

편집의  
기본,  
**그리드**를  
이해하라

RULE 1

## 그리드란?

- 좋은 디자인이라고 느끼는 디자인에는 일정한 규칙이 있다.  
수많은 요소와 디자인 규칙들 중 가장 큰 영향을 미치는 것이 ‘그리드’라고 할 수 있다.
- 그리드는 디자인의 기초가 아닌 가장 기본이 되어야 하는 기본 틀이다.
- 그리드로 더 다양한 디자인을 하라

# Rule1 편집의 기본, 그리드를 이해하라

## 칼럼

### 1 | 칼럼의 이해

- 칼럼은 그리드를 만들기 위해 분할할 경우 생기는 영역 또는 군집을 뜻한다.
- 칼럼은 가장 중요한 그리드 요소 중 하나이다. 디자이너는 칼럼 수와 너비를 조절해서 내용을 표현하기 때문에 페이지를 볼 때 칼럼의 폭과 길이를 항상 주의 깊게 관찰하는 것이 좋다.
- 칼럼과 문자의 질감, 톤은 매우 중요한 시각 요소로, 강조와 대비를 나타낸 레이아웃에서 시각적 순서를 드러내는 핵심 중 하나이다. 글꼴 굵기, 폰트 종류, 밝기 등에 의해 군집으로 나누어져 밝음과 어두움을 느끼게 할 수 있다.
- 칼럼은 사방을 둘러싼 빈 공간, 즉 마진으로 결정된다. 제한된 지면상에서 칼럼과 마진의 비율은 시각적 질을 좌우하므로 가장 신경 써야 하는 부분이다.

# Rule1 편집의 기본, 그리드를 이해하라

## DTP(Desktop Publishing)

과거에는 인쇄물을 만들기 위해 많은 시간과 노력이 필요하였지만 하드웨어와 소프트웨어의 발달로 복잡한 출판 과정을 컴퓨터가 대신하게 되었습니다. 이처럼 컴퓨터를 이용하여 출판물을 만드는 것을 DTP, 또는 전자출판이라고 합니다. DTP는 Desktop Publishing의 약자로 컴퓨터를 사용하여 높은 품질의 인쇄물을 만드는 것을 의미합니다. 우리가 쉽게 접하는 인쇄물들은 모두 DTP를 통해 만들어집니다.

DTP 시스템에서는 다양한 서비스를 사용할 수 있고, 요소의 배치와 설정이 간편하며, 다양한 이미지와 일러스트레이션을 쉽게 만들 수 있습니다. 특히 작업 결과물을 모니터 화면을 통해 쉽게 확인할 수 있으므로 수정이 용이하며, 결과물을 프린터로 직접 인쇄하거나 고해상도 출력소에 가져가 인쇄를 위한 필름 출력이 가능합니다. 현재의 인쇄물은 모두 DTP 시스템을 거쳐 완성되며 광고, 브로슈어, 포스터, 달력, 잡지, 기판로그 등 어떠한 형태의 인쇄물이라도 제작할 수 있습니다.

모두 일어난 순서가 있듯이 인쇄물 또한 일정한 과정을 거쳐 제작됩니다. 인쇄물이 만들어지는 과정은 일반적으로 기획, 제작/편집, 인쇄의 세 가지 과정으로 이루어집니다. DTP는 기존의 제작/편집 과정을 편집 소프트웨어가 처리하는 시스템이라고 할 수 있습니다.

인쇄물을 만들기 위한 첫 단계로 출판권 인쇄물의 컨셉을 정하고 독자층을 고려하여 내용을 구성합니다. 인쇄물의 판형과, 인쇄 방법, 인쇄 용지 등을 결정하고, 페이지 문법과 인쇄 부수, 작업 기간, 예산 등 세부적인 계획을 세웁니다.

기획한 의도에 맞게 저자를 섭외하거나 원고를 청취합니다. 저자로부터 원고를 받을 때에는 계약서를 작성하고, 사진이나 일러스트레이션 등의 자료를 수집합니다.

저자로부터 원고를 받으면 기본적인 레이아웃을 구성합니다. 레이아웃은 인쇄물의 종류에 맞

게 요소들이 효과적으로 배치되어야 하며, 서체나 색상 등 다양한 설정을 통해 최대한 시각적 효과를 이끌어내도록 구성되어야 합니다. 대표적인 편집 소프트웨어는 QuarkXPress가 있지만 이러한 편집 프로그램을 이용하여 마스터 페이지를 구성하고 제록이나, 본문 서체, 그림과 선 등의 요소를 배치합니다.

스캔 받은 이미지나 디지털 카메라로 촬영한 이미지는 포토샵 등의 그래픽 프로그램을 이용하여 보정 작업을 거쳐야 깨끗한 인쇄물을 얻을 수 있으며, 특정한 일러스트레이션이 필요한 경우에는 일러스트레이터 등의 드로잉 프로그램을 이용하여 직접 제작합니다.

