

FreeHand MX 사용 설명서

Macromedia FreeHand MX



이 설명서뿐 아니라 여기에서 설명하는 소프트웨어는 라이선스하에 공급되며, Macromedia, Inc.의 사전 서면 허가 없이 전체 또는 부분적인 내용에 대해 전자적 또는 기계 관독이 가능한 어떤 형태로도 복사, 사진 복사, 재발행, 번역 또는 변환할 수 없습니다. Macromedia, Inc.는 이 설명서에 나타날 수 있는 오류나 잘못된 정보에 대해 책임을 지지 않습니다.

상표

Allaire, Authorware, ColdFusion, Contribute, Director, Dreamweaver, Fireworks, Flash, Fontographer, FreeHand, HomeSite, Jrun, Kawa, Macromedia, Macromedia M Logo & Design, Macromedia Contribute, Macromedia Flash, Macromedia Flash Communication Server, Macromedia Flash Remoting, Roundtrip, Roundtrip HTML, SoundEdit, Shockwave, UltraDev, what the web can be 및 Xtra는 Macromedia, Inc.의 상표이며 미국이나 기타 다른 국가의 관할권에 등록되어 있습니다. Macromedia, Inc.는 이 목록에 나타나지 않은 Macromedia 상표, 서비스 마크, 상표 이름, 제품 이름 또는 로고에 대한 권리를 고려하지 않습니다. 이 설명서에 포함된 기타 업체의 상표, 상표 이름, 제품명 및 로고는 각각 해당 업체의 상표 또는 등록상표일 수 있습니다.

이 설명서에는 Macromedia의 관리하에 있지 않은 기타 업체의 제품 및 서비스와 관련한 정보가 포함되어 있습니다. Macromedia는 편의상 이러한 정보를 제공하나 이것이 타사 제품 및 서비스의 콘텐츠나 수행에 대한 책임 보증을 의미하는 것은 아닙니다.

Apple 제한 사항

APPLE COMPUTER, INC.는 동봉한 컴퓨터 소프트웨어 패키지, 패키지의 시장성 또는 특정 목적에의 적합성과 관련해 명시적 또는 묵시적으로 어떠한 보증도 하지 않습니다. 일부 주에서는 묵시적 보증의 예외 규정을 허용하지 않습니다. 위 예외 규정이 귀하에게 적용되지 않을 수도 있습니다. 본 보증은 특정한 법적 권리를 제공합니다. 귀하는 주에 따라 다른 권리를 보유할 수 있습니다.

제품 번호 ZFH11M100K

감사의 뜻

저술: Dale Crawford, Tonya Estes

편집자: Mary Ferguson, Rosana Francescato, Rebecca Godbois, Anne Szabla

편집 관리: Rosana Francescato

프로젝트 관리: Gary White

제작: Chris Basmajian, Aaron Begley, Caroline Branch, Benjamin Salles

제작 관리: Patrice O'Neill

선임 로컬라이제이션 관리자: Sami Kaied

로컬라이제이션 프로젝트 관리자: Gloria Figueroa

로컬라이제이션 제작 전문가: Seungmin Lee

로컬라이제이션: (주)인우기술 한글화사업부

도움을 주신 분들: Melana Orton, Delores Highsmith, David Spells, David Morris, David Halpin

Macromedia, Inc.
600 Townsend St.
San Francisco, CA 94103

목 차

소 개

시작하기	7
시스템 요구 사항	7
FreeHand 설치 및 실행	8
FreeHand 제거	8
FreeHand 학습 자료	9
FreeHand MX의 새로운 기능	10

제 1 장

FreeHand 기초	13
벡터 그래픽과 비트맵 이미지	13
Macromedia Studio MX 인터페이스	13
문서 윈도우	15
패널 사용	15
툴바 사용	22
환경 설정 사용	25
도구 설명 사용	27
엑스트라 사용 및 관리	27
문서 보기 설정	28
마우스 오른쪽 단추 사용(Windows)	33
단축키 빠른 참조 목록 인쇄	35
환경 사용자 정의	35

제 2 장

문서 설정	43
문서 패널 사용	43
페이지 작업	44
마스터 페이지 작업	50
눈금자 사용	52
격자 및 안내선 사용	54
문서 만들기 및 열기	58
링크 및 포함	62
글꼴 대체 처리	65
메일 전송(Windows)	67
AppleScript를 사용하여 FreeHand 자동화(Macintosh)	67
마법사로 작업(Windows)	68

제 3 장

그리기	69
벡터 그래픽	69
사각형, 타원형 및 선 그리기	74
다각형과 별 그리기	77
나선형과 원호 그리기	79
자유 변형 경로 그리기	81
펜 도구 및 베지어 도구로 그리기	84
경로 편집	86
도표 및 픽토프래프 만들기	96
동적으로 객체 연결	102
그래픽 호스 도구로 그리기	103

제 4 장

객체 작업	107
객체 패널 사용	107
객체 선택	109
객체 이동	112
객체 복사	115
객체 그룹화	119
객체 배열	123
객체에 이름 및 노트 추가	124
전체 변경	124
경로 결합	127
클리핑 경로 작업	132
경로 확장	134
경로 삽입	135
객체 변형	136
작업 실행 취소	145
기본 속성 변경	146

제 5 장

색상 사용	147
객체에 색상 적용	147
별색 및 배합 색상	149
색상 공간	149
색상 혼합기 패널 사용	150
농도 패널 사용	152
견본 패널 사용	153
색상 편집	161
색상 내보내기	164

제 6 장

획과 채우기 사용	165
객체에 획과 채우기 추가	165
획에 속성 적용	166
채우기에 속성 적용	177

제 7 장

특수 효과	193
객체에 라이브 특수 효과 추가.....	193
객체 돌출	205
블렌드 사용.....	212
객체나 경로에 점 추가.....	216
객체나 경로 거칠게 나타내기	216
어안 렌즈 효과 적용.....	217
객체나 경로 구부리기 또는 팽창시키기	218
투시 생성	227

제 8 장

문자 사용	233
텍스트 생성.....	233
텍스트 블록 사용	234
텍스트 가져오기.....	237
텍스트 선택.....	238
텍스트 모양.....	238
텍스트 블록 링크	239
텍스트 편집	240
문자 조정 도구 사용.....	246
정밀한 문자 사양 설정	248
탭, 들여쓰기 및 여백 설정	259
단락 정렬 및 단락 패선 추가.....	265
텍스트와 텍스트 블록에 색상 적용	267
문자 속성 복사.....	268
열, 행 및 표 작업.....	268
텍스트 스타일 사용	272
텍스트 효과 적용	276
텍스트를 경로로 변환	285

제 9 장

레이어, 심볼 및 스타일 사용	287
레이어 사용.....	287
라이브러리 패널 사용	295
스타일 사용.....	299

제 10 장

가져온 아트웍 사용.....	307
그래픽 가져오기.....	307
가져오기 파일 포맷	308
FreeHand에서 비트맵 이미지 작업	316
Fireworks를 실행하여 가져온 비트맵 이미지 편집	318
다른 외부 편집기를 사용하여 비트맵 편집.....	320
비트맵 추적.....	321
벡터 그래픽을 비트맵 이미지로 변환.....	324
비트맵 이미지 자르기	324

제 11 장

웹 그래픽 및 애니메이션 만들기	325
객체 및 텍스트에 URL 첨부	325
웹용 아트웍 압축	326
FreeHand 문서를 HTML로 제작	327
객체 및 텍스트 애니메이션	329
Flash 액션 할당	330
액션 도구 사용	332
Flash 동영상 사용	333
SWF 파일 제어	336

제 12 장

파일 저장 및 내보내기	339
파일 저장	339
IPTC 파일 정보 추가	340
내보내기 파일 포맷	340
파일 내보내기	343
벡터 아트웍 내보내기	348
비트맵 이미지 내보내기	350
PDF 파일 내보내기	356
텍스트 내보내기	359

제 13 장

색상 관리	361
색상 관리 전략	362
모니터 색상을 시각적으로 보정	363
Kodak Digital Science 및 Apple ColorSync CMS 사용	365
선택한 이미지에 대한 RGB 이미지 색상 관리	368
색상표 사용	370

제 14 장

인쇄	373
문서 인쇄	373
인쇄 미리 보기 사용	378
출력 영역 정의	380
글꼴 인쇄	381
선택한 객체에 하프톤 설정 적용	383
출력 장치 선택	383
빠른 인쇄를 위한 지침	384

색인	387
----------	-----

소 개

시작하기

Macromedia FreeHand MX는 벡터 기반의 그리기 응용 프로그램입니다. FreeHand를 사용하면 선명하고 정교한 원래 이미지 상태를 잃지 않고 크기를 마음대로 조절할 수 있으며 어떤 해상도에 서도 인쇄할 수 있는 벡터 그래픽을 만들 수 있습니다.

FreeHand를 사용하여 로고나 광고 배너와 같은 인쇄 및 웹용 일러스트레이션을 만들 수 있습니다. 또한 직접 제작한 아트웍을 Macromedia Flash 애니메이션으로 변환할 수도 있습니다.

FreeHand 사용자 인터페이스에는 Macromedia Dreamweaver, Fireworks, Flash와 같은 기타 Macromedia 제품과 관련된 작업 공간과 도구 패널이 포함되어 있으므로 통합된 진정한 의미의 인쇄 및 웹 솔루션을 제공합니다. 또한 FreeHand 환경을 떠나지 않고도 Macromedia Flash Player 윈도우에서 FreeHand 문서를 보고 테스트할 수 있습니다.

시스템 요구 사항

FreeHand는 Microsoft Windows 및 Macintosh 운영 체제에서 모두 실행됩니다. 설치 프로그램은 별도의 CD로 제공됩니다. FreeHand를 설치하고 응용 프로그램을 사용하려면 다음과 같은 하드웨어 및 소프트웨어가 필요합니다.

- Windows의 경우: Windows 98SE, Windows ME, Windows 2000, Windows NT 버전 4(서비스 팩 6), Windows XP가 실행되는 Intel Pentium II 프로세서(300MHz 이상) 또는 동급, 운영 체제의 요구 사항을 충족시키는 충분한 RAM과 64MB의 응용 프로그램 메모리(128MB 권장), 70MB의 사용 가능한 하드 디스크 공간, CD-ROM 드라이브, 1024x768 픽셀 해상도와 16비트 디스플레이를 지원하는 컬러 모니터(수천 색상, 수백만 색상 권장), Type 1 글꼴 사용을 위한 Adobe Type Manager 버전 4 이상, PostScript Level 2 호환 프린터 이상(권장).
- Macintosh의 경우: Mac OS 9.1 이상 또는 Mac OS 10.1 이상이 실행되는 Power Macintosh G3 이상 시스템, 운영 체제의 요구 사항을 충족시키는 충분한 RAM과 64MB의 응용 프로그램 메모리, 70MB의 사용 가능한 하드 디스크 공간, CD-ROM 드라이브, 1024x768 픽셀 해상도와 16비트 디스플레이를 지원하는 컬러 모니터(수천 색상, 수백만 색상 권장), Type 1 글꼴 사용을 위한 Adobe Type Manager 버전 4 이상(Mac OS 9.x), PostScript Level 2 호환 프린터 이상(권장), QuickTime 6(Mac OS 9.x).

FreeHand 설치 및 실행

이 단원에서는 FreeHand를 하드 디스크에 설치하는 방법과 이 응용 프로그램을 시작하는 방법에 대해 설명합니다.

시작하기 전에 자신의 컴퓨터가 7페이지의 "시스템 요구 사항"에서 설명한 시스템 요구 사항을 만족하는지 확인하십시오. 최신 정보를 보려면 FreeHand CD에 있는 읽어보기 문서를 참조하십시오.

Windows에서 FreeHand를 설치 및 실행하려면:

- 1 바이러스 예방 프로그램이 실행되지 않도록 합니다.
- 2 컴퓨터의 CD-ROM 드라이브에 FreeHand CD를 넣습니다.
- 3 화면의 지시를 따릅니다. FreeHand 설치 프로그램은 등록 카드에 있는 일련 번호를 입력하라는 메시지를 표시합니다.
- 4 시작 > 프로그램 > Macromedia > Macromedia FreeHand MX를 선택하여 FreeHand를 실행합니다.

Macintosh에서 FreeHand를 설치 및 실행하려면:

- 1 컴퓨터의 CD-ROM 드라이브에 FreeHand CD를 넣습니다.
- 2 Apple 메뉴에서 조절판 > 파일 관리자를 선택합니다.
- 3 바이러스 예방 프로그램이 실행되지 않도록 하고 컴퓨터를 다시 시작합니다.
데스크탑에 CD 폴더가 나타납니다.
- 4 FreeHand MX 폴더를 엽니다.
- 5 FreeHand MX 설치 프로그램 아이콘을 두 번 클릭하여 FreeHand 설치 프로그램을 실행합니다.
- 6 화면의 지시를 따릅니다. FreeHand 설치 프로그램은 등록 카드에 있는 일련 번호를 입력하라는 메시지를 표시합니다.
설치가 완료되면 데스크탑에 FreeHand 폴더가 열립니다.
- 7 지시가 있으면 컴퓨터를 다시 시작합니다.

FreeHand 제거

FreeHand를 제거하려면 프로그램 추가/제거(Windows) 또는 설치 프로그램(Macintosh)을 사용하여 시스템에서 모든 FreeHand 파일을 제거해야 합니다.

Windows에서 FreeHand를 제거하려면:

- 1 시작 > 설정 > 제어판을 선택합니다.
- 2 프로그램 추가/제거를 두 번 클릭합니다.
- 3 현재 설치된 프로그램 목록에서 Macromedia FreeHand MX를 선택합니다.
- 4 변경/제거 단추를 클릭합니다.
- 5 화면의 지시를 따릅니다.
모든 FreeHand MX 프로그램 파일이 시스템에서 제거됩니다.

Macintosh에서 FreeHand를 제거하려면:

- 1 컴퓨터의 CD-ROM 드라이브에 FreeHand CD를 넣고 설치 프로그램을 실행합니다.
- 2 팝업 메뉴는 옵션을 선택하라는 메시지를 표시합니다. Uninstall을 선택합니다.
- 3 화면의 지시를 따릅니다.

주의: 사용자 정의 설치를 사용하여 FreeHand를 기본 폴더가 아닌 다른 폴더에 설치한 경우 제거 시 동일한 폴더를 지정해야 합니다.

설치 프로그램은 시스템에서 모든 FreeHand MX 응용 프로그램 파일을 제거합니다.

FreeHand 학습 자료

FreeHand MX에는 프로그램을 신속하게 배우고 고유한 FreeHand 일러스트레이션을 능숙하게 만들 수 있도록 도와주는 다양한 자료가 포함되어 있습니다. 이러한 자료에는 사용자 안내서인 FreeHand 사용 설명서가 있습니다. 이 사용자 안내서는 도움말 시스템과 응용 프로그램 CD에 있는 PDF 파일 형식으로 제공됩니다.

또한 Macromedia는 응답 패널을 통해 유용한 정보를 제공합니다. 응답 패널을 사용하면 Macromedia 웹 사이트의 최신 정보에 쉽게 액세스할 수 있습니다. FreeHand 지원 센터 웹 사이트인 www.macromedia.com/support/freehand/에서는 지원 및 문제 해결 정보를 제공합니다. 디자이너/개발자 센터인 www.macromedia.com/kr/desdev에서는 기술을 향상시키고 새로운 기술을 익히는 데 도움이 되는 정보를 제공합니다.

FreeHand 학습

FreeHand를 처음 사용하거나 일부 기능만 사용해 보았다면 학습을 먼저 시작하십시오. 학습에서는 FreeHand의 주요 기능을 소개하며 별도의 예제를 통해 직접 실습해 볼 수 있습니다.

학습을 보려면:

- 1 인터넷이 연결된 상태에서 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 도움말 > FreeHand MX 학습을 선택합니다.
 - 윈도우 > 응답을 선택합니다. 응답 패널에서 자습서 링크를 선택합니다.
브라우저 윈도우는 "FreeHand MX 학습" 웹 페이지를 표시합니다.
- 2 목록에 있는 학습 중 하나를 선택합니다.

FreeHand 자습서

FreeHand 자습서를 보면 사용자가 직접 FreeHand 일러스트레이션을 제작함으로써 FreeHand 작업 흐름을 실습 위주로 소개합니다. 자습서에 포함된 여러 단계는 FreeHand MX의 새로운 많은 기능과 관련된 내용입니다. 이 자습서를 진행하려면 FreeHand 학습에서 다른 내용을 이해하고 있어야 합니다.

자습서를 보려면:

- 1 인터넷이 연결된 상태에서 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 도움말 > FreeHand MX 학습을 선택합니다.
 - 윈도우 > 응답을 선택합니다. 응답 패널에서 자습서 링크를 선택합니다.
브라우저 윈도우는 "FreeHand MX 학습" 웹 페이지를 표시합니다.
- 2 자습서 링크를 선택합니다.

FreeHand MX의 새로운 기능

인쇄용이나 웹용 또는 인쇄와 웹 겸용 일러스트레이션을 디자인할 경우 FreeHand MX는 FreeHand의 사용 편의성, 창조성, 강력한 성능 등이 더욱 개선된 새로운 기능을 제공합니다.

표준 및 상호 작용

FreeHand MX는 작업 흐름을 간소화하고 작업 공간을 보다 효과적으로 사용할 수 있도록 새로운 사용자 인터페이스를 제공합니다. Dreamweaver MX, Flash MX, Fireworks MX를 비롯한 다른 Macromedia Studio MX 제품을 사용해 본 경험이 있다면 이 새로운 인터페이스를 통해 보다 쉽게 FreeHand를 배울 수 있습니다.

패널 그룹화/탭 패널은 사용하기 편리하도록 응용 프로그램 윈도우의 오른쪽 가장자리에 도킹되어 있습니다. 이러한 사용자 정의 가능한 패널 그룹을 이동, 분리 또는 결합할 수 있습니다. 자세한 내용은 15페이지의 "패널 사용"을 참조하십시오.

객체 패널 객체 패널은 상황에 따라 달라지는 패널로서 선택한 객체나 텍스트의 속성을 보거나 편집할 수 있습니다. 자세한 내용은 107페이지의 "객체 패널 사용"을 참조하십시오.

Flash 실행 및 편집 이제 FreeHand에서 Flash를 실행하여 Flash에서 가져온 동영상상을 편집할 수 있습니다. 자세한 내용은 334페이지의 "가져온 Flash 동영상 편집"을 참조하십시오.

Fireworks 실행 및 편집 비트맵 파일을 편집할 경우 FreeHand에서 Macromedia Fireworks를 자동으로 실행할 수 있습니다. 그러면 Fireworks 비트맵 편집 도구를 사용하여 이미지를 수정하거나 변경 사항을 신속하게 최적화할 수 있습니다. 이 두 가지 응용 프로그램을 함께 사용하면 보다 능률적으로 그래픽을 편집하고 디자인할 수 있습니다. 자세한 내용은 318페이지의 "Fireworks를 실행하여 가져온 비트맵 이미지 편집" 및 319페이지의 "Fireworks를 실행하여 비트맵 이미지 최적화"를 참조하십시오.

응답 패널 응답 패널을 사용하면 자습서, 학습, 기술노트, 기타 유용한 정보 등 Macromedia 웹사이트 콘텐츠에 신속하게 액세스할 수 있으므로 보다 효과적으로 작업할 수 있습니다. 자세한 내용을 알아보려면 21페이지의 "응답 패널"을 참조하십시오.

강력한 일러스트레이션

FreeHand MX를 한층 더 강력한 일러스트레이션 도구로 만드는 여러 새로운 기능이 제공됩니다.

돌출 도구 새로운 돌출 도구를 사용하여 객체에 3D 돌출 효과를 적용할 수 있습니다. 자세한 내용을 알아보려면 205페이지의 "객체 돌출"을 참조하십시오.

여러 획과 채우기 FreeHand MX를 사용하여 객체에 하나 이상의 획 또는 채우기를 적용할 수 있습니다. 이로써 일러스트레이션 작업에 새로운 잠재성을 열어 주었습니다. 165페이지의 "객체에 획과 채우기 추가"를 참조하십시오.

라이브 래스터 효과 및 투명도 라이브 래스터 효과는 Fireworks와 같은 사진 편집 소프트웨어에서 사용되는 일부 이미지 수정 도구와 유사하게 작동합니다. 이 효과는 객체에 적용되어 객체 속성처럼 작동하지만 객체 자체를 수정하지는 않습니다. 자세한 내용은 198페이지의 "라이브 래스터 효과 적용"을 참조하십시오.

투명도 효과는 획과 채우기의 전체 또는 일부를 투명하거나 반투명하게 보이게 합니다. 자세한 내용을 알아보려면 204페이지의 "투명도 효과 속성 사용"을 참조하십시오.

라이브 벡터 효과 라이브 벡터 효과는 객체에 적용되어 객체 속성처럼 작동하지만 객체 자체를 수정하지는 않습니다. FreeHand의 일부 다른 객체 수정 기능과 유사하게 작동합니다. 자세한 내용은 194페이지의 "라이브 벡터 효과 적용"을 참조하십시오.

블렌드 도구 이제 훨씬 수월하게 블렌드를 적용할 수 있습니다. 블렌드 도구를 사용하면 두 개의 블렌드 모양 사이로 선을 드래그하여 블렌드를 만들 수 있습니다. 213페이지의 "블렌드 도구 사용"을 참조하십시오.

붓글씨 획 이 새로운 기능을 이용하여 아름다운 붓글씨 획 효과를 벡터 객체의 일부로 표현할 수 있습니다. 자세한 내용은 173페이지의 "붓글씨 획 속성 사용"을 참조하십시오.

지우개 도구 새로운 지우개 도구를 사용하여 벡터 객체의 원하는 부분을 지울 수 있습니다. 자세한 내용은 알아보려면 95페이지의 "경로 지우기"를 참조하십시오.

이미지 알파 채널 FreeHand MX를 사용하면 일반적인 비트맵 이미지 파일의 알파 채널을 완벽하게 가져와 표시할 수 있습니다. 316페이지의 "FreeHand에서 비트맵 이미지 작업"을 참조하십시오.

새로운 그라데이션 채우기 FreeHand MX에 사각형 그라데이션 채우기와 원뿔형 그라데이션 채우기가 새롭게 추가되었습니다. 또한 그라데이션 채우기에 새로운 옵션이 추가되었습니다. 자세한 내용은 179페이지의 "그라데이션 채우기 속성 사용"을 참조하십시오.

향상된 브러쉬 기능 둥근 모서리 속성을 통해 브러쉬가 적용된 경로를 만들면 뾰족한 모서리를 감싸기 때문에 보다 부드럽고 자연스럽게 보입니다. 브러쉬에 대한 내용을 알아보려면 169페이지의 "브러쉬 획 속성 사용"을 참조하십시오.

웹 관련 기능

FreeHand MX의 새로운 기능 및 향상된 기능을 통해 웹 사이트 구성 요소의 계획, 구성 및 개발 작업을 보다 효율적으로 진행할 수 있습니다. 이러한 추가 기능과 함께 FreeHand MX는 웹 개발을 처음 시작하는 사용자와 Macromedia Studio MX 작업 흐름을 처음 접하는 사용자에게 적합한 도구입니다.

연결자 도구 연결자 도구를 사용하면 동적으로 객체를 연결하는 연결 선을 그릴 수 있습니다. 문서 윈도우에서 연결된 객체를 이동하면 연결 선은 자동으로 조정됩니다. 연결자 도구에 대한 자세한 내용은 102페이지의 "동적으로 객체 연결"을 참조하십시오.

액션 도구 액션 도구를 사용하면 객체에 Macromedia Flash 액션을 할당할 수 있습니다. 자세한 내용은 332페이지의 "액션 도구 사용"을 참조하십시오.

출력 영역 이제 출력 영역 도구를 사용하여 문서 윈도우의 특정 영역을 출력하거나 내보낼 수 있습니다. 자세한 내용을 알아보려면 346페이지의 "문서의 특정 영역 내보내기"를 참조하십시오.

간소화된 동영상 설정 이제 FreeHand에서 Flash 동영상 설정을 쉽게 조절할 수 있습니다. 자세한 내용은 333페이지의 "Flash 동영상 사용"을 참조하십시오.

SWF 가져오기, 배치 및 내보내기 Flash SWF 파일을 직접 FreeHand MX로 가져와 배치한 다음 내보낼 수 있습니다. 334페이지의 "가져온 Flash 동영상 편집" 및 334페이지의 "FreeHand 문서를 Flash 동영상으로 내보내기"를 참조하십시오.

편리한 사용

FreeHand MX의 새로운 많은 기능을 통해 이전보다 훨씬 쉽게 작업할 수 있습니다.

도구 패널 변경 도구 패널이 재구성되어 도구 패널을 찾고 사용하는 일이 보다 수월해졌습니다. 자세한 내용을 알아보려면 24페이지의 "도구 패널 사용"을 참조하십시오.

그래디언트 채우기 핸들 그래디언트 채우기를 수정할 때 그래디언트 채우기 핸들을 사용하면 보다 신속하게 조절할 수 있습니다. 179페이지의 "그래디언트 채우기 속성 사용"을 참조하십시오.

페이지 추가 단추 이제 응용 프로그램 윈도우의 맨 아래에 있는 페이지 추가 단추를 클릭하여 문서에 새 페이지를 쉽게 추가할 수 있습니다. 44페이지의 "페이지 작업"을 참조하십시오.

스타일 비헤이비어 변경 스타일이 적용될 객체 속성 유형을 조절할 수 있습니다. 300페이지의 "스타일 적용"을 참조하십시오.

제 1 장

FreeHand 기초

Macromedia FreeHand MX를 최대한 활용하려면 FreeHand 작업 공간에 익숙해지는 것이 좋습니다. FreeHand 작업 공간에는 문서 윈도우, 화면 위쪽의 명령 메뉴, 객체 편집과 추가를 위한 도구, 패널, 관리자, 아트웍을 생성하는 대지 등이 있습니다.

플러그 인이라는 소프트웨어 응용 프로그램을 설치하면 메뉴에 더 많은 명령을 추가할 수 있으며 작업 환경을 사용자 정의하여 도구를 툴바에 추가 및 재정렬할 수 있습니다.

벡터 그래픽과 비트맵 이미지

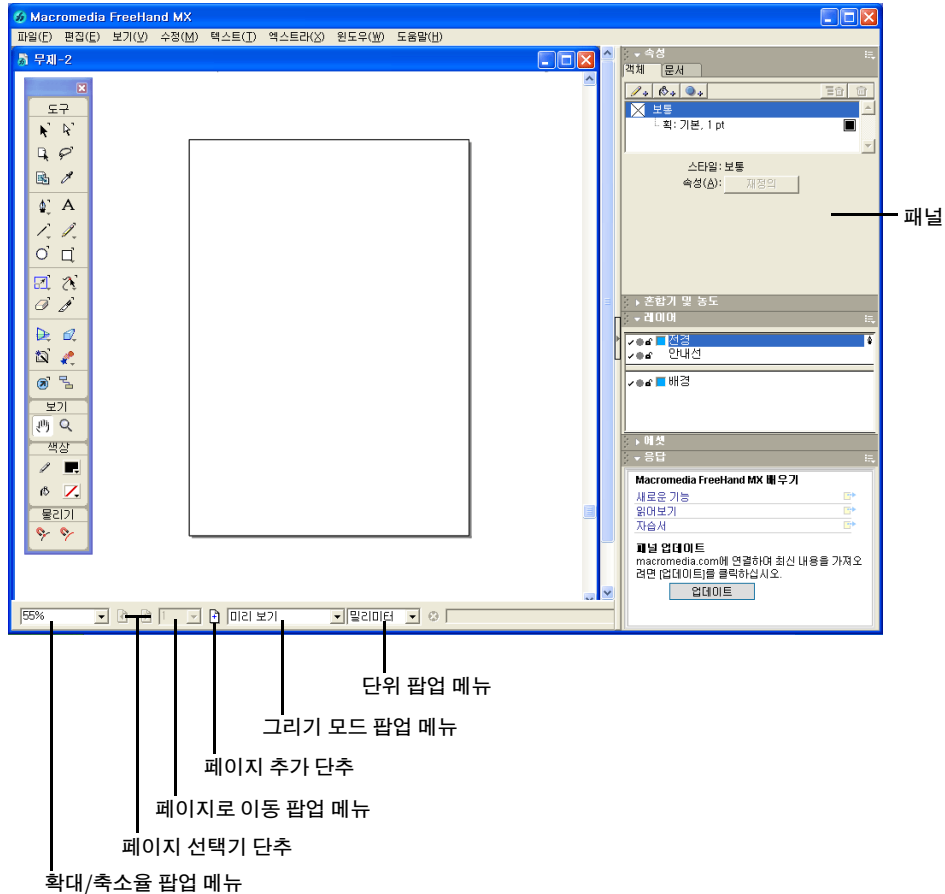
FreeHand는 벡터 그래픽 기반의 그리기 응용 프로그램입니다. 벡터 그래픽 이미지는 해상도에 영향을 받지 않습니다. 즉, 선명하고 정교한 원래 이미지 상태를 잃지 않고 크기를 마음대로 조절할 수 있으며 모든 출력 장치의 어떤 해상도에서도 인쇄할 수 있습니다. 이와는 달리, 일반적으로 이미지 편집 응용 프로그램에 사용되는 비트맵 그래픽은 픽셀로 구성되어 있습니다. 비트맵 그래픽은 모니터나 프린터의 해상도에 따라 다르게 표시됩니다. 또한 화면에서 크기를 조절하거나 낮은 해상도로 인쇄하면 가장자리가 계단형으로 나타납니다. 벡터 그래픽에 대한 자세한 내용은 69페이지의 "벡터 그래픽"을 참조하십시오.

벡터 그래픽은 항상 컴퓨터의 최대 화면 해상도에서 나타나지만, 초안 문서를 준비하기 위해 낮은 해상도를 지정할 수 있습니다. 자세한 내용은 373페이지의 제 14 장 "인쇄"를 참조하십시오.

Macromedia Studio MX 인터페이스

FreeHand는 Macromedia MX 제품군에 속하는 제품으로서 Macromedia MX 작업 공간과 다른 Macromedia MX 제품에서 공통으로 사용되는 인터페이스를 사용합니다. 이러한 제품 간의 일관성으로 한 제품을 사용할 수 있다면 다른 제품도 쉽게 배워 사용할 수 있습니다.

FreeHand를 처음 실행하면 문서 윈도우와 도킹된 일련의 패널로 구성된 작업 공간이 나타납니다. Windows의 경우 작업 공간이 통합되어 있으므로 모든 패널과 툴바를 하나의 큰 응용 프로그램 윈도우로 도킹할 수 있습니다. 이로써 많은 패널과 툴바를 동시에 열어 놓고 작업할 때의 간단한 작업 환경을 없앨 수 있습니다.



Macintosh에서는 통합된 작업 공간이 지원되지 않습니다. 그러나 기본적으로 패널과 툴바는 Windows의 통합된 작업 공간과 비슷한 구성으로 도킹되어 있습니다.

모든 운영 체제에서 FreeHand의 패널, 툴바 및 윈도우를 재정렬 및 재배포할 수 있으며 서로 도킹시킬 수 있습니다.

FreeHand 작업 공간에 대한 자세한 내용은 다음 단원을 참조하십시오.

문서 윈도우

FreeHand를 실행하면 패널과 함께 문서 윈도우와 문서의 페이지를 포함하는 대지가 나타납니다.

문서 윈도우는 모든 문서의 객체를 포함합니다. 객체를 인쇄 명령으로 인쇄하려면 페이지에 놓여 있어야 합니다. 객체가 페이지 경계선 외부의 대지에 놓여 있으면 출력 영역 기능을 사용하여 인쇄할 수 있습니다. 자세한 내용은 380페이지의 "출력 영역 정의"를 참조하십시오.

대지는 최대 222x222 인치이며 520개의 편지지 크기의 페이지를 포함할 수 있습니다. 단추, 패널 및 툴바를 사용자 정의할 수 있습니다. 패널 및 툴바에 대한 자세한 내용은 15페이지의 "패널 사용"과 38페이지의 "툴바 사용자 정의"를 참조하십시오.

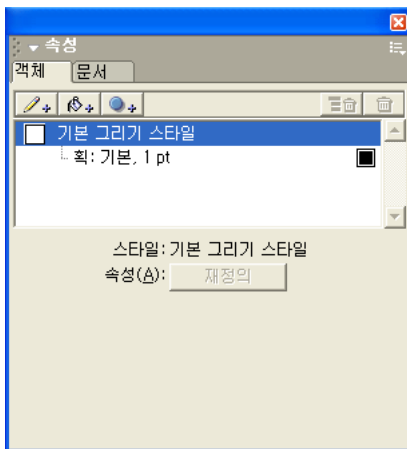
문서를 수정하고 수정 사항을 저장하지 않은 경우 문서 윈도우의 문서 이름 옆에 별표가 표시됩니다. 자세한 내용은 339페이지의 "파일 저장"을 참조하십시오.

패널 사용

FreeHand를 처음 실행하면 응용 프로그램 윈도우의 오른쪽 가장자리에 패널(도구 패널 제외)이 도킹되어 있습니다. 이러한 사용자 정의 가능한 패널 그룹을 이동, 분리 또는 결합할 수 있습니다. 패널 및 패널 그룹은 열기, 닫기, 도킹, 확장 및 축소가 가능합니다.

다음 패널은 기본적으로 그룹화되어 있습니다.

- 객체 및 문서 패널은 속성 패널 그룹에 들어 있습니다.



- 견본, 스타일 및 라이브러리 패널은 예셋 패널 그룹에 들어 있습니다.
- 색상 혼합기와 농도 패널은 혼합기 및 농도 패널 그룹에 들어 있습니다.
- 정렬과 변형 패널은 정렬 및 변형 패널 그룹에 들어 있습니다.
- 찾기과 바꾸기 패널, 선택 패널은 찾기와 바꾸기 및 선택 패널 그룹에 들어 있습니다.
- 하프톤, 레이어, 응답 및 내비게이션 패널은 기본적으로 다른 패널과 함께 그룹화되어 있지 않습니다. 그러나 필요 시 그룹화할 수 있습니다. 속성과 예셋 패널 그룹을 제외하고는 패널을 그룹화하면 모든 패널 그룹 이름이 패널 그룹 제목 막대에 표시됩니다. 그러나 사용자가 원하는 이름으로 패널 그룹 이름을 지정할 수도 있습니다. 이에 대한 자세한 내용은 19페이지의 "패널 그룹화"를 참조하십시오.

FreeHand를 처음 실행하면 기본적으로 레이어, 응답, 속성, 예셋, 혼합기 및 농도 패널 그룹이 화면에 나타납니다. 이 패널 그룹 중 일부는 축소되어 나타날 수 있습니다.

패널을 열려면:

윈도우 메뉴에서 해당 이름을 선택합니다.

패널이 이미 열려 있는 경우 패널이 도킹되어 있는지 여부에 따라 윈도우 메뉴에서 이름을 선택하여 패널을 닫거나 축소할 수 있습니다.

주의: 찾기과 바꾸기 및 선택 패널은 편집 메뉴에서 찾을 수 있습니다.

패널을 확장하거나 축소하려면:

패널 그룹 이름 또는 그 옆에 있는 확장 화살표를 클릭합니다.

설명: 패널이 열려 있지만 축소 상태인 경우 윈도우 메뉴에서 해당 패널 이름을 선택하여 확장할 수 있습니다.

패널을 닫으려면:

부동 패널 또는 패널 그룹 위에 있는 닫기 단추를 클릭합니다.

패널 그룹의 패널을 활성화하려면:

패널 이름이나 아이콘을 클릭합니다.

도킹 해제된 패널이나 패널 그룹을 다른 위치로 이동하려면:

패널 그룹의 제목 막대(패널 그룹 이름 위에 있는 영역)를 드래그합니다.

설명: 패널 그룹 그리퍼(gripper)를 드래그하지 않도록 주의하십시오. 그리퍼를 드래그하면 해당 패널 그룹이 다른 패널 그룹에 도킹될 수 있습니다.

열려 있는 부동 그룹 간을 전환하려면(Windows):

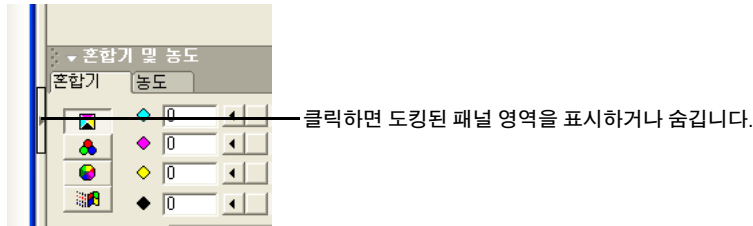
Ctrl+Tab을 누릅니다.

열려 있는 모든 패널을 표시하거나 숨기려면:

보기 > 패널을 선택합니다.

응용 프로그램 윈도우에 도킹된 패널을 표시하거나 숨기려면(Windows 전용):

도킹된 패널 영역과 응용 프로그램 윈도우의 나머지 부분을 분리시키는 작은 화살표를 클릭합니다.



패널을 기본 위치로 되돌리려면:

- 1 FreeHand를 종료합니다.
- 2 사용자 특정 Application Data(Windows) 폴더 내의 Macromedia/FreeHand MX/11/Korean/Settings 폴더 또는 Application Support(Macintosh) 폴더 내의 Macromedia/FreeHand MX/11/English/Settings 폴더를 찾습니다.

주의: 사용자 특정 Application Data 폴더나 Application Support 폴더의 위치는 사용자의 운영 체제에 따라 다를 수 있습니다. 자세한 내용은 운영 체제 설명서를 참조하십시오.

- 3 fhprefs.txt(Windows) 또는 Preferences(Macintosh) 파일을 삭제합니다.

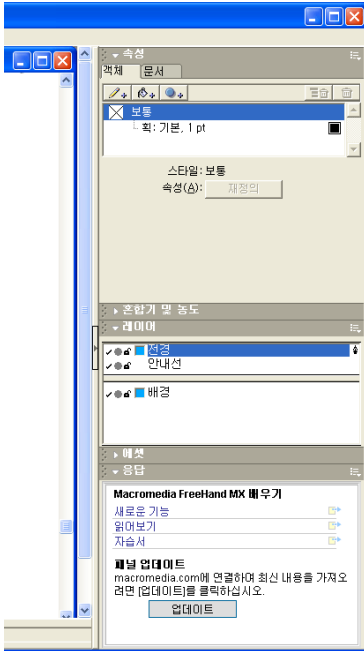
패널 레이블의 모양을 정의하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 패널 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 패널 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Panels 범주를 클릭합니다.
- 2 패널 탭 레이블 표시 방법 팝업 메뉴에서 텍스트, 아이콘 또는 텍스트와 아이콘을 선택합니다.
- 3 확인을 클릭합니다.

패널 도킹

개별 패널 및 패널 그룹을 다른 패널이나 그룹에 도킹할 수 있습니다.

Windows의 경우 패널을 통합된 응용 프로그램 윈도우에 도킹할 수 있으며, 패널 및 패널 그룹을 화면의 오른쪽, 왼쪽 또는 양쪽 모두에 도킹할 수 있습니다.



패널 또는 패널 그룹을 도킹하려면:

패널이나 패널 그룹의 그리퍼(gripper)를 원하는 위치로 드래그합니다.

패널 그리퍼



패널이나 패널 그룹을 다른 패널이나 패널 그룹에 도킹하려고 할 때 마우스 단추를 놓으면 도킹될 해당 패널과 패널 그룹의 위치가 강조 표시됩니다.

Windows의 경우 다른 패널이나 패널 그룹이 현재 도킹되어 있지 않은 통합 응용 프로그램 윈도우에 패널 또는 패널 그룹을 도킹하려고 할 때 도킹할 위치에 외곽선이 표시됩니다.

패널 또는 패널 그룹을 도킹 해제하려면:

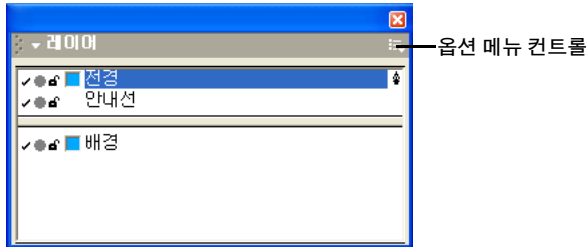
패널이나 패널 그룹의 그리퍼(gripper)를 원하는 위치로 드래그합니다.

패널의 옵션 메뉴 사용

각 패널에는 활성 패널에 맞는 다양한 선택 사항이 나열되어 있는 옵션 메뉴가 있습니다.

패널의 옵션 메뉴를 열려면:

패널 그룹의 오른쪽 위 모서리에 있는 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭합니다.



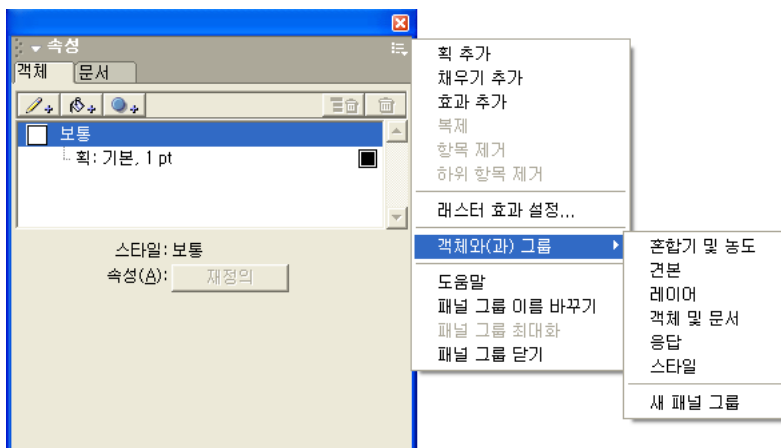
패널 그룹화

패널을 다른 패널과 그룹화할 수 있으며 기존 패널 그룹에 추가하거나 패널 그룹에서 제거할 수도 있습니다.

패널을 그룹으로 결합하면 패널 그룹 제목은 각 패널의 이름을 반영합니다. 패널 그룹 제목이 너무 긴 경우 제목을 변경할 수 있습니다.

패널을 그룹화하려면:

- 1 그룹에 추가할 패널을 열거나 확장합니다.
- 2 패널의 옵션 메뉴에서 [패널 이름]와(과) 그룹을 선택하고 팝업 메뉴에서 패널 또는 패널 그룹을 선택합니다.



패널을 그룹에서 제거하려면:

- 1 그룹에서 제거할 패널을 활성화합니다.
- 2 패널의 옵션 메뉴에서 [패널 이름]와(과) 그룹을 선택하고 새 패널 그룹을 선택합니다.
패널은 고유한 새 패널 그룹이 됩니다.

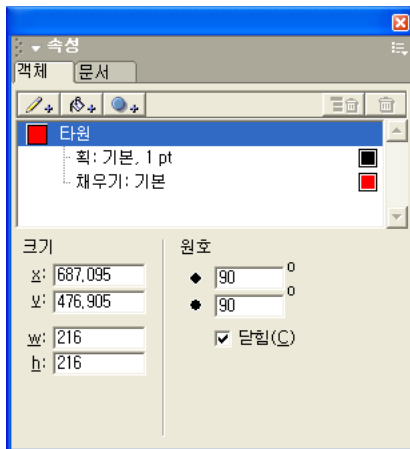
패널 그룹 이름을 바꾸려면:

- 1 패널 그룹의 패널이 활성화되어 있는 상태에서 패널의 옵션 메뉴에서 패널 그룹 이름을 바꾸기를 선택합니다.
- 2 새로운 이름을 입력합니다.
- 3 패널 그룹 외부의 아무 곳이나 클릭하거나 Enter(Windows) 또는 return(Macintosh) 키를 누릅니다.

속성 패널 그룹

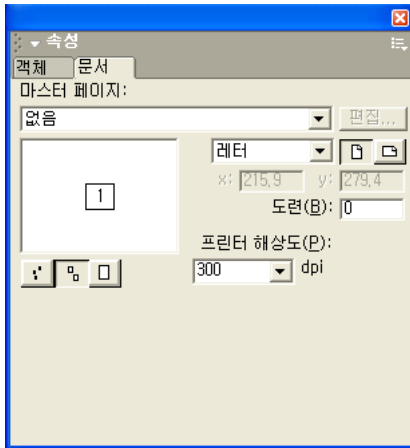
속성 패널 그룹에는 객체와 페이지의 속성을 표시하거나 변경할 수 있는 두 개의 패널이 포함되어 있습니다.

객체 패널은 선택한 객체의 속성을 표시합니다. 패널의 위쪽 절반은 선택한 객체에 적용할 획, 채우기 및 효과와 같은 속성을 표시합니다. 패널의 아래쪽 절반은 상황에 따라 달라지며 위 목록에서 선택한 속성에 대한 옵션을 표시합니다.



객체 패널은 거의 모든 그리기 작업에 사용됩니다. 객체 패널에 대한 자세한 내용은 107페이지의 "객체 패널 사용", 166페이지의 "획에 속성 적용", 177페이지의 "채우기에 속성 적용", 246페이지의 "객체 패널에서 문자 속성 표시" 및 193페이지의 제 7 장 "특수 효과"를 참조하십시오.

문서 패널은 문서의 각 페이지에 대한 축소판 아이콘을 표시합니다. 포인터 도구를 사용하면 패널의 축소판을 이동하여 해당 페이지를 대지로 이동할 수 있습니다. 세 가지의 확대된 보기 중에서 선택할 수 있습니다. 문서 패널에는 페이지를 추가하거나 복제 및 제거하기 위한 옵션뿐 아니라 페이지 크기, 방향, 도련, 프린터 해상도 등을 설정하기 위한 옵션도 제공됩니다. 자세한 내용은 43페이지의 "문서 패널 사용"을 참조하십시오.



응답 패널

응답 패널을 사용하면 자습서, 기술노트, 기타 유용한 정보 등 Macromedia 웹 사이트 콘텐츠에 신속하게 액세스할 수 있으므로 FreeHand에서 보다 효과적으로 작업할 수 있습니다.

macromedia.com에서 최신 FreeHand 정보를 얻으려면 인터넷이 연결된 상태에서 업데이트 단추를 클릭합니다.

툴바 사용

FreeHand에는 여러 툴바가 있습니다. 이러한 툴바는 부동 상태에서 사용할 수 있고 문서 윈도우의 맨 위, 왼쪽 또는 맨 아래에 도킹시켜 사용할 수도 있습니다. 또한 툴바를 사용자 정의할 수 있습니다. 이에 대한 자세한 내용은 38페이지의 "툴바 사용자 정의"를 참조하십시오.

포인터가 도구 위를 지나갈 때 해당 도구에 대한 정보를 표시할 수 있습니다(27페이지의 "도구 설명 사용" 참조).

FreeHand에는 다음과 같은 툴바가 있습니다.

- 도구 패널은 사실상 툴바입니다. 다른 툴바와 마찬가지로 응용 프로그램 윈도우의 맨 위 또는 맨 아래에 도킹할 수 있습니다. 자세한 내용은 24페이지의 "도구 패널 사용"을 참조하십시오.
- 주 메뉴 툴바는 많은 메뉴 명령을 표시합니다. 이 툴바를 사용하면 문서를 만들거나 열고 저장할 수 있으며 파일을 가져오거나 그래픽을 찾아 바꿀 수도 있습니다. 또한 객체를 잠그거나 잠금 해제할 수 있고 일반적으로 사용되는 패널을 표시할 수도 있습니다. 자세한 내용은 23페이지의 "주 메뉴 툴바"를 참조하십시오.
- 텍스트 툴바에는 일반적인 텍스트 명령이 포함되어 있습니다. 이 툴바를 사용하면 기타 텍스트 관련 기능뿐 아니라 글꼴, 글꼴 크기, 글꼴 스타일, 행간, 정렬 등을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 247페이지의 "텍스트 툴바"를 참조하십시오.
- 엔벌로프 툴바는 객체 또는 그룹에 엔벌로프 변형을 적용하기 위한 도구를 제공합니다. 자세한 내용은 227페이지의 "투시 생성"을 참조하십시오.
- 정보 툴바는 객체 유형과 현재 액션에 따라 선택된 객체의 정보를 제공합니다. 이 툴바에 포함될 수 있는 항목으로는 객체 유형, 포인터 위치, 객체 위치 변경, 객체 각도, 회전 중심점, 반경 및 객체의 변의 수가 있습니다.
- 상태 툴바(Windows)는 문서 윈도우의 맨 아래에 나타납니다. 자세한 내용은 25페이지의 "상태 툴바"를 참조하십시오.
- 엑스트라 도구 툴바에는 응용 프로그램에서 추가하거나 제거할 수 있는 플러그 인인 그리기 도구 및 변형 도구가 포함되어 있습니다. 자세한 내용은 27페이지의 "엑스트라 사용 및 관리"를 참조하십시오.
- 엑스트라 작업 툴바에는 경로 작업을 적용하기 위한 단추가 포함되어 있습니다. 자세한 내용은 127페이지의 "경로 결합"을 참조하십시오.

툴바를 도킹 또는 도킹 해제하려면:

원하는 위치로 툴바를 드래그합니다.

마우스 단추를 놓으면 도킹될 툴바의 위치가 외곽선으로 표시됩니다.

툴바를 표시하거나 숨기려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 각 툴바를 표시하거나 숨기려면 윈도우 > 툴바를 선택하고 툴바 이름을 선택합니다.
- 모든 활성 툴바를 표시하거나 숨기려면 보기 > 툴바를 선택합니다.
- 도구 패널을 표시하거나 숨기려면 윈도우 > 도구를 선택합니다.

주 메뉴 툴바

주 메뉴 툴바에는 FreeHand 프로젝트를 시작할 때 사용하는 기본 명령들이 포함되어 있습니다. 주 메뉴 툴바를 사용하여 문서 파일을 열고 문서 모양을 관리할 수 있으며 자주 사용하는 패널에 신속하게 액세스할 수 있습니다. 다음은 주 메뉴 툴바에서 기본적으로 사용 가능한 단추이며 필요한 경우 다른 단추를 추가할 수 있습니다. 자세한 내용은 38페이지의 "툴바 사용자 정의"를 참조하십시오.



새 문서 생성



정렬 패널 열기



기존 문서 열기



변형 패널 열기



활성 문서 저장



라이브러리 패널 열기



파일 또는 객체 가져오기



객체 패널 열기



활성 문서 인쇄



색상 혼합기 패널 열기



선택된 객체 잠그기



견본 패널 열기



선택된 객체 잠금 해제



레이어 패널 열기

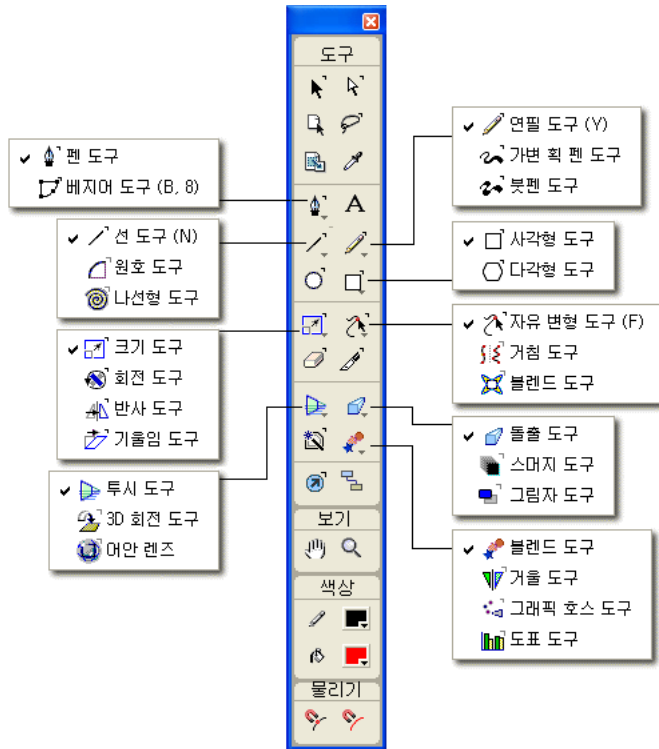


찾기와 바꾸기 패널 열기

도구 패널 사용

도구 패널에는 여러 도구가 포함되어 있습니다. 이 도구를 사용하면 객체를 선택하거나 그리고 편집할 수 있으며, 객체에 색상을 적용하거나 텍스트를 만들 수 있습니다. 이 패널은 도구, 보기, 색상 및 물리기의 네 부분으로 나뉘어져 있습니다. 단추를 추가하거나 제거하여 패널을 사용자 정의할 수 있습니다.

도구 패널에 있는 몇몇 도구를 보면 오른쪽 아래 모서리에 아래 화살표가 있습니다. 아래 화살표는 도구 팝업 메뉴가 있음을 나타냅니다. 도구 팝업 메뉴의 다른 도구를 선택하려면 아래 화살표가 있는 도구를 클릭한 상태에서 팝업 메뉴의 도구를 선택합니다.



도구 팝업 메뉴에서 도구를 선택하려면:

- 1 도구 패널에서 도구 팝업 메뉴 중 하나인 도구를 클릭한 채로 있습니다.
- 2 나타나는 팝업 메뉴에서 도구를 선택합니다.

도구 패널에 도구를 추가하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 윈도우 > 툴바 > 사용자 정의를 선택합니다. 명령 목록의 원하는 범주를 확장한 다음 대화 상자의 오른쪽에 있는 도구를 도구 패널로 드래그합니다.
- 다른 툴바에 있는 도구를 도구 패널로 Alt-드래그(Windows) 또는 command-드래그(Macintosh) 합니다.

도구 패널에서 도구를 제거하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

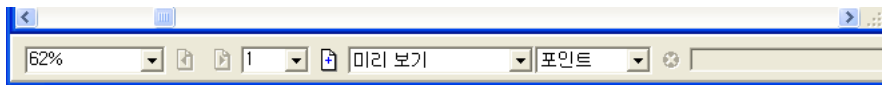
- 윈도우 > 툴바 > 사용자 정의를 선택하고 도구 패널에서 원하는 단추를 드래그합니다.
- 도구 패널에서 도구를 Alt-드래그(Windows) 또는 command-드래그(Macintosh)합니다.

도구 패널에서 도구를 제거한 상태라면 사용자 정의화 대화 상자를 사용해야만 도구를 패널로 되돌릴 수 있습니다. 툴바 사용자 정의에 대한 자세한 내용은 38페이지의 "툴바 사용자 정의"를 참조하십시오.

상태 툴바

상태 툴바는 문서 윈도우의 맨 아래에 나타납니다. 상태 툴바에는 확대/축소율, 페이지 보기, 그리기 모드 및 단위 팝업 메뉴뿐 아니라 페이지 추가 단추, 페이지 선택기 단추 등이 포함되어 있습니다.

Windows의 경우 상태 툴바는 진행 중인 작업이나 강조된 메뉴 명령에 대한 메시지를 표시합니다. Windows에서 진행 중인 작업을 취소하려면 상태 툴바에 있는 취소 단추를 클릭합니다.



Macintosh의 경우 Status 툴바는 Document 윈도우에 영구적으로 도킹되어 있으므로 Status 툴바를 도킹 해제하거나 다른 위치로 이동할 수 없습니다.

환경 설정 사용

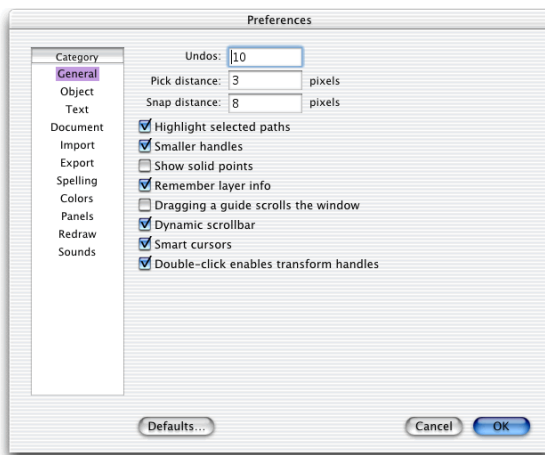
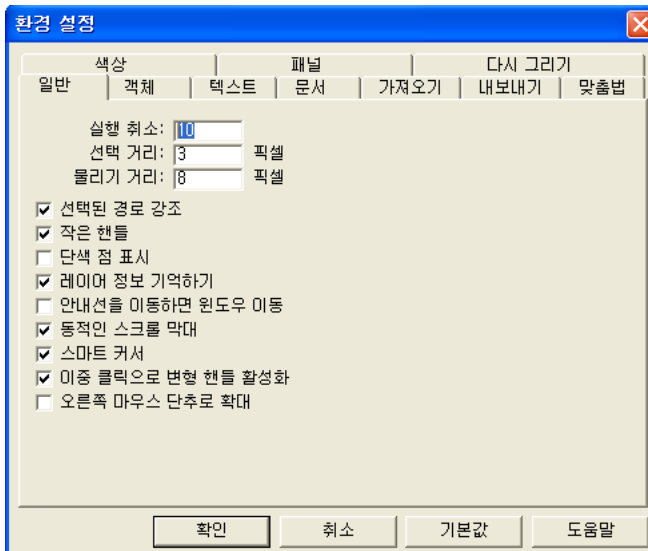
FreeHand 환경 설정을 사용하여 작업 환경을 사용자 정의할 수 있습니다. 환경 설정 파일에는 다음과 같은 설정이 저장되어 있습니다.

- 취소 작업 횟수
- 경로 편집 비헤이비어, 경로 채우기 및 경로 비헤이비어
- 기본 선 폭과 그래픽 스타일
- 텍스트 비헤이비어
- 문서 보기와 윈도우 위치
- 활성 페이지 설정
- 문서를 닫을 때 다시 검토하기 위한 설정
- 가져오거나 내보낸 파일의 속성
- EPS(Encapsulated PostScript) 및 다른 클립보드 포맷으로 그래픽을 포함하기 위한 설정
- 맞춤법 환경 설정
- 안내선, 격자 색상 및 색상 관리 옵션
- 패널 표시 옵션
- 텍스트 효과, 작은 텍스트 크기(문자 간략 보기), 이미지 화면 해상도 및 중복 인쇄를 위한 객체 설정
- 스냅 사운드(Macintosh 전용)

특정 환경 설정 옵션이나 옵션 집합에 대한 설명을 찾으려면 색인을 참조하십시오.

환경 설정 옵션을 표시하려면:

- 1 Ctrl+U(Windows) 또는 command+U(Macintosh)를 누릅니다.
- 2 Windows에서는 탭을 클릭하고, Macintosh에서는 Category 목록에서 항목을 클릭합니다.



Windows의 환경 설정 탭과 Macintosh의 Preferences 범주

모든 환경 설정을 기본 설정으로 복구하려면:

- 1 Ctrl+U(Windows) 또는 command+U(Macintosh)를 누릅니다.
환경 설정 대화 상자가 나타납니다.
- 2 환경 설정 대화 상자의 맨 아래에 있는 기본 값을 클릭한 다음 확인을 클릭합니다.

도구 설명 사용

도구 설명은 도구 이름 또는 툴바 단추에 대한 정보를 제공합니다. FreeHand에서는 도구 설명이 기본적으로 나타나며, 원하는 경우 이 기능을 끌 수 있습니다.

도구 설명을 나타내려면:

포인트를 툴바의 단추 위에서 잠시 멈춥니다.

도구 설명을 끄려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 패널 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 패널 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Panels 범주를 클릭합니다.
- 2 도구 설명 표시를 선택 해제하고 확인을 클릭합니다.

엑스트라 사용 및 관리

엑스트라는 FreeHand 기능을 확장하는 플러그인 소프트웨어 익스텐션입니다. FreeHand 엑스트라는 Macromedia 및 타사에서 개발됩니다.

유사한 기능을 갖는 엑스트라별로 그룹화되어 하위 메뉴에 포함됩니다. 타사 엑스트라는 사용자 인터페이스 내에서 만든 디자인과 사용자 정의에 따라 엑스트라 메뉴, 엑스트라 도구 툴바, 엑스트라 작업 툴바 또는 사용자 정의 패널에 나타날 수 있습니다.

FreeHand에 포함되어 있는 엑스트라는 FreeHand와 함께 자동으로 설치됩니다. 추가 엑스트라를 설치하거나 엑스트라를 제거할 수 있습니다.

엑스트라를 설치하려면:

- 1 엑스트라 파일을 FreeHand MX 응용 프로그램 폴더 내의 Xtras 폴더로 드래그합니다.
주의: 일부 운영 체제에서는 Xtras 폴더가 FreeHand MX 응용 프로그램 폴더 내의 Korean 하위 폴더에 있습니다.
- 2 FreeHand를 다시 시작합니다.

엑스트라를 제거하려면:

Xtras 폴더의 엑스트라 파일을 외부로 드래그합니다. (폴더 위치는 이전 절차를 참조하십시오.)

엑스트라를 사용하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 엑스트라 메뉴에서 엑스트라를 선택합니다.
- 윈도우 > 툴바 > 엑스트라 도구를 선택하여 툴바를 나타낸 다음 엑스트라를 클릭합니다.
- 윈도우 > 툴바 > 엑스트라 작업을 선택하여 툴바를 나타낸 다음 엑스트라를 클릭합니다.

문서 보기 설정

좀더 효과적으로 작업할 수 있도록 문서 보기를 설정할 수 있습니다. 다중 보기를 사용하여 여러 페이지 또는 문서를 한 번에 볼 수 있으며, 사용자 정의 보기를 만들 수 있습니다.

보기 메뉴에 있는 명령들을 사용하면 작업을 여러 가지 방식으로 보거나 미리 볼 수 있습니다. 환경 설정을 설정하면 문서를 열 때 문서 보기와 페이지 위치를 결정할 수 있습니다.

문서 보기 및 위치의 환경 설정을 설정하려면:

1 다음 중 한 가지를 수행하여 문서 환경 설정을 표시합니다.

- Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 문서 탭을 클릭합니다.
- Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Document 범주를 클릭합니다.

2 문서를 열 때 문서가 나타날 모습을 정의하는 옵션을 선택합니다.

문서를 열 때 보기 복구는 문서를 마지막으로 저장할 때와 동일한 확대/축소율로 엽니다.

윈도우 크기와 위치 기억하기는 문서를 마지막으로 저장할 때와 동일한 윈도우 크기와 동일한 위치에서 엽니다.

3 확인을 클릭합니다.

환경 설정에 대한 자세한 내용은 25페이지의 "환경 설정 사용"을 참조하십시오.

아트웍 앤티 앨리어싱

앤티 앨리어싱은 화면 아트웍에서 계단형으로 나타나는 가장자리를 제거하므로 확대하더라도 매끄럽게 나타냅니다. 벡터 객체와 텍스트는 모든 그리기 모드에서 기본적으로 앤티 앨리어스 처리됩니다. 원하는 경우 이 옵션을 끌 수 있습니다.

주의: Macintosh에서는 Mac OS X 이상에서 실행할 경우에만 앤티 앨리어싱을 사용할 수 있습니다.

앤티 앨리어스를 끄려면:

1 다음 중 한 가지를 수행하여 다시 그리기 환경 설정을 나타냅니다.

- Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 다시 그리기 탭을 클릭합니다.
- Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Redraw 범주를 클릭합니다.

2 앤티 앨리어스 활성화를 선택 해제한 다음 확인을 클릭합니다.

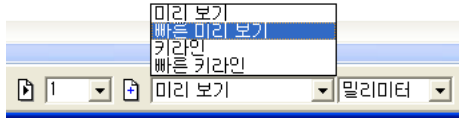
문서 다시 그리기 최적화

그리기 모드를 사용하여 화면에서 문서가 어떻게 보일지 선택할 수 있습니다. 그리기 모드는 객체 데이터나 인쇄 품질에 영향을 주지 않습니다. 환경 설정을 설정하여 화면 다시 그리기를 조절할 수도 있습니다.

빠른 그리기 모드, 빠른 미리 보기와 빠른 키라인은 블렌드 단계를 10으로 줄이고 화면의 포인트 크기가 50 이하인 텍스트를 흐리게 보이게 하여 다시 그리기를 최적화합니다.

그리기 모드를 선택하려면:

상태 톨바(Windows) 또는 문서 윈도우의 맨 아래(Macintosh)에 있는 그리기 모드 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

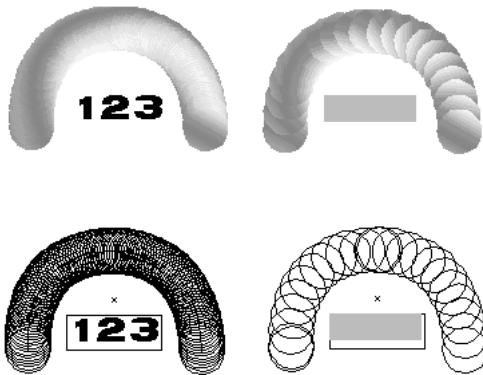


미리 보기는 문서를 인쇄 시와 동일하게 표시합니다. (사용자 정의, PostScript 또는 텍스처 획과 채우기는 미리 볼 수 없습니다.)

빠른 미리 보기는 블렌드를 축소된 단계와 흐려진 텍스트로 보여줍니다.

키라인은 EPS 이미지 및 비트맵 이미지에 대해 검정색의 가는 선 획만을 표시하고, 객체의 채우기는 표시하지 않으며, X-상자를 표시합니다.

빠른 키라인은 블렌드를 축소된 단계와 흐려진 텍스트로 보여줍니다.



미리 보기, 빠른 미리 보기, 키라인, 빠른 키라인(왼쪽에서 오른쪽순으로)

미리 보기 모드와 키라인 모드 사이를 전환하려면:

보기 > 키라인을 선택합니다.

이 명령은 토글 방식입니다. 키라인 옆에 있는 체크 표시는 문서가 키라인 모드에 있음을 나타냅니다. 체크 표시가 없으면 문서가 미리 보기 모드에 있는 것입니다.

빠른 모드와 다른 모드 사이를 전환하려면:

보기 > 빠른 모드를 선택하거나 Ctrl+Shift+K(Windows) 또는 command+shift+K(Macintosh)를 누릅니다.

이 명령은 빠른 모드와 다른 모드 사이에서 토글됩니다. 빠른 모드 옆에 있는 체크 표시는 문서가 빠른 미리 보기 또는 빠른 키라인 모드에 있음을 나타냅니다.

스크롤 효과가 다시 그리기에 미치는 영향을 설정하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 다시 그리기 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 다시 그리기 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Redraw 범주를 클릭합니다.
- 2 스크롤시 다시 그리기를 선택하여 스크롤 화살표 또는 스크롤 막대를 클릭할 때 문서가 다시 그려지도록 합니다.

이 옵션이 선택 해제된 경우 스크롤이 멈추면 문서가 다시 그려집니다.
- 3 확인을 클릭합니다.

객체를 드래그하는 동안 미리 보기를 활성화하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 객체 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 객체 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Object 범주를 클릭합니다.
- 2 Alt 드래그로 경로 복사 옵션(Windows) 또는 Option-Drag Copies Paths 옵션(Macintosh)이 선택되어 있는 경우 선택 해제합니다.
- 3 확인을 클릭합니다.

객체를 드래그하는 동안 미리 보려면:

- 1 Alt(Windows) 또는 option(Macintosh) 키를 계속 누르고 있습니다.
- 2 객체를 드래그합니다.

주의: 객체를 드래그하기 전에 객체 환경 설정에서 Alt 드래그로 경로 복사 옵션(Windows) 또는 Option-Drag Copies Paths 옵션(Macintosh)이 선택 해제되어 있는지 확인합니다. 이전 절차를 참조하십시오.

드래그하는 동안 미리 볼 객체의 최대 개수를 설정하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 다시 그리기 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 다시 그리기 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Redraw 범주를 클릭합니다.
- 2 드래그 미리 보기 텍스트 상자에 값을 입력합니다.

주의: 너무 많은 객체를 미리 보게 되면 다시 그리기가 느려질 수 있습니다.

- 3 확인을 클릭합니다.

객체를 미리 보지 않고 드래그하려면:

문서 윈도우에서 객체를 드래그합니다.

키라인 모드에 있는 객체와 유사한 방식으로 객체의 경로가 객체의 이동을 나타냅니다.

보기 확대/축소

도구, 메뉴 명령 또는 키보드 단축키를 사용하여 보기를 확대하거나 축소할 수 있습니다. 줌 도구를 사용하여 적용된 확대/축소율로 사용자 정의 보기를 생성할 수 있습니다. 보기 메뉴 또는 문서의 확대/축소를 팝업 메뉴를 사용하여 메뉴에 따라 6%에서 6400%까지의 확대/축소율을 선택할 수 있습니다.

Windows의 경우 마우스 오른쪽 단추를 사용하여 선택된 영역을 확대할 수 있습니다. 환경 설정을 통해 이러한 비헤이비어를 지정할 수 있으며, 자세한 내용은 33페이지의 "마우스 오른쪽 단추 사용(Windows)"을 참조하십시오.

줌 도구로 페이지 보기를 확대하거나 축소하려면:



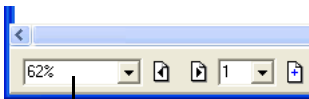
1 줌 도구를 클릭합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 페이지를 확대하려면 페이지를 클릭합니다.
- 선택된 영역을 확대하려면 선택물을 드래그합니다.
- 페이지 보기를 축소하려면 Alt(Windows) 또는 option(Macintosh) 키를 누르고 페이지를 클릭합니다.
- 선택된 영역을 축소하려면 선택물을 Alt-드래그(Windows) 또는 option-드래그(Macintosh)합니다.

메뉴 명령을 사용하여 페이지를 확대하거나 축소하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 상태 톨바(Windows) 또는 문서 윈도우의 맨 아래(Macintosh)에 있는 확대/축소율 팝업 메뉴에서 확대/축소율을 선택하거나 텍스트 상자에 값을 입력합니다. 값 뒤에 x를 추가하여 입력할 수도 있으며, 최대 256x(256배)까지 입력할 수 있습니다.



확대/축소율 팝업 메뉴

- 보기 > 확대/축소율을 선택하여 6%부터 800%까지의 확대/축소율을 선택합니다.
- Windows의 경우 작업 공간에서 마우스 오른쪽 단추를 클릭하여 상황 메뉴를 표시한 다음 보기를 선택하고 6%부터 6400%까지의 확대/축소율을 선택합니다.

키보드 단축키를 사용하여 페이지를 확대하거나 축소하려면:

1 줌 도구를 클릭합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 페이지 보기를 그 다음 값만큼 축소하려면 Alt(Windows) 또는 option(Macintosh) 키를 누르고 페이지를 클릭합니다.
- 가장 낮은 확대/축소율로 축소하려면 Shift+Alt(Windows) 또는 control+option(Macintosh)을 누르고 페이지를 클릭합니다.
- 가장 높은 확대/축소율로 확대하려면 Shift(Windows) 또는 control(Macintosh) 키를 누르고 페이지를 클릭합니다.

보기를 선택을 또는 페이지에 맞추려면:

보기 메뉴 또는 상태 톨바의 확대/축소율 팝업 메뉴(Windows)나 문서 윈도우의 맨 아래 (Macintosh)에 있는 옵션을 선택합니다.

페이지에 맞추기는 문서 윈도우 내의 활성 페이지에 맞춥니다.

선택물에 맞추기는 문서 윈도우 내의 선택된 모든 객체에 맞춥니다.

모두 맞추기는 문서 윈도우 내의 모든 페이지에 맞춥니다.

다중 문서 보기 표시

문서를 동시에 여러 보기 또는 확대/축소율로 보려면 다중 보기를 사용하여 동일한 문서에서 한번에 최대 8개의 윈도우를 표시할 수 있습니다.

추가 문서 보기를 열려면:

- 1 윈도우 > 새 윈도우를 선택합니다.
- 2 새 윈도우의 보기와 확대/축소율을 변경합니다.

문서 보기를 닫으려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 윈도우의 닫기 단추(Windows) 또는 닫기 상자(Macintosh)를 클릭합니다.
- 모든 문서 보기를 닫으려면 Ctrl+Shift+F4(Windows)를 누르거나 option 키를 누른 상태에서 닫기 상자를 클릭(Macintosh)합니다.

사용자 정의 보기 이름 지정 및 저장

현재 보기의 확대/축소율, 그리기 모드 및 스크롤 막대 위치를 나중에 다시 호출할 수 있도록 이름을 지정하고 저장할 수 있습니다.

설정을 사용자 정의 보기 이름으로 저장하려면:

- 1 확대/축소율 팝업 메뉴, 그리기 모드 팝업 메뉴 및 스크롤 막대를 사용하여 보기 요소를 원하는 대로 조정합니다.
- 2 보기 > 사용자 정의 > 새 보기를 선택합니다.
- 3 보기 이름을 지정하고 확인을 클릭합니다.

저장한 보기를 다시 호출하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 확대/축소율 팝업 메뉴에서 보기 이름을 선택합니다.
- 보기 > 사용자 정의를 선택하고 팝업 메뉴에서 보기를 선택합니다.

줌 도구를 사용하여 보기를 정의, 이름 지정 및 저장하려면:

- 1 줌 도구를 클릭합니다.
- 2 Shift-드래그하여 새 보기를 정의합니다.
새 보기가 설정되면 새 보기 대화 상자가 열립니다.
- 3 새 보기의 이름을 지정하고 확인을 클릭합니다.

사용자 정의 보기를 편집하려면:

- 1 보기를 다시 정의하기 위해 확대/축소를 팝업 메뉴, 그리기 모드 팝업 및 스크롤 막대를 사용하여 보기 요소를 조정합니다.
- 2 보기 > 사용자 정의 > 편집을 선택합니다.
- 3 보기 편집 대화 상자에서 보기 이름을 선택하고 재정의를 클릭합니다.

설명: 사용자 정의 보기의 이름을 변경하려면 사용자 정의 보기 이름을 두 번 클릭하고 새 이름을 입력합니다.

- 4 확인을 클릭합니다.

사용자 정의 보기를 삭제하려면:

- 1 보기 > 사용자 정의 > 편집을 선택합니다.
- 2 삭제할 보기를 선택합니다.
- 3 삭제를 클릭한 다음 확인을 클릭합니다.

현재 보기에서 이전 보기로 전환하려면:

보기 > 사용자 정의 > 편집을 선택합니다.

주의: 적어도 두 개의 사용자 정의 보기를 만든 경우에만 이전 사용자 보기로 전환할 수 있습니다.

마우스 오른쪽 단추 사용(Windows)

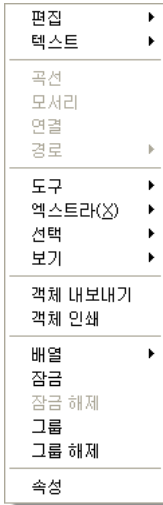
Windows의 경우 작업 중에 상황 메뉴를 사용하여 명령을 선택할 수 있습니다. 마우스 오른쪽 단추를 클릭하면 경로, 텍스트 블록, 비트맵 이미지, EPS 경로, 그룹 및 블렌드를 비롯하여 패널 및 객체에 대한 상황에 따른 명령을 표시할 수 있습니다.

또한 마우스 오른쪽 단추를 클릭하여 문서의 특정 영역을 확대할 수 있습니다.

상황 메뉴를 표시하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

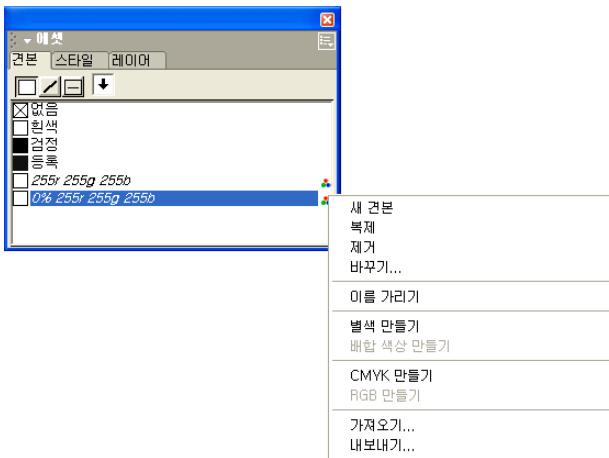
- 객체를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하여 객체 고유 명령을 포함하는 상황 메뉴를 표시합니다.

- 객체를 선택하면서 Shift 키를 누르거나 객체의 주위에 테두리 상자를 드래그하여 여러 객체를 선택합니다. 선택물을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하여 공통 명령을 표시합니다.



- 페이지, 색상 상자, 스타일, 전경 또는 배경 레이어를 마우스 오른쪽 단추로 클릭합니다.

이 방식은 문서 패널, 견본 패널, 레이어 패널, 스타일 패널, 농도 패널뿐 아니라 색상 견본, 색상 상자 또는 문서의 빈 영역에서도 작동합니다.



마우스 오른쪽 단추를 사용하여 문서 영역을 확대하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 일반 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 일반 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 General 범주를 클릭합니다.
- 2 오른쪽 마우스 단추로 확대를 선택하고 확인을 클릭합니다.

주의: 이 옵션을 선택하면 Windows의 상황 메뉴를 사용할 수 없습니다.

단축키 빠른 참조 목록 인쇄

단축키 빠른 참조 목록을 인쇄하고 사용자 정의 목록을 저장할 수 있습니다.

단축키 빠른 참조 목록을 인쇄하려면:

- 1 편집 > 키보드 단축키를 선택합니다.
- 2 사용자 정의화 대화 상자에서 인쇄를 클릭합니다.
- 3 키보드 단축키 대화 상자가 나타나면 인쇄를 다시 클릭합니다.

시스템의 인쇄 대화 상자가 나타납니다. 원하는 대로 옵션을 설정하고 해당 단추를 클릭하여 목록을 프린터로 보냅니다.

사용자 정의 키보드 단축키 목록을 저장하려면:

- 1 편집 > 키보드 단축키를 선택합니다.
- 2 사용자 정의화 대화 상자에서 인쇄를 클릭합니다.
- 3 키보드 단축키 대화 상자가 나타나면 다른 이름으로 저장을 클릭합니다.
- 4 단축키 목록을 저장할 위치로 이동한 후 파일 이름 텍스트 상자에 파일 이름을 입력합니다.
- 5 저장을 클릭합니다.

FreeHand에서는 다른 응용 프로그램(예: 워드 프로세서)에서 열 수 있는 텍스트 파일을 생성하며, 이러한 응용 프로그램에서 텍스트를 포맷하고 재정렬하여 사용자 정의 단축키 목록을 직접 만들 수 있습니다. 예를 들어 텍스트를 표에 넣거나 단축키, 명령 또는 설명별로 정렬할 수 있습니다.

환경 사용자 정의

FreeHand에서는 작업 환경의 여러 부분을 사용자 정의할 수 있습니다. 키보드 단축키를 추가 및 제거할 수 있고, 다른 응용 프로그램의 단축키를 사용할 수 있으며, 툴바를 재정렬할 수 있고 툴바 단추를 변경할 수 있습니다.

단축키 사용자 정의

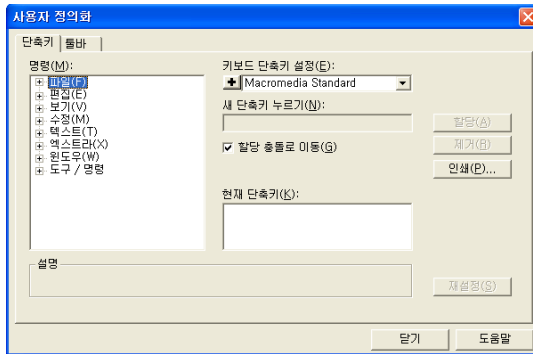
현재 키보드 단축키를 변경하거나 단축키가 없는 명령에 단축키를 할당하려면 사용자 정의화 대화 상자(Windows) 또는 Customize Shortcuts 대화 상자(Macintosh)에 있는 단축키 탭을 사용합니다. 엑스트라 반복 명령을 제외하고는 엑스트라에 단축키를 할당할 수 없습니다.

FreeHand에서는 기본 FreeHand 단축키 그룹 외에도 FreeHand 8, FreeHand 9, Adobe Illustrator, QuarkXPress, Adobe PageMaker(Macintosh), Adobe Photoshop(Macintosh), Macromedia Director(Macintosh)를 비롯한 다른 응용 프로그램의 기본 단축키 그룹을 제공합니다. 또한 다른 사용자의 컴퓨터나 다른 위치에 있는 사용자 정의 단축키 그룹을 하드 디스크로 복사할 수 있습니다.

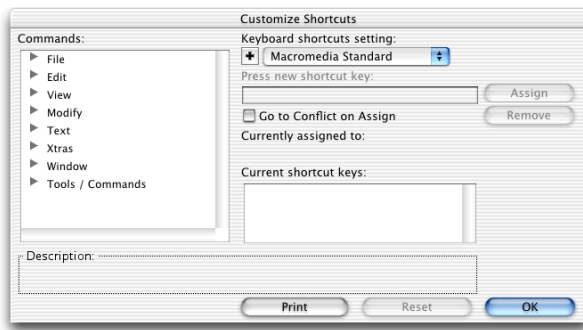
사용 가능한 단축키 그룹을 보고 선택하려면:

- 1 편집 > 키보드 단축키를 선택합니다.

사용자 정의화 대화 상자(Windows) 또는 Customize Shortcuts 대화 상자(Macintosh)가 나타납니다.



사용자 정의화 대화 상자의 단축키 탭(Windows)



Customize Shortcuts 대화 상자(Macintosh)

- 2 키보드 단축키 설정 팝업 메뉴에서 단축키 그룹을 선택합니다.

사용자 정의된 단축키 그룹을 특정 컴퓨터에서 다른 컴퓨터로 복사하려면:

- 1 사용자 특정 Application Data(Windows) 폴더에 있는 Macromedia/FreeHand MX/11/Korean/Settings 폴더 내의 Keyboard 폴더 또는 Application Support(Macintosh) 폴더에 있는 Macromedia/FreeHand MX/11/English/Settings 폴더 내의 Keyboard 폴더에 위치한 단축키 파일을 선택합니다.

주의: 사용자 특정 Application Data 폴더나 Application Support 폴더의 위치는 사용자의 운영 체제에 따라 다를 수 있습니다. 이 폴더를 찾는 방법에 대한 내용은 운영 체제 설명서를 참조하십시오.

- 2 파일을 다른 컴퓨터의 사용자 폴더에 있는 동일한 위치로 복사합니다.

새 그룹의 이름이 키보드 단축키 설정 팝업 메뉴에 나타납니다. (Windows의 경우 단축키 그룹 파일에 .set이라는 확장자가 있지만 키보드 단축키 설정 메뉴에는 이 확장자가 표시되지 않습니다.)

사용자 정의 단축키를 할당하려면:

- 1 편집 > 키보드 단축키를 선택합니다.

사용자 정의화 대화 상자(Windows) 또는 Customize Shortcuts 대화 상자(Macintosh)가 나타납니다.

- 2 사용자 정의 단축키를 생성하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 키보드 단축키 설정 메뉴에서 응용 프로그램을 선택합니다.
- 모든 기본 FreeHand 단축키를 보존하고 새 단축키 그룹을 만들려면 키보드 단축키 설정에 있는 더하기(+) 단추를 클릭합니다. 저장할 위치로 이동한 다음 파일 이름을 지정하고 저장을 클릭합니다.

- 3 명령 목록에서 더하기(+) 기호(Windows) 또는 삼각형(Macintosh)을 클릭하여 범주를 확장합니다.

명령 목록에는 모든 FreeHand 메뉴와 몇 가지 추가 기능이 표시됩니다. 단축키를 할당할 명령이 FreeHand 메뉴에 없는 경우 명령 목록에서 도구 / 명령 범주를 확장합니다.

- 4 새 단축키를 할당할 명령 이름을 클릭합니다.

명령에 대한 설명이 설명 아래에 나타납니다. 현재 단축키 텍스트 상자는 명령에 이미 할당되어 있는 단축키를 표시합니다. 명령은 하나 이상의 단축키를 가질 수 있지만 메뉴에는 하나만 나타납니다.

- 5 새 단축키 누르기 텍스트 상자를 클릭한 다음 새 단축키 배열로 이루어진 키를 누릅니다.

새로운 단축키가 새 단축키 누르기 텍스트 상자에 표시됩니다. 명령 또는 키보드 배열에 이미 할당된 단축키는 현재 할당된 명령에 나열됩니다.

- 6 단축키 할당 방법을 선택합니다.

- 할당 충돌로 이동을 선택한 경우 이미 할당된 키보드 단축키 명령을 다시 할당하면 명령 목록에서 해당 명령이 강조 표시됩니다.
- 할당을 클릭하면 해당 명령에 새 단축키를 할당하고 이전에 할당된 단축키를 비활성화합니다.

- 7 단계 4에서 6까지를 반복하여 단축키를 추가로 할당합니다.

- 8 닫기를 클릭하여 새 단축키 할당을 확인하거나 재설정을 클릭하여 새 단축키를 저장하지 않고 이전 단축키로 되돌아갑니다.

단축키를 제거하려면:

- 1 편집 > 키보드 단축키를 선택합니다.
- 2 명령 목록을 확장하여 원하는 명령을 찾아 선택합니다.
- 3 현재 단축키에서 삭제할 단축키를 선택합니다.
- 4 제거를 클릭합니다.
- 5 단기를 클릭하거나 새 단축키 그룹을 선택하여 제거를 확인합니다.

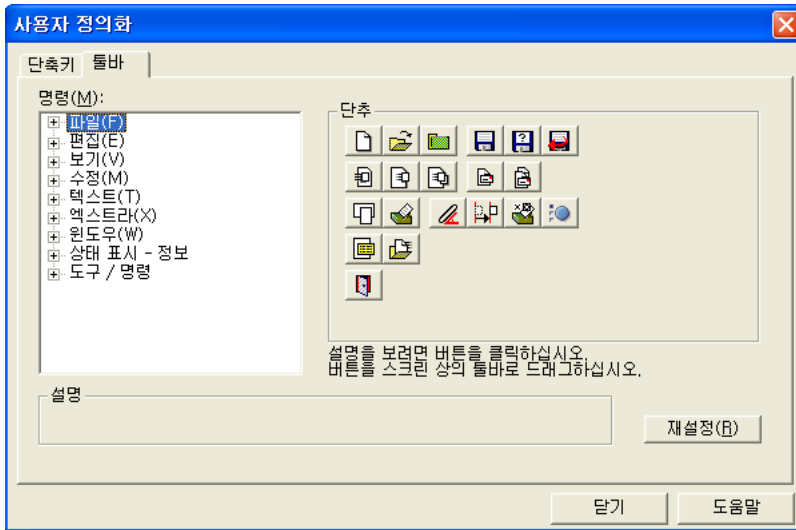
툴바 사용자 정의

사용자 정의화 대화 상자(Windows) 또는 Customize Toolbars 대화 상자(Macintosh)를 사용하여 툴바의 형태, 위치 또는 내용을 사용자 정의합니다. 툴바의 단추를 드래그할 수도 있습니다.

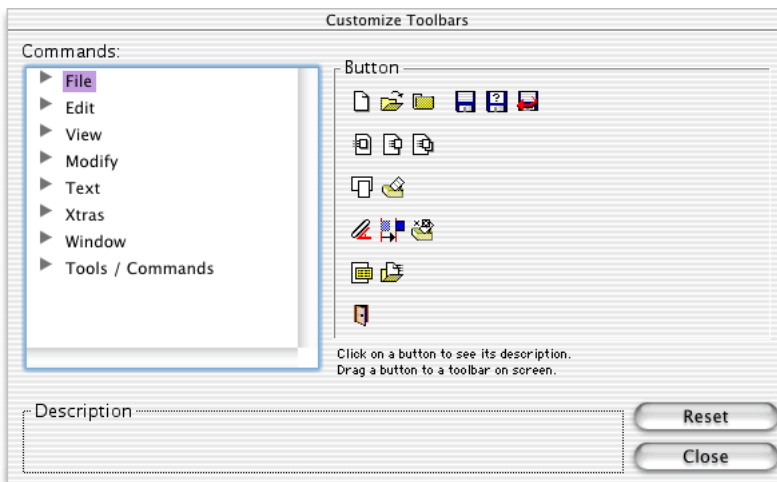
주의: 비활성화된 단추는 이동하거나 삭제할 수 없습니다.

사용자 정의화 명령을 사용하여 툴바를 사용자 정의하려면:

- 1 윈도우 > 툴바 > 사용자 정의화를 선택합니다. (Windows의 경우 메뉴에서 편집 > 키보드 단축 키를 선택하고 툴바 탭을 클릭해도 됩니다.)



사용자 정의화 대화 상자의 툴바 탭(Windows)



Customize Toolbars 대화 상자(Macintosh)

2 추가할 명령을 선택하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 명령 목록을 스크롤하여 툴바에 놓을 단추의 명령을 찾습니다. 범주를 확장하려면 더하기(+) 기호(Windows) 또는 삼각형(Macintosh)을 클릭합니다.
- 명령이 FreeHand 메뉴에 없는 경우 도구 / 명령 범주를 확장합니다.
- 메뉴 또는 메뉴 명령을 클릭하여 관련된 단추를 강조 표시합니다.
- 단추를 클릭하여 관련된 메뉴 명령을 강조 표시합니다.

명령 목록에는 모든 FreeHand 메뉴와 몇 가지 추가 기능이 표시됩니다.

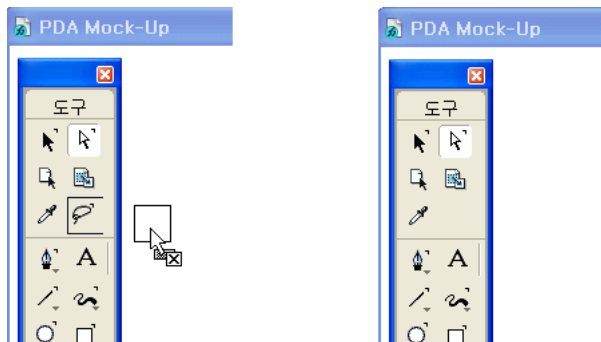
3 툴바 사용자 정의화 대화 상자의 단추를 툴바의 원하는 위치로 드래그합니다.

필요한 경우 기존 단추는 새로운 단추가 놓일 공간을 위해 이동됩니다.

툴바에서 단추를 제거하려면 다음 중 하나를 실행합니다.

- 윈도우 > 툴바 > 사용자 정의화를 선택한 다음 단추를 툴바 외부로 드래그합니다.
- Alt(Windows) 또는 command(Macintosh) 키를 누른 상태에서 단추를 툴바 외부로 드래그합니다.

주의: 이 작업은 일단 단추를 툴바 외부로 드래그하면 다시 실행 취소할 수 없습니다. 그러나 사용자 정의화 명령을 사용하면 단추를 되돌려 놓을 수 있습니다. 자세한 내용은 이전 절차를 참조하십시오.



단추를 툴바 외부로 드래그(왼쪽) 및 그 결과(오른쪽)

도구 단추를 드래그하여 툴바를 사용자 정의하려면:

단추를 특정 툴바에서 다른 툴바로 이동하려면 Alt(Windows) 또는 command(Macintosh) 키를 누른 상태에서 단추를 다른 툴바의 원하는 위치로 드래그합니다.

단추를 하나 이상의 툴바에 놓을 수 있도록 복제하려면:

Alt+Ctrl(Windows) 또는 option+command(Macintosh)를 누른 상태에서 단추를 두 번째 위치로 드래그합니다.

도킹된 툴바를 대지로 이동하려면:

도킹된 툴바의 회색 영역을 대지 위로 드래그합니다.

툴바를 원하는 위치로 이동시킬 경우 툴바가 놓일 부분이 강조 표시됩니다. 툴바를 툴바 영역 외부로 드롭하면 크기 조절이 가능한 부동 툴바가 됩니다.

부동 툴바를 맨 위, 맨 아래 또는 옆 툴바 영역에 도킹하려면:

부동 툴바의 회색 영역을 맨 위, 맨 아래 또는 옆 툴바 영역으로 드래그합니다.

툴바를 원하는 위치로 이동시킬 경우 툴바가 놓일 부분이 강조 표시됩니다. 부동 툴바를 대지 주위의 영역에 드롭하면 일반 툴바가 됩니다.

제 2 장

문서 설정

Macromedia FreeHand MX 프로젝트를 시작하면 다양한 문서 설정 중에 사용자의 설계와 최종 출력 요구 사항에 가장 적합한 것을 선택할 수 있습니다. 문서 패널을 사용하여 페이지 크기와 방향, 도련 값 및 최종 출력 해상도와 같은 페이지 옵션을 설정할 수 있습니다. 또한 문서 패널을 사용하여 사용자 정의 페이지 크기를 정의할 수도 있습니다. 템플릿을 만들어 새 문서를 만들기 위한 기본값으로 사용할 수 있습니다. 또한 마스터 페이지를 만들어 문서 전체를 일관된 모양으로 만들 수 있습니다.

문서에서 객체의 정렬과 배치를 돕기 위해 안내선, 격자 및 페이지 눈금자를 설정할 수 있습니다. 또한 문서의 측정 단위도 설정할 수 있습니다.

시스템에 설치되어 있지 않은 글꼴을 사용하는 문서를 열거나 가져오는 경우 FreeHand에서 찾을 수 없는 글꼴을 바꿀 수 있습니다.

Windows에서는 다양한 작업을 전체적으로 안내하고 단순화하는 상호 작용 방식의 스크린으로 된 FreeHand 마법사를 사용하여 신속하게 프로젝트를 시작하고 작업 흐름을 단순화할 수 있습니다.

문서 패널 사용

문서 패널은 문서의 각 페이지에 대한 축소판 아이콘을 사용하여 대지의 축소 모양을 표시합니다. 문서 패널을 사용하여 페이지를 추가 및 제거하거나 크기, 방향, 도련과 같은 페이지 속성뿐 아니라 대상 프린터 해상도와 같은 문서 속성을 설정할 수 있습니다. 문서 패널의 페이지 축소판을 드래그하여 대지에 있는 해당 페이지를 이동할 수 있습니다.

문서 패널을 표시하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 윈도우 > 문서를 선택합니다.
- 속성 패널 그룹이 표시되어 있으면 이 그룹에서 문서 탭을 클릭합니다.
- 주 메뉴 톨바에서 문서 패널 단추를 클릭합니다.

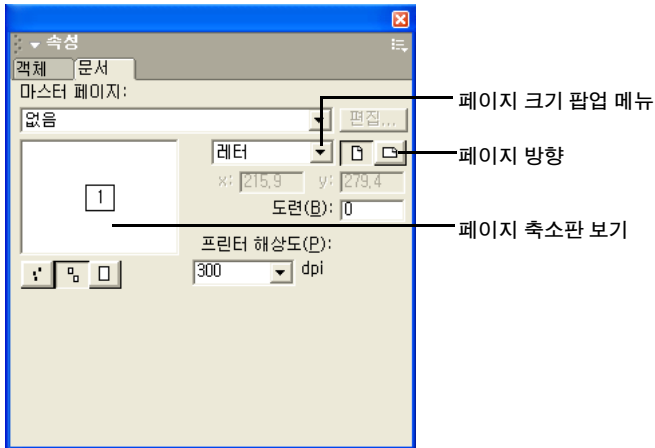
주의: FreeHand를 열었을 때 문서 패널 단추는 기본적으로 나타나지 않습니다. 이 단추를 주 메뉴 톨바에 추가하려면 38페이지의 "툴바 사용자 정의"를 참조하십시오.

페이지 작업

문서 패널 또는 페이지 추가 대화 상자를 사용하여 페이지 크기, 페이지 방향, 도련 값을 비롯한 페이지 옵션을 설정할 수 있습니다. 페이지 추가 단추를 사용하여 문서에 페이지를 신속하게 추가할 수도 있습니다.

페이지 옵션을 설정하려면:

- 1 문서 패널이 아직 열려 있지 않으면 윈도우 > 문서를 선택하여 표시합니다.



- 2 페이지 크기 팝업 메뉴에서 페이지 크기를 선택합니다.
- 3 페이지 크기 팝업 메뉴의 오른쪽에 있는 페이지 방향 단추를 클릭하여 페이지 방향을 세로 또는 가로 중 하나로 선택합니다.



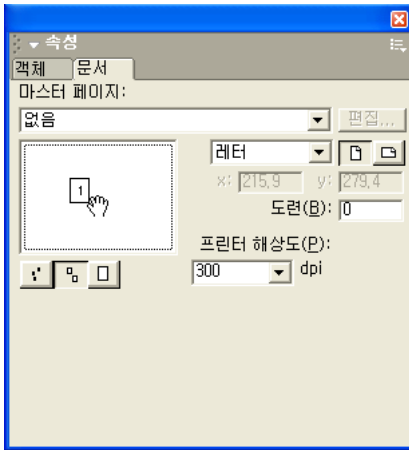
- 4 도련 텍스트 상자에 원하는 도련 값을 입력합니다. 용지 크기는 지정한 페이지 크기보다 커야 합니다. 용지 크기를 설정하려면 파일 > 인쇄를 선택합니다. 도련에 대한 자세한 내용은 373 페이지의 "인쇄"를 참조하십시오.
- 5 페이지 확대/축소율 단추를 클릭하여 페이지 축소판의 크기를 확대하거나 축소합니다.



확대/축소율이 중간 단계나 가장 높은 단계로 설정되면 문서의 일부 페이지가 문서 패널의 대지 윈도우에 보이지 않을 수도 있습니다.

- 6 프린터 해상도 팝업 메뉴에서 값을 선택합니다. 프린터 해상도에 대한 자세한 내용은 373 페이지의 "인쇄"를 참조하십시오.
- 7 대지에서 페이지를 이동하려면 문서 패널 미리 보기 윈도우에서 축소판을 새 위치로 드래그합니다.

8 대지 보기를 스크롤하려면 스페이스바를 누른 상태에서 대지를 드래그합니다.



문서 패널을 사용하여 문서에 페이지를 추가하려면:

- 1 문서 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 페이지 추가를 선택합니다.
- 2 페이지 추가 대화 상자에서 옵션을 설정합니다.
- 3 확인을 클릭합니다.

문서 윈도우에서 문서에 페이지를 추가하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 문서 윈도우의 아래쪽에 있는 페이지 추가 단추를 클릭합니다.
- 도구 패널에서 페이지 도구를 선택하고, 페이지를 Alt-드래그(Windows) 또는 option-드래그(Macintosh)합니다.

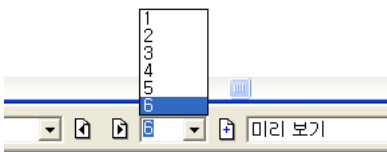
페이지 선택

페이지의 속성을 변경하려면 먼저 페이지를 선택해야 합니다. 이것은 문서에서 직접 수행하거나 문서 패널에서 수행할 수 있습니다.

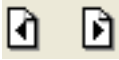
또한 도구 패널의 도구를 사용하여 문서 윈도우의 페이지를 선택할 수 있도록 환경 설정을 지정할 수 있습니다.

페이지를 선택하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 도구 패널에서 페이지 도구를 클릭한 다음, 대지에서 한 페이지를 클릭합니다.
- 문서 패널에서 페이지 축소판을 클릭합니다.
- 상태 톨바(Windows) 또는 문서 윈도우의 아래쪽(Macintosh)에 있는 페이지로 이동 팝업 메뉴에서 페이지 번호를 선택하거나 텍스트 상자에 값을 입력합니다.



- 상태 톨바(Windows) 또는 문서 윈도우의 아래쪽(Macintosh)에 있는 페이지 선택기 단추를 클릭합니다.



- 임의의 도구를 사용하여 문서 윈도우의 페이지를 클릭합니다. 이것을 모든 도구로 작업하려면 도구 사용시 활성 페이지 설정 옵션이 선택되어 있어야 합니다. 다음 절차를 참조하십시오.

페이지가 활성화 되는 방법을 설정하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 문서 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows에서는 Ctrl+U를 누른 다음 문서 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh에서는 command+U를 누른 다음 Document 범주를 클릭합니다.
- 2 다음 옵션 중 한 가지 이상을 선택합니다.

보기 변경시 **활성 페이지 설정** 옵션에서는 스크롤 막대를 사용하여 문서 패널 또는 문서 윈도우에서 페이지를 선택할 수 있습니다. 이 옵션을 선택하면 문서 윈도우 전체를 스크롤하여 새 페이지를 활성화할 수 있습니다. 활성 페이지는 상태 톨바(Windows) 또는 문서 윈도우의 아래쪽(Macintosh)에 나타나며 문서 패널에 강조 표시되어 있습니다.

도구 사용시 **활성 페이지 설정** 옵션에서는 임의의 도구를 사용하여 페이지를 선택할 수 있습니다. 이 옵션을 선택하면 문서 윈도우의 페이지에서 임의의 도구를 사용하여 새 페이지를 활성화할 수 있습니다.

- 3 확인을 클릭합니다.

페이지 복제, 제거 및 이동

페이지를 복제, 제거 또는 이동하려면 문서 패널이나 페이지 도구 중 하나를 사용합니다.

페이지를 복제하려면:

- 1 페이지를 선택합니다(45페이지의 "페이지 선택" 참조).
- 2 다음 중 한 가지를 수행합니다.



- 문서 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 복제를 선택합니다.



- 페이지 도구를 사용하여 작업 공간의 페이지를 Alt-드래그(Windows) 또는 option-드래그(Macintosh)합니다.

페이지를 제거하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행합니다.



- 문서 패널의 대지 미리 보기에서 페이지를 선택합니다. 그런 다음 문서 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 제거를 선택합니다.
- 페이지 도구를 사용하여 작업 공간의 페이지를 선택한 다음, Delete 키를 누릅니다.

- 2 선택한 페이지에 객체가 포함되어 있는 경우 나타나는 메시지 상자에서 예를 클릭합니다.

주의: 페이지를 제거하려면 대지에 둘 이상의 페이지가 있어야 합니다.

페이지와 내용을 이동하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 페이지 도구를 사용하여 페이지를 선택하고 대지의 원하는 위치로 드래그합니다.
- 문서 패널에서 페이지를 선택하고 원하는 위치로 드래그합니다.

내용을 이동하지 않고 페이지만 이동하려면:

- 1 페이지 도구를 사용하여 페이지를 선택합니다.
- 2 페이지를 드래그하기 시작한 다음 Ctrl(Windows) 또는 command(Macintosh) 키를 누른 상태에서 대지에서 페이지를 계속 드래그합니다.

페이지 수정, 크기 조절 및 회전

페이지 도구를 사용하여 페이지의 크기를 조절하고 페이지를 회전할 뿐만 아니라 페이지 속성을 수정할 수 있습니다.

마스터 페이지의 자식 페이지는 수정, 크기 조절 또는 회전할 수 없습니다. 이러한 유형의 변경은 마스터 페이지에서 이루어져야 합니다.

페이지를 수정하려면:



- 1 페이지 도구로 페이지를 Alt-두 번 클릭(Windows) 또는 option-두 번 클릭(Macintosh)하여 페이지 수정 대화 상자를 엽니다.
- 2 다음을 수행합니다.
 - 페이지 크기 팝업 메뉴에서 새 페이지 크기를 선택합니다. 사용자 정의 크기를 만들려면 팝업 메뉴에서 사용자 정의를 선택하고 텍스트 상자에 크기를 입력합니다.
 - 새 페이지 방향을 선택합니다.
 - 텍스트 상자에 새 도련 크기를 입력합니다.
 - 마스터 페이지가 사용 가능한 경우 마스터 페이지의 자식 만들기 팝업 메뉴에서 마스터 페이지를 선택합니다.
- 3 확인을 클릭합니다.

페이지의 크기를 조절할 때 페이지를 격자에 물리려면:

- 1 보기 > 격자 > 격자에 물리기가 선택되어 있는지 확인합니다.
자세한 내용은 54페이지의 "격자 사용"을 참조하십시오.
- 2 도구 패널에서 페이지 도구를 클릭합니다.
- 3 크기 조절할 페이지를 클릭하여 선택 핸들을 표시합니다.
- 4 모서리, 위쪽 또는 측면 핸들을 드래그합니다. 페이지의 가로세로를 같은 비율로 조절하려면 Shift 키를 누른 상태에서 드래그합니다.

페이지를 회전하려면:

- 1 도구 패널에서 페이지 도구를 클릭합니다.
- 2 페이지를 클릭하여 선택 핸들을 표시합니다.
- 3 포인터를 페이지의 바깥쪽 선택 핸들 가까이에 놓습니다. 포인터가 회전 포인터로 바뀝니다.
- 4 드래그하여 페이지 방향을 변경합니다.

주의: 페이지를 회전하더라도 페이지의 객체는 회전하지 않습니다.

사용자 정의 페이지 크기 정의

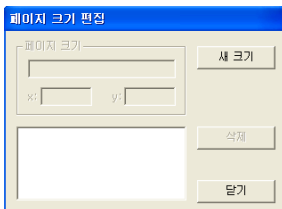
페이지 크기 편집 대화 상자를 사용하여 문서에 사용자 정의 페이지 크기를 추가할 수 있습니다. 사용자 정의 페이지 크기는 문서의 현재 측정 단위를 기반으로 합니다. 사용자 정의 페이지는 변경될 수 없습니다. 즉 사용자 정의 페이지 정의를 편집하려면 삭제하고 다시 만들어야 합니다.

사용자 정의 페이지는 FreeHand 문서 내에 저장됩니다. 사용자 정의 페이지 정의를 새로 만든 FreeHand 문서에 사용하려면 사용자 정의 페이지 정의를 FreeHand 템플릿에 추가합니다. 자세한 내용은 60페이지의 "템플릿 사용"을 참조하십시오.

사용자 정의 페이지 크기를 추가하려면:

- 1 문서 패널이 아직 열려 있지 않으면 윈도우 > 문서를 선택하여 표시합니다.
- 2 문서 패널에서 페이지 방향 단추의 왼쪽에 있는 페이지 크기 팝업 메뉴에서 편집을 선택합니다.

페이지 크기 편집 대화 상자가 나타납니다.



- 3 새 크기를 클릭합니다.
- 4 페이지 크기 텍스트 상자에 새 사용자 정의 페이지의 이름을 입력합니다.
- 5 X 및 Y 텍스트 상자에 페이지 크기를 입력합니다. 값은 문서의 현재 측정 단위를 사용합니다. 자세한 내용은 49페이지의 "측정 단위 설정"을 참조하십시오.
- 6 닫기를 클릭합니다.

사용자 정의 페이지 크기를 삭제하려면:

- 1 문서 패널의 페이지 크기 팝업 메뉴에서 편집을 선택합니다.
- 2 페이지 크기 편집 대화 상자에서 삭제할 사용자 정의 페이지 크기를 선택합니다.
- 3 삭제를 클릭합니다.

페이지 크기 편집 대화 상자에서 사용자 정의 페이지를 삭제하더라도 문서의 사용자 정의 페이지에는 영향을 주지 않습니다. 이러한 페이지 유형은 문서 패널의 사용자 정의에서 변경합니다.

선택한 페이지에 사용자 정의 페이지 크기를 적용하려면:

문서 패널의 페이지 크기 팝업 메뉴에서 사용자 정의 페이지 크기를 선택합니다.

사용자 정의 페이지 크기로 새 페이지를 만들려면:



- 1 문서 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 페이지 추가를 선택합니다.
- 2 페이지 추가 대화 상자에서 추가할 페이지의 수를 입력합니다.
- 3 페이지 크기 팝업 메뉴에서 사용자 정의 페이지를 선택합니다.
- 4 확인을 클릭합니다.

측정 단위 설정

FreeHand는 숫자 값을 입력하여 눈금자와 격자를 표시할 수 있는 정확성과 유연성을 제공합니다.

- 눈금자, 패널 및 대화 상자를 표시할 때 포인트, 파िका, 인치, 소수점, 밀리미터, Kyus, 센티미터 또는 픽셀 중에서 선택할 수 있습니다.
- 숫자 텍스트 상자에서 기본 측정 단위를 무시할 수 있습니다. 기본 측정 단위 대신 다른 값을 지정하면 FreeHand는 자동으로 해당 값을 기본 측정 단위로 변환합니다. 예를 들어 텍스트 상자에 **125m**를 입력하면 125포인트가 아닌 125밀리미터를 산출하고, 125밀리미터 값이 자동으로 354.3307포인트로 변환됩니다.
- 숫자 텍스트 상자에 수학 방정식을 입력하고 측정 단위를 결합하면 FreeHand가 자동으로 값을 계산할 수 있습니다.
- 미터, 피트, 마일, Ciceros, Didots와 같은 다른 측정 단위에 대응하는 사용자 정의 측정 단위를 정의할 수 있습니다. 자세한 내용은 52페이지의 "눈금자 사용"을 참조하십시오.

전체 문서의 측정 단위를 설정하려면:

- 1 상태 톨바(Windows) 또는 문서 윈도우의 아래쪽(Macintosh)에 있는 단위 팝업 메뉴를 클릭합니다.
- 2 측정 단위를 선택합니다.

이 설정은 포인트 기반의 텍스트 관련 설정을 제외한 거의 모든 숫자 텍스트 상자에 영향을 줍니다. 예를 들어 단위 팝업 메뉴가 인치로 설정되어 있는 경우 글꼴 크기 텍스트 상자에 **12**를 입력하면 측정 단위에 관계없이 12포인트 문자를 만들게 됩니다.

숫자 텍스트 상자에서 기본값이 아닌 측정 단위를 설정하려면:

- 1 숫자 값을 입력한 다음, 인치는 **i**, 파िका는 **p**, 포인트는 **pt**, 밀리미터는 **m**, 센티미터는 **c**, 픽셀은 **x** 등과 같이 단위를 입력합니다.
예를 들어 7파िका는 **7p**라고 입력합니다.
- 2 Enter(Windows) 또는 return(Macintosh) 키를 누릅니다.

수학 함수를 사용하여 값을 지정하려면:

- 1 숫자 값을 입력하고 다음 수학 기호를 사용하여 방정식을 만듭니다.

+ (더하기)

- (빼기)

* (곱하기)

/ (나누기)

이러한 연산자를 결합할 때 곱하기와 나누기 연산자가 더하기와 빼기 연산자보다 먼저 계산됩니다.

방정식에 다양한 단위를 결합할 수 있습니다. 예를 들어 단위 메뉴에서 기본 측정 단위가 포인트로 설정되어 있는 경우 텍스트 상자에 **4*50-49, 71+80** 또는 **2i + p7**를 입력하면 각각의 값은 모두 151포인트가 됩니다. 잘못된 방정식이나 단위를 입력하면 FreeHand는 이를 해결하려고 시도하거나 0을 입력합니다.

- 2 Enter(Windows) 또는 return(Macintosh) 키를 누릅니다.

마스터 페이지 작업

마스터 페이지를 사용하면 문서에 일관된 페이지 레이아웃을 쉽게 적용할 수 있습니다. 마스터 페이지에서 페이지 속성을 정의하고 텍스트 및 그래픽을 놓은 다음, 이 속성을 문서의 일부 또는 전체 페이지에 적용할 수 있습니다. 문서에 둘 이상의 마스터 페이지를 만들 수 있습니다.

주의: 템플릿을 사용하여 미리 정의된 페이지 레이아웃으로 문서를 만들 수도 있습니다. 자세한 내용은 60페이지의 "템플릿 사용"을 참조하십시오.

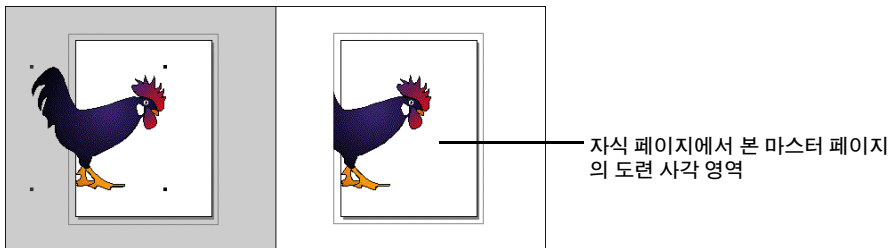
새 마스터 페이지를 만들거나 현재 문서 페이지를 마스터 페이지로 변환할 수 있습니다. 새 마스터 페이지를 만들면 이 페이지는 문서에 있는 현재 페이지의 페이지 크기, 방향 및 도련 설정을 사용합니다. 원한다면 나중에 이 설정을 변경할 수 있습니다. 문서 페이지를 마스터 페이지로 변환하면 문서 페이지의 요소가 마스터 페이지에 놓입니다.

라이브러리 패널을 사용하여 그래픽 심볼을 관리하는 것과 동일한 방법으로 마스터 페이지를 관리할 수 있습니다. 마스터 페이지를 그룹화, 복제, 이름 변경 및 삭제할 수 있고 라이브러리 패널에서 마스터 페이지를 숨기거나 표시할 수 있습니다. 라이브러리 패널에 대한 자세한 내용은 295페이지의 "라이브러리 패널 사용"을 참조하십시오.

마스터 페이지를 내보내어 다른 문서에서 사용할 수 있고, 다른 문서의 마스터 페이지를 가져와서 현재 문서에서 사용할 수 있습니다. 마스터 페이지에 대한 정보는 문서 확인에도 포함되어 있습니다. 자세한 내용은 373페이지의 "인쇄"를 참조하십시오.

마스터 페이지로 작업할 때에는 다음 사항에 유의하십시오.

- 마스터 페이지를 자식 페이지에 적용할 때 마스터 페이지의 요소는 자식 페이지에서 각 레이어의 맨 아래에 놓입니다.
- 마스터 페이지의 객체를 대지 위로 도련할 수 있습니다. 도련을 갖는 마스터 페이지를 자식 페이지에 적용할 경우 자식 페이지의 이미지는 도련 사각 영역에 의해 조절됩니다.



마스터 페이지와 자식 페이지

- 문서 패널의 마스터 페이지 팝업 메뉴에서 마스터 페이지를 선택하면 현재 페이지를 마스터 페이지의 자식 페이지로 만듭니다. 없음을 선택하면 현재 페이지를 마스터 페이지와 연관이 없는 보통 페이지로 만듭니다.

새 마스터 페이지를 만들려면:

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.



- 문서 패널이 아직 표시되어 있지 않으면 윈도우 > 문서를 선택하여 표시합니다. 그런 다음 문서 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 새 마스터 페이지를 선택합니다.
- 라이브러리 패널이 아직 표시되어 있지 않으면 윈도우 > 라이브러리를 선택하여 표시합니다. 그런 다음 라이브러리 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 새 마스터 페이지를 선택합니다.

마스터 페이지 윈도우에 새 마스터 페이지가 열리고 현재 페이지의 크기, 방향 및 도련 설정을 사용합니다. 현재 페이지가 다른 마스터 페이지의 자식 페이지인 경우 새 마스터 페이지는 해당 마스터 페이지의 설정을 사용합니다. 이 설정은 문서 패널에서 변경할 수 있습니다.

2 마스터 페이지에 텍스트 또는 그래픽과 같은 요소를 놓습니다.

3 마스터 페이지 레이아웃을 완성하면 마스터 페이지 윈도우를 닫습니다. 속성은 라이브러리에 새 마스터 페이지 심볼로 저장됩니다.

페이지를 새 마스터 페이지로 변환하려면:

1 페이지를 선택합니다(45페이지의 "페이지 선택" 참조).



2 문서 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 마스터 페이지로 변환을 선택합니다.

주의: 자식 페이지를 마스터 페이지로 변환하려면 우선 자식 설정을 해제해야 합니다. 자세한 내용은 다음 절차를 참조하십시오.

마스터 페이지를 문서 페이지에 적용하려면:



1 페이지 도구로 페이지를 선택합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 문서 패널의 마스터 페이지 팝업 메뉴에서 마스터 페이지를 선택합니다.

주의: 다중 페이지 문서에서는 선택한 페이지만 마스터 페이지에 할당됩니다. 페이지 도구로 여러 페이지를 선택하면 이 페이지들은 모두 마스터 페이지의 자식 페이지가 됩니다.

- 라이브러리 패널의 마스터 페이지 아이콘을 드래그하여 선택한 문서 페이지 위에 드롭합니다.

문서에 자식 페이지를 추가하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.



- 문서 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 페이지 추가를 선택합니다. 마스터 페이지의 자식 만들기 옵션을 선택하고 팝업 메뉴에서 마스터 페이지를 선택한 다음 확인을 클릭합니다.
- 자식 페이지를 선택하고 문서 패널의 옵션 메뉴에서 복제를 선택합니다.
- 페이지 도구를 사용하여 자식 페이지를 대지의 빈 공간으로 Alt-드래그(Windows) 또는 option-드래그(Macintosh)합니다.

마스터 페이지를 편집하려면:

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 라이브러리 패널에서 마스터 페이지의 아이콘을 두 번 클릭합니다.
- 자식 페이지를 선택하고 문서 패널에서 편집을 클릭합니다.

2 원하는 대로 마스터 페이지를 수정합니다.

3 마스터 페이지 윈도우를 닫아 편집 과정을 종료합니다.

자식 페이지를 해제하려면:

- 1 페이지 도구를 사용하여 페이지를 선택합니다.

주의: 현재 페이지가 자식 페이지여야 합니다.



- 2 문서 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 자식 페이지 해제를 선택합니다.

선택한 페이지는 더 이상 마스터 페이지를 기반으로 하지 않습니다. 마스터 페이지의 모든 객체는 선택한 페이지 위로 붙여넣어집니다. 객체를 포함했던 각 레이어에 객체 그룹 하나가 생성됩니다.

라이브러리 패널에서 마스터 페이지를 표시하거나 숨기려면:



- 라이브러리 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 마스터 페이지 표시를 선택합니다.

이 명령은 마스터 페이지의 표시와 숨기기 사이를 전환합니다. 메뉴 항목 앞의 체크 표시는 마스터 페이지가 보인다는 것을 나타냅니다(기본값).

마스터 페이지를 가져오려면:



- 1 라이브러리 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 가져오기를 선택합니다.

- 2 대화 상자가 나타나면 마스터 페이지를 가져올 폴더의 위치를 찾습니다.

- 3 파일 이름을 클릭하고 열기를 클릭합니다.

주의: Mac OS X에서는 Choose를 클릭합니다.

- 4 심볼 가져오기 대화 상자에서 마스터 페이지를 선택하고(여러 페이지를 선택하려면 Shift-클릭 사용) 가져오기를 클릭합니다.

라이브러리 패널의 아래쪽 윈도우에 가져온 마스터 페이지가 표시됩니다.

마스터 페이지를 내보내려면:



- 1 라이브러리 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 내보내기를 선택합니다.

- 2 내보내려는 마스터 페이지를 선택하고 내보내기를 클릭합니다.

- 3 대화 상자가 나타나면 심볼을 내보낼 폴더의 위치를 찾습니다.

- 4 마스터 페이지의 파일 이름을 입력하고 저장을 클릭합니다.

눈금자 사용

눈금자를 사용하면 문서에서 객체를 정확하게 놓고 측정할 수 있습니다. 이것은 문서 윈도우의 왼쪽과 위쪽에 나타납니다.

눈금자는 파일에서 스크롤하거나 확대/축소할 때 스스로 조정됩니다. 큰 눈금 표시는 측정 단위(예: 포인트)를 나타내고, 작은 눈금 표시는 중분(예: 16포인트)을 나타냅니다.

페이지 눈금자는 상태 표시줄(Windows) 또는 문서 윈도우의 아래쪽(Macintosh)에 있는 단위 팝업 메뉴에서 설정한 문서의 현재 측정 단위를 사용합니다. 미터, 피트, 야드, 마일, 해리, 킬로미터, Ciceros, Didots에 대응하는 사용자 정의 측정 단위를 정의할 수 있습니다. 사용자 정의 단위는 각 문서를 기반으로 정의합니다.

주의: 새로 만든 FreeHand 문서에서 사용자 정의 단위를 사용하려면 사용자 정의 단위를 FreeHand 템플릿에 추가합니다. 자세한 내용은 61페이지의 "새 기본 템플릿 만들기"를 참조하십시오.

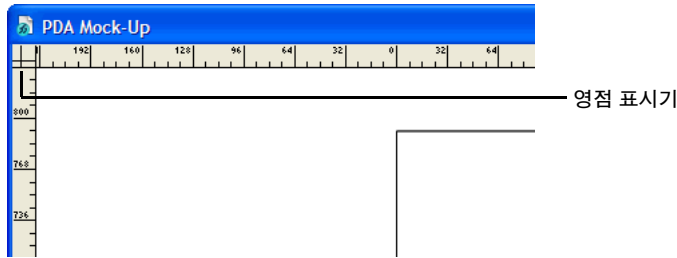
페이지 눈금자를 표시하거나 숨기려면:

보기 > 페이지 눈금자 > 표시를 선택합니다.

이 명령은 눈금자의 표시와 숨기기 사이를 전환합니다. 체크 표시는 눈금자가 보인다는 것을 나타냅니다.

페이지 눈금자의 영점을 변경하려면:

문서 윈도우의 왼쪽 위 모서리에 있는 영점 표시기를 대지의 새 위치로 드래그합니다.



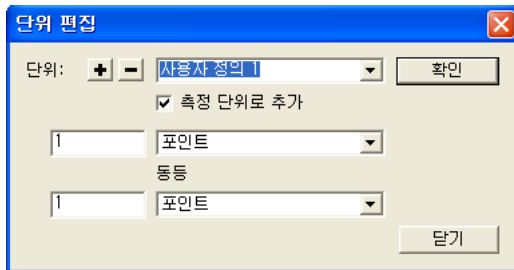
주의: 영점은 문서의 각 페이지별로 정의할 수 있습니다.

페이지 눈금자를 재설정하려면:

영점 표시기를 두 번 클릭합니다.

사용자 정의 측정 단위를 정의하려면:

- 1 보기 > 페이지 눈금자 > 편집을 선택합니다.
- 2 단위 편집 대화 상자에서 새 이름을 입력하거나 기본 이름을 사용하여 새 사용자 정의 단위를 만듭니다.



- 3 텍스트 상자에 숫자 값을 입력하고 팝업 메뉴를 사용하여 사용자 정의 측정 단위의 기반이 될 단위를 선택합니다.
- 4 확인을 클릭합니다.
- 5 사용자 정의 단위를 추가하려면 더하기(+) 단추를 클릭하고 각 단위마다 2단계에서 4단계를 수행합니다.
- 6 사용자 정의 측정 단위의 추가 또는 제거가 끝나면 닫기를 클릭합니다.

사용자 정의 측정 단위를 삭제하려면:

- 1 보기 > 페이지 눈금자 > 편집을 선택하여 단위 편집 대화 상자를 엽니다.
- 2 단위 팝업 메뉴에서 삭제할 측정 단위를 선택합니다.
- 3 빼기(-) 단추를 클릭합니다.
- 4 경고 대화 상자에서 확인을 클릭합니다. 그런 다음 닫기를 클릭합니다.

격자 및 안내선 사용

정렬을 돕기 위해 인쇄되지 않는 선을 안내선이나 격자로 표시할 수 있습니다. 이러한 선의 색상을 변경할 수 있습니다.

격자 또는 안내선의 색상을 변경하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 색상 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows에서는 Ctrl+U를 누른 다음 색상 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh에서는 command+U를 누른 다음 Colors 범주를 클릭합니다.
- 2 안내선이나 격자의 색상을 변경하려면 안내선 색상 또는 격자 색상에 해당하는 상자를 클릭하여 새로운 색상을 선택합니다.
- 3 확인을 클릭합니다.

격자 사용

격자는 수평 및 수직 점선으로 구성된 인쇄되지 않는 배경입니다. 격자를 사용하여 객체를 정확하게 정렬할 수 있고, 객체를 격자 셀 안의 원래 위치에 상대적인 교차점 또는 위치의 격자에 물리도록 지정할 수 있습니다.

격자를 표시하거나 숨기려면:

보기 > 격자 > 표시를 선택합니다.

이 명령은 격자의 표시와 숨기기 사이를 전환합니다. 체크 표시는 격자가 보인다는 것을 나타냅니다.

격자에 물리기를 켜거나 끄려면:

보기 > 격자 > 격자에 물리기를 선택합니다.

이 명령은 격자에 물리기의 켜기와 끄기 사이를 전환합니다. 체크 표시는 격자에 물리기가 켜져 있다는 것을 나타냅니다.

격자 옵션을 설정하려면:

- 1 보기 > 격자 > 편집을 선택합니다.
- 2 현재 문서에 지정된 측정 단위로 격자 크기를 입력합니다. 측정 단위 설정에 대한 자세한 내용은 48페이지의 "사용자 정의 페이지 크기 정의"를 참조하십시오.
- 3 물리기 동작을 선택합니다.
 - 객체를 대상 격자 셀 안의 동일한 상대 위치에 물리도록 하려면 상대적 격자를 선택합니다.
 - 객체를 격자의 정확한 교차점에 물리도록 하려면 상대적 격자를 선택 해제합니다.
- 4 확인을 클릭합니다.

안내선 사용

안내선은 객체의 정렬과 배치를 도와주는 인쇄되지 않는 선입니다. 안내선은 기본적으로 파란 색이지만 원한다면 색상을 변경할 수 있습니다(54페이지의 "격자 및 안내선 사용" 참조). 페이지 눈금자 또는 안내선 편집 명령을 사용하여 안내선을 원하는 위치에 설정할 수 있습니다. 필요에 따라 안내선을 추가, 수정 및 삭제할 수 있습니다. 또한 안내선을 특정 위치에 잠글 수도 있습니다. 안내선은 페이지에만 나타납니다. 안내선을 대지로 드래그할 수 없습니다.

