

ADOBE® ILLUSTRATOR®

도움말 및 자습서

2016년 5월



목차

새로운 기능	1
새 기능 요약	2
시작	3
Creative Cloud	5
Creative Cloud 데스크탑 앱	6
에셋 검색, 동기화 및 관리	19
Creative Cloud Libraries	25
Typekit에서 글꼴 추가	30
파일, 라이브러리 및 기타 공유	36
Creative Cloud 앱 실행	42
작업 영역	49
작업 영역 기본 사항	50
작업 영역 사용자 정의	57
도구	62
도구 갤러리	65
향상된 사용자 인터페이스	74
안전 모드	77
충돌 후 문서 데이터 복구	81
터치 작업 영역	83
대지 개요	88
눈금자, 격자, 안내선 및 자르기 표시	90
사용자 정의 도구 패널	95
아트웍 보기	97
환경 설정	100
분할 및 오리기 도구 갤러리	102
여러 개의 대지 설정	103
복구, 실행 취소 및 자동화	109
ConnectNow를 사용하여 작업	110
파일과 템플릿	111
Illustrator CC 설정 가져오기 및 내보내기	115
파일 정보 대화 상자	117
그리기	118
그리기 기본 정보	119
Drawing with the Pen, Pencil, or Flare tool	124
간단한 선 및 모양 그리기	133
패스 편집	138

Drawing pixel-aligned paths for web workflows	146
패스 선분 조정	149
고정점 향상	152
펜 도구 고무줄 미리 보기	155
확장 연필 도구	156
이미지 추적 사용	159
원근감 격자 정보	162
라이브 추적 사용 CS5 이하	165
원근감 드로잉	171
심볼화 도구 및 심볼 세트	182
심볼	186
자동 모퉁이 생성 Illustrator CC	195
색상	197
색상 정보	198
색상 선택	201
견본 사용 및 만들기	204
색상 그룹(하모니)	212
Kuler로 색상 테마 만들기	224
색상 테마 패널	226
색상 조정	229
페인팅	234
페인팅 정보	235
칠 및 획을 사용하여 페인팅	236
라이브 페인트 그룹	246
브러쉬	252
투명도 및 혼합 모드	266
그라디언트	275
그레이디언트 패널 및 그레이디언트 도구 개요	276
패턴 만들기 및 편집	278
그라디언트 적용 또는 편집	280
패턴	283
망	288
오브젝트에 획 추가	291
브러시에 있는 이미지 Illustrator CC	295
오브젝트 선택 및 정돈	296
오브젝트 선택	297
오브젝트 그룹 만들기 및 확장	307
오브젝트 이동, 정렬 및 분포	309

오브젝트 회전 및 반사	314
레이어	319
오브젝트 잠금, 숨김 및 삭제	324
오브젝트 복제	326
오브젝트 누적	328
오브젝트 모양 변경	330
오브젝트 변형	331
Scaling, shearing, and distorting objects	333
둘러싸기를 사용하여 모양 변경	339
오브젝트 결합	341
오브젝트 오리기 및 나누기	349
클리핑 마스크	351
활성 모퉁이 사용	354
실시간 모양	358
도형 구성 도구를 사용하여 도형 만들기	363
Shaper 및 도형 구성 도구로 새 모양 작성	365
3D 오브젝트 만들기	371
오브젝트 블렌드	380
효과로 오브젝트 모양 변경	384
손질 지원으로 향상된 모양 변경 작업 과정	385
터치 기반 도구 및 향상 기능 Illustrator CC	387
불러오기, 내보내기 및 저장	390
아트웍 파일 가져오기	391
비트맵 이미지 불러오기	396
Adobe PDF 파일 불러오기	398
EPS, DCS 및 AutoCAD 파일 불러오기	400
Photoshop에서 아트웍 불러오기	402
아트웍 저장	405
파일 패키지	412
이미지 포함 취소	414
Behance에 공유	415
Adobe PDF 파일 만들기	419
Adobe PDF 옵션	423
아트웍 내보내기	428
파일 정보와 메타데이터	436
CSS로 SVG 그래픽 스타일 내보내기 Illustrator CC	438
CSS 추출 Illustrator CC	440
연결 정보	444

여러 파일 가져오기 Illustrator CC	446
문자	448
텍스트 가져오기 및 내보내기	449
텍스트 만들기	452
패스에 문자 입력	461
문자 크기 조절 및 회전	465
맞춤법 및 언어 사전	466
글꼴	468
없는 글꼴 찾기(Typekit 작업 과정)	471
텍스트 개선 사항	476
Typekit 글꼴 사용	477
문자 및 단락 스타일	479
합성 글꼴 만들기	481
Updating text from Illustrator 10	484
행과 문자 간격	485
탭	488
특수 문자	491
아시아 언어 문자 서식 지정	495
문자의 형식 지정	502
단락 서식 지정	512
하이픈 및 줄바꿈	516
아랍어 및 히브리어 문자	518
터치 기반 도구 및 향상 기능 Illustrator CC	525
새 작성기에서 인도 지원 Illustrator CC	528
특수 효과 만들기	530
모양 속성	531
효과 작업	535
효과 요약	538
그림자 만들기	543
그림자, 광선 및 패턴링	544
스케치 및 모자이크 만들기	545
그래픽 스타일	547
웹 그래픽	551
Best practices for creating web graphics	552
분할 영역과 이미지 맵	555
SVG	559
애니메이션 만들기	564
인쇄	567

인쇄용 문서 설정	568
페이지 크기와 방향 변경	571
색상 분판 인쇄	573
프린터 표시 및 도련	576
포스트스크립트 인쇄	578
색상 관리를 이용한 인쇄	581
파일 패키지	583
재단 또는 정렬에 대한 중앙 재단선 지정	585
트래핑	586
인쇄	590
그라디언트, 망 및 색상 혼합 인쇄	591
투명 아트웍 인쇄 및 저장	594
인쇄 사전설정	599
중복 인쇄	601
흰색 중복 인쇄 Illustrator CC	604
작업 자동화	605
액션을 사용하여 자동화	606
스크립트로 자동화	612
데이터 방식 그래픽 템플릿 및 변수를 통해	613
그래프	617
Creative Cloud Charts(미리 보기)	618
그래프	627
키보드 단축키	641
키보드 단축키 사용자 정의	642
초기값 키보드 단축키	644
시스템 요구 사항	662
시스템 요구 사항 Illustrator	663

새로운 기능

Adobe Illustrator CC



배우기

튜토리얼, 프로젝트 및 기술문서 라이브러리를 활용하여 시작하거나 심도 있게 살펴볼 수 있습니다.



[Illustrator 도움말](#)

[제품의 온라인 사용자 매뉴얼을 확인할 수 있습니다.](#)

모든 자습서 표시



지원

신속하게 답변을 찾거나 활기 넘치는 커뮤니티에 참여할 수 있고 **Adobe** 직원과 정보를 교류할 수 있습니다.

일반 질문



가장 많이 제기되는 질문에 대한 답변 찾기

[확인 >](#)

주요 문제



문제에 대한 최신 해결책을 확인하고 문제를 해결하기

[확인 >](#)

커뮤니티에 질문하기



게시, 토론 및 지식적인 커뮤니티에 참여하기

[지금 참여 >](#)

문의



멋진 **Adobe** 지원 팀의 도움 받기

지금 시작 >

시스템 요구 사항

릴리스 정보

[버그 보고](#)

[기능 요청](#)

☒ 지역 변경 한국 (변경)
지역 선택

지역을 선택하면 Adobe.com의 언어 및/또는 콘텐츠가 변경됩니다.

Americas [Brasil](#) [Canada - English](#) [Canada - Français](#) [Latinoamérica](#) [México](#) [United States](#) **Europe, Middle East and Africa** [Africa - English](#) [België](#) [Belgique](#) [Belgium - English](#) [Česká republika](#) [Cyprus - English](#) [Danmark](#) [Deutschland](#) [Eastern Europe - English](#) [Eesti](#) [España](#) [France](#) [Greece - English](#) [Hrvatska](#) [Ireland](#) [Israel - English](#) [Italia](#) [Latvija](#) [Lietuva](#) [Luxembourg - Deutsch](#) [Luxembourg - English](#) [Luxembourg - Français](#) [Magyarország](#) [Malta - English](#) [Middle East and North Africa - English](#) [Moyen-Orient et Afrique du Nord - Français](#) [Nederland](#) [Norge](#) [Österreich](#) [Polska](#) [Portugal](#) [România](#) [Schweiz](#) [Slovenija](#) [Slovensko](#) [Srbija](#) [Suisse](#) [Suomi](#) [Sverige](#) [Svizzera](#) [Türkiye](#) [United Kingdom](#) [България](#) [Россия](#) [Україна](#) [ישראל - עברית](#) [_____](#) **Asia - Pacific** [Australia](#) [Hong Kong S.A.R. of China](#) [India - English](#) [New Zealand](#) [Southeast Asia \(Includes Indonesia, Malaysia, Philippines, Singapore, Thailand, and Vietnam\) - English](#) [中国](#) [中國](#) [香港特別行政區](#) [台灣](#) [日本](#) [한국](#) **Commonwealth of Independent States** [Includes Armenia, Azerbaijan, Belarus, Georgia, Kazakhstan, Kyrgyzstan, Moldova, Tajikistan, Turkmenistan, Ukraine, Uzbekistan](#)

[제품 다운로드 지원 및 학습 회사](#)

Copyright © 2015 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
[개인 정보 사용 약관](#) [쿠키](#) [Ad Choices](#)

Creative Cloud

Creative Cloud 데스크탑 앱을 사용하여 앱 및 서비스 관리

적용 대상 Creative Cloud

포함된 내용

Creative Cloud 데스크탑 앱에서 간편하게 앱을 다운로드하고 파일을 공유하고 글꼴 및 스톡 이미지를 찾을 수 있습니다.
이 페이지

Creative Cloud 데스크탑 앱 설치

Adobe Creative Cloud 데스크탑 애플리케이션은 중앙에서 **Creative Cloud** 멤버십에 포함된 수십 가지의 앱과 서비스를 관리할 수 있습니다. 또한 파일 동기화 및 공유, 수천 개의 글꼴 관리, 스톡 사진 라이브러리에 액세스, 에셋 디자인, 커뮤니티에서 크리에이티브 작품을 전시하고 탐색할 수 있습니다. **Creative Cloud** 데스크탑 앱은 모든 것을 담을 수 있는 창입니다.

Creative Cloud 제품을 처음 다운로드할 때 **Creative Cloud** 데스크탑 앱이 자동으로 설치됩니다. Adobe Application Manager가 설치된 경우 **Creative Cloud** 데스크탑 앱을 자동으로 업데이트합니다.

Creative Cloud 데스크탑 앱을 설치하지 않은 경우에는 이를 수동으로 다운로드할 수 있습니다. 이렇게 하려면 다음 단계를 따르십시오.

1. [Creative Cloud 데스크탑 앱 페이지](#)로 이동합니다.

2. 다운로드 버튼을 클릭합니다.

3. 화면에 표시되는 안내를 따릅니다.

참고:

Creative Cloud 데스크탑 앱은 제거하지 않는 것이 좋습니다. 반드시 제거해야 하는 경우에는 **Creative Cloud** 데스크탑 앱 제거하기를 참조하십시오.

팁:

모바일 디바이스에 앱을 다운로드하려면 모바일 앱 카탈로그를 참조하십시오.

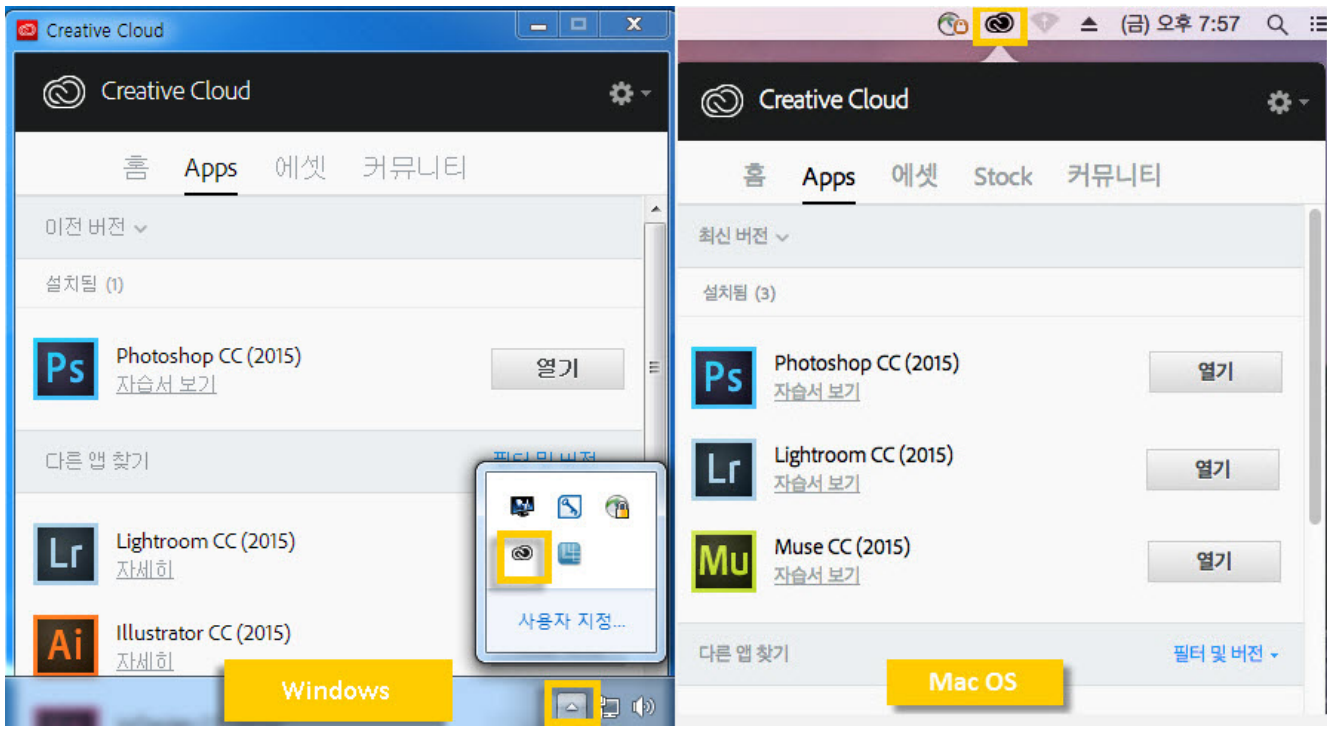
앱 다운로드 및 설치

Creative Cloud 데스크탑 앱을 사용하여 앱을 다운로드하고, 설치하고, 업데이트하는 방법은 다음과 같습니다. 인기도, 범주 및 버전별로 검색하여 새 앱을 찾을 수도 있습니다.

팁:

모바일 디바이스에 앱을 다운로드하려면 모바일 앱 카탈로그를 참조하십시오.

1. **Creative Cloud** 데스크탑 앱에 액세스하려면 작업 표시줄(Windows) 또는 Apple 메뉴 모음(Mac OS)에 있는 **Creative Cloud** 아이콘을 클릭합니다.

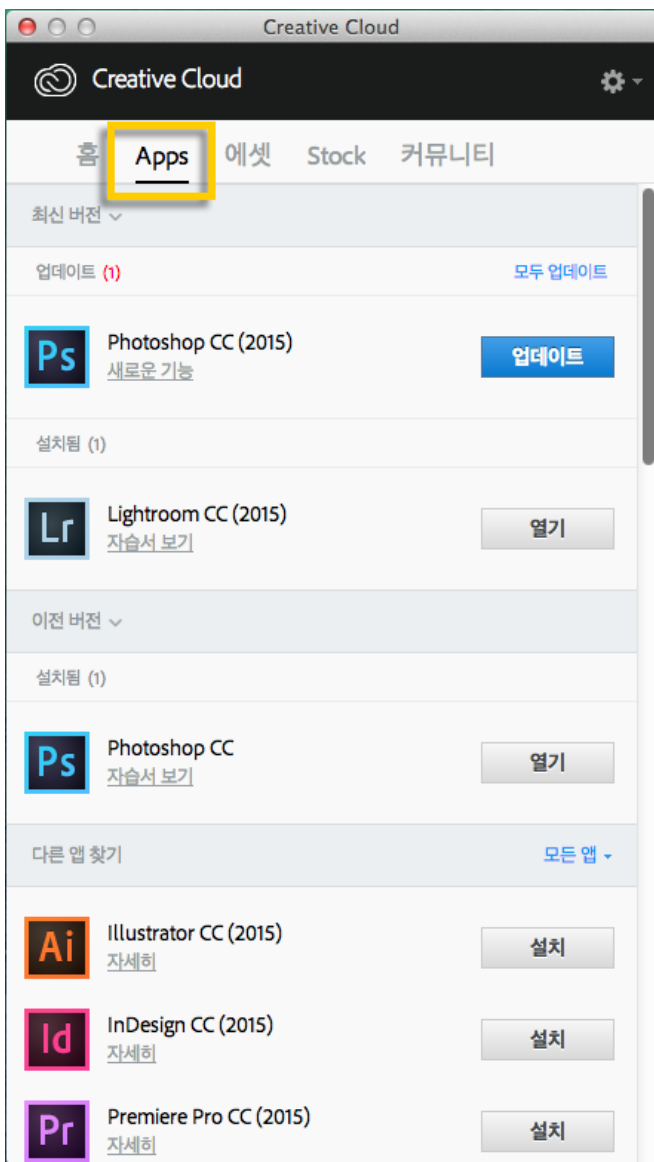


팁:

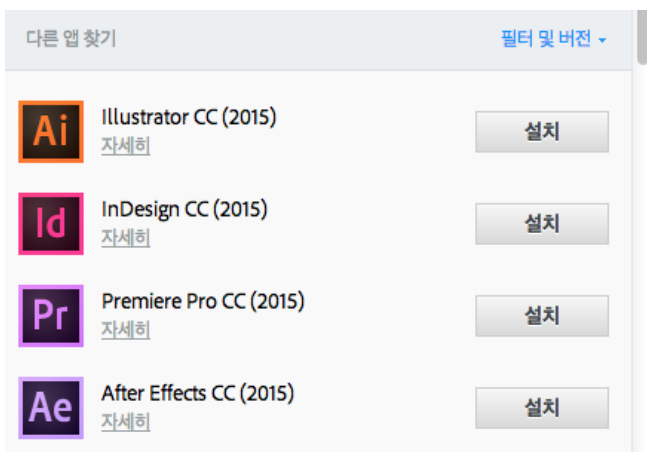
기본적으로 Creative Cloud 데스크탑 앱은 컴퓨터에 로그인할 때 실행됩니다. Creative Cloud 아이콘이 표시되지 않는다면, 이는 애플리케이션이 종료된 것일 수 있습니다. 다시 실행하는 방법은 다음과 같습니다.

- Windows: 시작 > 프로그램 > **Adobe Creative Cloud**를 선택합니다.
- Mac OS: 이동 > **Applications** > **Adobe Creative Cloud** > **Adobe Creative Cloud**를 선택합니다.

2. 선택되어 있지 않은 경우 **Apps** 탭을 클릭합니다. 최근에 컴퓨터에 설치한 앱이 패널의 상단에 표시됩니다. 이 목록에는 이전에 설치한 버전이 포함될 수 있습니다.



3. 화면 아래쪽의 [다른 앱 찾기]로 스크롤합니다. 범주 또는 소프트웨어 버전별로 필터링할 수 있습니다.



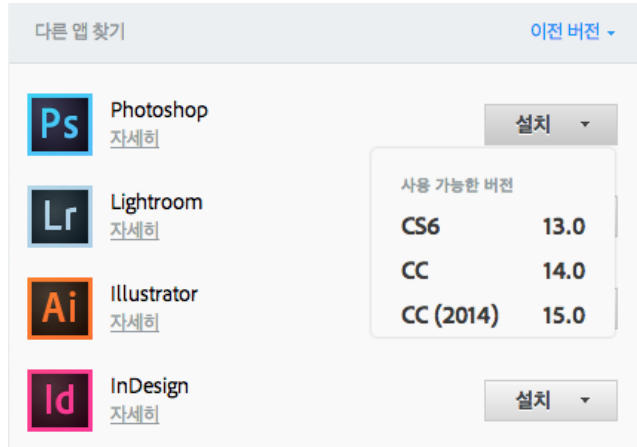
4. 설치 또는 업데이트를 클릭하여 선택한 앱을 설치합니다.

참고:

Creative Cloud 데스크탑 앱의 오른쪽 상단에 있는 톱니바퀴 아이콘을 클릭하고 팝업 메뉴에서 앱 업데이트 확인을 선택하여 수동으로 업데이트

트를 확인할 수 있습니다. Ctrl+R(Windows) 또는 Command+Option+R(Mac OS)을 눌러 Creative Cloud 데스크탑 앱을 새로 고치고 업데이트를 확인할 수도 있습니다.

5. 이전 버전의 앱을 다운로드하고 설치하려면 필터 메뉴에서 이전 버전 보기를 선택합니다. 아래로 스크롤하여 원하는 앱을 찾은 다음 앱의 설치 메뉴를 클릭하고 설치 메뉴 팝업창에서 버전을 선택합니다.



팁:

네트워크의 다운로드 속도에 따라 앱을 다운로드하는 데 어느 정도 시간이 소요될 수 있습니다.

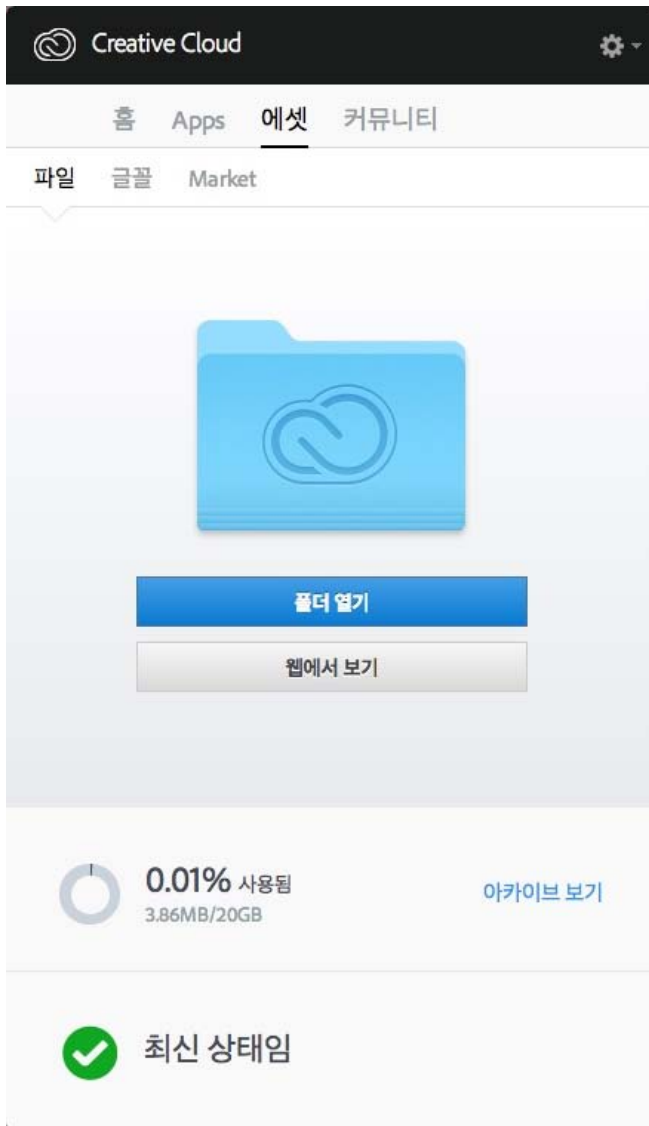
앱 실행 방법 등에 대한 자세한 내용은 Creative Cloud 앱 다운로드 및 설치를 참조하십시오.

앱을 제거해야 하는 경우에는 Creative Cloud 앱 제거 또는 삭제를 참조하십시오.

설치 문제에 대한 도움말은 Creative Cloud 다운로드 및 설치 문제 해결을 참조하십시오.

파일 동기화 및 공유

컴퓨터에서 Creative Cloud로 파일을 동기화하여 어디서든 액세스하십시오. 파일은 연결된 모든 디바이스, 컴퓨터 및 Creative Cloud Files 페이지에서 바로 사용할 수 있습니다. 파일을 동기화하려면 모든 컴퓨터에 [Creative Cloud 데스크탑 앱](#)을 다운로드하고 설치하십시오.



파일을 동기화하려면 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 컴퓨터의 **Creative Cloud Files** 디렉터리 또는 폴더로 파일을 복사, 붙여넣기 또는 이동합니다.

에셋 탭을 클릭한 후 파일 패널에서 폴더 열기를 선택해 **Creative Cloud** 데스크탑 앱에서 **Creative Cloud Files** 디렉터리 또는 폴더를 열 수 있습니다.

- 앱에서 파일 > 저장 또는 파일 > 다른 이름으로 저장을 선택하고 컴퓨터의 **Creative Cloud Files** 디렉터리 또는 폴더로 이동합니다.

원본 파일은 컴퓨터 또는 디바이스에 항상 보관됩니다. 파일이 **Creative Cloud**를 통해 연결된 모든 디바이스로 동기화됩니다.

[Creative Cloud Assets 페이지](#)에서 온라인으로 파일을 볼 수 있습니다. 파일이 동기화되면 온라인으로 접속할 필요 없이 컴퓨터의 **Creative Cloud Files** 디렉터리 또는 폴더에서 파일을 볼 수 있습니다.

Creative Cloud에 업로드된 파일 사용에 대한 자세한 내용은 에셋 검색, 동기화 및 관리를 참조하십시오.

Typekit에서 글꼴 추가

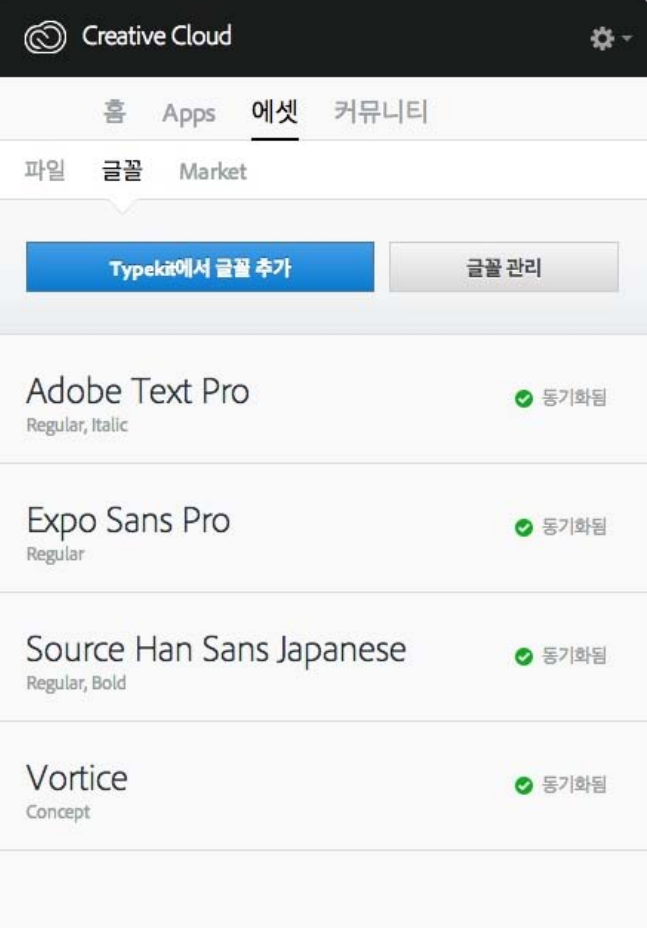
모든 **Creative Cloud** 앱과 기타 데스크탑 소프트웨어에서 **Typekit** 글꼴을 사용할 수 있습니다.

Typekit의 여러 제작 파트너 중에서 서체를 선택하고 **Creative Cloud**를 사용하여 데스크탑에 동기화합니다. 동기화된 글꼴은 모든 **Creative Cloud** 앱과 기타 데스크탑 소프트웨어에서 사용할 수 있습니다.

데스크탑에 글꼴을 동기화하려면 유료 **Creative Cloud** 멤버십이 있거나 자격이 있는 **Typekit** 계정이 있어야 합니다.

컴퓨터에 동기화된 글꼴은 글꼴 패널에 표시됩니다. 글꼴을 동기화하려면 다음 단계를 따르십시오.

- 1. 데스크탑 앱용 **Creative Cloud**에서 **에셋** 탭을 클릭한 다음 글꼴 패널을 선택합니다.
- 2. **Typekit**에서 글꼴 추가를 클릭합니다. 브라우저에서 **Typekit** 창이 열립니다.
처음 **Typekit**을 사용하는 경우 **Typekit** 신규 사용자를 클릭한 다음 화면의 안내에 따라 계정을 설정합니다.
- 3. **Typekit** 창에서 글꼴 카드 위에 마우스 커서를 올리고 **+ 글꼴 사용 (Use Fonts)**을 클릭합니다.
- 4. 선택된 패밀리에서 글꼴을 선택하고 선택한 글꼴 동기화(**Sync Selected Fonts**)를 클릭합니다.

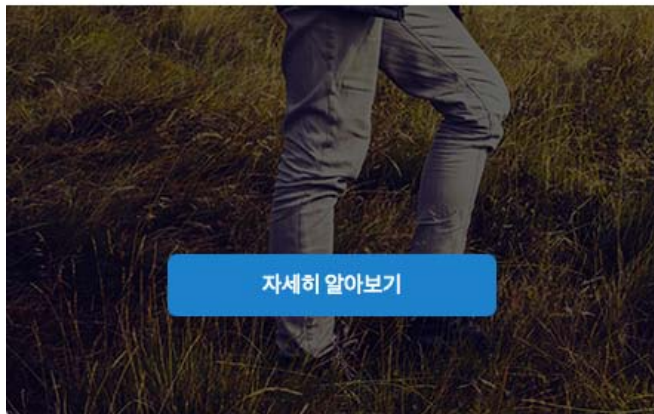
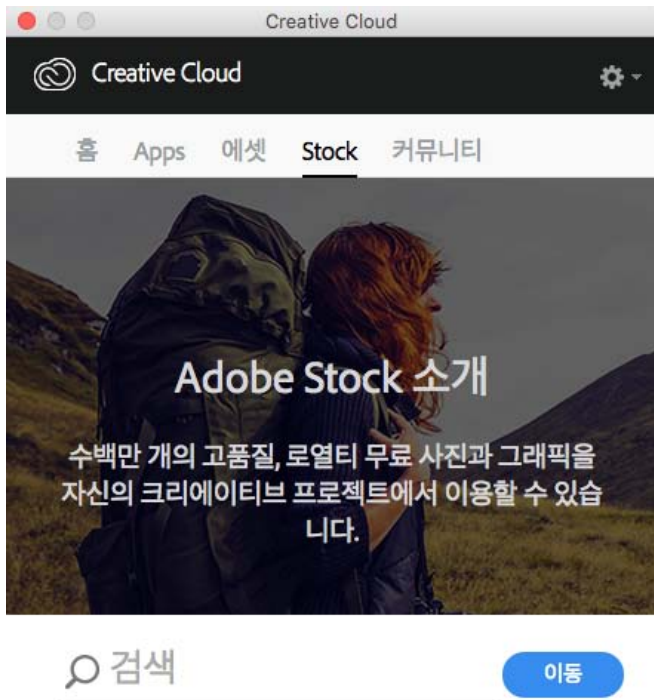


글꼴 동기화에 대해 질문이 있으십니까? **Typekit**에서 글꼴 검색 및 추가에 대한 답변을 찾아보십시오.

Adobe Stock에서 에셋 찾기

Creative Cloud 데스크탑 앱의 오른쪽 화면에서 **Adobe Stock**의 이미지 에셋을 검색할 수 있습니다.

Adobe Stock은 디자이너와 기업에 모든 크리에이티브 프로젝트를 위한 4천만 개에 이르는 고품질의 로열티 프리 이미지, 일러스트레이션 및 벡터 그래픽을 제공하는 서비스입니다. 필요에 따라 단일 이미지를 구매하거나 여러 이미지 구독을 구매할 수 있습니다.



1. 스톡 탭에서 스톡 이미지 검색에 대한 키워드를 입력하고 이동을 클릭합니다.
2. 알림창이 표시되면 자신의 생년월일을 입력하고 업데이트를 클릭합니다.
검색 결과에 해당하는 스톡 이미지가 **Adobe Stock** 웹 사이트 페이지에 표시됩니다.

Adobe Stock 및 Creative Cloud Libraries



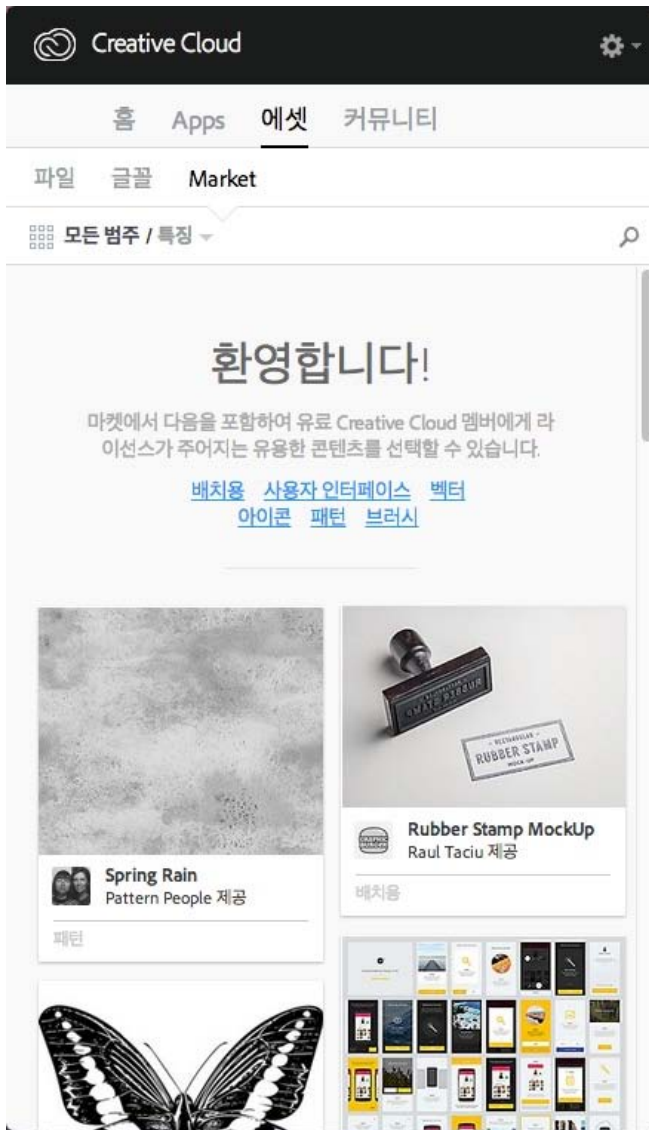
Adobe Stock 웹 사이트에서 워터마크가 있는 이미지를 자신의 모든 라이브러리에 추가할 수 있습니다. Photoshop, Illustrator, InDesign, Premiere Pro, After Effects 등의 라이브러리를 지원하는 Creative Cloud 앱의 라이브러리 패널에서 워터마크가 있는 스톡 이미지를 드래그하여 자신의 프로젝트에 가져다 놓을 수 있습니다. 준비가 되면 Creative Cloud 데스크탑 앱의 라이브러리 패널에서 스톡 이미지에 라이선스를 부여할 수 있습니다.

이미지에 라이선스를 부여하면 Photoshop, Illustrator 및 InDesign 등의 라이브러리에 연결된 에셋을 지원하는 Creative Cloud 앱이 자동으로 워터마크가 없는 고해상도의 라이선스가 부여된 이미지로 연결된 인스턴스를 모두 업데이트합니다.

자세한 내용은 Adobe Stock 사용을 참조하십시오.

Market을 통해 디자인 에셋 찾기

Creative Cloud Market은 창작의 창작을 위한 고품질의 선별된 콘텐츠의 컬렉션입니다. Creative Cloud 구독자는 마켓에서 Creative Cloud 연결 앱을 통해 데스크탑과 모바일 디바이스에서 무료로 에셋에 액세스하여 벡터 그래픽, 아이콘, 패턴, UI 키트 등 헤아릴 수 없이 많은 것들을 선택할 수 있습니다. Creative Cloud 구독자는 매달 최대 500개의 로열티 프리 에셋을 다운로드할 수 있습니다. 이 강력하고 새로운 서비스를 이용하여 크리에이티브 작업 과정을 시작하기 위해 빌드하고 조작하고 수정할 에셋을 간편하게 찾을 수 있습니다.

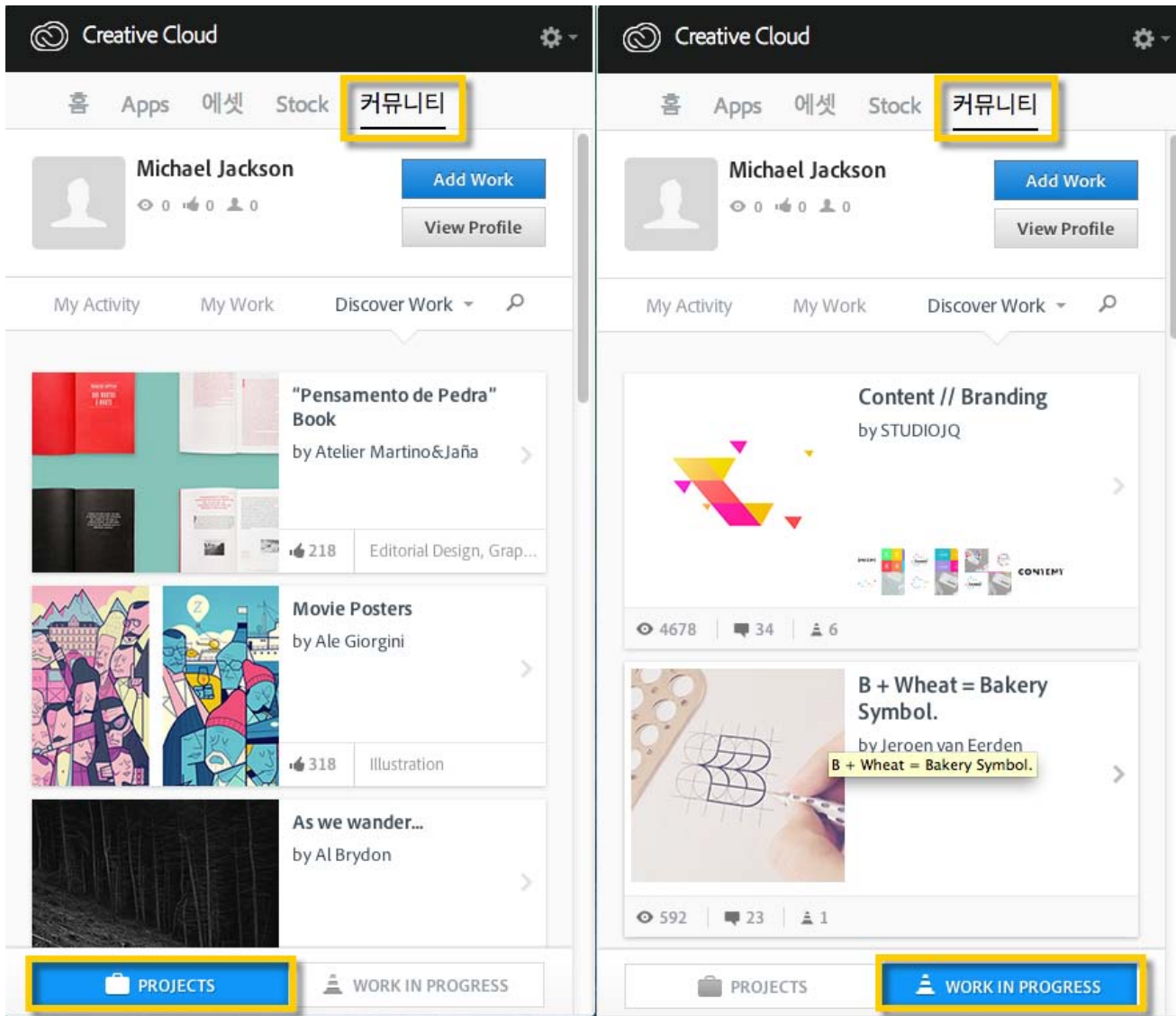


자세한 내용은 Creative Cloud Market을 참조하십시오.

Behance에서 공유 및 검색

[Behance](#)에서 크리에이티브 작업을 전시하고 검색하십시오. 멤버는 작품 포트폴리오를 만들고 이를 효율적으로 널리 알릴 수 있습니다. 또는 다양한 방법의 주요 또는 인기 작품을 검색하면서 전 세계 디자이너의 최신 크리에이티브 작품을 살펴볼 수 있습니다.

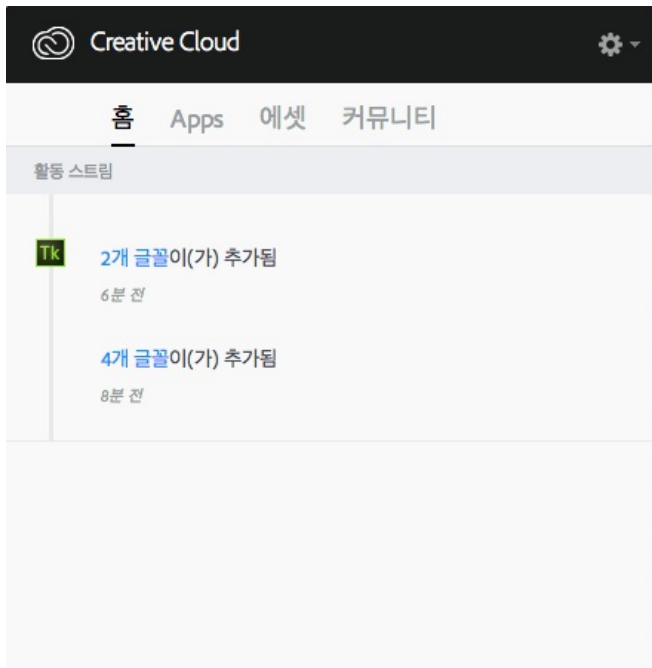
- Behance 활동 피드, 포트폴리오, 새 작품 공유 및 탐색을 이용하려면 로그인하거나 등록하십시오. 계정이 이미 있는 경우 로그인하라는 메시지가 표시됩니다. 계정이 없는 경우에도 쉽고 빠르게 가입할 수 있습니다.
- Behance 계정이 없어도 커뮤니티 패넬을 사용해 Creative Cloud 데스크탑 앱에서 진행 중인 프로젝트와 작업을 살펴볼 수 있습니다.



자세한 내용은 Creative Cloud에서 Behance로 게시를 참조하거나 [Adobe Behance 커뮤니티 포럼](#)을 방문하십시오.

홈 및 활동 피드

Creative Cloud 데스크탑 앱 홈 패널의 활동 스트림은 Creative Cloud와의 상호 작용을 보여줍니다. 여기에는 사용 가능한 새 앱, 업데이트, 설치 상태와 같은 이벤트 및 활동이 표시됩니다.



로그인으로 **Creative Cloud** 활성화

Creative Cloud 활성화 및 비활성화

Creative Cloud를 활성화하려면 **Adobe ID**로 **Creative Cloud**에 로그인하십시오. 로그인하면 **Creative Cloud** 라이선스 및 **Adobe ID**와 연계된 모든 앱과 서비스를 활성화합니다. 이후 앱과 서비스를 정상적으로 사용할 수 있습니다.

- 로그인하려면 작업 표시줄(Windows) 또는 **Apple** 메뉴 모음(Mac OS)에 흐리게 표시된 **Creative Cloud** 아이콘을 클릭하여 **Creative Cloud** 데스크탑 앱을 엽니다.
- Adobe ID**(주로 이메일 주소)와 암호를 입력하고 로그인을 클릭합니다. (**Creative Cloud** 데스크탑 앱이 열리면 이미 로그인되어 있는 것입니다.)

이제 **Creative Cloud** 서비스를 사용하여 **Creative Cloud** 앱을 설치하고 이전에 설치한 **Creative Cloud** 앱을 실행합니다.

Creative Cloud를 비활성화하려면 **Creative Cloud**에서 로그아웃합니다. 로그아웃하면 **Adobe ID**와 연계되어 해당 컴퓨터에 설치된 모든 **Creative Cloud** 앱과 서비스가 비활성화됩니다. 앱은 그대로 설치되어 있지만 유효한 라이선스에는 더 이상 연결되지 않습니다. 라이선스를 다시 활성화하고 앱과 서비스를 사용하려면 다시 로그인해야 합니다.

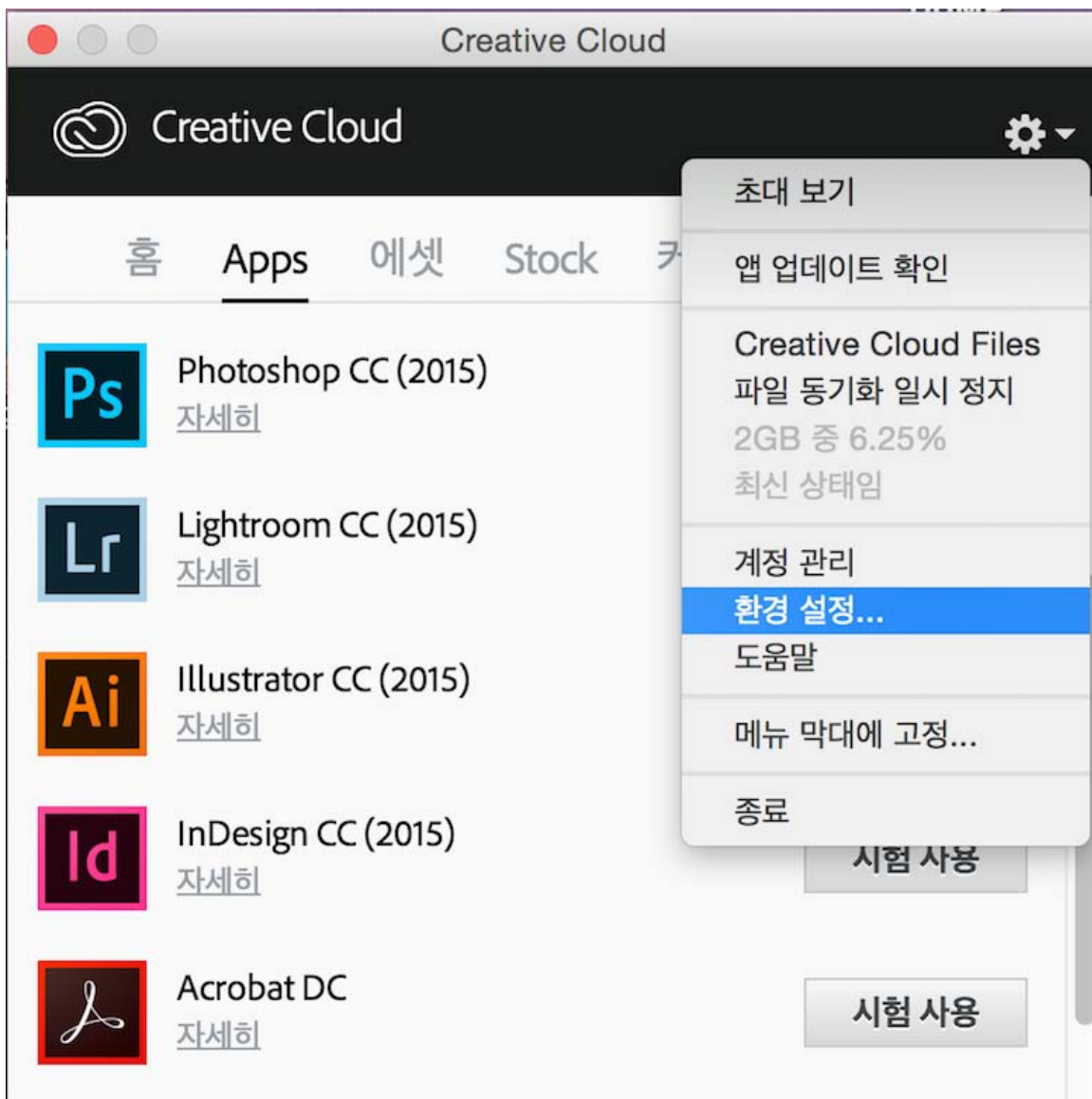
- 로그아웃하려면 **Creative Cloud** 데스크탑 앱을 연 다음 톱니바퀴 아이콘을 클릭하고 환경 설정을 선택합니다. 일반을 클릭한 다음 로그아웃을 클릭합니다.

이제 **Adobe ID**와 연계된 **Creative Cloud** 앱과 서비스가 해당 컴퓨터에서 비활성화됩니다.

자세한 설명은 **Creative Cloud** 앱 활성화를 위한 로그인 및 로그아웃을 참조하십시오.

환경 설정

Creative Cloud 데스크탑 앱의 환경 설정 대화 상자를 열려면 톱니바퀴 아이콘을 클릭하고 환경 설정을 선택합니다.



환경 설정 대화 상자에는 소프트웨어 설치 언어 변경, Creative Cloud 서비스 설정 조정, 일시적으로 계정을 비활성화할 경우 사용하는 로그아웃 등을 비롯해 Creative Cloud를 맞춤화하여 작업하기 위한 옵션이 제공됩니다.

- Adobe ID와 연계된 모든 Creative Cloud 앱과 서비스를 비활성화하려면 일반을 클릭한 다음 로그아웃을 누릅니다. 로그아웃하면 Adobe ID와 연계되어 설치된 모든 Creative Cloud 앱과 서비스가 비활성화됩니다.
- 자동 업데이트를 활성화하려면 **Creative Cloud** 데스크탑을 항상 최신 상태로 유지를 선택합니다.
- 소프트웨어 설치 언어 또는 설치 위치를 변경하려면 환경 설정 > **Creative Cloud** > 앱을 선택합니다. 자세한 내용은 Creative Cloud 앱 언어 설정 변경을 참조하십시오.
- AEM(Adobe Experience Manager) Assets 저장소를 사용한 작업을 연결하려면 **AEM Assets**에 로그인을 선택합니다. 자세한 내용은 AEM Assets를 사용하여 작업을 참조하십시오.
- 파일, 글꼴 및 **Behance** 탭을 사용하여 설정을 변경합니다.
- Adobe의 알람을 보려면 각 탭에서 **OS** 알람 표시 설정을 선택합니다.

Was this helpful?

☐ Yes ☐ No

By clicking Submit, you accept the [Adobe Terms of Use](#).

[^ 맨 위로 이동](#)

관련 항목 더 보기

- Creative Cloud 앱 다운로드 및 설치
- Creative Cloud 앱 업데이트
- Creative Cloud 앱 제거 또는 삭제
- Creative Cloud 앱 활성화를 위한 로그인 및 로그아웃

Creative Cloud 지원

온라인 설명서를 확인하거나, 튜토리얼을 검색하거나, 지원을 요청하십시오. 자세히 알아보기

아직 도움이 필요하십니까?



커뮤니티에 질문하기

질문을 올려서 전문가의 답변을 받아보세요.

[지금 시작하기](#)



문의

멋진 Adobe 지원 팀의 도움을 받으세요.

[지금 시작하기](#)

☒ 지역 변경한국 (변경)
지역 선택

지역을 선택하면 Adobe.com의 언어 및/또는 콘텐츠가 변경됩니다.

Americas [Brasil](#) [Canada - English](#) [Canada - Français](#) [Latinoamérica](#) [México](#) [United States](#) **Europe, Middle East and Africa** [Africa - English](#) [België](#) [Belgique](#) [Belgium - English](#) [Česká republika](#) [Cyprus - English](#) [Danmark](#) [Deutschland](#) [Eastern Europe - English](#) [Eesti](#) [España](#) [France](#) [Greece - English](#) [Hrvatska](#) [Ireland](#) [Israel - English](#) [Italia](#) [Latvija](#) [Lietuva](#) [Luxembourg - Deutsch](#) [Luxembourg - English](#) [Luxembourg - Français](#) [Magyarország](#) [Malta - English](#) [Middle East and North Africa - English](#) [Moyen-Orient et Afrique du Nord - Français](#) [Nederland](#) [Norge](#) [Österreich](#) [Polska](#) [Portugal](#) [România](#) [Schweiz](#) [Slovenija](#) [Slovensko](#) [Srbija](#) [Suisse](#) [Suomi](#) [Sverige](#) [Svizzera](#) [Türkiye](#) [United Kingdom](#) [България](#) [Россия](#) [Україна](#) [ישראל - עברית](#) **Asia - Pacific** [Australia](#) [Hong Kong S.A.R. of China](#) [India - English](#) [New Zealand](#) [Southeast Asia \(Includes Indonesia, Malaysia, Philippines, Singapore, Thailand, and Vietnam\) - English](#) [中国](#) [中國香港特別行政區](#) [台灣](#) [日本](#) [한국](#) **Commonwealth of Independent States** [Includes Armenia, Azerbaijan, Belarus, Georgia, Kazakhstan, Kyrgyzstan, Moldova, Tajikistan, Turkmenistan, Ukraine, Uzbekistan](#)

[제품 다운로드 지원 및 학습 회사](#)

Copyright © 2015 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.

[개인 정보 사용 약관](#) [쿠키](#) [Ad Choices](#)

에셋 검색, 동기화 및 관리

Adobe Creative Cloud 계정을 통해 온라인 스토리지를 이용하면 파일을 장소에 상관없이 모든 디바이스 및 컴퓨터에서 사용할 수 있습니다. 다양한 크리에이티브 파일 유형을 컴퓨터, 태블릿 또는 스마트폰의 웹 브라우저에서 바로 미리 볼 수 있습니다. 이러한 파일 유형에는 PSD, AI, INDD, JPG, PDF, GIF, PNG, Photoshop Touch, Ideas 등이 포함됩니다.

Adobe Creative Cloud 데스크탑 애플리케이션에서는 모든 파일이 계속 동기화됩니다. 모든 추가, 수정 또는 삭제 사항은 연결된 모든 컴퓨터 및 디바이스에 반영됩니다. 예를 들어 [Creative Cloud 에셋](#) 페이지를 사용하여 .ai 파일을 업로드하면 해당 파일이 연결된 모든 컴퓨터에 자동으로 다운로드됩니다.

관리 서비스 포함
Creative Cloud for enterprise를 사용 중인 경우에는 다음을 참조하십시오.

- [에셋 검색, 공유 및 관리](#)
- 동기화 위치 지정

[에셋 검색](#)

[파일 동기화 또는 업로드](#)

[파일 삭제](#)

[스토리지 플랜 및 한도](#)

[문제 해결](#)

[맨 위로](#)

에셋 검색

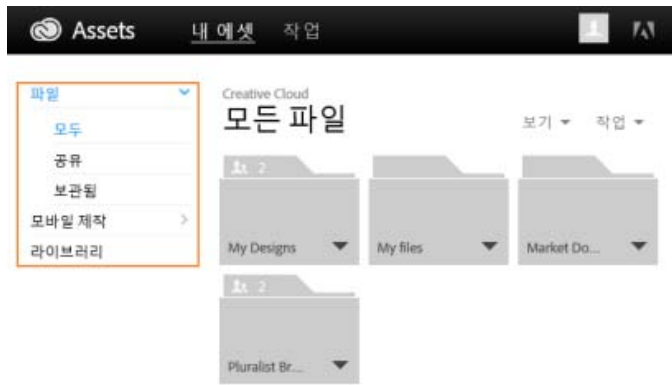
Creative Cloud 에셋은 데스크탑과 동기화된 파일, Creative Cloud가 실행되는 모바일 앱을 사용하여 생성된 에셋, Creative Cloud 라이브러리를 포함합니다. [Creative Cloud Assets](#) 페이지를 사용하여 이러한 에셋을 모두 검색하면 다음과 같이 에셋을 구성할 수 있습니다.

파일 데스크탑의 **Creative Cloud Files** 디렉터리와 동기화된 에셋 표시

모바일 제작물 **Creative Cloud**가 실행되는 모바일 앱을 사용하여 제작한 에셋 표시

라이브러리 자신이 제작한 디자인 라이브러리 표시

참고: 이름 바꾸기, 공유, 다운로드, 대체, 보관 등 여러 가지 작업을 데스크탑 에셋(파일 아래에 있는)에서 수행할 수 있지만, [Creative Cloud Assets](#) 페이지에서는 모바일 제작물 및 라이브러리에 있는 에셋만 볼 수 있습니다.



하위 범주가 있을 경우 에셋 범주를 클릭하면 확장하여 이를 표시합니다. 예를 들어 파일의 에셋이 전체, 공유 및 보관으로 추가로 구성됩니다.



전체: Creative Cloud Files 디렉터리와 동기화된 모든 파일을 보여줍니다.
공유: 고객과 다른 Creative Cloud 사용자 간에 공유한 파일을 보여줍니다.
보관: 삭제한 파일을 보여줍니다.

마찬가지로, 모바일 앱 생성을 기준으로 에셋을 추가로 분류하는 모바일 제작물에서 Creative Cloud 모바일 앱을 사용하여 생성된 에셋을 검색할 수 있습니다.
라이브러리에 대한 정보는 Creative Cloud Libraries를 참조하십시오.

[맨 위로](#)

파일 동기화 또는 업로드

컴퓨터에서 파일을 동기화하려면 다음 중 하나를 수행하십시오.

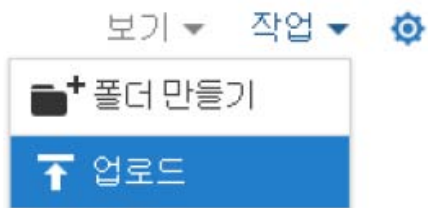
- 데스크탑의 Creative Cloud Files 디렉터리에 파일을 복사, 붙여넣기 또는 이동합니다.
- 앱에서 파일 > 저장 또는 파일 > 다른 이름으로 저장을 선택하고 Creative Cloud Files 디렉터리로 이동합니다.

Creative Cloud 데스크탑 앱에서 Creative Cloud Files 디렉터리를 열려면 에셋 > 파일을 선택하고 폴더 열기를 클릭합니다.



참고: |, ", ?, <, >, /, *, : 등의 특수 문자가 포함된 파일 이름은 동기화되지 않습니다. AUX 또는 Com1 등 예약된 이름의 파일도 마찬가지입니다. 오류가 발생한 경우 파일 이름을 변경한 다음 Creative Cloud와 동기화하십시오. 자세한 내용은 오류: 파일을 동기화할 수 없음"을 참조하십시오.

아울러 다음 방법 중 하나를 사용하여 Creative Cloud Assets 페이지에 파일을 직접 업로드할 수도 있습니다.



Creative Cloud Assets 페이지의 작업 메뉴를 사용하여 Creative Cloud에서 파일을 업로드하고 관리할 수 있습니다.



데스크탑에서 에셋을 Creative Cloud Assets 페이지로 끌어다 놓습니다.

파일 대체

파일을 다시 업로드하면 파일의 버전이 생성되고 새로운 파일이 기존 파일을 대체합니다. Creative Cloud는 또한 파일의 변경 사항에 대한 모든 사본을 저장하며 Photoshop Touch, Adobe Ideas 및 Creative Cloud 데스크탑 앱을 통해 동기화합니다.

Creative Cloud Assets 페이지를 사용하여 파일을 대체하려면 다음 작업을 수행합니다.

1. 확인할 파일을 탐색하고 엽니다.
2. 작업 > 대체를 선택하거나 폴더에서 파일을 드래그하여 브라우저 창에 놓습니다.

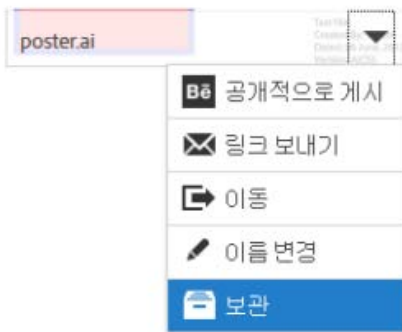
참고: 새로운 파일은 대체되는 파일과 동일한 파일 유형이어야 합니다. 예를 들어 .PSD 파일을 .AI 파일로 대체할 수 없습니다.

버전 관리에 대한 자세한 내용은 버전 관리 **FAQ**를 참조하십시오.

[맨 위로](#)

파일 삭제

Creative Cloud 웹 사이트 또는 Adobe Touch Apps에서 파일을 삭제할 수 있습니다. 또한 OS 명령을 사용하여 데스크탑의 Creative Cloud 파일 디렉터리에 있는 파일을 삭제할 수 있습니다. 모든 파일 삭제 작업은 계정과 동기화되며 파일은 Creative Cloud에 보관됩니다. 원본 파일은 항상 컴퓨터에 보관되어 있고 복사본은 Creative Cloud에 있으므로 어디서든 파일을 이용할 수 있습니다.



보관된 파일은 온라인 스토리지를 계속 차지합니다. 영구적으로 삭제하거나 보관 폴더에서 파일을 복원할 수 있습니다. 파일을 영구적으로 삭제하면 스토리지 용량을 무료로 확보할 수 있습니다.

파일을 영구적으로 삭제 또는 복원

다음 단계에 따라 영구적으로 에셋을 삭제합니다.

1. 데스크탑의 Creative Cloud 파일 디렉터리, Creative Cloud가 실행되는 Touch Apps 또는 [Creative Cloud Assets](#) 페이지에서 나온 파일을 보관합니다. 보관 파일은 내 에셋 > 파일의 보관 범주로 이동합니다.
2. 보관 페이지에서 영구 삭제할 파일을 선택하고 영구적으로 삭제를 클릭합니다.
3. 확인 대화 상자에서 영구적으로 삭제를 클릭합니다.

또한, 보관 파일을 복원할 수 있습니다.

1. 보관 페이지에서 복원할 파일을 선택하고 복원을 클릭합니다.
2. 확인 대화 상자에서 복원을 클릭합니다.

[맨 위로](#)

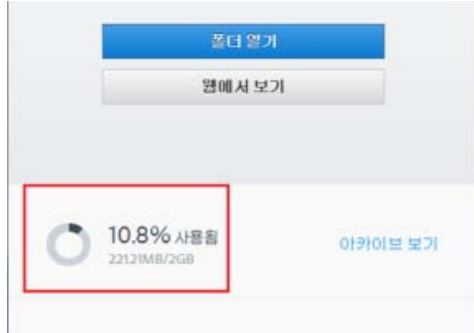
스토리지 플랜 및 한도

스토리지 한도는 Creative Cloud 멤버십에 따라 다릅니다.

멤버십 플랜	무료 스토리지 한도

무료	2GB
Creative Cloud(포토그래피)	2GB
Creative Cloud(단일 앱 및 모든 앱)	20GB
Creative Cloud for teams	100GB

데스크탑 앱용 Creative Cloud의 에셋 패널에 있는 파일 탭이나 [Creative Cloud 활동](#) 페이지의 설정 페이지에서 스토리지 상태를 확인할 수 있습니다.



Creative Cloud 데스크탑 앱의 스토리지 상태



설정 페이지의 스토리지 상태

Creative Cloud는 모든 디바이스에서 최대 **1GB**까지의 오버플로를 동기화합니다. 이후에는 Creative Cloud 데스크탑 앱이 새 파일의 동기화를 중지하고 사용자에게 한도 초과를 알립니다. 업로드할 수 없는 모든 파일에 빨간색 느낌표가 표시됩니다. 파일 이동, 이름 바꾸기 및 삭제 작업은 계속할 수 있습니다. 계속해서 파일을 동기화하려면 다른 파일을 영구히 삭제하여 공간을 확보하십시오.

참고: 관리 목적으로 일부 스토리지가 사용됩니다. 따라서, 실제 스토리지 공간은 할당된 것보다 약간 작습니다. 사용자 파일 수에 따라 **100KB**에서 **500KB**까지 다양합니다.

[맨 위로](#)

문제 해결



커뮤니티에 묻기

게시하고 토론하며 멋진 커뮤니티의 일원이 되십시오.



연락처

Adobe 직원과 연결하려면 여기서 시작

참조 항목

- [Creative Cloud 데스크탑 앱을 사용하여 앱 및 서비스 관리](#)
- [Creative Cloud Assets를 통해 콘텐츠 저장 및 공유](#)
- [파일, 라이브러리 및 기타 공유](#)
- [폴더 및 라이브러리에서 공동 작업](#)
- [공동 작업자와의 파일 동기화 및 공유\(비디오, 10분\)](#)
- 오류: "파일을 동기화할 수 없음"
- [동기화 위치 지정](#)

Creative Cloud Libraries

Adobe Creative Cloud 2015 릴리스에서 업데이트됨

라이브러리를 사용해 수행할 수 있는 작업

Creative Cloud 애플리케이션에서의 라이브러리 지원

모바일 앱

데스크탑 및 브라우저 애플리케이션

개요: **Creative Cloud Libraries**를 사용하여 작업

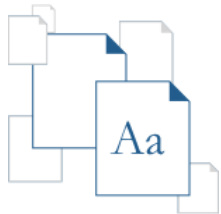
라이브러리에 추가

재사용 및 제작

공유 및 공동 작업

Adobe Stock 및 **Creative Cloud Libraries**

FAQ

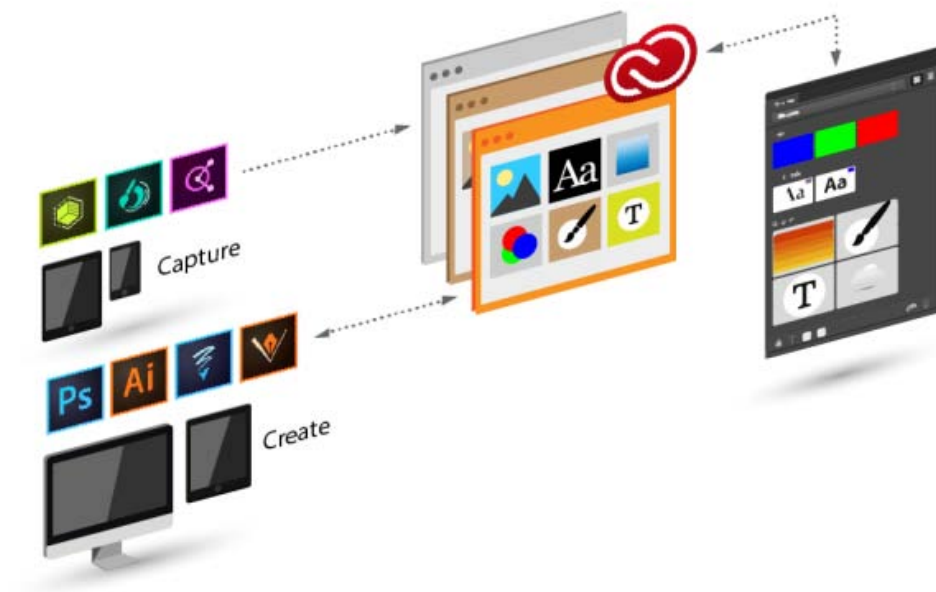


Adobe CreativeSync 기술로 제공되는 **Creative Cloud Libraries**를 통해 즐겨 찾는 에셋을 어디서나 이용할 수 있습니다. 다양한 **Creative Cloud** 데스크탑 애플리케이션 및 모바일 앱에서 이미지, 색상, 텍스트 스타일 등을 제작하고 다른 데스크탑 및 모바일 앱을 통해 간편하게 액세스하여 크리에이티브 워크플로우를 간소화하십시오.

개요를 보려면 **Creative Cloud Libraries** 시작하기를 시청하십시오.

[맨 위로](#)

라이브러리를 사용해 수행할 수 있는 작업



캡처

관리

재사용 및 제작

Creative Cloud Libraries는 데스크탑 애플리케이션에만 국한되지 않고 다양한 앱에서 디자인 에셋을 캡처할 수 있는 메커니즘을 제공합니다. Creative Cloud 모바일 앱 시리즈를 사용하여 언제든지 영감을 주는 에셋을 캡처하거나 Adobe Stock 또는 Creative Cloud Market에서 에셋을 다운로드할 수도 있습니다.

여러 Creative Cloud Libraries에 디자인 에셋을 구성할 수 있습니다. 이는 프로젝트, 에셋 유형 또는 서명 스타일을 만드는 데 다시 사용하는 개인적으로 즐겨 찾는 에셋 등을 기반으로 할 수 있습니다.

Creative Cloud Libraries의 개체를 사용하여 디자인 및 아트워크를 다시 사용하고 제작할 수 있습니다.

맨 위로 

Creative Cloud 애플리케이션에서의 라이브러리 지원

모바일 앱

앱	라이브러리에 에셋 저장하기에 대한 지원	라이브러리에서 에셋 사용하기에 대한 지원	추가 정보를 제공하는 리소스
Capture CC	벡터 모양, 색상 테마, 브러시, 패턴 및 룩	N/A	Adobe Capture CC FAQ
Photoshop Fix	N/A		Adobe Photoshop Fix FAQ
Illustrator Draw	N/A	이미지 및 모양	Adobe Illustrator Draw FAQ
Photoshop Sketch	N/A	브러시	Adobe Photoshop Sketch FAQ
Illustrator Line	N/A	색상 및 그래픽	Adobe Illustrator Line CC FAQ
Hue CC		N/A	Adobe Hue CC FAQ
Comp CC	N/A		Adobe Comp CC FAQ
Premiere Clip	N/A		Adobe Premiere Clip FAQ
Photoshop Mix	N/A		Adobe Photoshop Mix FAQ
Creative Cloud 모바일 앱	N/A		Creative Cloud 일반적인 질문

데스크탑 및 브라우저 애플리케이션

	라이브	라이브러리	

앱 또는 서비스	러리에 에셋 저장하 기 지원	리에서 에셋 사 용하기에 대한 지 원	추가 정보를 제공하는 리소스
데스크탑 애플리케이션			
Photoshop			Photoshop의 Creative Cloud Libraries
Illustrator			Illustrator의 Creative Cloud Libraries
InDesign			InDesign의 Creative Cloud Libraries
Premiere Pro			Premiere Pro의 Creative Cloud Libraries
After Effects			After Effects의 Creative Cloud Libraries
Dreamweaver			Dreamweaver 라이브러리와 통합
Adobe Muse			Adobe Muse의 Creative Cloud Libraries
Adobe Animate CC			Animate CC의 Creative Cloud Libraries
Creative Cloud Market (<i>Creative Cloud</i> 데스크탑 앱을 통해)		N/A	Creative Cloud Market
브라우저			
Creative Cloud Assets	보기 및 관리(이름 바꾸기, 삭제) 전용		Creative Cloud Assets 콘텐츠 저장 및 공유

맨 위로 

개요: Creative Cloud Libraries를 사용하여 작업

라이브러리에 추가

Creative Cloud Libraries는 데스크탑 애플리케이션에 국한되지 않고 다양한 앱에서 디자인 에셋을 캡처할 수 있는 메커니즘을 제공합니다. Creative Cloud 모바일 앱 시리즈를 사용하여 언제든지 영감을 주는 에셋을 캡처하거나 Adobe Stock 또는 Creative Cloud Market에서 에셋을 다운로드할 수도 있습니다.

관리 서비스 포함
Creative Cloud for enterprise를 사용 중인 경우에는 다음을 참조하십시오.

- [에셋 검색, 공유 및 관리](#)
- 동기화 위치 지정

모바일

점점 다양해지는 Adobe 모바일 앱 제품군을 사용하여 라이브러리에 에셋을 추가할 수 있습니다. 방법에 대해 알아보려면 [모바일 앱에 대한](#)

데스크탑

Creative Cloud 데스크탑 애플리케이션을 사용하여 컴퓨터에서 Creative Cloud Libraries에 에셋을 추가할 수 있습니다. 데스크탑 애플

Creative Cloud Market

Creative Cloud Market에서 에셋을 탐색하고 라이브러리에 추가합니다. Creative Cloud 데스크탑 앱을 사용하여 Creative Cloud Market에

학습 리소스를 참조하십시오.

리케이션에서 라이브러리 패널로 에셋을 드래그하십시오. 또한 [Creative Cloud Assets](#) 페이지에서 라이브러리를 보고 검색할 수도 있습니다.

라이브러리 사용하기에 대한 보다 자세한 내용은 [Creative Cloud 데스크탑 애플리케이션에 대한 학습 리소스](#)를 참조하십시오.

서 에셋을 검색하고 추가하십시오. 또한 [Creative](#) 모바일 앱을 사용하여 라이브러리에 에셋을 추가할 수도 있습니다.

재사용 및 제작

데스크탑

라이브러리를 지원하는 데스크탑 애플리케이션에서 라이브러리 패널(**Windows > 라이브러리**)을 열고 캔버스로 개체를 드래그합니다.

모바일 앱

모바일 앱을 사용하여 라이브러리에서 프로젝트로 가져올 개체를 선택합니다.

브라우저

[Creative Cloud Assets](#) 페이지에서 라이브러리를 검색하고 봅니다. 라이브러리를 삭제할 수도 있습니다.

공유 및 공동 작업

데스크탑

[Creative Cloud Libraries](#)를 지원하는 데스크탑 애플리케이션에서 라이브러리 패널(**Windows > 라이브러리**)을 엽니다. 그런 다음, 패널 플라이아웃 메뉴에서 링크 공유 또는 공동 작업을 선택합니다.

모바일

[Creative Cloud](#) 모바일이나 [Capture](#) 등의 모바일 애플리케이션을 사용하여 [Creative Cloud Libraries](#) 및 특정 라이브러리 에셋을 공유하고 공동 작업을 할 수 있습니다.

브라우저

[Creative Cloud Assets](#) 왼쪽 창에서 라이브러리를 클릭합니다. 그런 다음, 라이브러리 폴더 메뉴에서 링크 보내기 또는 공동 작업을 선택합니다.

라이브러리에 공동 작업자를 추가하는 동안 이들에게 편집 수준의 권한(컨텐츠 편집, 이름 변경, 이동 및 삭제)을 부여할지 또는 보기 수준의 권한(라이브러리의 컨텐츠 보기 및 댓글 달기만 가능)을 부여할지 여부를 선택할 수 있습니다.

라이브러리에 공동 작업자를 추가하는 동안 이들에게 편집 수준의 권한(컨텐츠 편집, 이름 변경, 이동 및 삭제)을 부여할지 또는 보기 수준의 권한(라이브러리의 컨텐츠 보기 및 댓글 달기만 가능)을 부여할지 여부를 선택할 수 있습니다.

Adobe Stock 및 Creative Cloud Libraries



Adobe Stock은 Creative Cloud Libraries와 긴밀하게 통합됩니다. Adobe Stock 웹 사이트를 통해 워터마크가 있는 스톡 이미지를 자신의 모든 라이브러리에 직접 추가할 수 있습니다. 그런 다음 Photoshop, Illustrator, InDesign, Premiere Pro, After Effects 등의 라이브러리를 지원하는 Creative Cloud 앱에서 라이브러리 패널로부터 워터마크가 있는 스톡 이미지를 드래그하여 자신의 프로젝트에 가져다 놓을 수 있습니다. 스톡 이미지가 자신의 프로젝트에 적합하다고 판단되면 라이브러리 패널 내에서 직접 해당 이미지에 대한 라이선스 부여를 선택할 수 있습니다.

Photoshop, Illustrator, InDesign 등의 라이브러리에 연결된 에셋을 지원하는 Creative Cloud 앱의 경우 이러한 기능이 더욱 긴밀하게 통합되어 있습니다. 스톡 이미지에 라이선스를 부여하면 열려 있는 문서의 스톡 이미지에 대한 모든 연결된 인스턴스는 워터마크가 없는 고해상도의 라이선스가 부여된 스톡 이미지로 자동 업데이트됩니다.

자세한 내용은 **Adobe Stock** 사용을 참조하십시오.

[맨 위로](#)

FAQ

- ▶ 라이브러리에 얼마나 많은 항목을 추가할 수 있습니까?
- ▶ 만들 수 있는 라이브러리 수에 제한이 있습니까?
- ▶ 라이브러리에 저장된 모든 에셋을 지원되는 모든 앱에서 사용할 수 있습니까?
- ▶ 어떤 유형의 색상 정보가 지원됩니까?
- ▶ 라이브러리에 저장된 모든 에셋을 **Creative Cloud** 데스크탑 애플리케이션 전체에 걸쳐 다시 사용할 수 있습니까?
- ▶ 에셋은 어디에 저장됩니까?
- ▶ 라이브러리를 다른 사용자와 공유할 수 있습니까?
- ▶ **Creative Cloud** 멤버십이 필요합니까?
- ▶ **Creative Cloud Libraries**에 대한 자세한 정보는 어디서 찾을 수 있습니까?

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

Typekit에서 글꼴 추가



Typekit은 데스크탑 애플리케이션 및 웹 사이트에서 사용되는 글꼴 라이브러리에 액세스할 수 있는 구독 서비스입니다.

Typekit Portfolio 플랜은 Creative Cloud 구독에 포함되어 있습니다. Creative Cloud 시험버전 멤버는 웹 및 데스크탑용 Typekit에서 선택적으로 제공되는 글꼴을 이용할 수 있습니다.

글꼴을 데스크탑에 동기화하려면 [Creative Cloud](#)(모든 앱, 단일 앱, 무료) 또는 개별 [Typekit 플랜](#) 구독이 필요합니다. 자세한 내용은 [Typekit 제품 페이지](#) 및 [Typekit 플랜 옵션](#)을 참조하십시오.

시작하기

[Typekit에서 글꼴 검색 및 추가](#)

[동기화된 글꼴 사용](#)

[글꼴 동기화 관리](#)

[맨 위로](#)

시작하기

Typekit의 여러 제작 파트너 중에서 서체를 선택한 후 Creative Cloud를 사용하여 해당 글꼴을 데스크탑에 동기화하거나 웹에서 사용합니다. 동기화된 글꼴은 모든 Creative Cloud 앱(예: Photoshop 또는 InDesign)은 물론 Microsoft Word 등 다른 데스크탑 애플리케이션에서도 사용할 수 있습니다.

글꼴을 동기화하려면 Creative Cloud 데스크탑 애플리케이션을 컴퓨터에 설치해야 합니다. 애플리케이션이 설치되어 있지 않으면 다운로드하여 설치하십시오.

기본적으로 Typekit이 켜져 있어 글꼴을 동기화할 수 있으며, 이를 데스크탑 애플리케이션에서 사용할 수 있습니다.

웹 브라우저에서 동기화할 글꼴을 이미 선택한 경우, 컴퓨터에서 글꼴이 자동으로 동기화되기 시작합니다.

[맨 위로](#)

Typekit에서 글꼴 검색 및 추가

1 여러 공간에서 Typekit 라이브러리에 액세스할 수 있습니다. 다음 방법을 함께 사용하여 기존의 워크플로우에 가장 잘 맞는 새로운 글꼴을 선택하십시오.