레이아웃 작업이 완성되면 레이저 프린터로 출력하여 교정 작업을 합니다. 모니터 화면상에서 페이지를 확인할 수 있지만 모니터로 보는 것과 출력물을 보는 것에는 차이가 있기 때문에 반드시 페이지를 프린터하여 검토해야 합니다. 교정 작업은 글자의 오자나 탈자를 검사하기도 하지만 서체 설정이 바르게 되었는지, 그림과 선 등은 올바른 위치에 있는지도 여부도 확인합니다.

교정 작업 후 수정하여 최종적으로 작업을 완성하면 저장된 데이터를 출력소로 가져가 인쇄지만 필름 출력을 합니다. 필름이란 인쇄판을 만들기 위해 페이지 내용을 그대로 담고 있는 포토레지스트 이미지를 말합니다. 마스터 인쇄의 경우에는 인쇄기로 출력하여, 음색 인쇄의 경우에는 필름 출력을 합니다. 필름 출력인 경우에는 단도 필름과 CMYK의 4도 분할 필름을 출력하여 음색 인쇄를 하게 됩니다.

음색 인쇄란 정밀한 인쇄를 대부분의 흰색 일지를 출력할 때 사용되며, 마스터 인쇄는 2도까지 노이 인쇄가 가능한 방식으로 색상 표현이 미려하지 못합니다.

제판 과정은 타입기라고도 하며, 실무에서는 하리라고 불리는 단어를 더 많이 사용합니다. 페이지별로 완성된 필름을 실제 인쇄판에 배치하는 직

업을 의미합니다. 타입기를 할 때에는 인쇄 후 제작 작업을 할 때 페이지가 순서대로 정렬 수 있도록 해야합니다. 최근에는 대부분의 출력소에서 자동으로 타입기를 해주므로 필름 출력 후 글번호 소부 과정으로 들어가기도 합니다.

타입기가 끝난 필름은 인쇄를 위한 소부판을 만듭니다. 소부 작업은 타입기가 완료된 필름을 인쇄판 위에 올려놓고 약동 처리하여 인쇄기의 롤러에 넣을 인쇄판을 만드는 작업을 말합니다. 필름은 빛의 투과 정도에 따라 인쇄 잉크가 묻는 곳과 묻지 않는 곳까지 필름에서 검정색 부분이 잉크가 묻는 부분인데 이 필름을 망막대기로 삼아보면 출력 선수색과 색상 프로파일 등을 알 수 있습니다.

8 인쇄 소부 과정을 가진 후에는 인쇄판을 인쇄기에 걸어 잉크를 찍어냅니다. 4도 인쇄의 경우에는 인쇄기의 롤러가 4개, 2도 인쇄인 경우에는 롤러가 2개 달려 있으며 각 롤러에 C, M, Y, K의 잉크가 주입됩니다. 워드 프로세서라도 4도 인쇄의 경우에는 먼저 청크판과 제판판을 먼저 인쇄한 후 X,Y와 K를 나중에 나중에 인쇄합니다.

인쇄 작업이 끝나면 접지 기계를 사용해서 페이지 단위로 인쇄물을 접는 접지 과정에 들어갑니다. 보통 8페이지나 16페이지도 인쇄 종이를 접게 되어, 접지가 끝나면 책에 붙음을 하는 제본 과정에 들어갑니다.

제본이 끝나면 페이지 크기에 맞게 차단기를 이용하여 자른 후 넣음을 들어갑니다.

레이아웃 디자인을 위한 소프트웨어 선택  
Editorial Layout Design  
효율적인 전자 출판 작업을 위해서는 좋은 도구를 선택하는 일이 중요합니다. 좋은 도구를 선택할수록 출력물의 결과도 좋아지며 작업 능률도 오르게 되므로 필요한 도구를 체크하고 구입 목록을 정합니다.

전문적인 레이아웃 프로그램

출력 인쇄로 무성한 서후나 간단한 보고서 파일 등을 위해 페이지 레이아웃 프로그램은 구입할 필요는 없습니다. 이런 작업들은 일반적인 워드 프로세서로도 충분히 결과물을 만들 수 있기 때문입니다. 그러나 많은 분량의 페이지 레이아웃 작업이나 전문적인 레이아웃 기능이 필요한 인쇄물은 일반 워드 프로세서로 작업하기는 불가능합니다. 워드 프로세서로도 전문적인 레이아웃 프로그램의 장점은 다음과 같습니다. 텍스트와 그림 작업의 자유로움  
페이지 레이아웃 프로그램에서는 텍스트와 그림을 디자이너가 원하는 위치에 손쉽게 배치할 수 있습니다. 일반 워드 프로세서에서 지원하는 텍스트 상자와 그림 상자와는 달리 다양한 모양의 상자를 만들 수도 있으며 원하는 어떤 형태로도 변형이 가능합니다. 또한 마우스의 드래그 앤 드롭을 이용하여 직관적으로 디자인할 수 있습니다.