기본적으로 문서 윈도우는 안내선을 드래그할 때 스크롤되지 않습니다. 하지만 이것이 가능하도록 환경 설정을 지정할 수 있습니다. (환경 설정 지정에 대한 자세한 내용은 25페이지의 "환경 설정 사용"을 참조하십시오.) 또한 물리기 거리 환경 설정을 사용하여 물리기 전에 객체가 안내선에 얼마나 가까이 놓일 수 있는지 변경할 수 있습니다. 자세한 내용은 109페이지의 "객체 선택"을 참조하십시오.

레이어 패널을 사용하여 경로를 안내선 객체로 변환하고 안내선을 잠글 수 있습니다. 자세한 내용은 287페이지의 "레이어 사용"을 참조하십시오.

주의: 마스터 페이지에 있는 안내선은 마스터 페이지에서만 수정하거나 삭제할 수 있으며 관련 자식 페이지에서는 이를 수행할 수 없습니다.

안내선을 표시하거나 숨기려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 보기 > 안내선 > 표시를 선택합니다.

이 명령은 안내선의 표시와 숨기기 사이를 전환합니다. 체크 표시는 안내선이 보인다는 것을 나타냅니다.

- 레이어 패널에서 안내선 레이어 옆의 체크 표시 열을 클릭합니다.

드래그로 안내선을 추가하려면:

- 1 페이지 눈금자가 보이지 않으면 보기 > 페이지 눈금자 > 표시를 선택하여 표시합니다.
- 2 위쪽 눈금자를 페이지 위로 드래그하여 수평 안내선을 설정하고 왼쪽 눈금자를 페이지 위로 드래그하여 수직 안내선을 설정합니다.

주의: 눈금자로부터 안내선을 드래그할 때에는 포인터가 페이지 위에 있을 때 마우스 단추를 놓아야 합니다. 그렇지 않으면 안내선이 삭제됩니다.

안내선을 삭제하려면:

페이지 밖으로 안내선을 드래그합니다.

안내선을 정확하게 추가하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 보기 > 안내선 > 편집을 선택합니다.
 - 기존 안내선을 두 번 클릭합니다.
- 2 추가를 클릭합니다.
- 3 수평 또는 수직을 선택합니다.
- 4 추가 기준 옵션을 선택하여 안내선을 추가합니다.
 - 횡수를 선택하고 값을 입력하면 정확한 개수의 안내선을 추가합니다.
 - 증분을 선택하고 값을 입력하면 설정 간격으로 안내선을 추가합니다.
- 5 안내선의 첫 번째 위치와 마지막 위치를 입력합니다.
- 6 페이지 범위를 설정합니다.
- 7 추가를 클릭합니다.
- 8 2단계에서 7단계를 반복하여 수평 또는 수직 안내선을 추가합니다.
- 9 확인을 클릭합니다.

안내선 물리기를 켜거나 끄려면:

보기 > 안내선 > 안내선에 물리기를 선택합니다.

이 명령은 물리기와 물리기 해제 사이를 전환합니다. 메뉴 항목의 체크 표시는 물리기 동작이 활성화되어 있다는 것을 나타냅니다. 안내선에 물리기는 기본적으로 활성화되어 있습니다.

객체를 해당 안내선 근처에 드래그할 때에는 포인터가 수평 또는 수직 삼각형을 표시하여 객체를 놓으면 해당 위치에서 객체가 안내선에 물릴 것임을 알려줍니다.

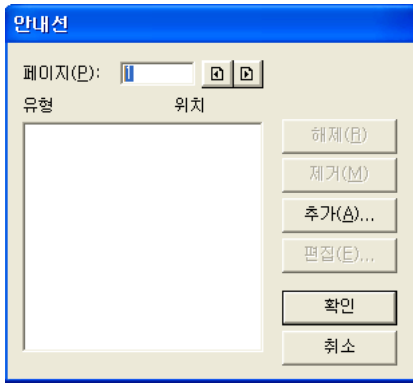
안내선을 잠그거나 잠금 해제하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 보기 > 안내선 > 잠금을 선택합니다.

이 명령은 안내선의 잠금과 잠금 해제 사이를 전환합니다. 메뉴 항목의 체크 표시는 안내선이 잠겨 있다는 것을 나타냅니다. 안내선은 기본적으로 잠금 해제되어 있습니다.
- 레이어 패널에서 안내선 레이어 옆의 자물쇠 아이콘을 클릭합니다.

안내선을 편집, 해제 또는 삭제하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 보기 > 안내선 > 편집을 선택합니다.
 - 기존 안내선을 두 번 클릭합니다.



- 2 수정할 안내선을 선택합니다.

한 번에 둘 이상의 안내선을 수정하려면 Ctrl-클릭(Windows) 또는 command-클릭(Macintosh) 합니다. 인접한 안내선을 선택하려면 Shift-클릭합니다.

- 3 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 안내선의 위치를 편집하려면 편집을 클릭합니다. 안내선 위치 대화 상자에서 안내선의 새 위치를 입력하고 확인을 클릭합니다.
- 안내선을 해제하려면 해제를 클릭합니다. 안내선을 해제하면 안내선은 객체로 변환됩니다.
- 안내선을 삭제하려면 제거(Windows) 또는 Delete(Macintosh)를 클릭합니다.

- 4 확인을 클릭합니다.

안내선을 드래그할 때 문서 윈도우의 이동 여부를 설정하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 일반 환경 설정을 표시합니다.

- Windows에서는 Ctrl+U를 누른 다음 일반 탭을 클릭합니다.
- Macintosh에서는 command+U를 누른 다음 General 범주를 클릭합니다.

- 2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 수직 또는 수평 안내선이 문서 윈도우의 가장자리 밖으로 드래그될 때 윈도우가 이동하도록 하려면 안내선을 이동하면 윈도우 이동 옵션을 선택합니다.
- 안내선을 드래그할 때 윈도우가 이동하지 않도록 하려면 안내선을 이동하면 윈도우 이동 옵션을 선택 해제합니다.

- 3 확인을 클릭합니다.

문서 만들기 및 열기

새 문서를 만들 때 문서는 기본 문서 템플릿을 기반으로 합니다. 템플릿에 대한 자세한 내용은 60페이지의 "템플릿 사용"을 참조하십시오.

다중 페이지 문서를 열어 변경한 다음 문서를 저장할 수 있습니다. 가장 최근에 저장한 문서에 쉽게 액세스할 수 있도록 파일 > 최근에 사용한 파일 열기 메뉴에 문서가 표시됩니다. FreeHand를 종료할 때에는 저장하지 않은 문서를 검토할 수 있는 기회를 갖게 됩니다.

문서를 열 때 문서의 보기와 페이지 배치를 설정할 수 있도록 문서 환경 설정을 지정할 수 있습니다. 환경 설정 지정에 대한 자세한 내용은 25페이지의 "환경 설정 사용"을 참조하십시오.

FreeHand에서는 FreeHand 문서는 물론이고 Adobe Illustrator 버전 1.1부터 9까지의 파일을 비롯한 많은 다양한 유형의 파일을 열 수 있습니다.

시스템 자체의 메모리 용량이 충분하다면 FreeHand에서 한꺼번에 원하는 만큼의 문서를 열 수 있습니다.

새 문서를 만들려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 파일 > 새 파일을 선택합니다.
- 주 메뉴 톨바에서 새 파일 단추를 클릭합니다.

기존 문서를 열려면:

- 1 파일 > 열기를 선택하거나 주 메뉴 톨바에서 열기 단추를 클릭합니다.
- 2 열려는 파일을 찾은 다음 열기를 클릭합니다.

열어 놓은 문서 사이를 전환하려면:

윈도우 메뉴에서 표시할 문서의 이름을 선택합니다.

파일을 닫고 FreeHand를 종료하려면:

- 1 Windows에서는 파일 > 종료를 선택하고 Macintosh에서는 File > Quit를 선택합니다.

주의: Mac OS X에서는 FreeHand > FreeHand MX > Quit FreeHand MX를 선택합니다.

- 2 아직 파일을 저장하지 않았거나 이름을 지정하지 않았으면 경고 메시지가 나타납니다. 파일을 저장하려면 검토를 클릭한 다음 예(Windows) 또는 Save(Macintosh)를 클릭합니다.
- 3 필요한 경우 이름 텍스트 상자에 이름을 입력한 다음 저장을 클릭합니다.

파일 저장에 대한 자세한 내용은 339페이지의 "파일 저장"을 참조하십시오.

FreeHand가 문서를 처리하는 방법에 영향을 주는 환경 설정을 지정하려면:

1 다음 중 한 가지를 수행하여 문서 환경 설정을 표시합니다.

- Windows에서는 Ctrl+U를 누른 다음 문서 탭을 클릭합니다.
- Macintosh에서는 command+U를 누른 다음 Document 범주를 클릭합니다.

2 다음을 수행합니다.

- 문서가 마지막으로 저장되었을 때와 동일한 확대/축소율로 문서를 열려면 문서를 열 때 보기 복구를 선택합니다.
- 마지막으로 저장된 문서와 동일한 위치에서 동일한 윈도우 크기로 문서를 열려면 윈도우 크기와 위치 기억하기를 선택합니다.
- 다양한 템플릿을 기반으로 새 문서를 만들려면 새 문서 템플릿 팝업 메뉴에서 템플릿을 선택하거나 줄임표(...) 단추(Windows) 또는 Select 단추(Macintosh)를 클릭하고 다른 템플릿 파일을 찾습니다. 템플릿 사용에 대한 자세한 내용은 60페이지의 "템플릿 사용"을 참조하십시오.
- 응용 프로그램을 종료할 때 열려 있는 각 문서를 검토하고 저장하려면 종료할 때 항상 저장되지 않은 문서 검토(Windows) 또는 Always Review Unsaved Documents upon Quit(Macintosh)를 선택합니다.
- 그래픽으로의 링크가 끊어진 링크를 찾으려면 Search for Missing Links를 선택합니다 (Macintosh 전용).
- 기본 환경 설정을 복구하려면 기본값을 클릭합니다.

3 확인을 클릭합니다.

이전 버전의 FreeHand 문서 열기

FreeHand MX는 FreeHand 8 이상 버전에서 만든 문서를 열 수 있습니다.

일부 FreeHand 기능은 버전마다 다르기 때문에 일러스트레이션이 변환될 때 일부 일러스트레이션 속성이 변경되거나 생략될 수 있습니다. 이전 버전의 문서를 변환한 다음 원본 문서를 삭제하기 전에 반드시 FreeHand에서 문서가 정확하게 표시되고 인쇄되는지 확인하십시오.

이전 버전의 FreeHand 파일을 변환하려면:

FreeHand MX에서 파일을 엽니다.

변환된 파일의 이름은 Filename.FH11(Windows) 또는 Filename(Converted)(Macintosh)이 됩니다.

템플릿 사용

좀더 효율적으로 작업하고 디자인의 일관성을 유지하기 위해 공통의 디자인 요소와 제작 설정을 공유하는 문서에 대한 템플릿을 만들 수 있습니다. 그런 다음 이러한 템플릿을 새 문서를 만들기 위한 기본값으로 사용할 수 있습니다.

또한 마스터 페이지를 사용하여 각 페이지에 페이지 레이아웃을 적용할 수 있습니다. 자세한 내용은 50페이지의 "마스터 페이지 작업"을 참조하십시오.

템플릿의 설정과 속성은 다른 문서를 만들 때 기본값으로 사용됩니다. 기존 문서와 동일한 객체, 설정, 색상, 객체와 단락 스타일로 새 문서를 만들려면 기존 문서를 템플릿으로 저장합니다.

템플릿 파일은 FreeHand 문서의 다음 요소들을 저장합니다.

- 안내선
- 레이어 정보
- 그래픽 스타일
- 텍스트 스타일
- 심볼 및 마스터 페이지
- 모든 객체
- 사용자 정의 브러쉬
- 사용자 정의 색상
- 사용자 정의 페이지 크기
- 사용자 정의 측정 단위

템플릿을 열면 템플릿 문서의 무제 복사본이 나타납니다. 무제 복사본을 사용하여 새 템플릿을 만들거나 기존 템플릿을 대체합니다. 또한 템플릿을 모든 새 문서의 기본값으로 지정할 수 있습니다.

문서를 템플릿으로 저장하려면:

- 1 파일 > 다른 이름으로 저장을 선택합니다.
- 2 문서 저장 대화 상자(Windows) 또는 Save 대화 상자(Macintosh)에 템플릿 파일의 이름을 입력합니다.
- 3 파일 형식 팝업 메뉴(Windows) 또는 Format 팝업 메뉴(Macintosh)에서 FreeHand 템플릿을 선택합니다.
- 4 대상을 선택하고 저장을 클릭합니다. Windows에서는 .ft11 확장자가 파일 이름에 추가됩니다.

FreeHand 템플릿을 편집하려면:

- 1 템플릿을 열고 변경한 다음 파일 > 다른 이름으로 저장을 선택합니다.
- 2 새로 수정한 문서를 동일한 위치에 동일한 이름을 가진 템플릿으로 저장합니다.
- 3 FreeHand에서 원본 템플릿 파일을 바꿀 것인지 묻습니다. 예(Windows) 또는 Replace(Macintosh)를 클릭합니다.

편집한 템플릿이 이전 템플릿을 대체합니다.

FreeHand 파일을 열지 않고 템플릿으로 변환하려면(Macintosh):

- 1 Finder에서 FreeHand 파일을 선택합니다.
- 2 파일 > 정보 입수를 선택한 다음 원판 파일을 선택합니다.
템플릿을 일반 FreeHand 문서로 변환하려면 원판 파일을 선택 해제합니다.

기본 템플릿을 변경하려면:

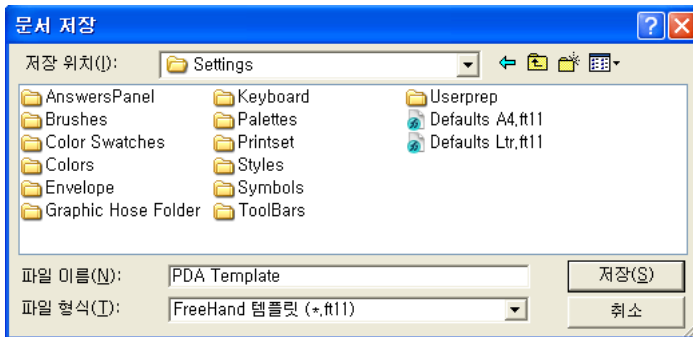
- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 문서 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows에서는 Ctrl+U를 누른 다음 문서 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh에서는 command+U를 누른 다음 Document 범주를 클릭합니다.
- 2 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 새 문서 템플릿 팝업 메뉴에서 템플릿을 선택합니다.
 - 줄임표(...) 단추(Windows) 또는 Select 단추(Macintosh)를 클릭하고 다른 템플릿 파일을 찾습니다.
- 3 확인을 클릭합니다.

새 기본 템플릿 만들기

기본 템플릿을 사용하면 문서의 설정을 제어하기 위해 문서 수준의 기본값을 전체적으로 적용할 수 있습니다. 선택한 객체에 대한 설정을 제어하기 위해 기본 템플릿에 객체 수준의 기본값을 적용할 수 있습니다.

새 기본 템플릿을 만들려면:

- 1 파일 > 새 파일을 선택합니다.
- 2 문서를 수정합니다.
예를 들어 페이지 크기, 색상 목록의 기본 색상, 기본 글꼴 크기, 확대/축소율 등을 변경하고 이들을 템플릿과 함께 저장할 수 있습니다.
- 3 파일 > 다른 이름으로 저장을 선택합니다.
- 4 파일 형식 팝업 메뉴(Windows) 또는 Format 팝업 메뉴(Macintosh)에서 FreeHand 템플릿을 선택합니다.



- 5 파일 이름을 지정하고 Windows의 경우 사용자 특정 Application Data 폴더 내의 Macromedia/FreeHand MX/11/Korean/Settings 폴더, Macintosh의 경우 Application Support 폴더 내의 Macromedia/FreeHand MX/11/English/Settings 폴더에 저장합니다. Windows에서는 파일 이름에 .ft11 확장자가 추가됩니다.

사용자 특정 Application Data 폴더나 Application Support 폴더의 위치는 사용자의 운영 체제에 따라 다를 수 있습니다. 이 폴더를 찾는 방법에 대한 내용은 운영 체제 설명서를 참조하십시오.

설명: 사용자 특정 폴더를 빨리 찾으려면 환경 설정 대화 상자의 문서 탭 또는 Document 범주로 이동하여 새 문서 템플릿 옆에 있는 줄임표(...) 단추(Windows) 또는 Select 단추(Macintosh)를 클릭하고 현재의 기본 문서 템플릿에 대한 경로를 검토합니다.

링크 및 포함

비트맵, SWF 또는 EPS 그래픽을 FreeHand 문서로 가져올 때 환경 설정을 지정하여 그래픽을 링크할 것인지 아니면 포함할 것인지 결정할 수 있습니다. 포함된 그래픽은 문서 안에 함께 포함됩니다. 반면 링크된 파일은 파일과 별도로 남게 되며, 결과적으로 FreeHand 문서의 크기를 작게 만듭니다.

포함은 링크를 끊지 않고 일러스트레이션을 전송하는 데 유용하지만, 이를 사용하면 파일의 크기가 커지고 문서를 표시하는 데 필요한 메모리가 증가합니다.

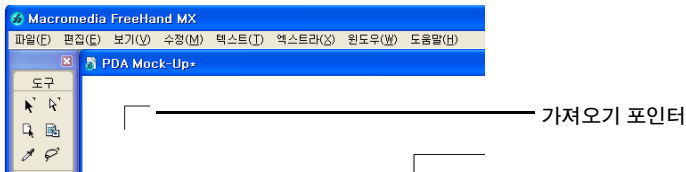
주의: FreeHand 문서에 DCS EPS 1.0 파일을 포함시키지 마십시오. DCS 1.0 파일은 실제로 5개의 개별 파일입니다. 즉 저해상도 파일, 복합 미리 보기 및 각 배합 색상(CMYK)에 대한 별도의 파일로 구성되어 있습니다. 파일을 포함하려고 시도하면 저해상도 파일만 포함됩니다.

그래픽을 링크시키면 FreeHand는 문서에 그래픽의 미리 보기를 표시합니다. 링크된 그래픽을 인쇄하거나 내보낼 때에는 링크를 올바르게 유지해야 합니다. 링크된 그래픽을 이동하거나 이름을 변경하면 문서에 표시하거나 인쇄하기 위해 그래픽을 다시 링크시켜야 할 수도 있습니다. 링크된 그래픽은 수정한 이후에 쉽게 업데이트할 수 있습니다. 이는 문서를 열 때 그래픽이 자동으로 업데이트되기 때문입니다. 그러나 링크된 이미지를 네트워크 서버에 저장하면 FreeHand 성능이 떨어질 수도 있습니다.

그래픽을 링크하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 가져오기 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows에서는 Ctrl+U를 누른 다음 가져오기 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh에서는 command+U를 누른 다음 Import 범주를 클릭합니다.
- 2 가져올 때 이미지와 EPS 포함 옵션과 편집 가능한 EPS를 가져올 때 변환 옵션을 선택 해제합니다.
- 3 확인을 클릭합니다.
- 4 파일 > 가져오기를 선택합니다.
- 5 가져오려는 그래픽을 찾습니다.

- 6 파일 이름을 두 번 클릭합니다.
가져오기 포인터가 나타납니다.



- 7 그래픽이나 텍스트 블록의 왼쪽 위 모서리를 나타내려는 위치에 가져오기 포인터를 놓습니다.
- 8 다음 중 한 가지를 수행하여 그래픽을 놓습니다.
 - 위치를 클릭하여 그래픽을 기본 크기로 놓습니다.
 - 이미지를 가져오면서 크기를 조정하려면 가져오기 포인터를 드래그하여 선택 윤곽을 만듭니다. 선택 윤곽이 원하는 크기가 될 때 마우스 단추를 놓습니다.

그래픽을 항상 포함하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 가져오기 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows에서는 Ctrl+U를 누른 다음 가져오기 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh에서는 command+U를 누른 다음 Import 범주를 클릭합니다.
- 2 가져올 때 이미지와 EPS 포함 옵션을 선택합니다.
- 3 편집 가능한 EPS를 가져올 때 변환 옵션을 선택 해제합니다.
- 4 확인을 클릭합니다.

링크 관리

그래픽을 링크하거나 포함할 때 FreeHand는 그래픽의 파일 이름과 위치를 기록합니다. 링크가 포함된 일러스트레이션을 열거나 내보내거나 인쇄할 때 FreeHand는 링크된 그래픽을 파일 이름으로 찾습니다. 소스 그래픽이 원래 폴더에 없으면 FreeHand는 소스 그래픽을 FreeHand 문서와 동일한 폴더에서 찾습니다.

전송을 위해 다른 컴퓨터나 저장 장치로 문서를 이동할 때에는 다음 지침을 따릅니다.

- 링크된 그래픽을 문서와 동일한 폴더에 저장하거나 모든 그래픽을 문서에 포함시킵니다.
- 출력소에 보낼 문서를 준비할 때에는 출력물 모으기 명령을 사용하여 링크된 그래픽 파일을 포함한 필요한 모든 구성 요소를 모읍니다. 자세한 내용은 373페이지의 "인쇄"를 참조하십시오.
- Search for Missing Links 기능을 사용합니다(Macintosh). 자세한 내용은 65페이지의 "문서를 열 때 끊어진 링크 업데이트 및 수정"을 참조하십시오.

문서를 연 후에 그래픽에 대한 링크를 업데이트하려면:

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 편집 > 링크를 선택하여 링크 대화 상자를 표시합니다.
- 문서에 그래픽이 선택되어 있는 상태에서 객체 패널의 링크 단추를 클릭합니다.

링크 대화 상자가 나타나고 가져온 그래픽 파일이 모두 나열됩니다. 끊어진 링크를 가진 파일에 대한 정보는 기울임체로 나타납니다. 종류 열에는 TIFF, SWF, EPS 또는 회색 음영과 같은 이미지의 유형이 나열됩니다. 크기 열은 파일의 크기를 표시합니다. 페이지 열에는 이미지의 왼쪽 위 모서리에 나타나는 문서의 페이지 번호가 나열됩니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 이름, 위치, 최종 수정 일자, 종류, 크기, 그래픽의 축소판 등 링크된 그래픽의 정보를 보려면 목록에서 파일을 선택하고 정보를 클릭합니다. 정보 확인을 완료하면 확인을 클릭합니다.
- 링크를 업데이트하거나 다시 만들려면 목록에서 끊어진 링크를 가진 파일을 선택하고 변경을 클릭합니다. 이름이 변경되거나 이동된 파일을 찾아 열기를 클릭합니다.
- 이미지를 포함하려면 링크 대화 상자에서 파일을 선택하고 포함을 클릭합니다.

포함된 그래픽을 문서에서 추출하여 새로 외부 그래픽 파일에 대한 링크를 만들려면:

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 편집 > 링크를 선택합니다. 목록에서 그래픽을 선택하고 추출을 클릭합니다.
- 문서에 그래픽이 선택되어 있는 상태에서 객체 패널의 링크 단추를 클릭한 다음 추출을 클릭합니다.

2 가져오기 추출 대화 상자에서 추출하려는 폴더를 선택합니다.

3 기본 이름을 사용하거나 파일 이름 텍스트 상자에 새 이름을 입력합니다.

4 저장을 클릭합니다.

5 기존 파일 위에 저장하는 경우 기존 파일을 바꿀 것인지 묻는 대화 상자가 나타납니다. 예를 클릭하여 파일을 대체하거나, 아니오를 클릭하고 새 위치를 찾습니다.

6 확인을 클릭합니다.

문서를 열 때 끊어진 링크 업데이트 및 수정

그래픽으로의 링크가 끊어진 문서를 열려고 시도하면 링크의 위치를 묻는 대화 상자가 나타납니다.

찾을 수 없는 링크를 찾으려면:

- 1 파일 > 열기를 선택합니다.
- 2 열려는 파일의 위치를 찾습니다. 열기를 클릭합니다.
- 3 파일 찾기 대화 상자에서 찾을 수 없는 파일의 위치를 찾아 선택합니다.

주의: 현재 폴더에서 찾을 수 없는 링크 검색을 선택하여 찾을 수 없는 파일이 열리는 동안 다른 끊어진 링크가 나타날 때 이 폴더에 FreeHand가 보이도록 합니다. 무시 또는 모두 무시를 클릭하여 그래픽이 다시 링크되는 것을 막습니다.

- 4 열기를 클릭합니다.
문서가 새 링크로 업데이트됩니다.
- 5 문서를 저장합니다.

찾을 수 없는 링크를 검색하기 위한 환경 설정을 지정하려면(Macintosh):

- 1 command+U를 누른 다음 Document 범주를 클릭합니다.
- 2 Search for Missing Links를 선택하고 Select 단추를 클릭하여 지정한 폴더와 하위 폴더에서 찾을 수 없는 링크를 검색합니다.
FreeHand는 최대 10개 깊이의 하위 폴더에서 찾을 수 없는 링크를 검색합니다. FreeHand가 그래픽을 찾으면 응용 프로그램이 자동으로 놓인 그래픽을 새 위치로 다시 링크합니다.
- 3 Choose를 클릭한 다음 OK를 클릭합니다.

글꼴 대체 처리

시스템에 설치되어 있지 않은 글꼴을 사용한 파일을 열거나 가져오는 경우 찾을 수 없는 글꼴을 바꾸거나 시스템에 설치된 글꼴로 대체하도록 선택할 수 있습니다. 또한 Windows와 Macintosh 플랫폼 간에 문서를 전송하거나, 원본 글꼴을 다른 플랫폼에서 사용할 수 없거나, 글꼴의 이름이 플랫폼 간에 서로 다른 경우에는 글꼴을 다시 적용하거나 대체해야 할 수도 있습니다. Macromedia Fontographer를 사용하여 Windows와 Macintosh 모두에 호환 가능한 글꼴 버전을 생성할 수 있습니다. Macromedia 제품에 대한 자세한 내용을 알아보려면 Macromedia 웹 사이트 www.macromedia.com/kr를 방문하십시오.

글꼴을 바꾸면 글꼴에 적용된 모든 수동 자간이 제거되고, 글꼴을 대체하면 일러스트레이션이 열릴 때 임시로 글꼴을 대체합니다.

찾을 수 없는 글꼴 바꾸기

시스템에 설치되어 있지 않은 글꼴이 포함된 파일을 열거나 가져오는 경우 찾을 수 없는 글꼴을 바꿀 것인지 묻는 찾을 수 없는 글꼴 대화 상자가 나타납니다. 바뀌지 않은 모든 찾을 수 없는 글꼴은 기본 대체 글꼴인 굴림(Windows) 또는 Courier(Macintosh)로 표시하고 인쇄합니다. 하지만 문서에 할당된 실제 글꼴은 그대로 남아 있게 됩니다.

찾을 수 없는 글꼴을 바꾸려면:

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 파일 > 새 파일을 선택하여 새 파일을 엽니다. 그런 다음 파일 > 가져오기를 선택하여 파일을 가져옵니다.
- 파일 > 열기를 선택하여 파일을 엽니다.
찾을 수 없는 글꼴 대화 상자가 나타납니다.

2 목록의 글꼴을 선택하거나 모두 선택을 클릭하여 모든 찾을 수 없는 글꼴을 선택합니다.

3 바꾸기를 클릭하여 글꼴 바꾸기 대화 상자를 엽니다. 지정한 글꼴을 대체할 글꼴 이름과 스타일을 선택한 다음, 변경을 클릭합니다.

4 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 확인을 클릭하여 새 글꼴을 가진 문서를 엽니다.
찾을 수 없는 글꼴의 대체를 위해 바꾸기를 클릭하지 않은 상태에서 확인을 클릭하였다면 찾을 수 없는 글꼴이 시스템의 기본 글꼴로 임시 표시되고 인쇄됩니다.
- 취소를 클릭하여 문서 열기를 취소합니다.

글꼴 자동 대체

Adobe Type Manager(ATM)의 글꼴 대체 기능을 사용하면 ATM이 일러스트레이션이 열릴 때 임시로 글꼴을 대체하며 찾을 수 없는 글꼴 대화 상자가 나타나지 않습니다.

ATM은 찾을 수 없는 각 글꼴의 길이와 굵기를 여러 마스터 글꼴에 자동으로 적용하고, 글꼴 메뉴에서 글꼴 이름을 다이아몬드로 표시합니다. 줄 바꿈과 단어 간격은 보존되지만, 글자의 세부적인 모양은 손실될 수도 있습니다.

만일 인쇄 모양이 걱정스럽다면 ATM 제어판을 열고 Enable Font Substitution(Macintosh 전용)을 선택 해제합니다.

메일 전송(Windows)

사용자의 Windows 시스템에 MAPI32 호환 전자 메일 시스템이 포함되어 있으면 활성화된 FreeHand 문서나 모든 열린 문서를 첨부하여 새 전송 메일 메시지를 생성할 수 있습니다.

FreeHand 문서가 첨부된 전자 메일 메시지를 전송하려면:

- 1 파일 > 전송을 선택합니다.
- 2 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 활성화 문서를 전자 메일 메시지에 첨부하려면 파일 이름을 선택합니다.
 - 현재 열려 있는 모든 문서를 전자 메일 메시지에 첨부하려면 모든 열린 문서를 선택합니다.
처음으로 메일을 전송할 때에는 사용자의 프로파일을 설정하라는 윈도우가 나타납니다. 자세한 내용은 전자 메일 응용 프로그램의 설명서를 참조하십시오.
- 3 원하는 메시지를 추가합니다.
- 4 전자 메일 주소를 추가하려면 텍스트 상자에 주소를 입력하거나 받는 사람을 클릭합니다.
- 5 보내기를 클릭합니다.
문서는 현재 상태로 첨부됩니다. 문서의 이름이 지정되어 있지 않으면 기본 이름으로 첨부됩니다.

AppleScript를 사용하여 FreeHand 자동화(Macintosh)

Macintosh에서는 Apple사에서 제공하는 AppleScript와 AppleScript Script Editor를 사용하여 문서 처리, 인쇄, 리포트 생성, 찾기와 바꾸기 기능을 비롯한 일부 FreeHand 기능을 자동화할 수 있습니다.

FreeHand에서 AppleScript 기능을 사용하려면 컴퓨터에 AppleScript와 AppleScript Script Editor가 설치되어 있어야 합니다. AppleScript Script Editor를 사용하여 스크립트를 작성하고, 이를 Script Editor에서 실행하거나 아니면 스크립트를 응용 프로그램으로 저장하고 데스크탑이나 Apple 메뉴에서 실행시키는 방법으로 실행할 수 있습니다.

FreeHand에서 사용되는 AppleScript 명령에 대한 자세한 정보를 얻으려면:

- 1 AppleScript Script Editor를 실행시킵니다.
- 2 AppleScript Read Me 파일의 지침에 따라 FreeHand MX를 사전으로 선택합니다. AppleScript Read Me는 FreeHand MX 응용 프로그램 폴더의 ReadMes 폴더에 있습니다.

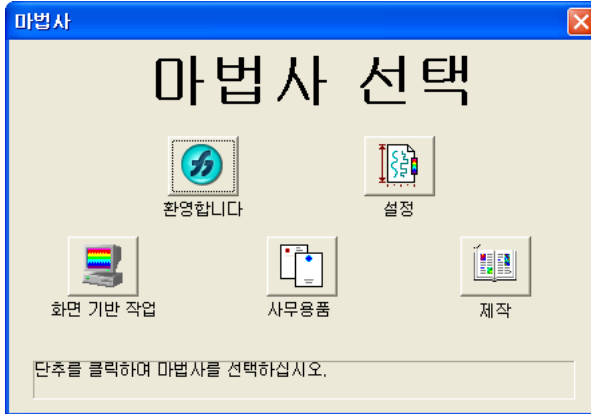
AppleScript Script Editor 또는 기타 AppleScript 명령에 대한 자세한 내용은 AppleScript Read Me 또는 Random House Electronic Publishing에서 출간한 **AppleScript Handbook**(Danny Goodman 저)을 참조하십시오.

마법사로 작업(Windows)

Windows에서는 FreeHand 마법사를 사용하여 프로젝트를 빠르게 시작하고 작업 흐름을 단순화할 수 있습니다. 마법사는 다양한 작업을 안내하고 단순화하는 상호 작업 방식의 화면입니다.

마법사를 사용하려면:

- 1 도움말 > 마법사를 선택합니다.



- 2 항목을 선택합니다.

환영합니다는 새 문서를 생성하고, 이전 문서를 열고, 목록에서 문서를 선택하여 열고, 템플릿을 열고, FreeHand 도움말을 실행하는 등의 작업을 수행합니다. 이 화면은 FreeHand를 실행할 때 나타납니다.

설정은 일러스트레이션 스타일을 기반으로 자유로운 스타일이나 기술적인 문서를 생성합니다. 색상, 색상 모드, 측정 단위, 페이지 크기 및 페이지 방향을 선택합니다.

화면 기반 작업은 인터넷 또는 멀티미디어/이미지 편집을 위해 그래픽 생성에 최적화된 문서를 생성합니다. 색상을 선택하고 화면 디자인을 위한 크기와 방향을 설정합니다.

사무용품은 인쇄된 편지지, 봉투, 명함 등의 일반 비즈니스 문서를 생성합니다. 색상과 표준 페이지 크기를 선택합니다. 또한 다양한 레이아웃 아이디어를 검색할 수도 있습니다.

제작은 하나 이상의 페이지를 갖는 문서를 생성합니다. 페이지 크기, 페이지 수, 페이지 방향, 색상, 측정 단위 및 스타일을 선택합니다.

- 3 화면 상의 지침을 따릅니다.

주의: 일부 마법사 설정에서는 미리 설정된 하나 이상의 색상 팔레트를 견본에 추가할 수 있습니다.

제 3 장 그리기

Macromedia FreeHand MX는 광범위한 그리기 옵션을 제공합니다. 드래그만으로 사각형, 타원형, 선과 같은 간단한 객체를 만들 수 있습니다. 또한 드래그 작업으로 나선형, 별, 다각형과 같은 좀 더 복잡한 모양도 만들 수 있습니다. 대부분의 그리기 도구에 옵션을 설정할 수 있습니다. 예를 들어 다각형의 변의 수나 나선형의 감기는 방향을 변경할 수 있습니다.

펜 도구나 베지어 도구로 점을 찍거나 연필 도구로 자유 변형 모양을 그려서 경로를 생성할 수 있습니다. 점의 유형을 변경하고 편집하여 점들을 연결하는 경로 선분의 모양을 조정할 수 있습니다. 또한 FreeHand에서는 점을 제거하거나 추가하고, 경로를 결합하고, 경로 선분을 새로운 모양으로 드래그하는 등의 방법으로 경로를 편집할 수 있습니다.

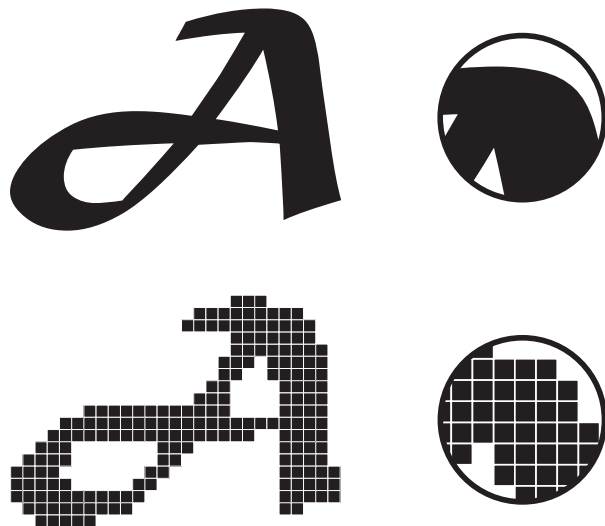
특별한 객체를 만들기 위해 다른 도구를 사용할 수 있습니다. 예를 들어 도표 도구를 사용하면 그림에 도표를 추가할 수 있습니다. 연결자 도구를 사용하면 그림 내에서 객체의 위치를 재지정함에 따라 동적으로 조정되는 연결 선을 만들 수 있습니다. 또한 그래픽 호스 도구를 사용하면 그림을 "페인트 브러쉬"로 사용하여 그릴 수 있습니다.

벡터 그래픽

FreeHand 객체의 기본 요소는 점으로 연결된 경로입니다. 경로는 최소한 2개의 점으로 구성되어 있으며 각각 하나 이상의 선분(직선 또는 곡선)으로 연결되어 있습니다.

FreeHand는 경로로 직선과 곡선을 생성하는데 이들은 수학적 특성에 따라 그래픽으로 표현됩니다. 이러한 방법으로 만들어진 그래픽은 비트맵 그래픽보다 파일 크기가 훨씬 작습니다. 또한 벡터 그래픽은 해상도에 영향을 받지 않습니다. 즉 모니터나 프린터의 해상도에 관계없이 스크린 상에나 인쇄 시 선명하고 부드럽게 나타납니다.

이와 반대로 비트맵 이미지는 모니터와 프린터의 해상도에 따라 표시되는 픽셀의 행렬로 구성되어 있습니다. 비트맵 이미지는 크기가 커지면 가장자리가 계단형으로 나타납니다.



벡터 이미지(위)와 비트맵 이미지(아래)

FreeHand는 벡터 그리기 프로그램이지만 여러 가지 방법으로 비트맵 이미지 작업도 수행할 수 있습니다. FreeHand 객체를 래스터화할 수 있습니다. 래스터화란 문서 내에서 객체를 비트맵 이미지로 변환하는 것을 의미합니다. 자세한 내용은 324페이지의 "벡터 그래픽을 비트맵 이미지로 변환"을 참조하십시오. 또한 전체 FreeHand 문서나 선택한 객체를 비트맵 파일 포맷으로 내보낼 수 있습니다. 자세한 내용은 350페이지의 "비트맵 이미지 내보내기"를 참조하십시오.

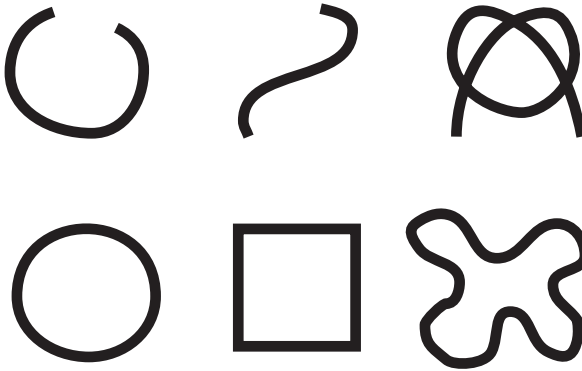
비트맵 이미지를 FreeHand 그림으로 가져오거나 복사할 수 있습니다. 예를 들어 벡터 그래픽으로 만들기 어려운 이미지인 장미 사진을 가져와서 그림의 품질을 좀더 향상시킬 수 있습니다. 자세한 내용은 307페이지의 제 10 장 "가져온 아트웍 사용"을 참조하십시오. Macromedia FreeHand MX를 사용하면 다양한 벡터 및 비트맵 그래픽 포맷을 가져올 수 있습니다.

FreeHand에서 비트맵 이미지를 추적할 수도 있습니다. 추적 도구는 비트맵 이미지의 외곽선을 따라 경로를 생성합니다. 예를 들어 젓소 사진을 가져온 다음 젓소의 외곽선은 물론 젓소의 얼룩 모양까지 추적할 수 있습니다. 자세한 내용은 321페이지의 "비트맵 추적"을 참조하십시오.

경로 및 점 특성

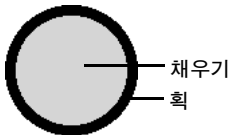
경로와 점은 다음과 같은 기본 특성을 가지고 있습니다.

- 경로는 끝점이 연결되어 있지 않으면 열린 상태가 되고 시작점과 끝점이 같으면 닫힌 상태가 됩니다.



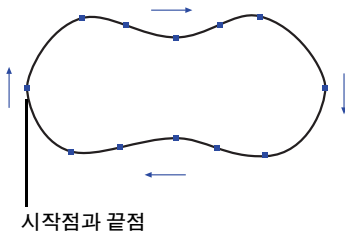
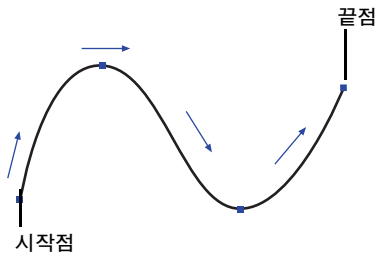
열린 경로(위)와 닫힌 경로(아래)의 예

- 각 경로는 최대 3만 2천 개의 점을 가질 수 있으므로 다른 소스에서 복잡한 파일을 가져올 수 있습니다. 그러나 점을 많이 사용할수록 파일 크기가 커지고 다시 그리기와 인쇄 속도가 느려집니다.
- 경로는 하나 이상의 "획"으로 다양한 폭의 외곽선을 그릴 수 있고 색상, 그래디언트 또는 패턴으로 채울 수 있습니다. 또한 벡터 이미지, 비트맵 이미지 또는 바둑판식 채우기로 채울 수 있습니다.



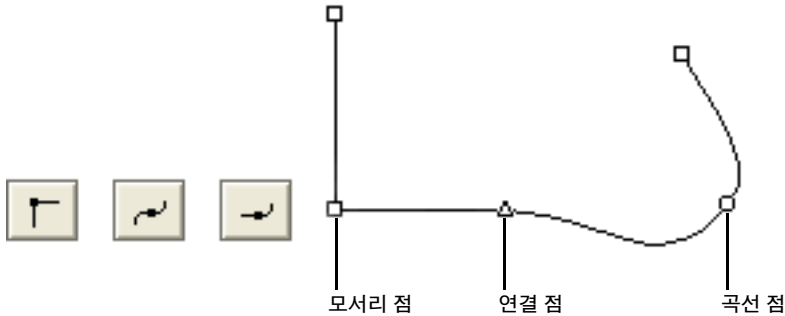
기본적으로 열린 경로는 채울 수 없지만 이러한 비헤이비어를 변경할 수 있습니다. 자세한 내용은 73페이지의 "경로 및 점 표시 환경 설정"을 참조하십시오.

- 경로는 시계 방향이나 반시계 방향을 갖습니다. 사각형 도구, 다각형 도구 및 타원형 도구는 시계 방향으로 그려집니다. 선 도구에서는 사용자가 그린 방향이 경로 방향을 설정합니다. 펜 도구와 베지어 도구에서는 사용자가 점을 놓는 순서에 따라 경로 방향이 설정됩니다.



경로 방향은 경로 작업(95페이지의 "경로 방향 변경" 참조) 및 블렌드에 영향을 줍니다.

- 경로 선분은 다양한 유형의 점에 의해 고정되는데, 점의 핸들을 조정하여 여러 가지 방법으로 선과 곡선을 편집할 수 있습니다.



FreeHand에서 직선 경로 선분을 그리면 사각형으로 표시되는 모서리 점이 있습니다. 모서리 점의 핸들은 개별적으로 조정할 수 있습니다. 모서리 점을 처음으로 선택하면 모서리 점의 핸들은 수축되어 있습니다.

FreeHand에서 곡선 경로 선분을 그리면 원으로 표시되는 곡선 점이 있습니다. 곡선 점의 핸들은 연계하여 움직입니다. 곡선 점을 처음으로 선택하면 곡선 점의 핸들은 확장되어 있습니다. 선택되어 있지 않은 곡선 점은 사각형으로 표시됩니다.

삼각형으로 표시되는 연결 점은 직선 경로 선분과 곡선 경로 선분 사이를 부드럽게 변환해 줍니다. 인접한 점들의 위치는 연결 점의 핸들을 얼마나 조정할 수 있는지에 따라 제한되고, 이 핸들이 처음에 확장되어 있었는지 아니면 수축되어 있었는지에 따라 제한됩니다. 선택되어 있지 않은 연결 점은 사각형으로 표시됩니다.

경로 및 점 표시 환경 설정

환경 설정을 지정하여 FreeHand가 경로와 점을 표시하는 방법을 변경할 수 있습니다. 이를 통해 경로나 점을 쉽게 선택하고 편집할 수 있으며 특히 복잡한 그리기에 유용합니다.

또한 새로운 열린 경로에 채우기가 표시되는 방법도 변경할 수 있습니다.

선택한 경로와 점의 표시 환경을 설정하려면:

1 다음 중 한 가지를 수행하여 일반 환경 설정을 표시합니다.

- Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 일반 탭을 클릭합니다.
- Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 General 범주를 클릭합니다.

2 다음 옵션 중 한 가지 이상을 선택합니다.

작은 핸들은 작은 점과 핸들을 표시합니다.

단색 점 표시는 점을 단색 형태로 표시합니다. 이 옵션을 선택 해제하면 점이 외곽선 형태로 표시됩니다.

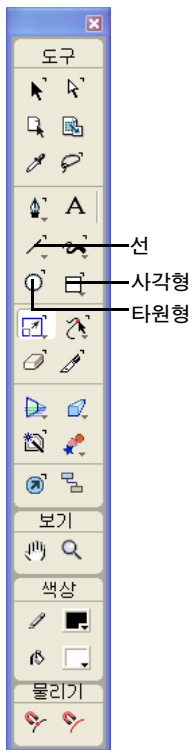
3 확인을 클릭합니다.

열린 경로 내의 채우기 표시 환경을 설정하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 객체 환경을 표시합니다.
 - Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 객체 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Object 범주를 클릭합니다.
- 2 열린 경로의 채우기를 표시하려면 새 열린 경로를 위한 채우기 표시를 선택합니다. 이 옵션은 이 환경을 설정한 이후에 만든 경로에만 적용됩니다.
- 3 확인을 클릭합니다.

사각형, 타원형 및 선 그리기

사각형, 타원형 및 선은 FreeHand의 기본 모양입니다. 이들 도구 중 하나를 드래그하여 기본 모양을 그릴 수 있습니다. 또한 사각형의 크기와 위치를 정확하게 조정하고 사각형 모서리의 곡선을 조정할 수도 있습니다.



사각형과 타원형은 그룹화된 객체로 그려집니다. 사각형이나 타원형을 그룹 해제하면 FreeHand가 이것을 경로로 변환하므로 더 이상 사각형이나 타원형으로 편집할 수 없습니다.

사각형, 타원형 또는 선을 그리려면:

- 1 도구 패널에서 타원형 도구를 선택하거나 패널의 팝업 메뉴에서 사각형 도구 또는 선 도구를 선택합니다.
- 2 드래그하여 객체를 정의한 다음 마우스 단추를 놓아 경로를 닫습니다.

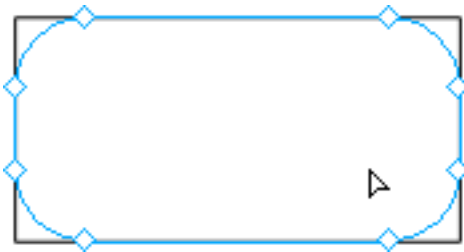
사각형, 타원형 또는 선을 중심에서부터 그리려면:

- 1 도구 패널에서 타원형 도구를 선택하거나 패널의 팝업 메뉴에서 사각형 도구 또는 선 도구를 선택합니다.
- 2 Alt(Windows) 또는 option(Macintosh) 키를 누른 상태에서 각 도구를 드래그합니다.

사각형의 모서리를 곡선으로 그리기

객체 패널을 사용하여 사각형 모서리의 굴곡을 정확하게 편집할 수 있습니다. 사각형의 모서리는 일률적으로 동일하거나 객체 패널에서 모서리를 잠금 해제하여 개별적으로 편집할 수 있습니다. 잠긴 모서리는 나머지 모서리 중 일부가 잠겨 있지 않더라도 일률적으로 편집할 수 있습니다.

또한 그룹 개별 선택 도구로 사각형의 반경 핸들을 드래그하여 모서리를 수동으로 편집할 수도 있습니다.



사각형의 모서리를 곡선으로 그리려면:

- 1 사각형 도구가 표시되어 있지 않으면 도구 패널의 팝업 메뉴에서 선택합니다.
- 2 사각형 도구를 두 번 클릭합니다.
- 3 사각형 도구 대화 상자에서 값을 입력하거나 슬라이더를 사용하여 모서리 반경을 표준 90° 모서리 값인 0에서 가장 둥근 모서리 값인 100까지 조정합니다.
- 4 확인을 클릭합니다.
- 5 사각형을 그립니다.

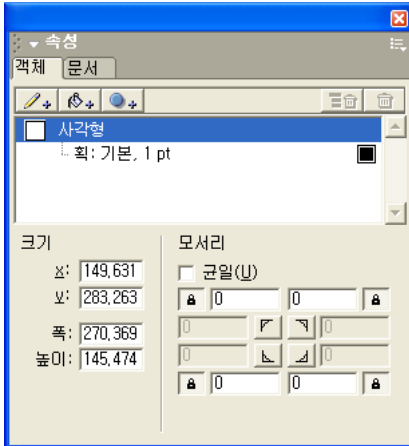
선택한 사각형의 모서리를 일률적으로 조정하려면:



- 1 도구 패널에서 그룹 개별 선택 도구를 클릭합니다.
- 2 사각형을 선택합니다.
- 3 반경 핸들을 드래그합니다.

선택한 사각형의 모서리를 개별적으로 조정하려면:

- 1 도구 패널에서 그룹 개별 선택 도구를 클릭합니다.
- 2 사각형을 선택합니다.
- 3 객체 패널에서 균일을 선택 해제합니다.

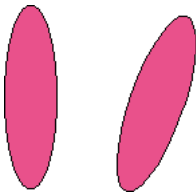


- 4 반경 핸들을 드래그합니다.

그릴 때 기본 모양 제한

도구의 기본 모양 그리기 방법을 제한할 수 있습니다. 제한된 상태에서 사각형 도구는 정사각형을 그리고, 타원형 도구는 원을 그리며, 선 도구는 45°씩 증가하면서 그려집니다.

여기에서 제한 각도를 변경할 수 있습니다. 제한 각도가 0°인 경우 Shift 키를 계속 누르고 있으면 객체가 0°, 45°, 90° 등으로 제한됩니다. 제한 각도를 변경하면 이들 각도는 지정한 크기에 따라 바뀝니다. 예를 들어 제한 각도가 10°이면 각도는 10°, 55°, 100° 등으로 변경됩니다. 제한 각도를 변경하면 사각형, 선 또는 타원형을 그릴 때 지정한 값만큼 기울어지게 됩니다.



그릴 때 모양을 제한하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 모양을 제한하려면 Shift 키를 누른 상태에서 포인터를 드래그합니다.
- 그릴 때 중심에서부터 모양을 제한하려면 Alt(Windows) 또는 option(Macintosh) 키를 누른 상태에서 포인터를 Shift-드래그합니다.

제한 각도를 설정하려면:

- 1 파일 > 문서 설정 > 제한을 선택합니다.
- 2 각도 텍스트 상자에 값을 입력하거나 팝업 각도 다이얼을 사용하여 각도를 설정합니다.
- 3 확인을 클릭합니다.

그릴 때 기본 모양의 위치 변경

그릴 때 사각형, 선, 타원형, 다각형 또는 별을 이동할 수 있습니다.

그리면서 기본 모양의 위치를 변경하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 스페이스바를 누릅니다.
- (Windows 전용) 마우스 오른쪽 단추를 누릅니다.

다각형과 별 그리기

다각형 도구를 사용하여 다각형과 별을 그릴 수 있습니다. 다각형을 그릴 때에는 닫힌 경로를 만듭니다. 다각형 도구는 중심에서부터 그립니다.

다각형 도구 옵션을 설정하려면:

- 1 다각형 도구가 표시되어 있지 않으면 도구 패널의 팝업 메뉴에서 선택합니다.



- 2 다각형 도구를 두 번 클릭합니다.

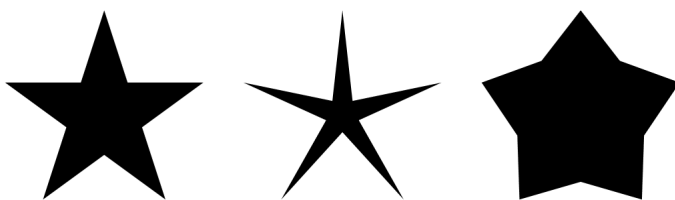
- 3 다각형 도구 대화 상자의 모양에서 다각형이나 별모양을 선택합니다.

- 4 슬라이더를 드래그하거나 3부터 360까지의 값을 입력하여 변의 수를 설정합니다. 20보다 큰 값을 사용하면 원형에 가까운 객체가 만들어질 것입니다.

- 5 별의 경우 별 점의 각도를 설정합니다. 자동을 선택하여 미리 설정된 별 모양을 그리거나, 수동을 선택하여 예각/둔각 슬라이더로 모양을 설정합니다.

미리 보기 윈도우에 설정 결과가 표시됩니다.

- 6 확인을 클릭합니다.



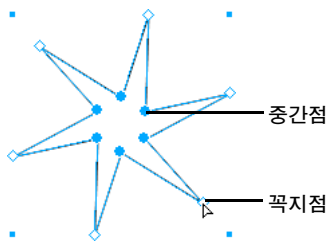
자동(왼쪽), 예각(가운데), 둔각(오른쪽)

다각형이나 별을 그리려면:

- 1 도구 패널의 팝업 메뉴에서 다각형 도구를 선택합니다.
- 2 드래그하여 다각형이나 별을 그립니다.
- 3 그릴 때 다각형이나 별을 수정하려면 다음 키를 사용합니다.
 - 다각형의 각도를 제한하려면 Shift 키를 누릅니다.
 - 선택한 그리기 옵션과 관계없이 중심에서부터 그리려면 Alt(Windows) 또는 option(Macintosh) 키를 누릅니다.

다각형이나 별을 편집하려면:

- 1 도구 패널에서 그룹 개별 선택 도구를 클릭합니다.
- 2 다각형이나 별을 선택합니다.
- 3 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 다각형이나 별의 꼭지점 또는 "첨점"을 일률적으로 편집하려면 다이아몬드 모양의 핸들을 드래그합니다.
 - 다각형이나 별의 중간점 또는 "골 부분"을 일률적으로 편집하려면 원형 핸들을 드래그합니다.



- 4 꼭지점이나 중간점을 사각형이나 별의 원래 각도로 제한하려면 Shift 키를 누른 상태에서 드래그합니다.

나선형과 원호 그리기

나선형 도구나 원호 도구를 사용하면 나선형과 원호를 쉽게 그릴 수 있습니다. 각 도구가 작동하는 방식을 사용자 정의할 수 있는 옵션도 있습니다.

나선형 도구 옵션을 설정하려면:



1 나선형 도구가 표시되어 있지 않으면 도구 패널의 팝업 메뉴에서 선택합니다.

2 나선형 도구를 두 번 클릭합니다.

3 나선형 대화 상자에서 나선 유형 옵션을 선택합니다.

- 중심점이 같고 반경 간격이 균등한 나선형을 만들려면 왼쪽 단추를 클릭합니다.
- 회전할 때마다 간격이 점점 더 벌어지는 반경 확장형 나선형을 만들려면 오른쪽 단추를 클릭합니다. 확장 텍스트 상자에 값을 입력하거나 슬라이더를 드래그하여 확장 비율을 조정합니다.

4 그리기 방법 옵션을 선택합니다.

회전은 나선형의 회전 크기와 관계없이 회전 수를 지정합니다. 회전 수 텍스트 상자에 값을 입력하거나 슬라이더를 조정하여 횟수를 설정합니다.

증가는 나선형이 커질수록 회전 수가 늘어납니다. 증가 너비 텍스트 상자에 값을 입력하거나 슬라이더를 조정하여 각 회전 사이의 간격을 설정합니다. 확장형 나선형의 경우 시작 반경 텍스트 상자에 값을 입력합니다.

5 시작 위치 옵션을 선택합니다.

중앙은 나선형의 중앙점을 설정한 다음 끝점까지 드래그하여 놓습니다.

가장자리는 나선형의 끝점을 클릭한 다음 중앙점까지 드래그하여 놓습니다.

모서리는 나선형의 한 끝점을 클릭한 다음 다른 끝점까지 드래그하여 놓습니다.

6 방향 단추를 클릭하여 나선형을 시계 방향으로 회전시킬지 아니면 반시계 방향으로 회전시킬지 지정합니다. 이것은 나선형의 경로 방향을 변경하지는 않습니다.

7 확인을 클릭합니다.

나선형을 그리려면:

1 도구 패널의 팝업 메뉴에서 나선형 도구를 선택합니다.

2 드래그하여 나선형을 그립니다.

3 그릴 때 나선형을 수정하려면 다음 키를 사용합니다.

- 마지막 점의 위치를 제한하려면 Shift 키를 누릅니다.
- 선택한 그리기 옵션과 관계없이 중심에서부터 그리려면 Alt(Windows) 또는 option(Macintosh) 키를 누릅니다.

원호 도구 옵션을 설정하려면:

1 원호 도구가 표시되어 있지 않으면 도구 패널의 팝업 메뉴에서 선택합니다.



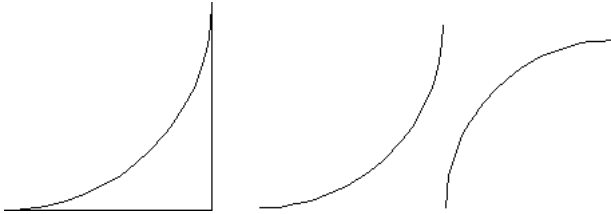
2 원호 도구를 두 번 클릭합니다.

3 원호 대화 상자에서 다음 옵션을 선택합니다.

열린 원호 생성은 원호의 곡선만 그립니다. 원호를 잘린 파이 모양으로 그리려면 이 옵션을 선택 해제합니다.

뒤집힌 원호 생성은 원호의 방향을 뒤집습니다.

오목한 원호 생성은 바깥쪽 모서리를 갖는 원호를 그립니다.



오목한 원호(왼쪽), 열린 원호(가운데), 뒤집힌 원호(오른쪽)

4 확인을 클릭합니다.

원호를 그리려면:

1 도구 패널의 팝업 메뉴에서 원호 도구를 선택합니다.

2 드래그하여 원호를 그립니다.

3 그릴 때 원호를 수정하려면 원호를 그리기 시작한 이후 다음 키들을 단독으로 누르거나 조합하여 누릅니다.

- 원호를 제한하려면 Shift 키를 누릅니다.
- 뒤집힌 원호를 그리려면 Alt(Windows) 또는 option(Macintosh) 키를 누릅니다.
- 닫힌 원호를 그리려면 Ctrl(Windows) 또는 command(Macintosh) 키를 누릅니다.
- (Windows 전용) 오목한 원호를 그리려면 그릴 때 Ctrl 키를 누른 상태에서 마우스 오른쪽 단추를 누릅니다.
- (Macintosh 전용) 오목한 원호를 그리려면 control 키를 누릅니다.

자유 변형 경로 그리기

연필 도구, 가변 획 펜 도구 및 붓펜 도구를 사용하여 손이 움직이는 방향에 따라 자유 변형 경로를 그릴 수 있습니다.

연필 도구로 그리기

연필 도구를 드래그하여 간단한 선을 그립니다.

연필 도구 옵션을 설정하려면:

1 연필 도구가 표시되어 있지 않으면 도구 패널의 팝업 메뉴에서 선택합니다.



2 연필 도구를 두 번 클릭합니다.

3 연필 도구 대화 상자에서 도구 옵션을 선택합니다.

- 정밀도 텍스트 상자에 1에서 10까지의 값을 입력하거나 슬라이더를 조정합니다. 그릴 때 세밀하게 변형하려면 높은 값을 선택하고, 대략적으로 간단하게 변형하려면 낮은 값을 선택합니다.

- 그릴 때 점선을 표시하여 경로를 더 빠르게 그리려면 점선 그리기를 선택합니다. 최종 경로는 실선이 됩니다.

4 확인을 클릭합니다.

5 도구 패널에서 획과 채우기 색상 선택기를 사용하여 경로의 색상 속성을 설정합니다.

연필 도구로 경로를 그리려면:

1 도구 패널의 팝업 메뉴에서 연필 도구를 선택합니다.

2 드래그하여 경로를 그립니다. 직선을 그리려면 Alt(Windows) 또는 option(Macintosh) 키를 누른 상태에서 드래그합니다.

연필 도구로 선택한 경로를 계속 연장하려면:



경로의 끝점 위에 연필 도구를 놓습니다. 단색 더하기(+) 기호는 경로를 계속 그릴 수 있음을 나타냅니다.

가변 획 펜 도구로 그리기

가변 획 펜 도구는 브러쉬 획과 모양이 비슷한 경로를 그립니다. 키보드 명령이나 압력 감지 타블렛을 사용하여 경로의 폭을 다양하게 그릴 수 있습니다.

가변 획 펜 도구 옵션을 설정하려면:



1 가변 획 펜 도구가 표시되어 있지 않으면 도구 패널의 팝업 메뉴에서 선택합니다.

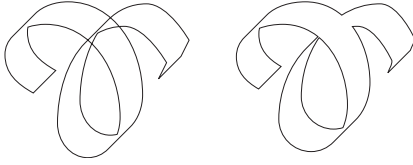
2 가변 획 펜 도구를 두 번 클릭합니다.

3 가변 획 펜 도구 상자에서 도구 옵션을 선택합니다.

- 정밀도 텍스트 상자에 1에서 10까지의 값을 입력하거나 슬라이더를 조정합니다. 그릴 때 세밀하게 변형하려면 높은 값을 선택하고, 대략적으로 간단하게 변형하려면 낮은 값을 선택합니다.

- 그릴 때 점선을 표시하여 경로를 더 빠르게 그리려면 점선 그리기를 선택합니다. 최종 경로는 실선이 됩니다.

- 불필요한 경로 선분을 제거하고 복합 경로를 생성하려면 겹침 자동 제거를 선택합니다.



원본(왼쪽)과 겹침 자동 제거가 적용된 그림(오른쪽)

주의: 겹침 자동 제거 옵션을 선택하면 이미지를 다시 그릴 때 속도가 느려질 수 있습니다. 또한 경로를 선택하고 수정 > 경로 변경 > 겹친 부분 제거를 선택하거나 엑스트라 작업 툴바의 겹친 부분 제거 단추를 클릭하여 겹친 부분을 제거할 수 있습니다.

- 폭의 경우 중심선에서부터 측정한 획 폭을 최소 1포인트에서 72포인트까지 설정합니다.
- 4 확인을 클릭합니다.
- 5 도구 패널에서 획과 채우기 색상 선택기를 사용하여 경로의 색상 속성을 설정합니다.

가변 획 펜 도구로 경로를 그리려면:



- 1 도구 패널의 팝업 메뉴에서 가변 획 펜 도구를 선택합니다.
- 2 드래그하여 경로를 그립니다.
- 3 직선을 그리려면 Alt(Windows) 또는 option(Macintosh) 키를 누릅니다.

붓펜 도구로 그리기

붓펜 도구는 붓 획과 모양이 비슷한 경로를 그립니다. 키보드 명령이나 압력 감지 타블렛을 사용하여 경로의 폭을 다양하게 그릴 수 있습니다.

붓펜 도구 옵션을 설정하려면:



- 1 붓펜 도구가 표시되어 있지 않으면 도구 패널의 팝업 메뉴에서 선택합니다.
 - 2 붓펜 도구를 두 번 클릭합니다.
 - 3 붓펜 도구 상자에서 도구 옵션을 선택합니다.
- 정밀도 텍스트 상자에 1에서 10까지의 값을 입력하거나 슬라이더를 조정합니다. 그릴 때 세밀하게 변형하려면 높은 값을 선택하고, 대략적으로 간단하게 변형하려면 낮은 값을 선택합니다.
 - 그릴 때 점선을 표시하여 경로를 더 빠르게 그리려면 점선 그리기를 선택합니다. 최종 경로는 실선이 됩니다.

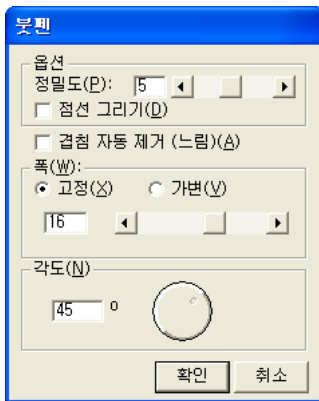
- 불필요한 경로 선분을 제거하고 복합 경로를 생성하려면 겹침 자동 제거를 선택합니다.



원본(왼쪽)과 겹침 자동 제거가 적용된 그림(오른쪽)

주의: 겹침 자동 제거 옵션을 선택하면 이미지를 다시 그릴 때 속도가 느려질 수 있습니다. 또한 경로를 선택하고 수정 > 경로 변경 > 겹친 부분 제거를 선택하거나 엑스트라 작업 툴바의 겹친 부분 제거 단추를 클릭하여 겹친 부분을 제거할 수 있습니다.

- 붓 경로를 제한된 폭으로 설정하려면 고정을 선택하고, 경로의 폭을 1에서 72포인트 사이로 지정하려면 가변을 클릭합니다.



- 값을 입력하거나 0°에서 359°까지 각도 다이얼을 드래그하여 붓펜의 각도를 설정합니다. 주어진 위치에서의 경로 획의 실제 폭은 드래그한 방향에 따라 달라집니다.
- 4 확인을 클릭합니다.
 - 5 도구 패널에서 획과 채우기 색상 선택기를 사용하여 경로의 색상 속성을 설정합니다. 실제 붓펜과 가장 비슷하게 보려면 획은 선택하지 않고 기본 채우기만 선택합니다.

붓펜 도구로 경로를 그리려면:



- 1 도구 패널의 팝업 메뉴에서 붓펜 도구를 선택합니다.
- 2 드래그하여 경로를 그립니다.
- 3 그릴 때 경로를 변경하려면 다음을 수행합니다.
 - 직선을 그리려면 Alt(Windows) 또는 option(Macintosh) 키를 누릅니다.
 - 경로 폭을 줄이려면 왼쪽 화살표 키(Windows) 또는 왼쪽 괄호 키(Macintosh)를 누릅니다.
 - 경로 폭을 늘리려면 오른쪽 화살표 키(Windows) 또는 오른쪽 괄호 키(Macintosh)를 누릅니다.
 - 압력 감지 타블렛을 사용하는 경우 적용하는 압력의 정도에 따라 경로 선분의 폭이 늘어나거나 줄어듭니다.

붓펜 도구로 선택한 경로를 계속 연장하려면:

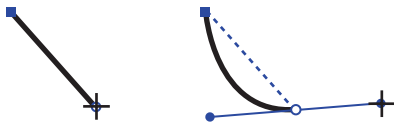


경로의 끝점 위에 붓펜 도구를 놓습니다. 단색 더하기(+) 기호는 경로를 계속 그릴 수 있음을 나타냅니다.

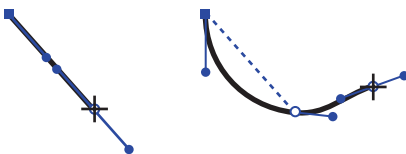
펜 도구 및 베지어 도구로 그리기

펜 도구와 베지어 도구를 사용하면 점을 놓아 경로를 정의하는 방법으로 경로를 그릴 수 있습니다. 이들 도구는 점을 놓는 방식에 있어 다른 도구와 다릅니다. 펜이나 베지어 포인터(커서)는 사용자가 이동하는 대로 바뀌면서 현재 위치를 클릭할 때 나타나는 모양을 보여줍니다.

- 펜 도구는 점의 핸들을 조정할 수 있기 때문에 그릴 때 경로의 굴곡을 조정할 수 있습니다. 클릭하여 점을 놓은 다음 드래그하여 핸들을 조정합니다. 펜 도구를 사용하면 곡선이 있는 경로를 만들 수 있습니다. 첫 번째 점을 놓은 후 다음 점을 클릭하여 놓았을 때 펜 도구는 경로의 모양이 어떻게 나타날지 미리 보여주는 고무 밴드를 표시합니다.
- 베지어 도구는 점 위치를 설정합니다. 클릭하여 점을 놓은 다음 계속하여 드래그하면 해당 점이 이동합니다. 베지어 도구를 사용하면 직선 선분의 경로를 만들 수 있습니다.



펜 도구로 그리기



베지어 도구로 그리기

펜 도구로 그리려면:



- 1 도구 패널의 팝업 메뉴에서 펜 도구를 선택합니다.
- 2 다음을 수행합니다.
 - 클릭하여 모서리 점을 놓습니다.
 - 드래그하여 곡선 점을 놓고 핸들을 확장합니다. Ctrl(Windows) 또는 command(Macintosh) 키를 누른 상태에서 드래그하여 곡선 점을 새 위치로 이동시킵니다.
 - Alt 키를 누르고 오른쪽-클릭(Windows) 또는 control-클릭(Macintosh)하여 연결 점을 놓습니다.
연결 점을 놓을 때 드래그하여 점의 핸들을 확장합니다. 이 핸들은 다음 경로 섹션의 굴곡에 영향을 줍니다.
- 3 경로 작업을 마치려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 열린 경로를 만들려면 마지막 점을 두 번 클릭하거나 Tab 키를 누릅니다.
 - 닫힌 경로를 만들려면 첫 번째 점을 클릭합니다.

베지어 도구로 그리려면:



- 1 도구 패널의 팝업 메뉴에서 베지어 도구를 선택합니다.
- 2 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 클릭하여 모서리 점을 놓습니다.
 - 곡선 점을 놓으려면 Alt(Windows) 또는 option(Macintosh) 키를 누른 상태에서 클릭합니다.
 - 점과 점 핸들의 위치를 동시에 변경하려면 Ctrl(Windows) 또는 command(Macintosh) 키를 누르고 점을 새 위치로 드래그합니다.
 - 직선 섹션을 곡선 경로에 연결하는 연결 점을 놓으려면 Windows에서는 Alt 키를 누르고 마우스 오른쪽 단추를 사용하여 드래그하고, Macintosh에서는 control-드래그합니다.
- 3 경로 작업을 마치려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 열린 경로를 만들려면 마지막 점을 두 번 클릭하거나 Tab 키를 누릅니다.
 - 닫힌 경로를 만들려면 첫 번째 점을 클릭합니다.

경로 섹션을 제한하려면:

Shift 키를 누른 상태에서 점을 놓습니다.

선택한 경로를 계속 연장하려면:

- 1 도구 패널에서 그룹 개별 선택 도구를 클릭합니다.
- 2 계속 연장하려는 경로의 끝점을 선택합니다.
- 3 도구 패널의 팝업 메뉴에서 펜 도구 또는 베지어 도구를 선택합니다. 베지어 도구로 펜 경로를 계속 연장하거나, 마찬가지로 펜 도구로 베지어 경로를 계속 연장할 수 있습니다.
- 4 클릭하거나 드래그하여 추가 섹션을 그립니다.

선택되어 있지 않은 경로를 계속 연장하려면:

- 1 도구 패널의 팝업 메뉴에서 펜 도구 또는 베지어 도구를 선택합니다. 베지어 도구로 펜 경로를 계속 연장하거나, 마찬가지로 펜 도구로 베지어 경로를 계속 연장할 수 있습니다.
- 2 계속 연장하려는 경로의 끝점 위로 포인터를 가져갑니다.
- 3 Alt-드래그(Windows) 또는 option-드래그(Macintosh)하여 경로를 확장합니다.
- 4 클릭하거나 드래그하여 추가 선분을 그립니다.

선택한 열린 경로를 닫으려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 포인터 도구나 그룹 개별 선택 도구를 사용하여 한 끝점을 다른 끝점으로 드래그합니다.
- 윈도우 > 객체를 선택합니다. 객체 패널에서 경로의 끝점을 새 경로 선분과 자동으로 연결하기 위해 닫힘을 선택합니다.
- (Windows 전용) 경로를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 상황 메뉴에서 경로 > 닫힘을 선택합니다.

선택한 닫힌 경로를 열려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 윈도우 > 객체를 선택합니다. 객체 패널에서 닫힘을 선택 해제하면 경로에서 마지막 경로 선분을 제거합니다.
- (Windows 전용) 경로를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 상황 메뉴에서 경로 > 열기를 선택합니다.

경로 편집

다양한 도구와 기법을 사용하여 경로를 쉽게 편집할 수 있습니다. 일단 경로를 그린 후에는 점을 추가하거나 삭제하고, 점의 위치를 변경하고, 경로를 재지정할 수 있습니다.

펜 도구, 베지어 도구, 포인터 도구 및 그룹 개별 선택 도구를 사용하여 경로를 편집할 수 있습니다. 자유 변형 도구를 사용하여 경로의 모양을 변경하고, 칼 도구를 사용하여 경로를 나누며, 지우개 도구를 사용하여 경로의 부분을 지울 수 있습니다. 또한 엑스트라를 적용하여 점의 개수를 줄여 경로를 단순화할 수 있습니다.

객체 패널을 사용하여 경로의 표시와 비헤이비어를 제어할 수도 있습니다.

경로 선분과 점 추가 및 삭제

경로에서 하나 이상의 선분을 삭제하면 하나 이상의 열린 경로가 남게 됩니다.

경로 선분이나 점을 삭제하려면:

- 1 도구 패널에서 그룹 개별 선택 도구를 클릭합니다.
- 2 경로를 클릭하여 선택합니다.
- 3 점이나 경로 선분을 클릭하여 선택합니다. Shift-클릭하여 추가 선분이나 점을 선택합니다.
- 4 Delete 키를 누릅니다.

선택한 경로에 수동으로 점을 추가하려면:

- 1 도구 패널의 팝업 메뉴에서 펜 도구를 선택합니다.
- 2 경로를 클릭하여 새 모서리 점을 추가합니다.

선택한 경로에 자동으로 점을 추가하려면:



윈도우 > 툴바 > 엑스트라 작업을 선택합니다. 엑스트라 작업 툴바에 있는 점 추가 단추를 클릭하거나 엑스트라 > 왜곡 > 점 추가를 선택합니다.

경로의 모든 두 점 가운데에 새 점들이 추가됩니다.

경로 모양 변경

포인터 도구와 그룹 개별 선택 도구를 사용하여 점과 경로 선분을 이동시키면 경로의 모양을 변경할 수 있습니다. 포인터 도구로 드래그하거나 객체 패널을 사용하여 경로의 점을 조정할 수 있습니다.

또한 자유 변형 도구를 사용하여 경로를 수정할 수도 있습니다. 90페이지의 "자유 변형 도구로 경로 편집"을 참조하십시오.

선택한 경로 위의 점을 이동하려면:

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 그룹 해제된 경로 위의 점을 선택할 경우 도구 패널의 포인터 도구를 클릭합니다.
- 그룹의 일부인 경로 위의 점을 선택할 경우 도구 패널의 그룹 개별 선택 도구를 클릭합니다.

2 점을 클릭하여 선택합니다.

3 Shift-클릭하여 추가 점을 선택합니다.

4 선택한 점 중 하나를 드래그하여 선택한 모든 점들을 새 위치로 이동시킵니다.

점의 핸들을 조정하려면:

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

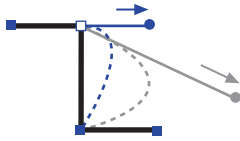
- 그룹 해제된 경로 위의 점을 선택할 경우 도구 패널의 포인터 도구를 클릭합니다.
- 그룹의 일부인 경로 위의 점을 선택할 경우 도구 패널의 그룹 개별 선택 도구를 클릭합니다.

2 경로를 선택합니다.

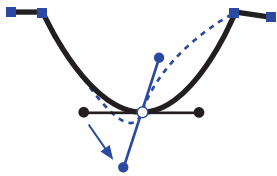
3 점을 클릭하여 핸들을 표시합니다. 선택한 점의 양쪽에 인접한 점들의 핸들도 함께 표시됩니다.

4 핸들을 드래그하여 곡선을 조정합니다.

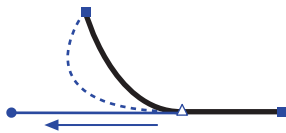
핸들을 점에 가까이 가져가면 굴곡 정도가 줄어들고, 점에서 멀리 이동시키면 굴곡이 커집니다.



모서리 점의 핸들을 드래그하여 직선 경로 선분을 곡선으로 만들기



곡선 점의 핸들을 드래그하여 경로 선분의 굴곡 방향을 전환하기

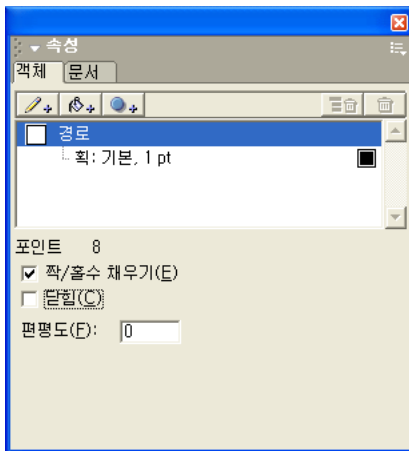


연결 점의 핸들을 드래그하여 경로 선분의 굴곡 정도를 늘리기

핸들을 모서리, 곡선, 연결 점에서 멀리 드래그할수록 곡선은 더욱 뚜렷해집니다.

객체 패널을 사용하여 점을 조정하려면:

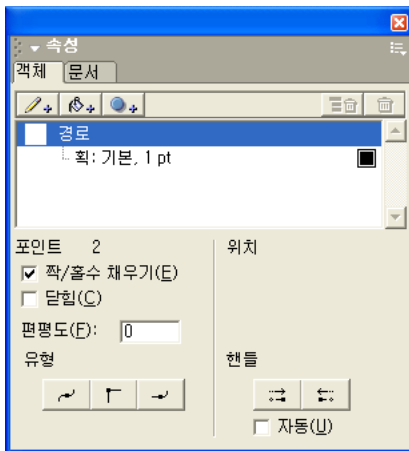
- 1 윈도우 > 객체를 선택하여 객체 패널을 표시합니다.



객체 패널의 경로 정보

- 2 경로를 선택한 다음 조정할 점을 선택합니다. 선택한 점에 대한 여러 옵션이 객체 패널에 표시됩니다.

하나 이상의 점을 선택하면 위치 텍스트 상자가 숨겨집니다.



객체 패널의 점 정보

3 다음 중 한 가지를 수행합니다.

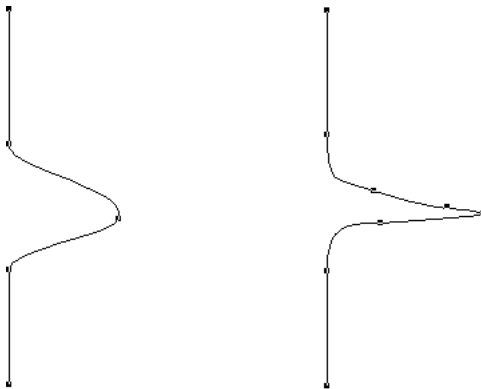
- 선택한 점의 유형을 변경하려면 유형 단추를 클릭합니다.
- 선택한 점의 핸들을 수축시키려면 핸들 단추를 클릭합니다.
- 기존 경로에 가장 잘 맞게 점 핸들과 인접 경로 선분을 확장하려면 자동을 선택합니다. 이 옵션은 곡선 점 핸들을 원래 위치에서 이동시킬 수 있지만 모서리 점이나 연결 점에 핸들을 추가하지는 않습니다.
- 위치 X와 Y 텍스트 상자의 값을 편집하여 점의 위치를 변경합니다. 값은 페이지의 영점(0,0)으로부터 측정된 기본 측정 단위입니다.

자유 변형 도구로 경로 편집

자유 변형 도구를 사용하면 밀기, 당기기, 모양 변경하기 등의 방법으로 경로를 수정할 수 있습니다. 자유 변형 도구는 경로를 수정함에 따라 자동으로 점을 추가하거나 삭제하고 점 유형을 변경합니다.

자유 변형 도구에는 두 가지 작업 모드가 있습니다.

- **밀기/당기기** 모드에서는 경로 선분을 가로질러 포인터를 *밀거나* 선분을 직접 *당겨서* 선택한 경로를 조정합니다. 당기기는 그룹 개별 선택 도구를 사용하여 선분을 드래그하는 것과 유사합니다. 밀기는 포인터와 닿아 있는 경로의 해당 부분만 모양을 변경합니다.
- **영역 모양 변경** 모드는 밀기와 유사하지만 포인터를 드래그할 때의 작용이 밀기에 비해 약하다는 점에서 다릅니다. 이것은 축소 또는 나뭇가지와 같은 자연스러운 모양을 만들 때 필요한 강력한 도구입니다.



밀기(왼쪽)와 영역 모양 변경(오른쪽)

자유 변형 도구의 밀기/당기기 옵션을 설정하려면:

1 자유 변형 도구가 표시되어 있지 않으면 도구 패널의 팝업 메뉴에서 선택합니다.



2 자유 변형 도구를 두 번 클릭합니다.

3 자유 변형 도구 대화 상자에서 밀기/당기기를 선택합니다.

4 밀기 설정 옵션을 선택합니다.

- 크기 상자에 1에서 1000까지의 값을 입력하거나 슬라이더를 조정하여 포인터 크기를 픽셀 단위로 설정합니다.
- 정밀도 상자에 1에서 10까지의 값을 입력하거나 슬라이더를 조정하여 도구 정밀도를 설정합니다. 숫자가 작아질수록 정밀도가 낮아지고 경로에 추가되는 점의 개수가 적어진다는 것을 의미합니다.

5 당기기 설정 옵션을 선택합니다.

6 팝업 메뉴에서 구부리기 옵션을 선택합니다.

길이로는 영향을 받는 선분의 길이를 1에서 1000픽셀까지의 값으로 지정합니다.

점 사이는 끝점 사이에 있는 모든 경로 선분에 영향을 줍니다. 이 옵션이 활성화되면 당기기 포인터 옆에 작은 s자가 표시됩니다.

7 압력 감지 드로잉 타블렛을 사용하는 경우 압력 옵션을 설정합니다.

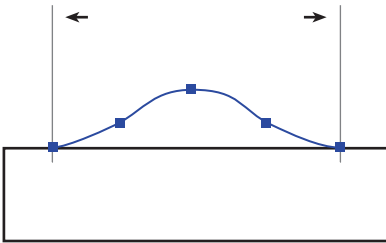
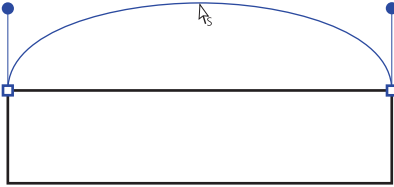
크기는 타블렛의 압력 감지 크기 조정 기능을 활성화합니다.

길이는 타블렛의 압력 감지 길이 조정 기능을 활성화합니다.

8 확인을 클릭합니다.

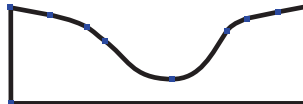
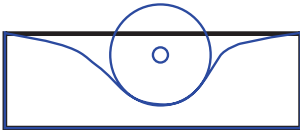
선택한 경로를 밀거나 당기려면:

- 1 자유 변형 도구가 표시되어 있지 않으면 도구 패널의 팝업 메뉴에서 선택합니다.
- 2 다음 두 가지 방법으로 경로를 조정할 수 있습니다.
 - 경로 위를 클릭하고 드래그하여 경로를 당깁니다. 포인터 옆의 작은 s자가 당기기 모드에 있음을 나타냅니다.



점들 사이의 경로 선분 당기기(위)와 지정한 길이의 경로 당기기(아래)

- 경로 옆을 클릭하고 드래그하여 경로를 밀니다. 원형 포인터가 밀기 모드에 있음을 나타냅니다. 포인터의 크기는 자유 변형 도구의 크기 설정에 따라 달라집니다.



크기가 50으로 설정된 밀기 포인터(왼쪽)와 밀기를 수행한 이후의 곡선(오른쪽)

- 3 밀기/당기기 모드에서 자유 변형 도구로 드래그하는 동안에는 다음 키를 사용하여 작업을 수정할 수 있습니다.
 - 포인터 이동을 제한하려면 Shift 키를 누릅니다.
 - 길이로 옵션과 점 사이 옵션 간을 일시적으로 전환하려면 Alt(Windows) 또는 option(Macintosh) 키를 누른 다음 당기기 포인터로 드래그합니다. 드래그를 시작한 후에 이러한 보조키를 누르면 경로가 클론됩니다.
 - 밀기 포인터의 폭을 늘리려면 오른쪽 화살표나 오른쪽 괄호() 키를 누릅니다. 폭을 줄이려면 왼쪽 화살표나 왼쪽 괄호() 키를 누릅니다.

자유 변형 도구의 영역 모양 변경 옵션을 설정하려면:

- 1 자유 변형 도구가 표시되어 있지 않으면 도구 패널의 팝업 메뉴에서 선택합니다.
- 2 자유 변형 도구를 두 번 클릭합니다.
- 3 자유 변형 도구 대화 상자에서 영역 모양 변경을 선택합니다.
- 4 설정 옵션을 선택합니다.
 - 크기 상자에 1에서 1000까지의 값을 입력하거나 슬라이더를 조정하여 포인터 크기를 픽셀 단위로 설정합니다.
 - 강도 상자에 1에서 100퍼센트까지의 값을 입력하거나 슬라이더를 조정하여 포인터의 강도, 즉 포인터가 얼마나 강하게 경로를 왜곡할 것인지 설정합니다.
 - 정밀도 상자에 1에서 10까지의 값을 입력하거나 슬라이더를 조정하여 도구 정밀도를 설정합니다. 숫자가 작아질수록 정밀도가 낮아지고 경로에 추가되는 점의 개수가 적어진다는 것을 의미합니다.
- 5 압력 감지 드로잉 타블렛을 사용하는 경우 압력 옵션을 설정합니다.
 - 타블렛의 압력 감지 크기 조정 기능을 활성화하려면 크기를 선택합니다.
 - 타블렛의 압력 감지 길이 조정 기능을 활성화하려면 강도를 선택합니다.
- 6 확인을 클릭합니다.

선택한 경로의 모양을 변경하려면:

- 1 자유 변형 도구가 표시되어 있지 않으면 도구 패널의 팝업 메뉴에서 선택합니다.
- 2 자유 변형 도구를 두 번 클릭합니다.
- 3 자유 변형 도구 대화 상자에서 영역 모양 변경을 선택합니다.
- 4 확인을 클릭합니다.
- 5 경로 근처에 포인터를 놓고 마우스 단추를 누릅니다.
포인터가 모양 변경 포인터로 바뀝니다.



주의: 모양 변경 포인터의 안쪽 원은 강도 설정을 나타냅니다.

- 6 경로를 가로질러 포인터를 드래그하여 경로의 모양을 변경합니다.
- 7 영역 모양 변경 모드에서 자유 변형 도구로 드래그하는 동안에는 다음 키를 사용하여 작업을 수정할 수 있습니다.
 - 포인터 이동을 제한하려면 Shift 키를 누릅니다.
 - 모양 변경 포인터의 폭을 늘리려면 오른쪽 화살표나 오른쪽 괄호() 키를 누릅니다. 폭을 줄이려면 왼쪽 화살표나 왼쪽 괄호() 키를 누릅니다.
 - 모양 변경 포인터의 강도를 증가시키려면 위 화살표 키를 누릅니다. 강도를 감소시키려면 아래 화살표 키를 누릅니다.

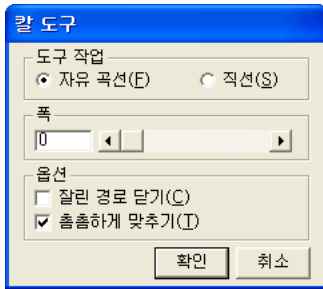
경로 나누기

칼 도구나 분할 명령을 사용하여 수동으로 경로를 나누고 열린 경로나 닫힌 경로를 만들 수 있습니다.

칼 도구 옵션을 설정하려면:



- 1 도구 패널에서 칼 도구를 두 번 클릭합니다.
- 2 칼 도구 대화 상자에서 옵션을 선택합니다.



- 자유 곡선을 자르려면 자유 곡선을 선택하고 직선을 자르려면 직선을 선택합니다. 자유 곡선 작업을 사용하는 경우 Alt(Windows) 또는 option(Macintosh) 키를 누른 상태에서 드래그하면 직선으로 자를 수 있습니다. 이것을 제한하려면 Shift 키를 누릅니다.
 - 폭 텍스트 상자에 0에서 72포인트까지의 값을 입력하거나 슬라이더로 폭을 설정합니다. 폭이 0이면 얇게 한 번 잘립니다. 값이 0보다 높으면 폭 값의 간격만큼 두 번 잘립니다.
 - 결과 경로를 닫고 원본 경로의 획과 채우기를 표시하려면 잘린 경로 닫기를 선택합니다. 결과 경로를 그대로 열어 두고 획만 표시하려면 이 옵션을 선택 해제합니다.
- 주의:** 새 열린 경로를 위한 채우기 표시 환경 설정이 선택되어 있으면 칼 도구 설정에 관계없이 결과 경로는 여전히 원본 경로의 채우기를 표시합니다.
- 손이 움직이는 경로와 거의 일치하도록 자르려면 춤춤하게 맞추기를 선택합니다.

칼 도구로 선택한 경로를 나누려면:

경로를 가로질러 칼 도구를 드래그합니다.

분할 명령을 사용하여 경로를 나누려면:

- 1 하나 이상의 경로를 선택합니다.
- 2 각 경로에서 하나 이상의 점을 선택합니다. 선택한 각 점에서 경로가 나누어질 것입니다.
- 3 수정 > 분할을 선택합니다.

경로 지우기

지우개 도구를 사용하여 선택한 경로의 부분을 지울 수 있습니다.

지우개 도구 옵션을 설정하려면:



- 1 도구 패널에서 지우개 도구를 두 번 클릭합니다.
- 2 최소 텍스트 상자에 0에서 72포인트까지의 값을 입력하거나 슬라이더로 최소 폭을 설정합니다.
- 3 최대 텍스트 상자에 0에서 72포인트까지의 값을 입력하거나 슬라이더로 최대 폭을 설정합니다.

지우개 도구로 선택한 경로를 지우려면:

- 1 도구 패널에서 지우개 도구를 클릭합니다.
- 2 경로를 가로질러 지우개 도구를 드래그합니다.
 - 지우개 폭을 줄이려면 왼쪽 화살표 키를 누릅니다.
 - 지우개 폭을 늘리려면 오른쪽 화살표 키를 사용합니다.
 - 압력 감지 타블렛을 사용하는 경우 적용하는 압력의 정도에 따라 경로 섹션의 폭이 늘어나거나 줄어듭니다.

경로 단순화

경로에 많은 점을 사용하면 파일 크기가 커지고 화면을 다시 그리고 인쇄하는 과정이 느려질 수 있습니다. 경로를 단순화하면 일반적으로 편집, 표시 및 인쇄 작업이 쉬워지므로 추적 도구나 연필 도구로 생성한 객체에 유용합니다.

전체 문서에서 경로를 선택적으로 단순화하려면 편집 > 찾기 및 바꾸기 > 그래픽 명령을 사용하여 지정한 개수 이상의 점이 포함된 경로를 선택할 수 있습니다. 이 명령에 대한 자세한 내용은 124페이지의 "전체 변경"을 참조하십시오.

또한 편평도 설정을 변경하여 메모리를 거의 사용하지 않으면서 프린터의 인쇄 속도를 향상시킬 수 있습니다. 자세한 내용은 373페이지의 "인쇄"를 참조하십시오.

선택한 경로를 단순화하려면:

- 1 수정 > 경로 변경 > 단순화를 선택합니다.
- 2 양 텍스트 상자에 값을 입력하거나 슬라이더를 조정합니다. 값이 높을수록 FreeHand가 경로에서 제거하는 점의 개수가 늘어납니다.
- 3 적용을 클릭하여 결과를 미리 봅니다. 원하는 만큼 얼마든지 결과를 변경하고 미리 볼 수 있습니다.
- 4 취소를 클릭하여 작업을 취소하거나 확인을 클릭하여 결과를 승인합니다.

경로 방향 변경

경로 방향은 주어진 경로 섹션을 조정하는 핸들의 종류, 화살촉이 붙는 경로 끝의 종류, 텍스트를 경로에 첨부하는 방법에 영향을 줍니다. 또한 블랜드 경로, 복합 경로 및 브러쉬 획에도 영향을 줍니다.

선택한 경로의 방향을 전환하려면:

수정 > 경로 변경 > 방향 전환을 선택합니다.

겹친 채우기

단한 경로는 시계 방향이나 반시계 방향 중 하나를 갖습니다. 시계 방향 경로가 반시계 방향 경로와 만나면 이들 경로는 복합 경로 안에 투명하게 겹친 부분을 만들게 됩니다. 같은 방향을 가진 2개의 단한 경로가 겹치면 이들 경로는 색이 채워진 겹친 부분을 만들게 됩니다. 복합 경로의 겹친 채우기가 예상대로 나타나지 않으면 경로의 방향을 교정해 보거나 한 경로를 개별 선택한 다음 경로의 방향을 전환하십시오.

선택한 복합 경로에 방향 교정을 적용하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 수정 > 경로 변경 > 방향 교정을 선택합니다.
- 엑스트라 > 정리 > 방향 교정을 선택합니다.
- 엑스트라 작업 툴바의 방향 교정 단추를 클릭합니다.

도표 및 픽토그래프 만들기

도표 도구를 사용하여 도표를 만들면 숫자 데이터를 시각적으로 표시할 수 있습니다. 데이터를 입력하고 표시 옵션을 선택하여 도표를 만듭니다. 이후에 도표를 업데이트하기 위해 데이터를 편집하고 표시 옵션을 변경할 수 있습니다.

FreeHand 도표는 다른 그룹과 거의 비슷하게 작동하는 그룹화된 일련의 객체입니다. 즉 도표를 확대, 크기 조절, 회전 및 이동할 수 있고 개별 도표 요소를 편집할 수도 있습니다. 하지만 일단 도표를 그룹 해제하면 도표가 그래픽으로 전환되므로 다시 그룹화한다 하더라도 더 이상 데이터를 수정할 수 없습니다.

픽토그래프는 표준 도표 막대나 선을 이미지로 바꾼 그래픽입니다. 예를 들어 통화 값을 동전을 쌓아 올려 나타내거나 도서관 수를 책을 쌓아 올려 나타낼 수 있습니다.

도표는 회색 음영으로 만들어집니다. 여러 가지 기법을 사용하여 여기에 색상을 입힐 수 있습니다.

도표를 만들려면:



- 1 도구 패널의 팝업 메뉴에서 도표 도구를 선택합니다.

- 2 포인트를 드래그하여 도표의 초기 크기를 설정합니다.

도표 대화 상자가 나타나고 데이터 입력 텍스트 상자에 삽입점이 놓여 있습니다. 활성 셀은 검정색 외곽선으로 둘러싸여 있습니다.

활성 셀을 변경하려면 다른 셀을 클릭하거나 화살표 키를 사용합니다.

- 3 선택한 셀에 데이터를 추가하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 도표 셀 위에 있는 텍스트 상자에 값을 입력합니다. 마지막 변경 사항을 취소하려면 실행 취소 단추를 클릭합니다.
- Microsoft Excel과 같은 다른 응용 프로그램에서 탭으로 구분된 텍스트를 가져오려면 가져오기를 클릭합니다.

- 4 레이블과 범례를 만들기 위해 왼쪽 최상의 셀을 비워 둡니다. 첫 번째 행에는 도표 범례에 대한 데이터를 입력하고 왼쪽 열에는 레이블에 대한 데이터를 입력합니다.

레이블은 그래프의 아래쪽에 나타나고 범례는 그래프의 오른쪽에 나타납니다. 숫자 레이블은 인용 부호로 둘러싸여 데이터가 아닌 숫자로 읽을 수 있게 합니다.

- 5 행이나 열, 데이터의 순서를 바꾸려면 위치 바꾸기 단추를 클릭합니다.

- 6 열 폭을 조정하려면 두 열을 구분하는 선 위쪽의 삼각형을 드래그합니다.

- 7 데이터의 정밀도를 설정하려면 소수점 어느 자리까지 데이터를 반올림할지 십진수 값을 입력합니다. 1000이상의 값에 구두점을 추가하려면 1000 단위 구분 기호 체크 상자를 선택합니다.
- 8 3단계에서 7단계를 반복하여 필요한 만큼 데이터를 계속 입력합니다.

주의: 도표 도구는 빈 셀을 0 값으로 인식합니다.

- 9 데이터 입력 작업을 마친 후 도표를 생성하려면 적용을 클릭하고, 도표를 생성하고 대화 상자를 닫으려면 확인을 클릭합니다.



- 10 대화 상자의 위쪽에 있는 스타일 단추를 클릭하여 도표 형식을 지정합니다. 자세한 내용은 98 페이지의 "도표 형식 및 옵션 설정"을 참조하십시오.

도표의 데이터를 편집하려면:

- 1 문서에서 도표를 선택합니다.
- 2 도표 도구가 표시되어 있지 않으면 도구 패널의 팝업 메뉴에서 선택합니다.
- 3 도표 도구를 두 번 클릭합니다.
- 4 도표 대화 상자에서 셀 하나를 선택하거나 드래그하여 여러 셀을 선택합니다.
- 5 워크시트의 데이터를 편집하려면 다음 옵션을 선택합니다.

잘라내기: 강조 표시된 셀에서 데이터를 제거합니다.

복사: 강조 표시된 셀의 데이터를 복사합니다.

붙여넣기: 현재 강조 표시된 셀을 시작으로 복사하거나 잘라낸 데이터를 여러 셀에 붙여넣습니다.

- 6 데이터 범주와 그룹을 전환하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 열을 행으로, 행을 열로 변경하려면 위치 바꾸기를 클릭합니다.
 - 산포 도표를 만든 경우 x축과 y축을 전환하려면 XY바꾸기를 클릭합니다.
- 7 데이터 편집 작업을 마친 후 도표 대화 상자를 닫지 않고 변경 사항을 미리 보려면 적용을 클릭하고, 변경 사항을 적용하고 대화 상자를 닫으려면 확인을 클릭합니다.

도표 요소의 모양을 편집하려면:

- 1 도구 패널에서 그룹 개별 선택 도구를 클릭합니다.
- 2 도표 요소를 클릭하여 선택합니다.
- 3 편집 > 선택 > 그룹 전체 선택을 선택하거나 톨드(-) 키를 눌러 해당 시리즈의 요소를 모두 선택합니다.
- 4 선택물을 원하는 대로 편집합니다. 선택한 요소에 대해 색상 입히기, 크기 변경, 회전 등 다른 객체에 적용할 수 있는 것과 거의 동일한 변경을 적용할 수 있습니다.

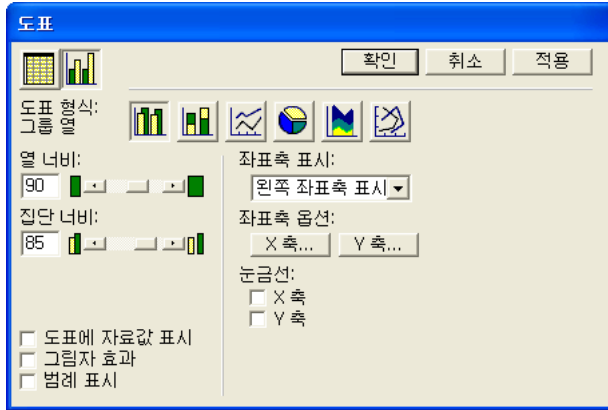
투시는 전체 도표에 추가할 수 있지만 개별 요소에는 추가할 수 없습니다. 자세한 내용은 227 페이지의 "투시 생성"을 참조하십시오.

선택한 도표 요소에 색상을 입히려면:

도구 패널의 팝업 색상 상자에서 획이나 채우기 색상을 선택합니다. 그래픽 찾기과 바꾸기를 사용하여 도표의 색상을 변경할 수도 있습니다. 자세한 내용은 124페이지의 "전체 변경"을 참조하십시오.

도표 형식 및 옵션 설정

도표를 생성할 때는 물론 생성한 이후에도 다양한 도표 형식과 옵션을 선택하고 데이터가 어떻게 표시되는지 미리 볼 수 있습니다. 옵션은 도표 형식에 따라 달라집니다.



선택한 도표에 대해 도표 형식을 선택하려면:

- 1 도표 도구가 표시되어 있지 않으면 도구 패널의 팝업 메뉴에서 선택합니다.
- 2 도표 도구를 두 번 클릭합니다.
- 3 도표 대화 상자에서 도표 형식 단추를 클릭하여 도표 형식 옵션을 표시합니다.
- 4 도표 형식을 선택합니다.

그룹 열은 막대를 사용하여 데이터를 비교합니다. 각 막대는 데이터의 셀 하나를 나타냅니다.

누적된 열은 데이터의 진행 상태를 비교합니다. 각 막대는 데이터의 행을 나타냅니다.

선은 기간 경과에 따른 데이터 추세를 보여줍니다. 각 선은 데이터 열을 나타냅니다.

파이는 썰기 모양을 가진 원형 그래프에 데이터를 표시합니다. 데이터의 각 셀은 하나의 썰기를 나타냅니다. 데이터의 각 행이 파이 도표 하나를 생성합니다.

영역은 시간에 따른 데이터의 진행 상태를 나타내는 색이 채워진 영역을 표시합니다. 각 영역은 워크시트의 데이터 열을 나타냅니다. 이전 열의 총계에 각 열의 값이 더해집니다.

산포는 데이터의 추세를 알아보기 위해 데이터를 좌표 쌍 집합으로 표시합니다. 각 좌표는 2개의 셀이 포함된 데이터 행을 나타냅니다.

- 5 선택한 도표 형식을 사용하여 도표를 미리 보려면 적용을 클릭합니다.

도표 옵션을 지정하려면:

- 1 도표 대화 상자에서 도표 형식 단추를 클릭하여 도표 형식 옵션을 표시합니다.
- 2 단추를 사용하여 도표 형식을 선택한 다음 해당 형식에 대한 옵션을 선택합니다.
 - 그룹 열 그래프와 누적된 열 그래프에서 각 열의 간격을 조정하려면 열 너비를 지정합니다. 값이 100보다 크면 열이 겹칩니다.
 - 그룹 열 그래프에서 각 열 그룹의 간격을 조정하려면 집단 너비를 지정합니다. 값이 100보다 크면 열이 겹칩니다.
 - 파이 도표에서 파이 조각 사이의 분리를 0(없음)에서 50까지 지정합니다.
 - 선 그래프와 산포 그래프에서 데이터 마커의 유형을 없음, 정사각형, 다이아몬드, 삼각형, 원에서 선택합니다.
- 3 도표에 자료값 표시를 선택하면 그래프나 도표의 점 옆에 데이터 값을 표시합니다.
이 옵션은 영역 그래프에는 사용할 수 없습니다.
- 4 그림자 효과를 선택하면 도표 뒤쪽과 오른쪽에 그림자를 추가합니다.
이 옵션은 선 도표와 산포 도표에는 사용할 수 없습니다.
- 5 범례 표시를 선택하면 도표의 측면이 아닌 위쪽에 범례를 표시합니다.
- 6 도표 대화 상자를 닫지 않고 변경 사항을 미리 보려면 적용을 클릭하고, 변경 사항을 적용하고 대화 상자를 닫으려면 확인을 클릭합니다.

도표에 눈금선 추가

파이 도표를 제외한 모든 그래프는 x축이나 y축을 따라 눈금선을 표시할 수 있습니다.

눈금선을 추가하려면:

- 1 도표를 선택합니다.
- 2 도표 도구가 표시되어 있지 않으면 도구 패널의 팝업 메뉴에서 선택합니다.
- 3 도표 도구를 두 번 클릭합니다.
- 4 도표 대화 상자에서 도표 형식 단추를 클릭합니다.
- 5 좌표축 표시 옵션에서 왼쪽 좌표축 표시, 오른쪽 좌표축 표시 또는 모두 표시 중에서 선택하여 도표의 수직축이 나타나는 위치를 설정합니다.
- 6 눈금선에서 X 축을 선택하여 x축을 따라 왼쪽에서 오른쪽으로 눈금선을 확장하거나, Y 축을 선택하여 y축을 따라 위쪽에서 아래쪽으로 눈금선을 확장하거나, 두 옵션을 모두 선택하여 도표 뒤쪽에 눈금선을 만듭니다.
- 7 도표 대화 상자를 닫지 않고 변경 사항을 미리 보려면 적용을 클릭하고, 변경 사항을 적용하고 대화 상자를 닫으려면 확인을 클릭합니다.

좌표축 값 표시

도표의 좌표축을 따라 값을 표시하여 숫자 데이터가 나타나는 방식을 제어할 수 있습니다. 좌표축에 숫자 값이 없으면 도표 형식 대화 상자에서 이 옵션이 흐리게 표시됩니다. 좌표축 값 옵션은 파이 도표에는 사용할 수 없습니다.

좌표축 값을 표시하려면:

- 1 도표를 선택합니다.
- 2 도표 도구가 표시되어 있지 않으면 도구 패널의 팝업 메뉴에서 선택합니다.
- 3 도표 도구를 두 번 클릭합니다.
- 4 도표 형식 대화 상자에서 X 축 또는 Y 축 단추를 클릭하여 좌표축 옵션 대화 상자를 표시합니다.
- 5 좌표축 값 옵션을 선택합니다.

자료값으로부터 계산은 워크시트에 입력한 데이터로부터 좌표축 값을 계산합니다.

수동은 최소, 최대, 간격 값을 직접 입력합니다. 간격 값은 전체 값 사이에 몇 개의 단계를 표시할 것인지 결정합니다. 예를 들어 좌표축 값의 범위가 1에서 10 사이인 경우 간격 값이 1이면 1, 2, 3 등과 같이 표시됩니다. 간격 값이 2이면 2, 4, 6 등과 같이 표시됩니다.

좌표축이 높은 값에서 시작하여 낮은 값으로 끝나게 하려면 간격 상자에 음수를 입력합니다.

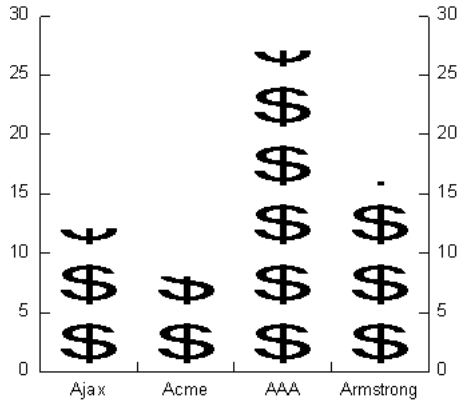
- 6 눈금 옵션을 선택합니다.

큰 눈금은 축 위의 숫자나 범주 레이블에 대응됩니다. 이것은 축, 축 안쪽, 축 바깥쪽으로 표시할 수 있습니다. 작은 눈금은 큰 눈금 사이를 균등하게 나눕니다. 횡수 텍스트 상자의 값은 각 큰 눈금 사이에 몇 개의 작은 눈금이 나타날지를 결정합니다. 이것은 축, 축 안쪽, 축 바깥쪽으로 표시할 수 있습니다.

- 7 좌표축 레이블에서 접두사를 입력하여 값 앞에 레이블을 추가하고(예: \$125의 \$), 접미사를 입력하여 값 뒤에 레이블을 추가합니다(예: 5%의 %).
- 8 확인을 클릭합니다.
- 9 4단계에서 8단계를 반복하여 다른 축에 대해 옵션을 설정합니다.
- 10 도표 대화 상자를 닫지 않고 변경 사항을 미리 보려면 적용을 클릭하고, 변경 사항을 적용하고 대화 상자를 닫으려면 확인을 클릭합니다.

도표에 픽토그래프 추가

픽토그래프는 나타나는 데이터 유형에 따라 시각적으로 데이터를 표현합니다. 예를 들어 달러 금액을 표현하기 위해 단순한 막대 대신 달러 기호나 동전 더미의 픽토그래프를 추가할 수 있습니다.



픽토그래프를 생성하려면:

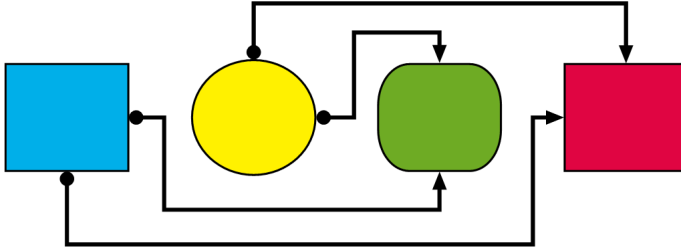
- 1 사용할 FreeHand 그래픽을 선택하고 복사합니다.
- 2 그룹 개별 선택 도구를 사용하여 픽토그래프를 적용할 시리즈의 열을 선택합니다.
- 3 엑스트라 > 도표 > 픽토그래프를 선택합니다.
- 4 픽토그래프 대화 상자에서 안에 붙여넣기를 클릭하여 복사한 객체를 미리 보기 윈도우에 표시합니다.
- 5 미리 보기 윈도우의 선택물을 클립보드로 복사하려면 외부에 복사를 클릭합니다.
- 6 열을 채우는 방법을 선택합니다.
 - 객체의 복사본을 반복한 것을 사용하여 열을 채우려면 반복을 선택합니다. 부분적인 객체가 증분 값을 표현하는 데 사용됩니다.
 - 확대된 하나의 객체를 사용하여 열을 채우려면 반복을 선택 해제합니다.
- 7 확인을 클릭합니다.

도표에서 픽토그래프를 제거하려면:

픽토그래프를 제거할 열을 선택하고 엑스트라 > 도표 > 픽토그래프 제거를 선택합니다.

동적으로 객체 연결

연결자 도구를 사용하여 객체 간을 동적으로 연결하는 연결 선을 그릴 수 있습니다. 문서 윈도우에서 연결된 객체를 이동할 때 연결 선은 자동으로 조정됩니다. 레이블에 설명선(call-out)을 그리거나 조직표를 구성하거나 기본 순서도를 만드는 등의 작업에 연결 선을 사용합니다. 객체 패널을 사용하여 시작 기호, 끝 기호 및 기타 연결 선의 획 속성을 편집할 수 있습니다. 자세한 내용은 166페이지의 "획에 속성 적용"을 참조하십시오.



두 객체 사이에 연결 선을 그리려면:



- 1 도구 패널에서 연결자 도구를 클릭합니다.
- 2 시작 객체 위로 연결자 도구를 가져옵니다. 마우스 포인터가 연결 선을 시작할 객체가 있음을 나타내도록 바뀝니다.
- 3 객체의 위쪽, 아래쪽, 왼쪽 또는 오른쪽 주위로 포인터를 가져가서 객체의 해당 측면에서부터 연결 선을 시작합니다.
- 4 대상 객체의 위쪽, 아래쪽, 왼쪽 또는 오른쪽으로 드래그하여 객체의 해당 측면 위에 연결 선을 끝냅니다.

연결자 도구를 사용하여 연결 선의 끝점을 이동하려면:

객체 또는 문서 윈도우의 빈 공간으로 끝점을 드래그합니다.

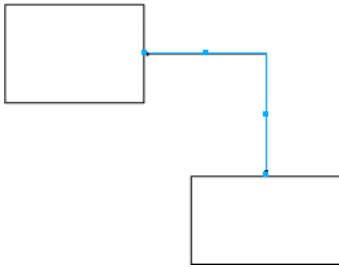
연결 선의 방향을 전환하려면:

- 1 연결 선을 선택합니다.
- 2 수정 > 경로 변경 > 방향 전환을 선택합니다.

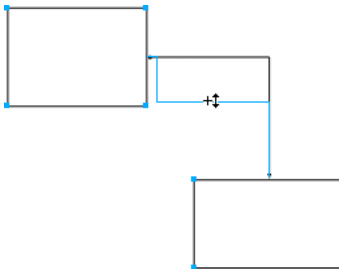
수동으로 연결 선의 모양을 변경하려면:

- 1 도구 패널에서 연결자 도구를 클릭합니다.

2 연결 선을 선택하여 핸들을 표시합니다.



3 핸들을 드래그하여 연결선의 모양을 변경합니다.



그래픽 호스 도구로 그리기

신속한 일러스트레이션을 위해 그래픽 호스 도구를 사용하여 문서 페이지 위에 자주 사용되는 객체를 "스프레이"할 수 있습니다.




호스 안의 객체(왼쪽)와 스프레이한 결과

그래픽 호스 대화 상자에서는 각 호스에 비트맵, 그룹, 블렌드, 텍스트, 엔벌로프, 심볼을 비롯한 이미지를 최대 10개까지 저장할 수 있습니다. 호스로 이미지를 그릴 때 이미지는 선택한 옵션을 기반으로 순서대로 적용됩니다.

FreeHand는 미리 정의된 호스 집합을 제공합니다. 이 호스를 편집하거나 사용자가 직접 만들 수 있습니다.

그래픽 호스를 선택하려면:

- 1 그래픽 호스 도구가 표시되어 있지 않으면 도구 패널의 팝업 메뉴에서 선택합니다.
- 2  그래픽 호스 도구를 두 번 클릭합니다.
- 3 호스를 선택하여 호스 집합을 표시합니다.
- 4 팝업 메뉴에서 호스를 선택하여 활성화하고 집합 안에 있는 첫 번째 객체의 미리 보기를 표시합니다. 내용 팝업 메뉴를 사용하여 집합 안의 다른 객체를 미리 볼 수 있습니다.
- 5 호스에 포함된 각 객체를 미리 보려면 내용 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

그래픽 호스 도구로 그리려면:

- 1 도구 패널의 팝업 메뉴에서 그래픽 호스 도구를 선택합니다.
- 2 다음과 같이 스프레이를 조절하면서 도구를 드래그합니다.
 - 객체가 놓이는 방법을 조절하려면 드래그의 속도와 방향을 늘리거나 줄입니다. 드래그 속도가 빠를수록 객체 간의 간격이 더 멀리 벌어집니다.
 - 객체를 스프레이하면서 객체 사이의 간격을 늘리거나 줄이려면 왼쪽이나 오른쪽 화살표 키를 사용합니다.
 - 객체를 스프레이하면서 크기 조절 요소를 늘리거나 줄이려면 위나 아래 화살표 키를 사용합니다.
 - 클릭하여 호스로 각 객체를 하나씩 놓습니다.

그래픽 호스 가져오기

추가 그래픽 호스는 FreeHand MX 설치 CD에 있는 Assets 폴더 내의 Graphic Hoses 폴더에 있습니다. 여기에서 다른 저작자나 기타 업체의 개발자가 만든 다른 호스를 사용할 수 있습니다.

주의: 호스는 반드시 신뢰할 수 있는 공급업체로부터 가져오십시오.

그래픽 호스를 가져오려면:

- 1 가져올 그래픽 호스 파일 위치를 찾습니다.
- 2 Windows의 경우 사용자 특정 Application Data 폴더 내의 Macromedia/FreeHand MX/11/Korean/Settings/Graphic Hose Folder, Macintosh의 경우 Application Support 폴더 내의 Macromedia/FreeHand MX/11/English/Settings/Graphic Hose Folder로 호스 파일을 복사합니다.

주의: 사용자 특정 Application Data 폴더나 Application Support 폴더의 위치는 사용자의 운영 체제에 따라 다를 수 있습니다. 이 폴더를 찾는 방법에 대한 내용은 운영 체제 설명서를 참조하십시오.

그래픽 호스 만들기

그래픽 호스에서는 최대 10개의 객체를 포함시킬 수 있습니다. 이 객체는 현재 FreeHand 문서나 다른 문서에서 가져올 수 있습니다. 호스 요소로 심볼을 사용할 수도 있습니다. 심볼을 사용하면 심볼 요소를 수정하여 그래픽 호스에 의해 자동으로 생성된 모든 객체를 업데이트할 수 있습니다.

자세한 내용은 295페이지의 "라이브러리 패널 사용"을 참조하십시오.

그래픽 호스를 만들려면:



- 1 그래픽 호스 도구가 표시되어 있지 않으면 도구 패널의 팝업 메뉴에서 선택합니다.
- 2 그래픽 호스 도구를 두 번 클릭합니다.
- 3 새 집합을 만들 방법을 선택합니다.
 - 새 집합을 추가하려면 집합 팝업 메뉴에서 새 호스를 선택합니다.
 - 기존 집합을 새 집합의 기반으로 사용하려면 팝업 메뉴에서 다른 이름으로 또는 복제를 선택합니다.
- 4 대화 상자가 나타나면 새 집합의 이름을 지정하고 저장을 클릭하여 목록에 추가합니다.

주의: Windows의 경우 사용자 특정 Application Data 폴더 내의 Macromedia/FreeHand MX/11/Korean/Settings/Graphic Hose Folder, Macintosh의 경우 Application Support 폴더 내의 Macromedia/FreeHand MX/11/English/Graphic Hose Folder에 저장되어 있습니다. 사용자 특정 Application Data 폴더나 Application Support 폴더의 위치는 사용자의 운영 체제에 따라 다를 수 있습니다. 이 폴더를 찾는 방법에 대한 내용은 운영 체제 설명서를 참조하십시오.

- 5 문서에서 아트웍을 선택하여 호스에 포함시킵니다.
- 6 편집 > 복사를 선택합니다.
- 7 그래픽 호스 대화 상자에서 안에 붙여넣기를 클릭합니다. 아트웍은 내용 팝업 메뉴의 객체로 미리 보기 윈도우에 나타납니다.

호스에 새로 추가한 각 객체에는 객체 1, 객체 2 등과 같은 이름이 할당됩니다. 내용 팝업 메뉴에서 객체 이름을 선택하여 미리 볼 수 있습니다.

주의: 렌즈, EPS 이미지, TIFF 이미지와 같이 메모리를 많이 차지하는 객체는 호스에 넣지 마십시오. 일반적으로 이러한 객체를 대량으로 스프레이하면 파일 크기가 늘어납니다.

- 8 필요한 만큼 5단계에서 7단계를 반복하여 호스를 완성합니다.

호스를 삭제하려면:

Windows의 경우 사용자 특정 Application Data 폴더 내의 Macromedia/FreeHand MX/11/Korean/Settings/Graphic Hose Folder, Macintosh의 경우 Application Support 폴더 내의 Macromedia/FreeHand MX/11/English/Graphic Hose Folder에서 호스에 관한 FreeHand 파일을 찾아 삭제합니다.

주의: 사용자 특정 Application Data 폴더나 Application Support 폴더의 위치는 사용자의 운영 체제에 따라 다를 수 있습니다. 이 폴더를 찾는 방법에 대한 내용은 운영 체제 설명서를 참조하십시오.

기본 호스를 복구하려면:

- 1 FreeHand MX 설치 CD에서 Installer/Support 폴더 내의 Graphic Hoses 폴더를 찾습니다.
- 2 Windows의 경우 사용자 특정 Application Data 폴더 내의 Macromedia/FreeHand MX/11/Korean/Settings/Graphic Hose Folder, Macintosh의 경우 Application Support 폴더 내의 Macromedia/FreeHand MX/11/English/Graphic Hose Folder로 기본 호스 파일의 전체 또는 일부를 복사합니다.

주의: 사용자 특정 Application Data 폴더나 Application Support 폴더의 위치는 사용자의 운영 체제에 따라 다를 수 있습니다. 이 폴더를 찾는 방법에 대한 내용은 운영 체제 설명서를 참조하십시오.

그래픽 호스 옵션 설정

그래픽 호스로 그리는 데 필요한 순서, 간격, 크기 조절, 회전 등의 옵션을 설정할 수 있습니다.

그래픽 호스 옵션을 설정하려면:

1 그래픽 호스 도구가 표시되어 있지 않으면 도구 패널의 팝업 메뉴에서 선택합니다.

2 그래픽 호스 도구를 두 번 클릭합니다.

3 그래픽 호스 대화 상자에서 옵션을 클릭합니다.

4 집합의 객체에 적용할 순서를 선택합니다.

루프는 숫자 순서대로 객체를 적용합니다.

왕복은 처음에 순서대로 객체를 적용한 다음, 역순으로 적용하고 그릴 때마다 이를 계속 번갈아 수행합니다.

임의는 임의의 순서대로 객체를 적용합니다.

5 객체 사이의 간격을 선택합니다.

격자는 행과 열의 객체를 격자 텍스트 상자에 설정한 크기만큼 간격을 지정합니다.

가변은 촘촘하게(0)에서 느슨하게(200)까지 객체의 간격을 지정합니다.

임의는 임의의 순서로 0에서 200까지 객체의 간격을 지정합니다. 슬라이더를 사용하거나 값을 입력하여 편차를 설정합니다.

6 객체의 크기 조절 방법을 선택합니다.

균일은 1%에서 200%까지 점진적으로 객체의 크기를 조절합니다.

임의는 1%에서 200%(최대 편차)까지 임의로 객체의 크기를 조절합니다.

7 스프레이 된 객체의 회전 방법을 선택합니다.

- 모든 객체에 일정한 각도를 설정하려면 균일을 선택합니다.
- 한 객체에서 다음 객체까지 특정 증분만큼 변경된 회전을 적용하려면 증분을 선택합니다.
- 객체를 임의로 회전하려면 임의를 선택합니다.
- 각도를 지정하거나 각도 다이얼을 드래그하여 회전을 조정합니다.

8 페이지 위에 그래픽 호스 도구를 드래그하여 호스 아트웍을 적용합니다.

제 4 장 객체 작업

Macromedia FreeHand MX에서는 객체를 여러 가지 방법으로 처리할 수 있습니다. 객체를 그룹화하여 하나의 단위로 처리할 수 있고 그룹들을 하나의 그룹 내에 중첩시킬 수 있습니다. 마우스 또는 키보드를 사용하거나 정확한 위치를 지정하여 객체를 이동할 수 있습니다. 사용자 간에 객체를 할당하거나 객체를 페이지로 정렬할 수 있습니다. 회전, 크기 조절, 기울이기, 반사 등의 방법으로 객체를 변형할 수도 있습니다. 아울러 경로를 변경, 결합, 삽입, 확장할 수 있을 뿐만 아니라 클리핑 경로를 생성하거나 객체 뒤에 숨겨진 객체의 일부분만 드러내는 마스크를 생성할 수 있습니다.

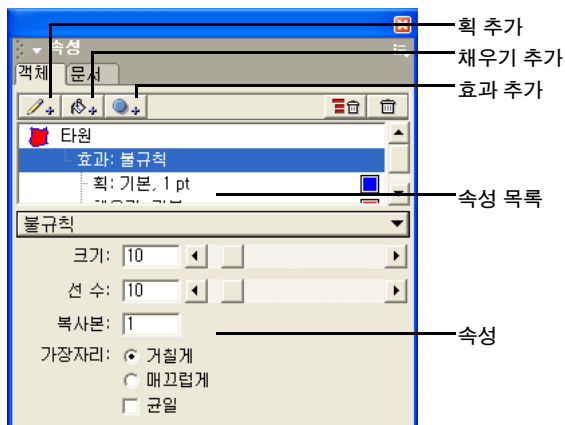
FreeHand는 향상된 잘라내어 붙여넣기 기능을 제공하므로 객체를 그림에 복사하는 방법을 조절할 수 있습니다. 또한 객체의 클론을 만들거나 복제할 수도 있습니다.

획 너비 또는 모양과 같은 특정 속성으로 그래픽을 검색하여 그림 내에서 전체 선택이나 전체 바꾸기를 할 수 있습니다.

객체 패널 사용

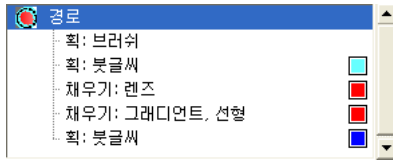
객체 패널은 상황에 따라 달라지는 패널로서 선택한 객체나 텍스트의 속성을 보고 변경할 수 있습니다. 객체의 종류에 따라 속성이 달라집니다.

객체 패널은 속성 패널 그룹의 일부이며 FreeHand 실행 시 기본적으로 열려 있습니다. 객체 패널을 표시하거나 숨기려면 윈도우 > 객체를 선택합니다.



객체 패널의 위부분에는 선택한 객체에 적용된 속성을 포함하는 속성 목록이 계층적으로 표시됩니다. 객체 패널의 아래쪽 절반에는 선택한 속성의 속성이 나타납니다. 속성 부분의 내용은 속성 목록에서 선택한 속성에 따라 변경됩니다.

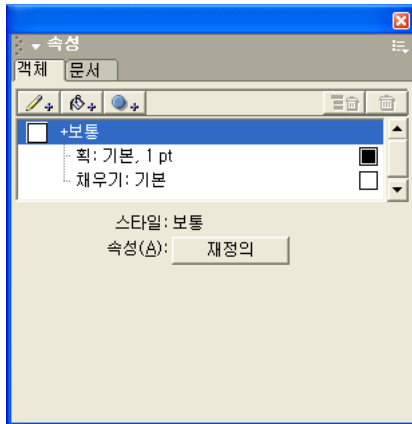
속성 목록의 위쪽에는 채우기, 획, 효과와 같은 속성을 추가하거나 삭제할 수 있는 단추가 있습니다. 채우기, 획 및 효과를 두 가지 이상 객체에 추가할 수 있습니다. 목록의 속성을 드래그하여 선택한 객체에 속성이 적용되는 순서를 재배열할 수 있습니다.



여러 획과 채우기가 적용된 객체의 속성

객체의 속성에 적용한 대부분의 변경 내용은 즉시 문서 윈도우에 적용됩니다. 그러나 일부 속성의 경우 속성 편집 상자 밖을 클릭하거나 Enter(Windows) 또는 return(Macintosh) 키를 누를 때까지 변경 내용이 적용되지 않습니다.

문서 윈도우에 어떤 항목도 선택되어 있지 않으면 객체 패널은 사용자가 만든 새 객체에 대한 기본 속성을 표시합니다.



