

LECTURE 3. 텍스트와 글꼴

3.1 강조 타자기로 작성된 문서에서 단어나 문장을 강조하기 위해 밑줄을 그은 모습을 자주 볼 수 있다. 라텍스에서 `\underline{...}` 명령을 이용해 밑줄을 그을 수 있지만 이 방법을 인쇄물에 사용하는 것은 권하지 않는다.

영어 인쇄물에는 강조하고자 하는 단어나 문장의 글자 모양을 ‘이탤릭 (italic)’으로 바꾸는 강조 방법이 주로 쓰인다. 라텍도 같은 강조 방법을 쓴다. 강조할 내용이 짧은 경우 `\emph{...}` 명령을 사용하고, 그렇지 않은 경우 같은 결과를 주는 `{\em ...}` 명령을 사용한다. 강조된 문장 안에서 다시 강조된 단어(다음 예에서 ‘normal’)나 문장은 이탤릭이 아니라 원래의 글자 모양을 가진다.

```
{\em If you use emphasizing inside a piece
of emphasized text, then \LaTeX{} uses the
\emph{normal} font for emphasizing.}
```

If you use emphasizing inside a piece of emphasized text, then L^AT_EX uses the normal font for emphasizing.

일본의 조판 방법을 많은 부분 관행으로 따르고 있는 한글 인쇄물의 경우 이탤릭 대신 고딕 혹은 돋움 계열로 글꼴 자체를 바꾸는 방법을 사용해 왔다. 이러한 관행을 탈피하려는 시도로 최근에는 ‘드러냄표’를 이용한 강조 방법도 쓰고 있다. 이것은 강조하고자 하는 어구에 점을 찍는 것이다. 한글 문서를 위한 1.2 라텍 파일 템플릿에서와 같이 `oblivoir` 클래스를 부르면 `\dotemph{...}` 명령으로 드러냄표를 쓸 수 있다.

가로쓰기에서는 `\dotemph{점을 글자 위에 찍으므로}` 傍점이 아니라 上점이 맞겠지만 관행적으로 방점이라 불려왔다.

가로쓰기에서는 점을 글자 위에 찍으므로 傍점이 아니라 上점이 맞겠지만 관행적으로 방점이라 불려왔다.

3.2 글자 크기 조판에서 문서의 글자 크기는 절대적 크기 또는 상대적 크기로 주어진다.

절대적 크기는 워드프로세서에서 주로 쓰인다. 툴바에 위치한 글자 크기 조절 창에서 여러 숫자들 중 하나를 선택하거나 직접 숫자를 입력할 때 사용된다. 글자의 크기를 바로 확인할 수 있다는 장점이 있지만 문서의 논리 구조는 완전히 무시되는 단점도 있다. 이렇게 만들어진 문서의 글자들을 모두 같은 비율로 키우거나 줄여야 한다고 상상해 보라. 여기에 드는 엄청난 시간과 수고는 누구라도 피하려 할 것이다.

논리 구조를 가진 문서에서 글자 크기는 상대적 크기, 즉 기본 글자 크기에 대한 상대값으로 주어진다. 기본 글자 크기보다 조금 큰 값, 큰 값, 많이 큰 값과 같은 식이다. 문서의 글자들을 모두 같은 비율로 키우거나 줄여야 하는 경우라도 기본 글자 크기만 바꿈으로써 해결할 수 있다.

