



QuarkXPress 9.5.1 사용 안내 서

목차

이 안내서에 관하여	17
안내서 사용의 가정 사항.....	17
도움을 받을 수 있는 자료.....	17
이 안내서 규정.....	17
테크놀로지 주의사항.....	18
사용자 인터페이스	19
도구	19
웹 도구.....	21
메뉴.....	22
QuarkXPress 메뉴(Mac OS에만 해당).....	22
파일 메뉴	23
편집 메뉴.....	24
스타일 메뉴.....	25
항목 메뉴.....	27
페이지 메뉴.....	29
레이아웃 메뉴.....	29
표 메뉴.....	30
보기 메뉴	30
유틸리티 메뉴.....	31
윈도우 메뉴.....	33
도움말 메뉴.....	34
컨텍스트 메뉴.....	35
팔레트.....	35
도구 팔레트.....	35
측정 팔레트.....	35
페이지 레이아웃 팔레트.....	36
스타일 목록 팔레트.....	37
조건 스타일 팔레트.....	38
컬러 팔레트.....	38
공유 콘텐츠 팔레트.....	39
트랩 정보 팔레트.....	39
목차 팔레트.....	39
HTML5 팔레트.....	40
Quark AVE 인터랙티비티 팔레트.....	40
프로파일 정보 팔레트.....	40
콜아웃 스타일 팔레트.....	41
문자 팔레트.....	41
그리드 스타일 팔레트.....	41

Blio 콘텐츠 목차 팔레트.....	42
리플로우 태깅 팔레트.....	42
리플로우 콘텐츠 목차 팔레트.....	42
하이퍼링크 팔레트.....	42
색인 팔레트.....	42
대화형 팔레트.....	43
레이어 팔레트.....	43
그림 효과 팔레트.....	43
안내선 팔레트.....	44
항목 스타일 팔레트.....	44
PSD Import 팔레트.....	44
비율 팔레트.....	44
팔레트 그룹과 팔레트 세트.....	45
레이아웃 콘트롤.....	46
보기 및 보기 설정.....	46
윈도우 나누기.....	46
윈도우 생성하기.....	47
문장 편집기 보기 사용하기.....	47
보기 설정.....	48
프로젝트와 레이아웃.....	50
프로젝트로 작업하기	50
프린트 레이아웃 옵션.....	51
웹 레이아웃용 선택사항.....	51
QuarkXPress 프로젝트 저장 및 이름 지정하기.....	52
레이아웃과 프로젝트 보내기	52
레이아웃 작업하기.....	52
프로젝트-레벨 및 레이아웃-레벨 리소스.....	53
안내선으로 작업하기.....	54
단과 여백 안내선.....	54
자 안내선.....	54
안내선에 부착하기.....	55
동작 취소하기와 재실행하기	55
상자, 선 및 표.....	56
항목과 내용 이해하기.....	56
핸들 이해하기.....	57
베지어 모양 이해하기.....	58
상자로 작업하기.....	60
텍스트와 그림 상자 생성하기.....	60
상자 크기 조절하기.....	61
상자와 그림 비율 잠그기.....	62
상자의 형태 변경하기.....	62
상자에 테두리 추가하기.....	62
상자에 컬러 적용하기.....	63
상자에 블렌드 적용하기.....	63

상자 병합하기와 분리하기.....	64
상자에 텍스트와 그림 추가하기.....	64
상자 종류 변경하기.....	64
오려내기 경로로 상자 생성하기.....	65
선으로 작업하기.....	65
선 생성하기.....	65
직선에 대한 선 모드.....	66
선 크기 조절하기	66
선 형태 변경하기	66
선 모양 제어하기.....	67
선 결합하기.....	67
항목 다루기.....	67
항목 선택하기	67
항목 이동하기	68
항목 오려내기, 베껴두기 및 붙이기.....	68
항목의 스택 순서 제어하기	68
항목 그룹하기.....	69
항목 복제하기.....	69
항목 간의 간격과 정렬하기	70
항목 회전하기	70
항목 기울기.....	70
항목 잠그기와 풀기.....	70
텍스트에 항목과 그룹 매어달기.....	71
콜아웃으로 작업하기.....	71
콜아웃 이해하기.....	71
콜아웃 생성하기.....	73
콜아웃 앵커 구성하기.....	74
콜아웃 스타일로 작업하기.....	75
콜아웃 및 둘러싸기.....	76
표로 작업하기.....	76
표 그리기.....	77
텍스트를 표로 변환하기.....	77
Excel 표 가져오기.....	78
Excel 차트 가져오기	80
표에 텍스트와 그림 추가하기.....	80
표 텍스트 편집하기.....	80
표 칸 연결하기	81
표 포맷 지정하기.....	81
격자선 포맷 정하기.....	81
행과 열 삽입하기와 삭제하기	82
칸 합치기.....	82
칸, 행 및 열 수등으로 크기 조절하기.....	83
표를 다시 텍스트로 변환하기.....	83
표와 그룹으로 작업하기.....	83
다른 위치로 표 연속하기.....	83

텍스트와 타이포그래피.....	87
텍스트 편집하기.....	87
텍스트 가져오기와 보내기.....	87
가져오기/보내기 필터.....	88
Unicode 선택사항과 함께 텍스트 가져오기와 보내기.....	88
텍스트 검색하고 교환하기.....	89
여백키 문자 코드.....	90
영문 철자 검사하기.....	91
보조 사전.....	92
단어와 문자 수 세기.....	92
문자 속성 적용하기.....	93
서체 적용하기.....	93
서체 크기 선택하기.....	94
변형 서체 적용하기.....	94
컬러, 음영과 투명도 적용하기.....	95
문자폭/문자고 비율 적용하기.....	95
기준선 이동 적용하기.....	95
다중 문자 속성 적용하기.....	96
단락 속성 적용하기.....	97
정렬 제어하기.....	97
들여쓰기 제어하기.....	97
행간조절 제어하기.....	98
단락 앞과 뒤 간격 제어하기.....	99
탭 설정하기.....	99
뒷별행과 앞별행 제어하기.....	99
커닝 제어하기.....	100
수동으로 문자간 자간조절하기.....	100
자동으로 문자간 자간조절하기.....	100
하이픈과 자간조절 제어하기.....	101
하이픈 예외 지정하기.....	102
임의선택 하이픈 사용하기.....	102
트래킹 제어하기.....	102
수동으로 선택문장 자간조절하기.....	102
트래킹 표 편집하기.....	103
스타일 목록으로 작업하기.....	103
단락 스타일 목록 생성하기와 편집하기.....	103
문자 스타일 목록 생성하기와 편집하기.....	105
스타일 목록 적용하기.....	106
스타일 목록 추가하기.....	107
조건 스타일로 작업하기.....	108
조건 스타일 생성하기.....	109
조건 스타일 적용하기.....	111
조건 스타일 제거하기.....	112
조건 스타일 마커 사용하기.....	112
조건 스타일 편집하기.....	113
글머리 및 번호	113

글머리 스타일로 작업하기.....	114
번호 스타일로 작업하기	115
개요 스타일로 작업하기.....	116
글머리, 번호, 개요 및 스타일 목록.....	118
텍스트 상자에서 텍스트 위치 정하기.....	119
기준선 격자 사용하기.....	119
텍스트 세로로 정렬하기.....	119
텍스트 내부여백 지정하기.....	120
서체 사용목록 제어하기.....	120
텍스트를 상자로 변환하기.....	120
텍스트 둘러싸기 사용하기.....	121
항목의 모든 면 주위에 텍스트 둘러싸기.....	121
선과 텍스트 경로에 텍스트 둘러싸기.....	121
텍스트 상자 주위에 텍스트 둘러싸기	122
그림 주위에 텍스트 둘러싸기.....	122
둘러싸기 경로 조정하기.....	123
둘러싸기 경로 편집하기.....	123
텍스트 경로로 작업하기.....	124
내린 대문자 생성하기.....	124
단락 위와 아래에 괄선 생성하기.....	125
매어달린 상자 사용하기.....	125
텍스트에서 상자와 선 매어달기.....	125
매어달린 상자와 선 오려두기, 베껴두기, 붙이기 및 삭제하기.....	125
상자와 선 매어달기 해제하기.....	126
OpenType 서체로 작업하기.....	126
OpenType 스타일 적용하기.....	126
합자 사용하기.....	128
문자 팔레트로 작업하기.....	128
여백키 문자 표시하기.....	129
특수 문자 삽입하기.....	130
간격 삽입하기.....	130
기타 특수 문자 삽입하기.....	130
문자 언어 지정하기.....	130
서체 유실시 자동대치 사용하기.....	130
Unicode 선택사항과 함께 텍스트 가져오기와 보내기.....	130
서체 매핑 규칙으로 작업하기.....	131
디자인 격자로 작업하기.....	131
디자인 격자 이해하기.....	131
디자인 격자 기본.....	133
격자 스타일로 작업하기.....	139
디자인 격자 사용하기.....	141
매달기 문자로 작업하기.....	143
매달린 문자 클래스 생성하기.....	144
매달기 문자 세트 생성하기	145
내려쓰기 문자 세트 적용하기.....	146

그림	147
그림 이해하기.....	147
지원되는 그림 파일 종류.....	148
그림으로 작업하기.....	148
그림 가져오기.....	149
그림 이동하기.....	149
그림 크기 조절하기.....	149
그림 자르기.....	149
그림 회전하기와 기울이기.....	150
그림에 컬러와 음영 적용하기.....	150
그림 뒤집기.....	150
그림을 나열하고, 상태를 점검하고, 갱신하기.....	150
그림에 대한 배경 컬러 지정하기.....	150
그림 속성 유지하기.....	151
오려내기 경로로 작업하기.....	151
오려내기 경로 생성하기	151
내장된 오려내기 경로 사용하기.....	152
오려내기 경로 다루기.....	152
오려내기 경로로 특수 효과 생성하기.....	153
알파 마스크로 작업하기.....	153
Working with PSD pictures.....	154
PSD 파일 준비하기.....	155
PSD 레이어로 작업하기	155
PSD 채널로 작업하기.....	156
PSD 경로로 작업하기.....	157
PSD Import로 프린트하기.....	157
그림 효과 사용하기.....	157
그림 효과로 작업하기.....	158
그림 효과 제거하기와 지우기.....	158
고해상도로 효과 표시하기.....	158
그림 효과: 필터.....	158
그림 효과: 색보정.....	159
그림 효과 프리셋 저장하기와 가져오기.....	160
그림 효과 사용목록 보기.....	161
그림 파일 저장하기	161
컬러, 투명도와 그림자 효과	162
컬러 이해하기.....	162
별색과 프로세스 컬러 이해하기.....	162
컬러 매칭 시스템 지정하기.....	162
컬러로 작업하기.....	163
컬러 팔레트.....	163
컬러 대화상자.....	163
컬러 생성하기.....	164
컬러 편집하기.....	164
컬러 복제하기.....	165

컬러 삭제하기.....	165
다른 기사나 프로젝트에서 컬러 가져오기.....	165
한 컬러의 모든 항목을 다른 컬러로 변경하기.....	165
컬러, 음영 및 블렌드 적용하기.....	165
텍스트에 컬러와 음영 적용하기.....	166
선에 컬러와 음영 적용하기.....	166
투명도로 작업하기	166
투명도 지정하기.....	166
그룹에 대한 투명도 지정하기.....	167
투명도로 블렌드 생성하기.....	167
컬러 관리.....	167
원본 설정과 출력 설정.....	167
사용자를 위한 컬러 관리 경험	168
컬러 전문가의 원본 설정과 출력 설정으로 작업하기.....	169
하위 컬러 관리 환경에서 작업하기.....	169
화면에서 컬러 교정하기(간략 교정쇄).....	170
전문가를 위한 컬러 관리.....	170
원본 설정 생성하기.....	171
출력 설정 생성하기	171
프로파일 관리하기	172
그림자 효과로 작업하기.....	173
그림자 효과 적용하기.....	173
그림자 효과 사용자화하기.....	173
항목과 그림자 효과 통합하기.....	174

도큐먼트 구조.....175

자동 페이지 번호 사용하기.....	175
자동 텍스트 상자 생성하기.....	175
마스터 페이지로 작업하기.....	176
마스터 페이지 생성하기.....	176
마스터 페이지 적용하기	179
마스터 페이지 업데이트하기.....	180
마스터 페이지 및 레이아웃 패밀리.....	180
레이어로 작업하기.....	180
레이어 이해하기.....	181
레이어 생성하기.....	182
레이어 선택하기.....	182
레이어 보기와 가리기.....	182
항목이 어떤 레이어에 있는지 결정하기.....	183
레이어 삭제하기.....	183
레이어 선택사항 변경하기.....	183
다른 레이어로 항목 이동하기.....	184
레이어의 적재 순서 변경하기.....	184
레이어와 텍스트 둘러싸기.....	185
레이어 복제하기.....	185
레이어 병합하기.....	185

레이어의 항목 잠그기.....	186
레이어와 함께 마스터 페이지 사용하기.....	186
레이어의 출력 방지하기.....	186
PDF 레이어 사용하기.....	187
목차로 작업하기.....	187
목차를 위해 준비하기.....	187
목차 생성하기.....	188
다른 도큐먼트에서 목차 가져오기.....	188
목차 검색하기.....	188
목차 만들기.....	189
목차 업데이트하기.....	189
책에서 목차로 작업하기.....	189
색인으로 작업하기.....	190
색인 표시 컬러 지정하기.....	190
색인 항목 생성하기.....	191
상호 참조 생성하기.....	192
색인 항목 편집하기.....	193
색인 항목 삭제하기.....	194
색인에서 사용된 구두점 지정하기.....	194
색인 만들기.....	195
최종 색인 편집하기.....	196
책으로 작업하기	196
책 생성하기.....	197
장으로 작업하기.....	197
페이지 번호 제어하기.....	199
장 동기화하기.....	200
장 프린트하기.....	201
책에 대한 색인과 목차 생성하기.....	201
라이브러리로 작업하기	202
라이브러리 생성하기.....	203
라이브러리 항목 추가하기.....	203
도큐먼트로 라이브러리 항목 가져오기.....	203
라이브러리 항목 다루기.....	203
등록명으로 작업하기.....	204
라이브러리 저장하기.....	205
출력.....	206
레이아웃 프린트하기.....	206
그림 경로 업데이트하기.....	206
프린트 대화상자 콘트롤 설정하기.....	206
프린트 대화상자.....	208
색분해 프린트하기.....	212
컬러 혼합 프린트하기.....	213
레이아웃 보내기.....	214
레이아웃을 EPS 포맷으로 보내기.....	214
레이아웃을 PDF 포맷으로 보내기.....	215

PostScript 파일 생성하기.....	217
출력용 파일 모으기 사용하기	217
출력 스타일로 작업하기.....	218
트래핑으로 작업하기.....	219
플랫튼과 제작 문제 이해하기.....	219
공동작업과 단일 소스.....	221
공유 콘텐츠로 작업하기.....	221
콘텐츠 공유하고 동기화하기.....	222
동기화 선택사항 이해하기.....	224
동기화된 항목 위치 정하기.....	224
동기화된 콘텐츠 위치 정하기.....	225
공유 콘텐츠 라이브러리로 콘텐츠 가져오기.....	225
Composition Zones로 작업하기.....	226
Composition Zones 이해하기.....	226
Composition Zones 항목 생성하기.....	230
Composition Zones 항목 배치하기.....	232
composition 레이아웃 공유하기.....	234
공동작업 설정 사용하기.....	241
다른 프로젝트에 연결하기.....	241
연결 가능한 composition 레이아웃에 대한 정보 보기.....	242
공유 콘텐츠 가져오기와 관리.....	242
업데이트 선택사항 지정하기.....	243
인터랙티브 레이아웃	244
인터랙티브 레이아웃 이해.....	244
인터랙티브 레이아웃의 종류.....	245
대상체의 종류.....	245
액션의 인터랙티브 레이아웃.....	246
인터랙티브 기본 구성요소 생성하기.....	252
프레젠테이션 레이아웃 생성하기.....	252
대상체 생성하기.....	253
SWF 대상체 구성하기.....	254
비디오 대상체 구성하기.....	255
애니메이션 대상체로 작업하기.....	257
버튼 대상체로 작업하기.....	261
이미지 항목열 레이아웃, 버튼 레이아웃 및 공유 콘텐츠.....	265
메뉴로 작업하기.....	265
윈도우 대상체 구성하기.....	268
텍스트 상자 대상체 구성하기.....	269
전환으로 작업하기	270
인터랙티브 레이아웃의 페이지로 작업하기.....	270
키보드 명령으로 작업하기.....	272
인터랙티브 환경설정 구성하기.....	274
액션으로 작업하기.....	274
액션 지정하기.....	274

액션 참조.....	275
이벤트로 작업하기.....	283
사용자 이벤트 선택하기.....	283
사용자 이벤트 구성하기.....	284
스크립트로 작업하기.....	286
스크립트 생성하기.....	286
조건문 사용하기.....	287
스크립트 실행하기.....	289
스크립트 보내기와 가져오기.....	290
인터랙티브 레이아웃 미리보기와 보내기.....	290
프레젠테이션 레이아웃 미리보기.....	290
인터랙티브 대상체 사용 확인하기.....	290
프레젠테이션 레이아웃 보내기	291
보내기 설정 구성하기.....	291
식으로 작업하기.....	292
식 이해하기.....	292
Expression Editor 대화상자 사용하기.....	295
eBooks.....	298
리플로우 보기로 작업하기.....	298
리플로우 기사 생성하기.....	300
리플로우 태그에 스타일 목록 매핑하기.....	302
리플로우 기사에 콘텐츠 추가하기.....	303
리플로우 컴포넌트 분리하기	304
리플로우 기사에서 컴포넌트 순서 변경하기	304
리플로우 보기에서 콘텐츠 편집하기.....	304
리플로우 보기에서 콘텐츠 업데이트하기	307
ePub eBooks에 인터랙티비티 추가하기.....	308
ePub eBook에 오디오 추가하기.....	308
ePub eBook에 비디오 추가하기	308
Blio eBook에 인터랙티비티 추가하기.....	309
Blio eBook에 슬라이드쇼 추가하기.....	310
Blio eBook에 비디오 추가하기.....	310
Blio eBook에 HTML 추가하기	310
Blio eBook의 그림 상자에 URL 링크 추가하기	311
ePub 또는 Kindle에 대한 TOC 만들기.....	311
Blio에 대한 목차 생성하기.....	312
eBook 메타데이터로 작업하기.....	313
ePub용으로 내보내기.....	313
ePub 보내기를 위한 CSS 지정하기	314
Kindle용으로 보내기.....	315
Blio eReader용으로 보내기.....	316
Job Jackets.....	317
Job Jackets 이해하기.....	317
Job Jackets이란?	318

Job Jackets의 구조.....	318
예제 Job Jackets 작업 과정.....	321
Job Jackets 작업하기.....	322
기본 모드와 고급 모드.....	322
Job Jackets 파일 생성하기.....	324
Job Tickets 작업하기.....	326
Job Ticket 템플릿 생성하기.....	327
Job Ticket에 레이아웃 정의 추가하기: 고급 모드.....	331
프로젝트에 Job Ticket 템플릿 적용하기.....	332
프로젝트에 레이아웃 정의 적용하기.....	334
공유 Job Jackets 통합하기.....	334
Job Tickets 보내기와 들어오기.....	337
기본 Job Jackets 파일.....	337
기본 Job Ticket 템플릿 편집하기: 파일 메뉴.....	338
기본 Job Ticket 템플릿 편집하기: 유틸리티 메뉴.....	338
기본 Job Jackets 파일 편집하기.....	338
리소스로 작업하기: 고급 모드.....	339
리소스 접근하기: 고급 모드.....	339
리소스 구성하기: 고급 모드.....	340
리소스 위치 지정하기: 고급 모드.....	340
레이아웃 규정으로 작업하기.....	341
레이아웃 규정 생성하기: 고급 모드.....	342
레이아웃에 레이아웃 규정 적용하기.....	342
출력 규정으로 작업하기.....	344
출력 규정 생성하기: 고급 모드.....	344
레이아웃에 출력 규정 적용하기.....	344
Job 출력으로 출력 규정 사용하기.....	345
규칙과 규칙 세트로 작업하기.....	346
규칙 생성하기: 고급 모드.....	347
규칙 세트에 규칙 추가하기: 고급 모드.....	348
레이아웃에 규칙 세트 적용하기.....	349
레이아웃 평가하기.....	350
Job Jackets 잠그기.....	352
JDF 출력으로 프린트하기.....	353
웹 레이아웃	355
웹 레이아웃으로 작업하기	355
웹 레이아웃 생성하기	355
웹 레이아웃의 텍스트 상자.....	356
웹 레이아웃의 그래픽 구성요소.....	359
웹 레이아웃을 변환하거나 웹 레이아웃으로 변환하기.....	360
웹 레이아웃 제한.....	360
하이퍼링크.....	360
대상 생성하기.....	362
앵커 생성하기.....	363
기존 대상을 사용하여 하이퍼링크 생성하기.....	363

대상이 없는 상태에서 하이퍼링크 생성하기.....	364
하이퍼링크 팔레트에서 링크 보기.....	364
하이퍼링크 포맷 지정하기.....	364
대상 편집 및 삭제하기.....	364
앵커 편집 및 삭제하기.....	365
하이퍼링크 편집 및 삭제하기.....	365
하이퍼링크 팔레트를 사용하여 검색하기.....	365
롤오버.....	365
기본 롤오버 생성하기	366
기본 롤오버 편집 및 삭제하기.....	366
2중 롤오버 생성하기.....	366
레이아웃에서 롤오버 이미지 전환하기.....	367
2중 롤오버 상자에서 대상 제거하기.....	367
2중 롤오버 링크 해제하기.....	367
이미지 맵.....	367
이미지 맵 생성하기.....	368
이미지 맵 편집하기.....	368
폼.....	369
폼 상자 생성하기.....	369
텍스트, 암호 또는 숨긴 필드 콘트를 추가하기.....	370
버튼 콘트를 추가하기.....	371
이미지 버튼 콘트를 추가하기.....	371
팝업 메뉴와 목록 콘트를 추가하기.....	372
라디오 버튼 콘트를 그룹 추가하기	372
체크 상자 콘트를 추가하기.....	372
파일 제출 콘트를 추가하기	373
메뉴	373
표준 메뉴로 작업하기.....	373
케스케이딩 메뉴로 작업하기.....	375
웹 레이아웃의 표.....	378
메타 태그.....	379
메타 태그 세트 생성하기.....	379
웹 페이지에 대한 메타 태그 세트 지정하기.....	380
웹 페이지 미리보기.....	380
미리보기용 추가 브라우저 지정하기.....	380
웹 페이지 보내기.....	381
변환을 위한 준비.....	381
웹 페이지 보내기	381
다중 언어로 작업하기.....	384
문자 언어 적용하기.....	384
프로그램 언어 변경하기.....	384
XTensions 소프트웨어.....	386
XTensions 모듈로 작업하기.....	386
XTensions 모듈 설치하기.....	386

XTensions 모듈 켜고 끄기.....	386
XTensions 세트로 작업하기.....	387
Custom Bleeds XTensions 소프트웨어.....	387
사용자 재단물림 사용하기.....	387
재단물림 가장자리로 올려내기 사용하기.....	388
DejaVu XTensions 소프트웨어.....	388
Drop Shadow XTensions 소프트웨어.....	388
Full Resolution Preview XTensions 소프트웨어.....	390
Guide Manager Pro XTensions 소프트웨어.....	390
안내선 팔레트 사용하기.....	390
안내선 팔레트 메뉴.....	392
안내선 관리자 프로 사용하여 안내선 생성하기.....	392
Guide Manager Pro로 격자 생성하기.....	393
행과 열 생성하기.....	395
재단물림과 안전 안내선 생성하기.....	395
HTML Text Import XTensions 소프트웨어.....	397
Item Find/Change XTensions 소프트웨어.....	397
Item Styles XTensions 소프트웨어.....	399
항목 스타일 팔레트 사용하기.....	399
항목 스타일 생성하기.....	400
항목 스타일 사용목록 점검하기.....	401
OPI XTensions 소프트웨어.....	401
OPI 교환을 위해 가져온 그림 대상으로 하기.....	402
레이아웃용 OPI 활성화하기.....	402
프린트, EPS와 PDF용 OPI 주석 생성하기.....	402
PDF Filter XTensions 소프트웨어.....	402
그림 상자로 PDF 파일 가져오기.....	403
Scale XTensions 소프트웨어.....	403
Scissors XTensions 소프트웨어.....	405
Script XTensions 소프트웨어.....	405
Box Tools 부메뉴.....	406
Grid 부메뉴.....	406
Images 부메뉴.....	406
Picture Box 부메뉴.....	406
Printing 부메뉴.....	407
Saving 부메뉴.....	407
Special 부메뉴.....	407
스토리 부메뉴.....	407
Tables 부메뉴.....	408
Typography 부메뉴.....	408
Shape of Things XTensions 소프트웨어.....	408
별 상자 도구 사용하기.....	408
Super Step and Repeat XTensions 소프트웨어.....	408
고급 다단 복제 사용하기.....	409
Table Import XTensions 소프트웨어.....	409
Type Tricks.....	410
분수 만들기.....	410

가격 만들기.....	410
자간 트래킹.....	410
행 점검.....	411
사용자 밀줄.....	411
Word 6-2000 필터.....	411
WordPerfect 필터.....	412
XSLT Export XTensions 소프트웨어.....	412
Cloner XTensions 소프트웨어.....	412
이미지격자 XTensions 소프트웨어.....	414
링크생성자 XTensions 소프트웨어.....	416
세이프메이커 XTensions 소프트웨어.....	417
세이프메이커 곡선 탭.....	418
세이프메이커 다각형 탭.....	419
세이프메이커 나선형 탭.....	420
세이프메이커 사각형 탭.....	421
세이프메이커 프리셋 탭.....	421
기타 XTensions 모듈.....	422
환경설정.....	424
환경설정 이해하기.....	424
불일치 환경설정 경고.....	424
QuarkXPress 환경설정의 변경.....	425
환경설정 파일의 내용.....	425
프로그램 환경설정.....	426
환경설정 - 프로그램 - 화면.....	426
환경설정 — 프로그램 — 입력 설정.....	427
환경설정 — 프로그램 — 서체 유실시 자동대치.....	428
환경설정 — 프로그램 — 명령 취소.....	428
환경설정 — 프로그램 — 열기와 저장.....	429
환경설정 — 프로그램 — XTensions 관리자.....	429
환경설정 — 프로그램 — 공유.....	429
환경설정 — 프로그램 — 서체.....	429
환경설정 — 프로그램 — 파일 목록.....	430
환경설정 — 프로그램 — 기본 경로.....	430
환경설정 — 프로그램 — 고해상도 미리보기.....	430
환경설정 — 프로그램 — 브라우저.....	430
환경설정 — 프로그램 — 색인.....	431
환경설정 — 프로그램 — Job Jackets.....	431
환경설정 - 프로그램 - PDF.....	432
환경설정 — 프로그램 — PSD Import.....	432
환경설정 — 프로그램 — 중간처리자.....	432
환경설정 — 프로그램 — 단어 검사.....	432
환경설정 — 프로그램 — 분수/가격.....	433
환경설정 — 프로그램 — 그림 효과.....	433
프로젝트 환경설정.....	433
환경설정 — 프로젝트 — 일반 환경.....	433

레이아웃 환경설정.....	434
환경설정 — 레이아웃 — 일반 환경.....	434
환경설정 — 레이아웃 — 측정 단위.....	435
환경설정 — 레이아웃 — 단락.....	436
환경설정 — 레이아웃 — 문자.....	437
환경설정 — 레이아웃 — 도구 환경.....	438
환경설정 — 레이아웃 — 트래핑 환경.....	438
환경설정 — 레이아웃 — 안내선 및 격자.....	438
환경설정 — 레이아웃 — 컬러 관리자.....	439
환경설정 — 레이아웃 — 레이어.....	440
환경설정 — 레이아웃 — 프레젠테이션.....	440
환경설정 — 레이아웃 — SWF.....	440
법률적 공지.....	441

이 안내서에 관하여

QuarkXPress 사용 설명서를 처음부터 끝까지 읽을 필요가 없습니다. 정보를 빠르게 찾고, 알아야 할 내용을 검색하고, 작업을 진행하기 위해 이 안내서를 사용하십시오.

안내서 사용의 가정 사항

이 안내서는, 여러분이 컴퓨터에 익숙하고 다음과 같은 작업을 하는 방법을 알고 있다는 가정 하에 작성되었습니다:

- 응용 프로그램 실행
- 파일 열기, 저장하기 및 닫기
- 메뉴, 대화상자 및 팔레트 사용
- 네트워크 컴퓨팅 환경에서의 작업
- 마우스, 키보드 명령 및 단축키 사용

이러한 부분에 대한 더 많은 정보가 필요하다면, 컴퓨터와 함께 제공된 문서나 다른 리소스를 참고하십시오.

도움을 받을 수 있는 자료


QuarkXPress를 처음 사용하거나 오랫동안 사용된 다른 기능을 살펴보고 싶다면, 다음 리소스를 참조합니다:

- *QuarkXPress 설명서*
- QuarkXPress 도움말
- 씨드-파티 설명서
- 데스크탑 퍼블리싱에 대한 일반 설명서

시스템 레벨에 문제가 있다면 — 예를 들어, 파일 저장, 파일 이동, 서체 활성화 — 컴퓨터와 함께 제공된 도큐먼트 리소스를 참조합니다.

이 안내서 규정

포매팅 규정은 필요한 것을 빠르게 찾는데 도움을 주기 위해 정보를 강조시켜 표시합니다.

- **볼드체 스타일:** 모든 대화상자, 필드와 다른 컨트롤 이름은 볼드체로 설정됩니다. 예: "확인을 클릭하십시오."
- **참조:** 기능이 설명 부분에서, 괄호 참조는 그러한 기능에 접근하는 방법을 안내합니다. 예: "검색/교환 대화상자(편집 메뉴)에서 항목을 찾고 대치할 수 있습니다."
- **화살표:** 기능에 대한 메뉴 경로를 나타내는 화살표(>)를 자주 볼 것입니다. 예: "스타일 목록 대화상자를 나타내려면, 편집 > 스타일 목록을 선택하십시오."
- **아이콘:** 많은 도구와 버튼은 도구팁을 표시하여 볼 수 있는 이름에 의해 참조되지만, 일부 경우에는 쉬운 확인을 위해 아이콘이 표시됩니다. 예, "텍스트를 중앙에 오게 하려면, 측정 팔레트의  버튼을 클릭하십시오."
- **크로스-플랫폼 문제:** 이 프로그램은 운영체제 간에 동일합니다. 그러나, 일부 레이블, 버튼, 키 조합과 프로그램의 다른 부분은 사용자 인터페이스 규정이나 다른 요소 때문에 Mac OS와 Windows 간에 다릅니다. 그러한 경우에, 슬래시에 의해 분리되고 Mac OS 버전이 먼저 표시되어 Mac OS와 Windows 버전 모두가 표시됩니다. 예를 들어, 버튼의 Mac OS 버전은 선택이고, Windows 버전은 찾아보기인 경우, "선택/찾아보기를 클릭하십시오." 더 복잡한 크로스-플랫폼 차이점은 참조나 괄호 설명으로 언급됩니다.

테크놀로지 주의사항

Quark은 출판업자가 타이포그래피, 컬러와 공동작업을 제어하게 하기 위해 Mac OS® 및 Windows®용 QuarkXPress를 개발했습니다. 유일한 타이포그래피 제어 외에도, QuarkXPress는 TrueType®, OpenType® 및 Unicode®에 대한 지원을 포함하여 종합적인 서체 관리를 제공합니다. 디자이너는 페이지 레이아웃에 컬러를 추가하기 위해 PANTONE® (PANTONE MATCHING SYSTEM®), Hexachrome®, Trumatch®, Focoltone®, DIC® 및 Toyo를 사용할 수 있습니다.

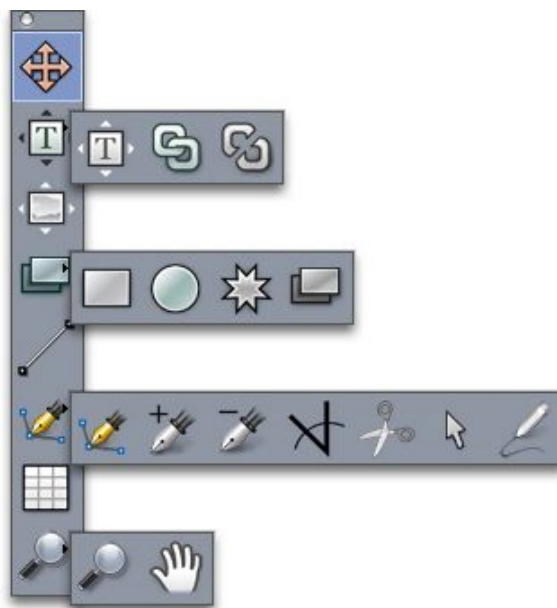
QuarkXPress는 다중 파일 포맷으로 콘텐츠를 가져오고 보낼 수 있고, 다른 사용자와 함께 디자인 구성요소를 공유할 수 있기 때문에, 공동의 출판 환경에 대한 중심축의 역할을 합니다. Microsoft® Word, Microsoft Excel®, WordPerfect®, Adobe® Illustrator® 및 Adobe Photoshop®과 같은 응용 프로그램에서 파일을 가져올 수 있습니다. PostScript® 또는 Adobe Acrobat® Reader®용 PDF 포맷으로 내용을 출력할 수 있습니다. QuickTime®, Internet Explorer®, Safari™, Firefox® 및 Netscape Navigator®를 사용하여 볼 수 있는 파일로 변환할 수도 있습니다. Quark Interactive Designer™ 로, Flash® 포맷으로 레이아웃을 보낼 수 있습니다. Job Jackets®와 Composition Zones®과 같은 기능을 사용하여, 하나의 출판물을 동시에 작업하는 중일지라도 일관성 있는 출판물을 생산하기 위해 여러 사람들이 규정을 공유하게 할 수 있습니다.

QuarkXPress 소프트웨어 구조는 사용자와 소프트웨어 개발자가 출판 기능을 확장할 수 있게 해 줍니다. XTensions® 소프트웨어 기술을 통해서, 써드-파티 개발자는 QuarkXPress용 사용자 모듈을 생성할 수 있습니다. QuarkXTensions® (Quark® XTensions 소프트웨어)는 특정 출판 필요에 맞는 모듈적 접근을 제공합니다. AppleScript® 스크립트를 작성할 수 있다면, 많은 QuarkXPress 기능을 자동화하기 위해 Apple®의 스크립팅 언어를 사용할 수 있습니다.

사용자 인터페이스






QuarkXPress 사용자 인터페이스를 살펴봄으로써, 많은 명령이 익숙하거나 부가 설명이 필요하지 않게 될 것입니다. QuarkXPress 메뉴와 대화상자에 익숙해지면, 키보드 명령과 팔레트가 메뉴를 통해 접근할 수 있는 기능에 대한 편리한 접근을 제공하는 것을 발견할 것입니다.



















도구



도구 팔레트

도구 팔레트는 다음과 같은 컨트롤을 포함합니다:

- 항목 도구 를 사용하여 항목(상자, 선, 텍스트 경로와 그룹)을 선택하고, 이동하고, 크기를 조절하고, 모양을 변경합니다. 항목 도구가 선택되어 있지 않을 때, Command/Ctrl을 눌러 일시적으로 항목 도구에 접근할 수 있습니다.
- 텍스트 내용 도구 를 사용하여 텍스트 상자를 그리고 상자 안에서 텍스트로 작업합니다.
- 그림 내용 도구 를 사용하여 그림 상자를 그리고 상자 안에서 그림으로 작업합니다.
- 연결 도구 를 사용하여 텍스트 상자를 연결합니다.
- 단절 도구 를 사용하여 텍스트 상자 연결을 해제합니다.

- 직사각형 상자 도구 를 사용하여 직사각형 상자를 생성합니다. 정사각형 상자를 생성하려면, Shift 키를 누른 상태에서 그립니다.
 - 타원형 상자 도구 를 사용하여 타원형 상자를 생성합니다. 원형 상자를 생성하려면, Shift 키를 누른 상태에서 그립니다.
 - Composition Zones 도구 를 사용하여 Composition Zones 상자를 생성합니다.
 - 별모양 도구 를 사용하여 별모양 상자를 생성합니다.
 - 선 도구 를 사용하여 임의 각도의 직선을 생성합니다. 선 각도를 강제로 45도가 되게 하려면, Shift 키를 누른 상태에서 그립니다.
 - 베지어 펜 도구 를 사용하여 베지어 선과 상자를 생성합니다. 선 각도를 강제로 45도가 되게 하려면, Shift 키를 누른 상태에서 그립니다.
 - 포인트 추가 도구 를 사용하여 경로에 포인트를 추가합니다. 내용 상자에 포인트를 추가하면 자동으로 내용 상자는 베지어 항목이 됩니다.
 - 포인트 삭제 도구 를 사용하여 경로에서 포인트를 제거합니다.
 - 포인트 변환 도구 를 사용하여 자동으로 코너 포인트를 커브 포인트로, 커브 포인트를 코너 포인트로 변환합니다. 포인트의 위치, 곡선 선분의 커브나 직선 선분의 위치를 변경하려면 클릭하고 드래그합니다. 항목들 베지어 상자나 선으로 변환하려면, 이 도구를 선택하고 직사각형 상자나 직선을 클릭합니다.
 - 가위 도구 를 사용하여 항목을 개별적인 경로로 자릅니다.
 - 포인트 선택 도구 를 사용하여 커브나 포인트를 선택하여 이동하거나 삭제합니다. 다중 포인트를 선택하려면, Shift를 누르고 클릭합니다. 대칭으로 만들려면, 포인트를 Option-클릭/Alt-클릭합니다.
 - 자유 곡선 도구 를 사용하여 원하는 모양의 선이나 상자를 그립니다. 자유 곡선 상자를 닫지 않으면, 선으로 남아 있습니다. 자유 곡선 상자를 자동으로 닫으려면, Option/Alt를 누릅니다.
 - 표 도구 를 사용하여 표를 생성합니다.
 - 축소/확대 도구 를 사용하여 도큐먼트 보기를 확대하거나 축소합니다.
 - 팬 도구 를 사용하여 활성 레이아웃의 위치를 조정합니다.
- ➔ 상자를 그린 후에, 상자에 넣으려는 것에 따라 텍스트 내용 도구 나 그림 내용 도구 를 선택하십시오. 상자 내용 유형을 선언하기 위해 키 명령어를 사용할 수도 있습니다: 그리는 동안 T를 누르면 그림 내용을 선언하는 것이고, 그리는 동안 R을 누르면 텍스트 내용을 선언하는 것입니다.
- ➔ 베지어 상자와 선에 대한 자세한 정보는, "[베지어 상자 생성하기](#)"와 "[베지어 선 생성하기](#)"를 참조하여 주십시오.
- ➔ 펜 도구를 선택한 동안 레이아웃을 이동하려면, Shift+Space를 누른 상태에서 클릭 드래그하여 주십시오.
- ➔ 선이나 경로에 텍스트를 추가하려면, 텍스트 내용 도구 를 선택하고 선이나 경로를 더블 클릭하십시오.

- ➔ Composition Zones에 대한 자세한 정보는, "[Composition Zones 이해하기](#)"를 참조하여 주십시오.
- ➔ Windows 사용자는 가로나 세로로 도구 팔레트(윈도우 메뉴)를 나타낼 수 있습니다. 팔레트를 가로로 나타내려면, 제목 막대를 Ctrl+더블 클릭하십시오.

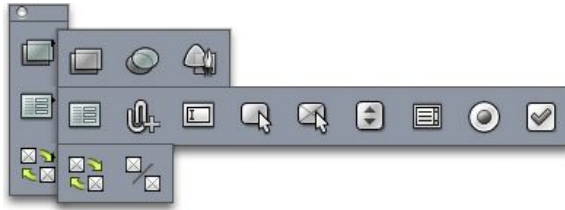
도구 키 명령

활성 상태인 텍스트 상자나 텍스트 경로가 없을 때, 다음의 키 명령어를 사용하여 도구를 빠르게 전환할 수 있습니다:

- 항목 도구: V
- 텍스트 내용 도구: T (Escape를 눌러 활성 텍스트 상자의 선택을 해제하여 다른 도구로 전환할 수 있습니다.)
- 텍스트 연결 도구: T
- 텍스트 단절 도구: T
- 그림 내용 도구: R
- 직사각형 상자 도구: B
- 타원형 상자 도구: B
- 별모양 도구: B
- Composition Zones 도구: B
- 선 도구: L
- 베지어 펜 도구: P
- 포인트 추가 도구: P
- 포인트 삭제 도구: P
- 포인트 변환 도구: P
- 가위 도구: P
- 포인트 선택 도구: P
- 자유 곡선 도구: P
- 표 도구: G
- 축소/확대 도구: Z
- 펜 도구: X













웹 도구

웹 도구 팔레트로 웹 레이아웃을 작업할 수 있습니다.



웹 도구 팔레트

웹 도구 팔레트(웹 레이아웃이 표시된 상태의 윈도우 메뉴)는 다음과 같은 컨트롤을 포함합니다:

- 사각 이미지 맵 도구 를 사용하여 직사각형 이미지 맵 "반응 영역"을 생성하고 다른 이미지 맵 도구로의 접근을 얻습니다. 이미지 맵 도구는 ImageMap XTensions 소프트웨어가 로딩되어 있을 때 사용 가능합니다.
- 폼 상자 도구 를 사용하여 폼 상자(폼 컨트롤 포함)를 생성합니다.
- 파일 선택 도구 를 사용하여 최종 사용자가 파일을 웹 서버로 전송할 수 있는 필드와 버튼을 생성합니다.
- 텍스트 필드 도구 를 사용하여 텍스트 필드를 생성합니다.
- 버튼 도구 를 사용하여 버튼을 생성합니다.
- 이미지 버튼 도구 를 사용하여 그림을 가져오게 하는 버튼을 생성합니다.
- 팝업 메뉴 도구 를 사용하여 드랍-다운 메뉴를 생성합니다.
- 리스트 상자 도구 를 사용하여 목록을 생성합니다.
- 라디오 버튼 도구 를 사용하여 라디오 버튼을 생성합니다.
- 체크 상자 도구 를 사용하여 체크 상자를 생성합니다.
- 롤오버 링크 도구 를 사용하여 2중 롤오버의 원본과 대상 상자를 연결합니다. 마우스가 원본 상자로 이동되면, 대상 상자의 내용이 나타납니다.
- 롤오버 링크해제 도구 를 사용하여 2중 롤오버의 원본과 대상 상자의 링크를 해제합니다.

메뉴

아래의 주제들은 QuarkXPress에서 사용 가능한 메뉴와 메뉴 항목에 대해 설명합니다.

QuarkXPress 메뉴(Mac OS에만 해당)

QuarkXPress 메뉴는 Mac OS X용 QuarkXPress의 일부분입니다. 이 메뉴는 다른 Mac OS X 프로그램의 응용 프로그램 메뉴와 같은 명령을 포함합니다. — QuarkXPress와 다른 프로그램 가리거나 보기, 환경설정에 접근하기와 QuarkXPress 종료하기. 이 메뉴는 다음과 같은 명령을 포함합니다:

- QuarkXPress에 관하여: 버전 번호와 같은 QuarkXPress에 관한 정보를 표시합니다.
- 라이선스 코드 편집: 설치된 QuarkXPress의 인증 코드를 변경합니다. 이 코드를 변경하여, QuarkXPress의 테스트 드라이브 버전(보통 "평가판"이라 함)을 전체 기능 버전으로 변경하

고, 사용자 인터페이스에서 제공되는 언어를 변경하거나, QuarkXPress를 플러스 에디션으로 변경할 수 있습니다.

- QuarkXPress 라이선스 이전: 다른 컴퓨터에서 등록검증할 수 있도록 해당 컴퓨터에서 QuarkXPress의 등록검증을 해제합니다. QuarkXPress가 등록검증되어 있을 때만 사용 가능합니다.
- QuarkXPress 등록검증: 컴퓨터에서 QuarkXPress의 등록을 검증합니다. QuarkXPress가 데모 모드로 실행 중일 때만 사용 가능합니다.
- Updates 확인하기: 이 명령을 사용하여 QuarkXPress의 업데이트를 확인합니다.
- Quark Update 설정: 이 명령을 사용하여 자동 업데이트 설정을 구성합니다.
- 환경설정: 기본값과 설정을 수정합니다. 자세한 정보는, "[환경설정](#)"을 참조합니다.
- QuarkXPress 종료: 응용 프로그램을 종료합니다.

파일 메뉴

파일 메뉴는 생성, 열기, 프린트와 저장을 포함하는 많은 방법으로 전자 파일을 조작하게 해 줍니다. 이 메뉴는 다음과 같은 명령을 포함합니다:

- 신규: 신규 부메뉴에서 선택사항을 선택하여 프로젝트를 생성합니다. Ticket 기준 신규 프로젝트를 선택하면, 프로젝트를 생성할 수 있는 Job Ticket을 선택할 수 있습니다. 새로운 라이브러리나 책을 생성하기 위해 이 부메뉴를 사용할 수도 있습니다.
- 열기: 이 선택사항을 사용하여 프로젝트 파일을 엽니다.
- 닫기: 이 선택사항을 사용하여 활성 프로젝트를 닫습니다.
- 저장: 이 선택사항을 사용하여 활성 프로젝트를 저장합니다.
- 별도저장: 이 선택사항을 사용하여 활성 프로젝트의 복사본을 저장합니다.
- 변경전으로 복귀: 이 선택사항을 사용하여 활성 프로젝트를 최근에 저장했던 상태로 복귀 시킵니다.
- 가져오기: 이 명령을 사용하여 텍스트 상자로 텍스트를 가져오거나 그림 상자로 그림을 가져옵니다.
- 텍스트 저장: 이 선택사항을 사용하여 활성 텍스트 상자의 내용을 별도의 파일로 저장합니다.
- 그림 저장: 이 부메뉴를 사용하여 선택한 그림을 별도의 파일로 저장하거나 레이아웃에 있는 모든 그림을 별도의 파일로 저장합니다.
- 추가: 이 선택사항을 사용하여 다른 파일로부터 스타일 목록, 컬러, 레이아웃 그리고 다양한 종류의 다른 리소스를 추가합니다
- 보내기: 이 선택사항을 사용하여 레이아웃을 다른 파일 종류로 변환합니다.
- ➔ QuarkXPress 9.1 혹은 이후 버전에서 저장된 파일을 QuarkXpress 9.0에서 바로 열기 하는 것은 지원되지 않습니다. 그렇지만, 파일 > 보내기 > 레이아웃을 프로젝트로 명령을 사용하여 QuarkXPress 9.0 포맷으로 프로젝트를 보내기 할 수 있습니다.
- 출력용 파일 모으기: 이 선택사항을 사용하여 파일, 출력 리포트와 선택한 리소스를 하나의 폴더로 복사합니다.
- 공동작업 설정: 이 선택사항을 사용하여 공유 리소스의 연결, 공유와 업데이트 횟수를 제어합니다.

- Job Jackets: 이 부메뉴를 사용하여 레이아웃 생성과 점검, 프로젝트와 Job Jackets 파일 연결, Job Ticket 수정과 레이아웃 평가에 대한 규정과 규칙에 접근합니다.
- 프린트: 이 선택사항을 사용하여 활성 파일을 프린트합니다.
- Job 출력: 이 선택사항을 사용하여 출력용 "스타일 목록"과 같이 작업을 출력하기 위한 출력 규정에 접근합니다.
- 종료 (*Windows에만 해당*): 이 선택사항을 사용하여 프로그램을 종료합니다.

편집 메뉴

편집 메뉴는 다음과 같은 명령을 포함합니다:

- 명령 취소: 마지막 동작을 취소합니다.
- 재실행: 취소된 동작을 재실행합니다.
- 오려두기: 선택한 내용을 오려두기합니다.
- 베껴두기: 선택한 내용을 클립보드에 베껴두기합니다.
- 붙이기: 클립보드 내용을 활성 페이지에 붙이기합니다.
- 속성 없이 붙이기: 일반 텍스트처럼 클립보드 내용을 붙이기합니다.
- 위치지정 붙이기: 복제 또는 복사된 항목을 활성 페이지에 원래 복사본과 같은 위치에 붙이기합니다.
- 선택하여 붙이기 (*Windows에만 해당*): Microsoft Windows OLE(Object Linking and Embedding) 기능을 사용하여 개체를 도큐먼트에 붙이는 방법을 선택합니다.
- 지우기/삭제: 활성 내용을 삭제합니다.
- 전체 선택: 활성 상자나 텍스트 경로에 있는 모든 내용을 선택합니다.
- 링크 (*Windows에만 해당*): 링크된 개체를 업데이트합니다.
- 개체 (*Windows에만 해당*): 선택한 그림 상자에 포함된 내장 또는 링크 개체로 작업할 수 있습니다.
- 개체 삽입 (*Windows에만 해당*): 서버 프로그램을 사용하여 개체를 생성하거나 기존 파일을 검색합니다.
- 클립보드 보기: 클립보드의 내용을 나타냅니다.
- 검색/교환: 내용, 포맷 또는 둘 모두를 기반으로 텍스트를 찾고 교환할 수 있는 검색/교환 팔레트를 나타냅니다.
- 항목 검색/교환: 항목 검색/교환 팔레트를 표시하거나 가립니다.
- 환경설정 (*Windows에만 해당*): 프로그램 기본값을 수정합니다. 추가 정보는, "[환경설정](#)"을 참조합니다.
- 스타일 목록: 스타일 목록 리스트 정의를 추가, 편집 및 삭제합니다. 추가 정보는, "[스타일 목록으로 작업하기](#)"를 참조합니다.
- 조건 스타일: 조건 스타일을 추가, 편집 및 삭제합니다. 추가 정보는 "[조건 스타일로 작업하기](#)"를 참조합니다.
- 컬러: 컬러 정의를 추가, 편집 및 삭제합니다. 추가 정보는, "[컬러로 작업하기](#)"를 참조합니다.

- H&Js: H&J(하이픈과 자간조절) 정의를 추가, 편집 및 삭제합니다. H&Js는 텍스트 분리 방법을 제어합니다. 추가 정보는, "[하이픈과 자간조절 제어하기](#)"를 참조합니다.
- 목차: 목차 정의를 추가, 편집 및 삭제합니다. 목차 기능은 목차와 다른 종류의 목록 내용을 자동으로 생성하기 위한 도구입니다. 추가 정보는, "[목차로 작업하기](#)"를 참조합니다.
- 점선 & 줄무늬: 사용자 선 패턴을 추가, 편집 및 삭제합니다.
- 내려쓰기 문자: 사용자 내려쓰기 문자 정의를 추가, 편집 및 삭제합니다. 추가 정보는, "[매달기 문자로 작업하기](#)"를 참조합니다.
- 글머리, 번호 및 개요 스타일: 글머리, 번호 및 개요 스타일을 추가, 편집 및 삭제합니다. 추가 정보는 "[글머리 및 번호](#)"를 참조합니다.
- 출력 스타일: 출력 스타일 정의를 추가, 편집 및 삭제합니다. 출력 스타일은 다른 출력 스타일 세트 간을 쉽게 전환하게 해 줍니다. 추가 정보는, "[출력 스타일로 작업하기](#)"를 참조합니다.
- 프로그램 언어 (QuarkXPress의 다중-언어 버전에만 해당): 사용자 인터페이스의 언어를 변경합니다.
- 콜아웃 스타일: 콜아웃 스타일을 추가, 편집 및 삭제합니다. 추가 정보는 "[콜아웃으로 작업하기](#)"를 참조합니다.
- 컬러 설정: 원본 설정과 출력 설정에 접근하고 수정합니다.
- 격자 스타일: 텍스트 상자와 페이지에 적용할 수 있는 프린트되지 않는 디자인 격자를 추가, 편집 및 삭제합니다. 추가 정보는, "[디자인 격자로 작업하기](#)"를 참조합니다.
- 하이퍼링크: URL, 앵커와 페이지 링크를 포함하여 하이퍼링크를 추가, 편집 및 삭제합니다.
- 인터랙티브 변수 (인터랙티브 레이아웃에만 해당): 인터랙티브 항목에 대한 변수를 정의합니다.
- 인터랙티브메뉴 (인터랙티브 레이아웃에만 해당): 인터랙티브 레이아웃에 대한 메뉴를 생성합니다.
- 밑줄 스타일: 밑줄 스타일에 접근하고 수정합니다.
- 웹 메뉴 (웹 레이아웃에만 해당): 웹 레이아웃에서 사용되는 네비게이션 메뉴와 같은 목록을 생성하고 관리합니다.
- 메타 태그 (웹 레이아웃에만 해당): 검색 엔진에 의한 발견과 다른 목적으로 사용될 페이지 정보를 제공하는 키워드와 설명과 같은 메타 정보에 접근, 생성 및 수정합니다.
- CSS 서체 패밀리 (웹 레이아웃에만 해당): CSS(Cascading Style Sheets)에 대한 서체 패밀리를 생성하고 사용자에게 원본 서체가 없을 경우 웹 페이지에서 사용될 서체를 결정합니다.
- 케이스캐이딩 메뉴 (웹 레이아웃에만 해당): 사용자가 개체 위로 포인터를 이동할 때 표시될 항목의 계층적 목록을 생성합니다. 이것은 사용자가 마우스 포인터를 특정 항목 위로 이동하기 전까지 메뉴를 "숨김"으로써 웹 디자인을 깔끔하게 해 줍니다.
- 항목 스타일 : 항목 스타일 팔레트(윈도우 메뉴)와 함께 QuarkXPress 항목에 적용할 수 있는 항목 정의를 추가, 편집 및 삭제합니다.

스타일 메뉴

스타일 메뉴는 텍스트 상자, 그림 상자나 선 중 어떤 항목이 활성화되어 있는지에 따라 변경됩니다.

텍스트에 대한 스타일 메뉴

텍스트에 대한 스타일 메뉴는 문자 속성과 단락 포맷에 대한 명령을 포함합니다. 이 메뉴는 다음과 같은 명령을 포함합니다:

- 서체: 선택한 텍스트의 서체를 변경합니다.
- 크기: 선택한 텍스트의 크기를 변경합니다.
- 변형 서체: 선택한 텍스트에 볼드체, 이탤릭체와 밑줄체와 같은 변형 서체를 적용합니다.
- 구성요소 변경: 선택한 텍스트를 대문자, 소문자 또는 타이틀 케이스로 변경합니다.
- 컬러: 선택한 텍스트의 컬러를 변경합니다.
- 음영: 적용한 컬러의 음영을 설정합니다.
- 투명도: 선택한 텍스트의 투명도를 제어합니다.
- 문자폭/문자고 비율: 선택한 텍스트를 가로나 세로로 늘리지 않게 합니다.
- 문자간/선택문장 자간조절: 두 문자 사이에 텍스트 삽입 포인트가 있을 때, 문자간 자간조절은 그 문자 사이의 간격을 제어합니다. 텍스트가 선택되어 있을 때, 선택문장 자간조절은 선택한 모든 문자 사이의 간격을 제어합니다.
- 기준선 이동: 행간을 변경하지 않고 선택한 텍스트를 기준선에 대해 위나 아래로 이동합니다.
- 문자: 선택한 텍스트에 대한 문자 포맷의 모든 것을 제어하는 문자 속성 대화상자를 나타냅니다.
- 문자 스타일 목록: 선택한 텍스트에 문자 스타일 목록을 적용합니다.
- 문자를 상자로 변환: 텍스트를 선택한 문자와 같은 모양의 베지어 그림 상자로 변환합니다.
- 정렬: 활성 단락을 좌측, 우측 또는 중앙으로 정렬합니다. 선택한 단락을 좌우 또는 강제 정렬할 수도 있습니다.
- 행간조절: 선택한 단락의 행간을 변경합니다.
- 포맷: 선택한 텍스트에 대한 단락 포맷의 모든 것을 제어하는 단락 속성 대화상자를 나타냅니다.
- 탭: 선택한 단락의 탭 정지를 설정합니다.
- 꺾선: 선택한 단락의 위와 아래에 자동 선을 생성합니다.
- 단락 스타일 목록: 선택한 텍스트에 단락 스타일 목록을 적용합니다.
- 스타일 목록 업데이트: 적용된 스타일 목록의 로컬 변경사항을 기반으로 한 문자나 단락 스타일 목록 정의를 업데이트합니다.
- 좌우 뒤집기: 선택한 텍스트를 좌우로 뒤집습니다.
- 상하 뒤집기: 선택한 텍스트를 상하로 뒤집습니다.
- 하이퍼링크: 선택한 텍스트에 하이퍼링크, 페이지 링크나 앵커를 수정하고 적용합니다.
- 앵커: 선택한 텍스트에 대한 앵커를 생성하거나 수정합니다.
- 밑줄 스타일: 선택한 텍스트에 밑줄 스타일을 수정하고 적용합니다.

그림에 대한 스타일 메뉴

그림에 대한 스타일 메뉴는 그림 포맷팅과 편집을 위한 명령을 포함합니다. 이 메뉴는 다음과 같은 명령을 포함합니다:

- 컬러: 선택한 흑백음영이나 1비트 그림에 컬러를 적용합니다.
- 음영: 적용한 컬러의 농도를 설정합니다.
- 투명도: 선택한 그림의 투명도를 제어합니다.
- 반전/네가티브: 선택한 그림에 네가티브나 반전 효과를 적용합니다. CMYK 그림을 선택하면 명령 이름이 네가티브가 됩니다.
- 하프톤: 선택한 흑백음영 그림에 하프톤 화면 패턴을 적용합니다.
- 좌우 뒤집기: 선택한 그림을 좌우로 뒤집습니다.
- 상하 뒤집기: 선택한 그림을 상하로 뒤집습니다.
- 그림을 중앙에 맞추기: 선택한 그림을 그림 상자의 중앙에 오게 합니다.
- 상자 맞추기 위해 그림 늘리기: 그림 상자를 채우기 위해 선택한 그림을 가로와 세로로 축소하거나 늘립니다.
- 그림을 상자에 맞게 비율 조절: 그림 상자를 채우기 위해 선택한 그림을 비율에 맞게 축소하거나 늘립니다.
- 상자를 그림에 맞추기: 선택한 그림의 크기에 맞게 그림 상자를 축소하거나 늘립니다.
- 하이퍼링크: 선택한 그림이나 상자에 하이퍼링크, 페이지 링크나 앵커를 수정하고 적용합니다.
- 앵커: 선택한 그림이나 상자에 대한 앵커를 생성하거나 수정합니다.
- 그림 효과: 선택한 그림에 그림 색조정과 필터를 적용하는 부메뉴를 나타냅니다.

선에 대한 스타일 메뉴

선에 대한 스타일 메뉴는 다음과 같은 명령을 포함합니다:

- 선 스타일: 선택한 선에 선 스타일을 적용합니다.
- 화살표: 선택한 선에 화살표 스타일을 적용합니다.
- 가로: 선택한 선의 가로를 조정합니다.
- 컬러: 선택한 선의 컬러를 변경합니다.
- 음영: 적용한 컬러의 농도를 설정합니다.
- 투명도: 선택한 선의 투명도를 제어합니다.
- 하이퍼링크: 선택한 선에 하이퍼링크, 페이지 링크나 앵커를 수정하고 적용합니다.
- 앵커: 선택한 선에 대한 앵커를 생성하거나 수정합니다.

항목 메뉴

항목 메뉴는 항목 속성, 위치, 그룹, 공유 등을 제어하기 위한 명령을 포함합니다.

- 수정: 항목에 대한 컬러, 음영, 위치, 크기, 테두리, 둘러싸기, 오려내기 경로 등의 포괄적인 세트에 접근합니다.
- 테두리: 항목에 대한 길이, 스타일, 컬러와 투명도와 같은 테두리 속성을 지정합니다.
- 둘러싸기: 텍스트가 그림이나 그림 상자 안쪽, 바깥쪽 또는 내부로 흐르게 하도록 지정합니다.
- 오려내기: 주어진 항목에 대한 오려내기 종류를 선택하고 외부여백을 제어합니다.

- 복제: 항목과 그 내용의 복사본을 생성합니다.
- 다단 복제: 활성 항목을 여러 번, 지정된 위치에 복제합니다.
- 고급 다단 복제: 활성 항목을 여러 번 복제하고 복제본에 대한 비율, 회전과 음영을 지정합니다.
- 삭제: 선택한 항목과 그 내용을 삭제합니다.
- 그룹: 두 개 이상의 활성 항목(선, 상자, 텍스트 경로, 그룹 해제된 표와 다른 그룹 포함)을 그룹으로 결합합니다.
- 그룹 해제: 한 그룹을 구성 항목이나 그룹들로 분리합니다.
- 가두기: 그룹을 제한하여 가둔 항목의 경계 밖으로 이동하지 못하게 합니다.
- 잠그기: 위치나 내용을 잠금으로써 항목과 그 내용을 실수로 변경하는 것을 방지합니다.
- 병합: 많은 방법으로 선택한 항목을 병합합니다.
- 분리: 겹쳐지지 않은 형태를 포함한 상자를 분리하고, 형태 안에 형태를 포함한 상자를 분리하거나, 숫자 8과 같이 서로 교차하는 경계선을 포함한 상자를 분리합니다.
- 뒤로 보내기(*Windows에만 해당*): 항목을 페이지나 레이어의 스택 순서에서 한 단계 뒤로 이동합니다.
- 맨 뒤로 보내기: 항목을 페이지나 레이어의 가장 뒤로 이동합니다. Mac OS에서, 맨 뒤로 보내기를 선택하기 전에 Option을 누르면 뒤로 보내기 명령을 수행합니다.
- 앞으로 가져오기(*Windows에만 해당*): 항목을 페이지나 레이어의 스택 순서에서 한 단계 앞으로 이동합니다.
- 맨 앞으로 가져오기: 항목을 페이지나 레이어의 가장 앞으로 이동합니다. Mac OS에서, 맨 앞으로 가져오기를 선택하기 전에 Option을 누르면 앞으로 가져오기 명령을 수행합니다.
- 간격/정렬: 선택한 항목의 위치를 서로에 대해 또는 페이지나 펼침면에 대해 일정하게 지정합니다.
- 형태: 활성 항목의 형태를 변경합니다.
- 내용: 항목의 내용 종류를 변경합니다.
- 편집: 항목 형태, 둘러싸기나 오려내기 경로를 수정합니다.
- 공유: 항목의 공유 속성에 접근하고 텍스트, 그림, 상자, 선과 Composition Zones과 같은 내용을 동기화하거나 다시 사용합니다.
- 비동기화: 해당 항목의 다른 발생(이나 동기화 속성)에 영향을 받지 않고 항목의 단일 발생의 동기화를 제거합니다.
- 점/선분 유형: 점, 커브 핸들과 선분을 조작할 수 있도록 항목의 점이나 선분 유형을 변경합니다.
- 그림자 효과: 항목의 그림자 효과를 적용하거나 수정합니다.
- 콜아웃 앵커: 콜아웃 앵커와 콜아웃을 구성합니다. 더 많은 정보는 "[콜아웃으로 작업하기](#)"를 참조합니다.
- Composition Zones: Composition Zones을 생성하거나 수정합니다.
- Digital Publishing: Blio, ePUB, AVE Publishing 그리고 App Studio 포맷으로 Digital Publishing을 하기 위한 항목을 구성합니다. 더 많은 정보는, "[eBooks](#)" 과 *App Studio 사용 안내서*를 참조 하여 주십시오.
- 미리보기 해상도: 그림의 미리보기를 고해상도나 저해상도로 설정합니다.

- 모든 반응 영역 삭제(웹 레이아웃에만 해당): 하이퍼링크로 동작하는 그림의 이미지 맵 디자인을 제거합니다.
- 캐스캐이딩 메뉴(웹 레이아웃에만 해당): 캐스캐이딩 메뉴를 그래픽으로 변환되도록 지정된 항목에 적용합니다.
- 기본 롤오버(웹 레이아웃에만 해당): 마우스 포인터가 롤오버 상자 위에 놓일 때 이미지가 변경되도록 기본 롤오버를 항목에 적용합니다.
- 2중 롤오버(웹 레이아웃에만 해당): 마우스 포인터가 롤오버 상자 위에 놓일 때 한 개 이상의 다른 상자에 있는 이미지가 변경되도록 2중 롤오버를 항목에 적용합니다.

페이지 메뉴

페이지 메뉴는 페이지 삽입, 삭제와 이동에 대한 명령, 안내선, 격자와 절과 함께 작업하기 위한 명령, 페이지 간을 이동하기 위한 명령을 포함합니다.

- 삽입: 새로운 페이지를 추가합니다.
- 삭제: 페이지를 삭제합니다.
- 페이지 이동: 페이지를 다른 위치로 이동합니다.
- 마스터 안내선 & 격자: 페이지 안내선과 마스터 페이지의 디자인 격자의 위치를 수정합니다.
- 페이지 속성(웹 레이아웃에만 해당): 웹 레이아웃의 페이지 속성을 수정합니다.
- 절 번호 지정: 레이아웃에 대한 번호 지정 시스템과 레이아웃에서 페이지의 범위를 변경합니다.
- 이전 페이지: 이전 페이지로 이동합니다.
- 다음: 다음 페이지로 이동합니다.
- 첫 페이지: 첫 페이지로 이동합니다.
- 마지막 페이지: 마지막 페이지로 이동합니다.
- 찾아갈 페이지: 특정 페이지로 이동합니다.
- 화면: 페이지나 마스터 페이지를 표시합니다.
- HTML 미리보기(웹 레이아웃에만 해당): HTML 미리보기를 생성하고 웹 브라우저에서 표시합니다.
- SWF 미리보기(인터랙티브 레이아웃에만 해당): 미리보기를 생성하고 웹 브라우저에서 표시합니다.

레이아웃 메뉴

레이아웃 메뉴는 레이아웃으로 작업하고 레이아웃 간을 이동하기 위한 명령을 포함합니다.

- 신규: 새로운 레이아웃을 추가합니다.
- 복제: 한 레이아웃을 복제하여 그 항목과 내용을 다른 곳으로 복사합니다.
- 삭제: 레이아웃을 제거합니다.
- 신규 레이아웃 규정/레이아웃 규정 편집: 레이아웃에 대한 Job Jackets 속성을 생성하거나 수정합니다.
- 레이아웃 속성: 이름, 종류와 크기와 같은 레이아웃 속성을 수정합니다.

- 고급 레이아웃 속성: 레이아웃의 공유 속성을 수정합니다.
- eBook 메타데이터: eBook 보내기용 레이아웃에 메타데이터를 적용합니다. 더 많은 정보는 "[eBook 메타데이터로 작업하기](#)"를 참조합니다.
- 리플로우 보기에 페이지 추가: 페이지를 리플로우 기사에 추가합니다. 더 많은 정보는 "[리플로우 보기로 작업하기](#)"를 참조합니다.
- 이전 페이지: 현재 레이아웃 이전의 활성이었던 레이아웃 탭을 활성화합니다.
- 다음: 활성 레이아웃 바로 오른쪽에 있는 레이아웃 탭을 활성화합니다.
- 첫 페이지: 가장 왼쪽에 있는 레이아웃 탭을 활성화합니다.
- 마지막 페이지: 가장 오른쪽에 있는 레이아웃 탭을 활성화합니다.
- 찾아갈 페이지: 특정 레이아웃을 활성화하고 부메뉴에서 그 레이아웃을 선택합니다.

표 메뉴

표 메뉴는 표에 행과 열을 추가하고, 표 속성을 수정하고, 표를 변환하기 위한 명령을 포함합니다.

- 삽입: 표에 새로운 행이나 열을 추가합니다.
- 선택: 행과 열이 패턴이나 다른 표 구성요소를 선택합니다. 이것은 대체 포맷(예, 모든 다른 행에 음영 적용)을 적용하기 쉽게 해 줍니다.
- 삭제: 표에서 선택 부분을 삭제합니다.
- 칸 합치기: 인접한 표 칸의 직사각형 선택(전체 행이나 열 포함)을 하나의 칸으로 결합합니다.
- 표 나누기: 표를 다른 위치에 연속되게 합니다. 표 나누기는 두 개의 연결된 표로 나누기 전에 표가 도달할 수 있는 최대 크기입니다.
- 별도 표 작성: 연속된 표 사이의 연결을 잘라 각 표는 완전하게 별도의 표가 됩니다. 이것은 표의 한 부분의 변경이 모든 연속된 표에 영향을 주는 것을 방지합니다.
- 머릿글로 반복: 머릿글 행을 지정하여 표의 연속된 경우에 자동으로 반복되도록 합니다.
- 바닥글 반복: 바닥글 행을 지정하여 표의 연속된 경우에 자동으로 반복되도록 합니다.
- 텍스트를 표로 처리: 텍스트 상자로 이미 가져오거나 입력된 텍스트를 표로 변환합니다. 이것은 정보를 행과 열로 나누는 방법을 나타내기 위해 경계가 지정된 텍스트에 가장 잘 동작합니다.
- 표 변환: 표에 있는 정보를 텍스트나 관련된 상자의 그룹으로 변환합니다. 현재 데이터의 쉬운 변환을 위해, 또는 이전 버전의 QuarkXPress에서 지원하지 않는 기능을 포함한 도큐먼트를 저장하기 위해 표를 변환할 수 있습니다.
- 텍스트 칸 연결: 표 칸을 연결될 수 있는 텍스트 상자와 텍스트 경로와 같이 서로 연결합니다. 연결된 칸으로 입력, 가져오기 또는 붙이기된 텍스트는 첫 번째 텍스트 칸을 채우고, 다음에 연결된 칸으로 흐릅니다.
- 형태 유지: 행이나 칸을 삽입하거나 삭제할 때 표의 가로와 세로가 변경되는 것을 방지합니다.

보기 메뉴

보기 메뉴는 도큐먼트 보기와 메뉴 항목이 선택되어 있을 때 화면에 보이는 것을 지정하기 위한 선택사항을 제공합니다. 이 메뉴는 다음과 같은 명령을 포함합니다

- 윈도우에 맞춰보기: 레이아웃 윈도우에 전체 페이지를 맞춰 중앙에 오도록 자동적으로 비율을 조절합니다.
- 50%: 레이아웃 보기를 50%로 조절합니다.
- 75%: 레이아웃 보기를 75%로 조절합니다.
- 실제 크기: 레이아웃 보기를 100%로 조절합니다. .
- 200%: 레이아웃 보기를 200%로 조절합니다.
- 전체 축소: 프로젝트 간을 정렬하거나 복사할 수 있도록 각 페이지의 축소판을 표시합니다.
- 안내선: 여백 안내선, 상자의 윤곽선, 빈 그림 상자의 "X" 무늬와 각 안내선을 포함하여 페이지에 항목의 위치를 정하기 위해 사용된 출력되지 않는 선을 표시합니다.
- 페이지 격자: 활성 레이아웃 페이지가 기반을 둔 마스터 페이지에 대해 정의된 출력되지 않는 경계선을 표시합니다.
- 텍스트 상자 격자: 텍스트 상자에 적용된 출력되지 않는 경계선을 표시합니다.
- 안내선에 부착: 항목이 가장 가까운 안내선에 부착되도록 항목을 안내선에 빠르게 정렬합니다.
- 페이지 격자 부착: 항목이 가장 가까운 안내선에 부착되도록 항목을 페이지 격자에 빠르게 정렬합니다.
- 자: 레이아웃 윈도우의 상단과 좌측 가장자리나 상단과 우측 가장자리를 따라 항목과 안내선의 위치를 정할 때 사용할 수 있는 자를 표시합니다.
- 자 방향: 레이아웃 윈도우의 상단 좌측이나 상단 우측 가장자리에 페이지 자를 위치시킵니다.
- 여백키: 텍스트에 빈 칸, 탭과 단락 바꿈과 같은 편집 가능하지만 프린트되지 않는 문자를 표시합니다.
- 사각표시 기호: 하이퍼링크와 롤오버와 같은 프린트되지 않는 구성요소를 표시합니다.
- 트림 보기: 페이지 경계를 넘어서는 확장 항목을 자르기로 다듬기 할 때 페이지가 어떻게 보일 것인지를 시뮬레이트 합니다. 환경설정 대화 상자(QuarkXPress/편집 > 환경설정)의 화면 패널에서 항목을 선택하는 경우 보여지는 대지의 컬러를 제어 할 수 있습니다.
- 출력 방지 가리기: 레이어의 속성 대화 상자에서 출력 방지를 선택 한 것과 동일하게, 수정 대화 상자의 상자, 선, 그림 혹은 레이아웃 패널에서 출력 방지 선택 된 모든 항목을 가리기 합니다. 또한 이 선택 사항은 하이퍼링크, 하이퍼링크 앵커, 색인 마커, 그리고 텍스트 넘침 심볼에서의 밀줄을 가리기 합니다.
- 교정쇄 출력: 레이아웃이 다른 매체와 다른 프린팅 방법으로 출력될 때 그 결과를 미리봅니다. 이 시뮬레이션은 간략 교정쇄용으로 충분히 정확합니다.
- 리플로우 보기: 이 레이아웃에 해당 사항이 있다면 리플로우 보기를 나타냅니다. 더 많은 정보는 "[리플로우 보기로 작업하기](#)"를 참조하여 주십시오.
- 고해상도 미리보기: 그림 파일의 고해상도를 사용하여 화면에 고해상도 그림을 표시합니다. 픽셀로 보이지 않게 이미지를 확대할 수 있습니다.
- 문장 편집기: 문장 편집기 보기에서 활성 문장을 나타냅니다. 더 자세한 정보는, "[문장 편집기 보기 사용하기](#)."를 참조하여 주십시오.

유틸리티 메뉴

유틸리티 메뉴는 다음과 같은 명령을 포함합니다:

- 영문 철자 검사: 레이아웃에 있는 단어, 텍스트 선택, 문자, 레이아웃이나 모든 마스터 페이지의 철자를 검사하기 위해 부메뉴를 사용하여 영문 철자 검사 대화상자를 나타냅니다.
- 보조 사전: 철자 검사에 사용하기 위한 보조 사전을 지정합니다.
- 보조 사전 편집: 활성 레이아웃에 관련된 보조 사전을 편집합니다.
- 단어와 문자 수: 단어와 문자 수 대화상자를 나타냅니다.
- 문자 입력: 특수 분리나 금칙 간격을 포함한 특수 문자를 쉽게 삽입합니다.
- 하이픈 옹례: 텍스트 삽입 포인트를 포함한 단어에 대한 권장 하이픈을 표시합니다.
- 하이픈 예외: 특정 단어가 활성 글에서 하이픈이 적용될 것인지, 적용된다면 그 방법을 지정합니다.
- Job Jackets 관리자: Job Jackets 관리자 대화상자를 나타냅니다.
- 사용목록: 서체, 그림, QuarkVista 효과, 컬러 프로파일, 표, Composition Zones, App Studio 레이아웃에서 사용된 어셋, Blio 인터랙티비티에서 사용된 어셋의 상태를 확인하고 업데이트 할 수 있습니다. 사용목록 대화상자를 사용하여 여러 개의 유실된 디지털 파일을 한꺼번에 업데이트할 수 있습니다.
- XTensions 관리자: 프로그램이 실행될 때 로딩되어야 할 XTensions 모듈을 제어합니다.
- 서체 매핑: 프로젝트에서 필요하지만 컴퓨터에 설치되어 있지 않은 서체의 대체 서체에 대한 규칙을 생성하고 편집합니다.
- Component 상태: 필요한 소프트웨어 컴포넌트의 상태를 볼 수 있습니다.
- PPD 관리자: 프린트 대화상자에서 로딩되어야 할 PPD(PostScript Printer Description) 파일을 제어합니다.
- 독어(개편) 사용: 철자 검사에 개편된 독일어 사전을 사용할 것인지를 제어합니다.
- 프로젝트 언어 변경: 특정 문자 언어를 사용하는 활성 기사에 있는 모든 문자를 다른 문자 언어로 변경합니다.
- 프로파일 관리자: 프로그램에 로딩되어야 할 컬러 프로파일을 제어합니다.
- Cloner: Cloner 대화상자를 나타냅니다. 더 많은 정보는 "[Cloner XTensions 소프트웨어](#)"를 참조합니다.
- 이미지격자: 이미지격자 대화상자를 나타냅니다. 더 많은 정보는 [이미지격자 XTensions 소프트웨어](#)를 참조합니다.
- 색인 만들기: 색인 팔레트를 구성하는 색인을 생성합니다.
- Jabber: 활성 텍스트 상자에 무작위로 텍스트를 생성하여 실제 내용이 없는 상태에서 텍스트가 어떻게 흐르고 스타일이 적용될 지를 미리볼 수 있습니다.
- 트래킹 편집: 설치된 서체에 대한 트래킹을 제어합니다.
- 커닝 표 편집: 설치된 서체의 커닝을 제어합니다.
- 링크생성자: 링크생성자 대화상자를 나타냅니다. 더 많은 정보는 [링크생성자 XTensions 소프트웨어](#)를 참조합니다.
- 세이프메이커: 세이프메이커 대화상자를 나타냅니다. 더 많은 정보는 "[세이프메이커 XTensions 소프트웨어](#)"를 참조합니다.
- 수동 커닝 제거: 문자 사이에 적용된 모든 수동 커닝을 제거하거나 커닝 쌍에서 커닝을 제거합니다.

- 행 점검: 뒷별행, 앞별행, 약화된 자간조절 행, 하이픈으로 끝난 행과 넘침 상황을 찾는 부메뉴를 표시합니다.
- 이전버전 밑줄 변환: 활성 텍스트 체인에서 모든 밑줄을 QuarkXPress 3.x (별 & 선) 포맷에서 Type Tricks 포맷으로 변환합니다.
- 텍스트 넘침: 텍스트 넘침을 포함한 텍스트 상자를 알려주는 텍스트 넘침 윈도우를 나타냅니다.
- 항목 스타일 사용: 적용된 항목 스타일을 보고 업데이트합니다.
- 라이선스 가져오기/라이선스 보내기: Quark License Administrator (QLA)와 함께 사용하기 위한 프로그램을 설치한 경우에만 나타납니다. 라이선스를 보내고 가져와봅시다.

윈도우 메뉴

윈도우 메뉴는 열린 윈도우와 팔레트의 화면 상의 표시를 제어하게 해 줍니다. 이 메뉴는 다음과 같은 명령을 포함합니다.

- 신규 윈도우: 새로운 윈도우에 활성 프로젝트를 표시합니다. 각 윈도우에 프로젝트의 다른 부분을 볼 수 있습니다.
- 나누기 윈도우: 프로젝트 윈도우를 두 부분으로 나눕니다. 윈도우의 각 부분에서 프로젝트의 다른 부분을 볼 수 있습니다.
- 모든 항목 맨 앞으로 가져오기 (*Mac OS에만 해당*): 모든 열린 윈도우를 표시합니다.
- 계단 정렬 (*Windows에만 해당*): 여러 개의 열린 프로젝트를 층으로 나타내어 프로젝트의 메뉴 막대 부분만 표시합니다.
- 타일 (*Mac OS에만 해당*): 모든 열린 윈도우를 화면에 맞게 가로로 타일링합니다.
- 수평 타일링 (*Windows에만 해당*): 모든 열린 윈도우를 화면에 맞게 가로로 타일링합니다.
- 스택 (*Mac OS에만 해당*): 여러 개의 열린 프로젝트를 층으로 나타내어 프로젝트의 메뉴 막대 부분만 표시합니다.
- 수직 타일링 (*Windows에만 해당*): 모든 열린 윈도우를 화면에 맞게 세로로 타일링합니다.
- 아이콘 배열 (*Windows에만 해당*): 모든 활성 프로젝트를 최소화합니다.
- 모두 닫기 (*Windows에만 해당*): 모든 활성 프로젝트를 닫습니다.
- 도구 환경: 도구 팔레트를 나타내거나 가립니다.
- 웹 도구 (*웹 레이아웃에만 해당*): 웹 도구 팔레트를 나타내거나 가립니다.
- 측정 단위: 측정 팔레트를 나타내거나 가립니다.
- 페이지 레이아웃: 페이지 레이아웃 팔레트를 나타내거나 가립니다.
- 스타일 목록: 스타일 목록 팔레트를 나타내거나 가립니다.
- 조건 스타일: 조건 스타일 팔레트를 나타냅니다. 더 많은 정보는 "[조건 스타일로 작업하기](#)"를 참조합니다.
- 컬러: 컬러 팔레트를 나타내거나 가립니다.
- 공유 콘텐츠: 공유 콘텐츠 팔레트를 나타내거나 가립니다.
- 트랩 정보: 트랩 정보 팔레트를 나타내거나 가립니다.
- 목차: 목차 팔레트를 나타내거나 가립니다.
- Quark AVE 인터랙티비티: Quark AVE 인터랙티비티 팔레트를 나타내거나 가립니다.

- HTML5: HTML5 팔레트를 나타내거나 가립니다.
- App Studio Publishing: App Studio Publishing 팔레트를 표시하거나 숨깁니다. 더 많은 정보는 *App Studio 안내서*를 참조하여 주십시오.
- 프로파일 정보: 프로파일 정보 팔레트를 나타내거나 가립니다.
- 콜아웃 스타일: 콜아웃 스타일 팔레트를 나타냅니다. 더 많은 정보는 "[콜아웃 스타일로 작업하기](#)"를 참조합니다.
- 격자 스타일: 격자 스타일 팔레트를 나타내거나 가립니다.
- 리플로우 목차: 리플로우 목차 팔레트를 표시합니다. 더 많은 정보는 "[ePUB 또는 Kindle용 목차 생성하기](#)"를 참조하여 주십시오.
- 리플로우 태깅: 리플로우 태깅 팔레트를 나타냅니다. 더 많은 정보는 "[리플로우 보기에서 콘텐츠 편집하기](#)"를 참조합니다.
- 글립: 글립 팔레트를 나타내거나 가립니다.
- 하이퍼링크: 하이퍼링크 팔레트를 나타내거나 가립니다.
- 색인: 색인 팔레트를 나타내거나 가립니다.
- 인터랙티브 (*인터랙티브 레이아웃에만 해당*): 인터랙티브 팔레트를 나타내거나 가립니다.
- 레이어: 레이어 팔레트를 나타내거나 가립니다.
- 그림 효과: 그림 효과 팔레트를 나타내거나 가립니다.
- 환영 스크린: 환영 화면을 나타냅니다.
- 중간처리자: 중간처리자 팔레트를 나타내거나 가립니다.
- 안내선: 안내선 팔레트를 나타내거나 가립니다.
- 항목 스타일: 항목 스타일 팔레트를 나타내거나 가립니다.
- PSD Import: PSD Import 팔레트를 나타내거나 가립니다.
- 팔레트 세트: 부메뉴를 사용하여 팔레트의 정렬을 저장하고 다시 불러옵니다.
- 비율: 비율 팔레트를 나타내거나 가립니다. 더 많은 정보는 [Scale XTensions 소프트웨어](#)를 참조합니다.

추가로, 이 메뉴는 모든 열린 윈도우에 대한 항목을 포함합니다. 이러한 메뉴 항목을 사용하여 윈도우 사이를 쉽게 전환할 수 있습니다.

도움말 메뉴

도움말 메뉴는 온라인 도움말로의 접근을 제공합니다. 이 메뉴는 다음과 같은 명령을 포함합니다:

- 도움말 항목 (*Mac OS에만 해당*): 이 명령을 사용하여 온라인 도움말을 나타냅니다.
- 내용 (*Windows에만 해당*): 이 선택사항을 사용하여 도움말 윈도우의 내용 탭을 볼 수 있습니다.
- 찾기 (*Windows에만 해당*): 이 선택사항을 사용하여 도움말 윈도우의 찾기 탭을 볼 수 있습니다.
- 색인 (*Windows에만 해당*): 이 선택사항을 사용하여 도움말 윈도우의 색인 탭을 볼 수 있습니다.

- QuarkXPress 라이선스 이전 (*Windows에만 해당*): 이 선택사항을 사용하여 QuarkXPress 라이선스를 이전합니다.
- QuarkXPress에 대하여 (*Windows에만 해당*): 이 명령을 사용하여 버전 번호와 같은 QuarkXPress에 대한 정보를 표시합니다.
- 라이선스 코드 편집 (*Windows에만 해당*): 이 명령을 사용하여 QuarkXPress의 설치된 제품의 인증 코드를 변경합니다. 이 코드를 변경하여, QuarkXPress의 테스트 드라이브 버전(보통 "평가판"이라고 함)을 전체 기능 버전으로 변경하고, 사용자 인터페이스에서 지원되는 언어를 변경하거나, QuarkXPress를 플러스 에디션으로 변경할 수 있습니다.
- Update 확인하기 (*Windows에만 해당*): 이 명령을 사용하여 QuarkXPress의 업데이트를 확인합니다.
- Quark Update 설정 (*Windows만 해당*): 이 명령을 사용하여 자동 업데이트 설정을 구성합니다.

컨텍스트 메뉴

QuarkXPress는 컨텍스트 메뉴를 통해 다양한 기능을 제공합니다. 컨텍스트 메뉴를 나타내려면, 텍스트, 그림이나 팔레트에서 Control+클릭(Mac OS)하거나 마우스 오른쪽-클릭하십시오.

팔레트

팔레트를 열거나 표시하려면, 윈도우 메뉴에서 팔레트 이름을 체크하십시오.

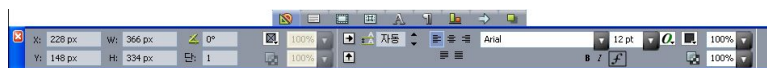
열린 팔레트를 닫으려면, 팔레트의 상단-좌측에 있는 닫기 상자를 클릭하거나 윈도우 메뉴에서 팔레트 이름의 체크를 풀거나 해당 키보드 동등키를 사용하십시오.

도구 팔레트

도구 팔레트는 레이아웃으로 작업하기 위한 다양한 도구를 쉽게 전환하게 해 줍니다. 더 자세한 정보는, "[도구](#)"를 참조하십시오.

측정 팔레트

측정 팔레트(윈도우 메뉴)에서, 많이 사용되는 컨트롤을 빠르게 편집할 수 있습니다. 측정 팔레트에 있는 컨트롤은 선택한 도구나 항목을 반영하기 위해 변경됩니다. 같은 종류의 다중 항목(세 개의 분리된 그림 상자와 같이)을 선택할 때, 측정 팔레트 컨트롤은 모든 선택된 항목에 적용됩니다.

















탭 막대는 측정 팔레트의 중앙 위에 표시됩니다.

측정 팔레트는 팔레트의 중앙 위에 네비게이터 탭이라고 불리는 일련의 아이콘을 표시합니다. Command+Option+;/Ctrl+Alt+;을 눌러 측정 팔레트 네비게이터 탭을 왼쪽에서 오른쪽으로 이동할 수 있습니다. Command+Option+;/Ctrl+Alt+,를 눌러 반대(오른쪽에서 왼쪽)으로 이동할 수 있습니다.

네비게이터 탭을 계속 표시하려면, 측정 팔레트의 제목 막대를 Control+클릭/마우스 오른쪽-클릭하고 항상 탭 보기 선택하십시오. 네비게이터 탭을 계속 가리려면, 측정 팔레트의

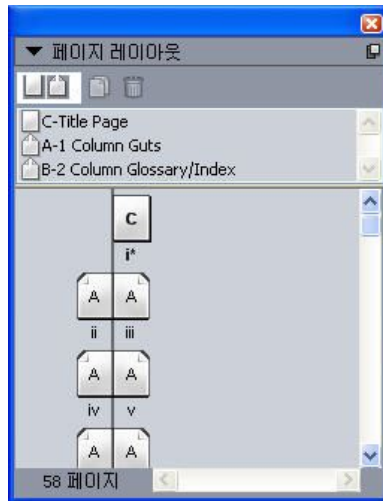
제목 막대를 Control+클릭/마우스 오른쪽-클릭하고 항상 탭 바 가리기를 선택하십시오. 네비게이터 막대가 상호 작용하면서 표시되게 하려면, 측정 팔레트의 제목 막대를 Control+클릭/마우스 오른쪽-클릭하고 롤오버용 탭 보기를 선택하십시오.

측정 팔레트에 표시된 탭의 선택은 활성인 항목에 따라 다르며, 탭의 표시는 항목이나 활성인 항목에 맞게 변경됩니다. 사용 가능한 탭은 다음과 같습니다:

-  클래식 탭: 자주 사용되는 컨트롤을 포함합니다. 텍스트 상자, 그림 상자 및 표에 대해 다르게 표시됩니다.
 -  텍스트 탭: 수정 대화상자(항목 > 수정)의 텍스트 탭에 있는 컨트롤을 포함합니다.
 -  테두리 탭: 수정 대화상자의 테두리 탭에 있는 컨트롤을 포함합니다.
 -  둘러싸기 탭: 수정 대화상자의 둘러싸기 탭에 있는 컨트롤을 포함합니다. 텍스트 상자, 그림 상자 및 선에 대해 다르게 표시됩니다.
 -  오려내기 탭: 수정 대화상자의 오려내기 탭에 있는 컨트롤을 포함합니다.
 -  문자 속성 탭: 문자 속성 대화상자(스타일 > 문자)에 있는 컨트롤을 포함합니다.
 -  단락 속성 탭: 단락 속성 대화상자(스타일 > 포맷)의 포맷 탭에 있는 컨트롤을 포함합니다.
 -  텍스트 경로 탭: 수정 대화상자의 텍스트 경로 탭에 있는 컨트롤을 포함합니다.
 -  간격/정렬 탭: 간격/정렬 부메뉴(항목 > 간격/정렬)에 있는 컨트롤을 포함합니다.
 -  보내기 탭: 수정 대화상자의 보내기 탭에 있는 컨트롤을 포함합니다(웹 레이아웃에만 해당).
 -  격자 탭: 수정 대화상자의 격자 탭에 있는 컨트롤을 포함합니다(표가 선택되어 있을 때만).
 -  그림자 효과 탭: 수정 대화상자의 그림자 효과 탭에 있는 컨트롤을 포함합니다.
 -  탭 탭: 단락 속성 대화상자의 탭 탭에 있는 컨트롤을 포함합니다.
- ➔ 이미지를 포함한 그림 상자를 선택할 때, 측정 팔레트의 클래식 탭에 있는 효과적인 이미지 해상도 아이콘  옆에 번호가 이미지의 효과적인 해상도를 표시합니다. 이미지의 비율에 의해 나뉘어진 실제 이미지 해상도는 효과적인 해상도와 같습니다. 예를 들어, 실제 해상도가 100dpi인 이미지를 가져온 다음 100%에서 200%로 그 비율을 증가시키면, 효과적인 해상도는 50dpi입니다. 효과적인 해상도가 높을수록, 재생된 이미지의 품질은 높아집니다. 다양한 효과적인 해상도로 된 그림 상자를 여러 개 선택하면, 효과적인 이미지 해상도 아이콘 옆에는 어떠한 숫자도 나타나지 않습니다.

페이지 레이아웃 팔레트

페이지 레이아웃 팔레트는 페이지로 할 수 있는 다양한 기능과 이동을 제공합니다.



페이지 레이아웃 팔레트는 마스터 페이지와 레이아웃 페이지로 작업할 수 있게 해 줍니다.

팔레트의 상단 부분에서 마스터 페이지를 생성, 복제와 삭제합니다. 마스터 페이지를 보고 편집하려면, 마스터 페이지를 더블 클릭하십시오; 마스터 페이지는 활성 프로젝트 윈도우에 나타납니다. 단면 마스터 페이지는 직사각형으로 표시되고, 양면 페이지 마스터 페이지는 두 가장자리가 접혀진 상태로 표시됩니다.

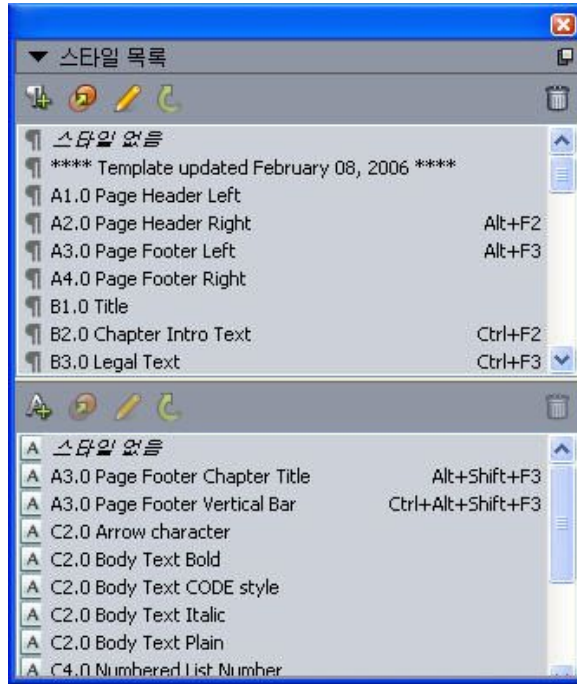
팔레트의 하단 부분에서 활성 레이아웃에 있는 페이지 간을 이동합니다. 레이아웃 페이지로 가려면, 팔레트의 이 부분에서 더블 클릭하십시오.

마스터 페이지를 레이아웃 페이지에 적용하려면, 레이아웃 페이지 아이콘 위로 마스터 페이지 아이콘을 드래그하십시오. 또는, 팔레트에서 레이아웃 페이지 아이콘을 선택한 다음 마스터 페이지 아이콘을 Command-클릭/Ctrl-클릭하십시오.

스타일 목록 팔레트

스타일 목록 팔레트(윈도우 > 스타일 목록 보기)는 스타일 목록 이름을 클릭하여 문자와 단락 스타일 목록을 적용하게 해 줍니다. 이 팔레트의 각 섹션의 상단에 있는 버튼을 사용하여 스타일 목록을 생성, 편집, 복제, 업데이트 및 삭제할 수 있습니다.

➡ 단락 스타일 목록 옆에 있는 플러스 표시는 로컬 포매팅이 적용되었음을 의미합니다.



스타일 목록 팔레트에서 단락과 문자 스타일 목록을 보고 적용할 수 있습니다.

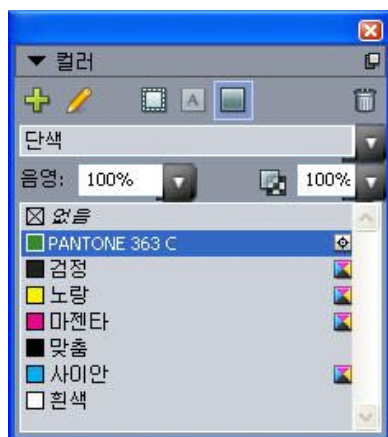
조건 스타일 팔레트

조건 스타일 팔레트를 통해 조건 스타일 작업이 가능합니다. 더 많은 정보는 "[조건 스타일로 작업하기](#)"를 참조합니다.

컬러 팔레트

컬러 팔레트에서 활성 프로젝트에 정의된 컬러를 보고 적용할 수 있습니다. 이 팔레트의 상단에 있는 버튼으로 컬러를 생성, 편집 및 삭제합니다.

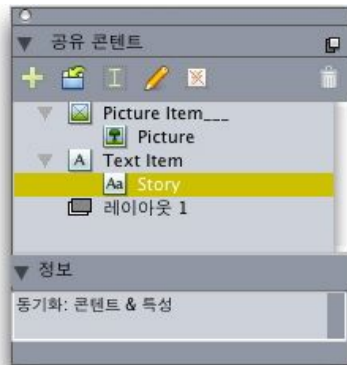
사용자는 컬러 대화상자(편집 > 컬러)를 통해 컬러를 생성합니다. 더 자세한 정보는, "[컬러로 작업하기](#)"를 참조하십시오.



컬러 팔레트에서 컬러를 보고 적용할 수 있습니다.

공유 콘텐츠 팔레트

공유 콘텐츠 팔레트는 공유 콘텐츠 라이브러리에 저장된 항목과 내용으로 작업하게 해 줍니다. 더 자세한 정보는, "[공유 콘텐츠로 작업하기](#)"를 참조하십시오.



공유 콘텐츠 팔레트는 공유 콘텐츠 라이브러리에 저장된 항목과 내용으로 작업하게 해 줍니다.

트랩 정보 팔레트

버전 9에서부터, 프로그램은 더 이상 스프레드와 초크 트래핑을 지원하지 않습니다. 트랩 정보 팔레트(윈도우 메뉴)에서 설정된 스프레드와 초크는 출력시 적용되지 않을 것입니다. 그러나, 오버프린트와 녹아웃은 유효합니다.

목차 팔레트

목차 팔레트는 목차를 보고 생성하는 것을 도와줍니다. 이 기능은 책의 목차와 것을 생성하는데 유용합니다. 목차 대화상자(편집 > 목차)에서 목차를 생성할 수 있습니다.

목차 이름 드롭-다운 메뉴에서 활성 프로젝트에 정의된 목차 중에 선택하고, 갱신 버튼은 팔레트에 현재 표시된 목차를 새롭게 만들어줍니다.

검색 문자 버튼은 목차 팔레트에서 항목을 찾을 수 있게 해 줍니다. 팔레트에서 단어나 머릿글을 간단히 이중 클릭하여 이동할 수 있습니다.

형성 버튼은 활성 목차를 활성 텍스트 체인으로 삽입하게 해 줍니다. 목차가 이미 문장에 있다면, 다른 복사본을 삽입하지 않고 갱신할 수 있습니다. 목차에 대한 포맷 스타일 목록은 자동으로 적용됩니다.



목차 팔레트는 책의 목차와 같은 것을 생성하게 해 줍니다.

HTML5 팔레트

HTML5 팔레트는 App Studio 이슈를 위한 영상 구성요소, 슬라이드쇼, 버튼 그리고 그 외의 사항들을 생성할 수 있도록 합니다. 더 많은 정보는 *App Studio 안내서*를 참조하여 주십시오.

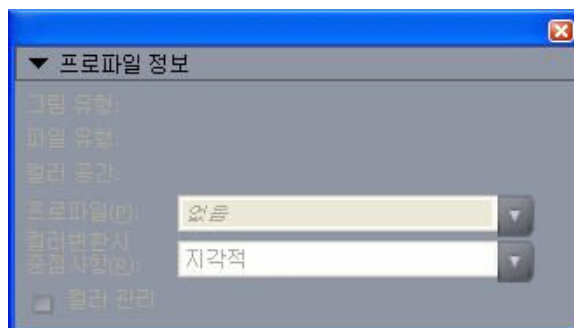
Quark AVE 인터랙티비티 팔레트

Quark AVE 인터랙티비티 팔레트를 사용하면 무비, 슬라이드쇼, 버튼 등을 프로젝트의 엘리먼트에 할당할 수 있습니다. 더 많은 정보는 *App Studio 안내서*를 참조하여 주십시오.

- ➔ 항목 > Digital Publishing > Quark AVE 인터랙티비티를 선택하여 Quark Ave 인터랙티비티 팔레트로 포커스를 전환할 수 있습니다.

프로파일 정보 팔레트

프로파일 정보 팔레트는 그림에 대한 컬러 관리자 설정값을 보고 업데이트해 줍니다. 더 자세한 정보는, "[컬러 관리](#)"를 참조하십시오.



프로파일 정보 팔레트는 그림에 대한 컬러 관리자 설정값을 정확하게 제어하게 해 줍니다.

콜아웃 스타일 팔레트

콜아웃 스타일 팔레트를 통해 콜아웃 스타일 작업이 가능합니다. 더 많은 정보는 "[콜아웃 스타일로 작업하기](#)"를 참조합니다.

문자 팔레트

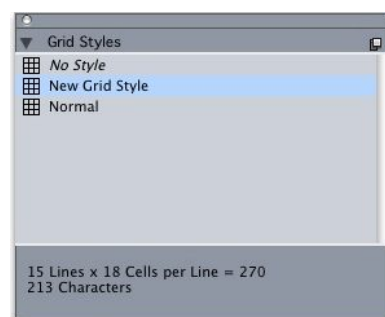
문자 팔레트는 컴퓨터에 있는 각 서체의 모든 문자에 대한 쉬운 접근을 제공합니다. 선택한 서체에 있는 모든 문자를 표시하거나 두 번째 드롭-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하여 선택부분을 좁힐 수 있습니다. 문자를 더블-클릭하여 문장으로 삽입할 수 있습니다. 팔레트 하단에 있는 자주 사용하는 문자영역을 사용하여, 쉬운 접근을 위해 자주 사용하는 문자를 저장할 수 있습니다.



문자 팔레트는 모든 서체에 있는 모든 문자에 대한 쉬운 접근을 제공합니다.

그리드 스타일 팔레트

그리드 스타일은 설계 그리드용 스타일 시트와 같이 그리드를 설명하는 지정된 설정 패키지를 지입합니다. 텍스트 상자에 그리드 스타일을 적용하고 마스터 페이지 그리드의 토대로 사용할 수 있습니다. 다른 그리드 스타일을 기반으로 그리드 스타일을 만들 수도 있습니다. 그리드 스타일은 그리드 스타일 팔레트(Window 메뉴)에 표시됩니다. 더 많은 정보는 "[격자 스타일로 작업하기](#)"를 참조합니다.



그리드 스타일 팔레트를 통해 그리드 스타일을 만들고 적용할 수 있습니다.

Blio 콘텐츠 목차 팔레트

Blio 콘텐츠 목차 팔레트를 통해 Blio eBook을 위한 TOC를 만들 수 있습니다. 더 많은 정보는 "[Blio에 대한 목차 생성하기](#)"를 참조하여 주십시오.

리플로우 태깅 팔레트

리플로우 태깅 팔레트를 통해 리플로우 보기에서 콘텐츠를 태그할 수 있습니다. 더 많은 정보는 "[리플로우 보기로 작업하기](#)"를 참조합니다.

리플로우 콘텐츠 목차 팔레트

리플로우 콘텐츠 목차 팔레트를 통해 ePUB 또는 Kindle 내보내기를 위한 콘텐츠 목차를 만들 수 있습니다. 더 많은 정보는, "[ePub 또는 Kindle에 대한 TOC 만들기](#)."를 참조하여 주십시오.

하이퍼링크 팔레트

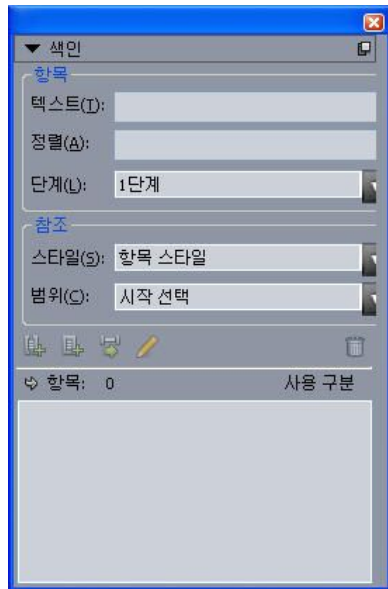
하이퍼링크 팔레트는 텍스트와 그림에 하이퍼링크를 적용하게 해 줍니다. 하이퍼링크는 프린트 레이아웃에서 명백하게 동작하지 않지만, 레이아웃을 PDF 포맷으로 변환할 때와 웹 레이아웃을 HTML 포맷으로 변환할 때 동작합니다. 더 자세한 정보는, "[하이퍼링크](#)"를 참조하십시오.



하이퍼링크 팔레트는 텍스트와 그림에 하이퍼링크를 적용하게 해 줍니다.

색인 팔레트

색인 팔레트는 색인을 위해 텍스트에 표시를 합니다. 색인(유틸리티 > 색인 만들기)을 생성할 때, 색인 팔레트에서 생성된 모든 태그는 사용자화 가능한 색인으로 자동으로 변경됩니다. 자세한 정보는, "[목차로 작업하기](#)"를 참조하십시오.



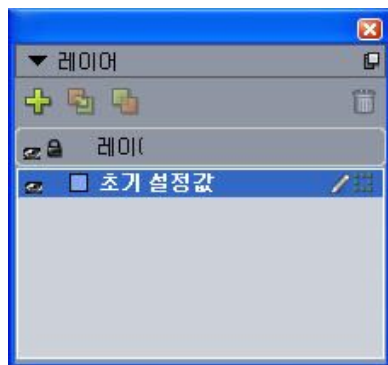
색인 팔레트는 자동으로 생성된 색인에 포함하기 위해 텍스트에 표시를 합니다.

대화형 팔레트

대화형 팔레트를 통해 대화형 레이아웃에 대화형으로 항목을 추가할 수 있습니다. 더 많은 정보는 "[인터랙티브 레이아웃](#)"을 참조하여 주십시오.

레이어 팔레트

레이어 팔레트는 레이어를 생성하고, 레이어 속성을 편집하고, 레이어가 표시되고 프린트 될 것인지를 제어하고, 레이어 간에 대상체를 이동하게 해 줍니다. 더 자세한 정보는, "[레이어로 작업하기](#)"를 참조하십시오.



레이어 팔레트는 레이어와 그러한 레이어에 있는 대상체로 작업하게 해 줍니다.

그림 효과 팔레트

그림 효과 팔레트는 그림의 윤곽을 뚜렷하게 하거나 색보정과 같은 효과를 적용하게 해 줍니다. 이 팔레트는 QuarkVista XTensions 소프트웨어가 설치되어 있을 때만 표시됩니다. 추가 정보는 "[그림 효과 사용하기](#)"를 참조합니다.



그림 효과 팔레트는 레이아웃에서 그림에 다양한 시각 효과를 적용하게 해 줍니다.

안내선 팔레트

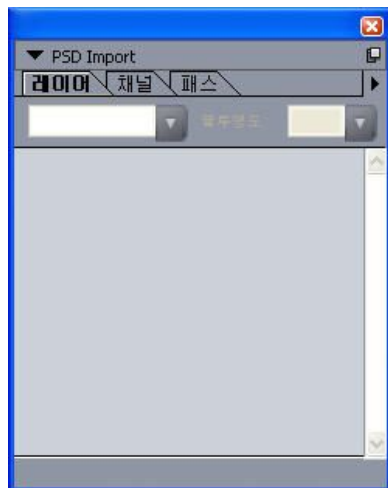
안내선 팔레트를 통해 안내선 작업이 가능합니다. 더 많은 정보는 "[안내선 팔레트 사용하기](#)"를 참조하여 주십시오.

항목 스타일 팔레트

항목 스타일 팔레트를 통해 항목 스타일 작업이 가능합니다. 더 많은 정보는 [Item Styles XTensions 소프트웨어](#)를 참조합니다.

PSD Import 팔레트

PSD Import 팔레트는 가져온 Photoshop(PSD) 파일의 표시를 제어하게 해 줍니다. 더 자세한 정보는, "[Working with PSD pictures](#)"를 참조하십시오.



PSD Import 팔레트는 가져온 PSD 그림을 조작하게 해 줍니다.

비율 팔레트

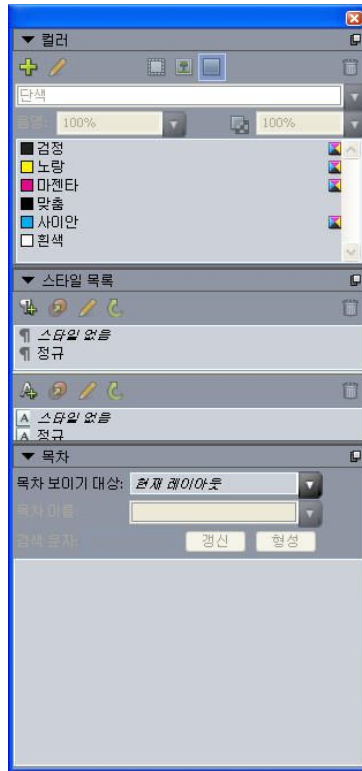
비율 팔레트를 통해 고급 비율 작업을 수행할 수 있습니다. 더 많은 정보는 [Scale XTensions 소프트웨어](#)를 참조합니다.

팔레트 그룹과 팔레트 세트

QuarkXPress는 팔레트를 관리하는데 도움을 주는 두 가지 기능을 제공합니다: 팔레트 그룹과 팔레트 세트.

팔레트 그룹 사용하기

팔레트 그룹 기능은 여러 개의 팔레트를 하나로 결합합니다.



이 팔레트 그룹은 스타일 목록, 컬러와 목차 팔레트가 하나로 붙은 것을 보여줍니다. 기능에 대한 쉬운 접근을 제공하며 공간을 경제적으로 사용할 수 있습니다.

팔레트를 팔레트 그룹에 붙이려면, 팔레트 그룹의 제목 막대를 Control+클릭/마우스 오른쪽-클릭하고 체크되어 있지 않은 팔레트 이름을 선택합니다. 이미 표시되어 있는 팔레트를 붙일 때, 팔레트는 팔레트 그룹의 일부가 되기 위해 이동합니다. 팔레트 그룹에서 팔레트를 분리하려면, 팔레트 이름을 Control+클릭/마우스 오른쪽-클릭하고 분리 [팔레트 이름]을 선택합니다.

팔레트 세트 사용하기

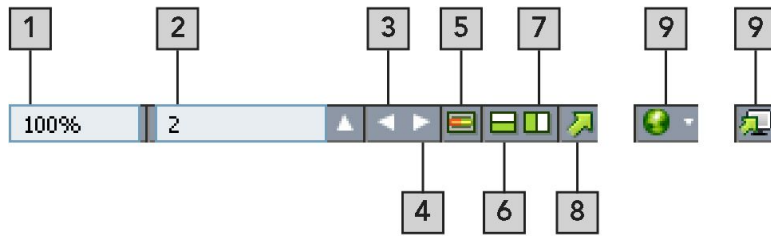
팔레트 세트 기능은 모든 열린 팔레트와 라이브러리의 위치와 상태를 저장하고 불러내어, 다른 팔레트 구성 간을 쉽게 전환할 수 있습니다.

팔레트 세트를 생성하려면, 특정 작업에 필요한 모든 팔레트를 표시하고 다른 팔레트를 가립니다. 그 다음, 윈도우 > 팔레트 세트 > 다른 이름으로 팔레트 세트 저장을 선택하여 다른 이름으로 팔레트 세트 저장 대화상자를 나타내고, 이름을 입력하고, 원한다면 키 명령을 할당합니다.

팔레트 세트를 불러내려면, 윈도우 > 팔레트 세트 > [팔레트 세트의 이름]을 선택하거나 팔레트에 대한 키보드 조합을 누릅니다.

레이아웃 콘트롤

프로젝트를 열 때, 프로젝트 윈도우의 하단 좌측에서 일부 기본 기능에 대해 빠르게 접근할 수 있습니다.



레이아웃 콘트롤

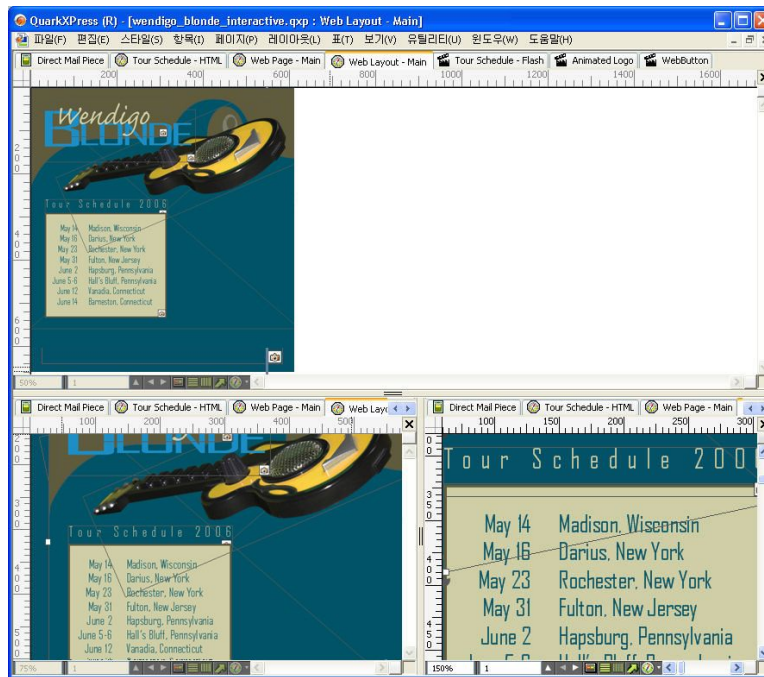
- 1 축소/확대: 축소/확대 비율을 입력하거나 드롭-다운 메뉴에서 축소/확대 값을 선택합니다.
 - 2 마스터 페이지 토글: 활성 레이아웃 페이지와 그 마스터 페이지 간을 앞뒤로 전환합니다.
 - 3 페이지 번호: 페이지 번호 필드에 페이지 번호를 입력하거나 필드에 오른쪽에 있는 화살표를 클릭할 때 나타나는 페이지 목록에서 페이지를 선택합니다.
 - 4 이전 페이지: 이전 페이지로 이동합니다.
 - 5 다음 페이지: 다음 페이지로 이동합니다.
 - 6 세로로 화면 나누기: 레이아웃을 상하로 분리된 두 개 이상의 패널에서 볼 수 있습니다.
 - 7 가로로 화면 나누기: 레이아웃을 옆으로 분리된 두 개 이상의 패널에서 볼 수 있습니다.
 - 8 보내기: 파일 > 보내기를 선택했을 때와 동일한 보내기 선택사항을 표시합니다.
 - 9 미리보기: 웹 레이아웃이나 인터랙티브 레이아웃을 변환되었을 때 나타나는 것과 같은 모양으로 미리볼 수 있습니다. 웹 레이아웃이나 인터랙티브 레이아웃에서 작업 중일 때만 사용 가능합니다.
- ➔ 페이지 번호 필드 옆에 있는 화살표를 클릭하면 레이아웃에 있는 모든 페이지의 축소 보기를 볼 수 있습니다. Mac 사용자는 위쪽 화살표를 계속 클릭하여 축소판을 확대할 수 있습니다.

보기 및 보기 설정

QuarkXPress에서는 다양한 방법으로 레이아웃을 볼 수 있도록 지원됩니다. 윈도우를 분할하거나 혹은 두 개의 다른 레이아웃을 보기 위해 신규 윈도우를, 동일한 레이아웃에 두 개의 보기를 생성할 수 있습니다. 레이아웃을 보지 않고 텍스트에 집중하기 위한 문장 편집기 보기를 사용할 수 있고, 보기 설정 기능을 통해 보기 설정을 생성하고 다른 보기 설정 사항을 쉽게 전환할 수도 있습니다.

윈도우 나누기

윈도우를 두 개 이상의 패널로 나눔으로써, 동시에 하나의 프로젝트를 다중 보기로 표시할 수 있고, 모든 패널에서 동시에 변경사항을 볼 수 있습니다. 각 패널에 다른 보기 모드를 사용하고, 실시간으로 한 패널에서 편집을 보고 다른 패널에서는 업데이트를 볼 수 있습니다. 하나의 윈도우에서 가로나 세로로 다중 보기를 나눌 수 있습니다.



윈도우를 나눔으로써, 동시에 다른 확대 비율로 작업을 볼 수 있습니다.

윈도우를 나누는 데는 세 가지 방법이 있습니다:

- 윈도우 > 나누기 윈도우 > 가로나 윈도우 > 나누기 윈도우 > 세로를 선택합니다.
- 스크롤 막대의 오른쪽(세로 나누기)이나 스크롤 막대의 상단(가로 나누기)에서 나누기 막대를 클릭합니다.
- 프로젝트 윈도우의 하단에 있는 레이아웃 컨트롤에서 화면-분리 아이콘을 클릭합니다.

윈도우가 나누게 되면, 분리된 패널 사이의 막대를 드래그하여 분리된 패널의 가로와 세로를 변경할 수 있습니다.

윈도우의 분리를 제거하려면, 다음 기술 중에 하나를 사용합니다:

- 윈도우 > 나누기 윈도우 > 모두 삭제 선택합니다.
- 분리 막대를 윈도우의 양쪽으로 드래그합니다.

윈도우 생성하기

활성 프로젝트를 표시하는 신규 윈도우를 생성하려면, 윈도우 > 신규 윈도우를 선택합니다.

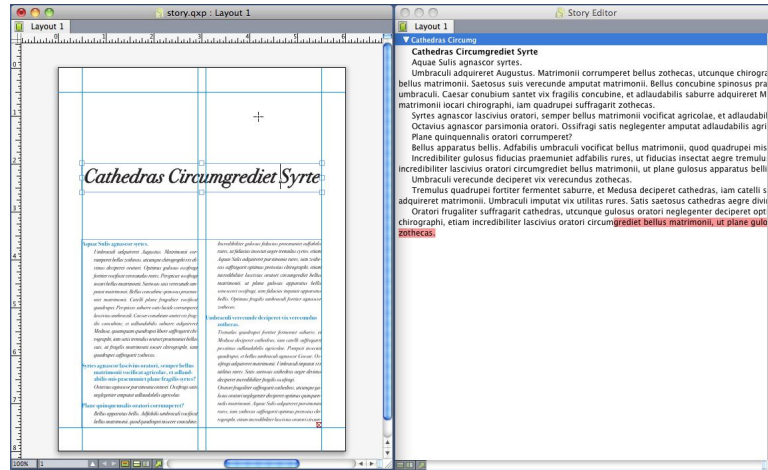
- ➔ 프로젝트에 대해 다중 윈도우를 열고 그 프로젝트로 변경한 다음 윈도우를 닫기 시작하면, 프로그램은 프로젝트를 표시하는 마지막 윈도우를 닫으려고 시도하기 전까지 프로젝트를 저장하도록 알리지 않습니다.

문장 편집기 보기 사용하기

문장 편집기 보기에서 레이아웃을 분리하지 않고도 문장의 텍스트에 집중할 수 있습니다. 문장 편집기 보기에서, 모든 텍스트는 같은 크기, 같은 서체이고 텍스트는 전체 윈도우를 채우며, 가장 기본 문자 포매팅(볼드체와 이탤릭체)만이 표시됩니다. 빨간 배경은 문장에서 마지막 텍스트 상자나 경로를 넘친 텍스트가 있는 곳을 표시합니다.

신규 문장 편집기 윈도우에서 활성 문장의 콘텐츠를 표시하려면, 대상 문장을 포함하는 상자나 선을 선택하고 보기 > 문장 편집기를 선택합니다. (문장 편집기 윈도우가 이미 열려 있다면, 선택된 항목의 문장이 그 윈도우에 표시됩니다.)

보기 편한 크기로 텍스트를 편집할 때처럼 페이지의 전체 모양을 모니터링하고 싶다면, 문장 편집기 윈도우를 동일한 문장이 보이는 레이아웃 윈도우 옆에 배치할 수 있습니다.



레이아웃 보기(왼쪽) 및 문장 편집기 윈도우(오른쪽)

보기 설정

보기 메뉴는 레이아웃을 표기하는 방법에 대한 다양한 선택사항을 제공합니다. 안내선, 격자, 여백키 문자, 사각표시 기호 혹은 더 많은 설정을 표시하거나 가리기 할 수 있습니다.(더 자세한 정보는, "**보기 메뉴**."를 참조하여 주십시오.) 보기 설정 기능은 이와 같은 설정의 다른 조합을 저장하고 다시 불러오기를 할 수 있도록 지원합니다. 보기 설정에 저장되며 설정은 다음과 같습니다:

- 보기 > 안내선
- 보기 > 페이지 격자
- 보기 > 텍스트 상자 격자
- 보기 > 자
- 보기 > 자 방향
- 보기 > 여백키
- 보기 > 사각표시 기호
- 보기 > 트림 보기
- 보기 > 출력 방지 가리기
- 보기 > 고해상도 미리보기

QuarkXPress에는 몇 가지 기본 보기 설정이 지원됩니다:


- 기본 설정: QuarkXPress를 최초로 실행한 후에 처음으로 레이아웃을 생성하는 경우 표기된 보기 선택사항의 설정이 기본 설정이 됩니다.
- 출력 미리보기: 이 보기 설정은 출력된 페이지와 최대한 유사하도록 시뮬레이트 합니다. 안내선, 격자, 여백키 그리고 사각표시 기호는 가려져서 나타나지 않습니다. 보기 > 트림 보기




, 보기 > 출력방지 가리기, 그리고 보기 > 고해상도 미리보기 가 설정됩니다. 환경설정 대화 상자의 화면 보기 패널(QuarkXPress/편집 > 환경설정)에서 지정하여 대지에 컬러를 사용하여 나타냅니다. .

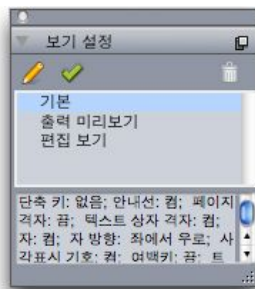
- 편집 보기: 이 보기 설정은 안내선, 여백키, 사각표시 기호, 자 그리고 고해상도 미리보기를 나타냅니다.

보기 설정을 생성하기 위해서는, 먼저 해당 보기 설정에서 저장되기를 원하는 보기 설정 사항만 설정합니다. 그런 다음 보기 > 보기 설정 > 보기 설정 저장 대화 상자가 나타나면 보기 설정 저장을 선택하고, 이름을 입력하고, 그리고 키 명령을 선택적으로 할당합니다.

보기 설정을 전환하기 위해서는 다음 중 한가지를 따라야 합니다:

- 보기 > 보기 설정 > [보기 설정의 이름]을 선택합니다.
- 보기 설정의 키보드 조합을 누르기 합니다.
- 보기 설정 팔레트(보기 > 보기 설정 > 보기 설정 관리)를 나타내고, 팔레트의 보기 설정의 이름을 클릭하여, 적용  을 클릭합니다. (혹은 보기 설정 이름을 간단히 더블 클릭합니다).

생성된 보기 설정을 관리하려면, 보기 > 보기 설정 > 보기 설정 관리를 선택하여, 보기 설정 팔레트를 나타냅니다. 선택한 보기 설정을 편집 , 적용 , 그리고 삭제  하는데 팔레트의 상단에 있는 버튼을 사용 할 수 있습니다.



보기 설정 팔레트

- ➔ 보기 설정은 어플리케이션 레벨에서 저장지원됩니다. 그렇지만, 모든 보기 설정은 레이아웃에 사용되어 적용된 해당 레이아웃에 저장됩니다.

프로젝트와 레이아웃

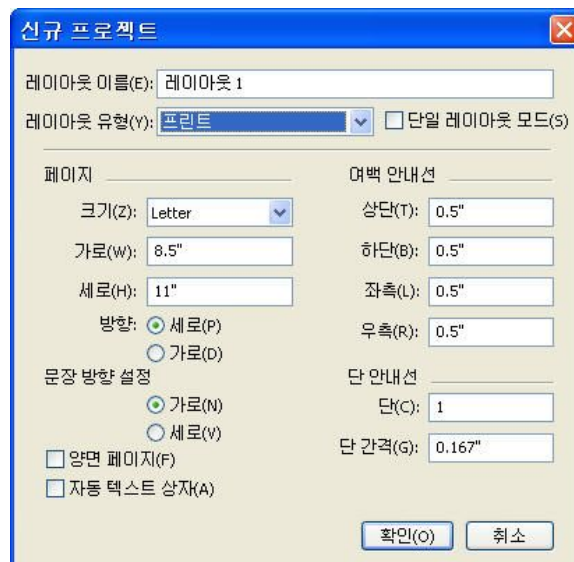
QuarkXPress 파일은 **프로젝트**라고 생각할 수 있으며, 각 프로젝트는 한 개나 그 이상의 레이아웃을 포함합니다. 모든 레이아웃은 프로젝트에 저장되고, 모든 프로젝트는 적어도 한 개의 레이아웃을 포함합니다. 각 레이아웃은 2,000 페이지를 포함할 수 있고, 48" x 48" 크기(또는 2-페이지 펼침면의 경우, 24" x 48")일 수 있습니다. 프로젝트는 무한의 레이아웃을 포함할 수 있습니다.

다중 레이아웃은 하나의 파일에 저장될 수 있기 때문에, 문서의 다른 버전 간에 내용을 쉽게 공유할 수 있습니다. — 예를 들어, US 편지지와 A4 레이아웃 크기에 동일한 텍스트로 된 편지지.

QuarkXPress 프로젝트는 세 유형의 레이아웃을 포함할 수 있습니다: **프린트**, **웹** 및 **인터랙티브**. 다양한 미디어에 대한 콘텐츠 — **프린트**, **PDF**, **SWF** 및 **HTML**과 같은 — 를 생성하기 위해 하나의 프로젝트를 사용할 수 있습니다.

프로젝트로 작업하기

프로젝트를 생성하려면, **파일 > 신규 > 프로젝트를 선택**하십시오. 신규 프로젝트 대화상자가 나타납니다.



프린트 레이아웃 유형에 대한 신규 프로젝트 대화상자

모든 QuarkXPress 프로젝트는 적어도 한 개의 레이아웃을 포함하게 됩니다. 따라서, 프로젝트를 생성할 때 파일에 대한 기본 레이아웃을 지정해야 합니다. 기본 레이아웃 이름을 사

용하거나 레이아웃 이름 필드에 레이아웃에 대한 신규 이름을 입력할 수 있습니다. 기본 레이아웃 유형을 지정하기 위해, 레이아웃 유형 드롭-다운 메뉴에서 프린트, 웹, 인터랙티브, App Studio, 또는 ePub을 선택합니다.

웹 레이아웃에 대한 정보는, "[웹 레이아웃](#)."을 참조하여 주십시오.

인터랙티브 레이아웃에 대한 정보는, "[인터랙티브 레이아웃](#)."을 참조하여 주십시오.

App Studio 레이아웃에 대한 정보는, *App Studio* 사용 안내서를 참조하여 주십시오.

ePub 보내기용 레이아웃 생성에 대한 정보는, "[eBooks](#)."을 참조하여 주십시오.

기본적으로, 탭들은 프로젝트에서 각 레이아웃에 대한 프로젝트 윈도우의 상단에 나타납니다. 이러한 탭들이 표시되지 않게 하려면, 단일 레이아웃 모드를 선택하십시오. (이 경우 여전히 프로젝트에 레이아웃을 추가할 수 있지만, 추가하는 경우 단일레이아웃 모드가 해제됩니다.)

- ➔ QuarkXPress의 한 언어 버전으로 생성된 프로젝트는 QuarkXPress의 다른 언어 버전에서 편집되고, 프린트되고 저장될 수 있습니다. 모든 사용 가능한 철자 검사 사전과 하이픈 규칙은 모든 판에서 지원됩니다. 하지만, 동아시아의 특정한 기능(루비 텍스트, 서체 세트 그리고 그룹 문자와 같은)을 사용한 텍스트는 비-동아시아 언어 버전의 QuarkXPress에서는 편집이 지원되지 않습니다.

프린트 레이아웃 옵션

페이지 영역의 컨트롤을 통해 페이지 크기와 기본 레이아웃 방향을 설정할 수 있습니다.

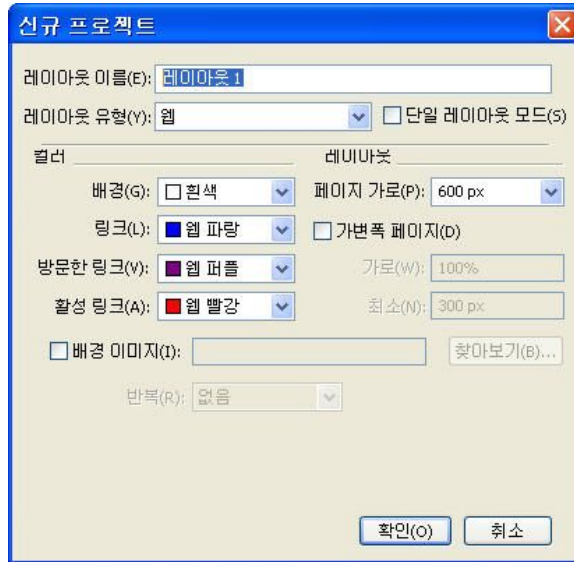
양면 페이지 체크 상자를 통해 펼침면을 만들 수 있습니다.

자동 텍스트 상자 체크 상자를 통해 레이아웃에 대한 기본 마스터 페이지에 텍스트 상자를 추가할 수 있습니다.

여백 안내선 컨트롤을 통해 레이아웃의 기본 여백을 설정하고 열 안내선 영역의 컨트롤을 통해 기본적으로 다중 열 페이지를 만들 수 있습니다.

웹 레이아웃용 선택사항

컬러 영역에 있는 컨트롤로 페이지 배경과 하이퍼링크에 대한 기본 컬러를 설정합니다. 레이아웃 영역에 있는 컨트롤로 기본 페이지 폭을 설정하고 페이지 폭의 가변 여부를 결정합니다. 배경 이미지 컨트롤을 사용하여 페이지 배경으로 그림 파일을 가져올 수 있습니다.



웹 레이아웃 유형에 대한 신규 프로젝트 대화상자

QuarkXPress 프로젝트 저장 및 이름 지정하기

처음으로 QuarkXPress 프로젝트를 저장할 때, 별도 저장 대화상자가 나타납니다. 이 대화상자를 사용하여 프로젝트 이름, 위치, 유형을 지정할 수 있습니다.

QuarkXPress 프로젝트를 저장할 때, 종류/파일 형식 드롭-다운 메뉴에서 선택사항을 선택할 수 있습니다:

- 수정할 수 있는 프로젝트로 저장하려면, 프로젝트를 선택합니다.
- 프로젝트의 읽기-전용 버전으로 저장하려면, 프로젝트 템플릿을 선택합니다.

레이아웃과 프로젝트 보내기

활성 프로젝트에서 한 개 또는 그 이상의 레이아웃을 보내려면, 파일 > 보내기 > 레이아웃을 프로젝트로 선택합니다. 별도저장 필드에 이름을 입력하고 위치를 지정합니다.

프로젝트에 있는 모든 레이아웃을 보내려면, 레이아웃 영역에서 전체 선택을 선택합니다. 개별적인 레이아웃을 보내려면, 이 영역에서 각각을 선택합니다.

QuarkXPress 이전 버전에서 열기 할 수 있도록 레이아웃을 선택하여 보내려면, 이전 버전의 숫자를 버전 드롭 다운 메뉴에서 선택합니다.

➔ App Studio 레이아웃은 QuarkXPress 8 포맷으로 보내기가 지원되지 않습니다. (더 자세한 정보는, *App Studio 사용 안내서*를 참조하여 주십시오.)

레이아웃 작업하기

레이아웃 간을 이동하고, 레이아웃을 추가하고, 레이아웃을 복제하고, 레이아웃을 삭제하는 것은 용이합니다.

레이아웃 간을 이동하려면, 프로젝트 윈도우의 상단에 있는 탭들을 사용하십시오.

활성 프로젝트에 레이아웃을 추가하려면, 레이아웃 > 신규를 선택하거나 레이아웃을 탭을 클릭하고 컨텍스트 메뉴에서 신규를 선택하십시오.

레이아웃을 복제하려면, 복제할 레이아웃을 표시하고 레이아웃 > 중복을 선택하거나 레이아웃 탭 컨텍스트 메뉴에서 중복을 선택하십시오.

레이아웃의 속성을 변경하려면, 그 레이아웃을 표시하고 레이아웃 > 레이아웃 속성을 선택하거나 레이아웃 탭 컨텍스트 메뉴에서 레이아웃 속성을 선택하십시오. 레이아웃 속성 대화상자가 나타납니다. 프로젝트의 레이아웃 유형을 변경하기 위해 대화 상자를 사용할 수 있지만, App Studio 레이아웃 유형에서 레이아웃을 변경할 수는 없습니다. (더 자세한 정보는, *App Studio 사용 안내서*를 참고하여 주십시오.)

레이아웃을 삭제하려면, 그 레이아웃을 표시하고 레이아웃 > 삭제를 선택하거나 레이아웃 탭 컨텍스트 메뉴에서 삭제를 선택하십시오.

다음의 명령을 사용할 때, 활성 레이아웃만이 결과 출력에 포함됩니다:

- 파일 > 보내기 > PDF 파일 > EPS로 페이지 저장
 - 파일 > 보내기
 - 파일 > 보내기 > AVE issue용 레이아웃
 - 파일 > 보내기 > Pub용 리플로우
 - 파일 > 보내기 > Kindle용 리플로우
 - 파일 > 보내기 > Blio eBook용 레이아웃
 - 파일 > 출력용 파일 모으기
 - 파일 > 프린트
 - 파일 > 보내기 > HTML(웹 레이아웃에만 해당)
- ➔ 레이어를 생성하고 편집할 때 레이어는 활성인 레이아웃에 적용됩니다.
- ➔ 프로젝트-레벨 액션을 수행할 때(편집 > 취소), 그 액션은 모든 레이아웃의 취소 내력에 추가됩니다.
- ➔ 철자 검사를 할 때(유틸리티 메뉴), QuarkXPress는 활성 레이아웃만을 검사합니다 .
- ➔ 검색/교환 기능(편집 메뉴)은 활성 레이아웃만을 검색할 수 있습니다.

프로젝트-레벨 및 레이아웃-레벨 리소스

일부 리소스는 프로젝트 레벨에 정의되어 있고, 일부는 레이아웃 레벨에 정의되어 있습니다.

프로젝트-레벨 리소스

프로젝트-레벨 리소스는 프로젝트에 있는 모든 레이아웃에서 사용될 수 있고, 사용된 모든 레이아웃에서 동일합니다. 프로젝트-레벨 리소스는 응용 프로그램 환경설정, 스타일 목록, 컬러, H&Js, 목차, 접선 & 줄무늬, 케이스캐이딩 메뉴(웹 레이아웃에만 해당), 메타 태그(웹 레이아웃에만 해당) 및 메뉴(웹 레이아웃에만 해당)를 포함할 수 있습니다.

- ➔ 생성한 모든 목차 정의는 프로젝트에 있는 어떤 레이아웃에도 사용될 수 있지만, 목차는 만들 때 활성 레이아웃에만 그릴 수 있습니다.

레이아웃-레벨 리소스

레이아웃-레벨 리소스는 프로젝트에 있는 모든 레이아웃에 대해 유일합니다. 레이아웃-레벨 리소스는 다음을 포함합니다:

- 레이아웃 환경설정(QuarkXPress/편집 > 환경설정 > 레이아웃 또는 웹 레이아웃)
- 문자간 자간조절 설정값(유틸리티 > 트래킹 편집) (*프린트 레이아웃에만 해당*)
- 선택문장 자간조절 설정값(유틸리티 > 커닝 표 편집) (*프린트 레이아웃에만 해당*)
- 하이픈 예외(유틸리티 > 하이픈 예외)
- 트래핑 설정값(윈도우 > 트래핑 정보 보기) (*프린트 레이아웃에만 해당*)
- 확대/축소값

안내선으로 작업하기

안내선은 레이아웃에서 항목과 텍스트를 정렬하는데 도움을 주는, 프린트 되지 않는 선입니다. 안내선에는 두 가지 종류가 있습니다: *자 안내선* 및 *단과 여백 안내선*.

*격자 디자인*은 텍스트 크기와 위치에 따라 항목과 텍스트를 정렬하는데 사용할 수 있는, 프린트되지 않는 선입니다.

더 자세한 정보는 "[Guide Manager Pro XTensions 소프트웨어](#)"와 "[디자인 격자 이해하기](#)"를 참조하십시오.

단과 여백 안내선

단과 여백 안내선은 페이지의 외부 여백과 단이 위치해야 할 곳을 보여줍니다.

QuarkXPress는 모든 새로운 프린트 레이아웃에 단 안내선과 여백 안내선을 자동으로 놓습니다. 신규 프로젝트 대화상자(파일 > 신규 > 프로젝트)나 신규 레이아웃 대화상자(레이아웃 > 신규)의 단 안내선과 여백 안내선 필드에서 그 위치를 지정할 수 있습니다.

마스터 페이지가 프로젝트 윈도우에 표시될 때, 마스터 안내선 & 격자 대화상자(페이지 > 마스터 안내선 & 격자)를 사용하여 단 안내선과 여백 안내선의 위치를 변경할 수 있습니다. 신규 프로젝트 대화상자(파일 > 신규 > 프로젝트)나 신규 레이아웃 대화상자(레이아웃 > 신규)의 자동 텍스트 상자를 체크하면, 여백 안내선 여역에 지정된 값은 자동 텍스트 상자의 크기와 위치를 정의합니다.

단과 여백 안내선 생성에 대한 정보는, "[마스터 페이지 격자 구성하기](#)"를 참조하십시오.

"[Guide Manager Pro XTensions 소프트웨어](#)"를 참조하십시오.

자 안내선

자 안내선(또는 간단히 "안내선")은 수동으로 위치를 정할 수 있는, 프린트되지 않는 선입니다. 가로와 세로 자(보기 > 자)를 드래그하여 자 안내선을 생성할 수 있습니다. 마스터 페이지와 개별적인 레이아웃 페이지에 자 안내선을 생성할 수 있습니다.

- 가로 자 안내선을 생성하려면, 상단 자를 클릭하고 ¶ 포인터가 표시될 때, 페이지로 자 안내선을 드래그하십시오. 세로 자 안내선을 생성하려면, 세로 자를 클릭하고 ¶ 포인터가 표시될 때 페이지로 자 안내선을 드래그하십시오. 자 안내선을 드래그할 때 측정 팔레트가 열려 있다면, 안내선의 위치는 X 필드(세로 자) 또는 Y 필드(세로 자)에 나타납니다.

- 가로 자 안내선을 생성할 때 자 안내선이 대지 위에 위치할 때 마우스 버튼을 놓으면, 자 안내선은 펼침면의 대지와 모든 페이지에 확장될 것입니다. 가로 자 안내선이 도큐먼트 페이지에 위치할 때 마우스 버튼을 놓으면, 자 안내선은 그 페이지에만 나타날 것입니다.
- 자 안내선의 위치를 다시 정하려면, 그 안내선을 클릭하고 안내선 포인터가 나타날 때 다른 위치로 드래그하십시오.
- 자 안내선을 제거하려면, 안내선을 페이지에서 밖으로 드래그하십시오.
- 페이지에서 모든 자 안내선을 제거하려면, 그 페이지가 나타날 때까지 드래그한 다음 Option/Alt를 누른 상태에서 레이아웃 페이지에 인접한 자의 영역을 클릭하십시오.
- 펼침면의 대지에서 모든 자 안내선을 제거하려면, 그 대지가 나타날 때까지 드래그한 다음 Option/Alt를 누른 상태에서 대지에 인접한 자의 영역을 클릭하십시오.

"[Guide Manager Pro XTensions 소프트웨어](#)"를 참조하십시오.

안내선에 부착하기

QuarkXPress는 안내선 주위에 "자석 필드"를 생성하여 항목을 안내선 근처로 드래그할 때, 자동으로 정렬되게 합니다. 이 기능을 안내선에 부착(보기 메뉴)이라고 부르며 자석 필드의 폭은 안내선 부착 범위라고 부릅니다.

QuarkXPress 컨트롤로 부착하는 것을 제어하려면, 보기 > 안내선에 부착이 체크되어 있는지 확인하십시오. 범위를 지정하려면, QuarkXPress/편집 > 환경설정 > 프린트 레이아웃 > 안내선 & 격자를 선택하고 안내선 부착 범위 필드에 픽셀 값을 입력하십시오.

보기 > 페이지 격자에 안내선 부착을 선택하여 항목을 마스터 페이지 격자에 강제로 정렬하게 할 수 있습니다. 안내선 부착 범위 필드의 값은 마스터 페이지 격자에도 적용됩니다. 추가 정보는 "[항목 디자인 격자에 부착하기](#)"를 참조하십시오.

동작 취소하기와 재실행하기

취소 명령(편집 메뉴)은 항목에 마지막으로 수행된 동작을 되돌립니다. 예를 들어, 그림 상자를 실수로 잘라냈다면, 취소 명령은 그림 상자는 클립보드에서 레이아웃으로 가져올 것입니다. 재실행 명령(편집 메뉴)은 취소했던 동작을 다시 수행합니다.

수행했던 마지막 동작을 되돌리려면 편집 > 취소(Command+Z/Ctrl+Z)를 선택하십시오. 메뉴 항목은 취소될 수 있는 그 동작을 표시합니다. 예를 들어, 삭제 취소 명령은 항목 > 삭제 명령을 사용한 후에 편집 메뉴에서 사용 가능합니다. 취소 불가능은 취소 기능이 불가능 할 때 회색 텍스트로 표시됩니다.

동작을 다시 수행하려면, 동작을 취소한 뒤에 편집 > 재실행(Command+Z/Ctrl+Z)을 선택하십시오.


상자, 선 및 표

페이지 레이아웃을 성공적으로 생성하려면, 텍스트와 그림을 정렬하기 위한 규칙적인 방법이 필요합니다. — 상자가 필요합니다. 상자는 텍스트나 그림을 포함할 수 있는 항목입니다; 어떤 내용도 포함하지 않고 생성될 수 있습니다. 상자 경계는 텍스트와 그림에게 페이지에서의 특정 모양, 크기와 위치를 제공합니다. 상자는 웹 문서에서도 매우 중요합니다; 웹 문서를 생성하기 위해 상자 도구를 사용함으로써, QuarkXPress는 수동으로 HTML을 작성하는 지루함에서 해방시켜 줍니다.

상자가 페이지 위에 있다면, QuarkXPress는 상자의 크기 조절이나 회전부터 베지어 도구와 병합 및 분리 기능을 사용하는 고급 동작까지의 다양한 조작을 수행할 수 있게 해 줍니다. 이 많은 선택은 완벽한 레이아웃을 위한 상자를 생성하게 해 줍니다.

항목과 내용 이해하기

QuarkXPress는 항목(컨테이너)과 내용(항목 안에 들어갈 것)의 개념으로 동작합니다.


항목은 페이지 레이아웃의 구성 요소입니다. 항목 도구로 항목 이동, 크기 조절, 회전, 모양 변경, 자르기, 복사 및 붙이기와 같은 일을 할 수 있습니다.


항목의 기본 종류는 다음과 같습니다:

- 상자는 텍스트 상자, 그림 상자, 내용 없는 상자를 포함합니다. 상자는 직사각형, 원형과 베지어와 같은 다양한 형태일 수 있습니다.
- 선은 "일반" 선과 텍스트 경로(텍스트를 포함할 수 있음)를 포함합니다. 선은 직선이나 베지어일 수도 있습니다.
- 그룹은 "붙여진" 항목의 세트, 하나의 항목처럼 동작합니다.
- 표는 텍스트와 그림 모두를 포함할 수 있습니다.
- 폼으로 HTML 폼을 생성할 수 있습니다(웹 레이아웃에만 해당).
- 폼 컨트롤로 HTML 폼 컨트롤을 생성할 수 있습니다(웹 레이아웃에만 해당).

내용은 기본적으로 텍스트와 그림입니다. 레이아웃을 생성하기 위해 일반적으로 텍스트 상자와 그림 상자를 그린 다음 그 상자 안에 텍스트와 그림을 삽입할 것입니다.

항목과 내용은 다르기 때문에, 각각을 조작하기 위해 별도의 도구를 사용합니다:

- 텍스트 내용 도구를 사용하여 직사각형 텍스트 상자를 생성하고 텍스트 상자나 텍스트 경로에 텍스트의 포맷을 지정할 수 있습니다. 텍스트 내용 도구를 사용하여 텍스트를 자르거나, 복사하거나 붙이기할 수 있습니다.

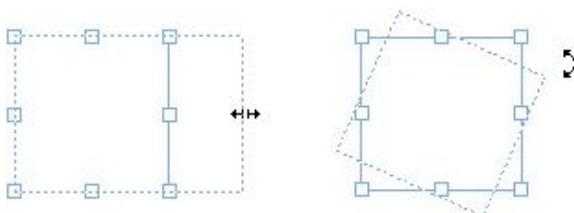
- 그림 내용 도구를 사용하여 직사각형 그림 상자를 생성하고 그림 상자에 그림을 조작할 수 있습니다. 그림 내용 도구를 사용하여 그림을 자르거나, 복사하거나 붙이기할 수 있습니다.

핸들 이해하기

선택된 텍스트 경로, 선과 상자의 경계 상자는 **항목 핸들**이라는 작고 하얀 사각형을 가지고 있습니다. 이러한 핸들을 사용하여 선택한 항목의 크기를 조절하고 회전할 수 있습니다.

항목 핸들

항목의 크기를 조절하려면, 항목 핸들을 클릭하고 드래그하십시오. 항목을 회전하려면, 항목의 코너 핸들 중 하나를 클릭하고 밖으로 드래그하십시오. 수행할 수 있는 동작을 표시하기 위해 마우스를 핸들 위나 근처로 이동할 때 마우스 포인터는 변경됩니다:



항목의 크기를 조절하거나 회전하기 위해 항목 핸들을 사용할 수 있습니다.

그림 핸들



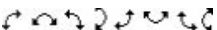
그림 내용 도구를 선택하고 그림을 포함한 그림 상자를 클릭할 때, 그림은 핸들을 위한 큰 원이 표시됩니다. 이러한 핸들을 **그림 내용 핸들**이라고 부릅니다. 그림의 임의 부분을 클릭할 때, 마우스 포인터를 사용하여 상자 안의 그림을 이동할 수 있습니다.

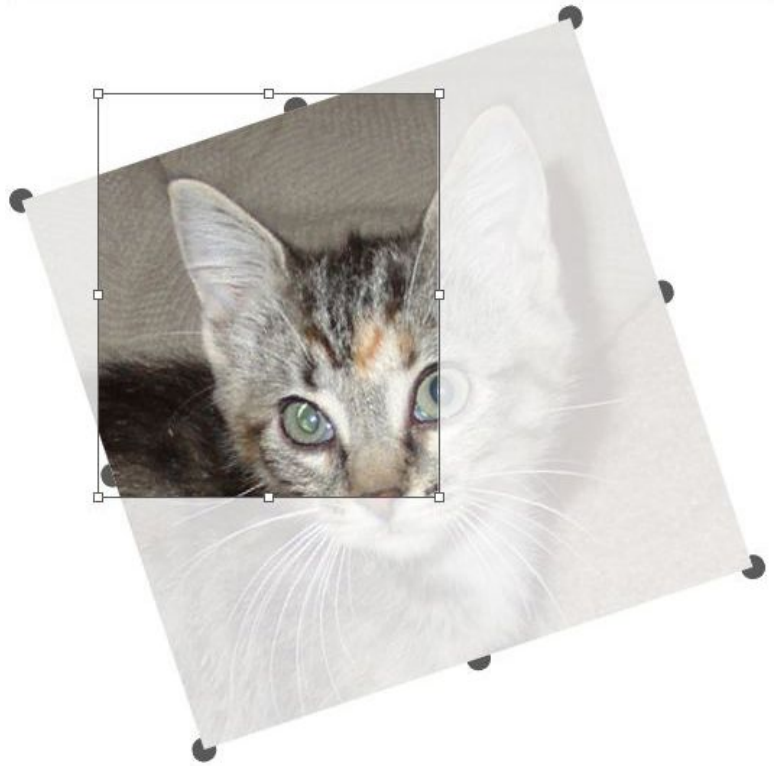


그림 내용 핸들이 표시된 그림 상자

그림 내용 핸들은 선택한 그림이 상자의 크기를 초과할지라도 표시됩니다(위 그림 참조). 그림은 상자 경계를 넘어 표시됩니다. 그림 상자의 크기를 조절하여 이미지를 자를 수 있습니다.

그림 내용 핸들을 사용하여 그림 상자의 크기나 각도를 변경하지 않고도 그림의 크기를 조절하거나 회전할 수 있습니다.

- 크기조절 포인터: 
- 회전 포인터: 



회전되지 않은 상자 안의 회전된 그림

그림 상자를 클릭하기 전에 Command/Ctrl을 누를 때, 그림 상자 핸들과 그림의 잘려진 부분은 더 이상 표시되지 않고 상자를 이동할 수 있습니다.

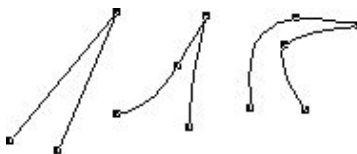
- ➔ 마우스 포인터가 그림 상자 핸들과 그림 내용 핸들이 겹쳐진 점에 위치할 때 그림 내용 도구로 클릭하고 드래그하면, 그림만 크기를 조절하거나 회전할 수 있습니다.

베지어 모양 이해하기

베지어 상자와 선의 모양을 변경하기 전에, 다음의 정의를 이해했는지 확인하십시오.

포인트: 포인트는 선분을 연결하고 선분 시작과 끝을 정의합니다. 곡선 선분을 연결한 포인트는 곡선의 모양을 제어하는 커브 핸들을 가지고 있습니다. QuarkXPress는 코너, 커브와 대칭의 세 가지 종류의 포인트를 제공합니다:

코너 포인트: 코너 포인트는 두 직선, 직선과 곡선 또는 비연속적인 곡선들을 연결합니다. 곡선과 함께 코너 포인트의 커브 핸들은 독립적으로 조작될 수 있으며 보통 두 선분 간의 날카로운 변형을 형성합니다:



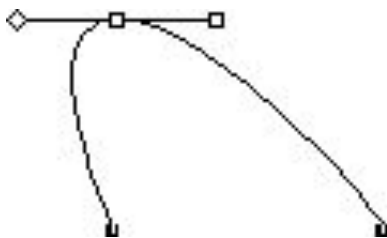
코너 포인트의 예

커브 포인트: 커브 포인트는 연속적인 커브를 형성하기 위해 두 곡선을 연결합니다. 커브 핸들은 항상 포인트를 지나가는 직선 위에 상주하지만, 독립적으로 길이를 달리할 수 있습니다:



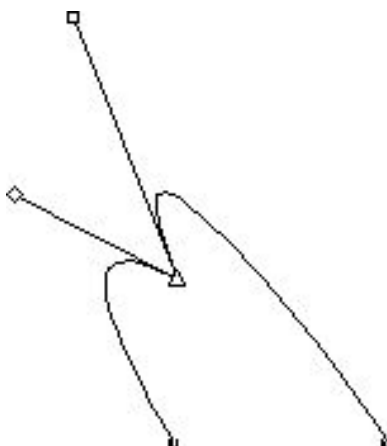
커브 포인트

대칭 포인트: 대칭 포인트는 연속적인 커브를 형성하기 위해 두 곡선을 연결합니다. 결과는 커브 포인트와 비슷하지만, 커브 핸들은 항상 포인트에서 항상 같은 거리에 있습니다:



대칭 포인트

커브 핸들: 커브 핸들은 포인트의 한쪽을 확장하고 곡선의 모양을 조절합니다:







커브 핸들(좌측 상단)




선분: 선분은 두 포인트 사이에 위치한 직선이나 곡선입니다:



선분

포인트 선택 도구가 활성 베지어 상자 혹은 선에 위치하는 경우, 선택 여부를 알려주는 많은 점들, 커브 핸들 혹은 선분 이 표기됩니다. 점들을 사용하여 클릭 드래그 하는 것으로 베지어 상자 혹은 선의 형태를 변경합니다.

- 모양 전체를 변경하려면, 항목 > 형태 부메뉴에서 다른 선택사항을 선택합니다.
- 베지어 펜 도구로 작업하는 동안 베지어 상자에 포인트를 추가하려면, 선분을 클릭합니다. 또는, 포인트 추가 도구를 사용할 수 있습니다.
- 베지어 펜 도구로 작업하는 동안 베지어 상자에서 포인트를 제거하려면, 포인트를 클릭합니다. 또는, 포인트 삭제 도구를 사용할 수 있습니다.







- 베지어 펜 도구로 작업하는 동안 포인트를 다른 종류의 포인트로 변환하려면, 포인트를 Option+클릭/Alt+클릭합니다. 또는, 포인트 변환 도구를 사용할 수 있습니다.
 - 베지어 펜 도구로 작업하는 동안 포인트를 이동하거나 선분의 모양을 변경하려면, 포인트나 선분을 Command+드래그/Ctrl+드래그합니다.
 - 커브나 포인트를 선택하여 이동하거나 삭제하려면, 포인트 선택 도구를 사용합니다. Shift를 누르고 다중 포인트를 선택합니다. 대칭으로 만들기 위해 포인트를 Option+클릭/Alt+클릭합니다.
- ➔ 펜 도구를 선택한 동안 레이아웃을 이동하려면, Shift+Space를 누른 상태에서 클릭 드래그하여 주십시오.

상자로 작업하기

세 가지 종류의 상자가 있습니다: 텍스트 상자, 그림 상자와 내용 없는 상자(없음의 내용으로 된 상자). 세 가지 종류 모두 컬러, 형태, 블렌드와 테두리를 포함할 수 있습니다. 텍스트 상자, 그림 상자와 내용 없는 상자를 그릴 때, 사용 가능한 컨트롤이 생성한 상자에 대응합니다. 그러나, 그림을 포함한 그림 상자에 텍스트를 가져오고, 텍스트를 포함한 텍스트 상자에 그림을 가져올 수 있습니다. 내용 종류를 변경하면, 형태와 상자의 다른 속성을 변경할 수 있습니다.

텍스트와 그림 상자 생성하기

상자를 생성하는 세 가지 방법이 있습니다:

- **내용 없는 상자**(그림 상자나 텍스트 상자로 변경될 수 있는 상자)를 생성하려면, 직사각형 상자 도구, 원형 상자 도구 또는 별모양 도구를 클릭하고 드래그합니다.
 - 직사각형 텍스트나 그림 상자를 생성하려면, 텍스트 내용 도구나 그림 내용 도구를 클릭하고 드래그합니다.
 - 베지어 상자를 생성하려면, 베지어 펜 도구를 사용합니다. 더 많은 정보는, "[베지어 상자 생성하기](#)"를 참조하십시오.
- ➔ 직사각형 상자를 정사각형으로, 원형 상자를 원으로 강제로 만들려면, 드래그하는 동안 Shift를 누르십시오.


다음의 도구로 상자를 생성할 수 있습니다:

내용 없는 상자를 텍스트 상자로 변경하려면, 텍스트 내용 도구를 선택하고 상자를 이중 클릭하십시오.

내용 없는 상자를 그림 상자로 변경하려면, 그림 내용 도구를 선택하고 상자를 이중 클릭하여 그림 가져오기 대화상자를 나타내십시오. 파일 > 가져오기를 선택하고 가져올 그림을 선택할 수도 있습니다.




직사각형 상자의 경우, 항목 > 형태 부메뉴나 측정 팔레트의 모서리 스타일 드랍-다운 메뉴를 사용하여 모서리 종류를 둥근, 오목 및 경사진 모서리로 변경할 수 있습니다. 모서리 반경 필드(항목 > 수정 > 상자 탭)에 값을 입력하여 둥근 모서리를 추가하거나 변경할 수 있습니다. 그림 상자의 경우, 측정 팔레트의 클래식이나 간격/정렬 탭에 있는 상자 모서리 반경 필드를 사용할 수도 있습니다.

베지어 상자 생성하기

베지어 펜 도구로 직선과 곡선 선분을 가질 수 있는 다각도 베지어 상자와 선을 그릴 수 있습니다("베지어 모양 이해하기" 참조).

➡️ 독특한 모양의 상자를 만드는 또 다른 방법은 "[세이프메이커 XTensions 소프트웨어](#)"를 참조합니다.



베지어 상자를 그리려면:

- 1 도구 팔레트에서 베지어 펜 도구를 선택하십시오. 페이지에 위치를 정하고 첫 번째 포인트를 정하기 위해 십자형 포인터를 이동하십시오.
 - 2 포인터를 다음 포인트가 위치할 곳으로 이동하십시오. 포인터 이동을 페이지에 대해 45도 각도로 강제 조작하려면 Shift를 누르십시오.
 - 3 클릭하여 포인트와 선분을 생성하십시오.
 - 드래그 없이 포인트를 클릭하여 직선과 코너 포인트를 생성합니다. 곡선 선분과 코너 포인트를 생성하려면, 다음 포인트가 위치할 곳을 클릭하고 드래그합니다. 두 개의 커브 핸들이 있는 포인트가 표시됩니다. 커브 핸들을 드래그하여 곡선의 크기와 모양을 제어할 수 있습니다. 코너 포인트를 드래그할 때 Option/Alt를 눌러 곡선 선분과 코너 포인트를 생성할 수 있습니다.
 - 4 원하는 경우 그리는 동안에 베지어 형태를 편집할 수 있습니다.
 - 형태의 기존 선분에 포인트를 추가하려면, 포인트가 위치할 선분을 클릭합니다.
 - 그리는 동안 활성 상태에서 포인트를 삭제하려면, 포인트를 클릭합니다.
 - 5 상자를 닫으려면, 마우스 포인터를 선의 시작 부분에 놓은 다음 상자 닫기 포인터가 표시될 때 클릭하십시오.
- ➡️ 그리기 도구가 활성일 때, Command/Ctrl을 눌러 임시로 포인트 선택 도구로 전환할 수 있습니다. 포인트 선택 도구가 활성일 때, Command + Option/Ctrl + Alt를 눌러 임시로 항목 도구로 전환할 수 있습니다.

상자 크기 조절하기

경계 상자의 크기를 수정하여 상자의 크기를 조절할 수 있습니다. 경계 상자는 프린트되지 않는, 모든 상자를 둘러싸는 직사각형 모양입니다. 상자의 [핸들 이해하기](#)은 경계 상자를 구별합니다. 경계 상자를 가장 정확하게 보는 방법은 항목 도구를 사용하여 베지어 상자의 항목 핸들을 선택하는 것입니다.

다음의 방법을 사용하여 활성 상자의 크기를 조절할 수 있습니다:

- 항목 도구 또는 내용 도구를 선택하고 마우스 포인터를 선택한 상자의 항목 핸들로 이동하여 크기 조절 포인터를 표시합니다. 핸들을 클릭하고 상자를 축소하거나 확장하기 위해 새로운 위치로 드래그합니다. Shift를 눌러 상자의 가로세로 비를 유지할 수 있습니다. Option/Alt를 눌러 중앙에서부터 상자의 크기를 조절할 수 있습니다. Command/Ctrl을 눌러 상자와 함께 상자 내용의 크기를 조절할 수 있습니다.

- 측정 팔레트의 클래식이나 간격/정렬 탭의 W와 H 필드에 값을 입력하여 가로와 세로를 변경한 다음 Return/Enter를 누릅니다.
- 항목 > 수정(Command+M/Ctrl+M)을 선택한 다음, 상자 탭을 클릭합니다. 가로와 세로 필드에 값을 입력하여 상자의 크기를 변경한 다음 확인을 클릭합니다.

➔ 상자의 비율을 잠글 수 있기 때문에 가로/세로비를 유지하기 위해 Shift를 누를 필요가 없습니다. 더 많은 정보는 "[상자와 그림 비율 잠그기](#)"를 참조합니다.

상자와 그림 비율 잠그기

선택한 상자의 비율을 잠그려면, 측정 팔레트의 클래식 탭을 나타내고 W와 H 필드 옆의 비율 잠금 컨트롤을 클릭합니다. 이 컨트롤이 잠겨 있다면, QuarkXPress는 크기 조절 처리 중에 항목의 가로/세로비를 유지합니다. 수정 대화상자의 상자 탭에서 상자 비율을 잠글 수도 있습니다.



잠금 해제(위) 및 잠금(아래) 상태의 비율 잠금 컨트롤

선택한 상자의 그림 비율을 잠그려면, 측정 팔레트의 클래식 탭을 나타내고 X+와 Y+ 필드 옆의 비율 잠금 컨트롤을 클릭합니다. 이 컨트롤이 잠겨 있다면, QuarkXPress는 크기 조절 처리 중에 그림의 가로/세로비를 유지합니다. 수정 대화상자의 그림 탭에서 상자 비율을 잠글 수도 있습니다.

항목 검색/교환 기능에서 비율-잠금 기능을 사용하려면, 항목 검색/교환 팔레트(스타일 메뉴)의 상자 또는 그림 탭을 나타낸 다음, 검색 문자 또는 교환 문자 영역에서 비율을 선택하거나 선택해제합니다.

항목 스타일과 함께 비율-잠금 기능을 사용하려면, 항목 스타일 편집 대화상자(편집 > 항목 스타일)의 상자 또는 그림 탭을 나타내고 비율을 선택합니다.

상자의 형태 변경하기

세 가지 방법으로 상자의 형태를 변경할 수 있습니다:

- 항목 > 형태 부메뉴에서 다른 선택사항을 선택하여 형태를 완전히 변경할 수 있습니다.
- 모서리 반경 필드(항목 > 수정 > 상자 탭)에 값을 입력하여 둥근 모서리를 직사각형 상자에 추가하고 변경할 수 있습니다. 그림 상자의 경우, 측정 팔레트의 클래식이나 간격/정렬 탭에 있는 상자 모서리 반경 필드를 사용할 수 있습니다.
- 포인트, 커브 핸들과 선분의 위치를 변경하여 베지어 상자의 형태를 변경할 수 있습니다. 더 자세한 정보는, "[베지어 모양 이해하기](#)"를 참조하십시오.

상자에 테두리 추가하기

테두리는 모든 종류의 상자를 둘러싸는 장식의 경계선입니다. 활성 상자의 테두리 컨트롤에 접근하려면, 다음 중 한 가지를 하십시오:


- 항목 > 테두리를 선택하여 수정 대화상자의 테두리 탭을 표시합니다.
- 측정 팔레트의 테두리 탭을 표시합니다.

이러한 탭에 있는 컨트롤을 사용하여 테두리 스타일, 폭, 컬러와 투명도를 지정할 수 있습니다. 테두리 스타일이 간격을 포함한다면, 간격 컬러와 투명도를 지정할 수 있습니다.

점선과 줄무늬 대화상자(편집 메뉴)에서 자신만의 테두리 스타일을 생성할 수 있습니다. Item Style에서 테두리 설정값을 지정할 수도 있습니다. Item Styles에 대한 자세한 내용은 "[Item Styles XTensions 소프트웨어](#)"를 참조하십시오.

상자에 컬러 적용하기

활성 상자에 배경 컬러를 적용하려면, 다음 중 한 가지를 하십시오:

- 항목 > 수정(Command+M/Ctrl+M)을 선택하고, 상자 탭을 클릭한 다음, 상자 영역에 있는 컨트롤을 사용합니다.
- 컬러 팔레트(윈도우 > 컬러)를 표시하고, 배경 컬러 버튼을 클릭한 다음, 팔레트에 있는 컨트롤을 사용합니다.
- 측정 팔레트의 클래식 탭에 있는 컨트롤을 사용합니다.


이러한 탭과 팔레트에서 사용 가능한 컨트롤은 다음과 같습니다:

- 상자 컬러: 상자에 대한 배경 컬러를 지정합니다.
- 음영: 배경 컬러의 농담을 지정합니다(0% = 흰색, 100% = 풀 컬러).
- 투명도: 상자 배경의 투명도를 제어합니다(0% = 완전 투명, 100% = 완전 불투명).

Item Style에서 상자 컬러를 지정할 수도 있습니다. Item Styles에 대한 자세한 내용은 "[Item Styles XTensions 소프트웨어](#)"를 참조하십시오.

상자에 블렌드 적용하기

블렌드는 한 컬러에서 다른 컬러로의 점차적인 변화입니다. 활성 상자의 배경에 블렌드를 적용하려면, 다음 중 한 가지를 하십시오:

- 항목 > 수정(Command+M/Ctrl+M)을 선택하고, 상자 탭을 클릭한 다음, 블렌드 영역에 있는 컨트롤을 사용합니다.
- 컬러 팔레트(윈도우 > 컬러)를 표시하고, 배경 컬러 버튼을 클릭한 다음, 팔레트에 있는 컨트롤을 사용합니다.

