

CHAPTER II

멀티미디어

콘텐츠

기획 및 디자인

SANGWOOK LEE

GYEONGGIDO OFFICE OF EDUCATION

- ✓ Section 01 멀티미디어 콘텐츠 기획
- ✓ Section 02 멀티미디어 콘텐츠의 종류
- ✓ Section 03 멀티미디어 콘텐츠 제작 과정
- ✓ Section 04 스토리보드

SECTION 01

멀티미디어 콘텐츠 기획

1 멀티미디어 콘텐츠 개요 (P.78)

✓ 일반적인 정보 콘텐츠

- 텍스트, 사운드, 그래픽, 애니메이션, 동영상 등으로 표현된 정보 내용물

✓ 일반적인 정보 콘텐츠가 멀티미디어 콘텐츠가 되기 위한 조건

- 디지털화
- 쌍방향 송수신 가능
- 2개 이상의 미디어로 구성

1 멀티미디어 콘텐츠 개요 (P.78)

✓ 기술적 측면의 멀티미디어 콘텐츠 정의

- 멀티미디어 구성 요소 + 상호작용 제어 요소

✓ 기존 콘텐츠에 비해 멀티미디어 콘텐츠가 가지는 장점

- 시간, 공간적 제약이 비교적 없음
- 콘텐츠의 수정이 쉽고 비용이 저렴
- 비순차적 정보 제공 가능

예) 일반TV vs IPTV

2 콘텐츠 배포 방식 (P.79)

✓ 배포 방식

- 온라인 방식
 - 예) 홈페이지
- 오프라인 방식
 - 예) CD-ROM

✓ 배포 방식 선정 기준

- 콘텐츠의 용량
- 제작 이후 콘텐츠의 수정이 빈도
- 콘텐츠의 공공성, 대중성 및 실용성
- 콘텐츠를 이용하는 사용자의 시스템 환경

3 콘텐츠 제작에 필요한 기본 지식과 기술 (P.80)

✓ 하드웨어 분야

- 하드웨어 시스템에 관한 지식

✓ 소프트웨어 분야

- 내용 영역에 관한 지식
- 그래픽 제작 및 화면 설계 능력

✓ 관리기술 분야

- 프로젝트 관리 기술

❖ 아이콘

컴퓨터 화면에 표시되는 그림 또는 그림문자로 컴퓨터에서 수행되는 명령 또는 내용을 선택하기 위해 사용하는 요소

4 동영상 콘텐츠 기획 (P.82)

✓ 기획서

- 콘텐츠 개발을 위한 모든 작업 과정을 문서화한 것

✓ 기획서 종류

- 개발 제안서
 - 콘텐츠 개발 승인을 받기 위한 것
- 개발 의견서
 - 목표를 보다 뚜렷하게 명시하거나 조정하기 위한 것
- 제작 기획서
 - 개발 팀과 상호 커뮤니케이션을 원활하게 하기 위한 것
- 제작 기록서
 - 제작 업무의 진행 경과 등을 기록하여 예상치 못했던 문제들을 대처하기 위한 것

SECTION 02

멀티미디어 콘텐츠의 종류

1 내용에 따른 분류 (P.86)

✓ 정보형

- 백과사전, 관광안내, 전자 매뉴얼

✓ 홍보용

- 기업 홍보, 제품 광고

✓ 교육용

- 교육 정보

1 내용에 따른 분류 (P.88)

✓ 오락용

- 게임, 영화

✓ 첨단 영상물

- 디지털 영화, 가상현실

❖ 가상현실

컴퓨터 등을 사용하여 인공적으로 만들어 낸 실제와 유사하지만 실제가 아닌 특정한 환경이나 상황 또는 그 구현 기술

✓ 통신 콘텐츠

- VOD(Video On Demand) : 주문형 비디오
- NOD(News On Demand)

❖ VOD

인터넷 등의 통신 회선을 통하여 원하는 시간에 원하는 동영상을 볼 수 있도록 하는 서비스

2 저작 방식에 따른 분류 (P.90)

✓ 멀티미디어 콘텐츠 제작 도구

- CD-ROM 타이틀 저작 도구(= 멀티미디어 저작 도구)
 - 예) 디렉터, 툴북
- 프로그래밍 언어
 - 예) C++, JAVA
- 웹 개발 도구
 - 예) 플래시

[콘텐츠 제작 도구별 특징]