Creative Cloud 데스크탑 앱에서:

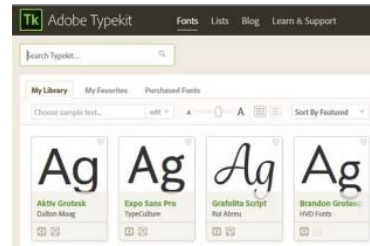
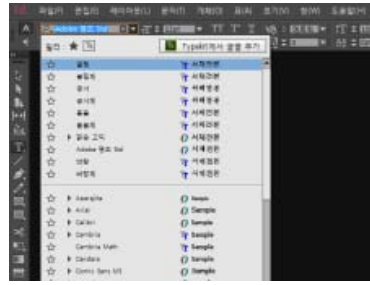
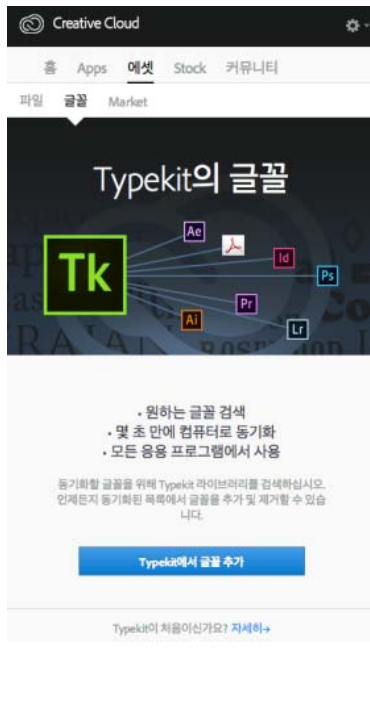
글꼴 탭에서 **Typekit**에서 글꼴 추가를 클릭합니다. 브라우저 창이 열리면 [Typekit.com](#)에 로그인합니다.

Typekit 통합 앱에서:

애플리케이션의 글꼴 메뉴에서 **Typekit**에서 글꼴 추가를 클릭합니다. 브라우저 창이 앱 안에서 바로 실행됩니다.

Typekit.com 웹 사이트에서 바로:

Adobe ID 및 암호를 사용하여 [Typekit.com](#)에 로그인합니다.



2 글꼴을 검색하고 원하는 글꼴을 필터링할 수 있습니다. 특정 글꼴의 사용 가능 여부는 글꼴 카드에 표시되어 있습니다.



글꼴 카드에 표시된 사용 가능 여부

A. 웹 및 데스크탑 **B.** 웹

3 개인 글꼴 카드를 클릭하면 사용 가능한 글꼴의 두께 및 스타일의 유형 샘플 등 서체에 대한 자세한 내용을 살펴볼 수 있습니다.



4 글꼴 사용(Use Fonts)을 클릭합니다.

5 이 패밀리 사용(Use This Family) 창에서 데스크탑에 글꼴을 동기화하고자 하는 위치를 지정하여 글꼴을 키트에 추가하여 나중에 웹에서 사용할 수 있습니다.



6 글꼴 패밀리에서 원하는 스타일을 선택한 후 선택한 글꼴 동기화(Sync Selected Fonts)를 클릭합니다.

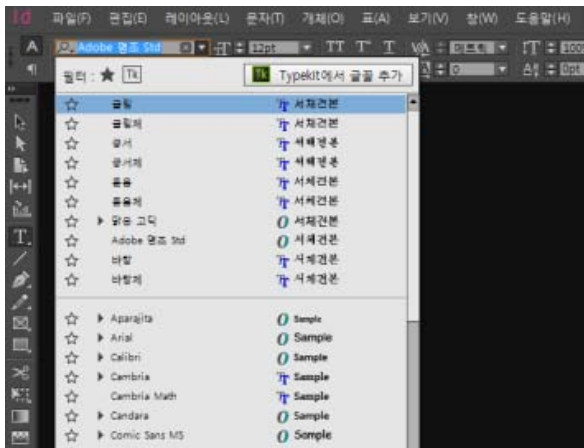
Creative Cloud 애플리케이션을 설치한 모든 컴퓨터에서 글꼴이 동기화됩니다. 글꼴을 보려면 Creative Cloud 데스크탑 애플리케이션을 열고 글꼴 패널을 클릭합니다.



맨 위로 ↑

동기화된 글꼴 사용

동기화된 글꼴을 사용하려면 임의의 데스크탑 애플리케이션을 열고 글꼴 메뉴로 이동하면 됩니다. 옵션 목록에서 동기화된 글꼴을 확인할 수 있습니다. Microsoft Word 등 일부 데스크탑 애플리케이션은 새로운 글꼴이 동기화된 후에 다시 시작해야 할 수 있습니다.



Typekit에서 동기화된 글꼴을 보여주는 InDesign 글꼴 메뉴

Creative Cloud 애플리케이션에서 Typekit의 글꼴로 작업하는 방법에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오.



InDesign CC에서 Typekit 글꼴로 작업



Illustrator CC에서 Typekit 글꼴로 작업



Photoshop CC에서 Typekit 글꼴로 작업



Premiere Pro CC 2014 새로운 기능 요약



After Effects CC 2014 새로운 기능 요약

글꼴 동기화 관리

Adobe Creative Cloud 데스크탑 앱 또는 Typekit.com 계정에 있는 글꼴 패널을 사용하여 컴퓨터에서 동기화된 글꼴을 볼 수 있습니다.

동기화된 글꼴 제거

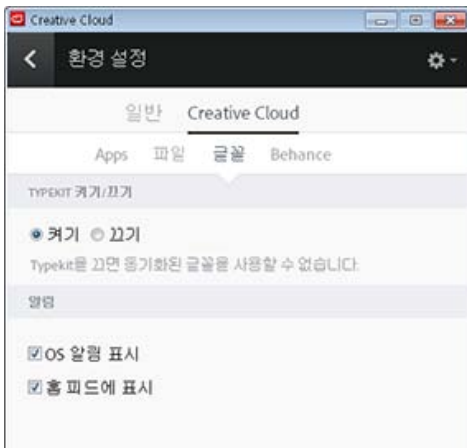
동기화된 글꼴을 컴퓨터에서 제거하려면 다음과 같이 하십시오.

1. Adobe Creative Cloud 데스크탑 앱의 글꼴 패널에서 글꼴 관리를 클릭합니다. 동기화된 글꼴 페이지는 브라우저 창에서 열립니다. Typekit.com에 로그인하여 동기화된 글꼴 페이지로 바로 이동할 수도 있습니다.
2. 사용하지 않는 글꼴의 오른쪽에 있는 제거를 클릭합니다.

Typekit 끄기

글꼴 동기화를 설정하거나 해제할 수 있습니다. 글꼴 동기화를 해제하면 글꼴 동기화가 중지되고 동기화된 글꼴이 컴퓨터에서 모두 제거됩니다.

1. Creative Cloud 데스크탑 앱에서  > 환경 설정 > Creative Cloud를 선택합니다.
2. 글꼴을 클릭합니다.
3. 글꼴 동기화를 설정 또는 해제하려면 동기화 켜기 및 끄기 설정에서 켜기 또는 끄기를 선택합니다.



오프라인에서 Typekit 사용

Creative Cloud 데스크탑 애플리케이션 실행 도중 오프라인으로 빠져나왔다가 다시 로그인하는 경우에도 동기화된 모든 글꼴을 사용할 수 있습니다. Typekit 글꼴 동기화 선택 시 변경 사항이 발생하면 온라인 연결이 복원될 때까지 모든 변경 사항은 반영되지 않습니다.

사용자가 오프라인에서 Creative Cloud 데스크탑 애플리케이션을 실행하는 경우 어떠한 글꼴도 사용할 수 없으며 글꼴이 기존 글꼴 메뉴에 표시되지 않습니다.

참조 항목

- 데스크탑에 글꼴을 동기화하는 방법 | [Typekit.com](https://typekit.com)
- [Creative Cloud](#)로 데스크탑 앱에 글꼴 추가
- 하나 이상의 글꼴을 동기화할 수 없음
- 오류: "동일한 이름을 가진 글꼴이 이미 설치됨"

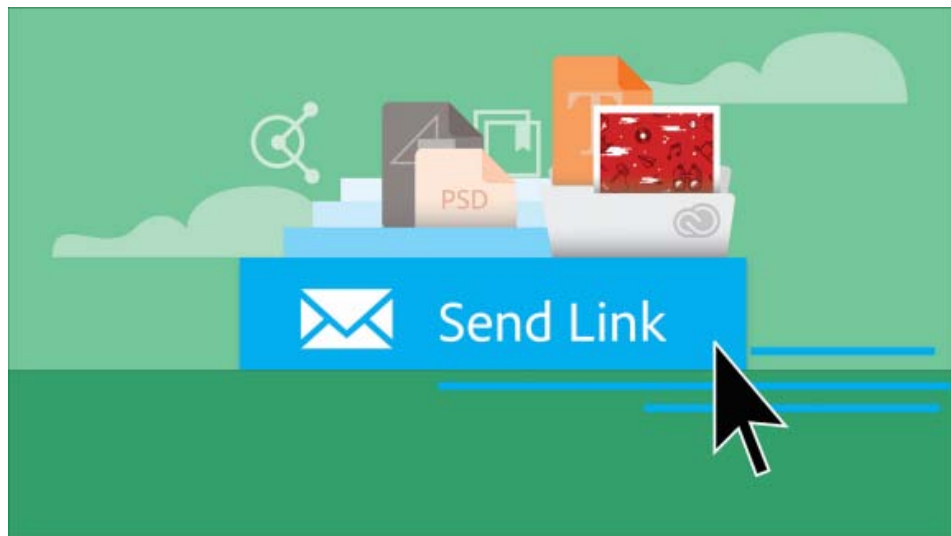


Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

파일, 라이브러리 및 기타 공유

Adobe Creative Cloud 2015 릴리스에서 업데이트됨



소개

파일 또는 폴더 공유

라이브러리, 라이브러리 에셋 및 모바일 제작물 공유

내게 공유된 에셋 보기

파일, 폴더, 라이브러리 또는 에셋을 **Slack**으로 공유

[맨 위로](#)

소개

Creative Cloud Assets를 통해 다음과 같은 유형의 에셋에 대한 공개 링크를 공유할 수 있습니다.

- 파일
- 폴더
- 라이브러리
- 라이브러리 요소
- 모바일 제작물

공개 링크를 공유하면 보다 효율적으로 다른 사람으로부터 에셋과 작업에 대한 피드백을 신속하게 받아 볼 수 있습니다. 다른 사람과 링크를 공유하면 이들은 **Creative Cloud** 앱을 설치하거나 웹 사이트에 로그인하지 않고도 해당 에셋에 대해 정확도가 높은 미리 보기를 웹 브라우저에서 바로 볼 수 있습니다. 이들은 에셋 보기 외에도 댓글을 작성하거나 파일의 사본을 다운로드할 수 있습니다(관리자가 허용하는 경우).

에셋을 공유함으로써 다양한 의견을 접할 수 있으며, 이를 통해 자신의 콘텐츠를 완벽하게 관리할 수 있습니다. 수신자는 읽기 전용으로 액세스할 수 있으며 에셋을 업로드, 업데이트 또는 삭제할 수 없습니다. 공유된 에셋은 이메일을 통해 전송하거나 복사/붙여넣기로 전송하는 고유의 **Adobe.ly** 짧은 URL을 사용하여 액세스할 수 있습니다. 언제든지 URL을 끄고 액세스를 취소할 수 있습니다.

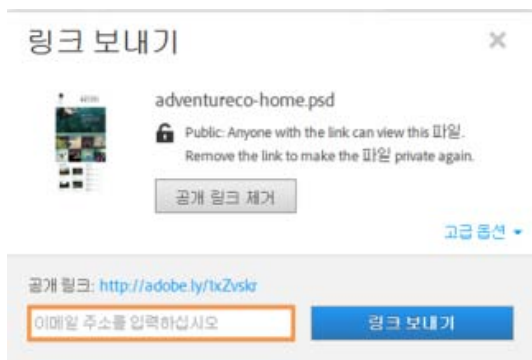
동료와 공동 작업(다른 수준의 액세스 권한으로 에셋 공유)을 진행하려면 다른 사용자와 공동 작업을 참조하십시오.

파일 또는 폴더 공유

1. **Creative Cloud Assets** 페이지에서 공유할 파일 또는 폴더를 찾습니다.
2. 공유 메뉴에서 링크 보내기를 선택합니다.



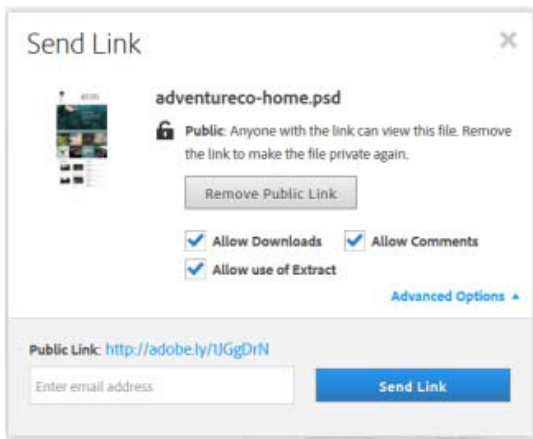
3. 파일이 공유되고 짧은 공개 URL이 생성됩니다. 링크 보내기 대화 상자에 링크를 보내고자 하는 이메일 주소를 입력합니다.



4. 고급 옵션을 클릭합니다. 다음 옵션은 기본적으로 활성화됩니다.
 - 다운로드 허용: 링크 수신자가 파일의 사본을 다운로드할 수 있도록 허용합니다.
 - 댓글 허용: 링크 수신자가 파일에 댓글을 달 수 있도록 허용합니다.
 - 추출 사용 허용: 링크 수신자가 이미지 정보와 에셋을 추출할 수 있습니다.

참고: 추출 사용 허용 옵션은 Photoshop(.psd) 파일을 공유할 때만 사용할 수 있습니다. 추출 기능을 사용하는 방법에 대한 자세한 안내는 **Creative Cloud Extract**를 참조하십시오.

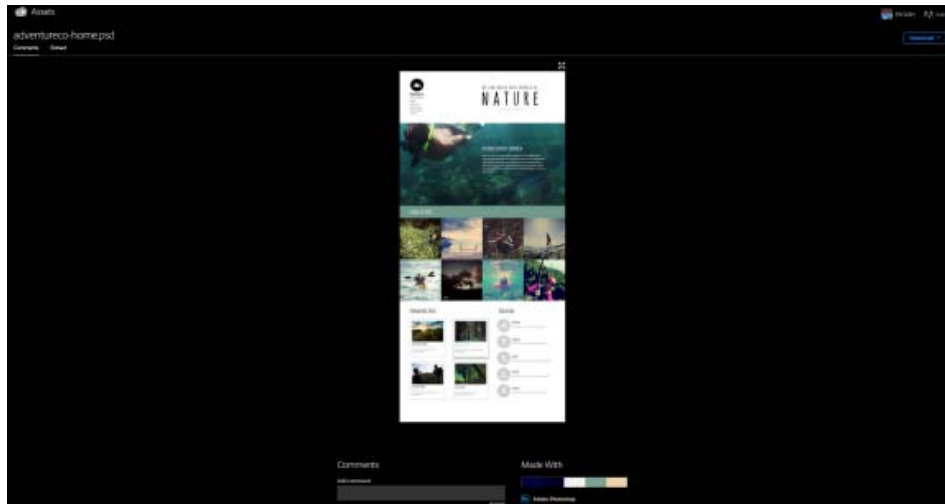
선택적으로 다음 옵션 중 하나를 비활성화할 수 있습니다.



5. 링크 보내기를 클릭합니다.

공유 파일 또는 폴더에 액세스할 수 있는 링크(짧은 URL)를 담고 있는 이메일이 수신자에게 전송됩니다.

짧은 URL을 클릭하면 웹 브라우저에서 공유 파일 또는 폴더가 열립니다. 공개적으로 공유된 파일이나 폴더를 보고 이용하기 위해 수신자가 반드시 Creative Cloud 멤버가 될 필요는 없습니다.



브라우저 공유 파일 미리 보기

참고: 공유 프라이빗 폴더에 대해 보기 전용 권한을 보유하고 있는 경우, 여기에 대한 공개 링크를 만들거나 공유할 수 없습니다. 단, 공개 폴더로 링크를 보낼 수는 있습니다. 나중에 소유자가 해당 폴더를 비공개로 설정하면 이전에 공유한 링크는 더 이상 액세스할 수 없게 됩니다.

맨 위로 ↑

라이브러리, 라이브러리 에셋 및 모바일 제작물 공유

공개 링크를 통해 라이브러리를 공유하는 방법에 대해 살펴보십시오.

1. [Creative Cloud Assets](#) 페이지에 로그인합니다.
2. 로그인 후 왼쪽 창에서 라이브러리를 클릭합니다.
3. 공유하려는 라이브러리에 대한 컨텍스트 메뉴를 펼칩니다. 링크 보내기를 클릭합니다.
Creative Cloud에 해당 라이브러리에 대한 읽기 전용 공개 링크가 생성될 것임을 알리는 메시지가 표시됩니다.

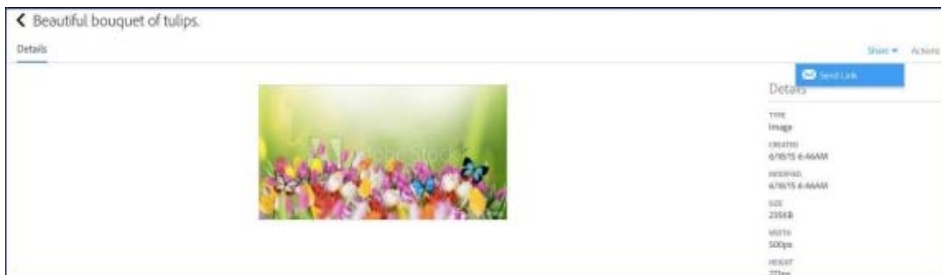


라이브러리에 대한 읽기 전용 공개 링크 생성

4. 공개 링크 만들기를 클릭합니다.
5. 수신자가 라이브러리를 자신이 보유한 **Creative Cloud Assets** 계정에 저장할 수 있도록 하려면 고급 옵션을 클릭한 다음 다운로드 허용을 선택합니다.
6. 수신자 목록을 쉼표로 구분하여 입력하고 링크 보내기를 클릭합니다.

Creative Cloud에서 공개 링크가 전송되며 수신자는 에셋을 보도록 초대하는 이메일을 받게 됩니다.

매우 유사한 방법으로 개별 라이브러리 에셋과 모바일 제작물을 공유할 수도 있습니다. 예를 들어 **Creative Cloud** 라이브러리에 에셋으로 추가된 **Adobe Stock** 이미지를 공유하는 방법은 다음과 같습니다.



라이브러리 에셋으로 추가된 Adobe Stock 이미지 공유

내게 공유된 에셋 보기

공유된 에셋을 자신의 **Creative Cloud** 계정에 저장할 수 있습니다. 발신자가 라이브러리나 모바일 제작물을 공유한 경우, 전체 라이브러리 또는 모바일 제작물을 자신의 계정에 저장할 수 있습니다. 공유된 라이브러리 에셋은 자신의 라이브러리 중 하나에 저장할 수 있습니다.



내 Creative Cloud 계정에 에셋 저장



내 라이브러리 중 하나에 라이브러리 에셋 저장

공유된 에셋이 파일이고 발신자가 다운로드를 허용한 경우, 이를 자신의 컴퓨터나 계정에 저장할 수 있습니다.

참고: 공유 프라이빗 라이브러리에 대해 보기 전용 권한을 보유하고 있는 경우, 여기에 대한 공개 링크를 만들거나 공유할 수 없습니다. 단, 공개 라이브러리로 링크를 보낼 수는 있습니다. 나중에 소유자가 해당 라이브러리를 비공개로 설정하면 이전에 공유한 링크는 더 이상 액세스할 수 없게 됩니다.

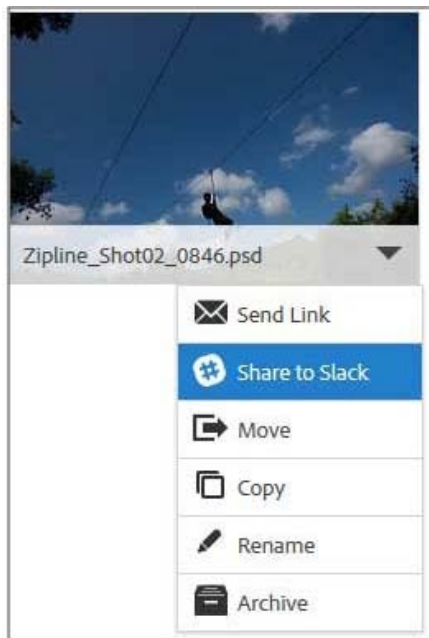
[맨 위로](#)

파일, 폴더, 라이브러리 또는 에셋을 **Slack**으로 공유

Slack은 실시간 메시징, 보관, 검색 등의 기능을 제공하는 클라우드 기반의 팀 커뮤니케이션 툴입니다. Creative Cloud 파일, 폴더, 라이브러리 및 에셋을 Slack에 공유할 수 있습니다.

내 콘텐츠를 Slack에 공유하려면 미리 공개 링크를 만들어 두어야 합니다. 다음 단계를 따르십시오.

1. Creative Cloud Assets 웹 사이트에서 공유하려는 콘텐츠에 대해 Slack으로 공유 옵션을 선택합니다.



Slack에 에셋 공유

2. Slack으로 공유 대화 상자에서 공개 링크 만들기를 클릭합니다.
3. 표시되는 화면에서 Slack 인증을 클릭합니다.
4. Slack 로그인 페이지에서 내 팀의 Slack 도메인을 입력합니다.
5. 화면에 표시되는 안내에 따라 프로세스를 완료합니다.

관련 링크

- [Creative Cloud Assets 시작하기](#)
- [다른 사용자와 공동 작업](#)
- [Behance에서 공유](#)
- [에셋 검색, 공유 및 관리 - 관리 서비스](#)

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

Creative Cloud 앱 실행

적용 대상 Creative Cloud

포함된 내용

설치 후 Creative Cloud 앱을 여는 방법에 대해 학습합니다.

이 페이지

내 앱을 어디서 찾을 수 있습니까?

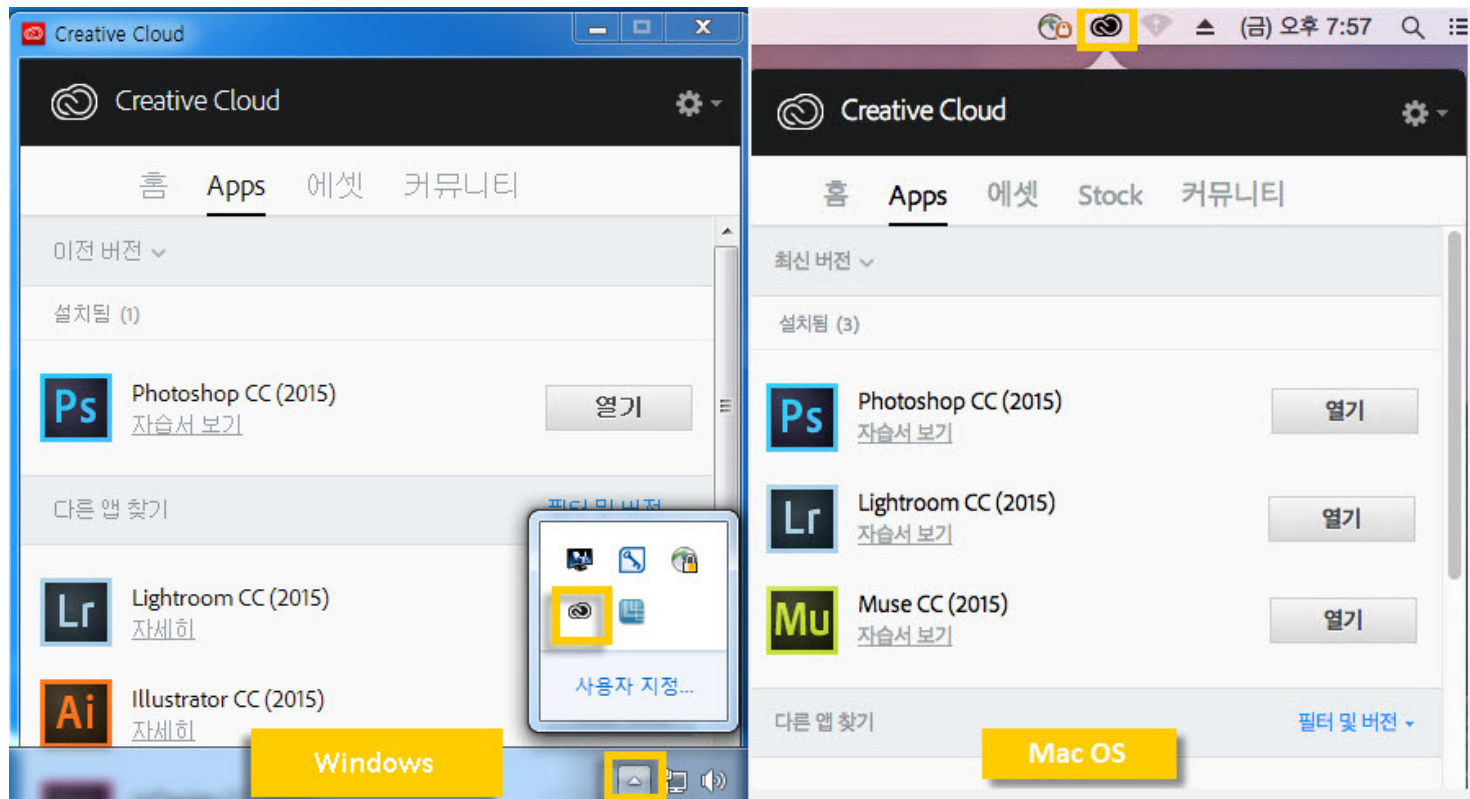
Creative Cloud 앱을 다운로드 및 설치하면 앱이 컴퓨터 Program Files 폴더(Windows) 또는 Applications 폴더(Mac OS)와 같이 일반적으로 애플리케이션이 설치되는 위치에 설치됩니다.

Creative Cloud 데스크탑 애플리케이션을 통해 간편하게 모든 Creative Cloud 앱의 제품 개요를 확인하고 클릭 한 번으로 실행할 수 있습니다. 다른 모든 앱을 컴퓨터의 설치 위치에서 실행하는 방식과 마찬가지로 앱을 실행할 수 있습니다.

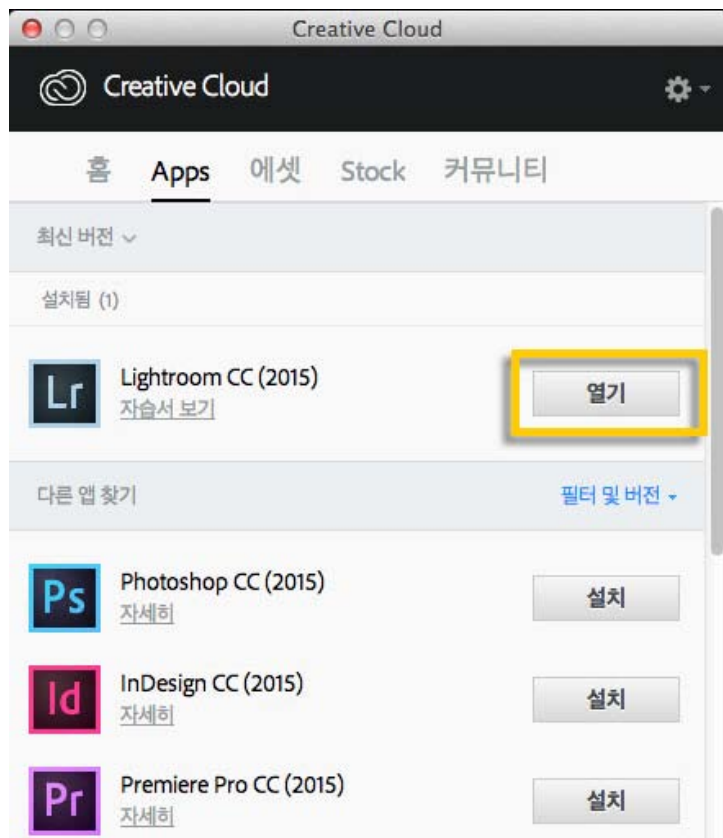
Creative Cloud 데스크탑 앱을 사용하여 앱 실행

1. 작업 표시줄(Windows) 또는 Apple 메뉴 모음(Mac OS)에 있는 **Creative Cloud** 아이콘을 클릭하여 Creative Cloud 데스크탑 앱을 엽니다. 선택되지 않은 경우 창 위쪽에 있는 **Apps** 탭을 클릭합니다.

Creative Cloud 데스크탑 앱을 사용하여 앱을 실행하려면 다음 단계를 따르십시오.



2. 설치된 앱을 실행하려면 Apps 패널에서 앱 아이콘을 찾아 열기를 클릭합니다.



참고:

Touch App 플러그인 또는 Gaming SDK와 같은 일부 앱의 경우 Creative Cloud 데스크탑 앱에서 실행할 수 없습니다. 이들 앱을 실행하려면 아래에 설명된 다른 방법(설치된 위치에서 앱 실행)을 사용하십시오.

팁:

기본적으로 Creative Cloud 데스크탑 애플리케이션은 컴퓨터에 로그인할 때 시작됩니다. Creative Cloud 아이콘이 표시되지 않는다면, 이는 애플리케이션이 종료된 것일 수 있습니다. 다음 방법으로 다시 실행할 수 있습니다.

- Windows: 시작 > 프로그램 > Adobe Creative Cloud를 선택합니다.
- Mac OS: 이동 > Applications > Adobe Creative Cloud > Adobe Creative Cloud를 선택합니다.

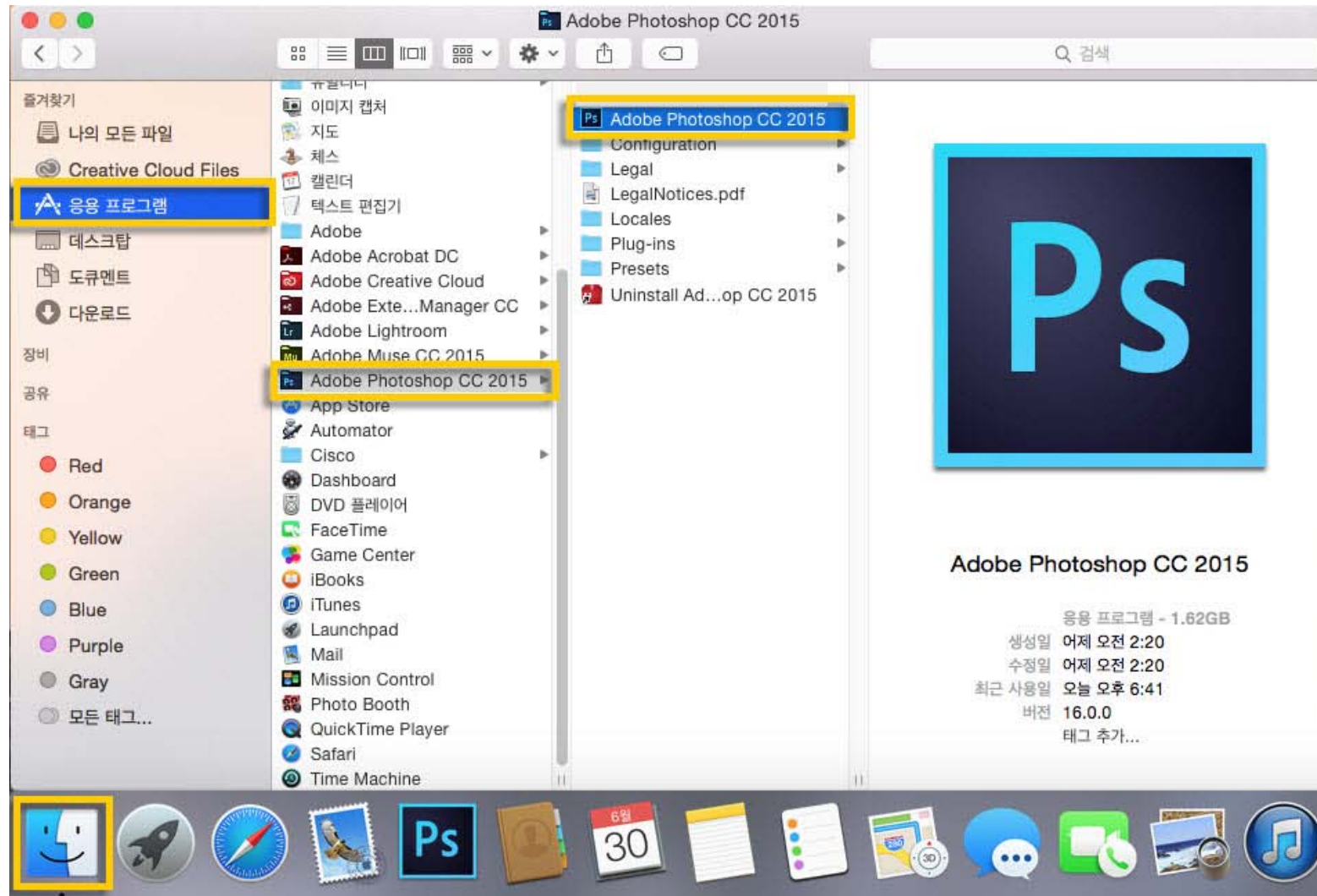
Adobe Creative Cloud 데스크탑 앱을 수동으로 다운로드하려면 [Creative Cloud 데스크탑 앱 페이지](#)를 방문하십시오.

설치된 위치에서 앱 실행

Mac OS

Creative Cloud 데스크탑 앱은 Applications 폴더에 앱을 다운로드하고 설치합니다. 파인더를 사용하여 Applications 폴더로 이동한 다음 앱 아이콘을 더블 클릭하여 애플리케이션을 실행합니다.

앱 아이콘을 Dock으로 드래그하여 앱에 더 쉽게 액세스할 수 있습니다. 자세한 정보는 Apple 웹 사이트의 [Mac 기초 배우기: Dock](#)을 참조하십시오.



Windows 8

Creative Cloud 데스크탑 애플리케이션은 Program Files 폴더에 앱을 설치합니다. 시작 화면 또는 시작 메뉴에도 바로 가기를 생성합니다.

설치한 앱을 시작 화면에서 실행합니다. Windows 키 또는 아이콘을 사용하여 시작 화면에 액세스합니다. 화면을 스크롤하여 앱을 찾은 다음 클릭하여 실행합니다.

자세한 정보는 Microsoft 웹 사이트의 [시작 화면 튜토리얼](#)을 참조하십시오.

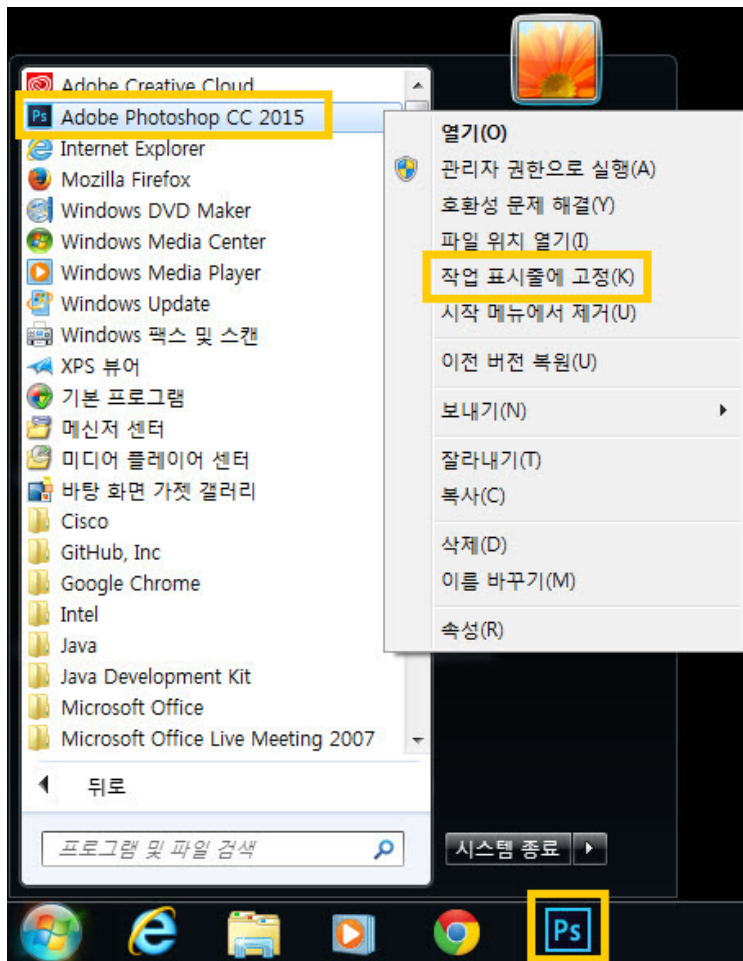
시작



Windows 7

Creative Cloud 앱을 설치하면 앱 바로 가기가 Windows 제품 메뉴에 추가됩니다. 시작 > 모든 프로그램을 선택한 다음 앱을 클릭합니다.

작업 표시줄에 바로 가기를 고정하여 더 쉽게 액세스할 수 있습니다. 시작 > 모든 프로그램을 선택한 다음 애플리케이션 이름을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 작업 표시줄에 고정을 선택합니다.



Was this helpful?

☐ Yes ☐ No

By clicking Submit, you accept the [Adobe Terms of Use](#).

[^ 맨 위로 이동](#)

관련 항목 더 보기

- Creative Cloud 앱 다운로드 및 설치
- Creative Cloud 앱 업데이트
- Creative Cloud 앱 제거 또는 삭제
- Creative Cloud 앱 다운로드 및 업데이트 중 오류
- 앱이 열리지 않는 경우 | 스피너가 계속 회전만 하는 경우

Creative Cloud 지원

온라인 설명서를 확인하거나, 튜토리얼을 검색하거나, 지원을 요청하십시오. 자세히 알아보기

아직 도움이 필요하십니까?



커뮤니티에 질문하기

질문을 올려서 전문가의 답변을 받아보세요.

[지금 시작하기](#)



문의

멋진 Adobe 지원 팀의 도움을 받으세요.

[지금 시작하기](#)

☒ 지역 변경한국 (변경)
지역 선택

지역을 선택하면 Adobe.com의 언어 및/또는 콘텐츠가 변경됩니다.

Americas [Brasil](#) [Canada - English](#) [Canada - Français](#) [Latinoamérica](#) [México](#) [United States](#) **Europe, Middle East and Africa** [Africa - English](#) [België](#) [Belgique](#) [Belgium - English](#) [Česká republika](#) [Cyprus - English](#) [Danmark](#) [Deutschland](#) [Eastern Europe - English](#) [Eesti](#) [España](#) [France](#) [Greece - English](#) [Hrvatska](#) [Ireland](#) [Israel - English](#) [Italia](#) [Latvija](#) [Lietuva](#) [Luxembourg - Deutsch](#) [Luxembourg - English](#) [Luxembourg - Français](#) [Magyarország](#) [Malta - English](#) [Middle East and North Africa - English](#) [Moyen-Orient et Afrique du Nord - Français](#) [Nederland](#) [Norge](#) [Österreich](#) [Polska](#) [Portugal](#) [România](#) [Schweiz](#) [Slovenija](#) [Slovensko](#) [Srbija](#) [Suisse](#) [Suomi](#) [Sverige](#) [Svizzera](#) [Türkiye](#) [United Kingdom](#) [България](#) [Россия](#) [Україна](#) [ישראל - עברית](#) [_____](#) **Asia - Pacific** [Australia](#) [Hong Kong S.A.R. of China](#) [India - English](#) [New Zealand](#) [Southeast Asia \(Includes Indonesia, Malaysia, Philippines, Singapore, Thailand, and Vietnam\) - English](#) [中国](#) [中國香港特別行政區](#) [台灣](#) [日本](#) [한국](#) **Commonwealth of Independent States** [Includes Armenia, Azerbaijan, Belarus, Georgia, Kazakhstan, Kyrgyzstan, Moldova, Tajikistan, Turkmenistan, Ukraine, Uzbekistan](#)

[제품 다운로드 지원 및 학습 회사](#)

Copyright © 2015 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.

[개인 정보 사용 약관](#) [쿠키](#) [Ad Choices](#)

작업 영역

작업 영역 기본 사항

작업 영역 개요

시작 및 최근 파일 작업 영역

도움말 검색 상자

화면 모드 정보

상태 표시줄 사용

패널 및 대화 상자에 값 입력

제어 패널 개요

맨 위로

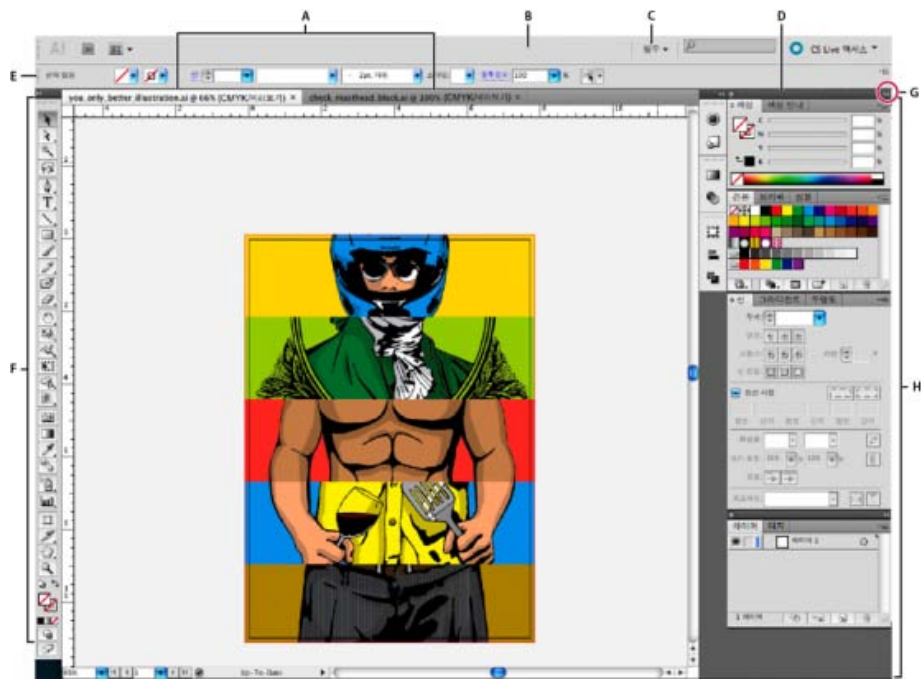
작업 영역 개요

패널, 막대 및 창과 같은 다양한 요소를 사용하여 문서 및 파일을 만들고 조작합니다. 이러한 요소의 배열을 작업 영역이라고 합니다. Creative Cloud에 있는 여러 응용 프로그램의 작업 영역은 비슷해 보이므로 응용 프로그램 간에 쉽게 이동할 수 있습니다. 몇 가지 사전 설정 작업 영역 중에서 선택하거나 사용자 고유의 작업 영역을 만들어 모든 응용 프로그램에 같은 작업 방식을 적용할 수도 있습니다.

기본 작업 영역 레이아웃은 제품마다 다르지만 어느 프로그램이든 요소를 조작하는 방법은 거의 같습니다.

- 맨 위의 응용 프로그램 모음에는 작업 영역 변환기, 메뉴(Windows만 해당) 및 기타 응용 프로그램 컨트롤이 포함되어 있습니다. Mac에서 사용하는 일부 제품에서는 [창] 메뉴로 응용 프로그램 모음을 표시하거나 숨길 수 있습니다.
- 도구 패널에는 이미지, 아트웍, 페이지 요소 등을 만들고 편집할 수 있는 도구가 있습니다. 관련 도구는 그룹화되어 있습니다.
- 제어 패널에는 현재 선택된 도구의 옵션이 표시됩니다. Illustrator의 경우 [제어] 패널에는 현재 선택된 오브젝트의 옵션이 표시됩니다. (Adobe Photoshop®에서는 옵션 막대라고 합니다. Adobe Flash®, Adobe Dreamweaver® 및 Adobe Fireworks®에서는 속성 관리자라고 하며, 현재 선택된 요소의 속성이 포함됩니다.)
- 문서 창에는 작업 중인 파일이 표시됩니다. [문서] 창은 탭이 지정될 수 있으며 일부의 경우 그룹화되거나 고정될 수도 있습니다.
- 패널을 사용하여 작업을 쉽게 모니터링하고 수정할 수 있습니다. Flash의 타임라인, Illustrator의 [브러시] 패널, Adobe Photoshop®의 [레이어] 패널 및 Dreamweaver의 [CSS 스타일] 패널을 예로 들 수 있습니다. 패널은 그룹화, 스택에 누적 또는 도킹에 고정될 수 있습니다.
- 응용 프로그램을 하나의 단위로 취급할 수 있도록 응용 프로그램 프레임에서 모든 작업 영역 요소를 통합된 하나의 창으로 그룹화합니다. 응용 프로그램 프레임 또는 그 요소 중 일부를 이동하거나 크기를 조정하는 경우 응용 프로그램 프레임 내의 모든 요소가 서로 응답하여 어떤 부분도 겹쳐지지 않도록 합니다. 응용 프로그램을 전환하거나 실수로 응용 프로그램 밖을 클릭한 경우에도 패널은 사라지지 않습니다. 두 가지 이상의 응용 프로그램을 사용하여 작업하는 경우 화면 또는 여러 모니터에 각 응용 프로그램을 나란히 놓을 수 있습니다.

Mac을 사용하는 경우 자유로운 형태의 기존 사용자 인터페이스를 사용하려면 응용 프로그램 프레임을 끄면 됩니다. 예를 들어, Adobe Illustrator®의 경우 [창] > [응용 프로그램 프레임]을 선택하여 설정을 켜거나 끕니다. (Flash의 경우 Mac에서는 응용 프로그램 프레임이 영구적으로 켜져 있고, Dreamweaver의 경우 Mac에서는 응용 프로그램 프레임을 사용하지 않습니다.)

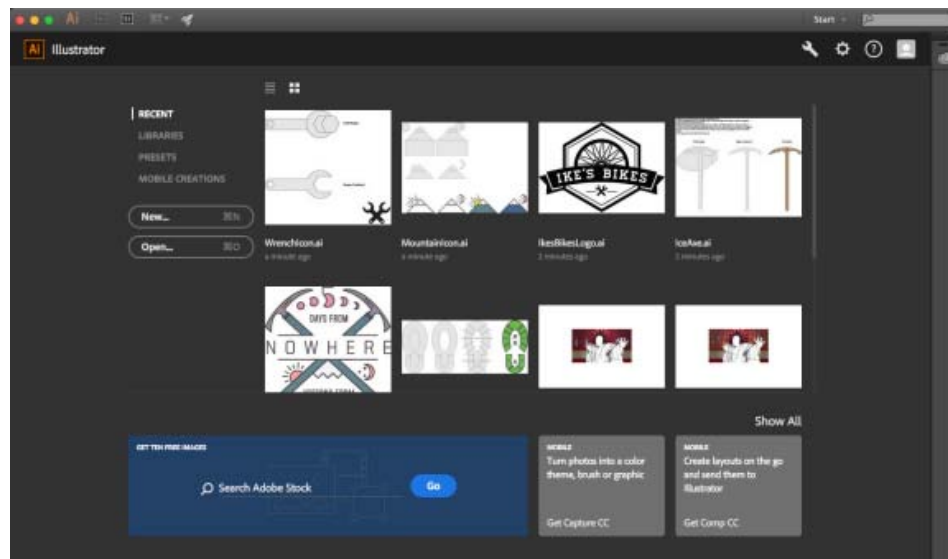


Illustrator 기본 작업 영역

A. 램이 지정된 문서 창 B. 응용 프로그램 막대 C. 작업 영역 전환기 D. 패널 제목 표시줄 E. 제어 패널 F. 도구 패널 G. [아이콘으로 축소] 단추 H. 세로 도킹의 패널 그룹 4개

맨 위로

시작 및 최근 파일 작업 영역



시작 작업 영역

시작 작업 영역

시작 작업 영역은 다음과 같은 경우 표시됩니다.

- Illustrator가 실행될 때

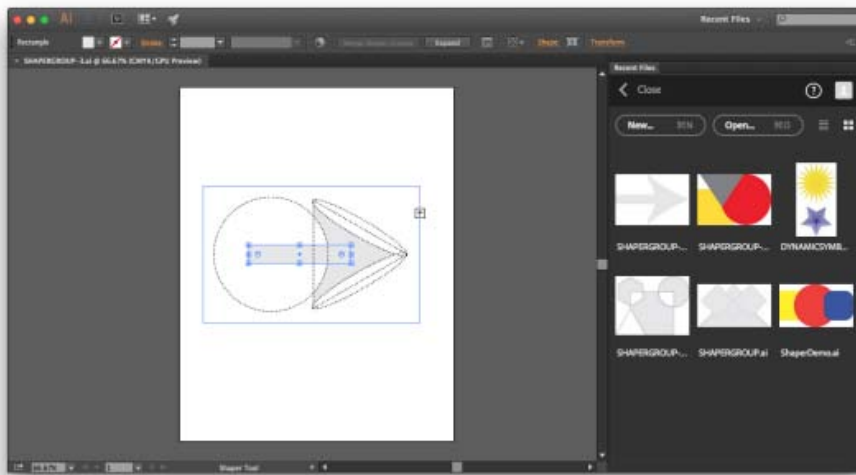
- 문서가 열려 있지 않을 때

시작 작업 영역은 다음과 같은 경우 사용됩니다.

- 빠르게 시작하기
 - 최근 파일을 클릭하여 최근에 수정한 파일을 봅니다. [기본 설정] 대화 상자에서 표시해야 하는 파일 수를 설정할 수 있습니다(Illustrator > Ctrl/Cmd + K > 파일 처리 및 클립보드 > 파일 영역 > 표시할 최근 파일 수 텍스트 상자).
 - 라이브러리를 클릭하여 **Creative Cloud** 계정과 연결된(자체 및 공유) 라이브러리 목록을 봅니다. 라이브러리의 자산이 통합된 라이브러리 패널에 표시됩니다.
 - 사전 설정을 클릭하여 새 **Illustrator** 문서에 사용할 수 있는 **Starter** 템플릿을 봅니다. 템플릿을 클릭하여 미리 정의한 캔버스 크기로 새 문서를 시작합니다.
 - **Creative Cloud** 계정을 사용하여 다음 모바일 응용 프로그램 중 하나로 만든 프로젝트를 보려면 모바일 만들기를 클릭합니다.
 - Adobe Illustrator Draw
 - Adobe Photoshop Sketch
 - Adobe Comp CC
- 편리하게 자산 보기
 - 목록 보기  자산 이름 목록을 표시합니다.
 - 축소판 보기  자산의 축소판 보기를 표시합니다.
- 라이브러리와 상호 작용
 - 통합된 라이브러리 패널을 사용하여 자체 또는 공유된 **Creative Cloud Libraries**의 자산을 빠르게 보거나, 사용하거나, 편집합니다.

이 시작 작업 영역은 활성화되어 있고, 기본적으로 열려 있습니다. 시작 작업 영역 기능을 비활성화하려면 [기본 설정] 대화 상자에서 [열려 있는 문서가 없을 때 "시작" 작업 영역 표시] 확인란(Illustrator > Ctrl/Cmd + K > [일반] 탭)을 선택합니다.

이전 키보드 단축키를 사용하여 파일을 열거나(Ctrl/Cmd + O) 새 문서를 시작(Ctrl/Cmd + N)할 수 있습니다.



최근 파일 작업 영역

최근 파일 작업 영역

최근 파일 작업 영역은 하나 이상의 문서가 이미 열려 있는 경우 Ctrl/Cmd + O를 누르면 표시됩니다.

이 기능은 기본적으로 비활성화되어 있습니다. 최근 파일 작업 영역을 활성화하려면 [기본 설정] 대화 상자에서 [파일을 열 때 "최근 파일" 작업 영역 표시] 확인란(Illustrator > Ctrl/Cmd + K > [일반] 탭)을 선택합니다. 이전 키보드 단축키 Ctrl/Cmd + O 및 Ctrl/Cmd + N은 계속 사용할 수 있습니다.

최근 파일 작업 영역을 사용하여 최근에 작업한 파일 목록 보기 또는 축소판 보기를 검토합니다. 보려는 파일 수를 설정하려면 [표시할 최근 파일 수] 텍스트 상자를 수정합니다(Illustrator > Ctrl/Cmd + K > [파일 처리 및 클립보드] > [파일] 영역).

모든 패널 숨기기 또는 표시

- (Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks) [도구] 패널 및 [제어] 패널 등 모든 패널을 숨기거나 표시하려면 **Tab** 키를 누르십시오.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) [도구] 패널 및 [제어] 패널을 제외한 모든 패널을 숨기거나 표시하려면 **Shift+Tab**을 누르십시오.
팁: [인터페이스] 환경 설정에서 [숨겨진 패널 자동 표시]를 선택하면 숨겨진 패널을 일시적으로 표시할 수 있습니다. *Illustrator*에서는 항상 숨겨진 패널이 자동 표시됩니다. 응용 프로그램 창 가장자리(*Windows®*) 또는 모니터 가장자리(*Mac OS®*)로 포인터를 이동하여 나타난 스트립을 가리키면 됩니다.
- (Flash, Dreamweaver, Fireworks) 모든 패널을 숨기거나 표시하려면 **F4** 키를 누르십시오.

패널 옵션 표시

- 패널의 오른쪽 위에 있는 패널 메뉴 아이콘 을 클릭합니다.
팁: 패널이 최소화된 상태에서도 패널 메뉴를 열 수 있습니다.
팁: *In Photoshop*에서는 패널 및 도구 설명 텍스트의 글꼴 크기를 변경할 수 있습니다. [인터페이스] 환경 설정의 [UI 글꼴 크기] 메뉴에서 글꼴 크기를 선택합니다.

(Illustrator) 패널 밝기 조정

- [사용자 인터페이스] 환경 설정에서 [밝기] 슬라이더를 이동합니다. 이 컨트롤은 제어 패널을 포함한 모든 패널에 영향을 줍니다.

도구 패널 다시 구성

[도구] 패널의 도구를 한 열에 표시하거나 두 열에 나란히 표시할 수 있습니다. *Fireworks* 및 *Flash*의 [도구] 패널에서는 이 기능을 사용할 수 없습니다.

InDesign 및 *InCopy*의 경우 [인터페이스] 환경 설정에서 옵션을 설정하여 1열 표시를 2열(또는 1행) 표시로 전환할 수도 있습니다.

- [도구] 패널의 위쪽에 있는 양방향 화살표를 클릭합니다.

[맨 위로](#)

도움말 검색 상자

응용 프로그램 막대의 오른쪽에 있는 도움말 검색 상자를 사용하여 도움말 항목 및 온라인 내용을 검색합니다. 활성 인터넷 연결이 있는 경우 커뮤니티 도움말 웹 사이트의 모든 내용에 액세스할 수 있습니다. 인터넷 연결이 활성화되지 않은 상태에서 도움말을 검색하는 경우 검색 결과가 *Illustrator*에 포함된 도움말 내용으로 제한됩니다.

1. 검색 상자에 검색할 항목의 이름을 입력합니다(예: 기능, 응용 프로그램 또는 도구).
2. **ENTER** 키를 누릅니다.

커뮤니티 도움말 센터에서 사용할 수 있는 항목은 모두 별도의 브라우저 창에 표시됩니다.

[맨 위로](#)

화면 모드 정보

[도구] 패널의 맨 아래에 있는 모드 옵션을 사용하여 그림 창과 메뉴 막대의 보이기를 변경할 수 있습니다. [전체 화면 모드]에서 패널에 액세스하려면 화면의 왼쪽 또는 오른쪽 가장자리에 커서를 둡니다. 그러면 패널이 팝업됩니다. 기본 위치에서 이동한 경우에는 [창] 메뉴를 통해 액세스할 수 있습니다.

다음 모드 중 하나를 선택합니다.

- [표준 화면 모드] 에서는 표준 창에 아트웍이 표시되며, 메뉴 막대는 맨 위에, 스크롤 막대는 측면에 나타납니다.
- [메뉴 막대가 있는 전체 화면 모드] 에서는 아트웍이 전체 화면 창에 표시되며 메뉴 막대는 맨 위에 표시되고 스크롤 막대도 표시됩니다.
- [전체 화면 모드] 에서는 제목 표시줄 또는 메뉴 막대가 없는 전체 화면 창에 아트웍이 표시됩니다.

[맨 위로](#)

상태 표시줄 사용

상태 표시줄은 그림 창의 왼쪽 아래 가장자리에 표시됩니다. 다음 중 하나가 표시됩니다.

- 현재 확대/축소 레벨
- 현재 사용 중인 도구
- 현재 사용 중인 대지
- 복수 대지의 내비게이션 컨트롤
- 날짜와 시간
- 사용 가능한 실행 취소 및 재실행 수
- 문서 색상 프로필
- 관리 파일의 상태

상태 표시줄을 클릭하면 다음 중 하나를 수행할 수 있습니다.

- [표시] 하위 메뉴에서 옵션을 선택하여 상태 표시줄에 표시되는 정보의 유형을 변경합니다.
- [Bridge에 표시]를 선택하여 Adobe Bridge에서 현재 파일을 봅니다.

[맨 위로](#)

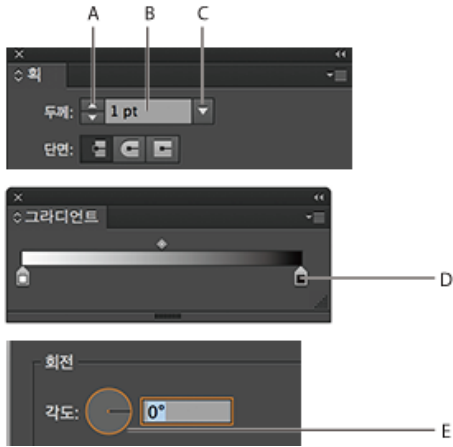
패널 및 대화 상자에 값 입력

모든 패널 및 대화 상자에서는 같은 방법을 사용하여 값을 입력합니다. 숫자 값을 허용하는 모든 상자에서 간단한 수학 연산을 수행할 수도 있습니다. 예를 들어, 선택한 오브젝트를 현재 단위를 사용하여 3단위 오른쪽으로 이동하려는 경우 가로 위치를 다시 계산할 필요 없이 [변형] 패널에서 현재 값 뒤에 +3만 입력하면 됩니다.

패널 또는 대화 상자에 값 입력

- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 상자에 값을 입력하고 Enter 또는 Return 키를 누릅니다.

- 슬라이더를 드래그합니다.
- 다이얼을 드래그합니다.
- 패널의 화살표 단추를 클릭하여 값을 늘리거나 줄입니다.
- 상자 내부를 클릭한 다음 키보드의 위쪽 화살표 키와 아래쪽 화살표 키를 사용하여 값을 늘리거나 줄입니다. **Shift** 키를 누른 상태로 화살표 키를 클릭하면 증가율 또는 감소율이 커집니다.
- 상자와 연관된 메뉴에서 값을 선택합니다.



값을 입력하는 방법

패널 또는 대화 상자에서 값 계산

1. 숫자 값을 허용하는 텍스트 상자에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 현재 값 전체를 수학적 식으로 바꾸려면 현재 값 전체를 선택합니다.
 - 현재 값을 수학적 식의 일부로 사용하려면 현재 값 앞이나 뒤에서 클릭합니다.
2. **+**(더하기), **-**(빼기), **x**(곱하기), **/**(나누기) 또는 **%**(퍼센트)와 같은 수학 연산자 하나를 사용하여 간단한 수학적 식을 입력합니다.

예를 들어, **0pt + 3** 또는 **5mm + 4**와 같이 입력하면 됩니다. 마찬가지로, **3cm * 50%**는 3cm에 50%를 곱한 값, 즉 1.50cm와 같고, **50pt + 25%**는 50포인트에 50포인트의 25%에 해당하는 양만큼 더한 값, 즉 62.5포인트와 같습니다.
3. **Enter** 또는 **Return** 키를 눌러 연산 결과를 적용합니다.

맨 위로

제어 패널 개요

[제어] 패널을 사용하면 선택한 오브젝트에 관련된 옵션에 빠르게 접근할 수 있습니다. 기본적으로 [제어] 패널은 작업 영역의 맨 위에 고정되어 있습니다.

[제어] 패널에 표시되는 옵션은 선택하는 오브젝트 또는 도구의 유형에 따라 달라집니다. 예를 들어, 텍스트 오브젝트를 선택하는 경우 [제어] 패널에는 오브젝트의 색상, 배치 및 크기를 변경하기 위한 옵션 외에도 텍스트 포맷 설정 옵션이 표시됩니다. 선택 도구가 활성 상태이면 [제어] 패널에서 [문서 설정] 및 [환경 설정]에 액세스할 수 있습니다.



제어 패널

A. 숨겨진 옵션 **B.** 다른 패널로 연결 **C.** 패널 메뉴

[제어] 패널에 있는 텍스트가 파란색이고 밑줄이 있는 경우 해당 텍스트를 클릭하여 관련된 패널 또는 대화 상자를 표시할 수 있습니다. 예를 들어, **확**이라는 단어를 클릭하면 **[확]** 패널이 표시됩니다.

제어 패널에 나타나는 컨트롤 종류 변경

- [제어] 패널에서 옵션을 선택하거나 선택을 취소합니다.

제어 패널에서 패널 또는 대화 상자 열기 및 닫기

1. 파란색으로 된 밑줄이 있는 단어를 클릭하면 연결된 패널 또는 대화 상자가 열립니다.
2. 패널 또는 대화 상자 바깥쪽에서 아무 위치나 클릭하면 해당 패널 또는 대화 상자가 닫힙니다.

작업 영역 하단에 제어 패널 고정

- [제어] 패널 메뉴에서 [하단으로 고정]을 선택합니다.

제어 패널을 부동 패널로 변환

- 패널의 왼쪽 모서리에 있는 그리퍼 막대를 현재 위치에서 멀리 드래그합니다.

[제어] 패널을 다시 고정하려면 응용 프로그램 윈도우(Windows) 또는 화면(Mac OS)의 맨 위나 아래로 그리퍼 막대를 드래그합니다.

참조

- 작업 영역 사용자 정의
- [터치 작업 영역](#)

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

작업 영역 사용자 정의

창 및 패널 관리

패널 메뉴 사용

작업 영역 이름 변경 또는 복제

작업 영역 저장 및 전환

창 및 패널 관리

맨 위로

[문서] 창 및 패널을 이동하고 조작하여 사용자 정의 작업 영역을 만들 수 있습니다. 작업 영역을 저장하고 작업 영역 간에 전환할 수도 있습니다. **Fireworks**의 경우 사용자 정의 작업 영역의 이름을 변경하면 예상치 못한 동작이 발생할 수 있습니다.

참고: 다음 예제에서는 데모용 **Photoshop**을 사용합니다. 작업 영역은 모든 제품에서 동일하게 작동합니다.

재배치, 고정 또는 부동 문서 창

여러 개의 파일을 열면 [문서] 창에 탭이 지정됩니다.

- 탭이 지정된 [문서] 창의 순서를 재정렬하려면 창의 탭을 그룹의 새로운 위치로 드래그합니다.
- 창 그룹에서 [문서] 창의 고정을 해제(부동으로 만들거나 탭을 해제)하려면 창의 탭을 그룹 밖으로 드래그합니다.

참고: **Photoshop**에서는 [창] > [배열] > [부동 창으로 만들기]를 선택하여 단일 [문서] 창을 부동으로 만들거나 [창] > [배열] > [모든 창을 부동으로 만들기]를 선택하여 모든 [문서] 창을 한꺼번에 부동으로 만들 수도 있습니다. 자세한 내용은 [kb405298](#)의 기술 참고를 참조하십시오.

참고: **Dreamweaver**에서는 [문서] 창을 고정하거나 고정 해제할 수 없습니다. [문서] 창의 [최소화] 단추를 사용하여 부동 창을 만들거나(Windows), [창] > [세로로 나란히 놓기]를 선택하여 [문서] 창을 나란히 놓습니다. 이 항목에 대한 자세한 내용은 **Dreamweaver** 도움말에서 "세로로 나란히 놓기"를 검색하십시오. **Macintosh** 사용자의 경우 작업 과정이 조금 다릅니다.

- 다른 [문서] 창 그룹에 [문서] 창을 고정하려면 창을 그룹으로 드래그합니다.
- 누적된 문서 또는 바둑판식으로 배열된 문서의 그룹을 만들려면 다른 창의 위, 아래 또는 측면을 따라 놓기 영역 중 하나로 창을 드래그합니다. 응용 프로그램 모음의 [레이아웃] 단추를 사용하여 그룹에 대한 레이아웃을 선택할 수도 있습니다.

참고: 제품에 따라 이 기능을 지원하지 않을 수 있습니다. 그러나 [창] 메뉴의 [겹쳐 놓기] 및 [나란히 놓기] 명령을 사용하면 쉽게 문서를 레이아웃할 수 있습니다.

- 선택 항목을 드래그할 때 탭 그룹의 다른 문서로 전환하려면 선택 항목을 잠시 동안 문서 탭 위로 드래그합니다.

참고: 제품에 따라 이 기능을 지원하지 않을 수 있습니다.

패널 고정 및 고정 해제

도킹은 함께 표시되는 패널 또는 패널 그룹 모음으로, 일반적으로 세로 방향으로 표시됩니다. 도킹 내외로 패널을 이동하여 고정시키거나 고정을 해제할 수 있습니다.

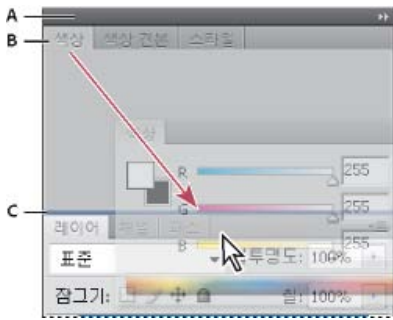
- 패널을 고정시키려면 해당 탭을 도킹 내, 위쪽, 아래쪽 또는 다른 패널 사이로 드래그합니다.
- 패널 그룹을 고정시키려면 해당 제목 표시줄(탭 위쪽의 단색 빈 막대)을 도킹으로 드래그합니다.
- 패널 또는 패널 그룹을 제거하려면 해당 탭 또는 제목 표시줄을 도킹 밖으로 드래그합니다. 다른 도킹으로 드래그하거나 부동 상태로 만들 수 있습니다.

패널 이동

패널을 이동하면 패널을 이동할 수 있는 영역인 밝은 파란색 놓기 영역이 나타납니다. 예를 들어, 패널을 다른 패널의 위나 아래에 있는 좁은 파란색 놓기 영역으로 드래그하여 도킹의 위나 아래로 이동할 수 있습니다. 놓기 영역이 아닌 곳으로 패널을 드래그하면 패널이 작업 영역에서 부동 상태로 표시됩니다.

참고: 마우스의 위치(패널의 위치가 아님)에 따라 놓기 영역이 활성화되므로, 놓기 영역이 보이지 않는 경우에는 놓기 영역이 있어야 할 위치로 마우스를 드래그해 보십시오.

- 패널을 이동하려면 해당 탭을 드래그합니다.
- 패널 그룹을 이동하려면 해당 제목 표시줄을 드래그합니다.



좁은 파란색 놓기 영역은 [색상] 패널이 [레이어] 패널 그룹 위에 고정된다는 것을 의미합니다.

A. 제목 표시줄 B. Tab C. 놓기 영역

패널을 이동할 때 **Ctrl** 키(Windows) 또는 **Command** 키(Mac OS)를 누르면 패널이 고정되는 것을 방지할 수 있습니다. 작업을 취소하려면 패널을 이동하는 동안 **Esc** 키를 누르십시오.

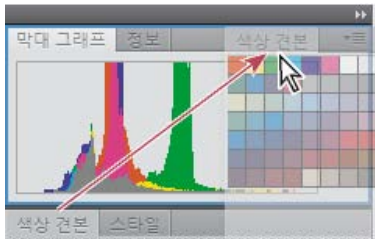
패널 추가 및 제거

도킹에서 모든 패널을 제거하면 도킹도 제거됩니다. 놓기 영역이 나타날 때까지 작업 영역의 오른쪽 가장자리로 패널을 이동하여 도킹을 만들 수 있습니다.

- 패널을 제거하려면 탭을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 **Control** 키를 누른 상태로 클릭(Mac)한 다음 [닫기]를 선택하거나 [창] 메뉴에서 선택 해제합니다.
- 패널을 추가하려면 [창] 메뉴에서 패널을 선택하여 원하는 위치에 고정시킬 수 있습니다.

패널 그룹 조작

- 패널을 그룹으로 이동하려면 패널 탭을 그룹의 강조 표시된 놓기 영역으로 드래그합니다.

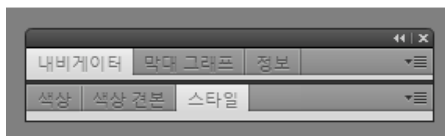


패널 그룹에 패널 추가

- 그룹에서 패널을 재정렬하려면 패널의 탭을 그룹의 새 위치로 드래그합니다.
- 그룹에서 패널을 제거하여 부동 상태로 만들려면 해당 탭을 그룹 밖으로 드래그합니다.
- 그룹을 이동하려면 탭 위에 있는 해당 제목 표시줄을 드래그합니다.

부동 패널 누적

패널을 도킹 밖으로 드래그할 때 놓기 영역을 벗어나면 패널이 작업 영역의 어느 위치에나 놓을 수 있는 부동 상태가 됩니다. 부동 패널 또는 패널 그룹을 누적하여 맨 위의 제목 표시줄을 드래그할 때 한 단위로 이동하도록 할 수 있습니다.



부동 누적 패널

- 부동 패널을 누적하려면 패널의 탭을 다른 패널 아래쪽에 있는 놓기 영역으로 드래그합니다.
- 누적 순서를 변경하려면 패널의 탭을 위나 아래로 드래그합니다.
참고: 제목 표시줄의 넓은 놓기 영역이 아니라 패널 사이의 좁은 놓기 영역 위에 탭을 놓아야 합니다.
- 스택에서 패널 또는 패널 그룹을 제거하여 부동 상태로 만들려면 해당 탭 또는 제목 표시줄을 스택 밖으로 드래그합니다.

패널 크기 조정

- 패널, 패널 그룹 또는 패널 스택을 최소화 또는 최대화하려면 탭을 두 번 클릭하거나 탭 영역(탭 옆의 빈 공간)을 두 번 클릭합니다.
- 패널의 크기를 조정하려면 패널의 한쪽 면을 드래그합니다. Photoshop의 [색상] 패널 등 일부 패널은 드래그하여 크기를 조정할 수 없습니다.

패널 아이콘 확장 및 축소

패널을 아이콘으로 축소하여 작업 영역을 정리할 수 있습니다. 경우에 따라 패널은 기본 작업 영역에서 아이콘으로 축소됩니다.



아이콘으로 축소된 패널



아이콘에서 확장된 패널

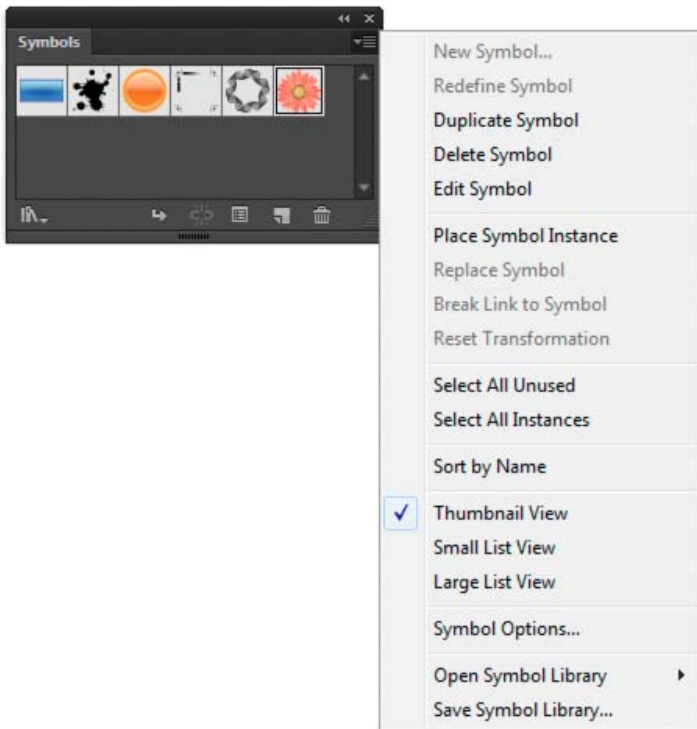
- 열의 모든 패널 아이콘을 축소하거나 확장하려면 도킹 위쪽에 있는 양방향 화살표를 클릭합니다.
- 패널 아이콘을 하나만 확장하려면 해당 아이콘을 클릭합니다.
- 아이콘만 표시되고 레이블은 표시되지 않도록 패널 아이콘의 크기를 조정하려면 텍스트가 보이지 않을 때까지 도킹의 폭을 조정합니다. 아이콘 텍스트를 다시 표시하려면 도킹의 폭을 넓힙니다.
- 확장된 패널을 다시 아이콘으로 축소하려면 해당 탭, 아이콘 또는 패널의 제목 표시줄에 있는 양방향 화살표를 클릭합니다.

일부 제품에서는 [인터페이스] 또는 [사용자 인터페이스 옵션] 환경 설정에서 [아이콘 패널 자동 축소]를 선택하면 포커스가 확장된 패널 아이콘 밖으로 이동할 때 자동으로 패널 아이콘이 축소됩니다.

- 부동 패널 또는 패널 그룹을 아이콘 도킹에 추가하려면 해당 탭 또는 제목 표시줄을 도킹 안으로 드래그합니다. 아이콘 도킹에 추가하면 패널이 자동으로 아이콘으로 축소됩니다.
- 패널 아이콘 또는 패널 아이콘 그룹을 이동하려면 아이콘을 드래그합니다. 도킹에서 패널 아이콘을 다른 도킹으로 드래그하여 해당 도킹의 패널 스타일에 나타나게 하거나, 도킹 밖으로 드래그하여 부동 아이콘으로 만들 수 있습니다.

패널 메뉴 사용

패널의 오른쪽 상단에 있는  아이콘을 사용하여 패널 메뉴에 액세스하십시오.



패널 메뉴([심볼] 패널)

작업 영역 이름 변경 또는 복제

맨 위로

1. [윈도우] > [작업 영역] > [작업 영역 관리]를 선택합니다.
2. 다음 중 원하는 작업을 수행한 다음 [확인]을 클릭합니다.
 - 작업 영역의 이름을 변경하려면 작업 영역을 선택하고 텍스트를 편집합니다.
 - 작업 영역을 복제하려면 작업 영역을 선택하고 [새 작업 영역] 단추를 클릭합니다.

서로 다른 작업흐름을 기반으로 하여 작업 영역을 사용자 정의하는 방법에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0032_kr을 참조하십시오.

작업 영역 저장 및 전환

맨 위로

현재 패널 크기 및 위치를 명명된 작업 영역으로 저장하면 패널을 이동하거나 닫은 경우에도 해당 작업 영역을 복원할 수 있습니다. 저장된 작업 영역의 이름은 응용 프로그램 모음의 작업 영역 전환기에 나타납니다.

사용자 정의 작업 영역 저장

1. 구성을 저장하려는 작업 영역에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - (Illustrator) [창] > [작업 영역] > [작업 영역 저장]을 선택합니다.
 - (Photoshop, InDesign, InCopy) [창] > [작업 영역] > [새 작업 영역]을 선택합니다.
 - (Dreamweaver) [윈도우] > [작업 영역 레이아웃] > [새 작업 영역]을 선택합니다.
 - (Flash) 응용 프로그램 모음의 작업 영역 전환기에서 [새 작업 영역]을 선택합니다.
 - (Fireworks) 응용 프로그램 모음의 작업 영역 전환기에서 [현재 설정 저장]을 선택합니다.
2. 작업 영역 이름을 입력합니다.
3. (Photoshop, InDesign) [캡처]에서 하나 이상의 옵션을 선택합니다.
 - 패널 위치 현재의 패널 위치를 저장합니다(InDesign만 해당).
 - 단축키 현재 단축키 세트를 저장합니다(Photoshop만 해당).
 - 메뉴 또는 메뉴 사용자 정의 현재의 메뉴 세트를 저장합니다.

작업 영역 표시 또는 전환

- ❖ 응용 프로그램 모음의 작업 영역 전환기에서 작업 영역을 선택합니다.

Photoshop에서 각 작업 영역에 단축키를 지정하여 작업 영역 간에 신속하게 탐색할 수 있습니다.

사용자 정의 작업 영역 삭제

- 응용 프로그램 모음의 작업 영역 전환기에서 [작업 영역 관리]를 선택하고 작업 영역을 선택한 다음 [삭제]를 클릭합니다. 이 옵션은 Fireworks에서 사용할 수 없습니다.
- (Photoshop, InDesign, InCopy) 작업 영역 전환기에서 [작업 영역 삭제]를 선택합니다.
- (Illustrator) [윈도우] > [작업 영역] > [작업 영역 관리]를 선택하고 작업 영역을 선택한 다음 [삭제] 아이콘을 클릭합니다.
- (Photoshop, InDesign) [창] > [작업 영역] > [작업 영역 삭제]를 선택하고 작업 영역을 선택한 다음 [삭제]를 클릭합니다.

기본 작업 영역 복원

1. 응용 프로그램 모음의 작업 영역 전환기에서 [기본값] 또는 [필수] 작업 영역을 선택합니다. Fireworks에 대한 자세한 내용은 http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace_manager_panel.html 항목을 참조하십시오.
참고: Dreamweaver에서는 Designer가 기본 작업 영역입니다.
2. Fireworks(Windows)의 경우, 다음 폴더를 삭제합니다.
Windows Vista \\Users\<사용자 이름>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\
Windows XP \\Documents and Settings\<사용자 이름>\Application Data\Adobe\Fireworks CS4
3. (Photoshop, InDesign, InCopy) [창] > [작업 영역] > [[작업 영역 이름] 다시 설정]을 선택합니다.

(Photoshop) 저장된 작업 영역 배치 복원

Photoshop에서는 작업 영역이 마지막으로 배치된 상태로 자동으로 표시됩니다. 하지만 패널의 원래 배치, 저장된 배치를 복원할 수 있습니다.

- 개별 작업 영역을 복원하려면 [창] > [작업 영역] > [작업 영역 이름 다시 설정]을 선택합니다.
 - Photoshop과 함께 설치된 모든 작업 영역을 복원하려면 인터페이스 환경 설정에서 [기본 작업 영역 복원]을 클릭합니다.
- 응용 프로그램 모음에서 작업 영역의 순서를 재정렬하려면 작업 영역을 드래그합니다.



법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

도구

도구 패널 개요

도구 선택

도구 포인터 변경

맨 위로

도구 패널 개요

응용 프로그램을 처음 시작하면 화면 왼쪽에 [도구] 패널이 나타납니다. 제목 표시줄을 드래그하여 [도구] 패널을 이동할 수 있습니다. 또한 [윈도우] > [도구]를 선택하여 [도구] 패널을 표시하거나 숨길 수 있습니다.

[도구] 패널의 도구를 사용하여 오브젝트를 만들고 선택하고 조작할 수 있습니다. 일부 도구의 옵션은 두 번 클릭하면 나타납니다. 이러한 도구를 통해 문자를 사용할 수 있으며 이미지 선택, 페인팅, 그리기, 샘플링, 편집, 이동 등의 작업을 수행할 수 있습니다.