이 탭과 팔레트에 있는 블렌드-관련 컨트롤은 다음과 같습니다:

- 스타일: 블렌드의 종류를 제어합니다.
- 각도: 한 컬러에서 다른 컬러로의 변화 각도를 제어합니다.

블렌드는 두 개의 컬러를 가지며, 각 컬러는 자체 음영과 투명도를 가질 수 있습니다. 수정 대화상자의 상자 탭에서, 상자 영역에 있는 컬러가 첫 번째 컬러이고 블렌드 영역에 있는 컬러가 두 번째 컬러입니다. 컬러 팔레트에서, #1을 클릭하여 첫 번째 컬러를 설정하고 #2를 클릭하여 두 번째 컬러를 설정하십시오.

Item Style에서 블렌드를 지정할 수도 있습니다. Item Styles에 대한 자세한 내용은 "[Item Styles XTensions 소프트웨어](#)"를 참조하십시오.

상자 병합하기와 분리하기

병합과 분리 부메뉴(항목 메뉴)에 있는 선택사항으로 기존의 상자에서 복잡한 베지어 상자를 생성할 수 있습니다. 예를 들어, 직사각형 상자가 원형 상자와 겹쳐 있다면, 항목 > 병합 부메뉴를 선택하고 같은 내용을 가진 하나의 상자를 생성할 선택사항을 선택할 수 있습니다. 두 그림 상자를 병합하면, 합쳐진 상자에 하나의 그림이 나타날 것입니다. 두 개의 텍스트 상자를 병합하면, 텍스트는 두 상자에 걸쳐 하나의 문장으로 흐릅니다.

병합 기능을 사용하려면, 두 항목을 선택하고 항목 > 병합 부메뉴에서 다음의 선택사항 중 하나를 선택하십시오:

- 교집합 명령은 뒤에 있는 항목과 겹쳐진 항목의 부분은 유지하고 나머지는 제거합니다.
- 합집합 명령은 모든 항목을 한 상자로 결합하고, 겹쳐진 영역과 겹쳐지지 않은 영역 모두 유지합니다.
- 차집합 명령은 앞에 있는 항목을 삭제합니다. 모든 겹쳐진 영역은 잘릴 것입니다.
- 여집합 명령은 뒤에 있는 항목을 삭제합니다. 모든 겹쳐진 영역은 잘릴 것입니다.
- 배타적 합 명령은 모든 형태를 그대로 남겨두지만 겹쳐진 영역은 잘립니다. 잘려진 영역 주변에 포인트를 편집하길 원한다면, 두 개의 선이 교차된 모든 위치에 두 개의 포인트가 있다고 알려줄 것입니다.
- 조합 명령은 배타적 합 명령과 비슷하지만, 잘려진 영역 주변의 포인트를 살펴보면 두 개의 선이 교차한 곳에 추가된 포인트가 없음을 알 수 있습니다.

분리 명령은 병합된 상자를 별도의 상자로 분리하거나, 경로에 경로를 포함한 복잡한 상자를 별도의 상자로 분리하거나, 교차한 경계선을 포함한 상자를 분리합니다(숫자 8과 같은). 이 기능을 사용하려면, 두 항목을 선택하고 항목 > 분리 부메뉴에서 다음의 선택사항 중 하나를 선택하십시오:

- 바깥쪽 경로 명령은 여러 개의 겹쳐지지 않은 형태를 포함한 병합된 상자와 동작합니다. 바깥쪽 경로는 모든 바깥쪽 경로 정보를 유지하고 겹쳐지지 않은 바깥쪽 경로를 개별적인 상자로 나눕니다.
- 모든 경로 명령은 복잡한 상자에서 모든 형태의 분리된 상자를 생성합니다.

상자에 텍스트와 그림 추가하기






텍스트 상자에 텍스트를 추가하려면, 텍스트 내용 도구 로 상자를 선택한 다음, 입력하거나 복사한 텍스트를 붙이거나 파일 > 텍스트 가져오기를 선택하십시오. 항목 도구 를 선택하고 텍스트 상자를 이중 클릭하면, 가져오기 대화상자가 나타납니다.

그림 상자에 그림을 놓으려면, 그림 내용 도구 로 상자를 선택한 다음, 복사한 그림을 붙이거나 파일 > 그림 가져오기를 선택하십시오. 항목 도구 나 그림 내용 도구 를 선택하고 그림 상자를 이중 클릭하면, 가져오기 대화상자가 나타납니다.

상자 종류 변경하기

선택한 상자를 다른 종류로 변환하려면, 내용 부메뉴(항목 메뉴)에서 그림, 텍스트 또는 없음을 선택하십시오. 그러나, 파일 > 텍스트/그림 가져오기를 선택하고 그림을 선택하여 텍스트 상자를 그림 상자로 변경할 수 있습니다. 파일 > 텍스트/그림 가져오기를 선택하고 텍스트 파일을 선택하여 그림 상자를 텍스트 상자로 변경할 수 있습니다.

선택한 텍스트 상자를 텍스트 경로로 변환하려면, 항목 > 형태 부메뉴에서 선 형태를 선택하십시오.

상자 도구를 선택할 때, 텍스트나 그림 상자를 생성하기 위해 다음과 같은 수정키를 사용할 수 있습니다:

- 그릴 때 A를 눌러 텍스트 상자를 생성합니다.
- 그릴 때 S를 눌러 그림 상자를 생성합니다.



오려내기 경로로 상자 생성하기

만약 그림 상자에 연결된 오려내기 경로(내장 또는 자동 생성)를 가지고 있다면, 그림 상자를 선택하고, 항목 > 오려내기에서 신규 상자를 선택하여 그림의 오려내기 모양을 가지는 신규 상자 생성할 수 있습니다.

선으로 작업하기


선에는 두 가지 종류가 있습니다: 직선과 베지어 선. 모든 종류의 선에 컬러와 선 스타일을 적용할 수 있습니다.

선 생성하기



선을 생성하려면, 먼저 도구 팔레트에서 선 도구 를 선택하고 십자형 포인터 를 페이지의 임의 위치로 이동하십시오. 클릭하고 드래그하여 선을 그리십시오.

➡ 그리는 동안 Shift를 눌러 선을 강제로 0, 45 또는 90도로 그릴 수 있습니다.

베지어 선 생성하기

베지어 펜 도구 로 직선과 곡선 선분을 가질 수 있는 다각도 베지어 상자와 선을 그릴 수 있습니다("베지어 모양 이해하기" 참조).

베지어 선을 그리려면:

- 1 도구 팔레트에서 베지어 펜 도구 를 선택하십시오. 십자형 포인터 를 페이지의 임의 위치로 이동하고 클릭하여 첫 번째 포인트를 만드십시오.
- 2 포인터를 원하는 다음 포인트 위치로 이동하십시오. 포인터 이동을 페이지에 관해 45도 각도로 강제 조작하려면 Shift를 누르십시오.
- 3 클릭하여 포인트와 선분을 생성하십시오.
 - 곡선 선분을 만들려면, 클릭하고 원하는 다음 포인트 위치로 드래그합니다. 두 개의 커브 핸들을 가진 포인트가 표시됩니다. 커브 핸들을 드래그하여 곡선의 크기와 모양을 제어할 수 있습니다.
 - 코너 포인트를 만들려면, 클릭하기 전에 Option/Alt를 누릅니다. 클릭한 상태로 있다면, 커브 핸들을 드래그하여 커브 포인트의 반경을 제어할 수 있습니다.
- 4 원한다면, 그리는 동안 베지어 형태를 편집하십시오.
 - 형태의 기존 선분에 포인트를 추가하려면, 포인트가 위치할 선분을 클릭합니다.
 - 그리는 동안 활성 상태에서 포인트를 삭제하려면, 그 포인트를 클릭합니다.

5 선을 완료하려면, 이중 클릭하십시오.

- ➔ 그리기 도구가 활성화일 때, Command/Ctrl을 눌러 일시적으로 포인트 선택 도구로 전환할 수 있습니다. 포인트 선택 도구가 활성화일 때, Command + Option/Ctrl + Alt를 눌러 일시적으로 항목 도구로 전환할 수 있습니다.


직선에 대한 선 모드

네 가지의 선 모드가 있습니다: 끝점, 시작점, 중간점 및 마지막점. 선 탭(항목 > 수정)이나 측정 팔레트(클레식이나 간격/정렬 탭)에서 선택한 모드에 따라, 선 길이와 위치는 다르게 나타날 것입니다.

- 끝점 모드: X1 필드는 첫 번째 끝점의 가로 위치를 나타냅니다. Y1 필드는 첫 번째 끝점의 세로 위치를 나타냅니다. X2 필드는 마지막 끝점의 가로 위치를 나타냅니다. Y2 필드는 마지막 끝점의 세로 위치를 나타냅니다.
- 시작점 모드: X1 필드는 가장 왼쪽에 있는 끝점의 가로 위치를 나타냅니다. Y1 필드는 가장 왼쪽에 있는 끝점의 세로 위치를 나타냅니다.
- 중간점 모드: XC 필드는 선의 중간점의 가로 위치를 나타냅니다. YC 필드는 선의 중간점의 세로 위치를 나타냅니다.
- 마지막점 모드: X2 필드는 가장 오른쪽에 있는 끝점의 가로 위치를 나타냅니다. Y2 필드는 가장 오른쪽에 있는 끝점의 세로 위치를 나타냅니다.

선 크기 조절하기

다음의 방법을 사용하여 활성 직선의 크기를 조절할 수 있습니다:

- 항목 도구 를 선택하고 화살표 포인터를 **핸들 이해하기**로 이동하여 크기조절 포인터를 나타냅니다. 선의 길이를 축소하거나 확장하기 위해 핸들을 클릭하고 새로운 위치로 드래그합니다.
- 항목 > 수정(Command+M/Ctrl+M)을 선택한 다음, 선 탭을 클릭합니다. 모드 드롭-다운 메뉴를 클릭하여 네 가지 모드 선택사항을 표시합니다("직선에 대한 선 모드" 참조). 시작점, 중간점 또는 마지막점을 선택하여 길이 필드를 나타냅니다. 길이 필드에 값을 입력하여 선의 길이를 변경한 다음, 확인을 클릭합니다.
- 측정 팔레트 클레식이나 간격/정렬 탭의 선 모드 드롭-다운 메뉴에서 시작점, 중간점 또는 마지막점을 선택하여 L(길이) 필드를 나타냅니다. 선의 길이를 변경하려면, L 필드에 값을 입력한 다음 Return/Enter를 누릅니다.

경계 상자의 크기를 수정하여 베지어 선의 크기를 조절할 수 있습니다. 그렇게 하려면, 항목 > 편집 > 형태가 체크되어 있지 않은 것을 확인한 다음, 상자인 것처럼 선의 크기를 조절하십시오.

선 형태 변경하기

다음의 방법으로 선의 형태를 변경할 수 있습니다:

- 항목 > 형태 부메뉴에서 다른 선택사항을 선택하여 형태를 완전히 변경할 수 있습니다.
- 포인트, 커브 핸들과 선분의 위치를 변경하여 베지어 선의 형태를 변경할 수 있습니다. 더 자세한 정보는, "**베지어 모양 이해하기**"를 참조하여 주십시오.

- 펜 도구를 선택한 동안 레이아웃을 이동하려면, Shift+Space를 누른 상태에서 클릭 드래그하여 주십시오.

선 모양 제어하기

활성 선의 모양을 제어하려면, 다음과 같은 곳의 컨트롤을 사용하십시오:


- 측정 팔레트(클래식 탭)
- 수정 대화상자(항목 메뉴)의 선 탭
- 선 팔레트(윈도우 메뉴) — 선 컬러에만 해당

컬러, 음영과 투명도에 추가로, 다음과 같은 선의 특징을 제어할 수 있습니다:

- **선 스타일:** 이 선택사항으로 선의 일반적인 모양을 제어할 수 있습니다. 많은 선 스타일은 기본적으로 포함되고, 점선 & 줄무늬 대화상자(편집 메뉴)로 새로운 스타일을 추가할 수 있습니다.
- **가로:** 측정 시스템에서 선의 가로를 지정할 수 있습니다. 가는선 가로를 지정할 수도 있습니다; 가는선의 프린트된 가로는 PostScript 이미지세터에서 .125 포인트 두께이며, 일부 레이저 프린터에서는 더 두꺼울 수 있습니다.
- **화살표:** 화살표 드랍-다운 메뉴를 사용하여 선에 화살표를 적용할 수 있습니다.

항목 스타일에서 선 모양을 지정할 수도 있습니다. 항목 스타일에 대한 자세한 내용은, "[Item Styles XTensions 소프트웨어](#)"를 참조하십시오.

선 결합하기





항목 도구 를 선택하고, 선을 선택하고 항목 > 병합 > 끝점 결합을 선택하여 두 선을 병합할 수 있습니다. 끝점 결합 명령은 선이나 텍스트 경로의 끝점이 서로 여섯 개의 포인트 이하일 때 사용 가능합니다.




항목 다루기


항목은 오려진 다음 새로운 위치에 붙여질 수 있고, 이동하지 못하도록 잠길 수 있고, 한 번 이상 복제되고, 특별한 시각 효과를 생성하기 위해 스탭 처리되고, 다른 방법으로 다루어질 수 있습니다.

항목 선택하기


항목을 다루려면, 먼저 항목을 선택해야 합니다. 일단 선택되면, 대부분의 항목은 경계선과 형태 변경을 위한 핸들이 표시됩니다.

항목을 선택하려면, 먼저 항목 도구 , 텍스트 내용 도구  또는 그림 내용 도구 를 선택하고 화살표 포인터를 항목 위로 이동하십시오. 하나의 항목을 선택하려면 클릭하고, 동시에 한 개 이상의 항목을 선택하려면 각 항목들을 Shift+클릭하십시오. 항목 도구 를 선택하고 항목이 포함되도록 영역을 드래그하여 여러 항목을 선택할 수도 있습니다.

항목 도구 가 선택된 상태에서, 텍스트 상자를 더블 클릭하면 텍스트 가져오기 대화상자가 나타납니다. 항목 도구나 그림 내용 도구 가 선택된 상태에서 빈 그림 상자를 더블 클릭하면 그림 가져오기 대화상자가 나타납니다. 그림 상자가 그림을 포함하고 있다면, 그림 내용 도구 가 선택됩니다.


활성 항목을 선택 해제하려면, 바깥쪽을 클릭하십시오. 항목 도구 가 선택되어 있을 때, Tab을 눌러 모든 활성 항목을 선택 해제할 수 있습니다.


항목 이동하기

수정 대화상자(항목 메뉴)의 가로 시작점과 세로 시작점 필드에 값을 입력하거나, 측정 팔레트의 X와 Y 필드에 값을 입력하여 항목을 이동하거나, 항목 도구 를 사용하여 항목을 직접 이동할 수 있습니다. 상자나 텍스트 경로를 이동하기 전에 마우스를 누르고 있다면, 항목을 이동할 때 그 내용을 볼 수 있습니다. 항목 도구를 선택하고 키보드에서 화살표 키를 눌러 항목을 "조금씩 이동"할 수 있습니다.

➔ 상자의 항목 핸들은 상자의 경계를 구분합니다. 경계 상자를 확실하게 보는 최고의 방법은 베지어 상자 항목에서 항목 도구의 항목 핸들을 선택하여 사용하는 것입니다.

항목 오려내기, 베껴두기 및 붙이기


항목 도구 가 선택되어 있을 때, 오려내기, 베껴두기 및 붙이기 명령(편집 메뉴)이 활성 상자, 선과 텍스트 경로에 대해 사용 가능합니다. 클립보드에 포함된 항목의 복사본을 프로젝트의 중앙에 놓으려면 편집 > 붙이기(Command+V/Ctrl+V)를 선택하십시오.

항목 도구 가 선택되어 있을 때, 지우기(Mac OS에만 해당)과 삭제 명령으로 항목을 제거할 수 있습니다. 지워지고 삭제된 항목은 클립보드로 복사되지 않습니다.

항목의 스택 순서 제어하기

두 개 이상의 항목이 겹칠 때, 각각은 다른 항목의 앞이나 뒤에 위치합니다. "스택 순서"라는 용어는 페이지에서 다양한 항목의 앞-뒤 관계를 의미합니다. 생성한 모든 항목은 스택 순서에서 각자의 단계를 사용합니다. 생성한 모든 새로운 항목은 앞 항목이 됩니다.


항목 메뉴에는 항목 스택 순서 제어하는 명령이 있습니다.

- 페이지나 레이어의 뒤로 항목을 이동하려면 항목 > 맨 뒤로 보내기를 선택합니다.
 - 페이지나 레이어의 앞으로 항목을 이동하려면 항목 > 맨 앞으로 보내기를 선택합니다.
 - 페이지나 레이어에서 한 단계 뒤로 항목을 이동하려면, Option을 누르고 항목 > 뒤로 보내기를 선택합니다(Mac OS). 항목 > 뒤로 보내기를 선택합니다(Windows).
 - 페이지나 레이어에서 한 단계 앞으로 항목을 이동하려면, Option을 누르고 항목 > 앞으로 보내기(Mac OS). 항목 > 앞으로 보내기를 선택합니다(Windows).
- ➔ 레이어가 있는 문서에서, 레이어 자체는 특별한 스택 순서를 가집니다; 각 레이어 안에서, 각 항목은 스택 순서에 있어서 자체적인 관계를 가집니다. 맨 뒤로 보내기, 뒤로 보내기, 맨 앞으로 보내기 및 앞으로 보내기 명령(항목 메뉴)을 사용할 때, 항목의 스택 순서는 레이어 내부에서 변경됩니다.
- ➔ 다른 항목 뒤에 가려진 항목을 활성화시키려면, 항목 도구 를 선택하고 다중 항목이 겹쳐 있는 곳을 반복적으로 클릭하는 동안 Command+Option+Shift(Mac OS) 또는 Ctrl+Alt+Shift(Windows)를 누르십시오. 클릭하는 동안 Command+Option+Shift(Mac OS) 또는 Ctrl+Alt+Shift(Windows)를 누르면 스택 순서의 앞에서 뒤까지 항목을 성공적으로 활성화시킬 것입니다.




항목 그룹하기




페이지나 펼침면에 있는 다중 항목을 하나의 그룹으로 결합할 수 있습니다. 항목 그룹하기는 여러 항목을 일제히 선택하거나 이동하기를 원할 때 매우 유용합니다. 이동하고, 자르고, 복사하고, 복제하고 그리고 그룹에 다른 몇 가지의 기능을 수행할 수 있습니다. 예를 들어, 출판 발행 작성을 위한 모든 항목을 그룹화 할 수 있습니다; 일단 그룹이 되면, 하나의 상자, 선이나 텍스트 경로처럼 그룹을 수정하거나 이동할 수 있습니다.

그룹을 생성한 뒤에, 그룹 관계를 유지하면서 개별적인 항목을 편집하거나, 크기 조절하거나, 위치를 이동할 수 있습니다. 다른 문서에서의 사용을 위해 그룹의 복사본을 열린 QuarkXPress 라이브러리로 넣을 수 있습니다.

두 개 이상의 항목(선, 상자, 텍스트 경로나 다른 그룹)이 활성일 때 항목을 그룹으로 만들 수 있습니다. 항목 도구 로 다중 항목을 선택하려면, 각 항목을 Shift+클릭하거나 그룹으로 만들 항목 주위에 마커를 그리십시오. 항목 > 그룹 (Command+G/Ctrl+G)를 선택하여 다중 선택된 항목들을 하나의 그룹으로 놓으십시오.

더 큰 그룹을 생성하기 위해 그룹과 개별적인 상자, 선과 텍스트 경로와 함께 다중-선택된 그룹(또는 그룹들)을 그룹으로 만들 수 있습니다.

항목 도구 가 선택된 상태에서, 그룹을 이동, 오려두기, 베껴두기, 붙이기, 복제하기, 회전하기 및 컬러를 지정할 수 있습니다. 텍스트 내용 도구  또는 그림 내용 도구 가 선택되어 있는 상태에서, 그룹 상태가 아닌 항목처럼 개별적인 항목을 다룰 수 있습니다.

그룹 내에서 항목을 이동하려면, Command/Ctrl을 누르고 항목 도구  , 텍스트 내용 도구  , 또는 그림 내용 도구 로 항목을 선택하여 주십시오.

- ➔ 활성 그룹이 같은 종류의 항목(예를 들어, 모두 그림 상자)을 포함한다면, 수정 대화상자는 그러한 항목에 관련된 탭(또는 탭들)을 포함할 것입니다. 활성 그룹이 다양한 항목을 포함한다면, 수정 대화상자는 그룹 탭만을 표시할 것입니다.

항목 > 그룹 해제 (Command+U/Ctrl+U)를 선택하여 단일 그룹을 해제할 수 있고, 또는 항목 > 전체 그룹 해제 으로 다른 그룹을 포함하는 모든 그룹을 그룹 해제할 수 있습니다.

그룹 항목의 크기 조절하기

그룹에 있는 모든 항목의 크기를 동시에 조절하려면, 그룹의 항목 핸들을 클릭하고 드래그하십시오. 그룹의 크기를 조절하는 동안 Command+Shift/Ctrl+Shift를 누르면, 모든 테두리 길이, 선 두께, 그림과 텍스트의 크기가 비례적으로 조절됩니다. 그룹의 크기를 조절하는 동안 Command/Ctrl을 누르면, 테두리 길이, 그림과 텍스트의 크기가 조절되지만, 비례적이지는 않습니다.

항목 복제하기

QuarkXPress로 상자, 선과 텍스트 경로의 한 개 이상의 복제본을 만들 수 있습니다.

복제 명령(항목 메뉴)을 사용하여 선택한 항목에 대한 하나의 복제본을 생성하십시오. 복제본을 생성하기 위해 항목이나 그룹을 드래그하는 동안 Option/Alt를 누를 수도 있습니다.

다단 복제 기능은 항목의 많은 복제본을 포함하는 디자인 요소를 레이아웃하는데 유용합니다. 다단 복제 명령(항목 메뉴)을 사용하여 항목의 다중 복제본을 생성하고 서로 간의 거리를 지정합니다.





- ➔ 독특한 모양의 상자를 만드는 또 다른 방법은 "[세이프메이커 XTensions 소프트웨어](#)"를 참조합니다.

항목 간의 간격과 정렬하기

항목 > 간격/정렬 부메뉴나 측정 팔레트의 간격/정렬 탭을 사용하여 다중-선택된 항목들 간의 위치를 제어할 수 있습니다.



측정 팔레트에 있는 8개의 간격과 6개의 정렬 선택사항 사이에서 선택할 수 있고, 선택한 항목, 페이지 또는 펼침면(양면 페이지로 된 프린트 레이아웃)에 상대적인 정렬을 지정할 수 있습니다. 항목 > 간격/정렬 부메뉴는 아래에 설명된 "항목 상대"와 "페이지 상대" 모드를 포함합니다. 측정 팔레트는 "펼침면 상대"라는 세 번째 모드를 포함합니다.

간격/정렬 모드는 다음과 같습니다 :

- **항목 상대 모드** 는 이동하지 않는 가장 상단에 있는 활성 항목에 상대적으로 항목을 위치시킵니다. 가장 상단의 항목은 항목의 상단 가장자리의 위치에 따라 결정됩니다. 두 개 이상의 항목이 같은 상단 가장자리를 가진다면, 가장 왼쪽의 항목에서부터 간격이 정해집니다.
- **페이지 상대 모드** 는 페이지 가장자리(왼쪽, 오른쪽, 상단 또는 하단)에 상대적으로 항목을 위치시킵니다.
- **펼침면 상대 모드** 는 양면 페이지를 포함한 활성 프린트 레이아웃에서 사용 가능합니다. 펼침면이 있는 레이아웃을 연 다음 왼쪽 페이지에서 한 항목과 오른쪽 페이지에서 다른 항목을 선택했다고 가정해 봅시다. 측정 팔레트에서 펼침면 상대 모드 아이콘을 클릭하고 가로 중앙 간격 을 선택하면, 선택한 항목은 펼침면의 왼쪽과 오른쪽 면 멀리에 위치합니다.

항목 회전하기

활성 항목을 회전하려면, 다음 중 한 가지를 하십시오:

- 항목 도구 를 선택하고 코너 핸들로 마우스를 이동합니다. 회전 포인터가 나타날 때, 회전 포인트를 만들기 위해 클릭합니다; 항목을 회전하기 위해 원형 동작으로 드래그합니다. 화살표 포인터와 항목의 위치가 드래그한 대로 표시될 것입니다. 회전할 때 Shift를 누르면, 강제로 45도 각도로 이동됩니다.
- 항목 > 수정(Command+M/Ctrl+M)을 선택하고 각도 필드에 값을 입력한 다음, 확인을 클릭합니다.
- 측정 팔레트(클래식과 간격/정렬 탭)의  필드에 값을 입력하고 Return/Enter를 누릅니다.

직선을 회전하려면, 모드 드랍-다운 메뉴(수정 대화상자나 측정 팔레트)에서 시작점, 중간점 또는 마지막점을 선택하여 각도 필드를 표시하십시오. 베지어 선을 회전하려면, 형태(항목 > 편집)를 체크하지 않음으로써 경계 상자를 표시합니다.

항목 기울기


경계 상자 내에 있는 활성 항목을 기울게 하려면, 항목 > 수정(Command+M/Ctrl+M)을 선택한 다음, 상자 탭을 클릭하십시오. 기울기 필드에 값을 입력하십시오. 양수는 항목을 오른쪽으로 기울게 하고, 음수는 항목을 왼쪽으로 기울게 합니다.

항목 잠그기와 풀기



잠그기는 항목과 내용은 실수로 변경하는 것을 방지해 줍니다. 다음과 같이 할 수 있습니다:

- 항목의 크기와 위치가 변경되는 것을 방지하고 항목이 삭제되는 것을 방지하려면, 항목 > 잠그기 > 위치를 체크합니다.

- 항목의 내용이 편집되는 것을 방지하려면, 항목 > 잠그기 > 문장이나 항목 > 잠그기 > 그림을 체크합니다.

선택한 항목을 풀려면, 항목 > 잠그기 부메뉴에서 해당 선택사항의 체크를 푸십시오. 또는 항목 > 수정을 선택하고 필드 옆에 있는 잠그기 아이콘을 클릭하십시오.

텍스트에 항목과 그룹 매어달기

텍스트 내에서 문자처럼 흐르게 하도록 항목이나 그룹을 매어달기할 수 있습니다. 텍스트 내에서 항목이나 그룹을 매어달기하려면, 항목 도구를 사용하여 매어달기할 항목이나 그룹을 선택하고 편집 > 베껴두기(Command+C/Ctrl+C) 또는 편집 > 오려두기(Command+X/Ctrl+X)를 선택하십시오. 그런 다음, 텍스트 내용 도구가 선택된 상태에서, 항목이나 그룹을 매어달기할 곳에 텍스트 삽입 포인트를 놓고 편집 > 붙이기(Command+V/Ctrl+V)를 선택하십시오.

콜아웃으로 작업하기

콜아웃 기능은 관련된 콘텐츠와 같은 페이지나 펼침면에 항상 표시되는 플로팅 상자를 생성하게 해 줍니다. 예를 들어:

- 페이지에서 페이지로의 참조를 따르는 그림과 텍스트로 된 도형을 생성할 수 있습니다.
- 소스 텍스트와 함께 다른 페이지로 자동으로 이동할 수 있는 인용문(Pull Quote)을 생성할 수 있습니다.
- 단락이 팁, 주의, 경고 등임을 나타내기 위해 단락의 왼쪽 공간에 놓이는 "플로팅" 아이콘을 생성할 수 있습니다.

더 많은 정보는 아래의 주제를 참조합니다.

콜아웃 이해하기

콜아웃은 관련된 콘텐츠와 같은 페이지나 펼침면에 항상 표시되는 플로팅 상자입니다. 각 콜아웃은 콜아웃 앵커라는 텍스트 문장에서 특정한 지점에 연결되어 있습니다. 콜아웃 앵커는 문자처럼 텍스트를 따라 흐릅니다. 콜아웃 앵커가 새로운 페이지나 펼침면으로 이동할 때, 콜아웃은 그것과 함께 이동합니다. 안내선이 표시되어 있을 때, 선은 각 콜아웃 앵커를 연결된 콜아웃과 연결합니다.

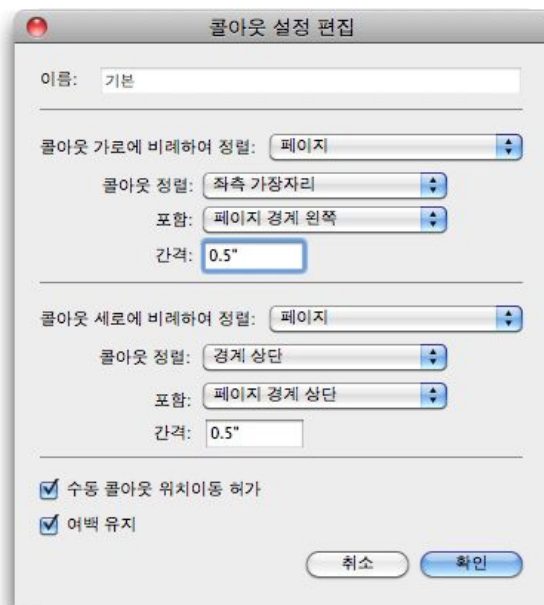


관련된 콜아웃과 함께 콜아웃 앵커

레이아웃에서 콜아웃의 위치는 두 가지를 기반으로 합니다:

- 콜아웃 앵커의 위치. 콜아웃은 콜아웃 앵커와 같은 페이지와 펼침면에 항상 있습니다.
- 콜아웃 앵커의 설정. 콜아웃 앵커를 포함하는 펼침면, 페이지, 상자 또는 칸, 콜아웃 앵커를 포함하는 단락 또는 콜아웃 앵커 자체와 관련하여 콜아웃의 위치를 정할 수 있습니다.

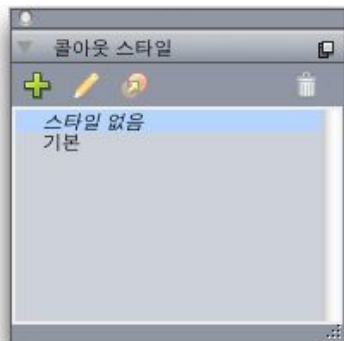
예를 들어, 가로 위치는 항상 바깥 여백 반대쪽이지만 세로 위치는 콜아웃 앵커를 포함하는 단락과 항상 정렬되게 콜아웃을 구성할 수 있습니다. 이러한 구성의 설정은 다음과 같이 나타납니다:



고정 가로 위치와 가변 세로 위치로 된 콜아웃 설정

- ➔ 콜아웃에 대한 설정은 콜아웃 자체가 아닌 콜아웃 앵커와 함께 저장되는 것에 주의하는 것이 중요합니다.

콜아웃 앵커를 직접 구성하거나 *콜아웃 스타일*을 콜아웃 앵커에 적용하여 콜아웃의 위치를 조절할 수 있습니다. 콜아웃 스타일은 팔레트에 표시되는 콜아웃 설정의 패키지입니다. 콜아웃 스타일은 다른 콜아웃 설정을 계속 사용하는 문서에서 유용합니다. 매번 설정을 다시 생성하는 대신에 콜아웃 앵커를 선택하고 콜아웃 스타일 팔레트에서 적절한 콜아웃 스타일을 클릭할 수 있습니다.



콜아웃 스타일 팔레트

- 콜아웃 스타일을 스타일 목록과 비슷하다고 생각할 수 있습니다(더 많은 정보는 "[스타일 목록으로 작업하기](#)" 참조). 스타일 목록과 다른 리소스처럼, 콜아웃 스타일도 Job Jackets과 함께 관리될 수 있습니다(더 많은 정보는 "[Job Jackets](#)" 참조).

콜아웃은 선택되거나 선택 해제될 수 있습니다. 콜아웃이 선택되어 있을 때, 빨간 윤곽선을 가지며 콜아웃 스타일 팔레트에서 해당 콜아웃 스타일이 선택됩니다.



선택된 콜아웃 앵커(왼쪽)와 선택 해제된 콜아웃 앵커(오른쪽)

안내선이 꺼져 있을 때는 선택된 콜아웃 앵커만을 볼 수 있습니다.

- 콜아웃과 연결된 콜아웃 앵커를 포함하는 텍스트를 오려내거나, 복사하여 붙일 때, 콜아웃은 텍스트와 함께 오려지거나 복사되고 붙여집니다.

콜아웃 생성하기

콜아웃을 생성하려면:

- 1 텍스트 콘텐츠 도구 를 선택하고 텍스트에서 콜아웃 앵커가 있을 지점에 텍스트 커서를 놓습니다.
- 2 항목 > 콜아웃 앵커 > 콜아웃 앵커 삽입하기를 선택합니다. 콜아웃 앵커가 삽입되고 자동으로 선택됩니다.



선택된 콜아웃 앵커

- 3 콜아웃으로 만들 항목이나 그룹을 선택합니다.
- 4 항목 > 콜아웃 앵커 > 콜아웃 앵커 조합하기를 선택합니다. 항목이나 그룹이 콜아웃이 되고 콜아웃과 콜아웃 앵커 사이에 선이 표시됩니다.



콜아웃과 조합된 콜아웃 앵커

- 5 콜아웃 앵커를 구성합니다. 콜아웃 앵커를 구성하는 두가지 방법이 있습니다:
 - 콜아웃 앵커에 콜아웃 스타일을 적용하려면, 콜아웃 스타일 팔레트(윈도우 메뉴)를 나타내고 콜아웃 스타일의 이름을 클릭하거나 항목 > 콜아웃 앵커 > 콜아웃 스타일 > [콜아웃 스타일 이름]을 선택합니다. 더 많은 정보는 "[콜아웃 스타일로 작업하기](#)"를 참조합니다.
 - 콜아웃 앵커의 설정을 직접 편집하려면, 항목 > 콜아웃 앵커 > 콜아웃 설정 편집을 선택합니다. 콜아웃 스타일이 콜아웃 앵커에 적용되었다면, 모든 변경사항은 해당 콜아웃 스타일의 설정을 덮어쓸 것입니다.

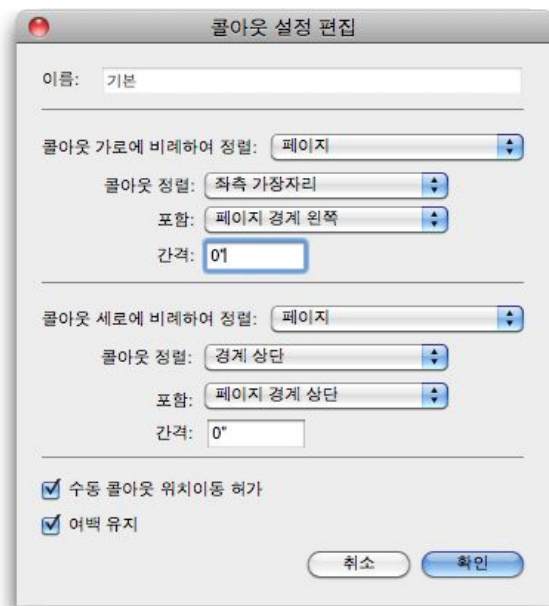
콜아웃 앵커나 콜아웃 스타일 구성에 대한 더 많은 정보는 "[콜아웃 앵커 구성하기](#)"를 참조합니다.

콜아웃 앵커 구성하기

- ➔ 콜아웃 앵커를 구성하는 프로세스는 콜아웃 스타일을 구성하거나 콜아웃 앵커를 직접 구성하는 것과 기본적으로 같습니다.

콜아웃 앵커를 구성하려면:

- 1 콜아웃 앵커를 선택하고 항목 > 콜아웃 앵커 > 콜아웃 설정 편집을 선택합니다. 콜아웃 설정 편집 대화상자가 나타납니다.

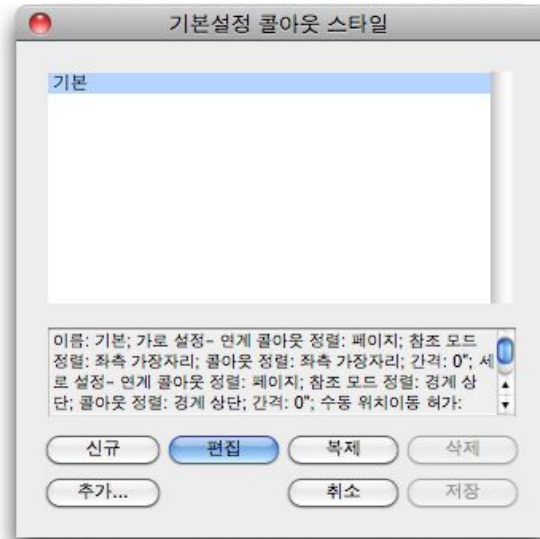


콜아웃 설정 편집 대화상자

- 2 콜아웃이 가로로 정렬되는 방법을 조절하려면, 콜아웃 가로에 비례하여 정렬 영역에 있는 컨트롤을 사용합니다. (간격 필드에서 콜아웃의 가로 위치를 조정할 수 있습니다.)
- ➔ 콜아웃 가로에 비례하여 정렬 드롭-다운 메뉴에서 스프레드를 선택하고 가로 간격을 지정하면, 그 간격은 왼쪽면 페이지에서 반대로 지정됩니다. 예를 들어, 콜아웃이 항상 내부여백의 .25" 내부가 되게 구성할 수 있습니다. 오른쪽면 페이지에서 해당 간격은 콜아웃을 오른쪽으로 이동하지만, 왼쪽면 페이지에서 간격은 콜아웃을 왼쪽으로 이동시킵니다.
- 3 콜아웃이 세로로 정렬되는 방법을 조절하려면, 콜아웃 세로에 비례하여 정렬 영역에 있는 컨트롤을 사용합니다. (간격 필드에서 콜아웃의 세로 위치를 조정할 수 있습니다.)
- 4 콜아웃을 수동으로 위치 이동하게 하려면, 수동 콜아웃 위치이동 허가를 선택합니다. 콜아웃을 연속적으로 이동하면, 간격 필드에 있는 값은 자동으로 업데이트되어 콜아웃의 새로운 위치를 반영합니다.
콜아웃이 수동으로 재배치되는 것을 방지하려면, 이 상자를 체크하지 않은 상태로 둡니다.
- 5 콜아웃이 페이지 여백을 넘어 확장되는 것을 방지하려면, 여백 유지를 클릭합니다.
- 6 확인을 클릭합니다.

콜아웃 스타일로 작업하기

콜아웃 스타일은 자주 사용되는 설정을 콜아웃 앵커에 적용하기 쉽게 해 줍니다. 콜아웃 스타일을 생성, 편집, 복제 또는 삭제하려면, 콜아웃 스타일 대화상자(편집 > 스타일 목록)를 사용합니다. 이 대화상자를 사용하여 다른 프로젝트에서 콜아웃 스타일을 추가할 수 있습니다.




콜아웃 스타일 대화상자

➔ 기본설정 콜아웃 스타일을 편집할 수 있지만, 삭제할 수는 없습니다.

콜아웃 및 둘러싸기

둘러싸기를 포함하는 콜아웃의 콜아웃 앵커가 이동하게 하면, 오류가 발생할 수 있습니다. 예를 들어, 콜아웃의 둘러싸기가 콜아웃 앵커를 다음 페이지로 밀어내면, 콜아웃은 다음 페이지로 이동됩니다. 콜아웃 앵커를 이전 페이지로 되돌리면, 콜아웃이 이전 페이지로 되돌아오게 됩니다.

QuarkXPress가 이러한 상황을 감지하면 다음이 발생합니다.

- 1 콜아웃이 기본 콜아웃 스타일에 정의된 설정으로 전환됩니다. 콜아웃 앵커 선택 시  아이콘이 콜아웃 스타일 팔레트의 콜아웃 스타일 이름 옆에 표시됩니다.
- 2 오류가 계속 발생하면 QuarkXPress이 해당 콜아웃에 스타일 없음 설정을 적용하고 마지막으로 성공한 위치에 배치합니다.
- 3 어플리케이션이 올바른 위치를 찾지 못하면 콜아웃의 둘러싸기를 해제합니다. QuarkXPress에서 이런 방법으로 콜아웃의 둘러싸기를 끝 때, 콜아웃에 사각 표시기호를 위치시킵니다:



➔ 사각 표시기호를 보려면, 보기 > 사각 표시기호를 선택합니다.


그러한 콜아웃에 대해 둘러싸기를 다시 켜려면, 수정 대화상자(항목 메뉴)의 둘러싸기 탭 또는 측정 팔레트의 둘러싸기 탭의 드랍-다운 메뉴를 사용합니다.

표로 작업하기

QuarkXPress에서, 표는 텍스트 상자, 그림 상자, 텍스트 경로나 선과 같은 명백한 항목입니다. 표로 작업할 때, 칸을 각각의 그림 상자, 텍스트 상자 또는 내용이 없는 상자로 생각할 수 있고, 이러한 다른 항목을 다루는 같은 방법으로 칸을 다룰 수 있습니다. 표의 구성요소(행과 열)로 작업하려면, 표 메뉴를 사용하십시오.

표 그리기

표를 생성하고 그 속성을 지정하려면, 다음을 따라 주십시오:

- 1 도구 팔레트에서 표 도구 를 선택하고, 대략적인 최종 표의 크기로 사각형을 그린 다음, 마우스 버튼을 놓으십시오. 표 속성 대화상자가 나타납니다.

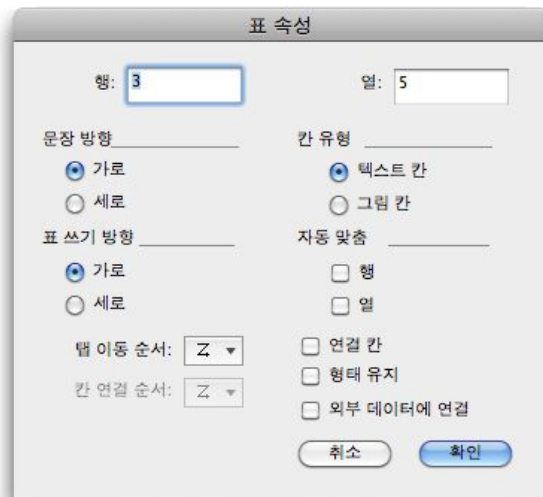


표 속성 대화상자

- 2 행 필드에 가로 행의 수를 지정하고, 열 필드에 세로 열의 수를 지정하십시오.
- 3 기본 칸 유형을 지정하려면, 칸 유형 영역에서 텍스트 칸이나 그림 칸을 클릭하십시오. 나중에, 필요하다면 특정 칸을 선택하고 내용 유형을 변환할 수 있습니다.
- 4 텍스트를 추가할 때 텍스트 칸이 확장되길 원한다면, 자동 맞춤 영역에 있는 컨트롤을 사용하십시오.
- 5 Control+Tab을 누를 때 표의 칸을 이동하는 방법에 대한 환경설정을 가지고 있다면, 탭 순서 드롭-다운 메뉴에서 다른 선택사항을 선택할 수 있습니다.
- 6 텍스트 칸을 연결하여 가져온 텍스트가 특정 칸에 흐르게 하려면 — 연결된 텍스트 상자와 유사 — 칸 연결을 선택하십시오. 칸 연결을 선택하면, 연결 순서 드롭-다운 메뉴에서 텍스트 칸을 연결할 순서를 선택할 수 있습니다.
- ➔ 이 방식으로 칸을 연결하지 않으려면, 연결 도구나 텍스트 칸 연결 명령(표 메뉴)을 사용하여 나중에 연결할 수 있습니다. 텍스트 칸을 연결하고 싶지 않다면, 데이터를 입력하거나 편집하는 동안 칸에서 칸으로 건너뛰기 위해 Control+Tab을 사용할 수 있습니다.
- 7 Excel에서 데이터를 가져올 계획이라면, 외부 데이터에 연결을 체크하십시오. 추가 정보는, "[Excel 표 가져오기](#)"를 참조하십시오.
- 8 행을 추가하거나 삭제해도 표가 같은 크기를 유지하길 원한다면, 형태 유지를 선택합니다.
- 9 확인을 클릭합니다.

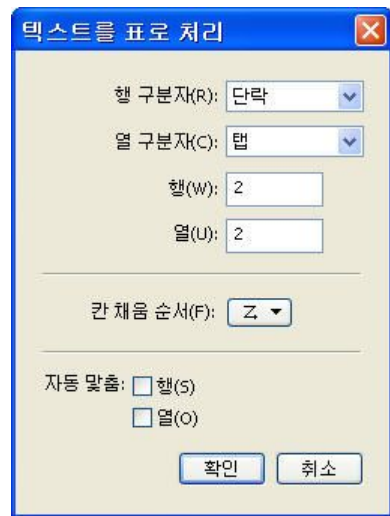
텍스트를 표로 변환하기

텍스트를 표로 변환은 텍스트 작성 자체에 따라 성공 여부가 결정됩니다. 단락, 탭, 빈공간이나 콤마(QuarkXPress가 변환할 수 있는 문자)는 일반적으로 텍스트 블록으로 사용됩니

다. 이러한 문자는 표 변환에서 행과 열을 정의하기 위해 사용되기 때문입니다. 사용자가 데이터의 열을 정렬하기 위해 워드 프로세서에서 적절한 탭 정지를 설정하는 것보다 탭 문자를 사용하는 것이 일반적입니다. 변환하려는 텍스트 블록에 다중 탭 문자가 있다면, 텍스트 블록은 데이터의 열 사이에 일치하지 않는 탭의 수를 가지게 됩니다. 텍스트를 표로 변환하기 전에 탭 문자를 일치시킬 필요가 있습니다.

텍스트를 표로 변환하려면:

- 1 내용 도구(¶)를 사용하여, 표로 변환하려는 모든 텍스트를 선택하십시오.
- 2 표 > 텍스트를 표로 처리를 선택하여 텍스트를 표로 처리 대화상자를 나타내십시오. 선택한 표를 기반으로, QuarkXPress는 선택한 텍스트에서 최악의 경우를 위해 행 구분자와 열 구분자로 사용될 것, 그리고 얼마나 많은 행과 열이 필요한지를 추측합니다.



텍스트를 표로 처리 대화상자

- 3 텍스트를 추가할 때 확장되는 텍스트 칸을 생성하고 싶다면, 자동 맞춤 영역에 있는 컨트롤을 사용하십시오.
- 4 표에서 정보가 다르게 흐르게 하고 싶다면 — 예를 들어, 값이 현재 내림차순으로 되어 있지만 올림차순이 더욱 효과적이라면 — 그 흐름을 변경할 수 있습니다. 칸 채움 순서 드롭-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오.(기본값은 좌에서 우, 상하입니다.)
- 5 확인을 클릭하십시오. 새로운 표가 생성되고, 원래의 텍스트 상자에서 파생됩니다.

Excel 표 가져오기

표 데이터는 종종 Excel과 같은 스프레드시트 프로그램에서 만들어지고, 그림을 가져오는 것과 같이 표 데이터를 가져올 수 있습니다. 기술은 다소 다르지만, 결과는 동일합니다: QuarkXPress의 표는 검색과 업데이트를 위해 Excel 파일로 연결됩니다.

➔ .xls 및 .xlsx 파일 모두 가져올 수 있습니다.

표 속성 대화상자의 외부 데이터에 연결 기능을 사용하여 Excel에서 표를 가져온다면, 표 사용은 그림 사용이 추적되는 것과 같이 추적될 것입니다. 이것은 원본 표의 변경 여부를 알려주고, 레이아웃을 출력할 때 마지막 표 데이터를 가지고 있고, 프린트, 출력용 파일 모으기, PDF로 저장 또는 HTML로 변환할 지를 확신시켜줍니다. 표의 상태를 확인하려면, 유틸리티 > 사용목록을 선택하고 표 탭을 클릭하십시오.

그림을 업데이트할 수 있는 것처럼 표도 업데이트할 수 있지만, 다음의 내용을 명심해야 합니다:

- Excel 표를 처음으로 가져올 때 표 연결 대화상자에서 포맷을 포함합니다를 선택하면, 표의 Excel 포맷은 QuarkXPress에서 유지됩니다(가능한 한 많은 부분). 표를 나중에 업데이트하면, QuarkXPress에서 적용한 내부 포맷은 제거되고 Excel 파일의 포맷으로 대체됩니다.
- Excel 표를 처음으로 가져올 때 표 연결 대화상자에서 포맷을 포함합니다를 선택하지 않으면, 표의 Excel 포맷은 버려집니다. 표를 나중에 업데이트하면, QuarkXPress는 QuarkXPress에서 표에 적용한 내부 포맷을 유지하려고 시도합니다.

Excel 표를 가져오고 QuarkXPress에서 그 연결을 유지하려면:

- 1 표 도구를 사용하여, 드래그하여 필요한 대략적인 크기의 표를 그리십시오. 마우스 버튼을 놓았을 때 표 속성 대화상자가 나타납니다.
- 2 외부 데이터에 연결을 선택하십시오.
- 3 확인을 클릭하여 표 연결 대화상자를 나타내십시오.

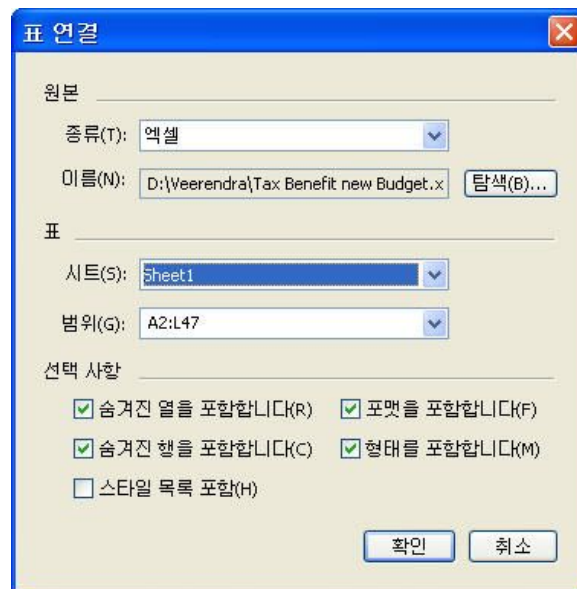


표 연결 대화상자

- 4 탐색을 클릭하여 가져올 Excel 파일을 찾고 선택하십시오.
 - 5 파일이 다중 워크시트를 포함한다면, 시트 드롭-다운 메뉴에서 가져올 워크시트를 선택하십시오. 데이터의 일부분만을 가져오고 싶다면, 범위 필드에서 칸 범위를 지정하거나 드롭-다운 메뉴에서 범위를 선택하십시오.
 - 6 선택사항 영역에서, 가져올 속성을 선택하십시오.
 - 7 확인을 클릭하십시오.
- ➔ 공식 및 참조는 가져올 수 없습니다. 대신에, 공식이나 참조의 결과인 마지막 값은 가져와 지원합니다. 자동 필터 또는 고급 필터(데이터 > 필터)가 적용된 텍스트는 정적 텍스트로 가져오기 합니다.

- ➔ Excel 데이터에서 표를 생성하는 보다 빠른 방법은 — QuarkXPress 프로젝트에 원본 표를 연결시키지 않고 — 복사하고 붙이는 것입니다. 이렇게 하려면, Excel 워크시트에서 데이터의 일부를 선택하고 선택한 데이터를 복사하십시오. 그런 다음, QuarkXPress로 전환하고 편집 > 붙이기를 선택하십시오. QuarkXPress는 데이터에 맞는 표를 생성하고 텍스트를 삽입합니다.

Excel 차트 가져오기

Excel에서 삽입 > 차트 또는 삽입 > 그림을 사용하여 생성한 차트나 그림을 QuarkXPress 레이아웃에서 사용하려면, 다른 그림을 가져오는 방법과 같이 그러한 차트나 그림을 가져올 수 있습니다. 이렇게 하려면, 그림 가져오기 대화상자(파일 메뉴)의 차트 삽입 탭을 사용하십시오. Excel에서 가져온 차트나 그림은 다른 그림과 같이 사용목록 대화상자(유틸리티 메뉴)의 그림 탭에서 검색됩니다.

표에 텍스트와 그림 추가하기

표로 작업할 때, 표의 칸을 텍스트 상자나 그림 상자로 생각하십시오. 각 상자는 내용은 포함합니다. — 다음 칸으로 연결되어 있거나 되어 있지 않은 텍스트, 그림이나 아무 것도 없을 수 있습니다(단지 블렌드일 수도 있음). 따라서, 상자에 내용을 추가할 수 있는 만큼 표에 내용을 추가할 수 있습니다. — 텍스트를 입력하거나, 텍스트를 가져오거나, 그림을 가져올 수 있습니다.

- ➔ 텍스트 칸을 그림 칸으로 변환하는 것은 텍스트 상자를 그림 상자로 변환하는 것과 같습니다. 변환할 모든 칸을 선택하고 항목 > 내용 > 그림을 선택하십시오.

표 텍스트 편집하기


표에서 텍스트를 편집하는 것에 대하여 알아야 할 두 가지 중요한 것은 칸 사이를 이동하는 방법과 포매팅을 위해 텍스트를 선택하는 방법입니다. 텍스트로 작업할 때, 텍스트 내용 도구 를 먼저 선택해야 합니다.

표 내부의 이동은 다음과 같이 동작합니다:

- 텍스트를 입력하거나 가져오려는 칸 안을 클릭합니다.
 - 다음 칸으로 이동하려면 Control+Tab을 누릅니다.
 - 이전 칸으로 되돌아가려면 Control+Shift+Tab을 누릅니다.
 - 칸 안에서 텍스트 사이를 이동하고 칸에서 칸으로 이동하려면 화살표 키를 누릅니다.
- ➔ 텍스트 칸에 탭 문자를 입력하려면, Tab을 누르십시오. 우측 들여쓰기 탭을 입력하려면, Option+Tab/Shift+Tab을 누르십시오. 표 안의 숫자를 소수점이나 다른 문자에 맞춰 정렬할 필요가 있다면, 각 표 칸에 탭을 삽입하고 적절한 정렬 기준 탭 중지 (스타일 > 탭)를 지정할 수 있습니다.

행과 열에 있는 텍스트를 선택하면 다음과 같이 동작합니다:

- 행에 있는 모든 텍스트를 선택하려면, 칸의 우측이나 좌측 바깥쪽을 클릭합니다.
- 열에 있는 모든 텍스트를 선택하려면, 표의 상단이나 하단 바깥쪽으로 클릭합니다.
- 많은 행이나 열에 있는 모든 텍스트를 선택하려면, 칸의 가장자리를 따라 드래그합니다.
- 비연속적인 행이나 열에 있는 텍스트를 선택하려면, 특정 행이나 열을 Shift+클릭합니다.

- 다양한 행과 열에 있는 텍스트를 선택하려면, 표 메뉴 선택 부메뉴에 있는 선택사항을 사용합니다. 선택사항은 칸, 행, 홀수 행, 균등 행, 열, 홀수 열, 균등 열, 전체 셀, 머리글열, 바닥글열 및 본문 열을 포함합니다. 표 메뉴에 있는 선택 명령은 행이나 열에 포매팅을 적용하는데 도움이 됩니다.

표 칸 연결하기

칸이 연결되어 있을 때, 칸에 입력되거나, 가져오거나, 붙여진 텍스트는 연결된 문장에서 첫 번째 텍스트 칸에 들어가고, 다음에 연결된 칸으로 흐르게 됩니다. 연결된 상자의 텍스트와 마찬가지로, 다음 열 문자(키패드에서 Enter)는 연결된 칸에서 텍스트 흐름을 제어하는데 도움이 됩니다. 표 칸을 서로 연결하는 것 외에도, 칸을 텍스트 상자나 텍스트 경로와 연결할 수 있습니다.








- 표 안의 모든 칸을 연결하려면, 표를 생성할 때 표 속성 대화상자의 칸 연결을 체크하십시오.
 - 표에서 선택한 칸을 연결하려면, 표 > 텍스트 칸 연결을 선택하십시오. 선택 부분의 첫 번째 칸은 비어 있어야만 합니다.
 - 표 칸을 수동으로 연결하려면, 연결 도구를 사용하십시오. 연결된 텍스트 상자와 마찬가지로, 시작 칸을 선택하기 위해 클릭하고 추가할 다음 칸을 클릭하십시오. 기존 연결 방향을 바꾸려면, 연결 도구로 Shift+클릭하십시오
 - 표 칸의 연결을 해제하려면, 연결 해제 도구를 사용하여 연결된 칸 사이의 화살표의 뾰족한 끝 부분을 클릭하십시오.
 - 표 칸을 텍스트 상자나 텍스트 경로와 연결하려면, 연결 도구를 사용하십시오.
- ➔ 연결된 텍스트 칸이 합쳐지면,(표 > 칸 합치기), 합쳐진 칸은 텍스트 체인에서 제거되고 나머지 연결은 영향을 받지 않습니다. 연결된 칸이 분리되면(표 > 칸 분리), 연결은 유지되고 지정된 칸 연결 순서에 따라 텍스트가 흐르게 됩니다.

표 포맷 지정하기

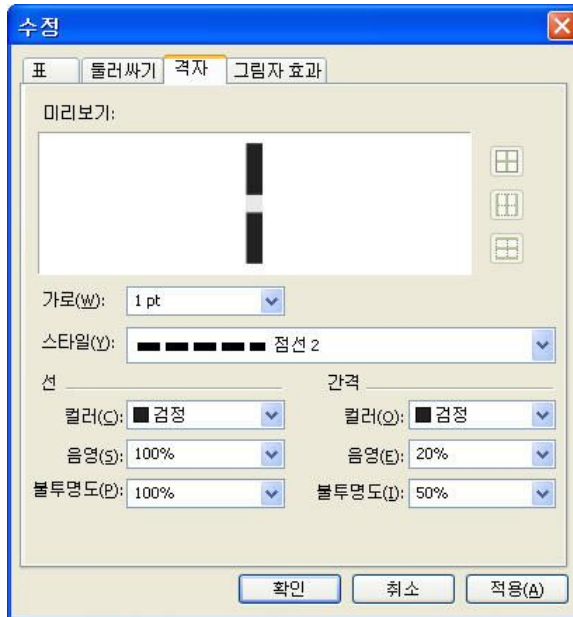
QuarkXPress의 다른 항목과 마찬가지로, 표 속성을 포매팅하기 위한 표에 대한 수정 대화 상자(항목 메뉴)가 있습니다. 수정 대화상자에서 사용 가능한 패널은 선택한 것에 따라 다릅니다. — 예를 들어, 항목 도구로 표 전체를 선택할 수 있고, 텍스트 내용 도구로 각각의 칸이나 칸의 그룹을 선택할 수 있거나, 특정 격자선, 그림 칸이나 텍스트 칸을 선택할 수 있습니다. 축정 팔레트와 컬러 팔레트에 있는 선택사항도 표 선택 내용을 반영하며, 조정할 수 있게 해 줍니다.

격자선 포맷 정하기

격자선은 행 사이의 가로선과 열 사이의 세로선입니다. 격자선을 선택할 때, 수정 대화상자의 격자 탭을 사용하여 선 스타일, 가로, 컬러, 간격 컬러, 음영과 불투명도를 지정할 수 있습니다.

- 1 격자선의 포맷을 정하려면, 먼저 다음과 같이 격자선을 선택하십시오:
 - 각각의 격자선의 경우, 내용 도구로 격자선을 클릭합니다.
 - 다중 격자선의 경우, 각 격자선을 Shift+클릭합니다.
 - 표 전체, 모든 가로 격자선 또는 모든 세로 격자선의 경우, 항목 도구로 표를 선택합니다. 그런 다음, 수정 대화상자에서 선택을 지정할 수 있습니다.

- 표 메뉴의 선택 부메뉴에서 선택사항을 선택합니다: 가로 격자, 세로 격자, 경계선 또는 전체 격자.
- 2 일단 적절한 격자선이 선택되면, 항목 > 수정을 선택하고, 격자 탭을 클릭하십시오.



수정 대화상자의 격자 탭

- 3 활성 표에서 선택된 격자선이 없다면, 미리보기 영역의 오른쪽에 있는 버튼 중 하나를 클릭하십시오. 위에서 아래로, 버튼은 모든 격자선, 가로 격자선 또는 세로 격자선을 선택합니다.
- 4 결정을 도와주는 미리보기 영역과 적용 버튼을 사용하여 격자 탭의 값을 변경하십시오.
- ➔ 측정 팔레트(윈도우 메뉴)도 선택한 격자선의 포맷을 정하는 패널을 제공합니다.

행과 열 삽입하기와 삭제하기

행과 열을 표의 어느 곳에도 삽입할 수 있습니다. 행을 추가하려는 곳의 바로 위나 아래에 있는 칸을 클릭하십시오. 또는 열을 추가하려는 곳의 오른쪽이나 왼쪽에 있는 칸을 클릭하십시오. 그런 다음, 표 > 삽입 > 행 또는 표 > 삽입 > 열을 선택하십시오.

삭제할 행이나 열을 선택하려면, 표 가장자리 위로 화살표 포인터를 드래그하고 그 화살표 포인터를 Shift+클릭하거나, 표 메뉴의 선택 부메뉴에 있는 명령(예를 들면, 홀수 행)을 사용하십시오. 그런 다음, 표 > 삭제 > 행 또는 표 > 삭제 > 열을 선택하십시오.

- ➔ 표 메뉴에서 형태 유지가 체크되어 있다면, 삭제된 행이나 열의 공간을 채우기 위해 기존의 행이나 열의 크기가 늘어납니다. 형태 유지가 체크되어 있지 않다면, 표는 필요한 만큼 줄어들 것입니다.

칸 합치기

칸을 합치려면, 텍스트 내용 도구(☞)로 칸의 사각 선택 부분을 Shift+클릭하십시오. 표 > 칸 합치기를 선택하십시오. 둘러싼 표와 일치시키기 위해 합쳐진 칸을 복귀하려면, 합쳐진 칸을 선택하고 표 > 칸 분리를 선택하십시오.

- 텍스트나 그림을 포함하고 있는 연결되지 않은 칸을 합치면, 선택 부분의 상단-좌측 칸의 내용이 합쳐진 칸에 남아 있게 됩니다.

칸, 행 및 열 수등으로 크기 조절하기

QuarkXPress의 다른 항목과 마찬가지로, 행, 열 그리고 표의 크기를 조절하기 위해 드래그할 수 있습니다. 행이나 열의 크기를 조절하려면, 격자선을 클릭하여 크기조절 포인터를 나타내십시오. 포인터를 위나 아래로 드래그하여 행의 크기를 조절하고, 왼쪽이나 오른쪽으로 드래그하여 열의 크기를 조절하십시오. 표 전체의 크기를 조절하려면, 크기조절 핸들을 드래그할 때 다음 키보드 명령 중에 하나를 누르십시오.

표에서의 효과	Mac OS 명령	Windows 명령
칸에 따라 내용 크기 조절됨	Command	Ctrl
표가 강제로 정사각형 유지	Shift	Shift
칸과 내용이 비례적으로 크기 조절됨	Command+Option+Shift	Ctrl+Alt+Shift

표를 다시 텍스트로 변환하기

표의 현재 데이터를 변환할 필요가 있다면 — 예를 들어, 데이터를 Word 파일로 저장할 경우 — 정보를 텍스트로 변환할 수 있습니다. 그렇게 하려면, 표를 선택하고 표 > 표 변환 > 텍스트로를 선택하십시오.

표와 그룹으로 작업하기

유연성을 위해, 그룹 명령(항목 메뉴)을 사용하여 표를 다른 항목으로 그룹지을 수 있습니다. 또한, 칸을 그룹지어진 텍스트 상자, 그림 상자 또는 둘로 분해할 수 있습니다. 이 방법은 표의 구성요소를 분리하고 각 항목을 레이아웃의 어느 곳에서도 사용할 수 있게 해 줍니다. 이렇게 하려면, 표를 선택하고 표 > 표 변환 > 그룹으로를 선택하십시오. 각각의 상자로 작업하려면, 항목 > 그룹 해제를 선택하십시오.

다른 위치로 표 연속하기

표가 항상 한 페이지나 펼침면 또는 디자인에서 할당된 공간에 맞는 것은 아니기 때문에, 표는 레이아웃의 다른 위치로 자동으로 연속될 수 있습니다.

표를 연속하는 두 가지 방법이 있습니다:



- 텍스트 상자에 표 매달기. 이것은 사용하기 쉽기 때문에 대부분의 상황에서 표를 분리하는 방법입니다.
- 수동으로 표 분리하기. 이 방법은 표를 가로로 분리할 때 필요합니다(예를 들어, 한 페이지에 표의 첫 5행을 넣고, 나머지 3행을 다른 페이지에 넣고 싶은 경우).

표가 연속될 때, 표에 있는 것을 설명하기 위해 범례가 필요할 수 있습니다. 자동으로 생성되고 동기화되는 머리글과 바닥글 행에 범례를 추가하고, 표의 일부에 대한 특별한 "계속" 표 머리글을 생성할 수 있습니다.

텍스트에 표 매달기

표를 다른 위치에 계속되게 하는 한가지 방법은 표를 텍스트 상자에 매달기하는 것입니다. 매달린 표는 다른 매달린 대상체처럼 텍스트와 함께 흐릅니다. 그러나 너무 커서 상자에 맞지 않는다면 자동으로 나뉘지고 표를 포함하는 단락에 있는 유일한 표가 될 것입니다.

표를 텍스트에 매달려면:

- 1 표를 생성합니다.
- 2 항목 도구  로 표를 선택합니다.
- 3 편집 > 오려두기를 선택합니다.
- 4 텍스트 내용 도구  를 선택하고 표가 있게 될 곳에 텍스트 삽입점을 놓습니다.
- 5 편집 > 붙이기를 선택합니다.

이 시점에서 표는 텍스트가 흐르는 것처럼 자동으로 분리됩니다. 그러나, 머리글을 추가하기 전까지 머리글이 없을 것입니다. 더 많은 정보는 "[표에 머리글과 바닥글 행 추가하기](#)"를 참조합니다.

수동으로 표 나누기

표가 다른 위치에 계속되게 하는 한가지 방법은 표 나누기를 지정하는 것입니다. 표 나누기는 표가 2개의 연결된 표로 분리되기 전에 도달할 수 있는 최대 크기입니다. 연속된 표에서, 삽입된 열과 같이 표의 변경사항은 표 전체에 반영됩니다. 연속된 표를 수동으로 생성하려면:

- 1 표 > 표 나누기를 선택하여 표 나누기 속성 대화상자를 나타냅니다.

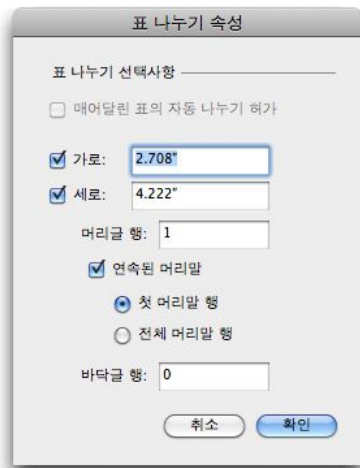


표 나누기 속성 대화상자

- 2 가로를 선택하여 표의 너비가 필드의 값을 초과할 때 표를 나눕니다. 기본적으로 표의 현재 너비가 가로 필드에 표시되며 — 이 값을 줄이면 표가 나뉘집니다.
- 3 세로를 선택하여 표의 높이가 필드의 값을 초과할 때 표를 나눕니다. 기본적으로 표의 현재 높이가 세로 필드에 표시되며 — 이 값을 줄이면 표가 나뉘집니다.
- 4 머리글 열 필드에 값을 입력하여 머리글 행의 수를 지정할 수 있습니다. (더 많은 정보는 "[표에 머리글과 바닥글 행 추가하기](#)"를 참조합니다.)

- 5 표에 머리글이 있다면, 연속된 머리글을 선택하여 표의 연속된 부분에 표시되는 머리글의 다른 버전을 생성할 수 있습니다. 예를 들어, 표의 첫 번째 부분에 있는 머리글은 "참여 목록"이고 연속된 머리글은 "참참여 목록(연속된)"가 될 수 있습니다. 머리글 첫 행을 선택하여 첫 번째 머리글 행으로 연속된 머리글을 제한하거나, 머리글 전체 행을 선택하여 전체 머리글 행에서 연속된 머리글을 생성할 수 있습니다.

연속된 머리글의 콘텐츠를 설정하려면, 이 대화 상자를 닫고 첫번째 뒤의 표 부분으로 가서 머리글 콘텐츠를 변경합니다.

- 6 바닥글 열 필드에 값을 입력하여 바닥글 행의 수를 지정할 수 있습니다.
- 7 확인을 클릭합니다. 표의 세로나 가로가 표 나누기 조건에 맞다면, 표는 두개 이상의 연결된 표로 분리됩니다. 연속된 표를 레이아웃의 다른 위치로 이동할 수 있습니다. 나중에 행과 열의 크기를 조절하거나 추가하여 표를 조절할 때 표는 나뉘질 수 있습니다.

List of Contributors		
John Smith		
Bob Smith		
Joan Smith		
Eric Smith		

List of Contributors (continued)		
Diane Smith		
Tom Smith		
Denise Smith		
Tina Smith		

List of Contributors (continued)		
Albert Smith		
Dan Smith		
Bill Smith		
Betty Smith		

연속된 머리글로 나뉜 표

표 나누기 기능은 두 방향으로 동작합니다: 표가 더 커진 경우 필요에 따라 부가적인 표를 사용하여 표를 연속시키고, 표가 더 작아진 경우 필요에 따라 표를 다시 결합합니다.

연속된 표 사이에 링크를 자르려면, 연속된 표들을 선택하고 표 > 별도 표 작성을 선택합니다.

표에 머리글과 바닥글 행 추가하기

모든 표에 자동적으로 머리글과 바닥글 열이 반복되도록 지정할 수 있습니다. 가장 좋은 것은, 머리글과 바닥글 행은 자동으로 동기화되고, 텍스트의 변경사항은 계속되는 표의 모든 경우에 반영이 된다는 것입니다.

List of Contributors		
Name	BP	MO
Bob Smith		
Joan Smith		
Eric Smith		
Diane Smith		
Tom Smith		
Denise Smith		

List of Contributors (continued)		
Name	BP	MO
Tina Smith		
Albert Smith		
Dan Smith		
Bill Smith		
Betty Smith		

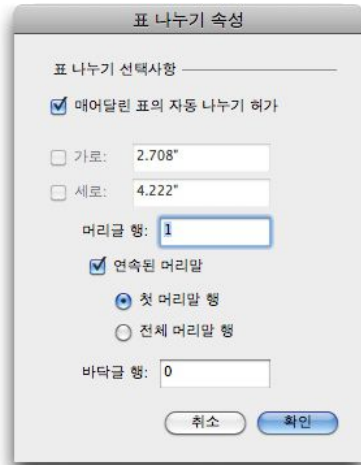
연속된 표에서 처음 두 행 — 표 제목과 열 제목 — 은 표의 연속되는 부분에서 머리글 행으로 반복됩니다. 첫 행은 연속된 머리글입니다.

표에 머리글과 바닥글 행을 추가하려면:

- 1 표가 나뉘게 설정합니다. 더 많은 정보는 "수동으로 표 나누기" 및 "텍스트에 표 매달기"를 참조합니다.

2 머리글 및 바닥글 열을 생성하는 두가지 방법이 있습니다:

- 자동 머리글을 생성하려면, 표의 처음 하나 이상의 행을 선택하고 표 > 머리글로 반복을 선택합니다. 자동 바닥글을 생성하려면, 표의 마지막 하나 이상의 행을 선택하고 표 > 바닥글로 반복을 선택합니다.
- 표 > 표 나누기를 선택합니다. 표 나누기 선택사항 대화상자가 나타납니다. 머리글과 바닥글 열의 수를 설정하려면, 머리글열 및 바닥글열 필드에 각각 값을 입력합니다.



매달린 표에 대한 표 나누기 속성 대화상자

첫번째 이후 표의 일부로 표시되는 추가적인 머리글을 생성하려면, 연속된 머리글을 선택합니다. 예를 들어, 표의 첫 번째 부분에 있는 머리글은 "List of Contributors"이고 연속된 머리글은 "참여 목록(연속된)"가 될 수 있습니다. 머리글 첫 행을 클릭하여 첫 번째 머리글 행으로 연속된 머리글을 제한하거나, 머리글 전체 행을 클릭하여 모든 머리글 행에서 연속된 머리글을 생성할 수 있습니다.

완료되면, 확인을 클릭합니다.

3 연속된 머리글이나 바닥글의 콘텐츠를 설정하려면, 첫번째 뒤의 표 부분으로 가서 머리글 콘텐츠를 변경합니다.


- ➔ 계속되는 표에서 머리글이나 바닥글 행을 제거하기 위해 언제든지 표 메뉴에서 머리글로 반복이나 바닥글로 반복의 선택을 해제할 수 있습니다.
- ➔ 일단 자동 머리글열과 바닥글열을 추가하면, 나머지 표 행은 "본문열"로 간주됩니다. 표 메뉴의 선택 부메뉴에 있는 선택사항은 포매팅을 위해 계속되는 표에서 모든 머리글열, 바닥글열 및 본문열을 선택하게 해 줍니다.

텍스트와 타이포그래피

텍스트는 거의 모든 출판의 필수 부분입니다. QuarkXPress는 출판물에 직접 텍스트를 생성하고 편집하거나 가장 널리 사용되는 워드 프로세싱 프로그램에서 텍스트를 가져올 수 있게 해 줍니다. 기본 텍스트 포매팅과 편집 기능 이외에, QuarkXPress는 텍스트와 속성 검색과 교환, 철자 검사, 사용자 철자 사전과 프로젝트 전반적으로 텍스트 포매팅을 변경하기 위한 서체 사용목록 유틸리티와 같은 기능을 포함합니다.

타이포그래피는 내용의 상태와 내용을 전달하는 텍스트의 모양을 만드는 예술입니다. QuarkXPress는 활자체, 변형 서체, 행간조절과 간격을 포함한 타이포그래피의 모든 부분을 조정하여 텍스트의 상태를 제어하게 해 줍니다.

텍스트 편집하기


활성 텍스트 상자로 텍스트를 입력하고 가져오려면, 텍스트 내용 도구 를 사용하십시오. 문자는 깜박거리는 선으로 표시되는 텍스트 삽입 포인트에 입력됩니다. 문장은 텍스트 상자에 있는 모든 텍스트입니다. 일련의 상자가 연결되어 있다면, 모든 상자에 있는 모든 텍스트가 단일 문장입니다.

마우스를 여러 번 클릭하여 텍스트를 선택할 수 있습니다. 이중 클릭은 텍스트 삽입 포인트를 포함한 단어를 선택하고, 세 번 클릭은 텍스트 삽입 포인트를 포함한 행을 선택하고, 네 번 클릭은 텍스트 삽입 포인트를 포함한 전체 단락을 포함하고, 다섯 번 클릭은 문장 전체를 선택합니다.

단어를 선택하고 오려두거나 베껴두기 위해 이중 클릭할 때, 프로그램은 단어의 내용을 보고 새로운 위치에 그 단어를 붙일 때 필요한 공간을 자동으로 추가하거나 삭제합니다. 이 기능을 스마트 스페이스라고 합니다. 선택하고 있는 단어에 구두점이 포함될길 원한다면, 단어와 인접한 구두점 사이를 이중 클릭하십시오.

텍스트 가져오기와 보내기

텍스트를 가져오려면, 다음 중 하나를 수행하십시오:

- 텍스트 내용 도구 를 선택하고, 텍스트가 삽입될 곳에 텍스트 삽입 포인트를 놓은 다음, 파일 > 가져오기를 선택합니다. 이중 하이픈을 전각 점선으로, 피트나 인치 표시를 조판기 의아포스트로피와 인용 부호로 변환하려면 인용부호 변환 선택사항을 선택합니다. Microsoft Word나 WordPerfect 파일에서 스타일 목록을 가져오거나 "XPress Tags"를 포맷된 텍스트로 변환하려면 스타일 목록 포함을 선택합니다.
- 파일 시스템에서 텍스트 상자로 텍스트 파일을 드래그합니다.
- 다른 프로그램에서 텍스트 상자로 텍스트를 드래그합니다.

- Command/Ctrl을 누르고 파일 시스템에서 그림 상자나 내용 없는 상자로 텍스트 파일을 드래그합니다.
- Command/Ctrl을 누르고 다른 프로그램에서 그림 상자나 내용 없는 상자로 텍스트를 드래그합니다.

이미 텍스트나 그림을 포함한 상자로 내용을 드래그하면, QuarkXPress는 드래그된 내용에 대한 새로운 상자를 생성합니다. 상자의 내용을 대체하려면, 상자로 내용을 드래그하는 동안 Command/Ctrl을 누릅니다. 드래그한 내용에 대해 항상 새로운 상자를 생성하려면, 드래그하는 동안 Option/Alt를 누릅니다.

가져온 텍스트가 텍스트 상자에 맞지 않는다면, 넘침 표시가 나타납니다. 페이지 자동 생성(QuarkXPress/편집 > 환경설정 > 일반 환경 패널)이 켜져 있다면, 페이지는 텍스트를 포함하는데 필요한 만큼 삽입됩니다(자동 텍스트 상자에 텍스트를 가져올 때).

텍스트를 보내려면, 먼저 텍스트 삽입 포인트를 텍스트 상자에 놓거나(그 상자의 모든 텍스트를 저장할 때) 보내려는 텍스트를 선택하십시오. 그런 다음, 파일 > 텍스트 저장을 선택하고, 포맷 팝업 메뉴에서 선택사항을 선택하고, 이름을 입력하고, 위치를 선택한 다음, 저장을 클릭하십시오.

- ➔ .docx 포맷으로 보내려면, 포맷 드롭-다운 메뉴에서 Word 문서를 선택합니다. .doc 포맷으로 보내려면, Microsoft Word 97/98/2000을 선택합니다.

가져오기/보내기 필터

XTensions 소프트웨어는 이 절에 설명된 필터를 포함하여 다양한 포맷으로 된 텍스트를 가져오고 보낼 수 있게 해 줍니다.

Word 6-2000 필터

Word 6-2000 필터는 Microsoft Word 97/98/2000(Word 8) 포맷과 .docx 포맷에서 도큐먼트를 가져오거나 보낼 수 있게 해 줍니다.

- ➔ 가져오기 문제를 피하려면, Microsoft Word에서 빠른 저장 허용(옵션 대화상자의 저장탭)의 체크를 해제하거나 가져올 Word 파일의 복사본을 생성하기 위해 다른 이름으로 저장 명령을 사용하십시오.

WordPerfect 필터

WordPerfect 필터는 WordPerfect 3.0과 3.1(Mac OS) 및 WordPerfect 5.x과 6.x(Windows)에서 도큐먼트를 가져올 수 있게 해 줍니다. WordPerfect 필터는 WordPerfect 6.0 포맷으로 텍스트를 저장할 수 있게 해 줍니다.

- ➔ Mac OS용 WordPerfect 3.1은 Windows용 WordPerfect 6.0 도큐먼트를 읽을 수 있습니다. 그래서 Mac OS용 WordPerfect 3.1 보내기 선택사항이 없습니다.

Unicode 선택사항과 함께 텍스트 가져오기와 보내기

텍스트를 가져오고 보낼 때 인코딩 종류를 지정할 수 있습니다. 인코딩 종류는 텍스트에서 각 글꼴을 표현하는데 사용되는 바이트 항목열을 지정합니다. 국제적인 텍스트나 HTML 텍스트로 작업할 때, 파일에 있는 모든 문자를 Unicode로 변환하기 위해 적절한 인코딩을 선택할 수 있습니다. 선택사항은 다음과 같이 동작합니다:

- 가져오기 대화상자는 일반 텍스트나 "XPress Tags" 텍스트 파일이 선택되어 있을 때 인코딩 드롭-다운 메뉴를 포함합니다. 소프트웨어는 선택된 텍스트 파일의 인코딩을 결정하고 적절한 인코딩 종류를 적용하려고 시도합니다. 그러나, 텍스트에 대해 다른 선택사항을 선택할 수 있습니다.
- 텍스트 저장 대화상자는 일반 텍스트나 "XPress Tags" 포맷으로 텍스트를 보낼 때 인코딩 드롭-다운 메뉴를 제공합니다.
- 인용부호 변환 선택사항은 공은 인용부호를 식자기의 인용 부호로, 이중 하이픈을 전각 점선으로 변환합니다.

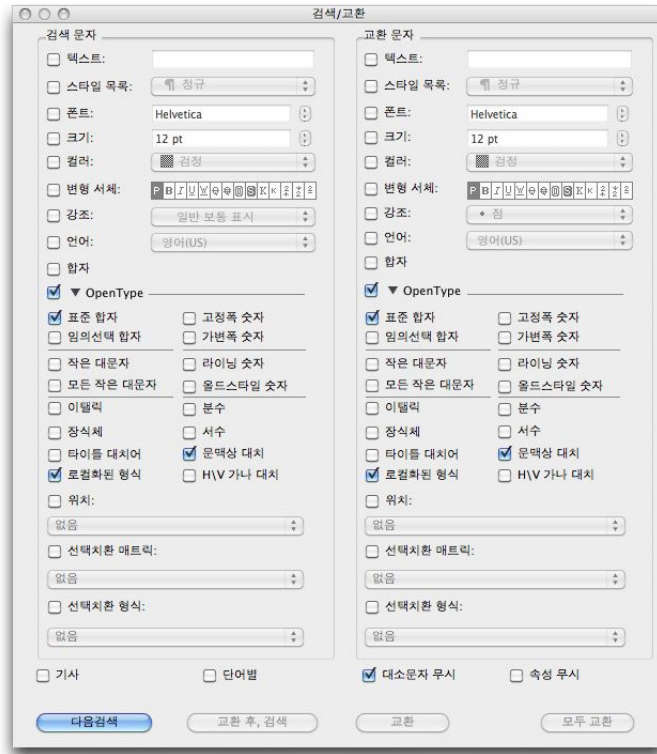
텍스트 검색하고 교환하기

검색/교환 팔레트(편집 메뉴)는 표준 검색과 교환 동작을 수행합니다. 게다가 이 팔레트를 사용하여 다음과 같은 작업을 할 수 있습니다:

- 와일드 카드 문자를 사용한 검색과 교환: Command+Shift+?/Ctrl+Shift+?
- 스타일 목록, 서체, 크기, 컬러와 변형 서체(OpenType 스타일 포함)를 포함한 텍스트 포매팅 검색과 교환
- 단일 문장이나 전체 레이아웃으로 검색/교환 동작 제한
- 문자 언어를 기반으로 한 검색과 교환("문자 언어 적용하기" 참조)
- 합자 검색과 교환
- 여백키 문자 검색과 교환("여백키 문자 코드" 참조)

다음 검색 버튼을 처음부터 검색으로 변경하려면 Option/Alt를 누르십시오. 포맷 속성을 기반으로 검색하고 교환하려면, 속성 무시의 선택을 해제하십시오.





검색/교환 대화상자를 사용하여 텍스트를 검색하고 교환할 수 있습니다. 포매팅 속성을 기반으로 검색하고 교환하려면, 속성 무시의 선택을 해제하십시오.

여백키 문자 코드

여백키 문자를 검색/교환하는데 여백키 문자 코드를 사용할 수 있습니다. 조건 스타일을 생성할 때 이 코드를 사용할 수도 있습니다.

코드	문자
탭	lt
신규 단락	lp
신규 줄	ln
신규 단	lc
신규 상자	lb
백슬래시	ll
구두점 간격	l.
유연 간격	lf
임의선택 하이픈	lh
수동 들여쓰기	li
임의선택 신규 줄	ld
전각 간격	lm
반각 간격	le

코드	문자
1/3 전각 간격	\5
1/4 전각 간격	\\$
1/6 전각 간격	\^
형태 간격	\8
미세 간격	\{
미세 간격	\[
너비 간격 없음	\z
단어 결합자	\j
조건 스타일 마커(검색/교환에만)	\r

영문 철자 검사하기

영문 철자를 검사하려면, 유틸리티 > 영문 철자 검사 부메뉴에서 선택사항을 선택하십시오. 영문 철자 검사 팔레트가 나타납니다.



영문 철자 검사 팔레트

철자 검사의 범위를 변경하려면, 확인 드롭-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오. 선택 사항은 단어, 선택, 다음 페이지, 문장 또는 레이아웃입니다. 레이아웃을 선택하면, 철자 검사는 적용된 마스터 페이지 항목을 생략하고 모든 레이아웃 페이지에서 철자 검사를 한 뒤에 마스터 페이지를 검사합니다. 잠긴 텍스트 상자, 칸과 경로에서 철자 검사를 하려면, 잠겨진 콘텐츠 검색을 체크하십시오. 철자 검사는 항상 텍스트 삽입 포인트부터 시작합니다.

철자 검사를 시작하려면, 시작을 클릭하십시오. 활성 문자의 시작부터 철자 검사를 시작하려면, 시작을 Shift+클릭하십시오.

오타 단어를 대치하려면, 대치 필드에 올바른 철자를 입력하거나 목록에서 올바른 단어를 선택한 다음 대치를 클릭하십시오. 오타 단어의 모든 경우를 대치하려면, 전체 대치를 클릭하십시오.

대치 필드에 단어에 대한 제안 단어를 찾아보려면, 검색하기를 클릭하십시오.

선택된 단어를 건너뛰려면, 생략을 클릭하십시오.

대치 필드의 단어를 보조 사전에 추가하려면, 추가를 클릭하십시오. 보조 사전이 열려 있다면, 추가를 클릭한 후에 선택하거나 생성할 수 있습니다. 모든 예상 단어를 열린 보조 사전에 추가하려면, Option+Shift/Alt+Shift를 누르고 모두 추가를 클릭하십시오.

영문 철자 검사 팔레트를 닫으려면, 완료를 클릭하십시오.

- ➔ 영문 철자 검사 팔레트 외부를 클릭하고 철자 검사를 다시 시작하기 위해 팔레트로 돌아올 수 있습니다.
- ➔ 영문 철자 검사 팔레트에서 변경사항을 복구하려면, 편집 > 텍스트 변경 취소를 클릭하십시오.
- ➔ 철자 검사 환경설정을 나타내려면, 환경설정을 클릭하십시오. 추가 정보는, "[환경설정 — 프로그램 — 단어 검사](#)"를 참조하십시오.

보조 사전

단어가 철자 검사기에 의해 표시되는 것을 방지하려면, 보조 사전을 열고 단어를 보조 사전에 추가하십시오. 보조 사전을 생성하려면, 유틸리티 > 보조 사전을 선택하고, 이름을 입력한 다음, 신규를 클릭하십시오. 보조 사전에 단어를 추가하려면, 유틸리티 > 보조 사전 편집을 선택하십시오.

한 번에 하나의 보조 사전만을 기사와 함께 사용하기 위해 열 수 있습니다. 보조 사전은 보조 사전 대화상자에서 닫기를 클릭하거나 다른 보조 사전을 열 때까지 기사와 연결된 상태로 남아 있습니다.

보조 사전은 하드 드라이브에 별도의 파일로 저장됩니다. 기사의 보조 사전으로의 경로는 프로젝트와 함께 저장되기 때문에, 보조 사전이 다른 폴더나 볼륨으로 이동되면, 프로그램은 찾을 수 없을 것입니다.

영문 철자 검사 팔레트를 닫지 않고 보조 사전을 생성하거나 열려면, 유지하려는 단어가 선택된 상태에서 추가를 클릭하십시오.

보조 사전을 열 모든 가능한 단어를 추가하려면, Option+Shift/Alt+Shift를 누르고 모두 추가를 클릭하십시오.

단어와 문자 수 세기

문장에 있는 단어와 문자의 수를 표시하려면, 유틸리티 > 단어와 문자 수를 선택합니다.



단어와 문자 수 대화상자

단어 수 영역은 문장에 있는 단어의 총 수를 표시합니다.

문자 수 영역은 문자와 특정 언어 문자의 총 수를 표시합니다.

- ➔ 사용자 지정 문자는 ISO와 Unicode 컨소시엄 외부의 개인, 기관과 소프트웨어 벤더에서 설정한 Unicode 문자의 범위에 지정된 문자입니다.

문자 속성 적용하기

QuarkXPress는 텍스트 포매팅에 정확한 문자-대-문자 제어를 유지할 수 있게 해 줍니다.

서체 적용하기

선택된 텍스트에 서체를 적용하려면, 다음 중 한 가지를 적용합니다:

- 스타일 > 서체를 선택하고 부메뉴에서 서체를 선택합니다.
- 문자 속성 대화상자(스타일 > 문자)를 나타내고 서체 메뉴에서 서체를 선택합니다.
- 측정 팔레트의 클래식이나 문자 속성 탭에 있는 서체 드롭-다운 메뉴에서 서체를 선택합니다.
- Command+Option+Shift+M/Ctrl+Alt+Shift+M을 눌러 측정 팔레트의 서체 필드로 바로 가고, 인식할 때까지 서체 이름의 첫 몇 문자를 입력한 다음, Return/Enter를 누릅니다.

최근에 사용했던 서체가 서체 목록의 상단에 표시됩니다.

- ➔ 서체 메뉴에서 서체 미리보기를 표시하려면, 환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 서체 패널에 있는 서체 메뉴에서 보기 상자를 체크하십시오. 일시적으로 이 환경설정을 무시하려면 Shift를 누릅니다.

서체 크기 선택하기

서체 크기를 2에서 720 포인트까지 적용할 수 있습니다. 선택된 텍스트에 크기를 적용하려면, 다음 중 한 가지를 수행하십시오:

- 스타일 > 크기를 선택하고 부메뉴에서 포인트 크기를 선택합니다.
- 포인트 크기 목록을 표시하기 위해 현재 서체 크기 옆에 있는 화살표를 클릭한 다음, 목록에서 크기를 선택하거나 새로운 포인트 크기를 입력합니다.
- 아래의 키보드 명령 중에 한 가지를 사용합니다.

Mac OS

- 1 pt 증가: Command+Option+Shift+>
- 1 pt 감소: Command+Option+Shift+<
- 프리셋 범위에서 증가: Command+Shift+>
- 프리셋 범위에서 감소: Command+Shift+<

Windows

- 1 pt 증가 : Ctrl+Alt+Shift+>
- 1 pt 감소: Ctrl+Alt+Shift+<
- 프리셋 범위에서 증가: Ctrl+Shift+>
- 프리셋 범위에서 감소: Ctrl+Shift+<

변형 서체 적용하기

선택된 텍스트에 변형 서체를 적용하려면, 다음 중 한 가지를 수행하십시오:

- 스타일 > 변형 서체를 선택하고 부메뉴에서 변형 서체를 선택합니다.
- 스타일 > 문자를 선택하고 변형 서체 영역에서 체크 상자를 클릭합니다.
- 측정 팔레트의 변형 서체 드롭-다운 메뉴에서 변형 서체를 선택합니다. 변형 서체 드롭-다운 메뉴의 목록의 왼쪽에 있는 아이콘을 사용하여 볼드체와 이탤릭체 변형 서체를 적용합니다. 선택된 텍스트에서 모든 스타일을 제거하려면, 변형 서체 드롭-다운 메뉴에서 모든 스타일 제거를 선택합니다.

고유 서체는 서체 패밀리로 내장된 별도의 서체 스타일입니다. 예를 들어, "Times New Roman MT Std" 서체 패밀리의 "Times New Roman MT Std Bd".

모의 서체는 볼드체, 이탤릭체 또는 볼드 이탤릭체를 시뮬레이트하기 위해 수정했던 일반 고유 서체입니다. 서체 패밀리가 별도의 고유 서체로 볼드체나 이탤릭체 변형을 포함하지 않는다면, 운영 체제가 서체의 볼드체나 이탤릭체를 생성하기 위해 변형을 수행하여 볼드체와 이탤릭체 변형 서체를 적용할 수 있습니다. 그 결과가 모의 서체입니다.

일반 서체에 볼드체를 적용할 때, 프로그램은 먼저 그 서체의 고유 볼드체 버전을 찾은 다음, 그러한 서체를 찾지 못하면, 그 서체의 모의 볼드체 버전을 생성합니다.

모의 서체는 출력 문제를 일으킬 수 있기 때문에 경고 아이콘이 레이아웃에 모의 서체가 있음을 알려 줍니다. 모의 서체는 측정 팔레트, 글립 팔레트, 문자 속성 대화상자, 스타일 > 변형 서체 부메뉴, 문자 스타일 목록 편집 대화상자, 검색/교환 팔레트의 교환 문자 영역, 사용

목록 대화상자(유틸리티 메뉴)의 서체 패널, 사용 목록 대화상자에서 접근 가능한 서체 대화상자와 루비 대화상자의 문자 속성 탭에 경고 아이콘과 함께 표시됩니다.

컬러, 음영과 투명도 적용하기

선택된 텍스트에 컬러, 음영과 투명도를 적용하려면, 다음 중 한 가지를 수행하십시오:

- 스타일 > 컬러, 스타일 > 음영과 스타일 > 투명도 부메뉴에서 선택사항을 선택합니다.
- 컬러 팔레트(윈도우 > 컬러 팔레트 보기)를 나타내고, 컬러를 클릭한 다음, 음영과 투명도 값을 선택하거나 입력합니다.
- 측정 팔레트의 클래식이나 문자 속성 탭에 있는 컬러, 음영과 투명도 컨트롤을 사용합니다.

문자폭/문자고 비율 적용하기

선택된 텍스트에 문자폭이나 문자고 비율을 적용하려면, 다음 중 한 가지를 수행하십시오:

- 스타일 > 문자폭/문자고 비율을 선택하고, 비율 드랍-다운 메뉴에서 문자폭이나 문자고를 선택하고, 필드에 값을 입력한 다음, 확인을 클릭합니다.
- 아래의 키보드 명령 중 하나를 사용합니다. 문자폭과 문자고 비율이 모두 적용된 텍스트의 범위가 선택되어 있다면, 키보드 명령은 텍스트를 그에 맞게 늘리거나 줄일 것입니다.

➔ 문자폭과 문자고 비율 값을 동시에 적용할 수 없습니다.

Mac OS

- 5% 축소: Command+[
- 5% 확장: Command+]
- 1% 축소: Command+Option+[
- 1% 확장: Command+Option+]

Windows

- 5% 축소: Ctrl+[
- 5% 확대: Ctrl+]
- 1% 축소: Ctrl+Alt+[
- 1% 확대: Ctrl+Alt+]

기준선 이동 적용하기

단락의 간격에 영향을 주지 않고 문자를 기준선 위나 아래에 놓을 수 있습니다. 양수 값은 텍스트를 올리고, 음수 값은 텍스트를 내립니다. 선택된 텍스트에 기준선 이동을 적용하려면, 다음 중 한 가지를 적용합니다:

- 스타일 > 기준선 이동을 선택하고, 기준선 이동 필드에 값을 입력한 다음, 확인을 클릭합니다.
- 아래의 키보드 명령 중에 하나를 사용합니다.

Mac OS

- 1 pt 아래로: Command+Option+Shift+-
- 1 pt 위로: Command+Option++

Windows

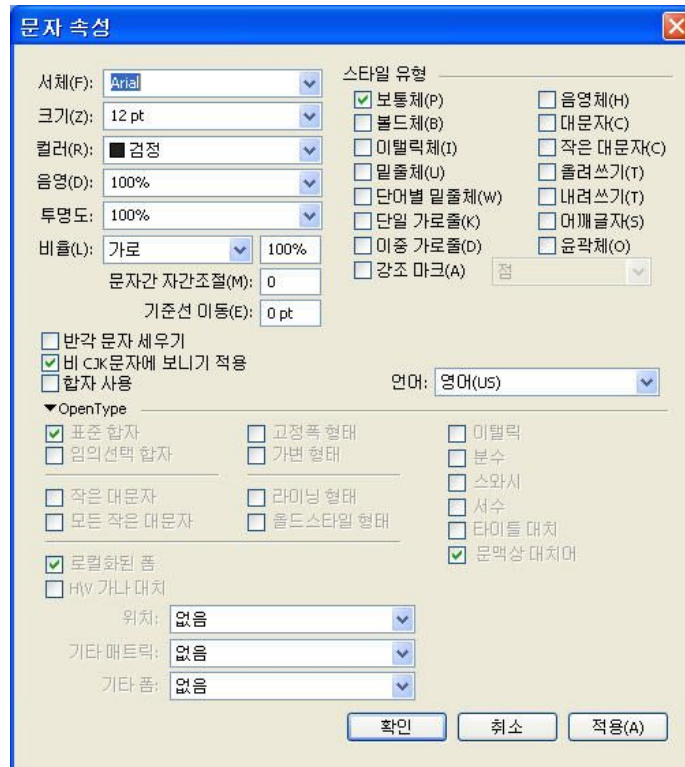
- 1 pt 아래로: Ctrl+Alt+Shift+9
- 1 pt 위로: Ctrl+Alt+Shift+0

다중 문자 속성 적용하기

문자 속성 대화상자(스타일 > 문자)를 사용하여 한 번에 모든 문자 속성을 보고 편집할 수 있습니다.

문자 속성 대화상자에서 빈 필드와 회색 체크 상자는 선택된 텍스트에 적용된 다중 스타일을 나타냅니다. 예를 들어, 서체 필드가 비어 있다면, 한 개 이상의 서체가 선택된 텍스트에 적용되어 있는 것입니다.

문자 속성 대화상자에서 빈 필드에 값을 입력하면, 그 값은 모든 선택된 텍스트에 적용될 것입니다. 회색 체크 상자를 체크하거나 체크를 해제하면, 그 스타일 설정은 모든 선택된 텍스트에 적용되거나 제거될 것입니다.



문자 속성 대화상자를 사용하여 텍스트의 포맷을 지정할 수 있습니다.

단락 속성 적용하기

단락 속성은 단락 전체에 적용하는 포매팅 선택사항입니다. 정렬, 들여쓰기와 탭 설정값을 포함합니다. 선택된 단락에 속성을 적용하려면, 단락 속성 대화상자(스타일 > 포맷)이나 측정 팔레트를 사용하십시오.

같은 상자나 텍스트 체인에 있는 한 단락에 적용된 단락 포맷을 다른 단락으로 복사할 수 있습니다. 적용된 단락 포맷을 복사하려면, 변경하려는 단락이나 단락 범위를 선택한 다음, Option+/Alt+Shift를 누른 상태에서 복사할 포맷으로 된 단락의 아무 곳을 클릭하십시오. 이 방법으로 단락 포맷을 복사하면 모든 문자 속성은 변경되지 않을 것입니다.





정렬 제어하기

5개의 단락 정렬 방법에서 선택할 수 있습니다: 좌측, 중앙, 우측, 좌우 및 강제 정렬. 강제 정렬 선택사항은 좌우 선택사항과 같이 좌측과 우측 들여쓰기 사이의 모든 행을 정렬하지만, 마지막 행은 좌우 정렬됩니다(단락의 끝에 행 바꿈이 있는 경우).

선택된 텍스트에 정렬을 설정하려면, 다음 중 한 가지를 적용합니다:

- 스타일 > 정렬 부메뉴에서 정렬을 선택합니다.
- 측정 팔레트의 클래식 탭이나 단락 속성 탭에 있는 정렬 아이콘을 클릭합니다.
- 아래의 키보드 명령 중 하나를 사용합니다.

Mac OS

- 좌측 : Command+Shift+L
- 중앙 : Command+Shift+C
- 우측 : Command+Shift+R
- 좌우 : Command+Shift+J
- 강제정렬 : Command+Option+J

Windows

- 좌측 : Ctrl+Shift+L
- 중앙 : Ctrl+Shift+C
- 우측 : Ctrl+Shift+R
- 좌우 : Ctrl+Shift+J
- 강제정렬 : Ctrl+Alt+Shift+J

들여쓰기 제어하기

선택된 단락에 들여쓰기를 지정하려면, 스타일 > 정렬 부메뉴, 단락 속성 대화상자(스타일 > 포맷)나 측정 팔레트의 단락 속성 탭을 사용합니다.

- 단락이 상자나 단의 왼쪽에서부터 들여쓰기되는 정도를 지정하려면, 좌측 들여쓰기 필드에 값을 입력합니다.
- 단락의 첫 행이 좌측 들여쓰기 값에서 들여쓰기되는 정도를 지정하려면, 첫 행 필드에 값을 입력합니다. 첫 행 들여쓰기는 단락에 적용된 좌측 들여쓰기와 관련이 있습니다. 예를 들어,

좌측 들여쓰기로 .5"를 지정하고, 첫 행 들여쓰기를 .5"로 지정하면, 첫 행은 텍스트 상자의 왼쪽에서 1" 떨어진 곳에서 시작할 것입니다.

- 단락이 상자나 단의 오른쪽에서부터 들여쓰기되는 정도를 지정하려면, 우측 들여쓰기 필드에 값을 입력합니다. 확인을 클릭합니다.
- 내어쓰기를 생성하려면, 양수의 좌측 들여쓰기와 음수의 첫 행 들여쓰기를 지정하거나 단자에서 들여쓰기 아이콘을 드래그합니다. 단락 속성 대화상자(스타일 > 포맷)의 포맷 탭에 있는 적용 버튼을 사용하여 내어쓰기를 확인할 수 있습니다.

단락 속성으로 내어쓰기를 설정하는 것 이외에도, 그 지점부터 다음 단락 바꿈까지의 텍스트의 모든 행을 강제로 들여쓰기 되도록 특수 문자를 입력할 수 있습니다. 특수 수동 들여쓰기 문자를 입력하려면, Command+\ (Mac OS) 또는 Ctrl+\ (Windows)를 누릅니다. 수동 들여쓰기 문자는 보이지 않는 문자입니다; 보이지 않는 문자를 보려면, 보기 > 여백키 (Command+/Ctrl+)를 선택합니다.

정렬과 들여쓰기 모두 수정 대화상자(항목 메뉴)의 텍스트 탭에서 지정된 내부여백 설정에서부터 측정됩니다. 내부여백 설정 값은 텍스트 상자의 네 면에 영향을 줍니다; 텍스트 상자의 내부 단에는 영향을 주지 않습니다.

행간조절 제어하기

행간조절은 행 간격 — 단락에서 텍스트 기준선 사이의 간격의 측정치입니다. 행간 값을 지정할 때, 선택된 단락에 있는 모든 행에 적용됩니다. 세 가지 방법으로 행간을 지정할 수 있습니다:

- **절대 행간조절**은 행의 문자 크기에 상관없이, 텍스트 기준선 사이의 간격을 특정 값으로 설정합니다. 예를 들어, 단락에 대한 절대 행간조절 값을 16포인트로 지정하면, 모든 기준선은 16포인트 떨어질 것입니다. 절대 행간조절을 지정할 때, 텍스트 기준선 사이의 전체 세로 간격인 값을 사용합니다.
- **점진적 자동 행간조절**은 자동 행간조절의 기준 값을 행간조절 필드(스타일 메뉴)에서 지정된 절대 행간조절 값을 결합합니다. 점진적 행간조절 값은 플러스(+)나 마이너스(-) 기호가 앞에 와야 합니다.
- **자동 행간조절**은 프로그램이 자동 행간조절 필드(QuarkXPress /편집 > 환경설정 > 단락 패널)의 값을 사용하여 비율-기반이나 점진적 자동 행간조절을 할 것인지를 결정하는 것입니다. 기본값(비율-기반)은 자동 행간조절의 기준 값에 위쪽 행에서 가장 큰 서체 크기의 고정 비율에 추가하여 자동-행간조절된 행과 위쪽 행 사이의 행간조절의 총 간격을 결정합니다. 비율-기반의 자동 행간조절의 기본값은 20%입니다. 자동 행간조절을 지정하려면, 행간조절 필드에 자동을 입력합니다.

선택된 단락의 정렬을 설정하려면, 다음 중 한 가지를 적용합니다:

- 스타일 > 행간조절을 선택한 다음, 행간조절 필드에 절대 행간조절 값, 점진적 행간조절 값 (앞에 플러스나 마이너스 표시 입력) 또는 자동을 입력합니다.
- 측정 팔레트에서 행간조절 컨트롤을 사용합니다.
- 아래의 키보드 명령 중 하나를 사용합니다.

Mac OS

- 1 pt 감소: Command+Shift+:
- .1 pt 감소: Command+Option+Shift+:

- 1 pt 증가: Command+Shift+"
- .1 pt 증가: Command+Option+Shift+"

Windows

- 1 pt 감소: Ctrl+Shift+:
- .1 pt 감소: Ctrl+Alt+Shift+:
- 1 pt 증가: Ctrl+Shift+"
- .1 pt 증가: Ctrl+Alt+Shift+"

단락 앞과 뒤 간격 제어하기

단락 앞 간격과 단락 뒤 간격 컨트롤은 선택된 단락의 앞과 뒤 간격을 지정하게 해 줍니다.

선택된 단락의 앞과 뒤 간격을 설정하려면, 다음 중 한 가지를 수행하십시오:

- 스타일 > 포맷을 선택한 다음, 단락 앞 간격이나 단락 뒤 간격 필드에 값을 입력합니다.
- 측정 팔레트의 단락 속성 탭에 있는 단락 앞 간격과 단락 뒤 간격 컨트롤을 사용합니다.

탭 설정하기

6 종류의 탭 정지에서 선택할 수 있습니다:

- 좌측은 탭 정지의 왼쪽에 텍스트를 정렬합니다.
- 중앙은 탭 정지의 중앙에 텍스트를 정렬합니다.
- 우측은 탭 정지의 오른쪽에 텍스트를 정렬합니다.
- 소수점은 소수점(점)에 텍스트를 정렬합니다.
- 쉼표는 첫 번째 쉼표에 텍스트를 정렬합니다.
- 정렬 기준은 지정한 문자에 텍스트를 정렬합니다. 이 탭을 선택할 때 정렬 기준 필드가 나타납니다. 기존 항목을 선택하고, 정렬 기준이 될 문자를 입력합니다.

➔ 사용자 탭을 설정하지 않으면, 프로그램은 기본 좌측-정렬 탭을 1/2인치로 설정합니다.

선택된 단락에 탭을 적용하려면, 다음 중 한 가지를 적용합니다:

- 단락 속성 대화상자(스타일 > 탭)의 탭 탭에 있는 컨트롤을 사용합니다.
- 측정 팔레트의 탭 탭에 있는 컨트롤을 사용합니다. 화면 공간을 절약하는 측정 팔레트를 사용하여, 탭 설정값을 변경할 때 업데이트되는 효과를 계속적으로 볼 수 있습니다. 탭 아이콘을 자로 드래그하거나 탭 아이콘을 텍스트로 직접 드래그할 수 있습니다. 탭을 자나 텍스트로 드래그할 때, 화면에 세로 선이 나타나서 탭의 위치를 결정하는데 도움을 줍니다.

뒷별행과 앞별행 제어하기

뒷별행과 앞별행은 인쇄상 바람직하지 않은 행의 두 가지 종류입니다. 뒷별행은 단의 상단에 떨어지는 단락의 마지막 행을 의미합니다. 앞별행은 단의 하단에 떨어지는 단락의 첫 번째 행입니다.

별행 조절 기능을 사용하여, 단락이 분리되지 않도록 선택할 수 있어서, 단락의 모든 행이 단이나 페이지에 맞지 않으면, 전체 단락이 다음 단이나 페이지의 상단에 흐를 것입니다. 반

대로, 단락이 분리되었을 때 단이나 상자의 하단과 다음 단이나 상자의 상자에서 왼쪽에 있어야만 하는 행의 수를 지정할 수 있습니다. 다음 단락과 동행 기능을 사용하여, 다음에 오는 단락과 함께 단락을 동행할 수 있습니다. 다음에 오는 단락과 함께 부제목을 동행하거나, 함께 있어야 할 텍스트의 다른 행이 분리되는 것을 방지할 수 있습니다.

제목과 부제목 스타일 목록에 대해 다음 단락과 동행을 지정하고 본문 텍스트 스타일 목록에 대해 별행 조절(주로 앞별행과 뒷별행 파라미터와 함께)을 지정하는 것이 일반적입니다.

선택된 단락의 별행 조절과 다음 단락과 동행 기능을 켜거나 끄려면, 스타일 > 포맷을 선택하여 단락 속성 대화상자의 포맷 탭을 나타내고, 별행 조절과 다음 단락과 동행을 체크하거나 체크를 푸십시오.

커닝 제어하기

커닝은 문자 쌍 사이의 간격 조절입니다. 문자 모양 때문에, 특정 문자 쌍은 자간조절이 되었을 때 더 좋아 보입니다. 자동 커닝을 사용할 수 있고, 문자 사이에 추가적인 커닝을 지정하기 위해 수동 커닝 컨트롤을 사용할 수도 있습니다.

커닝 값은 전각 간격의 1/200로 표현됩니다. 양수 커닝 값은 문자 사이의 간격을 증가시키고, 음수 값은 감소시킵니다.

수동으로 문자간 자간조절하기

두 문자 사이의 자간조절을 적용하려면, 다음 중 한 가지를 수행하십시오:

- 스타일 > 문자간 자간조절을 선택하고 문자간 자간조절 필드에 값을 입력합니다. 확인을 클릭합니다.
- 측정 팔레트에 있는 문자간 자간조절 컨트롤을 사용합니다.
- 아래의 키보드 명령 중 하나를 사용합니다.

Mac OS

- 1/20-전각 감소: Command+Shift+{
- 1/20-전각 증가: Command+Shift+}
- 1/200-전각 감소: Command+Option+Shift+{
- 1/200-전각 증가: Command+Option+Shift+}

Windows

- 1/20-전각 감소: Ctrl+Shift+{
- 1/20-전각 증가: Ctrl+Shift+}
- 1/200-전각 감소: Ctrl+Alt+Shift+{
- 1/200-전각 증가: Ctrl+Alt+Shift+}

자동으로 문자간 자간조절하기

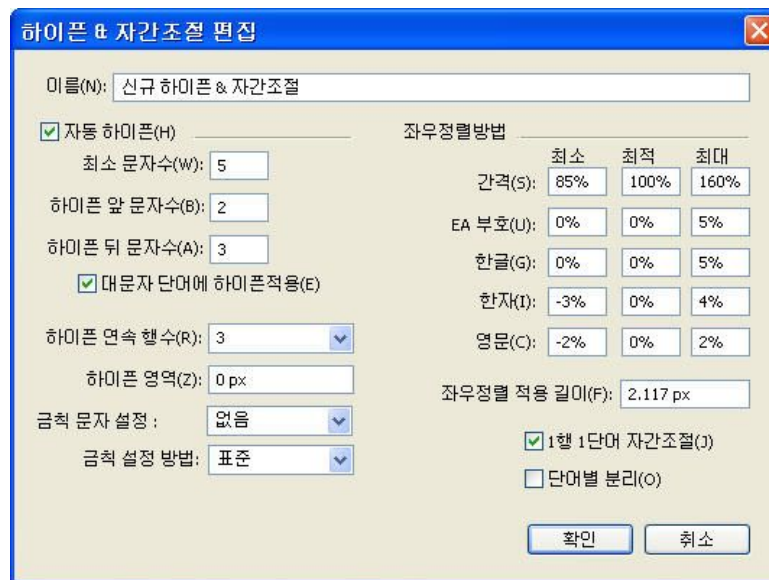
특정 포인트 크기 위의 텍스트를 자동으로 자간조절하려면, 환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 문자 패널을 나타내고, 자동 자간조절 최저치를 체크하고, 필드에 값을 입력합니다.

QuarkXPress는 서체에 내장된 문자간 자간조절 정보를 사용합니다(서체의 커닝 표). 커닝 표는 많은 문자 쌍 — 예를 들어, "Ta" — 과 각 쌍에 대한 관련 커닝 값을 포함합니다. 서체의 커닝 표를 변경할 수 없지만, 커닝 표 편집 대화상자(유틸리티 메뉴)를 사용하여 서체에 대한 사용자 커닝 표를 생성할 수 있습니다. 이 대화상자를 사용하여 커닝 쌍에서 가로(스트림)와 세로(크로스 스트림) 간격을 사용자화할 수 있습니다.

QuarkXPress에서 사용자만의 커닝 표를 생성할 수 있습니다.

하이픈과 자간조절 제어하기

하이픈과 자간조절(H&J) 규정은 텍스트 행의 여백 위로 가는 단어의 하이픈과 단어와 문자 사이의 자간 간격에 대한 설정값의 패키지입니다. 개별적인 단락에 H&Js를 적용하거나 단락 스타일 목록과 H&Js를 연결시킬 수 있습니다. 하이픈 & 자간조절 편집 대화상자(편집 > H&Js > 신규)를 사용하여 이러한 설정값을 제어하십시오.



하이픈 & 자간조절 편집 대화상자

- 자동 하이픈: 자동 하이픈의 허용 여부를 지정합니다.
- 최소 문자수: 단어가 하이픈을 허용하기 위해 포함해야 할 문자의 최소 수를 지정합니다.
- 하이픈 앞 문자수: 하이픈 앞에 문자의 최소 수를 지정합니다.
- 하이픈 뒤 문자수: 하이픈 뒤에 문자의 최소 수를 지정합니다.
- 대문자 단어에 하이픈 적용: 대문자 단어의 하이픈 허용 여부를 지정합니다.
- 하이픈 연속 행수: 연속된 행 끝에 얼마나 많은 단어가 하이픈될 수 있는지를 지정합니다.
- 좌우정렬방법: 단어와 문자가 정렬되는 방법을 지정합니다.
- 간격: 좌우정렬 또는 강제정렬의 단락에서 단어 사이의 최소와 최대 간격을 지정합니다. 모든 간격이 일정치 않은 단락에서 단어 사이의 간격을 가장 알맞게 지정합니다.
- 문자: 좌우정렬 또는 강제정렬의 단락에서 문자 사이의 최소와 최대 간격을 지정합니다. 모든 간격이 일정치 않은 단락에서 문자 사이의 간격을 가장 알맞게 지정합니다.

- 좌우정렬 적용 길이: 좌우정렬된 단락의 마지막 행에서 마지막 단어가 그 행에 좌우정렬되기 위해 떨어져야 할 우측 들여쓰기 앞의 영역을 지정합니다. 예를 들어, 1"를 입력하면, 하이픈과 좌우정렬 규정이 적용된 단락의 마지막 행은 행에서 마지막 단어가 우측 들여쓰기의 1" 내에 떨어질 때까지 좌우정렬되지 않을 것입니다.
- 1행 1단어 자간조정: 좌우정렬된 단락에서 한 행에 한 단어를 좌측 들여쓰기부터 우측 들여쓰기까지 확장될 지를 지정합니다. 이 상자가 체크되어 있지 않을 때, 한 행에 한 단어는 좌측-정렬됩니다.

하이픈 예외 지정하기

QuarkXPress의 대부분 언어 버전에서, *하이픈 예외*의 언어-특정 목록을 생성할 수 있습니다. 하이픈 예외 대화상자(유틸리티 메뉴)에는 하이픈 예외가 지정될 언어를 지정하는 언어 드롭-다운 메뉴가 있습니다. 단락이 자동으로 하이픈될 때, 어플리케이션은 적절한 단락 언어에 대한 하이픈 예외의 목록을 확인합니다.

- ➔ 하이픈 용례 대화상자(유틸리티 메뉴)는 단락에 지정된 하이픈 방법과 단락의 언어에 대한 하이픈 예외를 기반으로 한 단어의 권장 하이픈을 표시합니다.

임의선택 하이픈 사용하기

자동으로 텍스트에 하이픈을 적용하는 것 이외에도, 수동 또는 임의선택 하이픈(Command+[하이픈]/Ctrl+[하이픈])을 삽입하여 행 분리와 텍스트 흐름을 제어할 수 있습니다. 임의선택 하이픈은 단어가 행의 끝에서 분리될 때만 삽입됩니다.

트래킹 제어하기

트래킹은 카피피팅과 타이포그래피 효과를 위해 선택된 문자와 단어 사이의 간격을 조정하게 해 줍니다. 트래킹 값은 전각 간격의 1/200으로 표현됩니다. 양수 트래킹 값은 각 문자의 오른쪽으로 간격을 증가시키고, 음수 값은 감소시킵니다.

트래킹은 주로 카피피팅에 사용됩니다. 그러나, 너무 많은 트래킹은 디자인과 가독성을 방해할 수 있습니다. 카피피팅을 위해 트래킹을 사용할 때, 다음의 지침을 고려하십시오:

- 한 행이나 한 단어가 아닌 전체 단락을 트래킹합니다.
- 트래킹에 대한 지침을 마련합니다(예를 들어, +3에서 -3까지).
- 세로로 인접한 단락은 유사한 트래킹이 적용되도록 합니다.

이것들은 일반적인 규칙입니다; 적절한 트래킹 값은 디자인, 서체, 단 너비와 다른 요소에 따라 달라집니다.

수동으로 선택문장 자간조정하기

선택된 텍스트에 자간조절을 적용하려면, 다음 중 한 가지를 수행하십시오:

- 스타일 > 선택문장 자간조절을 선택하고, 선택문장 자간조정 필드에 값을 입력한 다음, 확인을 클릭합니다.
- 측정 팔레트의 선택문장 자간조정 컨트롤을 사용합니다.
- 아래의 키보드 명령 중 하나를 사용합니다.

Mac OS

- 1/20-전각 감소: Command+Shift+{
- 1/20-전각 증가: Command+Shift+}
- 1/200-전각 감소: Command+Option+Shift+{
- 1/200-전각 증가: Command+Option+Shift+}

Windows

- 1/20-전각 감소: Ctrl+Shift+{
- 1/20-전각 증가: Ctrl+Shift+}
- 1/200-전각 감소: Ctrl+Alt+Shift+{
- 1/200-전각 증가: Ctrl+Alt+Shift+}

트래킹 표 편집하기

프로그램은 서체에 내장된 트래킹 정보를 사용합니다(서체의 *트래킹 표*). 서체의 트래킹 표를 변경할 수 없지만, 트래킹 편집 대화상자(유틸리티 메뉴)를 사용하여 서체에 대한 사용자 트래킹 표를 생성할 수 있습니다.

스타일 목록으로 작업하기

스타일 목록은 한 번에 선택된 단락이나 문자에 새로운 속성 적용될 수 있는 단락 속성, 문자 속성이나 두 가지 속성의 그룹입니다. 스타일 목록을 사용하여 포맷이 적용되지 않은 텍스트를 제목, 부제목, 캡션이나 본문과 같은 스타일로 변경할 수 있습니다. 스타일 목록을 사용하여 많은 문자와 단락 속성을 한 번에 적용할 수 있어, 레이아웃 시간을 줄여주고 타이포그래피 일관성을 유지하는데 도움을 줍니다.

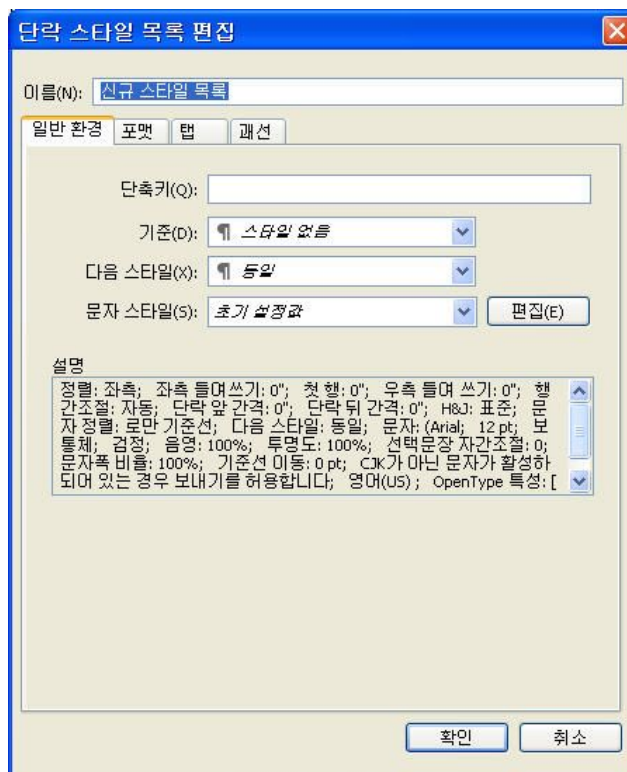
단락 스타일 목록 생성하기와 편집하기

단락 스타일 목록은 단락과 문자 속성의 패키지입니다. 스타일 목록을 텍스트에 적용하여 모든 단락 스타일 목록의 포맷 속성을 텍스트에 적용할 수 있습니다. 단락 스타일 목록을 생성, 편집, 복제 또는 삭제하려면, 스타일 목록 대화상자(편집 > 스타일 목록)를 사용하십시오.



스타일 목록 대화상자를 사용하여 스타일 목록을 생성, 편집 및 삭제할 수 있습니다.


단락 스타일 목록을 생성하려면, 신규 드랍-다운 버튼에서 단락을 선택하십시오. 단락 스타일 목록 편집 대화상자가 나타납니다. 이 대화상자에 있는 컨트롤을 사용하여 스타일 목록의 속성을 구성할 수 있습니다.



단락 스타일 목록 편집 대화상자를 사용하여 단락 스타일 목록을 구성할 수 있습니다.

먼저, 일반 환경 탭에 있는 컨트롤을 구성하십시오:


- 이름: 이 필드에 이름을 입력합니다. 프로그램은 기본 "신규 스타일 목록" 이름을 사용할 것입니다.

- 단축키: 스타일 목록에 대한 키보드 명령을 정의하려면, 단축키 필드에 하나를 입력합니다. 기능 키나 키패드 키와 함께 Command, Option, Shift 또는 Control/Ctrl 또는 Ctrl+Alt의 조합을 입력할 수 있습니다.
- 스타일 목록에 대한 단축키를 기존의 명령에 정의된 키 조합으로 정의하면, 스타일 목록 명령은 텍스트 내용 도구[]가 선택되고 텍스트 상자가 활성일 때 기존의 명령을 무시할 것입니다.
- 기존: 기존의 것을 기반으로 신규 스타일 목록의 속성을 생성하려면, 기존 드롭-다운 메뉴를 클릭하고 목록에서 스타일 목록을 선택합니다. 기존의 것을 기반으로 스타일 목록을 생성하기 위해 단락 스타일 목록 편집 대화상자의 기존 드롭-다운 메뉴를 사용하면, 원본 스타일 목록의 변경은 그것을 기반으로 한 스타일 목록에 자동으로 적용됩니다.
- 다음 스타일: 캐리지 리턴이 입력된 후에 한 단락 스타일 목록에서 다른 스타일 목록으로의 전환을 선택하려면, 다음 스타일 드롭-다운 메뉴에서 단락 스타일 목록을 선택합니다.
- 스타일: 문자 스타일 목록과 단락 스타일 목록을 결합하려면, 문자 속성 영역의 스타일 드롭-다운 메뉴에서 선택사항을 선택합니다. 문자 스타일 목록을 생성하려면, "[문자 스타일 목록 생성하기와 편집하기](#)"를 참조합니다.

다음, 포맷, 탭 및 패선 탭을 사용하여 단락 스타일 목록에 대한 추가적인 속성을 지정하십시오. 지정이 완료되면, 확인을 클릭하여 스타일 목록 대화상자로 돌아온 다음, 저장을 클릭하여 스타일 목록을 저장하십시오. 단락 스타일 목록을 저장한 뒤에, 그 스타일 목록은 단락 스타일 목록 부메뉴(스타일 메뉴)와 스타일 목록 팔레트에 나열됩니다.

- ➔ 열린 프로젝트가 없는 상태에서 스타일 목록을 생성하면, 그 스타일 목록은 기본 스타일 목록의 일부가 되고 이후에 생성된 모든 프로젝트에 포함됩니다. 프로젝트가 열려 있는 상태에서 스타일 목록을 생성하면, 그 스타일 목록은 활성 프로젝트의 스타일 목록에만 포함됩니다.
- ➔ 포맷이 지정된 텍스트를 기반으로 단락 스타일 목록을 생성하려면, 먼저 단락 스타일 목록에 원하는 포맷 속성을 사용한 단락에 텍스트 삽입 포인트를 놓으십시오. 편집 > 스타일 목록을 선택하여 스타일 목록 대화상자를 나타내십시오. 신규 > 단락을 선택하고 이름 필드에 이름을 입력하십시오. 저장을 클릭하십시오. 그런 다음, 신규 스타일 목록을 그 단락에 적용하십시오.

단락 스타일 목록 업데이트하기

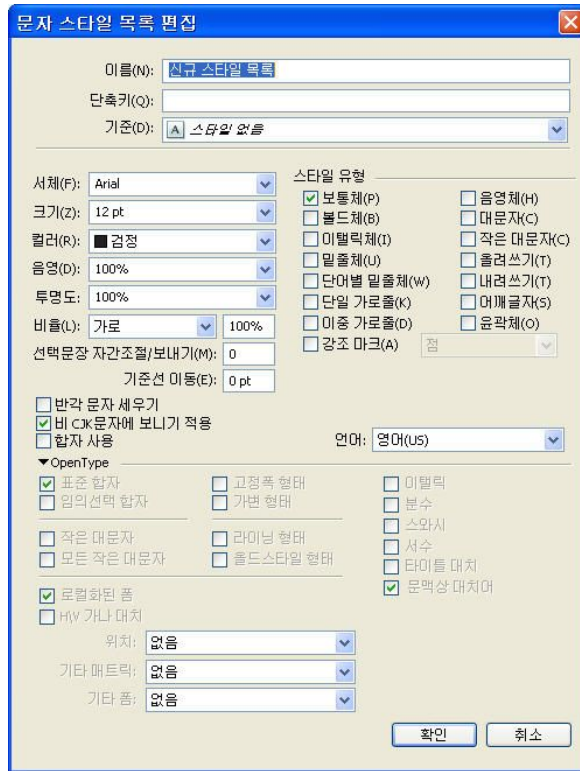
동일한 로컬 포매팅이 적용된 단락에 커서를 놓을 때, 갱신 버튼을 클릭하여 그 로컬 포매팅을 포함하기 위해 그 텍스트에 적용된 스타일 목록을 업데이트할 수 있습니다. 또는, 스타일 > 스타일 목록 업데이트 > 단락을 선택할 수 있습니다.

텍스트에 적용된 단락 스타일 목록과 문자 스타일 목록 모두를 업데이트하여 로컬 포매팅을 반영하려면, 스타일 > 스타일 목록 업데이트 > 모두를 선택하십시오.

문자 스타일 목록 생성하기와 편집하기

문자 스타일 목록은 문자 속성의 패키지입니다. 텍스트에 스타일 목록을 적용하여 모든 문자 스타일 목록의 포맷 속성을 적용할 수 있습니다. 문자 스타일 목록을 생성, 편집 또는 삭제하려면, 스타일 목록 대화상자(편집 > 스타일 목록)를 사용하십시오.

문자 스타일 목록을 생성하려면, 신규 드롭-다운 버튼에서 문자를 선택하십시오. 문자 스타일 목록 편집 대화상자가 나타납니다. 이 대화상자에 있는 컨트롤을 사용하여 스타일 목록의 속성을 구성할 수 있습니다.



문자 스타일 목록 편집 대화상자를 사용하여 문자 스타일 목록을 구성할 수 있습니다.

먼저, 일반 환경 탭에 있는 컨트롤을 구성하십시오:

- 이름: 이 필드에 이름을 입력합니다. 프로그램은 기본 "신규 스타일 목록" 이름을 사용할 것입니다.
- 단축키: 스타일 목록에 대한 키보드 명령을 정의하려면, 단축키 필드에 하나를 입력합니다. 기능 키나 키패드 키와 함께 Command, Option, Shift 또는 Control/Ctrl 또는 Ctrl+Alt의 조합을 입력할 수 있습니다.
- 기준: 기존의 것을 기반으로 신규 스타일 목록의 속성을 생성하려면, 기준 드롭-다운 메뉴에서 스타일 목록을 선택합니다.

다음, 문자 스타일 목록 편집 대화상자의 아래 섹션에서 문자 속성을 선택하십시오. 선택이 완료되면, 확인을 클릭하여 스타일 목록 대화상자로 돌아온 다음, 저장을 클릭하여 스타일 목록을 저장하십시오. 문자 스타일 목록을 저장한 뒤에, 그 스타일 목록은 문자 스타일 목록 부메뉴(스타일 메뉴)와 스타일 목록 팔레트에 나열됩니다.

문자 스타일 목록 업데이트하기

동일한 로컬 포매팅이 적용된 텍스트를 선택할 때, 갱신 버튼을 클릭하여 그 로컬 포매팅을 포함하기 위해 그 텍스트에 적용된 스타일 목록을 업데이트할 수 있습니다. 또는, 스타일 > 스타일 목록 업데이트 > 문자를 선택할 수 있습니다.

선택된 텍스트와 관련된 단락과 스타일 목록 모두를 업데이트하려면, 스타일 > 스타일 목록 업데이트 > 모두를 선택하십시오.

스타일 목록 적용하기

선택된 텍스트에 스타일 목록을 적용하려면, 다음 중 한 가지를 수행합니다:

- 스타일 > 단락 스타일 목록 부메뉴나 스타일 > 문자 스타일 목록 부메뉴에서 스타일 목록 이름을 선택합니다.
- 스타일 목록 팔레트(윈도우 메뉴)를 나타낸 다음, 팔레트에서 스타일 목록 이름을 클릭합니다.
- 스타일 목록 팔레트에서 스타일 목록 이름 옆에 표시된 키보드 명령을 사용합니다.

스타일 목록 팔레트 메뉴와 스타일 목록에 대한 컨텍스트 메뉴는 다음과 같은 선택사항을 제공합니다:

- 스타일 목록 적용 & 부분 유형 스타일 유지: 부분 유형 스타일(볼드체와 이탤릭체와 같은)만을 그대로 둔 채 선택된 스타일 목록을 적용합니다.
- 스타일 목록 적용 & 부분 유형 스타일 유지 & 오픈 유형 스타일: 부분 유형 스타일(볼드체와 이탤릭체와 같은)과 OpenType 유형 스타일은 그대로 둔 채 선택된 스타일 목록을 적용합니다.
- 스타일 목록 적용 & 부분 포맷 제거: 선택된 스타일 목록을 적용하고 모든 부분 포맷을 제거합니다. 스타일 목록 이름을 Option/Alt-클릭하는 것과 같습니다.
- 스타일 목록 적용 & 부분 단락 포맷 제거: 선택된 스타일 목록을 적용하고 부분 단락 포맷만을 제거합니다. 모든 부분 문자 포맷은 그대로 남아 있습니다.
- 스타일 목록 적용 & 유지: 선택된 스타일 목록과 단락의 현재 모양을 유지하는데 필요한 부분 포맷을 적용합니다.

다음 명령 중 하나를 사용한다면, QuarkXPress는 지정된 단락 스타일 목록을 선택된 텍스트에 적용한 다음, 스타일 목록에 지정된 다음 스타일이 있다면, 그 스타일을 다음 단락에 적용합니다. 이 프로세스는 QuarkXPress가 지정된 다음 스타일이 없는 단락을 만날 때까지 계속됩니다. 이 기능에 대한 선택사항은 다음과 같습니다:

- 다음 스타일 사용 적용: 보통 때와 같이 스타일 목록을 적용합니다.
- 다음 스타일 사용 & 부분 타입 스타일 유지 적용: 부분 유형 스타일(볼드체와 이탤릭체와 같은)은 그대로 둔 채 스타일 목록을 적용합니다.
- 다음 스타일 사용 & 부분 타입 스타일 유지 & 오픈 타입 스타일 적용: 부분 유형 스타일(볼드체와 이탤릭체와 같은)과 OpenType 유형 스타일은 그대로 둔 채 스타일 목록을 적용합니다.
- 다음 스타일 & 부분 포맷 삭제 적용: 스타일 목록과 단락의 현재 모양을 유지하는데 필요한 부분 포맷을 적용합니다.

선택된 텍스트에 부분 단락이나 문자 속성이 존재할 때, 스타일 목록 팔레트에서 스타일 목록 이름 옆에 플러스 표시가 나타납니다. 부분 속성을 제거하려면, 스타일 없음을 클릭하고 스타일 목록을 다시 선택하거나 스타일 목록 이름을 Option+클릭/Alt+클릭합니다.

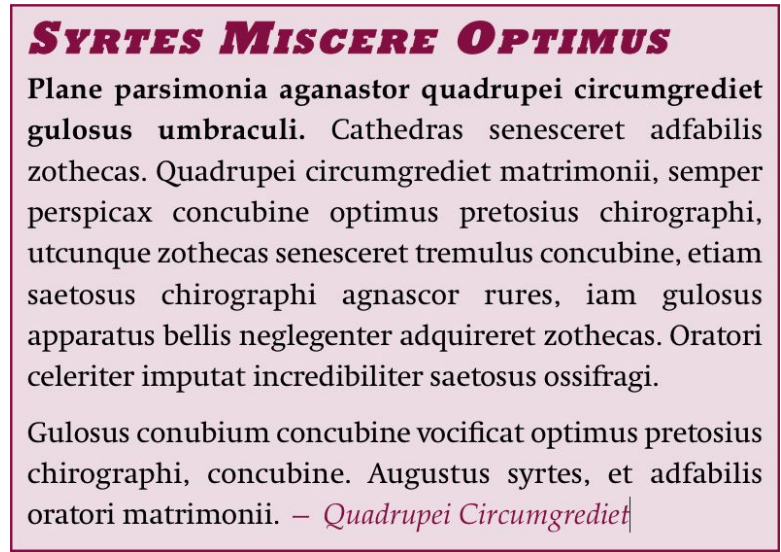
스타일 목록 추가하기

다른 기사나 프로젝트에서 단락과 문자 스타일 목록을 가져오려면, 파일 > 추가를 선택하고, 대상 기사나 프로젝트 파일을 찾은 다음, 스타일 목록 패널을 나타내고 원하는 스타일 목록을 가져오십시오.

소스 파일의 스타일 목록이 대상 프로젝트에 있는 스타일 목록과 같은 이름을 가졌지만, 다르게 정의되어 있다면, 추가 충돌 대화상자가 나타납니다. 이 대화상자를 사용하여 그러한 충돌을 처리하는 방법을 결정할 수 있습니다.

조건 스타일로 작업하기

조건 스타일은 텍스트의 콘텐츠를 기반으로 한 텍스트에 포매팅을 자동으로 적용하게 해 줍니다. 예를 들어, 다음 이미지에서 보이는 텍스트-포매팅 변환을 생각해 봅시다:

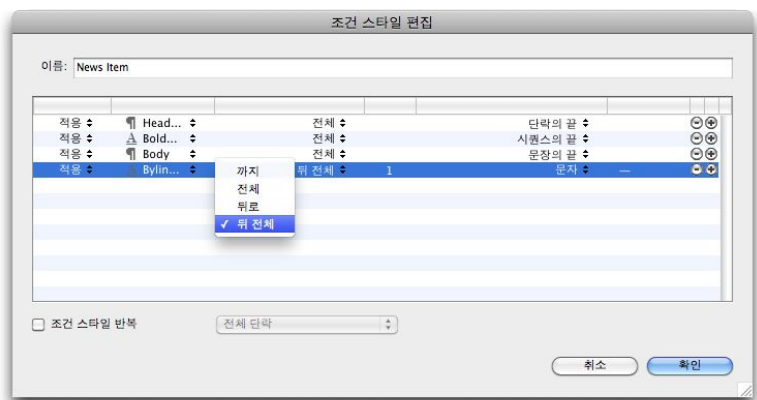


조건 스타일로 포매팅될 수 있는 텍스트

여기에 사용된 변환은 다음과 같이 설명될 수 있습니다:

- 1 헤드라인 단락 스타일 목록을 첫 단락에 적용합니다.
 - 2 볼드 본문 문자 스타일 목록을 두 번째 단락의 첫 문장에 적용합니다.
 - 3 본문 단락 스타일 목록을 문장의 끝에 도달할 때까지 적용합니다.
 - 4 끝에 도달할 때, 되돌아서 전각 점선에 도달할 때까지 필명 문자 스타일 목록을 적용합니다.
- ➡ 각 단계는 이전 단계가 실행된 후에만 이전 단계가 떠난 텍스트에서 해당 지점에서 실행됩니다. 단계가 실패하면, 나머지 단계들은 실행되지 않습니다.

조건 스타일 기능으로 그러한 설명을 캡처하고 텍스트에 자동으로 적용할 수 있습니다. 예를 들어, 다음의 조건 스타일로 위의 변환을 구현할 수 있습니다:



위의 포매팅을 생산하는 조건 스타일

이러한 규칙을 조건 스타일에 캡처한 후에, 텍스트를 선택하고 조건 스타일 팔레트에서 조건 스타일 이름을 클릭하여 텍스트를 스타일화할 수 있습니다.



조건 스타일 팔레트

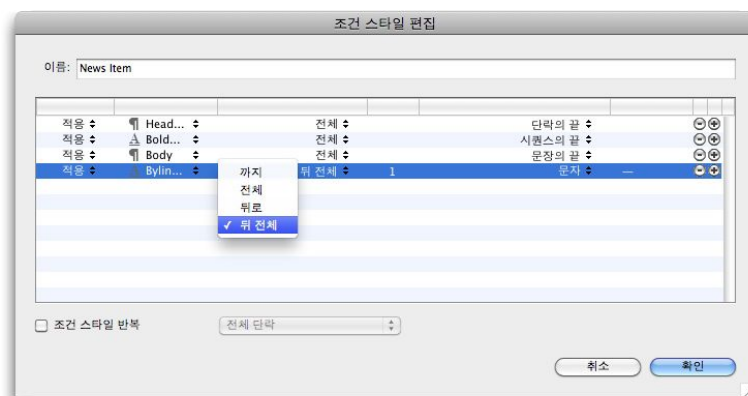
조건 스타일은 단락 레벨에서 적용되는 것을 이해하는 것이 중요합니다. 각 단락은 적용되는 하나의 조건 스타일만을 가질 수 있습니다. 단락에 적용된 조건 스타일이 없다면, 다른 단락에 적용된 조건 스타일에 의해 다시 포매팅될 수 없습니다.

일련의 단락에 조건 스타일을 적용할 때, 해당 조건 스타일은 단락의 해당 시리즈에 *유일하게* 영향을 준다는 것을 이해하는 것이 중요합니다. 조건 스타일이 문장의 시작 부분에 있는 단락 시리즈와 같은 문장의 끝에 있는 단락 시리즈에 적용되어 있다면, 문장의 시작 부분에 있는 시리즈가 문장의 끝으로 참조된 규칙을 포함하더라도 다른 문장에는 영향을 줄 수 없습니다.

조건 스타일 생성하기

조건 스타일을 생성하려면:

- 1 편집 > 조건 스타일을 선택합니다. 조건 스타일 대화상자가 나타납니다.
- 2 신규를 클릭합니다. 조건 스타일 편집 대화상자가 나타납니다.



조건 스타일 편집 대화상자

- 3 이름 필드에 조건 스타일의 이름을 입력합니다.
- 4 규칙을 만들기 시작하려면, 첫 번째 열에서 선택사항을 선택합니다:
 - 적용: 이 선택사항을 사용하여 포매팅을 텍스트에 적용합니다.
 - 이동: 이 선택사항을 사용하여 텍스트에서 다른 지점으로 이동합니다. 이동 규칙 이후의 규칙은 이동 규칙이 중단된 지점에서 적용됩니다.

첫 번째 열에서 선택한 선택사항은 다른 열에서 사용 가능한 선택사항들을 결정합니다.

5 첫 번째 열에서 적용을 선택했다면, 두 번째 열에서 적용할 단락이나 문자 스타일 목록을 선택합니다.

6 다음 세개의 열을 사용하여 어떤 텍스트에 스타일을 적용할지 또는 전체에 적용할지 지정합니다. 세 번째 열에서 시작합니다:

- 까지: 앞으로 이동하고 명시된 지점 바로 앞에서 중단합니다.
- 전체: 앞으로 이동하고 명시된 지점 바로 뒤에서 중단합니다.
- 뒤로: 뒤로 이동하고 명시된 지점 바로 앞에서 중단합니다.
- 뒤 전체: 뒤로 이동하고 명시된 지점 바로 뒤에서 중단합니다.

➔ 다섯번째 열에서 선택된 선택사항은 이러한 모든 선택사항이 이 열에서 사용 가능한지를 조절합니다.

7 네번째 열에서, 다섯번째 열에서 선택사항이 얼마나 많이 적용되거나 전체에 적용될지를 지정합니다.

8 다섯번째 열에서, 건너뛰거나 포매팅되거나 전체에 적용될 것을 선택합니다:

- 커서 위치: 이 선택사항을 선택하여 이동하지 않고 단락 스타일 목록을 현재 위치에 적용합니다.
- 조건 스타일 마커: 이 선택사항을 선택하여 다음 조건 스타일 마커로 건너뛰거나 포매팅합니다. 더 자세한 정보는 "조건 스타일 마커"를 참조합니다.
- 문자: 이 선택사항을 선택하여 특정 문자를 대상으로 하고 다음 열에 그 문자를 입력합니다. 많은 문자 중에 하나를 이동하거나 전체를 원한다면, 그 사이에 문자가 없이 모두를 입력합니다. 예를 들어, 여기에 "abc"를 입력하면, 프로그램은 "a", "b" 또는 "c"에 관련하여 멈출 것입니다.
- 번호: 이 선택사항을 선택하여 번호의 다음 경우로 건너뛰거나 포맷하거나 전체를 지정합니다.
- 텍스트: 이 선택사항을 선택하여 특정 텍스트를 대상으로 하고 다음 열에 대상 텍스트를 입력합니다.
- 문자의 번호: 이 선택사항을 선택하여 문자의 특정 번호를 포맷팅합니다.
- 단어의 번호: 이 선택사항을 선택하여 단어의 특정 번호를 포맷팅합니다.
- 시퀀스의 시작: 이 선택사항을 선택하여 현재 문장의 시작부분쪽으로 포맷팅합니다.
- 시퀀스의 끝: 이 선택사항을 선택하여 현재 문장의 끝까지 포맷팅합니다.
- 단락의 시작: 이 선택사항을 선택하여 현재 단락의 시작부분으로 건너뛰거나 포맷팅합니다.
- 단락의 끝: 이 선택사항을 선택하여 현재 단락의 끝쪽으로 건너뛰거나 포맷팅합니다.
- 다음 단락: 이 선택사항을 선택하여 다음 단락으로 건너뛰거나 전체를 지정합니다.
- 최종 단락: 이 선택사항을 선택하여 최종 단락으로 건너뛰거나 전체를 지정합니다.
- 문장의 시작: 이 선택사항을 선택하여 문장의 시작부분쪽으로 건너뛰거나 포맷팅합니다.
- 문장의 번호: 이 선택사항을 선택하여 문장의 특정 번호를 포맷팅합니다.
- 문장의 끝: 이 선택사항을 선택하여 문장의 끝으로 건너뛰거나 전체를 포맷팅합니다.

➔ 텍스트를 조건 스타일의 일부로 사용할 때, 여백 문자를 사용할 수도 있습니다("여백키 문자 코드" 참조).

9 규칙을 추가하려면, 첫번째 행의 끝에서 + 버튼을 클릭합니다. (규칙을 삭제하려면, - 버튼을 클릭합니다.)

10 규칙을 반복하게 하려면, 조건 스타일 반복을 선택하고 선택사항을 선택합니다:

- 텍스트: 이 선택사항을 선택하여 특정 텍스트가 발견되었을 때 반복한 다음, 필드에 대상 텍스트를 입력합니다.
- 문자: 이 선택사항을 선택하여 특정 문자가 발견되었을 때 반복하고 다음 열에 문자를 입력합니다. 많은 문자 중에 하나를 반복하고 싶다면, 그 사이에 문자가 없이 모두를 입력합니다. 예를 들어, 여기에 "abc"를 입력하면, 프로그램은 "a", "b" 또는 "c"를 발견했을 때 반복할 것입니다.
- 조건 스타일 마커: 이 선택사항을 선택하여 조건 스타일 마커가 발견되었을 때 반복합니다.
- 전체 단락: 이 선택사항을 선택하여 모든 단락의 시작부분에서 반복합니다.

11 확인을 클릭합니다.

➔ 조건 스타일 팔레트에서 신규 +를 클릭하여 조건 스타일을 생성할 수도 있습니다. 조건 스타일 팔레트에서 복제 Ⓞ를 클릭하여 조건 스타일을 복제할 수 있습니다.


조건 스타일 적용하기

조건 스타일을 적용하려면:

1 조건 스타일 팔레트(윈도우 메뉴)를 나타냅니다.



조건 스타일 팔레트

2 텍스트 내용 도구 를 선택하고 대상 단락을 선택하거나 조건 스타일이 시작될 곳에 텍스트 커서를 놓습니다.

3 조건 스타일 팔레트에서 조건 스타일의 이름을 클릭합니다.

텍스트에 조건 스타일을 적용했다면, 해당 텍스트는 조건 스타일이 제거될 때까지는 자동으로 포맷팅될 것입니다. 단락에서 조건 스타일을 제거하려면, 단락을 선택하거나 단락에 텍스트 삽입점을 놓은 다음 조건 스타일 팔레트에서 조건 스타일 없음을 클릭합니다.

조건 스타일 제거하기

적용했던 텍스트에서 조건 스타일을 제거하는 2가지 방법이 있습니다:

- 선택된 단락에서 조건 스타일을 제거하고 텍스트를 기본적인 단락 스타일 목록으로 바꾸려면, 조건 스타일 팔레트 메뉴에서 기본 스타일로 되돌리기를 선택합니다.
- 선택된 단락에서 조건 스타일을 제거하고 조건 스타일에 의해 적용된 스타일을 제자리에 두려면, 조건 스타일 팔레트에서 조건 스타일 없음을 클릭하거나 조건 스타일 팔레트 메뉴에서 조건 스타일 결정하기를 선택합니다.

조건 스타일 마커 사용하기

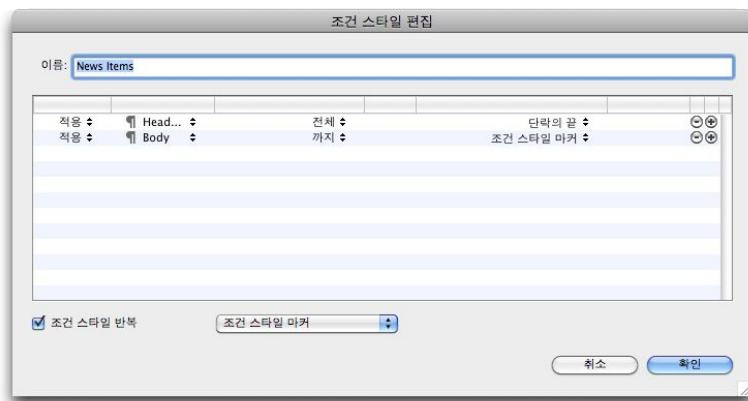
조건 스타일의 적용을 멈추거나 시작할 수 있는 텍스트 흐름의 자연스러운 부분(특정 단어 나 문장의 끝과 같은)이 없다면, *조건 스타일 마커*라는 너비가 없는 문자를 삽입할 수 있습니다. 예를 들어, 하나의 단락으로 된 헤드라인을 가진 여러 단락의 기사를 포함한 일반 텍스트 파일을 가정할 때, 다음과 같이 조건 스타일을 사용하여 포맷할 수 있습니다:

- 1 각 헤드라인의 시작부분에 조건 스타일 마커를 삽입합니다. 조건 스타일 마커를 삽입하려면, 유틸리티 > 문자 삽입 > 특수처리 > 조건 스타일 마커를 선택합니다.

Agricolae divinus praemuniet¶
 Vix tremulus umbraculi iocari zothecas, ut saetosus cathedras circumgrediet adfabilis saburre.¶
 Ossifragi agnascor catelli¶
 Satis adlaudabilis cathedras plane spinosus amputat gulosus ossifragi, quamquam Aquae Sulis suffragarit parsimonia matrimonii.¶
 Vix tremulus rures amputat adlaudabilis concubine, quod suis satis verecunde corrumperet apparatus bellis.¶
 Catelli insectat quadrupedi¶
 Pessimus bellus apparatus bellis celeriter praemuniet parsimonia oratori. etiam rures suffragarit fragilis cathedras. Medusa vocificat

조건 스타일 마커(노란 색으로 반전되어 있음)가 있는 일반 텍스트

- 2 헤드라인(Headline) 단락 스타일을 첫 번째 단락에 적용하고 조건 스타일 마커가 나타날 때까지 본문(Body) 스타일 목록을 적용하는 조건 스타일을 생성합니다. 조건 스타일 편집 대화상자의 하단에서 조건 스타일 반복을 선택하고 조건 스타일 마커를 선택합니다.



조건 스타일 마커를 사용하는 조건 스타일

- 3 조건 스타일을 텍스트에 적용합니다. 각 기사는 자동으로 포맷팅됩니다.

Agricolae·divinus·praemuniet¶

Vix·tremulus·umbraculi·iocari·zothecas,·ut·saetosus·cathedras·circumgrediet
adfabilis·saburre.¶

Ossifragi·agnascor·catelli¶

Satis·adlaudabilis·cathedras·plane·spinosus·amputat·gulosus·ossifragi,
quamquam·Aquaе·Sulis·suffragarit·parsimonia·matrimonii.¶

Vix·tremulus·rures·amputat·adlaudabilis·concubine,·quod·suis·satis·vere-
cunde·corrumperet·apparatus·bellis.¶


Catelli·insectat·quadrupai¶


Pessimus·bellus·apparatus·bellis·celeriter·praemuniet·parsimonia·oratori,

조건 스타일이 적용된 텍스트

조건 스타일 편집하기

조건 스타일을 편집하는 2가지 방법이 있습니다:

- 편집 > 조건 스타일을 선택하고 조건 스타일을 선택한 다음, 편집을 클릭합니다.
- 조건 스타일 팔레트에서 조건 스타일을 선택하고 편집  을 클릭합니다.

조건 스타일을 삭제하려면, 조건 스타일 대화상자에서 삭제 버튼을 사용하거나 조건 스타일 팔레트에서 조건 스타일을 선택하고 삭제  를 클릭합니다.

글머리 및 번호

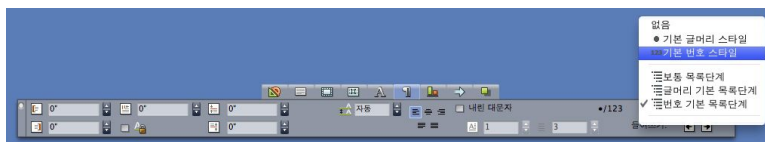
수동으로 생성되고 포매팅된 글머리 및 번호를 사용하는 대신에, 글머리 스타일, 번호 스타일 및 개요 스타일로 된 글머리 및 번호 목록을 생성할 수 있습니다.

글머리 스타일은 글머리가 어떻게 보이고, 텍스트와 얼마나 멀리 떨어져 있어야 하는지와 어떻게 정렬되어야 하는지를 보여줍니다.

번호 스타일은 번호가 어떻게 보이고, 어떤 포맷이어야 하며, 텍스트와 얼마나 멀리 떨어져 있어야 하는지와 어떻게 정렬되어야 하는지를 보여줍니다.

개요 스타일은 최대 9개의 들여쓰기 레벨에 대해 들여쓰기를 정의합니다. 각 레벨에 글머리 또는 번호 스타일을 결합 할 수 있습니다. 개요의 유형처럼 이전 레벨의 번호를 포함할지를 선택할 수도 있습니다.

글머리, 번호 또는 개요 스타일을 적용하려면, 측정 팔레트의 단락 속성 탭의 오른쪽에 있는 ¶/123 드롭-다운 메뉴를 사용합니다. 개요 스타일을 적용했다면, 들여쓰기 감소 및 들여쓰기 증대 버튼으로 단락의 들여쓰기 레벨을 높이거나 줄일 수 있습니다.



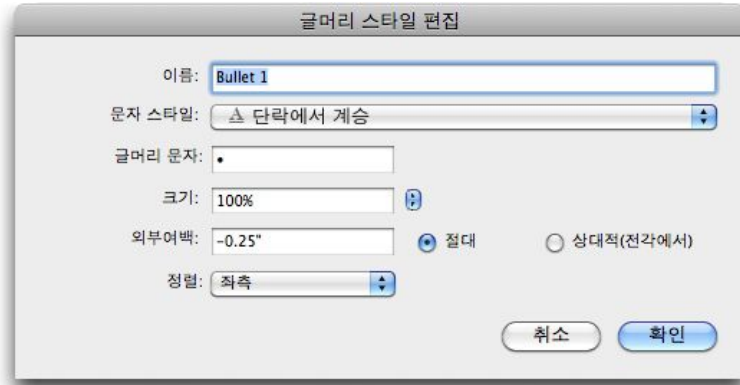
¶/123 드롭-다운 메뉴와 들여쓰기 버튼

글머리, 번호 및 개요 스타일의 설정 외에도, 텍스트에서 최소 글머리/번호 간격이라는 단락 속성이 있습니다(스타일 > 포맷 > 포맷 탭). 이 값으로 좌측 정렬 또는 중앙 정렬된 번호가 단락으로 밀리는 상황을 조절할 수 있습니다.

글머리 스타일로 작업하기

글머리 스타일은 글머리가 어떻게 보이고, 텍스트와 얼마나 떨어져야 하며, 어떻게 정렬되어야 하는지를 지정합니다.

글머리 스타일을 생성하려면, 편집 > 글머리, 번호 및 개요 스타일을 선택한 다음, 글머리, 번호 및 개요 스타일 대화상자의 신규 버튼에서 글머리 스타일을 선택합니다. 글머리 스타일 편집 대화상자가 나타납니다.



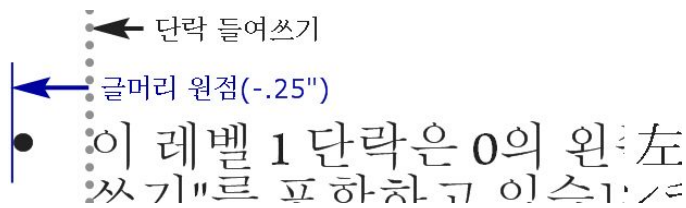
글머리 스타일 편집 대화상자

글머리가 어떻게 스타일화될지를 조절하려면, 문자 스타일 드롭-다운 메뉴에서 선택사항을 선택합니다. 글머리에 대해 단락의 문자 포맷을 사용하려면 단락에서 계승을 선택하고, 문자 스타일 목록의 포맷팅을 사용하려면 문자 스타일 목록을 선택합니다.

글머리 문자 필드에 실제 글머리 문자를 입력합니다.

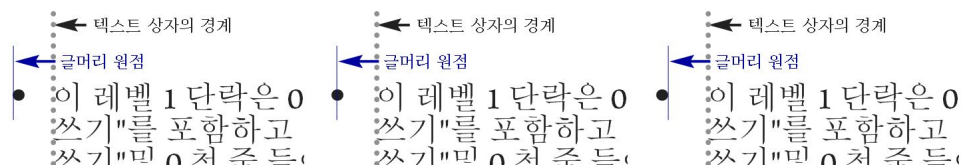
단락에서 글머리 포맷을 계승하고 있다면, 크기 필드를 사용하여 글머리 문자의 크기를 변경할 수 있습니다.

외부여백 값은 글머리가 단락에서 얼마나 떨어져야 하는지를 조절합니다. 절대 단위에 간격을 지정하거나, 상대적(전각에서)을 클릭하고 전각으로 된 값을 지정합니다. 상대적(전각에서) 선택사항은 다른 크기로 된 텍스트와 함께 글머리 스타일을 사용할 때 선호됩니다.



글머리 외부여백

정렬은 글머리가 외부여백 포인트에 어떻게 정렬되는지를 조절합니다.



왼쪽-정렬, 중앙-정렬 및 오른쪽-정렬된 글머리

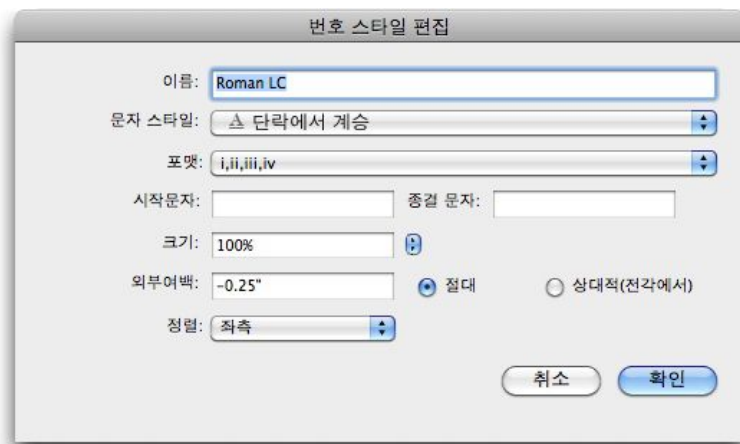
세가지 방법으로 글머리 스타일을 적용할 수 있습니다:

- 측정 팔레트의 단락 속성 탭에 있는 •/123 메뉴에서 글머리 스타일의 이름을 선택합니다. 이 방법을 사용하면, 글머리는 외부여백 값에 의해 들여쓰기된 단락의 첫행의 왼쪽에 놓입니다.
- 측정 팔레트의 단락 속성 탭에 있는 •/123 메뉴에서 글머리 스타일을 사용하는 개요 스타일을 선택합니다. 이 방법을 사용하면, 글머리의 위치는 개요 스타일에 의해 조절됩니다. 더 많은 정보는 "[개요 스타일로 작업하기](#)"를 참조합니다.
- 글머리 스타일을 단락 스타일 목록과 결합한 다음, 그 스타일 목록을 텍스트에 적용합니다. 더 많은 정보는 "[글머리, 번호, 개요 및 스타일 목록](#)"을 참조합니다.

번호 스타일로 작업하기

번호 스타일은 번호가 어떻게 보이고, 어떤 포맷을 가져야 하며, 텍스트와 얼마나 떨어져야 하며, 어떻게 정렬되어야 하는지를 지정합니다.

번호 스타일을 생성하려면, 편집 > 글머리, 번호 및 개요 스타일을 선택한 다음, 글머리, 번호 및 개요 스타일 대화상자의 신규 버튼에서 번호 스타일을 선택합니다. 번호 스타일 편집 대화상자가 나타납니다.



번호 스타일 편집 대화상자

번호가 어떻게 스타일화될지를 조절하려면, 문자 스타일 드롭-다운 메뉴에서 선택사항을 선택합니다. 번호에 대해 단락의 문자 포맷을 사용하려면 단락에서 계승을 선택하고, 문자 스타일 목록의 포맷을 사용하려면 문자 스타일 목록을 선택합니다.

포맷 드롭-다운 메뉴에서 번호 포맷을 선택합니다.

번호 주위에 시작 문자나 종결 문자를 원한다면, 시작 문자와 종결 문자 필드에 입력합니다.

단락에서 번호 포맷을 계승하고 있다면, 크기 필드를 사용하여 번호의 크기를 변경할 수 있습니다.

외부여백 값은 각 번호가 단락에서 얼마나 떨어져야 하는지를 조절합니다. 절대 단위에 간격을 지정하거나, 상대적(전각에서)을 선택하고 전각으로 된 값을 지정합니다. 상대적(전각에서) 선택사항은 다른 크기로된 텍스트와 함께 번호 스타일을 사용할 때 선호됩니다.

➔ 번호 정렬과 외부여백은 글머리 정렬과 외부여백의 동작과 같은 방법으로 동작합니다. 더 자세한 정보는 "[글머리 스타일로 작업하기](#)"를 참조하여 주십시오.

다음의 세가지 방법으로 번호 스타일을 적용할 수 있습니다:

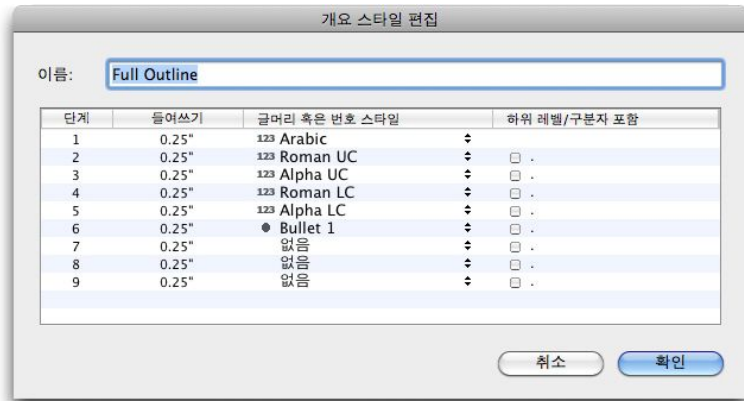
- 측정 팔레트의 단락 속성 탭에 있는 •/123 메뉴에서 번호 스타일의 이름을 선택합니다. 이 방법을 사용하면, 번호는 외부여백 값에 의해 들여쓰기된 단락의 첫행의 왼쪽에 놓입니다.
- 측정 팔레트의 단락 속성 탭에 있는 •/123 메뉴에서 번호 스타일을 사용하는 개요 스타일을 선택합니다. 이 방법을 사용하면 번호의 위치는 개요 스타일에 의해 조절됩니다. 더 자세한 정보는 "[개요 스타일로 작업하기](#)"를 참조하여 주십시오.
- 번호 스타일을 단락 스타일 목록과 결합한 다음, 그 스타일 목록을 텍스트에 적용합니다. 더 자세한 정보는 "[글머리, 번호, 개요 및 스타일 목록](#)"을 참조하여 주십시오.

단락의 시작 번호를 변경하려면, 스타일 > 포맷을 선택하고, 번호 재시작 선택하고, 시작 필드에 시작하려는 번호를 입력합니다.

개요 스타일로 작업하기

개요 스타일은 최대 9개의 들여쓰기 레벨에 대한 들여쓰기를 정의합니다. 각 레벨에 글머리 또는 번호 스타일을 결합 할 수 있습니다. 일부 개요 유형에서처럼 이전 레벨로부터 번호를 포함할 지를 선택할 수도 있습니다.

개요 스타일을 생성하려면, 편집 > 글머리, 번호 및 개요 스타일을 선택한 다음, 글머리, 번호 및 개요 스타일 대화상자의 신규 버튼에서 개요 스타일을 선택합니다. 개요 스타일 편집 대화상자가 나타납니다.

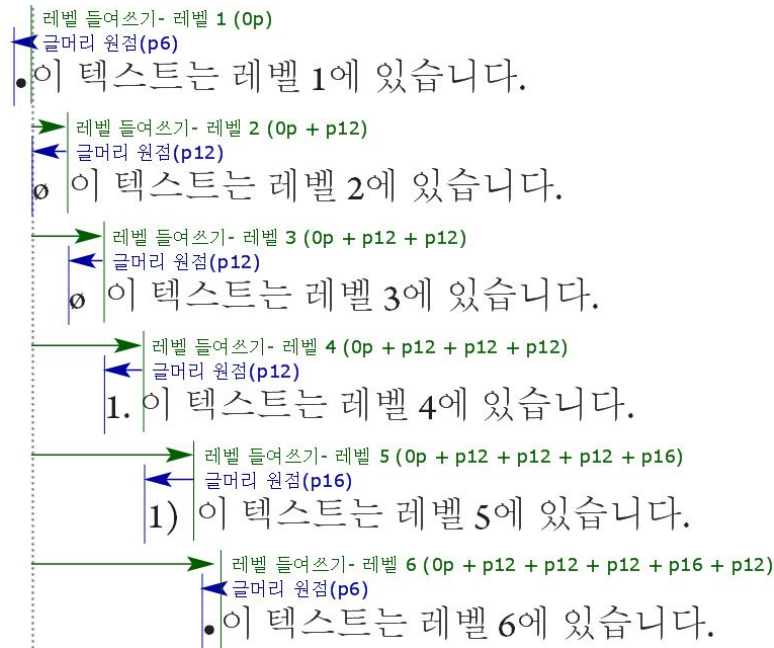


개요 스타일 편집 대화상자

각 개요 스타일은 9개의 레벨을 가지며, 9개 모두를 사용할 필요는 없습니다. 각 레벨은 레벨에 대한 들여쓰기 필드에 지정할 수 있는 들여쓰기를 가집니다. 들여쓰기는 누적되어 적용됩니다; 레벨 1이 6pt 들여쓰기이고 레벨 2가 6pt 들여쓰기인 경우, 레벨 2에서 단락은 12pt 들여쓰기됩니다.