	멀티미디어 저작 도구	프로그래밍 언어	웹 개발 도구
제작 난이도	보통	어려움	쉬움
제작 시간	보통	많이 소요	짧게 소요
품질 및 유연성	보통	높음	낮음

SECTION 03

멀티미디어 콘텐츠 제작 과정

멀티미디어 콘텐츠 제작 단계 (P.92)

1. 제작 기획 단계

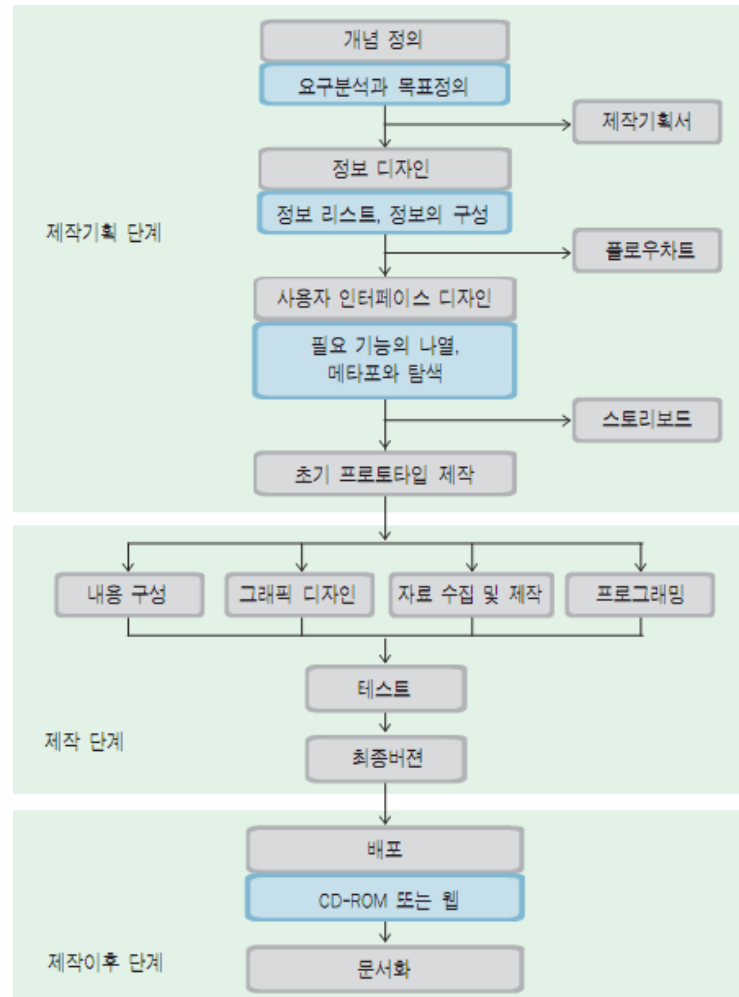
- 세부 계획 설정

2. 제작 단계

- 실제 내용 제작

3. 제작 이후 단계

- 배포 및 관리



1 제작 기획 단계 (P.92)

제작 기획 단계란?

*저작물 제작이 과학적이고 체계적으로 이루어질 수 있도록
전 과정을 시스템화한 작업*

✓ 제작 기획 단계 세부 작업

1. 개념 정의
2. 정보 디자인
3. 사용자 인터페이스 디자인
4. 초기 프로토타입 제작

1 제작 기획 단계 (P.93)

1. 개념 정의

- 고객이 제시한 무형의 요구나 가치를 유형의 결과물로 형상화 하기 위한 단계
- 브레인 스토밍을 거쳐 결과물의 형상을 제작 기획서와 같은 문서 형태로 정리

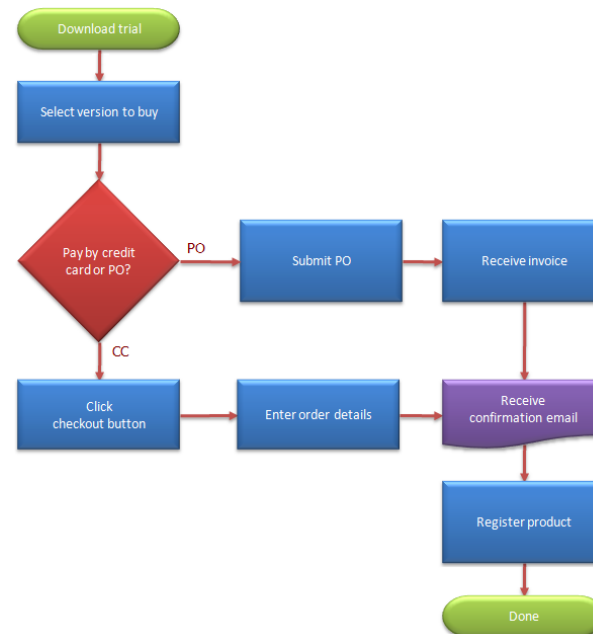
❖ 브레인 스토밍(brain storming)