라텍에서는 절대적 크기와 상대적 크기를 함께 쓸 수 있지만 문서의 논리 구조를 해치지 않기 위해 상대적 크기를 주로 쓴다. 다음 예에서 상대적 글자 크기를 지정하는 열 가지 라텍 명령들을 볼 수 있다. 기본 글자 크기를 주는 명령은 `\normalsize`이다. memoir 클래스에는 이외에도 가장 작은 크기의 `\miniscule` 명령과 가장 큰 크기의 `\HUGE` 명령이 있다.

```
{\tiny Smallest} {\scriptsize Very small}
{\footnotesize Smaller} {\small Small}
```

```
{\normalsize Normal} {\large Large}
{\Large Larger} {\LARGE Even larger}
```

```
{\huge Still larger} {\Huge Largest}
```

Smallest Very small Smaller Small

Normal Large Larger Even larger

Still larger Largest

위의 예를 보면 글자 크기를 지정하는 명령과 그 명령의 영향을 받는 단어가 모두 한 범위(중괄호 {...}) 안에 들어가 있다. 만약 글자 크기의 영향 범위를 중괄호로 묶어주는 것을 잊어버리면 문서의 그 이후가 모두 변경된 글자크기를 따르게 된다. 명령이 영향을 미치는 범위를 중괄호로 묶어주는 데 항상 주의하자.

3.3 글꼴 속성 글꼴 혹은 폰트를 다루는 일은 조판에서 매우 중요하다. 제대로 역할을 했을 때와 그렇지 못했을 때 모두 확연히 두드러진 결과가 나타난다는 점에서, 야구의 투수 또는 축구의 스트라이커에 비길 수 있다.

글꼴을 다루는 방법은 문서의 종류와 목적에 따라 달라져야 한다. 포스터나 책 표지에는 사람들의 주목을 끌기 위해 다양한 변화를 준 글꼴들을 많이 사용한다. 반면에 글이 판면의 대부분을 차지하는 문서라면 화려한 글꼴들이 도리어 가독성을 떨어뜨린다. 라텍은 후자의 경우를 위해 만들어진 조판 도구이다. 전자를 위한 조판 도구와 비교하는 것은 태블릿 PC와 노트북을 비교하는 것과 마찬가지로이다.

라텍은 글꼴 패밀리, 모양, 그리고 굵기의 세 가지 글꼴 속성을 이용해 글꼴을 다룬다. 절대적인 글자 크기 대신 상대적인 크기를 주로 사용하는 것과 마찬가지로 글꼴도 직접 글꼴 파일을 지정하는 방법 대신 글꼴 속성을 이용한 상대적 설정 방법을 선호한다. 이들 속성들은 다음 예가 보여주듯 서로 독립적으로 작동한다. 즉, 한 속성의 변화가 다른 두 속성에 영향을 미치지 않는다.

```
Mixing {\bfseries different series,
\textsf{families}}
and \textsl{\texttt{shapes,}}
{\scshape especially in one sentence,}
is usually \emph{highly inadvisable!}
```

Mixing **different series, families** and *shapes*, ESPECIALLY IN ONE SENTENCE, is usually **highly inadvisable!**
normal and **bold and slanted and back** again.

```
normal and {\bfseries bold and
\slshape slanted} and back} again.
```

세 가지 글꼴 속성을 모두 기본값으로 되돌리는 명령은 {\normalfont ...}이다. 내용이 짧을 경우 \textnormal{...}을 대신 쓸 수 있다. 이제 각 속성들에 대해서 살펴보자.

3.4 글꼴 패밀리 라텍은 기본으로 세 가지 글꼴 패밀리를 사용한다.

로만 패밀리(\rmfamily)에 대응되는 글꼴은 본문에 주로 쓰이는 세리프 글꼴이다. 획의 시작과 끝 부분에 있는 작은 돌출선을 '세리프(serif)'라 부르는데 '산세리프(sans serif)'는 세리프가 없다는 뜻이다. 산세리프 패밀리(\sffamily)에는 이름 그대로 산세리프 글꼴이 대응되는데 프레젠테이션에 많이 사용된다. 모든 글자들의 폭이 일정한 모노스페이스(monospace) 글꼴이 대응되는 타이프라이터 패밀리(\ttfamily)는 프로그램 소스를 출력하는 경우에 한해 한정적으로 사용된다.

```
{\rmfamily to switch to a Roman font,} \\  
{\sffamily to select a sans serif font,} \\  
{\ttfamily to switch to a typewriter font.}
```

to switch to a Roman font,
to select a sans serif font,
to switch to a typewriter font.