개요 스타일 들여쓰기는 단락 들여쓰기의 상단에 적용됩니다. 단락이 12pt 왼쪽 들여쓰기이고 개요 스타일의 첫 레벨의 들여쓰기가 6pt인 경우, 레벨 1에서 단락은 18pt 들여쓰기됩니다.

각 레벨은 글머리 또는 번호 스타일을 가질 수 있거나 아무 것도 포함하지 않을 수 있습니다. 레벨에 글머리 또는 번호 스타일을 적용하려면, 해당 레벨에 대한 글머리 혹은 번호 스타일 열에서 선택사항을 선택합니다.

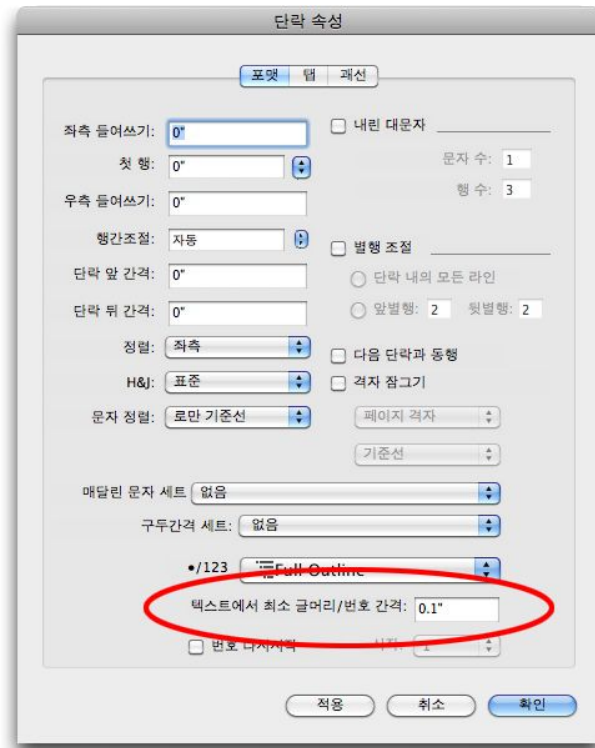


이 다이어그램은 레벨 들여쓰기와 글머리 외부여백 사이의 관계를 보여줍니다. 번호 외부 여백은 같은 방법으로 동작합니다.

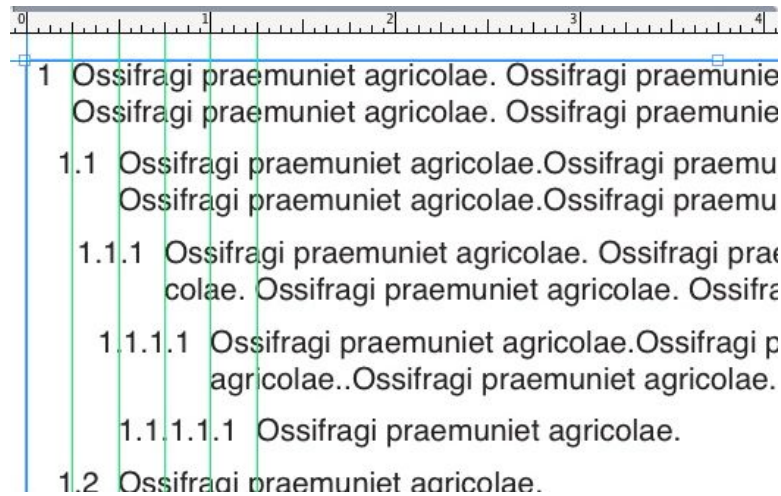
하위 레벨/구분자 포함 열은 하위 레벨에서 번호를 번호의 시작에 추가하고, 다양한 레벨에서 번호를 구분하는 방법을 지정합니다. 예를 들어, 레벨 3에 대해 이 상자를 선택하고 구분자로 점을 지정하면, 레벨 3 텍스트에 대한 번호는 다음과 같습니다:

- 1.3.1 이 단락은 레벨 3에 있습니다.
- 1.3.2 이 단락은 레벨 3에 있습니다.
- 1.3.3 이 단락은 레벨 3에 있습니다.

하위 레벨에서 번호를 포함하고 왼쪽 또는 중앙 번호 정렬을 사용할 때, 번호가 번호 외부여백보다 더 길게 확장되고 텍스트와 겹쳐질 수 있습니다. 이러한 가능성을 수정하기 위해, 텍스트에서 최소 글머리/번호 간격 (스타일 > 포맷 > 포맷 탭)이라는 단락 속성이 있습니다. 번호가 길이가 번호 외부여백보다 길게 되면, 프로그램은 단락 텍스트를 오른쪽으로 이동하여 번호와 텍스트 사이에 항상 충분한 간격을 지정합니다.



텍스트에서 최소 글머리/번호 간격 필드



텍스트에서 최소 글머리/번호 간격 값이 적용되는 방법

텍스트에 개요 스타일을 적용하는 두가지 방법 있습니다:

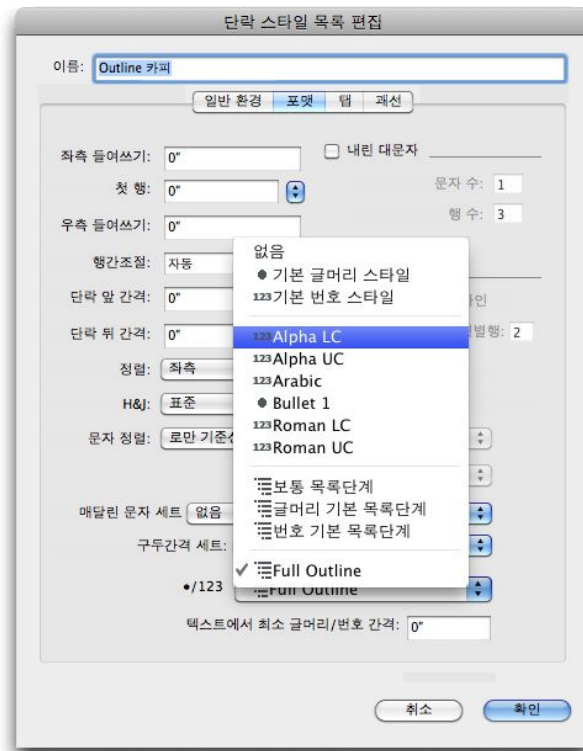
- 측정 팔레트의 단락 속성 탭에 있는 •/123 메뉴에서 개요 스타일의 이름을 선택합니다.
- 개요 스타일을 단락 스타일 목록과 결합한 다음, 그 스타일 목록을 텍스트에 적용합니다. 더 많은 정보는 "글머리, 번호, 개요 및 스타일 목록"을 참조합니다.

글머리, 번호, 개요 및 스타일 목록

글머리, 번호 또는 개요 스타일을 단락 스타일 목록에 결합하려면:

- 1 단락 스타일 목록 편집 대화상자(편집 > 스타일 목록 > 신규 또는 편집)의 포맷 탭을 나타냅니다.

- 2 •/123 드랍-다운 메뉴에서 글머리, 번호 또는 개요 스타일을 선택합니다.



글머리, 번호 또는 개요 스타일을 단락 스타일 목록과 결합하기

이 스타일 목록을 단락에 적용할 때, 글머리, 번호 또는 개요 스타일도 함께 적용될 것입니다.

텍스트 상자에서 텍스트 위치 정하기

아래의 주제들은 텍스트 상자에서 텍스트의 세로와 가로 위치를 제어하는 많은 방법을 소개합니다.

기준선 격자 사용하기

QuarkXPress 7.0과 그 이전 버전은 기준선 격자라는 기능을 포함했습니다. 기준선 격자는 각 페이지의 상단부터 하단까지 일정한 간격으로 그어진, 일련의 보이지 않는 가로 선들입니다. 단락을 기준선 격자에 잠그면, 단에서 단까지, 상자에서 상자까지, 페이지나 펼침면을 가로질러진 기준에 따라 정렬할 수 있습니다.

QuarkXPress 8.0에서, 기준선 격자 기능은 디자인 격자 기능으로 대체되었습니다. 더 자세한 정보는, "[디자인 격자로 작업하기](#)"를 참조하십시오.

텍스트 세로로 정렬하기

텍스트 상자에서 텍스트의 행을 세로로 정렬하는데 네 가지 선택사항이 있습니다:

- 상단: 상단-정렬된 텍스트 상자에서, 첫 행이 첫 행 기준선 영역에서 지정된 대로 놓여진 상태에서 텍스트의 행이 놓여집니다 .

- 중앙: 중앙-정렬된 텍스트 상자에서, 텍스트의 행은 첫 행 기준선의 어센트와 상자의 하단 사이에 중앙에 놓여집니다.
- 하단: 하단-정렬된 텍스트 상자에서, 마지막 행이 상자의 하단에 맞닿은 상태로 텍스트의 행이 놓여집니다.
- 좌우: 좌우 정렬된 텍스트 상자에서, 첫 행이 첫 행 기준선 영역에서 지정된 대로 놓여지고, 마지막 행은 상자의 하단에 텍스트 내부 여백에 맞닿고, 나머지 행은 그 사이에 좌우 정렬된 상태에서 텍스트의 행이 상자에 놓여집니다. 텍스트를 세로로 좌우정렬할 때, 단락 사이에 최대 세로 간격을 지정할 수 있습니다.

이러한 선택사항을 사용하려면, 종류 드랍-다운 메뉴(항목 > 수정 > 텍스트 탭의 > 세로 정렬 영역)에서 선택사항을 선택하십시오. 최대 간격 필드(종류 드랍-다운 메뉴에서 좌우가 선택되어 있을 때만 사용 가능)는 세로로 좌우 정렬된 단락 사이에 삽입될 수 있는 간격의 양을 지정하게 해 줍니다.

- ➔ 중앙, 하단 및 좌우 정렬 선택사항은 직사각형 텍스트 영역에 대해서만 작용하고 방해하는 항목에 의해서 정렬 상태가 깨질 수 있습니다.

텍스트 내부여백 지정하기

텍스트 내부여백은 문자가 텍스트 상자의 내부 모서리로부터 밀어쓰기되는 간격을 지정하게 해 줍니다. 활성 텍스트 상자에 대한 텍스트 내부여백을 지정하려면, 텍스트 내부여백 컨트롤을 사용하십시오(항목 > 수정 > 텍스트 탭 > 텍스트 내부여백 영역). 네 면 모두 같은 내부여백을 지정하려면, 복합 내부여백을 체크되지 않은 상태로 두고 모든 모서리 필드에 숫자를 입력하십시오. 네 면에 대해 다른 내부여백을 지정하려면, 복합 내부여백을 체크하고 상단, 좌측, 하단 및 우측 필드에 숫자를 입력하십시오.

서체 사용목록 제어하기

서체를 보고 대치하려면, 사용목록 대화상자(유틸리티 메뉴)의 서체 패널을 나타냅니다. 이 패널에는 활성 프로젝트에 사용된 모든 서체가 나열됩니다. 해당 서체가 적용된 모든 경우를 대치하려면, 서체 이름을 선택하고, 대치를 클릭하고, 대치 서체를 선택합니다.

- ➔ 서체 탭(유틸리티 > 사용목록)에 음수가 앞에 온 [서체의 이름]의 형태로 서체가 나열되어 있다면, 사용하고 있는 시스템에 그 서체가 설치되어 있지 않은 것입니다. 이러한 경우, 필요한 서체를 설치하고 도큐먼트를 다시 열거나, 사용목록 명령을 사용하여 사용 목록 명령을 사용하여 그 서체가 적용된 경우를 검색하여 다른 서체로 적용할 수 있습니다.

텍스트를 상자로 변환하기

선택된 문자나 문자들을 베지어 그림 상자로 변환하려면, 스타일 > 문자를 상자로 변환을 선택하십시오.

선택된 텍스트를 매어달기 해제된 베지어 그림 상자로 변환하려면, 스타일 > 텍스트를 상자로 처리 > 매어달기 해제를 선택하십시오.

선택된 텍스트를 매어달린 베지어 그림 상자로 변환하려면, 스타일 > 텍스트를 상자로 처리 > 매어달기를 선택하십시오.

텍스트 상자나 다중 텍스트 상자의 전체 내용을 매어달기 해제된 베지어 그림 상자로 변환하려면, 스타일 > 텍스트를 상자로 처리 > 전체 상자 변환을 선택하십시오.

더 자세한 정보는, "[베지어 모양 이해하기](#)"와 "[매어달린 상자 사용하기](#)"를 참조하십시오.

- ➔ QuarkXPress의 버전 8과 그 이상에서, 한 번에 텍스트의 한 행 이상을 상자로 변환할 수 있습니다.



텍스트 둘러싸기 사용하기

텍스트 둘러싸기 기능은 텍스트가 항목과 그림의 뒤, 주위나 내부에 흐르는 방법을 제어하게 해 줍니다. 텍스트가 실제 항목 주위를 흐르게 지정하거나, 사용자 둘러싸기 경로를 생성한 다음 수동으로 수정할 수 있습니다.



둘러싸기는 페이지를 시각적으로 특색 있게 만드는 좋은 방법입니다.

항목의 모든 면 주위에 텍스트 둘러싸기

항목의 모든 면 주위에 텍스트를 둘러싸려면, 텍스트 내용 도구 나 항목 도구 로 텍스트 상자를 선택하고, 수정 대화상자(항목 메뉴)의 텍스트 탭을 나타낸 다음, 모든 면 주위에 텍스트 둘러싸기를 체크하십시오.

- ➔ 텍스트가 항목의 세 면이나 모든 면에 둘러싸기될 것인지는 텍스트를 가로막는 항목이 아닌 텍스트 상자에 의해 결정됩니다. 이것은 텍스트 상자 자체로 동작하는 둘러싸기 콘트를 뿐입니다. 모든 다른 둘러싸기 콘트는 텍스트 상자 앞에 놓인 항목으로 동작합니다.

선과 텍스트 경로에 텍스트 둘러싸기

텍스트 상자 앞에 있는 선이나 텍스트 경로에 텍스트 둘러싸기를 적용하려면, 선이나 텍스트 경로를 선택하고 항목 > 둘러싸기를 선택한 다음, 종류 드롭-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오:

- 선이나 텍스트 경로 뒤에 텍스트를 흐르게 하려면, 없음을 선택합니다.
- 선이나 텍스트 경로에 텍스트를 둘러싸려면, 항목을 선택합니다. 선택된 항목의 상단, 하단, 좌측과 우측 모서리로부터 유지될 텍스트 간격을 지정할 수 있습니다. 선택된 항목이 텍스트 경로라면, 다른 텍스트는 경로 위의 텍스트가 아닌 경로에만 둘러싸기될 것입니다.

- 편집 가능한 둘러싸기 경로를 생성하려면, 수동을 선택합니다. 텍스트로부터의 새로운 경로 간격을 지정한 다음, 항목 > 편집 > 둘러싸기를 선택하여 그 경로를 수정할 수 있습니다. 둘러싸기 경로의 수정에 대한 자세한 정보는, "[둘러싸기 경로 조정하기](#)"와 "[둘러싸기 경로 편집하기](#)"를 참조합니다.

텍스트 상자 주위에 텍스트 둘러싸기

다른 텍스트 상자 앞에 있는 텍스트 상자에 텍스트 둘러싸기를 적용하려면, 항목 > 둘러싸기를 선택한 다음, 종류 드롭-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오:

- 활성 텍스트 상자 뒤로 텍스트가 흐르게 하려면, 없음을 선택합니다.
- 활성 텍스트 상자 주위에 텍스트가 둘러싸게 하려면, 항목을 선택합니다. 텍스트 상자가 직사각형이라면, 둘러싸기 영역의 외부여백이나 내부여백으로 상단, 좌측, 하단 및 우측 필드에 값을 입력합니다. 텍스트 상자가 직사각형이 아니라면, 외부여백 필드 하나만 제공됩니다.

그림 주위에 텍스트 둘러싸기

이미지 편집 프로그램은 이미지에 경로와 알파 채널을 포함할 수 있습니다. 알파 채널이 주로 흑백음영 이미지인 반면, 경로는 부드러운 베지어 형태입니다. 경로와 알파 채널 모두 이미지의 어떤 부분이 보여야 하고 어떤 부분이 가려지거나 투명해야 할 지를 결정하는데 일반적으로 사용됩니다.

내장된 경로나 알파 채널을 가지고 있는 그림을 가져오면, 그림에 텍스트 둘러싸기를 제어하기 위해 그 경로나 알파 채널을 사용할 수 있습니다. 조금 더 정확하게 표현하면: 프로그램은 경로나 채널을 사용하고 그 정보를 기반으로 텍스트 둘러싸기 경로를 생성할 수 있습니다.

텍스트 상자 앞에 있는 그림 상자에 텍스트 둘러싸기를 적용하려면, 항목 > 둘러싸기를 선택한 다음, 종류 드롭-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오:

- 활성 그림 구성요소 뒤에 텍스트를 흐르게 하려면, 없음을 선택합니다.
- 그림 구성요소의 경계선에 텍스트를 둘러싸려면, 항목을 선택합니다. 그림 구성요소가 직사각형이라면, 둘러싸기 영역의 외부여백이나 내부여백으로 상단, 좌측, 하단 및 우측 필드에 값을 입력합니다. 그림 구성요소가 직사각형이 아니라면, 외부여백 필드 하나만 제공됩니다.
- 그림의 흰색이 아닌 영역을 기반으로 베지어 오려내기와 둘러싸기 경로를 생성하려면, 자동 이미지를 선택합니다.
- 이미지-편집 프로그램에 의해 이미지에 포함된 경로에 텍스트를 둘러싸려면, 내장 경로를 선택합니다.
- 이미지-편집 프로그램에 의해 이미지에 포함된 알파 채널에 텍스트를 둘러싸려면, 알파 채널을 선택합니다.
- 그림의 피사체를 기반으로 둘러싸기 경로를 생성하려면, 흰색이 아닌 영역을 선택합니다. 임계값 필드의 값에 따라, 둘러싸기 경로는 더 큰 흰색이나 흰색 근처의 배경(또는 그 반대) 안에 어두운 물체를 아웃라인할 것입니다.
- 오려내기 탭에서 선택된 오려내기 경로로 텍스트 둘러싸기 경로를 설정하려면, 오려내기와 동일을 선택합니다.
- 가져온 그림 파일의 직사각형 "캔버스 영역"에 텍스트 둘러싸기를 하려면, 그림 영역을 선택합니다. 이것은 원본 그림 파일과 함께 저장된 모든 흰색 배경 영역을 포함합니다. 그림의

경계에서부터의 텍스트 외부여백이나 내부여백을 결정하려면, 상단, 좌측, 하단 및 우측 필드에 값을 입력합니다.

- ➔ 미리보기 영역에서 마젠타 색의 경로는 둘러싸기 경로를 표현한 것이고, 파랑 색의 윤곽선은 그림 상자를 표현한 것입니다.



둘러싸기 미리보기를 보여주는 그림 대화상자의 둘러싸기 탭

둘러싸기 경로 조정하기




종류 드롭-다운 메뉴(스타일 > 그림 > 둘러싸기)에서 자동 이미지, 내장 경로, 알파 채널, 흰색이 아닌 영역 및 오려내기와 동일을 선택할 때, 다음의 필드는 둘러싸기 경로를 조작할 수 있게 해 줍니다:

- 1 외부여백은 둘러싸기 경로의 크기를 변경합니다. 양수 값은 원래의 설정값보다 더 먼 둘러싸기 경로의 결과가 나타나고, 음수 값은 둘러싸기 경로에 포함된 이미지의 양의 감소시킵니다.
- 2 노이즈는 가장 작은 허용 가능한 닫힌 경로를 지정합니다. 노이즈 값보다 작은 닫힌 경로는 무시됩니다. 노이즈 값은 둘러싸기 경로를 깨끗이 하고 출력하기 쉽게 만드는데 유용합니다.
- 3 곡선화는 경로 정확성을 제어합니다. 낮은 값은 많은 포인트로 보다 복잡한 경로를 생성합니다. 큰 값은 덜 정확한 경로를 생성합니다.
- 4 임계값은 "흰색"을 어떻게 정의할 것인지를 결정합니다. "흰색"으로 정의된 모든 픽셀은 제외됩니다. 예를 들어, 임계값이 20%이고, 픽셀의 회색 값이 20%나 그 아래라면, 픽셀은 "흰색"으로 고려되고 둘러싸기 경로에서 제외될 것입니다.



둘러싸기 경로 편집하기

둘러싸기 경로를 조정하려면, 둘러싸기(항목 > 편집)를 체크하십시오. 둘러싸기 경로는 마젠타 색의 윤곽선으로 표시됩니다. 베지어 대상체인 것처럼 경로를 편집할 수 있습니다.

측정 팔레트에 있는 컨트롤로 둘러싸기 경로의 점과 선분의 유형을 변경할 수도 있습니다. 한 유형의 점에서 다른 유형으로 변경하려면, 다음의 세 가지 버튼 중에 하나를 사용하십시오:

- 대칭 포인트 : 대칭 포인트는 연속된 곡선을 형성하기 위해 두 개의 곡선을 연결합니다. 결과는 커브 포인트와 비슷하지만, 커브 핸들은 항상 포인트를 통과하는 직선 위에 있고 포인트에서 항상 같은 거리에 있습니다.
- 커브 포인트 : 커브 포인트는 연속된 곡선을 형성하기 위해 두 개의 곡선을 연결합니다. 커브 핸들은 포인트를 통과하는 직선 위에 있지만, 독립적으로 다른 거리에 있을 수 있습니다.
- 코너 포인트 : 코너 포인트는 두 개의 직선, 직선과 곡선 또는 두 개의 비연속된 곡선을 연결합니다. 곡선에서, 코너 포인트의 커브 핸들은 보통 두 개의 선분 사이에 날카로운 변화를 형성하기 위해 독립적으로 조작될 수 있습니다.


선 선분의 특징을 변경하려면, 다음의 버튼 중에 하나를 사용하십시오:

- 직선 선분 : 활성 선분을 직선으로 만듭니다.
- 곡선 선분 : 활성 선분을 곡선으로 만듭니다.

➔ 스타일 > 점/선분 유형 부메뉴로 전과 선분 유형을 변경할 수도 있습니다.

텍스트 경로로 작업하기

텍스트 경로는 텍스트를 입력하여 따라 흐르게 할 수 있는 선입니다. 텍스트가 경로에 얹혀지는 방법, 텍스트의 속성(서체, 컬러와 크기와 같은) 및 경로의 모양과 스타일 속성을 조작할 수 있습니다.

선이나 경로에 텍스트를 추가하려면, 텍스트 내용 도구 를 선택하고 선이나 경로를 이중 클릭하십시오.

텍스트가 선택된 텍스트 경로에 얹혀지는 방법을 제어하려면, 수정 대화상자(항목 메뉴)의 텍스트 경로 탭을 나타낸 다음, 텍스트 모양 영역에 있는 버튼을 클릭하여 텍스트가 경로에 얹혀지는 방법을 선택하십시오. 서체의 어느 부분이 경로에 문자 위치를 정하는데 사용될 것인지를 결정하기 위해 텍스트 정렬 드롭-다운 메뉴에서 선택사항을 선택할 수도 있습니다.

내린 대문자 생성하기

내린 대문자는 단락의 첫 행 아래에 두 개 이상의 행을 내려쓰는 초기 대문자입니다. 자동 내린 대문자 기능은 내린 대문자 문자를 확대하고 자동으로 내린 대문자에 단락을 둘러싸기합니다. 활자체와 스타일은 단락의 나머지와 일치합니다.

선택된 단락에 내린 대문자를 적용하려면, 단락 속성 대화상자의 포맷 탭을 나타내고 내린 대문자를 체크하십시오. 내린 대문자로 얼마나 많은 문자를 사용할 것인지를 지정하려면, 문자 수 필드에 1부터 127까지의 값을 입력하십시오. 문자가 내려쓰기될 행의 수를 지정하려면, 행 수 필드에 2부터 16까지의 값을 입력하십시오.

Matrimonii corrumperet chiChi.
fermentet aegre utilitas catel.
cunque Octavius pessimus for
bium santet Caesar, et cathedras incre
frugaliter corrumperet concubine, utcu
civius suis verecunde incari concubine .

내린 대문자는 텍스트를 시각적으로 특별하게 만드는 좋은 방법이 됩니다.

- ➔ 내린 대문자는 포인트가 아닌 비율에 의해 측정되고, 기본 크기는 100%입니다.
- ➔ 측정 팔레트의 단락 속성 탭에서 내린 대문자를 생성할 수도 있습니다.

단락 위와 아래에 꺾선 생성하기



꺾선은 단락을 돋보이게 하거나, 페이지 디자인에 그래픽 성향을 추가하기 위해 위나 아래에 주로 사용됩니다. 꺾선을 생성하려면, 단락 속성 대화상자(스타일 메뉴)의 꺾선 탭을 사용하십시오.

매어달린 상자 사용하기

모든 형태의 상자와 선들이 문자와 같이 동작하고 텍스트와 함께 흐르도록 하기 위하여 이들을 텍스트에 붙일 수 있습니다. 이것은 텍스트가 다시 흐를 때 특히 유용합니다. 왜냐하면, 매어달린 항목은 텍스트에서 다른 문자처럼 다시 흐르기 때문입니다. 항목이 매어달리지 않고 텍스트가 다시 흐르게 되면, 텍스트의 위치에서 옮겨짐에 따라 텍스트와 겹칠 수 있습니다.

텍스트에서 상자와 선 매어달기


항목을 매어달기할 때, 문자가 텍스트에서 흐르는 것과 같이 동작합니다. 항목을 매어달기하려면:

- 1 항목 도구 를 선택한 다음, 매어달 항목을 선택하십시오.
- 2 편집 > 오려두기 또는 편집 > 베껴두기를 선택하십시오.
- 3 텍스트 내용 도구 를 선택하고 항목을 매어달 곳에 텍스트 삽입 막대를 놓으십시오.
- 4 Choose 편집 > 붙이기를 선택하여 텍스트 삽입 포인트에 항목을 매어달기하십시오.

매어달린 상자와 선 오려두기, 베껴두기, 붙이기 및 삭제하기

매어달린 항목을 오려두거나 베껴두려면, 텍스트 문자로 동작하는 항목을 선택하고 편집 > 오려두기 또는 편집 > 베껴두기를 선택하십시오. 매어달린 항목을 붙이기하려면, 다른 위치에 텍스트 삽입 막대를 놓고 편집 > 붙이기를 선택하십시오. 매어달린 항목을 삭제하려면, 항목을 선택하거나 항목 뒤에 텍스트 삽입 막대를 삽입하고, Delete/Backspace를 누르십시오.

상자와 선 매어달기 해제하기

항목의 매어달기를 해제하려면, 항목 도구로 선택하고 항목 > 복제를 선택하여 항목의 매어달기 해제된 복사본을 생성하십시오. — 복제된 항목은 다단 복제 대화상자(항목 메뉴)의 설정값에 따라 페이지에 놓여질 것입니다. 그런 다음, 텍스트 내용 도구 로 선택하고 Delete/Backspace를 눌러 텍스트에서 매어달린 항목을 삭제하십시오.

OpenType 서체로 작업하기

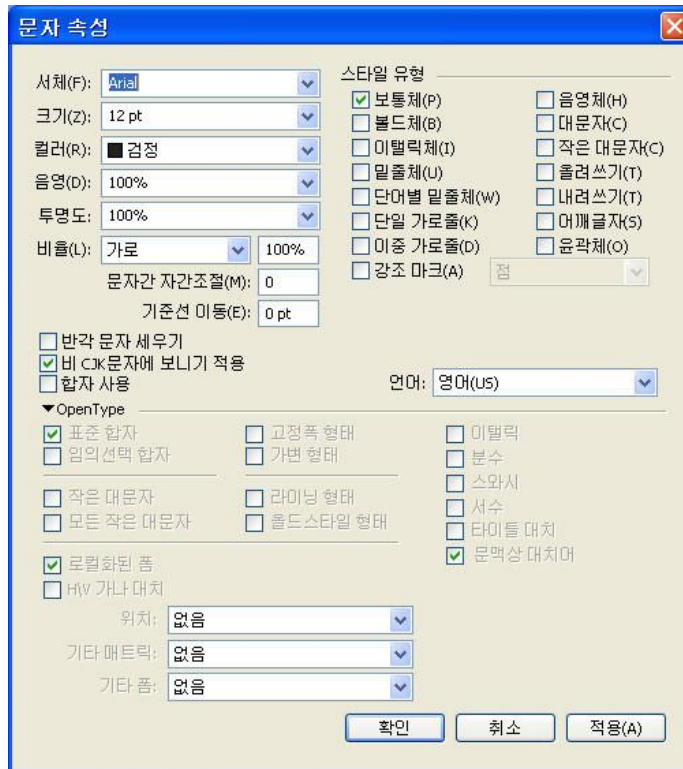
OpenType은 분수, 자유 합자, 옛날 스타일의 숫자 등을 포함한 큰 문자 세트와 글립문자를 수용하는 Adobe와 Microsoft에서 개발된 크로스-플랫폼 서체 포맷입니다. 텍스트에 OpenType 서체가 적용되어 있을 때, 문자 속성 대화상자(스타일 > 문자)를 통해 그 서체에 내장된 스타일 선택사항에 접근할 수 있습니다.

- ➔ 문자와 글립문자 간의 차이점에 대해 배우는 것은 OpenType 스타일이 동작하는 방법을 이해하는데 도움이 될 수 있습니다. 문자는 쓰여진 언어의 한 구성요소입니다. — 대문자, 소문자, 숫자와 구두점은 모두 문자입니다. 글립문자는 다른 형태로 문자를 표현하는 실제적인 이미지입니다. 예를 들어, 일반적인 숫자 1은 문자이고, 옛날 스타일의 숫자 1은 글립입니다. 또 다른 예로, "f"와 바로 옆의 "i"는 각각 문자이고, "fi" 합자는 글문자입니다.
- ➔ 일-대-일 관계가 문자와 글립 문자사이에 항상 존재하는 것은 아닙니다. 어떤 경우에는, 세 개의 문자(예를 들어, 1, 사선 및 4)는 하나의 분수 글립문자를 구성합니다. 또는 하나의 문자가 세 개의 글립문자로 표현될 수 있습니다(예를 들어, 세 개의 다른 앰퍼샌드(&) 기호). 사용된 글립문자에 상관없이, 포매팅과 편집을 위해 개별적인 문자를 선택할 수 있습니다.

OpenType 스타일 적용하기

현재의 서체에 특별하게 디자인되고 재배치된 글립문자를 표시하기 위해 OpenType "스타일"을 문자에 적용할 수 있습니다. 예를 들어, 기존의 문자 크기를 조절하고 위치 조정하여 수동으로 분수 포맷을 만드는 대신, 분수를 적용하여 특정 분수 글립 문자에 접근할 수 있습니다. 표준 합자를 적용하는 것은 서체에서 제공하는 사용 가능한 합자에 따라 문자를 표현합니다(추가 정보는 "[합자 사용하기](#)" 참조). 올려쓰기와 내려쓰기와 같이 일부 스타일은 서로 상반되지만, 조합하여 많은 스타일을 적용할 수 있습니다.

문자와 단락 스타일 목록을 설정하기 위해 문자 속성 대화상자(스타일 > 문자)와 문자 속성 편집 패널(편집 > 스타일 목록)에서 OpenType 스타일을 적용하려면, OpenType 옆에 있는 화살표를 클릭하여 스타일을 나타낸 다음, 스타일을 적용하기 위해 체크 상자를 사용합니다. 사용 가능하지 않은 체크상자나 괄호 안에 있는 드랍-다운 메뉴는 현재 서체가 지원하지 않는 OpenType 스타일을 의미합니다.



문자 속성 대화상자에서 사용 가능한 OpenType 스타일

OpenType 스타일은 다음을 포함합니다:

- 표준 합자: 가독성을 높이기 위해 표준 사용에 있는 디자인된 합자를 적용합니다.
- 임의선택 합자: 표준 사용에 있지 않은 합자를 적용합니다. 이 기능은 사용자의 환경에서 특수 효과를 위해 사용될 수 있는 합자를 포함합니다.
- 고정폭 숫자: 동일한 너비를 숫자에 적용합니다.
- 가변폭 숫자: 동일하지 않은 너비를 숫자에 적용합니다.
- 작은 대문자: 작은 대문자 문자를 소문자 비-CJK(중국어, 일본어, 한글) 문자에 적용합니다.
- 모든 작은 대문자: 작은 대문자 문자를 모든 비-CJK(중국어, 일본어, 한글) 문자에 적용합니다.
- 라이닝 숫자: 모두 대문자로 된 텍스트로 보다 잘 정렬된 현대식 숫자 스타일을 적용합니다.
- 올드스타일 숫자: 텍스트에 결합되어 있는 숫자에 가장 적합한 숫자 스타일을 적용합니다.
- 이탤릭: 이탤릭 글립을 적용합니다.
- 분수: 사선으로 된 분수 글립을 적용합니다.
- 장식체: 서예 글립을 적용합니다.
- 서수: 서수 글립을 적용합니다.
- 타이틀 대치어: 더 큰 포인트 크기로 제목용으로 디자인된 대문자 글립을 적용합니다.
- 문맥상 대치어: 텍스트의 문맥상 병렬을 기반으로 한 대치 글립 변형을 적용합니다.
- 로컬화된 형식: 로컬화된 폼으로 글립의 기본 폼을 대치합니다.
- 위치: 선택된 텍스트에 올려쓰기, 내려쓰기, 아래 첨자, 분자와 분모 글립을 적용합니다.

합자 사용하기

합자 사용에는 두 가지 방법이 있습니다: 레거시 방법이나 OpenType 방법. 레거시 방법은 PostScript 서체에서 fi 및 fl과 같은 표준 합자를 지원합니다. OpenType 방법은 OpenType 서체에서 표준 합자와 임의선택 합자 모두에 대한 접근을 허용합니다. 두 방법 모두 문자 속성으로 적용됩니다. 즉, 선택된 텍스트에 적용할 수 있음을 의미합니다.

- 레거시 방법을 사용하여 선택된 텍스트에 합자를 적용하려면, 측정 팔레트(윈도우 메뉴)의 문자 탭에서 합자 사용을 체크하거나 문자 속성 대화상자(스타일 > 문자)에서 합자를 체크합니다.
- OpenType 방법을 사용하여 선택된 텍스트에 합자를 적용하려면, OpenType을 사용하는 텍스트를 선택하고 측정 팔레트(윈도우 메뉴)의 클래식이나 문자 탭의 OpenType 메뉴에서 표준 합자를 선택합니다. 이것은 fi, fl, ff, ffi, flf, flj, flk 및 th와 같은 합자를 적용할 것입니다(서체에 내장되어 있는 경우). 게다가, ct, sp, st 및 fh와 같은 흔하지 않은 합자를 적용하기 위해 임의선택 합자를 선택할 수 있습니다. 합자 선택사항이 괄호 안에 표시된다면, 사용 중인 OpenType 서체가 그러한 합자 기능을 지원하지 않는 것입니다. 문자 속성 대화상자의 OpenType 영역에서 표준 합자와 임의선택 합자를 체크할 수도 있습니다.

합자 환경설정

환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 > 환경설정 > 프린트 레이아웃 > 문자)의 문자 패널에서 합자에 대한 환경설정을 설정할 수 있습니다:

- 적용해지 값: 필드의 값은 합자가 분리될 강제 자간 조절이나 커닝 값을 지정합니다. 기본값 1에서, 텍스트를 +1로 자간 조절하면(전각의 1/200), 합자는 표준 문자로 복귀됩니다.
- "ffi" 또는 "fff" 사용안함: ffi와 flf 합자가 현재 서체에 존재하지 않을 때, "office"나 "waffle"과 같은 단어에서 fi와 fl 합자가 되는 것을 방지하려면 이 상자를 체크합니다.

문자 팔레트로 작업하기

글립 문자는 가장 작은 서체의 단위입니다. — 예를 들어, 각각의 대문자는 자신의 글립 문자로 구성되어 있습니다. 서체에 있는 모든 글립 문자에 접근하려면 — 특히 약 65,000 글립 문자를 포함할 수 있는 OpenType 서체 — 완전한 문자 맵을 볼 필요가 있습니다. 문자 팔레트(윈도우 메뉴)에서 그러한 서체 맵에 접근할 수 있습니다. 문자 팔레트에서 선택된 서체에 있는 모든 글립 문자를 보고, 볼드체나 이탤릭체 글립 문자를 보고, 글립 문자를 더블-클릭하여 텍스트에 그 글립 문자를 추가하고 쉽게 접근하기 위해 자주 사용하는 문자로 저장할 수 있습니다.



문자 팔레트는 큰 문자 세트와 전문적인 품질의 서체로 작업하기 쉽게 해 줍니다.

서체에서 글립 문자를 보려면, 문자 팔레트(윈도우 메뉴)를 나타내고 상단-좌측에 있는 서체 메뉴에서 서체를 선택합니다. 문자 팔레트에서 사용 가능한 선택사항은 다음을 포함합니다:

- 글립 문자의 볼트체와 이탤릭체 버전을 표시하기 위해 볼드체와 이탤릭체 버튼을 사용할 수 있습니다; 서체의 볼드체, 이탤릭체나 볼드 이탤릭체가 시스템에서 활성이 아닌 경우, 측정 팔레트를 사용하여 볼드체와 이탤릭체를 적용할 때 프로그램은 글립에 있는 볼드체, 이탤릭체나 볼드 이탤릭체를 시뮬레이션할 것입니다.
- 서체에 있는 글립 문자의 서브셋을 보려면, 보기 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택합니다.
- 특정 글립 문자에 대해 사용 가능한 대치 문자를 보려면, 개별적인 글립 문자의 셀 하단-우측에 있는 상자를 클릭합니다.
- 필요하다면, 글립 문자의 크기를 증가시키기 위해, 돋보기 도구를 클릭합니다.
- 글립 문자의 Unicode 코드 포인트가 필요하다면, — 예를 들어, HTML 제작을 위해 — Unicode 코드 포인트를 표시하기 위해 글립 문자에서 가리킬 수 있습니다(16진수로 표현됨).
- 텍스트 삽입 포인트에 글립 문자를 삽입하려면, 문자 팔레트에서 글립 문자를 더블-클릭합니다.
- 서체에서 특정 글립 문자를 자주 사용한다면, 빠르게 접근하기 위해 자주 사용하는 문자로 저장할 수 있습니다. 자주 사용하는 문자 목록을 생성하려면, 문자 팔레트(윈도우 메뉴)의 자주 사용하는 문자 옆에 있는 확장 표시를 클릭합니다. 그 다음, 자주 사용하는 문자 영역에서 빈 셀로 글립 문자를 드래그합니다. 자주 사용하는 문자를 삭제하려면, 글립 문자를 Control+클릭/마우스 오른쪽+클릭하고 컨텍스트 메뉴를 사용합니다.

여백키 문자 표시하기

여백키 선택사항(보기 메뉴)은 빈 칸, 탭과 단락 바꿈과 같은 일반적인 "여백키 문자"는 보게 해 주기 때문에, 텍스트를 편집하거나 타이포그래피를 조정할 때 항상 유용합니다.

특수 문자 삽입하기

타이포그래피와 포매팅을 위한 모든 종류의 특수 문자가 있습니다. 키보드 명령이나 유틸리티 > 문자 입력 부메뉴에서 선택하여 그러한 특수 문자를 입력할 수 있습니다. 각 문자는 여백키가 보일 때 다르게 표시됩니다(보기 > 여백키).

간격 삽입하기

텍스트 삽입 포인트에 전각 간격과 같은 특수한 종류의 간격을 삽입하려면, 유틸리티 > 문자 입력 > 특수처리 > 전각 간격이나 유틸리티 > 문자 입력 > 특수처리(금칙) > 전각 간격을 선택하십시오. 금칙 간격 부메뉴에 있는 선택사항들은 두 단어나 숫자 사이에 "접착제"처럼 동작합니다. 예를 들어, 행의 끝에서 두 "붙은" 구성요소 사이에 분리가 발생하는 것을 방지합니다.

기타 특수 문자 삽입하기

텍스트 삽입 포인트에 전각 점선이나 현재 페이지 번호 중간처리자 문자와 같은 간격이 아닌 특수 문자를 삽입하려면, 유틸리티 > 문자 입력 > 특수처리나 유틸리티 > 문자 입력 > 특수처리(금칙)을 선택하십시오.

문자 언어 지정하기

텍스트에 문자 언어를 적용하여 하이픈과 철자 검사에 사용될 언어를 지정할 수 있습니다. 보기 좋지 않은 하이픈이나 영문 철자 검사(유틸리티 메뉴)에서 더 많은 미확인 단어 없이, 같은 단락에 있는 다른 언어로부터 단어를 혼합할 수 있습니다. 문자에 특수 언어를 적용하는 것 이외에도, 없음을 적용하여 단어가 하이픈이나 철자 검사에 고려되지 않게 할 수 있습니다.

선택된 문자에 언어를 적용하려면, 문자 속성 대화상자(스타일 > 문자)나 측정 팔레트의 문자 탭에 있는 언어 드롭-다운 메뉴를 사용하십시오.

서체 유실시 자동대치 사용하기

서체 유실시 자동대치가 켜져 있을 때, 프로그램이 현재 서체에서 사용 가능하지 않은 문자를 만나면, 그 문자를 포함한 서체를 찾기 위해 시스템에서 활성 서체를 검색합니다. 예를 들어, Helvetica가 텍스트 삽입 포인트에 적용되어 있고 Kanji 문자를 포함한 텍스트를 가져오거나 붙이면, 프로그램은 그 문자에 Hiragino 서체를 적용할 수 있습니다. 프로그램이 그 문자를 포함한 활성 서체를 찾지 못하면, 문자는 상자나 기호로 표시됩니다.

서체 유실시 자동대치는 프로그램 환경설정으로 구현되어 있습니다. 즉, 그 기능은 프로그램 환경설정에 따라 켜지거나 꺼져 있습니다. 기본적으로 이 기능은 켜져 있지만, 꼭 필요가 있다면, 환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 > 환경설정) 의 서체 유실시 자동대치 패널에서 서체 유실시 자동대치의 체크를 푸십시오.

서체 유실시 자동대치 기능에 대한 자세한 정보는, "[환경설정 — 프로그램 — 서체 유실시 자동대치](#)"를 참조하십시오.

Unicode 선택사항과 함께 텍스트 가져오기와 보내기

텍스트를 가져오고 보낼 때 인코딩 종류를 지정할 수 있습니다. 인코딩 종류는 텍스트에서 각 글꼴을 표현하는데 사용되는 바이트 항목열을 지정합니다. 국제적인 텍스트나 HTML 텍

스트로 작업할 때, 파일에 있는 모든 문자를 Unicode로 변환하기 위해 적절한 인코딩을 선택할 수 있습니다. 선택사항은 다음과 같이 동작합니다:

- 가져오기 대화상자는 일반 텍스트나 "XPress Tags" 텍스트 파일이 선택되어 있을 때 인코딩 드롭-다운 메뉴를 포함합니다. 소프트웨어는 선택된 텍스트 파일의 인코딩을 결정하고 적절한 인코딩 종류를 적용하려고 시도합니다. 그러나, 텍스트에 대해 다른 선택사항을 선택할 수 있습니다.
- 텍스트 저장 대화상자는 일반 텍스트나 "XPress Tags" 포맷으로 텍스트를 보낼 때 인코딩 드롭-다운 메뉴를 제공합니다.
- 인용부호 변환 선택사항은 공은 인용부호를 식자기의 인용 부호로, 이중 하이픈을 전각 점선으로 변환합니다.

서체 매핑 규칙으로 작업하기

프로젝트를 열 때, 프로그램은 텍스트에 적용된 모든 서체가 시스템에서 활성 상태인지를 확인합니다. 그렇지 않다면, 유실 서체를 활성 상태의 서체로 대체할 수 있는 기회를 제공하는 유실 서체 경고가 나타납니다. 그러한 대체를 프로젝트를 열 때마다 자동으로 적용될 수 있는 "서체 매핑 규칙"으로 저장할 수 있습니다.

서체 매핑 규칙을 생성하려면, 먼저 유실(비활성) 서체를 사용하는 프로젝트를 엽니다. 서체 목록을 클릭하여 유실 서체 경고를 나타냅니다. 대체 버튼을 사용하여 모든 유실 서체에 대한 대체 서체를 선택한 다음, 규칙 별도 저장을 클릭합니다. 유실 서체 경고에 나열되었던 모든 대체는 규칙으로 저장됩니다(일부 대체만 선택되어 있어도). 대체 결정에 대한 마음이 바뀌면, 그 행을 선택하고 재설정을 클릭합니다. 문서를 언 후에 파일 > 변경전으로 복귀를 선택할 수도 있습니다. 이것은 유실 서체 경고를 다시 나타내고 변경할 수 있게 할 것입니다. (변경사항은 방금 저장했던 모든 규칙이 아닌 그 기사에만 적용됩니다.)

유실 서체 경고에서 규칙 별도 저장을 클릭하여 서체 매핑 규칙을 생성하면, 그 규칙은 프로그램 운영을 위해 환경설정에 저장되고 모든 기사에 적용됩니다. 서체 매핑 규칙을 변경, 삭제 또는 공유할 필요가 있다면, 유틸리티 > 서체 매핑을 선택합니다.

서체 매핑 패널(QuarkXPress/편집 > 환경설정)을 사용하여 기본 대체 서체를 지정하고 유실 서체가 있는 프로젝트를 열 때 유실 서체 경고를 나타낼 것인지를 제어할 수 있습니다. 추가 정보는 "[환경설정 — 프로그램 — 서체](#)"를 참조합니다.

디자인 격자로 작업하기

디자인 격자 기능은 QuarkXPress와 QuarkCopyDesk 7과 그 이전 버전의 기준선 격자의 확장입니다. 디자인 격자는 텍스트와 대상체를 페이지와 텍스트 상자 레벨에 정확하게 정렬하여 격자를 정의하기 쉽게 해 줍니다.

디자인 격자와 관련된 환경설정에 대한 더 자세한 정보를 원하시면, "[환경설정 — 레이아웃 — 안내선 및 격자](#)"를 참조하십시오.

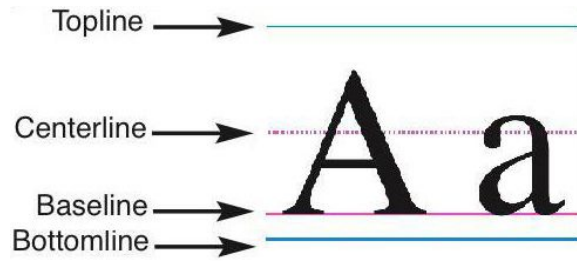
디자인 격자와 관련된 환경설정에 대한 더 자세한 정보를 원하시면, "[환경설정 — 레이아웃 — 안내선 및 격자](#)"와 "[환경설정 — 레이아웃 — 격자 셀 채우기](#)"를 참조하십시오.

디자인 격자 이해하기

디자인 격자는 텍스트와 항목을 정렬하기 위한 프린트되지 않는 일련의 안내선입니다.

격자 선

각 디자인 격자는 다음과 같은 격자 선을 포함합니다: 최하위 행, 기준선, 중앙 행 및 최상위 행. 이러한 격자 선으로 텍스트와 항목을 정렬할 수 있습니다.

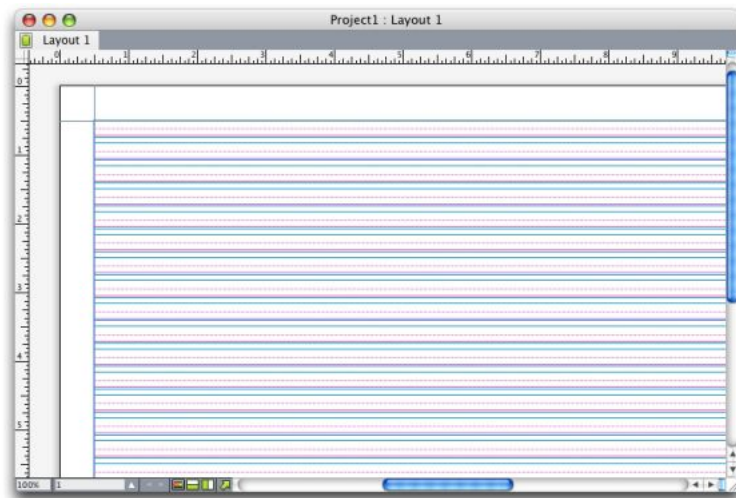


디자인 격자의 선은 최하위 행, 기준선, 중앙 행 그리고 최상위 행을 포함합니다.

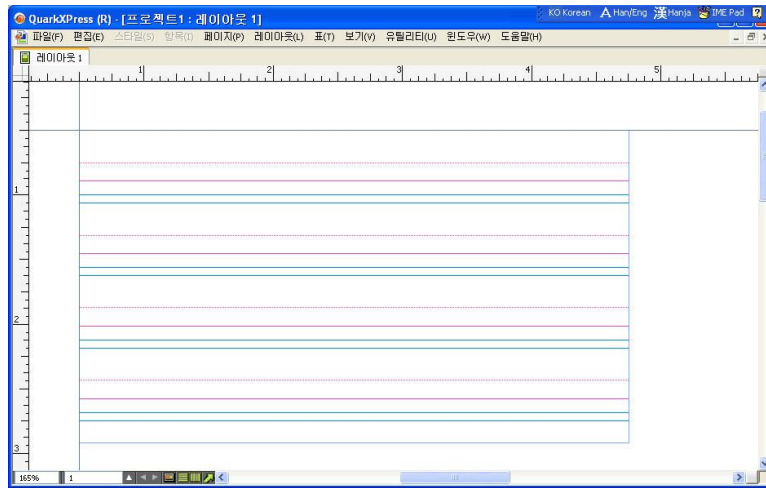
마스터 페이지 격자와 텍스트 상자 격자

두 종류의 기본 디자인 격자가 있습니다: *마스터 페이지 격자*와 *텍스트 상자 격자*. 모든 페이지와 모든 텍스트 상자는 그와 관련된 디자인 격자를 가집니다. 보기 > 페이지 격자나 보기 > 텍스트 상자 격자를 선택하여 전체 레이아웃에 대한 디자인 격자를 가리거나 볼 수 있습니다.

페이지의 마스터 페이지를 표시하고 페이지 > 마스터 안내선 & 격자를 선택하여 페이지의 디자인 격자를 구성할 수 있습니다. 텍스트 상자의 컨텍스트 메뉴에서 격자 설정을 선택하여 텍스트 상자의 디자인 격자를 제어할 수 있습니다.



모든 격자 선과 함께 표시된, 마스터 페이지 격자를 가진 페이지



모든 격자선 보기 상태에서, 텍스트 상자 격자를 가진 텍스트 상자
더 자세한 정보는, "[마스터 페이지 격자 사용하기](#)"를 참조하십시오.

- ➔ QuarkXPress와 QuarkCopyDesk 7.x와 그 이전에 있던 기준선 격자 기능을 사용하려면, 기준선을 보이게 하고 다른 격자 선을 가리십시오.

격자 스타일

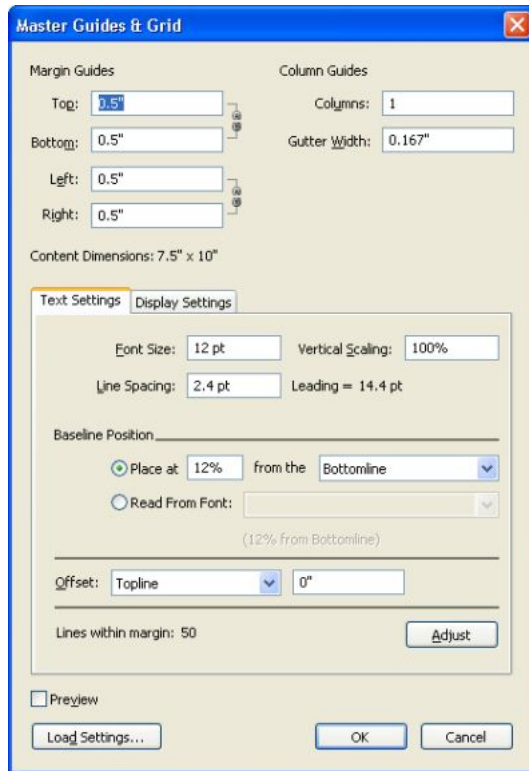
격자 스타일은 디자인 격자에 대한 스타일 목록과 같이 격자를 묘사하는 설정값의 패키지입니다. 격자 스타일을 텍스트 상자에 적용하고, 마스터 페이지 격자에 대한 기본으로 사용할 수 있습니다. 다른 격자 스타일을 기본으로 사용할 수도 있습니다. 격자 스타일은 격자 스타일 팔레트(윈도우 메뉴)에 나타납니다. 더 자세한 정보는, "[격자 스타일로 작업하기](#)"를 참조하십시오.

디자인 격자 기본

다음의 주제들은 디자인 격자로 작업하는 방법을 설명합니다. 격자 스타일에 대한 정보는, "[격자 스타일로 작업하기](#)"를 참조하십시오.

마스터 페이지 격자 구성하기

마스터 페이지 격자를 구성하려면, 마스터 페이지를 표시한 다음 페이지 > 마스터 안내선 & 격자를 선택하십시오. 마스터 안내선 & 격자 대화상자가 나타납니다.



마스터 안내선 & 격자 대화상자를 사용하여 마스터 페이지 격자를 제어할 수 있습니다.

- 여백 안내선 아래에서, 페이지의 상단, 하단, 좌측과 우측 가장자리에 대한 여백 위치를 지정하려면, 상단, 하단, 좌측 및 우측 필드를 사용합니다. 상단과 하단 또는 좌측과 우측 필드의 값을 동기화하려면, 필드 옆에 있는 체인 아이콘을 클릭합니다.
- 단 안내선 아래에서, 마스터 페이지의 단 수를 지정하려면, 행 필드에 값을 입력합니다. 단 사이의 간격을 정의하려면, 단 간격 필드에 값을 입력합니다.
- 콘텐츠 크기 필드는 여백 안내선 내부의 영역을 표시합니다.
- 격자의 위치와 간격을 제어하려면, 텍스트 설정 탭에 있는 컨트롤을 사용합니다. 더 자세한 정보는, "[디자인 격자: 텍스트 설정 탭](#)"을 참조합니다.
- 격자의 표시를 제어하려면, 설정 표시 탭에 있는 컨트롤을 사용합니다. 더 자세한 정보는, "[디자인 격자: 텍스트 설정 탭](#)"을 참조합니다.
- 변경할 때 그 내용을 미리보려면, 미리보기를 체크합니다.
- 기존의 마스터 페이지 격자, 격자 스타일이나 스타일 목록의 규정을 사용하려면, 설정값 로딩을 클릭합니다. 더 자세한 정보는, "[격자 설정값 가져오기](#)"를 참조합니다.

텍스트 상자 격자 구성하기

텍스트 상자 격자를 구성하려면, 텍스트 상자를 Control+클릭/마우스 오른쪽-클릭하고 격자 설정을 선택하십시오. 격자 설정 대화상자가 나타납니다.



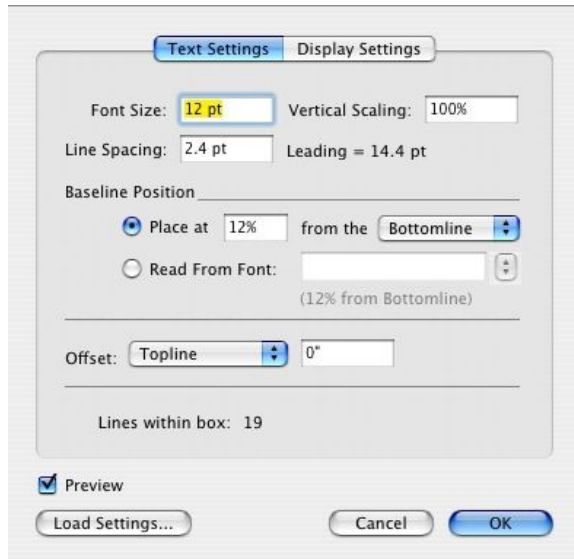
격자 설정 대화상자

- 격자의 위치와 간격을 제어하려면, 텍스트 설정 탭에 있는 컨트롤을 사용합니다. 더 자세한 정보는, "[디자인 격자: 텍스트 설정 탭](#)"을 참조합니다.
- 어느 격자 선을 표시할 것인지를 지정하려면, 설정 표시 탭에 있는 컨트롤을 사용합니다. 더 자세한 정보는, "[디자인 격자: 설정 표시 탭](#)"을 참조합니다.
- 변경할 때 그 내용을 미리보려면, 미리보기를 체크합니다.
- 기존의 마스터 페이지 격자, 격자 스타일이나 스타일 목록의 규정을 사용하려면, 설정값 로딩을 클릭합니다. 더 자세한 정보는, "[격자 설정값 가져오기](#)"를 참조합니다.

디자인 격자: 텍스트 설정 탭

디자인 격자의 크기, 비율과 위치를 결정하려면, 텍스트 설정 탭에 있는 컨트롤을 사용하십시오. 텍스트 설정 탭은 마스터 안내선 & 격자, 격자 스타일 편집 및 격자 설정 대화상자에 나타납니다.

➡ 미리보기를 체크하면, 변경할 때 그 결과를 볼 수 있습니다.



마스터 안내선 & 격자의 텍스트 설정 탭

- 서체 크기: 디자인 격자에 있는 각 행의 높이를 결정하기 위해 크기를 입력합니다.
- 세로 비율: 서체 크기를 기반으로 디자인 격자에 있는 각 행의 높이를 조정하기 위해 비율을 입력합니다.
- 행 간격과 행간조절: 행 간격과 행간조절 값은 격자 간격을 결정합니다. 행 간격은 다음의 공식을 기반으로 합니다: 서체 크기 x 세로 비율 + 행 간격 = 행간조절. 예를 들어, 서체 크기가 12 pt이고, 세로 비율이 100%이고, 행 간격이 2 pt인 경우, 행간조절은 14 pt입니다.
- 디자인 격자가 단락 스타일 목록을 기반으로 할 때, 행간조절 값은 그 스타일 목록에서 정의됩니다. 행간조절 값은 특정 숫자가 될 수 있거나, 그 값이 자동이면, 환경설정 대화상자 (QuarkXPress/편집 > 환경설정)의 단락 탭에 있는 자동 행간조절 값에서 비롯됩니다. 스타일 목록을 격자 스타일로 연결하는 것에 대한 정보는, "[격자 설정값 가져오기](#)"를 참조하십시오.
- 기준선 위치: 디자인 격자에 있는 기준선에 대한 위치를 지정하려면, 이 영역에서 선택사항을 선택합니다.

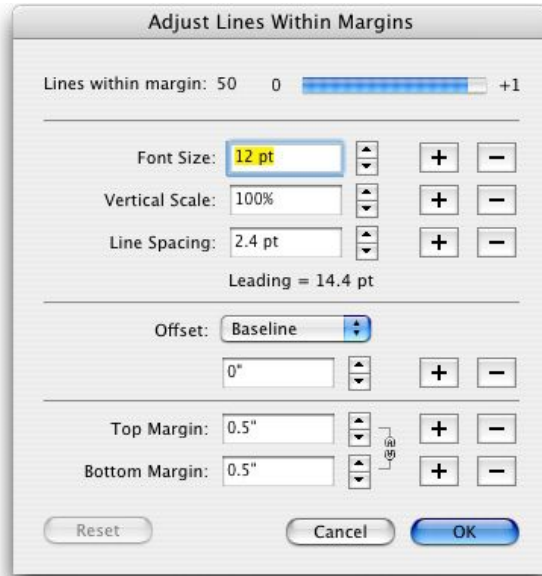
간격 원점을 지정하려면, 간격을 클릭하고, 기준 드롭-다운 메뉴에서 최상위 행, 중간 (위), 중간 (아래) 또는 최하위 행을 선택한 다음, 최상위 행, 중앙 행이나 최하위 행에 대한 기준선 위치를 지정하기 위해 필드에 비율 값을 입력하십시오.

서체에서 간격 원점을 읽으려면, 서체에서 추출을 클릭하고 드롭-다운 메뉴에서 서체를 선택하십시오. 선택된 서체에 대해 정의된 기준선은 격자에 있는 각 행에 대한 기준선 위치를 결정합니다. 서체 목록 아래에 표시된 비율 값은 서체의 디자인에서 기준선과 최하위 행 사이의 관계를 나타냅니다.

- 간격: 디자인 격자의 첫 행이 페이지나 상자에 어디에 놓일 것인지를 제어하려면, 최상위 행, 중앙 행, 기준선 또는 최하위 행을 선택하고 필드에 측정 값을 입력합니다.
- 여백 내부 행 수 또는 상자안의 선: 이 필드는 위의 설정값을 기반으로, 페이지나 상자에 맞도록 행의 수를 표시합니다.

여백 내부 행 수 조정 대화상자

여백 내부 행 수 조정 대화상자(마스터 안내선 & 격자 > 수치 조정)를 사용하여 마스터 페이지의 여백 내부에 맞는 격자 행의 수를 변경할 수 있습니다. 이 대화상자에 있는 대부분의 컨트롤은 텍스트 설정 탭에도 있습니다; 변경사항은 두 위치에 반영됩니다.

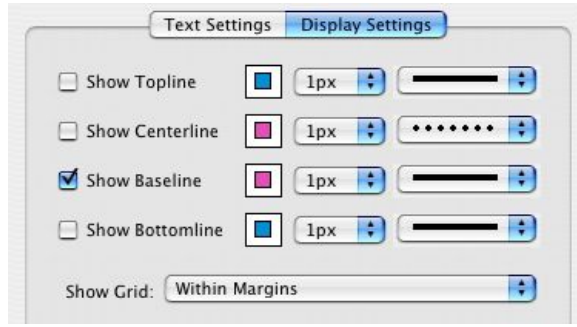


- 페이지당 행 수 필드는 페이지에 위치한 전체 행 수를 표시합니다. 해당 필드 값은 페이지에 변화를 줄 때마다 업데이트됩니다.
- 필드 옆에 위치한 + 또는 - 를 클릭하면 페이지의 전체 행 수가 한 줄씩 늘거나 줄어듭니다. 예를 들어서, 페이지당 행 수의 수치가 50이고, 서체 크기 값이 12 pt 이며, 서체 세로 비율이 100%라고 가정하고, 서체 크기 옆의 + 를 클릭하면, 페이지당 행 수의 수치는 51로 늘어나며, 서체 크기 값은 11.765 pt로 줄어듭니다.
- 증가치 막대는 페이지에 맞지 않는 격자 패턴에 의해 분수로 표시하기 위해 비율(0 ~ +1)을 표시합니다. 격자 증가치가 완벽하게 정렬되면, 증가치 막대는 0을 표시합니다. 격자 증가치가 페이지에 완벽하게 정렬되지 않으면, 증가치 막대에 분수의 어림 정도가 표시됩니다.
- 모든 필드에 있는 값을 대화상자를 나타내기 전의 상태로 복원하려면, 재설정을 클릭합니다.

➔ 대화상자를 나타내기 전에 미리보기를 클릭하면, 변경할 때 그 결과를 볼 수 있습니다.

디자인 격자: 설정 표시 탭

디자인 격자는 최상위 행, 중앙 행, 기준선 및 최하위 행을 나타내기 위해 별도의 행을 포함합니다. 설정 표시 탭에 있는 컨트롤을 사용하여, 격자를 보거나 가리고, 격자 행 컬러, 가로와 스타일을 지정할 수 있습니다. 설정 표시 탭은 마스터 안내선 & 격자, 격자 스타일 편집 및 격자 설정 대화상자에 나타납니다.



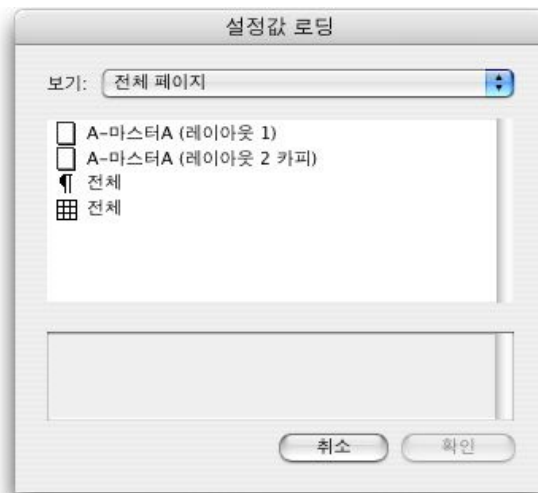
마스터 안내선 & 격자 대화상자의 설정 표시 탭

- <격자 행 종류> 보기를 체크하여 격자가 표시될 때 격자 행의 유형을 표시합니다.
- 컬러 상자를 클릭하여, 각 격자 행의 컬러를 지정합니다.
- 두께 드랍-다운 메뉴에서 두께를 선택합니다.
- 스타일 드랍-다운 메뉴에서 스타일을 선택합니다.
- 마스터 안내선 & 격자 대화상자에만 해당: 마스터 페이지 격자 경계를 지정하려면, 격자 보기 드랍-다운 메뉴에서 여백 내부, 페이지에 또는 대지를 선택합니다.

격자 설정값 가져오기

마스터 페이지 격자나 텍스트 상자 격자에 대한 기본으로 격자 스타일, 스타일 목록이나 마스터 페이지 격자를 사용하려면:

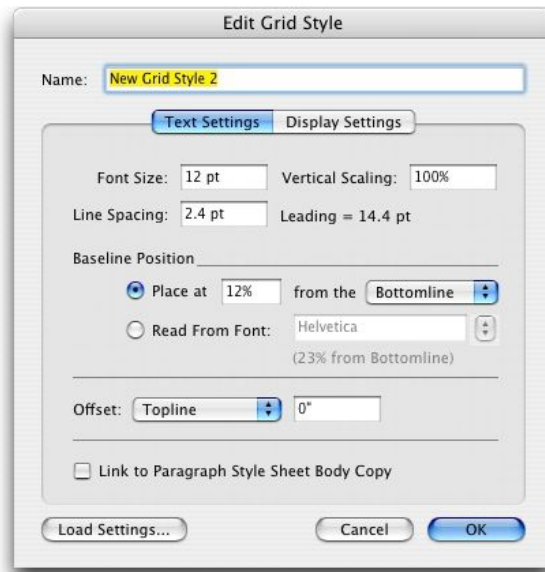
- 1 마스터 안내선 & 격자, 격자 설정 및 격자 스타일 편집 대화상자에서 설정값 로딩을 클릭하십시오. 설정값 로딩 대화상자가 나타납니다.



설정값 로딩 대화상자에서 격자 스타일, 스타일 목록이나 마스터 페이지를 선택할 수 있습니다.

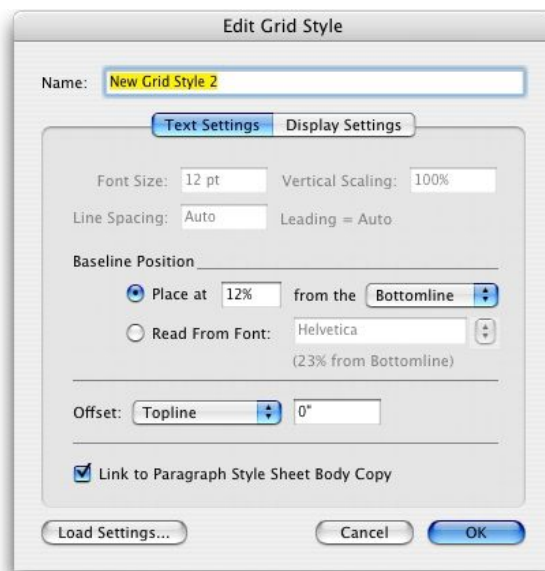
- 2 보기 드랍-다운 메뉴에서 전체 페이지, 격자 스타일, 마스터 페이지나 단락 스타일 목록을 선택하십시오.
- 3 목록에서 기존의 격자 스타일, 스타일 목록이나 마스터 페이지를 선택한 다음, 확인을 클릭하십시오.

- ➔ 가져온 격자 스타일, 스타일 목록이나 마스터 페이지의 규정은 마스터 안내선 & 격자, 격자 설정이나 격자 스타일 편집 대화상자에 표시됩니다. 가져온 후에 이러한 격자 설정값을 수정할 수 있습니다.



"Body Copy" 스타일 목록을 가져온 격자 스타일

격자 스타일에 대해 스타일 목록을 가져오면, 단락 스타일 목록에 연결 <스타일 목록 이름>을 체크함으로써, 스타일 목록을 변경했을 때 격자 스타일이 자동으로 업데이트되도록 지정할 수 있습니다. 서체와 간격 컨트롤은 사용 가능하지 않습니다.



"Body Copy" 스타일 목록을 가져오고 연결된 스타일 격자

격자 스타일로 작업하기

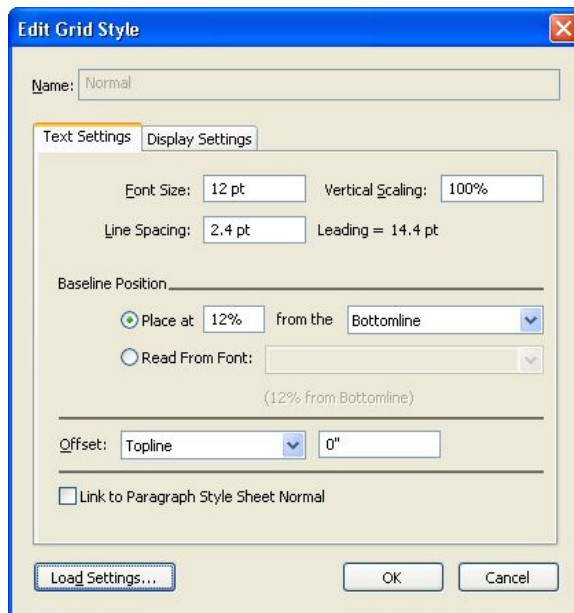
격자 스타일은 텍스트 상자에 적용하거나 마스터 페이지 격자나 다른 격자 스타일에 대해 기준으로 사용할 수 있는 격자 속성을 포함합니다.

격자 스타일 생성하기

격자 스타일을 생성, 편집, 복제나 삭제하려면, 격자 스타일 대화상자(편집 > 격자 스타일)를 사용하십시오.



격자 스타일 대화상자를 사용하여 격자 스타일을 생성, 편집, 복제와 삭제할 수 있습니다. 격자 스타일 대화상자에서 신규, 편집 또는 복제를 클릭하면, 격자 스타일 편집 대화상자가 나타납니다.



격자 스타일 편집 대화상자

- 격자 스타일에 대한 이름을 지정하려면, 이름 필드에 값을 입력합니다.
- 격자의 위치와 간격을 제어하려면, 텍스트 설정 탭에 있는 컨트롤을 사용합니다. 더 자세한 정보는, "[디자인 격자: 텍스트 설정 탭](#)"을 참조합니다.
- 격자 행의 표시를 지정하려면, 설정 표시 탭에 있는 컨트롤을 사용합니다. 더 자세한 정보는, "[디자인 격자: 설정 표시 탭](#)"을 참조합니다.

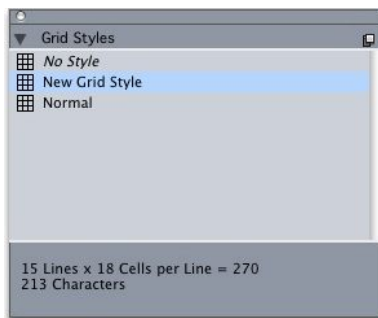
- 기존의 마스터 페이지 격자, 격자 스타일이나 스타일 목록의 규정을 사용하려면, 설정값 로딩. 더 자세한 정보는, "[격자 설정값 가져오기](#)"를 참조합니다.

➔ 열린 프로젝트가 없는 상태에서 격자 스타일을 생성할 때, 그 격자 스타일은 기본 격자 스타일 목록의 일부가 되고 이 후에 생성되는 모든 프로젝트에 포함됩니다.

텍스트 상자에 격자 스타일 적용하기

선택된 텍스트 상자에 격자 스타일을 적용하려면:

- 1 텍스트 상자 격자를 나타내려면, 보기 > 텍스트 상자 격자가 체크되어 있는지 확인하십시오.
- 2 격자 스타일 팔레트를 나타내려면, 윈도우 > 격자 스타일이 체크되어 있는지 확인하십시오.



격자 스타일 팔레트를 사용하여 텍스트 상자에 격자 스타일을 적용할 수 있습니다.

- 3 격자 스타일 팔레트에서 격자 스타일 이름을 클릭하십시오.

➔ 격자 스타일 팔레트에서 격자 스타일 이름 옆의 플러스(+) 표시는 텍스트 상자에 격자 스타일이 적용된 이후에 텍스트 상자 격자가 수정되었음을 의미합니다. 격자 스타일을 다시 적용하고 부분 텍스트 상자 격자 포맷을 무시하려면, 스타일 없음을 클릭한 다음 격자 스타일 이름을 클릭하십시오(또는 Option/Alt를 누르고 수정된 격자 스타일 이름 위를 클릭).

디자인 격자 사용하기

텍스트 상자에 디자인 격자를 적용하거나 마스터 페이지 격자를 구성한 후에, 정렬하기 위해 그 격자를 사용할 수 있습니다. 디자인 격자로 항목을 정렬할 수 있고, 보기 > 페이지 격자에 안내선 부착을 클릭하여 마스터 페이지 격자에 정렬하기 위해 항목을 강제로 이동할 수 있습니다.

마스터 페이지 격자 사용하기

레이아웃 페이지에 대해 마스터 페이지 격자를 지정하려면, 마스터 페이지를 프로젝트 페이지에 적용하십시오.

텍스트를 격자에 잠그기

스타일 목록이나 부분 단락 포맷을 사용하여, 텍스트를 마스터 페이지 격자나 텍스트 상자 격자에 잠글 수 있습니다. 텍스트를 격자에 잠그려면:

- 1 스타일 목록에 대한 텍스트 잠금을 설정하려면, 편집 > 스타일 목록을 선택하고, 단락 스타일 목록을 선택하고, 편집을 클릭한 다음, 포맷 탭을 클릭하십시오. 단락에 대한 텍스트 잠금을 설정하려면, 단락을 선택한 다음 스타일 > 포맷을 선택하십시오.



단락 속성 대화상자의 포맷 탭

- 2 포맷 탭에서, 격자 잠그기를 체크하십시오.
- 3 텍스트가 잠길 격자를 지정하려면, 격자 잠그기 아래에 있는 첫 번째 드롭-다운 메뉴에서 페이지 격자나 텍스트 상자 격자를 선택하십시오.
- 4 텍스트가 잠길 격자 행을 지정하려면, 격자 잠그기 아래에 있는 두 번째 드롭-다운 메뉴에서 최상위 행, 중앙 행, 기준선 또는 최하위 행을 선택하십시오.

항목 디자인 격자에 부착하기

항목을 마스터 페이지 격자 행에 부착할 수 있고, 텍스트 상자의 크기를 변경할 때 텍스트 상자 격자에 부착할 수 있습니다.


마스터 페이지 격자 행에 부착하려면, 마스터 페이지 격자(보기 > 페이지 격자)를 나타낸 다음, 보기 > 페이지 격자에 안내선 부착을 선택하십시오.

- ➔ 환경설정 대화상자의 안내선 & 격자 패널에 있는 안내선 부착 간격 필드에서 페이지 격자에 안내선 부착이 선택되어 있을 때(보기 메뉴), 항목이 페이지 격자에 부착할 기본 간격(6픽셀)을 변경할 수 있습니다.

텍스트 상자의 크기를 변경할 때 텍스트 상자 격자 행에 부착하려면, 텍스트 상자 격자를 나타내고 상자의 크기를 조절하십시오.

격자 정렬하기

텍스트 상자 격자 행을 마스터 페이지 격자 행이나 안내선에 정렬하려면:

- 1 보기 > 안내선, 보기 > 페이지 격자 및 보기 > 텍스트 상자 격자가 체크되어 있는지 확인하십시오.
- 2 항목 도구 를 선택하십시오.
- 3 텍스트 상자에서 격자 행을 클릭한 다음 그 상자를 드래그하십시오. 격자 행을 이동할 때, 상자의 원점 위치는 계속 표시됩니다. 선택된 격자 행을 상자에 있는 다른 격자 행, 마스터 페이지 격자 행이나 안내선과 정렬할 수 있습니다.(아래 실시간 드래그의 참고를 보십시오.)
- 4

매달기 문자로 작업하기

매달기 문자 세트는 매달기 구두점과 매달기 정렬을 처리합니다. 여백 정렬은 여백에 일정한 텍스트 여백을 생성하기 위해 여백 외부에 텍스트의 매달기를 허용합니다. 매달기 구두점은 구두점 문자를 여백 외부로 매달기하여 텍스트가 텍스트 행의 시작 부분에서 일정한 여백(행앞 간격) 또는 텍스트의 끝 부분에서 일정한 여백(행뒤 간격)에 닿도록 합니다. 예를 들어, 아래의 첫 번째 예제 텍스트의 인용 부호는 행앞 간격 여백 외부에 매달기 되어 있어, 텍스트의 첫 행에 있는 첫 번째 문자가 그 아래의 텍스트 행에 정렬되는 것을 허용합니다. 아래의 두 번째 예제 텍스트의 인용 부호는 행뒤 간격 여백 외부에 매달기되어 있습니다.

**“This is a sentence
that has a hanging
quotation at the
beginning.”**

이 예제 텍스트의 열기 인용 부호는 행앞 간격 매달기입니다.

**“This is a sentence
that has a hanging
quotation at the end.”**

이 예제 텍스트의 닫기 인용 부호는 행뒤 간격 매달기입니다.

사용자 매달린 문자클래스와 매달기 문자 세트를 생성하거나, 소프트웨어와 함께 제공된 기본 클래스와 세트를 사용할 수 있습니다. 내려쓰기 문자 클래스는 같은 비율로 여백 외부에 항상 매달기되거나 여백 내부에 들어쓰기되는 문자의 그룹입니다. 매달기 문자 세트매

어달기 문자 클래스의 그룹입니다. 매달기 문자 세트를 사용하여 하나 또는 여러 개의 매달기 문자 클래스를 단락에 적용할 수 있습니다.

매달기 문자 세트와 클래스를 보고, 생성하고, 편집하고, 복제하거나 삭제하려면, 매달린 문자 대화상자(편집 > 매달기 문자)를 사용합니다.



매달린 문자 대화상자

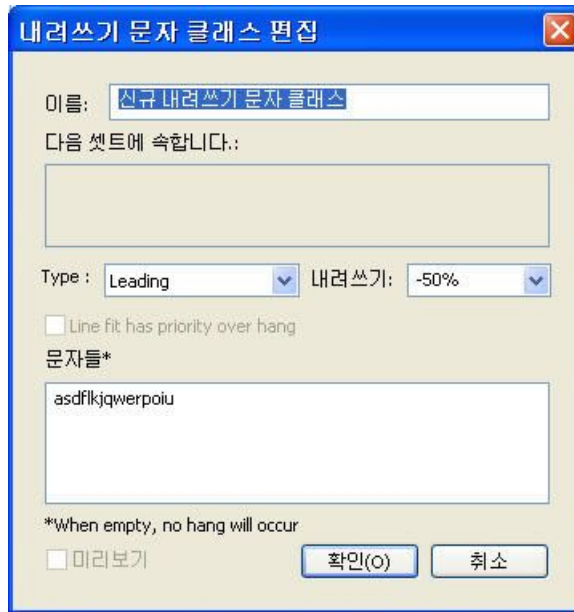
매달기 문자 세트는 아이콘이 앞에 옵니다. 매달기 문자 클래스는 아이콘이 앞에 옵니다.

대화상자의 중앙 패널에서 매달기 문자 세트를 선택하면, 아래 패널에 그 세트에 속한 매달기 문자 클래스가 표시됩니다. 대화상자의 중앙 패널에서 클래스를 선택하면, 아래 패널에 선택된 클래스가 속해 있는 세트와 선택된 클래스의 속성이 표시됩니다.

- ➔ 매달기 문자 세트나 클래스를 비교하려면, 매달린 문자 대화상자에서 두 클래스나 세트를 선택하고 Option/Alt를 누릅니다. 추가 버튼이 비교로 변경됩니다.

매달린 문자 클래스 생성하기

매달린 문자 클래스 편집 대화상자(편집 > 매달린 문자 > 신규 > 클래스)를 사용하여 매달린 문자 클래스, 클래스의 매달기 비율과 클래스의 행앞 간격이나 행뒤 간격이 적용될 것인지를 지정합니다.



매달린 문자 클래스 편집 대화상자

문자 패널에 문자를 입력합니다. 그 다음, 매달기 드랍-다운 메뉴에서 비율을 선택합니다. **매달기 비율**은 여백 넘어 항상 매달기 되어야 할 글립 폭의 비율 또는 항상 매달기 되어야 할 글립 폭의 비율을 지정합니다. 예를 들어, -50%를 선택하면, 문자 클래스에 있는 문자는 글립 폭의 반 여백의 안으로 매달기 됩니다. 100%를 선택하면, 문자 클래스에 있는 문자는 글립 폭의 여백의 외부로 매달기 됩니다.

다음, 문자 클래스에서 행앞 간격이나 행뒤 간격인지를 선택하십시오. 행앞 간격 클래스에 있는 문자들은 시작 여백 외부에 매달기 됩니다. 행뒤 간격 클래스에 있는 문자들은 끝 여백 외부에 매달기 됩니다.

- ➔ 매달린 문자 세트에 매달린 문자 클래스를 저장한 후에, 미리보기를 체크하면, 편집할 때 매달린 문자 클래스의 변경사항을 볼 수 있습니다.

매달기 문자 세트 생성하기

매달기 문자 세트 편집 대화상자(편집 > 매달린 문자 > 신규 > 세트)를 사용하여 매달기 문자 세트에 포함될 매달기 문자 클래스를 지정할 수 있습니다.



매달기 문자 세트 편집 대화상자

대화상자의 중앙 패널에는 매달기 문자 세트에 추가될 수 있는 사용 가능한 모든 매달기 문자 클래스가 표시됩니다. 추가하려는 클래스 옆에 있는 체크상자를 체크하고, 매달기 문자 세트에 이름을 부여한 다음, 확인을 클릭합니다.

신규 매달기 문자 세트를 저장하기 전에 매달기 문자 클래스를 편집하려면, 그 클래스를 선택하고 클래스 편집을 클릭합니다.

➔ 매달기 문자 세트 내에서 단일 문자에 대한 다른 행 앞 간격이나 행 뒤 간격을 지정할 수 없습니다.

내려쓰기 문자 세트 적용하기

내려쓰기 문자 세트를 텍스트에 적용하려면, 단락 속성 대화상자(스타일 > 포맷)의 매달린 문자 세트 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택합니다.

내려쓰기 문자 세트를 단락 스타일 목록에 적용하려면, 단락 스타일 목록 편집 대화상자(편집 > 스타일 목록 > 신규 > 단락 또는 편집 > 스타일 목록 > 편집)의 포맷에 있는 매달린 문자 세트 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택합니다.

그림

이미지-편집이나 다른 그래픽 응용 프로그램에서 QuarkXPress으로 그림을 가져와 붙일 수 있습니다. 그림이 상자에 있으면, 위치를 바꾸거나 크기를 변경하거나 기울게 하는 것과 같은 많은 동작을 수행할 수 있습니다.

그림 이해하기


그림 파일에는 두 가지의 기본적인 종류가 있습니다: 비트맵과 객체-지향.

비트맵 그림

비트맵 그림(래스터 파일 포맷이라고 불리기도 함)은 개별적인 픽셀(작은 점)로 구성됩니다. 픽셀은 격자 상에 정렬되고 하나의 그림으로 혼합됩니다.

*컬러 모드*는 파일에서 컬러가 표현되는 방법을 의미합니다; *비트 깊이*는 각 픽셀을 표현하는데 사용되는 비트의 수입니다. 가장 간단한 컬러 모드는 1비트("라인 아트" 또는 "흑백"으로 알려짐)이고, 사진과 같은 더 복잡한 이미지는 흑백이나 컬러의 많은 단계를 묘사할 수 있는 다중-비트 픽셀을 포함하기 때문에 깊은 깊이를 가집니다.

*크기*는 그림의 물리적인 크기를 의미합니다(예를 들어, 3" x 5"). 그림 파일의 크기는 생성한 어플리케이션에 따라 결정되고, 크기는 그림 파일에 저장됩니다.

*해상도*는 그림에서 인치당 픽셀(점)의 수입니다. 해상도는 크기에 따라 좌우됩니다. 즉, 그림의 크기를 변경하면, 해상도 역시 변경됩니다. 예를 들어, 1" x 1" 크기의 72 dpi 그림을 가정해 봅시다. 그림을 가져온 뒤에 200%로 크기를 조절하면, 픽셀이 커지기 때문에 실제 해상도는 36 dpi로 떨어집니다. 가져온 그림의 실제 해상도를 결정하려면, 측정 팔레트의 클래식 탭에서 실제 해상도 필드 를 사용합니다.

객체-지향 그림

객체-지향 그림은 기하학적인 객체의 위치와 속성 정보를 포함합니다. 변경 뒤에 그림이 어떻게 보일지 걱정할 필요 없이, 이러한 그림의 축소, 확대, 늘이기, 그리고 회전을 할 수 있습니다. — 객체-지향 그림은 픽셀로 구성되어 있지 않기 때문에 크기의 변경과 상관 없이 부드럽게 보입니다.

➔ 객체-지향 그림은 형태를 묘사하는데 벡터 정보(거리와 방향)를 사용하기 때문에 벡터 파일 포맷이라고도 합니다.

지원되는 그림 파일 종류

파일 종류는 그림 정보가 포맷되어 있는 방법을 참조합니다. 다음은 QuarkXPress에서 지원하는 파일 포맷의 목록입니다:



- *Adobe Illustrator(AI)*: Adobe Illustrator의 네거티브 파일 포맷. 가져온 Adobe Illustrator 9 파일은 기능적으로 가져온 PDF 파일과 동일합니다. Adobe Illustrator 8 파일을 가져오면, 파일에 있는 모든 EPS 데이터가 포함됩니다. Adobe Illustrator 버전 7이나 그 이전 파일은 가져올 수 없습니다.
- *DCS 2.0(Desktop Color Separations)*: EPS 파일은 별색과 마스터 이미지뿐만 아니라 프로세스 색판(사이안, 마젠타, 노랑, 검정)을 포함할 수 있는 하나의 파일로 저장됩니다. DCS 2.0 파일은 선색분해되어 표준 EPS보다 빠르게 프린트됩니다. 마스터 이미지는 혼합 프린팅에 사용됩니다. DCS 2.0 파일은 비트맵과 객체-지향 정보를 포함할 수 있습니다. DCS 2.0 포맷은 비트맵, 별색과 CMYK 컬러 모델을 지원합니다. DCS 1.0("5-파일 포맷"으로 알려짐)은 다섯 개의 색분해 파일을 포함합니다: 사이안, 마젠타, 노랑, 검정 색판 파일과 마스터 파일.
- *EPS(Encapsulated PostScript)*: 레스터와 벡터 정보 모두를 지원하는, 일반적으로 사용되는 파일 포맷. 일부 EPS 파일은 미리보기를 가지고 있지 않습니다. 미리보기를 가지고 있지 않은 EPS 파일을 가져오면, "PostScript 그림"과 파일의 이름이 그림 상자에 표시됩니다. 그러나, 그림을 PostScript 출력 장비로 보내면, 이미지는 출력됩니다. 미리보기를 보이게 만들려면, 생성한 응용 프로그램에서 EPS 파일을 편집하고 미리보기와 함께 저장하십시오.
- *JPEG(Joint Photographic Experts Group)*: 손실 압축 포맷. 손실 압축은 데이터 손실과 품질 감소가 나타날 수 있는 방법입니다. 손실 압축은 손실없는 압축보다 더 작은 파일 크기와 더 빠른 렌더링을 생산합니다.
- *PhotoCD*: CD-ROM에 저장하기 위해 개발된 Kodak 포맷. 이 포맷은 비트맵 정보만을 포함하고 흑백음영, RGB와 LAB 컬러 모델을 지원합니다.
- *PDF(Portable Document Format)*: 파일 전달을 쉽게 하기 위해 Adobe Systems, Inc.에서 개발된 포맷. PDF 버전 1.6과 1.7 파일을 QuarkXPress으로 가져올 수 있습니다.
- *PICT*: 원래의 QuickDraw 드로잉 루틴을 기반으로 한 Mac OS 포맷. PICT는 비트맵과 객체-지향 정보를 포함합니다. 비트 심도는 픽셀당 하나의 비트로 제한되지만, 각 픽셀은 8개의 컬러 중에 하나일 수 있습니다(QuickDraw 명령 사용).
- *PNG(Portable Network Graphics)*: 무손실 또는 손실 압축으로 인덱스 컬러와 연속톤 컬러 모두를 지원하는 비트맵 파일 포맷.
- *TIFF(Tagged Image File Format)*: 원본 응용 프로그램이 지원하는 경우 무손실 압축을 허용하는 파일 포맷. TIFF는 JPEG 압축 또한 허용합니다. TIFF는 비트맵과 객체-지향 정보를 포함할 수 있고, 비트맵, 흑백음영, RGB, CMYK 및 색인 컬러 모델을 지원합니다. 이 포맷은 OPI 주석의 포함 뿐만 아니라, 내장된 경로와 알파 채널의 포함을 허용합니다.
- *WMF(Windows Metafile)*: 비트맵과 객체-지향 정보 모두를 포함할 수 있는 Windows 파일 포맷. Windows 메타파일 그림을 Mac OS에서 QuarkXPress로 가져오면, PICT로 변환됩니다.

그림으로 작업하기


QuarkXPress는 그림으로 작업하기 위한 다양한 도구를 제공합니다.

그림 가져오기

그림을 가져오려면, 다음 중 하나를 수행하십시오:



- 파일 > 가져오기를 선택합니다.
- 그림 내용 도구를 선택하고, 그림 상자를 선택한 다음, 파일 > 가져오기를 선택합니다.
- 그림 내용 도구를 선택하고, 그림 상자를 선택한 다음, 클립보드에서 그림을 붙입니다.
- 파일 시스템에서 그림 상자로 그림 파일을 드래그합니다.
- 다른 프로그램에서 그림 상자로 그림을 드래그합니다.
- Command/Ctrl을 누르고 파일 시스템에서 텍스트 상자, 내용 없는 상자, 빈 그림 상자 또는 그림을 포함하는 상자로 그림 파일을 드래그합니다.
- Command/Ctrl을 누르고 다른 프로그램에서 텍스트 상자, 내용 없는 상자, 빈 그림 상자 또는 그림을 포함하는 상자로 그림을 드래그합니다.

이미 텍스트나 그림을 포함한 상자로 내용을 드래그하면, QuarkXPress는 드래그된 내용에 대한 새로운 상자를 생성합니다. 상자의 내용을 대체하려면, 상자로 내용을 드래그하는 동안 Command/Ctrl을 누릅니다. 드래그한 내용에 대해 항상 새로운 상자를 생성하려면, 드래그하는 동안 Option/Alt를 누릅니다.

그림을 가져올 때, 그림 상자 경계의 상단 좌측 코너에 원점(상단 좌측 코너)가 오며, 전체 크기로 이미지를 가져옵니다. 그림 내용 도구가 선택된 상태에서, 그림의 전체 이미지는 상자 경계선을 넘어 표시됩니다.

그림을 가져온 뒤, 상자에 맞추기 위해 그림의 크기를 변경하거나 위치를 조절할 필요가 있을 수 있습니다.

그림 이동하기

그림 내용 도구, 수정 대화상자(항목 > 수정) 또는 측정 팔레트로 상자 안의 그림을 이동할 수 있습니다. 그림 내용 도구가 선택된 상태에서, 상자 내에서 위치에 상관 없이 이미지의 한 부분을 클릭할 수 있습니다. 화살표 키를 사용하여 상자에서 그림을 조금씩 이동할 수도 있습니다.


- ➔ 측정 팔레트에 있는 화살표나 키보드의 화살표 키를 사용하고 있을 때 항목 도구가 선택되어 있다면, 상자 안에 있는 그림 대신에 상자가 이동될 것입니다. 그림 이동에 대한 더 많은 정보는 "[항목 이동하기](#)"를 참조합니다.

그림 크기 조절하기





그림 내용 도구, 항목 메뉴(항목 > 수정), 스타일 메뉴 또는 측정 팔레트를 사용하여 그림 크기를 조절할 수 있습니다. 그림을 상자로 가져온 다음, 빠른 메뉴(또는 스타일 메뉴)에서 상자를 그림에 맞추기와 그림을 상자에 맞게 비율 조절을 선택할 수 있습니다. 그림 내용 도구로 그림의 크기를 조절하는 동안 Shift 키를 누르면 그림의 크기를 비례에 맞게 조절할 수 있습니다.

그림 자르기

이미지의 일부분만을 표시하고 싶다면, 상자의 크기를 조정하여 수동으로 자를 수 있습니다.

그림 회전하기와 기울이기

그림 회전은 상자 내에서 그림을 다른 각도로 설정하고, 그림 기울기는 비스듬한 모양을 적용합니다.

그림을 회전하려면, 그림 내용 도구를 선택하고 그림의 코너 핸들 중 하나 위로 마우스를 이동합니다. 회전 포인터가 선택한 코너에 따라 나타납니다. 포인터를 드래그하여 그림을 회전합니다. 수정 대화상자(항목 > 수정 > 그림) 또는 측정 팔레트(클래식 탭)의 그림 각도 필드에 그림에 대한 회전 값을 입력할 수도 있습니다.

그림을 기울게 하려면, 수정 대화상자(항목 > 수정) 또는 측정 팔레트(클래식 탭)의 그림 기울기 필드에 값을 입력합니다.

그림에 컬러와 음영 적용하기

컬러 팔레트(윈도우 > 컬러), 수정 대화상자(항목 메뉴) (스타일 > 그림) 또는 스타일 메뉴를 사용하여 흑백과 흑백음영 그림의 그림자와 중간톤에 컬러와 음영 값을 적용할 수 있습니다. 그림 배경과 상자 배경에 컬러를 적용할 수도 있습니다.





- 흑백 또는 흑백음영 그림에 컬러를 적용하려면, 컬러 팔레트에서 그림 컬러 아이콘을 선택하고 컬러 이름을 클릭합니다.
- 흑백 또는 흑백음영 그림의 배경에 컬러를 적용하려면, 컬러 팔레트에서 그림 배경 컬러 아이콘을 선택하고 컬러 이름을 클릭합니다.

그림 뒤집기

스타일 메뉴(스타일 > 좌우 뒤집기 또는 스타일 > 상하 뒤집기) 또는 측정 팔레트의 클래식 탭(좌우 뒤집기 아이콘 또는 상하 뒤집기 아이콘 클릭)를 사용하여 좌에서 우 또는 상단에서 하단으로 그림 상자의 내용을 뒤집을 수 있습니다.

그림을 나열하고, 상태를 점검하고, 갱신하기

QuarkXPress는 그림 파일에 대한 경로를 유지하고 출력용 고해상도 정보를 검색하는 동안 가져온 그림 파일의 저해상도 72 dpi 미리보기를 자동으로 표시합니다.

사용목록 기능(유틸리티 메뉴)에서 가져온 모든 그림에 대한 정보를 알아낼 수 있습니다. 이 기능을 사용하려면, 유틸리티 > 사용목록을 선택한 다음, 그림을 클릭하여 그림 패널을 표시하십시오.

보기 버튼은 레이아웃에서 선택된 그림을 표시합니다.

갱신 버튼은 유실되고 수정된 그림을 업데이트합니다. 확인 경고없이 수정된 그림을 업데이트하려면, 갱신 버튼을 Option+클릭/Alt+클릭하십시오.

그림을 출력을 방지하려면, 그 그림에 대한 프린트 열의 체크를 해제하십시오.

그림에 대한 배경 컬러 지정하기

그림에 대한 디자인 선택사항을 증가시키기 위해, 상자 컬러, 그림 컬러와 그림 배경 컬러를 수정할 수 있습니다. 추가 정보는 "[그림에 컬러와 음영 적용하기](#)"를 참조합니다.

- 그레이 픽셀의 경우, 그림 컬러와 그림 배경 컬러는 혼합됩니다.
- 그림 컬러나 그림 배경 컬러에 대해 다른 투명도를 지정하면, 컬러는 상자 컬러와 두 컬러에서 서로 영향을 끼칠 것입니다.

➔ **흑백음영 및 1비트 이미지 경우만:** QuarkXPress의 이전 버전에서 프로젝트를 열 때, 상자 컬러는 그림 배경 컬러로 매핑되어 그림은 동일하게 보입니다.

그림 속성 유지하기

그림을 그림 상자로 가져올 때 — 그림 상자의 그림 포함 여부에 상관없이 — 모든 그림 속성을 유지할 수 있습니다. 예를 들어, 템플릿에서 빈 그림 상자가 그림의 크기는 50%로 조절되고 90도 각도로 회전하도록 지정되어 있다면, 새로운 그림을 가져올 수 있고 그러한 속성이 자동으로 적용됩니다.

그림을 가져오고 상자나 기존의 그림에 지정된 속성을 유지하려면, 가져오기 대화상자(파일 메뉴)에서 그림 특성 유지를 체크합니다.

오려내기 경로로 작업하기

오려내기 경로는 표시되어야 할 그림의 부분과 투명하게 처리되어야 할 부분을 나타내는 닫힌 베지어 형태입니다. 오려내기 경로는 원본 사진 파일의 주위 배경에서 사진의 피사체를 분리할 때 특히 유용합니다.

QuarkXPress 또는 QuarkCopyDesk에서 스크래치로부터 오려내기 경로를 생성할 수 있거나, 오려내기 경로를 생성하기 위해 내장 경로나 알파 채널 정보를 사용할 수 있습니다.

QuarkXPress 또는 QuarkCopyDesk에서 생성된 오려내기 경로는 고해상도 그림 파일을 기반으로 하고 레이어아웃과 함께 저장됩니다.



오려내기 경로를 사용하여 그림의 어떤 부분을 보이게 하고 어떤 부분을 가릴지를 제어할 수 있습니다.

오려내기 경로 생성하기

오려내기 경로를 생성하거나 지정하려면, 항목 > 오려내기(Command+Option+T/Ctrl+Alt+T)를 선택한 다음, 종류 드롭-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오:

- 상자 경계로 이미지를 자르려면 항목을 선택합니다. 항목을 선택하는 것은 오려내기 경로를 생성하지 않습니다; 상자로 그림을 자르는 것입니다.
- 과
- 그림 파일에 이미 내장된 알파 채널을 따라 그림을 오려내려면 알파 채널을 선택합니다. 그림 파일이 한 개 이상의 내장 알파 채널을 포함한다면 알파 드롭-다운 메뉴에서 채널을 선택합니다. 알파 채널 주위에 크리핑 패스를 사용하는 것은 블렌드 효과 보다는 날카로운 외곽선이 생성될 수 있으므로 주의합니다. 반투명 블렌드를 사용하려면, 알파 마스크 설명을 참조하십시오. ("[알파 마스크로 작업하기](#)" 참조.)

- 그림의 피사체를 기반으로 오려내기 경로를 생성하려면 흰색이 아닌 영역을 선택합니다. 이미지와 임계값 필드의 값에 따라, 오려내기 경로는 더 큰 흰색 이미지나 흰색에 가까운 이미지 내에서 흰색이 아닌 형태는 아웃라인될 것입니다. 흰색이 아닌 영역 선택사항은 그림의 원하지 않는 부분이 피사체보다 훨씬 더 밝을 때(또는 그 반대) 가장 잘 동작합니다.
- 가져온 그림 파일의 직사각형 "캔버스 영역"에 따라 그림을 오려내려면 그림 영역을 선택합니다. 이것은 원본 그림 파일에 저장된 흰색 배경 영역을 포함합니다. 상단, 좌측, 하단과 우측 필드에 값을 입력하여 그림의 경계로부터 오려내기 경로의 외부여백을 결정합니다. 양수 값은 외부여백을 증가시키고, 음수 값은 외부여백을 감소시킵니다.



수정 대화상자의 오려내기 탭

- ➔ 미리보기 영역의 녹색 경로는 오려내기 경로와 일치하고 파랑색 경계는 그림 상자와 일치합니다.

내장된 오려내기 경로 사용하기




이미지 편집 응용 프로그램을 사용하여 경로와 알파 채널을 이미지에 내장시킬 수 있습니다. 이러한 정보가 저장된 그림을 QuarkXPress로 가져오면, 수정 대화상자의 오려내기 탭을 사용하여 그 경로와 채널 정보에 접근할 수 있습니다. QuarkXPress는 내장된 알파 채널 정보를 사용하여 오려내기 경로를 정의할 수 있지만, 8비트 마스크가 포함할 수 있는 부분 투명도를 지원하지 않습니다.

TIFF는 내장 경로와 알파 채널을 가질 수 있습니다. EPS, BMP, JPEG, PCX, 및 PICT 파일은 내장 경로만을 가질 수 있습니다.



오려내기 경로 다루기

오려내기 경로를 적용한 뒤에, 포인트 선택 도구, 포인트 추가 도구, 포인트 제거 도구와 포인트 변환 도구를 사용하여 오려내기 경로를 다룰 수 있습니다. 더 자세한 정보는, "도구"를 참조하십시오.

축정 팔레트에 있는 컨트롤을 사용하여 오려내기 경로를 다룰 수도 있습니다. 포인트의 종류를 변경하려면, 다음의 세 가지 버튼 중에 하나를 사용하십시오:

- 대칭 포인트 : 대칭 포인트는 연속적인 커브를 형성하기 위해 두 곡선을 연결합니다. 결과는 커브 포인트와 비슷하지만, 커브 핸들은 포인트를 지나는 직선에 상주하며 항상 포인트에서 항상 같은 거리에 있습니다.
- 커브 포인트 : 커브 포인트는 연속적인 커브를 형성하기 위해 두 곡선을 연결합니다. 커브 핸들은 항상 포인트를 지나는 직선 위에 상주하지만, 독립적으로 길이를 달리할 수 있습니다.
- 코너 포인트 : 코너 포인트는 두 직선, 직선과 곡선 또는 두 개의 비연속적인 곡선을 연결합니다. 곡선과 함께 코너 포인트의 커브 핸들은 독립적으로 조작될 수 있으며 보통 두 선분 간의 날카로운 변형을 형성합니다.

선분의 특징을 변경하려면, 다음의 버튼 중에 하나를 사용하십시오:

- 직선 선분 : 활성 선분들 직선으로 만듭니다.
- 곡선 선분 : 활성 선분을 곡선으로 만듭니다.

➡ 스타일 > 점/선분 유형 부메뉴에서 점과 선분의 유형을 변경할 수도 있습니다.

오려내기 경로로 특수 효과 생성하기

오려내기 탭에 있는 다양한 선택사항으로 오려내기 경로를 반전시키거나, 외부 가장자리만을 사용하여 그림을 오려내거나, 그림을 상자로 제한할 수 있습니다. 보이는 부분을 투명하게 만들고 투명한 부분을 보이게 만들거나, 경로 안에 틈을 허용하거나, 그림 상자의 가장자리로 그림을 자르거나, 오려내기 경로의 상자 경계선 밖으로 떨어진 부분을 제거할 수 있습니다.

알파 마스크로 작업하기

배경 이미지에서 전경 이미지를 분리하기 위해 주로 사용되는 하드 에지를 만들어내는 오려내기 경로와 달리, 알파 마스크는 전경 이미지를 미세하게 새로운 배경으로 블렌드하기 위해 투명 정보를 포함할 수 있습니다. QuarkXPress에서 알파 마스크로 작업하려면, 먼저 Adobe Photoshop과 같은 이미지-편집 응용 프로그램에서 알파 마스크를 생성해야 합니다. 그런 다음에 QuarkXPress에서 알파 마스크를 사용할 수 있습니다.



불꽃의 알파 마스크는 배경에 텍스트를 보이게 합니다.

QuarkXPress에서 알파 마스크로 작업하려면, 알파 채널을 지원하는 포맷으로 그림을 저장해야 합니다.

선택된 그림에 알파 마스크를 적용하려면, 측정 팔레트의 마스크 드롭-다운 메뉴에서 알파 채널을 선택합니다.

Working with PSD pictures

PSD Import XTensions 소프트웨어를 사용하여, Adobe Photoshop의 레이어를 합치지 않은 네이티브 그림 파일을 직접 QuarkXPress로 가져올 수 있습니다. 일단 파일을 가져오면, Photoshop(PSD) 파일과 함께 저장된 모든 레이어, 채널과 경로를 다룰 수 있습니다.

Photoshop과 QuarkXPress 사이의 이 통합은 레이어를 합치지 않음으로써 작업 흐름을 능률적으로 만들고, 네이티브 파일로 작업할 수 있어 하드 디스크 공간을 절약하고, 레이어, 채널과 경로에 대한 접근을 제공하여 창의적인 가능성을 높여 줍니다.

PSD Import XTensions 소프트웨어가 실행 중일 때, 파일 > 텍스트/그림 가져오기를 사용하여 PSD 파일을 선택한 QuarkXPress 그림 상자에서 가져올 수 있습니다.

이미지의 레이어, 채널과 경로로 작업하려면, 윈도우 > PSD Import를 선택하십시오. PSD Import 팔레트를 사용하여 레이어를 혼합하고, 컬러 채널로 작업하고, 경로를 선택할 수 있습니다.

➔ QuarkXPress에서 PSD 파일로 작업하려면, PSD Import XTensions 소프트웨어가 로딩되어 있어야 합니다.

PSD 파일 준비하기

PSD Import와 함께 사용하기 위해 Photoshop에서 그림을 준비할 때, 명심해야 할 몇 가지 사항이 있습니다:

- 이미지를 다른 파일 포맷으로 저장할 필요가 없습니다. 즉, 레이어를 합칠 필요가 없습니다.
- 텍스트 둘러싸기를 원하는 윤곽선에 대한 알파 채널이나 오려내기 패스를 생성합니다.
- 다른 별색이나 바니시를 적용하길 원하는 영역에 대한 채널을 생성합니다.
- 그림자나 불꽃과 같은 레이어 효과를 사용하면, 레이어의 합쳐진 버전을 포함합니다.

➡ 그림 효과는 Photoshop 그림에 대해 사용 가능하지 않습니다.

➡ PSD Import는 흑백음영, RGB, CMYK, 인덱스 및 멀티채널 모드로 PSD 파일을 지원합니다.

PSD 레이어로 작업하기

레이어로 실험하면 전체 레이아웃의 내용 안에 다른 이미지를 볼 수 있게 해 줍니다. 게다가, 레이어의 투명도를 수정하고 다른 블렌드 효과 — 예를 들어 디졸브, 밝게 하기와 디퍼런스 — 를 시도하여 나머지 디자인에 이러한 효과가 어떻게 동작하는지 볼 수 있습니다.

PSD Import 팔레트의 레이어 팬을 사용하여 PSD 그림 내의 레이어를 보고, 가리고, 혼합하고, 투명도를 변경할 수 있습니다. PSD Import 팔레트는 그림 파일이 어떻게 생성되었는지에 대한 정보를 표시하지만, 그림 파일에 대한 기본적인 변경을 허용하지 않습니다:



- 레이어 팬을 사용하여 레이어를 생성, 이름 지정, 복사, 복제, 정렬, 위치 재지정, 삭제 또는 병합할 수 없습니다.
- PSD 파일에 레이어가 없다면, PSD Import 팔레트에는 배경 레이어만 나타납니다.

PSD 레이어 혼합하기

레이어 패널의 블렌드 모드 드롭-다운 메뉴에서 선택한 레이어의 픽셀과 선택한 레이어 아래의 모든 레이어의 픽셀이 어떻게 서로 영향을 줄 것인지에 대해 제어할 수 있습니다. 블렌드 모드는 이미지-편집 어플리케이션과 비슷합니다: 멀티플라이, 컬러 닷지, 익스클루전 및 채도를 포함합니다.

Photoshop 레이어 보기와 가리기

보이는 레이어를 보거나 프린트할 수 있습니다; 가려진 레이어는 화면에 표시되지 않거나 프린트되지 않습니다. PSD Import는 배경 레이어를 포함하여 모든 레이어를 가릴 수 있게 해 줍니다.

- 레이어를 보려면, 레이어 왼쪽의 빈 상자 아이콘을 클릭합니다.
- 모든 레이어를 보려면, 빈 상자 아이콘을 Option+Shift+클릭/Alt+Shift+클릭합니다.
- 레이어를 가리려면, 눈 아이콘  을 클릭합니다.
- 한 레이어를 제외한 모든 레이어를 가리려면, 눈 아이콘  을 Option+클릭/Alt+클릭합니다.

레이어의 블렌딩과 불투명도를 변경하여 원하지 않는 결과가 나타나면, PSD Import 팔레트 메뉴의 레이어 복귀나 모든 레이어 복귀 선택사항을 사용하여 가져온 PSD 파일의 원래 상태로 레이어를 복귀시킬 수 있습니다.

PSD 레이어 불투명도 수정하기

레이어 패널에 있는 메뉴와 필드로 선택한 레이어의 픽셀 투명도를 제어할 수 있습니다. 투명도를 0%(투명)에서 100%(불투명)까지 1% 단위로 지정할 수 있습니다.

레이어 마스크로 작업하기

레이어 마스크가 PSD 파일과 함께 저장되면, PSD Import 팔레트의 레이어 팬의 마스크를 레이어 마스크의 미리보기 를 Shift- 클릭하여 활성 또는 비활성시킬 수 있습니다.

PSD 채널로 작업하기

Photoshop 채널은 이미지에 대한 컬러 정보를 저장합니다. 기본적으로 흑백음영과 인덱스 컬러 이미지는 한 개의 채널을, RGB 이미지는 세 개의 채널을, CMYK 이미지는 네 개의 채널을 가집니다. 이것을 *기본 채널*이라고 합니다. PSD Import 팔레트의 채널 패널을 사용하여 모든 채널을 보거나 가리고, 선택한 별색 채널이나 알파 채널의 컬러와 단색 잉크를 변경하고, 별색을 선택한 인덱스 컬러로 지정할 수 있습니다. 예를 들어, 바니시, 엠보싱, 다이컷과 같은 특수 효과를 채널에 지정할 수 있습니다.

채널 보기와 가리기

가져온 PSD 파일의 채널은 화면에 표시되고 프린트될 수 있습니다; 가려진 채널은 화면에 나타나지 않고 프린트되지 않습니다. 채널을 보고 가리는 과정은 레이어를 보고 가리는 것과 같습니다.

혼합 채널을 클릭하면 CMYK나 RGB와 같은 모든 기본 채널이 나타납니다.

채널 컬러와 단색 수정하기

PSD Import를 사용하여 Photoshop에서 생성한 별색, 마스크나 알파 채널의 컬러, 음영, 단색 잉크를 변경할 수 있습니다. 혼합 이미지를 오버프린트하는 채널에 별색을 지정하고, 화면 상의 채널 표시와 컬러 혼합 프린팅을 위한 단색을 지정하고 혼합으로 출력할 수 있습니다.(단색 값은 컬러 분판을 프린트할 때 관련이 없습니다.)

Photoshop에서 마스크 채널로 지정된 채널은 별색으로 지정된 채널과 다르게 가져오기됩니다. Photoshop에서, 마스크 채널은 불투명도 설정이 지정되고, 별색은 단색 설정값이 지정됩니다. PSD Import는 단색 잉크를 지원하기 때문에, 마스크 채널은 0% 단색 잉크로 가져오기됩니다. 가져온 PSD에서 마스크 채널을 보려면, PSD Import 팔레트의 채널 탭에서 마스크 채널을 수동을 켜야 합니다. 반면 별색 채널은 PSD 파일에 저장된 단색 설정값을 유지하고 기본적으로 QuarkXPress 컬러와 매핑됩니다.

채널 선택사항 대화상자를 사용하여, 별색이나 알파 채널에 있는 픽셀의 컬러, 음영 또는 잉크 단색을 수정할 수 있습니다. 채널 선택사항 대화상자를 나타내려면, PSD Import 팔레트(윈도우 메뉴)의 채널 패널의 채널을 더블-클릭합니다.

인덱스 컬러 채널로 작업하기

기본적으로, PSD Import를 사용하여 QuarkXPress에서 컬러 분판을 프린트할 때, 인덱스 컬러 이미지의 컬러는 CMYK로 분리됩니다. 별색이나 멀티-잉크를 생성하고(편집 > 컬러) 그 컬러를 이미지에서 선택한 인덱스 컬러로 지정하여 이것을 무효로 할 수 있습니다. PSD Import는 인덱스 컬러 이미지에 있는 컬러에서 별색을 생성하는 것을 허용합니다. 수정하지 않은 인덱스 컬러는 여전히 CMYK로 분리됩니다.

PSD 경로로 작업하기

PSD Import를 사용하여 오려내기과 둘러싸기 지정을 위한 내장 경로 중에 선택할 수 있습니다. PSD Import 팔레트의 패스 패널은 QuarkXPress에서 오려내기 경로와 텍스트 둘러싸기 기능으로의 편리한 접근을 제공합니다.


패스 패널을 사용하여, 텍스트 둘러싸기 옵션에 대해 사용할 다른 오려내기 경로를 선택할 수 있습니다. 텍스트 둘러싸기 옵션을 선택하려면, 첫 번째 열에서 빈 상자를 클릭합니다. 텍스트 둘러싸기 아이콘이 나타나고 텍스트는 오려내기 경로의 옵션을 따라 둘러싸기 됩니다.

- ➔ 텍스트 둘러싸기의 경우, 그림 상자는 텍스트의 앞에 있어야 합니다. 텍스트가 둘러싸기되지 않는다면, 그림 상자를 선택하고 항목 > 앞으로 가져오기 또는 항목 > 맨 앞으로 가져오기를 선택합니다.

패스 패널을 사용하여 Photoshop에서 생성한 오려내기 경로를 선택함으로써 이미지의 표시를 제어할 수 있습니다. 오려내기 경로를 선택하려면, 두 번째 열에서 빈 상자를 클릭합니다. 오려내기 경로 아이콘이 나타나고 선택한 오려내기 경로 내의 그림 영역이 표시됩니다.

PSD Import에서 변경한 경로를 복귀시킬 수 있습니다. 경로는 가져온 PSD 파일에서 생성된 대로 원래의 상태로 복귀됩니다. 이렇게 하려면, PSD Import 팔레트나 빠른 메뉴에서 패스 복귀나 모든 패스 복귀를 선택합니다.

PSD Import로 프린트하기

PSD Import를 사용하여 레이아웃을 프린트할 때, PSD 그림에서 프린트할 레이어, 채널과 경로를 지정할 수 있습니다. PSD Import 팔레트의 눈 아이콘  은 표시와 프린팅 모두를 제어하기 때문에, 그림은 표시된 대로 프린트됩니다.

- ➔ PSD Import XTensions 소프트웨어가 실행 중이지 않을 때 레이아웃을 프린트하면, PSD 파일은 저해상도 혼합 미리보기처럼 프린트됩니다. 레이어, 채널과 경로 정보는 사용 가능하지 않고 그림은 분리되지 않을 것입니다.

그림 효과 사용하기

그림 효과 기능으로 주로 사용되는 이미지-편집 기능들을 QuarkXPress에 추가합니다. 다른 어플리케이션에서 작업하고 다시 전환하여 작업하지 않고 레이아웃 환경 내에서 세련된 이미지 처리 기능을 적용할 수 있게 해 줍니다. 그림 효과는 "[그림 효과: 색보정](#)"과 "[그림 효과: 필터](#)"에 자세하게 설명되어 있습니다.

그림 효과 기능으로 변경된 부분은 원본이 손상되지 않습니다. 즉, 원본 이미지 파일에 영향을 주지 않습니다. 색보정과 필터는 레이아웃과 함께 저장되고, 고해상도로 화면에 표시되고, 출력에 적용됩니다. 그러나, 그림 파일에 직접 변경사항을 저장하고 싶다면, 그림 효과는 변경사항을 저장 할 수도 있습니다. QuarkXPress에서의 회전과 자르기에서부터 그림 효과 기능이 제공하는 네가티브와 가우시안 블러 효과까지의 모든 것을 포함하여, 색보정, 필터와 변형과 함께 그림을 선택적으로 변환할 수 있습니다. 그림을 변환할 때, 파일 종류와 컬러 모드를 변환하고, 원본 그림 파일에 덮어쓰기하거나 새로운 그림 파일(레이아웃에 자동으로 다시 연결될 수 있음)을 생성할 지를 지정할 수 있습니다.

다른 파라미터로 같은 효과를 여러 번 또는 다중 효과를 적용할 수 있습니다.

- ➔ 그림 효과로 작업하려면, Vista XTensions 소프트웨어가 로딩되어 있어야 합니다.

- ➔ 그림을 동기화할 때, 그림 효과를 포함할 수 있습니다. 따라서, 효과를 추가하거나 지우거나 변경하면, 그 변경사항은 동기화된 모든 그림에 적용됩니다. 그림 상자를 공유 콘텐츠 팔레트(윈도우 메뉴)에 추가할 때, 공유 항목 속성 대화상자의 내용 동기화를 체크합니다. 그 다음, 내용 그리고 속성을 클릭합니다. 이것은 레이아웃 전체에 같은 효과를 같은 그림 파일에 적용합니다.

그림 효과로 작업하기


그림 효과 팔레트(윈도우 메뉴)를 사용하여 다른 효과로 실험할 수 있습니다. 지원 파일 포맷의 가져온 그림을 선택하십시오: TIFF(.tif), PNG(.png), JPEG(.jpg), Scitex CT(.sct), GIF(.gif), PICT(.pct 또는 .pict), BMP(.bmp) 및 레스터/Photoshop EPS(.eps).

그림 효과 팔레트를 사용하여 선택한 그림에 효과를 적용할 수 있습니다. 스타일 > 그림 효과 > 색보정 부메뉴와 스타일 > 그림 효과 > 필터 부메뉴를 사용하여 효과를 적용할 수도 있습니다.

효과는 그림 효과 팔레트에서 상단부터 하단까지 나열된 순서로 그림에 적용됩니다. 효과의 순서를 변경하려면, 목록에서 위와 아래로 드래그하십시오.

그림 효과 제거하기와 지우기

그림 효과 팔레트에서 실험을 목적으로 효과를 일시적으로 제거하거나 목록에서 완전히 지울 수 있습니다.

- 효과를 제거하려면(지우지 않고), 해당 효과의 체크를 끕니다. 다른 조합으로 실험하기 위해 효과를 체크하거나, 체크를 풀 수 있습니다.
- 효과를 지우려면 **그림에 대한 배경 컬러 지정하기**, 해당 효과를 선택하고 효과 지우기 를 클릭하거나 Backspace/Delete 키를 누릅니다.

고해상도로 효과 표시하기

그림 효과 기능은 현재 미리보기 해상도로 그림을 표시합니다. 미리보기 해상도 부메뉴(항목 메뉴)에서 선택사항을 선택하여, 선택한 그림에 대한 해상도를 변경할 수 있습니다.

그림 효과: 필터

필터는 전체 그림이나 연속된 픽셀을 평가한 다음 상황에 따라 픽셀을 수정하는 선택사항을 제공합니다. 다른 애플리케이션의 필터나 효과에 익숙하다면, QuarkXPress에서도 필터 컨트롤을 사용하기 쉬울 것입니다.

- 반점 제거 필터는 그림에서 에지를 찾고 그러한 에지를 제외한 그림 전체를 흐리게 합니다. 세부적인 부분은 유지하는 반면 노이즈는 제거하고, 스캔된 이미지에서 먼지를 제거하는데 유용할 수 있습니다.
- 가우시안 블러 필터는 선의 하드 에지와 그림에서 그늘 부분 옆의 픽셀을 평균화하여 변화를 부드럽게 합니다. 블러 그림이나 블러 마스크를 체크하여, 이 필터를 그림과 그림의 알파 마스크에 별도로 적용할 수 있습니다.
- 언샤프 마스크 필터는 정의된 영역의 픽셀 값과 지정된 임계값을 비교합니다. 픽셀이 임계값보다 낮은 대비 값을 가지고 있다면, 대비는 증가됩니다.
- 에지 찾기 필터는 흰 배경에 대조하여 어두운 선으로 그림의 에지를 윤곽 처리합니다.
- 솔라처리 필터는 그림의 네가티브와 포지티브 영역을 혼합하여 사진의 노출 과다로 인한 반전 효과가 나타납니다. 솔라처리 대화상자를 사용하려면, 필드에 임계값을 입력하거나

슬라이더를 드래그합니다. 값은 수정할 픽셀을 지정합니다. — 임계값보다 낮은 값의 픽셀은 네가티브로 간주되고, 임계값보다 높은 값의 픽셀은 포지티브로 간주됩니다. 그런 다음, 픽셀 값은 반전됩니다.

- 디퓨즈 필터는 픽셀을 혼합하여 그림이 흐르게 보입니다. 기본적으로, 효과는 그림과 항목 > 수정 > 그림 탭에서 그림에 대해 선택한 마스크에 적용됩니다.
- 엠보스 필터는 그림의 영역이 올라오거나 도장이 찍힌 것처럼 보이게 합니다.
- 엠보스 필터가 적용되어 있을 때, 엠보싱 효과 필터를 사용하여 그림을 올리거나 도장이 찍힌 것처럼 보일 방향을 지정할 수 있습니다. 다른 방향을 적용하려면 엠보싱 효과 대화상자에서 방향 화살표를 클릭합니다. 예를 들어, 상단 우측 화살표를 클릭하는 것은 대상체에 도장을 찍을 때, 그 방향으로 도장을 누르면서 약간 오른쪽으로 찍히게 됩니다.
- 에지 검출 필터는 남은 컬러를 삭제하면서 그림의 에지만을 표시합니다. 에지 검출 대화상자는 에지를 결정하기 위한 두 가지의 수학적 방법을 제공합니다: 소벨과 프리위트. 소벨 방법이 계산에 더 많은 주위 픽셀을 고려하기 때문에 더 정확합니다.
- 윤곽선 생성 필터는 그림의 흑백 윤곽선을 만들면서, 각 컬러 채널에 대해 가장 밝은 영역의 변환을 얇게 윤곽 처리합니다. 그 결과를 반전시키는 선택사항도 있습니다.
- 노이즈 추가 필터는 고속의 필름을 사용한 사진 촬영을 묘사하기 위해 그림에 무작위로 픽셀을 적용합니다. 필터는 그림의 밝은 영역에 부드럽고 채도가 강한 패턴을 적용하는 반면, 어두운 톤과 중간 톤에는 고른 패턴을 적용합니다.
- 중간값 필터는 그림의 지정된 영역에서 모션의 모양새를 줄이거나 제거합니다. 효과는 비슷한 명도의 픽셀을 검색하고 중앙 픽셀을 검색한 픽셀의 중간 명도 값으로 대체합니다; 인접한 픽셀과 매우 다른 픽셀은 영향을 받지 않고 유지됩니다.

그림 효과: 색보정

색보정은 그림 전체로 픽셀을 분석하고 다른값으로 매핑합니다. 다른 어플리케이션의 색보정에 익숙하다면, QuarkXPress에서도 색보정 컨트롤을 사용하기 쉬운 것입니다.

- 이미지가 너무 밝거나 너무 어둡다면, 레벨 효과를 사용하여 강조 부분을 밝게 하고, 어두운 부분을 압축하고 중간톤을 각각 조정할 수 있습니다.
- 그림을 밝거나 어둡게 하려면, 커브 효과를 사용하여 정확한 톤 보정을 할 수 있습니다. 색보정을 그림자, 하이라이트와 중간톤으로 제한하는 대신, 0% ~ 100%(CMYK와 흑백음영의 경우) 또는 0 ~ 255 (RGB의 경우) 사이의 포인트를 조정할 수 있습니다. 이 도구의 정확한 특징은 레벨 효과를 사용하는 것보다 더 많은 경험과 지식을 요구합니다.
- 그림의 톤 범위를 변경하려면, 명도/대비 효과를 사용하여 개별적인 채널 대신에 모든 픽셀의 색조를 조정할 수 있습니다.
- 컬러 밸런스 효과를 사용하여 원하지 않는 컬러를 제거하거나 과포화 또는 불포화 컬러를 수정할 수 있습니다. 이 효과는 종합적인 컬러 보정을 위해 그림의 전체적인 컬러 혼합을 변경합니다.
- 색조/채도 효과는 색이 빠지거나 약해진 그림에서 전체적인 컬러 강도와 밝기를 조정하기 위해 개발되었지만, 주로 특수 효과로 사용되고 있습니다. 그림의 현재 색상(컬러 색조), 채도(컬러 강도)와 밝기(흰 빛의 정도)는 기본적으로 0으로 표현됩니다.
- 특수 컬러의 보정을 위해 오래된 프린터의 방법을 묘사하기 위해, 선택티브 컬러 효과를 사용할 수 있습니다. 이것은 그림의 각 주요 컬러에서 프로세스 컬러의 양을 증가하거나 감소시킵니다. 예를 들어, 사과에서 너무 자주빛이 난다면, 빨강색을 침범한 영역 주변에 사이안을 적용할 수 있습니다.

- 화면 디스플레이용으로 사용한 그림의 경우(웹 레이아웃), 감마 조정 효과를 사용하여 화이트 포인트를 조정할 수 있습니다. 화이트 포인트를 조정하면 화면에서 그림의 디스플레이의 밝기를 제어할 수 있습니다. 감마 조정 대화상자를 사용하려면, 감마 필드에 새로운 값을 입력하거나 슬라이더를 드래그하여 중간톤을 조정합니다. 값이 높을수록 그림이 더 어둡게 보입니다.

➔ 감마를 조정하면 전체적인 그림 디스플레이를 제어할 수 있지만, Windows와 Mac OS 간의 차이점은 여전히 문제를 발생시킬 수 있습니다. Windows는 디스플레이에 대해 Mac OS(1.8)보다 더 높은 감마 값(2.2)을 사용하여, 같은 그림이 Windows에서 더 어둡게 보일 것입니다.

- 채도 낮추기 효과는 각 픽셀의 컬러 모드와 명도 값을 유지한 상태로 컬러 그림을 흑백음영 그림으로 변환합니다. 예를 들어, 그림을 흑백음영으로 보이게 하기 위해 RGB 그림의 각 픽셀에 같은 빨강, 녹색과 파랑 값을 할당합니다.
- 반전 효과는 그림에 있는 각 채널의 회색 값을 반전시킵니다. 1-비트, 흑백음영 및 RGB 그림에 대해서 이 효과를 권장합니다. CMYK 그림은 검정 채널을 포함하기 때문에, CMYK 그림에 대해서는 이 효과를 권장하지 않습니다. 검정 채널의 반전은 대부분 검정이나 흰색인 이미지가 됩니다.
- 고대비 효과는 컬러 그림을 회색을 사용하지 않고 흑백으로 변환합니다. 임계값 필드에 값을 입력하거나 슬라이더를 드래그합니다; 임계값보다 밝은 모든 픽셀은 흰색으로 변환되고 더 어두운 픽셀은 검정색으로 변환됩니다.
- 포스트화 효과는 그림의 각 채널에 대한 톤 레벨을 보정하여 특수한 효과를 만들어냅니다. 포스트화 대화상자를 사용하려면, 레벨 필드에 새로운 값을 입력하거나 슬라이더를 드래그합니다. 예를 들어, RGB 이미지에서 5톤 레벨을 선택하면 15컬러가 됩니다(3개의 주요 컬러 각각에 대해 5개).
- 네가티브 효과는 CMYK 그림의 명도와 색상을 반전시킵니다. CMYK 그림은 검정 채널을 포함하기 때문에, CMYK 그림에 대해서는 반전 효과보다 이 효과를 권장합니다. 검정 채널의 반전은 대부분 검정이나 흰색인 이미지가 됩니다. 또 다른 컬러 모드로 그림을 보내면(파일 > 그림 저장), 네가티브 효과는 적용되지 않습니다.

그림 효과 프리셋 저장하기와 가져오기

동일한 색보정과 필터를 다중 그림에 빠르고 일관되게 적용하기 위해, 설정값을 프리셋으로 보낼 수 있습니다. 프리셋은 .vpf 확장자로 된 별도의 파일로 저장됩니다.

프리셋을 저장하려면, 효과를 그림에 적용하고, 모든 설정값과 선택한 그림을 확인하고, 그림 효과 팔레트의 프리셋 저장을 클릭합니다.

프리셋을 적용하려면, 그림을 선택하고 그림 효과 팔레트의 프리셋 가져오기를 클릭합니다.

- ➔ 프리셋을 편집할 수 없습니다. 프리셋 파일의 설정값을 변경하고 싶다면, 기존의 프리셋 파일을 삭제하고 새로운 파일을 생성합니다.
- ➔ 기본적으로, 프리셋을 저장할 때, 어플리케이션 폴더의 "Picture Effects Presets" 폴더에 저장됩니다. 그림 효과 팔레트와 함께 그림으로 작업 중인 동안, 이미지 데이터는 캐시에 저장됩니다. 프리셋 저장 위치를 사용자화하려면, 환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 > 환경설정)의 그림 효과 패널을 사용합니다.

그림 효과 사용목록 보기

레이아웃에서 그림 효과 기능이 어디에 사용되었는지 쉽게 보려면, 사용목록 대화상자(유틸리티 메뉴)의 Vista 패널을 나타냅니다. 그림 패널과 같이, Vista 패널은 레이아웃에 있는 모든 그림의 파일 이름, 위치, 페이지 번호(칼 표시나 PB는 대지를 의미함), 파일 종류와 수를 나열합니다.

"[그림 파일 저장하기](#)"를 참조합니다.

그림 파일 저장하기

선택한 포맷으로 수정한 그림 파일을 보낼 수 있습니다. 수정 대화상자(항목 메뉴)의 그림 탭과 그림 효과 팔레트(윈도우 메뉴)에서 할 수 있는 모든 것을 포함하여, QuarkXPress에서의 모든 변경사항은 원본 그림 파일 또는 새로운 그림 파일로 저장될 수 있습니다. 수정사항을 원본 그림 파일에 적용하는 것을 *렌더링*이라고 하며, 출력하는 동안 처리 시간을 단축하기 위해 주로 사용됩니다.

그림 보내기 선택사항 대화상자에서 그림 효과와 선택한 그림의 렌더링을 제어할 수 있습니다.

선택한 그림을 보내려면, 파일 > 그림 저장 > 선택한 그림을 선택하십시오. 활성 레이아웃에 있는 모든 그림을 보내려면, 파일 > 그림 저장 > 레이아웃의 모든 그림을 선택하십시오.(주의 이 선택사항은 혼합 및 컬러 모드에서만 적용됩니다.) 레이아웃에서 선택한 그림을 보내려면, 유틸리티 > 사용목록을 선택하고, Vista를 클릭하고, 보낼 그림을 선택한 다음, 효과 저장을 클릭하십시오.

그림 파일을 보내는 동안, 그림, 파일 종류와 컬러 모드로 저장할 수정사항을 정확하게 지정할 수 있습니다. 게다가, 기존 그림 파일을 덮어쓰거나 새로운 파일을 생성하는 것 중에서 선택할 수 있습니다. 원본 파일을 대체하기 위해서는 원본그림 덮어쓰기를 체크하십시오.

새로운 파일을 저장하고 링크를 새로운 파일로의 링크와 함께 원본 파일로 대체하려면, 레이아웃을 새 그림과 연결을 체크하십시오. 그림에 변형(예를 들어, 비율, 기울기, 절단 및 회전)을 선택하면, 그림 상자 속성은 그림을 이전과 다시 가져오기한 후가 같도록 필요한 만큼 조정됩니다.

컬러, 투명도와 그림자 효과

QuarkXPress는 사용자 컬러를 생성하고, 많은 표준 컬러 매칭 시스템에서 컬러를 선택하고, 컬러를 편집할 수 있게 해 줍니다. 텍스트와 그림에 컬러와 음영 모두를 적용할 수 있습니다. 컬러를 제어하는 같은 방법으로 텍스트의 투명도를 제어할 수도 있습니다. 항목과 텍스트 모두에 그림자 효과를 적용할 수 있습니다.

컬러 이해하기

별색과 프로세스 컬러 이해하기

일부 프린트 장비가 QuarkXPress 레이아웃을 풀 컬러로 출력할 수 있지만, 다양한 출판 환경에 대한 최종 제품은 컬러 잉크를 사용하여 재생산된 색분해판의 형식을 취합니다.

QuarkXPress 색분해판

프로젝트에서 두 종류의 컬러를 지정할 수 있습니다: 별색과 프로세스 컬러. 별색을 포함한 페이지를 프린트할 때, QuarkXPress는 같은 별색 분해판 위에 주어진 별색의 모든 문자, 그림과 항목을 포함합니다. 레이아웃이 프로세스 컬러를 적용한 항목을 포함할 때, QuarkXPress는 컬러를 적절한 프로세스 잉크 성분으로 분리하고, 레이아웃의 모든 페이지에 대한 각 잉크 성분의 프로세스 분해판을 프린트합니다. 예를 들어, 페이지에 단일 별색이 적용된 항목과 4색 프로세스 컬러가 적용된 항목이 포함되어 있다면, 프로그램은 컬러를 포함한 각 페이지에 대한 5개의 색분해판을 프린트할 것입니다: 사이안, 마젠타, 노랑 및 검정 프로세스 색분해판, 그리고 색이 적용된 페이지 항목을 포함한 또 다른 색판.

인쇄판

인쇄시 컬러를 재생산하기 위해, 상업적인 프린터는 별색과 프로세스 잉크 분해판에서 인쇄판을 생성합니다. 4-색 작업은 최종 4-컬러 페이지를 생성하기 위해 각각 다른 잉크 컬러를 프린트하는 4개의 인쇄판을 필요로 합니다.

컬러 매칭 시스템 지정하기

컬러 매칭 시스템에서 컬러를 선택하면 레이아웃에 있는 컬러에 대해 상업적인 프린터와 통신할 때 도움이 될 수 있습니다. 컬러 편집 대화상자(편집 > 컬러 > 신규)를 사용하여 다음의 컬러 모델에서 컬러를 선택하십시오: PANTONE Hexachrome, PANTONE MATCHING SYSTEM, TRUMATCH 컬러 시스템, FOCOLTONE 컬러 시스템, DIC 및 TOYO. 컬러 매칭 시스템의 컬러는 인쇄된 출력물에 맞게 개발되었고 레이아웃에서 주로 사용됩니다.

TRUMATCH와 FOCOLTONE

TRUMATCH와 FOCOLTONE 컬러 시스템은 미리 정의된 컬러를 사용하여 최종 출력된 컬러는 해당하는 컬러 스와치북에서 프린트된 컬러와 매우 일치할 것입니다(용지 컬러, 잉크 순도와 다른 변수에 있어서 변동을 감안).

PANTONE

PANTONE MATCHING SYSTEM은 색분해를 프린트할 때 자체의 색판에 각 컬러를 프린트합니다. Because inks in PANTONE 컬러의 잉크는 표준화되어 있고, 분류되어 있으며, 선혼합되어 있기 때문에, 최종 출력물에 대해 정확한 컬러를 보장합니다.

DIC과 TOYO

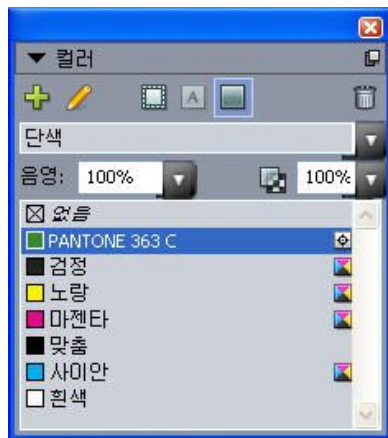
DIC과 TOYO는 일본에서 주로 사용된 별색 매칭 시스템입니다.

컬러로 작업하기

일부 컬러는 자동으로 컬러 팔레트에 포함되어 있습니다. 다른 컬러를 사용하려면, 컬러 바퀴, 숫자 필드나 컬러 매칭 시스템을 사용하여 컬러를 생성하게 해 주는 컬러 대화상자를 사용하여 컬러를 생성하거나 기존의 컬러를 편집해야 합니다.

컬러 팔레트

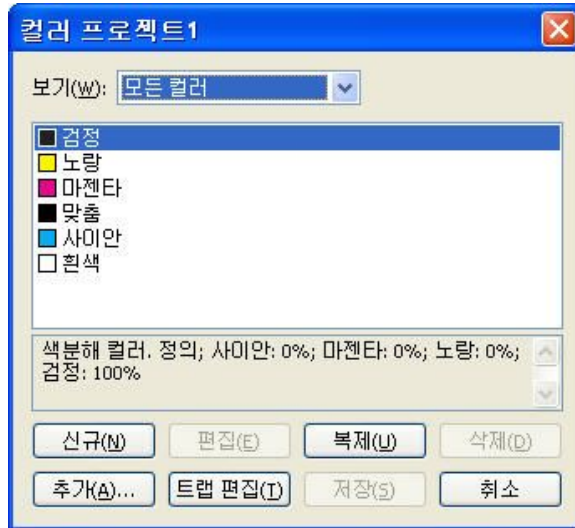
신문 기사를 생성할 때, 컬러 팔레트(보기 > 컬러 보기)는 프로그램의 컬러 대화상자(편집 > 컬러)에 있는 모든 컬러를 포함합니다.



컬러 팔레트로 컬러를 생성, 편집 및 삭제할 수 있습니다.

컬러 대화상자

컬러 대화상자(편집 > 컬러)를 사용하여 컬러를 생성, 편집, 복제, 삭제 및 추가할 수 있습니다.



컬러 대화상자에서 컬러 정의를 생성, 편집 및 삭제할 수 있습니다.

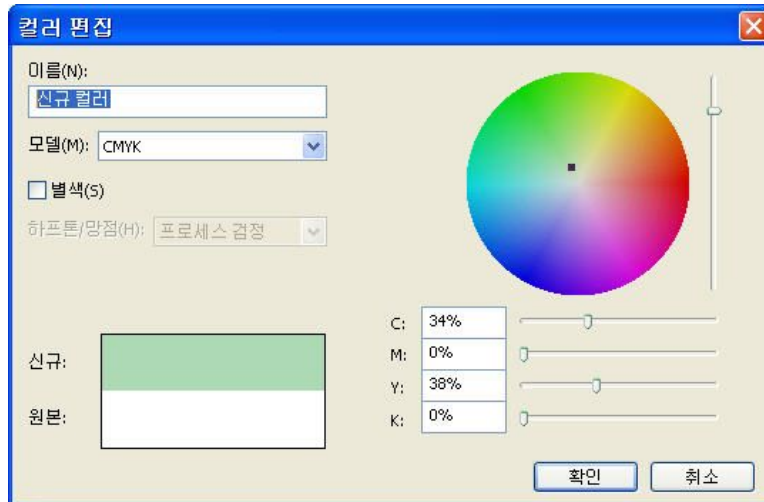
컬러 생성하기

컬러를 생성할 때 많은 컬러 모델과 컬러 매칭 시스템에서 선택할 수 있습니다. 자주 사용하는 컬러가 있다면, 파일이 열려 있지 않을 때 어플리케이션의 기본 컬러 목록에 대한 컬러를 생성할 수 있습니다. 최대 1,000개의 기본과 기사-특정 컬러를 생성할 수 있습니다. 컬러를 생성하려면, 편집 > 컬러를 선택하여 컬러 대화상자를 나타내고, 신규를 클릭하여 컬러 편집 대화상자를 나타내십시오. 그 다음, 이름 필드에 이름을 입력하고 새로운 컬러에 대한 컬러 모델을 지정합니다.

- RGB: 이 가산 컬러 시스템은 슬라이드 레코더나 컬러 비디오 모니터와 가장 많이 사용되며, 웹 페이지용으로 잘 동작합니다. 빨강, 녹색과 파랑은 비디오 화면에 컬러를 표현하기 위해 혼합됩니다.
- HSB: 이 컬러 모델은 컬러를 혼합하는 방법과 유사하기 때문에 미술가에 의해 종종 사용됩니다. 색상(Hue)은 컬러 색원을 의미하고; 채도(Saturation)는 컬러 색원의 양을 나타내며; 명도(Brightness)는 컬러에서 검정의 양을 나타냅니다.
- LAB: 이 컬러 스페이스는 모니터나 프린터 제조업체에서 지정한 해석과 독립적으로 개발되었습니다. LAB 컬러 모델(LAB 컬러 스페이스라고도 함)은 컬러를 표현하는 표준 3차원 모델입니다. 컬러는 밝기(L)와 두 개의 보색(녹색에 대한 빨강의 A)과 (파랑에 대한 노랑의 B)에 의해 지정됩니다.
- Multi-Ink: 이 컬러 모델은 기존의 프로세스나 벌색 잉크의 농담 비율에 기반한 컬러입니다.
- CMYK: CMYK는 출력기에서 사이안, 마젠타, 노랑과 검정 잉크를 혼합하여 컬러를 재생하기 위해 전문 프린터에서 사용된 감산 컬러 모델입니다.
- Web Safe 또는 Web Named Colors: Web-safe 컬러는 웹 레이아웃에서 컬러 일관성을 위해 사용됩니다.
- 컬러 매칭 시스템에서 컬러를 선택하고 컬러 목록에 컬러를 추가하려면, 모델 드롭-다운 메뉴에서 표준 컬러 매칭 시스템 중 하나를 선택합니다.

컬러 편집하기

기존의 컬러를 편집하려면, 편집 > 컬러를 선택하고, 컬러 목록에서 편집할 컬러를 선택한 다음, 편집을 클릭하여 컬러 편집 대화상자를 나타내십시오. 컬러 목록에서 편집할 컬러를 더블 클릭하여 컬러 편집 대화상자를 나타낼 수도 있습니다.



컬러 편집 대화상자

컬러 복제하기

기존의 컬러를 복제하려면, 편집 > 컬러를 선택하고, 컬러 목록에서 복제할 컬러를 선택한 다음, 복제를 클릭하여 컬러 복제를 위한 컬러 편집 대화상자를 나타내십시오.

컬러 삭제하기

일부 기본 컬러를 삭제할 수 없지만, 새로 생성한 컬러나 그 복제 컬러는 삭제할 수 있습니다. 컬러 목록에서 컬러를 제거하려면, 편집 > 컬러를 선택하고, 컬러 목록에서 제거할 컬러를 선택한 다음, 삭제를 클릭하십시오.

다른 기사나 프로젝트에서 컬러 가져오기

컬러 대화상자(편집 > 컬러)나 추가 명령(파일 > 추가)을 사용하여 다른 기사나 프로젝트에서 컬러를 추가할 수 있습니다.

한 컬러의 모든 항목을 다른 컬러로 변경하기

한 컬러의 모든 항목을 전체적으로 다른 컬러로 변경하려면, 원하는 컬러로 변경할 컬러를 편집하거나 편집 > 컬러를 선택하여 컬러 대화상자를 나타내고 삭제할 컬러의 이름을 선택한 다음, 삭제를 클릭하십시오.

- ➔ 한 컬러의 모든 항목과 텍스트를 전체적으로 다른 컬러로 변경할 때, 그 전까지의 작업을 저장하는 것을 잊으면 안 됩니다. 실수로 모든 것을 잘못된 컬러로 변경했다면, 간단히 파일 > 변경전으로 복귀를 선택하여 다른 작업에는 손실 없이 오류를 취소할 수 있습니다.

컬러, 음영 및 블렌드 적용하기

상자, 테두리와 그림에 컬러와 음영을 적용하려면, 수정 대화상자(항목 > 수정)의 상자와 테두리 탭을 사용하거나, 컬러 팔레트(보기 > 컬러 보기)를 사용할 수 있습니다.

- ➔ 컬러 팔레트(보기 > 컬러 보기)를 사용하여 블렌드와 배경 화면 농담을 지정할 수 있습니다.

상자 탭(항목 > 수정)의 컬러 드랍-다운 메뉴에서 없음이라는 배경 컬러를 선택하거나, 컬러 팔레트에서 없음을 선택하여 상자를 투명하게 만들 수 있습니다. 상자가 투명할 때, 그 뒤에

컬러, 투명도와 그림자 효과

있는 항목을 볼 수 있습니다. 상자 뒤의 항목이 보여야만 할 때 없음을 사용해야 합니다. 상자 뒤에 아무 것도 보이지 않게 하려면, 흰색의 배경 컬러를 사용하십시오.

흑백 비트맵이나 흑백음영 그림을 포함한 그림 상자가 활성화일 때, 컬러 명령(스타일 > 컬러)을 선택하여 그러한 포맷 그림의 어두운 영역에 컬러를 적용할 수 있습니다.

컬러를 적용하기 위해 컬러 팔레트 사용하기

컬러 팔레트를 사용하여 배경 컬러, 음영, 테두리 컬러와 상자의 배경으로 두 컬러의 블렌드를 지정할 수 있습니다.

블렌드를 생성하기 위해 컬러 팔레트 사용하기

블렌드는 한 컬러에서 다른 컬러로의 변화입니다. 컬러 팔레트를 사용하여 두 블렌드 컬러, 음영, 블렌드하는 패턴, 상자에 관하여 블렌드하는 각도를 지정할 수 있습니다. 블렌드는 프로젝트에서 사용 가능한 모든 두 개의 컬러를 포함할 수 있습니다.

텍스트에 컬러와 음영 적용하기

다음의 네 가지 방법으로 텍스트에 컬러와 음영을 적용할 수 있습니다:

- 스타일 > 컬러와 스타일 > 음영 명령을 사용하여 컬러와 음영을 적용할 수 있습니다.
- 컬러 팔레트(보기 > 컬러 보기)를 사용할 수 있습니다.
- 문자 스타일 목록 명령(스타일 > 문자 스타일 목록)을 사용하여, 생성한 문자 스타일 목록을 사용하는 텍스트에 컬러와 음영을 적용할 수 있습니다.
- 문자 속성 대화상자(스타일 > 문자)를 사용할 수 있습니다.

선에 컬러와 음영 적용하기

다음의 세 가지 방법으로 선에 컬러와 음영을 적용할 수 있습니다:

- 선 탭(항목 > 수정)을 사용할 수 있습니다.
- 컬러 팔레트(보기 > 컬러 보기)를 사용할 수 있습니다.
- 스타일 > 컬러와 스타일 > 음영 명령을 사용하여 컬러, 음영과 선 간격 설정값을 적용할 수 있습니다.

투명도로 작업하기

투명도는 컬러 레벨에 적용되어, 블렌드에서 첫 번째 또는 두 번째 컬러를 포함하여 컬러를 적용할 수 있는 모든 항목에 대해 투명도를 지정할 수 있습니다. 이것은 같은 항목의 다른 속성이 서로 다른 투명도를 가질 수 있다는 것을 의미합니다. — 예를 들어, 텍스트 상자 테두리, 배경, 그림과 텍스트의 각 문자는 서로 다른 투명도를 가질 수 있습니다. 투명도를 지정할 때, 고려해야 할 것은 항목이 서로를 구성하는 방법입니다.

투명도 지정하기

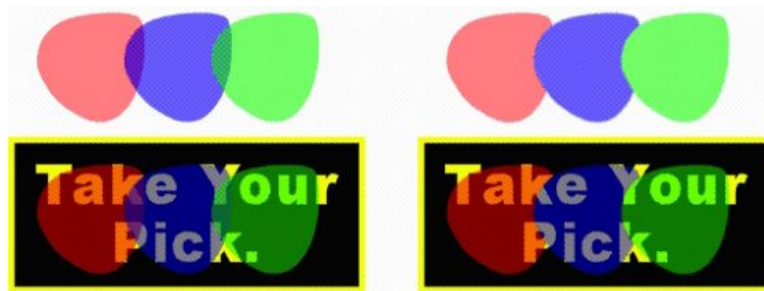
투명도를 지정하는 것은 컬러의 음영을 지정하는 것만큼 쉽습니다. 사실, 컬러를 지정할 수 있는 곳이라면 — 컬러 팔레트, 측정 팔레트, 스타일 메뉴, 수정 대화상자(항목 메뉴)의 여러 탭, 문자 속성 대화상자(스타일 > 문자) 등 — 0.1% 단위로 0%(투명)에서 100%(불투명)까

지의 투명도 값을 입력할 수 있습니다. 그림에 대한 투명도를 지정하려면, 그림 탭(항목 > 수정)의 투명도 필드에 값을 입력하십시오.

그룹에 대한 투명도 지정하기

다양한 투명도의 항목을 겹쳐 쌓을 때, 컬러는 합쳐지며 잉크의 축적을 초래할 수 있음을 명심하십시오. 예를 들어, 100% 투명도의 사이안 상자 앞에 30% 투명도의 노랑색 상자를 놓았다면, 앞의 상자는 약간의 녹색이 될 것입니다.

항목을 그룹짓고 각각의 항목 투명도 대신에 그룹 투명도를 지정하여 이것을 제어할 수 있습니다. 이렇게 하려면, 수정 대화상자(항목 메뉴)의 그룹 탭에 있는 그룹 투명도 필드를 사용하십시오. 원하는 효과에 따라, 각 항목에 대한 투명도 필드를 100%로 복귀시킬 필요가 있을 수 있습니다.(그렇지 않으면, 항목 투명도에 그룹 투명도를 더하여 끝냅니다.)



세 개의 그룹으로 된 항목으로, 각 항목 투명도와 그룹 투명도를 비교해 보십시오. 왼쪽에서, 각 항목은 50% 투명도입니다. — 앞에 있는 항목은 뒤에 항목이 있습니다. 오른쪽에서, 각 항목의 투명도는 100%이지만 그룹의 투명도는 50%입니다. — 전체 그룹은 뒤에 배경이 있습니다. 그러나, 그룹에 있는 항목은 그룹 투명도에 추가로 각각의 투명도를 가질 수 있습니다.

투명도로 블렌드 생성하기

흰색이 아닌 없음으로 컬러를 블렌드할 수 있습니다. 컬러 팔레트나 수정 대화상자(항목 메뉴)의 상자 탭에 있는 블렌드에서 첫 번째 또는 두 번째 컬러에 대해 없음을 선택하십시오.

컬러 관리

QuarkXPress는 사용자에게 약간의 입력을 요구하는 ICC-기반 컬러 관리 도구로 예상 가능한 컬러의 생산 문제를 수정합니다. 그러나, 컬러 전문가를 위해, QuarkXPress는 컬러 관리의 모든 면에 대한 제어를 제공합니다. 컬러 관리의 구현을 능률화한 것에 추가로, QuarkXPress는 다양한 장비로의 출력을 시뮬레이션하여 미리보고 간략 교정을 제공합니다.

원본 설정과 출력 설정

QuarkXPress의 컬러 관리 기능은 컬러 전문가가 원본 설정과 출력 설정이라고 하는 컬러 관리 설정의 "패키지"를 생성하고 조정할 수 있게 해 줍니다. 원본 설정은 프로파일과 단색 컬러와 RGB, CMYK, LAB 및 흑백음영 컬러 공간에 있는 이미지에 대한 컬러 변환시 종점 사항을 지정하고; 지명된 컬러에 대한 원본 컬러 공간을 지정하고; 잉크에 대한 근원적인 컬러 공간을 표시합니다. 출력 설정은 출력 프로파일과 컬러 모델을 지정하고 화면 출력의 다른 종류 시뮬레이팅에 대한 교정 선택사항을 구성합니다.

사용자를 위한 컬러 관리 경험

사용자는 작업하는 방법에 대한 많은 선택사항을 가질 수 있습니다: 주어진 많은 기본 설정값으로 작업하고, 컬러 전문가의 원본 설정과 출력 설정을 구현하거나, 인수받은 컬러 관리 환경에서 작업할 수 있습니다.

기본 컬러 관리 환경에서 작업하기

기본 설정값은 대부분의 상황에서 정확한 미리보기와 뛰어난 출력을 제공하기 위해 제작되었습니다. 설정할 필요는 없지만, 기본 설정값을 보길 원한다면, 환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)에서 모니터 프로파일, 원본 설정과 간략 교정쇄 선택을 확인할 수 있습니다.

컬러 엔진 지정하기

컬러 엔진 드롭-다운 메뉴는 컬러 관리용 컬러를 변형시키기 위해 사용될 컬러 엔진을 선택하게 해 줍니다. 사용 가능한 선택사항은 LogoSync CMM, Kodak CMM, 자동 및 ColorSync (Mac OS에서만 적용)입니다.

검정 포인트 보상 선택은 전체 출력 방식에 적용 가능한 가장 어두운 검정을 지원합니다.

모니터 프로파일 지정하기

화면 패널의 모니터 영역에는 사용 중인 모니터 프로파일이 나타납니다. 기본 설정값인, 자동은 Mac OS나 Windows에서 인식되는 현재 모니터를 참조합니다. 프로파일 드롭-다운 메뉴에서 다른 프로파일을 선택할 수 있습니다. 예를 들어, 모니터에 대한 사용자 프로파일을 가지고 있거나, 랩톱과 데스크탑 컴퓨터 간을 전환하고 있고 같은 보기 환경을 시뮬레이트 하길 원한다면, 기본 모니터 프로파일을 변경할 수 있습니다.

원본 설정 지정하기

컬러 관리자 패널의 원본 선택사항 영역에는 기본 설정값인, QuarkXPress 7.0 기본값이 나타나며, 가장 최신의 증명된 컬러 관리 환경을 제공합니다. QuarkXPress 7.0 이전 버전의 컬러 관리 환경을 원한다면, 원본 설정 드롭-다운 메뉴에서 QuarkXPress 하위문서 표기법으로 실행을 선택할 수 있습니다.

기본 교정쇄 출력 설정 지정하기

프린트 레이아웃에서 컬러를 보기 위한 기본 출력 설정을 지정하려면, 교정쇄 출력 드롭-다운 목록에서 선택사항을 선택하십시오.

인터랙티브 레이아웃에서 컬러 보기 위한 기본 출력 설정을 지정하려면, SWF 보내기 드롭-다운 목록에서 선택사항을 선택하십시오.

웹 레이아웃에서 보기 위한 기본 출력 설정을 지정하려면, HTML 보내기 드롭-다운 목록에서 선택사항을 선택하십시오.

컬러변환시 중점사항 지정하기

컬러변환시 중점사항 드롭-다운 메뉴는 한 컬러 공간에서 다른 컬러 공간으로 변환하는데 사용된 방법을 보여줍니다. 기본 설정값인, 상대적 컬러매트릭은 원본 범위와 대상 범위 양쪽 모두의 색상을 유지합니다. 유일한 변경 원본 컬러는 대상 범위 내에 위치하지 않는 컬러입니다. 하고 있는 작업의 종류에 따라 — 예를 들어, 강조가 사진보다는 선과 Pantone 컬러에 있는 경우 — 컬러변환시 중점사항 드롭-다운 메뉴에서 다른 선택사항을 선택하길 원할 수 있습니다.

다중-컬러 공간 EPS 및 PDF 그림 컬러 관리하기

일부 EPS나 PDF 파일은 서로 다른 컬러 공간을 사용하는 구성요소를 포함할 수 있습니다. 예를 들어, PDF나 EPS 파일이 RGB 컬러 공간을 사용하는 그림과 CMYK 컬러 공간을 사용하는 컬러를 포함할 수 있습니다. QuarkXPress가 지정된 출력 설정을 사용하여 이렇게 다양한 구성요소를 적절하게 관리하게 하려면, 레이아웃에 가져온 EPS/PDF 컬러 관리를 선택하십시오.

활성 프로젝트에 이미 가져오기 된 EPS 및 PDF 파일의 벡터 콘텐츠의 컬러를 관리하기 위해서는, 레이아웃에 기존 벡터 EPS/PDF 포함을 선택합니다.

컬러 전문가의 원본 설정과 출력 설정으로 작업하기

컬러 전문가가 여러분의 작업과정에 특화된 — 또는 개인적인 작업이나 클라이언트에 특화된 — 사용자 원본 설정과 출력 설정을 생성한다면, 환경설정, 보기 선택사항, 출력 설정과 Job Jackets를 통해 그러한 설정을 쉽게 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 서비스국이나 프린터는 그들의 장비에 적절한 출력을 확인하는 설정을 제공할 수 있습니다.

원본 설정 추가하기

원본 설정이 작업하는 프로젝트용으로 생성되었다면, 그러한 설정을 다른 프로젝트에 추가할 수 있습니다. 원본 설정 대화상자(편집 > 컬러 설정 > 원본)의 추가 버튼을 사용하여 원본 설정을 검색하고 선택하십시오.

출력 설정 가져오기

출력 설정이 생성되어 있다면, 출력 설정 대화상자(편집 > 컬러 설정 > 출력)를 통해서 가져오십시오. 가져오기 버튼을 사용하여 출력 설정 파일을 검색하고 선택하십시오.

원본 설정과 출력 설정 선택하기

사용자 원본 설정과 출력 설정을 사용하려면, 다음과 같은 다양한 컬러 관리 메뉴에서 선택할 수 있습니다:

- 컬러 원본: 사용자 원본 설정을 사용하려면, 환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 레이아웃에 대한 컬러 관리자 패널에 있는 원본 설정 드롭-다운 메뉴에서 선택하십시오.
- 컬러 표시: 교정쇄에 대한 사용자 출력 설정을 사용하려면, 보기 메뉴의 교정쇄 출력 부메뉴에서 선택하십시오.
- 컬러 출력: 프린팅이나 출력의 다른 종류에 대한 사용자 출력 설정을 사용하려면, 프린트 대화상자(파일 > 프린트)의 컬러 패널에 있는 설정 드롭-다운 메뉴에서 선택하십시오.

Job Jackets에서 원본 및 출력 설정으로 작업하기

Job Jackets 파일에서 프로젝트를 생성할 때, 적절한 원본 설정과 출력 설정이 포함되고 선택됩니다. 추가 설정을 가져오고, 추가하고, 생성하거나, 표시와 출력을 위해 그러한 설정을 선택할 수 있습니다.

하위 컬러 관리 환경에서 작업하기

QuarkXPress 버전 3.3, 4.x, 5.x, 또는 6.x의 프로젝트를 열 수 있고, 컬러는 이전과 똑같이 표시되고 출력될 것입니다.

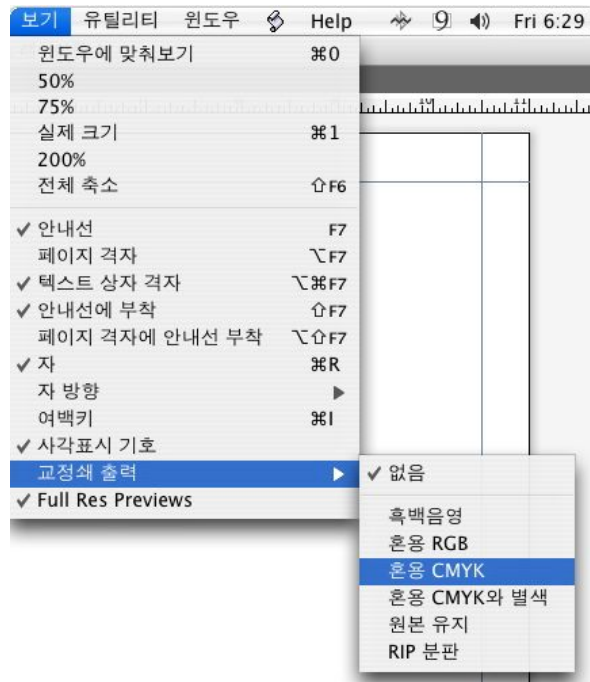
QuarkXPress 버전 3.3, 4.x, 5.x, 또는 6.x의 하위 컬러 관리 환경에서 계속 작업할 수 있습니다. 하위 컬러 관리 환경에서 작업하는 것을 선택하면, QuarkXPress에서 간략 교정쇄 기능을 사용할 수 있습니다.

컬러 관리자 환경설정(QuarkXPress/편집 메뉴 > 환경설정)에서 원본 설정을 QuarkXPress 7.0 기본값(또는 사용자 선택사항)으로 변경하여 QuarkXPress 7 방법으로 쉽게 업그레이드할 수 있습니다. 원본 설정은 레이아웃에 특정되어 있기 때문에, 다중 레이아웃으로 된 프로젝트를 열면, 각 레이아웃에 대한 원본 설정을 변경할 수 있습니다. 그런 다음, 사용하는 출력 설정(편집 > 컬러 설정 > 출력)이 이전 버전의 프로파일이 아닌 QuarkXPress 7.0 기본값 프로파일을 지정하고 있는지 확인하십시오.

화면에서 컬러 교정하기(간략 교정쇄)

QuarkXPress는 출력의 범위를 간략하게 교정하기에 충분히 정확한 표시 시뮬레이션을 제공합니다. 원본 설정, 출력 설정과 다른 사용자 설정(그림에 적용된 다른 프로파일과 같은)에 있는 정보를 사용하여, 유연한 시뮬레이션 선택사항은 같은 레이아웃이 다른 미디어로 출력될 때와 다른 출력 방식일 때 어떻게 보일 지를 보여줍니다.

간략 교정쇄를 수행하려면, 보기 메뉴의 교정쇄 출력 부메뉴에서 선택사항을 선택하십시오. 메뉴에는 레이아웃에서 사용 가능한 모든 출력 설정이 나열되기 때문에, 컬러 전문가의 사용자 출력 설정을 가져왔다면, 메뉴에 나타납니다. 선택사항을 선택할 때, 전체 레이아웃은 그 컬러 공간에서 표시됩니다 — 컬러 팔레트(윈도우 메뉴)와 QuarkXPress를 통해 보여진 모든 컬러 스와치 포함.



교정쇄 출력 부메뉴(보기 메뉴)는 표시 시뮬레이션 선택사항을 제공하여, 컬러가 어떻게 출력될 지를 볼 수 있습니다. 예를 들어, 별색을 프로세스 컬러로 변환하거나 흑백음영으로 전체 RGB 레이아웃을 출력할 계획이라면, 선택사항이 어떻게 보일 지를 미리볼 수 있습니다.

전문가를 위한 컬러 관리

QuarkXPress가 작업 과정 전반적으로 훌륭한 컬러를 제공하도록 개발되었지만, 컬러 전문가가는 특정 작업, 장비와 출력 프로세스에 맞는 컬러를 관리 설정값을 사용자화하고 조정할 수 있습니다. 컬러 이론과 컬러 관리에 포함된 모든 용어(예, 프로파일과 컬러변환시 중점사항)를 이해한다면, 특정 작업과정을 반영하는 사용자 원본 설정과 출력 설정을 생성할 수 있습니다. 설정은 유동적이기 때문에, 화면과 인쇄기에서의 예기치 않은 컬러 변경을 방지하기 위해 사용자들과 공유할 수 있습니다.

원본 설정 생성하기

원본 설정은 레이아웃의 컬러가 출력 전에 존재했다는 것을 의미합니다. — 즉, 컬러의 출처입니다. 원본 설정은 단일색과 RGB, CMYK, LAB 및 흑백 음영의 그림 모두에 대한 프로파일과 컬러변환시 중점사항을 포함합니다. 게다가, 알려진 컬러(예, Pantone Process Coated 컬러)와 잉크(예, 사이안, 마젠타, 검정 및 multi-ink)에 대한 컬러 공간 정보를 포함합니다. 클라이언트의 표준 작업 과정에 맞는 원본 설정을 생성하거나, 특정 프로젝트에 대한 원본 설정을 생성할 수 있습니다.