- 자유로운 토론을 통하여 독창적인 아이디어를 이끌어내는 집단 사고 개발법

1 제작 기획 단계 (P.93)

2. 정보 디자인

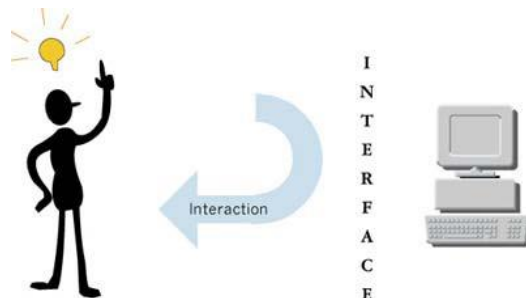
- 저작물에 포함될 개개의 데이터가 정보로서의 가치를 지니도록 계획하고 조직하는 단계
- 내용의 구조와 서로간의 유기적인 관계를 순서도(flowchart)로 작성



1 제작 기획 단계 (P.93)

3. 사용자 인터페이스(UI: User Interface) 디자인

- 구성된 내용이 어떻게 사용자와 상호작용 할 것인가를 규정하는 단계
- 상호작용 디자인과 인터페이스 디자인은 서로 밀접하게 관련되어 있어, 프로듀서와 디자이너가 함께 공유해야 하는 업무 영역
- 상호작용 디자인이 주로 동작의 논리적 전개와 관련된 것이라면, 인터페이스 디자인은 일관성을 부여하면서 구체적으로 동작의 논리를 화면 단위로 구현해 내는 일



1 제작 기획 단계 (P.93)

4. 초기 프로토타입(prototype) 제작

- 본격적인 제작에 착수하기 전 제작 기획 방향이 적합한지를 의사 결정권자에게 확인받고 각 분야의 제작자들이 각자의 업무를 분명히 파악하기 위한 단계
- 고객이 원하는 바가 충분히 기획에 반영이 되었는지를 고객과 충분히 의견을 교환
- 프로토타입이 고객이 원하는 요구 사항을 충분히 만족시키지 못했을 경우 고객의 피드백을 받아들여 적절히 수정

2 제작 단계 (P.94)

제작 단계란?

프로젝트 관리자를 중심으로 디자이너, 프로그래머, 그리고 각 분야의 전문가들이 각자의부문에서 본격적인 콘텐츠의 제작 작업에 착수하는 단계

✓ 제작 단계 세부 작업

1. 내용 구성, 그래픽 디자인, 자료 수집 및 제작, 프로그래밍
2. 테스트

2 제작 단계 (P.94)

1. 내용 구성

- 저작물에서 사용자에게 전달하고자 하는 내용을 새롭게 작성
- 기존에 이미 작성된 내용을 활용하기 위해 자료 수집

1. 그래픽 디자인

- 사용자가 콘텐츠를 이해하고 이용하는데 있어 직관력을 제공해 줄 수 있도록 하는 조형 작업

2 제작 단계 (P.94)

1. 자료 수집 및 제작 / 프로그래밍

- 콘텐츠 개발을 위한 다양한 저작 도구나 프로그램 언어를 활용하여 준비된 텍스트, 미디어 데이터, 기능, 디자인 결과물 등을 하나로 통합하는 단계
- 저작 도구나 프로그램 언어의 선정은 제작할 콘텐츠의 성격에 따라 결정
 - 기업 홈페이지 → 웹 개발 도구 사용
 - 온라인 게임 → 프로그래밍 언어 사용
 - 온라인 홍보 자료 → 웹 개발 도구 사용
 - 교육용 CD → CD-ROM 타이틀 저작 도구 사용

2 제작 단계 (P.95)