기본 속성을 표시하는 객체 패널

객체 패널은 FreeHand의 거의 모든 그리기 작업에 사용됩니다. 이 패널에 대한 자세한 내용은 다음 설명 부분을 참조하십시오.

- 166페이지의 "획에 속성 적용"
- 177페이지의 "채우기에 속성 적용"
- 246페이지의 "객체 패널에서 문자 속성 표시"
- 193페이지의 "특수 효과"

객체 선택

객체는 포인터 도구, 그룹 개별 선택 도구, 올가미 도구를 사용하거나 키보드 단축키 또는 메뉴 명령을 사용하여 선택할 수 있습니다.

포인터 도구, 그룹 개별 선택 도구, 올가미 도구는 클릭하여 객체나 점을 선택합니다. 포인터 도구와 그룹 개별 선택 도구는 사각형 선택 윤곽을 드래그하여 객체나 점을 선택하기도 합니다. 올가미 도구는 자유 변형 선택 윤곽을 드래그하여 객체와 점을 선택합니다.

기본적으로 선택 윤곽이 객체나 점을 선택하려면 이들을 완전히 둘러싸야 합니다. 이 동작은 선택 윤곽이 객체 가장자리 중 일부를 지나가게 드래그하여도 객체를 선택하도록 변경할 수 있습니다.

포인터 도구가 객체를 선택하는 거리를 변경할 수도 있습니다.

객체가 선택되거나 변경되는 것을 막기 위해 객체를 숨길 수 있습니다. 또한 객체를 잠그면 객체가 변경되는 것을 막을 수 있지만 선택되는 것은 막을 수 없습니다.

포인터 도구, 그룹 개별 선택 도구 및 올가미 도구의 옵션을 설정하려면:

- 1 도구 패널에서 도구를 두 번 클릭합니다.
- 2 해당 도구의 대화 상자에서 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 선택 윤곽에 완전히 둘러싸인 객체와 점을 선택하려면 접촉 감지를 선택 해제합니다. 선택 영역 안에 놓인 점들은 여전히 선택되어 있습니다.
 - 선택 윤곽에 일부분만이라도 둘러싸인 객체나 그룹을 선택하려면 접촉 감지를 선택합니다.

주의: 포인터 도구와 그룹 개별 선택 도구는 동일한 접촉 감지 설정을 사용합니다.

객체를 선택할 때 얼마나 가까운 거리에서 클릭해야 하는지 지정하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 일반 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 일반 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 General 범주를 클릭합니다.
- 2 선택 거리 텍스트 상자에 1부터 5픽셀까지의 값을 입력하고 확인을 클릭합니다.

포인터 도구를 사용하여 객체를 선택하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.



- 포인터 도구를 사용하여 객체를 클릭합니다. 객체가 채워져 있지 않으면 객체의 경로를 클릭하여 선택합니다.
- 포인터 도구가 아닌 다른 도구를 사용하고 있었으면 임시로 포인터 도구를 사용하기 위해 Ctrl(Windows) 또는 command(Macintosh) 키를 누른 다음 객체를 클릭합니다.

그룹 개별 선택 도구를 사용하여 객체나 점을 선택하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.



- 그룹 개별 선택 도구를 사용하여 객체, 경로 또는 점을 클릭합니다. 이렇게 하면 객체, 경로 또는 점이 그룹에 포함되어 있어도 클릭한 부분만 선택됩니다.
- 포인터 도구를 사용하고 있었으면 임시로 그룹 개별 선택 도구를 사용하기 위해 Alt(Windows) 또는 option(Macintosh) 키를 누른 다음 객체, 경로 또는 점을 클릭합니다.
- 포인터 도구가 아닌 다른 도구를 사용하고 있었으면 임시로 그룹 개별 선택 도구를 사용하기 위해 Ctrl+Alt(Windows) 또는 command+option(Macintosh)을 누른 다음 객체, 경로 또는 점을 클릭합니다.

올가미 도구를 사용하여 객체를 선택하려면:



선택할 객체나 점 주위에 올가미 도구를 드래그하여 선택 윤곽을 정의합니다.

객체를 선택물에 추가하려면:

Shift 키를 누른 상태에서 객체나 점을 선택합니다.

활성 페이지에 있는 모든 객체를 선택하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 편집 > 선택 > 모두를 선택합니다.
- Ctrl+A(Windows) 또는 command+A(Macintosh)를 누릅니다.

문서에 있는 모든 객체를 선택하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 편집 > 선택 > 문서 전체를 선택합니다.
- Ctrl+Shift+A(Windows) 또는 command+shift+A(Macintosh)를 누릅니다.

문서에 있는 모든 객체를 선택 해제하려면:

편집 > 선택 > 없음을 선택하거나 Tab 키를 누릅니다.

현재 선택물을 제외한 모든 객체를 선택하려면:

편집 > 선택 > 선택물 반전을 선택합니다.

선택물을 클립보드에 저장하지 않고 삭제하려면:

편집 > 지우기를 선택하거나 Delete 키를 누릅니다.

복잡한 객체 선택

복합 경로, 그룹, 블렌드, 돌출 또는 클리핑 경로 내의 객체들은 그룹으로 움직입니다. 해당 그룹 내의 각 객체, 경로 선분 또는 점을 선택하여 이들을 개별적으로 편집할 수 있습니다.

주의: 돌출에서는 돌출의 기반을 이루는 원본 객체의 점과 경로만 선택할 수 있습니다. 즉 돌출 자체에 있는 각 경로나 점은 선택할 수 없습니다. 그러나 돌출을 해제하면 이러한 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 205페이지의 "객체 돌출"을 참조하십시오.

복합 경로, 그룹, 블렌드, 돌출 또는 클리핑 경로 내의 객체를 선택하려면:

- 1 그룹 개별 선택 도구를 클릭합니다.
- 2 객체를 클릭합니다.
- 3 선택한 객체에 있는 경로 선분이나 점을 선택하려면 해당 선분이나 점을 클릭합니다. 다른 경로 선분이나 점을 추가로 선택하려면 Shift 키를 누른 상태에서 그룹 개별 선택 도구로 클릭합니다.

복합 경로, 그룹, 블렌드 내에서 다른 객체 아래에 있는 객체를 선택하거나 안에 넣어넣으려면:

- 1 그룹 개별 선택 도구를 클릭합니다.
- 2 Ctrl 키를 누르고 객체를 Alt-오른쪽 클릭(Windows)하거나, control 키를 누르고 객체를 option-클릭(Macintosh)합니다. 이렇게 하면 쌓인 객체 중 맨 위의 객체가 선택됩니다. 계속 클릭하여 첫 번째 객체 아래에 있는 객체와 순환시킵니다.

주의: 이 절차는 채워진 객체가 아래의 다른 객체들을 가리고 있을 때 사용됩니다. 채워져 있지 않은 객체 그룹에서 선택할 때에는 그룹 개별 선택 도구를 사용하여 객체의 획을 클릭합니다.

객체 숨기기

객체가 수정되는 것을 막기 위해 객체를 숨길 수 있습니다. 보기 > 모두 표시를 선택하여 숨겨진 객체를 다시 표시할 수 있습니다. 숨겨진 객체는 파일을 닫았다가 다시 열면 자동으로 다시 표시 됩니다.

숨겨진 객체는 비인쇄 레이어나 배경 레이어에 있지 않는 한 인쇄된 문서에 나타납니다. 비인쇄 레이어 및 배경 레이어에 대한 자세한 내용은 287페이지의 "레이어 사용"을 참조하십시오.

선택한 객체를 숨기려면:

- 1 숨기려는 객체를 선택합니다.
- 2 보기 > 선택물 숨기기를 선택합니다.

숨겨진 객체를 모두 표시하려면:

보기 > 모두 표시를 선택합니다.

주의: 모두 표시 명령은 숨겨진 레이어는 표시하지 않습니다.

객체 잠그기

잠긴 객체는 편집할 수 없습니다. 하지만 잠긴 객체의 채우기 속성과 텍스트를 편집할 수 있도록 환경 설정을 지정할 수 있습니다.

선택한 객체를 잠그려면:



수정 > 잠금을 선택하여 객체를 잠그거나, 주 메뉴 톨바에서 잠금 단추를 클릭합니다.

잠금 단추가 흐리게 나타나고 잠금 해제 단추를 사용할 수 있게 됩니다.

선택한 객체를 잠금 해제하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 수정 > 잠금 해제를 선택합니다. 선택물이 잠겨져 있지 않으면 이 명령은 흐리게 나타납니다.



- 주 메뉴 톨바에서 잠금 해제 단추를 클릭합니다.

잠금 해제 단추가 흐리게 나타나고 잠금 단추를 사용할 수 있게 됩니다.

잠긴 객체의 채우기와 획 속성을 변경하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 객체 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 객체 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Object 범주를 클릭합니다.
- 2 잠긴 객체 편집을 선택하여 잠긴 텍스트 블록 내의 텍스트를 포함하여 잠긴 객체의 획과 채우기 속성을 수정할 수 있게 합니다.
- 3 확인을 클릭합니다.

주의: 잠긴 객체 편집을 선택 해제하면 어떤 변경도 불가능합니다.

객체 이동

문서 윈도우에서 객체를 드래그하거나 화살표 키를 사용하여 직접 선택한 객체를 이동할 수 있습니다. 화살표 키로 객체를 이동할 때에는 화살표 키를 한 번 누를 때마다 객체가 이동하는 거리를 지정할 수 있습니다.

객체 패널이나 변형 패널에 값을 입력하여 수치적으로 선택한 객체를 이동할 수도 있습니다. 객체 패널을 사용하여 수치적으로 객체를 이동할 때 입력한 값은 페이지의 원점(0,0) 마커를 기준으로 상대적인 객체의 좌표를 정의합니다. 원점 마커를 재설정하거나 이동하는 방법에 대한 내용은 52페이지의 "눈금자 사용"을 참조하십시오. 변형 패널을 사용하여 수치적으로 객체를 이동할 때 입력한 값은 객체의 현재 위치를 기준으로 객체를 이동할 거리를 정의합니다.

객체를 그리면서 이동하는 방법에 대한 내용은 77페이지의 "그릴 때 기본 모양의 위치 변경"을 참조하십시오.

작업 공간에서 직접 선택한 객체를 이동하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 선택물을 새 위치로 드래그합니다. 다른 도구가 선택되어 있으면 Ctrl(Windows) 또는 command(Macintosh) 키를 눌러 포인터 도구로 전환합니다.
- 이동할 방향의 화살표 키를 누르거나 Shift 키와 화살표 키를 눌러 선택물을 이동합니다.

화살표 키를 누를 때 객체가 이동하는 거리를 지정하려면:

- 1 파일 > 문서 설정 > 커서 거리를 선택합니다.
- 2 화살표 키 거리 텍스트 상자에 값을 입력합니다. 값은 문서의 현재 측정 단위를 사용합니다. 포인트 단위일 경우 값은 1에서 864포인트까지의 범위를 가질 수 있습니다. 측정 단위에 대한 자세한 내용은 49페이지의 "측정 단위 설정"을 참조하십시오.
- 3 Shift 키와 화살표 키를 눌렀을 때 선택한 객체가 이동하는 거리를 지정하려면 Shift + 화살표 키 거리 텍스트 상자에 값을 입력합니다. 이 값 또한 1에서 864포인트까지의 범위를 가질 수 있습니다.

변형 패널을 사용하여 선택한 객체를 이동하려면:

- 1 변형 패널이 아직 열려 있지 않으면 다음 중 한 가지를 수행하여 엽니다.
 - 수정 > 변형 > 이동을 선택합니다.
 - 윈도우 > 변형을 선택하고 이동 단추를 클릭합니다.
- 2 X 텍스트 상자에 양수를 입력하여 객체를 오른쪽으로 이동하거나 음수를 입력하여 왼쪽으로 이동합니다.
- 3 Y 텍스트 상자에 양수를 입력하여 선택물을 위쪽으로 이동하거나 음수를 입력하여 아래쪽으로 이동합니다.

변형 패널 사용에 대한 자세한 내용은 137페이지의 "변형 패널 사용"을 참조하십시오.

객체 패널을 사용하여 선택한 객체를 이동하려면:

- 1 객체 패널이 아직 열려 있지 않으면 윈도우 > 객체를 선택하여 엽니다.
- 2 객체 패널의 속성 목록에서 객체 이름이 아직 선택되어 있지 않으면 이름을 선택합니다.
- 3 객체 패널의 아래쪽 절반 부분에 있는 X 텍스트 상자에 양수를 입력하여 객체를 오른쪽으로 이동하거나 음수를 입력하여 왼쪽으로 이동합니다.
- 4 Y 텍스트 상자에 양수를 입력하여 선택물을 위쪽으로 이동하거나 음수를 입력하여 아래쪽으로 이동합니다.

객체 패널 사용에 대한 자세한 내용은 107페이지의 "객체 패널 사용"을 참조하십시오.

점과 다른 객체에 물리기

객체와 점을 이동할 때 물리기 기능이 켜져 있다면 이들을 다른 객체의 점이나 경로에 "물릴" 수 있습니다. FreeHand 환경 설정의 물리기 거리 설정에서 객체나 점이 다른 객체와 얼마나 가까이 있어야 물릴 수 있는지 결정할 수 있습니다.

선택한 객체나 점을 점에 물리려면:

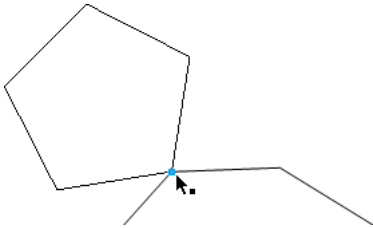
- 1 다음 중 한 가지를 수행합니다.



- 점에 물리기 단추가 아직 선택되어 있지 않으면 도구 패널에서 단추를 클릭합니다.
- 명령이 아직 활성화되어 있지 않으면 보기 > 점에 물리기를 선택합니다.(이 명령 옆의 체크 표시는 명령이 활성화되어 있음을 의미합니다.)

주의: 점에 물리기는 토글 기능을 갖습니다. 즉 기능이 이미 활성화되어 있을 때 다시 선택하면 기능이 꺼집니다.

- 2 포인터 도구를 사용하여 선택한 객체를 대상 점 근처로 드래그합니다. 포인터 도구가 물리기 거리 내에 있으면 포인터 모양이 바뀝니다.



- 3 원하는 위치에서 마우스 단추를 놓아 객체를 드롭합니다.

선택한 객체나 점을 경로에 물리려면:

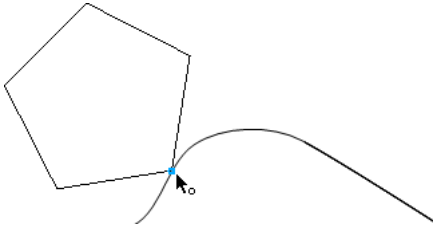
1 다음 중 한 가지를 수행합니다.



- 객체에 물리기 단추가 아직 선택되어 있지 않으면 도구 패널에서 단추를 클릭합니다.
- 명령이 아직 활성화되어 있지 않으면 보기 > 객체에 물리기를 선택합니다.(이 명령 옆의 체크 표시는 명령이 활성화되어 있음을 의미합니다.)

주의: 객체에 물리기는 톨 기능을 갖습니다. 즉 기능이 이미 활성화되어 있을 때 다시 선택하면 기능이 꺼집니다.

2 포인터 도구를 사용하여 선택한 객체를 대상 경로 근처로 드래그합니다. 물리기 거리 내에 있으면 포인터 모양이 바뀝니다.



3 원하는 위치에서 마우스 단추를 놓아 객체를 드롭합니다.

물리기 거리를 변경하려면:

1 다음 중 한 가지를 수행하여 일반 환경 설정을 표시합니다.

- Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 일반 탭을 클릭합니다.
- Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 General 범주를 클릭합니다.

2 물리기 거리 상자에 설정을 입력합니다. 이 설정은 한 객체가 다른 객체에 물릴 수 있는 거리를 결정합니다.

3 확인을 클릭합니다.

객체 정렬 및 배분

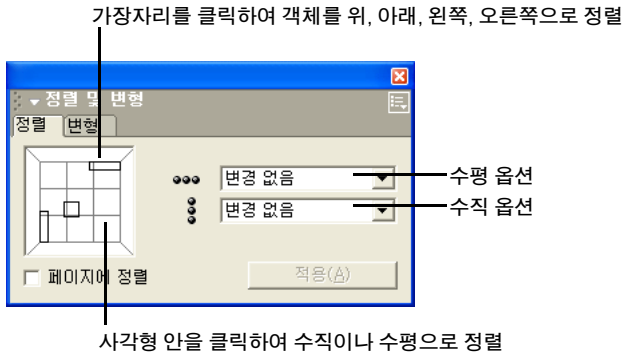
다른 객체, 다른 점 또는 현재 페이지에 대해 상대적으로 객체나 점을 정렬하거나 배분할 수 있습니다. 정렬은 객체를 이동하여 한쪽 가장자리나 객체의 중심을 따라 직선으로 놓습니다. 배분은 한쪽 가장자리나 객체의 중심을 따라 균등하게 객체의 간격을 벌리거나, 객체들 간의 거리를 균등하게 벌림으로써 객체의 간격을 유지합니다. 점은 가장자리를 가지고 있지 않기 때문에 자신의 위치에 따라 정렬되거나 배분됩니다.

정렬 중에 이동하지 않도록 객체를 잠글 수 있습니다. 이렇게 하면 다른 객체는 잠긴 객체를 기준으로 상대적으로 정렬됩니다.

블렌드나 강력한 복제 기능을 사용하여 동일한 객체를 페이지에 균등한 간격으로 정렬할 수도 있습니다. 자세한 내용은 216페이지의 "복합 경로와 그룹 블렌드" 및 145페이지의 "강력한 복제 기능"을 참조하십시오.

선택한 객체 또는 점을 정렬하거나 배분하려면:

- 1 윈도우 > 정렬을 선택하여 정렬 패널을 표시합니다.



미리 보기에 있는 3개의 사각형은 현재의 정렬 설정을 보여줍니다. 배분 옵션을 선택하면 네 번째 사각형이 나타납니다.

- 2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 미리 보기 윈도우 안을 클릭하여 정렬 옵션을 설정합니다. 예를 들어 왼쪽 가장자리를 클릭하여 객체를 자신의 왼쪽 가장자리를 따라 정렬합니다.
- 팝업 메뉴를 사용하여 정렬이나 배분 옵션을 선택합니다.
- 객체를 현재 페이지 크기에 따라 상대적으로 정렬하거나 배분하려면 페이지에 정렬을 선택합니다.

- 3 적용을 클릭합니다.

객체 복사

클립보드로 복사하여 붙여넣거나 드래그를 사용하는 방법으로 FreeHand 문서 간은 물론 FreeHand와 Adobe Illustrator, Photoshop, Microsoft Word와 같은 다른 응용 프로그램 간에 객체를 복사할 수 있습니다.

붙여넣은 그래픽은 FreeHand 문서의 화면 중앙에 나타납니다.

복사 및 붙여넣기 환경 설정

FreeHand는 다양한 포맷으로 객체를 클립보드에 복사하거나 붙여넣을 수 있습니다. 클립보드에 복사할 때 FreeHand는 내보내기 환경 설정에 지정된 모든 포맷을 사용하여 선택물을 복사합니다. 클립보드에서 붙여넣을 때 FreeHand는 객체에 대한 정보를 대부분 유지할 수 있는 포맷을 사용합니다.

기본 포맷을 무시하고 특수 복사나 특수 붙여넣기 명령을 사용할 수 있습니다.

내보내기 환경 설정을 변경하여 FreeHand에서 사용할 수 있는 복사 포맷 목록을 변경할 수 있습니다. Windows에서는 가져오기 환경 설정을 변경하여 사용할 수 있는 붙여넣기 포맷 목록을 변경할 수 있습니다.

FreeHand 복사 작업에 대해 다음 포맷 중에서 선택할 수 있습니다.

- FreeHand
- RTF
- AI/EPS(Windows)
- EMF(Windows)
- Metafile(Windows)
- 비트맵(Windows)
- 장치 독립형 비트맵(Windows)
- Adobe Illustrator(Macintosh)
- ASCII(Macintosh)
- PICT(Macintosh)

복사한 선택물에 원하는 색 공간을 선택할 수도 있습니다. Windows의 경우 이 옵션은 AI/EPS를 선택했을 경우에만 사용할 수 있습니다. 다음 색상 변환 옵션 중 하나를 선택할 수 있습니다.

- CMYK
- RGB
- CMYK와 RGB
- Photoshop 4/5 픽셀(Windows)
- Photoshop 4/5 경로(Windows)
- Photoshop 4/5(Macintosh)

Windows에서는 FreeHand 붙여넣기 작업에 대해 다음 포맷 중에서 선택할 수 있습니다.

- FreeHand
- LRG
- PNG
- AI/EPS
- RTF
- EMF
- Metafile
- 비트맵
- 장치 독립형 비트맵

복사 포맷 환경 설정을 지정하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 내보내기 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 내보내기 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Export 범주를 클릭합니다.
- 2 클립보드 복사 포맷 목록(Windows) 또는 Clipboard Output Formats(Macintosh)에서 클립보드로 복사할 때 FreeHand에서 사용할 포맷을 선택합니다. 선택 해제한 포맷은 복사할 수 없습니다.
- 3 색상 변환 목록에서 복사한 선택물에 대해 원하는 색 공간을 선택합니다.
- 4 확인을 클릭합니다.

붙여넣기 포맷 환경 설정을 지정하려면(Windows 전용):

- 1 Ctrl+U를 누른 다음 가져오기 탭을 클릭합니다.
- 2 클립보드 붙여넣기 포맷 목록에서 클립보드에서 붙여넣을 때 FreeHand에서 사용할 포맷을 선택합니다. 선택 해제한 포맷은 붙여넣기에 사용할 수 없습니다.
- 3 확인을 클릭합니다.

FreeHand 문서 내에서 객체 복사

클립보드, 드래그, 클론 또는 복제를 통한 복사하여 붙여넣기 방법으로 FreeHand 문서 내에 객체의 복사본을 생성할 수 있습니다.

드래그를 사용한 복사는 FreeHand 환경 설정에서 사용할 수 없게 지정할 수 있습니다.

클론은 원본의 위에 객체의 복사본을 놓습니다. 복제는 원본과 가까운 지정된 위치에 객체의 복사본을 놓습니다. 또한 강력한 복제 기능을 사용하여 복사본을 만들 때 객체 변형을 반복할 수 있습니다. 145페이지의 "강력한 복제 기능"을 참조하십시오.

FreeHand 문서 내에서 선택한 객체를 복사하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 객체를 복사합니다.
 - 편집 > 복사를 선택합니다.
 - 편집 > 특수 > 특수 복사를 선택하고 특수 복사 대화 상자에서 포맷을 선택합니다.
- 2 다음 중 한 가지를 수행하여 객체를 붙여넣습니다.
 - 편집 > 붙여넣기를 선택합니다.
 - 편집 > 특수 > 특수 붙여넣기를 선택하고 선택하여 붙여넣기 대화 상자에서 포맷을 선택합니다.

FreeHand 문서 내에서 드래그하여 객체를 복사하려면:

- ✚
- 1 포인터 도구를 사용하여 객체를 선택하고 십자형 포인터가 나타날 때까지 마우스 단추를 계속 누릅니다.
 - 2 Alt(Windows) 또는 option(Macintosh) 키를 누른 상태에서 객체를 드래그합니다.

Alt-드래그(Windows) 또는 option-드래그(Macintosh)를 사용한 복사를 사용할 수 없게 하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 객체 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 객체 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Object 범주를 클릭합니다.
- 2 Alt 드래그로 경로 복사(Windows) 또는 Option-Drag Copies Paths(Macintosh)를 선택 해제하고 확인을 클릭합니다.

선택한 객체의 클론을 만들거나 복제하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다:

- 객체를 복제하려면 편집 > 복제를 선택합니다. 객체의 복사본이 원본으로부터 오프셋만큼 떨어져 나타납니다.
- 객체의 클론을 만들려면 편집 > 클론을 선택합니다. 객체의 복사본이 원본의 위에 나타납니다.

FreeHand 문서 간 객체 복사

클립보드로 복사하여 붙여넣거나 드래그를 사용하는 방법으로 FreeHand 문서 간에 객체를 복사할 수 있습니다.

FreeHand 문서 간에 객체를 복사할 때에는 환경 설정을 통해 복사본이 나타날 레이어를 결정할 수 있습니다. 레이어 정보 기억하기 옵션을 끄면 객체는 활성 그리기 레이어로 복사됩니다. 레이어 정보 기억하기를 켜면 객체는 소스 레이어와 동일한 이름을 가진 레이어에 놓입니다. 문서에 해당 이름을 가진 레이어가 존재하지 않으면 FreeHand는 레이어를 새로 생성합니다. 레이어에 대한 자세한 내용은 287페이지의 "레이어 사용"을 참조하십시오.

주의: 객체를 복사하려는 문서에 이름이 동일한 레이어가 있지만 소스 문서와 다른 쌓인 순서를 사용하는 경우 복사된 객체는 원본 문서와 다른 순서로 쌓일 수도 있습니다.

선택한 객체를 다른 FreeHand 문서에 복사하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 객체를 복사합니다.
 - 편집 > 복사를 선택합니다.
 - 편집 > 특수 > 특수 복사를 선택하고 특수 복사 대화 상자에서 포맷을 선택합니다.
- 2 객체를 붙여넣을 문서를 엽니다.
- 3 다음 중 한 가지를 수행하여 객체를 붙여넣습니다.
 - 편집 > 붙여넣기를 선택합니다.
 - 편집 > 특수 > 특수 붙여넣기를 선택하고 선택하여 붙여넣기 대화 상자에서 포맷을 선택합니다.

FreeHand 문서 간에 드래그하여 객체를 복사하려면:

- 1 소스 문서와 대상 문서를 모두 엽니다.
- 2 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - Windows의 경우 윈도우 > 수직 배열 또는 윈도우 > 수평 배열을 선택하여 두 문서를 모두 표시합니다.
 - Macintosh의 경우 두 문서를 동시에 볼 수 있도록 각 문서 윈도우의 크기나 위치를 변경합니다.
- 3 소스 문서에 있는 객체를 대상 문서의 원하는 위치로 드래그합니다. 객체의 복사본이 소스 문서에 남아 있습니다.

응용 프로그램 간 객체 복사

클립보드로 복사하여 붙여넣거나 때때로 드래그를 사용하는 방법으로 FreeHand 문서와 다른 응용 프로그램의 문서 간에 객체를 복사할 수 있습니다.

클립보드에 복사하거나 붙여넣을 때 FreeHand는 일반적으로 환경 설정에서 지정한 사용 가능한 포맷 중 가장 좋은 것을 선택합니다. 특수 복사 명령을 사용하여 FreeHand에서 클립보드의 선택물을 지정한 파일 포맷으로 변환할 수 있습니다.

FreeHand와 Apple Drag Manager(Macintosh) 또는 OLE 끌어서 놓기(Windows)를 지원하는 다른 응용 프로그램 간에 드래그를 사용하여 객체를 복사할 수 있습니다. 이러한 응용 프로그램에는 Netscape Navigator(Macintosh), Macromedia Fireworks, Photoshop, Illustrator 등이 있습니다. 정확한 드래그 절차에 대해서는 해당 운영 체제 지침을 참조하십시오.

FreeHand에서 복사하여 다른 응용 프로그램 내에 붙여넣으려면:

- 1 FreeHand에서 객체를 선택합니다.
- 2 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 편집 > 복사를 선택하여 클립보드 복사 포맷 환경 설정에 따라 선택물을 복사합니다.
 - 편집 > 특수 > 특수 복사를 선택하고 특수 복사 대화 상자에서 포맷을 선택합니다.
- 3 선택물을 붙여넣을 응용 프로그램을 활성화합니다. 편집 > 붙여넣기를 선택하거나 해당 응용 프로그램에서 이와 동등한 명령을 선택합니다.

다른 응용 프로그램에서 복사하여 FreeHand 내에 붙여넣으려면:

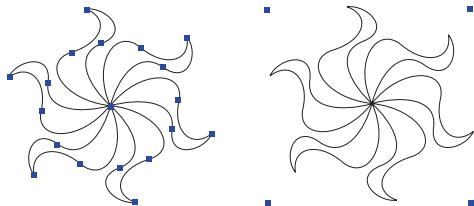
- 1 복사해 올 응용 프로그램에서 객체를 선택한 다음 편집 > 복사를 선택하거나 해당 응용 프로그램에서 이와 동등한 명령을 선택합니다.
- 2 FreeHand 문서를 활성화합니다.
- 3 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 편집 > 붙여넣기를 선택하여 클립보드 붙여넣기 포맷 환경 설정에 따라 선택물을 붙여넣습니다.
 - 편집 > 특수 > 특수 붙여넣기를 선택하고 선택하여 붙여넣기 대화 상자에서 포맷을 선택합니다.

객체 그룹화

둘 이상의 객체를 그룹화하면 이들의 위치와 서로에 대한 쌓인 순서가 제한되기 때문에 이들을 하나의 객체로 처리할 수 있습니다. 각각 다른 레이어에 있는 객체들을 그룹화하면 이들 객체가 현재 그리기 레이어로 이동하지만 이들 사이의 상대적인 쌓인 순서는 유지할 수 있습니다.

객체를 그룹 해제하여 개별적으로 편집할 수 있습니다. 객체를 그룹 해제하면 이들을 원래 레이어로 돌려보낼 수 있습니다.

그룹 내의 객체는 원래의 획과 채우기 속성을 유지합니다. 그룹 내의 객체를 개별 선택하거나 객체 패널에서 내용을 변경하여 객체의 속성을 수정할 수 있습니다. 그룹의 속성을 단일 객체처럼 수정할 수도 있는데 이때 해당 속성이 그룹에 전체적으로 적용됩니다. 이 접근법은 각 객체의 원래 속성을 변경하지는 않습니다.



그룹 해제된 객체를 선택할 때(왼쪽)와 그룹화된 객체를 선택할 때(오른쪽)

주의: 그룹에 전체적으로 적용된 속성은 객체를 그룹 해제하면 상실됩니다.

선택한 객체를 그룹화하려면:

수정 > 그룹을 선택합니다.

선택한 그룹을 그룹 해제하려면:

수정 > 그룹 해제를 선택합니다.

그룹 해제 시 객체를 자동으로 원본 레이어로 돌려보내려면:

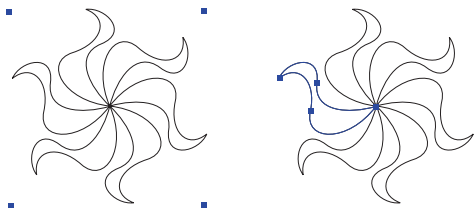
1 다음 중 한 가지를 수행하여 일반 환경 설정을 표시합니다.

- Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 일반 탭을 클릭합니다.
- Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 General 범주를 클릭합니다.

2 레이어 정보 기억하기를 선택하고 확인을 클릭합니다.

그룹화된 객체 선택

그룹 내의 객체들 중 수정할 객체만 개별 선택하여 객체에 개별적으로 작업을 수행할 수 있습니다. 그룹에서 하나 이상의 객체를 제거할 수도 있습니다. 그룹 내의 객체를 개별적으로 다른 레이어로 이동하거나 다른 그룹의 객체와 그룹화할 수는 없습니다.



그룹(왼쪽), 그룹 내의 객체 선택(오른쪽)

그룹 내의 객체를 선택하려면:

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 개별 선택 도구를 선택하고 객체를 클릭하여 선택합니다.
- 포인터 도구를 사용하기 위해 Alt(Windows) 또는 option(Macintosh) 키를 누르고 객체를 클릭하여 선택합니다.

2 개별 선택물에 객체를 추가하려면 Shift 키를 누른 상태에서 개별 선택합니다.

그룹에서 다른 객체 뒤에 있는 객체를 선택하려면:

1 포인터 도구를 클릭합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- Windows의 경우 Ctrl+Alt를 누르고 마우스 오른쪽 단추를 클릭하여 선택한 객체를 순환시킵니다.
- Macintosh의 경우 control+option을 누르고 클릭하여 선택한 객체를 순환시킵니다.

개별 선택한 객체를 선택 해제하려면:

Tab 키를 누르거나 그룹 외부에 클릭합니다.

개별 선택한 객체가 포함된 그룹을 선택하려면:

편집 > 선택 > 그룹 전체 선택을 선택합니다.

그룹 내의 모든 객체를 개별 선택하려면:

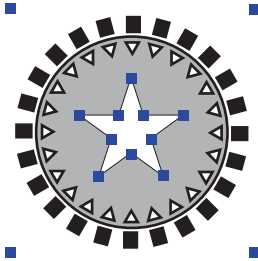
문서 윈도우에 그룹이 선택되어 있는 상태에서 객체 패널의 속성 목록에 있는 내용 속성을 두 번 클릭합니다.

중첩된 객체 작업

중첩된 객체는 큰 그룹 내에 있는 작은 그룹 내 객체들을 말합니다. 이것은 다른 그룹들과 마찬가지로 처리할 수 있습니다.

객체나 그룹을 기존 그룹 내에 중첩하려면:

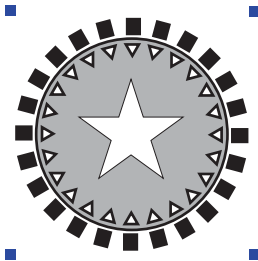
- 1 중첩할 객체나 그룹을 선택합니다.
- 2 Shift 키를 누른 상태에서 선택물을 중첩시킬 그룹을 선택합니다.



- 3 수정 > 그룹을 선택합니다.

그룹 명령은 연속하여 최대 20번까지 적용할 수 있어서 그룹 내에 객체를 중첩하거나 큰 그룹 내에 작은 그룹을 결합할 수 있습니다. 여러 번 중첩된 그룹은 인쇄 시간과 복잡도를 상당히 증가시킬 수 있습니다.

주의: 실제 중첩 한계는 28이지만, 인라인 그래픽(233페이지의 제 8 장"문자 사용" 참조) 및 안에 붙여넣기와 같은 특수 객체는 중첩된 객체를 포함하므로 둘 이상의 중첩 단계를 발생시킬 수 있습니다.



중첩된 객체 내의 객체를 개별 선택하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 포인터 도구가 선택되어 있는 상태에서 Alt(Windows) 또는 option(Macintosh) 키를 누르고 중첩된 그룹 내의 객체를 클릭합니다.
 - 개별 선택 도구를 클릭하고 객체를 클릭합니다.
- 2 개별 선택물에 객체를 추가하려면 Shift 키를 누른 상태에서 개별 선택합니다.

객체 배열

배열 명령을 사용하거나 잘라내어 붙여넣으면 객체의 쌓인 순서를 변경할 수 있습니다. (쌓인 순서는 객체가 겹치지 않은 경우에는 명확하지 않을 수 있습니다.) 객체를 그룹이나 클리핑 경로 내의 다른 객체의 뒤나 앞에 붙여넣어 객체를 그룹이나 클리핑 경로에 통합할 수 있습니다. 클리핑 경로에 대한 자세한 내용은 132페이지의 "클리핑 경로 작업"을 참조하십시오.

앞에 붙여넣기와 뒤에 붙여넣기 명령을 사용하여 객체를 쌓인 순서 내의 특정 위치로 신속하게 이동할 수 있습니다.

배열 명령과 앞에/뒤에 붙여넣기 명령은 동일한 레이어에 있는 선택물에 대해서만 적용됩니다. 객체의 레이어를 변경하여 객체를 재배열하는 방법에 대한 자세한 내용은 287페이지의 "레이어 사용"을 참조하십시오.

객체의 쌓인 순서를 변경하려면:

- 1 포인터 도구를 사용하여 재배열할 객체를 선택합니다.
- 2 수정 > 배열을 선택하고 다음 명령 중 선택합니다.
 - 앞으로 이동은 객체를 누적의 앞쪽으로 이동합니다.
 - 맨 앞으로 가져오기는 객체를 누적의 맨 앞으로 이동합니다.
 - 뒤로 이동은 객체를 누적의 뒤쪽으로 이동합니다.
 - 맨 뒤로 보내기는 객체를 누적의 맨 뒤로 이동합니다.

객체를 다른 객체의 앞이나 뒤에 붙여넣으려면:

- 1 포인터 도구를 사용하여 붙여넣으려는 객체를 선택합니다.
- 2 편집 > 잘라내기 또는 편집 > 복사를 선택합니다.
- 3 선택물을 붙여넣을 앞이나 뒤에 있는 객체를 선택합니다.
- 4 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 편집 > 특수 > 앞에 붙여넣기를 선택하여 잘라내거나 복사한 객체를 선택한 객체의 앞에 붙여넣습니다.
 - 편집 > 특수 > 뒤에 붙여넣기를 선택하여 잘라내거나 복사한 객체를 선택한 객체의 뒤에 붙여넣습니다.

객체에 이름 및 노트 추가

내비게이션 패널을 사용하여 객체의 이름을 지정하거나 객체에 노트를 추가할 수 있습니다. 또한 내비게이션 패널을 사용하여 객체 이름이나 노트를 확인할 수도 있습니다. 이름과 노트는 FreeHand 그림을 PDF 포맷으로 내보낼 때 주석으로 내보낼 수 있습니다. 자세한 내용은 356페이지의 "PDF 파일 내보내기"를 참조하십시오.

객체 및 텍스트에 URL 링크를 추가할 수도 있습니다. 자세한 내용은 325페이지의 "객체 및 텍스트에 URL 첨부"를 참조하십시오.

선택한 객체에 이름이나 노트를 추가하려면:

- 1 윈도우 > 내비게이션을 선택합니다.
- 2 내비게이션 패널에서 이름 텍스트 상자에 객체의 이름을 입력합니다. 이름의 길이는 최대 26자까지 가능합니다.
- 3 노트 텍스트 상자에 노트를 입력합니다. 노트의 길이는 최대 254자까지 가능합니다.

이름과 노트는 입력하는 즉시 바로 적용됩니다. 변경 내용을 적용하기 위해 Enter 키를 누르거나 내비게이션 패널을 닫을 필요가 없습니다.

선택한 객체의 이름이나 노트를 확인하려면:

윈도우 > 내비게이션을 선택합니다.

객체의 이름과 노트가 내비게이션 패널에 나타납니다.

전체 변경

찾기와 바꾸기 및 선택 패널 그룹을 사용하여 여러 객체를 회전하고 크기 조절하는 것을 비롯하여 아트웍을 신속하게 전체 변경할 수 있습니다. 객체는 이름이나 특성으로 검색하여 바꿀 수 있습니다. 찾기와 바꾸기 및 선택 패널 그룹에는 찾기와 바꾸기 패널과 선택 패널이 있습니다.

찾기와 바꾸기 패널에서는 각 객체의 중심을 기준으로 객체를 회전하고 객체의 크기를 조절할 수 있습니다. 이 작업은 변형 도구만 단독으로 사용할 때에는 불가능합니다.

찾기와 바꾸기 및 선택 패널 그룹을 사용하여 레이어를 변경하려면 레이어가 잠기거나 숨겨져 있지 않은지 확인하십시오. 자세한 내용은 287페이지의 "레이어 사용"을 참조하십시오.

유형 속성도 찾아 바꿀 수 있습니다. 자세한 내용은 301페이지의 "스타일 추가, 복제 및 제거"를 참조하십시오. 텍스트를 찾아 바꾸려면 텍스트 찾기 대화 상자를 사용합니다. 자세한 내용은 245페이지의 "텍스트 찾기와 바꾸기"를 참조하십시오.

객체 전체 선택

객체를 신속하게 변경하기 위해 특정 속성에 기반하여 객체를 선택할 수 있습니다. 속성으로는 색상, 스타일, 선택물과 동일하게, 크기, 채우기 유형, 획 유형, 획 너비, 글꼴, 텍스트 효과, 객체 이름, 객체 유형, 경로 모양, 하프톤, 중복 인쇄가 있습니다.

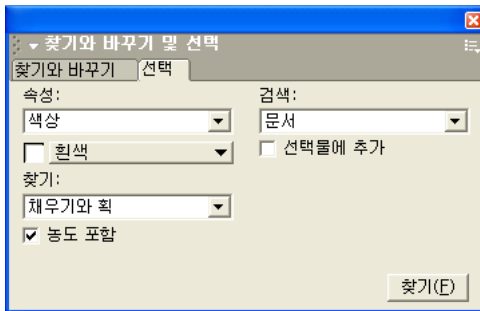
유형 속성(단락 스타일, 텍스트 효과, 글꼴)을 선택하는 방법에 대한 내용은 301페이지의 "스타일 추가, 복제 및 제거"를 참조하십시오.

인쇄 속성에 대한 내용은 373페이지의 제 14 장 "인쇄"를 참조하십시오.

속성으로 객체를 선택하려면:



- 1 편집 > 찾기와 바꾸기 > 그래픽을 선택하거나 주 메뉴 톨바에서 그래픽 단추를 클릭합니다.
- 2 선택 탭을 클릭합니다.



- 3 속성 팝업 메뉴를 사용하여 선택할 대상을 지정합니다.
 - 색상은 지정한 색상으로 객체를 선택합니다.
 - 스타일은 지정한 스타일 이름으로 객체를 선택합니다.
 - 선택물과 동일하게는 획이나 채우기를 일치시켜 객체를 선택합니다.
 - 채우기 유형은 지정한 채우기 유형으로 객체를 선택합니다.
 - 획 유형은 지정한 획 유형으로 객체를 선택합니다.
 - 획 너비는 지정한 획 너비 값의 범위로 객체를 선택합니다.
 - 글꼴은 글꼴과 스타일을 선택합니다. (크기가 필요하면 최소와 최대를 설정합니다. 전체를 검색하려면 공백으로 남겨 둡니다.)
 - 텍스트 효과는 모든 효과나 특정 효과를 가진 텍스트 블록을 모두 선택합니다.
 - 객체 이름은 내비게이션 패널에서 객체에 할당된 지정된 이름으로 객체를 선택합니다.
 - 객체 유형은 특정 유형의 객체를 선택합니다. 객체 유형에는 경로, 다각형, 복합 경로, 클리핑 경로, 그룹, 블렌드, 타원, 사각형, 텍스트 블록, 비트맵, EPS 파일, 엔벨로프, 돌출, 연결 선, 인스턴스 등이 있습니다.
 - 경로 모양은 경로를 복사하고 안에 붙여넣기를 클릭하면 지정한 모양의 모든 경로를 선택합니다. 이것은 해당 모양에 지정된 채우기와 획을 검색하기도 합니다.
 - 하프톤은 사용자 정의 하프톤으로 객체를 선택합니다.
 - 중복 인쇄는 중복 인쇄가 켜져 있는 모든 객체를 찾습니다.
- 4 검색 팝업 메뉴에서 선택, 페이지 또는 문서 중 검색할 대상을 지정합니다.

그래픽 찾기와 바꾸기

찾기와 바꾸기 패널에서는 색상, 획 너비, 변형, 경로 모양, 블렌드 단계를 비롯한 속성을 검색하여 자동으로 변경할 수 있습니다. 이 기능은 지정한 속성을 가진 것을 모두 변경합니다. 여기에는 가려진 객체의 속성도 모두 포함됩니다.

페이지나 문서에 있는 선택물이나 객체를 바꿀 수 있습니다. 획 너비, 단순화, 회전, 크기 조절, 블렌드 단계 속성은 수학적으로 계산될 수 있습니다.

인쇄 속성(하프톤과 중복 인쇄) 검색에 대한 자세한 내용은 373페이지의 제 14 장 "인쇄"를 참조하십시오. 색상 바꾸기에 대한 자세한 내용은 163페이지의 "전체적으로 색상 변경"를 참조하십시오.

그래픽을 찾아 바꾸려면:



1 편집 > 찾기와 바꾸기 > 그래픽을 선택하거나 주 메뉴 톨바에서 그래픽 단추를 클릭합니다.

2 대상 팝업 메뉴에서 선택, 페이지 또는 문서 중 검색할 대상을 지정합니다.

3 속성 팝업 메뉴에서 범주를 선택합니다.

색상에서는 변경할 색상을 선택할 수 있습니다. 시작 및 변경 팝업 메뉴를 사용하여 색상을 지정하거나, 색상 혼합기 또는 건본 패널의 색상을 팝업 메뉴 옆의 색상 상자로 드래그합니다. 농도 포함을 선택하여 시작 색상의 농도를 검색합니다. 색상에 대한 자세한 내용은 165페이지의 "획과 채우기 사용"을 참조하십시오.

획 너비에서는 최소 및 최대 팝업 메뉴를 사용하여 지정한 너비 범위 내의 획을 찾을 수 있습니다. 예를 들어 2에서 8포인트까지의 너비를 검색하려면 최소 텍스트 상자에 **2 pt**를 입력하고 최대 텍스트 상자에 **8 pt**를 입력합니다. 특정 너비를 검색하려면 최소 텍스트 상자에 해당 너비를 입력하고 최대 텍스트 상자는 빈 칸으로 남겨 둡니다.

글꼴에서는 특정 글꼴 및 크기를 검색할 수 있습니다.

제거에서는 보이지 않는 객체, 중복 인쇄, 사용자 정의 하프톤 또는 내용을 검색하여 제거할 수 있습니다.

경로 모양에서는 지정한 모양, 채우기, 획을 가진 모든 경로를 검색할 수 있습니다. 검색할 경로를 지정하려면 경로를 복사하고 시작 상자 오른쪽에 있는 붙여넣기를 클릭합니다. 변경 상자에서 원본 경로를 바꿀 경로에 대해 동일한 작업을 수행합니다.

경로 모양을 선택한 경우 원본에 맞게 변형을 선택하면 원본 객체의 크기를 새 객체에도 유지할 수 있습니다.

단순화에서는 경로가 포함해야 하는 점의 수를 지정할 수 있습니다. 허용 가능한 변경에서 값을 입력하거나 슬라이더를 드래그하여 바꿀 점의 수를 설정합니다.

회전에서는 객체의 각 중심점을 기준으로 객체가 회전하도록 회전 각도를 설정할 수 있습니다.

크기 조절에서는 크기 조절 비율을 입력하여 객체의 크기를 조절할 수 있습니다. 객체의 크기를 가로세로의 비율이 맞게 조절하려면 X와 Y 텍스트 상자에 같은 비율을 입력합니다.

블렌드 단계에서는 검색할 단계의 수를 입력할 수 있습니다. 팝업 메뉴에서 채샘플 비율을 선택하여 현재 프린터 출력 해상도로 채샘플합니다.

4 바꾸기를 클릭합니다.

경로 결합

경로들을 연결하거나 결합하여 새 경로를 생성할 수 있습니다. 이러한 작업 중 일부는 개별 경로들이 연결되어 하나의 경로처럼 작동하는 복합 경로를 만듭니다.

연결 명령을 사용하여 경로를 결합하면 선택한 경로들은 간단히 단일 복합 경로로 연결됩니다. 합치기, 조각내기, 교차 영역, 편치 또는 자르기 명령을 사용하여 경로를 결합하면 결과는 원본의 위치와 사용한 경로 작업에 따라 복합 경로 또는 단일 경로가 될 수 있습니다.

객체 환경 설정을 통해 연결 이외의 경로 작업 시 원본 경로를 삭제할 것인지 여부를 지정할 수 있습니다. 기본값을 재설정하지 않고 원본 경로를 유지하려면 Shift 키를 누른 상태에서 경로 작업을 선택합니다.

원본 경로에 대한 유지 옵션을 설정하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 객체 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 객체 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Object 범주를 클릭합니다.
- 2 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 경로 작업을 적용할 때 원본 경로를 삭제하려면 경로 작업 시 원본 경로 삭제를 선택합니다.
 - 원본 경로를 유지하려면 이 옵션을 선택 해제합니다.

연결을 사용하여 복합 경로 생성

2개 이상의 닫힌 경로를 연결하면 단일 경로처럼 작동하는 복합 경로를 생성할 수 있습니다. 복합 경로는 이전 경로의 획과 채우기 속성을 그대로 갖고 있습니다. 경로 방향 또한 복합 경로의 모양에 영향을 줍니다.

열린 경로가 연결되려면 반드시 인접해 있어야 하는지 여부를 지정할 수 있습니다.

복합 경로 블렌드에 대한 내용은 216페이지의 "복합 경로와 그룹 블렌드"를 참조하십시오.

비 인접 열린 경로가 연결될지 여부를 제어하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 객체 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 객체 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Object 범주를 클릭합니다.
- 2 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 환경 설정 대화 상자의 일반 탭 또는 범주에 설정된 물리기 거리 이내에 경로의 끝점이 있을 때 경로를 연결하려면 비 인접 경로 연결을 선택합니다.
 - 경로들이 인접한 경우에만 경로를 연결하려면 비 인접 경로 연결을 선택 해제합니다.
- 3 확인을 클릭합니다.

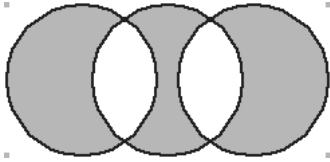
연결을 사용하여 복합 경로를 생성하려면:

- 1 2개 이상의 경로를 선택합니다.

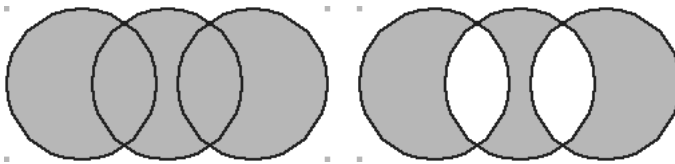
두 경로가 열려 있으면 둘 사이의 거리와 환경 설정에 따라 이들이 연결될지 여부가 결정됩니다.
- 2 수정 > 연결을 선택합니다.

복합 경로의 투명 부분을 조정하려면:

- 1 복합 경로를 선택합니다.
- 2 객체 패널이 아직 열려 있지 않으면 윈도우 > 객체를 선택하여 엽니다.
- 3 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 복합 경로의 겹치는 부분 경로가 채워진 상태와 투명한 상태 사이를 교체하도록 하려면 짝/홀수 채우기를 선택합니다.



- 복합 경로의 겹치는 부분 경로가 경로 방향에 기반하여 채워지거나 투명하게 하려면 짝/홀수 채우기를 선택 해제합니다. 경로 방향에 대한 자세한 내용은 71페이지의 "경로 및 점 특성"을 참조하십시오.
동일한 방향으로 진행하는 겹친 경로들은 채워지는 반면, 반대 방향(시계 방향과 반시계 방향)으로 진행하는 겹친 경로들은 투명해집니다.
- 4 복합 경로의 겹친 부분의 채우기가 원하는 대로 나타나지 않으면 부분 경로를 선택하고 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 수정 > 경로 변경 > 방향 교정을 선택합니다.



원본(왼쪽)과 방향 교정이 적용된 상태(오른쪽)

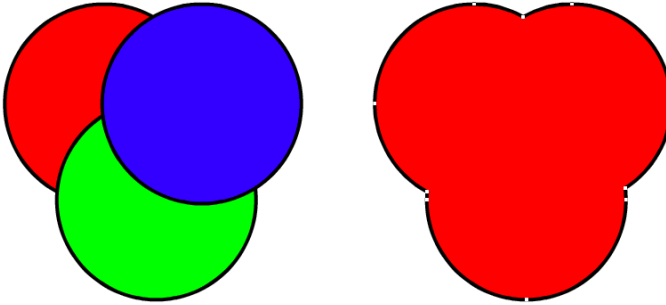
- 수정 > 경로 변경 > 방향 전환을 선택합니다.
- 엑스트라 작업 툴바가 아직 열려 있지 않으면 윈도우 > 툴바 > 엑스트라 작업을 선택하여 연 다음, 방향 교정 단추 또는 방향 전환 단추 중 하나를 클릭합니다.



주의: 복합 경로를 짝/홀수 채우기를 지원하지 않는 응용 프로그램으로 내보내려면 방향 교정 명령을 적용하고 짝/홀수 채우기를 선택 해제한 다음 경로를 내보냅니다. 또는 수정 > 경로 변경 > 겹친 부분 제거를 선택하여 짝/홀수 채우기가 적용된 복합 경로를 겹치지 않은 별개의 경로로 재구성합니다.

합치기 명령 사용

합치기는 2개 이상의 닫힌 경로를 원본 경로의 전체 영역을 둘러싸는 단일 경로로 결합합니다. 선택한 경로가 다른 경로와 인접해 있지 않으면 결과는 복합 경로가 됩니다.



선택한 경로에 합치기 명령을 적용하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

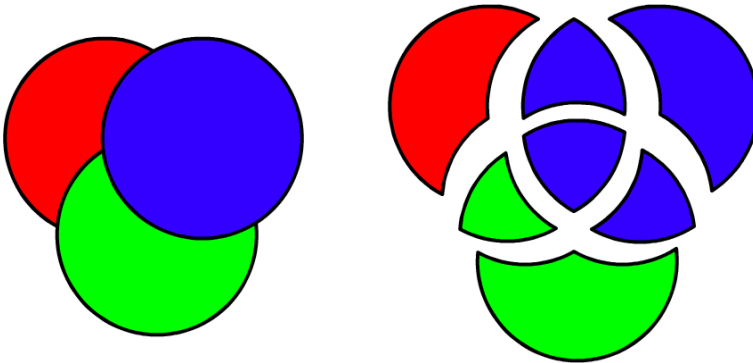
- 수정 > 결합 > 합치기를 선택합니다.



- 엑스트라 작업 툴바가 아직 열려 있지 않으면 윈도우 > 툴바 > 엑스트라 작업을 선택하여 연 다음, 합치기 단추를 클릭합니다. (엑스트라 사용에 대한 자세한 내용은 27페이지의 "엑스트라 사용 및 관리"를 참조하십시오.)
- 엑스트라 > 경로 작업 > 합치기를 선택합니다.

조각내기 명령 사용

조각내기는 선택한 경로를 겹치기 영역에 의해 정의된 부분으로 자릅니다. 열린 경로 또는 닫힌 경로를 사용하거나 둘을 조합하여 사용합니다. 선택한 모든 경로의 공통 영역에는 맨 앞에 있는 경로의 획과 채우기 속성이 적용됩니다.



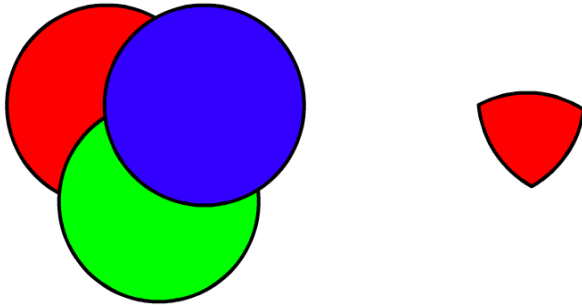
선택한 경로에 조각내기 명령을 적용하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.



- 수정 > 결합 > 조각내기를 선택합니다.
- 엑스트라 작업 툴바가 아직 열려 있지 않으면 윈도우 > 툴바 > 엑스트라 작업을 선택하여 연 다음, 조각내기 단추를 클릭합니다. (엑스트라 사용에 대한 자세한 내용은 27페이지의 "엑스트라 사용 및 관리"를 참조하십시오.)
- 엑스트라 > 경로 작업 > 조각내기를 선택합니다.

교차 영역 명령 사용

교차 영역은 선택한 모든 닫힌 경로의 공통 영역에 맨 뒤에 있는 객체의 획과 채우기 속성을 적용하여 새 경로를 생성합니다. 선택한 경로가 겹쳐 있지 않은 경우 경로 작업 시 원본 경로 삭제 환경 설정이 꺼져 있지 않는 한 이 명령은 선택물을 삭제합니다(127페이지의 "경로 결합" 참조).



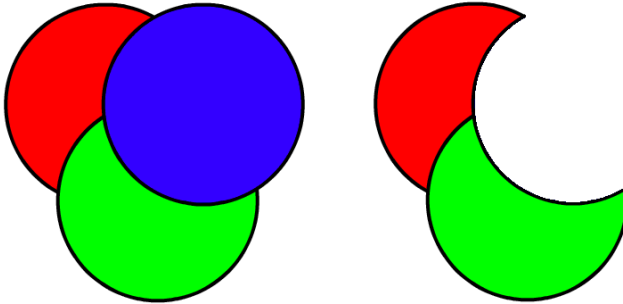
선택한 경로에 교차 영역 명령을 적용하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.




- 수정 > 결합 > 교차 영역을 선택합니다.
- 엑스트라 작업 툴바가 아직 열려 있지 않으면 윈도우 > 툴바 > 엑스트라 작업을 선택하여 연 다음, 교차 영역 단추를 클릭합니다. (엑스트라 사용에 대한 자세한 내용은 27페이지의 "엑스트라 사용 및 관리"를 참조하십시오.)
- 엑스트라 > 경로 작업 > 교차 영역을 선택합니다.

펀치 명령 사용

펀치는 맨 앞의 닫힌 경로 아래에 있는 선택한 닫힌 경로의 부분을 제거합니다. 선택한 경로의 앞부분은 펀치로 구멍을 뚫은 것과 같은 모양으로 삭제됩니다. 구멍이 경로 내부에 완전히 포함되어 있으면 펀치로 뚫린 경로는 복합 경로가 됩니다. 획과 채우기 속성은 바뀌지 않고 그대로 유지됩니다.

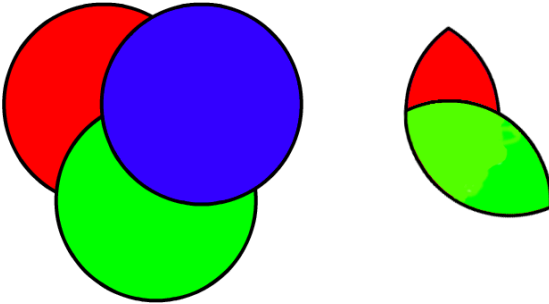


선택한 경로에 펀치 명령을 적용하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 수정 > 결합 > 펀치를 선택합니다.
-  엑스트라 작업 툴바가 아직 열려 있지 않으면 윈도우 > 툴바 > 엑스트라 작업을 선택하여 연 다음, 펀치 단추를 클릭합니다. (엑스트라 사용에 대한 자세한 내용은 27페이지의 "엑스트라 사용 및 관리"를 참조하십시오.)
- 엑스트라 > 경로 작업 > 펀치를 선택합니다.

자르기 명령 사용

자르는 맨 앞의 경로를 쿠키 커터처럼 사용하여 맨 앞 경로의 아래에 있는 선택한 확장 경로를 잘라냅니다. 획과 채우기 속성은 바뀌지 않고 그대로 유지됩니다.



주의: 자르는 명령은 벡터 객체에서만 실행됩니다. 비트맵 이미지를 자르려면 자르기 도구를 사용해야 합니다. 자세한 내용은 324페이지의 "비트맵 이미지 자르기"를 참조하십시오.

선택한 경로에 자르기 명령을 적용하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 수정 > 결합 > 자르기를 선택합니다.



- 엑스트라 작업 툴바가 아직 열려 있지 않으면 윈도우 > 툴바 > 엑스트라 작업을 선택하여 언 다음, 자르기 단추를 클릭합니다. (엑스트라 사용에 대한 자세한 내용은 27페이지의 "엑스트라 사용 및 관리"를 참조하십시오.)
- 엑스트라 > 경로 작업 > 자르기를 선택합니다.

클리핑 경로 작업

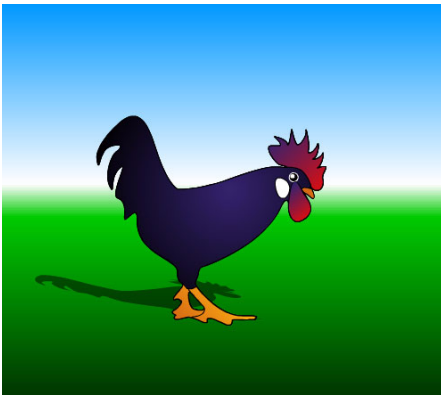
벡터 그래픽, 텍스트, 비트맵 이미지 등의 다른 객체를 사용하여 닫힌 경로를 채울 수 있습니다. 이러한 경로를 클리핑 경로라고 하며, 이들이 포함하는 항목을 내용 또는 안에 붙여넣기라고 합니다. 클리핑 경로를 벗어나 확장된 내용은 숨겨져 있지만 삭제되지는 않으므로 이것을 편집, 이동 및 변형할 수 있습니다.

주의: 복합 경로는 객체를 내부에 붙여넣기 전에 먼저 복합 경로를 생성한 경우에만 클리핑 경로로 사용할 수 있습니다.

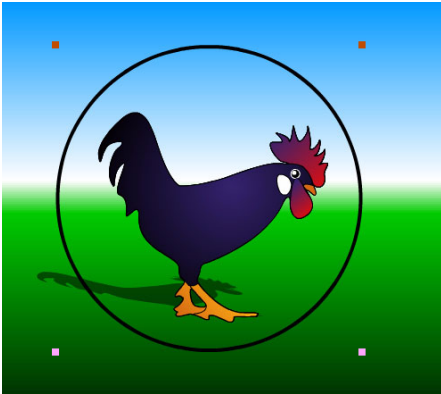
클리핑 경로를 변형할 때에는 변형이 내용에 영향을 줄 것인지 여부를 선택할 수 있습니다.

클리핑 경로를 생성하려면:

- 1 내용으로 사용할 하나 이상의 객체를 선택합니다.

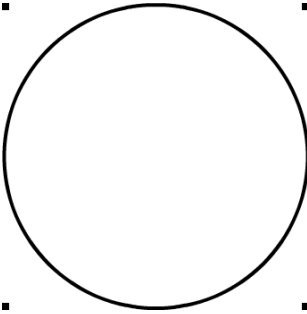


2 클리핑 경로에 내용으로 나타내려는 객체의 위치를 지정합니다.



3 편집 > 잘라내기를 선택합니다.

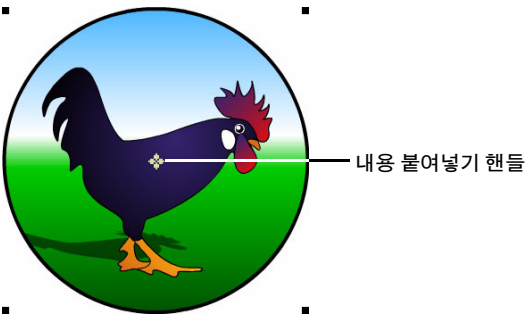
4 클리핑 경로로 사용할 닫힌 경로를 선택합니다.



5 편집 > 내용 붙여넣기를 선택합니다.

6 객체 패널의 속성 목록에서 내용 속성을 선택합니다.

클리핑 경로의 내용이 선택되어 있으면 작업 공간에 있는 내용의 위쪽에 내용 붙여넣기 핸들이 나타납니다. 이 핸들을 드래그하여 내용의 위치를 다시 지정할 수 있습니다.



7 위의 단계를 반복하여 클리핑 경로에 내용을 추가합니다.

선택한 클리핑 경로에 변형 옵션을 설정하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 수정 > 변형 > 이동을 선택합니다.
 - 윈도우 > 변형을 선택하고 이동 단추를 클릭합니다.
- 2 변형 패널에서 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 클리핑 경로에 적용한 변형을 내용에도 적용하려면 내용을 선택합니다.
 - 클리핑 경로에 적용한 변형을 내용에는 적용하지 않으려면 내용을 선택 해제합니다.

선택한 클리핑 경로의 내용을 편집하려면:

- 1 클리핑 경로를 선택합니다.
- 2 편집할 내용을 개별 선택합니다. 클리핑 경로의 내용을 모두 선택하려면 내용 붙여넣기 핸들을 두 번 클릭하거나 객체 패널의 속성 목록에 있는 내용 속성을 두 번 클릭합니다.
- 3 내용을 편집합니다.

클리핑 경로에서 내용을 제거하려면:

- 1 클리핑 경로를 선택합니다.
- 2 편집 > 내용 잘라내기를 선택합니다.

경로 확장

경로의 획을 확장하여 경로를 객체로 변경할 수 있습니다. 예를 들어 2개의 점을 가진 단순한 경로를 확장하여 4개의 점을 가진 닫힌 사각형 경로를 만들 수 있습니다.



열린 경로를 확장하면 결과는 채워진 닫힌 경로가 되고, 닫힌 경로를 확장하면 결과는 복합 경로가 됩니다.

획을 확장하면 획의 모양을 편집하고 그라디언트, 렌즈 효과, 텍스처, 마둑판식과 같은 다른 채우기를 추가할 수 있습니다.

메뉴 명령 또는 엑스트라를 사용하여 선택한 경로의 획을 확장하려면:

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 수정 > 경로 변경 > 획 확장을 선택합니다.



- 엑스트라 작업 툴바가 아직 열려 있지 않으면 윈도우 > 툴바 > 엑스트라 작업을 선택하여 연 다음, 획 확장 단추를 클릭합니다.
- 엑스트라 > 경로 작업 > 획 확장을 선택합니다.

2 획 확장 대화 상자에서 폭 텍스트 상자에 값을 입력하거나 슬라이더를 사용하여 폭을 조정합니다.

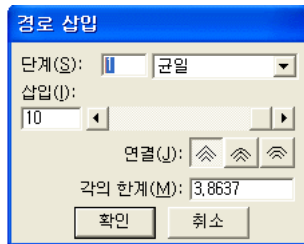
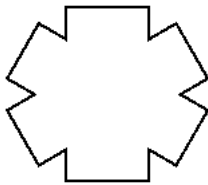
3 단면, 연결 및 각의 한계 설정을 조정합니다. 이러한 속성에 대한 자세한 내용은 166페이지의 "획에 속성 적용"을 참조하십시오.

4 확인을 클릭합니다.

라이브 효과를 사용하여 경로의 획을 확장할 수도 있습니다. 자세한 내용은 193페이지의 제 7 장 "특수 효과"를 참조하십시오.

경로 삽입

경로 삽입은 하나 이상의 닫힌 경로를 지정한 값만큼 확장하거나 축소하고, 원본 경로의 외곽선을 따라 추가 경로를 생성합니다. 추가 경로의 개수나 위치, 간격 등을 지정할 수 있습니다.



선택한 경로의 삽입 경로를 생성하려면:

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 엑스트라 > 경로 작업 > 경로 삽입을 선택합니다.
- 수정 > 경로 변경 > 경로 삽입을 선택합니다.



- 엑스트라 작업 톨바가 아직 열려 있지 않으면 윈도우 > 톨바 > 엑스트라 작업을 선택하여 연 다음, 경로 삽입 단추를 클릭합니다.

2 경로 삽입 대화 상자에서 단계 텍스트 상자에 생성할 경로의 수를 입력합니다. 값 1은 선택한 객체를 바꿉니다. 더 큰 값을 입력하면 지정한 수의 경로를 생성합니다. 삽입 경로는 그룹화된 객체로 생성됩니다.

3 단계가 1보다 크면 삽입 경로의 간격을 선택합니다.

균일은 삽입 경로의 간격을 일정하게 지정합니다.

더 넓게는 원본 경로에 가까운 경로들 사이의 간격은 더 넓게 만들고, 원본 경로에서 멀리 떨어진 경로들 사이의 간격은 더 좁게 만듭니다.

더 좁게는 원본 경로에 가까운 경로들 사이의 간격은 더 좁게 만들고, 원본 경로에서 멀리 떨어진 경로들 사이의 간격은 더 넓게 만듭니다.

4 현재의 그리기 측정 단위로 삽입 값을 입력하거나, 슬라이드를 사용하여 삽입을 조정합니다. 양수는 새 객체를 원본 안에 삽입하고, 음수는 새 객체를 원본 밖에 삽입합니다.

5 연결 및 각의 한계 설정을 조정합니다. 이러한 속성에 대한 자세한 내용은 166페이지의 "확에 속성 적용"을 참조하십시오.

6 확인을 클릭합니다.

객체 변형

객체나 점을 회전, 크기 조절, 기울이기, 반사, 이동 등의 방법으로 변형할 수 있습니다. 변형 도구, 변형 패널 또는 객체의 변형 핸들을 사용하여 변형을 적용할 수 있습니다.

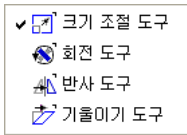
편집 가능한 효과로 객체에 변형을 적용할 수도 있습니다. 변형 효과는 일단 적용된 이후에는 항상 남아 있으므로 크기 조절 백분율, 기울이기 각도, 회전 각도, 이동 거리 등을 언제든지 수정할 수 있습니다. 라이브 효과로 변형을 적용하는 방법에 대한 자세한 내용은 197페이지의 "변형 효과 속성 사용"을 참조하십시오.

주의: 돌출된 객체는 일반 객체와는 다르게 회전합니다. 자세한 내용은 205페이지의 "객체 돌출"을 참조하십시오.

변형 도구 사용

도구 패널의 변형 도구 팝업 메뉴는 다음과 같이 구성되어 있습니다.

- 크기 조절 도구는 객체의 크기를 늘이거나 줄입니다.
- 회전 도구는 2차원 회전을 적용합니다.
- 반사 도구는 객체를 뒤집습니다.
- 기울이기 도구는 일정한 축을 따라 객체를 비스듬하게 기울입니다.



변형 도구를 사용하여 선택한 객체를 변형하려면:

- 1 도구 패널에서 변형 도구를 클릭하거나 선택합니다.
 - 2 객체에서 변형의 중심이 될 위치에 포인터를 놓습니다.
 - 3 드래그하여 객체를 변형합니다.
- 변형 정도를 더 크게 조절하려면 변형 위치로부터 더 멀리 드래그합니다.
 - 현재 제한 각도(파일 > 문서 설정 > 제한)에 따라 상대적으로 45° 증분으로 변형을 제한하려면 Shift-드래그합니다.

변형 패널 사용

변형 패널을 사용하여 변형을 정확하게 적용하고 변형한 객체에 대한 정보를 표시할 수 있습니다. 객체를 이동, 회전, 크기 조절, 기울이기 또는 반사할 때 변형 패널에는 각각 이동 거리, 회전 각도, 크기 조절 백분율, 기울이기 각도 및 반사 축이 표시됩니다. 객체 이동을 제외한 모든 변형에서 변형은 중심점이라 일컫는 객체 위나 주위의 지정 점에 대하여 적용됩니다. 가운데 X와 Y 좌표 텍스트 상자는 각 변형 이후에 나타나는 객체 중심점의 위치를 표시합니다.

변형 패널을 사용하여 객체를 이동하는 방법에 대해 학습하려면 112페이지의 "객체 이동"을 참조하십시오. 클리핑 경로나 그룹 안에 붙여넣어진 객체를 변형하려면 142페이지의 "객체를 자유롭게 변형"의 절차를 참조하십시오.

객체의 중심점을 수동으로 설정하려면:

- 1 도구 패널에서 포인터 도구를 클릭합니다.
- 2 객체를 두 번 클릭합니다.
객체의 변형 핸들과 중심점이 나타납니다.



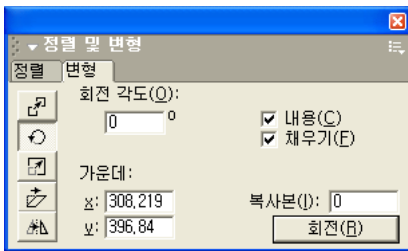
- 3 중심점을 새 위치로 드래그합니다.
- 4 중심점을 재설정하려면 객체를 선택 해제한 다음 다시 선택하거나, Shift 키를 누르고 중심점을 클릭합니다.

선택한 객체를 회전하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행합니다.



- 회전 도구가 보이지 않으면 도구 패널의 팝업 메뉴에서 선택한 다음, 회전 도구를 두 번 클릭합니다.
- 수정 > 변형 > 회전을 선택합니다.
- 윈도우 > 변형을 선택하고 변형 패널에서 회전 단추를 클릭합니다.



- 2 다음 옵션 중 하나 이상을 선택합니다.

내용은 클리핑 경로의 내용을 경로의 나머지 부분과 함께 회전합니다.

채우기는 그라디언트와 마둑판식 채우기를 객체의 나머지 부분과 함께 회전합니다.

- 3 선택물을 중심에서 반시계 방향으로 회전하려면 회전 각도 텍스트 상자에 양수를 입력하고 선택물을 중심에서 시계 방향으로 회전하려면 음수를 입력합니다.

- 4 복사본 텍스트 상자에 값을 입력합니다. 값 0은 선택한 객체만 회전합니다. 0보다 큰 값을 입력하면 지정한 수만큼 복사본을 생성하고 각 복사본을 점진적으로 회전합니다.



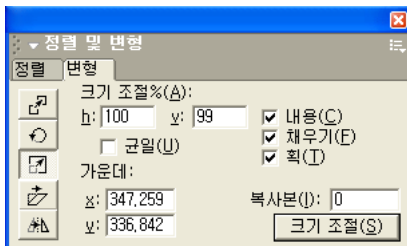
- 5 객체의 중심을 수동으로 설정하거나 변형 패널의 X 및 Y 텍스트 상자에 값을 입력하여 설정합니다.
- 6 회전 단추를 클릭합니다.

선택한 객체의 크기를 조절하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행합니다.



- 크기 조절 도구가 보이지 않으면 도구 패널의 팝업 메뉴에서 선택한 다음, 크기 조절 도구를 두 번 클릭합니다.
- 수정 > 변형 > 크기 조절을 선택합니다.
- 윈도우 > 변형을 선택하고 변형 패널에서 크기 조절 단추를 클릭합니다.



- 2 다음 옵션을 선택합니다.

내용은 클리핑 경로의 내용을 경로의 나머지 부분과 함께 크기 조절합니다.

채우기는 바둑판식 채우기를 객체의 나머지 부분과 함께 크기 조절합니다.

획은 객체의 획을 객체의 나머지 부분과 함께 크기 조절합니다.

주의: 그룹화된 객체의 획 폭이 투시를 표시하도록 변형하려면 객체 패널(윈도우 > 객체)에서 단위로 변형 옵션을 선택합니다.

- 3 수평 크기 조절의 경우 선택물을 늘이려면 H 텍스트 상자에 양수를 입력하고 줄이려면 음수를 입력합니다.

수평 및 수직 크기를 별도로 조정하려면 균일을 선택 해제합니다.

- 4 수직 크기 조절의 경우 선택물을 늘이려면 V 텍스트 상자에 양수를 입력하고 줄이려면 음수를 입력합니다.
- 5 복사본 텍스트 상자에 값을 입력합니다. 값 0은 선택한 객체만 크기 조절합니다. 0보다 큰 값을 입력하면 지정한 수만큼 복사본을 생성하고 각 복사본을 점진적으로 크기 조절합니다.



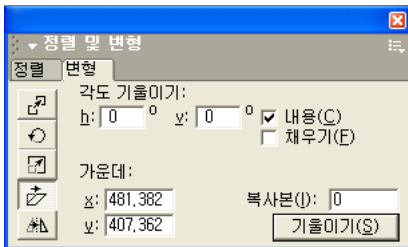
- 6 객체의 중심을 수동으로 설정하거나 변형 패널의 X 및 Y 텍스트 상자에 값을 입력하여 설정합니다.
- 7 크기 조절 단추를 클릭합니다.

선택한 객체를 기울이려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행합니다.



- 기울이기 도구가 보이지 않으면 도구 패널의 팝업 메뉴에서 선택한 다음, 기울이기 도구를 두 번 클릭합니다.
- 수정 > 변형 > 기울이기를 선택합니다.
- 윈도우 > 변형을 선택하고 변형 패널에서 기울이기 단추를 클릭합니다.



- 2 다음 옵션을 선택합니다.

내용은 클리핑 경로의 내용을 경로의 나머지 부분과 함께 기울입니다.

채우기는 바둑판식 채우기를 객체의 나머지 부분과 함께 기울입니다.

- 3 H 텍스트 상자에 양수를 입력하여 선택물을 오른쪽으로 기울이거나 음수를 입력하여 왼쪽으로 기울입니다.
- 4 V 텍스트 상자에 양수를 입력하여 선택물을 위로 기울이거나 음수를 입력하여 아래로 기울입니다.

- 5 복사본 텍스트 상자에 값을 입력합니다. 값 0은 선택한 객체만 기울입니다. 0보다 큰 값을 입력하면 지정한 수만큼 복사본을 생성하고 각 복사본을 점진적으로 기울입니다.



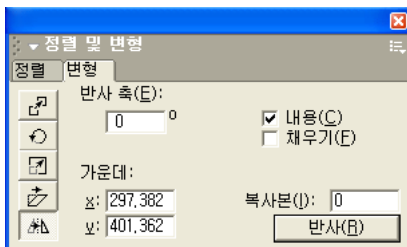
- 6 객체의 중심을 수동으로 설정하거나 변형 패널의 X 및 Y 텍스트 상자에 값을 입력하여 설정합니다.
- 7 기울이기 단추를 클릭합니다.

선택한 객체를 반사하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행합니다.



- 반사 도구가 보이지 않으면 도구 패널의 팝업 메뉴에서 선택한 다음, 반사 도구를 두 번 클릭합니다.
- 수정 > 변형 > 반사를 선택합니다.
- 윈도우 > 변형을 선택하고 변형 패널에서 반사 단추를 클릭합니다.



- 2 다음 옵션을 선택합니다.

내용은 클리핑 경로의 내용을 경로의 나머지 부분과 함께 반사합니다.

채우기는 바둑판식 채우기를 객체의 나머지 부분과 함께 반사합니다.

- 3 선택물을 수평으로 뒤집으려면 반사 축 텍스트 상자에 0°에서 90°까지의 값을 입력하고, 선택물을 수직으로 뒤집으려면 반사 축 텍스트 상자에 90°에서 180°까지의 값을 입력합니다.

- 4 복사본 텍스트 상자에 0 또는 1을 입력합니다. 더 높은 값을 입력하면 객체의 여러 복사본이 각각의 위에 누적됩니다.



- 5 객체의 중심을 수동으로 설정하거나 변형 패널의 X 및 Y 텍스트 상자에 값을 입력하여 설정합니다.
- 6 반사 단추를 클릭합니다.

객체를 자유롭게 변형

변형 핸들을 사용하여 텍스트 블록을 포함한 객체를 자유롭게 변형할 수 있고, 일련의 변형물을 결합할 수 있습니다. 또한 변형 핸들을 사용하여 그룹 내의 객체 또는 안에 붙여넣기를 변형하거나 선택한 경로 내의 점을 변형할 수 있습니다.

객체를 두 번 클릭했을 때 변형 핸들이 나타나지 않으면 FreeHand 환경 설정을 사용하여 표시할 수 있습니다.



주의: 돌출된 객체는 일반 객체와는 다르게 회전합니다. 자세한 내용은 205페이지의 "객체 돌출"을 참조하십시오.

변형 핸들을 표시하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 일반 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 일반 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 General 범주를 클릭합니다.
- 2 이중 클릭으로 변형 핸들 활성화를 선택하고 확인을 클릭합니다.

자유롭게 변형하려면:

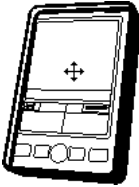
- 1 포인터 도구를 사용하여 변형하려는 객체를 두 번 클릭합니다.

선택물 주위에 8개의 변형 핸들이 나타나고 선택물의 중심점에 1개의 원이 나타납니다. 변형 핸들을 비활성화하려면 선택물 외부로 두 번 클릭합니다.

선택물의 위나 주위로 포인터 도구를 이동하면 포인터(커서)가 바뀌어 변형 기능이 사용 가능하다는 것을 나타냅니다.

- 2 선택물을 변형하려면 다음과 같이 핸들을 드래그합니다.

- 선택물을 이동하려면 선택 사각형 내의 객체 위에 포인터를 놓은 다음, 객체를 새 위치로 드래그합니다. 중심점을 드래그하지는 마십시오.



- 회전 of the center to set it, then drag the center point to a new position.

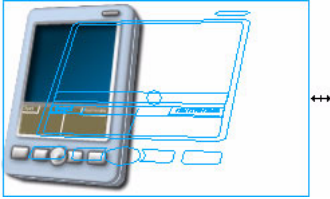


- 선택물을 회전하려면 변형 핸들 외부에 포인터를 놓고 드래그합니다.

45° 증분으로 회전하려면 Shift-드래그합니다.



- 선택물의 크기를 조절하려면 변형 핸들 위에 포인터를 놓은 다음 드래그합니다.
가로세로의 비율이 맞게 크기를 조절하려면 Shift-드래그하거나 모서리 핸들을 드래그합니다.



- 선택물을 기울이려면 변형 핸들 사이 점선으로 된 외곽선에 포인터를 놓고 드래그합니다.
수평 또는 수직으로 기울이기를 제한하려면 Shift-드래그합니다.



- 3 선택물을 변형하면서 복사하려면 핸들을 클릭한 채 Alt(Windows) 또는 option(Macintosh) 키를 누른 다음 핸들을 드래그합니다. 포인터 옆의 더하기(+) 기호는 복사 중임을 나타냅니다.

그룹이나 클리핑 경로 내부에 있는 객체를 변형하려면:

- 1 포인터 도구를 클릭합니다.
- 2 그룹이나 클리핑 경로를 두 번 클릭하여 변형 핸들을 활성화한 다음, 드래그하여 변형합니다.
- 3 Alt(Windows) 또는 option(Macintosh) 키를 눌러 변형할 객체를 개별 선택합니다. 객체의 변형 핸들이 활성화됩니다.
- 4 톨드(-) 키를 눌러 중심점을 이동하지 않고 그룹이나 클리핑 경로에 있는 객체를 그룹 전체 선택합니다.

경로 내의 선택한 점들을 변형하려면:

- 1 점을 두 번 클릭하여 전체 선택물의 변형 핸들을 활성화한 다음, 드래그하여 변형합니다.
- 2 톨드(-) 키를 눌러 중심점을 이동하지 않고 전체 경로의 변형 핸들을 활성화합니다.

강력한 복제 기능

강력한 복제 기능은 객체의 연속 복제물에 대해 변형(이동, 크기 조절, 기울이기, 반사, 회전)을 반복적으로 수행하는 것을 말합니다. 하나 이상의 변형에 대해 강력한 복제 기능을 사용할 수 있습니다. 예를 들어 복제물에 이동, 크기 조절 및 기울이기를 수행할 수 있고, 이러한 변형을 연속 복제물에 적용할 수 있습니다.



이동(왼쪽), 이동 및 크기 조절(가운데), 이동과 크기 조절 및 회전(오른쪽)

주의: 강력한 복제 기능에서는 크기 조절과 기울이기를 결합할 수 없습니다.

선택한 객체를 강력 복제하려면:

- 1 편집 > 복제를 선택합니다
- 2 객체를 변형합니다.
- 3 객체의 선택을 해제하지 않고 편집 > 복제를 선택합니다.
- 4 추가 복제물을 생성하려면 3단계를 반복합니다.

작업 실행 취소

편집 > 실행 취소와 재실행 명령을 사용하여 시스템의 가용 메모리에 따라 최대 100개까지 작업을 취소하거나 재실행할 수 있습니다. 파일을 저장한 이후에는 작업을 취소할 수 있지만, 닫고 다시 연 이후에는 취소할 수 없습니다.

또한 파일의 마지막 저장 상태로 되돌아가는 방법으로 여러 개의 작업을 취소할 수도 있습니다.

작업을 취소하거나 재실행하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 작업을 취소하려면 편집 > 취소 [작업 이름]을 선택합니다. 실행 취소 명령이 흐려져 있으면 작업을 취소할 수 없습니다.
- 작업을 재실행하려면 편집 > 재실행 [작업 이름]을 선택합니다.

실행 취소 단계의 개수를 설정하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 일반 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 일반 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 General 범주를 클릭합니다.
- 2 실행 취소 텍스트 상자에 1에서 100 사이의 값을 입력합니다. 단계를 100보다 큰 값으로 설정하면 컴퓨터 메모리를 추가로 사용하게 됩니다.
- 3 확인을 클릭합니다. 이 변경 사항이 영향을 미치려면 문서를 닫았다가 다시 열거나 새 문서를 열어야 합니다.

파일의 마지막 저장 상태로 되돌리려면:

파일 > 복귀를 선택한 다음 경고 상자에서 복귀를 클릭합니다. 이 작업은 취소할 수 없습니다.

기본 속성 변경

작업 공간에 객체가 선택되어 있지 않으면 객체 패널에 문서의 기본 속성이 표시됩니다. 기본 속성은 스타일 패널에 현재 선택되어 있는 스타일로 정의됩니다. 객체 패널의 이러한 속성은 수정할 수 있으며, 객체를 생성하기 전 다른 스타일을 선택하지 않는 한 뒤이어 생성한 모든 새 객체는 수정된 속성을 사용합니다. (스타일에 대한 자세한 내용은 299페이지의 "스타일 사용"을 참조하십시오.)

객체에 대한 속성을 수정한다고 해서 문서의 기본 속성이 변경되지는 않습니다. FreeHand 환경 설정에서 이 동작을 변경할 수 있습니다. 그러면 객체의 속성을 수정할 때마다 기본 속성이 변경됩니다.

기본 속성을 변경하려면:

- 1 편집 > 선택 > 없음을 선택하거나 Tab 키를 눌러 문서에 있는 모든 객체를 선택 해제합니다.
- 2 객체 패널이 아직 열려 있지 않으면 윈도우 > 객체를 선택하여 엽니다.
- 3 기본 속성을 변경합니다.

객체 패널에서 속성을 편집하는 방법에 대한 자세한 내용은 107페이지의 "객체 패널 사용"을 참조하십시오.

선택한 객체를 편집하여 기본 속성을 변경하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 객체 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 객체 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Object 범주를 클릭합니다.
- 2 객체 변경 시 기본값 바꾸기 옵션을 선택하여 객체를 변경하면 기본 속성이 수정되도록 합니다.
- 3 확인을 클릭합니다.

제 5 장 색상 사용

Macromedia FreeHand MX에서는 다양한 기법 및 다양한 색상 모델의 색상을 사용하여 객체에 색상을 적용할 수 있습니다. 인쇄 목적이든 화면 표시 목적이든 관계없이 색상을 추가, 제거, 이름 지정 및 편집할 수 있습니다. FreeHand에서는 선택하지 않은 객체의 색상에 영향을 주지 않고 선택물에 대해 전체적으로 색상을 변경할 수 있습니다. 또한 다른 응용 프로그램이나 FreeHand 그림에서 사용하도록 색상 팔레트 및 설정을 가져오거나 내보낼 수 있습니다.

객체에 색상 적용

색상 혼합기, 농도 또는 견본 패널의 색상 견본을 드래그하여 획 또는 채우기에 색상을 적용할 수 있습니다. 객체 패널 또는 도구 패널의 팝업 색상 팔레트를 사용하여 선택한 객체에 색상을 적용할 수 있습니다.

스포이드 도구를 사용해서 활성 문서의 다른 객체로부터 색상을 드래그하여 색상을 적용할 수도 있습니다.

도구 패널의 획과 채우기 색상 상자는 기본적으로 색상 큐브라고 하는 웹용 색상 목록을 표시하는 색상 팔레트를 엽니다. 팔레트가 견본 패널의 색상 목록을 표시하도록 변경할 수 있습니다.

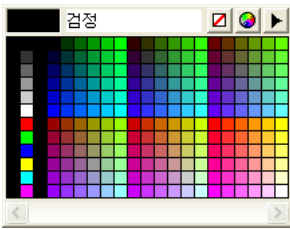


도구 패널에 있는 획(위쪽)과 채우기(아래쪽) 색상 상자

텍스트에 색상을 적용하는 방법에 대한 내용은 267페이지의 "텍스트와 텍스트 블록에 색상 적용"을 참조하십시오.

선택한 객체에 색상을 적용하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 견본 패널에서 견본을 견본 패널의 왼쪽 위에 있는 채우기, 획 또는 모두의 색상 선택기로 드래그합니다.
- 견본 패널에서 견본 패널의 왼쪽 위에 있는 채우기, 획 또는 모두의 선택기를 클릭한 다음 목록에서 색상 이름을 선택합니다.
- 객체 패널에서 색상을 적용할 획이나 채우기를 선택한 다음 견본 패널에서 색상을 선택합니다. 객체 패널을 이용한 획 및 채우기 추가에 대한 자세한 내용은 165 페이지의 제 6 장 "획과 채우기 사용"을 참조하십시오.
- 도구 패널의 획 또는 채우기 색상 상자를 클릭하고 팝업 색상 팔레트에서 색상을 선택합니다.



선택하지 않은 객체에 색상을 적용하려면:

색상 혼합기, 농도 또는 견본 패널의 색상 상자에서 색상 견본을 객체의 획이나 채우기 위로 드래그합니다.

선택하지 않은 객체에 색상이 적용되는 방법을 변경하려면:

- 1 색상 혼합기, 농도 또는 견본 패널의 색상 상자에서 색상 견본을 객체 위로 드래그합니다.
- 2 마우스 단추를 놓기 전에 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 객체의 채우기에만 색상을 적용하려면 Shift 키를 누른 상태에서 마우스 단추를 놓습니다.
 - 객체의 획에만 색상을 적용하려면 Ctrl+Shift(Windows) 또는 command(Macintosh)를 누른 상태에서 마우스 단추를 놓습니다.

스포이드 도구를 사용하여 색상을 적용하려면:



- 1 도구 패널에서 스포이드 도구를 클릭합니다.
- 2 적용할 색상 위에 포인터를 놓습니다.
- 3 이 색상을 색상이 적용될 객체로 드래그합니다.

팝업 색상 팔레트의 표시를 변경하려면:



- 1 도구 패널에서 획 또는 채우기 색상 상자를 클릭하여 색상 팔레트를 표시합니다.
- 2 팔레트의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 견본이나 Color Cubes를 선택합니다.

별색 및 배합 색상

별색 및 배합 색상은 상업용 인쇄물에 사용되는 두 가지 주요 잉크 유형에 해당됩니다.

배합 색상은 표준 CMYK 배합 색상인 사이안, 마젠타, 노랑, 검정의 네 가지 잉크를 혼합하여 인쇄됩니다. 이 잉크들을 여러 가지 비율로 혼합하면 프린터는 대부분의 색상을 재현할 수 있습니다.

별색(또는 사용자 정의 색상)은 CMYK 배합 잉크와 함께 사용하거나 이것을 대신하여 사용하는 미리 혼합된 특수 잉크로, 프레스에 고유의 판을 가지고 있어야 합니다.

두 색상 유형 간의 차이점은 배합 색상이 4가지 배합 잉크에 대응하는 4색 분판으로 인쇄된다는 점입니다. 별색은 하나의 판에 인쇄되기 때문에 분리될 필요가 없습니다.

FreeHand에는 여러 개의 색상 라이브러리가 포함되어 있어, 사용자의 그림에 전부 또는 일부를 가져올 수 있습니다. 자세한 내용은 161페이지의 "색상 편집"을 참조하십시오.

색상 공간

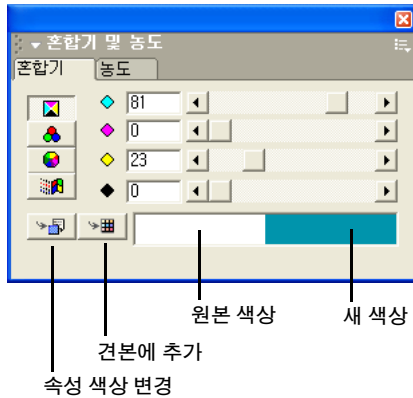
색상 공간은 컴퓨터 응용 프로그램에서 색상을 정의하는 방법입니다. 각 색상 공간은 그림을 온라인으로 볼 것인지, 인쇄하여 볼 것인지에 따라 서로 다른 장단점을 가지고 있습니다. 또한 선택한 색상 공간은 아트웍을 가져오거나 내보낼 때 중요해집니다.

FreeHand에서는 다음 네 가지 방법을 사용하여 색상을 정의할 수 있습니다.

- CMYK 색상 구성 요소는 네 가지 색상 인쇄에 사용되는 배합 잉크를 나타냅니다.
- RGB(빨강, 녹색, 파랑)는 웹과 멀티미디어 디자인을 비롯한 화면용으로 사용됩니다. RGB 값은 각 색상에 대해 0에서 255까지의 범위를 갖습니다.
- HLS(색조, 밝기, 채도) 색상 모드는 RGB 색상을 생성합니다. 이 시스템은 비슷한 값을 가진 서로 다른 색상을 고를 때 유용합니다. 예를 들어 서로 다른 색조를 가진 높은 채도의 색상이 이에 해당합니다.
- 시스템 색상 선택기(Windows)와 Apple Color Picker(Macintosh)는 운영 체제에 설치되어 있는 색상을 보여줍니다. 시스템 색상 선택기를 사용하면 48가지의 기본 Windows 색상에서 선택할 수 있습니다. Apple Color Picker에서는 CMYK, RGB, HLS, HSV(색조, 채도, 값), 60가지 색상의 Crayon, 216가지 색상의 HTML Picker 중 한 가지를 선택하여 색상을 정의할 수 있습니다.

색상 혼합기 패널 사용

색상 혼합기 패널을 사용하여 색상을 정의하고 색조, 밝기 및 채도를 조정하며 시스템 색상 대화 상자에서 색상을 선택할 수 있습니다. 색상 혼합기 패널에 있는 컨트롤을 사용하면 네 가지 색상 모드 중에서 선택할 수 있으며 견본 패널에 있는 색상 목록에 색상을 추가할 수 있습니다.



색상 혼합기 패널과 농도 패널은 색상을 편집할 때 동일한 색상 상자를 사용하여 색상을 표시합니다. 이 색상 상자는 왼쪽에는 원본 색상을, 오른쪽에는 새로운 색상을 표시합니다. FreeHand 환경 설정을 사용하여 이 색상 표시를 단일 색상 상자 설정으로 변경할 수 있습니다. 단일 색상 상자는 새 색상만 표시합니다.

색상 혼합기 패널을 표시하거나 숨기려면:

윈도우 > 색상 혼합기를 선택합니다.

색상 혼합기와 농도 패널의 색상 상자 표시를 변경하려면:

1 다음 중 한 가지를 수행하여 색상 환경 설정을 나타냅니다.

- Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 색상 탭을 클릭합니다.
- Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Colors 범주를 클릭합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 단일 색상 상자를 표시하려면 색상 혼합기/농도 패널에서 분할 색상 상자 사용 옵션을 선택 해제합니다.
- 분할 색상 상자를 표시하려면 색상 혼합기/농도 패널에서 분할 색상 상자 사용 옵션을 선택합니다.

3 확인을 클릭합니다.

색상의 구성 요소를 나타내려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 스포이드를 사용하여 임의 객체나 색상 상자의 색상 견본을 색상 혼합기 패널의 아래쪽에 있는 색상 상자로 드래그합니다.
- Alt(Windows) 또는 option(Macintosh) 키를 누르고 견본 패널에 있는 색상 이름을 클릭합니다. 색상 혼합기 패널은 색상의 해당 CMYK 또는 RGB 값을 표시합니다.

색상 모드를 변경하려면:

색상 혼합기 패널에서 색상 모드 단추를 클릭합니다.



Windows의 색상 모드 단추(왼쪽)와 Macintosh의 색상 모드 단추(오른쪽)

CMYK 색상이나 RGB 색상을 정의하려면:

- 1 색상 모드를 변경할 CMYK나 RGB 모드 단추를 클릭합니다.
- 2 색상 구성 요소 값을 조정하려면 슬라이더를 이동하거나 각 입력 텍스트 상자에 값을 입력합니다. 색상 상자를 사용하여 혼합한 색상을 확인합니다.
- 3 새로운 색상을 견본 패널에 추가하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 색상 혼합기 패널의 왼쪽 아래에 있는 견본에 추가 단추를 클릭합니다. 색상 이름을 입력한 다음, 별색 또는 배합 색상을 지정합니다. 추가를 클릭합니다.
 - 색상 상자의 색상 견본을 견본 패널의 화살표 단추로 드래그합니다. (자세한 내용은 154페이지의 "견본 패널에 색상 추가"를 참조하십시오.)

HLS(색조/밝기/채도) 색상을 정의하려면:

- 1 색상 혼합기 패널에서 HLS 단추를 클릭하여 HLS 색상 선택기를 나타냅니다.



- 2 색조(색상)를 선택하려면 색상환 주위의 색상 점을 드래그하거나 맨 위에 있는 색조 텍스트 상자에 0에서 360°까지의 값을 입력합니다. 색조 범위는 빨강(0°)에서부터 주황, 노랑, 녹색, 파랑, 자주색까지입니다.
- 3 수직 슬라이더를 사용하거나 가운데에 있는 밝기 텍스트 상자에 0%(검정색)에서 100%(흰색)까지의 비율을 입력합니다.
- 4 색조의 강도를 설정하려면 색상 점을 색상환의 중심에서 안쪽이나 바깥쪽으로 클릭 또는 드래그하거나 맨 아래에 있는 채도 텍스트 상자에 비율을 입력합니다. 채도 값이 높아지면 색상이 추가되고, 채도 값이 낮아지면 색상이 제거되고 점차 회색에 가까워집니다.
- 5 RGB 보기로 전환하여 새 색상의 색상 구성 요소 값을 살펴봅니다.

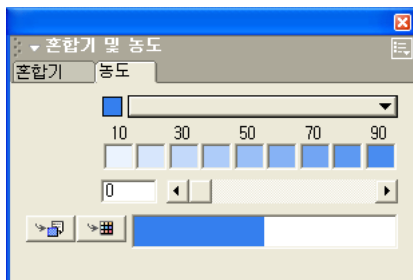
6 새로운 색상을 견본 패널에 추가하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.



- 견본에 추가 단추를 클릭합니다. 색상 이름을 입력한 다음, 별색 또는 배합 색상을 지정합니다. 추가를 클릭합니다.
- 색상 상자의 색상 견본을 견본 패널의 아래쪽에 있는 색상 목록으로 드래그합니다. (자세한 내용은 154페이지의 "견본 패널에 색상 추가"를 참조하십시오.)

농도 패널 사용

농도는 색의 옅기 정도를 나타내며, 원본 색상에 대한 비율을 지정하여 생성합니다. 농도를 적용, 생성 및 편집하려면 농도 패널을 사용합니다.



농도를 견본 패널에 추가하면 해당하는 기본 색상도 추가됩니다. 견본 패널에서 기본 색상을 제거하면 이 색상을 기초로 하는 모든 농도가 함께 제거됩니다.

농도 패널을 표시하거나 숨기려면:

윈도우 > 농도를 선택합니다.

농도를 적용하거나 생성하려면:

1 농도 패널에서 다음 중 한 가지를 수행하여 농도의 기본 색상을 선택합니다.

- 견본 패널의 색상 견본을 농도 패널의 색상 상자로 드래그합니다.
- 농도 패널의 농도 팝업 메뉴에서 기본 색상을 선택합니다.

2 색상 막대에서 미리 설정된 농도를 클릭하거나, 슬라이더를 드래그하거나, 1부터 100까지의 비율을 입력하여 농도를 선택합니다.

3 색상을 적용하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 농도 패널 색상 상자의 견본을 객체로 드래그합니다.
- 견본을 도구 패널의 획이나 채우기 색상 상자로 드래그합니다(147페이지의 "객체에 색상 적용" 참조).
- 색상 적용 단추를 클릭합니다.

4 새 농도를 건본 패널에 추가하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 건본에 추가 단추를 클릭합니다.
- 농도 패널 색상 상자의 색상 건본을 건본 패널의 화살표 단추로 드래그합니다. (자세한 내용은 154페이지의 "건본 패널에 색상 추가"를 참조하십시오.)

농도 이름의 앞에는 농도를 나타내는 원본 색상의 비율이 표시됩니다.

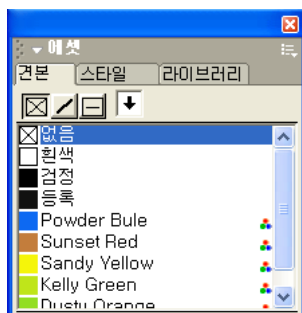


건본 패널 사용

건본 패널을 사용하여 색상을 저장, 편집 및 이름 변경하고 배합 색상을 별색으로 또는 그 반대로 변환할 수 있으며, 색상 공간(RGB와 CMYK)을 변경하고, 사용자 정의 색상 라이브러리를 가져오고 내보낼 수 있습니다.

건본 패널을 표시하거나 숨기려면:

윈도우 > 건본을 선택합니다.



건본 패널

건본 패널은 활성 문서의 색상 목록을 나타냅니다. 여기에는 채우기 선택기(왼쪽), 획 선택기(가운데) 및 두 가지 모두 결합된 선택기(오른쪽)가 있습니다. 활성화된 선택기 단추는 눌러진 것으로 표시됩니다. 선택기는 선택한 객체의 획 및 채우기 색상을 보여줍니다. 이 색상은 도구 패널의 색상 상자에도 나타납니다.



채우기 선택기(왼쪽), 획 선택기(가운데), 두 가지 모두 결합된 선택기(오른쪽)

새 문서의 기본 색상은 없음, 흰색, 검정 및 등록입니다. 이 색상은 삭제하거나 이름을 변경할 수 없습니다. 검정은 배합 검정 판에 인쇄하는 별색 검정입니다. 재단선이나 자르기 표시에 사용하는 등록 색상은 모든 색상 분판에 단색을 인쇄합니다.

견본 패널은 배합 색상 이름을 기울임체로, 별색 색상 이름을 보통체로 표시합니다. 또한 RGB 색상은 삼중 점 아이콘이 옆에 표시되고, CMYK 색상은 아이콘이 없으며, 헥사크롬 색상은 검정색 육각형이 표시됩니다. RGB 색상은 HLS 모드, Apple Color Picker(Macintosh) 그리고 시스템 색상 선택기 대화 상자(Windows)에서 생성한 것을 포함합니다.



위에서 아래의 순: CMYK 배합 색상, CMYK 별색 색상, RGB 배합 색상, RGB 별색 색상

견본 패널에 색상 추가

색상 혼합기나 농도 패널에서 색상을 생성하고 이것을 견본 패널의 색상 목록에 추가하여 일러스트레이션에서 사용할 수 있습니다.

색상을 견본 패널에 추가할 때 색상 이름을 지정할 수 있습니다. 또는 FreeHand에서 해당 색상 모드의 색상 혼합 값을 사용하여 색상 이름을 지정합니다. 일러스트레이션에 이름을 지정하지 않은 색상이 포함되어 있으면 모든 색상 이름 지정 엑스트라를 사용하여 이들을 견본 패널에 추가할 수 있습니다(155페이지의 "색상 이름 지정" 참조).

견본 패널은 편집 가능한 EPS(Encapsulated PostScript), Adobe Illustrator, CorelDRAW 파일과 같은 다른 파일에서 복사하거나 가져온 아트웍의 별색 또는 배합 색상의 이름도 표시합니다. 이렇게 이름을 지정한 색상은 복사하거나 가져온 객체를 삭제해도 색상 목록에 남아 있습니다.

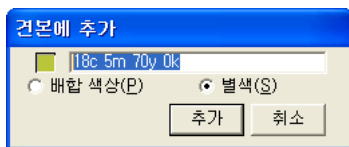
견본 패널에 있는 것과 동일한 이름의 색상을 가져올 경우 FreeHand에서는 견본 패널에 나타난 색상 혼합 값으로 색상 이름을 변경합니다.

견본 패널에 색상을 추가하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

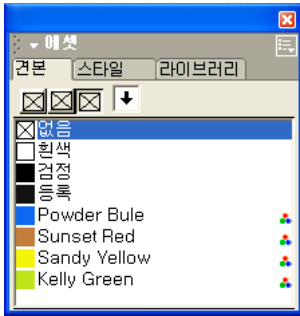


- 색상 혼합기나 농도 패널에서 색상을 생성합니다. 견본에 추가 단추를 클릭합니다. 색상 이름을 입력하거나 기본 이름을 승인한 다음 별색 또는 배합 색상을 지정합니다. 추가를 클릭합니다.

주의: 견본에 추가 단추를 Ctrl-클릭(Windows) 또는 command-클릭(Macintosh)하면 대화 상자를 건너뛸 수 있습니다. 새 색상은 기본 이름을 가지며, 대화 상자를 마지막으로 사용했을 때의 선택에 따라 별색 또는 배합 색상이 선택됩니다.



- 색상 혼합기나 농도 패널의 색상 상자에서 색상을 견본 목록의 아래쪽에 있는 빈 공간으로 드래그하거나 견본 패널의 위쪽에 있는 화살표 단추로 드래그합니다. 기존 색상 견본 위로 드래그하면 색상을 대체합니다.



- Windows의 경우 색상 혼합기나 농도 패널의 아무 색상 상자를 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 상황 메뉴에서 견본에 추가를 선택합니다. 이렇게 하면 대화 상자를 나타내지 않고 기본 이름으로 색상을 추가할 수 있습니다.

색상을 복제하려면:

- 1 견본 패널에서 색상 이름을 선택합니다.
- 2 견본 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 복제를 선택합니다.
새 색상은 "복사본[원본 색상]"이라는 이름이 지정됩니다.

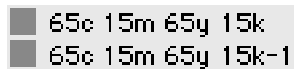
색상 이름 지정

견본 패널에 나열되는 색상은 이름을 가지고 있어야 합니다. 색상 혼합기 패널이나 팝업 색상 팔레트를 사용하여 객체에 색상을 추가하는 경우 이름이 지정되지 않은 색상이 그림에 나타납니다.

색상을 견본 패널에 추가하면 FreeHand는 색상의 RGB 또는 CMYK 값에 기반하여 이름을 지정합니다. 기본적으로 어떤 색상에 다른 색상 견본을 드래그하면 새 값에 따라 이름이 다시 지정됩니다. 이와 같은 이름 자동 재지정 기능을 FreeHand 환경 설정에서 끌 수 있습니다.

견본을 견본 패널 안으로 드래그하고 기본 FreeHand 이름이 아닌 다른 이름을 가지고 있는 색상에 드롭하면 색상은 변경되지만 이름은 바뀌지 않습니다. 예를 들어 견본 패널에 Grape라는 이름의 자주색 색상을 가져와서 여기에 빨간색 견본을 드래그하면 Grape는 이제 빨간색이 될 것입니다.

색상 혼합기나 농도 패널에서 두 개 이상의 동일한 색상을 견본 패널로 추가하고 기본 색상 이름을 사용하면 아래 그림에서와 같이 FreeHand는 색상 이름 다음에 대시와 번호를 붙여 복사본을 표시합니다.



견본 패널의 팝업 옵션 메뉴에서 복제 명령을 사용하여 색상을 복제하면 새 색상은 "복사본[원본 색상]"이라는 이름이 지정됩니다.

모든 색상 이름 지정 엑스트라는 문서에 사용된 이름이 없는 모든 색상을 견본 패널에 기본 이름으로 추가합니다. 모든 색상 이름 지정 엑스트라는 또한 색상 조절, 색상의 채도를 낮춤, 색상을 더 어둡게, 색상을 더 밝게, 이름이 지정된 색상 임의화, 색상의 채도를 높임과 같은 색상 조작 엑스트라를 적용하여 생성한 색상을 나열합니다. (자세한 내용은 161페이지의 "색상 편집"을 참조하십시오.)

모든 색상 이름 지정 엑스트라는 비트맵 이미지의 색상에는 이름을 지정하지 않습니다.

기본 색상 이름에 대해 자동으로 이름을 재지정하도록 환경을 설정하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 색상 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 색상 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Colors 범주를 클릭합니다.
- 2 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 색상을 변경할 때 색상 이름을 자동으로 재지정하려면 변경된 색상 이름 자동 지정을 선택합니다.
 - 색상을 변경할 때 원래 이름을 그대로 유지하려면 이 옵션을 선택 해제합니다.
- 3 확인을 클릭합니다.

견본 패널의 색상 이름을 재지정하려면:

- 1 편집 > 선택 > 없음을 선택하거나 Tab 키를 눌러 모든 객체를 선택 해제합니다.
- 2 견본 패널에서 색상 이름을 두 번 클릭합니다.
- 3 색상에 대해 유일한 이름을 입력합니다.
- 4 Enter(Windows) 또는 return(Macintosh) 키를 누르거나 응용 프로그램의 임의 위치를 클릭하여 이름을 적용합니다.

패널에 있는 다른 색상과 동일한 이름을 입력한 경우 색상 이름을 다시 지정하라는 메시지가 나타납니다.

견본 패널에 이름이 없는 색상을 추가하려면:

- 1 견본 패널에 추가할 색상을 가진 객체를 선택합니다.
- 2 다음 옵션 중에서 선택합니다.
 - 윈도우 > 객체를 선택하여 객체 패널을 표시합니다. 객체 패널에 있는 색상 상자를 견본 패널의 화살표 단추로 드래그합니다.
 - 객체 패널의 색상 팝업 메뉴에서 견본에 추가를 선택합니다. 색상 이름을 입력하고, 별색이나 배합 색상을 선택한 다음 추가를 클릭합니다.
 - 스포이드 도구를 선택하여 객체의 색상 견본을 견본 패널의 화살표 단추로 드래그합니다.
 - 엑스트라 > 색상 > 모든 색상 이름 지정을 선택하여 문서에 있는 농도를 비롯한 이름이 없는 모든 색상을 견본 패널에 추가합니다.

RGB와 CMYK 간 변환

아트웍을 생성하고 인쇄할 때 견본 패널에서 RGB나 CMYK로 색상을 지정할 수 있습니다. (색상 관리에 대한 자세한 내용은 361 페이지의 제 13 장 "색상 관리"를 참조하십시오.) 인쇄 설정 대화 상자의 분판 패널에서도 색상을 변환할 수 있습니다. 문서를 인쇄할 때 RGB 색상을 배합 색상으로 변환하는 방법에 대한 내용은 373 페이지의 제 14 장 "인쇄"를 참조하십시오.

견본 패널을 사용하여 RGB와 CMYK 간을 변환하려면:

- 1 편집 > 선택 > 없음을 선택하거나 Tab 키를 눌러 모든 객체를 선택 해제합니다.
- 2 견본 패널에서 변환할 색상을 선택합니다. 색상을 변환하려면 색상의 이름이 견본 패널에 지정되어 있어야 합니다.
- 3 견본 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하여 다음 중 한 가지를 선택합니다.



RGB 만들기는 CMYK 색상을 가장 근접한 RGB 값으로 변환하지만, 눈에 띄게 색상이 변경될 수도 있습니다.

CMYK 만들기는 RGB 색상을 가장 근접한 CMYK 값으로 변환하지만, 눈에 띄게 색상이 변경될 수도 있습니다.

주의: 변환된 색상은 변환 후에 변경되지 않고 나타날 수도 있습니다. 특히 색상 관리 환경 설정이 활성화되어 있을 때 두드러집니다.

배합 색상 또는 별색으로 색상 지정

견본 패널에서 색상을 배합 색상(네 가지 색상 구성 요소로 만든 색상) 또는 별색(사용자 정의 색상)으로 지정할 수 있습니다. 배합 색상은 네 개의 배합 잉크에 대응하는 네 개의 분판이나 페이지에 출력됩니다. 별색은 하나의 분판을 사용하여 인쇄되기 때문에 분리될 필요가 없습니다.

최상의 결과를 얻으려면 색상 관리 시스템이 제대로 설정되어 있지 않는 한, 모니터에 보이는 것을 기준으로 배합 색상을 지정하지 마십시오. 자세한 내용은 361 페이지의 제 13 장 "색상 관리"를 참조하십시오. 온라인 전용으로 사용될 문서에는 RGB 색상을 사용하십시오.

인쇄를 위한 배합 색상과 별색 간의 변환에 대한 자세한 내용은 373 페이지의 제 14 장 "인쇄"를 참조하십시오.

색상을 배합 색상 또는 별색으로 변환하려면:

- 1 견본 패널에서 색상을 선택합니다.
- 2 견본 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하여 다음 중 한 가지를 선택합니다.



별색 만들기는 사용자 정의 색상으로 색상을 만듭니다.

배합 색상 만들기는 배합 색상으로 색상을 만듭니다.

별색을 배합 색상으로 인쇄하는 방법에 대한 내용은 373 페이지의 제 14 장 "인쇄"를 참조하십시오.

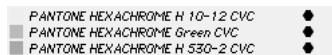
색상 라이브러리에서 색상 추가

FreeHand는 상업적으로 사용할 수 있는 색상 일치 시스템의 일종인 미리 정의된 별색과 배합 색상 라이브러리를 포함하고 있습니다. 색상 일치 시스템은 디자이너를 위해 인쇄된 색상 견본과 화면 색상 견본을 제공하고, 인쇄 전문가들이 사용자가 지정한 색상을 인쇄할 수 있도록 하는 명령을 포함하고 있습니다. 사용하고 있는 상업용 프린터 제조회사에 문의하여 프린터에서 지원 및 권장하는 색상 라이브러리를 알아보십시오.

다음은 FreeHand에 내장되어 있는 색상 라이브러리(언급되지 않은 것은 모두 배합 색상)입니다.

- Crayon은 다색 크레용 세트에서 흔히 볼 수 있는 것처럼 색상을 배열합니다.
- DIC Color Guide는 컬러 그림 인쇄에 사용되는 표준 별색 색상 세트를 제공합니다(일본에서 주로 사용됨).
- Focoltone은 사이안, 마젠타, 노랑 및 검정 색상을 같은 비율로 구성합니다.
- Grays는 검정색의 다양한 농도를 나타냅니다.
- Munsell 색상은 색조, 값, 채도로 구성되어 있습니다.
- PANTONE 별색 색상은 채도 순서로 나타냅니다.
- PANTONE 배합(네 가지 색상과 헥사크롬) 색상은 채도 순서로 되어 있고, 별색 색상 라이브러리의 배합 색상 시뮬레이션을 포함합니다.
- Toyo는 색조로 먼저 구성한 다음 채도로 별색 색상을 구성합니다.
- Web Safe는 RGB와 16진수 값에 의해 216 색상 이름이 지정된 8비트 호환 색상의 라이브러리입니다.

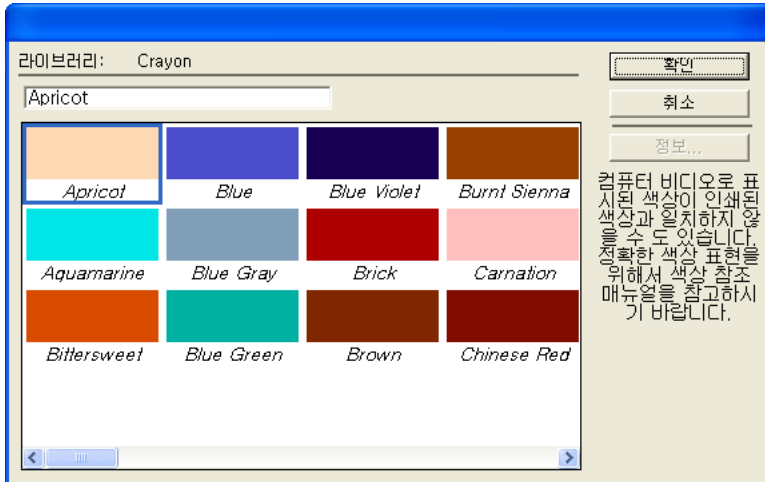
사용자 정의 색상은 특정 라이브러리 색상 참조로 사용자 정의 색상 라이브러리의 이름을 표시합니다. PANTONE Hexachrome 색상은 FreeHand에서 두 가지의 사용자 정의 색상 라이브러리로 구성되어 있습니다. 견본 패널에서 이 색상은 색상 이름 오른쪽에 육각형 모양의 아이콘이 나타납니다.



색상 일치 시스템 라이브러리나 사용자 정의 색상 라이브러리에서 색상을 추가하려면:



- 1 견본 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 옵션 팝업 메뉴에서 라이브러리를 선택합니다.



Crayon 색상 라이브러리

- 사용자 정의 색상 라이브러리가 FreeHand 응용 프로그램 폴더의 Colors 폴더 외부에 저장되어 있으면 옵션 팝업 메뉴에서 가져오기를 선택하여 라이브러리를 찾아 엽니다.
- 2 라이브러리 대화 상자에서 견본 패널에 추가할 색상을 선택합니다. 여러 색상을 추가하려면 Ctrl-클릭(Windows) 또는 shift-클릭(Macintosh)합니다.
 - 3 확인을 클릭합니다.

Photoshop 색상표 사용

Photoshop 색상 색인 표를 FreeHand 색상 목록으로 가져와서 두 응용 프로그램 모두가 동일한 색상 값을 갖도록 할 수 있습니다.

Photoshop 색상 색인 표를 가져오려면:

- 1 엑스트라 > 색상 > RGB 색상표 가져오기를 선택합니다.
- 2 가져올 색인을 포함하고 있는 Photoshop ACT 파일을 찾습니다.

일부 Photoshop 버전은 이 응용 프로그램의 Goodies 폴더 안에 있는 Color Swatches 폴더에 색상표를 저장합니다. 그외 Photoshop 버전은 Presets\Optimized Colors 폴더 또는 Presets\Save for Web Settings 폴더에 색상표를 저장합니다. Photoshop 색상표는 .act 파일 확장자를 가지고 있습니다.

견본 패널에서 색상 목록 관리

색상을 이름으로 정렬하고, 색상을 재배열하고, 색상 이름을 표시하거나 숨기고, 아트웍에서 사용하지 않은 색상을 삭제할 수 있습니다.

FreeHand는 기본값이 아닌 색상을 먼저 숫자 순서로 정렬하고, 그 다음 알파벳 순서로 정렬합니다.

견본 패널 표시를 변경하여 색상 견본만 나타내고 색상 이름은 숨길 수 있습니다. 이와 같이 패널을 변경하면 한번에 더 많은 색상을 표시할 수 있습니다. 활성 색상은 실선 테두리로 외곽선이 표시됩니다. 색상 이름이 숨겨져 있을 때는 색상을 재배열할 수 없습니다.

색상 이름으로 색상 목록을 정렬하려면:



- 1 견본 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하여 옵션 팝업 메뉴를 표시합니다.
- 2 색상 견본만 표시된 색상 목록이 나타나면 옵션 팝업 메뉴에서 이름 표시를 선택하여 색상 이름을 표시합니다.
- 3 엑스트라 > 색상 > 색상 목록을 이름순으로 정렬을 선택합니다.

색상 목록에 있는 색상을 재배열하려면:

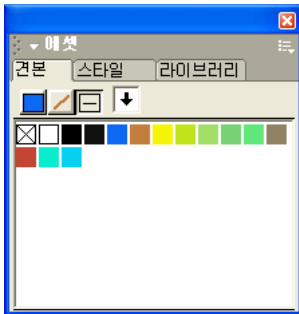
- 1 색상 이름을 선택합니다.
- 2 색상 이름을 새 위치로 드래그합니다.

색상 견본이 아닌 색상 이름을 드래그해야 합니다. 색상 견본을 드래그하면 기존 색상이 대체됩니다.

색상 목록에 있는 색상 이름을 숨기려면:



견본 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 이름 가리기를 선택합니다.



색상 제거


견본 패널의 색상 목록에서 색상을 제거하면 객체에 있는 해당 색상은 이름이 없는 색상으로 유지됩니다. 여러 색상을 제거하는 경우 모든 색상을 제거할 것인지 미사용 색상만 제거할 것인지 묻는 대화 상자가 나타납니다.

별색, 헥사크롬, 농도 색상을 제거하면 다음과 같은 결과가 나타납니다.

- 별색은 배합 색상으로 변환됩니다. 별색에서 배합 색상으로 변환된 색상을 가진 객체는 의도한 대로 분판을 인쇄하지 않을 수도 있습니다.
- 헥사크롬 색상은 RGB 값으로 변환됩니다. 견본 패널의 이름 옆에 헥사크롬 아이콘이 표시됩니다.
- 농도의 기본 색상을 제거하면 해당 색상의 모든 농도도 제거됩니다.

주의: 변환되지 않은 EPS 파일에서 가져온 별색이나 배합 색상은 제거하거나 대체할 수 없습니다. 가져온 EPS 파일이 변환되지 않았는지 여부를 알아보려면 그림에서 객체를 선택합니다. 변환되지 않은 EPS 파일인 경우 객체 패널에 "EPS"가 표시됩니다.

특정 색상을 제거하려면:

- 1 편집 > 선택 > 없음을 선택하거나 Tab 키를 눌러 모든 객체를 선택 해제합니다.
- 2 견본 패널의 색상 이름을 클릭합니다. 인접한 추가 색상을 선택하려면 Shift-클릭하고, 인접하지 않은 추가 색상을 선택하려면 Ctrl-클릭(Windows) 또는 command-클릭(Macintosh)합니다.
-  3 견본 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 제거를 선택합니다.
- 4 메시지 상자가 나타나면 제거를 클릭하여 선택한 모든 색상을 제거하거나, 취소를 클릭하여 작업을 취소합니다.

이름이 지정된 미사용 색상을 모두 제거하려면:

엑스트라 > 삭제 > 이름이 지정된 미사용 색상을 선택하여 이름이 지정된 미사용 색상을 제거합니다.

색상 편집

FreeHand에서는 다양한 기법을 사용하여 아트웍의 색상을 편집할 수 있습니다. 색상을 밝게 하거나 흐리게 할 수 있고, 색상 값 비율을 늘리거나 줄일 수 있고, 회색 음영을 만들거나 색상을 회색 음영으로 변환하는 흑백 효과를 줄 수 있고, 아트웍의 색상을 전체적으로 변경할 수 있습니다.

기존 색상의 색상 구성 값을 변경하려면 색상 혼합기 패널을 사용합니다(150페이지의 "색상 혼합기 패널 사용" 참조).

색상을 밝게 및 흐리게 하기

색상 엑스트라를 사용하여 한 번에 색상을 밝게 하거나 흐리게 할 수 있습니다. 색상을 좀더 세밀하게 조절하려면 색상 조절 엑스트라를 사용합니다(162페이지의 "색상값 조절" 참조). 색상을 더 밝게, 색상을 더 어둡게, 색상의 채도를 높임, 색상의 채도를 낮춤 엑스트라는 별색에 영향을 주지 않습니다.

색상을 밝게 하거나 흐리게 하려면:

- 1 객체를 선택합니다.
- 2 엑스트라 > 색상을 선택한 다음 옵션을 선택합니다.

색상을 더 밝게는 색상을 더 밝게 만듭니다.

색상을 더 어둡게는 색상을 더 어둡게 만듭니다.

색상의 채도를 높임은 색상을 더 진하게 만듭니다.

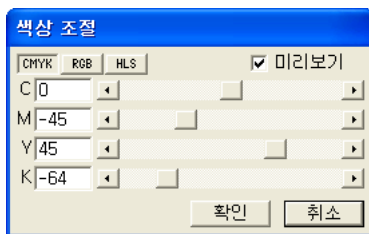
색상의 채도를 낮춤은 색상을 흐리게 만듭니다.

엑스트라를 적용할 때마다 효과가 증가하며 최대 효과에 도달할 때까지 유효합니다.

색상값 조절

색상 조절 엑스트라는 선택물의 모든 색상에 CMYK, RGB 또는 HLS 색상값의 백분율을 증가하거나 감소시킵니다. 색상이 이미 최대값 또는 최소값으로 구성되어 있거나 별색인 경우 색상 조절 엑스트라는 효과가 없습니다.

색상 조절 엑스트라를 사용하여 이름이 지정된 색상을 가진 객체를 수정하면 이름이 지정되지 않은 색상이 만들어집니다. 원래 이름의 색상은 견본 패널에 남습니다. 수정된 색상을 견본 패널에 추가하려면 이름을 지정해야 합니다(155페이지의 "색상 이름 지정" 참조).



색상값을 조절하려면:

- 1 엑스트라 > 색상 > 색상 조절을 선택합니다.
- 2 색상 조절 대화 상자에서 CMYK, RGB 또는 HLS 색상 모드 중 선택합니다.
- 3 미리보기를 선택하여 변경 내용을 바로 봅니다.
- 4 슬라이더를 드래그하거나 값을 입력하여 -100%와 100% 사이(색조의 경우 -360°에서 360° 사이)에서 색상 구성 요소를 조정합니다. 기본값 0은 변동이 없음을 나타냅니다.

회색 음영 효과 생성

벡터 객체를 회색 음영으로 변환하거나, 회색 음영으로 변환 엑스트라를 사용하여 회색 음영 그래픽을 흑백 효과의 다른 색상으로 변환할 수 있습니다. 또한 색상을 변환하면 이것을 기본으로 하는 모든 농도를 변환합니다.

선택한 객체를 회색 음영으로 변환하려면:

엑스트라 > 색상 > 회색 음영으로 변환을 선택합니다.

객체가 검정색의 농도로 변환됩니다.


전체적으로 색상 변경

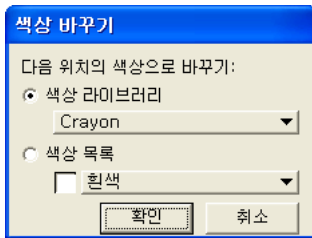
견본 패널의 전체 배합 색상이나 별색 견본을 대체하여 아트웍의 동일한 이름의 모든 색상을 바꿀 수 있습니다. 126페이지의 "그래픽 찾기과 바꾸기"를 참조하십시오.

이름이 지정된 색상 임의화 엑스트라를 사용하여 색상 목록의 모든 색상을 임의로 변경할 수도 있습니다. 이 엑스트라를 사용하여 새로운 색상 조합 생성을 시험해 보십시오.

기본값인 검정, 흰색, 없음, 등록 색상은 변경할 수 없습니다.