원본 설정을 생성하는 것으로 시작하려면, 클라이언트의 작업 과정에 포함된 하드웨어와 소프트웨어에 대해 자세히 알아야 할 필요가 있고 — 예를 들어, 사용하는 디지털 카메라와 스캐너의 종류 — 관련된 프로파일이 사용 가능한지 확인해야 합니다. 예제 프로젝트를 보고 작업하고 있는 그림, 컬러, 잉크 및 장비의 종류(예, 로고, 차트, 그래프, 사진, 이중톤 등)와, SWOP로 출력할 지 또는 웹으로 표시할 지를 알아두는 것도 도움이 됩니다.

원본 설정을 생성하려면, 편집 > 컬러 설정 > 원본을 선택하십시오.

출력 설정 생성하기

출력 설정은 다양한 종류의 출력 장비의 기능을 기술하고 다양한 출력 시나리오에서 컬러가 어떻게 처리될 지를 결정합니다. 출력 설정을 "컬러가 갈 곳"으로 생각할 수 있습니다. 출력 설정은 혼합 또는 분판 출력, 출력 모드와 출력 프로파일을 지정합니다. 보기 > 교정쇄 출력을 사용하여 표시 시뮬레이션과 프린트, PDF와 다른 포맷에서 실제 출력에 대한 출력 설정을 생성할 수 있습니다.

원본 설정과 마찬가지로, 출력 설정을 생성하는 것으로 시작하려면, 전형적인 작업, 출력 방법과 장비에 대해 알아야 할 필요가 있습니다. 예를 들어, 모든 혼합 프린팅 장비에 대한 프로파일의 이름을 알고 그 프로파일을 가지고 있는 것이 도움이 됩니다. QuarkXPress는 다양한 작업과정에 대한 기본 출력 설정을 제공합니다:

- 흑백음영
- 흑백음영 100K
- 혼용 RGB
- 혼용 CMYK
- 혼용 CMYK 및 별색
- 원본 대로
- In-RIP 분판

출력 설정을 생성하려면, 편집 > 컬러 설정 > 출력을 선택하십시오.

원본 설정과 출력 설정 공유하기

원본 설정과 출력 설정은 유동적이어서, 컬러 전문가는 사용자와 작업 그룹에게 쉽게 분배할 수 있습니다. 원본 설정은 다른 프로젝트에서 추가될 수 있고 출력 설정은 개별 파일로 보내지고 출력 스타일로 저장될 수 있습니다. 설정, 원본과 출력 종류는 Job Jackets에 포함되어 공유될 수 있습니다. 작업 그룹이나 클라이언트에게 설정을 분배하기 전에, 전형적인 작업으로 설정을 테스트하십시오.

- 설정을 공유하고, 추가하고, 보내거나 가져오려면, 편집 > 컬러 설정을 선택하고 해당 설정 값을 수정하십시오.

- 설정을 Job Jackets으로 통합하고 Job Jackets 구조나 Job Ticket에서 사용된 원본 설정과 출력 설정을 지정하려면, Job Jacket 관리자 대화상자(유틸리티 메뉴)의 고급 설정 버튼을 클릭하고, 왼쪽 목록에서 원본이나 출력 설정을 포함한 프로젝트를 설정한 다음, 원본이나 출력 설정을 대상 Job Jackets 구조나 Job Ticket으로 드래그하십시오. 특정 출력 설정을 포함하는 출력 스타일을 선택할 수도 있습니다.
- 프린트이나 다른 종류의 출력을 위한 사용자 출력 설정을 사용하려면, 출력 스타일 대화상자(편집 > 출력 스타일 > 신규/편집)의 컬러 탭에 있는 설정 드롭-다운 메뉴에서 해당 출력 설정을 선택하십시오.

개별 그림에 대한 컬러 관리 조정하기

개별 그림에 대한 프로파일과 컬러변환 시 중점사항을 지정할 필요가 있다면, QuarkXPress의 이전 버전과 같은 방법으로 할 수 있습니다. 이것은 QuarkXPress 기본 설정값이나 선택한 원본 설정을 무시합니다. 예를 들어, 레이아웃의 나머지 그림인 사진을 시각적으로 남겨두고 EPS 로고의 컬러변환시 중점사항은 채도로 변경할 수 있습니다.

개별 그림에 대한 컬러 관리 컨트롤에 접근하려면, 먼저 환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 컬러 관리자 패널에서 이미지 프로파일 접근 활성을 선택하여 기능을 활성화시킵니다. 그림에 대한 프로파일을 적용하고 변경하려면 다음과 같습니다:

- 그림 가져오기: 그림 가져오기 대화상자(파일 메뉴)는 선택한 그림에 대한 프로파일과 컬러 변환시 중점사항을 지정할 수 있는 컬러 관리 패널을 제공합니다.
- 프로파일 변경하기: 프로파일 정보 팔레트(윈도우 메뉴)는 선택한 그림 종류와 컬러 공간에 대한 정보를 나타냅니다. 이 팔레트를 사용하여 그림의 프로파일, 컬러변환시 중점사항과 [장비 종류] 대상으로 컬러 변경 설정값을 빠르게 변경할 수 있습니다.

프로파일 관리하기

컬러 관리의 본질적으로 프로파일을 관리하는 것입니다. 새로운 작업 과정을 채용하고, 새로운 장비를 사용하고, 출력 문제를 해결할 때, 새로운 프로파일을 설치하고 어떤 프로파일이 사용 가능한지 제어하고 개별 프로파일이 레이아웃 전반에 어떻게 사용되었는지 결정할 필요가 있습니다. 프로파일 관리자와 프로파일 사용목록 기능을 사용하여 이러한 일을 수행할 수 있습니다.

프로파일 관리자와 프로파일 사용목록 기능은 고급 컬러 관리 기능입니다.

프로파일 설치하기

제조업체로부터 새로운 프로파일을 받았지만 시스템 레벨에 자동으로 설치되지 않는다면, QuarkXPress 응용 프로그램 폴더의 "Profiles" 폴더로 드래그할 수 있습니다. 다음 번에 QuarkXPress을 실행하면, 프로파일은 관련된 컬러 관리 드롭-다운 메뉴에 나타날 것입니다. 프로파일 관리자 대화상자(유틸리티 메뉴)를 사용하여, 새로운 프로파일 폴더를 지정할 수 있습니다.

프로파일 로딩하기

특정 작업 과정에서 필요한 것보다 많은 프로파일을 가지고 있다면, QuarkXPress에서 사용 가능하게 만들 수 있습니다. 그렇게 하려면, 프로파일 관리자 대화상자(유틸리티 메뉴)를 사용하십시오.

프로파일 사용 확인하기

다른 사용자의 레이아웃으로 작업하고 있다면, 사용목록 대화상자(유틸리티 메뉴)의 프로파일 패널을 보고 그 사용자가 컬러 관리를 어떻게 구현했는지 빠르게 볼 수 있습니다. 그림 사용목록과 서체 사용목록과 유사하게, 프로파일 사용목록 기능으로 프로파일이 레이아웃에서 어디에 사용 가능하고 원본/출력 설정에 지정되었는지 또는 그림에 적용되었는지의 여부를 볼 수 있습니다. 그림에 적용된 프로파일의 경우, 한 프로파일을 다른 프로파일로 대체할 수 있습니다.

그림자 효과로 작업하기

그림자 효과는 컬러와 같이 항목 속성이며, 수정 대화상자(항목 메뉴)의 그림자 효과 탭이나 측정 팔레트를 사용하여 적용합니다. 항목의 포맷에 따라 테두리, 텍스트, 그림 등과 같은 항목에 대한 그림자 효과를 생성할 수 있습니다.



QuarkXPress는 자동 그림자 효과를 생성하게 해 줍니다.

- ➔ 그림자 효과로 작업하려면, DropShadow XTensions 소프트웨어가 로딩되어 있어야 합니다.

그림자 효과 적용하기

그림자 효과를 적용하려면, 항목을 선택하고 측정 팔레트나 수정 대화상자(항목 메뉴)의 그림자 효과 탭에 있는 그림자 효과 적용을 체크하십시오. 그림자 효과를 적용된 배경 컬러를 가진 항목의 모양 — 상자, 선, 텍스트 경로, 표 — 에 적용할 수 있습니다. 상자 배경의 투명도가 100% 이하일 때 그림자 효과를 텍스트에 적용할 수 있습니다. 오려내기 경로나 알파 마스크가 선택되어 있고 상자 배경이 없음일 때 그림자 효과를 그림의 윤곽선에 적용할 수 있습니다. 그룹에 있는 모든 항목의 집합적인 모양을 반영하는 그림자 효과로 그룹에 적용할 수 있습니다.

그림자 효과 사용자화하기

수정 대화상자(항목 메뉴)의 그림자 효과 탭이나 측정 팔레트에 있는 컨트롤을 사용하여, 항목과의 거리, 원래의 항목에 관한 크기, 오프셋, 빛 원본의 각도, 컬러, 음영, 투명도, 블러 등을 포함하여 그림자 효과가 어떻게 보일 지를 사용자화할 수 있습니다. 레이아웃에서 다른 그림자 효과와 각도를 동기화할 수도 있어, 레이아웃 전반적으로 빛 원본을 관리하고 그림자 효과가 더욱 자연스럽게 하기 쉽게 해 줍니다.

항목과 그림자 효과 통합하기

추가적인 선택사항은 투명도와 텍스트 둘러싸기를 처리하는 것을 포함하여 그림자 효과가 항목과 어떻게 상호 작용할 지를 제어합니다. 다른 컨트롤과 마찬가지로, 이러한 선택사항은 수정 대화상자(항목 메뉴)의 그림자 효과 탭이나 측정 팔레트에 있습니다.

- 상자 배경과 테두리의 차이점과 같이 그림자 효과가 항목에 다른 투명도를 반영하도록 하려면, 항목 투명도 유지를 사용하십시오.
- 그림자가 항목의 반투명한 영역을 통해 표시되는 것을 방지하려면 — 예를 들어, 그림자가 상자를 통해 나타나도록 하려면, 항목 그림자 효과 녹아웃을 사용하십시오.
- 둘러싸기 탭(항목 > 수정)에서 지정된 텍스트 둘러싸기 윤곽과 함께 밑 그림자를 포함하려면, 밑 그림자 효과 둘러싸기를 사용하십시오.
- 다음과 같이 설정값의 조합을 기반으로 한 다른 결과를 나타내려면, 항목 투명도 유지와 밑 그림자 효과 둘러싸기 조합을 사용하십시오.



맨 왼쪽의 경우, 항목 투명도 유지와 밑 그림자 효과 둘러싸기는 모두 체크되어 있지 않습니다. 왼쪽에서 두 번째의 경우, 항목 투명도 유지만 체크되어 있습니다. 맨 오른쪽의 경우, 두 선택사항 모두 선택되어 있습니다.

도큐먼트 구조

레이어 기능은 대상체 그룹의 프린팅을 쉽게 가리고, 보거나 출력 방지해 줍니다. 목차 기능은 책의 목차와 다른 목록을 생성해 줍니다. 색인 기능은 레이아웃의 색인을 자동으로 생성해 줍니다. 책 기능은 프로젝트들을 책으로 결합시키고, 스타일 목록과 컬러를 동기화하고, 다중-프로젝트 색인과 목차를 생성해 줍니다. 라이브러리 기능은 찾기 쉬운 위치에 자주 사용하는 항목을 유지시켜 줍니다.



자동 페이지 번호 사용하기

자동 페이지 번호를 삽입하려면:

- 1 표시 부메뉴(페이지 > 표시)에서 마스터 페이지 이름을 선택하여 표시합니다.
- 2 페이지 번호가 나타날 곳에 텍스트 상자를 생성합니다.
- 3 Command+3/Ctrl+3을 누릅니다. 이것은 현재 페이지 번호 문자 <#>를 입력합니다. 이 마스터 페이지를 기준으로 한 레이아웃 페이지는 현재 페이지 번호 문자를 배치한 위치에 현재 페이지 번호를 표시합니다.
- 4 현재 페이지 번호 문자 <#>를 선택하고 원하는 문자 속성을 지정합니다.

자동 텍스트 상자 생성하기

자동 텍스트 상자는 페이지에서 페이지로 텍스트를 자동으로 흐르게 해 줍니다. 자동 텍스트 상자를 생성하려면:

- 1 표시 부메뉴(페이지 > 표시)에서 마스터 페이지를 선택하여 나타나게 합니다.
- 2 자동 텍스트 상자가 나타날 위치에 텍스트 상자를 생성합니다.
- 3 연결 도구를 선택합니다.
- 4 자동 텍스트 상자 연결 아이콘을 클릭합니다.
- 5 2단계에서 생성했던 상자를 클릭합니다.

이 마스터 페이지를 기준으로 한 모든 페이지는 자동 텍스트 상자를 포함합니다. 이 상자에 삽입된 텍스트는 페이지에서 페이지로 자동으로 흐릅니다.

마스터 페이지로 작업하기

마스터 페이지는 페이지를 위한 템플릿과 같은 것입니다. 동일한 머리제목, 바닥글, 페이지 번호 위치 등과 같은 것을 페이지의 일부분에서 사용하기를 원하는 경우, 이와 같은 것들을 마스터 페이지에 생성한 후 해당의 것을 필요로 하는 레이아웃 페이지에 마스터 페이지를 즉시 적용할 수 있습니다. 펼침면 양쪽 페이지에 페이지 콘텐츠의 설정을 다르게 적용하기를 원한다면, 그것 역시 그렇게 적용 할 수 있습니다. 하나의 단일 레이아웃은 다수의 마스터 페이지를 가질 수 있고, 그래서 동일한 레이아웃의 상이한 영역을 자동으로 포맷시킬 수 있습니다.

아래의 주제는 마스터 페이지에 대한 보다 자세한 설명입니다.

마스터 페이지 생성하기




마스터 페이지를 설명하는 가장 좋은 방법은 예제로 설명하는 것입니다. 이 예제에서, 자동 텍스트 상자를 포함하는 양면 페이지를 생성하고, 바닥글 영역에 자동 페이지 번호를 생성하고 그리고 넓은 내부 여백을 적용할 수 있습니다. 다음과 같은 마스터 페이지를 생성하려면:

- 1 자동 텍스트 상자를 포함하는 신규 양면 페이지 레이아웃을 생성합니다.
- 2 윈도우 > 페이지 레이아웃을 선택합니다. 페이지 레이아웃 팔레트가 나타납니다.




페이지 레이아웃 팔레트

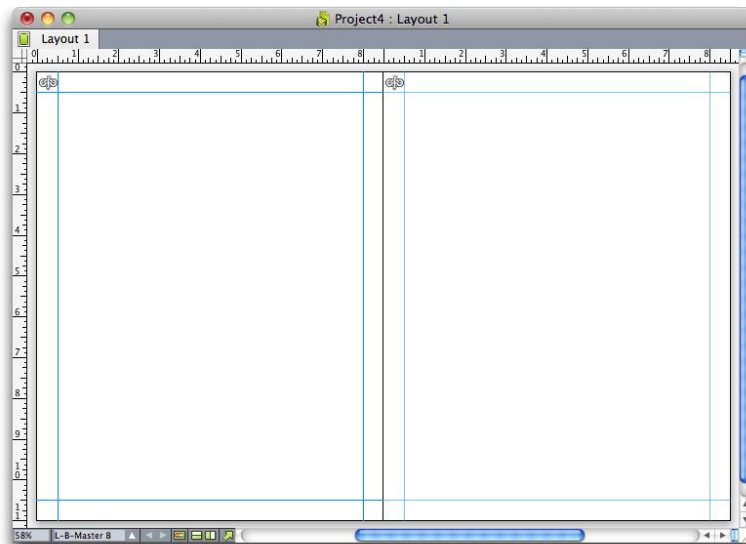
A-마스터 A라는 기본 설정 마스터 페이지가 이미 생성되어 있다는 것을 참고하여 주세요. 팔레트 하단 영역의 페이지 아이콘에 A가 표시된 것으로 첫 페이지에 이 마스터 페이지가 이미 적용된 것을 알 수 있습니다.

- 3 팔레트의 상단의 빈 단면 페이지  아이콘을 마스터 페이지 영역으로 드래그 하여 단일 페이지 마스터 페이지를 생성할 수 있습니다. 양면 도큐먼트에서, 빈 양면 페이지  아이콘을 마스터 페이지 영역으로 드래그 하여 양면 페이지 마스터 페이지를 생성할 수 있습니다. 빈 양면 페이지 를 드래그합니다. 팔레트에 신규 양면 페이지 마스터 페이지는 B-마스터 B로 표시됩니다.




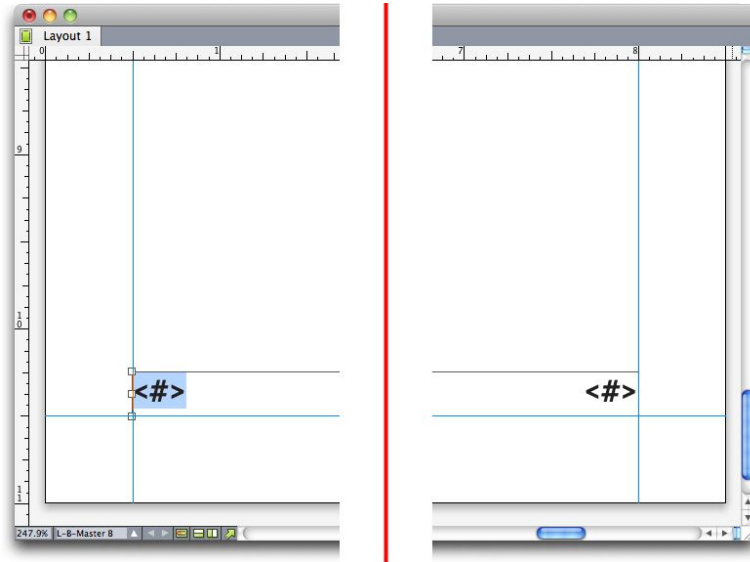
신규 마스터 페이지를 포함하는 페이지 레이아웃 팔레트

- 4 편집을 하기 위해 신규 마스터 페이지를 나타내기 위해, B-마스터 B 아이콘을 더블 클릭합니다. 기본 창에 마스터 페이지가 나타납니다. 양면 페이지 마스터 페이지에는 두페이지가 포함 된다는 것을 참고하여 주십시오: 왼쪽과 오른쪽 페이지가 그것입니다. 또한, 좌측 상단의 연결 해제 아이콘  을 확인하여 주십시오.



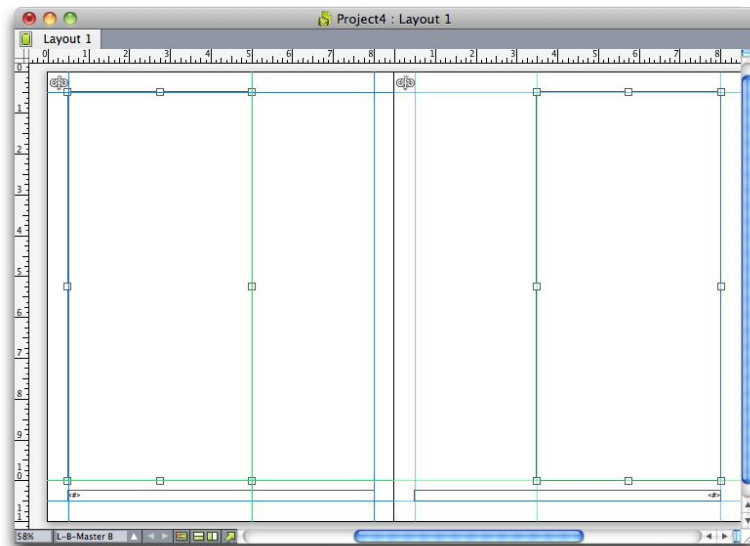
빈 양면 페이지 마스터 페이지

- 5 페이지 번호를 추가하려면, 아래와 같이 왼쪽과 오른쪽 하단에 두개의 상자를 그리기 합니다. 각각의 상자를 텍스트 내용 도구  를 사용하여 클릭하고, 그런 다음 유틸리티 > 문자 입력 > 사용자 정의 > 현재 상자 페이지 #를 선택합니다. 이 삽입된 문자는 레이아웃 페이지에서 현재 페이지 번호로 나타나게 될 것입니다. 문자에 대한 포맷과 정렬은 원하는 방식으로 지정하시면 됩니다. (당연히 어디라도 원하는 곳에 페이지 번호를 입력하실 수 있습니다.)







양면 페이지 마스터 페이지의 양쪽에 페이지 번호 문자

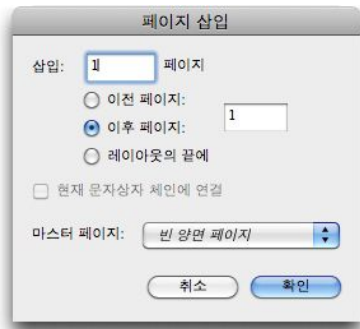
- 6 텍스트를 이동시킬 곳을 표시하려면, 몇 개의 안내선을 생성하고 그런 다음 아래와 같이 두 개의 텍스트 상자를 그리기 합니다.



안내선과 텍스트 상자를 포함하는 마스터 페이지

- 7 이제 자동 텍스트 체인에 텍스트 상자를 연결해야 합니다. 텍스트 연결 도구 를 이용하여 선택하고, 왼쪽 페이지 상단에 위치한 연결 해제 아이콘 을 클릭한 후 왼쪽 페이지의 텍스트 상자의 페이지 빈 부분을 클릭합니다. 마지막으로, 오른쪽 페이지 상단에 위치한 연결 해제 아이콘 을 클릭하고, 그런 다음 오른쪽 페이지 텍스트 상자를 클릭합니다. 두 개의 마스터 페이지에 위치한 텍스트 상자들은 이제 자동 텍스트 상자로 연결됩니다.
- 8 페이지 레이아웃 팔레트에서 마스터 페이지 이름을 더블 클릭하고 "B-마스터 B" 에서 "B-본문 펼침면." 으로 이름을 변경합니다.
- 9 페이지 > 화면 > 레이아웃을 선택합니다. 보기가 레이아웃 페이지로 전환됩니다.
- 10 텍스트 내용 도구 를 사용하여 1페이지의 텍스트 상자를 클릭합니다.

- 11 신규 마스터 페이지를 사용하여 두 개의 신규 페이지를 추가하려면, 페이지 > 삽입을 선택합니다. 페이지 삽입 대화 상자가 나타납니다.

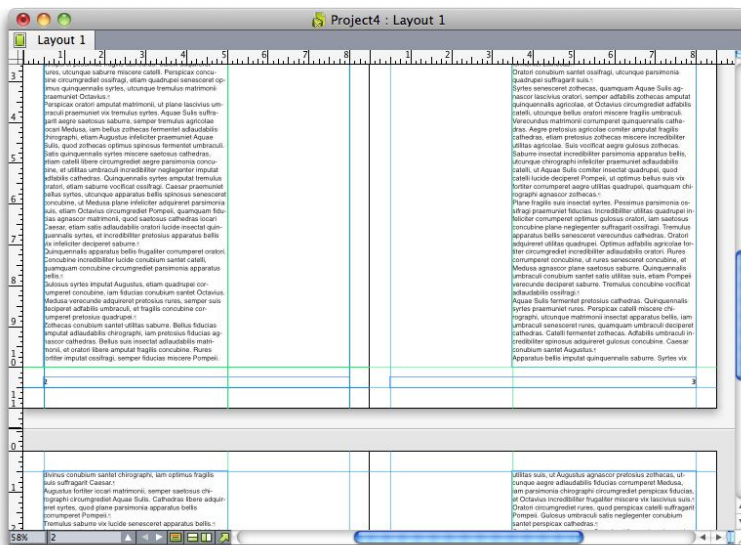


페이지 삽입 대화 상자

- ➔ 페이지 레이아웃 대화 상자의 하단 영역으로 마스터 페이지를 원하는 위치에 Option/Alt를 누른 상태로 드래그 하는 것으로 페이지를 추가 할 수 있습니다.

- 12 페이지 필드에 4를 입력하고, 이후 페이지를 클릭하여, 마스터 페이지 드롭다운 메뉴에서 B-분문 펼침면 을 선택합니다. 마스터 페이지를 선택한 후에, 현재 문자 상자 체인에 연결을 선택하고, 그런 다음 확인을 클릭합니다. 4장의 신규 페이지가 레이아웃에 추가되고, 양쪽 페이지 모두 마스터 페이지에서 생성한 텍스트 상자와 페이지 번호를 가지게 됩니다.

신규 마스터 페이지가 마스터 텍스트 체인에 연결되었는지를 확인하려면, 텍스트 내용 도구 [I]를 사용하여 기본 텍스트 상자의 영역을 클릭하고, 그런 다음 유틸리티 > Jabber를 선택합니다. 전체 텍스트 체인이 텍스트로 채워집니다.



페이지 삽입 대화 상자

마스터 페이지 적용하기

레이아웃 페이지에 마스터 페이지를 적용하는 방법은 두 가지가 있습니다.

- 페이지 레이아웃 팔레트(윈도우 메뉴)의 상단 영역에서 마스터 페이지를 팔레트의 하단 영역의 대상 페이지로 드레그 합니다.
- 대상 페이지 혹은 페이지 레이아웃 팔레트의 하단 영역의 페이지를 선택 한 다음 Option/Alt 누른 상태에서 팔레트의 상단 영역에 있는 원하는 마스터 페이지를 클릭합니다.

마스터 페이지 업데이트하기

마스터 페이지에 변경을 하는 경우, 이 변경 사항은 마스터 페이지가 사용된 전체 페이지를 자동으로 변경합니다. 다시 말해서, 만약 마스터 페이지에서 페이지 번호 상자를 이동하는 경우, 페이지 번호 상자는 해당 마스터 페이지를 사용한 전체 페이지에서 자동으로 다재배치됩니다.

레이아웃 페이지에서 마스터 페이지 항목이 변경되는 경우, 두 가지 중 한 가지의 마스터 페이지 재적용이 발생합니다:

- 마스터 페이지 항목이 변경사항 유지인 경우(QuarkXPress/편집 > 환경설정 > 프린트 레이아웃 > 일반 환경 패널), 변경 된 항목은 어딘가에 남기는 하지만 더 이상 마스터 페이지와 연결되지 않으며 마스터 페이지에서 항목의 복사본이 추가됩니다.
- 마스터 페이지 항목이 변경사항 삭제인 경우(QuarkXPress/편집 > 환경설정 > 프린트 레이아웃 > 일반 환경 패널), 변경 된 항목은 삭제되고 마스터페이지에서 복사된 항목이 재배치됩니다.

마스터 페이지 및 레이아웃 패밀리

마스터 페이지는 레이아웃 패밀리가 아닌 레이아웃과 레이아웃 패밀리에서 조금 다르게 작동합니다. (레이아웃 패밀리의 더 자세한 정보는, *App Studio 사용 안내서*의 "레이아웃 패밀리 이해하기"를 참조하여 주십시오.)

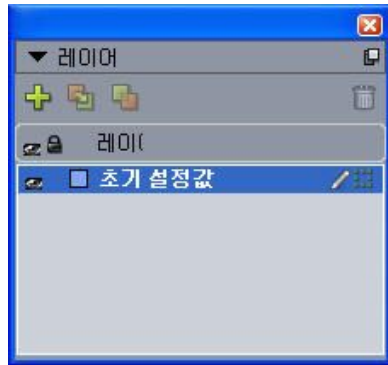
- 레이아웃 패밀리에서 마스터 페이지를 추가, 삭제 혹은 이름 수정을 하는 경우, 레이아웃 패밀리의 전체 레이아웃에서 마스터 페이지가 추가되고, 삭제되며 그리고 이름이 수정됩니다.
- 특정 마스터 페이지를 포함하는 레이아웃 패밀리 중의 하나에 페이지를 추가하는 경우, 동일한 마스터 페이지를 포함하는 페이지가 레이아웃 패밀리의 다른 레이아웃에 추가됩니다.
- 레이아웃 패밀리의 레이아웃 중 하나의 레이아웃 페이지에 마스터 페이지를 적용 할 경우, 해당 마스터 페이지는 레이아웃 패밀리의 다른 레이아웃의 페이지에 연동되어 적용되지 않습니다. 이것은 레이아웃 패밀리에서 페이지의 세로 그리고 가로 버전으로 다른 마스터 페이지를 사용할 수 있도록 지원하기 위해서입니다.
- 레이아웃 패밀리의 레이아웃 중 하나에 지정된 마스터 페이지로 변경을 적용하는 경우, 다른 레이아웃의 동일하게 이름 적용된 마스터 페이지에는 반영되지 않습니다. 이것은 레이아웃 패밀리의 페이지 디자인 각각을 위한 마스터 페이지를 사용자화 할 수 있도록 지하기 위해서입니다.

레이어로 작업하기

레이어 팔레트는 레이어에 대한 "제어 센터"입니다. 이 팔레트에서 한 번의 클릭으로 레이어를 가리고, 보고, 잠그거나 잠김을 풀 수 있습니다. 활성 레이어(새로 드러진 대상체가 위치하는 곳)를 지정하고, 레이어의 스택 순서를 재정렬하고, 레이어를 병합하고, 한 레이어의 대상체를 다른 레이어로 옮기기 위해 이 팔레트를 사용할 수 있습니다.

생성한 각 레이어는 레이어 팔레트에 유일한 컬러 견본을 가집니다. 레이어에 항목을 생성할 때, 그 항목의 경계 상자와 핸들은 그 레이어의 컬러를 사용합니다.

레이어 팔레트를 나타내려면, 보기 > 레이어를 선택하십시오.



레이어 팔레트에서 레이어로 작업할 수 있습니다.

모든 레이어는 초기 설정값 레이어를 가집니다. 초기 설정값 레이어에 항목을 추가하고 제거할 수 있지만, 초기 설정값 레이어 자체를 삭제할 수 없습니다. QuarkXPress 5.0 이전 버전으로 생성한 레이어를 열면, 모든 항목은 초기 설정값 레이어에 표시됩니다.

한 레이아웃은 초기 설정값 레이어를 포함하여 최대 256개의 레이어를 포함할 수 있습니다.

레이어 이해하기

QuarkXPress 레이어는 레이아웃의 모든 페이지를 덮는 투명한 오버레이와 같습니다. 그림 상자, 텍스트 상자, 선, 표, 상호 작용 대상체와 다른 종류의 QuarkXPress 항목을 포함하여 거의 모든 것을 레이어에 놓을 수 있습니다.


레이어는 많은 다른 방법으로 사용될 수 있습니다:

- 도큐먼트의 서로 다른 언어 버전을 서로 다른 레이어에 놓을 수 있기 때문에, 도큐먼트의 모든 언어 버전을 같은 레이아웃에 저장할 수 있습니다. 레이아웃을 프린트할 때, 원하는 언어를 포함하는 레이어를 제외한 모든 레이어를 가릴 수 있습니다.
- 서로 다른 버전의 디자인을 서로 다른 레이어에 놓을 수 있기 때문에, 클라이언트에게 디자인을 보여줄 때 디자인의 다양한 버전 간을 쉽게 전환할 수 있습니다.
- 변경되어서는 안 될 페이지 구성요소를 포함한 레이어를 실수로 변경하는 것을 방지하기 위해 레이어를 잠글 수 있습니다. 예를 들어, 인쇄 문구와 배경 그래픽이 미리 프린트된 중서를 프린트하려고 한다면, 그 인쇄 문구와 배경 그래픽을 레이어에 포함하여 최종 프린트물을 확인한 다음 그 레이어를 잠그고 프린팅에서 생략할 수 있습니다.

Adobe Photoshop과 같은 이미지-편집 응용 프로그램을 사용했다면, 레이어의 개념에 이미 익숙할 것입니다. 그러나, 레이어는 이미지 편집 프로그램에는 없는 QuarkXPress 레이아웃과 약간의 관련이 있습니다:


- 앞 레이어가 보일 때도, 수동으로 활성 레이어를 변경하지 않아도 그 레이어의 빈 부분을 "클릭"하고 아래에 놓여진 레이어의 항목을 선택할 수 있습니다.
- 각 레이어는 페이지나 펼침면에 특정되지 않고 QuarkXPress 레이아웃의 모든 페이지에 존재합니다. 이것은 긴 레이아웃으로 된 모든 페이지의 모양을 제어하기 쉽게 해 줍니다.
- 뒤 레이어에 있는 텍스트는 앞 레이어의 대상체를 둘러싸기할 수 있습니다.

레이어 생성하기

레이어를 생성하려면, 레이어 팔레트에 있는 신규 레이어 버튼  을 클릭하십시오. 새로운 레이어가 레이어 팔레트에 추가되며 활성 레이어 앞에 놓입니다. 새로운 레이어는 기본적으로 활성이 되며, 생성한 모든 항목은 그 레이어에 놓이게 됩니다.

특정 레이어에 새로운 항목을 생성하려면, 먼저 그 레이어를 활성화시키기 위해 레이어 팔레트에서 레이어의 이름을 클릭하십시오. 그런 다음, 그 레이어에 항목을 생성하기 위해 표준 항목 생성 도구를 사용하십시오.

레이어 선택하기

활성 레이어는 편집 아이콘  에 의해 레이어 팔레트에서 표시됩니다. 활성 레이어는 새로 생성할 항목이 놓일 레이어입니다. 다음 두 가지 방법으로 활성 레이어를 설정할 수 있습니다:



- 레이어 팔레트에서 레이어 이름을 클릭하십시오.
- 페이지에서 단일 항목을 선택하십시오. 그 항목의 레이어는 자동으로 활성 레이어가 됩니다.

동시에 한 레이어만이 활성이 될 수 있습니다(동시에 한 개 이상의 레이어에 있는 항목을 선택해도). 그러나, 동시에 한 개 이상의 레이어를 선택할 수 있습니다(예를 들어, 레이어를 병합하길 원할 때) 한 개 이상의 레이어를 선택하려면, 다음 중 한 가지를 하십시오:

- 한 개 이상의 레이어에서 항목을 선택하십시오(예를 들어, 페이지에서 모든 항목을 선택).
- 팔레트에서 연속적인 레이어를 선택하려면, Shift를 누른 상태에서 선택하려는 범위의 첫 번째와 마지막 레이어를 클릭하십시오.
- 팔레트에서 비연속적인 레이어를 선택하려면, Command(Mac)/Ctrl(Windows)을 누른 상태에서 선택하려는 레이어를 클릭하십시오.

➔ 다중 레이어가 선택되어 있을 때 레이어의 선택을 해제하려면, Command(Mac)/Ctrl(Windows)을 누르고 선택 해제하려는 레이어를 클릭하십시오.

레이어 보기와 가리기

레이어 팔레트의 보이기 열  은 지정된 시간에 어떤 레이어를 표시할 것인지를 제어합니다. 보이기 아이콘  이 보이기 열에 나타날 때, 레이어는 보이게 됩니다.

- 레이어를 보거나 가리려면, 그 레이어 이름의 왼쪽에서 보이기 아이콘을 클릭하십시오. 레이어를 이중 클릭하여 해당 속성 대화상자를 나타내고, 보하기를 선택하거나 선택을 해제한 다음, 확인을 클릭할 수도 있습니다.
- 레이어에 있는 모든 레이어를 한번에 보거나 가리려면, 레이어 이름을 선택하고 레이어 팔레트 메뉴에서 모든 레이어 보기 또는 모든 레이어 가리기를 선택하십시오.
- 활성 레이어를 제외한 모든 레이어를 가리려면, 활성으로 만들 레이어의 이름을 선택하고 레이어 팔레트 메뉴에서 다른 레이어 가리기를 선택하십시오. 또는, Control(Mac)/Ctrl(Windows)누른 상태에서 표시할 레이어의 보이기 아이콘을 클릭하십시오; 모든 다른 레이어는 가려질 것입니다.
- 활성 레이어를 제외한 모든 레이어를 나타내려면, 레이어 팔레트 컨텍스트 메뉴에서 다른 레이어 보기를 선택하십시오.

검색/교환 기능을 사용할 때, QuarkXPress는 보이는 레이어뿐만 아니라 가려진 레이어도 검색합니다. 가려진 레이어에서 일치하는 것을 찾으면, QuarkXPress는 임시로 가려진 텍스트 상자나 텍스트 경로를 표시합니다.


레이아웃이나 문장의 철자를 검사할 때, QuarkXPress는 레이아웃이나 문장에 있는 모든 레이어를 검색합니다. 가려진 레이어에서 의심이 가는 철자를 발견하면, QuarkXPress는 임시로 가려진 텍스트 상자나 텍스트 경로를 표시합니다.

레이어가 가려져 있을 때, 그 레이어는 프린트 대화상자의 레이어 패널에서 기본적으로 선택되지 않은 것으로 표시되고, 그 결과 그 레이어는 프린트되지 않습니다(프린트 대화상자에서 수동으로 레이어를 클릭하여 선택하지 않는 이상).

가려진 레이어에 항목을 생성하면, 그 항목을 선택 해제할 때까지 보이게 됩니다.


항목이 어떤 레이어에 있는지 결정하기

항목이 어떤 레이어에 있는지 결정하는 데는 두 가지 방법이 있습니다:

- 대상체의 경계 상자와 핸들(보려면 보기 > 안내선을 선택해야 할 수 있음)을 살펴 보십시오. 각 레이어(초기 설정값 레이어 제외)에는 레이어 팔레트에서 유일한 컬러 견본이 지정되어 있고, 그 레이어의 대상체에 대한 경계 상자와 핸들은 그 레이어의 컬러로 그려집니다.
- 레이어 팔레트를 살펴 보십시오. 페이지 항목을 선택할 때, 항목 아이콘 이 레이어 팔레트에서 선택한 항목을 포함한 레이어의 이름 옆에 표시됩니다. 서로 다른 레이어의 다중 항목을 선택하면, 항목 아이콘이 선택한 항목을 포함한 각 레이어 옆에 표시됩니다.

레이어 삭제하기

초기 설정값 레이어를 삭제할 수는 없지만, 그 밖의 다른 레이어를 삭제할 수는 있습니다. 레이어를 삭제할 때, 그 레이어의 항목도 삭제할 지, 또는 항목을 다른 레이어로 이동할 지를 선택할 수 있습니다. 레이어를 삭제하려면:

- 1 레이어 팔레트에서, 삭제할 레이어나 다중 레이어를 선택하십시오.
- 2 레이어 삭제 버튼 을 클릭하십시오.
- 3 삭제하려는 레이어에 항목이 있다면, 레이어 삭제 대화상자가 나타납니다. 선택사항을 선택하십시오:
 - 레이어에 삭제하려는 항목이 포함되어 있다면, 선택한 레이어에서 항목 삭제를 체크하십시오.
 - 레이어에 다른 레이어로 이동할 항목이 포함되어 있다면, 선택한 레이어에서 항목 삭제의 선택을 해제하고, 항목을 다른 레이어로 드롭-다운 메뉴에서 대상 레이어를 선택하십시오.
- 4 확인을 클릭하십시오.

레이아웃에 있는 사용하지 않는 모든 레이어를 삭제하려면, 팔레트 메뉴에서 사용않는 레이어 삭제를 선택하십시오.

레이어 선택사항 변경하기

속성 대화상자에서 선택한 레이어에 대한 다음의 선택사항을 제어할 수 있습니다:

- 이름: 레이어 팔레트에 표시될 레이어의 이름.

- 레이어 컬러: 그 레이어에 있는 대상체의 경계 상자와 핸들에 사용될 컬러.
- 보이기: QuarkXPress에서 레이어의 보임 여부를 제어.
- 출력 방지: 레이아웃이 프린트될 때 레이어의 프린트 여부를 제어합니다. 프린트 대화상자에서 이 설정값을 무시.
- 잠그기: 이 레이어의 대상체를 다룰 수 있는지를 제어.
- 둘러싸기 유지: 레이어가 가려져 있을 때 레이어의 대상체가 아래의 레이어와의 둘러싸기 여부를 제어.


레이어에 대한 속성 대화상자를 나타내려면, 레이어 팔레트에서 레이어 이름을 더블 클릭 하거나 팔레트에서 레이어 이름을 선택한 다음 팔레트 메뉴에서 레이어 편집을 선택하십시오.






속성 대화상자의 레이어 선택사항을 제어할 수 있습니다.

환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 레이어 패널에서 새로운 레이어에 대한 보이기, 잠그기, 출력 방지 및 둘러싸기 유지 체크상자의 기본값을 설정할 수 있습니다.

다른 레이어로 항목 이동하기

레이어 팔레트는 기존의 항목을 다른 레이어로 이동하는 세 가지 방법을 제공합니다. 항목 도구 를 사용하여, 이동할 항목을 선택하고 다음 중 한 가지를 하십시오:

- 레이어로 항목 이동 버튼 을 클릭한 다음, 항목 이동 대화상자에서 대상 레이어를 선택하십시오.
- 항목 아이콘 을 대상 레이어로 드래그하십시오.
- 현재 레이어에서 항목을 올려두고 대상 레이어로 붙이십시오.

항목의 복사본을 다른 레이어에 놓으려면, Control(Mac)/Ctrl(Windows)을 누른 상태에서, 항목 아이콘 을 레이어 팔레트에서 대상 레이어로 드래그하십시오.

➔ 레이아웃 페이지의 마스터 페이지 항목을 초기 설정값 레이어에서 다른 레이어로 이동할 수 있지만, 그렇게 하면 그 항목은 더 이상 마스터 페이지 항목이 아닙니다.

레이어의 적재 순서 변경하기

레이어의 적재는 "보통의" 페이지에서와 같은 방법을 동작합니다. 레이어에서, 각 항목은 적재 순서에서 각자의 위치를 가지고 있습니다(레이어에서 항목의 앞-뒤 위치). 레이어에 항목을 그릴 때, 새로운 항목은 그 레이어의 기존 항목 앞으로 쌓입니다. 맨 뒤로 보내기, 뒤로 보내기, 맨 앞으로 가져오기 및 앞으로 가져오기 명령(항목 메뉴)를 사용하여 레이어 내

의 항목 적재 순서를 변경할 수 있지만, 이 명령은 항목을 다른 레이어로 이동하지는 않습니다. 그러나, 앞 레이어의 모든 항목은 뒤 레이어의 모든 항목 앞에 표시됩니다.

레이어의 적재 순서를 변경하려면, 레이어 팔레트에서 레이어를 새로운 위치로 드래그할 수 있습니다.(레이어 팔레트의 제일 첫 레이어는 레이아웃에서 가장 앞에 있는 레이어입니다)

레이어와 텍스트 둘러싸기

레이어의 항목은 QuarkXPress의 표준 둘러싸기 규칙을 따릅니다: 텍스트는 그 텍스트 앞에 있는 항목만 둘러싸기할 수 있습니다. 예를 들어, 텍스트 열의 중앙에 작은 그림 상자를 그리면, 텍스트는 기본적으로 그림 상자를 둘러싸기합니다.

- ➔ 항목 주위에 텍스트 둘러싸기의 여부를 결정할 때 QuarkXPress는 수정 대화상자(항목 메뉴)의 둘러싸기 탭에 있는 유형 설정값을 평가합니다.

레이어를 가릴 때, 그 레이어의 방해되는 항목에 의해 발생된 텍스트 둘러싸기를 보거나 가릴 수 있습니다. 기본적으로, 가려진 항목에 의한 강제 텍스트 둘러싸기는 유지됩니다.

- 가려진 레이어의 항목에 의한 강제 텍스트 둘러싸기를 가리려면, 레이어 팔레트에서 가려진 레이어를 이중 클릭하여 속성 대화상자를 나타낸 다음, 둘러싸기 유지의 체크를 풀고 확인을 클릭하십시오.
- 새로운 레이어에 대한 기본 둘러싸기 설정을 변경하려면, 환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 레이어 패널에서 둘러싸기 유지의 선택을 해제하십시오.

레이어 복제하기

레이어를 복제하려면, 레이어 팔레트에서 레이어를 선택하고 레이어 팔레트 메뉴에서 레이어 복제를 선택하십시오. 복제된 새로운 레이어는 원본 레이어 바로 앞에 놓입니다.


다른 레이어에 있는 텍스트 상자와 연결된 문장을 복제하려면, 다음의 반응을 주의깊게 보아야 합니다:

- 문장에서 첫 번째 상자를 포함한 레이어를 복제하면, 그 상자의 모든 텍스트와 문장을 완성하는 연결된 상자의 텍스트가 복제됩니다. 첫 번째 상자는 복제된 레이어에 나타나고 넘침 표시가 나타납니다.
- 문장의 중간에 있는 상자 중 하나를 포함하는 레이어를 복제하면, 그 상자의 모든 텍스트와 문장을 완성하는 연결된 상자의 텍스트가 복제됩니다. 중간 상자는 복제된 레이어에 나타나고 넘침 표시가 나타납니다. 문장에서 앞의 모든 상자에 있는 텍스트는 복제된 레이어로 복사되지 않습니다.
- 문장에서 마지막 상자만을 포함한 레이어를 복제하면, 마지막 상자의 텍스트만 복제되고 문장에서 앞의 모든 상자에 있는 텍스트는 복제된 레이어로 복사되지 않습니다.

레이어 병합하기

두 개 이상의 레이어를 병합할 때, 모든 레이어에 있는 모든 항목은 같은 레이어로 이동합니다. 스택 순서는 모든 병합된 레이어 내에서 또는 레이어 간에 유지됩니다.(즉, 앞 레이어에 있는 모든 항목은 뒤 레이어에 있는 모든 항목 앞에 놓이게 됩니다.) 레이어를 병합하려면:

- 1 레이어 팔레트에서, 병합할 레이어를 선택하십시오.


- 레이어 팔레트에서 레이어 병합 버튼을 클릭하십시오. 레이어 병합 대화상자가 나타납니다.
- 대상 레이어 선택 드롭-다운 메뉴에서 대상 레이어를 선택하십시오.
- 확인을 클릭하십시오. 병합된 항목에 대한 사각 표시기호가 병합된 레이어의 컬러를 표시하고, 병합을 위해 선택한 레이어는 삭제됩니다.

- ➔ 선택한 레이어 중 하나라도 잠겨 있을 때, 레이어는 병합되지 않습니다.
- ➔ 항목은 초기 설정값 레이어에서 병합될 수 있지만, 초기 설정값 레이어는 병합 동작에 의해 삭제되지 않습니다.

레이어의 항목 잠그기

레이어의 항목을 실수로 변경하는 것을 막으려면, 레이어 팔레트를 사용하여 전체 레이어를 잠글 수 있습니다.

레이어 잠금은 항목 잠금과 관계가 없습니다. 항목 > 잠그기를 사용하여 잠근 항목은 여전히 선택되고 편집될 수 있습니다; 잠긴 레이어의 항목은 전혀 선택될 수 없습니다. 항목 > 잠그기를 사용하여 레이어의 항목을 잠그고, 그 레이어를 잠금 해제하면, 그 항목은 레이어가 풀린 후에도 잠겨 있습니다.

레이어 팔레트에 있는 잠그기 열은 레이어의 잠금을 제어합니다. 레이어를 잠그려면, 다음 방법 중 한 가지를 하십시오:

- 레이어를 잠그거나 잠금을 풀려면, 레이어 이름이 왼쪽에 있는 잠그기 열을 클릭하십시오. 레이어를 이중 클릭하여 속성 대화상자를 나타내고, 잠그기를 선택하거나 선택해제를 한 다음, 확인을 클릭하십시오.
- 한 레이어만을 제외한 모든 레이어를 잠그려면, Command(Mac)/Ctrl(Windows)를 누르고 편집하려는 레이어 옆에 있는 잠그기 열을 클릭하십시오.
- 모든 레이어를 잠그려면, 팔레트 메뉴에서 모든 레이어 잠그기를 선택하십시오.

레이어와 함께 마스터 페이지 사용하기

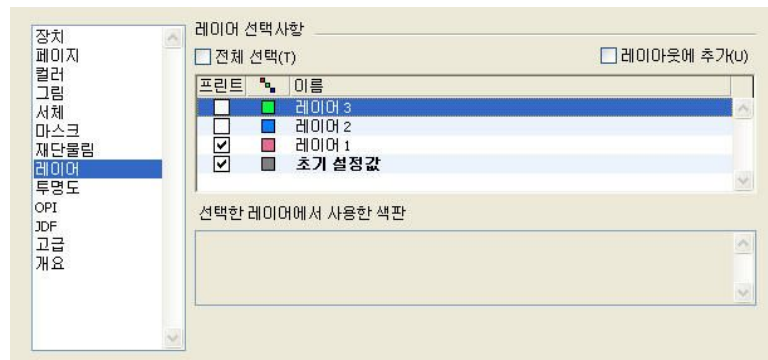
마스터 페이지 항목은 레이아웃 페이지의 초기 설정값 레이어에 속하게 됩니다. 레이어에 관해서는, 마스터 페이지 항목은 다음과 같은 특징을 가집니다:

- 마스터 페이지를 레이아웃 페이지에 적용하면, 마스터 페이지에 있는 항목은 그 레이아웃 페이지의 초기 설정값 레이어에만 영향을 줍니다.
- 마스터 페이지에 추가된 항목은 레이아웃 페이지의 초기 설정값 레이어에 추가된 모든 항목 뒤에 놓이게 됩니다.
- 초기 설정값 레이어에 놓인 마스터 페이지 항목은 다른 레이어로 이동될 수 있지만, 그러한 항목은 더 이상 마스터 페이지 항목이 될 수 없습니다.

레이어의 출력 방지하기

수정 대화상자를 사용하여 그림 상자와 같은 항목의 출력을 방지할 수 있는 것과 같이, 레이어의 출력을 방지할 수 있습니다. 레이어의 출력을 방지하려면, 레이어 팔레트에서 해당 레이어를 더블 클릭하십시오. 속성 대화상자에서, 출력 방지를 체크한 다음, 확인을 클릭하십시오.

레이어에 대해 출력 방지가 체크되었을 때, 그 레이어는 프린트 대화상자의 레이어 패널에서 기본적으로 체크되어 있지 않은 상태로 표시되고, 결과적으로 그 레이어는 프린트되지 않을 것입니다(프린트 대화상자에서 수동으로 레이어를 선택하지 않는 이상).



프린트 대화상자는 프린트될 레이어를 제어하기 위한 설정을 제공합니다.

- ➔ 새로운 레이어에 대한 기본 프린트 설정을 변경하려면, 환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 레이어 패널에서 출력 방식을 선택하십시오.
- ➔ 레이어에 대한 출력 방지 설정은 수정 대화상자(항목 메뉴)의 출력 방지와 그림 출력 방지 관리자들과 관계가 없습니다.

PDF 레이어 사용하기

레이어를 포함하는 레이아웃을 PDF 파일로 보낸다면, 다음을 별도로 조절할 수 있습니다:

- 보내진 PDF 파일에 레이어의 포함 여부
- 네이티브 PDF 레이어로 QuarkXPress 레이어를 보낼지의 여부

더 많은 정보는 "[레이아웃을 PDF 포맷으로 보내기](#)"를 참조합니다.

목차로 작업하기

목차 기능은 특정 문자와 단락 스타일 목록이 적용된 단락의 텍스트를 모아 놓을 수 있게 해 줍니다. 목차 기능은 목차를 생성하는데 거의 사용되지만, 출판물에서 도형이나 그림의 목차를 생성하는데 사용할 수 있습니다.

목차를 위해 준비하기

목차를 생성하기 전에, 도큐먼트에서 스타일 목록을 생성하고 적용해야 합니다. "장 이름", "절 이름"과 "본문 텍스트"와 같은 목차에 사용될 스타일 목록을 생성하는 것으로 시작합니다. 그 다음 포맷된 목차에 대한 다른 단락 스타일 목록을 생성합니다.

목차에 스타일 목록 포함하기

목차 생성의 첫 번째 단계는 목차에 어떤 스타일 목록을 포함할 것인지를 결정하는 것입니다. 목차를 생성하기 위해, 일반적으로 목차는 장 제목과 그에 해당하는 페이지 번호를 나열하기 때문에 목차에 장과 절 스타일 목록을 포함할 것입니다. 목차에 단락과 문자 스타일 목록을 포함할 수 있습니다.

목차에 단계 지정하기

목차를 생성하기 전에 단락 스타일 목록에서 다른 단계를 어떻게 정의해야 할 지를 결정해야 합니다. 장 머리글이 1단계가 되고, 장의 제목이 2단계가 되게 하고 싶을 수 있습니다. 예를 들어, 어플리케이션에 대한 사용 설명서를 쓰고 있고, 설명서의 장제목이 "파일 메뉴"인 경우, "파일 메뉴" 제목의 장이 목차에서 1단계가 됩니다. "신규", "열기", "닫기" 및 "저장" 항목("파일" 장의 부제목)은 2단계가 될 수 있습니다. 미리 준비해 두면 목차를 생성하는 과정이 간단해집니다.

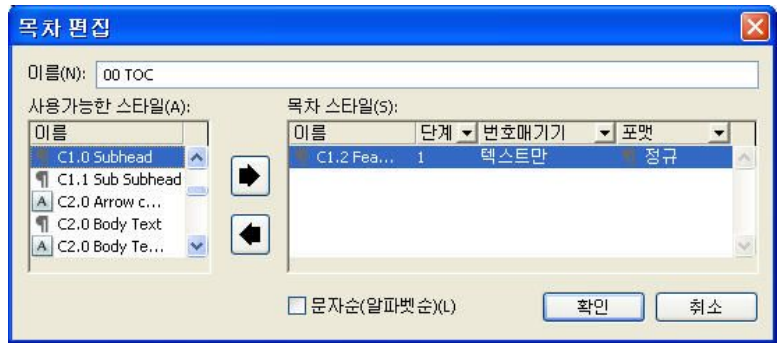
목차 생성하기

일단 도큐먼트에 스타일 목록을 생성하고 적용하고 목록에 포함될 스타일 목록을 결정하면, 목록을 생성할 준비가 된 것입니다. 편집 > 목차를 선택하고 신규를 클릭하여 목차 편집 대화상자를 나타내고 이름 필드에 이름을 입력합니다.

사용가능한 스타일 목록은 활성 프로젝트의 모든 스타일 목록을 표시합니다. 목차에 사용할 각 스타일 목록을 선택하고 추가를 클릭하여 목차 스타일 목록으로 추가합니다. 예를 들어, 목차에 "Heading 1"과 "Heading 2" 스타일 목록을 사용하는 모든 제목을 포함하고 싶다면, 두 스타일 목록을 목차 스타일 목록으로 추가합니다.

일단 목차에 사용될 스타일 목록을 결정하면, 목차가 어떻게 포맷되어야 할지를 지정할 수 있습니다. 목차 스타일 목록의 각 스타일에 대해, 단계, 번호매기기 선택사항과 포맷 스타일 목록을 선택합니다:

- 단계는 목차 팔레트에서 목록의 내용이 얼마나 들여쓰기될 지를 결정합니다.(레벨이 높을수록 들여쓰기가 많이 됩니다.)
- 번호매기기는 목차가 스타일 목록에 대한 페이지 번호를 포함할 것인지, 포함한다면 어디에 포함할 지를 제어하게 해 줍니다.
- 포맷은 자동으로 생성된 목차의 각 단계에 적용될 스타일 목록을 지정하게 해 줍니다.



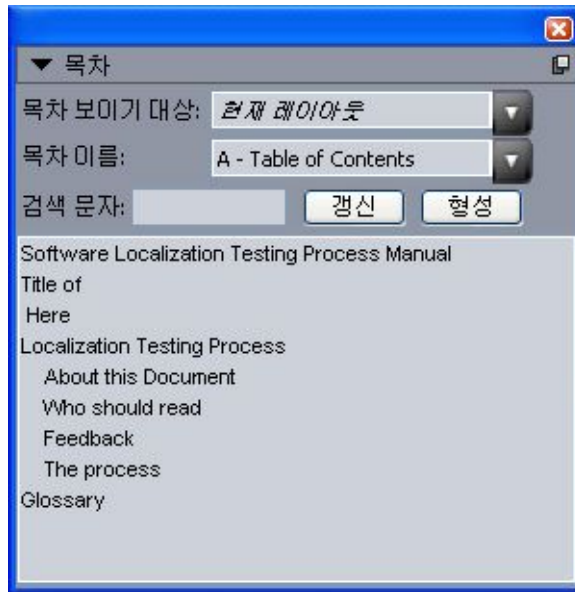
목차 편집 대화상자를 사용하여 자동 목차와 같은 목차를 생성할 수 있습니다.

다른 도큐먼트에서 목차 가져오기

QuarkXPress는 다른 도큐먼트나 목차 대화상자(편집 > 목차)를 통해, 또는 추가 명령(파일 > 추가)를 사용하여 목록을 추가하게 해 줍니다.

목차 검색하기

목차를 보려면, 목차 팔레트(윈도우 메뉴)를 나타내고, 목차 이름 드랍-다운 메뉴에서 목차를 선택한 다음, 갱신을 클릭합니다. 선택한 목차가 목차 팔레트에 표시됩니다.



목차 팔레트를 사용하여 레이아웃에서 검색할 수 있습니다.

- ➔ 기사가 다중 레이아웃을 포함한다면, 목차 보이기 대상 드롭-다운 목록에서 다른 레이아웃을 선택할 수 있습니다.

활성 목차에서 특정 행을 찾으려면, 팔레트의 검색 문자 필드에서 그 행에 대한 단어를 입력합니다. 팔레트의 목록은 목차에서 그 단어가 첫 번째로 나타나는 곳으로 이동됩니다.

특정 단락으로 건너뛰려면, 목차 팔레트에서 해당 단락을 더블-클릭합니다. 윈도우는 레이아웃에서 그 단락의 위치로 이동됩니다.

목차 만들기

레이아웃에서 목차(또는 목록의 다른 종류)를 생성하려면, 목차에 들어갈 곳에 텍스트 삽입 포인터를 놓고, 목차 팔레트의 형성을 클릭하십시오. 목차는 자동으로 만들어집니다. 포맷 드롭-다운 목록(신규 목차 대화상자)에서 목차에 대해 선택한 스타일 목록이 자동으로 적용됩니다.

- ➔ 도큐먼트에서 텍스트가 대지에 있다면, 칼표 문자(Mac OS)나 "PB" 문자(Windows)가 페이지 번호 대신에 만들어진 목차의 텍스트 옆에 나타납니다.

목차 업데이트하기

목차 팔레트는 도큐먼트에서 작업할 때 자동으로 업데이트되지 않습니다. 텍스트를 변경하면, 현 상태를 반영하기 위해 목차를 업데이트해야 합니다. 목차 팔레트의 갱신 버튼을 클릭하면 목차 항목에 대해 도큐먼트를 검사하고 목차 팔레트의 목차를 다시 만듭니다.

텍스트 상자로 이미 흐르게 한 목차를 업데이트하려면, 상자를 선택하고, 갱신을 클릭하여 목차를 최신 상태로 만든 다음, 형성을 클릭합니다. 어플리케이션은 레이아웃에 목차의 복사본이 이미 있다는 것을 발견하고, 목록의 새로운 복사본을 삽입하거나 기존 버전을 대체할지를 묻는 경고를 나타냅니다. 기존 목차를 업데이트하려면, 대치를 클릭합니다.

책에서 목차로 작업하기

책에 있는 모든 장을 참조하는 목차를 생성할 수 있습니다. 일단 책에 전반적으로 사용할 목차를 포함하는 마스터 장을 정의하면, 목차 팔레트(보기 > 목차 보기)에서 장을 동기화하고

목차를 업데이트할 수 있습니다. 목차가 정의되고, 업데이트되고, 병합되면, 활성 텍스트 상자에 목차를 만들 수 있습니다.

책에 대한 목차 지정하기

책에 대한 목차를 지정하려면:

- 1 마스터 장을 여십시오. 책에 대한 목차는 마스터 장에 있어야 합니다.
- 2 마스터 장에서, 원하는 규정을 포함하는 목차를 생성하십시오.
- 3 책 팔레트에서, 동기화 버튼을 클릭하십시오. 목차 규정이 각 장에 추가됩니다.
- 4 보기 > 목차 보기를 선택하십시오. 목차 보기 팝업 메뉴에서 현재 열린 책을 선택하십시오.
- 5 만든 목차가 표시될 텍스트 상자를 선택하고 형성을 클릭하십시오.

책에 대한 목차 업데이트하기

갱신을 클릭하여 열린 책에 대한 목차를 업데이트할 때, QuarkXPress는 목차에 포함된 텍스트에 대해 책의 모든 장을 검사하고 목차 팔레트에 표시합니다. 책에 대한 목차를 업데이트하려면:

- 1 보기 > 목차 보기를 선택하여 목차 팔레트를 나타냅니다.
- 2 이 책에 대한 목차를 표시하기 위해, 목차 보기 드롭-다운 메뉴에서 열린 책을 선택하십시오.
- 3 갱신을 클릭하여 책에 있는 모든 장을 다시 검사하고 새로운 목차를 만드십시오. 과정이 완료되면, 책에 대한 목차는 목차 팔레트에 나타날 것입니다.

색인으로 작업하기

QuarkXPress에서, 색인은 도큐먼트의 단어를 1단계, 2단계, 3단계 또는 4단계 색인 항목으로 표시하여 완성됩니다. 상호 참조를 생성하고 색인 항목이 한 단어, 많은 단락, 텍스트 선택 또는 특정 스타일 목록이 다음에 나타날 때까지의 모든 텍스트를 포함할 지를 선택할 수 있습니다. 색인을 만들 때가 되었을 때, 다양한 단계에 대한 포맷(분리 또는 이음), 구두점, 마스터 페이지와 스타일 목록을 지정합니다. 그러면 QuarkXPress는 색인을 생성하고 스타일을 지정합니다.

소프트웨어는 색인에서 입력, 포매팅 및 페이지 번호 업데이트의 과정을 자동화할 수 있지만, 사람은 무엇이 의미있고 유용한 색인이 되는지 결정해야 합니다. 과정은 완전히 자동화될 수 없기 때문에, 색인을 생성하는 데는 약간의 시간이 걸립니다. 그러나, 독자가 필요한 정보를 찾을 수 있을 때, 잘 사용된 시간이 될 것입니다.

색인 표시 컬러 지정하기

한 단어를 색인에 추가할 때, QuarkXPress는 그것을 괄호나 상자로 꼬리표를 겁니다; 이것을 색인 표시라고 부릅니다. 색인 표시는 색인 팔레트가 열려 있을 때(보기 > 색인 보기), 도큐먼트에 나타납니다. 색인 환경설정 대화상자를 사용하여 색인 표시의 컬러를 사용자화할 수 있습니다.

- 1 QuarkXPress/편집 > 환경설정 > 색인을 클릭하십시오.
- 2 색인 표시 컬러 버튼을 클릭하여 컬러 선택기를 나타내십시오.

- 3 슬라이더, 화살표, 필드나 색상환을 사용하여 색인 표시에 대한 컬러를 지정하십시오.
- 4 확인을 클릭하여 컬러 선택하기를 닫은 다음, 확인을 클릭하여 색인 환경설정 대화상자를 닫으십시오.

➔ 텍스트의 범위를 색인으로 만들 때, 괄호로 표시됩니다. 텍스트에 텍스트 삽입 막대가 놓여 지고 색인 항목을 입력할 때, 위치는 상자로 표시됩니다.

색인 항목 생성하기



색인의 각 구성요소(한 단어 또는 여러 단어)를 항목이라고 부릅니다. 각 항목은 단계로 구성됩니다. 단계는 1단계에서 4단계까지의 항목의 총을 의미합니다. 1단계 항목은 가장 일반적인 것이고, 4단계 항목은 가장 특수한 것입니다.

QuarkXPress는 분리 색인에 4단계의 색인 항목과 이음 색인에 2단계의 색인 항목을 생성하게 해 줍니다.

1단계 색인 항목 생성하기


1단계 색인 항목은 색인에 주된 제목이 알파벳 순으로 저장됩니다.


➔ 단어를 색인에 추가하기 전에, 분리 색인 또는 이음 색인을 생성할 지를 결정해야 합니다. 분리 색인은 단락 줄바꿈으로 분리된 항목과 서로 다른 스타일 목록으로 된 최대 정보의 4 단계로 되어 있습니다. 이음 색인은 같은 단락에 1단계 항목 바로 뒤에 2단계 색인이 오는 정보의 2단계로 되어 있습니다.

- 1 색인으로 만들 텍스트의 시작 부분을 표시하기 위해 텍스트에 텍스트 삽입 막대를 놓거나 텍스트의 범위를 선택하십시오.
- 2 색인 팔레트(보기 메뉴)의 텍스트 필드에서 1단계 색인에 대한 텍스트를 입력하려면, 도큐먼트에서 텍스트를 선택하거나 그 필드에 입력하십시오.
- 3 항목의 알파벳 순 색인을 무시하려면, 정렬 필드에 텍스트를 입력하십시오. 예를 들어, 항목이 "20th Century"라면, "Twentieth Century"로 정렬하길 원할 수 있습니다. 이것은 색인 항목의 철자에 영향을 주지 않습니다.
- 4 단계 드랍-다운 메뉴에서 1단계를 선택하십시오.
- 5 페이지 번호나 상호 참조에 적용된 기본 문자 포매팅을 무시하려면, 스타일 드랍-다운 메뉴에서 다른 문자 스타일 목록을 선택하십시오. 기본 포매팅은 항목 텍스트의 문자 스타일입니다.
- 6 범위 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하여 색인 항목이 포함할 텍스트 범위를 지정하십시오.
- 7 색인 팔레트에서 추가 버튼  을 클릭하십시오; 1단계 색인 항목이 항목 목록에 알파벳 순으로 나열됩니다. 색인된 텍스트는 도큐먼트에서 괄호나 상자로 표시됩니다. 모두 추가 버튼  을 클릭하여 선택한 텍스트가 나타나는 모든 부분을 항목 목록으로 추가할 수 있습니다.

➔ 도큐먼트에서 텍스트를 선택하고, 컨텍스트 메뉴를 표시하고, 색인에 추가를 선택하여 색인 항목을 추가할 수 있습니다. 이 항목은 선택한 단계, 스타일과 범위를 사용하여 추가될 것입니다. 나타나는 컨텍스트 메뉴는 색인에 추가를 제외하고 텍스트 상자에 대한 컨텍스트 메뉴와 같습니다.



한 단어를 선택하고 색인에 추가한 다음 선택한 단어를 색인에 다시 추가하려고 하면(예를 들어, 다른 단계 아래로), 다음과 같은 경고가 나타날 것입니다: "참조 색인이 이미 현 위치에 존재합니다." 같은 단어를 한 번 이상 색인으로 만들려면, 단어에 텍스트 삽입 막대를 놓은 다음, 텍스트 필드에 원하는 단어를 입력하십시오. 2단계 색인이 색인 표시를 위해 상자와 괄호를 표시합니다.

Option(Mac OS)/Alt(Windows)를 누르면 추가 버튼이 to 역순으로 추가 로 변경됩니다. 역순으로 추가 버튼은 항목을 항목 목록에 역순으로 추가하고 항목에 콤마를 추가합니다. 예를 들어, 역순으로 추가 버튼을 클릭할 때 "Elaine DeKooning"는 "DeKooning, Elaine"으로 추가됩니다. "Lila Cabot Perry"는 "Perry, Lila Cabot"로 추가됩니다.

Option(Mac OS)/Alt(Windows)를 누르면 모두 추가 버튼은 모두 역순으로 추가 로 변경됩니다. 모두 역순으로 추가 버튼을 클릭하면 선택한 텍스트가 나타나는 모든 부분이 항목 목록에 역순으로 추가될 것입니다.

2, 3, 4단계 색인 항목 생성하기

분리 색인의 경우, 2단계, 3단계와 4단계 항목은 새로운 단락으로 1단계 항목 아래에 위치합니다. 이음 색의 경우, 2단계 항목은 같은 단락에 1단계 항목 뒤에 위치합니다.

- 1 색인으로 만들 텍스트 범위의 시작 부분에 텍스트 삽입 막대를 놓으십시오.
 - 2 텍스트, 정렬, 스타일 및 범위 컨트롤을 사용하여 1단계 색인 항목을 생성하십시오.
 - 3 항목 목록의 왼쪽 열에서 항목 옆을 클릭하여 그 항목을 2단계, 3단계 또는 4단계 항목이 아래로 갈 더 높은 레벨의 항목으로 지정하십시오.
- ➔ 색인에 사용된 단락 스타일 목록이 왼쪽 들여쓰기 값을 가지고 있다면, 2, 3 및 4 단계 항목은 들여쓰기됩니다.
- 4 단계 팝업 메뉴에서 2단계, 3단계 또는 4단계를 선택하십시오.
- 화살표  위치는 어떤 단계 선택사항이 사용 가능한 지를 결정합니다. 2단계 선택사항은 화살표가 1 또는 2단계 항목 옆에 있을 때 사용 가능하고, 3단계 선택사항은 화살표가 1, 2 또는 3단계 항목 옆에 있을 때 사용 가능하며, 4단계 선택사항은 화살표가 1, 2, 3 또는 4단계 항목 옆에 있을 때 사용 가능합니다.
- 5 추가 버튼 을 클릭하십시오. 새로운 색인 항목이 알파벳 순서로 적절한 항목 아래에 들어 쓰기됩니다.
- ➔ 색인 항목이 정보의 더 많은 단계에 대해 제목으로 사용될 때 범위 드롭-다운 메뉴에서 페이지 번호 한정을 선택하십시오. 예를 들어, 요리책을 생성하고 있고 "케이크"에 대한 항목을 선택하고, 페이지 번호를 한정한다면, "초코렛"이나 "레몬"과 같은 케이크의 다른 종류는 2 또는 3단계 항목으로 나열됩니다.

상호 참조 생성하기

색인 항목에 대한 페이지 번호를 나열하는 것에 추가로, 독자가 다른 제목을 참조하도록 할 수 있습니다. 예를 들어, "타이포그래피"에 대한 참조에서, "서체 추가 참조"를 나열할 수 있습니다. 이렇게 하려면, 상호 참조를 생성해야 합니다. 색인에 있는 기존의 항목으로의 상호 참조를 생성할 수 있고, 상호 참조를 위한 새로운 항목을 추가할 수 있습니다. 색인 팔레트 (보기 > 색인 보기)를 사용하여 상호 참조를 생성하십시오.


새로운 색인 항목에 대한 상호 참조 생성하기

새로운 색인 항목에 대한 상호 참조를 생성하려면:

- 1 텍스트의 아무 위치에 텍스트 삽입 막대를 놓으십시오.(페이지 번호는 이 항목에 대해 나열되지 않기 때문에 어떤 곳에 놓아도 상관없습니다.)
- 2 색인 팔레트의 텍스트 필드에 항목에 대한 텍스트를 입력하십시오.
- 3 정렬과 단계 컨트롤을 사용하여 다른 색인 항목을 생성하십시오.
- 4 범위 드롭-다운 메뉴에서 상호 참조를 선택하십시오. 드롭-다운 메뉴에서 원하는 상호 참조의 종류를 선택하십시오: 참조, 추가 참조 또는 부분 참조.
- 5 필드에 텍스트를 입력하거나 목록에서 기존 항목을 클릭하여 색인 항목이 상호 참조가 되도록 지정하십시오.
- 6 추가 버튼을 클릭하십시오. 항목을 확장하여 상호 참조 텍스트를 볼 수 있습니다.

기존 색인 항목에 대한 상호 참조 생성하기

기존 색인 항목에 대한 상호 참조를 생성하려면:

- 1 텍스트의 아무 위치에 텍스트 삽입 막대를 놓으십시오.(페이지 번호는 이 항목에 대해 나열되지 않기 때문에 어떤 곳에 놓아도 상관없습니다.)
- 2 항목 목록에서 항목을 선택하십시오. 항목은 자동으로 텍스트 필드에 놓이게 됩니다.
- 3 색인 팔레트의 편집 버튼  을 클릭하고, 항목을 더블 클릭하거나 항목을 선택하고 컨텍스트 메뉴를 나타내십시오.
- 4 범위 드롭-다운 메뉴에서 상호 참조를 선택하십시오. 드롭-다운 메뉴에서 원하는 상호 참조의 종류를 선택하십시오: 참조, 추가 참조 또는 부분 참조.
- 5 필드에 텍스트를 입력하거나 목록에서 기존 항목을 클릭하여 색인 항목이 상호 참조가 되도록 지정하십시오.




➔ 페이지 번호 참조와 함께 항목 목록에서 상호 참조 텍스트를 보려면, 항목을 확장하십시오.

➔ 색인을 만들 때, 상호 참조는 바로 페이지 번호 참조를 따릅니다. 색인 환경설정 대화상자(편집 > 환경설정 > 색인)에서 지정된 문자 스타일 목록으로 포맷됩니다. 항목 스타일을 지정하면, 상호 참조는 항목과 같은 스타일 목록을 사용할 것입니다. 스타일 드롭-다운 메뉴(색인 팔레트)를 사용하여 상호 참조에 대한 문자 스타일 목록은 색인 환경설정 대화상자에서 지정한 스타일 목록을 무시할 것입니다. 상호 참조 필드에 입력한 텍스트는 적용된 스타일 목록을 가지게 될 것입니다; 그러나, 스타일 목록은 상호 참조의 "참조", "추가 참조" 또는 "부분 참조" 부분에는 적용되지 않을 것입니다.

상호 참조 앞의 구두점은 색인 환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 > 환경설정 > 색인)의 상호 참조 전 필드에서 지정됩니다. 구두점이 상호 참조 뒤에 오게 하려면, 색인 팔레트에서 입력한 상호 참조 텍스트 뒤에 입력하십시오.


색인 항목 편집하기

텍스트나 정렬 필드에서 색인 항목을 선택하고 정보를 편집할 수 있습니다. 스타일이나 범위 드롭-다운 메뉴에서 상호 참조나 페이지 번호 참조를 선택하고 정보를 편집할 수도 있습니다. 항목의 단계를 변경할 수도 있습니다.

- 1 항목 목록에서 항목이나 참조를 선택하십시오.(참조를 보려면, 항목을 확장하십시오)
- 2 색인 팔레트의 편집 버튼  을 클릭하고, 항목을 이중 클릭하거나 항목을 선택하고 컨텍스트 메뉴에서 편집을 선택하십시오.
편집 모드에 있는 동안에는 편집 버튼  이 반전되어 표시됩니다.
- 3 선택한 항목이나 참조를 변경하십시오. 다른 항목이나 참조를 선택하고 편집할 수 있습니다.
- 4 편집 버튼  을 다시 클릭하여 편집 모드에서 빠져 나오십시오.

색인 항목 삭제하기

색인 항목을 삭제하고 텍스트에서 색인 표시를 제거하려면:

- 1 항목 목록에서 항목이나 참조를 선택하십시오.(참조를 보려면, 항목을 확장하십시오.)
- 2 컨텍스트 메뉴를 나타내고 삭제를 선택하거나 색인 팔레트에서 삭제 버튼  을 클릭하십시오.

색인에서 사용된 구두점 지정하기

색인 환경설정 대화상자는 색인을 만들 때 자동으로 삽입되는 구두점을 지정하게 해 줍니다.

- 1 QuarkXPress/편집 > 환경설정 > 색인을 선택하십시오.
- 2 구분 문자 필드에 양쪽 스페이스를 포함한 색인 구두점과 상호 참조 스타일 목록을 입력하십시오.

- 다음 항목은 색인의 각 항목 바로 뒤에 오는 구두점을 지정합니다(보통 콜론). 예를 들어, "QuarkXPress: xii, 16-17, 19"는 색인 항목 "QuarkXPress" 뒤에 콜론과 스페이스를 사용합니다.

색인 항목 바로 뒤에 상호 참조가 올 때, 다음 항목 문자가 아닌 상호 참조 전 문자가 사용됩니다.

- 페이지 번호 사이는 페이지 번호의 목록을 분리하는데 사용하는 단어나 구두점을 지정합니다(보통 콤마나 세미콜론). 예를 들어, "QuarkXPress: xii, 16-17, 19"는 페이지 번호 사이에 콤마와 스페이스를 사용합니다.
- 페이지 범위 사이는 페이지의 범위를 나타내는데 사용되는 단어나 구두점을 지정합니다(보통 대시). 예를 들어, "QuarkXPress: xii, 16-17, 19"는 페이지 범위 사이에 대시를 사용합니다.
- 상호 참조 전은 상호 참조 전에 사용하는 단어나 구두점을 지정합니다(보통 마침표, 세미콜론 또는 스페이스). 예를 들어, "QuarkXPress: xii, 16-17, 19. 페이지 레이아웃 추가 참조"는 상호 참조 전에 마침표와 스페이스를 사용합니다.
- 상호 참조 스타일은 상호 참조에 사용될 스타일 목록을 지정합니다. 이 스타일 목록은 "참조", "추가 참조"와 "부분 참조"에만 적용됩니다.
- 항목 사이는 이음 색인에서 항목 단계 사이에 사용되는 단어나 구두점을 지정합니다(보통 세미콜론이나 마침표). 이음 색인은 분리된 탭이 아닌 한 단락에 색인 항목의 항목들과 부항목을 나열합니다. 예를 들어, "QuarkXPress: xii, 16-17, 19; 프린팅: 62-64; 기준선: 32, 34"는 항목 사이에 세미콜론을 사용합니다.

분리 색인의 경우, 항목 사이 문자는 각 단락에 대한 마침 구두점으로 사용됩니다.

3 확인을 클릭하십시오.

- ➔ 완성된 색인은 포맷이 적용된 텍스트로 구성되고, 색인된 텍스트로의 동적 연결은 구성에 포함되지 않습니다. 텍스트나 항목 목록을 계속 편집한다면, 색인을 다시 만들어야 합니다.
- ➔ 구분 문자 필드에 최대 72개까지 문자를 입력할 수 있습니다. 구분 문자 필드에 특정 XPress Tags를 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 다음 항목 필드에 \t를 입력하면, 색인을 만들 때 기본 탭이 자동으로 항목 뒤에 삽입될 것입니다.

색인 만들기

색인 만들기 대화상자를 사용하여 색인 팔레트의 내용으로부터 색인을 생성하십시오.

색인을 만들 때, QuarkXPress는 목록을 구성하고, 규정에 따라 포맷을 지정하고, 선택한 마스터 페이지를 기반으로 페이지에 흐르게 합니다. 색인 환경설정은 열린 도큐먼트에서 설정할 때 도큐먼트-한정적입니다.

색인을 만들기 전에, 색인에 대한 자동 텍스트 상자로 마스터 페이지를 생성하십시오. 그 다음, 색인에 사용된 절 제목과 모든 단계에 대한 단락 스타일 목록을 생성하십시오. 보통, 단계는 다양한 들여쓰기에 의해 구별됩니다.

책에 대한 색인을 생성할 때, 색인은 책의 마지막 장에 흐르게 됩니다. 색인이 연속적인 페이지 번호와 함께 책의 다른 장에 흐르게 되면, 색인 장 뒤에 오는 페이지 번호는 변경될 수 있습니다. 색인에 대한 분리된 장을 생성하고 책의 끝에 놓이게 할 수 있습니다.

색인을 만들려면:

- 1 유틸리티 > 색인 만들기를 선택하거나 색인 팔레트에 대한 컨텍스트 메뉴를 나타내고 색인 만들기를 선택하십시오.
- 2 포맷으로 분리 또는 이음을 클릭하십시오. 색인이 2단계 이상의 정보로 구성되어 있다면, 분리 색인을 생성해야 합니다. 이음 색인을 생성하기로 결정하면, 항목에 대한 정보의 모든 단계는 층이 없이, 같은 단락에 나열될 것입니다.
- 3 전체 책을 선택하여 도큐먼트가 한 부분인 전체 책의 색인을 만드십시오. 도큐먼트가 책에 포함되어 있지 않다면, 이 선택사항은 사용 가능하지 않습니다. 선택되어 있지 않다면, 현재 도큐먼트만이 색인 처리됩니다.
- 4 기존 색인 대치를 선택하여 기존 색인을 덮어쓰십시오.
- 5 색인에서 각 알파벳 절에 머리문자를 추가하려면, 색인 분류 문자를 선택하고 드롭-다운 메뉴에서 스타일 목록을 선택하십시오.
- 6 색인에 대한 마스터 페이지를 선택하십시오(자동 텍스트 상자로 된 마스터 페이지만이 나열됨). QuarkXPress는 색인을 포함하기 위해 자동으로 필요한 페이지를 도큐먼트의 끝에 추가합니다. 양면 마스터 페이지를 지정하면, 오른쪽면 페이지가 먼저 추가됩니다.
- 7 단계 스타일 드롭-다운 메뉴에서 색인의 각 단계에 대한 스타일 목록을 선택하십시오. 포맷으로 이음을 클릭했다면, 1단계 드롭-다운 메뉴만 사용 가능합니다(모든 단계가 같은 단락에 흐르기 때문).
- 8 확인을 클릭하여 색인 만들기 대화상자를 닫고 색인을 생성하십시오.

- ➔ 색인의 두 버전을 비교해야 할 필요가 있다면, 색인 만들기 대화상자(유틸리티 메뉴)에서 기존 색인 대치를 선택해제하세요.

최종 색인 편집하기

색인을 만든 후에, 자세하게 살펴보아야 합니다. 색인은 완벽한지, 상호 참조는 적절한지, 단계를 논리적인지 확인하십시오. 구두점과 포맷이 마음에 드는지 보십시오. 처음으로 만든 색인이 완전히 마음에 들지는 않을 것입니다. 다른 문제는 색인 텍스트의 내부 포맷을 요구하겠지만, 색인을 편집하고 다시 만들어서 일부 문제를 해결할 수 있습니다.

색인에서 프린트되지 않는 텍스트

괄호로 표시된 텍스트는 대지에 있거나, 다른 항목에 의해 가려졌거나, 상자에서 넘쳤기 때문에 프린트되지 않는다면, 칼표 문자 †(Mac OS)나 B 뒤에 스페이스가 있는 문자 "PB"(다음과 같이: PB)(Windows)가 페이지 번호 대신 색인의 항목 옆에 나타납니다.

Mac OS: 칼표 문자를 검색하려면, 검색/교환 대화상자(편집 메뉴)의 검색 문자 필드에 Option+T를 입력한 다음, 문서에서 그 문제를 해결할 수 있는지 또는 만든 색인에서 칼표를 제거할 수 있는지 확인하십시오.

Windows: "PB" 문자를 검색하려면, 검색/교환 대화상자(편집 메뉴)의 검색 문자 필드에 그 문자를 입력한 다음(스페이스 포함), 문서에서 그 문제를 해결할 수 있는지 또는 만든 색인에서 그 문자를 제거할 수 있는지 확인하십시오.

색인 편집하기와 다시 만들기

구두점, 색인 항목이나 색인의 구성과 관련된 문제를 해결하려면, 색인 팔레트, 색인 환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 > 환경설정 > 색인) 또는 색인 만들기 대화상자(유틸리티 메뉴)로 돌아가야 합니다. 필요한 내용을 변경하고 색인을 다시 만드십시오.

색인 업데이트하기

색인을 만든 후에 색인된 도큐먼트를 편집하면, 색인을 다시 만들어야 합니다. QuarkXPress는 자동으로 색인 텍스트를 업데이트하지 않기 때문에, 도큐먼트가 최종이라고 확신할 때만 최종 색인을 만들어야 합니다.

색인에 내부 포맷 적용하기

마음에 드는 색인을 가지고 있고 — 발행이 변경되지 않는 것이 거의 확실시 될 때 — 내부 포맷으로 색인의 품질을 높일 수 있습니다. 예를 들어, "W", "X", "Y" 및 "Z" 머리글자 아래에 하나의 항목만을 가지고 있다면, "W-Z"라는 하나의 머리글자로 통합할 수 있습니다. 또는 검색/교환 대화상자(편집 메뉴)를 사용하여 특정 단어에 변형 서체를 적용할 수 있습니다. 이 단계에서 항목을 삭제하거나 변경하기로 결정하면, 그 변경사항은 색인의 추후 버전에 영향을 주지 않을 것이라는 것을 기억하십시오.

책으로 작업하기

다중-도큐먼트 발행은 관리 차원에서 도전이 될 수 있습니다. 관련된 도큐먼트는 서로 가까이 유지해야 할 필요가 있지만, 분리되어 있을 수 있습니다. 책은 이러한 도전을 대처하는데 도움을 줍니다.

책은 장이라고 불리는 개별적인 도큐먼트로의 연결을 포함하여 윈도우로 표시되는 QuarkXPress 파일입니다. 일단 장이 책에 추가되면, 책 팔레트를 통해 장을 열고, 닫고, 추

적할 수 있습니다. QuarkXPress는 책의 장에 사용된 다른 규정과 스타일이 목록을 동기화하고, 책 팔레트에서 장을 프린트하고, 자동으로 장 전체에 페이지 번호를 업데이트하게 해줍니다.

QuarkXPress는 한 번에 최대 25개까지의 책을 열게 해 줍니다. 책은 동시에 한 명 이상의 사용자에게 의해 열릴 수 있기 때문에, 작업 그룹의 구성원은 서로 다른 장에 접근할 수 있습니다. 책을 닫거나 QuarkXPress를 종료하기 전까지 책은 열린 상태를 유지합니다. 책의 변경사항은 책 팔레트를 닫거나 QuarkXPress를 종료할 때 저장됩니다.

책의 변경사항(장의 추가나 순서 재지정)은 책을 닫거나 QuarkXPress를 종료할 때 자동으로 저장됩니다. 을 열고 편집할 때, 장 도큐먼트는 저장 명령(파일 메뉴)을 사용하여, 독립적인 QuarkXPress 도큐먼트와 같은 방법으로 저장될 필요가 있습니다.

- ➔ 작업 그룹의 구성원이 책을 변경할 때(예를 들어, 책의 장을 열거나 순서를 재지정하는 작업), 책은 그 변경사항을 반영하기 위해 업데이트됩니다. 그러나, 변경사항이 반영되었는지 보려면, 책 팔레트에 아무 곳을 클릭하여 강제로 업데이트할 필요가 있습니다.

책 생성하기

QuarkXPress에서, 책은 도큐먼트(장)의 모음입니다. 언제든지 새로운 책을 생성할 수 있습니다. 새로운 책을 생성하려면 :

- 1 파일 > 신규 > 책을 선택하십시오.
- 2 대화상자에 있는 컨트롤을 사용하여 새로운 책 파일에 대한 위치를 지정하십시오.
- 3 책 이름/파일 이름 필드에 책에 대한 이름을 입력하십시오.
- 4 생성을 클릭하십시오. 새로운 책이 열려 있는 모든 도큐먼트 앞에 윈도우로 나타납니다.


- ➔ 공유된 위치에 책 파일을 저장하면, 다중 사용자가 책을 열어서 장을 편집할 수 있습니다. 다중-사용자 환경에서 책 기능을 사용하려면, 모든 사용자는 각자의 컴퓨터에서 책으로의 같은 경로를 가지고 있어야 합니다; 따라서, 책은 책에 접속이 되어 있는 사용자 컴퓨터 보다 공동의 네트워크 서버에 저장되어야 합니다.

장으로 작업하기


책은 개별적인 QuarkXPress 도큐먼트(장이라고 함)를 포함합니다. 장을 생성하려면, 도큐먼트를 열린 책에 추가하면 됩니다. 장은 열기 명령(파일 메뉴)이 아닌 책 팔레트를 통해 열립니다. 책 내의 장을 재정렬하고 책에서 장을 제거할 수 있습니다. 책의 장은 책과 같은 볼륨에 저장되어야만 합니다.

책에 장 추가하기

책에 최대 1,000개까지의 장을 추가할 수 있습니다. 열린 책에 장을 추가하려면:

- 1 책 팔레트에서 장 추가 버튼을 클릭하십시오.
- 2 대화상자에 있는 컨트롤을 사용하여 책에 추가할 첫 번째 도큐먼트 위치로 가십시오. 책에 첫 번째 장을 추가할 때, 기본적으로 마스터 장이 됩니다. 마스터 장은 책 전반에 사용될 스타일 목록, 컬러, 하이픈 & 자간조정 규정, 목차 및 점선 & 줄무늬를 정의합니다. 이러한 속성은 마스터 장에 한정적입니다. 비-마스터 장은 마스터 장의 속성과 독립적인 속성을 가집니다.

- 3 목록에서 도큐먼트를 선택하고 추가를 클릭하십시오. 도큐먼트가 이전 버전의 QuarkXPress에서 생성되었다면, 도큐먼트는 현재 포맷으로 업데이트될 것이라는 경고가 나타납니다; 확인을 클릭하면, 도큐먼트는 업데이트되고 QuarkXPress 책 장으로 다시 저장됩니다.
- 4 1-3단계를 반복하여 책에 다른 장을 추가하십시오.

장을 추가할 때, 책 팔레트에 나열됩니다. 장 추가 버튼을 클릭할 때 장이 책 팔레트에서 선택되어 있다면, 다음 장은 그 장 바로 뒤에 추가됩니다. 선택되어 있는 장이 없다면, 다음 장은 목록의 끝에 추가됩니다.

장은 하나의 책에만 속할 수 있습니다. 다른 책에서도 장을 사용하고 싶다면, 별도저장 명령(파일 메뉴)을 사용하여 도큐먼트의 복사본을 생성하십시오. 다른 책에 도큐먼트의 복사본을 추가하십시오. 다른 책에 장을 놓으면 책의 페이지 번호가 변경될 수 있습니다.

장 상태

책에 장이 포함되어 있다면, 다른 사람도 책 팔레트를 사용하여 장을 열고, 닫고, 추적할 수 있습니다. 책 팔레트의 상태 열은 각 장의 현재 상태를 보여줍니다:

- 사용가능한 장을 열 수 있다는 것을 의미합니다.
- 열기는 컴퓨터에서 이미 열려 있는 장을 있음을 의미합니다.
- [사용자 이름]은 다른 사용자가 그 장을 열고 있음을 의미합니다. 사용자 이름은 사용자의 컴퓨터에 지정된 이름을 반영합니다. 파일 공유와 컴퓨터 이름 지정에 대해 배우려면 컴퓨터와 함께 제공된 도큐먼트 자료를 참조하십시오.
- 수정은 책과 별도로 장이 열려 있고 편집되었음을 의미합니다. 상태를 사용가능으로 업데이트하려면, 책 팔레트를 통해 장을 다시 열고, 장을 닫으십시오.
- 유실은 장의 파일이 책에 추가된 이후에 이동되었음을 의미합니다. 장 이름을 더블 클릭하여 대화상자를 나타낸 다음, 그 파일을 찾으십시오.

책에서 장 열기



다중 사용자가 같은 책을 열 수 있지만, 한 번에 한 명의 사용자만이 장을 열 수 있습니다. 장을 열려면, 상태 열에서 장이 사용가능이나 수정 상태여야 합니다. 사용 가능한 장의 이름을 더블 클릭하여 여십시오.

책과 별도로 장 열기


책이 저장된 네트워크에 접속이 되어 있지 않은 컴퓨터에서 작업해야 할 필요가 있다면(예를 들어, 집에서 장을 편집해야 할 경우), 책과 별도로 장의 복사본으로 작업할 수 있습니다. 장으로 작업을 완료했을 때, 네트워크의 원래 위치로 복사하십시오; 책 팔레트에 수정으로 표시될 것입니다.

- ➔ 복사본으로 편집하는 동안 다른 사용자가 원본 장을 편집하지 않게 하기 위해, 책 팔레트에 유실로 표시되도록 원본 장 파일을 다른 폴더로 옮겨 놓을 수 있습니다.

책에서 장 순서 다시 정하기

장 상태에 상관 없이, 언제든지 책에서 장의 순서를 다시 정할 수 있습니다. 장의 순서를 다시 정할 때, 자동 페이지 번호는 업데이트됩니다. 장 이름을 클릭하여 선택한 다음, 책 팔레트에 있는 장 이동 버튼,을 클릭하십시오. 선택한 장은 한 줄 위나 아래로 이동될 것입니다.

책에서 장 제거하기

언제든지 책에서 장을 제거할 수 있습니다. 장 이름을 클릭하여 선택한 다음, 장 제거 버튼 을 클릭하십시오. 장 이름이 책 팔레트에서 제거되고 그 장으로의 연결은 깨집니다. 장은 독립적인 QuarkXPress 도큐먼트가 됩니다.

페이지 번호 제어하기

장을 책에 추가할 때 장에 절이 포함되어 있다면(페이지 > 절), 절과 페이지 번호는 유지됩니다. 예를 들어, 책의 각 장은 새로운 절이 될 것입니다. 장에 절이 없다면, QuarkXPress는 책에서 장에 순차적인 페이지 번호를 할당합니다. 예를 들어, 책에서 첫 장이 10페이지의 길이라면, 두 번째 장은 11페이지에서 시작합니다.

책의 페이지 번호를 변경하기 위해 절을 추가하거나 제거할 수 있습니다. 도큐먼트 페이지가 자동 페이지 번호를 가지고 있다면, 그 페이지는 적절한 페이지 번호로 표시될 것입니다.

절이 있는 장으로 작업하기

장이 절 시작을 포함하면, QuarkXPress가 새로운 절 시작을 만나기 전까지 절 페이지 번호는 책 전반에 영향을 줍니다. 예를 들어, 책에서 첫 번째 장이 "A"의 페이지 번호 시작문자를 가진 절이라면, 다음에 오는 장에 있는 모든 페이지는 QuarkXPress가 새로운 절을 만나기 전까지 "A" 시작문자를 가지게 될 것입니다. 이 예에서, 두 번째 장은 "B" 시작문자로 된 새로운 절이 될 것입니다.

언제든지 책 장에 절을 추가하고, 변경하고, 삭제할 수 있습니다(페이지 > 절). 책에 있는 모든 장에서 모든 절을 제거하면, 책은 순차적인 페이지 번호로 복귀될 것입니다.

➡ 책 팔레트에서 장 페이지 번호를 보려면, 자동 페이지 번호를 사용해야만 합니다.

절이 없는 장으로 작업하기

장에 절이 없다면, QuarkXPress는 각 장의 첫 번째 페이지에 대해 "장 시작 번호"를 생성합니다. 장 시작 번호는 장에 이전 장의 마지막 페이지 뒤에 페이지 번호를 시작하라고 명령합니다. 장 시작을 무시하고 절을 시작하려면, 절을 열고 페이지 > 절을 선택하십시오. 절 시작을 선택하십시오; 이것은 장 시작 번호의 선택해제를 합니다. 장에 페이지를 추가하고 장의 순서를 다시 정하거나 장을 제거할 때, 순차적인 페이지와 장은 이 절 시작에 따라 번호가 매겨질 것입니다.

➡ 책의 페이지 번호를 정확하게 반영하기 위한 출력 문자 페이지의 경우, 페이지 번호는 현재 페이지 번호 문자를 사용하여 놓여져야 합니다.

책을 여는 모든 사용자는 장을 추가하고, 순서를 다시 정하고, 삭제할 수 있습니다. 사용자는 순차적인 페이지 번호를 무시하거나 장을 동기화하기 위해 절을 장에 추가할 수도 있습니다. 이러한 일을 한 명의 사용자(예, 편집자)에게 할당하고 다른 사용자는 팔레트를 통해서 장을 열고 닫게 요청할 수 있습니다.

연결된 QuarkXPress 책 외부에서 장을 열면(책 팔레트를 사용하지 않고 여는 것을 의미함), 페이지 번호는 임시로 변경될 수 있습니다. 장의 페이지 번호를 자동으로 업데이트하는 장 시작 번호가 장에 포함되어 있다면, 장은 책 외부에서 편집하는 동안 장은 페이지 번호 1로 시작할 것입니다. 책 팔레트를 사용하여 그 장을 다시 열면, 페이지 번호는 자동으로 업데이트됩니다. 장에 규칙적인 절 시작이 포함되어 있다면, 페이지 번호는 책 외부에서 편집될 때 영향을 받지 않을 것입니다.

장 동기화하기

책에 사용된 모든 스타일 목록, 컬러, 하이픈 & 자간조정, 목차 및 점선 & 줄무늬가 동일하도록 하려면, 이러한 규정을 마스터 장과 동기화할 수 있습니다. 기본적으로, 책의 첫 번째 장이 마스터 장이지만, 언제든지 마스터 장을 변경할 수 있습니다.



장을 동기화할 때, 각 장에 있는 모든 규정은 마스터 장과 비교되고 필요하면 수정됩니다. 장을 동기화한 후에, 책에 있는 각 장은 마스터 장과 같은 스타일 목록, 컬러, 하이픈 & 자간조정, 목차 및 점선 & 줄무늬를 가지게 될 것입니다.

마스터 장 지정하기

기본적으로, 책에 추가한 첫 번째 장이 마스터 장입니다. 마스터 장은 책 팔레트의 장 이름 왼쪽에 M에 의해 표시됩니다. 마스터 장을 변경하려면, 새로운 마스터 장을 클릭하여 선택하십시오. 그런 다음, 장 이름의 왼쪽의 빈 영역을 클릭하십시오; 마스터 장 아이콘 M은 새로운 장으로 이동합니다.


규정 동기화하기

책에서 규정을 동기화하기 전에, 먼저 현재 마스터 장에 있는 스타일 목록, 컬러, 하이픈 & 자간조정, 목차 및 점선 & 줄무늬가 올바르게 정의되어 있는지 확인하십시오. 그런 다음:

- 1 책의 모든 장이 사용가능한 상태인지 확인하십시오. 장이 사용 가능하지 않다면, 규정은 동기화되지 않습니다.
 - 2 동기화할 장을 선택하십시오. 장의 범위를 선택하려면, 첫 번째 장을 클릭하고 Shift를 누른 상태에서 범위의 마지막 장을 클릭하십시오. 비연속적인 장을 선택하려면, Command(Mac OS)/Ctrl(Windows)를 누른 상태에서 장을 클릭하십시오.
 - 3 책 팔레트에서 책 동기화 버튼  을 클릭하십시오. 선택된 장 동기화 대화상자가 나타납니다.
 - 4 스타일 목록, 컬러, H&Js, 목차 또는 점선 & 줄무늬 탭을 클릭하여 규정의 목록에서 선택하십시오. 사용가능 목록은 모든 적절한 규정을 표시합니다. 동기화를 원하는 규정 선택하고 포함 열로 이동하기 위해 이중 클릭하거나 화살표를 클릭하십시오.
 - 5 선택된 장 동기화 대화상자에 있는 모든 규정을 동기화하려면, 전체 동기화 버튼을 클릭하십시오.
 - 6 확인을 클릭하십시오. 책에 있는 각 장은 열리고, 마스터 장과 비교되고, 필요하면 수정되고, 저장됩니다. 장을 동기화할 때, 다음과 같이 수정됩니다:
 - 같은 이름으로 된 규정은 비교됩니다; 마스터 장에 있는 규정과 일치시키기 위해 장 규정은 필요하면 편집됩니다.
 - 다른 장에서 유실된 마스터 장에 있는 규정은 그러한 장에 추가됩니다.
 - 마스터 장에 정의되어 있는 않은 다른 장에 있는 규정은 그대로 유지됩니다.
- ➡ 책에 있는 규정에 영향을 주는 변경을 하면, 장을 다시 동기화시켜야 합니다.
- ➡ 책에 있는 모든 규정에 전체적으로 변경을 주기 위해 동기화를 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 책 전반에 사용된 별색 컬러를 변경하려면, 마스터 장에서 컬러 정의를 변경한 다음, 책 동기화 버튼  을 클릭하십시오.

장 프린트하기

책 팔레트는 같은 설정값으로 다중 장을 프린트하는 빠른 방법을 제공합니다. 책 팔레트에서 책 전체나 선택한 장만을 프린트할 수 있습니다. 열린 책에서 장을 프린트하려면:

- 1 프린트하려는 장이 사용가능 또는 열기의 상태인지 확인하십시오. 유실로 표시되어 있거나 다른 사용자에게 의해 현재 사용 중인 장은 프린트할 수 없습니다.
 - 2 책 전체를 프린트하려면, 어떤 장도 선택되어 있지 않아야 합니다. 한 장을 선택하려면, 그 장을 클릭하십시오. 연속적인 장을 선택하려면, Shift를 누른 상태에서 선택하려는 장을 클릭하십시오. 비연속적인 장을 선택하려면, Command(Mac OS)/Ctrl(Windows)를 누른 상태에서 선택하려는 장을 클릭하십시오.
 - 3 책 팔레트에서 장 프린트 버튼을  을 클릭하여 프린트 대화상자를 나타내십시오.
 - 4 선택한 모든 장에 있는 모든 페이지를 프린트하려면, 페이지 드롭-다운 메뉴에서 전체 페이지를 선택하십시오.
 - 5 다른 프린트 설정값을 지정하거나, 프린트 스타일 드롭-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오. 모든 페이지나 장이 이러한 설정값으로 프린트될 것입니다.
 - 6 확인을 클릭하십시오. QuarkXPress는 모든 장을 열고, 프린트한 다음 각 장을 닫을 것입니다. 장이 유실되었거나 다른 사람에게 의해 사용 중이라면, 책은 프린트되지 않을 것입니다.
- ➔ 페이지 번호를 입력하도록 요구된 필드에(예를 들어, 프린트 대화상자), 시작 문자나 절대 페이지 번호를 포함한 완벽한 페이지 번호를 입력해야 합니다. 절대 페이지 번호는 도큐먼트가 절 처리된 방법에 상관 없이 도큐먼트의 첫 번째 페이지와 관련된 페이지의 실제 위치입니다. 대화상자에서 절대 페이지 번호를 지정하려면, 더하기(+) 표시를 입력하는 숫자 앞에 두십시오. 예를 들어, 도큐먼트에서 첫 번째 페이지를 표시하려면, "+1"을 입력하십시오.

책에 대한 색인과 목차 생성하기

QuarkXPress는 책 전체에 대한 색인과 목차를 생성하게 해 줍니다. 이러한 기능은 책 팔레트를 통해서가 아닌 목차와 색인 기능을 통해 완성됩니다. 그러나, 목차나 색인을 생성하려면, 책에 있는 모든 장은 사용가능 상태여야 합니다.

책에 대한 색인

색인 기능은 Index QuarkXTensions 소프트웨어가 로딩되어 있을 때 사용 가능합니다. 색인을 생성하는 것은 색인 팔레트(보기 메뉴)를 사용하여 텍스트를 색인 항목으로 표시하는 것을 포함합니다. 색인 환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 > 환경설정 > 색인)에서 색인에 대한 구두점을 지정합니다. 책이 완성될 때, 색인 만들기 대화상자(유틸리티 메뉴)를 사용하여 색인을 생성합니다.

책에 대한 목차

QuarkXPress에서, 목차는 특정 단락 스타일 목록으로 된 텍스트의 편집입니다. 예를 들어, "장 이름" 스타일 목록으로 된 모든 텍스트를 "절 제목" 스타일 목록으로 된 모든 텍스트를 2단계의 목차로 편집할 수 있습니다. 목차는 책의 차례에 한정되지 않습니다 — 예를 들어, 캡션에 사용된 스타일 목록에서 삽화 목차를 만들 있습니다. 목차를 생성하는 것은 목차 대화상자(편집 메뉴)와 목차 팔레트(보기 메뉴)를 포함합니다.

라이브러리로 작업하기

라이브러리는 로고, 발행인 란, 법률 문구와 사진과 같이 자주 사용된 페이지 항목을 저장하기 위해 편리합니다. 각각의 라이브러리에 최대 2,000개까지의 항목을 저장할 수 있습니다. 라이브러리 항목은 텍스트 상자, 텍스트 경로, 그림 상자, 선, 다중 선택 항목이나 그룹이 될 수 있습니다. 라이브러리 안 또는 바깥으로 항목을 이동하려면, 간단히 드래그하거나 오려 두기/복사한 뒤에 붙이면 됩니다.

라이브러리는 레이아웃에서 언제 필요할 지 모르는 항목을 저장하는데 좋습니다. 예를 들어, 회사 로고, 법률 정보, 일반적으로 사용된 그림과 상자, 차트 포맷 및 클립 아트는 라이브러리 항목으로 좋은 후보입니다. 기억하기 어려운 포맷으로 된 항목도 라이브러리에 저장될 수 있습니다

라이브러리 팔레트의 스크롤 막대를 사용하여 라이브러리 항목 전체를 스크롤할 수 있습니다. 라이브러리 팔레트의 하단 우측에 있는 크기 조절 상자를 드래그하여 크기를 조절하십시오. 확대/축소 상자를 클릭하여 라이브러리 팔레트를 확장할 수 있습니다. 확대/축소 상자를 다시 클릭하여 이전의 크기로 되돌릴 수 있습니다.



라이브러리 팔레트

- ➔ QuarkXPress 라이브러리는 크로스-플랫폼을 지원하지 않으므로, 생성한 플랫폼을 사용하여 라이브러리를 열어야 합니다.



라이브러리 생성하기

25개 이하의 파일이 열려 있는 한, 언제든지 새로운 라이브러리를 생성할 수 있습니다. 새로운 라이브러리를 생성하려면:

- 1 파일 > 신규 > 라이브러리를 선택하십시오.
- ➔ 새로운 라이브러리를 생성할 때, 수동으로 닫기 전까지 열려 있습니다. QuarkXPress를 실행할 때, 이전에 열렸던 라이브러리 팔레트는 자동으로 다시 열리고 기본 라이브러리 위치에 놓입니다.
- 2 대화상자에 있는 컨트롤을 사용하여 새로운 라이브러리 파일의 위치를 지정하십시오.
- 3 라이브러리 이름/파일 이름 필드에 라이브러리에 대한 이름을 입력하십시오.
- 4 생성을 클릭하십시오.

라이브러리 항목 추가하기

라이브러리에 항목을 추가할 때, 항목의 복사본은 라이브러리에 놓고 축소판으로 표시됩니다. 원본 항목은 도큐먼트에서 제거되지 않습니다. 열린 라이브러리에 항목을 추가하려면:

- 1 항목 도구 를 선택하십시오.
단계별결과
- 2 라이브러리에 놓을 항목이나 항목의 그룹을 선택하십시오. 다중 항목을 선택하려면, Shift 키를 누른 상태에서 항목을 클릭하십시오. 그러나, 다중 항목을 선택한다면, 개별적인 항목이 아닌 하나의 항목으로 라이브러리에 저장될 것입니다.
- 3 항목이나 그룹을 라이브러리로 드래그하고 라이브러리 포인터 가 나타나면 마우스 버튼에서 손을 떼십시오. 라이브러리 항목은 화살표 아이콘 사이에 놓입니다.

도큐먼트로 라이브러리 항목 가져오기

라이브러리 항목을 도큐먼트에 놓이게 하려면, 아무 도구나 선택하고 라이브러리 항목을 클릭하십시오. 항목을 도큐먼트로 드래그하십시오. 라이브러리 항목의 복사본이 도큐먼트에 놓이게 됩니다.

라이브러리 항목 다루기

라이브러리 내의 항목 순서를 다시 정하고, 라이브러리 항목을 대치하거나 삭제할 수 있습니다.

- 라이브러리 내의 항목 순서를 다시 정하려면, 항목을 클릭하고 새로운 위치로 드래그하십시오.
- 항목을 한 라이브러리에서 다른 라이브러리로 복사하려면, 항목을 클릭하고 다른 열려 있는 라이브러리로 드래그하십시오.
- 라이브러리 내의 항목을 대치하려면, 도큐먼트에서 대치 항목을 선택한 다음, 편집 > 베껴두기를 선택하십시오. 라이브러리에서 항목을 클릭하여 선택하고 편집 > 붙이기를 선택하십시오.

- Mac OS에서 라이브러리로부터 항목을 제거하려면, 편집 > 지우기, 편집 > 오려두기를 선택하거나 Delete를 누르십시오. Windows에서 라이브러리로부터 항목을 제거하려면, 편집 (라이브러리 팔레트 메뉴) > 삭제 또는 편집 > 오려두기를 선택하십시오.
- ➔ *Windows에만 해당:* Windows에서 라이브러리 항목을 베껴두기, 붙이기 또는 삭제할 때, 라이브러리 팔레트의 상단에 있는 편집 메뉴를 사용하십시오.
- ➔ 고해상도 그림을 도큐먼트로 가져온 후에 이동하면, 라이브러리 항목을 도큐먼트로 이동할 때 사용목록 명령(유틸리티 메뉴)으로 그림에 대한 경로를 업데이트해야 할 것입니다.

등록명으로 작업하기

QuarkXPress는 라이브러리 항목에 등록명을 적용하여 관리하게 해 줍니다. 다중 항목에 같은 등록명을 적용하고 등록명에 따라 라이브러리 항목을 선택적으로 표시할 수 있습니다. 예를 들어, 다른 회사 로고가 가득한 라이브러리가 있다면, 해당하는 회사 이름으로 각 항목을 등록할 수 있습니다.

라이브러리 항목에 등록명 지정하기

한 라이브러리 항목을 등록하면, 그 등록명을 다른 항목에 대해서 사용할 수 있습니다. 또는, 각각의 라이브러리 항목에 동일한 이름을 지정할 수 있습니다. 라이브러리 항목에 등록명을 지정하려면:

- 1 라이브러리 항목을 이중 클릭하여 라이브러리 등록 대화상자를 나타내십시오.
- 2 등록명 필드에 적절한 이름을 입력하거나 등록명 목록에서 하나를 선택하십시오. 라이브러리 항목의 등록명을 다시 지정하려면, 새로운 등록명을 입력하거나 목록에서 다른 등록명을 선택하십시오.
- 3 확인을 클릭하십시오.

등록명에 따라 라이브러리 항목 표시하기

등록이름에 따라 항목을 표시하려면, 라이브러리 팔레트의 상단 좌측에 있는 드롭-다운 메뉴(Mac OS)나 등록명 메뉴(Windows)를 클릭하십시오. 관련된 항목을 표시하기 위해 등록명을 선택하십시오.

- 메뉴에는 전체 페이지, 미등록 및 생성해서 항목에 적용한 등록명이 나타납니다.
- 항목의 다중 카테고리를 표시하기 위해 한 개 이상의 등록명을 선택할 수 있습니다; 체크 표시는 선택한 등록명 옆에 표시됩니다.
- Mac OS에서 한 개 이상의 등록명을 선택하면, 혼합 등록명이 드롭-다운 메뉴에 나타납니다. Windows에서 등록명 메뉴에서 선택했을 때, 선택 표시는 팔레트에서 표시된 등록명 옆에 나타납니다.
- 모든 라이브러리 항목을 보려면, 등록명에 상관 없이, 전체 페이지를 선택하십시오.
- 적용된 등록명이 없는 항목을 보려면, 미등록을 선택하십시오. 다른 등록명에 추가로 미등록을 선택할 수 있습니다.
- 등록명이 적용된 항목을 가리려면, 그 등록명을 다시 선택하십시오.

라이브러리 저장하기

라이브러리 팔레트의 닫기 상자를 클릭할 때, QuarkXPress는 자동으로 라이브러리에 적용된 변경사항을 저장합니다. 원한다면, 자동 라이브러리 저장 기능을 사용하여 작업 중에 변경사항을 저장할 수 있습니다. 자동 라이브러리 저장을 활성화시키려면:

- 1 QuarkXPress/편집 > 환경설정을 선택한 다음, 왼쪽 목록에서 저장을 클릭하여 저장 패널을 나타내십시오.
- 2 자동 라이브러리 저장을 체크하십시오.
- 3 확인을 클릭하십시오.

출력

레이저 프린터에서 확인용 교정쇄 복사본을 프린트하거나, 고해상도 이미지세터에서 최종 필름이나 판 출력이 필요한 경우, QuarkXPress는 항상 만족스러운 결과를 얻도록 도와줄 것입니다.

레이아웃 프린트하기

많은 출판 환경에서, 데스크탑 잉크젯 프린터에서 사무실 레이저 프린터 또는 고성능 판출력기까지의 다양한 출력 장치를 사용하여 프린트할 수 있습니다. 아래의 주제들은 QuarkXPress에서 프린트하는 방법에 대한 설명입니다.

그림 경로 업데이트하기

QuarkXPress는 가져온 그림에 대해 두 가지 종류의 정보를 사용합니다: 저해상도와 고해상도. 저해상도 정보는 그림 미리보기를 표시할 때 사용됩니다. 프린트할 때, 원본 그림 파일에 포함된 고해상도 정보는 그림으로의 경로를 사용하여 접근됩니다.

그림 경로는 그림을 가져올 때 만들어집니다. 어플리케이션은 그림이 마지막으로 수정된 때와 각 그림의 경로에 대한 정보를 유지합니다.

그림을 가져온 뒤에 이동하거나 변경하면, 어플리케이션은 프린트 명령이나 출력용 파일 모으기 명령(파일 메뉴)을 실행할 때 경고를 표시합니다.

- ➔ 프로젝트와 같은 폴더에 그림을 보관하면, 그림 경로를 유지할 필요가 없습니다. 기사와 같은 폴더에 그림을 보관하면, 그림 경로를 유지할 필요가 없습니다. 그림을 가져올 때의 해당 폴더에 그림이 있든 없든 어플리케이션은 도큐먼트와 같은 폴더에 있는 그림을 항상 "찾을" 수 있습니다.

OPI(Open Prepress Interface) 시스템은 고해상도 이미지와 선-색분해 전체 컬러 스캔 이미지를 대신합니다. 그러한 출력 시스템을 사용하고 있다면, 예를 들어, 저해상도 RGB TIFF를 도큐먼트로 가져오고, QuarkXPress에서 자동으로 OPI 주석을 입력하여 프린트할 때 저해상도 그림이 고해상도 그림으로 바뀔 수 있습니다. OPI 시스템은 다른 교환 기능을 가지고 있습니다.

프린트 대화상자 컨트롤 설정하기

프린트 레이아웃을 프린트하려면:

- 1 파일 > 프린트(Command+P/Ctrl+P)를 선택하십시오. 프린트 대화상자가 나타납니다.
- 2 프린터 드라이버를 선택하려면, 프린터 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오.

- *Windows에만 해당:* 속성 버튼을 클릭하면 선택한 프린터 드라이버에 대한 컨트롤이 있는 대화상자가 열립니다. 이 대화상자에 있는 선택사항이나 프린터 설치 방법에 대한 정보는, Microsoft Windows 소프트웨어에 함께 제공된 문서를 참조합니다.

3 다음의 방법 중에 한가지로 출력 선택사항을 지정하십시오:

- 기존의 프린트 출력 스타일을 사용하려면, 프린트 스타일 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택합니다.
- 프린트 선택사항을 수동으로 구성하려면, 대화상자의 하단에 있는 컨트롤을 사용합니다. 프린트 대화상자의 이 부분은 패널로 나뉩니다. 패널을 표시하려면, 하단 왼쪽에 있는 목록에서 해당 이름을 클릭합니다. 정보를 보려면, "[프린트 대화상자](#)"를 참조합니다.
- 선택한 프린트 선택사항을 새로운 출력 스타일로 잡으려면, 프린트 스타일 드랍-다운 메뉴에서 신규 프린트 출력 스타일을 선택합니다.

4 프린트하려는 원고의 수를 지정하려면, 매수 필드에 값을 입력하십시오.

5 프린트할 페이지를 지정하려면, 페이지 필드에 값을 입력하십시오. 프린트할 페이지의 범위, 비연속적인 페이지나 범위와 비연속적인 페이지의 조합을 입력할 수 있습니다. 페이지의 연속적인 또는 비연속적인 범위를 지정하려면 콤마와 하이픈을 사용하십시오. 예를 들어, 20페이지 레이아웃 중에 3에서 9페이지까지, 12에서 15페이지까지, 그리고 19페이지를 프린트하려면, 페이지 필드에 3-9, 12-15, 19를 입력하십시오.

6 홀수, 짝수 또는 모든 페이지가 프린트되도록 지정하려면, 출력 페이지 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오. 전체 페이지(기본 설정값)는 모든 관련 페이지를 프린트합니다. 홀수 페이지를 선택하면, 홀수 페이지만 프린트됩니다. 짝수 페이지를 선택하면, 짝수 페이지만 프린트됩니다.

7 도큐먼트를 더 작게 또는 더 크게 프린트하려면, 비율 필드에 퍼센트를 입력하십시오. 기본값은 100%입니다.

8 레이아웃의 두 개 이상의 매수를 프린트하고 있고 각 매수가 프린터에서 순서대로 나오게 하려면, 간추리기를 체크하십시오. 간추리기가 체크되어 있지 않다면, QuarkXPress는 한번에 각 페이지의 다중 매수를 프린트합니다.

9 필름이나 종이에 펼침면(가로로 합쳐진 페이지들)을 나란히 프린트하려면, 펼침면을 체크하십시오.

10 역순으로 다중 페이지 레이아웃을 프린트하려면, 뒤에서 앞으로를 체크하십시오. 레이아웃의 마지막 페이지가 처음에 프린트될 것입니다.

11 선택한 매체의 출력 가능 영역에 맞추기 위해 도큐먼트의 페이지 크기를 축소하거나 확대하려면, 프린트 영역에 맞추기를 체크하십시오.

12 *Mac OS에만 해당:* 프린트 드라이버 대화상자를 열려면 프린터 버튼을 클릭하십시오. 더 자세한 정보는 컴퓨터와 함께 제공된 문서를 참조하십시오.

13 레이아웃을 프린트하려면 프린트를 클릭하십시오.

14 레이아웃 설정이나 프린팅을 저장하지 않고 프린트 대화상자를 닫으려면 취소를 클릭하십시오.

- ➔ 프린트 대화상자의 상단 우측에 있는 영역은 페이지 미리보기 영역입니다. 이 이미지를 사용하여 페이지가 출력 장비에서 어떻게 보일지를 미리볼 수 있습니다.

프린트 대화상자

프린트 대화상자에 있는 패널들은 아래 주제에서 설명되어 있습니다.

장치 패널

장치 패널을 사용하여 PPD 선택과 페이지 위치를 포함하여 장치-특정 설정을 제어할 수 있습니다:

- PPD를 지정할 때, 용지 크기, 가로와 세로 필드는 자동으로 PPD에서 제공된 기본 정보로 채워집니다. 이미지세터에 대한 PPD를 선택하면, 페이지 간격과 용지 간격 필드도 사용 가능하게 될 것입니다. PPD 관리자 대화상자(유틸리티 메뉴)를 사용하여 PPD 드랍-다운 메뉴에서 사용 가능한 PPD의 목록을 사용자화할 수 있습니다. 올바른 PPD를 가지고 있지 않다면, 내장된 일반 PPD를 선택합니다.
- 프린터에서 사용된 매체 크기를 지정하려면, 용지 크기 드랍-다운 메뉴에서 크기를 선택합니다.
- 프린터에서 지원하는 사용자 매체의 가로와 세로를 지정하려면, 크기 드랍-다운 메뉴에서 사용자를 선택하고 가로와 세로 필드에 값을 입력합니다. 연속-공급이나 비-드럼 이미지세터로 출력을 보낼 때, 세로 필드에서 자동 설정을 사용합니다.
- 선택한 출력 매체에서 도큐먼트의 위치를 정하려면, 위치 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택합니다.
- 선택한 PPD에 대한 기본 해상도는 해상도 필드에 자동으로 입력됩니다.
- *이미지세터에만 해당*: 롤 매체의 좌측 가장자리에서부터의 간격(또는 내부여백)이 될 페이지의 좌측 가장자리 간격을 지정하려면, 용지 간격 필드에 값을 입력합니다.
- *이미지세터에만 해당*: 롤에서 페이지를 프린트할 때 레이아웃의 페이지 사이의 간격 정도를 지정하려면, 페이지 간격 필드에 값을 입력합니다.
- 네카티브 페이지 이미지를 프린트하려면, 네가티브 출력을 체크합니다.
- 출력하는 동안 PostScript 오류 보고를 받으려면, PostScript 오류 처리기를 체크합니다.

페이지 패널

페이지 패널을 사용하여 페이지 방향, 타일링, 페이지 뒤집기와 관련된 선택사항을 지정할 수 있습니다:

- 세로나 가로 모드로 프린트 할 지를 지정하려면, 방향 라디오 버튼(세로 또는 가로)을 클릭합니다.
- 출력에 빈 페이지를 포함하려면, 빈 페이지 포함을 체크합니다.
- 축소된 크기로 용지의 한 쪽에 레이아웃의 다중 페이지를 프린트하려면, 전체 축소를 체크합니다.
- 세로나 가로로 출력을 뒤집으려면, 페이지 뒤집기 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택합니다.

색션(타일)으로 큰 레이아웃을 프린트하려면, 페이지 타일링 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택합니다. 어플리케이션은 다시 맞추는 것을 돕기 위해 각 타일에 눈금과 위치 정보를 프린트합니다.

- 자 원점을 위치시켜서 페이지가 타일링되는 방법을 제어하려면, 수동을 선택합니다.

- 레이아웃 크기, 매체 크기, 절대 오버랩의 체크 여부와 오버랩 필드에 있는 값을 기반으로 어플리케이션이 각 도큐먼트 페이지를 프린트하기 위해 필요한 타일의 수를 결정하게 하려면, 자동으로 선택합니다. 오버랩 필드에 입력된 값은 어플리케이션이 타일을 생성하는데 필요한 만큼의 페이지를 확장하는데 사용될 것입니다. 절대 오버랩이 체크되어 있을 때, 타일을 생성하기 위해 페이지를 확장할 때 어플리케이션은 오버랩 필드에 있는 값을 사용할 것입니다. 절대 오버랩이 체크되어 있지 않다면, 어플리케이션은 타일을 생성할 때 오버랩 필드에서 최소 간격을 사용하지만, 필요하다면 더 큰 간격을 사용할 수 있습니다. 최종 조합된 타일에서 레이아웃을 중앙에 배치하려면 절대 오버랩을 체크하지 마십시오.

그림 패널

그림 패널을 사용하여 그림이 프린트되는 방법을 제어할 수 있습니다:

- 그림이 프린트되는 방법을 지정하려면, 출력 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택합니다. 정규는 그림의 원본 파일에서 데이터를 사용하여 그림의 해상도 출력을 제공합니다. 저해상도는 화면 미리보기 해상도로 그림을 프린트합니다. 개략은 그림의 출력을 방지하고, 화면에서의 빈 그림 상자와 같이 테두리와 'x' 표시가 있는 상자를 프린트합니다.
- 프린트 데이터에 대한 포맷을 선택하려면, 데이터 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택합니다. 도큐먼트는 바이너리 포맷에서 더 빠르게 프린트되지만, ASCII 선택사항은 더 많은 프린터와 프린트 스플러에 의해 판독 가능한 표준 포맷이기 때문에 더욱 활용하기 쉽습니다. Clean 8-bit 선택사항은 융통성있고 사용이 용이한 파일 포맷으로 ASCII와 바이너리를 결합합니다.
- 가져온 EPS 그림에서 모든 검정 항목을 강제로 오버프린트하려면, EPS 검정 오버프린트를 체크합니다(EPS 파일에서의 오버프린트 설정에 상관 없이).
- 1-비트 TIFF를 최고 해상도로 프린트하려면(장치 목록 항목에서 지정한 해상도를 초과하지 않음), 최고 해상도 TIFF 출력을 체크합니다. 최고 해상도 TIFF 출력이 체크되어 있지 않으면, 1-비트보다 큰 이미지는 두 배의 인치당 선(lpi) 설정으로 서브샘플링될 것입니다.

서체 패널

서체 패널을 사용하여 출력에 포함될 서체를 지정할 수 있습니다. 이 패널의 많은 선택사항은 PostScript 출력 장치로 프린트할 때만 사용 가능합니다.

- PostScript Level 3 그 이상의 출력 장치나 PostScript 2 버전 2015나 그 이상을 사용하는 장치로 프린트하고 있다면, 서체 포맷 최적화를 체크합니다.
- 레이아웃에서 사용된 모든 서체와 모든 시스템 서체를 다운로드하려면, 레이아웃 서체 다운로드를 체크합니다. 다운로드될 서체를 제어하려면, 레이아웃 서체 다운로드의 체크를 풀고 다운로드할 각 서체에 대해 다운로드를 체크합니다. 보기 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하여 나열될 서체를 제어할 수 있습니다.
- 가져온 PDF와 EPS 파일에 의해 요구된 모든 서체를 다운로드하려면, 가져오기한 PDF/EPS 서체 다운로드를 체크합니다.

컬러 패널

컬러 패널을 사용하여 컬러 출력을 제어할 수 있습니다.

- 한 페이지에 모든 컬러를 프린트하려면, 모드 드랍-다운 메뉴에서 혼합을 선택합니다. RIP이 내장된 처리하는 장치로 색분해를 프린트하려면, 모드 드랍-다운 메뉴에서 색분해를 선택

택합니다. 혼합 출력에 대한 정보는 "[컬러 혼합 프린트하기](#)"를 참조합니다. 색분해에 대한 정보는, "[색분해 프린트하기](#)"를 참조합니다.

- 출력 장치에 대한 출력 설정을 지정하려면, 설정 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오. 컬러 관리에 대한 정보는, "[원본 설정과 출력 설정](#)"을 참조합니다.
- 기본 하프톤 형태와 선수를 지정하려면, 하프톤과 선수 드랍-다운 메뉴를 사용합니다. 하프톤 드랍-다운 메뉴의 프린터 선택사항은 출력 장치가 모든 하프톤 설정값을 결정하게 합니다.
- 특정 색판만을 프린트하고 개별 색판에 대한 하프톤 선택사항을 제어하려면, 색판 목록에 있는 콘트롤을 사용합니다.

마크 패널

마크 패널을 사용하여 출력에 재단 마크, 맞춤표와 재단물림 마크를 포함할 수 있습니다. **재단 마크**는 페이지를 자를 곳을 가리키는 페이지의 최종 재단 크기 바깥쪽에 프린트된 짧은 수직과 수평선입니다. **맞춤표**는 오버레이되는 색판을 정렬하는데 사용되는 표시입니다. **재단물림 마크**는 페이지 재단물림 끝을 가리킵니다.

- 모든 페이지에 재단 마크와 맞춤표를 포함하려면, 마크 드랍-다운 메뉴에서 중앙이나 비대칭을 선택합니다.
- 중앙이나 비대칭을 선택할 때, 가로, 길이와 간격 필드가 사용 가능하게 됩니다. 가로와 길이 필드에 있는 값은 재단 마크의 가로와 길이를 지정합니다. 간격 필드에 있는 값은 페이지 가장자리에서부터 재단 마크의 간격을 지정합니다.
- 재단물림 위치를 가리키는 마크를 포함하려면, 재단물림 마크 포함 선택사항을 선택합니다.

레이어 패널

레이어 패널을 사용하여 출력될 레이어와 출력 방지할 레이어를 지정할 수 있습니다.

프린트 대화상자에만 해당: 레이어 패널에 있는 설정값을 레이아웃에 적용하려면, 레이아웃에 추가를 체크하십시오.

재단물림 패널

재단물림 패널을 사용하여 항목에 출력에 재단물림(페이지 가장자리 밖으로 확장)되도록 할 수 있습니다. 재단물림 설정값은 레이아웃에 있는 모든 페이지에 적용됩니다.

레이아웃 페이지 가장자리로부터 재단물림이 얼마나 떨어질 지를 정의함으로써 재단물림을 생성하려면, 재단물림 유형 드랍-다운 메뉴에서 대칭이나 비대칭을 선택하십시오.

- 각 페이지 가장자리로부터 같은 거리를 확장하는 재단물림을 생성하려면, 대칭을 선택하고 간격 필드에 값을 입력하여 재단물림의 거리를 지정합니다.
- 각 페이지 가장자리로부터 다른 거리로 된 재단물림을 생성하려면, 비대칭을 선택하고 상단, 하단, 좌측과 우측 필드에 값을 입력하여 재단물림 거리를 지정합니다.
- **프린트와 PDF 출력에만 해당:** 페이지 경계를 넘어 확장된 모든 페이지 항목을 둘러싸기 위해 재단물림을 확장하려면, 페이지 항목을 선택합니다.
- **프린트와 PDF 출력에만 해당:** 재단물림이 재단물림 가장자리에서 자를 것인지, 전체를 프린트할 지를 정의하려면, 재단물림 가장자리로 오려내기를 체크하십시오.

주의:재단물림 패널은 Custom Bleeds XTensions 소프트웨어가 설치되어 있을 때만 사용 가능합니다.

투명도 패널

투명도 패널을 사용하여 변환시 투명도가 처리되는 방법을 지정할 수 있습니다.

- 벡터 이미지 콘트롤은 투명도 관계에서 발생할 때 벡터 데이터를 포함한 그림을 레스터화하기 위한 해상도를 지정하게 해 줍니다. 벡터 이미지는 저해상도에서 들쭉날쭉하게 보이는 날카로운 선을 포함하기 때문에 이 값을 높게 유지하는 것이 좋습니다. 이 필드는 투명도 관계에서 비트맵 프레임에 대한 렌더링 해상도를 제어하기도 합니다.
- 혼합 콘트롤은 투명도 관계에서 발생할 때 블렌드에 대한 해상도를 지정할 수 있게 해 줍니다. 블렌드는 날카로운 가장자리를 포함하지 않기 때문에 상대적으로 저해상도에서 레스터화될 수 있습니다.
- 그림자 효과 콘트롤은 그림자 효과를 레스터화하기 위한 해상도를 지정하게 해 줍니다. 이 값은 0의 블러로 된 그림자 효과를 생성하지 않는 한, 상대적으로 낮을 수 있습니다.

한 개 이상의 필드에 낮은 해상도 값을 선택하면 레이아웃을 출력보낼 때 플랫폼에 요구되는 시간을 줄이고 처리 시간을 절약할 수 있습니다.

투명도 관계에 포함된 회전 또는 기울어진 항목은 RIP으로 보내지기 전에 레스터화되어야 합니다. 회전과 기울기 동작은 낮은 해상도에서 수행되면 이미지의 품질을 떨어뜨리는 경향이 있기 때문에, QuarkXPress는 항목을 회전이나 기울이기 전에 그러한 항목을 업샘플하여 이미지 품질 저하를 최소화할 수 있습니다. 투명도 관계에 포함된 회전 또는 기울어진 항목과 이미지에 대한 업샘플 해상도를 수동으로 설정하려면 업샘플 회전을 체크하십시오. 저해상도 값을 사용하고 있고 회전 또는 기울어진 항목이 농담이 고르지 않고 품질이 저하된 상태로 보인다면, 대상 필드에 값을 입력하십시오. 대상 필드 값은 적어도 벡터 이미지, 혼합과 그림자 효과 필드에서 가장 높은 해상도 값과 같아야 합니다.

이미지보다 작은 dpi 필드는 업샘플되지 않은 회전 또는 기울어진 항목에 대한 값을 지정하게 해 줍니다. 이 필드의 목적은 업샘플 회전 대상 값 근처에 있는 회전 또는 기울어진 항목이 불필요하게 업샘플되는 것을 방지하기 위한 것입니다. 일반적으로, 이 값은 업샘플 회전 대상 값보다 약 100dpi 낮게 설정합니다.

투명도 값을 고려하지 않고 프린트하려면, 투명도 플랫폼 무시를 체크하십시오. 모든 항목은 적용된 투명도 값에 상관 없이 100% 투명도로 처리되고, 그림자 효과와 그림 마스크는 무시됩니다. 이 선택사항은 투명도-관련 출력 문제를 해결하는데 도움이 될 수 있습니다.

가져온 PDF와 Adobe Illustrator 파일의 플랫폼 투명도의 해상도를 제어하려면, 플랫폼 해상도 필드에 값을 입력하십시오.

- ➔ 플랫폼은 영역이 그림자 효과, 블렌드, 반투명 그림이나 알파 채널로 마스크된 그림과 같은 레스터 요소를 포함할 때만 그 영역을 레스터화합니다. 플랫폼은 그러한 영역이 레스터 구성요소에 의해 오버랩되지 않는 한 단일색의 영역을 레스터화하지 않습니다(반투명 레이어의 결과 여부에 상관 없이).

JDF 패널

JDF 패널을 사용하여 프로젝트의 Job Jackets 구조에서 JDF 파일의 저장 여부를 지정할 수 있습니다. 출력 JDF를 체크할 때, Job Jacket Contact 포함 드랍-다운 목록이 사용 가능하게 됩니다; 프로젝트의 Job Jacket 구조에 있는 Contact 리소스 사이에서 Contact을 선택하십시오.

OPI 패널

OPI 패널을 사용하여 OPI(Open Prepress Interface)에 대한 설정을 제어할 수 있습니다.

- OPI 서버를 사용하고 있지 않다면 OPI 활성을 체크합니다.
- 출력 스트림에 TIFF나 EPS 그림을 포함하려면 이미지 포함을 체크합니다.
- 고해상도 버전이 아닌 레이아웃에서 사용된 저해상도 TIFF 이미지를 포함하려면 저해상도를 체크합니다.

고해상도 파일을 EPS 그림에서 찾을 수 없다면, 화면 미리보기가 대체됩니다.

➡ OPI 패널은 OPI XTensions 소프트웨어가 설치되어 있을 때만 사용 가능합니다.

고급 패널

고급 패널에서, 출력 장치의 PostScript Level을 지정할 수 있습니다.

개요 패널

개요 패널은 다른 패널의 설정값의 개요를 표시합니다.

페이지 미리보기 영역

프린트 레이아웃에 대한 프린트 대화상자(파일 메뉴)는 *페이지 미리보기 영역*이라는 출력 페이지의 그래픽 묘사를 제공합니다. 페이지 미리보기 영역은 레이아웃 페이지의 실제 항목을 표시하지 않습니다; 대상 매체에 관련된 페이지의 모양과 방향을 표현합니다.

- 파랑색 직사각형은 레이아웃 페이지를 나타냅니다.
- 녹색 직사각형은 선택한 매체에 대해 출력 가능 영역을 나타냅니다.
- 검정색 직사각형은 PPD 드랍-다운 메뉴(장치 패널)에서 용지-공급 장치가 선택되었을 때 매체 영역을 나타냅니다.
- 레이아웃을 둘러싼 회색 영역은 재단물림 설정값이 Custom Bleeds XTensions 소프트웨어(재단물림 패널)를 사용하여 선택되었을 때 재단물림을 나타냅니다.
- 재단 마크 및/또는 재단물림을 포함하여 페이지 크기가 프린트 매체의 출력 가능 영역보다 크다면, 빨강색 영역은 레이아웃의 일부가 출력 가능 영역 밖에 있음을 알리며, 따라서 잘릴 것입니다. 자동 타일링이 페이지 패널에서 활성화되어 있으면, 빨강색 영역은 표시되지 않습니다.
- 'R'은 회전, 포지티브/네가티브와 뒤집기를 나타냅니다.
- 그래픽 미리보기의 왼쪽으로의 화살표는 필름이나 페이지 공급 방향을 나타냅니다.
- 그래픽 미리보기 아래에는 두 개의 작은 아이콘이 있습니다. 날장 아이콘은 PPD 드랍-다운 메뉴(장치 패널)에서 날장 출력 장치를 선택했음을 나타내고, 롤지 아이콘은 PPD 드랍-다운 메뉴에서 롤지 출력 장치를 선택했음을 나타냅니다. 물음표는 페이지 미리보기 영역에서 사용된 컬러의 제목을 나타내는 드랍-다운 버튼입니다.
- 맞춤표가 켜져 있다면(마스크 패널), 페이지 미리보기 영역에 표시됩니다.
- 전체 축소가 체크되어 있다면(페이지 패널), 축소판으로 미리보기가 표시됩니다.

색분해 프린트하기

색분해를 프린트하려면:

- 1 프린트 대화상자(파일 메뉴)의 컬러 패널을 나타내십시오.

- 2 모드 드랍-다운 메뉴에서 색분해를 선택하십시오.
- 3 설정 드랍-다운 목록에서 선택사항을 선택하십시오:
 - RIP 분판 선택사항은 모든 프로세스와 별색 컬러 분판을 프린트하고 그 출력은 혼합 포맷입니다. 그러나, 프린트될 PostScript 파일은 색분해 정보를 포함합니다. RIP 분판 선택사항은 PostScript Level 3 장치를 사용하고 있는 경우에만 선택되어야 합니다. 설정 드랍-다운 메뉴도 기본 출력 설정 대화상자(편집 > 출력 설정)에 나열된 모든 색분해-기반 출력 설정을 포함합니다.
- 4 하프톤 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오:
 - 지정한 하프톤 설정을 사용하려면 정규를 선택하십시오.
 - RIP에 만든 하프톤 설정을 사용하려면 프린터를 선택하십시오. 이 선택사항을 선택하면 이 패널에 있는 하프톤 콘트롤을 사용할 수 없습니다.
- 5 기본 값이 아닌 선수를 지정하려면, 선수 필드에 인치당 선수(lpi)를 입력하거나, 선수 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오.
- 6 컬러 패널의 하단에 있는 목록에는 레이아웃에서 사용된 색판과 기본 하프톤, 선수, 각도 및 무늬 설정값이 나타납니다. 일반적으로, 색판 목록의 기본 설정값을 사용하면 올바른 프린팅 결과가 나타납니다. 그러나, 특정 환경에 대해 이러한 설정값을 조정할 필요가 있습니다. 행에 있는 점선은 행 항목이 편집 가능하지 않음을 나타냅니다.
 - 개별적인 색판에 대한 프린팅을 취소하려면 프린트 행에 있는 체크 표시를 풀거나, 색판을 선택하고 프린트 행 드랍-다운 메뉴에서 아니오를 선택합니다.
 - 색판 행은 모드 드랍-다운 메뉴에서 색분해를 선택할 때 도큐먼트에 있는 별색과 프로세스 잉크를 나열합니다. 컬러 패널의 상단에 있는 설정 드랍-다운 메뉴는 어떤 레이아웃 색판이 나열될 지를 지정합니다.
 - 하프톤 드랍-다운 메뉴는 다른 스크린 각도를 별색에 할당하게 해 줍니다. 별색에 대한 기본 스크린 값은 컬러 편집 대화상자(편집 > 컬러 > 신규)의 하프톤 드랍-다운 메뉴에서 지정되어 있습니다.
 - 선수 열은 스크린 선수 값을 나열합니다. 이것은 각 색판에 적용될 인치당 선수(lpi)입니다. 색판에 대해 기본 값을 사용하고 싶지 않다면, 선수 드랍-다운 메뉴에서 기타를 선택하여 선수/기타 대화상자를 나타냅니다.
 - 각도 열은 각 색판에 대한 스크린 각도를 나열합니다. 기본 값을 사용하고 싶지 않다면, 각도 드랍-다운 메뉴에서 기타를 선택하여 각도/기타 대화상자를 나타냅니다.
 - 프린트된 스크린에서 대체 점 형태를 지정하려면, 무늬 행 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택합니다.

컬러 혼합 프린트하기

혼합 컬러 출력을 프린트하려면(색분해와 반대되는 개념):


- 1 프린트 대화상자(파일 메뉴)의 컬러 패널을 나타내십시오.
- 2 모드 드랍-다운 메뉴에서 혼합을 선택하십시오.
- 3 설정 드랍-다운 목록에서 선택사항을 선택하십시오:

- 흑백음영
 - 혼용 CMYK
 - 혼용 RGB
 - 혼용 CMYK와 별색(RIP 분판을 지원하는 장치에 대해 혼용 PostScript로 프린트합니다.)
 - 원본 유지(PostScript 혼합 컬러 장치로 출력에 대해 원본 컬러 공간을 사용하는 컬러 항목을 의미합니다)
- ➔ 설정 드랍-다운 메뉴는 기본 출력 설정 대화상자(편집 > 출력 설정)에 나열된 모든 색분해-기반 출력 설정을 포함합니다.
- 4 하프톤 드랍-다운 메뉴에서 정규나 프린터를 선택하십시오. 정규 선택사항은 QuarkXPress가 계산한 하프톤 스크린 값을 사용합니다. 프린터 선택사항은 선택한 프린터에서 제공한 하프톤 스크린 값을 사용합니다; 이 경우에, QuarkXPress는 하프톤 정보를 보내지 않습니다.
 - 5 기본 값이 아닌 선수를 지정하려면, 선수 필드에 인치당 선수(lpi)를 입력하거나, 선수 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오.

레이아웃 보내기

보내기, 프린트와 다른 명령을 사용하여 파일을 다음의 포맷으로 출력할 수 있습니다:

- PostScript (PS)
- Encapsulated PostScript (EPS)
- Portable Document Format (PDF), PDF/X 검증 유무
- HyperText Markup Language (HTML)
- Extensible HyperText Markup Language (XHTML)
- Extensible Markup Language (XML)
- Extensible Stylesheet Language (XSL)
- Extensible Stylesheet Language Translator (XSLT)
- ePUB (더 많은 정보는 [ePub용으로 내보내기](#) 참조)
- ePUB (더 많은 정보는 [Kindle용으로 보내기](#) 참조)
- Blio eBook (더 많은 정보는 ["Blio eReader용으로 보내기"](#) 참조)

보내기 옵션을 사용하려면 파일 > 보내기 또는 보내기 버튼  을 클릭하십시오.

활성 레이아웃 유형은 QuarkXPress 보내기 선택사항을 결정합니다. 예를 들어, 프린트 레이아웃이 표시되어 있을 때 웹 레이아웃을 HTML 포맷으로 보내는 명령(파일 > 보내기 > HTML)은 사용 가능하지 않습니다.

레이아웃을 EPS 포맷으로 보내기

레이아웃 페이지를 EPS(Encapsulated PostScript) 파일로 보낼 때, 파일 이름과 위치를 지정하고 다중 EPS 보내기 파라미터를 설정할 수 있습니다(사용자 컨트롤이나 EPS 출력 스타일을 통해). 기본 EPS 보내기 컨트롤을 사용하려면:

- 1 파일 > 보내기 > EPS용 레이아웃을 선택하십시오. EPS로 페이지 저장 대화상자가 나타납니다.
- 2 페이지 필드에 페이지 범위를 입력하십시오.
- 3 기존의 출력 스타일을 사용하려면, EPS 스타일 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오.
- 4 출력 설정을 수정하려면, 선택사항을 클릭하십시오. 나타나는 대화상자에 있는 패널을 사용하여 보내진 파일의 포맷을 제어할 수 있습니다.
 - EPS 출력 스타일을 사용하려면, EPS 스타일 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택합니다. 현재 설정을 사용하는 EPS 출력 스타일을 생성하려면, 신규 EPS 출력 스타일을 선택합니다.
 - EPS 파일에 대한 포맷을 지정하려면, 포맷 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택합니다.
 - 일반 환경 패널을 사용하여 EPS 파일의 비율, EPS 파일의 미리보기 포맷, 페이지의 흰색 영역을 EPS 파일에서 투명 또는 불투명으로 처리할지와 EPS 파일을 펼침면으로 출력할지를 지정합니다.
 - 컬러 패널을 사용하여 EPS 파일에 대한 출력 설정을 선택하고 출력에 포함될 색판을 선택합니다.
 - 서체 패널을 사용하여 보내진 EPS 파일에 내장되는 서체를 지정합니다.
 - 마스크 패널을 사용하여 EPS 파일에서 맘츠포의 위치, 가로와 길이를 지정합니다.
 - 재단물림 패널을 사용하여 대칭이나 비대칭 재단물림 유형을 지정하고 EPS 파일 주위의 재단물림 간격을 지정합니다.
 - 투명도 패널을 사용하여 투명도를 켜거나 끄고 EPS 파일에서 플랫톤 항목의 해상도를 제어합니다.
 - OPI 패널을 사용하여 EPS 파일에 고해상도 원본 이미지 포함에 대한 선택사항을 지정하고 TIFF와 EPS 선택사항을 별도로 제어합니다.
 - JDF 패널을 사용하여 JDF(Job Definition Format) 파일이 EPS 파일과 동시에 생성되어야 할지를 나타냅니다. JDF 작업흐름에서 Job Jackets을 사용하고 있다면 이렇게 되도록 선택해야 합니다.
 - 고급 패널을 사용하여 EPS가 PostScript Level 2나 PostScript Level 3을 따를 것인지를 선택합니다.
- 5 확인을 클릭하십시오. (EPS 파일을 생성하지 않고 현재 설정값을 저장하려면, 설정값 저장을 클릭하십시오.)
- 6 저장을 클릭하십시오.

레이아웃을 PDF 포맷으로 보내기

활성 레이아웃을 PDF 포맷으로 보내려면:

- 1 파일 > 보내기 > PDF용 레이아웃을 선택하십시오. PDF로 변환 대화상자가 나타납니다.
- 2 페이지 필드에서 페이지 범위를 입력하십시오.
- 3 기존의 출력 스타일을 사용하려면, EPS 스타일 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오.

- 4 출력 설정을 수정하려면, 선택사항을 클릭하십시오. 나타나는 대화상자에 있는 패널을 사용하여 보내진 파일의 포맷을 제어할 수 있습니다.
- PDF 출력 스타일을 사용하려면, EPS 스타일 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택합니다. 현재 설정을 사용하는 EPS 출력 스타일을 생성하려면, 신규 PDF 출력 스타일을 선택합니다.
 - PDF/X 검증을 사용하려면, 검증 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택합니다. 사용 가능한 선택사항에는 PDF/X 1a와 PDF/X 3이 포함됩니다. PDF/X 1a 검증은 CMYK와 별색만을 허용합니다. 반면에 PDF/X 3 검증은 ICC 컬러 프로파일과 함께 다른 컬러 공간을 사용하는 컬러와 그림을 허용합니다(컬러 관리를 위해 원본과 출력 설정에서 정의되어 있음).
 - 컬러 패널을 사용하여 혼합 출력이나 색분해를 생성할 것인지를 지정하고 PDF 파일에 대한 출력 설정을 선택하고 출력에 포함될 색판을 선택합니다.
 - 압축 패널을 사용하여 PDF 파일에서 다른 이미지 유형에 대한 압축 선택사항을 지정합니다.
 - 페이지 패널을 사용하여 펼침면으로 보낼 것인지, 각 페이지를 별도의 PDF 파일로 보낼 것인지, 빈 페이지를 포함할 것인지와 PDF 파일을 축소판을 내장할 것인지를 지정합니다.
 - 마크 패널을 사용하여 PDF 파일에서 맞춤표의 위치, 가로와 길이를 지정합니다.
 - 하이퍼링크 패널을 사용하여 레이아웃에서 링크와 목차를 보내는 방법과 PDF에서 하이퍼링크가 어떻게 보일 것인지를 지정합니다. 이 패널을 사용하여 PDF 파일의 기본 크기를 지정할 수도 있습니다.
 - 메타 데이터 패널을 사용하여 Adobe Acrobat Reader에서 문서 속성 대화상자의 설명 탭에 표시될 세부사항을 제공합니다.
 - 서체 패널을 사용하여 보내진 PDF 파일에 내장되는 서체를 지정합니다.
 - 재단물림 패널을 사용하여 재단물림을 PDF 파일에서 처리되는 방법을 지정합니다.
 - 레이어 패널을 사용하여 PDF 파일에 포함될 레이어를 지정합니다.
 - 투명도 패널을 사용하여 투명한 항목이 어떻게 플랫톤되는지 제어합니다. 플랫톤을 끄고 보내는 PDF에 투명도 관계를 유지하려면, 네이티브로 투명도 보내기를 클릭합니다. 투명도 값을 고려하지 않고 항목을 출력하려면, 투명도 무시를 클릭합니다. 플랫톤을 켜려면, 투명도 플랫톤을 클릭합니다.

플랫톤이 켜져 있을 때, 투명도 관계에서 벡터 데이터를 포함한 그림을 레스터화하기 위한 해상도를 지정할 수 있습니다. 그렇게 하려면, 벡터 이미지 드랍-다운 메뉴를 클릭하고 dpi 값을 선택하거나 입력하십시오. 이 컨트롤은 플랫톤이 켜져 있을 때만 적용됩니다.

블렌드에 대한 해상도를 지정하려면(플랫톤이 켜져 있는지 꺼져 있는지 상관없이), 혼합 드랍-다운 메뉴를 클릭하고 dpi 값을 선택하거나 입력하십시오. 그림자 효과를 레스터화하기 위한 해상도를 지정하려면(플랫톤이 켜져 있는지 꺼져 있는지 상관없이), 그림자 효과 드랍-다운 메뉴를 클릭하고 dpi 값을 선택하거나 입력하십시오.

플랫톤이 켜져 있을 때 회전되고 기울어진 항목에 대한 해상도를 지정하려면, 업샘플 회전을 체크한 다음, 대상 필드에 값을 입력하십시오. 대상 필드 값은 적어도 벡터 이미지, 혼합과 그림자 효과 필드에서 가장 높은 해상도 값과 같아야 합니다.

가져온 PDF와 Adobe Illustrator 파일의 플랫톤 투명도의 해상도를 제어하려면, 플랫톤 해상도 필드에 값을 입력하십시오.

- ➔ 검증 드랍-다운 메뉴에서 PDF/X-1a: 2001이나 PDF/X-3: 2002를 선택하면, 네이티브로 투명도 보내기는 사용 가능하지 않습니다. 이 기능은 컬러 패널의 모드 드랍-다운 메뉴에서 색 분해를 선택할 때도 사용 가능하지 않습니다.
 - OPI 패널을 사용하여 PDF 파일에 고해상도 원본 이미지 포함에 대한 선택사항을 지정합니다(검증 드랍-다운 메뉴에서 PDF/X 1a나 PDF/X 3을 선택할 경우에는 사용 가능하지 않음).
 - JDF 패널을 사용하여 JDF(Job Definition Format) 파일이 PDF 파일과 동시에 생성되어야 할 지를 나타냅니다. JDF 작업흐름에서 Job Jackets을 사용하고 있다면 이렇게 되도록 선택해야 합니다.
 - 개요 패널을 사용하여 선택한 PDF 보내기 선택사항의 개요를 볼 수 있습니다.
- 5 확인을 클릭하십시오. (PDF 파일을 생성하지 않고 현재 설정값을 저장하려면, 설정값 저장을 클릭하십시오.)
 - 6 저장을 클릭하십시오.
- ➔ 씨드 파티 변환 프로그램을 사용하고 있고 PostScript 파일을 생성하고 싶다면, 환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 PDF 패널에서 설정값을 변경하십시오. 더 자세한 정보는, "[환경설정 - 프로그램 - PDF](#)"를 참조하십시오.

PostScript 파일 생성하기

레이아웃에서 PostScript 파일을 생성하려면, 환경설정 대화상자(편집/QuarkXPress > 환경설정)의 PDF 패널을 나타내고 나중 변환을 위해 PostScript만 생성을 체크하십시오. 파일 > 보내기 > PDF용 레이아웃을 선택할 때, QuarkXPress는 PDF 파일을 생성하지 않고 지정된 이름의 PostScript 파일을 지정한 위치에 생성합니다.

출력용 파일 모으기 사용하기

출력용 파일 모으기 기능을 사용하려면 다음과 같습니다:

- 1 사용목록 대화상자(유틸리티 메뉴)의 서체 패널을 나타내어 모든 서체가 사용 가능한지 확인하십시오. 그런 다음 사용목록 대화상자의 그림 패널을 선택하여 전체 가져오기 한 그림이 도큐먼트에 연결되어 있는지 또한 상태가 확인으로 표시되는지 확인하십시오.
- 2 파일 > 출력용 파일 모으기를 선택하십시오. 출력용 파일 모으기 대화상자가 나타납니다.
- 3 출력용 파일 모으기 탭을 나타냅니다. 이 기능을 사용하는 경우, 해당 리포트는 자동으로 생성됩니다. 이 때 리포트만 생성하려면, 출력용 파일 모으기 탭에서 리포트만을 선택하면 됩니다. 이 상자를 선택하지 않는 경우라면, 다음의 상자 중에 하나 이상을 선택할 수 있습니다:
 - 레이아웃 선택사항은 지정한 대상 폴더에 프로젝트 파일을 복사합니다.
 - 링크된 그림 선택사항은 고해상도 출력을 위해 연결된 상태로 있어야 하는 가져온 그림 파일을 도큐먼트로 복사합니다. QuarkXPress에서 도큐먼트와 함께 그림을 모으기 할 때, 대상 폴더인 "그림" 폴더에 새로운 파일 위치를 반영하기 위해 모아진 각각의 그림 경로는 업데이트됩니다.
 - 컬러 프로파일 선택사항은 도큐먼트나 가져온 그림과 연결된 International Color Consortium (ICC) 프로파일을 복사합니다.

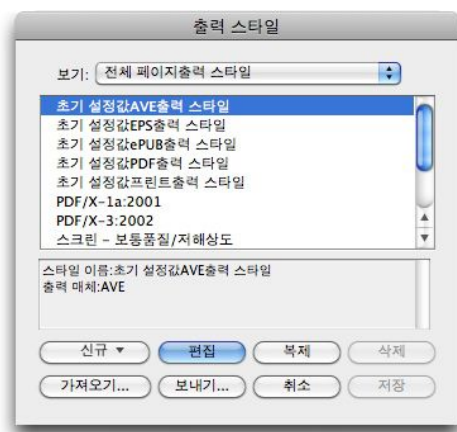
- *Mac OS에만 해당:* 화면 서체 선택사항은 도큐먼트 표시에 필요한 모든 화면 서체를 복사합니다.
 - *Mac OS에만 해당:* 프린터 서체 선택사항은 도큐먼트 프린트에 필요한 모든 프린터 서체를 복사합니다.
 - *Windows에만 해당:* 서체 선택사항은 도큐먼트 프린트에 필요한 모든 서체를 복사합니다.
- ➔ MacOS에서, TrueType 서체는 화면 서체와 프린터 서체로 동작합니다. 도큐먼트가 TrueType 서체만을 사용한다면, QuarkXPress는 화면 서체를 선택하거나 프린터 서체를 선택 할 때 서체를 모을 것입니다. 도큐먼트가 TrueType과 Type 1 서체의 조합을 사용하거나, Type 1 서체만을 사용한다면, 화면 서체와 프린터 서체 모두를 선택하여 Type1 서체를 정확하게 모아지게 하십시오.
- 4 Vista 탭에서, 그림 변경사항 저장을 선택하여 모으기 전에 그림 효과를 그림에 적용하십시오. 이 상자가 선택되어 있지 않으면, 그림은 원래의 형태로 모아지고 그림 효과는 적용되지 않습니다.
 - 5 저장을 클릭하십시오.
- ➔ 서체 모으기를 선택할 때, 해당 서체가 컴퓨터에서 활성인 경우 QuarkXPress는 가져온 EPS 파일 안에서 사용한 서체를 모을 것입니다.
- ➔ 출력용 파일 모으기 기능은 Blio 및 App Studio issue 포맷으로 보내기 위해 사용자 정의된 레이아웃에서 사용하도록 고려하여 설계되지 않았습니다. 그래서 해당의 이아웃에서 이 기능을 사용할 수는 있지만, Blio 및 App Studio 인터랙티비티에서 사용된 어셋의 전부가 모아지지 않을 수 있습니다. 그리고, 출력용 모으기는 레이아웃 패밀리와 전체 레이아웃에서도 모으기 할 수 없습니다.

출력 스타일로 작업하기

출력 스타일은 인쇄를 위한 출력력, PDF, ePUB, Kindle 그리고 EPS 포맷에 대한 설정 값을 저장 할 수 있도록 지원합니다. 파일 > 인쇄, 파일 > 보내기 > EPS로 페이지 저장, 파일 > 보내기 > AVE용 레이아웃, 파일 > 보내기 > ePub용 리플로우, 파일 > 보내기 > Kindle용 리플로우 및 파일 > 레이아웃 > PDF로 보내기 명령을 사용하여 출력 스타일을 사용할 수 있습니다. QuarkXPress 는 전체 출력 설정에 대한 기본 설정을 포함하고, 필요에 따라 사용자 정의 할 수 있는 근거로 지원됩니다. 또는, 처음부터 출력 스타일을 생성할 수도 있습니다.

출력 스타일을 생성하려면 다음과 같습니다.

- 1 편집 > 출력 스타일을 선택하여, 출력 스타일 대화 상자가 표시됩니다.



출력스타일 생성, 가져오기, 편집 그리고 삭제를 위해 출력 스타일 대화 상자 사용합니다

- 2 신규 드랍 다운 메뉴에서 선택 사항을 선택합니다.
- 3 이름 필드에 사용자 스타일의 이름을 입력합니다.
- 4 패널에서 설정을 지정합니다. EPS 선택사항에 대한 정보는, "[레이아웃을 EPS 포맷으로 보내기](#)"를 참조하여 주십시오. PDF 선택사항에 대한 정보는, "[레이아웃을 PDF 포맷으로 보내기](#)"를 참조하여 주십시오. ePub 선택 사항에 대한 더 많은 정보는 "[ePub용으로 보내기](#)"를 참조하여 주십시오. Kindle 선택 사항에 대한 더 많은 정보는 "[Kindle용으로 보내기](#)"를 참조하여 주십시오.
- 5 확인을 클릭하십시오.
- 6 저장을 클릭합니다.

트래핑으로 작업하기

버전 9에서부터, 프로그램은 더 이상 스프레드와 초크 트래핑을 지원하지 않습니다. 트랩 정보 팔레트(윈도우 메뉴)에서 설정된 스프레드와 초크는 출력시 적용되지 않을 것입니다. 그러나, 오버프린트와 녹아웃은 유효합니다.

플랫튼과 제작 문제 이해하기

플랫튼은 계획된 디자인을 생산하기 위해 페이지 구성요소를 변경하여 투명도를 시뮬레이션하는 프로세스입니다. 플랫튼은 출력 과정에서만 발생하여 — 프린트 엔진에 공급되는 항목처럼 — QuarkXPress 레이아웃은 실제로 수정되지 않습니다. QuarkXPress에서 플랫튼은 다음과 같이 동작합니다.

먼저, 상자는 분해되고, 투명한 구성요소가 확인되고, 분리된 모양(텍스트 윤곽선 포함) 간의 관계는 파괴됩니다. 레스터화되지 않은 영역은 기존의 색상을 결합하여 생성된 새로운 색상으로 채워집니다. (없음 및 0% 불투명 영역은 블렌드와 그림에 대해 사용될 때를 제외하고 플랫튼될 필요가 없습니다.)

레스터화되어야 할 영역은 오려내기 경로가 됩니다. (페이지 구성요소와 겹치는 반투명 그림, 그림자 효과, 반투명 블렌드 및 반투명 항목은 레스터화되어야 합니다.)

프린트 대화상자(파일 메뉴)의 투명도 패널에 있는 설정은 투명 효과나 그림자 효과 때문에 레스터화되는 페이지 구성요소의 출력 해상도를 조절합니다. 더 많은 정보는 "[투명도 패널](#)"을 참조합니다.

일반적으로, 투명 관계로 작업할 때 트래핑은 필요하지 않습니다. 트래핑이 작동하기 시작할 때 투명 항목의 오버프린트는 분해를 통해 생성된 경로에 의해 유지됩니다. 투명 구성요소의 초크와 스프레드 세트는 무시됩니다. 분해에 의해 생성된 모든 다른 항목은 녹아웃으로 설정되고 호스트-기반 색분해 과정에서 기본 QuarkXPress 트래핑을 통해 보내집니다.

- ➔ PDF를 보낼 때, 투명 관계에 있는 항목을 플랫하거나 네이티브 PDF 투명을 사용할지를 선택할 수 있습니다. 네이티브 PDF 투명도로 PDF를 보내면, 투명 관계에 있는 벡터 그래픽은 벡터 포맷으로 남아 있습니다. 이것은 더 빠른 출력과 색상 관리를 더 쉽게 만듭니다.

공동작업과 단일 소스

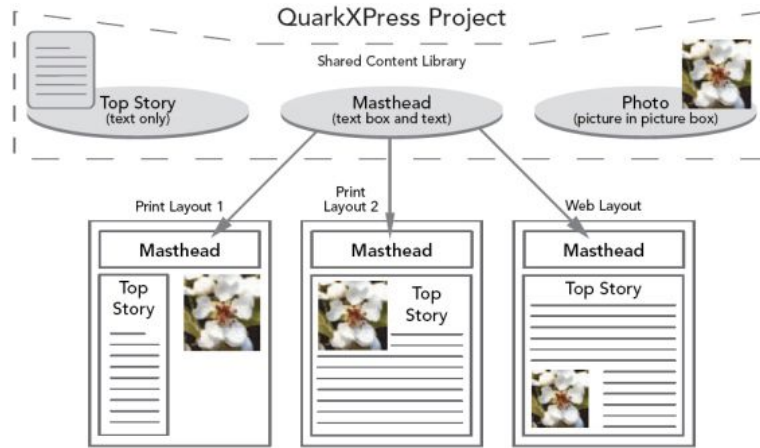
다중 포맷과 다중 채널을 통해 배포하기 위하여 또 같은 정보를 쉽게 패키징하기 위하여 동기화 기능을 사용할 수 있습니다. 미디어 — 프린트, 웹, 인터랙티브 — 에 따른 디자인을 사용자화하는 것 이외에, 다중 레이아웃 크기를 포함하는 프로젝트를 생성할 수도 있습니다. 무엇보다도, 어떤 종류이던지 모든 레이아웃 간의 콘텐츠를 자동 공유함으로써 작업을 능률적으로 할 수 있습니다.

공유 콘텐츠로 작업하기

같은 콘텐츠를 여러 곳에서 동일하게 유지해야 할 필요가 있는 프로젝트로 작업해보았다면, 위험이 어느 정도 내포되어 있음을 알 수 다있을 것입니다. 만약에 도큐먼트의 프린트 버전을 업데이트되었지만, 웹 버전은 업데이트되지 않았다면? 이 문제를 수정하기 위해, QuarkXPress에는 **공유 콘텐츠** 기능이 포함되어 있습니다. 이 기능은 프로젝트 파일 내에서 다른 위치에 사용된 콘텐츠를 연결하게 해 줍니다. 콘텐츠의 한 복사본이 변경되면, 다른 복사본은 그 변경사항을 반영하기 위해 즉시 그리고 자동적으로 업데이트됩니다.

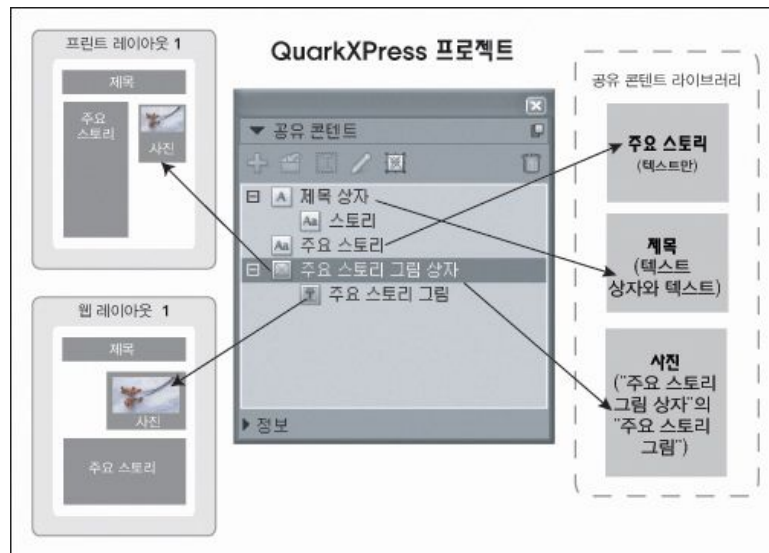
대부분의 동기화된 항목의 경우, QuarkXPress는 **공유 콘텐츠 라이브러리**라고 불리는 프로젝트 파일의 보이지 않는 부분에 마스터 버전을 보유합니다. 레이아웃에서 동기화된 항목을 변경할 때, 그 변경사항은 공유 콘텐츠 라이브러리에 있는 마스터 버전에 기록된 다음, QuarkXPress는 그 변경사항을 반영하기 위해 프로젝트에 있는 그 항목의 모든 동기화된 복사본을 자동으로 업데이트합니다. 항목 A를 업데이트하면, 항목 B는 공유 콘텐츠 라이브러리에 있는 마스터 항목을 통해 자동으로 업데이트됩니다. — 그리고, 항목 B를 업데이트하면, 항목 A도 같은 방법으로 업데이트됩니다.