### 페이지 레이아웃 설정 기능

대부분의 레이아웃 프로그램에서는 편집권의 단 설정이나 좌우 마스터 페이지를 설정할 수 있습니다. 마스터 페이지는 일반 워드프로세서의 서식 파악에 비해 고급스러운 기능을 제공하며 많은 양의 페이지에 특정한 요소를 반복적으로 배치해야 하는 경우 유용합니다. 또한 인쇄 후의 출력물을 보는 것처럼 작업할 수 있기 때문에 출력하지 않고도 결과물을 볼 수 있습니다. 일반 워드 프로세서에 비해 전문적인 레이아웃 프로그램에서는 단어 및 글자 간격에 대해

▲ 칼럼 안에서 글꼴 굵기와 종류만으로 밝음과 어두움, 균형의 변화를 볼 수 있다.

# Rule1 편집의 기본, 그리드를 이해하라

## 여백(마진)

- 여백이란 디자인 작업을 할 때 채워지지 않은 공간을 의미하며, 본문의 시작과 끝을 나타내는 동시에 시선을 모으고 편안함과 통일감을 부여하는 역할을 한다.
- 지면에서 판면을 제외하고 제단선 안쪽에 인쇄되지 않는 공간으로, 디자인 구성을 하고 남은 공간이 아닌 처음 레이아웃을 잡을 때 부터 고려된 공간이어야 한다.
- 여백은 문자나 이미지의 배경이 되어 공간 대비를 확립하는 역할도 한다. 이것은 수동적이며 정적인 느낌이고, 판면이나 여백의 비율을 비대칭으로 구성하면 레이아웃에 긴장감을 높일 수 있으며 역동적인 디자인을 할 수 있다.



- ▲ 왼쪽, 오른쪽 여백을 내부 원고의 반 정도로 설정하여 정적인 대비감을 보여준다.

# Rule1 편집의 기본, 그리드를 이해하라

## 여백(마진)

1. 안쪽 여백 : 제책을 마친 인쇄물을 펼쳤을 때 제책된 쪽의 여백이다. 페이지 양과 책 두께에 따라 가장 예민하게 변동되어야 하는 여백이다. 보통 5mm는 손실되는 영역으로 생각하는 것이 좋다.
2. 왼쪽, 오른쪽 여백 : 제책을 마친 인쇄물을 펼쳤을 때 재단된 쪽의 여백이다. 의도된 디자인이 아니라면 가독성에 영향을 미치며 칼럼이 너무 바깥쪽으로 가깝게 붙으면 시각적으로 불안해 보일 수 있다.
3. 상단 여백 : 지면 중 판면의 위쪽 여백이다. 시각 기준선과 관련이 있으며 책의 전체적인 통일감을 부여한다.
4. 하단 여백 : 지면 중 판면의 아래쪽 여백이다. 일반적으로 페이지 번호가 많이 들어가며, 여백의 구성을 안정적으로 받쳐주는 역할을 한다.

## 판면과 여백의 비율 결정을 위한 고려사항

### 1 페이지

페이지 분량이 많을 경우 안쪽 여백을 여유 있게 구성하는 것이 좋다. 책을 마치면 처음 의도했던 것보다 안쪽 여백이 좀 더 좁게 느껴지는데 이것을 고려해서 본문이 안쪽으로 치우치지 않도록 구성한다. 일반적으로 두꺼운 책에서 안쪽 여백이 많이 들어간다.

### 2 판형

판형이란 크게 인쇄물 크기의 규격으로, 제작비용과 가장 밀접하다고 할 수 있다.

판형의 크기와 길이에 따라 디자인을 적용할 판면 비율을 결정한다. 일반적으로 판면 모양은 판형과 비슷한 모양으로 결정하며 그에 맞게 여백을 결정한다. 일반적으로 많이 쓰이지 않는 판형을 사용할 때는 한쪽으로 칼럼을 몰아서 디자인하는 것이 안정적이다.

## 판면과 여백의 비율 결정을 위한 고려사항

### 3 대상

대상이 어린이인지, 여성인지, 노인인지에 따라 대상의 이해가 쉬울 수 있도록 판면과 여백의 비율을 조정해야 한다.

### 4 원고 내용

디자인되는 내용에 따라 형태가 달라져야 한다. 판면 비율이 높으면 탄탄해 보이지만, 정보 양이 많으면 어려워 보인다.

여백 비율이 높으면 시원하게 느껴지며 쉽고 흥미로워 보인다.

정적인 느낌으로 표현할 때는 여백이나 행간을 많이 주고, 정보 집약적이고 건조한 내용은 일반적으로 탄탄한 구조의 텍스트 프레임을 사용한다.



