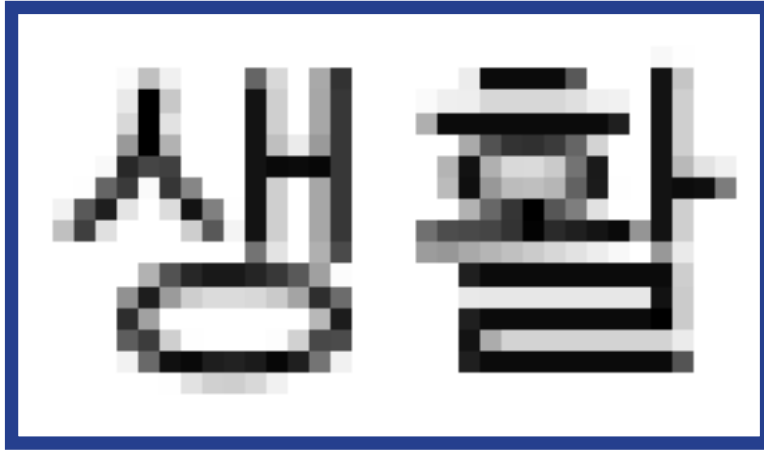


U돋움과 렉시굴림 폰트 비교

1. 우분투에서 힌팅이 들어가지 않은 U돋움의 상태

생활



우분투 U돋움의 12pt 모습(좌)과 8배 확대 모습(우)

: 폰트 렌더링 환경에 의해 자동으로 안티알리아싱 처리가 되어 나옴으로써 같은 굵기의 세로획이 서로 다른 농도의 그레이를 가져 균일하지 않게 보인다.

‘활’과 같이 획 수가 많은 글자에서 획끼리 붙는 현상도 발생하여 글자를 제대로 알아볼 수 없다.

1. 다음은 우분투에서 기본 글꼴로 많이 사용되고 있는 U돋움이다.
(글꼴다듬기에서 '그레이스케일'의 힌팅단계가 '살짝'으로 되어있는 상태에서 살펴보았다)
U돋움은 힌팅이 되어있지 않기 때문에 전체적으로 번져보이게 될 뿐만 아니라, 획이 정리가 제대로 되어있지않아 붙음현상이 일어나글자를 정확하게 알아보기 힘들다.

2. 우분투에서 힌팅이 들어가지 않은 렉시굴림의 상태



우분투 렉시굴림의 12pt 모습(좌)과 8배 확대 모습(우)

: U돋움과 마찬가지로, 폰트 렌더링 환경에 의해 자동으로 안티알리아싱 처리가 되어 나옴으로써 같은 굵기의 세로획이 서로 다른 농도의 그레이를 가져 균일하지 않게 보인다.

‘할’과 같이 획 수가 많은 글자에서 획끼리 붙는 현상 또한 발생하지만 글자를 알아볼 수 있다.

2. 다음은 우분투에서 살펴본 렉시굴림이다. (마찬가지로, 글꼴다듬기에서 '그레이스케일'의 힌팅단계가 '살짝'으로 되어있는 상태이다)

힌팅이 되어있지 않기 때문에 전체적으로 번져보이게 된다. 그러나 U돋움처럼 획 간의 붙음 현상은 일어나지 않는 것을 알 수 있다.