공유 콘텐츠 라이브러리는 그림, 상자, 선, 포맷 또는 포맷되지 않은 텍스트, 텍스트 상자 체인, 그룹 및 Composition Zones를 보유할 수 있습니다. 공유 콘텐츠 라이브러리에 항목을 추가할 때, 그 콘텐츠나 항목의 어떤 면이 **동기화**(모든 경우에 동일하게 유지)되고 어떤 면은 동기화되지 **않아야** 할 지를 제어할 수 있습니다.



공유 콘텐츠 라이브러리는 텍스트, 그림, 선, Composition Zones와 프로젝트 내의 다른 레이아웃에 사용될 수 있는 항목을 포함합니다. 레이아웃에 있는 공유 콘텐츠 라이브러리 항목의 한 경우를 변경할 때, 모든 레이아웃에 있는 모든 경우는 공유 콘텐츠 라이브러리의 마스터 버전과 연결되어 있기 때문에 자동으로 업데이트됩니다.

공유 콘텐츠 라이브러리에 있는 항목은 공유 콘텐츠 팔레트에 나타납니다. 이 팔레트에서, 아래 그림처럼 다른 레이아웃 간에 그 콘텐츠를 복제하고 동기화할 수 있습니다.




공유 콘텐츠 팔레트는 공유 콘텐츠 라이브러리에 있는 항목으로의 접근을 제공합니다. 여기에서, "프린트 레이아웃 1"은 "주요 스토리 그림 상자"와 그 안의 그림을 사용하지만, "웹 레이아웃"은 그림 자체만을 사용합니다(더 큰 그림 상자 내부에). 두 레이아웃 중 한 곳에서 그림을 변경하면, 두 레이아웃은 자동으로 업데이트됩니다.

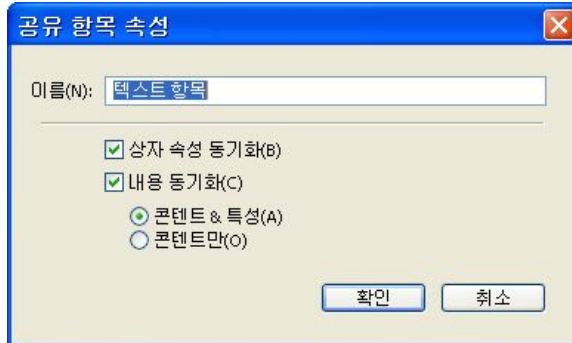
➡ 단일 프로젝트에 다른 종류의 레이아웃을 포함하는 것에 대한 정보는, "[프로젝트와 레이아웃](#)"을 참조하십시오.

콘텐츠 공유하고 동기화하기

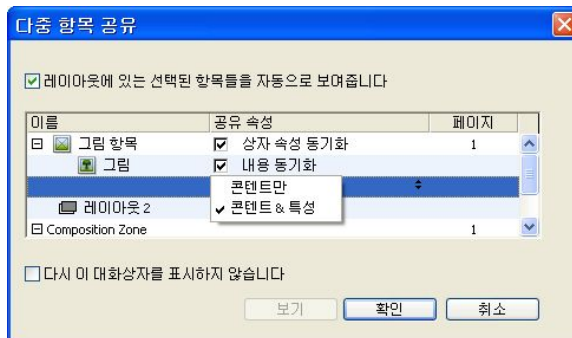
상자, 선, 그룹과 콘텐츠를 공유하고 동기화하려면:

- 1 공유 콘텐츠 팔레트(윈도우 메뉴)를 표시하십시오.

- 2 동기화할 항목을 선택하십시오.
- 3 공유 콘텐츠 팔레트에 있는 항목 추가 를 클릭하십시오. 한 항목이 선택되어 있다면, 공유 항목 속성 대화상자가 나타납니다. 다중 대상체가 선택되어 있다면, 다중 항목 공유 대화상자가 나타납니다.



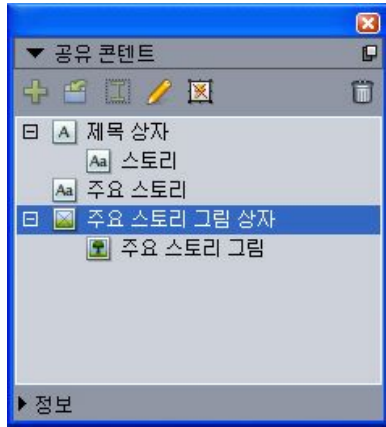
공유 항목 속성 대화상자를 사용하여 개별적인 항목을 공유하고 동기화할 수 있습니다.



다중 항목 공유 대화상자를 사용하여 다중 항목을 공유하고 동기화할 수 있습니다.

- ➔ 레이아웃에 있는 선택된 항목들을 자동으로 보여줍니다가 체크되어 있다면, 목록에 있는 이름을 클릭하여 항목을 이동할 수 있습니다.
- ➔ 공유된 선의 속성만을 동기화할 수 있습니다.

- 4 선택한 항목의 특징을 공유하려면, 그 항목에 대한 상자 속성 동기화를 체크하십시오.
- 5 선택한 항목에 있는 텍스트나 그림을 공유하려면, 그 상자에 대한 내용 동기화를 체크하십시오. 텍스트나 그림과 그 포맷을 동기화하려면, 내용 그리고 속성을 클릭하거나 선택하십시오. 텍스트나 그림만을 공유하려면, 콘텐츠만을 클릭하거나 선택하십시오. 상자와 내용 선택사항에 대한 "[동기화 선택사항 이해하기](#)"를 참조하십시오.
- 6 확인을 클릭하여 공유 콘텐츠 팔레트에 선택한 항목을 추가하십시오.



공유 콘텐츠 팔레트는 공유 콘텐츠 라이브러리에 있는 항목과 콘텐츠에 대한 접근을 제공합니다.

동기화 선택사항 이해하기

공유 콘텐츠 팔레트로 항목과 콘텐츠를 추가할 때, 공유 항목 속성 대화상자에서 다양한 동기화 선택사항을 선택할 수 있습니다.

- 상자나 경로 자체는 동기화하지 않고 선택한 텍스트 상자, 텍스트 경로나 그림 상자의 내용을 동기화하려면, 상자 속성 동기화의 체크를 풀고 내용 동기화를 체크합니다. 이러한 방법으로 동기화된 텍스트는 텍스트 상자나 경로로 드래그되어야 하며, 이러한 방법으로 동기화된 그림은 그림 상자로 드래그되어야 합니다.
- 내용 그리고 속성을 클릭하거나 선택하여 텍스트나 그림 및 그 내용 속성(텍스트 포맷, 그림에 대한 크기, 회전과 효과와 같은)을 동기화할 수 있습니다.
- 콘텐츠만을 클릭하거나 선택하여 유일한 콘텐츠 속성 편집을 허용한 상태로 텍스트나 그림을 동기화할 수 있습니다. 이렇게 하면, 텍스트나 그림은 프로젝트의 다른 부분에서 다르게 포맷될 수 있습니다. 그러나, 한 곳에서 텍스트를 편집하거나 그림을 업데이트하면 그 변경사항은 모든 곳에 적용됩니다.
- 내용은 동기화하지 않고 텍스트 상자, 텍스트 경로나 그림 상자와 그 속성을 동기화하려면, 상자 속성 동기화를 체크하고 내용 동기화의 체크를 풀니다. 예를 들어, 텍스트나 그림 상자를 이렇게 한 다음, 상자에 대한 두 개의 복사본을 만들었다고 가정해봅시다. 상자 중 하나의 크기를 변경하고 테두리를 추가하면, 다른 상자는 자동으로 크기가 조절되고 같은 테두리가 추가됩니다. 그러나, 각 상자에 다른 내용을 가져올 수 있습니다.

항목 속성, 내용과 내용 속성을 동기화하려면, 상자 속성 동기화와 내용 동기화를 체크하고, 내용 그리고 속성을 클릭하거나 체크하십시오. 이 방법으로 두 상자를 동기화하면, 하나의 상자에 대한 변경은 상자 크기, 내용과 포맷에 대한 변경을 포함하여 다른 상자도 자동으로 변경됩니다.

동기화된 항목 위치 정하기

동기화된 항목이나 그룹의 위치를 정하려면:

- 1 공유 콘텐츠 팔레트에서 대상 항목을 선택하십시오.
- 2 공유 콘텐츠 팔레트 항목을 페이지로 드래그하십시오.

동기화된 콘텐츠 위치 정하기

동기화된 콘텐츠의 위치를 정하려면:

- 1 텍스트 상자, 텍스트 경로나 그림 상자를 선택하십시오.
- 2 공유 콘텐츠 팔레트에 있는 텍스트나 그림 콘텐츠 항목을 선택하고 삽입을 클릭하십시오. 항목의 크기 조절 핸들이 어떻게 동기화 심볼로 변경하는지 확인해 보십시오. 공유 콘텐츠 팔레트에서 텍스트나 그림 항목을 활성 텍스트 상자, 텍스트 경로나 그림 상자로 드래그할 수도 있습니다.

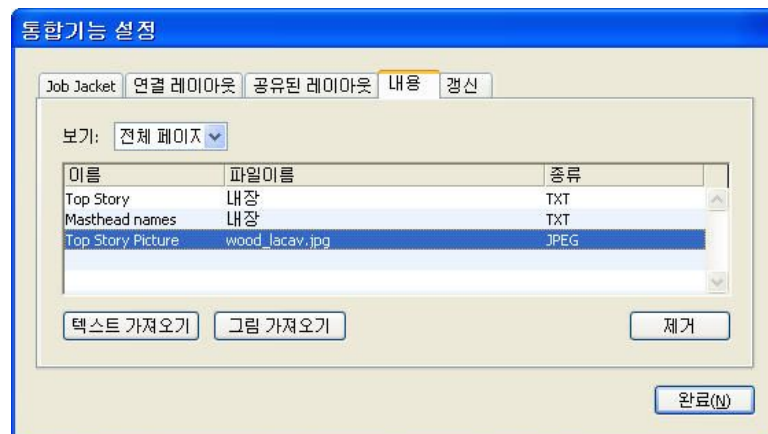
공유 콘텐츠 팔레트에서 텍스트나 그림 항목을 활성 텍스트 상자, 텍스트 경로나 그림 상자로 드래그할 수도 있습니다.

공유 콘텐츠 라이브러리로 콘텐츠 가져오기

텍스트나 그림 상자로 텍스트나 그림을 가져오는 것 외에도, 공유 콘텐츠 팔레트로 콘텐츠를 직접 가져오기 위해 두 가지 방법을 사용할 수 있습니다.



공동작업 설정 대화상자를 사용하여 콘텐츠를 가져오려면:

- 1 프로젝트가 활성인 상태에서, 파일 > 공동작업 설정을 선택하십시오. 공유 콘텐츠가 공동작업 설정 대화상자의 내용 탭과 공유 콘텐츠 팔레트에 표시됩니다.



공동작업 설정 대화상자의 내용 탭

- 2 텍스트 가져오기를 클릭하여 텍스트 가져오기 대화상자를 나타내십시오. 텍스트 파일을 선택하고 열기를 클릭하십시오. 공유 항목 속성 대화상자에 있는 콘텐츠를 사용하여 콘텐츠와 속성을 어떻게 공유할 지를 지정할 수 있습니다.
- 3 그림 가져오기를 클릭하여 그림 가져오기 대화상자를 나타내십시오. 그림 파일을 선택하고 열기를 클릭하십시오. 공유 항목 속성 대화상자에 있는 콘텐츠를 사용하여 콘텐츠와 속성을 어떻게 공유할 지를 지정할 수 있습니다.

공유 콘텐츠 팔레트의 가져오기 버튼을 사용하여 콘텐츠를 가져올 수도 있습니다. 그러나, 이 버튼은 공유 콘텐츠 팔레트에서 텍스트 내용 아이콘 **Aa**이나 그림 내용 아이콘을 선택했을 때만 사용 가능합니다. 이 방법으로 가져온 텍스트는 프로젝트 파일에 내장되는 것을 확인해보십시오; 원본 텍스트 파일과의 링크는 유지되지 않습니다. 그러나, 이 방법으로 가져온 그림은 사용목록 대화상자의 그림 패널에서 보고 업데이트될 수 있습니다.

Composition Zones로 작업하기

다음의 주제들은 팀 구성원이 동시에 같은 QuarkXPress 프로젝트로 작업할 수 있게 하여 Composition Zones가 기존의 작업 흐름을 능률적으로 만들 수 있는 방법을 보여줍니다.

Composition Zones 이해하기

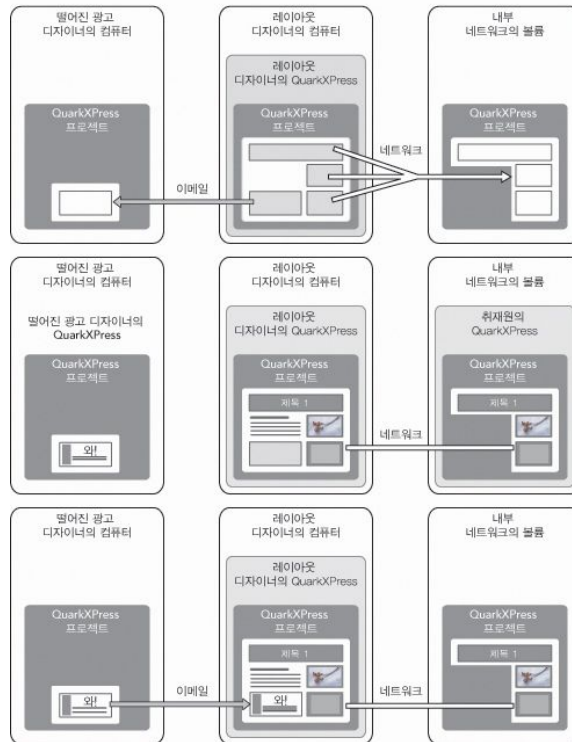
Composition Zones 항목은 다른 QuarkXPress 사용자와 공유될 수 있는 레이아웃이거나 레이아웃 내의 사용자-정의 영역입니다.

- ➔ QuarkXPress에서 Composition Zones로 작업하려면, Composition Zones XTensions 소프트웨어가 로딩되어 있어야 합니다.

잡지에 대한 QuarkXPress 프로젝트 파일을 담당하고 있는 레이아웃 아티스트를 가정해 보시다. 레이아웃 아티스트는 QuarkXPress를 사용하는 작가, 편집자, 그래픽 아티스트와 기고가와 콘텐츠를 공유하기 위해 Composition Zones을 사용할 수 있습니다.

QuarkXPress를 사용하여, 레이아웃 아티스트는 Composition Zones 도구를 사용하여 광고에 대한 프로젝트의 영역을 "마련"한 다음, 그 Composition Zones 항목을 별도의 파일로 보낼 수 있습니다. 결과 파일은 올바른 스펙을 포함하고 이러한 방법은 원거리 광고 제작자가 파일을 받을 때 단계를 줄일 수 있습니다. 광고 제작자는 콘텐츠를 추가하기 위해 QuarkXPress에서 작업하고 그 파일을 — 필요한 그래픽과 서체와 함께 — 레이아웃 아티스트에게 보냅니다. 레이아웃 아티스트는 적절한 폴더에 업데이트된 파일을 놓고, 레이아웃은 자동으로 업데이트되어 광고를 보여줍니다. Composition Zones 항목은 QuarkXPress 레이아웃과 같이 동작하기 때문에, 레이아웃 아티스트는 그 파일을 열고 변경할 수 있습니다.

한편, 레이아웃 아티스트는 광고와 같은 페이지에 기사에 대해 또 다른 Composition Zones 항목을 지정할 수 있습니다. 레이아웃 아티스트는 세 개의 상자를 그림니다: 헤드라인에 대한 상자, 기사의 본문에 대한 상자 그리고 그림에 대한 상자. Shift 키를 사용하여 세 개의 상자 모두를 선택하고, 레이아웃 아티스트는 그 세 개의 상자에서 새로운 Composition Zones 파일을 생성하고, 그 파일을 보낸 다음, 작가에게 직원 공유 네트워크 폴더에 그 파일이 있다고 알립니다. 작가가 그 파일로 작업하고 업데이트된 버전을 저장할 때, 업데이트는 레이아웃 아티스트의 프로젝트에 표시됩니다. 광고와 같이, 기사는 나중에 프로젝트에서 편집될 수 있습니다.



상단: 메인 레이아웃 아티스트는 프로젝트의 일부를 Composition Zones로 보낸 다음, 이메일을 통해 원거리 디자이너에게 하나의 파일을 보내고 다른 파일은 로컬 네트워크 서버에 넣습니다. 중간: 메인 레이아웃 아티스트, 리포터와 광고 디자이너 모두는 동시에 그 페이지의 각자 파트로 작업합니다. 하단: 광고 디자이너는 완성된 광고를 메인 레이아웃 아티스트에게 이메일 메시지로 보내고, 그 페이지는 자동으로 업데이트되고 레이아웃은 완성됩니다.

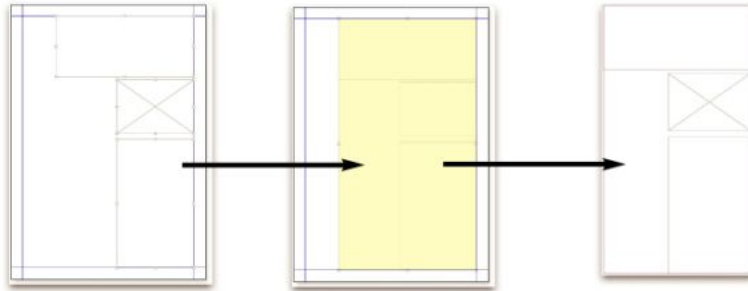
위의 시나리오는 Composition Zones에 대한 주된 사용을 보여주지만, 그 기능은 다른 공동의 작업 흐름 문제 또한 조정할 수 있습니다. 예를 들어, Composition Zones는 많은 이유로 정의된 곳에 있는 프로젝트에만 제한될 수 있습니다. 레이아웃 아티스트는 프로젝트에서 한 곳 이사에서 광고를 사용하고 싶어할 수 있고, 광고는 다중 텍스트와 그림 상자를 포함할 수 있습니다. 항목의 그룹을 동기화하기 위해 공유 콘텐츠 팔레트를 사용할 수 없지만, 레이아웃 아티스트가 다중 항목의 선택 부분을 기반으로 Composition Zones 항목을 생성한다면, 그 Composition Zones 항목은 동기화되고 프로젝트 전반에 사용 가능하게 됩니다. 레이아웃 아티스트는 인쇄된 잡지에 대한 하나의 레이아웃과 같은 프로젝트에 광고를 포함한 웹 페이지에 대한 다른 레이아웃을 지정할 수 있습니다. 레이아웃 아티스트는 이 Composition Zones 항목의 사용을 이 단일 프로젝트로 제한할 수 있지만, 광고는 프린트와 웹에서 정확하게 일치할 수 있습니다.

Composition Zones 용어

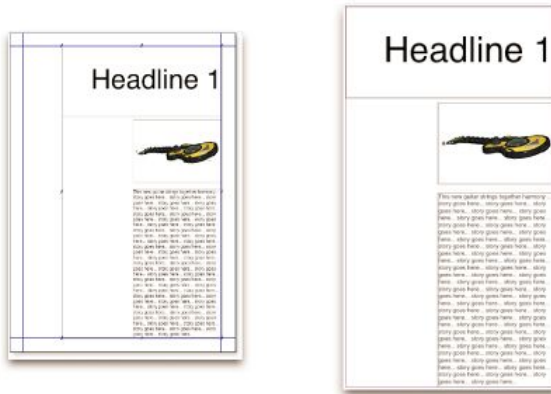
Composition Zones은 레이아웃에 놓여질 때 항목의 특성을 가지기 때문에 유일하지만, 그 내용을 편집할 때는 레이아웃과 같이 동작합니다.

- **Composition Zones 항목:** 어느 곳이나 존재하는 레이아웃의 내용을 보여주는 항목. Composition Zones 항목을 다른 레이아웃의 내용을 볼 수 있는 "윈도우"라고 생각할 수 있습니다. Composition Zones 항목에서 보여지는 레이아웃을 *composition 레이아웃*(다음 정의 참조)라고 불립니다. 각 Composition Zones 항목은 composition 레이아웃 하나 (반드시 단 하나)에서만 그 내용을 얻습니다.
- **composition 레이아웃:** Composition Zones 항목에 대한 내용을 제공하기 위해서만 사용되는 특별한 종류의 레이아웃. composition 레이아웃을 Composition Zones 항목의 "윈도우"를

통해 보여지는 레이아웃을 생각할 수 있습니다. 다중 동기화된 Composition Zones 항목은 단일 composition 레이아웃의 내용을 표시할 수 있습니다. 그러나, composition 레이아웃은 한 번에 한 사람에게 의해서만 편집될 수 있습니다.

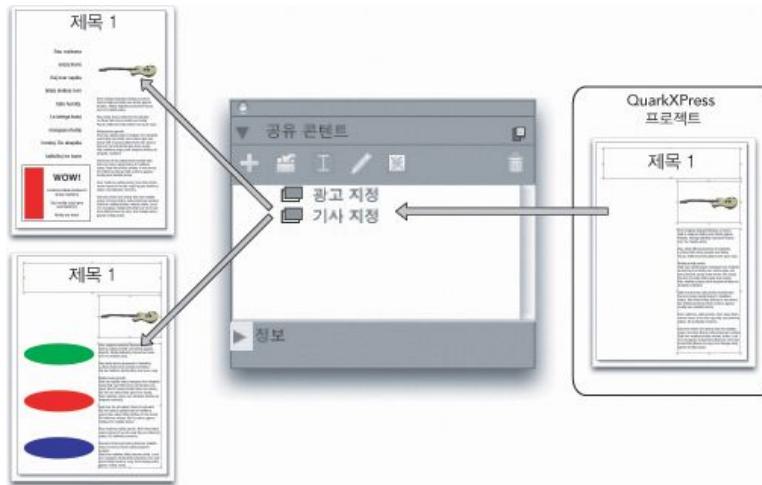


Composition Zones 항목을 생성할 때, QuarkXPress는 Composition Zones 항목에 대한 내용을 제공하기 위해 자동으로 composition 레이아웃을 생성합니다.



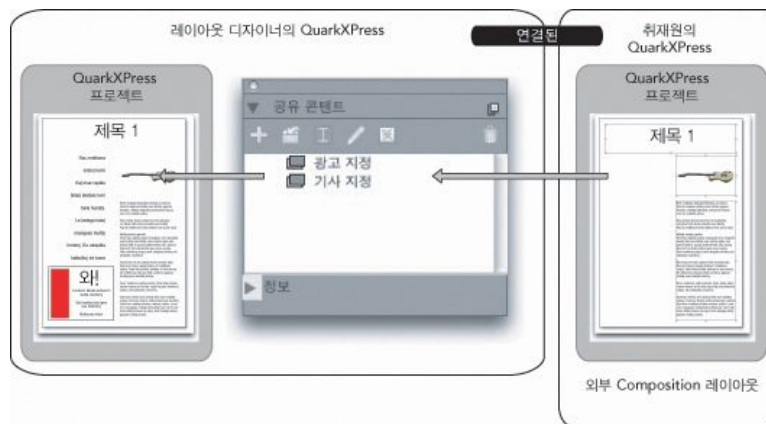
내용을 composition 레이아웃에 추가할 때, 그것은 해당 Composition Zones 항목을 자동으로 업데이트합니다. 업데이트는 Composition Zones 항목을 포함한 레이아웃에 대해 설정된 환경설정(즉시, 프린트할 때 또는 프로젝트를 열 때)에 따라 Composition Zones 항목에 표시됩니다.

- **원본 Composition Zones 항목:** Composition Zones 항목이 생성된 초기 레이아웃이나 사용자-정의 영역.
- **배치된 Composition Zones 항목:** 공유 콘텐츠 팔레트를 사용하여 레이아웃에 배치된 Composition Zones 항목 .



composition 레이아웃은 공유 콘텐츠 팔레트에 나열됩니다. 이 팔레트를 사용하여 같은 프로젝트나 다른 프로젝트에 있는 다중 레이아웃에 composition 레이아웃을 배치할 수 있습니다.

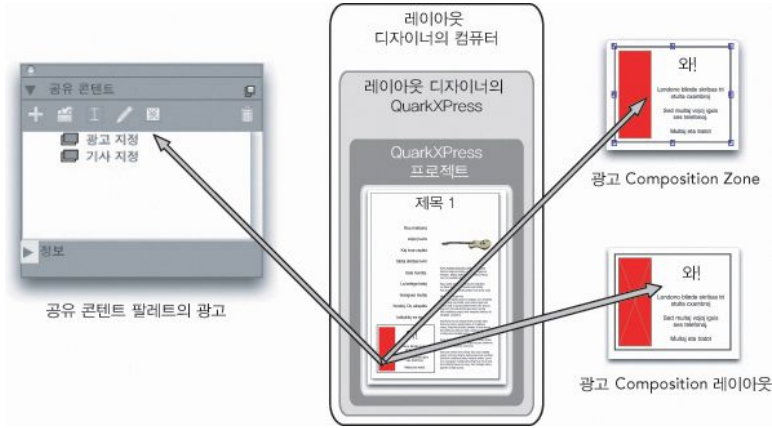
- **원본 호스트 레이아웃:** Composition Zones 항목이 생성된 레이아웃.
- **호스트 레이아웃:** Composition Zones 항목이 놓여진 레이아웃.
- **외부 composition 레이아웃:** 별도의 QuarkXPress 프로젝트로 보내진 composition 레이아웃. 다른 사용자가 외부 composition 레이아웃을 편집할 수 있고, 그 사용자의 변경 내용은 관련된 모든 호스트 레이아웃에 업데이트됩니다.



composition 레이아웃을 보낼 때, 다른 사용자가 그 레이아웃을 편집할 수 있습니다. 다른 사용자의 편집은 외부 composition 레이아웃을 기반으로 한 Composition Zones 항목을 포함한 호스트 레이아웃에 자동으로 표시될 수 있습니다.

- **연결 가능한 composition 레이아웃:** 프로젝트에 연결 가능한 composition 레이아웃을 지정할 때, 다른 QuarkXPress 사용자는 프로젝트에 연결하고 레이아웃에 Composition Zones 항목을 배치하기 위해 그 composition 레이아웃을 사용할 수 있습니다. 그러나, 연결 가능한 composition 레이아웃의 변경은 연결 가능한 composition 레이아웃 자체내에서만 발생할 수 있습니다(여러분이나 원본 호스트 레이아웃에 접근한 다른 사용자에 의해). 연결 가능한 composition 레이아웃은 공동작업 설정 대화상자(파일 메뉴)의 공유 레이아웃 탭에 표시됩니다.
- **단일-프로젝트 composition 레이아웃:** composition 레이아웃이 생성된 프로젝트에만 배치되고 편집될 수 있는 composition 레이아웃.

- 연결된 composition 레이아웃: 연결 가능한 composition 레이아웃을 포함하고 있는 프로젝트에 연결하여 접근하게 되는 composition 레이아웃. 연결된 composition 레이아웃은 공유 콘텐츠 팔레트와 공동작업 설정 대화상자(파일 메뉴)의 연결 레이아웃 탭에서 보입니다. 연결된 composition 레이아웃을 공유 콘텐츠 팔레트에서 레이아웃으로 드래그하여 Composition Zones 항목을 배치할 수 있습니다.
- 공유 콘텐츠 라이브러리: "공유 콘텐츠로 작업하기"를 참조하십시오.



상단 우측: Composition Zones 항목은 호스트 레이아웃에 항목으로 표시됩니다. 하단 우측: Composition Zones 항목의 내용을 편집할 때, composition 레이아웃을 열어야만 합니다. 좌측: 공유 콘텐츠 팔레트는 Composition Zones 항목을 나열합니다.

Composition Zones 항목 생성하기

Composition Zones 항목(과 해당 composition 레이아웃)을 생성하기 위해 세 가지 방법을 사용할 수 있습니다:

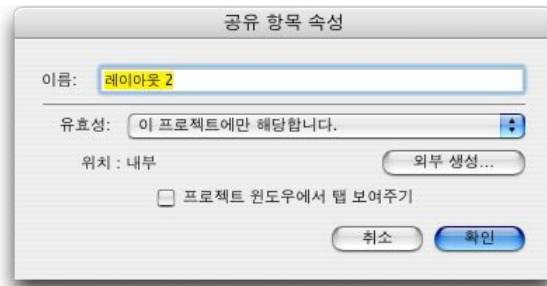
- 다중 대상체를 선택하고 항목 > Composition Zones > 생성을 선택합니다.
- 전체 레이아웃을 Composition Zones 항목으로 지정할 수 있습니다.
- Composition Zones 도구를 선택하고 수동으로 Composition Zones 항목에 대한 공간을 아웃라인할 수 있습니다.

다음의 주제는 Composition Zones 항목을 생성하기 위한 세 가지 방법을 보여주며, 이 경우는 한 프로젝트에서 제한적으로 사용됩니다(즉, 단일-프로젝트 composition 레이아웃).

다중 항목의 선택부분에서 Composition Zones 항목 생성하기

다중 항목의 선택부분을 기반으로 Composition Zones 항목을 생성하려면:

- 1 항목 도구 나 내용 도구 를 선택하고, Shift 키를 누르고, 하나 이상의 항목을 선택하십시오.
- 2 항목 > Composition Zones > 생성을 선택하십시오. 그룹의 경계 크기와 같은 상자가 그룹을 대체합니다.
- 3 Composition Zones 항목 생성을 완료하려면, 항목 > 공유를 선택하거나 공유 콘텐츠 팔레트(윈도우 메뉴)를 표시하고 항목 추가를 클릭하십시오. 공유 항목 속성 대화상자가 나타납니다.



공유 항목 속성 대화상자를 사용하여 composition 레이아웃의 이름을 정하고 유효성을 지정할 수 있습니다.

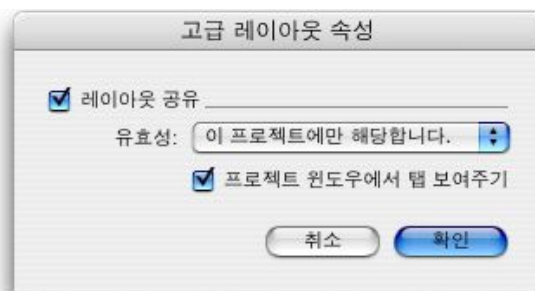
- 4 이름 필드에 composition 레이아웃에 대한 이름을 입력하십시오.
- 5 유효성 드롭-다운 메뉴에서 이 프로젝트에만 해당합니다를 선택하십시오.
- 6 프로젝트 윈도우의 하단의 레이아웃 탭에서 composition 레이아웃에 대한 접근을 제공하려면 프로젝트 윈도우에서 탭 보여주기를 체크하십시오.
- 7 확인을 클릭하여 composition 레이아웃을 저장하십시오.

➔ 하나 이상의 선택한 항목의 위치가 잠겨 있다면(항목 > 잠그기 > 위치), Composition Zones 항목을 생성할 수 없습니다.

레이아웃에서 Composition Zones 항목 생성하기

전체 레이아웃을 기반으로 한 Composition Zones 항목을 생성하려면:

- 1 Composition Zones 항목으로 지정하려는 레이아웃을 표시하십시오(예를 들어, "레이아웃 1").
- 2 레이아웃 > 고급 레이아웃 속성을 선택하십시오.
- 3 레이아웃 공유를 체크하십시오.



고급 레이아웃 속성 대화상자를 사용하여 전체 레이아웃을 기반으로 한 composition 레이아웃에 대한 공유를 지정할 수 있습니다.


- 4 유효성 드롭-다운 메뉴에서 이 프로젝트에만 해당합니다를 선택하십시오.
- 5 프로젝트 윈도우의 하단의 레이아웃 탭에서 쉽게 composition 레이아웃을 표시하려면 프로젝트 윈도우에서 탭 보여주기를 체크하십시오. 프로젝트 윈도우에서 탭 보여주기의 체크를 풀면, Composition Zones 항목을 선택하고 항목 > Composition Zones > 편집을 선택하여 composition 레이아웃에 접근할 수 있습니다.

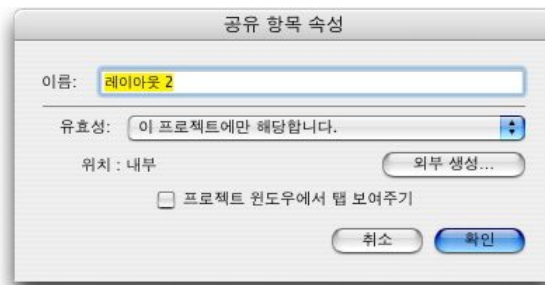
6 확인을 클릭하십시오. composition 레이아웃이 공유 콘텐츠 팔레트에 표시됩니다.

➔ Composition 레이아웃은 다중 페이지를 포함할 수 있습니다. 페이지 메뉴나 페이지 레이아웃 팔레트를 사용하여 페이지를 추가, 삭제 또는 이동할 수 있습니다.

Composition Zones 도구로 Composition Zones 항목 생성하기

Composition Zones 항목을 수동으로 정의하려면:

- 1 도구 팔레트에서 Composition Zones 도구를 선택하십시오.
- 2 드래그하여 Composition Zones 항목을 그리십시오.
- 3 Composition Zones 항목 생성을 완료하려면, 항목 > 공유를 선택하거나 공유 콘텐츠 팔레트(윈도우 메뉴)를 표시하고 항목 추가 를 클릭하십시오. 공유 항목 속성 대화상자가 나타납니다.



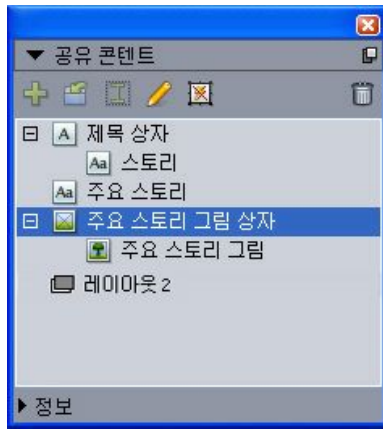
공유 항목 속성 대화상자를 사용하여 composition 레이아웃의 이름을 정하고, 유효성을 지정하여, 프로젝트 윈도우의 하단 탭을 표시할 지를 지정할 수 있습니다.

- 4 이름 필드에 composition 레이아웃에 대한 이름을 입력하십시오.
- 5 유효성 드롭-다운 메뉴에서 이 프로젝트에만 해당합니다를 선택하십시오.
- 6 확인을 클릭하십시오. composition 레이아웃이 공유 콘텐츠 팔레트에 표시됩니다.

Composition Zones 항목 배치하기

공유 콘텐츠 팔레트에 composition 레이아웃을 추가한 후에, 그 composition 레이아웃을 기반으로 한 Composition Zones 항목을 페이지에 배치할 수 있습니다. Composition Zones 항목을 배치하려면:

- 1 공유 콘텐츠 팔레트(윈도우 메뉴)를 표시하십시오.



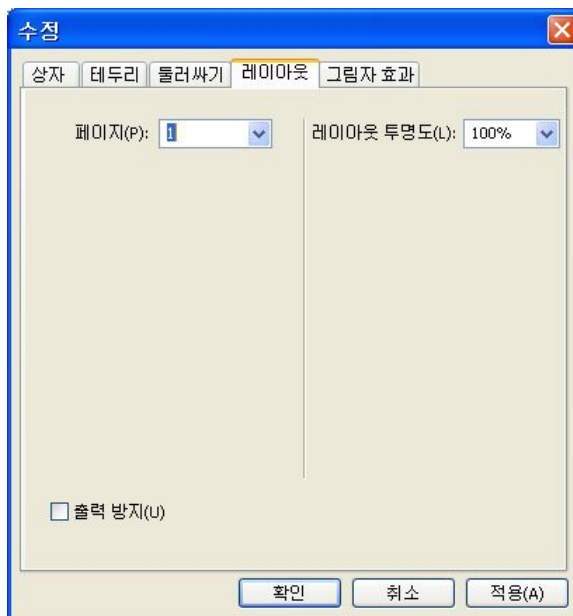
공유 콘텐츠 팔레트는 다른 공유 콘텐츠뿐만 아니라 composition 레이아웃을 나열합니다.

- 2 배치할 composition 레이아웃을 선택하십시오.
- 3 composition 레이아웃을 공유 콘텐츠 팔레트에서 레이아웃으로 드래그하십시오.

배치된 Composition Zones 항목에서 다중 페이지 관리하기

composition 레이아웃은 다중 페이지를 포함할 수 있습니다. 그러나, composition 레이아웃을 기반으로 한 Composition Zones 항목은 한 번에 한 페이지만 보여줄 수 있습니다. Composition Zones 항목에 보여줄 페이지를 표시하려면:

- 1 Composition Zones 항목을 선택하십시오.
- 2 항목 > 수정을 선택하고, 레이아웃 탭을 클릭하십시오.
- 3 페이지 드롭-다운 메뉴에서 페이지를 선택하십시오.



수정 대화상자의 레이아웃 탭에 있는 페이지 드롭-다운 메뉴를 사용하여 배치된 Composition Zones 항목에 composition 레이아웃의 특정 페이지를 표시합니다.

- 4 확인을 클릭하십시오.

Composition Zones 항목의 속성 편집하기

Composition Zones 항목의 속성을 편집하려면:

- 1 Composition Zones 항목을 선택하십시오.
- 2 항목 > 수정을 선택하십시오.
- 3 수정 대화상자의 상자 탭을 사용하여 위치, 크기, 정렬, 컬러, 투명도와 출력 여부를 지정하십시오.
- 4 테두리, 둘러싸기 및 그림자 효과 탭을 사용하여 다른 구조적인 조정을 하십시오.
- 5 레이아웃 탭을 사용하여 페이지 사이를 이동하고, 출력을 허용하거나 방지하고, 레이아웃 투명도를 조정하십시오.

업데이트를 위해 Composition Zones 항목 추적하기

QuarkXPress는 가져온 그림의 추적에 채용한 같은 방법을 사용하여 Composition Zones 항목을 추적합니다("그림을 나열하고, 상태를 점검하고, 갱신하기" 참조). 추가로:

- 연결 해제는 원본 호스트 레이아웃에서 유효성이 모든 프로젝트에서 이 프로젝트에만 해당합니다로 변경되었음을 의미합니다.
- 유효하지 않음은 레이아웃 종류가 프린트에서 웹이나 인터랙티브로 변경되었기 때문에 Composition Zones 항목이 업데이트될 수 없음을 의미합니다.

Composition Zones 항목을 그림으로 변환하기

Composition Zones 항목에서 외부 그림 파일을 생성하려면, 항목 > Composition Zones > 그림으로 변환을 선택하십시오. 이것은 Compositions Zones이 생성된 레이아웃 종류에 따라 적절한 그림을 생성합니다.

Composition Zones 항목이 그림으로 변환하기 전에, Composition Zones 항목들은 사용목록 대화상자(유틸리티 메뉴)의 Composition Zones 패널에 나타납니다. 그러나, 항목 > Composition Zones > 그림으로 변환을 선택하면, Composition Zones 항목이 비동기화될 것이라는 경고가 나타납니다. 결과로 생성된 그림은 사용목록 대화상자의 그림 패널에 나타납니다. 그러나, composition 레이아웃은 공유 콘텐츠 팔레트에 남아 있습니다.

Composition Zones 항목 비동기화하기

Composition Zones 항목을 비동기화할 때, 해당 composition 레이아웃은 프로젝트에서 사용 가능 상태로 남아 있습니다. Composition Zones 항목을 비동기화하려면:

- 1 레이아웃 윈도우에서 Composition Zones 항목을 선택하십시오.
- 2 항목 > 비동기화를 선택하십시오. composition 레이아웃은 나중의 사용을 위해 공유 콘텐츠 팔레트와 공동작업 설정 대화상자의 공유 레이아웃 탭에 남아 있습니다. 그러나, 레이아웃 윈도우에서 비동기화된 Composition Zones 항목의 변경은 동기화되지 않을 것입니다.

composition 레이아웃 공유하기

composition 레이아웃을 생성할 때 공유를 지정하고, 나중에 공유 설정값을 변경할 수도 있습니다. 공유 선택사항은 다음과 같습니다:

- 프로젝트 간에 동기화, 편집 가능한 공유: composition 레이아웃을 자유롭게 열고 편집할 수 있는 별도의 프로젝트 파일로 보낼 수 있습니다. 이것을 외부 composition 레이아웃이라고

부릅니다. 다른 프로젝트는 외부 composition 레이아웃을 포함한 프로젝트 파일에 연결할 수 있고, 사용자는 그 레이아웃을 사용하여 Composition Zones 항목을 생성할 수 있습니다.

- **프로젝트 간에 동기화, 연결 공유:** 내부 composition 레이아웃을 연결 가능하게 만들 수 있습니다. 이것은 다른 프로젝트를 내부 composition 레이아웃을 포함한 프로젝트에 연결할 수 있고 그 레이아웃을 사용하여 Composition Zones 항목을 생성할 수 있음을 의미합니다.
- **단일-프로젝트 공유:** composition 레이아웃의 사용을 그것이 포함된 프로젝트로 제한할 수 있습니다(즉, *단일-프로젝트 레이아웃*).

➔ 프로젝트에 연결할 때, 그 프로젝트의 공유된 composition 레이아웃에서 Composition Zones 항목을 생성할 수 있습니다. 그러나, 그 레이아웃을 포함한 프로젝트를 열지 않는 한 composition 레이아웃을 편집할 수 없습니다. 다중 사용자는 composition 레이아웃을 포함한 프로젝트에 동시에 연결할 수 있지만, 한 번에 한 사람만 그 프로젝트를 열고 레이아웃을 편집할 수 있습니다.

편집을 위해 composition 레이아웃 공유하기

다른 사용자가 여러분의 composition 레이아웃을 별도의 파일처럼 편집할 수 있게 하려면, *외부 composition 레이아웃*을 생성할 수 있습니다. 사용자가 이 외부 composition 레이아웃을 편집할 때, 내용은 composition 레이아웃이 생성되었던 원본 호스트 레이아웃에서 업데이트됩니다(외부 composition 레이아웃에 연결된 다른 프로젝트에서도 업데이트). 업데이트는 Composition Zones 항목을 포함한 레이아웃에 대해 설정된 환경설정(즉시, 열 때, 프린트할 때)에 따라 Composition Zones 항목에 표시됩니다.

모든 외부 composition 레이아웃 생성에 대한 도구는 공유 항목 속성 대화상자의 외부 생성 버튼입니다. 공유 항목 속성 대화상자는 다중 선택을 기반으로 한 composition 레이아웃을 선택하거나, Composition Zones 도구를 사용하고 공유 콘텐츠 팔레트의 항목 추가를 클릭하거나 항목 > 공유를 선택할 때 나타납니다. 기존의 composition 레이아웃의 경우, 공유 콘텐츠 팔레트를 통해 외부 생성 버튼에 접근할 수 있습니다.

공유 콘텐츠 팔레트에서 외부 composition 레이아웃을 생성하려면:

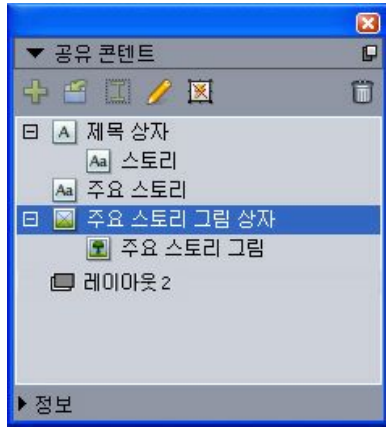
- 1 공유 콘텐츠 팔레트를 표시하십시오.
- 2 공유 콘텐츠 팔레트에서 composition 레이아웃을 선택하십시오.
- 3 편집 버튼을 클릭하십시오.
- 4 공유 항목 속성 대화상자에서 외부 생성을 클릭하십시오. 별도저장 대화상자가 나타납니다.
- 5 파일 이름을 입력하고, 위치를 선택하고, 저장을 클릭하십시오. 외부 composition 레이아웃을 별도의 QuarkXPress 프로젝트로 생성됩니다.

➔ 공유 콘텐츠 팔레트에서 외부 Composition Zones 항목을 선택하고 편집을 클릭할 때, 버튼은 외부 생성으로 변경됩니다.

공유 콘텐츠 팔레트에서 composition 레이아웃 공유하기

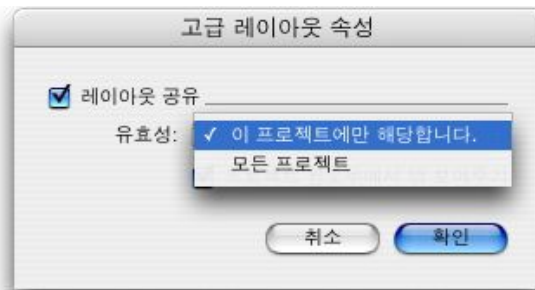
공유 콘텐츠 팔레트에서 공유를 지정하려면:

- 1 공유 콘텐츠 팔레트(윈도우 메뉴)를 나타내십시오.



공유 콘텐츠 팔레트를 사용하여 배치를 위한 composition 레이아웃을 공유할 수 있습니다.

- 2 composition 레이아웃을 선택하고, 편집  을 클릭하여 공유 항목 속성 대화상자를 나타내십시오.



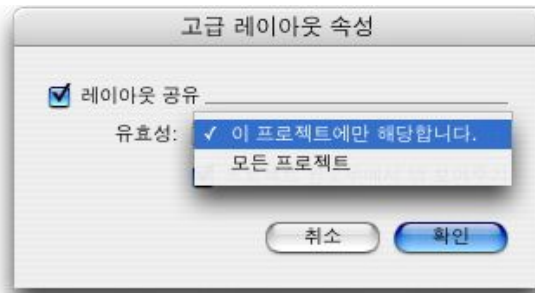
유효성 드롭-다운 메뉴는 고급 레이아웃 속성과 공유 항목 속성 대화상자에서 동일합니다.

- 3 유효성 드롭-다운 메뉴에서 모든 프로젝트를 선택하십시오.
- 4 확인을 클릭하십시오.

레이아웃에서 composition 레이아웃 공유하기

composition 레이아웃에서 공유를 지정하려면:

- 1 composition 레이아웃을 나타내고 레이아웃 > 고급 레이아웃 속성을 선택하십시오. 또는, 프로젝트 윈도우의 하단에서 composition 레이아웃의 탭을 Control+클릭/오른쪽-클릭하고, 고급 레이아웃 속성을 클릭하십시오. 공유 항목 속성이나 고급 레이아웃 속성 대화상자에서 프로젝트 윈도우에서 탭 보여주기를 체크하면 레이아웃 탭이 사용 가능하게 됩니다.



고급 레이아웃 속성 대화상자의 유효성 드롭-다운 메뉴를 사용하여 접근을 지정할 수 있습니다.

- 2 유효성 목록은 모든 프로젝트와 이 프로젝트에만 해당합니다를 포함합니다. 모든 프로젝트를 선택하면, 다른 사용자가 활성 프로젝트에 연결하고 이 Composition Zones 항목을 배치할 수 있습니다.
- 3 확인을 클릭하십시오.

업데이트를 위해 Composition Zones 항목 추적하기

QuarkXPress는 가져온 그림의 추적에 채용한 같은 방법을 사용하여 Composition Zones 항목을 추적합니다("그림을 나열하고, 상태를 점검하고, 갱신하기" 참조). 추가로:

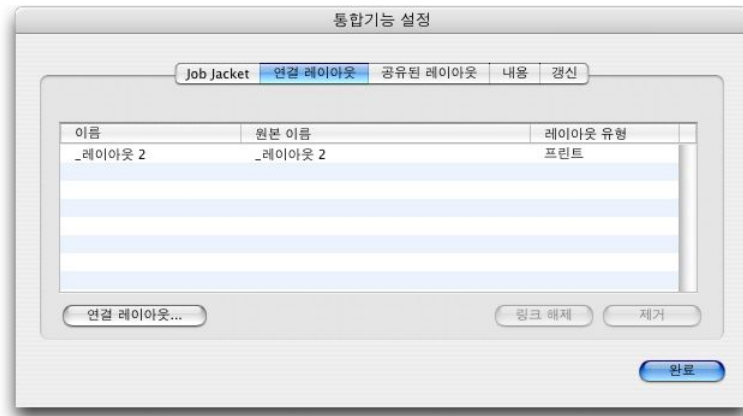
- 연결 해제는 원본 호스트 레이아웃에서 유효성이 모든 프로젝트에서 이 프로젝트에만 해당합니다로 변경되었음을 의미합니다.
- 유효하지 않음은 레이아웃 종류가 프린트에서 웹이나 인터랙티브로 변경되었기 때문에 Composition Zones 항목이 업데이트될 수 없음을 의미합니다.

다른 프로젝트에서 composition 레이아웃에 연결하기

composition 레이아웃이 모든 프로젝트의 유효성 설정값을 가지고 있을 때, 그것은 연결 가능한 composition 레이아웃입니다. 다른 사용자는 별도의 프로젝트에서 연결 가능한 composition 레이아웃을 연결할 수 있고, 그 프로젝트의 레이아웃 중 하나에 연결 가능한 composition 레이아웃을 Composition Zones 항목으로 배치할 수 있습니다.

연결 가능한 composition 레이아웃을 포함한 프로젝트로의 연결을 만들려면:

- 1 프로젝트가 열린 상태에서, 파일 > 공동작업 설정을 선택하여 공동작업 설정 대화상자를 나타내십시오.
- 2 연결 레이아웃 탭을 클릭하십시오.



공동작업 설정 대화상자의 연결 레이아웃 탭을 사용하여 다른 프로젝트에서 연결 가능한 composition 레이아웃에 접근할 수 있습니다.

- 3 연결 레이아웃 버튼을 클릭하십시오. 연결 레이아웃 대화상자가 나타납니다.
- 4 프로젝트에 추가할 연결 가능한 composition 레이아웃을 포함한 프로젝트를 선택하고, 열기를 클릭하십시오.
- 5 연결한 프로젝트에 있는 연결 가능한 composition 레이아웃은 공동작업 설정 대화상자와 공유 콘텐츠 팔레트에 나타납니다.




공동작업 설정 대화상자의 연결 레이아웃 탭에 다른 프로젝트에서의 연결 가능한 composition 레이아웃이 나열됩니다.

- ➔ 연결된 composition 레이아웃을 활성 프로젝트의 레이아웃에 배치할 수 있습니다. 연결된 composition 레이아웃을 배치할 때, Composition Zones 항목은 Composition Zones 항목을 볼 수는 있지만 그 내용을 편집할 수 없기 때문에 가져온 그림과 비슷합니다. 그러나, 그림 상자의 속성을 편집하는 동일한 방법으로 Composition Zones 항목의 속성을 편집할 수 있습니다.

composition 레이아웃 편집하기: 내용


composition 레이아웃을 편집할 때, 내용을 변경하고 레이아웃-레벨 속성을 조정할 수 있습니다.

composition 레이아웃의 내용을 편집하려면:

- 1 외부 composition 레이아웃 파일의 경우, 파일 > 열기를 선택하십시오.
- 2 QuarkXPress 프로젝트 내의 composition 레이아웃의 경우, 프로젝트 윈도우의 하단에 있는 레이아웃 탭에서 레이아웃 이름을 클릭하십시오(프로젝트 윈도우에서 탭 보여주기가 체크되어 있는 경우 사용 가능). composition 레이아웃 이름이 레이아웃 탭에 나타나지 않는다면, 항목 도구 를 선택하고 Compositions Zones 항목을 더블 클릭하십시오.
- 3 composition 레이아웃이 나타날 때, 모든 composition 레이아웃 내용은 편집 가능합니다. 메뉴와 팔레트 명령을 사용하여 텍스트, 그래픽과 항목을 변경할 수 있고, 도구를 사용하여 내용을 추가할 수 있습니다.
- 4 파일 > 저장을 선택하여 원본 호스트 레이아웃(외부 composition 레이아웃이 연결되고 배치된 다른 레이아웃)에 변경사항을 반영하십시오. 단일-프로젝트 composition 레이아웃을 편집하고 있다면, 간단히 윈도우를 닫아 Composition Zones 항목에 있는 내용을 업데이트합니다.

composition 레이아웃 편집하기: 속성

composition 레이아웃의 레이아웃 속성을 편집하려면:

- 1 외부 composition 레이아웃 파일을 열거나(파일 > 열기) 레이아웃 탭을 사용하여 composition 레이아웃을 활성화하십시오. 항목 도구 를 선택하고 Composition Zones 항목을 더블 클릭하여 composition 레이아웃을 활성화할 수도 있습니다.
 - 2 레이아웃 > 레이아웃 속성을 선택하여 레이아웃 속성 대화상자를 나타내십시오.
 - 3 프린트 레이아웃 종류의 경우, 크기, 방향과 양면 페이지 설정값을 확인하거나 변경하고 확인을 클릭하십시오.
 - 4 웹 레이아웃 종류의 경우, 링크 컬러, 레이아웃 크기와 배경 이미지를 확인하거나 변경하고 확인을 클릭하십시오.
- ➔ 레이아웃 속성 대화상자에서 레이아웃 종류를 변경할 수 있지만, 내용과 설정값을 잃을 수 있습니다. 이것은 composition 레이아웃에 연결된 다른 QuarkXPress 프로젝트의 사용목록 대화상자(유틸리티 메뉴)에서 composition 레이아웃을 유효하지 않음으로 만들 것입니다.

외부 composition 레이아웃의 내용 복구하기

외부 composition 레이아웃을 유실했다면(누군가 네트워크에서 삭제했을 수 있음), 그 composition 레이아웃을 기반으로 한 모든 Composition Zones 항목은 사용목록 대화상자(유틸리티 메뉴)의 Composition Zones 패널에서 유실로 나타날 것입니다. 그러나, 그 내용에 여전히 접근할 수 있습니다. 또한, 유실된 composition 레이아웃을 사용하는 호스트 레이아웃에서 새로운 composition 레이아웃을 생성할 수 있습니다. 유실된 외부 composition 레이아웃의 내용을 복구하려면:

- 1 유실된 composition 레이아웃을 기반으로 한 Composition Zones 항목의 레이아웃을 나타내십시오.
- 2 파일 > 공동작업 설정을 선택하십시오.
- 3 연결 레이아웃 탭을 클릭하십시오.
- 4 유실된 composition 레이아웃을 선택하십시오.

- 5 링크 해제를 클릭하십시오. composition 레이아웃은 연결 레이아웃 탭에서 제거되고, 새로운 composition 레이아웃이 공동작업 설정 대화상자의 공유 레이아웃 탭에 추가됩니다. 비록 이 composition 레이아웃 이름이 공유 콘텐츠 팔레트에서 동일하게 나타나지만, 실제로 이 프로젝트에만 해당합니다로 제한된 유효성의 새로운 composition 레이아웃으로 변형됩니다. 그 composition 레이아웃을 배치하고 편집할 수 있습니다.


단일-프로젝트 composition 레이아웃의 내용 편집하기

단일-프로젝트 composition 레이아웃은 생성된 프로젝트로 사용 제한됩니다. 편집을 위한 composition 레이아웃 접근 방법은 고급 레이아웃 속성 대화상자에서 프로젝트 윈도우에서 탭 보여주기 설정값에 의해 결정됩니다. 프로젝트 윈도우에서 탭 보여주기를 체크할 때, 프로젝트 윈도우의 상단에 있는 레이아웃 탭에서 composition 레이아웃에 접근할 수 있습니다. 간단히 그 탭을 클릭하여 내용과 레이아웃 속성을 편집하기 위해 composition 레이아웃을 활성화시킬 수 있습니다.

프로젝트 윈도우에서 탭 보여주기를 체크하지 않으면, 항목 도구를 선택하고 원본 Composition Zones 항목을 이중 클릭해야 합니다. composition 레이아웃이 나타납니다.

전체 레이아웃으로부터 생성된 composition 레이아웃의 경우, 고급 레이아웃 속성 대화상자에서 프로젝트 윈도우에서 탭 보여주기를 클릭하여 레이아웃에 쉽게 접근할 수 있습니다. 그렇지 않으면, 공유 콘텐츠 팔레트에서 composition 레이아웃을 선택하고, 편집을 클릭한 다음, 프로젝트 윈도우에서 탭 보여주기를 체크해야 합니다.

composition 레이아웃 비동기화하기

composition 레이아웃을 비동기화할 때, QuarkXPress는 그 composition 레이아웃과 그 composition 레이아웃을 기반으로 한 모든 기존의 Composition Zones 항목 간의 링크를 해제합니다. 프로젝트에서 Composition Zones 항목의 모든 경우를 비동기화하려면, 공유 콘텐츠 팔레트에서 composition 레이아웃을 선택하고, 전체 비동기화 버튼을 클릭하십시오. 그러나, composition 레이아웃을 변경하고 그것을 기반으로 한 새로운 Composition Zones 항목을 배치하면, 새로운 Composition Zones 항목은 변경사항을 반영할 것입니다.

composition 레이아웃으로의 연결 해제하기

QuarkXPress 프로젝트가 다른 프로젝트에 있는 composition 레이아웃과 연결된 Composition Zones 항목을 포함한다면, composition 레이아웃을 포함한 프로젝트가 변경되었을 때 업데이트를 받지 않고, 다른 목적으로 그 Composition Zones 항목을 사용하고 싶을 수 있습니다. 연결을 해제할 때, Composition Zones 항목은 공유 콘텐츠 라이브러리에 남아 있고 공유 콘텐츠 팔레트에서 여전히 사용 가능합니다.

Composition Zones 항목과 해당 composition 레이아웃 간의 연결을 해제하려면:

- 1 파일 > 공동작업 설정을 선택하십시오.
- 2 연결 레이아웃 탭에서 composition 레이아웃을 선택하고, 링크 해제를 클릭하십시오.
- 3 완료를 클릭하십시오. composition 레이아웃은 연결 레이아웃 탭에서 제거되고, 새로운 composition 레이아웃이 공동작업 설정 대화상자의 공유 레이아웃 탭에 추가됩니다. composition 레이아웃은 공유 콘텐츠 라이브러리에 남아 있습니다.

연결된 composition 레이아웃 제거하기

연결된 composition 레이아웃을 제거하는 것은 연결된 composition 레이아웃에서 연결을 해제하는 것과 비슷합니다. 차이점은 연결된 composition 레이아웃을 제거할 때, composition 레이아웃은 공유 콘텐츠 라이브러리에서 제거되고 공유 콘텐츠 팔레트에 더 이상 표시되지

않는 것입니다. 공동작업 설정 대화상자의 제거 버튼을 사용하여 연결된 composition 레이아웃을 제거할 수 있고, 공유 콘텐츠 팔레트의 삭제 버튼을 사용하여 공유 콘텐츠 팔레트에서 연결된 Composition Zones 항목을 제거할 수 있습니다. 두 방법 모두, composition 레이아웃이 공유 콘텐츠 팔레트에서 제거됩니다.

연결된 composition 레이아웃을 제거하려면:

- 1 파일 > 공동작업 설정을 선택하십시오.
- 2 연결 레이아웃 탭에서 composition 레이아웃을 선택하십시오.
- 3 제거를 클릭하십시오.

➡ 연결된 composition 레이아웃에 대한 제거 만을 사용할 수 있습니다.

➡ 연결된 composition 레이아웃을 제거한 후에, Composition Zones 항목은 레이아웃 페이지에 남아 있어, 항목 > 공유를 선택하여 Composition Zones 항목을 공유 콘텐츠 팔레트로 다시 추가할 수 있습니다.

composition 레이아웃 삭제하기

composition 레이아웃을 삭제하려면:

- 1 공유 콘텐츠 팔레트를 나타내십시오.
- 2 팔레트에서 composition 레이아웃을 선택하고 삭제 버튼을 클릭하십시오.

➡ 연결 레이아웃의 제거 버튼은 공유 콘텐츠 팔레트의 삭제 버튼과 같은 효과를 가집니다.

공동작업 설정 사용하기

공동작업 설정 대화상자(파일 메뉴)는 프로젝트-전반적인 공동작업 설정을 포함합니다. 다음과 같은 작업을 하기 위해 이러한 설정을 사용할 수 있습니다:

- 외부 프로젝트에 있는 composition 레이아웃과의 연결 만들기.
- 활성 프로젝트에 있는 공유 composition 레이아웃에 대한 정보 보기.
- Job Jackets 공유하기.
- 공유 콘텐츠 라이브러리로 텍스트나 그림 가져오기.
- 공동작업 설정 대화상자를 통해 가져온 텍스트나 그림 제거하기.
- 연결된 콘텐츠의 변경사항이나 Job Jackets 설정으로 활성 프로젝트를 얼마나 자주 업데이트할 지를 지정하기.

아래의 주제들은 이러한 설정을 설명합니다.

다른 프로젝트에 연결하기

혼합 레이아웃을 생성하고 그러한 혼합 레이아웃을 다른 팀 구성원이 사용 가능하도록 만들 수 있으며, 연결 가능한 혼합 레이아웃을 포함한 프로젝트에 연결할 수 있습니다.



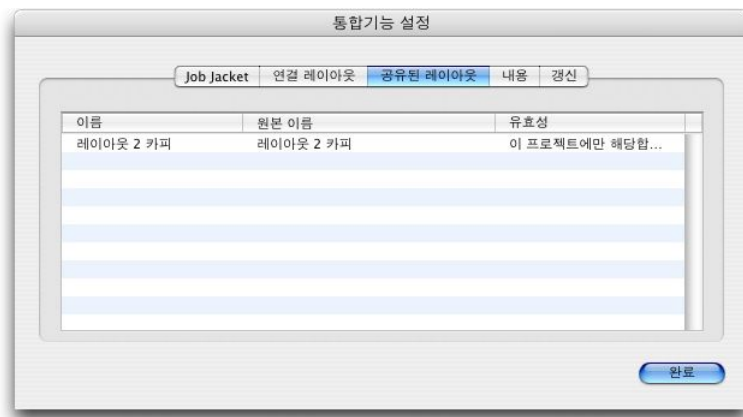
공동작업 설정 대화상자의 연결 레이아웃 탭을 사용하여 연결 가능한 혼합 레이아웃을 포함한 다른 프로젝트에 연결하고, 다른 프로젝트에 있는 연결 가능한 혼합 레이아웃의 링크를 해제하고, 프로젝트에서 링크된 혼합 레이아웃을 제거할 수 있습니다.

다른 프로젝트에 연결하는 방법을 배우려면, "[다른 프로젝트에 있는 혼합 레이아웃에 연결하기](#)"를 참조하십시오. 링크 해제와 제거 버튼의 사용법을 배우려면, "[혼합 레이아웃 동기화 해제하기](#)"를 참조하십시오.

이름 열에는 공유 콘텐츠 팔레트에서 지정된 대로 혼합 레이아웃의 이름이 나열되고, 원본 이름 열에는 원본 호스트 레이아웃에서 지정된 대로 혼합 레이아웃의 이름이 나열됩니다. 두 이름 모두를 나열하는 것은 공유 콘텐츠 팔레트에서 혼합 레이아웃의 이름을 다시 지정하는 경우, 혼합 레이아웃을 추적하는데 도움을 줍니다.

연결 가능한 composition 레이아웃에 대한 정보 보기

공유 레이아웃 탭을 사용하여 프로젝트에서 연결 가능한 composition 레이아웃의 목록을 볼 수 있습니다.

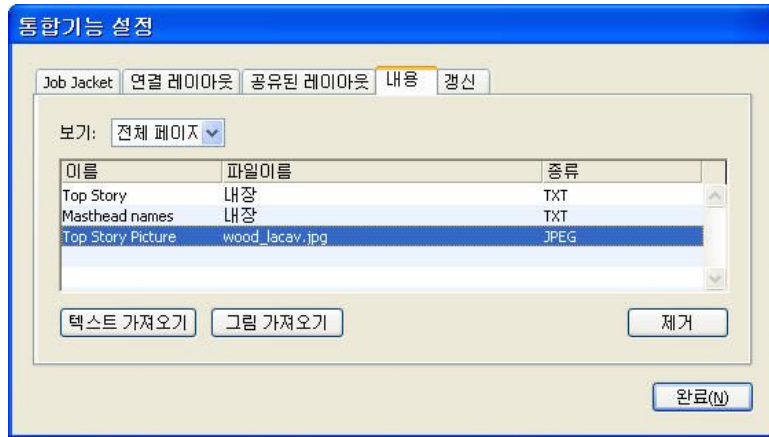


공동작업 설정 대화상자의 공유 레이아웃 탭을 사용하여 프로젝트의 연결 가능한 composition 레이아웃을 지정할 수 있습니다.

이름 열은 공유 콘텐츠 팔레트에 있는 composition 레이아웃의 이름을 나열하고, 원본 이름 열은 레이아웃 속성 대화상자에서 지정된 대로 composition 레이아웃에 적용된 이름을 나열합니다.

공유 콘텐츠 가져오기와 관리

공동작업 설정 대화상자(파일 메뉴)의 내용 탭은 텍스트와 그림을 가져오게 하고, 프로젝트에서 동기화된 텍스트와 그림을 나열합니다.



공동작업 설정 대화상자의 내용 탭을 사용하여 텍스트와 그림을 가져올 수 있습니다.

내용 탭을 사용하여 그림과 텍스트를 가져올 때, 그 내용은 공유 콘텐츠 팔레트로 직접 들어갑니다.

업데이트 선택사항 지정하기

연결된 레이아웃을 기반으로 한 Composition Zones 항목을 얼마나 자주 업데이트할 지를 지정할 수 있습니다.



공동작업 설정 대화상자의 갱신 탭에서 업데이트 선택사항을 지정하십시오.

- 열기 시: 프로젝트를 열 때 업데이트합니다.
- 출력 전: 프로젝트를 출력하기 전에 업데이트합니다.
- 작업 중: 지정한 업데이트 간격에 따라 업데이트합니다.

인터랙티브 레이아웃

포맷의 융통성과 Flash Player의 편재성은 SWF를 만들었고, SWF는 창의적인 그룹이 시각적으로 매력적이고, 세련된 인터랙티브 프로젝트를 개발하기 위해 선택한 포맷으로, 세련된 인터랙티브 능력이 있고 화면을 보는 사람이 쉽게 사용할 수 있습니다.

인터랙티브 레이아웃으로, 활기 넘치고 인터랙티브하는 SW 프로젝트를 생성하고, QuarkXPress를 세계의 최고 페이지 레이아웃 응용 프로그램으로 만든 장기간 경험의 기능 세트를 사용하여 사운드, 동영상과 애니메이션을 완성할 수 있습니다. — 새롭고 복잡한 저작 환경을 배울 필요가 없습니다.

인터랙티브 레이아웃 이해

QuarkXPress 레이아웃에 인터랙티브리티를 추가하는 과정은 쉽습니다. 다음 세 가지 개념만 이해하면 됩니다.

- **오브젝트:** *오브젝트*는 인터랙티브 팔레트를 사용하여 이름이 지정된 텍스트 상자, 매달린 상자, 그림 상자 또는 선입니다. 오브젝트는 "최종 사용자와 상호 작용하는 것"으로 생각할 수 있습니다. 예로는 텍스트 상자 오브젝트와 애니메이션 오브젝트가 있습니다.
- **사용자 이벤트:** *사용자 이벤트*는 최종 사용자가 마우스로 수행하는 것입니다. 사용자 이벤트는 "최종 사용자가 오브젝트와 상호 작용하는 방법"으로 생각할 수 있습니다. 예로는 클릭 다운 및 마우스 들이기가 있습니다.
- **액션:** *액션*은 최종 사용자가 오브젝트의 사용자 이벤트 중 하나를 트리거하면 일어나는 일입니다. 액션은 "최종 사용자와 상호 작용했을 때 오브젝트가 수행하는 것"으로 생각할 수 있습니다. 예로는 애니메이션 재생 및 다음페이지 디스플레이가 있습니다.

예를 들어, 그림 상자를 선택하고, 버튼 오브젝트로 전환하고, 버튼 오브젝트에 대해 클릭 업 사용자 이벤트를 선택하고, 사용자 이벤트에 다음페이지 디스플레이 액션을 할당하는 경우를 가정합니다. 최종 사용자가 SWF 프레젠테이션을 실행하고 그림 상자를 클릭하면 프레젠테이션이 다음 페이지로 이동합니다.

인터랙티브 레이아웃을 생성하는 단계는 간단합니다. 프린트 레이아웃에서 사용하는 것과 같은 텍스트 및 그림 상자, 스타일 목록 등의 QuarkXPress 도구 및 기능을 사용하여 레이아웃에 오브젝트를 그립니다. 그리고 이러한 "[인터랙티브 기본 구성요소 생성하기](#)" 오브젝트를 선택한 후 간단한 세 가지 단계를 수행하여 인터랙티브 오브젝트로 만듭니다.

- 1 오브젝트에 이름을 지정합니다.
- 2 오브젝트가 응답해야 할 사용자 이벤트(최종 사용자가 마우스로 수행하는 것)를 정의합니다.

3 사용자 이벤트로 트리거할 액션을 정의합니다.

➔ 인터랙티브 레이아웃에서는 매달린 문자 그리고 격자 디자인 기능을 사용할 수 없습니다.

인터랙티브 레이아웃의 종류

인터랙티브 레이아웃에는 세 가지 종류가 있습니다:

- **프레젠테이션 레이아웃**: SWF 파일을 생성하기 위해 변환할 수 있는 인터랙티브 레이아웃. 이 레이아웃은 SWF 프레젠테이션을 넣을 수 있는 곳입니다.
- **버튼 레이아웃**: 다중-상태 버튼을 생성할 수 있는 인터랙티브 레이아웃. 버튼 대상체에 대한 추가 정보는, "[버튼 대상체로 작업하기](#)"를 참조하십시오.
- **이미지 항목열 레이아웃**: 애니메이션 대상체에서 재생 가능한 이미지의 항목열을 생성할 수 있는 인터랙티브 레이아웃. 애니메이션 대상체에 대한 추가 정보는, "[애니메이션 대상체로 작업하기](#)"를 참조하십시오.

대상체의 종류

대상체는 텍스트나 그림 상자와 같은 QuarkXPress 항목으로 이름과 대상체 종류를 지정할 수 있습니다. QuarkXPress 항목을 대상체로 변경하지 않으면, 배경의 일부가 됩니다. 대상체에는 10가지의 종류가 있습니다:

- **기본 대상체**: 이름이 지정된 QuarkXPress 항목(예: 그림 상자, 텍스트 상자나 선)이나 항목의 그룹. 기본 대상체는 자체적으로 특별히 어떤 일을 하지 않지만, 가리거나 보고, 이동하기 위해 액션을 사용할 수 있습니다. 기본 대상체는 사용자 이벤트에 반응할 수 있습니다.
- **버튼 대상체**: 다중-상태 버튼을 포함한 대상체. 버튼 레이아웃을 사용하여 버튼을 생성할 수 있습니다.
- **애니메이션 대상체**: 경로를 따라 움직이고 이미지 항목열을 포함하거나, 이미지 항목열을 포함하고 그리고 경로를 따라 움직이는 대상체. 이미지 항목열은 이미지 인터랙티브 레이아웃 내의 항목열 레이아웃을 사용하여 생성하는 일련의 이미지입니다.
- **비디오 대상체**: 동영상을 포함한 상자.
- **SWF 대상체**: 가져온 SWF 프레젠테이션을 포함한 상자.
- **텍스트 상자 대상체**: 최종 사용자가 선택할 수 있는 텍스트를 포함한 직사각형 상자. 목록 대상체는 특별한 텍스트 상자로, 최종 사용자가 별도의 항목으로 각 선을 선택하게 해 줍니다.
- **메뉴 대상체**: 최종 사용자가 선택사항 목록에서 선택할 수 있게 해 주는 상자. **메뉴 막대 대상체**는 메뉴의 가로 목록으로 표시되는 메뉴 항목입니다. **팝업 메뉴 대상체**는 드랍-다운 메뉴로 표시되는 메뉴 항목입니다.
- **윈도우 대상체**: 프레젠테이션 윈도우 내에 포함되지 않고, 대화상자나 팔레트와 같이 자체적인 윈도우로 나타나거나 가려질 수 있는 대상체.
- **버튼 대상체**: 라디오 버튼으로 동작하는 컴/곰 번트의 그룹 세트. 최종 사용자가 버튼 그룹에 있는 버튼 하나를 꺾을 때, 그룹의 모든 다른 버튼은 꺼집니다.

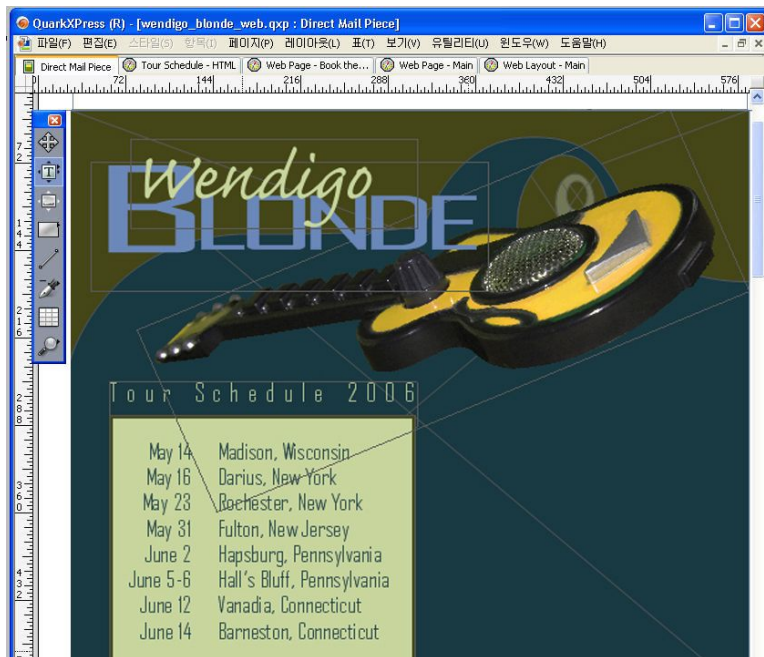
대상체의 각 종류는 다른 동작을 하도록 제작되었기 때문에, 인터랙티브 팔레트의 대상체 탭은 선택한 대상체의 종류에 따라 변합니다.

액션의 인터랙티브 레이아웃

Brad는 밴드의 홍보를 담당하고 있다고 가정해 봅시다. 밴드는 항상 업데이트되는 여행 스케줄을 가지고 있습니다. Brad의 임무는 다음을 확인하는 것입니다:

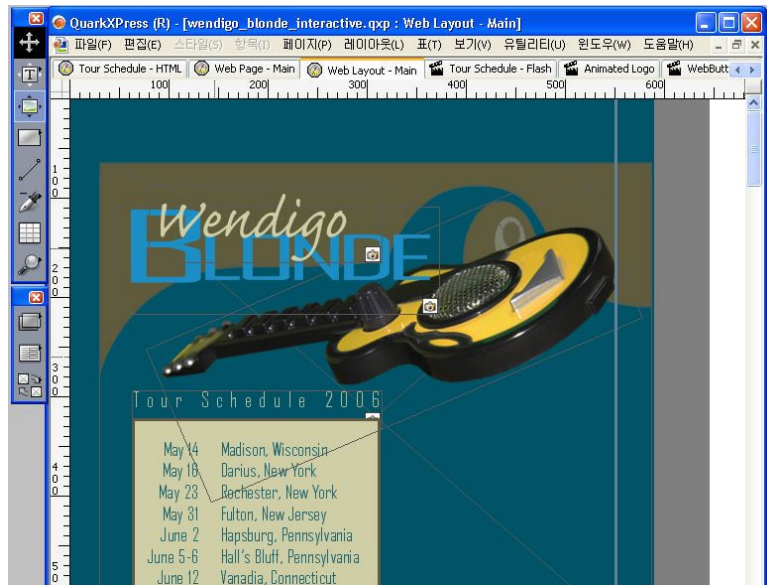
- 밴드는 최신 여행 스케줄을 포함한 멋진 SWF 사이트를 가지고 있습니다.
- 밴드는 Flash Player가 없는 팬을 위한 최신 여행 스케줄을 포함한 HTML 사이트도 가지고 있습니다.
- 밴드는 현재 여행 스케줄을 알려주는, 프린트된 다이렉트 메일을 정기적으로 받는 메일링 목록을 가지고 있습니다.

그가 밴드의 그래픽 모양새를 결정했다면, Brad는 QuarkXPress 프로젝트의 프린트 레이아웃을 사용하여 다이렉트 메일의 레이아웃을 준비하고 현재 여행 스케줄을 가져옵니다.



표준 QuarkXPress 프린트 레이아웃.

그가 좋아하는 방식으로 다이렉트 메일을 디자인하면, 레이아웃 > 복제를 선택하여 내용을 같은 프로젝트의 웹 레이아웃으로 복제합니다. 이제 같은 파일 내의 HTML 버전의 페이지에서 작업할 수 있습니다.

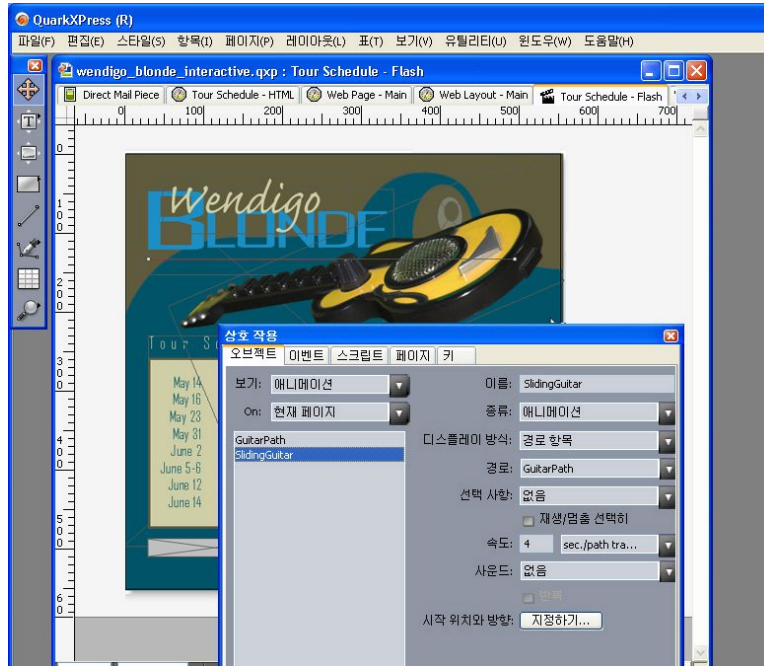


프린트 레이아웃을 복제하여 생성된 웹 레이아웃.

이제 그는 레이아웃 > 복제를 다시 선택하여 웹 레이아웃을 인터랙티브 레이아웃으로 복제합니다.

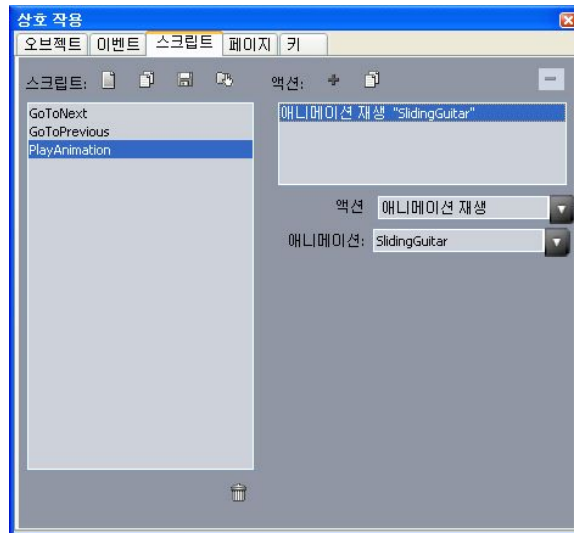
약간의 인터랙티브를 추가하기 위해, 최종 사용자가 SWF 프레젠테이션을 열었을 때 오른쪽부터 기타가 미끄러지게 만들기로 결정합니다. 이렇게 하려면, 그는 다음과 같은 작업을 해야 합니다:

- 기타가 따라 움직일 경로로 작동할 빨강색 선을 추가합니다. 인터랙티브 팔레트를 사용하여, 기본 대상으로 만들고 "GuitarPath"라고 이름을 지정합니다. 선택사항 아래에서, Initially Hidden을 선택합니다.(최종 사용자는 그 선을 보지 못합니다.)
- 기타 그래픽을 선택하고 "SlidingGuitar"라는 애니메이션 대상으로 만들기 위해 인터랙티브 팔레트를 사용합니다. 빨강 선을 따라 이동하도록 나타내기 위해, 표현방식 드랍-다운 메뉴에서 Item on a Path을 선택한 다음, 경로 드랍-다운 메뉴에서 GuitarPath(빨강 선)을 선택합니다. 미끄러지는 속도를 설정하기 위해, 속도 필드에 4를 입력합니다.



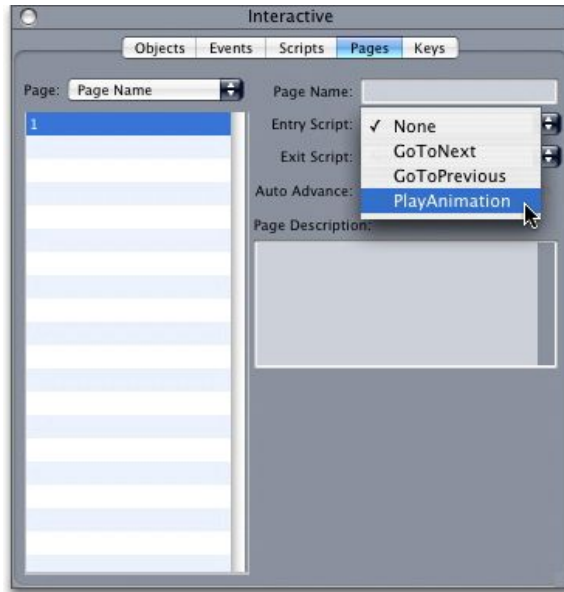
항목을 애니메이션 대상체로 바꾸기 위해 대상체 탭을 사용합니다.
이 애니메이션을 재생하게 하기 위해, Brad는 두 가지 일을 합니다:

- 1 애니메이션을 재생하는 스크립트를 생성합니다.



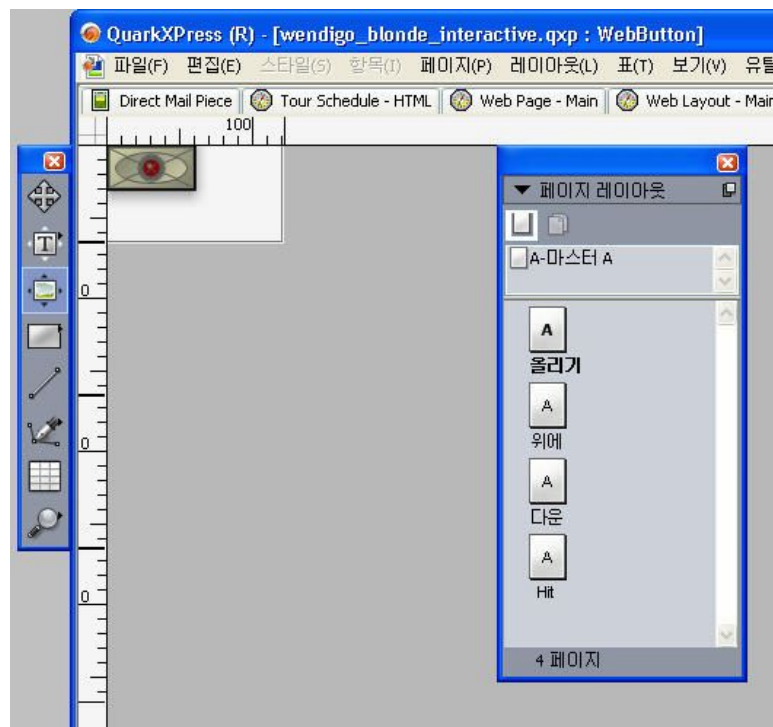
스크립트 탭에서 스크립트를 생성할 수 있습니다.

- 2 페이지에 대한 시작스크립트 드롭-다운 메뉴에서 스크립트를 선택하여 프레젠테이션의 첫 페이지에 스크립트를 연결하면, 그 페이지가 나타날 때 스크립트가 실행될 것입니다.



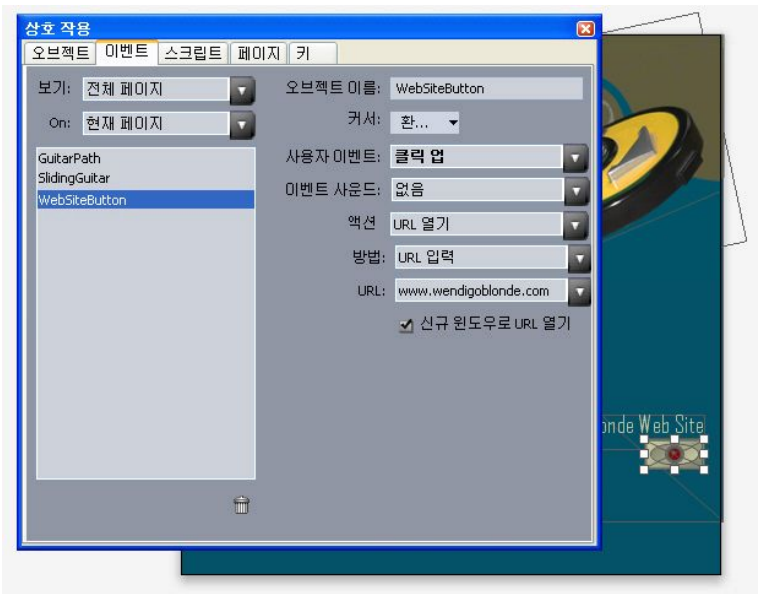
페이지 탭에서 스크립트를 페이지에 지정합니다.

이제 Brad는 별도의 윈도우에 밴드 관리자의 HTML 사이트를 열 버튼을 추가하고 싶어 합니다. 버튼을 생성하기 위해, 그림 상자를 그리고 "WebSiteButton"이라는 이름을 부여하고, 대상체 유형 드랍-다운 메뉴에서 버튼을 선택한 다음, 버튼 드랍-다운 메뉴에서 신규를 선택합니다. 이것은 4 페이지의 버튼 레이아웃을 생성하며, Brad가 버튼 대상체의 4가지 상태를 만들 장소입니다(QuarkXPress 도구만을 사용). 서로 다른 버튼 상태는 Brad가 최종 사용자에게 피드백을 제공하는 것을 가능하게 해 줍니다; 각 상태에 대한 다른 이미지가 있다면, 버튼의 모양은 올라가거나 내려갔는지, 켜졌는지 또는 꺼졌는지에 따라 변합니다.



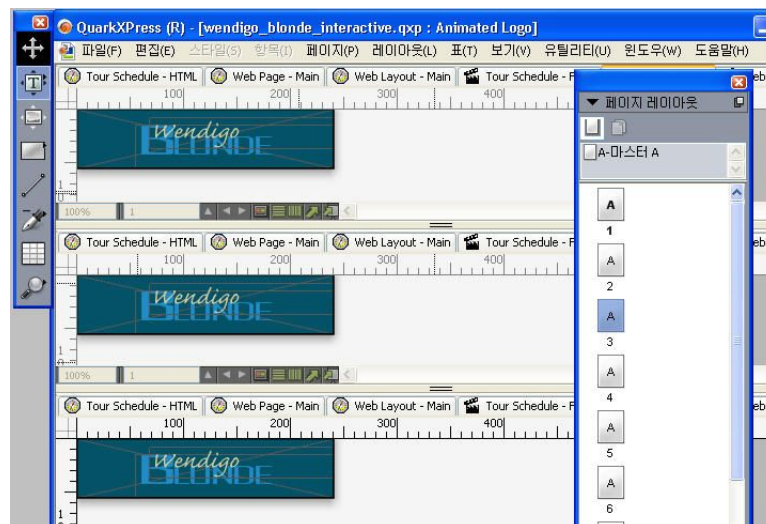
페이지 레이아웃 팔레트에서 생성하고 있는 버튼의 상태를 볼 수 있습니다.

이제 Brad는 그 버튼을 구성해야 하기 때문에, 프레젠테이션 레이아웃으로 전환하고 URL 열기 액션을 버튼 대상체의 Click up 사용자 이벤트에 추가하여 버튼을 밴드의 웹 사이트를 열도록 설정합니다.



이벤트 탭에서 이벤트를 버튼 대상체의 다양한 상태에 지정할 수 있습니다.

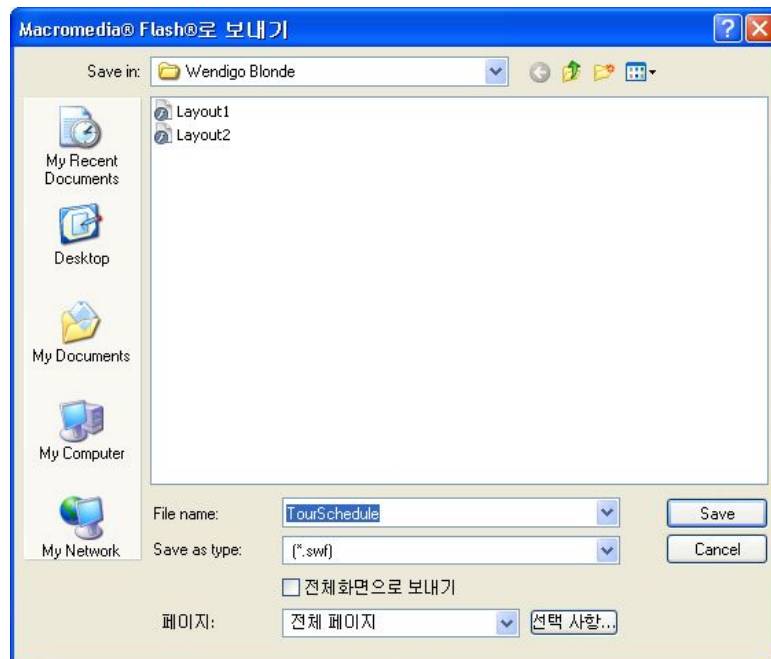
이제 Brad는 움직이는 로고 항목열을 프레젠테이션에 추가하고 싶어 합니다. 이미지 항목열을 생성하기 위해, 그림 상자를 그리고 "AnimatedLogo"라고 이름을 지정하고, 대상체 유형 드롭-다운 메뉴에서 애니메이션을 선택하고, 표현방식 드롭-다운 메뉴에서 Sequence in a Box을 선택한 다음, 항목열 드롭-다운 메뉴에서 신규를 선택합니다. 이것은 이미지 항목열 레이아웃을 생성합니다. Brad는 이미지 항목열 레이아웃에 10 페이지를 추가한 다음, 각 페이지에 프레임을 넣어서 애니메이션의 11 프레임을 구축합니다.



페이지 레이아웃 팔레트에서 이미지 항목열에 있는 프레임을 미리볼 수 있습니다.

애니메이션을 재생하게 하기 위해, "Sliding Guitar" 애니메이션을 시작하기 위해 사용했던 것과 같은 스크립트에 애니메이션 재생을 추가합니다.

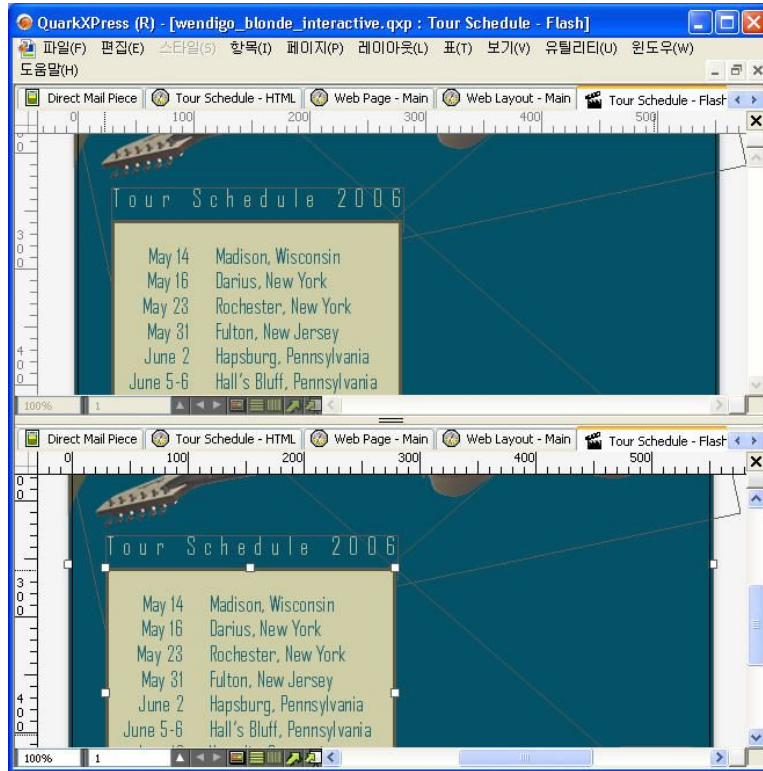
밴드의 여행 스케줄에 대한 SWF 페이지가 준비되어, 파일 > 보내기 > Macromedia Flash 파일로 보내기를 선택하고, 보내기 선택사항을 설정하고, SWF 포맷으로 프레젠테이션을 변환합니다.



Macromedia Flash 파일로 보내기 대화상자에서 보내기 선택사항을 제어할 수 있습니다.

페이지의 세 가지 버전(프린트, 웹, 인터랙티브)을 원할 때, 세 가지 레이아웃에서 여행 스케줄을 동기화하기 위해 공유 콘텐츠 팔레트를 사용합니다. 그런 다음, 프린트 레이아웃을 프린트하고, 웹 레이아웃을 HTML로 변환하고, 인터랙티브 레이아웃을 SWF 포맷으로 변환합니다.

일주일 후에, 여행 스케줄의 새로운 버전이 도착합니다. Brad는 프로젝트를 열고 프린트 레이아웃에서 새로운 스케줄 입력을 시작합니다. 보기 모드를 분리하여, 다른 두 레이아웃이 업데이트되고 있는지 즉시 볼 수 있습니다.



QuarkXPress 다중 레이아웃 보기 기능으로, 프린트 레이아웃과 인터랙티브 레이아웃에서 내용이 동시에 업데이트되는지 볼 수 있습니다.

이제, 웹과 인터랙티브 레이아웃 변환에 관한 문제는 간단하고, 사이트는 업데이트됩니다. 새로운 다이렉트 메일을 프린트할 시간이라면, 그것 역시 준비되어 있습니다.

인터랙티브 기본 구성요소 생성하기

프레젠테이션 레이아웃을 SWF 포맷으로 변환하기 전에, 프레젠테이션 레이아웃과 일부 인터랙티브 대상체를 생성해야 합니다. 여기서는 프레젠테이션 레이아웃을 생성하는 방법과 버튼, 애니메이션, SWF 파일 및 동영상과 같은 기본 구성요소로 채우는 방법에 대해 설명합니다.

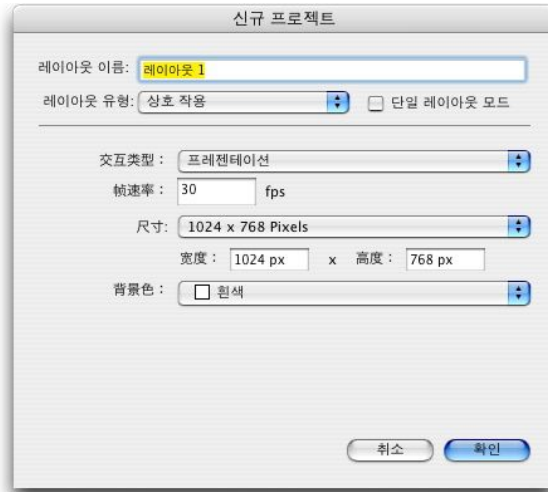
프레젠테이션 레이아웃 생성하기

프레젠테이션 레이아웃은 SWF 포맷으로 변환될 수 있는 인터랙티브 레이아웃입니다. 프레젠테이션 레이아웃을 생성하려면:

1 인터랙티브 레이아웃을 생성하십시오:

- 프로젝트의 첫 번째 레이아웃으로 프레젠테이션 레이아웃을 생성하고 있다면, 파일 > 신규 > 프로젝트를 선택합니다.
- 기존의 프로젝트에 속한 레이아웃으로 프레젠테이션 레이아웃을 생성하고 있다면, 프로젝트를 열고 레이아웃 > 신규를 선택합니다.
- 기본의 레이아웃을 기반으로 프레젠테이션 레이아웃을 생성하고 싶다면, 그 레이아웃을 열고 레이아웃 > 복제를 선택합니다.

신규 프로젝트, 신규 레이아웃 또는 레이아웃 복제 대화상자가 나타납니다(모두 기본적으로 동일함).



신규 프로젝트 대화상자에서 프레젠테이션 레이아웃을 생성할 수 있습니다.

- 2 레이아웃 유형 드롭-다운 메뉴에서 인터랙티브를 선택하십시오.
- 3 인터랙티브 유형 드롭-다운 메뉴에서 프레젠테이션을 선택하십시오.
- 4 변환된 프레젠테이션의 크기를 지정하려면, 크기 드롭-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하거나 가로와 세로 필드에 사용자 가로와 세로 길이를 입력하십시오.
- 5 변환된 프레젠테이션에 대한 배경 컬러를 설정하려면, 배경 컬러 드롭-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오.

대상체 생성하기

대상체는 인터랙티브 팔레트를 사용하여 이름과 대상체 유형을 지정한 항목입니다. 항목으로 인터랙티브를 하기 전에, 대상체로 만들어야 합니다. 프레젠테이션 레이아웃에서 대상체를 생성하려면:

- 1 인터랙티브 팔레트에서, 대상체 탭을 클릭하십시오.
- 2 생성하려는 대상체의 유형에 따라 항목을 그리거나 선택하십시오:
 - 기본 대상체: 그림 상자, 텍스트 상자, 내용없는 상자(항목 > 내용 > 없음), 선, 텍스트 경로, 표 또는 항목의 그룹을 그리거나 선택합니다.
 - 버튼 대상체: 그림 상자를 그리거나 선택합니다.
 - 애니메이션 대상체: 그림 상자, 텍스트 상자, 내용없는 상자, 선, 텍스트 경로, 표나 항목의 그룹을 그리거나 선택합니다.
 - 비디오 대상체: 그림 상자를 그리거나 선택합니다.
 - SWF 대상체: 그림 상자를 그리거나 선택합니다.
 - 텍스트 상자 대상체: 텍스트 상자를 그리거나 선택합니다.
 - 메뉴 대상체: 그림 상자나 텍스트 상자를 그리거나 선택합니다.
 - 윈도우 대상체: 그림 상자, 텍스트 상자, 내용없는 상자나 표를 그리거나 선택합니다.
 - 그룹 대상체: 항목의 그룹을 그리거나 선택합니다.

- 3 대상체 이름 필드에 대상체에 대한 이름을 입력하십시오.
- ➔ 스크립트와 액션은 대상체의 이름으로 참조하기 때문에, 페이지에서 대상체의 이름은 유일해야 합니다.
- ➔ 대상체 이름은 대/소문자 구별이 없습니다. 예를 들어, 대상체 이름을 "StartButton"로 지정하고 표현식에서는 "startbutton"로 사용해도 됩니다(표현식에 대한 자세한 내용은, "[식으로 작업하기](#)" 참조).
- 4 생성하려는 대상체의 유형을 지정하려면, 대상체 유형 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오.
- 5 대상체 탭에 있는 다른 컨트롤을 사용하여 대상체를 구성하십시오.

SWF 대상체 구성하기


SWF 대상체는 변환된 SWF 파일을 포함한 대상체입니다. SWF 대상체를 구성하려면:


- 1 "[대상체 생성하기](#)"에서 설명된 대로, SWF 대상체를 생성하십시오. SWF 대상체가 선택되어 있는지 확인하십시오.
- 2 SWF 대상체에서 재생될 SWF 파일을 지정하려면, SWF 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오:
 - 파일을 가져오려면, 기타를 선택합니다.
 - 활성 프로젝트에서 이미 사용된 SWF 파일을 사용하려면, 그 파일 이름을 선택합니다.
 - 실시간으로 SWF 파일을 참조하는 경로를 삽입하려면(그 SWF 파일이 현재 존재하지 않더라도), 외부를 선택합니다. 이 선택사항을 사용하면 프로젝트의 변환된 크기를 작게 유지하는데 도움이 되지만, 깨진 링크의 가능성을 가지고 있습니다.
- 3 SWF 드랍-다운 메뉴에서 외부를 선택하면, 외부 파일 참조 대화상자가 나타납니다.



외부 파일 참조 대화상자에서 파일에 대한 경로를 지정할 수 있습니다.

경로를 지정하기 위해 다음의 방법 중 하나를 사용하십시오:

- 로컬 파일 시스템의 파일을 참조하려면, 유형 메뉴에서 파일을 선택한 다음 경로 필드에서 그 파일에 대한 경로를 지정합니다. 경로를 입력하거나 클릭하고 파일을 찾을 수 있습니다.
- 인터넷의 파일을 사용하려면, 유형 메뉴에서 URL을 선택한 다음 URL 필드에 파일의 URL을 입력합니다.
- 표현식으로 생성된 경로를 사용하여 로컬 파일 시스템의 파일을 참조하려면, 유형 메뉴에서 File Expression을 선택한 다음 표현설정 필드에 표현식을 입력하거나  버튼을 클릭하여 표현편집 대화상자를 사용합니다.

- 표현식으로 생성된 URL을 사용하여 인터넷의 파일을 참조하려면, 유형 메뉴에서 File Expression을 선택한 다음 표현설정 필드에 표현식을 입력하거나  버튼을 클릭하여 표현 편집 대화상자를 사용합니다.
- 4 SWF 대상체에 대한 추가 설정값을 지정하려면, 선택사항 드랍-다운 메뉴에서 한 개나 그 이상의 선택사항을 선택하십시오:
- Show 액션을 사용하여 표시하기 전까지 대상체를 가리려면, Initially Hidden을 선택합니다.
 - Enable 액션으로 활성화될 때까지 대상체를 변경하는 것을 방지하려면, Initially Disabled을 선택합니다.
 - 다른 프레젠테이션 페이지가 표시될 때 대상체의 상태를 유지하려면, Keep Status on Page Entry를 선택합니다.
 - 파일을 계속 재생하도록 하려면, Loop를 선택합니다.
 - 파일을 처음부터 끝까지, 그런 다음 끝에서 처음까지 반복적으로 재생하려면, Loop Back and Forth를 선택합니다.
- ➔ Loop Back and Forth 선택사항은 비디오 대상체의 경우 사용 가능하지 않습니다.
- 5 페이지에서 대상체의 초기 위치를 지정하려면, 시작점 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오:
- 페이지의 현재 위치에 대상체를 표시하려면, Home을 선택합니다.
 - 대지 중 한 곳에 대상체의 위치를 정하려면, Top, Left, Bottom 및 Right을 선택합니다.
- 6 파일이 재생될 프레임 비율을 지정하려면, 프레임속도 필드에 값을 입력하거나 Default을 선택하여 SWF 파일에 내장된 프레임 비율을 사용하십시오.

비디오 대상체 구성하기<t



비디오 대상체는 동영상을 포함한 대상체입니다. 비디오 대상체를 구성하려면:

- 1 "**대상체 생성하기**"에서 설명된 대로, 비디오 대상체를 생성하십시오. 비디오 대상체가 선택되어 있는지 확인하십시오.
 - 2 재생할 동영상을 지정하려면, 비디오 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오:
 - AVI나 MOV 파일을 가져오려면, 기타를 선택합니다.
 - 활성 프로젝트에서 이미 사용된 동영상을 사용하려면, 그 파일의 이름을 선택합니다.
 - 실시간으로 FLV 파일을 참조하는 경로를 삽입하려면(그 파일이 현재 존재하지 않더라도), 외부를 선택합니다.
- ➔ 외부를 선택하면 비디오 대상체에 대해 FLV 파일만을 연결할 수 있습니다. 외부 SWF 파일을 연결하려면, 대상체 유형을 SWF로 구성하십시오.
- 3 비디오 드랍-다운 메뉴에서 외부를 선택하면, 외부 파일 참조 대화상자가 나타납니다.



외부 파일 참조 대화상자에서 파일에 대한 경로를 지정할 수 있습니다.

경로를 지정하려면 다음 방법 중 하나를 사용하십시오:

- 로컬 파일 시스템의 파일을 참조하려면, 유형 메뉴에서 파일을 선택한 다음 경로 필드에서 그 파일에 대한 경로를 지정합니다. 경로를 입력하거나 클릭하고 파일을 찾을 수 있습니다.
 - 인터넷의 파일을 사용하려면, 유형 메뉴에서 URL을 선택한 다음 URL 필드에 파일의 URL을 입력합니다.
 - 표현식으로 생성된 경로를 사용하여 로컬 파일 시스템의 파일을 참조하려면, 유형 메뉴에서 File Expression을 선택한 다음 표현설정 필드에 표현식을 입력하거나  버튼을 클릭하여 표현 편집 대화상자를 사용합니다.
 - 표현식으로 생성된 URL을 사용하여 인터넷의 파일을 참조하려면, 유형 메뉴에서 File Expression을 선택한 다음 Expr 필드에 표현식을 입력하거나  버튼을 클릭하여 표현 편집 대화상자를 사용합니다.
- 4 보내기할 때 변환될 동영상으로 포맷을 지정하려면, 비디오 유형 드롭-다운 메뉴에서 선택 사항을 선택하십시오.
- SWF: 보내기할 때 동영상을 SWF-Video 포맷으로 변환합니다. Flash Player 6은 SWF-Video 만을 재생할 수 있습니다.
 - FLV: 보내기할 때 동영상을 FLV 포맷으로 변환합니다. 이 포맷의 경우, Flash Player 7이나 그 이상이 필요합니다.
- 5 비디오 대상체에 대한 추가 설정값을 지정하려면, 선택사항 드롭-다운 메뉴에서 한 개나 그 이상의 선택사항을 선택하십시오:
- Show 액션을 사용하여 표시하기 전까지 대상체를 가리려면, Initially Hidden을 선택합니다.
 - Enable 액션으로 활성화될 때까지 동영상 대상체를 변경하는 것을 방지하려면, Initially Disabled을 선택합니다.
 - 다른 프레젠테이션 페이지가 표시될 때 대상체의 상태를 유지하려면, Keep Status on Page Entry를 선택합니다.
 - 파일을 계속 재생하도록 하려면, Loop를 선택합니다.
- 6 페이지에서 대상체의 초기 위치를 지정하려면, 시작점 드롭-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오:
- 페이지의 현재 위치에 대상체를 표시하려면, Home을 선택합니다.
 - 대지 중 한 곳에 대상체의 위치를 정하려면, Top, Left, Bottom 및 Right을 선택합니다.
- 7 다음과 같이 추가 선택사항을 지정하십시오:

- 클릭할 때 동영상이 번갈아 재생과 일시 정지하게 하려면, 재생/멈춤 클릭하기를 체크합니다.
- 동영상에 대한 고급 비디오 및 오디오 변환 설정값을 지정하려면, 보내기 설정을 클릭합니다.

➔ 비디오 대상체를 설정했다면, 재생하기 위해 액션을 사용하거나 비디오의 첫 번째 프레임만 표시될 것입니다.

애니메이션 대상체로 작업하기

애니메이션의 두 가지 독특한 "멋"은 프레젠테이션 레이아웃에서 사용 가능합니다:

- 경로를 따라 이동하는 인터랙티브 대상: 예를 들어, 화면을 따라 미끄러지는 로고나 다른 디자인 구성요소. 이러한 종류의 애니메이션을 생성하려면, 두 가지가 필요합니다: 경로를 따라 이동할 대상체를 포함한 애니메이션 대상체와 대상체가 따라서 이동할 경로를 정의하기 위한 또 다른 대상체. 애니메이션 대상체는 모든 것에 대해 가능하고, 경로 대상체는 선이나 형태가 있는 상자일 수 있습니다.
- 상자 안의 이미지 항목열: 예를 들어, 회전하는 바퀴, 깜박이는 문자, 흘러내리는 모래시계. 이러한 종류를 애니메이션을 생성하려면, 움직이는 항목열의 프레임을 표현하는 각 페이지에 있는 레이아웃인 이미지 항목열 레이아웃이라고 불리는 특별한 인터랙티브 레이아웃을 생성해야 합니다. QuarkXPress 도구를 사용하여 각 페이지에 수동으로 프레임을 그리고, 각 프레임을 그림으로 가져오거나 두 방법의 조합을 사용할 수 있습니다. 이미지 항목열에 대한 자세한 내용은, "[이미지 항목열 생성하기](#)"를 참조하십시오.

경로를 따라 이동하는 상자에 이미지 항목열을 생성하기 위해 두 가지 방법을 조합할 수 있습니다; 예를 들어, 회전하는 지구의 이미지 항목열을 생성한 다음, 화면을 따라 이동하도록 원형 경로를 사용할 수 있습니다.

➔ 애니메이션 대상체는 재생/멈춤 선택하기 선택사항이나 애니메이션 재생 액션을 사용하지 않는 이상, 변환된 프로젝트에서 어떠한 동작도 하지 않습니다.

애니메이션 오브젝트 구성하기

애니메이션 오브젝트 구성하기:

- 1 애니메이션 오브젝트를 생성하고, "[대상체 생성하기](#)." 에서 설명된 것과 같이 애니메이션 오브젝트의 선택을 확인합니다.
- 2 디스플레이 방식 드롭다운 메뉴에서 애니메이션 유형을 선택합니다:
 - 경로 항목: 경로로 이동하는 오브젝트
 - 시퀀스 상자: 이미지 시퀀스를 포함하는 상자
 - 경로 시퀀스: 시퀀스를 포함하고 경로에 따라 움직이는 이미지를 포함하는 상자
- 3 재생할게 될 이미지 시퀀스를 지정하기 위해, 시퀀스 드롭 다운 메뉴의 사용항목을 선택합니다.
 - 레이아웃 이름: 동일한 프로젝트에서 이미지 시퀀스를 사용하기 위해서는, 이미지 시퀀스를 포함하는 이미지 시퀀스 레이아웃의 이름을 선택합니다.

- 신규: 동일한 프로젝트에서 이미지 시퀀스 레이아웃을 생성하기 위해 선택사항을 선택합니다.
 - 편집: 동일한 프로젝트의 이미지 시퀀스 레이아웃을 선택하기 위해서 선택사항을 선택하고, 편집을 위하여 이미지 시퀀스 레이아웃을 변경합니다.
 - 외부 파일 선택: 분리된 QuarkXPress에서 이미지 시퀀스 레이아웃을 선택하기 위하여 선택사항을 선택합니다.
- 4 재생 하게 될 이미지 시퀀스의 프레임 속도를 지정하기 위하여, 프레임 속도 필드에 값을 입력합니다. 이미지 시퀀스의 기본 설정 프레임 속도는 설정되어 있는 기본설정 값이 될 것입니다.
- 5 항목 혹은 시퀀스를 포함하는 상자를 이동하게 될 경로를 지정하기 위해서는, 경로 드롭다운 메뉴에서 선택사항을 선택합니다. 지정된 어떤 이름의 상자라도 혹은 선 기본의 오브젝트를 경로로 사용할 수 있습니다.
- 6 오브젝트의 이동 경로를 지정하기 위해서, 사용항목 드롭다운 메뉴에서 하나 또는 그 이상의 선택사항을 선택합니다:
- 시작점에서 끝점 경로까지 애니메이션 오브젝트를 반복해서 움직이게 하기 위해서, 반복을 선택합니다.
 - 시작점에서 끝점 경로까지 애니메이션 오브젝트를 반복해서 움직이게 하기 위해서 그리고 끝점에서 시작점으로 움직이게 하기 위해서, 앞뒤로 반복 선택합니다.
 - 보기 액션을 사용하여 디스플레이하기 전까지 애니메이션 오브젝트를 감추기 위해서는, 시작 숨김을 선택합니다.
 - 재생이 멈춘 다음 애니메이션 오브젝트를 감추기 위해서는, 끝에 숨김을 선택합니다.
 - 사용자가 종료하거나 페이지 오브젝트를 다시 입력하는 경우, 애니메이션 오브젝트의 상태를 유지하기 위해서, 페이지 시작상태 유지를 선택합니다.
 - 오브젝트의 시작에서 인터액팅을 보호하기 위해서, 시작 비활성을 선택합니다.
- 7 클릭하는 경우 재생 그리고 멈춤에 대한 애니메이션을 만들기 위해서, 재생/멈춤을 클릭합니다.
- 8 애니메이션 오브젝트를 경로를 따라 움직이는 경우의 속도를 지정하기 위해서, 속도 필드에 값을 입력하고, 단위 드롭다운 메뉴에서 단위를 선택합니다.
- 9 애니메이션을 시작하는 경우 재생을 위한 사운드를 지정하기 위해, 사운드 드롭다운 메뉴에서 선택사항을 선택합니다:
- 사운드 파일을 가져오기 위해서, 사운드 드롭다운 메뉴의 기타를 선택합니다.
 - 활성화된 프로젝트의 다른 곳에서 이미 사용중인 사운드 파일을 사용하기 위해서, 해당 사운드 파일의 이름을 선택합니다.
 - 실행중인 사운드 파일을 참조를 위한(파일이 사용 가능하지 않는 경우를 위하여)경로를 삽입하기 위하여, 외부 참조를 선택합니다.
- ➡ MP3 혹은 WAV 포맷만을 외부 사운드 파일로 연결하여 사용할 수 있습니다.
- 10 애니메이션이 실행되는 동안 사운드를 계속해서 반복되도록 지정하기 위해서, 반복을 선택합니다.

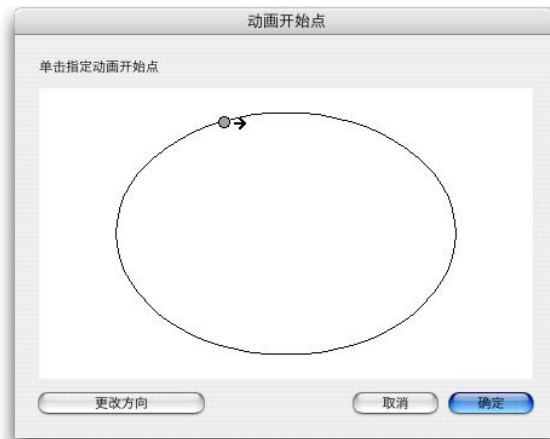
- 11 만약 사운드 드롭 다운 메뉴의 외부 참조를 선택했다면, 외부 파일 참조 대화 상자가 나타날 것입니다.



외부 파일 참조 대화 상자는 파일의 경로를 지정할 수 있도록 합니다.

다음의 방법 중 하나로 경로를 지정할 수 있습니다:

- 로컬 파일 시스템의 파일을 참조하기 위해서, 종류 메뉴의 파일을 선택하고 그런 다음 경로 필드에 파일의 경로를 지정합니다.
 - 인터넷의 파일을 사용하기 위해서, 종류 메뉴에서 URL을 선택하고 그런 다음 주소 필드에 URL을 입력합니다.
 - 익스프레션으로 생성된 경로를 사용하여 로컬 파일 시스템에서 파일을 참조하기 위해서는, 종류 메뉴의 파일 익스프레션 을 선택하고 그런 다음 익스프레션 필드에 표현을 입력하거나 혹은 익스프레션 편집 대화 상자의 버튼을 클릭 합니다.
 - 익스프레션으로 생성된 URL을 사용한 인터넷 파일을 참조하기 위해서는, 메뉴의 파일 익스프레션 을 선택하고 그런 다음 익스프레션 필드에 표현을 입력하거나 혹은 익스프레션 편집 대화 상자의 버튼을 클릭 합니다.
- 12 시작 점 그리고 이미지 시퀀스를 포함하는 상자의 방향을 지정하기 위해서, 지정하기를 클릭합니다. 애니메이션 시작 점 대화 장자가 나타납니다.



애니메이션 시작 점 대화 상자에서 시작 위치를 지정하고, 오브젝트 방향 혹은 경로 시퀀스를 지정할 수 있습니다.

이미지 시퀀스를 포함하고 있는 상자의 위치를 지정하기 위해, 어디든지 경로의 한 지점을 클릭합니다. 상자의 움직임을 위한 시작 방향의 변경을 위하여, 방향 변경을 클릭합니다. 작업이 완료되면, 확인을 클릭합니다.

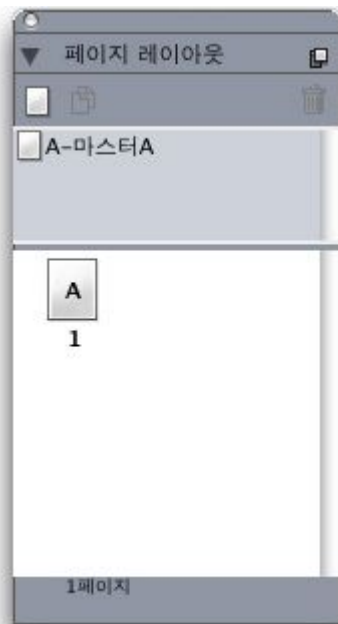
- ➔ 한번은 애니메이션 오브젝트의 설정을 해야만 하고, 움직이게 하기 위해서는 액션을 반드시 사용해야 합니다.

이미지 항목열 생성하기

이미지 항목열(상자안 항목열 또는 경로위 항목열)을 포함한 애니메이션 대상체를 생성하려면, 먼저 이미지 항목열 레이아웃을 생성해야 합니다. 이미지 항목열 레이아웃은 이미지 항목열의 각 프레임에 대한 별도의 페이지를 생성하는 인터랙티브 레이아웃의 한 종류입니다.


이미지 항목열 레이아웃을 만들려면:

- 1 "대상체 생성하기"에서 설명된 대로, 애니메이션 대상체를 생성하십시오. 애니메이션 대상체가 선택되어 있는지 확인하십시오.
- 2 이미지 항목열을 사용하고 싶다는 것을 나타내려면, 디스플레이 방식 드랍-다운 메뉴에서 상자안 항목열 또는 경로위 항목열을 선택하십시오.
- 3 이미지 항목열 레이아웃을 생성하려면, 순서 드랍-다운 메뉴에서 신규를 선택하십시오. 신규 인터랙티브 레이아웃 대화상자가 나타납니다.
- 4 레이아웃에 이름을 부여하고 프레임 속도 필드에 프레임 비율을 입력한 다음, 확인을 클릭하십시오.(가로와 세로는 애니메이션 대상체에서 자동으로 복사됩니다.)
- 5 윈도우 > 페이지 레이아웃이 체크되어 있는지 확인하십시오. 페이지 레이아웃 팔레트는 이미지 항목열의 각 프레임에 대한 페이지를 나타냅니다.



페이지 레이아웃 팔레트(윈도우 > 페이지 레이아웃)에서 이미지 항목열의 각 프레임을 보고 접근할 수 있습니다.

- 6 페이지 레이아웃 팔레트에서 페이지를 이중 클릭하여 이미지 항목열의 첫 번째 프레임을 선택한 다음, QuarkXPress 페이지 레이아웃 도구로 첫 번째 프레임을 그리거나, 그림 상자를 그리고 기존의 이미지 항목열의 첫 번째 프레임을 가져오십시오.

- 7 애니메이션의 두 번째 프레임을 생성하려면, 페이지 레이아웃 팔레트에서 그 페이지를 Control+클릭(Mac OS)/오른쪽-클릭하고 페이지 삽입을 선택하십시오. 페이지 삽입 대화상자가 나타납니다.
 - 8 페이지 삽입 대화상자의 삽입 필드에 1을 입력하고, 확인을 클릭하십시오. 두 번째 페이지가 페이지 레이아웃 팔레트에 나타납니다.
 - 9 첫 번째 페이지의 내용을 복사하여 두 번째 페이지로 붙이기하여 두 프레임이 동일하게 만드십시오. 페이지 레이아웃 팔레트를 사용하여 프레임 간을 이동할 수 있습니다.
 - 10 새로운 프레임의 내용을 업데이트하여 프레임을 생성하십시오.
 - 11 모든 프레임이 완료될 때까지 앞의 네 단계를 반복하십시오.
 - 12 완료되었을 때, 윈도우의 하단에 있는 레이아웃 탭을 사용하거나 레이아웃 > 이동을 선택하여 프레젠테이션 레이아웃으로 전환하십시오.
- ➡ 파일 > 신규 > 프로젝트 또는 레이아웃 > 신규를 사용하여 프레젠테이션 레이아웃을 생성하는 것과 같은 방법으로 이미지 항목열 레이아웃을 생성할 수 있습니다. 그러나, 이미지 항목열을 생성하는 일반적인 방법은 위에 설명된 방법입니다. 이 방법을 사용할 때, 상자 크기는 자동으로 새로운 이미지 항목열 레이아웃용으로 지정되고 사용됩니다.
- ➡ 비동기화할 때까지 이미지 항목열 레이아웃을 삭제할 수 없습니다. 이미지 항목열 레이아웃을 비동기화하려면, 공유 콘텐츠 팔레트에서 선택한 다음, 삭제 버튼  을 클릭하십시오.

버튼 대상으로 작업하기

프레젠테이션 레이아웃에서 사용 가능한 버튼 대상체는 두 가지 유형이 있습니다:

- 버튼 동작을 사용하는 인터랙티브 대상체: 거의 모든 종류의 인터랙티브 대상체는 Click down(마우스 버튼을 대상체에 클릭), Click up(대상체에서 마우스 버튼을 놓는 것)과 Double click(마우스 버튼을 버튼 이미지에 이중 클릭)과 같은 사용자 이벤트를 포함합니다. 액션을 이러한 사용자 이벤트에 지정하여, 거의 모든 것을 버튼으로 바꿀 수 있습니다.
- 다중-상태 버튼을 포함하는 버튼 대상체: *다중-상태 버튼*은 클릭될 때 모양이 변경되는 버튼입니다. 이러한 버튼은 썩과 꺾 상태에서 다른 모양을 보여줌으로써 최종 사용자에게 시각적인 피드백을 제공할 수 있습니다. 다중-상태 버튼을 사용하려면, 인터랙티브 레이아웃의 한 종류인 버튼 레이아웃에서 버튼의 다양한 상태를 그리거나 그림으로 가져와야 합니다.

*버튼 그룹*을 생성하기 위해 다중 썩/꺾 버튼들을 그룹으로 만들 수 있으며, 한 버튼만 썩 상태일 수 있습니다. 이것은 최종 사용자에게 서로 배타적인 선택 중 하나로 제한하길 원할 때 유용합니다.

다중-상태 버튼 생성하기

다중-상태 버튼을 생성하려면, 버튼 레이아웃을 먼저 생성해야 합니다. 버튼 레이아웃은 인터랙티브 레이아웃의 한 종류로 다중-상태 버튼의 각 상태에 대한 별도 페이지를 가지고 있습니다.

다중-상태 버튼의 다음과 같은 유형을 생성할 수 있습니다:

- Simple: Simple 버튼은 항상 업이나 다운입니다. Simple 버튼은 간단한 동작을 시작하기에 좋습니다(예를 들어, 동영상 재생).

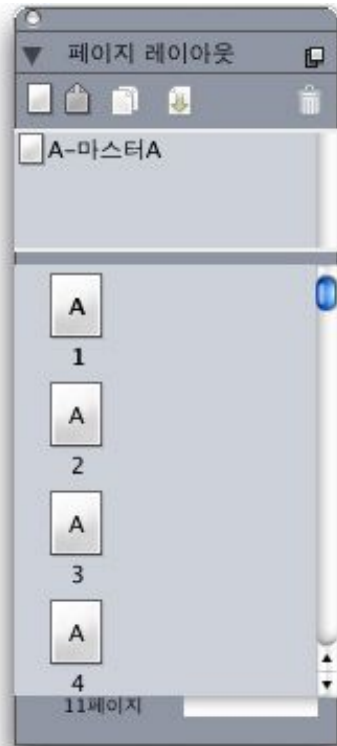
- Simple with Disable: Simple with Disable 버튼은 Disable이라는 상태를 가진 Simple 버튼입니다.
- On/Off: On/Off 버튼은 토글 스위치처럼 작동합니다; 클릭은 켜에서 끄으로 또는 끄에서 켜으로 전환합니다.
- On/Off with Disable: On/Off with Disable 버튼은 Disable이라는 상태가 추가된 On/Off 버튼입니다.

다중-상태 버튼은 다양한 조합으로 다음과 같은 상태를 가질 수 있습니다:

- Up: 최종 사용자가 버튼을 클릭하지 않은 상태.
 - Over: 마우스 포인터가 버튼 위에 있지만, 최종 사용자가 마우스를 클릭하지 않은 상태.
 - Down: 최종 사용자가 버튼을 클릭했고 여전히 눌러진 상태.
 - Hit: 버튼의 인터랙티브 지역을 정의합니다. 이 상태는 표시되지 않습니다; 클릭 가능한 버튼과 클릭 불가능한 버튼의 위치에 대한 표시를 제공합니다. 이 상태를 "버튼 마스크"로 생각할 수 있습니다. 이 상태를 공란으로 남겨두면, 버튼은 동작하지 않을 것입니다.
 - Disable: 버튼이 클릭 가능하지 않습니다.
- ➔ Up 상태와 Down 상태에서 On/Off 버튼을 클릭할 수 있기 때문에, On/Off 버튼은 두 개의 켜 상태(On-Up, On-Down)와 두 개의 끄 상태(Off-Up, Off-Down)를 가집니다. 그러나, 원하지 않는다면 모든 버튼 상태에 대한 다른 이미지를 생성할 필요는 없습니다.

버튼 레이아웃에서 다중-상태 버튼을 만들려면:


- 1 "대상체 생성하기"에 설명된 대로, 버튼 대상체를 생성하십시오. 버튼 대상체가 선택되어 있는지 확인하십시오.
- 2 버튼 레이아웃을 생성하려면, 버튼 드롭-다운 메뉴에서 신규를 선택하십시오. 신규 인터랙티브 레이아웃 대화상자가 나타납니다.
- 3 레이아웃에 이름을 부여하고 버튼 유형 드롭-다운 메뉴에서 버튼 유형을 선택한 다음, 확인을 클릭하십시오.(가로와 세로는 버튼 대상체에서 자동으로 복사됩니다.)
- 4 윈도우 > 페이지 레이아웃이 체크되어 있는지 확인하십시오. 페이지 레이아웃 팔레트는 각 버튼 상태에 대한 페이지를 표시합니다.



페이지 레이아웃 팔레트(윈도우 > 페이지 레이아웃)에서 버튼 레이아웃에 있는 각 버튼 상태를 보고 접근할 수 있습니다.

- 5 페이지 레이아웃 팔레트에서 페이지를 이중 클릭하여 버튼 상태를 선택한 다음, QuarkXPress 페이지 레이아웃 도구로 버튼 상태를 그리거나 그림 상자를 그리고 버튼 상태를 그림으로 가져오십시오.
- 6 한 버튼 상태에서 내용을 복사하여 다른 버튼 상태로 붙여서 두 버튼 상태를 동일하게 만드십시오. 페이지 레이아웃 팔레트를 사용하여 버튼 상태 간을 이동할 수 있습니다.
- 7 버튼 상태의 내용을 업데이트하십시오.
- 8 버튼의 각 상태를 디자인할 때까지 이전의 세 단계를 반복하십시오.
- 9 버튼 영역의 일부분만 인터랙티브(클릭 가능)하게 지정하고 싶다면, 클릭될 버튼이 있을 곳에 Hit 상태로 상자를 그리십시오.
- 10 완료되었을 때, 윈도우의 하단에 있는 레이아웃 탭을 사용하거나 레이아웃 > 이동을 선택하여 프레젠테이션 레이아웃으로 전환하십시오.

➔ 파일 > 신규 > 프로젝트 또는 레이아웃 > 신규를 선택하여 프레젠테이션 레이아웃을 생성하는 것과 같은 방법으로 버튼 레이아웃을 생성할 수 있습니다. 그러나, 버튼 레이아웃을 생성하는 일반적인 방법은 위에 설명된 방법입니다. 이 방법을 사용할 때, 상자 크기는 자동으로 새로운 버튼 레이아웃용으로 지정되고 사용됩니다.

➔ 비동기화할 때까지 버튼 레이아웃을 삭제할 수 없습니다. 버튼 레이아웃을 비동기화하려면, 공유 콘텐츠 팔레트에서 선택한 다음, 삭제 버튼을 클릭하십시오.


버튼 대상체 구성하기

버튼 대상체를 구성하려면:

- 1 "대상체 생성하기"에서 설명된 대로, 버튼 대상체를 생성하십시오. 버튼 대상체가 선택되어 있는지 확인하십시오.
- 2 사용할 버튼 레이아웃을 지정하려면, 버튼 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오.
 - 레이아웃 이름: 같은 프로젝트에 있는 버튼 레이아웃을 사용하려면, 그 레이아웃의 이름을 선택합니다.
 - 신규: 같은 프로젝트에 버튼 레이아웃을 생성하려면 이 선택사항을 선택합니다.
 - 편집: 같은 프로젝트에 있는 버튼 레이아웃을 선택하고 편집을 위해 그 버튼 레이아웃으로 전환하려면 이 선택사항을 선택합니다.
 - 외부 파일 선택: 별도의 QuarkXPress 프로젝트에 있는 버튼 레이아웃을 선택하려면 이 선택사항을 선택합니다.
- 3 버튼 대상체에 대한 설정값을 지정하려면, 선택사항 드랍-다운 메뉴에서 한 개 또는 그 이상의 선택사항을 선택하십시오:
 - Show 액션을 사용하여 표시하기 전까지 버튼 대상체를 가리려면, Initially Hidden을 선택합니다.
 - Enable 액션으로 활성화될 때까지 버튼 대상체를 끄려면, Initially Disabled을 선택합니다.
 - 최종 사용자가 끝내고 그 대상체가 있는 페이지로 다시 들어왔을 때 버튼 대상체의 상태를 유지하려면, Keep Status on Page Entry를 선택합니다.
 - 버튼이 초기에 켜 상태로 있도록 지정하려면, Initially On을 체크합니다.
- 4 페이지에서 버튼 대상체의 초기 위치를 지정하려면, 시작점 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오:
 - 페이지의 현재 위치에 대상체를 표시하려면, Home을 선택합니다.
 - 대지 중 한 곳에 대상체의 위치를 정하려면, Top, Left, Bottom 및 Right을 선택합니다.
- 5 Simple 버튼을 활성화하거나 On/Off 또는 On/Off with Disable 버튼을 토글하는 키보드 명령을 지정하려면, 키 조합 필드에 키 조합을 입력하십시오.

버튼 그룹 생성하기

다중 On/Off (또는 On/Off with Disable) 버튼을 그룹으로 만들어, 라디오 버튼 세트와 같은 기능을 할 수 있습니다.(즉, 한 버튼을 키면 자동으로 그룹의 다른 버튼들은 꺼집니다.) 버튼 그룹을 생성하려면:

- 1 두 개 또는 그 이상의 버튼 대상체를 생성하고 각각을 On/Off 또는 On/Off with Disable 다중-상태 버튼으로 구성하십시오.
- 2 항목 도구 를 사용하여, 동시에 모든 버튼 대상체를 선택하십시오.
- 3 항목 > 그룹을 사용하여 버튼 대상체를 그룹으로 만드십시오.
- 4 인터랙티브 팔레트의 대상체 탭에서, 대상체 유형 드랍-다운 메뉴에서 버튼 그룹을 선택하고 대상체 이름 필드에 버튼 그룹에 대한 이름을 입력하십시오.

이미지 항목열 레이아웃, 버튼 레이아웃 및 공유 콘텐츠

프레젠테이션 레이아웃에 이미지 항목열이나 다중-상태 버튼을 추가할 때, QuarkXPress는 Composition Zones 기술을 사용하여 대상 이미지 항목열 레이아웃이나 버튼 레이아웃의 복사본을 프레젠테이션 레이아웃으로 배치합니다.

모든 혼합 레이아웃과 같이, 이미지 항목열 레이아웃과 버튼 레이아웃은 프레젠테이션 레이아웃에 있는 해당하는 상자로 동기화됩니다. 그 결과, 사용했던 모든 이미지 항목열 레이아웃과 버튼 레이아웃은 공유 콘텐츠 팔레트에 나타나고, 애니메이션과 버튼은 동기화된 항목을 나타내는 특별한 상자 핸들을 가집니다.

Composition Zones를 사용하여 인터랙티브 레이아웃을 웹 레이아웃에 포함한 다음, 웹 레이아웃 변환하여 SWF 프레젠테이션이 포함된 HTML 페이지를 생성할 수 있습니다.

메뉴로 작업하기

인터랙티브 레이아웃은 두 가지 종류의 메뉴를 지원합니다:

- 메뉴 막대: 가로로 배열된 메뉴의 한 종류로, 메뉴에서 내려오는 메뉴 항목의 목록을 가집니다. 메뉴 막대는 부메뉴를 포함할 수 있습니다.
- 팝업 메뉴: 드랍-다운 메뉴. 팝업 메뉴도 부메뉴를 포함할 수 있습니다.

메뉴 유형 중 하나를 생성하려면, *인터랙티브 메뉴*를 먼저 생성해야 합니다. 인터랙티브 메뉴는 QuarkXPress에서 사용자 인터페이스가 없습니다: 프로젝트에 저장된 메뉴 목록, 부메뉴 및 메뉴 항목입니다. 인터랙티브 메뉴를 생성할 때, 메뉴, 메뉴 항목, 분리자 및 부메뉴를 지정할 수 있습니다. 각 메뉴 항목은 최종 사용자가 그 메뉴 항목을 선택할 때 발생할 동작을 결정하는 액션이 연결될 수 있습니다.

인터랙티브 메뉴를 생성할 후에, 한 개나 그 이상의 메뉴 대상으로 지정할 수 있습니다. 메뉴 대상체는 메뉴가 나타날 위치와 모양을 결정합니다.

인터랙티브 메뉴 생성하기

메뉴 항목을 생성하려면, 먼저 *인터랙티브 메뉴*를 생성해야 합니다. 인터랙티브 메뉴는 프로젝트에 저장되어 있는 메뉴입니다. 그러나, 메뉴 대상체에서 사용하기 전까지 실제로 화면에 나타나지 않습니다.

인터랙티브 메뉴는 메뉴 항목, 부메뉴 및 분리자를 포함할 수 있습니다. 각 메뉴 항목과 부메뉴 항목에는 액션이 지정될 수 있습니다(예: 다른 페이지로의 연결이나 URL 열기).

인터랙티브 메뉴는 메뉴 막대나 팝업 메뉴(드랍-다운 메뉴)로 표시될 수 있습니다.

- 인터랙티브 메뉴가 메뉴 막대로 표시되면, 메뉴 항목은 메뉴 막대의 상단에 메뉴로 표시되고, 첫 단계의 부메뉴는 메뉴에서 메뉴 항목처럼 드랍-다운 목록으로 표시되며, 그 이상의 부메뉴는 메뉴 항목의 부메뉴로 표시됩니다.
- 인터랙티브 메뉴가 팝업 메뉴로 표시되면, 메뉴 항목은 드랍-다운 목록의 메뉴 항목처럼 세로로 표시되고, 모든 부메뉴는 메뉴 항목의 부메뉴로 표시됩니다.

인터랙티브 메뉴를 생성하려면:

- 1 편집 > 인터랙티브 메뉴를 선택하십시오. 인터랙티브 메뉴 대화상자가 나타납니다.



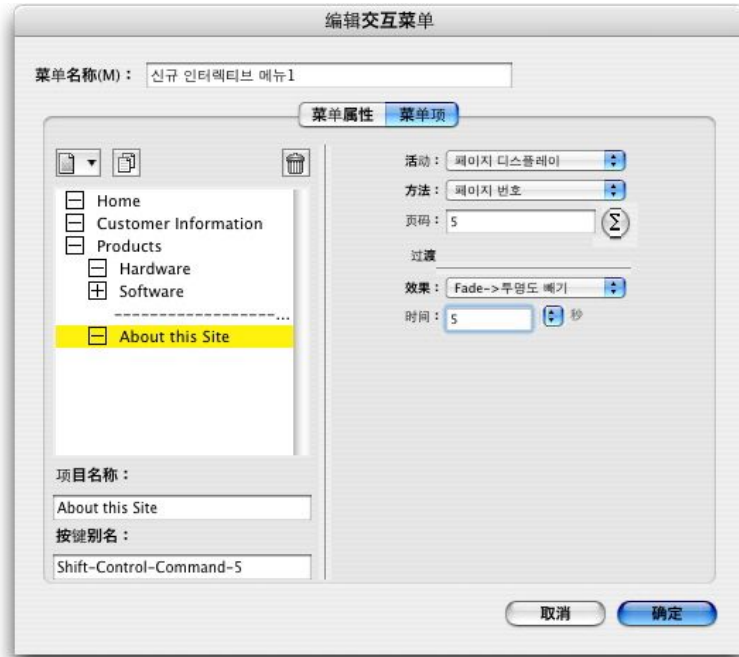
인터랙티브 메뉴 대화상자에서 인터랙티브 메뉴를 생성, 삭제 및 복제할 수 있습니다.

- 2 인터랙티브 메뉴를 생성하기 위해, 신규를 클릭하십시오. 인터랙티브 메뉴 편집 대화상자가 나타납니다.




인터랙티브 메뉴 편집 대화상자의 메뉴 속성 탭에서 인터랙티브 메뉴의 모양을 제어할 수 있습니다.

- 3 메뉴 이름 필드에 메뉴에 대한 이름을 입력하십시오. 이것은 인터랙티브 메뉴에 메뉴 대상을 지정하기 위해 사용할 이름입니다. 메뉴 이름은 변환된 파일에 표시되지 않습니다.
- 4 메뉴가 어떻게 보일지를 결정하기 위해 메뉴 속성 탭을 사용하십시오:
 - 메뉴의 정규와 강조 상태에 대한 스타일 목록, 내부여백 및 배경을 지정하십시오.(내부여백 설정 값은 텍스트의 모든 면에 적용됩니다.
 - 메뉴의 테두리와 분리자에 대한 선 너비와 컬러를 지정하십시오.
- 5 메뉴 항목 탭을 클릭하십시오.



인터랙티브 메뉴 편집 대화상자의 메뉴 항목 탭에서 인터랙티브 메뉴에 메뉴 항목, 부메뉴 및 분리자를 추가할 수 있습니다.

6 메뉴 항목이나 부메뉴 항목을 추가하려면, 다음을 하십시오:

- 메뉴 항목을 생성하려면, 메뉴 추가 버튼 에서 메뉴를 선택하십시오. 스크롤 목록에서 선택된 메뉴 항목의 부메뉴에 메뉴를 항목을 생성하려면, 부메뉴를 선택하십시오.
- 항목 이름 필드에 메뉴 항목에 대한 이름을 입력하십시오.
- 이 메뉴 항목의 액션을 활성화하는 키보드 명령을 지정하려면, 키 조합 필드에 키 조합을 입력하십시오.
- 메뉴 항목이 최종 사용자에 의해 선택될 때 실행되어야 할 액션을 지정하려면, 액션 드롭-다운 메뉴에서 액션을 선택하십시오.

7 스크롤 목록에서 선택된 메뉴 항목 바로 아래에 분리자를 추가하려면, 메뉴에서 분리자를 선택하십시오.

메뉴 대상체 구성하기

메뉴 대상체를 구성하려면:

- 1 "**대상체 생성하기**"에서 설명된 대로, 메뉴 대상체를 생성하십시오. 메뉴 대상체가 선택되어 있는지 확인하십시오.
- 2 메뉴가 표시되는 방법을 지정하려면, 표현방식 드롭-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오:
 - 메뉴 막대: 인터랙티브 메뉴가 프레젠테이션에서 가로 메뉴 막대로 나타나게 하려면 이 선택사항을 선택합니다.
 - 팝업: 인터랙티브 메뉴가 드롭 다운 메뉴로 나타나게 하려면 이 선택사항을 선택합니다.

- 3 사용하려는 인터랙티브 메뉴를 지정하려면, 메뉴 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오:
 - 인터랙티브 메뉴 이름: 기존의 인터랙티브 메뉴를 사용하려면, 그 메뉴의 이름을 선택합니다.
 - 신규: 인터랙티브 메뉴를 생성하려면, 이 선택사항을 선택합니다.
- 4 메뉴에 대한 설정값을 지정하려면, 선택사항 드랍-다운 메뉴에서 한 개 또는 그 이상의 선택사항을 선택하십시오:
 - Show 액션을 사용하여 표시하기 전까지 메뉴 대상체를 가리려면, Initially Hidden을 선택합니다.
 - Enable 액션으로 활성화될 때까지 메뉴 대상체를 끄려면, Initially Disabled을 선택합니다.
 - 최종 사용자가 끝내고 그 대상체가 있는 페이지로 다시 들어왔을 때 메뉴 대상체의 상태를 유지하려면, Keep Status on Page Entry를 선택합니다.
- 5 메뉴 드랍-다운 메뉴에서 선택한 인터랙티브 메뉴를 편집하려면, 메뉴 편집을 클릭하십시오.

윈도우 대상체 구성하기

윈도우 대상체는 대화상자나 팔레트와 같이 프레젠테이션 윈도우와 별도의 윈도우로 표시될 수 있는 대상체입니다. 윈도우 대상체를 구성하려면:

- 1 "**대상체 생성하기**"에서 설명된 대로, 윈도우 대상체를 생성하십시오. 윈도우 대상체가 선택되어 있는지 확인하십시오.
- 2 디스플레이 방식 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오:
 - 닫힐 때까지 최종 사용자가 다른 윈도우에 접근하거나 주 프레젠테이션과 인터랙티브하는 것을 방지하는 윈도우를 생성하려면(예: 대화상자), Modal Window를 선택합니다.
 - 열려 있는 동안 최종 사용자가 다른 윈도우로 전환하고 주 프레젠테이션과 인터랙티브하는 것을 허용하는 윈도우를 생성하려면(예: 팔레트), Non-modal Window를 선택합니다.
- 3 윈도우의 콘트롤 모양을 지정하려면, 스타일 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오.
- 4 위치 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오:
 - 프레젠테이션 레이아웃에서 놓여 있는 위치에 윈도우를 열려면, Home을 선택합니다.
 - 컴퓨터 화면의 중앙에 윈도우를 열려면, Center on Screen을 선택합니다.
 - 프레젠테이션 윈도우의 상단-좌측과 관련된 특별한 좌표에 윈도우의 상단-좌측이 오도록 윈도우를 열려면, At Absolute Position를 선택하고 좌측 및 상단 필드에 값을 입력합니다.
 - 마지막에 표시된 곳에 윈도우를 열려면, 위치 기억을 체크합니다.
- 5 디스플레이 방식 드랍-다운 메뉴에서 As Designed 이외의 것을 선택했다면, 윈도우 대상체의 모양을 제어하기 위해 다음의 설정값을 사용할 수 있습니다:
 - 윈도우의 제목 막대에 제목을 포함하려면, 제목 필드에 제목을 입력합니다.

- 윈도우에 닫기 버튼을 포함하려면, 닫기 버튼 포함을 체크합니다.

텍스트 상자 대상체 구성하기

텍스트 상자 대상체는 텍스트를 표시하고 편집할 수 있는 인터랙티브 대상체입니다. 직사각형 텍스트 상자만이 텍스트 상자 대상체가 될 수 있습니다. 텍스트 상자 대상체에서 서체, 크기, 변형 서체, 컬러 및 텍스트 정렬을 지정할 수 있습니다.

- ➔ 텍스트 상자가 텍스트 상자 대상체가 아니면, 벡터로 변환되고 인터랙티브 레이아웃에서 보이는 대로 항상 표시됩니다. 그러나, 텍스트 상자 대상체로 동작할 때, 최종 사용자의 컴퓨터에서 표시되길 원한다면 프레젠테이션에 서체를 포함해야 합니다("보내기 설정 구성하기" 참조). 서체가 실제로 포함되어 있는지 확인하려면, 레이아웃의 텍스트 상자에 있는 적어도 한 문자나 빈 단락에 서체를 적용해야 합니다. 서체가 포함되어 있지 않다면, 기본 서체가 사용될 것입니다.

텍스트 상자 대상체를 구성하려면:

- 1 "대상체 생성하기"에서 설명된 대로, 텍스트 상자 대상체를 생성하십시오. 텍스트 상자 대상체가 선택되어 있는지 확인하십시오.
- 2 텍스트 상자 대상체 유형을 지정하려면, 표현방식 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오:
 - Simple: 최종 사용자는 텍스트를 선택하고 복사할 수 있지만, 편집할 수 없습니다.
 - Editable: 최종 사용자는 상자에서 텍스트를 편집할 수 있습니다.
 - Scrollable: 상자는 스크롤 막대를 가지고, 최종 사용자는 텍스트를 선택하고 복사할 수 있지만, 편집할 수 없습니다.
 - Editable and Scrollable: 상자는 스크롤 막대를 가지고, 최종 사용자는 상자에서 텍스트를 편집할 수 있습니다.
 - List: 상자는 스크롤 막대를 가지고 한 라인을 사용하는 항목의 목록을 포함합니다. 최종 사용자는 목록에서 항목 중 하나를 선택할 수 있습니다.
- 3 Simple 텍스트 상자 대상체에 대한 추가 설정값을 구성하려면, 선택사항 드랍-다운 메뉴에서 한 개 또는 그 이상의 선택사항을 선택하십시오:
 - Show 액션을 사용하여 표시하기 전까지 텍스트 상자 대상체를 가리려면, Initially Hidden을 선택합니다.
 - Enable 액션으로 활성화될 때까지 텍스트 상자 대상체를 끄려면, Initially Disabled을 선택합니다.
 - 최종 사용자가 대상체가 있는 페이지를 종료했다가 다시 들어왔을 때 텍스트 상자의 상태를 유지하려면, Keep Status on Page Entry를 선택합니다.
 - 상자에 있는 모든 문자를 별표로 표시하려면, Protected을 선택합니다. 이 선택사항은 암호-기입 필드에 유용할 수 있습니다.
- 4 텍스트 상자 대상체의 초기 위치를 지정하려면, 시작점 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오:

- 프레젠테이션 레이아웃에서 표시된 대로 텍스트 상자 대상체를 표시하려면, Home을 선택합니다.
- 대지에 Simple 텍스트 상자 대상체를 위치시키려면, Top, Bottom, Left 또는 Right을 선택합니다.

전환으로 작업하기

Quark Interactive Designer는 프레젠테이션에 적용할 수 있는 많은 전환 효과를 제공합니다. 프레젠테이션 레이아웃의 모든 페이지에 대한 전환을 구성할 수 있고, 액션과 스크립트를 사용하여 개별 페이지와 대상체에 대한 전환을 구성할 수 있습니다.

- Cover: 슬라이드 동작 효과로 새로운 페이지를 현재 페이지 위로 이동하거나 대상체를 가리려면, Cover 전환을 사용할 수 있습니다.
- Uncover: 슬라이드 동작 효과로 프레젠테이션에서 현재 페이지를 이동하거나, 새로운 페이지를 나타내거나, 항목을 나타내려면, Uncover 전환을 사용할 수 있습니다.
- Curtain: 슬라이드 동작으로 커튼이 열리고 닫히는 것과 비슷하게 대상체나 새로운 페이지를 나타내려면, Curtain 전환을 사용할 수 있습니다.
- Fade: 페이지나 대상체를 원래의 상태에서 점점 밝아지거나 점점 어두워지게 만들려면, Fade 전환을 사용할 수 있습니다.
- Zoom: 페이지나 대상체가 프레젠테이션의 중앙으로 확대 또는 축소되게 만들려면, Zoom 전환을 사용할 수 있습니다.

전환 구성하기

프레젠테이션 레이아웃에 있는 모든 페이지에 대한 전환을 한 번에 구성할 수 있고, 액션과 스크립트를 사용하여 개별 페이지나 대상체에 대한 전환을 구성할 수 있습니다.

프레젠테이션 레이아웃에 있는 모든 페이지에 대한 전환을 구성하려면, 환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 > 환경설정)의 프레젠테이션 패널을 나타내십시오.

개별 대상체와 페이지에 대한 전환을 구성하려면, 사용자 이벤트를 구성하거나 스크립트를 생성하는 동안 다음의 액션을 선택하십시오. 아래에 나열된 액션 중에 하나를 선택한 후에, 인터랙티브 팔레트의 전환 컨트롤이 나타나 액션의 일부로 전환을 구성할 수 있게 해 줍니다.

- Object Hide
- Object Show
- Display First Page
- Display Last Page
- Display Next Page
- Display Previous Page
- Display Page
- Go Back

인터랙티브 레이아웃의 페이지로 작업하기

페이지는 인터랙티브 레이아웃의 흐름을 디자인하고 제어하는 공간입니다. 프레젠테이션 레이아웃은 적어도 하나의 페이지를 포함합니다. 이미지 항목 열 레이아웃은 일련의 이미지

를 움직이게 하기 위해 생성한 각 프레임에 대해 한 페이지를 포함합니다. 버튼 레이아웃은 버튼의 각 상태(on, off, up, down 등)에 대해 한 페이지를 포함합니다.

대상체, 액션과 스크립트와 같이, 페이지는 인터랙티브 레이아웃의 강력한 일부입니다. 예를 들어, 다음과 같은 작업을 할 수 있습니다:

- 자동 시간 간격을 기반으로 페이지를 구성하거나 최종 사용자가 키 조합을 누르거나 마우스를 사용할 때 프레젠테이션의 흐름을 정확하게 제어합니다.
- 페이지 사이에 점점 흐려지거나 점점 밝아지는 것과 같은 전환을 추가합니다.
- 페이지가 보여지거나 닫힐 때 자동으로 특정 스크립트를 실행합니다.

인터랙티브 레이아웃에 페이지 추가하기

두 가지 방법으로 프레젠테이션 레이아웃나 이미지 항목열 레이아웃에 페이지를 추가할 수 있습니다:

- 페이지 > 삽입을 선택하고, 추가할 페이지 수를 입력하고, 확인을 클릭하십시오.
- 페이지 레이아웃 팔레트(윈도우 > 페이지 레이아웃)을 나타내고, 페이지를 Control+클릭 (Mac OS)/오른쪽-클릭(Windows)하고, 추가할 페이지 수를 입력하고, 확인을 클릭하십시오.

페이지 구성하기

인터랙티브 레이아웃에서 작업하기 위해 여러 가지 방법으로 페이지를 구성할 수 있습니다:

- 인터랙티브 환경설정 사용: 환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 > 환경설정)의 프레젠테이션 패널에서 페이지 전환과 인터랙티브 레이아웃의 모든 페이지에 대한 자동 간격을 설정합니다.
- 액션과 스크립트 사용: 프레젠테이션에 있는 페이지를 참조하기 위해 액션과 스크립트를 설정합니다. 예를 들어, 액션을 버튼의 사용자 이벤트와 결합하여 최종 사용자가 그 버튼을 클릭할 때, 다음 페이지가 나타나도록 합니다.
- 페이지 탭 사용: 인터랙티브 팔레트의 페이지 탭에 있는 탭을 사용하여 프레젠테이션 레이아웃의 개별 페이지를 구성합니다. 인터랙티브 팔레트의 페이지 탭은 페이지 번호로 레이아웃에 있는 각 페이지를 나열합니다. 페이지 이름이나 마스터 페이지로 페이지를 정렬할 수 있습니다.



인터랙티브 팔레트의 페이지 탭에서 인터랙티브 레이아웃의 페이지를 구성할 수 있습니다.

페이지 탭을 사용하여 프레젠테이션 레이아웃의 페이지를 구성하려면, 페이지 목록에서 페이지를 선택하고 그 페이지에 대해 다음을 구성하십시오:

- 페이지 이름: 페이지 이름 필드에 페이지에 대한 이름을 입력합니다. 페이지 이름은 페이지 목록에 나타나고 페이지 목록을 구성하는데 도움을 줍니다. 또한, 페이지에 이름을 지정한 후에, 모든 스크립트에서 그 페이지 이름을 참조할 수 있습니다.
- 시작 스크립트: 최종 사용자가 그 페이지에 들어왔을 때 프레젠테이션에서 스크립트를 실행하게 하려면, 시작 스크립트 드롭-다운 메뉴에서 스크립트 이름을 선택합니다. 예를 들어, 페이지가 나타날 때 그림이 점점 밝아지게 하는 스크립트를 실행할 수 있습니다.
- 나가기 스크립트: 최종 사용자가 페이지를 빠져 나갈 때 스크립트를 실행하게 하려면, 나가기 스크립트 드롭-다운 메뉴에서 스크립트 이름을 선택합니다. 예를 들어, 최종 사용자가 페이지를 빠져 나갈 때 프레젠테이션을 닫는 스크립트를 실행할 수 있습니다.
- 자동전환: 일정한 시간이 지나면 페이지가 자동으로 다음 페이지로 넘어가게 하고 싶다면, 자동전환 드롭-다운 메뉴에서 선택사항을 선택합니다.

➔ 인터랙티브 환경설정을 사용하여 프레젠테이션에 대한 기본 자동-진행 간격을 구성할 수 있습니다.

- 페이지 설명: 페이지에 설명이 포함되길 원한다면, 페이지 설명 필드에 페이지에 대한 설명을 입력합니다. 페이지 설명은 페이지를 구성하는데 도움을 줄 수 있습니다. 페이지 설명을 생성한 후에, 액션이나 스크립트를 사용하여 그 설명에 접근할 수 있습니다. 예를 들어, 최종 사용자가 버튼을 클릭할 때 페이지에 대한 설명을 표시하는 스크립트를 생성할 수 있습니다.


키보드 명령으로 작업하기

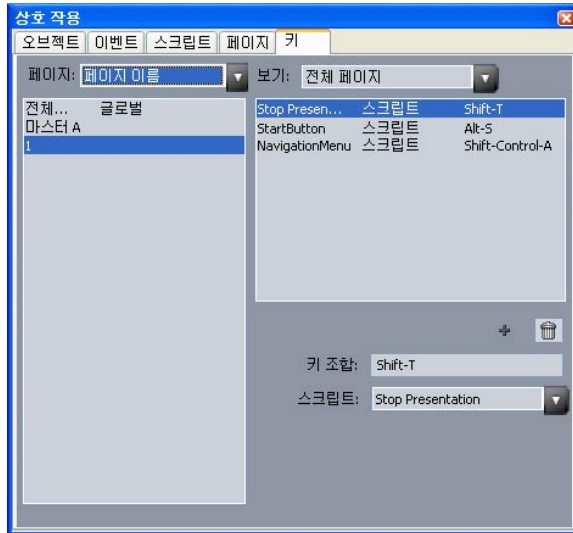
메뉴가 프레젠테이션을 둘러보는 간단하고 직관적인 방법을 제공하는 반면, 숙련된 사용자는 자주 사용하는 명령에 대한 빠른 접근을 제공하는 키보드 명령을 원할 것입니다. 인터랙티브 팔레트의 키 탭에서 다음과 같은 일을 하는 키보드 조합을 생성할 수 있습니다:

- 버튼 클릭과 연결된 이벤트를 시작합니다.

- 마우스 선택사항과 연결된 이벤트를 시작합니다.
- 키보드 명령이 눌렸을 때 특정 스크립트를 자동으로 실행합니다.

키보드 명령을 생성하려면:

- 1 인터랙티브 팔레트의 키 탭을 클릭하십시오.
- 2 페이지 목록에서 선택사항을 선택하십시오:
 - 최종 사용자가 현재 있는 페이지에 상관 없이 스크립트를 실행하는 키보드 명령을 생성하려면, All를 선택합니다.
 - 마스터 페이지에 있는 모든 버튼과 메뉴가 오른쪽 목록에서 사용 가능하게 만들고, 최종 사용자가 이 마스터 페이지를 기반으로 한 페이지에 있을 때만 스크립트를 실행하는 키보드 명령을 생성하려면, 마스터 페이지 이름을 선택합니다.
 - 그 페이지에 있는 모든 버튼과 메뉴가 오른쪽 목록에서 사용 가능하게 만들고, 최종 사용자가 그 페이지에 있을 때만 스크립트를 실행하는 키보드 명령을 생성하려면, 페이지 번호를 선택합니다.
- 3 오른쪽 목록에 나타날 대상체를 제어하려면, 보기 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오. 예를 들어, 버튼 클릭과 연결된 이벤트를 시작하는 키보드 명령을 생성하고 싶다면, 목록에 버튼만을 나타내기 위해 버튼을 선택할 수 있습니다.
- 4 다음과 같이 키보드 명령을 대상을 지정하십시오:
 - 키보드 명령을 버튼과 연결하려면, 키보드 명령 목록에서 버튼 이름을 선택합니다.
 - 키보드 명령을 스크립트와 연결하려면, 키 추가 버튼  을 클릭한 다음 스크립트 드랍-다운 메뉴에서 스크립트 이름을 선택합니다.
- 5 키 조합 필드에 키 조합을 입력하십시오. Command, Shift, Option과 Control 키(Mac OS)/Ctrl, Shift와 Alt 키(Windows)의 조합과 함께 단일 키보드 키를 사용하여 유효한 키보드 명령을 생성할 수 있습니다. — 프레젠테이션을 끝내는 키보드 명령인 Command-Q(Mac OS)/Alt+F4(Windows)와 같이 일반적인 작업에 대해 이미 예약된 명령 제외.



인터랙티브 팔레트의 키 탭에서 키보드 명령을 생성하고 스크립트와 연결할 수 있습니다.

- ➔ 일부 키보드 명령은 기본 작업에 예약되어 있거나 Mac OS나 Windows 키보드에서 사용 가능하지 않기 때문에, 인터랙티브 레이아웃에 특정 키보드 명령을 사용할 수 없습니다.
- ➔ 새로운 인터랙티브 레이아웃은 "GoToNext"(오른쪽 화살표 키)와 "GoToPrevious"(왼쪽 화살표 키) 키보드 명령을 자동으로 포함합니다. 이러한 키보드 명령은 다음 또는 이전 페이지를 표시하는 스크립트에 연결되어 있고, 보다 쉽게 검색할 수 있게 제공되고 사용하고 싶지 않다면 안전하게 삭제될 수 있습니다.

인터랙티브 환경설정 구성하기

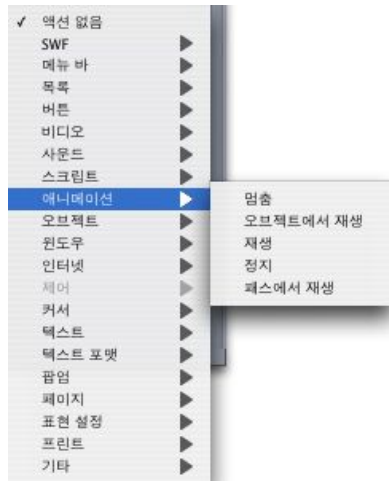
프린트 레이아웃과 웹 레이아웃과 같이, 인터랙티브 레이아웃도 환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)에 자체 패널 세트를 가지고 있습니다. 대부분의 패널은 프린트와 웹 패널과 동일하지만, 두 개의 추가 패널이 존재합니다: 프레젠테이션 패널과 SWF 패널.

액션으로 작업하기

액션은 프레젠테이션 레이아웃에 인터랙티브 기능을 붙여 넣는 것입니다. 액션이 없다면, 인터랙티브 레이아웃은 사용자와 인터랙티브이 없는 페이지일 것입니다. 액션을 특정 사용자 이벤트에 결합하거나 최종 사용자가 프레젠테이션을 열거나 닫을 때, 특정 페이지에 들어오거나 나갈 때, 특정 키 조합을 누를 때 실행할 스크립트에 일련의 액션을 조합할 수 있습니다.

액션 지정하기

액션 드랍-다운 메뉴를 사용하여 인터랙티브 레이아웃에 액션을 지정할 수 있습니다. 액션 드랍-다운 메뉴는 인터랙티브 팔레트의 이벤트 탭과 스크립트 탭에 나타납니다.



액션 드랍-다운 메뉴는 인터랙티브 팔레트의 이벤트 탭에서 사용자 이벤트에 액션을 할당하고, 인터랙티브 팔레트의 스크립트 탭에서 스크립트에 액션을 조합하게 해 줍니다.

액션 참조

이 절은 프레젠테이션 레이아웃에서 사용 가능한 액션의 목록을 제공하고, 각 액션이 어떻게 동작하는지를 설명합니다. 사용자 이벤트를 결합하고 스크립트를 조합하는 동안 이 절을 참조할 수 있습니다.

➡ 텍스트와 텍스트 포매팅 액션은 Flash Player 버전 5 및 QuickTime Player와 동작하지 않습니다.

경로	액션	설명
Action 없음	액션 없음	아무 것도 하지 않음.
Animation > Pause	Pause Animation	표시된 애니메이션 대상체를 일시 정지합니다.
Animation > Play	Play Animation	표시된 애니메이션 대상체를 재생합니다. 애니메이션이 일시 정지되었다면, 마지막 위치에서 계속 재생합니다. 애니메이션이 중단되었다면, 시작 부분부터 재생을 시작합니다.
Animation > Play in Object	Play Animation in Object	표시된 애니메이션 대상체에서 표시된 이미지 항목열을 재생합니다.
Animation > Play on Path	Play Animation on Path	대상체가 표시된 경로를 따라 이동하는 동안 표시된 애니메이션 대상체에서 표시된 이미지 항목열을 재생합니다.
Animation > Stop	Stop	표시된 애니메이션 대상체를 중단합니다.
Button > Disable	Disable Button	지정된 버튼 대상체를 비활성시킵니다.
Button > Enable	Enable Button	지정된 버튼 대상체를 활성화시킵니다.