글꼴 패밀리를 바꾸는 \rmfamily, \sffamily, \ttfamily 명령은 한번 선언되면 문서의 그 이후에 계속 영향을 미치는 (선언형) 명령이다. 따라서 중괄호로 영향을 미치는 범위를 지정해주거나 새로운 선언형 명령을 주지 않는다면 바뀐 모양이 계속 유지된다. 내용이 짧은 경우 선언형 명령들 대신 \textrm{...}, \textsf{...}, 그리고 \texttt{...} 명령을 각각 사용할 수 있다.

oblivoir 클래스에서 한글을 사용하는 경우, 로만 패밀리에는 바탕 또는 명조 계열의 글꼴이 대응되고, 산세리프 패밀리에는 돋움 또는 고딕 계열의 글꼴이 대응된다. 타이프라이터 패밀리에는 손글씨 또는 고딕 계열의 글꼴들 중 폭이 일정한 글꼴이 대응된다.

```
\textrm{바탕 또는 명조} \\
\textsf{돋움 또는 고딕} \\
\texttt{폭이 일정한 손글씨 또는 고딕}

{\sffamily 폭이 다른 돋움 또는 고딕}과 \\
{\ttfamily 폭이 같은 돋움 또는 고딕}의 차이
```

```
바탕 또는 명조
돋움 또는 고딕
폭이 일정한 손글씨 또는 고딕

폭이 다른 돋움 또는 고딕과
폭이 같은 돋움 또는 고딕의 차이
```

3.5 글꼴 모양 라텍이 제공하는 글꼴 모양(shape)은 네 가지가 있다. 라틴 글꼴의 대표적인 모양 변화는 ‘이탤릭’으로 `\itshape` 명령을 이용해 바꿀 수 있다. 이탤릭과 비슷해서 혼동하기 쉬운 ‘기울어진(slanted)’ 모양은 `\slshape` 명령으로 바꾼다. 이탤릭은 독립된 글꼴 파일이 주어지는데 반해 기울어진 모양은 기본 모양과 동일한 글꼴 파일을 사용한다. 라틴 글꼴의 또 다른 모양 변화인 ‘작은 대문자(small caps)’ 모양은 `\scshape` 명령으로 바꾼다. 작은 대문자 모양을 위한 글자들은 기울어진 모양과 달리 기본 모양의 글꼴 파일 안에 독립된 글자 형태로 들어있는 경우가 많다.

아무런 변화가 없는 기본 모양은 `\upshape` 명령으로 지정한다. 지정된 모양에 맞는 글꼴이 없는 경우 다른 모양으로 대체된다. 글꼴 패밀리와 마찬가지로 내용이 짧은 경우 선언형 명령들 대신 `\textup{...}`, `\textit{...}`, `\textsl{...}`, 그리고 `\textsc{...}` 명령을 각각 사용할 수 있다.

```
{\upshape to switch to an upright font,} \\
{\itshape to select an italic shape,} \\
{\slshape to choose a font that is slanted,} \\
{\scshape to switch to Caps and Small Caps.}
```

```
to switch to an upright font,
to select an italic shape,
to choose a font that is slanted,
TO SWITCH TO CAPS AND SMALL CAPS.
```

한글은 물론 한자를 중심으로 한 동아시아 문자들의 경우 글꼴의 모양 변화는 거의 사용되지 않는다. 간혹 기울어진 모양을 포함한 문서도 있지만 동아시아 문자들의 타이포그래피를 전혀 고려하지 않고 라틴 문자들의 타이포그래피를 맹목적으로 답습한 것에 다름 아니므로 결코 바람직한 선택이 아니다.