일부 도구를 확장하여 그 아래에 숨겨진 도구를 표시할 수 있습니다. 도구 아이콘의 오른쪽 아래 모서리에 있는 작은 삼각형은 숨어 있는 도구가 있음을 나타냅니다. 도구의 이름을 보려면 포인터를 해당 도구 위에 놓습니다.

[도구] 패널을 사용하여 그리기 모드를 [표준 그리기]에서 [배경 그리기]나 [내부 그리기]로 변경할 수도 있습니다.

도구 상자 개요



A 선택 도구

- 선택 도구 (V)
- 직접 선택 도구 (A)
- 그룹 선택 도구
- 자동 선택 도구 (Y)
- 윤곽선 도구 (Q)
- 대지 (Shift + O)

B 그리기 도구

- 펜 도구 (P)
- 고정점 추가 도구 (+)
- 고정점 삭제 도구 (-)
- 고정점 변환 도구 (Shift + C)
- 선분 도구 (N)
- 호 도구
- 나선형 도구
- 사각형 격자 도구
- 극좌표 격자 도구
- 사각형 도구 (M)
- 둥근 사각형 도구
- 원형 도구 (L)
- 다각형 도구
- 별모양 도구
- 플레어 도구
- 연필 도구 (N)
- 매끄럽게 도구
- 패스 지우개
- 원근감 격자 (Shift + P)
- 원근감 선택 (Shift + V)

C 문자 도구

- T 문자 도구 (T)
- 영역 문자 도구
- 패스 상의 문자 도구
- T 세로 문자 도구
- 세로 영역 문자 도구
- 패스 상의 세로 문자 도구

D 페인팅 도구

- 페인트브러쉬 도구 (B)
- 물방울 브러쉬 도구 (Shift + B)
- 망 도구 (U)
- 그라디언트 도구 (G)
- 스포이드 도구 (I)
- 측정 도구
- 라이브 페인트 통 (K)
- 라이브 페인트 선택 도구 (Shift + L)

E 모양 변경 도구

- 회전 도구 (R)
- 반사 도구 (O)
- 크기 조절 도구 (S)
- 기울이기 도구
- 모양 변경 도구
- 곡 (Shift + W)
- 변형 도구 (Shift + R)
- 돌리기 도구
- 오목 도구
- 볼록 도구
- 조개 도구
- 수정화 도구
- 주름 도구
- 자유 변형 도구 (E)
- 도형 구성 (Shift + M)
- 블렌드 도구 (W)

F 심볼 도구

- 심볼 분무기 도구 (Shift + S)
- 심볼 이동기 도구
- 심볼 분해기 도구
- 심볼 크기 조절기 도구
- 심볼 회전기 도구
- 심볼 염색기 도구
- 심볼 투명기 도구
- 심볼 스타일기 도구

G 그래프 도구

- 막대 그래프 도구 (U)
- 누적 막대 그래프 도구
- 가로 막대 그래프 도구
- 가로 누적 막대 그래프 도구
- 선 그래프 도구
- 영역 그래프 도구
- 산포 그래프 도구
- 파이 그래프 도구
- 레이더 그래프

H 분할 및 오리기 도구

- 분할 영역 도구 (Shift + K)
- 분할 영역 선택 도구
- 지우개 도구 (Shift + E)
- 가위 도구 (C)
- 칼 도구

I 이동 및 확대/축소 도구

- 손 도구 (H)
- 타일링 인체
- 돋보기 도구 (Z)

■ 기본 도구를 나타냅니다.
* 괄호 안은 단축키입니다.

숨겨진 도구 보기

- 표시되어 있는 도구 위에서 마우스 단추를 누르고 있습니다.

보기 도구 옵션

- [도구] 패널에서 도구를 두 번 클릭합니다.

도구 패널 이동

- 해당 제목 표시줄을 드래그합니다.

[도구] 패널을 이중 누적 또는 단일 열로 보기

- 제목 표시줄의 양방향 화살표를 클릭하여 [도구] 패널의 이중 누적과 단일 열 보기 간을 전환할 수 있습니다.

도구 패널 숨기기

- [윈도우] > [도구]를 선택합니다.

숨겨진 도구를 별도의 패널로 떼어내기

- 포인터를 숨겨진 도구 패널 끝에 있는 화살표 위로 드래그한 다음 마우스 단추를 놓습니다.

별도로 떼어낸 도구 패널 닫기

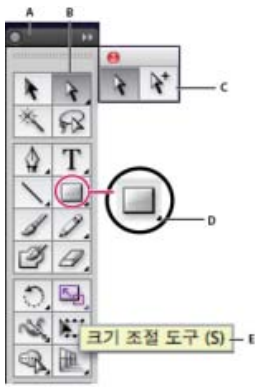
- [도구] 패널의 닫기 단추를 클릭합니다. 그러면 해당 도구가 다시 [도구] 패널에 표시됩니다.

맨 위로 ↑

도구 선택

- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [도구] 패널에서 도구를 클릭합니다. 도구의 오른쪽 하단 모서리에 작은 삼각형이 있는 경우 마우스 단추를 누르고 있으면 숨겨진 도구가 표시됩니다. 그러면 원하는 도구를 클릭합니다.
 - Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 도구를 클릭하여 숨겨진 도구를 살펴보고 원하는 도구를 선택합니다.
 - 도구의 단축키를 누릅니다. 도구 설명에 단축키가 표시됩니다. 예를 들어, V 키를 누르면 [이동 도구]를 선택할 수 있습니다.

팁: 도구 팁을 가리려면 [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 [Illustrator] > [환경 설정] > [일반](Mac OS)을 선택하고 [도구 팁 보기]를 선택 취소합니다.



숨겨진 도구 선택

A. 도구 패널 B. 활성 도구 C. 숨겨진 도구가 있는 패널 떼어내기 D. 숨겨진 도구 삼각형 E. 도구 이름과 단축키

맨 위로

도구 포인터 변경

대부분의 도구에 대한 마우스 포인터는 해당 도구의 아이콘과 일치합니다. 각 포인터에서 효과나 액션이 시작되는 핫스팟은 서로 다릅니다. 대부분의 도구에 대해 포인터를 정밀한 커서로 전환할 수 있습니다. 정밀한 커서는 핫스팟을 중심으로 하는 십자선으로 나타나며 정밀한 아트웍 작업을 보다 정확하게 수행할 수 있도록 합니다.

- [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 [Illustrator] > [환경 설정] > [일반](Mac OS)을 선택하고 [정밀한 커서 사용]을 선택합니다. 또는 키보드의 **Caps Lock** 키를 누릅니다.

참조

- 도구 갤러리

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

도구 갤러리

- 선택 도구 갤러리
- 드로잉 도구 갤러리
- 문자 도구 갤러리
- 페인팅 도구 갤러리
- 모양 변경 도구 갤러리
- 심볼화 도구 갤러리
- 그래프 도구 갤러리
- 이동 및 확대/축소 도구 갤러리

Illustrator에는 아트웍을 만들고 조작하는 일에 사용할 수 있는 도구가 많습니다. 이러한 갤러리를 사용하면 각 도구를 빠르게 훑어볼 수 있습니다.

맨 위로

선택 도구 갤러리

Illustrator에서는 다음과 같은 선택 도구를 제공합니다.

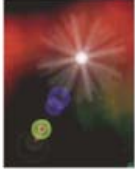
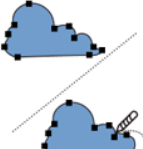
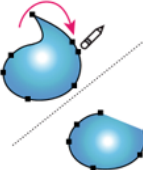
 선택 도구 (V)를 사용하여 전체 개체를 선택합니다. 선택 도구를 사용하여 개체 선택을 참조하십시오.	 직접 선택 도구 (A)를 사용하여 개체 내의 점이나 패스 섹션을 선택합니다. 패스, 섹션 및 고정점 선택을 참조하십시오.	 그룹 선택 도구를 사용하여 그룹 내의 개체와 그룹을 선택합니다. 그룹 선택 도구를 사용하여 개체 및 그룹 선택을 참조하십시오.	 자동 선택 도구 (Y)를 사용하여 특성이 비슷한 개체를 선택합니다. 자동 선택 도구를 사용하여 개체 선택을 참조하십시오.
 올가미 도구 (Q)를 사용하여 개체 내의 점	 [대지] 도구는 인쇄하거나 내보낼 때도		

이나 패스 선분을 선택합니다. 윗가미 도구를 사용하여 개체 선택을 참조하십시오.	의 대지를 만듭니다. 대지 만들기를 참조하십시오.		

드로잉 도구 갤러리

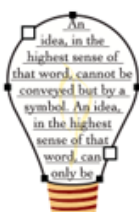
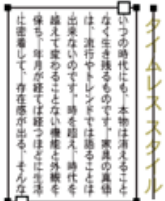
Illustrator는 다음과 같은 드로잉 도구를 제공합니다.

 [펜] 도구(P)는 직선과 곡선을 그려 개체를 만듭니다. 펜 도구로 그리기를 참조하십시오.	 [고정점 추가] 도구(+)는 패스에 고정점을 추가합니다. 고정점 추가 또는 삭제를 참조하십시오.	 [고정점 삭제] 도구(-)는 패스에서 고정점을 삭제합니다. 고정점 추가 또는 삭제를 참조하십시오.	 [고정점 변환] 도구(Shift+C)는 둥근점을 모퉁이점으로, 또는 그 반대로 변경합니다. 매끄러운 점과 모퉁이점 간에 변환을 참조하십시오.
 [선분] 도구(V)는 개별 직선 선분을 그립니다. 선분 도구를 사용하여 직선 그리기를 참조하십시오.	 [부채꼴] 도구는 오목 또는 볼록 곡선 선분을 개별적으로 그립니다. 호 그리기를 참조하십시오.	 [나선형] 도구는 시계 방향 또는 시계 반대 방향으로 나선형을 그립니다. 나선형 그리기를 참조하십시오.	 [사각형 격자] 도구는 사각형 격자를 그립니다. 사각형 격자 그리기를 참조하십시오.
 [극좌표 격자] 도	 [사각형] 도		

구는 원형 차트 격자를 그립니다. 원형(극좌표) 격자 그리기를 참조하십시오.	구(M)는 정사각형과 직사각형을 그립니다. 직사각형 및 정사각형 그리기를 참조하십시오.	[둥근 사각형] 도구는 모퉁이가 둥근 정사각형과 직사각형을 그립니다. 직사각형 및 정사각형 그리기를 참조하십시오.	  [타원] 도구(L)는 원과 타원을 그립니다. 타원 그리기를 참조하십시오.
  [다각형] 도구는 여러 면으로 이루어진 보통의 도형을 그립니다. 다각형 그리기를 참조하십시오.	  [별모양] 도구는 별 모양을 그립니다. 별모양 그리기를 참조하십시오.	  [플레이] 도구는 렌즈 섬광 또는 태양 섬광 효과를 만듭니다. 플레이 그리기를 참조하십시오.	  [연필] 도구(N)는 자유 형태의 선을 그리고 편집합니다. 연필 도구 그리기를 참조하십시오.
  [매끄럽게] 도구는 베지어 패스를 매끄럽게 만듭니다. 패스 매끄럽게 하기를 참조하십시오.	  [패스 지우개] 도구는 개체에서 패스와 고정점을 지웁니다. 아트웍 지우기를 참조하십시오.	  [원근 격자]를 사용하면 원근 있는 아트웍을 만들고 렌더링할 수 있습니다. 원근 격자 정보를 참조하십시오.	  [원근 선택] 도구를 사용하면 개체, 텍스트 및 심볼을 원근으로 가져오고, 원근의 개체를 이동하며, 수직 개체를 현재 방향으로 이동시킬 수 있습니다. 원근 격자 정보를 참조하십시오.

문자 도구 갤러리

Illustrator는 다음과 같은 문자 도구를 제공합니다.

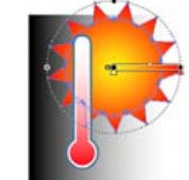
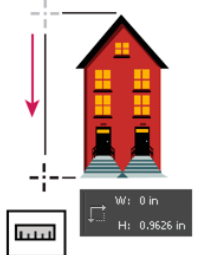
 [문자] 도구(T)는 개별 문자나 문자 컨테이너를 만들어 사용자가 문자를 입력하거나 편집할 수 있도록 합니다. 영역에 텍스트 입력을 참조하십시오.	 [영역 문자] 도구는 닫힌 패스를 문자 컨테이너로 변경하여 그 안에 문자를 입력하고 편집할 수 있도록 합니다. 영역에 텍스트 입력을 참조하십시오.	 [패스 상의 문자] 도구를 사용하면 패스를 문자 패스로 변경하여 그 위에 문자를 입력하고 편집할 수 있습니다. 패스에 문자 입력을 참조하십시오.	 [세로 문자] 도구는 세로 문자 및 세로 문자 컨테이너를 만들어 세로 문자를 입력하고 편집할 수 있도록 합니다. 영역에 텍스트 입력을 참조하십시오.
 [세로 영역 문자] 도구는 닫힌 패스를 세로 문자 컨테이너로 변경하여 그 안에 문자를 입력하고 편집할 수 있도록 합니다. 영역에 텍스트 입력을 참조하십시오.	 [패스 상의 세로 문자] 도구를 사용하면 패스를 세로 문자 패스로 변경하여 그 위에 문자를 입력하고 편집할 수 있습니다. 패스에 문자 입력을 참조하십시오.		

맨 위로

페인팅 도구 갤러리

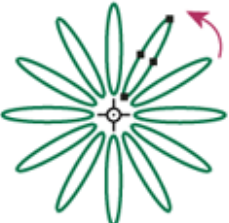
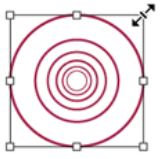
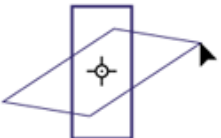
Illustrator는 다음과 같은 페인팅 도구를 제공합니다.

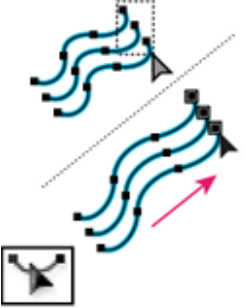
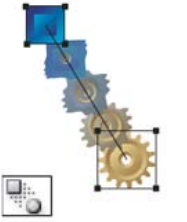
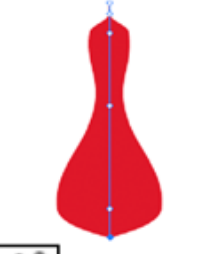
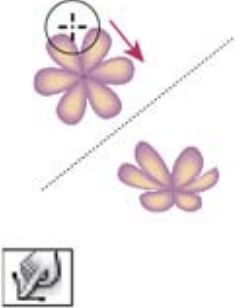
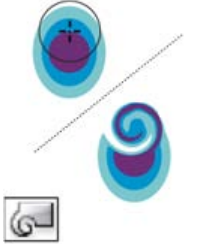
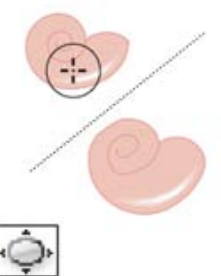
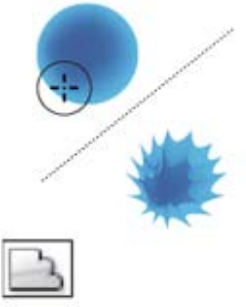
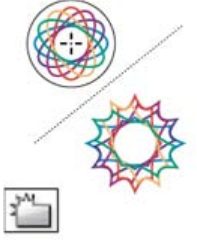
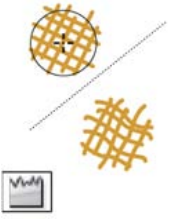
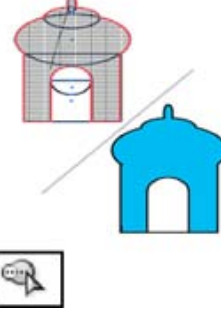
			

 [페인트브러시] 도구(B)는 패스에 아트, 패턴 및 강모 브러시 획은 물론 자유 형태의 획이나 붓글씨 형태의 획을 그립니다. 패스를 그리는 동시에 브러시 획 적용을 참조하십시오.	 [망] 도구(U)는 망과 망 둘러싸기를 만들고 편집합니다. 메시 개체 만들기를 참조하십시오.	  [그라디언트] 도구(G)는 시작점과 끝점, 그리고 개체 내의 그라디언트 각도를 조정하거나 개체에 그라디언트를 적용합니다. 개체에 그라디언트 적용을 참조하십시오.	  [스포이드] 도구(I)는 효과를 포함하여 개체의 색상, 유형 및 모양 특성을 샘플링하고 적용합니다. 스포이드 도구를 사용하여 모양 특성 복사를 참조하십시오.
 [라이브 페인트 통] 도구(K)는 현재의 페인트 특성을 이용해 [라이브 페인트] 그룹의 면과 가장자리를 칠합니다. 라이브 페인트 통을 도구를 사용하여 페인팅을 참조하십시오.	 [라이브 페인트 선택](Shift-L) 도구는 [라이브 페인트] 그룹 내의 면과 가장자리를 선택합니다. 라이브 페인트 그룹에서 항목 선택을 참조하십시오.	  [측정] 도구는 두 점 간의 거리를 측정합니다. 개체 간의 거리 측정을 참조하십시오.	  [물방울 브러시](Shift-B) 도구로는 자동으로 확장되어 색상이 같고 누적 순서가 인접한 붓글씨 브러시 패스를 병합하는 패스를 그립니다. 물방울 브러시 도구를 사용하여 패스 그리기 및 병합을 참조하십시오.

모양 변경 도구 갤러리

Illustrator에서는 다음과 같은 도구를 사용하여 오브젝트의 모양을 변경할 수 있습니다.

  [반사] 도구(O)는 고정 축을 기준으로	  [크기 조절] 도구(S)는 고정점을 기준으로 개체의	  [기울이기] 도구는 고정	 

[회전] 도구(<i>R</i>)는 고정점을 기준으로 개체를 회전합니다. 개체 회전을 참조하십시오.	개체를 뒤집습니다. 개체 반사 또는 뒤집기를 참조하십시오.	크기를 조절합니다. 개체 비율 조정을 참조하십시오.	점을 기준으로 개체를 기울입니다. 기울이기 도구로 개체 기울기를 참조하십시오.
 [모양 변경] 도구는 패스의 전체적인 세부 사항은 그대로 유지하면서 선택된 고정점을 조정합니다. 전체 모양을 왜곡하지 않고 패스의 일부를 늘리기를 참조하십시오.	 [자유 변형] 도구(<i>E</i>)는 선택 항목의 크기를 조절하거나 회전하거나 기울입니다.	 [블렌드] 도구(<i>W</i>)는 여러 개체의 색상과 모양이 혼합된 일련의 개체를 만듭니다. 혼합 만들기를 참조하십시오.	 [폭] 도구 (<i>Shift+W</i>)를 사용하면 폭이 다양한 획을 만들 수 있습니다. 너비 도구 사용을 참조하십시오.
 [변형] 도구(<i>Shift+R</i>)는 진흙 물덩 작업처럼 커서의 움직임에 따라 개체를 변형합니다. 유동화 도구를 사용하여 개체 왜곡을 참조하십시오.	 [돌리기] 도구는 개체 내에 소용돌이 형태의 왜곡된 모양을 만듭니다. 유동화 도구를 사용하여 개체 왜곡을 참조하십시오.	 [오프셋] 도구는 조절점을 커서 방향으로 움직여 개체를 수축시킵니다. 유동화 도구를 사용하여 개체 왜곡을 참조하십시오.	 [볼록] 도구는 조절점을 커서와 반대 방향으로 이동하여 개체를 팽창시킵니다. 유동화 도구를 사용하여 개체 왜곡을 참조하십시오.
 [가리비] 도구는 개체의 윤곽선에 임의의 곡선을 세밀하게 추가합니다. 유동화 도구를 사용하여 개체 왜곡을 참조하십시오.	 [수정화] 도구는 개체의 윤곽선에 임의의 뾰족한 모양을 세밀하게 추가합니다. 유동화 도구를 사용하여 개체 왜곡을 참조하십시오.	 [주름] 도구는 개체의 윤곽선에 주름 모양을 세밀하게 추가합니다. 유동화 도구를 사용하여 개체 왜곡을 참조하십시오.	 [도형 구성] 도구는 단순한 모양을 병합하여 복잡한 사용자 정의 모양을 만들 수 있습니다. 도형 구성 도구를 사용하여 새 모양 만들기를 참조하십시오.

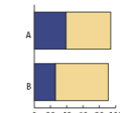
심볼화 도구 갤러리

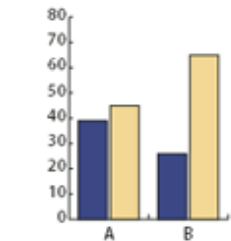
심볼화 도구를 사용하여 심볼 예제 세트를 만들고 수정할 수 있습니다. [심볼 분무기] 도구를 사용하여 심볼 세트를 만듭니다. 그런 다음 다른 심볼화 도구를 사용하여 심볼 세트에 포함된 예제의 밀도, 색상, 위치, 크기, 회전, 투명도 및 스타일을 변경할 수 있습니다.

 [심볼 분무기] 도구는(Shift+S)는 대지에 여러 심볼 인스턴스를 한꺼번에 넣습니다. 기호 세트를 만들기를 참조하십시오.	 기호 이동기 도구는 기호 인스턴스를 이동하고 누적 순서를 변경합니다. 세트에서 기호 인스턴스의 누적 순서 변경을 참조하십시오.	 [심볼 분쇄기] 도구는 심볼 인스턴스를 더 조밀하게 또는 더 멀리 이동합니다. 기호 인스턴스 모으기 또는 분산을 참조하십시오.	 [심볼 크기 조절기] 도구는 심볼 인스턴스의 크기를 조절합니다. 기호 인스턴스 크기 조절을 참조하십시오.
 [심볼 회전기] 도구는 심볼 인스턴스를 회전시킵니다. 기호 인스턴스 회전을 참조하십시오.	 [심볼 염색기] 도구는 심볼 인스턴스에 색상을 입힙니다. 기호 인스턴스 염색을 참조하십시오.	 [심볼 투명기] 도구는 심볼 인스턴스를 불투명하게 만듭니다. 기호 인스턴스의 투명도 조절을 참조하십시오.	 [심볼 스타일기] 도구는 심볼 인스턴스에 선택한 스타일을 적용합니다. 기호 인스턴스에 그래픽 스타일 적용을 참조하십시오.

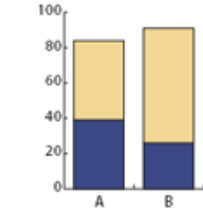
그래프 도구 갤러리

Illustrator에는 9가지 서로 다른 유형의 그래프를 만들 수 있는 그래프 도구가 있습니다. 그래프 유형을 선택할 때는 전달하려는 정보에 맞게 선택합니다. 그래프 만들기를 참조하십시오.

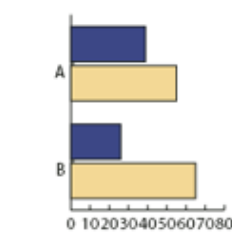
			 [가로 누적



[막대 그래프] 도구는 세로 막대를 이용하여 값을 비교하는 그래프를 만듭니다.

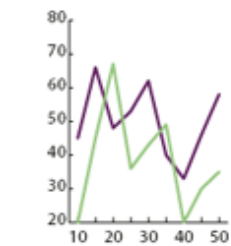


[누적 막대 그래프] 도구는 막대 그래프와 유사한 그래프를 만들지만 나란히 표시되지 않고 한 막대 위에 다른 막대가 누적됩니다. 이러한 그래프 유형은 전체에 대한 부분의 관계를 보는 데 유용합니다.

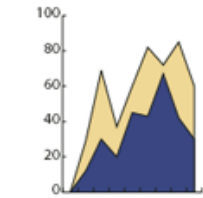


[가로 막대 그래프] 도구는 막대 그래프와 유사한 그래프를 만들지만 막대가 세로가 아니라 가로로 놓입니다.

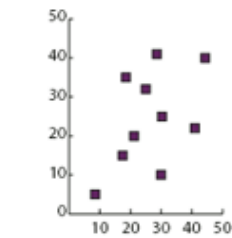
막대 그래프 도구는 누적 막대 그래프와 유사한 그래프를 만들지만 막대가 세로가 아니라 가로로 누적됩니다.



[선 그래프] 도구는 하나 이상의 집합의 값을 점으로 나타내고 각 집합의 점들을 서로 다른 선으로 연결하여 그래프를 만듭니다. 이 그래프 유형은 하나 이상의 주제에 대한 경향을 시간적 추이에 따라 나타낼 때 주로 사용됩니다.



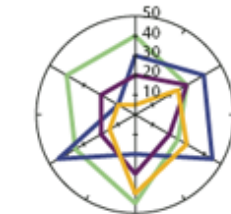
[영역 그래프] 도구는 선 그래프와 유사한 그래프를 만들지만 값의 변화뿐 아니라 전체 양도 강조합니다.



[산포 그래프] 도구는 x 좌표와 y 좌표로 이루어진 데이터 점이 표시되는 그래프를 만듭니다. [산포 그래프]는 데이터의 패턴 및 추세를 나타낼 때 유용합니다. 또한 변수가 다른 변수에 미치는 영향을 나타낼 수도 있습니다.



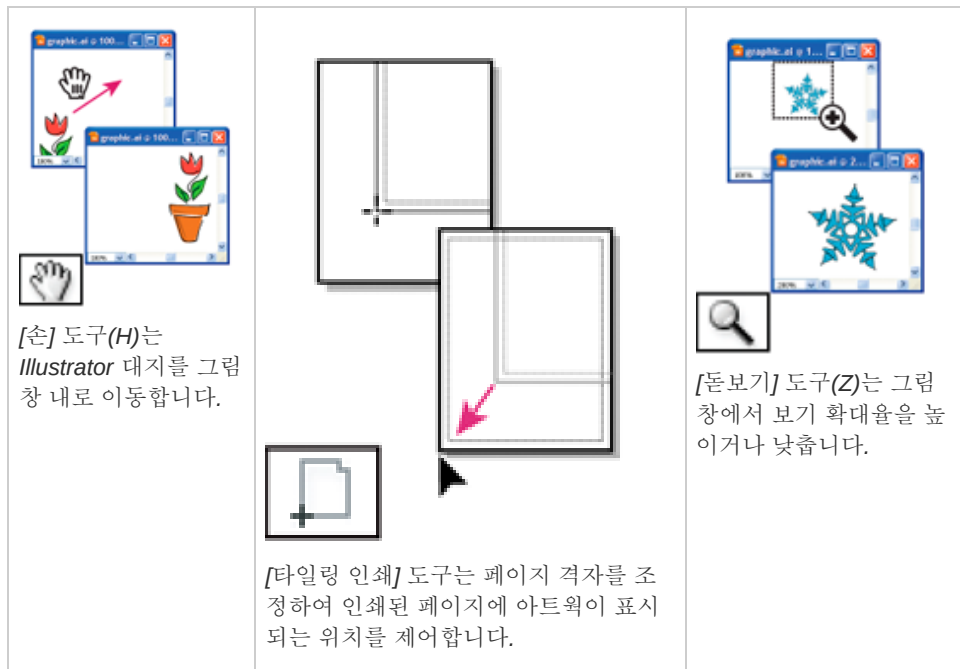
[파이 그래프] 도구는 비교할 값의 상대 비율을 파이 조각으로 나타내는 원형 그래프를 만듭니다.



[레이더 그래프] 도구는 특정 시간 또는 범주에 해당하는 값을 점찍어 서로 비교할 수 있는 원형 그래프를 만듭니다. 이 그래프 유형은 거미줄 그래프라고도 합니다.

이동 및 확대/축소 도구 갤러리

Illustrator에서는 대지의 보기를 주위로 이동하고 제어하기 위해 다음과 같은 도구들이 제공됩니다.



Adobe는 다음 사항도 권장합니다.

- 선택 키

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

향상된 사용자 인터페이스

향상된 효율적인 사용자 인터페이스

사용자 인터페이스 색상 및 밝기

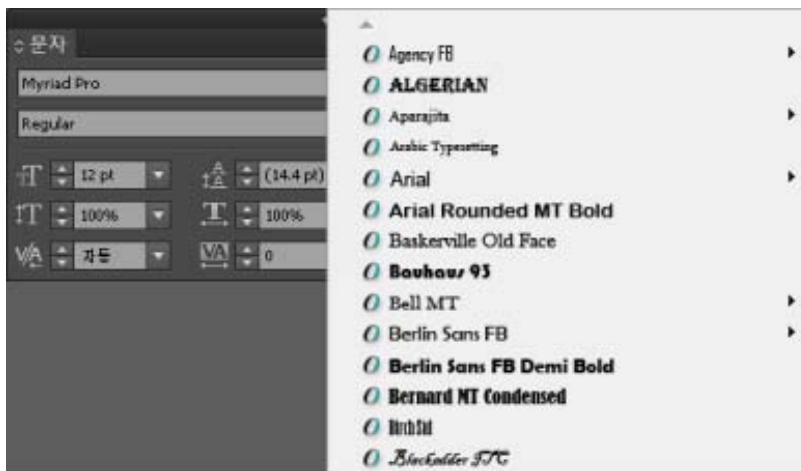
패널

새로운 사용자 인터페이스 프레임워크는 성능 향상 및 기본 64-비트 지원과 같은 이점을 활용하여 더 깔끔한 인터페이스를 렌더링하며 동시에 더 나은 사용자 환경을 제공합니다. 또한 사용자 인터페이스와 작업흐름에 대한 주요 추가 및 수정 사항은 효율적인 **Illustrator** 작업을 가능하게 합니다.

향상된 효율적인 사용자 인터페이스

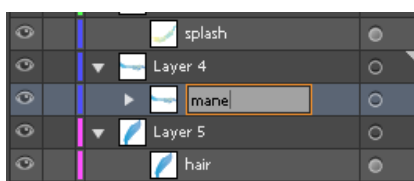
맨 위로

효율적이고 유연한 인터페이스. 새로워진 편의성 개선 사항을 통해 일상적인 작업이나 자주하는 동작을 더 적은 클릭과 단계로 수행할 수 있습니다. 예를 들어 [문자] 패널(**Ctrl+T**)에서 글꼴 스타일 자체에 글꼴 목록 이름이 표시됩니다. 목록에서 원하는 글꼴을 신속하게 선택할 수 있습니다.



시간 절약 개선 사항 - 글꼴 목록을 시각적으로 검색하여 글꼴을 빠르게 선택할 수 있습니다.

인라인 편집. 패널에서 개체 이름을 직접 편집할 수 있는 기능과 함께 레이어, 액션, 견본, 심볼 및 기타 패널로 손쉽게 작업할 수 있습니다. 그러한 일상적인 작업을 위해 더 이상 모달 대화 상자가 필요하지 않습니다. 예를 들어 [레이어] 패널에서 레이어 이름을 두 번 클릭하여 인라인 편집 모드로 전환할 수 있습니다. 새 이름을 입력한 다음 **Enter** 키를 누릅니다.



인라인 편집 - 개체 속성의 이름을 빠르게 변경할 수 있습니다.

개체 속성을 빠르게 편집합니다. 사용자 인터페이스에서 개체 속성 값은 드롭다운목록이나 텍스트 필드를 통해 설정합니다. 이제 마우스 포인터를 컨트롤로 가져가거나 마우스 휠을 돌리기만 해도 이 필드를 빠르게 편집할 수 있습니다. 예를 들어 획의 두께를 늘이거나 줄일 경우 마우스 포인터를 [획 두께 컨트롤]로 가져가서 휠만 돌리면 됩니다.

대화 상자. 액션이나 이벤트를 수행하는 단추가 오른쪽 하단에 균일하게 배치되었습니다. 대화 상자를 통해 키보드의 액세스 기능을 이용할 수도 있습니다.

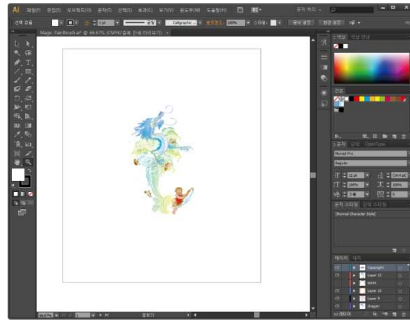
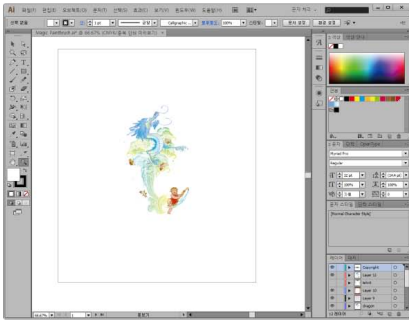
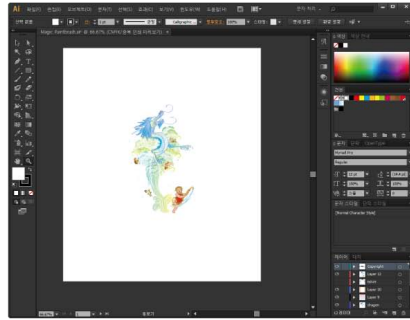
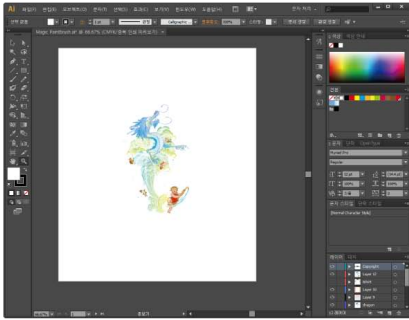
작업 영역. 새로운 작업 영역은 작업 기반입니다. 이제 작업 영역은 마지막에 남겨진 상태를 '기억'하여 필요한 경우 기본 설정으로 재설정될 수 있습니다.

새로운 아이콘. 편의성이 개선되어 업데이트된 새로운 아이콘을 통해 보다 직관적이고 효율적인 인터페이스가 가능합니다..

커서. 수정된 커서는 보다 크기가 크고 정밀도가 높습니다..

사용자 인터페이스 색상 및 밝기

기본적으로 현재 Adobe Photoshop과 같은 다른 제품의 최근 변경 내용에 맞추어 어두운 테마와 함께 Illustrator를 사용할 수 있습니다. 이 테마에서는 특히 풍부한 색상과 디자인으로 작업하는 동안 시각적으로 멋진 경험을 할 수 있습니다.



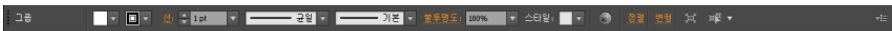
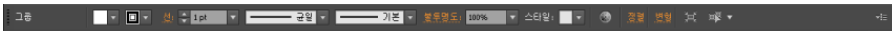
구성 가능한 사용자 인터페이스 테마

환경 설정 대화 상자(Ctrl + K)의 사용자 인터페이스 탭에서 사용자 인터페이스의 밝기를 사용자가 좋아하는 밝기로 쉽게 조정할 수 있습니다. 사용자 인터페이스 밝기 일치 옵션을 활성화하여 캔버스 영역의 톤을 인터페이스의 밝기와 일치하게 설정할 수 있습니다. 고전적인 Illustrator 캔버스 색상을 선호하는 경우 흰색을 기본값으로 설정할 수 있습니다.

자세한 내용은 Lynda.com에서 제작한 [사용자 인터페이스의 개선 사항](#) 동영상에서 확인하십시오.

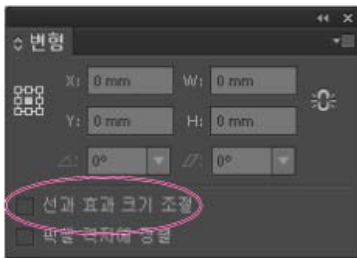
패널

컨트롤 패널. 자주 사용하는 개체 컨트롤은 그룹화되어 제어판에 함께 표시됩니다. 이러한 방식으로 그룹화된 컨트롤은 빠르고 체계적으로 개체 작업을 할 수 있도록 도와줍니다.



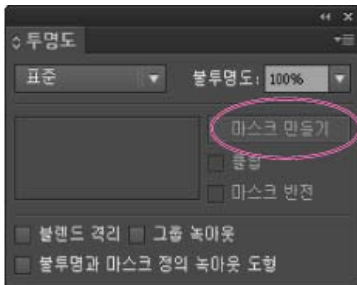
제어판, 선택 개체에 따른 표시 옵션

변형 패널. 획과 효과 크기 조절 옵션이 [변형] 패널과 [변형 효과] 대화 상자에 포함되었습니다.



[획과 효과 크기 조절] 옵션이 추가된 [변형] 패널

투명도 패널. 이제 [투명도 패널]에서 마스크 기능을 사용할 수 있습니다. 마스크 만들기 / 해제 전환 스위치를 사용하여 불투명 마스크를 만들고 손쉽게 작업할 수 있습니다.



 Twitter™ 및 Facebook의 게시물은 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

안전 모드

Adobe Illustrator를 시작하면 필요한 플러그인, 글꼴, 드라이버, 그리고 기능이 제대로 작동하는 데 필요한 기타 타사 요소가 로드됩니다. 과거에는, Illustrator에 손상된 글꼴 및 호환되지 않는 플러그인과 같은 오류가 발생하면 애플리케이션이 갑자기 종료되어 문제 원인을 진단하기가 어려웠습니다.

안전 모드는 다음과 같은 새로운 기능입니다.

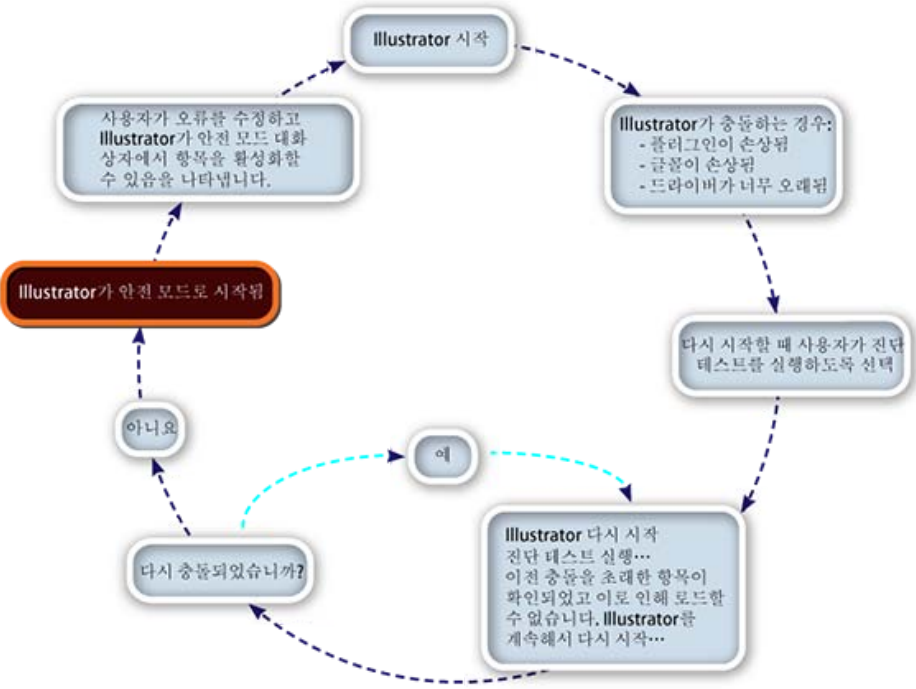
- 문제 영역을 진단하고 해결하는 데 도움이 되어 문제를 수정할 수 있도록 합니다.
- 충돌의 원인을 파악하고, 특정 파일이 Illustrator와 함께 로드되지 않도록 하고, Illustrator가 다시 시작될 때 문제를 초래하는 요소를 나열합니다.
- 충돌을 유도하는 치명적인 글꼴, 플러그인 등이 있더라도 Illustrator가 시작될 수 있도록 해 줍니다.

안전 모드로 실행되는 동안 Illustrator는 Illustrator 내에서 비활성화된 항목을 사용할 수 없는 것을 제외하고는 정상적으로 작동합니다. 예를 들어 손상된 글꼴이 감지되면, Illustrator에 해당 글꼴이 더 이상 텍스트 요소에 적용할 수 있는 옵션으로 표시되지 않습니다.

맨 위로

안전 모드 작업 과정

Illustrator 환경에 충돌을 유도하는 요소가 있을 경우:



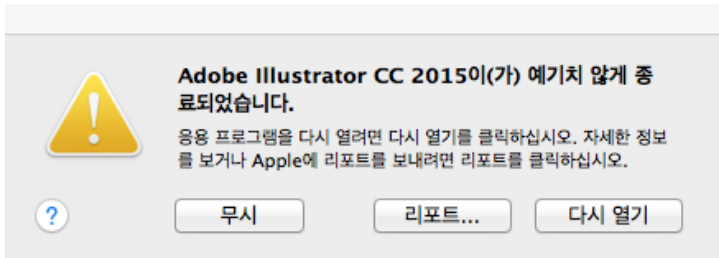
Illustrator 안전 모드 작업 과정

맨 위로

안전 모드 사용

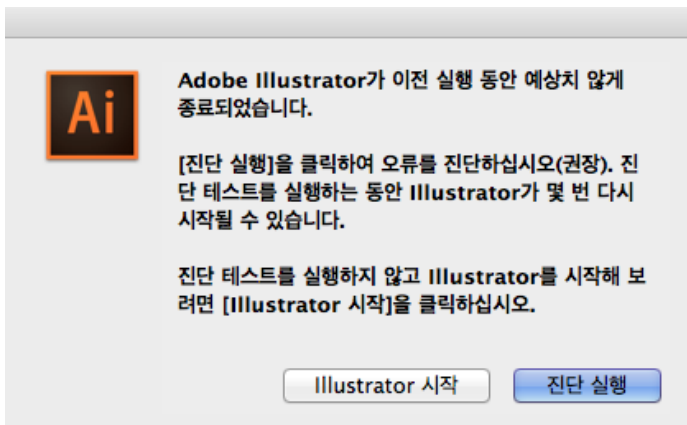
참고: 이 절차는 1단계에서 Illustrator가 지금까지 정상적으로 작동하고 있었다고 가정합니다.

1. Illustrator를 시작합니다. Illustrator에서 손상되었거나 오류를 초래하는 파일을 감지하는 경우 애플리케이션이 종료됩니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - Windows: Illustrator를 다시 시작합니다.
 - Mac: [다시 열기]를 선택합니다.



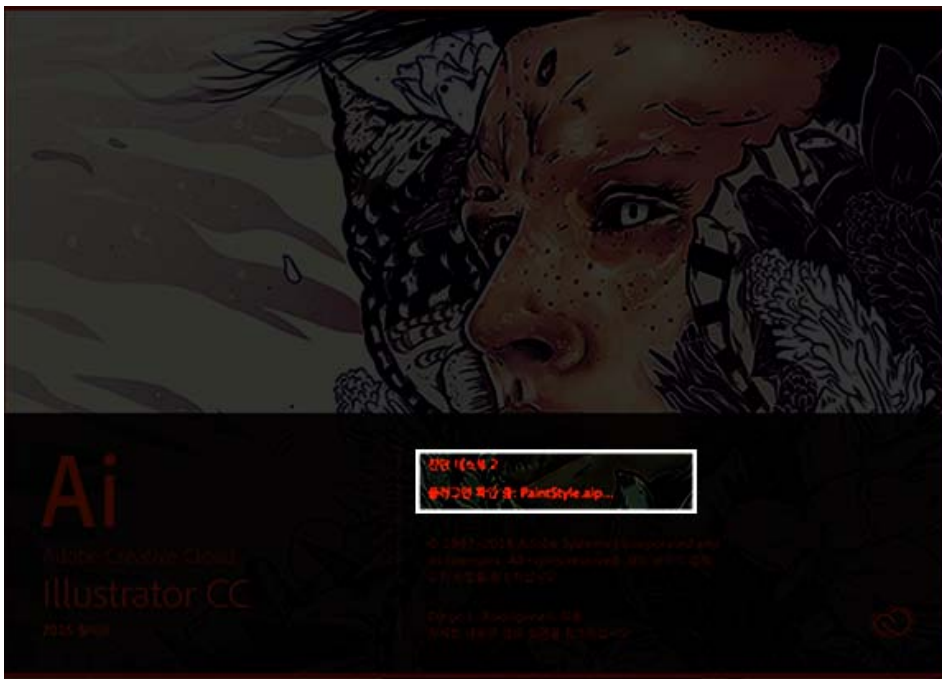
Mac 컴퓨터의 오류 샘플

3. Illustrator가 다시 시작되면 다음 작업을 할 수 있습니다.
 - [진단 실행]을 선택하여 Illustrator를 오류 문제 해결에 도움이 되는 안전 모드로 전환
 - [Illustrator 시작]을 선택하여 Illustrator를 다시 정상적으로 시작하도록 시도



[진단 실행]을 클릭하여 안전 모드에 들어 가기

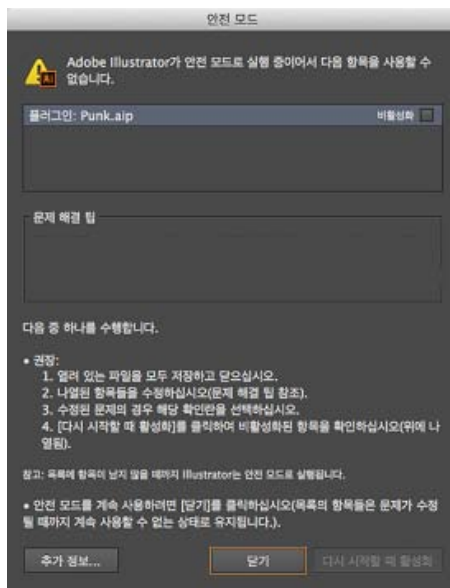
4. (이 단계를 여러 번 반복할 수 있습니다.) Illustrator가 다시 시작됩니다. 오류가 발견되면 오류의 원인(글꼴, 드라이버, 플러그인)이 식별되고 Illustrator 시작을 방해하지 못하도록 비활성화됩니다.



안전 모드 동안 Illustrator 시작 화면에 진단 테스트 진행 상태가 표시됩니다.

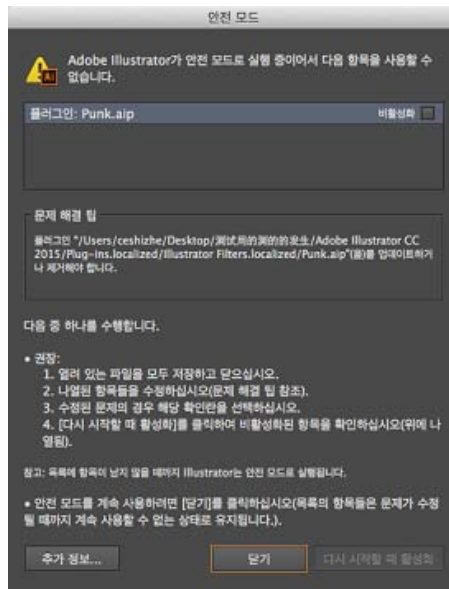
경고: 이 단계는 Illustrator에서 발견하는 각 충돌 유도 파일에 대해 반복됩니다. 진단 테스트를 중지하지 마십시오.

5. 충돌 유도 파일이 진단 절차에 의해 모두 격리되면 메시지가 표시되고, Illustrator가 안전 모드로 시작됩니다.
6. Illustrator가 시작되면 [안전 모드] 대화 상자에 Illustrator에 충돌을 일으킨 모든 플러그인, 글꼴 또는 드라이버 목록이 표시됩니다. 7단계와 8단계 중 선택합니다.



수정된 문제를 표시하는 [안전 모드] 대화 상자

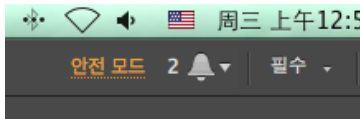
7. (옵션 1/2) 다음과 같이 오류를 수정합니다.
 1. 목록에서 행을 클릭합니다.
 2. [문제 해결 팁] 영역에서 정보를 확인합니다.



[문제 해결 팁] 영역에서 진단 정보를 확인합니다.

3. 제공된 팁을 따르고, 원하는 대로 글꼴을 바꾸거나, 플러그인을 업데이트하거나, 오류 초래 항목을 제거합니다.
4. 오류가 수정된 것으로 생각되면 각 행에 있는 확인란을 선택합니다.
5. [다시 시작할 때 활성화]를 클릭하고, 작업을 저장하고 **Illustrator**를 다시 시작합니다.
8. (옵션 2/2). 다음과 같이 안전 모드에서 계속합니다. [안전 모드] 대화 상자(6단계)에서 [닫기]를 클릭하여 안전 모드로 계속 실행합니다. 모든 오류 초래 파일이 계속 비활성화됩니다.

참고: 언제든지 [애플리케이션 막대]에서 [안전 모드]를 클릭하면 [안전 모드] 대화 상자를 표시할 수 있습니다. [도움말] > [안전 모드]를 클릭해도 [안전 모드] 대화 상자를 사용할 수 있습니다.



오류 해결을 위해 [안전 모드] 대화 상자 열기

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

충돌 후 문서 데이터 복구

Illustrator CC 2015에서 도입된 사항

저장하지 않은 상태에서 Illustrator가 충돌한 경우 작업 내용을 복구할 수 있습니다. Illustrator를 통해 충돌 원인을 판단하고, 문제 항목이 Illustrator에 로드되지 않도록 하며, 문제 원인이 되는 항목 목록을 제공하여 문제를 해결할 수 있습니다. 데이터 복구 빈도 및 복구한 데이터 저장 위치를 결정할 수도 있습니다.

맨 위로

데이터 복구 환경 설정 지정

다음 환경 설정을 지정합니다([환경 설정] > [파일 처리 및 클립보드] > [데이터 복구] 영역):

- 자동으로 모든 복구 데이터 저장. 데이터 복구를 켜려면 이 확인란을 선택합니다.
- 간격. [간격] 드롭다운에서 적절한 간격을 선택합니다. Illustrator는 이 간격(분)으로 작업 백업 내용을 저장합니다.

팁: 너무 짧은 시간 간격을 설정하면, 특히 너무 크거나 복잡한 파일에서 작업할 때 흐름이 중단될 수 있습니다. 시간 간격을 너무 길게 설정하면 충돌하는 경우 데이터가 손실될 가능성이 늘어날 수 있습니다. 재량에 따라 가장 적절한 값을 설정하시기 바랍니다.

- 폴더/선택. Illustrator에서 백업 파일을 저장하는 위치를 선택합니다.
- 복잡한 문서에 대해 데이터 복구 사용 안 함. 데이터 복구가 켜진 경우 크거나 복잡한 파일을 백업하는 동안 Illustrator가 일시 정지될 수 있습니다. 이 경우 작업 과정이 느려지거나 중단되면 이 확인란을 선택하여 데이터 복구를 끕니다.

데이터 복구 중에 Illustrator이 충돌하는 경우 데이터 복구가 자동으로 꺼집니다. [환경 설정] 패널에서 데이터 복구를 다시 활성화합니다(Ctrl/Cmd + K).

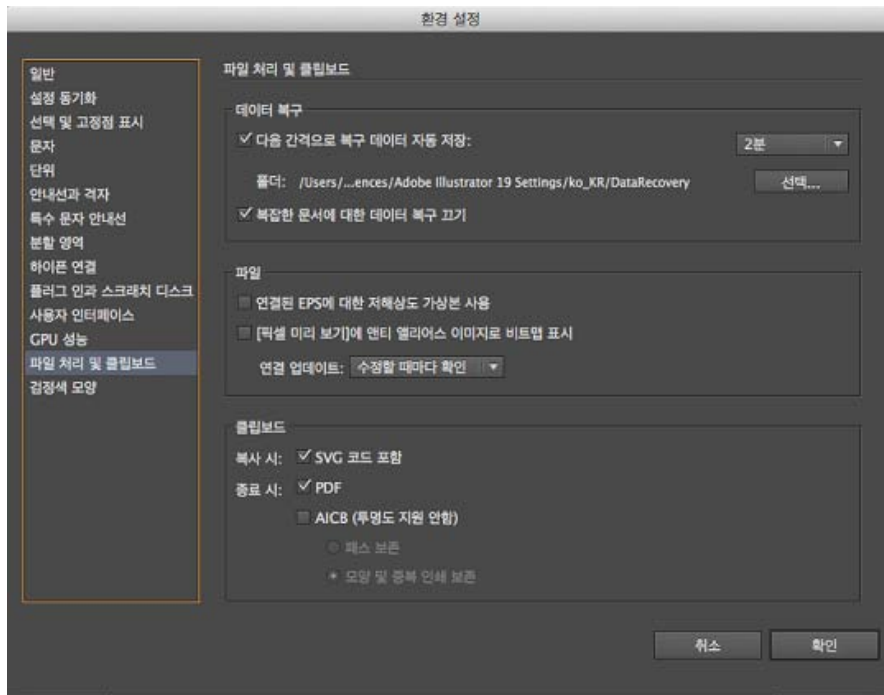
다음 환경 설정을 지정합니다([환경 설정] > [파일 처리 및 클립보드] > [데이터 복구] 영역):

- 자동으로 모든 복구 데이터 저장. 데이터 복구를 켜려면 이 확인란을 선택합니다.
- 간격. [간격] 드롭다운에서 적절한 간격을 선택합니다. Illustrator는 이 간격(분)으로 작업 백업 내용을 저장합니다.

팁: 너무 짧은 시간 간격을 설정하면, 특히 너무 크거나 복잡한 파일에서 작업할 때 흐름이 중단될 수 있습니다. 시간 간격을 너무 길게 설정하면 충돌하는 경우 데이터가 손실될 가능성이 늘어날 수 있습니다. 재량에 따라 가장 적절한 값을 설정하시기 바랍니다.

- 폴더/선택. Illustrator에서 백업 파일을 저장하는 위치를 선택합니다.
- 복잡한 문서에 대해 데이터 복구 사용 안 함. 데이터 복구가 켜진 경우 크거나 복잡한 파일을 백업하는 동안 Illustrator가 일시 정지될 수 있습니다. 이 경우 작업 과정이 느려지거나 중단되면 이 확인란을 선택하여 데이터 복구를 끕니다.

데이터 복구 중에 Illustrator이 충돌하는 경우 데이터 복구가 자동으로 꺼집니다. [환경 설정] 패널에서 데이터 복구를 다시 활성화합니다(Ctrl/Cmd + K).



데이터 복구 환경 설정

단계별 자습서에 대해서는 [Illustrator에서 파일 복구](#)를 참조하십시오.

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

터치 작업 영역

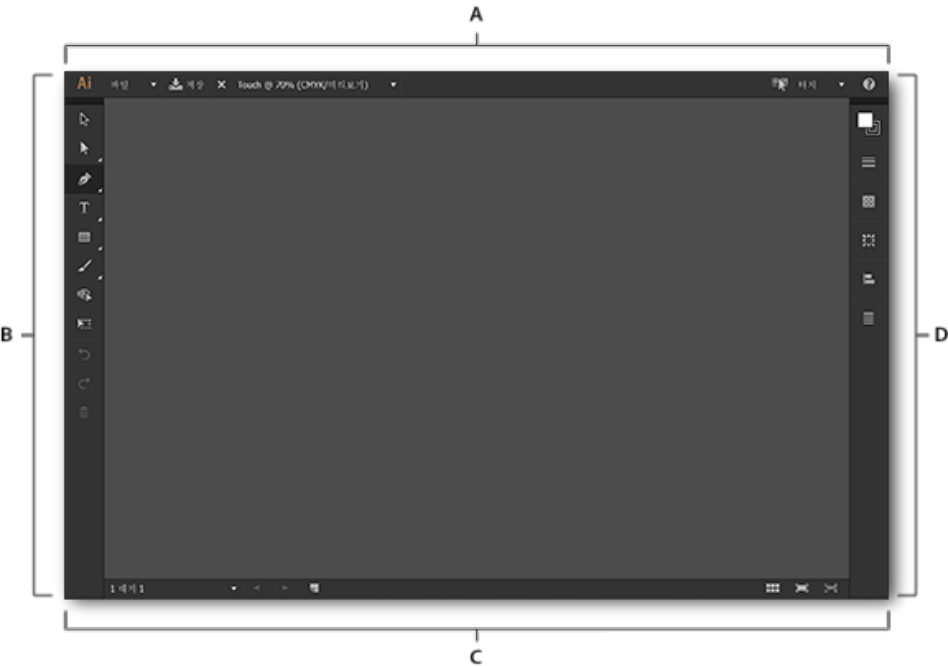
Illustrator CC 2014 버전에 도입된 사항(2014년 10월)

- 작업 영역 레이아웃 및 기본
- 앱 막대
- 도구 막대
- 제어 패널
- 문서 막대
- 제스처

맨 위로

작업 영역 레이아웃 및 기본

터치 작업 영역은 완전히 새롭게 변경되고 간소화된 직관적 작업 영역으로서, Windows 8을 사용하는 터치 지원 장치에서 작동하도록 설계되었습니다. 작업 영역은 쉽고, 빠르고 효율적인 터치 기반 상호 작용에 최적화되어 있습니다.



Illustrator CC(2014년 10월)의 새로운 터치 작업 영역

A. 앱 막대 B. 도구 막대 C. 제어 패널 막대 D. 문서 막대

레이아웃에는 편리하게 스타일러스나 손가락 끝을 사용하여 터치 작업 영역의 도구와 컨트롤에 액세스할 수 있는 더욱 깔끔해진 인터페이스가 있습니다. 터치 작업 영역으로 작업할 때 몇 가지 중요 참고 사항은 다음과 같습니다.

- 전형적인 작업 영역과 비교하여 패널들을 쉽게 사용할 수 있도록 통합하여 새로이 변경했습니다.

- 정확성 관련 문제를 없애기 위해 주석자 크기가 커졌습니다. 이로써 위젯, 조절점 및 핸들을 사용하기가 더 쉬워졌습니다.
- 그리기 도구에서 정확한 원점과 패스의 끝을 정확히 찾는 데 도움이 되는 정밀 커서를 사용합니다.
- [정렬] 패널과 같은 패널이 개체를 그리고 위치를 변경하는 데 있어 직관적인 접근이 가능하도록 디자인이 변경되어 다시 만들어졌습니다.
- **Illustrator** 기본 제스처 및 운영 체제 제스처가 지원됩니다.

작업 영역 간 전환

터치 작업 영역으로 전환하거나 클래식 작업 영역으로 돌아가는 것은 이전 작업 영역 간에 전환하던 것과 유사합니다. 하지만 인터페이스에 신속히 전환할 수 있는 추가적인 옵션과, 작업 영역이 자동으로 전환되는 몇 가지 특수 조건이 있습니다.

터치 작업 영역으로 전환

Illustrator CC 2014.1의 클래식 작업 영역(예: 필수, 입력 체계)에서 작업할 때 다음 중 하나를 수행합니다.

- 앱 막대에서 을 탭합니다.
- [작업 영역] 메뉴에서 [터치]를 선택합니다.
- [창] > [작업 영역] > [터치]를 탭합니다.
- 장치의 키보드가 연결되어 있을 경우 분리합니다.

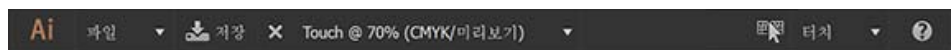
터치 작업 영역 종료

터치 작업 영역을 종료하면 마지막으로 사용한 작업 영역이 활성화됩니다. 터치 작업 영역에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 앱 막대에서 을 탭합니다.
- [작업 영역] 메뉴에서 다른 작업 영역을 선택합니다.
- 장치에서 키보드가 분리되어 있을 경우 연결합니다.

[맨 위로](#)

앱 막대



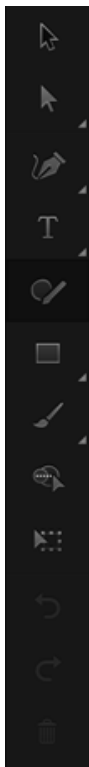
터치 작업 영역의 앱 막대

앱 막대에서는 활성 상태의 **Illustrator** 문서와 관련된 정보와 옵션을 제공합니다.

- 파일 드롭다운: 탭하여 문서를 만들거나, 닫거나, 저장하거나 공유합니다.
- 다른 이름으로 저장/저장 단추: 탭하여 열려 있는 문서를 저장합니다.
- 파일 이름: 탭하여 열려 있는 문서의 목록을 표시하거나 현재 문제를 닫습니다.
- 이전 작업 영역: 탭하여 전에 사용한 작업 영역을 전환합니다.
- 작업 영역 드롭다운: 탭하여 사용 가능한 작업 영역 목록을 표시합니다. 작업 영역을 선택하여 해당 작업 영역으로 전환할 수 있습니다.
- 도움말 오버레이 아이콘: 터치 작업 영역의 다양한 부분과 이 작업 영역에서 지원되는 제스처에 대해 설명하는 도움말 오버레이를 표시합니다.

[맨 위로](#)

도구 막대



터치 작업 영역의 도구 막대

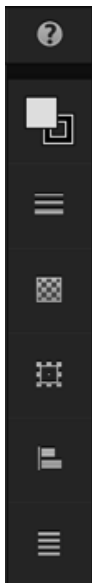
도구 막대에는 사용할 수 있는 다양한 도구와 기본 편집 작업(실행 취소, 재실행, 삭제)이 있습니다. 사용하려면 원하는 도구를 탭합니다. [도구] 그룹을 탭하면 서랍이 열리고 해당 그룹에 속한 모든 도구가 표시됩니다. 도구를 선택하려면 그룹에서 해당 도구를 탭합니다.

도구 및 도구 그룹

터치 작업 영역에서 사용할 수 있는 도구는 터치 지원 작업 과정에 가장 잘 맞도록 통합되었습니다.

- 선택 도구
- 선택 도구 그룹: 방향 선택 도구, 그룹 선택 도구
- 펜 도구 그룹: 곡률 도구, 펜 도구, 고정점 도구
- 입력 그룹: 입력 도구, 문자 손질 도구
- **Shaper** 도구: Shaper 도구입니다. **Shaper** 도구에 대한 자세한 정보.
- 모양 그룹: 직사각형 도구, 둥근 사각형 도구, 타원 도구
- 그리기 도구 그룹: 브러시 도구, 연필 도구, 스텐실 도구, 연결 도구
- 도형 구성 도구
- 자유 변형 도구
- 실행 취소, 재실행, 삭제 단추

제어 패널



터치 작업 영역의 제어 패널

제어 패널은 선택한 도구나 개체에 사용할 수 있는 다른 패널로 구성됩니다. 다음과 같은 패널을 사용할 수 있습니다.

- 색상 패널: RGB, CMYK 또는 색상 피커 탭을 사용하여 칠 및 획 프로시를 수정합니다.
- 획 패널: 획의 두께나 프로필을 지정합니다.
- 투명도 패널: 혼합 모드를 선택하거나 개체의 불투명도를 지정합니다.
- 변형: 개체의 모양을 수정하거나 둥근 사각형의 모퉁이를 조작합니다.
- 정렬 패널: 개체를 선택하고 이 직관적인 패널을 사용하여 정렬할 방식을 지정합니다.
- 컨텍스트 메뉴: 선택한 개체에서 수행할 수 있는 다양한 작업 중에서 선택합니다.
- 텍스트 패널: 이 패널에서는 텍스트 글꼴, 글꼴군 또는 정렬을 지정합니다.

[맨 위로](#)

문서 막대



문서 막대에서는 현재 열려 있는 **Illustrator** 문서에 대한 정보와 옵션을 제공합니다.

- 대지: 탭하여 사용 가능한 대지를 보고, 대지 이름을 탭하여 해당 대지로 전환합니다.
- 대지 컨트롤: 대지 간을 이동하거나 대지를 만듭니다.
- 보기 컨트롤: 대지를 한 번에 모두 또는 화면에 맞게 표시하거나 100% 배율로 확대하여 표시합니다.

[맨 위로](#)

제스처

터치 작업 영역에서는 대지에 그린 개체로 신속히 작업할 수 있는 제스처를 지원합니다.

- 확대(배율 증가): 대지에서 손가락을 벌려 보기를 확대합니다.
- 축소(배율 감소): 대지에서 손가락을 모아 보기를 축소합니다.
- 이동: 두 손가락으로 화면을 가로질러 드래그하여 대지를 가로질러 이동합니다.

- 컨텍스트 위젯: 개체를 탭한 다음 잠시 누르고 있어 컨텍스트 위젯을 가져옵니다.
- 개체 선택(선택 도구): 개체를 탭하거나, 대지를 탭하고 선택할 여러 개체를 가로질러 드래그합니다.
- 선택/그리기 모드 전환: 두 손가락으로 탭하여 선택 모드와 그리기 모드 간에 전환합니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

대지 개요

대지 패널 사용

대지 인쇄 및 저장

대지는 인쇄 가능한 아트웍을 포함할 수 있는 영역을 나타냅니다. [대지 옵션] 대화 상자에서 설정을 선택하여 아트웍의 크기를 조정하고 방향을 설정합니다. (Illustrator CS3 이전 버전에서는 [문서 설정] 대화 상자를 사용하여 문서 크기와 방향을 변경합니다.)

인쇄 또는 배치를 위해 대지를 자르기 영역으로 사용할 수 있습니다. 대지는 Illustrator CS3의 자르기 영역과 같은 방식으로 작동합니다. 복수 대지는 복수 페이지 PDF, 다양한 크기 또는 요소가 있는 인쇄된 페이지, 웹 사이트의 독립 요소, 비디오 스토리보드 또는 Adobe Flash나 After Effects의 개별 애니메이션 항목과 같은 다양한 항목을 만드는 경우에 유용합니다.

주의: Illustrator CS3 문서에서 자르기 영역을 만든 경우 자르기 영역은 CS5에서 대지로 변환됩니다. 자르기 영역을 변환할 방법을 지정하는 메시지가 표시될 수 있습니다.

크기에 따라 문서 당 1개에서 100개까지의 대지를 지정할 수 있습니다. 문서를 처음 만들 때 대지의 수를 지정할 수 있으며, 그 후에도 문서 작업을 수행하는 동안 언제든지 대지를 추가 및 제거할 수 있습니다. 여러 크기로 대지를 만들고 [대지] 도구  Illustrator CS5는 [대지] 패널을 사용하여 대지 순서를 바꾸고 재정돈하는 옵션도 제공합니다. 대지에 대한 사용자 정의 이름을 지정하고 대지에 대한 참조 포인트를 설정할 수도 있습니다.

대지 및 캔버스 보기

타일링 인쇄를 표시([보기] > [타일링 인쇄 표시])하면 대지를 기준으로 페이지 테두리를 볼 수 있습니다. 타일링 인쇄가 설정되어 있으면 인쇄 가능한 영역과 인쇄 불가능한 영역은 창의 가장 바깥쪽과 페이지의 인쇄 가능한 영역 사이에 일련의 실선과 점선으로 표시됩니다.

대지는 실선으로 둘러싸여 있으며 인쇄 가능한 최대 영역을 나타냅니다. 대지 테두리를 가리려면 [보기] > [대지 숨기기]를 선택합니다. 캔버스는 220평방인치 창의 가장자리까지 확장되는 대지 밖의 영역입니다. 캔버스는 대지로 옮기기 전에 아트웍 요소를 만들고 편집하고 저장할 수 있는 영역입니다. 캔버스에 배치된 개체는 화면에 표시되지만 인쇄되지는 않습니다.

대지를 중앙에 두고 이를 확대/축소하여 화면에 맞추려면 응용 프로그램 창 맨 아래에 있는 상태 표시줄에서 대지 번호를 클릭합니다.



그림 창

A. 인쇄 가능 영역(지정된 프린터로 결정됨) B. 캔버스 C. 대지

대지 인쇄 및 저장

문서에 있는 모든 대지는 [인쇄] 등의 동일한 미디어 유형 포맷을 공유합니다. 각 대지를 개별적으로 인쇄하거나, 타일링하거나, 한 페이지로 결합하여 인쇄할 수 있습니다. 복수 대지 **Illustrator** 문서를 **CS3**과 같은 이전 버전의 **Illustrator**에 저장할 경우 각 대지를 모든 대지가 병합된 마스터 파일과 함께 별도의 파일로 저장할 것인지 여부를 선택할 수 있습니다.

Illustrator CS4에서는 다운 저장할 때만 별도의 파일로 대지를 저장할 수 있었지만 **Illustrator CS5**에서는 현재 버전에 대해서도 개별 대지를 저장할 수 있습니다. 각 대지를 별도의 .ai 파일로 저장하는 옵션을 [Illustrator 옵션] 대화 상자에서 사용할 수 있습니다.

대지를 인쇄하기 전에 [인쇄] 대화 상자에서 미리 볼 수 있습니다. 선택한 인쇄 설정은 인쇄를 위해 선택한 모든 대지에 적용됩니다.

기본적으로 모든 아트웍은 대지에 맞게 잘리며 모든 대지는 개별 페이지로 인쇄됩니다. [인쇄] 대화 상자에서 [범위] 옵션을 사용하여 특정 페이지를 인쇄하거나, [대지 무시]를 선택하고 배치 옵션을 지정하여 모든 아트를 한 페이지로 결합하거나, 아트웍을 원하는 대로 타일링합니다.

Illustrator CS5에서 문서에 있는 모든 대지는 선택한 미디어 크기에 인쇄되도록 자동으로 회전시킬 수 있습니다. [인쇄] 대화 상자에서 [자동 회전] 체크 상자를 선택하여 **Illustrator** 문서에 대해 자동 회전을 설정합니다. **CS5**에서 만든 문서의 경우 기본적으로 자동 회전이 활성화됩니다.

예를 들어, 가로(폭이 높이보다 큼) 및 세로(높이가 폭보다 큼) 미디어 크기가 둘 다 있는 문서를 고려해 보십시오. [인쇄] 대화 상자의 [크기]에서 용지 크기를 세로로 선택하고 인쇄하는 경우 가로 대지는 세로 미디어에 맞게 자동으로 회전합니다.

참고: [자동 회전]을 선택하면 페이지 방향을 변경할 수 없습니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

눈금자, 격자, 안내선 및 자르기 표시

눈금자 사용
측정 단위 변경
격자 사용
안내선 사용
특수 문자 안내선
개체 간의 거리 측정
정보 패널 개요

맨 위로

눈금자 사용

눈금자를 사용하면 그림 창이나 대지에서 개체를 정확하게 배치하고 측정할 수 있습니다. 각 눈금자에서 0이 나타나는 점을 눈금자 원점이라고 합니다.

Illustrator CS5의 눈금자는 InDesign 및 Photoshop과 같은 다른 Creative Suite 응용 프로그램과 비슷합니다. Illustrator에서는 문서 및 대지용 눈금자를 별도로 제공합니다. 하나의 포인트에서 이 눈금자 중 하나만 선택할 수 있습니다.

참고: 창 눈금자는 이 문서에서 전체 눈금자로 불립니다.

전체 눈금자는 그림 창의 맨 위와 왼쪽에 나타납니다. 초기 눈금자 원점은 그림 창의 왼쪽 위 모퉁이에 있습니다.

대지 눈금자는 활성 대지의 맨 위와 왼쪽에 나타납니다. 초기 대지 눈금자 원점은 대지의 왼쪽 위 모퉁이에 있습니다.

대지 눈금자와 전체 눈금자의 차이점은 대지 눈금자를 선택할 경우 활성 대지에 따라 원점이 바뀐다는 것입니다. 또한 대지 눈금자에 다른 원점을 사용할 수 있습니다. 대지 눈금자 원점을 변경하더라도 대지의 패턴 칠 오브젝트에 영향을 주지 않습니다.

전체 눈금자에 대한 기본 원점은 첫 번째 대지의 왼쪽 위 모퉁이에 있고 대지 눈금자의 기본 원점은 해당 대지의 왼쪽 위 모퉁이에 있습니다.

- 눈금자를 표시하거나 숨기려면 [보기] > [눈금자] > [눈금자 표시] 또는 [보기] > [눈금자] > [눈금자 숨기기]를 선택합니다.
- 대지 눈금자와 전체 눈금자 사이를 전환하려면 [보기] > [눈금자] > [전체 눈금자로 변경] 또는 [보기] > [눈금자] > [대지 눈금자로 변경]을 클릭합니다. 기본적으로 대지 눈금자는 표시되므로 [전체 눈금자로 변경] 옵션은 눈금자 하위 메뉴 아래에 표시됩니다.
- 비디오 눈금자를 표시하거나 숨기려면 [보기] > [눈금자] > [비디오 눈금자 표시] 또는 [보기] > [눈금자] > [비디오 눈금자 숨기기]를 선택합니다.
- 눈금자 원점을 변경하려면 눈금자가 교차하는 왼쪽 상단 모퉁이로 포인터를 옮기고 새 눈금자 원점을 배치할 위치로 포인터를 드래그합니다.

드래그할 때 창과 눈금자에 나타나는 십자선은 변경된 전체 눈금자 원점을 나타냅니다.

참고: 전체 눈금자 원점을 변경하면 패턴 타일링에 영향을 줍니다.

- 초기 눈금자 원점을 복원하려면 눈금자가 교차하는 왼쪽 상단 모퉁이를 두 번 클릭합니다.

좌표 시스템이 이전의 1사분면에서 4사분면으로 바뀌었습니다. Illustrator CS5에서는 아래로 움직일 경우 Y축 값이 증가하며, 오른쪽으로 움직이면 X축 값이 증가합니다.

Illustrator의 이전 버전으로 저장하는 경우 전체 눈금자는 이전 문서에서 설정된 위치를 유지합니다. 그러나 원점은 왼쪽 위로 바뀌지 않으면서 좌표 시스템이 4사분면으로 바뀝니다.

좌표 시스템과 눈금자 원점의 변경은 스크립팅에 적용되지 않으므로 기존 스크립트를 유지할 수 있습니다. 그러나 스크립팅을 사용하여 개체를 변형할 경우, Y 좌표 값은 Illustrator 사용자 인터페이스에서 설정한 값과 달라집니다. 예를 들어, 이동 작업 Y= +10 포인트를 적용한 다음 스크립팅을 사용하여 같은 이동을 에뮬레이션하는 경우 Y=-10 포인트의 변형을 적용합니다.

측정 단위 변경

Illustrator의 초기값 측정 단위는 포인트입니다(1포인트 = 0.3528밀리미터). Illustrator에서 일반적인 측정, 획 및 문자에 사용하는 단위를 변경할 수 있습니다. 상자에 값을 입력하면 초기값 단위를 무시할 수 있습니다.

- 초기값 측정 단위를 변경하려면 [편집] > [환경 설정] > [단위](Windows) 또는 [Illustrator] > [환경 설정] > [단위](Mac OS)를 선택한 다음 [일반], [획] 및 [문자] 옵션의 단위를 선택합니다. [문자] 환경 설정에 [아시아어 옵션 보기]가 선택되어 있는 경우 아시아어 문자에만 쓰이는 단위를 선택할 수도 있습니다.

참고: "일반" 측정 옵션은 점 사이의 거리를 측정하고, 개체를 이동 및 변형하고, 격자 및 안내선 간격을 설정하고, 모양을 만드는 눈금자에 영향을 줍니다.

- 현재 문서에 대한 일반적인 측정 단위만 설정하려면 [파일] > [문서 설정]을 선택하고 [단위] 메뉴에서 사용할 측정 단위를 설정하고 [확인]을 클릭합니다.
- 상자에 값을 입력할 때 측정 단위를 변경하려면 값 다음에 in(인치), mm(밀리미터), Q(1Q = 0.25mm), cm(센티미터), p 또는 pt(포인트), pc(파이크), 및 px(픽셀)과 같은 약어를 씁니다.

팁: 파이크와 포인트를 함께 사용할 때 XpY 와 같이 값을 입력할 수 있습니다. 여기서 X 와 Y 는 각각 파이크와 포인트를 사용하는 수를 말합니다. 예를 들어, 12파이크, 6포인트인 경우 12p 6으로 표시합니다.

격자 사용

격자는 그림 창에서 아트웍 뒤에 나타나며 인쇄되지는 않습니다.

- 격자를 사용하려면 [보기] > [격자 보기]를 선택합니다.
- 격자를 가리려면 [보기] > [격자 숨기기]를 선택합니다.
- 개체를 격자선에 물리려면 [보기] > [격자에 물리기]를 선택하고 이동하려는 개체를 선택한 다음 원하는 위치로 드래그합니다.

개체의 경계가 2픽셀의 격자선 이내에 있는 경우 점에 물립니다.

참고: [보기] > [픽셀 미리보기] 옵션을 선택하면 [격자에 물리기]가 [픽셀에 물리기]로 바뀝니다.

- 격자, 격자 스타일(선 또는 점), 격자 색상 또는 아트웍의 앞쪽 또는 뒤쪽 중에서 격자가 나타나는 위치를 지정하려면 [편집] > [환경 설정] > [안내선과 격자](Windows) 또는 [Illustrator] > [환경 설정] > [안내선과 격자](Mac OS)를 선택합니다.

안내선 사용

안내선을 이용하면 텍스트와 그래픽 개체를 정렬하는 데 도움이 됩니다. 눈금자 안내선(세로 직선 또는 가로 직선)과 안내선 개체(안내선으로 변환하는 벡터 개체)를 만들 수 있습니다. 격자와 마찬가지로, 안내선은 인쇄되지 않습니다.

실선과 점선 중 안내선 스타일을 선택할 수 있으며 미리 정의된 안내선 색상 또는 색상 피커를 통해 선택한 색상으로 안내선의 색상을 변경할 수 있습니다. 기본적으로 안내선은 잠겨 있지 않으므로 이동, 수정, 삭제 또는 복귀할 수 있지만, 안내선을 특정 위치에 잠글 수도 있습니다.

- 안내선을 표시하거나 숨기려면 [보기] > [안내선] > [안내선 표시] 또는 [보기] > [안내선] > [안내선 숨기기]를 선택합니다.
- 안내선 설정을 변경하려면 [편집] > [환경 설정] > [안내선과 격자](Windows) 또는 [Illustrator] > [환경 설정] > [안내선과 격자](Mac OS)를 선택합니다.
- 안내선을 잠그려면 [보기] > [안내선] > [안내선 잠그기]를 선택합니다.

안내선 만들기

- 눈금자가 보이지 않으면 [보기] > [눈금자 표시]를 선택합니다.
- 세로 안내선을 만들려면 왼쪽 눈금자에 포인터를 놓고, 가로 안내선을 만들려면 상단 눈금자로 포인터를 옮깁니다.
- 안내선을 원하는 위치로 드래그합니다.

또한 벡터 개체를 선택하고 [보기] > [안내선] > [안내선 만들기]를 선택하여 벡터 개체를 안내선으로 변환할 수도 있습니다.

여러 개의 안내선을 이용하여 보다 쉽게 작업하려면 안내선들을 별도의 레이어로 이동합니다.

4. 전체 캔버스가 아닌 대지로 안내선을 제한하고 싶으면 대지 도구를 선택한 다음 안내선을 대지로 드래그합니다.

안내선 이동, 삭제 또는 해제

1. 안내선이 잠겨 있는 경우 [보기] > [안내선] > [안내선 잠그기]를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 드래그하거나 복사하여 안내선을 이동합니다.
 - 맥스페이스(Windows)나 Delete 키(Mac OS)를 누르거나 [편집] > [오리기] 또는 [편집] > [지우기]를 선택하여 안내선을 삭제합니다.
 - [보기] > [안내선] > [안내선 지우기]를 선택하여 모든 안내선을 한 번에 삭제합니다.
 - 안내선을 선택하고 [보기] > [안내선] > [안내선 해제]를 선택하여 안내선을 풀고 정상적인 그래픽 개체로 되돌립니다.