2. 테스트

- 테스트 단계는 제작 이후에 이루어지는 작업이 아니라 제작 단계의 일부
- 이 단계의 작업이 어려운 이유는 제작된 저작물이 재생될 사용자 환경이 매우 다양할 수 있기 때문
- 테스트 시스템 사양과 사용자 시스템 사양간의 불일치로 인한 오류에 대해 미리 점검
- 웹페이지 형태의 저작물인 경우 사용자의 다양한 통신대역폭 환경과 사용 브라우저의 특성에 대해서도 고려

2 제작 단계 (P.95)

❖ 브라우저(browser)

- 일반적으로 웹브라우저(web browser)를 의미하는 용어로 인터넷의 각종 자료를 검색할 때 사용하는 소프트웨어
 - 예) 인터넷 익스플로러, 파이어폭스, 크롬, 오페라, 사파리



2 제작 이후 단계 (P.95)

- ✓ 제작물의 배포
 - 제작된 저작물을 어떠한 형식으로 배포할 것인지에 대해서는 제작 기획 단계에서 결정
 - 초기에는 멀티미디어를 전달할 수 있는 유일한 매체가 CD-ROM 뿐이었으므로 선택의 여지가 없었으나 오늘날 저작물의 배포 형식은 웹, 키오스크 등과 같이 매우 다양함
- ✓ 제작 관련 문서의 정리 및 데이터의 백업
- ✓ 운영자 교육

SECTION 04

스토리보드

1 스토리보드의 정의 (P.96)

✓ 스토리보드(storyboard)

- 제작 기획 단계에서 작업
- 콘텐츠의 구조를 한 눈에 볼 수 있는 설계도
- 스토리보드 양식은 기획자 또는 회사에 따라 다름
- 각 페이지의 주제, 사용법, 화면 구성 등을 나타내는 지표

✓ 순서도와 스토리보드의 차이점

- 순서도 : 여러 정보간의 유기적인 관계와 전체적인 흐름을 명시하는 기능
- 스토리보드 : 개별 내용의 구성을 자세히 설명하는 기능

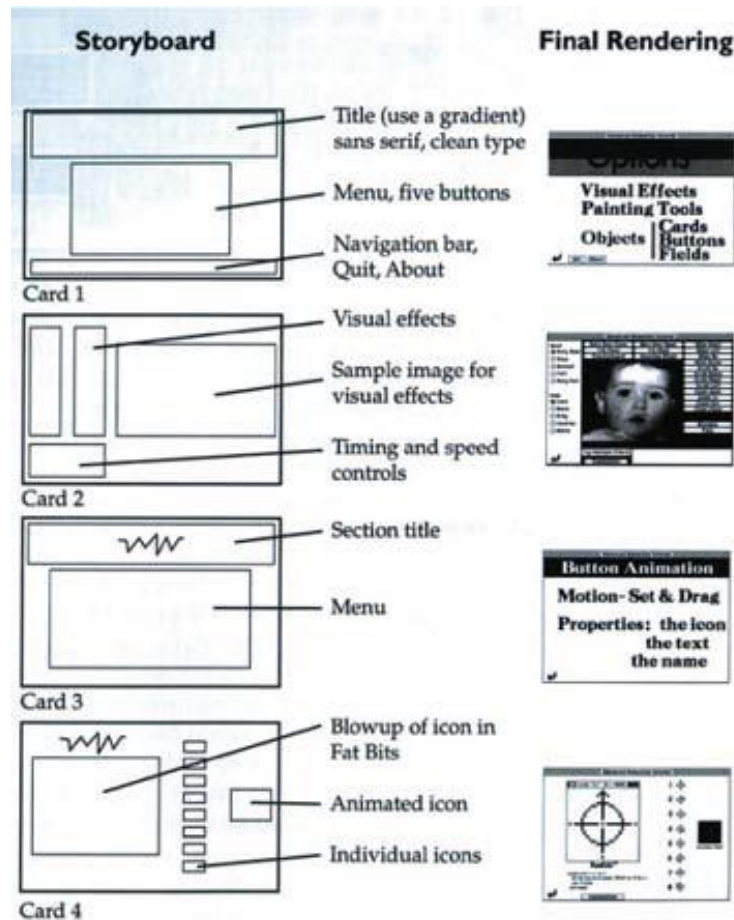
1 스토리보드의 정의 (P.96)

✓ 스토리보드 구성 요소

- 데이터
- 페이지 구성
- 페이지 제목 및 번호
- 메뉴 및 버튼 디자인
- 페이지 배경 및 색상
- 다른 페이지로의 링크 정보

2 스토리보드의 정의 (P.97)

✓ 스토리보드 예



2 스토리보드의 종류 (P.98)

✓ 애니메이션 스토리보드의 구성

- 오디오 부분
- 비디오 부분
- 장면 설명 부분

29

No.	PICTURE	ACTION	SOUND
		가운데에 있는 화면을 보면서	가운데 소리
		> picture 화면 보다가	가운데에서 눈을 깜박인다.
		> picture 화면이 화면에서 눈으로 보다가 화면이 화면이 사라진다.	화면을 보면서 화면이 사라진다.
		> picture 화면이 화면이 사라진다.	
		화면이 화면이 사라진다.	화면이 사라진다.