# Rule1 편집의 기본, 그리드를 이해하라



## ARTHUR HUANG

Co-founder and managing director of game-changing design studio Minixia

**Wallpaper?** What is the essence of Taiwanese design around the world?

**Arthur Huang:** Taiwan's design role has long been deeply embedded in the world's leading brands - Apple, iPhone, Nike, Porsche, Boeing, Sony, Lotus, Toyota... so Taiwan's is a very different design ecosystem from the individual designers and small independent design firms in the West. Special and the ability to ensure the highest quality design are always Taiwan's strongest competitive advantages. That said, high level original design creativity is still very much in development.

**Paolo Weil:** environmental concerns are among the biggest issues designers here are aware of when creating products. Is it the same in Taiwan?

**Arthur:** I believe that eventually thinking will not part of most Western designers' process, even today. We are still very much a back-

hand industry, most designers are visual, conceptual artists. Designers based in Taiwan are usually very practical; their relation to manufacturing, rather than sustainability. Reducing cost, materials, energy intensity, water usage, chemical performance additives. Yes, in the end, the result is the same: to reduce carbon footprint.

**Did you have any formal training in design?**

**Arthur:** Not at all. I was a product designer for several years in Asia for a German and Harvard trained architect, very typical in this part of the world because factories in Asia love to collect consumer certificates. In technology, I am very much formally trained in design, engineering and humanity. When Taiwan is interested in education system is an interesting platform for designers. Taiwan has talented designers, but it has to be our own leading to stay competitive.

**What do you think has been Taiwan's best design moment, and what is your favorite piece of Taiwanese design?**

**Arthur:** It is not my favorite design language, but context and materials are a Taiwanese strength. Design concepts inspired by the Japanese aesthetic game have been combined with Western's human grace. The concepts of these designs are very fresh they differ from linear formalist approaches to innovation. I don't fully understand it, but I find it fascinating.

**Which single product in the history of design do you wish had your name on it?**

**Arthur:** The Boeing 747. It was a technical innovation in performance to achieve the ultimate engineering performance with the lowest carbon footprint, plus a natural beauty in its efficiency. The most reasonable exception in the world.



## ALAN LEE

Director of design studio Page Case

**Wallpaper?** How do you think Taiwanese design is perceived around the world?

**Alan Lee:** Innovation and technology is one Taiwanese economic products are among the best in the world. However, these products Taiwanese are relatively short, unlike the creation of La Cornue or Frank Lloyd Wright, which are well-known to the rest of the world. I think it's increasingly important to find a way to integrate our advanced technology with design concepts.

**How important are environmental concerns in your world?**

**Alan Lee:** Our products all comply with environmental regulation. We designers have to take all relevant regulations into consideration from the beginning, not to waste time or resources with unrealistic ideas. Knowledge of materials is another thing that matters. Take our range of business objects, for example: our team had to become

business experts, and learn about vehicle components, the growing sector.

**Are you open to gaining insights of its collaboration?**

**Alan Lee:** Yes, design itself is a process of collaboration, cooperation with different people and industries inspires more creativity and thinking to us. In addition to IT products, we also work on exciting smart transportation or mobility.

**What is your favorite Taiwanese design?**

**Alan Lee:** My favorite design is the original edition of the 'Taiwan' publication. It's a collection of stories, designed more than 20 years ago and still going strong today. This is a life-time experience that every Taiwanese will have, even every tourist going abroad will take away with them. The concept resonates very much with Apple's design logic: it's conceptually simple and instinctive to operate.

**Which one of your products will stand the test of time and use?**

**Alan Lee:** To me it would be Page Case's first product, the 'Business Plan' series. It's made of bamboo, and so each work is one of a kind, with its own unique texture, character and beauty. We're a series of final round and bring the material to its right in a careful effort. The process, from conception to production, is a beautiful craftsmanship story and we are really proud of it.

**What inspires or excites you on a daily basis?**

**Alan Lee:** The Taiwanese sky landscape. The view from my apartment is a beautiful and sensory landscape. I love to whether it is sunny or rainy, from blue sky to sea of clouds like a scene from 'The Cloud of the Dragon'.



▲ 사진을 하나의 큰 여백으로 사용하기도 한다.