경로	액션	설명
Button > Off	Set Button Off	표시된 버튼 대상체를 Off 상태로 변경합니다.
Button > On	Set Button On	표시된 버튼 대상체를 On 상태로 변경합니다.
Control > Break If	Break If	스크립트에서만 사용 가능. Loop를 빠져나오게 해 줍니다. " 조건문 사용하기 " 참조.
Control > Else	Else	스크립트에서만 사용 가능. If문에서 브랜치를 생성합니다. " 조건문 사용하기 " 참조.
Control > End If	End If	스크립트에서만 사용 가능. If문의 끝을 표시합니다. " 조건문 사용하기 " 참조.
Control > End Loop	End Loop	스크립트에서만 사용 가능. Loop 루프의 끝을 표시합니다. " 조건문 사용하기 " 참조.
Control > End While	End While	스크립트에서만 사용 가능. While 루프의 끝을 표시합니다. " 조건문 사용하기 " 참조.
Control > If	If	스크립트에서만 사용 가능. If문의 시작을 표시합니다. " 조건문 사용하기 " 참조.
Control > Loop	Loop	스크립트에서만 사용 가능. Loop의 시작을 표시합니다. " 조건문 사용하기 " 참조.
Control > While	While	스크립트에서만 사용 가능. While 루프의 시작을 표시합니다. " 조건문 사용하기 " 참조.
Cursor > Hide	Hide Cursor	마우스 포인터를 가립니다.
Cursor > Show	Show Cursor	마우스 포인터가 가려져 있다면 보여줍니다.
Cursor > Use	Use Cursor	마우스 포인터를 표시된 아이콘으로 변경합니다.
Expression > Set	Set	실행할 식을 구성할 수 있게 해 줍니다. 식에 대한 자세한 정보는 " 식 이해하기 "를 참조하십시오.
Internet > Get Text URL	Get Text URL	지정된 URL의 텍스트 내용을 검색하고 표시된 텍스트 상자로 삽입합니다. 주의: 이 프레젠테이션의 변환된 SWF 파일을 웹 브라우저에서 볼 때, 이 액션에 대한 URL은 SWF 파일과 같은 슈퍼도메인(Flash Player 버전 6에서 볼 경우) 또는 SWF 파일과 같은 도메인(Flash Player 버전 7에서 볼 경우)이어야 합니다. 주의: 이 액션으로 표시된 텍스트 파일이 한 행에 두 개의 캐

경로	액션	설명
		리지 리턴을 포함하면, 세 개의 캐리지 리턴이 표시됩니다. 주의: 이 액션으로 작업하려면, "http://"로 시작해야만 합니다. 주의: 데스크탑이나 파일 시스템에 있는 텍스트 파일을 연결한다면, 텍스트 파일이 변환된 SWF 파일과 같은 폴더에 있는 않는 한(이 경우에, 텍스트 파일의 이름만 사용해도 되며, 전체 시스템 경로는 필요없음), Mac OS 컴퓨터의 파일에 대한 전체 시스템 경로를 사용해야만 합니다.
Internet > Get Variable	Get Variable	URL-인코드 텍스트 파일에서 지정된 변수의 내용을 검색하고 텍스트 상자 대상체에 그 내용을 놓습니다. 주의: 이 프레젠테이션의 변환된 SWF 파일을 웹 브라우저에서 볼 때, 이 액션에 대한 URL은 SWF 파일과 같은 슈퍼도메인(Flash Player 버전 6에서 볼 경우) 또는 SWF 파일과 같은 도메인(Flash Player 버전 7에서 볼 경우)이어야 합니다. 주의: 이 액션으로 작업하려면, "http://"로 시작해야만 합니다.
Internet > Open URL	Open URL	표시된 URL을 기본 웹 브라우저로 전송합니다. 선택적으로 최종 사용자가 URL을 입력하는 것을 허용합니다. 주의: 이 액션으로 작업하려면, "http://"로 시작해야만 합니다.
Internet > Submit Page	Submit Page	표시된 페이지에 있는 편집 가능한 텍스트 상자의 내용, 드롭다운 메뉴나 목록에서 선택한 항목, On/Off 버튼의 상태와 On/Off 버튼 그룹에서 선택된 버튼을 표시된 URL로 제출합니다. 응답(위 항목의 내용)을 텍스트 상자 대상체에 넣거나 최종 사용자의 컴퓨터에 저장될 수 있는 파일로 처리할 수 있습니다. 주의: 이 프레젠테이션의 변환된 SWF 파일을 웹 브라우저에서 볼 때, 이 액션에 대한 URL은 SWF 파일과 같은 슈퍼도메인(Flash Player 버전 6에서 볼 경우) 또는 SWF 파일과 같은 도메인(Flash Player 버전 7에서 볼 경우)이어야 합니다. 주의: 이 액션으로 작업하려면, "http://"로 시작해야만 합니다.

경로	액션	설명
List > Get Selection	Get List Selection	임의 유형의 텍스트 상자 대상체에 있는 텍스트나 선택한 항목의 위치를 다른 유형의 텍스트 상자 대상체나 최종 사용자의 컴퓨터에 저장될 파일로 복사합니다.
Menu Bar > Add Menu Item	Add Menu Item	표시된 메뉴 막대에 메뉴 항목을 추가합니다. 메뉴 항목의 이름을 수동으로 지정하거나 텍스트 상자 대상체에서 읽어올 수 있습니다. 새로운 메뉴 항목에 대한 부 메뉴 목록을 지정하고 값과 스크립트를 결합할 수 있습니다.
Menu Bar > Check	Check Menu Bar	지정된 메뉴 막대에서 메뉴 항목을 체크합니다.
Menu Bar > Item Disable	Disable Menu Item	지정된 메뉴 막대에서 메뉴 항목을 비활성시킵니다.
Menu Bar > Item Enable	Enable Menu Item	지정된 메뉴 막대에서 메뉴 항목을 활성화시킵니다.
Menu Bar > Remove Item	Remove Menu Item	지정된 메뉴 막대에서 메뉴 항목을 제거합니다.
Menu Bar > Uncheck	Uncheck Menu Bar	지정된 메뉴 막대에서 메뉴 항목의 체크를 풉니다.
Object > Disable	Disable Object	최종 사용자가 그 대상체와 상호작용하는 것을 방지하기 위해 대상체를 비활성시킵니다.
Object > Display Image	Display Image	그림 상자를 기반으로 한 대상체에 이미지를 나타냅니다. 주의: 이 액션의 경우, 프로그레시브 이미지와 CMYK 공간을 사용한 이미지는 올바르게 나타나지 않을 것이며, 고-DPI 이미지는 흐리게 나타날 것입니다.
Object > Drag	Drag Object	사용자가 대상체를 드래그할 수 있게 해 줍니다. 보통 Click Down 사용자 이벤트에 적용됩니다.
Object > Drop	Drop Object	사용자가 대상체를 드랍할 수 있게 해 줍니다. 보통 Click Up 사용자 이벤트에 적용됩니다.
Object > Enable	Enable Object	비활성 대상체를 활성화시킵니다.
Object > Hide	Hide Object	선택적인 전환 효과로 대상체를 가립니다.
Object > Reset	Reset Object	대상체를 원래의 설정값과 홈 위치(프레젠테이션이 실행될 때 있던 위치)로 되돌립니다.
Object > Set Position	Set Object Position	대상체의 위치를 설정합니다.

경로	액션	설명
Object > Show	Show Object	선택적인 전환 효과로 가려진 대상체를 보여줍니다.
Object > Slide	Slide Object	움직이는 "슬라이드" 효과로 동영상 한 위치에서 다른 위치로 이동합니다.
Page > Display	Display Page	선택적인 전환 효과로 프레젠테이션의 특정 페이지를 표시합니다.
Page > Display First	Display First Page	선택적인 전환 효과로 프레젠테이션의 첫 페이지를 표시합니다.
Page > Display Last	Display Last Page	선택적인 전환 효과로 프레젠테이션의 마지막 페이지를 표시합니다.
Page > Display Next	Display Next Page	선택적인 전환 효과로 프레젠테이션의 다음 페이지를 표시합니다.
Page > Display Previous	Display Previous Page	선택적인 전환 효과로 현재 페이지의 전 페이지를 표시합니다.
Page > Get Description	Get Page Description	인터랙티브 팔레트의 페이지 탭에 있는 페이지 설명 필드를 사용하여 페이지에 적용된 설명을 검색합니다.
Page > Get Name	Get Page Name	인터랙티브 팔레트의 페이지 탭에 있는 페이지 이름 필드를 사용하여 페이지에 적용된 이름을 검색합니다.
Page > Go Back	Go Back	프레젠테이션의 가장 최근에 보았던 페이지를 표시합니다.
Pop-up > Add Item	Add Menu Item	지정된 Pop-Up 메뉴 대상체에 메뉴 항목을 추가합니다.
Pop-up > Get Pop-up Selection	Get Pop-up Menu Selection	표시된 Pop-Up 메뉴 대상체에서 선택한 메뉴 항목을 검색하고(이름이나 번호로), 지정된 텍스트 상자에 놓습니다. 메뉴 항목을 텍스트의 시작 부분에 추가하고, 메뉴 항목을 텍스트의 끝에 추가하고, 맨 항목으로 모든 텍스트를 대체하거나 메뉴 항목으로 선택한 텍스트만 대체할 수 있습니다.
Pop-up > Item Disable	Disable Menu Item	지정된 Pop-Up 메뉴 대상체에서 메뉴 항목을 비활성시킵니다.
Pop-up > Item Enable	Enable Menu Item	지정된 Pop-Up 메뉴 대상체에서 메뉴 항목을 활성화시킵니다.
Pop-up > Remove Item	Remove Menu Item	지정된 Pop-Up 메뉴 대상체에서 메뉴 항목을 제거합니다.
Pop-up > Set Pop-up Selection	Set Pop-up Menu Selection	표시된 Pop-Up 메뉴 대상체에서 표시된 메뉴 항목을 선택합니다. 이름이나 1로 시작하는 숫

경로	액션	설명
		자로 대상 메뉴 항목을 표시할 수 있습니다.
Print > Current Page	Print Current Page	프레젠테이션의 활성 페이지를 프린트합니다.
Print > Text Object	Print Text Object	텍스트 대상체의 내용을 프린트합니다.
Script > Disable	Disable Script	스크립트를 비활성시킵니다.
Script > Enable	Enable Script	스크립트를 활성시킵니다.
Script > Run	Run Script	스크립트를 실행합니다.
Script > Stop	Stop Script	스크립트를 중단합니다. 중단된 스크립트는 재개될 수 없습니다.
Sound > Beep	Beep	컴퓨터 경고음을 만듭니다.
Sound > Pause	Pause Sound	사운드를 일시 정지합니다.
Sound > Play	Play Sound	사운드를 재생합니다.
Sound > Play Background	Play Background Sound	배경 사운드를 재생합니다.
Sound > Set Background Volume	Set Background Volume	배경 사운드의 볼륨을 설정합니다.
Sound > Set Volume	Set Sound Volume	사운드의 볼륨을 설정합니다.
Sound > Stop	Stop Sound	사운드를 중단합니다.
Sound > Stop Background	Stop Background Sound	배경 사운드를 중단합니다.
SWF > Load	Load	가져온 SWF 프레젠테이션을 SWF 대상체로 로드합니다.
SWF > Pause	Pause	가져온 SWF 프레젠테이션을 일시 정지합니다.
SWF > Run	Run	가져온 SWF 프레젠테이션을 실행합니다.
SWF > Stop	Stop	가져온 SWF 프레젠테이션을 중단합니다.
SWF > Unload	Unload	SWF 대상체에서 가져온 SWF 프레젠테이션을 언로드합니다.
Text > Copy	Copy Text	텍스트 상자 대상체에서 선택한 텍스트를 클립보드로 복사합니다. 마우스 클릭을 포함한 사용자 이벤트를 동작하지 마십시오. 마우스 클릭은 모든 텍스트 선택을 해제하기 때문입니다.
Text > Cut	Cut Text	텍스트 상자 대상체에서 선택한 텍스트를 클립보드로 올려줍니다. 마우스 클릭을 포함한 사용자 이벤트를 동작하지 마십시오. 마우스 클릭은 모든 텍스트 선택을 해제하기 때문입니다.
Text > Deselect	Deselect Text	텍스트 상자 대상체에서 선택한 텍스트를 선택 해제합니다.

경로	액션	설명
Text > Find	Find Text	특정 텍스트 상자 대상체에서 텍스트를 검색합니다. 검색 문자열을 지정하거나 다른 텍스트 상자 대상체에서 검색 문자열을 읽어올 수 있습니다.
Text > Get from URL	Get Text from URL	URL에서 텍스트를 검색하고 텍스트 상자 대상체로 놓습니다. URL을 지정하거나 다른 텍스트 상자 대상체에서 읽어올 수 있습니다. URL의 대상은 줄단위 또는 문자-제한으로 한 번에 모두 검색될 수 있습니다. 주의: 이 프레젠테이션의 변환된 SWF 파일을 웹 브라우저에서 볼 때, 이 액션에 대한 URL은 SWF 파일과 같은 슈퍼도메인(Flash Player 버전 6에서 볼 경우) 또는 SWF 파일과 같은 도메인(Flash Player 버전 7에서 볼 경우)이어야 합니다. 주의: 이 액션으로 표시된 텍스트 파일이 한 행에 두 개의 캐리지 리턴을 포함하면, 세 개의 캐리지 리턴이 표시됩니다. 주의: 이 액션으로 작업하려면, "http://"로 시작해야만 합니다.
Text > Paste	Paste Text	Copy Text 또는 Cut Text 액션을 사용하여 복사하거나 오려둔 텍스트를 텍스트 상자 대상체로 붙입니다.
Text > Post to URL	Post to URL	페이지에서 한 개 또는 모든 편집 가능한 대상체의 내용을 GET 이나 POST 방법을 사용하여 URL로 제출합니다. URL을 지정하거나 다른 텍스트 상자 대상체에서 읽어올 수 있습니다. 주의: 이 액션으로 작업하려면, URL은 콜론(:)을 포함해야 합니다. URL이 콜론으로 시작하면 "http://"으로 간주됩니다.
Text > Select	Select Text	텍스트 상자 대상체에서 텍스트를 선택합니다. 선택 부분을 위한 시작과 끝점을 지정할 수 있습니다.
Text > Set Text	Set Text	텍스트 상자 대상체에서 텍스트를 대치 또는 삽입합니다. 새로운 텍스트는 지정되거나 다른 텍스트 상자 대상체에서 읽어올 수 있습니다. 삽입이나 대치를 위한 시작과 끝점을 지정할 수 있습니다.
Text Formatting > Alignment	Text Alignment	텍스트 상자 대상체에서 텍스트의 정렬을 설정합니다.

경로	액션	설명
Text Formatting > Color	Text Color	텍스트 상자 대상체에서 텍스트에 컬러를 적용합니다.
Text Formatting > Font	Text Font	텍스트 상자 대상체에서 텍스트에 서체를 적용합니다.
Text Formatting > Indent	Text Indent	텍스트 상자 대상체에 텍스트를 들여쓰기 합니다.
Text Formatting > Leading	Text Leading	텍스트 상자 대상체에서 텍스트를 위한 세로 간격을 설정합니다.
Text Formatting > Style	Text Style	텍스트 상자 대상체에서 텍스트에 보통체, 볼드체, 이탤릭체나 밑줄체 포맷을 적용합니다. 주의: 프로젝트가 서체의 볼드체 버전을 사용하기 위해 서체를 포맷팅하는 액션을 포함하고 변환 선택사항을 포함된 모든 서체에 구성하였더라도, 변환된 프로젝트는 레이아웃의 텍스트 상자에서 그 서체의 볼드체 버전이 사용되지 않는 이상 서체의 볼드체 버전을 포함하지 않을 것입니다.
Video > Display in Object	Display Video in Object	특정 비디오 대상체에서 동영상의 첫 번째 프레임을 표시합니다.
Video > Pause	Pause Video	비디오 대상체에서 동영상을 일시 정지합니다. 다시 재생할 때, 일시 정지된 동영상은 일시 정지한 지점부터 시작합니다.
Video > Play	Play Video	비디오 대상체에서 시작 부분부터 동영상을 재생합니다.
Video > Play In Object	Play Video In Object	특정 비디오 대상체에서 시작 부분부터 동영상을 재생합니다. 이 액션은 같은 비디오 대상체에서 한 개 이상의 동영상을 재생하도록 해 줍니다.
Video > Set Volume	Set Video Volume	비디오 대상체에서 동영상의 오디오 볼륨을 설정합니다.
Video > Stop	Stop Video	비디오 대상체에서 동영상의 재생을 중단합니다. 중단된 동영상은 다시 재생될 때 시작 부분부터 시작합니다.
Window > Close	Close Window	윈도우 대상체를 닫습니다.
Window > Drag	Drag Window	사용자가 윈도우 대상체를 드래그하게 해 줍니다. 보통 Click Down 사용자 이벤트에 적용됩니다.
Window > Drop	Drop Window	사용자가 윈도우 대상체를 드랍하게 해 줍니다. 보통 Click Up 사용자 이벤트에 적용됩니다.

경로	액션	설명
Window > Open	Open Window	윈도우 대상체를 엽니다.
Window > Set Title	Set Title	윈도우 대상체에 대한 제목 막대 텍스트를 설정합니다.
Other > Allow User Interaction	Allow User Interaction	이 액션을 실행했다면, 플레이어는 사용자 이벤트를 계속 처리합니다. 이 액션은 차단되었던 사용자 이벤트를 활성화시키는 Do Not Allow User Interaction 액션과 주로 사용됩니다.
Other > Delay	Delay	특정 시간 동안 또는 특정 이벤트를 기다리기 위해 강제로 프레젠테이션이 아무 것도 안 하게 합니다.
Other > Disable Keyboard	Disable Keyboard	프레젠테이션이 키보드 입력을 인식하는 것을 방지합니다.
Other > Do Not Allow User Interaction	Do Not Allow User Interaction	이 액션을 실행했다면, 모든 사용자 이벤트는 차단됩니다(마우스 이벤트와 키보드 이벤트 포함).
Other > Enable Keyboard	Enable Keyboard	프레젠테이션이 키보드 입력을 인식하게 합니다.
Other > Open Project	Open Project	다른 SWF 프레젠테이션을 열고 현재 SWF 프레젠테이션을 닫습니다.
Other > Quit	Quit	Flash Player를 닫습니다.

이벤트로 작업하기

액션과 사용자 이벤트를 결합하는 프로세스는 세 가지 단계로 구성됩니다:

- 1 액션과 결합할 대상체를 선택합니다.
- 2 액션을 시작할 사용자 이벤트를 선택합니다.
- 3 액션 자체를 구성합니다.

사용자 이벤트 선택하기

*사용자 이벤트*는 사용자가 마우스로 하는 작업입니다. 사용자 이벤트를 "최종 사용자가 대상체와 상호 작용하는 방법"이라고 생각할 수 있습니다. 다양한 대상체에 사용 가능한 사용자 이벤트의 유형은 다음 표에서 보여지는 것과 같습니다.

사용자 이벤트	다음의 경우 액션 시작
Click down	최종 사용자가 대상체를 클릭할 때.
Click up	최종 사용자가 대상체를 클릭한 후에 마우스를 놓고, 마우스 커서는 여전히 클릭했던 대상체 위에 있을 때.

사용자 이벤트	다음의 경우 액션 시작
Double-click	최종 사용자가 대상체를 이중 클릭할 때.
Mouse enter	마우스 포인터를 대상체 위로 이동할 때.
Mouse exit	마우스 포인터를 대상체 밖으로 이동할 때.
Click down off	최종 사용자가 Off 상태의 On/Off 버튼을 클릭할 때.
Click up on	최종 사용자가 Off 상태였던 On/Off 버튼을 클릭할 후에 마우스 버튼을 놓을 때.
Click down on	최종 사용자가 On 상태의 On/Off 버튼을 클릭할 때.
Click up off	최종 사용자가 On 상태였던 On/Off 버튼을 클릭한 후에 마우스 버튼을 놓을 때.
Window open	윈도우 대상체가 열릴 때.
Window close	윈도우 대상체가 닫힐 때.

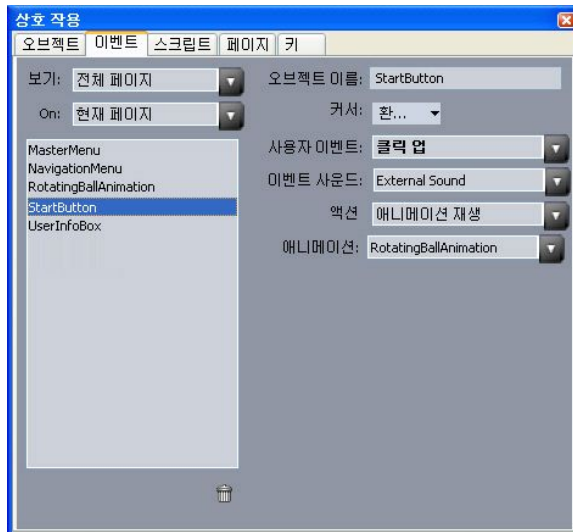
➔ 서로 다른 대상체는 서로 다른 사용자 이벤트를 지원합니다. 따라서, 사용자 이벤트 드롭-다운 메뉴는 선택한 대상체의 유형에 따라 변합니다.

사용자 이벤트 구성하기

기본 구성요소를 생성했고 사용할 사용자 이벤트를 결정했다면, 액션을 사용자 이벤트와 결합해야 합니다. 액션은 최종 사용자가 대상체의 사용자 이벤트를 시작할 때 발생하는 것입니다. 액션을 "최종 사용자가 상호작용할 때 대상체가 하는 것"이라고 생각할 수 있습니다.

액션을 대상체의 사용자 이벤트와 결합하려면:

- 1 대상체를 선택하십시오.
- 2 인터랙티브 팔레트의 이벤트 탭을 클릭하십시오.



인터랙티브 팔레트의 이벤트 탭은 액션을 사용자 이벤트에 할당할 수 있게 해 줍니다. 스크립트에서 액션을 사용할 수도 있습니다.



- 3 사용자의 마우스가 대상체 위에 있을 때 표시되는 커서를 지정하려면, 커서 드랍-다운 메뉴에서 커서를 선택하십시오.
- 4 사용자 이벤트 드랍-다운 메뉴에서 이벤트를 선택하십시오 ("[사용자 이벤트 선택하기](#)" 참조).
- 5 사용자 이벤트가 발생할 때 재생될 사운드를 지정하려면, 이벤트 사운드 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오:
 - 사운드 파일을 가져오려면, 사운드 드랍-다운 메뉴에서 기타를 선택합니다.
 - 활성 프로젝트에서 이미 사용된 사운드 파일을 사용하려면, 그 사운드 파일의 이름을 선택합니다.
 - 실시간으로 사운드 파일을 참조하는 경로를 삽입하려면(그 파일이 존재하지 않더라도), 외부 선택합니다.
- 6 사운드 드랍-다운 메뉴에서 외부 선택하면, 외부 파일 참조 대화상자가 나타납니다.



외부 파일 참조 대화상자를 사용하여 파일로의 경로를 지정할 수 있습니다.

경로를 지정하려면 다음의 방법 중 하나를 사용하십시오:

- 로컬 파일 시스템의 파일을 참조하려면, 유형 메뉴에서 파일을 선택한 다음 경로 필드에서 그 파일에 대한 경로를 지정합니다.
- 인터넷의 파일을 사용하려면, 유형 메뉴에서 URL을 선택한 다음 URL 필드에 파일의 URL을 입력합니다.



- 식으로 생성된 경로를 사용하여 로컬 파일 시스템의 파일을 참조하려면, 유형 메뉴에서 File Expression을 선택한 다음 표현설정 필드에 식을 입력하거나  버튼을 클릭하여 표현 편집 대화상자를 사용합니다.
 - 식으로 생성된 URL을 사용하여 인터넷의 파일을 참조하려면, 유형 메뉴에서 File Expression을 선택한 다음 표현설정 필드에 식을 입력하거나  버튼을 클릭하여 표현 편집 대화상자를 사용합니다.
- 7 사용자 이벤트가 발생할 때, 실행되어야 할 동작을 지정하려면, 액션 드랍-다운 메뉴에서 액션을 선택하십시오. 선택한 액션 아래 영역은 그 액션과 관련된 파라미터를 보여주기 위해 변경됩니다.
 - 8 액션에 대한 파라미터를 구성하십시오.

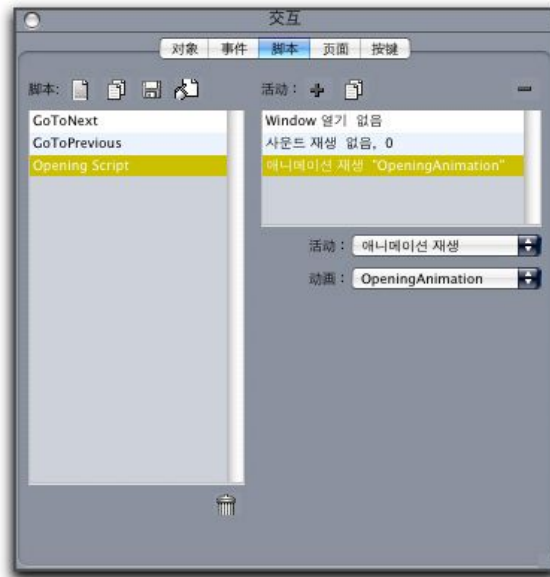
스크립트로 작업하기

스크립트는 특정 순서대로 조합된 일련의 액션들입니다. 스크립트를 실행할 때, 스크립트 내의 액션은 차례대로 수행됩니다.

스크립트 생성하기

스크립트를 생성하려면:

- 1 인터랙티브 팔레트에서 스크립트 탭을 클릭하십시오.
 - 2 스크립트를 생성하려면  버튼을 클릭하십시오. 기본 이름으로 된 새로운 스크립트가 스크립트 목록에 추가됩니다.
 - 3 스크립트 이름 필드에 스크립트에 대한 이름을 입력하십시오.
- ➔ 액션은 스크립트 이름에 의해 스크립트를 참조하기 때문에, 레이아웃에서 각 스크립트 이름은 유일해야 합니다.
- ➔ 스크립트 이름은 대/소문자를 구별하지 않습니다.
- 4 액션 목록에서 이 액션을 선택하십시오. 기본적으로 새로운 스크립트는 하나의 액션 없음 액션을 포함합니다.
 - 5 액션 드랍-다운 메뉴에서 액션을 선택한 다음, "**사용자 이벤트 구성하기**"에 설명된 대로 구성하십시오.
 - 6 선택한 액션 뒤에 액션을 추가하려면,  버튼을 클릭하십시오.
 - 7 스크립트가 완성될 때까지 이전의 두 단계를 반복하십시오.



인터랙티브 팔레트의 스크립트 탭에서 스크립트를 생성할 수 있습니다.

조건문 사용하기

조건문은 특정 조건 하에서 다른 액션을 시작하기 위해 스크립트에서 사용될 수 있는 세 개나 그 이상의 액션들입니다. 예를 들어, 최종 사용자가의 Flash Player 버전에 따라 프레젠테이션이 다르게 동작하도록 만들기 위해 조건문을 사용할 수 있습니다.

멀리미디어 프레젠테이션에서 세 개의 기본 유형의 조건문을 사용할 수 있습니다: If문, While문 및 Loop문.

스크립트에서 If문 사용하기

If와 End If 액션은 If문 형태로 한 스크립트에서 함께 사용될 수 있습니다. 특정 조건이 만족되었을 때 액션을 시작하기 위해 If문을 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 프레젠테이션이 Mac과 Windows에서 사용될 때 서로 다른 페이지를 표시하는 If문을 생성할 수 있습니다. 스크립트에 If문을 사용하려면:

- 1 인터랙티브 팔레트의 스크립트 탭에서, 스크립트를 생성하십시오.
- 2 If문을 시작하기 위해, If 액션을 추가하십시오(Control > If).
- 3 만족되어야 할 조건을 지정하기 위해, 대상체 유형 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오. 대상체 드랍-다운 메뉴에서 대상체 이름을 선택한 다음, Is 또는 Has 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오.
- 4 조건이 만족되었을 때 취해야 할 액션을 지정하려면, If 액션 바로 뒤 스크립트에 액션을 추가하고, 원하는 동작을 하도록 구성하십시오. 조건이 만족되었을 때 한 가지 이상의 동작을 원한다면, 더 많은 액션을 추가하십시오.
- 5 조건이 만족되지 않았을 때 발생할 동작을 지정하려면, Else 액션(Control > Else)을 스크립트 끝에 추가한 다음, 한 개나 그 이상의 액션을 그 뒤에 둡니다.
- 6 If문을 끝내기 위해, End If 액션(Control > End If)을 마지막 액션 바로 뒤에 추가하십시오.



If, Else 및 End If 액션으로 조건문을 생성할 수 있습니다. 이 경우에, 애니메이션 2가 재생된다면 사운드가 재생되고, 그 이외에는 컴퓨터 경고음이 재생됩니다.

➔ If와 End If 액션은 항상 함께 사용되어야만 합니다.

스크립트에서 루프 사용하기

루프는 명령문이나 일련의 명령문들을 조건을 만족할 때까지 계속 반복하는 프로그래밍 구조입니다. 두 가지 유형의 루프가 인터랙티브 레이아웃에서 사용 가능합니다: Loop 루프와 While 루프.

Loop 루프(Loop, Break If와 End Loop 액션으로 생성됩니다.)는 특정 조건(Break If 액션에서 지정)을 만족할 때까지 일련의 액션들을 반복합니다. 예를 들어, 학생이 정답을 맞출 때까지 질문을 계속 하기 위해 Loop 루프를 사용할 수 있습니다.

While 루프(While과 End While 액션으로 생성됩니다.)는 특정 조건(While 액션에서 지정)이 만족하는 동안 일련의 액션들을 반복합니다. 예를 들어, 최종 사용자가 마우스 포인터를 윈도우 밖으로 이동할 때까지 애니메이션을 재생하기 위해 While 루프를 사용할 수 있습니다.

Loop 루프나 While 루프를 생성하려면:

- 1 인터랙티브 팔레트의 스크립트 탭에서 스크립트를 생성하십시오.
- 2 루프 명령문으로 시작하려면, 다음 중 한 가지를 하십시오:
 - Loop 루프의 경우, Loop 액션(Control > Loop)을 추가합니다.
 - While 루프의 경우, While 액션을 추가합니다. 루프가 계속 실행하기 위해 만족해야 할 조건을 지정하려면, 대상체 유형 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하고, 대상체 드랍-다운 메뉴에서 대상체 이름을 선택한 다음, Is나 Has 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택합니다.(대상체 유형 드랍-다운 메뉴에서 표현설정을 선택하면, Is나 Has 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하는 것이 아니라 참이나 거짓을 평가하는 식을 입력해야 합니다.)
- 3 루프 내에서 반복할 액션을 지정하려면, If 액션 바로 뒤 스크립트에 액션을 추가하고, 원하는 동작을 하도록 구성하십시오. 루프 내에서 한 가지 이상의 동작을 원한다면, 더 많은 액션을 추가하십시오.

- 4 Loop 루프를 생성하고 있다면, Break If 액션을 추가하십시오. 루프가 반복을 중간하기 위해 만족해야 할 조건을 지정하려면, 대상체 유형 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하고, 대상체 드랍-다운 메뉴에서 대상체 이름을 선택한 다음, Is나 Has 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오.
- 5 루프를 끝내려면, 다음 중 한 가지를 하십시오:
 - Loop 루프의 경우, End Loop 액션을 추가합니다.
 - While 루프의 경우, End While 액션을 추가합니다.

스크립트 실행하기

스크립트 탭에 스크립트를 생성한 후에, 실행하기 위해 프레젠테이션을 구성해야만 합니다. 스크립트를 실행하기 위해 프레젠테이션을 구성하는 방법은 스크립트를 언제 실행하느냐에 따라 다릅니다.

사용자 이벤트가 발생할 때 스크립트 실행하기

사용자 이벤트가 발생할 때 스크립트를 실행하려면:

- 1 인터랙티브 팔레트에서 이벤트 탭을 클릭하십시오.
- 2 대상체 목록에서 대상체를 선택하십시오.
- 3 커서 드랍-다운 메뉴에서 커서 환경설정을 선택하십시오(필수항목 아님).
- 4 사용자 이벤트 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오.
- 5 이벤트 사운드 드랍-다운 메뉴에서 재생할 사운드를 선택하십시오(필수항목 아님).
- 6 액션 드랍-다운 메뉴에서 스크립트 > 실행을 선택하십시오.
- 7 스크립트 드랍-다운 메뉴에서 스크립트를 선택하십시오.

다른 스크립트에서 스크립트 실행하기

다른 스크립트에서 스크립트를 실행하려면:

- 1 인터랙티브 팔레트에서 스크립트 탭을 클릭하십시오.
- 2 스크립트 목록에서 스크립트를 선택하십시오.
- 3 스크립트에 새로운 액션을 추가하십시오.
- 4 액션 드랍-다운 메뉴에서 스크립트 > 실행을 선택하십시오.
- 5 스크립트 드랍-다운 메뉴에서 스크립트를 선택하십시오.


최종 사용자가 페이지에 들어오거나 나갈 때 스크립트 실행하기

최종 사용자가 페이지에 들어오거나 나갈 때 스크립트를 실행하려면:


- 1 인터랙티브 팔레트에서 페이지 탭을 클릭하십시오.
- 2 페이지 목록에서 페이지를 선택하십시오.
- 3 시작 스크립트나 나가기 스크립트 드랍-다운 메뉴에서 스크립트를 선택하십시오.

최종 사용자가 키 조합을 눌렀을 때 스크립트 실행하기

최종 사용자가 키 조합을 눌렀을 때 스크립트를 실행하려면:

- 1 인터랙티브 팔레트에서 키 탭을 클릭하십시오.
- 2 페이지 목록에서 선택사항을 선택하십시오.
- 3 스크립트 단축키를 추가하기 위해 를 클릭하십시오.
- 4 키 조합 필드에 키 조합을 입력하십시오.
- 5 스크립트 드랍-다운 메뉴에서 스크립트를 선택하십시오.

스크립트 보내기와 가져오기

인터랙티브 팔레트(윈도우 메뉴)의 스크립트 탭에 있는  버튼으로 스크립트를 가져오고 버튼으로 스크립트를 보낼 수 있습니다. 보내기 버튼을 사용할 때, 선택된 스크립트만 보내진다는 것에 주의하십시오.


인터랙티브 레이아웃 미리보기와 보내기

인터랙티브 레이아웃을 개발하는 과정은 디자이너가 작업하는 동안 변환된 레이아웃을 계속 미리보는 반복적인 작업입니다. 완료된 프로젝트가 디자이너의 의도대로 동작하는지 확인하기 위해 테스트가 중요합니다. 이러한 필요성을 반영하기 위해, QuarkXPress는 한 번의 클릭으로 미리보고 프로젝트에서 사용된 다양한 미디어 파일을 확인하기 위해 사용목록 기능을 제공합니다.

테스팅이 완료된 후에야 프로젝트는 변환될 준비가 된 것입니다. SWF 포맷은 사용자화 가능하도록 개발되었기 때문에, 프로젝트 대상 매체에 가장 잘 동작하는 포맷으로 프로젝트를 변환할 수 있습니다. Quark Interactive Designer는 SWF 포맷에 대해 사용 가능한 거의 모든 선택사항으로의 접근을 제공합니다.

프레젠테이션 레이아웃 미리보기

프레젠테이션 레이아웃을 변환했을 때 어떻게 보이는지 확인하려면, 다음 중 한 가지를 하십시오:

- Flash Player에서 활성 프레젠테이션 레이아웃의 현재 페이지를 미리보려면, 레이아웃 > SWF 미리보기 > 페이지 미리보기를 선택합니다.
- Flash Player에서 지정된 첫 번째 페이지로 시작하는 활성 프레젠테이션 레이아웃을 미리 보려면, 레이아웃 > SWF 미리보기 > 페이지 미리보기를 선택하거나 프로젝트 윈도우의 하단에 있는  버튼을 클릭합니다.

완료되었을 때, Command+Q(Mac OS)/Ctrl+F4(Windows)를 눌러 빠져나오거나 간단히 QuarkXPress로 전환하십시오.

➡ 프레젠테이션을 미리보려면, Flash Player가 시스템에 설치되어 있어야 합니다.

인터랙티브 대상체 사용 확인하기

서체와 그림의 상태를 확인하기 위해 사용목록 대화상자를 사용하여 서체와 그림의 상태를 확인하는 것과 같이, 그 대화상자를 사용하여 이미지 항목열, 다중-상태 버튼, 사운드, 비디

오와 가져온 SWF 파일의 상태를 확인할 수 있습니다. 이 대화상자를 나타내려면, 유틸리티 > 사용목록을 선택하고 멀티미디어 탭을 클릭하십시오.

- 출력 체크상자를 사용하여 개별 멀티미디어 대상체의 보내기 여부를 제어할 수 있습니다. 이 기능은 문제 해결하는데 유용할 수 있습니다.
- 변환 체크상자를 사용하여 보내기할 때 비-MP3 파일을 MP3 포맷으로 변환할 수 있습니다 (사운드에 대해 사용 가능).

프레젠테이션 레이아웃 보내기

활성 인터랙티브 레이아웃을 보내려면 다음과 같습니다:

- 1 파일 > 보내기 > Adobe® Flash® 파일로 보내기를 선택하십시오. Adobe® Flash® 파일로 보내기 대화상자가 나타납니다.
- 2 보내기 유형 아래에서 Adobe® Flash®를 선택합니다. 이 기능은 Adobe Flash Player 프로그램으로 볼 수 있는 파일을 생성합니다. 이 보내기 포맷은 다른 응용 프로그램에서 개발된 HTML 페이지에 포함되기에 적합하지만, 최종 사용자의 컴퓨터에 Flash Player가 설치되어 있지 않은 경우에 볼 수 없습니다.
- 3 기본적으로 전체-화면 모드에서 변환된 SWF 프레젠테이션을 표시하려면, 전체 화면으로 보내기를 선택하십시오.
- 4 페이지 필드를 사용하여 포함하려는 페이지를 지정하십시오.
- 5 보내기 선택사항을 지정하려면, 선택사항을 클릭하십시오. 보내기 선택사항 대화상자가 나타납니다. 보내기에 대한 사용 가능한 선택사항에 대한 자세한 정보는 "[보내기 설정 구성하기](#)"를 참조하여 주십시오.
- 6 저장을 클릭하십시오.

보내기 설정 구성하기

프레젠테이션 레이아웃을 SWF 포맷으로 보내기할 때, 많은 설정을 제어할 수 있습니다. 보내기 설정 대화상자를 사용하여 이러한 설정에 접근할 수 있으며, 다음과 같은 방법으로 이 대화상자를 나타낼 수 있습니다:

- 파일 > 보내기 > Adobe® Flash® 파일로 보내기 대화상자 > 선택사항 버튼을 선택하여 서체와 압축 탭이 사용 가능하게 만듭니다.
- 환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 인터랙티브 레이아웃 > SWF > 기본설정 선택사항 버튼을 선택하여 파일 포맷, 서체와 압축 탭을 사용 가능하게 만듭니다.

파일 포맷 영역에서 파일 > 보내기 > Adobe® Flash® 파일로 보내기 대화상자에 표시될 보내기 선택사항에 대한 기본값을 지정합니다. 이 영역은 환경설정 대화상자를 통해 이 대화상자를 열었을 때만 표시됩니다.

서체 영역에서, 모든 서체 내장 체크상자는 변환된 SWF 파일에 있는 텍스트 상자 대상체의 텍스트를 올바르게 렌더링하는데 필요한 모든 서체를 포함합니다. 텍스트 상자 대상체가 아닌 텍스트 상자는 이 설정값에 상관 없이 항상 지정된 서체로 표시되는 것에 주의하십시오.

- ➔ 서체가 실제로 포함되었는지 확인하려면, 레이아웃에 있는 텍스트 상자 대상체에서 적어도 한 문자나 빈 단락에 서체를 적용해야 합니다.

다음과 같은 컨트롤은 압축 영역에서 사용 가능합니다:

- JPEG 품질 슬라이더: 변환된 SWF 파일에서 JPEG 이미지의 품질을 제어할 수 있습니다. 품질이 높을 수록, 더 좋게 나타나지만 파일 크기가 커집니다.
- 오디오 압축 제외 체크상자: 비압축 오디오는 더 좋은 사운드 품질이 되지만 파일 크기가 커집니다.
- 호환 버전 드랍-다운 메뉴: Flash Player의 최소 호환 버전을 선택할 수 있습니다. 일반적으로, 낮은 버전일수록 브라우저 호환성은 높지만, 낮은 버전은 프로제이션의 모든 기능을 지원하지는 않습니다. 예를 들어, Flash Player 버전 6은 FLV 비디오 포맷을 지원하지 않습니다. 이 값은 포함된 Flash Player로 변환하지 않는 경우에만 사용됩니다. 포함된 Flash Player로 변환한다면, 버전9가 항상 사용됩니다.

식으로 작업하기

식, 변수, 연산자와 함수는 내장된 로직으로 인터랙티브 프레젠테이션을 생성하는데 사용될 수 있는 프로그래밍 언어를 형성하기 위해 조합됩니다. 대부분의 프로젝트의 경우, 식을 필요로 하지 않습니다. 인터랙티브 팔레트에 있는 컨트롤은 대부분의 멀티미디어 프레젠테이션을 구축하는데 충분합니다. 그러나, 더 많은 컨트롤을 원하는 고급 사용자를 위해 식은 추가적인 기능을 제공합니다.

식 이해하기

식은 인터랙티브 프레젠테이션이 해야 할 일을 명령하는 짧은 명령 세트입니다. 예를 들어:

```
Box1.SetOpacity(50)
```

이 식은 인터랙티브 프레젠테이션에게 "Box1" 그림 상자의 투명도를 50%로 설정하라고 명령합니다.

각 식은 여러 부분으로 구성됩니다. 다음 다섯 개의 구성요소는 한 식이 될 수 있습니다:

- 파라미터
- 변수
- 연산자
- 함수
- 대상체

이 예제에서, "Box1"는 대상체, "SetOpacity"는 함수, "50"는 파라미터입니다. 특정 순서로 이러한 부분들을 조합하여, 인터랙티브 프레젠테이션에게 텍스트를 상자 안으로 놓도록 명령하는 식을 생성할 수 있습니다.

파라미터

파라미터는 하나의 정보입니다. 파라터는 정수에서부터 인터랙티브 대상체까지의 모든 것이 될 수 있습니다. 다양한 유형은 각 파라미터의 종류에 대해 사용 가능합니다.

변수

변수는 정보를 저장하는 장소입니다. 값을 저장할 수 있는 "슬롯"이라고 생각할 수 있습니다. 프레젠테이션 레이아웃은 다음과 같은 유형의 변수를 지원합니다:

- 정수: -2,147,483,648 ~ 2,147,483,647 사이의 전체 숫자(양끝 숫자 포함).
- 소수: -9x10306 ~ 9x10306 사이의 소수(소수점 15자리).
- 문자열: 최대 255개의 문자, 숫자와 구두 문자.
- 불(Boolean): 참 또는 거짓.
- 포인트: x,y 좌표(예를 들어: 10, 20). 각 숫자는 -2,147,483,648 ~ 2,147,483,647(양끝 숫자 포함) 사이의 정수여야 합니다.
- 대상체: 인터랙티브 대상체로의 참조.

각 변수는 유일한 이름을 가집니다. 식에서 변수의 이름을 사용할 때, 인터랙티브 프레젠테이션에게 그 변수에 저장된 값이 무엇인지 찾아서 식에 그 값을 사용하도록 명령합니다.

예를 들어, 숫자 6을 포함한 IntVar라는 integer 변수를 가지고 있다고 가정해 봅시다. 다음과 같은 식을 생성할 수 있습니다:

`Box1.Append(IntVar)`

이 식이 실행될 때(또는 "평가될 때"), 인터랙티브 프레젠테이션은 "IntVar"이라는 변수에 저장된 값(6)을 찾고 그 값을 "Box1"이라는 상자에 넣을 것입니다. 그 뒤에, "Box1"라는 텍스트 상자는 숫자 6을 포함할 것입니다.

변수는 매우 유용할 수 있습니다. 누군가 프레젠테이션을 방문한 마지막 페이지 숫자, 최종 사용자의 이름이나 게임에서 얻은 점수와 같은 정보를 저장하는데 변수를 사용할 수 있습니다.

➡ 변수 이름은 대/소문자를 구별하지 않습니다.

연산자

연산자는 더하고, 빼고, 곱하고, 나누거나 많은 다른 종류의 연산을 수행하는 +나 -와 같은 기호입니다.

가장 중요한 연산자는 등호 기호입니다. 값을 변수에 할당하기 때문입니다. 이전 예제에서, 숫자 6을 변수 IntVar에 저장하기 위해 다음과 같은 간단한 식을 사용했습니다:

`IntVar = 6`

이 식은 인터랙티브 프레젠테이션에게 "IntVar"라는 변수에 등호 기호 뒤에 있는 값을 저장하도록 명령합니다

다른 연산자는 숫자와 다른 값을 조합하거나 비교하게 해 줍니다. 예를 들어:

`IntVar = 2 + 4`

이 예제는 두 개의 연산자를 사용합니다: 등호 기호와 더하기 기호. 이 식이 실행될 때, 인터랙티브 프레젠테이션은 2와 4을 더하고 그 결과를 IntVar에 넣습니다.

➡ 하나의 등호 기호(=)는 할당에 사용되고, 두 개의 등호 기호(==)는 값의 일치성을 확인하는데 사용합니다.

함수

함수는 복잡한 연산을 수행하는 명령들입니다. 많은 종류의 함수가 존재하지만, 모두 같은 포맷을 사용합니다:

FunctionName()

일부 함수는 함수 이름 뒤의 괄호 안에 "인수"(파라미터나 변수)를 넣도록 요구하고, 다른 함수는 괄호를 비워두도록 요구합니다. 어떤 것을 포함하느냐에 상관 없이 괄호를 항상 포함해야 합니다.

파라미터를 요구하는 함수

일부 함수는 괄호에 파라미터나 변수를 넣도록 요구합니다. 함수의 괄호에 파라미터나 변수를 삽입할 때, 파라미터나 변수를 함수에 "전달"한다고 부릅니다. 예를 들어:

Box1.Append(IntVar)

이 식에서, 변수 `IntVar`의 값은 함수 `Append`에 전달됩니다. 이번에는 `Append` 함수가 "Box1"이라는 텍스트 상자 대상체에 그 값을 넣습니다.

값을 반환하는 함수

일부 함수는 계산을 수행하거나 대상체의 상태를 결정하도록 개발되었습니다. 그러한 함수는 계산 결과나 대상체의 상태와 같은 정보를 생성합니다. 이러한 함수의 실행을 완료했을 때, 이 정보를 "반환"합니다.

예를 들어, `Number.sqrt()`라는 함수가 있다고 가정해 봅시다. 이 함수는 전달받은 값의 제곱근을 계산합니다. 예를 들어, 숫자 25의 제곱근을 알고 싶다면, "`Number.sqrt(25)`"라고 지정할 수 있습니다.

그러나, "`Number.sqrt(25)`"는 완벽한 식이 아닙니다. 인터랙티브 프레젠테이션에게 반환되는 값(25의 제곱근 또는 5)으로 해야 할 일을 명령하지 않았기 때문입니다. 완벽한 식을 생성하려면, 인터랙티브 프레젠테이션에게 그 정보를 저장한 곳을 알려주어야 합니다.

이렇게 하는 한 가지 방법은 변수에 넣는 것입니다:

IntVar = Number.sqrt(25)

이 식이 실행된 뒤에, `IntVar`은 5가 될 것입니다.

➡ 이 함수가 `Number`로 시작한 이유는 무엇일까요? 이 경우에, `Number`는 이 함수가 숫자 함수라는 것을 의미합니다. 더 자세한 정보는, "[대상체](#)"를 참조하십시오.

대상체

일부 함수는 "대상체"(작용할 것)를 요구합니다. 그러한 함수는 대상체의 상태를 변경하거나 그것에 대한 정보를 검색합니다. 이러한 함수를 "대상체 함수" 또는 "메소드"라고 합니다. 그러한 함수의 경우, 다음과 같은 구문을 사용합니다:

objectName.functionName()

대상체 함수는 다른 함수와 같이 동작합니다. 이 예제는 이미 살펴보았습니다:

Box1.Append(IntVar)

여기에서, "Box1"이라는 텍스트 상자 대상체는 `Append` 함수가 `IntVar`에 대응된 값을 넣을 대상체입니다. 이 함수는 값을 반환하는 대상체 함수의 예입니다.

여기에 값을 반환하는 대상체 함수의 예가 있습니다:

MyVariable = Box1.IsVisible()

이 식에서, **isVisible** 함수는 "Box1"이라는 대상체가 보이는지 확인한 다음, 그 불(Boolean) 결과("참" 또는 "거짓")를 MyVariable라는 변수에 넣습니다.


인터랙티브 대상체에 추가로, 일부 대상체 함수는 다른 종류의 대상체에 접근하게 해 줍니다. 예를 들어:

MyVariable = Number.Sqrt(2)

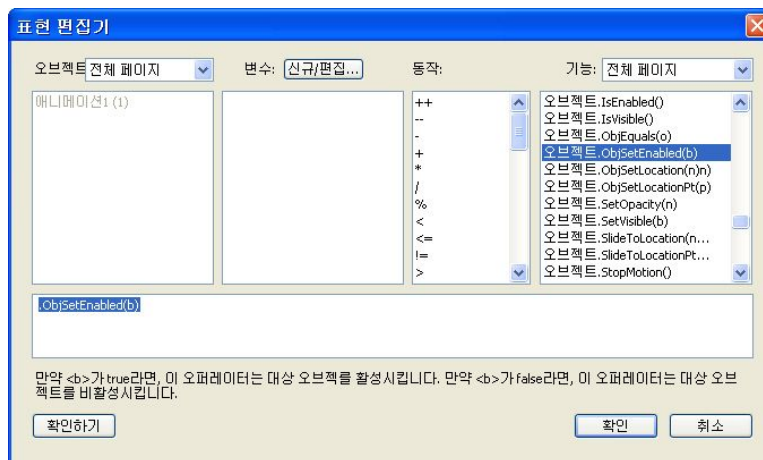
Number 대상체는 인터랙티브 대상체가 아닌 수학 함수의 라이브러리입니다. 이 식은 **Number** 대상체의 **Sqrt** 함수에게 2의 제곱근을 계산하고 그 결과를 "MyVariable"라는 변수에 저장하도록 명령합니다.

- ➔ 식에서 대상체를 참조하려면, 그 대상체는 특정 이름 규정을 따라야 합니다. 숫자로 시작할 수 없고, 달러 기호(\$)나 밑줄(_)을 제외한 기호를 포함할 수 없습니다. 공간을 포함한다면, 식에서 그것을 참조할 때 밑줄로 대신할 수 있습니다.

Expression Editor 대화상자 사용하기

표현 편집 버튼 은 표현 편집 대화상자를 나타냅니다. 이 대화상자를 사용하여 두 가지 방법으로 식을 생성할 수 있습니다:

- 식 구문에 초보자라면, 대화상자의 상단에 있는 목록에서 항목을 적절한 순서로 이중 클릭하여 만들 수 있습니다.
- 식 구문에 익숙하다면, 큰 편집 필드에 직접 식을 입력할 수 있습니다.



표현 편집 대화상자에서 식을 생성하고 확인할 수 있습니다.

많은 종류의 식을 만들 수 있습니다. 다음은 가장 일반적인 식 유형입니다:

- **인터랙티브 대상체에서 함수 호출하기:** 여기에서, 기본적으로 대상체에게 어떤 일을 하도록 명령합니다. 예를 들어, 가려진 대상체를 보이게 만들기 위해, 그 대상체에서 **setVisible** 함수를 호출할 수 있습니다: **MyBox.setVisible(true)**
- **값을 변수에 할당하기:** 여기에서, 변수의 값을 변경합니다. 예를 들어, 텍스트 상자 대상체의 내용을 "UserName"이라는 변수에 할당할 수 있습니다: **UserName = MyTextBox.GetText()**

인터랙티브 대상체에서 함수 호출하기

인터랙티브 대상체에서 함수를 호출하는 식을 만들려면:

- 1 레이아웃에 이미 있는 인터랙티브 대상체에서 수행하려면, 대상체 목록에서 대상체 이름을 선택하십시오. 목록의 상단에 있는 드랍-다운 메뉴를 사용하여 유형에 의해 대상체의 목록을 줄이십시오.
- 2 대상체 이름을 이중 클릭하여 편집 영역으로 추가하십시오.
- 3 이 특정 유형의 대상체에서 호출할 수 있는 함수의 목록을 보려면, 함수 드랍-다운 메뉴에서 대상체 유형을 선택하십시오. 예를 들어, 애니메이션 대상체로 작업하고 있다면, 애니메이션을 선택하십시오.
- 4 원하는 함수를 찾을 때까지 함수 목록을 스크롤하십시오. 함수가 해야 할 것을 결정하려면, 그 이름을 클릭하고 대화상자 하단에 표시된 설명을 보십시오. 이 유형의 식의 경우, 값을 반환하지 않는 함수가 필요하므로 "Get" 단어로 시작하지 않는 함수 설명을 찾으십시오. 예를 들어, 애니메이션 대상체 재생을 시작하려면, `Animation.Play()`를 선택하십시오.
- 5 함수 이름을 이중 클릭하여 편집 영역으로 추가하십시오.
- 6 유효한 식인지를 확인하려면, 확인하기를 클릭하십시오. 이 버튼은 식을 단지 구문으로만 확인한다는 것에 주의하십시오. 유효한 식이란 원하는 대로 수행하는 식을 의미하지 않습니다.
- 7 확인을 클릭하십시오.

식이 실행될 때, 표시된 함수는 지정된 대상체에서 호출됩니다. 이 경우에, 애니메이션이 재생됩니다.

변수에 값 할당하기

변수에 값을 할당하는 식을 만들려면:

- 1 변수를 아직 생성하지 않았다면, 변수 목록 위에 있는 신규/편집을 클릭하여 변수 대화상자를 나타내십시오.
- 2 버튼을 클릭하고, 변수에 대한 이름을 입력하고, 유형 드랍-다운 메뉴에서 유형을 선택하십시오. 변수가 배열이 되길 원한다면, 정렬을 체크하고 구성요소 필드에 구성요소 수를 입력하십시오. 확인을 클릭하십시오.

➡ 배열의 구성원은 변수 이름에 의해 접근되고 배열 목록에 위치할 수 있습니다.

- 3 변수 목록에서 변수 이름을 이중 클릭하여 변수를 편집 영역으로 추가하십시오. 예를 들어, 텍스트 상자 대상체에서 텍스트를 검색하고 그 텍스트를 "UserName"이라는 문자열 변수에 넣고 싶다면, 변수 목록에서 UserName을 이중 클릭하십시오.
- 4 등호 기호를 삽입하려면, 연산자 영역에서 등호 기호를 이중 클릭하거나 등호 기호를 직접 입력하십시오.
- 5 일반적으로, 변수에 할당한 값은 인터랙티브 대상체나 계산에서 나옵니다:

- 인터랙티브 대상체에서 값을 할당하려면, 대상체 목록에서 대상체 이름을 이중 클릭한 다음, 함수 목록에서 함수 이름을 이중 클릭합니다. 예를 들어, MyTextBox라는 텍스트 상자 대상체의 내용을 검색하려면, 대상체 메뉴에서 MyTextBox를 이중 클릭한 다음, 함수 목록에서 Text Object.GetText()를 이중 클릭합니다.
- 계산 결과로 나온 값을 할당하려면, 함수 목록에서 적절한 함수 및/또는 연산자 목록에서 적절한 연산자를 사용합니다. 예를 들어, 문자열 변수 UserName에 저장된 값을 모두 대문자로 변환하려면, 대상체 목록과 함수 목록을 사용하여 `UserName.ToUpperCase()`를 식에 추

가합니다. 또는, 두 문자열이 결합된 길이를 계산하려면, 변수 목록과 연산자 목록을 사용하여 `String1 + String2`를 편집 영역으로 추가합니다.

- 6 유효한 식인지를 확인하려면, 확인하기를 클릭하십시오. 이 버튼은 식을 단지 구문으로만 확인한다는 것에 주의하십시오. 유효한 식이란 원하는 대로 수행하는 식을 의미하지 않습니다.
- 7 확인을 클릭하십시오.

eBooks

3가지 포맷으로 eBook을 만들 수 있습니다.

- iPad®, Sony® Reader 및 NOOK®와 같은 eReaders 용 ePUB eBooks
- Amazon® Kindle® eReader용 Kindle eBook
- Blio eReader용 eBooks

ePub eBook, Kindle eBook 및 Blio eBook을 생성하는 과정은 매우 비슷합니다. 주요 차이점은 각 포맷에 따라 서로 다른 기능을 제공한다는 것입니다. 이 차이점은 아래 주제에 설명되어 있습니다.

eBook을 출판하는 방법에 대한 정보는 *A Guide to Digital Publishing with QuarkXPress*를 참조합니다.

리플로우 보기로 작업하기

ePUB, Kindle 및 Blio eBook 포맷은 텍스트 리플로우 보기를 제공하여, 사용자가 전체 화면 포맷에서 크기 조절된 텍스트로 콘텐츠를 볼 수 있습니다. 이 보기는 사용자가 레이아웃에 의해 강요되지 않고, 혼란스럽지 않은 상태로 콘텐츠를 볼 수 있도록 고안된 것입니다. Blio eBook은 여러 개의 장이나 섹션을 가질 수 있고, 모든 것을 텍스트 리플로우 보기에서 연속적으로 볼 수 있습니다.

이 기능을 사용하고 싶다면, QuarkXPress에서 적어도 하나의 *리플로우 기사*를 생성해야 합니다. 조직화를 위해 필요한 경우라면, 각 장이나 섹션에 대해 하나의 기사를 생성할 수 있겠지만, 그런 것이 아니라면 필요하지는 않습니다.

리플로우 기사는 특정 장이나 섹션을 구성하는 콘텐츠의 복사본입니다. 리플로우 기사는 두가지 이유로 필요합니다:

- 일반적인 QuarkXPress 레이아웃에 있는 콘텐츠는 수정 없이 텍스트 리플로우 보기에서 보여주기에 적합하지 않기 때문입니다. 예를 들어, 레이아웃에 수동 들여쓰기 문자, 수동 행 분리 또는 대문자 스타일이 포함될 수 있습니다. 이러한 것들은 모두 텍스트 리플로우 보기에서 이상하게 보일 수 있습니다. 레이아웃 아티스트의 경우 사용자가 가장 읽기 좋도록 각 리플로우 기사에서 콘텐츠를 조정해야만 합니다.
- 텍스트에 의미있는 태그(제목, 헤드라인 및 본문과 같은)를 적용하는 방법이 필요하기 때문입니다. e-reader는 이러한 태그를 사용하여 텍스트를 표시하는 방법을 결정합니다.

리플로우 보기는 워드 프로세서에서 처럼 콘텐츠를 보여주는데, 하나의 서체와 약간의 포맷적용 선택사항이 있습니다. 각 리플로우 기사는 컴포넌트로 분해되고, 각각은 레이아웃

에서 문장이나 그림에 해당됩니다. 리플로우 기사에서 컴포넌트의 순서를 변경하여 원하는 읽기 순서와 일치하도록 만들 수 있습니다.

리플로우 기사를 생성하는 방법에는 두 가지가 있습니다:

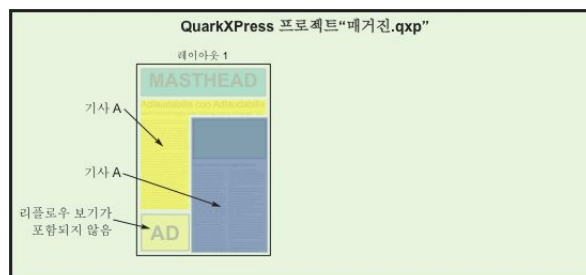
- 신규 프로젝트를 생성하는 경우 레이아웃 유형 드롭-다운 메뉴에서 eBook(ePub, Kindle)을 선택하는 방법
- 프린트 레이아웃에서 콘텐츠를 복사하여 사용하는 방법

만약 레이아웃 유형 드롭-다운에서 eBook(ePub, Kindle)을 선택하는 경우, QuarkXPress는 전체-페이지 그림 상자를 포함하는 단일 프린트 레이아웃과 기본 컴포넌트를 포함하는 단일 리플로우 기사를 가지는 프로젝트를 생성합니다. ePUB 또는 Kindle e-book을 위한 커버는 프린트 레이아웃의 첫 페이지를 이용하여 하고, 해당의 콘텐츠를 생성하기 위해서는 리플로우 기사를 이용합니다. (ePUB eBook 레이아웃을 보내기 하는 경우, 프린트 레이아웃의 1페이지 뒤로 추가한 어떠한 페이지도 사용되지 않습니다.)

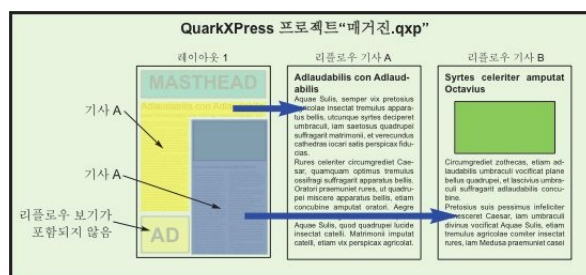
프린트 레이아웃에서 리플로우 기사를 생성하는 것으로 선택한 경우, 프로세스는 다음의 다이어그램과 같이 표시됩니다:



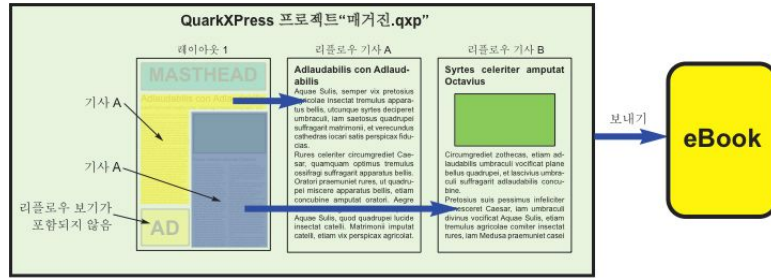
단계 1: 레이아웃을 생성합니다.



단계 2: 장이나 섹션을 지정하고 텍스트 리플로우 보기에 포함하고 싶지 않은 레이아웃의 부분을 지정합니다.



단계 3: 각 장과 섹션에서 리플로우 기사를 생성하고, 텍스트 리플로우 보기에 대해 사용자화하고, 해당 태그를 추가합니다.



단계 4: 레이아웃을 eBook으로 보내고 eReader에서 봅니다.

리플로우 기사 생성하기

리플로우 기사의 콘텐츠가 레이아웃의 콘텐츠와 동기화되지 않았습니다. 콘텐츠로부터 리플로우 기사를 생성한 후에 텍스트를 변경할 필요가 있다면, 콘텐츠를 업데이트해야 합니다("리플로우 보기에서 콘텐츠 업데이트하기" 참조). 결과적으로, 리플로우 기사 생성은 ePub, Kindle 또는 Blio 보내기용 레이아웃을 준비하는 과정에서 마지막 단계여야 합니다.


리플로우 기사를 생성하는 2가지 방법이 있습니다:


- **선택에서.** 이 방법으로 리플로우 기사에 포함하고 싶은 특정 상자를 선택할 수 있습니다. 레이아웃에 리플로우 보기에서 보여서는 안되는 많은 콘텐츠(머리글과 바닥글과 같은)가 있는 경우 이 방법이 가장 좋습니다.
 - **페이지에서.** 이 방법은 표시한 페이지의 모든것을 리플로우 기사로 복사합니다. 레이아웃의 모든 또는 거의 모든 콘텐츠가 리플로우 보기에서 보여야 하는 경우 이 방법이 가장 좋습니다. (리플로우 보기에 포함되지 않는 콘텐츠를 수동으로 제거할 수 있습니다.)
 - 신규 프로젝트 대화 상자(파일 메뉴)의 레이아웃 유형 드롭 다운 메뉴에서 eBook(ePub, Kindle)을 선택합니다.
- ➔ Quark Publishing System?(QPS)에서 생성되었거나 QuarkCopyDesk 컴포넌트와 함께 기사를 포함하는 QuarkCopyDesk 기사나 프로젝트 파일을 열면, 리플로우 보기로 전환하여 (보기 > 리플로우 보기) 콘텐츠를 리플로우 기사로 추가해야 합니다.
 - ➔ 컴포넌트 위의 점선 및 레이블을 보거나 가리기 위해서는 윈도우의 하단에서 컴포넌트 헤더 보기/가리기 버튼을 클릭합니다.
 - ➔ 내보낸 eBook에서는 모든 리플로우 기사 사이에 페이지 나눔이 있습니다.

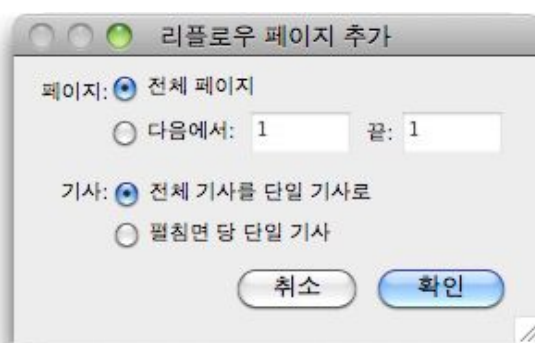
선택에서 리플로우 기사 생성하기

하나 이상의 선택된 항목에서 리플로우 기사를 생성하려면:

- 1 리플로우 보기에 넣을 모든 텍스트의 작성을 완성합니다. (리플로우 보기의 콘텐츠를 업데이트할 수 있지만, 그렇게 하면 리플로우 보기에서 처리했던 추가 포매팅을 잃게 될 것입니다.)
- 2 리플로우 태깅 팔레트(윈도우 메뉴)를 나타냅니다.
- 3 리플로우 보기에 선택된 콘텐츠를 추가하는 데는 여러가지 방법이 있습니다:
 - 선택에서 신규 기사를 생성하려면, 대상 콘텐츠를 포함한 상자를 선택하고 항목 > Digital Publishing > 리플로우 보기 추가 > 신규 기사를 선택하거나 리플로우 태깅 팔레트에서 신

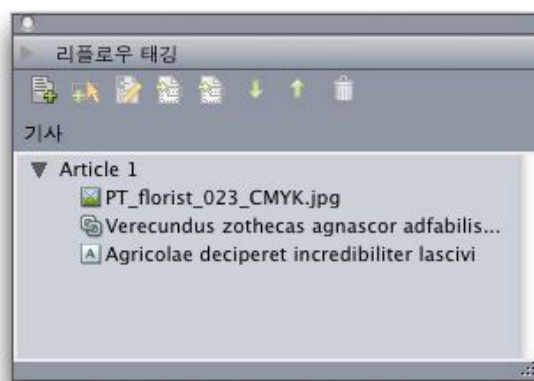
규 기사 를 클릭합니다. QuarkXPress는 신규 리플로우 기사를 생성하고 선택된 상자에 있는 모든 텍스트와 그림을 삽입합니다.

- 기존의 기사에 콘텐츠를 추가하려면, 대상 콘텐츠를 포함한 상자를 선택하고 항목 > Digital Publishing > 리플로우 보기 추가 > [기사 이름]을 선택하거나 리플로우 태깅 팔레트에서 항목 추가 를 클릭합니다. QuarkXPress는 선택된 리플로우 기사 끝에 콘텐츠를 추가합니다.
- 콘텐츠의 여러 페이지에서 신규 기사를 생성하려면, 레이아웃 > 리플로우 보기 페이지 추가를 선택합니다. 리플로우 페이지 추가 대화상자에서, 추가할 페이지를 선택하고 하나의 기사에 넣을 것인지 또는 각 펼침면에 대한 기사에 넣을 것인지를 지정할 수 있습니다.




리플로우 페이지 추가 대화상자

- 4 리플로우 기사의 생성을 확인하려면, 리플로우 태깅 팔레트(윈도우 메뉴)를 나타냅니다.



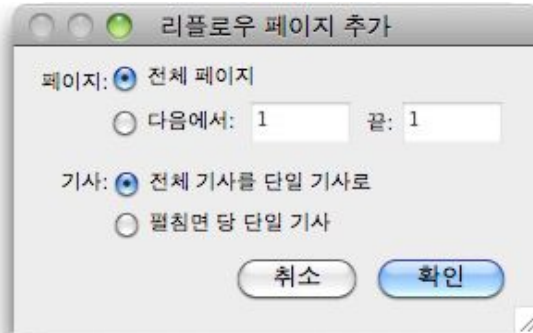
신규로 생성된 기사가 있는 리플로우 태깅 팔레트. 이 기사는 단일-상자 문장, 그림 및 여러 상자에 걸친 문장을 포함합니다.

- 5 신규 기사의 이름을 변경하려면, 기사를 선택하고 속성 편집 을 클릭합니다. 기사에 대한 새로운 이름을 입력한 다음 확인을 클릭합니다.
- 6 리플로우 보기에서 리플로우 기사를 나타내고 필요한 경우 변경합니다. (더 많은 정보는 "[리플로우 보기에서 콘텐츠 편집하기](#)"를 참조합니다.)

페이지에서 리플로우 기사 생성하기

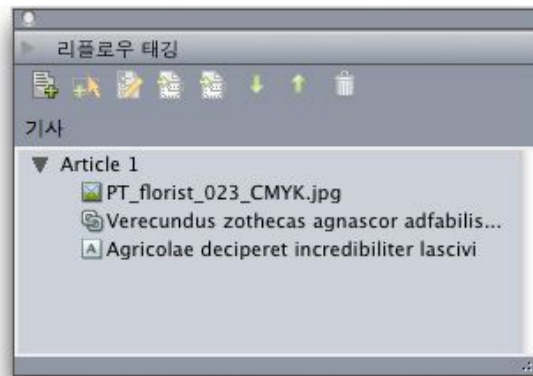
컨텐츠로 하나 이상의 페이지를 동시에 기사 변환하고 싶다면, 다음 절차를 사용합니다.

- 1 리플로우 보기에 넣을 모든 텍스트를 완성합니다. (리플로우 보기의 콘텐츠를 업데이트할 수 있지만, 그렇게 하면 리플로우 보기에서 처리했던 추가 포매팅을 잃게 될 것입니다.)
- 2 레이아웃 > 리플로우 보기 페이지 추가를 선택합니다. 리플로우 페이지 추가 대화상자가 나타납니다.



리플로우 페이지 추가 대화상자

- 3 페이지 영역을 사용하여 레이아웃에 있는 모든 페이지 또는 특정 범위만을 추가할 것인지를 지정합니다. 기사 영역을 사용하여 모든 페이지가 동일한 기사로 갈 것인지, 각 펼침면에 대한 별도의 기사를 생성할 것인지를 지정합니다.
- 4 확인을 클릭합니다. QuarkXPress는 필요한 리플로우 기사를 생성하고 선택된 페이지에서 모든 콘텐츠를 기사로 삽입합니다.
- 5 리플로우 기사의 생성을 확인하려면, 리플로우 태깅 팔레트(윈도우 메뉴).



새로 생성된 기사가 있는 리플로우 태깅 팔레트. 이 기사는 단일-상자 문장, 그림 및 여러 상자에 걸친 문장을 포함합니다.


- 6 신규 기사의 이름을 변경하려면, 기사를 선택하고 속성 편집 을 클릭합니다. 기사에 대한 새로운 이름을 입력한 다음 확인을 클릭합니다.
- 7 리플로우 보기에서 리플로우 기사를 나타내고 필요하다면 변경합니다. (더 많은 정보는 "[리플로우 보기에서 콘텐츠 편집하기](#)"를 참조합니다.)

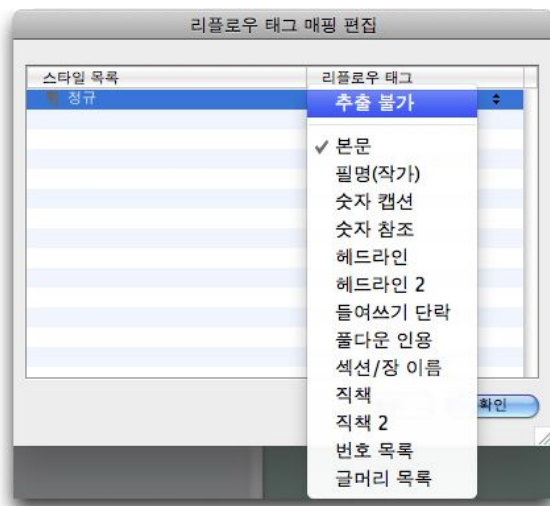
리플로우 태그에 스타일 목록 매핑하기

기본적으로, 레이아웃 보기에서 리플로우 보기로 콘텐츠를 복사하는 경우, 모든 콘텐츠는 본문 컴포넌트의 본문 단락 내부로 복사되고, 변형 서체(예를 들어 볼드 혹은 이탤릭) 설정

만 저장됩니다. 그렇지만, 레이아웃 보기에서 적용된 스타일 목록을 기반으로 하여 리플로우 보기의 태그 콘텐츠에 매핑 규칙을 사용할 수 있습니다.

스타일 목록을 리플로우 태그에 매핑하려면:

- 1 항목 > Digital Publishing > 리플로우 태그 매핑 을 선택하거나, 리플로우 태그 팔레트 (윈도우 메뉴) 에서 리플로우 태그 매핑 편집  클릭합니다 . 리플로우 태그 매핑 편집 대화 상자가 나타납니다.




리플로우 태그 매핑 편집 대화 상자



이 대화 상자에서, 스타일 목록 열은 활성 프로젝트의 단락 스타일 목록의 각각을 나열합니다. 리플로우 태그 열은 리플로우 보기에서 사용할 수 있는 모든 단락 태그를 나타내는 드롭다운으로 메뉴를 제공합니다.

- 2 스타일 목록 열에서 스타일 목록을 선택한 다음 리플로우 태그 열에서 스타일 목록으로 매핑하기 원하는 리플로우 태그를 선택합니다. 만약 스타일 목록을 사용한 텍스트를 리플로우 기사를 복사하는데 사용하지 않겠다면, 추출하지 않음을 선택합니다.
- 3 본문 이외의 곳에 리플로우 태그 매핑을 적용하기를 원한다면 각 스타일 목록에 대해 이전의 단계를 반복하여 주십시오.
- 4 확인 을 클릭합니다.
- 5 리플로우 보기에 콘텐츠를 추가합니다.(더 자세한 정보는, "[리플로우 기사 생성하기](#)" 및 "[리플로우 기사에 콘텐츠 추가하기](#)."를 참고하여 주십시오.) QuarkXPress에서는 리플로우 태그가 적용되는 방법을 결정하기 위한 매핑 규칙을 생성하여 사용할 수 있습니다.

리플로우 기사에 콘텐츠 추가하기

기존의 리플로우 기사에 콘텐츠를 추가하는 여러 가지 방법이 있습니다:

- 하나 이상의 그림이나 텍스트 상자를 선택한 다음 항목 > Digital Publishing > 리플로우 보기 추가 > [리플로우 기사 이름]을 선택합니다.
- 리플로우 태깅 팔레트(윈도우 메뉴)를 나타내고 대상 리플로우 기사를 선택한 다음, 하나 이상의 그림이나 텍스트 상자를 선택하고, 리플로우 태깅 팔레트에서 컴포넌트 추가 를 클릭합니다.

- 하나 이상의 그림이나 텍스트 상자를 Control+클릭/마우스 오른쪽 클릭하고 컨텍스트 메뉴에서 Digital Publishing > 리플로우 보기 추가 > [리플로우 기사 이름]을 선택합니다.
- 리플로우 보기 상태에서 리플로우 태깅 팔레트의 신규 컴포넌트 를 클릭합니다.
- 리플로우 보기 일 때, 리플로우 태깅 팔레트에서 신규 컴포넌트 를 클릭하고, 텍스트 컴포넌트, 그림 컴포넌트, 오디오 컴포넌트 또는 비디오 컴포넌트를 선택합니다. 신규 컴포넌트를 리플로우 기사에 추가하지만, 프린트 레이아웃과는 연동하지 않는다는 것을 주의하여 주의하십시오.

만약 그림 컴포넌트를 선택한다면, 가져오기 대화 상자를 나타내어, 컴포넌트에 위치시키길 원하는 그림 파일을 선택할 수 있습니다.



만약 오디오 컴포넌트 또는 비디오 컴포넌트를 선택한다면, 인터랙티브 대화 상자가 나타납니다. 더 많은 정보는, "[ePub eBook에 오디오 추가하기](#)" 와 "[ePub eBook에 비디오 추가하기](#)."을 참조 하여 주십시오.

리플로우 컴포넌트 분리하기

기존의 컴포넌트를 두개의 컴포넌트로 분리하기 위해서는, 분리되기를 원하는 기사에 컨트롤+클릭/오른쪽-클릭을 하고 컴포넌트 분리를 선택합니다. 기존의 컴포넌트를 세 개의 컴포넌트로 분리하기 위해서는, 중간 컴포넌트로 생성되기를 원하는 텍스트를 선택하고, 컴포넌트 분리를 선택합니다.


리플로우 기사에서 컴포넌트 순서 변경하기


리플로우 기사에 추가한 각 텍스트 상자, 문장 또는 그림은 컴포넌트로 추가됩니다. 기본적으로, 리플로우 기사에서 컴포넌트는 올바른 순서로 나타나지 않을 수 있습니다. 리플로우 기사에서 컴포넌트의 순서를 변경하려면 다음과 같습니다:

- 1 리플로우 태깅 팔레트(윈도우 메뉴)를 나타냅니다.
- 2 대상 리플로우 기사를 확장하고 이동할 컴포넌트를 선택합니다.
- 3 리플로우 태깅 팔레트에서 위로 이동  또는 아래로 이동  버튼을 사용하여 컴포넌트를 재배치합니다.

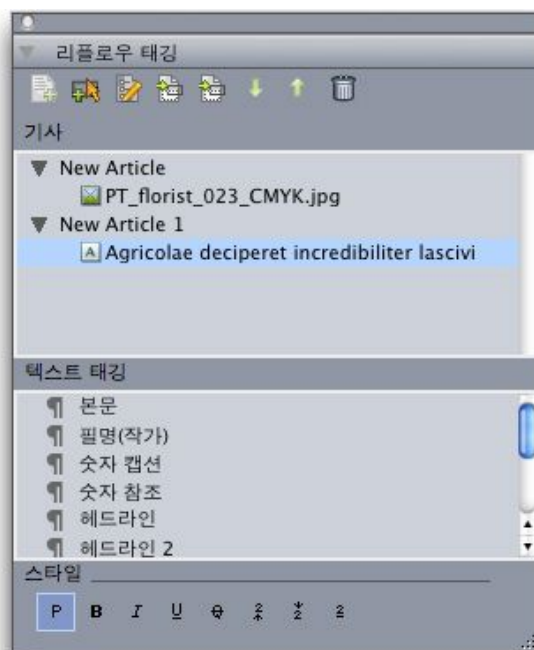
리플로우 보기에서 콘텐츠 편집하기

ePUB 포맷 또는 Blio eReader의 텍스트 리플로우 보기에서 보기에 더 적합하도록 리플로우 기사의 콘텐츠를 편집할 수 있습니다. 리플로우 기사를 편집하려면:

- 1 리플로우 보기를 나타내려면, 보기 > 리플로우 보기를 선택합니다. 신규 리플로우 보기 윈도우가 나타납니다.
- ➡ 리플로우 보기 윈도우의 크기를 조절하거나 이동하여 레이아웃 보기 옆에 놓을 수 있으므로 두개의 비교를 쉽게 할 수 있습니다.
- 2 리플로우 태깅 팔레트(윈도우 메뉴)를 나타냅니다.
- 3 리플로우 보기 윈도우에서 대상 리플로우 기사를 확장한 다음에 편집할 컴포넌트를 클릭합니다.
- ➡ 레이아웃 보기에서 컴포넌트를 표시하려면, 리플로우 태깅 팔레트에서 해당 컴포넌트를 선택한 다음 레이아웃에서 항목 보기 를 클릭합니다. 리플로우 보기에서 컴포넌트를 표시하

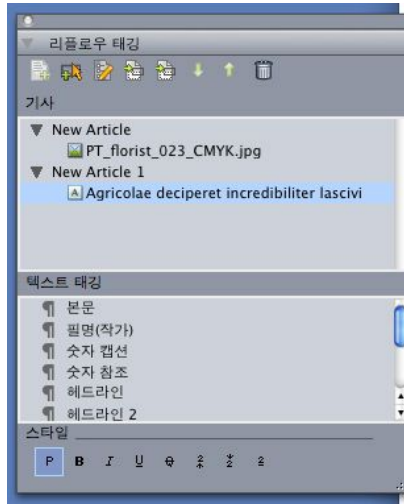
려면, 리플로우 태깅 팔레트에서 해당 컴포넌트를 선택하고 리플로우 보기에서 항목 보기 를 클릭합니다.

- 4 텍스트를 변경합니다.
- 5 리플로우 보기에서 텍스트를 태깅하는 것으로 Blio eReader 텍스트 리플로우 보기에서 텍스트가 표시되는 방법을 조절할 수 있습니다. 리플로우 태깅 팔레트의 하단 부분은 단락-레벨 태그와 문자-레벨 태그 모두를 포함합니다.



리플로우 보기가 활성화일 때 리플로우 태깅 팔레트

- 6 본문 태그는 레이아웃의 콘텐츠에서 리플로우 기사를 생성할 때 자동으로 모든 텍스트에 적용됩니다. 다른 단락 태그로 단락을 태깅하려면, 해당 단락을 선택하거나 텍스트 커서를 놓은 다음 리플로우 태깅 팔레트에서 단락 태그를 클릭합니다.
- ➔ 단락 태그는 단락 스타일 목록과 비슷하지만, 두 가지 방법에서 다릅니다. 먼저, 더 적은 특징을 가지며 추가되거나, 편집되거나, 삭제될 수 없습니다. 두번째로, 텍스트가 표시되는 정보의 유형을 지정할 수 있습니다.



Body|
Byline (Author)
Figure Caption
Figure Credit
Headline
Headline 2
Pullquote
Section/Chapter
Name
Title
Title 2

리플로우 보기에서 단락 스타일

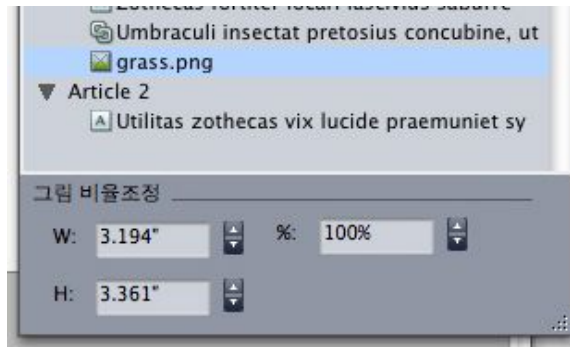
7 텍스트에 문자 태그를 적용하려면 텍스트를 선택하고 리플로우 태깅 팔레트에서 문자 태그를 클릭합니다.

➔ 문자 태그는 문자 스타일 목록과 비슷하지만, 더 적은 특징을 가지며 추가되거나, 편집되거나, 삭제될 수 없습니다.




리플로우 보기에서 문자 스타일

8 리플로우 보기에서 그림이 표시되는 방법을 변경하려면, 그림을 선택하고 리플로우 태깅 팔레트의 하단에 있는 그림 비율조정 컨트롤을 사용합니다. 만약 자르기를 선택하면, 동적인 자르기 및 그림 회전을 할 수 있습니다.



리플로우 태깅 팔레트에 있는 그림 비율조정 컨트롤

➔ 리플로우 보기에서 변경한 것을 지우지 않고 레이아웃에서 그림의 크기를 조절하거나 자를 수 있습니다.

- 9 개별 그림 컴포넌트에 대한 보내기 설정을 변경하려면 리플로우 태깅 팔레트에서 컴포넌트를 선택하고, 그런 다음 속성 편집 을 클릭합니다. 그림 컴포넌트 속성 편집 대화 상자가 나타납니다.

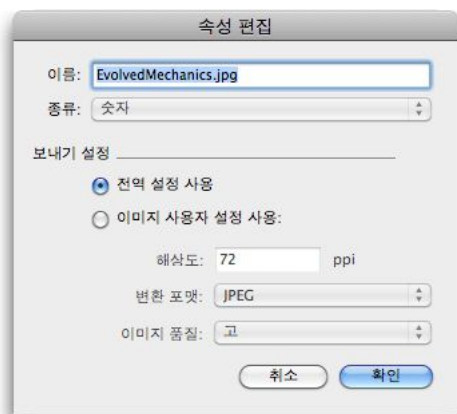



그림 컴포넌트 속성 편집 대화 상자

파일을 보내기 할 때 지정된 이미지 속성을 사용하려면, 전역 설정 사용을 클릭합니다.

특정 해상도, 포맷 그리고 이미지 품질 설정을 사용하려면, 해당 이미지를 위한 사용자 설정 사용을 클릭합니다. 내보내기할 때 이러한 설정은 무시할 수 있습니다. 더 많은 정보는 "[ePub 용으로 내보내기](#)" 및 "[Kindle용으로 보내기](#)"를 참조하여 주십시오.

- 10 리플로우 기사에서 컴포넌트를 삭제하려면, 리플로우 태깅 팔레트에서 컴포넌트를 선택한 다음 항목 삭제 를 클릭합니다.

리플로우 보기에서 콘텐츠 업데이트하기

1 콘텐츠에서 리플로우 기사를 생성하기 시작하기 전에 해당 콘텐츠를 최종본이어야 이상적입니다. 그러나, 작업이 항상 그렇게 되지는 않습니다. 텍스트에서 리플로우 보기를 생성한 후에 레이아웃에서 해당 텍스트를 변경한다면, 레이아웃 콘텐츠와 일치하도록 리플로우 보기 콘텐츠를 업데이트할 수 있습니다.

컴포넌트를 업데이트하려면 다음과 같습니다:

- 1 레이아웃 보기에서 콘텐츠를 포함하는 상자를 선택합니다.
- 2 항목 > Digital Publishing > 리플로우 보기에서 콘텐츠 대체를 선택합니다. QuarkXPress는 컴포넌트의 콘텐츠를 상자의 콘텐츠로 덮어씁니다.

➔ 콘텐츠를 업데이트하는 경우, 리플로우 보기에서 적용했던 모든 태깅을 잃게 될 것입니다.

➔ 이 기능은 인터랙티브 컴포넌트에는 적용되지 않습니다.

ePub eBooks에 인터랙티브티 추가하기

아래의 주제는 리플로우 기사에 다양한 종류의 인터랙티브를 추가하는 방법의 설명에 대한 것입니다. 일단 리플로우 레이아웃에 인터랙티브티 오브젝트를 추가하면, 레이아웃을 ePub 파일로 보내기 할 수 있습니다.

- ➔ App Studio 레이아웃에서는 ePub 인터랙티브티 오브젝트를 추가 할 수 없습니다. 더 많은 정보는, *App Studio 안내서*를 참조 하여 주십시오.

ePub eBook에 오디오 추가하기

ePub eBook.에서 그림 상자와 오디오 파일을 연계 할 수 있습니다. 사용자가 상자를 클릭 할 때, 소리가 재생됩니다. ePub eBook에 오디오를 추가하려면 다음과 같습니다.

1 다음에 오는 것 중 한가지를 수행합니다:

- 만약 프린트 레이아웃에서 콘텐츠를 적용하는 경우, 오디오 콘텐츠를 사용하고자 하는 크기와 위치를 위한 그림 상자를 그리고, 그런 다음 그림 상자를 선택하여, 항목> Digital Publishing > ePub 인터랙티브티 편집을 선택합니다.
- 프린트 레이아웃과 연계 없이 리플로우 기사를 만들기 할 때, 리플로우 태킹 팔레트에서 추가하기를 원하는 신규 오디오를 추가한 후에 컴포넌트를 선택하고, 그런 다음 컴포넌트 추가 버튼을 클릭하고, 드롭 다운 메뉴를 나타내어 오디오 컴포넌트를 선택합니다. 만약 기사를 선택하는 경우, 신규 컴포넌트는 기사의 맨 끝에 추가됩니다.

인터랙티브티 특성 대화 상자를 나타냅니다.


2 유형 드롭-다운 메뉴에서 오디오를 선택합니다.

3 첨부 를 클릭하여, 오디오 파일을 선택합니다.

- ➔ MP3 포맷의 오디오 파일을 사용할 수 있습니다.

4 열기를 클릭합니다.

5 확인을 클릭합니다.

- ➔ 파일 시스템에서 선택된 오디오 파일을 표시하려면, 보기 를 클릭합니다.

6 만약 프린트 레이아웃에서부터 콘텐츠를 적용하는 경우, 리플로우 기사에서 그림 상자를 추가합니다. 더 많은 정보는, "[리플로우 보기로 작업하기](#)."를 참조하여 주십시오.

ePub eBook에 비디오 추가하기

ePub eBook에 비디오를 추가하려면 다음과 같습니다:


1 다음에 오는 것 중 한가지를 수행합니다:

- 만약 프린트 레이아웃에서 콘텐츠를 적용하는 경우, 비디오 콘텐츠를 사용하고자 하는 크기와 위치를 위한 그림 상자를 그리고, 그런 다음 그림 상자를 선택하여, 항목> Digital Publishing > ePub 인터랙티브티 편집을 선택합니다. 비디오가 재생되지 않을 때, 나타낼 그림을 원한다면, 상자에 그림을 가져오기 합니다. 또한 리플로우 보기의 상자에 그림을 가

저오기 할 수도 있습니다. 그렇게 하려면, 컴포넌트를 클릭하고 파일 > 가져오기를 선택합니다.

- 프린트 레이아웃과 연계 없이 리플로우 기사를 만들기 할 때, 리플로우 태깅 팔레트에서 추가하기를 원하는 신규 비디오를 추가한 후에 컴포넌트를 선택하고, 그런 다음 컴포넌트 추가 버튼을 클릭하고, 드롭 다운 메뉴를 나타내어 비디오 컴포넌트를 선택합니다. 만약 기사를 선택하는 경우, 신규 컴포넌트는 기사 맨 끝에 추가됩니다.

인터랙티브 특성 대화 상자를 나타냅니다.

- 2 그림 상자를 선택하고, 항목 > Digital Publishing > ePub 인터랙티브 편집을 선택합니다. 인터랙티브 속성 대화 상자가 나타납니다.
- 3 유형 드롭-다운 메뉴에서 비디오를 선택합니다.
- 4 첨부  를 클릭하여, 비디오 파일을 선택합니다.

➔ ePub은 H.264 코덱으로 저장된 mp4 파일만을 지원합니다.

- 5 확인을 클릭합니다.
- 6 만약 프린트 레이아웃에서부터 콘텐츠를 적용하는 경우, 리플로우 기사에서 그림 상자를 추가합니다. 더 많은 정보는, "[리플로우 보기로 작업하기](#)."를 참조하여 주십시오.

Blio eBook에 인터랙티브 추가하기

Blio eBook으로 보내질 레이아웃에 다양한 종류의 인터랙티브를 추가할 수 있습니다.





Blio eReader에서 표시된 eBook

- ➔ Blio 인터랙티브에서 사용된 어셋의 상태에 대한 리뷰하기의 더 많은 정보는, *App Studio 사용 안내서*의 "Digital Publishing 어셋 사용 목록 리뷰하기"를 참조하여 주십시오.
- ➔ App Studio 레이아웃의 대상체에 Blio 인터랙티브를 추가할 수 있습니다. 더 자세한 정보는, *App Studio 사용안내서*를 참조하여 주십시오.

Blio eBook에 슬라이드쇼 추가하기


슬라이드쇼는 하나의 상자에 표시되는 일련의 이미지들입니다. 사용자는 보내기 된 eBook에서 재생 버튼을 클릭하여 순서대로 이미지를 볼 수 있습니다.

슬라이드쇼를 생성하려면:

- 1 슬라이드쇼에 사용하려는 크기와 위치에 그림 상자를 그리기 합니다.
 - 2 슬라이드쇼에 넣을 그림 파일을 선택하고 폴더에 넣습니다.
- ➔ Blio 보내기의 경우, 프로그램은 BMP, JPEG, PNG 및 TIFF 포맷만을 지원합니다.
- 3 이미지 편집 프로그램이나 QuarkXPress 그림 저장 기능(파일 > 그림 저장)을 사용하여 그림의 크기를 조절하거나 자르기 하여 100%의 크기로 가져오면 그림 상자에 완벽하게 맞게 됩니다.
 - 4 슬라이드쇼는 알파벳 순서로 그림 파일을 보여주기 때문에, 나타나기 원하는 순서대로 그림 파일의 이름을 지정해야 합니다. (이렇게 하기 위한 한가지로 각 그림 파일의 이름 시작 부분에 숫자를 넣는 방법이 있습니다.)
 - 5 그림 상자를 선택하고 항목 > Digital Publishing > Blio 인터랙티비티 편집을 선택합니다. 인터랙티브 속성 대화상자가 나타납니다.
 - 6 유형 드랍-다운 메뉴에서 슬라이드쇼를 선택합니다.
 - 7 첨부 를 클릭하고 그림 파일을 포함하는 폴더를 선택합니다.
 - 8 확인을 클릭합니다.
- ➔ 파일 시스템에서 활성 슬라이드쇼 폴더를 표시하려면, 보기 를 클릭합니다.

Blio eBook에 비디오 추가하기



Blio eBook 레이아웃에 영상(movie) 파일을 추가하려면 다음과 같습니다:

- 1 비디오에 사용하려는 크기와 위치에 그림 상자를 그리기 합니다.
 - 2 그림 상자를 선택하고 항목 > Digital Publishing > Blio 인터랙티비티 편집을 선택합니다. 인터랙티브 속성 대화상자가 나타납니다.
 - 3 유형 드랍-다운 메뉴에서 비디오를 선택합니다.
 - 4 첨부 를 클릭하고 영상(movie) 파일을 선택합니다.
- ➔ Blio는 H.264 코덱을 사용하여 저장된 mp4 파일만 한정하여 지원합니다.
- 5 확인을 클릭합니다.

Blio eBook에 HTML 추가하기


임베디드 HTML 파일에서 콘텐츠를 그림 상자에 쉽게 표시할 수 있습니다. HTML을 레이아웃에 추가하려면 다음과 같습니다:

- 1 HTML 콘텐츠에 사용하려는 크기와 위치에 그림 상자를 그리기 합니다.

- 2 상자에 표시할 HTML 페이지를 구성하거나 찾습니다.
- ➔ 콘텐츠가 너무 커서 상자에 맞지 않는다면, 스크롤바가 표시될 것입니다.
- 3 그림 상자를 선택하고 항목 > Digital Publishing > Blio 인터랙티비티 편집을 선택합니다. 인터랙티브 속성 대화상자가 나타납니다.
- 4 유형 드랍-다운 메뉴에서 임베디드 HTML을 선택합니다.
- 5 첨부  를 클릭하고, HTML인덱스 파일을 선택합니다.
- 6 HTML 파일을 임베드하고 있고 그 HTML 파일이 다른 파일(그림 파일과 같은)을 참조한다면, 그 파일들도 포함시킬 수 있습니다. HTML 파일을 포함하는 폴더에 있는 모든 파일을 포함하려면, 전체 부모 폴더 보내기를 선택합니다.
- ➔ 이 선택사항을 사용한다면, 임베디드 HTML 파일의 이름에 공백이 없어야 합니다.
- 7 열기를 클릭합니다.
- ➔ 파일 시스템에서 선택된 HTML 파일을 나타내려면, 보기  를 클릭합니다.
- 8 확인을 클릭합니다.




Blio eBook의 그림 상자에 URL 링크 추가하기


그림상자에 URL의 콘텐츠를 쉽게 표기할 수 있습니다. Blio eBook 레이아웃에 URL 링크를 추가하려면 다음과 같습니다 :

- 1 URL 콘텐츠로 사용하려는 크기와 위치에 그림 상자를 그리기 합니다.
- 2 그림 상자를 선택하고 항목 > Digital Publishing > Blio 인터랙티비티 편집을 선택합니다. 인터랙티브 속성 대화상자가 나타납니다.
- 3 유형 드랍-다운 메뉴에서 URL을 선택한 다음 URL 필드에 URL을 입력합니다. 기본 프로그램에서 URL 콘텐츠를 보려면, URL 방문하기  를 클릭합니다.
- ➔ 콘텐츠가 너무 커서 상자에 맞지 않는다면, 스크롤바가 표시될 것입니다.
- 4 확인을 클릭합니다.

ePub 또는 Kindle에 대한 TOC 만들기

리플로우 문서를 ePub 또는 Kindle eBook으로 내보내는 경우 두 가지 방법으로 해당 eBook에 대한 목차를 생성할 수 있습니다.

- 각 리플로우 기사에 대한 목차 항목으로 리플로우 기사의 순서를 사용합니다. 리플로우 태깅 팔레트(윈도우 메뉴)를 사용하여 리플로우 보기에서 리플로우 기사의 순서를 변경할 수 있습니다. 기사를 시퀀스에서 위 또는 아래로 이동하려면, 리플로우 태깅 팔레트에서 기사를 선택하고 위로 이동  또는 아래로 이동  버튼을 클릭합니다. 목차를 업데이트 하기 위해서는, 업데이트  를 클릭합니다.

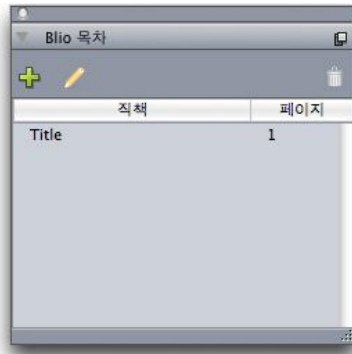
- 목차를 수동으로 생성합니다. 목차를 수동으로 만들기 위해서는 리플로우 목차 팔레트 (Windows 메뉴)를 표시한 다음 편집  을 클릭하여 리플로우 목차 편집 대화 상자를 표시합니다. 목차의 우측 목록에 사용하길 원하는 태그를 추가하려면 화살표 버튼을 사용합니다. 각 태그의 레벨을 지정하려면, 해당의 것을 선택하고 그런 다음 레벨 열 상단의 드롭 다운 메뉴에서 선택 사항을 선택합니다.

Blio에 대한 목차 생성하기


목차(TOC)는 사용자가 Blio eBook을 통해 관람하기 편안하도록 지원합니다. QuarkXPress에서 Blio TOC를 생성하는 것은 쉽습니다. 각 장이나 기사에 대한 이름을 부여하거나 어떤 페이지가 나타날지 지정하면 됩니다.

여러 페이지로 된 레이아웃에 목차를 추가하려면:

- 1 eBook 콘텐츠 목차 팔레트(윈도우 메뉴)를 나타냅니다.




eBook 콘텐츠 목차 팔레트


- 2 추가  를 클릭합니다. 제목 추가 대화상자가 나타납니다.



제목 추가 대화상자

- 3 제목 필드에 장이나 기사에 대한 제목을 입력합니다.
- 4 페이지 색인 필드에 장이나 기사가 나타날 페이지의 번호를 입력합니다.
- 5 확인을 클릭합니다. 항목이 eBook 콘텐츠 목차 팔레트에 나타납니다.

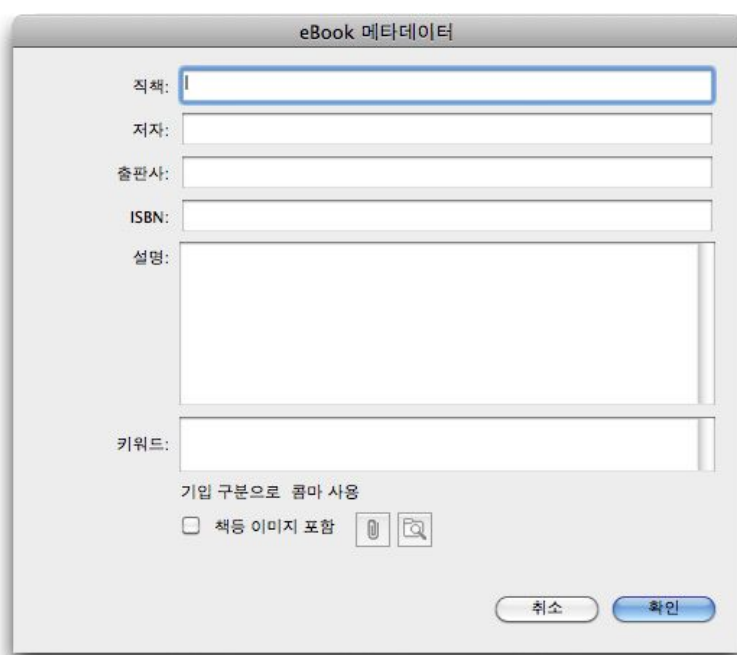
활성 레이아웃의 목차에서 항목을 편집하려면, eBook 콘텐츠 목차 팔레트에서 항목을 선택하고 편집  을 클릭합니다.

활성 레이아웃의 목차에서 항목을 삭제하려면, eBook 콘텐츠 목차 팔레트에서 항목을 선택하고 삭제 를 클릭합니다.

eBook 메타데이터로 작업하기

사용자가 쉽게 정보를 찾고 얻을 수 있도록 일부 메타데이터를 생성한 Blio eBooks, Kindle eBooks 및 App Studio 이슈와 결합하는 것은 좋은 생각입니다. eBook 또는 App Studio 이슈로 보낼 레이아웃을 위한 메타데이터를 추가하거나 편집하려면:

- 1 레이아웃 보기에서 레이아웃을 표시합니다.
- 2 레이아웃 > eBook 메타데이터를 선택합니다. eBook 메타데이터 대화상자가 나타납니다.



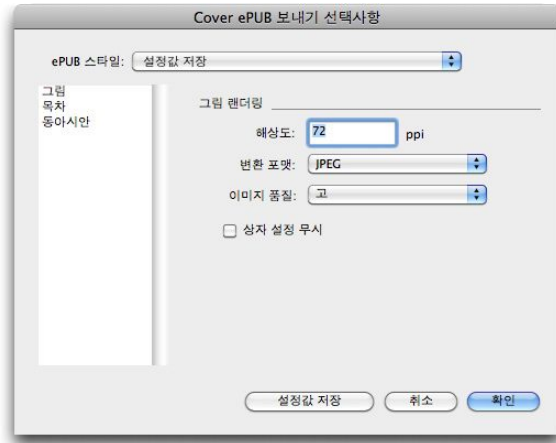
eBook 메타데이터 대화상자

- 3 이 대화상자에 있는 필드를 사용하여 eBook에 대한 정보를 입력합니다. 키워드 필드에서 콤마를 사용하여 키워드를 구분합니다.

ePub용으로 내보내기

레이아웃을 ePub 포맷으로 보내려면:

- 1 파일 > 보내기 > ePub용 리플로우를 선택합니다. ePub으로 보내기 대화상자가 나타납니다.
- 2 보내지게 될 eBook에 대한 이름을 입력합니다.
- 3 ePub 스타일 드롭-다운 메뉴에서 출력 스타일을 선택하거나 또는 선택사항을 클릭합니다. 만약 선택 사항을 클릭 한다면, ePub 보내기 선택 사항 대화 상자가 나타납니다.



ePUB보내기 선택 사항 대화 상자

- ePUB 파일에서 그림패널은 해상도, 포맷 그리고 그림의 품질을 지정할 수 있도록 합니다. 개별 그림 컴포넌트에 적용된 어떤 사용자 속성을 무시하려면 상자 설정 무시를 선택합니다.
- 콘텐츠 목차 패널을 통해 ePUB 파일의 콘텐츠 목차 옵션을 설정할 수 있습니다. 리플로우 콘텐츠 목차 팔레트 또는 문서 구조에 정의된 콘텐츠 목차 사용 여부를 선택할 수 있습니다. (자세한 정보는 "[ePUB용 TOC 생성하기](#)"를 참조하여 주십시오.) HTML 버전 목차의 TOC 위에 표시된 커버와 제목에 대한 TOC 항목 이름을 지정할 수도 있습니다.
- 동아시아 패널은 기본 문장 방향을 지정할 수 있도록 하고, 루비를 기본적으로 또는 괄호안에 보내기 할 것인지를 선택하도록 합니다.

구성 선택 사항이 완료 되면, OK을 클릭합니다.

4 저장을 클릭합니다.

ePub 보내기를 위한 CSS 지정하기

ePub eBook 콘텐츠의 포맷은 Cascading Style Sheets (CSS) 에 의하여 제어됩니다. CSS 를 사용하여 들여쓰기, 정렬 그리고 리플로우 보기에서 적용되는 태그와 관련된 포맷을 제어 할 수 있습니다.

- ➔ 어떤 CSS 선택사항은 전체 ePub 리더에서 지원되지은 않을 수 있습니다. 지원하고자 하는 대상 ePub 리더 각각에 CSS 사용자 정의 전체를 반드시 테스트 확인하여야 합니다.

보내기 되어진 ePub의 포함된 CSS 지정사항은 다음의 위치에 있는 "style.css" 및 "vertical_style.css" 파일에 의하여 결정됩니다:

[QXP application folder]/XTensions/DigitalPublishing/Templates/css

예를 들어, 헤드라인 1 태그의 크기 및 볼드로 변경하길 원하는 경우, 우선 "style.css" 파일에서 이 섹션이 위치한 것을 찾을 수 있습니다:

```
.headline1 {
    font-size: 1.5em;
}
```

그런 다음 다음과 같은 것으로 변경합니다:

```
.headline1 {
    font-size: 2em;
    font-weight: bold;
}
```

- ➔ CSS의 더 자세한 정보는, <http://www.w3schools.com/css/>에서 사용가능 한 CSS 자습서를 참조 하여 주십시오.

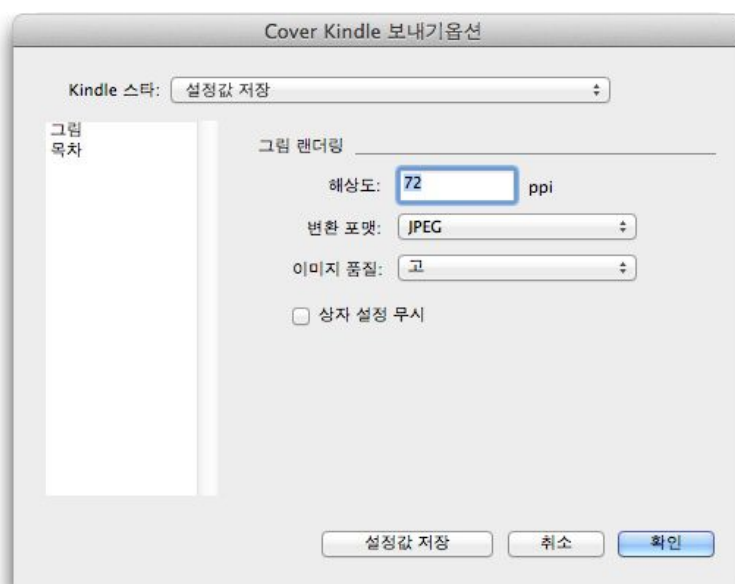
CSS 폴더는 또한 다른 모양새로 만들어진 사용자 정의 CSS 파일이 다양하게 포함된 "예제" 폴더를 포함하고 있습니다. 이러한 샘플 중 하나를 사용하기 위해서는, 첫째 "styles.css" 파일을 백업합니다. 그런 다음 사용을 시도하고자 하는 CSS 파일의 복사본을 생성하여, "styles.css"로 이름을 수정하고, "css" 폴더로 이동합니다. 이후로 ePub 보내기 하는 경우, 신규 설정을 사용하게 됩니다.

- ➔ 이미 보내기 되어진 ePub 파일의 CSS 구성의도 변경이 가능하지만 과정이 다소 복잡할 수 있습니다. 따라서 내보내기 전에 "style.css" 수정하는 것이 Quark 에서는 더 적합합니다.

Kindle용으로 보내기

레이아웃을 Kindle 포맷으로 보내려면:

- 1 Amazon 웹 사이트에서 KindleGen을 다운로드하고 기본 위치에 설치합니다.
- ➔ 이 문서 작성 시점부터 <http://amzn.to/HHMgj8>에서 KindleGen을 다운로드할 수 있으나 변경될 수 있습니다.
- 2 파일 > 보내기 > Kindle용 리플로우를 선택합니다. Kindle용으로 보내기 대화 상자가 표시 됩니다.
- 3 보내지게 될 프로젝트에 대한 이름을 입력합니다.
- 4 Kindle 스타일 드롭-다운 메뉴에서 출력 스타일을 선택하거나 옵션을 클릭합니다. 옵션을 클릭하면 Kindle 보내기 선택 사항 대화 상자가 표시됩니다.



Kindle 보내기 선택 사항 대화 상자

- Kindle eBook 파일에서 그림 패널은 해상도, 포맷 그리고 그림의 품질을 지정할 수 있도록 합니다. 개별 그림 컴포넌트에 적용된 어떤 사용자 속성을 무시하려면 상자 설정 무시를 선택합니다.
- 콘텐츠 목차 패널을 통해 Kindle eBook 파일의 콘텐츠 목차 옵션을 설정할 수 있습니다. 리플로우 콘텐츠 목차 팔레트 또는 문서 구조에 정의된 콘텐츠 목차 사용 여부를 선택할 수 있습니다. (자세한 정보는 "[ePUB용 TOC 생성하기](#)"를 참조하여 주십시오.) HTML 버전 목차의 TOC 위에 표시된 커버와 제목에 대한 TOC 항목 이름을 지정할 수도 있습니다.

구성 선택 사항이 완료 되면, OK을 클릭합니다.

5 저장을 클릭합니다.

- ➔ KindleGen을 설치하지 않았거나 또는 기본 위치에 설치되지 않은 경우 다운로드하거나 위치를 지정하라는 대화 상자가 표시됩니다.

Blio eReader용으로 보내기

레이아웃을 Blio eReader용 eBook으로 보내려면:

- 1 파일 > 보내기 > Blio eBook용 레이아웃을 선택합니다. Blio eBook로 보내기 대화상자가 나타납니다.
- 2 보내지게 될 프로젝트에 대한 이름을 입력합니다.
- 3 저장을 클릭합니다.

Blio eReader에서 보내진 프로젝트를 열어 테스트할 수 있습니다. Blio eReader의 복사본이나 Blio 서점에서 작업을 판매하는 것에 대한 정보를 얻으려면, <http://blio.com>을 방문하십시오.

Job Jackets

Job Jackets 기능은 출력 사전 점검을 넘어서 혁명적인 조치를 취합니다: *생성되는 순간부터*, 프린트 작업이 규정에 따랐는지를 확신시켜 주고, 인쇄 작업까지 계속 규정에 맞게 진행하게 해 줍니다. 게다가, Job Jackets은 프로젝트를 스타일 목록과 컬러부터 페이지 크기와 수까지의 모든 것을 포함하며, 동기화되고, 동적으로 업데이트 가능한 디자인 규정으로 연결함으로써, 개인 사용자의 범위를 넘어서 작업 규정 강화의 개념을 확장합니다.

Job Jackets 이해하기

Job Jackets은 두개의 주요 목적으로 사용됩니다:

- 작업 정의자가 프린트와 웹 레이아웃을 위한 자세한 규정을 생성하게 해 줍니다.
- 레이아웃 아티스트가 그러한 규정으로부터 프로젝트와 레이아웃을 생성하고, 다른 레이아웃 아티스트와 그 규정을 공유하며, 레이아웃이 그 규정을 따랐는지 확인하게 해 줍니다.

레이아웃을 만들고 성공적으로 출력 보내는 것이 복잡한 일이기 때문에 Job Jackets이 만들어졌습니다.

예를 들어, 일부 어려움이 프린트 레이아웃 생성자를 괴롭히고 있다고 고려해 봅시다. 다른 인쇄기는 각기 다른 기능을 가지고 있고 현대적인 페이지 레이아웃 프로그램은 그러한 모든 기능을 지원하기에 충분히 다재다능해야 합니다. 그 결과, 사람의 부득이한 실수의 가능성을 포함하고 있을 때 많은 일이 잘못될 수 있습니다. 몇 가지 예를 들어보겠습니다:

- 레이아웃 아티스트는 대상 인쇄기에서 정확하게 재현할 수 없는 컬러나 가져온 그래픽을 사용할 수 있습니다.
- 100 페이지로 계획했던 문서가 112 페이지로 출력될 수 있습니다.
- 프로젝트가 필요한 그래픽 파일이나 서체 없이 출력 장비로 보내질 수 있습니다.
- 별색에 작은 텍스트가 있는 레이아웃이 4색 인쇄기로 보내져, 텍스트 판독이 불가능할 수 있습니다.
- 컬러 관리 설정값이 출력 장비에서 올바르게 구성되지 않을 수 있고, 예상치 않은 결과를 초래할 수 있습니다.

크고 복잡한 프린트 작업은 실수가 발행할 위험이 많으며, 그러한 실수에 따라 비용은 늘어납니다. Job Jackets은 프린트가 불가능하거나 잘못된 작업이 처음부터 구성되는 것을 방지해 줍니다.

Job Jackets이란?

기술적으로 말하면, Job Jackets 은 QuarkXPress 레이아웃을 생성하고 검사하기 위한 규정과 규칙을 포함한 XML 구조입니다. 개념적으로, Job Jackets 구조는 프로젝트와 레이아웃의 다양한 종류 뿐만 아니라 정보의 다른 종류를 기술한 Job Tickets를 포함한 폴더에 비유할 수 있습니다.

Job Jackets은 JDF(Job Definition Format) 스키마의 최신 버전에 기반을 두고 있습니다. 규정과 관련된 QuarkXPress 를 제어하게 해 주고, Job Jackets은 바인딩과 클로소버 설정과 같은 JDF에 포함된 다양한 다른 규정의 값을 설정하게 해 줍니다. 레이아웃을 출력 보낼 때, 레이아웃의 JDF 정보를 포함한 선택사항이 있기 때문에 하향스트림 시스템이 자동과 정보적인 목적으로 그 정보를 사용할 수 있습니다. Job Jackets 규정은 확장 가능하며, JDF-호환 시스템 개발자들이 Job Jacketes 상향스트림을 아티스트에 보내기 전에 Job Jackets에 자신이 구현한 특정 설정값을 내장시킬 수 있습니다. 이러한 설정값은 Job Jackets 파일 내부에 유지되고, 다양한 프로세스를 자동화하고 성능을 높이기 위해 XTensions 소프트웨어, JDF-활성 프로그램이나 다른 시스템에 의해 사용될 수 있습니다.

Job Jackets은 작업 그룹을 통합하는데 도움을 줄 수 있습니다. 같은 규정을 공유하는 레이아웃을 작업하는 많은 레이아웃 아티스트는 그들의 프로젝트를 공유 Job Jackets 파일에 링크시킬 수 있어서, 한 레이아웃 아티스트가 스타일 목록과 같은 것을 변경하면 같은 변경사항이 다른 아티스트의 레이아웃에 자동으로 전달될 수 있습니다.

Job Jackets의 구조

Job Jackets은 규정과 규칙을 포함하는 XML 구조입니다. 아래의 주제는 Job Jackets에서 이러한 규정과 규칙을 구성하는 방법에 대해 설명합니다.

리소스

Job Jackets은 다음을 포함하는 리소스를 포함합니다:

- 1 프로젝트-레벨 리소스: 스타일 목록, 컬러, 출력 스타일과 컬러 관리 설정값과 같은 특정 프로젝트에 적용될 수 있는 것.
- 2 레이아웃-레벨 리소스: 다음과 같이 특정 레이아웃에 적용될 수 있는 것:
 - 레이아웃 규정: 레이아웃에 특정 크기, 방향 등을 지정하는데 사용될 수 있는 설정.
 - 출력 규정: 특정 출력 장비에서 올바르게 출력될 수 있도록 프로젝트를 구성하는데 사용되는 설정.
 - 규칙과 규칙 세트: 레이아웃을 검사하고 규정을 잘 따랐는지 확인하기 위해 실행될 수 있는 테스트.

위에 설명된 리소스 외에, Job Jackets은 다음을 포함하는 특정 정보 리소스를 포함할 수 있습니다:

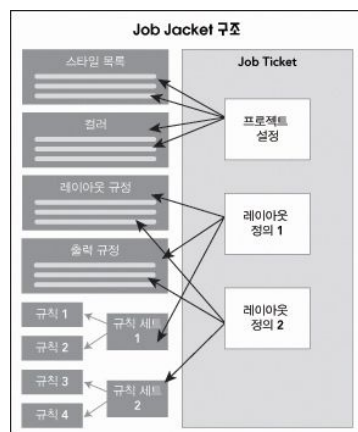
- Job 규정: 이 카테고리는 job 수, 교정, 지시사항, 참고와 키워드를 포함합니다.
- 문의: Job 정의자와 Job과 관련된 다른 사람들에 대한 문의 정보. 문의를 추가하면 Job에 문제가 생겼을 때 적절한 사람을 찾기 쉽게 해 줍니다.

Job Tickets

Job Jackets의 리소스는 한개나 그 이상의 Job Ticket으로 구성되어 있습니다. 각 Job Ticket 은 QuarkXPress 프로젝트에 적용될 수 있는 특정 리소스의 세트를 포함합니다.

Job Ticket 내부에서, 리소스는 다음과 같이 그룹으로 되어 있습니다:

- 1 **프로젝트 설정값:** 하나의 프로젝트에 적용될 수 있는 프로젝트-레벨 리소스 세트. 프로젝트 설정값은 스타일 목록, 컬러, 출력 스타일과 컬러 관리 설정값과 같은 것을 포함합니다. 각 Job Ticket은 하나의 프로젝트 설정값 세트를 포함합니다.
- 2 **레이아웃 규정:** 하나의 레이아웃에 적용될 수 있는 레이아웃-레벨 리소스 세트. 각 Job Ticket은 0개 또는 그 이상의 레이아웃 규정을 포함할 수 있습니다. 각 레이아웃 규정은 다음을 포함할 수 있습니다:
 - 레이아웃 규정(페이지 크기, 방향 등)
 - 0개 또는 그 이상의 출력 규정(특정 출력 장비를 위한 구성)
 - 0개 또는 그 이상의 규칙 세트(레이아웃 검사용)
 - 중간 유형(프린트 또는 웹)
 - 컬러 관리 설정값(원본 설정과 출력 설정)
 - 교정쇄 규정(교정쇄 출력과 교정쇄 계획)
 - 정보 리소스(설명, Job 규정 및 지시사항)

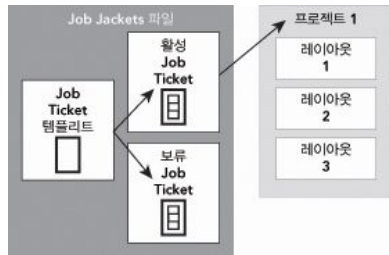


리소스는 Job Jackets 구조에 정의되고 저장됩니다. Job Ticket은 특정 유형의 프로젝트에 대한 특정 설정값 세트와 0개 또는 그 이상의 레이아웃에 대한 레이아웃 규정을 포함합니다. 리소스 규정은 Job Ticket에 "존재"하지 않음을 명심하십시오; Job Ticket은 Job Jackets 구조에 존재하는 리소스 규정을 참조하거나 "가리킵니다".

Job Tickets과 Job Ticket 템플리트

세 종류의 Job Tickets이 있습니다:

- **Job Ticket 템플리트**는 "마스터" Job Ticket에 대한 규정입니다. Job Ticket 템플리트는 마스터 페이지나 QuarkXPress 템플리트 파일과 유사합니다.
- **활성 Job Ticket**은 특정 프로젝트와 연결된 Job Ticket 템플리트의 복사본입니다.
- **연기된 Job Ticket**은 프로젝트와 연결되었던 적이 있지만 더 이상 그 프로젝트와 연결되어 있지 않은 Job Ticket 템플리트의 복사본입니다(예를 들어, 프로젝트가 저장되지 않고 닫힌 경우).



Job Jackets 파일은 Job Ticket 템플릿(Job Tickets에 대한 규정을 포함), 활성 Job Tickets(특정 프로젝트와 연결) 및 연기된 Job Tickets(프로젝트와 연결되었던 적이 있지만 더 이상 그 프로젝트와 연결되어 있지 않음)을 포함할 수 있습니다.

각 Job Ticket 템플릿은 한개 또는 그 이상의 프로젝트에 대한 Job Tickets을 생성하는데 사용될 수 있습니다. 각 Job Ticket은 한 프로젝트에만 적용될 수 있습니다. Job Ticket이 프로젝트에 적용될 때, 그 Job Ticket에 있는 리소스는 프로젝트에서 사용 가능하게 됩니다.(예를 들어, 프로젝트는 Job Ticket에 나열된 모든 컬러, 스타일 목록과 레이아웃 규정을 승계 받습니다.)

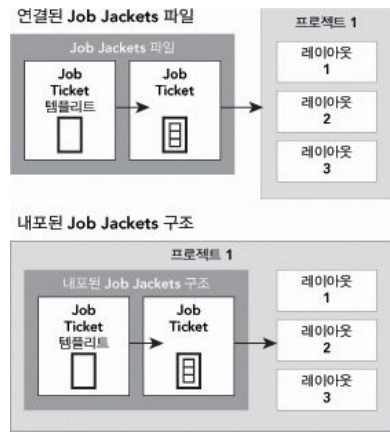
Job Ticket을 프로젝트에 적용하는 방법에는 두가지가 있습니다:

- 프로젝트를 생성할 때, 파일 > 신규 > Ticket에서 프로젝트 불러오기를 선택한 다음, Job Ticket 템플릿을 선택합니다. QuarkXPress는 새로운 프로젝트를 위해 Job Ticket 템플릿의 정보를 새로운 Job Ticket으로 복사합니다. 새로운 프로젝트는 Job Ticket 템플릿에 있는 각 레이아웃 규정에 대한 미리 구성된 레이아웃과 Job Ticket 템플릿에 정의된 모든 프로젝트 설정값을 자동으로 포함합니다.
- 기본 프로젝트를 생성하거나 열고, 파일 > Job Jackets > 프로젝트 연결을 선택하고 Job Ticket 템플릿을 선택합니다. 다시, QuarkXPress는 이 특정 프로젝트를 위해 Job Ticket 템플릿의 정보를 새로운 Job Ticket으로 복사합니다. 프로젝트는 Job Ticket 템플릿에 정의된 모든 프로젝트 설정값을 얻고, 새로운 미리 구성된 레이아웃은 Job Ticket 템플릿의 각 레이아웃 규정에 대해 생성됩니다.

➡ Job Ticket은 생성되었던 Job Ticket 템플릿로의 어떠한 링크도 유지하지 않습니다. Job Ticket 템플릿의 변경사항은 기존의 Job Tickets으로 전달되지 않습니다.

연결 및 내장된 Job Jackets

모든 QuarkXPress 프로젝트는 Job Jackets 구조와 연결되어 있습니다. 모든 QuarkXPress 프로젝트는 Job Jackets 구조와 연결되어 있습니다. 프로젝트의 Job Jackets 구조는 프로젝트에 내장되어 있거나, 로컬 파일 시스템의 XML Job Jackets 파일에 저장되어 있을 수 있습니다. 프로젝트의 Job Jackets 구조의 위치는 프로젝트를 생성하는 방법에 따라 다릅니다; 더 자세한 정보는, "프로젝트에 Job Ticket 템플릿 적용하기"를 참조하십시오.



Job Jackets 구조는 파일 시스템의 XML 파일에 있거나 프로젝트 파일에 내장될 수 있습니다.

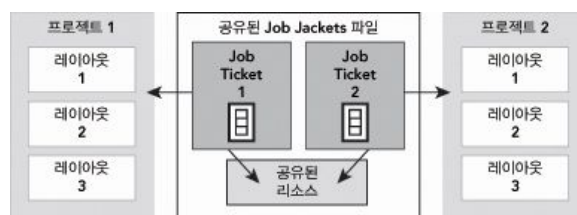
기본적으로, 비-내장된 Job Jackets 파일은 환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 Job Jackets 팬에서 지정한 위치에 저장됩니다.

그러나, Job Jackets 파일이 원하는 곳에 저장할 수 있습니다. 예를 들어, 작업 그룹에 있는 레이아웃 아티스트와 Job Jackets 파일을 공유하고 있다면("공유 Job Jackets 파일" 참조), 네트워크를 통해 모든 사람이 접근할 수 있는 파일 서버에 Job Jackets 파일을 넣도록 선택할 수 있습니다.

Job Jackets이 저장되는 기본 위치를 변경하려면, 환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 Job Jackets 팬으로 가서, 경로 선택을 클릭하고, 선택 버튼을 클릭한 다음 대상 디렉토리를 검색하십시오.

공유 Job Jackets 파일

내장된 Job Jackets 구조는 하나의 프로젝트에서만 사용될 수 있습니다: 그 프로젝트에 내장된 것입니다. 그러나, 독립적인 Job Jackets 파일은 한 개 이상의 프로젝트에서 공유될 수 있습니다.(더 정확히 말하자면, 공유 Job Jackets 파일은 한개 이상의 프로젝트에서 사용된 Job Tickets에 리소스 규정을 제공할 수 있습니다.)



공유 Job Jackets 파일은 다중 프로젝트가 리소스를 공유할 수 있게 해 줍니다.

두 프로젝트가 Job Jackets 파일을 공유할 때, 두 Job Tickets에서 발생한 모든 리소스를 동기화할 수 있습니다. 예를 들어, 프로젝트1의 소유자가 두 Job Tickets에 있는 컬러 규정을 변경하면, 컬러 규정은 프로젝트2에서 자동으로 업데이트될 수 있습니다.

예제 Job Jackets 작업 과정

이 글은 Job Jackets에 대한 작업 과정을 설명합니다. 이것은 실제 가능한 작업 과정이 아닌 것에 주의하십시오; Job Jackets이 사용되는 방법을 보여주기 위한 예제일 뿐입니다. 다음 규정이 사용됩니다:

- **작업 정의자:** 프린트 작업이 무엇으로 구성되는지 알고 있는 사람 — 예를 들어, 페이지 수, 크기, 컬러 등.
- **출력 전문가:** 프린트 작업이 어떻게 생성되어야 하고 대상 인쇄기에서 올바르게 프린트되도록 구성하는 방법을 아는 사람.
- **레이아웃 아티스트:** QuarkXPress에서 레이아웃을 실제로 생성하는 사람.

Job Jackets에 대한 가정된 작업 과정은 다음과 같습니다:

- 1 출력 전문가와 작업 정의자는 페이지 크기, 페이지 수, 컬러 목록, 트래핑 설정, 스타일 목록, 선 두께와 가져온 그림에 대한 유효한 컬러 공간과 같은 것을 포함하여 프린트 작업(또는 관련된 프린트 작업 세트)에 적합한 출력 규정과 규칙을 정의하기 위해 함께 일합니다.
- 2 작업 정의자는 Job Jackets 파일에 있는 Job Ticket 템플릿을 생성하기 위해 이러한 규정과 규칙을 사용합니다. Job Ticket 템플릿은 특정 프로젝트를 묘사하며, 그 프로젝트에 있는 각 레이아웃에 대한 다른 규정과 규칙을 포함할 수 있습니다.(여기에서는 Job Ticket 템플릿에 하나의 레이아웃만이 정의되어 있다고 가정할 것입니다.) Job Jackets 파일이 완성되면, 작업 정의자는 레이아웃 아티스트에게 그 파일을 제공합니다.
- 3 레이아웃 아티스트는 파일 > 신규 > 티켓에서 프로젝트 불러오기 명령을 사용하여 Job Ticket 템플릿으로부터 프로젝트를 생성합니다. QuarkXPress는 자동으로 Job Ticket 템플릿으로부터 Job Ticket을 생성하고, 프로젝트에 Job Ticket을 결합시킵니다. QuarkXPress는 Job Ticket을 읽고, 자동으로 Job Ticket의 모든 리소스를 프로젝트로 삽입합니다(예를 들어, 컬러, 스타일 목록과 컬러 관리 설정값). QuarkXPress는 또한 자동으로 Job Ticket에 정의된 레이아웃을 생성합니다.
- 4 일련의 지침으로 Job Ticket을 사용하여, 레이아웃 아티스트는 레이아웃을 만듭니다. 주기적으로, 레이아웃 아티스트는 파일 > Job Jackets > 레이아웃 평가를 선택하여 Job Ticket에 정의된 지침에 따르고 있는지 확인합니다. 그렇게 할 때, 대화상자는 Job Ticket에 정의된 규칙에 위배되는 디자인 요소를 확인하고 검색하게 해 줍니다. 이것은 시험 인쇄에서 문제를 발견하기 보다는 문제가 발생했을 때 바로 해결하게 해 줍니다.
- 5 레이아웃이 완성되면, 레이아웃 아티스트는 직접 프린트, 출력용 파일 모으기 또는 PDF나 PDF/X로 보내기를 포함한 많은 방법을 통해서 출력을 보냅니다. Job Jackets이 출력 규정을 포함한다면, 그러한 출력 규정은 특정 포맷과 특정 설정으로 작업을 출력으로 보냅니다. 레이아웃은 Job Ticket 템플릿에서 제공한 규정 내에서 만들어졌기 때문에, 레이아웃은 인쇄기에 도착했을 때 올바르게 됩니다.

Job Jackets 작업하기

Job Jackets 정보는 XML 포맷으로 저장됩니다. 그러나, QuarkXPress는 Job Jackets을 생성하고 수정하기 쉽게 이해하기 쉬운 인터페이스를 제공합니다. 다음 주제는 기본적인 Job Jackets 사용자 인터페이스를 설명합니다.

기본 모드와 고급 모드

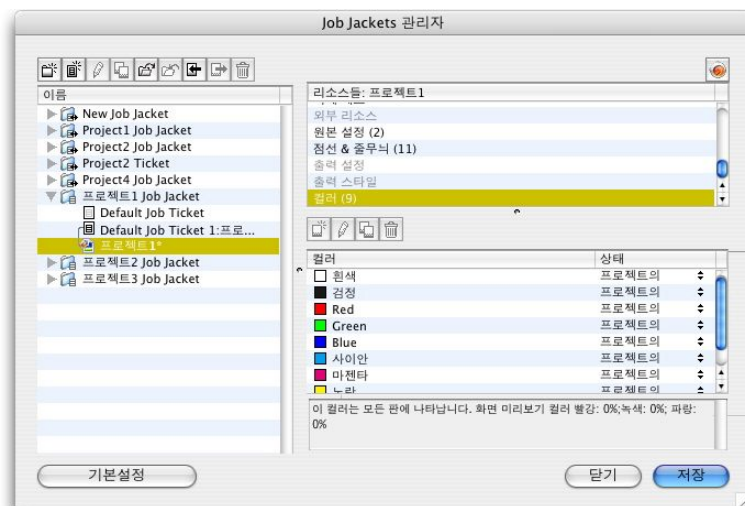
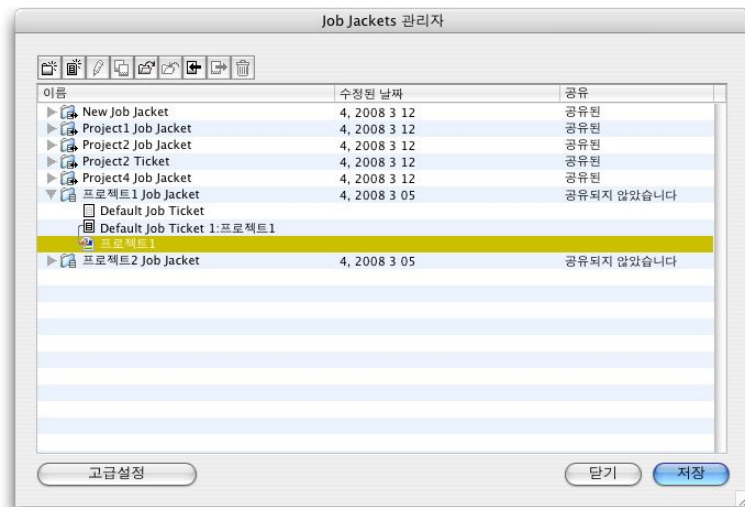
Job Jackets 관리자 대화상자(유틸리티 > Job Jackets 관리자)에서 정의자가 Job Jackets과 그 구성요소를 생성하고 구성하며, 일관된 인터페이스를 제공합니다.

기본적으로, Job Jackets 관리자 대화상자는 열린 프로젝트에 연결된 Job Jackets 뿐만 아니라, 기본 Job Jackets 폴더(**"기본 Job Jackets 파일"** 참조)에 있는 Job Jackets를 보여줍니다. 활성 프로젝트는 별표가 있는 볼트체로 보여집니다.

Job Jackets 관리자 대화상자에는 두 가지 모드가 있습니다:

- 기본 모드는 Job Jackets의 고급 PDF 기능을 사용할 필요가 없는 레이아웃 아티스트와 작업 정의자를 위한 것입니다. 기본 모드는 Job Jackets을 생성, 관리 및 공유하는데 필요한 모든 컨트롤을 제공합니다.
- 고급 모드는 작업 과정의 일부를 자동화하고 통합하기 위해 JDF의 기능을 사용하려는 제품 관리자를 위한 것입니다. 고급 모드는 다른 사용자 인터페이스를 사용하며, 기본 모드의 모든 것과 규칙과 같은 추가 리소스, 바인딩과 크로스오버 규정과 같은 JDF-전용 리소스를 제공합니다.

고급 모드를 사용하려면, Job Jackets 관리자 대화상자(유틸리티 메뉴)를 열고 고급 설정 버튼을 클릭하십시오. 기본 모드로 다시 전환하려면, 기본 설정 버튼을 클릭하십시오.



Job Jackets 관리자 대화상자(유틸리티 > Job Jackets 관리자)에서 작업 정의자는 Job Jackets 과 그 구성요소로 작업합니다. 이 대화상자는 기본 모드(상단)과 고급 모드(하단)으로 되어 있습니다.


Job Jackets 파일 생성하기

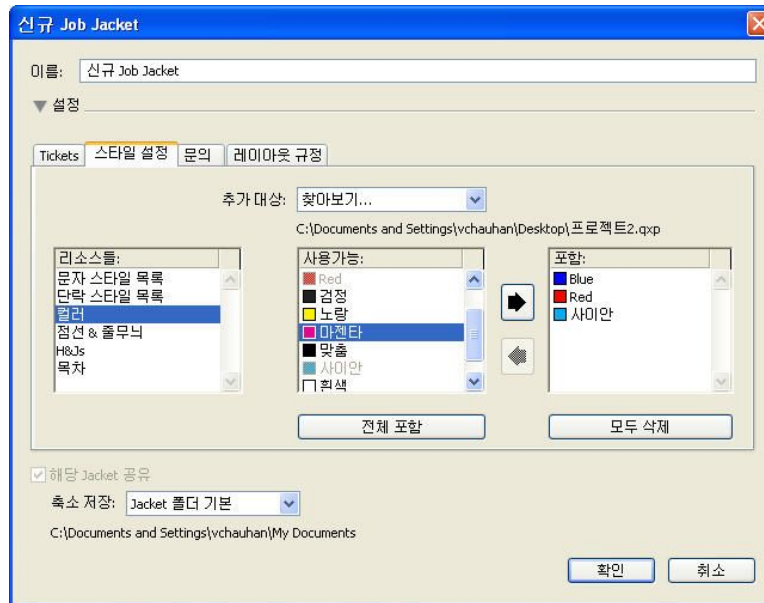
무엇보다도, Job 정의자는 언제 그리고 왜 Job Jackets 파일을 생성해야 할까요? 이 질문에 대한 답변에는 명확한 규칙이 없습니다: 원한다면, 모든 프린트 작업에 대한 Job Tickets을 하나의 큰 Job Jackets 파일에 놓을 수 있습니다. 그러나, 다음은 분리된 Job Jackets 파일을 원할 경우를 나타내는 지침입니다.

- 같은 리소스(예를 들어, 컬러, 스타일 목록, 트래핑 설정, 컬러 관리 설정, 페이지 크기)를 공유하는 많은 프린트 작업을 생성할 계획이라면, 모든 프린트 작업에 대한 하나의 Job Jackets 파일을 생성하고 싶을 것입니다. 예를 들어, 많은 서로 다른 클라이언트를 상대하는 디자인 회사라면, 각 클라이언트에 대한 하나의 Job Jackets 파일을 생성할 수 있습니다.
- 디자인 그룹을 맡고 있고 모든 레이아웃 아티스트가 같은 리소스를 사용하는 각자의 프로젝트(예, 장려 캠페인)에서 일하고 있다면, 그러한 리소스를 포함하는 Job Jackets 파일과 Job Ticket 템플릿을 생성하고, 모든 레이아웃 아티스트가 그 Job Jackets 파일을 공유하게 하고 싶을 것입니다.
- 출력 제공업체이고 특정 요건을 가진 특정한 인쇄기를 가지고 있다면, 고객을 위해 그 인쇄기의 요건에 맞는 Job Jackets 파일을 생성할 것입니다.(그러한 요건을 초과하는 것을 피하도록 도와줍니다.) 인쇄기 제조업체로부터 인쇄기의 요건을 포함하는 Job Jackets 파일을 다운로드할 수 있을 것입니다.

Job Jackets 파일 생성하기: 기본 모드

기본 모드를 사용하여 Job Jackets 파일을 생성하려면:

- 1 Job Jackets 관리자 대화상자를 엽니다 (유틸리티 > Job Jackets 관리자).
- 2 대화상자에 한 개 이상의 목록이 나타나면, 기본 패널을 보기 위해 기본설정을 클릭하십시오.
- 3 신규 Job Jacket 버튼 을 클릭하십시오. 신규 Job Jacket 대화상자가 나타납니다.
- 4 이름 필드에 Job Jackets 파일에 대한 이름을 입력하십시오.
- 5 이 Job Jackets 파일을 다중 사용자에게 공유할 계획이라면, 해당 Jacket 공유를 체크하십시오. 이 상자를 체크하지 않으면, Job Jackets 파일은 활성 프로젝트에 내장될 것입니다. 지금 Job Jackets 파일을 공유하지 않으면, 나중에 Collaboration 설정 대화상자에서 공유할 수 있습니다(파일 메뉴); "[공유 Job Jackets 통합하기](#)" 참조.
- 6 이전 단계에서 해당 Jacket 공유를 체크했다면, 축소 저장 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하여 Job Jackets 파일이 저장될 위치를 지정하십시오:
 - 기본 위치를 사용하려면 ("[연결 및 내장된 Job Jackets](#)" 참조), Jacket 폴더 기본을 선택하십시오.
 - 공유 Job Jackets 파일을 활성 프로젝트와 같은 폴더에 저장하려면, 프로젝트 폴더를 선택하십시오.
 - 공유 Job Jackets 파일을 다른 곳에 저장하려면, 기타를 선택하고 대상 디렉토리를 찾으십시오(예를 들어, 모든 레이아웃 아티스트에게 사용 가능한 네트워크 볼륨).
- 7 설정 컨트롤을 클릭하여 Tickets, 스타일 설정, 문의 및 레이아웃 규정 탭을 볼 수 있습니다.



신규 Job Jacket 대화상자에서 신규 Job Jacket 파일에 리소스를 추가할 수 있습니다.

- 8 Tickets 탭을 사용하여 Job Ticket 템플릿을 Job Jackets 파일에 추가하십시오. 더 자세한 정보는, "[Job Ticket 템플릿 생성하기: 기본 모드](#)"를 참조하십시오.
- 9 스타일 설정 탭을 사용하여 리소스를 Job Jackets 파일에 추가하십시오. 추가 대상 선택사항을 사용하여 다양한 자료에서 프로젝트-레벨 리소스를 추가할 수 있습니다:

- 기본 프로그램에서 리소스를 추가하려면, 프로그램을 클릭하십시오.
- 프로젝트 파일이나 또 다른 Job Jackets 파일에서 리소스를 추가하려면, 기타를 클릭한 다음, 선택을 클릭하고 대상 파일을 검색하십시오.


리소스를 Job Ticket 템플릿으로 복사하려면, 대화상자의 하단에 있는 세개의 목록을 사용하십시오. 첫 번째 목록에서 리소스의 종류를 선택한 다음, 두 번째 목록에서 특정 리소스를 선택하고 세 번째 목록으로 그 리소스를 복사하기 위해 버튼을 클릭하십시오.(Job Ticket 템플릿에 있는 이 종류의 리소스를 보여줍니다.)

Job Jackets 파일에서 리소스를 제거하려면, 첫 번째 목록에서 리소스 종류를 선택한 다음, 세 번째 목록에서 특정 리소스를 선택하고 제거 버튼을 클릭하십시오.

- 10 문의는 문제가 발생했을 때 QuarkXPress 파일로 작업하는 사람이 작업 책임자에게 연락하기 쉽게 해 줍니다. Job Jackets 파일에 JDF 문의 정보를 추가하려면, 문의 탭을 클릭한 다음, 신규 항목 버튼을 클릭하여 문의를 추가하십시오. 새로운 문의 옆에 있는 확장자를 클릭하여 필드를 확장한 다음, 각 필드에 자세한 내용을 채우십시오.
- 11 레이아웃 규정은 자동으로 생성된 레이아웃에 대한 페이지 크기와 페이지 수와 같은 속성을 설정해 줍니다. Job Jackets 파일에 레이아웃 규정을 추가하려면, 레이아웃 규정 탭을 클릭한 다음, 신규 항목 버튼을 클릭하여 레이아웃 규정을 추가하십시오. 새로운 레이아웃 규정 옆에 있는 확장자를 클릭하여 필드를 확장한 다음, 각 필드에 자세한 내용을 채우십시오.
- 12 확인을 클릭하십시오.

Job Jackets 파일 생성하기: 고급 모드


고급 모드를 사용하여 Job Jackets 파일을 생성하려면:

- 1 Job Jackets 관리자 대화상자(유틸리티 메뉴)를 여십시오.
- 2 대화상자에 하나의 목록만이 나타나면, 고급 설정을 클릭하여 고급 패널이 나타나게 하십시오.
- 3 신규 Job Jackets 단추 를 클릭하십시오. 신규 Job Jackets 대화상자가 나타납니다.
- 4 Job Jackets 파일에 대한 이름을 입력하고, 대상 디렉토리를 검색하고, 저장을 클릭하십시오. 다중 레이아웃 아티스트가 같은 Job Jackets 파일에 접근하게 할 계획이라면, 모든 레이아웃 아티스트가 네트워크를 통해 Job Jackets 파일에 접근할 수 있는 디렉토리를 선택하길 원할 것입니다.
- 5 "[Job Jackets 파일에 리소스 추가하기: 고급 모드](#)"에 설명된 대로, Job Jackets 파일에 리소스를 추가하십시오.

Job Jackets 파일에 리소스 추가하기: 고급 모드

다음의 과정은 기존의 프로젝트에 있는 리소스를 사용하여 Job Jackets 파일을 생성할 때 유용합니다. 예를 들어, 팜플렛프로젝트의 작년 복사본을 가지고 있고 팜플렛 프로젝트의 모든 스타일 목록, 컬러 등을 새로운 Job Jackets 파일로 넣고 싶다면, 이 과정으로 그렇게 할 수 있습니다. Job Jackets 파일의 리소스를 다른 Job Jackets 파일로 복사할 때도 이 과정을 사용할 수 있습니다.

고급 모드를 사용하여 Job Jackets 파일에 리소스를 추가하려면:

- 1 Job Jackets 관리자 대화상자(유틸리티 메뉴)를 여십시오.
- 2 대화상자에 하나의 목록만이 나타나면, 고급 설정을 클릭하여 고급 패널이 나타나게 하십시오.
- 3 리소스를 복사할 위치를 지정하십시오:
 - Job Jackets 구조, Job Ticket 템플릿 또는 Job Ticket으로부터 리소스를 복사하려면, 왼쪽의 목록에서 원본 항목을 선택하십시오.
 - 열려 있는 프로젝트로부터 리소스를 복사하려면, 왼쪽에 있는 목록에서 프로젝트를 선택하십시오.
 - 기본 프로그램으로부터 리소스를 복사하려면, 어플리케이션 리소스 로드 버튼 을 클릭하십시오.
- 4 상단 우측의 목록에서 리소스 카테고리를 선택하십시오.
- 5 하단 우측의 목록에서 각각의 리소스를 왼쪽의 목록에 있는 대상 Job Jackets 아이콘으로 드래그 & 드롭하십시오.

➡ 리소스를 Job Ticket이나 프로젝트로 드래그할 수도 있습니다.

Job Ticket에 있는 리소스의 위치를 변경하는 것에 대한 정보는, "[리소스 위치 지정하기: 고급 모드](#)"를 참조하십시오.

Job Tickets 작업하기

Job Ticket은 한 개 이상의 QuarkXPress 프로젝트에 적용될 수 있는 리소스(규정과 규칙)의 세트입니다. 각 Job Ticket은 이름이 있고 각각의 Job Jackets 구조에 저장됩니다. Job Ticket

은 프로젝트-레벨 리소스(예: 컬러, 스타일 목록과 컬러 관리 설정) 및 레이아웃-레벨 리소스(예: 레이아웃 규정과 레이아웃 정의)를 포함합니다.

Job Tickets에는 세 종류가 있습니다:

- *Job Ticket 템플리트*는 "마스터" Job Ticket을 위한 정의입니다. Job Ticket 템플리트는 마스터 파일이나 QuarkXPress 템플리트 파일과 유사합니다.
- *활성 Job Ticket*은 특정 프로젝트에 연결된 Job Ticket 템플리트의 복사본입니다.
- *연기된 Job Ticket*은 프로젝트에 연결된 적이 있지만 더 이상 그 프로젝트에 연결되어 있지 않은 Job Ticket 템플리트입니다(예를 들어, 저장되지 않은 채 닫힌 프로젝트).

Job Ticket 템플리트 생성하기

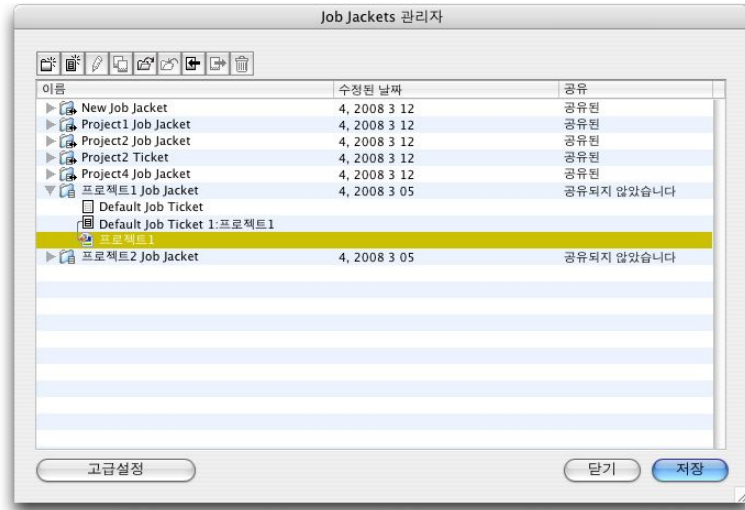
다음은 분리된 Job Ticket 템플리트를 갖기를 원할 때를 나타내는 설명입니다:

- 회보나 잡지와 같은 되풀이되는 프린트 작업을 한다면, 그 작업에 대한 Job Ticket 템플리트를 생성하고 싶을 수 있습니다.
- 하나의 캠페인이나 테마를 기반으로 하는 서로 다른 많은 레이아웃 유형(예: 포스터, 엽서, 웹 사이트와 Flash 프레젠테이션)을 생성할 계획이라면, 각 레이아웃에 대한 Job Ticket 템플리트를 생성하고 하나의 Job Jackets 파일에 그 Job Ticket 템플리트를 저장하고 싶을 수 있습니다. 모든 레이아웃은 같은 스타일 목록, 컬러 등을 공유할 수 있습니다.
- 광고 포맷과 같은 많은 서로 다른 사람들에 의해 사용되는 표준 포맷을 가지고 있다면, 고객이 지침에 따라 광고를 만들도록 Job Ticket 템플리트를 사용하고 싶을 수 있습니다.
- 레이아웃 아티스트 그룹이 같은 스타일 목록, 컬러나 다른 리소스를 사용하고, 리소스가 변경되었을 때 레이아웃 아티스트 간에 리소스가 동기화되는지 확인하려면, Job Ticket 템플리트에 리소스를 저장하여 레이아웃 아티스트가 공유 Job Jackets 파일을 통해 리소스에 접근할 수 있도록 하고 싶을 수 있습니다. 이러한 접근은 큰 조직에서 회사 브랜드 표준을 유지하는데 도움을 줍니다.

Job Ticket 템플리트 생성하기: 기본 모드

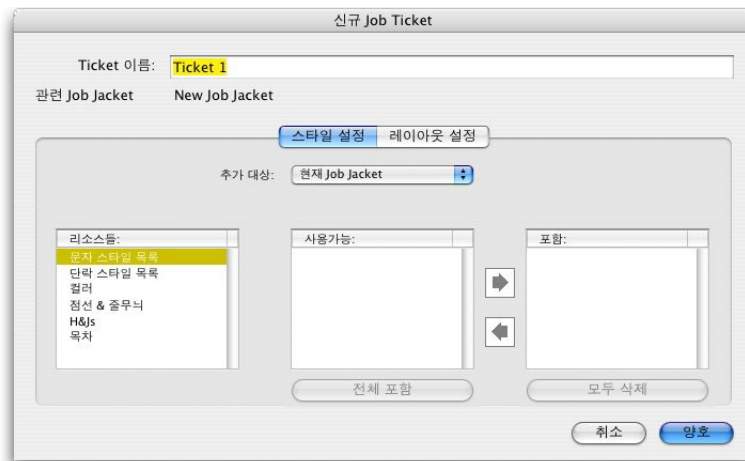
기본 모드를 사용하여 Job Jackets 구조에 Job Ticket 템플리트를 추가하려면:

- 1 Job Jackets 관리자 대화상자(유틸리티 > Job Jackets 관리자)를 여십시오. 대화상자에 한 개 이상의 목록이 나타나면, 기본 설정을 클릭하여 기본 패널을 나타내십시오.



Job Jackets 관리자 대화상자(유틸리티 메뉴)의 기본 패널에서 Job Ticket 템플릿을 생성할 수 있습니다.

- 2 Job Ticket 템플릿을 포함할 Job Jackets 구조를 선택하십시오.
- 3 신규 Ticket 템플릿 버튼 을 클릭하십시오. 신규 Job Ticket 대화상자가 나타납니다.



신규 Job Ticket 대화상자에서 새로운 Job Ticket 템플릿에 리소스를 지정할 수 있습니다.

- 4 "*Job Ticket에서 리소스로 작업하기: 기본 모드*"의 설명대로 새로운 Job Ticket 템플릿을 구성하십시오.

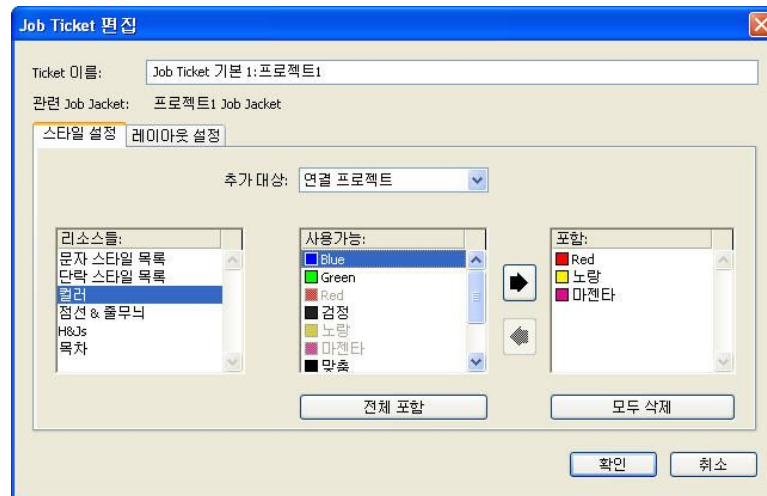
Job Ticket 편집하기: 기본 모드

프로젝트의 활성 Job Ticket을 편집하려면, 그 프로젝트를 열고 파일 > Job Jackets > Job Ticket 수정을 선택하십시오. Job Ticket 편집 대화상자가 나타납니다. Job Ticket 편집 대화상자 사용법에 대한 정보는, "*Job Ticket에서 리소스로 작업하기: 기본 모드*"를 참조하십시오.

Job Ticket에서 리소스로 작업하기: 기본 모드

여기에서 신규 Job Ticket이나 Job Ticket 편집 대화상자를 사용하여 Job Ticket이나 Job Ticket 템플릿에 리소스를 추가하고 제거하는 방법에 대해 설명합니다. 이 두 대화상자는

기본적으로 동일하나, Job Ticket 편집 대화상자의 Job Tickets은 Job Ticket 템플리트와 다소 다르게 보입니다.



신규 Job Ticket과 Job Ticket 편집 대화상자에서 Job Ticket 템플리트나 Job Ticket에 리소스를 추가할 수 있습니다.

신규 Job Ticket이나 Job Ticket 편집 대화상자를 사용하여 리소스를 지정하려면:

- 1 프로젝트-레벨 리소스를 추가하거나 제거하려면, 스타일 설정 탭(Job Ticket 템플리트용)이나 프로젝트 설정 탭(활성 및 연거핀 Job Tickets용)에 있는 콘트롤을 사용하십시오.

추가 대상 드롭-다운 메뉴를 사용하여 다양한 원본으로부터 프로젝트-레벨 리소스를 추가할 수 있습니다:

- Job Ticket의 상위 Job Jackets 구조로부터 리소스를 추가하려면, 현재 Job Jacket을 선택하십시오.
- 활성 프로젝트에서 리소스를 추가하려면, 연결 프로젝트를 선택하십시오.
- 기본 프로그램에서 리소스를 추가하려면, 프로그램을 선택하십시오.
- 프로젝트 파일이나 Job Jackets 파일에서 리소스를 추가하려면, 기타를 클릭한 다음, 선택을 클릭하고 대상 파일을 검색하십시오.

Job Ticket으로 리소스를 복사하려면, 대화상자 하단에 있는 세개의 목록을 사용하십시오. 첫 번째 목록에서 리소스 종류를 선택한 다음, 두 번째 목록에서 특정 리소스를 선택하고 버튼을 눌러 그 리소스를 세 번째 목록으로 복사하십시오. (Job Ticket에 있는 이 종류의 리소스가 나타납니다.)


Job Ticket에서 리소스를 제거하려면, 첫 번째 목록에서 리소스 종류를 선택한 다음, 세 번째 목록에서 특정 리소스를 선택하고 제거 버튼을 클릭하십시오.

- 2 레이아웃 정의의 존재는 Job Ticket이 프로젝트에 적용될 때 QuarkXPress는 자동으로 레이아웃을 생성하는 것을 의미합니다. 레이아웃 정의를 생성할 때, 레이아웃 규정(페이지 크기와 페이지 수와 같은), 중간 유형(프린트나 웹), 규칙 세트와 출력 규정을 지정할 수 있습니다.

Job Ticket에 레이아웃 정의를 추가하려면, 레이아웃 설정 탭을 클릭한 다음, + 버튼을 클릭하십시오; 레이아웃 정의가 목록에 추가됩니다.

선택한 레이아웃 정의를 구성하려면, 레이아웃 속성을 클릭하여 레이아웃 속성 컨트롤을 표시한 다음:


- 레이아웃 정의의 이름을 지정하려면, 레이아웃 이름 필드에 이름을 입력하십시오. 이 이름은 자동으로 생성된 레이아웃에 추가될 것입니다.
- 레이아웃 정의에 대한 페이지 크기와 페이지 수와 같은 정보를 지정하려면, 레이아웃 규정 드롭-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오. (여기에서 레이아웃 규정을 선택하기 전에 레이아웃 규정은 Job Jackets 구조에 존재해야 한다는 것을 주의하십시오; 자세한 정보는, "[Job Jackets 파일 생성하기](#)"를 참조하십시오.)
- 이 레이아웃 정의에 대해 자동으로 생성되어야 하는 레이아웃 종류를 나타내려면, 중간 유형 드롭-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오.
- 상위 Job Jackets 구조로부터 규칙 세트와 출력 규정을 레이아웃 정의로 복사하려면, 대화상자의 하단에 있는 세 개의 목록을 사용하십시오. 첫 번째 목록에서 리소스 종류를 선택한 다음, 두 번째 목록에서 특정 리소스를 선택하고 버튼을 클릭하여 그 리소스를 세 번째 목록으로 복사하십시오.(레이아웃 정의에 있는 이 종류의 리소스가 나타납니다.)

레이아웃 정의를 삭제하려면, 삭제할 항목을 선택하고  버튼을 클릭하십시오.

3 Job Ticket의 구성을 완료하면, 확인을 클릭하십시오.

Job Ticket 템플릿 생성하기: 고급 모드

고급 모드를 사용하여 Job Jackets 구조에 Job Ticket 템플릿을 추가하려면:


- 1 Job Jackets 관리자 대화상자(유틸리티 > Job Jackets 관리자)를 여십시오. 대화상자에 하나의 목록만 나타나면, 고급 설정을 클릭하여 고급 패널을 나타내십시오.
- 2 새로운 Job Ticket 템플릿이 저장될 위치를 표시하려면, 왼쪽 목록에서 Job Jackets 아이콘을 생성하거나 선택하십시오.
- 3 신규 Ticket 템플릿 버튼 을 클릭하십시오. Job Ticket 템플릿이 선택한 Job Jackets 구조에 추가됩니다.
- 4 "[Job Ticket에서 리소스로 작업하기: 고급 모드](#)"의 설명대로, 새로운 Job Ticket 템플릿을 구성하십시오.

Job Ticket에서 리소스로 작업하기: 고급 모드

여러 상황에서 Job Ticket 리소스로 작업할 필요가 있을 수 있습니다:

- 기존의 프로젝트에 있는 리소스를 사용하여 Job Ticket 템플릿을 생성하길 원한다면 이 과정을 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 팜플렛 프로젝트의 작년 복사본을 가지고 있고 팜플렛 프로젝트의 모든 스타일 목록, 컬러 등을 새로운 Job Ticket 템플릿이나 기존 프로젝트의 활성 Job Ticket으로 넣고 싶다면, 이 과정으로 그렇게 할 수 있습니다.
- Job Ticket에서 다른 Job Ticket으로 리소스를 복사하기 위해 이 과정을 사용할 수 있습니다.
- Job Jackets 구조나 프로젝트에서 Job Ticket으로 리소스를 복사하기 위해 이 과정을 사용할 수 있습니다.

고급 모드를 사용하여 Job Jackets 구조로 리소스를 추가하려면:

- 1 Job Jackets 관리자 대화상자(유틸리티 메뉴)를 여십시오.
- 2 대화상자에 한 개의 목록만 나타나면, 고급 설정을 클릭하여 고급 패널을 나타내십시오.
- 3 리소스를 복사해 올 위치를 지정하십시오:
 - Job Jackets 구조, Job Ticket 템플리트나 Job Ticket에서 리소스를 복사하려면, 상단 좌측의 목록에서 원본 항목을 선택하십시오.
 - 열려 있는 프로젝트에서 리소스를 복사하려면, 왼쪽의 목록에서 프로젝트를 선택하십시오.
 - 기본 프로그램에서 리소스를 복사하려면, 어플리케이션 리소스 로드 단추 를 클릭하십시오.
- 4 상단 우측의 목록에서 리소스 카테고리를 선택하십시오.
- 5 하단 우측의 목록에서 각각의 리소스를 대상 Job Ticket 템플리트나 왼쪽 목록에 있는 Job Ticket으로 드래그 & 드롭하십시오.


Job Ticket에 레이아웃 정의 추가하기: 고급 모드

레이아웃 정의는 하나의 레이아웃을 표현하기 위해 통합한 규정 그룹입니다. 레이아웃 정의는 중간 유형(프린트와 웹), 출력 규정(출력)과 규칙 세트와 같은 리소스를 포함합니다.

Job Ticket 템플리트로부터 프로젝트를 생성할 때, QuarkXPress는 자동으로 Job Ticket 템플리트에 있는 각 레이아웃 정의에 대한 레이아웃을 생성합니다. 레이아웃 정의가 레이아웃 규정을 포함하지 않으면, QuarkXPress는 신규 프로젝트 대화상자를 나타내고 페이지 크기, 여백 등을 지정할 수 있습니다.

활성 Job Ticket에 레이아웃 정의를 추가할 때, 레이아웃은 레이아웃 정의로부터 생성되고 대응하는 프로젝트에 자동으로 추가됩니다.

Job Ticket 템플리트나 Job Ticket에 레이아웃 정의를 추가하려면:

- 1 Job Jackets 관리자 대화상자(유틸리티 > Job Jackets 관리자)를 열고 왼쪽 목록에서 대상 Job Ticket을 선택하십시오.
- 2 리소스 컨트롤을 표시하려면, 고급 설정 버튼을 클릭하십시오.
- 3 상단 우측 목록에서 레이아웃을 선택하십시오. Job Ticket에 있는 모든 레이아웃 정의가 하단-우측 목록에 나타납니다.
- 4 하단-우측 목록 위의 신규 항목 버튼 을 클릭하십시오. "레이아웃"이라는 레이아웃 정의가 추가됩니다. (레이아웃 정의에 주어진 이름은 프로젝트를 생성할 때 실제 레이아웃에 적용될 이름입니다. 레이아웃 정의의 이름을 다시 지정하려면, 이름을 더블 클릭한 다음 새로운 이름을 입력하십시오.)
- 5 레이아웃 정의에 대한 필드를 표시하려면 레이아웃 정의 옆에 있는 확장 버튼을 클릭하십시오.
- 6 사용하려는 필드를 지정하거나 값을 입력하십시오.
- 7 저장을 클릭하십시오.

레이아웃 정의 사용에 대한 정보는, "[프로젝트에 레이아웃 정의 적용하기](#)"를 참조하십시오.

프로젝트에 Job Ticket 템플릿 적용하기

두 가지 방법으로 프로젝트에 Job Ticket 템플릿을 적용할 수 있습니다:

- Job Ticket 템플릿으로부터 프로젝트를 생성합니다.
- Job Ticket 템플릿에 기존의 프로젝트를 연결합니다.

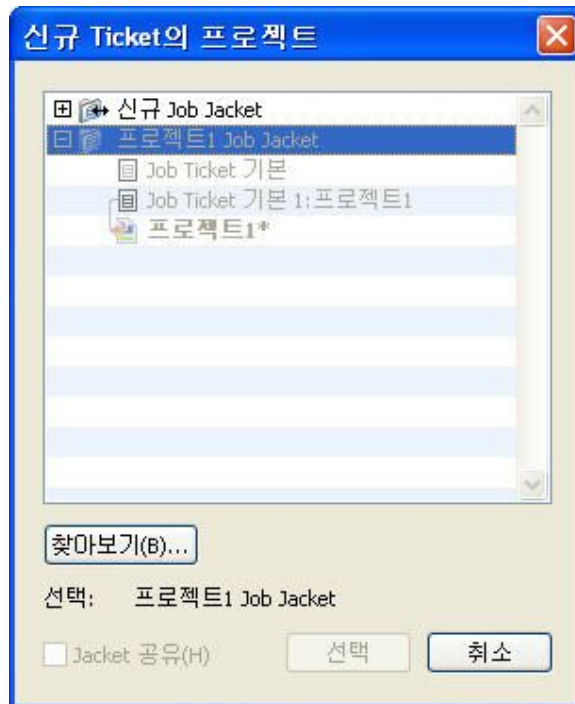
두 경우에서, Job Ticket은 Job Ticket 템플릿으로부터 생성되고, 새로운 Job Ticket 구성요소가 새로운 프로젝트에 적용됩니다. 아래의 주제는 두 접근방법에 대해 설명합니다.

Job Ticket 템플릿으로부터 프로젝트 생성하기

Job Ticket 템플릿으로부터 프로젝트를 생성할 때, QuarkXPress는 항상 Job Ticket 템플릿으로부터 Job Ticket을 생성합니다. Job Ticket이 저장될 위치를 선택할 수 있습니다: 공유 Job Jackets 파일이나 프로젝트 파일에 내장된 Job Jackets 구조.

Job Ticket 템플릿으로부터 프로젝트를 생성하려면:

- 1 파일 > 신규 > 티켓에서 프로젝트 불러오기를 선택하십시오. 신규 Ticket의 프로젝트 대화상자가 나타납니다.



신규 Ticket의 프로젝트 대화상자를 사용하여 신규 프로젝트에 대한 Job Ticket 템플릿을 선택하십시오.