이 그림은 화면이 사라진다.

2 스토리보드의 종류 (P.99)

✓ 웹 콘텐츠 스토리보드 설계 시 지켜야 할 점

- 전체 화면을 볼 수 있도록 설계한다.
- 관련 페이지와 링크를 다양하게 설정한다.
- 각 페이지는 독립적인 문서로 존재하도록 한다.
- 메뉴 및 콘텐츠는 우선 순위에 따라 효과적으로 배치한다.

Name	index.asp	Folder	/
<A><C><D01><D02>			
<D>			
공지사항		사이트 기획/제작 관리	
[D03]<E>		[L02] 새이동 기획 강좌	
[L01] 지난공지 보기		[L03] PM 강좌	
		[L04] 개발 강좌	
		[L05] 특이,보수 강좌	
<F> 웹사이트 분석		 QNA 모음	
[D04]		[L06] Planning Q&A	
		[L07] Project Manage. Q&A	
		[L08] Development Q&A	
		[L09] Management Q&A	
최근 등록된 강좌			
[D05]<G>			
<H>			
2	Link	정보	
	Code	Link	Code
	[L01] /board/notice/list.asp	[L06] /board/devqna/list.asp	
	[L02] /main/plan/plan.asp	[L09] /board/management/list.asp	
	[L03] /main/pm/pm.asp	[L10] /board/management/list.asp	
	[L04] /main/dev/dev.asp	[L11] /board/management/list.asp	
	[L05] /main/manage/manage.asp	[L12] /board/management/list.asp	
	[L06] /board/planqna/list.asp	[L13] /board/management/list.asp	
	[L07] /board/pmqna/list.asp	[L14] /board/management/list.asp	

1. 사이트 구조
2. 링크 정보
3. 메뉴 설명

2 스토리보드의 종류 (P.101)

✓ CD-ROM 타이틀 스토리보드 특징

- 신중한 스토리보드 작성
∵ CD-ROM 타이틀의 유지보수 어려움
- 용량을 고려한 이미지, 동영상 삽입
- 내비게이션 항목의 통일성과 논리성, 유추성 고려

❖ 내비게이션

- 선박이나 비행기 등이 한 장소에서 다른 장소로 이동할 때 사용하는 기술
- 인터넷이나 정보 타이틀에서 한 화면에서 다른 화면으로 이동하는 방법

3 디자인 구상 (P.102)

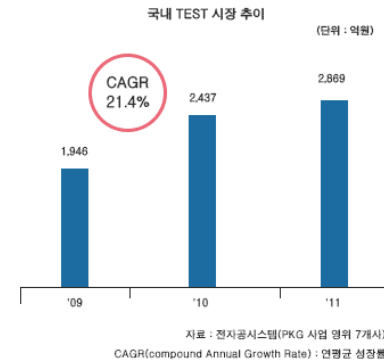
✓ 디자인 구상

- 멀티미디어 콘텐츠의 속성과 성격을 결정짓는 것
- 멀티미디어 콘텐츠가 가지는 특성을 최종 사용자에게 명확히 제시되도록 하는 것

4 아이디어 발상법 (P.102)

✓ 좋은 디자인 구상을 위한 아이디어 발상법

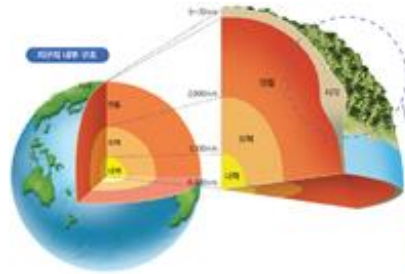
- 축소 : 경박단소
- 환산 : 계량화
- 상징 : 기호나 사물로 표현
- 절단 : 내부 공개
- 비교 : 다른 것과의 비교



올림픽 오륜기



오륜기의 상징



4 아이디어 발상법 (P.103)

✓ 좋은 디자인 구상을 위한 아이디어 발상법

- 비유 : 빗대어 설명

CollegeHumor



Firefox

Fairly well-rounded, but nearly unusable because of all its stupid add-ons.