3. 우분투에서 벡터스크린힌팅이 적용된 렉시굴림의 상태

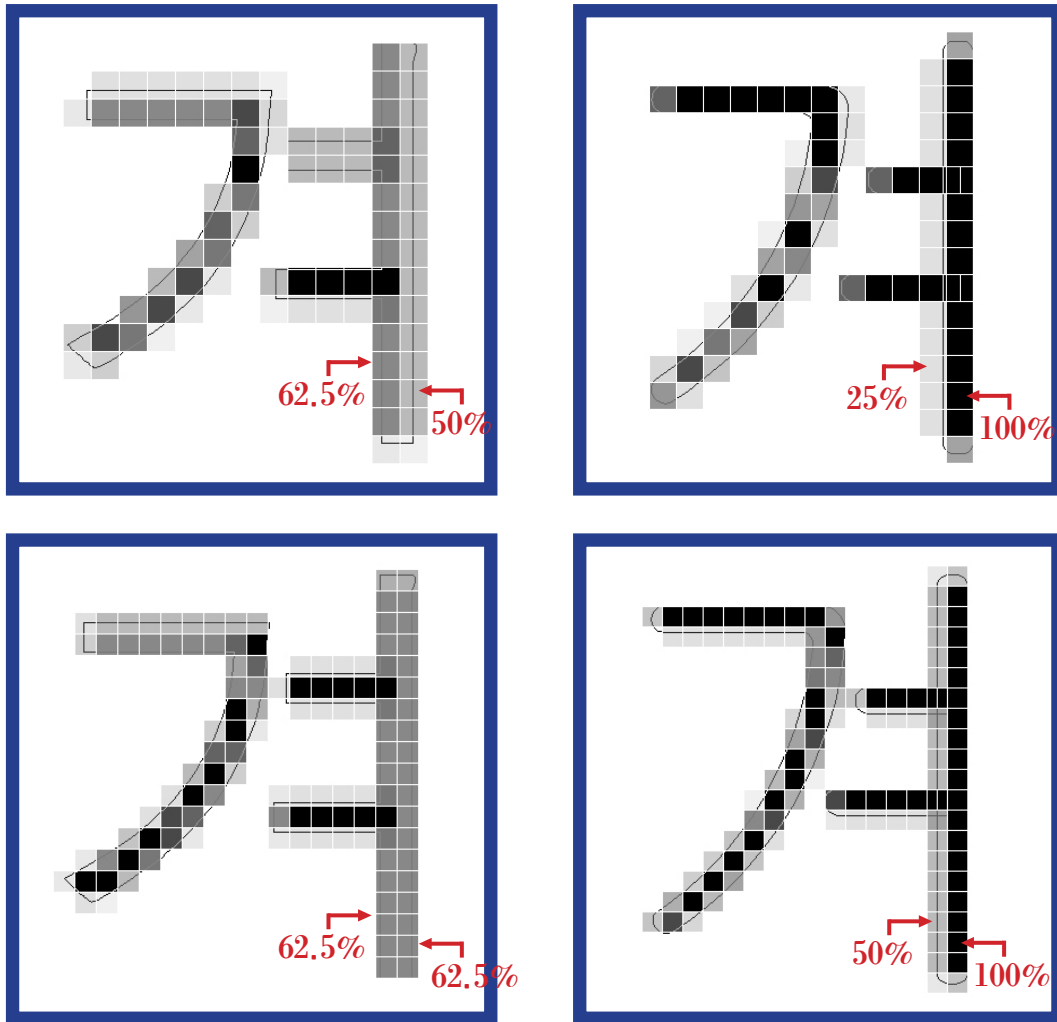
생활



우분투 렉시굴림의 12pt 모습(좌)과 8배 확대 모습(우)
: 벡터스크린힌팅이 적용되었기 때문에 획의 굵기가 제대로 표현되었고
균일해졌음을 알 수 있다.

3. 벡터스크린힌팅이 적용된 렉시굴림의 모습이다. (글꼴 다듬기에서 '그레이스케일'의 힌팅단계가 '충분'으로 되어있는 상태에서 살펴보았다)
벡터스크린힌팅이 되어있기 때문에 획의 굵기가 균일하게 나타날 뿐만 아니라 글자의 획이 정리되어 획 간의 붙음 현상은 일어나지 않는다.