개체를 고정점과 안내선에 물리기

1. [보기] > [점에 물리기]를 선택합니다.
2. 이동하려는 개체를 선택하고 고정점 및 안내선과 정렬하려는 정확한 지점에 포인터를 둡니다.
참고: 점에 물릴 때 물리기 정렬은 드래그된 개체의 가장자리가 아니라 포인터의 위치에 좌우됩니다.
3. 개체를 원하는 위치까지 드래그합니다.

포인터가 고정점이나 안내선의 2픽셀 이내에 있는 경우 해당 지점에 물립니다. 물리기가 수행되면 포인터는 칠 된 화살표에서 빈 화살표로 바뀝니다.

특수 문자 안내선

[특수 문자 안내선]은 개체 또는 대지를 만들거나 조작할 때 나타나는 임시 물리기 안내선입니다. 이러한 안내선은 X, Y 위치 또는 델타 값을 물리기로 정렬하고 표시하여 다른 개체나 대지 또는 둘 모두를 기준으로 개체나 대지를 정렬, 편집 및 변형하는 일에 도움이 됩니다. [특수 문자 안내선] 환경 설정을 통해 나타나는 특수 문자 안내선 및 피드백(예: 측정 레이블, 개체 강조 또는 레이블)의 유형을 지정할 수 있습니다.

특수 문자 안내선 사용에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/irvid4020_ai_kr를 참조하십시오.

특수 문자 안내선 사용

[특수 문자 안내선]은 기본적으로 켜집니다.

1. 안내선을 켜거나 끄려면 [보기] > [특수 문자 안내선]을 선택합니다.
2. 다음과 같은 방법으로 [특수 문자 안내선]을 사용합니다.
 - 펜 도구 또는 모양 도구로 개체를 만들 때 [특수 문자 안내선]을 사용하면 기존 개체에 상대적으로 새 개체의 고정점을 배치할 수 있습니다. 또는 새 대지를 만들 때 [특수 문자 안내선]을 사용하여 다른 대지 또는 개체를 기준으로 배치합니다.
 - 펜 또는 모양 도구를 사용하여 개체를 만들거나 개체를 변형할 때 특수 문자 안내선의 구성 안내선을 사용하여 고정점을 45도 또는 90도와 같이 사전 설정된 특정 각도에 배치합니다. 이 각도는 [특수 문자 안내선] 환경 설정에서 설정합니다.
 - 개체 또는 대지를 이동할 때에는 [특수 문자 안내선]을 사용하여 선택한 개체 또는 대지를 다른 개체 또는 대지에 정렬할 수 있습니다. 정렬 기준으로는 개체 및 대지의 기하 도형이 사용됩니다. 개체가 다른 개체의 가장자리나 중심점에 가까이 가면 안내선이 표시됩니다.
참고: 한 개체나 대지의 중심점 또는 가장자리를 사용하는 *Illustrator CS3*의 정렬 동작을 사용하려면 *Ctrl* 키(Windows) 또는 *Command* 키(Mac OS)를 누릅니다.
 - 개체를 변형할 때 [특수 문자 안내선]이 자동으로 나타나 변형 작업을 도와줍니다.

[특수 문자 안내선] 환경 설정을 조정하여 [특수 문자 안내선]이 나타나는 시기와 방법을 변경할 수 있습니다.

참고: [격자에 물리기] 또는 [픽셀 미리보기]가 설정되어 있을 때는 [특수 문자 안내선] 메뉴 명령을 선택하더라도 [특수 문자 안내선]을 사용할 수 없습니다.

특수 문자 안내선 환경 설정

[편집] > [환경 설정] > [특수 문자 안내선](Windows) 또는 [Illustrator] > [환경 설정] > [특수 문자 안내선](Mac OS)을 선택하여 다음과 같은 환경 설정을 지정합니다.

색상 안내선의 색상을 지정합니다.

정렬 안내선 기하학 개체, 대지 및 도면의 가운데와 가장자리를 따라 생성되는 안내선을 표시합니다. 이러한 안내선은 개체를 이동할 때와 기본 모양 그리기, [펜] 도구 사용 및 개체 변형 등의 작업을 수행할 때 생성됩니다.

고정점/패스 레이블 패스가 교차하고 패스가 고정점의 중앙에 위치한 경우 정보를 표시합니다.

측정 레이블 [드로잉] 도구 및 [텍스트] 도구와 같은 여러 도구에서 커서를 고정점 위에 두는 동안 현재 위치에 대한 정보를 표시합니다. 개체를 만들거나, 선택하거나, 이동하거나, 변형하면 여기에 객체의 원래 위치를 기준으로 한 델타 x 및 y 값이 표시됩니다. 드로잉 도구를 선택한 상태에서 **Shift** 키를 누르면 시작 위치가 나타납니다.

개체 강조 개체 주위로 포인터를 드래그할 때 포인터 아래에 있는 개체를 강조 표시합니다. 강조 색상은 개체의 레이어 색상과 같습니다.

변형 도구 개체를 크기 조절하고 회전하고 기울일 때 정보를 표시합니다.

구성 안내선 새 개체를 그리는 동안 안내선을 표시합니다. 근처에 있는 개체의 고정점으로부터 안내선이 그려지는 각도를 지정합니다. 각도는 여섯 개까지 설정할 수 있습니다. 선택한 [각도] 상자에 각도를 입력하거나, [각도] 팝업 메뉴에서 각도 세트를 선택하거나 또는 팝업 메뉴에서 각도 세트를 선택하고 상자에 있는 값들 중 하나를 변경하여 각도 세트를 사용자 정의합니다. 사용자의 설정을 미리볼 수 있습니다.

물리기 허용치 [특수 문자 안내선]이 유효하게 적용되도록 포인터가 다른 개체로부터 떨어져야 하는 거리를 지정합니다.

맨 위로

개체 간의 거리 측정

[측정] 도구는 두 점 사이의 거리를 계산하여 그 결과를 [정보] 패널에 표시합니다.

1. [측정] 도구를 선택합니다. [도구] 패널에서 보려면 [스포이드 도구]를 누른 채로 유지합니다. 
 2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 거리를 측정할 두 점을 클릭합니다.
 - 첫 번째 점을 클릭하여 두 번째 점으로 드래그합니다. 45°의 배수 단위로 도구를 제한하려면 **Shift** 키를 누른 채 드래그합니다.
- [정보] 패널에 측정된 x 및 y 축으로부터의 가로 거리와 세로 거리, 절대 가로 거리와 세로 거리, 전체 거리 및 각도가 표시됩니다.

맨 위로

정보 패널 개요

[정보] 패널([창] > [정보])을 사용하여 포인터 아래의 영역과 선택된 개체에 대한 정보를 볼 수 있습니다.

- 개체가 선택되어 있으며 선택 도구가 활성 상태일 때 [정보] 패널에는 개체의 x 및 y 좌표, 너비(W) 및 높이(H)가 표시됩니다. 너비

와 높이 값은 [일반] 환경 설정의 [미리보기 바운드 사용] 옵션에 영향을 받습니다. [미리보기 바운드 사용]이 선택되면 개체 크기에 획 너비(그리고 그림자와 같은 기타 특성)이 포함됩니다. [미리보기 바운드 사용]이 선택 취소되면 개체의 벡터 패스에 의해 정의된 크기만 측정됩니다.

- [펜] 도구 또는 [그라디언트] 도구를 사용하거나 선택 항목을 이동할 경우 드래그할 때마다 [정보] 패널에는 x 의 변화(W), y 의 변화(H), 거리(D) 및 각도 $\angle$
- [확대] 도구를 사용하는 경우 [정보] 패널에는 마우스 단추를 놓은 후 확대 비율과 x 및 y 좌표가 표시됩니다.
- [크기 조절] 도구를 사용하는 경우 [정보] 패널에는 크기 조절이 완료된 후 너비(W)과 높이(H)의 백분율 변화 및 새 너비(W)과 높이(H)가 표시됩니다. 회전 또는 반사 도구를 사용하는 경우 [정보] 패널에는 개체의 중심 좌표와 회전 각도 $\angle$ 또는 반사 각도 $\angle$ 가 표시됩니다.
- [기울이기] 도구를 사용하는 경우 [정보] 패널에는 개체의 중심 좌표, 기울이기 축의 각도 $\angle$ 및 기울이기기의 양 $\angle$ 이 표시됩니다.
- [페인트브러시] 도구를 사용하는 경우 [정보] 패널에는 현재 브러시의 x 및 y 좌표와 이름이 표시됩니다.
- 패널 메뉴에서 [옵션 표시]를 선택하거나 패널 탭의 이중 화살표를 클릭하여 선택한 개체의 칠 및 획 색상에 대한 값과 선택한 개체에 적용되는 모든 패턴, 그라디언트 또는 색조의 이름을 표시합니다.

참고: 여러 개체를 선택하면 [정보] 패널에는 선택한 모든 개체에 대해 동일한 정보만 표시됩니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

사용자 정의 도구 패널

버전 17.1에 도입됨

도구 패널에 도구 추가 또는 제거

사용자 정의 도구 패널 관리

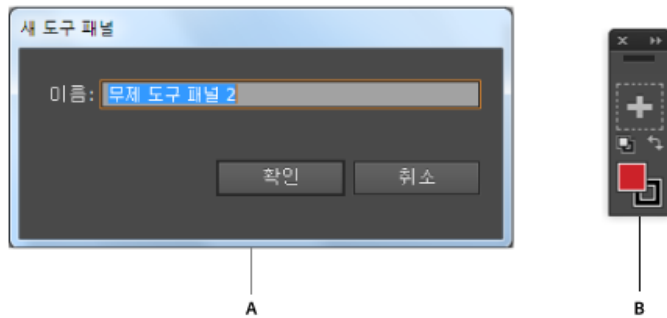
이 버전의 Illustrator CC에서는 사용자 정의 도구 패널을 만들 수 있습니다. 특정 도구 집합으로 작업하는 경우 해당 도구만 포함되어 있는 사용자 정의된 도구 패널을 만들 수 있습니다.

맨 위로 1

도구 패널에 도구 추가 또는 제거

1. Illustrator에서 [Window] > [도구] > [새 사용자 정의 도구 패널]을 클릭한 다음 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

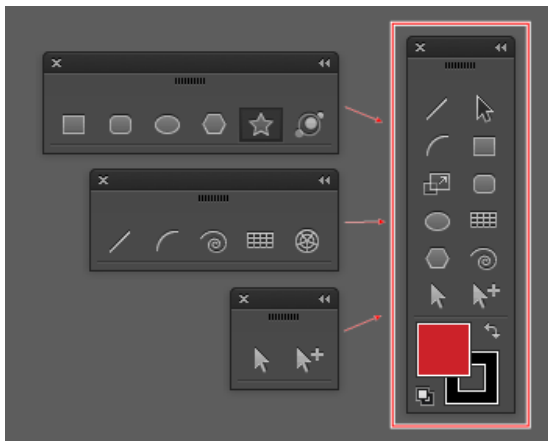
새 도구 패널이 만들어지고 표시됩니다.



A. 새 도구 패널을 위한 이름 입력 B. 기본 칠/획 프로색으로 생성한 새로운 도구 패널

참고: 칠/획 프로색이 기본적으로 추가됩니다. 이 프로색은 사용자 정의 도구 패널에서 제거할 수 없습니다.

2. 기존 도구 패널에서 새 사용자 정의 도구 패널이나 기존 사용자 정의 도구 패널로 도구를 드래그합니다. 이 도구가 도구 그룹의 일부인 경우 맨 위 도구가 복사됩니다. 더하기 기호(+)와 함께 커서가 나타나면 마우스를 놓습니다.



새 도구 패널(오른쪽)을 만들기 위한 세 가지 도구 그룹의 도구(왼쪽)가 추가되었습니다.

취소 작업 기호(↶)와 함께 마우스 커서가 나타날 때 도구를 드래그하여 놓으면 도구 추가 또는 삭제가 수행되지 않습니다.

3. 그룹의 맨 위 도구로 나타나지 않는 도구를 가져오려면 다음 중 하나를 수행하십시오.

또는

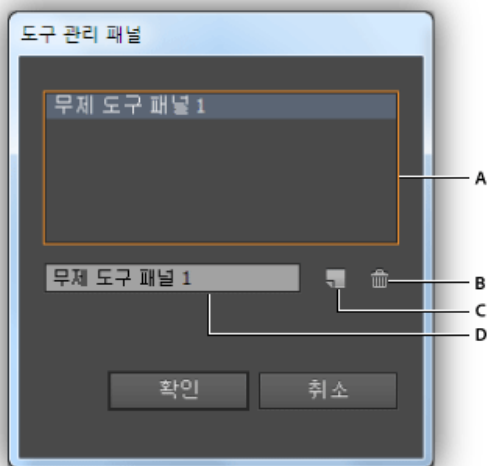
- a. **Alt/Opt** 키를 누르고 도구 그룹을 클릭합니다. 이 액션은 도구 그룹에 나오는 모든 도구를 순환합니다.
 - b. 원하는 도구가 그룹 상단에 표시되면 사용자 정의 도구 패널로 이 도구를 드래그합니다. 더하기 기호(+)와 함께 커서가 나타나면 마우스를 놓습니다.
 - a. 도구 그룹을 도구 스트립으로 보려면 작업 영역의 빈 부분으로 도구 그룹을 드래그합니다.
 - b. 도구 스트립에서 새 도구 패널로 도구를 드래그합니다. 더하기 기호(+)와 함께 커서가 나타나면 마우스를 놓습니다.
4. 도구를 제거하려면 사용자 정의 도구 패널에서 도구를 드래그하고 빼기 기호(-)와 함께 마우스 커서가 나타나면 이 도구를 놓습니다.
- 참고: 문서가 열려 있는 경우에만 도구 패널에서 도구를 제거할 수 있습니다.
5. 사용자 정의 생성 도구 패널 내에서 도구 위치를 교체하려면 **Alt/Opt** 키를 누른 상태에서 위치를 교체할 도구 상단에서 도구를 드래그한 다음 양방향 화살표 기호(↔)와 함께 커서가 나타나면 도구를 놓습니다.

사용자 정의 도구 패널은 만들어진 작업 영역에서 유지됩니다. 다른 작업 영역으로 변경한 다음 원래 작업 영역으로 돌아가는 경우 만든 모든 도구 패널이 유지되고 다시 열립니다.

맨 위로 4

사용자 정의 도구 패널 관리

1. Illustrator에서 **Windows > 도구 > 도구 관리** 패널을 클릭합니다.



[도구 관리 패널] 대화 상자에서 수행할 수 있는 액션

A. 사용자 정의 도구 패널 목록 **B.** 선택한 도구 패널 삭제 **C.** 새로운 도구 패널 또는 선택한 도구 패널 사본을 생성 **D.** 선택한 도구 패널 이름 변경

2. [도구 관리 패널] 대화 상자에서 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 이름 변경: 목록에서 도구 패널을 선택하고 텍스트 상자에서 패널의 새 이름을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.
- 신규/복사: 목록에서 도구 패널을 선택하고, 복사 단추를 클릭하고, 필요한 경우 도구 패널 이름을 변경한 다음 [확인]을 클릭합니다. 도구 패널을 선택하지 않은 경우 새 도구 패널이 만들어집니다.
- 삭제: 목록에서 도구 패널을 선택한 다음 [삭제] 단추를 클릭합니다.

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

아트웍 보기

- 문서 설정 옵션 지정
- 타일링 인쇄 정보
- 확대 또는 축소
- 보기 영역 변경
- 내비게이터 패널 개요
- 아트웍을 윤곽선으로 보기
- 여러 창 및 보기 사용
- 최종 출력 매체에서 아트웍 미리보기

문서 설정 옵션 지정

맨 위로

언제든지 측정 단위, 투명도 격자 표시, 배경색과 언어, 따옴표 스타일, 위 첨자 및 아래 첨자 크기, 도련, 내보내기 가능 여부 등의 유형 설정에 대한 문서 기본 설정 옵션을 변경할 수 있습니다. [대지 편집] 단추를 사용하면 이 대화 상자를 닫고 [대지] 도구를 활성화할 수 있습니다.

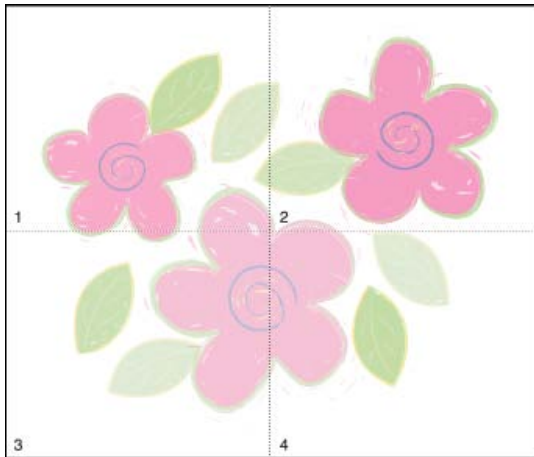
1. [파일] > [문서 설정]을 선택하거나 [제어] 패널에서 [문서 설정] 단추를 클릭합니다. (이 단추는 아무 것도 선택되어 있지 않은 경우에 사용할 수 있습니다.)
2. 원하는 대로 옵션을 지정합니다.
3. 대지를 편집하려는 경우(예를 들어, 세로 방향에서 가로 방향으로 변경) [대지 편집]을 클릭하여 대지 편집 모드로 전환합니다. [색종이 시뮬레이트] 옵션은 문서를 색종이에 인쇄하려는 경우에 유용합니다. 예를 들어, 노란색 배경에 파란색 개체를 그리면 개체는 녹색으로 나타납니다. 이러한 시뮬레이션은 투명 격자가 보이지 않을 때만 수행됩니다.

타일링 인쇄 정보

맨 위로

기본적으로 Illustrator에서는 각 대지를 용지 한 장에 인쇄합니다. 그러나 아트웍이 프린터에서 사용 가능한 용지 크기보다 클 경우 아트웍을 여러 장에 인쇄할 수 있습니다.

프린터에서 사용할 수 있는 용지 크기에 맞도록 대지를 분할하는 작업을 타일링이라고 합니다. [인쇄] 대화 상자의 [일반] 색션에서 타일링 옵션을 선택할 수 있습니다. 대지에서 타일링 인쇄 경계를 보려면 [보기] > [타일링 인쇄 표시]를 선택합니다.



여러 페이지 타일로 분할된 대지

대지를 여러 페이지 타일로 나누면 각 페이지에는 1부터 시작하여 왼쪽에서 오른쪽, 위쪽에서 아래쪽 순으로 번호가 지정됩니다. 이 페이지 번호는 참조용으로만 화면에 표시되며 인쇄되지는 않습니다. 이 번호를 사용하여 파일의 모든 페이지를 인쇄하거나 특정 페이지를 지정하여 인쇄할 수 있습니다.

확대 또는 축소

맨 위로

아트웍을 확대하거나 축소하는 방법에는 여러 가지가 있습니다.

- [확대] 도구  를 선택합니다. 포인터가 가운데에 더하기 기호가 있는 확대로 바뀝니다. 확대하려는 영역의 가운데를 클릭하거나 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 축소하려는 영역의 가운데를 클릭합니다. 클릭할 때마다 이전 사진 설정 비율로 보기가 확대되거나 축소됩니다.
- [확대] 도구를 선택하고 선택 윤곽이라고 하는 점선 사각형을 확대하려는 영역 주위로 드래그합니다. 선택 윤곽을 아트웍에서 이동하려면 스페이스바를 누른 상태에서 선택 윤곽을 새 위치까지 계속 드래그하여 이동합니다.
- [보기] > [확대] 또는 [보기] > [축소]를 선택합니다. 클릭할 때마다 다음 사진 설정 비율로 보기가 확대되거나 축소됩니다.
- 기본 창의 왼쪽 아래 모서리나 [내비게이터] 패널에서 확대/축소 수준을 설정합니다.
- 파일을 100%로 표시하려면 [보기] > [실제 크기]를 선택하거나 [확대 도구]를 두 번 클릭합니다.
- 선택한 대지로 창을 칠하려면 [보기] > [창에 대지 맞추기]를 선택하거나 또는 [손] 도구를 두 번 클릭합니다.
- 창에서 전부 보려면 [보기] > [창에 모두 맞추기]를 선택합니다.

맨 위로

보기 영역 변경

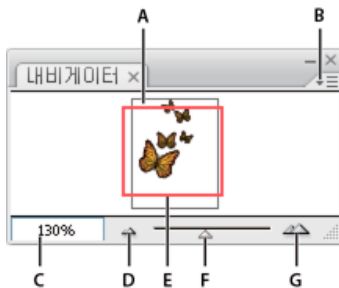
다음 중 하나를 수행하여 대지의 다른 영역을 보기로 가져올 수 있습니다.

- 모든 대지를 실제 크기로 보려면 [보기] > [실제 크기]를 선택합니다.
- [보기] > [창에 모두 맞추기]를 선택하여 축소하면 모든 대지를 화면에서 볼 수 있습니다.
- [보기] > [창에 대지 맞추기]를 선택하여 활성 대지에서 확대합니다.
- [내비게이터] 패널에서 그림 창에서 보려는 축소판 표시 영역을 클릭합니다. 또는 가상본 미리보기 영역(색이 칠해진 상자)을 축소판 표시의 다른 영역으로 드래그합니다.
- [손] 도구  를 선택하고 아트웍을 이동하려는 방향으로 드래그합니다.

맨 위로

내비게이터 패널 개요

[내비게이터] 패널([창] > [내비게이터])을 사용하면 축소판 표시를 통해 아트웍 보기를 빠르게 변경할 수 있습니다. [내비게이터]의 컬러 상자는 가상본 미리보기 영역이라고 하며 그림 창에서 현재 볼 수 있는 영역에 해당합니다.



내비게이터 패널

A. 아트웍의 축소판 표시 B. 패널 메뉴 단추 C. 확대/축소 상자 D. [축소] 단추 E. 가상본 미리보기 영역 F. 확대/축소 슬라이더 G. [확대] 단추

다음과 같은 방법으로 [내비게이터] 패널을 사용자 정의할 수 있습니다.

- [내비게이터] 패널에서 대지의 테두리 바깥쪽에 아트웍을 표시하려면 패널 메뉴에서 [대지 내용만 보기]를 클릭하여 아트웍 선택을 취소합니다.
- 가상본 미리보기 영역의 색상을 변경하려면 패널 메뉴에서 [패널 옵션]을 선택합니다. [색상] 메뉴에서 사전 설정된 색상을 선택하거나 색상 상자를 두 번 클릭하여 사용자 정의 색상을 선택합니다.
- 문서의 점선을 [내비게이터] 패널에서 실선으로 표시하려면 패널 메뉴에서 [패널 옵션]을 선택하고 [점선을 실선으로 그리기]를 선택합니다.

맨 위로

아트웍을 윤곽선으로 보기

Adobe Illustrator에서는 기본적으로 모든 아트웍을 컬러로 미리볼 수 있도록 보기가 설정됩니다. 그러나 아트웍의 윤곽선만(또는 패스만) 보이도록 아트웍 표시를 선택할 수 있습니다. 페인트 특성을 제외하고 아트웍을 표시하면 복잡한 아트웍을 작업할 때 화면을 다시 그리는 데 드는 시간이 줄어듭니다.

[윤곽선] 모드에서 연결된 파일들은 기본적으로 내부에 X가 있는 윤곽선 상자로 표시됩니다. 연결된 파일의 내용을 보려면 [파일] > [문서 설정]을 선택하고 [윤곽선 모드로 이미지 표시]를 선택합니다.

- 모든 아트웍을 윤곽선으로 보려면 [보기] > [윤곽선]을 선택합니다. [보기] > [미리보기]를 선택하면 아트웍을 다시 컬러로 미리볼 수 있습니다.
- 한 레이어의 모든 아트웍을 윤곽선으로 보려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태로 [레이어] 패널에서 해당 레이어에 대한 눈 모양 아이콘을 클릭합니다. Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 다시 한 번 클릭하면 아트웍을 다시 컬러로 미리볼 수 있습니다. [윤곽선] 보기가 활성화되면 눈 모양 아이콘의 중앙이 빈 상태  로 나타나며 [미리보

기]가 활성화되면 중앙이 채워진 상태 로 나타납니다.

- 선택되지 않은 모든 항목을 윤곽선으로 보려면 **Alt+Ctrl(Windows)** 또는 **Option+Command(Mac OS)**를 누른 상태로 선택된 레이어에 대한 눈 모양 아이콘을 클릭합니다. 또는 [레이어] 패널 메뉴에서 [기타 윤곽]을 선택합니다.
[레이어] 패널 메뉴에서 [모든 레이어 미리보기]를 선택하면 [레이어] 패널의 모든 항목을 [미리보기] 모드로 되돌릴 수 있습니다.

여러 창 및 보기 사용

맨 위로 

단일 문서에 대해 여러 창을 동시에 열 수 있습니다. 각 창마다 다른 보기 설정을 할 수 있습니다. 예를 들어, 하나의 창은 일부 개체에서 상세하게 작업할 수 있도록 높은 배율을 설정하고, 다른 창은 해당 개체를 페이지에 배치할 수 있도록 낮은 배율로 설정할 수 있습니다.

(Windows) [창] 메뉴의 옵션을 이용하여 열려 있는 여러 개의 창을 필요에 맞게 정돈할 수 있습니다. [겹쳐 놓기]를 선택하면 화면의 왼쪽 위에서 오른쪽 아래로 내림차순으로 누적되도록 창이 표시되고, [나란히 놓기]를 선택하면 창이 가장자리를 서로 맞대는 형식으로 표시되며, [아이콘 정돈]을 선택하면 프로그램 창 안에 최소화된 창이 정돈됩니다.

여러 개의 창을 만드는 또 다른 방법은 여러 개의 보기를 만드는 것입니다. 문서당 최대 25개의 보기를 만들어 저장할 수 있습니다.

복수 창과 복수 보기는 다음과 같이 서로 다릅니다.

- 복수 보기는 문서에 저장되지만 복수 창은 저장되지 않습니다.
- 복수 창은 동시에 표시할 수 있습니다.
- 복수 보기는 해당 보기를 표시할 복수 창이 열려 있을 때만 동시에 표시할 수 있습니다. 뷰를 변경하면 현재 창만 변경되며 새 창이 열리지는 않습니다.

새 창 만들기

❖ [창] > [새 창]를 선택합니다.

새 보기 만들기

❖ 보기를 원하는 대로 설정하고 [보기] > [새 보기]를 선택한 다음 새 보기의 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

보기 이름 변경 또는 삭제

❖ [보기] > [보기 편집]을 선택합니다.

보기 간 전환

❖ [보기] 메뉴 아래쪽에서 보기 이름을 선택합니다.

최종 출력 매체에서 아트웍 미리보기

맨 위로 

Illustrator에는 인쇄하거나 웹 또는 모바일 장치에서 볼 때 아트웍이 어떻게 보일지 미리보는 다음과 같은 여러 가지 방법이 있습니다.

중복 인쇄 미리보기 모드(보기 > 중복 인쇄 미리보기) 색상이 분판된 출력에 혼합, 투명도 및 중복 인쇄가 어떻게 나타나는지를 대략적으로 보여 주는 "잉크 미리보기" 기능을 제공합니다.

[분판 미리보기] 모드([창] > [분판 미리보기]) 인쇄했을 때 분판이 어떻게 보이는지를 미리봅니다.

픽셀 미리보기 모드(보기 > 픽셀 미리보기) 웹 브라우저에서 아트웍을 래스터화하여 볼 때 아트웍이 어떻게 나타날지 대략적으로 보여줍니다.

병합 미리보기 패널(창 > 병합 미리보기) 저장 또는 인쇄하는 경우 특정 병합 조건을 충족하는 아트웍 영역을 강조 표시합니다.

화면 교정 인쇄 특정 유형의 모니터나 출력 장치에서 문서의 색상이 어떻게 나타날지 대략적으로 보여줍니다.

엔티 앨리어싱 벡터 개체를 보다 매끄러운 모양으로 화면에 나타내고 벡터 아트웍을 PostScript® 프린터로 인쇄할 때 어떤 모양으로 나타날지 보다 잘 알 수 있습니다. 엔티 앨리어싱이 유용한 이유는 화면 해상도는 비교적 제한되어 있지만 벡터 아트웍은 대개 높은 해상도로 인쇄되기 때문입니다. 엔티 앨리어싱을 활성화하려면 [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 [Illustrator] > [환경 설정] > [일반](Mac OS)을 선택하고 엔티 앨리어스 아트웍을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

Device Central(파일 > Device Central) 특정 휴대폰 또는 장치에서 문서가 어떻게 나타나는지를 미리볼 수 있습니다.



법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

환경 설정

환경 설정 정보
Illustrator 환경 설정
플러그인 모듈 정보

환경 설정 정보

맨 위로

환경 설정은 표시, 도구, 눈금자 단위 및 내보내기 정보를 포함하여 사용자가 원하는 Illustrator의 작동 방식에 관한 옵션입니다. 사용자의 환경 설정은 AIPrefs(Windows) 또는 Adobe Illustrator 환경 설정(Mac OS)이라는 파일에 저장되며 Illustrator를 시작할 때마다 이 파일이 시작됩니다.

환경 설정 대화 상자 열기

- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - (Windows) [편집] > [환경 설정] > [환경 설정 이름]을 선택합니다.
 - (Mac OS) Illustrator > [환경 설정] > [환경 설정 이름]을 선택합니다.
 - 아무 것도 선택하지 않은 상태에서 [제어판]의 [환경 설정] 단추를 클릭합니다.
- 다른 환경 설정 세트로 전환하려면 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [환경 설정] 대화 상자의 왼쪽 상단의 메뉴에서 옵션을 선택합니다.
 - [다음]을 클릭하여 다음 옵션을 표시하거나 [이전]을 클릭하여 이전 옵션을 표시합니다.

모든 환경 설정을 기본 설정으로 재설정
응용 프로그램에 문제가 있는 경우 환경 설정을 재설정하는 것이 유용할 수도 있습니다.

- ❖ 다음 중 하나를 수행합니다.
- Illustrator를 시작할 때 Alt+Ctrl+Shift(Windows) 또는 Option+Command+Shift(Mac OS)를 누르고 있습니다. 현재 설정이 삭제됩니다.
 - AIPrefs 파일(Windows) 또는 Adobe Illustrator Prefs 파일(Mac OS)을 제거하거나 이름을 바꿉니다. 다음에 Illustrator를 시작할 때 새 환경 설정 파일이 만들어집니다.
- 참고: Adobe Illustrator CS5 Settings 폴더를 완전히 제거하는 것이 안전합니다. 이 폴더에는 다시 생성될 수 있는 여러 가지 환경 설정이 들어 있습니다.

Illustrator 환경 설정

맨 위로

Illustrator 환경 설정 파일은 Illustrator에 있는 명령 및 패널 설정을 관리합니다. Illustrator를 열면 패널과 명령의 위치가 Illustrator 환경 설정 파일에 저장되어 있습니다. Illustrator의 기본 설정으로 다시 저장하거나 현재 설정을 변경하려면 Illustrator 환경 설정을 삭제하십시오. Illustrator를 다시 시작하고 파일을 저장하면 Illustrator가 자동으로 환경 설정 파일을 만듭니다.

사용하는 운영 체제에 따라 Illustrator 환경 설정 파일은 다음 위치에서 사용할 수 있습니다.

참고: 폴더 이름은 설치한 언어 버전에 따라 달라질 수 있습니다.

Mac OS X

```
1 | <startup drive>/Users/<username>/Library/Preferences/Adobe Illustrator CS5 Settings/en_US*/Adobe Illustrator Prefs
```

Windows XP

```
1 | <startup drive>\ Documents and Settings\<username>\Application Data\Adobe\Adobe Illustrator CS5 Settings\en_US*\AIPrefs
```

```
1 | <startup drive>\Users\<username>\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS5 Settings\en_US*\AIPrefs.
```

참고: Windows XP에서는 Application Data 폴더가 기본적으로 숨겨져 있습니다. Windows Vista와 Windows 7에서도 AppData 폴더가 숨겨져 있습니다. 이 폴더를 보이도록 하려면 [제어판]의 [폴더 옵션]을 열고 [보기] 탭을 클릭하십시오. [고급 설정] 창에서 [숨김 파일 및 폴더 표시]나 [숨김 파일, 폴더 또는 드라이브 표시] 옵션을 선택하십시오.

환경 설정 파일을 찾을 수 없을 경우에는 운영 체제의 [찾기] 명령을 사용하여 AIPrefs(Windows) 또는 Adobe Illustrator 환경 설정(Mac OS)을 검색하십시오.

플러그인 모듈 정보

맨 위로 ¹

플러그인 모듈은 Adobe Illustrator에 기능을 추가하는 소프트웨어 프로그램입니다. 프로그램에는 수많은 특수 효과 플러그인이 있고 Illustrator 폴더의 플러그인 폴더에 자동으로 설치됩니다.

Photoshop이나 Illustrator와 함께 사용하도록 설계된 모든 상업용 플러그인을 설치할 수 있습니다. 설치 프로그램이 제공되는 경우에는 해당 프로그램을 사용하여 Adobe Systems 플러그인 모듈을 설치합니다. 그렇지 않은 경우 모듈 사본을 Illustrator 폴더 안에 있는 플러그인 폴더로 드래그합니다. 그런 다음 플러그인이 적용되도록 Illustrator를 다시 시작합니다. 타사 플러그인 모듈을 설치하려면 플러그인 모듈과 함께 제공된 설치 지침을 따르십시오.

참고: Adobe Illustrator 프로그램의 구조가 개방되어 있어 Adobe 외부의 개발자들도 Adobe Illustrator에서 액세스할 수 있는 기능을 만들 수 있습니다. Adobe Illustrator에서 호환되는 플러그인 모듈을 작성하는 방법을 보려면 www.adobe.com의 Adobe Systems U.S. 웹 사이트를 참조하십시오.

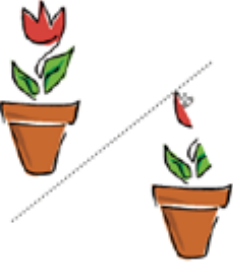
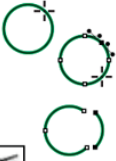
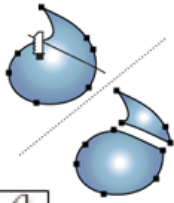


법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

분할 및 오리기 도구 갤러리

Illustrator에서는 오브젝트를 분할하고 오리기 위해 다음과 같은 도구가 제공됩니다.

을 참조하십시오.를 참조하십시오.을 참조하십시오.를 참조하십시오.

  [분할 영역] 도구는 아트웍을 각각의 웹 이미지로 분할합니다. 분할 영역 만들기	  [분할 영역 선택](Shift-K) 도구는 웹 분할 영역을 선택합니다. 분할 영역 선택	  [지우개] 도구(Shift-E)는 드래그하는 개체의 영역을 지웁니다. 지우개 도구를 사용하여 오브젝트 지우기	  [가위] 도구(C)는 지정된 점에서 패스를 오려냅니다. 패스 분할
  [칼] 도구는 개체와 패스를 오려냅니다. 칼 도구로 오브젝트 오리기			

Adobe는 다음 사항도 권장합니다.

- [격자 그리기](#)
- [오브젝트 오리기 및 나누기](#)

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

여러 개의 대지 설정

대지 옵션
대지 패널
대지 만들기
대지 삭제
대지 선택 및 보기
대지 편집
대지 이동
대지 순서 바꾸기
대지 재정돈
대지 이름 사용자 정의
대지에 대한 참조점 설정(9점 참조)
대지 눈금자, 중심 표시, 십자선 또는 적합 영역 표시

맨 위로 

대지 옵션

[대지] 도구 를 두 번 클릭하거나 [대지] 도구를 클릭한 다음 [컨트롤] 패널에서 [대지 옵션] 단추 를 클릭하여 [대지 옵션] 대화 상자를 엽니다.

사전 설정 대지 치수를 지정합니다. 이러한 사전 설정에 따라 지정된 출력에 대해 비디오 눈금자 가로 세로 픽셀 비율이 적절하게 설정됩니다.

폭과 높이 대지의 크기를 지정합니다.

방향 세로 또는 가로 페이지 방향을 지정합니다.

비율 제한 대지의 크기를 수동으로 조절할 경우 중형비를 유지합니다.

X: 및 **Y:** 위치 **Illustrator** 작업 영역 눈금자에 따라 대지의 위치를 지정합니다. 이러한 눈금자를 보려면 [보기] > [눈금자 표시]를 선택합니다.

중심 표시 대지의 중심에 점을 표시합니다.

십자선 표시 대지의 양쪽 중심에 십자선을 표시합니다.

비디오 적합 영역 표시 비디오의 표시 가능한 영역에 속하는 영역을 나타내는 안내선을 표시합니다. 사용자에게 표시되어야 하는 모든 텍스트 및 아트를 비디오 적합 영역 내에 유지할 수 있습니다.

비디오 눈금자 가로 세로 픽셀 비율 비디오 눈금자에 사용할 가로 세로 픽셀 비율을 지정합니다.

대지 외부 영역 페이드 [대지] 도구가 활성화 상태일 때 대지 외부에 있는 영역을 대지 내부 영역보다 어두운 음영으로 표시합니다.

끄는 동안 업데이트 대지를 드래그하여 크기를 조절하는 동안 대지 외부 영역을 어둡게 유지합니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 크기를 조절하는 동안 외부 영역이 내부와 같은 색상으로 표시됩니다.

대지 대지의 수를 나타냅니다.

맨 위로

대지 패널

대지 채널에서는 다음과 같은 다양한 대지 작업을 수행할 수 있습니다.

- 대지 추가, 재정리, 재정돈 및 삭제
- 대지 순서 바꾸기 및 번호 재지정
- 다중 대지 선택 및 탐색
- 사전 설정, 대지 크기 및 상대 대지 위치 같은 대지 옵션 지정



대지 패널

A. 위쪽 화살표 **B.** 아래쪽 화살표 **C.** 새 대지 추가 **D.** 대지 삭제

- [대지] 패널에 액세스하려면 [윈도우] > [대지]를 클릭합니다.
- 대지를 추가하려면 다음 작업 중 하나를 수행합니다.
 - [대지] 패널의 아래쪽에 있는 [새 대지] 아이콘을 클릭합니다.
 - [대지] 패널의 [대지] 패널 메뉴(플라이아웃 메뉴)에서 [새 대지] 옵션을 선택합니다.
- 단일 대지 또는 여러 대지를 삭제하려면 다음을 수행합니다.
 - 삭제할 대지를 선택합니다. 여러 대지를 삭제하려면 **Shift** 키를 누르고 [대지] 패널에 나열된 대지를 클릭합니다.
 - [대지] 패널의 아래쪽에 있는 [대지 삭제] 아이콘을 클릭하거나 [대지] 패널 메뉴(플라이아웃 메뉴)에서 [삭제] 옵션을 선택합니다. 인접하지 않은 여러 대지를 삭제하려면 **Ctrl(Windows)** 또는 **Command(Mac OS)** 키를 누른 채 [대지] 패널에서 [대지]를 클릭합니다.
- [대지] 패널에서 대지를 다시 정돈하려면 [대지] 패널 메뉴(플라이아웃 메뉴)에서 [대지 재정돈] 옵션을 선택합니다. 그러나 대지를 재정돈하더라도 대지의 순서가 바뀌지는 않습니다.
- 대지를 복제하려면 다음을 수행합니다.
 - 복제할 대지를 선택합니다. 또는 [대지] 패널에서 하나 이상의 대지를 새 대지 단추로 드래그하여 대지를 복제할 수도 있습니다.
 - [대지] 패널 메뉴에서 [복제]를 선택합니다.
- 사전 설정, 대지 위치 및 표시 같은 대지 옵션을 재설정하려면 [대지] 패널 메뉴(플라이아웃 메뉴)에서 [대지 옵션]을 선택합니다.

대지 패널 사용에 대한 비디오를 참조하십시오.

맨 위로

대지 만들기

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 사용자 정의 대지를 만들려면 [대지] 도구 를 선택하고 작업 영역에서 드래그하여 모양, 크기, 위치를 정의합니다.
- 사전 설정된 대지를 사용하려면 [대지] 도구를 두 번 클릭하고 [대지 옵션] 대화 상자에서 사전 설정을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다. 대지를 드래그하여 원하는 위치에 배치합니다.
- 활성 대지 안에 대지를 만들려면 [이동]을 누른 채 [대지] 도구를 사용하여 드래그합니다.
- 기존 대지를 복제하려면 [대지] 도구를 선택하고 복제하려는 대지를 클릭하여 선택한 다음 [제어] 패널 에서 [새 대지] 단추를 클릭하고 복제된 대지를 배치하려는 위치를 클릭합니다. 복수의 복제를 만들려면 원하는 수만큼 Alt 키를 클릭합니다. 또는 [대지] 도구를 사용하여 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 복제할 대지를 드래그합니다.
- 내용이 있는 대지를 복제하려면 [제어] 패널 에서 [대지와 함께 아트웍 이동/복사]를 클릭하여 선택한 후 Alt(Windows) 또는 Option(Mac OS) 키를 누른 채 드래그합니다.

아트웍에 도련을 포함하려면 아트웍이 대지 사각형을 넘어 도련을 수용할 수 있을 만큼 충분해야 합니다.

2. 대지를 적용하고 대지 편집 모드를 끝내려면 [도구] 패널에서 다른 도구를 클릭하거나 Esc 키를 클릭합니다.

여러 개의 대지 사용에 대한 비디오를 참조하십시오.

맨 위로

대지 삭제

- 대지를 클릭하고 [삭제]를 누르고 [제어판]에서 [삭제] 를 클릭하거나 대지의 오른쪽 상단 모퉁이에서 [삭제] 아이콘 을 클릭합니다. 마지막으로 남은 대지를 제외하고는 모두 삭제할 수 있습니다.

맨 위로

대지 선택 및 보기

1. [대지] 도구 를 선택합니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 대지를 클릭하여 활성화합니다. (다른 도구를 사용하여 대지 안쪽을 클릭하거나 대지 위에 그리는 경우에도 [대지] 도구가 활성화됩니다.) 대지가 겹치는 경우 왼쪽 가장자리가 클릭 위치에 가장 가까운 대지가 활성 대지가 됩니다.
- 대지 간에 탐색하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 화살표 키를 클릭합니다.
- 대지와 그 내용을 윤곽선으로 보려면 마우스 오른쪽 단추를 클릭하고 [윤곽선]을 선택합니다. 아트웍을 다시 보려면 마우스 오른쪽 단추를 클릭하고 [미리보기]를 선택합니다.

맨 위로

대지 편집

문서에 대해 복수 대지를 만들 수 있지만 활성화는 한 번에 하나만 가능합니다. 복수 대지를 정의한 경우에는 [대지] 도구를 선택하면 모두 볼 수 있습니다. 쉽게 참조할 수 있도록 각 대지에는 번호가 지정됩니다. 대지는 언제든지 편집하거나 삭제할 수 있으며 인쇄 또는 내보내기를 수행할 때마다 다른 대지를 지정할 수 있습니다.

1. [대지] 도구  를 선택하고 대지를 클릭하여 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 대지의 크기를 조절하려면 커서가 양방향 화살표로 변경될 때까지 가장자리나 모퉁이 위에 포인터를 둔 다음 드래그하여 조정합니다. 또는 [컨트롤] 패널에서 새 [너비] 및 [높이] 값을 지정해도 됩니다.
 - 대지의 방향을 변경하려면 [제어판]에서 [세로] 또는 [가로] 단추를 클릭합니다.
 - 대지 간에 회전하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 화살표 키를 클릭합니다.
 - 대지와 그 내용을 윤곽선으로 보려면 마우스 오른쪽 단추를 클릭하고 [윤곽선]을 선택합니다. 아트웍을 다시 보려면 마우스 오른쪽 단추를 클릭하고 [미리보기]를 선택합니다.

맨 위로 

대지 이동

1. [대지] 도구를 선택하고 대지를 클릭하여 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 대지와 내용을 이동하려면 [제어] 패널  에 있는 [대지와 함께 아트웍 이동/복사] 아이콘을 클릭하여 선택한 다음 대지에 포인터를 두고 드래그합니다. 또는 [컨트롤] 패널에서 새 [X] 및 [Y] 값을 지정해도 됩니다.
 - 내용을 제외하고 대지를 이동하려면 [컨트롤] 패널에 있는 [대지와 함께 아트웍 이동/복사] 아이콘을 클릭하여 선택 취소한 다음 대지에 포인터를 두고 드래그합니다. 또는 [컨트롤] 패널에서 새 [X] 및 [Y] 값을 지정해도 됩니다.

맨 위로 

대지 순서 바꾸기

[대지] 패널에서 패널 아래쪽의 위쪽 및 아래쪽 화살표를 사용하여 대지의 순서를 바꿀 수 있습니다. 그러나 [대지] 패널에서 대지의 순서를 바꾸더라도 작업 영역에서 대지의 순서가 바뀌지는 않습니다.

맨 위로 

대지 재정돈

보기에서 모든 대지를 맞추려면 [행별 격자], [열별 격자], [행별 정돈] 및 [열별 정돈] 옵션을 사용하여 대지를 정돈할 수 있습니다.

대지를 재정돈하려면 다음을 수행합니다.

1. [대지] 패널 메뉴(플라이아웃 메뉴)를 클릭하고 [대지 재정돈] 옵션을 선택합니다.
2. [대지 재정돈] 대화 상자에서 레이아웃을 선택합니다. 옵션은 다음과 같습니다.

행별 격자 지정된 수의 행에 복수 대지를 정돈합니다. [행] 상자에서 행 수를 지정합니다. 초기값을 사용하면 지정된 대지 수로 가능한 한 정사각형에 가까운 모양을 만듭니다.

열별 격자 지정된 수의 열에 복수 대지를 정돈합니다. [열] 메뉴에서 열 수를 선택합니다. 초기값을 사용하면 지정된 대지 수로 가능한 한 정사각형에 가까운 모양을 만듭니다.

행별 정돈 단일 행에 모든 대지를 정돈합니다.

열별 정돈 단일 열에 모든 대지를 정돈합니다.

오른쪽에서 왼쪽 레이아웃으로 변경/왼쪽에서 오른쪽 레이아웃으로 변경 왼쪽에서 오른쪽으로 또는 오른쪽에서 왼쪽으로 정돈합니다. 기본적으로 대지는 왼쪽에서 오른쪽으로 정돈됩니다.

참고: [오른쪽에서 왼쪽 레이아웃으로 변경] 옵션을 선택할 경우 [행별 격자] 및 [열별 격자] 옵션이 [오른쪽에서 왼쪽 행별 격자] 및 [오른쪽에서 왼쪽 열별 격자]로 바뀝니다.

3. 대지 간격을 지정합니다. 이 설정은 가로 및 세로 간격에 모두 적용됩니다.
4. 대지 위치가 바뀔 때마다 아트웍을 이동하려면 [대지와 함께 아트웍 이동] 옵션을 선택합니다.

또한 어떤 대지 내에 포함된 대지는 자르기 영역처럼 취급되어 상위 대지와 함께 움직입니다.

[맨 위로](#)

대지 이름 사용자 정의

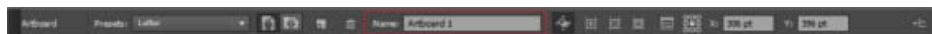
각 대지는 대지 편집 모드에 있을 때 사용자 정의 이름을 가질 수 있습니다.

사용자 정의 이름을 대지에 할당하려면 다음을 수행합니다.

1. 대지를 편집하려면 대지 도구를 선택합니다.
2. 대지를 선택하고 대지 제어판의 [이름] 상자에서 대지 이름을 지정합니다.
또는 [대지 옵션] 대화 상자의 [이름] 필드에 사용자 정의 이름을 입력할 수 있습니다. 이 대화 상자를 열려면 [대지] 패널 메뉴(플라이아웃 메뉴)에서 [대지 옵션]을 클릭합니다. [확인]을 클릭하여 선택한 대지의 새 이름을 적용합니다.

새 대지 이름이 대지의 왼쪽 위에 나타납니다. 사용자 정의 이름은 [대지 네비게이션] 필드 및 문서 상태 영역 옆의 드롭다운에도 나타납니다.

대지에 사용자 정의 이름을 할당할 경우, 대지 관련 파일을 모든 포맷으로 저장하는 동안 그 이름이 파일 이름에 접미어로 추가됩니다.



[제어판]에서 대지의 사용자 정의 이름을 입력합니다.

참고: 기본 이름으로 되돌리려면 [제어판]의 [이름] 필드에서 대지의 이름을 지웁니다.

[맨 위로](#)

대지에 대한 참조점 설정(9점 참조)

대지의 참조 지점을 설정하려면 [대지 옵션] 대화 상자 또는 [제어판]의 [대지] 옵션을 사용합니다.

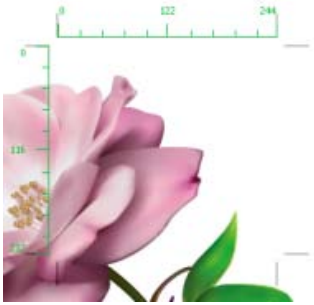
이 옵션에서는 대지의 크기가 바뀔 때 그 모퉁이 또는 가운데에 경첩을 달 수 있습니다.

[맨 위로](#)

대지 눈금자, 중심 표시, 십자선 또는 적합 영역 표시

대지 주위에 중심 표시, 십자선, 비디오 적합 표시자 및 눈금자를 표시할 수 있습니다. 눈금자는 비디오로 내보낼 아트를 작업할 때 편리합니다. 눈금자의 숫자는 환경 설정에 지정된 단위와는 관계없이 장치와 관련된 픽셀을 나타냅니다. **Illustrator**의 **VPAR**(비디오 눈금자 가로 세로 픽셀 비율) 초기값은 정사각형 픽셀의 경우 **1.0**입니다. 이 값은 사용자가 [대지 옵션] 대화 상자 또는 [새 문서] 대화 상자에서 선택하는 사전 설정에 따라 달라집니다.

정사각형이 아닌 픽셀을 사용하는 경우에는 장치와 관련된 픽셀을 보다 쉽게 계산할 수 있도록 눈금자가 제공됩니다. 예를 들어, **100 x 100 Illustrator** 포인트의 대지를 지정하는 경우 파일을 **NTSC DV** 와이드스크린에서 사용하기 위해 내보내기 전에 장치 의존 픽셀의 정확한 크기를 확인하려면 **Illustrator**에서 비디오 눈금자가 와이드 픽셀에 대해 중형비로 **1.2**를 사용하도록 설정합니다. 그러면 눈금자가 해당 변경 내용을 반영하여 대지를 **83 x 100** 장치 픽셀($100/1.2 = 83.333$)로 표시합니다.



눈금자가 있는 대지

중심 표시, 십자선 또는 비디오 적합 영역 표시

중심 표시, 십자선 및 비디오 적합 영역은 비디오 만들기를 지원하는 비디오 속성입니다. 이러한 속성을 표시하려면:

1. [도구] 패널에서 [대지] 도구 를 두 번 클릭하거나 [대지] 도구가 활성화된 상태에서 [컨트롤] 패널의 [대지 옵션] 아이콘 을 클릭합니다.
2. [표시] 섹션에서 대지에 표시할 옵션을 선택합니다.

참고: [컨트롤] 패널에서 [중심 표시] 아이콘 을 클릭하여 중심점을 설정하거나 제거할 수도 있습니다.

참조

- [비디오 자습서 - 대지 작업](#)
- [대지 개요](#)

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

복구, 실행 취소 및 자동화

변경 취소 및 다시 실행
최종 저장 버전으로 되돌리기
작업 자동화

변경 취소 및 다시 실행

맨 위로

[실행 취소] 및 [다시 실행] 명령을 사용하면 작업을 취소하거나 다시 실행할 수 있으므로 작업 중에 실수를 교정할 수 있습니다. [저장] 명령을 선택한 후에도 작업의 실행을 취소하거나 작업을 다시 실행할 수 있지만 파일을 닫았다가 다시 연 경우에는 실행을 취소하거나 다시 실행할 수 없습니다.

❖ [편집] > [실행 취소] 또는 [편집] > [다시 실행]을 선택합니다.

메모리에 따라서는 [실행 취소] 명령을 반복적으로 선택하면 수에 제한 없이 많은 작업의 실행을 취소할 수 있습니다. 작업의 실행을 취소할 수 없으면 [취소] 명령이 흐리게 표시됩니다.

최종 저장 버전으로 되돌리기

맨 위로

파일을 마지막으로 저장한 버전으로 복귀시킬 수 있습니다. 그러나 파일을 닫았다가 다시 연 경우에는 복귀할 수 없습니다. 이 동작은 취소할 수 없습니다.

❖ [파일] > [복귀]를 선택합니다.

작업 자동화

맨 위로

그래픽 디자인은 독창성이 중시되는 분야이지만 실제 그림을 다루는 데 있어서는 반복 작업이 많을 수 있습니다. 실제로 이미지를 배치하고 바꾸며, 오류를 수정하고, 인쇄와 웹 표시용으로 파일을 준비하는 등 여러 가지 작업으로 인해 창작에 할애할 수 있는 시간이 부족합니다.

Illustrator는 많은 반복 작업을 자동화하는 다양한 방법을 제공하여 보다 많은 시간을 창조적인 작업에 집중할 수 있도록 합니다.

액션이란 Illustrator 응용 프로그램의 메뉴 명령, 도구 옵션, 개체 선택 등을 사용하는 동안 기록되는 일련의 작업을 말합니다. 액션을 실행하면 Illustrator는 기록된 작업을 모두 수행합니다.

Illustrator에서는 공통 작업을 쉽게 처리할 수 있도록 미리 기록된 액션을 제공합니다. 이러한 액션은 Illustrator 응용 프로그램을 설치할 때 [액션] 패널에 기본 세트로 설치됩니다.

스크립트란 순차적인 작업을 수행하도록 컴퓨터에 지시하는 일련의 명령을 말합니다. 이러한 작업은 Illustrator에만 관련되거나 워드 프로세싱, 스포레드시트, 데이터베이스 관리 프로그램 등 다른 응용 프로그램과 관련될 수 있습니다. Illustrator에서는 공통 작업을 쉽게 처리할 수 있도록 초기 스크립트를 제공합니다. [파일] > [스크립트]를 선택하면 이러한 스크립트에 접근할 수 있습니다.

데이터 방식 그래픽은 대용량의 출판 작업 시 디자이너와 개발자가 공동 작업을 능률적으로 수행할 수 있도록 해 줍니다.



법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

ConnectNow를 사용하여 작업

ConnectNow를 사용하여 작업

맨 위로 ¹

ConnectNow를 사용하여 작업

Adobe® ConnectNow는 웹을 통해 실시간으로 다른 사용자와 회의 및 공동 작업을 수행할 수 있는 안전한 개인 온라인 미팅룸을 제공합니다. ConnectNow를 사용하여 컴퓨터 화면 공유 및 주석 달기, 채팅 메시지 전송, 통합된 오디오를 통한 커뮤니케이션 등을 수행할 수 있습니다. 또한 라이브 비디오 브로드캐스트, 파일 공유, 회의록 캡처, 참석자 컴퓨터 제어도 가능합니다.

ConnectNow는 응용 프로그램 인터페이스에서 직접 액세스할 수 있습니다.

1. [파일] > [내 화면 공유]를 선택합니다.
2. [Adobe CS Live에 로그인] 대화 상자에서 전자 우편 주소와 암호를 입력하고 [로그인]을 클릭합니다. Adobe ID가 없는 경우 [Adobe ID 만들기] 단추를 클릭합니다.
3. 화면을 공유하려면 ConnectNow 응용 프로그램 창 가운데에 있는 [내 컴퓨터 화면 공유]를 클릭합니다.

ConnectNow 사용에 대한 자세한 지침은 [Adobe ConnectNow 도움말](#)을 참조하십시오.

ConnectNow를 사용하는 방법에 대한 비디오 자습서는 [ConnectNow를 사용하여 화면 공유\(7:12\)](#)(영문)를 참조하십시오. 이 데모는 Dreamweaver로 만들어졌습니다.



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

파일과 템플릿

새 문서 프로파일 정보

새 문서 만들기

템플릿 정보

새 템플릿 만들기

문서 설정 옵션 지정

파일 열기

Adobe Bridge를 사용하여 파일 찾기

새 문서 프로파일 정보

맨 위로

문서는 아트웍을 만드는 공간입니다. **Illustrator**에서는 다양한 유형으로 출력할 수 있는 문서를 만들 수 있습니다. 비디오 제작용 **Illustrator** 문서를 만드는 방법에 대한 자세한 내용은 비디오 제작 개선 PDF(www.adobe.com/go/learn_ai_video_kr)를 참조하십시오.

새 문서 만들기는 원하는 출력에 따라 새 문서 프로파일을 선택하는 작업으로 시작합니다. 각 프로파일에는 문서의 크기, 색상 모드, 단위, 방향, 투명도 및 해상도에 대한 사전 설정된 값이 포함되어 있습니다. 기본적으로 모두 하나의 대지를 사용합니다. 예를 들어, **Video And Film** 문서 프로파일에서는 포인트 대신 픽셀을 사용하며, **NTSC DV** 와이드스크린 같은 장치 관련 자르기 영역을 선택하여 필요한 치수를 정확히 적용해 문서를 만들 수 있을 뿐 아니라 비디오에 적합한 형식 안내선을 통해 비디오를 최적의 상태로 볼 수 있도록 디자인을 배치할 수 있습니다.

파일을 인쇄소에 보내는 등 고성능 프린터에서 출력하려는 경우에는 인쇄 프로파일을 지정하여 아트웍 및 해당 아트웍에 적용된 효과가 적절한 해상도로 설정되도록 해야 합니다.

선택 가능한 프로파일은 다음과 같습니다.

인쇄 문서 기본 편지지 크기 대지를 사용하며 사전 설정된 여러 가지 다른 인쇄 크기 중에서 선택할 수 있습니다. 문서를 인쇄소로 보내거나 고성능 프린터에서 출력하려는 경우 이 옵션을 사용하십시오.

웹 문서 웹 출력용으로 최적화된 사전 설정 옵션을 제공합니다.

Flash Catalyst FXG 문서를 800px x 600px 기본 크기 대지의 RGB 모드로 만듭니다. 문서의 새 아트에 대해 [픽셀 격자에 정렬]이 활성화되고 [래스터 효과 해상도]가 72ppi로 설정됩니다. 여기에는 **Flash Catalyst** 및 **Flash Professional** 작업 과정을 기억하도록 디자인된 [색상 견본], [기호], [그래픽 스타일] 및 [브러시] 기능도 있습니다.

모바일 장치 문서 특정 모바일 장치용으로 사전 설정된 작은 크기의 파일을 만듭니다. [크기] 메뉴에서 장치를 선택할 수 있습니다. [Device Central]을 클릭하면 **Adobe Device Central**이 열리고 지정된 장치 인터페이스에서 문서 레이아웃이 표시됩니다.

비디오 및 영화 문서 다양한 비디오 및 필름 관련 자르기 영역 크기를 제공합니다. 이 프로파일의 경우 [대지] 옵션이 [자르기 크기] 옵션으로 변경됩니다. **Illustrator**에서는 정사각형 픽셀 파일만 만들어지므로 비디오 응용 프로그램에서 크기가 올바르게 해석되도록 [폭] 및 [높이] 값이 조정됩니다. 예를 들어, [NTSC DV] 표준을 선택하는 경우 654 x 480 픽셀 크기가 사용됩니다. 이 픽셀 크기는 비디오 기반 응용 프로그램에서는 740 x 480 픽셀로 변환됩니다.

기본 **CMYK** 문서 기본 편지지 크기 대지를 사용하며 다양한 크기 중에서 선택할 수 있습니다. 문서를 여러 유형의 미디어로 보내려는 경우 이 프로파일을 사용합니다. 미디어 유형에 인쇄소가 포함되어 있는 경우에는 [래스터 효과]를 수동으로 [고]로 올릴 수 있습니다.

기본 **RGB** 문서 기본 800 x 600 대지를 사용하며 다양한 인쇄, 비디오 및 웹 관련 크기 중에서 선택할 수 있습니다. 문서를 인쇄소로 보내거나 고성능 프린터에서 출력하려는 경우에는 이 옵션을 사용하지 마십시오. 이 프로파일은 중간급 프린터, 웹 또는 여러 유형의 미디어로 출력하려는 경우에 사용됩니다.

새 문서 설정에 대한 비디오를 보려면 www.adobe.com/go/vid0031_kr을 참조하십시오.

새 문서 프로파일을 만드는 방법에 대한 자세한 내용은 www.adobe.com/go/learn_custom_document_profiles_kr을 참조하십시오.

새 문서 비디오

비디오 제작

새 문서 만들기

맨 위로

새 문서 프로파일 또는 템플릿에서 새 **Illustrator** 문서를 만들 수 있습니다. 새 문서 프로파일에서 문서를 만드는 경우 선택한 프로파일의 초기 칠과 선 색상, 그래픽 스타일, 브러시, 심볼, 액션, 보기 환경 설정 및 기타 설정을 사용하는 빈 문서가 제공됩니다. 템플릿에서 문서를 만드는 경우에는 사전 설정된 요소와 설정을 비롯하여 소책자 또는 CD 표지 같은 특정 문서 유형에 사용할 수 있는 재단선 및 안내선 등의 콘텐츠를 사용하는 문서가 제공됩니다.

새 문서는 [시작] 화면에서 만들 수 있고 [파일] > [새로 만들기]를 사용하거나 모바일 장치 출력의 경우 [파일] > [Device Central]을 사용하여 만들 수도 있습니다. [시작] 화면을 보려면 [도움말] > [시작]을 선택합니다.

새 문서 설정에 대한 비디오를 보려면 www.adobe.com/go/vid0031_kr을 참조하십시오.

새 문서를 만듭니다

[시작 화면] 또는 [파일] 메뉴에서 새 문서를 시작할 수 있습니다.

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- **Illustrator**가 이미 열려 있는 경우 [파일] > [새로 만들기]를 선택하고 [새 문서 프로파일]에서 필요한 문서 프로파일을 선택합니다.
- [시작] 화면이 열려 있는 경우 [새로 만들기] 목록에서 문서 프로파일을 클릭합니다.
- **Illustrator**가 열려있지 않은 경우 **Illustrator**를 열고 [시작] 화면의 [새로 만들기] 목록에서 문서 프로파일을 클릭합니다.
참고: [시작] 화면에서 **Alt** 키(**Windows**) 또는 **Option** 키(**Mac OS**)를 누른 채 클릭하여 [새 문서] 대화 상자를 표시하지 않고 새 문서를 직접 열 수 있습니다.

2. 문서의 이름을 입력합니다.

3. 문서의 대지 수를 지정하고 화면에 배치할 순서를 지정합니다.

행별 격자 지정된 수의 행에 복수 대지를 정돈합니다. [행] 메뉴에서 행 수를 선택합니다. 초기값을 사용하면 지정된 대지 수로 가능한 한 정사각형에 가까운 모양을 만듭니다.

열별 격자 지정된 수의 열에 복수 대지를 정돈합니다. [열] 메뉴에서 열 수를 선택합니다. 초기값을 사용하면 지정된 대지 수로 가능한 한 정사각형에 가까운 모양을 만듭니다.

행별 정돈 대지를 곧게 이어지는 한 행으로 정돈합니다.

열별 정돈 대지를 곧게 이어지는 한 열로 정돈합니다.

오른쪽에서 왼쪽 레이아웃으로 변경 지정된 행 또는 열 포맷으로 여러 아트웍을 정렬하지만, 오른쪽에서 왼쪽으로 표시합니다.

4. 대지 사이의 기본 간격을 지정합니다. 이 설정은 가로 및 세로 간격에 모두 적용됩니다.

5. 모든 대지에 대해 기본 크기, 측정 단위 및 레이아웃을 지정합니다.

참고: 문서가 열리고 나면 원하는 대로 대지를 이동하고 크기를 조절하여 사용자 정의할 수 있습니다.

6. 대지의 각 면을 따라 도련 위치를 지정합니다. 면에 따라 다른 값을 사용하려면 [잠금] 아이콘 을 클릭합니다.

7. [고급]을 클릭하여 다음과 같은 추가 옵션을 지정합니다.

참고: 문서를 만든 후에 [파일] > [문서 설정]을 선택하고 새 설정을 지정하여 이러한 설정을 변경할 수 있습니다.

색상 모드 새 문서의 색상 모드를 지정합니다. 색상 모드를 변경하면 선택한 새 문서 프로파일의 기본 내용(견본, 브러시, 심볼, 그래픽 스타일)이 새 색상 모드로 변환되므로 문서의 색상이 변경됩니다. 변경 작업을 수행할 때는 경고 아이콘을 확인하십시오.

래스터 효과 문서의 래스터 효과 해상도를 지정합니다. 고해상도로 고성능 프린터에서 출력하려는 경우에는 해상도를 [고]로 설정해야 합니다. [인쇄] 프로파일을 선택하는 경우 이 옵션이 기본적으로 [고]로 선택됩니다.

투명도 격자 [Video And Film] 프로파일을 사용하는 문서에 대해 투명도 격자 옵션을 지정합니다.

미리보기 모드 문서의 기본 미리보기 모드를 설정합니다. 이 옵션은 [보기] 메뉴에서 언제든지 변경할 수 있습니다.

- 초기값을 선택하면 문서에서 작성한 아트웍이 전체 색상이 적용되어 벡터 보기로 표시됩니다. 확대/축소를 적용하면 곡선이 매끄럽게 유지됩니다.
- 픽셀을 선택하면 아트웍이 래스터화(픽셀화)된 모양으로 표시됩니다. 이때 실제로 문서의 내용이 래스터화되는 것은 아니며 화면에서 내용이 래스터화된 것처럼 시뮬레이션된 미리보기가 표시되는 것입니다.
- 중복 인쇄를 선택하면 혼합, 투명도 및 중복 인쇄가 색상 분판 출력에 어떻게 나타나는지를 대략적으로 보여 주는 "잉크 미리보기" 기능을 제공합니다. 자세한 내용은 중복 인쇄 정보를 참조하십시오.

Device Central [모바일] 및 [장치] 프로파일을 사용하여 문서를 만든 경우에는 [Device Central]을 클릭하여 새 문서를 모바일 장치 인터페이스에서 미리 볼 수 있습니다.

새 개체를 픽셀 격자에 정렬 이 옵션을 선택할 경우 모든 새 개체가 픽셀 격자에 정렬됩니다. 이 옵션은 웹과 같은 디스플레이 장치용으로 만들어진 디자인에 매우 중요하므로 기본적으로 이와 같은 문서에 대해 활성화됩니다. 자세한 내용은 웹 작업흐름을 위한 픽셀 정렬 패스 그리기를 참조하십시오.

템플릿으로 새 문서 만들기

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [파일] > [템플릿으로 새로 만들기]를 선택합니다.
- [파일] > [새로 만들기]를 선택합니다. [새 문서] 대화 상자에서 [템플릿]을 클릭합니다.
- [시작 화면]에서 [새로 만들기] 목록에 있는 [템플릿에서]를 클릭합니다.

2. [템플릿으로 새로 만들기] 대화 상자에서 템플릿을 찾아 선택한 다음 [새로 만들기]를 클릭합니다.

템플릿 정보

템플릿을 사용하면 공통적인 설정과 디자인 요소를 공유하는 새 문서를 만들 수 있습니다. 예를 들어, 비슷한 모양과 느낌을 갖는 일련의 명함을 디자인하려는 경우 원하는 대지 크기, 보기 설정(예: 안내선) 및 인쇄 옵션이 적용된 템플릿을 만들 수 있습니다. 또한 템플릿은 로고와 같은 일반 디자인 요소에 대한 심볼과 특정 색상 견본, 브러시 및 그래픽 스타일 세트를 포함할 수도 있습니다.

Illustrator에는 편지지, 명함, 봉투, 브로셔, 레이블, 증서, 엽서, 연하장, 웹 사이트 등을 비롯한 다양한 템플릿이 제공됩니다.

[템플릿으로 새로 만들기] 명령을 통해 템플릿을 선택하면 해당 템플릿과 내용 및 문서 설정이 동일한 새 문서가 만들어지지만 원래 템플릿 파일은 그대로 보존됩니다.

새 템플릿 만들기

맨 위로

1. 새 문서나 기존 문서를 엽니다.
2. 다음 방법 중 하나로 문서를 사용자 정의합니다.
 - 템플릿으로 만드는 새 문서에 나타낼 문서 창을 설정합니다. 여기에는 확대율, 스크롤 위치, 눈금자 원점, 안내선, 격자, 자르기 영역, [보기] 메뉴의 옵션 등이 포함됩니다.
 - 템플릿으로 만드는 새 문서에 나타낼 아트웍을 그리거나 불러옵니다.
 - 계속 사용하지 않을 기존 견본, 스타일, 브러시 또는 심볼을 모두 삭제합니다.
 - 원하는 새 견본, 스타일, 브러시 및 심볼을 해당 패널에 만듭니다. 또한 Illustrator에 있는 다양한 라이브러리에서 사전 설정된 견본, 스타일, 브러시, 심볼 및 액션을 불러올 수도 있습니다.
 - 원하는 그래프 디자인을 만들어 [그래프 디자인] 대화 상자에 추가합니다. 사전 설정된 그래프 디자인을 불러올 수도 있습니다.
 - [문서 설정] 대화 상자와 [인쇄 옵션] 대화 상자에서 원하는 옵션을 설정합니다.
3. [파일] > [템플릿으로 저장]을 선택합니다.
4. [다른 이름으로 저장] 대화 상자에서 파일 위치를 선택하고 파일 이름을 입력한 다음 [저장]을 클릭합니다.

파일은 AIT(Adobe Illustrator Template) 포맷으로 저장됩니다.

문서 설정 옵션 지정

맨 위로

언제든지 측정 단위, 투명도 격자 표시, 배경색과 언어, 따옴표 스타일, 위 첨자 및 아래 첨자 크기, 내보내기 가능 여부 등의 유형 설정에 대한 문서 기본 설정 옵션을 변경할 수 있습니다. [대지 편집] 단추를 사용하면 이 대화 상자를 닫고 [대지] 도구를 활성화할 수 있습니다. 대지를 수정하려는 경우 이 단추를 사용합니다.

1. [파일] > [문서 설정]을 선택하거나 [컨트롤] 패널에서 [문서 설정] 단추를 클릭합니다(이 단추는 아무 것도 선택되어 있지 않은 경우에 표시됨).
2. 원하는 대로 옵션을 지정합니다.

참고: [색종이 시뮬레이트] 옵션은 문서를 색종이에 인쇄하려는 경우에 유용합니다. 예를 들어, 노란색 배경에 파란색 개체를 그리면 개체는 녹색으로 나타납니다. 이러한 시뮬레이션은 투명 격자가 보이지 않을 때만 수행됩니다.

이러한 옵션에 대한 자세한 내용은 관련 항목을 참조하십시오.

파일 열기

맨 위로

Illustrator에서 만든 파일은 물론 다른 응용 프로그램에서 만든 호환 파일도 열 수 있습니다.

- 기존 파일을 열려면 [파일] > [열기]를 선택합니다. 파일을 찾아 [열기]를 클릭합니다.
- 최근에 저장한 파일을 열려면 [시작 화면]의 [최근 항목 열기] 목록에서 파일을 선택하거나 [파일] > [최근 파일 열기]를 선택하고 목록에서 파일을 선택합니다.
- Adobe Bridge를 사용하여 파일을 열고 미리보려면 [파일] > [Bridge에서 찾아보기]를 선택하여 Adobe Bridge를 엽니다. 파일을 찾은 다음 [파일] > [연결 프로그램] > [Adobe Illustrator CS5]를 선택합니다.

Adobe Bridge를 사용하여 파일 찾기

맨 위로

Adobe® Creative Suite® 5 구성 요소에 포함된 크로스 플랫폼 응용 프로그램인 Adobe® Bridge를 사용하여 인쇄, 웹, 비디오 및 오디오 내용을 만드는 데 필요한 에셋을 쉽게 찾고 구성하고 검색할 수 있습니다. 모든 Creative Suite 구성 요소에서 Bridge를 시작할 수 있고, Bridge를 사용하여 Adobe 및 Adobe가 아닌 에셋 유형에 액세스할 수 있습니다.

❖ Adobe Bridge를 열려면 Illustrator에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- [파일] > [Bridge에서 찾아보기]를 선택합니다.

[컨트롤] 패널에서 [Adobe Bridge] 아이콘  을 클릭합니다.

- 상태 표시줄에서 [Bridge에 표시]를 선택합니다.

Adobe Bridge에서는 다음과 같은 작업을 수행할 수 있습니다.

- 이미지, 푸티지 및 오디오 파일 관리: 개별 응용 프로그램을 열지 않고 **Bridge**에서 파일을 미리보고 검색하고 정렬하고 처리합니다. 또한 파일의 메타데이터를 편집할 수도 있으며 **Bridge**를 통해 파일을 문서, 프로젝트 또는 구성에 배치할 수도 있습니다.
- 사진 관리: 디지털 카메라 카드의 사진을 불러와 편집하고, 관련 사진을 스택으로 그룹화하고, **Photoshop**을 시작하지 않고도 **Photoshop® Camera Raw** 파일을 열거나 불러와 해당 설정을 편집할 수 있습니다.
- 일괄 처리 명령 등 자동화된 작업을 수행합니다.
- 색상 관리가 적용되는 **Creative Suite** 구성 요소 전체에 대해 색상 설정을 동기화합니다.
- 실시간 웹 회의를 시작하여 데스크탑을 공유하고 문서를 검토합니다.

기타 도움말 항목

 [Adobe Bridge](#)

 [CS Live에 연결](#)



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

Illustrator CC 설정 가져오기 및 내보내기

버전 17.1에 도입됨

설정 가져오기 및 내보내기

설정 패키지를 사용하여 Illustrator 설정을 내보내거나 가져올 수 있습니다. 위치를 선택한 다음 컴퓨터에서 사용 가능한 Illustrator 설정을 간단히 내보냅니다. 다른 컴퓨터로 패키지를 복사한 다음 해당 컴퓨터의 Illustrator CC를 사용하여 패키지에서 설정을 가져옵니다.

내보내기 설정

1. Illustrator에서 [편집] > [내 설정] > [설정 내보내기]를 클릭합니다.
2. 표시된 대화 상자에서 설정 패키지를 저장할 위치를 선택합니다.
만든 설정 패키지의 이름은 `AI17Settings_date_time` 형식으로 지정됩니다.
3. [확인]을 클릭하여 선택한 위치에서 설정 패키지를 만듭니다.

새로 만든 파일을 다른 컴퓨터에 복사하고 이 파일을 사용하여 해당 컴퓨터에서 Illustrator 설정을 가져올 수 있습니다.

설정 가져오기

경고: 설정을 가져오는 경우 Illustrator가 설정을 적용하기 위해 다시 시작됩니다. 설정을 가져오기 전에 아트워크를 저장합니다.

1. Illustrator에서 [편집] > [내 설정] > [설정 가져오기]를 클릭합니다.
2. 표시된 [설정 가져오기] 대화 상자에서 설정 패키지 파일을 선택합니다.
설정 패키지의 이름은 `AI17Settings_date_time` 형식으로 지정됩니다.
3. [확인]을 클릭하여 설정을 가져옵니다.
4. 메시지가 표시되면 해당 단추를 클릭하여 가져오기 액션을 마치고 Illustrator를 다시 시작합니다.

중요 고려 사항

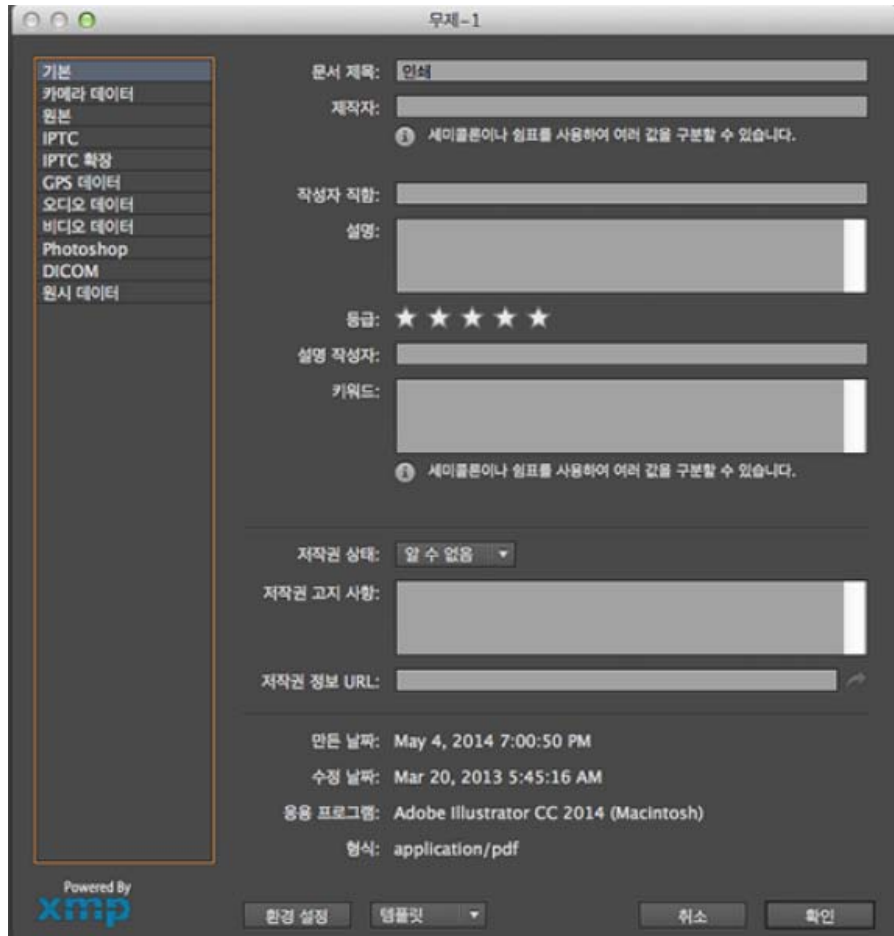
- 다른 로케일 설정을 사용하여 Illustrator 인스턴스 간에 설정을 내보내거나 가져올 수 없습니다.
- 운영 체제 플랫폼(Windows 및 Macintosh) 간에 설정을 복사하는 경우 단축키는 가져오지 않습니다.

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물은 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

파일 정보 대화 상자

파일 정보 대화 상자(파일 > 파일 정보)가 최신 프레임워크로 다시 만들어지고 있습니다. 아래 스크린 샷에는 파일 정보 대화 상자의 새 레이아웃이 표시됩니다.



새 [파일 정보] 대화 상자

알려진 문제

- HiDPI 컴퓨터에서는 파일 정보 대화 상자가 잘려서 표시됩니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

그리기

Illustrator에서 화살표 만들기

Michael Jarrott (2012/10/31)

자습서 - 텍스트

다양한 화살표를 만드는 5가지 방법

그리기 기본 정보

벡터 그래픽 정보

패스 정보

방향선 및 방향점 정보

방향선 및 방향점 모양 지정

고정점 크기 환경 설정 지정

그리기 모드



iPhone이나 iPad에서 시작하여 데스크탑에서 다듬고 완료하십시오!

iPad나 iPhone에서 디자인 작업 과정 시작에 대해 구상하거나 추적하거나 원형을 만들고 있습니까?

iPad 또는 iPhone용 앱 **Adobe Illustrator Draw**를 사용해 보십시오. Draw에는 자주 사용하는 벡터 그리기 도구와 기능이 능률적이고 현대적인 인터페이스에 통합되어 있습니다. 선, 모양, 자유 형태 그림을 그리고 10개의 그리기 레이어와 하나의 사진 레이어를 사용할 수 있습니다. 그리고 일하는 책상으로 돌아오면 Creative Cloud 연결을 통해 Illustrator CC나 Photoshop CC에서 쉽게 마무리 손질을 적용할 수 있습니다.