CollegeHumor



Safari

While very efficient, its quality is vastly exaggerated by the people that use it.

CollegeHumor



Internet Explorer

Worthless, but good for the occasional bashing.

CollegeHumor



Opera

Some people really love it, everyone else just thinks it looks f*cking stupid.

CollegeHumor



Chrome

Very fast. That's about it.

5 시각화 (P.104)

✓ 시각화 : 아이디어를 다른 사람에게 알리는 방법

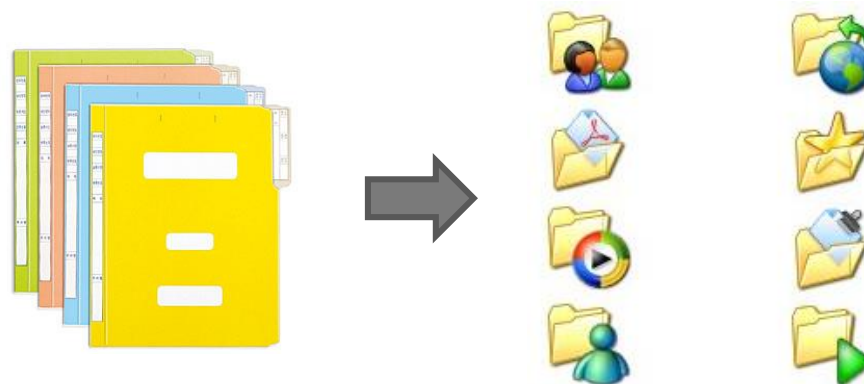
- 러프 스케치(rough sketch)
 - 작품의 구상을 구체화 시키기 위하여 그리는 밑 그림
 - 컬러와 구체적인 사물의 묘사는 생략
- 콘티(continuity)
 - 촬영 또는 방송에 필요한 요소를 처음부터 끝까지 연속적으로 순서에 따라 설명한 것
- (애니메이션) 스토리보드(storyboard)
 - 러프 스케치 + 콘티 + 참고 자료나 사진

6 메타포 (P.104)

✓ 메타포(metaphor) UI

- 콘텐츠를 특성과 기능에 맞게 효율적이고 직관적으로 사용자에게 전달시킬 수 있는 그래픽 사용자 인터페이스
- 사용자의 경험이나 지식을 이용해 특정 요소의 개념과 특징을 전달할 수 있도록 만들어진 사용자 인터페이스
- 장점 : 직관적인 이해를 통한 문화적, 언어적 장벽의 극복이 가능