4. U돋움과 벡터스크린hinting이 적용된 렉시굴림의 비교



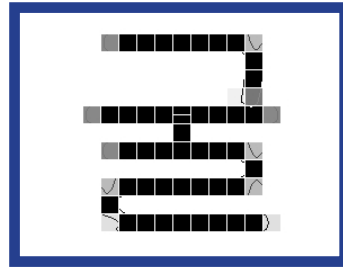
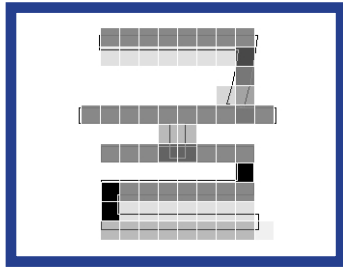
12pt U돋움(좌), 렉시굴림(우), 16pt U돋움(좌), 렉시굴림(우)의 확대모습 비교

4. 작은 사이즈에서는 글자의 기둥에 적어도 블랙픽셀이 하나정도 그리드피트 되어있어야 명확하게 나타난다. 그런데 12pt상태인 좌측 상단의 U돋움을 살펴보면 모음의 기둥이 그레이픽셀 두개(62.5%, 50%)로 퍼져서 나타난다.

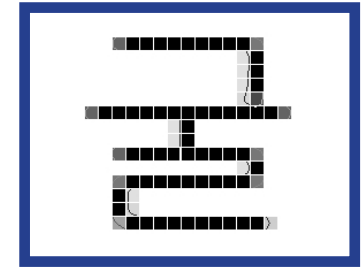
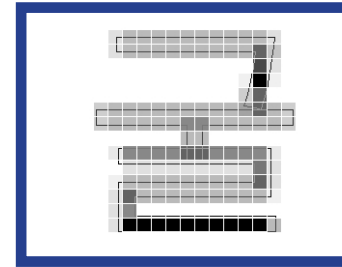
그에 반해 렉시굴림은 블랙픽셀을 중심으로 25%의 그레이픽셀을 더함으로써 기둥의 굵기를 표현하였다. 또한 글자의 사이즈가 커짐에 따라 그레이픽셀의 농도를 증가하여 표현함으로써 기둥의 굵기를 나타내주었다.

사이즈별로 비교한 U돋움과 힌팅처리된 렉시굴림의 모습

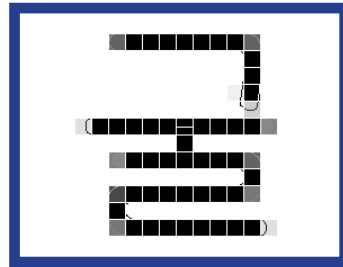
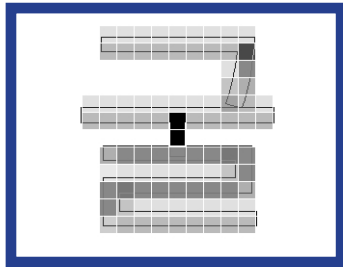
9pt
(12px)



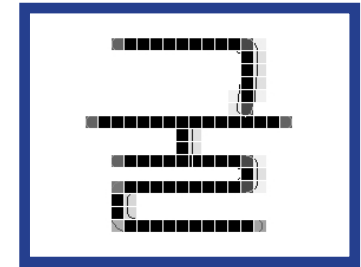
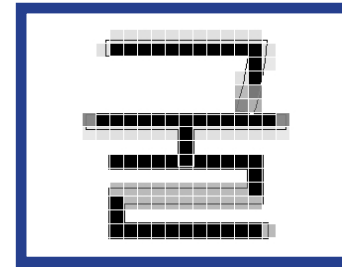
12pt
(16px)



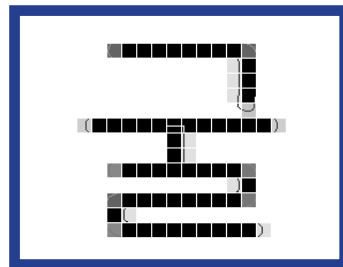
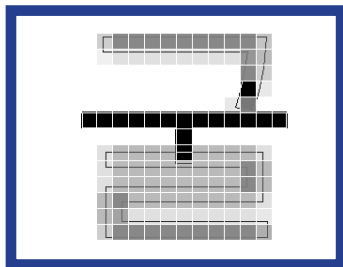
10pt
(13px)