3.6 글꼴 굵기 글자의 굵기(weight) 변화는 숫자 또는 이름으로 주어지는데, 라텍에서는 이름만 사용한다. 가장 대표적인 것은 ‘볼드(bold)’로 글자 형태는 그대로인 채 획의 굵기만 진하게 만든다. 라텍은 기본 굵기를 주는 `\mdseries` 명령 이외에 볼드를 주는 `\bfseries` 명령만 제공한다. 마찬가지로 내용이 짧은 경우 선언형 명령들 대신 `\textmd{...}`와 `\textbf{...}` 명령을 각각 사용할 수 있다.

```
{\mdseries to switch to medium weight,} \\
{\bfseries to select a boldface font.}
```

```
to switch to medium weight,
to select a boldface font.
```

이탤릭을 위한 독립된 글꼴 파일이 있듯이 볼드도 독립된 글꼴 파일로 주어진다. 하지만 자체 글꼴 디자인이 없으면 흉내조차 낼 수 없는 이탤릭에 반해 볼드는 자체 디자인이 없더라도 같은 글자를 여러 번 식자함으로써 비슷한 효과를 낼 수 있다. 이 방법은 최종 출력물의 품위를 낮추므로 피치 못할 경우를 제외하고는 사용하지 않는 것이 좋다. 즉, 볼드를 위한 글꼴 파일이 따로 없는 경우 볼드 사용을 가급적 자제하라는 뜻이다.

3.7 영문 글꼴 변경 T_XN_EX에서 글꼴 파일들을 글꼴 패밀리에 대응시키는 방법은 다음 예와 같다. 로만 패밀리, 산 세리프 패밀리, 타이프라이터 패밀리에 해당하는 명령은 각각 `\setmainfont`, `\setsansfont`, `\setmonofont` 이다. 이 명령들의 인자에는 주로 운영체제에서 사용하는 글꼴의 이름을 넣는다. 또한 이 명령들은 [1.3] 전처리부에 두는 것이 일반적이다.

```
\setmainfont[Mapping=tex-text]{Times New Roman}
\setsansfont[Mapping=tex-text]{Arial}
\setmonofont{Courier New}

{\rmfamily Times New Roman for a Roman font} \
{\sffamily Arial for a sans serif font} \
{\ttfamily Courier New for a monospace font}
```

<p>Times New Roman for a Roman font Arial for a sans serif font Courier New for a monospace font</p>
--

3.8 한글 글꼴 변경 oblivoir 클래스를 사용하는 경우, 문제는 조금 더 복잡하다. 영문자에 해당하는 글꼴 이외에 한글과 한자 글꼴도 고려해야 하기 때문이다. 그리고 장식용 글꼴 중에는 한자가 포함되지 않은 글꼴도 많기 때문에 경우에 따라 한자 글꼴을 한글 글꼴과 다른 것으로 지정해야 하는 경우가 있다. 한자가 함께 들어있는 한글 글꼴은 많지 않다는 사실을 기억하라. 한글 글꼴에 비해 한자 글꼴을 만드는데 시간과 비용이 많이 들기 때문이다.

oblivoir 클래스로 한글 문서를 작성할 때 글꼴 선택을 위해 고려해야 할 사항은 다음 중 하나이다.

1. 한글 글꼴을 반드시 지정한다. 적어도 바탕과 돋움에 해당하는 두 종류를 선택한다.
2. 영문자를 식자할 때 한글 글꼴의 것을 쓸 것인지 영문 글꼴의 것을 쓸 것인지 결정한다. 일반적으로 영문자는 영문 글꼴을 쓰는 것이 더 좋은 선택이지만 한글 글꼴과의 어울림을 고려하여야 한다.
3. 한자에 해당하는 글꼴을 필요하다면 지정한다.

기본으로 정해진 글꼴을 쓰는 것이 가장 좋은 선택일 수 있다. 그러나 한글 글꼴을 다른 것으로 바꿀 필요가 있다면 다음과 같이 하라.

```
\setkormainfont{HCR Batang}
\setkorsansfont{HCR Dotum}
```

이것은 본문 바탕 글꼴을 함초롬바탕으로, 그리고 본문 돋움 글꼴을 함초롬돋움으로 지정하는 예이다.