여기에서 **Adobe Illustrator Draw** 앱에 대해 자세히 알아보십시오.

[iTunes 앱 스토어](#)(iPhone 및 iPad에서 사용 가능)에서 이 놀라운 **Adobe Illustrator Draw** 앱을 다운로드하십시오.

맨 위로 ↑

벡터 그래픽 정보

벡터 그래픽(벡터 모양 또는 벡터 개체라고도 함)은 기하학적 특성에 따라 이미지를 묘사하는 벡터라는 수학적 개체에 의해 정의된 선과 곡선으로 구성됩니다.

크기를 조정하거나, PostScript 프린터로 인쇄하거나, PDF 파일로 저장하거나, 벡터 기반 그래픽 응용 프로그램으로 가져올 때 가장자리를 뚜렷하게 유지하는 벡터 그래픽은 해상도의 영향을 받지 않으므로 선명도를 유지하면서 벡터 그래픽을 자유롭게 이동하거나 수정할 수 있습니다. 따라서 로고와 같이 다양한 크기 및 여러 출력 매체에서 사용될 아트웍에는 벡터 그래픽이 가장 적합합니다.

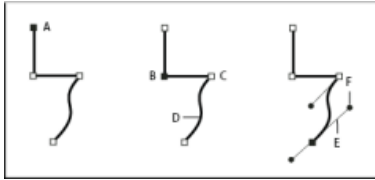
Adobe Creative Suite에서 그리기 및 모양 도구를 사용하여 만드는 벡터 개체가 벡터 그래픽의 예입니다. [복사] 및 [붙여넣기] 명령을 사용하여 Creative Suite 구성 요소 간에 벡터 그래픽을 복제할 수 있습니다.

맨 위로 ↑

패스 정보

그리기 작업을 할 때 패스라는 선이 만들어집니다. 패스는 하나 이상의 직선 또는 곡선 선분으로 구성됩니다. 각 선분의 시작과 끝은 전선을 제자리에 고정시키는 핀과 같은 역할을 하는 기준점으로 표시됩니다. 패스는 닫힌 패스(예: 원)일 수도 있고 명확한 끝점이 있는 열린 패스(예: 물결선)일 수도 있습니다.

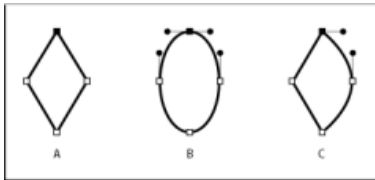
고정점, 고정점에 나타나는 방향선 끝의 방향점 또는 패스 선분 자체를 드래그하여 패스의 모양을 변경할 수 있습니다.



패스의 구성 요소

A. 선택한(칠해진) 끝점 **B.** 선택한 고정점 **C.** 선택하지 않은 고정점 **D.** 곡선 패스 선분 **E.** 방향선 **F.** 방향점

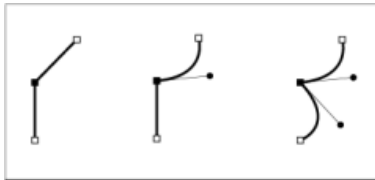
패스에는 모퉁이점과 등근점의 두 가지 기준점이 있을 수 있습니다. 모퉁이점에서 패스는 갑자기 방향을 바꿉니다. 등근점에서 패스 선분은 연속적인 곡선으로 연결됩니다. 모퉁이점과 등근점을 함께 사용해서 패스를 그릴 수 있습니다. 잘못된 점을 그릴 경우 언제든지 변경할 수 있습니다.



패스의 점

A. 네 모퉁이점 **B.** 네 개의 등근점 **C.** 모퉁이점과 등근점의 조합

모퉁이점은 두 개의 직선이나 곡선 선분을 연결할 수 있지만 등근점은 항상 두 개의 곡선 선분을 연결합니다.



모퉁이점은 직선 선분과 곡선 선분을 모두 연결할 수 있습니다.

참고: 모퉁이점 및 등근점을 직선 선분 및 곡선 선분과 혼동하지 않도록 주의하십시오.

패스의 윤곽선을 획이라고 합니다. 열린 패스 또는 닫힌 패스의 안쪽 영역에 적용된 색상 또는 그라디언트는 칠이라고 합니다. 획에는 두께, 색상, 점선 패턴(Illustrator 및 InDesign) 또는 스타일 선 패턴(InDesign)을 적용할 수 있습니다. 패스나 모양을 만든 후 해당 항목의 획 및 칠 특징을 변경할 수 있습니다.

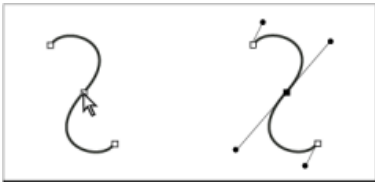
InDesign에서 각 패스에 표시되는 중심점은 모양의 중심을 표시하지만 실제 패스에 포함되지는 않습니다. 이 점을 사용하여 패스를 드래그하거나, 패스를 다른 요소에 정렬하거나, 패스의 모든 기준점을 선택할 수 있습니다. 중심점은 항상 표시되며 숨기거나 삭제할 수 없습니다.

방향선 및 방향점 정보

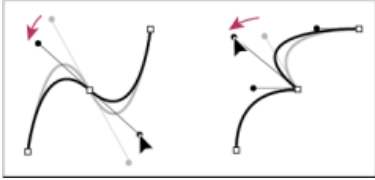
곡선 선분을 연결하는 기준점을 선택하거나 선분 자체를 선택하면 연결 선분의 기준점에 방향점으로 끝나는 방향선으로 구성된 방향 핸들이 표시됩니다. 방향선의 각도와 길이에 따라 곡선 선분의 모양과 크기가 결정됩니다. 방향점을 이동하면 곡선의 모양이 달라집니다. 방향선은 최종 출력에 나타나지 않습니다.

등근점에는 항상 하나의 직선처럼 함께 움직이는 두 개의 방향선이 표시됩니다. 등근점 상의 방향선을 이동하면 기준점에서 연속 곡선을 유지하면서 양쪽 점 상의 곡선 선분이 동시에 조정됩니다.

이와는 달리 모퉁이점에는 하나의 곡선 선분을 연결하는지, 두 개의 곡선 선분을 연결하는지 또는 곡선 선분을 연결하지 않는지에 따라 각각 방향선이 하나 또는 두 개가 있거나 없을 수 있습니다. 모퉁이점의 방향선은 서로 다른 각도를 사용하여 각을 유지합니다. 모퉁이점 상의 방향선을 이동하면 점을 중심으로 방향선과 같은 쪽에 있는 점의 곡선만 조정됩니다.

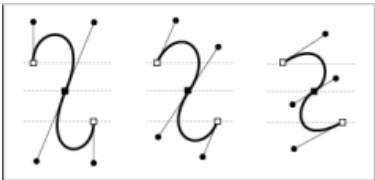


고정점을 선택하면(왼쪽) 해당 고정점으로 연결된 곡선 선분에 방향선이 나타납니다(오른쪽).



등근점(왼쪽)과 모퉁이점(오른쪽)의 방향선 조정

방향선은 항상 기준점의 곡선에 접합니다(곡선 반경에 수직). 각 방향선의 각도에 따라 곡선의 기울기가 결정되며, 각 방향선의 길이는 곡선의 높이나 깊이를 결정합니다.



방향선을 이동하고 크기를 조정하면 곡선의 기울기가 달라집니다.

참고: Illustrator에서 [보기] > [가장자리 표시] 또는 [보기] > [가장자리 숨기기]를 선택하면 고정점, 방향선 및 방향점을 표시하거나 숨길 수 있습니다.

맨 위로

방향선 및 방향점 모양 지정

방향선(핸들)은 작업에 방해가 될 수 있지만 고정점과 패스로 작업할 때는 방향선을 표시해야 할 수 있습니다. 선택한 고정점이 여러 개인 경우 방향선을 표시하거나 숨길 수 있습니다. 고정점이 하나뿐인 경우에는 방향선이 항상 나타납니다.

선택 영역별로 방향선을 표시하거나 숨기도록 선택할 수 있습니다. 또는 방향선 표시에 대한 환경 설정을 지정할 수 있습니다.

방향선 및 방향점 설정에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0037_kr을 참조하십시오.

참조

- 선택 영역 환경 설정 지정

선택한 고정점이 여러 개인 경우 방향선 표시 또는 숨기기

1. [직접 선택 도구]를 사용하여 원하는 고정점을 선택합니다.
2. [제어] 패널에서 [선택한 고정점이 여러 개인 경우 핸들 표시]  나 [선택한 고정점이 여러 개인 경우 핸들 숨기기]  를 클릭합니다.

참고: 선택한 고정점이 여러 개인 경우 항상 핸들을 표시하거나 숨기도록 환경 설정을 지정할 수도 있습니다.

방향점 및 방향선 표시 환경 설정 지정

1. [편집] > [환경 설정] > [선택 및 고정점 표시](Windows) 또는 [Illustrator] > [환경 설정] > [선택 및 고정점 표시](Mac OS)를 선택합니다.
2. [고정점 및 핸들 표시] 영역에서 다음을 지정합니다.

핸들 핸들 끝점(방향점)의 표시를 지정합니다.

-  방향점을 칠이 있는 작은 원으로 표시합니다.
-  방향점을 칠이 있는 큰 원으로 표시합니다.
-  방향점을 칠이 없는 십자형으로 표시합니다.

고정점을 여러 개 선택할 때 핸들 표시 [직접 선택 도구]나 [그룹 선택 도구]를 사용하여 오브젝트를 선택할 때 선택된 모든 고정점에 방향선을 표시합니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 패스에서 고정점을 하나만 선택할 경우 해당하는 하나의 고정점에 방향선이 표시됩니다. 방향선에 대한 베지어 선분을 선택하고 방향선이 늘어나기 시작하는 고정점을 선택하지 않을 경우에도 하나의 고정점에 방향선이 표시됩니다.

맨 위로

고정점 크기 환경 설정 지정

1. [편집] > [환경 설정] > [선택 및 고정점 표시](Windows) 또는 [Illustrator] > [환경 설정] > [선택 및 고정점 표시](Mac OS)를 선택합니다.
2. [고정점 및 핸들 표시] 영역에서 다음을 지정합니다.

고정점 고정점의 표시를 지정합니다.

-  선택한 고정점과 선택하지 않은 고정점을 모두 작은 점으로 표시합니다.
-  선택한 고정점을 큰 점으로 표시하고 선택하지 않은 고정점을 작은 점으로 표시합니다.
-  선택한 고정점과 선택하지 않은 고정점을 모두 큰 점으로 표시합니다.

마우스를 올리면 고정점 강조 마우스 커서 바로 아래에 있는 고정점을 강조합니다.

맨 위로

그리기 모드

Illustrator CS5는 다음과 같은 드로잉 모드를 제공합니다.

- 표준 그리기 (🔍)
- 뒤에 그리기 (🔍)
- 안에 그리기 (🔍)

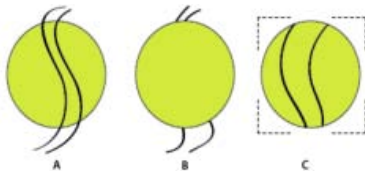


그림 C에 표시된 것과 같은 열린 점선 사각형은 [내부 그리기] 모드의 오브젝트가 활성화된 때만 표시됩니다.

[표준 그리기] 모드는 기본 드로잉 모드입니다. [색상 선택기] 도구 아래에 있는 [도구] 패널에서 드로잉 모드를 선택할 수 있습니다.



[드로잉 모드] 패널

드로잉 모드를 전환하려면 [도구] 패널에서 [드로잉 모드] 패널을 클릭하고 드로잉 모드를 선택합니다. 또한 **Shift+D** 키보드 단축키를 사용하여 드로잉 모드를 순환할 수도 있습니다.

참고: [붙여넣기], [제 자리에 붙여넣기] 및 [모든 대지에 붙여넣기] 옵션에서는 그리기 모드를 적용합니다. 그러나 [앞에 붙이기] 및 [뒤에 붙이기] 명령은 그리기 모드의 영향을 받지 않습니다.

다른 그리기 모드를 사용하는 방법에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/Invid5209_ai_kr을 참조하십시오.

[배경 그리기] 모드

[배경 그리기] 모드를 사용하면 선택한 아트웍이 없을 경우 선택한 레이어의 모든 아트웍 뒤에 그릴 수 있습니다. 아트웍을 선택한 경우 새 오브젝트는 선택한 오브젝트 바로 아래 그려집니다.

다음 경우에 [배경 그리기] 모드가 적용됩니다.

- 새 레이어 만들기
- 심볼 배치
- [파일] 메뉴를 사용하여 파일 배치
- **Alt+**드래그를 사용하여 개체 복제
- [제 자리에 붙이기] 및 [모든 대지에 붙이기] 옵션

[내부 그리기] 모드

[내부 그리기] 모드를 사용하면 선택한 오브젝트 내에 그릴 수 있습니다. [내부 그리기] 모드를 사용하면 그리기와 누적 순서 변경 또는 클리핑 마스크 그리기, 선택 및 만들기 같은 여러 작업을 수행할 필요가 없습니다.

[내부 그리기] 모드는 선택한 개체(패스, 컴파운드 패스 또는 텍스트)가 하나만 있을 때 활성화됩니다.

[내부 그리기] 모드를 사용하여 클리핑 마스크를 만들려면 클리핑 마스크를 그릴 패스를 선택하고 [내부 그리기] 모드로 전환합니다. 이후의 패스는 [표준 그리기] 모드(**Shift+D** 또는 두 번 클릭)로 전환할 때까지 [내부 그리기] 모드로 전환할 때 선택한 패스로 클리핑됩니다.

참고: [내부 그리기]를 사용하여 만든 클리핑 마스크는 [오브젝트] > [클리핑 마스크] > [만들기] 메뉴 명령과 달리 클리핑 패스의 모양을 유지합니다.

Adobe는 다음 사항도 권장합니다.

- 비트맵 이미지 정보
- 간단한 선 및 모양 그리기
- 펜 또는 연필 도구로 그리기
- 패스 편집
- 라이브 추적 또는 템플릿 레이어로 아트웍 추적
- 심볼

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

펜, 연필 또는 플레어 도구로 그리기

펜 도구를 사용하여 그리기

연필 도구로 그리기

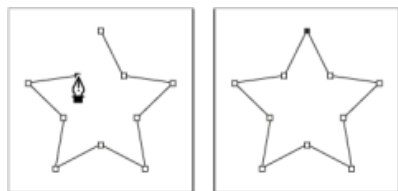
플레어 그리기

맨 위로

펜 도구를 사용하여 그리기

펜 도구로 직선 선분 그리기

[펜] 도구로 그릴 수 있는 가장 단순한 패스는 직선으로, [펜] 도구를 클릭하면 두 개의 기준점이 만들어지면서 직선이 그려집니다. [펜] 도구를 계속 클릭하면 직선 선분이 모퉁이점으로 연결된 패스를 만들 수 있습니다.



[펜 도구]를 클릭하여 직선을 만듭니다.

1. [펜 도구]를 선택합니다.
2. 직선 선분을 시작하려는 위치에 펜 도구를 놓고 클릭하여 첫 번째 기준점을 정의합니다(드래그하지는 않음).

참고: 그리는 첫 번째 선분은 두 번째 기준점을 클릭할 때까지 나타나지 않습니다. 패스 선분을 미리 보려면 Photoshop에서 [고무 밴드] 옵션을 선택합니다. 또한 실수로 [펜 도구]를 드래그하여 방향선이 나타난 경우에는 [편집] > [실행 취소]를 선택하고 다시 클릭합니다.

3. 선분을 끝내려는 위치를 다시 클릭합니다. 선분의 각도를 45°의 배수로 제한하려면 Shift 키를 누른 상태에서 클릭합니다.
4. 다른 직선의 기준점을 설정하려면 계속 클릭합니다.

마지막으로 추가한 기준점은 선택된 상태임을 나타내기 위해 항상 단색 정사각형으로 나타납니다. 기준점을 더 추가하면 이전에 정의한 기준점은 비게 되고 선택이 취소됩니다.

5. 다음 중 하나를 수행하여 패스를 완성합니다.

- 패스를 닫으려면 펜 도구를 첫 번째(빈) 기준점 위로 가져옵니다. 위치가 올바르게 지정되면 펜 도구 포인터  옆에 작은 동그라미가 나타납니다. 클릭하거나 드래그하여 패스를 닫습니다.

참고: InDesign에서는 개체를 선택한 다음 [개체] > [패스] > [패스 닫기]를 선택하여 패스를 닫을 수 있습니다.

- 패스를 열린 상태로 두려면 모든 오브젝트 밖의 임의의 위치에서 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태로 클릭하면 됩니다.

패스를 열린 상태로 두려면 다른 도구를 선택하거나 [선택] > [선택 취소](Illustrator의 경우) 또는 [편집] > [모두 선택 해제](InDesign의 경우)를 선택해도 됩니다. InDesign 또는 Illustrator에서는 Enter 또는 Return 키를 눌러서 패스를 열린 상태로 둘 수도 있습니다.

펜 도구를 사용하여 곡선 그리기

곡선의 방향이 바뀌는 지점에 기준점을 추가하고 곡선의 모양을 만드는 방향선을 드래그하여 곡선을 만들 수 있습니다. 방향선의 길이와 기울기에 따라 곡선의 모양이 정해집니다.

되도록 적은 수의 기준점을 사용하여 곡선을 그릴 경우 곡선을 보다 쉽게 편집할 수 있으며 시스템에서 더 빠르게 표시하고 인쇄할 수 있습니다. 너무 많은 점을 사용하면 곡선에서 원하지 않는 충돌이 생길 수 있습니다. 대신 간격을 넓게 하여 기준점을 그리고 방향선의 길이와 각도를 조정하여 곡선의 모양을 만듭니다.

1. [펜 도구]를 선택합니다.
2. 곡선을 시작할 위치에 펜 도구를 놓고 마우스 단추를 누릅니다.

첫 번째 기준점이 나타나고 펜 도구 포인터가 화살표로 바뀝니다. Photoshop에서는 드래그를 시작한 후에만 포인터가 변경됩니다.

3. 곡선 선분을 드래그하여 만들고 있는 곡선 선분의 경사를 설정한 다음, 마우스 단추를 놓습니다.

일반적으로 그리려는 다음 기준점까지의 거리의 1/3 정도 방향선을 늘립니다. 방향선의 한 쪽 또는 양쪽 모두를 나중에 조정할 수 있습니다.

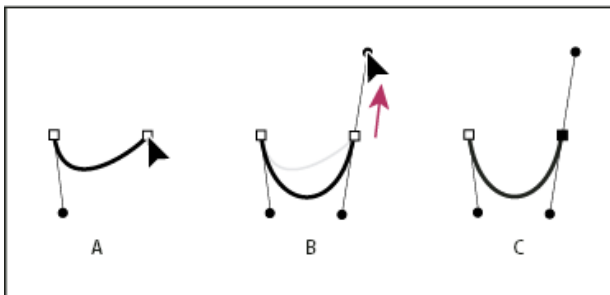
도구의 이동을 45°의 배수로 제한하려면 Shift 키를 누른 채 드래그합니다.



곡선의 첫 번째 점 그리기

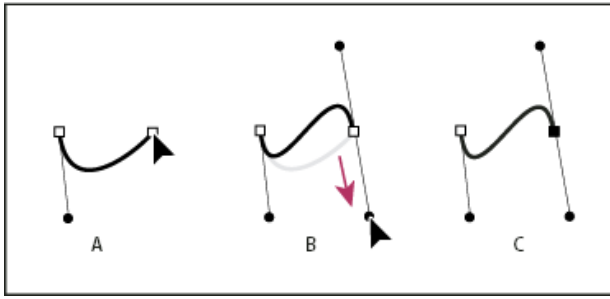
A. 펜 도구 위치 지정 **B.** 마우스 단추를 누른 상태로 드래그 시작 **C.** 드래그하여 방향선 늘리기

4. 곡선 선분을 끝내려는 위치에 [펜] 도구를 가져간 후 다음 중 하나를 수행합니다.
 - C자 곡선을 만들려면 이전 방향선의 반대 방향으로 드래그합니다. 그런 다음 마우스 단추를 놓습니다.



곡선의 두 번째 점 그리기

- S자 곡선을 만들려면 이전 방향선과 같은 방향으로 드래그합니다. 그런 다음 마우스 단추를 놓습니다.



S자 곡선 그리기

(Photoshop에만 해당) 곡선의 방향을 급격하게 변경하려면 마우스 단추를 놓은 다음 Alt 키(Window) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 방향점을 곡선 방향으로 드래그합니다. Alt 키(Window) 또는 Option 키(Mac OS)와 마우스 단추를 놓고 선분을 끝낼 위치에 포인터를 다시 놓고 반대 방향으로 드래그하여 곡선 선분을 완성합니다.

5. 다른 위치에서 펜 도구를 계속 드래그하면 일련의 매끄러운 곡선을 만들 수 있습니다. 기준점은 곡선의 정점이 아닌 각 곡선의 시작과 끝에 놓아야 합니다.

기준점의 방향선을 끊으려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 방향선을 드래그합니다.

6. 다음 중 하나를 수행하여 패스를 완성합니다.

- 패스를 닫으려면 펜 도구를 첫 번째(빈) 기준점 위로 가져갑니다. 위치가 올바르게 지정되면 펜 도구 포인터  옆에 작은 동그라미가 나타납니다. 클릭하거나 드래그하여 패스를 닫습니다.

참고: InDesign에서는 개체를 선택한 다음 [개체] > [패스] > [패스 닫기]를 선택하여 패스를 닫을 수 있습니다.

- 패스를 열린 상태로 두려면 모든 오브젝트 밖의 임의의 위치에서 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태로 클릭하면 됩니다.

패스를 열린 상태로 두려면 다른 도구를 선택하거나 [선택] > [선택 취소](Illustrator의 경우) 또는 [편집] > [모두 선택 해제](InDesign의 경우)를 선택해도 됩니다.

그리는 동안 기준점 위치 다시 지정

- 마우스를 클릭하여 기준점을 만든 후에 계속해서 마우스 단추를 누른 상태로 두고, 스페이스바를 누른 상태로 드래그하면 기준점의 위치를 다시 지정할 수 있습니다.

패스 그리기 완료

- 다음 방법 중 하나를 수행하여 패스를 완성합니다.

- 패스를 닫으려면 펜 도구를 첫 번째(빈) 기준점 위로 가져갑니다. 위치가 올바르게 지정되면 펜 도구 포인터  옆에 작은 동그라미가 나타납니다. 클릭하거나 드래그하여 패스를 닫습니다.

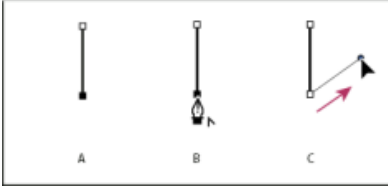
참고: InDesign에서는 개체를 선택한 다음 [개체] > [패스] > [패스 닫기]를 선택하여 패스를 닫을 수 있습니다.

- 패스를 열린 상태로 두려면 모든 오브젝트 밖의 임의의 위치에서 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태로 클릭하면 됩니다.

패스를 열린 상태로 두려면 다른 도구를 선택하거나 [선택] > [선택 취소](Illustrator의 경우) 또는 [편집] > [모두 선택 해제](InDesign의 경우)를 선택해도 됩니다. InDesign에서는 Enter 또는 Return 키를 눌러서 패스를 열린 상태로 둘 수도 있습니다.

직선을 그린 다음 곡선 그리기

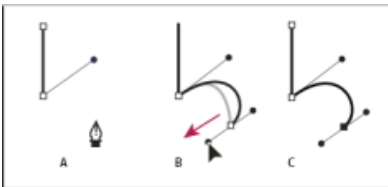
1. 펜 도구로 두 위치의 모퉁이점을 클릭하여 직선 선분을 만듭니다.
2. 선택한 끝점 위로 펜 도구를 가져옵니다. **Illustrator** 및 **InDesign**에서는 포인터가 올바른 위치에 있으면 펜 도구 옆에 점 변환 아이콘이 나타납니다. **Photoshop**에서는 펜 도구 옆에 작은 대각선 또는 슬래시가 나타납니다. 다음에 만들 곡선 선분의 기울기를 설정하려면 기준점을 클릭한 다음 나타나는 방향선을 드래그합니다.



직선 선분과 곡선 선분 이어서 그리기(1단계)

A. 직선 선분 완성 **B.** 끝점 위에 펜 도구 놓기(점 변환 아이콘은 **Illustrator**와 **InDesign**에서만 나타남) **C.** 방향점 드래그

3. 다음 기준점 위치에 펜 도구를 놓고 새 기준점을 클릭(필요한 경우 클릭한 다음 드래그)하여 곡선을 완성합니다.



직선 선분과 곡선 선분 이어서 그리기(2단계)

A. 펜 도구 위치 지정 **B.** 방향선 드래그 **C.** 완성된 새 곡선 선분

곡선을 그린 다음 직선 그리기

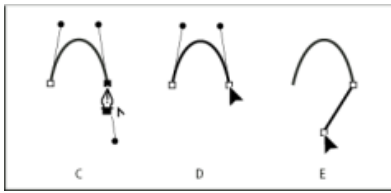
1. [펜] 도구로 드래그하여 곡선 선분의 첫 번째 등근점을 만든 다음 마우스 단추를 놓습니다.
2. 곡선 선분을 끝내려는 위치로 [펜] 도구를 가져간 다음 드래그하여 곡선을 완성하고 마우스 단추를 놓습니다.



곡선 선분과 직선 선분 이어서 그리기(1단계)

A. 곡선 선분의 첫 번째 등근점을 완성하고 끝점 위로 펜 도구 가져가기 **B.** 드래그하여 곡선 완성

3. 선택한 끝점 위로 펜 도구를 가져옵니다. 포인터가 올바른 위치에 있으면 펜 도구 옆에 점 변환 아이콘이 나타납니다. 기준점을 클릭하여 등근점을 모퉁이점으로 변환합니다.
4. 직선 선분을 끝내려는 위치로 펜 도구를 가져간 다음 클릭하여 직선 선분을 완성합니다.



곡선 선분과 직선 선분 이어서 그리기(2단계)

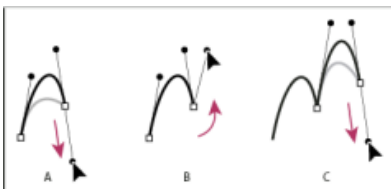
A. 기존 끝점 위에 펜 도구 놓기 **B.** 끝점 클릭 **C.** 다음 모퉁이점 클릭

모퉁이점으로 연결된 두 개의 곡선 선분 그리기

1. 펜 도구로 드래그하여 곡선 선분의 첫 번째 둥근점을 만듭니다.
2. 펜 도구의 위치를 바꾸고 드래그하여 두 번째 둥근점으로 곡선을 만든 다음, **Alt** 키(**Windows**) 또는 **Option** 키(**Mac OS**)를 누른 채 방향선을 반대 방향의 끝점으로 드래그하여 다음 곡선의 기울기를 설정합니다. 그런 다음 키와 마우스 단추를 놓습니다.

이렇게 하면 방향선이 분할되면서 둥근점이 모퉁이점으로 바뀝니다.

3. 두 번째 곡선 선분을 끝내려는 위치에 펜 도구를 놓고 새 둥근점을 드래그하여 두 번째 곡선 선분을 완성합니다.



두 곡선 그리기

A. 새 둥근점 드래그 **B.** **Alt** 키 또는 **Option** 키를 누른 채 드래그하면서 방향선의 방향을 위로 바꾸어 방향선 분할하기 **C.** 세 번째 위치를 지정하고 드래그한 후의 결과

참조

- [비디오 자습서 - 펜 도구 미리 보기](#)

맨 위로

연필 도구로 그리기

연필 도구는 **Adobe Illustrator**와 **InDesign**에서 기본적으로 동일하게 작동합니다. 이 도구를 사용하면 종이에 연필로 그리는 것처럼 열린 패스와 닫힌 패스를 그릴 수 있습니다. 이 도구는 빠르게 스케치할 때나 손으로 그린 듯한 느낌을 줄 때 가장 좋습니다. 패스를 그린 후 필요하면 즉시 패스를 변경할 수 있습니다.

기준점은 [연필] 도구로 그릴 때 자동적으로 설정되므로 위치를 지정할 필요가 없습니다. 그러나 패스가 완성된 후에 기준점을 조정할 수 있습니다. 설정되는 기준점 수는 패스의 길이와 복잡도 및 [연필 도구 환경 설정] 대화 상자의 허용치 설정에 따라 결정됩니다. 이러한 설정은 마우스나 그래픽 태블릿 스타일러스의 움직임에 대한 [연필] 도구의 민감도를 제어합니다.

연필 도구를 사용하여 자유 형태의 패스 그리기

1. [연필 도구]를 선택합니다.
2. 패스를 시작하려는 위치에 도구를 놓고 드래그하여 패스를 그립니다. 연필 도구 에 자유 곡선 패스를 그리고 있음을 나타내는 작은 x가 표시됩니다.

드래그할 때 포인터의 움직임에 따라 점선이 그려집니다. 패스의 양 끝과 중간의 여러 위치에 기준점이 나타납니다. 패스는 현재의 획 및 칠 특성을 사용하고 기본적으로 선택된 상태를 유지합니다.

연필 도구를 사용하여 닫힌 패스 그리기

1. [연필 도구]를 선택합니다.
2. 패스를 시작하려는 위치에 도구를 놓고 드래그하여 패스를 그립니다.
3. 드래그를 시작한 후 **Alt** 키(**Windows**) 또는 **Option** 키(**Mac OS**)를 누릅니다. 연필 도구에 닫힌 패스를 만들고 있음을 나타내는 작은 원(**InDesign**의 경우 지우개)이 표시됩니다.
4. 원하는 크기와 모양의 패스가 완성되면 **Alt** 키나 **Option** 키는 그대로 누른 채 마우스 단추를 놓습니다. 패스가 닫힌 후에 **Alt** 키나 **Option** 키를 놓습니다.

닫힌 패스를 만들기 위해 커서를 패스의 시작점 위로 가져가지 않아도 됩니다. 다른 위치에 마우스 단추를 놓으면 원래 점과 잇는 가장 짧은 선이 만들어지면서 연필 도구가 모양을 닫습니다.

연필 도구로 패스 편집

연필 도구를 사용하여 패스를 편집하고, 어느 모양에나 자유 형태의 선과 모양을 추가할 수 있습니다.

연필 도구를 사용하여 패스에 추가

1. 기존 패스를 선택합니다.
2. [연필 도구]를 선택합니다.
3. 연필 끝을 패스의 끝점에 놓습니다.
연필 끝의 옆 부분에서 작은 x가 사라지면 끝점에 가까워진 것입니다.
4. 드래그하여 패스를 계속 그립니다.

연필 도구를 사용하여 두 개의 패스 연결

1. [선택 도구]를 사용하여 **Shift** 키를 누른 상태에서 클릭하거나 패스 주위를 드래그하여 두 개의 패스를 선택합니다.
2. [연필 도구]를 선택합니다.
3. 한 패스에서 시작하려는 위치에 포인터를 놓고 다른 패스 쪽으로 드래그합니다.
4. 드래그를 시작한 후 **Ctrl** 키(**Windows**) 또는 **Command** 키(**Mac OS**)를 누릅니다. 기존 패스에 추가하고 있음을 나타내는 작은 병합 기호가 연필 도구에 표시됩니다.
5. 다른 패스의 끝점으로 드래그하고 마우스 단추를 놓은 다음 **Ctrl** 키나 **Command** 키를 놓습니다.

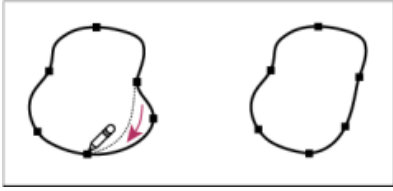
참고: 최상의 결과를 얻기 위해서는 패스가 만들어진 방향으로 계속 진행되는 것처럼 한 패스에서 다른 패스로 드래그합니다.

연필 도구를 사용하여 패스 모양 변경

1. 변경할 패스를 선택합니다.
2. 다시 그릴 패스 위나 근처로 [연필] 도구를 가져옵니다.

패스에 거의 도달하면 도구에서 작은 x가 사라집니다.

3. 패스가 원하는 모양이 될 때까지 도구를 드래그합니다.



연필 도구를 사용하여 닫힌 도형 편집

참고: 패스를 다시 그리기 시작하는 위치와 드래그 방향에 따라 예상치 못한 결과를 얻을 수 있습니다. 예를 들어, 닫힌 패스가 열린 패스로 바뀌거나 열린 패스가 닫힌 패스로 바뀔 수 있으며 도형의 일부가 사라질 수도 있습니다.

연필 도구 옵션

[연필 도구]를 두 번 클릭하여 다음 옵션 중 하나를 설정합니다.

정확도 패스에 새 기준점을 추가하기 전에 마우스 또는 스타일러스를 이동해야 하는 거리를 제어합니다. 값이 높을수록 패스는 더 매끄러워지고 덜 복잡해집니다. 값이 낮을수록 포인트의 움직임과 더욱 일치하는 들쭉날쭉한 곡선이 만들어집니다. 정확도의 범위는 0.5픽셀에서 20픽셀 사이입니다.

매끄러움 도구를 사용할 때 적용되는 매끄러움 정도를 제어합니다. 매끄러움 범위는 0 ~ 100%이며, 값이 높을수록 패스가 더 매끄러워집니다. 값이 낮을수록 기준점이 더 많이 만들어지고 선의 불규칙성도 더 잘 유지됩니다.

새 연필 획 칠 (Illustrator에만 해당)이 옵션을 선택하면 기존의 연필 획이 아니라 그리고 있는 연필 획에 칠을 적용합니다. 반드시 칠을 선택한 다음 연필 획을 그어야 합니다.

선택 유지 패스를 그린 후에 패스를 선택된 상태로 유지할지 여부를 결정합니다. 이 옵션은 기본적으로 선택됩니다.

선택 패스 편집 선택한 패스로부터 일정 거리(다음 옵션을 사용하여 지정할 수 있음) 내에 있는 경우 선택한 패스를 변경 또는 병합할지 여부를 결정합니다.

한도: _ 픽셀 [연필] 도구로 패스를 편집하기 위해 마우스 또는 스타일러스를 기존 패스에 얼마나 가까이 가져가야 하는지를 지정합니다. 이 옵션은 [선택 패스 편집] 옵션을 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다.

참조

- 비디오 자습서 - 새로운 연필 도구
- 비디오 자습서 - 재구성된 연필 도구

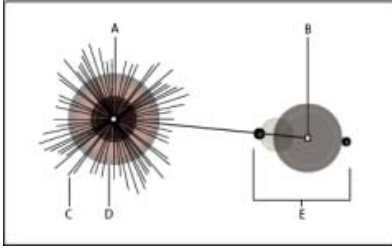
맨 위로

플레어 그리기

[플레어 도구]를 사용하여 밝은 중심, 후광 및 방사선과 고리가 있는 플레어 오브젝트를 만들 수 있습니다. 또한 이 도구를 사용하여 사진에 렌즈 플레어, 즉 반사광 효과를 낼 수 있습니다.

플레어에는 중앙 핸들과 끝 핸들이 있습니다. 이러한 핸들을 사용하여 플레어와 고리를 배치할 수 있습니다. 중

앙 핸들은 플레어의 밝은 중심(플레어 패스가 시작되는 위치)에 있습니다.



플레어의 구성 요소

A. 중앙 핸들 **B.** 끝 핸들 **C.** 방사선(분명히 나타내기 위해 검정으로 표시) **D.** 후광 **E.** 고리

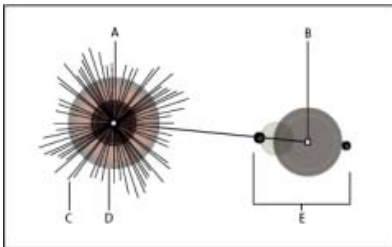
플레어 만들기 및 편집에 대한 자세한 내용은 웹 도움말의 이 항목을 참조하십시오.

참고: 전체,최신 [도움말]은 인터넷을 참조하십시오. 응용 프로그램에서 인터넷 연결이 감지되지 않았습니다. 이 항목의 전체 버전을 보려면 아래 링크를 클릭하거나 community.adobe.com/help에서 전체 도움말을 검색하십시오.

플레어 만들기

[플레어 도구]를 사용하여 밝은 중심, 후광 및 방사선과 고리가 있는 플레어 오브젝트를 만들 수 있습니다. 또한 이 도구를 사용하여 사진에 렌즈 플레어, 즉 반사광 효과를 낼 수 있습니다.

플레어에는 중앙 핸들과 끝 핸들이 있습니다. 이러한 핸들을 사용하여 플레어와 고리를 배치할 수 있습니다. 중앙 핸들은 플레어의 밝은 중심(플레어 패스가 시작되는 위치)에 있습니다.



플레어의 구성 요소

A. 중앙 핸들 **B.** 끝 핸들 **C.** 방사선(분명히 나타내기 위해 검정으로 표시) **D.** 후광 **E.** 고리

기본 플레어 만들기

1. [플레어] 도구 를 선택합니다.
2. Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누르고 플레어의 중심 핸들을 표시할 위치를 클릭합니다.

플레어는 기존 오브젝트 위에 그릴 때 가장 효과적입니다.

플레어 그리기

1. [플레어] 도구를 선택합니다.
2. 마우스 단추를 눌러 플레어의 중앙 핸들을 배치한 다음 드래그하여 중심의 크기와 후광의 크기를 설정하고 방사선의 각도를 회전시킵니다.

마우스를 놓기 전에 **Shift** 키를 눌러 방사선을 설정된 각도로 제한합니다. 방사선을 추가 또는 제거하려면 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표를 누릅니다. 플레이어의 중심을 일정하게 유지하려면 **Ctrl** 키(**Windows**) 또는 **Command** 키(**Mac OS**)를 누른 채로 작업합니다.

3. 중심, 후광 및 방사선이 원하는 대로 적용되면 마우스를 놓습니다.

4. 다시 마우스를 누르고 드래그하여 플레이어에 고리를 추가하고 끝 핸들을 배치합니다.

마우스를 놓기 전에 위쪽 화살표나 아래쪽 화살표를 눌러 고리를 추가하거나 제거합니다. 고리를 임의로 배치하려면 물결표 키(~)를 누릅니다.

5. 끝 핸들이 원하는 위치에 놓이면 마우스를 놓습니다.

플레이어의 각 요소(중심, 후광, 고리 및 방사선)는 다른 불투명 설정의 색상으로 칠해집니다.

플레이어 도구 옵션 대화 상자를 사용하여 플레이어 만들기

1. [플레이어 도구]를 선택하고 플레이어의 중심 핸들을 배치할 위치를 클릭합니다.

2. [플레이어 도구 옵션] 대화 상자에서 다음을 수행하고 [확인]을 클릭합니다.

- 플레이어 중심의 전체 직경, 불투명도 및 밝기를 지정합니다.
- 전체 크기의 비율에 따라 후광의 [증가] 값을 지정하고 후광의 허용량(0은 선명함을 나타내고 100은 희미함을 나타냄)을 지정합니다.
- 플레이어에 방사선을 넣으려면 [방사선]을 선택하고 레이 수, 가장 긴 레이(평균 레이에 대한 비율로 나타냄) 및 레이 허용량(0은 선명함을, 100은 흐릿함을 나타냄)을 지정합니다.
- 플레이어에 고리를 넣으려면 [고리]를 선택하고 후광의 중심점(중심 핸들)과 가장 멀리 있는 고리의 중심점(끝 핸들) 간의 패스 거리, 고리 수, 가장 긴 고리(평균 고리에 대한 비율로 나타냄) 및 고리의 방향이나 각도를 지정합니다.

플레이어 편집

다음 중 하나를 수행합니다.

- 플레이어를 선택하고 [플레이어] 도구 아이콘을 두 번 클릭하여 [플레이어 도구 옵션] 대화 상자를 엽니다. 대화 상자의 설정을 변경합니다.

팁: 플레이어를 초기값으로 재설정하려면 **Alt** 키(**Windows**) 또는 **Option** 키(**Mac OS**)를 누른 채로 [재설정]을 클릭합니다.

- 플레이어와 [플레이어] 도구를 선택합니다. 중앙 핸들이나 끝 핸들 중 하나에서 끝점을 드래그하여 플레이어의 길이나 방향을 바꿉니다.
- 플레이어를 선택하고 [오브젝트] > [확장]을 선택합니다. 이렇게 하면 혼합 요소처럼 플레이어의 요소를 편집할 수 있습니다.

참조

- 드로잉 도구 갤러리
- 오브젝트 확장

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

간단한 선 및 모양 그리기

선분 도구를 사용하여 직선 그리기

직사각형 및 정사각형 그리기

둥근 사각형의 모퉁이 반경 지정

원형 그리기

다각형 그리기

별모양 그리기

호 그리기

나선형 그리기

격자 그리기

맨 위로

선분 도구를 사용하여 직선 그리기

직선을 한 번에 하나씩 그리려면 [선분 도구]를 사용합니다. [선분] 도구를 사용을 안내하는 학습 게임에 대해서는 선 도구 사용 방법을 참조하십시오.

1. [선분] 도구 를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 선을 시작하려는 위치에 포인터를 놓고 선을 끝내려는 위치까지 드래그합니다.
 - 선을 시작하려는 곳을 클릭한 다음, 선의 길이와 각도를 지정합니다. 현재의 칠 색상으로 선을 칠하려면 [선 채우기]를 선택합니다. 그런 다음 [확인]을 클릭합니다.

맨 위로

직사각형 및 정사각형 그리기

1. [사각형] 도구 나 [둥근 사각형] 도구 를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 직사각형을 그리려면 직사각형이 원하는 크기가 될 때까지 대각선으로 드래그합니다.
 - 정사각형을 그리려면 정사각형이 원하는 크기가 될 때까지 **Shift** 키를 누른 채 대각선으로 드래그합니다.
 - 값을 사용하여 정사각형이나 직사각형을 만들려면 사각형의 왼쪽 상단 모퉁이가 될 위치를 클릭합니다. 폭과 높이(**둥근 사각형의 경우 모퉁이 반경**도 포함)를 지정하고 [확인]을 클릭합니다.

모양 도구 사용에 대한 비디오는 기본 모양을 그리는 방법을 참조하십시오.

맨 위로

둥근 사각형의 모퉁이 반경 지정

모퉁이 반경은 사각형 모퉁이의 원형율을 결정합니다. 새로운 모든 사각형의 기본 반경을 변경할 수 있으며 개

별 사각형을 그리면서 반경을 변경할 수도 있습니다.

- 기본 모퉁이 반경을 변경하려면 [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 [Illustrator] > [환경 설정] > [일반](Mac OS)을 선택하고 [모퉁이 반경]에 새 값을 입력합니다. 그렇지 않으면 [둥근 사각형] 도구를 선택하고 문서 창을 클릭하고 [모퉁이 반경]에 새 값을 입력합니다. 기본 반경은 기존의 둥근 사각형에는 적용되지 않고, 사용자가 그리는 새로운 둥근 사각형에만 적용됩니다.
- [둥근 사각형] 도구로 드래그하는 동안 모퉁이 반경을 변경하려면 위쪽 화살표 키 또는 아래쪽 화살표 키를 누릅니다. 모퉁이가 원하는 둥글기가 되면 키를 놓습니다.
- [둥근 사각형] 도구로 드래그하는 동안 정사각형 모퉁이를 만들려면 왼쪽 화살표 키를 누릅니다.
- [둥근 사각형] 도구로 드래그하는 동안 가장 둥근 모퉁이를 만들려면 오른쪽 화살표 키를 누릅니다.

참고: 둥근 사각형을 그린 후에는 모퉁이 반경을 변경할 수 없습니다. 모퉁이 반경을 변경해야 한다고 생각하는 경우 일반 사각형을 클릭하고 [효과] > [모양으로 변환] > [모서리가 둥근 사각형]을 선택하고 모서리가 둥근 사각형 매개 변수를 지정합니다. 모퉁이 반경 또는 기타 매개 변수를 변경하려면 [모양] 패널에서 효과 매개 변수를 수정합니다.

맨 위로 

원형 그리기

1. [원형 도구] 를 선택합니다. 사각형 도구를 클릭한 상태로 타원 도구를 보고 선택합니다. 도구 선택에 대한 자세한 내용은 도구 선택을 참조하십시오.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 타원이 원하는 크기가 될 때까지 대각선으로 드래그합니다.
 - 타원의 테두리 상자의 맨 위 왼쪽 모퉁이로 하려는 곳을 클릭합니다. 원형의 폭과 높이를 지정하고 [확인]을 클릭합니다.

참고: 원을 만들려면 **Shift** 키를 누른 채 드래그합니다. 치수를 지정하기 위해 너비 값을 입력했으면 [높이]를 클릭하여 해당 값을 [높이] 상자에 복사합니다.

모양 도구 사용에 대한 비디오는 기본 모양을 그리는 방법을 참조하십시오.

맨 위로 

다각형 그리기

1. [다각형] 도구 를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 다각형이 원하는 크기가 될 때까지 드래그합니다. 포인터를 부채꼴 모양으로 드래그하면 다각형이 회전합니다. 위쪽 화살표와 아래쪽 화살표 키를 눌러 다각형에 면을 추가하거나 제거합니다.
 - 다각형의 중심이 될 위치를 클릭합니다. 다각형의 반경과 면 수를 지정하고 [확인]을 클릭합니다.

삼각형도 다각형 도구입니다. 어느 다각형을 그리듯이 삼각형을 그릴 수 있습니다.

모양 도구 사용에 대한 비디오는 기본 모양을 그리는 방법을 참조하십시오.

맨 위로 

별모양 그리기

1. [별모양] 도구 를 선택합니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 별모양이 원하는 크기가 될 때까지 드래그합니다. 포인터를 부채꼴 모양으로 드래그하면 별모양이 회전됩니다. 위쪽 화살표와 아래쪽 화살표 키를 눌러 별모양에 점을 추가하거나 제거합니다.
- 별모양의 중심이 될 위치를 클릭합니다. [반경 1]에는 별모양의 중심에서 별모양의 가장 안쪽 지점까지의 거리를 지정합니다. [반경 2]에는 별모양의 중심에서 별모양의 가장 바깥쪽 지점까지의 거리를 지정합니다. [점]에는 별모양에 몇 개의 점을 적용할 것인지를 지정합니다. 그런 다음 [확인]을 클릭합니다. 별모양을 그리는 동안 위쪽 및 아래쪽 화살표 키를 사용하여 별모양에 있는 점의 수를 늘리거나 줄일 수 있습니다.

모양 도구 사용에 대한 비디오는 기본 모양을 그리는 방법을 참조하십시오.

맨 위로 

호 그리기

1. [호] 도구 를 선택합니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 부채꼴을 시작하려는 위치에 포인터를 놓고 부채꼴을 끝내려는 위치까지 드래그합니다.
- 부채꼴을 시작할 위치를 클릭합니다. 대화 상자에서 참조점 로케이터의 정사각형 을 클릭하여 호를 그리기 시작할 점을 정합니다. 다음 옵션을 설정하고 [확인]을 클릭합니다.

X축 길이

호의 폭을 지정합니다.

Y축 길이

부채꼴의 높이를 지정합니다.

문자

오브젝트가 열린 패스인지 닫힌 패스인지를 지정합니다.

기준

부채꼴의 방향을 지정합니다. 부채꼴의 기준을 가로(X) 축을 따라 그릴 것인지 세로(Y) 축을 따라 그릴 것인지에 따라 [X축] 또는 [Y축]을 선택합니다.

슬로프

부채꼴의 슬로프 방향을 지정합니다. 오목(안쪽) 슬로프의 경우 음수 값을 입력합니다. 볼록(바깥쪽) 슬로프의 경우 양수 값을 입력합니다. 슬로프가 0이면 직선이 만들어집니다.

호 채우기

현재의 칠 색상으로 부채꼴을 칠합니다.

참고: 옵션을 설정한 대로 부채꼴의 동적 미리보기를 보려면 [도구] 패널에서 [호] 도구를 두 번 클릭합니다.

모양 도구 사용에 대한 비디오는 기본 모양을 그리는 방법을 참조하십시오.

맨 위로 

나선형 그리기

1. [나선형] 도구 를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 나선형이 원하는 크기가 될 때까지 드래그합니다. 포인터를 부채꼴 모양으로 드래그하면 나선형이 회전합니다.
 - 나선을 시작할 위치를 클릭합니다. 대화 상자에서 다음 옵션을 설정하고 [확인]을 클릭합니다.
 - 반경
중심에서 나선형의 가장 바깥쪽 점까지의 거리를 지정합니다.
 - 감소
나선형의 각 회전이 이전 회전과 비교하여 줄어들어야 하는 크기를 지정합니다.
 - 선분
나선형에 선분이 몇 개나 될지 지정합니다. 나선에서 한 번의 회전은 네 개의 선분으로 구성됩니다.
 - 스타일
나선의 방향을 지정합니다.

모양 도구 사용에 대한 비디오는 기본 모양을 그리는 방법을 참조하십시오.

맨 위로 

격자 그리기

격자 도구를 통해 직사각형 및 극좌표 격자를 빠르게 그릴 수 있습니다. [사각형 격자] 도구를 사용하여 지정된 수의 분할자와 함께 지정된 크기의 사각형 격자를 만듭니다. [극좌표 격자] 도구를 사용하여 지정된 크기의 동심 원과 지정된 수의 분할자를 만듭니다.

사각형 격자 그리기

1. [사각형 격자] 도구 를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 격자가 원하는 크기가 될 때까지 드래그합니다.
 - 격자의 참조점을 클릭하여 설정합니다. 대화 상자에서 참조점 로케이터의 정사각형 을 클릭하여 격자를 그리기 시작할 점을 정합니다. 다음 옵션을 설정하고 [확인]을 클릭합니다.
 - 기본 크기
전체 격자의 폭과 높이를 지정합니다.
 - 가로 분할자
격자의 맨 위와 아래 사이에 나타내려는 가로 분할자의 수를 지정합니다. [경사] 값은 가로 분할자가 격자의 위 또는 아래로 얼마나 치우치게 될지 결정합니다.
 - 세로 분할자
격자의 왼쪽 변과 오른쪽 변 사이에 나타내려는 분할자의 수를 지정합니다. [기울이기] 값은 세로 분할자가 격자의 왼쪽이나 오른쪽으로 얼마나 치우치게 될지 결정합니다.

프레임으로 외부 사각형 사용

위, 아래, 왼쪽 및 오른쪽 세그먼트를 별개의 사각형 오브젝트로 교체합니다.

격자 채우기

현재 칠 색상으로 격자를 채웁니다(그렇지 않은 경우 칠이 없음으로 설정됨).

원형(극좌표) 격자 그리기

1. [극좌표 격자] 도구  를 선택합니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 격자가 원하는 크기가 될 때까지 드래그합니다.
- 격자의 참조점을 클릭하여 설정합니다. 대화 상자에서 참조점 로케이터의 정사각형  을 클릭하여 격자를 그리기 시작할 점을 정합니다. 다음 옵션을 설정하고 [확인]을 클릭합니다.

기본 크기

전체 격자의 폭과 높이를 지정합니다.

동심 분할자

격자에 나타내려는 원형 동심 분할자의 수를 지정합니다. [기울이기] 값은 동심 분할자가 격자의 안쪽 또는 바깥쪽으로 얼마나 치우치게 될지 결정합니다.

방사형 분할자

격자의 중심과 둘레 사이에 나타내려는 방사형 분할자의 수를 지정합니다. [경사] 값은 방사형 분할자가 격자의 시계 반대 방향 또는 시계 방향으로 얼마나 치우치게 될지 결정합니다.

원형에서 컴파운드 패스 만들기

동심원을 별도의 컴파운드 패스로 변환하고 다른 모든 원을 칠합니다.

격자 채우기

현재 칠 색상으로 격자를 채웁니다(그렇지 않은 경우 칠이 없음으로 설정됨).

참조

- 드로잉 도구 갤러리
- 그리기에 대한 키보드 단축키
- 그리기 기본 정보
- 펜, 연필 또는 플레어 도구로 그리기
- 도구 패널 개요

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

패스 편집

- 패스, 선분 및 기준점 선택
- 고정점 추가 또는 삭제
- 패스 매끄럽게 하기 및 단순화
- 등근점과 모퉁이점 간 변환
- 아트웍 지우기
- 패스 나누기

맨 위로

패스, 선분 및 기준점 선택

패스의 모양을 변경하거나 패스를 편집하려면 먼저 패스의 기준점, 선분 또는 둘 다를 선택해야 합니다.

기준점 선택

다음 중 하나를 수행합니다.

- 점을 볼 수 있으면 [직접 선택 도구]  로 점을 클릭하여 선택할 수 있습니다. 점을 여러 개 선택하려면 Shift 키를 누른 상태에서 클릭합니다.
- 직접 선택 도구를 선택하고 기준점 주위의 경계를 드래그합니다. Shift 키를 누른 상태로 추가 기준점 주위로 드래그하여 선택합니다.
- 선택되거나 선택되지 않은 패스에서 기준점을 선택할 수 있습니다. [직접 선택 도구]를 기준점 위로 이동하여 확대된 상태에서 포인터가 선택되지 않은 패스에는 속이 빈 정사각형을 표시하고 선택된 패스에는 속이 찬 정사각형을 표시하도록 한 다음 기준점을 클릭합니다. Shift 키를 누른 상태로 추가 기준점을 클릭하여 선택합니다.
- (Illustrator에만 해당) 올가미 도구를 선택한 다음 기준점 주위를 드래그합니다. Shift 키를 누른 상태로 추가 기준점 주위로 드래그하여 선택합니다.

패스 선분 선택

다음 중 하나를 수행합니다.

- [직접 선택] 도구  를 선택하여 세그먼트의 2픽셀 내를 클릭하거나 선택 윤곽을 세그먼트 위로 드래그합니다. Shift 키를 누른 채 추가 패스 선분 주위를 클릭하거나 드래그하여 선택합니다.
- (Illustrator에만 해당)[올가미 도구]  를 선택한 다음 패스 선분의 일부 주위를 드래그합니다. Shift 키를 누른 상태로 추가 패스 선분 주위로 드래그하여 선택합니다.

한 패스의 모든 기준점과 선분 선택

1. Illustrator에서 [직접 선택 도구]  를 선택하거나 [올가미 도구]를 선택합니다.

2. 전체 패스 주위를 드래그합니다.

패스가 채워지면 [직접 선택] 도구로 패스 내부를 클릭하여 모든 기준점을 선택할 수도 있습니다.

패스 복사

[선택] 도구 또는 [직접 선택] 도구를 사용하여 패스 또는 선분을 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- 일반적인 메뉴 기능을 사용하여 앱 내부에서 또는 앱 간에 패스를 복사하여 붙여넣습니다.
- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 패스를 원하는 위치로 드래그한 다음 마우스 단추와 Alt 키 또는 Option 키를 놓습니다.

맨 위로 

고정점 추가 또는 삭제

고정점을 추가하여 패스를 보다 효과적으로 조절하거나 열린 패스를 연장할 수 있습니다. 하지만 필요 이상으로 점을 추가하지 않는 것이 좋습니다. 패스의 점이 적을수록 편집, 표시 및 인쇄가 더 쉬워집니다. 불필요한 점을 삭제하여 패스를 보다 간단하게 만들 수 있습니다. 고정점 추가 및 삭제는 Adobe 앱에서 비슷한 방법으로 진행됩니다.

[도구] 패널에는 점 추가 및 삭제를 위한 세 가지 도구인 [펜 도구] , [고정점 추가 도구]  및 [고정점 삭제 도구] 가 있습니다. 또한 [제어] 패널의 [선택한 고정점 제거] 단추 를 사용할 수 있습니다.

기본적으로 [펜 도구]를 선택된 패스 위에 놓으면 [펜 도구]가 자동으로 [고정점 추가 도구]로 바뀝니다. 또는 [펜 도구]를 고정점 위에 놓으면 [펜 도구]가 [고정점 삭제 도구]로 바뀝니다.

참고: Delete 및 백스페이스 키나 [편집] > [오리기] 및 [편집] > [지우기] 명령을 사용하여 고정점을 삭제하지 마십시오. 이들 키와 명령을 사용하면 점은 물론 해당 점에 연결하는 선분도 삭제됩니다.

고정점 추가 또는 삭제

1. 수정할 패스를 선택합니다.
2. 고정점을 추가하려면 [펜 도구]나 [고정점 추가 도구]를 선택한 후 패스 선분 위에 포인터를 놓고 클릭합니다.
3. 고정점을 삭제하려면 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [직접 선택 도구]를 사용하여 점을 선택하고 [컨트롤] 패널에서 [선택한 고정점 제거] 를 클릭합니다.
 - [펜 도구]나 [고정점 삭제 도구]를 선택한 후 고정점 위에 포인터를 놓고 클릭합니다.

흩어진 고정점 찾아서 삭제

흩어진 고정점들은 다른 고정점에 연결되어 있지 않은 개별 점입니다. 흩어진 고정점을 찾아서 삭제하는 것이 좋습니다.

1. 모든 오브젝트의 선택을 취소합니다.
2. [선택] > [오브젝트] > [흩어진 점]을 선택합니다.
3. [편집] > [오리기] 또는 [편집] > [지우기] 명령을 선택하거나 키보드에서 Delete 또는 백스페이스 키를 누릅니다.

자동 펜 도구 전환 사용 안함 또는 임시로 무시

[고정점 추가 도구]나 [고정점 삭제 도구]로의 자동 전환을 임시로 무시하거나 사용 해제할 수 있습니다.

- 전환을 임시로 무시하려면 **Shift** 키를 누른 채 선택한 패스나 고정점 위에 [펜 도구]를 놓습니다. 이 방법은 기존 패스 위에서 새 패스를 시작하려는 경우에 유용합니다. **Shift** 키가 [펜] 도구의 동작을 제한하지 않도록 하려면 마우스 단추를 놓기 전에 **Shift** 키를 놓습니다.
- 전환을 사용하지 않으려면 [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 [Illustrator] > [환경 설정] > [일반](Mac OS)을 선택하고 [자동 추가/삭제 사용 안함]을 선택합니다.

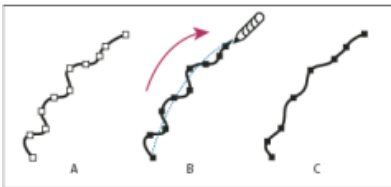
맨 위로

패스 매끄럽게 하기 및 단순화

불필요한 고정점을 제거하여 패스를 단순화하고 패스 모양을 매끄럽게 할 수 있습니다.

패스 매끄럽게 하기

1. 오브젝트를 선택합니다.
2. [매끄럽게] 도구  를 선택합니다.
3. 매끄럽게 하려는 패스 선분의 길이 방향으로 도구를 드래그합니다.
4. 획이나 패스가 원하는 수준까지 매끄럽게 될 때까지 계속합니다.



매끄럽게 도구 사용

A. 원래 패스 **B.** 매끄럽게 도구를 사용하여 패스를 가로질러 드래그 **C.** 결과

5. 매끄러움 정도를 변경하려면 [매끄럽게 도구]를 두 번 클릭하여 다음 옵션을 설정합니다.

정확도 패스에 새 고정점을 추가하기 전에 마우스 또는 스타일러스를 이동해야 하는 거리를 제어합니다. 예를 들어, [정확도] 값이 2.5이면 2.5 픽셀 미만의 도구 이동은 기록되지 않음을 나타냅니다. 정확도 범위는 0.5 ~ 20픽셀 사이이며, 값이 높을수록 패스가 더 매끄럽고 단순해집니다.

매끄러움 도구를 사용할 때 적용되는 매끄러움 정도를 제어합니다. 매끄러움 범위는 0 ~ 100% 범위이며, 값이 높을수록 패스가 더 매끄러워집니다.

패스 단순화

패스를 단순화하면 패스의 모양을 바꾸지 않고 여분의 고정점이 제거됩니다. 불필요한 고정점을 제거하면 아트웍이 단순화되면서 파일 크기가 줄어들고 더 빠르게 표시하거나 인쇄할 수 있습니다.

1. 오브젝트를 선택합니다.

2. [오브젝트] > [패스] > [단순화]를 선택합니다.

3. [곡선 정밀도]를 설정하여 단순화된 패스가 원래 패스를 얼마나 근접하게 따라갈지 제어합니다.

단순화된 패스의 미리보기를 표시하고 원래 패스와 단순화된 패스에 있는 점 수를 표시하려면 [미리보기]를 선택합니다.

4. 추가 옵션을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

곡선 정밀도 0%-100% 범위의 값을 입력하여 단순화된 패스가 원래 패스에 얼마나 근접하는지를 설정합니다. 이 백분율 값이 클수록 더 많은 점이 만들어지고 두 패스가 더 잘 맞습니다. [각도 한계값]에 값을 입력하지 않는 한 곡선의 끝점과 모퉁이점을 제외한 기존의 고정점은 무시됩니다.

각도 한계값 0 ~ 180° 범위의 값을 입력하여 모퉁이의 매끄러움을 조절합니다. 모퉁이점의 각도가 각도 한계값보다 작으면 모퉁이점은 변경되지 않습니다. [곡선 정밀도] 값이 낮은 경우에도 이 옵션을 사용하면 모퉁이를 분명하게 유지할 수 있습니다.

직선 오브젝트의 원래 고정점들 사이에 직선을 만듭니다. 모퉁이점의 각도가 [각도 한계값]에 설정된 값보다 크면 해당 모퉁이점은 제거됩니다.

원본 표시 단순화된 패스 뒤에 원래 패스를 표시합니다.

고정점의 위치 평균점 연결

1. 같은 패스나 다른 패스 상에 있는 둘 이상의 고정점을 선택합니다.

2. [오브젝트] > [패스] > [평균점 연결]을 선택합니다.

3. 가로(x) 축, 세로(y) 축 또는 양 축 모두를 따라 평균점을 연결하도록 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

맨 위로

등근점과 모퉁이점 간 변환

패스의 모퉁이점을 등근점으로 변환하거나 패스의 등근점을 모퉁이점으로 변환할 수 있습니다. [제어] 패널의 옵션을 사용하여 여러 고정점을 신속하게 변환할 수 있습니다. [고정점 변환] 도구를 사용하여 점의 한 쪽만 변환할 수 있으며, 점 변환 시 곡선을 정밀하게 바꿀 수 있습니다.

컨트롤 패널을 사용하여 하나 이상의 고정점 변환

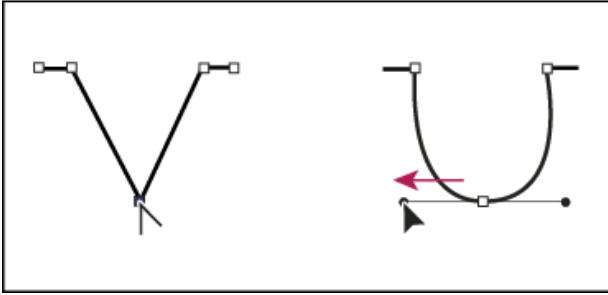
[제어] 패널의 고정점 변환 옵션을 사용하려면 개체 전체가 아닌 관련 고정점만 선택합니다. 여러 오브젝트를 선택할 경우 오브젝트 중 하나를 부분적으로만 선택해야 합니다. 전체 오브젝트를 선택하면 [컨트롤] 패널 옵션이 전체 오브젝트에 영향을 주는 옵션으로 바뀝니다.

1. 하나 이상의 모퉁이점을 등근점으로 변환하려면 점을 선택하고 [컨트롤] 패널에서 [선택한 고정점을 매끄럽게 변환]  단추를 클릭합니다.

2. 하나 이상의 등근점을 모퉁이점으로 변환하려면 점을 선택하고 [컨트롤] 패널에서 [선택한 고정점을 모퉁이로 변환]  단추를 클릭합니다.

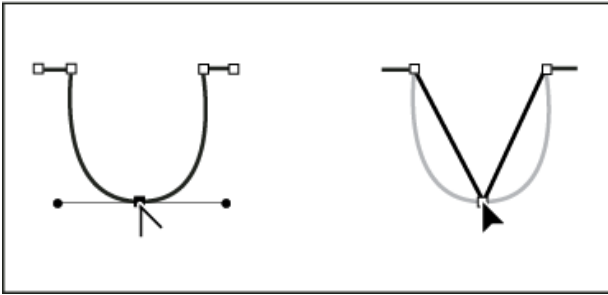
고정점 변환 도구를 사용하여 정밀하게 고정점 변환

1. 해당 고정점을 볼 수 있도록 수정할 전체 패스를 선택합니다.
2. [고정점 변환] 도구 를 선택합니다.
3. 변환하려는 고정점 위로 [고정점 변환] 도구를 가져간 후 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 모퉁이점을 둥근점으로 변환하려면 방향점을 모퉁이점 밖으로 드래그합니다.



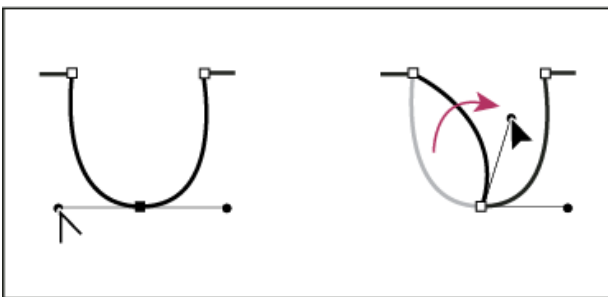
방향점을 모퉁이점 밖으로 드래그하여 둥근점 만들기

- 둥근점을 방향선 없는 모퉁이점으로 변환하려면 둥근점을 클릭합니다.



둥근점을 클릭하여 모퉁이점 만들기

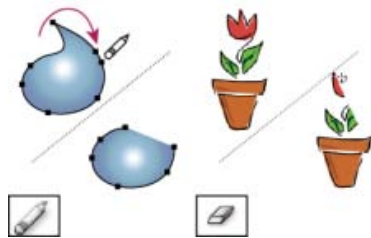
- 둥근점을 독립적인 방향선이 있는 모퉁이점으로 변환하려면 한쪽 방향점을 드래그합니다.



둥근점을 모퉁이점으로 변환

- 방향선이 없는 모퉁이점을 독립된 방향선이 있는 모퉁이점으로 변환하려면 먼저 방향점을 모퉁이점 밖으로 드래그하여 방향선이 있는 둥근점으로 만듭니다. 마우스 단추만 놓은 다음([고정점 변환] 도구를 활성화하기 위해 눌렀던 다른 키는 그대로 누르고 있음) 한쪽 방향점을 드래그합니다.

[패스 지우개 도구], [지우개 도구] 또는 Wacom 스타일러스 펜의 지우개를 사용하여 아트웍의 일부를 지울 수 있습니다. [패스 지우개 도구]  를 사용하면 패스를 따라 그리는 방식으로 패스의 일부를 지울 수 있습니다. 이 도구는 지울 항목을 삼각형의 한 가장자리와 같은 패스 선분으로 제한하려는 경우 유용합니다. [지우개 도구]  와 Wacom 스타일러스 펜의 지우개를 사용하면 구조에 관계없이 아트웍의 모든 영역을 지울 수 있습니다. 패스, 컴파운드 패스, [라이브 페인트] 그룹 내의 패스 및 클리핑 패스에 [지우개 도구]를 사용할 수 있습니다.



[패스 지우개] 도구를 사용하여 패스의 일부 지우기(왼쪽), [지우개] 도구를 사용하여 그룹으로 만든 객체의 일부 지우기(오른쪽)

패스 지우개 도구를 사용하여 패스의 일부 지우기

1. 오브젝트를 선택합니다.
2. [패스 지우개] 도구  를 선택합니다.
3. 지우려는 패스 선분의 길이를 따라 도구를 드래그합니다. 최상의 결과를 얻기 위해서는 부드럽게 한 번만 드래그합니다.

지우개 도구를 사용하여 오브젝트 지우기

1. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 특정 오브젝트를 지우려면 오브젝트를 선택하거나 격리 모드에서 오브젝트를 엽니다.
 - 대지의 오브젝트를 지우려면 모든 오브젝트를 선택되지 않은 상태로 둡니다.

아무 것도 선택하지 않은 상태에서 [지우개 도구]를 사용하면 모든 레이어에서 오브젝트가 지워집니다.
2. [지우개 도구]  를 선택합니다.
3. (옵션) [지우개 도구]를 두 번 클릭하고 옵션을 지정합니다.
4. 지우려는 영역 위로 드래그합니다. 다음을 수행하여 도구를 조절할 수 있습니다.
 - [지우개 도구]를 수직, 수평 또는 대각선 방향으로 제한하려면 Shift 키를 누른 채 드래그합니다.
 - 영역 주위에 선택 윤곽을 만들고 해당 영역 내의 모든 오브젝트를 지우려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 드래그합니다. 선택 윤곽을 정사각형으로 제한하려면 Alt+Shift(Windows) 또는 Option+Shift(Mac OS)를 누른 채 드래그합니다.

Wacom 스타일러스 펜 지우개를 사용하여 오브젝트 지우기

스타일러스 펜을 뒤집으면 [지우개 도구]가 자동으로 활성화됩니다. 스타일러스 펜을 다시 뒤집으면 마지막 활성 도구가 다시 활성화됩니다.

1. 단계 텍스트

2. 단계 텍스트
3. 단계 텍스트
4. 단계 텍스트
5. 단계 텍스트

스타일러스 펜을 뒤집고 지우려는 영역 위로 드래그합니다. 지워지는 패스의 폭을 늘리려면 더 세게 누릅니다.
(먼저 [지우개 도구 옵션] 대화 상자에서 [압력] 옵션을 선택해야 할 수도 있습니다.)

지우개 도구 옵션

[도구] 패널에서 [지우개 도구]를 두 번 클릭하여 해당 옵션을 변경할 수 있습니다.

참고:] 키를 눌러 확대하거나 [키를 눌러 축소하여 언제든지 직경을 변경할 수 있습니다.

각도 도구의 회전 각도를 정합니다. 미리보기에서 화살표를 드래그하거나 [각도] 텍스트 상자에 값을 입력합니다.

원형울 도구의 원형울을 정합니다. 미리보기의 검정색 점을 중심에서 멀리 또는 중심 방향으로 드래그하거나 [원형울] 텍스트 상자에 값을 입력합니다. 이 값이 높을수록 원형울이 더 커집니다.

직경 도구의 직경을 정합니다. [직경] 슬라이더를 사용하거나 [직경] 텍스트 상자에 값을 입력합니다.

각 옵션의 오른쪽에 있는 팝업 목록에서 도구 모양의 변경을 조절할 수 있습니다. 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

고정 고정된 각도, 원형울 또는 직경을 사용합니다.

임의 각도, 원형울 또는 직경에 임의의 변경을 사용합니다. [변경] 텍스트 상자에 값을 입력하여 브러쉬의 특징이 변할 수 있는 범위를 지정합니다. 예를 들어, [직경] 값이 15이고 [변경] 값이 5이면 직경은 10, 20 또는 두 값의 사이 값이 될 수 있습니다.

압력 드로잉 스타일러스의 압력에 따라 각도, 원형울 또는 직경이 변합니다. 이 옵션은 [직경]에 사용할 때 가장 유용합니다. 이 옵션은 그래픽 타블렛이 있을 때만 사용할 수 있습니다. [변경] 텍스트 상자에 값을 입력하면 브러쉬의 특징이 원래 값에서 얼마나 많이 또는 얼마나 적게 변할 것인지 지정할 수 있습니다. 예를 들어, [원형울] 값이 75%이고 [변경] 값이 25%이면 가장 약한 획은 50%이고 가장 강한 획은 100%가 됩니다. 압력이 약할수록 브러쉬 획의 각도가 더 큼니다.

스타일러스 휠 스타일러스 휠의 조작에 따라 직경이 변합니다.

기울기 드로잉 스타일러스의 기울기에 따라 각도, 원형울 또는 직경이 변합니다. 이 옵션은 [원형울]에 사용할 때 가장 유용합니다. 이 옵션은 펜이 기울어지는 방향을 감지할 수 있는 그래픽 타블렛이 있을 때만 사용할 수 있습니다.

베어링 드로잉 스타일러스의 압력에 따라 각도, 원형울 또는 직경이 변합니다. 이 옵션은 특히 페인트브러쉬와 같은 브러쉬를 사용할 때 붓글씨 브러쉬의 각도를 조절하는 데 가장 유용합니다. 이 옵션은 펜이 얼마나 수직에 가까운지를 감지할 수 있는 그래픽 타블렛이 있을 때만 사용할 수 있습니다.

회전 드로잉 스타일러스 펜 끝의 회전 방법에 따라 각도, 원형울 또는 직경이 변합니다. 이 옵션은 붓글씨 브러쉬의 각도를 제어할 때, 특히 평면 펜 같은 브러쉬를 사용 중일 때 가장 유용합니다. 이 옵션은 이러한 유형의 회전을 감지할 수 있는 그래픽 타블렛이 있을 때만 사용할 수 있습니다.

패스 나누기

고정점 또는 선분에 따라 패스를 나눌 수 있습니다. 패스를 나눌 때는 다음 사항에 유의하십시오.

- 닫힌 패스를 열린 두 개의 패스로 나누려면 패스에서 두 군데를 분할해야 합니다. 닫힌 패스를 한 번만 분할하면 중간에 끊긴 부분이 있는 단일 패스가 만들어집니다.
- 나뉜 패스는 원래 패스의 획 두께 및 칠 색상과 같은 패스 설정을 그대로 유지합니다. 획 정렬은 중앙에 자동으로 재설정됩니다.

1. (옵션) 패스를 선택하여 현재 고정점을 확인합니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [가위 도구]를 선택하고 패스를 나눌 지점을 클릭합니다. 선분 중간에서 패스를 나누면 새로운 두 끝점이 다른 끝점 위에 나타나고 한 끝점이 선택됩니다.
- 패스를 나눌 고정점을 선택하고 [컨트롤] 패널에서 [선택한 고정점에서 패스 오리기] 단추 를 클릭합니다. 고정점에서 패스를 나누면 새로운 고정점이 원래 고정점 위에 나타나고 한 고정점이 선택됩니다.

3. [직접 선택 도구]를 사용하여 새 고정점이나 패스 선분을 조정합니다.

참고: [갈] 도구를 사용하여 개체를 별개의 여러 구성 요소 면으로 나눌 수 있습니다. 여기서 면은 선분으로 나누어지지 않은 영역입니다.

참조

- 패스 정보
- 곡률 도구
- [비디오 자습서 - 패스 세그먼트 모양 변경](#)
- 모양 편집을 위한 키
- 칼 도구로 오브젝트 오리기
- [비디오 자습서 - 패스 이해](#)

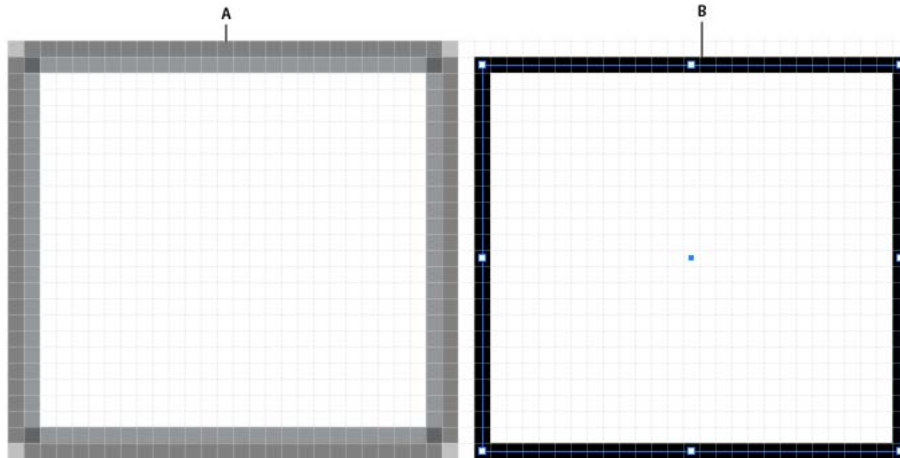
 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

웹 작업흐름을 위한 픽셀 정렬 패스 그리기

- 새 오브젝트를 픽셀 격자에 정렬
- 기존 오브젝트를 픽셀 격자에 정렬
- 픽셀 격자에 심볼 정렬
- 픽셀 격자 보기
- 선택한 분할 영역 저장
- 엔티 앨리어싱 옵션

픽셀 정렬은 오브젝트 수준 속성으로, 오브젝트에서 수직 및 수평 패스를 픽셀 격자에 정렬할 수 있습니다. 이 속성은 개체를 수정할 때 오브젝트와 함께 유지됩니다. 오브젝트에서 모든 수직 또는 수평 패스는 속성이 설정되어 있는 한 픽셀 격자에 정렬됩니다.



픽셀 정렬된 오브젝트와 픽셀 정렬되지 않은 오브젝트를 보여주는 그림

A. 오브젝트가 픽셀 정렬되지 않음 B. 오브젝트가 픽셀 정렬됨

웹 작업흐름을 위한 픽셀 정렬 패스를 그리는 방법에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/lrvid5201_ai_kr을 참조하십시오.

새 오브젝트를 픽셀 격자에 정렬

맨 위로

[새 오브젝트를 픽셀 격자에 정렬] 옵션은 [새 문서] 대화 상자의 [고급] 섹션에서 사용할 수 있습니다.

이 옵션은 [변형] 패널의 [변형] 패널 메뉴(플라이아웃 메뉴)에서 사용할 수도 있습니다.



[변형] 패널 메뉴의 [새 오브젝트를 픽셀 격자에 정렬]

이 옵션을 활성화하는 경우 사용자가 그린 새 오브젝트에 기본적으로 픽셀 정렬 속성이 설정됩니다. 웹 문서 프로파일을 사용하여 만든 새 문서의 경우 이 옵션은 기본적으로 활성화됩니다.

픽셀 정렬 선의 이 뚜렷한 모양은 래스터 출력에서 72ppi의 해상도만 유지합니다. 다른 해상도의 경우 이런 선이 엔티 앨리어스되는 결과를 생성할 가능성이 높습니다.

픽셀 정렬되었지만 똑바른 수직 또는 수평 선분이 없는 오브젝트는 픽셀 격자에 정렬되도록 수정되지 않습니다. 예를 들어, 회전된 사각형은 똑바른

수직 또는 수평 선분이 없기 때문에 픽셀 정렬된 속성이 설정될 때 뚜렷한 패스를 생성하도록 이동되지 않습니다.

참고: 각 오브젝트의 문서 수준 속성 및 픽셀 정렬 상태는 .ai 파일에 저장됩니다.

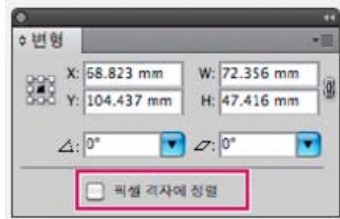
심볼을 픽셀 격자에 정렬하는 자세한 내용은 픽셀 격자에 심볼 정렬을 참조하십시오.