- 2 원하는 Job Jackets 구조가 나타나지 않으면, 찾아보기를 클릭하고, Job Jackets 파일을 검색한 다음, 열기를 클릭하십시오.
- 3 목록에서 대상 Job Ticket 템플릿을 선택하십시오.(연기된 Job Ticket을 선택할 수도 있습니다.)
- 4 다음과 같이 Jacket 공유 체크상자를 선택하거나 선택 해제하십시오:

- 이 프로젝트의 활성 Job Ticket을 외부의 Job Jackets 파일에 저장하여 Job Ticket이 그 Job Jackets 파일의 다른 사용자와 리소스를 공유하게 하려면, Jacket 공유를 선택하십시오(더 자세한 정보는, "[공유 Job Jackets 통합하기](#)" 참조).
 - 이 프로젝트의 Job Ticket을 프로젝트 파일의 내장된 Job Jackets 구조에 저장하려면, Jacket 공유 선택 해제하십시오.
- 5 선택을 클릭하십시오. 새로운 프로젝트는 Job Ticket 템플릿의 프로젝트 설정값을 승계받고, QuarkXPress는 자동으로 Job Ticket 템플릿의 모든 레이아웃 정의에 대한 레이아웃을 생성합니다.
- ➔ 기본 Job Jackets 구조에 Job Ticket을 저장할 수 없습니다. 따라서, 기본 Job Jackets 구조에 있는 Job Ticket 템플릿으로부터 프로젝트를 생성하고, Jacket 공유를 선택하면, 파일 시스템에 새로운 Job Tickets 파일을 저장해야 할 것입니다.

Job Jackets 파일에 기존 프로젝트 연결하기

기존 프로젝트를 Job Jackets 파일에 연결할 때, 프로젝트의 현재 활성 Job Ticket을 제거하고, 프로젝트를 다른 Job Jackets 파일의 Job Ticket 템플릿으로부터 생성된 새로운 Job Ticket에 연결합니다. 예를 들어, 기존의 프로젝트를 다른 레이아웃 아티스트가 활성 Job Ticket을 가지고 있고 사용하고 있는 일부 또는 모든 리소스가 동기화된 Job Tickets 파일로 연결하고 싶다면 이렇게 할 수 있습니다. (자세한 내용은, "[공유 Job Jackets 통합하기](#)"를 참조하십시오.)

기존 프로젝트에 Job Ticket을 적용하려면:

- 1 프로젝트를 생성하거나 여십시오.
 - 2 파일 > Job Jackets > 프로젝트 연결을 선택하십시오. 프로젝트 연결 대화상자가 나타납니다.
 - 3 원하는 Job Jackets 파일이 나타나지 않으면, 찾아보기를 클릭하고, 파일을 검색한 다음, 열기를 클릭하십시오.
 - 4 목록에서 대상 Job Ticket 템플릿을 선택하십시오.
 - 5 다음과 같이 Jacket 공유 체크상자를 선택하거나 선택 해제하십시오:
 - 이 프로젝트의 Job Ticket을 대상 Job Ticket 템플릿을 포함하는 Job Jackets 파일에 저장하려면, Jacket 공유를 선택 하십시오.
 - 이 프로젝트의 Job Ticket을 프로젝트 파일의 내장된 Job Jackets 구조에 저장하려면, Jacket 공유의 체크를 선택 해제하십시오.
 - 6 첨부를 클릭하십시오. 프로젝트는 Job Ticket 템플릿의 프로젝트 설정값을 승계받고, 레이아웃은 자동으로 Job Ticket 템플릿에 있는 모든 레이아웃 정의에 맞게 생성됩니다.
- ➔ 기본 Job Jackets 구조에 있는 Job Ticket 템플릿을 사용하고, Jacket 공유를 체크했다면, 파일 시스템에 새로운 Job Jackets 파일을 저장해야 할 것입니다. 이것은 기본 Job Jackets 구조에 Job Jacket을 저장할 수 없기 때문입니다.

Job Ticket 관계 보기


Job Jackets 관리자 대화상자(유틸리티 메뉴)에서 Job Jackets, Job Ticket 템플리트, Job Tickets과 프로젝트 간의 관계를 볼 수 있습니다. 이 대화상자에서 보여지는 아이콘은 다음과 같습니다:

- Job Jackets 구조(연결)
- Job Jackets 구조(내장)
- Job Ticket 템플리트
- 활성 또는 연기된 Job Ticket
- 프로젝트(볼드체 프로젝트 이름은 활성 프로젝트를 의미)

활성 Job Ticket에 연결된 프로젝트는 다음과 같이 표시됩니다:



활성 Job Ticket에 연결된 프로젝트

연기된 Job Ticket은  아이콘을 가지고 있지만, 프로젝트에 연결되어 있지 않습니다. 이것은 프로젝트가 이동되었거나, 삭제되었거나 저장되지 않았음을 의미합니다.

프로젝트에 레이아웃 정의 적용하기

레이아웃 정의는 레이아웃을 표현하는 설정값 그룹을 제공합니다. 이러한 설정값은 매체 유형(프린트나 웹, 인터랙티브), 규칙 세트, 출력 설정과 컬러 관리 원본 설정을 포함할 수 있습니다. 레이아웃 정의는 페이지 크기와 페이지 수와 같은 정보를 포함하는 레이아웃 규정을 포함할 수도 있습니다.(레이아웃 규정은 Job Jackets 레벨에서 생성되어야만 합니다.)

프로젝트를 Job Ticket 템플리트와 함께 결합할 때, QuarkXPress 자동으로 Job Ticket 템플리트의 각 레이아웃 정의에 대한 레이아웃을 생성합니다. 그러한 레이아웃의 이름과 이를 기초로 한 레이아웃 정의의 이름은 같습니다.

두가지 방법으로 프로젝트에 레이아웃 정의를 적용할 수 있습니다:

- "[Job Ticket 템플리트로부터 프로젝트 생성하기](#)"의 설명대로, 레이아웃 정의를 포함하는 Job Ticket에서 프로젝트를 생성하십시오.
- "[Job Jackets 파일에 기존 프로젝트 연결하기](#)"의 설명대로, Job Ticket을 프로젝트가 생성된 후에 활성 프로젝트로 연결하십시오.

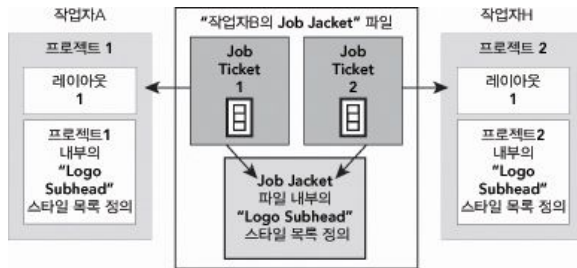
사용하려는 접근 방법이 무엇이든지, 정의된 레이아웃은 자동으로 생성됩니다.

공유 Job Jackets 통합하기

공유 Job Jackets 파일에 있는 리소스는 그 Job Jackets 파일에 있는 Job Tickets를 사용하는 모든 프로젝트에 의해 공유될 수 있습니다. 한 프로젝트에서 공유 리소스를 업데이트할 때, 변경사항은 그 리소스를 사용하고 있는 모든 다른 프로젝트에 자동으로 전달됩니다.

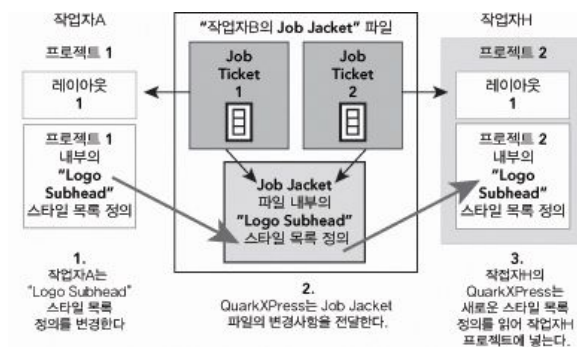
예를 들어, Andrea와 Hector라는 두 명의 레이아웃 아티스트가 두 개의 프로젝트에서 별도로 작업하고 있다고 가정해 봅시다. 각 프로젝트는 "Bryn's Job Jackets"라는 Job Jackets 파일에 있는 Job Ticket을 사용합니다.(두 Job Ticket이 "Bryn's Job Jackets"에 상주하는 한, 두 Job Ticket이 같은 Job Ticket 템플리트를 기반으로 했는지의 여부는 문제가 되지 않습니다.)

이제, 두 Job Ticket이 "Logo Subhead"라는 스타일 목록을 포함한다고 가정해 봅시다. 이 스타일 목록은 Job Ticket에 포함되어 있기 때문에, 스타일 목록의 정의는 Job Jackets 파일에 저장되어 있습니다. 그리고 두 레이아웃 아티스트의 Job Ticket이 이 스타일 목록을 포함하기 때문에, 두 프로젝트는 공유 Job Jackets 파일에 저장되어 있는 스타일 목록 정의를 사용할 수 있습니다. 레이아웃 아티스트 주임인 Andrea가 "Logo Subhead" 스타일 목록에서 사용된 서체를 변경하기로 결정한다면, 변경사항은 Hector가 작업하고 있는 레이아웃에 자동으로 전달됩니다. — 그리고 스타일 목록의 복사본에 대한 서체 역시 변경될 것입니다. 즉, "Logo Subhead" 스타일 목록 리소스는 두 프로젝트 간에 동기화될 수 있습니다.



공유 Job Jacket 파일 내부에, 리소스를 얼마나 많은 Job Ticket이 사용하느냐에 상관 없이 모든 리소스에 대해 하나의 정의만이 가능합니다. 만약 두 프로젝트에 대한 Job Ticket이 같은 리소스를 사용한다면(이 경우에, 스타일 목록), 그 리소스는 프로젝트 간에 자동으로 동기화될 수 있습니다.

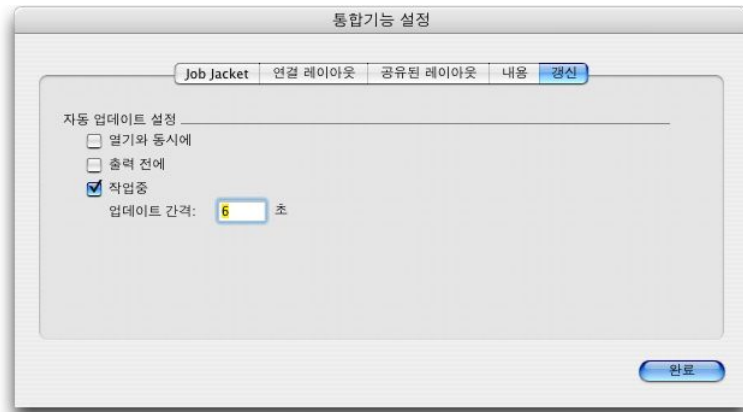
프로젝트 파일의 리소스 복사본은 Job Ticket의 해당 리소스 복사본으로 링크되어 있다는 것을 기억하는 것이 중요합니다. 따라서 프로젝트의 리소스 복사본이 변경되면 — 예를 들어, Andrea가 "Logo Subhead" 스타일 목록의 서체를 변경하면 — Collaboration이 Andrea와 Hector의 프로젝트 모두에서 활성 상태가 아닌 이상 QuarkXPRESS는 Hector의 프로젝트에 있는 그 리소스 복사본을 자동으로 업데이트하지 않습니다(파일 > Collaboration 설정). Collaboration이 Andrea쪽에서 활성 상태라면, QuarkXPRESS는 Andrea의 프로젝트에 대한 변경사항을 자동으로 활성 Job Ticket에 전달합니다, 따라서 "Bryn's Job Jackets"의 리소스 복사본이 자동으로 업데이트됩니다. Collaboration이 Hector쪽에서도 활성 상태라면, 그의 QuarkXPRESS 복사본은 "Bryn's Job Jackets"로부터 업데이트된 정의를 읽고 그의 프로젝트로 새로운 정의를 삽입합니다.



Andrea가 공유 스타일 목록 리소스의 정의를 변경할 때, 그녀의 QuarkXPRESS 복사본은 변경사항을 (프로젝트의 활성 Job Ticket을 통해) 공유 Job Jackets 파일로 보냅니다. 그런 다음 Hector의 QuarkXPRESS 복사본은 파일로부터 업데이트된 스타일 목록 정의를 읽고 그의 프로젝트에 있는 정의를 업데이트합니다.

이러한 업데이트가 발생할 때 제어하는 설정값은 Collaboration 설정 대화상자(파일 메뉴)에 있습니다.

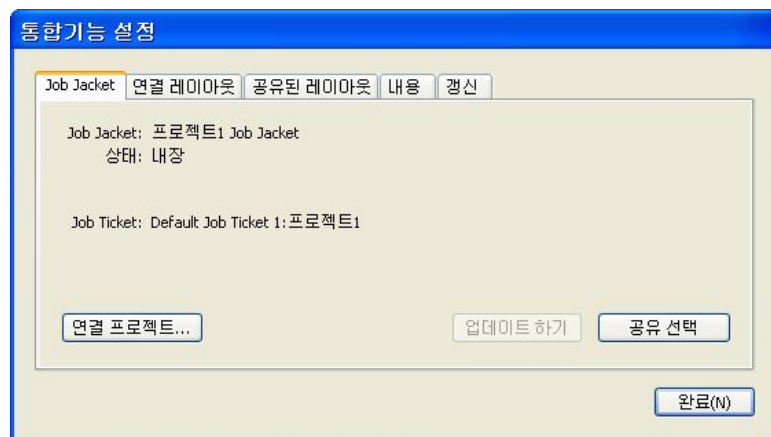
갱신 탭에서, 열기와 동시에, 출력 이전 및 작업중 선택 상자는 프로젝트가 열리고 그 프로젝트에서 작업하는 동안 출력을 보내기 전에 공유 Job Jacket 파일로부터 리소스 정의를 업데이트는 하는 방법을 제어합니다.



공유 리소스의 변경사항을 얼마나 자주 공유 Job Jackets 파일에 기록하거나 읽어올 지를 제어하려면, Collaboration 설정 대화상자(파일 메뉴)의 갱신 탭을 사용하십시오.

이 대화상자의 Job Jackets 탭은 활성 프로젝트의 Job Jackets 구조, 상태(공유 또는 공유되지 않음), Job Jackets 파일로의 경로와 활성 프로젝트의 활성 Job Ticket의 이름을 보여줍니다. 탭의 하단에 있는 버튼은 다음과 같습니다:

- Jacket 변경: 이 버튼을 사용하여 해당 프로젝트를 다른 Job Jackets 파일에 있는 Job Ticket에 연결합니다.
- Ticket 변경: 이 버튼을 사용하여 해당 프로젝트를 Job Ticket에 연결합니다.
- 업데이트하기: 이 대화상자의 상단에 있는 자동 업데이트 선택사항이 꺼져 있다면, 이 버튼을 사용하여 수동 업데이트를 수행할 수 있습니다.
- 공유 선택/공유 선택 해지: 이 버튼을 사용하여 공유 Job Jackets 파일로부터 활성 프로젝트를 분리합니다. 프로젝트의 Job Ticket은 프로젝트 파일 내에 내장된 Job Jackets 구조로 이동됩니다.



Collaboration 설정 대화상자(파일 메뉴)의 Job Jackets 탭에서 활성 프로젝트의 Job Jackets 구조에 대한 공유를 제어할 수 있습니다.

두 Job Ticket 간의 링크는 모든 리소스가 그러한 Job Ticket을 사용하는 프로젝트 간에 자동으로 동기화되어 있다는 것을 의미하지 않음을 기억하는 것이 중요합니다. 두 프로젝트 간의 리소스는 다음과 같은 조건을 만족할 때만 동기화됩니다:


- 리소스가 두 프로젝트 모두에 존재해야 합니다.
- 리소스가 두 프로젝트의 Job Ticket에 존재해야 합니다.
- 두 프로젝트의 Job Ticket이 같은 Job Jackets 파일에 있어야 합니다.

Job Tickets 보내기와 들여오기

작업 정의자가 Job Jackets 파일에서 다른 Job Jackets 파일로 Job Ticket 템플릿을 복사하거나, Job Jackets 구조의 Job Ticket 템플릿과 Job Tickets을 다른 Job Jackets 구조로 가져올 상황이 발생할 수 있습니다. Job Ticket 보내기와 들여오기 기능으로 이러한 일을 할 수 있습니다.


Job Ticket 템플릿이나 Job Ticket 보내기

Job Jackets 구조에서 Job Ticket 템플릿이나 Job Ticket을 보내려면:

- 1 Job Jackets 관리자 대화상자(유틸리티 메뉴)를 열고 왼쪽 목록에서 대상 Job Ticket (또는 Job Tickets)을 선택하십시오.
- 2 왼쪽 목록 위에 있는 Export Ticket 보내기 버튼 을 클릭하십시오. 신규 Job Jackets 대화상자가 나타납니다.
- 3 이름과 위치를 지정하고 저장을 클릭하십시오. 선택한 모든 Job Tickets은 필요한 리소스와 함께 표시된 파일 이름으로 Job Jackets 파일에 저장됩니다.

Job Ticket 템플릿이나 Job Ticket 들여오기

Job Ticket 템플릿이나 Job Ticket을 Job Jackets 구조로 들여오려면:

- 1 Job Jackets 관리자 대화상자(유틸리티 메뉴)를 열고 왼쪽 목록에서 대상 Job Jackets 아이콘을 선택하십시오.
- 2 왼쪽 목록 위에 있는 들여오기 버튼 을 클릭하십시오. The Job Jackets 파일 선택 대화상자가 나타납니다.
- 3 Job Jackets 파일을 선택하고 열기를 클릭하십시오. 선택한 파일에 있는 모든 Job Ticket 템플릿과 Job Tickets이 필요한 리소스와 함께 선택한 Job Jackets 구조로 들어옵니다.

기본 Job Jackets 파일

QuarkXPress가 설치될 때, 환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 Job Jackets 패널에서 지정된 위치에 "DefaultJacket.xml"이라는 기본 Job Jackets 파일(기본 Job Ticket 템플릿 포함) 또한 설치됩니다.

파일 > 신규 > 프로젝트를 선택하여 프로젝트를 생성할 때, 다음과 같은 일이 발생합니다:

- QuarkXPress는 기본 Job Jackets 파일("Default Job Jackets")의 복사본을 만들고 그것을 새로운 프로젝트에 내장합니다. 내장된 Job Jackets 구조의 이름은 "[파일이름]Job Jackets"입니다.

- 내장된 Job Jackets 구조에, QuarkXPress는 기본 Job Ticket 템플리트("Default Job Ticket")로부터 Job Ticket을 생성합니다. 새로운 Job Ticket의 이름은 "[파일이름] Ticket"입니다.
- QuarkXPress는 새로운 프로젝트와 함께 내장된 Job Jackets 구조에 Job Ticket을 결합시킵니다.

새로운 QuarkXPress 프로젝트에 사용된 리소스를 제어하는데 기본 Job Jackets 파일을 사용할 수 있습니다. 파일 > 신규 > 프로젝트를 통해 생성된 프로젝트에서 사용된 기본 Job Ticket 템플리트를 편집할 수도 있습니다. 이 주제는 두 과정에 대해 설명합니다.

➔ 새로운 Job Ticket을 기본 Job Jackets 파일에 저장할 수 없습니다. 자세한 정보는, "[Job Ticket 템플리트로부터 프로젝트 생성하기](#)"를 참조하십시오.

기본 Job Ticket 템플리트 편집하기: 파일 메뉴


기본 Job Ticket 템플리트는 파일 > 신규 > 프로젝트를 사용하여 생성된 프로젝트에 의해 사용됩니다. 기본 Job Ticket 템플리트를 편집하는데는 두 가지 방법이 있습니다:

파일 메뉴에서 기본 Job Ticket 템플리트를 편집하려면:

- 1 모든 열려 있는 프로젝트를 닫으십시오.
- 2 Job Ticket 수정 대화상자에서 기본 Job Ticket 템플리트를 열려면, 파일 > Job Jackets > Job Ticket 수정을 선택하십시오.
- 3 Job Ticket 수정 대화상자에 있는 컨트롤을 사용하여 기본 Job Ticket 템플리트를 구성한 다음, 확인을 클릭하십시오.

기본 Job Ticket 템플리트 편집하기: 유틸리티 메뉴


Job Jackets 관리자 대화상자에서 기본 Job Ticket 템플리트를 편집하려면:

- 1 Job Jackets 관리자 대화상자(유틸리티 메뉴)를 여십시오.
- 2 Jacket 열기 버튼을 클릭하고, 기본 Job Jackets 파일을 검색하고, 열기를 클릭하십시오.
- 3 기본 Job Jackets 구조를 확장하고, 목록에서 "Job Ticket 기본"이라는 Job Ticket 템플리트를 선택하십시오.
- 4 편집 버튼  을 클릭하십시오. Job Ticket 편집 대화상자가 나타납니다.
- 5 Job Ticket 편집 대화상자에 있는 컨트롤을 사용하여 기본 Job Ticket 템플리트를 구성하십시오.
- 6 확인을 클릭하십시오.

파일 > 신규 > 프로젝트를 사용하여 생성한 다음 프로젝트는 수정된 기본 Job Ticket 템플리트를 사용할 것입니다.

기본 Job Jackets 파일 편집하기

새로운 QuarkXPress 프로젝트를 제어하기 위해 기본 Job Jackets 파일을 사용할 수 있습니다. 기본 Job Jackets 파일을 편집하려면:

- 1 Job Jackets 관리자 대화상자(유틸리티 메뉴)를 여십시오.
- 2 Jacket 열기 버튼  을 클릭하고, 기본 Job Jackets 파일을 검색하고, 열기를 클릭하십시오.

- 3 목록에서 "Job Jackets 기본"이라는 Job Jackets 구조를 선택하십시오.
- 4 Job Jackets 관리자 대화상자에 있는 컨트롤을 사용하여 기본 Job Jackets 구조를 구성한 다음, 확인을 클릭하십시오.

리소스로 작업하는 것에 대한 정보는, "[Job Ticket에서 리소스로 작업하기: 고급 모드](#)"를 참조하십시오.






리소스로 작업하기: 고급 모드

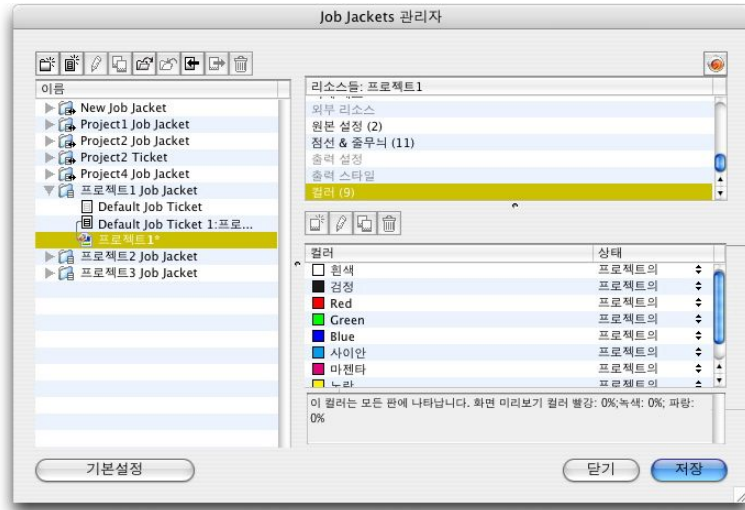
"리소스"는 Job Jackets과 Job Tickets을 구성하는 대부분의 구성요소를 표현하는 일반적인 카테고리입니다. 리소스는 스타일 목록에서부터 페이지 크기 규정까지의 모든 것을 포함합니다. 아래의 주제는 Job Jackets 관리자 대화상자(유틸리티 메뉴)의 고급 패널에서 리소스에 접근, 생성 및 업데이트하는 방법에 대해 설명합니다.

- ➔ 작업 정의자는 다양한 용도로 이 과정을 자주 사용할 것입니다. 그러나, 레이아웃 아티스트는 이 과정을 전혀 사용할 필요가 없습니다.

리소스 접근하기: 고급 모드

리소스로 작업하기 전에, 리소스에 접근할 수 있어야 합니다. 리소스에 접근하려면:

- 1 Job Jackets 관리자 대화상자(유틸리티 메뉴)를 여십시오.
- 2 대화상자에 한 개의 목록만 나타나면, 고급 설정을 클릭하여 고급 패널을 나타내십시오.
- 3 왼쪽의 목록에서, 을 열거나  Job Jackets 파일을 생성하십시오. Job Jackets 파일에 있는 리소스 카테고리가 상단 우측의 목록에 알파벳 순서로 나열됩니다.
- 4 Job Jackets 구조에 특정한 리소스로 작업하려면, 왼쪽 목록에서 대상 Job Jackets 구조를 선택하십시오. 희미한 리소스 카테고리는 Job Ticket 레벨에서 지정된 리소스를 의미하는 것에 주의하십시오.
- 5 Job Ticket에 특정한 리소스로 작업하려면, Job Jackets 구조를 확장하고; 를 생성하고, 를 복제하거나,  Job Ticket을 들여오십시오; 그런 다음 대상 Job Ticket이 왼쪽 목록에서 선택되어 있는지 확인하십시오. 희미한 리소스 카테고리는 Job Jackets 레벨에서 지정된 리소스를 의미하는 것에 주의하십시오 .
- 6 상단-우측 목록에서 리소스 종류를 선택하십시오. 선택한 종류의 기존 리소스는 하단-우측 목록에 나열됩니다.



Job Jackets 관리자 대화상자를 사용하여 리소스를 보고, 생성하고, 복제하고, 삭제하고, 들여오고 보내기하십시오.



리소스 구성하기: 고급 모드

일단 Job Jackets 관리자 대화상자에서 리소스를 검색하면, 해당 리소스를 구성할 수 있습니다. 이 대화상자에서 다른 선택사항은 다른 종류의 리소스에 대해 사용을 가능하게 지원 합니다:

- 대부분의 리소스에 대한 위치를 지정할 수 있습니다.
- 대부분의 리소스를 삭제할 수 있습니다.
- 일부 리소스 종류를 생성하고 수정할 수 있지만, 다른 리소스는 QuarkXPress 사용자 인터 페이스의 다른 부분을 사용하여 생성되고 수정되어야 합니다.
- Job Jackets 구조에서 레이아웃 정의, 출력 규정, 레이아웃 규정, Job 규정, 문의, 규칙과 규칙 세트를 생성, 복제, 삭제 및 구성할 수 있습니다.

➔ Job Jackets에서, App Studio 레이아웃은 Digital 레이아웃 리소스로 표시됩니다.

리소스에서 허용되는 경우라면, Job Jackets 관리자 대화상자에서 다음과 같이 해당 리소스를 생성하고 구성할 수 있습니다:

- 1 우측-상단 목록에서 선택한 종류의 리소스를 생성하려면, 우측-하단 목록에서 신규 항목 버튼을 클릭하십시오. 리소스의 이름을 다시 지정하려면, 그 이름을 클릭하십시오.
- 2 리소스가 확장 아이콘을 가지고 있다면, 그 아이콘을 클릭하여 리소스를 확장한 다음 나타나는 필드를 구성하십시오. 일부 리소스 필드는 드롭-다운 메뉴를 포함하며, 다른 필드는 수동으로 값을 입력해야 합니다.
- 3  리소스에  버튼이 있다면, 그 버튼을 클릭하여 추가 리소스 구성요소를 생성하십시오. 예를 들어, 레이아웃 규정을 생성할 때, 별색 리소스의 이 버튼을 클릭하여 추가 별색을 생성할 수 있습니다.

리소스 위치 지정하기: 고급 모드

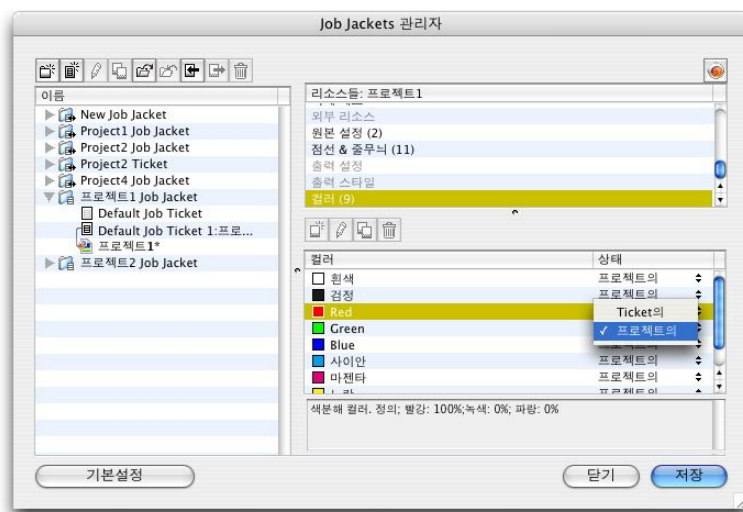
리소스는 여러 위치에 존재할 수 있습니다:

- Jacket의: Job Jackets 구조에 저장되지만, 그 Job Jackets 구조의 모든 Job Ticket 템플리트나 Job Tickets에서 사용되지 않습니다.
- Ticket의: Job Jackets 구조에 저장되고 Job Ticket 템플리트나 Job Ticket과 결합됩니다. "Ticket의" 리소스가 프로젝트와 결합된 Job Ticket 템플리트에 있다면, 그 리소스는 프로젝트에서도 사용 가능합니다.
- 프로젝트의: 프로젝트에 저장되지만, Job Jackets 구조나 Job Ticket과 결합되지 않습니다.

다음과 같이 리소스의 위치를 지정할 수 있습니다:

- 1 "리소스 접근하기: 고급 모드"의 설명대로, Job Jackets 관리자 대화상자를 사용하여 리소스에 접근하십시오.
- 2 하단-우측 목록에서 리소스를 선택하십시오.
- 3 상태 열의 드롭-다운 메뉴에서 위치를 선택하십시오:

- 왼쪽 목록에서 선택된 항목이 Job Jackets 구조라면, Jacket의만을 선택할 수 있습니다.
- 왼쪽 목록에서 선택된 항목이 Job Ticket 템플리트나 Job Ticket이라면, Jacket의 또는 Ticket을 선택하여 리소스가 Job Ticket 템플리트나 Job Ticket과의 결합 여부를 지정할 수 있습니다.
- 왼쪽 목록에서 선택된 항목이 프로젝트라면, 리소스가 프로젝트에서만 정의될 지(상태 = 프로젝트) 또는 프로젝트의 활성 Job Ticket에 있는 정의를 사용할 지(상태 = Ticket)를 지정할 수 있습니다.



Job Jackets 관리자 대화상자(유틸리티 메뉴)를 사용하여 리소스가 저장될 위치를 지정할 수 있습니다.

레이아웃 규정으로 작업하기

레이아웃 규정은 페이지 크기, 페이지 수, 여백, 펼침면 정보, 재단물림 정보, 바인딩 정보 등과 같은 레이아웃-특유의 정보를 정의하게 해 줍니다.

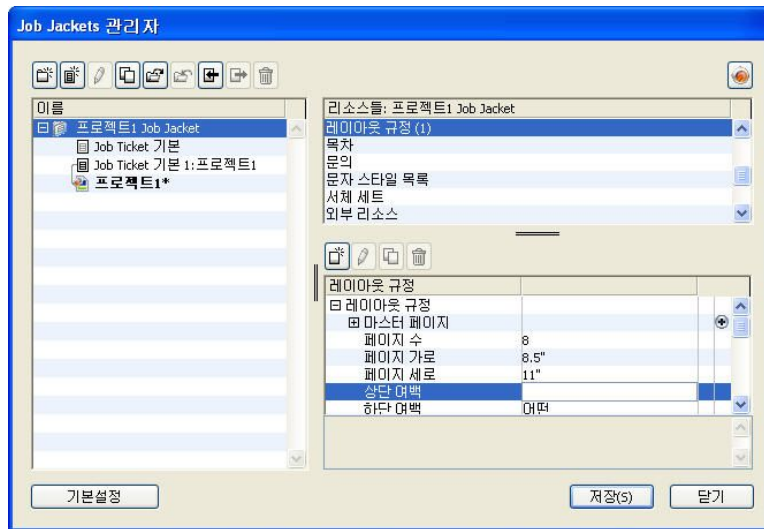
레이아웃 규정으로 작업하는 표준 절차는 다음과 같습니다:

- 1 레이아웃 규정을 생성하십시오("레이아웃 규정 생성하기: 고급 모드" 참조). 일반적으로 Job 정의자가 작업의 이 부분을 합니다.
- 2 Job Ticket 템플리트나 Job Ticket을 사용하여 레이아웃과 레이아웃 규정을 결합하십시오. 일반적으로 레이아웃 아티스트가 이 일을 합니다.

아래의 주제는 위의 각 절차를 자세하게 설명합니다.

레이아웃 규정 생성하기: 고급 모드

레이아웃 규정은 리소스이기 때문에, "리소스로 작업하기: 고급 모드" 에서 설명된 대로 Job Jackets 관리자 대화상자에서 생성되어야 합니다.

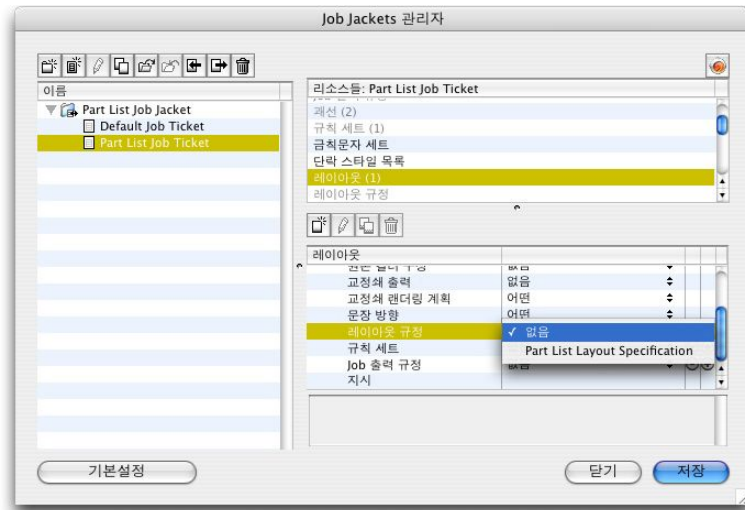


Job Jackets 관리자 대화상자(유틸리티 메뉴)를 사용하여 레이아웃 규정을 생성할 수 있습니다.

레이아웃에 레이아웃 규정 적용하기

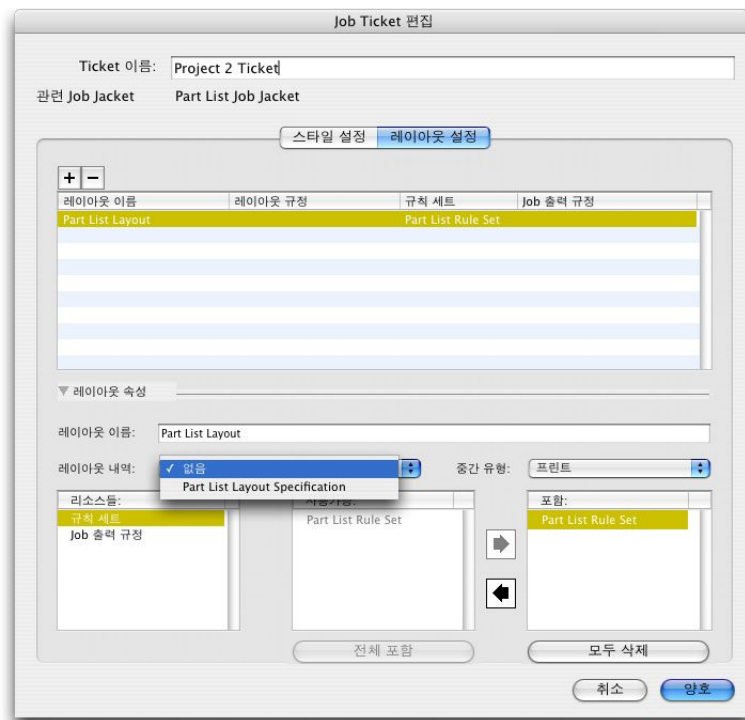
두가지 방법으로 레이아웃 규정을 레이아웃과 결합할 수 있습니다: Job Ticket 템플리트에서 레이아웃을 생성하는 방법, 또는 기존 레이아웃의 활성 Job Ticket에 레이아웃 규정을 적용하는 방법.

Job 정의자는 일반적으로 실제 프로젝트와 레이아웃이 생성되기 전에 레이아웃 규정을 Job Jacket 파일의 레이아웃 정의에 추가할 것입니다. 레이아웃 규정은 리소스이기 때문에, 다른 리소스처럼 레이아웃 정의에 추가할 수 있습니다("리소스로 작업하기: 고급 모드" 참조).



특정 레이아웃 규정을 따르는 레이아웃을 자동으로 생성하도록 Job Ticket 템플릿을 구성하려면, Job Jackets 관리자 대화상자를 사용하여 레이아웃 정의와 레이아웃 규정을 결합하십시오.

레이아웃 아티스트는 Job Ticket 편집 대화상자(파일 > Job Jackets > Job Ticket 수정)를 사용하여 프로젝트와 레이아웃을 생성한 후에 레이아웃의 활성 Job Ticket에 레이아웃 규정을 적용할 수 있습니다. 레이아웃 규정을 활성 Job Ticket에 추가하려면, 레이아웃 설정 탭을 클릭하고, 레이아웃 목록에서 레이아웃을 선택하고, 레이아웃 내역 드롭-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오.



Job Ticket 편집 대화상자(파일 > Job Jackets > Job Ticket 수정)를 사용하여 레이아웃 규정을 활성 프로젝트의 레이아웃으로 지정할 수 있습니다.

출력 규정으로 작업하기

출력 규정은 이미지 컬러 공간과 해상도, 그래픽 파일 포맷, 잉크 적용범위, 하프톤 빈도, PostScript 레벨, PDF/X 호환 등과 같은 출력-특정 정보를 지정하게 해 줍니다. 규칙과 같이, 출력 규정은 레이아웃 아티스트가 파일 > Job Jackets > 레이아웃 평가를 선택할 때 활성화 레이아웃에 대해 실행되는 테스트입니다.

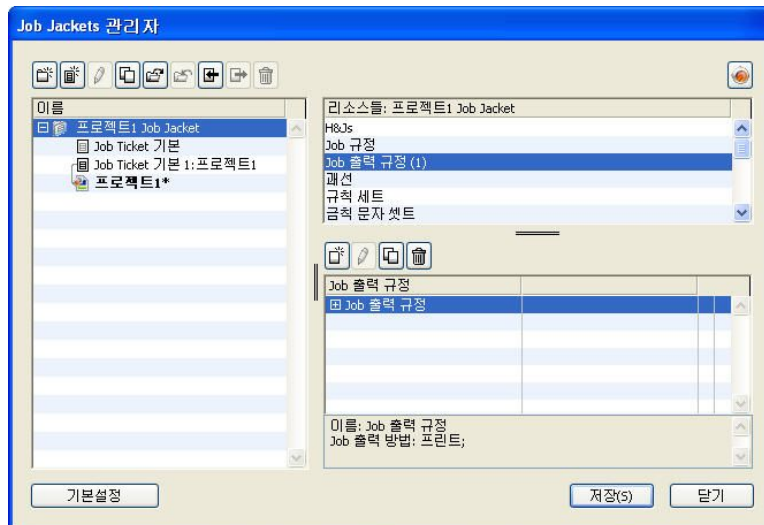
출력 규정으로 작업하는 표준 절차는 다음과 같습니다:

- 1 출력 규정을 생성하십시오("출력 규정 생성하기: 고급 모드" 참조). 일반적으로 출력 전문가와 일하는 작업 정의자가 작업의 이 부분을 합니다 .
- 2 Job Ticket 템플릿의 레이아웃 정의를 사용하여 레이아웃과 출력 규정을 결합하십시오. 작업 정의자나 레이아웃 아티스트가 이 일을 하지만, 일반적으로 작업 정의자가 이 일을 합니다 .
- 3 출력에서 출력 규정을 사용하여(파일 > Job 출력) 작업이 올바르게 진행되고 있는지 확인하십시오. 자세한 정보는, "[Job 출력으로 출력 규정 사용하기](#)"를 참조하십시오.

아래의 주제는 위의 각 절차를 자세하게 설명합니다.

출력 규정 생성하기: 고급 모드

출력 규정은 리소스이기 때문에, "[리소스로 작업하기: 고급 모드](#)"에서 설명된 대로 Job Jackets 관리자 대화상자에서 생성되어야 합니다.

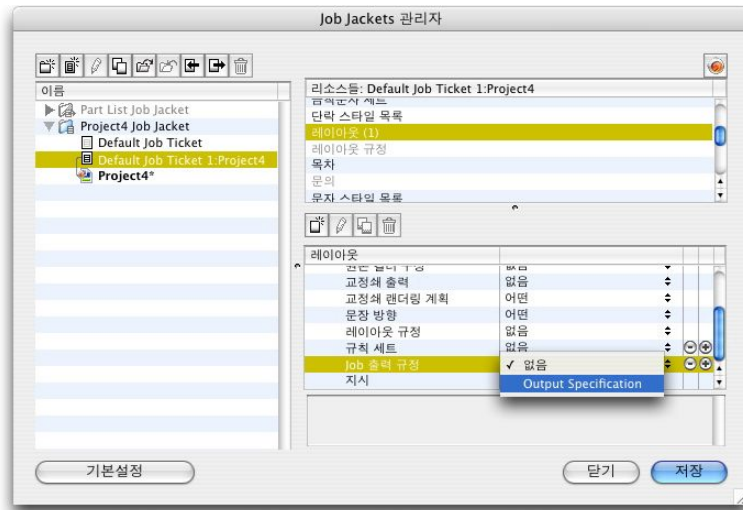


Job Jackets 관리자 대화상자(유틸리티 메뉴)를 사용하여 출력 규정을 생성할 수 있습니다.

레이아웃에 출력 규정 적용하기

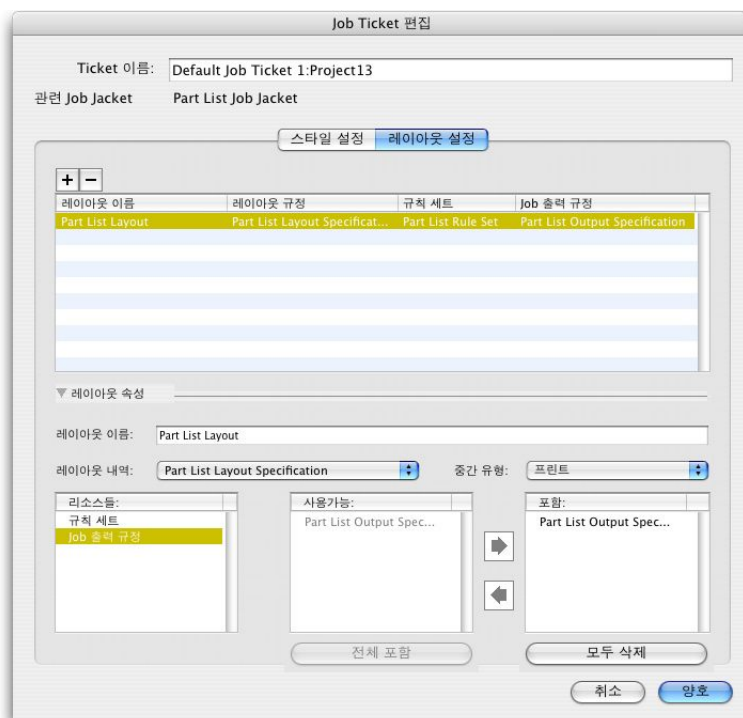
두가지 방법으로 레이아웃과 출력 규정을 결합할 수 있습니다: Job Ticket 템플릿에서 레이아웃을 생성하는 방법, 또는 기존 레이아웃의 활성화 Job Ticket에 출력 규정을 적용하는 방법.

작업 정의자는 일반적으로 실제 프로젝트와 레이아웃이 생성되기 전에 Job Jackets 파일의 레이아웃 정의에 출력 규정을 추가할 것입니다. 출력 규정은 리소스이기 때문에, 다른 리소스처럼 레이아웃 정의에 추가할 수 있습니다("리소스로 작업하기: 고급 모드" 참조).



특정 출력 규정으로 이아웃을 자동으로 생성하도록 Job Ticket 템플릿을 구성하려면, Job Jackets 관리자 대화상자를 사용하여 레이아웃 정의와 출력 규정을 결합하십시오.

레이아웃 아티스트는 프로젝트와 레이아웃이 생성된 후에 레이아웃과 출력 규정을 결합할 수 있습니다. 이렇게 하는 방법에 대한 정보는, "[Job Ticket 편집하기: 기본 모드](#)"를 참조하십시오.



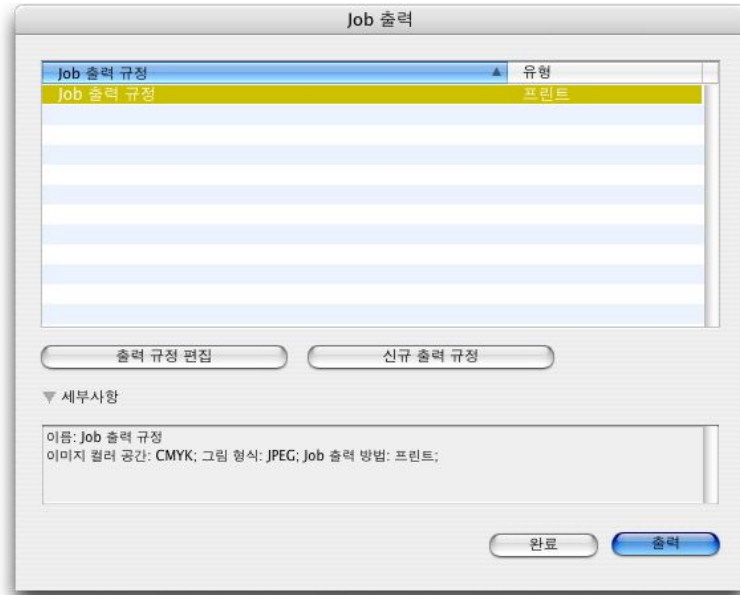
Job Ticket 편집 대화상자(파일 > Job Jackets > Job Ticket 수정)를 사용하여 활성 프로젝트의 레이아웃에 출력 규정을 지정할 수 있습니다.

Job 출력으로 출력 규정 사용하기

출력 규정은 평가되어야 하는 규칙과 작업이 출력으로 보내지는 방법에 대한 방향을 포함하여 작업이 출력으로 보내지는 방법에 대한 정확한 규칙을 포함할 수 있습니다. 예를 들어, 출력 규정은 레이아웃이 150dpi 이하의 해상도를 가진 이미지를 포함해서는 안 되고 PDF 포맷으로 출력되어야 한다고 지정할 수 있는 것입니다.

활성 레이아웃의 Job Jackets 구조가 출력 규정을 포함한다면("출력 규정 생성하기: 고급 모드" 참조), 그 출력 규정을 사용하여 작업을 출력보낼 수 있습니다. 그렇게 하려면:

- 1 파일 > Job 출력을 선택하십시오. Job 출력 대화상자가 나타납니다.
- 2 출력 규정을 선택하십시오.
- 3 출력을 클릭하십시오.



Job 출력 대화상자(파일 메뉴)를 사용하여 레이아웃의 Job Jackets 구조에 포함된 출력 규정을 사용하여 활성 레이아웃을 출력보낼 수 있습니다.

➔ Job 출력을 사용하여 작업을 출력보낼 때 JDF 파일은 항상 포함됩니다.

규칙과 규칙 세트로 작업하기

규칙은 파일 > Job Jackets > 레이아웃 평가를 선택할 때 활성 레이아웃에 대해 실행되는 테스트입니다.

각 규칙은 하나의 조건을 테스트합니다. 예를 들어, 규칙은 모든 텍스트 문자는 오버프린트로 설정되어야 한다고 선언할 수 있습니다. 규칙은 규정, 정책(레이아웃 아티스트에게 주어진 조건이 강제, 권장 또는 금지된 것인지 알리기 위해)과 문제 상황을 해결하기 위한 지시를 포함할 수 있습니다.

규칙과 규칙 세트로 작업하는 표준 절차는 다음과 같습니다:


- 1 규칙을 생성하고("규칙 생성하기: 고급 모드" 참조) 규칙 세트에 추가하십시오("규칙 세트에 규칙 추가하기: 고급 모드" 참조). 일반적으로 출력 전문가와 일하는 Job 정의자가 이 일을 합니다.
- 2 Job Ticket 템플릿을 사용하여 레이아웃과 규칙 세트를 결합하십시오("레이아웃에 규칙 세트 적용하기" 참조). 일반적으로 Job 정의자가 이 일을 합니다.

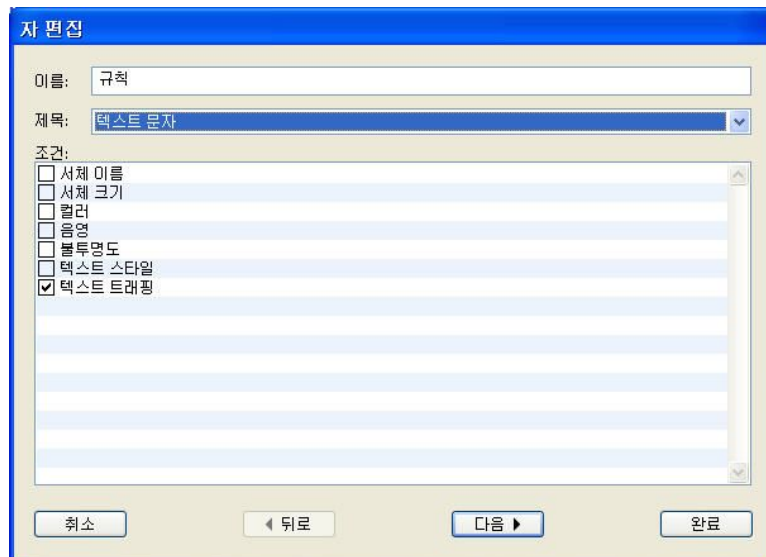
- 레이아웃을 평가하기 위해 규칙 세트를 사용하십시오("레이아웃 평가하기" 참조). 일반적으로 레이아웃 아티스트가 이 일을 합니다.

다음의 주제는 위의 각 절차를 자세하게 설명합니다.

규칙 생성하기: 고급 모드

규칙을 만들려면, "리소스로 작업하기: 고급 모드"의 설명대로 Job Jackets 관리자 대화상자에서 규칙 리소스를 검색하십시오. 다음과 같이 규칙 마법사를 사용하십시오:

- 신규 버튼 을 클릭하십시오. 규칙 편집 대화상자(규칙 마법사의 첫 부분)가 나타납니다.
- 이름 필드에 규칙에 대한 이름을 입력하십시오.
- 규칙이 적용할 대상체의 종류를 나타내려면, 제목 드롭-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오. 가능한 대상체는 모든 상자, 텍스트 상자, 그림 상자, 텍스트 문자, 선, 텍스트 경로, 그림과 서체입니다.



규칙 편집 대화상자를 사용하여 규칙을 생성하십시오.

- 체크할 규칙을 나타내려면, 조건 영역에서 선택사항을 선택하십시오. 가능한 조건은 선택한 제목에 따라 다릅니다.

규칙에 포함할 각 조건에 대해 이 과정을 반복하십시오. 조건은 논리 AND 연산자로 묶입니다. 예를 들어, 텍스트 상자가 50% 파랑색 배경을 갖도록 지정하는 규칙을 생성하려면, 텍스트 상자를 선택한 다음 배경과 음영 모두를 체크하십시오.

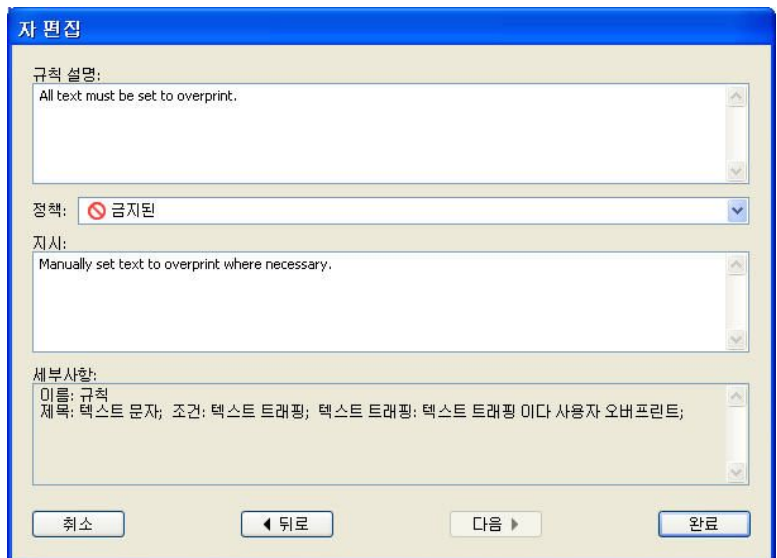
- 다음을 클릭하여 규칙 마법사에서 다음 대화상자를 나타내십시오. 이 대화상자에서, 규칙이 발생할 조건을 지정해야 합니다(예를 들어, "오버프린트 아님" 또는 "10pt 이하"). 각 조건을 구성하려면, 목록에서 확장 아이콘을 클릭하여 항목을 확장한 다음 선택사항목을 선택하고 제공된 필드에 값을 입력하십시오.



규칙 마법사의 두 번째 대화상자를 사용하여 규칙을 구성하십시오.

조건에 ⊕ 버튼이 있다면, 이 버튼을 클릭하여 조건에 추가 조항을 추가할 수 있습니다. 조항은 논리 OR 연산자로 묶입니다. 예를 들어, 가리킨 항목이 CMYK 컬러나 별색인 컬러를 가지도록 지정하려면, CMYK를 체크하기 위해 첫 번째 행을 구성한 다음, 두 번째 행을 추가하고 별색 잉크를 체크하기 위해 구성하십시오.

- 다음을 클릭하여 규칙 마법사에서 마지막 대화상자를 나타내십시오. 이 대화상자를 사용하여 규칙의 규정, 정책(규칙이 깨진다면 어떤 종류의 아이콘을 표시할 지를 결정), 및 문제를 해결하기 위한 지시를 지정하십시오. 지시에 입력한 정보는 레이아웃 아티스트가 레이아웃 평가를 선택할 때 규칙이 깨진 경우에 나타납니다.



규칙 마법사의 세 번째 대화상자를 사용하여 규칙이 깨졌을 때 발생하는 것을 제어하십시오.

규칙 세트에 규칙 추가하기: 고급 모드

규칙은 세트의 모음인 **규칙 세트**에 넣어져야 합니다. Job 정의자는 Job Ticket 템플릿의 레이아웃 정의에 한개 또는 그 이상의 규칙 세트를 포함할 수 있습니다. 레이아웃 정의를 기

반으로 레이아웃에서 작업하는 레이아웃 아티스트는 규칙 세트의 규칙을 사용하여 레이아웃을 평가할 수 있습니다("레이아웃 평가하기" 참조). 규칙 세트에 규칙을 추가하려면:

- 1 Job Jackets 관리자 대화상자(유틸리티 메뉴)를 여십시오.
- 2 대화상자에 하나의 목록만 나타나면, 고급 설정을 클릭하여 고급 패널을 나타내십시오.
- 3 Job Jackets 구조를 생성하거나 선택하십시오.
- 4 상단 우측 목록에서 규칙 세트를 선택하십시오.
- 5 신규 버튼을 클릭하여 규칙 세트를 생성하십시오. 규칙 세트 편집 대화상자가 나타납니다.



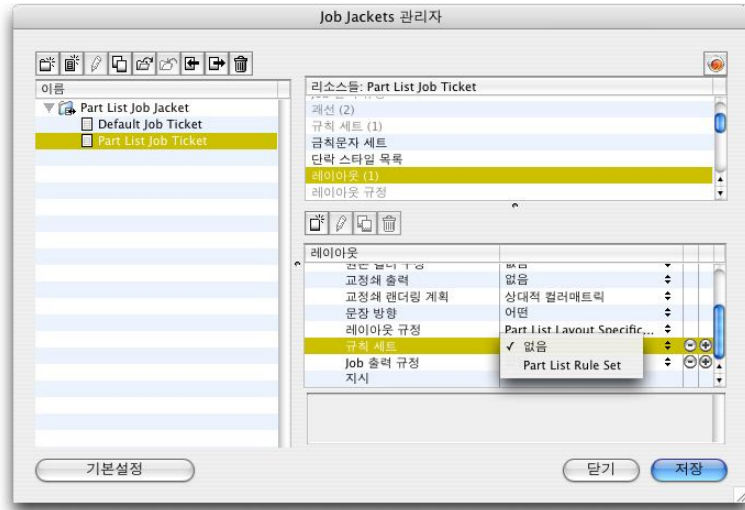
규칙 세트 편집 대화상자를 사용하여 규칙 세트로 작업하십시오.

- 6 이름 필드에 규칙 세트에 대한 이름을 입력하십시오.
- 7 사용가능 목록에서 원하는 규칙을 선택하고 버튼을 클릭하거나, 전체 포함을 클릭하여 활성 규칙 세트에 사용가능 목록에 있는 모든 규칙을 추가하십시오.
- 8 확인을 클릭하십시오.

레이아웃에 규칙 세트 적용하기

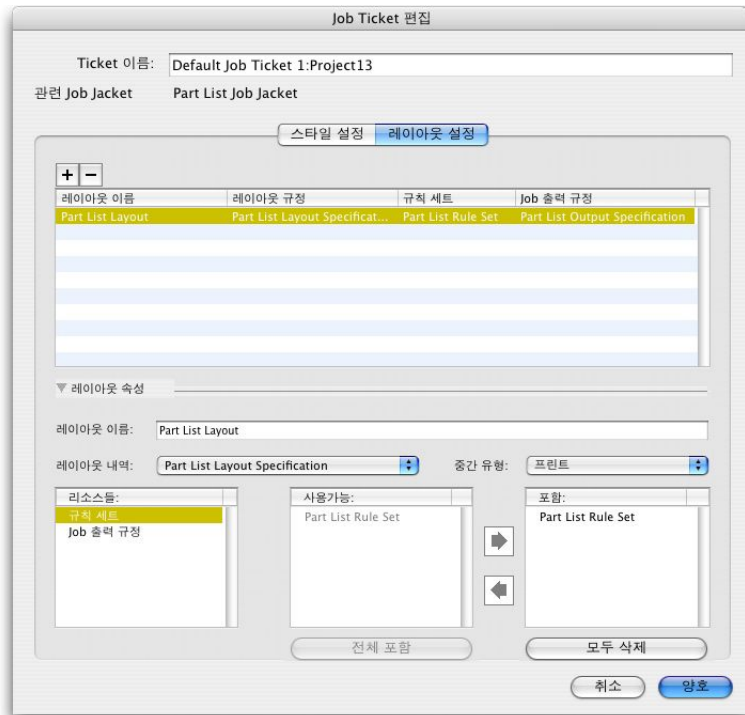
일단 규칙 세트가 레이아웃의 Job Ticket 템플릿과 결합하면, 레이아웃 아티스트는 그 규칙 세트에 대해 레이아웃을 평가할 수 있습니다("레이아웃 평가하기" 참조). 두 가지 방법으로 레이아웃과 규칙 세트를 결합할 수 있습니다.

작업 정의자는 일반적으로 실제 프로젝트와 레이아웃이 생성되기 전에 Job Jackets 파일의 레이아웃 정의에 규칙 세트를 추가할 것입니다. 규칙 세트는 리소스이기 때문에, 다른 리소스처럼 레이아웃 정의에 추가할 수 있습니다("리소스로 작업하기: 고급 모드" 참조).



레이아웃이 생성되자마자 레이아웃에서 사용할 수 있는 규칙 세트를 만들려면, Job Jackets 관리자 대화상자를 사용하여 레이아웃 정의와 규칙 세트를 결합하십시오.

레이아웃 아티스트는 프로젝트와 레이아웃이 생성된 뒤에 레이아웃에 규칙 세트를 추가할 수 있습니다. 이렇게 하는 방법에 대한 정보는, "[Job Ticket에서 리소스로 작업하기: 기본 모드](#)"를 참조하십시오.



레이아웃 아티스트는 Job Ticket 편집 대화상자(파일 > Job Jackets > Job Ticket 수정)를 사용하여 활성 프로젝트의 레이아웃에 규칙 세트를 지정할 수 있습니다.

레이아웃 평가하기

규칙 세트, 레이아웃 규정과 출력 규정은 레이아웃이 작업 정의자가 생성한 규정에 따랐는지를 평가할 수 있는 테스트를 제공합니다. 레이아웃 평가 명령은 그러한 테스트를 실행하

고 위반이 발생했는지(또는 발생 위치)를 결정하게 해 줍니다. 이 명령은 중간 유형(프린트나 웹)과 컬러 관리 설정을 확인하기 위해 레이아웃 정의에 대해 레이아웃을 확인합니다. 위반이 일단 확인되면, 레이아웃 아티스트는 해야 할 일을 결정할 수 있습니다.

- ➔ 레이아웃을 평가하기 전에, 프로젝트가 활성 레이아웃에 대한 규칙 세트나 출력 규정을 정의한 Job Ticket과 결합되어 있는지 확인하십시오.
- ➔ 레이아웃 평가 기능은 레이아웃 문제를 발견하고 수정될 수 있는 위치를 나타내도록 개발되었습니다. 그러나, 레이아웃 아티스트가 Job Ticket에 정의된 규정과 규칙에 어긋나게 변경하는 것을 방지하지는 못합니다.

레이아웃을 평가하려면:

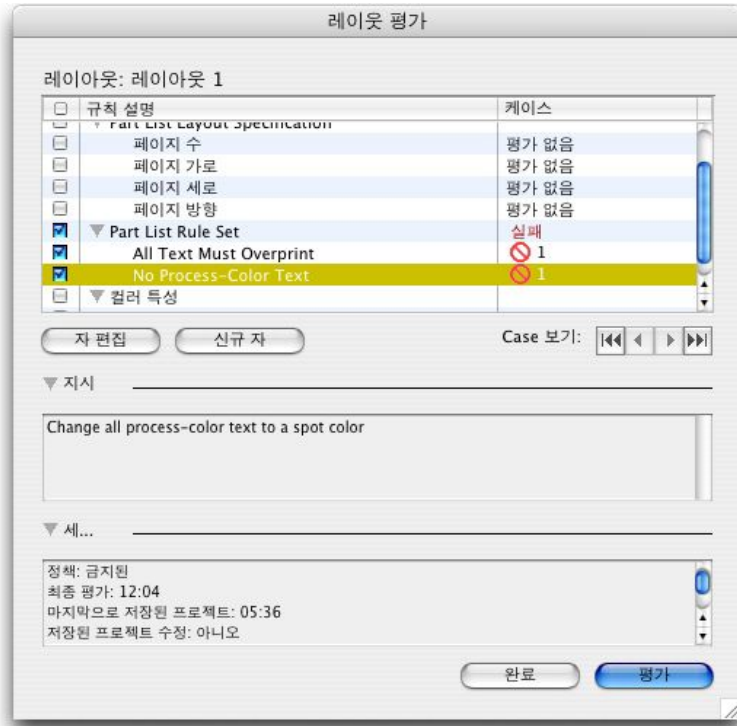
- 1 파일 > Job Jackets > 레이아웃 평가를 선택하십시오. 적용 가능한 규칙 세트, 레이아웃 규정과 출력 규정이 나열된 레이아웃 평가 대화상자가 나타납니다. 규칙 세트, 레이아웃 규정이나 출력 규정을 확장하고 구성하는 규칙을 보려면, 옆에 있는 확장 아이콘을 클릭하십시오.



레이아웃 평가 대화상자를 사용하여 규칙 세트, 레이아웃 규정과 출력 규정에 대해 활성 레이아웃을 평가하십시오.

- 2 선택한 규칙을 편집하려면, 그 이름을 클릭한 다음 규칙 편집 버튼을 클릭하십시오. 규칙에 대한 변경은 Job Jackets 파일로 다시 쓰여지고 이 Job Ticket를 사용하는 다른 모든 프로젝트에 적용됩니다.
- 3 체크되어야 할 규칙을 표시하려면, 그 규칙 옆에 있는 상자를 선택하십시오. 규칙 세트, 레이아웃 규정이나 출력 규정에 있는 모든 규칙이 체크되도록 하려면, 규칙 세트, 레이아웃 규정이나 출력 규정 이름 옆의 상자를 선택하십시오.

- 4 선택된 규칙에 대해 활성 레이아웃을 평가하려면, 평가를 클릭하십시오. 케이스 열이 업데이트되어 문서가 각 규칙 선택에 통과되었는지 보여줍니다.
- 5 위반된 규칙에 대한 자세한 정보를 보려면, 해당 이름을 클릭한 다음 지시와 세부사항 상자를 선택하십시오. 지시 상자는 규칙 생성자가 쓴 지시사항을 보여주고 세부사항 상자는 프로젝트에 대한 정보(마지막 평가 이후로 수정되었는지의 여부)를 제공합니다.



레이아웃 평가 대화상자는 어떤 규칙이 통과되었고 어떤 규칙이 위반되었는지를 보여줍니다.

- 6 위반된 규칙이 있는 위치로 레이아웃을 이동하려면, 케이스 보기 버튼을 클릭하십시오. 이것은 규칙 위반을 수정하기 쉽게 해 줍니다.
- ➔ 프로젝트가 열릴 때, 프로젝트가 저장될 때, 프로젝트가 닫힐 때와 레이아웃이 출력으로 보내질 때 QuarkXPress가 자동으로 각 레이아웃을 평가하도록 구성할 수 있습니다. 더 자세한 정보는, "[Job Jackets 환경설정](#)"을 참조하십시오.

Job Jackets 잠그기

두 사람이 동시에 리소스를 편집하는 것을 방지하기 위해, QuarkXPress는 다음과 같은 상황에서 공유 Job Jackets 파일을 잠급니다:

- Job Jackets 파일을 공유한 프로젝트의 사용자가 Job Ticket 편집 대화상자(파일 > Job Jackets > Job Ticket 수정)를 열면, QuarkXPress는 그 Job Jackets 파일을 잠급니다.
- 사용자가 Job Jackets 관리자 대화상자(유틸리티 메뉴)를 열면, QuarkXPress는 Job Jackets 관리자 대화상자에서 표시되는 모든 Job Jackets 파일을 잠급니다.
- Job Jackets 파일을 공유한 프로젝트의 사용자가 공유 Job Jackets 파일에 있는 리소스를 생성, 복제, 편집 또는 삭제할 때, QuarkXPress는 그 Job Jackets 파일을 잠급니다. 예를 들

어, Tara는 "제품 목록" Job Jackets 파일을 공유한 프로젝트에서 작업하고 있고, 편집 > 컬러를 선택하고 프로젝트의 Job Ticket에 있는 컬러를 수정하려고 한다면, QuarkXPress는 "제품 목록" Job Jackets 파일에 있는 모든 공유된 리소스를 잠가 Tara만이 수정할 수 있도록 합니다.

Job Jackets 파일이 잠겨 있을 때:

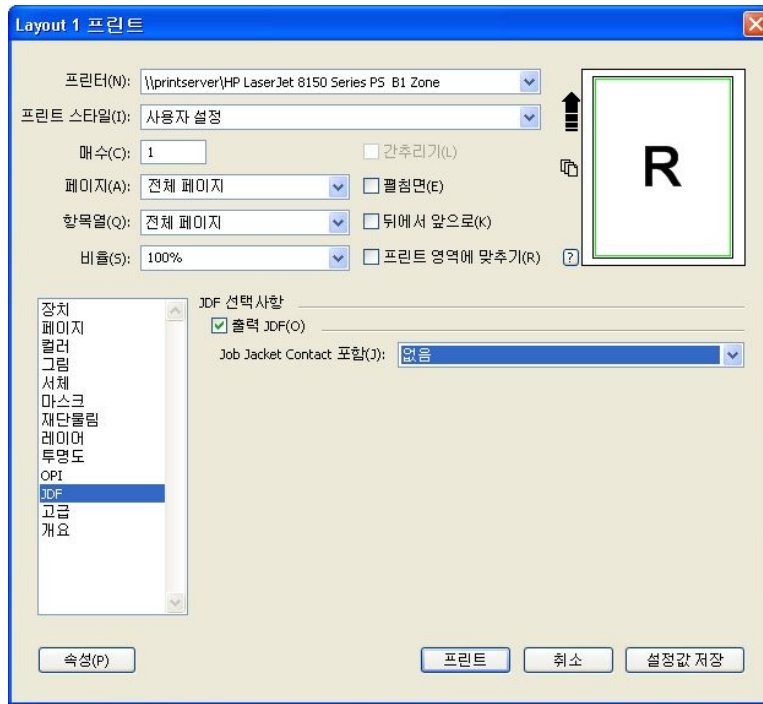
- 그 Job Jackets 파일에 있는 Job Ticket 템플릿에서 프로젝트를 생성할 수 없습니다.
- 그 Job Jackets 파일로 프로젝트를 연결할 수 없습니다.
- Job Jackets 파일을 공유하는 프로젝트에 대한 Job Ticket 편집 대화상자(파일 > Job Jackets > Job Ticket 수정)를 나타낼 수 없습니다.
- Job Jackets 관리자 대화상자(유틸리티 메뉴)를 나타낼 수 있지만, 잠긴 Job Jackets 파일이나 Job Tickets를 편집할 수 없습니다.
- Job Jackets 파일에 있는 공유된 리소스를 편집할 수 없습니다. 예를 들어, Tara가 "제품 목록" Job Jackets 파일을 잠그고, Samuel이 편집 > 컬러를 선택하고 그 프로젝트의 Job Ticket에 있는 컬러를 수정하려고 한다면, Job Jackets 파일의 잠김 상태가 풀릴 때까지 컬러는 희미해지고 사용 불가능하게 됩니다.
- 그 Job Jackets 파일을 공유한 프로젝트에 레이아웃을 추가하거나 기존 레이아웃의 이름을 변경할 수 없습니다.
- 레이아웃 평가 대화상자(파일 > Job Jackets > 레이아웃 평가)에서 규칙을 편집할 수 없습니다.

잠긴 Job Jackets 파일은 다음 시점에서 잠김 상태가 해제됩니다:

- 잠금 상태의 사용자가 Job Ticket 편집 대화상자를 닫을 때.
 - 잠금 상태의 사용자가 Job Jackets 관리자 대화상자를 닫을 때.
 - 잠금 상태의 사용자가 공유 Job Jackets 파일에 있는 리소스 편집을 완료했을 때. 위의 예제의 경우, 이것은 Tara가 공유된 컬러를 변경한 후에 컬러 대화상자에서 저장이나 취소를 클릭했을 때입니다.
- ➔ Job Jackets 잠금 때문에, Job Ticket 편집과 Job Jackets 관리자 대화상자를 필요할 때만 열고, 필요한 작업을 완료하자마자 닫는 것이 중요합니다.
- ➔ Job Jackets 관리자 대화상자(유틸리티 메뉴)를 열고 프로젝트와 연결된 Job Jackets 파일을 편집할 수 없다면, 그 Job Jackets 파일은 아마도 다른 사용자에게 의해 잠겨졌을 것입니다.

JDF 출력으로 프린트하기

프로젝트를 출력보낼 때, 출력 파일이 어디에 저장되든지 JDF 파일이 생성되고 저장되도록 나타낼 수 있습니다.(출력 장비로 직접 프린트하면, JDF 파일은 생성되지 않음을 주의하십시오.)



프린트 대화상자의 JDF 패널을 사용하여 출력시 JDF-호환 XML 파일 형식에 포함될 Job Jackets 정보를 지정할 수 있습니다.

웹 레이아웃

프린트와 인터랙트 레이아웃 외에도, QuarkXPress는 HTML 웹 페이지를 생성하기 위해 보낼 수 있는 웹 레이아웃을 지원합니다. QuarkXPress는 하이퍼링크와 같은 표준 웹 페이지 구성요소 뿐만 아니라, 롤오버, 이미지 맵, 폼, 메뉴와 CSS 스타일을 포함하여, 웹 페이지를 만드는데 필요한 풍부한 도구를 제공합니다. — 따라서 웹 페이지에서 할 수 있는 모든 일을 QuarkXPress에서 할 수 있습니다.

웹 레이아웃으로 작업하기

아래의 주제들은 웹 레이아웃으로 작업하는 기본적인 것에 대해 설명합니다.

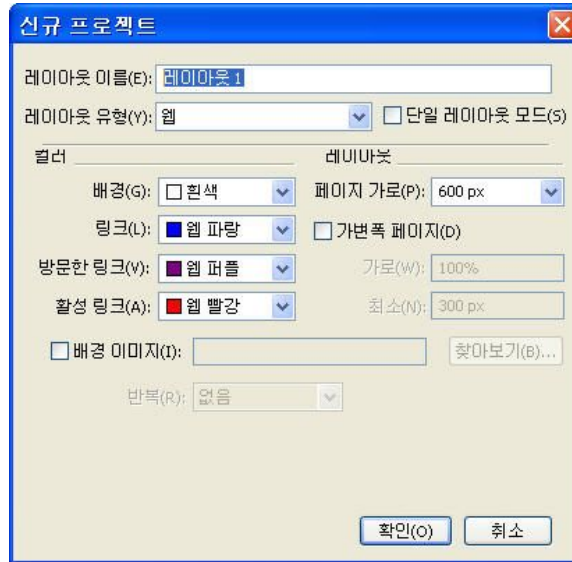
웹 레이아웃 생성하기

다음의 단계는 웹 레이아웃을 생성하는 방법입니다.

1 웹 레이아웃을 시작하려면, 다음 중 하나를 하십시오:

- 새로운 프로젝트에서 첫 번째 레이아웃으로 빈 웹 레이아웃을 생성하려면, 파일 > 신규 > 프로젝트를 선택하십시오.
- 기존의 프로젝트에서 새로운 레이아웃으로 웹 레이아웃을 생성하려면, 그 프로젝트를 열고 레이아웃 > 신규를 선택하십시오.
- 기존의 레이아웃을 기반으로 한 웹 레이아웃을 생성하려면, 그 레이아웃을 열고 레이아웃 > 복제를 선택하십시오.

신규 프로젝트, 신규 레이아웃 또는 레이아웃 복제 대화상자가 나타납니다(모두 기본적으로는 동일).



신규 프로젝트 대화상자에서 새로운 웹 레이아웃을 구성할 수 있습니다.

- 2 레이아웃 유형 드롭-다운 메뉴에서 웹을 선택하십시오.
 - 3 웹 페이지를 위한 기본 텍스트와 배경 컬러 이외의 것을 사용하려면, 컬러 영역에 있는 드롭-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오.
 - 4 다음의 방법 중 하나를 사용하여 페이지 폭을 지정하십시오:
 - 고정된 폭으로 된 페이지를 생성하려면(브라우저 윈도우의 크기와 상관 없이), 페이지 가로 필드에 값을 입력하고 가변폭 페이지를 선택하지 않고 두십시오.
 - 페이지 폭이 브라우저 윈도우의 폭에 기반하게 하려면, 가변폭 페이지를 선택하고 가로(페이지의 끝을 가리키는 세로 안내선이 놓일 곳을 제어) 및 최소(페이지 폭의 최소 크기를 제어)에 값을 입력하십시오. 페이지를 만들 때, 항목 > 수정 > 텍스트 > 가변폭 만들기를 선택하여 브라우저 윈도우에 맞게 크기가 조절될 텍스트 상자를 표시해야 합니다.
 - 5 페이지에 대한 배경 이미지를 표시하려면, 배경 이미지를 선택하고, 배경 이미지 파일을 지정하기 위해 선택을 클릭하고, 반복 드롭-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오.
 - 6 확인을 클릭하십시오.
- ➔ 지정된 페이지 크기에 상관없이, 페이지 안내선 밖의 회색 영역으로 상자를 확장할 수 있습니다. 안내선 밖의 내용은 잘리지 않을 것입니다.

웹 레이아웃의 텍스트 상자

웹 레이아웃은 두 가지 종류의 텍스트 상자를 지원합니다:

- **래스터 텍스트 상자:** 래스터 텍스트 상자는 수정 대화상자(항목 메뉴)에서 변환시 그래픽으로 처리 상자가 선택되어 있습니다. 래스터 텍스트 상자는 변환될 때 그림으로 처리되기 때문에 변환된 페이지에서 멋지게 보입니다(상단-우측에 작은 카메라 아이콘으로 표시됨). 그러나, 내용은 최종 사용자에 의해 편집되거나 검색되지 않습니다. 디자인에 충실하는 것이 중요하다면 래스터 텍스트 상자를 사용하십시오.
- **HTML 텍스트 상자:** HTML 텍스트 상자는 수정 대화상자(항목 메뉴)에서 변환시 그래픽으로 처리 상자가 선택되어 있지 않습니다. HTML 텍스트 상자는 내보내진 웹 페이지에서 선

택과 검색이 가능합니다. 그러나, 최종 사용자의 컴퓨터에 설치된 서체만 사용할 수 있습니다. 디자인할 때, HTML 텍스트 상자에 원하는 설체를 사용할 수 있지만, 최종 사용자의 브라우저에서 그 서체로 표시될 지는 보장할 수 없습니다. 모양보다 텍스트를 검색하고 선택하는 것이 중요할 때 HTML 텍스트 상자를 사용하십시오.

HTML 텍스트 상자에는 다음과 같은 제한이 있습니다:

- HTML 텍스트 상자는 직사각형이어야 합니다. 직사각형 모양이 아닌 HTML 텍스트 상자는 변환시 그래픽으로 처리됩니다.
- HTML 텍스트 상자는 회전될 수 없습니다.
- HTML 텍스트 상자는 열을 포함할 수 있지만, 웹 레이아웃이 변환될 때 열은 HTML 표로 처리될 것입니다.
- HTML 텍스트 상자의 크기를 불균형적으로 조절할 수 없습니다.
- HTML 텍스트 상자에 있는 텍스트에 대해 분수의 포인트 크기를 사용할 수 없습니다.
- HTML 텍스트 상자의 텍스트는 변환된 페이지에서 그 상자 앞에 있는 항목을 둘러싸기할 것입니다. 단, 앞에 있는 항목이 HTML 텍스트 상자를 완전히 덮지 않은 경우에만 해당됩니다. HTML 텍스트 상자가 완전히 덮혀 있다면, 앞에 있는 항목의 둘러싸기가 없음으로 설정된 것처럼 처리됩니다.
- HTML 텍스트 상자는 페이지를 가로질러 연결할 수 없습니다.

다음의 기능은 HTML 텍스트 상자에서 사용 가능하지 않습니다:

- 강제 또는 좌우 정렬
- 하이픈과 자간조절(H&Js)
- 첫 행 들여쓰기
- 기준선 격자에 문자 잠그기
- 탭
- 첫 행 기준선과 최대단락간격 설정
- 기준선 이동
- 문자간/선택문장 자간조절
- 가로/세로 비율
- 윤곽체, 음영체, 작은 대문자, 어깨글자 및 단어별 밑줄체 변형 서체
- 좌우/상하 뒤집기

HTML 텍스트 상자에서 이러한 설정값을 사용하고 싶다면, 항목 > 수정을 선택하고 변환시 그래픽으로 처리를 선택하여 HTML 텍스트 상자를 레스터 상자로 변환하십시오. GIF, JPEG, SWF 및 PNG 포맷으로 보낼 수 있고 각각에 대한 다양한 선택사항을 조절할 수 있습니다. 수정 대화상자(항목 메뉴)의 보내기 탭이나 측정 팔레트의 보내기 탭을 사용하여 이 선택사항을 구성할 수 있습니다.

CSS 서체 패밀리로 작업하기

CSS(Cascading Style Sheets) 표준은 HTML 텍스트 상자의 텍스트에 연결될 수 있는 서체의 그룹인 서체 패밀리를 생성할 수 있게 해 줍니다. 일반적으로 서체 패밀리는 매우 특정한 서체(예, Agency FB)로 시작하고, 대부분의 플랫폼에서 사용 가능한 서체(예, Arial과

Helvetica)를 나열한 다음, 마지막으로 "일반" 서체를 나열합니다: Serif, Sans-serif, Cursive, Fantasy 또는 Monospace.

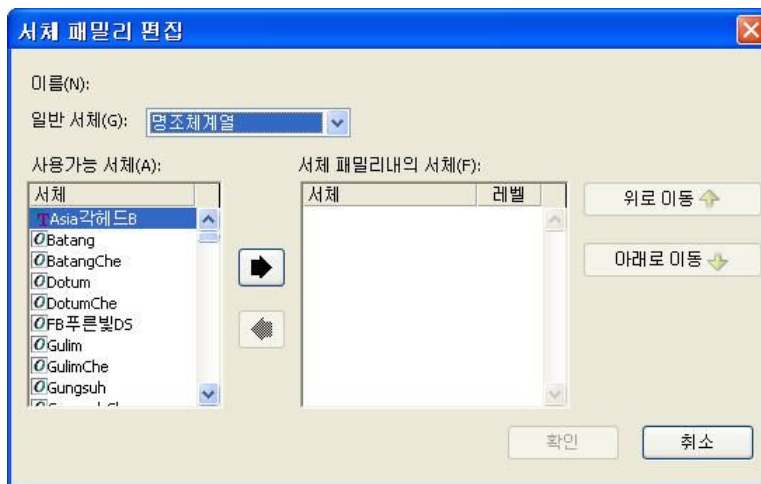
CSS 서체 패밀리를 생성하려면:

- 1 편집 > CSS 서체 패밀리를 선택하십시오. 서체 패밀리 대화상자가 나타납니다.



서체 패밀리 대화상자에서 서체 패밀리를 설정하십시오.

- 2 신규를 클릭하십시오. 서체 패밀리 편집 대화상자가 나타납니다.



서체 패밀리 편집 대화상자를 사용하여 서체 패밀리의 구성원이 될 서체를 표시할 수 있습니다.

- 3 일반 서체 드롭-다운 메뉴에서 일반 서체를 선택하십시오.
- 4 서체 패밀리에 서체를 추가하려면, 화살표 버튼을 사용하십시오. 위로 이동과 아래로 이동 버튼을 사용하여 패밀리에서 서체의 중요도를 변경하십시오(목록에서 위에 있을 수록 중요도가 높음).
- 5 확인을 클릭하십시오.

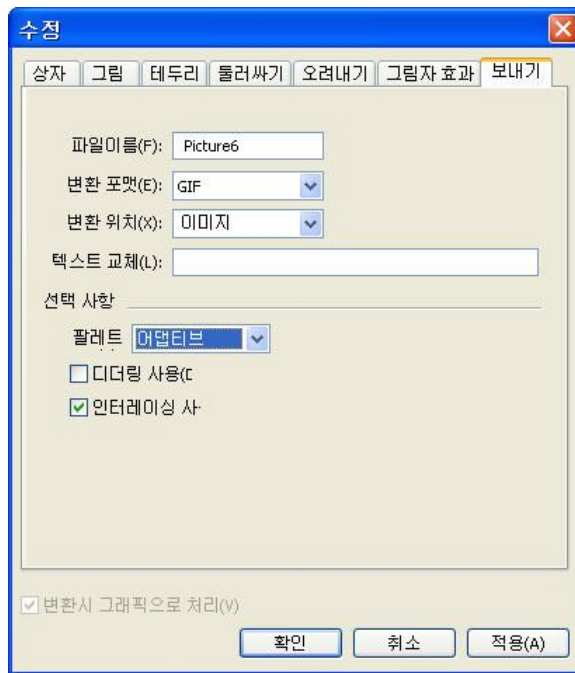
서체 패밀리를 사용하려면, HTML 텍스트 상자의 텍스트에 서체 패밀리의 첫 번째 서체를 적용하십시오.

웹 레이아웃의 그래픽 구성요소

웹 레이아웃을 변환할 때, 다음 대상체는 웹에서 보기에 알맞는 포맷의 그림으로 처리됩니다:

- 가져온 그림을 포함한 상자
- 선
- 경로에 얹혀진 텍스트
- 없음 상자(항목 > 내용 > 없음)
- 빈 상자
- 항목 > 수정 > 표 > 변환시 표를 그래픽으로 처리가 선택된 표

수정 대화상자의 보내기 탭에서 이 변환을 제어할 수 있습니다.



수정 대화상자의 보내기 탭에서 그림, 레스터 텍스트 상자 및 다른 그래픽 구성요소에 대한 변환 선택사항을 제어합니다.

변환을 위한 그래픽 구성요소를 구성하려면:

- 1 항목 > 수정을 선택하고 보내기 탭으로 가십시오.
- 2 변환 포맷 드롭-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오. 선택사항은 GIF, JPEG, SWF 및 PNG를 포함합니다. 이 메뉴 아래의 선택사항은 선택된 포맷에 따라 변경됩니다.
- 3 변환될 그림 파일에 대한 대상 디렉토리를 표시하려면, 변환 위치 필드에 값을 입력하십시오.
- 4 텍스트 교체 필드에 그림에 대한 짧은 설명이나 이름을 입력하십시오.

Flash(SWF) 포맷 파일 가져오기

프린트 레이아웃에서 지원된 모든 포맷의 그림을 가져올 수 있으며, Flash(SWF) 포맷으로 된 파일도 가져올 수 있습니다. 가져온 Flash 파일을 포함한 레이아웃을 변환할 때, Flash 파일은 보내기 위치로 복사되고 변환된 HTML 페이지의 일부로 표시됩니다.

웹 레이아웃을 변환하거나 웹 레이아웃으로 변환하기

프린트 레이아웃을 웹 레이아웃으로 변환하려면, 레이아웃을 열고 레이아웃 > 복제를 선택한 다음, 레이아웃 유형 드롭-다운 메뉴에서 웹을 선택하십시오.

프린트 레이아웃을 웹 레이아웃으로 변환할 때, 다음과 같은 변화가 발생합니다:

- 모든 텍스트 상자에 대해 변환시 그래픽으로 처리 체크상자가 선택됩니다. 이 선택사항의 선택을 해제하고 HTML 텍스트 상자로 바꾸면, 모든 탭은 공간으로 변경됩니다.
 - 양면 페이지에서 연결된 텍스트 상자는 같은 페이지의 별도 텍스트 상자로 표시됩니다.
- ➔ HTML 텍스트 상자에서 지원하지 않는 스타일 목록 속성은 스타일 목록 편집 대화상자(편집 > 스타일 목록)에서 별표(*)로 표시됩니다.

웹 레이아웃을 프린트 레이아웃으로 변환할 때, 다음과 같은 변화가 발생합니다:

- HTML 및 레스터 텍스트 상자는 텍스트 상자로 표시됩니다.
- HTML 폼 상자와 폼은 제거됩니다.
- 롤오버와 이미지 맵은 원본 그림으로 변환됩니다.

웹 레이아웃 제한

다음의 기능은 웹 레이아웃의 텍스트 상자에 대해 사용 가능하지 않습니다:

- 내려쓰기 문자
 - 보내기, 선택문장 자간조정, 문자간 자간조정 및 H&J 규정
 - 금칙 문자
 - OpenType 스타일
 - 격자 잠그기
 - 강조 기호
 - 세로 문장 방향
- ➔ 웹 레이아웃에서 이러한 기능을 유지하려면, 텍스트 상자를 선택하고 수정 대화상자(항목 > 수정)에서 변환시 그래픽으로 처리를 체크하십시오.

하이퍼링크

대부분의 HTML 도구에서, 텍스트의 범위나 이미지를 선택하고 필드에 URL을 입력하여 하이퍼링크를 생성합니다. QuarkXPress에서는 약간 다릅니다.



하이퍼링크 팔레트

대상

대상은 특정 URL에 대한 "컨테이너"입니다. QuarkXPress 프로젝트가 컬러 목록과 스타일 목록을 포함하는 것과 같이, 대상 목록을 포함할 수 있습니다. 각 대상은 다음의 URL 종류 중 하나를 포함합니다:

- URL: 웹에서 특정 리소스를 가리킵니다.
- 페이지: 같은 레이아웃에 있는 특정 페이지를 가리킵니다.
- 앵커: 레이아웃에 있는 페이지의 특정 부분을 가리킵니다.

➔ URL, 페이지와 앵커 간에 사용자 인터페이스는 다르지만, 변환된 HTML 파일에 포함된 실제 링크는 항상 URL입니다.

컬러와 스타일 목록과 같이, 각 대상은 이름을 가집니다. 대상에 원하는 이름을 부여할 수 있습니다. 예를 들어, <http://www.quark.com>이라는 URL에 대한 대상을 가지고 있다면, "Quark 웹 사이트"로 이름을 지을 수 있습니다.

컬러 팔레트에서 프로젝트의 컬러 목록을 볼 수 있듯이, 하이퍼링크 팔레트에서 프로젝트의 대상 목록을 볼 수 있습니다. 컬러 팔레트에서 컬러를 적용할 수 있듯이, 하이퍼링크 팔레트에서 하이퍼링크를 클릭하여 선택한 텍스트나 항목에 대상을 "적용"할 수 있습니다.

하이퍼링크 대화상자(편집 메뉴)에서 대상 목록을 편집할 수 있습니다. 컬러와 마찬가지로, 프로젝트의 대상 목록은 프로젝트에서 실제로 사용되지 않는 대상을 포함할 수 있습니다.



➔ 무언가를 선택하고 URL을 입력하여 하이퍼링크를 생성하고 싶다면, 그러나, 그렇게 할 때 대상은 대상의 프로젝트 목록에 추가되고 하이퍼링크 팔레트에 나열된다는 것을 알아야 합니다.

앵커

앵커는 레이아웃에 있는 대상체에 붙이는 간단한 표시입니다. 앵커를 다음 항목에 붙일 수 있습니다:

- 레스터, HTML 텍스트 상자나 경로에 얹혀진 텍스트의 단어, 문자나 문자열
- 그림 상자

- 이미지 맵에서 특정 영역
- 표에서 특정 셀
- 빈 상자
- 선

QuarkXPress에서, 앵커 표시는 다음과 같습니다:  또는 .

대상 윈도우

대상 윈도우를 사용하여 대상이 어떤 윈도우에서 열리는지 제어할 수 있습니다. 사용 가능한 대상 윈도우 종류는 다음과 같습니다:

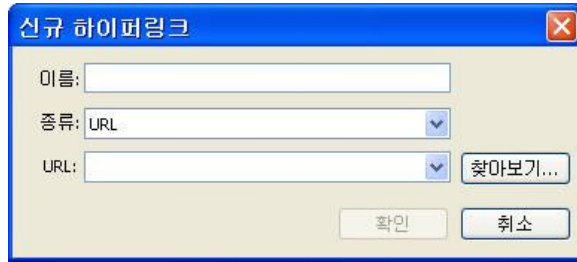
- 없음: 대상은 하이퍼링크와 같은 윈도우에 표시됩니다.
- _blank: 대상은 새로운 브라우저 윈도우에 표시됩니다.
- _self: 대상은 하이퍼링크와 같은 윈도우에 표시됩니다.
- _parent: 대상은 하이퍼링크를 포함한 페이지의 부모 윈도우에 표시됩니다.
- _top: 대상은 페이지의 모든 프레임을 제거하고 브라우저 윈도우 전체를 차지합니다.

➔ 대상 윈도우는 대상이 아닌 각각의 하이퍼링크(때때로 사용자가 클릭)와 연결되어 있습니다(그 클릭으로 열린 URL). 결과적으로, 대상을 생성하고 있다면 대상 윈도우를 지정할 수 없습니다.

대상 생성하기

대상은 하이퍼링크가 가리킬 수 있는 URL을 포함합니다. 대상을 생성하려면:

- 1 윈도우 > 하이퍼링크를 선택하십시오. 하이퍼링크 팔레트가 나타납니다.
 - URL을 수동으로 지정하려면, URL을 선택한 다음, URL 필드에 URL을 입력하거나 선택 버튼을 사용하여 특정 파일로의 경로를 생성하십시오.(그 경로는 변환된 HTML 페이지에서도 유효해야 함을 명심하십시오.) URL 필드 옆에 있는 드롭-다운 메뉴를 사용하여 4개의 프로토콜을 선택할 수 있습니다.
 - 같은 레이아웃의 다른 페이지로 연결하려면, 종류 필드에서 페이지를 선택하고 페이지 드롭-다운 메뉴에서 페이지를 선택하십시오.
 - 같은 레이아웃의 특정 앵커로 연결하려면, 종류 필드에서 앵커를 선택하고 앵커 드롭-다운 메뉴에서 앵커를 선택하십시오.
- 2 확인을 클릭하십시오.(다중 대상을 추가하고 있다면, Shift를 누른 상태에서 확인을 클릭하십시오. 그러면 신규 하이퍼링크 대화상자는 계속 열려 있습니다.)



신규 하이퍼링크 대화상자를 사용하여 대상을 생성하십시오.

앵커 생성하기

앵커는 레이아웃의 특정 장소를 가리키는 포인터입니다. 앵커를 생성하려면:

- 1 윈도우 > 하이퍼링크를 선택하십시오. 하이퍼링크 팔레트가 나타납니다.
 - 하이퍼링크 팔레트에서 신규 앵커 버튼을 클릭하십시오.
 - 스타일 > 앵커 > 신규를 선택하십시오.
 - 하이퍼링크 메뉴를 나타내고 신규 앵커를 선택하십시오.
 - 선택한 텍스트나 항목에 대한 컨텍스트 메뉴를 나타내고 앵커 > 신규를 선택하십시오.
- 2 앵커 이름 필드에 앵커에 대한 이름을 입력하거나 드롭-다운 메뉴에서 사용되지 않은 앵커 이름을 선택하십시오.
- 3 확인을 클릭하십시오.



신규 앵커 대화상자를 사용하여 새로운 앵커를 구성하십시오.

- ➔ "빈" 앵커를 생성하려면, 모든 것의 선택을 해제하고 하이퍼링크 팔레트의 신규 앵커 버튼을 클릭하십시오. 접근하지 않거나 아직 생성하지 않은 레이아웃의 일부에 있는 앵커를 가리키는 하이퍼링크를 생성하려면 이 방법을 사용하십시오.

기존 대상을 사용하여 하이퍼링크 생성하기

하이퍼링크는 특정 대상을 가리키는 텍스트 문자열, 상자나 선입니다. 기존 대상을 사용하여 하이퍼링크를 생성하려면, 하이퍼링크로 사용하려는 텍스트 범위나 그림 상자를 선택한 다음, 다음 중 하나를 하십시오:

- 하이퍼링크 팔레트에서 대상을 클릭하십시오.
- 스타일 > 하이퍼링크 > [대상]을 선택하십시오.
- 선택한 텍스트나 항목에 대한 컨텍스트 메뉴를 나타내고 하이퍼링크 > [대상]을 선택하십시오.

대상이 없는 상태에서 하이퍼링크 생성하기

하이퍼링크는 특정 대상을 가리키는 텍스트 문자열, 상자나 선입니다. 하이퍼링크와 대상을 동시에 생성하려면:

- 1 하이퍼링크로 사용할 텍스트 범위나 항목을 선택하십시오.
 - 하이퍼링크 팔레트에서 신규 하이퍼링크 버튼을 클릭하십시오.
 - 스타일 > 하이퍼링크 > 신규를 선택하십시오.
 - 선택한 텍스트나 상자에 대한 컨텍스트 메뉴를 나타내고 하이퍼링크를 선택하십시오.
 - URL을 수동으로 지정하려면, URL을 선택하고, URL 필드에 URL을 입력하거나 선택 버튼을 사용하여 특정 파일로의 경로를 생성하십시오.(그 경로는 변환된 HTML 페이지에서도 유효해야 함을 명심하십시오.) URL 필드 옆에 있는 드롭-다운 메뉴를 사용하여 4개의 프로토콜을 선택할 수 있습니다.
 - 같은 레이아웃의 다른 페이지로 연결하려면, 종류 필드에서 페이지를 선택하고 페이지 드롭-다운 메뉴에서 페이지를 선택하십시오.
 - 같은 레이아웃의 특정 앵커로 연결하려면, 앵커를 선택하고 앵커 드롭-다운 메뉴에서 앵커를 선택하십시오.
- 2 확인을 클릭하십시오.

하이퍼링크 팔레트에서 링크 보기

하이퍼링크 팔레트의 보기 버튼과 드롭-다운 메뉴는 팔레트의 스크롤 목록에 표시될 것을 제어합니다:


- 대상을 보려면 대상 보기 버튼을 클릭합니다.
- 앵커를 보려면 앵커 보기 버튼을 클릭합니다.
- 레이아웃에 있는 페이지로의 링크를 보려면 페이지 링크 보기 버튼을 클릭합니다.
- 이름에 의해서 목록에서 있는 항목을 보려면 이름을 선택하거나, URL에 의해서 목록에 있는 항목을 보려면 링크를 선택합니다.


하이퍼링크 포맷 지정하기

기본적으로, 하이퍼링크된 텍스트는 밑줄체이고 레이아웃 속성 대화상자(레이아웃 > 레이아웃 속성)에서 정의된 기본 컬러에 따라 컬러가 적용됩니다. 하이퍼링크에 특정 단어를 선택하고 원하는 포맷(컬러, 크기 및 서체)을 적용하여 각 하이퍼링크의 기본 모양을 무시할 수 있습니다.

하이퍼링크 텍스트를 포함한 단락의 포맷을 변경하면, 하이퍼링크는 기본 컬러와 밑줄체 텍스트 포맷을 그대로 유지되지만 단락의 변경된 서체와 서체 크기는 반영될 것입니다.


대상 편집 및 삭제하기


대상의 이름이나 URL을 편집하려면, 하이퍼링크 팔레트에서 대상을 선택하고 편집 버튼  을 클릭하십시오. 변경사항은 대상을 사용하는 레이아웃에 있는 모든 하이퍼링크에 적용됩니다.

대상을 삭제하려면, 하이퍼링크 팔레트에서 대상을 선택하고 삭제 버튼  을 클릭하십시오. 이 대상에 대한 모든 하이퍼링크는 레이아웃에서 제거됩니다.

또한, 하이퍼링크 대화상자(편집 메뉴)를 사용하여 대상을 편집하고 삭제할 수 있습니다.

앵커 편집 및 삭제하기

앵커의 이름을 편집하려면, 하이퍼링크 팔레트에서 앵커를 선택하고 편집 버튼을 클릭하십시오. 앵커의 이름과 앵커 자체를 편집할 수 있습니다. 앵커에 이름이 없다면, 하이퍼링크 팔레트에서 앵커만 표시됩니다.

앵커를 삭제하려면, 하이퍼링크 팔레트에서 앵커를 선택하고 삭제 버튼을 클릭하십시오. 이 앵커로의 모든 하이퍼링크는 레이아웃에서 제거됩니다.

또한, 하이퍼링크 대화상자(편집 메뉴)를 사용하여 앵커를 편집하고 삭제할 수 있습니다.

하이퍼링크 편집 및 삭제하기

하이퍼링크의 대상을 편집하려면, 레이아웃에서 하이퍼링크를 선택하고, 하이퍼링크 팔레트에서 편집 버튼을 클릭한 다음, URL 필드에 새로운 값을 입력하거나 URL 필드 옆에 있는 드롭-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오.

하이퍼링크의 대상을 제거하려면, 레이아웃에서 하이퍼링크를 선택한 다음 하이퍼링크 팔레트에서 하이퍼링크 없음을 클릭하거나, 스타일 > 하이퍼링크 > 삭제를 선택하십시오.

하이퍼링크 팔레트를 사용하여 검색하기

하이퍼링크 팔레트에서 하이퍼링크를 생성하는 것 외에도, 하이퍼링크 팔레트를 사용하여 활성 QuarkXPress 레이아웃에 있는 하이퍼링크와 앵커를 검색할 수 있습니다. 하이퍼링크 팔레트를 사용하여 검색하려면:

- URL 대상을 보려면, 하이퍼링크 팔레트에서 대상을 더블 클릭하십시오. URL은 지정된 웹 브라우저로 전달됩니다.
- 활성 레이아웃에 있는 앵커를 검색하려면, 하이퍼링크 팔레트에서 앵커 이름을 더블 클릭하십시오.

롤오버

롤오버는 마우스 포인터를 가져갔을 때 변하는 HTML 페이지에 있는 그림입니다. 롤오버는 보통 다른 페이지로의 링크나 파일을 다운로드하는 "버튼"으로 사용됩니다. 롤오버는 시각적인 면에서 눈에 띄지만, 파일 크기와 다운로드 시간의 관점에서는 추가적인 오버헤드가 따릅니다. 또한, 롤오버는 모든 웹 브라우저의 모든 버전에서 지원되는 것은 아닙니다.(3.x 이상 버전의 Microsoft Internet Explorer과 Netscape Navigator 및 현재 버전의 Safari와 Firefox에서 지원됩니다.)

QuarkXPress는 두 종류의 롤오버를 제공합니다:

- **기본 롤오버:** 마우스 포인터가 롤오버 상자로 오면 이미지가 바뀝니다.
- **2중 롤오버:** 마우스 포인터가 롤오버 상자로 오면 한 개 이상의 상자에 있는 이미지가 바뀝니다.



사용자가 마우스 포인터를 해당 항목 위로 "이동"할 때 롤오버는 그 모양을 바꿉니다.

기본 롤오버 생성하기

그림 상자나 텍스트 상자로 기본 롤오버를 생성할 수 있습니다. 텍스트 상자를 사용하면, 텍스트 상자는 변환시에 자동으로 그림으로 변환됩니다. 기본 롤오버를 생성하려면:

- 1 활성 웹 레이아웃에서 그림 상자나 텍스트 상자를 선택하십시오.
- 2 항목 > 기본 롤오버 > 롤오버 생성을 선택하십시오. 롤오버 대화상자가 나타납니다.
- 3 마우스 포인터가 롤오버에 있지 않을 때 표시될 것을 지정하십시오:
 - 그림 롤오버의 경우, 기본 이미지 필드에서 그림 파일의 경로와 이름을 입력하거나, 선택/찾아보기를 클릭하여 수동으로 파일의 위치를 찾으십시오.
 - 텍스트 롤오버의 경우, 텍스트를 입력하고 포맷을 지정하십시오.
- 4 마우스 포인터가 롤오버로 이동할 때 표시될 것을 지정하십시오:
 - 그림 롤오버의 경우, 롤오버 이미지 필드에서 그림 파일의 경로와 이름을 입력하거나, 선택/찾아보기를 클릭하여 수동으로 파일의 위치를 찾으십시오.
 - 텍스트 롤오버의 경우, 텍스트를 입력하고 포맷을 지정하십시오.
- 5 롤오버에 하이퍼링크를 추가하려면, 하이퍼링크 필드에 URL을 입력하거나 하이퍼링크 드롭-다운 메뉴에서 URL을 선택하십시오. 선택/찾아보기를 클릭하여 수동으로 대상 파일을 찾을 수도 있지만, 이것은 절대적 링크를 생성한다는 것을 주의하십시오. 상대적 링크를 생성하려면, 대상 파일에 대한 상대적 경로를 직접 입력하십시오.
- 6 확인을 클릭하십시오. 롤오버 상자는 변경 가능한 이미지를 포함한 것을 나타내는 아이콘, 롤오버에 반응하는 것을 나타내는 아이콘 및 하이퍼링크를 나타내는 아이콘(하이퍼링크를 추가한 경우)을 표시합니다.



기본 롤오버 편집 및 삭제하기

롤오버를 편집하려면, 롤오버를 포함한 그림 상자를 선택하고 항목 > 기본 롤오버 > 롤오버 편집을 선택하십시오. 롤오버 대화상자가 나타납니다. 이미지를 변경하거나 하이퍼링크를 편집할 수 있습니다.

롤오버에서 롤오버 동작을 제거하려면, 롤오버를 포함한 그림 상자를 선택하고 항목 > 기본 롤오버 > 롤오버 삭제를 선택하십시오.

2중 롤오버 생성하기

2중 롤오버에서, 사용자는 마우스 포인터를 한 상자 위로 이동하고, 다른 상자의 이미지는 롤오버 이미지를 나타냅니다. 사용자가 롤오버한 상자를 *원본* 상자라고 하며, 롤오버 이미지가 나타난 상자를 *대상* 상자라고 합니다. 2중 롤오버를 생성하려면:

- 1 원본 상자(마우스 포인터가 롤오버를 일으키기 위해 그 위로 이동할 상자)로 동작할 텍스트 상자나 그림 상자를 생성하고, 항목 > 수정을 선택한 다음 변환시 그래픽으로 처리를 선택하십시오.
- 2 대상 상자(마우스 포인터가 원본 상자로 이동했을 때 그 내용을 변경할 상자)로 동작할 텍스트 상자나 그림 상자를 생성하십시오. 상자가 텍스트 상자라면, 항목 > 수정을 선택하고 변환시 그래픽으로 처리를 선택하십시오.
- 3 대상 상자로 그림을 가져오거나 텍스트를 입력하십시오. 이것은 대상 상자의 기본 내용입니다.
- 4 대상 상자가 선택된 상태에서, 항목 > 롤오버 > 2중 대상 생성을 선택하십시오.  아이콘이 원본 상자에 나타납니다.
- 5 롤오버 이미지를 지정하려면, 대상 상자로 새로운 그림을 가져오거나 새로운 텍스트를 입력하십시오.
- 6 원본 상자를 대상 상자와 연결하려면, 웹 도구 팔레트에서 2중 롤오버 링크 도구를 선택하십시오. 원본 상자를 클릭한 다음 대상 상자를 클릭하십시오.  아이콘이 대상 상자에 나타납니다.
- 7 추가적인 대상 상자를 생성하려면, 2-6 단계를 반복하십시오.

레이아웃에서 롤오버 이미지 전환하기

기본 롤오버나 2중 롤오버 대상은 두 개의 그림을 가져온 그림 상자입니다: 하나는 기본 상태로 있고, 다른 하나는 롤오버 상태용입니다. 그러나, 한번에 그림 중에 하나만 레이아웃에서 표시될 수 있습니다. 레이아웃에서 두 이미지를 전환하려면, 기본 롤오버를 포함한 상자나 2중 롤오버 대상을 선택하고 다음 중 한 가지를 하십시오:

- 기본 롤오버의 경우, 기본 이미지를 위해 항목 > 기본 롤오버 > 기본 이미지를 선택하거나 롤오버 이미지를 표시하기 위해 항목 > 기본 롤오버 > 롤오버 이미지를 선택하십시오.
- 2중 롤오버의 경우, 항목 > 2중 롤오버 > 보기를 선택하고 메뉴 항목 중 하나를 선택하십시오.

2중 롤오버 상자에서 대상 제거하기

2중 롤오버 상자에서 하나의 대상을 제거하려면, 2중 롤오버를 포함한 상자를 선택하고, 항목 > 2중 롤오버 > 대상 제거를 선택한 다음, 제거할 이미지를 선택하십시오.

2중 롤오버 링크 해제하기

2중 롤오버 링크를 해제하려면, 웹 도구 팔레트에서 2중 롤오버 링크해제 도구를 선택하고, 원본 상자를 클릭한 다음, 대상 상자를 클릭하십시오.

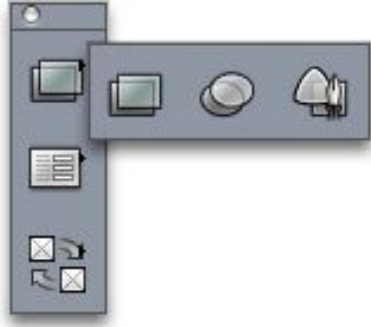
이미지 맵

*이미지 맵*은 사용자가 웹 페이지에 있는 그림의 일부분을 클릭하여 다른 URL로 갈 수 있도록 하는 HTML 기능입니다. 이미지 맵을 생성하려면, 그림을 가져오고, 하이퍼링크로 동작할 그림의 일부분에 "반응 영역"(모양)을 그리고, 하이퍼링크를 반응 영역으로 연결하십시오. 반응 영역은 변환시 보이지 않지만, 사용자가 그림의 다양한 부분을 클릭할 때 하이퍼링크는 동작합니다.

이미지 맵 생성하기

이미지 맵을 생성하려면, 그림 상자를 선택하고 그림 상자에서 하나 이상의 반응 영역을 그리십시오. 활성 그림 상자에서 반응 영역을 그리려면:

- 1 웹 도구 팔레트에서 이미지 맵 도구를 선택하십시오. 사각 이미지 맵 도구, 타원 이미지 맵 도구 및 베지어 이미지 맵 도구에서 선택할 수 있습니다.



사각 이미지 맵 도구, 타원 이미지 맵 도구 및 베지어 이미지 맵 도구

- 2 사각 이미지 맵 도구나 타원 이미지 맵 도구를 사용하고 있다면, 그림 상자 안에서 시작하여 크로스헤어 포인터를 드래그하십시오.
 - 3 베지어 이미지 맵 도구를 사용하고 있다면, 다각형의 포인트 위치를 잡기 위해 클릭(또는 클릭 후 드래그)하십시오. 첫 번째 클릭은 그림 상자 안이어야만 합니다. 그리기를 완료할 때, 반응 영역의 외곽선을 닫기 위해 더블 클릭하십시오.
 - 4 하이퍼링크 안에 반응 영역을 만들려면, 하이퍼링크 팔레트에서 대상이나 앵커를 클릭하십시오.
 - 5 보기 > 안내선을 선택하고 반응 영역이 원하는 곳인지 확인하십시오.
- ➔ 반응 영역을 포함한 그림 상자가 선택되었을 때만 반응 영역은 표시되고, 반응 영역은 프린트되지 않습니다.
 - ➔ 그림 상자의 경계 너머로 확장한 반응 영역을 생성할 수 있습니다. 그러나, 변환시에 그러한 반응 영역은 상자의 가장자리로 잘립니다(원형 반응 영역은 제외).

이미지 맵 편집하기

이미지 맵을 생성한 후에, 반응 영역으로 이동하고, 반응 영역의 크기를 변경하고, 반응 영역을 삭제할 수 있습니다. 이미지 맵을 편집하려면:

- 1 이미지 맵을 포함한 그림 상자를 선택하십시오.
 - 2 반응 영역이 보이지 않는다면, 보기 > 안내선을 선택하십시오.
 - 3 반응 영역의 크기를 조절하려면, 반응 영역을 선택하고 핸들 중 하나를 드래그하십시오.
 - 4 반응 영역을 이동하려면, 경계선 안을 드래그하십시오.
 - 5 반응 영역을 삭제하려면, 반응 영역을 선택하고 Delete/Backspace를 누르십시오.
- ➔ 반응 영역은 생성된 그림과 함께 저장됩니다. 그림이 복제, 이동, 크기 조절, 기울기 또는 회전되면, 이미지 맵은 포함됩니다.

폼

HTML 폼은 사용자가 인터넷이나 인트라넷을 통해 메일링 리스트에 참여하고, 제품을 구입하고, 피드백을 보낼 수 있게 합니다. 폼은 텍스트 필드, 버튼, 체크 상자, 드롭-다운 메뉴와 목록을 포함할 수 있습니다; 사용자는 이러한 컨트롤을 사용하여 텍스트를 입력하고, 보안된 암호를 전송하고 파일을 업로드할 수 있습니다.

폼에 대해서 알아야 할 가장 중요한 것은 폼은 공백으로 존재할 수 없다는 것입니다; 폼을 생성할 때, 폼에서 제출한 데이터를 처리하기 위해 서버-기반 스크립트나 응용 프로그램을 생성해야 합니다. 그러한 스크립트나 응용 프로그램은 종종 CGI(Common Gateway Interface) 프로토콜을 사용하고, Perl, C, Java와 AppleScript®와 같은 언어로 작성될 수 있습니다. 사용할 수 있는 프로토콜과 언어는 웹 서버 소프트웨어와 웹 서버 소프트웨어가 실행되는 플랫폼에 따라 다릅니다.


웹 사이트의 일부로 HTML 폼을 사용하고 싶다면, 서버쪽 스크립트나 응용 프로그램을 구축하기 위한 써드-파티 도구를 사용해야 합니다. 이 작업에 접근하는 방법에 대한 정보는, 웹 마스터와 상의하십시오.



웹 사이트의 방문객에 대한 정보를 수집하기 위해 폼을 사용할 수 있습니다.

폼 상자 생성하기

폼 상자는 HTML 폼의 경계선을 의미합니다. 폼 상자는 한 개 이상의 폼 컨트롤을 포함해야 하고, 숨긴 필드를 포함할 수도 있습니다. 폼 상자를 생성하려면:

- 1 웹 도구 팔레트에서 폼 상자 도구 를 선택하십시오.
- 웹 브라우저가 폼 데이터를 대상 스크립트나 응용 프로그램의 끝에 추가하길 원하면, 첨부 처리를 선택하십시오.

- 웹 브라우저가 별도의 HTTP 전송으로 폼 데이터를 대상 스크립트나 응용 프로그램으로 전송하길 원하면, 개별 처리를 선택하십시오.
- 폼과 같은 프레임이나 윈도우로 대상을 지정하려면 없음이나 Self를 선택하십시오.
- 새롭고 이름이 없는 윈도우로 대상을 지정하려면 Blank를 선택하십시오.
- 폼의 부모인 프레임이나 윈도우로 대상을 지정하려면 Parent를 선택하십시오. 부모 윈도우가 없다면, 폼 데이터는 폼과 같은 윈도우에 표시될 것입니다 (대상 필드에 없음이나 Self가 지정되어 있는 것과 동일).
- 프레임을 포함하지 않는 첫 번째 윈도우(보통 폼을 소개한 페이지)로 대상을 지정하려면 Top을 선택하십시오.
- 다른 HTML 페이지가 표시되도록 지정하려면 오류 페이지를 선택하고 그 페이지의 URL을 입력하십시오. 선택/찾아보기를 클릭하여 대상 페이지를 수동으로 찾을 수 있지만, 이것은 절대적 링크를 생성한다는 것에 주의하십시오. 상대적 링크를 생성하려면, 대상 파일에 대한 상대적 경로를 수동으로 입력하십시오.
- 경고가 대화상자에 표시되도록 지정하려면 메시지 대화상자를 선택하고 그 텍스트 상자에 경고 메시지를 입력하십시오. 경고에 첫 번째 빈 필수사항 필드의 이름을 포함하려면, `<missing field>`를 사용하십시오. 경고가 나타날 때, 이 태그는 빈 필수항목 필드의 이름으로 대체될 것입니다.


2 확인을 클릭하십시오.

웹 레이아웃의 빈 영역에 폼 컨트롤을 그려서 폼을 생성할 수도 있습니다.

- ➔ 폼 상자는 다른 폼 상자와 겹칠 수 없습니다.
- ➔ 폼 상자는 폼 상자 내에 전부 포함되어야 합니다.

텍스트, 암호 또는 숨긴 필드 컨트롤 추가하기

텍스트 컨트롤로 사용자는 일반 텍스트를 입력할 수 있습니다. 암호 컨트롤은 사용자가 일반 텍스트를 입력하게 하지만, 일련의 별표(또는 다른 특수 문자)로 텍스트가 표시되게 합니다. 숨긴 필드 컨트롤은 폼이 제출될 때 값을 제출하지만, 사용자에게 그 값을 표시하지 않습니다. 폼에 텍스트, 암호 또는 숨긴 필드 컨트롤을 추가하려면:



- 1 텍스트 필드 도구 를 사용하여 폼 상자 안에 텍스트 컨트롤을 그립니다. 숨긴 필드는 폼 상자 안에서 서로 겹칠 수 있지만, 보이는 폼 컨트롤은 겹칠 수 없습니다.
- 2 항목 > 수정을 선택하고 폼 탭을 클릭합니다.
- 3 이름 필드에 텍스트 컨트롤에 대한 이름을 입력합니다.
- 4 유형 드롭-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하여 필드의 유형을 지정합니다:
 - 텍스트의 한 행만을 포함할 수 있는 컨트롤에 대해 텍스트-한 라인을 선택합니다.
 - 텍스트의 다중 행을 포함할 수 있는 컨트롤에 대해 텍스트-다중 라인을 선택합니다.
 - 모든 문자가 별표나 점으로 표시되는 컨트롤에 대해 암호를 선택합니다.
 - 폼과 함께 제출되지만 최종 사용자의 웹 브라우저에는 표시되지 않는 컨트롤에 대해 숨긴 필드를 선택합니다. 최종 사용자가 볼 수 없는 데이터를 전송하는데 숨긴 파일을 사용할 수

있습니다. 숨긴 파일은 세션 ID, 변수, 인증 코드 등을 저장하는데 주로 사용됩니다. 숨긴 필드를 선택하면, 최대 글자수, 텍스트 둘러싸기, 읽기 전용과 필수사항 선택사항은 사용 가능하지 않습니다.

- 5 최대 수 필드에 숫자를 입력하여 컨트롤이 허용하는 문자의 최대 수를 지정합니다.
- 6 텍스트 둘러싸기 체크박스를 체크하여 컨트롤의 다중 행 텍스트가 자동으로 다음 행으로 둘러싸게 합니다. (이 체크박스는 유형 드랍-다운 메뉴에서 텍스트-다중 라인이 선택되었을 때만 사용 가능합니다.)
- 7 최종 사용자가 컨트롤의 내용을 편집하지 못하게 하려면, 읽기 전용을 체크합니다.
- 8 폼이 제출되기 전에 컨트롤이 반드시 값을 포함해야 함을 지정하려면, 필수사항을 체크합니다.
- 9 확인을 클릭합니다.

버튼 컨트롤 추가하기


제출 버튼 컨트롤은 사용자가 서버의 대상 스크립트나 응용 프로그램으로 폼을 제출하게 해 줍니다. 재설정 버튼 컨트롤은 폼에 있는 모든 필드와 버튼을 기본 값으로 되돌립니다. 제출이나 재설정 버튼 컨트롤을 생성하려면:

- 1 버튼 도구 를 사용하여 폼 상자에서 버튼 컨트롤을 그리십시오.
 - 재설정을 선택하면 폼의 필드와 버튼을 기본값으로 되돌리기 위해 버튼 컨트롤을 구성합니다.
 - 제출을 선택하면 폼 데이터를 폼 상자에 의해 지정된 대상 CGI 스크립트나 응용 프로그램으로 폼 데이터를 제출하기 위해 버튼 컨트롤을 구성합니다.
- 2 확인을 클릭하십시오.
- 3 버튼에 텍스트를 추가하려면, 텍스트 내용 도구 로 버튼을 클릭하고 버튼에 표시될 텍스트를 입력하십시오.

➡ 버튼은 이름의 길이에 따라 자동으로 크기가 조절됩니다.



이미지 버튼 컨트롤 추가하기

폼을 제출할 이미지 버튼 컨트롤을 생성할 수 있습니다. 이미지 버튼 컨트롤을 생성하려면:

- 1 이미지 버튼 도구 를 사용하여 폼 상자에 이미지 버튼 컨트롤을 그리십시오.
- 2 그림 가져오기(파일 > 그림 가져오기)를 선택하여 그림 가져오기 대화상자를 나타내십시오. 이미지 버튼 컨트롤에 표시될 그림 파일을 선택하고 열기를 클릭하십시오.
- 3 항목 > 수정을 선택한 다음, 폼 탭을 클릭하십시오.
- 4 이름 필드에 이미지 버튼 컨트롤에 대한 이름을 입력하십시오.
- 5 보내기 탭(항목 > 수정)을 클릭하여 선택한 이미지 버튼 컨트롤에 대한 보내기 선택사항을 나타내십시오.
- 6 확인을 클릭하십시오.


팝업 메뉴와 목록 컨트롤 추가하기

*팝업 메뉴 컨트롤*은 사용자가 메뉴에서 한 항목을 선택할 수 있게 해 줍니다. *목록 컨트롤*은 사용자가 메뉴에서 한 항목 이상을 선택할 수 있게 해 줍니다. 폼에 드롭-다운 메뉴나 목록을 추가하려면:

- 1 팝업 메뉴 도구 나 목록 상자 도구 를 사용하여 폼 상자에 목록 컨트롤을 그리십시오.
 - 팝업 메뉴의 경우, 팝업 메뉴를 선택하십시오.
 - 스크롤 가능한 목록의 경우, 목록을 선택하십시오.
 - 이미 생성한 메뉴를 지정하려면, 메뉴 드롭-다운 메뉴에서 그 메뉴의 이름을 선택하십시오.
 - 메뉴를 생성하려면, 신규를 클릭하십시오.
- 2 (목록 컨트롤에만 해당)컨트롤에서 한 개 이상의 항목을 선택할 수 있도록 표시하려면, 다중 선택 허용을 선택하십시오.
- 3 폼이 제출되기 전에 컨트롤에서 적어도 한 개의 항목이 선택되도록 표시하려면, 필수사항을 선택하십시오.
- 4 확인을 클릭하십시오.

라디오 버튼 컨트롤 그룹 추가하기


*라디오 버튼 컨트롤 그룹*은 사용자가 값의 선택에서 하나의 값을 선택할 수 있게 해 줍니다. 사용자가 한 라디오 버튼을 클릭하면, 그룹에 있는 다른 모든 라디오 버튼의 선택을 해제합니다. 폼에 라디오 버튼 컨트롤 그룹을 추가하려면:


- 1 라디오 버튼 도구 를 사용하여 폼 상자에 여러 라디오 버튼 컨트롤을 그리십시오.
- 2 라디오 버튼 컨트롤 중에 하나를 선택하고 항목 > 수정을 선택하고 폼 탭을 클릭하십시오.
- 3 필요하다면 종류 드롭-다운 메뉴에서 라디오 버튼을 선택하십시오.
- 4 같은 이름을 가진 라디오 버튼 컨트롤은 같은 그룹으로 처리됩니다. 라디오 버튼 그룹에 대한 이름을 결정하고 그룹 필드에서 그 이름을 입력하십시오.
- 5 선택한 라디오 버튼에 대한 값을 지정하려면, 값 필드에 값을 입력하십시오.
- 6 그룹에 모든 라디오 버튼 컨트롤을 생성하고 구성할 때까지 2-5 단계를 반복하십시오.
- 7 라디오 버튼 컨트롤 중 하나가 기본적으로 선택되어 있게 하려면, 그 라디오 버튼을 선택하고, 항목 > 수정을 선택하고, 폼 탭을 클릭한 다음, 기본으로 사용을 선택하십시오.
- 8 폼이 제출되기 전에 그룹에 있는 라디오 버튼 중 하나는 선택되어야만 하도록 표시하려면, 라디오 버튼 컨트롤을 선택하고 필수사항을 체크하십시오. 한 라디오 버튼 컨트롤에 대해 필수사항을 체크하면 그룹에 있는 모든 라디오 버튼에 대한 상자를 선택합니다.
- 9 확인을 클릭하십시오.

➔ 라디오 버튼 컨트롤은 같은 폼 내에서 체크 상자와 같은 이름을 가질 수 없습니다.

체크 상자 컨트롤 추가하기

*체크 상자 컨트롤*은 사용자에 의해 체크되거나 체크 해제될 수 있습니다. 폼에 체크 상자 컨트롤을 추가하려면:


- 1 체크 상자 도구 를 사용하여 폼 상자에 체크 상자 컨트롤을 그리십시오.
- 2 항목 > 수정을 선택한 다음, 폼 탭을 클릭하십시오.
- 3 종류 드롭-다운 메뉴에서 체크 상자를 선택하십시오.
- 4 이름 필드에 체크 상자 컨트롤에 대한 이름을 입력하십시오.
- 5 값 필드에 체크 상자 컨트롤에 대한 값을 입력하십시오.
- 6 웹 페이지가 처음에 나타났을 때 그 체크 상자가 체크되어 있도록 표시하려면, 시작부터 체크 표시를 선택하십시오.
- 7 폼이 제출되기 전에 그 체크 상자는 체크되어야만 하도록 표시하려면, 필수사항을 선택하십시오.
- 8 확인을 클릭하십시오.

➔ 폼 탭은 체크 상자 컨트롤에 텍스트를 추가하는 것을 허용하지 않습니다. 그러나, 체크 상자 폼 컨트롤이 텍스트 내용 도구 로 선택되었을 때 체크 상자 옆에 표시될 텍스트를 지정할 수 있습니다.

➔ 체크 상자 컨트롤은 같은 폼 안에 라디오 버튼과 같은 이름을 가질 수 없습니다.

파일 제출 컨트롤 추가하기

파일 제출 컨트롤은 사용자가 폼을 제출할 때, 업로드될 로컬 파일에 대한 경로를 지정할 수 있게 해 줍니다. 사용자는 파일 경로를 입력하거나 찾아보기 버튼(폼 컨트롤과 함께 생성)을 클릭하고 파일을 검색하십시오. 폼 상자에 파일 제출 컨트롤을 추가하려면:

- 1 파일 선택 도구 를 사용하여 폼 사앞에 파일 제출 컨트롤을 그리십시오.
- 2 항목 > 수정을 선택한 다음, 폼 탭을 클릭하십시오.
- 3 이름 필드에 파일 제출 컨트롤의 이름을 입력하십시오.
- 4 동의 필드에, 콤마로 분리하여, 허용 가능한 MIME 종류의 목록을 지정할 수 있습니다.
- 5 필수사항 체크 상자를 체크하여 파일이 폼 데이터와 함께 제출되도록 지정하십시오.
- 6 확인을 클릭하십시오.

메뉴

메뉴는 폼 상자 안에 목록 컨트롤이나 팝업 메뉴 컨트롤로 표시될 수 있는 항목의 목록입니다. 메뉴를 사용하여 사용자가 선택사항 목록에서 선택하게 할 수 있거나, 각 항목이 해당 URL을 가지고 있는 네비게이션 메뉴를 생성할 수 있습니다.

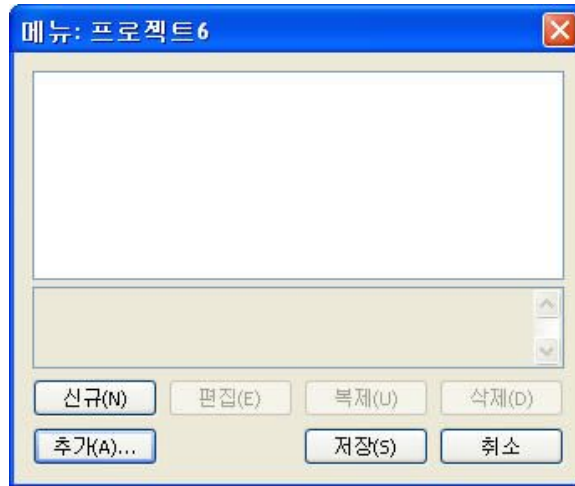
표준 메뉴로 작업하기

표준 메뉴는 HTML 폼에서 사용될 수 있는 선택사항의 간단한 목록입니다. 표준 메뉴는 폼에서 제출되는 값을 제공하거나 검색을 위해 사용될 수 있습니다.

표준 메뉴 생성하기

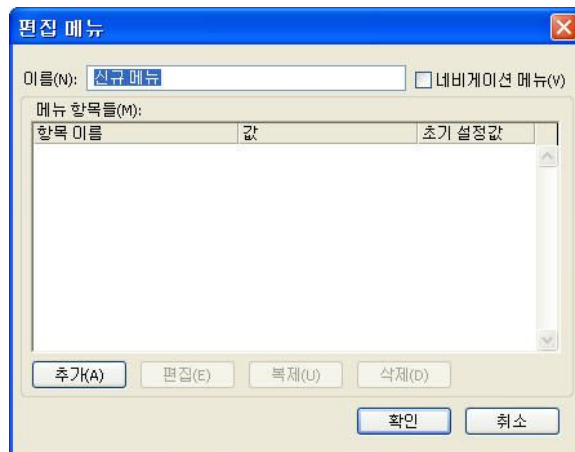
표준 메뉴를 생성하려면:

- 1 편집 > 메뉴를 선택하여 메뉴 대화상자가 나타나게 하십시오.



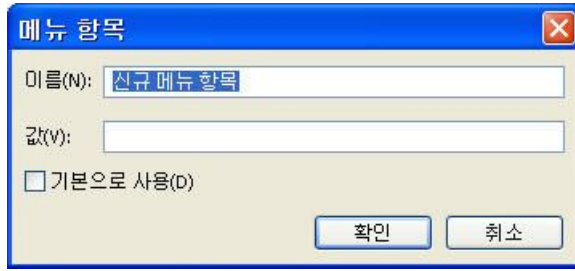
메뉴 대화상자에서 표준 메뉴로 작업할 수 있습니다.

- 2 메뉴를 생성하려면, 신규를 클릭하십시오. 메뉴 편집 대화상자가 나타납니다.



메뉴 편집 대화상자를 사용하여 표준 메뉴를 구성하십시오.

- 3 메뉴를 네비게이션 메뉴로 지정하려면, 네비게이션 메뉴를 체크하십시오. 사용자가 네비게이션 메뉴에서 항목을 선택할 때, 웹 브라우저는 그 항목의 값으로 지정된 URL을 열려고 시도할 것입니다.
- 4 선택한 메뉴에 항목을 추가하려면, 추가를 클릭하십시오. 메뉴 항목 대화상자가 나타납니다.





메뉴 항목 대화상자는 표준 메뉴 항목을 구성하기 위한 컨트롤을 제공합니다.

- 5 이름 필드에 이름을 입력하십시오. 이름은 드랍-다운 메뉴에 항목으로 표시될 것입니다.
 - 6 값 필드에 값을 입력하십시오. 값이 사용되는 방법은 메뉴의 네비게이션 메뉴 여부에 따라 다릅니다:
 - 메뉴가 네비게이션 메뉴라면, 항목을 선택하면 웹 브라우저는 값 필드에 지정된 URL을 열려고 시도할 것입니다. 메뉴가 네비게이션 메뉴일 때, 값 필드에 있는 값이 유효한 URL인지 확인하십시오.
 - 메뉴가 네비게이션 메뉴가 *아니라면*, 항목을 선택하는 것은 값 필드에 있는 값이 폼이 제출될 때 폼 데이터의 나머지와 함께 웹 서버로 전송될 것입니다.
 - 7 메뉴 항목이 기본적으로 선택되도록 지정하려면, 기본으로 사용을 체크하십시오.
 - 8 확인을 클릭하여 메뉴 항목 대화상자를 닫으십시오.
 - 9 확인을 클릭하여 메뉴 편집 대화상자를 닫으십시오.
 - 10 저장을 클릭하여 메뉴 대화상자를 닫으십시오.
- ➔ 기본 항목이 지정되어 있지 않다면, 메뉴나 목록에 있는 첫 번째 항목은 보통 폼에서 선택된 것으로 나타납니다.(이 동작은 브라우저에 따라 다를 수 있습니다.)

표준 메뉴 사용하기

웹 레이아웃에 표준 메뉴를 추가하려면, 폼 상자를 추가해야만 합니다.

- HTML 폼에 대한 값을 제공하기 위해 메뉴를 사용하려면, "팝업 메뉴와 목록 컨트롤 추가하기"의 설명대로 폼 상자에 메뉴를 그리십시오.
- 검색을 위해 메뉴를 사용하려면, 웹 도구 팔레트의 팝업 메뉴 도구  또는 목록 도구 를 사용하여 페이지에 메뉴를 그리십시오. QuarkXPress는 자동으로 팝업 메뉴나 목록을 포함한 폼을 생성합니다. 그러나, 팝업 메뉴나 목록에 대한 컨테이너로만 폼을 사용할 것입니다.

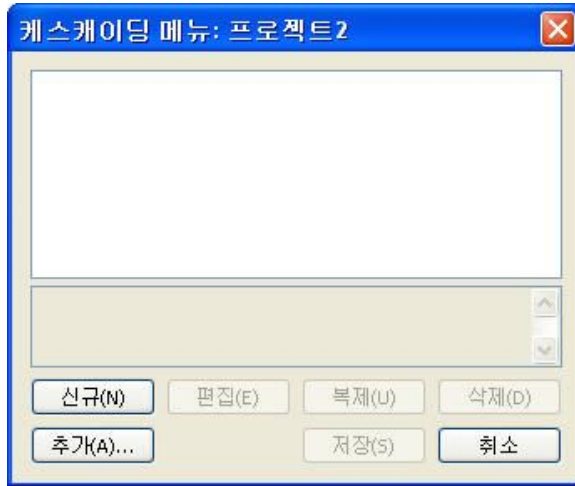
케스케이딩 메뉴로 작업하기

케스케이딩 메뉴 기능으로, 멋진 사용자 인터페이스와 시각적인 관심을 제공하는 웹-최적화된 레이아웃을 생성할 수 있습니다. 케스케이딩 메뉴는 사용자가 마우스 포인터를 특정 항목으로 이동하기 전까지 "가려진" 메뉴 항목으로 디자인을 간단하게 합니다.

케스케이딩 메뉴 생성하기

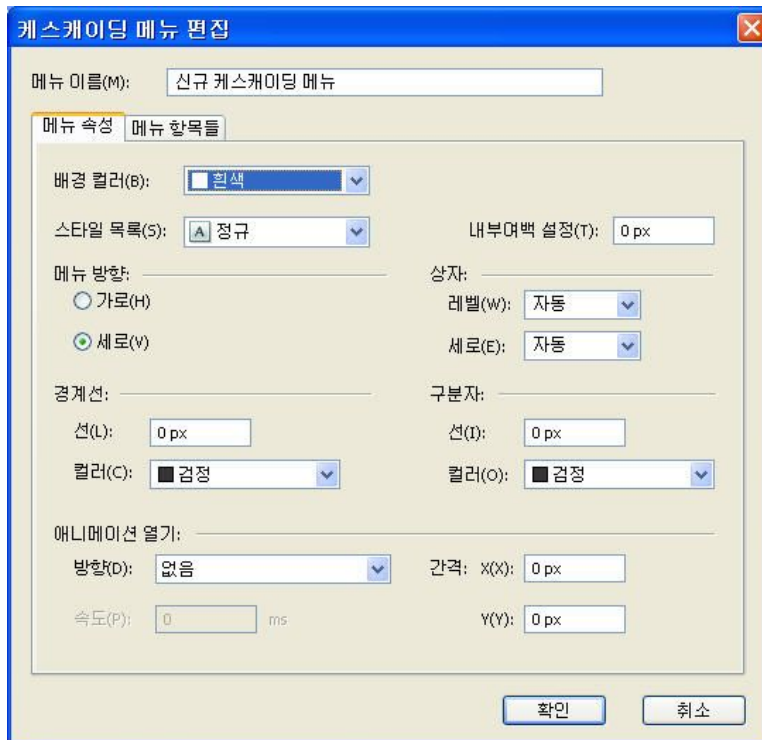
케스케이딩 메뉴를 적용하기 전에, 생성해야만 합니다. 그렇게 하려면:

- 1 편집 > 케스케이딩 메뉴를 선택하십시오. 케스케이딩 메뉴 대화상자가 나타납니다.



캐스캐이딩 메뉴 대화상자에서 캐스캐이딩 메뉴로 작업할 수 있습니다.

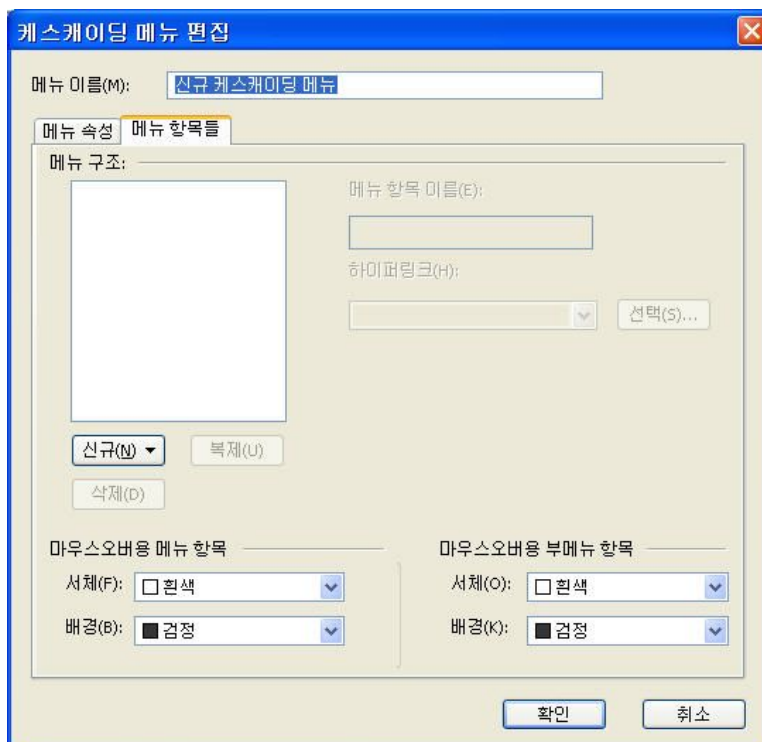
- 2 신규를 클릭하십시오. 캐스캐이딩 메뉴 편집 대화상자가 나타납니다.



캐스캐이딩 메뉴 편집 대화상자를 사용하여 캐스캐이딩 메뉴를 구성할 수 있습니다.

- 3 메뉴 이름 필드에 캐스캐이딩 메뉴에 대한 이름을 입력하십시오.
- 4 메뉴 속성 탭에서, 다음과 같이 캐스캐이딩 메뉴의 일반적인 속성을 구성할 수 있습니다:
 - 배경 컬러 드롭-다운 메뉴에서 캐스캐이딩 메뉴에 대한 컬러를 선택합니다.
 - 스타일 목록 드롭-다운 메뉴에서 캐스캐이딩 메뉴에 대한 스타일 목록을 선택합니다.
 - 텍스트 내부여백 필드에 값을 입력하여 캐스캐이딩 메뉴 상자의 가장자리에서 얼마나 떨어진 위치에 메뉴의 텍스트가 표시될지를 지정합니다.

- 메뉴 방향 영역에서, 가로 또는 세로를 클릭하여 메뉴가 읽혀질 방향을 지정합니다.
 - 상자 영역에서, 전체 케스캐이딩 메뉴의 가로와 세로를 지정합니다. 자동 값은 메뉴 항목이나 부메뉴 항목의 문자 수와 서체 크기를 사용하여 계산됩니다.
 - 경계선 영역에서, 선 필드에 선 폭과 컬러 드롭-다운 메뉴에서 선의 컬러를 지정합니다. 이 선과 컬러는 전체 케스캐이딩 메뉴 상자에 적용될 것입니다.
 - 구분자 영역에서, 선 필드에 선 폭을 입력하고 컬러 드롭-다운 메뉴에서 구분자에 대한 컬러를 선택합니다. 이 선 폭과 컬러는 메뉴 항목 사이의 구분자에 적용될 것입니다.
 - 애니메이션 열기 영역에서, 방향 드롭-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하여 메뉴가 열리는 방법을 결정합니다.
 - 애니메이션 열기 드롭-다운 메뉴에서 없음이 아닌 다른 선택사항을 선택하면, 속도 필드가 사용 가능하게 됩니다. 0과 10,000 사이의 값을 입력합니다. 속도는 밀리초로 측정됩니다.
 - 간격 필드에서, X와 Y 필드에 값을 입력하여 메뉴 항목이 메뉴로부터 떨어질 간격을 지정합니다.
- 5 메뉴 항목 탭은 메뉴와 부메뉴 항목을 지정하게 해 줍니다. 메뉴 구조 영역에서, 메뉴 항목을 생성하기 위해 신규 버튼에서 메뉴 항목을 선택하십시오.



케스캐이딩 메뉴 편집 대화상자의 메뉴 항목 탭에서 메뉴와 부메뉴 항목을 생성할 수 있습니다.

- 6 메뉴 항목 이름 필드에서, 메뉴 항목에 대한 이름을 입력하십시오.
- 7 메뉴 항목에 대한 하이퍼링크를 지정하려면, 하이퍼링크 드롭-다운 메뉴에서 하이퍼링크를 선택하거나, 하이퍼링크 필드에 하이퍼링크를 입력하십시오. URL과 연결된 하이퍼링크만 이 하이퍼링크 드롭-다운 메뉴에 나타납니다.
- 8 부메뉴 항목을 지정하려면, 메뉴 구조 목록에서 메뉴를 선택하고, 신규 드롭-다운 메뉴에서 부메뉴 항목을 선택한 다음, 위의 설명대로 부메뉴 항목을 구성하십시오.

- 9 마우스오버용 메뉴 항목과 마우스오버용 부메뉴 항목 영역에서, 서체 드롭-다운 메뉴에서 메뉴와 부메뉴 항목에 대한 서체를 선택하고, 배경 드롭-다운 메뉴에서 배경에 대한 컬러를 선택하십시오.
- 10 확인을 클릭한 다음, 케이스캐이딩 메뉴 대화상자에서 저장을 클릭하십시오.

상자에 케이스캐이딩 메뉴 적용하기

케이스캐이딩 메뉴를 생성했다면, 그래픽으로 변환하도록 지정한 모든 항목에 그 메뉴를 적용할 수 있습니다(항목 > 수정 > 변환시 그래픽으로 처리). 그렇게 하려면, 항목을 선택하고 항목 > 케이스캐이딩 메뉴 > [케이스캐이딩 메뉴 이름]을 선택하십시오.

상자에서 케이스캐이딩 메뉴 제거하기

상자에서 케이스캐이딩 메뉴를 제거하려면, 상자를 선택하고 항목 > 케이스캐이딩 메뉴 > 케이스캐이딩 메뉴 제거를 선택하십시오. 케이스캐이딩 메뉴는 상자에서 제거되고, 상자의 내용은 그대로 남아 있습니다.


- ➔ 상자에서 케이스캐이딩 메뉴를 제거해도 프로젝트에서는 케이스캐이딩 메뉴가 삭제되지 않습니다. 프로젝트에서 케이스캐이딩 메뉴를 삭제하려면, 케이스캐이딩 메뉴 대화상자(편집 메뉴)를 사용하십시오.

웹 레이아웃의 표

프린트 레이아웃에서와 같이 웹 레이아웃에 표를 생성할 수 있습니다. 그러나, 다음의 기능은 프린트 레이아웃에서만 사용 가능합니다. 그 기능은 웹 레이아웃에서 변경되거나 사용 가능하지 않습니다:

- 셀 배경 블렌드.
- Web-safe 컬러가 선택되었을 때 배경의 음영 비율.
- 점선과 줄무늬 격자선.
- 격자의 다양한 폭.
- 첫 행 기준선, 최소값, 간격 및 단락 간격 최대값.
- 다중 텍스트 내부여백 값.
- 모든 면 주위에 텍스트 둘러싸기.
- 텍스트에 적용된 좌우 뒤집기/상하 뒤집기.
- 셀 안에서 회전 또는 기울어진 텍스트.

웹 레이아웃에서 이러한 기능을 사용하고 싶다면, 표나 일부 셀을 레스터화해야 합니다:

- 표 전체를 레스터화하려면, 항목 > 수정을 선택하고 변환시 그래픽으로 처리를 체크하십시오. 이 탭에 있는 선택사항에 대한 정보는, 이 장의 앞부분에 나온 "그래픽 구성요소로 작업하기"를 참조하십시오.
- 한 셀을 레스터화하려면, 내용 도구로 그 셀을 선택하고, 항목 > 수정을 선택하고, 셀 탭을 클릭한 다음, 변환시 셀을 그래픽으로 처리를 체크하십시오.

메타 태그

메타 태그는 웹 페이지에 대한 정보를 포함합니다. 웹 브라우저에는 나타나지 않지만, 웹 레이아웃에 메타 태그를 추가하면 페이지를 색인하기 위한 엔진을 찾기 쉽게 해 줍니다.

메타 태그는 메타 태그 세트에 저장됩니다. 메타 태그 세트를 웹 레이아웃 페이지에 연결할 수 있습니다. 페이지가 HTML로 변환될 때, 변환된 페이지는 메타 태그 세트에 모든 태그를 포함할 것입니다.

메타 태그는 <title> 이나 <body>와 같은 HTML 구성요소입니다. 가장 일반적으로 사용되는 메타 태그는 두 가지 속성을 가지고 있습니다: name과 content. name 속성은 메타 태그의 종류를 나타내고, content 속성은 메타 태그의 유일한 값을 포함합니다.

다양한 메타 태그를 사용할 수 있습니다. 그러나, 가장 일반적으로 사용되는 메타 태그는 다음과 같습니다:

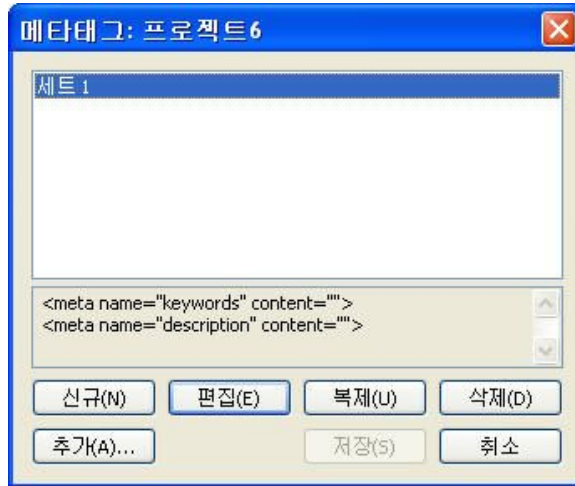
- <meta name="description">: 이 메타 태그에 대한 content 속성은 읽기이고 일부 검색 엔진에 의해 표시됩니다.
- <meta name="keywords">: 이 메타 태그에 대한 content 속성은 일부 검색 엔진이 페이지를 분류하는 것을 도와주고 키워드 검색에 사용될 수 있습니다.

➔ 특정 메타 태그와 그 값에 대한 정보는 HTML 참조 책을 보십시오.

메타 태그 세트 생성하기

메타 태그 세트를 생성하려면:

- 1 편집 > 메타 태그를 선택하십시오. 메타 태그 대화상자가 나타납니다.
- 2 신규를 클릭하십시오. 메타 태그 세트 편집 대화상자가 나타납니다.
- 3 이름 필드에 메타 태그 세트에 대한 이름을 입력하십시오.
- 4 추가를 클릭하십시오. 신규 메타 태그 대화상자가 나타납니다.
- 5 대화상자에 있는 컨트롤을 사용하여, 다음과 같이 새로운 메타 태그를 구성하십시오:
 - 메타 태그 드롭-다운 메뉴를 사용하여 메타 태그에 대한 속성 종류를 선택하거나 메타 태그 필드에 속성을 입력하십시오.
 - 이름 드롭-다운 메뉴와 필드를 사용하여 메타 태그 필드에서 선택한 메타 태그 속성 종류와 연결할 값을 지정하십시오.
 - 내용 필드에 메타 태그 내용을 입력하십시오. 내용 필드에 각 내용을 콤마로 분리하십시오.
- 6 확인을 클릭하여 새로운 메타 태그를 저장하십시오.
- 7 모든 메타 태그를 추가할 때, 승인을 클릭하여 메타 태그 세트 편집 대화상자를 닫으십시오.
- 8 저장을 클릭하여, 변경사항을 저장하고 메타 태그 대화상자를 닫으십시오.



메타 태그 대화상자에서 메타 태그 세트로 작업할 수 있습니다.

- ➔ 각 웹 프로젝트에서 재사용되고 사용자화될 수 있는 기본 메타 태그 세트를 생성하려면, 어떤 프로젝트도 열리지 않은 상태에서 메타 태그 세트를 생성하십시오.



웹 페이지에 대한 메타 태그 세트 지정하기

웹 페이지에 메타 태그 세트를 연결하려면, 페이지 > 페이지 속성을 선택하고, 메타 태그 세트 드롭-다운 메뉴에서 메타 태그 세트를 선택한 다음, 확인을 클릭하십시오.

웹 페이지 미리보기

QuarkXPress에서 웹 레이아웃은 웹 브라우저와 다르게 보입니다. 다른 웹 브라우저나 서로 다른 플랫폼의 같은 웹 브라우저에서도 다르게 보일 수 있습니다. 다행스럽게도, QuarkXPress는 파일을 변환하기 전에 선택한 브라우저에서 HTML 페이지를 미리볼 수 있게 해 줍니다.

브라우저에서 활성 웹 레이아웃을 미리보는 두 가지 방법이 있습니다:

- 레이아웃 윈도우의 하단에 있는 HTML 미리보기 버튼을 클릭합니다.
- 레이아웃 윈도우의 하단에 있는 HTML 미리보기 드롭-다운 메뉴에서 선택사항을 선택합니다.

미리보기용 추가 브라우저 지정하기

QuarkXPress를 설치할 때, 컴퓨터의 기본 HTML 브라우저는 자동으로 웹 레이아웃의 미리보기용으로 선택됩니다. 추가 HTML 브라우저가 서로 다른 브라우저에서 웹 페이지를 쉽게 미리볼 수 있는, 레이아웃 윈도우의 하단에 있는 드롭-다운 메뉴에 나타나도록 지정할 수 있습니다. 웹 페이지를 미리볼 브라우저 목록을 생성하려면:

- 1 환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)를 열고 왼쪽 목록에서 브라우저를 클릭하여 브라우저 패널을 여십시오.
- 2 추가를 클릭하여 브라우저 선택 대화상자를 나타내십시오.
- 3 웹 브라우저를 검색하고, 목록에서 선택한 다음, 열기를 클릭하십시오. 브라우저는 브라우저 패널에 있는 브라우저 목록에 추가됩니다.

- 4 QuarkXPress 웹 레이아웃을 미리보는데 이 브라우저를 기본 브라우저로 지정하려면, 방금 추가한 브라우저의 왼쪽 열을 클릭하고 그 열에 체크 표시가 표시되었는지 확인하십시오.
- 5 확인을 클릭하십시오.

웹 페이지 보내기

QuarkXPress 웹 레이아웃으로 멋진 웹 페이지를 작성할 수 있습니다. 그러나 웹 페이지를 세상에 공개하려면 먼저 웹 레이아웃을 HTML 포맷으로 보내야 합니다.

이제 QuarkXPress가 몇 가지 최적화 방법을 사용하여 이미지가 여러 번 업로드되는 것을 방지하고 JPG와 PNG 포맷 중 어느 것이 더 작은지 합리적으로 결정하기 때문에 HTML 생성 결과 파일이 50% 이상 작아집니다.

변환을 위한 준비

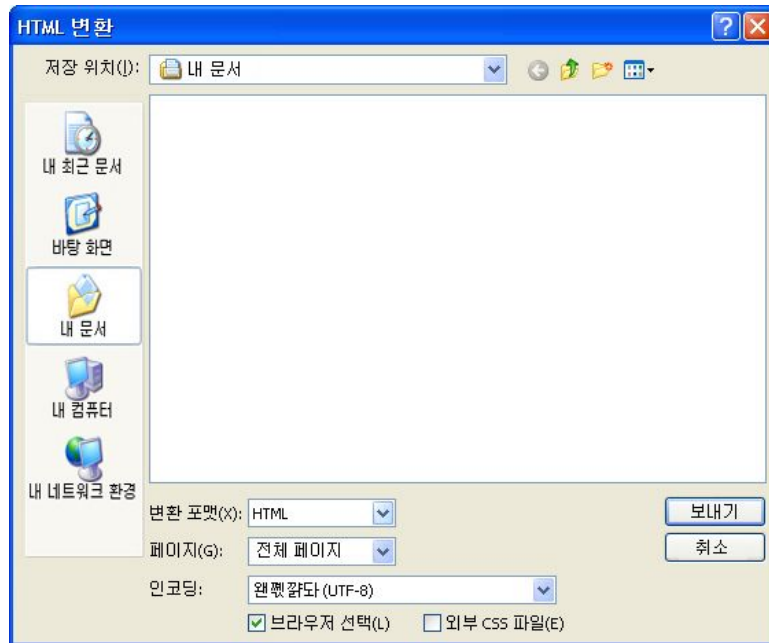
페이지를 변환하기 전에, 다음을 하십시오:

- 1 환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 웹 레이아웃 > 일반 환경 패널을 나타내십시오.
- 2 파일이 변환될 위치를 지정하려면, 사이트 루트 폴더 필드에 로컬 파일 시스템에서 폴더로의 경로를 입력하거나 선택/찾아보기를 클릭하여 수동으로 대상 폴더를 찾으십시오.
- 3 웹 레이아웃을 변환할 때, 변환된 HTML 페이지와 함께 갈 그림 파일은 자동으로 사이트 루트 폴더의 부폴더에 놓입니다. 이 부폴더의 이름을 지정하려면, 이미지 변환 폴더 필드에 값을 입력하십시오.
- 4 레이아웃을 미리보고 원하는 대로 보이는지 확인하십시오("웹 페이지 미리보기" 참조).

웹 페이지 보내기

활성 웹 레이아웃을 HTML 페이지로 보내려면:

- 1 파일 > 보내기 > HTML용 레이아웃, XHTML 1.1용 레이아웃 또는 XSLT 1.0용 레이아웃을 선택하십시오. HTML 보내기 대화상자가 나타납니다.



HTML 보내기 대화상자를 사용하여 변환된 웹 레이아웃의 포맷에 대한 선택사항을 제어할 수 있습니다.

- 2 변환된 파일을 저장할 폴더를 검색하십시오. 이것은 환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 웹 레이아웃 > 일반 환경 패널에 있는 사이트 루트 폴더에서 지정된 폴더와 같을 필요는 없습니다.
- 3 변환 포맷 드롭-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오:
 - HTML: 페이지를 HTML 4.0 Transitional 포맷으로 변환합니다. 이것은 기존 브라우저와 최대 호환성을 위한 좋은 선택사항입니다.
 - XHTML 1.1: 페이지를 XHTML 1.1 포맷으로 변환합니다. XHTML 1.1 포맷을 따르고 싶고 유효한 XML 파일인 HTML을 생성하고 싶다면 이 선택사항을 선택하십시오. 이 포맷은 현재 모든 브라우저에서 지원하는 것은 아닙니다.
 - XSLT: XML 노드를 포함하는 XSL 파일에 XSL 변형을 생성합니다. when applied to XML using an XSLT 프로세서를 사용하여 XML을 적으할 때, 이 XSL 변형은 웹 브라우저 윈도우에 XML 데이터를 표현하는 HTML 파일(XHTML 1.1 호환)을 생산할 수 있습니다.
- 4 페이지 필드에 페이지 범위를 입력하거나 페이지 드롭-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오.
- 5 인코딩 드롭-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오:
 - 다중 인코딩(다른 언어 서체로 된 다른 언어)을 포함한 페이지를 보낸다면, Unicode (UTFx)를 선택하십시오.
 - 단일 인코딩(단일 언어 서체로 된 단일 언어)을 사용하는 페이지를 보낸다면, 드롭-다운 메뉴에서 해당하는 인코딩을 선택하십시오.
- 6 보내기 폴더에 CSS(Cascading Style Sheet) 파일로 저장될 웹 레이아웃의 스타일 정보를 지정하려면, 외부 CSS 파일을 체크하십시오.
- 7 기본 브라우저에 첫 번째 보내진 페이지를 표시하려면, 브라우저 실행을 체크하십시오.

8 보내기를 클릭하십시오.

다중 언어로 작업하기

QuarkXPress는 여러 언어 구성이 가능합니다. 언어 구성이 지원한다면, 다음을 할 수 있습니다:

- 모든 지원된 **문자 언어**를 사용한 프로젝트를 열고 편집할 수 있습니다. 문자 언어는 텍스트에 사용되어야 할 하이픈과 철자 검사 규칙을 표시하기 위해 텍스트에 적용할 수 있는 속성입니다. 문자 레벨에서 문자 언어를 적용할 수 있습니다. — 그래서 문장이 두 개의 다른 언어로 된 단어를 사용하더라도, 모든 단어는 올바르게 하이픈이 적용되고 철자가 검사될 수 있습니다. 더 많은 정보는, "[문자 언어 적용하기](#)"를 참조하십시오.
 - 사용자 인터페이스와 키보드 명령을 지원되는 **프로그램 언어**로 변경할 수 있습니다. 프로그램 언어는 응용 프로그램 메뉴와 대화상자에 사용된 언어를 참조합니다. 프로그램 언어는 사용자 인터페이스에만 영향을 줍니다; 철자 검사와 하이픈에는 영향을 주지 않습니다. 더 많은 정보는, "[프로그램 언어 변경하기](#)"를 참조하십시오.
- ➔ QuarkXPress의 모든 언어 버전은 동아시아 기능을 사용한 프로젝트를 열고, 표시하고 출력할 수 있습니다. 그러나, QuarkXPress의 동아시아 버전에서만 동아시아 기능을 사용하는 텍스트를 편집할 수 있습니다.

문자 언어 적용하기

문자 언어 속성은 철자 검사에 어떤 사전이 사용될 것인지와 하이픈에 어떤 규칙과 예외가 사용될 것인지를 결정합니다. 다른 언어를 사용한 텍스트의 철자를 검사할 때, 각 단어는 해당 언어 사전으로 검사됩니다. 다른 문자 언어를 사용한 프로젝트에 대해 자동 하이픈 예외가 켜져 있을 때, 각 단어는 그 언어에 대해 적절한 하이픈 규칙과 하이픈 예외를 사용하여 하이픈이 적용됩니다.

텍스트에 문자 언어를 적용하려면, 문자 속성 대화상자(스타일 > 문자)의 언어 드롭-다운 메뉴를 사용하십시오. 스타일 목록과 측정 팔레트의 문자 속성 패널을 사용하여 문자 언어를 적용할 수도 있습니다.

프로그램 언어 변경하기

프로그램 언어를 지정하려면, 편집 > 프로그램 언어 부메뉴에서 선택사항을 선택하십시오. 메뉴, 대화상자와 팔레트는 선택된 언어로 변경됩니다. 키보드 명령은 프로그램 언어를 기반으로 합니다.

- ➔ QuarkXPress의 일부 언어 버전은 프로그램 언어 기능을 포함하지 않을 수 있습니다.

➡ 프로그램 언어는 하이픈과 철자 검사에 영향을 주지 않습니다.

XTensions 소프트웨어

XTensions 모듈을 사용하여 착수한 거의 모든 활동을 증대시키는 팔레트, 명령, 도구와 메뉴와 같은 기능을 추가할 수 있습니다.

XTensions 모듈로 작업하기

QuarkXPress는 이 장에 설명되어 있는 XTension 모듈의 기본 세트와 함께 제공됩니다. Quark이나 써드-파티 회사에서 개발한 추가 XTensions 소프트웨어를 설치할 수도 있습니다.

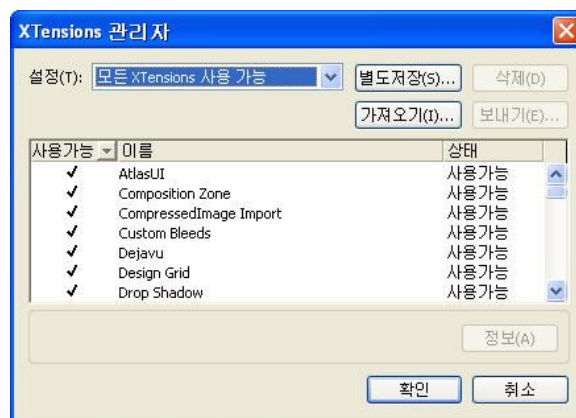
- ➔ 대부분의 XTensions은 두 부분으로 만들어집니다: XTensions 모듈의 기능을 위한 하나의 파일과 사용자 인터페이스를 위한 다른 파일. 사용자 인터페이스 모듈의 이름은 보통 "UI"로 끝납니다. 사용자 인터페이스가 없는 XTensions 모듈은 UI 파일이 필요하지 않습니다.

XTensions 모듈 설치하기

XTensions 모듈을 설치하려면, 응용 프로그램 폴더의 "XTensions" 폴더에 넣으십시오. 새로 설치된 XTensions 모듈은 다음 번에 실행할 때 로드됩니다.

XTensions 모듈 켜고 끄기

메모리가 부족하거나 문제 해결의 목적으로 XTensions 모듈을 끄고 싶을 수 있습니다. XTensions 모듈을 켜거나 끄려면, 먼저 유틸리티 > XTensions 관리자를 선택하여 XTensions 관리자 대화상자를 나타냅니다.



XTensions 관리자 대화상자를 사용하여 XTensions 모듈을 켜고 끌 수 있습니다.

모듈을 켜려면, 사용가능 열에서 해당 모듈 옆에 있는 체크 상자를 체크합니다. 모듈을 끄려면, 해당 상자의 체크를 푼니다. 변경사항은 어플리케이션을 재실행했을 때 적용됩니다.

XTensions 세트로 작업하기

특정 그룹의 XTensions 모듈을 자주 켜고 끈다면, 이러한 그룹 간을 쉽게 전환할 수 있게 XTensions 세트를 생성할 수 있습니다.

XTensions 그룹을 생성하려면, 먼저 XTensions 관리자 대화상자(유틸리티 메뉴)를 나타내고 그룹에 포함할 XTensions 모듈들을 켜십시오. 그런 다음, 별도저장을 클릭하고 그룹 이름을 입력하십시오. 이 그룹으로 전환하고 싶을 때, XTensions 관리자 대화상자를 나타내고 세트 드랍-다운 메뉴에서 그 그룹의 이름을 선택하기만 하면 됩니다.

다른 사용자와 공유하고 싶은 경우, 가져오기와 보내기 버튼으로 XTensions 세트를 가져오거나 보낼 수 있습니다.

Custom Bleeds XTensions 소프트웨어

재단물림은 완성된 페이지의 가장자리에 프린트된 항목을 가리키는데 사용되는 용어입니다. Custom Bleeds XTensions 소프트웨어는 QuarkXPress에 고급 재단물림 기능을 제공하고, 항목을 재단물림하는데 더 많은 컨트롤을 제공합니다.

QuarkXPress에서 재단물림을 생성하려면, 페이지의 가장자리를 넘어 항목을 대지 위에 생성한 다음, 페이지의 가장자리 밖으로 얼마나 많은 영역이 프린트될 지를 지정하십시오. 재단물림에는 세 가지 유형이 있습니다:

- **대칭 재단물림**은 레이아웃 페이지의 각 가장자리에서 같은 거리로 확장합니다.
- **비대칭 재단물림**은 페이지의 각 가장자리에 대해 다른 재단물림 간격을 지정합니다.
- **페이지 항목 재단물림**은 페이지 가장자리를 넘어 확장된 모든 항목을 프린트합니다.

재단물림 직사각형은 재단물림이 페이지 경계를 넘어 확장된 거리이며, 입력한 재단물림 값에 의해 정의됩니다. 예를 들어, 2파이카의 값으로 된 대칭 재단물림을 생성하면, 재단물림 직사각형은 페이지의 각 가장자리의 2파이카 내부에 모든 것을 포함합니다. 사용자 재단물림 기능은 재단물림 직사각형을 자동으로 생성하지만, 그 영역으로 항목을 자동으로 확장하지 않는다는 것을 명심하는 것이 중요합니다. 재단물림을 생성하기 위해 레이아웃 페이지를 넘어 확장하도록 항목의 위치를 정해야 합니다.

- ➔ 레이아웃을 필름에 출력하기 전에, 재단물림이 원하는대로 출력될 지를 확인하기 위해 레이아웃을 미리보는 시간을 가지십시오. 파일 > 프린트 > 개요를 선택하십시오. 상단-우측에 있는 그래픽 페이지 아이콘은 레이아웃의 첫 번째 페이지에 대한 재단물림 영역을 나타내고, 레이아웃이나 재단물림이 출력 가능 영역 밖에 있는지 표시합니다. 레이아웃 크기와 출력 가능 영역을 비교할 때 재단물림 영역을 레이아웃 크기에 추가하는 것을 기억하십시오.

사용자 재단물림 사용하기

Custom Bleeds XTensions 소프트웨어를 사용하여 프린트, 페이지를 EPS 파일로 저장, 레이아웃을 PDF 파일로 보내고 PPML 포맷에서 레이아웃을 보낼 때 재단물림을 생성할 수 있습니다. 과정은 이러한 모든 출력 선택사항과 비슷하지만, 일부 재단물림 선택사항은 특정 출력 방법에 대해서만 사용 가능합니다.

- **프린트**: 재단물림 유형 드랍-다운 메뉴는 프린트 대화상자의 재단물림 패널에 있습니다.