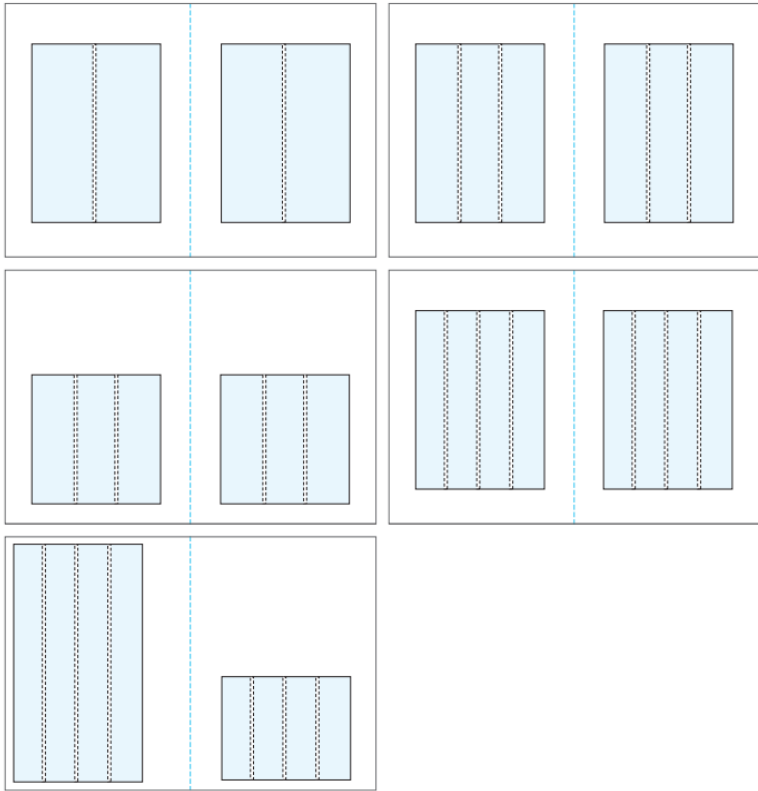
▲ 바깥쪽 여백의 두 배 정도를 위와 아래에 적용하여 안정감을 주었다. 칼럼 이름을 보다 쉽게 인지하게 하기 위해 윗부분과 아랫부분 중 윗부분의 여백을 더 넓게 하였다.

## 그리드의 종류

### 2 칼럼 그리드

- 블록 그리드에서 판면을 세로로 분할하여 만든 그리드이다. 내용이 많은 신문이나 잡지 등에서 주로 사용하는 그리드 시스템으로, 다양한 변형이 가능하다.
- 판면을 분할해 만든 칼럼(단) 개수에 따라 2단, 3단, 4단 칼럼 그리드라고 부른다.
- 한 가지 주제의 내용을 여러 단으로 나누어 배치할 수도 있고, 서로 다른 내용의 보조 정보를 담을 수도 있다.
- 시각적으로 변화를 주어 지루함을 없애거나 변형 단을 사용하여 흥미를 유발할 수도 있다.

# Rule1 편집의 기본, 그리드를 이해하라



▲ 전체적으로 마진을 주지 않은 상태에서 2단, 3단, 4단으로 변화를 주었다. 칼럼과 단의 수가 점점 많아지며 흐름의 통일감을 느낄 수 있다.

**THE TEN HIGHEST-CROSSING MOVIES OF THIS PAST YEAR**  
 These adaptations of young-adult novels, three adaptations of comic books, two cartoons, and two original action pictures are the most profitable franchises. The action movie that was, historically, aimed at adults.

Nine of the ten movies were, or were intended to generate, sequels. The movie aimed at adults was about a man whose hobby he talks to him. None of this is news. We're all pretty familiar by now with the not-so-brave, no-longer-so-new world of franchises and the adult children who make them. What's most jarring about this list is what's missing from it: movie stars.

I don't mean that they're literally absent. Recognizable names are cast in lead roles. What's missing is, rather, the value stars bring to a movie—a quality long thought to be one of the most intangible and precocious commodities in Hollywood. The twenty-first-century movie business, judging by the list, appears to be one in which Shogun's Daniel Craig counts for neither more nor less than FoxSearchlight's Robert Pattinson or the *Alibi*'s Martin Freeman. It's a business in which you can get to \$200 million or \$250 million by hiring Andrew Garfield (*The Amazing Spider-Man*) or David Schwimmer (*The voice*), or by hiring Matt Damon (*The Man of Steel*) or Brad Pitt, unless they get there on the back of something like *Prisoners of the Desert* or *Ocean's Thirteen*.

It's hard to escape the logical conclusion: Movie stars just don't matter anymore. Financially, sociologically, culturally, they're either obsolete or doing a damn good job of pretending to be. Whether it's because they stopped doing what movie stars are supposed to do or we stopped wanting them to do it, here we all are, apparently, in a post-movie-star universe in which the notion seems to be doing just fine without the presence of an entire category of people who have been, for the better part of the past century, the main reason a lot of people went to the movies. And we shouldn't be surprised. If, in 2013, our primary allegiances are to genres and concepts and properties rather than to people, if our biggest movie stars are Batman and Ironman and Wolverine and James Bond, and if the most a flesh-and-blood actor can hope to do is to be chosen to serve as the temporary avatar for one of those characters, then what meaning can the term "movie star" possibly have?

Plenty, it turns out. We still need movie stars. And perhaps more surprisingly, we

still *love* movie stars—lots of them, and arguably a more talented and interesting cast than at any time in the past thirty years. But they play by new rules, and they have to navigate an industry that often seems hostile to their very existence.

**TO MAKE SENSE** of the new movie-star universe, it may help to acknowledge that the very words "movie star" now mean the opposite of what Hollywood's last great gladiators meant. From Johnny Depp, who is, I see, there to be one done, a movie star. "That movie star" still. I just don't know it. It just doesn't make sense to me." From Steve Carell, who has worked very hard to try to become a movie star. "I don't think of myself as a movie star. I'm an actor, and I love my job." From Arnie Hammer, the star of the haplessly expensive *Big Movie* franchise: "I personally don't see myself as a movie star."