한글 글꼴을 선택할 때 주의해야 할 사항이 매우 많다. 예를 들면 한글 윈도에서는 `\setkormainfont` 명령의 인자로 한글식 글꼴 이름 “맑은 고딕”을 지정해도 상관없지만, 영문 윈도에서는 반드시 “Malgun Gothic”이라는 영어 이름을 사용해야 한다. 이것은 운영체제가 글꼴을 인식하는 방식에서 비롯되므로 직접 운영체제의 글꼴 폴더를 확인하거나 경험을 통해 알아가는 것이 좋다.

또다른 한 예로 볼드(굵은 모양) 글꼴을 별도로 가지고 있지 않은 글꼴이나 강조 명령 `\emph`를 쓸 때 다른 글꼴로 대체하기 위하여 다음과 같은 형식의 확장된 명령을 줄 수 있다.

```
\setkormainfont(Dotum)(Gungsoh){Batang}
```

위의 예는 본문 바탕 글꼴로 ‘윈도 바탕’을, 볼드 글꼴로 ‘윈도 돋움’을, 그리고 강조 명령 `\emph`에 해당하는 이탤릭 글꼴로 ‘윈도 궁서’를 지정한다.

3.9 임시 글꼴 변경 문서의 논리 구조를 해치기 때문에 바람직하지 않지만 글꼴을 잠시 변경할 일이 있을 때, 라틴 글꼴의 경우 `\fontspec` 명령, 그리고 한글 글꼴의 경우 `\hangulfontspec` 명령을 사용한다. 이 명령들은 앞의 예제들에서 사용한 글꼴 변경 명령들과 동일한 인자 및 옵션인자를 받아들인다.

```
{\fontspec{Minion Pro} Minion Pro} and
{\fontspec{Myriad Pro} Myriad Pro}
```

Minion Pro and Myriad Pro

```
{\hangulfontspec{Malgun Gothic} 맑은 고딕}과
{\hangulfontspec{Gungsuh} 궁서}
```

맑은 고딕과 궁서

3.10 글꼴 변경 옵션인자 글꼴 변경 명령에 사용되는 옵션인자들은 그 수가 너무 많고 내용도 복잡하다. 위의 예들에서 자주 사용된 `Mapping=tex-text` 만 살펴보자. 이 옵션은 [1.10]의 엔대시(-), 엠대시(-), 그리고 [1.9] 따옴표 등을 적절한 글자들로 대체하는 역할을 한다. 하지만 프로그램 소스를 출력하는데 주로 쓰이는 타이프라이터 패밀리에 이 옵션을 주는 것은 바람직하지 않다.

```
{\fontspec{Georgia}
`endash' -- ``emdash" ---}
{\fontspec[Mapping=tex-text]{Georgia}
`endash' -- ``emdash'' ---}
```

`endash' -- ``emdash" --- `endash' - "emdash" -

글꼴에 관한 사항을 상세히 익히는 데는 많은 경험과 숙련이 필요하다. 알아야 할 내용도 매우 많다. 그러나 글꼴을 잘 선택하는 것이 문서의 품위를 유지하는 중요한 요인임을 강조해둔다. 원칙은 단 한 가지이다.

“하나하나로는 아름다워보이는 글꼴을 너무 많이 사용하는 것은 지나치게 화장을 한 것과 같다.”

3.11 과제 [2.7] 과제에서 만든 영문 문서의 본문 글꼴을 ‘Times New Roman’, ‘Minion Pro’, 그리고 ‘Palatino Linotype’으로 바꾸어 조판한 후 그 결과를 비교하라. 만약 ‘Palatino Linotype’가 없는 경우 본문 글꼴로 가장 적합하다고 생각하는 글꼴을 대신 선택하라. 또한, [2.7] 과제에서 만든 한글 문서의 본문 글꼴을 ‘나눔 명조’ 및 ‘바탕’으로 바꾸어 조판한 후 그 결과를 비교하라.