색상 목록의 색상을 대체하려면:

- 1 견본 패널에서 색상 이름을 선택합니다.
-  2 견본 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 바꾸기를 선택합니다.
- 3 색상 바꾸기 대화 상자에서 색상 라이브러리나 견본 패널의 색상 목록 중 대체 색상의 소스를 선택합니다.
- 4 팝업 메뉴나 색상 견본을 사용하여 새로운 색상을 선택합니다. 원본 색상을 포함하는 모든 채우기와 획이 새로운 색상을 사용하여 다시 그려집니다.



이름이 지정된 모든 색상을 임의로 변경하려면:

엑스트라 > 색상 > 이름이 지정된 색상 임의화를 선택합니다.

색상 내보내기

견본 패널의 색상 목록에서 색상을 내보내어 다른 문서에서 색상 라이브러리로 사용할 수 있습니다.

아트웍을 내보낼 파일 포맷 중 일부는 색상을 RGB나 CMYK로 변환하도록 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 339페이지의 "파일 저장"을 참조하십시오.

색상을 내보내어 사용자 정의 색상 라이브러리를 생성하려면:



- 1 견본 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 내보내기를 선택합니다.
- 2 색상 내보내기 대화 상자에서 내보낼 색상을 선택합니다.
- 3 확인을 클릭합니다.
- 4 색상 라이브러리 생성 대화 상자에서 라이브러리 이름을 입력한 다음 파일 이름을 입력합니다. 행과 열의 개수를 입력하고 원할 경우 메모를 입력합니다.
- 5 찾아보기(Windows) 또는 Save As(Macintosh)를 클릭하고 색상을 저장할 폴더를 지정합니다.

주의: 견본 패널에 나타나는 색상 라이브러리는 Windows의 경우 사용자 특정 Application Data 폴더 안에 있는 Macromedia/FreeHand MX/11/Korean/Settings/Colors 폴더, Macintosh의 경우 Application Support 폴더 안에 있는 Macromedia/FreeHand MX/11/English/Settings/Color 폴더에 저장되어 있습니다. 사용자 특정 Application Data 폴더나 Application Support 폴더의 위치는 사용자의 운영 체제에 따라 다를 수 있습니다. 이 폴더를 찾는 방법에 대한 내용은 운영 체제 설명서를 참조하십시오.

- 6 저장을 클릭합니다.

제 6 장 획과 채우기 사용

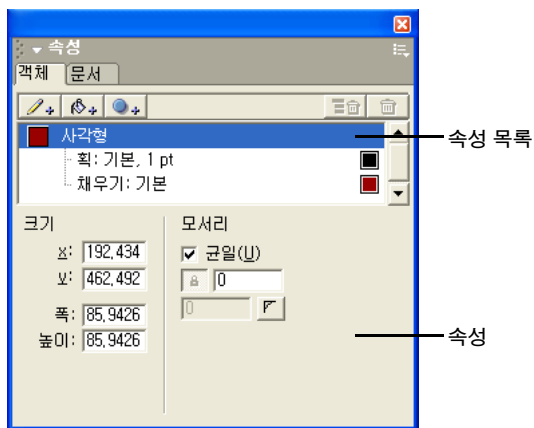
Macromedia FreeHand MX에서 획과 채우기에 색상을 적용하는 여러 가지 방법으로는 객체 패널 사용, 색상 드래그, 도구 패널의 팝업 색상 팔레트에서 색상 선택, 스포이드 도구를 사용하여 문서 내 다른 객체의 색상 복사 등이 있습니다.

기본 색상 외에 다양한 고급 획 효과와 채우기 효과를 객체에 적용할 수 있습니다.

객체에 획과 채우기 추가

FreeHand MX 객체는 획, 채우기 및 특수 효과와 같은 여러 가지 속성을 가질 수 있습니다. (특수 효과에 대한 자세한 내용은 193페이지의 제 7 장 "특수 효과"를 참조하십시오.) 객체 패널을 사용하여 객체에 속성을 추가하고 해당 속성을 수정할 수 있습니다.

객체 패널의 윗부분에는 문서 윈도우에서 현재 선택한 객체의 속성 목록이 표시됩니다. 객체 패널의 아랫부분에는 속성 목록에서 현재 선택한 객체의 속성이 표시됩니다.



속성 목록은 계층 구조로 이루어져 있으며 목록에 나열된 속성의 순서에 따라 객체 모양이 달라 집니다. 목록에 있는 항목을 드래그하여 재배열하면 객체 모양을 변경할 수 있습니다.

선택한 객체에 획을 추가하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.



• 객체 패널의 획 추가 단추를 클릭합니다.



• 객체 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 획 추가를 선택합니다.

선택한 객체에 채우기를 추가하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.



• 객체 패널의 채우기 추가 단추를 클릭합니다.



• 객체 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 채우기 추가를 선택합니다.

선택한 객체에서 획이나 채우기를 삭제하려면:

1 객체 패널에서 획이나 채우기를 선택합니다.



2 객체 패널의 항목 제거 단추를 클릭합니다.

객체의 속성 목록 계층 구조에서 획 또는 채우기를 위나 아래로 이동하려면:

객체 패널의 속성 목록 내에서 획이나 채우기를 드래그합니다.

획에 속성 적용

객체 패널에는 기본, 브러쉬, 붓글씨, 사용자 정의, 패턴, PostScript와 같은 6가지의 획 스타일 속성이 있습니다.

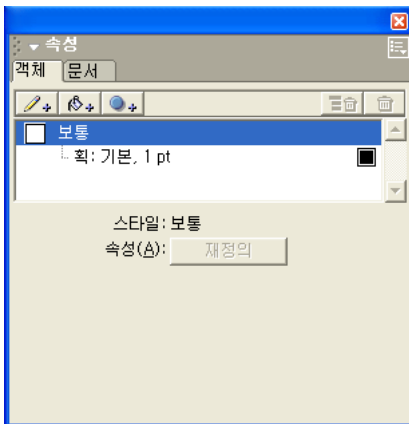
객체 패널을 사용하여 선택한 획에 획 스타일을 적용하거나 활성 문서의 새로운 객체에 대한 기본 획 속성을 설정합니다. 미리 설정된 획 너비 중에서 선택하거나 사용자 정의 너비를 입력할 수 있습니다.

획에 색상을 적용하는 방법에 대한 자세한 내용은 147페이지의 제 5 장 "색상 사용"를 참조하십시오.

새로운 객체에 기본 획 속성을 설정하려면:

1 편집 > 선택 > 없음을 선택하여 문서에 있는 모든 객체를 선택 해제합니다.

2 윈도우 > 객체를 선택하여 객체 패널을 표시합니다.



3 속성 목록에서 획을 선택합니다.

4 새 객체에 적용할 획 속성을 설정합니다.

미리 설정된 획 너비의 목록을 편집하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 객체 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 객체 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Object 범주를 클릭합니다.
- 2 기본 선 폭 텍스트 상자에 값을 포인트 단위로 입력합니다. 각 값은 공백으로 구분합니다.
- 3 확인을 클릭합니다.
- 4 FreeHand를 다시 실행하여 변경 사항을 적용합니다.

기본 획 속성 사용

기본 획 속성을 사용하는 경로는 단순한 선이며 획 너비와 색상을 변경할 수 있습니다. 기본 획이 끝나는 방법, 단면 처리 방법 및 다른 획과의 연결 방법을 변경할 수 있습니다.

기본 획에 대시나 화살표 속성을 적용할 수도 있습니다. 미리 설정된 대시와 화살표를 편집하거나 새로 생성할 수 있습니다.

객체 패널에서 선택한 획에 기본 획 속성을 적용하려면:

- 1 객체 패널의 획 유형 팝업 메뉴에서 기본을 선택합니다.
- 2 획 색상을 선택하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 도구 패널의 획 색상 팝업 메뉴에서 색상을 선택합니다.
 - 색상 견본을 속성 목록의 획 색상으로 드래그합니다.
- 3 다음 중 한 가지를 수행하여 획 너비를 지정합니다.
 - 너비 팝업 메뉴에서 미리 설정된 값 중 하나를 선택합니다. 미리 설정된 값은 포인트 단위로 나타납니다.
 - 너비 텍스트 상자에 0부터 288포인트까지의 값(Windows) 또는 0부터 16,164포인트까지의 값(Macintosh)을 입력하고 Enter 키를 누릅니다.
- 4 단면 옵션을 선택하여 경로 끝 부분의 스타일을 설정합니다. 단순 단면은 경로의 끝점과 정확하게 일치하며, 둥근 단면이나 정방향 단면은 획 너비의 절반 크기만큼 경로를 확장합니다.



단순 단면, 둥근 단면, 정방향 단면

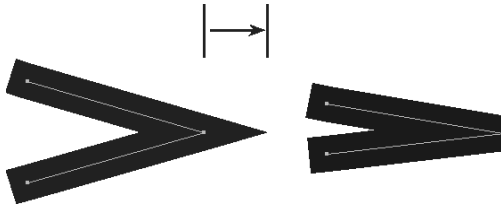
- 5 두 경로 선분이 만나는 방법을 정의하는 연결 옵션을 각의 연결, 둥근 연결, 경사 연결 중에서 선택합니다. 열려 있거나 닫힌 경로의 모서리를 변경하려면 경로를 선택하고 다른 연결 옵션을 선택합니다.



각의 연결, 둥근 연결, 경사 연결

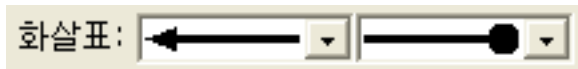
- 6 각의 연결이 경사지지 않도록 하려면 1부터 57까지의 범위에서 각의 한계를 입력합니다.

선 길이가 이 값을 초과하면 모서리가 뾰족하지 않고 경사지게 됩니다. 예를 들어 3포인트 획에서 각의 한계 값이 2라는 것은 포인트 길이가 획 너비의 두 배가 되면 FreeHand가 경사 연결로 전환한다는 것을 의미합니다.



각의 연결(왼쪽)과 경사 연결(오른쪽). 화살표는 각의 연결 길이를 나타냄

- 7 대시를 적용하려면 대시 스타일 팝업 메뉴에서 스타일을 선택합니다. 직선의 경우 대시 없음을 선택합니다.
- 8 열린 경로에 화살표를 적용하려면 화살표 팝업 메뉴에서 선택합니다.



왼쪽 팝업 메뉴는 선택한 경로의 첫 번째 점(원점)에 화살표를 적용하고, 오른쪽 팝업 메뉴는 마지막 점에 화살표를 적용합니다. 화살표는 경로 방향을 따릅니다.

새로운 대시 스타일을 만들려면:

- 1 객체 패널에서 Alt(Windows) 또는 option(Macintosh) 키를 누르고 대시 스타일 팝업 메뉴에서 대시를 선택합니다.
- 2 대시의 크기를 설정하려면 대시 편집기의 커기 텍스트 상자에 값을 입력합니다. 대시 사이의 간격 크기를 설정하려면 끄기 텍스트 상자에 값을 입력합니다.
- 3 확인을 클릭하여 대시 스타일 팝업 메뉴에 새 대시를 추가하고 선택한 경로에 새 대시를 적용합니다.

주의: 대시 스타일 팝업 메뉴는 최대 255개의 대시를 표시할 수 있습니다. 메뉴에서 스타일을 제거할 수는 없습니다.

새로운 화살표를 만들려면:

- 1 객체 패널의 화살표 팝업 메뉴에서 새 화살표를 선택하여 화살표 편집기를 표시합니다.

화살표 편집기는 그리거나 편집을 할 수 있도록 펜 도구를 비롯하여 FreeHand 도구의 일부를 제공합니다.

- 2 도구를 사용하여 새로운 화살표를 그립니다.
- 3 새 화살표를 클릭합니다.

기존 화살표로 새 화살표를 만들려면:

- 1 객체 패널에서 Alt(Windows) 또는 option(Macintosh) 키를 누르고 화살표 팝업 메뉴에서 화살표를 선택하여 화살표 편집기를 표시합니다.

화살표 편집기는 그리거나 편집을 할 수 있도록 펜 도구를 비롯하여 FreeHand 도구의 일부를 제공합니다.

- 2 화살표를 편집합니다.

- 3 새 화살표를 클릭하여 화살표 팝업 메뉴에 새 화살표를 추가합니다.

주의: 화살표 팝업 메뉴는 최대 255개의 화살표를 표시할 수 있습니다. 메뉴에서 화살표를 제거할 수는 없습니다.

브러쉬 획 속성 사용

브러쉬 기능을 사용하여 획에 심볼을 적용할 수 있습니다. FreeHand가 제공하는 심볼을 사용할 수도 있고, 사용자가 만든 고유한 심볼을 가져오거나 생성할 수도 있습니다. 심볼 사용 방법에 대한 자세한 내용은 295페이지의 "라이브러리 패널 사용"을 참조하십시오.

두 모드 중 하나로 브러쉬를 적용할 수 있습니다. 스프레이는 경로를 따라 한 개의 인스턴스를 반복합니다. 페인트는 경로를 따라 지정된 개수의 인스턴스를 늘어 놓습니다.



스프레이 모드 브러쉬와 페인트 모드 브러쉬

객체 패널에서 선택한 획에 브러쉬를 적용하려면:

- 1 획 유형 팝업 메뉴에서 브러쉬를 선택합니다.
- 2 브러쉬 팝업 메뉴에서 적용할 브러쉬를 선택합니다.
- 3 폭 텍스트 상자에 백분율 값을 입력하여 브러쉬 크기를 설정합니다. 1%부터 400%까지의 범위에서 값을 설정할 수 있습니다.

선택한 객체에서 브러쉬를 만들려면:

- 1 수정 > 브러쉬 > 브러쉬 생성을 선택합니다.
- 2 옵션을 선택합니다.

복사는 선택한 객체에서 심볼을 만들지만, 객체를 심볼로 변환하지는 않습니다.

변환은 객체에서 심볼을 만들고, 객체를 심볼의 인스턴스로 바꿉니다.

3 브러쉬 편집 대화 상자의 브러쉬 이름 텍스트 상자에 브러쉬 이름을 입력합니다.



- 4 심볼 포함 컨트롤을 사용하여 브러쉬에 다른 심볼을 추가합니다. 대화 상자 아래쪽에 있는 브러쉬 미리 보기 윈도우에 브러쉬 모양이 나타납니다.
 - 사용 가능한 심볼 목록에서 심볼을 선택하여 이 브러쉬에 추가하려면 심볼 포함의 더하기(+) 단추를 클릭합니다.
 - 브러쉬에서 심볼을 제거하려면 심볼 포함의 빼기(-) 단추를 클릭합니다.
 - 누적 목록에서 심볼을 위나 아래로 이동하려면 목록에서 심볼을 선택하고 화살표 단추를 사용합니다. 누적 목록은 인스턴스를 경로에 적용하는 누적 순서를 결정합니다.
- 5 페인트나 스프레이를 선택하여 브러쉬 모드를 설정합니다. 페인트를 선택한 경우, 획수 텍스트 상자에 1에서 500까지의 값을 입력하여 브러쉬에 표시할 인스턴스 개수를 설정합니다.
- 6 브러쉬를 적용할 경로의 방향에 따라 이 브러쉬를 회전하려면 경로 방향을 따름을 선택합니다. 경로 방향을 따름을 선택 해제하면 브러쉬가 경로의 방향을 따르지 않습니다. 페인트로 설정되어 있는 경우에는 브러쉬가 경로의 양 끝점 사이에서 늘어나고 스프레이로 설정되어 있으면 경로와 관계없이 원래 방향을 유지합니다.
- 7 FreeHand의 이전 버전에서 사용된 브러쉬 획의 유형을 사용하려면 모퉁이 접기를 선택합니다.

- 8** 간격, 즉 각각의 브러쉬 심볼 인스턴스 사이의 거리를 설정합니다. 다음 옵션 중 한 가지를 선택합니다.
- 고정은 심볼 크기의 백분율로 고정된 간격을 설정합니다. 1%에서 200%까지의 값을 입력하거나, 화살표를 클릭하여 슬라이더로 간격을 설정합니다.
- 임의는 임의의 간격을 설정합니다. 변형의 최소값과 최대값을 입력합니다.
- 가변은 최소값과 최대값 사이의 범위에서 각 브러쉬 심볼 인스턴스 사이의 간격을 다양하게 설정합니다.
- 9** 각도를 설정하여 경로에 적용할 인스턴스의 회전을 지정합니다. 다음 옵션 중 한 가지를 선택합니다.
- 고정은 고정된 회전을 설정합니다. 0°에서 359°까지의 값을 입력하거나, 화살표를 클릭하여 슬라이더로 각도를 설정합니다.
- 임의는 임의의 회전을 설정합니다. 변형의 최소값과 최대값을 입력합니다.
- 가변은 최소값과 최대값 사이의 범위에서 회전을 부드럽고 다양하게 설정합니다.
- 10** 브러쉬와 경로 사이의 오프셋을 설정합니다. 다음 옵션 중 한 가지를 선택합니다.
- 고정은 고정된 오프셋을 설정합니다. -200%에서 200%까지의 값을 입력하거나, 화살표를 클릭하여 슬라이더로 오프셋을 설정합니다.
- 임의는 임의의 오프셋을 설정합니다. 변형의 최소값과 최대값을 입력합니다.
- 가변은 최소값과 최대값 사이의 범위에서 오프셋을 부드럽고 다양하게 설정합니다.
- 불꽃은 브러쉬 유형이 스프레이인 경우 최소와 최대 크기 조절 값에 따라 오프셋을 증가/감소합니다.
- 11** 브러쉬의 크기 조절을 설정하려면 다음 옵션 중 한 가지를 선택합니다.
- 고정은 고정된 크기를 설정합니다. 1%에서 200%까지의 값을 입력하거나, 화살표를 클릭하여 슬라이더로 크기를 설정합니다.
- 임의는 임의의 크기 조절을 설정합니다. 변형의 최소값과 최대값을 입력합니다.
- 가변은 최소값과 최대값 사이의 범위에서 크기를 부드럽고 다양하게 조절합니다.
- 불꽃은 브러쉬 유형이 페인트인 경우 최소와 최대 크기 조절 값에 따라 브러쉬를 산포/확장합니다.
- 12** 확인을 클릭합니다.

브러쉬를 가져오려면:

- 1 객체 패널에서 획을 선택하여 획 속성을 표시합니다.
- 2 획 유형 팝업 메뉴에서 브러쉬를 선택합니다.
- 3 옵션 단추를 클릭하고 가져오기를 선택합니다.
- 4 브러쉬 가져오기 대화 상자에서 가져올 브러쉬가 포함된 파일을 선택하고 열기를 클릭합니다.
- 5 심볼 가져오기 대화 상자에서 가져올 브러쉬를 선택합니다. 여러 브러쉬를 선택하려면 Ctrl-클릭(Windows) 또는 command-클릭(Macintosh)합니다.
- 6 가져오기를 클릭합니다.

주의: 브러쉬 파일을 가져오면 파일에 사용된 색상이 현재 문서의 색상 목록에 추가되고, 브러쉬 팁으로 사용된 심볼을 라이브러리로 가져옵니다.

브러쉬를 편집하려면:

- 1 객체 패널에서 획을 선택하여 획 속성을 표시합니다.
- 2 획 유형 팝업 메뉴에서 브러쉬를 선택합니다.
- 3 브러쉬 팝업 메뉴에서 편집할 브러쉬를 선택합니다.
- 4 옵션 단추를 클릭하고 편집을 선택합니다.
- 5 브러쉬를 편집합니다. 브러쉬 편집에 대한 자세한 내용은 이전 절차의 3단계에서 11단계까지를 참조하십시오.
- 6 확인을 클릭합니다.
- 7 편집한 브러쉬가 사용 중이면 대화 상자가 나타납니다. 해당 브러쉬를 사용 중인 모든 경로에 편집 내용을 적용하려면 변경을 선택합니다. 새 브러쉬를 만들려면 생성을 선택합니다. 새 브러쉬는 자동으로 "복사본 이전 브러쉬 이름"으로 이름이 지정됩니다.

주의: 라이브러리 패널에서 브러쉬 심볼을 편집하여 브러쉬를 편집할 수도 있습니다(298페이지의 "심볼 편집" 참조).

브러쉬를 복제하려면:

- 1 객체 패널의 브러쉬 팝업 메뉴에서 복제할 브러쉬를 선택합니다.
- 2 옵션 단추를 클릭하고 복제를 선택합니다.
- 3 "복사본 기본 브러쉬"라는 새로운 브러쉬가 브러쉬 팝업 메뉴에 나타납니다.

브러쉬를 삭제하려면:

- 1 객체 패널의 브러쉬 팝업 메뉴에서 삭제할 브러쉬를 선택합니다.
- 2 옵션 단추를 클릭하고 제거를 선택합니다.
- 3 표시되는 대화 상자에서 다음 중 한 가지 옵션을 선택합니다.

변환은 해당 경로에서 브러쉬 획을 분리합니다. 획은 객체의 그룹으로 변환되고 이 그룹은 브러쉬 획에 원래 포함된 객체와 함께 그룹으로 묶입니다.

삭제는 브러쉬 및 브러쉬를 사용한 모든 경로를 삭제합니다.

브러쉬를 내보내려면:

- 1 브러쉬 팝업 메뉴에서 내보낼 브러쉬를 선택합니다.
- 2 옵션 단추를 클릭하고 내보내기를 선택합니다.
- 3 브러쉬 내보내기 대화 상자에서 내보낼 브러쉬를 선택합니다. 여러 개의 브러쉬를 선택하려면 Shift-클릭합니다.
- 4 내보내기를 클릭합니다.
- 5 브러쉬 내보내기 대화 상자에서 새 브러쉬 파일의 위치를 선택하고 파일 이름을 입력한 다음 저장을 클릭합니다.

붓글씨 획 속성 사용

붓글씨 획 속성은 획을 그리는 데 사용되는 펜촉 끝과 같은 객체 모양을 사용함으로써 붓글씨 펜과 비슷한 효과를 나타냅니다. 붓글씨 획 끝의 너비, 높이 및 각도를 변경할 수 있습니다.



하나의 닫힌 경로로 구성된 객체를 붓글씨 끝으로 사용할 수 있습니다.

객체 패널에서 선택한 획에 붓글씨 속성을 적용하려면:

획 유형 팝업 메뉴에서 붓글씨를 선택합니다.

객체를 사용자 정의 붓글씨 끝으로 사용하려면:

- 1 붓글씨 끝으로 사용할 객체를 선택합니다.
- 2 편집 > 복사를 선택합니다.
- 3 객체 패널에서 붓글씨 속성을 적용할 획을 선택합니다.
- 4 획 유형 팝업 메뉴에서 붓글씨를 선택합니다.
- 5 안에 붙여넣기를 클릭하여 클립보드의 내용을 기초로 하는 붓글씨 끝을 만듭니다.

객체 패널에서 선택한 획의 사용자 정의 붓글씨 끝을 복사하려면:

- 1 복사할 붓글씨 속성이 포함된 획을 선택합니다.
- 2 객체 패널의 미리 보기 윈도우에 붓글씨 끝이 나타납니다. 외부에 복사를 클릭하여 끝 객체를 클립보드에 복사합니다.

이제 붓글씨 끝 객체를 문서에 복사하거나, 이 붓글씨 끝 객체를 사용하여 다른 객체의 붓글씨 획을 만들 수 있습니다.













사용자 정의 획 속성 사용

사용자 정의 획 속성은 미리 설정된 23개 중 하나를 적용하여 경로에 PostScript 패턴을 반복합니다. 획의 너비를 변경할 수 있으며, 각 패턴의 타일 길이와 타일 사이의 간격을 변경할 수 있습니다. 네온 획을 제외하면 획의 색상도 변경할 수 있습니다. 사용자 정의 획 속성은 화면에 표시되지 않으며 PostScript 프린터로 인쇄할 때 나타납니다.

사용자 정의 획 패턴을 변형하면 패턴의 방향이 경로에 맞게 변경되지만 길이와 간격은 그대로 유지됩니다.

래스터 효과와 결합되면 사용자 정의 획 속성이 인쇄되지 않습니다. 래스터 효과에 대한 자세한 내용은 198페이지의 "라이브 래스터 효과 적용"을 참조하십시오.

FreeHand는 다음과 같은 사용자 정의 획을 제공합니다.

화살표	
공	
끈 줄	
지도	
바둑판 무늬	
크레이프	
다이아몬드	
점	
하트	
왼쪽 대각선	
네온	
사각형	

오른쪽 대각선



로마 양식



눈송이



뱃줄



별모양



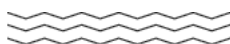
소용돌이



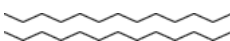
이



삼중 물결



이중 물결



썰기



지그재그



객체 패널에서 선택한 획에 사용자 정의 획 속성을 적용하려면:

- 1 획 유형 팝업 메뉴에서 사용자 정의를 선택합니다.
미리 보기에서 선택한 획의 샘플을 보여줍니다.
- 2 획의 색상을 선택합니다.
- 3 획의 너비, 길이, 간격을 설정합니다.
- 4 Enter(Windows) 또는 return(Macintosh) 키를 누릅니다.

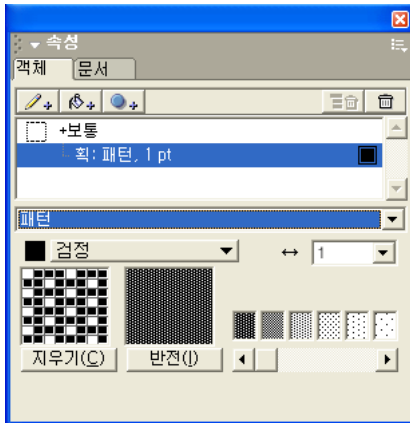
패턴 획 속성 사용

미리 정의된 64개의 패턴 획 속성 중에서 선택할 수 있으며 각 패턴을 편집할 수도 있습니다. 객체 패널의 왼쪽 아래에는 편집할 수 있는 패턴 버전이 표시되고, 오른쪽 미리 보기는 패턴을 편집할 때 업데이트된 모양을 보여줍니다.

주의: 패턴 획 속성은 프린터 해상도에 따라 인쇄되며 300dpi 이하에서 가장 보기 좋게 인쇄됩니다.

객체 패널에서 선택한 획에 패턴 속성을 적용하려면:

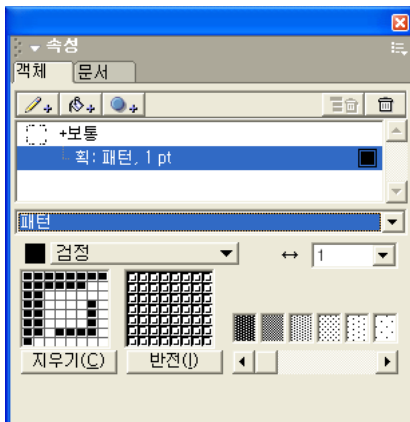
- 1 객체 패널의 획 유형 팝업 메뉴에서 패턴을 선택합니다.
- 2 패턴의 색상을 선택합니다.
- 3 획 너비를 설정합니다.
- 4 패널의 오른쪽 아래 모서리에 있는 패턴을 클릭합니다. 슬라이더를 사용하여 사용 가능한 패턴을 스크롤합니다.



패턴을 편집하려면:

- 1 객체 패널의 획 유형 팝업 메뉴에서 패턴을 선택합니다.
- 2 패널 아래에 있는 슬라이더를 사용하여 사용 가능한 패턴을 살펴보고 원하는 패턴을 선택합니다.

선택한 패턴이 미리 보기 윈도우에 나타납니다.



객체 패널의 패턴 미리 보기

- 3 한 번에 1픽셀씩 클릭하거나 왼쪽 미리 보기에서 드래그합니다. 픽셀을 클릭하면 검정색(불투명, 선택한 색상)과 흰색(투명) 사이를 반복 교체합니다.
- 4 지우기를 선택하여 미리 보기 윈도우에서 패턴을 제거합니다.
- 5 반전을 클릭하여 픽셀 색상을 컬러에서 흰색으로 또는 흰색에서 컬러로 반전합니다.

PostScript 획 속성 사용

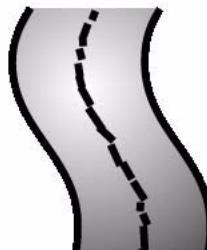
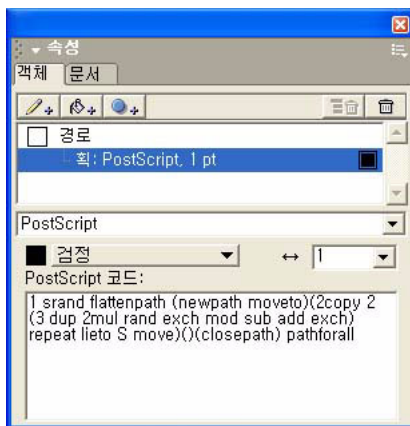
PostScript는 PostScript 코드 텍스트 상자에서 만든 독특한 패턴과 모양을 획에 적용합니다. FreeHand는 이 PostScript 코드를 프린터의 RIP(Raster Image Processor)에 있는 PostScript 해석기로 보냅니다. 코드가 잘못되었으면 인쇄할 때 PostScript 오류 메시지가 나타납니다.

PostScript 획 속성은 화면에 표시되지 않으며 PostScript 프린터로 인쇄할 때 나타납니다.

주의: PostScript 프로그래밍은 이 문서에서 다루고 있지 않습니다. 자세한 내용은 PostScript 언어 설명서를 참조하십시오.

객체 패널에서 선택한 획에 PostScript 속성을 적용하려면:

- 1 획 유형 팝업 메뉴에서 PostScript를 선택합니다.
- 2 PostScript 코드 텍스트 상자에는 최대 255자까지 코드를 입력할 수 있습니다. 코드를 직접 입력하거나 다른 소스에서 붙여넣을 수 있습니다.
각 명령을 공백으로 구분하고 줄바꿈하도록 합니다.
- 3 Enter(Windows) 또는 return(Macintosh) 키를 눌러 획을 적용합니다.



객체 패널 및 중심선에 적용된 PostScript 임의의 획 속성

채우기에 속성 적용

FreeHand에서는 기본, 사용자 정의, 그래디언트, 렌즈, 패턴, PostScript, 텍스트, 타일(바둑판식) 등 8개의 서로 다른 속성을 채우기에 적용할 수 있습니다.

채우기는 경로의 경계선에 의해 범위가 지정됩니다. 경로가 열려 있으면 채우기는 시작과 끝점 사이에 가상 선으로 그려진 경계선 안에 채워집니다.

객체 패널을 사용하여 선택한 채우기에 채우기 속성을 적용하거나 활성 문서의 새 객체에 기본 채우기 속성을 설정합니다.

채우기에 색상을 적용하는 방법에 대한 자세한 내용은 147페이지의 "객체에 색상 적용"을 참조하십시오.

주의: 화면 표시나 인쇄된 결과는 채우기의 복잡한 정도와 출력 장치에 따라 다릅니다. 자세한 내용은 373페이지의 제 14 장 "인쇄"를 참조하십시오.

기본 채우기 속성 사용

기본 채우기 속성은 단색 채우기를 만듭니다.

객체 패널에서 선택한 채우기에 기본 속성을 적용하려면:

- 1 채우기 유형 팝업 메뉴에서 기본을 선택합니다.
- 2 채우기의 색상을 선택하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 색상 팝업 메뉴에서 색상을 선택합니다.
 - 견본 패널의 색상 견본을 객체 패널의 획으로 드래그합니다.
 - 스포이드 도구를 사용하여 색상 견본을 색상 팝업 메뉴 옆에 있는 색상 상자로 드래그합니다.

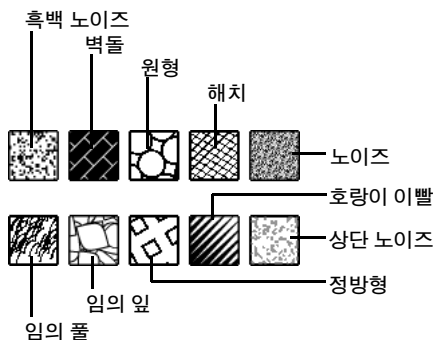
주의: 중복 인쇄 옵션에 대한 자세한 내용은 373페이지의 제 14 장 "인쇄"를 참조하십시오.

사용자 정의 채우기 속성 사용

사용자 정의 채우기를 선택하여 객체에 PostScript 패턴을 반복하는 미리 설정을 적용할 수 있습니다. 흑백 노이즈를 제외한 모든 사용자 정의 채우기를 편집할 수 있습니다.

사용자 정의 PostScript 채우기 속성은 화면에 표시되지 않으며 PostScript 프린터로 인쇄할 때 나타납니다.

불투명 사용자 정의 채우기로는 흑백 노이즈, 노이즈, 벽돌 및 호랑이 이빨이 있습니다. 채우기 뒤의 객체는 인쇄 시 보이지 않습니다. 투명 사용자 정의 채우기로는 원형, 해치, 임의의 풀, 임의의 앞, 정방형 및 상단 노이즈가 있습니다.



사용자 정의 채우기

간격, 각도, 너비 및 기타 속성을 변경하여 사용자 정의 채우기를 편집할 수 있습니다. 벽돌, 원형, 해치, 정방형 채우기의 색상은 변경할 수 있습니다. 사용자 정의 채우기는 PostScript 출력 장치에서 단일 크기로 인쇄되며 채우는 객체에 따라 크기가 조절되지 않습니다.

객체 패널에서 선택한 채우기에 사용자 정의 채우기 속성을 적용하려면:

- 1 채우기 유형 팝업 메뉴에서 사용자 정의를 선택합니다.
- 2 팝업 메뉴의 사용자 정의 채우기에서 다음 패턴들 중 하나를 선택하고 옵션을 지정합니다.

흑백 노이즈는 불투명한 흑백 채우기를 적용합니다. 옵션은 없습니다.

벽돌은 벽돌 채우기를 모방합니다. 색상 상자를 사용하여 모르타르 색상을 지정하고, 문서의 측정 단위로 벽돌의 폭과 높이 값을 지정하며, 채우기를 시계 방향(양수)이나 시계 반대 방향(음수)으로 회전하는 각도를 지정합니다.

원형은 원형 채우기를 적용합니다. 반경을 지정하여 원의 크기를 변경하고, 중심에서 중심까지의 측정 값으로 원 사이의 간격을 설정합니다. 원이 겹치지 않도록 하려면 간격을 반경의 두 배보다 크게 설정합니다. 각도를 입력하여 채우기를 시계 방향(양수)이나 반시계 방향(음수)으로 회전합니다.

해치는 펜의 평행선 무늬를 모방하여 선을 그립니다. 색상을 지정합니다. 각도 1과 각도 2의 값을 입력하여 평행선의 첫 번째와 두 번째 집합을 시계 방향(양수)이나 반시계 방향(음수)으로 회전합니다. 해치 선 사이의 간격과 너비를 지정합니다.

노이즈는 0%(검정색)에서 100%(흰색)까지의 백분율로 순백도 값을 적용합니다. 순백도 값이 커질수록 채우기의 노이즈 정도가 커집니다.

임의의 폴과 임의의 잎은 풀이나 잎 패턴 채우기를 적용합니다. 1부터 32,000까지의 범위에서 풀이나 잎의 개수를 지정합니다.

정방형은 정방형의 채우기를 적용합니다. 변의 길이를 설정하여 채우기에서의 정방형 크기를 변경합니다. 중앙에서 중앙까지 측정하여 정방형 사이의 간격을 설정합니다. 정방형이 겹치지 않도록 하려면 간격을 변의 길이보다 크게 설정합니다. 각도를 입력하여 채우기를 시계 방향(양수)이나 시계 반대 방향(음수)으로 회전하고 획 너비를 입력합니다.

호랑이 이빨은 이빨 모양의 패턴을 적용합니다. 색상 상자를 사용하여 색상과 배경 채우기 색상을 지정합니다. 1에서 700까지의 이빨 개수를 설정하여 채우기의 밀도를 변경합니다. 각도를 입력하여 채우기를 시계 방향(양수)이나 반시계 방향(음수)으로 회전합니다.

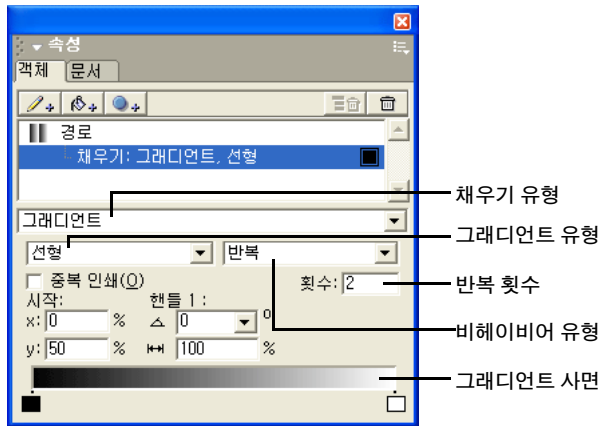
상단 노이즈는 0%(검정색)에서 100%(흰색)까지의 백분율로 회색 노이즈 값을 적용합니다.

그래디언트 채우기 속성 사용

그래디언트는 한 색상에서 다음 색상으로의 색상 변환을 부드럽게 적용합니다. 그래디언트 사면을 정의하는 데 두 개 이상의 색상을 지정할 수 있습니다. 6개의 각 그래디언트 유형에서 그래디언트는 시작점에서 시작하여 하나 이상의 그래디언트 핸들로 확장됩니다. 시작점과 핸들을 드래그하여 그래디언트의 배치, 길이 및 각도를 변경할 수 있습니다. 그래디언트 채우기를 선택하면 객체 패널에 그래디언트 속성이 나타납니다.

그래디언트 비헤이비어는 객체에 그래디언트를 채우는 방법에 영향을 줍니다. 보통 비헤이비어의 경우 끝점의 위치에 의해 그래디언트의 길이가 결정됩니다. 반복 비헤이비어의 경우 지정된 횟수만큼 그래디언트가 반복됩니다. 반사 비헤이비어의 경우 그래디언트 사면의 한쪽 끝에서 색상이 전환되었다가 다시 되돌아가며 각 반복 횟수마다 한 번 전환됩니다. 자동 크기 조절 비헤이비어의 경우 객체의 정확한 너비와 높이로 그래디언트의 길이가 설정됩니다.

주의: 자동 크기 조절을 선택하면 선택한 객체의 그래디언트 끝점 핸들이 나타나지 않습니다. 선형 및 로그 급수로 그래디언트의 경우 시작 점과 끝점 핸들이 모두 나타나지 않습니다. 자동 크기 조절을 선택한 경우에는 객체 패널을 사용하여 그래디언트 속성을 조정합니다.



주의: 그래디언트에서 기본 채우기로 변경하면 객체는 왼쪽 색상 상자에 표시된 색상으로 채워집니다.

환경 설정에서 그래디언트 채우기에 표시되는 색상 개수를 조절하여 신속하게 화면을 다시 그릴 수 있습니다.

그래디언트 채우기의 표시 환경을 설정하려면:

1 다음 중 한 가지를 수행하여 다시 그리기 환경 설정을 표시합니다.

- Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 다시 그리기 탭을 클릭합니다.
- Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Redraw 범주를 클릭합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 그래디언트 채우기에 가능한 한 많은 색상을 표시하려면 더 나은(그러나 더 느린) 표시 옵션을 선택합니다.
- 표시되는 색상의 수를 제한하여 그리기 속도를 향상시키려면 더 나은(그러나 더 느린) 표시 옵션을 선택 해제합니다.

3 확인을 클릭합니다.

색상 견본을 선택한 객체로 드래그하여 그래디언트 채우기를 적용하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 선형 그래디언트로 색상을 적용하려면 Ctrl 키를 누른 상태에서 색상 견본을 객체로 드래그합니다. 색상을 드롭한 위치에 따라 그래디언트의 각도가 결정됩니다.
- 색상을 방사형 그래디언트로 적용하려면 Alt(Windows) 또는 option(Macintosh) 키를 누른 상태에서 색상 견본을 객체 위로 드래그합니다. 색상을 드롭한 위치가 그래디언트의 중심이 됩니다.
- 윤곽선 그래디언트로 색상을 적용하려면 Alt+Ctrl(Windows) 또는 command+option(Macintosh) 키를 누른 상태에서 색상 견본을 객체 위로 드래그합니다. 색상을 드롭한 위치가 그래디언트의 중심이 됩니다.

선형 또는 로그 급수로 그라디언트 사용

선형 그라디언트는 동일한 증분을 사용하여 단계적인 직선으로 변화하는 색상을 적용합니다. 로그 급수로 그라디언트는 점차 넓은 대역을 사용하여 단계적인 직선으로 변화하는 색상을 적용합니다. 두 그라디언트 유형은 모두 시작점과 끝점의 두 핸들을 갖습니다.



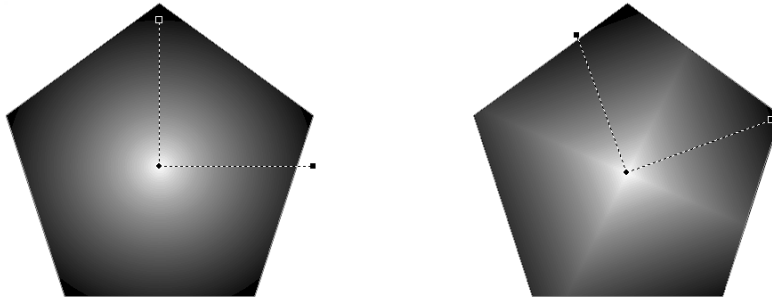
선형(위) 그라디언트 및 로그 급수로(아래) 그라디언트

객체 패널에서 선택한 채우기에 선형 또는 로그 급수로 그라디언트를 적용하려면:

- 1 채우기 유형 팝업 메뉴에서 그라디언트를 선택합니다.
- 2 그라디언트 유형 팝업 메뉴에서 선형 또는 로그 급수를 선택합니다.
- 3 색상 사면 양쪽 끝에 있는 색상 견본을 클릭한 다음 팝업 색상 메뉴에서 색상을 선택합니다. 왼쪽 견본은 시작점의 색상을 설정하고 오른쪽 견본은 끝점의 색상을 설정합니다.
- 4 그라디언트를 조정하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 그라디언트 위치를 다시 조정하려면 시작점을 드래그합니다.
 - 그라디언트 길이나 각도를 조정하려면 끝점을 드래그합니다.
 - 색상을 추가하려면 색상 견본을 색상 사면의 임의의 위치로 드래그합니다.
 - 그라디언트 내의 색상 위치를 다시 조정하려면 색상 견본을 새 위치로 드래그합니다. 끝부분의 견본을 드래그하면 새 견본이 그 위치에 나타납니다.
 - 사면의 기존 색상을 새 위치로 복사하려면 Alt(Windows) 또는 command(Macintosh) 키를 누른 상태에서 기존 색상을 드래그합니다.
 - 색상 사면에서 색상을 제거하려면 견본을 색상 사면 밖으로 드래그합니다.

방사형 또는 사각형 그라디언트 사용

방사형 그라디언트는 채우기 모양과 관계없이 중심점이 같은 원형의 증분으로 색상을 적용합니다. 사각형 그라디언트는 채우기 모양과 관계없이 중심점이 같은 사각형의 증분으로 색상을 적용합니다. 두 그라디언트 유형은 모두 세 개의 핸들인 하나의 시작점과 두 개의 끝점을 갖습니다.



객체 패널에서 선택한 채우기에 방사형 또는 사각형 그라디언트를 적용하려면:

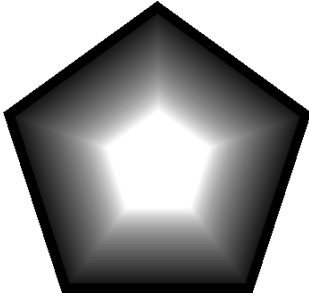
- 1 채우기 유형 팝업 메뉴에서 그라디언트를 선택합니다.
- 2 그라디언트 유형 팝업 메뉴에서 방사형 또는 사각형을 선택합니다.
- 3 색상 사면 양쪽 끝에 있는 색상 견본을 클릭한 다음 팝업 색상 메뉴에서 색상을 선택합니다. 왼쪽 견본은 시작점의 색상을 설정하고 오른쪽 견본은 끝점의 색상을 설정합니다.
- 4 그라디언트를 조정하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 그라디언트 위치를 다시 조정하려면 시작점을 드래그합니다.

주의: 방사형 채우기의 중앙 위치와 중앙 색상을 동시에 설정하려면 Alt(Windows) 또는 option(Macintosh) 키를 누른 상태에서 색상 견본을 객체 위로 드래그합니다.

- 그라디언트의 너비, 높이 또는 각도를 조정하려면 끝점을 드래그합니다.
- 색상을 추가하려면 색상 견본을 색상 사면 위로 드래그합니다.
- 그라디언트 내의 색상 위치를 다시 조정하려면 색상 견본을 새 위치로 드래그합니다. 끝부분의 견본을 드래그하면 새 견본이 그 위치에 나타납니다.
- 사면의 기존 색상을 새 위치로 복사하려면 Alt(Windows) 또는 command(Macintosh) 키를 누른 상태에서 기존 색상을 드래그합니다.
- 색상 사면에서 색상을 제거하려면 견본을 색상 사면 밖으로 드래그합니다.

윤곽선 그라디언트 사용

윤곽선 그라디언트는 객체의 모양을 기초로 하여 색상을 적용합니다. 윤곽선 그라디언트는 두 개의 핸들인 시작점과 끝점을 갖습니다.



객체 패널에서 선택한 채우기에 윤곽선 그라디언트를 적용하려면:

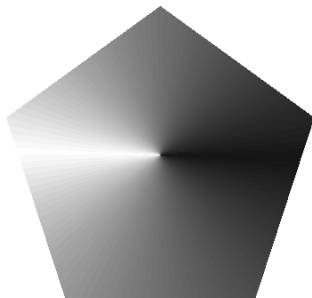
- 1 채우기 유형 팝업 메뉴에서 그라디언트를 선택합니다.
- 2 그라디언트 유형 팝업 메뉴에서 윤곽선을 선택합니다.
- 3 그라디언트 사면 양쪽 끝에 있는 색상 견본을 클릭한 다음 팝업 색상 메뉴에서 색상을 선택합니다. 왼쪽 견본은 시작점의 색상을 설정하고 오른쪽 견본은 끝점의 색상을 설정합니다.



- 4 그라디언트를 조정하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 그라디언트 위치를 다시 조정하려면 시작점을 드래그합니다.
 - 그라디언트 길이를 조정하려면 끝점을 드래그합니다.
 - 색상을 추가하려면 색상 견본을 색상 사면 위로 드래그합니다.
 - 그라디언트 내의 색상 위치를 다시 조정하려면 색상 견본을 새 위치로 드래그합니다. 끝부분의 견본을 드래그하면 새 견본이 그 위치에 나타납니다.
 - 사면의 기존 색상을 새 위치로 복사하려면 Alt(Windows) 또는 command(Macintosh) 키를 누른 상태에서 기존 색상을 드래그합니다.
 - 색상 사면에서 색상을 제거하려면 견본을 색상 사면 밖으로 드래그합니다.

원뿔형 그라디언트 사용

원뿔형 그라디언트는 360도의 단계적 색상을 적용합니다. 원뿔형 그라디언트는 두 개의 핸들인 중심점과 각도점을 갖습니다.



객체 패널에서 선택한 채우기에 원뿔형 그라디언트를 적용하려면:

- 1 채우기 유형 팝업 메뉴에서 그라디언트를 선택합니다.
- 2 그라디언트 유형 팝업 메뉴에서 원뿔형을 선택합니다.
- 3 그라디언트 사면 양쪽 끝에 있는 색상 견본을 클릭한 다음 팝업 색상 메뉴에서 색상을 선택합니다. 왼쪽 견본은 시작점의 색상을 설정하고 오른쪽 견본은 끝점의 색상을 설정합니다.



- 4 그라디언트를 조정하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 그라디언트 위치를 다시 조정하려면 시작점을 드래그합니다.
 - 그라디언트의 시작 각도를 조정하려면 끝점을 드래그합니다.
 - 색상을 추가하려면 색상 견본을 색상 사면 위로 드래그합니다.
 - 그라디언트 내의 색상 위치를 다시 조정하려면 색상 견본을 새 위치로 드래그합니다. 끝부분의 견본을 드래그하면 새 견본이 그 위치에 나타납니다.
 - 사면의 기존 색상을 새 위치로 복사하려면 Alt(Windows) 또는 command(Macintosh) 키를 누른 상태에서 기존 색상을 드래그합니다.
 - 색상 사면에서 색상을 제거하려면 견본을 색상 사면 밖으로 드래그합니다.

렌즈 채우기 속성 사용

렌즈 채우기 속성은 채우기를 6가지의 특수 효과 렌즈로 변형합니다. 특수 효과는 색상을 반전하거나 객체의 투명도, 색상, 밝기, 어둡기, 확대를 변경하여 렌즈 아래에 놓인 객체의 모양을 수정합니다.

주의: 특히 렌즈 채우기를 혼합해서 반복 사용할 경우 문서에 수많은 객체가 추가되어 파일 크기가 커지고 인쇄하는 데 문제가 발생할 수 있습니다.

EPS 파일, 클리핑 경로 또는 경로로 변환되지 않은 텍스트에는 렌즈 채우기를 적용할 수 없습니다. 렌즈 채우기를 적용한 객체는 다른 객체 안에 붙여넣을 수 있습니다.

객체 패널에서 선택한 채우기에 렌즈 채우기 속성을 적용하려면:

- 1 채우기 유형 팝업 메뉴에서 렌즈를 선택합니다.
- 2 렌즈 채우기를 선택합니다.

투명도는 객체가 부분적으로 또는 완전히 투명하게 보이도록 만듭니다.

확대/축소는 렌즈 아래의 객체를 확대합니다.

반전은 음화 효과를 위해 색상을 해당 보색 CMYK 색상(색상환의 반대 색상)으로 바꿉니다.



렌즈 반전

밝게는 렌즈 아래의 객체 색상을 밝게 합니다.

어둡게는 렌즈 아래의 객체 색상을 어둡게 합니다.

흑백은 선택한 색상의 흑백 농도로 렌즈 아래의 객체 색상을 표시합니다. 원본 색상의 밝기 정도에 따라 농도 값이 결정됩니다.



흑백 렌즈

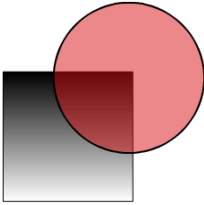
렌즈 채우기 옵션은 렌즈의 유형에 따라 달라집니다.

- 3 투명도와 흑백 렌즈의 경우 색상 상자나 팝업 메뉴를 사용하여 색상을 선택합니다(147페이지의 제 5 장 "색상 사용" 참조).

렌즈 아래의 별색은 출력을 위해 배합 색상으로 변환됩니다. 렌즈 채우기 효과로 만든 새로운 색상을 스포이드 도구에 담습니다.

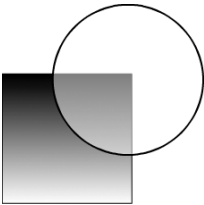
- 4 확대/축소 렌즈의 경우 1에서 20까지의 값을 입력하거나 슬라이더를 드래그하여 렌즈 아래의 객체를 몇 배로 확대할 것인지 설정합니다.

- 5** 투명도, 밝게, 어둡게 렌즈의 경우 값을 입력하거나 슬라이더를 드래그하여 다음과 같이 효과를 조정합니다.
- 투명도 채우기의 경우 0(완전 투명)부터 100(완전 불투명)까지의 범위에서 값을 입력합니다.



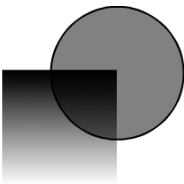
원에 적용된 투명도 채우기

- 밝게 채우기의 경우 0은 아무런 효과가 없고 100은 렌즈의 경로를 완전히 흰색으로 채웁니다.



광선을 모방한 밝게 채우기

- 어둡게 채우기의 경우 0은 아무런 효과가 없고 100은 렌즈의 경로를 완전히 검정색으로 채웁니다.



어둡게 채우기

- 6** 중심점을 선택하여 선택한 렌즈의 중심에 핸들을 표시합니다.

문서의 다른 부분에 중심점 위치를 다시 지정하려면 포인터 도구를 사용하여 중심점을 드래그합니다. 중심점을 렌즈의 중앙에 다시 놓으려면 중심점을 Shift-클릭합니다. 객체를 선택 해제하면 중심점은 사라집니다.

- 7 렌즈 아래의 빈 공간을 제외하고 객체에만 렌즈 효과를 적용하려면 객체만을 선택합니다.



객체만을 선택한 경우의 반전 채우기(왼쪽)와 선택하지 않은 경우의 반전 채우기(오른쪽)

- 8 스냅샷을 선택해서 렌즈의 현재 내용을 캡처하면 렌즈 내용을 그대로 유지하면서 문서 내의 어디로든 렌즈를 이동할 수 있습니다.



스냅샷을 사용하여 채우기 내용을 그대로 유지한 3배 확대

주의: 새 렌즈 유형을 선택하면 중심점, 객체만, 스냅샷 옵션이 자동으로 선택 해제됩니다.

패턴 채우기 속성 사용

미리 정의된 64개의 패턴 채우기 속성에서 선택할 수 있습니다. 각 패턴을 편집할 수도 있습니다. 객체 패널의 아랫부분에서 왼쪽에는 편집할 수 있는 패턴이 표시되고, 오른쪽에는 패턴을 편집할 때 업데이트되는 미리 보기가 표시됩니다. 패턴 채우기는 PostScript 출력 장치에서 단일 크기로 인쇄되며 채우는 객체에 따라 크기가 조절되지 않습니다.

주의: 패턴 획 속성은 프린터 해상도에 따라 인쇄되며 300dpi 이하에서 가장 보기 좋게 인쇄됩니다.

사용 가능한 패턴 예제는 175페이지의 "객체 패널에서 선택한 획에 사용자 정의 획 속성을 적용하려면:"을 참조하십시오.

객체 패널에서 선택한 채우기에 패턴 채우기 속성을 적용하려면:

- 1 채우기 유형 팝업 메뉴에서 패턴을 선택합니다.
- 2 채우기의 색상을 선택합니다.
- 3 패널의 오른쪽 아래 모서리에 있는 패턴을 클릭합니다. 슬라이더를 이용하여 사용할 수 있는 패턴을 스크롤합니다.

객체 패널에서 패턴 채우기를 편집하려면:

- 1 패턴 아래에 있는 슬라이더를 이용하여 사용 가능한 패턴을 살펴보고 원하는 패턴을 선택합니다.
선택한 패턴이 미리 보기 윈도우에 표시됩니다.
- 2 한 번에 1픽셀씩 클릭하거나 왼쪽 미리 보기에서 드래그합니다. 픽셀을 클릭하면 검정색(불투명, 선택한 색상)과 흰색(투명) 사이를 반복 교체합니다.
- 3 미리 보기 윈도우에서 패턴을 제거하려면 지우기를 선택합니다.
- 4 픽셀 색상을 컬러에서 흰색으로 또는 흰색에서 컬러로 반전하려면 반전을 클릭합니다.

PostScript 채우기 속성 사용

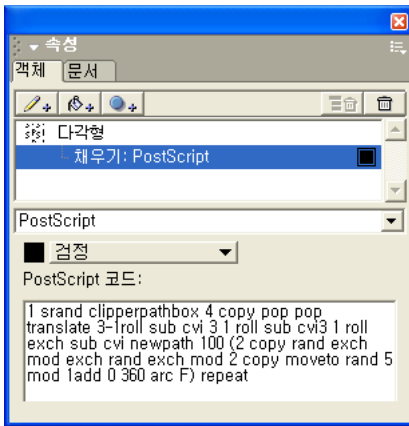
PostScript는 PostScript 코드 텍스트 상자에서 만든 고유한 패턴과 모양의 채우기를 적용합니다. FreeHand는 PostScript 코드를 프린터의 RIP(Raster Image Processor)에 있는 PostScript 해석기로 보냅니다. 코드가 잘못되었으면 인쇄할 때 PostScript 오류 메시지가 나타납니다.

PostScript 채우기는 화면에 표시되지 않으며 PostScript 프린터로 인쇄할 때 나타납니다.

주의: PostScript 프로그래밍은 이 문서에서 다루고 있지 않습니다. 자세한 내용은 PostScript 언어 설명서를 참조하십시오.

객체 패널에서 선택한 채우기에 PostScript 채우기 속성을 적용하려면:

- 1 객체 패널의 채우기 유형 팝업 메뉴에서 PostScript를 선택합니다.
- 2 PostScript 코드 텍스트 상자에는 최대 255자까지 코드를 입력할 수 있습니다. 코드를 직접 입력하거나 다른 소스에서 붙여넣을 수 있습니다.
각 명령을 공백으로 구분하고 줄바꿈하도록 합니다.

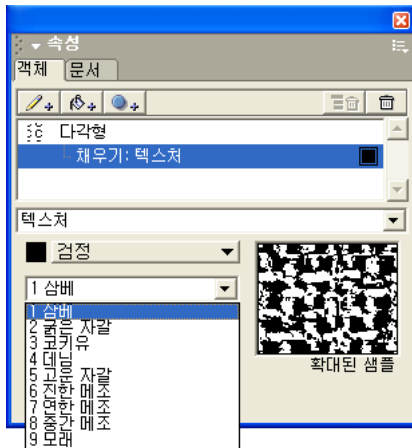


PostScript 채우기 코드가 있는 객체 패널

- 3 Enter(Windows) 또는 return(Macintosh) 키를 눌러 채우기를 적용합니다.

텍스처 채우기 속성 사용

FreeHand에는 여러 개의 텍스처 채우기 속성이 포함되어 있으며 이 속성은 편집할 수 없습니다.



텍스처 채우기 속성

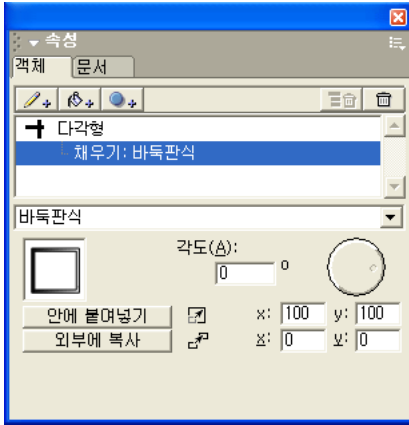
FreeHand 텍스처 채우기는 PostScript 텍스처로서, 화면에 표시되지 않고 PostScript 프린터로 인쇄할 때 나타납니다. 텍스처 채우기는 PostScript 출력 장치에서 단일 크기로 인쇄되며 채우는 객체에 따라 크기가 조절되지 않습니다.

객체 패널에서 선택한 채우기에 텍스처 채우기 속성을 적용하려면:

- 1 채우기 유형 팝업 메뉴에서 텍스처를 선택합니다.
- 2 텍스처 팝업 메뉴에서 텍스처를 선택합니다.
- 3 색상 팝업 메뉴에서 색상을 선택합니다.

타일(바둑판식) 채우기 속성 사용

타일 채우기 속성은 객체 패널에 붙여넣은 그래픽 또는 텍스트로 만든 반복 객체, 즉 타일을 기초로 하는 패턴입니다. EPS 이미지, 비트맵 이미지, 다른 타일 채우기, 렌즈 채우기 객체에서 타일 채우기를 만들 수는 없습니다.



타일 채우기 속성을 만들어서 객체 패널에서 선택한 채우기에 적용하려면:

- 1 타일에 사용할 그래픽이나 텍스트를 복사합니다.
- 2 채울 객체를 선택합니다.
- 3 객체 패널에서 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 타일 속성을 추가할 채우기를 선택합니다.
 - 채우기 추가 단추를 클릭합니다.
- 4 채우기 유형 팝업 메뉴에서 바둑판식을 선택합니다.
- 5 안에 붙여넣기를 클릭하여 미리 보기 윈도우에 타일을 붙여넣습니다.
- 6 각도에서 값을 입력하거나 다이얼을 드래그하여 타일 방향을 설정합니다.
- 7 크기 조절 텍스트 상자에서 x와 y 백분율 값을 입력하여 타일 크기를 다시 조절합니다.
- 8 오프셋 텍스트 상자에서 값을 입력하여 채워진 객체 내에서 타일 위치를 이동합니다.
 - x에 양수값을 넣으면 채우기가 오른쪽으로 이동하고 음수값을 넣으면 왼쪽으로 이동합니다.
 - y에 양수값을 넣으면 채우기가 위쪽으로 이동하고 음수값을 넣으면 아래쪽으로 이동합니다.

객체 패널에서 선택한 채우기의 타일 속성을 복사하려면:

- 1 복사할 타일 속성이 포함된 채우기를 선택합니다.
- 2 객체 패널의 미리 보기 윈도우에 타일이 표시됩니다. 외부에 복사를 클릭하여 타일 객체를 클립보드에 복사합니다.

이제 타일 객체를 문서에 복사하거나 이 타일 객체를 사용하여 다른 객체의 타일 채우기를 만들 수 있습니다.

선택한 채우기 내에서 타일 채우기 속성의 위치를 이동하려면:

- 1** 윈도우 > 변형을 선택하여 변형 패널을 표시하고 채우기 옵션을 선택 해제합니다.
- 2** 포인터 도구를 사용하여 객체를 드래그합니다. 객체만 이동하고 타일 채우기는 그대로 남아 있습니다.
- 3** 변형 패널에서 채우기를 선택합니다. 이제 객체를 이동하면 타일 채우기도 객체와 함께 이동합니다.

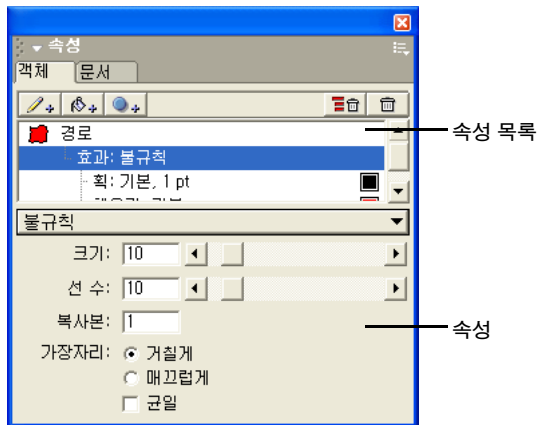
제 7 장 특수 효과

Macromedia FreeHand MX에는 손쉽게 특수 효과를 생성할 수 있는 두 가지 방법이 있습니다. 첫 번째는 객체 패널에서 사용 가능한 라이브 특수 효과로, 객체 자체는 보존하면서 객체의 모양을 변경하는 것입니다. 두 번째는 FreeHand에서 제공하는 기타 명령과 도구를 사용하는 것으로, 경로 채우기 또는 속성을 변경하는 방법으로 객체를 처리함으로써 특수 효과를 생성합니다.

객체에 라이브 특수 효과 추가

FreeHand MX 객체는 획, 채우기 및 라이브 특수 효과 등의 여러 가지 속성을 가지고 있습니다. (채우기와 획에 대한 자세한 내용은 165페이지의 제 6 장 "획과 채우기 사용"을 참조하십시오.) 라이브 효과는 객체의 속성이며 적용된 객체의 모양에만 영향을 미칩니다. 예를 들어 변형 도구는 객체의 너비나 높이를 수정하는 반면, 변형 효과는 객체를 실제보다 넓거나 길어 보이도록 합니다.

객체 패널을 사용하여 객체에 속성을 추가하고 해당 속성을 수정합니다. 객체 패널의 윗부분은 문서 윈도우의 현재 선택물에 대한 속성 목록을 표시합니다. 객체 패널의 아랫부분은 속성 목록의 현재 선택물에 대한 속성을 표시합니다.



속성 목록은 계층 구조이고, 목록의 속성 순서는 객체의 모양에 영향을 미칩니다. 목록에 있는 항목을 드래그하여 재배열함으로써 객체 모양을 변경할 수 있습니다.

객체, 채우기 또는 획에 특수 효과를 추가하려면:

- 1 문서 윈도우에서 객체를 선택하거나, 객체 패널의 속성 목록에서 채우기 또는 획을 선택합니다.



- 2 객체 패널에 있는 효과 추가 단추를 클릭하고 팝업 메뉴에서 원하는 효과를 선택합니다.

선택한 객체에서 특수 효과를 삭제하려면:

- 1 객체 패널에서 특수 효과를 선택합니다.



- 2 객체 패널에 있는 항목 제거 단추를 클릭합니다.

객체의 계층 구조 속성 목록에서 특수 효과를 위나 아래로 이동하려면:

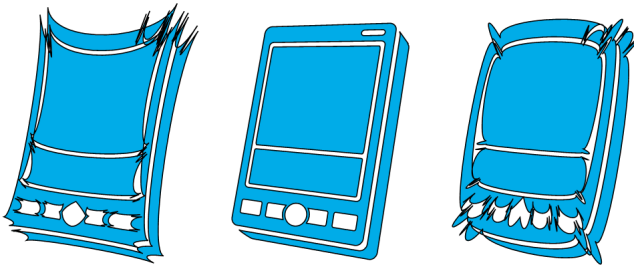
객체 패널의 속성 목록 내에서 특수 효과를 위나 아래로 드래그합니다.

라이브 벡터 효과 적용

라이브 벡터 효과는 객체에 적용되는 속성으로 작용할 뿐 객체 자체를 수정하지 않는다는 점을 제외하고는 FreeHand의 일부 기타 객체 조작 기능과 유사하게 동작합니다. 객체와 마찬가지로 라이브 벡터 효과는 벡터 그래픽을 생성합니다. 따라서 벡터 효과는 디스플레이 또는 프린터 해상도와 독립적이며 원하는 크기로 매끄럽게 객체 크기를 조절할 수 있습니다.

구부리기 효과 속성 사용

구부리기 효과는 객체 주변의 점을 중심점의 안쪽이나 바깥쪽으로 끌어당김으로써 도형을 왜곡합니다. 이 때 왜곡의 양을 조절할 수 있고 중심점을 이동하여 효과의 모양을 변경할 수도 있습니다.



양의 방향 구부리기 효과(왼쪽) 및 음의 방향 구부리기 효과(오른쪽)

객체 패널에서 선택한 효과에 구부리기 속성을 적용하려면:

- 1 효과 유형 팝업 메뉴에서 구부리기를 선택합니다.

- 2 구부리기 효과의 속성을 수정합니다.

- 크기에 대해 값을 입력하여 도형 위의 점이 중심점에서 얼마나 멀리 이동할지 결정합니다. 음수를 입력하면 점이 중심점으로 이동합니다. 양수를 입력하면 점이 중심 바깥쪽으로 이동합니다.
- 중심점을 이동하려면 x와 y 좌표를 편집하거나 원하는 곳으로 드래그합니다.

듀엣 효과 속성 사용

듀엣 효과는 도형의 클론을 하나 이상 생성하고 클론을 원본과 결합하여 하나의 복잡한 도형을 생성합니다. 생성할 클론의 수를 지정할 수 있고 클론이 원본 도형으로부터 회전되거나 반사될지 여부를 결정할 수 있습니다. 또한 클론이 회전되거나 반사되는 주변에 중심점을 지정할 수도 있습니다.



반사 효과(왼쪽)와 원본 객체(가운데) 및 회전 효과(오른쪽)

객체 패널에서 선택한 효과에 듀엣 속성을 적용하려면:

1 효과 유형 팝업 메뉴에서 듀엣을 선택합니다.

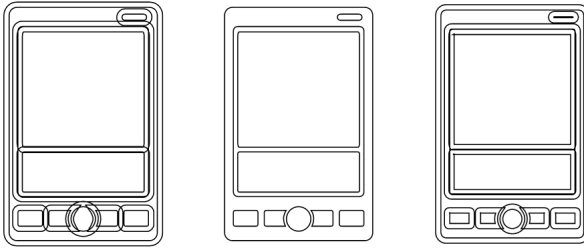
2 듀엣 효과의 속성을 수정합니다.

- 원본의 거울 이미지를 생성하려면 반사를 선택합니다.
- 중심점 둘레를 회전하는 복제물을 생성하려면 회전을 선택합니다.
- 클론한 도형의 각도 및 방향을 변경하려면 중심점을 드래그하거나 x와 y 좌표를 편집합니다.
- 복사본에 대해 개수를 입력하여 회전할 클론의 수를 설정합니다.
- 원본 도형과 그 복사본을 자동으로 연결하려면 연결을 선택합니다.
- 클론한 도형(연결이 선택 해제된 경우)이나 완전히 새로운 경로(연결이 선택된 경우)를 닫으려면 닫힘을 선택합니다.
- 채워진 영역과 투명 영역 사이에 겹쳐진 채우기 교차 영역을 생성하려면 짝/홀수 채우기를 선택합니다.

경로 확장 효과 속성 사용

경로 확장 효과는 경로를 넓힌 모양의 외곽선을 생성합니다. 예를 들어 두 점을 가진 경로는 확장하면 닫힌 사각형의 모양이 됩니다. 경로를 확장하여 경로 내부를 채울 수 있습니다.

주의: 경로 확장 엑스트라는 경로 자체를 변경하는 반면, 경로 확장 효과는 경로의 보이는 모양만을 변경합니다.



외부만 확장한 경로(왼쪽) 및 외부와 내부 모두 확장한 경로(오른쪽)

객체 패널에서 선택한 효과에 경로 확장 속성을 적용하려면:

1 효과 유형 팝업 메뉴에서 경로 확장을 선택합니다.

2 경로 확장 효과의 속성을 수정합니다.

- 방향에는 내부만, 외부만 또는 모두 중에서 경로 확장 설정을 선택합니다.
- 폭에는 0에서 50포인트까지의 값을 입력합니다.
- 단면에는 열린 경로 끝의 스타일을 설정합니다. 단순 단면은 경로의 끝점과 정확하게 일치하며, 둥근 단면 또는 정방형 단면은 획 폭의 절반 크기만큼 경로를 확장합니다.
- 연결에는 두 경로 선분이 만나는 방식을 지정하는 옵션인 각의 단면, 둥근 단면, 경사 단면 중에서 선택합니다. 열린 경로나 닫힌 경로의 모서리를 변경하려면 경로를 선택하고 다른 연결 옵션을 선택합니다.
- 각의 한계를 1에서 57까지 입력하여 각의 단면 연결이 경사지지 않도록 합니다.

불규칙 효과 속성 사용

불규칙 효과는 새로운 점을 무작위로 추가하여 들쭉날쭉하거나 매끄럽게 모양을 변경합니다.



들쭉날쭉한 불규칙 효과(왼쪽)와 매끄러운 불규칙 효과(오른쪽)

객체 패널에서 선택한 효과에 불규칙 속성을 적용하려면:

- 1 효과 유형 팝업 메뉴에서 불규칙을 선택합니다.
- 2 불규칙 효과의 속성을 수정합니다.
 - 크기에는 원본 도형과 추가된 점 사이의 최대 거리를 결정하는 값을 입력합니다.
 - 선 수에는 새로운 점의 추가 개수를 결정하는 값을 입력합니다.
 - 복사본에는 원본 도형의 복사본의 추가 개수를 결정하는 값을 입력합니다.
 - 들쭉날쭉한 모양의 불규칙 효과를 주려면 거칠게를 선택합니다.
 - 매끄러운 모양의 불규칙 효과를 주려면 매끄럽게를 선택합니다.
 - 무작위의 불규칙 효과 대신 균일한 불규칙 효과를 주려면 균일을 선택합니다.

스케치 효과 속성 사용

스케치 속성은 도형에 무작위의 획을 덧붙여 연필로 스케치한 것처럼 보이는 효과를 냅니다. 스케치 효과 시 무작위의 양, 연필 획의 수 및 추가된 연필 획의 연결 여부를 조절할 수 있습니다.



열린 획을 사용한 스케치 효과(왼쪽)와 닫힌 획을 사용한 스케치 효과(오른쪽)

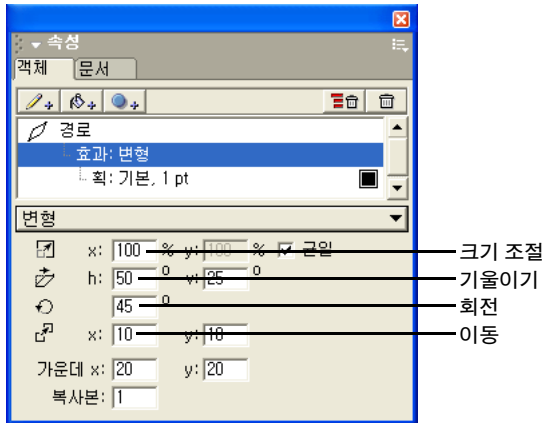
객체 패널에서 선택한 효과에 스케치 속성을 적용하려면:

- 1 효과 유형 팝업 메뉴에서 스케치를 선택합니다.
- 2 스케치 효과의 속성을 수정합니다.
 - 양에는 적용할 불완전도를 결정하는 값을 입력합니다. 값이 클수록 원본 모양에서 더 많이 변화된 모양을 만들어 냅니다.
 - 복사본에는 적용할 시뮬레이션 획의 개수를 입력합니다.
 - 시뮬레이션 획의 끝을 연결하려면 닫힘을 선택합니다.

변형 효과 속성 사용

변형 효과는 많은 부분에서 변형 도구와 같은 기능을 수행하지만 객체나 객체 속성의 속성으로 서 작용합니다.

주의: 변형 효과는 경로 자체를 변경하는 변형 도구와 달리 객체의 모양만 변경합니다. 변형 도구에 대한 자세한 내용은 137 페이지의 "변형 도구 사용"을 참조하십시오.



객체 패널에서 선택한 효과에 변형 속성을 적용하려면:

- 1 효과 유형 팝업 메뉴에서 변형을 선택합니다.
- 2 변형 효과의 속성을 수정합니다.
 - 크기 조절 옵션에는 크기 조절을 위한 백분율을 입력합니다. 크기를 비례적으로 조절하려면 균일을 선택합니다.
 - 수평 및 수직 기울이기 옵션에는 위나 오른쪽으로 기울이려면 양수의 값을 입력하고 아래나 왼쪽으로 기울이려면 음수의 값을 입력합니다.
 - 회전에는 중심점 주위로 시계 방향으로 회전하려면 양수의 값을 입력하고 중심점 주위로 시계 반대 방향으로 회전하려면 음수의 값을 입력합니다.
 - 이동 축 x와 y에는 오른쪽과 위로 이동하려면 양수의 값을 입력하고 왼쪽과 아래로 이동하려면 음수의 값을 입력합니다.
 - 가운데 축 x와 y에는 중심점을 오른쪽이나 위로 이동하려면 양수의 값을 입력하고 왼쪽이나 아래로 이동하려면 음수의 값을 입력합니다.
 - 복사본 상자에 값을 입력합니다. 1을 입력하면 원본 선택물만을 변형합니다. 1보다 큰 값을 입력하면 지정된 수만큼 복사본을 생성하고 각각의 복사본은 점진적으로 다른 변형 옵션의 영향을 받습니다.

라이브 래스터 효과 적용

라이브 래스터 효과는 Macromedia Fireworks와 같은 사진 편집 소프트웨어에서 사용하는 일부 이미지 조작 도구와 유사하게 작용합니다. 래스터 효과는 효과가 적용될 객체의 속성으로 작용할 뿐 객체 자체를 수정하지는 않습니다. 효과가 적용되는 객체와 달리 라이브 래스터 효과는 래스터 또는 비트맵, 그래픽을 생성합니다. 따라서 래스터 효과는 디스플레이될 컴퓨터 모니터나 출력 장치에서 올바른 해상도로 렌더링될 때 최상으로 보입니다.

주의: 별색 색상에 래스터 효과를 사용하면 별색 색상은 화면 디스플레이를 위해 RGB로 변환된 다음 인쇄를 위해 CMYK 배합 색상으로 변환됩니다. PostScript 채우기의 경우 래스터 효과와 결합 시 올바르게 인쇄되지 않습니다.

문서의 래스터 효과 해상도를 설정하려면:

1 파일 > 문서 설정 > 래스터 효과 설정을 선택합니다.

2 그림을 나타낼 출력 장치나 디스플레이 장치의 해상도에 맞는 해상도 값을 입력합니다.

주의: 고해상도 출력 장치에 그릴 때 래스터 효과의 렌더링 속도를 빠르게 하려면 그리는 동안은 저해상도로 설정하고 그리기를 마친 후 출력 장치의 해상도 설정 값을 높여 줍니다.

3 현재의 색상 관리 설정을 사용하지 않고 래스터 효과를 렌더링하려면 최적 CMYK 렌더링을 선택합니다.

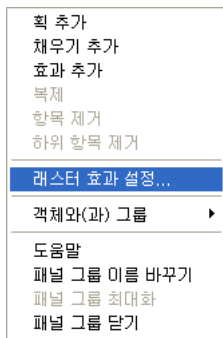
주의: 문서에 있는 모든 색상이 CMYK인 경우에만 최적 CMYK 렌더링 설정을 사용합니다.

객체의 래스터 효과 해상도를 설정하려면:

1 그리기 영역에서 객체를 선택합니다.

2 필요한 경우 윈도우 > 객체를 선택하여 객체 패널을 표시합니다.

3 객체 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 래스터 효과 설정을 선택합니다.



4 문서의 래스터 효과 해상도 사용을 선택 해제합니다.

5 그림을 나타낼 출력 장치나 디스플레이 장치의 해상도에 맞는 해상도 값을 입력합니다.

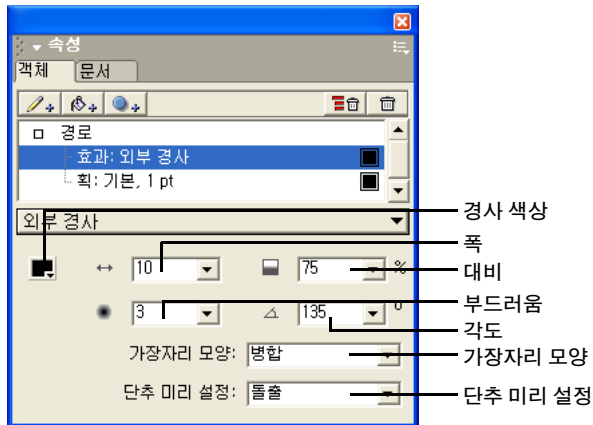
경사와 엠보스 효과 속성 사용

경사진 가장자리를 적용하면 모양이 볼록해 보입니다. 내부 경사 또는 외부 경사를 생성할 수 있습니다. 엠보스 효과를 사용하여 이미지, 객체 또는 텍스트가 캔버스에서 오목하게 들어가거나 볼록하게 나오게 할 수 있습니다.



내부 경사(왼쪽)와 원본 객체(가운데) 및 볼록 엠보스(오른쪽)

경사나 엠보스 효과의 모양을 조정하려면 객체 패널을 사용합니다.



객체 패널에서 선택한 효과에 경사 속성을 적용하려면:

- 1 효과 유형 팝업 메뉴에서 경사와 엠보스 > 외부 경사를 선택합니다.
- 2 외부 경사 효과의 속성을 수정합니다.
 - 외부 경사의 경우 팝업 색상 팔레트에서 경사의 색상을 선택합니다.
 - 폭에는 경사의 폭을 지정하는 값을 입력합니다.
 - 대비에는 경사의 밝은 영역과 어두운 영역의 밝기 및 어둡기를 지정하는 값을 입력합니다.
 - 부드러움에는 경사의 부드러운 정도에 대한 값을 입력합니다. 이 값은 경사 폭에는 영향을 주지 않습니다.
 - 각도에는 값을 입력하거나 팝업 다이얼을 사용하여 광원의 각도를 설정합니다.
 - 가장자리 모양 팝업 메뉴에서 가장자리 모양을 선택합니다.
 - 단추 미리 설정 팝업 메뉴에서 단추 강조 표시 효과를 선택합니다.

객체 패널에서 선택한 효과에 엠보스 속성을 적용하려면:

- 1 효과 유형 팝업 메뉴에서 경사와 엠보스 > 엠보스 삽입 또는 경사와 엠보스 > 볼록 엠보스를 선택합니다.
- 2 해당 효과의 속성을 수정합니다.
 - 폭에는 엠보스의 깊이를 지정하는 값을 입력합니다.
 - 대비에는 엠보스의 밝은 영역과 어두운 영역의 밝기 및 어둡기를 지정하는 값을 입력합니다.
 - 부드러움에는 엠보스의 부드러운 정도에 대한 값을 입력합니다. 이 값은 엠보스 폭에는 영향을 주지 않습니다.
 - 각도에는 값을 입력하거나 팝업 다이얼을 사용하여 광원의 각도를 설정합니다.

흐리게 효과 속성 사용

흐리게 효과는 이미지의 선명도를 흐리게 합니다. 기본 흐림은 초점이 흐린 효과를 생성합니다. 가우시안 흐림은 반투명한 유리를 통해 이미지를 보는 듯한 흐린 효과를 냅니다.



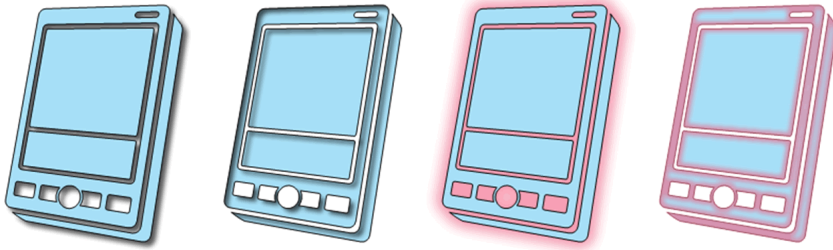
기본 흐림(왼쪽)과 원본 이미지 및 가우시안 흐림(오른쪽)

객체 패널에서 선택한 효과에 흐리게 속성을 적용하려면:

- 1 효과 유형 팝업 메뉴에서 흐리게 > 기본 또는 흐리게 > 가우시안 흐림을 선택합니다.
- 2 반경에서 흐린 정도를 지정하는 값을 입력합니다.

그림자와 광선 효과 속성 사용

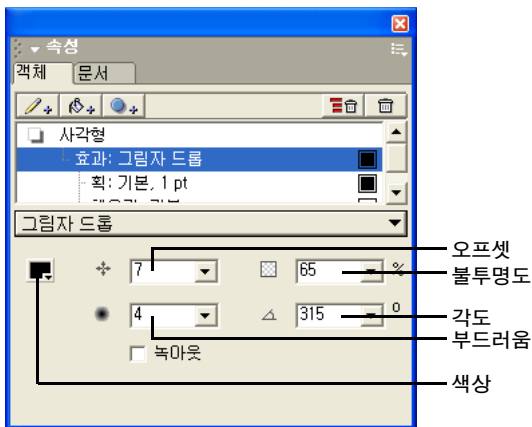
그림자 효과는 도형에서 그림 표면 위에 실제 객체가 블록해져 있거나 그림 표면에서 도려진 구멍이 있는 경우 나타나는 그림자를 시뮬레이션하는 데 유용합니다. 광선 효과는 도형의 안쪽 또는 바깥쪽에 후광을 만듭니다.



그림자 드롭, 내부 그림자, 광선 및 내부 광선(왼쪽에서 오른쪽순으로)

객체 패널에서 선택한 효과에 그림자 또는 광선 속성을 적용하려면:

- 1 효과 유형 팝업 메뉴에서 그림자와 광선 > 그림자 드롭을 선택합니다. 객체 패널 아래에 효과 속성이 나타납니다.



2 그림자 드롭 효과의 속성을 수정합니다.

- 팝업 색상 팔레트에서 그림자나 광선 효과에 사용할 색상을 선택합니다.
- 오프셋에서 값을 입력하여 원본 도형과 그림자 및 광선과의 떨어진 거리를 결정합니다.

주의: 그림자나 광선이 이동할 방향은 각도 설정으로 결정됩니다.

- 불투명도에서 값을 입력하여 그림자나 광선의 투명도 수준을 결정합니다. 값이 작을수록 더 투명하고 값이 클수록 더 불투명합니다.
- 부드러움에서 그림자나 광선의 부드러운 정도에 대한 값을 입력합니다. 이 값은 그림자나 광선 쪽에는 영향을 주지 않습니다.
- 각도에서 값을 입력하거나 팝업 다이얼을 사용하여 광원의 각도를 설정합니다.

선명하게 효과 속성 사용

선명하게 효과는 이미지에서 인접한 픽셀의 대비를 조정함으로써 이미지를 선명하게 합니다. 선명하게 기본 효과는 전체 도형을 선명하게 합니다. 언샵 마스크 효과는 이미지에서 가장자리의 대비를 조정함으로써 이미지를 선명하게 합니다.



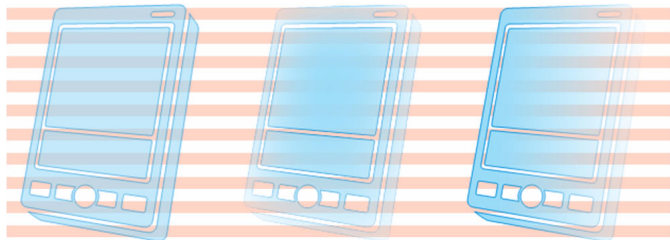
선명하게 기본 효과(왼쪽)와 원본 이미지(중앙) 및 언샵 마스크 효과(오른쪽)

객체 패널에서 선택한 효과에 선명하게 속성을 적용하려면:

- 1 효과 유형 팝업 메뉴에서 선명하게 > 기본 또는 선명하게 > 언샵 마스크를 선택합니다.
- 2 해당 효과의 속성을 수정합니다.
 - 양에서 값을 입력하여 효과의 강도를 결정합니다.
 - 픽셀 반경(언샵 마스크에만 해당)에서 값을 입력하여 효과 적용 시의 각 픽셀의 거리를 결정합니다. 값이 클수록 더 뚜렷한 효과를 냅니다.
 - 경계값(언샵 마스크에만 해당)에서 값을 입력하여 선명하게 할 픽셀의 채도를 결정합니다. 0으로 설정하면 이미지의 모든 픽셀을 선명하게 하고, 255로 설정하면 극히 적은 수의 픽셀에 선명하게 효과가 적용됩니다.

투명도 효과 속성 사용

투명도 효과는 채우기나 획(또는 채우기나 획의 일부분)이 선명하게 또는 반투명하게 보이도록 합니다. 기본 투명도는 도형 전체가 동일한 투명도 수준으로 보이게 합니다. 페더 투명도는 도형의 가장자리가 점점 희미해지게 합니다. 그라디언트 마스크 투명도는 FreeHand에서 사용 가능한 모든 그라디언트를 사용하여 투명도를 정의하며, 이 그라디언트에서 색상의 어둡기는 곧 투명한 정도를 결정합니다. 흰색은 100%의 투명도를 나타내고, 검정색은 100%의 불투명도를 나타냅니다. 그라디언트 사면에 있는 모든 색상은 해당하는 회색 음영으로 변환됩니다.



기본 투명도와 페더 투명도 및 그라디언트 마스크 투명도(왼쪽에서 오른쪽순으로)

객체 패널에서 선택한 효과에 기본 투명도 속성을 적용하려면:

- 1 효과 유형 팝업 메뉴에서 투명도 > 기본 투명도를 선택합니다.
- 2 값을 입력하여 투명도의 정도를 결정합니다. 값이 클수록 뚜렷한 투명도를 생성합니다.

객체 패널에서 선택한 효과에 페더 투명도 속성을 적용하려면:

- 1 효과 유형 팝업 메뉴에서 투명도 > 페더를 선택합니다.
- 2 페더 효과의 속성을 수정합니다.
 - 반경에서 값을 입력하여 페더될 도형 주변의 안쪽 거리를 결정합니다.
 - 부드러움에서 값을 입력하여 폭에 영향을 주지 않고 페더의 가장자리를 지정합니다. 값이 클수록 가장자리가 더 부드러운 효과를 내고 작을수록 더 거친 효과를 냅니다.

객체 패널에서 선택한 효과에 그라디언트 마스크 투명도 속성을 적용하려면:

- 1 효과 유형 팝업 메뉴에서 투명도 > 그라디언트 마스크를 선택합니다.
- 2 그라디언트 채우기 편집과 동일한 방법으로 그라디언트의 속성을 수정합니다. 자세한 내용은 179페이지의 "그라디언트 채우기 속성 사용"을 참조하십시오.

객체 돌출

돌출 도구는 FreeHand 객체를 3차원(3D) 객체로 시뮬레이션하는 데 사용합니다. 돌출된 객체는 3D 객체의 모양을 하고 있지만, 사용한 원본 2D 객체를 다시 편집하여 돌출 효과를 낼 수 있습니다.



객체를 돌출시키려면:



- 1 도구 패널의 팝업 메뉴에서 돌출 도구를 선택합니다.
- 2 돌출시킬 객체를 드래그하여 소멸점을 설정합니다.

선택한 객체에서 돌출을 제거하려면:

수정 > 돌출 > 돌출 제거를 선택합니다.
객체가 원본 상태로 변환됩니다.

선택한 돌출 객체를 "편평한" 객체 그룹으로 변환하려면:

수정 > 돌출 > 돌출 해제를 선택합니다.

선택한 돌출 객체를 원본 설정값으로 재설정하려면:

수정 > 돌출 > 돌출 재설정을 선택합니다.

여러 돌출 객체 간에 단일 소멸점을 공유하려면:

- 1 도구 패널에서 포인터 도구를 선택합니다.
- 2 둘 이상의 돌출 객체를 선택합니다.
- 3 수정 > 돌출 > 소멸점 공유를 선택합니다.
- 4 그리기 영역의 임의 지점을 클릭하여 소멸점을 설정합니다.

주의: 소멸점을 공유하는 다른 객체에 영향을 주지 않고 모든 돌출 객체의 소멸점을 편집할 수 있습니다.

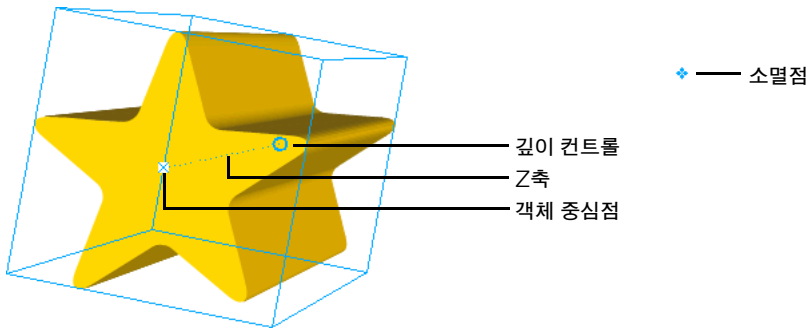
작업 공간에서 돌출 객체 편집

돌출 객체의 돌출 효과를 편집하려면 돌출 도구를 사용합니다. 돌출 도구는 두 가지 편집 모드를 제공합니다. 한 모드는 위치, 깊이, 소멸점을 편집할 수 있는 모드로서 돌출 객체를 생성하는 과정과 매우 비슷합니다. 돌출 도구의 회전 모드는 3D 공간에서 돌출 객체를 회전할 수 있는 모드입니다. 객체 패널을 사용하여 이러한 모든 속성을 편집할 수 있습니다.

주의: 포인터 도구 및 기울이기, 회전 등과 같은 기본 변형 기법을 사용하여 돌출 객체를 조작할 수도 있지만 그렇게 하면 돌출 속성이 영원히 "잠겨 버립니다". 결과 객체의 돌출 속성은 유지되지만, 더 이상 속성을 편집할 수 없습니다.

돌출 객체의 위치, 깊이 또는 소멸점을 편집하려면:

- 1 도구 패널의 팝업 메뉴에서 돌출 도구를 선택합니다.
- 2 돌출 객체를 선택하여 돌출 컨트롤을 나타냅니다.

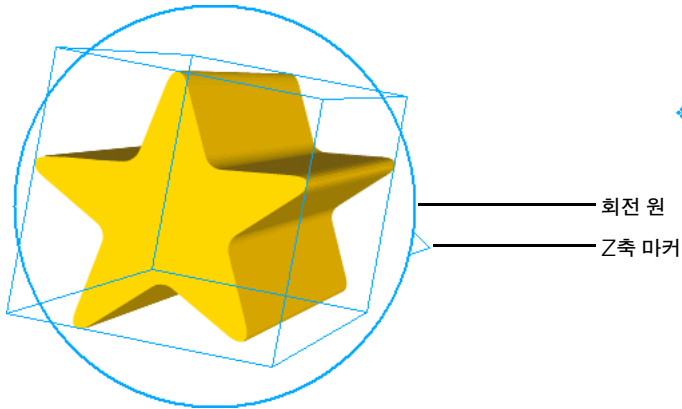


3 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 소멸점은 그대로 두고 객체를 재배치하려면 객체의 중심점을 드래그합니다.
- 돌출의 깊이를 조정하려면 깊이 컨트롤을 드래그합니다.
- 문서 내에서 소멸점을 재배치하려면 소멸점을 드래그합니다.

돌출 객체를 3D 공간에서 회전하려면:

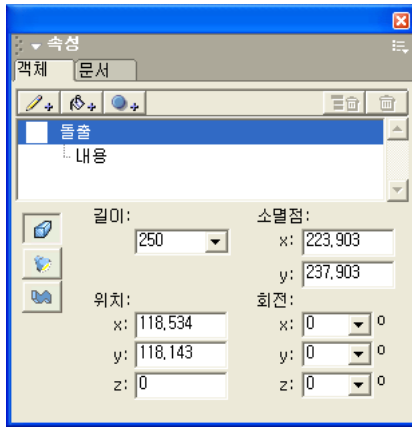
- 1 도구 패널의 팝업 메뉴에서 돌출 도구를 선택합니다.
- 2 돌출 객체를 두 번 클릭하면 회전 원이 나타납니다.



- 3 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - x 또는 y축으로 객체를 회전하려면 회전 원 안쪽으로 드래그합니다.
 - 활성 페이지에 맞춰 객체를 z축으로 회전하려면 회전 원 바깥쪽으로 드래그합니다.
- 4 3D 공간의 편집을 마치려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 도구 패널에서 포인터 도구를 클릭합니다.
 - Tab 키를 누릅니다.
 - 객체를 두 번 클릭합니다.

객체 패널을 사용하여 돌출 객체 편집

객체 패널을 사용하여 돌출의 길이, 소멸점, 위치 및 회전 등을 정밀하게 편집할 수 있습니다.



주의: 포인터 도구 및 기울이기, 회전 등과 같은 기본 변형 기법을 사용하여 돌출 객체를 수정할 수도 있지만 그렇게 하면 돌출 속성이 영원히 "잠겨 버립니다". 결과 객체의 돌출 속성은 모두 유지되지만 더 이상 속성을 편집할 수 없습니다.

객체 패널을 사용하여 돌출을 편집하려면:

1 포인터 도구나 돌출 도구를 사용하여 돌출 객체를 선택합니다.



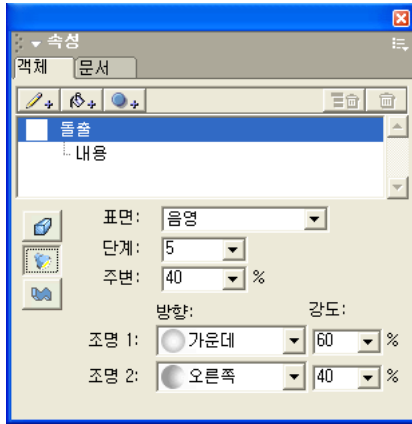
2 객체 패널에서 돌출 단추를 클릭합니다.

3 돌출의 속성을 수정합니다.

- 길이에서 포인트 단위로 값을 입력하여 돌출의 길이를 설정합니다. 최대 길이는 32,000입니다.
- 소멸점에서 활성 페이지에 맞춰 x와 y 좌표를 입력합니다.
- 위치에서 활성 페이지에 맞춰 x, y 및 z 좌표를 입력합니다.
- 회전에서 돌출 객체의 3D 중앙에 맞춰 x, y 및 z 회전 각도를 입력합니다.

돌출 객체의 표면 편집

객체 패널을 사용하여 돌출 객체의 표면 특성을 변경할 수 있습니다. 표면 특성에는 렌더링 방법, 렌더링의 세밀한 정도, 돌출 객체의 밝기 및 그림자에 대한 광원 등이 있습니다.



돌출 객체의 표면 특성을 편집하려면:

- 1 돌출 객체를 선택합니다.



- 2 객체 패널에서 표면 단추를 클릭합니다.

- 3 표면 팝업 메뉴에서 표면 유형을 선택합니다.

음영 없음은 돌출 객체와 동일한 기본 채우기 색상을 사용하여 돌출 면을 만듭니다.

음영은 사실적이고 자연스런 음영이 있는 돌출을 만듭니다.

와이어프레임은 채우기가 없는 돌출을 만듭니다.

그물(망)은 획은 있지만 채우기가 없는 다각형으로 돌출 면을 만듭니다.

가려진 그물(망)은 획과 채우기가 모두 있는 다각형의 돌출 면을 만듭니다.

- 4 단계에서 값을 입력하여 돌출 객체 표면 주위의 굴곡을 렌더링하는 데 사용되는 세밀한 정도를 결정합니다. 값이 클수록 더 부드러워지지만 렌더링이나 인쇄 시간은 더 길어집니다.

설명: 그릴 때 돌출 객체의 다시 그리기 속도를 높이려면 그리는 동안 단계 설정 값을 낮추고 그리기를 마친 다음에는 단계 설정 값을 높입니다.

- 5 주변에서 값을 입력하여 돌출 객체의 전체적인 밝기나 어둡기를 결정합니다. 값이 작을수록 어두운 객체를, 값이 클수록 더 밝은 객체를 만듭니다.

- 6 조명 1과 조명 2의 방향에서 팝업 메뉴를 사용하여 빛의 방향을 선택합니다.

- 7 조명 1과 조명 2의 강도에서 값을 입력하여 광원의 강도를 결정합니다.

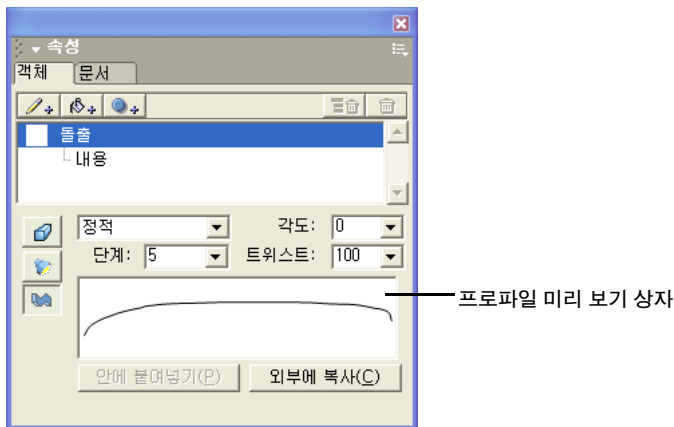
주의: 광원 옵션은 표면 유형이 음영으로 선택된 경우에만 사용할 수 있습니다.

돌출 객체의 프로파일 편집


기본적으로 돌출은 소멸점 쪽으로 직선으로 확장됩니다. 객체 패널에서 각도를 변경하고, 트위스트 값을 주어 소멸점 쪽으로 비틀거나, 돌출의 프로파일 모양을 변경함으로써 돌출을 사용자 정의할 수 있습니다.



객체 패널의 프로파일 미리 보기 상자에 열린 경로를 안에 붙여넣어 돌출 객체의 프로파일 모양으로 사용할 수 있습니다. 모든 열린 경로를 돌출 프로파일로 선택할 수 있지만, 시작점 쪽으로 되돌아오지 않는 경로가 최적의 돌출을 만듭니다.



돌출의 프로파일 모양을 편집하려면:

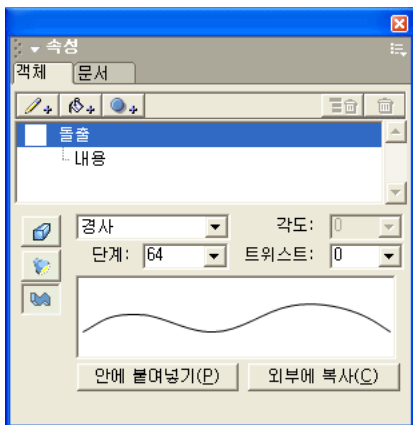
- 1 문서 윈도우에서 열린 경로를 선택합니다.
- 2 편집 > 복사를 선택합니다.
- 3 돌출 객체를 선택합니다.
-  4 객체 패널에서 프로파일 단추를 클릭합니다.
- 5 돌출 유형 팝업 메뉴에서 경사 또는 정적을 선택합니다.
- 6 안에 붙여넣기 단추를 클릭하여 복사한 경로를 돌출 프로파일 모양으로 사용합니다.
- 7 프로파일 미리 보기 상자에 새 프로파일 모양이 표시됩니다.

돌출의 프로파일 속성을 편집하려면:

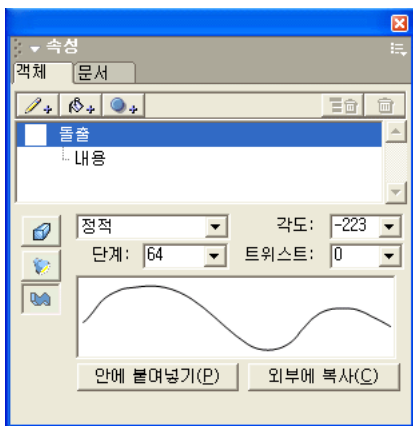
- 1 돌출 객체를 선택합니다.
- 2 객체 패널에서 프로파일 단추를 클릭합니다.
- 3 프로파일 팝업 메뉴에서 프로파일 유형을 선택합니다.

없음은 기본 돌출을 만듭니다.

경사는 객체의 주변 각도를 일치시키면서 객체 주변의 경로 프로파일을 따라 객체를 끌어내리면서 돌출을 만듭니다.



정적은 경로 프로파일의 원래 각도를 유지하면서 객체 주변의 경로 프로파일을 따라 객체를 끌어서 돌출을 만듭니다.

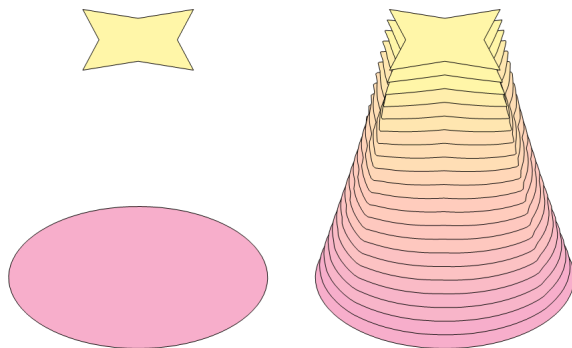


- 4 3단계에서 정적을 선택한 경우 각도 상자에 값을 입력하여 돌출에 적용될 프로파일 경로의 각도를 결정합니다.
- 5 단계에서 값을 입력하여 앞에서 뒤로 표면을 렌더링 시 사용되는 세밀한 정도를 결정합니다. 값을 높게 지정할수록 음영은 더 부드러워지지만 렌더링이나 인쇄 시간은 더 길어집니다.

- 6 트위스트에서 시계 방향 회전 각도의 값을 입력하여 돌출 뒤쪽 면이 회전할 거리를 결정합니다.

블렌드 사용

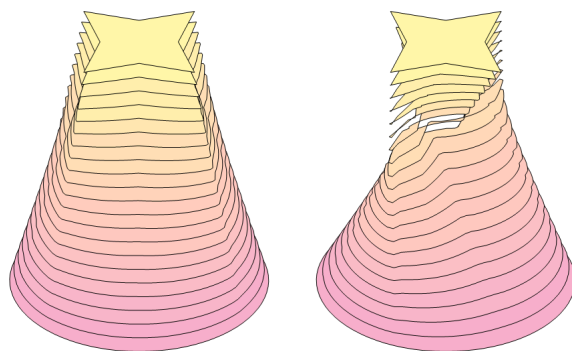
동일한 채우기와 획 유형을 갖는 둘 이상의 경로에서 블렌드를 생성할 수 있습니다. 블렌드는 원본 경로 사이에 일련의 중간 객체를 생성합니다. 누적 순서의 아래 객체에서부터 시작하여 각 중간 객체의 모양, 획 및 채우기가 누적 순서의 맨 위 객체와 점점 비슷해집니다.



FreeHand는 동적으로 조정할 수 있는 라이브 블렌드를 생성합니다. 블렌드를 그룹 해제하면 FreeHand는 라이브 블렌드 객체를 편집 가능한 일반 객체로 변환합니다.

블렌드 도구 또는 객체 패널을 사용하거나 블렌드 그룹의 하위 선택물을 수정하여 블렌드를 수정할 수 있습니다. 이 때 FreeHand는 자동으로 블렌드를 다시 생성합니다.

원본 객체의 선택한 점 사이에 블렌드를 생성할 수 있으며, 이 경우 객체 대 객체 블렌드와는 다른 결과가 생성됩니다. 선택한 점은 중간 블렌드 객체의 모양을 결정합니다. 경로 방향도 블렌드에 영향을 줄 수 있습니다.



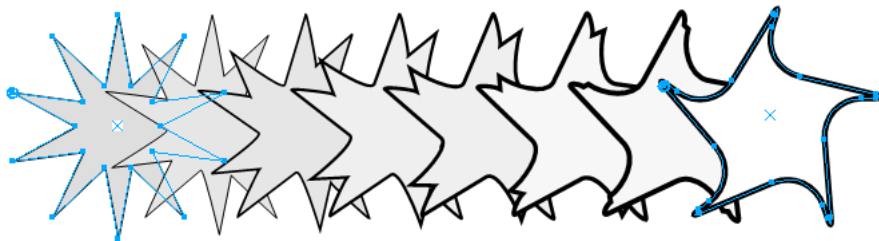
별색 사이의 블렌드는 별색의 농도만을 사용하여 중간 단계를 생성하고 두 개의 분판에 인쇄합니다. 별색 대 배합 블렌드를 인쇄하면 별색 색상은 배합 색상 위에 중복 인쇄되도록 설정됩니다. 별색 대 별색 및 별색 대 배합 블렌드의 단계는 블렌드의 그룹을 해제하면 배합 색상으로 설정됩니다. 이는 호환이 되지 않는 색상 또는 채우기가 선택된 경우나, FreeHand의 이전 버전 또는 블렌드의 별색 색상을 지원하지 않는 Adobe Illustrator와 같은 응용 프로그램으로 블렌드를 내보낼 때에도 일어납니다. 색상에 대한 자세한 내용은 147페이지의 제 5 장 "색상 사용"을 참조하십시오.

기본 채우기와 그라디언트 채우기는 번갈아 블렌드할 수 있습니다. 기타 유형의 채우기에서는 동일한 채우기 유형으로만 블렌드할 수 있습니다. 비트맵 이미지는 블렌드할 수 없습니다.

블렌드 도구 사용

블렌드 도구는 한 객체로부터 다른 객체로 블렌드 "고무 밴드"를 드래그함으로써 블렌드를 손쉽게 생성하고 수정합니다. 화면 상에 보이는 피드백을 통해 블렌드 도구로 드래그할 때 블렌드의 외곽선을 미리 볼 수 있습니다.

또한 블렌드가 그려지는 방식에 영향을 주는 시작 블렌드 점과 끝 블렌드 점을 선택할 수 있습니다. 블렌드 점은 큰 원 모양으로 나타납니다. 블렌드 점(큰 원 모양)을 이동하면 블렌드 모양에 영향을 미칩니다.



블렌드 도구를 사용하여 두 객체에서 블렌드를 생성하려면:



- 1 도구 패널의 팝업 메뉴에서 블렌드 도구를 선택합니다.
- 2 첫 번째 블렌드 객체에서 두 번째 블렌드 객체로 드래그합니다.

블렌드 도구를 사용하여 블렌드에 다른 객체를 추가하려면:

- 1 도구 패널의 팝업 메뉴에서 블렌드 도구를 선택합니다.
- 2 기존의 블렌드 객체에서 추가하려는 객체로 드래그합니다.

블렌드의 시작점 또는 끝점을 수정하려면:

- 1 도구 패널의 팝업 메뉴에서 블렌드 도구를 선택합니다.
- 2 블렌드 객체 상의 한 위치에서 다른 위치로 블렌드 점을 드래그합니다. 드래그할 때 블렌드에는 블렌드 점을 이동했을 때의 영향을 보여주는 화면 미리 보기가 표시됩니다.

블렌드를 수동으로 생성 및 수정

블렌드 도구와 메뉴 명령을 사용하여 복잡한 블렌드를 정밀하게 생성할 수 있습니다.

두 개 이상의 객체에서 수동으로 블렌드를 생성하려면:

1 블렌드할 객체가 올바른 누적 순서로 되어 있는지 확인합니다.

2 객체를 선택합니다.

3 다음 중 한 가지를 수행합니다.



- 윈도우 > 툴바 > 엑스트라 작업을 선택하고, 엑스트라 작업 툴바에서 블렌드 단추를 클릭합니다.
- 수정 > 결합 > 블렌드를 선택합니다.
- 엑스트라 > 생성 > 블렌드를 선택합니다.

객체를 점 대 점으로 블렌드하려면:

1 객체를 선택하고 각 객체 안의 점을 하위 선택합니다.

2 수정 > 결합 > 블렌드를 선택합니다.

객체 패널을 사용하여 블렌드 수정

객체 패널을 사용하여 블렌드 그룹의 단계 수와 기타 옵션을 조정할 수 있습니다.

블렌드를 수정하려면:

1 블렌드를 선택합니다.

2 윈도우 > 객체를 선택하여 객체 패널을 표시합니다.

3 객체 패널의 단계 텍스트 상자에 값을 입력하여 중간 객체의 수를 변경합니다. 단계가 많을수록 블렌드가 더 부드러워집니다.

4 범위 % 텍스트 상자에 비율 값을 입력하여 중간 객체가 시작하고 끝나는 위치를 조정합니다. 처음 텍스트 상자는 단계가 아래쪽 경로에 얼마나 가깝게 놓일 것인지를 조정하며, 마지막 텍스트 상자는 단계가 위쪽 경로에 얼마나 가깝게 놓일지를 결정합니다.

블렌드를 조정하려면:

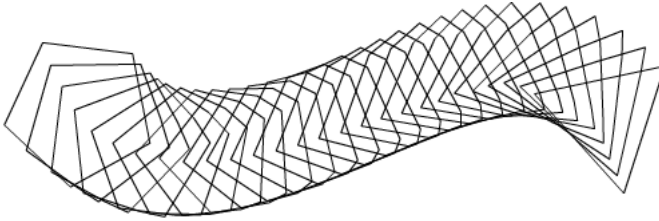
1 그룹 개별 선택 도구를 사용하여 원본 객체 중 하나를 선택합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 객체의 모양을 변경합니다.
- 객체의 경로 방향을 변경합니다.
- 객체의 획이나 채우기 색상을 변경합니다.

블렌드를 경로에 연결

블렌드를 경로와 연결하여 블렌드의 모양과 방향을 조절할 수 있습니다. 블렌드를 경로에 연결하면, 블렌드에 들어 있는 첫 번째 객체의 중심점이 경로의 시작점에 놓이고 마지막 객체의 중심점이 끝점에 놓입니다. 블렌드의 나머지 부분은 경로를 따라 배분됩니다.



기본적으로 블렌드는 경로에서 회전하기 때문에 각 블렌드 객체의 방향은 경로에 따라 바뀝니다. 경로를 하위 선택하고 방향을 전환하여 블렌드를 반대 방향으로 흐르게 할 수 있습니다.

블렌드 도구를 사용하여 블렌드를 경로에 연결하려면:

Alt-드래그(Windows) 또는 option-드래그(Macintosh)하여 블렌드를 경로에 연결합니다.

선택한 블렌드를 선택한 경로에 수동으로 연결하려면:

- 1 수정 > 결합 > 블렌드를 경로에 연결을 선택합니다.
- 2 블렌드를 연결된 경로에 맞추는 방식을 수정하려면 객체 패널의 경로 보기를 선택하여 경로를 표시합니다.
- 3 경로 주위로 블렌드를 회전하려면 객체 패널에서 경로에 회전을 선택합니다. 블렌드를 경로에 나란히 놓으려면 이 옵션을 선택 해제합니다.

경로에서 선택한 블렌드를 제거하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 블렌드와 경로를 분리하려면 수정 > 분할을 선택합니다.
- 경로와 원본 객체를 분리하려면 수정 > 그룹 해제를 선택합니다. 중간 객체는 그대로 그룹화되어 있습니다.

복합 경로와 그룹 블렌드

복합 경로와 그룹 사이에 블렌드를 생성할 수 있습니다. 그룹은 단순한 경로만 포함해야 하고 복합 경로, 이미지, 클리핑 경로 또는 다른 그룹을 포함할 수 없습니다. 양쪽 그룹에 속한 객체는 동일한 유형의 획과 채우기를 가지고 있어야 합니다.

여러 요소가 복합 경로와 그룹의 블렌드 구성에 영향을 줍니다. 최상의 결과를 얻을 수 있도록 다양한 설정을 시험해 보십시오.

선택한 복합 경로와 그룹을 블렌드하려면:

- 1 수정 > 결합 > 블렌드를 선택합니다.
- 2 윈도우 > 객체를 선택하여 객체 패널을 표시합니다.
- 3 객체 패널에서 블렌드 유형을 선택합니다.

보통은 대부분의 블렌드에 적절한 결과를 제공합니다.

수평 및 수직은 선분 경로를 수평이나 수직 부분으로 나누어 겹치지 않은 하위 경로를 가진 복합 경로 사이에 최적의 결과를 제공합니다.

- 4 객체 패널에서 블렌드 순서를 선택합니다.

위치는 위치에 따라 객체를 블렌드합니다.

누적은 누적 순서에 따라 객체를 블렌드합니다.

객체나 경로에 점 추가

객체나 경로에 점을 추가하여 다른 특수 효과를 적용하도록 복잡도를 증가시킬 수 있습니다. 추가된 점은 기존 경로의 모양을 왜곡시키지 않고 경로에 나타납니다.

선택한 객체나 경로에 점을 추가하려면:

- 1 윈도우 > 툴바 > 엑스트라 작업을 선택합니다.
- 2 다음 중 한 가지를 수행하여 경로의 모든 점 쌍 사이에 점을 추가합니다.



- 엑스트라 작업 툴바의 점 추가 단추를 클릭합니다.
- 엑스트라 > 왜곡 > 점 추가를 선택합니다.

객체나 경로 거칠게 나타내기

거칠게 하기 도구를 사용하여 경로나 객체에 거친 효과를 줄 수 있습니다. 거친 효과를 준 경로는 들쭉날쭉하거나 떨리는 듯한 모양으로 보입니다. 불규칙 효과 속성을 사용하여 객체를 완전히 수정하지 않고 손으로 그린 듯한 모양을 생성할 수도 있습니다. 자세한 내용은 196페이지의 "불규칙 효과 속성 사용"을 참조하십시오.

선택한 경로를 수동으로 거칠게 나타내려면:



- 1 도구 패널의 팝업 메뉴에서 거칠게 하기 도구를 선택합니다.
- 2 드래그하여 선택물에 효과를 적용합니다.

선택한 경로 또는 객체를 정밀하게 조정하여 거칠게 나타내려면:

- 1 거칠게 하기 도구가 표시되어 있지 않으면 도구 패널의 팝업 메뉴에서 선택합니다.
- 2 거칠게 하기 도구를 두 번 클릭합니다.
- 3 양에서 인치당 추가할 점의 개수를 0에서 100까지 입력합니다.
- 4 가장자리에서 모서리 점을 사용하여 들쭉날쭉한 가장자리를 생성하려면 거칠게를 선택하고, 곡선 점을 사용하여 부드럽고 손으로 그린 듯한 왜곡된 가장자리를 생성하려면 부드럽게를 선택합니다.
- 5 확인을 클릭합니다.
- 6 경로의 임의의 위치를 클릭하고 드래그합니다. 경로에서 멀리 드래그할수록 경로는 더 거칠어 집니다.



주의: 이 효과를 텍스트에 적용하려면 텍스트를 먼저 선택한 다음 텍스트 > 경로로 변환을 선택합니다.

어안 렌즈 효과 적용

어안 렌즈 효과를 적용하여 경로나 객체를 변경할 수 있습니다. 오목 및 볼록 어안 렌즈 효과는 좌우 대칭 모양에서 쉽게 볼 수 있습니다.

객체에 수동으로 어안 렌즈 효과를 적용하려면:



- 1 도구 패널의 팝업 메뉴에서 어안 렌즈 도구를 선택합니다.
- 2 드래그하여 선택물에 효과를 적용합니다.

선택한 경로나 객체에 정밀한 어안 렌즈 효과를 적용하려면:

- 1 어안 렌즈 도구가 표시되어 있지 않으면 도구 패널의 팝업 메뉴에서 선택합니다.
- 2 어안 렌즈 도구를 두 번 클릭합니다.
- 3 원근감에서 양을 직접 입력하거나 오목(-100) 또는 볼록(100) 사이에서 슬라이더를 드래그합니다. 미리 보기를 통해 왜곡 정도를 볼 수 있습니다.



- 4 확인을 클릭합니다.

객체나 경로 구부리기 또는 팽창시키기

경로의 모양을 구부리거나 팽창시켜 경로나 객체를 변경할 수 있습니다. 수축 효과에서는 고정점을 바깥쪽으로 이동할 때 경로가 안쪽으로 구부러집니다. 팽창 효과에서는 고정점을 안쪽으로 이동할 때 경로가 바깥쪽으로 구부러집니다. 구부리기 효과 속성을 사용하여 객체를 완전히 수정하지 않고 구부러지거나 팽창한 모양을 생성할 수도 있습니다. 자세한 내용은 194페이지의 "구부리기 효과 속성 사용"을 참조하십시오.

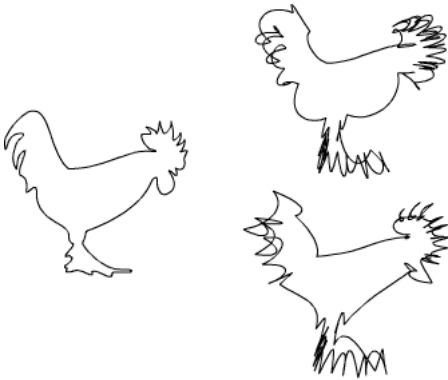
선택한 객체를 수동으로 왜곡하려면:



- 1 도구 패널의 팝업 메뉴에서 구부리기 도구를 선택합니다.
- 2 드래그하여 선택물에 왜곡을 적용합니다.

선택한 경로나 객체를 구부리거나 팽창하려면:

- 1 구부리기 도구가 표시되어 있지 않으면 도구 패널의 팝업 메뉴에서 선택합니다.
 - 2 구부리기 도구를 두 번 클릭합니다.
 - 3 1에서 10까지의 값을 입력하거나 슬라이더를 드래그하여 왜곡의 양을 정합니다. 값이 클수록 왜곡의 정도가 심해집니다.
 - 4 확인을 클릭합니다.
 - 5 마우스 단추를 클릭하여 왜곡의 중심점을 설정하고 드래그합니다.
- 수축 효과를 내려면 위로 드래그하여 고정점을 바깥쪽으로 이동시키면서 경로를 안쪽으로 구부립니다.
 - 팽창 효과를 내려면 아래로 드래그하여 고정점을 안쪽으로 이동시키면서 경로를 바깥쪽으로 구부립니다.



객체에 그림자 추가

그림자는 원본 뒤에 놓인 객체의 복사본으로, 광원이 있는 것처럼 보이게 합니다. 그림자 도구 옵션을 변경하고 그림자를 이동하여 그림자 모양을 사용자 정의할 수 있습니다. 원본 객체와 그림자는 그룹을 형성합니다.

세 가지의 그림자 유형인 딱딱한 가장자리, 부드러운 가장자리, 확대/축소 중 하나를 객체에 추가할 수 있습니다.



딱딱한 가장자리(왼쪽), 부드러운 가장자리(가운데), 확대/축소(오른쪽)

또한 문지르기 도구나 그림자 드롭 라이브 효과를 사용하여 그림자를 생성할 수도 있습니다. 문지르기 도구에 대한 자세한 내용은 220페이지의 "객체 문지르기"를 참조하십시오. 그림자 드롭 효과에 대한 자세한 내용은 198페이지의 "라이브 래스터 효과 적용"을 참조하십시오.

그림자 도구는 비트맵 또는 EPS 이미지, 텍스트 또는 클리핑 경로에 그림자를 적용할 수 없습니다. 텍스트의 경우 객체 패널의 그림자 드롭 효과를 사용하여 그림자를 적용할 수 있습니다. 자세한 내용은 202페이지의 "그림자와 광선 효과 속성 사용"을 참조하십시오.

그림자 옵션을 설정하려면:



1 그림자 도구가 표시되어 있지 않으면 도구 패널의 팝업 메뉴에서 선택합니다.

2 그림자 도구를 두 번 클릭합니다.

3 그림자 대화 상자에서 그림자 유형인 딱딱한 가장자리, 부드러운 가장자리 또는 확대/축소 중 하나를 선택합니다.

4 딱딱한 가장자리 및 부드러운 가장자리 그림자의 경우 채우기 옵션을 선택합니다.

농도는 0%(흰색)부터 100%까지의 원본 객체 색상의 농도로 그림자 색상을 정의합니다.

그림자는 원본 객체 색상에 추가된 검정색의 비율로 그림자 색상을 정의합니다.

색상은 팝업 색상 팔레트를 사용해서 그림자 색상을 설정합니다.

5 부드러운 가장자리 그림자의 경우 색상을 페이드 색상 상자로 드래그하여 그림자의 배경색(기본값은 흰색)을 설정합니다. 부드러운 가장자리 정도를 설정하여 그림자의 가장자리를 페이드 색상으로 부드럽게 합니다. 딱딱한 가장자리인 0부터 완전히 부드러운 가장자리인 100까지 설정할 수 있습니다.

6 확대/축소 그림자의 경우 획 색상과 채우기 색상을 설정합니다.

부드러운 가장자리와 확대/축소 효과에서 그림자 도구는 점증하는 색상을 생성합니다. 부드러운 가장자리나 확대/축소 그림자를 별색, 헥사크롬 또는 RGB 색상을 갖는 객체에 적용하면 점증하는 CMYK 배합 색상이 나옵니다.

7 크기 조절에서 그림자의 크기를 원본에 대한 비율로 지정합니다.

- 8 오프셋에서 x와 y 값을 입력하여 객체에 상대적인 그림자의 오프셋을 설정합니다.
- 9 적용을 클릭하여 그림자 패널을 닫지 않고 결과를 미리 보거나, 확인을 클릭하여 그림자를 적용하고 패널을 닫습니다.

하나 이상의 선택한 객체에 그림자를 추가하려면:

- 1 도구 패널의 팝업 메뉴에서 그림자 도구를 선택합니다.
- 2 클릭하여 그림자를 놓고 드래그하여 이동합니다. 클릭할 때마다 선택한 객체 바로 아래에 그림자가 다시 표시됩니다.

그림자를 선택한 텍스트에 추가하려면:

그림자를 적용하기 전에 텍스트 > 경로로 변환을 선택합니다.

주의: 경로로 변환된 텍스트는 텍스트로 편집할 수 없습니다. 자세한 내용은 285페이지의 "텍스트를 경로로 변환"을 참조하십시오.

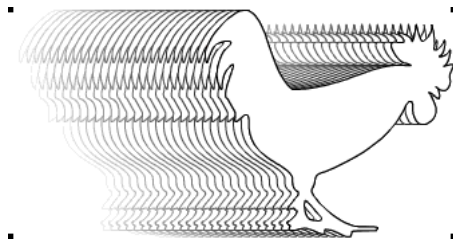
그림자를 클리핑 경로에 추가하려면:

객체를 클리핑 경로로 사용하기 전에 그림자를 객체에 적용합니다.

객체 문지르기

문지르기 도구는 가장자리 색상을 블렌드하는 그림자 효과를 통해 객체의 가장자리를 부드럽게 만듭니다.

문지르기는 원본 객체의 그룹화된 복사본을 생성합니다. 한 번 이상 객체를 문지르면 FreeHand는 그룹에 있는 각 객체의 복사본을 생성합니다. 문지르기 명령이 도구의 용량을 초과하면 오류 메시지가 나타납니다.



문지르기 옵션을 설정하려면:



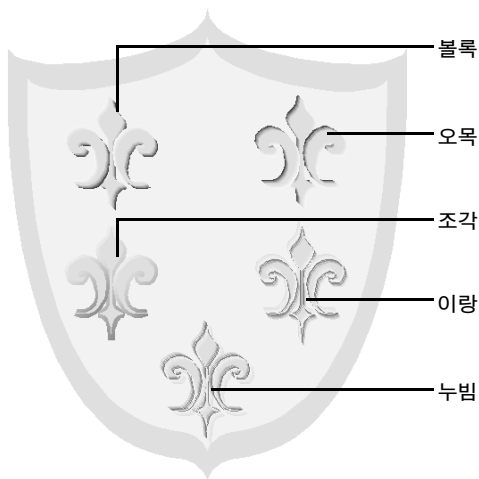
- 1 문지르기 도구가 표시되어 있지 않으면 도구 패널의 팝업 메뉴에서 선택합니다.
- 2 문지르기 도구를 두 번 클릭합니다.
- 3 문지르기의 채우기 색상을 설정하려면 색상 상자를 클릭하고 팝업 색상 팔레트에서 색상을 선택합니다.
- 4 문지르기의 획 색상을 설정하려면 색상 상자를 클릭하고 팝업 색상 팔레트에서 색상을 선택합니다.
그림자 효과를 생성하려면 배경색보다 약간 어두운 농도를 채우기 색상으로 선택하고, 획에는 없음을 선택합니다.
- 5 확인을 클릭합니다.