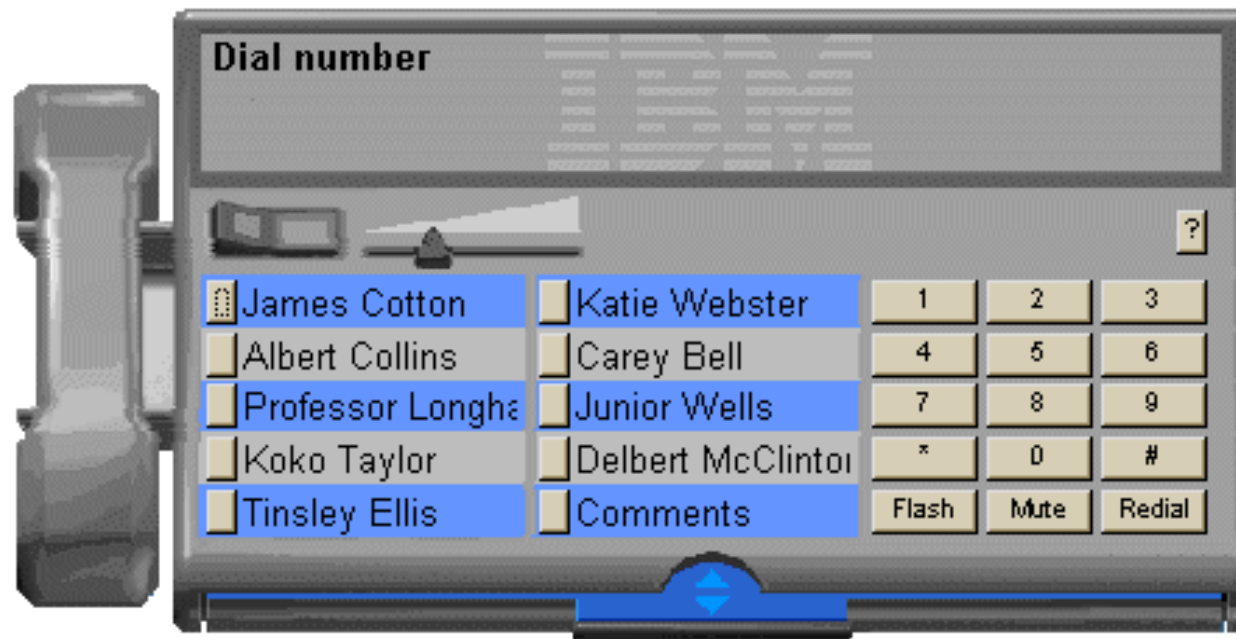
예) 실제 파일 → 윈도 폴더



6 메타포

✓ 메타포 UI 실패 사례 ①

- IBM Real Phone 1997



6 메타포

✓ 메타포 UI 실패 사례 ②

- Apple Quick Time 4.0 1999



6 메타포

✓ 메타포 UI 실패 사례 ③

- Southwest Airlines Website 1995

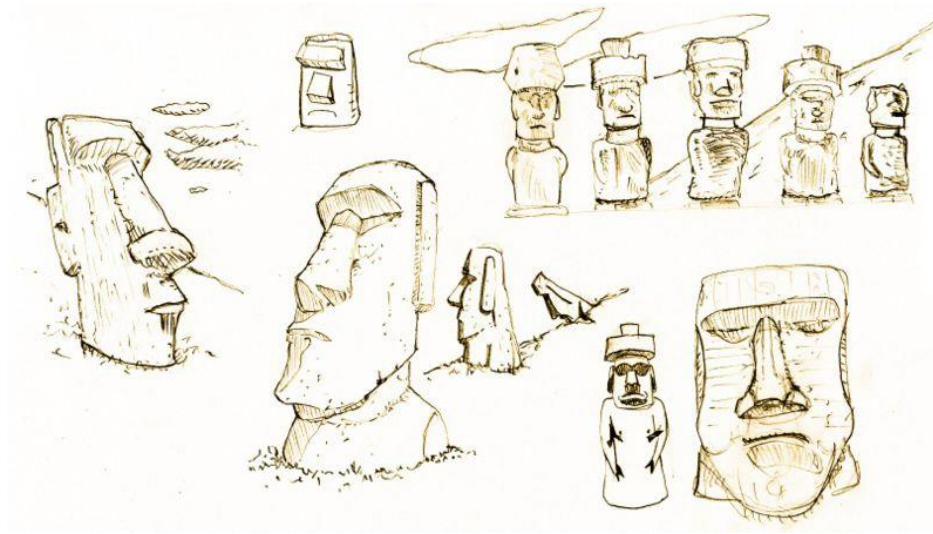


Southwest Airlines Home Gate

PLUS (P.105)

❖ 섬네일 스케치(thumbnail sketch)

- 자신의 아이디어를 종이 위에 작은 사이즈로 1~3컷 정도로 대략적으로 그린 것
- 되도록 자세하게 그린다는 점에서 낙서와는 차이



[섬네일 스케치]

PLUS (P.105)

❖ 섬네일 이미지(thumbnail image)

- 화면이나 사진을 미리 보거나 여러 개를 한꺼번에 볼 수 있도록 원래 화면이나 사진의 크기를 줄인 이미지



[섬네일 이미지]

PHOTOSHOP

✓ 단축키

- 전체 선택 : Ctrl + A
- 선택 영역에서 추가 선택 : Shift + 드래그
- 선택 영역에서 일부 제외 : Alt + 드래그
- 선택 영역 변형 : Ctrl + T
- 변형 작업 종료 : Enter
- 선택 영역 반전 : Ctrl + Shift + I
- 선택 영역 해제 : Ctrl + D
- 텍스트 입력 종료 : Ctrl + Enter
- 편집 상태 한 단계 뒤로 : Ctrl + Alt + Z
- 편집 상태 한 단계 앞으로 : Ctrl + Shift + Z

✓ 수업 웹 페이지(<http://edpia.net/멀티>)

- 실습 [예제 07]