This may all come under the heading of pretending too much—the way the second somebody says, "I don't consider myself wealthy," you know they're a lot closer to it than you are. But you can't blame actors for running away from a term that reeks of grand and compromise. Ever since the Reagan-era Wall Street boom infected Hollywood with a bigger-is-better aesthetic and has often performance became a major part of pizazz-in chatter, the industry and the press have worked the idea of stardom to money so completely that it has been dashed down all the way to the level of elementary-school math. According to Hollywood and its observers, a star is anybody who can open a movie.

But to repeat stardom with more believability means the first—unless your definition of fun is long and tortured analytical discussion of whether *Tim Crisp* is "still a star," even though nobody wanted to see a man who had never acted in a movie every single time and yet are not what we think of as movie stars (especially not the Tyler Perry

and single-solo performers like James Statham), just as there are actors whose box-office records may be quiet but whose stardom is indisputable (Pitt, for one). By the numbers, Adam Sandler is a movie star, but only when he makes an Adam Sandler movie. His stardom, like Abbott and Costello's in the 1940s and Beer Reynolds in the 1970s, is extraordinarily consistent, but also dependent on satisfying rather than challenging the modest expectations of his target audience. When Sandler tried to break those chains, as he did in *Franch*, *Druid Lee* and *Peony*, he was over-critic but not his boss. Stars shouldn't be constrained by the fact that they do one thing well—nor should the designation of movie star be subject to such casual revision

**STAR POWER IS A FINITE RESOURCE**  
 Here's a story for James Statham. A star who is the only actor who can't be replaced.

**ROBERT REDFORD**  
 He's a star who can't be replaced. He's a star who can't be replaced. He's a star who can't be replaced.

**HARRISON FORD**  
 He's a star who can't be replaced. He's a star who can't be replaced. He's a star who can't be replaced.

**GENE WILKINSON**  
 He's a star who can't be replaced. He's a star who can't be replaced. He's a star who can't be replaced.

**THE CHIEF**  
 He's a star who can't be replaced. He's a star who can't be replaced. He's a star who can't be replaced.

**THE CHIEF**  
 He's a star who can't be replaced. He's a star who can't be replaced. He's a star who can't be replaced.

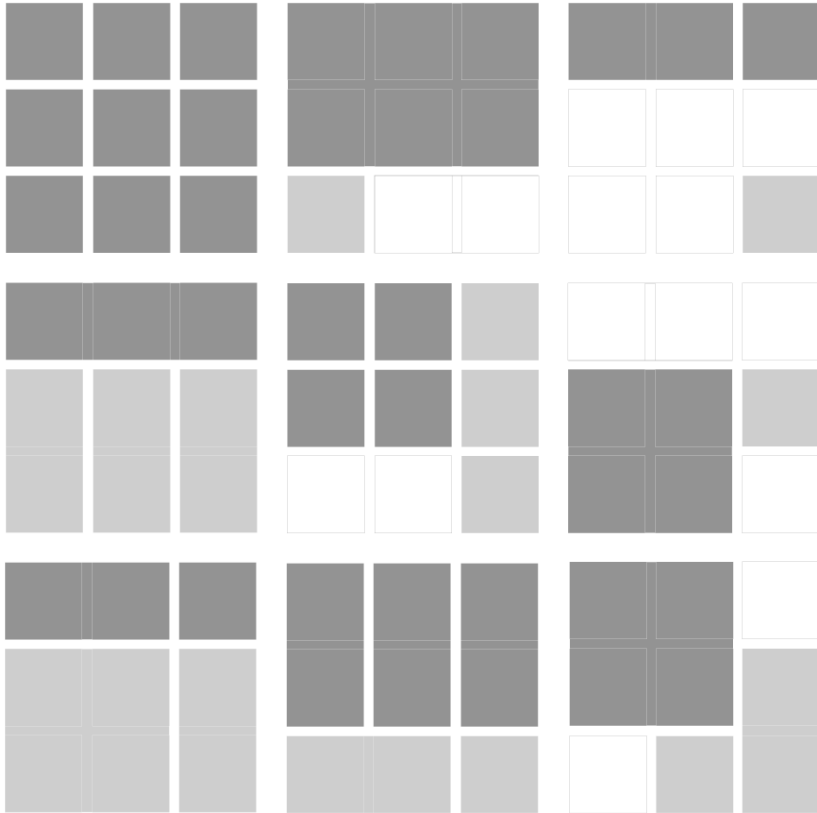
**AT THE BEGINNING**  
 Of last year, there were two particularly strong candidates for being a movie star: Christian Tatum and Taylor Kitsch. For one thing, they were the right age. Tatum is 32. Kitsch is 31. That works, because, with rare exceptions (Travis in the '70s, Cruise in the '80s), we don't usually want movie stars to be in their twenties. We'll watch them, we'll like them, we'll go to their films, but being handsome (or pretty) and devoid of life experience—the age at which your chest, healthy, inflated face is a sign of feeling very optimistic (and perhaps a little bit of a jerk) is not quite the look of a movie star. Stardom is something you have to grow into. The beginning of your thirties is a good time to make the jump, and it should be a jump, an occasion, an unexpected upsurge that makes people feel that even though they've seen you before, they're now seeing you for the first time.