선택한 객체를 문지르려면:

- 1 도구 패널의 팝업 메뉴에서 문지르기 도구를 선택합니다.
- 2 문지르려는 경로에 포인터를 두고 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 마우스 단추를 누른 상태에서 바깥쪽으로 드래그하여 원본 객체와 선으로 연결된 선택물의 미리 보기를 본 후, 마우스 단추를 놓습니다.
 - Alt(Windows) 또는 option(Macintosh) 키를 누르면서 드래그하면 중심으로부터 바깥쪽으로 문지르는 효과를 내어 부드러운 가장자리를 만듭니다.

객체에 엠보스 효과 주기

엠보스를 사용하여 객체의 가장자리에 두드러져 나타나거나 가라앉아 보이는 3차원 효과를 생성하면 객체가 배경에서 엠보스되어 있는 것처럼 보입니다. 엠보스 엑스트라를 적용하면 블렌드나 문지르기 효과에서처럼 다중 객체가 생성됩니다.



기본, 그라데이션, 패턴 채우기를 가진 닫힌 경로만 엠보스할 수 있습니다.

원본 객체의 속성을 수정하지 않고 엠보싱 모양을 생성하기 위해 객체 패널에서 엠보스 효과를 사용할 수도 있습니다. 자세한 내용은 198페이지의 "라이브 래스터 효과 적용"을 참조하십시오.

선택한 객체를 엠보스하려면:

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 엑스트라 > 생성 > 엠보스를 선택합니다.

주의: 대화 상자를 열지 않고 효과를 적용하려면 Ctrl(Windows) 또는 command(Macintosh) 키를 누르고 엠보스 단추를 클릭합니다.



- 윈도우 > 툴바 > 엑스트라 작업을 선택하여 엑스트라 작업 툴바를 표시하고 엠보스 단추를 클릭합니다.

2 엠보스 대화 상자에서 맨 위에 있는 단추를 클릭하여 볼록, 오목, 조각, 이랑, 누빔 등의 효과 유형을 선택합니다.

3 변화 목록에서 옵션을 선택하여 양각과 객체의 색상이 강조와 그림자를 생성하는 방법을 지정합니다.

대비는 강조에는 경로의 원본 색상 농도를 지정하고, 그림자에는 경로의 원본 색상과 결합된 검정색의 비율을 지정합니다.

색상은 강조와 그림자 색상 상자에서 사용할 색상을 지정합니다.

엠보스 엑스트라는 점증하는 색상을 생성하는 효과를 냅니다. 별색, 헥사크롬, RGB 색상을 갖는 객체에 효과를 적용하면 점증하는 CMYK 배합 색상을 나타냅니다.

4 심도에서 최대 72까지의 값을 입력하거나 슬라이더를 1부터 20까지 드래그하여 효과가 돌출되거나 가라앉아 보이는 거리를 조정합니다.

5 각도에서 값을 입력하거나 다이얼을 드래그하여 광원의 각도를 설정합니다. 각도는 강조와 그림자의 방향에 영향을 줍니다.

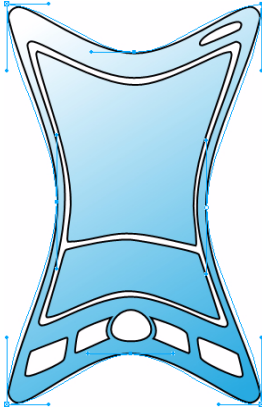
6 부드러운 가장자리를 선택하여 볼록이나 오목 효과의 양각을 블렌드합니다.

적용을 클릭하여 효과를 미리 보거나, 확인을 클릭하여 효과를 적용하고 대화 상자를 닫습니다.

엔벌로프 생성

엔벌로프는 그래픽과 텍스트 블록을 휘어서 왜곡시킵니다. 엔벌로프는 하나 이상의 객체를 휘게 하는 감싸거나 밀폐된 보이지 않는 공간입니다. 엔벌로프 모양을 변경하면 엔벌로프 안에 포함된 객체의 모양에 영향을 줍니다.

엔벌로프를 미리 설정으로 저장하여 나중에 사용할 수 있도록 엔벌로프 설정을 저장할 수 있습니다. 이런 미리 설정은 엔벌로프 툴바에 보관됩니다.



엔벌로프 툴바를 표시하려면:

윈도우 > 툴바 > 엔벌로프를 선택합니다.

선택한 객체에 엔벌로프 효과를 적용하려면:



- 1 윈도우 > 툴바 > 엔벌로프를 선택하여 엔벌로프 툴바를 표시합니다.
- 2 수정 > 엔벌로프 > 생성을 선택하거나, 엔벌로프 툴바의 생성 단추를 클릭합니다.
- 3 엔벌로프를 다른 FreeHand 경로를 수정하는 것처럼 똑같이 수정하고 엔벌로프의 내용에 발
생하는 효과를 봅니다.

다른 경로 변경 도구나 작업을 사용하여 엔벌로프를 수정할 수 있습니다. 예를 들어 엔벌로프 외부의 모서리 점을 드래그하면 안에 든 객체가 해당 방향으로 늘어납니다. 핸들과 점의 조정
에 대한 자세한 내용은 86페이지의 "경로 편집"을 참조하십시오.

엔벌로프 맵을 보려면:

수정 > 엔벌로프 > 맵 표시를 선택하거나, 엔벌로프 툴바에서 맵 표시 단추를 클릭합니다.

경로를 복사하고 이 경로를 다른 객체에 대한 엔벌로프로 사용하려면:

- 1 엔벌로프 객체를 선택하고 편집 > 복사를 선택합니다.
- 2 객체를 선택하고 수정 > 엔벌로프 > 엔벌로프로 붙여넣기를 선택하거나, 엔벌로프 툴바에서
엔벌로프로 붙여넣기 단추를 클릭합니다.

엔벌로프를 경로로 변환하려면:

- 1 엔벌로프 객체를 선택합니다.
- 2 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 수정 > 엔벌로프 > 경로로 복사를 선택합니다.
 - 엔벌로프 툴바에서 경로로 복사 단추를 클릭합니다.
- 3 편집 > 붙여넣기를 선택합니다.

객체에서 엔벌로프를 제거하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 엔벌로프를 제거하지만 객체에 대한 변경은 유지하려면 수정 > 엔벌로프 > 해제를 선택하거나 엔벌로프 툴바에서 해제 단추를 클릭합니다.
- 엔벌로프를 제거하고 객체에 대한 변경도 제거하려면 수정 > 엔벌로프 > 제거를 선택하거나 엔벌로프 툴바에서 제거 단추를 클릭합니다.

엔벌로프 효과를 미리 설정으로 저장하려면:

- 1 엔벌로프가 적용된 객체를 선택합니다.
- 2 수정 > 엔벌로프 > 미리 설정으로 저장을 선택하거나, 엔벌로프 툴바에서 미리 설정으로 저장 단추를 클릭합니다.
- 3 새 엔벌로프 대화 상자의 이름 텍스트 상자에 미리 설정에 대한 이름을 입력하고 확인을 클릭합니다.

엔벌로프 설정은 Windows의 경우 사용자 특정 Application Data 폴더 내의 Macromedia/FreeHand MX/11/Korean/Settings/Envelope 폴더에 Envelope.set 파일로 저장되고, Macintosh의 경우 Application Support 폴더 내의 Macromedia/FreeHand MX/11/English/Settings/Envelope 폴더에 Envelopes로 저장되어 있습니다.

주의: 사용자 특정 Application Data 폴더나 Application Support 폴더의 위치는 사용자의 운영 체제에 따라 다를 수 있습니다. 이 폴더를 찾는 방법에 대한 내용은 운영 체제 설명서를 참조하십시오.

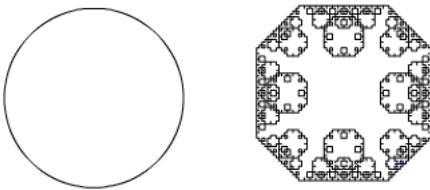
엔벌로프 미리 설정을 삭제하려면:

- 1 엔벌로프가 적용된 객체를 선택합니다.
- 2 수정 > 엔벌로프 > 미리 설정 삭제를 선택하거나, 엔벌로프 툴바에서 미리 설정 삭제 단추를 클릭합니다.

주의: Envelope 설정 파일을 삭제하면 사용자 정의한 모든 엔벌로프 미리 설정이 제거됩니다.

패턴 생성

엑스트라 작업이나 도구를 사용하여 단순한 패턴이나 복잡한 패턴을 생성할 수 있습니다. 프랙털화 명령은 복잡한 정방형 모양의 패턴을 생성합니다. 거울 엑스트라 도구는 기존 경로를 반사시켜 새 패턴을 생성합니다.



원(왼쪽) 및 프랙털화 명령을 10번 적용한 원(오른쪽)

프랙털화 명령을 사용하여 패턴을 생성하려면:

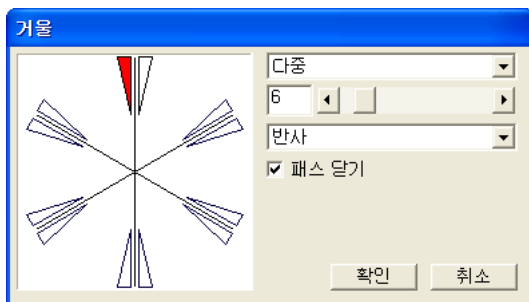
- 1 객체를 선택합니다.
- 2 윈도우 > 툴바 > 엑스트라 작업을 선택합니다.
- 3 프랙털화 단추를 클릭합니다.



프랙털화를 적용할 때마다 선택한 객체의 점 개수를 약 두 배로 증가시킵니다. 이것은 파일 크기를 증가시킬 수 있습니다.

거울 도구 옵션을 설정하려면:

- 1 윈도우 > 툴바 > 엑스트라 도구를 선택합니다.
- 2 엑스트라 도구 툴바에서 거울 단추를 두 번 클릭합니다.
- 3 거울 대화 상자에서 객체를 반사할 축을 선택합니다.
 - 수평은 위에서 아래로 반사합니다.
 - 수직은 왼쪽에서 오른쪽으로 반사합니다.
 - 수평과 수직은 한 번에 수평과 수직 방향 모두로 반사합니다.
 - 다중은 다중 축 주위로 반사합니다.



- 4 다중을 선택하면 추가 옵션을 선택합니다.
 - 객체가 그 주위로 반사할 축의 개수를 설정합니다. (슬라이더를 사용하여 1에서 50까지 지정하거나, 직접 입력하면 1에서 100까지의 값을 입력할 수 있습니다.)
 - 경로와 반사물을 모두 증가시키려면 반사를 선택하고, 경로만 증가시키려면 회전을 선택합니다.
- 5 경로 단기를 선택하여 일반 환경 설정에서 설정한 물리기 거리 안에 있는 끝점을 포함한 모든 열린 경로를 닫습니다. 경로를 열린 채로 유지하려면 이 옵션을 선택 해제합니다.
- 6 확인을 클릭합니다.

거울 엑스트라 도구 옵션을 지정하여 패턴을 생성하려면:

- 1 경로, 텍스트 컨테이너 또는 이미지를 선택합니다.

주의: 전체 경로, 텍스트 컨테이너 또는 이미지를 선택해야 합니다. 경로의 일부 점만 선택해도 거울 엑스트라 작업을 위해 전체 경로가 선택되어 있을 것입니다.

- 2 윈도우 > 툴바 > 엑스트라 도구를 선택합니다.

- 3 엑스트라 도구 툴바에서 거울 단추를 클릭합니다.

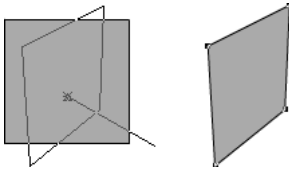
- 4 포인터를 드래그하여 선택한 경로와 반사물 사이의 중간점이나 반사물 그룹의 중심점을 지정해서 반사물을 지정합니다. 키라인은 포인터를 놓았을 때 각 반사물의 위치를 보여줍니다.

드래그할 때 보조키를 사용하여 다음과 같이 반사를 조정할 수 있습니다.

- 커서를 키라인 주위로 회전하려면 Alt(Windows) 또는 option(Macintosh) 키를 누릅니다.
- 회전을 45도 증분으로 제한하려면 Alt+Shift(Windows) 또는 option+shift(Macintosh)를 누릅니다.
- 다중 거울을 설정할 때 반사와 회전 사이를 전환하려면 위 또는 아래 화살표 키를 누릅니다.
- 다중 거울을 설정할 때 축 개수를 증가하거나 감소시키려면 왼쪽 또는 오른쪽 화살표 키를 누릅니다.

3D 회전 사용

3D 회전 도구는 2차원(2D) 객체에 간단한 3D 회전을 적용합니다. 돌출 도구를 사용하여 3D 공간에서 객체를 회전할 수도 있습니다(자세한 내용은 205페이지의 "객체 돌출"을 참조하십시오).



3D 회전 옵션을 설정하려면:



- 1 3D 회전 도구가 표시되어 있지 않으면 도구 패널의 팝업 메뉴에서 선택합니다.

- 2 3D 회전 도구를 두 번 클릭합니다.

- 3 회전의 조절 수준에 따라 기본 또는 고급을 선택합니다.

- 4 회전 위치 팝업 메뉴에서 회전 지점을 선택합니다.

마우스 클릭은 마우스로 클릭한 곳에서 회전합니다.

선택물 중심은 선택한 객체의 중심에서 회전합니다.

무게 중심은 객체의 시각적 중심을 사용하여 회전합니다.

원점은 객체의 왼쪽 아래 모서리에서 회전합니다.

- 5 거리에 값을 입력합니다. 또는 슬라이더를 왼쪽(작은 수)으로 드래그하여 3D 회전 효과를 최대한으로 하거나 오른쪽(큰 수)으로 드래그하여 효과를 최소화 합니다.

6 고급 옵션을 선택한 경우 투영 위치나 소멸점 위치를 선택합니다.

마우스 클릭은 마우스를 클릭한 위치까지 투영을 확장합니다.

선택물 중심은 선택한 객체 뒤를 투영 중심으로 만듭니다.

무게 중심은 객체의 시각적 중심 뒤를 투영 중심으로 만듭니다.

원점은 객체의 왼쪽 아래 모서리를 투영의 시작 부분으로 만듭니다.

X/Y 좌표는 투영에 사용할 x와 y 좌표를 입력할 수 있습니다. 기본값은 마우스의 마지막 좌표값입니다.

선택한 객체를 3D 공간에서 회전하려면:

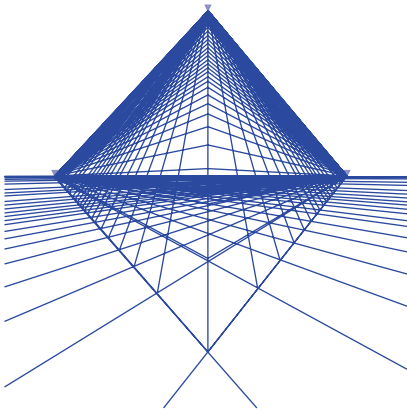


1 도구 패널의 팝업 메뉴에서 3D 회전 도구를 선택합니다.

2 객체를 클릭하고 드래그하여 회전합니다. 회전을 45도 증분으로 제한하려면 Shift 키를 누릅니다.

투시 생성

투시 격자에 객체를 첨부하여 원근감을 추가할 수 있습니다. 투시 격자는 각 면에 소멸점, 수평선, 격자선을 가진 한 점, 두 점, 세 점 투시를 정의할 수 있는 인쇄되지 않는 선 배열입니다. 투시 격자는 엔벌로프를 생성하며, 격자에서 이동하면 자동으로 조정됩니다.



투시 도구를 사용하여 격자에 객체를 첨부하고 격자 주위로 객체를 이동할 수 있습니다. 투시 도구를 사용하여 이동한 객체는 격자로 이동할 때 새로운 모양을 취합니다. 포인터 도구나 화살표 키를 사용하여 객체를 이동하면 객체가 격자에서 분리됩니다.

투시 격자에 객체 첨부

투시 격자에 객체를 첨부하여 객체를 3차원 모양으로 만들려면 투시 격자를 표시한 다음 투시 도구를 사용합니다. 객체는 투시 격자에서 해제된 다음에도 투시 속성을 유지합니다.

투시 격자에 객체를 첨부하려면:

1 보기 > 투시 격자 > 표시를 선택하여 기본 투시 격자를 표시합니다.

투시 격자 편집에 대한 내용은 230페이지의 "투시 격자 편집"을 참조하십시오.

2 도구 패널의 팝업 메뉴에서 투시 도구를 선택합니다.

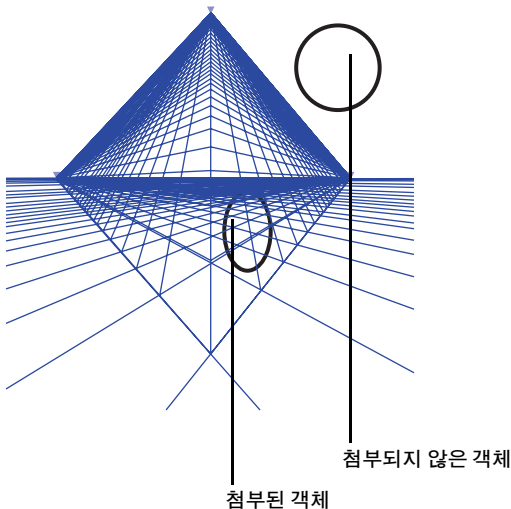
3 격자에 첨부할 객체를 선택하고, 객체를 투시 격자의 원하는 영역으로 드래그합니다. 마우스 단추를 아직 놓지 마십시오.

4 마우스 단추를 누른 상태에서 객체를 첨부할 투시 격자의 위치에 대응하는 화살표 키를 누릅니다.

- 하나의 소멸점만 가진 투시 격자의 경우 왼쪽 또는 오른쪽 화살표 키를 누르면 객체를 수직 격자에 첨부하고, 위 또는 아래 화살표 키를 누르면 객체를 수평 격자에 첨부합니다.

- 하나 이상의 소멸점을 가진 투시 격자의 경우 왼쪽 또는 오른쪽 화살표 키를 눌러 객체를 각각 왼쪽 또는 오른쪽 격자에 첨부합니다. 위 화살표 키를 누르면 객체를 오른쪽 소멸점에 해당하는 바닥 격자에 첨부합니다. 아래 화살표 키를 누르면 객체를 왼쪽 소멸점에 해당하는 바닥 격자에 첨부합니다.

5 마우스 단추를 놓습니다.



투시 격자에서 객체를 이동하려면:

1 도구 패널의 팝업 메뉴에서 투시 도구를 선택합니다.

2 다음 방법을 사용하여 객체의 위치를 변경합니다.

- 객체를 투시 격자의 새 위치로 드래그합니다.

- 객체를 투시 격자선으로 제한하여 이동하려면 객체를 Shift-드래그합니다.

- 격자를 이동하고 첨부된 모든 객체를 복제하려면 Alt+Shift(Windows) 또는 option+shift(Macintosh)를 누르고 격자를 드래그합니다.

주의: 보기 > 격자 > 격자에 물리기가 선택되어 있으면 포인터 도구로 이동한 객체는 투시 격자에 물리지만, 자동으로 투시 모양을 갖지는 않습니다.

투시 격자에 있는 객체를 수평이나 수직으로 뒤집으려면:

- 1 투시 도구로 객체를 클릭합니다. 마우스 단추를 아직 놓지 마십시오.
- 2 마우스 단추를 누른 상태에서 스페이스바를 눌러 벽면의 격자 객체를 수평으로 뒤집거나 바닥 격자 객체를 수직으로 뒤집습니다.
- 3 마우스 단추를 놓습니다.

투시 격자의 객체 크기를 줄이려면:

- 1 투시 도구로 객체를 선택합니다.
- 2 마우스 단추를 누른 상태에서 키보드의 다음 키 중 하나를 눌러 객체를 표시된 방향으로 1 픽셀씩 줄입니다.
 - 폭과 높이에 대해서는 1 키를 누릅니다.
 - 폭에 대해서는 3 키를 누릅니다.
 - 높이에 대해서는 5 키를 누릅니다.

투시 격자의 객체 크기를 늘리려면:

- 1 투시 도구로 객체를 선택합니다.
- 2 마우스 단추를 누른 상태에서 키보드의 다음 키 중 하나를 눌러 객체를 표시된 방향으로 1 픽셀씩 확대합니다.
 - 폭과 높이에 대해서는 2 키를 누릅니다.
 - 폭에 대해서는 4 키를 누릅니다.
 - 높이에 대해서는 6 키를 누릅니다.

투시 격자에서 객체를 분리하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 투시 속성을 없애려면 보기 > 투시 격자 > 투시 제거를 선택합니다.
- 투시 속성을 유지하려면 보기 > 투시 격자 > 투시와 함께 해제를 선택합니다.

투시 격자에서 텍스트 편집

텍스트 편집기를 사용하여 투시 격자에 첨부한 텍스트를 편집할 수 있습니다. 투시가 유지된 상태에서 투시 격자에서 텍스트를 해제하면(보기 > 투시 격자 > 투시와 함께 해제) 텍스트는 그룹화된 경로로 변환되어 더 이상 텍스트로 편집할 수 없습니다.

투시 격자에 첨부된 텍스트를 편집하려면:



- 1 도구 패널의 팝업 메뉴에서 투시 도구를 선택합니다.
- 2 Ctrl+Alt(Windows) 또는 command+option(Macintosh)을 누르고 텍스트를 두 번 클릭합니다.
- 3 텍스트 편집기에서 텍스트를 편집합니다. 적용을 클릭하여 텍스트 편집기를 닫지 않고 변경하거나, 확인을 클릭하여 변경을 적용한 후 텍스트 편집기를 닫습니다.

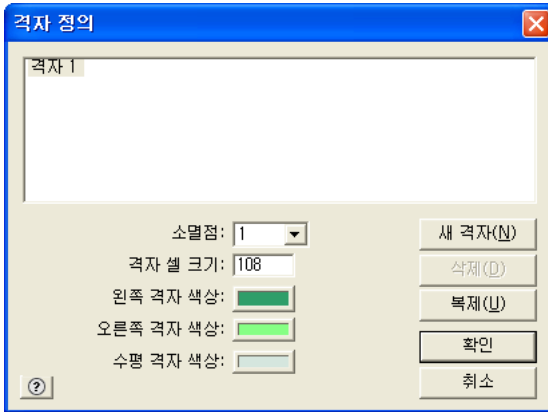
투시 격자 편집

격자 정의 명령을 사용하여 새 투시 격자를 정의하고, 격자를 편집하고, 사용자 정의 격자 설정을 저장할 수 있습니다. 격자 속성은 언제든지 변경할 수 있습니다.

투시 격자의 속성은 3차원 객체의 모양을 결정합니다. 소멸점 개수와 위치 및 격자 셀 크기를 정의하여 관찰자의 투시를 변경할 수 있습니다.

새 투시 격자를 생성하려면:

- 1 보기 > 투시 격자 > 격자 정의를 선택하여 격자 정의 패널을 엽니다.



- 2 새 격자를 클릭하여 새 격자를 생성하거나, 복제를 클릭하여 기존 격자를 복사합니다.
- 3 격자의 이름을 변경하려면 목록에서 격자 이름을 선택한 다음 새 이름을 입력합니다. 기존 격자 이름은 사용할 수 없습니다.
- 4 소멸점에서 팝업 메뉴를 사용하여 1, 2, 3 중 하나를 선택합니다.
- 5 격자 셀 크기의 값을 입력합니다. 이 값은 이 문서에 지정된 측정 단위를 사용합니다.
- 6 격자 색상을 변경하려면 왼쪽, 오른쪽, 수평 격자 색상 견본을 클릭하고, 색상 팔레트에서 새 색상을 선택합니다.
- 7 격자 정의를 완료했으면 확인을 클릭합니다.

기존 격자를 편집하려면:

- 1 보기 > 투시 격자 > 격자 정의를 선택합니다.
- 2 격자 정의 대화 상자에서 수정할 격자를 선택합니다.
- 3 격자 설정을 변경하고 확인을 클릭합니다.

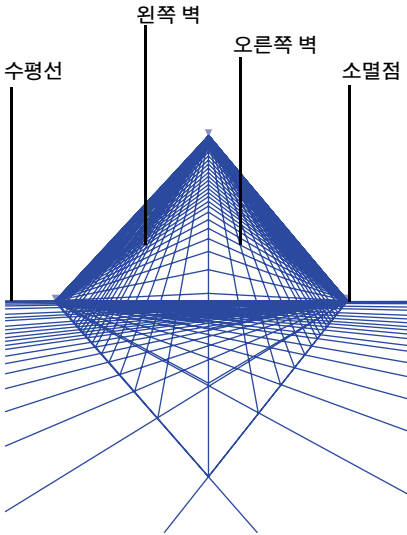
격자를 삭제하려면:

- 1 보기 > 투시 격자 > 격자 정의를 선택합니다.
- 2 격자 이름을 선택하고 삭제를 클릭합니다.

격자 목록의 격자를 대체하려면 원하지 않는 격자를 삭제하고 새 격자를 생성합니다.

격자의 각도와 방향을 변경하려면:

- 1 도구 패널의 팝업 메뉴에서 투시 도구를 선택합니다.
- 2 격자선을 드래그하여 조정합니다. 포인터 옆의 작은 화살표는 포인터가 활성 영역에 있다는 것을 나타냅니다.



- 3 다음과 같은 방법으로 격자를 조정합니다.



- 특정 소멸점과 관련된 격자를 숨기거나 표시하려면 소멸점을 두 번 클릭합니다. 소멸점 위치를 표시하는 작은 화살표는 그대로 있습니다.



- 격자 바닥을 숨기거나 표시하려면 수평선을 두 번 클릭합니다. 하나의 선이 남아서 수평 위치를 보여줍니다.

기존 격자를 수정하여 새 격자를 생성하려면:

Alt(Windows) 또는 option(Macintosh) 키를 누른 상태에서 투시 도구로 격자를 드래그합니다.

새 투시 격자는 일련 번호가 붙은 기본 이름(예: 격자 2)으로 격자 정의 대화 상자에 나타납니다.

제 8 장

문자 사용

Macromedia FreeHand MX 문서에 놓이는 텍스트는 텍스트 블록에 배치됩니다. 문서 내 텍스트의 모양을 조절하기 위해 텍스트와 텍스트 블록을 다양한 방식으로 조작할 수 있습니다. 문자 사양을 정밀하게 조절하고 텍스트와 텍스트 블록에 획과 채우기 색상을 적용할 수 있습니다. 열과 행 및 표에 있는 문자의 포맷을 지정할 수 있습니다. 텍스트를 객체 내부 또는 경로를 따라 놓거나, 텍스트 블록에 인라인 그래픽을 배치할 수도 있습니다.

페이지에 있는 텍스트를 올바르게 표시하고 인쇄하려면 PostScript나 TrueType 글꼴을 사용하는 것이 좋습니다. 자세한 내용은 381페이지의 "글꼴 인쇄"를 참조하십시오.

텍스트 생성

FreeHand에서는 텍스트 도구로 클릭 또는 드래그하여 텍스트 블록을 생성한 다음 텍스트 블록 내에 텍스트를 입력하면 텍스트가 생성됩니다.

FreeHand에서 새로 입력한 텍스트는 객체 패널의 기본 텍스트 속성이나 스타일 패널의 현재 선택된 텍스트 스타일로 포맷이 지정됩니다. 텍스트 사양 변경에 대한 내용은 248페이지의 "정밀한 문자 사양 설정"을 참조하십시오.

기본적으로 텍스트 도구로 클릭하면 텍스트를 입력할 때 확장되는 자동 확장 텍스트 블록이 생성됩니다. 텍스트 환경 설정에서 이 비헤이비어를 변경할 수 있습니다. 텍스트 도구로 드래그하면 텍스트가 다음 행으로 자동 줄 바꿈되는 고정 크기 텍스트 블록이 생성됩니다. 자세한 내용은 234페이지의 "텍스트 블록 사용"을 참조하십시오.

텍스트 도구를 사용하여 텍스트를 생성하거나 선택할 때 텍스트 눈금자가 나타납니다. 텍스트 눈금자 숨기기에 대한 내용은 238페이지의 "텍스트 선택"을 참조하십시오.

텍스트를 생성하려면:

1 도구 패널에서 텍스트 도구를 클릭합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 자동 확장 텍스트 블록을 생성하려면 문서 윈도우 안을 클릭하여 텍스트를 입력합니다. 행을 분리하려면 Enter(Windows) 또는 return(Macintosh) 키를 누릅니다.
- 고정 크기 텍스트 블록을 생성하려면 문서 윈도우에서 드래그하여 나타나는 텍스트 블록에 입력을 시작합니다. 텍스트는 텍스트 블록 내에서 자동 줄 바꿈되고, Enter(Windows) 또는 return(Macintosh) 키를 누르면 새 단락이 생성됩니다.
- 새 텍스트 블록을 생성할 때 텍스트 편집기를 열려면 텍스트 도구가 선택된 상태에서 Alt(Windows) 또는 option(Macintosh) 키를 누른 채 문서 윈도우 안을 클릭합니다. 텍스트 편집기에 대한 자세한 내용은 241페이지의 "텍스트 편집기 사용"을 참조하십시오.
- 기존의 텍스트 블록에 텍스트를 추가하려면 텍스트 블록 내에서 원하는 위치를 클릭하고 입력을 시작합니다.

3 텍스트 입력을 끝내려면 텍스트 블록의 밖을 클릭합니다.

주의: 기본적으로 텍스트 도구는 텍스트 블록 생성 후 포인터 도구로 복귀되고 텍스트 블록 밖으로 포인터가 이동됩니다. 이 비헤이비어를 변경하려면 Ctrl+U(Windows) 또는 command+U(Macintosh)를 누른 다음 텍스트 탭을 클릭하고 텍스트 도구가 포인터로 복귀 옵션을 선택 해제합니다.

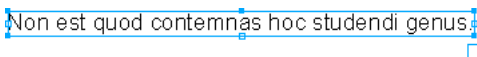
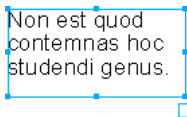
텍스트 블록 사용

FreeHand의 다른 객체와 마찬가지로 텍스트 블록을 조작할 수 있습니다. 텍스트 블록은 이동, 삭제 및 크기 조절이 가능합니다. 또한 고정 크기 텍스트 블록을 자동 확장 텍스트 블록으로 또는 그 반대로 전환할 수 있습니다.

고정 크기 텍스트 블록은 고정 폭, 고정 높이 또는 둘 모두의 크기를 고정할 수 있습니다. 선택되어 있는 상태에서 고정 폭 텍스트 블록은 속이 채워진 측면 선택 핸들을 갖게 되고, 고정 높이 텍스트 블록은 속이 채워진 중앙 아래 핸들을 갖게 됩니다. 모서리 선택 핸들을 드래그하여 고정 크기 텍스트 블록의 크기를 조절할 수 있습니다.

자동 확장 텍스트 블록은 속이 빈 측면 선택 핸들이나 중앙 아래 핸들 또는 두 핸들 모두를 갖습니다.

선택한 텍스트 블록의 오른쪽 아래 모서리에 사각형 모양의 링크 상자가 나타납니다. 고정 크기 텍스트 블록에 표시할 수 있는 것보다 많은 텍스트가 포함되면 링크 상자에 점이 나타나 텍스트 제한 초과를 표시합니다. (자동 확장 텍스트 블록은 텍스트가 입력되면서 확장되기 때문에 초과되는 일이 없습니다.) 텍스트 블록을 링크하여 한 블록에서 다른 블록으로 텍스트가 흐르도록 할 수 있습니다. 239페이지의 "텍스트 블록 링크"를 참조하십시오.



고정 크기 텍스트 블록과 자동 확장 텍스트 블록

텍스트 블록에 획과 채우기 색상을 적용할 수 있습니다(267페이지의 "텍스트와 텍스트 블록에 색상 적용" 참조). 회전, 기울이기, 크기 조절 등의 변형을 적용할 수 있을 뿐 아니라 적용한 변형을 제거할 수도 있습니다(197페이지의 "변형 효과 속성 사용" 참조). 텍스트 블록을 복제 또는 그룹화(119페이지의 "객체 그룹화" 참조)하거나, 다른 레이어에 배치(287페이지의 "레이어 사용" 참조)할 수 있습니다.

텍스트 블록에 라이브 효과를 적용할 수도 있습니다. 라이브 효과는 텍스트 블록에만 적용되며, 블록 안의 텍스트에는 적용되지 않습니다. 라이브 효과에 대한 자세한 내용은 193 페이지의 제 7 장 "특수 효과"를 참조하십시오.

텍스트 블록에 적용된 변형을 제거하려면:

1 포인터 도구를 사용하여 텍스트 블록을 선택합니다.

2 텍스트 > 변형 제거를 선택합니다.

변형의 이동 하위 메뉴 옵션을 제외한 수정 > 변형의 모든 하위 메뉴 옵션 또는 도구 패널의 변형 도구를 사용하여 적용된 모든 변형이 제거됩니다.

주의: 객체 패널에서 적용한 라이브 효과는 제거되지 않습니다.

텍스트 블록 이동, 삭제 및 크기 조절

문서나 페이지에서 텍스트 블록을 이동하고, 선택된 텍스트 블록이나 비어 있는 모든 텍스트 블록을 삭제할 수 있습니다. 모서리 선택 핸들을 드래그하여 고정 크기 텍스트 블록의 크기를 조절할 수 있습니다. 미리 보기 모드로 작업할 때에는 텍스트 블록의 선택 강조를 켜거나 끌 수 있습니다. 자세한 내용은 294페이지의 "레이어 강조 색상 사용"을 참조하십시오.

텍스트 블록을 이동하거나 삭제하려면:

1 포인터 도구를 사용하여 텍스트 블록을 선택합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 텍스트 블록을 이동하려면 드래그합니다.
- 텍스트 블록을 삭제하려면 Delete 키를 누르거나 편집 > 지우기를 선택합니다. 비어 있는 자동 확장 텍스트 블록을 삭제하려면 블록을 선택 해제합니다.

페이지나 문서에 있는 모든 빈 텍스트 블록을 삭제하려면:

엑스트라 > 삭제 > 빈 텍스트 블록을 선택합니다. 문서 내의 빈 텍스트 블록이 모두 제거됩니다.

고정 크기 텍스트 블록의 크기를 조절하려면:

- 1 포인터 도구를 선택합니다.
- 2 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 텍스트 블록의 크기를 조절하려면 모서리 선택 핸들을 드래그합니다. 컨테이너 내의 텍스트가 새 크기에 맞추어 조정됩니다.
 - 폭과 높이에 비례하여 텍스트 블록의 크기를 조절하려면 모서리 핸들을 대각선으로 Shift-드래그합니다. 컨테이너 내의 텍스트가 새 크기에 맞추어 조정됩니다.
 - 텍스트 블록과 글꼴의 크기를 조절하려면 Alt(Windows) 또는 option(Macintosh) 키를 누르고 모서리 핸들을 드래그합니다.
 - 폭과 높이에 비례하여 텍스트 블록과 글꼴의 크기를 조절하려면 Shift+Alt(Windows) 또는 shift+option(Macintosh)을 누르면서 모서리 핸들을 드래그합니다.
 - 텍스트 블록의 크기를 텍스트에 맞추어 줄이려면 포인터 도구로 텍스트 블록의 오른쪽 아래 모서리에 있는 링크 상자를 두 번 클릭합니다.

고정 크기 또는 자동 확장 텍스트 블록 변환

텍스트 도구를 클릭하면 기본적으로 자동 확장 텍스트 블록이 생성됩니다. 텍스트 도구를 클릭할 때 고정 크기 텍스트 블록을 생성하도록 도구의 기본 비헤이비어를 변경할 수 있습니다. 일단 텍스트 블록이 생성되면 고정 크기에서 자동 확장으로 또는 그 반대로 변환할 수 있습니다.

텍스트 도구로 생성되는 텍스트 블록의 유형을 지정하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 텍스트 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 텍스트 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Text 범주를 클릭합니다.
- 2 클릭하여 텍스트 블록을 생성할 때의 비헤이비어를 선택합니다.
 - 텍스트 도구로 클릭할 때 자동 확장 텍스트 블록을 생성하려면 새 텍스트 컨테이너 자동 확장(기본 설정)을 선택합니다.
 - 텍스트 도구로 클릭할 때 고정 크기 텍스트 블록을 생성하려면 새 텍스트 컨테이너 자동 확장을 선택 해제합니다.

텍스트 블록을 자동 확장 또는 고정 크기로 변환하려면:

- 1 포인터 도구로 텍스트 블록을 선택합니다.
- 2 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 텍스트 블록을 자동 확장에서 고정 폭으로 또는 그 반대로 변환하려면 텍스트 블록의 측면 핸들(모서리 핸들이 아님)을 두 번 클릭합니다. 속이 채워진 측면 핸들은 텍스트 블록이 고정 폭임을 표시합니다. 속이 빈 측면 핸들은 텍스트 블록이 자동 확장임을 표시합니다.
 - 텍스트 블록을 자동 확장에서 고정 높이로 또는 그 반대로 변환하려면 텍스트 블록의 아래 핸들(모서리 핸들이 아님)을 두 번 클릭합니다. 속이 채워진 중앙 아래 핸들은 텍스트 블록이 고정 높이임을 표시합니다. 속이 빈 아래 중앙 핸들은 텍스트 블록이 자동 확장임을 표시합니다.

여러 텍스트 블록을 고정 크기 또는 자동 확장으로 변환하려면:

- 1 포인터 도구를 사용하여 변환할 텍스트 블록을 Shift-클릭합니다.
- 2 객체 패널이 표시되지 않은 경우 윈도우 > 객체를 선택합니다.
- 3 객체 패널의 옵션에서 다음 중 한 가지를 수행합니다.



- 고정 크기 텍스트 블록을 자동 확장 텍스트 블록으로 변환하려면 폭 단추를 클릭하여 블록의 폭을 자동 확장으로 설정하고, 높이 단추를 클릭하여 블록의 높이를 자동 확장으로 설정합니다.
- 자동 확장 텍스트 블록을 고정 크기 텍스트 블록으로 변환하려면 폭 단추를 선택 해제하여 블록의 폭을 현재 크기로 고정시키고, 높이 단추를 선택 해제하여 블록의 높이를 현재 크기로 고정시킵니다.

텍스트 가져오기

FreeHand에서는 텍스트 포맷을 그대로 유지한 RTF(서식 있는 텍스트) 파일과 비포맷의 ASCII 텍스트 파일(일반 텍스트)을 가져올 수 있습니다. 시스템에 없는 글꼴 및 글꼴 스타일이 포함된 텍스트를 가져올 경우 찾을 수 없는 글꼴 대화 상자가 나타나 대체 글꼴 및 글꼴 스타일을 선택하도록 합니다. 자세한 내용은 65페이지의 "글꼴 대체 처리"를 참조하십시오.

주의: 사용자 정의 탭 채움선, 사용자 정의 취소선 또는 사용자 정의 밑줄 효과가 있는 RTF 텍스트를 가져올 경우 효과가 변경됩니다. 외곽선, 아래 첨자, 위 첨자 효과는 가져올 수는 있지만 내보낼 수는 없습니다.

텍스트를 드래그하거나 복사하고 붙여넣기하여 다른 응용 프로그램에서 해당 텍스트를 가져올 수도 있습니다. 일단 텍스트를 가져오면 FreeHand 내의 다른 텍스트와 마찬가지로 편집할 수 있습니다. 자세한 내용은 240페이지의 "텍스트 편집"을 참조하십시오.

인라인 그래픽이 포함된 텍스트 파일이나 텍스트를 내보내는 방법에 대한 내용은 359페이지의 "텍스트 내보내기"를 참조하십시오.

FreeHand의 영문판은 일부 아시아권 언어에서 사용되는 더블 바이트 텍스트를 지원하지 않습니다. 더블 바이트 텍스트를 가져올 때 FreeHand 영문판은 텍스트 블록을 회전시켜 수직 정렬을 시뮬레이션하지만, 문자 방향의 기본값은 수평입니다.

텍스트 파일을 가져오려면:

- 1 파일 > 가져오기를 선택하여 문서 가져오기 대화 상자를 표시합니다.
 - 2 가져올 텍스트 파일을 선택하고 열기를 클릭합니다.
 - 3 다음 중 한 가지를 수행하여 가져온 텍스트를 배치합니다.
- 클릭하여 텍스트 파일을 원본 크기로 배치합니다.
 - 드래그하여 텍스트 블록의 위치와 크기를 설정합니다.

텍스트 선택

텍스트의 편집이나 삭제 또는 문자 속성의 변경을 위해서는 텍스트 도구로 텍스트를 선택합니다.

텍스트 블록을 클릭하거나 텍스트 도구로 텍스트를 선택하면 텍스트 눈금자가 나타납니다. 텍스트 눈금자는 텍스트 블록의 폭을 포인트 단위로 표시하고 탭과 들여쓰기 마커도 표시합니다. 텍스트 눈금자를 표시하거나 숨길 수 있으며, 환경 설정을 통해 텍스트 눈금자를 끌 때 텍스트 블록 핸들을 표시하도록 할 수 있습니다.

텍스트를 선택하려면:

1 텍스트 도구를 클릭합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 문자나 단어 또는 단락을 선택하려면 텍스트 블록을 클릭하여 삽입점을 놓고 드래그하여 선택합니다.
- 단어를 선택하려면 단어를 두 번 클릭합니다.
- 단락을 선택하려면 단락을 세 번 클릭합니다.
- 텍스트 블록 안에 있는 모든 텍스트를 선택하려면 텍스트 블록을 클릭하고 편집 > 선택 > 모두를 선택합니다.

텍스트 눈금자를 표시하거나 숨기려면:

보기 > 텍스트 눈금자를 선택합니다.

텍스트 눈금자가 숨겨져 있을 때 텍스트 블록 선택 핸들을 표시하려면:

1 다음 중 한 가지를 수행하여 텍스트 환경 설정을 표시합니다.

- Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 텍스트 탭을 클릭합니다.
- Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Text 범주를 클릭합니다.

2 눈금자가 꺼져 있으면 텍스트 핸들 표시(기본 설정) 옵션을 선택하면 텍스트 도구로 텍스트 블록을 클릭하여 텍스트 눈금자가 보이지 않을 때 텍스트 핸들이 표시됩니다. 이 옵션을 선택 해제하면 텍스트 눈금자가 숨겨져 있을 때 텍스트 블록 선택 핸들이 숨겨집니다.

주의: 이 옵션의 선택 여부와 상관없이 포인터 도구로 텍스트 블록을 클릭하면 텍스트 블록 선택 핸들이 나타납니다.

3 확인을 클릭합니다.

텍스트 모양

벡터 객체와 마찬가지로 FreeHand에서의 텍스트는 모든 그리기 모드에서 엔티 앨리어스됩니다.

비트맵 글꼴을 사용한 텍스트의 경우와 줌 텍스트 효과, 인라인 텍스트 효과 또는 회전 및 기울이기 등의 변형을 통해 수정된 텍스트의 경우는 예외입니다.

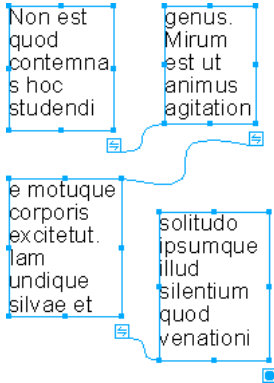
엔티 앨리어스 환경 설정 옵션을 끌 수 있습니다. 자세한 내용은 28페이지의 "아트웍 엔티 앨리어싱"을 참조하십시오.

주의: Macintosh의 경우 Mac OS X 이상을 실행해야만 엔티 앨리어스를 적용할 수 있습니다.

텍스트 블록 링크

고정 크기 텍스트 블록을 다른 텍스트 블록 또는 경로 등과 같은 객체와 링크시켜, 링크되는 블록 또는 객체 간에 텍스트가 흐르도록 할 수 있습니다. 일반적으로 블록을 초과하는 텍스트가 있을 때(링크 상자에 점으로 표시됨) 텍스트 블록을 링크시킵니다. 그러나 텍스트가 없거나 일부만 채워진 블록을 링크시켜 텍스트를 추가할 수도 있습니다.

한 블록에서 그 다음 블록으로 텍스트가 흐르는 순서는 링크 선에 의해 표시됩니다.



링크된 텍스트 블록

자동 확장 텍스트 블록은 링크의 마지막 객체로서 링크할 수는 있으나, 처음이나 중간 링크로는 사용할 수 없습니다. 왜냐하면 자동 확장 텍스트 블록은 텍스트를 모두 포함하도록 확장되므로 초과되는 텍스트가 없기 때문입니다.

링크된 객체는 텍스트 블록 속성을 갖게 되며 텍스트가 삭제되어도 이 속성을 유지합니다.

링크된 텍스트 블록에 있는 선택된 텍스트를 변경하면 링크된 다른 블록의 텍스트에 영향을 미칠 수도 있습니다. 예를 들어 한 텍스트 블록의 글꼴 크기를 확대하면 텍스트가 다음 블록으로 흐를 수도 있습니다.

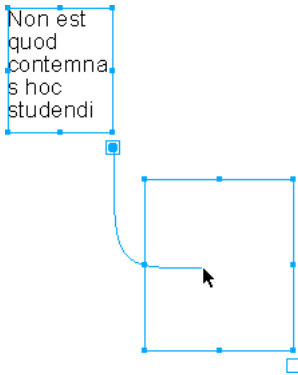
텍스트 블록 간의 링크를 끊어도 끊긴 링크를 따라 텍스트 블록과 텍스트 배치를 유지할 수 있습니다. 또한 링크를 끊고 끊긴 링크를 따르는 텍스트 블록을 삭제할 수도 있습니다.

링크를 생성하려면:

- 1 포인터 도구를 사용하여 링크하려는 고정 크기 텍스트 블록을 선택합니다.

주의: 시작 텍스트 블록에 초과된 텍스트가 있을 경우 링크 상자에 표시 점이 나타납니다. 초과 텍스트와 상관없이 블록을 링크할 수 있습니다.

- 2 시작 텍스트 블록의 링크 상자를 다른 텍스트 블록 내부 또는 경로에 드래그합니다.



시작 텍스트 블록의 링크 상자에 링크 표시자가 나타나 블록이 링크됨을 표시합니다. 시작 텍스트 블록에 초과된 텍스트가 있을 경우 텍스트는 빈 텍스트 블록이나 경로로 흐릅니다.

- 3 1, 2단계를 반복하여 텍스트 블록이나 경로를 추가로 링크합니다. 단일 페이지나 여러 페이지에서 텍스트 블록이나 경로를 원하는 대로 링크할 수 있습니다.

링크를 끊고 텍스트 배치를 유지하려면:

- 1 포인터 도구를 사용하여 텍스트 블록을 선택합니다.
- 2 텍스트 블록의 링크 상자에서 다음 중 하나로 링크 선을 드래그합니다.

- 문서 내의 빈 영역
- 이전 텍스트 블록이 링크되지 않은 텍스트 블록이나 객체

텍스트는 그대로 유지됩니다. 다른 텍스트 블록이나 객체로 링크 선을 드래그한 경우 해당 텍스트 블록이나 객체로 텍스트가 흐릅니다.

- 3 (선택 사항) 링크 집합에서 마지막으로 링크된 텍스트 블록이나 객체의 링크 상자에 텍스트 초과를 나타내는 점이 표시될 경우 모든 텍스트가 보이도록 텍스트 블록의 크기를 조절합니다.

텍스트 편집

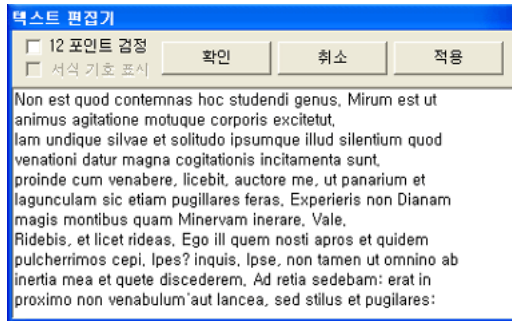
FreeHand에서는 텍스트를 다양한 기법으로 편집할 수 있습니다. 화면 상에서 텍스트를 편집하려면 텍스트 도구로 텍스트를 선택합니다(238페이지의 "텍스트 선택" 참조). 텍스트 편집기에서도 텍스트의 편집이 가능합니다.

맞춤법 확인, 텍스트에 하이픈 삽입 및 간격 조절을 위한 비인쇄 문자 삽입이 가능합니다. 문자 속성을 변경할 수도 있습니다(246페이지의 "문자 조정 도구 사용" 참조).

텍스트 편집기 사용

텍스트 편집기를 사용하면 화면 상에서 비인쇄 문자와 같은 편집하기 어려운 텍스트를 검토하고 편집할 수 있습니다.

항상 텍스트 편집기를 사용하여 편집하도록 텍스트 환경 설정에서 옵션을 선택할 수 있습니다.



텍스트 편집기에서 텍스트를 편집하려면:

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 포인터 도구를 사용하여 편집하려는 텍스트 블록을 선택하고 텍스트 > 편집기를 선택합니다.
- 포인터 도구를 사용하여 Alt(Windows) 또는 option(Macintosh) 키를 누르고 텍스트 블록을 두 번 클릭합니다.
- 텍스트 도구를 사용하여 텍스트 블록을 Alt-클릭(Windows) 또는 option-클릭(Macintosh)합니다.
- Windows의 경우 텍스트 도구를 사용하여 텍스트 블록을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 상황 메뉴에서 편집기를 선택합니다.

2 12 포인트 검정을 선택하면 포맷 속성이 무시되고 텍스트 편집기 윈도우에서 텍스트가 12 포인트 검정색 글자로 표시됩니다. 이 옵션은 문서의 텍스트 포맷에 영향을 미치지 않고, 매우 크거나 작은 텍스트 또는 밝은 색상의 텍스트를 편집할 때 텍스트를 보다 읽기 쉽도록 나타냅니다.

3 서식 기호 표시를 선택하면 공백, 탭 또는 단락 분리 등과 같은 비인쇄 문자가 텍스트 편집기 윈도우에 표시됩니다.

4 텍스트 편집기 윈도우에서 텍스트를 편집합니다.

5 다음 중 한 가지를 클릭합니다.

확인: 변경 사항을 적용하고 텍스트 편집기를 닫습니다.

취소: 변경 사항을 적용하지 않고 텍스트 편집기를 닫습니다.

적용: 텍스트 편집기를 열어 둔 채 변경 사항을 적용합니다.

항상 텍스트 편집기를 사용하여 텍스트를 편집하려면:

1 다음 중 한 가지를 수행하여 텍스트 환경 설정을 표시합니다.

- Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 텍스트 탭을 클릭합니다.
- Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Text 범주를 클릭합니다.

2 항상 텍스트 편집기 사용 옵션을 선택하고 확인을 클릭합니다.

특수 문자 삽입

텍스트 > 특수 문자 하위 메뉴를 사용하여 특수 문자를 삽입할 수 있습니다. 특수 문자는 추가 포맷을 적용하여 텍스트의 모양을 조절할 수 있습니다.

다음과 같은 특수 문자를 삽입할 수 있습니다.

열의 끝 □	열로 포맷되는 텍스트의 경우 열의 마지막 문자임을 나타냅니다
행의 끝	새 단락을 만들지 않는 행의 마지막 문자임을 표시합니다
공백무시	공백으로 분리된 두 개의 단어에서 줄 바꿈 되어도 단어가 분리되지 않도록 합니다
전각 공백	현재 서체와 동일한 포인트 크기로 공백을 삽입합니다
반각 공백	현재 서체의 1/2 포인트 크기로 공백을 삽입합니다
좁은 공백	현재 서체의 1/10 포인트 크기로 공백을 삽입합니다
전각 대시 —	대시를 전각 공백의 폭으로 삽입합니다
반각 대시 —	대시를 반각 공백의 폭으로 삽입합니다
임의 하이픈	단어가 행에서 분리될 때에만 단어 안에 하이픈을 삽입합니다.

특수 문자 하위 메뉴에서 문자를 삽입하려면:

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 텍스트 도구를 사용하여 특수 문자를 삽입하려는 텍스트 블록을 클릭합니다.
- 텍스트 편집기를 열어 두고(241 페이지의 "텍스트 편집기 사용" 참조), 텍스트 편집기 윈도우에서 특수 문자를 삽입할 곳을 클릭합니다.

2 텍스트 > 특수 문자를 선택하고, 하위 메뉴에서 문자를 선택합니다.

맞춤법 검사

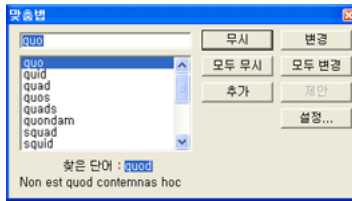
FreeHand 맞춤법 검사기에서는 표준 워드 프로세싱 맞춤법 검사 기능을 사용하여 맞춤법, 대문자 사용, 중복된 단어 등 문서 내 오류를 수정할 수 있습니다. 맞춤법을 검사하면서 개인 사전에 고유 명칭이나 기술 용어 등의 새로운 단어를 추가할 수 있습니다.

맞춤법 검사기는 설치되어 있는 FreeHand 버전의 해당 언어 사전을 사용하지만 다른 사전이 있을 경우 사전을 바꿀 수 있습니다.

환경 설정 대화 상자에서 개인 사전을 편집하고 맞춤법 검사 동작을 사용자 정의하거나 다른 사전을 선택할 수 있습니다.

맞춤법 검사기를 사용하려면:

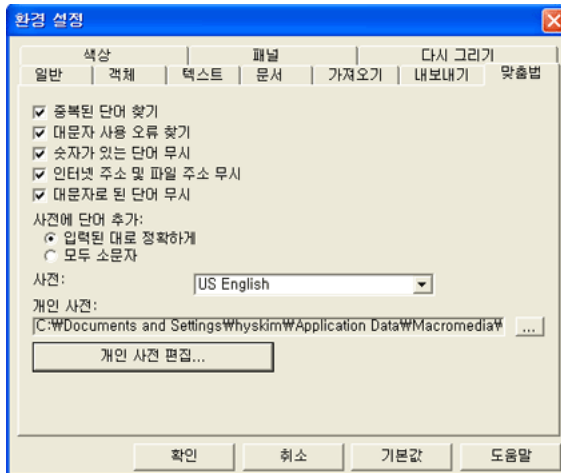
텍스트 > 맞춤법을 선택합니다.



맞춤법 환경 설정을 지정하려면:

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

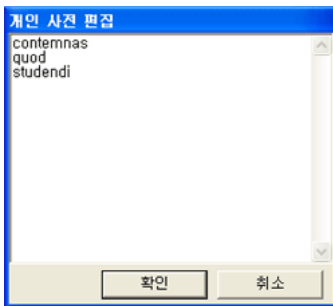
- Windows의 경우 Ctrl+U를 누르고 맞춤법 탭을 클릭합니다.
- Macintosh의 경우 command+U를 누르고 Spelling 범주를 클릭합니다.
- 텍스트 > 맞춤법을 선택한 다음 맞춤법 대화 상자에서 설정을 클릭합니다.



2 환경 설정 대화 상자에서 다음과 같은 맞춤법 검사 옵션을 선택 또는 선택 해제하여 FreeHand에서 맞춤법 검사를 수행하는 방법을 설정합니다.

- 중복된 단어 찾기
- 대문자 사용 오류 찾기
- 숫자가 있는 단어 무시
- 인터넷 주소 및 파일 주소 무시
- 대문자로 된 단어 무시

- 3 사전에 단어 추가 옵션 중 하나를 선택하여 추가를 클릭할 때 맞춤법 검사기에서 강조 표시된 단어가 사전에 추가되는 방법을 설정합니다.
입력된 대로 정확하게는 선택된 단어를 보이는 그대로 정확하게 추가합니다.
모두 소문자는 선택된 단어를 소문자로만 추가합니다.
- 4 원하는 경우 사전 팝업 메뉴에서 다른 언어 사전을 선택할 수 있습니다.
- 5 저장되어 있는 다른 개인 사전(TLX 파일)을 검색하려면 줄임표(...) 단추(Windows) 또는 Select 단추(Macintosh)를 클릭하여 찾습니다.
- 6 맞춤법 검사 동안 추가한 단어의 목록을 편집하려면 개인 사전 편집(Windows) 또는 Edit(Macintosh)를 클릭합니다. 그 밖의 단어를 직접 추가하거나 기존의 단어를 변경 또는 삭제할 수도 있습니다. 개인 사전 편집을 완료했으면 확인을 클릭합니다.




- 7 확인을 클릭하면 새로운 맞춤법 환경 설정이 적용됩니다.

텍스트에 하이픈 삽입

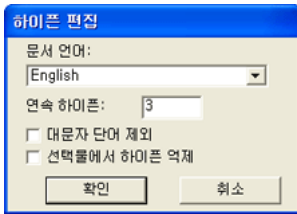
문서나 선택물에 자동 하이픈을 활성화할 수 있습니다. FreeHand는 선택된 문서 언어를 사용하여 하이픈이 놓일 곳을 결정합니다.

텍스트의 특정 지점에 임의의 하이픈을 삽입할 수도 있습니다. 임의의 하이픈은 지정한 지점에서 행이 구분되도록 하며 행의 끝에서 분리되는 단어가 생길 경우에만 표시됩니다. 자세한 내용은 242페이지의 "특수 문자 삽입"을 참조하십시오.

하이픈 옵션을 설정하려면:

- 1 하이픈 옵션을 적용할 텍스트를 지정합니다.
 - 텍스트 블록에 있는 모든 텍스트에 하이픈 삽입을 적용하려면 전체 텍스트 블록을 선택합니다. 링크된 텍스트 블록을 선택하면 링크 집합에 있는 모든 블록에 하이픈 옵션이 적용됩니다.
 - 선택된 텍스트에만 하이픈을 적용하려면 텍스트 도구로 텍스트를 선택합니다.
 - 특정 단락에만 하이픈을 적용하려면 텍스트 도구로 해당 단락을 클릭합니다.
- 2 객체 패널이 열려 있지 않은 경우 윈도우 > 객체를 선택하여 패널을 엽니다.
-  3 객체 패널에서 단락 옵션을 표시합니다. 자세한 내용은 246페이지의 "객체 패널에서 문자 속성 표시"를 참조하십시오.
- 4 하이픈 삽입을 선택하여 자동 하이픈 기능을 활성화합니다.

- 5 하이픈 삽입 옵션 옆의 편집 단추를 클릭하여 하이픈 편집 대화 상자를 표시합니다.



- 6 문서 언어의 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.
- 7 단락 내에서 허용되는 연속 하이픈의 수를 설정하려면 연속 하이픈에 수를 입력합니다.
- 8 대문자로 된 단어의 하이픈 삽입을 방지하려면 대문자 단어 제의를 선택합니다.
- 9 현재 선택한 텍스트 영역에서 하이픈 삽입을 방지하려면 선택물에서 하이픈 억제를 선택합니다.
- 10 확인을 클릭합니다.

하이픈 삽입 옵션을 끄려면:

- 1 이전 절차의 1단계에서 3단계까지 반복합니다.
- 2 객체 패널에서 하이픈 삽입 옵션을 선택 해제합니다.

텍스트 찾기과 바꾸기

텍스트 찾기 대화 상자에서 표준 워드 프로세싱 검색 절차를 이용하여 텍스트를 찾고 바꿀 수 있습니다. 문자 속성을 찾고 바꾸려면 찾기과 바꾸기 패널을 사용합니다. 257페이지의 "문자 속성 선택, 찾기 및 바꾸기"를 참조하십시오.

텍스트 찾기 대화 상자로 문서에서 문자, 단어, 구절 또는 특수 문자를 찾고 바꾸거나 삭제할 수 있습니다. 최대 255자 길이까지 문자열을 찾고 바꿀 수 있습니다. 특수 문자 변환도 가능합니다. 예를 들어 이중 하이픈을 모두 전각 대시로 바꿀 수 있습니다.

텍스트를 찾고 바꾸려면:

- 1 검색할 텍스트 블록을 포인터 도구로 선택하거나, 텍스트 도구로 텍스트 영역을 선택합니다. 블록이나 영역을 선택하지 않으면 문서 전체에 있는 텍스트가 검색됩니다.
- 2 편집 > 찾기과 바꾸기 > 텍스트를 선택합니다.
- 3 텍스트 찾기 대화 상자에서 찾기 상자와 바꿀 내용 상자에 텍스트를 입력합니다. 특수 문자를 찾거나 바꾸려면 찾기 상자 또는 바꿀 내용 상자의 특수 팝업 메뉴에서 해당 문자를 선택합니다.

주의: 찾기가 끝난 후 찾기 상자에서 항목을 삭제하려면 바꿀 내용 상자를 공백으로 남겨 둡니다.

- 4 단어 단위로, 대/소문자 구분 또는 선택물 표시를 선택하여 검색을 수정합니다.
- 5 다음 중 한 가지를 클릭합니다.

다음 찾기는 찾기 상자에서 찾기를 계속합니다.

바꾸기는 찾기 상자에서 찾아낸 항목을 바꿉니다.

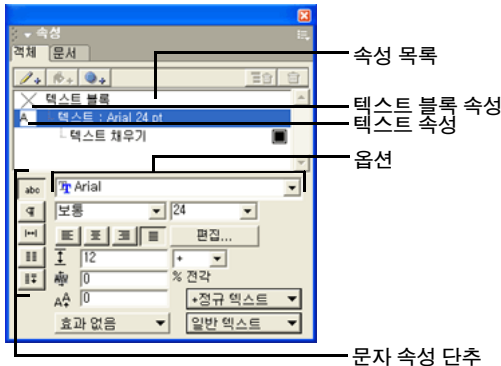
모두 바꾸기는 찾기 상자에서 찾아낸 모든 항목을 바꿉니다.

문자 조정 도구 사용

객체 패널, 텍스트 툴바, 텍스트 메뉴와 텍스트 메뉴의 하위 메뉴 및 Windows의 텍스트 상황 메뉴 등 여러 가지 다양한 기능을 사용하여 문자, 텍스트 행, 단락 및 전체 텍스트 블록에 정확한 문자 사양을 적용할 수 있습니다.

객체 패널에서 문자 속성 표시

객체 패널을 사용하여 공통되는 문자 사양과 텍스트 포맷을 신속하게 적용할 수 있습니다.



객체 패널의 텍스트 속성 및 문자 속성

문서에서 텍스트를 선택하면 객체 패널의 윗부분에 선택물에 적용된 속성을 나타내는 속성 목록이 표시됩니다.

객체 패널의 아래 절반부는 속성 목록에서 선택한 속성에 대한 옵션을 표시합니다. 속성 목록에서 텍스트 속성을 선택하면 패널의 옵션에 5개의 단추가 표시됩니다. 이 5개의 단추로 다양한 문자 속성을 편집할 수 있습니다. 객체 패널의 옵션은 상황에 따라 달라지며, 텍스트로 작업할 때 속성 목록에서 어떤 속성을 선택했는지, 선택한 속성과 어떤 문자 속성 단추가 눌러졌는지에 따라 옵션 내용이 변경됩니다.

문서에서 선택한 텍스트나 객체가 없거나 텍스트 스타일을 스타일 패널에서 선택한 경우 객체 패널은 기본 텍스트 속성을 표시합니다. 자세한 내용은 272페이지의 "텍스트 스타일 사용"과 146페이지의 "기본 속성 변경"을 참조하십시오.

객체 패널에서 문자 속성을 표시하려면:

- 1 객체 패널이 열려 있지 않으면 윈도우 > 객체를 선택합니다.
- 2 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 포인터 도구를 사용하여 문서에서 텍스트 블록을 선택합니다.
 - 텍스트 도구를 사용하여 텍스트 영역을 선택합니다.
 - 편집 > 선택 > 없음을 선택하여 문서 내의 모든 객체를 선택 해제하고 스타일 패널(윈도우 > 스타일)에서 텍스트 스타일을 선택합니다.
- 3 객체 패널 속성 목록에서 텍스트 속성을 클릭합니다. 텍스트 속성을 보면 "텍스트 :" 옆에 글꼴 이름과 크기 속성이 있습니다.

4 패널의 왼쪽 아랫부분에 있는 문자 속성 단추를 클릭합니다.



문자는 글꼴, 글꼴 스타일, 글꼴 크기, 텍스트 정렬, 행간 및 설정하고 기준선을 이동하며 텍스트 효과 및 텍스트 스타일을 적용하는 옵션 등을 나타냅니다.



단락은 단락 간격, 들여쓰기 및 하이픈 삽입을 설정하고 단락에 구두점 내어쓰기를 적용하며 단락에 패션을 적용하는 옵션 등을 나타냅니다.



간격은 문자 사이의 수평 비율을 조절하고 단어와 글자 간격을 설정하며 단어와 텍스트 행을 함께 유지하여 행과 열 끝의 분리를 조절하는 옵션 등을 나타냅니다.



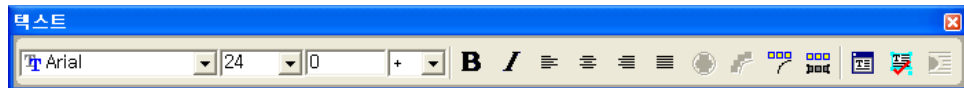
열과 행은 열, 행 및 표를 생성하는 옵션을 나타냅니다.



열 조절은 열에서 텍스트 흐름을 조절하는 옵션을 나타냅니다.

텍스트 툴바

텍스트 툴바에는 일반적인 문자 조정을 위한 단추가 많이 있습니다. 속성을 적용하려면 팝업 메뉴에서 옵션을 선택하거나 단추를 클릭합니다. 텍스트 툴바를 사용하여 글꼴, 크기, 글꼴 스타일, 행간, 정렬을 조정할 수 있고, 텍스트에 경로를 첨부하거나 경로 둘레에 텍스트를 놓고, 텍스트를 경로 내부로 흐르게 하며 텍스트를 경로로 변환할 수 있습니다. 또한 텍스트 편집기를 열고 맞춤법을 검사하며 선택물 주위로 텍스트를 흐르게 할 수 있습니다.



텍스트 툴바는 추가 툴바 단추로 사용자 정의할 수 있습니다. 자세한 내용은 38페이지의 "툴바 사용자 정의"를 참조하십시오.

텍스트 메뉴

텍스트 메뉴와 그 하위 메뉴에는 글꼴, 크기, 글꼴 스타일, 정렬, 행간, 효과 및 대/소문자(대문자화)를 조정하는 옵션이 있습니다. 이 메뉴를 사용하려면 원하는 하위 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

텍스트 상황 메뉴(Windows)

Windows의 경우 텍스트 메뉴, 텍스트 툴바 및 객체 패널에서 사용할 수 있는 많은 선택 사항을 텍스트 상황 메뉴를 통해 표시합니다. 텍스트 블록을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하면 텍스트 상황 메뉴가 표시됩니다.

정밀한 문자 사양 설정

다음 작업을 수행하여 문자 속성을 생성하고 관리할 수 있습니다.

- 글꼴, 글꼴 스타일 및 문자 크기를 지정합니다.
- 문자의 대/소문자를 변환하여 문자를 모두 대문자나 작은 대문자 또는 기타 옵션으로 변경합니다.
- 정렬, 행간, 자간 범위 및 기준선 이동을 설정합니다.
- 문자와 단어 사이의 간격을 정밀하게 유지하여 단어나 글자 사이의 공백이나 수평 비율을 조정합니다.
- 문자 속성을 선택하거나 찾고 바꿉니다.


텍스트를 선택하고 문자 사양을 변경하면 선택물에만 설정이 적용되고, 다음 텍스트의 문자 사양은 기본 설정으로 돌아갑니다. 텍스트를 선택하지 않고 문자 사양을 변경하면 다음에 입력하는 텍스트에 설정이 적용됩니다.

글꼴, 문자 크기 및 스타일 선택


객체 패널의 문자 옵션, 텍스트 메뉴의 명령 또는 텍스트 툴바의 도구를 통해 글꼴, 문자 크기 및 스타일을 선택할 수 있습니다.

텍스트 환경 설정을 통해 글꼴 미리 보기 표시를 제어하고 지정한 크기 이하의 알아볼 수 없는 문자를 간략하게 보도록(문자를 회색 막대로 표시) 제어할 수 있습니다.

선택한 텍스트의 글꼴을 선택하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 텍스트 > 글꼴을 선택하고 하위 메뉴에서 글꼴을 선택합니다.
-  • 객체 패널의 문자 옵션에 있는 글꼴 이름 팝업 메뉴에서 글꼴을 선택합니다. (문자 옵션 표시에 대한 내용은 246페이지의 "객체 패널에서 문자 속성 표시"를 참조하십시오.)
- 텍스트 툴바의 글꼴 이름 팝업 메뉴에서 글꼴을 선택합니다.

선택한 텍스트에 글꼴의 포인트 크기를 지정하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 텍스트 > 크기를 선택하고 하위 메뉴에서 포인트 크기를 선택합니다. 포인트 크기를 1 포인트 씩 변경하려면 하위 메뉴에서 작게 또는 크게를 선택합니다. 메뉴에 나타나지 않는 포인트 크기를 지정하려면 기타를 선택하고 문자 크기 대화 상자에서 값을 입력한 다음 확인을 클릭합니다.
- 텍스트 툴바의 글꼴 크기 팝업 메뉴에서 포인트 크기를 선택하거나 문자 크기 텍스트 상자에 직접 값을 입력하고 Enter(Windows) 또는 return(Macintosh) 키를 누릅니다.
-  • 객체 패널의 문자 옵션에 있는 문자 크기 팝업 메뉴에서 포인트 크기를 선택하거나 문자 크기 텍스트 상자에 직접 값을 입력하고 Enter(Windows) 또는 return(Macintosh) 키를 누릅니다. (문자 옵션 표시에 대한 내용은 246페이지의 "객체 패널에서 문자 속성 표시"를 참조하십시오.)
- Windows의 경우 텍스트 블록을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하여 크기를 선택하고 하위 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

선택한 텍스트에 글꼴 스타일을 지정하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 텍스트 > 글꼴 스타일을 선택하고 하위 메뉴에서 스타일을 선택합니다.
- 객체 패널의 문자 옵션에 있는 글꼴 스타일 팝업 메뉴에서 스타일을 선택합니다. (문자 옵션 표시에 대한 내용은 246페이지의 "객체 패널에서 문자 속성 표시"를 참조하십시오.)
- Windows의 경우 텍스트 툴바에서 글꼴 스타일 단추를 클릭합니다.



- Macintosh의 경우 Text 툴바에 있는 Font Style 팝업 메뉴에서 스타일을 선택합니다.
- Windows의 경우 텍스트 블록을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하여 글꼴 스타일을 선택하고 하위 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

글꼴 미리 보기 표시를 조절하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 텍스트 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 텍스트 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Text 범주를 클릭합니다.
- 2 글꼴 미리 보기를 표시하려면 글꼴 미리 보기 표시(기본값)를 선택합니다. 글꼴 미리 보기 표시를 끄려면 이 옵션을 선택 해제합니다.
- 3 확인을 클릭합니다.

글꼴을 미리 보려면 다음 중 한 가지를 선택합니다.



- 객체 패널의 문자 옵션에서 문자를 미리 보려면 포인터를 글꼴 이름 팝업 메뉴에 있는 글꼴로 이동합니다. (문자 옵션 표시에 대한 내용은 246페이지의 "객체 패널에서 문자 속성 표시"를 참조하십시오.)
- 텍스트 툴바에서 문자를 미리 보려면 포인터를 글꼴 이름 팝업 메뉴에 있는 글꼴로 이동합니다.

텍스트를 간략화하거나 회색 막대로 보이게 하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 다시 그리기 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 다시 그리기 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Redraw 범주를 클릭합니다.
- 2 문자 간략 보기 상자에서 화면 상에 회색 막대로 나타낼 텍스트의 픽셀 크기를 입력합니다. 기본적으로 8 픽셀 이하로 설정되는 문자는 문자 대신 회색 막대로 간략화됩니다.

간략화된 텍스트는 문자보다 더 빨리 화면 상에 다시 그려지므로 편집할 때 문자의 표시 속도를 향상시킬 수 있습니다.

- 3 확인을 클릭합니다.

주의: 선택된 텍스트는 문자 간략 보기 설정과 상관없이 문자로 표시됩니다.

문자의 대/소문자 변환

대/소문자 변환 명령을 사용하여 텍스트를 대문자나 소문자 또는 작은 대문자로 포맷하거나, 제목 대문자화(각 단어의 첫 글자를 대문자로)나 문장 대문자화(각 문장의 첫 글자를 대문자로)를 적용할 수 있습니다.

글꼴 크기에 비례하여 작은 대문자의 크기를 지정할 수 있습니다. (기본적으로 작은 대문자는 현재 글꼴 크기의 75%입니다.) 특정 단어가 대/소문자로 변환되지 않도록 예외를 지정할 수도 있습니다.

대/소문자를 변환하려면:

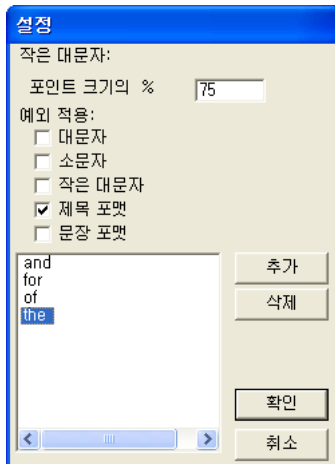
- 1 포인터 도구로 텍스트 블록을 선택하거나 텍스트 도구로 텍스트 범위를 선택합니다.
- 2 텍스트 > 대/소문자 변환을 선택하고 하위 메뉴인 대문자, 소문자, 작은 대문자, 제목 또는 문장 등의 옵션 중에서 선택합니다.

작은 대문자의 크기를 지정하려면:

- 1 텍스트 > 대/소문자 변환 > 설정을 선택합니다.
- 2 설정 대화 상자에서 글꼴 크기에 비례하여 작은 대문자의 백분율 값을 입력합니다.

대/소문자 변환의 예외를 지정하려면:

- 1 텍스트 > 대/소문자 변환 > 설정을 선택합니다.



- 2 예외 적용에서 예외를 적용할 경우를 선택합니다. 예를 들어 한 텍스트 구절을 작은 대문자로 변환하되 구절 내의 특정 단어는 변환되지 않도록 하려면 작은 대문자를 선택합니다.
- 3 추가를 클릭하고 변환하지 않을 단어를 스크롤 목록에 입력합니다.
- 4 3단계를 반복하여 예외를 추가합니다. 2단계에서 지정된 대/소문자 변환을 적용할 때 이 스크롤 목록에 입력되어 있는 단어들은 변환되지 않습니다.
- 5 예외를 삭제하려면 목록에서 선택하고 삭제를 클릭합니다.
- 6 확인을 클릭합니다.

정렬, 행간, 자간 범위 및 기준선 이동 설정

정렬은 텍스트 블록의 좌우측 가장자리에 맞춰 단락에서 각 문자 행의 위치를 결정합니다. 문자를 텍스트 블록의 좌우측 가장자리, 텍스트 블록의 가운데 또는 텍스트 블록의 양쪽 가장자리로 정렬(양쪽 정렬)할 수 있습니다.

행간은 텍스트 행 사이의 간격을 말합니다. 엄밀히 말하면 텍스트 행의 기준선에서 다음 텍스트 행의 기준선까지의 간격입니다. 기본적으로 행간은 현재 문자 크기와 동일합니다. 텍스트 > 행간 하위 메뉴, 텍스트 툴바, 객체 패널 등을 사용하거나 텍스트 블록 선택 핸들을 드래그하여 선택한 텍스트의 행간을 변경할 수 있습니다.

다음 세 가지 방법으로 사용자 정의 행간 값을 지정할 수 있습니다. 여분(+) 옵션에서는 현재 문자 크기에 추가할 값을 포인트 단위로 지정할 수 있습니다. 예를 들어 현재 문자 크기가 24이고 20을 입력한다면 행간은 44가 됩니다. 문자 크기를 30으로 변경하면 행간은 50이 됩니다. 고정(=) 옵션에서는 행간을 정확한 포인트 크기로 지정하며, 현재 문자 크기를 변경해도 행간은 입력된 크기로 남습니다. 퍼센트(%) 옵션에서는 행간을 현재 문자 크기의 백분율 단위로 지정합니다. 현재 문자 크기를 변경하면 행간 값이 변경됩니다.

자간은 현재 사용 글꼴의 포인트 크기와 관련하여 두 문자 사이의 공백을 조절합니다. 양수 자간 값은 문자 사이의 공백을 늘리고, 음수 값은 공백을 줄입니다. 자간 범위는 선택물에서 모든 문자 사이의 공백을 조절합니다.

단어나 문자 사이의 간격을 수치로 조절할 수도 있습니다. 자세한 내용은 254페이지의 "문자 및 단어의 간격을 정밀하게 설정"을 참조하십시오.

기준선 이동은 기준선과 관련되어 문자가 나타나는 위치를 조절합니다

선택한 텍스트의 정렬 방식을 지정하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 텍스트 > 정렬을 선택한 다음 하위 메뉴에서 정렬 옵션을 선택합니다.
- 객체 패널의 문자 옵션에서 정렬 단추를 클릭합니다. (문자 옵션 표시에 대한 내용은 246페이지의 "객체 패널에서 문자 속성 표시"를 참조하십시오.)
- 텍스트 툴바에서 정렬 단추를 클릭합니다.

abc



- Windows의 경우 텍스트 블록을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 정렬을 선택한 다음 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

선택한 텍스트의 행간을 작업 공간에서 직접 수정하려면:

텍스트 블록의 위 또는 아래 중앙 선택 핸들을 드래그합니다. 행간을 늘리려면 텍스트 블록을 바깥쪽으로 드래그하고 줄이려면 중심쪽으로 드래그합니다.

선택한 텍스트의 행간을 현재 문자 크기와 동일하게 설정하려면:

텍스트 > 행간 > 고정을 선택합니다.

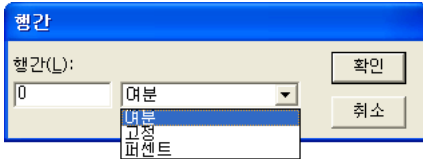
선택한 텍스트의 행간을 현재 문자 크기의 120%로 설정하려면:

텍스트 > 행간 > 자동을 선택합니다.

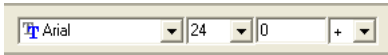
현재 문자 크기에 포인트 값을 더하여 선택한 텍스트의 행간을 지정하려면:

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 텍스트 > 행간 > 기타를 선택하여 행간 대화 상자를 표시하고 팝업 메뉴에서 여분을 선택합니다.



- 텍스트 툴바의 행간 팝업 메뉴에서 +를 선택합니다.



- 객체 패널의 문자 옵션에 있는 행간 팝업 메뉴에서 +를 선택합니다. (문자 옵션 표시에 대한 내용은 246페이지의 "객체 패널에서 문자 속성 표시"를 참조하십시오.)

2 행간 텍스트 상자에서 현재 문자 크기에 더할 행간의 양을 포인트 단위로 입력하고 Enter(Windows) 또는 return(Macintosh) 키를 누릅니다. 행간을 현재 포인트 크기와 동일하게 지정하려면 0을 입력합니다.

선택한 텍스트의 행간을 고정된 포인트 값으로 지정하려면:

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 텍스트 > 행간 > 기타를 선택하여 행간 대화 상자를 표시하고, 팝업 메뉴에서 고정을 선택합니다.



- 텍스트 툴바의 행간 팝업 메뉴에서 =을 선택합니다.

- 객체 패널의 문자 옵션에 있는 행간 팝업 메뉴에서 =을 선택합니다. (문자 옵션 표시에 대한 내용은 246페이지의 "객체 패널에서 문자 속성 표시"를 참조하십시오.)

2 행간 텍스트 상자에서 포인트 단위로 값을 입력하여 정확히 지정된 크기로 행간을 설정하고 Enter(Windows) 또는 return(Macintosh) 키를 누릅니다.

선택한 텍스트의 행간을 현재 포인트 크기의 백분율로 지정하려면:

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 텍스트 > 행간 > 기타를 선택하여 행간 대화 상자를 표시하고, 팝업 메뉴에서 퍼센트를 선택합니다.



- 텍스트 툴바의 행간 팝업 메뉴에서 %를 선택합니다.

- 객체 패널의 문자 옵션에 있는 행간 팝업 메뉴에서 %를 선택합니다. (문자 옵션 표시에 대한 내용은 246페이지의 "객체 패널에서 문자 속성 표시"를 참조하십시오.)

2 행간 텍스트 상자에서 현재 포인트 크기의 백분율로 행간 값을 입력하고 Enter(Windows) 또는 return(Macintosh) 키를 누릅니다. 행간을 현재 포인트 크기와 동일하게 지정하려면 100을 입력합니다.

선택한 텍스트의 자간을 작업 공간에서 직접 수정하려면:

텍스트 블록의 측면 선택 핸들을 드래그합니다. 자간을 늘리려면 텍스트 블록을 바깥쪽으로 드래그하고 줄이려면 중심쪽으로 드래그합니다.

자간이나 자간 범위를 지정하려면:

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 자간을 지정하려면 텍스트 도구로 텍스트 블록을 클릭하여 두 문자 사이에 삽입점을 설정합니다.
- 자간 범위를 지정하려면 자간을 적용할 텍스트를 선택합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.



- 객체 패널의 문자 옵션에서 자간 및 자간 범위 텍스트 상자에 값을 입력하여 전각 공백의 비율을 조정함으로써 간격을 조정하고 Enter(Windows) 또는 return(Macintosh) 키를 누릅니다. (문자 옵션 표시에 대한 내용은 246페이지의 "객체 패널에서 문자 속성 표시"를 참조하십시오.)

Free|Hand  25 % 전각

- Ctrl+Alt(Windows) 또는 command+option(Macintosh)을 누른 상태에서 오른쪽이나 왼쪽 화살표 키를 누르면 1 전각 공백만큼씩 자간이 증가하거나 감소합니다. 전각 공백의 10%씩 자간을 증가시키거나 감소시키려면 Ctrl+Alt+Shift(Windows) 또는 command+option+shift(Macintosh)를 누른 상태에서 화살표 키를 사용합니다.

기준선 이동을 지정하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.


1 텍스트 도구를 사용하여 문자나 문자 범위를 선택합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.



- 객체 패널의 문자 옵션에서 기준선 이동 텍스트 상자에 값을 입력한 다음 Enter(Windows) 또는 return(Macintosh) 키를 누릅니다. (문자 옵션 표시에 대한 내용은 246페이지의 "객체 패널에서 문자 속성 표시"를 참조하십시오.)

FreeHand  0

FreeHand  10

- Ctrl+Alt(Windows) 또는 control+option(Macintosh)을 누른 상태에서 위 또는 아래 화살표 키를 누르면 기준선이 올라가거나 내려갑니다.

주의: ™과 같은 위 첨자와 각주 등의 특수 문자를 생성하려면 기준선을 올리고 글꼴 크기를 줄입니다.

문자 및 단어의 간격을 정밀하게 설정

객체 패널의 텍스트 간격 옵션을 사용하여 단어 및 문자 사이의 공백을 정밀하게 조정할 수 있습니다. 텍스트 크기의 수평 조절, 단어나 글자 간격 조정 및 특정 행이나 단어가 분리되지 않게 할 수 있습니다.

- 수평 크기 조절은 문자 모양을 수정하지만 문자 간격이나 높이는 수정하지 않습니다. 텍스트의 높이를 변경하지 않고 텍스트를 보다 넓거나 좁게 만들 수 있습니다.
- 단어 간격을 조정하면 단어 사이의 공백을 변경하여 지정된 범위 내에서 분할되도록 하며, 이는 표준 간격의 백분율로 나타냅니다. 단어 간격 조정은 글자 간격에 영향을 미치지 않습니다.
- 글자 간격을 조정하면 글자 사이의 공백을 변경하여 지정된 범위 내에서 분할되도록 하며, 이는 표준 간격의 백분율로 나타냅니다. 글자 간격 조정은 단어 간격에 영향을 미치지 않습니다.

주의: 자간 범위를 사용하여 문자 사이의 공백을 조정할 수도 있으며, 이는 현재 사용 글꼴의 전각 공백의 비율로 나타냅니다. 자세한 내용은 251페이지의 "정렬, 행간, 자간 범위 및 기준선 이동 설정"을 참조하십시오.

- 행이나 단어가 분리되지 않도록 유지하면 행이 독자 분리되는 것을 방지할 수 있습니다. 즉 열, 텍스트 블록 또는 페이지의 처음과 끝이 따로 분리되는 일이 없도록 합니다. 특정 단어 그룹이 행 분리에서 분리되는 것도 방지합니다.

문자 크기를 수평 조절하려면:

- 1 포인터 도구로 텍스트 블록을 선택하거나 텍스트 도구로 텍스트 범위를 선택합니다.



- 2 객체 패널에서 간격 옵션을 표시합니다. 자세한 내용은 246페이지의 "객체 패널에서 문자 속성 표시"를 참조하십시오.

- 3 표준 크기 비율로 수평 크기 조절 값을 입력합니다. 값이 100보다 크면 텍스트가 넓어지고 100보다 작으면 좁아집니다.

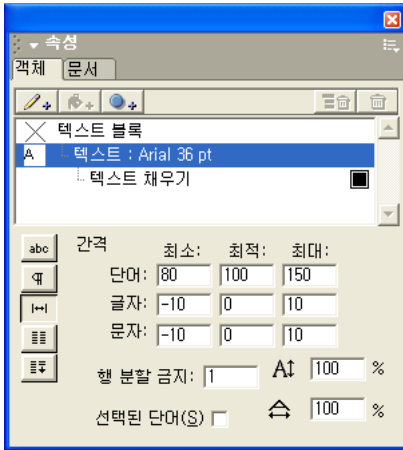
단어나 글자 사이 간격을 조정하려면:

- 1 포인터 도구로 텍스트 블록을 선택하거나 텍스트 도구로 텍스트 범위를 선택합니다.



- 2 객체 패널에서 간격 옵션을 표시합니다. 자세한 내용은 246페이지의 "객체 패널에서 문자 속성 표시"를 참조하십시오.

3 간격 옵션에서 단어나 글자의 최소, 최대 및 최적 값을 입력합니다.



단어 간격 조정

값은 현재 사용 글꼴의 기본 단어 간격 비율로 나타납니다. 단어 간격의 경우 100%가 기본 간격이며 값이 100보다 작으면 단어 사이가 더 가까워지고 100보다 크면 단어 사이가 더 멀어집니다. 글자 및 문자 간격의 경우 0%가 기본 간격이며 음수 값이 되면 글자 사이가 더 가까워지고 양수 값이면 더 멀어집니다.

최소, 최대 값을 입력함으로써 FreeHand에서 간격의 범위를 적용할 수 있습니다. 간격을 정밀하게 조절하려면 최소, 최적 및 최대 텍스트 상자에 동일한 값을 입력합니다.

열 또는 링크된 텍스트 블록의 끝에서 행 분할을 금지할 행의 수를 지정하려면:

1 포인터 도구로 텍스트 블록을 선택하거나 텍스트 도구로 텍스트 범위를 선택합니다.

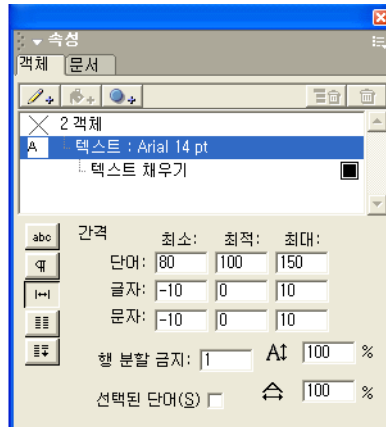


2 객체 패널에서 간격 옵션을 표시합니다. 자세한 내용은 246페이지의 "객체 패널에서 문자 속성 표시"를 참조하십시오.

- 3 행 분할 금지에서 행 분할 금지를 적용할 행의 개수를 입력합니다. 값을 최소한 2로 입력하여 단락의 첫 번째 행이나 마지막 행이 열이나 링크된 텍스트 블록의 아래나 위에서 고립되는 일이 없도록 합니다.

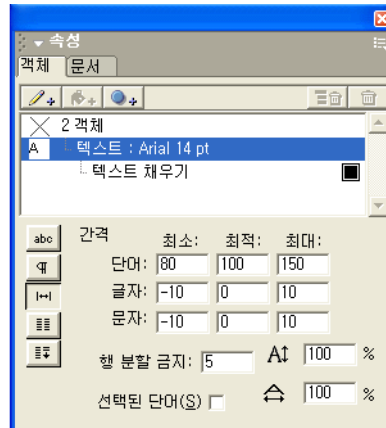
Non est quod
contemnās hoc
studendi genus.
Mirum est ut
animus
agitatio
notuque
corporis
excitetur.
Iam undique
silvae et
solitudo
ipsumque illud

silentium quod
venationi datur
magna
cogitationis
incitamenta
sunt.



Non est quod
contemnās hoc
studendi genus.
Mirum est ut
animus
agitatio
notuque
corporis
excitetur.

Iam undique
silvae et
solitudo
ipsumque illud
silentium quod
venationi datur
magna
cogitationis
incitamenta
sunt.



선택된 텍스트에서 행 분리를 막으려면:

- 1 텍스트 도구로 텍스트 범위를 선택합니다.



- 2 객체 패널에서 간격 옵션을 표시합니다. 자세한 내용은 246페이지의 "객체 패널에서 문자 속성 표시"를 참조하십시오.

- 3 선택된 단어 옵션을 선택합니다.

주의: 공백무시 문자를 삽입하여 두 단어가 행 분리에서 분리되지 못하도록 할 수도 있습니다. 자세한 내용은 242페이지의 "특수 문자 삽입"을 참조하십시오.

문자 속성 선택, 찾기 및 바꾸기

선택 패널 및 찾기와 바꾸기 패널을 사용하여 글꼴, 글꼴 스타일 및 포인트 크기 등의 특정 문자 속성을 가진 텍스트를 찾고 바꿀 수 있습니다.

텍스트를 찾고 바꾸려면 텍스트 찾기 대화 상자를 사용합니다. 245페이지의 "텍스트 찾기와 바꾸기"를 참조하십시오.

문자 속성을 선택하려면:

1 다음 중 한 가지를 수행하여 찾기와 바꾸기 패널을 표시합니다.

- 편집 > 찾기와 바꾸기 > 그래픽을 선택합니다.



- 주 메뉴 톨바에서 그래픽 단추를 클릭합니다.

2 선택 탭을 클릭합니다.

3 속성 팝업 메뉴에서 글꼴을 선택합니다.

4 검색 팝업 메뉴에서 선택, 페이지, 문서 중 옵션을 선택하여 검색할 범위를 지정합니다.

5 4단계에서 선택 옵션을 선택한 경우 선택물로부터 제거 옵션을 선택하여 현재 선택물에서 지정된 속성을 가진 텍스트 블록을 제거합니다. 4단계에서 페이지나 문서를 선택한 경우 선택물에 추가 옵션을 클릭하여 현재 선택물에 지정된 속성을 가진 텍스트 블록을 추가합니다.

6 글꼴 메뉴에서 글꼴을 선택합니다. 문서의 모든 글꼴을 선택하려면 모든 글꼴을 선택합니다.

7 스타일 메뉴에서 스타일을 선택합니다. 모든 스타일의 글꼴을 선택하려면 모든 스타일을 선택합니다.

8 선택할 문자 크기의 범위에 대해 최소 및 최대 값을 입력합니다. 특정 포인트 크기를 선택하려면 최소 값에만 입력합니다. 모든 문자 크기를 선택하려면 최소와 최대 텍스트 상자의 값을 지웁니다.

9 찾기를 클릭합니다.

선택된 텍스트 블록 객체의 수가 패널의 왼쪽 아래 모서리에 나타납니다.

문자 속성을 찾고 바꾸려면:

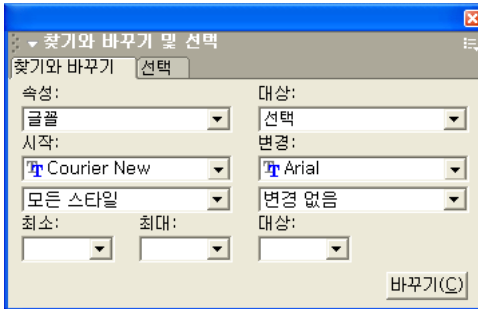
1 다음 중 한 가지를 수행하여 찾기와 바꾸기 패널을 표시합니다.

- 편집 > 찾기와 바꾸기 > 그래픽을 선택합니다.



- 주 메뉴 톨바에서 그래픽 단추를 클릭합니다.

2 찾기와 바꾸기 패널에 있는 속성 팝업 메뉴에서 글꼴을 선택합니다.



3 대상 팝업 메뉴에서 선택, 페이지, 문서 중 옵션을 선택하여 검색할 범위를 지정합니다.

4 시작 부분의 글꼴 메뉴에서 글꼴을 선택합니다. 문서 내 모든 글꼴을 검색하려면 모든 글꼴을 선택합니다.

5 시작 부분의 스타일 메뉴에서 스타일을 선택합니다. 모든 스타일의 글꼴을 검색하려면 모든 스타일을 선택합니다.

6 최소와 최대값을 입력하여 검색할 문자 크기의 범위를 지정합니다. 특정 포인트 크기를 검색하려면 최소 값만 입력합니다. 모든 문자 크기를 검색하려면 최소와 최대 텍스트 상자의 값을 지웁니다.

7 변경 부분의 글꼴 메뉴에서 글꼴을 선택하여 원본 글꼴을 변경할 글꼴을 결정합니다. 글꼴을 동일하게 유지하고 스타일이나 문자 크기만 변경하려면 모든 글꼴을 선택합니다.

8 변경 부분의 스타일 메뉴에서 스타일을 선택합니다. 스타일을 변경하지 않으려면 변경 없음을 선택합니다.

9 대상에 값을 입력하여 원본 문자를 변경할 문자 크기를 지정합니다. 문자 크기를 동일하게 유지하려면 대상 텍스트 상자의 값을 지웁니다.

10 바꾸기를 클릭합니다.

변경된 객체의 수가 패널의 왼쪽 아래 모서리에 나타납니다.

탭, 들여쓰기 및 여백 설정

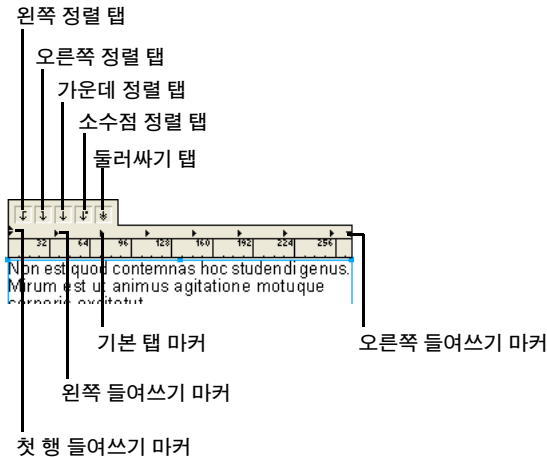
탭, 들여쓰기 및 여백으로 텍스트 포맷을 조절할 수 있습니다. 이러한 요소의 설정 외에도 텍스트를 왼쪽, 오른쪽, 위쪽, 아래쪽의 텍스트 블록 가장자리를 기준으로 배치할 수 있습니다. 또한 단락 사이 간격을 조정할 수도 있습니다.

탭을 설정하려면 텍스트 눈금자가 표시되어야 합니다. 자세한 내용은 238페이지의 "텍스트 선택"을 참조하십시오.

탭 설정

기본 탭을 사용하거나 탭을 추가하여 텍스트를 정렬할 수 있습니다. 또한 탭이 있는 요소 사이에 공백을 채우는 문자(예: 점)를 반복 사용하여 탭 채움선을 추가할 수도 있습니다. 선택한 문자를 사용하여 사용자 정의 채움선을 생성할 수 있습니다.

기본 탭은 문서의 측정 단위와 상관없이 1/2 인치 간격으로 왼쪽 정렬합니다. 새로운 탭을 배치하면 새 탭의 왼쪽에 있는 기본 탭이 삭제됩니다. 텍스트 눈금자에 있는 5가지 종류의 탭인 왼쪽 정렬, 오른쪽 정렬, 가운데 정렬, 소수점 정렬 및 둘러싸기 탭 중에서 선택할 수 있습니다.



눈금자의 탭을 드래그할 때 텍스트 블록의 수직 선으로 탭 배치를 추적할 수 있습니다.

탭을 수동으로 설정하려면:

- 1 텍스트 도구를 사용하여 탭 설정을 적용할 곳을 클릭하여 삽입점을 설정하거나 드래그하여 텍스트를 선택합니다.
- 2 텍스트 눈금자의 탭 마커를 눈금 숫자 바로 위 영역의 새 위치로 드래그합니다.
 - 왼쪽 정렬 탭을 드래그하여 텍스트의 왼쪽 가장자리를 탭 마커에 정렬시킵니다.
 - 오른쪽 정렬 탭을 드래그하여 텍스트의 오른쪽 가장자리를 탭 마커에 정렬시킵니다.
 - 가운데 정렬 탭을 드래그하여 텍스트를 탭 마커의 가운데로 정렬시킵니다.
 - 소수점 정렬 탭을 드래그하여 소수점에 텍스트를 정렬합니다. 텍스트에 소수점이 없으면 소수점 정렬 탭은 텍스트를 오른쪽 정렬합니다.

1994	9.3%	465
1995	15.5%	775
1996	23.8%	1190

소수점 정렬 탭 및 오른쪽 정렬 탭

- 둘러싸기 탭을 드래그하여 다중 텍스트 열이 두 개의 탭 마커 사이에 흐르도록 합니다.

contemnas	am undique	Proinde cum
hoc studendi	silvae et solitudo	venabere, licebit,
genus. Mirum	ipsumque illud	auctore me, ut
est ut animus	silentium quod	panarium et
agitatione	venationi datur	lagunculam sic
motuque	magna	etiam pugillares
corporis	cogitationis	feras. Experieris
excitetut.	incitamenta	non Dianam magis
	sunt.	montibus quam
		Minervam inerare.
		Vale. Ridebis, et
		licet rideas. Ego

둘러싸기 탭 및 왼쪽 들여쓰기 탭

설명: 둘러싸기 탭으로 생성된 두 열 사이의 공백을 정의하려면 열의 양 쪽에 둘러싸기 탭을 놓은 다음, 다음 열의 처음에 다른 둘러싸기 탭을 놓습니다.

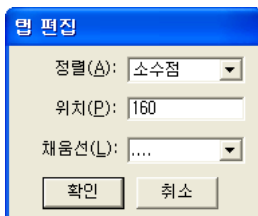
- 3 새로운 탭 설정으로 텍스트를 정렬하려면 텍스트에서 탭을 설정할 위치를 클릭하고 Tab 키를 누릅니다.

탭을 정밀하게 설정하려면:

- 1 텍스트 도구를 사용하여 탭 설정을 적용할 곳을 클릭하여 삽입점을 설정하거나 드래그하여 텍스트를 선택합니다.
- 2 텍스트 눈금자를 두 번 클릭하여 탭 편집 대화 상자를 표시합니다.
- 3 탭 편집 대화 상자에서 다음 옵션을 설정합니다.
 - 정렬에서 왼쪽, 오른쪽, 가운데, 소수점 또는 둘러싸기 유형의 탭 중에서 선택합니다.
 - 위치에서 텍스트 블록의 왼쪽에 나타나는 탭 위치에 대한 수를 포인트 단위로 입력합니다.
- 4 확인을 클릭합니다.
- 5 2단계에서 4단계까지 반복하여 탭을 추가 설정합니다.
- 6 새로운 탭 설정으로 텍스트를 정렬하려면 탭을 놓을 텍스트에 삽입점을 놓고 Tab 키를 누릅니다.

탭 채움선을 추가하려면:

- 1 기존의 탭 마커나 텍스트 눈금자를 두 번 클릭하여 탭 편집 대화 상자를 표시합니다.
- 2 탭 편집 대화 상자에서 다음 중 한 가지를 선택합니다.
 - 채움선 팝업 메뉴에서 탭 채움선을 선택합니다.



- 사용자 정의 채움선을 입력하려면 채움선 텍스트 상자를 선택하고 문자를 입력합니다.
- 3 확인을 클릭합니다.

주의: 탭과 탭 채움선은 경로 상의 텍스트에는 사용할 수 없습니다. 탭 채움선은 둘러싸기 탭에는 사용할 수 없습니다.

탭을 삭제하려면:

텍스트 눈금자 외부로 탭 화살표를 드래그하거나 탭 영역으로 되돌립니다.

탭을 새 위치로 이동하려면:

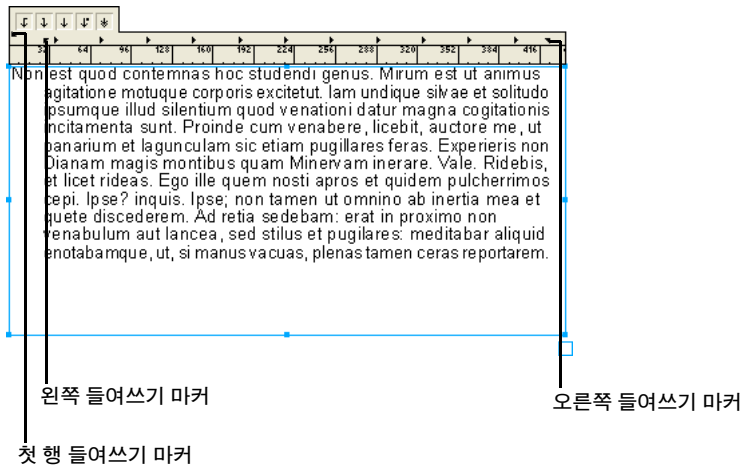
눈금자를 따라 원하는 위치로 탭 화살표를 드래그합니다.

텍스트 블록에서 수직 선으로 탭 배치를 추적하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 텍스트 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 텍스트 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Text 범주를 클릭합니다.
- 2 탭 이동을 수직 선으로 추적(기본 설정)을 선택하여 텍스트 눈금자에서 탭을 이동할 때 텍스트 블록의 수직 강조선을 표시합니다. 추적선을 숨기려면 이 옵션을 선택 해제합니다.
- 3 확인을 클릭합니다.

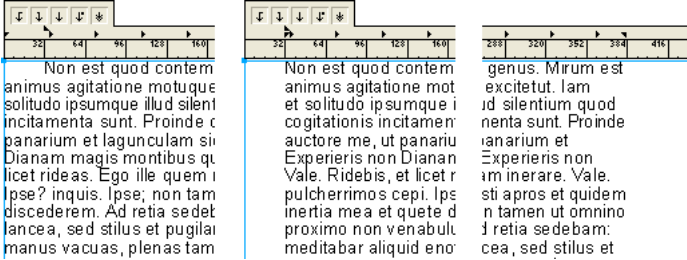
단락 들여쓰기, 단락 간격, 여백 및 내부 여백 설정

텍스트 눈금자나 객체 패널을 사용하여 단락 들여쓰기나 여백을 설정할 수 있습니다. 또한 단락 들여쓰기, 인용 부호 등의 구두점 내어쓰기를 단락 여백 밖으로 적용할 수도 있습니다.



텍스트 눈금자를 사용하여 단락 들여쓰기를 설정하려면:

- 1 텍스트 도구를 사용하여 들여쓰기 설정을 적용할 곳을 클릭하여 삽입점을 설정하거나 드래그하여 텍스트를 선택합니다.
- 2 다음과 같이 텍스트 눈금자의 들여쓰기 마커를 눈금 숫자 바로 위 영역의 새 위치로 드래그합니다.
 - 첫 행 들여쓰기 마커를 드래그하여 단락의 나머지와는 별도로 첫 행 들여쓰기를 설정합니다.
 - 왼쪽 들여쓰기 마커를 드래그하여 왼쪽 단락 여백을 설정합니다.
 - 오른쪽 들여쓰기 마커를 드래그하여 오른쪽 단락 여백을 설정합니다.



첫 행 들여쓰기, 왼쪽 단락 여백 및 오른쪽 단락 여백

텍스트 눈금자를 사용하여 들여쓰기를 설정하려면:

- 1 텍스트 도구를 사용하여 삽입점을 클릭하여 설정하거나 단락을 드래그하여 선택합니다.
- 2 텍스트 눈금자가 보이지 않을 경우 보기 > 텍스트 눈금자를 선택하여 표시합니다.
- 3 텍스트 눈금자에서 왼쪽 들여쓰기 마커를 오른쪽으로 드래그하여 단락 들여쓰기를 설정하고 첫 행 들여쓰기 마커를 왼쪽으로 드래그하여 첫 행 들여쓰기를 설정합니다.

구두점 내어쓰기를 적용하려면:

- 1 텍스트 도구를 사용하여 클릭하여 삽입점을 설정하거나 드래그하여 텍스트를 선택합니다.



- 2 객체 패널에서 단락 옵션을 표시합니다. 자세한 내용은 246페이지의 "객체 패널에서 문자 속성 표시"를 참조하십시오.

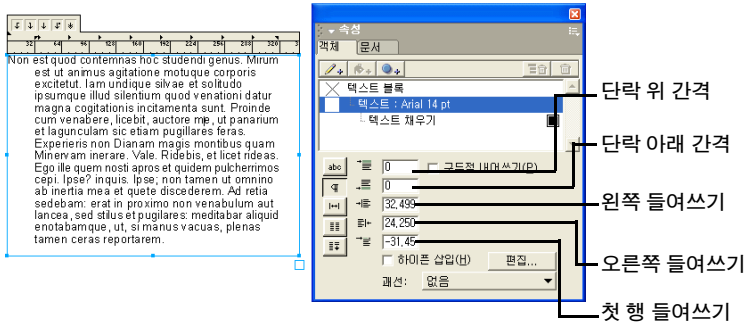
- 3 구두점 내어쓰기를 선택하여 구두점을 텍스트 블록 여백 외부에 위치시킵니다.

주의: 특정 구두점만 내어쓸 수 있습니다.

객체 패널을 사용하여 왼쪽과 오른쪽 또는 단락 첫 행 들여쓰기를 설정하려면:

- 1 텍스트 도구로 여백 설정을 적용할 곳을 클릭하여 삽입점을 설정하거나 드래그하여 텍스트를 선택합니다.
- 2 객체 패널에서 단락 옵션을 표시합니다. 자세한 내용은 246페이지의 "객체 패널에서 문자 속성 표시"를 참조하십시오.
- 3 왼쪽 및 오른쪽 들여쓰기를 설정하려면 왼쪽 들여쓰기 및 오른쪽 들여쓰기 텍스트 상자에 포인트 단위로 값을 입력합니다.

양수는 텍스트를 열이나 텍스트 블록 안쪽에 배치하고, 음수는 텍스트를 열이나 텍스트 블록 외부에 배치합니다.



- 4 첫 행 들여쓰기를 설정하려면 첫 행 들여쓰기 텍스트 상자에 포인트 단위로 값을 입력합니다.

분리된 단락 위나 아래에 간격을 추가하려면:

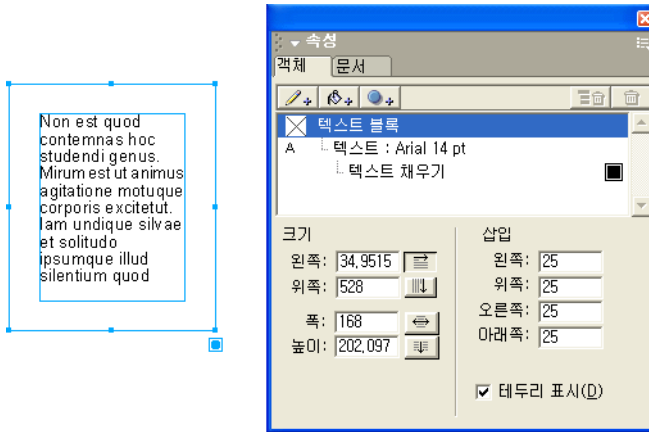
- 1 텍스트 도구로 간격을 삽입할 곳을 클릭하여 삽입점을 설정하거나 드래그하여 텍스트를 선택합니다.
- 2 객체 패널에서 단락 옵션을 표시합니다. 자세한 내용은 246페이지의 "객체 패널에서 문자 속성 표시"를 참조하십시오.
- 3 단락 위 간격 텍스트 상자나 단락 아래 간격 텍스트 상자 또는 둘 모두에 포인트 단위로 값을 입력합니다.

양수는 단락 간격을 벌여지게 하고 음수는 단락 간격을 가깝게 좁힙니다.

텍스트 블록 속성을 사용하여 왼쪽, 오른쪽, 위쪽 및 아래쪽 여백을 적용하려면:

- 1 포인터 도구를 사용하여 텍스트 블록을 선택합니다.
- 2 객체 패널의 속성 목록에서 아직 텍스트 블록 속성이 선택되어 있지 않으면 속성을 선택합니다.

- 3 객체 패널의 아래쪽 절반에 있는 삽입에서 왼쪽, 오른쪽, 위쪽 및 아래쪽에 대한 값을 입력합니다.



0을 입력하면 텍스트를 텍스트 블록 테두리에 맞춰 배치합니다. 양수를 입력하면 텍스트를 텍스트 블록 테두리 내부에 배치하고, 음수를 입력하면 텍스트 블록 테두리 외부에 배치합니다.

주의: 경로 상의 텍스트를 사용할 경우 왼쪽과 오른쪽 값만 설정할 수 있습니다. 경로 상의 텍스트 배치 조정에 대한 자세한 내용은 276페이지의 "경로 상의 텍스트 정렬"을 참조하십시오.


단락 정렬 및 단락 패선 추가

텍스트가 열 너비에 퍼지는 방법을 제어하기 위해 단락을 텍스트 열 안에 정렬할 수 있습니다. 또한 단락 간에 패선을 추가하여 단락을 시각적으로 떨어져 보이게 할 수 있습니다.

단락 정렬

단락 정렬을 정밀하게 제어하고 양쪽 정렬의 행 길이를 미세하게 조정하려면 객체 패널을 사용합니다. 고르지 않은 폭으로 텍스트가 열에 퍼지도록 정렬할 수 있습니다. 고르지 않은 폭은 정렬되지 않은 텍스트가 열에 퍼지는 최소 거리를 지정하고, 열 너비의 백분율로 나타냅니다. 또한 단락의 마지막 행 정렬을 지정하는 정돈 영역으로 텍스트를 정렬할 수 있습니다.

텍스트 열의 고르지 않은 폭을 조정하려면:



- 1 포인터 도구로 텍스트 블록을 선택하거나 텍스트 도구로 텍스트 범위를 선택합니다.
- 2  객체 패널에서 문자 옵션을 표시합니다. 자세한 내용은 246페이지의 "객체 패널에서 문자 속성 표시"를 참조하십시오.
- 3 편집 단추를 클릭하여 정렬 편집 대화 상자를 표시합니다.
- 4 정렬 편집 대화 상자에서 양쪽 정렬하지 않는 0에서 전체 열 너비에 맞게 정렬하는 100까지 고르지 않은 폭의 비율을 입력합니다. 예를 들어 95의 값은 열 너비의 95%까지 채우도록 확장합니다.
- 5 단락의 마지막 행이 정렬되는 지점을 지정하려면 정돈 영역 텍스트 상자에 백분율을 입력합니다. 예를 들어 50%를 입력하면 열 너비의 최소 50%까지 마지막 행이 정돈됩니다.
- 6 확인을 클릭합니다.

단락 패선 추가


단락 사이의 분리가 보다 잘 보이도록 단락 패선 또는 단락 아래에 선을 적용할 수 있습니다. 객체 패널의 획 속성 옵션을 사용하여 단락 패선의 선 두께, 색상 및 스타일을 선택할 수 있습니다.

패선은 단락을 따라 흐릅니다. 단락 패선을 열이나 텍스트 블록의 중앙에 오게 하거나 단락 앞에 단락 패선을 정렬할 수 있습니다.

단락 패선을 적용하려면:

- 1 포인터 도구로 텍스트 블록을 선택하거나 텍스트 도구로 단락을 선택합니다.
-  2 객체 패널에서 단락 옵션을 표시합니다. 자세한 내용은 246페이지의 "객체 패널에서 문자 속성 표시"를 참조하십시오.
- 3 패선 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.
가운데 정렬은 열이나 텍스트 블록의 가운데에 패선을 배치합니다.
단락은 윗 단락과 동일한 정렬로 패선을 적용합니다.
- 4 객체 패널의 속성 목록에서 텍스트 블록 속성을 선택합니다.
-  5 객체 패널의 위쪽에 있는 획 추가 단추를 클릭합니다.
주의: 획이 텍스트 블록에 추가되기 전까지 패선은 나타나지 않습니다.
- 6 패널의 아래쪽 절반에 있는 옵션을 사용하여 획 속성에 스타일, 획 굵기 및 색상을 적용합니다. 자세한 내용은 166페이지의 "획에 속성 적용"을 참조하십시오.
- 7 (선택 사항) 객체 패널의 속성 목록에서 텍스트 블록 속성을 선택하고 패널 중앙 아래쪽에 있는 테두리 표시를 선택 해제합니다. 이 작업은 획을 적용했을 경우 나타나는 텍스트 블록의 테두리를 제거합니다. 텍스트 블록의 테두리를 유지하려면 이 옵션을 선택된 상태로 둡니다.

단락 패선을 편집하려면:

- 1 포인터 도구로 텍스트 블록을 선택하거나 텍스트 도구로 단락을 선택합니다.
-  2 객체 패널에서 단락 옵션을 표시합니다. 자세한 내용은 246페이지의 "객체 패널에서 문자 속성 표시"를 참조하십시오.
- 3 패선 팝업 메뉴에서 편집을 선택합니다.
- 4 단락 패선 폭 상자에서 비율 값을 입력하여 패선의 폭을 변경합니다.
- 5 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.
마지막 행은 단락에 있는 마지막 행에 대한 비율로 패선 크기를 조절합니다.
열은 열 너비에 대한 비율로 패선 크기를 조절합니다.
- 6 확인을 클릭합니다.

텍스트와 텍스트 블록에 색상 적용

객체 패널의 획 및 채우기 속성을 사용하여 텍스트와 텍스트 블록에 획 및 채우기 색상을 적용할 수 있습니다. 텍스트 블록에 적용된 획과 채우기를 표시하거나 숨기려면 객체 패널의 텍스트 블록 속성에서 테두리 표시 옵션을 사용합니다. 또한 환경 설정을 통해 견본 패널에서 선택한 색상이 텍스트나 텍스트 블록에 적용되는지 여부를 결정할 수 있습니다.

색상을 적용하는 자세한 방법은 147페이지의 "색상 사용"을 참조하십시오.

텍스트 범위에 채우기 색상을 적용하려면:

- 1 텍스트 도구를 사용하여 텍스트 블록 내에 있는 텍스트를 선택합니다.
- 2 색상 혼합기와 견본 패널이 아직 열려 있지 않으면 윈도우 > 색상 혼합기 및 윈도우 > 견본을 각각 선택하여 엽니다.
- 3 색상 혼합기나 견본 패널의 색상을 객체 패널에 있는 텍스트 채우기 속성의 색상 상자 위로 드래그합니다.


텍스트 범위에 획 색상을 적용하려면:

- 1 텍스트 도구를 사용하여 텍스트 블록 내에 있는 텍스트를 선택합니다.



- 2 객체 패널의 위쪽에 있는 획 추가 단추를 클릭합니다.
- 3 색상 혼합기와 견본 패널이 아직 열려 있지 않으면 윈도우 > 색상 혼합기 및 윈도우 > 견본을 각각 선택하여 엽니다.
- 4 색상 혼합기나 견본 패널의 색상을 객체 패널에 있는 텍스트 획 속성 색상 상자 위로 드래그합니다.

텍스트 블록에 획 및 채우기 색상을 적용하려면:

- 1 포인터 도구를 사용하여 텍스트 블록을 선택합니다.
- 2 색상 혼합기와 견본 패널이 아직 열려 있지 않으면 윈도우 > 색상 혼합기 및 윈도우 > 견본을 각각 선택하여 엽니다.
- 3 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 객체 패널의 위쪽에 있는 획 추가 단추를 클릭합니다.
 -  • 객체 패널의 위쪽에 있는 채우기 추가 단추를 클릭합니다.
- 4 객체 패널 아래의 팝업 메뉴에서 스타일을 선택하고 관련된 옵션을 선택합니다. 자세한 내용은 166페이지의 "획에 속성 적용" 또는 177페이지의 "채우기에 속성 적용"을 참조하십시오.
- 5 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 색상 혼합기나 견본 패널의 색상을 속성 목록에 추가한 획 또는 채우기 속성의 색상 상자 위로 드래그합니다.
 - 색상 혼합기나 견본 패널의 색상을 텍스트 블록 테두리 또는 텍스트 블록 안으로 드래그합니다.

주의: 텍스트 블록에 채우기를 적용한 후 텍스트를 볼 수 없을 경우 속성 목록에서 속성을 재배열해야 할 수도 있습니다.

선택한 텍스트 블록에 적용된 획과 채우기 색상을 표시하거나 숨기려면:

- 1 객체 패널의 속성 목록에서 텍스트 블록 속성을 선택합니다.
- 2 객체 패널의 중앙 아래쪽에 있는 테두리 표시를 선택하여 텍스트 블록에 적용된 획 및 채우기를 표시합니다. 획 및 채우기를 숨기려면 옵션을 선택 해제합니다.

텍스트에서 획이나 채우기를 제거하려면:

- 1 포인터 도구로 전체 텍스트 블록을 선택하거나 텍스트 도구로 텍스트 범위를 선택합니다.
- 2 객체 패널의 속성 목록에서 제거할 획이나 채우기 속성을 선택합니다.



- 3 객체 패널 위쪽에 있는 항목 제거 단추를 선택합니다.

견본 패널 선택기가 선택한 텍스트나 텍스트 블록에 색상을 적용하는 방법을 제어하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 색상 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 색상 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Colors 범주를 클릭합니다.
- 2 견본 표시 옵션을 선택합니다.

컨테이너 색상은 선택한 텍스트 블록의 획 및 채우기 속성을 표시하고 선택한 텍스트 블록(텍스트 아님)에 색상을 적용합니다.

텍스트 색상은 선택한 텍스트의 획 및 채우기 속성을 표시하고 선택한 텍스트(텍스트 블록 아님)에 색상을 적용합니다.

- 3 확인을 클릭합니다.

문자 속성 복사

복사와 붙여넣기를 통해 임의의 텍스트 선택물에서 다른 선택물로 문자 속성을 복사할 수 있습니다. 복사할 수 있는 속성에는 객체 패널에 있는 문자, 단락 및 간격 옵션뿐만 아니라 탭, 들여쓰기, 여백 및 텍스트 채우기와 획 색상 등이 포함됩니다.

텍스트 선택물 간에 문자 속성을 복사하고 붙여넣으려면:

- 1 포인터 도구를 사용하여 복사할 속성이 있는 텍스트 블록을 선택하거나, 텍스트 도구를 사용하여 텍스트 범위를 선택합니다.
- 2 편집 > 특수 > 속성 복사를 선택합니다.
- 3 속성을 적용할 텍스트나 텍스트 블록을 선택합니다.
- 4 편집 > 특수 > 속성 붙여넣기를 선택합니다.

열, 행 및 표 작업

텍스트는 열과 행으로 구성할 수 있습니다. 열과 행 또는 탭과 단락 분리를 사용하여 표를 생성할 수 있습니다. 여러 열에 걸친 텍스트 흐름을 조절하기 위해 열의 텍스트 양을 조절할 수 있습니다.

- 11 자동으로 텍스트를 다음 열의 맨 위로 오게 하려면 텍스트 도구로 삽입점을 놓고 텍스트 > 특수 문자 > 열의 끝을 선택합니다.
- 12 홀리기에서 텍스트가 열과 행에 걸쳐 흐르는 방법을 지정하는 단추를 클릭합니다. 첫 번째 열의 모든 행을 위에서 아래로 흘린 다음 두 번째 열로 흐르게 하거나, 첫 번째 행의 모든 열을 왼쪽에서 오른쪽으로 흘린 다음 두 번째 행으로 흐르게 할 수 있습니다.

표 패선이나 표 테두리에 획을 적용하려면:

- 1 포인터 도구를 사용하여 텍스트 블록을 선택합니다.
- 2 객체 패널의 속성 목록에서 텍스트 블록 속성을 선택합니다.
- 3 표의 외부 테두리를 나타내려면 객체 패널 중앙 아래쪽에 있는 테두리 표시를 선택합니다. 이 옵션은 기본적으로 선택되어 있습니다.
- 4 객체 패널의 위쪽에 있는 획 추가 단추를 클릭합니다.
- 5 패널 중앙 아래쪽에 있는 팝업 메뉴에서 획 스타일을 선택하고 획 옵션을 선택합니다. (자세한 내용은 166페이지의 "획에 속성 적용"을 참조하십시오.)
- 6 색상 혼합기와 견본 패널이 아직 열려 있지 않으면 윈도우 > 색상 혼합기 및 윈도우 > 견본을 각각 선택하여 엽니다.
- 7 색상 혼합기나 견본 패널의 색상을 속성 목록에 추가한 획 속성의 색상 상자로 드래그하거나, 텍스트 블록 테두리로 색상을 드래그합니다.

열과 행을 사용하여 셀 크기가 일정한 표를 생성하려면:

- 1 포인터 도구를 사용하여 텍스트 블록을 선택합니다.
- 2 이 단원의 앞부분에서 언급한 대로 다음과 같은 사양으로 열과 행을 생성합니다.
 - 열과 행 간격을 0으로 설정합니다.
 - 열 패선에서는 최대 높이를 선택하고, 행 패선에서는 최대 너비를 선택합니다.

탭과 단락 분리를 사용하여 다양한 크기의 셀을 가진 표를 생성하려면:

- 1 텍스트 도구로 드래그하여 표 크기의 텍스트 블록을 생성합니다.
- 2 왼쪽 정렬 탭을 드래그하여 각 열의 왼쪽 가장자리를 정의합니다. 탭 설정에 대한 자세한 내용은 259페이지의 "탭, 들여쓰기 및 여백 설정"을 참조하십시오.
- 3 둘러싸기 탭을 드래그하여 한 개 이상의 텍스트를 포함하고 있는 열의 오른쪽 가장자리를 정의합니다.

Flower	Number	Color
Carnation	7,688 (20% lost due to spoilage)	Yellow with blue accents
Rose	10,755	Red
Tulip	34	Yellow

- 4 Enter(Windows) 또는 return(Macintosh) 키를 눌러 행을 생성합니다.

- 5 행 사이의 간격을 변경하려면 객체 패널의 단락 옵션을 사용하여 단락 간격을 조정합니다. (자세한 내용은 262페이지의 "단락 들여쓰기, 단락 간격, 여백 및 내부 여백 설정"을 참조하십시오.)

Flower	Number	Color
Carnation	7,688 (20% lost due to spoilage)	Yellow with blue accents
Rose	10,755	Red
Tulip	34	Yellow

- 6 행 사이에 선을 추가하려면 단락 패션을 추가합니다. 자세한 내용은 266페이지의 "단락 패션 추가"를 참조하십시오.
- 7 표에 테두리를 적용하려면 표 패션이나 테두리에 획을 적용하는 위의 절차를 참조하십시오.

텍스트의 열 균형 조절


객체 패널의 열 조정 옵션을 통해서 열과 열 사이에서 텍스트의 균형을 조절하고 행간을 수정하거나 텍스트 크기와 행간을 선택된 텍스트 블록 크기에 맞춰 비례적으로 변경함으로써 텍스트를 조절할 수 있습니다.

또한 열 조정 옵션을 사용하여 불규칙한 객체 내부의 텍스트를 객체에 정확하게 맞출 수 있습니다.

열에 줄바꿈을 삽입하고 텍스트를 다음 열에서 흐르게 하려면:

- 1 텍스트 도구를 사용하여 텍스트를 줄바꿈하려는 열에 삽입점을 놓습니다.
- 2 텍스트 > 특수 문자 > 열의 끝을 선택합니다.

열 사이에서 텍스트 행을 고르게 균형 조절하려면:

- 1 텍스트 도구를 사용하여 텍스트 균형 조절을 적용할 곳에 삽입점을 위치시키거나 포인터 도구로 텍스트 블록을 선택합니다.
- 2  객체 패널에서 열 조정 옵션을 표시합니다. 자세한 내용은 246페이지의 "객체 패널에서 문자 속성 표시"를 참조하십시오.
- 3 다음 중 한 가지를 선택합니다.

균형은 열 사이에서 텍스트 행을 고르게 분배합니다. 열 사이에서 행 수가 고르게 분배되지 않는 경우 일부 열에 다른 행보다 더 많은 행이 있을 수 있습니다.

행간 수정은 행간을 늘려서 텍스트가 열의 위에서 아래까지 채워지도록 합니다. 경계값에서 수정된 행간이 적용되기 전에 열이 채워야 하는 비율을 입력합니다. 예를 들어 경계값이 50%(기본 설정)이면 최소한 50%가 텍스트로 채워진 열에 대해서만 여분 행간이 적용됩니다.

- 4 텍스트 크기를 축소하거나 확대하고 행간을 열 크기에 맞추려면 현재 크기의 백분율로 나타내는 조정 %에 최소와 최대값을 입력합니다. 100%보다 크면 텍스트와 행간 크기가 늘어나고 100%보다 작으면 텍스트와 행간 크기가 줄어듭니다.