기존 오브젝트를 픽셀 격자에 정렬

맨 위로

[픽셀 격자에 정렬] 옵션이 선택된 오브젝트는 수정될 때마다 픽셀 격자에 정렬되도록 이동됩니다. 예를 들어, 픽셀 정렬된 오브젝트를 이동하거나 변환하는 경우 오브젝트는 새 좌표에 따라 픽셀 격자에 재정렬됩니다.

기존 오브젝트를 픽셀 격자에 정렬하려면 오브젝트를 선택하고 [변형] 패널 하단에 있는 [픽셀 격자에 정렬] 체크 상자를 선택합니다.



[변형] 패널의 [픽셀 격자에 정렬] 옵션

이 옵션을 선택하면 오브젝트 패스의 수직 및 수평 선분이 이동됩니다. 결과적으로 이런 선분의 모양은 모든 선 폭과 모든 위치에 대해 항상 뚜렷한 선으로 나타납니다. 이 옵션이 선택된 오브젝트의 선 폭은 항상 완전 정수 값입니다.

정렬되지 않은 오브젝트를 [새 오브젝트를 픽셀 격자에 정렬] 옵션이 활성화된 문서로 가져오면 해당 오브젝트는 자동으로 픽셀 정렬되지 않습니다. 이런 오브젝트를 픽셀 정렬하려면 오브젝트를 선택한 다음 [변형] 메뉴에서 [픽셀 격자에 정렬] 옵션을 선택합니다. 래스터, 래스터 효과 및 텍스트 오브젝트 같은 오브젝트에는 실제 패스가 없기 때문에 이런 오브젝트는 픽셀 정렬할 수 없습니다.

픽셀 격자에 정렬되지 않은 오브젝트 선택

[선택] > [오브젝트] > [픽셀 격자에 정렬되지 않음]을 클릭하여 오브젝트를 선택합니다.

픽셀 격자에 심볼 정렬

맨 위로

픽셀 정렬 심볼을 만들려면 [심볼 옵션] 대화 상자에서 [픽셀 격자에 정렬] 옵션을 선택합니다. 픽셀 격자에 정렬된 심볼은 대지의 모든 위치에서 실제 크기로 픽셀 격자에 정렬된 상태를 유지합니다.

참고: 크기 조절된 심볼은 속성에 의해 픽셀 정렬되어 있지만 뚜렷한 경로를 생성하지 못할 수 있습니다.

픽셀 격자에 정렬하는 방법에 대한 자세한 내용은 웹 작업흐름을 위한 픽셀 정렬 패스 그리기를 참조하십시오.

[제어판]의 [재설정] 단추가 활성화된 경우 심볼이 변형되었으며 실제 크기가 아님을 의미합니다.

픽셀 격자 보기

맨 위로

픽셀 격자를 보려면 [픽셀 미리 보기] 모드에서 600% 이상으로 확대합니다.

픽셀 격자를 보는 환경 설정을 설정하려면 [환경 설정] > [안내선과 격자]를 클릭합니다. 아직 선택하지 않은 경우 [픽셀 격자 표시](600% 초과 확대) 옵션을 선택합니다.

선택한 분할 영역 저장

맨 위로

아트웍에서 선택한 분할 영역만 저장하려면 [파일] > [선택 분할 영역 저장]을 클릭합니다.

앤티 앨리어싱 옵션

맨 위로

텍스트 앤티 앨리어싱

Illustrator의 [문자] 패널에서는 다음 텍스트 앤티 앨리어싱 옵션을 제공합니다:

- 없음
- 선명하게
- 뚜렷하게
- 강하게



[문자] 패널의 텍스트 엔터 엘리어싱 옵션

각 텍스트 프레임에 대해 엔터 엘리어싱 옵션을 설정할 수 있습니다. 이 텍스트 엔터 엘리어싱 속성은 문서의 일부로 저장됩니다. 이 옵션은 PDF, AIT 및 EPS 포맷에서도 지원됩니다. 텍스트 엔터 엘리어싱 옵션은 PSD에서 내보내거나 가져올 수 있습니다.

BMP, PNG, Targa, JPEG 또는 TIFF 포맷으로 내보내는 동안 엔터 엘리어싱 드롭다운 목록에서 [없음], [아트 최적화] 및 [문자 최적화] 옵션을 사용할 수 있습니다.

- [아트 최적화] 옵션은 이전 버전과 동일한 방법으로 이 포맷 각각에 대해 래스터를 생성합니다. 그러나 이 경우 텍스트 엔터 엘리어싱 옵션은 아트웍을 래스터화하는 동안 적용되지 않습니다.
- [문자 최적화] 옵션은 생성된 래스터에서 텍스트 프레임에 대해 새로 도입된 엔터 엘리어싱 옵션을 적용합니다.

이 옵션은 [웹용으로 저장] 대화 상자에서도 이용할 수 있습니다.



법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

패스 선분 조정

직선 선분 이동

직선 선분의 길이 또는 각도 조정

곡선 선분의 위치 또는 모양 조정

선분 삭제

열린 패스 확장

열린 두 패스 연결

두 끝점 연결

둘 이상의 패스 연결

키보드를 사용하여 고정점이나 선분 이동 또는 조금 이동

전체 모양을 왜곡하지 않고 패스의 일부를 늘리기

Adobe 응용 프로그램 간에 패스 선분 편집 방식은 모두 유사합니다. 언제든지 패스 선분을 편집할 수 있지만, 기존 선분을 편집하는 것은 선분을 그리는 것과는 약간 다릅니다. 선분을 편집할 때 다음 팁을 염두에 두십시오.

- 두 선분을 연결하는 고정점을 이동하면 두 선분이 모두 변경됩니다.
- [펜 도구]로 그릴 때 이미 그린 선분을 조정할 수 있게 **Ctrl** 키(Windows) 또는 **Command** 키(Mac OS)를 눌러 마지막으로 사용한 선택 도구(Illustrator)나 [직접 선택 도구](InDesign 및 Photoshop)를 일시적으로 활성화할 수 있습니다.
- [펜 도구]로 둥근점을 처음 그릴 경우 방향점을 드래그하면 점 양쪽의 방향선 길이가 변경됩니다. 그러나 [직접 선택 도구]로 기존의 둥근점을 편집하면 드래그하는 쪽의 방향선 길이만 변경됩니다.

직선 선분 이동

맨 위로

1. [직접 선택 도구] 를 사용하여 조정하려는 선분을 선택합니다.
2. 선분을 새로운 위치로 드래그합니다.

직선 선분의 길이 또는 각도 조정

맨 위로

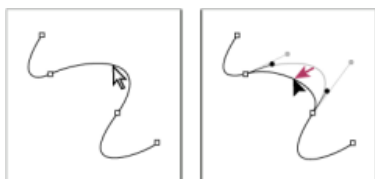
1. [직접 선택 도구] 를 사용하여 조정하려는 선분 위의 고정점을 선택합니다.
2. 기준점을 원하는 위치로 드래그합니다. **Shift** 키를 누른 채 드래그하면 45°의 배수로만 조정할 수 있습니다.

Illustrator 또는 InDesign에서 단순히 사각형을 더 넓게 또는 더 좁게 만들려면 선택 도구를 사용하여 사각형을 선택하고 테두리 상자 모서리에 있는 핸들 중 하나를 사용하여 크기를 조절하는 것이 더 쉽습니다.

곡선 선분의 위치 또는 모양 조정

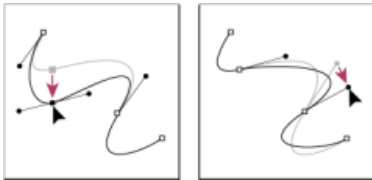
맨 위로

1. 직접 선택 도구로 곡선 선분을 선택하거나 곡선 선분 양쪽 끝의 기준점 중 하나를 선택합니다. 방향선이 있으면 나타납니다. 일부 곡선 선분에는 방향선이 하나만 사용됩니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 선분의 위치를 조정하려면 선분을 드래그합니다. **Shift** 키를 누른 채 드래그하면 45°의 배수로만 조정할 수 있습니다.



곡선 선분을 클릭하여 선택합니다. 그런 다음 드래그하여 조정합니다.

- 선택한 기준점 양쪽에 있는 선분의 모양을 조정하려면 기준점이나 방향점을 드래그합니다. 기준점의 움직임을 45°의 배수로 제한하려면 **Shift** 키를 누른 채 드래그합니다.



기준점을 드래그하거나 방향점을 드래그합니다.

참고: 선분이나 기준점에 비율 조정, 회전과 같은 변형을 적용할 수도 있습니다.

선분 삭제

맨 위로

1. [직접 선택 도구] 를 선택하고 삭제할 선분을 선택합니다.
2. 백스페이스 키(Windows) 또는 Delete 키(Mac OS)를 눌러 선분을 삭제합니다. 백스페이스 키나 Delete 키를 다시 누르면 나머지 패스도 지워집니다.

열린 패스 확장

맨 위로

1. [펜 도구]를 선택하고 연장하려는 열린 패스의 끝점 위에 포인터를 놓습니다. 포인터를 끝점 위에 정확히 놓으면 포인터가 변경됩니다.
2. 끝점을 클릭합니다.
3. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 모퉁이점을 만들려면 새 선분을 끝내려는 위치에 펜 도구를 가져간 다음 클릭합니다. 둥근점에서 끝나는 패스를 연장하는 경우에는 새 선분은 기존의 방향선으로 인해 곡선이 됩니다.

참고: Illustrator에서 둥근점으로 끝나는 패스를 확장하는 경우 새로운 선분은 직선이 됩니다.

- 둥근점을 만들려면 새로운 곡선 선분을 끝내려는 위치에 펜 도구를 가져간 다음 드래그합니다.

열린 두 패스 연결

맨 위로

1. [펜 도구]를 선택하고 다른 패스에 연결하려는 열린 패스의 끝점 위에 포인터를 놓습니다. 포인터를 끝점 위에 정확히 놓으면 포인터가 변경됩니다.
2. 끝점을 클릭합니다.
3. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 패스를 열려 있는 다른 패스에 연결하려면 다른 패스의 끝점을 클릭합니다. 펜 도구를 다른 패스의 끝점 위에 정확하게 놓으면 작은 병합 기호 가 포인터 옆에 나타납니다.
 - 새 패스를 기존 패스와 연결하려면 기존 패스 옆에 새 패스를 그린 다음 펜 도구를 기존 패스의 (선택되지 않은) 끝점으로 이동합니다. 포인터 옆에 작은 병합 기호가 나타나면 끝점을 클릭합니다.

InDesign에서는 [패스파인더] 패널을 사용하여 패스를 연결할 수도 있습니다. 열린 패스의 패스를 닫으려면 선택 도구를 사용하여 [패스 파인더] 패널에서 패스를 선택하고 [패스 닫기]를 클릭합니다. 두 패스 사이의 끝점을 닫으려면 패스를 선택하고 [패스 연결]을 클릭합니다. [패스 연결]을 다시 클릭하여 두 번째 끝점을 연결할 수도 있습니다.

두 끝점 연결

맨 위로

1. 끝점을 선택합니다.
끝점이 일치하여 포개져 있으면 두 끝점을 모두 통과하거나 둘러싸도록 선택 윤곽을 드래그하여 두 끝점을 선택합니다.
2. [컨트롤] 패널에서 [선택한 끝점 연결] 단추 를 클릭합니다.



끝점 연결

- A.** 일치하는 끝점을 선택하여 연결하기 **B.** 일치하지 않는 끝점을 선택하여 연결하기

둘 이상의 패스 연결

Illustrator CS5에는 두 개 이상의 열린 패스를 연결할 수 있는 옵션이 있습니다. 두 개 이상의 열린 패스를 연결하려면 [선택] 도구를 사용하여 열린 패스를 선택하고 [개체] > [패스] > [연결]을 클릭합니다. 키보드 단축키 **Ctrl+J(Windows)** 또는 **Cmd+J(Mac)**를 사용할 수도 있습니다.

고정점이 겹치지 않을 경우 Illustrator에서는 연결할 패스를 Bridge하기 위한 선분을 추가합니다. 세 개 이상의 패스를 연결할 때 Illustrator에서는 먼저 서로 끝점이 가장 가까운 패스를 찾아 연결합니다. 모든 패스가 연결될 때까지 이 프로세스가 반복됩니다. 연결할 패스를 하나만 선택하면 이 패스가 닫힌 패스로 변환됩니다.

참고: 이 과정에서 아트 스타일의 복합적 특성이 손실될 수 있습니다.

출력 패스는 선택된 맨 위 패스의 모양을 따릅니다.

연결 옵션은 연결할 고정점을 선택하거나 전체 경로를 선택하는 것에 상관없이 모퉁이만 연결됩니다. 하지만 겹쳐진 고정점의 경우 부드러운 연결 또는 모퉁이 연결을 선택하려면 **Ctrl+Shift+Alt+J(Windows)** 또는 **Cmd+Shift+Option+J(Mac OS)**를 사용합니다.

키보드를 사용하여 고정점이나 선분 이동 또는 조금 이동

1. 기준점 또는 패스 선분을 선택합니다.

참고: Photoshop에서는 이 방법으로 기준점만 이동할 수 있습니다.

2. 한 번에 한 픽셀씩 화살표 방향으로 이동하려면 키보드의 화살표를 클릭하거나 누르고 있습니다.

한 번에 10픽셀씩 이동하려면 화살표와 함께 **Shift** 키를 누르고 있습니다.

참고: Illustrator 및 InDesign에서는 [키보드 증감] 환경 설정을 변경하여 소량 이동 거리를 변경할 수 있습니다. 기본 증감을 변경할 때 **Shift** 키를 누르고 있으면 소량 이동 거리가 지정된 거리의 10배가 됩니다.

전체 모양을 왜곡하지 않고 패스의 일부를 늘리기

1. 전체 패스를 선택합니다.
2. [크기 조절 도구]  아래에 있는 [모양 변경 도구] 를 선택합니다.
3. 초점(선택된 패스 선분을 당겨 올리는 점)으로 사용할 고정점이나 패스 선분에 커서를 놓고 해당 고정점을 클릭합니다.
패스 선분을 클릭하면 주변에 사각형이 있는 강조 표시된 고정점이 패스에 추가됩니다.
4. **Shift** 키를 누른 상태로 초점으로 사용할 고정점이나 패스 선분을 추가로 클릭합니다. 고정점이나 패스 선분을 수에 제한 없이 강조 표시할 수 있습니다.
5. 강조 표시된 고정점을 드래그하여 패스를 조정합니다.

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물은 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

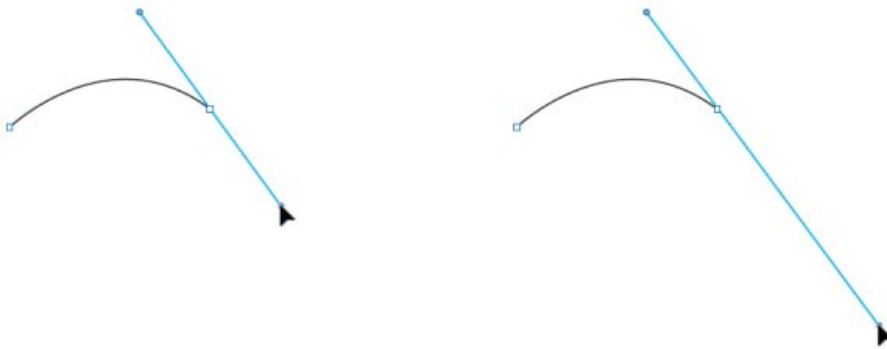
고정점 향상

Illustrator CC 2014에서 도입된 사항

고정점 및 그 핸들을 사용할 때 더 유연하면서도 잘 제어할 수 있도록 해주는 몇 가지 향상된 사항이 있습니다. 대부분의 향상 내용은 기존 작업 과정과 기술을 방해하지 않도록 만들어졌습니다.

- 동일하지 않은 핸들 드래그(연필 도구)
- 깨진 핸들을 쌍으로 만들기(고정점 도구)
- 핸들 물리기 비활성화
- 패스를 닫을 때 향상된 제어
- 닫는 고정점의 위치 변경
- 고정점 도구 경고가 제거됨

동일하지 않은 핸들 드래그(연필 도구)



- (왼쪽) 반대편 핸들은 같고 쌍으로 되어 있습니다.
- (오른쪽) 이제 **Cmd/Ctrl** 키를 누르면 드래그하는 동안 핸들을 같지 않게 만듭니다.

이전 Illustrator CC 릴리스에서는 펜 도구로 매끄러운 점을 그리면 반대쪽 핸들이 항상 같은 길이를 유지하며 쌍을 이루었습니다.

향상: Illustrator CC 2014에서는 매끄러운 점의 핸들을 드래그할 때 **Cmd / Ctrl** 키를 눌러 핸들의 길이를 다르게 합니다(쌍을 그대로 유지). 이 향상 내용에서 제공하는 이점은 이제 다음에 만드는 곡선 세그먼트를 더 잘 제어할 수 있다는 것입니다.

깨진 핸들을 쌍으로 만들기(고정점 도구)



- (왼쪽) 모퉁이점에 쌍으로 되지 않은 핸들이 있습니다.
- (오른쪽) 고정점 도구를 선택한 상태에서 **Opt/Alt** 키를 눌러 반대 편 핸들을 쌍으로 만들어서 매끄러운 곡선을 만듭니다.

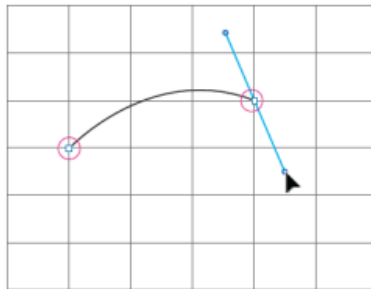
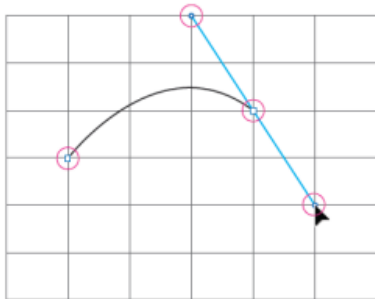
예전에는 고정점 핸들 쌍을 깨서 모퉁이점을 만들 수 있었습니다. 나중에 이 점을 매끄럽게 만들기 위한 방법은 두 가지였습니다.

- 선택한 고정점을 매끄럽게 변환(제어 패널에서)하거나,
- 고정점 도구를 사용하여 핸들을 다시 드래그합니다.

두 방법 모두 효과는 있지만 항상 원본 곡선이 영향을 받아 모양이 변경될 수 있습니다.

향상: **Illustrator CC 2014**에서는 고정점 도구를 선택하고 **Opt/Alt** 키를 눌러 아무 핸들이나 클릭해서 반대쪽 핸들을 쌍으로 연결하고 매끄러운 점을 만듭니다. 이 향상 내용은 매끄러운 곡선을 만들고 반대 편 곡선은 그대로 유지합니다.

핸들 물리기 비활성화



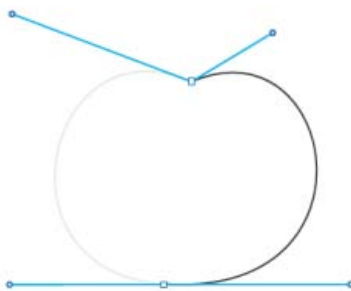
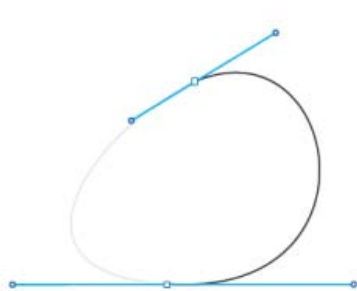
(왼쪽) 고정점과 핸들이 둘 다 참조점에 물립니다.

(오른쪽) 고정점은 물리지만 핸들은 물리지 않습니다.

이것은 어떤 종류든 물리기(픽셀, 격자 또는 점)를 활성화한 상황에 적용됩니다. 예를 들어 픽셀 미리 보기 모드에서는 픽셀에 물리기 기능이 활성화됩니다. 이렇게 되면 핸들은 물론 고정점도 픽셀에 물리므로 그리는 패스가 제한적이 됩니다.

향상: **Illustrator CC 2014**에서도 고정점은 물리기 규칙을 따르지만 핸들의 제한이 풀립니다. 이제는 픽셀/격자/점 물리기가 켜져 있어도 곡선을 더 잘 제어할 수 있습니다.

패스를 닫을 때 향상된 제어



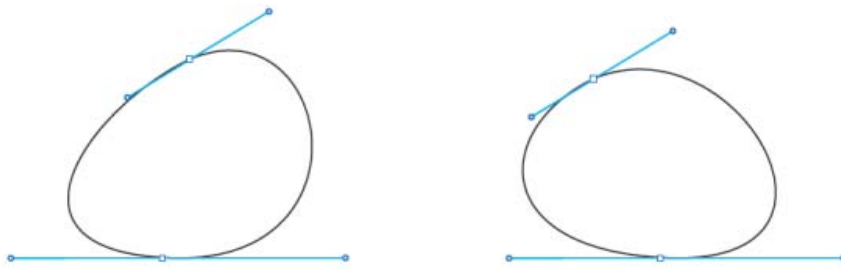
(왼쪽) 패스를 닫을 때 매끄러운 시작점이 있는 패스에 제한 사항이 발생했습니다.

(오른쪽) **Opt/Alt** 키를 누른 상태에서 닫는 고정점의 핸들 쌍을 깨고 원하는 대로 조정합니다.

이전 **Illustrator** 버전에서는 매끄러운 시작점이 있는 패스의 경우 패스를 닫으면서 닫는 곡선을 조정할 방법이 없었습니다. 패스의 시작점이 모퉁이일 경우에는 조정할 수 있었습니다. 하지만, 스타일러스를 사용하는 디자이너는 대체로 모든 고정점을 매끄럽게로 했습니다(스타일러스가 대체로 민감하여 명확한 클릭이 어렵기 때문).

향상: **Illustrator CC 2014**에서는 **Opt/Alt**를 눌러 닫는 고정점 핸들의 연결을 깨뜨릴 수 있습니다. 이제 닫는 곡선을 더욱 세밀하게 조정할 수 있습니다.

닫는 고정점의 위치 변경

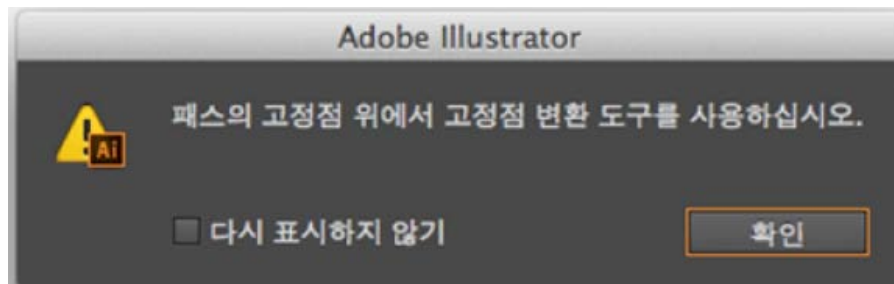


(왼쪽) 스페이스바를 사용하여 위치를 변경하는 것이 불가능했습니다.
(오른쪽) 패스를 닫을 때 스페이스바를 눌러 닫는 고정점의 위치를 변경합니다.

애플리케이션에 스페이스바를 누르면 고정점 위치를 변경할 수 있는 곳이 많습니다. 이 기능은 모양을 드래그하거나, 돋보기 도구를 드래그하거나 펜 도구를 클릭하는 등의 시나리오에 적용할 수 있습니다. 하지만 패스를 닫는 중에는 작동하지 않았습니다.

향상: **Illustrator CC 2014**에서는 패스를 닫으면서 스페이스바를 눌러 닫는 고정점 위치를 변경할 수 있습니다. 이 향상 내용은 패스의 시작과 끝을 더 잘 제어할 수 있도록 해줍니다.

고정점 도구 경고가 제거됨



경고가 더 이상 나타나지 않아서 활동의 흐름이 중단되는 것을 줄여 줍니다.

고정점 도구 사용 시, 목표를 정밀하게 지정하고 핸들(또는 고정점)을 클릭하는 것은 매우 중요합니다. 그 밖의 어디든 클릭할 경우, 경고(위)가 표시되었습니다.

향상: **Illustrator CC 2014**에서는 이 경고가 삭제되었습니다. 잘못 클릭해도 선택한 패스나 고정점은 변경되지 않습니다. 이 변경 사항은 경고 메시지를 치우기 위한 클릭 한 번을 줄여서 디자인 작업 과정의 중단을 조금이라도 막기 위한 것입니다.

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

펜 도구 고무줄 미리 보기

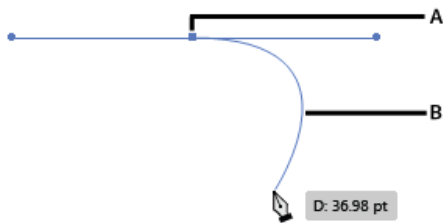
Illustrator CC 2014 릴리스에 도입된 사항

고정점을 캔버스에서 제거하지 않으면 펜 도구를 사용하는 동안 그릴 패스를 예측하기가 어려웠습니다. Illustrator CC 2014 릴리스부터 펜 도구에 이전 고정점에서 포인터의 현재 위치로 그릴 패스 미리 보기가 표시됩니다.

1. 펜 도구를 사용하여 대지를 한 번 클릭하여 매끄러운 점을 그리고 마우스를 드래그하여 원하는 대로 핸들을 만들 수 있습니다.

펜 도구로 매끄러운 점을 그리면 반대쪽 핸들이 항상 동일하며, 연결되어 있습니다. 길이가 다른 핸들을 만들려면(연결은 그대로 유지함) Cmd/Ctrl을 누른 채 매끄러운 점의 핸들을 드래그합니다.

2. 마우스 단추를 놓습니다. 마우스 포인터를 대지로 이동하면 마우스 포인터 위치에서 고정점을 제거하도록 선택한 경우 무엇이 그려지는지를 나타내는 패스가 표시됩니다.



A. 첫 번째 고정점과 해당 핸들 **B.** 첫 번째 고정점과 마우스 포인터 사이의 패스 고무줄 미리 보기

3. 표시된 미리 보기가 그려려는 패스이면 위치를 클릭했을 때 미리 보기대로 패스가 그려집니다.

참고: 미리 보기에서 Esc 키를 누르면 미리 보기가 중지되고 패스가 종료됩니다. 이 동작은 펜 도구로 작업하는 동안 단축키 P를 누르는 것과 같습니다(미리 보기 기능 꺼짐).

미리 보기 기능을 설정 또는 해제:

1. 환경 설정 대화 상자를 엽니다(Ctrl + K).
2. 선택 및 고정점 표시 탭으로 이동합니다.
3. 펜 도구에 고무줄 사용 확인란을 선택하거나 지웁니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

확장 연필 도구

Illustrator CC 2014 릴리스의 업데이트 사항

연필 도구

매끄럽게 도구

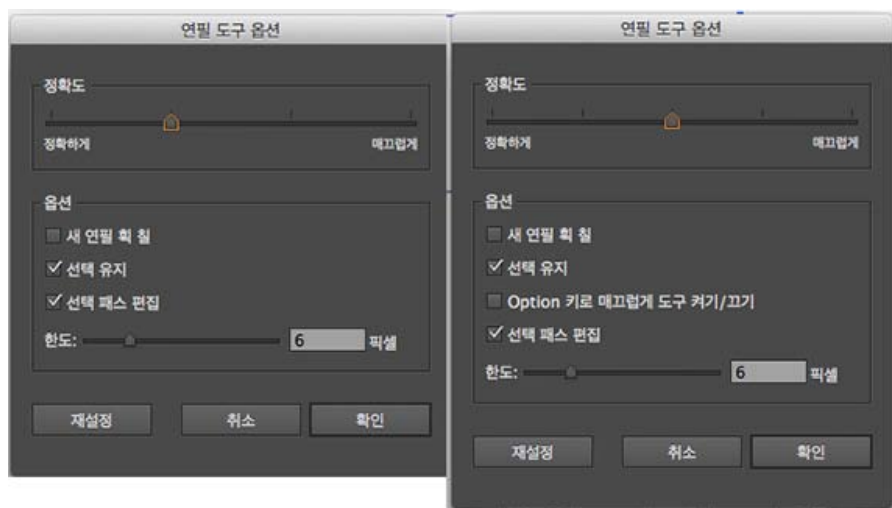
곡선 맞춤, 패스 자동 닫기 및 제한된 및 제한 없는 직선 선분 그리기 기능을 보다 쉽게 이용할 수 있게 연필 도구가 개선되었습니다.

맨 위로

연필 도구

사전 설정

도구 상자에서 연필 도구 아이콘을 두 번 클릭하여 연필 도구 옵션 대화 상자를 여십시오. 충실도 슬라이더에는 선택할 수 있는 네 가지 사전 설정이 있습니다. 맨 왼쪽 슬라이더 사전 설정(정확하게)이 패스를 가장 정확하게 그립니다. 맨 오른쪽 슬라이더 사전 설정(매끄럽게)은 가장 매끄러운 패스를 생성합니다. 그리기 요구에 가장 적합한 사전 설정을 선택하십시오.



(왼쪽) Illustrator CC(v17.x)

(오른쪽) Illustrator CC 2014(추가 정확도 설정, Option 키 확인란)

추가 정확도 사전 설정(Illustrator CC 2014 릴리스에서 도입)

정확도 슬라이더에는 Illustrator CC 2014의 사전 설정 5개가 있습니다. 새 슬라이더 사전 설정(가장 정확한 사전 설정)을 추가하여 가능한 가장 정확한 패스를 그리는 데 도움이 되도록 했습니다. 추가 사전 설정이 있는 다른 대화 상자는 매끄럽게 도구, 브러쉬 도구 및 물방울 브러쉬 도구 대화 상자입니다.

Alt 키로 매끄럽게 도구 옵션 토글(Illustrator CC 2014 릴리스에 도입)

이 확인란을 선택하면, 연필 도구나 브러쉬 도구를 사용할 때, Alt(Mac: Option) 키를 눌러 매끄럽게 도구로 전환할 수 있습니다.

패스 자동 닫기

그리는 패스의 끝점이 가장 근접해 있고 서로 간의 거리가 미리 정의된 특정 픽셀 수 이내에 있을 때 패스 닫기 커서(⌵)가 표시됩니다. 마우스 단추를 놓으면 이러한 패스가 자동으로 닫힙니다.

미리 정의된 픽셀 수는 연필 도구 옵션 대화 상자 > 한도 픽셀에서 설정됩니다.

제한된 또는 제한 없는 직선 선분 그리기

연필 도구를 사용하여 제한된 또는 제한 없는 직선 선분을 그릴 수 있습니다. 직선 선분을 그리는 동안 직선 선분 커서()가 표시됩니다.

제한 직선 선분 0, 45 또는 90도로 제한되는 직선 선분을 그리려면 **Shift** 키를 누른 채로 연필 도구를 사용합니다.

제한 없는 직선 선분 제한 없는 직선 선분을 그리려면 **Alt/Opt** 키를 누릅니다. 그렇지만 다중선 패스를 그리려면 다음과 같이 합니다.

1. 선분을 그립니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - a. **Shift** 또는 **Alt/Opt** 키를 누른 채로 선 끝점에 커서를 놓습니다. 패스 연속 커서()가 표시되면 마우스 단추를 클릭하고 다른 선을 그립니다.
 - b. 마우스 단추를 누르고 있다가 놓은 후 **Shift** 또는 **Alt/Opt** 키를 누르고 다음 선분을 그립니다.

패스 연속 그리기

마우스 포인터를 끝점으로부터 미리 정의된 픽셀 수 이내 범위에 놓으면 패스 연속 그리기 커서()가 표시됩니다.

미리 정의된 픽셀 수는 연필 도구 옵션 대화 상자 > 한도 픽셀에서 설정됩니다.

패스 병합

두 패스를 병합하려면

1. 병합할 패스를 선택합니다.
2. 한 패스를 확장한 다음 다른 패스로 가까이 가져옵니다.
3. 패스 병합 커서()가 나타나면 마우스 단추를 놓고 패스를 병합합니다.

맨 위로 ⁴

매끄럽게 도구

사전 설정

도구 상자에서 매끄럽게 도구 아이콘을 두 번 클릭하여 매끄럽게 도구 옵션 대화 상자를 여십시오. 매끄럽게 도구에서 사전 설정 기반 충실도 슬라이더를 사용할 수 있습니다.



(왼쪽) Illustrator CC(v17.x)

(오른쪽) Illustrator CC 2014(추가 정확도 설정)

참고: 연필 도구를 사용하는 동안에는 더 이상 **Alt/Opt** 키를 눌러 매끄럽게 도구를 사용할 수 없습니다.

페인트브러쉬 및 물방울 브러쉬 도구

페인트브러쉬 및 물방울 브러쉬 도구 옵션 대화 상자에서도 네 가지 사전 설정 슬라이더를 사용할 수 있습니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

이미지 추적을 사용하여 아트웍 편집



iPhone이나 iPad에서 Adobe Shape CC를 사용하여 몇 가지 간단한 단계를 통해 개체, 디자인 또는 모양의 사진을 찍어 벡터 모양으로 변환해 보십시오. 만들어진 벡터는 Creative Cloud Libraries에 저장했다가 Photoshop또는 Illustrator에서 액세스할 수 있습니다.

Adobe Shape CC 앱에 대해 알아보십시오.

[iTunes App Store](#)(iPhone 및 iPad에서 사용 가능)에서 멋진 Adobe Shape CC 앱을 다운로드하십시오.

이미지 추적

추적 옵션

추적 오브젝트 풀기

기존 아트웍을 기반으로 새로 그리려는 경우 해당 아트웍을 추적할 수 있습니다. 예를 들어 용지의 그린 연필 스케치를 기반으로 그래픽을 만들 수 있습니다. 또는 다른 그래픽 프로그램에 저장된 래스터 이미지를 가져와서 그 위에 그립니다.

아트웍을 추적하는 가장 쉬운 방법은 Illustrator로 파일을 열거나 가져와서 [이미지 추적] 명령을 이용해 아트웍을 자동으로 추적하는 것입니다.

여러 추적 사전 설정은 특정 유형의 아트웍에 대해 미리 지정된 추적 옵션을 제공합니다. 예를 들어, 기술 도면으로 사용하려는 이미지를 추적하는 경우 [기술 도면] 사전 설정을 선택합니다. 모든 추적 옵션은 기술 드로잉에 대한 추적을 최적화하도록 변경됩니다.

세부 수준 및 추적이 채워지는 방식을 제어할 수 있고 설정을 나중에 사용할 수 있도록 사용자 정의 사전 설정으로 저장할 수도 있습니다.

추적에 대한 비디오를 보려면 [Illustrator CS6의 이미지 추적](#)을 참조하십시오.

Illustrator CS5 및 이전 버전 사용자: [라이브 추적] 기능을 사용하여 이미지를 벡터 아트웍으로 추적합니다. 라이브 추적 사용을 참조하십시오.



[이미지 추적] 명령을 사용한 비트맵 이미지 추적 전/후

이미지 추적

1. 소스로 사용할 비트맵 이미지를 열거나 가져옵니다.
 2. 가져온 이미지를 선택한 상태로 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - [개체] > [이미지 추적] > [만들기]를 선택하여 기본 매개 변수로 추적합니다.
 - [창] > [이미지 추적]을 선택하고 패널 상단의 아이콘을 클릭하여 기본 사전 설정 중 하나를 선택합니다.
 - [창] > [이미지 추적]을 선택하고 사전 설정을 선택하거나 추적 옵션을 지정합니다. [이미지 추적] 패널에서 [사전 설정]을 사용하도록 설정하여 수정 내용의 결과를 확인합니다.
- 제어 패널에서 [이미지 추적] 단추를 클릭하거나 [추적 사전 설정] 단추 에서 사전 설정을 선택할 수도 있습니다.
3. (옵션) [이미지 추적] 패널에서 추적 결과를 조정합니다([윈도우] > [이미지 추적]).
 4. 벡터 아트웍을 수동으로 편집하려면 [개체] > [이미지 추적] > [확장]을 선택하고 추적 개체를 패스로 변환합니다.

추적 옵션

사전 설정 추적 사전 설정을 지정합니다. 메뉴 아이콘을 클릭하여 현재 설정을 새 사전 설정으로 저장하거나 기존 사전 설정을 삭제하거나 이름을 바꿉니다.

참고: 기본 사전 설정(기본 사전 설정은 [] 괄호에 나타남)을 편집하거나 삭제할 수는 없습니다. 하지만 사전 설정을 선택하고 [새로 만들기]를 클릭하여 기본 사전 설정의 편집 가능한 사본을 만들 수 있습니다.

보기 추적한 오브젝트의 보기를 지정합니다. 추적 오브젝트는 두 가지 구성 요소, 즉 원본 소스 이미지와 추적 결과(벡터 아트웍 형태임)로 구성되어 있습니다. 추적 결과, 소스 이미지, 윤곽선 및 기타 옵션을 보도록 선택할 수 있습니다. 소스 이미지 위에 선택한 보기가 겹치도록 하려면 눈 모양 아이콘을 클릭합니다.

모드 추적 결과에 대한 색상 모드를 지정합니다.

팔레트 원본 이미지에서 컬러 또는 회색 음영 추적을 생성하기 위한 팔레트를 지정합니다. 이 옵션은 [모드]가 [컬러] 또는 [회색 음영]으로 설정되어 있을 때만 사용 가능합니다.

Illustrator가 추적 색상을 결정하도록 하려면 [자동]을 선택합니다. 문서 건본을 추적을 위한 팔레트로 사용하려면 [문서 라이브러리]를 선택하십시오.

색상 설정 색상 설정은 [모드] 및 [팔레트] 옵션의 설정을 기반으로 표시됩니다.

색상 색상 추적 결과에 사용할 색상 수를 지정합니다. [문서 라이브러리]를 팔레트로 선택한 경우 색상 건본을 선택할 수 있습니다. 이 옵션은 [모드]가 [색상]으로 설정되어 있을 때만 사용 가능합니다.

회색 회색 음영 추적 결과에 사용할 회색 수를 지정합니다. 이 옵션은 [모드]가 [회색 음영]으로 설정되어 있을 때만 사용 가능합니다.

임계값 원본 이미지에서 흑백 추적 결과를 생성하기 위한 값을 지정합니다. [임계값]보다 밝은 픽셀은 모두 흰색으로 변환되며 [임계값]보다 어두운 픽셀은 모두 검정으로 변환됩니다. 이 옵션은 [모드]가 [흑백]으로 설정되어 있을 때만 사용 가능합니다.

패스 추적되는 모양과 원본 픽셀 모양 사이의 거리를 조절합니다. 값이 낮을수록 패스가 조밀하게 조정되고 값이 높을수록 느슨하게 조정됩니다.

모퉁이 모퉁이에 대해 강조를 지정합니다. 값이 높을수록 모퉁이가 더 많아집니다.

노이즈 추적 동안 무시되는 영역(픽셀)을 지정합니다. 값이 높을수록 노이즈가 줄어듭니다.

방법 추적 방법을 지정합니다. 접촉을 선택하면 오려내기 패스가 생성되지만, 오버랩을 선택하면 누적된 패스가 생성됩니다.

칠 추적 결과에 칠해진 영역을 만듭니다.

획 추적 결과에 획 패스를 만듭니다.

선 원본 이미지에서 획을 적용할 수 있는 구성 요소의 최대 너비를 지정합니다. 최대 너비보다 큰 구성 요소는 추적 결과에서 윤곽선 영역이 됩니다.

곡선을 선에 물리기 완전한 곡선이 직선으로 바뀌는지 지정합니다.

공백 무시 흰색 채우기 영역이 채우기 없음으로 바뀌는지 여부를 지정합니다.

현재 설정 결과를 미리 보려면 [이미지 추적] 패널에서 [미리 보기]를 사용하도록 설정합니다.

[맨 위로](#)

추적 오브젝트 풀기

추적된 이미지는 버리고 배치한 원본 이미지는 보관하려면 추적 개체를 푸십시오.

1. 추적 오브젝트를 선택합니다.
2. [오브젝트] > [이미지 추적] > [해제]를 선택합니다.

참조

- [비디오 자습서 - 자동 추적 및 해상도](#)
- [아트웍 파일 가져오기](#)

키워드: 이미지 추적, 추적,

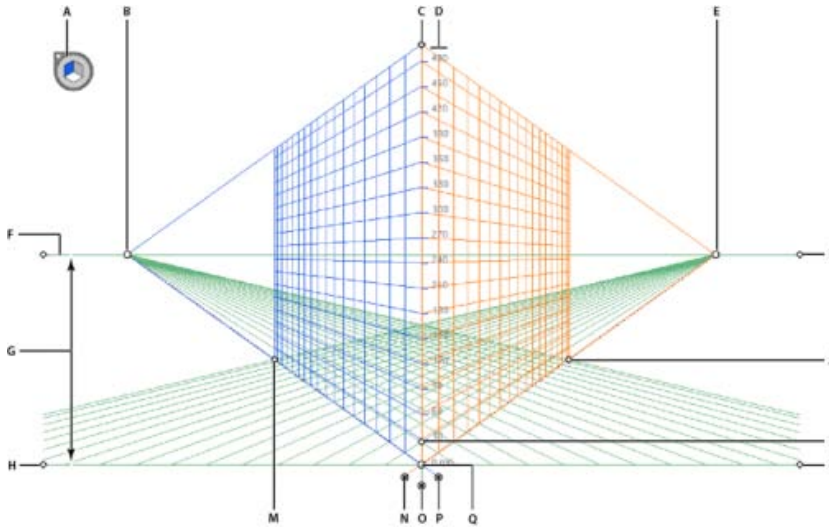
 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

원근감 격자 정의

문서의 기본적인 2점 원근감 격자를 보려면 다음 중 일부를 수행합니다.

- [보기] > [원근감 격자] > [격자 표시]를 클릭합니다.
- **Ctrl+Shift+I(Windows)** 또는 **Cmd+Shift+I(Mac)**를 눌러 [원근감 격자]를 표시합니다. 보이는 격자를 동일한 키보드 단축키를 사용하여 숨길 수 있습니다.
- [도구] 패널에서 원근감 격자 도구를 클릭합니다.



원근감 격자

A. 평면 전환 위젯 **B.** 왼쪽 소실점 **C.** 수직 격자 범위 **D.** 원근감 격자 눈금자 **E.** 오른쪽 소실점 **F.** 가로선 **G.** 가로 높이 **H.** 지표 높이 **I.** 가로 레벨 **J.** 격자 범위 **K.** 격자 셀 크기 **L.** 지표 높이 **M.** 격자 범위 **N.** 오른쪽 격자 평면 컨트롤 **O.** 수평 격자 평면 컨트롤 **P.** 왼쪽 격자 평면 컨트롤 **Q.** 출처

원근감 격자 도구 그룹은 원근감 격자 도구와  원근감 선택 도구로 구성됩니다. 

[도구] 패널에서 원근감 격자 도구를 선택하거나 **Shift+P**를 누를 수 있습니다. [원근감 격자] 도구를 선택하면 다음 항목이 표시됩니다.

- 패널을 조정할 왼쪽 및 오른쪽 격자 제어
- 가로 높이
- 왼쪽 및 오른쪽 수직 평면 위치
- 격자 셀의 가시성 및 범위
- 격자 셀 크기
- 출처
- 격자 이동에 사용된 왼쪽과 오른쪽 지표 수준 위젯

또한 [원근감 격자]를 선택하면 [평면 전환 위젯]도 나타납니다. 이 위젯을 사용하여 활성화된 격자 평면을 선택할 수 있습니다. [원근감 격자]에서 활성화된 평면은 장면의 해당 부분에 대한 관찰자의 시각을 투영하는 개체를

그리는 평면입니다.



평면 전환 위젯

A. 왼쪽 격자 평면 **B.** 활성 격자 평면 없음 **C.** 오른쪽 격자 평면 **D.** 수평 격자 평면

원근감 격자 정의 비디오를 참조하십시오.

화면의 네 모퉁이에서 위젯의 위치를 지정하기 위한 옵션을 설정하고 [원근감 격자]를 볼 수 있을 때 표시하도록 선택할 수 있습니다. 이 옵션을 설정하려면 [도구] 패널에서 [원근감 격자] 아이콘을 두 번 클릭합니다. [원근감 격자 옵션] 대화 상자에서 다음을 선택할 수 있습니다.

활성 평면 위젯 표시 이 옵션은 기본적으로 선택됩니다. 이 확인란을 선택 취소하면 위젯이 [원근감 격자]와 함께 표시되지 않습니다.

위젯 위치 문서 창의 왼쪽 상단, 오른쪽 상단, 왼쪽 하단 또는 오른쪽 하단 모서리에 위젯을 표시하도록 선택할 수 있습니다.

[원근감 선택] 도구를 선택하면 왼쪽, 오른쪽 및 수평 격자 컨트롤이 표시됩니다. **Shift+V**를 누르거나 [도구] 패널에서 선택하여 [원근감 선택] 도구로 전환할 수 있습니다. [원근감 선택] 도구를 사용하면 다음을 수행할 수 있습니다.

- 개체, 텍스트 및 심볼을 원근감 있게 가져오기
- 키보드 단축키를 사용하여 활성 평면 전환
- 원근감 공간에서 개체를 이동, 크기 조절 및 복제
- 원근감 평면에서 개체를 현재 위치에 수직으로 이동시키고 복제할 수 있습니다

[원근감 선택] 도구가 있으므로 원근감 격자의 활성 평면이 다음 포인터에 의해 표시됩니다.

활성 평면	포인터
왼쪽 격자 평면	
오른쪽 격자 평면	
수평 격자 평면	

원근감 선택 도구는 개체를 활성 평면의 격자에 물린 상태에서 개체를 원근으로 이동, 크기 조절, 복제 및 가져올 수 있습니다. 개체는 셀 크기의 1/4 거리 내에 있는 격자선에 물립니다.

[보기] > [원근감 격자] > [격자에 물리기]에서 물리기를 활성화하거나 비활성화할 수 있습니다.

이 옵션은 기본적으로 활성화됩니다.

참조

- 원근감 드로잉

라이브 추적 사용 | CS5 이하

아트웍 추적

추적 옵션

추적 개체의 표시 변경

추적 개체의 결과 조정

추적에 사용할 색상 지정

추적 사전 설정 사용

추적 개체를 라이브 페인트 개체로 변환

추적 오브젝트 풀기

템플릿 레이어를 사용하여 아트웍 수동 추적

맨 위로

아트웍 추적

기존 아트웍을 기반으로 새로 그리려는 경우 해당 아트웍을 추적할 수 있습니다. 예를 들어, 종이에 그린 연필 스케치나 다른 그래픽 프로그램에 저장된 래스터 이미지를 **Illustrator**로 가져오고 추적하여 이를 기반으로 그래픽을 만들 수 있습니다.

아트웍을 추적하는 가장 쉬운 방법은 파일을 열거나 **Illustrator**로 파일을 가져와서 [라이브 추적] 명령을 이용해 아트웍을 자동으로 추적하는 것입니다. 세부 묘사의 수준과 추적 이미지가 채워지는 방법을 제어할 수 있습니다. 추적 결과가 만족스러우면 추적 개체를 벡터 패스나 [라이브 페인트] 개체로 변환할 수 있습니다.

Illustrator CS6 사용자: 이미지 추적 기능을 사용하여 이미지를 벡터 아트웍으로 추적할 수 있습니다. **Illustrator CS6** 문서, 이미지 추적 사용을 참조하십시오.



[라이브 추적] 명령을 사용하여 비트맵 이미지 추적 전/후

라이브 추적을 사용하여 아트웍 자동 추적

1. 추적을 위한 소스 이미지로 사용할 파일을 열거나 가져옵니다.
2. 선택된 소스 이미지를 이용해 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 추적 사전 설정을 사용하여 이미지를 추적하려면 [컨트롤] 패널에서 [추적 사전 설정과 옵션입니다.] 단추 ▼를 클릭하고 사전 설정을 선택합니다.
 - 기본 추적 옵션을 사용하여 이미지를 추적하려면 [컨트롤] 패널에서 [라이브 추적]을 클릭하거나 [개체] > [라이브 추적] > [만들기]를 선택합니다.
 - 이미지를 추적하기 전에 추적 옵션을 설정하려면 [컨트롤] 패널에서 [추적 사전 설정과 옵션입니다.] 단추 ▼를 클릭하고 [추적 옵션]을 선택합니다. 또는 [개체] > [라이브 추적]

> [추적 옵션]을 선택합니다. 추적 옵션을 설정하고 [추적]을 클릭합니다.

3. (옵션) 추적 결과를 조정합니다.

4. (옵션) 추적 오브젝트를 패스나 [라이브 페인트] 오브젝트로 변환합니다.

맨 위로

추적 옵션

사전 설정 추적 사전 설정을 지정합니다.

모드 추적 결과에 대한 색상 모드를 지정합니다.

한계값 원본 이미지에서 흑백 추적 결과를 생성하기 위한 값을 지정합니다. [한계값]보다 밝은 픽셀은 모두 흰색으로 변환되며 [한계값]보다 어두운 픽셀은 모두 검정으로 변환됩니다. 이 옵션은 [모드]가 [흑백]으로 설정되어 있을 때만 사용 가능합니다.

팔레트 원본 이미지에서 컬러 또는 회색 음영 추적을 생성하기 위한 팔레트를 지정합니다. 이 옵션은 [모드]가 [컬러] 또는 [회색 음영]으로 설정되어 있을 때만 사용 가능합니다.

Illustrator가 추적 색상을 결정하도록 하려면 [자동]을 선택합니다. 추적에 사용자 정의 팔레트를 사용하려면 건본 라이브러리 이름을 선택합니다. 건본 라이브러리가 미리 열려 있어야 [팔레트] 메뉴에 나타납니다.

최대 색상 컬러 또는 회색 음영 추적 결과를 사용하려면 색상의 최대 개수를 지정합니다. 이 옵션은 [모드]가 [컬러]나 [회색 음영]으로 설정되어 있고 패널이 [자동]으로 설정되어 있을 때만 사용할 수 있습니다.

건본으로 출력 [건본] 패널에 추적 결과의 각 색상에 대한 새 건본을 만듭니다.

흐림 효과 추적 결과를 생성하기 전에 원본 이미지를 흐리게 합니다. 이 옵션을 선택하여 자연스럽게 표현하고 추적 결과의 고르지 못한 가장자리를 매끄럽게 합니다.

다시 샘플링 원본 이미지를 지정된 해상도로 다시 샘플링한 후 추적 결과를 생성합니다. 이 옵션은 큰 이미지에 대한 추적 프로세스 속도를 높이는 데 유용하지만 결과가 좋지 않을 수 있습니다.

주의: 사전 설정을 만들 때 다시 샘플링 해상도는 저장되지 않습니다.

칠 추적 결과에 칠해진 영역을 만듭니다.

획 추적 결과에 획 패스를 만듭니다.

최대 획 두께 원본 이미지에서 획을 적용할 수 있는 구성 요소의 최대 너비를 지정합니다. 최대 너비보다 큰 구성 요소는 추적 결과에서 윤곽선 영역이 됩니다.

최소 획 길이 원본 이미지에서 획을 적용할 수 있는 구성 요소의 최소 길이를 지정합니다. 최소 길이보다 짧은 구성 요소는 추적 결과에서 생략됩니다.

패스 맞춤 추적되는 모양과 원본 픽셀 모양 사이의 거리를 조절합니다. 값이 낮을수록 패스가 조밀하게 조정되고 값이 높을수록 느슨하게 조정됩니다.

최소 영역 원본 이미지에서 추적하게 될 가장 작은 구성 요소를 지정합니다. 예를 들어, 4라는 값은 폭 2픽셀에 높이 2픽셀보다 작은 구성 요소가 추적 결과에서 생략되도록 지정하는 것입니다.

모퉁이 각도 추적 결과에서 모퉁이 고정점으로 인식되는 원본 이미지의 돌아가는 부분의 선명도를 지정합니다.

모퉁이 고정점과 매끄러운 고정점 간의 차이에 대한 자세한 내용은 패스 정보를 참고하십시오.

래스터 추적 개체의 비트맵 구성 요소를 표시하는 방법을 지정합니다. 이 보기 설정은 추적 사전 설정의 일부로 저장되지 않습니다.

벡터 추적 결과 표시 방법을 지정합니다. 이 보기 설정은 추적 사전 설정의 일부로 저장되지 않습니다.

[추적 옵션] 대화 상자의 [미리 보기]를 선택하여 현재 설정 결과를 미리 봅니다. 기본 추적 옵션을 설정하려면 모든 개체의 선택을 취소한 다음 [추적 옵션] 대화 상자를 엽니다. 옵션 설정을 마치면 [초기값 설정]을 클릭합니다.

[라이브 추적] 사용에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/Vid0043_kr을 참조하십시오. 최상의 결과를 위해 라이브 추적 옵션을 조정하는 방법에 대한 자습서는 www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_livetrace_kr을 참조하십시오.

[맨 위로](#)

추적 개체의 표시 변경

추적 개체는 두 가지 구성 요소, 즉 원본 소스 이미지와 추적 결과(벡터 아트웍 형태임)로 구성되어 있습니다. 기본적으로, 추적 결과만 볼 수 있습니다. 하지만 원본 이미지와 추적 결과 모두의 표시를 필요에 적합하게 변경할 수 있습니다.

1. 추적 개체를 선택합니다.

기본적으로 모든 추적 개체는 [레이어] 패널에서 "추적"으로 이름이 지정됩니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 추적 결과의 표시를 변경하려면 [컨트롤] 패널에서 [벡터 보기] 단추 를 클릭하거나 [개체] > [라이브 추적]을 선택하고 추적 옵션을 선택합니다. 추적 옵션에는 [추적 결과 없음], [추적 결과], [윤곽선] 또는 [추적을 통한 윤곽선]이 있습니다.
- 소스 이미지의 표시를 변경하려면 [컨트롤] 패널에서 [래스터 보기] 단추 를 클릭하거나 [개체] > [라이브 추적]을 선택하고 표시 옵션을 선택합니다. 표시 옵션에는 [이미지 없음], [원본 이미지], [조정된 이미지] 또는 [투명 이미지]가 있습니다. 이 중 [조정된 이미지]는 추적 중 적용되는 모든 조정 내용이 포함된 이미지를 표시합니다.

주의: 소스 이미지를 보려면 먼저 [벡터 보기]를 [추적 결과 없음]이나 [윤곽선]으로 변경해야 합니다.

[맨 위로](#)

추적 개체의 결과 조정

추적 개체를 만들면 언제든지 그 결과를 조정할 수 있습니다.

1. 추적 개체를 선택합니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [컨트롤] 패널에서 기본 옵션을 설정합니다.
- 모든 추적 옵션을 보려면 [컨트롤] 패널에서 [추적 옵션 대화 상자] 단추 를 클릭합니다. 또는 [개체] > [라이브 추적] > [추적 옵션]을 선택합니다. 옵션을 조정하고 [추적]을 클릭합니다.

추적 사전 설정을 이용하면 추적 결과를 신속히 변경할 수 있습니다.

[맨 위로](#)

추적에 사용할 색상 지정

1. 추적에 사용할 색상이 포함된 견본 라이브러리를 만듭니다.
2. 견본 라이브러리가 열려 있는지 확인하고 [컨트롤] 패널에서 [추적 옵션 대화 상자] 단추 를 클릭합니다. 또는 [개체] > [라이브 추적] > [추적 옵션]을 선택합니다.
3. [팔레트] 메뉴에서 견본 라이브러리 이름을 선택하고 [추적]을 클릭합니다.

참조

- 견본 라이브러리 만들기

맨 위로 

추적 사전 설정 사용

추적 사전 설정은 특성 유형의 아트웍에 대해 미리 지정된 추적 옵션을 제공합니다. 예를 들어, 기술 도면으로 사용하려는 이미지를 추적하는 경우 [기술 도면] 사전 설정을 선택합니다. 이렇게 하면 모든 추적 옵션이 기술 도면 추적에 적합하게 변경됩니다. 예를 들어, 색상이 흑백으로 설정되고 흐림이 0px로 설정되며 획 폭이 3px로 제한됩니다.

사전 설정 지정

- [개체] > [라이브 추적] > [추적 옵션]을 선택합니다. 또는 추적 개체를 선택하고 [컨트롤] 패널에서 [추적 옵션 대화 상자] 단추 를 클릭합니다. 사전 설정에 대한 추적 옵션을 설정하고 [사전 설정 저장]을 클릭합니다. 사전 설정의 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.
- [편집] > [추적 사전 설정]을 선택합니다. [새로 만들기]를 클릭하고 사전 설정을 위한 추적 옵션을 설정하고 [완료]를 클릭합니다.

팁: 기존 사전 설정을 바탕으로 새 사전 설정을 하려면 사전 설정을 선택하고 [새로 만들기]를 클릭합니다.

사전 설정 편집 또는 삭제

1. [편집] > [추적 사전 설정]을 선택합니다.
2. 사전 설정을 선택하고 [편집]이나 [삭제]를 클릭합니다.

참고: 기본 사전 설정(기본 사전 설정은 [] 괄호에 나타남)을 편집하거나 삭제할 수는 없습니다. 하지만 사전 설정을 선택하고 [새로 만들기]를 클릭하여 기본 사전 설정의 편집 가능한 사본을 만들 수 있습니다.

다른 사용자와 사전 설정 공유

1. [편집] > [추적 사전 설정]을 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 사전 설정을 파일로 저장하려면 [내보내기]를 클릭합니다.
 - 파일에서 사전 설정을 불러오려면 [불러오기]를 클릭합니다.

맨 위로 

추적 개체를 라이브 페인트 개체로 변환

추적 결과가 만족스러우면 추적 개체를 패스나 [라이브 페인트] 개체로 변환할 수 있습니다. 이 마지막 단계를 통해 다른 벡터 아트웍 작업을 할 때와 마찬가지로 추적 작업을 할 수 있습니다. 일단 추적 개체를 변환하고 나면

추적 옵션을 조정할 수 없게 됩니다.

1. 추적 개체를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 추적 개체를 패스로 변환하려면 [컨트롤] 패널에서 [확장]을 클릭하거나 [개체] > [라이브 추적] > [확장]을 선택합니다. 추적된 아트웍의 구성 요소를 개별 개체로 사용하려면 이 방법을 사용하십시오. 결과 패스가 그룹으로 만들어집니다.
 - 현재 표시 옵션을 유지하면서 추적 개체를 패스로 변환하려면 [개체] > [라이브 추적] > [보이는 대로 확장]을 선택합니다. 예를 들어, 화면 옵션이 추적 결과에 대해 [윤곽선]으로 설정되면 확장된 패스가 채워지거나 획이 적용되지 않고 윤곽선으로만 나타납니다. 또한 현재의 화면 옵션을 이용한 추적의 스냅샷이 보존되고 확장된 패스와 함께 그룹화됩니다. 확장된 패스에 대한 지표로 추적 이미지를 보존하려면 이 방법을 사용하십시오.
 - 추적 개체를 [라이브 페인트] 개체로 변환하려면 [컨트롤] 패널에서 [라이브 페인트]를 클릭하거나 [개체] > [라이브 추적] > [라이브 페인트로 변환]을 선택합니다. [라이브 페인트 톤 도구]를 사용하여 추적된 아트웍에 칠과 획을 적용하려면 이 방법을 사용하십시오.

추적 개체를 만들고 변환하는 작업을 한 번에 처리하려면 [개체] > [라이브 추적] > [만든 후 확장] 또는 [개체] > [라이브 추적] > [만든 후 라이브 페인트로 변환]을 선택합니다.

추적에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0043_kr을 참조하십시오.

참조

- 그리기 기본 정보
- 라이브 페인트 정보

[맨 위로](#)

추적 오브젝트 풀기

추적 결과는 폐기하지만 원본 이미지는 보관하고 싶으면 추적 개체를 풀면 됩니다.

1. 추적 개체를 선택합니다.
2. [오브젝트] > [라이브 추적] > [풀기]를 선택합니다.

[맨 위로](#)

템플릿 레이어를 사용하여 아트웍 수동 추적

템플릿 레이어는 이미지를 수동으로 추적할 때 사용할 수 있는 잠겨 있고 인쇄할 수 없는 레이어입니다. 레이어 앞에서 그리는 어떤 패스든 쉽게 볼 수 있도록 템플릿 레이어는 50% 흐리게 조정되어 있습니다. 기존 레이어에서 이미지를 가져올 때 템플릿 레이어를 만들 수 있습니다.

1. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 추적할 이미지를 템플릿 레이어로 가져오려면 [파일] > [가져오기]를 선택하고 추적할 EPS, PDF 또는 래스터 이미지 파일을 선택한 후 [가져오기]를 클릭합니다. 새 템플릿 레이어가 패널의 현재 레이어 아래에 나타납니다.
 - 기존 이미지를 추적하려면 이미지가 자체 레이어에 있는지 확인하고 [레이어] 패널에서 해당 레이어를 두 번 클릭한 후 [템플릿]을 선택하고 [확인]을 클릭합니다. 또는 레이어를 선택하고 패널 메뉴에서 [템플릿]을 선택합니다.

눈 모양 아이콘  이 템플릿 아이콘  으로 바뀌고 레이어가 잠깁니다.

2. [펜 도구]나 [연필 도구]를 사용하여 파일을 추적합니다.
3. 템플릿 레이어를 숨기려면 [보기] > [템플릿 숨기기]를 선택합니다. 템플릿을 다시 표시하려

면 [보기] > [템플릿 표시]를 선택합니다.

4. 템플릿 레이어를 일반 레이어로 바꾸려면 [레이어] 패널에서 해당 템플릿 레이어를 두 번 클릭하고 [템플릿]의 선택을 취소한 후 [확인]을 클릭합니다.



Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

원근감 드로잉

원근감 드로잉 소개
 원근감 격자 사전 설정
 원근감 있게 새 오브젝트 드로잉
 원근감 격자에 오브젝트 첨부
 원근감 있는 오브젝트 풀기
 오브젝트를 원근감 있게 가져오기
 원근감 있는 오브젝트 선택
 오브젝트 변형
 원근감 있게 텍스트 및 심볼 추가
 원근감 격자 설정

원근감 드로잉 소개

맨 위로 ¹

Illustrator CS5에서 원근감 드로잉의 구축된 법칙으로 작동하는 기능 세트를 사용하여 원근감 있게 아트웍을 쉽게 그리고 렌더링할 수 있습니다.

원근감 격자를 사용하면 인간의 눈이 인식하는 것처럼 유사하게 평면에 장면을 표현할 수 있습니다. 예를 들어, 시선에서 만나거나 소실되는 것처럼 보이는 여러 개의 철도선 또는 한 쌍의 철도선을 표현할 수 있습니다.

Illustrator의 다음 기능을 사용하면 원근감 있게 쉽게 그릴 수 있습니다.

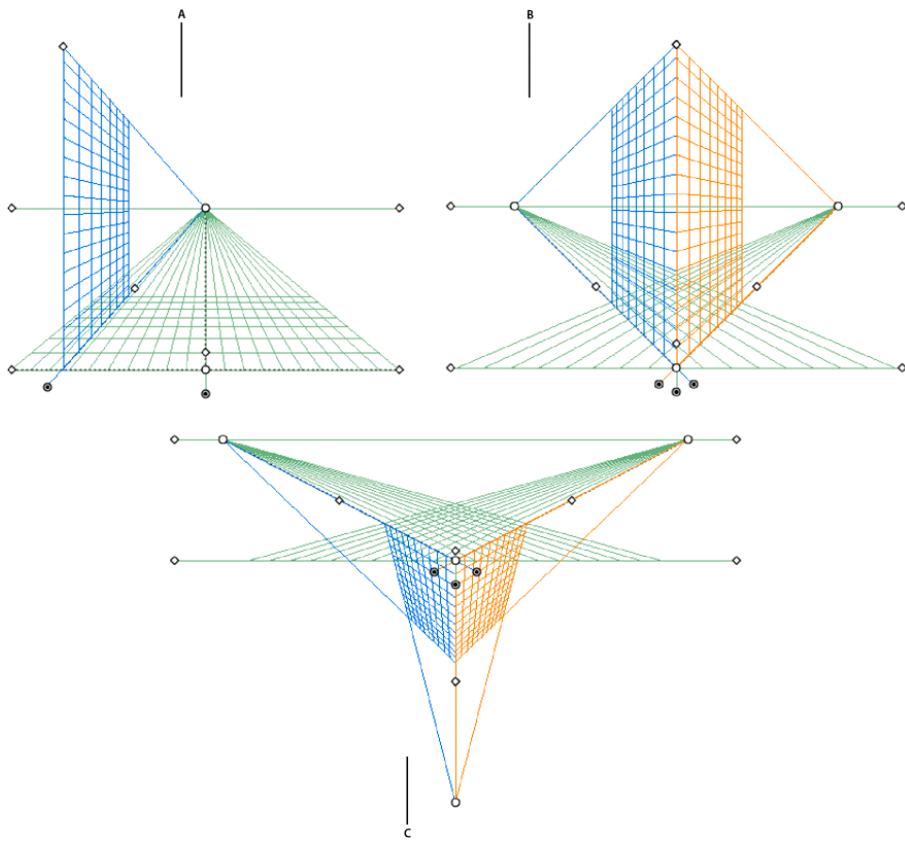
- 문서에서 1개, 2개 및 3개의 소실점 원근감을 정의하는 유틸리티입니다.
- 다른 원근감 정의 매개 변수를 상호 작용 방식으로 제어합니다.
- 오브젝트를 원근감 있게 바로 만듭니다.
- 기존 오브젝트를 원근감 있게 가져옵니다.
- 오브젝트를 원근감 있게 변형합니다(오브젝트 이동 및 크기 변경).
- 오브젝트를 수직면 쪽으로 이동 또는 복제합니다(수직 이동).
- 원근감 있는 지정된 실세계 측정으로 실제 작업 오브젝트를 정의하고 오브젝트를 그립니다.

원근감을 그리는 방법에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/lrvid5205_ai_kr을 참조하십시오.

원근감 격자 사전 설정

맨 위로 ⁴

Illustrator에서는 1점, 2점 또는 3점 원근감의 사전 설정을 제공합니다.



원근감 격자 사전 설정

A. 1점 원근감 B. 2점 원근감 C. 3점 원근감

기본 원근감 격자 사전 설정 중 하나를 선택하려면 [보기] > [원근감 격자]를 클릭한 다음 필요한 사전 설정에서 선택합니다.

격자 사전 설정 정의

격자 설정을 정의하려면 [보기] > [원근감 격자] > [격자 정의]를 클릭합니다. [원근감 격자 정의] 대화 상자에서 사전 설정에 대해 다음 속성을 구성할 수 있습니다.

이름 새 사전 설정을 저장하려면 [이름] 드롭다운 목록에서 [사용자 정의] 옵션을 선택합니다.

문자 사전 설정된 1점 투시, 2점 투시 또는 3점 투시 유형 중에서 선택합니다.

단위 단위를 선택하여 격자 크기를 측정합니다. 옵션으로는 센티미터, 인치, 픽셀 및 포인트가 있습니다.

크기 조절 격자 크기를 선택하여 대지 및 실세계 측정을 보거나 설정합니다. 크기를 사용자 정의하려면 [사용자 정의] 옵션을 선택합니다. [사용자 정의 크기 조절] 대화 상자에서 [대지] 및 [실세계] 비율을 지정합니다.

격자 간격 이 속성은 격자 셀 크기를 결정합니다.

보기 각도 사진 평면(이 경우 컴퓨터 화면)에 평행인 면이 없는 방향의 육면체를 상상해 봅니다. 보기 각도는 이 상상의 육면체의 오른쪽 면이 사진 평면과 이루는 각도입니다. 따라서 보기 각도는 관찰자의 왼쪽 및 오른쪽 소실점의 위치를 결정합니다. 보기 각도가 45°이면 두 개의 소실점이 관찰자의 시선에서 동일한 거리에 있음을 의미합니다. 보기 각도가 45°보다 크면 오른쪽 소실점이 시선에 더 가깝고 왼쪽 소실점이 시선에서 더 멀다는 것을 의미합니다.

보기 거리 관찰자와 장면 간의 거리입니다.

가로 높이 사전 설정에 대한 가로 높이를 지정합니다(관찰자의 눈 높이). 지표 높이에서 가로 선의 높이는 특수 문자 안내선 정보에 표시됩니다.

세 번째 소실점 이 옵션은 3점 원근감을 선택하면 활성화됩니다. 사전 설정에 대한 x/y 좌표를 X/Y 상자로 지정할 수 있습니다.

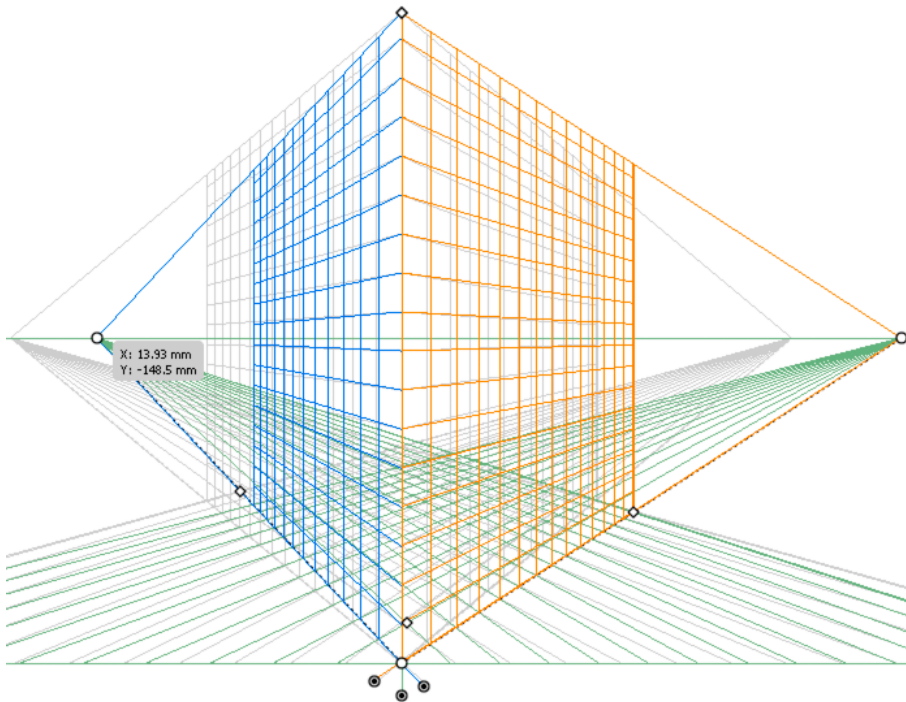
왼쪽, 오른쪽 및 수평 격자의 색상을 변경하려면 [왼쪽 격자], [오른쪽 격자] 및 [수평 격자] 드롭다운 목록에서 색상을 선택합니다. [색상 선택기]를 사용하여 사용자 정의 색상을 선택할 수도 있습니다.

[불투명도] 슬라이더를 사용하여 격자의 불투명도를 변경합니다.

격자를 사전 설정으로 저장하려면 [사전 설정 저장] 단추를 클릭합니다.

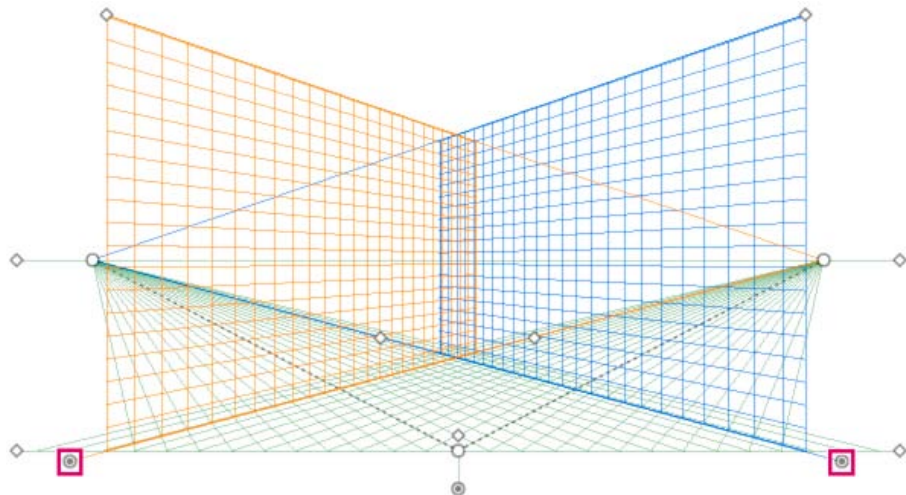
격자 사전 설정 편집, 삭제, 가져오기 및 내보내기

격자 사전 설정을 편집하려면 [편집] > [원근감 격자 사전 설정]을 클릭합니다. [원근감 격자 사전 설정] 대화 상자에서 편집할 사전 설정을 선택하고 [편집]을 클릭합니다.



정점이 잠기면 양쪽 소실점이 움직입니다.

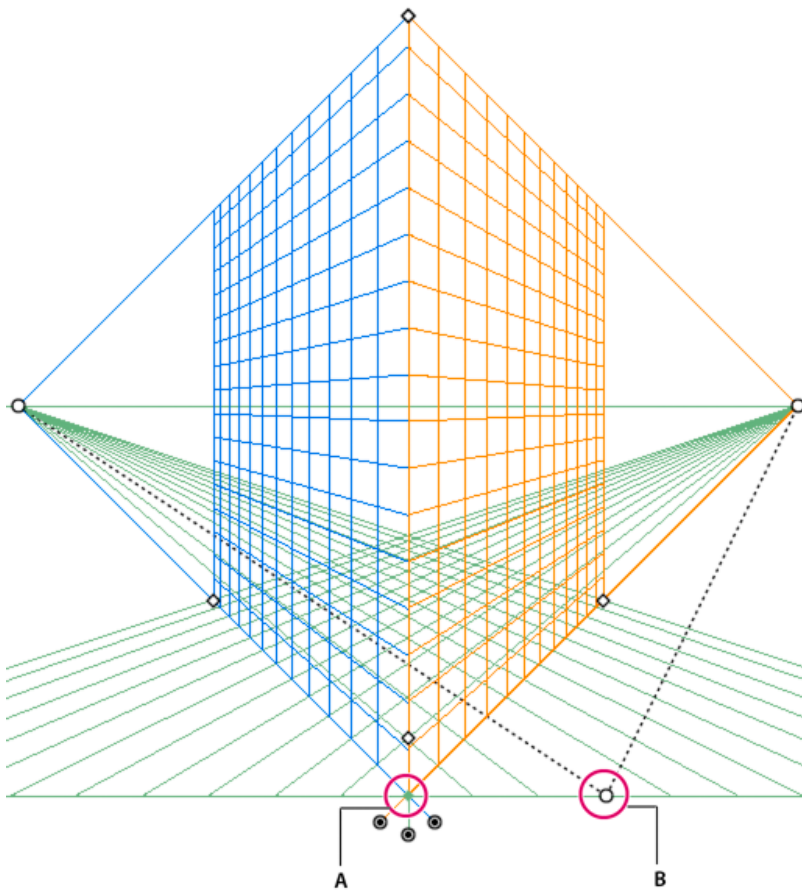
각 격자 평면 컨트롤 위젯을 사용하여 왼쪽, 오른쪽 및 수평 격자 평면을 조절할 수도 있습니다. 포인터를 격자 평면 컨트롤에 놓으면 포인터가 양방향 화살표 포인터(↔, ⇄)로 바뀝니다. 격자 평면을 이동하는 동안 **Shift** 키를 누르고 있으면 이동이 셀 크기 범위로 제한됩니다.



2점 원근감에서 왼쪽 및 오른쪽 격자 평면 조절

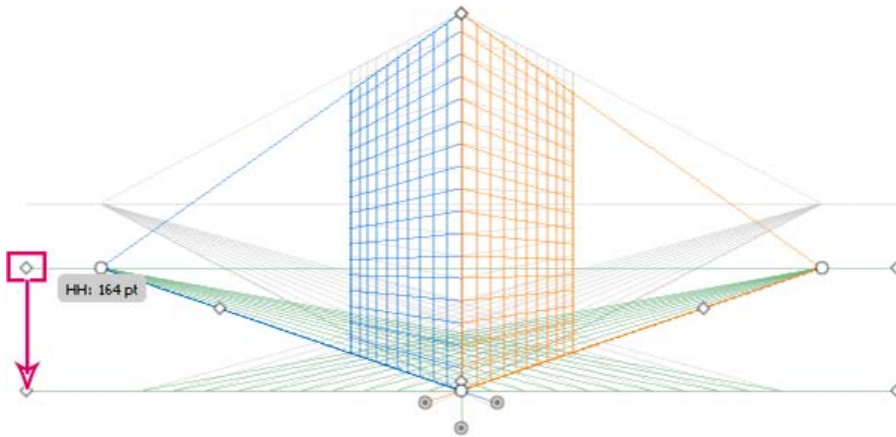
원점을 이동하면 수평 평면의 x 및 y 좌표와 수직 평면의 x 좌표가 영향을 받습니다. 격자가 표시되어 있는 동안 원근감 있는 오브젝트를 선택하면 [변형] 및 [정보] 패널에 표시된 x 및 y 좌표가 원점의 이동으로 변경됩니다. 적절한 격자 평면이 활성화되어 있을 때 사각형 또는 선 그룹 도구를 사용하여 오브젝트를 그리고 **Shift** 키를 누르면 좌표 값이 변하는 것을 볼 수 있습니다. 마우스를 원점에 놓으면 포인터가 ↖로 바뀝니다.

참고: 눈금자 원점을 이동하면 정점을 볼 수 있습니다.



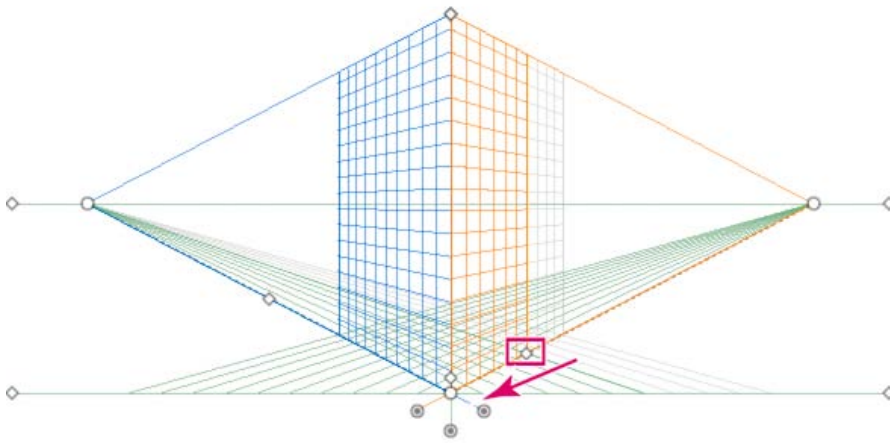
눈금자 원점 변경 및 정점 보기
A. 정점 **B.** 변경된 눈금자 원점

가로 높이를 조절하여 관찰자의 눈높이를 세밀하게 조절할 수 있습니다. 포인터를 수평선에 놓으면 포인터가 수직의 양방향 화살표 로 바뀝니다.