Tatum spent the past five years serving as the most irritating element of unmemorable movies like *The Last Airborne* and *Step Up 2 the Streets*. Kitsch's main credit was five seasons on *Friday Night Lights*. As résumé go, these were modest but promising, the kind of credits that often precede an official moment, that look of the career dock where executives and directors and producers and media people all start to ask, "You or not?"

Kitch got to don the armor of two movies, very expensive movies he franchises, *John Carter* and *Bandits*. About half a billion budget dollars—serious money even in a profitable industry—made on the bet that he could be the dash at the center of the trailer. Tatum, meanwhile, worked in two less costly vehicles—the romantic melodrama *The First* and the TV retread *(2) Jump Street*. Besides *How to Succeed in Business Without Really Trying* for popular acceptance, each guy took an absorbing chance on artistic credibility—Kitch pouncing away atop *Blue* Emily in *Oliver Stone's* *Young Tom Bratt*, Tatum representing his own past as a stripper for Steven Soderbergh's *Magic Mike*.

If we're grading these guys, money matters. You can't be a movie star if nobody sees your movies. But even the stars start to crumble when you look at them closely. All three of Tatum's films were hits, not huge but solid, each growing between \$100 and \$150 million in the U.S. Movies, if you're lucky, are profitable, but not necessarily so. (continued on page 204)

▲ 정보의 양이 많을 경우 3단 그리드를 활용하는 것이 좋다. 단 지루해 보일 수 있는 부분은 변형하거나 이미지를 적절하게 활용한다.



### 3 COLUMN LAYOUTS



### 2 COLUMN LAYOUTS



### 4 COLUMN LAYOUTS AND COMPLEX LAYOUTS



# Rule1 편집의 기본, 그리드를 이해하라

## 그리드의 종류

### 3 모듈 그리드

- 디자인 요소가 많아 복잡하거나 세로로 분할된 칼럼 그리드만으로는 구성하기 어려운 경우에 사용한다
- 칼럼 그리드를 상하로 나누는 시각 기준선을 만들고 사각형의 면을 만들어 지면을 구성하는 그리드이다.
- 대표적인 매체로는 신문을 들 수 있다.