5 첫 행 행간에서 열의 첫 행 위의 간격 값을 입력하는 옵션을 선택합니다.

- 첫 행 행간을 현재 문자 크기에 더해질 포인트 값으로 지정하려면 팝업 메뉴에서 +를 선택하고 현재 문자 크기에 더할 행간 크기를 포인트 단위의 값으로 입력합니다.
- 첫 행 행간을 고정된 포인트 값으로 지정하려면 팝업 메뉴에서 =을 선택하고 포인트 단위의 값을 입력하여 정확한 크기로 지정된 행간을 설정합니다.
- 첫 행 행간을 현재 문자 크기의 백분율로 지정하려면 팝업 메뉴에서 %를 선택하고 현재 문자 크기의 백분율로 행간 값을 입력합니다.

텍스트 스타일 사용

텍스트 스타일을 사용하면 텍스트 포맷 사양 세트를 생성하고 저장한 후 문서 내의 여러 단락이나 텍스트 블록에 적용할 수 있습니다. 텍스트 스타일은 시각적인 일관성을 유지하고 포맷 작업을 단순화하도록 도와줍니다.

텍스트 스타일은 단락 들어쓰기를 제외한 객체 패널에서의 문자, 단락 및 간격 옵션에 대한 모든 문자 사양뿐만 아니라 텍스트 효과, 텍스트 색상, 중복 인쇄 및 탭과 텍스트 눈금자 들어쓰기 세트에 설정을 지정할 수 있습니다. (중복 인쇄에 대한 자세한 내용은 373페이지의 "인쇄"를 참조하십시오.)

스타일 패널과 객체 패널을 사용하여 텍스트 스타일을 생성하고 편집할 수 있습니다. 텍스트 스타일은 스타일 패널과 객체 패널의 문자 옵션의 스타일 팝업 메뉴에 표시됩니다. 스타일을 문서나 템플릿의 일부로 사용할 수 있습니다. 템플릿에 대한 자세한 내용은 60페이지의 "템플릿 사용"을 참조하십시오.

단락에서와 마찬가지로 객체에 대해서도 스타일을 생성할 수 있습니다. 단락 및 그래픽 스타일을 복제, 가져오기 및 내보낼 수 있습니다. 이러한 절차에 대한 자세한 내용은 299페이지의 "스타일 사용"을 참조하십시오.

스타일 패널을 표시하려면:

- 윈도우 > 스타일을 선택합니다.

텍스트 스타일 생성과 편집

새 텍스트 스타일을 생성할 때의 스타일 설정은 스타일 패널에 현재 선택된 스타일이나 문서에 있는 텍스트 선택물의 속성을 기반으로 합니다. 객체 패널을 사용하여 새 스타일 설정을 입력하거나 기존의 스타일을 수정합니다. 스타일 패널에서 새 스타일이나 기존 스타일의 이름을 변경할 수 있습니다.

스타일을 수정할 때 특정 속성을 제외시켜 스타일 적용 시에 유지할 수 있습니다. 예를 들어 스타일이 적용될 텍스트의 글꼴을 바꾸지 않고 스타일을 생성할 수 있습니다.

또한 임의의 스타일을 다른 스타일에 기초하도록 부모 스타일의 자식 스타일로 만들 수 있습니다. 부모 및 자식 스타일에 대한 자세한 내용은 304페이지의 "다른 스타일을 기반으로 스타일 만들기"를 참조하십시오.

다른 텍스트 스타일을 기초로 새 스타일을 생성하려면:

1 스타일 패널의 목록에서 텍스트 스타일을 선택합니다.



2 스타일 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 새 스타일을 선택합니다.

새 텍스트 스타일이 목록에 추가됩니다. 새 스타일은 스타일-1, 스타일-2 등으로 이름이 붙여집니다. 스타일의 사양을 선택하거나 스타일의 이름을 변경하려면 아래 절차를 참조하십시오.

문서의 현재 텍스트 선택물에 기초하여 새 텍스트 스타일을 생성하려면:

1 포인터 도구를 사용하여 원하는 속성이 있는 텍스트 블록을 선택하거나 텍스트 도구로 텍스트 범위를 선택합니다.

2 스타일 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 새 스타일을 선택합니다.

텍스트 스타일을 편집하려면:

1 스타일 패널의 목록에서 스타일을 선택합니다.

2 객체 패널의 속성 목록에서 텍스트 속성을 선택합니다.

3 객체 패널의 중앙 아래쪽에서 스타일 속성을 변경합니다.

이 스타일을 사용하여 만드는 모든 새 텍스트 블록은 다른 스타일을 선택하거나 기본 텍스트 속성을 수정하기 전까지 변경된 속성을 유지합니다. 이 스타일을 포함하는 기존 텍스트 블록의 속성을 업데이트하려면 스타일을 재정의해야 합니다. 자세한 내용은 275페이지의 "텍스트 스타일 무시 및 재정의" 및 146페이지의 "기본 속성 변경"을 참조하십시오.

문자 포맷 옵션 선택에 대한 자세한 내용은 248페이지의 "정밀한 문자 사양 설정", 259페이지의 "탭, 들여쓰기 및 여백 설정" 및 276페이지의 "텍스트 효과 적용"을 참조하십시오.

텍스트 스타일 적용 시 특정 속성의 설정을 유지하려면:

1 스타일 패널의 목록에서 스타일을 선택합니다.

2 스타일 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 스타일 비헤이비어를 선택합니다.

3 스타일 비헤이비어 편집 대화 상자에서 다음을 수행합니다.

- 글꼴, 글꼴 스타일, 행간, 텍스트 효과 또는 패선 설정을 유지하려면 각 팝업 메뉴에서 선택물 없음을 선택합니다.

주의: 패선 팝업 메뉴에서 없음을 선택하면 스타일이 적용된 단락에서 모든 단락 패선을 제거합니다. 텍스트 효과 메뉴에서 효과 없음을 선택하면 모든 텍스트 효과를 제거합니다.

- 양쪽 정렬을 유지하려면 단추 막대에 있는 빈 단추를 클릭합니다.
- 색상을 유지하려면 스타일이 텍스트 색상에 영향 미침 옵션을 선택 해제합니다.
- 구두점 내어쓰기 옵션을 유지하려면 흐려진 체크 표시(Windows)나 하이픈(-)(Macintosh)이 나타나도록 구두점 내어쓰기를 선택합니다. (빈 체크 상자는 구두점 내어쓰기가 꺼져 있음을 나타냅니다.)
- 크기와 간격 설정(포인트 크기, 단락 간격, 간격 %. 자간 범위, 기준선 이동 및 수평%)을 유지하려면 각 텍스트 상자의 내용을 지웁니다.
- 탭과 여백을 유지하려면 텍스트 눈금자에서 선택 영역 없음을 선택합니다.

- 설정을 전체적으로 변경하려면 전체 설정 팝업 메뉴에서 다음 중 한 가지를 선택합니다.
선택물 없음은 모든 설정을 지웁니다.
원본값 복구는 이전 단계에서 변경한 모든 설정을 원본 값으로 되돌립니다.
프로그램 기본값 복구는 모든 설정을 FreeHand의 기본 텍스트 설정(보통 텍스트의 설정)으로 변경합니다.
- 4 확인을 클릭합니다.

텍스트 스타일의 이름을 변경하려면:

- 스타일 패널의 목록에서 스타일 이름을 두 번 클릭하고 새 이름을 입력합니다.
주의: 보통 텍스트 스타일의 이름은 변경할 수 없습니다.

다음 단락의 텍스트 스타일을 설정하려면:

- 1 스타일 패널에서 스타일을 선택합니다.
- 2 스타일 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 스타일 비헤이비어를 선택합니다.
- 3 다음 팝업 메뉴에서 스타일을 선택합니다.
- 4 확인을 클릭합니다.

텍스트 스타일 적용

스타일 패널에서 스타일을 선택하거나 스타일 패널의 스타일을 드래그하거나 선택한 텍스트의 속성을 복사하여 붙여넣기함으로써 텍스트에 스타일을 적용할 수 있습니다.

텍스트 스타일을 적용하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 포인터 도구를 사용하여 스타일을 적용할 텍스트 블록을 선택하거나, 텍스트 도구를 사용하여 단락을 선택합니다. 스타일 패널에서 적용할 스타일을 클릭합니다.
- 스타일 패널의 스타일 미리 보기를 단락으로 드래그합니다.

주의: 선택한 단락이나 전체 텍스트 블록에 드래그한 스타일을 적용할지 여부를 지정하려면 다음에 나오는 절차를 참조하십시오.



- 객체 패널의 문자 옵션에 있는 스타일 팝업 메뉴에서 스타일을 선택합니다. (문자 옵션 표시에 대한 내용은 246페이지의 "객체 패널에서 문자 속성 표시"를 참조하십시오.)

텍스트 스타일을 드래그하여 비헤이비어를 설정하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 텍스트 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 텍스트 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Text 범주를 클릭합니다.
- 2 텍스트 스타일 변경 사항 드래그 옵션을 선택합니다.
 - 선택한 단락(전체 텍스트 블록이 아님)에만 스타일을 적용하려면 단일 단락(기본 설정)을 선택합니다.
 - 전체 텍스트 블록에 스타일을 적용하려면 전체 텍스트 컨테이너를 선택합니다.
- 3 확인을 클릭합니다.

복사하여 붙여넣기로 텍스트 스타일 속성을 적용하려면:

- 1 복사할 속성이 있는 텍스트를 선택하고 편집 > 특수 > 속성 복사를 선택합니다.
- 2 속성을 적용할 텍스트를 선택하고 편집 > 특수 > 속성 붙여넣기를 선택합니다.

주의: 적용된 텍스트 스타일이 없는 텍스트 속성을 복사하는 데에도 이 방법을 사용할 수 있습니다.

텍스트 스타일 무시 및 재정의

선택한 텍스트의 개별 속성 설정을 무시할 수 있고, 무시된 스타일을 제거하여 선택물의 스타일 설정을 복구할 수 있습니다. 또한 텍스트 선택물을 스타일 재정의의 기반으로 사용할 수 있습니다.

텍스트 스타일 설정을 무시하려면:

- 1 포인터 도구로 텍스트 블록을 선택하거나 텍스트 도구로 단락을 선택합니다.
- 2 텍스트 속성을 변경합니다.

수정된 텍스트를 선택하면 스타일 패널 또는 객체 패널의 문자 옵션 중 스타일 팝업 메뉴에 나타나는 스타일 이름에 더하기(+) 기호가 붙어 속성이 변경되었음을 표시합니다.

텍스트 스타일 무시를 제거하려면:

- 1 포인터 도구를 사용하여 스타일이 무시된 텍스트 블록을 선택하거나, 텍스트 도구를 사용하여 단락을 선택합니다.
- 2 스타일 패널에서 선택물에 적용된 스타일을 클릭합니다.
원본 스타일이 텍스트에 적용되어 수정된 모든 속성을 원본 스타일로 복구합니다.

선택한 텍스트에 기초하여 텍스트 스타일을 재정의하려면:

- 1 포인터 도구를 사용하여 스타일을 재정의하는 데 사용할 속성이 있는 텍스트 블록을 선택하거나, 텍스트 도구를 사용하여 단락을 선택합니다.
- 2 스타일 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 재정의의를 선택합니다.
- 3 스타일 재정의 대화 상자에서 재정의할 스타일 이름을 선택하고, 확인을 클릭합니다.
스타일은 선택된 스타일의 속성을 유지합니다.

선택물의 속성이 재정의한 텍스트 스타일에 적용되는 방법을 지정하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 텍스트 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 텍스트 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Text 범주를 클릭합니다.
- 2 다음에 기초하여 텍스트 스타일 구성 옵션을 선택합니다.
첫 번째 선택된 단락은 재정의한 텍스트 스타일의 기초를 선택물의 첫 번째 단락에 둡니다.
공유 속성은 재정의한 텍스트 스타일의 기초를 선택된 단락 범위의 공통된 속성에 둡니다.
- 3 확인을 클릭합니다.

텍스트 효과 적용

FreeHand에서는 텍스트에 다양한 효과를 적용할 수 있습니다. 텍스트를 경로에 첨부 및 정렬하고, 그래픽 둘레에 텍스트를 둘러싸고, 인라인 그래픽을 생성하고 그림자 및 밑줄과 같은 내장된 특수 텍스트 효과를 적용할 수 있습니다.

텍스트를 경로에 첨부

곡선이나 모서리 점을 가진 열린 경로 또는 닫힌 경로에 텍스트를 정렬할 수 있습니다. 텍스트를 다른 경로나 텍스트 블록에 링크할 수 있습니다. 경로에 첨부된 텍스트의 문자 사양은 그대로 유지됩니다. 다른 객체와 마찬가지로 경로에 첨부된 텍스트에 변형을 줄 수 있습니다.

닫힌 경로 위에 두 줄의 텍스트를 흐르게 할 수 있습니다. 첫 번째 캐리지 리턴까지의 문자는 경로 위를 따라 흐르고 거기에서부터 두 번째 캐리지 리턴까지의 문자는 경로 아래를 따라 흐르게 됩니다. 열린 경로에서는 첫 번째 캐리지 리턴까지의 문자나 탭만 나타납니다. 텍스트가 경로를 초과할 경우 텍스트 링크 상자에 표시 점이 나타납니다. 곡선 경로 상에서 왼쪽으로 정렬되는 텍스트는 자동으로 간격이 조정되어 글자가 겹치지 않습니다.

경로 내부로 텍스트를 흐르게 할 수도 있습니다. 278페이지의 "경로 내부에 텍스트 흘리기"를 참조하십시오.

텍스트를 경로에 첨부하려면:

1 포인터 도구를 사용하여 Shift-클릭으로 텍스트 블록과 경로를 선택합니다.



2 텍스트 > 경로에 첨부를 선택하거나 텍스트 톨바에서 경로에 첨부 단추를 클릭합니다.

경로 상에서 텍스트를 직접 편집하거나 텍스트 편집기를 사용할 수 있습니다. 241페이지의 "텍스트 편집기 사용"을 참조하십시오.

텍스트를 타원형의 위 또는 아래에 놓으려면:

1 텍스트 블록에서 타원의 위와 아래 사이에 텍스트가 나뉘어지는 지점에 텍스트 도구를 두고 Enter(Windows)나 return(Macintosh) 키를 눌러 캐리지 리턴을 삽입합니다.

2 포인터 도구를 사용하여 Shift-클릭으로 텍스트 블록과 타원을 선택합니다.

3 텍스트 > 경로에 첨부를 선택합니다.

4 필요하다면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 텍스트가 나타나지 않으면 객체 패널의 위쪽과 아래쪽 정렬 팝업 메뉴에서 선택한 옵션을 살펴봅니다. 위쪽이나 아래쪽 모두 없음으로 선택된 경우 텍스트가 경로 상에 보이지 않습니다.
- 잘못된 방향으로 텍스트가 흐를 경우 Alt-클릭(Windows)이나 option-클릭(Macintosh)으로 경로를 선택합니다. (키라인 모드가 활성 상태이거나 객체 패널에서 경로 보기 옵션이 선택된 경우 이 방법으로 경로를 선택하는 것이 가장 쉬운 방법입니다.) 수정 > 경로 변경 > 방향 전환을 선택합니다.

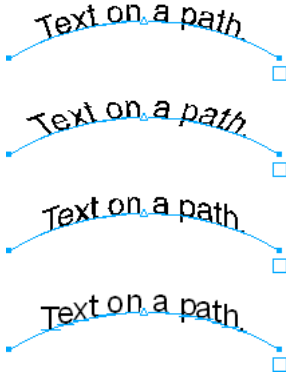
경로 상의 텍스트 정렬

객체 패널을 사용하여 경로 상의 텍스트의 정렬 상태와 방향을 조정할 수 있습니다.

텍스트는 경로의 방향을 따라 왼쪽에서 오른쪽(시계 방향) 또는 오른쪽에서 왼쪽(반시계 방향)으로 흐릅니다. 텍스트의 방향을 전환하려면 경로의 방향을 전환합니다. 자세한 내용은 276페이지의 "텍스트를 경로에 첨부"를 참조하십시오.

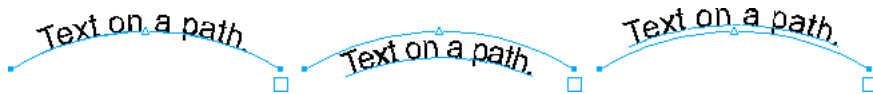
경로 상의 텍스트의 정렬 및 방향을 조정하려면:

- 1 포인터 도구를 사용하여 작업 공간에서 경로 상의 텍스트를 선택합니다.
- 2 객체 패널이 열려 있지 않으면 윈도우 > 객체를 선택하여 엽니다.
- 3 방향에서 경로 둘레로 회전, 수직, 수평으로 기울이기 및 수직으로 기울이기 옵션 중에서 선택합니다.



경로 둘레로 회전, 수직, 수평으로 기울이기 및 수직으로 기울이기 텍스트 방향

- 4 경로를 보이게 하려면 경로 보기를 선택합니다.
- 5 정렬 부분에서 경로의 위쪽과 아래쪽에 텍스트의 어느 부분을 정렬할지 없음, 기준선, 상향 또는 하향 옵션 중에서 선택합니다.



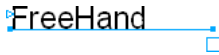
경로의 위쪽에 기준선, 상향 및 하향으로 정렬된 텍스트(왼쪽에서 오른쪽순으로)

경로 둘레의 텍스트 위치 변경에 대한 내용은 다음 절차를 참조하십시오.

경로 상의 텍스트를 수동으로 이동하려면:

- 1 텍스트 도구로 삽입점을 놓거나 포인터 도구로 경로를 선택합니다.

텍스트 정렬에 따라 왼쪽, 가운데 또는 오른쪽에 삼각형 모양의 텍스트 핸들이 나타납니다. 경로 위에서 이동할 때 텍스트가 보여지게 하려면 텍스트 핸들을 드래그할 때 Alt(Windows) 또는 option(Macintosh) 키를 누릅니다.



- 2 삼각형 모양의 핸들을 드래그하여 경로를 따라 텍스트를 이동합니다.

텍스트의 위치가 변하면 객체 패널에 있는 왼쪽 및 오른쪽 정렬 상자의 값이 업데이트됩니다.



경로 상의 텍스트를 정확한 거리만큼 이동하려면:

- 1 텍스트 도구로 텍스트에 삽입점을 놓거나 포인터 도구로 경로를 선택합니다.
- 2 객체 패널에서 왼쪽 및 오른쪽 정렬 상자에 값을 입력합니다.

경로 내부에 텍스트 흘리기

열리거나 닫힌 경로 내부로 텍스트를 흐르게 할 수 있습니다. 경로 내부에 흐르는 텍스트를 경로에서 제거하지 않고 편집할 수 있으며, 다른 객체와 마찬가지로 경로 내부에 흐르는 텍스트를 변형할 수 있습니다.

또한 경로와 객체 주위로 텍스트를 둘러쌀 수 있습니다. 자세한 내용은 279페이지의 "객체 주위로 텍스트 둘러싸기"를 참조하십시오.

기존 텍스트를 경로 내부에 흘리고 내부 여백을 적용하려면:

- 1 포인터 도구를 사용하여 텍스트 블록과 닫힌 경로를 선택합니다.



- 2 텍스트 > 경로 내부에 텍스트 흘리기를 선택하거나 텍스트 툴바에서 경로 내부에 텍스트 흘리기 단추를 선택합니다.
- 3 경로 내에서 텍스트의 배치를 조정하려면 객체 패널의 삽입 텍스트 상자에 값을 입력하여 텍스트와 경로 사이의 여백을 정의합니다. 필요한 경우 테두리 표시를 선택하여 경로를 보이게 하거나 키라인 모드로 전환합니다.

삽입	
왼쪽:	<input type="text" value="0"/>
위쪽:	<input type="text" value="0"/>
오른쪽:	<input type="text" value="0"/>
아래쪽:	<input type="text" value="0"/>
<input checked="" type="checkbox"/> 테두리 표시(D)	

텍스트가 내부에 흐르는 경로를 선택하면 경로 아래에 상자가 표시됩니다. 상자 안의 점은 텍스트 초과를 나타냅니다.

경로로부터 텍스트 분리

경로에 첨부 명령 또는 경로 내부에 텍스트 홀리기 명령을 적용한 텍스트를 제거하려면 경로로부터 분리 명령을 사용합니다.

경로로부터 텍스트를 제거하려면:

1 포인터 도구로 경로를 선택합니다.



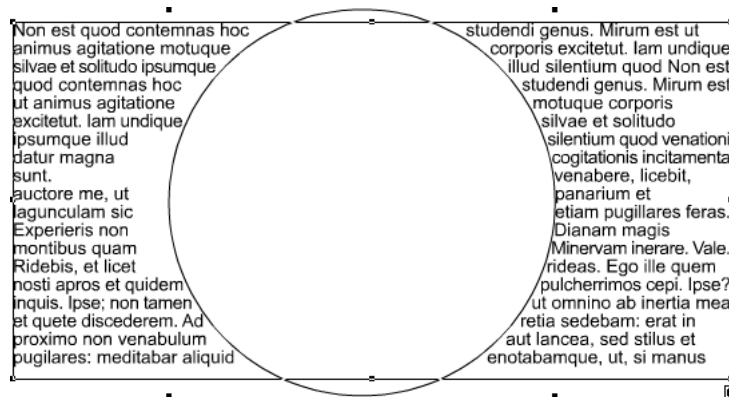
2 텍스트 > 경로로부터 분리를 선택하거나 텍스트 톨바에서 경로로부터 분리 단추를 클릭합니다.

이 명령은 텍스트 블록과 경로라는 두 개의 객체를 생성합니다. 모든 변형이 제거되며 원본 텍스트 블록의 크기가 경로의 폭에 맞춰 수정됩니다.

객체 주위로 텍스트 둘러싸기

선택물 주위로 흐름 명령을 사용하면 가져온 그래픽과 복합 경로를 비롯한 단일 객체 주위에 텍스트를 자동으로 둘러쌀 수 있습니다. 이 명령은 텍스트 블록이 아닌 객체에 적용됩니다. 그러나 이 기법을 사용하여 텍스트 블록에 인용 부호를 생성하고 기타 텍스트 처리를 생성할 수 있습니다.

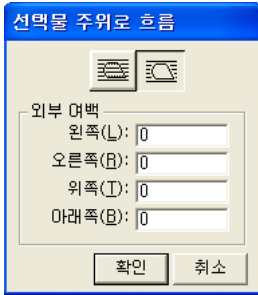
그룹이나 블렌드 주위로는 텍스트를 흐르게 할 수 없습니다. 그러나 이러한 객체 주위로 경로를 그린 다음 경로 주위로 텍스트를 둘러쌀 수는 있습니다.



선택물 주위로 흐름이 적용됨

객체 주위로 텍스트를 둘러싸려면:

- 1 문서에서 객체를 선택하고 객체가 텍스트와 겹쳐지게 배치합니다.
- 2 수정 > 배열 > 맨 앞으로 가져오기를 선택합니다. 텍스트를 주위에 둘러쌀 객체(일반 객체, 다른 텍스트 블록 또는 객체 주위로 그린 경로 등)는 텍스트 앞에 있어야 합니다.
- 3 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 그래픽 객체 주위에 텍스트를 둘러싸려면 객체를 선택합니다. 객체가 그룹, 블렌드 또는 OLE 이미지일 경우 먼저 이들 주위에 경로를 그린 다음 경로와 객체를 선택합니다.
 - 인용 부호나 기타 효과를 생성하기 위해 다른 텍스트 블록 주위에 텍스트를 둘러싸려면 객체 패널에서 삽입 설정을 적용하여 텍스트 블록 테두리에서 텍스트의 여백을 설정합니다. 선택적으로 텍스트 블록 테두리를 표시하는 데 획을 적용할 수 있습니다. 그런 다음 주위에 텍스트를 둘러싸려는 텍스트 블록을 선택합니다. 획 적용과 내부 여백 설정에 대한 자세한 내용은 267페이지의 "텍스트와 텍스트 블록에 색상 적용" 및 135페이지의 "경로 삽입"을 참조하십시오.
- 4 객체가 선택된 상태에서 텍스트 > 선택물 주위로 흐름을 선택하거나 텍스트 툴바에서 선택물 주위로 흐름 단추를 클릭합니다.
- 5 선택물 주위로 흐름 대화 상자에서 텍스트 둘러싸기 단추를 클릭합니다.



- 6 외부 여백에서 선택된 객체와 객체를 둘러싼 텍스트 사이의 최소 거리를 입력합니다.
양수는 선택된 객체 외부에서 텍스트가 흐르도록 합니다. 음수는 선택된 객체 뒤에 텍스트가 겹치도록 합니다. 값은 문서의 현재 측정 단위를 사용합니다.
- 7 확인을 클릭합니다.

객체에서 텍스트 둘러싸기를 제거하려면:

- 1 포인터 도구를 사용하여 텍스트 둘러싸기가 적용된 객체를 선택합니다.
- 2 텍스트 > 선택물 주위로 흐름을 선택하거나 툴바에서 선택물 주위로 흐름 단추를 클릭합니다.
- 3 텍스트 둘러싸기 제거 단추를 클릭하고 확인을 클릭합니다.

인라인 그래픽 사용

인라인 그래픽은 텍스트 블록에 붙여넣어지고 텍스트 흐름과 함께 이동되도록 고정된 객체입니다. 인라인 그래픽은 텍스트 문자가 되며, 텍스트를 다시 흐르게 하면 인라인 그래픽도 다시 흐릅니다. 인라인 그래픽의 포인트 크기는 원본 높이와 동일합니다.

인라인 그래픽은 텍스트 블록에 배치되어도 원래의 그래픽 속성을 유지하며 텍스트의 획이나 채우기 변경에 영향을 받지 않습니다. 인라인 그래픽에는 텍스트 효과 및 글꼴이나 문자 스타일을 적용할 수 없습니다. 인라인 그래픽에는 그래픽과 텍스트 사이의 경계선 역할을 하는 사각 영역이 있습니다.

변형된 텍스트 블록에 붙여진 인라인 그래픽은 텍스트의 변형을 따릅니다. 그래픽에 할당된 속성을 유지하려면 텍스트 블록에 붙여넣기 전에 인라인 그래픽을 변형해야 합니다.

텍스트 편집기를 사용하여 인라인 그래픽을 포함하는 텍스트를 편집할 경우 텍스트 편집기에서 인라인 그래픽은 검정색 점으로 나타납니다.

주의: 텍스트 스타일이 적용된 단락에 인라인 그래픽을 추가할 경우 스타일 패널은 할당된 텍스트 스타일의 이름 옆에 더하기(+) 기호를 표시하여 무시를 나타냅니다. 무시를 제거하면 스타일의 글꼴 크기에 맞춰 비례적으로 인라인 그래픽을 조정합니다. 자세한 내용은 275페이지의 "텍스트 스타일 무시 및 재정의"를 참조하십시오.

텍스트에 인라인 그래픽을 놓으려면:

- 1 포인터 도구를 사용하여 인라인 그래픽으로 사용할 객체를 선택합니다.

경로에 첨부된 텍스트 블록이나 텍스트를 인라인 그래픽으로 사용할 경우 이들을 그룹화하여 붙여넣을 때 텍스트가 개별 문자로 나타나지 않도록 합니다.

원하는 경우 붙여넣기 전에 인라인 그래픽을 변형하여 그래픽의 변형 내용을 유지하도록 합니다.

- 2 편집 > 복사 또는 편집 > 잘라내기를 선택합니다.
- 3 기존 텍스트 블록에 삽입점을 놓고 편집 > 특수 > 특수 붙여넣기를 선택합니다.
- 4 선택하여 붙여넣기 대화 상자에서 붙여 넣는 그래픽의 포맷을 선택합니다.
- 5 확인을 클릭합니다.

인라인 그래픽을 제거하려면:

- 1 텍스트 도구로 인라인 그래픽을 선택합니다.
인라인 그래픽을 선택하면 객체 패널의 효과 팝업 메뉴에서 그래픽 옵션이 선택됩니다.
- 2 편집 > 잘라내기를 선택하거나 Delete 키를 누릅니다.

인라인 그래픽 배치

인라인 그래픽의 포인트 크기, 단락 간격, 단어 및 글자 간격, 기준선 이동, 정렬, 행간 및 수평 크기 조절 등을 편집할 수 있습니다. 문자 속성을 조정하려면 텍스트 메뉴, 객체 패널 또는 텍스트 툴바를 사용합니다.

인라인 그래픽을 배치하려면:

- 1 텍스트 도구를 사용하여 인라인 그래픽을 선택합니다. 원하는 경우 주변 텍스트를 선택할 수도 있습니다.
- 2 텍스트 메뉴, 객체 패널 또는 텍스트 툴바를 사용하여 다음 문자 속성을 조정합니다.
 - 삽입점에서 그래픽의 높이를 수용하도록 행간을 조정합니다. 기본적으로 인라인 그래픽의 아래쪽은 텍스트의 기준선에 맞춰집니다.
 - 자간을 사용하여 인라인 그래픽과 둘러싸는 텍스트 문자 사이를 더 가깝게(음수 값) 또는 멀어지게(양수 값) 조정합니다.
 - 기준선 이동이 인라인 그래픽을 둘러싼 텍스트 기준선의 아래쪽(음수 값) 또는 위쪽(양수 값)으로 이동하도록 조정합니다.

행간, 자간, 기준선 이동에 대한 자세한 내용은 251페이지의 "정렬, 행간, 자간 범위 및 기준선 이동 설정"을 참조하십시오.

- 3 속성 목록에서 텍스트 블록 속성이 선택된 경우 객체 패널에서 삽입 값을 입력하여 텍스트 둘러싸기를 조정합니다.

텍스트 둘러싸기는 그래픽의 왼쪽 가장자리로 정렬되어 인라인 그래픽 사각 영역의 오른쪽 가장 자리에 약간의 공백을 남깁니다.

텍스트 효과 적용

FreeHand는 강조, 인라인, 그림자, 취소선, 밑줄 및 줌 등의 6가지 텍스트 효과를 제공합니다. 모든 텍스트 효과에 대해 옵션을 설정할 수 있습니다. 또한 문서의 텍스트 효과를 검색할 수도 있습니다.

FreeHand FreeHand FreeHand

FreeHand FreeHand FreeHand

첫 번째 행: 강조, 인라인 및 그림자 효과. 두 번째 행: 취소선, 밑줄 및 줌 효과

텍스트 효과를 적용하면 문서 작업 시 다시 그리기 속도가 느려질 수 있습니다. 옵션을 설정하여 편집 시 이러한 문제를 방지할 수 있습니다. 또한 비 PostScript 프린터에서 인쇄할 경우 텍스트 효과가 사라질 수 있으므로 경로로 전환하거나 다른 파일 포맷으로 내보내야 합니다.

기본 설정으로 텍스트 효과를 적용하려면:

- 1 포인터 도구로 하나 이상의 텍스트 블록을 선택하거나, 텍스트 도구로 텍스트 범위를 선택합니다.



- 2 객체 패널에서 문자 옵션을 표시합니다. 자세한 내용은 246페이지의 "객체 패널에서 문자 속성 표시"를 참조하십시오.

- 3 패널 아래쪽의 효과 팝업 메뉴에서 텍스트 효과를 선택합니다.

주의: 그래픽 효과는 인라인 그래픽에만 사용됩니다.

텍스트 효과에 옵션을 설정하려면:

- 1 텍스트 도구를 사용하여 효과가 적용된 텍스트를 선택합니다.

- 2 다음 중 한 가지를 수행합니다.



- 객체 패널의 문자 옵션에서 효과 팝업 메뉴 중 편집을 선택합니다. (문자 옵션 표시에 대한 내용은 246페이지의 "객체 패널에서 문자 속성 표시"를 참조하십시오.)

- 텍스트 > 효과를 선택하고 하위 메뉴에서 원하는 효과를 선택합니다.

효과를 선택하면 해당하는 대화 상자가 나타납니다.

- 3 다음 절차에 따라 텍스트 효과 옵션을 설정합니다.

강조, 밑줄 및 취소선 텍스트 효과를 편집하려면 다음 옵션을 설정합니다.

- 위치에서 양수를 입력하면 효과의 거리를 텍스트 기준선 위로, 음수를 입력하면 기준선 아래로 입력한 거리만큼 위치시킵니다.
- 대시 패턴을 적용하려면 대시 팝업 메뉴에서 패턴을 선택합니다.
- 획 폭에서 효과의 포인트 크기를 입력합니다.
- 효과의 색상을 변경하려면 색상 팝업 메뉴를 사용합니다.
- 원본 텍스트를 중복 인쇄할 때 약간의 오류를 보정하려면 중복 인쇄를 선택합니다.

인라인 효과를 편집하려면 다음 옵션을 설정합니다.

- 텍스트를 둘러싸는 외곽선의 수를 지정하려면 횡수 텍스트 상자에 숫자를 입력합니다.
- 획 폭에서 획 폭의 크기를 입력합니다.
- 획 색상을 변경하려면 색상 팝업 메뉴에서 선택합니다.
- 배경 폭에서 획과 텍스트 사이에 나타날 배경색의 폭을 입력합니다.
- 배경색을 변경하려면 색상 팝업 메뉴에서 선택합니다.

그림자 효과를 편집하려면 다음 옵션을 설정합니다.

- 오프셋 X 및 Y 텍스트 상자에서 텍스트와 그림자 사이의 거리에 대한 값을 입력합니다.
- 색상 팝업 메뉴에서 그림자 색상을 선택하거나 색상 상자를 클릭하고 색상 견본을 선택합니다.
- 농도 슬라이더를 드래그하거나 농도 상자에 값을 입력하여 농도에 대한 비율을 지정합니다.

줌 효과를 편집하려면 다음 옵션을 설정합니다.

- 줌 텍스트 상자에서 전경 객체에 대한 비율을 입력합니다.
예를 들어 50%를 입력하면 전경 객체가 원본의 50%로 축소됩니다.
- 오프셋 X 및 Y 텍스트 상자에서 원본 텍스트에서 전경 객체를 이동시킬 거리를 입력합니다.
- 배경 객체의 색상을 변경하려면 시작 팝업 메뉴를 사용합니다.
- 전경 객체의 색상을 변경하려면 끝 팝업 메뉴를 사용합니다.

문서에 적용된 텍스트 효과를 검색하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 선택 패널을 표시합니다.
 - 편집 > 찾기와 바꾸기 > 그래픽을 선택합니다.
- 2 속성 팝업 메뉴에서 텍스트 효과를 선택합니다.
- 3 효과 메뉴에서 검색할 효과를 선택합니다.
- 4 검색에서 선택, 페이지, 문서 중 옵션을 선택하여 검색할 범위를 지정합니다.
- 5 5단계에서 선택을 선택한 경우 선택물로부터 제거 옵션을 선택하여 현재의 선택물에서 특정 효과가 적용된 텍스트 블록을 선택 해제합니다. 5단계에서 페이지를 선택한 경우 선택물에 추가를 선택하여 현재의 선택물에 특정 효과가 적용된 텍스트 블록을 추가합니다.
- 6 찾기를 클릭합니다.
선택된 객체의 수가 패널의 왼쪽 아래 모서리에 나타납니다.

텍스트 효과를 사용할 때 화면에 다시 그리기 속도를 향상시키려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- Windows의 경우 Ctrl+U를 누르고 다시 그리기 탭을 클릭한 다음 텍스트 효과 표시를 선택 해제합니다.
- Macintosh의 경우 command+U를 누르고 Redraw 범주를 클릭한 다음 Display Text Effects를 선택 해제합니다.
- 텍스트를 입력한 후 텍스트 효과를 할당합니다.
- 보기 > 키투어를 선택하여 미리 보기 모드를 끕니다.

텍스트를 경로로 변환

텍스트를 경로로 변환하면 텍스트를 객체처럼 편집할 수 있습니다. 일단 텍스트가 변환되면 개별 문자의 모양을 편집하고, 변환된 텍스트를 클리핑 경로로 사용할 수 있으며, 문자 그룹의 모양에 복잡한 획 및 채우기를 적용하고, 특수 효과를 생성하는 FreeHand 및 기타 업체의 엑스트라를 적용할 수 있습니다. 그러나 경로로 변환된 텍스트는 더 이상 편집할 수 없습니다. 예를 들면 맞춤법, 문자 또는 단락 속성 등을 변경할 수 없습니다.

Macromedia Fontographer로 생성된 모든 PostScript Type 1 글꼴, PostScript Type 3 글꼴 또는 사용자의 컴퓨터에 설치된 TrueType 글꼴을 경로로 변환할 수 있습니다. 링크된 텍스트 블록에 있는 텍스트는 블록 링크를 해제해야만 경로로 변환할 수 있습니다.

텍스트를 경로로 변환하면 더 이상 사용자 시스템의 문자 처리 유틸리티에 의해 문자 외곽선으로 처리되지 않기 때문에 화면 상의 텍스트 문자 모양에 영향을 줄 수 있습니다.

경로로 변환한 텍스트를 인쇄할 때 반드시 해당 글꼴이 설치되어야 하는 것은 아니지만 출력 품질 저하의 원인이 될 수 있습니다. 특히 12포인트 크기 이하의 경우 품질 저하가 두드러집니다.

경로를 조작한 후에는 변환한 경로를 텍스트로 되돌릴 수 없습니다. 그러나 아직 경로를 조작하거나 파일을 저장하지 않았으면 편집 > 취소: 경로로 변환을 선택하여 변환하기 이전으로 되돌릴 수 있습니다.

텍스트를 경로로 변환하려면:

1 포인터 도구를 사용하여 변환할 텍스트 블록을 선택합니다.



2 텍스트 > 경로로 변환을 선택하거나 텍스트 톨바에서 경로로 변환 단추를 클릭합니다.

다음과 같은 변환이 일어납니다.

- 경로에 첨부된 텍스트는 제자리를 유지하지만 경로는 사라집니다.
- 텍스트 블록 내의 텍스트가 객체 그룹으로 변환됩니다.
- 글자 i와 같이 하나 이상의 구성 요소로 이루어진 글자는 복합 경로로 변환됩니다. 복합 경로에 대한 자세한 내용은 127페이지의 "경로 결합"을 참조하십시오.
- 글자 B, O와 같이 영역으로 둘러싸인 글자는 투명한 구멍을 포함하는 복합 경로로 변환됩니다.
- L, Z 등의 기타 모든 글자는 단일 경로로 변환됩니다.

3 변환된 텍스트를 편집 가능한 개별 문자로 그룹 해제하려면 수정 > 그룹 해제를 선택합니다.

4 선택한 단어나 구절을 단일 객체로 편집하려면 단어나 구절을 구성하는 문자를 선택하고 수정 > 그룹을 선택합니다.

제 9 장 레이어, 심볼 및 스타일 사용

Macromedia FreeHand MX에서의 작업을 좀더 효율적으로 수행하기 위해 레이어, 심볼 및 스타일을 사용하여 일러스트레이션을 구성하고 작업을 자동화하고 변경 내용을 일관되게 적용할 수 있습니다.

레이어는 일러스트레이션 구성을 도와주고, 스타일은 시각적 일관성을 유지하고 포맷을 단순화할 수 있도록 도와줍니다.

심볼은 반복 요소를 능률적으로 사용할 수 있게 해주고 이들 요소를 사용하는 데 있어 파일의 크기를 최소화합니다.

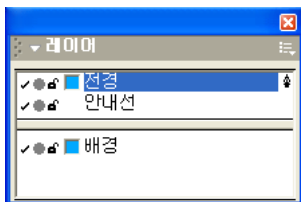
레이어 사용

레이어는 일러스트레이션의 객체를 분리하여 이들을 쉽게 작업할 수 있도록 해줍니다. 레이어는 일러스트레이션을 분리된 면으로 나눕니다. 이것은 겹쳐진 별도의 트레이싱 페이지 위에서 일러스트레이션의 구성 요소를 그리는 것과 유사합니다. 기본적으로 새 문서에는 전경, 안내선, 배경의 3개 레이어가 포함됩니다. 가져오기와 그리기 작업은 활성 레이어에서 수행되며, 처음에 활성 레이어는 전경 레이어로 설정되어 있습니다. 새 레이어를 추가하면 처음에 기본 그리기 레이어가 되고, 그 이후에 생성하거나 가져오는 내용은 그 내용을 이동하지 않는 한 해당 레이어에 나타납니다.

레이어 패널은 수평 모양의 구분선 막대로 나뉘어져 있습니다. 구분선 막대 위에 있는 레이어로, 일반적으로 전경 레이어라고 하는 레이어는 인쇄가 가능합니다. 구분선 막대 아래에 있는 배경 레이어는 인쇄되지 않습니다.

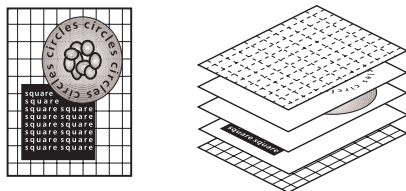
안내선 레이어에는 눈금자에서 드래그하거나 안내선 편집기에서 수동으로 입력한 안내선뿐만 아니라 안내선으로 변환된 경로가 포함됩니다.

배경 레이어는 기본적으로 구분선 막대 아래에 나타나므로 인쇄되지 않습니다. 배경 레이어를 추가하기 위해 구분선 막대 아래로 다른 레이어를 이동할 수 있습니다. 배경 레이어에 있는 모든 객체는 화면에서 흐리게 나타납니다. 배경 레이어를 구분선 막대 위로 이동하면 배경 레이어에 있는 객체가 화면에 모두 보여지고 문서 인쇄 시에도 나타납니다.



일러스트레이션의 모든 객체는 레이어 위에 놓이고, 각 레이어는 여러 객체를 가질 수 있습니다. 보이면서 잠금 해제된 레이어에 있는 객체만 편집할 수 있습니다.

객체를 한 레이어에서 다른 레이어로 이동하거나 레이어를 재배열하여 객체가 서로 겹치는 방식을 변경할 수 있습니다. 각 레이어는 객체의 쌓인 순서를 고유하게 유지합니다(123페이지의 "객체 배열" 참조). 환경 설정을 지정하여 레이어 간에 객체를 이동하는 방법을 조절할 수 있습니다. 자세한 내용은 289페이지의 "객체 이동 및 레이어 순서 변경"을 참조하십시오.



아트웍과 레이어에 놓인 구성 요소

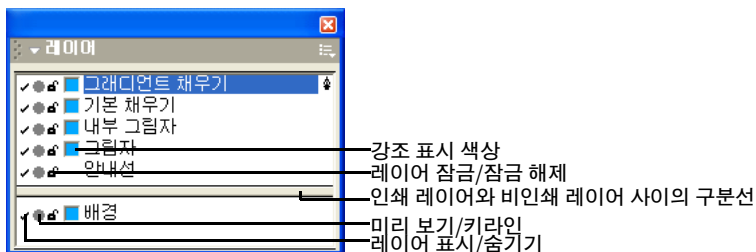
레이어 패널 사용

레이어 패널은 문서의 모든 레이어를 표시하며, 이 패널에서 레이어를 추가, 복사, 배열 및 제거할 수 있습니다. 레이어 패널을 사용하여 레이어를 선택, 생성 및 삭제하고, 레이어를 숨기거나 잠금으로써 객체를 실수로 이동하거나 삭제하는 것을 방지하며, 레이어를 병합할 수 있습니다. 또한 레이어의 표시와 인쇄 옵션을 선택할 수 있고, 안내선을 표시하여 객체를 정확하게 정렬하고 배치할 수 있습니다.

레이어 패널을 표시하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.



- 주 메뉴 톨바에서 레이어 단추를 클릭합니다.
- 윈도우 > 레이어를 선택합니다.



레이어를 비인쇄 레이어로 지정하려면 레이어 패널에서 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 레이어를 구분선 아래로 드래그합니다.
- 구분선을 레이어 위로 드래그합니다.
- 레이어 옆의 체크 표시를 클릭하여 레이어를 숨깁니다.

주의: 출력 옵션 대화 상자에서 보이지 않는 레이어 포함 옵션이 선택되어 있으면 숨겨진 레이어를 인쇄할 수 있습니다. 자세한 내용은 292페이지의 "레이어 및 레이어로 구성된 아트웍 보기"를 참조하십시오.

레이어 생성

새 레이어를 생성하려면 레이어 패널을 사용합니다. 아트웍을 만들기 전에 먼저 모든 레이어를 생성하거나, 필요할 때마다 레이어를 개별적으로 추가할 수 있습니다. 새 레이어를 추가하거나 기존 레이어를 복제할 수 있습니다.

새 레이어를 추가하려면:

- 1 레이어 패널이 아직 열려 있지 않으면 윈도우 > 레이어를 선택하여 엽니다.
- 2 레이어 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 새 레이어를 선택합니다.



레이어와 그 위의 모든 객체를 복제하려면:

- 1 편집 > 선택 > 없음을 선택하거나 Tab 키를 눌러 모든 객체를 선택 해제합니다. 이렇게 하면 실수로 선택한 객체가 새 활성 레이어로 이동하는 것을 방지할 수 있습니다.

주의: 선택한 객체가 자동으로 활성 레이어로 이동하도록 환경 설정을 변경할 수 있습니다. 자세한 내용은 289페이지의 "객체 이동 및 레이어 순서 변경"을 참조하십시오.

- 2 레이어 패널에서 레이어 이름을 클릭하여 선택합니다.
- 3 레이어 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 복제를 선택합니다.

레이어 이름을 변경하려면:

- 1 레이어 패널에서 레이어 이름을 두 번 클릭합니다.
- 2 새 이름을 입력하고 Enter(Windows) 또는 return(Macintosh) 키를 누릅니다.

레이어 선택

레이어 패널을 사용하여 레이어를 선택함으로써 활성 레이어로 만들 수 있습니다. 레이어를 선택하는 것 외에 레이어 위의 모든 객체도 쉽게 선택할 수 있습니다.

레이어를 선택하여 활성화하려면:

- 1 편집 > 선택 > 없음을 선택하거나 Tab 키를 눌러 모든 객체를 선택 해제합니다. 이렇게 하면 실수로 선택한 객체가 새로운 활성 레이어로 이동하는 것을 방지할 수 있습니다.

주의: 선택한 객체를 자동으로 활성 레이어로 이동하도록 환경 설정을 변경할 수 있습니다. 자세한 내용은 289페이지의 "객체 이동 및 레이어 순서 변경"을 참조하십시오.

- 2 레이어 이름을 클릭합니다.

활성 레이어 이름 오른쪽에 펜 아이콘이 나타납니다. 이후에 객체를 그리거나 가져오면 이 레이어에 나타납니다.

다중 레이어 문서에서 한 레이어 위의 모든 객체를 선택하려면:

Alt(Windows) 또는 option(Macintosh) 키를 누르고 레이어 이름을 클릭합니다.

객체 이동 및 레이어 순서 변경

아트웍을 편집하기 위해 문서에서 객체가 서로 겹치는 방식을 변경하고, 한 레이어에서 다른 레이어로 객체를 이동하거나 복사하고, 레이어의 순서를 재배열하고, 레이어를 비인쇄 레이어로 지정할 수 있습니다.

FreeHand 문서 간에 레이어 위의 객체를 복사하고 붙여넣을 때 레이어 정보를 그대로 유지할 수 있습니다.

각기 다른 레이어에 있는 객체를 그룹화할 수 있는데, 이 그룹에 있는 모든 객체는 활성 레이어로 이동합니다. 그룹화되거나 연결된 객체가 원래 서로 다른 레이어에 있었을 경우 그룹을 해제하면 객체를 다시 각각의 레이어로 되돌릴 수 있습니다. 그룹화에 대한 자세한 내용은 119페이지의 "객체 그룹화"를 참조하십시오.

레이어 패널을 사용하여 객체를 다른 레이어로 이동하려면:

1 객체를 선택합니다.

객체의 레이어 이름이 레이어 패널에 강조 표시됩니다.

2 레이어 패널에서 선택물을 이동할 레이어 이름을 클릭합니다.

기본적으로 레이어 이름을 클릭하면 선택된 객체는 해당 레이어로 이동합니다.

주의: 이 절차가 올바르게 동작하지 않으면 패널 환경 설정을 확인합니다. 다음 절차를 참조하십시오.

선택한 객체가 자동으로 다른 레이어로 이동하는 것을 방지하려면:

1 다음 중 한 가지를 수행하여 패널 환경 설정을 표시합니다.

- Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 패널 탭을 클릭합니다.
- Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Panels 범주를 클릭합니다.

2 레이어 이름 클릭시 선택된 객체 이동을 선택 해제하고 확인을 클릭합니다.

메뉴 명령을 사용하여 하나 이상의 객체를 다른 레이어로 이동하려면:

1 편집 > 선택 > 없음을 선택하거나 Tab 키를 눌러 문서에 있는 모든 객체를 선택 해제합니다.

2 레이어 패널에서 객체가 이동될 레이어를 선택합니다.

3 작업 영역에서 객체를 선택합니다. 객체를 각각 다른 레이어에 놓을 수 있습니다.

객체 레이어 이름이 레이어 패널에 강조 표시됩니다.

4 다음 중 한 가지를 수행합니다.

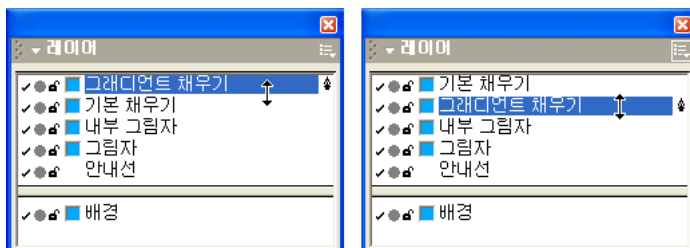
- 레이어 패널의 옵션 팝업 메뉴에서 객체를 현재 레이어로 이동을 선택합니다.
- (Windows 전용) 레이어 패널에서 객체가 이동될 레이어를 마우스 오른쪽 단추로 클릭합니다. 상황 메뉴에서 선택물을 이 레이어로 이동을 선택합니다.

레이어를 다른 레이어의 앞이나 뒤로 이동하려면:

1 편집 > 선택 > 없음을 선택하거나 Tab 키를 눌러 문서에 있는 모든 객체를 선택 해제합니다.

2 레이어 패널에서 이동하려는 레이어 이름을 새 위치로 드래그합니다.

목록에서 레이어를 다른 레이어 아래로 드래그하면 이 레이어의 뒤로 이동하고, 목록에서 레이어를 다른 레이어 위로 드래그하면 이 레이어의 앞에 놓입니다.



레이어 이름을 드래그하여 레이어의 위치 변경

문서 간에 선택물을 붙여넣을 때 레이어 정보를 유지하려면:

1 다음 중 한 가지를 수행하여 일반 환경 설정을 표시합니다.

- Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 일반 탭을 클릭합니다.
- Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 General 범주를 클릭합니다.

2 레이어 정보 기억하기를 선택하고 확인을 클릭합니다.

이 옵션은 객체를 그룹 해제하거나 분할할 경우 그룹화된 객체, 연결된 객체 또는 클리핑된 객체를 원래의 레이어로 되돌립니다.

문서 간에 레이어 정보를 복사하려면:

1 다음 중 한 가지를 수행하여 일반 환경 설정을 표시합니다.

- Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 일반 탭을 클릭합니다.
- Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 General 범주를 클릭합니다.

2 레이어 정보 기억하기를 선택하고 확인을 클릭합니다.

3 소스 문서에서 객체를 선택하고 편집 > 잘라내기 또는 편집 > 복사를 선택합니다.

4 대상 문서를 열고 편집 > 붙여넣기를 선택합니다.

대상 문서의 레이어 이름이 소스 문서의 것과 동일한 경우 FreeHand는 이름이 같은 레이어에 객체를 놓습니다. 레이어 이름이 같지 않을 경우 새 레이어를 생성합니다.

레이어 병합

아트웍 만들기를 끝마치고 난 후에 문서 작업을 능률화하기 위해 레이어를 병합할 수 있습니다. 안내선 레이어는 다른 레이어와 병합할 수 없습니다.

레이어를 병합하려면:

- 1 레이어 패널에서 병합할 레이어를 선택합니다. Ctrl-클릭(Windows) 또는 command-클릭(Macintosh)하여 인접하지 않은 레이어를 선택하거나, Shift-클릭하여 인접한 일련의 레이어를 선택합니다.
- 2 레이어 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 선택된 레이어 병합을 선택합니다. 레이어가 선택물의 맨 아래쪽 레이어로 병합됩니다. 병합된 레이어에 있는 객체는 쌓인 순서를 유지합니다.

모든 전경 레이어를 병합하려면:

레이어 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 전경 레이어 병합을 선택합니다. 안내선 레이어를 제외한 구분선 위의 모든 레이어가 전경 레이어로 병합됩니다.

레이어 제거

레이어 패널을 사용하여 더 이상 필요하지 않은 레이어를 제거할 수 있습니다.

레이어를 제거하려면:

- 1 제거할 레이어를 선택합니다.
- 2 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 레이어 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 제거를 선택합니다.
 - Windows의 경우 제거할 레이어를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 제거를 선택합니다.
레이어에 데이터가 포함되어 있는 경우 경고 메시지가 나타납니다.
- 3 예를 클릭하여 레이어와 내용을 제거합니다.

레이어 및 레이어로 구성된 아트웍 보기

레이어를 숨기면 레이어의 객체를 제거하지 않고 객체를 숨길 수 있습니다. 레이어를 표시하면 해당 레이어에 있는 모든 객체가 표시됩니다. 활성 레이어를 숨기면 새로 생성하는 객체는 레이어를 다시 표시하기 전에는 보이지 않습니다.

레이어를 표시하거나 숨기려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 레이어 패널에서 맨 왼쪽 열을 클릭하여 레이어를 표시하거나 숨깁니다. 체크 표시는 레이어가 보인다는 것을 나타냅니다.
- 인접한 일련의 레이어를 표시하거나 숨기려면 레이어 패널의 맨 왼쪽 열을 위나 아래로 드래그합니다. 보이는 레이어는 체크 표시가 나타납니다.
- 모든 레이어를 표시하거나 숨기려면 레이어 패널의 맨 왼쪽 열을 Ctrl-클릭(Windows) 또는 option-클릭(Macintosh)합니다.

주의: 일부 또는 모든 레이어가 숨겨져 있을 때 전경 레이어를 인쇄하려면 파일 > 문서 설정 > 출력 옵션을 선택하고 보이지 않는 레이어 포함을 선택합니다.

미리 보기 모드 또는 키라인 모드에서 레이어 보기

미리 보기 모드에서 레이어를 인쇄 시 나타나는 모양으로 보거나, 키라인 모드에서 레이어를 외곽선 모양으로 볼 수 있습니다. 레이어 패널에서 레이어 이름 왼쪽에 있는 채워진 원은 미리 보기 모드임을 나타내고, 빈 원은 키라인 모드를 나타냅니다. 모드는 화면 상의 디스플레이에만 영향을 줄 뿐 인쇄 및 내보내기에는 아무 영향도 주지 않습니다.

미리 보기 모드와 키라인 모드 사이를 전환하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 레이어 패널에서 레이어 이름 왼쪽에 있는 원 아이콘을 클릭합니다. 미리 보기 모드 아이콘은 채워진 원이고, 키라인 모드 아이콘은 빈 원입니다.
- 인접한 레이어 선택물에 대해 미리 보기 모드와 키라인 모드 사이를 전환하려면 이들 레이어의 원 아이콘 열을 처음부터 끝까지 드래그합니다.
- 모든 레이어의 보기를 전환하려면 임의의 레이어 이름 왼쪽에 있는 원 아이콘을 Ctrl-클릭(Windows) 또는 option-클릭(Macintosh)합니다.

레이어 잠금 및 잠금 해제

레이어를 잠그면 해당 레이어의 객체를 보이는 상태로 유지하면서 변경되지 않도록 보호할 수 있습니다. 레이어 패널의 레이어 이름 옆에 있는 잠긴 자물쇠 아이콘은 레이어가 잠겨 있다는 것을 나타내고, 열린 자물쇠 아이콘은 레이어가 잠금 해제되어 있다는 것을 나타냅니다.

레이어를 잠그거나 잠금 해제하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 레이어 패널에서 레이어 이름 왼쪽에 있는 자물쇠 아이콘을 클릭합니다.
- 인접한 일련의 레이어를 잠그거나 잠금 해제하려면 자물쇠 열을 처음부터 끝까지 드래그합니다.
- 모든 레이어를 잠그려면 임의 레이어 이름 왼쪽에 있는 자물쇠 아이콘을 Ctrl-클릭(Windows) 또는 option-클릭(Macintosh)합니다.

안내선 레이어 및 안내선 경로 사용

안내선 레이어를 사용하여 단순한 경로를 안내선으로 변환할 수 있습니다. 안내선 경로는 보다 정확하게 객체를 추적하고 위치 지정 및 삽입할 수 있도록 도와줍니다.

안내선 레이어는 숨기기, 잠금, 이동, 색상 변경은 가능하나 병합, 이름 변경 또는 제거는 불가능합니다.

안내선에 대한 자세한 내용은 55페이지의 "안내선 사용"을 참조하십시오.

안내선 레이어를 표시하거나 숨기려면:

레이어 패널에서 안내선 레이어의 맨 왼쪽 열을 클릭합니다.

체크 표시는 레이어가 보인다는 것을 나타냅니다.

안내선 레이어의 색상을 변경하려면:

1 다음 중 한 가지를 수행하여 색상 환경 설정을 표시합니다.

- Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 색상 탭을 클릭합니다.
- Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Colors 범주를 클릭합니다.

2 안내선 색상 상자를 클릭하고 색상을 선택합니다.

3 확인을 클릭한 다음, 다시 한 번 클릭합니다.

검정색 보기(키라인 모드) 또는 색상 보기 사이에 안내선을 전환하려면:

안내선 레이어의 원 아이콘을 클릭합니다.

안내선을 아트웍의 맨 앞에 놓으려면:

레이어 패널에서 안내선 레이어를 다른 레이어 위로 드래그합니다.

경로를 안내선으로 변환하려면:

1 경로를 선택합니다.

2 레이어 패널에서 안내선 레이어를 클릭합니다.

경로가 안내선 색상으로 나타납니다. 안내선 레이어로 이동한 모든 경로는 안내선이 됩니다.

안내선 경로를 일반 경로로 변환하려면:

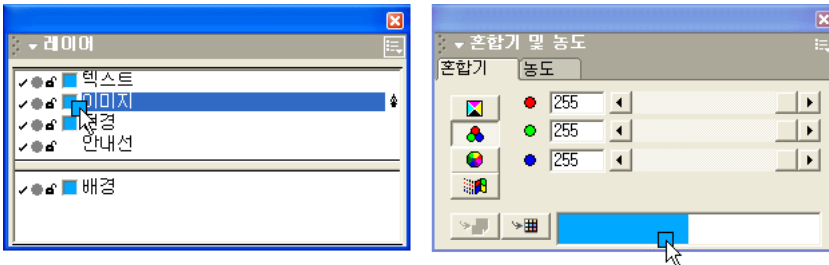
- 1 안내선 경로를 두 번 클릭합니다.
- 2 안내선 대화 상자에서 해제를 선택하고 확인을 클릭합니다.
경로가 원래 레이어로 되돌려집니다.

레이어 강조 색상 사용

레이어와 레이어에 포함된 객체의 구별을 돕기 위해 레이어에 서로 다른 강조 색상을 할당할 수 있습니다. 강조 색상은 선택한 객체 경로의 화면 상의 디스플레이 색상, 포인트 및 변형 핸들에만 영향을 줄 뿐 객체의 실제 색상에는 아무 영향도 주지 않습니다.

레이어의 강조 색상을 변경하려면:

- 1 레이어 패널이 아직 열려 있지 않으면 윈도우 > 레이어를 선택하여 엽니다.
- 2 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 견본 패널이나 색상 혼합기의 색상 상자에 있는 색상을 레이어 패널의 레이어 이름 옆에 있는 견본으로 드래그합니다.



- 레이어 패널의 다른 레이어에 있는 레이어 색상을 변경하려는 견본으로 드래그합니다.
- 객체 패널의 속성 목록에 있는 획이나 채우기 색상 견본의 색상을 레이어 패널의 견본으로 드래그합니다.
- 스포이드 도구를 사용하여 문서의 객체에 있는 색상을 레이어 패널의 견본으로 드래그합니다.

레이어 강조 색상을 선택한 경로에 나타낼 것인지 여부를 설정하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 일반 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 일반 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 General 범주를 클릭합니다.
- 2 경로 선분을 강조 색상으로 표시하려면 선택된 경로 강조를 선택합니다. 이 옵션을 선택 해제하면 선택물 핸들만 레이어 강조 색상으로 나타나게 됩니다.
- 3 확인을 클릭합니다.

라이브러리 패널 사용

FreeHand 라이브러리는 문서 전체에서 재사용이 가능한 심볼과 마스터 페이지를 저장합니다. 라이브러리 패널을 사용하여 다음을 수행할 수 있습니다.

- 객체, 텍스트 또는 그룹에서 심볼 생성
- 심볼 삭제 또는 그룹화
- 심볼과 마스터 페이지 가져오기 및 내보내기

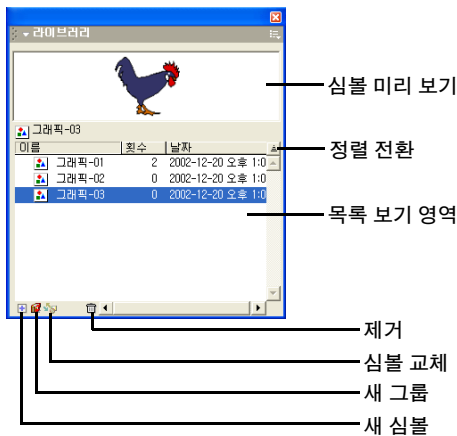
심볼은 반복 요소를 능률적으로 사용하고 파일 크기를 최소화할 수 있도록 도와줍니다. 심볼의 인스턴스를 생성할 수 있는데, 인스턴스는 부모 심볼의 자식입니다. 한 문서 내에 단일 심볼에 대한 여러 인스턴스가 나타날 수 있으며, 이 인스턴스는 각각 다른 속성을 적용하여 개별적으로 변형할 수 있습니다. 자세한 내용은 296페이지의 "심볼 생성 및 가져오기"를 참조하십시오.

마스터 페이지는 일부 또는 모든 문서 페이지에 그래픽, 텍스트, 페이지 속성 등을 부여하여 전체 문서를 일관된 모양으로 만들 수 있게 해줍니다. 자세한 내용은 50페이지의 "마스터 페이지 작업"을 참조하십시오.

라이브러리 패널을 표시하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.



- 주 메뉴 톨바에서 라이브러리 단추를 클릭합니다.
- 윈도우 > 라이브러리를 선택합니다.



심볼 생성 및 가져오기

심볼은 추후 재사용을 목적으로 라이브러리에 저장한 객체입니다. 객체, 텍스트 또는 그룹에서 심볼을 생성할 수 있습니다. 새 심볼을 생성하면 자동으로 라이브러리에 추가됩니다.

다른 FreeHand 문서에서 심볼을 복제할 수 있을 뿐 아니라 미리 보고 가져올 수 있습니다. 심볼을 복제하면 심볼의 속성이 복사됩니다.

심볼을 생성하려면:

- 1 심볼로 만들 객체, 그룹 또는 텍스트를 선택합니다.
- 2 다음 중 한 가지를 수행합니다.



- 라이브러리 패널 아래쪽에 있는 새 심볼 아이콘을 클릭합니다.
- 객체를 라이브러리 패널의 목록 보기 영역으로 드래그합니다.
- 라이브러리 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 새 그래픽을 선택합니다.
- 수정 > 심볼 > 심볼로 변환을 선택합니다.
- 수정 > 심볼 > 심볼에 복사를 선택합니다.

심볼을 복제하려면:

- 1 라이브러리 패널이 아직 열려 있지 않으면 윈도우 > 라이브러리를 선택하여 엽니다.
 - 2 라이브러리 패널에서 심볼을 선택합니다.
 - 3 다음 중 한 가지를 수행합니다.
- 라이브러리 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 복제를 선택합니다.
 - Ctrl(Windows) 또는 option(Macintosh) 키를 누르고 심볼 목록 안의 심볼을 드래그합니다. 인접한 일련의 심볼을 선택하려면 Shift-클릭합니다.
- 복제한 심볼이 라이브러리에 추가됩니다.

심볼을 미리 보려면:

- 1 라이브러리 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 아직 선택되어 있지 않으면 미리 보기를 선택합니다.
 - 2 목록에서 심볼을 선택합니다.
- 심볼이 패널의 위쪽 윈도우에 미리 보입니다.

심볼을 가져오려면:

- 1 라이브러리 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 가져오기를 선택합니다.
- 2 심볼을 가져오려는 문서의 위치를 찾아 파일을 선택하고 열기를 클릭합니다.
- 3 심볼 가져오기 대화 상자에서 심볼을 선택하고 가져오기를 클릭합니다.

심볼을 제거하려면:

- 1 라이브러리 패널에서 심볼을 선택합니다.
- 2 다음 중 한 가지를 수행합니다.



- 라이브러리 패널 아래쪽에 있는 휴지통 아이콘을 클릭합니다.
- 라이브러리 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 제거를 클릭합니다.

- 3 경고 메시지가 나타나면 삭제를 클릭합니다.

심볼을 그룹화하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행합니다.



- 라이브러리 패널 아래쪽에 있는 폴더 아이콘을 클릭합니다.
- 라이브러리 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 새 그룹을 선택합니다.

- 2 새 그룹 폴더의 이름을 지정합니다.

- 3 심볼 목록에서 심볼을 선택하고 그룹 폴더로 드래그합니다. 여러 심볼을 선택하려면 Shift-클릭합니다.

인스턴스 생성 및 수정

인스턴스는 인스턴스를 만드는 데 사용된 심볼에 링크되어 있습니다. 심볼을 수정하면 인스턴스도 같이 수정됩니다.

심볼로부터 인스턴스를 해제하여 링크되지 않은 결과 객체를 독립적으로 사용할 수 있습니다. 또한 변형 패널을 사용하여 인스턴스를 변형하거나 내비게이션 패널을 사용하여 인스턴스에 URL을 연결시킬 수 있습니다. 자세한 내용은 136페이지의 "객체 변형" 및 325페이지의 "객체 및 텍스트에 URL 첨부"를 참조하십시오.

인스턴스를 생성하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 라이브러리 패널의 심볼을 문서로 드래그합니다.
- 기존 인스턴스를 복사하여 붙여넣거나 복제합니다.

심볼로부터 인스턴스를 해제하려면:

- 1 인스턴스를 선택합니다.
- 2 수정 > 심볼 > 인스턴스 해제를 선택합니다.

심볼 편집

심볼(부모)을 편집하면 자동으로 관련된 모든 인스턴스(자식)가 변경됩니다.

라이브러리의 심볼을 캔버스에서 선택한 객체로 대체하여 문서에 있는 심볼의 모든 인스턴스를 쉽게 변경할 수 있습니다. 또한 캔버스에서 선택한 객체나 인스턴스를 라이브러리에 있는 다른 심볼의 인스턴스로 대체할 수 있습니다.

심볼을 편집하려면:

- 1 라이브러리 패널에서 심볼 아이콘이나 심볼 미리 보기를 두 번 클릭합니다.
심볼이 별도의 편집 윈도우에 열립니다.
- 2 심볼을 편집할 때 모든 인스턴스를 업데이트하려면 편집 윈도우의 왼쪽 위 모서리에 있는 자동 업데이트를 선택합니다.
주의: 자동 업데이트 옵션은 기본적으로 선택되어 있습니다. 자동 업데이트는 편집 윈도우에 변경 사항을 실시간으로 표시하지만 편집 윈도우를 닫거나 다른 FreeHand 문서로 전환하기 전까지 변경 내용을 원본 문서에 실제로 적용하지 않습니다.
- 3 심볼을 원하는 대로 편집합니다.
- 4 편집 윈도우를 닫습니다.

심볼 및 모든 관련 인스턴스를 다른 객체로 대체하려면:

- 1 새 객체를 라이브러리 패널의 바꾸려는 심볼로 드래그합니다.
- 2 메시지 상자가 나타나면 바꾸기를 클릭합니다.
원본 심볼과 관련된 모든 인스턴스가 자동으로 업데이트됩니다.

문서의 객체나 인스턴스를 라이브러리의 심볼로 대체하려면:

- 1 문서 윈도우에서 대체하려는 객체나 인스턴스를 선택합니다. 하나 이상의 객체나 인스턴스를 선택하려면 Shift-클릭합니다.
- 2 라이브러리 패널에서 심볼을 선택합니다.
- 3 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 라이브러리 패널에서 심볼 교체 아이콘을 클릭합니다.
 - 라이브러리 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 교체를 클릭합니다.

문서에서 선택한 객체나 인스턴스가 라이브러리 패널에서 선택한 심볼의 인스턴스로 대체됩니다.

심볼 내보내기

다른 FreeHand 문서에서 사용하기 위해 심볼을 내보낼 수 있습니다.

하나 이상의 심볼을 내보내려면:

- 1 라이브러리 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 내보내기를 선택합니다.
- 2 내보낼 심볼을 선택합니다.
- 3 내보내기를 클릭합니다.
- 4 심볼 내보내기 대화 상자에서 심볼 파일을 저장할 폴더의 위치를 찾습니다.
- 5 파일 이름을 입력하고 저장을 클릭합니다.

스타일 사용

시각적 일관성을 유지하고 포맷을 단순화하기 위해 스타일을 사용합니다. 그래픽 스타일과 텍스트 스타일을 변경하여 문서 전체에서 그래픽과 텍스트를 신속하게 수정할 수 있습니다. 스타일을 생성하여 저장하면 스타일을 템플릿의 일부로 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 60페이지의 "템플릿 사용"을 참조하십시오.

그래픽 스타일은 그래픽의 포맷을 미리 설정된 획, 채우기, 색상, 효과 및 하프톤 속성으로 지정해 줍니다. 이러한 속성은 객체 패널 및 하프톤 패널에서 사용할 수 있습니다.

텍스트 스타일은 텍스트 블록과 단락의 포맷을 미리 설정된 문자 속성으로 지정해 줍니다. 자세한 내용은 272페이지의 "텍스트 스타일 사용"을 참조하십시오.

스타일 패널 사용

스타일 패널은 문서의 현재 그래픽 스타일과 텍스트 스타일을 표시합니다. 스타일 패널을 사용하여 스타일을 복제하고 제거하며 새 스타일을 추가할 수 있습니다. 스타일을 편집하려면 스타일 패널과 객체 패널을 함께 사용합니다. (객체 패널에 대한 자세한 내용은 107페이지의 "객체 패널 사용"을 참조하십시오.)

문서에 객체가 선택되어 있지 않은 상태에서 스타일 패널에서 스타일을 선택하면 해당 스타일이 모든 새 객체에 대한 기본 속성으로 정의됩니다. 자세한 내용은 146페이지의 "기본 속성 변경"을 참조하십시오.

스타일 패널을 표시하려면:

윈도우 > 스타일을 선택합니다.

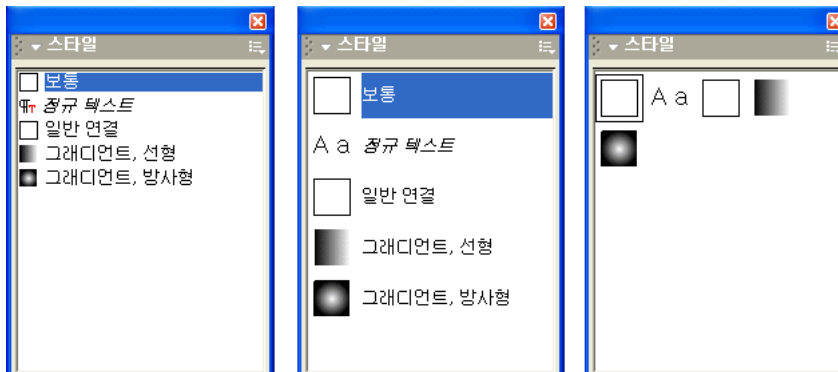
스타일 패널에서 스타일 표시 방법을 변경하려면:

스타일 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 다음 중 한 가지를 선택합니다.

간결한 목록 보기는 스타일 이름과 작은 미리 보기를 표시합니다.

큰 목록 보기는 스타일 이름과 큰 미리 보기를 표시합니다.

미리 보기 전용은 큰 미리 보기만 표시합니다.



간결한 목록 보기(왼쪽), 큰 목록 보기(가운데), 미리 보기 전용(오른쪽)을 표시하는 스타일 패널

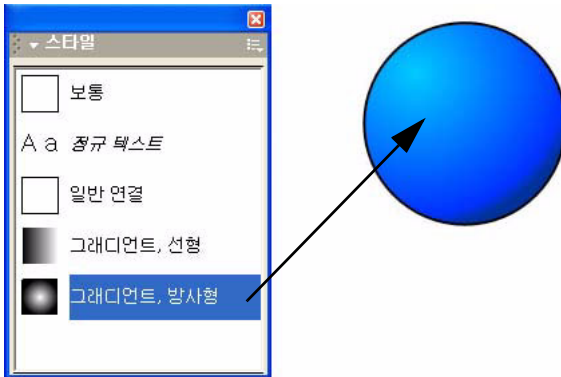
스타일 적용

스타일 패널을 사용하여 스타일을 선택하고 드래그하거나 복사하여 붙여넣는 방법으로 선택물에 스타일을 적용할 수 있습니다.

환경 설정을 지정하여 새 스타일이 정의되는 방법, 새 그래픽 스타일을 선택한 객체에 즉시 적용할 것인지 여부 등을 제어할 수 있습니다.

스타일을 적용하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 스타일을 적용할 객체를 선택합니다. 스타일 패널에서 적용하려는 스타일을 클릭합니다.
- 스타일 패널의 스타일 미리 보기를 객체로 드래그합니다.



적용할 그래픽 스타일을 객체로 드래그

- 객체 패널의 속성 목록에 있는 스타일 미리 보기를 객체로 드래그합니다.

스타일 속성을 복사하여 붙여넣으려면:

- 1 복사할 속성이 있는 객체를 선택하고 편집 > 특수 > 속성 복사를 선택합니다.
- 2 속성을 붙여넣을 객체를 선택하고 편집 > 특수 > 속성 붙여넣기를 선택합니다.

그래픽 스타일이 적용 및 정의되는 방법을 설정하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 객체 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 객체 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Object 범주를 클릭합니다.
- 2 새 그래픽 스타일 아래에서 다음 중 한 가지를 선택합니다.
 - 새 스타일을 생성하자마자 바로 문서에 선택되어 있는 객체에 자동으로 할당하려면 선택물에 자동 적용을 선택합니다.
 - 새 스타일을 생성했을 때 선택되어 있는 객체가 원래 스타일을 그대로 유지하도록 하려면 선택물에 자동 적용을 선택 해제합니다.
- 3 확인을 클릭합니다.

스타일이 적용될 때 영향을 받는 속성을 지정하려면:

- 1 편집 > 선택 > 없음을 선택하거나 Tab 키를 눌러 모든 객체를 선택 해제합니다.
- 2 스타일 패널에서 스타일을 선택합니다.
- 3 스타일 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 스타일 비헤이비어를 선택합니다.
- 4 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 그래픽 스타일의 경우 스타일 메뉴를 사용하여 채우기와 획 모두, 채우기 속성 또는 획 속성 중 스타일이 영향을 미칠 속성을 선택합니다.
 - 텍스트 스타일의 경우 속성과 옵션을 선택합니다. 스타일이 선택한 객체의 속성을 변경하지 않도록 하려면 팝업 메뉴에서 선택물 없음을 선택합니다. 이 옵션에 대한 자세한 내용은 272 페이지의 "텍스트 스타일 생성과 편집"을 참조하십시오.
- 5 확인을 클릭합니다.

스타일 추가, 복제 및 제거

새 스타일 추가하고 스타일을 복사하거나 제거하려면 스타일 패널을 사용합니다.

정규 그래픽 스타일을 기반으로 새 스타일을 생성하려면:

스타일 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 보통에서 새 스타일을 선택합니다.

선택한 객체를 기반으로 새 스타일을 생성하려면 다음 중 한 가지를 선택합니다.

- 스타일 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 새 스타일을 선택합니다.
- 작업 공간의 객체를 스타일 패널의 빈 영역으로 드래그합니다.
- 객체 패널의 속성 목록에 있는 객체 이름 옆의 미리 보기 견본을 스타일 패널의 빈 영역으로 드래그합니다.

기존 스타일을 기반으로 새 스타일을 생성하려면:

- 1 편집 > 선택 > 없음을 선택하거나 Tab 키를 눌러 아트웍을 선택 해제합니다.
- 2 스타일 패널에서 새 스타일의 기반이 될 스타일을 선택합니다.

주의: 객체가 선택되어 있지 않은 상태에서 스타일을 선택하면 해당 스타일이 모든 새 객체에 대한 기본 속성으로 정의됩니다. 자세한 내용은 146페이지의 "기본 속성 변경"을 참조하십시오.

- 3 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 스타일 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 새 스타일을 선택합니다.
- 객체 패널의 속성 목록에 있는 스타일의 미리 보기 견본을 스타일 패널의 빈 영역으로 드래그합니다.

객체 패널에서 설정한 속성을 기반으로 새 스타일을 생성하려면:

- 1 편집 > 선택 > 없음을 선택하거나 Tab 키를 눌러 아트웍을 선택 해제합니다.

- 2 객체 패널에서 속성을 설정합니다.

- 3 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 스타일 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 새 스타일을 선택합니다.
- 객체 패널의 속성 목록에 있는 스타일 미리 보기를 스타일 패널의 빈 영역으로 드래그합니다.

스타일을 복제하려면:

- 1 편집 > 선택 > 없음을 선택하거나 Tab 키를 눌러 아트웍을 선택 해제합니다.

- 2 스타일 패널에서 스타일을 선택합니다.

- 3 스타일 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 복제를 선택합니다.

스타일을 제거하려면:

- 1 편집 > 선택 > 없음을 선택하거나 Tab 키를 눌러 아트웍을 선택 해제합니다.

- 2 스타일 패널에서 스타일을 선택합니다.

- 3 스타일 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 제거를 선택합니다.

사용하지 않는 모든 스타일을 제거하려면:

스타일 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 미사용 제거를 선택합니다.

스타일 이름을 변경하려면:

- 1 스타일 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 스타일 이름을 표시하는 보기를 선택합니다.

- 2 스타일 패널에서 스타일 이름을 두 번 클릭합니다.

- 3 새 이름을 입력한 다음 스타일 패널 외부를 클릭하거나 Enter(Windows) 또는 return(Macintosh) 키를 누릅니다.

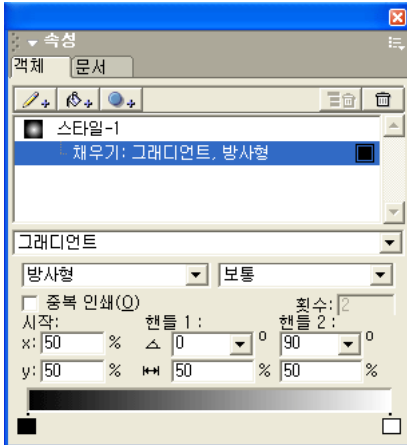
스타일 수정

객체 패널에서 스타일의 획, 채우기, 색상 또는 효과 속성을 수정할 수 있습니다. 이러한 방법으로 스타일을 수정하면 해당 스타일을 사용하는 이전에 생성된 객체가 자동으로 업데이트되지 않습니다. 이전에 생성한 객체를 자동으로 업데이트하려면 수정한 후에 스타일을 재정의해야 합니다. 또한 객체에 스타일이 적용된 후에 객체의 속성을 변경하면 객체의 스타일이 무시됩니다.

문서에 객체가 선택되어 있지 않은 상태에서 스타일 패널에서 스타일을 선택하면 해당 스타일이 모든 새 객체에 대한 기본 속성으로 정의됩니다. 자세한 내용은 146페이지의 "기본 속성 변경"을 참조하십시오.

스타일을 수정하려면:

- 1 편집 > 선택 > 없음을 선택하거나 Tab 키를 눌러 작업 공간의 모든 객체를 선택 해제합니다.
- 2 스타일 패널에서 스타일 이름을 클릭합니다.
- 3 객체 패널이 아직 열려 있지 않으면 윈도우 > 객체를 선택하여 엽니다.
객체 패널에 선택한 스타일에 대한 속성과 옵션이 표시되며, 이제 생성하는 모든 새 객체에 대한 기존 속성으로 정의됩니다.
- 4 속성 목록에서 속성을 선택하고 객체 패널의 아래쪽 절반에 있는 옵션을 수정합니다.



스타일 패널의 스타일 옆에 더하기(+) 기호가 표시되고, 이는 객체 패널의 속성이 스타일의 원래 속성과 다르다는 것을 나타냅니다. 이 스타일을 사용하여 생성하는 모든 새 객체는 다른 스타일을 선택하거나 기본 속성을 다시 수정하지 않는 한 업데이트된 스타일 속성을 갖게 됩니다.

객체의 스타일을 무시하려면:

- 1 무시하려는 스타일이 포함된 객체, 단락 또는 텍스트 블록을 선택합니다.
- 2 객체 패널에서 획, 채우기, 효과 또는 텍스트 속성을 변경합니다.

객체나 텍스트를 선택할 때 무시된 스타일이 스타일 패널에 더하기(+) 기호로 강조 표시되어 나타납니다.

무시된 스타일을 객체에서 제거하려면:

- 1 무시된 스타일을 갖는 객체, 단락 또는 텍스트 블록을 선택합니다.
- 2 스타일 패널에서 객체의 스타일을 선택하여 스타일을 다시 적용합니다.

스타일을 재정의하려면:

- 1 편집 > 선택 > 없음을 선택하거나 Tab 키를 눌러 아트웍을 선택 해제합니다.
- 2 스타일 패널에서 스타일 이름을 선택합니다.
- 3 객체 패널에서 속성을 원하는 대로 변경합니다.
- 4 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 객체 패널의 속성 목록에서 그래픽 스타일(목록의 최상위 수준)을 선택한 다음 패널의 옵션 부분에 있는 재정의 단추를 클릭합니다.
 - 스타일 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 재정의의를 선택합니다. 대화 상자가 나타나면 재정의할 스타일을 선택하고 확인을 클릭합니다.
 - 객체 패널의 속성 목록에 있는 스타일의 미리 보기 견본을 재정의하려는 스타일 패널의 스타일로 드래그합니다. 대화 상자가 나타나면 재정의의를 클릭합니다.

선택한 객체나 텍스트 블록을 기반으로 스타일을 재정의하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 작업 공간의 객체를 재정의하려는 스타일 패널의 스타일로 드래그합니다.
 - 객체 패널의 속성 목록에 있는 객체의 미리 보기 견본을 재정의하려는 스타일 패널의 스타일로 드래그합니다.
- 2 대화 상자가 나타나면 재정의의를 클릭합니다.

스타일을 다른 스타일로 재정의하려면:

- 1 스타일 패널에서 원하는 속성을 가진 스타일을 재정의하려는 스타일로 드래그합니다.
- 2 대화 상자가 나타나면 재정의의를 클릭합니다.

다른 스타일을 기반으로 스타일 만들기

다른 스타일을 기반으로 스타일을 만들 수 있습니다. 한 부모 스타일은 이를 기반으로 하는 서로 다른 많은 자식 스타일을 가질 수 있습니다. 예를 들어 채우기가 같고 획 폭이 다른 자식을 여러 개 만들 수 있습니다. 부모 스타일을 편집하면 자식 스타일이 공유하는 속성도 변경됩니다. 각 자식 스타일만의 고유한 속성은 변경되지 않습니다.

스타일 패널에서 자식 스타일을 제거하면 해당 스타일을 기반으로 했던 객체나 텍스트는 부모 스타일을 기반으로 하게 되지만, 객체나 텍스트는 자신의 속성을 모두 그대로 유지합니다.

다른 스타일을 기반으로 스타일을 만들려면:

- 1 편집 > 선택 > 없음을 선택하거나 Tab 키를 눌러 모든 객체를 선택 해제합니다.
- 2 스타일 패널에서 자식 스타일로 만들려는 스타일을 선택합니다.
- 3 스타일 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 스타일 비헤이비어를 선택합니다.
- 4 부모 팝업 메뉴에서 자식 스타일의 기반이 될 스타일을 선택하고 확인을 클릭합니다.

스타일 정보를 다른 문서에 복사하려면:

- 1 원하는 스타일을 사용하는 객체나 텍스트를 선택합니다.
- 2 편집 > 잘라내기 또는 복사를 선택합니다.
- 3 대상 문서를 열고 편집 > 붙여넣기를 선택합니다.

객체가 문서에 나타나고, 객체의 스타일이 스타일 패널에 나타납니다. 대상 문서의 스타일이 복사한 스타일과 동일한 이름을 갖고 있으면 대상 문서의 해당 스타일은 변경되지 않습니다. 붙여넣은 객체는 원래 문서에 있던 모양대로 나타나므로 여기에서 붙여넣은 객체는 스타일이 무시됩니다. 스타일 무시에 대한 자세한 내용은 303페이지의 "스타일 수정"을 참조하십시오.

스타일 가져오기 및 내보내기

다른 문서에서 스타일을 가져올 수 있고, 스타일을 내보내어 다른 일러스트레이션에서 사용하거나 다른 사용자에게 배포하거나 나중에 사용하기 위해 저장할 수 있습니다.

스타일을 가져오려면:

- 1 스타일 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 스타일 가져오기를 선택합니다.
- 2 가져오려는 스타일이 포함된 스타일 라이브러리나 FreeHand 문서를 찾아 열기(Windows) 또는 Choose(Macintosh)를 클릭합니다.
- 3 스타일 가져오기 대화 상자에서 가져올 스타일을 선택합니다. 여러 스타일을 선택하려면 Shift-클릭합니다.
- 4 가져오기를 클릭합니다.

스타일을 내보내려면:

- 1 스타일 패널의 옵션 메뉴 컨트롤을 클릭하고 내보내기를 선택합니다.
- 2 스타일 내보내기 대화 상자에서 내보낼 스타일을 선택합니다. 여러 스타일을 선택하려면 Shift-클릭합니다.
- 3 내보내기를 클릭합니다.
- 4 스타일 라이브러리의 파일 이름을 입력하고 위치를 선택한 다음 저장을 클릭합니다.

제 10 장

가져온 아트웍 사용

Macromedia FreeHand MX를 사용하면 매우 다양한 벡터 및 비트맵 그래픽 포맷을 가져올 수 있습니다. FreeHand는 다음과 같은 방법으로 그래픽을 가져옵니다.

- 가져온 벡터 그래픽은 FreeHand 포맷으로 변환되어 현재 FreeHand 문서에 저장됩니다.
- EPS 그래픽 파일은 파일의 속성과 환경 설정에 따라 링크되거나 포함되거나 분석됩니다. 자세한 내용은 62페이지의 "링크 및 포함"을 참조하십시오.
- 비트맵 이미지를 열거나 가져올 경우 기본적으로 비트맵 이미지는 FreeHand 문서에 포함되지 않고 링크됩니다. 이 환경 설정은 변경할 수 있습니다. 복사하여 붙여넣기로 가져온 비트맵 이미지는 항상 문서에 포함됩니다. 자세한 내용은 62페이지의 "링크 및 포함"을 참조하십시오.
- Adobe Illustrator 파일을 열 경우 FreeHand는 라이브 블렌드를 그룹화된 벡터 객체로 취급하고 그라디언트 망 효과를 가진 객체를 50%의 검정 채우기 경로로 변환합니다.

주의: FreeHand로 가져온 그래픽 파일이 원래 그래픽 응용 프로그램에서 수정되어 같은 이름으로 같은 파일 위치에 저장되면 FreeHand에서 이 그래픽 파일에 대한 모든 참조가 업데이트됩니다.

그래픽 가져오기

가져오기, 열기 또는 붙여넣기 명령이나 드래그 앤 드롭을 사용하여 그래픽 또는 텍스트를 가져올 수 있습니다. Macintosh의 경우 FreeHand MX File Viewer를 사용하여 기존 FreeHand 파일을 가져오고 열 수 있습니다.

FreeHand로 가져올 수 있는 파일 포맷에 대한 내용은 308페이지의 "가져오기 파일 포맷"을 참조하십시오.

주의: FreeHand에서 HPGL(Windows), CGM(Windows) 또는 DXF 파일을 열거나 가져온 경우 원본 포맷으로 내보내거나 저장할 수 없습니다. 문서 정보를 유지하려면 FreeHand 문서로 저장하거나 기타 가능한 포맷 중 하나로 내보내야 합니다.

가져오기 명령을 사용하여 기존 문서로 그래픽을 가져오려면:

1 파일 > 가져오기를 선택합니다.

2 파일을 선택하고 열기를 클릭합니다.

가져오기 위해 선택한 파일이 미리 보기를 포함하고 있으면 파일이 선택되어 있을 때 미리 보기가 나타납니다.

3 포맷별 가져오기 옵션을 설정하려면 파일 형식을 선택하고 설정을 클릭하여 추가 내용이 포함된 대화 상자를 엽니다. 원하는 옵션을 선택하고 확인을 클릭합니다.

주의: 가져오기 옵션은 일부 포맷에 대해서만 가능합니다.

4 그래픽이나 텍스트 블록의 왼쪽 위 모서리에 해당하는 위치에 가져오기 포인터를 놓습니다.

5 다음 중 한 가지를 수행하여 그래픽을 놓습니다.

- 위치를 클릭하여 그래픽을 원래 크기로 놓습니다.
- 이미지를 가져오면서 크기를 조정하려면 가져오기 포인터를 드래그하여 선택 윤곽을 만듭니다. 선택 윤곽이 원하는 크기가 될 때 마우스 단추를 놓습니다.

그래픽 파일을 가져오는 다른 방법에 대한 내용은 다음을 참조하십시오.

- 58페이지의 "문서 만들기 및 열기"
- 115페이지의 "객체 복사"
- 315페이지의 "FreeHand MX File Viewer를 사용하여 아트웍 가져오기(Macintosh 전용)"
- 316페이지의 "FreeHand에서 비트맵 이미지 작업"

가져오기 파일 포맷

FreeHand는 여러 벡터, 비트맵 및 기타 포맷의 파일을 가져올 수 있으며 자세한 내용은 아래의 표를 참조하십시오. 다음은 가져올 수 있는 가장 일반적인 파일 형식입니다.

- Macromedia Fireworks PNG 파일: Fireworks 벡터, 텍스트, 레이어 및 일부 효과는 FreeHand에서 편집 가능합니다.
- Adobe Acrobat, Illustrator 및 CorelDRAW(버전 7과 8) 파일 포맷의 벡터 그래픽 파일: 벡터 그래픽은 편집 가능한 경로로 가져옵니다.
- Adobe Photoshop PSD 파일: 병합된 이미지로 가져오며 편집할 수 없습니다.
- Adobe Pagemaker EPS, Photoshop EPS 및 QuarkXPress EPS 파일
- PICT(Macintosh), TGA, TIFF, PSD, GIF, JPEG 또는 BMP 포맷으로 된 Fireworks의 비트맵 이미지 파일: 비트맵 그래픽은 해당 원본 포맷으로 가져옵니다.
- ASCII 및 RTF 텍스트를 포함하는 기타 파일 포맷

FreeHand 가져오기 파일 확장자	Windows	Macintosh	설명
파일 포맷			
Acrobat PDF .pdf	X	X	Portable Document Format
Adobe Illustrator 1.1 에서 9.0 .ai, .eps	X	X	벡터 및 비트맵

FreeHand 가져오기 파일 포맷	파일 확장자	Windows	Macintosh	설명
Adobe Photoshop 3.0에서 6.0	.psd	X	X	비트맵. Photoshop에서 내보낼 파일을 저장하기 전에 Photoshop 포맷에서 역호환성 최대화 환경 설정을 선택합니다. 외부 편집기로서 Photoshop을 실행하거나 소스 파일을 Photoshop에서 여는 방법으로 FreeHand로 가져온 Photoshop PSD 파일을 편집할 수 있습니다.
AutoCAD DXF	.dxf	X	X	벡터
ASCII 텍스트		X	X	
CGM(Computer Graphics Metafile) 그래픽	.cgm	X	해당 없음	
CorelDRAW 7.0/ 8.0	.cdr	X	X	벡터 및 비트맵. CorelDRAW에서 파일을 저장하기 전에 파일 및 비트맵 압축을 모두 끕니다.
Desktop Color Separations 2.0 (DCS2 EPS)	.dcs2	X	X	벡터 및 비트맵
FreeHand 8.0에서 MX		X	X	벡터 및 비트맵
CompuServe GIF	.gif	X	X	비트맵
HPGL2 그래픽	.plt	X	해당 없음	벡터. 플로터에 인쇄할 때 사용. HPGL2 그래픽을 위해 생성된 특수한 글꼴이 필요합니다. TrueType과 Type 1 글꼴은 사용할 수 없습니다. 자세한 내용은 플로터 제조업체에 문의하십시오.
캡슐화된 PostScript, Macintosh EPS, MS-DOS EPS, TIFF 미리 보기가 있 는 EPS	.eps	X	X	벡터 및 비트맵
JPEG	.jpg, .jpeg	X	X	비트맵
Macintosh PICT	.pict, .pict2	해당 없음	X	비트맵
Macromedia Fireworks PNG	.png	X	X	선택한 가져오기 옵션에 따라 편집 가능한 벡터, 텍스트, 레이어, 여러 제품에서의 효과 및 비트맵
PNG(일반 PNG)	.png	X	X	비트맵
Macromedia Flash SWF	.swf	X	X	SWF 동영상. FreeHand에서 내용을 직접 편집할 수는 없지만 FreeHand에서 Flash를 실행하여 동영상의 소스 FLA 파일을 편집할 수 있습니다.
Micrografx Designer 3.x	.drw	X	해당 없음	벡터
QuarkXPress EPS	.eps	X	X	벡터. FreeHand에서 파일을 편집할 수 있습니다.
RTF 텍스트	.rtf	X	X	서식 있는 텍스트 형식. 서식을 갖는 텍스트가 그대로 유지됩니다.
Targa	.tga	X	X	비트맵
TIFF	.tif	X	X	비트맵

FreeHand 가져오기 파일 확장자 파일 포맷	Windows	Macintosh	설명
Windows 비트맵 .bmp	X	X	비트맵
Windows 강화된 Metafile .emf	X	해당 없음	벡터 및 비트맵
Windows Metafile .wmf	X	해당 없음	벡터 및 비트맵

PNG 파일 가져오기

PNG(Portable Network Graphic)는 비손실 포맷이며 압축률이 뛰어난 확장 가능한 비트맵 이미지 포맷입니다. PNG 파일은 Fireworks에서 생성되었든지 다른 응용 프로그램에서 생성되었든지에 상관없이 FreeHand로 가져오고 열 수 있습니다.

Fireworks에서 생성한 PNG는 다른 응용 프로그램에서 생성한 PNG와 다르게 가져오고 엽니다. PNG 파일이 Fireworks 이외의 다른 응용 프로그램이 첨부한 기타 데이터를 포함하고 있으면 FreeHand는 추가 데이터를 무시하지만 삭제하지는 않습니다.

가져오거나 열 때 선택하는 옵션에 따라 FreeHand는 Fireworks 레이어, 프레임, 벡터, 텍스트, 비트맵 및 두 응용 프로그램에서 공유되는 일부 효과를 가져올 수 있습니다. 숨겨진 Fireworks 레이어는 무시되며 가져오지 않습니다.

선택한 가져오기 옵션에 따라 FreeHand에서 열거나 가져온 내용의 편집 가능 여부가 결정됩니다. 파일을 가져오거나 열 때 다른 지정을 하지 않으면 이후에 Fireworks PNG 파일을 가져오거나 열 때마다 이 옵션이 사용됩니다.

Fireworks PNG를 가져오거나 열려면:

1 FreeHand에서 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 파일 > 가져오기를 선택합니다.
- 파일 > 열기를 선택합니다.

2 하드 디스크에 있는 Fireworks PNG 파일을 찾아 선택한 후, 열기를 클릭합니다.

Fireworks PNG 가져오기 설정 대화 상자가 나타납니다.

3 파일 변환 옵션을 선택합니다.

프레임을 페이지로 열기는 Fireworks 프레임을 별도의 FreeHand 페이지로 가져옵니다. Fireworks 레이어를 FreeHand 레이어로 변환하려면 레이어 기억을 선택합니다. 이 옵션을 선택 해제하면 모든 Fireworks 레이어의 내용이 하나의 레이어로 결합됩니다.

프레임을 레이어로 열기는 Fireworks 프레임을 별도의 레이어로 가져옵니다.

4 프레임 팝업 메뉴에서 가져올 프레임을 선택합니다. 모든 프레임을 가져오려면 모두를 선택합니다.

주의: 모두 옵션은 프레임을 레이어로 열거나 PNG 파일을 여는 경우(가져오는 경우는 아님)에만 사용 가능합니다.

5 객체를 가져올 방법을 선택합니다.

모양 유지를 위해 필요할 경우 래스터화는 일부 벡터 객체를 편집 불가능한 비트맵 이미지로 변환합니다. FreeHand와 공유되지 않는 효과, 획 및 채우기를 가진 객체만 변환됩니다.

모든 경로를 편집 가능하게 유지하는 가져온 모든 벡터 객체를 편집 가능하게 합니다. 두 응용 프로그램 간의 정보 해석 방식의 차이 때문에 일부 객체는 FreeHand에서 나타나는 모습이 Fireworks와 약간 다를 수 있습니다. 또한 두 응용 프로그램에서 공유되지 않는 일부 효과는 버려질 수 있습니다.

6 텍스트를 가져올 방법을 선택합니다.

모양 유지를 위해 필요할 경우 래스터화는 일부 텍스트 객체를 편집 불가능한 비트맵 이미지로 변환합니다. FreeHand와 공유되지 않는 효과, 획 및 채우기를 가진 텍스트만 래스터화됩니다.

모든 텍스트를 편집 가능하게 유지하는 가져온 모든 텍스트를 편집할 수 있게 합니다. 일부 텍스트는 FreeHand에서 나타나는 모습이 Fireworks와 약간 다를 수 있으며 두 응용 프로그램에서 공유되지 않는 일부 효과는 버려질 수 있습니다.

7 전체 Fireworks 문서의 모양을 유지하려면 단일 병합 비트맵으로 가져오기를 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 Fireworks PNG 가져오기 설정 대화 상자의 나머지 옵션이 흐리게 표시됩니다. 편집할 필요가 없을 경우에만 이 옵션을 선택하십시오.

8 확인을 클릭합니다.

9 문서 윈도우에서 Fireworks 내용을 나타낼 위치를 클릭합니다.

일반 PNG 파일을 가져오려면:

1 파일 > 가져오기를 선택합니다.

2 하드 디스크에 있는 PNG 파일을 찾아 선택한 후, 열기를 클릭합니다.

3 문서 윈도우에서 PNG를 나타낼 위치를 클릭합니다.

GIF 파일 가져오기

GIF는 Windows와 Macintosh 플랫폼 모두에서 지원되는 비트맵 그래픽 파일 포맷입니다. GIF는 FreeHand에 가져오거나 내보낼 수 있으며, 최대 256 색상까지 지원합니다. 그러나 이 포맷은 인쇄용으로 적합하지 않습니다.

GIF 파일을 가져오려면:

1 파일 > 가져오기를 선택합니다.

2 파일을 찾아 이동한 다음 선택합니다.

3 열기를 클릭합니다.

4 GIF 파일을 가져올 페이지 내부를 클릭합니다.

DXF 파일 가져오기

DXF는 3D 편집 응용 프로그램 간 또는 3D 편집 응용 프로그램과 벡터 그리기 응용 프로그램 사이의 파일 변환에 사용되는 벡터 그래픽 파일 변환 포맷입니다. AutoCAD와 3DS Max를 비롯한 대부분의 3D 편집 응용 프로그램은 DXF 포맷을 지원합니다.

FreeHand는 ASCII 또는 이진 파일로 저장된 DXF 이미지를 가져올 수 있습니다. FreeHand는 3D 스플라인 또는 기타 3D 관련 기능과 같은 렌더링할 수 없는 DXF 파일 정보를 무시합니다.

DXF를 FreeHand로 가져오기 위해 다른 응용 프로그램에서 3D 파일을 준비하는 경우 다음 지침을 따릅니다.

- 문서를 병합합니다. 문서에 있는 그림의 모든 3D 스플라인 또는 기타 3D 관련 기능을 제거합니다. FreeHand는 파일을 열 때 3D 관련 기능을 무시합니다.
- 텍스트 포맷과 위치를 일관되게 유지하려면 FreeHand에서 가져올 파일에 공통 TrueType 글꼴을 사용합니다. FreeHand는 파일을 가져올 때 다중 행 텍스트를 기본 글꼴로 변환합니다.
- 가져온 그래픽의 위치와 장소를 가장 적합하게 조정하려면 3D 파일을 기본 문서 보기에서 준비합니다. FreeHand는 가져온 DXF 파일을 하나의 2차원 보기에 렌더링합니다.

DXF 가져오기 환경을 설정하려면:

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- Windows의 경우 파일 > 가져오기를 선택합니다. 문서 가져오기 대화 상자의 파일 형식 팝업 메뉴에서 AutoCad.DXF (*.dxf)를 선택합니다. 파일을 찾아 이동한 다음 선택합니다. 설정을 클릭합니다.
- Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Import 범주를 클릭합니다.

2 DXF 필터 환경 설정 중에서 하나를 선택합니다.

볼 수 없는 블록 속성 가져오기는 DXF 객체를 보이지 않는 획과 채우기 속성으로 가져옵니다.

흰 획을 검정 획으로 변환은 흰색 획을 검정색 획으로 변환합니다.

흰색 채우기를 검정 채우기로 변환은 흰색 채우기를 검정색 채우기로 변환합니다.

3 확인을 클릭합니다.

EPS와 DCS EPS 파일 가져오기

EPS(Encapsulated PostScript) 파일은 벡터 그래픽, 비트맵 이미지 또는 둘 모두를 포함할 수 있습니다. 클리핑 경로가 있으면 클리핑 경로 정보가 유지됩니다. EPS는 인쇄용 색상을 보존하는 데 가장 좋은 파일 포맷입니다.

기본적으로 FreeHand는 EPS 그래픽을 포함된 파일이 아닌 링크된 파일로 가져옵니다.

DCS(Desktop Color Separation) EPS 1.0 또는 2.0을 링크된 파일로 가져와서 고해상도 EPS 파일의 인쇄 속도를 높일 수 있습니다. DCS 1.0 파일은 실제로 저해상도의 배합 미리 보기 파일 1개와 각 배합(CMYK) 색상에 해당하는 4개의 파일을 비롯하여 총 5개의 파일로 구성되어 있습니다. 반면에 DCS 2.0 파일은 동일한 데이터를 하나의 파일에 모두 포함합니다. FreeHand는 배합 색상 분판을 생성할 때 다른 4개의 구성 파일로부터 정보를 수집하고 이것을 해당 분판에 출력합니다.

DCS 2.0 EPS 파일을 가져올 경우 FreeHand는 자동으로 화면 디스플레이에는 저해상도 데이터를 사용하고 해당 분판에 출력할 때에는 고해상도 데이터를 사용합니다.

주의: DCS EPS 파일은 포함된 이미지가 아닌 링크된 이미지로 가져옵니다. 링크와 포함에 대한 자세한 내용은 62페이지의 "링크 및 포함"을 참조하십시오.

DCS 1.0 또는 2.0 EPS 파일을 가져오려면:

- 1 파일 > 가져오기를 선택합니다.
- 2 파일 형식 팝업 메뉴에서 캡슐화된 PostScript (*.eps)를 선택합니다.
- 3 파일을 찾아 이동한 다음 선택합니다.
- 4 열기를 클릭합니다.
- 5 EPS 파일을 가져올 페이지 내부를 클릭합니다.

주의: DCS 1.0 파일을 가져오면 저해상도의 배합 미리 보기와 각 배합 색상(CMYK)에 대한 별도의 파일을 출력합니다. 반면에 DCS 2.0 파일을 가져오면 동일한 데이터를 하나의 파일에 출력하고 별색에 대한 지원을 추가합니다.

PDF 파일 가져오기

Acrobat PDF(Portable Document Format)는 대부분의 컴퓨터 플랫폼 사이에서 문서를 공유할 때 사용할 수 있는 공통 파일 포맷입니다. PDF 문서는 Acrobat Reader를 사용하여 보거나 인쇄할 수 있습니다. FreeHand는 PDF 문서를 열고 가져올 수 있습니다.

FreeHand는 PDF 문서의 노트와 URL 링크를 유지합니다. 기본적으로 Acrobat 노트는 노트 레이어라는 별도의 레이어에 가져오고, URL은 URL 레이어에 가져옵니다. FreeHand가 할당된 경로 영역을 결정하지 못할 경우 링크된 노트는 URL 레이어 위에 사각형으로 놓입니다.

FreeHand는 원래 FreeHand에서 생성되고 PDF로 내보내진 선형 및 방사형 그라디언트 채우기를 유지합니다. PostScript 3 그라디언트 망 채우기는 10% 검정 채우기로 변환됩니다.

가져온 PDF 텍스트에 대해 FreeHand는 시스템에 설치되어 있는 글꼴만 사용합니다. 맞는 글꼴이 없는 경우 FreeHand는 찾을 수 없는 글꼴 대화 상자를 표시하여 대체할 글꼴을 선택하도록 합니다. (PDF 글꼴 지원에 대한 자세한 내용은 Adobe Acrobat 설명서를 참조하십시오.)

PDF 문서를 FreeHand에서 열려면:

- 1 파일 > 열기를 선택하고 원하는 PDF 파일을 선택한 다음 열기를 클릭합니다.

가져오는 문서가 여러 페이지의 PDF일 경우 FreeHand는 각 PDF 페이지의 내용이 포함되도록 문서의 페이지를 생성합니다. 각 페이지는 원본 PDF 페이지와 동일한 크기와 방향을 갖습니다.

- 2 글꼴을 대체하라는 메시지가 나타나면 66페이지의 "찾을 수 없는 글꼴 바꾸기"에 설명되어 있는 절차를 따르십시오.
- 3 PDF 파일의 텍스트가 개별적인 텍스트 블록으로 표시되면 텍스트 도구를 사용하여 각 텍스트 블록을 결합합니다.

설명: 전체 페이지가 그래픽 요소를 안에 붙여넣은 단일 객체로 나타나면 포인터 도구로 페이지를 선택하고 편집 > 내용 잘라내기 선택하여 그래픽 요소를 해제합니다.

PDF 문서를 기존 FreeHand 문서로 가져오려면:

- 1 파일 > 가져오기를 선택하고 원하는 PDF 파일을 선택한 다음 열기를 클릭합니다.
- 2 글꼴을 대체하라는 메시지가 나타나면 66페이지의 "찾을 수 없는 글꼴 바꾸기"에 설명되어 있는 절차를 따르십시오.
- 3 문서에서 PDF 내용이 나타나길 원하는 위치를 클릭합니다.

가져온 문서가 여러 페이지의 PDF일 경우 FreeHand에서 PDF를 가져오면 페이지의 내용은 모두 가져오지만 내용별로 별도의 문서 페이지를 만들지는 않습니다. PDF의 1페이지 이후의 내용은 대지에 놓입니다. 또한 페이지 크기와 방향 정보는 잃어버립니다. 페이지 정보를 유지하려면 PDF를 가져오지 말고 열어야 합니다. (앞의 절차를 참조하십시오.)

PDF 가져오기 환경 설정을 선택하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 가져오기 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 가져오기 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Import 범주를 클릭합니다.
- 2 다음 PDF 가져오기/열기 옵션 중 한 가지 이상을 선택합니다.
 - 노트 가져오기는 PDF에서 노트를 가져와 노트 레이어에 놓습니다.
 - URL 가져오기는 PDF에서 URL 링크를 가져와 URL 레이어에 놓습니다.
- 3 확인을 클릭합니다.

PICT 파일 가져오기(Macintosh 전용)

FreeHand는 PICT 패턴을 가져와서 이것의 채우기를 PostScript 농도로 변환하여 원본의 농도를 유지할 수 있습니다.

PICT 가져오기 환경 설정을 선택하려면(Macintosh):

- 1 command+U를 누르고 Import 범주를 클릭합니다.
- 2 Convert PICT patterns to grays 옵션을 선택합니다. 이 옵션은 패턴 채우기 또는 선을 원본 PICT 패턴의 어두운 정도와 비슷한 PostScript 농도로 변환합니다.
- 3 OK를 클릭합니다.

FreeHand로 가져올 수 있는 기타 파일 포맷

FreeHand는 다양한 파일 포맷의 그래픽을 가져올 수 있습니다. 이 단원에서는 다른 단원에서 다루지 않은 가져오기 파일 포맷에 대한 포맷별 정보를 설명합니다.

포맷별 그래픽 가져오기에 대한 일반 지침은 307페이지의 "그래픽 가져오기"를 참조하십시오. 아래에서 다루지 않은 파일 포맷별 가져오기에 대한 자세한 지침은 이 장 앞부분의 해당 단원을 참조하십시오.

FreeHand는 여러 파일 포맷 중에서 다음과 같은 파일 포맷의 그래픽을 가져올 수 있습니다.

JPEG JPEG(Joint Photographic Experts Group) 포맷은 고도로 압축할 수 있는 비트맵 그래픽 포맷으로, 수백 만 색상을 지원할 수 있습니다. JPEG 이미지는 다시 그리기 환경 설정에서 이미지 표시 옵션이 고해상도로 설정되어 있는지 여부와 관계없이 항상 고해상도로 표시됩니다. 이미지의 압축률이 높으면 높을수록, 선명함이 더 많이 손실됩니다. 이 포맷은 인쇄용으로는 적합하지 않습니다. 8비트 JPEG 이미지는 RGB, CMYK 및 회색 음영 색상 공간으로 가져올 수 있습니다. YCC, YCCk 및 12비트 JPEG 이미지는 가져올 수 없습니다. JPEG 이미지를 사용할 경우 다음 지침을 따르십시오.

- 링크된 JPEG 이미지에 플러그 인 필터를 적용하면 이 이미지를 포함된 TIFF 이미지로 변환합니다. 이미지를 추출하고 새 TIFF 파일에 대해 링크를 생성하려면 링크 대화 상자에서 추출 단추를 사용합니다. 자세한 내용은 63페이지의 "링크 관리"를 참조하십시오.

주의: 일부 플러그 인은 JPEG 이미지에서 제대로 작동하지 않습니다.

- 회색 음영의 JPEG을 색상화하려면 채우기 색상을 적용합니다.

Photoshop(PSD) FreeHand는 Photoshop(PSD) 파일을 가져올 수 있습니다. PSD 파일은 편집할 수 없는 비트맵 이미지로 가져와집니다. PSD 파일을 FreeHand에서 직접 열 경우 파일을 추출하거나 외부 편집기로 Photoshop을 실행시키면 여전히 Photoshop을 사용하여 파일을 편집할 수 있습니다. 자세한 내용은 316페이지의 "FreeHand에서 비트맵 이미지 작업" 및 320페이지의 "다른 외부 편집기를 사용하여 비트맵 편집"을 참조하십시오.

주의: Photoshop 이미지의 별색을 유지하려면 Photoshop에서 DCS2 EPS 형식으로 내보냅니다. EPS 파일 가져오기에 대한 자세한 내용은 312페이지의 "EPS와 DCS EPS 파일 가져오기"를 참조하십시오.

CGM(Windows 전용) CGM(Computer Graphics Metafile) 포맷은 벡터 그래픽, 비트맵 이미지, 텍스트 또는 세 가지 모두를 포함할 수 있습니다. FreeHand는 CGM과 ATA CGM 파일을 가져올 수 있습니다.

CorelDRAW 7 및 8 FreeHand는 Windows 파일 포맷의 압축되지 않은 CorelDRAW 7 또는 8로 저장된 파일을 Windows와 Macintosh 플랫폼에서 모두 열 수 있습니다.

Targa Targa는 Truevision, Inc.에서 개발한 비트맵 그래픽 포맷으로, 전문적인 비디오 편집에 널리 사용됩니다. Targa는 8비트, 16비트, 24비트 및 32비트 색상을 지원할 수 있으며, 알파 채널을 포함할 수 있습니다.

FreeHand MX File Viewer를 사용하여 아트웍 가져오기(Macintosh 전용)

FreeHand MX File Viewer를 사용하면 FreeHand 파일을 쉽게 가져오거나 열 수 있습니다. 파일 미리 보기를 FreeHand 문서로 직접 드래그할 수 있습니다.

FreeHand MX File Viewer를 사용하여 FreeHand 파일을 가져오려면:

- 1 FreeHand MX 응용 프로그램 폴더에서 FreeHand MX File Viewer를 찾아 아이콘을 두 번 클릭하여 뷰어를 실행합니다.
- 2 삼각형을 클릭하여 폴더 보기를 확장합니다.
- 3 FreeHand에서 기존 문서를 열거나 새 문서를 생성합니다.
- 4 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - File Viewer 윈도우에서 원하는 파일 미리 보기를 FreeHand 문서로 드래그합니다.
 - File Viewer에서 미리 보기를 두 번 클릭하여 아트웍을 FreeHand의 새 문서로 엽니다.
- 5 File > Quit를 선택하여 File Viewer를 닫습니다.

FreeHand에서 비트맵 이미지 작업

FreeHand는 TIFF, GIF, JPEG, PICT, PNG, Targa, BMP 및 Photoshop(PSD) 비트맵 포맷을 가져올 수 있습니다. 대부분의 경우 모든 비트맵 포맷은 FreeHand에서 TIFF 이미지와 똑같이 작동됩니다. 링크 대화 상자를 사용하여 이 파일을 포함 또는 추출하거나 링크를 변경할 수 있습니다. 그래픽을 포함하는 방법에 대한 내용은 62페이지의 "링크 및 포함"을 참조하십시오.

환경을 설정하여 가져온 비트맵 파일을 사용 가능한 가장 높은 해상도로 표시할 수 있습니다. 가져온 TIFF, PSD, PNG, BMP 및 Targa 이미지의 알파 채널을 표시할 수 있습니다. 객체 패널을 사용하여 알파 채널을 숨길 수 있습니다.

주의: 알파 채널을 갖는 비트맵 이미지를 가져오는 경우 FreeHand는 화면 상에 이미지의 투명도를 표시하지만 이미지를 내보낼 때 원본 이미지에 저장된 원래 알파 채널을 그대로 유지하지는 않습니다. 알파 채널을 갖는 비트맵 이미지를 내보내려면 이미지를 내보내기 전에 FreeHand에서 알파 채널을 적용해야 합니다. 자세한 내용은 351페이지의 "알파 채널 사용"을 참조하십시오.

객체 패널에서는 흑백과 회색 음영 비트맵을 투명하게 설정하여 흰색 영역을 지우고 회색 음영 사면을 편집할 수 있습니다. 또한 채우기 색상을 할당하여 흑백 또는 회색 음영 비트맵에 색상을 적용할 수 있습니다.

FreeHand에서는 비트맵 파일에 일부 플러그인을 적용할 수 있습니다. 하지만 플러그인을 사용하여 비트맵 이미지를 수정하면 이것은 TIFF로 변환되어 FreeHand 문서에 포함됩니다. 또한 플러그인은 알파 채널을 지원하지 않을 수 있으므로 플러그인을 사용할 경우 투명도가 없어질 수 있습니다.

포함된 비트맵을 추출하려면:

- 1 파일 > 열기를 선택합니다.
- 2 포함된 그래픽을 가진 FreeHand 문서가 있는 위치로 이동한 후, 열기를 클릭합니다.
- 3 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 편집 > 링크를 선택합니다.
 - 추출하려는 포함된 그래픽을 선택하고 객체 패널의 링크 단추를 클릭합니다.
- 4 링크 대화 상자에서 추출할 포함된 파일을 선택합니다. 추출을 클릭합니다.
- 5 가져오기 추출 대화 상자에서 저장을 클릭하여 파일 가져오기를 승인합니다.
- 6 확인을 클릭합니다.

회색 음영 또는 흑백 비트맵을 투명하게 설정하려면:

- 1 비트맵을 선택합니다. 순수 회색 음영 이미지 또는 흑백 이미지인지 확인합니다.

설명: 선택물이 순수 회색 음영 이미지이거나 흑백 이미지인 경우 객체 패널의 속성 목록에는 이미지 이름 대신 회색 음영이라는 단어가 나타납니다.

- 2 객체 패널에서 투명을 선택합니다.

주의: 이 옵션은 순수 회색 음영 이미지와 흑백 이미지인 경우에만 사용할 수 있습니다. 8비트 이상의 비트 심도를 갖는 RGB 이미지는 사용할 수 없으며 CMYK 이미지도 사용할 수 없습니다.

비트맵을 위한 회색 음영 사면을 편집하려면:

1 비트맵을 선택합니다. 순수 회색 음영 이미지 또는 흑백 이미지인지 확인합니다.

설명: 선택물이 순수 회색 음영 이미지이거나 흑백 이미지인 경우 객체 패널의 속성 목록에는 이미지 이름 대신 회색 음영이라는 단어가 나타납니다.



2 객체 패널의 투명 옵션 옆에 있는 회색 음영 사면 편집 단추를 클릭합니다.

주의: 이 옵션은 순수 회색 음영 이미지와 흑백 이미지인 경우에만 사용할 수 있습니다. 8비트 이상의 비트 심도를 갖는 RGB 이미지는 사용할 수 없으며 CMYK 이미지도 사용할 수 없습니다.

3 이미지 대화 상자에서 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 4개의 미리 정의된 회색 음영 사면 중에서 하나를 선택합니다.
- 밝기와 대비 화살표를 사용하여 회색 음영 사면을 수동으로 편집합니다.

4 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 회색 음영 편집을 취소하려면 재설정을 클릭합니다.
- 편집 내용을 미리 보려면 적용을 클릭합니다.

5 확인을 클릭하여 편집 내용을 적용합니다.

가져온 TIFF 파일을 사용 가능한 가장 높은 해상도로 표시하려면:

1 다음 중 한 가지를 수행하여 다시 그리기 환경 설정을 표시합니다.

- Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 다시 그리기 탭을 클릭합니다.
- Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Redraw 범주를 클릭합니다.

2 스마트 이미지 미리 보기 해상도(Windows) 또는 Set On-Screen Image Resolution(Macintosh)가 선택되어 있지 않으면 이 옵션을 선택합니다. 이 옵션을 전체 해상도로 설정하면 가져온 TIFF 파일을 사용 가능한 가장 높은 해상도로 표시합니다.

Windows의 경우 기본적으로 이미지 RAM 캐시가 선택되어 있으므로 캐시에 가장 적합한 RAM 할당을 자동으로 계산합니다. 캐시를 사용하면 비트맵 이미지를 더 빨리 다시 그릴 수 있습니다.

3 확인을 클릭합니다.

비트맵 이미지의 크기를 조절하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 비트맵 이미지의 모서리 핸들을 드래그합니다.
- 크기를 재조절할 때 이미지의 비율을 제한하려면 Shift-드래그합니다.
- 프린터 해상도에 기초하여 이미지 크기를 특정 증분으로 재조절하려면 Alt-드래그(Windows) 또는 option-드래그(Macintosh)합니다.
- 객체 패널에서 크기 조절 백분율 또는 크기를 입력하고 Enter(Windows) 또는 return(Macintosh) 키를 누릅니다.

비트맵의 알파 채널을 표시하거나 숨기려면:

- 1 비트맵을 선택합니다.
- 2 객체 패널에서 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 알파 채널 표시를 선택합니다. 알파 채널을 포함한 이미지를 가져올 경우 이 옵션이 기본적으로 선택되어 있습니다.
 - 알파 채널 표시를 선택 해제합니다. 알파 채널 표시를 선택 해제하면 가져온 이미지의 배경이 불투명으로 표시됩니다.

Fireworks를 실행하여 가져온 비트맵 이미지 편집

실행과 편집 통합을 사용하여 FreeHand 문서에 있는 비트맵 이미지를 편집할 수 있습니다. FreeHand는 Fireworks 비트맵 편집 도구를 사용하여 이미지를 수정할 수 있도록 자동으로 Fireworks를 실행합니다. 수정 작업을 완료하면 Fireworks에서 업데이트한 내용이 자동으로 FreeHand에 놓인 이미지에 적용됩니다. 두 응용 프로그램을 함께 사용함으로써 그래픽 편집과 디자인 작업에 능률적인 작업 흐름을 제공합니다.

Fireworks를 실행하여 비트맵 이미지를 편집하려면:

- 1 문서 윈도우에서 편집할 이미지를 선택합니다.
- 2 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 객체 패널의 아래쪽에 있는 Fireworks에서 편집 단추를 클릭합니다.



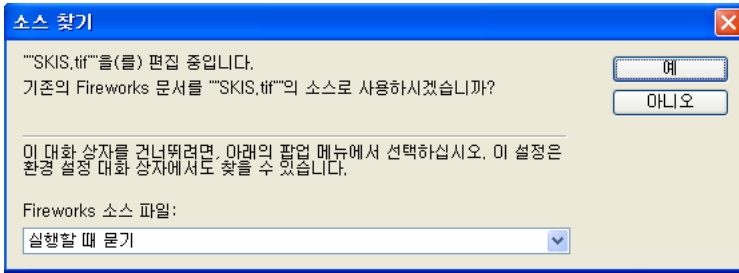
- Windows의 경우 이미지를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 상황 메뉴에서 Fireworks에서 소스 편집을 선택합니다.
- 3 메시지가 나타나면 FreeHand에 놓인 이미지의 Fireworks 소스 파일을 실행할 지 여부를 지정하고 Fireworks 소스 파일 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

항상 PNG 소스 사용을 선택하면 놓인 이미지의 Fireworks PNG 소스 파일을 자동으로 엽니다. 소스 PNG와 해당하는 놓인 이미지가 모두 업데이트됩니다.

절대 PNG 소스 사용 안함을 선택하면 소스 PNG 파일의 존재 여부에 상관없이 자동으로 Firework에서 놓인 이미지를 엽니다. 놓인 이미지만 업데이트됩니다.

실행할 때 묻기를 선택하면 매번 소스 PNG 파일을 열지 여부를 지정할 수 있습니다. 놓인 이미지를 편집하거나 최적화할 경우 Fireworks는 실행과 편집 여부를 묻는 메시지를 표시합니다.

주의: 이러한 내용은 Fireworks 환경 설정과 관련이 있습니다. 여기에서 변경된 옵션은 Firework에서 편집 단추나 Fireworks에서 소스 편집 명령을 사용하여 편집할 모든 비트맵 이미지에 대한 실행과 편집 환경을 설정합니다. 이 옵션은 Fireworks 내에 있는 환경 설정 대화 상자에서도 사용할 수 있습니다.



- 4 Fireworks에서 이미지를 편집합니다. 문서 윈도우는 FreeHand 파일의 Fireworks 이미지를 편집 중임을 표시합니다.
- 5 편집이 끝나면 문서 윈도우에 있는 완료를 클릭합니다.

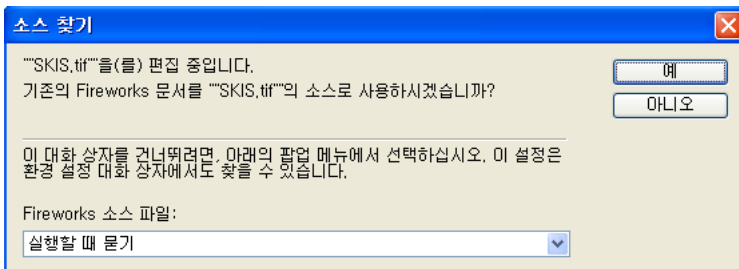
FreeHand에 놓인 그래픽이 업데이트되고, 소스 파일이 선택된 경우 PNG 소스 파일이 저장됩니다. 놓인 그래픽이 FreeHand 문서에 포함되지 않고 링크된 경우에는 FreeHand 문서 외부에 있는 그래픽 파일도 업데이트됩니다.

Fireworks를 실행하여 비트맵 이미지 최적화

FreeHand에서 Fireworks를 실행하여 채샘플링이나 파일 유형 변경과 같은 비트맵에 대한 최적화 변경을 신속하게 할 수 있습니다. Fireworks를 사용하여 최적화 설정, 이미지의 크기 및 영역, 애니메이션 설정 등을 변경할 수 있습니다.

Fireworks를 실행하여 비트맵 이미지를 최적화하려면:

- 1 FreeHand의 문서 윈도우에서 원하는 이미지를 선택합니다.
- 2 편집 > Fireworks에서 최적화를 선택합니다.
- 3 메시지가 나타나면 FreeHand에 놓인 이미지의 Fireworks 소스 파일을 실행할 지 여부를 지정하고 Fireworks 소스 파일 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다. 이 옵션에 대한 자세한 내용은 318 페이지의 "Fireworks를 실행하여 가져온 비트맵 이미지 편집"을 참조하십시오.



4 대화 상자가 나타나면 편집을 수행합니다.

- 최적화 설정을 편집하려면 옵션 탭을 클릭하고 원하는 설정으로 변경합니다.
- 내보낸 이미지의 크기와 영역을 편집하려면 파일 탭을 클릭하고 원하는 설정으로 변경합니다.
- 이미지의 애니메이션 설정을 편집하려면 애니메이션 탭을 클릭하고 원하는 설정으로 변경합니다.

이 옵션에 대한 자세한 내용은 Fireworks 도움말을 참조하십시오.

5 이미지 편집을 완료하면 업데이트를 클릭합니다.