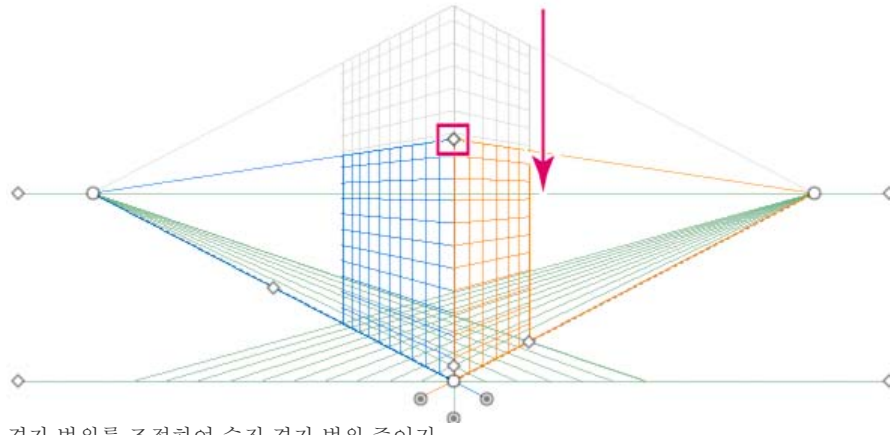


2점 원근감 격자에서 수평 높이 조절

격자 범위를 변경하여 평면에 있는 격자의 범위를 정의할 수 있습니다. 포인터를 격자 범위 위젯에 놓으면 포인터가 으로 바뀝니다.
 참고: 격자선은 1픽셀 간격일 때 화면에 표시되도록 설정됩니다. 점진적으로 확대하면 소실점에 더 가까운 격자선이 더 많이 보입니다.

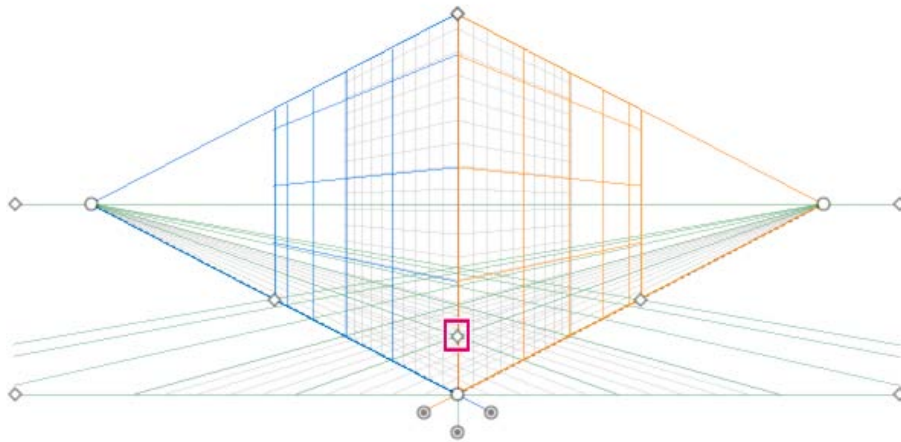


2점 원근감 격자에서 오른쪽 격자 범위를 오른쪽 소실점으로부터 멀리 이동
격자 범위를 조절하여 수직 격자 범위를 늘리거나 줄일 수도 있습니다.



격자 범위를 조절하여 수직 격자 범위 줄이기

격자 셀 크기를 늘리거나 줄이려면 격자 셀 크기 위젯을 사용합니다. 마우스를 격자 셀 크기 위젯에 놓으면 포인터가 으로 바뀝니다.
참고: 격자 셀 크기를 늘리면 격자 셀의 수가 줄어듭니다.



격자 셀 크기 위젯을 드래그하여 격자 셀 크기를 늘릴 수 있습니다.

원근감 있게 새 오브젝트 드로잉

맨 위로 4

원근감 있는 오브젝트를 그리려면 격자가 표시될 때 선 그룹 도구나 사각형 그룹 도구를 사용합니다. 사각형 또는 선 그룹 도구를 사용할 때 **Cmd(Mac OS)** 또는 **Ctrl(Windows)** 키를 눌러 원근감 선택 도구로 전환할 수 있습니다.

이러한 도구가 선택된 상태에서 키보드 단축키 **1**(왼쪽 평면), **2**(수평 평면) 및 **3**(오른쪽 평면)을 사용하여 활성 평면을 전환할 수도 있습니다.

참고: 플레어 도구는 [원근감 격자] 사용 시 지원되지 않습니다.

원근감에 오브젝트를 그릴 때 특수 문자 안내선을 사용하여 오브젝트를 다른 오브젝트에 정렬합니다. 정렬은 오브젝트의 원근 기하를 기준으로 합니다. 오브젝트가 다른 오브젝트의 가장자리나 고정점에 가까이 가면 안내선이 표시됩니다.

사각형 또는 선 그룹 도구(플레어 도구 이외의 도구) 사용 시 숫자 값을 사용할 수 있습니다. 사각형 모드에서 그릴 때와 동일한 방법으로 오브젝트의 높이 및 폭 값을 지정할 수 있지만 이 경우 오브젝트는 원근감 있게 그려집니다. 또한 이러한 값은 오브젝트의 실제 치수이기도 합니다.

참고: 원근감 있게 그릴 때 Shift / Alt+드래그(Windows) 또는 Option+드래그(Mac OS)와 같이 오브젝트 그리기에 사용할 수 있는 일반 단축키를 사용할 수 있습니다.

원근감 있게 그리는 동안 오브젝트를 활성 평면의 격자선에 물릴 수 있습니다. 오브젝트는 셀 크기의 1/4 거리 내에 있는 격자선에 물립니다.

[보기] > [원근감 격자] > [격자에 물리기]에서 [격자에 물리기] 옵션을 활성화하거나 비활성화할 수 있습니다. 이 옵션은 기본적으로 활성화됩니다.

원근감 있는 아트웍을 그리는 방법에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/lnvid5211_ai_kr을 참조하십시오.

원근감 격자에 오브젝트 첨부

맨 위로

이미 오브젝트를 만든 경우 Illustrator에서는 원근감 격자에서 오브젝트를 활성 평면에 첨부하는 옵션을 제공합니다.

오브젝트를 왼쪽, 오른쪽 또는 수평 격자에 추가하려면 다음을 수행하십시오.

1. 오브젝트를 배치할 활성 평면을 선택합니다. 1, 2 또는 3 키보드 단축키 명령을 사용하거나 원근감 격자 위젯에서 육면체의 면 하나를 클릭하여 활성 평면을 선택할 수 있습니다.
2. [오브젝트] > [원근감] > [활성 평면에 첨부]를 클릭합니다.

참고: [활성 평면에 첨부]명령의 사용은 오브젝트의 모양에 영향을 주지 않습니다.

아트웍을 원근감으로 매핑하는 방법에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/lnvid5212_ai_kr을 참조하십시오.

원근감 있는 오브젝트 풀기

맨 위로

원근감 보기로 오브젝트를 풀려면 [오브젝트] > [원근감] > [원근감과 함께 풀기] 옵션을 클릭합니다. 선택한 오브젝트가 연결된 원근감 평면에서 풀리고 보통 아트웍으로 사용할 수 있습니다.

참고: [원근감과 함께 풀기]명령의 사용은 오브젝트의 모양에 영향을 주지 않습니다.

오브젝트를 원근감 있게 가져오기

맨 위로

기존 오브젝트나 아트웍을 원근감 있게 가져올 때 선택한 오브젝트의 모양과 크기가 바뀝니다. 일반 오브젝트를 원근감 있게 표현하려면 다음을 수행합니다.

1. 원근감 선택 도구를 사용하여 오브젝트를 선택합니다.
2. 평면 전환 위젯을 사용하거나 키보드 단축키 1(왼쪽 평면), 2(수평 평면), 3(오른쪽 평면)을 사용하여 오브젝트를 배치할 활성 평면을 선택합니다.
3. 오브젝트를 필요한 위치에 드래그 앤 드롭합니다.

원근감 있는 오브젝트 선택

맨 위로

[원근감 선택] 도구를 사용하여 원근감 있는 오브젝트를 선택합니다. [원근감 선택] 도구는 활성 평면 설정을 사용하여 오브젝트를 선택할 수 있도록 선택 윤곽을 제공합니다.

[원근감 선택] 도구를 사용하여 드래그하기 시작한 후 표준 선택 윤곽과 원근감 선택 윤곽 중에서 선택한 다음 1개, 2개, 3개 또는 4개의 키를 사용하여 격자의 다른 평면 간에 전환할 수 있습니다.

오브젝트 변형

맨 위로

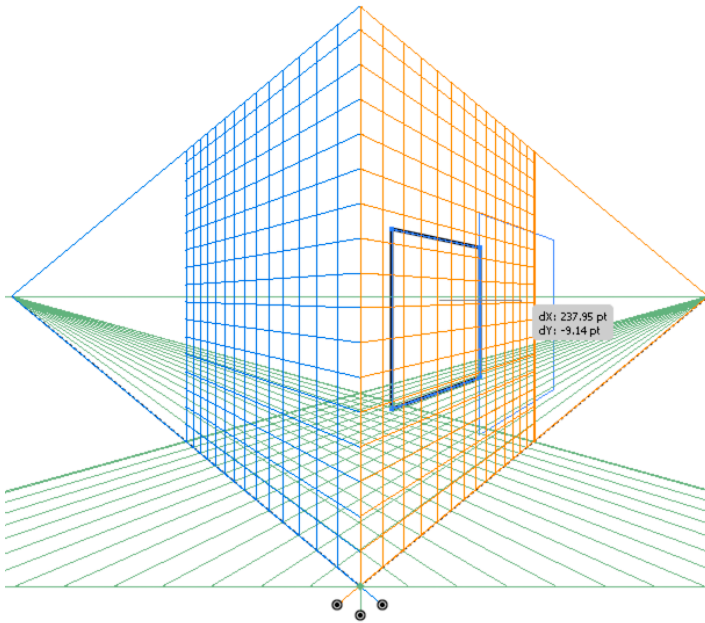
오브젝트 이동

원근감 있는 오브젝트를 이동하려면 [원근감 선택] 도구(Shift+V)로 전환한 다음 화살표나 마우스를 사용하여 오브젝트를 드래그 앤 드롭합니다.

참고: 오브젝트를 이동하는 드래그 루프 동안 각 키보드 단축키를 사용하여 평면을 변경하면 오브젝트의 평면도 바뀝니다.

오브젝트를 현재 오브젝트의 수직 방향으로 이동할 수도 있습니다. 이 기능은 방의 벽과 같은 평행한 오브젝트를 만들 때 유용합니다. 이렇게 이동하려면 다음을 수행하십시오.

1. 원근감 선택 도구를 사용하여 오브젝트를 선택합니다.
2. 번호 5 키를 누른 채 오브젝트를 필요한 위치로 드래그합니다. 이 작업을 수행하면 오브젝트가 현재 위치와 평행하게 이동합니다. 움직이는 동안 번호 5 키와 함께 Alt(Windows) 또는 Option(Mac OS) 키를 사용하면 원본 오브젝트를 변경하지 않고 새 위치에 해당 오브젝트가 복제됩니다. [배경 그리기] 모드에서 이 액션을 수행하면 원본 오브젝트 뒤에 오브젝트가 만들어집니다.



사각형을 최초 위치에 수직으로 이동

참고: 화살표 키는 오브젝트를 수직으로 이동할 때 작동하지 않습니다.

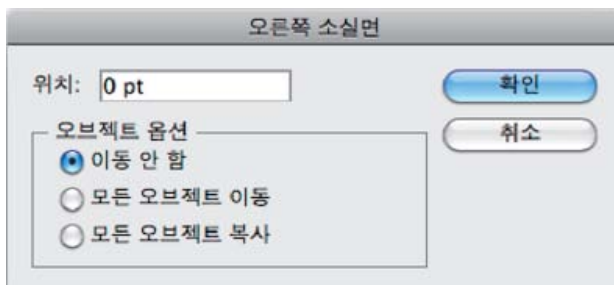
키보드 단축키 **Alt+드래그(Windows)** 또는 **Option+드래그(Mac OS)**를 사용하여 오브젝트를 복사합니다. 원근감 있는 이동을 제한하려면 **Shift+드래그**를 누릅니다. 수직 이동 동안 오브젝트를 이동할 위치를 정확하게 지정하려면 정밀한 수직 이동을 참조하십시오.

[변형 반복] 명령([오브젝트] > [변형] > [변형 반복]) 또는 키보드 단축키 **Ctrl+D(Windows)** 또는 **Cmd+D(Mac OS)**를 사용하여 오브젝트를 원근감 있게 이동할 수 있습니다. 이 옵션은 오브젝트를 수직 방향으로 이동할 때도 사용할 수 있습니다.

참고: 오브젝트를 그리거나 이동하는 동안 키보드 단축키 **5**로 수직 이동하고 키보드 단축키 **1, 2** 및 **3**으로 평면 전환하는 것은 확장 숫자 키패드가 아닌 기본 키보드에서만 작동합니다.

정밀한 수직 이동

오브젝트를 수직으로 정확하게 이동시키려면 [원근감 선택] 도구를 사용하여 필요한 평면 위젯을 두 번 클릭합니다. 예를 들어, [오른쪽 소실면] 대화 상자에서 옵션을 설정하려면 오른쪽 평면 위젯을 두 번 클릭합니다.



모든 오브젝트의 수직 이동에 대한 옵션 설정 선택한 격자 평면에서

정밀한 수직 이동을 위해서는 모든 오브젝트의 경우 다음을 수행해야 합니다.

1. [위치] 상자에서 오브젝트를 이동할 위치를 지정합니다. 기본적으로 오브젝트의 현재 위치가 대화 상자에 표시됩니다.
2. 오브젝트에 사용할 이동 옵션을 다음에서 선택합니다.

이동 안 함 이 옵션을 선택한 경우 격자의 위치가 변해도 오브젝트가 이동하지 않습니다.

모든 오브젝트 이동 이 옵션을 선택하면 평면에 있는 모든 오브젝트가 격자 이동 시 이동합니다.

모든 오브젝트 복사 이 옵션을 선택하면 평면에 있는 모든 오브젝트가 평면에 복사됩니다.

선택한 오브젝트를 수직으로 정밀하게 이동하려면 오브젝트를 선택한 다음 필요한 평면 위젯을 두 번 클릭합니다. 이 경우 다음 대화 상자가 표시됩니다.

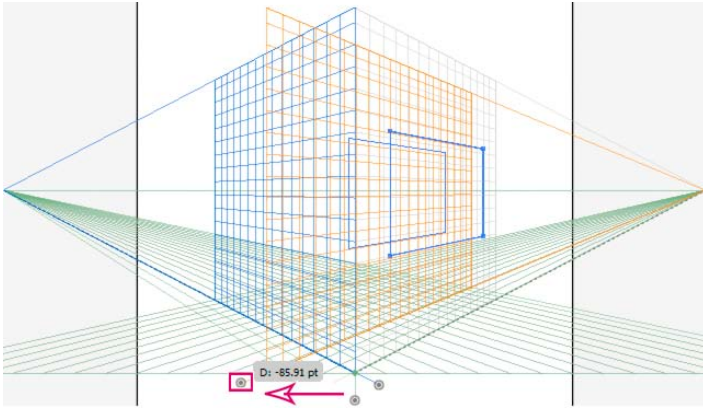
격자 평면을 드래그하여 수직 이동

격자 평면 컨트롤을 사용하는 격자 평면을 드래그하여 오브젝트를 수직 방향으로 이동할 수도 있습니다. 오브젝트를 수직 방향으로 이동하면 오브젝트가 기존 또는 현재 위치에 평행하게 배치됩니다.

오브젝트를 현재 위치에 평행하게 이동하려면 다음을 수행하십시오.

1. [도구] 패널에서 또는 **Shift+V**를 눌러 [원근감 선택] 도구를 선택합니다.

2. Shift 키를 누르고 오브젝트가 있는 격자 평면에 따라 격자 평면 컨트롤을 드래그합니다.



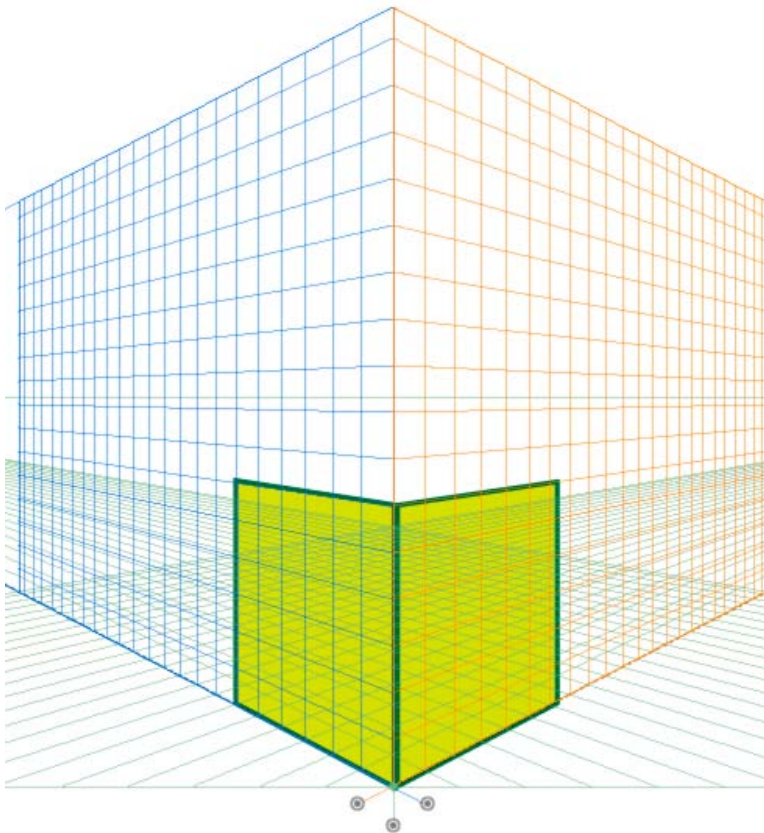
오른쪽 격자 평면을 드래그하여 사각형을 수직으로 이동

현재 위치에 평행하게 오브젝트의 사본을 만들려면 다음을 수행하십시오.

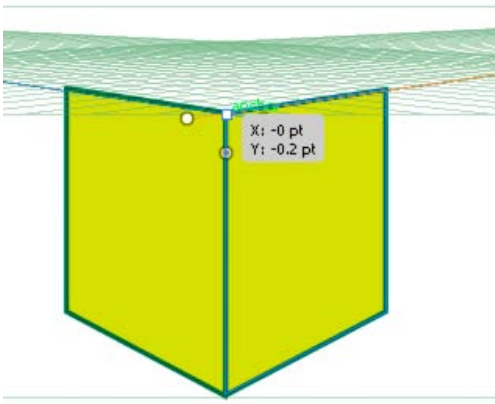
1. [도구] 패널에서 또는 Shift+V를 눌러 [원근감 선택] 도구를 선택합니다.
2. Alt(Windows) 또는 Option(Mac OS) 키를 누른 채 오브젝트가 있는 격자 평면에 따라 격자 평면 컨트롤을 드래그합니다.

자동 평면 위치 지정

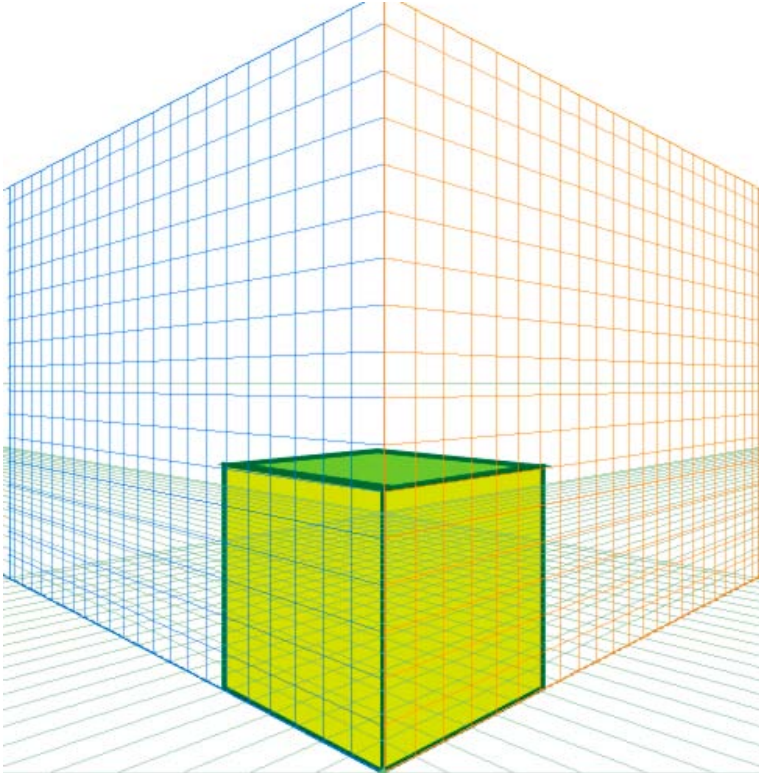
자동 평면 위치 지정 기능을 사용하면 오브젝트의 높이 또는 깊이를 추정하여 오브젝트를 만들 수 있습니다. 예를 들어, 육면체를 그리려면 육면체의 윗면 높이를 알아야 합니다. 자동 평면 위치 지정 기능에서는 원근감 격자가 수평 격자 평면을 자동으로 조절하여 육면체의 윗면 높이를 일치시킵니다.



육면체의 두 면



수평 격자 평면을 선택하고 포인트를 [원근감 선택] 도구를 사용하여 고정점에 놓고 **Shift**를 누르면 수평 격자 평면이 육면체의 왼쪽 면 높이로 조정됩니다. 다른 격자 평면은 일시적으로 표시되지 않습니다.



사각형 도구를 사용하여 정육면체의 윗면을 만들면 격자가 원래 상태를 재시작합니다.

오브젝트를 그리거나 배치하기 전에 오브젝트 높이를 다음 항목에서 추정할 수 있습니다.

- 고정점 중 하나로 이동(고정 레이블 가져오기)하고 **Shift** 키를 눌러 다른 평면을 일시적으로 숨깁니다.
- 교차점으로 이동하고 **Shift** 키를 눌러 격자선에서 추정할 수 있습니다. 이 상태에서 평면을 변경하면 해당 평면이 선택된 옵션만큼 변경됩니다.

오브젝트를 그리거나 배치하면 추정 모드가 재설정되고 모든 평면이 다시 정상적으로 표시됩니다.

자동 평면 위치 지정 옵션을 사용하면 **Shift** 키를 눌러 고정점이나 격자선 교차점에 마우스를 놓을 경우 활성 평면이 일시적으로 이동하도록 선택할 수 있습니다.

자동 평면 위치 지정 옵션은 [원근감 격자 옵션] 대화 상자에서 사용할 수 있습니다. 이 대화 상자를 표시하려면 [도구] 패널에서 [원근감 격자] 도구 아이콘을 두 번 클릭합니다.

오브젝트에 일치하도록 평면 이동

동일한 깊이 또는 높이의 원근감 있는 오브젝트를 기존 오브젝트로 그리거나 가져오려고 할 때 원근감 있는 기존 오브젝트를 선택하고 [오브젝트] > [원근감] > [오브젝트가 일치하도록 평면 이동]을 클릭하여 해당 격자를 원하는 높이 또는 깊이가 되게 합니다. 이제 새 오브젝트를 원근감 있게 그리거나 가져올 수 있습니다.

원근감 있게 오브젝트 크기 조절

[원근감 선택] 도구를 사용하여 원근감 있는 오브젝트의 크기를 조절할 수 있습니다. 원근감 있는 오브젝트의 크기를 조절할 때는 다음 규칙이 적용됩니다.

- 크기 조절은 오브젝트의 평면에서 이루어집니다. 오브젝트의 크기를 조절하면 높이 또는 거리가 현재 또는 활성 평면이 아닌 오브젝트의 평면을 기반으로 조정됩니다.
- 오브젝트가 여러 개인 경우 동일한 평면에 있는 오브젝트에 대해 크기가 조절됩니다. 예를 들어, 오른쪽 또는 왼쪽 평면에 있는 복수 오브젝트를 선택하는 경우 크기 조절에 테두리 상자를 사용하는 오브젝트와 동일한 평면에 있는 모든 오브젝트의 크기가 조절됩니다.
- 수직으로 이동한 오브젝트는 현재 또는 활성 평면이 아닌 각 평면에서 크기가 조절됩니다.

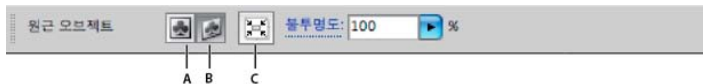
맨 위로

원근감 있게 텍스트 및 심볼 추가

격자가 표시되면 텍스트 및 심볼을 원근감 평면에 바로 추가할 수 없습니다. 하지만 텍스트 또는 심볼을 표준 모드에서 만든 후 원근감을 줄 수는 있습니다.

텍스트 또는 심볼을 원근감 있게 표현하려면 다음을 수행합니다.

1. 원근감 선택 도구를 사용하여 기존 텍스트 또는 심볼을 선택하고 격자가 보이는 활성 평면의 필요한 위치에 드래그합니다.
2. [텍스트 편집] 옵션은 [컨트롤] 패널과 [오브젝트] > [원근감] 메뉴에서 사용할 수 있습니다. 또한 격리 모드에서 또는 텍스트 오브젝트를 두 번 클릭하여 텍스트를 편집할 수 있습니다.



[텍스트 편집] 옵션이 있는 [컨트롤] 패널

A. 텍스트 편집 B. 원근 편집 C. 선택한 오브젝트 격리

[심볼 편집] 옵션은 [컨트롤] 패널과 [오브젝트] > [원근감] 메뉴에서도 사용할 수 있습니다. 또한 격리 모드에서 또는 오브젝트를 두 번 클릭하여 심볼을 편집할 수 있습니다.

심볼을 편집할 것인지 아니면 텍스트를 편집할 것인지에 따라 [컨트롤] 패널의 옵션은 [심볼 편집] 또는 [텍스트 편집]으로 바뀝니다.

원근감 있는 심볼 예제는 확장된 심볼 예제와 동일합니다. 내림표 예제의 심볼 정의를 편집하는 것처럼 심볼 정의를 편집할 수 있습니다. 하지만 심볼 정의는 래스터(이미지), 기본이 아닌 아트, 봉투, 이전 유형 및 그라디언트 망과 같은 원근감 있고 지원되지 않는 아트 유형을 포함할 수 없습니다.

참고: 심볼 바꾸기, 심볼 예제를 확장할 때 링크 깨기 및 변형 재설정과 같은 기능은 원근감 있는 심볼에서 사용할 수 없습니다.

심볼 예제 바꾸기를 위한 해결 방법으로서, 원근감 있는 심볼 예제를 Alt+드래그(Windows) 또는 Option+드래그(Mac OS)하고 심볼 패널에 있는 심볼 위에 놓습니다. 하지만 심볼 예제를 드래그하면 이전 심볼 예제가 문서에서 영구적으로 삭제되므로 심볼 예제를 바꾸기 전에 심볼의 복사본을 만들어 두십시오.

표준 모드에서 수행되는 것과 동일한 방식으로 텍스트를 편집 또는 수정할 수 있습니다. 자세한 내용은 텍스트 만들기를 참조하십시오.

맨 위로

원근감 격자 설정

[보기] > [원근감 격자]를 사용하여 [원근감 격자] 설정을 구성할 수 있습니다. 사용할 수 있는 옵션은 다음과 같습니다.

눈금자 표시 이 옵션은 실제 선 높이를 따라서만 눈금자 구분을 표시합니다. 격자선 간격은 눈금자 분할을 결정합니다.

격자에 물리기 이 옵션을 사용하면 원근감 있게 가져오거나 이동, 크기 조절 및 원근감 있게 그릴 때 격자선에 물릴 수 있습니다.

격자 잠그기 이 옵션은 [원근감 격자] 도구를 사용하는 격자 이동과 다른 격자 편집을 제한합니다. 가시성과 평면 위치만 변경할 수 있습니다.

정점 잠그기 [정점 잠그기] 옵션이 선택되어 있을 때 소실점 하나를 이동하면 다른 소실점이 이 이동에 동기화하여 이동됩니다. 선택하지 않는 경우에는 이동이 독립적이고 정점도 움직입니다.



법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

심볼화 도구 및 심볼 세트

심볼 세트 정보

심볼 세트 만들기

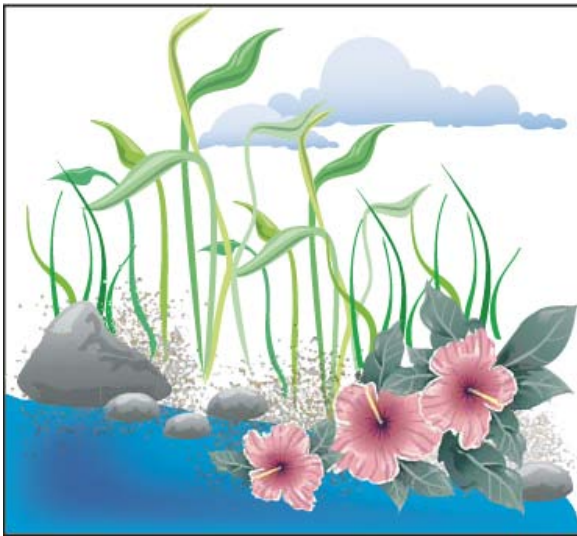
심볼 세트의 심볼 예제 수정

심볼화 도구 옵션

심볼 세트 정보

맨 위로

심볼 세트는 [심볼 분무기] 도구로 만든 심볼 예제의 그룹입니다. 하나의 심볼에 [심볼 분무기] 도구를 사용한 다음 다른 심볼에 해당 도구를 다시 사용하여 심볼 예제의 혼합된 세트를 만들 수 있습니다.



심볼화 도구로 만든 아트웍

심볼 세트로 작업할 때와 마찬가지로 심볼화 도구는 [심볼] 패널에서 선택한 심볼에만 영향을 준다는 점을 유념하십시오. 예를 들어, 풀과 꽃이 있는 초원을 나타내는 혼합된 심볼 예제 세트를 만드는 경우 [심볼] 패널에서 풀 심볼을 선택하고 [심볼 회전기 도구]를 사용하여 풀의 방향만 변경할 수 있습니다. 풀과 꽃의 크기를 모두 변경하려면 [심볼] 패널에서 두 심볼을 선택하고 [심볼 크기 조절기 도구]를 사용합니다.

참고: 대지에서 혼합된 심볼 세트를 선택하면 세트에 가장 최근에 추가된 심볼 예제가 [심볼] 패널에서 자동으로 선택됩니다.

심볼 세트 만들기

맨 위로

[심볼 분무기]를 입자 분무기처럼 사용하여 대지에 동일한 오브젝트를 한 번에 많이 추가할 수 있습니다. 예를 들어, 수백 개의 풀잎, 들꽃, 별 및 눈송이를 추가하려면 심볼 분무기를 사용합니다.

아트웍에 심볼 예제 세트 분무

1. [심볼] 패널에서 심볼을 선택하고 [심볼 분무기 도구] 를 선택합니다.
2. 심볼 예제를 표시할 위치를 클릭하거나 드래그합니다.

심볼 예제를 기존 세트에 추가하거나 기존 세트에서 삭제

1. 기존 심볼 세트를 선택합니다.
2. [심볼 분무기 도구] 를 선택하고 [심볼] 패널에서 심볼을 선택합니다.
3. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 심볼 예제를 추가하려면 새 예제를 표시할 위치를 클릭하거나 해당 위치로 드래그합니다.
 - 심볼 예제를 삭제하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 예제를 제거하려는 위치를 클릭하거나 드래그

심볼 세트의 심볼 예제 수정

세트에서 여러 심볼 예제를 수정하려면 심볼화 도구를 사용합니다. 예를 들어, 예제가 더 사실적으로 보이도록 예제 색상의 농도를 서서히 조절하거나 [심볼 분쇄기 도구]를 사용하여 예제를 보다 넓은 영역으로 분산할 수 있습니다.

개별 심볼 예제에 심볼화 도구를 사용할 수 있지만 심볼 세트에 심볼화 도구를 사용하는 것이 가장 효과적입니다. 일반 오브젝트에 사용하는 도구와 명령으로 대부분의 개별 심볼 예제 작업을 쉽게 수행할 수 있습니다.

세트에서 심볼 예제의 누적 순서 변경

1. [심볼 이동기 도구] 를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 심볼 예제를 이동하려면 심볼 예제를 이동하려는 방향으로 드래그합니다.
 - 심볼 예제를 앞으로 가져오려면 **Shift** 키를 누른 상태로 심볼 예제를 클릭합니다.
 - 심볼 예제를 뒤로 보내려면 **Alt** 키(Windows) 또는 **Option** 키(Mac OS)를 누른 채 **Shift** 키를 누르고 심볼 예제를 클릭합니다.

심볼 예제 모으기 또는 분산

1. [심볼 분쇄기 도구] 를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 심볼 예제를 함께 모으려는 영역을 클릭하거나 해당 영역으로 드래그합니다.
 - **Alt** 키(Windows) 또는 **Option** 키(Mac OS)를 누른 채 심볼 예제를 분산하려는 위치를 클릭하거나 드래그합니다.

심볼 예제 크기 조절

1. [심볼 크기 조절기 도구] 를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 크기를 늘리려는 심볼 예제가 포함된 해당 심볼 세트를 클릭하거나 드래그합니다.
 - **Alt** 키(Windows) 또는 **Option** 키(Mac OS)를 누른 채 심볼 예제의 크기를 줄이려는 위치를 클릭하거나 드래그합니다.
 - 크기 조절 과정에서 심볼 예제의 밀도를 보존하려면 **Shift** 키를 누른 채 클릭하거나 드래그합니다.

심볼 예제 회전

1. [심볼 회전기 도구] 를 선택합니다.
2. 원하는 심볼 예제 방향을 클릭하거나 드래그합니다.

심볼 예제 염색

심볼 예제를 염색하면 원래 광도는 보존되면서 색조가 농도 색상으로 변경됩니다. 이는 농도 조절 브러시의 [농도] 및 [음영] 색상화 방식과 동일한 방식으로 작동합니다. 이 방식에서는 원래 색상의 광도와 색상화 색상의 색조를 사용하여 최종 색상을 생성합니다. 그 결과 아주 높거나 아주 낮은 광도를 가지는 색상은 거의 변하지 않습니다. 따라서 검정색이나 흰색 오브젝트는 전혀 달라지지 않습니다.

흑백 오브젝트에도 영향을 주는 색상화를 수행하려면 그래픽 스타일에 원하는 칠 색상을 적용하는 [심볼 스타일기 도구]를 사용합니다.

1. [색상] 패널에서 색상화 색상으로 사용하려는 칠 색상을 선택합니다.
2. [심볼 염색기 도구] 를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 색상화 색상으로 염색하려는 심볼 예제를 클릭하거나 해당 예제 위로 드래그합니다. 색상화 양이 서서히 증가하고 심볼 예제의 색상이 서서히 색상화 색상으로 변경됩니다.
 - 색상화 양을 줄이고 원래 심볼 색상을 더 많이 나타내려면 **Alt** 키(Windows) 또는 **Option** 키(Mac OS)를 누른 채 클릭하거나 드래그합니다.
 - 심볼 예제 색상을 색상화 색상으로 서서히 변경하면서 일정한 양의 색상화를 적용하려면 **Shift** 키를 누른 상태로 클릭하거나 드래그합니다.

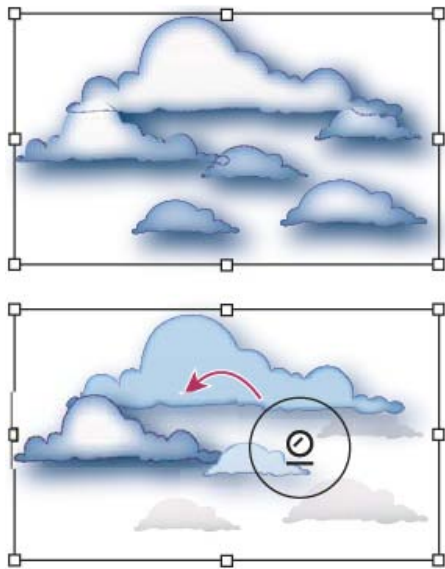
참고: [심볼 염색기] 도구를 사용하면 파일 크기가 커지고 성능이 저하됩니다. 메모리나 내보낸 Flash/SVG 파일 크기를 고려해야 하는 경우에는 이 도구를 사용하지 마십시오.

심볼 예제의 투명도 조정

1. [심볼 투명기 도구]  를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 심볼 투명도를 늘리려는 위치를 클릭하거나 드래그합니다.
 - Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 심볼 투명도를 줄이려는 위치를 클릭하거나 드래그합니다.

심볼 예제에 그래픽 스타일 적용

[심볼 스타일기] 도구를 사용하여 심볼 예제에서 그래픽 스타일을 적용 또는 제거할 수 있습니다. 또한 적용 정도와 위치를 조절할 수 있습니다. 예를 들어, 일부 심볼 예제는 완전한 강도로 스타일을 표시하고 다른 예제는 부분적인 강도로 스타일을 표시하도록 스타일을 서서히 적용할 수 있습니다.



완전한 강도로 적용한 그래픽 스타일(위)과 변화하는 강도로 적용한 그래픽 스타일(아래) 비교

다른 심볼화 도구를 사용할 때 [그래픽 스타일] 패널에서 스타일을 클릭하여 [심볼 스타일기 도구]로 전환할 수 있습니다.

1. [심볼 스타일기 도구]  를 선택합니다.
2. [그래픽 스타일] 패널에서 스타일을 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 심볼 세트에서 스타일을 적용하려는 위치를 클릭하거나 드래그합니다. 심볼 예제에 점점 더 많은 스타일이 적용되면 심볼 스타일이 서서히 변경됩니다.
 - 스타일 양을 줄이고 스타일이 적용되지 않은 원래 심볼을 더 많이 나타내려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 클릭하거나 드래그합니다.
 - 심볼 예제 스타일을 선택된 스타일로 서서히 변경하면서 스타일의 양을 일정하게 유지하려면 Shift 키를 누른 상태로 클릭하거나 드래그합니다.

참고: 1단계와 2단계는 반드시 지정된 순서대로 수행해야 합니다. 심볼화 도구 이외의 도구를 선택하고 스타일을 선택하면 해당 스타일이 선택된 전체 심볼 예제 세트에 즉시 적용됩니다.

심볼화 도구 옵션

맨 위로 

[도구] 패널에서 심볼화 도구를 두 번 클릭하여 심볼화 도구 옵션에 접근할 수 있습니다.

직경, 강도, 밀도와 같은 일반 옵션이 대화 상자 상단에 나타납니다. 도구별 옵션은 대화 상자 하단에 나타납니다. 다른 도구에 대한 옵션으로 전환하려면 대화 상자에서 도구 아이콘을 클릭합니다.

일반 옵션 어떤 심볼화 도구를 선택하든 상관없이 [심볼화 도구 옵션] 대화 상자 상단에 [일반] 옵션이 나타납니다.

직경 도구의 브러쉬 크기를 지정합니다.

심볼화 도구를 사용할 때 [키를 누르면 직경이 줄어들고] 키를 누르면 직경이 늘어납니다.

강도 변경 속도를 지정합니다. 이 값이 높을수록 더 빠르게 변경됩니다. [강도] 값 대신 타블렛이나 펜으로 입력하는 값을 사용하려면 [압력 펜 사용]을 선택하십시오.

심볼 세트 밀도 심볼 세트의 친화도 값(이 값이 클수록 좀더 조밀한 심볼 예제가 만들어짐)을 지정합니다. 이 설정은 전체 심볼 세트에 적용됩니다. 심볼 세트가 선택되면 새로 만들어진 예제뿐 아니라 심볼 세트의 모든 심볼 예제에 대해 밀도가 변경됩니다.

방법 [심볼 분쇄기], [심볼 크기 조절기], [심볼 회전기], [심볼 염색기], [심볼 투명기] 및 [심볼 스타일기] 도구가 심볼 예제를 조정하는 방법을 지정합니다.

커서의 위치에 맞게 심볼을 점진적으로 조정하려면 [사용자 정의]를 선택합니다. 커서 아래의 영역에서 심볼을 임의로 수정하려면 [임의]를 선택합니다. 심볼 값을 서서히 비슷하게 하려면 [평균점 연결]을 선택합니다.

브러쉬 크기와 강도 표시 도구를 사용할 때의 크기를 표시합니다.

심볼 분무기 옵션 [심볼 분무기] 옵션([분쇄], [크기], [회전], [화면], [염색] 및 [스타일])은 [심볼 분무기] 도구가 선택되어 있을 때만 [심볼화 도구 옵션] 대화 상자의 [일반] 옵션 아래에 나타나고 새 심볼 예제가 심볼 세트에 추가되는 방식을 조절합니다. 이들 각각은 다음 두 가지 선택 사항을 제공합니다.

평균점 연결 브러쉬 반경 내에 기존의 심볼 예제의 평균 값을 가지는 새 심볼을 추가합니다. 예를 들어, 기존의 평균 심볼 예제가 50%의 투명도를 가지는 영역에 추가되는 예제는 50%의 투명도를 가지게 됩니다. 예제가 없던 영역에 추가되는 예제는 불투명해집니다.

참고: [평균점 연결] 설정에서는 [직경] 옵션을 사용하여 설정한 [심볼 분무기] 도구의 브러쉬 반경 내의 다른 예제만 고려합니다. 작업 시 반경을 보려면 [브러쉬 크기와 강도 표시]를 선택합니다.

사용자 정의 각 매개변수에 대한 특정한 사전 설정 값을 적용하려면 [분쇄](밀도)는 원래의 심볼 크기를 기반으로 하고, [크기]는 원래의 심볼 크기를 사용하고, [회전]은 마우스 방향을 사용하며 마우스가 이동되지 않으면 회전되지 않고, [화면]은 100%의 불투명도를 사용하고, [염색]은 현재의 칠 색상과 전체 농도를 사용하고, [스타일]은 현재의 스타일을 사용합니다.

심볼 크기 조절기 옵션 [심볼 크기 조절기] 옵션은 [심볼 크기 조절기] 도구가 선택되어 있을 때만 [심볼화 도구 옵션] 대화 상자의 [일반] 옵션 아래에 나타납니다.

비율 크기 조절 크기를 조절할 때 각 심볼 예제의 모양을 일정하게 유지합니다.

밀도에 크기 조절 영향 심볼 예제의 크기를 늘릴 때 심볼 예제를 서로 떨어지도록 이동시키고 크기를 줄일 때는 서로 다가가도록 이동시킵니다.

기타 도움말 항목



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

심볼

동적 심볼을 사용한 **Illustrator CC 2015**의 향상된 기능

심볼 정보

동적 심볼 정보

기호 가져오기 또는 만들기

심볼에 대한 하위 레이어 추가

9-분할 영역 크기 조절 사용

심볼 예제로 작업

심볼 편집 또는 재정의

심볼 라이브러리

심볼 패널 개요

심볼 등록 지점

[맨 위로](#)

심볼 정보

심볼은 문서에서 재사용할 수 있는 아트 오브젝트입니다. 예를 들어, 꽃에서 심볼을 만든 경우 복잡한 아트를 실제로 여러 번 추가하지 않고도 아트웍에 해당 심볼의 예제를 여러 번 추가할 수 있습니다. 각 심볼 예제는 [심볼] 패널 또는 심볼 라이브러리의 심볼에 연결됩니다. 심볼을 사용하면 시간을 절약하고 파일 크기를 상당히 줄일 수 있습니다.

동적 심볼을 사용하면 심볼에서 마스터 모양을 공유할 수 있지만 심볼의 다른 인스턴스는 동적으로 수정된 모양을 가질 수 있습니다. 마스터 모양이 수정되면 심볼 인스턴스는 새로운 수정 사항을 받지만 고유한 수정 사항도 유지합니다.

또한 심볼은 **SWF** 및 **SVG** 내보내기 기능을 잘 지원합니다. **Flash**로 내보낼 때 심볼 유형을 [무비 클립]으로 설정할 수 있습니다. 나중에 **Flash**에서 필요에 따라 다른 유형을 선택할 수 있습니다. 또한 심볼을 사용자 인터페이스 구성 요소에 사용할 때 심볼의 크기가 적절하게 조절되도록 **Illustrator**에서 9-분할 영역 크기 조절을 지정할 수 있습니다.

[맨 위로](#)

동적 심볼 정보

심볼이 프로젝트나 아트웍에서 동일하게 일관되게 표시하는 데 필요한 요구 사항이 있습니다. 하지만 일부는 다른 특성이나 모양을 나타내야 할 수 있습니다.

예: 어패럴 디자이너는 다양한 컬러웨이나 색 배합으로 나타내야 하는 새로운 셔츠를 디자인할 수 있습니다. 이제 이 셔츠를 동적 심볼로 정의하고 색상은 적용된 컬러웨이로 나타내야 합니다. 디자인에서 새로운 것 모양과 같은 셔츠 디자인을 업데이트해야 하는 경우 셔츠 심볼을 편집할 수 있으며 해당 셔츠의 모든 인스턴스가 자동으로 업데이트되지만 개별적으로 적용된 고유한 컬러웨이를 유지 관리합니다.

다이나믹 심볼 기능은 해당 인스턴스에서 모양 덮어쓰기 사용을 허용하여 심볼을 강력하게 만들지만 마스터 심볼과의 관계는 그대로 유지합니다. 모양 편집에 색상, 그라데이션 및 패턴이 포함됩니다.

동적 심볼의 장점

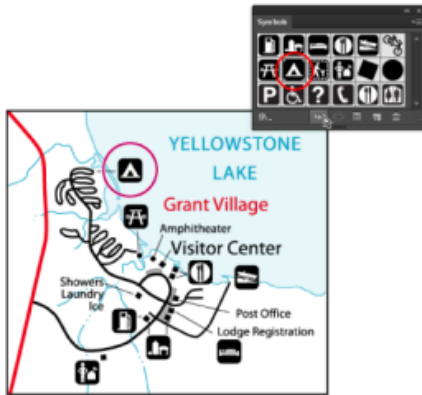
- 동적 심볼의 인스턴스는 [직접 선택] 도구를 사용하여 수정할 수 있습니다.

인스턴스의 모양이 수정되면 변경 사항이 마스터 심볼과의 관계에 영향을 주지 않습니다.

- 마스터 심볼 모양의 변경 사항은 모든 인스턴스에 반영됩니다. 하지만 인스턴스의 개별 편집 사항도 유지됩니다.
- 심볼 기호 내에 중첩된 심볼을 다른 심볼로 바꿀 수 있습니다. 이 경우 심볼을 사용자 정의하는 유연성을 제공합니다.
- [선택] > [동일] 명령을 사용하여 문서에서 사용할 수 있는 동적 심볼을 모두 선택할 수 있습니다.

참고: 동적 심볼이 이전 버전의 Illustrator에 열려 있는 경우 심볼이 확장됩니다.

심볼을 배치한 후에는 대지에서 심볼 예제를 편집할 수 있으며 원할 경우 편집한 내용으로 원본 심볼을 재정의할 수도 있습니다. 심볼화 도구를 사용하면 한 번에 여러 심볼 예제를 추가하고 조작할 수 있습니다.



심볼 예제를 사용한 아트웍

맨 위로

기호 가져오기 또는 만들기

심볼 가져오기

1. [심볼] 패널이나 심볼 라이브러리에서 심볼을 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [심볼] 패널의 [심볼 인스턴스 가져오기] 단추 를 클릭하여 인스턴스를 문서 창의 현재 표시 가능한 영역 중심부로 가져옵니다.
 - 심볼을 표시할 대지의 위치로 심볼을 드래그합니다.
 - [심볼] 패널 메뉴에서 [심볼 예제 가져오기]를 선택합니다.

참고: 아트웍에 삽입된 단일 심볼(패널에만 있는 것과는 다름)을 인스턴스라고 합니다.

심볼 만들기

1. 심볼로 사용할 아트웍을 선택합니다.

경고: 동적 심볼을 만드는 동안 텍스트, 삽입된 이미지 또는 메시 개체를 포함하지 마십시오.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [심볼] 패널에서 [새 심볼] 단추를 클릭합니다.
 - 아트웍을 [심볼] 패널로 드래그합니다.

- 패널 메뉴에서 [새 심볼]을 선택합니다.

참고: 기본적으로 선택한 아트웍이 새 심볼의 예제가 됩니다. 아트웍이 예제가 되지 않게 하려면 **Shift** 키를 누른 채 새 심볼을 만듭니다. 또한 새 심볼을 만들 때 [새 심볼] 대화 상자가 열리지 않게 하려면 **Alt** 키(**Windows**) 또는 **Option** 키(**Mac OS**)를 누른 채 새 심볼을 만듭니다. 그러면 [새 심볼 1]과 같은 기본 심볼 이름이 사용됩니다.

- [심볼 옵션] 대화 상자에서 심볼 이름을 입력합니다.
- 심볼 유형으로 [동영상 클립] 또는 [그래픽]을 선택합니다.
- 만들려는 심볼 유형 [동적] 또는 [정적]을 선택합니다. 기본 설정은 [동적]입니다.
- (선택 항목) 심볼을 **Flash**로 내보내려면 다음을 수행합니다.
 - 유형으로 [무비 클립]을 선택합니다. [동영상 클립]은 **Flash** 및 **Illustrator**의 기본 심볼 유형입니다.
 - 심볼의 고정점을 설정하려는 [등록] 격자상의 위치를 지정합니다. 고정점의 위치는 화면 좌표 내의 심볼 위치에 영향을 줍니다.
 - Flash**에서 9-분할 영역 크기 조절을 사용하려면 [9-분할 영역 크기 조절에 안내선 사용 가능]을 선택합니다.
- 픽셀 정렬 속성을 심볼에 적용하려면 [픽셀 격자에 정렬] 옵션을 선택합니다. 자세한 내용은 픽셀 격자에 심볼 정렬을 참조하십시오.

[심볼] 패널에서 아이콘 오른쪽 아래 모서리에 더하기 심볼이 있는 동적 심볼이 나타납니다.

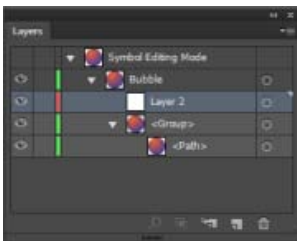
패스, 컴파운드 패스, 텍스트 오브젝트, 래스터 이미지, 메시 오브젝트 및 오브젝트 그룹을 비롯한 대부분의 **Illustrator** 오브젝트에서 심볼을 만들 수 있습니다. 그러나 그래프 그룹 등의 일부 그룹이나 연결된 아트에서는 심볼을 만들 수 없습니다.

참고: **Illustrator**와 **Flash** 간의 효과적인 심볼 사용에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0198을 참조하십시오.

맨 위로

심볼에 대한 하위 레이어 추가

심볼은 독립적인 레이어 계층 구조를 가지며, 심볼을 확장할 때 이 계층 구조가 유지됩니다. 심볼 편집 모드에서 심볼의 하위 레이어를 만들 수 있습니다.



편집 모드에서 심볼의 하위 레이어를 만드는 기능

[레이어 기억 붙이기] 옵션은 심볼 편집 모드에서 내용을 붙여넣을 때 적용됩니다.

맨 위로

9-분할 영역 크기 조절 사용

9-분할 영역 크기 조절(크기 조절-9)을 사용하여 그래픽 스타일과 동영상 클립 심볼에 대한 구성 요소 스타일 크

기 조절을 지정할 수 있습니다. 이 유형의 크기 조절을 사용하면 사용자 인터페이스 구성 요소로 사용하는 데 적합하게 크기가 조절되는 무비 클립 기호를 만들 수 있습니다. 이는 그래픽과 디자인 요소에 일반적으로 적용되는 유형의 크기 조절과 다릅니다.

심볼은 격자 형식의 오버레이가 포함된 9개 섹션으로 나뉘며 이들 9개 영역의 크기는 각각 개별적으로 조절됩니다. 심볼의 시각적 무결성 유지를 위해 모퉁이의 크기는 조절되지 않지만 나머지 이미지 영역의 크기는 필요에 따라 더 크게 또는 더 작게 조절(늘이기와는 다름)됩니다.

9-분할 영역 크기 조절 격자는 격리 모드에서만 표시됩니다. 기본적으로 격자의 안내선은 심볼의 가장자리로부터 심볼 폭 및 높이의 25%(또는 1/4) 위치에 배치되며 심볼 위에 겹쳐진 점선으로 나타납니다.

참고: Flash에서 9-분할 영역 크기 조절 사용에 대한 자세한 내용은 Flash 도움말을 참조하십시오. Illustrator에서 9-분할 영역 크기 조절을 사용하는 방법에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/irvid5210_ai_kr을 참조하십시오.

Illustrator에서 회전, 기울이기 및 복잡한 변형이 있는 심볼에 대해 9-분할 격자를 만들 수 있습니다. 심볼 크기를 조절할 때 심볼의 9개 영역 모두 독립적으로 크기를 조절할 수 있습니다.

9-분할 영역 크기 조절 활성화

1. 대지나 [심볼] 패널에서 심볼을 선택하고 패널 메뉴에서 [심볼 옵션]을 선택합니다.
2. [심볼 옵션] 대화 상자에서 [유형]으로 [동영상 클립] 또는 [그래픽]을 선택하고 [9-분할 영역 크기 조절에 안내선 사용 가능]을 선택합니다.

참고: 새 심볼을 만들 때 [심볼 옵션] 대화 상자에서 이 옵션을 활성화할 수도 있습니다.

심볼의 9-분할 영역 크기 조절 격자 편집

1. 심볼의 크기 조절 격자를 편집하려면 다음 중 하나를 수행하여 격리 모드에서 심볼을 엽니다.
 - [심볼] 패널에서 심볼을 두 번 클릭합니다.
 - [심볼] 패널에서 심볼을 선택하고 패널 메뉴에서 [심볼 편집]을 선택합니다.
2. 심볼 예제의 크기 조절 격자를 편집하려면 다음 중 하나를 수행하여 격리 모드에서 예제를 엽니다.
 - 대지에서 심볼 예제를 두 번 클릭합니다.
 - 대지에서 심볼 예제를 선택하고 [컨트롤] 패널에서 [심볼 편집]을 클릭합니다.
3. 4개의 안내선 중 하나 위로 포인터를 이동합니다. 포인터가 이동 포인터로 바뀌면 안내선을 드래그합니다.

참고: 안내선을 심볼 경계에서 멀리 이동해도 크기가 조절되므로 심볼이 9개 미만의 분할 영역으로 나뉩니다. 심볼이 나뉘는 분할 영역에 따라 심볼 크기가 조절됩니다.

4.  대지의 왼쪽 위 모서리 또는 제어판에 있는  [격리 모드 종료] 단추를 클릭하여 격리 모드를 종료합니다.

맨 위로 

심볼 예제로 작업

다른 오브젝트로 작업할 때와 같은 방법으로 심볼 예제를 이동, 크기 조절, 회전, 기울이기 또는 반사할 수 있습니다. 또한 [투명도], [모양] 및 [그래픽 스타일] 패널에서 작업을 수행하고 [효과] 메뉴에서 효과를 적용할 수 있습니다. 그러나 심볼 예제의 개별 구성 요소를 수정하려면 먼저 확장해야 합니다. 확장하면 심볼과 심볼 예제 간의 연결이 끊어지고 예제가 일반 아트웍으로 변환됩니다.

심볼 등의 개체 선택 및 정렬에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0034_kr과 www.adobe.com/go/vid0035_kr을 참조하십시오.

[심볼] 패널에서 아이콘 오른쪽 아래 모서리에 더하기 심볼이 있는 동적 심볼이 나타납니다.

참고: 심볼 예제를 다른 심볼로 바꾸기 위한 옵션은 심볼 예제 확장 시 연결이 끊어지며, 변환 재설정 은 원근감 있는 심볼에는 사용할 수 없습니다.

참조

- 오브젝트 확장

심볼 예제 수정

심볼 예제를 수정한 후 [심볼] 패널에서 원본 심볼을 재정의할 수 있습니다. 심볼을 재정의하면 기존의 모든 심볼 예제에 새 정의가 적용됩니다.

1. 심볼의 예제를 선택합니다.
2. [심볼] 패널이나 [컨트롤] 패널에서 [심볼과 연결 끊기] 단추 를 클릭합니다.
3. 아트웍을 편집합니다.

경고: 동적 심볼을 편집하는 동안 텍스트, 삽입된 이미지 또는 메시 개체를 포함하지 마십시오.

4. (옵션) 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 부모 심볼을 편집된 버전으로 바꾸려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 수정된 심볼을 [심볼] 패널의 이전 심볼 위로 드래그합니다. 해당 심볼이 [심볼] 패널에서 바뀌고 현재 파일에서 업데이트됩니다.
 - 편집된 버전으로 새 심볼을 만들려면 수정된 심볼을 [심볼] 패널로 드래그하거나 [심볼] 패널에서 [새 심볼] 을 클릭합니다.

심볼 예제 확장

1. 하나 이상의 심볼 예제를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [심볼] 패널이나 [컨트롤] 패널에서 [심볼에서 연결 끊기] 단추 를 클릭하거나 패널 메뉴에서 [심볼에서 연결 끊기]를 선택합니다.
 - [오브젝트] > [확장]을 선택하고 [확장] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다.

심볼 예제의 구성 요소가 그룹으로 배치됩니다. 아트웍이 확장되면 해당 아트웍을 편집할 수 있습니다.

참고: 동적 심볼이 이전 버전의 Illustrator에 열려 있는 경우 심볼이 확장됩니다.

대지에서 심볼 예제 복제

심볼 예제를 크기 조절, 회전, 기울이기 또는 반사한 경우 이와 똑같이 수정된 예제를 더 추가하려면 수정된 예제를 복제합니다.

1. 심볼 예제를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 심볼 예제를 대지의 또 다른 위치로 드래그합니다.
 - 심볼 예제를 복사하여 붙입니다.

참고: [심볼] 패널에서 심볼을 복제하여 기존 심볼을 기반으로 새 심볼을 만들려면 예제가 아닌 심볼을 복제합니다. 자세한 내용은 [심볼 패널 개요](#)를 참조하십시오.

심볼 예제를 다른 심볼로 바꾸기

1. 대지에서 심볼 예제를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [컨트롤] 패널의 [바꾸기] 메뉴에서 새 심볼을 선택합니다.
 - [심볼] 패널에서 새 심볼을 선택하고 [심볼] 패널 메뉴에서 [심볼 바꾸기]를 선택합니다.

참고: 이 옵션은 원근감 있는 심볼에는 사용할 수 없습니다. 원근감 있게 텍스트 및 심볼 추가를 참조하십시오.

문서의 모든 심볼 예제 선택

[심볼] 패널에서 심볼을 선택하고 패널 메뉴에서 [모든 예제 선택]을 선택합니다.

변환 재설정

변환을 심볼로 재설정하려면 심볼을 선택하고 [제어판]에서 [재설정] 단추를 클릭합니다. 또한 [심볼] 패널 메뉴(플라이아웃 메뉴)에서 [변형 재설정] 옵션을 선택할 수도 있습니다.

맨 위로 

심볼 편집 또는 재정의

심볼의 아트웍을 변경하여 심볼을 편집하거나 심볼을 새 아트웍으로 바꿔서 재정의할 수 있습니다. 심볼을 편집하거나 재정의하면 [심볼] 패널에서 해당 심볼 모양이 변경되고 대지에서 해당 심볼의 모든 예제가 변경됩니다.

심볼 편집

1. 다음 중 하나를 수행하여 심볼을 격리 모드에서 엽니다.
 - 심볼 예제를 선택하고 [컨트롤] 패널에서 [심볼 편집]을 클릭합니다. 경고 대화 상자가 열리면 [확인]을 클릭합니다.
 - 심볼 예제를 두 번 클릭합니다. 경고 대화 상자가 열리면 [확인]을 클릭합니다.
 - [심볼] 패널에서 심볼을 두 번 클릭합니다. 심볼의 임시 예제가 대지 중심부에 나타납니다.
2. 아트웍을 편집합니다.
3. 대지의 왼쪽 위 모퉁이 또는 제어판 에 있는 격리 모드 종료 단추 를 클릭하거나 Esc 키를 눌러 격리 모드를 종료합니다.

픽셀 정렬 속성을 심볼에 적용할 수도 있습니다. 자세한 내용은 픽셀 격자에 심볼 정렬을 참조하십시오.

다른 아트웍으로 심볼 재정의

1. 기존 심볼을 재정의하는 데 사용하려는 아트웍을 선택합니다. 이때 심볼 예제가 아닌 원본

아트웍을 선택해야 합니다.

2. [심볼] 패널에서 재정의하려는 심볼을 클릭하고 패널 메뉴에서 [심볼 재정의]를 선택합니다.

참고: 선택한 아트웍이 자동으로 심볼 예제가 됩니다. 선택한 아트웍이 심볼 예제가 되지 않게 하려면 **Shift** 키를 누른 채 패널 메뉴에서 [심볼 재정의]를 선택합니다.

패널 메뉴를 찾을 수 없는 경우에는 패널 메뉴 사용을 참조하십시오.

맨 위로 

심볼 라이브러리

심볼 라이브러리는 사전 설정된 심볼의 컬렉션입니다. 심볼 라이브러리를 열면 [심볼] 패널이 아닌 새 패널에 심볼 라이브러리가 나타납니다.

[심볼] 패널에서 작업할 때와 같은 방법으로 심볼 라이브러리에서 항목을 선택하고 정렬하고 볼 수 있습니다. 그러나 심볼 라이브러리에서는 항목을 추가, 삭제 또는 편집할 수 없습니다.

심볼 라이브러리 열기

- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [윈도우] > [심볼 라이브러리] > [심볼]을 선택합니다.
 - [심볼] 패널 메뉴에서 [심볼 라이브러리 열기]를 선택하고 나타나는 목록에서 라이브러리를 선택합니다.
 - [심볼] 패널에서 [심볼 라이브러리 메뉴] 단추를 클릭하고 나타나는 목록에서 라이브러리를 선택합니다.

Illustrator를 시작할 때 라이브러리를 자동으로 열려면 라이브러리의 패널 메뉴에서 [지속]을 선택합니다.

라이브러리에서 심볼 패널로 심볼 이동

문서에서 심볼을 사용할 때마다 [심볼] 패널에 해당 심볼이 자동으로 추가됩니다.

- 라이브러리에서 심볼을 클릭합니다.

심볼 라이브러리 만들기

1. 라이브러리에서 모든 심볼을 추가하려면 **Shift** 키를 누른 상태에서 모든 심볼을 선택하고 [심볼 라이브러리] 옵션 메뉴에서 [심볼에 추가]를 선택합니다. 라이브러리에서 [심볼] 패널로 원하는 심볼을 추가하고 원하지 않는 심볼을 모두 삭제합니다.

문서에 사용되지 않는 기호를 모두 선택하려면 [기호] 패널 메뉴에서 [사용하지 않는 항목 모두 선택]을 선택합니다.

2. [심볼] 패널 메뉴에서 [심볼 라이브러리 저장]을 선택합니다.
3. 새 라이브러리를 기본 심볼 폴더에 저장합니다. 라이브러리 이름은 [심볼 라이브러리]의 [사용자 정의] 하위 메뉴 및 [심볼 라이브러리 열기] 메뉴에 자동으로 나타납니다.

다른 폴더에 저장한 라이브러리를 열려면 [심볼] 패널 메뉴에서 [심볼 라이브러리 열기] > [기타 라이브러리]를 선택합니다. 이렇게 라이브러리를 열면 해당 라이브러리가 [심볼 라이브러리] 하위 메뉴에 다른 라이브러리와 함께 나타납니다.

다른 문서에서 심볼 라이브러리 불러오기

1. [윈도우] > [심볼 라이브러리] > [기타 라이브러리]를 선택하거나 [심볼] 패널 메뉴에서 [심볼 라이브러리 열기] > [기타 라이브러리]를 선택합니다.
2. 심볼을 불러오려는 파일을 선택하고 [열기]를 클릭합니다.
심볼은 [심볼] 패널이 아닌 심볼 라이브러리 패널에 나타납니다.

맨 위로 

심볼 패널 개요

[심볼] 패널([윈도우] > [심볼])이나 [컨트롤] 패널을 사용하여 문서의 심볼을 관리할 수 있습니다. [심볼] 패널에는 다양한 사전 설정된 심볼이 있습니다. 직접 만든 라이브러리나 심볼 라이브러리에서 심볼을 추가할 수 있습니다. 사전 설정 기호 사용에 대한 자세한 내용은 [기호 라이브러리](#)를 참조하십시오.

패널에서 심볼 표시 변경

1. 패널 메뉴에서 보기 옵션을 선택합니다. 축소판을 표시하려면 [축소판 보기]를 선택하고, 이름이 지정된 심볼 목록을 작은 축소판과 함께 표시하려면 [작은 목록 보기]를 선택하고, 이름이 지정된 심볼 목록을 큰 축소판과 함께 표시하려면 [큰 목록 보기]를 선택합니다.
2. 심볼을 다른 위치로 드래그합니다. 원하는 위치에 검정색 줄이 나타나면 마우스 단추를 놓습니다.
3. 패널 메뉴에서 [이름별 정렬]을 선택하여 기호를 사전순으로 나열합니다.

패널에서 심볼 복제

[심볼] 패널에서 심볼을 복제하거나 복사하면 기존 심볼 예제를 사용하여 새 심볼을 쉽게 만들 수 있습니다.

심볼의 복사본을 만들려면 [심볼] 패널에서 심볼을 선택하고 패널 메뉴에서 [심볼 복제]를 선택하거나 심볼을 [새 심볼] 단추로 드래그합니다.

참고: 대지에 심볼 예제를 복제하려는 경우, 예를 들어 심볼을 크기 조절하고 회전한 후 동일한 크기와 회전을 가진 또 다른 예제를 추가하려는 경우 예제를 복제합니다. ([심볼 예제로 작업](#) 참조.)

심볼 이름 변경

1. 심볼 이름을 변경하려면 [심볼] 패널에서 심볼을 선택하고 패널 메뉴에서 [심볼 옵션]을 선택한 후 [심볼 옵션] 대화 상자에서 새 이름을 입력합니다.
2. 심볼 예제의 이름을 변경하려면 아트웍에서 심볼 예제를 선택하고 [컨트롤] 패널의 [예제 이름] 텍스트 상자에 새 이름을 입력합니다.

맨 위로 

심볼 등록 지점

Illustrator의 기호 등록 지점은 Adobe Flash Professional과 비슷합니다. 등록 지점은 심볼 정의 아트의 원점입니다. 이 기능은 Illustrator와 Flash 간의 상호 운용성을 향상시킵니다.

심볼을 만들 때 심볼 테두리 상자의 경계에 있는 8개 점 또는 중심점 중에서 등록 지점을 선택할 수 있습니다. 등록 지점은 심볼 예제가 선택된 경우 심볼 편집 모드 및 표준 모드에서 십자 심볼로 표시됩니다. 격리 모드에서는 아트웍과 등록 지점 표시를 물릴 수 있습니다.

[변형] 패널 메뉴(플라이아웃 메뉴)에서 [심볼에 등록 지점 사용] 옵션이 기본적으로 선택됩니다. 심볼 예제를 선택하면 등록 지점의 좌표가 [변형] 패널에 표시됩니다. 모든 심볼 예제의 변형은 심볼 정의 아트의 등록 지점에

일치합니다.

심볼 예제에 적용된 변형은 변형 재설정 옵션을 사용하여 재설정할 수 있습니다. 자세한 내용은 [변형 재설정](#)을 참조하십시오.

Adobe는 다음 사항도 권장합니다.

- 심볼화 도구 및 심볼 세트
- 심볼화 도구 및 심볼 세트

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

자동 모퉁이 생성 | Illustrator CC

개요

자동으로 모퉁이 생성

개요

맨 위로

패턴 브러시에서는 여러 타일이 전체 패턴을 구성합니다. 패턴의 측면, 내부 모퉁이, 외부 모퉁이, 시작 및 끝에 다른 타일이 필요합니다. Illustrator CC에서 패턴 브러시의 모퉁이 타일 만들기 환경이 개선되었습니다.

개선된 방법을 사용하려면 먼저 측면 타일로 사용할 이미지를 정의합니다. 측면 타일을 브러시 패널(F5)로 드래그하면, 패턴 브러시를 만들기 위해 Illustrator가 해당 타일을 사용하여 나머지 4개 타일을 생성합니다. 이러한 자동 생성된 4개 옵션은 모퉁이에 완벽하게 맞습니다.

패턴 브러시 옵션 대화 상자에서 샘플 패스를 사용하여 브러시를 미리 볼 수 있습니다. 타일(자동/원본 아트/패턴 색상 견본)을 수정하고 브러시 선의 모양에 대한 영향을 미리 볼 수 있습니다. 또한 해당 대화 상자는 원본 아트 타일 또는 자동으로 생성된 모퉁이 타일을 패턴 색상 견본으로 저장하는 옵션을 제공합니다.

네 가지 유형의 자동 모퉁이는 다음과 같습니다.

자동-중앙 측면 타일이 모퉁이 주변에서 늘어나고 모퉁이의 가운데에 있게 됩니다.

자동-중간 측면 타일의 사본이 모퉁이까지 확장되고 각 측면에 하나의 사본이 있습니다. 모양에 맞게 늘리는 데 접는 소거법이 사용됩니다.

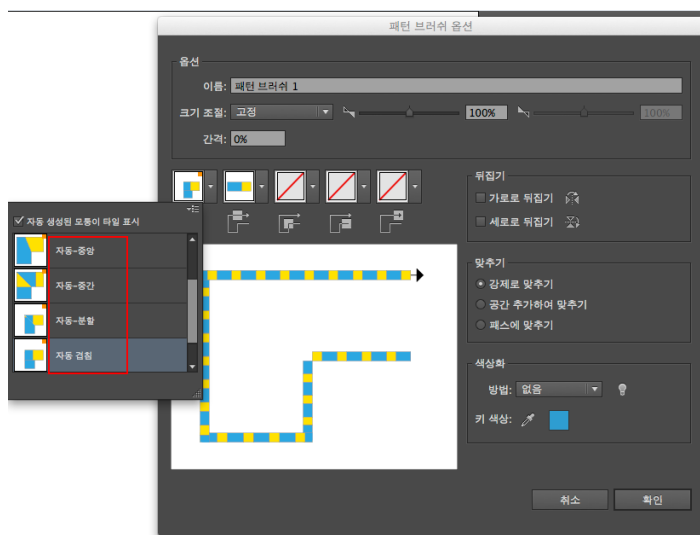
자동-분할 측면 타일이 대각선으로 분할되고 잘린 부분은 나무로 된 사진 프레임의 모서리 이음과 유사한 방식으로 접합합니다.

자동 겹침 타일 사본이 모퉁이에서 겹칩니다.

자동으로 모퉁이 생성

맨 위로

1. Illustrator에서 측면 타일로 사용할 아트웍을 만들거나 포함합니다.
2. 아트웍을 브러시 패널로 드래그합니다. (F5)
3. 만들려는 브러시(패턴 브러시)를 선택합니다.
4. 패턴 브러시 옵션 대화 상자에서 외부 모퉁이, 측면, 내부 모퉁이, 시작 및 끝 타일에 대해 각각 타일을 선택할 수 있습니다.



A. 빨간색 윤곽선으로 표시된 영역은 자동으로 생성된 모퉁이를 표시합니다.



Twitter™ 및 Facebook의 게시물은 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

색상

색상 정보

디지털 그래픽의 색상 정보

RGB, CMYK, HSB 및 Lab 색상 모델

회색 음영

색상 공간 및 색상 영역

아트웍에 색상을 적용하는 것은 일반적인 Adobe Illustrator 작업이며 이를 위해서는 색상 모델과 색상 모드에 대한 지식이 어느 정도 필요합니다. 아트웍에 색상을 적용할 때는 올바른 색상 모델과 색상 정의를 사용할 수 있도록 아트웍이 발행될 최종 미디어를 염두에 두어야 합니다. 다양한 기능을 제공하는 [견본] 패널, [색상 안내] 패널 및 [색상 편집/아트웍 색상 변경] 대화 상자를 사용하여 Illustrator에서 쉽게 색상을 시험하고 적용할 수 있습니다.

색상 모델은 디지털 그래픽으로 화면에 표시되고 처리되는 색상을 표현합니다. RGB, CMYK 또는 HSB와 같은 각 색상 모델에 따라 색상을 정의하고 분류하는 방법이 달라집니다. 색상 모델에서는 숫자 값을 사용하여 색상의 가시 스펙트럼을 나타냅니다. 색상 공간은 색상 모델에서 파생되어 특정 색상 범위로 제한된 색상 영역입니다. 예를 들어, RGB 색상 모델 내부에는 Adobe® RGB, sRGB 및 Apple® RGB와 같은 다양한 색상 공간이 있습니다. 이 색상 공간에는 모두 동일한 세 축(R, G, B)을 사용하는 색상이 정의되지만 각 공간의 색상 영역은 서로 다릅니다.

디지털 그래픽의 색상 정보

맨 위로

색상은 색상 모델을 통해 표현되어 디지털 그래픽으로 화면에 표시되고 처리됩니다. RGB, CMYK 또는 HSB와 같은 각 색상 모델에 따라 색상을 정의하고 분류하는 방법이 달라집니다. 색상 모델에서는 숫자 값을 사용하여 색상의 가시 스펙트럼을 나타냅니다. 색상 공간은 색상 모델에서 파생되어 특정 색상 범위로 제한된 색상 영역입니다. 예를 들어, RGB 색상 모델 내부에는 Adobe® RGB, sRGB 및 Apple® RGB와 같은 다양한 색상 공간이 있습니다. 이 색상 공간에는 모두 동일한 세 축(R, G, B)을 사용하는 색상이 정의되지만 각 공간의 색상 영역은 서로 다릅니다.

사용자가 어떤 그래픽에서 색상을 조정하는 경우에도 실제로는 파일의 숫자 값을 조정하는 것에 불과합니다. 숫자를 색상처럼 생각하는 것은 쉬운 일이지만 이 숫자들이 그 자체로 절대 색상을 나타내는 것은 아닙니다. 각 숫자는 색상을 실제로 재현하는 장치의 색상 공간 내에서만 색상으로서 의미를 가집니다.

각 장치에는 고유한 색상 공간이 있기 때문에 정해진 색상 영역 내의 색상만 표현할 수 있습니다. 따라서, 이미지를 다른 장치로 옮기면 이미지의 RGB 또는 CMYK 값이 장치의 고유한 색상 공간에 따라 해석되기 때문에 이미지의 색상이 다르게 표현됩니다. 예를 들어, 모니터에 표현된 모든 색상과 데스크탑 프린터로 인쇄된 인쇄물의 색상을 똑같이 만드는 것은 불가능합니다. 프린터는 CMYK 색상 공간에서 동작하며 모니터는 RGB 색상 공간에서 동작합니다. 이들의 색상 영역은 서로 다릅니다. 잉크로 표현된 색상 중 일부는 모니터에 표시할 수 없으며 모니터에 표현될 수 있는 색상 중 일부는 잉크를 사용하여 종이에 인쇄할 수 없습니다.

서로 다른 장치에서 모든 색상을 완벽하게 일치시키는 것은 불가능하지만 색상 관리 기능을 사용하면 대부분의 색상을 동일하거나 거의 일치하는 색상으로 재현하여 모든 색상이 일치하는 것처럼 보이도록 할 수는 있습니다.

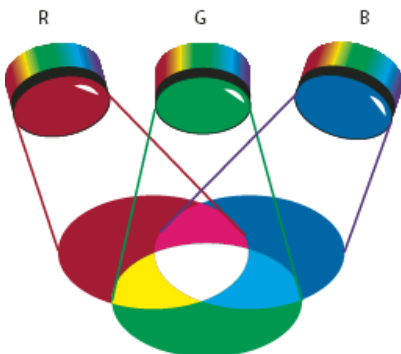
RGB, CMYK, HSB 및 Lab 색상 모델

맨 위로

RGB

빨강, 녹색, 파랑(RGB) 색상의 빛을 다양한 비율과 강도로 혼합하여 높은 비율의 가시 스펙트럼을 나타낼 수 있습니다. 색상이 겹쳐지면 사이안, 마젠타, 노란색이 만들어집니다.

R, G, B를 모두 더하면 흰색이 되기 때문에 RGB 색상을 가색이라고 합니다. 즉, 모든 빛이 다시 눈으로 반사됩니다. 가색은 조명, TV, 컴퓨터 모니터 등에 사용됩니다. 예를 들어, 모니터는 빨강, 녹색 및 파랑 형광체를 통해 빛을 방출하여 색상을 만듭니다.



가색(RGB)

R. 빨강 G. 녹색 B. 파랑

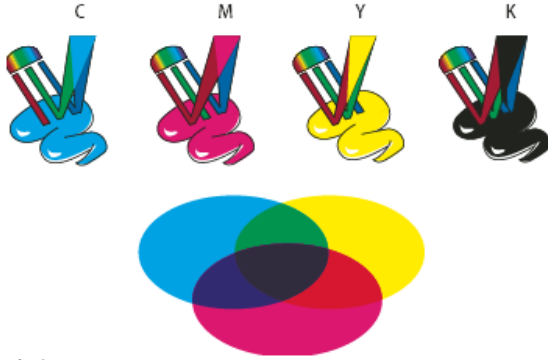
RGB 색상 모델을 기반으로 하는 RGB 색상 모드를 사용하여 색상 값으로 작업할 수 있습니다. RGB 모드에 있는 각 RGB 구성 요소는 0(검정)부터 255(흰색) 사이의 값을 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 밝은 빨강의 R 값, G 값 및 B 값은 각각 246, 20 및 50입니다. 세 구성 요소의 값이 모두 같으면 회색 음영이 만들어집니다. 세 구성 요소의 값이 모두 255이면 순수한 흰색이 만들어지고 모두 0이면 순수한 검정이 만들어집니다.

Illustrator에는 웹 적합 RGB라는 수정된 RGB 색상 모드도 있습니다. 이 모드에는 웹에 사용하기에 적합한 RGB 색상만 포함되어 있습니다.

CMYK

RGB 모델이 광원에 의존하여 색상을 만드는 반면 CMYK 모델은 용지에 인쇄된 잉크에 빛이 흡수되는 정도에 따라 색상을 만듭니다. 반투명 잉크에 백색광이 닿으면 스펙트럼의 일부가 흡수됩니다. 흡수되지 않는 색상은 다시 눈으로 반사됩니다.

순수 사이안(C), 마젠타(M), 노랑(Y) 색소가 결합하면 모든 색상을 흡수하거나, 제거하여 검정으로 나타나기 때문에 이 색상들을 감색이라고 합니다. 그림자를 좀 더 어둡게 나타내기 위해 검정(K) 잉크가 추가됩니다. 검정색은 다른 색상을 등록하기 위한 "Key" 색상이고 B는 파랑을 나타내기 때문에 문자 K를 사용합니다. 이러한 잉크를 결합하여 색상을 재현하는 것을 4색 배합 인쇄라고 합니다.