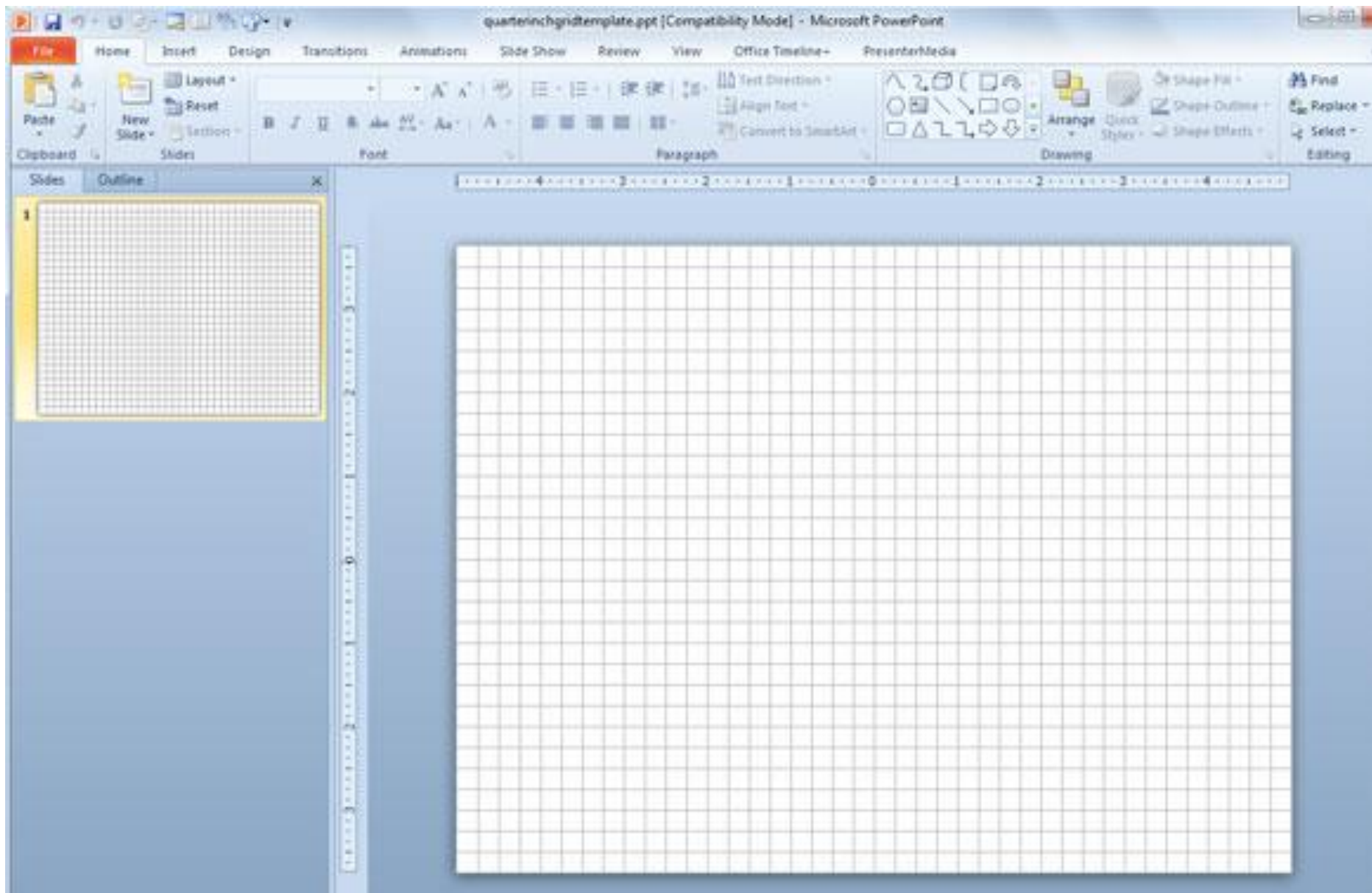
# Rule1 편집의 기본, 그리드를 이해하라

## 그리드의 가능성을 확인하라

그리드의 기본 속성은 반복이며 지배와 종속의 원리를 따른다. 이는 하나의 체계 안에 문자나 그림 등 요소들을 수용하며 지면의 가독성을 높이고 긴장감과 통일감을 준다.

하나의 그리드 속에서 매우 다양한 레이아웃을 파생시킨다. 지나치게 안정적이거나 무질서하지 않도록 조절하는 것이 매우 중요하며 비록 같은 그리드를 이용하더라도 미묘하고 폭 넓은 가능성이 있기 때문에 그 결과가 다양하게 나타날 수 있다.





# Rule1 편집의 기본, 그리드를 이해하라

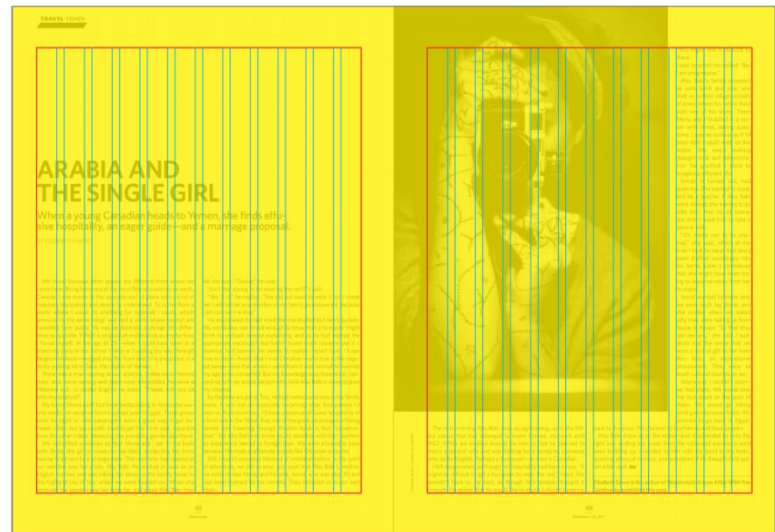
## 다양한 그리드를 확인하라

### ‘대칭 그리드를 사용한 시사지’

잡지와 경제지 같은 정보성이 많은 디자인은 다양한 변화를 위해 그리드 칼럼 수를 많이 나누는 편인데, 각 단마다 간격이 균등한 방식의 대칭 그리드를 이미지와 정보 위주의 페이지에서 다양한 방법으로 활용한다.

12단의 칼럼 수를 활용하면 역동적인 배치를 하면서도 전체적인 통일감을 유지할 수 있다.

▶ 12단의 그리드를 사용하여 오른쪽 페이지의 사진 크기를 임의로 계산하지 않고 그리드에 맞춰 배치하였으며 본문은 그리드의 반을 활용하여 2단 변형 그리드로 구성하여 일관성 유지





# Rule1 편집의 기본, 그리드를 이해하라

## 다양한 그리드를 확인하라

### '2단과 3단을 해결하는 6단 그리드'

여백을 주고 2단 그리드로 활용도 가능하고, 3단 그리드로 정보 위주의 페이지도 한번에 해결하는 등 다양한 응용이 가능하다. 통일감을 유지하면서 시각적인 반복과 변형을 할 수 있다.