FreeHand의 이미지가 업데이트되고, 소스 파일이 선택된 경우 PNG 소스 파일이 저장됩니다. 놓인 그래픽이 FreeHand 문서에 포함되지 않고 링크된 경우 FreeHand 문서 외부에 있는 이미지 파일도 업데이트됩니다.

PNG 소스 파일 정보 변경

Fireworks를 실행하여 FreeHand의 비트맵 이미지를 편집할 경우 가져온 비트맵의 원래 위치에서 소스 파일을 찾으도록 선택할 수 있습니다. Fireworks에서 이미지를 실행하거나 편집한 적이 있으면 소스 파일 정보가 링크 대화 상자에 저장되어 있습니다.

이 정보를 편집할 수 있고, 모두 삭제하여 그래픽과 원본 소스 파일 간의 링크를 끊을 수 있습니다.

비트맵의 PNG 소스 파일 정보를 편집하려면:

1 문서 윈도우에서 비트맵 이미지를 선택합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행하여 링크 대화 상자를 엽니다.

- 편집 > 링크를 선택합니다.
- 객체 패널의 아래쪽 절반에 있는 링크 단추를 클릭합니다.

3 정보 단추를 클릭합니다.

링크 정보 대화 상자가 나타납니다.

4 소스 필드의 정보를 수정하거나 검색 단추를 클릭하고 소스 파일을 찾습니다.

5 확인을 클릭하여 링크 정보 대화 상자를 닫고, 다시 확인을 클릭하여 링크 대화 상자를 닫습니다.

다른 외부 편집기를 사용하여 비트맵 편집

Freehand에 놓인 이미지를 수정하기 위해 Fireworks 이외의 외부 편집기를 사용할 수 있습니다. 외부 편집기 환경 설정을 지정하거나 편집을 위해 비트맵을 선택할 때마다 외부 편집기를 선택하는 방법이 있습니다.

외부 편집기 옵션을 설정하려면:

1 다음 중 한 가지를 수행하여 객체 환경 설정을 표시합니다.

- Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 객체 탭을 클릭합니다.
- Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Object 범주를 클릭합니다.

- 2 실행과 편집 전에 경고 표시 옵션을 선택합니다(기본값).
이 옵션이 선택된 경우 외부 편집기를 실행하여 이미지를 편집할 것인지를 확인하는 대화 상자가 나타납니다.
- 3 객체 팝업 메뉴에서 파일 포맷을 선택합니다. PICT, BMP, GIF, JPEG, Photoshop, PNG 이미지, Targa, TIFF 이미지 또는 Xres LRG 이미지 중에서 선택합니다.
- 4 줄임표(...) 단추를 클릭하고 선택할 편집기를 찾아 이동한 후, 확인(Windows) 또는 Open(Macintosh)을 클릭합니다.
- 5 확인을 두 번 클릭합니다.

외부 편집기를 사용하려면:

- 1 비트맵 이미지를 선택합니다.
- 2 편집 > 외부 편집기에서 편집을 선택하거나, Alt(Windows) 또는 option(Macintosh) 키를 누르고 이미지를 두 번 클릭합니다.
- 3 외부 편집기를 열 것인지 묻는 메시지가 표시되면 확인을 클릭합니다.
응용 프로그램은 선택한 이미지가 열린 상태로 실행됩니다(사용 가능한 RAM이 충분할 경우). 외부 응용 프로그램이 열릴 때 FreeHand에는 편집 진행 중 대화 상자가 나타납니다.
객체 환경 설정에서 실행과 편집 전에 경고 표시 옵션을 선택 해제하면 이 경고 메시지가 표시되지 않습니다. 자세한 내용은 이전 절차를 참조하십시오.
- 4 외부 편집기에서 편집을 완료하면 파일 > 저장을 선택하여 변경 사항을 저장한 다음 외부 편집기 응용 프로그램을 종료합니다.
- 5 FreeHand의 편집 진행 중 대화 상자에서 완료를 클릭합니다.
이미지에 변경된 모든 내용을 반영하여 자동으로 업데이트됩니다.

비트맵 추적

FreeHand에 비트맵 아트웍을 가져온 다음 추적 도구를 사용하여 모든 또는 일부 아트웍의 외곽선을 따라 경로를 생성할 수 있습니다. 선택 윤곽 안에 있는 이미지 전부를 추적하거나, 이미지 내의 인접 색상 영역만 추적할 수 있습니다. 추적 도구는 FreeHand 그래픽, 비트맵 이미지, 텍스트를 포함한 모든 객체를 추적할 수 있습니다.

추적을 위한 이미지 스캔

FreeHand에서 추적하는 이미지를 스캔할 경우 인치당 300에서 600 도트(dpi)의 스캔 해상도를 사용하는 것이 좋습니다. 600dpi보다 높은 해상도로 스캔하면 너무 많은 점이 생성됩니다. 또한 고해상도의 비트맵 이미지는 저해상도의 이미지보다 더 많은 RAM을 필요로 합니다. RAM이 제한되어 있을 경우 FreeHand에서는 추적할 때 허용되는 가장 낮은 해상도를 사용합니다.

추적 도구 옵션 설정

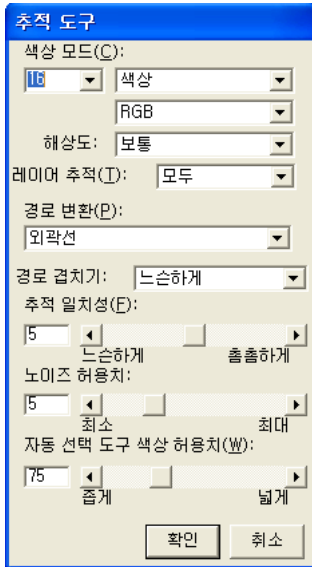
비트맵과 벡터 그래픽을 추적하면 추적 도구의 기본 설정은 초과 시스템 메모리를 사용하지 않고도 좋은 결과를 제공합니다. 추적하기 전에 추적 도구의 설정을 확인해야 합니다. 추적 도구의 설정값은 FreeHand를 종료할 때 FreeHand 환경 설정에 저장됩니다.

Freehand는 그래픽을 추적할 때 색상을 변환할 수 있습니다. 추적 도구가 생성한 객체에 대해 색상 모드, 색상 공간 및 색상 수를 지정할 수 있습니다.

추적 도구 옵션을 설정하려면:



- 1 도구 패널의 추적 도구를 두 번 클릭합니다.
- 2 추적 도구 대화 상자에서 색상 모드 옵션을 설정합니다.
- 색상 수를 2부터 256 사이에서 선택합니다. 그 밖의 색상은 근접한 색상으로 변환됩니다.



- 색상 또는 회색을 선택하여 추적 결과의 색상 모드를 설정합니다.
- RGB나 CMYK를 선택하여 추적 결과의 색상 공간을 설정합니다.

주의: 가져오거나 추적한 그래픽의 색상을 견본 패널의 색상 목록에 추가하려면 엑스트라 > 색상 > 모든 색상 이름 지정을 선택하거나 스포이드 도구를 사용하여 포함되지 않은 색상을 수동으로 추가합니다.

3 해상도를 설정합니다.

- 추적 결과를 보다 세밀하게 만들려면 높음을 선택합니다. 추적이 좀더 느려지고 더 많은 메모리를 사용합니다.
- 추적 결과를 덜 세밀하게 만들려면 낮음을 선택합니다. 추적이 좀더 빨라지고 더 적은 메모리를 사용합니다.
- 보통을 선택하면 높음과 낮음 사이의 중간 결과를 얻습니다.

4 레이어 추적 옵션을 모두, 전경, 배경 중에서 선택합니다. FreeHand는 지정된 레이어의 모든 경로를 추적합니다.

5 경로 변환 옵션을 설정하여 경로 추적 방법을 결정합니다.

- 외곽선을 선택하면 그래픽의 외부 테두리를 따라 추적하고, 닫히고 채워진 경로를 생성합니다. 그런 다음 경로 겹치기 옵션을 선택합니다. 없음은 선 아트와 텍스트를 추적할 때, 느슨하게는 연속적인 톤의 이미지를 추적할 때, 촘촘하게는 좀더 정확한 색상 추적에 사용됩니다.
- 중심선을 선택하면 그래픽 획의 중심을 추적합니다. 이 옵션은 채우기가 거의 없고 선이 두꺼운 그래픽을 추적할 때 사용합니다. 그런 다음 균일을 선택하여 일관된 1포인트 획으로 추적하거나, 균일을 선택 해제하여 다양한 획 폭으로 경로를 생성합니다.

- 중심선/외곽선을 선택하면 외곽선과 중심선을 결합합니다. 그런 다음 아래 경로 열기 값을 입력하여 지정한 값 이하 폭을 가진 경로는 연 체로 남겨 둡니다. 값은 2에서 10 픽셀까지입니다.
 - 외부 가장자리를 선택하면 원본 그래픽에 붙여넣을 수 있는 정확한 클리핑 경로를 제공하는 그래픽의 외부 윤곽선만 추적합니다.
- 6 추적 일치성 값을 설정하여 추적된 경로가 원본에 얼마나 가깝게 따라갈 것인지를 결정합니다. 가능한 값의 범위는 0(점이 적어지고 일치성이 떨어짐)에서 10(점이 많아지고 일치성이 높아짐)까지입니다.
 - 7 노이즈 허용치를 설정하여 낮은 품질의 원본에 있는 빗나간 픽셀이나 노이즈를 없앱니다. 가능한 값의 범위는 0(보다 많은 노이즈가 남음)에서 20(보다 많은 노이즈가 삭제됨)까지입니다.
 - 8 자동 선택 도구 색상 허용치를 설정하여 인접 색상 영역을 선택할 때의 민감도를 조절합니다. 가능한 값의 범위는 0(선택된 색상 범위가 좁아짐)에서 255(선택된 색상 범위가 넓어짐)까지입니다.
 - 9 확인을 클릭합니다.

이미지 추적

영역을 선택하거나 유사한 색상의 영역을 선택하여 이미지를 추적할 수 있습니다. 둘 중 어느 방법을 사용하든지 FreeHand는 추적한 객체 바로 위에 추적된 경로를 생성합니다.

색상으로 선택할 때 FreeHand는 추적 도구 옵션에서 설정한 허용치 내에서 초기 선택물에 인접한 색상만 선택합니다. 선택물에 색상 영역을 추가할 수 있습니다. 예를 들어 그림에서 붉은 장미 전부를 선택할 수도 있고, 붉은 장미와 녹색 줄기를 함께 선택할 수도 있습니다.

선택한 영역을 추적하려면:

- 1 도구 패널에서 추적 도구를 클릭합니다.



포인터가 마술봉 모양이 됩니다.

- 2 추적할 객체 주위의 선택 영역을 드래그합니다. Shift 키를 누르면 추적 도구의 선택 영역을 사각형으로 제한합니다.

색상의 인접 영역을 추적하려면:

- 1 도구 패널에서 추적 도구를 클릭합니다.

- 2 문서에서 색상 영역을 선택하여 클릭합니다.

- 현재 선택물에 추가하려면 추가 영역을 Shift-클릭합니다.
- 현재 선택물에서 제외시키려면 선택한 영역을 Shift-클릭합니다.
- 모든 영역의 선택을 해제하려면 Tab 키를 누릅니다.

- 3 (선택 사항) 선택된 영역을 클릭하여 자동 선택 옵션 대화 상자를 연 후 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

선택물 추적은 추적 도구 대화 상자의 설정을 사용하여 선택물을 추적합니다.

선택물 가장자리 변환은 선택된 영역의 가장자리만 추적합니다.

- 4 자동 선택 옵션 대화 상자가 열려 있으면 확인을 클릭하여 닫습니다.

벡터 그래픽을 비트맵 이미지로 변환

FreeHand에서는 이미지로 변환 명령을 사용하여 벡터 그래픽을 비트맵 이미지로 직접 변환하거나 래스터화할 수 있습니다. 변환된 객체는 FreeHand 문서에 놓이는 포함된 TIFF 파일이 됩니다.

변환은 원본 벡터 그래픽을 새로운 비트맵 이미지로 바꿉니다. 원본 그래픽을 그대로 유지하려면 복사본을 만든 다음 복사본을 변환합니다.

그래픽이 너무 크거나 복잡하여 FreeHand에서 직접 변환할 수 없는 경우 오류 메시지가 표시됩니다. 복잡한 그래픽의 경우 파일을 비트맵 포맷으로 내보냅니다. (자세한 내용은 339페이지의 "파일 저장 및 내보내기"를 참조하십시오.)

하나 이상의 선택된 벡터 객체를 비트맵 이미지로 변환하려면:

- 1 수정 > 이미지로 변환을 선택합니다.
- 2 이미지로 변환 대화 상자에서 해상도를 선택합니다.
72 dpi는 웹에 사용할 아트웍의 경우 선택합니다.
144 dpi는 초안에 사용할 아트웍의 경우 선택합니다.
300 dpi는 최종 인쇄에 사용할 아트웍의 경우 선택합니다.
- 3 엔터 엘리머싱 값을 설정하여 이미지의 선과 외부 가장자리를 부드럽게 만듭니다. 값을 더 높게 할수록 결과가 더 부드러워집니다.
- 4 확인을 클릭합니다.

비트맵 이미지 자르기

자르기 도구를 사용하면 비트맵 이미지에서 원하지 않는 부분을 숨길 수 있습니다. 숨겨진 부분은 삭제된 것이 아니기 때문에 원하면 되돌릴 수 있습니다.

기본적으로 자르기 도구는 툴바에 표시되지 않습니다. 툴바에 자르기 도구를 추가하거나, 단축 키를 사용하여 활성화할 수 있습니다.

툴바에 자르기 도구를 추가하려면:

- 1 윈도우 > 툴바 > 사용자 정의를 선택합니다.
- 2 명령 목록에서 도구 / 명령 범주를 확장합니다.
- 3 열린 툴바에 자르기 도구 단추를 드래그합니다.
- 4 사용자 정의화 대화 상자에서 단기를 클릭합니다.



선택한 비트맵 이미지를 자르려면:

- 1 C 키를 누르거나 자르기 도구 단추를 클릭하여 자르기 도구를 활성화합니다.
- 2 자르기 핸들 중 하나를 드래그하여 비트맵 이미지의 부분을 숨기거나 나타냅니다. 자르는 동안 Shift 키를 누르면 도구를 제한합니다.

제 11 장

웹 그래픽 및 애니메이션 만들기

다음과 같은 방법으로 웹 표시용 Macromedia FreeHand MX 문서를 준비할 수 있습니다.

- 내비게이션 패널을 사용하여 FreeHand 문서에 있는 객체나 텍스트에 URL 링크 할당
- HTML로 제작 기능을 사용하여 FreeHand 문서를 HTML 문서로 변환
- HTML 문서로 볼 수 있도록 FreeHand 아트를 GIF, JPEG 또는 PNG 포맷으로 압축
- 애니메이션화 엑스트라를 사용하여 FreeHand 문서를 Macromedia Flash 애니메이션용으로 변환
- FreeHand 문서에 Flash 액션을 할당하여 상호 작용 방식의 웹 표시용 동영상 만들기
- 웹 표시용 동적 벡터 아트를 만들기 위해 FreeHand 아트를 Flash(SWF) 파일 포맷으로 내보내기
- Flash 재생 윈도우를 사용하여 FreeHand 내에서 Flash 동영상 미리 보기 및 테스트

객체 및 텍스트에 URL 첨부

객체 및 텍스트에 URL을 첨부하려면 내비게이션 패널에 있는 링크 텍스트 상자를 사용합니다.

URL을 포함한 FreeHand 문서를 SWF, PDF 또는 HTML 포맷으로 내보낼 때 URL이 링크되어 있는 객체를 클릭하면 해당 URL이 정의하는 웹 페이지로 이동합니다.

내비게이션 패널을 사용하면 객체에 URL을 할당하고, 객체에 어떤 URL이 할당되었는지 검사하고, 링크된 모든 객체의 URL을 업데이트하고, 특정 URL에 링크된 객체를 검색할 수 있습니다.

하위 문자열 텍스트 상자에는 활성 텍스트 블록 내에서 링크 텍스트 상자에 표시된 URL로 링크 되는 단어나 어구가 표시됩니다.

또한 내비게이션 패널을 사용하여 FreeHand 객체에 Flash 액션을 할당할 수 있습니다. 자세한 내용은 330페이지의 "Flash 액션 할당"을 참조하십시오.

객체에 URL을 할당하려면:

- 1 FreeHand 문서 윈도우에서 URL을 할당하려는 텍스트, 텍스트 객체 또는 텍스트 블록을 선택합니다.
- 2 윈도우 > 내비게이션을 선택하여 내비게이션 패널을 엽니다.
- 3 링크 텍스트 상자에서 텍스트에 할당할 URL을 입력하거나 링크 팝업 메뉴에서 URL을 선택합니다.

1단계에서 텍스트 객체로부터 단어나 단어 그룹을 선택한 경우에는 선택한 텍스트가 하위 문자열 텍스트 상자에 나타납니다.

URL에 링크된 객체를 검색하려면:

- 1 내비게이션 패널에서 링크 텍스트 상자에 URL을 입력하거나 링크 팝업 메뉴에서 URL을 선택합니다.



- 2 링크 텍스트 상자 오른쪽에 있는 찾기 단추를 클릭합니다.

문서 윈도우에서 해당 URL에 링크되어 있는 현재 문서의 객체가 선택됩니다.

링크된 모든 객체의 URL을 업데이트하려면:

- 1 현재 문서에서 모든 객체를 선택 해제합니다.
- 2 내비게이션 패널의 링크 팝업 메뉴에서 URL을 선택합니다.
- 3 링크 텍스트 상자 오른쪽에 있는 찾기 단추를 클릭합니다.
- 4 필요에 따라 링크 텍스트 상자의 URL을 업데이트합니다.

현재 문서에서 링크된 모든 객체의 URL이 업데이트됩니다.

웹용 아트웍 압축

웹 표시용 이미지를 준비할 때에는 이미지를 압축하여 파일 크기를 줄이고 색상 및 기타 속성 표시를 조절합니다. FreeHand 아트웍은 GIF, JPEG 또는 PNG 포맷의 비트맵 이미지로 압축할 수 있습니다.

또한 FreeHand 벡터 아트웍은 정적 아트웍을 압축하거나 애니메이션 또는 Flash 액션이 있는 문서를 내보내기 위해 Flash(SWF) 포맷으로 내보낼 수 있습니다. 자세한 내용은 329페이지의 "객체 및 텍스트 애니메이션", 330페이지의 "Flash 액션 할당", 334페이지의 "FreeHand 문서를 Flash 동영상으로 내보내기" 및 343페이지의 "파일 내보내기"를 참조하십시오.

아트웍을 비트맵 포맷으로 압축할 때에는 원본 아트웍의 색상과 색조 특성뿐만 아니라 예상되는 웹 사용자의 브라우저 유형을 고려하여 파일 포맷을 선택해야 합니다.

일반적으로 텍스트와 같이 단색의 정밀한 일러스트레이션의 경우 GIF 포맷이 가장 좋습니다. 그라디언트 또는 스캔 사진과 같이 광범위한 색상이나 연속톤 색상을 가진 아트웍의 경우 JPEG 포맷이 가장 좋습니다. PNG 포맷도 JPEG와 마찬가지로 광범위한 색상을 그대로 유지합니다. 그러나 PNG 포맷의 경우 브라우저 표시를 지원하는 범위가 JPEG 포맷에 비해 제한적입니다.

이러한 파일 포맷을 사용하는 방법에 대한 자세한 내용은 353페이지의 "GIF 포맷으로 내보내기", 355페이지의 "JPEG 포맷으로 내보내기" 및 356페이지의 "기타 내보내기 파일 포맷"을 참조하십시오.

FreeHand 문서를 HTML로 제작

HTML로 제작 기능은 브라우저에서 웹 페이지로 표시할 수 있도록 FreeHand 문서를 HTML 문서로 변환합니다.

HTML 문서의 저장 위치, 문서 레이아웃 포맷, 글꼴 인코딩, 벡터 및 비트맵 아트웍에 사용할 파일 포맷 등을 포함한 HTML 설정을 선택하여 HTML 변환을 조절할 수 있습니다. 수동으로 설정을 선택하거나 마법사(Windows) 또는 Assistant(Macintosh)를 사용하여 도움을 받을 수 있습니다.

FreeHand에는 HTML 문서를 FreeHand HTML Output이라는 데스크탑 폴더로 저장하는 기본 설정이 내장되어 있습니다. 기본 설정은 문서를 레이어로 포맷하고 글꼴을 Western(Latin 1) 포맷으로 인코딩하고 벡터 이미지를 SWF 파일로, 비트맵 이미지를 JPEG 파일로 변환합니다. 기본 설정을 비롯하여 설정을 편집하고 추가 설정을 만들 수 있습니다.

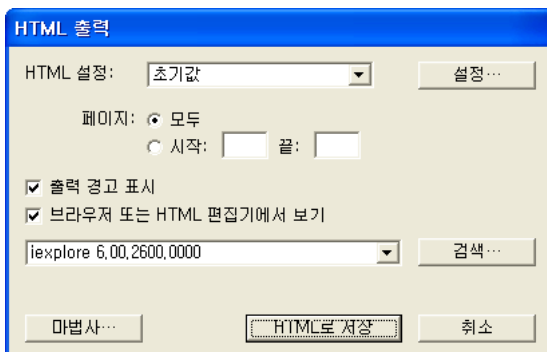
여러 가지 브라우저나 플러그 인에서 볼 수 있도록 한 문서를 다양한 버전으로 만들려면 다른 설정값을 사용하여 여러 번 문서를 HTML로 변환할 수 있습니다. 예를 들어 Macromedia Flash Player가 필요한 문서 버전과 필요하지 않은 버전을 각각 만들 수 있습니다. 파일을 덮어쓰는 일이 없도록 각각의 HTML 문서에는 서로 다른 이름을 지정해야 합니다.

또한 선택적으로 문서에서 어떤 페이지를 변환할지 조절할 수 있고, 변환이 완료되었을 때 브라우저나 편집기에서 HTML 문서 또는 HTML 코드를 미리 볼 수도 있습니다.

주의: 희만 있고 채우기를 적용하지 않은 FreeHand 객체에 URL을 할당하는 경우에는 사용자가 획을 롤오버할 때만 HTML 문서의 링크가 활성화됩니다.

FreeHand 문서를 HTML로 제작하려면:

- 1 문서 윈도우에 표시된 문서에서 파일 > HTML로 제작을 선택합니다.
- 2 HTML 출력 대화 상자에서 다음 중 한 가지를 수행하여 HTML 설정을 선택합니다.
 - HTML 설정 팝업 메뉴에서 설정을 선택합니다.(이전에 HTML 설정을 만들지 않은 경우에는 내장된 기본 설정만 사용할 수 있습니다.)
 - 설정을 클릭하여 HTML 설정 대화 상자를 표시한 다음 HTML 설정을 선택합니다. HTML 설정을 선택하는 방법에 대한 자세한 내용은 이후에 나오는 절차를 참조하십시오. 설정 선택이 끝나면 확인을 클릭합니다.
 - 마법사(Windows) 또는 Assistant(Macintosh)를 클릭하고 화면 상의 지침에 따라 HTML 설정을 선택합니다. 설정 선택이 끝나면 마침을 클릭합니다.



- 3 제작할 페이지를 모든 페이지 또는 페이지 범위로 지정합니다.
- 4 문서를 변환할 때 HTML 출력 경고 대화 상자를 표시하려면 출력 경고 표시를 선택합니다.
- 5 시스템에서 변환된 HTML 문서를 미리 보려면 브라우저 또는 HTML 편집기에서 보기를 선택합니다.
- 6 웹 브라우저 팝업 메뉴에서 출력을 표시할 브라우저 또는 편집기를 선택하거나 검색을 클릭하여 시스템에서 HTML을 볼 수 있는 응용 프로그램을 찾습니다.
- 7 HTML로 저장을 클릭합니다.
5단계에서 브라우저 또는 HTML 편집기에서 보기를 선택한 경우 지정한 HTML 응용 프로그램이 실행되고 변환된 문서가 표시됩니다.
- 8 4단계에서 출력 경고 표시를 선택한 경우 사용자 문서에 있는 모든 HTML 오류를 알려주는 HTML 출력 경고 대화 상자가 나타납니다.

HTML 설정을 만들거나 편집하려면:

- 1 HTML 출력 경고 상자가 아직 열려 있지 않으면 파일 > HTML로 제작을 선택하여 HTML 출력 경고 대화 상자를 표시합니다.
- 2 HTML 출력 경고 상자에서 설정을 클릭하여 HTML 설정 대화 상자를 엽니다.
- 3 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 새 HTML 설정을 만들려면 더하기(+) 단추를 클릭합니다. 새 HTML 설정 대화 상자에서 새 설정의 이름을 입력하고 확인을 클릭합니다.
 - 기존의 HTML 설정을 편집하려면 HTML 설정 팝업 메뉴에서 설정을 선택합니다.
- 4 HTML 문서를 저장할 위치를 선택하려면 검색을 클릭하여 대상 폴더로 이동한 다음 선택 (Windows) 또는 Select [Folder Name](Macintosh)을 클릭합니다.
- 5 문서 페이지에서 객체의 배치를 조절하려면 레이아웃 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.
 - 객체를 레이어에 놓으려면 레이어에 놓기를 선택합니다. 레이어를 사용하면 객체를 정확하게 배치시키고 겹치게 할 수 있습니다. 하지만 버전 3.0 이하의 웹 브라우저에서는 레이어를 지원하지 않습니다.
 - 객체를 표 셀에 놓으려면 표에 놓기를 선택합니다. 표는 대부분의 브라우저에서 지원되지만, 표 셀에 객체를 겹쳐서 놓을 수는 없습니다. 겹친 객체는 정확하게 표 셀에 위치하도록 잘리거나 결합됩니다.
- 6 인코딩에서는 사용자 문서의 언어에 적합한 글꼴 인코딩 포맷을 선택합니다. 영어나 서유럽 국가의 언어인 경우 Western (Latin 1)을 선택합니다.
- 7 벡터 아트에서는 벡터 아트웍 파일이 변환될 파일 포맷을 선택합니다. 변환 파일 포맷에 대한 자세한 내용은 326페이지의 "웹용 아트웍 압축"을 참조하십시오.
- 8 이미지에서는 비트맵 이미지 파일이 변환될 파일 포맷을 선택합니다.

주의: 파일의 내보내기 옵션을 GIF, JPEG 또는 PNG 포맷으로 설정하려면 내보내기 대화 상자를 사용해야 합니다. 자세한 내용은 350페이지의 "비트맵 이미지 내보내기"를 참조하십시오.

9 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 선택 사항에 설정을 적용하고 HTML 설정 대화 상자에서 다른 설정을 계속 편집하려면 적용을 클릭합니다.
- 선택 사항에 설정을 적용하고 HTML 설정 대화 상자를 닫으려면 확인을 클릭합니다.

객체 및 텍스트 애니메이트

Flash Player에서 볼 수 있도록 객체를 애니메이트하려면 애니메이션화 > 레이어에 놓기 엑스트라를 사용하여 레이어에 객체를 놓습니다. 블렌드, 텍스트 블록, 그룹뿐 아니라 경로에 첨부된 객체도 애니메이트할 수 있습니다.

레이어에 놓기 엑스트라는 블렌드, 그룹, 텍스트 블록 또는 경로에 첨부된 객체를 그룹 해제하고 각 객체별로 새 레이어를 만든 다음, 새 레이어, 새 레이어-1, 새 레이어-2 등과 같이 새 레이어에 그룹 해제된 각 객체를 순서대로 할당합니다. 엑스트라는 첫 번째 객체(또는 그룹에 있는 객체)를 현재 레이어에 놓고 마지막 객체를 맨 위 레이어에 놓습니다. 텍스트를 레이어에 놓으면 텍스트 블록에 있는 각 글자를 경로로 변환하고 각 글자를 별도의 레이어에 놓습니다.

최상의 결과를 얻으려면 사용자의 동영상의 맨 아래 레이어에서 맨 위 레이어로 애니메이트되도록 프레임을 설계하는 것이 좋습니다. 배경 레이어에 있는 객체는 SWF 동영상의 모든 프레임에 나타납니다.

조절기 또는 윈도우 > 동영상 명령을 사용하여 애니메이션을 SWF 파일로 미리 보거나 내보낼 수 있습니다. 자세한 내용은 336페이지의 "SWF 파일 제어"를 참조하십시오.

또한 객체를 별도의 페이지에 놓고 FreeHand 문서를 SWF로 내보낼 때 페이지 애니메이션 또는 페이지와 레이어 애니메이션을 선택하여 애니메이션을 만들 수도 있습니다.

애니메이션을 위해 텍스트 블록을 준비하려면:

- 1 애니메이트할 텍스트가 포함된 텍스트 블록을 선택하고 애니메이션을 시작하려는 위치에 이 텍스트 블록을 배치합니다.
- 2 텍스트 > 경로로 변환을 선택합니다. 텍스트를 경로로 변환하는 방법에 대한 자세한 내용은 285페이지의 "텍스트를 경로로 변환"을 참조하십시오.
- 3 텍스트 블록이 선택된 상태에서 수정 > 연결을 선택합니다.
- 4 편집 > 클론을 선택하여 변환된 텍스트 블록의 사본을 만듭니다.
- 5 포인터 도구를 사용하여 변환된 텍스트 블록의 사본을 애니메이션을 종료하려는 위치로 드래그합니다.
- 6 Shift 키를 누른 상태에서 포인터 도구를 사용하여 변환된 텍스트 블록의 원본과 사본을 선택합니다.
- 7 엑스트라 > 생성 > 블렌드를 선택합니다.

블렌드를 애니메이트하는 방법에 대한 자세한 내용은 이후에 나오는 절차를 참조하십시오.

객체를 애니메이션하려면:

- 1 애니메이션할 객체를 선택합니다. 그룹에 포함된 중첩된 객체는 하나의 객체처럼 동작합니다.
- 2 윈도우 > 레이어를 선택하여 레이어 패널을 표시합니다.
다음 단계에서 레이어를 만들면 새 레이어가 레이어 패널에 표시됩니다.
- 3 엑스트라 > 애니메이션화 > 레이어에 놓기를 선택합니다.
- 4 애니메이션화에서 레이어에 객체가 놓여지는 방법을 결정하는 애니메이션 효과를 선택합니다.

연속물은 별도의 레이어에 객체를 차례대로 놓습니다.

구성은 바로 다음 레이어에 객체를 차례대로 복사하여 쌓이는 효과를 만듭니다. 예를 들어 객체 2개로 구성된 그룹이 있는 경우 첫 번째 객체가 레이어 1에 놓이고, 첫 번째와 두 번째 객체의 사본은 레이어 2에 놓입니다.

그룹은 모든 레이어에 객체를 복사한 다음, 각 레이어에서 차례대로 객체를 하나씩 뺍니다. 예를 들어 객체 3개로 구성된 객체 그룹을 선택하는 경우 두 번째와 세 번째 객체는 레이어 1에 놓이고, 첫 번째 객체와 세 번째 객체의 사본은 레이어 2에 놓이고, 두 번째와 세 번째 객체의 사본은 레이어 3에 놓입니다.

끝기는 객체를 지정한 레이어 수만큼 복사하여 놓습니다. 객체는 지정한 레이어 수만큼 중복되어 복사됩니다. 객체가 복사될 레이어의 수를 지정하려면 끝기에 숫자를 입력하십시오. 예를 들어 객체가 포함된 레이어에 이어 4개의 레이어에 각 객체를 복사하려면 끝기에 4를 입력합니다.

- 5 객체를 역순으로 쌓아 놓고 이 순서를 반대 방향으로 애니메이션하려면 방향 전환을 선택합니다.
- 6 현재 레이어부터 시작해서 기존 레이어에 객체를 놓으려면 기존 레이어 사용을 선택합니다. 엑스트라에서 만든 새 레이어에 객체를 놓으려면 이 옵션을 선택 해제합니다.
- 7 6단계에서 기존 레이어 사용 옵션을 선택한 경우 쌓인 순서의 맨 뒤에 객체를 놓으려면 맨 뒤로 보내기를 선택합니다.
- 8 확인을 클릭합니다.

Flash 액션 할당

FreeHand에서 만든 아트웍을 상호 작용 방식의 Flash 동영상에서 사용하기 위해 이 아트웍에 Macromedia Flash 액션을 할당할 수 있습니다. Flash 액션이 있는 FreeHand 문서를 Flash Player에서 볼 수 있도록 SWF 파일로 내보냅니다.

상호 작용 방식의 동영상에서 사용자는 키보드, 마우스 또는 키보드와 마우스를 모두 사용하여 객체를 이동시키고, 동영상의 다른 부분으로 이동하고, 기타 여러 가지 상호 동작을 수행합니다.

FreeHand에서 Flash 액션을 할당하려면 내비게이션 패널의 액션 영역을 사용합니다. 액션 영역에는 Flash 프로그래밍 언어인 ActionScript의 일부 액션이 나열되어 있습니다. FreeHand에서 사용할 수 있는 액션은 다음과 같습니다.

Go To and Stop 액션은 프레임이나 장면으로 이동하고 재생을 중지합니다.

Go To and Play 액션은 프레임이나 장면으로 이동하여 재생을 계속합니다.

Get URL 액션은 내비게이션 패널의 링크 텍스트 상자에 나열된 URL을 검색합니다.

Play and Stop 액션은 동영상을 재생하고 정지합니다.

Print 액션은 사용자가 Flash Player에서 직접 인쇄할 수 있는 동영상의 프레임을 지정합니다.

Full Screen 액션은 Flash Player에서 동영상을 일반 모드가 아닌 전체 화면 모드로 표시합니다.

Start/Stop Drag 액션은 지정한 이벤트가 발생할 때 지정한 동영상 클립을 드래그할 수 있도록 만들고, 반대 액션이 발생하면 드래그 기능을 정지합니다. 예를 들어 드래그 시작 이벤트로 on (press)를 할당하면 FreeHand에서 자동으로 드래그 정지 이벤트에 on (release)를 할당합니다.

Load Movie 및 Unload Movie 액션은 현재 동영상이 재생되는 동안 FreeHand 문서의 페이지를 SWF 동영상 스테이지로 불러오고 제거합니다.(이 액션은 두 페이지 이상의 문서에만 사용할 수 있습니다.)

Tell Target 액션은 Load Movie 액션을 사용하여 현재 동영상으로 불러온 다른 동영상을 제어합니다.(이 액션은 두 페이지 이상의 문서에만 사용할 수 있습니다.)

액션을 할당하는 경우 동영상이 재생될 때 액션이 실행되도록 유발하는 이벤트도 선택합니다. 동영상이 재생되는 동안 액션을 유발할 수 있는 이벤트에는 마우스 클릭이나 동영상 재생 헤드가 지정된 프레임에 도달하는 것 등이 있습니다.

Go To, Print, Load/Unload Movie 및 Tell Target을 비롯한 일부 액션에서는 액션이 적용되는 방법을 정의하는 매개 변수도 선택해야 합니다.

FreeHand 아트웍에 액션을 할당하려면:

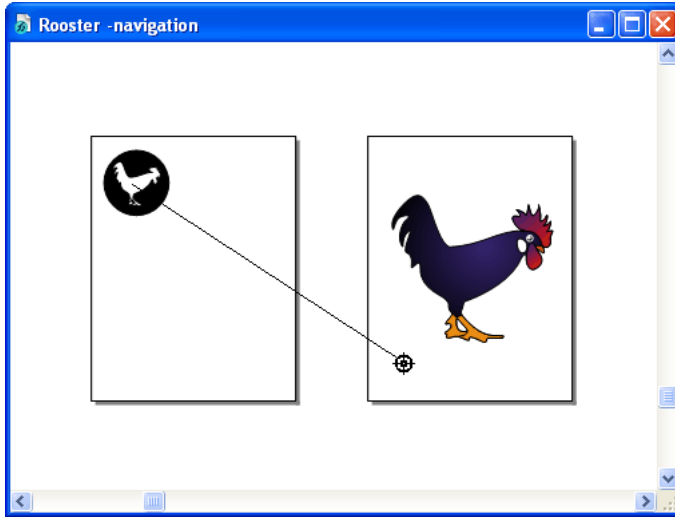
- 1 문서 윈도우에서 액션을 할당할 객체를 선택합니다.
- 2 윈도우 > 내비게이션을 선택합니다.
- 3 액션 팝업 메뉴에서 액션을 선택합니다.
- 4 이벤트 팝업 메뉴에서 액션을 유발할 이벤트를 선택합니다.

주의: Start/Stop Drag 액션에는 Frame Action 이벤트를 사용할 수 없습니다.

- 5 Go To and Play, Go To and Stop, Print, Load/Unload Movie 또는 Tell Target을 선택한 경우에는 다음과 같이 매개 변수를 선택합니다.
 - 모든 액션에 대해 첫 번째 매개 변수 팝업 메뉴에 있는 현재 문서 페이지 목록에서 옵션을 선택합니다.
 - Go To 또는 Print 액션의 경우 트리거 이벤트가 수행될 때 재생 헤드가 이동할 문서 부분을 지정하거나 인쇄될 문서 부분을 지정하려면 두 번째 매개 변수 팝업 메뉴에 있는 현재 문서 레이어에서 선택합니다.
 - Tell Target 액션의 경우 다른 동영상의 재생을 조절하려면 두 번째 매개 변수 팝업 메뉴에서 Go To, Go To and Play, Go To and Stop, Play, Stop 또는 Print 액션 중 한 가지를 선택합니다. Go To 또는 Print 매개 변수를 선택한 경우 재생 헤드가 이동할 문서 부분을 지정하거나 인쇄될 문서 부분을 지정하려면 세 번째 매개 변수 팝업 메뉴에 있는 현재 레이어에서 선택합니다.
- 6 추가 액션을 할당하려면 3단계에서 5단계를 반복합니다.

액션 도구 사용

액션 도구를 사용하여 객체에 Flash 액션을 할당하면 사용자가 객체를 통해 웹 페이지를 탐색할 수 있습니다. 예를 들어 화살표 모양의 객체에 액션을 할당한 경우 사용자가 화살표 객체를 클릭하면 프레젠테이션의 다음 페이지가 나타납니다. 기본적으로 FreeHand는 "Go To and Stop" 액션을 만들어 트리거 객체에 할당합니다. 객체에 할당된 액션이 있을 경우 객체 테두리 상자의 오른쪽 쪽 아래 모서리에 액션 표시자(proton)가 나타납니다.



액션 도구로 액션을 할당하려면:



- 1 도구 패널에서 액션 도구를 클릭합니다.
- 2 소스 객체를 대상 페이지로 드래그합니다. 마우스 단추를 놓을 때까지 현재 페이지가 계속 강조 표시되어 대상 페이지임을 나타냅니다.

객체에서 액션을 제거하려면:



- 1 소스 객체와 동일한 페이지에 있는 빈 공간으로 액션 표시자를 드래그합니다.

액션 도구의 기본 동작을 변경하려면:

- 1 도구 패널에서 액션 도구를 두 번 클릭하여 액션 도구 대화 상자를 표시합니다.
- 2 다음 옵션 중 한 가지를 선택합니다.

대상 페이지 링크는 대상 페이지로의 링크를 만듭니다.

대상 페이지 인쇄는 대상 페이지를 인쇄합니다.

대상 페이지를 동영상으로 읽어들이기는 대상 페이지가 FreeHand 문서에 동영상으로 나타나도록 합니다.

Flash 동영상 사용

Flash 동영상(SWF 파일)을 FreeHand 문서로 가져와서 FreeHand에서 준비한 웹 프레젠테이션의 상호 작용 부분으로 사용할 수 있습니다. 또한 FreeHand 문서를 인쇄할 때 표시할 Flash 동영상 프레임을 선택할 수도 있습니다.

Flash 동영상을 가져오려면:

- 1 파일 > 가져오기를 선택합니다.
- 2 Windows의 경우에만 파일 형식 팝업 메뉴에서 Macromedia Flash (*.swf)를 선택합니다.
- 3 가져오려는 동영상 파일을 찾아 선택합니다.
- 4 열기를 클릭합니다.
마우스 포인터가 배치 포인터로 바뀝니다.
- 5 문서 윈도우에서 동영상을 표시할 위치를 클릭합니다.

Flash 동영상 속성 설정

객체 패널을 사용하여 FreeHand 문서로 가져온 Flash 동영상의 크기, 위치, 비율, 링크 및 미리 보기 프레임 등을 변경할 수 있습니다.

객체 패널에서 선택한 Flash 동영상의 속성을 조정하려면:

- 1 필요한 경우 윈도우 > 객체를 선택하여 객체 패널을 표시합니다.
- 2 다음 중 한 가지를 수행하여 동영상의 크기를 설정합니다.
 - 페이지 내에서의 동영상 좌표를 설정하려면 X 및 Y 상자에 값을 입력합니다.
 - 동영상의 너비와 높이를 정확한 수치로 설정하려면 W 및 H 상자에 값을 입력합니다.
 - 동영상의 너비와 높이를 원본 크기의 백분율로 설정하려면 X 및 Y 크기 조절 텍스트 상자에 값을 입력합니다.
- 3 동영상의 한 프레임을 미리 보기로 표시하려면 Snapshot 표시를 선택한 다음, 표시하려는 프레임 번호를 입력합니다.
- 4 링크 단추를 클릭하여 링크 대화 상자를 표시합니다. 링크에 대한 자세한 내용은 63페이지의 "링크 관리"를 참조하십시오.

가져온 Flash 동영상 편집

FreeHand에서 Flash를 실행하여 가져온 Flash 동영상을 편집할 수 있습니다. FreeHand 내에서 Flash를 실행하려면 사용자의 시스템에 Flash가 설치되어 있어야 합니다.

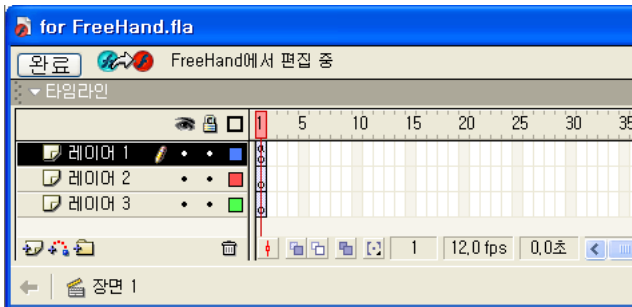
가져온 Flash 동영상을 편집하려면:

- 1 문서 윈도우에서 동영상을 선택합니다.
- 2 필요한 경우 윈도우 > 객체를 선택하여 객체 패널을 표시합니다.
- 3 Flash에서 편집 단추를 클릭하여 Flash를 실행하고 동영상을 편집합니다.



Macromedia Flash 문서 파일 찾기 대화 상자가 나타납니다.

- 4 가져온 Flash 동영상을 만드는 데 사용한 Flash FLA 문서를 찾은 후에 열기를 클릭합니다.
FLA 문서가 Flash에서 열립니다.
- 5 Flash에서 동영상을 편집하고, 작업을 마쳤으면 완료 단추를 클릭합니다.



동영상 파일이 FreeHand에서 자동으로 업데이트됩니다.

FreeHand 문서를 Flash 동영상으로 내보내기

모든 FreeHand 문서는 Flash(SWF) 포맷으로 내보낼 수 있습니다. 내보낸 SWF 파일은 Flash Player 플러그 인이 내장된 Netscape Navigator 또는 Microsoft Internet Explorer와 같은 웹 브라우저나 독립형 Flash Player에서 볼 수 있습니다.

정적 그래픽을 SWF 포맷으로 내보내어 벡터 아트웍 속성은 그대로 유지하면서 파일 크기를 줄일 수 있습니다. FreeHand 문서의 레이어, 페이지 또는 둘 모두를 SWF 파일의 개별 프레임이나 개별 SWF 파일로 내보내도록 선택할 수 있습니다. 레이어를 프레임으로 내보내는 경우 레이어 패널의 구분선 아래에 있는 모든 레이어는 SWF 파일의 모든 프레임에서 하나의 배경 레이어가 됩니다.

동영상을 포함하는 문서를 내보내면 동영상은 동영상 클립으로 변환됩니다. 이렇게 만들어진 Flash 동영상 파일은 Flash에서 만든 동영상 파일과 거의 동일합니다. 파일에 Flash 액션을 추가했을 경우 내보낸 SWF에서 이 액션을 사용할 수 있습니다.

다음 절차에서 설명하는 대로 내보내기 명령을 사용하여 FreeHand 파일을 SWF 포맷으로 내보낼 수 있습니다. 조절기를 사용하거나 윈도우 > 동영상 명령을 사용하여 파일을 SWF 포맷으로 내보낼 수도 있습니다. 자세한 내용은 336페이지의 "SWF 파일 제어"를 참조하십시오.

주의: Flash SWF 포맷으로 내보냈을 때 앤티 앨리어스 아트워크가 어떻게 나타나는지 화면에 표시하려면 조절기 또는 윈도우 메뉴의 동영상 명령을 사용하여 SWF 파일을 테스트해 보십시오. 자세한 내용은 336페이지의 "SWF 파일 제어"를 참조하십시오.

FreeHand 파일을 SWF 포맷으로 내보내려면:

1 파일 > 내보내기를 선택합니다.

2 파일 형식(Windows) 또는 Format(Macintosh) 팝업 메뉴에서 Macromedia Flash (SWF)를 선택합니다.

3 설정을 클릭하여 동영상 설정 대화 상자를 표시합니다.

4 동영상 설정을 선택합니다.

단일은 FreeHand 문서의 모든 페이지를 단일 동영상으로 변환합니다. 단일 페이지 문서의 경우 이 옵션이 자동으로 선택됩니다.

다중은 FreeHand 문서의 각 페이지를 별도의 동영상으로 변환합니다.

5 레이어 설정을 선택합니다.

애니메이션은 페이지 단위의 각 FreeHand 레이어를 별도의 동영상 프레임으로 변환합니다.

병합은 페이지 단위의 모든 FreeHand 레이어를 단일 동영상 프레임으로 변환합니다.

6 페이지 범위 옵션에서 내보낼 페이지를 선택합니다.

7 독립형 Flash Player에서 지정한 프레임 비율로 애니메이션을 자동으로 시작하려면 자동 재생을 선택합니다. 이 옵션을 선택 해제하면 독립형 Flash Player의 프레임 1에서 애니메이션이 중지되고 사용자가 윈도우 > 동영상 > 재생을 선택하여 애니메이션을 시작할 수 있습니다.

8 Esc 키를 누를 때까지 전체 화면 모드에서 전체 애니메이션을 재생하려면 전체 화면 재생을 선택합니다. 이 옵션은 웹 브라우저에서 재생되는 Flash 애니메이션에는 영향을 주지 않습니다.

9 Flash 동영상상의 프레임 비율을 초당 프레임 수(fps)로 지정하기 위해 0.01fps부터 120fps까지 0.01프레임 단위로 프레임 비율을 지정합니다. 자연스러운 애니메이션을 만들려면 12fps를 사용합니다.

10 배경색을 선택하려면 배경 색상 팝업 색상 팔레트에서 색상을 선택합니다.

11 Flash Player 플러그 인이나 버전 4.0 이상의 독립형 Flash Player에서 SWF 애니메이션의 각 프레임을 인쇄하려면 인쇄 허용을 선택합니다. 이 옵션을 선택 해제하면 파일은 브라우저의 화면 해상도인 72dpi로 인쇄됩니다.

12 FreeHand에서 내보낸 SWF 파일을 다른 사용자가 가져오지 못하게 하려면 가져오기로부터 보호를 선택합니다.

13 애니메이션의 크기를 SWF 스테이지의 크기로 사용하려면 내용에 맞게 크기 조절을 선택합니다. FreeHand 페이지 크기를 SWF 스테이지로 사용하려면 이 옵션을 선택 해제합니다.

14 작은 동영상 파일을 제작할 때 최적화 설정을 자동으로 설정하려면 파일 크기 최적화를 선택합니다.

15 고품질 동영상 파일을 제작할 때 최적화 설정을 자동으로 설정하려면 품질 최적화를 선택합니다.

- 16 최적화 설정을 수동으로 조절하려면 고급을 선택합니다.

경로 압축은 FreeHand 경로를 Flash 경로로 변환할 때 그 정확도를 안함(압축하지 않음, 점의 개수가 가장 많음)부터 최대(최대로 압축, 품질이 가장 낮으며 점의 개수가 가장 적음)까지 조절합니다.

점선 획 추적은 점선을 다중 객체로 변환합니다. 각각의 점선 선분이 별도의 객체로 변환되므로 내보내기 시간과 파일 크기가 증가합니다.

이미지 압축은 비트맵 이미지를 JPEG 포맷으로 변환할 때 이미지 품질과 압축 정도를 안함(고 품질, 최소 압축)부터 최대(저품질, 최대 압축)까지 조절합니다.

- 17 텍스트 옵션을 선택하여 텍스트 내보내기 방법을 조절합니다.

블럭 유지는 Flash 3 이상에서 편집할 수 있도록 FreeHand 텍스트 블록의 모든 텍스트를 하나로 유지합니다.

경로로 변환은 텍스트를 벡터 경로로 변환하므로 더 이상 텍스트를 편집할 수 없습니다. 경로에 연결된 텍스트나 경로 내부로 흐르는 텍스트는 자동으로 경로로 변환되기 때문에 Flash에서 편집할 수 없습니다.(이 옵션은 블럭 유지 옵션에 비해 파일 크기를 더 작게 만듭니다.)

없음은 내보낼 파일에서 모든 텍스트를 제거합니다.

- 18 무비 압축을 선택하여 내보내는 동영상의 파일 크기를 줄입니다.

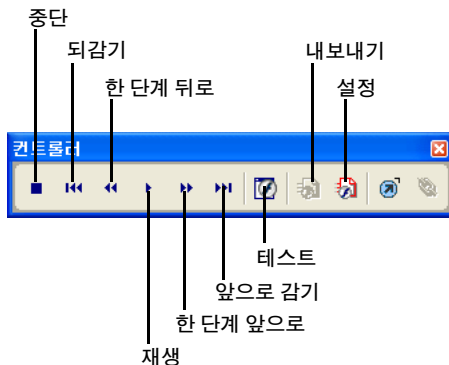
- 19 확인을 클릭한 다음, 저장(Windows) 또는 Export(Macintosh)를 클릭합니다.

동영상을 테스트하려면 다음 단원을 참조하십시오.

SWF 파일 제어

조절기 또는 윈도우 > 동영상 명령을 사용하여 SWF 동영상 파일을 테스트하고, 설정을 변경하고, 내보낼 수 있습니다.

동영상을 테스트하기 위해 프레임 전체에서 재생, 중단, 되감기, 한 단계 뒤로, 한 단계 앞으로, 앞으로 감기, 테스트, 설정, 내보내기, 종료 등을 실행할 수 있습니다. 동영상을 테스트할 때 FreeHand는 임시 SWF 파일을 만들어 Flash 재생 윈도우에 표시합니다. 파일 내보내기를 선택한 경우를 제외하면 임시 파일은 이 윈도우를 닫을 때 삭제됩니다.



FreeHand에서 조절기를 드래그하여 위치를 조정할 수 있습니다. 또한 조절기의 단축키도 변경할 수 있습니다(35페이지의 "환경 사용자 정의" 참조).

조절기를 표시하려면:

윈도우 > 톨바 > 조절기를 선택합니다.

선택한 Flash 동영상상을 테스트하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- Flash 재생 윈도우를 실행하여 동영상을 재생하려면 조절기에서 테스트 단추를 클릭하거나, 윈도우 > 동영상 > 테스트를 선택하거나, Ctrl+Enter(Windows) 또는 command+return(Macintosh)을 누릅니다.
- 동영상의 전체 프레임을 단계별로 보려면 조절기에서 한 단계 앞으로 및 한 단계 뒤로 단추를 사용하거나, 윈도우 > 동영상 > 한 단계 앞으로 및 한 단계 뒤로 메뉴를 선택하거나, 오른쪽 화살표와 왼쪽 화살표 키를 사용합니다.
- 동영상의 첫 번째 프레임이나 마지막 프레임으로 이동하려면 조절기에서 되감기 및 앞으로 감기 단추를 사용합니다. 첫 번째 프레임으로 이동하기 위해 윈도우 > 동영상 > 되감기를 선택할 수도 있습니다.
- 재생을 정지하려면 조절기에서 중단 단추를 클릭하거나, 윈도우 > 동영상 > 중단을 선택하거나, Enter(Windows) 또는 return(Macintosh) 키를 누릅니다.
- 동영상상이 정지했을 때 다시 재생하려면 조절기에서 재생 단추를 클릭하거나, 윈도우 > 동영상 > 재생을 선택하거나, Enter(Windows) 또는 return(Macintosh) 키를 다시 누릅니다.

동영상 설정을 변경하려면:

- 1 조절기에서 설정 단추를 클릭하거나 윈도우 > 동영상 > 설정을 선택합니다.
- 2 334페이지의 "FreeHand 문서를 Flash 동영상으로 내보내기"에서 설명한 대로 동영상 설정 대화 상자에서 동영상 포맷 옵션을 선택합니다.

동영상을 내보내려면:

- 1 Flash 재생 윈도우를 실행한 다음, 조절기에서 테스트 단추를 클릭하여 FreeHand 문서를 SWF 파일로 생성합니다.
- 2 윈도우 > 동영상 > 테스트를 선택하거나, Ctrl+Enter(Windows) 또는 command+return(Macintosh)을 누릅니다.
- 3 조절기에서 내보내기 단추를 클릭하거나 윈도우 > 동영상 > 내보내기를 선택합니다.
- 4 문서 내보내기 대화 상자에서 동영상의 이름을 입력하고 저장할 위치를 선택합니다.
- 5 저장을 클릭합니다.

이 동영상은 동영상 설정 대화 상자에 현재 설정으로 저장됩니다.

제 12 장

파일 저장 및 내보내기

Macromedia FreeHand MX에서는 FreeHand 문서, FreeHand 템플릿, 편집 가능한 EPS(Encapsulated PostScript)를 비롯하여 다양한 포맷으로 파일을 저장할 수 있습니다.

FreeHand 파일을 다양한 벡터와 비트맵 포맷(PDF와 최적화된 웹 포맷 포함)으로 내보낼 수 있습니다. FreeHand MX에서 지원하는 내보내기 파일 포맷의 전체 목록은 340페이지의 "내보내기 파일 포맷"을 참조하십시오.

파일 정보 엑스트라를 사용하여 내보낼 파일에 저작권, 캡션, 만든 날짜 및 기타 데이터 정보를 추가할 수 있습니다.

웹에서 볼 수 있도록 FreeHand 파일을 HTML 문서로 제작할 수 있습니다. 자세한 내용은 327페이지의 "FreeHand 문서를 HTML로 제작"을 참조하십시오.

그래픽 가져오기에 대한 자세한 내용은 307페이지의 "가져온 아트웍 사용"을 참조하십시오.

파일 저장

FreeHand 파일은 FreeHand 문서, FreeHand 템플릿 또는 편집 가능한 EPS 파일로 저장할 수 있습니다. 디자인 일관성을 유지하기 위해 FreeHand 템플릿을 사용하여 레이아웃이 동일한 페이지를 여러 개 만들 수 있습니다. 자세한 내용은 60페이지의 "템플릿 사용"을 참조하십시오.

편집 가능한 EPS 파일은 FreeHand에서 다시 열고 편집한 후 다시 내보내지 않고 EPS 포맷으로 저장할 수 있습니다. 편집 가능한 EPS 포맷은 단일 페이지 문서에만 사용할 수 있습니다. Macintosh에서 편집 가능한 EPS 포맷은 항상 미리 보기와 함께 저장됩니다.

마지막으로 저장된 이후에 문서가 수정되었다면 제목 표시줄의 파일 이름 뒤에 별표(*)가 나타납니다.

파일을 저장하려면:

- 1 파일 > 저장을 선택합니다.
- 2 파일 이름을 입력하고 저장할 위치를 지정합니다.
- 3 저장할 파일 포맷은 FreeHand 문서, FreeHand 템플릿 또는 편집 가능한 EPS 중에서 선택합니다.
- 4 저장을 클릭합니다.

파일을 다른 이름, 위치 또는 파일 포맷으로 대체하여 저장하려면:

- 1 파일 > 다른 이름으로 저장을 선택합니다.
- 2 위의 절차 중 2-3단계를 반복하여 파일을 새 이름, 새 위치 또는 새 파일 포맷으로 만듭니다.
- 3 저장을 클릭합니다.

IPTC 파일 정보 추가

파일 정보 엑스트라를 사용하여 FreeHand에서 내보내는 파일에 만든 사람들, 저작권, 만든 날짜, 표제, 캡션 및 기타 데이터 정보를 포함시킬 수 있습니다. 파일 정보 대화 상자를 사용하여 FreeHand에서 파일 정보를 추가합니다. 정보는 파일과 함께 저장되며 IPTC(International Press Telecommunications Council) 데이터를 지원하는 응용 프로그램에서 파일을 열 때 이 정보를 볼 수 있습니다.

파일 정보 엑스트라를 사용하여 파일 정보를 추가하려면:

- 1 FreeHand에서 파일을 열고, 엑스트라 > 기타 > 파일 정보를 선택합니다.
- 2 파일 정보 대화 상자에서 출처, 만든 사람들, 캡션, 범주와 키워드 부분에 정보를 입력합니다.

주의: IPTC는 파일 정보 대화 상자의 데이터 텍스트 상자에 글자 제한을 비롯한 데이터 제한 사항을 지정합니다. 자세한 내용은 www.iptc.org에서 IPTC 설명서를 참조하십시오.

- 3 확인을 클릭합니다.

내보내기 파일 포맷

그래픽과 텍스트 파일을 다음과 같은 가장 범용적인 포맷으로 내보낼 수 있습니다.

- ASCII 또는 RTF 텍스트 파일
- BMP, GIF, JPEG, TIFF, Targa, PNG 포맷의 비트맵 이미지
- Photoshop 5(PSD) 포맷의 레이어 정보가 포함되어 있는 비트맵 이미지
- 다른 그래픽 응용 프로그램이나 페이지 레이아웃 응용 프로그램으로 내보내기 위한 다양한 캡슐화된 PostScript(EPS) 포맷의 벡터 그래픽
- Windows Metafile(WMF) 또는 Windows 강화된 Metafile(EMF) 포맷(Windows 전용)
- 브라우저나 Macromedia Flash Player에서 디스플레이하기 위한 SWF 포맷의 Macromedia Flash 동영상
- FreeHand 8, 9, 10 버전의 파일
- Adobe Illustrator 1.1, 88, 3, 4, 5.x, 7.x 버전의 파일
- PICT 파일(Macintosh 전용)
- Adobe Acrobat에서 보거나 인쇄할 수 있는 PDF(Portable Document Format) 문서
- RTF 텍스트(Microsoft Word, WordPerfect, PageMaker, QuarkXpress 및 기타 워드 프로세서 응용 프로그램과 호환)

대부분의 포맷은 Windows 및 Macintosh 플랫폼과 호환됩니다. 지원되는 내보내기 파일 포맷은 다음 표를 참조하십시오.

FreeHand 문서의 URL은 SWF와 PDF 포맷으로 올바르게 내보냅니다. FreeHand 객체에 URL을 할당하는 방법에 대한 자세한 내용은 325페이지의 "객체 및 텍스트에 URL 첨부"를 참조하십시오. URL은 HTML 포맷으로도 내보냅니다(327페이지의 "FreeHand 문서를 HTML로 제작" 참조).

FreeHand 내보내기 파일 포맷	파일 확장자	Windows	Macintosh	장점/용도
Acrobat PDF	.pdf	X	X	온라인으로 파일 배포
Adobe Illustrator 1.1에서 7.x	.ai	X	X	Illustrator에서 편집

FreeHand 내보내기 파일 포맷	파일 확장자	Windows	Macintosh	장점/용도
ASCII 텍스트	.txt	X	X	서식이 없는 편집 가능한 텍스트 생성
비트맵	.bmp	X	X (선택한 응용 프로그램)	비트맵 그래픽 생성
CMYK EPS	.eps	X	해당 없음	인쇄용 색상 유지
Desktop Color Separations 2.0(DCS2 EPS)	.eps	X	X	OPI 또는 기타 클라이언트-서버 소프트웨어에서 사용할 색상 분판된 EPS 생성
강화된 Metafile	.emf	X	해당 없음	획, 채우기 및 텍스트가 유지되는 벡터 그래픽 생성
FreeHand 8에서 10		X	X	이전 FreeHand 버전으로 파일 내보내기
GIF	.gif	X	X	감소된 색상과 미리 내장된 사용자 정의 팔레트를 위한 그래픽 생성
JPEG	.jpg	X	X	사진이나 연속톤 이미지를 위한 24비트 색상을 지원하는 비트맵 그래픽 생성
캡슐화된 PostScript(EPS)	.eps	X	X	미리 보기가 없는 일반적인 EPS(Encapsulated PostScript) 생성
Macintosh EPS	.eps	해당 없음	X	PICT 미리 보기가 있는 EPS 생성
MS-DOS EPS	.eps	해당 없음	X	TIFF 미리 보기가 있는 EPS 생성
TIFF 미리 보기가 있는 EPS	.eps	X	해당 없음	벡터 그래픽 생성
Photoshop 3, 4/5 EPS	.eps	X	X	Photoshop에서 래스터화되는 벡터 그래픽 생성
Photoshop 5 PSD	.psd	X	X	Photoshop에서 편집될 수 있는 비트맵 그래픽 생성
PNG(Portable Network Graphic)	.png	X	X	비트맵 그래픽 생성
QuarkXPress EPS	.eps	X	X	TIFF 미리 보기가 있는 EPS 파일 생성(Windows)
RTF	.rtf	X	X	서식이 있는 편집 가능한 텍스트 생성
Macromedia Flash(SWF)	.swf	X	X	SWF 동영상 생성
TIFF(Tagged Image File Format)	.tif	X	X	비트맵 그래픽 생성
Targa	.tga	X	X	비트맵 그래픽 생성
Windows Metafile(WMF)	.wmf	X	해당 없음	벡터 그래픽 생성

내보내기 포맷 선택

사용자가 선택하는 내보내기 포맷은 내보낸 파일의 용도, 특히 파일을 생성하거나 표시할 때 사용할 출력 장치에 따라 결정됩니다. 출력 장치를 기반으로 내보내기 포맷을 선택하려면 다음 표를 참조하십시오.

출력 장치	권장되는 내보내기 포맷
저해상도 PostScript 프린터	모든 호환 가능 파일 포맷. 하지만 EPS와 TIFF 이미지가 가장 일관되게 인쇄됩니다.
비 PostScript 프린터	EPS 및 DCS를 제외한 모든 호환 가능 파일 포맷. 텍스트가 있거나 사용자 정의 획 및 채우기와 같이 PostScript 프린터를 필요로 하는 효과는 사용하지 마십시오.
고해상도 프린터 또는 이미지세터(imagesetter)	벡터 그래픽의 경우 EPS 및 DCS EPS, 색상 비트맵의 경우 CMYK TIFF. 출력 결과에 예상한 것과 다르므로 장치에 따라 달라지는 패턴 채우기와 획은 사용하지 마십시오.
슬라이드 레코더	사용자의 슬라이드 레코더가 PostScript를 지원하는 경우 EPS 포맷. 비 PostScript 효과의 경우 비트맵 이미지 포맷.
플로터, 비닐 커터 또는 사인 제작 기계	호환 가능 벡터 그래픽 포맷으로 저장된 그래픽. 호환 포맷을 확인하려면 장치 설명서를 참조하십시오.
월드 와이드 웹	FreeHand 일러스트레이션을 Flash 벡터 그래픽, 애니메이션 또는 상호 작용 방식의 동영상으로 보기 위한 Flash(SWF) 포맷. 화면 해상도로 생성된 GIF, JPEG 또는 PNG와 같이 압축 가능한 비트맵 포맷. HTML로 제작을 사용하여 만든 HTML.
멀티미디어	정지 이미지를 위한 화면 해상도로 생성된 PICT, BMP, TIFF, GIF 또는 JPEG과 같은 비트맵 포맷. 벡터 그래픽, 애니메이션 또는 상호 작용 방식의 동영상을 위한 Flash(SWF) 포맷.

웹 포맷

GIF, JPEG 및 PNG 비트맵 그래픽 파일 포맷은 인터넷에서 보다 빠르게 전송할 수 있도록 고압축되며 대부분의 브라우저에서 지원되기 때문에 웹에서 보편적으로 사용됩니다. (GIF와 JPEG 포맷이 PNG 포맷보다 지원 범위가 넓습니다.)

웹용 그래픽을 준비할 경우 먼저 그래픽을 최적화하십시오. 웹 그래픽을 최적화한다는 것은 이미지에 최상의 색상과 압축을 적용하면서 품질을 가능한 한 최대한으로 유지할 수 있는 파일 포맷을 선택하는 것을 말합니다. 이미지를 압축한 이후에는 압축한 이미지를 브라우저에서 미리 보고 의도한 대로 이미지가 적절하게 나타나는지 확인해야 합니다.

웹에서 사용할 그래픽을 준비하기 위해 FreeHand 내에서 Macromedia Fireworks를 실행시킬 수 있습니다. 자세한 내용은 319페이지의 "Fireworks를 실행하여 비트맵 이미지 최적화"를 참조하십시오.

웹용으로 그래픽을 내보낼 경우 다음 표를 참조하여 각각에 대한 최적의 내보내기 파일 포맷을 선택하십시오.

기능	GIF	JPEG	PNG
색상 심도	최대 8비트	최대 24비트	최대 32비트
압축	비손실, 색상의 단색 영역 압축	손실, 미묘한 색상 전환 압축	비손실
투명도 지원	예	아니오	예
장점	비손실 압축 투명도	압축시 품질 손실 조절 기능 사진 이미지의 탁월한 압축	비손실 압축 알파 투명도 고색상 지원

기능	GIF	JPEG	PNG
단점	최대 256색상 그래디언트 색상은 압축이 잘 안 됨	투명도 없음 압축 시 품질 손실	플러그 인을 사용하지 않으면 일반 브라우저에서 완벽하게 지원 안 됨
일반적인 사용	만화 이미지 로고 애니메이션 배너	스캔 받은 사진 복잡한 텍스트가 있는 이미지 복잡한 그래디언트 색상이 있는 이미지	색상 수가 많은 이미지 복잡하고 생생한 투명도

파일 내보내기

내보내기 명령을 사용하면 FreeHand 파일 포맷이 아닌 다른 파일 포맷으로 문서를 저장할 수 있습니다. 내보내기 명령을 사용할 경우 내보내기 대화 상자에 나타나는 옵션은 선택한 파일 포맷에 따라 다르며, 모든 포맷에 모든 옵션이 사용 가능한 것은 아닙니다. 각 파일 포맷에 대한 자세한 내용은 설명을 참조하십시오. 파일 전체 또는 파일 내의 선택한 객체 및 영역을 내보낼 수 있습니다.

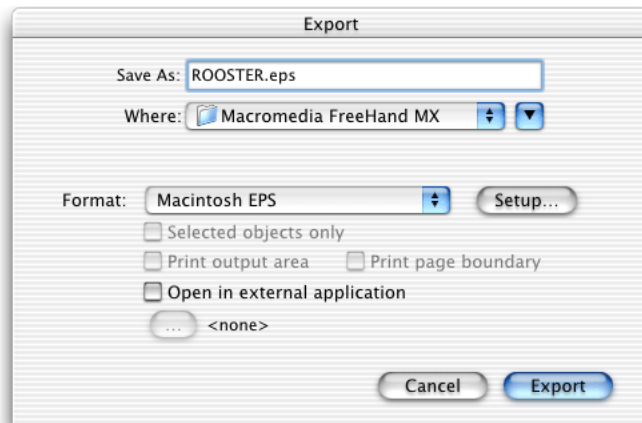
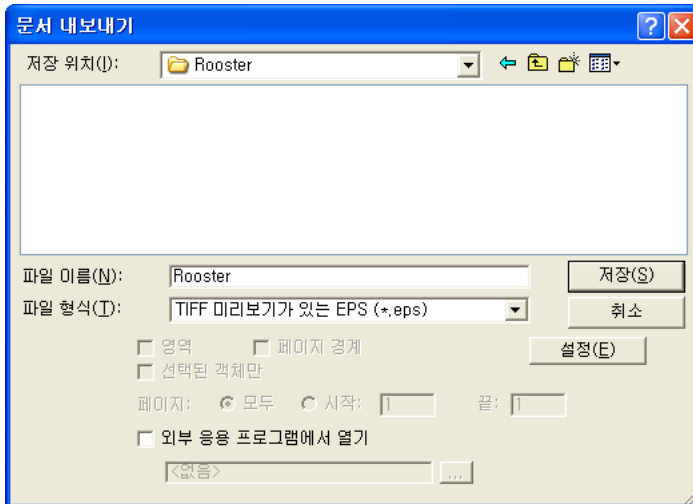
내보내기 환경 설정을 선택하여 비트맵과 벡터 파일 포맷에 대한 내보내기 옵션을 결정할 수 있습니다. 파일 미리 보기의 파일 포맷, 크기, 품질을 설정하는 것 외에도 미리 보기를 내보낸 파일과 함께 저장할지 여부를 지정할 수 있습니다. Macintosh의 경우 데이터베이스에서 그래픽을 분류하는 데 사용하기 위해 내보낸 문서에 Extensis Portfolio 미리 보기를 포함할 수 있습니다.

사용자 시스템에서 파일을 다른 응용 프로그램으로 내보낼 때 자동으로 응용 프로그램을 실행하고 파일을 열 수 있습니다.

이전에 내보낸 FreeHand 파일을 업데이트하는 경우 다시 내보내기를 선택하여 이전에 내보낸 버전과 같은 위치에 업데이트된 파일을 내보낼 수 있습니다.

문서를 내보내려면:

- 1 파일 > 내보내기를 선택합니다.
- 2 문서 내보내기 대화 상자(Windows) 또는 Export 대화 상자(Macintosh)에서 파일 이름을 입력하고 저장할 위치를 선택합니다.



내보내기 대화 상자: Windows 및 Macintosh

- 3 파일 형식 메뉴(Windows) 또는 Format 메뉴(Macintosh)에서 파일 포맷을 선택합니다.

이전에 출력 영역 도구로 내보내기 영역을 정의한 경우 영역 옵션을 선택합니다. 자세한 내용은 346페이지의 "문서의 특정 영역 내보내기"를 참조하십시오.

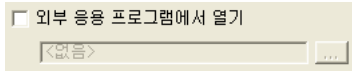
- 4 내보낸 파일에서 페이지 경계를 표시하려면 페이지 경계를 선택합니다.

5 FreeHand 문서에서 선택한 객체만 내보내려면 선택된 객체만을 선택합니다.

주의: FreeHand 파일 포맷으로 내보낼 경우 선택된 객체만 옵션을 사용할 수 없습니다.

6 설정을 클릭하여 내보내기 파일 포맷에 대한 옵션을 선택합니다. 사용자가 선택한 포맷의 옵션 선택에 대한 자세한 내용은 348페이지의 "벡터 아트웍 내보내기" 또는 350페이지의 "비트맵 이미지 내보내기"를 참조하십시오.

7 내보낸 파일을 열기 위해 다른 응용 프로그램을 실행하려면 외부 응용 프로그램에서 열기를 선택합니다. 대화 상자가 나타나면 이미지를 열 응용 프로그램을 찾은 다음 확인을 클릭합니다.



예를 들어 내보낸 Flash SWF 파일을 Flash나 웹 브라우저를 사용하여 열 수 있습니다. 각각의 내보내기 포맷을 특정 외부 편집기와 연결할 수 있으며, 이와 같은 설정은 다음에 내보낼 때 사용할 수 있도록 저장됩니다.

8 저장(Windows) 또는 Export(Macintosh)를 클릭합니다.

주의: 내보낼 문서에 색사크롬 색상이 포함되어 있는 경우 색사크롬 색상을 CMYK 배합 색상으로 내보낼 것이라는 경고 메시지가 나타납니다.

가장 최근에 내보낸 문서를 다시 내보내고 업데이트하려면:

파일 > 다시 내보내기를 선택합니다.

업데이트할 문서가 가장 최근에 내보낸 버전이 아닌 경우 내보내기 전에 옵션을 설정할 수 있도록 내보내기 대화 상자가 나타납니다.

FreeHand 포맷으로 저장되거나 내보낸 파일에 축소판 또는 미리 보기를 포함하려면:

1 다음 중 한 가지를 수행하여 내보내기 환경 설정을 표시합니다.

- Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 내보내기 탭을 클릭합니다.
- Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Export 범주를 클릭합니다.

2 FreeHand 파일 미리 보기를 클릭합니다.

3 파일 미리 보기를 위한 파일 포맷으로 JPEG 또는 BMP를 선택합니다.

4 파일 미리 보기의 크기를 입력합니다.

5 파일 미리 보기의 품질을 설정합니다(JPEG에만 해당).

6 확인을 클릭합니다.

내보낸 EPS 파일에 색상 축소판 또는 미리 보기를 포함하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 내보내기 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 내보내기 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Export 범주를 클릭합니다.
- 2 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - Windows의 경우 EPS를 색상 미리 보기와 함께 내보내기를 선택합니다.
 - Macintosh의 경우 Bitmap PICT Previews를 선택합니다.
- 3 확인을 클릭합니다.

문서의 특정 영역 내보내기

출력 영역 도구를 사용하여 문서의 작업 공간 내에서 단일 내보내기 영역을 정의할 수 있습니다. 내보내기 영역은 기존 페이지의 선택된 영역뿐만 아니라 대지의 선택된 영역도 포함할 수 있습니다. 내보내기 영역을 정의한 후에 이것의 크기를 변경하거나 삭제할 수 있고, 객체 패널에서 크기를 볼 수 있습니다. 문서를 저장하면 내보내기 영역은 문서의 속성 중 일부로 저장됩니다.

주의: 출력 영역 도구를 사용하여 인쇄 영역을 정의할 수도 있습니다. 자세한 내용은 380페이지의 "출력 영역 정의"를 참조하십시오.

문서에서 내보내기 영역을 정의하고 내보내려면:



- 1 문서 윈도우에 문서가 표시된 상태에서 도구 패널 또는 주 툴바의 출력 영역 단추를 클릭합니다.
포인터를 대지 위에 놓으면 출력 영역 포인터로 바뀝니다.
- 2 문서 윈도우에서 포인터를 드래그하여 내보내기 영역을 정의합니다. 문서에서 여러 페이지를 보고 선택하려면 페이지가 화면 상에 나타나도록 문서 확대/축소율을 줄입니다(31페이지의 "보기 확대/축소" 참조).
내보내기 영역을 재정의하려면 마우스 단추를 놓은 다음, 다시 드래그합니다.
- 3 파일 > 내보내기를 선택합니다.
문서 내보내기 대화 상자가 나타납니다.
- 4 정의한 영역을 내보내도록 영역을 선택합니다.
- 5 필요한 경우 내보내기 옵션을 추가로 선택합니다(343페이지의 "파일 내보내기" 참조).
- 6 저장을 클릭합니다.
정의한 출력 영역이 내보내집니다.

내보내기 영역의 크기를 변경하려면:

출력 영역 포인터를 모서리 또는 측면 핸들에 놓고 드래그하여 내보내기 영역의 크기를 변경합니다.

대지의 내보내기 영역을 이동하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 출력 영역 포인터를 모서리나 측면 핸들이 아닌 영역 경계선에 놓습니다. 포인터가 손 포인터로 변합니다. 드래그하여 내보내기 영역의 위치를 변경합니다.
- 화살표 키키를 사용하여 내보내기 영역을 원하는 방향으로 조금씩 이동합니다.

내보내기 영역 정의를 삭제하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- Delete 키를 누릅니다.
- 드래그하여 새 내보내기 영역을 정의합니다.

내보낼 때 색상 변환

PDF, EPS 또는 Illustrator 포맷으로 파일을 내보내거나 다른 응용 프로그램으로 드래그할 때 색상 일관성을 유지하려면 내보내기 대화 상자에서 접근할 수 있는 설정 대화 상자에서 색상 변환 옵션을 사용하여 색상 변환 방법을 선택할 수 있습니다. 일반적으로 문서를 내보내기 전에 색상을 변환하는 것이 다른 응용 프로그램의 가져오기 변환 기능에 의존하는 것보다 정확합니다. 출력 옵션을 사용하여 RGB 색상을 CMYK로 변환하는 것에 대한 자세한 내용은 373페이지의 "인쇄"를 참조하십시오.

Extensis Portfolio 사용(Macintosh)

FreeHand는 수천 개의 그래픽을 하나의 데이터베이스로 분류하고 분류된 항목에 즉각적인 시각적 접근을 제공할 수 있는 프로그램인 Extensis Portfolio를 지원합니다. 그래픽 분류에 사용할 수 있도록 문서에 키워드를 추가할 수 있습니다.

Extensis Portfolio 분류를 위해 FreeHand 문서를 준비하려면 Portfolio Info 명령을 사용하여 문서에 키워드와 설명 텍스트를 추가합니다. 그런 다음 문서를 내보낼 때 Export 대화 상자에서 Include Portfolio™ preview 옵션을 선택합니다. 이에 대한 지침은 343페이지의 "파일 내보내기"를 참조하십시오.

Extensis Portfolio 미리 보기는 기본적으로 PICT 파일로 생성됩니다. Preferences 대화 상자에서 비트맵 미리 보기를 사용하거나, 미리 보기 크기를 지정할 수 있습니다.

Extensis Portfolio에서 사용하기 위한 비트맵 축소판 미리 보기를 포함하려면:

- 1 command+U를 누르고 Export 범주를 클릭합니다.
- 2 Include Portfolio™ preview를 선택하여 Portfolio 분류에서 아트를 찾고 선택하기 위해 Extensis Portfolio에서 사용하는 축소판 비트맵 미리 보기를 포함시킵니다.
- 3 OK를 클릭합니다.

Extensis Portfolio에서 사용하기 위한 문서 키워드를 추가하거나 편집하려면:

- 1 View > Portfolio Info를 선택합니다.
- 2 Keywords 텍스트 상자에 최대 31자까지 키워드를 쉼표로 구분하여 지정합니다. 한 문서에 키워드를 200개까지 할당할 수 있습니다. 최대한으로 활용하려면 다음의 지침을 따르십시오.
 - 잘 구분되는 키워드를 사용하고, 이를 Extensis Portfolio 분류에 일관되게 적용합니다.
 - 각 문서에 여러 개의 키워드를 사용합니다.
 - 각 문서에 일반적이고 구체적인 키워드를 사용합니다.
- 3 Description 텍스트 상자에 최대 254자까지 문서에 대한 정보를 입력합니다.
- 4 OK를 클릭합니다.

Portfolio 미리 보기의 크기를 설정하려면:

- 1 command+U를 누르고 Export 범주를 클릭합니다.
- 2 Include Portfolio™ preview를 선택합니다.
- 3 값을 입력하거나 슬라이더를 사용하여 Bitmap Portfolio preview size를 설정합니다.
- 4 OK를 클릭합니다.

벡터 아트웍 내보내기

벡터 아트웍을 다양한 EPS(Encapsulated PostScript) 포맷, FreeHand 문서 포맷, Illustrator 포맷 중 하나를 사용하여 EPS 포맷으로 내보낼 수 있습니다. FreeHand 및 Illustrator 파일은 다른 확장자와 속성을 가지지만 이와 같은 포맷으로 된 파일은 모두 EPS 파일입니다.

벡터 아트웍을 PDF 또는 Flash SWF 포맷으로 내보낼 수도 있습니다(356페이지의 "PDF 파일 내보내기" 및 334페이지의 "FreeHand 문서를 Flash 동영상으로 내보내기" 참조).

FreeHand에서 지원되는 EPS 포맷의 전체 목록은 340페이지의 "내보내기 파일 포맷"을 참조하십시오.

문서에서 내보낼 페이지, 내보내는 색상에 사용될 색상 모델(CMYK, RGB 또는 둘 모두), 내보낸 파일에 원본 FreeHand 포맷 포함 여부(나중에 FreeHand에서 편집할 수 있도록), EPS 파일에 글꼴 포함 여부를 비롯하여 EPS 파일에 대한 옵션을 지정할 수 있습니다.

주의: 또한 벡터 내보내기 옵션 설정을 사용하여 Illustrator 및 EPS 포맷 파일을 클립보드로 복사할 때 색상 공간 환경 설정을 설정할 수 있습니다. 자세한 내용은 115페이지의 "복사 및 붙여넣기 환경 설정"을 참조하십시오.

EPS 포맷으로 내보내기

모든 EPS 포맷, FreeHand 포맷 또는 Illustrator 포맷을 비롯한 EPS 파일 포맷을 사용하여 크기 조절 가능한 벡터 아트웍을 내보내고 인쇄용 색상을 유지합니다.

문서를 벡터 포맷으로 내보내려면:

- 1 파일 > 내보내기를 선택합니다.
- 2 파일 형식(Windows) 또는 Format(Macintosh)에서 EPS 포맷, FreeHand 포맷 또는 Illustrator 포맷을 선택합니다.
- 3 파일의 이름을 입력하고 저장할 위치를 선택합니다.
- 4 Windows에서 내보낼 페이지를 지정합니다. 각 페이지는 개별 EPS 파일로 내보내집니다.
- 5 설정을 클릭하여 부가 옵션을 봅니다. 일부 EPS 파일에는 부가 옵션이 없으므로 선택한 파일 형식에 대해 설정 단추가 비활성화되어 있으면 11단계로 건너뜁니다.

대화 상자에 부가 옵션이 나타납니다. 설정 옵션은 파일 포맷으로 선택한 EPS 파일 형식에 따라 다릅니다. QuarkXPress EPS로 내보내려면 8단계로 건너뛰고, Illustrator 7로 내보내려면 9단계로 건너뛰십시오.
- 6 Macintosh에서 내보낼 페이지를 지정합니다. 각 페이지는 개별 EPS 파일로 내보내집니다.
- 7 원본 FreeHand 파일을 EPS 파일과 함께 보존하려면 FreeHand 문서 포맷을 선택합니다. FreeHand 파일을 보존하면 나중에 편집이 필요할 때 내보낸 파일을 FreeHand에서 다시 열 수 있습니다.
- 8 파일과 함께 글꼴을 내보내려면 EPS에 글꼴 포함을 선택합니다.

- 9 응용 프로그램 사이에서 일관된 색상을 유지하도록 색상 변환 옵션을 선택합니다.

CMYK는 표준 CMYK 출력 및 색상 분판을 만듭니다.

RGB는 내보낸 파일의 색상이 Fireworks나 Photoshop과 같은 이미지 편집 응용 프로그램에서 올바르게 표시되도록 합니다.

CMYK와 RGB는 내보낸 파일의 색상이 Illustrator나 Photoshop 4 이상 버전 등과 같이 PostScript RIP(Raster Image Processor)을 사용하는 인쇄 응용 프로그램에서 올바르게 표시되도록 합니다.

문서를 내보낼 때 색상 변환에 대한 자세한 내용은 347페이지의 "내보낼 때 색상 변환"을 참조하십시오.

- 10 확인을 클릭하여 부가 옵션 대화 상자를 닫습니다.

- 11 저장(Windows) 또는 Export(Macintosh)를 클릭하여 파일을 내보냅니다.

Photoshop EPS 포맷으로 내보내기

Photoshop EPS 포맷을 사용하여 FreeHand 아트웍을 Photoshop에 벡터 아트웍으로 내보낼 수 있습니다.

Photoshop으로 내보낼 때 CMYK 모드에서 색상을 보존하려면 Photoshop 3 EPS 포맷, TIFF 미리 보기가 있는 EPS(Windows) 또는 Macintosh EPS(Macintosh)를 사용합니다. Photoshop 4 이상의 EPS 포맷은 파일을 래스터화합니다. 그리고 모든 색상은 RGB로 변환됩니다.

주의: 복사하여 붙여넣기 또는 드래그 앤 드롭으로 FreeHand 파일이나 파일의 일부를 내보낼 수 있습니다. 자세한 내용은 115페이지의 "객체 복사"를 참조하십시오. 또한 Photoshop PSD 포맷을 사용하여 FreeHand 문서를 Photoshop에 비트맵 파일로 내보낼 수도 있습니다(355페이지의 "Photoshop PSD 포맷으로 내보내기" 참조).

보이지 않는 레이어를 Photoshop EPS 파일로 내보내려면:

- 1 파일 > 문서 설정 > 출력 옵션을 선택합니다.
- 2 객체에서 보이지 않는 레이어 포함을 선택하고 확인을 클릭합니다.

EMF 포맷으로 내보내기(Windows)

EMF(강화된 Metafile) 포맷은 WMF(Windows Metafile) 포맷의 업데이트 버전입니다. EMF는 획과 채우기 보존, 문자를 경로로 변환 및 파일 설명 포함 등을 지원합니다.

EMF 포맷에 대한 옵션을 선택하려면:

- 1 EMF 포맷으로 내보낼 파일을 문서 윈도우에 나타낸 다음 파일 > 내보내기를 선택합니다.
- 2 문서 내보내기 대화 상자의 파일 형식 팝업 메뉴에서 Windows 강화된 Metafile(EMF)을 선택합니다.
- 3 설정을 선택합니다.
- 4 강화된 Metafile 내보내기 대화 상자에서 내보낸 파일에 원본 FreeHand 문서를 포함하려면 FreeHand 문서 포함을 선택합니다.
- 5 내보낼 때 모든 텍스트를 경로로 변환하려면 문자를 경로로 변환을 선택합니다.
- 6 내보낸 파일에 이미지 또는 파일 정보를 포함하려면 설명 텍스트 상자에 설명을 입력합니다.
- 7 확인을 클릭하여 강화된 Metafile 내보내기 대화 상자를 닫습니다.

비트맵 이미지 내보내기

BMP, GIF, JPEG, PNG, Photoshop PSD, Targa 또는 TIFF 포맷으로 비트맵 이미지를 내보낼 수 있습니다. 이미지 해상도를 선택하고 앤티 앨리어싱 단계를 지정하여 울퉁불퉁한 가장자리를 매끄럽게 합니다. Windows의 경우 내보내는 비트맵에 대해 기본 해상도와 앤티 앨리어스 설정을 지정하도록 비트맵 내보내기 환경을 설정할 수 있습니다.

BMP, PNG, Targa 또는 TIFF 포맷의 비트맵 이미지에 알파 채널을 적용하여 마스크와 투명도를 만들 수 있습니다. 알파 채널을 갖는 비트맵 이미지 내보내기에 대한 내용은 351페이지의 "알파 채널 사용"을 참조하십시오.

주의: 알파 채널을 갖는 비트맵 이미지를 가져오는 경우 FreeHand는 화면 상에 이미지의 투명도를 표시하지만 이미지를 내보낼 때 원본 이미지에 저장된 원래 알파 채널을 그대로 유지하지는 않습니다. 가져온 비트맵 그래픽에 대한 자세한 내용은 316페이지의 "FreeHand에서 비트맵 이미지 작업"을 참조하십시오. 알파 채널을 갖는 비트맵 이미지를 내보내려면 이미지를 내보내기 전에 FreeHand에서 알파 채널을 적용해야 합니다.

비트맵 이미지를 내보내려면:

- 1 파일 > 내보내기를 선택합니다.
- 2 파일 형식(Windows) 또는 Format(Macintosh)에서 BMP, GIF, JPEG, PNG, PSD, Targa 또는 TIFF 중에서 비트맵 포맷을 선택합니다.
- 3 설정을 클릭하여 포맷 옵션을 지정합니다.
- 4 해상도 팝업 메뉴에서 값을 선택하거나 텍스트 상자에 값을 입력합니다.
- 5 앤티 앨리어싱 팝업 메뉴에서 옵션을 선택하거나 텍스트 상자에 값을 입력합니다.
- 6 포맷 특정 옵션을 설정합니다. 자세한 내용은 사용자가 선택한 내보내기 포맷에 해당하는 단원을 참조하십시오.
 - 353페이지의 "BMP 포맷으로 내보내기"
 - 353페이지의 "GIF 포맷으로 내보내기"
 - 355페이지의 "JPEG 포맷으로 내보내기"
 - 355페이지의 "Photoshop PSD 포맷으로 내보내기"
 - 356페이지의 "기타 내보내기 파일 포맷"
- 7 저장(Windows) 또는 Export(Macintosh)를 클릭하여 이미지를 내보냅니다.

기본 해상도와 앤티 앨리어싱 단계를 설정하려면(Windows 전용):

- 1 Ctrl+U를 누르고 내보내기 탭을 클릭합니다.
- 2 비트맵 보내기를 클릭하여 비트맵 내보내기 기본값 대화 상자를 나타냅니다.
- 3 기본 해상도를 72, 144 또는 300 dpi로 설정합니다.
- 4 기본 앤티 앨리어싱 단계를 없음, 2, 3 또는 4로 설정합니다.

주의: 높은 해상도와 앤티 앨리어싱을 설정하려면 벡터 이미지를 래스터화하기 위해 보다 많은 RAM이 필요합니다. 이것은 비트맵 효과를 가진 이미지에도 동일하게 적용됩니다. 선택한 설정이나 효과를 적용하는 데 시스템 메모리가 부족한 경우 효과를 없애거나 해상도 또는 앤티 앨리어싱 설정을 낮춘 후 이미지를 다시 내보내십시오.

- 5 확인을 두 번 클릭합니다.

알파 채널 사용

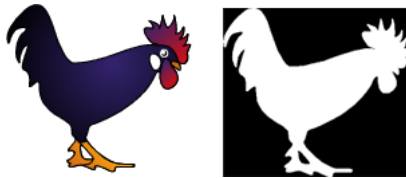
알파 채널을 사용하면 웹 페이지 그래픽, 멀티미디어, 비디오 이미지 및 이미지 편집 응용 프로그램에서 사용할 수 있도록 복잡한 마스크와 투명도의 비트맵 이미지를 내보낼 수 있습니다. 알파 채널은 투명 영역, 불투명 영역 및 객체의 외곽선이나 가장자리를 나타내는 그래픽 레이어입니다.

알파 채널은 페이지에 있는 모든 객체를 마스크하거나 외곽선을 만들고 이미지를 통해서 배경 그래픽이 드러나도록 합니다. FreeHand는 알파 채널을 BMP, PNG, Targa 및 TIFF 포맷으로 내보낼 수 있습니다.

주의: 알파 채널을 갖는 비트맵 이미지를 가져오는 경우 FreeHand는 화면 상에 이미지의 투명도를 표시하지만 이미지를 내보낼 때 원본 이미지에 저장된 원래 알파 채널을 그대로 유지하지는 않습니다. 가져온 비트맵 그래픽에 대한 자세한 내용은 316페이지의 "FreeHand에서 비트맵 이미지 작업"을 참조하십시오. 알파 채널을 갖는 비트맵 이미지를 내보내려면 이미지를 내보내기 전에 FreeHand에서 알파 채널을 적용해야 합니다.

또한 GIF 이미지도 투명도를 포함하여 내보낼 수 있지만 내보낸 GIF 이미지가 실제로 알파 채널을 포함하지는 않습니다. 자세한 내용은 353페이지의 "GIF 포맷으로 내보내기"를 참조하십시오.

알파 채널을 지원하는 응용 프로그램에서 이미지를 열면 이미지에서 객체의 가장자리를 쉽게 정의할 수 있습니다.



원본(왼쪽)과 내보낸 알파 채널(오른쪽)

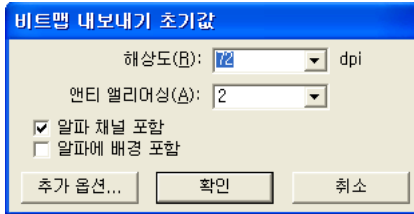
주의: FreeHand에서 파일을 내보낼 때 내보낸 파일은 효과가 적용된 객체의 투명도를 유지하지 않습니다.

투명도를 위해 알파 채널을 포함하려면:

- 1 파일 > 내보내기를 선택합니다.
- 2 TIFF, Targa, PNG 또는 BMP 비트맵 파일 형식을 선택하고 설정을 클릭합니다.
- 3 알파 채널 포함을 선택하면 내보낼 때 자동으로 알파 채널을 만듭니다.
- 4 배경 레이어를 알파 채널로 사용하려면 알파에 배경 포함을 선택합니다. 자세한 내용은 352페이지의 "배경 레이어를 사용하여 투명도 정의"를 참조하십시오.

5 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- Windows의 경우 추가 옵션을 클릭합니다. 색상 심도에서 알파로 32비트를 선택합니다(PNG의 경우 알파로 32비트 또는 알파로 64비트 선택). 확인을 클릭합니다.
- Macintosh의 경우 Color Depth에서 32-bit With Alpha를 선택합니다(PNG의 경우 32-bit With Alpha 또는 64-bit With Alpha 선택).



6 확인을 클릭하여 내보내기 대화 상자로 돌아갑니다.

7 저장(Windows) 또는 Export(Macintosh)를 클릭하여 문서를 내보냅니다.

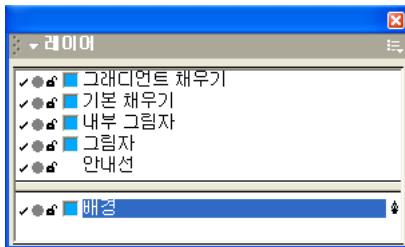
배경 레이어를 사용하여 투명도 정의

알파 채널을 가진 비트맵 이미지로 내보낸 그래픽에서 배경 레이어를 사용하여 투명도의 사용자 정의 영역을 정의할 수 있습니다.

배경 레이어를 사용하여 사용자 정의 투명도를 정의하려면:

- 1 그래픽을 만듭니다.
- 2 배경 레이어에 원하는 마스크를 그립니다.

마스크에는 검정, 흰색 또는 회색만 사용하십시오. 배경 레이어에 있는 흰색 영역은 결과 비트맵에서 불투명하게 나타나고 검정색 영역은 투명하게 나타납니다. 회색과 그래디언트 채우기는 투명하게 나타나며, 연한 회색일수록 불투명하고 진한 회색일수록 보다 투명하게 나타납니다. 배경 레이어는 인쇄되지 않기 때문에 이와 같이 알파 채널을 정의해도 문서 인쇄에는 영향을 미치지 않습니다.



3 투명도를 알파 채널로 내보내려면, 351페이지의 "알파 채널 사용"을 참조하십시오.

BMP 포맷으로 내보내기

BMP는 비트맵 그래픽을 위한 Windows 표준 포맷입니다.

BMP 포맷에 대한 옵션을 선택하려면:

- 1 문서 윈도우에 내보낼 파일을 나타낸 다음 파일 > 내보내기를 선택합니다.
- 2 내보내기 대화 상자에서 파일 형식(Windows) 또는 Format(Macintosh) 팝업 메뉴에서 BMP를 선택합니다.
- 3 설정을 클릭하여 부가 옵션을 봅니다.
- 4 Windows의 경우 추가 옵션을 클릭합니다.
- 5 색상 심도 옵션을 선택합니다.

8비트 비압축을 선택하면 BMP 이미지를 압축하지 않고 256색상으로 내보냅니다.

8비트 압축을 선택하면 BMP 이미지를 256색상으로 내보내고 내보낼 때 BMP를 압축합니다.

16비트를 선택하면 BMP 이미지를 수천 색상으로 내보냅니다.

24비트를 선택하면 BMP 이미지를 1600만 이상의 색상으로 내보냅니다.

32비트 알파를 선택하면 BMP 이미지를 1600만 이상의 색상으로 내보내고 알파 채널을 포함합니다.

- 6 확인을 클릭합니다.

주의: 비트맵 내보내기 옵션에 대한 자세한 내용은 350페이지의 "비트맵 이미지 내보내기"를 참조하십시오.

GIF 포맷으로 내보내기

GIF(Graphics Interchange Format)는 그래픽 파일을 온라인에서 쉽게 전송할 수 있도록 CompuServe에서 개발한 비트맵 포맷입니다. GIF는 이미지 파일 크기를 원본 크기의 절반으로 줄이기 위해 비손실 LZW 압축을 사용하는 8비트(256색상) 포맷입니다.

GIF는 만화와 같은 그래픽, 로고, 투명한 영역이 있는 그래픽 또는 애니메이션과 같은 단색 영역이 많은 이미지에 가장 적합한 포맷입니다. 작은 크기, 고품질 그리고 투명도를 포함할 수 있는 특징 때문에 GIF는 웹 페이지에 이상적인 포맷입니다.

256 색상 웹 팔레트에 없는 색상을 모방하기 위해 색상을 GIF로 디더링할 수 있습니다. 디더링은 서로 다른 색상의 근접 픽셀 배치를 통해 색상을 모방합니다. 예를 들어 빨강색과 노랑색을 디더링하여 주황색을 만듭니다. 디더링은 보다 많은 색상을 만들지만, 파일 크기도 증가시킵니다.

GIF 이미지는 한 가지 색상을 투명으로 정의하여, 웹 브라우저에서 다른 이미지 위에 GIF를 놓았을 때 투명도를 통해 아래 이미지가 드러나도록 합니다. GIF 포맷은 완전 투명도만 지원하기 때문에 부분 투명도를 만들 수 없습니다.

내보낼 때 보다 작은 GIF 파일을 만들려면 축소된 색상 팔레트(예: 16 색상, 32 색상, 64 색상)와 최적화된 팔레트 옵션을 선택하십시오. 불필요한 색상을 제거하고 높은 품질의 이미지와 파일을 사용하려면 WebSnap Adaptive 256 또는 128 팔레트를 선택하십시오.

GIF 포맷 옵션을 설정하려면:

- 1 파일 > 내보내기를 선택하고 파일 형식에서 GIF를 선택합니다.
- 2 설정을 클릭하여 부가 옵션을 봅니다. 부가 옵션에 대한 내용은 350페이지의 "비트맵 이미지 내보내기"를 참조하십시오.
- 3 추가 옵션을 클릭합니다.
- 4 인터레이싱 옵션을 선택하여 전체 이미지가 다운로드되는 동안 격 줄의 띠처럼 이미지가 나타나도록 만듭니다.
- 5 디더링 팝업 메뉴에서 옵션을 선택하여 현재 팔레트에 없는 색상을 모방합니다. 디더링 설정 값이 높을수록 더 많은 색상을 모방하지만 파일 크기가 커집니다.
- 6 팔레트 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

정확한 팔레트는 선택한 객체에 사용된 색상만으로 내보낸 GIF에 대한 색상 팔레트를 만듭니다.

주의: 정확한 팔레트와 WebSnap Adaptive 팔레트는 투명도를 지원하지 않습니다.

WebSafe 216은 Windows와 Macintosh에 공통되고, 웹 브라우저에서 사용하는 표준 216 웹 적합 색상을 포함합니다.

WebSnap Adaptive 256, 128 또는 16은 웹 적합 색상에 가장 근접하게 변환된(응용된) 색상의 응용 팔레트를 만듭니다. WebSnap Adaptive 256은 기본 팔레트입니다.

64 색상, 32 색상, 16 색상은 미리 설정된 색상 팔레트를 선택하여 색상 수를 최소로 제한함으로써 보다 크기가 작은 GIF를 빠르게 내보낼 수 있습니다. 원본 색상이 미리 설정된 팔레트의 색상과 다른 경우 FreeHand는 색상을 추정하기 때문에 일치하지 않는 결과를 가져올 수 있습니다.

3-3-2는 원본 FreeHand GIF 가져오기 내보내기 엑스트라의 팔레트를 사용합니다.

기타는 FreeHand MX에 설치된 Photoshop 팔레트가 있는 경우 이 팔레트를 사용할 수 있도록 합니다. 설치된 팔레트를 찾아서 선택하십시오.

설명: Photoshop 팔레트 파일(확장자는 .aco)을 설치하려면 Windows의 경우 사용자 특정 Application Data (Windows) 폴더에 있는 Macromedia/FreeHand MX/11/Korean/Settings 폴더, Macintosh의 경우 Application Support 폴더에 있는 Macromedia/FreeHand MX/11/English/Settings 폴더 내의 Palettes 폴더에 이 파일을 둡니다. 사용자 특정 Application Data 또는 Application Support 폴더는 운영 체제마다 위치가 다르므로 이 폴더 위치를 찾으려면 운영 체제 설명서를 참조하십시오.

- 7 최적화된 팔레트를 선택하면 최소한의 색상 수를 가진 크기가 작은 파일을 만들고, 이미지의 팔레트에서 미사용 색상을 제거합니다.
- 8 투명 배경을 선택하면 객체의 외곽선을 따라 GIF에서 투명도를 만듭니다.
정확한 팔레트나 WebSnap 이외의 팔레트를 선택한 경우 투명으로 선택한 색상이 팔레트에서 강조 표시되고 색인 상자에 색인 번호가 표시됩니다. X로 표시된 상자는 미사용 색상을 나타냅니다.
- 9 팔레트에서 색상 견본을 클릭하거나 색인 번호를 입력하여 투명도 색상을 정의합니다.
- 10 확인을 클릭합니다.
- 11 8단계에서 투명 배경을 선택한 경우 비트맵 내보내기 기본값(Windows) 또는 GIF Setup (Macintosh) 대화 상자에서 알파 채널 포함을 선택합니다.
- 12 확인을 클릭한 다음 저장(Windows) 또는 Export(Macintosh)를 클릭하여 GIF 이미지를 내보냅니다.

JPEG 포맷으로 내보내기

JPEG(.jpg)은 GIF의 대안으로 특별히 사진 이미지를 위해 Joint Photographic Experts Group에 의해 개발되었습니다. JPEG은 수백만 색상을 지원합니다(24비트). JPEG 포맷은 스캔 받은 사진, 텍스처를 사용하는 이미지, 그라디언트 색상 전환이 있는 이미지 또는 256 이상의 색상이 필요한 모든 이미지에 가장 적합합니다.

JPEG은 손실 포맷으로, 이미지가 압축될 때 일부 이미지 데이터를 버리므로 최종 파일의 품질이 저하됩니다. 그러나 버려지는 이미지 데이터는 대개 아주 조금이라서 품질상으로 눈에 띄는 차이는 거의 없습니다. 압축할 때 버려지는 데이터의 양은 파일에 대한 이미지 품질 설정에 따라 달라집니다.

JPEG 내보내기 옵션에는 다음이 있습니다.

이미지 품질에는 JPEG으로 내보낼 때 유지되는 품질의 비율을 지정할 수 있습니다. 품질 설정값이 높을수록 더 많은 데이터가 보존되지만, 파일 크기는 커집니다. 품질 설정값이 낮을수록 더 많은 데이터가 버려지지만 파일 크기는 작아집니다.

점진적 JPEG은 브라우저에서 일련의 오버레이와 같이 다운로드되는 이미지를 만들어 완전히 다운로드가 되기 전에 사용자가 저해상도 버전으로 볼 수 있도록 합니다.

JPEG을 내보낼 때 사용할 수 있는 다른 옵션에 대한 내용은 350페이지의 "비트맵 이미지 내보내기"를 참조하십시오.

Photoshop PSD 포맷으로 내보내기

FreeHand 아트웍을 비트맵 PSD 또는 벡터 EPS 포맷의 Photoshop으로 내보낼 수 있습니다.

Photoshop EPS 포맷으로 내보내는 방법에 대한 자세한 내용은 349페이지의 "Photoshop EPS 포맷으로 내보내기"를 참조하십시오.

PSD로 내보낼 때 다중 페이지 FreeHand 문서를 단일 PSD 파일로 내보내지만, FreeHand 레이어를 유지하도록 선택할 수 있습니다. 레이어를 유지한다는 것은 각각의 레이어를 병합된 비트맵 이미지로 내보내는 것을 말합니다.

FreeHand 레이어를 유지하려면:

1 다음 중 한 가지를 수행하여 일반 환경 설정을 나타냅니다.

- Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 일반 탭을 클릭합니다.
- Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 General 범주를 클릭합니다.

2 레이어 정보 기억하기를 선택하고 확인을 클릭합니다.

3 파일 > 내보내기를 선택합니다.

4 내보내기 대화 상자의 파일 형식(Windows) 또는 Format(Macintosh)에서 Photoshop 5를 선택합니다.

5 설정을 클릭합니다.

6 Photoshop 내보내기 대화 상자(Windows) 또는 PSD Export 대화 상자(Macintosh)에서 레이어 포함을 선택합니다.

7 확인을 클릭합니다.

8 저장(Windows) 또는 Export(Macintosh)를 클릭하여 파일을 내보냅니다.

FreeHand는 각 레이어를 래스터화하고 Photoshop에서 개별 레이어로 내보냅니다.

보이지 않는 레이어를 내보내려면:

1 파일 > 문서 설정 > 출력 옵션을 선택합니다.

2 객체에서 보이지 않는 레이어 포함을 선택하고 확인을 클릭합니다.

PSD를 내보낼 때 사용할 수 있는 다른 옵션에 대한 내용은 350페이지의 "비트맵 이미지 내보내기"를 참조하십시오.

기타 내보내기 파일 포맷

FreeHand는 다양한 파일 포맷으로 그래픽을 내보낼 수 있습니다. 이 단원에서는 그 밖의 내보내기 파일 포맷에 대한 포맷 특정 정보를 설명합니다.

다음과 같은 포맷으로 내보내는 방법에 대한 일반 지침은 350페이지의 "비트맵 이미지 내보내기"를 참조하십시오. 아래에서 다루지 않은 특정 파일 포맷으로 내보내기에 대한 자세한 지침은 이 장의 앞쪽에 있는 해당 단원을 참조하십시오.

FreeHand는 그 밖의 다음과 같은 파일 포맷으로 그래픽을 내보낼 수 있습니다.

PNG (.png) PNG 이미지를 내보낼 때 색상 심도와 압축을 다음 중에서 선택할 수 있습니다.

- 8비트, 16비트, 24비트, 알파로 32비트, 48비트, 알파로 64비트 중에서 색상 심도를 선택합니다.
- 인터레이싱 PNG는 픽셀을 격 줄로 그린 후, 빈 공간을 채우면서 화면에 이미지를 점진적으로 다시 그립니다.

Targa (.tga) Targa는 Truevision, Inc.에서 개발한 비트맵 그래픽 포맷이며 전문적인 비디오 편집에 널리 사용됩니다. Targa 이미지를 내보낼 때 색상 심도와 압축을 선택할 수 있습니다.

- 8비트, 16비트, 24비트 또는 알파로 32비트의 색상 심도 중에서 선택합니다.
- 압축 옵션은 내보낼 때 Targa 이미지를 압축합니다.

TIFF (.tif) 객체나 문서를 TIFF 이미지로 내보낼 때 FreeHand는 문서를 래스터화합니다. TIFF 이미지를 내보낼 때 색상 심도 옵션을 8비트(256색상), 24비트, 알파로 32비트 중에서 선택할 수 있습니다.

PDF 파일 내보내기

FreeHand 문서를 Adobe Acrobat PDF(Portable Document Format)로 내보낼 수 있습니다.

PDF 포맷은 RGB, 회색 음영, 흑백 비트맵을 지원합니다. PDF 포맷은 일부 예외는 있지만 FreeHand에서 만들거나 둘 수 있는 대부분의 객체나 포맷을 지원합니다. 호환되지 않는 객체를 내보낼 경우 경고 메시지가 나타납니다.

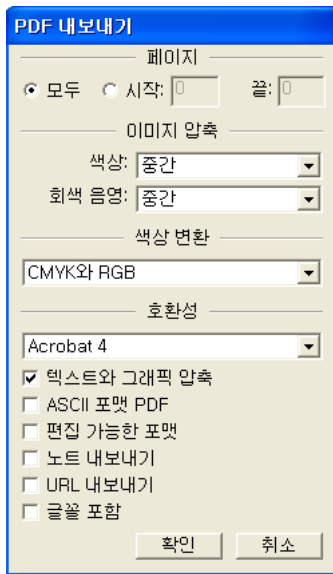
다음의 효과는 PDF 포맷으로 내보낼 수 없습니다.

- 사용자 정의 채우기 및 PostScript 채우기와 획, 화살표, 텍스트가 있는 채우기
- 알파 채널 투명도
- EPS 이미지. EPS 이미지에 TIFF 미리 보기가 있는 경우 FreeHand는 EPS 파일 대신 미리 보기를 내보냅니다.
- 텍스트 효과
- 중복 인쇄. PDF로 내보낼 때 객체에 적용된 중복 인쇄는 꺼집니다.

또한 PDF 문서의 최대 페이지 크기는 3240x3240 픽셀입니다(약 45x45 인치). 더 큰 페이지는 최대 PDF 페이지 크기에 맞춰 잘립니다.

PDF 파일을 내보내려면:

- 1 파일 > 내보내기를 선택합니다.
- 2 내보내기 대화 상자에서 PDF 포맷을 선택하고 설정(Windows) 또는 options(Macintosh)를 클릭하여 PDF 내보내기 대화 상자를 나타냅니다.



- 3 PDF 내보내기 대화 상자에서 모두를 선택하여 모든 페이지를 선택하거나, 시작을 선택하고 페이지 범위를 입력합니다.

- 4 색상이나 회색 음영 이미지 압축 옵션을 선택하여 이미지를 JPEG 포맷으로 압축하고 파일 크기를 줄입니다. 압축 설정이 높을수록 파일 크기가 작아지지만, 이미지 품질은 떨어집니다.

인쇄할 경우에는 압축을 하지 않거나 낮게 선택하십시오. 화면 표시를 위해서는 쉽게 전송하고 다운로드할 수 있도록 파일을 작게 하기 위해 높은 단계의 압축을 선택합니다.

- 5 응용 프로그램 간에 색상 일관성을 유지하려면 색상 변환 옵션을 선택합니다. 표준 CMYK 출력과 색상 분판을 위해서는 CMYK, Fireworks 또는 Photoshop에서 사용할 경우에는 RGB, Illustrator나 Photoshop 4 이상과 같이 PostScript RIP이 있는 인쇄 응용 프로그램의 경우에는 CMYK와 RGB를 선택하십시오.

- 6 호환성에서 Acrobat 버전을 선택하여 사용 가능한 추가 옵션을 결정합니다.

Acrobat 4는 그래디언트를 PostScript 3 선형과 방사형 그래디언트로 변환하고 병합된 벡터 그래픽으로 엔벌로프를 적용합니다.

Acrobat 3 및 4는 압축된 텍스트와 그래픽, ASCII 텍스트 포맷, 노트, URL 및 편집 가능한 텍스트 포맷을 지원합니다.

Acrobat 2는 ASCII 포맷과 편집 가능한 텍스트 포맷을 지원합니다.

Acrobat 1은 ASCII 포맷만 지원합니다.

7 6단계에서 선택한 Acrobat의 버전에 따라 추가 옵션을 선택합니다.

텍스트와 그래픽 압축은 PDF 문서에서 텍스트와 그래픽 요소를 압축합니다(PostScript 언어 이미징 모델 사용). 4단계에서 색상 또는 회색 음영 이미지 압축 옵션을 선택하면 비트맵 이미지는 JPEG 포맷으로 압축됩니다.

ASCII 포맷 PDF는 오래된 네트워크와 전자 메일 시스템에서 PDF 파일을 공유할 때 문제가 발생하지 않도록 문서를 7비트로 내보냅니다. ASCII 문서를 8비트로 내보내려면 이 옵션을 선택 해제합니다.

편집 가능한 포맷은 편집 가능한 텍스트를 PDF 파일로 내보냅니다. FreeHand 또는 Illustrator에서 문서를 편집하거나, 내보내는 동안 FreeHand 텍스트 블록이 여러 개의 텍스트 블록으로 분리되지 않도록 하려면 이 옵션을 선택합니다. 옵션이 선택되면 크기가 큰 문서가 만들어집니다. 화면 출력과 인쇄 출력이 목적이려면 이 옵션을 선택 해제합니다.

노트 내보내기는 내비게이션 패널의 노트 텍스트 상자에 추가한 노트를 PDF 주석으로 보냅니다(124페이지의 "객체에 이름 및 노트 추가" 참조).

URL 내보내기는 URL을 직사각형의 하이퍼링크된 주석으로 내보냅니다.

글꼴 포함은 TrueType과 Type 1 글꼴을 문서에 포함합니다.

8 확인을 클릭합니다.

9 내보내기 대화 상자에서 파일 이름을 입력하고 저장(Windows) 또는 Export(Macintosh)를 클릭합니다.

텍스트 내보내기

대상 응용 프로그램에서 텍스트 드래그 앤 드롭 기능을 지원하는 경우 텍스트를 드래그하여 내보낼 수 있습니다. 복사와 붙여넣기 명령을 사용하거나 내보내기 대화 상자를 사용하여 텍스트를 내보낼 수도 있습니다. RTF(rich text format) 텍스트는 포맷 손상 없이 내보낼 수 있지만 외곽선, 위첨자와 아래첨자 효과는 내보낼 때 유지되지 않습니다.

인라인 그래픽이 있는 텍스트는 FreeHand 버전 8 이상을 비롯한 기타 응용 프로그램에서 사용할 수 있도록 EPS 내보내기 포맷(Photoshop 3 EPS 포맷 제외) 또는 모든 비트맵 포맷(BMP, GIF, JPEG, PNG, PSD, Targa 및 TIFF)으로 내보낼 수 있습니다. 또한 인라인 그래픽이 있는 텍스트를 PDF나 SWF 포맷으로 내보낼 수도 있습니다.

인라인 그래픽이 있는 텍스트 파일을 Illustrator 또는 Photoshop 3 EPS 내보내기 포맷으로 내보내려면 인라인 그래픽이 있는 텍스트를 경로로 변환하십시오.

인라인 그래픽이 있는 텍스트를 포함한 파일을 그래픽이 지원되지 않는 파일 포맷으로 내보내면 내보낸 파일에서 인라인 그래픽은 불릿으로 바뀝니다.

텍스트 파일을 내보내려면:

- 1 파일 > 내보내기를 선택합니다.
- 2 문서 내보내기 대화 상자에서 텍스트 파일 이름을 입력하고 저장할 위치를 선택합니다.
- 3 파일 형식(Windows) 또는 Format(Macintosh) 메뉴에서 RTF 텍스트 또는 ASCII 텍스트를 선택하고 저장(Windows) 또는 Export(Macintosh)를 클릭합니다.

내보낸 문서에는 텍스트만 포함됩니다(그래픽 제외). 링크된 텍스트 블록은 링크된 순서대로 내보내집니다. 링크되지 않은 텍스트 블록은 뒤에서 앞으로, 첫 페이지에서 마지막 페이지로, 누적된 순서대로 내보내집니다.

제 13 장

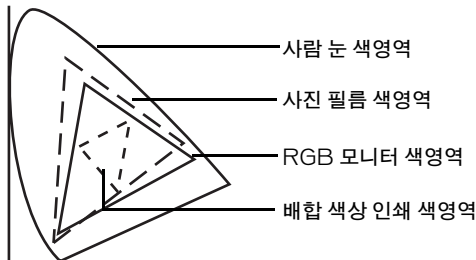
색상 관리

Macromedia FreeHand MX의 색상 관리 전략을 이용하여 아트웍의 모양이 가능한 한 최종 출력(인쇄물과 온라인)과 최대한 일치하도록 모니터 상이나 인쇄된 교정본에서 아트웍의 모양을 조정할 수 있습니다. 색상 관리는 얻을 수 있는 최종 출력의 가장 정확한 미리 보기를 제공하는 것을 목적으로 합니다.

최종 출력이 온라인상(웹이나 다른 멀티미디어 포맷)에 있다면 FreeHand 아트웍의 모양은 보는 사람의 컴퓨터 시스템, 소프트웨어, 색상 설정에 의해 영향을 받습니다. 최종 출력이 인쇄물이라면 그 모양은 인쇄된 문서를 만들 때 사용한 출력 장치의 종류에 영향을 받을 것입니다.

인쇄용 아트웍이든 온라인용 아트웍이든 간에 시스템의 화면 상에 나타난 색상과 아트웍 표시에 사용되는 다른 컴퓨터 시스템이나 프린터에서 출력한 색상이 가능하면 최대한 일치하는 것이 좋습니다.

화면 상의 색상과 최종 출력물의 색상 사이에는 원래 차이가 있습니다. 모니터에서는 가색 방식의 RGB 색상을 사용하여 색상을 디스플레이하는 반면, 인쇄 프레스는 감색 방식의 CMYK 색상을 사용하여 색상을 다시 생성합니다. RGB 색영역은 CMYK 색영역에 비해 훨씬 더 크기 때문에 모니터에 디스플레이되는 일부 색상은 인쇄 시 정확한 색상이 디스플레이되지 않고 단지 비슷하게만 보일 수 있습니다.



일러스트레이션은 일반적으로 최종 출력 방법으로 하나 이상의 전자 장치나 소프트웨어 응용 프로그램을 사용하게 됩니다. 예를 들어 FreeHand 문서를 로컬 프린터에 인쇄하려면 FreeHand, 컴퓨터의 모니터와 운영 체제, 프린터가 필요합니다. 장치나 응용 프로그램에 따라 색상이 다양하게 해석될 수 있습니다. 인터넷용으로 정밀하게 생성한 아트웍 색상도 모니터에 따라 다르게 보일 수 있습니다.

더욱이 FreeHand 일러스트레이션의 일부 요소는 다른 전자 장치나 소프트웨어 응용 프로그램에서 가져온 것일 수 있습니다. 한 장치나 응용 프로그램의 색상 해석은 다른 장치나 응용 프로그램의 해석과 다를 수 있습니다. 같은 종류 또는 같은 상표의 장치나 응용 프로그램 사이에서도 사용 기간, 소모 정도, 현재 설정을 비롯한 기타 요인에 따라 색상 해석이 다르게 나타날 수 있습니다.

색상 관리 전략

색상 관리 시스템(CMS)은 장치 간에 색상을 정확하게 해석하고 번역합니다. CMS는 색상이 생성된 곳의 색상 공간(장치가 디스플레이할 수 있는 색영역)을 이 색상을 출력할 곳의 색상 공간과 비교하고, 필요하다면 미리 보기 장치의 색상이 최종 출력(인쇄물과 온라인)에 생성할 색상과 가능한 한 최대한 일치하도록 색상을 조정합니다.

FreeHand 색상 관리 작업 흐름

FreeHand에서 효과적으로 색상을 관리하려면 다음 절차 중 일부 혹은 전부를 수행합니다.

- 모니터 색상이 출력 장치 프로파일의 색상과 일치하도록 조정하기 위해 모니터를 보정합니다. 모니터 색상을 인쇄된 샘플이나 견본에 일치시켜서 조정하려면 363페이지의 "모니터 색상을 시각적으로 보정"을 참조하십시오.
- 각 장치의 색상 공간을 특징짓기 위해 작업 흐름의 각 장치에 대한 프로파일을 구성하거나 지정합니다. 장치의 보정 방법을 학습하려면 각 장치의 사용 설명서를 참조하십시오. 자세한 내용은 362페이지의 "색상 프로파일"을 참조하십시오.
- Kodak Digital Science 또는 Apple ColorSync 색상 관리 시스템을 선택하고 옵션을 선택하거나, 제한된 색상 관리를 위해 색상표 옵션을 사용합니다. 자세한 내용은 365페이지의 "Kodak Digital Science 및 Apple ColorSync CMS 사용" 또는 370페이지의 "색상표 사용"을 참조하십시오.
- Kodak Digital Science 또는 Apple ColorSync를 사용하여 4색 분판을 인쇄할 때에는 분판 프린터 프로파일을 선택합니다. 색상 분판의 복합 교정본을 인쇄하려면 복합 프린터 프로파일을 선택합니다. 자세한 내용은 367페이지의 "프린터 프로파일 선택"을 참조하십시오.

색상 프로파일

작업 흐름의 각 장치는 효과적인 색상 관리를 위해 프로파일을 보정해야 합니다.

프로파일은 각 장치의 색영역과 다른 특징을 대응시켜 장치의 색상 공간을 수학적으로 나타낸 것입니다. 프로파일은 분광 광도계, 색채계 또는 기타 측정 장치를 사용하여 제어된 조건하에서 특정 색상 장치의 출력 범위를 측정하고, 프로파일을 구축해 주는 특별한 소프트웨어를 이용하여 구성합니다.

사용자 정의 프로파일이 공급업체에서 제공하는 프로파일보다 정확합니다. 사용자 정의 프로파일을 구성하려면 색상 관리와 관리 도구에 대한 전반적인 지식이 있어야 합니다.

Kodak Digital Science와 Apple ColorSync 색상 시스템은 ICC(International Color Consortium)에서 승인한 표준 프로파일을 사용하여 FreeHand에서의 색상 관리를 지원합니다. 제조업체에서 제공하는 이러한 모델 특정 ICC 호환 프로파일은 FreeHand 색상 관리 설정 대화 상자에 사용자 정의 프로파일과 함께 나타납니다.

FreeHand는 ICC 버전 2와 호환되는 모든 프로파일을 읽을 수 있습니다. 인터넷 www.colorsinc.com에서 추가 제조업체 프로파일을 사용할 수 있습니다. 또한 장치 제조업체의 웹 사이트에도 프로파일이 포함되어 있습니다.

Windows와 Macintosh 플랫폼 간에 색상 프로파일을 사용하려면 다음 이름 지정 규칙을 준수해야 합니다.

- 프로파일 이름에 마침표와 ICM이라는 세 글자의 확장자를 추가합니다.
- 슬래시(/)와 괄호 등의 특수 문자는 되도록 사용하지 마십시오.
- 이름 길이는 27자 이내로 사용하고, 이름 뒤에 마침표와 ICM 확장자를 붙입니다.
(예: my_printer.icm)

- Windows의 경우 FreeHand ICM 폴더나 Windows/System(또는 System32) 폴더 내의 Color 폴더에 프로파일을 저장합니다.
- Mac OS 9의 경우 FreeHand ICM 폴더나 System 폴더 내의 ColorSync Profiles 폴더에 있는 Color 폴더에 프로파일을 저장합니다.
- Mac OS X의 경우 FreeHand ICM 폴더, Library/ColorSync 폴더 또는 사용자 특정 폴더 내의 Library/Color 폴더에 프로파일을 저장합니다. 이 폴더를 찾는 방법에 대한 내용은 운영 체제 설명서를 참조하십시오.

모니터 색상을 시각적으로 보정

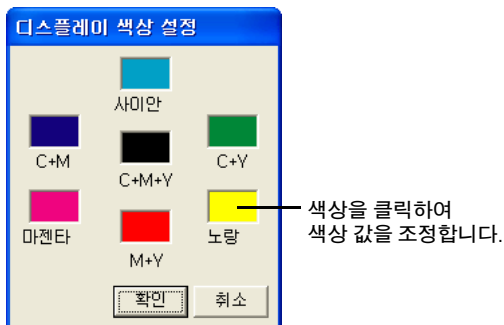
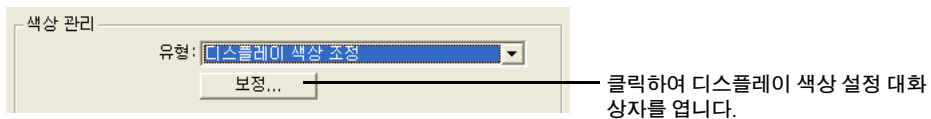
디스플레이 색상 조정 옵션을 사용하여 모니터 색상이 샘플 출력 색상과 시각적으로 일치하거나 특정 색상 값과 수치적으로 일치하도록 보정할 수 있습니다.

모니터 색상을 프린터의 출력물과 일치시키기 위해 프린터로 샘플 색상을 인쇄하여 인쇄된 출력물과 모니터 색상을 비교해 볼 수 있습니다. 이 색상 관리 옵션은 Kodak Digital Science 또는 Apple ColorSync CMS를 사용하는 것보다 간단하지만 정확도는 약간 떨어질 수 있습니다.

디스플레이 색상 조정 옵션을 사용하여 모니터를 보정하려면:

- 1 모니터를 보정할 테스트 색상 집합을 선택합니다. 색상 견본 책을 사용하거나, 대상 프린터의 샘플 색상을 인쇄합니다.
- 2 색상 환경 설정을 표시하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 색상 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Colors 범주를 클릭합니다.
- 3 색상 관리 유형 팝업 메뉴에서 디스플레이 색상 조정을 선택합니다.
- 4 보정을 클릭합니다.

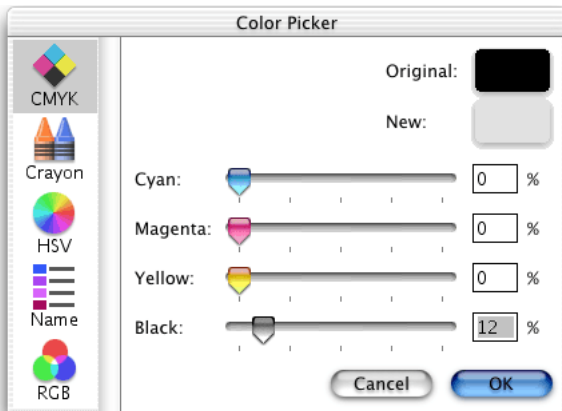
디스플레이 색상 설정 대화 상자가 나타납니다.



- 5 디스플레이 색상 설정 대화 상자에 있는 색상을 클릭하여 보정 대화 상자(Windows) 또는 Apple Color Picker(Macintosh)를 표시합니다.



Windows 보정 대화 상자



Apple Color Picker

- 6 출력 장치의 색상 샘플 또는 색상 견본 책과 화면 상의 색상을 비교하고, 시스템 색상 선택기를 사용하여 화면 색상을 샘플과 일치하도록 조정합니다.