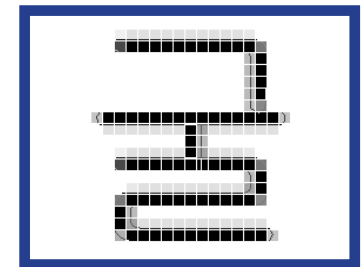
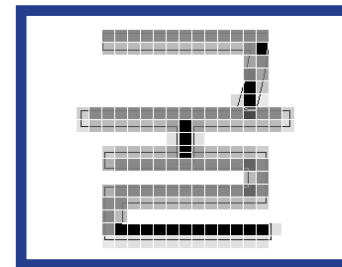
13pt
(17px)



11pt
(15px)



14pt
(19px)



U돋움

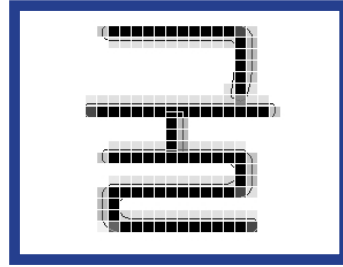
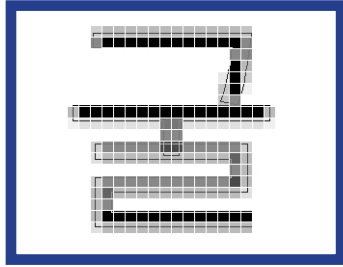
렉시굴림

U돋움

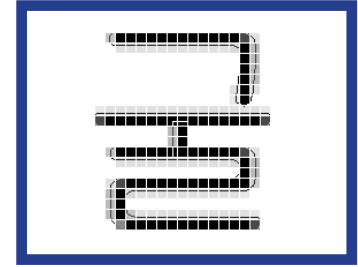
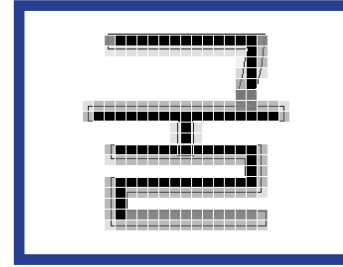
렉시굴림

사이즈별로 비교한 U돋움과 힌팅처리된 렉시굴림의 모습

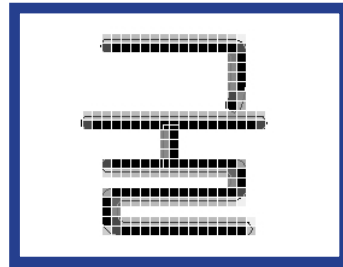
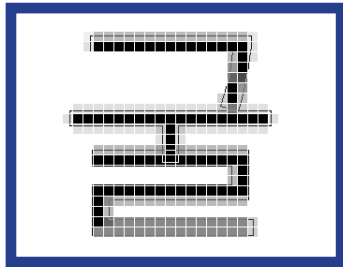
15pt
(20px)



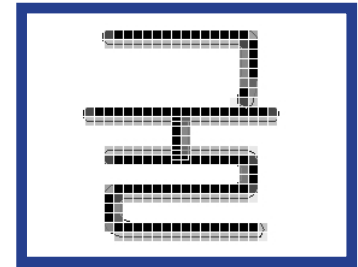
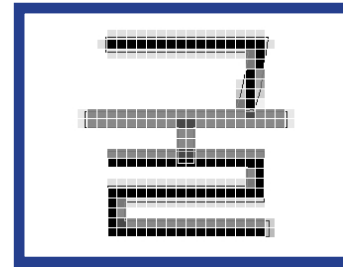
17pt
(23px)



16pt
(21px)



18pt
(24px)



U돋움

렉시굴림

U돋움

렉시굴림

OpenOffice에서의 U돋움과 힌팅처리된 렉시굴림 비교