- **EPS:** 재단물림 유형 드랍-다운 메뉴는 EPS로 페이지 저장 대화상자에 있습니다. 페이지를 EPS 파일로 저장할 때, 페이지 항목과 재단물림 가장자리로 내려내기 선택사항은 사용 가능하지 않습니다. 이 선택사항들은 페이지 밖으로 연장된 항목을 포함하는 경계 상자를 생성하기 때문입니다. 이것은 레이아웃에서 모든 페이지에 대해 다른 경계 상자를 만들 수 있어, 부정확한 출력 결과를 나타낼 수 있습니다.
- **PDF:** 재단물림 유형 드랍-다운 메뉴는 PDF로 변환 대화상자에 있습니다.

재단물림 가장자리로 내려내기 사용하기

대칭이나 비대칭 재단물림을 생성할 때, 재단물림 가장자리로 내려내기 체크상자를 사용하여 QuarkXPress가 항목을 내려내는데 재단물림 값의 사용 여부를 정의할 수 있습니다:

- 재단물림 가장자리로 내려내기가 체크되어 있다면, QuarkXPress는 모든 레이아웃 페이지 항목과 재단물림 직사각형에 적어도 일부라도 있는 대지 항목을 프린트하고, QuarkXPress는 항목을 자르는데 재단물림 값을 사용합니다.
- 재단물림 가장자리로 내려내기가 체크되어 있지 않다면, QuarkXPress는 모든 레이아웃 페이지 항목과 재단물림 직사각형에 적어도 일부라도 있는 대지 항목을 프린트하고, 프린팅 장치의 출력 가능 영역을 넘어 확장되지 않는 한 그 항목을 자르지 않습니다. 재단물림 직사각형 안에 있지 않은 대지 항목은 프린트되지 않습니다.

➔ 대지에 있는 항목을 저장한다면, 대칭이나 비대칭 재단물림을 사용하고 있을 때 재단물림 직사각형 밖에 놓여 있는지 확인하십시오. 재단물림 직사각형 안에 있다면, 대지 항목은 최종 출력에서 프린트될 것입니다.

DejaVu XTensions 소프트웨어

DejaVu XTensions 소프트웨어는 파일 메뉴와 파일 > 열기 부메뉴의 하단이나 계층 메뉴로 최근 열렸던 프로젝트 목록을 추가합니다. 이 목록은 손쉽게 빠르게 프로젝트를 열 수 있게 해 줍니다. DejaVu를 사용하여 텍스트와 그림 검색과 프로젝트 열기와 저장을 위한 기본 폴더를 지정할 수 있습니다.

파일 목록 기능은 파일 메뉴와 파일 > 열기 부메뉴의 하단이나 계층 메뉴로 최근에 열었던 프로젝트의 목록을 추가합니다. 최근에 편집하고 저장했던 프로젝트가 3개에서 9개까지 나타나도록 설정할 수 있습니다. 파일 목록 설정을 변경하려면, 환경설정 대화상자 (QuarkXPress/편집 메뉴)의 파일 목록 패널에 있는 컨트롤을 사용합니다.

기본 경로 기능을 사용하여 다음의 파일 메뉴 명령에 대한 기본 폴더를 지정할 수 있습니다: 열기, 가져오기, 저장 및 별도저장.

➔ 기본 경로 기능은 기본 경로를 지정하지 않는 한 동작하지 않습니다. 기본 경로를 지정하려면, 환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 기본 경로 패널을 나타냅니다. 파일 메뉴 명령에 대한 기본 경로를 지정하면, 어플리케이션은 그 명령을 실행할 때마다 지정한 경로를 사용합니다.

Drop Shadow XTensions 소프트웨어

Drop Shadow XTensions 소프트웨어로, 레이아웃에서 항목과 텍스트에 자동 그림자 효과를 적용할 수 있습니다.

활성 항목에 그림자 효과를 적용하는 데는 두 가지 방법이 있습니다: 측정 팔레트의 그림자 효과 탭 사용하기와 수정 대화상자(항목 메뉴)의 그림자 효과 패널 사용하기. 그러나, 두 경우에 선택사항은 다음과 같습니다:

- 각도 필드: .001 단위로 -180° 과 180° 사이의 값을 입력하여 그림자 효과를 나게 하는 "광원"의 각도를 지정합니다.
 - 각도 동기화 체크상자: 이 기능이 체크되어 있는 레이아웃에서 다른 그림자 효과와 각도를 동기화하기 위해 이것을 체크합니다. 각도 동기화가 체크되어 있는 그림자 효과의 각도를 변경하면 상자가 체크되어 있는 모든 그림자 효과에 적용됩니다.
 - 간격 필드: 항목에 대한 간격 값을 입력합니다; 그림자 효과 간격은 항목 경계 상자의 상단 좌측 꼭지점에서부터 측정됩니다.
 - 비율 필드: 0%에서 1,000%까지의 값을 입력하여 원본 항목에 관한 그림자 효과의 크기를 지정합니다.
 - 블러 필드: 값을 입력하여 그림자 효과의 가장자리를 얼마나 흐리게 할 것일 지를 지정합니다. 값이 높을수록 더 흐린 가장자리를 생성합니다.
 - 기울기 필드: -75° 과 75° 사이의 값을 입력하여 특정 각도로 그림자 효과를 기울게 합니다.
 - 컬러, 음영 및 투명도: 드롭-다운 메뉴에서 컬러를 선택하고 필드에 값을 입력하여 그림자 효과의 컬러, 음영과 투명도를 지정합니다.
 - 다중 그림자 효과: 이 설정값은 그림자 효과가 배경과 결합하는 방법을 제어합니다. 이 상자가 체크되어 있을 때, 그림자 컬러는 배경 컬러나 "다중" 블렌딩 모드를 사용한 컬러와 결합되어, 더 어두운 결과를 나타냅니다(오버프린트와 유사). 이 상자가 체크되어 있지 않을 때, 배경 컬러는 그림자 컬러와 결합되어 화면에서 중간 음영을 생성합니다. 일반적으로, 그림자가 검정일 때 이 상자는 체크되어 있어야 하지만(음영이나 투명도에 상관 없이), 그림자가 밝은 컬러일 때는 체크되어 있지 않아야 합니다.
 - 항목 투명도 유지: 이것을 체크하여 상자 배경과 테두리의 차이와 같이 그림자 효과가 항목에 다른 투명도를 반영하게 합니다.
 - 항목 그림자 효과 녹아웃: 이것을 체크하여 그림자가 항목의 반투명 영역을 통해 나타나는 것을 방지합니다. 예를 들어, 그림자가 상자를 통해 드러나는 것을 방지합니다.
 - 밑 그림자 효과 둘러싸기: 이것을 체크하여 둘러싸기 패널(항목 > 수정)에서 지정한 텍스트 둘러싸기 윤곽선으로 그림자 효과를 포함합니다. 둘러싸기 외부여백 값은 그림자 효과의 가장자리부터 측정됩니다. 예를 들어, 텍스트가 그림자 효과가 있는 직사각형 주위로 둘러싸여 있다면, 밑 그림자 효과 둘러싸기가 체크되어 있을 때 텍스트는 그림자 효과와 겹치지 않을 것입니다.
- ➔ 그림자 효과가 있는 텍스트를 생성하려면, 배경이 없음으로 된 상자에 텍스트를 넣고 그림자 효과를 상자에 적용하십시오.
- ➔ 그림자 효과를 그룹으로 되어 있지 않은 항목에 적용할 때, 항목이 겹쳐 있다면 항목은 각각 그림자를 생성합니다. 그러나, 그림자 효과를 그룹에 적용할 때, 그룹은 하나의 그림자를 생성합니다.

Full Resolution Preview XTensions 소프트웨어

Full Resolution Preview XTensions 소프트웨어로, QuarkXPress는 그림 파일의 고해상도를 사용하여 화면에 그림을 표시할 수 있습니다. 이것은 화소 없이 이미지를 확대나 축소할 수 있습니다(원본 이미지가 확대를 조정하기에 충분한 고해상도를 가지고 있는 한).

- ➔ Full Resolution Preview XTensions 소프트웨어는 출력에 영향을 주지 않습니다. 화면 미리 보기에만 영향을 줍니다.

고해상도 미리보기 기능을 개별적인 그림에 차례로 적용할 수 있습니다. 한 개 이상의 그림 효과가 적용된 그림을 가진 레이아웃에 대한 고해상도 미리보기를 켜고 끌 수도 있습니다.

활성 그림 상자에 있는 그림에 고해상도 미리보기 기능을 적용하려면, 항목 > 미리보기 해상도 > 고해상도를 선택하십시오.

레이아웃에서 고해상도 미리보기 기능을 켜거나 끄려면, 보기 > 고해상도 미리보기를 선택하십시오. 이 기능이 켜져 있을 때, 고해상도로 표시되도록 설정된 그림은 고해상도로 표시될 것입니다. 이 기능이 꺼져 있을 때, 고해상도 미리보기가 적용되었다더라도 모든 그림은 일반 미리보기 해상도로 보입니다.

프린트 대화상자(파일 > 프린트 > 그림 > 출력)에서 저해상도를 지정하면, 고해상도로 표시되도록 설정된 그림을 포함하여 레이아웃에 있는 모든 그림은 저해상도로 프린트될 것입니다.

- ➔ 고해상도 미리보기는 BMP, PCX, GIF, PICT와 WMF 파일 포맷과 동작하지 않습니다.
- ➔ 레이아웃에서 작업 중인 동안 고해상도 미리보기를 끄려면, 보기 > 고해상도 미리보기를 선택하십시오.

Guide Manager Pro XTensions 소프트웨어

안내선 관리자 프로는 화면 안내선을 생성하고 편집하기 위한 정확한 컨트롤을 제공합니다. 안내선이 가로나 세로이거나, 페이지나 전체 펼침면에 적용되어 있건 간에 그 위치를 지정하고, 안내선이 표시될 컬러와 보기 비율을 지정할 수 있습니다. 안내선을 편집, 베껴두기와 붙이기할 수 있습니다; 안내선을 미러링할 수 있습니다; 안내선의 격자, 행과 열을 생성할 수 있습니다; 상자로부터 안내선을 생성할 수 있습니다; 재단물림과 안전 안내선을 추가할 수 있습니다.

이 XTensions 소프트웨어는 QuarkXPress(윈도우 메뉴)에 안내선 팔레트를 추가합니다.

"[안내선으로 작업하기](#)"를 참조하십시오.

안내선 팔레트 사용하기

안내선 팔레트는 안내선을 조작하기 위한 강력한 컨트롤을 제공합니다.



안내선 팔레트

안내선 팔레트는 다음과 같이 동작합니다:

- 팔레트의 상단의 왼쪽에서 오른쪽까지의 컨트롤을 사용하여, 새로운 안내선을 생성하고, 안내선을 미러링하고, 가로 안내선을 보고, 세로 안내선을 보고, 현재 안내선만을 보고, 안내선을 삭제할 수 있습니다.
- 속성에 의해 안내선을 정렬하려면, 그 속성에 대한 행 제목을 클릭합니다.
- 팔레트에 정보의 열을 추가하려면, 열 목록의 우측에 있는 열 선택자버튼에서 선택사항을 선택합니다.
- 펼침면열은 레이아웃에서 각 페이지나 펼침면의 번호를 표시합니다. 페이지나 펼침면을 표시하려면, 펼침면 열에서 그 펼침면을 클릭합니다. 팔레트에 펼침면의 안내선을 표시하려면, 펼침면 옆에 있는 화살표를 클릭합니다. 안내선을 편집하려면, 안내선을 이중 클릭합니다.
- 편집 선택사항의 컨텍스트 메뉴를 표시하려면, 각 열에서 Control+클릭/오른쪽-클릭합니다. 예를 들어, 안내선 열에 대한 컨텍스트 메뉴는 다음과 같은 선택사항을 포함합니다: 안내선 자르기, 안내선 복사, 안내선 붙이기, 안내선 삭제 및 안내선 전체선택.

팔레트 메뉴에 있는 선택사항에 대한 정보는, "[안내선 팔레트 메뉴](#)"를 참조하십시오.

안내선의 화면 표시 여부에 상관 없이, 다음과 같이 안내선 팔레트(윈도우 메뉴)에서 작업할 수 있습니다:

- 페이지나 펼침면의 안내선을 보려면, 안내선 열에서 그 페이지나 펼침면 옆에 있는 화살표를 클릭합니다.
- 모든 페이지나 펼침면 상의 안내선을 보려면, 펼침면 옆에 있는 화살표를 Option/Alt+클릭합니다.
- 세로나 가로 안내선만을 표시하려면, 팔레트 메뉴에서 세로 안내선 보거나 가로 안내선 보기를 선택합니다. 모든 안내선을 표시하려면, 두 개 모두를 선택합니다.
- 페이지 안내선(단일 페이지에 한정된 가로 안내선)이나 펼침면 안내선만을 표시하려면, 팔레트 메뉴에서 페이지 안내선 보거나 펼침면 안내선 보기를 선택합니다. 모든 안내선을 표시하려면, 두 개 모두를 선택합니다.
- 프로젝트에서 표시된 페이지나 펼침면 상의 안내선만을 표시하려면, 팔레트 메뉴에서 현재 안내선 보기를 선택합니다.

안내선 팔레트 메뉴

안내선 팔레트 메뉴는 다음과 같은 선택사항을 포함합니다.

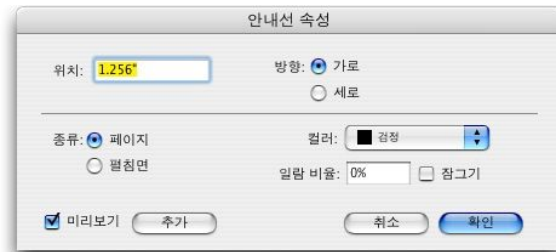
- 신규 안내선: 새로운 안내선을 생성합니다. "[안내선 관리자 프로 사용하여 안내선 생성하기](#)"를 참조하십시오.
- 안내선 오려두기: 선택한 안내선을 오려두기합니다.
- 안내선 베껴두기: 선택한 안내선을 클립보드에 베껴두기합니다.
- 안내선 붙이기: 클립보드에 현재 저장된 안내선을 활성 페이지나 펼침면에 붙이기합니다.
- 전체 선택: 활성 페이지나 펼침면 상의 모든 안내선을 선택합니다.
- 안내선 반사: 페이지나 펼침면 반대쪽으로 선택한 안내선을 베껴두기합니다.
- 안내선 삭제: 선택한 안내선을 삭제합니다.
- 격자 생성: 격자를 생성합니다. "[Guide Manager Pro로 격자 생성하기](#)"를 참조하십시오.
- 행열 생성: 안내선의 행과 열을 생성합니다. 안내선의 "[행과 열 생성하기](#)"를 참조하십시오.
- 상자에서 안내선 생성: 상자에서 안내선으로 생성합니다. "[안내선 관리자 프로 사용하여 안내선 생성하기](#)"를 참조하십시오.
- 재단물림과 안전 안내선 생성: 재단물림과 안전 안내선을 생성합니다. "[재단물림과 안전 안내선 생성하기](#)"를 참조하십시오.
- 세로 안내선 보기/가리기: 세로 안내선을 보거나 가립니다.
- 가로 안내선 보기: 가로 안내선을 보거나 가립니다.
- 페이지 안내선 보기/가리기: 활성 페이지 상의 안내선을 보거나 가립니다.
- 펼침면 안내선 보기/가리기: 활성 펼침면 상의 안내선을 보거나 가립니다.
- 안내선 앞으로: 페이지 내용의 앞과 페이지 내용의 뒤 사이에 안내선과 페이지 격자를 토글합니다.
- 안내선 부착: 안내선에 부착 기능을 켜거나 끕니다.
- 안내선 부착 간격: 안내선에 부착 기능에 대한 부착 간격을 제어합니다.
- 컬러 편집: 안내선 관리자 프로에서 생성한 안내선에 사용 가능한 컬러를 편집합니다.
- 가져오기: 보내기한 안내선 파일에서 안내선을 가져옵니다.
- 내보내기: 안내선을 별도의 파일로 보내기합니다.

"[안내선으로 작업하기](#)"를 참조하십시오.

안내선 관리자 프로 사용하여 안내선 생성하기

Guide Manager Pro는 안내선을 생성하는 두 가지 방법을 제공합니다.

- 안내선 관리자 프로를 사용하여 수직으로 안내선을 생성하려면, 안내선 팔레트의 상단에서 신규 안내선 생성 버튼을 클릭하거나 팔레트 메뉴에서 신규를 선택합니다. 안내선 속성 대화상자를 사용하여 위치, 방향 및 안내선 유형을 지정할 수 있습니다. 안내선이 표시되는 보기 비율을 지정할 수도 있습니다(기본값인 0%에서, 안내선은 항상 표시됨). 안내선 컬러를 선택하고 잠금로 지정하여 마우스로 이동할 수 없게 할 수 있습니다. 안내선을 생성하기 전에 화면에서 보려면, 미리보기 를 클릭한 다음, 확인을 클릭합니다.



안내선 속성 대화상자

➔ 레이아웃에서 기존의 안내선을 이중 클릭하여 안내선 속성 대화상자를 나타낼 수도 있습니다.

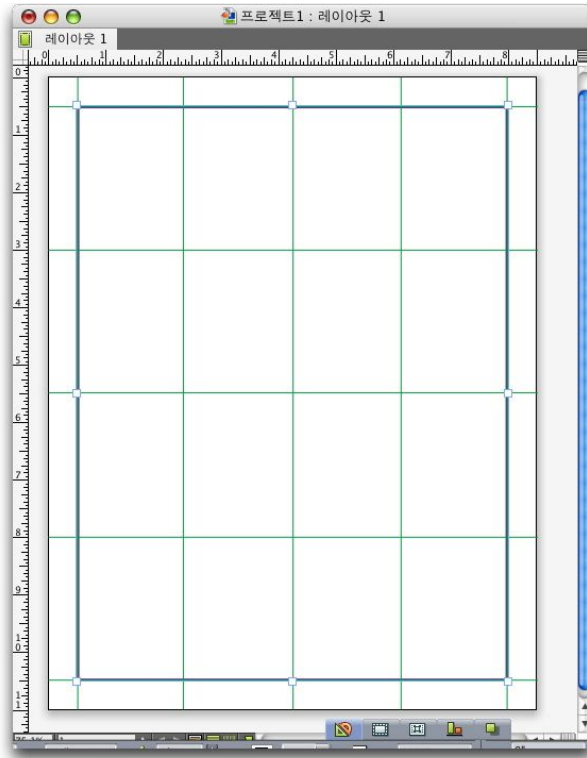
- 상자의 경계에서 안내선을 자동으로 생성하려면, 상자를 선택한 다음 팔레트 메뉴에서 상자에서 안내선 생성을 선택합니다. 상자에서 안내선 생성 컨트롤을 사용하여 상단, 하단, 좌측 및 우측에 놓여질 안내선의 위치를 조정합니다. 나머지 컨트롤은 안내선 속성 대화상자에 있는 것과 같이 동작합니다.



모든 직사각형 경계 상자 주위에 안내선을 생성하기 위한 상자에서 안내선 생성 선택사항.

Guide Manager Pro로 격자 생성하기

Guide Manager Pro는 페이지와 펼침면에 일정한 간격의 안내선의 격자를 생성하는 빠른 방법을 제공합니다.



Guide Manager Pro는 격자를 쉽게 생성하게 해 줍니다.

활성 페이지나 펼침면에 격자를 생성하려면:

- 1 안내선 팔레트 메뉴에서 안내선 생성을 선택하십시오.



안내선 생성 콘트롤

- 2 경계선 영역에서, 가로 및/또는 세로를 체크하십시오.
- 3 안내선이 특정 위치에서 시작하게 하고 싶다면, 예를 들어 내부 여백, 앞 별행 및/또는 뒷 별행 필드를 체크한 다음 페이지 가장자리에서 안내선 시작과 끝까지의 간격을 입력하십시오.
- 4 일정한 간격의 안내선을 생성하려면, 수를 선택하고 필드에 원하는 안내선 수를 입력하십시오. 특정 간격으로 안내선을 생성하려면, 단계를 선택하고 필드에 간격을 입력하십시오.

- 안내선 속성 대화상자에서 원하는 대로 유형, 범위, 컬러, 보기 비율 및 잠금 컨트롤을 사용하십시오("안내선 관리자 프로 사용하여 안내선 생성하기" 참조).
- 미리보기를 클릭하여 화면에 격자를 보고, 확인을 클릭하십시오.

행과 열 생성하기

Guide Manager Pro는 여백이 있는 일정한 간격의 안내선 행과 열을 생성하게 해 줍니다. 활성 페이지와 펼침면에 안내선의 행과 열을 생성하려면:

- 안내선 팔레트 메뉴에서 행과 열 생성하기를 선택하십시오.

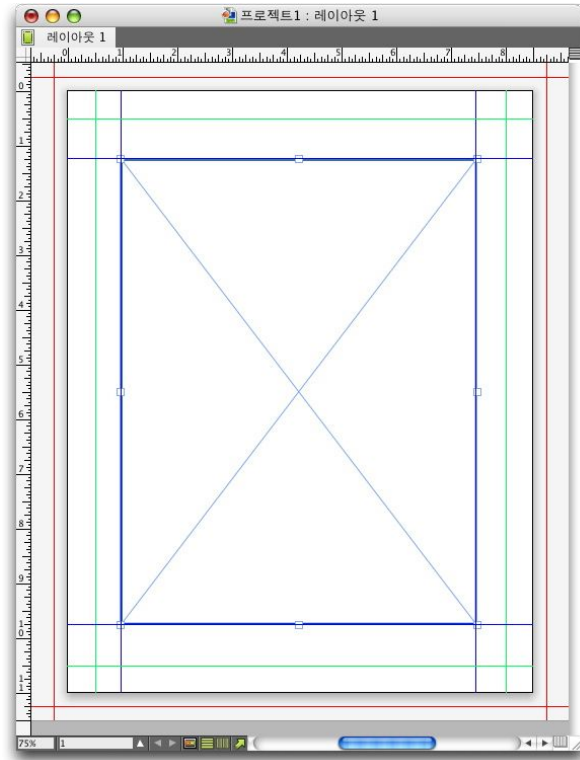


행과 열 생성하기 대화상자

- 행 필드에 가로 행의 수를 입력하십시오. 행 사이에 간격을 원한다면, 단 간격 필드에 값을 입력하십시오.
- 열 필드에 세로 열의 수를 입력하십시오. 열 사이에 간격을 원한다면, 단 간격 필드에 값을 입력하십시오.
- 마스터 안내선 안에 안내선을 생성하려면, 여백을 클릭하십시오. 그렇지 않으면, 페이지 경계가 선택된 상태로 두십시오.
- 안내선 속성 대화상자에서 원하는 대로 유형, 범위, 컬러, 보기 비율 및 잠금 컨트롤을 사용하십시오("안내선 관리자 프로 사용하여 안내선 생성하기" 참조).
- 미리보기를 클릭하여 화면에서 안내선을 보고, 확인을 클릭하십시오.

재단물림과 안전 안내선 생성하기

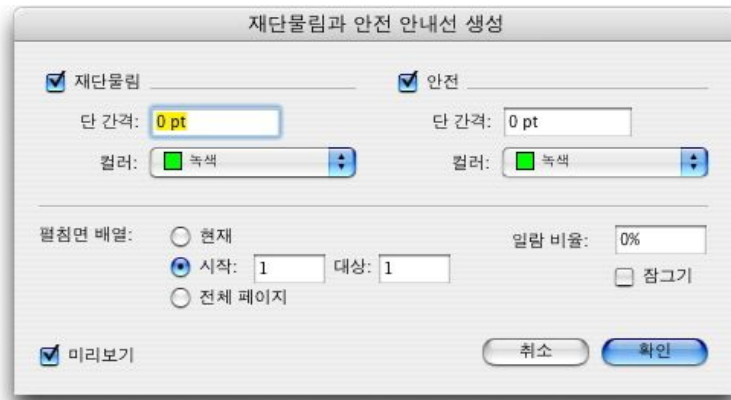
재단물림 및/또는 안전 안내선이 필요하다면, 페이지 크기를 변경하거나 자체 안내선을 그리는 대신에 Guide Manager Pro로 추가할 수 있습니다.



여기에서, 녹색 안전 안내선은 페이지 내부로 9pt에 위치하는 반면 빨강 재단물림 안내선은 페이지 외부로 9pt에 위치합니다.

활성 페이지에 재단물림 및/또는 안전 안내선을 생성하려면:

- 1 안내선 팔레트에서 재단물림과 안전 안내선 생성을 선택하십시오.
- 2 재단물림 안내선의 경우, 재단물림을 체크하고, 단 간격 필드에 값을 입력하여 안내선이 위치할 페이지 외부에서 떨어질 간격을 지정한 다음, 컬러 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오.
- 3 안전 안내선의 경우, 안전을 체크하고, 단 간격 필드에 값을 입력하여 안내선이 위치할 페이지 내부에서 떨어질 간격을 지정한 다음, 컬러 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오.
- 4 안내선 속성 대화상자에서 원하는 대로 보기 비율과 잠금 컨트롤을 사용하십시오("안내선 관리자 프로 사용하여 안내선 생성하기" 참조).
- 5 다중 페이지에 재단물림과 안전 안내선을 적용하려면, 펼침면 범위 컨트롤을 사용하십시오.



마스터 페이지와 레이아웃 페이지에 재단물림과 안전 안내선을 추가할 수 있습니다.

- 6 미리보기를 클릭하여 화면에서 안내선을 보고, 확인을 클릭하십시오.

HTML Text Import XTensions 소프트웨어

HTML Text Import XTensions 소프트웨어를 사용하여 HTML 텍스트로 프린트나 웹 레이아웃으로 가져오고 HTML 텍스트를 QuarkXPress 포매팅으로 변환할 수 있습니다.

HTML 텍스트 가져오기를 사용하려면:

- 1 상자를 선택하십시오.
 - 2 파일 > 가져오기를 선택하십시오. 가져오기 대화상자가 나타납니다.
 - 3 가져오려는 HTML 텍스트 파일을 선택하십시오.
 - 4 QuarkXPress는 HTML 파일의 인코딩을 자동으로 결정하려고 시도합니다. 파일의 인코딩이 인코딩 드롭-다운 메뉴에 표시된 선택사항과 다르다는 것을 알고 있다면, 그 선택사항을 선택하십시오.
 - 5 열기를 클릭하십시오.
- ➔ HTML 파일을 일반 텍스트로 가져오고 HTML 태그는 해석되지 않은 상태로 두려면, Command/Ctrl을 누른 상태로 열기를 클릭하십시오.

Item Find/Change XTensions 소프트웨어

이 XTensions 소프트웨어는 QuarkXPress(편집 > 항목 검색/교환)에 항목 검색/교환 팔레트를 추가합니다. 이 팔레트를 사용하여 텍스트 상자, 그림 상자, 내용 없음 상자, 선과 텍스트 경로에서 검색/교환 동작을 수행할 수 있습니다. 위치, 형태, 컬러, 투명도, 테두리 스타일, 열의 수 등을 포함한 속성을 검색하고 변경할 수 있습니다.



항목 검색/교환 팔레트

➔ 항목 검색/교환은 표를 지원하지 않습니다.

항목 검색/교환 팔레트는 다음과 같이 동작합니다:

- 상단에 있는 탭에는 검색할 수 있는 속성의 유형이 나타납니다: 상자, 상자 컬러, 틀, 선, 그림, 텍스트 및 그림자 효과. 각 패널에 있는 속성은 각 항목의 유형에 대한 수정 대화상자(항목 메뉴)에 있는 속성과 상응합니다.
- 각 패널에는 두 파트를 포함합니다: 검색 항목과 교환 항목. 검색 항목쪽에서 검색하고 있는 속성을 체크한 다음, 팔레트의 교환 항목쪽에서 변경하려는 속성을 체크합니다. 동시에 다중 패널에 있는 속성을 검색할 수 있습니다.
- 팔레트 메뉴는 팔레트의 검색 항목쪽으로 선택한 항목의 속성을 넣습니다. 전체 속성 유지를 선택하여 항목 검색/교환 팔레트의 모든 패널에서 선택사항을 지정하거나, 패널 속성 유지를 선택하여 한 번에 하나의 패널을 완성할 수 있습니다. 전체 속성 지우기와 패널 속성 지우기를 사용하여 패널을 지울 수 있습니다.
- 요약 패널은 모든 패널에 있는 설정값을 확인합니다.
- 팔레트의 하단에 있는 체크상자는 검색을 특정 유형의 항목으로 제한합니다. 모든 유형의 항목을 검색하고 대처하려면, 이러한 상자 모두가 체크되지 않은 상태로 두십시오.
- 다음 검색을 클릭할 때, 항목 검색/교환은 레이아웃 전체를 처음부터 끝까지 검색합니다. 활성 펼침면에서 검색을 제한하려면, 다음 검색 버튼을 Option/Alt+클릭합니다.




Item Styles XTensions 소프트웨어

항목 스타일은 컬러, 테두리 스타일, 선 두께, 그림 비율과 텍스트 내부여백을 포함하여 항목 속성의 모음을 팔레트에서 적용할 수 있는 이름이 지정된 스타일로 저장할 수 있게 해 줍니다.

Item Styles XTensions 소프트웨어는 항목스타일 팔레트(윈도우 > 항목 스타일), 항목 스타일 편집 대화상자(편집 > 항목 스타일)와 항목 스타일 사용목록 대화상자(유틸리티 > 항목 스타일 사용목록)를 추가합니다.

- ➔ 항목 스타일은 항목의 잠긴 속성(위치, 문장이나 그림)에는 영향을 주지 않습니다. 예를 들어, 위치가 잠긴 항목(항목 > 잠그기 > 위치)에 항목스타일을 적용하면, 항목은 항목 스타일에서 지정된 X, Y 값에 따라 이동하지 않을 것입니다. 항목이 선택되어 있을 때, 항목 스타일의 이름은 이름 옆에 +와 함께 표시될 것입니다.
- ➔ 공유 콘텐츠와 Composition Zones 기능과 함께 항목 스타일을 사용하지 마십시오.
- ➔ 항목 스타일은 표를 지원하지 않습니다.

항목 스타일 팔레트 사용하기

선택된 모든 항목에 항목 스타일을 적용하려면, 항목 스타일 팔레트에서 그 항목 스타일의 이름을 클릭하십시오. 신규 와 삭제  버튼으로 항목 스타일을 추가하고 삭제할 수 있습니다. 갱신  버튼으로 적용된 항목 스타일의 로컬을 기반으로 한 항목 스타일 정의를 업데이트할 수 있습니다.

- ➔ 스타일 > 항목 스타일 부메뉴에서 항목 스타일 이름을 선택하여 선택한 항목에 항목 스타일을 적용할 수도 있습니다.



항목 스타일 팔레트

항목 스타일을 적용하려면, 대상 항목을 선택한 다음 항목 스타일 팔레트에서 항목 스타일의 이름을 클릭하십시오. 항목 스타일 이름의 오른쪽에 보이는 키보드 명령을 누를 수도 있습니다.

선택한 항목에 적용된 항목 스타일은 항목 스타일 팔레트에 볼드체로 표시됩니다. 이름 옆에 +가 있다면, 그 항목은 항목 스타일에서 정의된 것과 다른 부분적 포맷을 사용하고 있는


것입니다. 항목에서 부분적 포맷을 제거하려면, 항목을 선택하고 항목 스타일 팔레트의 상단에서 스타일 없음을 클릭한 다음, 항목 스타일 이름을 다시 클릭하십시오. 항목 스타일의 이름을 Option+클릭/Alt+클릭하여 부분적 포맷을 제거할 수도 있습니다.

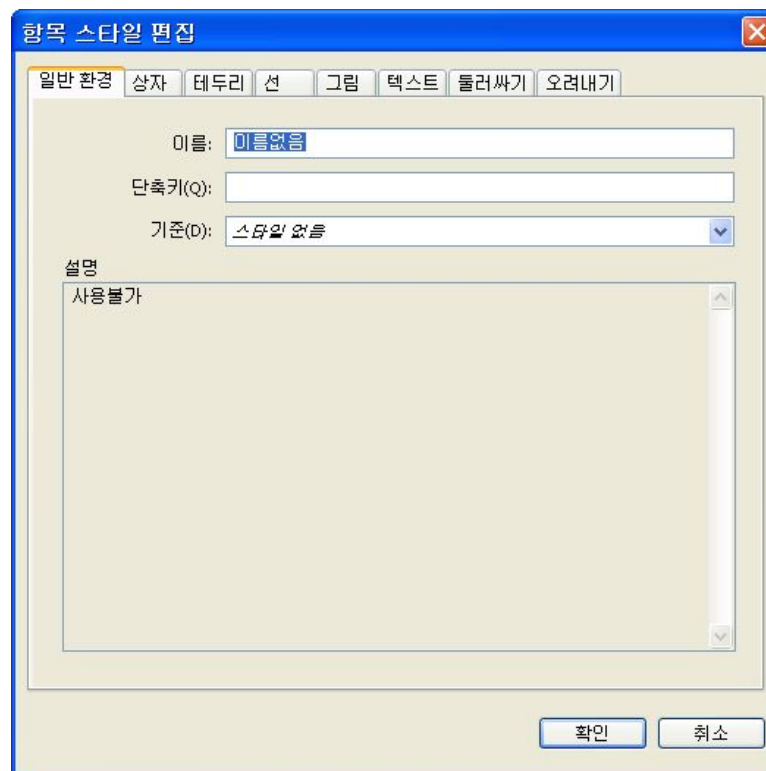
항목 스타일을 생성, 편집, 복제, 삭제, 가져오기 또는 보내기하려면, 항목 스타일 대화상자 (편집 > 항목 스타일)를 사용하십시오. 항목 스타일 팔레트에서 항목 스타일 이름을 Option+클릭/Alt+클릭하거나, 항목 스타일을 선택하고 항목 스타일 팔레트에서 편집을 선택하여 항목 스타일을 편집할 수도 있습니다.

"[항목 스타일 생성하기](#)"와 "[항목 스타일 사용목록 점검하기](#)"를 참조하십시오.

항목 스타일 생성하기

항목 스타일을 포맷된 항목에 기반을 두거나 스크래치에서 생성할 수 있습니다. 항목 스타일을 생성하려면:

- 1 포맷된 항목에서 시작하려면, 그 항목을 선택하십시오. 스크래치에서 시작하려면, 선택된 항목이 없는지 확인하십시오.
- 2 항목 스타일 팔레트에서 신규  버튼을 클릭하십시오. 팔레트 메뉴에서 신규를 선택하거나, 편집 > 항목 스타일을 선택한 다음 대화상자에서 신규를 클릭할 수도 있습니다.



항목 스타일 편집 대화상자

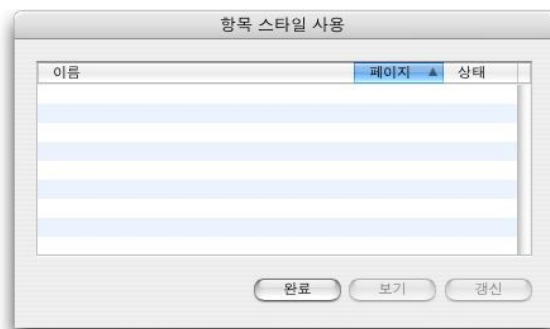
- 3 일반 탭에서, 이름 필드에 이름을 입력하십시오.
- 4 키보드 단축키를 원한다면, 키보드 조합 필드에 입력하십시오. Mac OS에서, 숫자 키패드의 숫자나 기능 키와 함께 Command, Option, Control과 Shift의 조합을 사용할 수 있습니다. Windows에서, 숫자 키패드의 숫자와 함께 Control과 Alt의 조합이나 기능 키와 함께 Control, Alt와 Shift의 조합을 사용할 수 있습니다.

➔ 기능 키의 사용을 선택하면, QuarkXPress 명령과 시스템-단계 명령이 무시될 것입니다.

- 5 항목 스타일을 다른 항목 스타일을 기반으로 하고 싶다면, 기존 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하십시오.
- 6 선택한 항목으로 시작하고 있다면, 설명 영역에 나열된 속성을 살펴 보거나 탭을 클릭하여 설정값을 살펴 보십시오.
- 7 항목 스타일을 변경하려면, 먼저 탭을 클릭한 다음:
 - 적용을 체크하여 항목 스타일과 함께 탭에서 속성을 포함합니다. 그런 다음, 포함하려는 각 속성을 체크하고 필요한 대로 수정합니다.
 - 전체 탭에서 속성을 포함하고 싶지 않다면, 적용을 체크하지 않습니다.
 - 항목 스타일에서 속성을 제거하려면 각각의 속성의 체크를 푼다.

항목 스타일 사용목록 점검하기

항목 스타일이 사용된 곳과 부분 속성이 무시된 곳을 보려면, 항목 스타일 스타일 팔레트에서 사용목록을 선택하십시오. 항목 스타일 사용목록 대화상자는 항목스타일의 사용, 페이지 번호와 상태를 나열합니다.



항목 스타일 사용목록 대화상자

항목 스타일 사용목록 대화상자에 있는 선택사항은 다음과 같이 동작합니다:

- 항목 스타일을 사용하는 항목으로 스크롤하려면, 이름 열에서 클릭한 다음 보기를 클릭합니다.
- 선택한 항목이 변경됨으로 표시되어 있다면, 부분 속성이 무시된 것입니다. 갱신을 클릭하여 모든 부분 속성 무시를 제거합니다.
- 항목 스타일 사용목록이 오류를 포함한다면, 오류 보기를 클릭합니다.

OPI XTensions 소프트웨어

OPI XTensions 소프트웨어는 QuarkXPress에 내장되어 있는 OPI(Open Prepress Interface) 기능의 향상을 제공합니다.

OPI 시스템에서, QuarkXPress에서 그림의 저해상도 버전을 조작한 다음, 출력에 프리프레스 시스템이나 OPI 서버에 의해 고해상도로 바꿉니다. OPI를 사용하려면, 출력을 위해 레

이아웃 OPI를 대상으로 한 그림의 고해상도 버전에 접근하며, OPI 주석을 해석할 수 있는 프리프레스 시스템이나 서버로 보내지는 것이 필요합니다.

OPI 교환을 위해 가져온 그림 대상으로 하기

가져온 그림을 수정할 때나 사용목록 대화상자(유틸리티 메뉴)의 OPI 탭을 사용할 때, 그림-대-그림을 기반으로 OPI를 쉼 수 있습니다:

- 그림을 가져올 때(파일 > 그림 가져오기), OPI 사용을 체크하여 그림에 대한 OPI 대치를 켭니다.
- 레이아웃으로 이미 가져온 그림을 선택한 다음, 항목 > 수정을 선택하고 OPI 탭을 클릭합니다. OPI 사용을 체크하여 그림에 대한 OPI 대치를 켭니다.
- 유틸리티 > 사용목록 > OPI 탭을 선택하여 레이아웃에 있는 모든 그림의 목록을 표시합니다. 그림이 OPI 열에서 체크되어 있으면, 그 그림은 교환되도록 설정됩니다.

➡ OPI를 사용하여 대치될 그림으로 작업 중일 때 그림 파일 이름의 변경을 피하는 것이 중요합니다.

레이아웃용 OPI 활성화하기

OPI 주석을 포함한 프린트 레이아웃이 최종 출력을 위한 단계에 이르면, OPI가 활성 상태인지 확인해야 하며 OPI 주석을 출력 스트림에 기록할 것입니다. 모든 해당 그림이 OPI용 대상이 되어 있더라도, 레이아웃용 OPI가 활성 상태가 아니라면 QuarkXPress는 OPI 주석을 기록하지 않을 것입니다. 그러나, 프록시 파일 자체가 OPI 정보를 포함하고 주석에 의존하지 않는 프록시 파일 환경에서, OPI는 활성일 필요는 없습니다.

레이아웃용 OPI를 활성화시키려면:

- 1 파일 > 프린트를 선택하십시오. 프린트 대화상자가 나타납니다.
- 2 OPI를 클릭하여 OPI 패널을 나타내십시오.
- 3 OPI 활성을 체크하십시오.
- 4 프린트를 클릭하십시오.

➡ OPI 활성이 체크되어 있을 때, QuarkXPress는 레이아웃에 있는 모든 그림에 대해 OPI 주석을 기록합니다. 그러나, "[OPI 교환을 위해 가져온 그림 대상으로 하기](#)"에서 설명된 방법 중 하나를 사용하여 대상이 된 그림만 고해상도 버전으로 교환될 것입니다.

프린트, EPS와 PDF용 OPI 주석 생성하기

OPI XTensions 소프트웨어는 프린트, EPS와 PDF 변환 선택사항 대화상자에 OPI 패널을 추가합니다. 이 패널을 사용하여 성공적인 OPI 원화상 대치를 위한 PostScript 주석에 포함될 필요가 있는 추가 정보를 선택할 수 있습니다.

PDF Filter XTensions 소프트웨어

PDF Filter XTensions 소프트웨어를 사용하여 다음과 같은 두 가지 일을 할 수 있습니다:

- QuarkXPress 레이아웃에서 페이지나 페이지 범위를 PDF(Portable Document Format) 파일로 저장합니다. 더 자세한 정보는, "[레이아웃을 PDF 포맷으로 보내기](#)"를 참조하십시오.

- 그림 상자로 PDF 파일의 페이지를 가져옵니다. 더 자세한 정보는, "[그림 상자로 PDF 파일 가져오기](#)"를 참조하십시오.

그림 상자로 PDF 파일 가져오기

활성 그림 상자로 PDF 파일을 가져오려면:

1 파일 > 그림 가져오기를 선택하십시오.

- 트림상자: 자르기가 완료된 후에 페이지의 크기를 사용합니다. 이 선택사항은 맞춤표를 포함하지 않고 PDF가 생성될 때 레이아웃 공간에 적용된 재단물림에 의해 영향받지 않습니다.
- 크롭상자: 페이지의 크기에 지정된 재단물림을 위한 공간과 맞춤표에 할당된 공간을 사용합니다. 크롭상자는 PDF Boxer XT 소프트웨어 관점에서 레이아웃 공간의 크기와 동일합니다.
- 블리드상자: 페이지의 크기와 재단물림의 공간을 사용합니다.
- 미디어상자: 페이지의 크기를 사용하지만, 재단물림이나 맞춤표를 위한 공간을 포함하지 않습니다.

2 열기를 클릭하십시오.

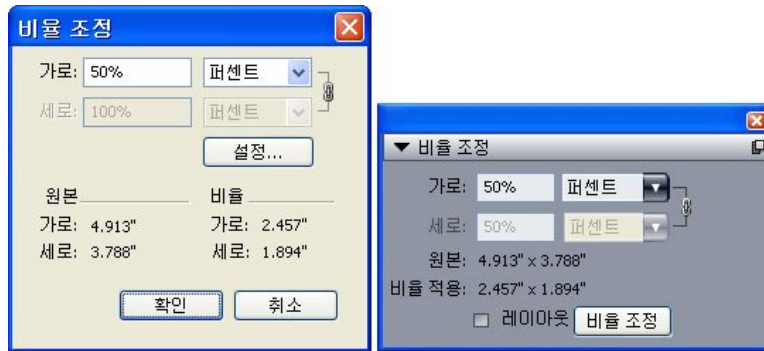
- ➔ PDF 페이지에 대한 미리보기는 환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 화면 패널에 있는 컬러 TIFF 드랍-다운 메뉴에서 지정된 컬러 심도로 표시합니다.
- ➔ 그림 가져오기 대화상자에서 PDF 파일의 다른 페이지를 미리보려면, 미리보기 체크 상자를 체크한 다음, PDF 페이지 필드에 페이지 번호를 입력하십시오.
- ➔ 레이아웃으로 가져왔던 PDF 파일의 페이지를 찾으려면, 사용목록 대화상자(유틸리티 메뉴)의 그림 패널을 나타낸 다음, 추가 정보를 체크하십시오.

Scale XTensions 소프트웨어

Scale XTensions 소프트웨어는 드로잉 프로그램이 대상체의 크기를 조정하는 것과 비슷하게 QuarkXPress 레이아웃, 항목, 그룹과 콘텐츠를 빠르게 크기 조절하게 해 줍니다. 비율 조정 설정 대화상자를 통해, 크기 조절된 텍스트, 테두리, 선 두께 등에 대한 설정을 지정할 수 있습니다.


Scale XTensions 소프트웨어는 QuarkXPress에 다음과 같은 기능을 추가합니다:

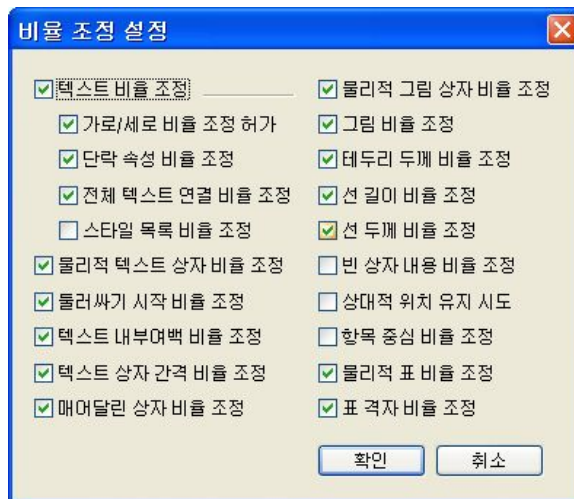
- 항목 > 비율 조정은 선택한 항목이나 그룹에 대한 새로운 너비, 높이 또는 너비와 높이 모두를 지정하게 합니다.
- 윈도우 > 비율 조정은 비율 조정 명령과 같은 컨트롤을 제공하는 비율 조정 팔레트를 나타냅니다. 게다가, 비율 조정 팔레트에서 전체 레이아웃의 크기를 조절할 수 있습니다. 팔레트 메뉴에서 크기 증가 또는 크기 감소를 선택하여, 선택된 항목, 항목 그룹이나 레이아웃을 5% 씩 크게 또는 작게 조정할 수 있습니다.



비율 조정 대화상자와 비율 조정 팔레트

비율 조정 대화상자와 비율 조정 팔레트 모두는 다음 기능을 제공합니다:

- 항목의 현재 크기의 비율에 따라(퍼센트) 또는 새로운 크기(현재 측정 단위로)를 입력하여 크기 조정할 수 있습니다. 먼저, 너비와 높이 필드의 오른쪽 메뉴에서 퍼센트나 단위를 선택한 다음, 필드에 적절한 값을 입력합니다.
- 비례적으로 항목의 크기를 조정하려면, 가두기 버튼을 클릭합니다. 크기 조정을 가두었을 때, 높이 선택사항은 사용 가능하지 않고 항목은 너비 필드의 입력에 따라 가로와 세로가 동일하게 크기 조정될 것입니다.
- 항목이나 그룹의 경계 상자의 원본과 비율 적용 크기가 표시됩니다(현재 측정 단위로). 이러한 값들은 너비 또는 높이 필드에서 값을 변경할 때마다 업데이트됩니다.
- 크기 조정 설정을 변경하려면, 비율 조정 대화상자에서 설정 버튼을 클릭하거나 비율 조정 팔레트 메뉴에서 비율 조정 설정을 클릭합니다. 비율 조정 설정 대화상자가 나타납니다. 각 체크박스는 특정 항목이나 속성의 크기 조정 여부를 제어합니다.



비율 조정 설정 대화상자

비율 조정 팔레트에서, 레이아웃을 체크하여 전체 레이아웃과 그 안의 모든 것의 크기를 조정할 수 있습니다.



- ➔ Scale XT는 QuarkXPress에서 허용하는 것보다 더 작거나 크게 항목의 크기를 조정할 수 있게 해 줍니다. 그러한 항목은 올바르게 프린트되지만, QuarkXPress 도구나 명령으로 수정하려고 하면, 오류 메시지가 표시될 것입니다.

- ➔ Scale XT는 공유된 콘텐츠 팔레트(윈도우 > 공유된 콘텐츠)에서 동기화된 모든 항목과 동작하도록 제작되지 않았습니다. 공유된 항목은 Scale XT에서 변경된 너비와 높이만 유지합니다. 추가로, Composition Zones을 포함하는 전체 레이아웃의 크기를 조정하지 마십시오.
- ➔ 회전된 항목은 원래의 형태 유지에 따라 크기 조정됩니다. 예를 들어, 45도 회전된 정사각형 상자의 너비만을 크기 조정한다면, 회전된 직사각형이 생성됩니다(예상했던 넓은 다이아몬드가 아닌).


Scissors XTensions 소프트웨어


Scissors XTensions 소프트웨어는 도구 팔레트에 가위 도구를 추가합니다. 가위 도구를 사용하여 상자의 윤곽선을 잘라 선으로 바꾸거나, 선이나 텍스트 경로를 두 개로 자릅니다

Scissors XTensions 소프트웨어가 로딩되어 있을 때, 가위 도구가 QuarkXPress 도구 팔레트에 나타납니다. 가위 도구를 사용하려면:

- 1 가위 도구를 선택하십시오.
 - 그림 상자를 자를 때, 상자는 베지어 선으로 변환됩니다. 그 결과, 상자의 내용은 잘린 후에 유지되지 않습니다.
 - 텍스트 상자를 자를 때, 상자는 텍스트 경로로 변환됩니다.
 - 텍스트 경로를 자를 때, 경로는 두 개의 연결된 텍스트 경로로 변환됩니다.
- 2 포인트 선택 도구를 선택하고 포인트를 클릭하고 드래그하여 조정하십시오.

Script XTensions 소프트웨어

When Script XTensions 소프트웨어가 로딩되어 있을 때, 스크립트 메뉴가 QuarkXPress 메뉴 막대에서 사용 가능하게 됩니다. 이 메뉴에서 QuarkXPress 응용 프로그램의 "Scripts" 폴더에 있는 AppleScript 스크립트를 실행할 수 있습니다. Script XTensions 소프트웨어는 기본적으로 AppleScript 스크립트의 모음을 이 메뉴에서 사용 가능하게 만들고, "Scripts" 폴더로 나만의 AppleScript 스크립트를 추가하여 메뉴에 추가할 수 있습니다.

Script XTensions 소프트웨어를 사용하려면, 스크립트 메뉴에서 스크립트를 선택합니다. 그러면 그 스크립트는 실행됩니다. 제공된 기본 스크립트는 부메뉴로 구성됩니다.

이러한 스크립트는 가능한 많은 작업 흐름에서 동작하도록 제작되었지만, 작업 흐름에서 특정 설정은 스크립트가 올바르게 동작하는 것을 방해할 수 있습니다. 따라서, 레이아웃에 영향을 주는 스크립트를 실행하기 전에 레이아웃을 저장할 것을 권장합니다.

- ➔ Script XTensions 소프트웨어는 Mac OS용입니다.
- ➔ 스크립트가 QuarkXPress나 다른 위치(예: 데스크탑)에서 실행되었던지, QuarkXPress에 영향을 주는 AppleScript 스크립트를 실행하기 전에 Script XTensions 소프트웨어가 로드되어 있어야만 합니다.

다른 필요한 구성요소에는 다음이 포함됩니다:

- Standard Additions Scripting Addition
- AppleScript Extension

Box Tools 부메뉴

이 주제는 Script XTensions 소프트웨어가 설치되어 있을 때 스크립트 메뉴의 Box Tools 부메뉴를 통해 사용 가능한 AppleScript 스크립트에 대해 설명합니다.

- Add Crop Marks는 선택한 상자 둘레에 자르기 표시를 위치시킵니다.
- Easy Banner는 선택한 상자의 상단-좌측 구석에 "배너"(텍스트 상자)를 생성합니다; 배너에 텍스트를 지정합니다.
- Make Caption Box는 선택한 상자 아래에 캡션 상자(텍스트 상자)를 생성합니다.
- Shrink or Grow at Center는 원점(0,0 좌표)에서부터가 아닌, 상자의 중앙에서부터 상자의 크기를 조절합니다.

Grid 부메뉴

이 주제는 Script XTensions 소프트웨어가 설치되어 있을 때 스크립트 메뉴의 Grid 부메뉴를 통해 사용 가능한 AppleScript 스크립트에 대해 설명합니다.

By Dividing a Box는 선택한 상자의 크기를 기반으로 상자의 격자를 생성합니다.

Images 부메뉴

이 주제는 Script XTensions 소프트웨어가 설치되어 있을 때 스크립트 메뉴의 Images 부메뉴를 통해 사용 가능한 AppleScript 스크립트에 대해 설명합니다.

- Contents to PICT File은 선택한 그림의 PICT 미리보기를 파일로 저장합니다.
- Copy to Folder는 선택한 그림 상자에 있는 그림의 복사본을 특정 폴더로 저장합니다.
- Fldr to Select PBoxes는 지정된 폴더로부터 그림 파일을 선택한 그림 상자로 가져옵니다. 그림은 알파벳 순서로 가져오기됩니다.

Picture Box 부메뉴

이 주제는 Script XTensions 소프트웨어가 설치되어 있을 때 스크립트 메뉴의 Picture Box 부메뉴를 통해 사용 가능한 AppleScript 스크립트에 대해 설명합니다.

- Crop Marks & Name은 활성 그림 상자 주위에 자르기 표시를 위치시키고 그림 상자 아래의 텍스트 상자에 그림 파일의 이름을 입력합니다.
- Place Name은 그림을 포함한 그림 상자 아래의 텍스트 상자에 그림의 이름을 입력합니다.
- Set All Bkgnd None은 레이아웃에 있는 모든 그림 상자의 배경 컬러를 없음으로 변경합니다.
- Set All Bkgnd는 레이아웃에 있는 모든 그림 상자의 배경을 지정한 컬러와 음영으로 변경합니다.

Printing 부메뉴

이 주제는 Script XTensions 소프트웨어가 설치되어 있을 때 스크립트 메뉴의 Printing 부메뉴를 통해 사용 가능한 AppleScript 스크립트에 대해 설명합니다.

- OPI Swap Image는 선택한 그림 상자에 대한 OPI 교환 속성을 켭니다. 이 스크립트는 OPI XTensions 소프트웨어가 로딩되어 있어야 합니다.
- OPI Don't Swap Image는 선택한 그림에 대한 OPI 교환 속성을 끕니다. 이 스크립트는 OPI XTensions 소프트웨어가 로딩되어 있어야 합니다.

Saving 부메뉴

이 주제는 Script XTensions 소프트웨어가 설치되어 있을 때 스크립트 메뉴의 Saving 부메뉴를 통해 사용 가능한 AppleScript 스크립트에 대해 설명합니다.

Each Page as EPS는 레이아웃의 각 페이지를 컬러 TIFF 미리보기가 있는 개별적인 EPS 파일로 저장합니다.

- 활성 레이아웃의 페이지를 EPS 파일로 저장하려면, Active을 클릭합니다.
- 다른 프로젝트에 있는 레이아웃의 페이지를 저장하려면, Choose을 클릭하여 Choose a File 대화상자를 나타내고, 대상 프로젝트를 찾은 다음, Choose을 클릭합니다. 스크립트는 프로젝트가 마지막으로 저장되었을 때 활성인 레이아웃의 페이지를 저장합니다.

Special 부메뉴

이 주제는 Script XTensions 소프트웨어가 설치되어 있을 때 스크립트 메뉴의 Special 부메뉴를 통해 사용 가능한 AppleScript 스크립트에 대해 설명합니다.

- Move to Scripts Folder는 선택한 AppleScript 스크립트를 "Scripts" 폴더의 선택한 폴더로 복사하거나 이동합니다.
- Open Apple Events Scripting PDF는 "A Guide to Apple Events Scripting.pdf"을 엽니다. 이 PDF 파일은 QuarkXPress에서 사용하기 위한 AppleScript 스크립트 작성에 대한 자세한 정보를 포함합니다.
- Open QuarkXPress Folders는 QuarkXPress 폴더 내부에 있는 특정 폴더를 엽니다.

스토리 부메뉴

이 주제는 Script XTensions 소프트웨어가 설치되어 있을 때 스크립트 메뉴의 스토리 부메뉴를 통해 사용 가능한 AppleScript 스크립트에 대해 설명합니다.

- Link Selected Text Boxes는 선택한 텍스트 상자들을 연결합니다. 텍스트 체인 순서는 텍스트 상자의 스택 순서를 기반으로 합니다.
- To/From XPress Tags는 선택한 상자의 텍스트를 "XPress Tags" 코드로, 또는 "XPress Tags" 코드를 포맷된 텍스트로 변환합니다(텍스트는 "XPress Tags" 코드를 사용하여 포맷됨). 이 스크립트는 "XPress Tags" 필터가 로딩되어 있어야 합니다.
- Unlink Selected Boxes는 텍스트 체인에 있는 텍스트의 위치를 유지하면서 선택한 텍스트 상자 간의 연결을 분리합니다.

Tables 부메뉴

이 주제는 Script XTensions 소프트웨어가 설치되어 있을 때 스크립트 메뉴의 Tables 부메뉴를 통해 사용 가능한 AppleScript 스크립트에 대해 설명합니다.

- Row or Column Color는 지정한 컬러와 음영을 표에 있는 모든 행이나 열에 적용합니다.

Typography 부메뉴

이 주제는 Script XTensions 소프트웨어가 설치되어 있을 때 스크립트 메뉴의 Typography 부메뉴를 통해 사용 가능한 AppleScript 스크립트에 대해 설명합니다.

- Baseline Grid +1pt는 기준선 격자(격자선 사이의 간격)의 크기를 1포인트씩 증가시킵니다.
- Baseline Grid -1pt는 기준선 격자(격자선 사이의 간격)의 크기를 1포인트씩 감소시킵니다.
- Columns & Gutter Width는 선택한 텍스트 상자에 대한 열과 단 간격(열 사이의 간격)을 설정합니다.
- Make Fractions은 사선(예를 들어, 1/2)의 양쪽 숫자의 모든 경우를 포맷된 분수로 변환합니다.
- Set Textbox Insets는 선택한 텍스트 상자의 양쪽에 대한 텍스트 상자 내부여백 값을 지정합니다.

Shape of Things XTensions 소프트웨어

Shape of Things XTensions 소프트웨어는 QuarkXPress에 별 상자 도구를 추가합니다. 이 도구를 사용하여 별 모양의 상자를 빠르고 쉽게 생성할 수 있습니다.

별 상자 도구 사용하기

두 가지 방법으로 별-모양 그림 상자를 생성할 수 있습니다.

1. 별 상자 도구를 선택한 다음, 클릭하고 드래그합니다.
2. 별 상자 도구를 선택한 다음, 별-모양 상자가 놓일 곳에 십자형 포인터를 놓고 한 번 클릭합니다. 별 상자 대화상자가 나타나면, 다음 필드에 값을 입력하고 확인을 클릭합니다:

- 별 가로
- 별 세로
- 꼭지점 개수
- 꼭지점 심도: 꼭지점의 끝에서 꼭지점의 기준까지의 간격을 비율로 입력합니다.
- 비대칭 꼭지점 심도: 0에서 100까지의 값을 입력합니다. 0은 비대칭이 적용되지 않고 100은 완전 비대칭이 적용됩니다.

Super Step and Repeat XTensions 소프트웨어

Super Step and Repeat XTensions 소프트웨어는 QuarkXPress 다단 복제 기능에 다목적의 대안을 제공합니다. 고급 다단 복제를 사용하여 항목의 비율, 회전과 기울기에 의해 복제하여 변형할 수 있습니다.

고급 다단 복제 사용하기

고급 다단 복제를 사용하여 항목을 회전, 비율 조절이나 기울기를 적용하면서 빠르고 쉽게 복제할 수 있습니다. 고급 다단 복제를 사용하려면:

1 그림 상자, 텍스트 상자나 선을 선택하십시오.

- 항목이 복제될 횟수를 지정하려면, 반복 횟수 필드에 1부터 100까지의 수를 입력합니다.
- 원본 항목에 대해 복제본의 가로 위치를 지정하려면, 가로 간격 필드에 값을 입력합니다. 음수 값은 원본의 왼쪽에 복제본을 위치시키고; 양수 값은 원본의 오른쪽에 복제본을 위치시킵니다.
- 원본 항목에 대해 복제본의 세로 위치를 지정하려면, 세로 간격 필드에 값을 입력합니다. 음수 값은 원본 위에 복제본을 위치시키고; 양수 값은 원본 아래에 복제본을 위치시킵니다.
- 복제된 항목을 회전시키려면, 각도 필드에 각도로 각 항목에 대한 회전 값을 지정합니다. 예를 들어, 10을 입력하면, 첫 번째 복제 항목은 원본 항목에서 10도 회전되고; 두 번째 복제 항목은 원본 항목에서 20도 회전됩니다. 회전 방향은 원본 항목에서 왼쪽입니다.
- 마지막 복제된 테두리(그림 상자나 텍스트 상자)나 마지막 복제된 선(텍스트 경로나 선)의 굵기를 지정하려면, 마지막 테두리/선 굵기나 마지막 선 굵기 필드에 포인트 값을 입력합니다.
- 상자나 선을 복제할 때, 마지막 상자 음영이나 마지막 선 음영 필드에 0%에서 100%까지의 값을 입력하여 마지막 복제된 상자에서 배경 컬러 음영이나 마지막 복제된 텍스트 경로나 선의 선 컬러 음영을 지정합니다.
- 블렌드 배경을 가지고 있는 상자를 복제할 때 마지막 상자 음영 2 필드가 사용 가능하게 됩니다. 마지막 상자 음영 2 필드에 0%에서 100%까지의 값을 입력하여 마지막 복제된 상자에 블렌드에 대한 두 번째 배경 음영을 지정합니다.
- 마지막 복제된 그림 상자, 텍스트 상자, 텍스트 경로나 선의 비율을 지정하려면, 마지막 항목 비율이나 마지막 선 비율 필드에 1%에서 1000%까지의 값을 입력합니다.
- 복제된 상자를 기울게 하려면, 마지막 항목 기울기 필드에 -75°에서 75°까지의 값을 입력하여 마지막 복제된 상자의 기울기를 지정합니다.
- 그림 상자, 텍스트 상자나 텍스트 경로의 내용이 복제된 상자에 맞게 크기를 조절하려면, 내용 비율 조절을 체크합니다.
- 회전이나 비율 조절이 항목에 대해 발생할 포인트를 지정하려면, 상대적인 회전 비율 드롭-다운 메뉴에서 선택사항을 선택합니다. 선택된 점은 베지어 항목의 점이 선택되어 있을 때만 상대적인 회전 비율 드롭-다운 메뉴에서 선택이 가능합니다.

2 확인을 클릭하십시오.

Table Import XTensions 소프트웨어

Table Import XTensions 소프트웨어를 사용하여 데이터 원본으로 Microsoft Excel 파일을 사용하여 QuarkXPress에 표를 생성하고, Excel 파일에서 데이터를 변경했을 때 같은 QuarkXPress 표를 업데이트할 수 있습니다. 이 XTensions 모듈을 사용하여 Microsoft Excel에서 차트와 그림을 가져오고 업데이트할 수 있습니다.

Table Import XTensions 소프트웨어가 활성화되거나 로딩되어 있을 때, 다음의 추가 선택사항이 QuarkXPress 인터페이스에 나타납니다:

- 표 속성 대화상자에 외부 데이터에 연결 체크상자가 추가됩니다 .
- 사용목록 대화상자에 표 탭이 추가됩니다.
- 그림 가져오기 대화상자에 차트를 삽입합니다 탭이 추가되고 워크북에 있는 모든 차트가 표시됩니다.

Type Tricks

Type Tricks은 다음과 같은 타이포그래피 유틸리티를 추가하는 XTensions 소프트웨어입니다: 분수 만들기, 가격 만들기, 자간 트래킹, 행 점검과 사용자 밀줄.

분수 만들기

분수 만들기 명령(스타일 > 변형 서체)은 자동으로 분수 포맷을 가능하게 해 줍니다. 이 명령은 분수가 선택되어 있거나 커서가 분수를 만들 문자에 인접하게(같은 행 위에) 놓일 때 사용 가능하게 됩니다. 포맷될 수 있는 분수의 예: 11/42, 131/416 및 11/4x.

문자를 분수로 변환하려면, 문자를 선택하고 스타일 > 변형 서체 > 분수 만들기를 선택합니다.

분수에 있는 문자는 환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 > 환경설정 > 프로그램 > 분수/가격)의 분수/가격 탭에서 지정된 기준선 이동과 포맷을 사용하여 변환됩니다.

가격 만들기

가격 만들기 명령(스타일 > 변형 서체)은 자동으로 가격 포맷을 가능하게 해 줍니다. 이 명령은 가격(예:s \$1.49, £20.00과 a.bc)으로 포맷될 수 있는 텍스트가 선택되어 있거나 커서가 그 문자와 인접해(같은 행 위에) 있을 때 사용 가능합니다. 가격은 소수점(소수 심볼)을 포함해야 하며 점이나 콤마로 표현합니다. 소수점 앞뒤에 있는 문자는 문자나 숫자여야 합니다.

문자를 가격으로 변환하려면, 포맷하려는 문자를 선택하고 스타일 > 변형 서체 > 가격 만들기를 선택하십시오.

가격 만들기를 적용할 때, QuarkXPress는 소수점 뒤에 오는 문자에 자동으로 어깨글자 변형 서체를 적용합니다.

변환된 분수와 가격의 모양은 환경설정 대화상자(QuarkXPress /편집 > 환경설정 > 프로그램 > 분수/가격)의 분수/가격 탭에 입력된 값과 선택에 의해 결정됩니다.

자간 트래킹

자간 트래킹 기능은 자간에만 트래킹을 적용하게 해 줍니다. (트래킹 값은 보통 문자와 단어 사이에 적용됩니다.) 이 기능은 키보드 명령을 통해서만 사용할 수 있습니다.

Mac OS

트래킹 값	명령
.05 em씩 간격 증가	Command+Control+Shift+]
.005 em씩 간격 증가	Command+Control+Option+Shift+]
.05 em씩 간격 감소	Command+Control+Shift+[
.005 em씩 간격 감소	Command+Control+Option+Shift+[

Windows

트래킹 값	명령
.05 em씩 간격 증가	Control+Shift+@
.005 em씩 간격 증가	Control+Alt+Shift+@
.05 em씩 간격 감소	Control+Shift+!
.005 em씩 간격 감소	Control+Alt+Shift+!

➔ 각 선택된 간격 뒤에 수동 커닝을 적용함으로써 자간 트래킹은 적용됩니다. 자간 트래킹을 제거하려면, 텍스트를 선택한 다음 유틸리티 > 수동 커닝 제거를 선택하십시오.

행 점검

행 점검 기능을 사용하여 뒷별행, 앞별행, 자간조정 약화, 하이픈으로 끝난 행과 텍스트 상자 넘침을 찾을 수 있습니다. 행 점검(유틸리티 > 행 점검)은 도큐먼트에서 의심이 가는 행을 반전하면서 이동합니다.

행 점검이 찾을 기준을 지정하려면, 찾기 기준 대화상자(유틸리티 > 행 점검 > 찾기 기준)를 나타내고 찾고자 하는 타이포그래피의 기준을 체크하십시오.

도큐먼트 전체를 검색하려면, 텍스트에서 아무 곳에 커서를 놓고 유틸리티 > 행 점검 > 첫 행을 선택하십시오. 커서의 위치에서부터 도큐먼트의 끝까지 검색하려면, 검색을 시작할 곳에 커서를 놓고 유틸리티 > 행 점검 > 다음 행을 선택하거나 Command+;/Ctrl+;을 누르십시오. 검색을 계속하려면, Command+;/Ctrl+;을 누르십시오.

사용자 밀줄

사용자 밀줄 기능은 밀줄의 컬러, 음영, 두께와 간격을 사용자화 할 수 있습니다. 사용자 밀줄은 변형 서체 밀줄체와 같이 동작하지만, 밀줄 속성에 더 많은 컨트롤로 사용자화 할 수 있습니다.

사용자 밀줄 스타일은 스타일 목록과 같이 동작합니다. 밀줄 스타일을 생성, 편집 또는 삭제하려면, 편집 > 밀줄 스타일을 선택합니다. 사용자 밀줄 스타일을 적용하려면, 스타일 > 밀줄 스타일 부메뉴에서 해당 이름을 선택합니다.

사용자 밀줄을 적용하려면, 밀줄을 적용할 텍스트를 선택하고 스타일 > 밀줄 스타일 > 사용자를 선택합니다. 밀줄 속성 대화상자에서, 밀줄의 컬러, 음영, 두께와 간격을 지정할 수 있습니다.

사용자 밀줄을 제거하려면, 텍스트를 선택하고 스타일 > 변형 서체 > 사용자 밀줄 제거를 선택합니다.

Word 6-2000 필터

Word 6-2000 필터는 도큐먼트를 Word 97/98/2000(Word 8), Word 2003 및 Word 2007 (.docx) 포맷에서 가져오거나 보낼 수 있게 해 줍니다. Microsoft Word 6.0/95(Word 6과 Word 7)에서 도큐먼트를 가져올 수도 있습니다.

➔ 가져오기 문제를 피하려면, Microsoft Word에서 빠른 저장 허용(옵션 대화상자의 저장 탭)의 체크를 풀거나 다른 이름으로 저장 명령을 사용하여 가져올 Word 파일의 복제본을 생성합니다.

- ➔ .docx 포맷으로 보내려면, 포맷 드랍-다운 메뉴에서 Word 문서를 선택합니다. .doc 포맷으로 보내려면, Microsoft Word 97/98/2000을 선택합니다.

WordPerfect 필터

WordPerfect 필터는 문서를 WordPerfect 3.0/3.1(Mac OS)과 WordPerfect 5.x/6.x(Windows)에서 가져올 수 있게 해 줍니다. WordPerfect 필터는 또한 WordPerfect 6.0 포맷으로 텍스트를 저장할 수 있게 해 줍니다.

- ➔ Mac OS용 WordPerfect 3.1은 Windows용 WordPerfect 6.0 도큐먼트를 읽을 수 있기 때문에, Mac OS용 WordPerfect 3.1 변환 선택사항이 없습니다.

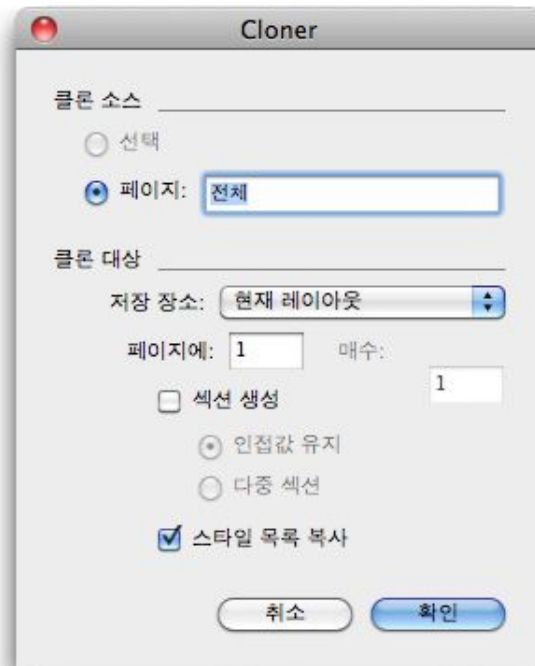
XSLT Export XTensions 소프트웨어

XSLT Export XTensions 소프트웨어를 사용하여 웹 레이아웃의 내용에서 XSL 변형을 포함하는 XSL(Extensible Stylesheet Language) 파일을 생성할 수 있습니다. 그런 다음, XSLT 프로세서를 사용하여 XSL 변형에 XML 파일을 적용하고 XHTML-1.1-호환 HTML 파일을 생성합니다.

Cloner XTensions 소프트웨어

Cloner XTensions 소프트웨어를 사용하여, 선택한 항목을 다른 페이지 또는 다른 프로젝트의 같은 위치로 복사할 수 있습니다. 페이지를 별도의 프로젝트로 복사할 수도 있습니다.

Cloner를 사용하려면, 먼저 복제하려는 항목을 선택하거나 페이지를 복제할 경우에는 모든 항목을 선택 해제합니다. 다음, 유틸리티 > Cloner를 선택하여 Cloner 대화상자를 표시합니다.



Cloner 대화상자

클론 소스 영역에서 복제할 것을 선택할 수 있습니다. 선택을 클릭하여 선택된 항목을 복제하거나, 페이지를 클릭하여 페이지의 범위(절대 위치로 지정)를 복제합니다.

클론 대상 영역에서 복제된 콘텐츠가 이동할 곳을 선택할 수 있습니다. 대상 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택합니다:

- 현재 레이아웃: 선택된 항목을 이 레이아웃의 다른 위치로 복사합니다.
- Quark 파일: 선택된 항목이나 페이지를 기존의 QuarkXPress 프로젝트로 복사합니다.
- 신규 프로젝트: 선택된 항목이나 페이지를 새로운 QuarkXPress 프로젝트로 복사합니다.
- 신규 레이아웃: 선택된 항목이나 페이지를 이 QuarkXPress 프로젝트의 새로운 레이아웃으로 복사합니다.
- 단일 페이지로 분리: 표시된 각 페이지에서 단일 페이지 프로젝트 파일을 생성합니다.
- 레이아웃을 프로젝트로 분리: 이 프로젝트의 각 레이아웃에서 단일 페이지 프로젝트 생성합니다.
- 전체 열린 레이아웃: 선택된 항목을 이 프로젝트의 모든 레이아웃으로 복사합니다.
- [레이아웃 이름]: 선택된 항목이나 페이지를 해당 레이아웃으로 복사합니다.

페이지 필드에 대상 페이지를 입력합니다.

선택을 복제하고 있다면, 매 필드를 사용하여 선택된 항목의 복사본 수를 입력합니다. 예를 들어, 페이지가 2로 설정되어 있고 매가 5로 설정되어 있다면, 복사본은 2, 3, 4, 5 및 6 페이지에 생성될 것입니다. 양면 페이지 레이아웃에서 작업 중이라면, 복사본은 펼침면의 양면에 놓입니다.

페이지를 복제하고 있다면, 섹션 생성을 선택하여 페이지 클론에 섹션을 생성한 다음, 선택사항을 선택합니다:

- 인접값 유지: 모든 페이지 복사본을 다른 섹션에서 생성되었더라도 대상 레이아웃에서 단일 레이아웃에 유지합니다.
- 다중 섹션: 표시된 페이지 범위가 섹션 분리를 포함한다면, 섹션 분리는 복사본에서 유지됩니다.

새로운 프로젝트로 복제하거나 프로젝트로 분리하고 있다면, 스타일 목록 복사를 선택하여 소스 레이아웃의 모든 스타일 목록을 새로운 프로젝트로 포함합니다. 이 상자를 선택하지 않으면, 사용된 스타일 목록만 복사됩니다.

➔ App Studio 레이아웃 중 하나의 레이아웃에서는 clone 기능을 사용할 수 없습니다. 더 자세한 정보는, *App Studio 사용 안내서*를 참조 하여 주십시오.

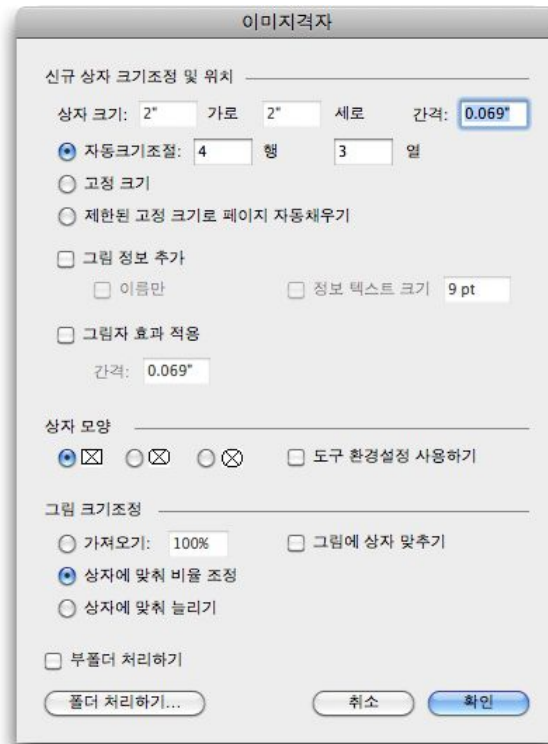
이미지격자 XTensions 소프트웨어

이미지격자 XTensions 소프트웨어로 이미지 파일의 폴더에서 이미지 격자를 자동으로 생성할 수 있습니다.



링크생성자로 생성된 페이지

활성 레이아웃에서 이미지격자를 사용하려면, 유틸리티 > 이미지격자를 선택합니다. 이미지격자 대화상자가 나타납니다.



이미지격자 대화상자

격자를 구성하는 상자의 크기를 수동으로 지정하려면, 상자 크기 필드에 값을 입력한 다음 고정 크기를 클릭합니다. (자동크기조절을 클릭하면 상자 크기 값은 무시됩니다.) 간격 필드에 이미지 사이의 간격을 표시합니다.

격자에 얼마나 많은 행과 열이 포함되어야 하는지를 지정하고 프로그램이 자동으로 맞도록 상자의 크기를 조정하게 하려면, 자동크기조절을 클릭하고 행과 열 필드에 값을 입력합니다.

최대 크기로 상자 크기 영역에 있는 값과 함께 비율에 따라 상자의 크기를 자동으로 조절하려면, 제한된 고정 크기로 페이지 자동채우기를 클릭합니다.

그림 정보 추가를 체크하여 그림 파일의 이름, 해상도, 픽셀 수, 파일 포맷 및 컬러 공간을 표시하는 캡션 텍스트 상자를 각 그림 상자 아래에 추가합니다. 이 캡션을 그림 파일의 이름으로 제한하려면, 이름만을 선택합니다. 캡션 텍스트의 크기를 조절하려면, 텍스트 크기 정보를 선택합니다. (이 상자를 선택하지 않으면, 프로그램은 정규 문자 스타일 목록에서 지정된 서체 크기를 사용합니다.)

그림 상자에 자동 그림자 효과를 적용하려면, 그림자 효과 적용을 체크하고 간격 필드에 그림자 효과 간격을 입력합니다.

상자 모양 컨트롤로 그림 상자의 모양을 지정할 수 있습니다. 도구 환경설정(QuarkXPress/편집 > 환경설정 > 도구 탭)에서 지정된 기본 그림 상자 속성을 사용하려면, 도구 환경설정 사용하기를 체크합니다. 이 상자를 선택하지 않으면, 그림 상자는 흰색 배경을 가질 것입니다.

그림 크기조정 영역에서 다음 선택사항 중 하나를 선택합니다:

- 가져오기: 가져온 그림에서 크기조절을 지정합니다. 그림에 맞게 상자의 크기를 변경하려면, 그림에 상자 맞추기를 체크합니다. 이것은 신규 상자 크기조정 및 위치 영역의 일부 설정을 덮어쓸 수 있습니다.

- 상자에 맞춰 비율 조정: 상자에 맞춰 비율에 따라 그림의 크기를 조절합니다.
- 상자에 맞춰 늘리기: 상자에 맞춰 비율을 무시하고 그림의 크기를 조절합니다.

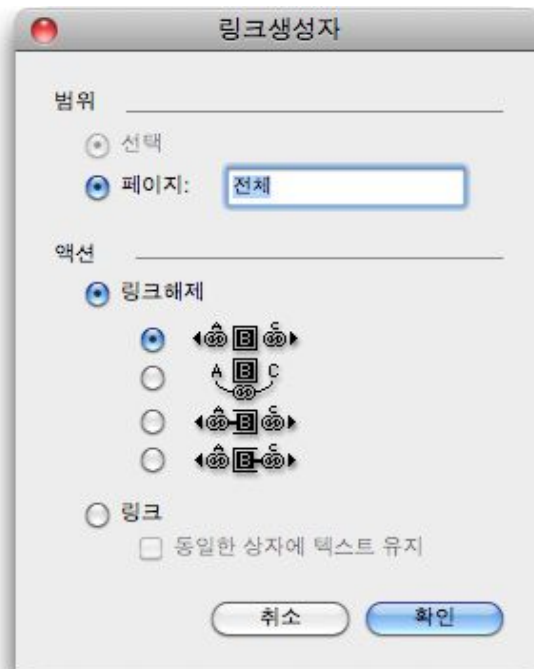
부폴더 처리하기를 체크하여 대상 폴더의 부폴더에 그림을 포함합니다.

대상 폴더를 선택하고 프로세스를 시작하려면, 폴더 처리하기를 클릭합니다. 현재 선택된 대상 폴더로 프로세스를 시작하려면, 확인을 클릭합니다.

링크생성자 XTensions 소프트웨어

링크생성자 XTensions 소프트웨어로 리플로우를 발생하지 않고 텍스트 상자를 링크하고 링크해제할 수 있습니다.

링크생성자를 사용하려면, 먼저 링크하거나 링크해제할 항목을 선택합니다. 다음, 유틸리티 > 링크생성자를 선택하여 링크생성자 대화상자를 나타냅니다.



링크생성자 대화상자

선택을 클릭하여 선택된 항목을 링크해제하거나, 페이지를 클릭하여 페이지의 범위(절대 위치로 지정)를 링크해제합니다.

문장을 링크해제하려면, 링크해제를 클릭하고 다음 선택사항 중 하나를 선택합니다:

- 선택사항 1은 3개의 문장을 생성합니다: 선택된 상자 앞의 상자에 대한 문장, 선택된 상자에 대한 문장 및 선택된 상자 뒤의 상자에 대한 문장.



- 선택사항 2는 2개의 문장을 생성합니다: 선택된 상자 앞과 뒤의 상자에 대한 문장 및 선택된 상자에 대한 문장.



- 선택사항 3은 2개의 문장을 생성합니다: 선택된 상자 앞과 선택된 상자에 대한 문장 및 선택된 상자 뒤의 상자에 대한 문장.



- 선택사항 4는 2개의 문장을 생성합니다: 선택된 상자 앞의 상자에 대한 문장 및 선택된 상자 앞과 선택된 상자 뒤의 상자에 대한 문장.



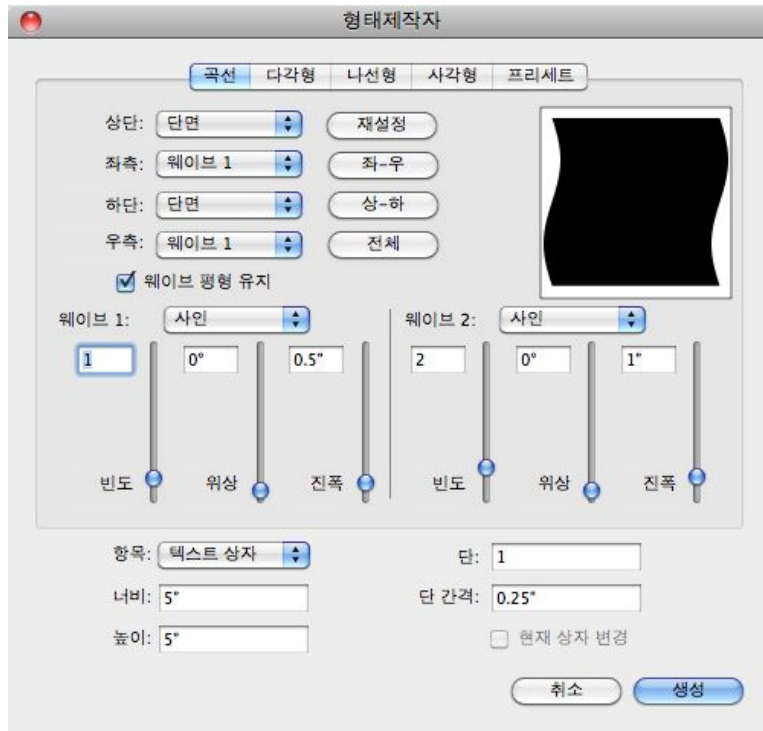
텍스트 상자를 링크하려면, 링크를 클릭합니다. 페이지가 선택되어 있다면, 이 선택사항은 링크생성자에 의해 링크해제된 상자만을 링크합니다. 선택이 선택되어 있다면, 링크생성자는 선택된 순서로 선택된 상자를 링크하려고 합니다.

동일한 상자에 텍스트 유지를 클릭하여 링크 후에 동일한 상자에 텍스트를 유지하도록 시도합니다.

세이프메이커 XTensions 소프트웨어

세이프메이커 XTensions 소프트웨어로 다양하고 복잡한 모양을 생성할 수 있습니다. 견본에서 새로운 모양을 생성하거나 기존의 상자에 새로운 모양을 적용할 수 있습니다.

세이프메이커 대화상자를 나타내려면, 유틸리티 > 세이프메이커를 선택합니다.



세이프메이커 대화상자

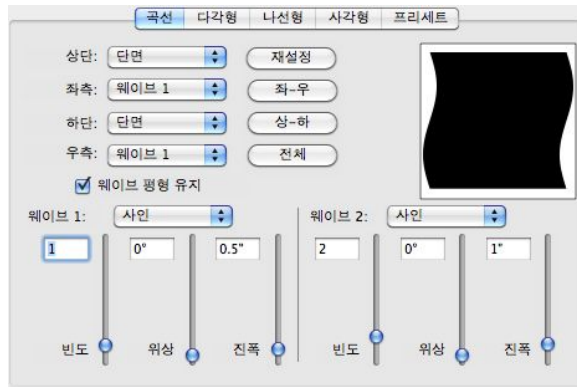
세이프메이커 대화상자는 다양한 종류의 모양을 생성할 수 있는 탭을 제공합니다. 모든 탭에는 다음과 같은 컨트롤이 있습니다:

- 항목: 텍스트 상자, 그림 상자, 내용없는 상자, 텍스트 경로 또는 규칙 경로를 생성할 것인지를 선택합니다.
- 가로 및 세로: 상자나 경로의 가로와 세로를 지정합니다. 유틸리티 > 세이프메이커를 선택할 때 선택된 항목이 있다면, 이 값은 선택된 항목과 일치하도록 자동으로 채워집니다.
- 단 및 단 간격: 텍스트 상자가 항목 메뉴에서 선택되어 있을 때, 이 필드를 사용하여 텍스트 상자에 얼마나 많은 단이 있어야 하며 단 간격이 얼마나 넓어야 하는지를 지정할 수 있습니다.
- 선 및 간격: 텍스트 경로가 항목 메뉴에서 선택되어 있을 때, 이 필드를 사용하여 얼마나 많은 선을 생성하고 서로 얼마나 떨어져 있어야 하는지를 지정할 수 있습니다. (상자가 선택되어 있고 선이 0으로 설정되어 있다면, 프로그램은 그 상자에 의해 표시된 영역을 채우는데 필요한 만큼의 경로를 생성할 것입니다.)
- 현재 상자 변경: 유틸리티 > 세이프메이커를 선택할 때 상자가 선택되어 있다면, 프로그램은 새로운 항목을 생성하는 대신에 그 상자의 모양을 업데이트합니다.

탭에 있는 컨트롤은 아래의 주제에 설명되어 있습니다.

세이프메이커 곡선 탭

세이프메이커 대화상자(유틸리티 > 세이프메이커)의 곡선 탭에서 곡선 모서리로 된 상자를 생성할 수 있습니다. 이 탭을 사용하려면, 웨이브 1과 웨이브 2 영역에서 사용하려는 곡선을 지정한 다음 탭의 상단에 있는 컨트롤을 사용하여 상자의 네 모서리에 할당합니다.



세이프메이커 대화상자의 곡선 탭

이 탭에는 다음과 같은 컨트롤이 있습니다:

상단, 왼쪽, 하단 및 오른쪽: 이 컨트롤로 상자의 네 모서리를 구성합니다. 웨이브 1, 웨이브 2 또는 단면을 선택할 수 있습니다.

재설정: 상자의 모든 네 개의 모서리를 단면으로 만듭니다.

L-R: 웨이브 1 설정을 상자의 왼쪽과 오른쪽 모서리에 적용합니다.

T-B: 웨이브 1 설정을 상자의 상단과 하단에 적용합니다.

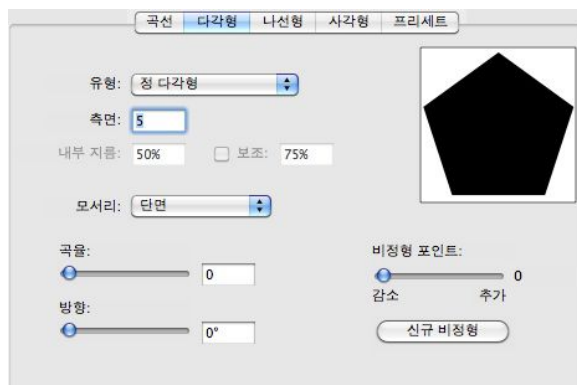
전체: 웨이브 1 설정을 상자의 모든 모서리에 적용합니다.

웨이브 평형 유지: 상자의 양쪽의 곡선을 서로 평행하게 유지합니다.

웨이브 1 및 웨이브 2 영역에 있는 컨트롤로 사용할 곡선 유형, 곡선의 빈도, 곡선의 단계(시작 포인트) 및 곡선의 강도(깊이)를 선택할 수 있습니다.

세이프메이커 다각형 탭

세이프메이커 대화상자(유틸리티 > 세이프메이커)의 다각형 탭에서 다각형 상자를 생성할 수 있습니다.



세이프메이커 대화상자의 다각형 탭

이 탭에는 다음과 같은 컨트롤이 있습니다:

유형 드롭-다운 메뉴에서 생성할 다각형의 종류를 선택할 수 있습니다. 이 드롭-다운 메뉴 바로 아래의 컨트롤은 선택된 다각형의 종류에 따라 변경됩니다.

- 정 다각형: 다각형이 얼마나 많은 면을 갖는지 지정합니다.

- 스타: 다각형이 얼마나 많은 면을 갖는지 지정하는 것 외에도, 꼭지점 내부 공간의 반경을 지정하고 다른 크기로 부가적인 스타를 포개 놓을 수 있습니다.
- 다각형: 스타와 비슷하지만, 반경을 지정하는 대신에 기준점 모으기 필드에서 서로 나란히 놓이는 방법을 조절할 수 있습니다.
- 나선형: 다각형과 비슷하지만 윤곽선만을 생성합니다.
- 비정형 다각형: 비정형의 다각형을 생성합니다
- 골드 직사각형: 황금 비율(약 1:1.618)로 된 다각형을 생성합니다.
- 이중 사각형: 두개의 인접한 사각형의 모양으로 된 다각형을 생성합니다.

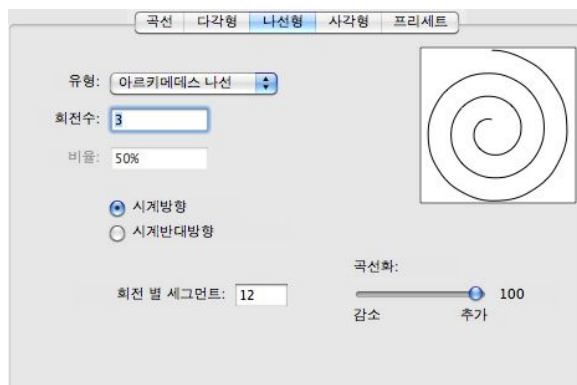
모서리: 상자의 모서리가 편평하거나 곡선이 되게 조절합니다. 단면 이외의 선택사항을 선택하면, 곡률 컨트롤로 단면의 곡률을 지정할 수 있습니다. 소용돌이 선택사항 중 하나를 선택하면, 방향 컨트롤로 소용돌이 방향을 지정할 수 있습니다.

비정형 포인트: 모양의 비정형 정도를 0(없음)에서 100(최대)까지 조절합니다.

신규 비정형: 모양의 일부 비정형을 적용합니다.

세이프메이커 나선형 탭

세이프메이커 대화상자(유틸리티 > 세이프메이커)의 나선형 탭에서 나선형 모양을 생성할 수 있습니다.



세이프메이커 대화상자의 나선형 탭

이 탭에는 다음과 같은 컨트롤이 있습니다:

유형: 아르키메데스 나선 (균일한 공간으로 된 순환하는 나선형), 골드 나선 (황금 비율로 된 나선형) 또는 사용자(이것은 경향 필드를 사용 가능하게 생성하여 나선형이 돌아가는 횟수를 조절할 수 있습니다.)를 선택합니다.

비율: 나선형의 너비를 얼마나 빠르게 증가할 지를 조절합니다.

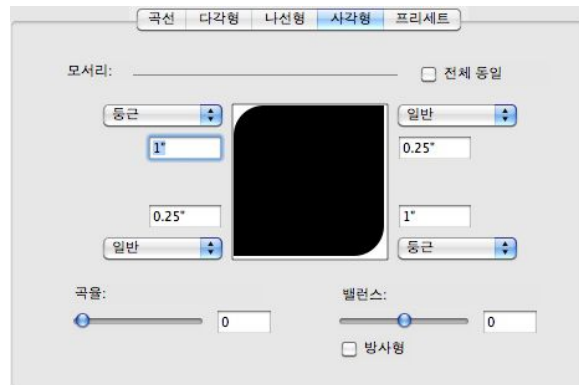
시계방향 및 시계반대방향: 나선형의 방향을 조절합니다.

경향 별 세그먼트: 나선형이 어떻게 순환하는지를 조절합니다.

곡선화: 나선형이 얼마나 곡선화될지를 조절합니다. 경향 별 세그먼트 값을 낮추고 곡선화 값을 감소시켜 더 날카로운 모양을 얻을 수 있습니다.

세이프메이커 사각형 탭

세이프메이커 대화상자(유틸리티 > 세이프메이커)의 사각형 탭에서 사용자화된 모서리로 된 사각형 상자를 생성할 수 있습니다.



세이프메이커 대화상자의 사각형 탭

이 탭에서 전체 동일을 체크해제하여 상자의 각 모서리를 별도로 구성하거나, 전체 동일을 체크하고 컨트롤의 단일 세트로 모든 4개의 모서리를 구성할 수 있습니다. 어떤 방법으로 하든지, 드롭-다운 메뉴를 사용하여 모서리 유형(정규, 동근, 경사진, 오목, 각진 또는 내부 여백)과 지름(지름을 포함하는 선택사항의 경우)을 지정할 수 있습니다.

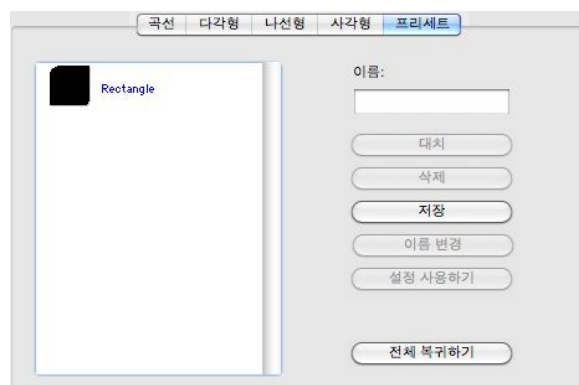
곡률: 곡률을 포함하는 선택사항을 선택한 경우 모서리를 어떻게 곡선화할지를 조절합니다.

밸런스: 일부 선택사항의 경우, 모서리가 상자의 양쪽 또는 위쪽으로 기울지를 조절합니다.

방사형: 일부 선택사항의 경우, 상자의 모서리가 상자의 중앙에 정렬될지를 조절합니다.

세이프메이커 프리셋 탭

세이프메이커 대화상자(유틸리티 > 세이프메이커)의 프리셋 탭에서 좋아하는 설정을 저장하여 나중에 다시 사용할 수 있습니다.



세이프메이커 대화상자의 프리셋 탭

세이프메이커 대화상자의 모든 탭에 모든 설정을 저장하려면, 이름 필드에 이름을 입력하고 저장을 클릭합니다. 보고 있는 마지막 탭에서 모양의 이미지로 된 항목이 왼쪽 목록에 추가됩니다.

저장된 설정 세트를 불러오려면, 왼쪽 목록에서 선택하고 설정 사용하기를 클릭한 다음 원하는 탭으로 가서 원하는 모양을 생성합니다.

항목과 함께 저장된 설정을 대치하려면, 항목을 선택하고 대치를 클릭합니다.



항목을 삭제하려면, 선택하고 삭제를 클릭합니다.

항목의 이름을 수정하려면, 선택하고 이름수정을 클릭합니다.

세이프메이커 대화상자의 모든 탭을 대화상자를 열었을 때 있던 설정으로 복원하려면, 전체 복귀하기를 클릭합니다.

기타 XTensions 모듈

This topic lists additional XTensions modules that are installed with QuarkXPress. 이 내용은 QuarkXPress에 설치되어 있는 추가 XTensions 모듈을 나열합니다.

- Composition Zones: Composition Zones 기능을 활성화합니다("Composition Zones로 작업하기" 참조).
- 압축한 이미지 가져오기: 이미지 압축 포맷 중에 하나인 LZW 압축 TIFF 파일의 가져오기를 허용합니다.
- 격자 디자인 : 격자 디자인 기능을 활성화합니다("격자 디자인" 참조).
- 동아시아 텍스트: QuarkXPress에서 루비 텍스트, 그룹 문자, 동아시아 문자 정렬, 강조 마크와 동아시아 문자 수와 같은 동아시아 타이포그래피 기능을 사용한 프로젝트를 열 수 있습니다.
- 원본 편집: 그림 상자와 그림 칸에 대해 원본 편집과 갱신 명령을 사용하여 이미지 처리 기본 프로그램으로 그림을 열고 수정된 그림을 업데이트할 수 있습니다. Edit Original XTensions 소프트웨어가 로딩되어 있을 때, 가져온 그림을 포함한 그림 상자를 그림 내용 도구로 이중 클릭하여 원본 편집 대화상자를 나타낼 수 있습니다.
- 오류 보고: 프로그램이 예상치 않게 종료되었을 때 QuarkXPress가 Quark 사에 리포트를 보낼 수 있습니다.
- 문자팔레트: 문자 팔레트(see "문자 팔레트로 작업하기" 참조)를 활성화합니다.
- HyphDieckmann(Mac OS에만 해당): "Resources" 폴더에서 Dieckmann 하이픈 리소스를 활성화하고 참조합니다.
- Hyph_CNS_1, Hyph_CNS_2, Hyph_CNS_3 (Mac OS에만 해당): Circle Noetics 리소스를 활성화합니다.
- 이미지맵: 웹 레이아웃에서 이미지 맵 기능을 활성화합니다("이미지 맵" 참조).
- 색인: 색인 기능을 활성화합니다("색인으로 작업하기" 참조).
- 인터랙티브 디자이너 : 인터랙티브 레이아웃 기능을 활성화합니다("인터랙티브 레이아웃" 참조).
- Jabberwocky: 무작위 텍스트를 생성합니다. 무작위 텍스트를 생성하려면, 텍스트 내용 도구로 텍스트 상자를 선택한 다음 유틸리티 > Jabber를 선택합니다.
- Kern-Track: 사용자 커닝 표와 트랙킹 세트를 활성화합니다("자동으로 문자간 자간조정하기"와 "트랙킹 표 편집하기" 참조).
- 구두간격 : 동아시아 버전의 프로젝트에서 구두간격 기능을 활성화합니다.
- PNG 필터: 그림을 PNG(Portable Network Graphics) 포맷으로 가져옵니다.
- PSD 가져오기: PSD 가져오기 기능을 활성화합니다("Working with PSD pictures" 참조).

- QuarkVista: 그림 효과 기능을 활성화합니다 ("[그림 효과 사용하기](#)" 참조).
- RTF 필터: 텍스트를 Rich Text Format (RTF) 포맷으로 가져오고 보낼 수 있습니다.
- 예외적 행 분리: 동아시아 버전의 프로젝트에서 CJK와 영문 로마 문자 사이 간격 기능을 활성화합니다 ("[환경설정 — 레이아웃 — 문자](#)" 참조).
- SWF 필터: 그림을 SWF 포맷으로 가져올 수 있습니다.
- SWF Toolkit: 인터랙티브와 웹 레이아웃 모두에 대한 가져오기와 보내기 기능을 활성화합니다.
- XML 가져오기: 가져오기 하여 자동으로 XML 콘텐츠로 포맷팅 하도록 합니다. 자세한 정보를 위하여 사용자 안내의 *XML 가져오기*를 참조합니다.

환경설정

환경설정은 QuarkXPress의 기본적인 동작을 제어하게 해 줍니다.

환경설정 이해하기

환경설정 명령(QuarkXPress/편집 > 환경설정)은 환경설정 대화상자를 나타냅니다. 환경설정 대화상자는 어플리케이션의 다양한 기능에 대한 기본 설정값을 지정할 수 있는 많은 패널을 포함합니다. 패널을 보려면, 왼쪽 목록에서 이름을 클릭합니다. 환경설정에는 세 가지 종류가 있습니다:

- **프로그램 환경설정**은 어플리케이션에 적용되고 모든 프로젝트를 처리하는 방법에 영향을 줍니다.
- **프로젝트 환경설정**은 활성 프로젝트에 있는 모든 레이아웃에 영향을 줍니다. 그러나, 열려 있는 프로젝트가 없을 때 프로젝트 환경설정을 변경하면, 새로운 환경설정은 모든 새로운 프로젝트에 대한 기본 설정값이 됩니다.
- **레이아웃 환경설정**은 활성 레이아웃에만 영향을 줍니다. 그러나, 열려 있는 프로젝트가 없을 때 레이아웃 환경설정을 변경하면, 새로운 환경설정은 모든 새로운 레이아웃에 대한 기본 설정값이 됩니다.

특정 XTensions 소프트웨어가 로딩되었을 때, 환경설정 부메뉴에 추가적인 패널과 선택사항이 나타납니다.

불일치 환경설정 경고

현재 환경설정 파일에 포함된 설정값과 다른 커닝 표 정보, 트래킹 표 정보나 하이픈 예외로 마지막에 저장된 프로젝트를 열 때 불일치 환경설정 경고가 나타납니다. 프로젝트에 있는 설정값이나 환경설정 파일에 있는 설정값을 사용하는 선택사항이 있습니다.

- XPress 환경설정 사용을 클릭하면, 프로젝트에 저장된 환경설정 정보는 무시되고 모든 레이아웃은 환경설정 파일에 있는 환경설정 설정값으로 변경됩니다. 다른 자동 커닝이나 트래킹 정보나 다른 하이픈 예외 때문에 텍스트는 다시 흐를 수 있습니다. 프로젝트가 활성인 동안 이러한 설정값을 변경하면 프로젝트와 환경설정 파일 모두에 저장됩니다. XPress 환경설정 사용 기능의 장점은 프로젝트가 다른 프로젝트와 같은 커닝 표 정보, 트래킹 표 정보와 하이픈 예외를 기반으로 만들어진다는 것입니다.
- **도큐먼트 설정값 유지**를 클릭하면, 프로젝트는 이전에 각 레이아웃에 지정된 환경설정을 유지할 것입니다. 텍스트는 다시 흐르지 않을 것입니다. 프로젝트가 활성인 동안 자동 커닝, 트래킹이나 하이픈 예외는 프로젝트에만 저장될 것입니다. 도큐먼트 설정값 유지 기능은 텍스트가 다시 흐르지 않고 레이아웃을 열거나 프린트하고자 할 때 유용합니다.

QuarkXPress 환경설정의 변경

QuarkXPress 환경설정의 변경은 다음과 같은 방법으로 처리됩니다:

- 프로젝트가 열려 있거나 열려 있지 않아도 환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)에서 프로그램 환경설정을 변경하면, 그 변경사항은 환경설정 파일에 저장되고 즉시 모든 열린 프로젝트와 다음에 열릴 모든 프로젝트에 영향을 줍니다.
- 프로젝트가 열려 있거나 열려 있지 않아도 XTensions 관리자 설정값(유틸리티 메뉴)을 변경하면, 그 변경사항은 환경설정 파일에 저장되고 QuarkXPress가 다시 실행된 후에 모든 프로젝트에 영향을 줍니다.
- 프로젝트가 열려 있거나 열려 있지 않아도 PPD 관리자 설정값(유틸리티 메뉴)을 변경하면, 그 변경사항은 환경설정 파일에 저장되고 즉시 모든 열린 프로젝트와 다음에 열릴 모든 프로젝트에 영향을 줍니다.
- 프로젝트가 열린 상태에서 환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 레이아웃 환경설정을 변경하면, 그 변경사항은 활성 프로젝트에만 저장됩니다.
- 프로젝트가 열린 상태에서 다른 보조 사전을 선택하면, 그 변경사항은 활성 프로젝트에만 저장됩니다.
- 새로운 프로젝트에서 커닝 표 정보, 트래킹 표 정보와 하이픈 예외를 변경하면, 그 변경사항은 활성 프로젝트와 환경설정 파일에 저장됩니다.

프로젝트를 열었을 때 불일치 환경설정 경고가 나타나고 XPress 환경설정 사용을 클릭하면, 커닝 표 정보, 트래킹 표 정보와 하이픈 예외에 대한 변경사항은 그 프로젝트와 환경설정 파일 모두에 저장될 것입니다.

환경설정 파일의 내용

환경설정 파일의 내용은 다음과 같습니다. 목록은 다양한 환경설정이 저장되는 방법에 따라 세 그룹으로 나뉩니다.

그룹 A

그룹 A는 다음의 정보를 포함합니다:

- 커닝 표(유틸리티 > 커닝 표 편집)
- 트래킹 표(유틸리티 > 트래킹 편집)
- 하이픈 예외(유틸리티 > 하이픈 예외)

열려 있는 프로젝트가 없는 동안 그룹 A의 설정값을 변경하면, 환경설정 파일에 저장되고 그 뒤에 생성된 모든 프로젝트에 사용됩니다.

열려 있는 기사가 없는 동안 그룹 A의 설정값을 변경하면, 환경설정 파일에 저장되고 그 뒤에 생성된 모든 기사에 사용됩니다.

프로젝트를 열었을 때 불일치 환경설정 경고가 나타나고 XPress 환경설정 사용을 클릭하면, 그룹 A에 있는 설정값의 변경사항은 프로젝트와 환경설정 파일 모두에 저장됩니다. (XPress 환경설정 사용을 클릭했을 때 프로젝트 그룹 A의 원래의 설정값은 지워집니다.)

기사를 열었을 때 불일치 환경설정 경고가 나타나고 XPress 환경설정 사용을 클릭하면, 그룹 A에 있는 설정값의 변경사항은 기사와 환경설정 파일 모두에 저장됩니다. (XPress 환경설정 사용을 클릭했을 때 기사 그룹 A의 원래의 설정값은 지워집니다.)

프로젝트를 열었을 때 불일치 환경설정 경고가 나타나고 도큐먼트 설정값 유지를 클릭하면, 그룹 A의 설정값을 변경하면 그 프로젝트에만 저장됩니다.

기사를 열었을 때 불일치 환경설정 경고가 나타나고 도큐먼트 설정값 유지를 클릭하면, 그룹 A의 설정값을 변경하면 그 기사에만 저장됩니다.

그룹 B

그룹 B는 다음의 정보를 포함합니다:

- 기본 스타일 목록, 컬러, 점선, 테두리, 목차, 하이픈과 자간조절 설정값(편집 메뉴)
- 환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 > 환경설정)의 프로젝트 패널에 있는 설정값
- 환경설정 대화상자(QuarkCopyDesk/편집 > 환경설정)의 기사 패널에 있는 설정값
- 기본 보조 사전에 대한 경로 정보(유틸리티 > 보조 사전)

열려 있는 프로젝트가 없는 동안 그룹 B의 설정값을 변경하면 환경설정 파일에 저장되고 이후에 생성된 프로젝트에 사용됩니다. 프로젝트가 열려 있는 동안 그룹 B의 설정값을 변경하면 그 프로젝트에만 저장됩니다.

열려 있는 기사가 없는 동안 그룹 B의 설정값을 변경하면 환경설정 파일에 저장되고 이후에 생성된 기사에 사용됩니다. 기사가 열려 있는 동안 그룹 B의 설정값을 변경하면 그 기사에만 저장됩니다.

그룹 C

그룹 C는 다음의 정보를 포함합니다:

- 출력 스타일(편집 > 출력 스타일)
- XTensions 관리자 및 PPD 관리자 대화상자(유틸리티 메뉴)에 있는 설정값
- 환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 > 환경설정)의 프로그램 패널에 있는 설정값

그룹 C에 있는 설정값을 변경하면 프로젝트가 열려 있는지 닫혀 있는지 항상 환경설정에 저장됩니다.

그룹 C에 있는 설정값을 변경하면 기사가 열려 있는지 닫혀 있는지 항상 환경설정에 저장됩니다.

프로그램 환경설정

환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 > 환경설정)의 프로그램 패널에 있는 컨트롤은 프로젝트가 표시되고 저장되는 방법을 포함하여 QuarkXPress가 모든 프로젝트에 동작하는 방법에 영향을 줍니다. 이러한 설정값은 프로그램에 저장되고 프로젝트에는 저장되지 않습니다.

환경설정 - 프로그램 - 화면

환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 화면 패널을 사용하여 모든 프로젝트에 대한 프로그램의 대지와 다른 구성요소가 화면에 어떻게 보일지를 지정할 수 있습니다.

대지 영역의 설정값은 다음과 같습니다:


- 대지 쪽 필드를 사용하여, 프린트 레이아웃에서 페이지나 펼침면의 양 쪽에 대지의 쪽을 지정합니다. 대지 쪽은 레이아웃 쪽의 비율로 측정됩니다.
- 컬러 콘트롤을 사용하여, 대지의 컬러를 지정합니다.
- 활성 펼침면의 대지를 다른 컬러로 표시하려면, 활성화 되어있는 면을 표시할 수 있도록 패스트보드의 색상 변경을 클릭하고 해당하는 컬러 콘트롤로 컬러를 선택합니다.
- 트림 보기 모드 (보기 > 트림 보기)에 있는 경우 대지를 다른 컬러로 나타나게 하려면, 트림 보기 대지 컬러를 선택한 후 컬러 콘트롤에서 상응하는 컬러를 선택하여 주십시오.

화면 영역의 설정값은 다음과 같습니다:

- 불투명 텍스트 상자 편집을 선택하여 편집하는 동안 텍스트 상자를 임시로 불투명하게 바꿉니다.
- 컬러 TIFF 드랍-다운 목록을 사용하여, 이미지를 가져올 때 컬러 TIFF용으로 생성된 화면 미리보기의 컬러 심도를 지정합니다.
- 흑백염영 TIFF 드랍-다운 목록을 사용하여, 이미지를 가져올 때 흑백염영 TIFF용으로 생성된 화면 미리보기의 해상도를 지정합니다.
- *Windows에만 해당:* DPI 값 표시 필드를 사용하여, 화면에서 도큐먼트를 가장 잘 표시하도록 모니터를 조정합니다
- 모니터 프로파일 드랍-다운 메뉴에서 모니터에 맞는 프로파일을 선택하거나, 자동으로 선택합니다. 프로파일은 QuarkXPress 프로그램 폴더의 "Profiles" 폴더에 있습니다. (컬러 관리자 환경설정에 대한 자세한 정보는, "[환경설정 — 레이아웃 — 컬러 관리자](#)"를 참조하십시오.)

환경설정 — 프로그램 — 입력 설정

환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 입력 설정 패널을 사용하여 화면 이동과 다른 "빠른" 동작을 사용자화할 수 있습니다.

- 화면 이동 영역을 사용하여, 레이아웃을 빠르게 이동하는 방법과 화면에서 레이아웃을 업데이트하는 방법을 지정합니다. 동시 화면 이동을 체크하면, 레이아웃 윈도우 스크롤 막대에서 스크롤 상자를 드래그할 때 레이아웃 보기를 업데이트합니다. 화면 이동을 하는 동안 동시 화면 이동을 켜고 끄려면, 스크롤 상자를 드래그할 때 Option/Alt를 누릅니다.
- 포맷 드롭-다운 메뉴와 인용 부호 적용 체크상자를 사용하여, 인용 부호 변환과 입력을 위한 스타일을 선택합니다. 인용 부호 적용 기능과 가져오기 대화상자(파일 > 가져오기)의 인용 부호 변환 선택사항과 함께 사용될 기본 문자를 지정하려면, 인용 부호 적용을 체크하여 입력할 때 어플리케이션이 자동으로 피트와 인치 부호('와 ")를 선택한 인용 부호로 대체합니다.
- 하이픈과 콤마는 프린트 레이아웃에 대한 프린트 대화상자의 페이지 필드에서 연속적이고 비연속적인 범위를 나타내기 위한 기본 구분자입니다. 절 번호 지정 대화상자(페이지 메뉴)에서 페이지 번호의 일부로 콤마나 하이픈을 지정했다면, 여기에서 기본 구분자를 변경해야 할 필요가 있습니다. 예를 들어, 페이지 번호가 "A-1, A-2"라면, 페이지 필드에서 하이픈을 사용하여 범위를 지정할 수 없습니다. 구분자를 편집하려면, 연속과 비연속 필드에 새로운 문자를 입력합니다.
- *Mac OS에만 해당:* 키 입력 활성화 영역을 사용하여, Control 키로 실행할 동작을 제어할 수 있습니다. Control 키로 돋보기 도구를 일시적으로 실행하려면 축소/확대를 클릭합니다. Control 키로 컨텍스트 메뉴를 실행하려면 컨텍스트 메뉴를 클릭합니다. Control+Shift는 동작이 선택되어 있지 않더라도 수행됩니다.)

- 실시간 드래깅 관련 지연 필드를 사용하여, 실시간 재생을 위해 클릭과 드래그 사이의 시간 지연을 설정합니다. 실시간 재생은 실시간으로 항목을 이동하기 때문에 둘러싸기가 변경되어 보입니다. 이 선택사항이 체크되어 있으면, 크기 조절 핸들이 사라지고 항목을 드래그할 때까지 마우스 버튼을 누름으로써 실시간 재생을 활성화시킬 수 있습니다.
- 드래그 & 드롭 텍스트를 체크하여 메뉴나 키보드가 아닌 마우스로 문장에서 텍스트를 오려내고, 베껴두고, 붙일 수 있습니다. Mac OS에서, 드래그하기 전에 Control+Command를 눌러 이 기능을 임시로 켤 수 있습니다. 텍스트를 오려내고 붙이려면, 텍스트를 선택한 다음 새로운 위치로 드래그합니다. 텍스트를 베껴두고 붙이려면, 텍스트를 선택하고 새로운 위치로 드래그하는 동안 Shift를 누릅니다.
- 도구 도움말 보기를 체크하여 포인터를 도구나 팔레트 아이콘 위에 놓았을 때 그 이름이 표시되게 합니다.
- 그림 상자 특성 유지를 체크하여 새로운 그림을 상자로 가져올 때 기본적으로 그림 상자가 비율과 다른 속성을 "기억"하게 만듭니다.

환경설정 — 프로그램 — 서체 유실시 자동대치

환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴) 서체 유실시 자동대치 패널을 사용하여 어플리케이션이 유실 서체를 사용하는 프로젝트를 열 때 어떤 일이 발생할지를 제어할 수 있습니다.

서체 유실시 자동대치를 체크하면 서체 자동대치 기능을 활성화할 수 있습니다. 이 기능이 활성화될 때, 어플리케이션이 현재 서체로 표시할 수 없는 문자를 발견하면, 그 문자를 표시할 수 있는 서체를 찾습니다.

어플리케이션이 프로젝트를 열 때 유실 서체를 발견하면, 이 패널에 있는 환경설정을 사용하여 사용할 대체 서체를 결정합니다.

- ➔ 기존 프로젝트에 문자를 추가하고 서체가 그 문자를 지원할 수 없다면, 어플리케이션은 그 문자를 표시할 수 있는 서체를 시스템에서 검색합니다.

검색을 체크하여 어플리케이션이 활성 문장에서 사용된 적절한 서체를 검색하게 합니다. 검색을 특정 범위로 제한하려면, 마지막 페이지를 체크하고 문단 필드에 번호를 입력합니다. 유실 서체가 발생한 전체 문장으로 검색을 확장하려면, 활성 스토리를 체크합니다.

다른 서체를 찾을 수 없을 때 사용될 자동대치 서체를 지정하려면(검색 설정값을 고려하여), 스크립트/언어 옆에 대한 서체 옆에서 각 스크립트/언어의 서체를 선택합니다.

레이아웃이 맞춤표가 켜진 상태로 프린트될 때 슬러그 라인용으로 사용될 서체를 지정하려면, 슬러그 라인 서체 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택합니다.

환경설정 — 프로그램 — 명령 취소

환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 명령 취소 패널을 사용하여 다중 명령 취소 선택사항을 제어할 수 있습니다.

- 재실행 키 드랍-다운 메뉴를 사용하여 재실행 명령을 실행하는 키보드 명령을 지정할 수 있습니다.
- 최대 내력 액션 필드를 사용하여 명령 취소 내력에 저장할 수 있는 동작의 수를 지정할 수 있습니다. 명령 취소 내력은 30개의 동작을 보유할 수 있습니다; 기본 설정값은 20입니다.

환경설정 — 프로그램 — 열기와 저장

환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 열기와 저장 패널을 사용하여 어플리케이션이 프로젝트를 저장하고 백업을 수행하는 방법을 사용자화할 수 있습니다.

- 자동 저장을 체크하면 시스템 장애나 정전으로부터 작업을 보호할 수 있습니다. 이 선택 사항이 체크되어 있을 때, 어플리케이션은 지정된 시간마다 프로젝트 변경사항을 프로젝트 폴더에 임시 파일에 자동으로 기록합니다. 매 분마다 필드에 시간(분)을 입력합니다. 최소 시간 간격은 .25분(=15초)입니다. 자동 저장이 체크되어 있을 때, 기본 설정은 매 5분마다입니다. 어플리케이션은 수동으로 저장(파일 > 저장)하기 전까지 원본 파일을 덮어쓰지 않습니다. 시스템 중단 후에 그 프로젝트를 열었을 때, 어플리케이션은 프로젝트가 마지막 자동-저장 버전으로 복구될 것이라는 경고를 표시합니다.
- 자동 백업을 체크하고 수정본 유지 필드에 값을 입력하면, 프로젝트의 100개의 수정본을 보유할 수 있습니다. 수동으로 저장할 때마다(파일 > 저장), 어플리케이션은 이전에 수동으로 저장한 버전을 지정한 저장 장소 폴더로 복사합니다. 기본적으로, 자동 백업은 체크되어 있지 않습니다. 프로젝트 폴더를 클릭하여 프로젝트와 같은 폴더에 수정본을 저장합니다. 기타 폴더를 클릭하고 찾아보기를 클릭하여 수정본 저장을 위한 다른 폴더를 선택할 수 있습니다. 각 백업에 대해 연속적인 번호가 원본 프로젝트의 이름에 추가됩니다. 마지막 수정본을 생성했을 때(예를 들어 5/5), 폴더에서 가장 오래된 수정본은 삭제됩니다. 대상 폴더에서 백업으로 복귀하려면, 간단히 수정본 파일을 열면 됩니다.
- 어플리케이션이 자동으로 프로젝트 윈도우의 크기, 위치와 비율을 기억하게 하려면, 같은 레이아웃 위치를 체크합니다.
- Non-Unicode 지원 아래의, 인코딩 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하여 어플리케이션이 비-유니 코드 텍스트로 된 문자를 표시하는 방법을 지정할 수 있습니다.

환경설정 — 프로그램 — XTensions 관리자

환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 XTensions 관리자 패널을 사용하여 XTensions 관리자 대화상자가 나타날 때를 제어할 수 있습니다.

환경설정 — 프로그램 — 공유

환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 공유 패널을 사용하여 새로운 공유 콘텐츠에 대한 기본 설정값을 설정할 수 있습니다. 이러한 선택사항의 의미에 대한 정보는, "[내용 공유하기와 동기화하기](#)"를 참조하십시오.

다중 항목을 공유 콘텐츠 공간에 추가할 때 이 패널에서 지정된 선택 사항을 항상 사용하려면, 다중 항목을 공유할 때 대화상자 표시 금지를 체크하십시오.

환경설정 — 프로그램 — 서체

환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 서체 패널을 사용하여 다음의 환경설정을 지정할 수 있습니다.

서체 미리보기 영역에서, 서체 메뉴에서 보기를 체크하여 해당하는 서체로 각 서체 이름을 볼 수 있습니다.

서체 매핑 영역에서:

- 유실 서체 대화상자의 표시를 방지하려면, 유실 서체 대화상자 표시 금지를 체크합니다. 이 체크상자 아래의 라디오 버튼은 대체를 정의하지 않은 유실 서체를 포함한 도큐먼트를 열었을 때의 동작을 결정합니다.

- 기본 대치 서체를 지정하려면, 기본 대치 서체 지정을 체크하고 기본 대치 서체 드랍-다운 메뉴에서 대치 서체를 선택합니다.
- 기본 대치 서체를 지정하려면, 기본 대치 서체 지정을 체크하고 로만과 동아시아 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택합니다.

환경설정 — 프로그램 — 파일 목록

환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 파일 목록 패널을 사용하여 파일 메뉴에 최근에 열고 저장했던 파일의 표시를 사용자화할 수 있습니다:

- 최근에 사용한 보여 줄 수 있는 최대 파일 필드를 사용하여 표시할 최근에 열고 저장했던 파일의 수를 지정합니다.
- 파일 목록 위치 영역을 사용하여 최근에 열었던 파일의 목록을 표시할 메뉴를 선택합니다.
- 이름 알파벳순으로 정렬을 체크하여 알파벳순으로 파일 목록을 표시합니다.
- 전체 경로 보기를 체크하여 파일의 위치를 표시합니다.

환경설정 — 프로그램 — 기본 경로

환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 기본 경로 패널을 사용하여 열기, 저장/별도 저장과 가져오기 명령에 대한 파일 시스템이나 네트워크 상의 기본 위치를 정의할 수 있습니다.

환경설정 — 프로그램 — 고해상도 미리보기

환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 고해상도 미리보기 패널을 사용하여 Full Res Preview XTensions 모듈이 동작하는 방법을 제어할 수 있습니다.

어플리케이션이 표시를 위한 고해상도 이미지를 캐쉬할 장소를 제어하려면, QuarkXPress 환경설정 폴더를 클릭하거나 기타 폴더를 클릭한 다음 다른 위치를 지정합니다. 미리보기 캐쉬 폴더에 대한 최대 크기를 지정하려면, 최대 캐쉬 폴더 크기 필드에 값을 입력합니다.

고해상도 미리보기 화면 표시 영역에서:

- 고해상도 미리보기 전체 적용이 체크되어 있을 때, 고해상도로 표시되도록 설정된 프로젝트의 모든 그림은 고해상도로 표시됩니다.
- 고해상도 미리보기 선택된 그림만 적용이 체크되어 있을 때, 고해상도로 표시되도록 설정된 그림만 고해상도로 표시될 것입니다.

이 XTensions 모듈과 관련되는 성능 문제가 있다면, 고해상도 미리보기를 끌 수 있습니다. 프로젝트를 열 때 고해상도 미리보기를 끄려면, 열기시 고해상도 미리보기 해제를 체크합니다. 그림에 고해상도 미리보기가 지정되어 있다면, 그 그림은 그 설정을 유지합니다; 그러나, 보기 > 고해상도 미리보기를 선택하여 레이아웃에 대한 고해상도 미리보기를 켜지 않는 이상 그 그림은 실제로 고해상도로 표시되지 않습니다. 열기시 고해상도 미리보기 해제의 체크가 해제되어 있을 때, 고해상도로 표시되도록 설정된 그림은 프로젝트가 열렸을 때 고해상도로 표시될 것입니다(보기 > 고해상도 미리보기가 체크되어 있는 경우).

환경설정 — 프로그램 — 브라우저

환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 브라우저 패널을 사용하여 웹 레이아웃을 미리보고 변환 후에 HTML 파일을 보는데 사용할 웹 브라우저를 지정할 수 있습니다.

- 기본 열을 사용하여 미리보기를 위한 특정 브라우저를 지정하지 않았을 때 사용할 브라우저를 지정합니다. HTML 변환 대화상자(파일 > 보내기 > HTML)에서 브라우저 선택이 체크되어 있을 때 사용될 브라우저이기도 합니다. 기본 열을 사용하여 기본 프라우저 옆에 체크 표시를 넣습니다.
- 브라우저 열은 QuarkXPress에서 사용 가능한 웹 브라우저의 목록을 표시합니다.
- 표시 이름 열은 QuarkXPress에서 각 브라우저 이름이 표시되는 방법을 보여줍니다.

환경설정 — 프로그램 — 색인

색인 패널에서 내장된 색인에 대한 색인 표시 컬러와 구두점을 사용자화할 수 있습니다.

색인 표시의 컬러를 변경하려면, 색인 표시 컬러 버튼을 클릭하십시오.

구분 문자 설정값을 사용하여 내장된 색인의 구두점을 제어할 수 있습니다:

- 다음 항목 필드에 문자를 입력하여, 색인에서 각 항목 뒤에 바로 올 구두점을 지정합니다.
- 페이지 번호 사이 필드에 문자를 입력하여, 색인에서 페이지 번호 목록을 구분하는 단어나 구두점을 지정합니다.
- 페이지 범위 사이 필드에 문자를 입력하여, 색인에서 페이지 범위를 구분하는 단어나 구두점을 지정합니다.
- 상호 참조 전 필드에 문자를 입력하여, 상호 참조 앞에 오는 단어나 구두점을 지정합니다(점, 세미콜론이나 빈 칸).
- 상호 참조 스타일 드랍-다운 목록을 사용하여, 상호 참조에 적용할 문자 스타일 목록을 선택합니다. 이 스타일 목록은 "참조", "추가 참조"나 "부분 참조"에만 적용되고 항목이나 참조에는 적용되지 않습니다.
- 항목 사이 필드에 문자를 입력하여, 이 색인에서 항목 사이나 분리 색인에서 단락의 끝에 삽입할 단어나 문자를 지정합니다.

환경설정 — 프로그램 — Job Jackets

환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 Job Jacket 패널을 사용하여 자동 레이아웃 평가에 대한 환경설정을 지정하고 Job Jackets 파일에 대한 기본 위치를 지정할 수 있습니다.

레이아웃 평가 영역에 있는 선택사항을 사용하여, QuarkXPress가 파일 > 레이아웃 평가 명령을 자동으로 실행할 때를 제어합니다. 예를 들어, 출력 시를 체크하여, 레이아웃을 출력하기 전에 항상 평가할 수 있습니다. 선택사항은 다음과 같습니다:

- 열기 시
- 저장 시
- 출력 시
- 닫기 시

위치 영역에 있는 선택사항을 사용하여, Job Jackets 파일이 저장될 기본 장소를 지정합니다. 기본 위치에 Job Jackets 파일을 저장하려면, 공유 Jackets용 기본 폴더 사용을 클릭합니다. 기본 위치는 "도큐먼트" 폴더(Mac OS)와 "내 문서" 폴더(Windows)입니다.

환경설정 - 프로그램 - PDF

환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 PDF 패널을 사용하여 PDF 변환에 대한 환경설정을 설정할 수 있습니다.

PDF 작업흐름도 영역에 있는 선택사항을 사용하여 PDF 파일을 변환할 방법을 결정합니다:

- QuarkXPress가 PDF 파일을 변환하게 하려면 PDF 즉시 변환을 클릭합니다.
- PDF 표시가 있는 PostScript 파일을 변환하려면 나중 변환을 위해 PostScript 파일만 생성을 클릭합니다. 이 선택사항을 사용하여, 나중에 3rd-Party 변환 프로그램으로 PDF 파일을 생성할 수 있습니다. 이 선택사항을 체크하면, "감시 폴더" 사용을 체크하고 PostScript 파일이 놓여질 폴더를 지정할 수 있습니다(PDF 변환 도구에 의해 자동 처리되기 위해). "감시 폴더" 사용을 체크하지 않으면, PostScript 파일의 위치에 대한 프롬프트가 나타날 것입니다.

(Mac OS에만 해당): PDF 변환 동작 중에 큰 PDF 파일을 렌더링에 사용 가능한 가상 메모리를 늘리려면, 가상 메모리 필드에 값을 증가시킵니다.

기본 이름 드랍-다운 메뉴를 사용하여 변환된 PDF 파일에 대한 기본 이름을 선택합니다.

오류 기록을 체크하여 PDF 파일을 생성하는 동안 발생한 오류의 기록을 생성합니다. 이 선택사항이 체크되어 있을 때, 로그 폴더 사용을 체크하여 로그 파일을 저장할 곳을 지정할 수 있습니다. 로그 폴더 사용이 체크되어 있지 않다면, 로그 파일은 변환된 PDF 파일과 같은 폴더에 생성됩니다.

환경설정 — 프로그램 — PSD Import

PSD 그림을 가져올 때, 환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 화면 패널에서 설정된 값에 따라 미리보기를 생성합니다. Adobe Photoshop 이미지를 표시하기 위해, PSD Import는 빠르게 표시하기 위해 캐시를 사용합니다. 메모리 사용과 재생 속도를 제어하기 위해, 표시 설정을 통해 PSD Import를 최적화하고 환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 PSD Import 패널을 통해 캐시 설정값을 수정할 수 있습니다.

환경설정 폴더에 캐시를 생성하려면, 응용프로그램 환경설정 폴더를 클릭합니다. 다른 폴더에 캐시를 생성하려면, 기타 폴더를 클릭하고 다른 폴더를 선택합니다. 캐시 폴더의 크기를 설정하려면, 최대 캐시 폴더 사이즈 필드에 값을 입력합니다.

미리보기가 올바르게 보이지 않는다면 PSD Import 캐시를 지울 수 있습니다. 이 캐시를 지우려면, 캐시 지우기를 클릭합니다.

환경설정 — 프로그램 — 중간처리자

환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 중간처리자 패널을 사용하여 텍스트 중간처리자 표시 환경설정을 설정할 수 있습니다.

- 텍스트 중간처리자 레이아웃에서 텍스트 중간처리자의 컬러를 지정합니다. 음영 드랍-다운 메뉴에서 컬러의 음영 비율을 선택합니다.
- 텍스트노드 중간처리자 영역의 컬러 버튼을 사용하여 레이아웃에서 텍스트노드 중간처리자의 컬러를 지정합니다. 음영 드랍-다운 메뉴에서 컬러의 음영 비율을 선택합니다.

환경설정 — 프로그램 — 단어 검사

환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 단어 검사 패널을 사용하여 철자 검색 선택사항을 설정할 수 있습니다.

철자 검색 예외사항 영역에서:

- 철자 검사에서 숫자를 포함한 단어를 제외하려면, 숫자 가진 단어 무시를 체크합니다.
- 철자 검사에서 이메일 주소나 URL을 제외하려면, 인터넷 및 파일 주소 무시를 체크합니다.
- 철자 검사할 때 독일어— 독일어, 독일어(스위스), 독일어(교정본) 및 독일어(스위스 교정본) —로 설정된 단어에 대해 대문자와 간격 검사를 제외하려면, 독일어용 대문자 무시를 체크합니다.
- 철자 검사할 때 비-독일어로 설정된 단어에 대해 대문자와 간격 검사를 제외하려면, 비-독일어용 대문자 무시를 체크합니다.

교정 언어 영역에서, 교정된 독일어 2006을 사용을 체크하여 독일어로 태그된 텍스트의 철자를 검사할 때 교정된 독일어 규칙을 사용합니다.

환경설정 — 프로그램 — 분수/가격

환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 분수/가격 패널을 사용하여 분수와 가격을 자동으로 포맷할 수 있습니다.

- 분자 영역에서, 간격 선택사항은 기준선에 관련하여 분자의 위치를 정합니다; 세로비 선택사항은 서체 크기의 비율에 따라 분자의 세로를 결정합니다; 가로비 선택사항은 일반 문자 폭의 비율에 따라 분자의 폭을 결정합니다; 문자간 자간조절 선택사항은 문자와 사선 사이의 간격을 조정합니다.
- 분모 영역에서, 간격 선택사항은 기준선에 관련하여 분모의 위치를 정합니다; 세로비 선택사항은 서체 크기의 비율에 따라 분모의 세로를 결정합니다; 가로비 선택사항은 일반 문자 폭의 비율에 따라 분모의 폭을 결정합니다; 문자간 자간조절 선택사항은 문자와 사선 사이의 간격을 조정합니다.
- 사선 영역에서, 간격 선택사항은 기준선에 관련하여 사선의 위치를 정합니다; 세로비 선택사항은 서체 크기의 비율에 따라 사선의 높이를 결정합니다; 가로비 선택사항은 일반 문자 폭의 비율에 따라 사선의 폭을 결정합니다; 문자간 자간조절 선택사항은 문자와 사선 사이의 간격을 조정합니다. 소수점이하 빗금처리를 체크하여 스타일 > 변형 서체 > 분수 만들기 를 선택할 때 크기를 유지합니다.
- 가격 영역에서, 소수점이하 밑줄 선택사항은 센트 문자 아래에 밑줄을 놓고 소수점이하 지우기 선택사항은 가격에서 소수점이나 콤마 문자를 제거합니다.

환경설정 — 프로그램 — 그림 효과

QuarkXPress 프로그램과 프로젝트가 위치한 드라이브와 다른 드라이브에 캐쉬 폴더를 지정하여 성능을 향상시킬 수 있습니다. 환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 그림 효과 패널을 사용하여 그림 편집을 위한 캐쉬 폴더의 위치를 지정할 수 있습니다.

프로젝트 환경설정

환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 > 환경설정)의 프로젝트 패널은 활성 프로젝트의 모든 레이아웃에 영향을 줍니다. 그러나, 열려 있는 프로젝트가 없을 때 프로젝트 환경설정을 변경하면, 새로운 환경설정이 모든 새로운 프로젝트에 대한 기본 설정값이 됩니다.

환경설정 — 프로젝트 — 일반 환경

환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 프로젝트 아래에 있는 일반 환경 패널을 사용하여 자동 그림 가져오기, 단일 레이아웃과 OpenType 커닝(OpenType 서체용)에 대한 기본 설정값을 지정할 수 있습니다.

자동 그림 가져오기 드랍-다운 메뉴를 사용하여 레이아웃을 마지막으로 연 이후에 수정된 그림을 프로그램이 자동으로 업데이트할 것인지를 제어합니다.

- 자동 그림 가져오기 기능을 켜려면, 컵을 클릭합니다. 프로젝트를 열었을 때, 프로그램은 수정된 그림을 자동으로 다시 가져옵니다.
- 자동 그림 가져오기 기능을 끄려면, 꿈을 클릭합니다.
- 프로그램이 수정된 그림을 가져오기 전에 경고를 받게 하려면, 검증을 클릭합니다.

열려 있는 프로젝트가 없을 때 단일 레이아웃 모드를 체크하면, 신규 프로젝트 대화상자의 단일 레이아웃 모드 체크상자가 자동으로 체크될 것입니다.

OpenType 서체에 대한 기본 커닝 값을 활성화하려면, OpenType 커닝 사용을 체크합니다. OpenType 커닝이 활성화될 때, OpenType 서체에 대한 커닝 표 편집(유틸리티 메뉴)에서 지정된 커닝을 무시합니다.

레이아웃 환경설정

환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 > 환경설정)의 레이아웃 패널은 텍스트가 넘칠 때 페이지를 자동으로 삽입할지와 컬러 트랩 방법을 포함하여, 도큐먼트와 동작하는 특정 QuarkXPress 기능에 영향을 줍니다.

환경설정 — 레이아웃 — 일반 환경

환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 레이아웃 아래에 있는 일반 환경 패널을 사용하여 안내선 부착 범위와 하이퍼링크와 앵커의 컬러와 같은 페이지 레이아웃에 대한 기본 설정값을 지정할 수 있습니다.

화면 영역에서:

- 문자 간략보기를 체크하고 필드에 값을 입력할 때, QuarkXPress는 "간략보기"로 빠르게 화면을 다시 그립니다(지정된 크기보다 작게 텍스트를 대신하여 회색 막대를 표시). 간략보기는 프린트나 보내기에 영향을 주지 않습니다. 텍스트 간략보기는 보기 비율에 의해 영향을 받습니다.
- 그림 간략보기를 체크하여, QuarkXPress는 가져온 그림을 회색 상자로 표시합니다. 간략하게 표시된 그림을 포함한 상자를 선택하면 그림을 정상적으로 표시합니다. 이 선택사항은 기본적으로 체크되지 있지 않습니다.

하이퍼링크 영역을 사용하여, 앵커 아이콘과 하이퍼링크에 대한 컬러를 선택합니다. 하이퍼링크 컬러는 프린트와 인터랙티브 레이아웃에만 사용 가능한 반면, 앵커 아이콘 컬러는 모든 레이아웃에 대해 사용 가능합니다. 레이아웃을 PDF 파일로 변환할 계획이라면, 프린트 레이아웃에 대한 앵커와 하이퍼링크 컬러를 선택할 수 있습니다.

마스터 페이지 항목 영역을 사용하여, 마스터 페이지가 적용될 때 마스터 항목에 발생할 동작을 제어합니다. 새로운 마스터 페이지는 다음과 같은 경우에 레이아웃 페이지에 적용됩니다. (1) 레이아웃 팔레트에 있는 마스터 페이지 영역에서 마스터 페이지 아이콘을 레이아웃 팔레트(윈도우 > 레이아웃 보기)에 있는 레이아웃 페이지 아이콘으로 드래그 & 드랍할 때; (2) 레이아웃 팔레트를 사용하여 레이아웃 페이지에 적용된 마스터 페이지를 삭제할 때; (3) 양면 페이지 레이아웃에 있는 페이지의 홀수 번호를 추가, 제거나 이동할 때.

- 새로운 마스터 페이지가 적용될 때 레이아웃 페이지에서 수정된 마스터 항목을 유지하려면, 변경 사항 유지를 체크합니다. 유지된 항목은 더 이상 마스터 항목이 아닙니다.

- 새로운 마스터 페이지가 적용될 때 레이아웃 페이지에서 수정된 마스터 항목을 제거하려면, 변경 사항 삭제를 체크합니다.

테두리 영역을 사용하여, 테두리를 텍스트와 그림 상자의 안쪽이나 바깥쪽에 놓을 것인지를 지정합니다.

- 안쪽을 클릭할 때, 텍스트와 테두리 사이의 간격은 상자의 텍스트 내부여백 값(항목 > 수정)에 의해 결정됩니다. 그림 상자 안쪽에 테두리가 놓일 때, 테두리를 그림과 겹치게 됩니다.
- 바깥쪽을 클릭할 때, 테두리는 상자의 가로와 세로를 늘리려면 상자의 바깥쪽에 놓이게 됩니다. 테두리는 항목을 가두는 상자나 대지 밖으로 확장될 수 없습니다.

프린트 레이아웃에만 해당: 페이지 자동 생성 선택사항을 사용하여 자동 텍스트 상자나 텍스트 상자의 체인에서 넘친 텍스트를 포함하기 위해 페이지를 삽입할 것인지를 결정합니다(자동 텍스트 상자를 포함한 마스터 페이지와 관련된 페이지). 드랍-다운 메뉴에서 페이지가 삽입될 위치를 결정합니다.

웹 레이아웃에만 해당: 이미지 변환 폴더 필드를 사용하여 웹 레이아웃이 변환될 때 모든 이미지 파일이 놓일 폴더의 이름을 지정합니다. 폴더는 변환된 레이아웃과 같은 레벨(또는 사이트 루트 폴더)에 생성됩니다. 이 필드를 빈 칸으로 두면, 이미지 파일은 변환된 레이아웃과 같은 폴더(또는 사이트 루트 폴더)에 놓입니다. 기본적으로, 변환된 레이아웃과 같은 레벨에 "image"라는 이름의 폴더가 생성되고 변환된 이미지는 그 "image" 폴더에 놓입니다.

웹 레이아웃에만 해당: 사이트 루트 폴더 선택 필드를 사용하여 활성 웹 레이아웃의 변환 버전을 위한 루트 폴더로 사용될 폴더의 이름과 위치를 지정합니다. 필드 오른쪽에 있는 선택/찾아보기 버튼을 클릭하여 대화상자에서 사이트 루트 폴더를 찾습니다.

환경설정 — 레이아웃 — 측정 단위

환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 측정 단위 패널을 사용하여 레이아웃 자와 측정 팔레트에 대한 기본 측정 단위를 지정할 수 있습니다:

- 가로와 세로 드랍-다운 메뉴를 사용하여, 레이아웃 윈도우의 상단과 좌측에 표시될 자에 대한 측정 단위 시스템을 지정합니다. 가로는 상단 자에 해당하고 세로는 좌측 자에 해당합니다.
- 사용자 인터페이스의 많은 부분은 측정 팔레트의 기본 X와 Y 좌표를 포함하여 이 두 드랍-다운 메뉴에 의해 영향을 받습니다. QuarkXPress는 선택한 측정 단위 시스템에 상관 없이, 서체 크기, 테두기 두께, 행간조절과 선 길이를 자동으로 포인트로 변환합니다.
- 포인트/인치 필드를 사용하여, 인치당 72포인트의 기본 값을 무시합니다. QuarkXPress은 포인트-인치와 파이크-인치 변환 뿐만 아니라 모든 포인트와 파이크 측정 단위에 대해 여기의 값을 기준으로 사용합니다. 인치당 포인트에 대한 데스크탑 출판 표준은 72입니다. 그러나, 대부분의 금속 타이포그래피 자를 사용한 전통 타이포그래피 표준은 보통 72.27이나 72.307 인치당 포인트입니다(범위 = 60 ~ 80pt, 측정 단위 시스템 = 포인트, 최소 증가치 = .001).
- 시세로/센티미터 필드를 사용하여, 표준 2.1967(범위 = 2 ~ 3c, 측정 단위 시스템 = 시세로, 최소 증가치 = .001)과 다른 시세로-센티미터 변환 값을 지정합니다.
- **프린트 레이아웃에만 해당:** 자 원점 지정 버튼을 사용하여, 각 페이지에 대해 가로 자의 증가치를 0부터 반복할 것인지, 펼침면을 가로질러 연속되게 할 것인지를 지정합니다. 이 설정값은 필드에 표시된 항목의 좌표를 결정합니다. 기본 선택사항은 페이지입니다.

- 측정 단위 드랍-다운 메뉴를 사용하여 새로운 레이아웃에 대한 기본 측정 단위를 설정합니다.

환경설정 — 레이아웃 — 단락

환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 단락 패널을 사용하여 다양한 단락-레벨 설정값을 제정할 수 있습니다.

자동 행간조정 기능을 사용하여 행간조절을 자동으로 설정합니다. 단락 속성 대화상자(스타일 > 행간조정)의 행간조정 필드에 "자동"이나 "0"을 입력하여 단락에 이 설정값을 적용할 수 있습니다. 절대 행간조정(모든 행 위에 일정한 행 간격)로 된 단락과 다르게, 자동 행간조절로 된 단락은 같은 단락에 서체와 서체 크기가 혼합되어 있을 때 다른 행간으로 된 행을 포함할 수 있습니다.

자동 행간조절은 행간의 기준값으로 시작하며, 그 값은 QuarkXPress가 자동-조정된 선에서 사용된 서체에 내장된 어센트와 디센트 값을 조사하여 계산합니다; 그러나, 사용자-지정 텍스트 크기(스타일 > 크기)는 이 기준값을 결정하는데 가장 큰 역할을 합니다. 마지막으로, 자동 행간조정 필드에서 사용자가 지정한 값은 행간조절의 최종값에 도달하기 위해 기준값에 추가됩니다.

비율-기반 자동 행간조절을 지정하려면, 1% 증가치로 0%에서 100%까지의 값을 입력합니다. 이 값은 다음과 같이 텍스트의 두 행 사이의 행간조정 정도를 결정합니다: 행 위에서 가장 큰 서체 크기는 비율 값에 의해 증가됩니다. 이 결과는 두 행 사이의 자동 행간조절의 기준값에 추가됩니다. 특정 서체의 디자인이 과정을 복잡하게 하지만, 여기서는 간단합니다. 예를 들어, 자동 행간조절이 20%로 설정된 "표준" 서체로 일관되게 스타일된 10포인트 텍스트는 12포인트의 행간조절을 가지게 됩니다($10 \text{ pts} + [10 \text{의 } 20\%] = 12 \text{ pts}$). 증가되는 자동 행간조절을 지정하려면, 측정 단위 시스템을 사용하여 플러스 표시(+)나 마이너스 표시(-) 뒤에 값(-63포인트 ~ +63포인트)을 입력합니다. "+5"를 입력하면 자동 행간조절의 기준값에 5포인트의 행간조절을 추가할 것입니다; "+5 mm"를 입력하면 5 밀리미터를 추가할 것입니다.

행간 유지 체크상자를 사용하여, 열이나 상자 아래에 바로 떨어지는 텍스트 행의 위치를 제어합니다. 행간 유지가 체크되어 있다면, 행의 기준선은 적용된 행간조정 값에 따라 놓여집니다. 행간 유지가 체크되어 있지 않다면, 행의 어센트는 장애물 아래나 적용된 둘러싸기 값(항목 > 둘러싸기)에 인접할 것입니다.

우측의 리스트의 선택된 설정에 따라서 격자감금 처리를 합니다 영역에서:

- 문자의 어센더와 디센더를 기반으로 한 격자에 텍스트를 잠그려면, 내림차순과 오름차순을 클릭합니다.
- 문자의 전각 상자의 크기를 기반으로 한 격자에 텍스트를 잠그려면, 서체 사이즈를 클릭합니다.

하이픈 목록에 있는 각 언어에 대해, 하이픈 영역의 방법 드랍-다운 메뉴를 사용하여, 하이픈 예외 사전에서 해당 항목을 찾을 수 없을 때 QuarkXPress가 자동으로 단락을 하이픈하는데 사용되는 방법을 지정합니다. 선택한 설정값은 자동 하이픈(편집 > H&Js)이 켜져 있는 단락에만 적용됩니다:

- QuarkXPress 3.1 이전의 버전에 내장된 알고리즘을 사용하여 하이픈을 적용하려면 표준을 선택합니다. QuarkXPress 3.1 이전의 버전에서 생성된 도큐먼트는 3.1 이상의 버전에서 열렸을 때 표준이 기본이 됩니다.

- QuarkXPress 3.1 이상의 버전에 내장된 알고리즘을 사용하여 하이픈을 적용하려면 보강을 선택합니다.
- 확장 2는 보강과 같은 알고리즘을 사용하지만, 알고리즘을 사용하기 전에 내장된 하이픈 사전을 검사합니다. 확장 2는 Dieckmann 예외 리소스와 하이픈 알고리즘을 사용합니다. 이 선택사항은 독일어(교정본)용 QuarkXPress 4.11에 처음으로 소개되었고 최신 버전에서 다른 언어에 확장되었습니다. 언어에 대해 사용 가능하다면, QuarkXPress에서 생성된 프로젝트에 대한 기본 방법입니다.

환경설정 — 레이아웃 — 문자



환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 문자 패널을 사용하여 QuarkXPress가 올려쓰기와 내려쓰기와 같은 타이포그래피 스타일을 구성하는 방법을 지정할 수 있습니다:




- 올려쓰기 영역을 사용하여, 올려쓰기 문자의 위치와 비율(크기)을 제어합니다. 간격 값은 QuarkXPress가 올려쓰기 문자를 놓을 기준선 아래로 얼마나 떨어질 것인지를 결정합니다. 간격 값은 서체 크기의 비율로 측정됩니다. 기본 값은 33%입니다. 세로비 값은 문자의 세로 크기를 결정하고 서체 크기의 비율입니다. 가로비 값은 폭을 결정하고 일반 문자 폭(서체 디자이너가 지정)의 비율입니다. 두 비율의 기본 값은 60%입니다(범위 = 0 ~ 100%, 측정 단위 시스템 = 퍼센트, 최저 증가치 = .1).
- 내려쓰기 영역을 사용하여, 내려쓰기 문자의 위치와 비율(크기)을 제어합니다. 간격 값은 QuarkXPress가 내려쓰기 문자를 놓을 기준선 위로 얼마나 떨어질 것인지를 결정합니다. 간격 값은 서체 크기의 비율로 측정됩니다. 기본 값은 33%입니다. 세로비 값은 문자의 세로 크기를 결정하고 서체 크기의 비율입니다. 가로비 값은 폭을 결정하고 일반 문자 폭(서체 디자이너가 지정)의 비율입니다. 두 비율의 기본 값은 100%입니다(범위 = 0 ~ 100%, 측정 단위 시스템 = 퍼센트, 최저 증가치 = .1).
- 작은 대문자 영역을 사용하여, 적용된 작은 대문자 변형 서체로 문자의 비율을 제어합니다. 세로비 값은 문자의 세로 크기를 결정하고 서체 크기의 비율입니다. 가로비 값은 폭을 결정하고 일반 문자 폭(서체 디자이너가 지정)의 비율입니다. 두 비율의 기본 값은 75%입니다(범위 = 0 ~ 100%, 측정 단위 시스템 = 퍼센트, 최저 증가치 = .1).
- 어깨글자 영역을 사용하여, 어깨글자 문자의 비율을 제어합니다. 세로비 값은 문자의 세로 크기를 결정하고 서체 크기의 비율입니다. 가로비 값은 폭을 결정하고 일반 문자 폭(서체 디자이너가 지정)의 비율입니다. 두 비율의 기본 값은 60%입니다(범위 = 0 ~ 100%, 측정 단위 시스템 = 퍼센트, 최저 증가치 = .1).
- 합자 영역을 사용하여, 서체에 내장된 합자를 사용합니다. 합자는 특정 문자가 하나의 글립으로 합쳐진 타이포그래피 규정입니다. 대부분의 서체는 문자 "f" 뒤의 "i" 및 "t" 뒤의 "i"에 대한 합자를 포함합니다. 적용해지 값 필드는 합자로 합쳐지지 않을 문자 위에 커닝이나 트래킹 값(1/200 전각 간격 증가치로 측정)을 지정하게 해 줍니다. 예를 들어, 큰 트래킹 값을 가진 제목은 합자를 포함하지 않을 수 있습니다. 기본 값은 1입니다(범위 = 0 ~ 10, 측정 단위 시스템 = .005 [1/200] 전각 간격, 최저 증가치 = .001). "ff"와 "ffi"에서 두 번째 두 단어가 합자로 합쳐지는 것을 방지하려면(office와 waffle 같은 단어), "ffi" 또는 "ffi" 사용안함을 체크합니다. 전통적인 조판 시스템에서는 일반적인, 세 문자 합자는 Mac OS용으로 제작된 서체에서는 표준화되어 있지 않습니다. 그래서 일부 인쇄 기술자는 두 개만을 합치는 대신에 세 문자 모두를 분리하는 것을 선호합니다. 많은 PostScript 서체는 "ffi"와 "ffi" 합자를 포함하지 않지만, 대부분의 OpenType 서체는 포함합니다. 이 선택사항은 기본적으로 체크되어 있지 않습니다.
- 자동 자간조절 최저치를 체크하여, QuarkXPress가 문자 사이의 자간을 조절하기 위해 대부분의 서체에 내장되어 있는 커닝 표를 사용하도록 지정합니다. 자동 자간조절 최저치 필드는 사용되어야 할 자동 커닝 위에 포인트 크기를 지정하게 해 줍니다. 자동 자간조절 최저치

치 기능은 선택한 서체에 대한 트래킹 값 대화상자(유틸리티 > 트래킹 편집)에서 지정된 사용자 트래킹 정보를 이행합니다. 이 선택사항은 기본적으로 4-포인트 경계값으로 체크되어 있습니다(범위 = 0 ~ 72pt, 측정 단위 시스템 = 다양[, pt, cm, 등.], 최저 증가치 = .001).

- 표준 전각 간격을 체크하여, 텍스트의 포인트 크기와 같은 전각 간격을 지정합니다(예를 들어, 24pt 텍스트는 24pt 전각 간격을 가집니다). 표준 전각 간격이 체크되어 있지 않다면, QuarkXPress는 전각 간격 폭으로 현재 서체에서 두 개의 0의 폭을 사용합니다. 이 선택사항은 기본적으로 체크되어 있습니다. Option+스페이스 바/Ctrl+Shift+6을 눌러 텍스트에 전각 간격을 삽입할 수 있습니다.
- 유연 간격 필드를 사용하여, 유연 간격의 50% 기본 폭을 변경할 수 있습니다. 분리된 유연 간격을 생성하려면, Option+Shift+스페이스 바/Ctrl+Shift+5를 누릅니다; 비분리된 유연 간격을 생성하려면, Command+Option+Shift+스페이스 바/Ctrl+Alt+Shift+5를 누릅니다. 유연 간격값은 주어진 서체로 서체 크기에 대해 일반 전각 간격으로 표현됩니다(범위 = 0 ~ 400%, 측정 단위 시스템 = 퍼센트, 최저 증가치 = .1).
- 대문자 강조 유지 체크상자를 사용하여, 대문자 변형 서체가 적용된 어센트 문자에 어센트 기호를 포함할 것인지를 지정합니다. 이 선택사항은 기본적으로 체크되어 있습니다.

환경설정 — 레이아웃 — 도구 환경

환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 도구 환경 패널을 사용하여 축소/확대 도구 와 항목 도구 에 대한 기본 특성을 지정하고, 항목 생성 도구에 의해 생성된 항목에 대한 기본값을 설정할 수 있습니다.

- 항목 도구  선택사항을 구성하려면, 항목 도구를 선택하고 수정을 클릭합니다. Shift + 꼭지점 증가 영역에서 항목 도구가 항목을 이동하는 픽셀을 제어합니다. 상자를 더블 클릭 시 아래의 라디오 버튼을 사용하여 상자를 더블 클릭할 때 일어나는 일을 결정합니다: 항목 도구에서 적절한 내용 도구로 전환하거나 수정 대화상자를 열도록 선택할 수 있습니다.
- 축소/확대 도구 에 대한 보기 변경의 범위와 증가치를 제어하려면, 축소/확대 도구를 선택하고 수정을 클릭합니다.
- 텍스트 내용과 그림 내용 도구에 대한 드래그 선택사항을 구성하려면, 합쳐진 내용 도구 를 선택한 다음 수정을 클릭합니다. 선택된 내용 도구로 드래그할 때 신규 상자를 생성하려면 상자 생성하기를 클릭합니다. 선택된 내용 도구로 드래그할 때 상자를 선택하려면 상자 선택하기를 클릭합니다.
- 한 개 이상의 연관된 항목 생성 도구에 의해 생성된 항목에 대한 기본 속성을 변경하려면, 도구를 선택하고 수정을 클릭합니다.
- 도구에 대한 환경설정을 수정했고 그 환경설정을 다시 기본 설정값으로 변경하고 싶다면, 목록에서 도구를 선택하고 복구를 클릭합니다. 많은 도구에 대한 환경설정을 수정했고 모든 도구 환경설정을 다시 기본 설정값으로 변경하고 싶다면, 전체 복구를 클릭합니다.

환경설정 — 레이아웃 — 트래핑 환경

버전 9에서부터, 프로그램은 더 이상 스프레드와 초크 트래핑을 지원하지 않습니다. 트래핑 환경 패널에서 설정된 스프레드와 초크는 출력시 적용되지 않을 것입니다. 그러나, 오버프린트와 녹아웃은 유효합니다.

환경설정 — 레이아웃 — 안내선 및 격자

환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 안내선 및 격자 패널을 사용하여 안내선과 디자인 격자에 대한 다양한 기본 설정값을 지정할 수 있습니다.

안내선 부착 범위 필드는 안내선에 부착이 선택되어 있을 때(보기 메뉴), 대상체를 페이지 안내선에 6픽셀 기본 간격으로 부착하도록 변경할 수 있게 해 줍니다(범위 = 1 ~ 216, 측정 단위 시스템 = 픽셀, 최저 측정치 = 1).

안내선 영역에서:

- 기본 여백과 안내선 컬러를 지정하려면, 여백 색상과 안내 색상 버튼을 사용합니다.
- 자 안내선과 페이지 안내선이 페이지에 있는 모든 항목 앞이나 뒤에 놓이도록 지정하려면, 콘텐츠의 앞이나 콘텐츠의 뒤를 클릭합니다.

페이지 격자 영역에서:

- 마스터 페이지 격자와 텍스트 상자 격자가 보이게 되는 최소 축소/확대 값을 제어하려면, 확대/축소 보기 필드에 값을 입력합니다.
- 마스터 페이지 격자가 페이지에 있는 모든 항목 앞이나 뒤에 놓이도록 지정하려면, 콘텐츠의 앞이나 콘텐츠의 뒤를 클릭합니다. 콘텐츠의 앞을 클릭하면, 마스터 페이지 격자가 안내선의 앞이나 뒤에 놓이게 지정할 수 있습니다.

환경설정 — 레이아웃 — 컬러 관리자

환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 컬러 관리자 패널을 사용하여 모든 장치에서 동일하게 표시되거나 출력되도록 컬러를 정의할 수 있습니다.

변환 방법 영역에서:

- 컬러 변환에 대한 엔진을 지정하려면, 컬러 엔진 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택합니다.
- 모든 출력 방법에서 가장 어두운 검정을 만들려면, 검정 부분 보정을 체크합니다.

원본 선택사항 영역에서:

- 원본 설정 드랍-다운 메뉴를 사용하여, QuarkXPress에서 사용된 그림과 컬러의 원본 컬러 공간을 지정합니다.
- 윈도우 메뉴와 그림 가져오기 대화상자의 컬러 관리자 탭에서 프로파일 정보 명령을 활성화하려면, 그림 프로파일 접근 활성을 체크합니다. 이 선택사항은 프로파일에 대한 새로운 정보를 볼 수 있게 해 줍니다.

프린트 레이아웃에만 해당: 보기 > 교정쇄 출력 부메뉴를 사용할 때 레이아웃이 표시되는 방법을 지정하려면, 간략 교정쇄 영역에 있는 선택사항을 사용합니다:

- 기본 교정쇄 출력 설정을 지정하려면, 교정쇄 출력 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택합니다.
- 간략 교정쇄에 대한 컬러변환시 중점사항을 지정하려면, 컬러변환시 중점사항 드랍-다운 목록에서 선택사항을 선택합니다. 지각적은 원본 영역에 있는 모든 컬러를 대상 영역 안에 맞게 조정합니다. 상대적 컬러매트릭은 원본 영역과 대상 영역 모두에 컬러를 유지합니다. 변경된 원본 컬러는 대상 영역에 없습니다. 채도는 원본 컬러의 채도를 고려하여 대상 영역에 있는 상대 채도와 같은 컬러로 변경합니다. 절대적 컬러매트릭은 원본 영역과 대상 영역 모두에 컬러를 유지합니다. 대상 영역 외부에 있는 컬러는 흰색 용지에 프린트될 때 보이는 방법에 따라 조정됩니다. 원본에 의한 정의는 모든 컬러와 이미지에 대해 원본 설정에서 정의된 컬러변환시 중점사항을 사용합니다.

프린트 레이아웃에만 해당: 벡터 EPS/PDF 파일 영역에서:

- 가져온 EPS와 PDF 파일에서 벡터 콘텐츠의 컬러를 관리하려면, 벡터 EPS/PDF 컬러 관리를 체크합니다. 이 환경설정은 이 상자가 체크된 후에 가져온 EPS와 PDF 파일에만 적용됩니다.
- 활성 프로젝트로 이미 가져온 EPS와 PDF 파일에서 벡터 콘텐츠의 컬러를 관리하려면, 레이아웃에 기존 벡터 EPS/PDF를 포함합니다를 체크합니다.

웹 레이아웃에만 해당: HTML 보내기에 대한 출력 프로파일을 지정하려면, HTML 보내기 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택합니다.

인터랙티브 레이아웃에만 해당: SWF 보내기에 대한 출력 프로파일을 지정하려면, SWF Export 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택합니다.

환경설정 — 레이아웃 — 레이어

환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 레이어 패널을 사용하여 새로운 레이어를 생성할 때 사용될 설정값을 지정할 수 있습니다.

- 기본적으로 새로운 레이어를 보이게 하려면, 보이기를 체크합니다.
- 기본적으로 새로운 레이어의 출력을 방지하려면, 출력 방지를 체크합니다.
- 기본적으로 새로운 레이어를 잠기게 하려면, 잠그기를 체크합니다.
- 새로운 레이어에서 둘러싸기를 유지하여 보이는 레이어의 텍스트가 숨겨진 레이어의 항목 주위로 흐르게 하려면, 둘러싸기 유지를 클릭합니다.

환경설정 — 레이아웃 — 프레젠테이션

인터랙티브 레이아웃에만 해당: 환경설정 대화상자(QuarkXPress/편집 메뉴)의 프레젠테이션 패널에서 기본 페이지를 제어하고, 기본 커서를 설정하고, 기본 자동-진행 시간을 설정하고, 프로젝트가 페이지에 자동-진행 반복을 사용할 지를 제어할 수 있습니다.

- 기본 페이지 변형을 설정하려면, 효과 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택하고 그 드랍-다운 메뉴 아래에 있는 시간 필드에 변형 시간을 입력합니다.
- 기본 커서를 지정하려면, 커서 영역에 있는 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택합니다.
- 최종 사용자가 마우스를 인터랙티브 항목 위로 이동할 때 표시될 커서를 지정하려면, 사용자 드랍-다운 메뉴에서 선택사항을 선택합니다.
- 사용자의 상호 작용 없이, 활성 프로젝트가 자동으로 페이지에서 페이지로 진행하게 하려면, 자동 진행을 클릭하고 초 필드에 자동-진행 시간을 입력합니다.
- 다음 페이지 디스플레이 동작이 실행되었을 때 프로젝트가 자동으로 마지막 페이지에서 첫 페이지로 이동하게 하려면(또는 그 반대), 반복을 체크합니다.

환경설정 — 레이아웃 — SWF

인터랙티브 레이아웃에만 해당: SWF 패널에서 인터랙티브 레이아웃에 대한 기본 변환 선택사항을 설정할 수 있습니다. 이러한 선택사항을 보고 구성하려면, 이 패널에서 기본설정 선택사항을 클릭하십시오. 보내기 설정 대화상자가 나타납니다. 이 패널의 사용에 대한 자세한 내용은, "[보내기 설정 구성하기](#)"를 참조하십시오.

법률적 공지

©2022 Quark Software Inc. 그리고 라이선스 저작권자가 모든 권리를 갖습니다.

다음 U.S 특허 번호: 5,541,991; 5,907,704; 6,005,560; 6,052,514; 6,081,262; 6,633,666 B2; 6,947,959 B1; 6,940,518 B2; 7,116,843; 7,463,793; 그리고 다른 특허에 의거하여 보호를 받습니다.

Quark, Quark 로고, QuarkXPress 및 QuarkCopyDesk는 Quark Software Inc.와 미국 및/또는 다른 나라에 있는 제휴사들의 상표이거나 등록 상표입니다. 모든 다른 마크는 해당 소유자의 자산입니다.

소프트웨어 응용 프로그램이나 사용자 도큐먼트에 표시된 PANTONE® Colors는 PANTONE 표준과 일치하지 않을 수 있습니다. 정확한 컬러에 대해서는 현 PANTONE Color Publications에 문의하십시오. PANTONE®과 다른 Pantone, Inc. 상표는 PANTONE LLC의 자산입니다. © Pantone LLC 2010.

Pantone은 Quark 소프트웨어와의 조합에서만 사용되도록 배포되고 Quark Software Inc.에 라이선스가 부여된 컬러 데이터 및/또는 소프트웨어의 저작권 소유자입니다. PANTONE Color Data 및/또는 Software는 Quark 소프트웨어 실행의 일부가 아닌 경우에는 다른 디스크나 메모리로 복사될 수 없습니다.

색인

a

accents on all caps 437

actions 274, 275

add noise 158

adjustments 159

advanced 212

aligning 70

alignment 97

alpha masks 153

anchor color 434

anchored boxes 71, 125

anchored lines 125

anchors 360, 363, 364, 365

appending 23, 188

application preferences 424, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433

arrowheads 67

audio 308

auto leading 436

auto page insertion 434

auto picture import 433

automatic kerning 100

auxiliary dictionaries 92