Kodak Digital Science 및 Apple ColorSync CMS 사용

FreeHand는 Windows 또는 Macintosh 운영 체제에서 사용할 수 있는 Kodak Digital Science(KDS) 색상 관리 시스템(CMS)을 포함하고 있습니다. 또한 Apple ColorSync 엔진이 설치된 Macintosh 시스템에서 작업하는 경우에는 FreeHand에서 Apple ColorSync 색상 관리 시스템도 사용할 수 있습니다.

Kodak Digital Science CMS가 설치된 FreeHand 프로그램에 나타나지 않으면 366페이지의 "Windows에서 Kodak Digital Science CMS의 설치 확인"을 참조하십시오.

CMS 옵션 설정

Kodak Digital Science와 Apple ColorSync CMS에서 화면이나 인쇄된 미리 보기에 색상이 나타나는 방법을 제어하는 옵션을 선택할 수 있습니다.

주의: 감마 컨트롤과 같은 시스템 수준의 색상 관련 기능이 FreeHand 색상 관리 시스템과 충돌을 일으킬 수 있습니다.

CMS 옵션을 설정하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 색상 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 색상 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Colors 범주를 클릭합니다.
- 2 색상 관리 유형 팝업 메뉴에서 Kodak Digital Science 또는 Apple ColorSync를 선택합니다.
- 3 별색을 전자적으로 관리할 것인지 선택합니다.
 - 색상 관리 시스템을 사용하여 작업 흐름의 각 장치에 대한 별색의 화면 디스플레이를 조정하려면 별색 색상 관리를 선택합니다.
 - 별색의 화면 디스플레이에 대한 색상 관리를 끄고 별색을 수동으로 조정하려면 별색 색상 관리를 선택 해제합니다. 적절한 견본 책(예: PANTONE)을 사용하여 별색의 색상 정확도를 확인합니다.
- 4 KDS와 Apple ColorSync 간을 전환할 때 색상표를 재구성할 것인지 아니면 프로파일 설정을 변경할 것인지를 선택합니다.
 - KDS와 Apple ColorSync 간을 전환할 때마다 FreeHand에서 자동으로 색상표를 재구성하려면 색상표 재구성을 선택합니다.
 - KDS와 Apple ColorSync 간을 전환할 때 FreeHand에서 동일한 색상표를 그대로 유지하려면 색상표 재구성을 선택 해제합니다. 이 옵션을 선택 해제하면 색상표에 영향을 주지 않고 다양한 색상 관리 설정을 사용할 수 있습니다.

색상표는 색상 환경 설정의 색상 관리 유형에서 색상표 옵션을 선택한 경우에만 사용됩니다. 자세한 내용은 370페이지의 "색상표 사용"을 참조하십시오.
- 5 설정을 클릭하여 색상 관리 설정 대화 상자를 엽니다.
- 6 색상 관리 설정 대화 상자의 모니터 팝업 메뉴에서 ICC 호환 모니터 프로파일을 선택합니다.

- 7 모니터 시뮬레이션에서 최종 출력 장치에 디스플레이되는 색영역을 시뮬레이션하기 위한 모니터 설정을 선택합니다.

없음은 모니터 프로파일에 따라 RGB 색상을 디스플레이하고 프린터 프로파일에 따라 CMYK 색상을 RGB로 디스플레이합니다. 이 옵션은 모니터 디스플레이와 프린터 프로파일은 변경하지 않고 그대로 유지합니다. 최종 출력이 웹과 같이 온라인으로 표시될 때에는 이 옵션을 선택합니다.

복합 프린터는 복합 출력물의 모양을 각 색상이 별도의 분판에 인쇄되는 대신 모든 색상이 하나의 분판에 인쇄되도록 시뮬레이션합니다.

분판 프린터는 인쇄된 색상 분판의 모양을 각 색상이 별도의 분판에 인쇄되도록 시뮬레이션합니다.

- 8 분판 프린터에서 사용할 분판 프린터를 기술한 프린터 프로파일을 선택합니다. 이 단계는 7단계의 모니터 시뮬레이션에서 분판 프린터를 선택했을 때 또는 복합 프린터에서 시뮬레이션된 분판을 인쇄할 때(10단계 참조) 수행하십시오.
- 9 목적에는 작업 흐름의 여러 장치에서 색상 공간 간에 색상을 번역하는 방법을 선택합니다. 자세한 내용은 368페이지의 "렌더링 목적"을 참조하십시오.
- 10 복합 프린터에서 4색 분판의 교정본을 인쇄하는 경우 복합이 분판을 시뮬레이션을 선택하여 시뮬레이션된 색상 분판을 인쇄합니다.

주의: 최종 출력물에 복합 프린터를 사용하거나 복합 파일이 필요한 프리프레스 RIP(Raster Image Processor)에서 파일을 처리하는 경우에 이 옵션을 선택하지 마십시오. 교정용으로 시뮬레이션된 4색 분판을 생성하는 경우에만 이 옵션을 선택하십시오.

- 11 10단계에서 복합이 분판을 시뮬레이션을 선택하였다면 복합 프린터에서 시뮬레이션된 색상 분판 인쇄에 사용될 프린터 프로파일을 선택합니다. 자세한 내용은 367페이지의 "프린터 프로파일 선택"을 참조하십시오.
- 12 RGB 이미지 소스에서 RGB 이미지의 디스플레이와 출력을 향상시키기 위해 이미지를 생성한 방법에 기초하여 장치 프로파일을 선택합니다.
- 각 RGB 이미지별로 프로파일을 선택할 수도 있습니다. 자세한 내용은 368페이지의 "선택한 이미지에 대한 RGB 이미지 색상 관리"를 참조하십시오.
- 13 확인을 클릭하여 색상 관리 설정 대화 상자를 닫고 다시 확인을 클릭하여 환경 설정 대화 상자를 닫습니다.

Windows에서 Kodak Digital Science CMS의 설치 확인

Kodak Digital Science CMS가 올바르게 설치되었으면 색상 환경 설정 대화 상자의 색상 관리 영역에 있는 유형 팝업 메뉴에 Kodak Digital Science가 나타날 것입니다. KDS 옵션이 나타나지 않을 경우 KDS가 시스템에 설치되어 있는지 확인해 볼 수 있습니다.

Kodak Digital Science CMS의 설치를 확인하려면:

All Users\Application Data 폴더 내의 Macromedia\FreeHand MX\11\CMSCP 폴더에 CMSCP 폴더가 있는지 확인합니다.

주의: All Users\Application Data 또는 Application Support 폴더의 위치는 사용하는 운영 체제에 따라 다릅니다. 이 폴더를 찾는 방법에 대한 내용은 운영 체제 설명서를 참조하십시오.

이 방법으로 확인할 수 없으면 FreeHand를 제거한 후 다시 설치해야 할 수도 있습니다.

프린터 프로파일 선택

4색 분판 인쇄에 사용할 프린터 유형을 지정하는 프린터 프로파일을 선택할 수 있습니다. 분판 프린터 옵션에는 ICC 호환 CMYK 프린터 프로파일이 포함되어 있습니다.

사용자의 분판 프린터에 적합한 프로파일이 사용 불가능한 경우에는 일반 헥사크롬 프린터 프로파일을 6색(CMYKOG) 출력에 사용할 수 있습니다. 헥사크롬 프로파일은 모니터 프로파일에 따라 RGB 색상을 디스플레이하고 기본값 (CMYK) 프린터 프로파일에 따라 CMYK 색상을 디스플레이하여 문서를 6색 출력으로 분판합니다. 색상은 다음과 같이 인쇄됩니다.

- 헥사크롬 배합 색상은 정의된 헥사크롬 값을 사용하여 인쇄됩니다. RGB 배합 색상과 RGB TIFF는 헥사크롬 색상으로 분판됩니다.
- CMYK 배합 색상과 CMYK TIFF는 헥사크롬으로 인쇄할 때 변경되지 않고 그대로 유지됩니다. CMYK 색상은 주황색 분판이나 녹색 분판에 나타나지 않습니다.
- 별색(CMYK 또는 RGB)은 별도의 분판에 인쇄됩니다. 인쇄 설정 대화 상자의 분판 패널에 별색을 배합 색상으로 인쇄가 선택되어 있으면 색상이 CMYK 값으로 분판됩니다.

복합 프린터에서 시뮬레이션된 4색 분판의 교정본을 인쇄하는 경우 교정본 인쇄에 사용할 프린터 유형을 지정하는 프린터 프로파일을 선택할 수 있습니다. 복합 프린터 옵션에는 ICC 호환 CMYK 프린터 프로파일과 RGB 프린터 프로파일이 포함되어 있습니다.

분판 프린터 프로파일인지 복합 프린터 프로파일인지 기본값 (CMYK) 옵션을 사용하면 대부분의 프린터에서 만족할 만한 결과를 얻을 수 있습니다. 하지만 좀더 정밀하게 색상을 관리하려면 장치 특정 프로파일을 선택해야 합니다.

분판 프린터 프로파일을 선택하려면:

1 다음 중 한 가지를 수행하여 색상 환경 설정을 표시합니다.

- Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 색상 탭을 클릭합니다.
- Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Colors 범주를 클릭합니다.

2 색상 관리 유형 팝업 메뉴에서 Kodak Digital Science 또는 Apply ColorSync를 선택합니다.

3 설정을 클릭합니다.

4 분판 프린터 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

- 대부분의 프린터에서 적당한 결과를 얻으려면 기본값 (CMYK)를 선택합니다.
- 가장 정확하게 색상을 관리하려면 ICC 호환 프린터 프로파일 중 하나를 선택합니다.
- 모니터 프로파일에 따라 RGB 색상을 디스플레이하고 기본값 (CMYK) 프린터 프로파일에 따라 CMYK 색상을 디스플레이하여 6색 출력 분판으로 만들려면 Hexachrome 프로파일을 선택합니다.

5 확인을 클릭하여 색상 관리 설정 대화 상자를 닫습니다.

6 확인을 클릭하여 환경 설정 대화 상자를 닫습니다.

시뮬레이션된 4색 분판에 복합 프린터 프로파일을 선택하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 색상 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 색상 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Colors 범주를 클릭합니다.
- 2 색상 관리 유형 팝업 메뉴에서 Kodak Digital Science 또는 Apply ColorSync를 선택합니다.
- 3 설정을 클릭합니다.
- 4 색상 관리 설정 대화 상자에서 복합이 분판을 시뮬레이션이 선택되어 있는지 확인합니다.
- 5 복합 프린터 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.
 - 대부분의 프린터에서 적당한 결과를 얻으려면 기본값 (CMYK)를 선택합니다.
 - 가장 정확하게 색상을 관리하려면 ICC 호환 프린터 프로파일 중 하나를 선택합니다.
- 6 확인을 클릭하여 색상 관리 설정 대화 상자를 닫습니다.
- 7 확인을 클릭하여 환경 설정 대화 상자를 닫습니다.

렌더링 목적

다른 색상 공간으로 색상을 번역할 때에는 대상 색상 공간의 색영역에 맞게 색상을 조정해야 할 수도 있습니다. 렌더링 목적이라고 하는 여러 가지 번역 규칙 중에서 하나를 선택하여 소스 색상을 그래픽의 사용 의도에 맞게 조정하고 최적화하는 방법을 결정할 수 있습니다.

렌더링 목적은 문서의 그래픽 내용과 색상 공간 지정에 사용된 프로파일에 따라 달라집니다.

다음 옵션 중에서 선택할 수 있습니다.

지각적은 사진 이미지에 가장 적합합니다. 이 옵션은 색상 값이 변경되더라도 사람 눈에 자연스럽도록 색상 사이의 시각적 관련성을 보존합니다.

채도는 그래프, 차트, 프레젠테이션 그래픽과 같은 풍부한 색상의 아트웍에 가장 적합합니다. 이 옵션은 정확도가 약간 떨어지지만 선명한 색상을 생성합니다.

절대적 비색은 로고 색상을 일치시킬 때 사용하면 가장 좋습니다. 이 옵션은 대상의 색영역 안에서 색상을 보존하여, 색상 사이의 관계를 희생하더라도 정확한 색상을 유지합니다. 예를 들어 소스 공간에서 서로 구별되던 두 색상이 대상 공간에서는 동일한 색상으로 대응될 수도 있습니다.

상대적 비색은 일러스트레이션에 가장 적합합니다. 이 옵션은 소스 색상 공간의 흰색 점(극도로 강조된)을 대상 색상 공간의 것과 비교하여 모든 색상을 이에 따라 이동시킨다는 점을 제외하면 절대적 비색과 기능이 동일합니다.

선택한 이미지에 대한 RGB 이미지 색상 관리

선택한 RGB 이미지의 디스플레이와 출력을 향상시키기 위해 이미지를 생성한 방법에 기초하여 이미지에 장치 프로파일을 할당할 수 있습니다. 프로파일은 프로파일의 색영역 내에서 이미지가 디스플레이하고 인쇄하는 색상을 결정합니다. 각 이미지에 프로파일을 설정해도 기본 RGB 이미지 프로파일이 변경되지는 않습니다.

다른 컴퓨터 시스템에서 장치 프로파일이 할당된 RGB 이미지를 여는 경우 해당 프로파일이 해당 시스템에 설치되어 있으면 할당된 장치 프로파일을 보존할 수 있습니다.

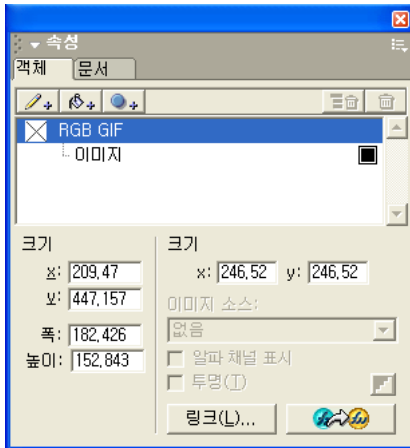
주의: 일부 RGB 이미지 포맷은 포함된 색상 프로파일을 함유할 수 있습니다. CMS가 활성화된 상태에서 색상 프로파일 이 포함된 이미지를 가져오는 경우 FreeHand는 기본적으로 포함된 프로파일을 사용합니다.

선택한 RGB 이미지에 대한 프로파일 설정

객체 패널을 사용하여 개별 이미지에 프로파일을 설정할 수 있습니다. 예를 들어 한 이미지에는 Photoshop의 모니터에 적합한 프로파일을 할당하고, 다른 이미지에는 스캔한 이미지에 맞는 프로파일을 할당할 수 있습니다.

선택한 RGB 이미지에 프로파일을 할당하려면:

- 1 문서에 RGB 이미지를 가져오거나 선택합니다.
- 2 윈도우 > 객체를 선택합니다.



객체 패널에 RGB 파일 형식과 이미지 소스가 표시됩니다.

- 3 이미지 소스 팝업 메뉴에서 장치 프로파일을 선택합니다.

주의: 객체 환경 설정에서 객체 변경 시 기본값 바꾸기 옵션을 선택해도 이미지 소스 메뉴는 변경되지 않습니다.

RGB 장치 프로파일 보존

다른 컴퓨터 시스템에서 RGB 이미지를 열었을 때 이미지의 장치 프로파일을 보존하려면 해당 프로파일이 그 시스템에 설치되어 있어야 합니다. 프로파일이 설치되어 있지 않거나 사용할 수 없으면 찾을 수 없는 이미지 소스 대화 상자가 찾을 수 없는 장치 프로파일을 나열합니다.

원본 프로파일을 설치한 다음 이미지를 다시 열면 RGB 이미지에 대한 프로파일 할당이 손상되지 않고 그대로 유지됩니다. 원본 장치 프로파일을 설치하지 않으면 RGB 이미지의 기본 장치 프로파일이 임시로 이미지에 할당됩니다. 원본 장치 프로파일을 바꾸지 않고 이미지를 다시 열 다음 새 장치 프로파일을 선택하면 새 프로파일이 RGB 이미지에 할당됩니다.

색상표 사용

색상표를 사용하여 작업 흐름에서 제한된 색상 관리 전략을 적용할 수 있습니다. 색상표 옵션은 CMYK 디스플레이와 RGB 변환만 관리합니다.

FreeHand에서 제공하는 미리 구성된 색상표는 대부분의 출력 장치에서 만족할 만한 결과를 제공하는 기본 장치 프로파일을 기반으로 합니다.

색상표 옵션을 사용하면 별색을 전자적으로 관리할 것인지, 모니터가 최종 출력 장치의 색상 공간을 어떻게 시뮬레이션할 것인지를 선택할 수 있습니다.

Kodak Digital Science 또는 Apple ColorSync CMS를 사용하여 FreeHand에서 기본 색상표를 재구성하도록 선택할 수 있습니다. 또한 모니터나 분판 프린터의 장치 프로파일을 선택할 수 있습니다.

주의: 색상 환경 설정에서 색상 관리 옵션이 색상표, 디스플레이 색상 조정 또는 없음으로 설정되어 있으면 RGB나 비트맵 이미지에 프로파일을 적용할 수 없습니다.

색상표를 사용하려면:

1 다음 중 한 가지를 수행하여 색상 환경 설정을 표시합니다.

- Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 색상 탭을 클릭합니다.
- Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Colors 범주를 클릭합니다.

2 색상 관리 유형 팝업 메뉴에서 색상표를 선택합니다.

3 별색을 전자적으로 관리할 것인지 선택합니다.

- 색상 관리 시스템을 사용하여 작업 흐름의 각 장치에 대한 별색을 조정하려면 별색 색상 관리를 선택합니다.
- 별색의 화면 디스플레이에 대한 색상 관리를 끄고 별색을 수동으로 조정하려면 별색 색상 관리를 선택 해제합니다. 적절한 견본 책(예: PANTONE)을 사용하여 별색의 색상 정확도를 확인합니다.

4 모니터 시뮬레이션에서 최종 출력 장치에 디스플레이되는 색영역을 시뮬레이션하기 위한 모니터 설정을 선택합니다.

없음은 모니터 프로파일에 따라 RGB 색상을 디스플레이하고 프린터 프로파일에 따라 CMYK 색상을 RGB로 디스플레이합니다. 이 옵션은 모니터 디스플레이와 프린터 프로파일은 변경하지 않고 그대로 유지합니다.

예를 들어 화면 디스플레이를 목적으로 그래픽을 디자인하는 아티스트라면 RGB 디스플레이를 좀더 밝게 만들기 위해 모니터 시뮬레이션을 없음으로 선택할 수 있습니다.

분판 프린터는 인쇄된 색상 분판의 모양을 각 색상이 별도의 분판에 인쇄되도록 시뮬레이션합니다.

5 확인을 클릭합니다.

특정 모니터나 분판 프린터 프로파일을 사용하여 색상표를 재구성하려면:

- 1 다음 중 한 가지를 수행하여 색상 환경 설정을 표시합니다.
 - Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 색상 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Colors 범주를 클릭합니다.
- 2 색상 관리 유형 팝업 메뉴에서 Kodak Digital Science 또는 Apple ColorSync를 선택합니다.
- 3 색상표 재구성을 선택하여 2단계에서 선택한 색상 관리 시스템에 따라 기본 색상표를 자동으로 재구성합니다.
- 4 설정을 클릭합니다.
- 5 색상 관리 설정 대화 상자의 모니터에서 모니터의 색상 관리에 사용될 ICC 호환 모니터 프로파일을 선택합니다.
- 6 분판 프린터에서 색상 분판 인쇄에 사용될 프린터 프로파일을 선택합니다.
- 7 확인을 클릭하여 색상 관리 설정 대화 상자를 닫습니다.
- 8 확인을 클릭하여 환경 설정 대화 상자를 닫고 색상표를 재구성합니다.
- 9 다음 중 한 가지를 수행하여 색상 환경 설정을 다시 표시합니다.
 - Windows의 경우 Ctrl+U를 누른 다음 색상 탭을 클릭합니다.
 - Macintosh의 경우 command+U를 누른 다음 Colors 범주를 클릭합니다.
- 10 환경 설정 대화 상자의 색상 탭에 있는 색상 관리 유형 팝업 메뉴에서 색상표를 선택합니다.

주의: 5단계와 6단계에서 선택한 모니터와 분판 프린터 프로파일은 색상표의 색상 관리 옵션 아래에는 나타나지 않습니다. 하지만 FreeHand는 색상 조정을 수행할 때 위에서 선택한 프로파일을 사용할 것입니다.
- 11 확인을 클릭하여 환경 설정 대화 상자를 닫습니다.

제 14 장 인쇄

Macromedia FreeHand MX를 사용하면 문서를 데스크탑 프린터로 출력하든 색상 분판 고해상도 출력을 위해 전문적인 프리프레스 서비스를 이용하든 관계없이 간단하게 인쇄할 수 있습니다.

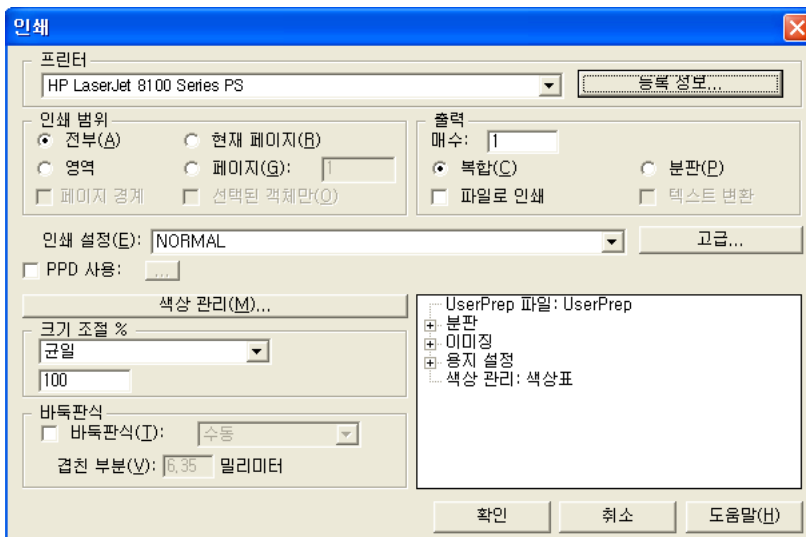
사용할 출력 장치에 따라 다양한 인쇄 옵션 중에서 선택할 수 있습니다. 화면 상의 인쇄 설정 미리 보기와 색상 분판을 위한 프리프레스 옵션 적용, 문서의 특정 객체 또는 레이어만 인쇄, 사전 인쇄 서비스에서 사용할 문서 리포트 생성 및 기타 옵션 설정 등의 작업을 수행할 수 있습니다.

문서 인쇄

인쇄 대화 상자에서 페이지 범위, 인쇄 매수, 이미지 크기 조절과 같은 일반적인 옵션을 선택할 수 있습니다.

Windows에서 문서를 인쇄하려면:

- 1 파일 > 인쇄를 선택하여 인쇄 대화 상자를 표시합니다.

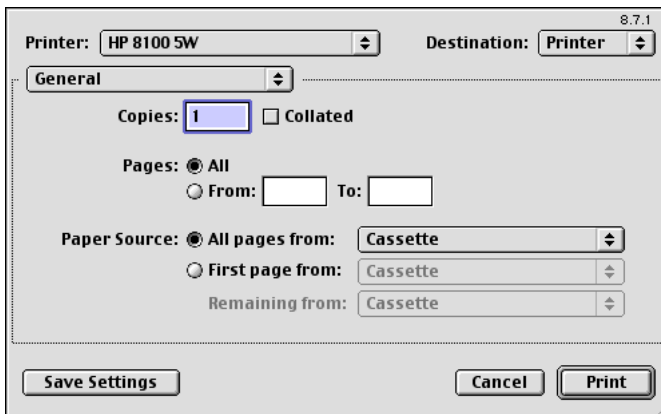


- 2 프린터 팝업 메뉴에서 프린터를 선택합니다.

- 3 인쇄 범위를 전부, 현재 페이지, 특정 페이지 범위 중에서 선택합니다.
- 4 현재 선택한 객체만 인쇄하려면 선택된 객체만을 선택합니다.
- 5 매수에서 인쇄할 매수를 입력합니다.
- 6 모든 색상을 한 페이지에 인쇄하려면 복합을 선택합니다.
- 7 프린터 설정에 따라 색상 분판을 인쇄하려면 분판을 선택합니다.
- 8 색상 분판 및 다른 옵션에 대해 미리 정의된 프리프레스 설정을 할당하려면 인쇄 설정 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.
- 9 PPD(PostScript Printer Description) 파일을 선택하려면 PPD 사용을 선택한 다음, PPD 선택 대화 상자에서 PPD 파일을 두 번 클릭합니다.
- 10 색상 관리 환경 설정을 선택하려면 색상 관리를 클릭합니다. (색상 관리에 대한 자세한 내용은 361 페이지의 제 13 장 "색상 관리"를 참조하십시오.)
- 11 크기 조절 %의 경우 다음 옵션 중 하나를 선택하여 원본 문서에 영향을 주지 않으면서 인쇄할 문서의 가로 또는 세로 크기를 조절합니다.
 - 일러스트레이션을 실제 크기보다 크거나 작게 인쇄하려면 균일을 선택하고 값을 입력합니다.
 - 일러스트레이션을 실제 크기보다 크거나 작게 인쇄하려면 가변을 선택하고 가로(x)와 세로(y) 크기를 각각 입력합니다.
 - 인쇄 가능한 영역에 맞도록 각 페이지의 크기를 조절하려면 용지에 맞추기를 선택합니다.
- 12 바둑판식을 선택하여 큰 문서를 여러 용지로 나누어 인쇄하거나, 몇 개의 작은 페이지를 하나의 큰 용지에 인쇄합니다. 바둑판식 설정을 수동 또는 자동으로 선택합니다. 바둑판식 설정을 자동으로 선택한 경우 겹친 부분에 대한 값을 입력합니다.
- 13 확인을 클릭하여 인쇄합니다.

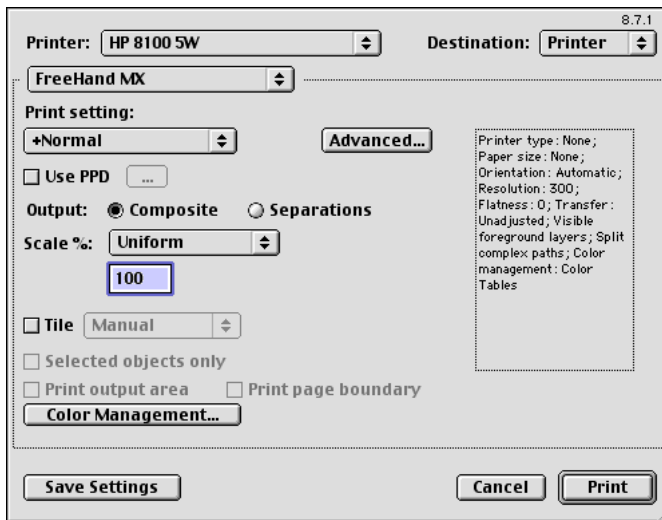
Mac OS 9에서 문서를 인쇄하려면:

- 1 File > Print를 선택하여 Print 대화 상자를 표시합니다.



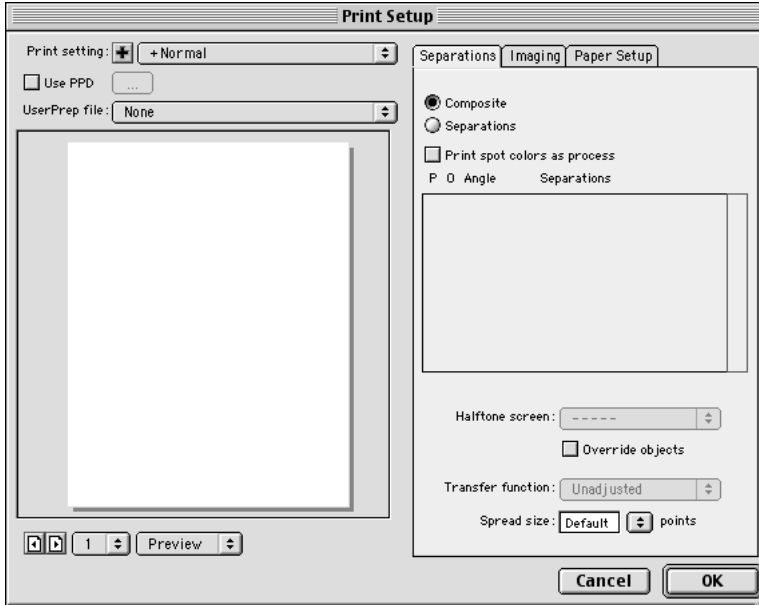
- 2 Printer 팝업 메뉴에서 프린터를 선택합니다.
- 3 Copies에서 인쇄할 매수를 입력합니다.

- 4 Collated를 선택하면 1부씩 차례대로 인쇄합니다. Composite를 선택하면 페이지별로 지정된 매수를 인쇄합니다.
- 5 Pages에서 All을 선택하거나 특정 페이지 범위를 입력합니다.
- 6 인쇄 옵션 팝업 메뉴에서 FreeHand MX를 선택합니다.



- 7 프린터 설정에 따라 색상 분판을 인쇄하려면 Separations를 선택합니다. 한 페이지에 모든 색상을 인쇄하려면 Separations를 선택 해제합니다.
- 8 현재 선택한 객체만 인쇄하려면 Selected Objects Only를 선택합니다.
- 9 Scale %의 경우 다음 옵션 중 하나를 선택하여 원본 문서에 영향을 주지 않으면서 인쇄할 문서의 가로 또는 세로 크기를 조절합니다.
 - 일러스트레이션을 실제 크기보다 크거나 작게 인쇄하려면 Uniform을 선택하고 값을 입력합니다.
 - 일러스트레이션을 실제 크기보다 크거나 작게 인쇄하려면 Variable을 선택하고 가로(x)와 세로(y) 크기를 각각 입력합니다.
 - 인쇄 가능한 영역에 맞도록 각 페이지의 크기를 조절하려면 Fit on Paper를 선택합니다.
- 10 큰 문서를 여러 용지로 나누어 인쇄하거나, 몇 개의 작은 페이지를 큰 용지 한 장에 인쇄하려면 Tile을 선택합니다. 바둑판식 설정을 Manual 또는 Automatic으로 선택합니다. 바둑판식 설정을 Automatic으로 선택한 경우 겹친 부분에 대한 값을 입력합니다.
- 11 색상 관리 환경 설정을 선택하려면 Color Management를 클릭합니다. (색상 관리에 대한 자세한 내용은 361 페이지의 제 13 장 "색상 관리"를 참조하십시오.)

- 12** 미리 정의된 프리프레스 설정을 할당하거나 PPD(PostScript Printer Description) 파일을 선택하려면 **Advanced**를 클릭하고 다음 중 한 가지를 수행합니다.
- 색상 분판 및 다른 옵션에 대해 프리프레스 설정을 할당하려면 **Print Setting** 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.
 - PPD를 사용하려면 **Use PPD**를 선택하고 **Open** 대화 상자에서 PPD 파일을 두 번 클릭한 후 **Open**을 클릭합니다.

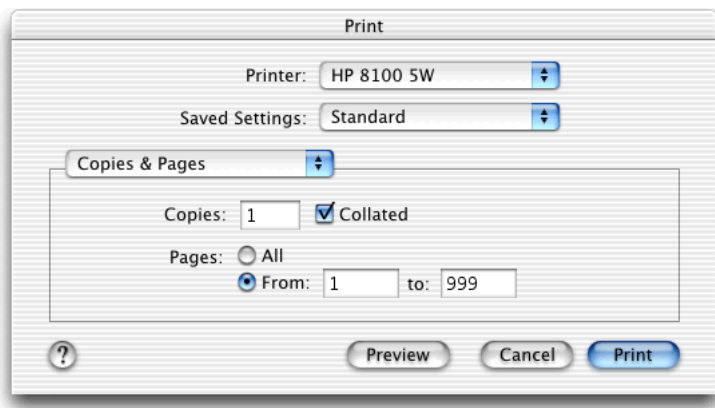


13 **Print Setup** 대화 상자를 닫으려면 **OK**를 클릭합니다.

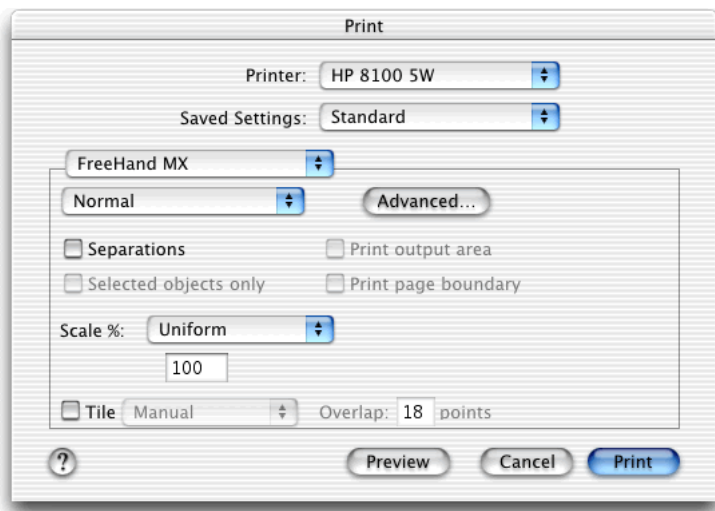
14 **Print**를 클릭합니다.

Mac OS X에서 문서를 인쇄하려면:

- 1 File > Print를 선택하여 Print 대화 상자를 표시합니다.

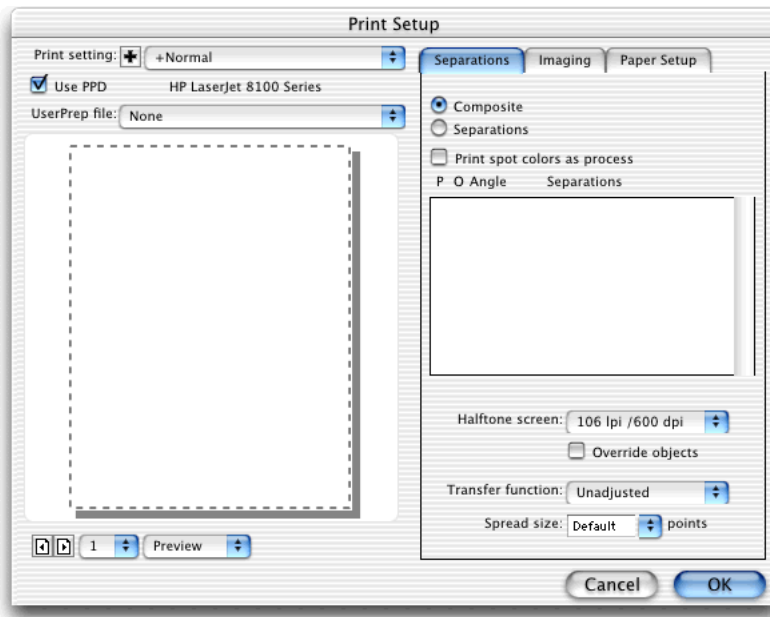


- 2 Printer 팝업 메뉴에서 프린터를 선택합니다.
- 3 Copies에서 인쇄할 매수를 입력합니다.
- 4 Collated를 선택하면 1부씩 차례대로 인쇄합니다. 이 옵션을 선택 해제하면 페이지별로 지정된 매수를 인쇄합니다.
- 5 Pages의 경우 All을 선택하거나 특정 페이지 범위를 입력합니다.
- 6 인쇄 옵션 팝업 메뉴에서 FreeHand MX를 선택합니다.



- 7 프린터 설정에 따라 색상 분판을 인쇄하려면 Separations를 선택합니다. 한 페이지에 모든 색상을 인쇄하려면 Separations를 선택 해제합니다.
- 8 현재 선택한 객체만 인쇄하려면 Selected Objects Only를 선택합니다.

- 9 Scale %의 경우 다음 옵션 중 하나를 선택하여 원본 문서에 영향을 주지 않으면서 인쇄할 문서의 가로 또는 세로 크기를 조절합니다.
- 일러스트레이션을 실제 크기보다 크거나 작게 인쇄하려면 Uniform을 선택하고 값을 입력합니다.
- 일러스트레이션을 실제 크기보다 크거나 작게 인쇄하려면 Variable을 선택하고 가로(x)와 세로(y) 크기를 각각 입력합니다.
- 인쇄 가능한 영역에 맞도록 각 페이지의 크기를 조절하려면 Fit on Paper를 선택합니다.
- 10 큰 문서를 여러 용지로 나누어 인쇄하거나, 몇 개의 작은 페이지를 큰 용지 한 장에 인쇄하려면 Tile을 선택합니다. 바둑판식 설정을 Manual 또는 Automatic으로 선택합니다. 바둑판식 설정을 Automatic으로 선택한 경우 접힌 부분에 대한 값을 입력합니다.
- 11 미리 정의된 프리프레스 설정을 할당하거나 PPD(PostScript Printer Description) 파일을 선택하려면 Advanced를 클릭하고 다음 중 한 가지를 수행합니다.
- 색상 분판 및 다른 옵션에 대해 프리프레스 설정을 할당하려면 Print Setting 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.
- PPD를 사용하려면 Use PPD를 선택합니다.



12 Print Setup 대화 상자를 닫으려면 OK를 클릭합니다.

13 Print를 클릭합니다.

인쇄 미리 보기 사용

인쇄 미리 보기를 사용하면 현재 인쇄 설정이 적용된 상태에서 문서가 선택한 용지에 어떻게 출력되는지 보고 조절할 수 있습니다. 인쇄 영역 내의 객체를 조정하여 용지에서 객체가 인쇄되는 위치를 조절할 수 있습니다. 이는 저장된 이미지에는 영향을 주지 않습니다.

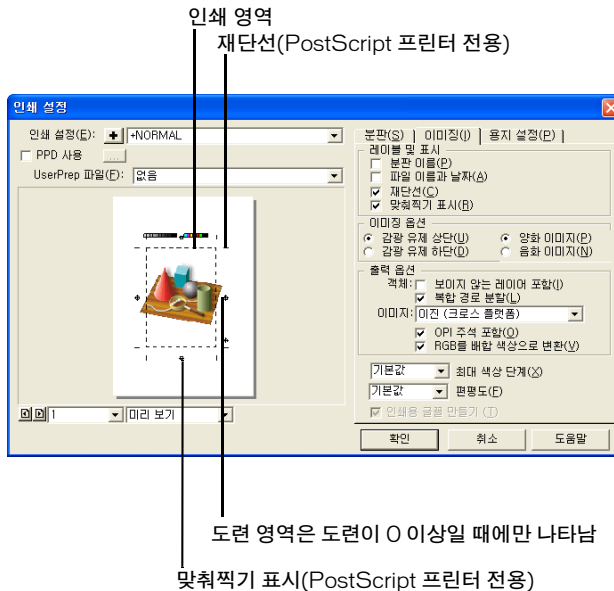
인쇄 미리 보기는 사용자가 선택한 출력 옵션과 일치합니다. 예를 들어 주 인쇄 대화 상자의 크기 조절 % 메뉴에서 용지에 맞추기를 선택하면 인쇄 미리 보기는 선택한 페이지를 크기 조절하여 화면 상에 올바른 크기로 표시합니다.

인쇄 미리 보기는 선택한 용지(인쇄 영역)에 인쇄되는 영역의 경계를 인쇄되지 않는 점선 사각형으로 표시합니다. 사각 영역의 크기는 선택한 프린터 용지 크기에 따라 지정되며 회색 외곽선으로 표시됩니다. 인쇄 영역은 선택한 프린터 드라이버 또는 PPD에서 정의되며 문서 페이지에 의해 제한됩니다. 또한 사용자 정의 인쇄 영역을 정의할 수도 있습니다(380페이지의 "출력 영역 정의" 참조).

도련이 0보다 크면 도련 영역이 나타납니다.

인쇄를 미리 보려면:

- 1 파일 > 인쇄를 선택하여 인쇄 대화 상자를 표시합니다.
- 2 Macintosh의 경우 인쇄 옵션 팝업 메뉴에서 FreeHand MX를 선택합니다.
- 3 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - Windows에서는 PostScript 프린터인 경우 고급을 클릭합니다. PostScript 프린터가 아닌 경우 미리 보기를 클릭합니다.



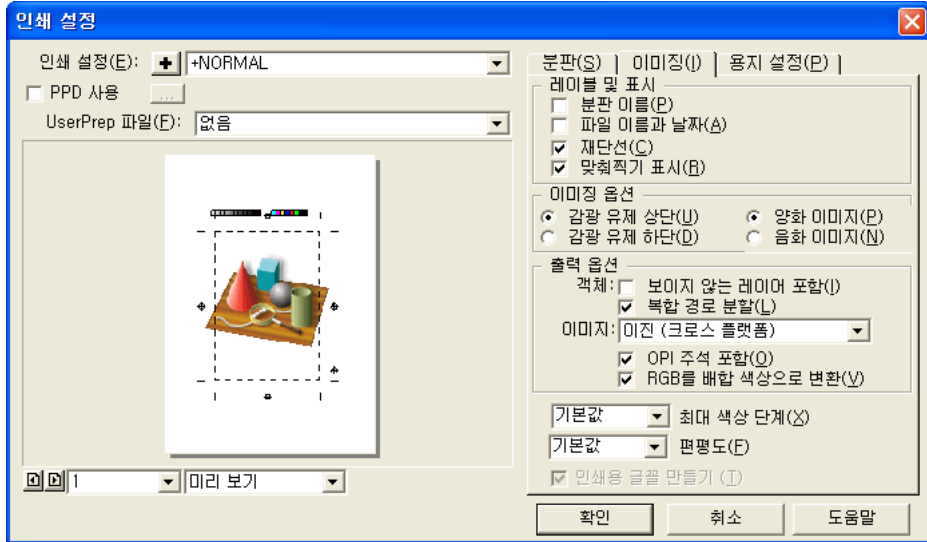
- Macintosh에서는 PostScript 프린터인 경우와 PostScript 프린터가 아닌 경우 모두 Preview를 클릭합니다.

4 미리 보기 윈도우 아래쪽에 있는 팝업 메뉴에서 인쇄 미리 보기 모드를 선택합니다.

X 상자는 페이지를 X 표시와 도련으로 표시합니다. 인쇄 대화 상자를 더 빨리 열려면 이 옵션을 선택합니다.

키라인은 페이지의 객체를 키라인 보기로 표시합니다.

미리 보기는 페이지의 객체를 인쇄 시와 동일하게 표시합니다.



인쇄용 미리 보기에서 객체를 재배치하려면:

- 1 마우스 포인터를 인쇄 미리 보기 영역에 올려 놓습니다. 마우스 포인터가 손 모양으로 바뀝니다.
- 2 손 포인터를 사용하여 인쇄용 페이지 위의 객체를 재배치합니다.

주의: 인쇄 미리 보기 영역의 객체를 재배치하면 현재 출력을 위해서만 객체가 재배치됩니다. 문서 파일의 객체는 영향을 받지 않습니다.

객체를 원래 위치로 복구하려면:

- 1 포인터를 인쇄 미리 보기 대지의 회색 영역으로 이동하여 재설정 화살표를 표시합니다.
- 2 재설정 화살표로 클릭하여 원래 위치를 복구합니다.

출력 영역 정의

출력 영역 도구를 사용하여 문서의 작업 공간 내에 단일 인쇄 및 내보내기 영역을 정의할 수 있습니다. 출력 영역은 기존 페이지의 선택된 영역은 물론 대지의 선택된 영역도 포함할 수 있습니다. 출력 영역을 정의한 후에 크기를 재조절하거나 삭제할 수 있으며, 객체 패널에서 크기를 볼 수 있습니다. 문서를 저장하면 출력 영역은 문서 속성의 일부로 저장됩니다.

출력 영역 도구를 사용하여 명함과 같은 여러 개의 작은 페이지를 하나의 용지에 인쇄할 수 있습니다.



문서에서 출력 영역을 정의하려면:

1 문서 윈도우에 표시된 문서에서 도구 패널의 출력 영역 단추를 클릭합니다.



마우스 포인터를 대지 위에 올려 놓으면 출력 영역 포인터로 바뀝니다.

2 문서 윈도우에서 포인터를 드래그하여 출력 영역을 정의합니다. 문서에서 여러 페이지를 보고 선택하려면 문서 확대/축소율을 줄여 페이지가 화면 상에 나타나게 합니다(31 페이지의 "보기 확대/축소" 참조).

마우스 단추를 놓고 다시 드래그하면 출력 영역이 재정의됩니다.

출력 영역의 크기를 변경하려면:

출력 영역 포인터를 모서리 또는 측면 핸들에 놓고 드래그하여 출력 영역의 크기를 조절합니다.

대지에서 출력 영역 위치를 변경하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 출력 영역 포인터를 모서리나 측면 핸들이 아닌 영역 경계선에 놓습니다. 포인터가 손 모양으로 바뀝니다. 드래그하여 출력 영역의 위치를 변경합니다.
- 화살표 키를 사용하여 출력 영역을 원하는 방향으로 조금씩 이동합니다.

출력 영역 정의를 삭제하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 정의된 출력 영역 외부를 클릭합니다.
- Delete 키를 누릅니다.
- 드래그하여 새 출력 영역을 정의합니다.

출력 영역을 인쇄하려면:

1 파일 > 인쇄를 선택한 다음, 영역을 선택합니다.

2 페이지 경계를 인쇄하려면 페이지 경계를 선택합니다. 페이지 경계는 인쇄하지 않고 페이지의 객체를 인쇄하려면 이 옵션을 선택 해제합니다.

3 확인(Windows) 또는 Print(Macintosh)를 클릭합니다.

정의된 출력 영역이 문서와 함께 저장됩니다.

글꼴 인쇄

페이지의 텍스트가 올바르게 표시되고 인쇄되도록 하려면 출력을 위한 올바른 글꼴 유형(PostScript 또는 TrueType)을 선택하는 것과 제작 작업을 할 때 해당 글꼴 유형만 사용하는 것이 중요합니다.

일반적으로 PostScript 프린터에 출력할 때나 문서를 EPS 파일로 내보낼 때는 PostScript 글꼴을 사용하고 데스크탑이나 비 PostScript 프린터로 출력할 때는 TrueType 글꼴을 사용합니다. 전문적인 출력소를 이용하고 있을 경우 FreeHand 아트웍을 시작하기 전에 글꼴 포맷에 대한 조언을 구하십시오.

문자 관리자를 사용하여 화면 상의 텍스트 표시와 글꼴 관리를 개선할 수 있습니다. ATM(Adobe Type Manager)은 FreeHand에서 사용할 수 있는 모든 텍스트 효과를 지원합니다. ATM에는 PostScript(Type 1) 글꼴이 필요하지만 PostScript 프린터로 출력할 필요는 없습니다.

시스템에 설치되지 않은 글꼴을 포함하는 문서를 열거나 가져올 경우 찾을 수 없는 글꼴을 대체할 것인지 묻는 메시지가 표시됩니다.

PostScript 글꼴 인쇄

최종 출력 장치가 PostScript 프린터 또는 이미지세터(imagesetter)이거나, 문서를 EPS 파일로 보내려는 경우에는 PostScript 글꼴을 선택하는 것이 가장 좋습니다. PostScript 글꼴에는 모든 텍스트 효과와 변형을 사용할 수 있습니다.

PostScript 글꼴을 이루고 있는 세 가지 구성 요소는 다음과 같습니다.

- 특정 포인트 크기를 위한 화면 또는 비트맵 글꼴(Macintosh)
- 프린터 또는 외곽선 글꼴
- 글꼴 메트릭 - 자간과 간격 데이터가 포함된 글꼴 구성에 사용되는 정보

Windows에서 PostScript 글꼴은 선택한 대상 프린터용 프린터 드라이버에 글꼴이 나열되어 있는 경우, 글꼴 메트릭 파일 이름이 Win.ini 파일의 대상 프린터 섹션에 있는 경우, ATM(Windows 98 또는 NT 4)과 같은 글꼴 관리 유틸리티나 Windows 제어판에서 글꼴이 설치된 경우에 출력용으로 사용할 수 있습니다.

Macintosh에서 PostScript 글꼴은 화면 글꼴이 시스템에 올바르게 설치되어 있는 경우 출력용으로 사용할 수 있습니다. Macintosh는 글꼴 메트릭 정보가 화면 글꼴에 저장되기 때문에 별도의 글꼴 메트릭 파일이 필요 없습니다. PostScript 화면 및 프린터 글꼴을 System 폴더 내의 Fonts 폴더에 저장하십시오. 글꼴 파일을 System 폴더로 드래그하여 자동으로 파일을 적절한 위치에 저장합니다. 그 외에도 ATM과 같은 글꼴 관리 유틸리티를 사용할 수 있습니다.

FreeHand에서 PostScript 글꼴 설치에 대한 자세한 내용은 www.macromedia.com/kr의 관련 기술 노트 항목을 참조하십시오.

TrueType 글꼴 인쇄

최종 출력 장치가 데스크탑 프린터, 특히 비 PostScript 프린터일 경우에는 TrueType 글꼴이 가장 좋습니다. TrueType 글꼴은 크기가 바뀌더라도 품질이 유지되지만 PostScript 프린터는 ATM의 PostScript 글꼴만큼 텍스트 효과와 변형을 효율적으로 표시하거나 인쇄하지 않습니다.

PCL(Windows)과 같은 비트맵 글꼴은 주로 비 PostScript 프린터와 함께 제공됩니다. PCL 글꼴은 일반적으로 확장 불가능한 제한된 크기로 제공되고, 변형이 되지 않으며 특수 텍스트 효과를 지원하지 않습니다.

Windows의 경우 제어판에서 TrueType 글꼴을 설치하며, 이 글꼴은 일반적으로 Windows 폴더에 저장됩니다.

Macintosh에서 TrueType 글꼴은 System 내의 Fonts 폴더에 위치합니다.

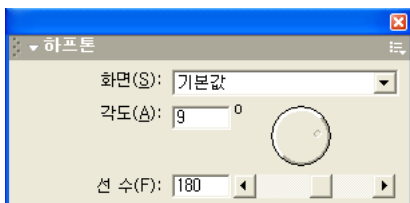
선택한 객체에 하프톤 설정 적용

스크린된 객체를 아트웍에 포함시킨 경우 PostScript 프린터를 사용하여 문서에 적용된 것과는 전혀 다른 하프톤 설정으로 이러한 객체를 인쇄할 수 있습니다.

인쇄 설정 대화 상자에서 분판 옵션을 선택할 때 객체 수준의 하프톤 설정을 무시할 수 있습니다.

선택한 객체에 하프톤 설정을 적용하려면:

- 1 문서의 객체를 하나 이상 선택합니다.
- 2 윈도우 > 하프톤을 선택합니다.
- 3 스크린에서 하프톤 점 모양을 선택합니다. 기본값을 선택하여 인쇄 설정 대화 상자의 분판 탭에서 지정된 모양을 사용합니다.
- 4 스크린 각도를 입력하거나 다이얼을 드래그하여 각도 설정을 지정합니다.
- 5 스크린 선 수를 입력하거나 슬라이더를 드래그하여 선 수를 지정합니다.



출력 장치 선택

만약 한정된 예산으로 작업하거나 일러스트레이션의 흑백 또는 색상 보정을 먼저 인쇄하려면 데스크탑 프린터를 사용하십시오. 이 작업에 대해서는 일반적으로 사무실에서 사용하는 출력 장치를 사용할 수 있습니다.

정확한 고품질 색상 재현이 요구될 경우 출력소, 전문 프린터 업체나 기타 서비스 업체에서 제공하는 고해상도 PostScript 출력 장치를 사용할 수 있습니다. 서비스 업체와 상의하여 원하는 출력 결과를 얻기 위해 필요한 파일과 사전 인쇄 옵션을 꼭 확인하십시오. 또한 외부 출력소를 사용할 경우 제작 일정에 시간이 추가된다는 점을 염두에 두십시오.

적용한 인쇄 옵션이 모두 포함된 PostScript 파일로 문서를 출력할 수 있습니다. 때때로 출력소는 FreeHand 파일이 아니라 PostScript 파일을 사용하여 인쇄 문서를 생성합니다.

출력소는 다양한 형식으로 문서를 출력할 수 있습니다. 예를 들어 이미지세터(imagesetter)는 고해상도, 사진 촬영용 결과물 또는 색상 분판을 용지 또는 필름에 인쇄합니다. 염료 승화 또는 3M Matchprint 시스템과 같은 고해상도 보정 장치는 고해상도 색상 보정을 인쇄합니다. 필름 레코더를 사용하여 일러스트레이션을 35mm 슬라이드로 만들 수 있습니다.

빠른 인쇄를 위한 지침

인쇄 속도를 증가시키고 파일 크기를 줄이려면 효율적인 그리기 기법을 사용하십시오. 또한 인쇄 횟수를 줄이는 기법은 화면 다시 그리기 속도와 편집 작업을 향상시키는 데 도움이 됩니다.

객체를 처리할 때 필요한 메모리 요구량을 줄이려면 용지 크기를 실제 일러스트레이션 표지보다 작거나 같게 지정하십시오.

아트웍을 생성할 때 다음 지침에 따르면 인쇄 속도를 향상시키고 파일 크기를 줄일 수 있습니다.

- 불필요한 복잡성을 피합니다. 미리 보기 모드에서 보이지 않는 객체는 모두 삭제합니다. FreeHand는 특정 객체가 다른 객체에 숨겨져 있는 경우에도 인쇄할 때 모든 객체를 전경 레이어에 그립니다. 삭제 엑스트라를 사용하면 빈 텍스트 블록이나 이름이 지정된 미사용 색상을 삭제할 수 있습니다.
- 가능한 곡선 대신 직선 경로를 사용하여 프린터 시간과 메모리를 약간 줄일 수 있습니다. 곡선의 경우 사용하는 점 개수를 가능한 최소화하고, 곡선에 굴곡을 적용할 때는 점을 추가하는 대신 점 핸들을 사용하십시오.
- 높은 편평도 값을 사용합니다.
- 복합 경로의 하위 경로 수를 줄입니다.
- 특수 효과를 가능한 적게 적용합니다. 예를 들어 다중 방사형 채우기는 사용하지 마십시오. 가능한 기본 채우기를 사용하고 렌즈, 그라디언트 채우기 등의 특수 채우기와 텍스트 효과의 사용을 자제합니다.
- 수정 > 경로 변경 > 단순화 또는 엑스트라 > 정리 > 단순화를 선택하여 추적 도구 또는 연필 도구로 생성된 경로를 정리합니다.
- 클리핑 경로와 해당 내용을 단순화합니다.
- 하프톤 패넌의 옵션을 적절하게 사용합니다.
- 가져온 그래픽을 원래의 응용 프로그램에서 수정하고 자릅니다.

가져온 그래픽의 인쇄 속도를 최대화하려면 다음을 수행합니다.

- 비트맵 이미지: 이미지를 놓기 전에 이미지 편집 응용 프로그램에서 EPS, TIFF, 및 기타 비트맵 이미지를 크기 조절, 자르기 또는 회전합니다.
- 벡터 그래픽: 가져온 PICT 또는 CGM 그래픽을 선택한 다음, 수정 > 경로 변경 > 단순화 또는 엑스트라 > 정리 > 단순화를 선택합니다.
- Macintosh에서는 이미지를 이진 데이터 포맷으로 인쇄하여 ASCII 인코딩보다 작은 파일을 생성하고 인쇄 속도를 높입니다. (출력 옵션 대화 상자의 이미지 팝업 메뉴에서 이진을 선택합니다.)

주의: Windows 네트워크는 이진 이미지 데이터를 지원하지 않습니다.

텍스트를 빠르게 인쇄하려면 다음 지침을 따릅니다.

- 경로에 텍스트 사용을 자제합니다.
- 문서에 사용되는 활자 수를 제한합니다.
- 줌 효과는 다른 효과보다 느리게 인쇄되므로 사용을 자제합니다.
- 인쇄 설정 대화 상자에서 다운로드 글꼴 수의 제한 없음을 선택 해제하여 FreeHand가 문서에서 글꼴을 발견할 때마다 프린터에 글꼴을 전송하는 것을 막습니다.

메모리 과부하를 줄이고 인쇄 속도를 높이기 위해 FreeHand는 PostScript 프린터에 특정 페이지를 인쇄하기 위한 글꼴만 다운로드하고 대지에 나타나는 글꼴은 다운로드하지 않습니다.

숫자

12 포인트 검정 옵션 241
3D 회전 도구 227
3D 효과 205

A

Adobe Acrobat 호환성, PDF 내보내기 357
Adobe Illustrator 포맷, 내보내기 348
Adobe Type Manager (ATM)
 글꼴 대체 66
Alt 드래그로 경로 복사 옵션(Windows) 30, 118
Apple ColorSync CMS 365
ASCII 텍스트, 가져오기 237
ASCII 포맷 옵션 358
ATM, Adobe Type Manager 참조
ATM(Adobe Type Manager)
 FreeHand 381

B

BMP 파일, 내보내기 353

C

CGM, 가져오기 315
CMYK 색상 공간 149
ColorSync CMS 365
Convert PICT Patterns to Grays 옵션 314
CorelDRAW, 가져오기 315

D

DCS EPS 파일 312

E

EPS 파일
 가져오기 312
 내보내기 348, 349
 내보낼 때 색상 변환(Windows) 349
 편집 가능 339
Extensis Portfolio(Macintosh) 347

F

Fireworks
 비트맵 이미지 편집 318
 비트맵 최적화 319
Fireworks 파일, 가져오기 310
Fireworks에서 소스 편집 명령 318
Fireworks에서 실행 및 편집 318
Fireworks에서 최적화 명령 319
Fireworks에서 편집 318
Flash 동영상 334
 가져오기 333
 가져오기로부터 보호 335
 내보내기 334, 335
 동영상 테스트 336
 설정 변경 336
 텍스트 내보내기 옵션 336
Flash 액션
 객체에 할당 330, 331, 332
 매개 변수 할당 331
FreeHand MX 파일 뷰어, 아트웍 가져오기 315
FreeHand 배우기
 리소스 9
 학습 및 자습서 9
FreeHand 설치 관리자 8
FreeHand 설치 및 실행 8
FreeHand 시작 8
FreeHand 제거 8
FreeHand 종료 58
FreeHand 파일을 템플릿으로 변환(Macintosh) 61
FreeHand 포맷, 내보내기 348
FreeHand와 Fireworks 통합
 비트맵 이미지 실행 및 최적화 319
 비트맵 이미지 실행 및 편집 318
FreeHand의 AppleScript 명령(Macintosh) 67
Full Screen 액션 331

G

GIF 파일 326

WebSnap 팔레트 354
가져오기 311
내보내기 353
디더링 353, 354
색상 심도 정의 354
색인 색상 옵션 354
압축 326
인터레이싱 354
최적화된 팔레트 옵션 354
투명도 354
팔레트 옵션 354

H

HLS(색조, 밝기, 채도) 149
HTML
글꼴 인코딩 328
기본 설정 327
내보내기 327
레이아웃 328
레이어 또는 표 사용 328
벡터 아트 변환 328
비트맵 이미지 328
설정 만들기 또는 편집 328
HTML Assistant(Macintosh) 327
HTML 마법사(Windows) 327
HTML 설정 대화 상자 328
HTML 설정 메뉴 327
HTML 출력 경고 대화 상자 328
HTML 출력 대화 상자 327
HTML로 제작 명령 327

I

ICC 362
ICC(International Color Consortium) 362
IPTC 프로토콜 340

J

JPEG 파일 326
가져오기 315
내보내기 355
압축 326
이미지 품질 옵션 355
점진적 옵션 355
회색 음영 색상화 315
JPEG 파일에서 회색 음영 색상화 315

K

KDS, Kodak Digital Science CMS 참조
Kodak Digital Science CMS 365
설치 확인 366
옵션 설정 365

L

LZW 압축 353

M

Macintosh
AppleScript 67
Convert PICT Patterns to Grays 옵션 314
FreeHand 설치 및 실행 8
FreeHand 제거 9
FreeHand 파일을 템플릿으로 변환 61
Script Editor 67
Search for Missing Links 옵션 63
시스템 요구 사항 7

O

Option-Drag Copies Paths 옵션(Macintosh) 118
option-드래그로 경로 복사 옵션(Macintosh) 30

P

PDF 내보내기 대화 상자 357
PDF 파일 356
Adobe Acrobat 호환성 357
ASCII 포맷 옵션 358
URL 내보내기 358
가져오기 314
글꼴 포함 358
노트 내보내기 358
색상 변환 357
열기 313
이미지 압축 357
텍스트와 그래픽 압축 358
페이지 범위 357
편집 가능한 텍스트 358
Photoshop EPS 파일, 내보내기 349
Photoshop PSD 파일 355
FreeHand 레이어 유지 355
가져오기 315
숨겨진 레이어 내보내기 356
Play 액션 330
PNG 파일 326, 356
가져오기 310
색상 심도 정의 356
압축 326
PostScript 글꼴, 인쇄 382
PostScript 채우기 188
PostScript 획 177
Print 액션 330
PSD 파일, Photoshop PSD 파일 참조

R
RGB 색상

내보낼 때 변환 347
정의 149
RGB 이미지
기본 장치 프로파일 366
선택한 이미지에 대한 장치 프로파일 설정 368
장치 프로파일 보존 369
RGB 이미지 소스 옵션 366
RIP(Raster Image Processor) 188
RTF 텍스트, 가져오기 237

S

Scale % 옵션 375, 378
Script Editor(Macintosh) 67
Search for Missing Links 옵션(Macintosh) 59, 63, 65
Set On-Screen Image Resolution 옵션(Macintosh) 317
Stop 액션 330
SWF 동영상
가져오기 333
내보내기 335

T

Targa 파일
색상 심도 정의 356
정의 315
TIFF 파일
가져옴 표시 317
내보내기 356
색상 심도 정의 356
TrueType 글꼴, 인쇄 382

U

URL 가져오기 옵션 314
URL 내보내기 옵션 358

W

WebSafe 옵션 354
WebSnap 옵션 354
Windows
FreeHand 설치 및 실행 8
FreeHand 제거 8
마법사 사용 68
시스템 요구 사항 7

가

가운데 정렬 탭 260
가져오기
ASCII 텍스트 237
CGM 파일 307, 315
CorelDRAW 파일 315
DXF 파일 307, 312

EPS와 DCS EPS 파일 312
GIF 파일 311
HPGL 파일 307
JPEG 파일 315
PDF 파일 314
Photoshop 파일 315
가져온 그래픽에 대한 찾을 수 없는 링크 검색 (Macintosh) 65
그래픽 308
마스터 페이지 52
색상 154
스타일 305
심볼 296
아트웍 307
텍스트 237
파일 뷰어 사용 315
파일 포맷 308
가져오기 단추 23
가져오기로부터 보호 옵션, Flash 335
가져올 때 이미지와 EPS 포함 옵션 62, 63
간격
공백무시 242
단락 262-265
단락 위 또는 아래 264
단어 254
문자 251, 254
텍스트 참조
전각 및 반각 242
행 251
강력한 복제 145
강조 색상, 레이어 294
강조 효과 283
개별 선택 121
개인 사전 옵션 244
객체
감싸기 222
개별 선택 121
그룹 내 선택 120
그룹 전체 선택 121
그룹 해제 120
그룹화 120
기울이기 140, 197
노트 124
돌출 205
동적 연결 102
드래그하는 동안 미리 보기 30
드래그할 때 사각 영역으로 표시 30
래스터화 324
레이어 강조 색상 설정 294
레이어의 객체 숨기기 292

링크 325
 맨 뒤로 보내기 123
 맨 앞으로 가져오기 123
 모두 선택 110
 문지르기 221
 물리기 113
 반사 141
 배분 115
 변형 137
 복잡한 객체 선택 110
 붓글씨 끝 173
 비트맵 이미지로 변환 324
 색상 적용 148
 숨기기 111
 심볼 인스턴스로 대체 298
 쌓인 순서 123
 안내선으로 변환 293
 애니메이션 329
 엠보스 222
 왜곡 217, 218, 222
 이동. 객체 이동 참조
 이름 지정 124
 인쇄 미리 보기에서 재배치 380
 자유로운 변형 143
 작업 107
 잠금 111
 잠금 해제 111
 재배열 123
 정렬 115
 중심점 138
 중첩 122
 크기 조절 139, 197
 클론 또는 복제 118
 텍스트 둘러싸기 제거 280
 회전 138, 197
 객체 감싸기 222
 객체 그룹 해제 120
 객체 기울이기 140, 197
 객체 돌출 205
 객체 미리 보기 30
 객체 및 텍스트 링크 325
 객체 배분 115
 객체 변경 시 기본값 바꾸기 옵션 146
 객체 변형 136, 137
 객체 선택
 개별 선택한 객체 선택 해제 121
 개별 선택한 객체가 포함된 그룹 121
 그룹, 경로, 돌출 또는 블렌드 내 110
 그룹 개별 선택 109
 그룹 내 개별 선택 120
 그룹 내의 객체 121
 그룹에서 하나 121
 그룹화된 객체 뒤 121
 다른 객체 뒤 110
 문서 전체 110
 문서 전체를 선택 해제 110
 선택물에 추가 110
 속성 125
 올가미 도구 110
 접촉 감지 옵션 109
 중첩된 그룹 개별 선택 122
 페이지 전체 110
 포인터 도구 109
 현재 선택물을 제외하고 모두 선택 110
 객체 왜곡 217, 222
 객체 이동 197
 객체 패널 사용 113
 객체나 점에 물리기 113
 뒤로 또는 앞으로 123
 드래그하는 동안 미리 보기 30
 변형 패널 사용 112
 작업 공간에서 수동으로 112
 객체 패널 15, 20, 107, 113
 기본 채우기 178
 대시, 만들기 및 편집 168
 링크 단추 64, 316
 링크 업데이트 64
 문자 속성 246
 비트맵 이미지 크기 재조절 317
 사용자 정의 채우기 178
 새 링크 만들기 64
 스타일 수정 303
 스타일 재정의 304
 알파 채널 표시 옵션 318
 옵션 표시 246
 점 조정 89
 썩/홀수 채우기 옵션 128
 채우기 적용 177
 투명 옵션 316
 패턴 채우기 187
 포함된 그래픽 추출 64
 화살표, 기존 것에서 만들기 169
 화살표, 새로 만들기 168
 회색 음영 사면 편집 317
 객체 패널 단추 23
 객체를 현재 레이어로 이동 옵션 290
 객체에 링크된 URL 325
 객체에 물리기 명령 114
 거울 도구 224
 거칠게 하기 도구 217

검색

URL에 링크된 객체 325

객체 124

문자 속성 257

찾을 수 없는 링크 65

텍스트 245

텍스트 효과 284

격자

차트 참조 54

물리기 커거나 끄기 54

색상 변경 54

옵션 설정 54

표시와 숨기기 54

격자에 물리기

객체 228

커거나 끄기 54

페이지 크기 조절 중 47

격자에 물리기 명령

견본 154, 색상, 견본 패널 참조

견본 단추 23

견본 패널 15

나타내기 153

사용자 정의 라이브러리 내보내기 164

색상 대체 163

색상 드래그 155

색상 이름 숨기기 160

색상 재정렬 160

색상 정렬 160

색상 제거 161

색상 추가 154

겹친 부분의 채우기 128

겹친 채우기 96

겹침 자동 제거 옵션 82, 83

경로

거칠게 하기 217

결합 127, 129, 130, 131, 132

결합 시 원본 유지 127

계속 연장 85

곡선 73

구부리기 218

나누기 94

내부에 텍스트 흘리기 278

단순화 95

닫기 86

단힘 71

모양 변경 90

방향 72, 128

방향 교정 96

방향 변경 95

복합 경로 내보내기 128

복합 경로와 그룹 블렌딩 216

블렌드에 연결 215

블렌딩 212, 213

삽입 136

속성 71

수동으로 텍스트 이동 278

수치를 통해 텍스트 이동 278

안내선 경로 변환 294

안내선으로 변환 293

연결 127

열기 86

열림 71

왜곡 217, 218

자유 변형 81

점 또는 선분 삭제 86

점. 점 참조

지우기 95

채우기 196

클리핑. 클리핑 경로 참조

타원에 텍스트 배치 276

텍스트 배치 276

텍스트 분리 279

텍스트 정렬 276

텍스트 첨부 276

텍스트로부터 생성 285

편집 86

획 확장 135

경로 나누기 94

경로 내부에 흘리기 명령 278

경로 단순화 95

경로 닫기 86

경로 둘레로 회전 방향 277

경로 모양 변경 90

경로 보기 옵션 277

경로 삽입 명령 136

경로 삽입 엑스트라 136

경로 상의 텍스트

수동으로 이동 278

정렬 및 방향 조정 277

경로 압축 옵션 336

경로 작업 시 원본 경로 삭제 옵션 127

경로 지우기 95

경로 확장 효과 196

경로로 변환 명령 217, 285

경로로부터 분리 명령 279

경로를 계속 연장 85

경로에 첨부 명령 276

경로에 텍스트 흘리기 278

경사 효과 200

고르지 않은 폭 옵션 265

- 고정 크기 텍스트 블록
 - 자동 확장으로 변환 236
 - 텍스트 초과 234
- 고정 크기의 텍스트 블록
 - 생성 234
- 고정(=) 옵션 251
- 고정점, 점 참조
- 곡선 점, 경로 참조
- 공백무시 문자 242
- 광선 효과 202
- 패션
 - 열 사이에 추가 269
 - 획 적용 270
- 교차 영역 명령 130
- 교차 영역 엑스트라 130
- 구두점 내어쓰기 263
- 구두점, 내어쓰기 263
- 구부리기 도구 218
- 구부리기 효과 194
- 구성 옵션, 애니메이션화 330
- 그라디언트 마스크 효과 204
- 그라디언트 채우기
 - 단계적 180
 - 색상 선택 181, 182, 183, 184
 - 선형 180
- 그래픽
 - 가져오기 308
 - 링크 62
 - 문서를 연 후 링크 업데이트 64
 - 벡터, 벡터 그래픽 참조
 - 인라인, 인라인 그래픽 참조
 - 포함 62
- 그래픽 단추 23
- 그래픽 스타일
 - 생성 301
 - 수정 303
 - 적용 300
 - 정의 299
 - 환경 설정 301
- 그래픽 포함 62
- 그래픽 호스
 - 가져오기 104
 - 만들기 105
 - 삭제 105
 - 선택 104
- 그래픽 호스 도구 103
 - 그리기 104
 - 기본값 복구 105
 - 옵션 106
- 그룹

- 개별 선택 120
- 객체 120
- 블렌딩 216
- 심볼 297
- 애니메이트 329
- 중첩된 그룹 개별 선택 122
- 패널 19
- 그룹 개별 선택 도구 109
- 그룹 명령 120
- 그룹 전체 선택 121
- 그룹 해제 명령 120
- 그리기
 - 나선형 79
 - 다각형 78
 - 모양 제한 76
 - 별 78
 - 사각형 74
 - 사각형, 타원형 또는 선을 중심에서부터 75
 - 선 74
 - 원호 80
 - 위치 변경 77
 - 타원형 74
- 그리기 모드
 - 선택 29
 - 전환 29
- 그리면서 위치 변경 77
- 그림자 220
 - 그림자 도구로 추가 220
 - 그림자 도구에 추가 219
 - 그림자 효과 202
 - 옵션 설정 219
- 그림자 도구 219, 220
- 그림자 효과 202, 283
- 글꼴
 - ATM(Adobe Type Manager) 381
 - PostScript 382
 - TrueType 382
 - 검색 257
 - 대체 65
 - 미리 보기 249
 - 선택 248
 - 인쇄 381
 - 찾기와 바꾸기 257, 258
 - 찾을 수 없는 글꼴 바꾸기 65, 66
 - 글꼴 미리 보기 표시 조절 249
 - 글꼴 인코딩, HTML 328
 - 글꼴 자동 대체 66
 - 글꼴 포함 옵션 358
 - 기본 FreeHand 환경 설정 27, 59
 - 기본 선평 옵션 167

기울이기 도구 137, 140
기울이기 옵션 140
기존 레이어 사용 옵션, 애니메이션화 330
기준선 옵션 277
기준선 이동 251, 253
끝기 옵션, 애니메이션화 330

나

나선형 도구 79
내려받기 URL 액션 330
내보내기
Flash 동영상(SWF) 334
마스터 페이지 52
선택된 객체 345
스타일 305
심볼 298
인라인 그래픽이 있는 텍스트 359
출력 영역 정의 346
내보내기 명령 52
내보내기 영역 346
내부 여백 옵션, 텍스트 여백 264
내비게이션 패널 15
Flash 액션 부분 330
객체 이름 지정 124
객체에 노트 추가 124
텍스트 상자 325
내용 붙여넣기 명령 133
내용 속성 121
노이즈 허용치 설정 323
노트 가져오기 옵션 314
노트 내보내기 옵션 358
노트, PDF 포맷으로 내보내기 358
농도 패널 15, 152
농도, 생성 152
눈금자. 페이지 눈금자, 텍스트 눈금자 참조
눈금자가 꺼져 있으면 텍스트 핸들 표시 옵션 238

다

다각형 도구 77
다른 이름으로 저장 명령 339
다시 그리기 환경 설정 30
다시 내보내기 명령 345
다음에 기초하여 텍스트 스타일 구성 옵션 275
다중 레이어 문서, 한 레이어의 객체 선택 289
단락
간격 설정 262
패션 추가 266
패션 편집 266
불규칙 265
정렬 265
단색 점 표시 옵션 73

단어 간격 254
닫힌 경로 71
대/소문자 변환 명령 250
대문자 단어 제외 옵션 245
대문자 사용 오류 찾기 옵션 243
대문자로 된 단어 무시 옵션 243
대상 지정 액션 331
대시 242
대지 15
문서 패널에서 보기 43
보기 스크롤 45
페이지 이동 44
더 나은(그러나 더 느린) 표시 옵션 180
도구
3D 회전 227
객체에 물리기 114
거울 224
거칠게 217
구부리기 218
그래픽 호스 103
그룹 개별 선택 109
그림자 219, 220
기울이기 137, 140
나선형 79
다각형 77
도구 팝업 메뉴 24
도표 96
돌출 206
문지르기 220, 221
반사 137, 141
베지어 84
붓펜 82
블랜드 213
사각형 74
선 74
액션 332
어안 렌즈 217
엠보스 221
연필 81
올가미 110
원호 79
자르기 324
자유 변형 90
점에 물리기 113
줌 31, 32
지우개 95
추적 321
칼 94
크기 조절 137, 139
타원형 74
텍스트 233, 234
투시 227

- 팝업 메뉴에서 선택 24
- 페이지 45
- 펜 84
- 포인터 109
- 회전 137, 138
- 도구 사용시 활성 페이지 설정 옵션 46
- 도구 설명 27
- 도구 설명 표시 옵션 27
- 도구 팝업 메뉴 24
- 도구 팝업 메뉴에서 도구 선택 24
- 도구 패널 22
 - 도구 추가 및 제거 24
 - 표시와 숨기기 22
- 도구의 팝업 메뉴 24
- 도련
 - 마스터 페이지 50
 - 설정 44
- 도킹
 - 툴바 22, 41
 - 패널 18
- 도킹 해제
 - 툴바 22
 - 패널 19
- 도표
 - 그룹 해제 96
 - 눈금선 추가 99
 - 만들기 및 편집 96
 - 모양 변경 97
 - 순서도 102
 - 옵션 99
 - 좌표축 값 표시 100
 - 픽토그래프 101
 - 형식 98
- 도표 도구 96
- 돌출
 - 표면 편집 209
 - 프로파일 편집 210
- 돌출 도구 206
- 동영상 불러오기 액션 331
- 동영상 제거 액션 331
- 둘러싸기 탭 260
- 둥근 사각형 75
- 뒤로 이동 명령 123
- 뒤에 붙여넣기 명령 123
- 듀엣 효과 195
- 드래그 미리 보기 옵션 30
- 드래그 시작/정지 액션 331
- 드롭 옵션, 애니메이션화 330
- 들여쓰기 263
 - 설정 262-??, 263, ??-265

- 왼쪽 또는 오른쪽 설정 264
- 컷 행 설정 264
- 텍스트 눈금자로 설정 263
- 디더링 설정 353, 354

라

- 라이브 효과 193, 198
- 라이브러리 단추 23
- 라이브러리 패널 295, 297
 - 마스터 페이지 50
 - 마스터 페이지 가져오기 52
 - 마스터 페이지 내보내기 52
 - 마스터 페이지 적용 51
 - 마스터 페이지 편집 51
 - 마스터 페이지 표시와 숨기기 52
 - 새 마스터 페이지 만들기 51
 - 심볼 내보내기 298
 - 심볼 미리 보기 296
 - 심볼 복제 296
 - 심볼 제거 297
 - 심볼 편집 298
 - 페이지 복제 51
 - 표시 295
- 래스터 효과 198
- 레이어
 - Photoshop PSD 포맷으로 유지 355
 - 강조 색상 294
 - 객체 숨기기 292
 - 객체가 자동으로 다른 레이어로 이동하는 것을 방지 290
 - 객체를 다른 레이어로 이동 290
 - 놓기 329
 - 다중 레이어 문서에서 한 레이어의 객체 선택 289
 - 문서 간 정보 복사 291
 - 배경 287
 - 배열 288
 - 병합 291
 - 복제 289
 - 비인쇄 288
 - 사용 287
 - 선택하여 활성화 289
 - 숨겨진 레이어 인쇄 292
 - 숨겨진 레이어, Photoshop PSD 포맷으로 내보내기 356
 - 안내선 287
 - 앞으로 또는 뒤로 이동 290
 - 애니메이션 329
 - 이름 변경 289
 - 잠금 및 잠금 해제 293
 - 전경 287

- 추가 289
- 키라인 또는 미리 보기 모드에서 보기 292
- 표시와 숨기기 292
- 레이어 단추 23
- 레이어 병합 291
- 레이어 이름 클릭시 선택된 객체 이동 옵션 290
- 레이어 정보 기억하기 옵션 120, 291, 355
- 레이어 패널 15, 288
 - 레이어 이름 변경 289
 - 레이어 추가 289
 - 레이어 표시와 숨기기 292
 - 선택된 레이어 병합 명령 291
 - 안내선 레이어 표시와 숨기기 293
 - 잠금 및 잠금 해제된 레이어 293
 - 제거 명령 292
 - 표시 288
- 레이어에 놓기 엑스트라 329
- 레이어에 따라 위치 옵션 328
- 레이어의 위치 변경 290
- 렌더링 목적 368
- 렌즈 채우기
 - 반전 185
 - 밝게 186
 - 스냅샷 187
 - 어둡게 186
 - 중심점 186
 - 투명도 186
 - 확대 185
 - 흑백 185
- 링크
 - 관리 63
 - 새로 만들기 64
 - 찾을 수 없는 링크 찾기 65
 - 텍스트 블록 끊기 240
 - 포함된 그래픽 추출 64
- 링크 상자, 텍스트 블록 234
- 링크 텍스트 상자, 내비게이션 패널 325
- 링크와 포함 62
- 마**
 - 마스크, 그레이디언트 204
 - 마스터 페이지 50, 295
 - 가져오기 52
 - 객체 도련 50
 - 내보내기 52
 - 라이브러리 패널에서 작업 50
 - 문서의 페이지에 적용 51
 - 새로 만들기 51
 - 선택한 페이지 변환 51
 - 자식 페이지에 적용 50
 - 편집 51

- 표시와 숨기기 52
- 마스터 페이지로 변환 명령 51
- 마스터 페이지의 자식 만들기 옵션 51
- 마우스 오른쪽 단추
 - 문서의 한 영역 확대 34
- 상황 메뉴 33
- 만들기
 - 문서 58
 - 붓글씨 끝 173
 - 브러쉬 획 169
 - 사용자 정의 페이지 크기 48
 - 새 기본 템플릿 61
 - 새 문서 58
 - 애니메이션 329
 - 템플릿 60
- 맞춤법 검사 242
- 매개 변수, Flash 액션에 할당 331
- 맨 뒤로 보내기 명령 123
- 맨 앞으로 가져오기 명령 123
- 메뉴, 상황(마우스 오른쪽 단추로 클릭) 33
- 모니터
 - KDS 또는 Apple ColorSync CMS로 색영역 시뮬레이션 366
 - 보정 363
 - 색상표로 색영역 시뮬레이션 370
- 모니터 보정 363
- 모니터 시뮬레이션 옵션
 - KDS 또는 Apple ColorSync CMS 사용 366
 - 색상표 370
- 모니터 프로파일
 - KDS 또는 Apple ColorSync CMS 사용 365
 - 색상표 옵션 선택 371
- 모두 표시 명령 111
- 모서리 점. 경로 참조
- 문서
 - 레이어 정보 복사 291
 - 만들기 및 열기 58
 - 인쇄 미리 보기 378
 - 출력 장치 선택 383
 - 출력물 모으기 명령 63
 - 템플릿으로 저장 60
 - 환경 설정 59
- 문서 보기, 설정 28
- 문서 사이에서 전환 58
- 문서 윈도우
 - 설명 15
 - 페이지 추가 45
- 문서 패널 15, 21, 43
 - 마스터 페이지 만들기 50, 51
 - 마스터 페이지 적용 51

- 마스터 페이지 편집 51
- 복제 명령 46
- 사용자 정의 페이지 크기 48
- 자식 페이지 만들기 51
- 자식 페이지 해제 52
- 제거 명령 46
- 축소판 아이콘 21, 43
- 페이지 보기 확대/축소 44
- 페이지 선택 45
- 페이지 옵션 설정 44
- 페이지 이동 47
- 페이지 추가 45
- 페이지 활성화 46
- 페이지를 마스터 페이지로 변환 51
- 표시 43
- 문서를 열 때 보기 복구 옵션 59
- 문서를 템플릿으로 저장 60
- 문자
 - 객체 패널에서 옵션 표시 246
 - 글꼴 미리 보기 249
 - 글꼴 스타일 248, 249
 - 사양, 설정 248
 - 사용 233
 - 속성 변경 248
 - 속성 복사 및 붙여넣기 268
 - 속성 선택 257
 - 속성 찾기 및 바꾸기 257
 - 속성 찾기와 바꾸기 258
 - 크기 248
- 문자 간격 251, 254
 - 텍스트 참조 251
- 문자 간략 보기 옵션 249
- 문지르기 도구 220, 221
- 물리기 거리 옵션 55, 114
- 미리 보기 모드
 - 정의 29
 - 키라인과 전환 292
- 밀줄 효과 283

바

- 반각 공백 문자 242
- 반각 대시 문자 242
- 반사 도구 137, 141
- 반사 옵션 141
- 밝기 151
- 방향 교정 명령 128
- 방향 전환 명령 128
- 방향 전환 옵션, 애니메이션 330
- 방향, 경로 72, 128
- 배경 레이어 287
- 배경 투명도 352

배열

- 객체 123
- 레이어 288
- 배열 명령 123
- 베지어 도구 84
- 벡터 그래픽 69
 - HTML 328
 - 내보내기 348
 - 비트맵 이미지로 변환 324
 - 정의 13
- 벡터 효과 194
- 변경된 색상 이름 자동 지정 옵션 156
- 변형
 - 중심점 138
 - 포인터 143
 - 핸들 142
- 변형 단추 23
- 변형 패널 15, 112, 137
 - 가운데 좌표 138, 139, 140, 141
 - 기울이기 각도 140
 - 내용 옵션 134, 138
 - 반사 축 141
 - 복사본 옵션 138, 139, 140, 141
 - 채우기 옵션 138, 139, 140, 141
 - 크기 조절 백분율 139
 - 회전 각도 옵션 138
 - 획 옵션 139
- 변형 효과 197
- 별 77
- 별색
 - KDS 또는 Apple ColorSync CMS로 관리 365
 - 색상표로 관리 370
- 별색 색상 157
- 보기
 - 문서 닫기 32
 - 문서 보기 설정 28
 - 사용자 정의 33
 - 사용자 정의 이름으로 설정 저장 32
 - 선택물 또는 페이지에 맞추기 32
 - 저장된 보기 호출 32
 - 정의, 이름 지정 그리고 저장 32
 - 추가 문서 열기 32
 - 현재 보기에서 이전 보기로 전환 33
 - 확대 또는 축소 31
- 보기 변경시 활성 페이지 설정 46
- 보이지 않는 레이어 포함 옵션 356
- 보이지 않는 블록 속성 가져오기 옵션 312
- 복사
 - 문자 속성 268
 - 붓글씨 끝 173

- 스타일 정보 305
 - 복사와 붙여넣기 117, 118
 - 다른 응용 프로그램의 객체 119
 - 뒤에 붙여넣기 명령 123
 - 복사 포맷 117
 - 복제 명령 118
 - 붙여넣기 포맷 117
 - 색상 옵션 117
 - 앞에 붙여넣기 명령 123
 - 클론 명령 118
 - 복제
 - 강력한 복제 145
 - 레이어 289
 - 스타일 302
 - 심볼 296
 - 페이지 46
 - 복제 명령
 - 강력한 복제 145
 - 객체 118
 - 스타일 302
 - 심볼 296
 - 자식 페이지 51
 - 복합 경로 127
 - 내보내기 128
 - 방향 전환 128
 - 블렌딩 216
 - 연결로 생성 127
 - 투명 부분 128
 - 복합 프린터 옵션 366
 - 복합 프린터 프로파일, 선택 367
 - 복합이 분판을 시뮬레이션 옵션 366
 - 분리 254
 - 분판 프린터 옵션 366
 - 분판 프린터 프로파일
 - 색상표 옵션 선택 371
 - 선택 367
 - 분할 명령 215
 - 불규칙 효과 196
 - 붓글씨 끝, 만들기 또는 복사 173
 - 붓글씨 획 173
 - 붓펜 도구 82
 - 붙여넣기. 복사와 붙여넣기 참조
 - 브라우저 또는 HTML 편집기에서 보기 옵션 328
 - 브러쉬 편집 대화 상자 169
 - 브러쉬 획
 - 가져오기 172
 - 내보내기 173
 - 복제 172
 - 붓글씨 173
 - 삭제 172
 - 적용 또는 만들기 169
 - 편집 172
 - 블렌드 212
 - 경로로부터 분리 215
 - 경로에 연결 215
 - 그룹 간 216
 - 복합 경로 간 216
 - 생성 214
 - 수정 214
 - 애니메이트 329
 - 블렌드 도구 213
 - 블렌드를 경로에 연결 215
 - 비 인접 경로 연결 옵션 127
 - 비손실 압축 353
 - 비트맵 이미지 13, 70
 - HTML 328
 - 알파 채널 표시 또는 숨기기 318
 - 자르기 324
 - 작업 316
 - 최적화 319
 - 추적 321
 - 추출하기 또는 가져오기 316
 - 크기 재조절 317
 - 흰색을 투명으로 설정 316
 - 비트맵 이미지 최적화 319
 - 비트맵 효과 198
 - 빈 텍스트 블록 삭제 엑스트라 235
 - 빠른 키라인 및 빠른 미리 보기 모드 29
- ## 사
- 사각형 74
 - 곡선 모서리 75
 - 모서리 반경 75, 76
 - 사각형 도구 74
 - 사용자 정의
 - 도구 패널 24
 - 키보드 단축키 35
 - 툴바 38, 40
 - 사용자 정의 채우기 178
 - 사용자 정의 키보드 단축키 할당 36
 - 사용자 정의 페이지 크기 48
 - 사진 242, 244
 - 사진에 단어 추가 옵션 244
 - 삭제
 - 브러쉬 획 172
 - 선택물 110
 - 안내선 57
 - 텍스트 블록 235
 - 상대적 격자 옵션 54
 - 상대적 비색 렌더링 목적 368
 - 상태 툴바 22, 25

- 그리기 모드 옵션 설정 29
- 페이지 보기 확대 또는 축소 31
- 페이지 선택 45
- 상향 옵션 277
- 상황 메뉴 33
- 새 HTML 설정 대화 상자 328
- 새 문서 템플릿 옵션 61
- 새 문서, 만들기 58
- 새 열린 경로를 위한 채우기 표시 옵션 74
- 새 텍스트 컨테이너 자동 확장 옵션 236
- 새 파일 단추 23, 58
- 색상
 - CMYK 생성 151
 - HLS 생성 151
 - KDS 또는 Apple ColorSync CMS로 화면 시뮬레이션 366
 - Photoshop 색상 색인 표 불러오기 159
 - RGB 생성 151
 - 가져오기 154, 159
 - 객체에 적용 148
 - 견본 패널에 추가 154
 - 구성 요소 표시 150
 - 기본값 153
 - 내보낼 때 변환 347
 - 농도 생성 152
 - 다른 색상 공간 간 번역 368
 - 라이브러리 158
 - 라이브러리에서 추가 159
 - 모든 색상 이름 지정 엑스트라 156
 - 밝기 151
 - 배합 색상 157
 - 배합 색상과 별색 간의 변환 157
 - 별색 157, 365, 370
 - 복제 155
 - 사용자 정의 라이브러리 내보내기 164
 - 색상 목록 153
 - 색상 목록에서 대체 163
 - 색상 조절 엑스트라 162
 - 색상표 옵션으로 화면 시뮬레이션 370
 - 색조 151
 - 시스템 149
 - 이름 변경 156
 - 이름 없는 색상 추가 156
 - 이름 지정 154, 155
 - 제거 161
 - 채도 151
 - 텍스트 및 텍스트 블록에 적용 267-268
- 색상 공간
 - CMYK 149
 - HLS 149

- RGB 149
- 변환 157
- 정의 362
- 색상 관리
 - Apple ColorSync 365
 - ICC(International Color Consortium) 362
 - KDS 또는 Apple ColorSync CMS로 모니터 프로파일 설정 365
 - KDS 또는 Apple ColorSync CMS로 별색 관리 365
 - Kodak Digital Science 365
 - RGB 이미지 기본 프로파일 366
 - RGB 장치 프로파일 설정 368
 - 렌더링 목적 설정 368
 - 모니터 보정 363
 - 복합 프린터 프로파일 366
 - 분판 프린터 프로파일 366
 - 색상표 370
 - 장치 프로파일 362
- 색상 관리를 위한 장치 프로파일 362
- 색상 모드
 - 변경 151
 - 색상 변환 157
 - 시스템 색상 149
- 색상 목록 153
- 색상 변환 옵션 117, 347
 - EPS 파일(Windows) 349
 - PDF 포맷 357
- 색상 심도
 - BMP 파일에 대해 정의 353
 - GIF 파일에 대해 정의 354
 - PNG 파일에 대해 정의 356
 - Targa 파일에 대해 정의 356
 - TIFF 파일에 대해 정의 356
 - 내보낸 파일에 대해 정의 352
- 색상 엑스트라
 - 밝게 162
 - 색상 조절 162
 - 어둡게 162
 - 이름이 지정된 색상 임의화 163
 - 채도를 낮춤 162
 - 채도를 높임 162
 - 회색 음영으로 변환 162
- 색상 이미지 압축 옵션 357
- 색상 팔레트
 - WebSafe 354
 - WebSnap 354
 - 정확한 팔레트 354
 - 최적화 354
- 색상 혼합기 단추 23

- 색상 혼합기 패널 15, 150
- 색상 혼합기/농도 패널에서 분할 색상 상자 사용 옵션 150
- 색상표
 - 별색 관리 370
 - 색상 관리 전략 370
 - 재구성 371
- 색상표 재구성 옵션, KDS 또는 Apple ColorSync CMS 사용 365
- 색인 색상 옵션 354
- 색조 151
- 생성
 - 도표 96
 - 레이어 289
 - 블렌드 214
 - 새 스타일 301
 - 심볼 296
 - 인스턴스 297
 - 클리핑 경로 132
 - 텍스트 블록 234
 - 투시 격자 230
- 서식 기호 표시 옵션 241
- 선
 - 객체 사이에 연결 선 그리기 102
 - 선 그리기 74
- 선 도구 74
- 선명하게 효과 203
- 선택 거리 옵션 109
- 선택 패널 15, 124
- 선택된 객체만 옵션, 내보내기 345
- 선택된 경로 강조 옵션 73, 294
- 선택된 단어 옵션 256
- 선택물 가장자리 변환 옵션 323
- 선택물 숨기기 명령 111
- 선택물 주위로 흐름 대화 상자 280
- 선택물 주위로 흐름 명령 279
- 선택물에 자동 적용 옵션 301
- 선택물에서 하이픈 억제 옵션 245
- 소수점 정렬 탭 260
- 속성
 - 객체 선택 125
 - 그룹 121
 - 기본값 변경 146
 - 내용 121
 - 비트맵 이미지 316
 - 채우기 20, 108
 - 텍스트 20, 108
 - 획 20, 108
 - 효과 20, 108
- 속성 복사 명령 268, 300

- 속성 붙여넣기 명령 268, 300
- 속성 패널 그룹 15, 20
- 손실 압축 355
- 수정
 - 객체 136
 - 기본 속성 146
 - 블렌드 214
 - 스타일 272, 273, 303
 - 심볼 298
 - 인스턴스 297
 - 텍스트 블록 235
 - 투시 격자 231
 - 페이지 47
- 수직 방향 277
- 수직으로 기울이기 방향 277
- 수평으로 기울이기 방향 277
- 수학 함수, 숫자 텍스트 상자 49
- 순서도 102
- 숨기. 표시와 숨기기 참조
- 숫자가 있는 단어 무시 옵션 243
- 스냅샷 렌즈 채우기 187
- 스마트 이미지 미리 보기 해상도 옵션(Windows) 317
- 스케치 효과 197
- 스크롤시 다시 그리기 옵션 30
- 스타일
 - 가져오기 305
 - 객체 선택물에 기반 301
 - 기본 속성에 기반 302
 - 내보내기 305
 - 다른 문서에 복사 305
 - 무시 303
 - 복제 302
 - 부모 304
 - 사용 287
 - 새로 만들기 272, 273
 - 새로 생성 301
 - 선택물에 자동 적용 301
 - 속성 복사 및 붙여넣기 300
 - 수정 272, 273, 303
 - 스타일 무시 제거 304
 - 스타일 선택물 기반 273
 - 스타일 선택물에 기반 302
 - 스타일에 영향을 받는 속성 정의 273, 301
 - 이름 변경 274, 302
 - 이름 표시와 숨기기 299
 - 자식 304
 - 재정의 304
 - 적용 300
 - 정의 299

- 제거 302
- 텍스트 272, 273, 274
- 텍스트 선택물 기반 273
- 스타일 무시 303
- 스타일 비헤이비어 명령 301
- 스타일 비헤이비어 편집 대화 상자 301
- 스타일 패널 15, 272, 299
 - 가져오기 명령 305
 - 내보내기 명령 305
 - 다른 스타일을 기반으로 스타일 만들기 304
 - 새 스타일 생성 301
 - 스타일 복제 302
 - 스타일 수정 303
 - 스타일 이름 변경 302
 - 스타일 이름 표시와 숨기기 299
 - 스타일 적용 300
 - 스타일 표시 변경 299
 - 스타일에 영향을 받는 속성 정의 301
 - 표시 299
 - 표시와 숨기기 272
- 시스템 색상 149
- 시스템 요구 사항 7
- 실행 취소 단계 146
- 실행 취소 명령 145
- 실행과 편집 전에 경고 표시 옵션 320
- 실행할 때 묻기 옵션 318
- 심볼 295
 - 가져오기 296
 - 그룹화 297
 - 내보내기 298
 - 다른 객체로 대체 298
 - 미리 보기 296
 - 복제 296
 - 사용 287
 - 생성 296
 - 인스턴스 해제 297
 - 자동 업데이트 옵션 298
 - 제거 297
 - 편집 298
- 심볼 가져오기 대화 상자 52
- 심볼 내보내기 대화 상자 52

아

- 아트웍, 가져오기 307
- 안내선 55
 - 경로를 안내선으로 변환 293
 - 드래그로 추가 55
 - 물리기 또는 물리기 해제 56
 - 삭제 55
 - 색상 변경 54
 - 안내선 경로를 경로로 변환 294

- 잠금과 잠금 해제 56
- 정확하게 조정 56
- 편집, 해제 및 삭제 57
- 표시와 숨기기 55
- 안내선 레이어
 - 사용 293
 - 정의 287
- 안내선 색상 상자 293
- 안내선 해제 57
- 안내선에 물리기 명령 56
- 안내선을 이동하면 윈도우 이동 옵션 57
- 안에 붙여넣기 132
- 알파 채널 351
- 알파 채널 포함 옵션 351, 354
- 알파 채널 표시 옵션 318
- 압축
 - LZX 353
 - 비손실 353
 - 손실 355
 - 이미지 326
- 앞에 붙여넣기 명령 123
- 앞으로 이동 명령 123
- 애니메이션, 만들기 329
- 애니메이션화 엑스트라 329
- 액션 도구 332
- 앤티 앨리어스
 - 정의 28
- 앤티 앨리어스 활성화 옵션 28
- 앤티 앨리어싱
 - 예외 238
- 어안 렌즈 도구 217
- 인쇄 마스크 효과 203
- 언어 사전 옵션 244
- 에셋 패널 그룹 15
- 엑스트라
 - 경로 삽입 136
 - 관리 27
 - 교차 영역 130
 - 레이어에 놓기 329
 - 모든 색상 이름 지정 156
 - 밝게 162
 - 방향 교정 128
 - 빈 텍스트 블록 삭제 235
 - 삭제 384
 - 색상 조절 162
 - 설치 27
 - 애니메이션화 329
 - 어둡게 162
 - 엑스트라 도구 툴바 22, 27
 - 엑스트라 작업 툴바 22, 27

- 이름이 지정된 미사용 색상 제거 161
- 이름이 지정된 색상 임의화 163
- 자르기 132
- 정리 384
- 제거 27
- 조각내기 130
- 채도를 낮춤 162
- 채도를 높임 162
- 파일 정보 340
- 편치 131
- 합치기 129
- 회색 음영으로 변환 162
- 획 확장 135
- 엑스트라 삭제 384
- 엑스트라 정리 384
- 엔벌로프 222
 - 객체에서 제거 224
 - 경로 사용 223
 - 경로로 변환 223
 - 미리 설정 224
 - 엔벌로프 툴바 22, 223
 - 적용 223
- 엔벌로프 툴바 22, 223
- 엠보스 도구 221, 222
- 엠보스 효과 200
- 여백
 - 설정 262-265
 - 왼쪽, 오른쪽, 위쪽 또는 아래쪽 설정 264
- 여분(+) 옵션 251
- 연결 명령 127
- 연결 선 102
- 연결 점 73
- 연속 하이픈 옵션 245
- 연속물 옵션, 애니메이션화 330
- 연필 도구
 - 관련 도구 81
 - 옵션 81
- 연필 스케치 효과 197
- 열 269
 - 패션에 획 적용 270
 - 사이에 패션 추가 269
 - 자동 텍스트 줄 바꿈 270, 271
 - 첫 행 행간 설정 272
 - 텍스트 균형 조절 271
 - 텍스트 블록에서 만들기 269
 - 텍스트 조정 271
 - 텍스트 흘리기 270
 - 행간 수정 271
- 열기
 - PDF 파일 313
 - 경로 86
 - 동일한 원도우 크기와 위치 28
 - 문서 58
 - 열기 단추 23, 58
 - 열린 경로 71
 - 열의 끝 문자 242, 270, 271
 - 영역 옵션 344, 346
 - 영점, 변경 53
 - 오른쪽 정렬 탭 260
 - 올가미 도구 110
 - 옵션 메뉴 컨트롤 19
 - 외부 응용 프로그램에서 열기 옵션 345
 - 외부 편집기
 - 옵션 설정 320
 - 이미지 편집 321
 - 파일을 내보낼 때 실행 345
 - 왼쪽 정렬 탭 260
 - 원호 도구 79
 - 웹 파일 포맷, 정의 342
 - 윈도우 크기와 위치 기억하기 옵션 28, 59
 - 응답 패널 15, 21
 - 이동
 - 문서 패널의 페이지 47
 - 텍스트 블록 235
 - 이동 명령 112
 - Go To and Stop 액션 330
 - Go To and Play 액션 330
 - 이름 변경
 - 레이어 289
 - 색상 156
 - 스타일 302
 - 투시 격자 230
 - 이름이 지정된 미사용 색상 제거 엑스트라 161
 - 이미지
 - GIF, GIF 파일 참조
 - JPEG, JPEG 파일 참조
 - PNG, PNG 파일 참조
 - 그래픽 참조 13
 - 벡터 13
 - 비트맵 13, 70
 - 압축 326
 - 이미지 소스 옵션, RGB 이미지 장치 프로파일 설정 369
 - 이미지 압축 옵션 336
 - 이미지 품질 옵션 355
 - 이미지로 변환 명령 324
 - 이전 버전의 FreeHand 59
 - 이전 버전의 FreeHand 파일 변환 59
 - 이중 클릭으로 변형 핸들 활성화 옵션 142
 - 인라인 그래픽 281

- 배치 282
- 삽입 또는 제거 281
- 텍스트와 함께 내보내기 359
- 인라인 효과 283
- 인쇄
 - Flash Player 335
 - PostScript 글꼴 382
 - RIP(Raster Image Processor) 188
 - TrueType 글꼴 382
 - 글꼴 381
 - 단축키 빠른 참조 목록 35
 - 빠른 인쇄를 위한 지침 384
 - 숨겨진 레이어 292
 - 열린 경로 채우기 71
 - 출력 영역 정의 380
 - 출력 장치 선택 383
 - 크기 조절 374, 375, 378
- 인쇄 단추 23
- 인쇄 미리 보기 378
 - 객체 재배치 380
 - 보기 모드 380
- 인쇄 허용 옵션, Flash 335
- 인스턴스
 - 다른 심볼의 인스턴스로 대체 298
 - 생성 297
 - 정의 295
 - 해제 297
- 인터넷 주소 및 파일 주소 무시 옵션 243
- 인터레이싱 GIF 옵션 354
- 인터레이싱 PNG 옵션 356
- 일러스트레이션 구성 287
- 일러스트레이션, 구성 287
- 읽어보기 문서 8
- 임의 하이픈 문자 242
- 자**
 - 자간 범위 251, 253
 - 자동 선택 도구 색상 허용치 설정 323
 - 자동 확장 텍스트 블록
 - 고정 크기로 변환 236
 - 링크 239
 - 생성 234
 - 자르기 도구 324
 - 자르기 명령 132
 - 자르기 엑스트라 132
 - 자습서, FreeHand 9
 - 자식 페이지
 - 문서 패널에서 만들기 51
 - 정의 50
 - 페이지 도구로 할당 51
 - 자식 페이지 해제 옵션 52
 - 자유 변형 도구 90
 - 작은 대문자 옵션 250
 - 작은 핸들 옵션 73
 - 잠금 단추 23
 - 잠금 명령 111
 - 잠금 및 잠금 해제
 - 레이어 293
 - 잠금 해제 단추 23
 - 잠금 해제 명령 111
 - 잠금 해제, 잠금과 잠금 해제 참조
 - 잠금과 잠금 해제
 - 안내선 56
 - 잠금 객체 편집 옵션 111
 - 재실행 명령 145
 - 저장 단추 23
 - 저장 명령 339
 - 전각 공백 문자 242
 - 전각 대시 문자 242
 - 전경 레이어 287
 - 전자 메일, FreeHand 문서와 함께 전송 67
 - 전체 변경 124
 - 전체 화면 재생 옵션, Flash 335
 - 절대 PNG 소스 사용 안함 옵션 318
 - 절대적 비색 렌더링 목적 368
 - 점
 - 경로에 추가 216
 - 곡선 73
 - 모서리, 경로 참조
 - 물리기 113
 - 연결 73
 - 점 추가 명령 216
 - 점 핸들, 핸들 참조
 - 점에 물리기 명령 113
 - 점진적 JPEG 옵션 355
 - 접촉 감지 옵션 109
 - 정돈 영역 옵션 265
 - 정렬
 - 객체 115
 - 경로 상의 텍스트 276
 - 텍스트 251
 - 정렬 단추 23
 - 정렬 및 변형 패널 그룹 15
 - 정렬 패널 15, 23, 115
 - 정보 톨바 22
 - 정확한 팔레트 옵션 354
 - 제거
 - 레이어 292
 - 빈 텍스트 블록 235
 - 색상 161
 - 스타일 302

- 심볼 297
 - 텍스트 블록 235
 - 텍스트 블록의 변형 235
 - 툴바의 단추 40
 - 페이지 46
 - 제한 각도 77
 - 조각내기 명령 130
 - 조절기 336
 - 조정 % 옵션 271
 - 조직표 102
 - 좁은 공백 문자 242
 - 종료할 때 항상 저장되지 않은 문서 검토 옵션 59
 - 주 메뉴 툴바 22-23
 - 개별 단추, 툴바 참조
 - 줌 도구 31, 32
 - 줌 효과 284
 - 중복된 단어 찾기 옵션 243
 - 중첩된 객체
 - 그룹 개별 선택 122
 - 작업 122
 - 지각적 렌더링 목적 368
 - 지우개 도구 95
 - 짍/홀수 채우기 옵션 128
- 차**
- 찾기와 바꾸기
 - 객체 124
 - 그래픽 126
 - 글꼴 258
 - 문자 속성 257, 258
 - 텍스트 245
 - 찾기와 바꾸기 명령 95, 124, 125, 126
 - 찾기와 바꾸기 및 선택 패널 그룹 15
 - 찾기와 바꾸기 패널 15, 124, 257
 - 찾을 수 없는 글꼴 바꾸기 66
 - 찾을 수 없는 링크 찾기 65
 - 채널, 알파 351
 - 채도 151
 - 채도 렌더링 목적 368
 - 채우기
 - PostScript 188
 - 겹친 부분 96, 128
 - 그래디언트. 그래디언트 채우기 참조
 - 기본, 적용 178
 - 단계적 180
 - 렌즈. 렌즈 채우기 참조
 - 사용자 정의 178
 - 삭제 166
 - 선형 180
 - 재배열 166
 - 추가 166
 - 타일 190
 - 텍스처, 적용 189
 - 텍스트 및 텍스트 블록에 적용 267-268
 - 패턴 187
 - 채우기 속성 20, 108
 - 첫 행 행간 옵션, 열 272
 - 최적화된 팔레트 옵션 354
 - 추가
 - 견본 패널에 색상 154
 - 라이브러리의 색상 158
 - 레이어 289
 - 추적
 - 경로 변환 322
 - 비트맵 321
 - 색상 모드 322
 - 색상의 인접 영역 323
 - 선택물 가장자리 변환 옵션 323
 - 선택물 추적 옵션 323
 - 선택한 영역 323
 - 이미지 스캔 321
 - 자동 선택 옵션 323
 - 추적 도구 321, 323
 - 추적 일치성 설정 323
 - 해상도 322
 - 추적 도구 321
 - 추출
 - 비트맵 이미지 316
 - 포함된 그래픽 64
 - 축소판 아이콘, 문서 패널 43
 - 출력 경고 표시 옵션 328
 - 출력 영역 380
 - 기본값 379
 - 삭제 381
 - 이동 381
 - 크기 재조절 381
 - 출력 영역 도구 346
 - 출력 옵션 356
 - 출력 장치
 - 선택 383
 - 파일 내보내기 342
 - 출력물 모으기 명령 63
 - 취소선 효과 283
 - 측정 단위
 - 사용자 정의 53
 - 상태 툴바 49
 - 설정 49
 - 지원되는 수학 함수 49
 - 페이지 눈금자 52
- 카**
- 칼 도구 94

캡슐화된 PostScript, EPS 파일 참조

커서 거리 명령 112

크기 재조절

 비트맵 이미지 317

 텍스트 블록 235

크기 조절

 객체 139, 144, 197

 인쇄된 문서 374, 375, 378

 텍스트를 수평으로 254

 페이지 47

크기 조절 % 옵션 374

크기 조절 도구 137, 139

크기 조절 옵션 139

클론 명령 118

클리핑 경로 132

 내용(안에 붙여넣기) 132

 변형 옵션 설정 134

 생성 132

 편집 134

클립보드 복사 포맷 옵션 117

클립보드 붙여넣기 포맷 옵션 117

키라인 모드

 미리 보기와 전환 292

 정의 29

키보드 단축키

 FreeHand 8 또는 FreeHand 9 설정으로 변경 35

 기본 그룹 35

 사용자 정의 35

 사용자 정의 할당 36

 사용자 정의된 그룹 복사 37

 제거 38

 참조 카드 인쇄 35

타

타원형 도구 74

타일 채우기 190

탭 259

 기본 설정 259

 배치 추적 262

 삭제 261

 수치 설정 261

 종류 260

 탭 과선 추가 261

탭 이동을 수치 선으로 추적 옵션 262

테두리 표시 옵션 278

텍스트

 Flash 동영상으로 내보내기 336

 URL 첨부 325

 가져오기 237

 간격 254

 간략화 249

객체 주위로 둘러싸기 279

객체 패널에서 옵션 표시 246

거칠게 217

경로 내부에 흘리기 278

경로 상에서 수동으로 이동 278

경로 상에서 수치를 통해 이동 278

경로 상의 정렬 276

경로로 변환 285

경로로부터 분리 279

경로에 배치 276

경로에 첨부 276

고르지 않은 폭 조정 265

패션 266

구두점 내어쓰기 263

글꼴 248

글꼴 미리 보기 249

기준선 이동 251, 253

내부 여백 264

단락 패션 266

단락 들어쓰기 263

단락 정렬 265

단어 간격 254

대/소문자 변환 250

더블 바이트 수직 텍스트 가져오기 237

들어쓰기 263

링크 끊기 240

링크된 블록 간의 흐름 239

맞춤법 검사 242

맞춤법 환경 설정 243

문자 간격 251, 254

문자 사양 248

문자 속성 선택 257

문자 속성 찾기 및 바꾸기 257

사용 233

색상 환경 설정 268

색상, 적용 267-268

생성 233, 234

선택 234, 238

속성 20, 108, 246

속성 찾기와 바꾸기 258

수평 크기 조절 254

스타일 적용 274

스타일 적용 시 속성 유지 273

애니메이트 329

앤티 앨리어스된 238

열 균형 조절 271

열과 행 옵션 269

열에서 흘리기 270

인라인 그래픽 281, 359

자간 253

- 자간 범위 251, 253
- 정렬, 설정 251
- 조절 271
- 찾기와 바꾸기 245
- 채움선 탭 추가 261
- 크기 248
- 타월에 배치 276
- 탭 삭제 261
- 탭, 설정 259
- 탭, 수치 설정 261
- 텍스트 둘러싸기 단추 280
- 텍스트 둘러싸기 제거 280
- 텍스트 편집기 241
- 특수 문자 242
- 편집 240-245
 - 하이픈 삽입 244
 - 행 분리 방지 256
 - 행 분리 조절 254
 - 행 분할 금지 255
 - 행간, 설정 251
 - 행간, 열에서 수정 271
 - 환경 설정 249
 - 효과 적용 276
 - 효과, 적용 282
- 텍스트 눈금자 238
- 텍스트 도구 234
 - 고정 크기의 텍스트 블록 생성 234
 - 자동 확장 텍스트 블록 생성 234
 - 텍스트 도구가 포인터로 복귀 옵션 234
 - 텍스트 생성 233
 - 환경 설정 234, 236
- 텍스트 둘러싸기 제거 단추 280
- 텍스트 블록
 - 고정 크기, 생성 234
 - 고정 크기의 크기 재조절 235
 - 링크 239
 - 링크 끊기 240
 - 링크 상자 234
 - 변형 제거 235
 - 빈 곳 삭제 235
 - 삭제 235
 - 삽입점 설정 234
 - 선택 핸들 234
 - 이동 235
 - 자동 확장 또는 고정 크기로 변환 236
 - 자동 확장, 생성 234
 - 작업 234
 - 테두리, 획 및 채우기 표시와 숨기기 268
 - 텍스트 초과 234
 - 효과 적용 276
- 텍스트 블록 내의 텍스트 초과 234
- 텍스트 상황 메뉴(Windows) 247
- 텍스트 선택 234, 238
- 텍스트 속성 108
- 텍스트 스타일
 - 객체 패널 272
 - 다른 스타일 기반 273
 - 다음 단락의 스타일 설정 274
 - 드래그 비헤이비어 설정 274
 - 무시 275
 - 무시 제거 275
 - 복사와 붙여넣기 275
 - 생성 272
 - 속성 유지 273
 - 수정 272, 273
 - 스타일 패널 272
 - 재정의 275
 - 적용 274
 - 정의 272, 299
 - 텍스트 선택물 기반 273
 - 환경 설정 274, 275
- 텍스트 스타일 변경 사항 드래그 옵션 274
- 텍스트 조절 271
- 텍스트 툴바 22, 247
 - 개별 단추, 툴바 참조
- 텍스트 편집기 241
- 텍스트 효과 276, 282
 - 강조 283
 - 검색 284
 - 그림자 283
 - 글자 애니메이션 329
 - 밑줄 283
 - 옵션 설정 283
 - 인라인 283
 - 줄 284
 - 취소선 283
 - 표시와 숨기기 284
- 텍스트 효과 표시 옵션 284
- 텍스트와 그래픽 압축 옵션 358
- 텍스트의 자간 253
- 템플릿
 - 사용 60
 - 새 기본 템플릿 만들기 61
- 투명 옵션 316
- 투명도 352
 - GIF 포맷 354
 - 내보낸 파일 351
 - 배경 352
 - 사용자 정의 352
- 투명도 효과 204
- 투시 격자
 - 객체 수정 228

- 객체 제거 229
- 객체 첨부 228
- 생성 230
- 속성 231
- 수정 230, 231
- 텍스트 편집 229
- 투시 도구 227
- 투시, 생성 227
- 툴바 22
 - 단추 복제 40
 - 단추 제거 40
 - 대지로 이동 40
 - 도구 패널 22
 - 도킹 22, 41
 - 도킹 해제 22
 - 사용자 정의 38, 40
 - 상태 22, 25
 - 엑스트라 도구 22, 27
 - 엑스트라 작업 22, 27
 - 엔벌로프 22
 - 정보 22
 - 조절기 336
 - 주 22, 23
 - 텍스트 22, 247
 - 표시와 숨기기 22
- 특수 문자 메뉴 242
- 특수 복사 명령 117, 118, 119
- 특수 붙여넣기 명령 117, 118, 119
- 특수 효과 193, 194

파

파일

- 가져오기 유형 308
- 내보내기. 파일 내보내기 참조
- 내보내기 포맷 340
- 닫기 58
- 마지막 저장된 상태로 복귀 146
- 저장 339
- 저장되지 않은 문서 표시기 15
- 템플릿으로 변환(Macintosh) 61
- 파일 내보내기 339, 343, 344
 - Adobe Illustrator 포맷 348
 - BMP 포맷 353
 - EPS 포맷 348
 - FreeHand 포맷 348
 - GIF 포맷 353
 - GIF로 색상 디더링 353, 354
 - HTML 문서 327
 - JPEG 포맷 355
 - PDF 포맷 356
 - Photoshop EPS 포맷 349

- Photoshop PSD 포맷 355
- PNG 포맷 356
- SWF 포맷 334, 336
- Targa 포맷 356
- TIFF 포맷 356
- 다시 내보내기 345
- 벡터 포맷 348
- 색상 변환 347
- 색상 심도 정의 352
- 알파 채널 351
- 외부 편집기 실행 345
- 웹 포맷 342
- 축소판 미리 보기 345
- 출력 장치 342
- 투명도 정의 352
- 편집 가능한 EPS 포맷 339
- 포맷 340
 - 포맷 선택 342
- 파일 닫고 FreeHand 종료 58
- 파일 뷰어, 아트웍 가져오기 315
- 파일 저장 339
 - EPS 포맷 339
 - 저장되지 않은 문서 표시 339
 - 축소판 미리 보기 345
- 파일 정보 대화 상자 340
- 파일 정보 엑스트라 340
- 파일 찾기 대화 상자 65
- 팔레트. 색상 팔레트, 패널 참조
- 패널
 - 객체 15, 20, 113
 - 견본 15, 153
 - 그룹에서 제거 20
 - 그룹화 19
 - 기본 레이아웃 15
 - 기본 위치로 되돌리기 17
 - 내비게이션 15, 124
 - 농도 15, 152
 - 닫기 16
 - 도구 22
 - 도킹 18
 - 도킹 해제 19
 - 라이브러리 295, 297
 - 레이어 15, 288
 - 문서 15, 21, 43
 - 변형 15, 112, 137
 - 색상 혼합기 15, 150
 - 선택 15, 124
 - 스타일 15, 272, 299
 - 열기 16
 - 옵션 메뉴 19

- 응답 15, 21
- 이동 16
- 전환 16
- 정렬 15, 23, 115
- 조절 15
- 찾기와 바꾸기 15, 124, 257
- 표시와 숨기기 16, 17
- 하프톤 15
- 확장 및 축소 16
- 활성화 16
- 패널 그룹
 - 속성 15, 20
 - 에셋 15
 - 이름 바꾸기 20
 - 정렬 및 변형 15
 - 찾기와 바꾸기 및 선택 15
 - 혼합기 및 농도 15
- 패널 탭 레이블 표시 방법 옵션 17
- 패턴 채우기 187
- 패턴 획
 - 적용 176
 - 편집 176
- 퍼센트(%) 옵션 251
- 편치 명령 131
- 편치 엑스트라 131
- 페더 효과 204
- 페이지
 - 단추를 사용하여 확대/축소 44
 - 도련 크기 44
 - 마스터. 마스터 페이지 참조
 - 방향 44
 - 보기 축소 31
 - 복제 46
 - 사용자 정의 크기 48
 - 수정 47
 - 애니메이션에서 프레임으로 사용 329
 - 옵션 설정 44
 - 이동 44, 47
 - 자식. 자식 페이지 참조
 - 제거 46
 - 줌 도구를 사용하여 확대 31
 - 추가 45
 - 축소판 44
 - 크기 조절 중 격자에 물리기 47
 - 확대 31
 - 활성화 46
 - 회전 47
- 페이지 경계 내보내기 옵션 344
- 페이지 경계 인쇄 옵션 381
- 페이지 눈금자
 - 영점 변경 53
 - 재설정 53
 - 측정 단위 52, 53, 54
 - 표시와 숨기기 53
- 페이지 도구
 - 마스터 페이지 적용 51
 - 자식 페이지 할당 51
 - 페이지 선택 45
 - 페이지 이동 47
 - 페이지 제거 46
 - 페이지 회전 47
- 페이지 보기 축소 31
- 페이지 보기 확대 31
- 페이지 선택 45
- 페이지 추가 단추 45
- 페이지에 정렬 옵션 115
- 펜 도구 84
- 편집
 - 객체에 링크된 URL 325
 - 경로 86
 - 도표 97
 - 마스터 페이지 51
 - 브러쉬 획 172
 - 비트맵 이미지 318
 - 심볼 298
 - 안내선 57
 - 외부 편집기에서 이미지 편집 321
 - 잠긴 객체 111
 - 클리핑 경로 134
 - 텍스트 240-245
 - 템플릿 60
 - 패턴 채우기 188
 - 회색 음영 사면 317
- 편집 가능한 EPS 파일 339
- 편집 가능한 EPS를 가져올 때 변환 옵션 62, 63
- 편집 가능한 텍스트 옵션 358
- 포인터 도구
 - 객체 선택 109
 - 옵션 설정 109
 - 페이지 이동 44
- 포인트 크기, 텍스트의 선택 248
- 표
 - 차트 참조
 - 다양한 크기의 셀 생성 270
 - 크기가 일정한 셀 생성 270
 - 테두리에 획 적용 270
- 표시 표시와 숨기기 참조
- 표시와 숨기기
 - 격자 54
 - 도구 패널 22

- 도킹된 패널 17
- 레이어 292
- 마스터 페이지 52
- 안내선 55
- 안내선 레이어 293
- 텍스트 눈금자 238
- 텍스트 블록의 테두리, 획 및 채우기 268
- 텍스트 효과 284
- 툴바 22
- 패널 16
- 페이지 눈금자 53
- 표에 따라 위치 옵션 328
- 프랙털화 명령 224
- 프레임 비율 옵션, Flash 애니메이션 335
- 프린터
 - 분판 366
 - 프로파일 366, 367, 371
- 플러그 인, 적용 315, 316, 361
- 픽토그래프 101

하

- 하위 문자 텍스트 상자, 내비게이션 패널 325
- 하이픈
 - 끄기 245
 - 임의 하이픈 242
- 하이픈 삽입
 - 적용 244
- 하이픈 편집 대화 상자 244
- 하프톤 명령 383
- 하프톤 패널 15
- 하향 옵션 277
- 합치기 명령 129
- 합치기 엑스트라 129
- 항상 PNG 소스 사용 옵션 318
- 항상 텍스트 편집기 사용 옵션 241
- 핸들
 - 표시 옵션 73
 - 확장 및 수축 89
- 행 269
 - 패션에 획 적용 270
 - 사이에 패션 추가 269
 - 텍스트 블록에서 만들기 269
- 행 간격 251
- 행 분리, 조절 254
- 행 분할 금지 옵션 255
- 행간
 - 설정 251
 - 열에서 수정 271
- 행간 대화 상자 252
- 행의 끝 문자 242
- 헥사크롬 프린터 프로파일 367

- 호스. 그래픽 호스 참조
- 혼합기 및 농도 패널 그룹 15
- 화살표 키 거리 옵션 112
- 화살표 편집기 168
- 화살표, 만들기 168
- 확대/축소를 명령 31
- 확대/축소를 팝업 메뉴 31
- 환경 설정
 - Alt 드래그 또는 option-드래그로 경로 복사 30
 - DXF 가져오기 설정 312
 - FreeHand 종료 시 문서 저장 59
 - PDF 가져오기 설정 314
 - PICT 가져오기 설정(Macintosh) 314
 - Windows 상황 메뉴 34
 - 가져온 TIFF 파일 표시 317
 - 강조 색상 표시 294
 - 객체 선택 거리 109
 - 객체를 레이어로 돌려보내기 120
 - 객체를 편집하여 기본 속성 변경 146
 - 격자 및 안내선 색상 54
 - 결합 시 원본 유지 127
 - 겹친 경로 제거 82, 83
 - 경로 및 점 73
 - 그라디언트 채우기 색상 표시 180
 - 그래픽 링크 62
 - 그래픽 스타일 적용 및 정의 301
 - 글꼴 미리 보기 표시 조절 249
 - 기본 템플릿 변경 61
 - 기본값 27, 59
 - 기본값 복구 27, 59
 - 농도 패널 표시 150
 - 도구 설명 27
 - 동일한 크기와 위치에서 윈도우 열기 28
 - 드래그시 미리 볼 최대 객체 개수 30
 - 드래그하여 복사 118
 - 레이어 290
 - 레이어 정보 기억 291
 - 마우스 오른쪽 단추로 확대 34
 - 맞춤법 243
 - 문서 59
 - 문서 간 레이어 정보 복사 291
 - 문서 보기 설정 28
 - 문서 패널에서 활성 페이지 설정 46
 - 문서를 열 때 보기 복구 59
 - 물리기 거리 55, 114
 - 미리 설정된 획 너비 편집 167
 - 변경된 색상 자동으로 이름 지정 156
 - 변형 핸들 표시 142
 - 복사 포맷 117
 - 붙여넣기 포맷 117

비 인접 경로 연결 127
 색상 혼합기 패널 표시 150
 선택된 경로 강조 73
 스크롤시 다시 그리기 30
 실행 및 편집 318
 안내선 레이어 색상 변경 293
 안내선을 드래그하면 윈도우 이동 57
 엔터 앨리어스 활성화 또는 비활성화 28
 열린 경로 채우기 표시 74
 옵션 표시 26
 외부 편집기 320
 잠긴 객체 편집 111
 점 표시 73
 정의 25
 찾을 수 없는 링크 검색 (Macintosh) 63, 65
 탭 262
 텍스트 249
 텍스트 도구 포인터 234
 텍스트 스타일 274, 275
 텍스트 스타일 적용 274
 텍스트 편집기 241
 텍스트 효과 284
 텍스트와 텍스트 블록 색상화 268
 패널 모양 17
 패널 탭 레이블 17
 항상 그래픽 포함 63
 핸들 표시 73
 회색 음영
 변환 162
 색상화 315
 회색 음영 사면, 편집 317
 회색 음영 이미지 압축 옵션 357
 회전
 객체 138, 197
 페이지 47
 회전 도구 137, 138
 회전 옵션 138
 회전, 3D 226, 227
 획
 PostScript, 적용 177
 각의 한계 168, 196
 기본, 설정 166
 기본, 적용 167
 너비 167
 단면 167, 196
 대시 168
 미리 설정된 너비, 편집 167
 붓글씨 173
 브러쉬, 브러쉬 획 참조
 사용자 정의, 적용 175
 삭제 166
 속성 166
 연결 167, 196
 재배열 166
 추가 166
 텍스트 및 텍스트 블록에 적용 267-268
 패턴, 적용 176
 패턴, 편집 176
 화살표, 새로 만들기 168
 획 속성 20, 108
 획 확장 명령 135
 획 확장 엑스트라 135
 효과 193
 3D 205
 강조 283
 경로 확장 196
 경사 200
 광선 202
 구부리기 194
 그라디언트 마스크 204
 그림자 202, 283
 듀엣 195
 라이브 193, 198
 래스터 198
 밑줄 283
 벡터 194
 변형 197
 불규칙 196
 비트맵 198
 선명하게 203
 스케치 197
 인쇄 마스크 203
 엠보스 200
 인라인 283
 줌 284
 취소선 283
 텍스트에 적용 276, 282
 투명도 204
 페더 204
 호리게 201
 효과 속성 20, 108
 호리게 효과 201
 홀리기 옵션 270
 흰 채우기를 검정 채우기로 변환 옵션 312
 흰 획을 검정 획으로 변환 옵션 312