감색(CMYK)

C. 사이안 M. 마젠타 Y. 노랑 K. 검정

CMYK 색상 모델을 기반으로 하는 CMYK 색상 모드를 사용하여 색상 값으로 작업할 수 있습니다. CMYK 모드에 있는 각 CMYK 배합 잉크는 0~100% 사이의 값을 사용할 수 있습니다. 가장 밝은 색상에는 낮은 백분율의 배합 잉크 색상이 할당되고 어두운 색상에는 높은 백분율 값이 할당됩니다. 예를 들어, 밝은 빨강은 사이안 2%, 마젠타 93%, 노랑 90%, 검정 0%로 합성됩니다. CMYK 오브젝트에서는 잉크 백분율이 낮을수록 색상이 흰색에 가까워지고, 잉크 백분율이 높을수록 검정색에 가까워집니다.

배합 잉크를 사용하여 문서를 인쇄할 때는 CMYK를 사용합니다.

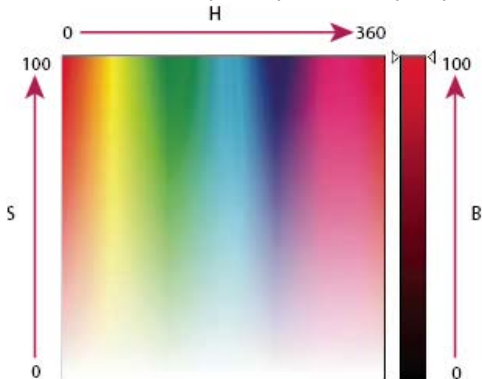
HSB

HSB 모델은 인간의 색상 인지 능력에 기초하여 색상의 세 가지 기본 특성을 표현합니다.

색조 한 오브젝트에서 반사되거나 오브젝트를 통해 전달되는 색상을 나타냅니다. 표준 색상환에서의 위치로 측정되는 색조는 0~360° 사이의 값으로 표현됩니다. 일반적으로 색조는 빨강, 주황, 녹색과 같은 색상 이름으로 식별합니다.

채도 색상의 강도 또는 순도를 나타냅니다(때로는 색도라고 부름). 채도는 색조에 비례하여 회색이 포함된 양을 나타내며 0%(회색)부터 100%(완전 순색)까지의 백분율로 측정됩니다. 표준 색상환에서는 중심에서 가장자리로 갈수록 채도가 증가합니다.

명도 일반적으로 0%(검정색)부터 100%(흰색)까지의 백분율로 측정되는 색상의 상대적인 밝기 또는 어두움을 나타냅니다.



HSB 색상 모델

H. 색조 S. 채도 B. 명도

Lab

CIE Lab 색상 모델은 인간의 색상 인지 능력을 기초로 색상을 표현합니다. 이 모델은 빛의 모든 특성에 대한 표준을 전담하는 기구인 CIE(Commission Internationale d'Eclairage)에서 개발한 여러 색상 모델 중 하나입니다.

Lab 모델의 숫자 값은 일반인의 눈으로 인지할 수 있는 모든 색상을 정의합니다. Lab 모델은 색상을 재현하기 위해 특정 장치(예: 모니터, 데스크탑 프린터, 디지털 카메라 등)에 필요한 색체의 양보다는 색상이 눈에 어떻게 보이는지 정의하기 때문에 장치 독립적인 색상 모델로 간주됩니다. 색상 관리 시스템은 Lab 모델을 색상 참조로 사용하여 한 색상 공간에서 다른 색상 공간으로 변환한 결과를 예측합니다.

Illustrator에서는 Lab 모델을 사용하여 별색 견본을 만들고 표시하고 출력할 수 있습니다. 하지만 Lab 모드에서 문서를 만들 수는 없습니다.

회색 음영

맨 위로

회색 음영 모델은 검정색 농도를 사용하여 오브젝트를 표현합니다. 모든 회색 음영 오브젝트는 0%(흰색)에서 100%(검정) 사이의 밝기 값을 가집니다. 흑백 또는 회색 음영 스캐너를 사용하여 만든 이미지는 일반적으로 회색 음영으로 표시됩니다.

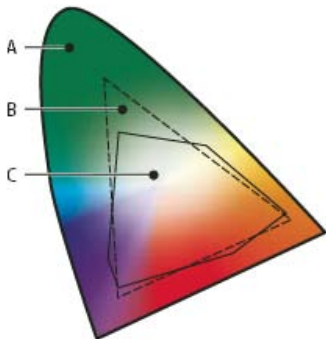
또한 회색 음영 모델을 사용하면 색상 아트웍을 고품질의 흑백 아트웍으로 변환할 수 있습니다. 이 경우 Adobe Illustrator는 원본 아트웍의 모든 색상 정보를 버리며, 변환된 오브젝트의 회색 단계(음영)는 원본 오브젝트의 광도를 나타냅니다.

회색 음영 오브젝트를 RGB로 변환하면 각 오브젝트의 색상 값이 해당 오브젝트의 이전 회색 값에 할당됩니다. 회색 음영 오브젝트를 CMYK 오브젝트로 변환할 수도 있습니다.

색상 공간 및 색상 영역

맨 위로

색상 공간은 가시 스펙트럼에서의 색상 범위입니다. 색상 공간은 색상 모델의 한 종류로 이해할 수도 있습니다. 예를 들면 Adobe RGB, Apple RGB 및 sRGB는 동일한 색상 모델을 기반으로 하지만 색상 공간은 서로 다릅니다.



서로 다른 색상 공간의 색상 영역

A. 시각적 색상 영역 B. RGB 색상 공간 C. CMYK 색상 공간

특정 색상 공간에 포함된 색상 범위를 색상 영역이라고 합니다. 작업 과정에서 사용되는 서로 다른 장치(컴퓨터 모니터, 스캐너, 데스크탑 프린터, 상업용 인쇄기, 디지털 카메라)는 서로 다른 색상 공간에서 동작하며 각 색상 공간에는 서로 다른 색상 영역이 있습니다. 컴퓨터 모니터 색상 영역 내의 일부 색상은 잉크젯 프린터의 색상 영역 내에는 포함되지 않으며, 그 반대의 경우도 마찬가지입니다. 장치에서 색상을 만들 수 없는 경우 이 색상은 해당 장치의 색상 공간 바깥에 있는 것으로 간주됩니다. 즉, 이 색상은 색상 영역 외에 있습니다.

기타 도움말 항목



법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

색상 선택

색상 선택 정보

색상 피커 개요

색상 피커를 사용하여 색상 선택

색상 패널 개요

색상 패널을 사용하여 색상 선택

색상 선택 정보

맨 위로

Illustrator에서 다양한 도구, 패널 및 대화 상자를 사용하여 아트웍의 색상을 선택할 수 있습니다. 색상을 선택하는 방법은 아트웍에 필요한 사항에 따라 다릅니다. 예를 들어, 특정 회사에서 승인한 색상을 사용하려면 해당 회사에서 승인한 견본 라이브러리의 색상을 선택합니다. 색상을 다른 아트웍의 색상과 일치시키려는 경우 스포이드나 [색상 피커]를 사용하고 정확한 색상 값을 입력할 수 있습니다.

다음과 같은 기능을 사용하여 색상을 선택할 수 있습니다.

견본 패널 및 견본 라이브러리 패널 개별 색상과 색상 그룹을 제공합니다. 기존 견본이나 라이브러리에서 선택하거나 직접 만들 수 있습니다. 라이브러리를 불러올 수도 있습니다.

색상 피커 색상을 직접 보면서 선택할 수 있는 색상 스펙트럼, 색상을 직접 정의하기 위한 색상 값 텍스트 상자 및 색상 견본을 제공합니다.

스포이드 도구 클릭 시 아트웍에서 색상을 샘플링합니다.

색상 패널 색상 스펙트럼, [사이언] 슬라이더 등의 개별 색상 값 슬라이더 및 색상 값 텍스트 상자를 제공합니다. [색상] 패널에서 칠 색상과 선 색상을 지정할 수 있습니다. [색상] 패널 메뉴에서 현재 칠 색상이나 선 색상의 반전색과 보색을 만들고 선택한 색상으로 견본을 만들 수 있습니다.

색상 안내 패널 선택한 기본 색상을 사용하여 색상 그룹을 만들기 위한 여러 가지 조화 규칙 옵션을 제공합니다. 농도와 음영, 난색과 한색 또는 선명한 색과 희미한 색을 사용하여 변경 색상을 만들 수 있습니다. 이 패널의 [색상 편집/아트웍 색상 변경] 대화 상자에서 색상 그룹을 열 수 있습니다.

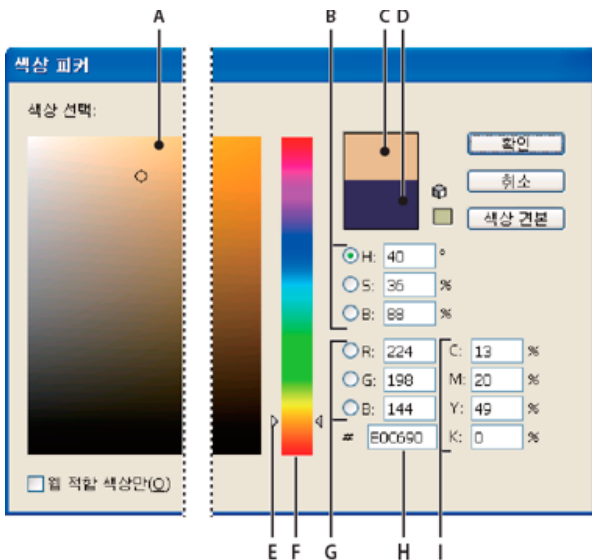
[색상 편집/아트웍 색상 변경] 대화 상자 이 대화 상자의 일부에는 색상 그룹 또는 아트웍에서 색상을 정확하게 정의 또는 조정하는 데 사용되는 도구가 있습니다. 다른 부분에서는 색상 그룹의 색상을 사용하여 아트웍의 색상을 변경하거나 출력에 사용할 색상을 축소 또는 변환할 수 있습니다.

선택한 색상 추가 명령 또는 [새 색상 그룹] 단추 선택한 아트웍의 색상이 포함된 색상 그룹을 만듭니다. 이 명령과 단추는 모두 [견본] 패널에 있습니다.

색상 피커 개요

맨 위로

[색상 피커]를 사용하면 색상 필드와 스펙트럼에서 색상을 선택하거나, 색상을 숫자로 정의하거나, 견본을 클릭하여 오브젝트의 칠 또는 선 색상을 선택할 수 있습니다.



색상 피커

A. 색상 필드 B. HSB 색상 값 C. 새 색상 사각형 D. 원래 색상 사각형 E. 색상 슬라이더 F. 색상 스펙트럼 G. RGB 색상 값 H. 16진수 색상 값 I. CMYK 색상 값

색상 피커 표시

❖ [도구] 패널이나 [색상] 패널에서 칠 또는 선 색상 선택 상자를 두 번 클릭합니다.

색상 피커에 표시된 색상 스펙트럼 변경

❖ [H](색조), [S](채도), [B](밝기), [R](빨강), [G](녹색) 또는 [B](파랑) 문자를 클릭합니다.

웹에 적합한 색상만 표시

웹에 적합한 색상은 플랫폼에 관계없이 모든 웹 브라우저에서 사용되는 색상입니다.

❖ [웹 적합 색상만]을 선택합니다.

색상 스펙트럼 대신 색상 견본 보기

❖ [색상 견본]을 클릭합니다. 다시 색상 스펙트럼을 보려면 [색상 모델]을 클릭합니다.

색상 피커를 사용하여 색상 선택

맨 위로

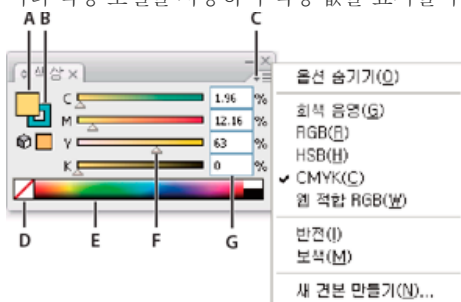
다음 중 하나를 수행합니다.

1. 색상 스펙트럼 내부를 클릭하거나 드래그합니다. 원형 표시자는 스펙트럼에서의 색상 위치를 나타냅니다.
2. 색상 슬라이더를 따라 삼각형을 드래그하거나 색상 슬라이더 내부를 클릭합니다.
3. 텍스트 상자에 값을 입력합니다.
4. [색상 견본]을 클릭하고 견본을 선택한 후 [확인]을 클릭합니다.

색상 패널 개요

맨 위로

[색상] 패널([윈도우] > [색상])을 사용하여 오브젝트의 칠과 선에 색상을 적용할 수 있으며 색상을 편집하고 혼합할 수도 있습니다. [색상] 패널에서는 여러 색상 모델을 사용하여 색상 값을 표시할 수 있습니다. 기본적으로 가장 많이 사용되는 옵션만 [색상] 패널에 표시됩니다.



색상 패널

A. 칠 색상 B. 선 색상 C. 패널 메뉴 D. 없음 상자 E. 색상 스펙트럼 막대 F. 색상 슬라이더 G. 색상 구성 요소에 대한 텍스트 상자

색상 모델 변경

❖ 패널 메뉴에서 [회색 음영], [RGB], [HSB], [CMYK] 또는 [웹 적합 RGB]를 선택합니다.

패널에 모든 옵션 표시

❖ 패널 메뉴에서 [옵션 표시]를 선택합니다. 또는 패널의 탭에서 이중 삼각형을 클릭하여 표시 크기를 순환합니다.

색상 패널을 사용하여 색상 선택

맨 위로

1. 패널 메뉴에서 사용하려는 색상 모델을 선택합니다. 선택하는 모드는 [색상] 패널의 표시에만 영향을 주며 문서의 색상 모드는 변경하지 않습니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 슬라이드에서 드래그하거나 클릭합니다.
 - 한 색상 슬라이더에 대해 다른 슬라이더를 움직이려면 Shift 키를 누른 채 그 슬라이더를 드래그합니다(HSB 슬라이더는 제외). 이렇게 하면 색상은 비슷하게 유지하면서 농도나 강도는 다르게 적용할 수 있습니다.
 - 텍스트 상자에 값을 입력합니다.
 - 패널의 맨 아래에 있는 색상 스펙트럼 막대를 클릭합니다. 색상을 선택하지 않으려면 색상 막대 왼쪽에서 [없음] 상자를 클릭하고, 흰색을 선택하려면 색상 막대의 오른쪽 위 모퉁이에서 흰색 견본을 클릭하고, 검정을 선택하려면 색상 막대의 오른쪽

아래 모퉁이에서 검정 건본을 클릭합니다.

기타 도움말 항목



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

견본 사용 및 만들기

견본 정보

견본 패널 개요

견본 라이브러리 사용

견본 패널에 아트웍의 색상 추가

응용 프로그램 간 견본 공유

다른 문서에서 견본 불러오기

색상견본 만들기

견본 관리

맨 위로 

견본 정보

견본은 이름이 지정된 색상, 농도, 그라디언트 및 패턴입니다. 문서와 연관된 견본은 [견본] 패널에 나타납니다. 견본은 개별적으로 또는 그룹으로 나타날 수 있습니다.

다른 **Illustrator** 문서와 다양한 색상 체계에서 견본 라이브러리를 열 수 있습니다. 견본 라이브러리는 별도의 패널에 나타나며 문서와 함께 저장되지 않습니다.

[견본] 패널과 견본 라이브러리 패널에 다음과 같은 유형의 견본이 있을 수 있습니다.

배합 색상 배합 색상은 4가지 표준 잉크 배합, 즉 청록, 자홍, 노랑 및 검정의 조합을 사용하여 인쇄됩니다. 기본적으로 **Illustrator**에서는 새로운 견본을 배합 색상으로 정의합니다.

전체 배합 색상 전체 색상을 편집하면 아트웍 전체에서 전체 색상이 자동으로 업데이트됩니다. 모든 별색은 전체 색상이지만 배합 색상은 전체 색상이거나 로컬 색상일 수 있습니다. 전체 색상 아이콘  (패널이 목록 보기에 있을 때) 또는 아래쪽 모퉁이의 삼각형 (패널이 축소판 보기에 있을 때)으로 전체 색상 견본을 식별할 수 있습니다.

별색 별색은 **CMYK** 배합 잉크 대신 사용되거나 함께 사용되는 미리 혼합된 잉크입니다. 별색 아이콘  (패널이 목록 보기에 있을 때) 또는 하단 모퉁이의 점 (패널이 축소판 보기에 있을 때)으로 별색 견본을 식별할 수 있습니다.

그라디언트 그라디언트는 두 가지 이상의 색상이나 여러 농도의 동일한 색상 또는 다른 색상을 여러 단계로 나눠 혼합한 것입니다. 그라디언트 색상은 **CMYK** 배합 색상, **RGB** 색상 또는 별색으로 지정될 수 있습니다. 그라디언트 멈춤에 적용된 투명도는 그라디언트가 그라디언트 견본으로 저장될 때 보존됩니다. 방사형 그라디언트의 중첩비와 각도를 조정하여 만든 타원형 그라디언트의 중첩비와 각도 값은 저장되지 않습니다.

패턴 패턴은 단색 칠이 있거나 칠이 없는 반복되는(타일링한) 패스, 컴파운드 패스 또는 텍스트입니다.

없음 [없음] 견본은 오브젝트에서 획이나 칠을 제거합니다. 이 견본은 편집하거나 제거할 수 없습니다.

맞춰찍기 맞춰찍기 견본 은 기본 견본이며 이 견본으로 칠이나 획이 적용된 오브젝트는 포스트스크립트 프린터의 모든 분판에 인쇄됩니다. 예를 들어, [맞춰찍기] 색상을 사용하여 맞춰찍기 표시를 하면 인쇄 시 인쇄판을 정확하게 정렬할 수 있습니다. 이 견본은 제거할 수 없습니다.

참고: 유형에 대해 등록 색상을 사용한 다음 파일을 분판하여 인쇄하는 경우 해당 유형이 제대로 등록되지 않고 검정 잉크가 흐리게 나타날 수 있습니다. 이 문제를 방지하려면 문자에 검정 잉크를 사용하십시오.

색상 그룹 색상 그룹에는 배합 색상, 별색 및 전체 배합 색상을 추가할 수 있으며 패턴, 그라디언트, 없음 또는 맞춰찍기 건본은 추가할 수 없습니다. [색상 안내] 패널이나 [색상 편집/아트웍 색상 변경] 대화 상자를 사용하여 조화를 기반으로 하는 색상 그룹을 만듭니다. 기존 건본을 색상 그룹에 넣으려면 건본을 선택하고 [색상 건본] 패널에서 [새 색상 그룹] 아이콘 를 클릭합니다. 폴더 아이콘 으로 색상 그룹을 식별할 수 있습니다.

[건본] 패널에서 농도를 만들 수도 있습니다. 농도는 강도가 변경된 전체 배합 색상 또는 별색입니다. 농도 건본의 색상을 편집할 경우 농도 값은 변경되지 않아도 연관된 모든 농도 건본과 해당 건본으로 칠해진 오브젝트에서 색상을 변경하도록 여러 농도의 동일한 색상이 서로 연결되어 있습니다. 패널이 목록 보기일 때 농도는 백분율로 식별됩니다.

맨 위로 

건본 패널 개요

[건본] 패널([원도우] > [건본])을 사용하여 모든 문서 색상, 그라디언트 및 패턴을 조절할 수 있습니다. 즉시 접근할 수 있도록 이러한 항목의 이름을 지정하고 저장할 수 있습니다. 선택한 오브젝트의 칠이나 획에 [건본] 패널에서 적용된 색상, 그라디언트, 패턴 또는 농도가 포함되어 있으면 적용된 건본이 [건본] 패널에서 강조됩니다.



작은 목록 보기의 건본 패널

A. 별색 **B.** 전체 색상 **C.** 없음의 칠 또는 획 **D.** 맞춰찍기 건본(모든 플레이트에 인쇄) **E.** CMYK 심볼(문서가 CMYK 모드로 열려 있을 때) **F.** RGB 심볼(문서가 RGB 모드로 열려 있을 때) **G.** 건본 라이브러리 메뉴 단추 **H.** 건본 종류 표시 메뉴 단추 **I.** 건본 옵션 단추 **J.** 새 색상 그룹 단추 **K.** 새 건본 단추

건본의 표시 변경

- [건본] 패널 메뉴에서 보기 옵션을 선택합니다. 사용 가능한 보기 옵션에는 [작은 축소판 보기], [중간 축소판 보기], [큰 축소판 보기], [작은 목록 보기] 및 [큰 목록 보기]가 있습니다.

특정 유형의 건본만 표시하고 다른 건본 모두 숨기기

- [건본 종류 표시 메뉴] 단추 를 클릭하고 [모든 건본 표시], [색상 건본 표시], [그라디언트 건본 표시], [패턴 건본 표시], [색상 그룹 표시] 중 하나를 선택합니다.

아트웍에 사용되지 않는 모든 건본 선택

[건본] 패널을 문서에 사용되는 색상만으로 제한하려면 사용되지 않는 건본을 모두 선택하고 삭제합니다.

- [색상 건본] 패널 메뉴에서 [사용하지 않는 항목 모두 선택]을 선택합니다.

색상 그룹 선택

- 전체 그룹을 선택하려면 색상 그룹 아이콘 을 클릭합니다.
- 그룹 내의 견본을 선택하려면 개별 견본을 클릭합니다.

참고: 선택한 색상 그룹을 편집하려면 아트웍이 선택되어 있지 않은 것을 확인하고 [색상 그룹 편집] 단추 를 클릭하거나 색상 그룹 폴더를 두 번 클릭합니다. 선택한 색상 그룹을 편집하고 선택한 아트웍에 편집 내용을 적용하려면 [색상 편집 또는 적용] 단추 를 클릭하거나 색상 그룹 폴더를 두 번 클릭합니다. 자세한 내용은 색상 편집 대화 상자에서 색상 편집을 참조하십시오.

이름으로 견본 선택

- [견본] 패널 메뉴에서 [찾기 필드 표시]를 선택합니다. 패널 위쪽의 [찾기] 텍스트 상자에 견본 이름의 첫 문자 또는 처음 몇 문자를 입력합니다.

참고: 이 절차는 2바이트 문자를 지원하지 않습니다.

이 방법으로 PANTONE 번호를 입력하여 PANTONE® 견본을 선택할 수도 있습니다.

색상 그룹으로 견본 이동

1. 개별 색상 견본을 기존 색상 그룹 폴더로 드래그합니다.
2. 새 색상 그룹에서 원하는 색상을 선택하고 새 색상 그룹 단추 를 클릭합니다.

견본의 순서 변경

색상 그룹 내부에 있는 견본과 개별 견본을 재정리할 수 있습니다.

- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [견본] 패널 메뉴에서 [이름순 정렬] 또는 [종류순으로]를 선택합니다. 이러한 명령은 색상 그룹에 있는 견본에서는 작동하지 않고 개별 견본에서만 작동합니다.
 - 새 위치로 견본을 드래그합니다.

맨 위로 

견본 라이브러리 사용

견본 라이브러리는 PANTONE, HKS, Trumatch, FOCOLTONE, DIC, TOYO 등의 잉크 라이브러리와 변장, 자연, 그리스어, 보석빛 등의 주제별 라이브러리를 비롯한 사전 설정된 색상의 컬렉션입니다.

견본 라이브러리를 열면 [견본] 패널이 아닌 새 패널에 견본 라이브러리가 나타납니다. [견본] 패널에서 작업할 때와 같은 방법으로 견본 라이브러리에서 견본을 선택하고 정렬하고 볼 수 있습니다. 그러나 [견본 라이브러리] 패널에서는 견본을 추가, 삭제 또는 편집할 수 없습니다.

Illustrator가 시작될 때마다 견본 라이브러리가 나타나게 하려면 견본 라이브러리의 패널 메뉴에서 [지속]을 선택합니다.

견본 라이브러리 열기

- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [윈도우] > [견본 라이브러리] > [라이브러리 이름]을 선택합니다.
 - [견본] 패널 메뉴에서 [견본 라이브러리 열기] > [라이브러리 이름]을 선택합니다.

- [견본] 패널에서 [견본 라이브러리 메뉴] 단추 를 클릭하고 목록에서 라이브러리를 선택합니다.

참고: PANTONE 색상 라이브러리는 색상 책 하위 폴더(견본 라이브러리 > 색상 책 > PANTONE...)에 있습니다.

견본 라이브러리 만들기

현재 문서를 견본 라이브러리로 저장하여 견본 라이브러리를 만듭니다.

1. 견본 라이브러리에 원하는 견본만 포함되도록 [견본] 패널에서 견본을 편집합니다.
2. [견본] 패널 메뉴에서 [견본 라이브러리 저장]을 선택합니다.

문서에 사용되지 않은 견본을 모두 제거하려면 [견본] 패널 메뉴에서 [미사용 항목 모두 선택]을 선택하고 [견본 삭제] 단추 를 클릭합니다.

견본 라이브러리 편집

1. [파일] > [열기]를 선택하고 라이브러리 파일을 엽니다. 기본적으로 견본 라이브러리 파일은 **Illustrator/Presets/Swatches** 폴더에 저장됩니다.
2. [견본] 패널에서 색상을 편집하고 변경 사항을 저장합니다.

견본 라이브러리에서 견본 패널로 견본 이동

다음 중 하나를 수행합니다.

- 견본 라이브러리 패널에서 [견본] 패널로 견본을 하나 이상 드래그합니다.
- 추가하려는 견본을 선택하고 라이브러리의 패널 메뉴에서 [견본에 추가]를 선택합니다.
- 문서의 오브젝트에 견본을 적용합니다. 견본이 전체 또는 별색 견본인 경우 [견본] 패널에 견본이 자동으로 추가됩니다.

맨 위로 

견본 패널에 아트웍의 색상 추가

선택한 아트웍 또는 문서의 모든 색상을 [견본 패널]에 자동으로 추가할 수 있습니다. **Illustrator**에서는 자동으로 [견본] 패널에 없는 색상을 찾고, 배합 색상을 전체 색상으로 변환하여 패널에 새 견본으로 추가합니다.

[견본] 패널에 색상을 자동으로 추가할 때 문서의 모든 색상이 포함됩니다. 단, 다음 색상은 제외됩니다.

- 불투명 마스크 내의 색상(불투명 마스크 편집 모드가 아닐 때)
- 블렌드의 보간된 색상
- 이미지 픽셀의 색상
- 안내선 색상
- 컴파운드 모양 내에 있으며 보이지 않는 오브젝트의 색상

그라디언트 칠, 패턴 칠 또는 심볼 인스턴스를 새 전체 색상으로 변경하면 해당 색상은 새 견본으로 추가되고 원래 색상 견본은 유지됩니다.

모든 문서 색상 추가

- 아무 것도 선택되지 않았는지 확인하고 [견본] 패널 메뉴에서 [사용한 색상 추가]를 선택합니다.

선택한 아트웍에서 색상 추가

- [견본] 패널에 추가하려는 색상이 들어 있는 오브젝트를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [견본] 패널 메뉴에서 [선택한 색상 추가]를 선택합니다.
 - [색상 견본] 패널에서 [새 색상 그룹] 단추 를 클릭합니다. 나타나는 대화 상자에서 옵션을 지정합니다.색상은 [색조 정방향] 규칙에 따라 정돈되고 저장됩니다.

맨 위로 

응용 프로그램 간 견본 공유

교환할 색상 견본 라이브러리를 저장하여 Photoshop, Illustrator 및 InDesign에서 만드는 단색 견본을 공유할 수 있습니다. 색상 설정이 동기화되면 색상이 여러 앱에서 똑같이 표시됩니다.

참고: [색상 테마] 패널(이전에 Kuler 패널이라고 함)을 사용하여 색상 그룹 견본을 만들고 공유할 수 있습니다. 색상 테마 패널을 참조하십시오.

- [견본] 패널에서 공유할 배합 색상 및 별색 견본을 만들고 공유하지 않을 견본을 제거합니다.

참고: 패턴, 그라디언트, Illustrator 또는 InDesign의 맞춰찍기 견본, 책 색상 참조, HSB, XYZ, 이중톤, 모니터 RGB, 불투명도, 전체 잉크 및 Photoshop의 웹 RGB 견본과 같은 유형의 견본은 응용 프로그램 간에 공유할 수 없습니다. 이러한 유형의 견본은 교환용 견본을 저장할 때 자동으로 제외됩니다.

- [견본] 패널 메뉴에서 [교환할 견본 저장]을 선택하고, 쉽게 액세스할 수 있는 위치에 견본 라이브러리를 저장합니다.

참고: 동일한 이름의 견본을 포함하는 라이브러리를 불러올 때 이름이 동일한 견본의 정의를 덮어씹습니다. 견본 이름은 고유해야 합니다.

- 견본 라이브러리를 Photoshop, Illustrator 또는 InDesign용 [견본] 패널로 불러옵니다.

맨 위로 

다른 문서에서 견본 불러오기

다른 문서에서 모든 견본 또는 개별 견본을 불러올 수 있습니다.

- 다른 문서에서 모든 견본을 불러오려면 [윈도우] > [견본 라이브러리] > [기타 라이브러리]를 선택하거나 [견본] 패널 메뉴에서 [견본 라이브러리 열기] > [기타 라이브러리]를 선택합니다. 불러오려는 견본이 들어 있는 파일을 선택하고 [열기]를 클릭합니다. 불러온 견본은 [견본] 패널이 아닌 견본 라이브러리 패널에 나타납니다.
- 다른 문서에서 개별 견본을 불러오려면 해당 견본을 사용하는 오브젝트를 복사하여 붙입니다. 불러온 견본은 [견본] 패널에 나타납니다.

참고: 별색 또는 전체 배합 색상에 대해 불러온 견본이 문서에 있는 견본과 이름이 동일하지만 색상 값이 다른 경우 견본 충돌이 발생합니다. 별색 충돌의 경우 기존 견본의 색상 값이 보존되며 불러온 견본은 기존 견본에 자동으로 병합됩니다. 배합 색상이 충돌하는 경우 [견본 충돌] 대화 상자가 나타나고 기존 배합의 색상 값이 자동으로 유지됩니다. "견본 추가"를 선택하여 충돌을 일으킨 견본 이름에 번호를 붙여 견본을 추가하거나 또는 "견본

병합"을 선택하여 기존 견본의 색상 값을 이용하여 견본을 병합할 수 있습니다.

색상견본 만들기

배합 색상, 별색 또는 그라디언트 색상 견본을 만들 수 있습니다.

참조

- 별색 및 원색 이해
- 그라디언트

배합 색상 견본 만들기

1. [색상 피커]나 [색상] 패널을 사용하여 색상을 선택하거나 원하는 색상의 오브젝트를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [도구] 패널이나 [색상] 패널에서 [견본] 패널로 색상을 드래그합니다.
 - [견본] 패널에서 [새 견본] 단추를 클릭하거나 패널 메뉴에서 [새 견본]을 선택합니다. 견본을 전체 색상으로 만들려면 나타나는 대화 상자에서 [전체]를 선택합니다. 견본 옵션을 추가로 설정하고 [확인]을 클릭합니다. [견본 옵션](#)을 참조하십시오.

그라디언트 견본 만들기

1. [그라디언트] 패널을 사용하여 그라디언트를 만들거나 원하는 그라디언트의 오브젝트를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [도구] 패널 또는 [색상] 패널의 [칠] 상자에서 [그라디언트 칠]을 [견본] 패널로 드래그합니다.
 - [그라디언트] 패널에서 [그라디언트] 상자 옆의 [그라디언트] 메뉴를 클릭하고 [견본 라이브러리에 저장] 아이콘 을 클릭합니다.
 - [견본] 패널에서 [새 견본] 단추를 클릭하거나 [견본] 패널 메뉴에서 [새 견본]을 선택합니다. 나타나는 대화 상자에서 견본 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다. [견본 옵션](#)을 참조하십시오.

별색 견본 만들기

1. [색상 피커]나 [색상] 패널을 사용하여 색상을 선택하거나 원하는 색상의 오브젝트를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - **Ctrl 키(Windows)** 또는 **Command 키(Mac OS)**를 누른 채 [도구] 패널이나 [색상] 패널에서 [견본] 패널로 색상을 드래그합니다.
 - [견본] 패널에서 **Ctrl 키(Windows)** 또는 **Command 키(Mac OS)**를 누른 채 [새 견본] 단추를 클릭하거나 패널 메뉴에서 [새 견본]을 선택합니다. 나타나는 대화 상자에서 [색상 유형]으로 [별색]을 선택합니다. 견본 옵션을 추가로 설정하고 [확인]을 클릭합니다. [견본 옵션](#)을 참조하십시오.

색상 안내 패널에서 견본 만들기

1. [색상 안내] 패널의 [조화 규칙] 메뉴에서 색상을 선택합니다.
2. [색상 안내] 패널의 맨 아래에서 [건본 패널에 색상 그룹 저장] 단추 를 클릭합니다.

맨 위로 

건본 관리

[건본] 패널에서 건본의 복제, 그룹화, 바꾸기, 병합 또는 삭제를 통해 건본을 관리할 수 있습니다. 건본 이름, 색상 유형, 색상 모드 또는 미리보기와 같은 건본 옵션을 지정할 수도 있습니다.

참조

- [색상 편집] 대화 상자에서 색상 그룹 만들기

건본 복제

1. 복제할 건본을 하나 이상 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [건본] 패널 메뉴에서 [건본 복제]를 선택합니다.
 - [건본] 패널의 [새 건본] 단추로 건본을 드래그합니다.

그룹 건본

[건본] 패널에서 특정 색상을 함께 두려면 색상 그룹을 만듭니다. 예를 들어, [색상 안내] 패널에서 선택하는 색상에 대한 색상 그룹을 만들 수 있습니다. [색상 편집] 대화 상자에서 저장하는 색상 그룹은 [건본] 패널에 색상 그룹으로 자동 저장됩니다. 여러 단색 건본을 그룹으로 직접 만들 수도 있습니다.

1. [건본] 패널에서 건본을 하나 이상 선택합니다.
2. [새 색상 그룹] 단추를 클릭하거나 패널 메뉴에서 [새 색상 그룹]을 선택합니다.

건본 바꾸기, 병합 또는 삭제

- 건본을 바꾸려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [색상] 패널, [그라디언트] 패널, 오브젝트 또는 [도구] 패널에서 [건본] 패널로 색상이나 그라디언트를 드래그하여 바꾸려는 건본을 강조합니다.

[건본] 패널에 있는 기존의 색상, 그라디언트 또는 패턴을 바꾸면 해당 건본 색상이 들어 있는 파일의 오브젝트가 전체적으로 새 색상, 그라디언트 또는 패턴으로 바뀝니다. 그러나 [건본 옵션] 대화 상자에서 [전체] 옵션을 선택하지 않은 배합 색상의 경우는 예외입니다.

- 여러 건본을 병합하려면 건본을 두 개 이상 선택하고 [건본] 패널 메뉴에서 [건본 병합]을 선택합니다. 선택한 첫 번째 건본 이름과 색상 값으로 선택된 나머지 건본이 모두 바뀝니다.
- 건본을 삭제하려면 하나 이상의 건본을 선택합니다. 패널 메뉴에서 [건본 삭제]를 선택하거나, [건본 삭제] 단추를 클릭하거나, 선택한 건본을 [건본 삭제] 단추로 드래그합니다.

별색이나 전체 배합 색상 건본 또는 별색이나 전체 배합 색상을 포함하는 패턴이나 그라디언트를 삭제하면 해당 색상으로 칠해진 모든 오브젝트가 해당하는 비 전체 배합 색상으로 변환됩니다.

건본 옵션

견본 옵션을 설정하려면 기존 견본을 두 번 클릭하거나 [견본] 패널 메뉴에서 [새 견본]을 선택합니다.

견본 이름 [견본] 패널에 있는 견본의 이름을 지정합니다.

색상 유형 견본이 배합 색상인지 또는 별색인지 지정합니다.

전체 전체 배합 색상 견본을 만듭니다.

색상 모드 견본의 색상 모드를 지정합니다.

원하는 색상 모드를 선택한 후, 색상 슬라이더를 사용해 색상을 조정할 수 있습니다. 웹에 적합하지 않은 색상을 선택하면 경고 상자 가 나타납니다. 상자를 클릭하여 상자의 오른쪽에 표시되는 가장 근접한 웹 적합 색상으로 이동합니다. 색상 영역 외의 색상을 선택하는 경우, 경고 삼각형 이 나타납니다. 삼각형을 클릭하여 삼각형의 오른쪽에 표시되는 가장 근접한 해당 CMYK 색상으로 이동합니다.

미리보기 견본이 적용되는 오브젝트에 대한 색상 조정을 표시합니다.

참조

- 색상 정보
- 색상 선택
- 색상 그룹(하모니)
- 색상 조정
- [비디오 자습서 - 견본 저장 및 불러오기](#)

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

색상 그룹(하모니)

색상 그룹 정보

색상 안내 패널 개요

[색상 편집/아트웍 색상 변경] 대화 상자 개요

색상 그룹 만들기

[색상 편집] 대화 상자에서 색상 편집

아트웍에 색상 할당

아트웍 색상 축소

색상 그룹 정보

맨 위로

색상 그룹은 [견본] 패널에서 관련된 여러 색상 견본을 그룹으로 만드는 데 사용할 수 있는 구성 도구입니다. 또한 색상 그룹을 [색상 편집/아트웍 색상 변경] 대화 상자나 [색상 안내] 패널에서 만드는 색상 조화의 컨테이너로 사용할 수 있습니다. 색상 그룹에는 별색, 배합 색상 또는 전체 색상을 포함하는 단색만 포함할 수 있습니다. 그라디언트와 패턴은 그룹으로 만들 수 없습니다.

[색상 안내] 패널이나 [색상 편집/아트웍 색상 변경] 대화 상자를 사용하여 잘 어울리는 색상 그룹을 만들 수 있습니다. 두 기능 중 하나로 조화 규칙을 선택하여 원하는 색상을 기반으로 하는 색상 구성표를 즉시 생성할 수 있습니다. 예를 들어, 모두 동일한 색조를 포함하지만 채도 레벨은 다른 색상 그룹을 만들려면 [단색] 조화 규칙을 선택합니다. 시각적 효과를 높이기 위해 대조적인 색상으로 색상 그룹을 만들려면 [고대비] 또는 [펜타그램] 조화 규칙을 선택합니다.

영감을 얻거나, 색상 조화를 공유하거나, Illustrator 외부에 색상 그룹을 만들려면 [윈도우] > [확장자] > [Kuler]를 선택한 다음 사용할 수 있는 여러 색상 조화를 클릭해 보십시오.

자세한 내용은 <http://kuler.adobe.com/>의 Kuler 웹 사이트를 참조하십시오.

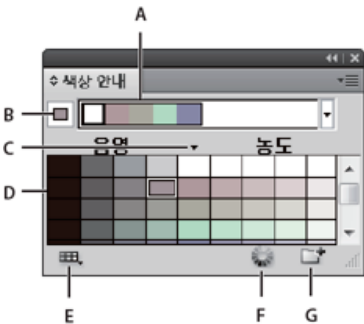
색상 안내 패널 개요

맨 위로

아트웍을 만들 때 [색상 안내] 패널을 사용하면 색상을 고르는 데 도움이 됩니다. [색상 안내] 패널에서는 [도구] 패널의 현재 색상을 기반으로 잘 어울리는 여러 색상을 제안합니다. 이러한 색상을 색상 아트웍에 사용하거나, [색상 편집/아트웍 색상 변경] 대화 상자에서 편집하거나, [견본] 패널에서 견본 또는 견본 그룹으로 저장할 수 있습니다.

색상의 조화 규칙을 변경하거나, 농도 및 음영이나 선명함 및 희미함과 같은 변경 유형을 조정하거나, 변경 색상 수를 조정하는 등의 다양한 방법으로 [색상 안내] 패널에서 색상을 조정할 수 있습니다.

중요: 아트웍을 선택한 경우 색상 변경을 클릭하면 [견본] 패널에서 견본을 클릭하는 것처럼 선택한 아트웍의 색상이 변경됩니다.



A. 조화 규칙 메뉴 및 활성 색상 그룹 B. 기본 색상으로 설정 C. 활성 색상 D. 색상 변경 E. 지정된 견본 라이브러리로 색상 제한 F. 선택에 따라 [색상 편집] 또는 [색상 편집 또는 적용]([색상 편집/아트웍 색상 변경] 대화 상자에서 색상 열람) G. 견본 패널에 그룹 저장

참고: 선택한 색상 그룹을 편집하려면 아트웍이 선택되어 있지 않은지 확인하고 [색상 편집] 단추 를 클릭합니다. 선택한 색상 그룹을 편집하고 선택한 아트웍에 편집을 적용하려면 [색상 편집 또는 적용] 단추 를 클릭합니다. 자세한 내용은 [색상 편집] 대화 상자에서 색상 편집을 참조하십시오.

[색상 안내]를 사용하여 색상 솔루션 찾기 및 만들기에는 www.adobe.com/go/vid0058_kr을 참조하십시오.

패널에 표시되는 색상 변경의 유형 지정

❖ [색상 안내] 패널 메뉴에서 다음 변경 중 하나를 선택합니다.

농도/음영 표시 왼쪽의 변경에 검정을 추가하고 오른쪽의 변경에 흰색을 추가합니다

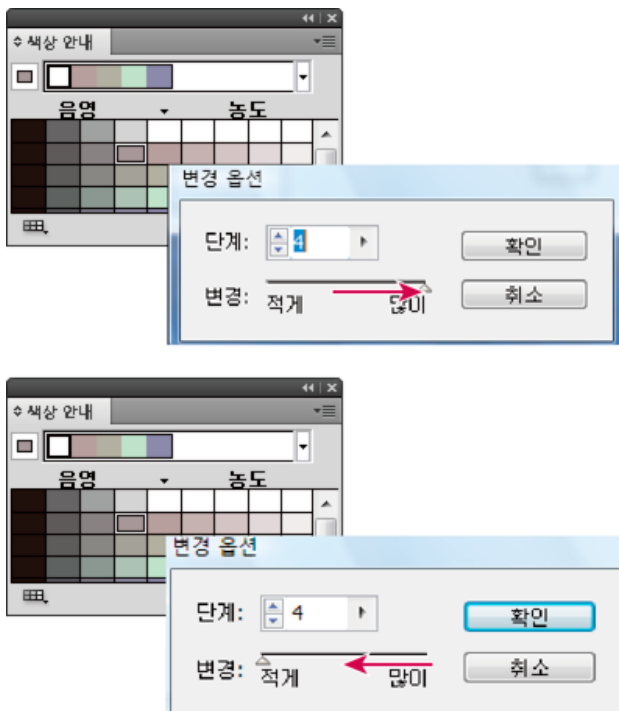
따뜻함/차가움 표시 왼쪽의 변경에 빨강을 추가하고 오른쪽의 변경에 파랑을 추가합니다

선명함/희미함 표시 왼쪽의 변경에서 회색으로 채도를 줄이고 오른쪽의 변경에서 회색으로 채도를 늘립니다

참고: 별색을 사용하지 않을 경우 [농도/음영] 변경만 사용하고 변경 격자의 농도(오른쪽) 면에서 색상을 선택합니다. 다른 변경을 사용하면 별색이 배합으로 변환됩니다.

색상 변경 수 및 범위 지정 패널에 표시

1. [색상 안내] 패널 메뉴에서 [색상 안내 옵션]을 선택합니다.
2. 생성된 색상 그룹에서 각 색상의 왼쪽과 오른쪽에 표시할 색상 수를 지정합니다. 예를 들어, 각 색상의 보다 어두운 음영과 보다 밝은 음영을 각각 6개씩 보려면 6을 선택합니다.
원래 색상은 항상 패널의 중심부 아래에 표시되며 그 바로 위에는 삼각형이 표시됩니다. 색상의 변경은 원래 색상의 왼쪽과 오른쪽에 표시됩니다.
3. [범위] 슬라이더를 왼쪽으로 드래그하여 변화 범위를 줄이거나 오른쪽으로 드래그하여 범위를 늘립니다.
범위를 줄이면 원본과 더 비슷한 색상이 생성됩니다.



색상 변경의 범위 조정

[색상 편집/아트웍 색상 변경] 대화 상자 개요

맨 위로

이 대화 상자의 이름은 상황에 따라 다르게 변경됩니다.

아트웍을 선택한 상태로 [컨트롤] 패널, [견본] 패널 또는 [색상 안내] 패널에서  아이콘을 클릭하여 대화 상자에 액세스한 경우나 [편집] > [색상 편집] > [아트웍 색상 변경]을 선택한 경우에는 대화 상자가 [아트웍 색상 변경] 대화 상자로 열리며 [할당] 탭과 [편집] 탭에 액세스할 수 있습니다.

아트웍을 선택하지 않은 상태로 [컨트롤] 패널, [견본] 패널 또는 [색상 안내] 패널에서  아이콘을 클릭하여 대화 상자에 액세스한 경우에는 대화 상자가 [색상 편집] 대화 상자로 열리며 [편집] 탭에만 액세스할 수 있습니다.

대화 상자의 상단에 나타나는 이름에 관계없이 오른쪽에는 항상 현재 문서의 색상 그룹과 두 개의 기본 색상 그룹 컬러 또는 회색 음영 인쇄가 함께 표시됩니다. 언제든지 이러한 색상 그룹을 선택하고 사용할 수 있습니다.



A

B

C

[색상 편집/아트웍 색상 변경] 대화 상자를 사용하여 색상 그룹을 만들거나 편집하고 색상을 할당합니다.

A. 편집 탭에서 색상 그룹 만들기 및 편집 **B.** 할당 탭에서 색상 할당 **C.** 색상 그룹 목록에서 색상 그룹 선택

대화 상자 아래쪽의 [아트 색상 변경] 옵션을 사용하면 선택한 아트웍의 색상을 미리 볼 수 있으며 대화 상자를 닫을 때 아트웍 색상이 변경되는지 여부를 지정할 수 있습니다.

다음은 대화 상자의 주요 영역입니다.

편집 새 색상 그룹을 만들거나 기존 색상 그룹을 편집하려면 [편집] 탭을 사용합니다. 색상 조화를 시험하려면 [조화 규칙] 메뉴와 색상환을 사용합니다. 색상 막대를 사용하면 개별 색상 값을 보고 조정할 수 있는 반면 색상환에서는 조화의 색상 간의 관계를 볼 수 있습니다. 또한 밝기를 조정하고, 색상을 추가 및 제거하고, 색상 그룹을 저장하고, 선택한 아트웍의 색상을 미리 볼 수 있습니다.

할당 아트웍의 원래 색상이 색상 그룹의 색상으로 바뀌는 방법을 보고 조절하려면 [할당] 탭을 사용합니다. 문서에서 아트웍을 선택한 경우에만 색상을 할당할 수 있습니다. 새 색상과 바꿀 현재 색상, 별색 보존 여부 및 색상 바꾸기 방법을 지정할 수 있습니다. 예를 들어, 색상을 전체적으로 바꾸거나 밝기는 유지하면서 색조를 바꿀 수 있습니다. 현재 색상 그룹으로 아트웍의 색상 변경 방법을 조절하거나 현재 아트웍의 색상 수를 줄이려면 [할당]을 사용합니다.

색상 그룹 열려 있는 문서에 대해 저장된 색상 그룹을 모두 나열합니다. 이와 동일한 색상 그룹이 [견본] 패널에 나타납니다. 대화 상자에서 [색상 그룹] 목록을 사용하여 새 색상 그룹을 편집하고 삭제하고 만들 수 있습니다. 모든 변경 사항은 [견본] 패널에 반영됩니다. 선택된 색상 그룹은 현재 편집 중인 색상 그룹을 나타냅니다. 색상 그룹을 선택하여 편집하거나 선택한 아트웍의 색상을 변경하는 데 사용할 수 있습니다. 색상 그룹을 저장하면 이 목록에 해당 그룹이 추가됩니다.

[색상 편집/아트웍 색상 변경] 대화 상자의 색상 그룹 만들기, 편집 및 시험에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/lrvid4019_ai_kr을 참조하십시오.

Photoshop 및 InDesign의 스마트 오브젝트와 색상 조화의 통합에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0191_kr을 참조하십시오. 밝은 색상의 그림을 회색 음영 그림으로 변경하는 예를 보려면 www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_kr을 참조하십시오.

[색상 편집/아트웍 색상 변경] 대화 상자 열기

❖ 다음 중 원하는 위치에서 [색상 편집/아트웍 색상 변경] 대화 상자를 엽니다.

편집 > 색상 편집 > 아트웍 색상 변경 또는 사전 설정으로 색상 변경 명령 선택한 아트웍의 색상을 편집하려면 이러한 명령을 사용합니다.

[컨트롤] 패널에 있는 [아트웍 색상 변경] 단추 [아트웍 색상 변경] 대화 상자를 사용하여 선택한 아트웍의 색상을 편집하려면 이 단추를 사용합니다. 선택한 아트웍에 색상이 두 개 이상 포함되어 있으면 이 단추를 사용할 수 있습니다.

참고: 이 방식으로 색상을 편집하면 아트웍 작성에 전체 색상이 사용되지 않은 경우 아트웍의 색상을 전체적으로 편리하게 조정할 수 있습니다.

[색상 안내] 패널에 있는 [색상 편집]/[색상 편집 또는 적용] 단추 [색상 안내] 패널의 색상을 편집하거나 해당 색상을 편집하여 선택한 아트에 적용하려면 이 단추를 클릭합니다.

[견본] 패널에 있는 [색상 그룹 편집]/[색상 그룹 편집 또는 적용] 단추 선택한 색상 그룹의 색상을 편집하거나 해당 색상을 편집하여 선택한 아트웍에 적용하려면 이 단추를 클릭합니다. [견본] 패널에서 색상 그룹을 두 번 클릭하여 대화 상자를 열 수도 있습니다.

색상 그룹 목록으로 작업

- [색상 그룹] 목록을 표시하거나 숨기려면 [색상 편집/아트웍 색상 변경] 대화 상자 오른쪽의 [색상 그룹 저장 숨기기] 아이콘 을 클릭합니다. 목록을 다시 표시하려면 아이콘을 다시 클릭합니다.
- 이 목록에 새 색상 그룹을 추가하려면 색상 그룹을 만들거나 편집하고 [새 색상 그룹] 을 클릭합니다. 새 색상 그룹이 목록에 나타납니다.
- 색상 그룹을 편집하려면 목록에서 해당 색상 그룹을 클릭하여 선택합니다. [편집] 탭을 사용하여 색상 그룹을 변경하고 [색상 그룹에 변경 사항 저장] 을 클릭합니다.
- 색상 그룹을 삭제하려면 색상 그룹을 선택하고 [색상 그룹 삭제] 를 클릭합니다.

색상 그룹 만들기

[색상 안내] 패널 또는 [색상 편집/아트웍 색상 변경] 대화 상자를 사용하여 색상 그룹을 만들 수 있습니다. Adobe Kuler 웹 사이트(www.kuler.adobe.com)에서 색상 그룹을 만들고 공유할 수도 있습니다.

[색상 안내]를 사용하여 색상 솔루션 찾기 및 만들기에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0058_kr을 참조하십시오. [라이브 색상]에서 색상 그룹 만들기, 편집 및 시험에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/lvid4019_ai_kr을 참조하십시오.

[색상 안내] 패널에 색상 그룹 만들기

기본 색상을 설정할 때 아트웍이 선택되지 않았는지 확인해야 합니다. 아트웍이 선택되어 있으면 해당 아트웍이 기본 색상으로 변경됩니다.

1. [색상 안내] 패널을 열고 다음을 수행하여 색상 조화의 기본 색상을 설정합니다.

- [견본] 패널에서 색상 견본을 클릭합니다.
- [색상] 패널에서 색상을 클릭합니다. [색상 안내] 패널에서도 사용할 수 있도록 [색상] 패널 밖으로 색상을 드래그할 수 있습니다.
- [도구] 패널에서 [칠 색상]을 두 번 클릭하고 [색상 피커]에서 색상을 고릅니다.
- 스포이드를 사용하여 원하는 색상이 포함된 아트웍을 클릭합니다.
- 원하는 색상이 포함된 아트웍을 선택하고 [현재 색상에 기본 색상 설정] 아이콘 을 클릭합니다.
- [색상 안내] 패널에서 색상 변경을 클릭하고 [현재 색상에 기본 색상 설정] 아이콘 을 클릭합니다.

2. [조화 규칙] 메뉴에서 규칙을 선택합니다.

참고: 색상을 견본 라이브러리로 제한하려면 [견본 라이브러리의 색상으로 색상 그룹 제한] 단추 를 클릭하고 목록에서 라이브러리를 선택합니다.

3. [견본] 패널에 색상 그룹 또는 개별 색상을 저장하려면 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 현재 색상 그룹을 [색상 안내] 패널에 저장하려면 [견본 패널에 색상 그룹 저장] 단추 를 클릭합니다.
- 하나 이상의 색상 변경을 개별 견본으로 저장하려면 [색상 안내] 패널에서 [견본] 패널로 색상을 드래그합니다.
- 여러 색상 변경을 그룹으로 저장하려면 [색상 안내] 패널에서 해당 색상 변경을 선택하고 [견본 패널에 색상 그룹 저장] 단추 를 클릭합니다.

새 그룹의 이름을 지정하려면 [견본] 패널에서 그룹을 선택하고 패널 메뉴에서 [색상 그룹 옵션]을 선택합니다.

참고: Kuler 웹 사이트에 색상 그룹 견본을 업로드하려면 색상 그룹 견본을 선택한 다음 [윈도우] > [확장자] > [Kuler]를 선택합니다. [Kuler] 대화 상자에서 [업로드] 를 클릭합니다. 견본을 업로드하려면 먼저 Kuler에 등록해야 합니다.

4. 색상 그룹에 있는 색상을 아트웍에 지정하려면 아트웍을 선택하고 [색상 안내] 패널에서 적절한 색상을 클릭합니다.

참고: 그룹화된 오브젝트의 모든 오브젝트에 색상을 지정하려면 [편집] > [아트웍 색상 변경]을 선택하고 [아트웍 색상 변경] 대화 상자에서 옵션을 지정합니다. (아트웍에 색상 할당을 참조하십시오.)

[색상 편집] 대화 상자에서 색상 그룹 만들기

기본 색상과 조화 규칙을 선택하여 [색상 편집/아트웍 색상 변경] 대화 상자에서 색상 그룹을 만듭니다. 조화 규칙에서는 색상 그룹의 색상 생성을 위한 기초로 기본 색상을 사용합니다. 예를 들어, 파랑 기본 색상과 [보색] 조화 규칙을 선택하면 기본 색상 파랑과 보색 빨강으로 색상 그룹이 만들어집니다.

색상환에서 색상을 조정할 때 선택한 조화 규칙이 그룹에 대해 생성되는 색상에 계속 적용됩니다. 조화 규칙을 적용하지 않고 색상을 자유롭게 편집하려면 [연결 해제] 단추 를 클릭합니다.

1. [색상 편집/아트웍 색상 변경] 대화 상자를 열고 필요에 따라 [조화 규칙] 메뉴에서 색상 조화를 선택합니다.

참고: 색상을 견본 라이브러리로 제한하려면 [견본 라이브러리의 색상으로 색상 그룹 제한] 단추 를 클릭하고 목록에서 라이브러리를 선택합니다.

2. 색상 막대가 표시된 경우 [색상환] 아이콘을 클릭하여 색상환을 대신 표시합니다.

3. 다음 중 하나를 수행하여 기본 색상을 설정합니다.

- 색상환 주위의 기본 색상 표시자(가장 큰 이중 고리 색상 표시자)를 드래그하여 원하는 기본 색상을 설정합니다.
- 대화 상자 아래쪽의 색상 슬라이더를 조정합니다.

4. 필요에 따라 새 조화 규칙을 선택하거나 색상 표시자를 이동합니다.

5. 선택한 아트웍에서 새 색상을 미리 보려면 [아트 색상 변경]을 클릭합니다.

참고: [아트 색상 변경]을 사용하면 [확인]을 클릭하여 대화 상자를 닫을 때 선택한 아트웍의 색상이 변경됩니다. 선택한 아트의 색상을 변경하지 않으려면 [확인]을 클릭하기 전에 이 옵션의 선택을 취소합니다.

6. [조화 규칙] 메뉴 오른쪽의 [이름] 상자에 이름을 입력하고 [새 색상 그룹] 을 클릭합니다.

참고: [새 색상 그룹] 아이콘이 보이지 않으면 [색상 그룹 저장 표시] 아이콘 을 클릭합니다.

7. 새 색상 그룹을 [견본] 패널에 저장하려면 [확인]을 클릭하고 [색상 편집/아트웍 색상 변경] 대화 상자를 닫습니다.

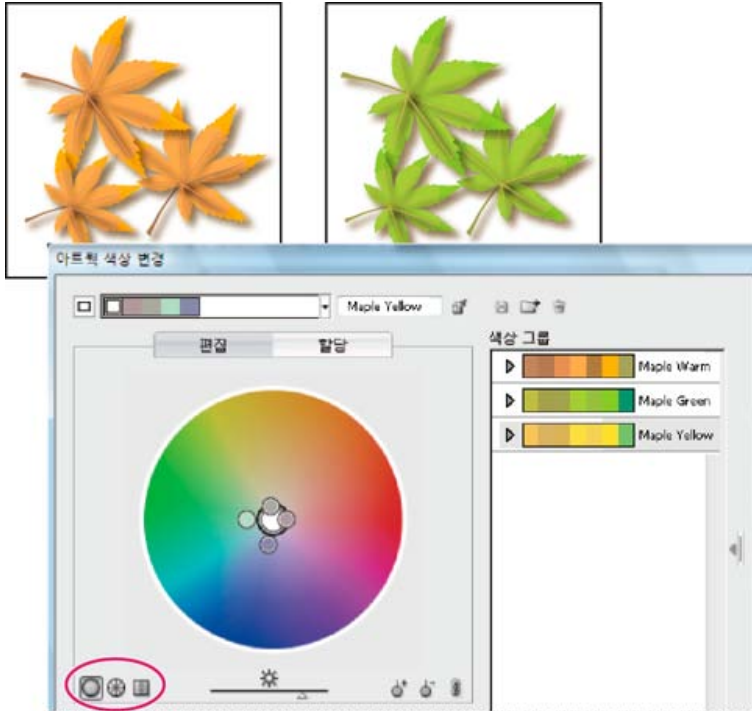
참고: [색상 안내]를 사용하여 색상 그룹을 만들 수도 있습니다. [색상 안내] 패널에 색상 그룹 만들기를 참조하십시오.

맨 위로

[색상 편집] 대화 상자에서 색상 편집

[색상 편집/아트웍 색상 변경] 대화 상자에서 색상을 편집하면 선택한 아트웍의 색상을 전체적으로 편리하게 조정할 수 있습니다. 이 방법은 아트웍 작성에 전체 색상이 원래 사용되지 않은 경우 특히 유용합니다. [색상 편집/아트웍 색상 변경] 대화 상자에서 색상과 색상 그룹을 편집하고 선택한 아트웍에 편집 내용을 적용하거나 나중에 사용할 수 있게 편집된 색상을 저장할 수 있습니다.

색상을 편집할 때는 분할되지 않은 색상환, 분할된 색상환 또는 색상 막대를 사용합니다.



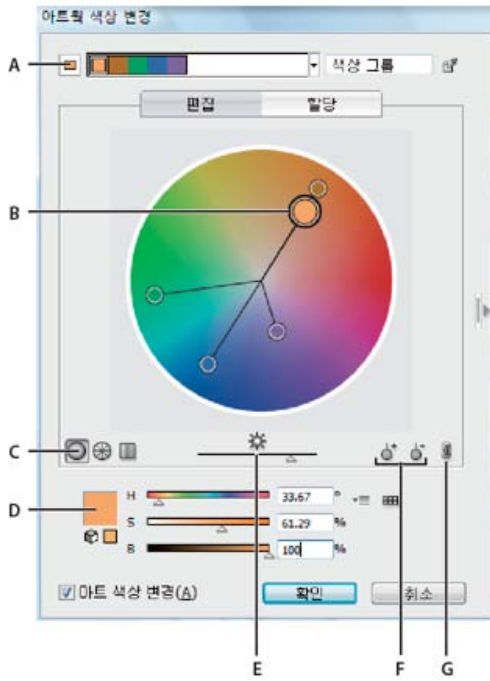
분할되지 않은 색상환의 색상 표시자를 이동하여 색상 편집

분할되지 않은 색상환  분할되지 않은 원에 색조, 채도 및 밝기를 표시합니다. 원 안의 색상환에는 현재 색상 그룹의 각 색이 그려집니다. 이 색상환을 사용하면 매우 정확하게 수많은 색상을 선택할 수 있지만 모든 픽셀이 다른 색상이기 때문에 개별 색상을 보기 어려울 수 있습니다.

분할된 색상환  색상을 분할된 색상 패치의 세트로 표시합니다. 이 색상환을 사용하면 개별 색상을 쉽게 볼 수 있지만 선택 가능한 색상이 분할되지 않은 색상화만큼 많지 않습니다.

색상 막대  색상 그룹의 색상만 표시합니다. 이러한 색상은 개별적으로 선택하고 편집할 수 있는 단색 색상 막대들로 나타납니다. 색상 막대를 왼쪽 또는 오른쪽으로 드래그하여 놓으면 이 표시에서 색상을 재구성할 수 있습니다. 색상을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 후 제거하거나, 기본 색상으로 설정하거나, 음영을 변경하거나, [색상 피커]를 사용하여 변경할 수 있습니다.

색상 그룹 만들기, 편집 및 시험에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/lrvid4019_ai_kr을 참조하십시오. 밝은 색상의 그림을 회색 음영 그림으로 변경하는 예를 보려면 www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_kr을 참조하십시오.



A. 조화 규칙 메뉴에 나타나는 기본 색상 B. 색상환에 나타나는 기본 색상 C. 색상 표시 옵션 D. 선택한 색상 표시자나 색상 막대의 색상 E. 색상환에 채도 및 색조 표시 F. 색상 표시자 도구 추가 및 제거 G. 조화 색상의 연결 해제

색상 그룹에 변경 사항 저장

색상 그룹을 편집하기 전에 변경 사항을 정확하게 저장하는 방법을 알아 두면 좋아하는 색상 그룹을 실수로 덮어쓸 우려가 없어집니다. 변경 저장 옵션에는 두 가지가 있습니다. 편집한 색상 그룹으로 원래 색상 그룹을 덮어쓸 수도 있고, 원래 색상 그룹은 그대로 둔 채 변경 사항을 포함한 새 색상 그룹을 만들 수도 있습니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 원래 색상 그룹을 그대로 두고 변경 사항을 새 색상 그룹으로 저장하려면 [색상 편집/아트웍 색상 변경] 대화 상자의 위쪽에 있는 [새 색상 그룹] 을 클릭합니다.
- 원래 색상 그룹에 변경 사항을 저장하여 원래 색상 그룹을 덮어쓰려면 [색상 그룹에 변경 사항 저장] 을 클릭합니다.

색상환을 사용하여 색상 그룹 편집

- 필요에 따라 [색상 편집/아트웍 색상 변경] 대화 상자의 [색상 그룹] 저장 영역에서 원하는 색상 그룹을 선택합니다.
- 대지에서 오브젝트를 선택한 경우 [아트웍 색상 변경]을 클릭하여 대지에서 색상을 미리 봅니다. 아트웍의 색상을 변경하지 않으려면 대화 상자를 닫기 전에 [아트 색상 변경]의 선택을 취소하거나 [취소]를 클릭하여 대화 상자를 닫습니다.

참고: 선택한 아트웍의 색상을 편집하려면 [선택한 아트에서 색상 가져오기] 를 클릭합니다.

- 색상을 기본 라이브러리로 제한하려면 [기본 라이브러리의 색상으로 색상 그룹 제한] 단추 를 클릭하고 목록에서 라이브러리를 선택합니다.
- 기본 색상을 현재 그룹에 있는 다른 색상으로 변경하려면 색상환 또는 색상 막대에서 색상을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 [기본 색상으로 설정]을 선택합니다. 또는 [활성 색상] 상자에서 색상을 클릭한 다음 [활성 색상] 상자 왼쪽의 [현재 색상을 기본 색상으로 설정] 을 클릭합니다.
- 색상환의 표시자를 드래그하여 해당 색상을 변경합니다. 조화가 연결된 경우 드래그할 때 모든 색상이 규칙에 따라 이동됩니다. 조화 연결이 해제된 경우 드래그하는 표시자만 이동됩니다.

편집 중 다음을 수행할 수 있습니다.

- 색조를 변경하려면 색상환 주위의 표시자를 이동합니다. 채도나 밝기를 변경하려면 색상환 안쪽 및 바깥쪽으로 표시자를 이동합니다.
- 색상을 추가하려면 색상환에서 색상을 추가할 위치를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [새 색상 추가]를 선택합니다.
- 색상을 제거하려면 색상환에서 색상 표시자(또는 일련의 색상 표시자)를 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 [색상 제거]를 선택합니다.
- [색상 피커]를 사용하여 색상을 변경하려면 색상을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [색상 피커]를 선택합니다.
- 표시자가 한 방향으로만 이동하도록 제한하려면 Shift 키를 누른 상태에서 드래그합니다.
- 색상환에서 색조와 밝기 대신 색조와 채도를 보려면 색상환 바로 아래에서 [색상환에 채도 및 색조 표시] 단추 를 클릭하여 두 개의 보기 사이를 전환합니다.

- g. 수동으로 색상 값을 변경하려면 색상 표시자를 클릭하거나 [활성 색상] 상자에서 색상을 클릭합니다. 색상환 아래의 색상 값 텍스트 상자나 슬라이더를 사용하여 색상 값을 편집합니다.
 - h. 색상환에서 색상의 채도와 밝기를 변경하려면 색상 표시자를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [음영 선택]을 선택한 다음 나타나는 상자에서 원하는 색상을 클릭합니다.
6. [새 색상 그룹]  을 클릭하여 변경 사항을 저장합니다. 그러면 원래 색상 그룹을 그대로 두고 변경 사항을 새 색상 그룹으로 저장할 수 있습니다. 또는 [색상 그룹에 변경 사항 저장]  을 클릭하여 원래 색상 그룹을 변경 사항으로 덮어씁니다.

참고: 색상이 색상 영역 내부에 있고 웹에 적합하지 확인하려면 각 색상 표시자를 선택하고 [색상 영역 외]  단추나 [웹 색상 영역 외]  단추를 필요에 따라 클릭합니다.

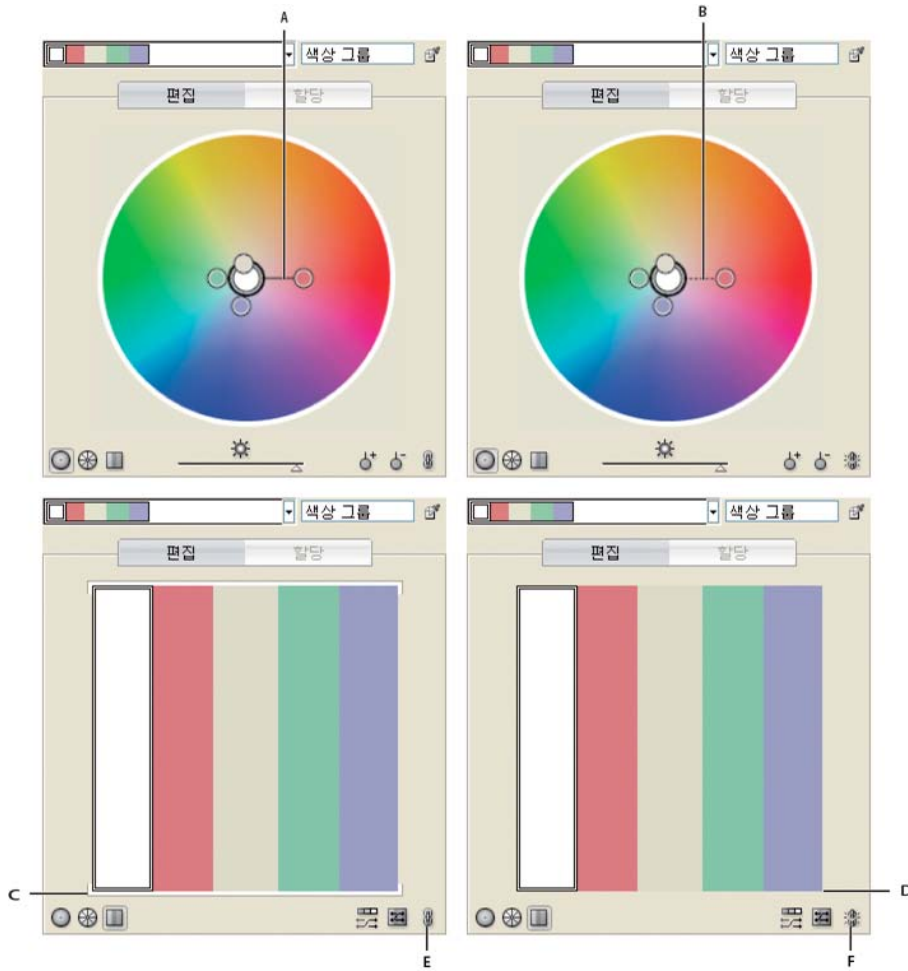
색상 그룹에서 색상 재정리

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [활성 색상] 메뉴에서 색상을 왼쪽이나 오른쪽으로 드래그합니다.
- [색상 막대] 보기에서 색상 막대를 왼쪽이나 오른쪽으로 드래그합니다.

색상 그룹의 개별 색상 편집

조화 규칙을 사용하여 색상 그룹을 만들면 해당 색상이 기본적으로 연결됩니다. 색상 그룹이 연결된 경우 한 색상을 편집하면 조화 규칙에 따라 다른 색상도 변경됩니다. 다른 색상은 변경하지 않고 한 색상만 편집하려면 조화 규칙에서 색상 표시자의 연결을 해제합니다.



A. 연결된 색상의 색상환 보기 B. 연결 해제된 색상의 색상환 보기 C. 연결된 색상의 색상 막대 보기 D. 연결 해제된 색상의 색상 막대 보기 E. 색상 연결됨(클릭하여 연결 해제 가능) F. 색상 연결 해제됨(클릭하여 다시 연결 가능)

1. [색상 편집/아트웍 색상 변경] 대화 상자에서 편집하려는 색상 그룹을 선택하고 [편집]을 클릭합니다.
 2. [조화 색상의 연결을 해제합니다.] 아이콘  을 클릭합니다.
 3. 색상환 또는 색상 막대 보기에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 편집하려는 색상 표시자를 드래그하여 새 색상을 설정합니다.
 - 변경하려는 색상 막대 또는 색상 표시자를 클릭하고 색상 값을 수동으로 편집합니다.
 - 색상 막대 또는 표시자를 두 번 클릭하고(또는 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고) [색상 피커]에서 새 색상을 선택합니다.
- 색상 표시자나 색상 막대를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 새 음영을 고릅니다

4. 새로 정의한 조화 규칙에 따라 표시자가 다시 이동하도록 색상을 다시 연결하려면 [조화 색상 연결] 단추를 클릭합니다.

색상 피커를 사용하여 색상 그룹에 있는 색상 편집

[색상 피커]를 사용하여 색상 그룹의 색상을 변경할 수 있습니다.

1. [색상 편집/아트웍 색상 변경] 대화 상자에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 색상이 표시자를 두 번 클릭하거나 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 [색상 피커]를 선택합니다.
 - 색상 막대를 두 번 클릭합니다.
 - 색상 슬라이더 왼쪽의 색상 견본을 클릭합니다.
2. 다음 중 하나를 수행하여 편집 내용을 저장합니다.
 - 편집한 색상을 새 그룹으로 저장하려면 대화 상자 위쪽의 이름 상자에 새 이름을 입력하고 [새 색상 그룹]  을 클릭합니다.
 - 편집 내용으로 원래 색상 그룹에 저장하려면 [색상 그룹에 변경 사항 저장]  을 클릭합니다.

색상 순서 또는 채도와 밝기 임의로 변경

[색상 편집/아트웍 색상 변경] 대화 상자에서 [채도 및 밝기를 임의로 변경합니다.] 단추와 [무작위로 색상 순서 변경] 단추를 사용하여 현재 색상 그룹의 임의 변경을 탐색할 수 있습니다.

1. [색상 편집/아트웍 색상 변경] 대화 상자에서 색상 그룹을 선택합니다.
2. [편집]을 클릭하고 [색상 막대 표시]를 클릭한 후 [할당]을 클릭합니다.
3. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 현재 색상 그룹의 순서를 섞으려면 [무작위로 색상 순서 변경]  을 클릭합니다. 아트웍 색상을 변경할 때 이 단추를 사용하여 현재 색상 그룹으로 아트웍 색상을 변경할 수 있는 여러 가지 방법을 신속하게 탐색할 수 있습니다.
 - 색조를 그대로 유지하면서 현재 색상 그룹의 밝기와 채도를 임의로 변경하려면 [채도 및 밝기를 임의로 변경합니다.]  를 클릭합니다.

전체적으로 채도, 밝기, 온도 또는 광도 편집

1. [색상 편집/아트웍 색상 변경] 대화 상자에서 [편집]을 클릭합니다.
2. [색상 모드] 단추  를 클릭하고 [전체 조정]을 선택합니다.
3. [채도], [밝기], [온도] 및 [광도] 값을 변경합니다.

참고: 색상을 견본 라이브러리로 제한한 경우 라이브러리 색상으로 조정 내용이 제한됩니다.

색상 그룹의 색상 추가 또는 제거

1. [색상 편집/아트웍 색상 변경] 대화 상자에서 [편집]을 클릭합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 색상 그룹에 색상을 추가하려면 색상환에서 색상을 추가할 위치를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [새 색상 추가]를 선택합니다. 기존 색상 표시자 줄을 클릭하면 해당 표시자와 함께 새 표시자가 이동됩니다.
 - 색상을 제거하려면 색상 표시자 또는 색상 막대를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [색상 제거]를 선택합니다. 기본 색상 표시자는 제거할 수 없습니다.
참고: 색상환에서 [색상 추가 도구] 단추  또는 [색상 제거 도구] 단추  를 사용한 다음 색상환에서 원하는 색상을 클릭하여 색상을 추가 또는 제거할 수도 있습니다.
 - [색상 그룹] 목록에서 색상 그룹의 색상을 제거하려면 색상 그룹을 확장하고 제거할 색상 견본을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 [색상 제거]를 선택합니다.

색상 그룹 삭제

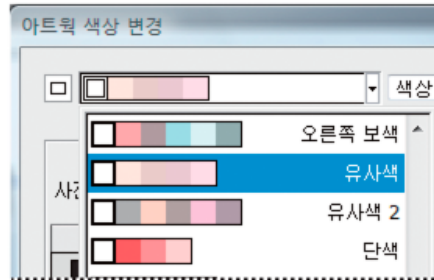
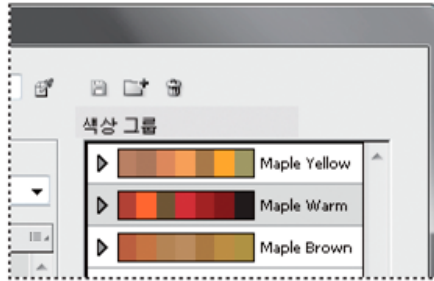
❖ [색상 그룹] 목록에서 색상 그룹을 선택하고 [삭제]  를 클릭합니다. 또는 마우스 오른쪽 단추를 클릭하고 [색상 그룹 제거]를 선택합니다.

아트웍에 색상 할당

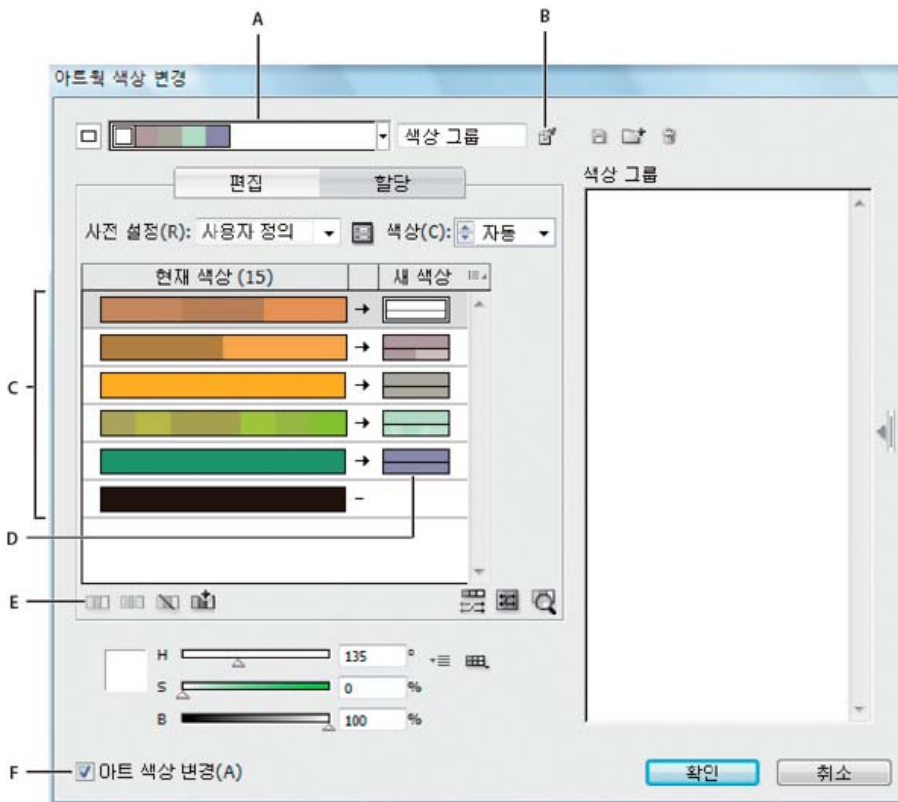
[색상 편집/아트웍 색상 변경] 대화 상자의 [할당] 탭을 사용하여 색상 그룹의 색상을 아트웍에 할당할 수 있습니다. 다음과 같은 방법으로 색상을 할당할 수 있습니다.

- [색상 그룹] 목록의 색상 그룹을 사용하여 아트웍에 새 색상을 할당합니다.

- [조화 규칙] 메뉴에서 선택한 새 색상 그룹을 사용하여 아트웍에 새 색상을 할당합니다.
- 현재 아트웍 색상 간에 색상을 재할당합니다. [선택한 아트에서 색상 가져오기] 를 클릭하여 아트웍이 원래 색으로 표시되도록 [색상 편집/아트웍 색상 변경] 대화 상자를 재설정할 수 있습니다.



원래 아트웍 색상(위), 색상 그룹 목록에서 색상 그룹을 선택하여 새 색상 할당(가운데), 조화 규칙 메뉴로 새 색상 그룹을 만들어서 새 색상 할당(아래)
[현재 색상] 열과 [새 색상] 열을 사용하여 색상 할당 방법을 조절합니다. [아트 색상 변경]을 선택하면 열 할당 내용에 따라 선택한 아트웍의 색상이 활성 색상 그룹으로 변경됩니다.



A. 활성 색상 그룹 B. 선택한 아트에서 색상 가져오기 C. 선택한 아트웍의 색상 D. 활성 색상 그룹의 새 색상 E. 전체 행 작업 옵션 F. 아트웍 색상 변경

색상 할당에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0061_kr을 참조하십시오.

선택한 아트웍에 새 색상 할당

1. 색상을 변경할 아트웍을 선택합니다.

2. [편집] > [색상 편집] > [아트웍 색상 변경]을 선택합니다.

[아트웍 색상 변경] 대화 상자가 열리고 두 열에 원래 아트웍의 색상이 들어 있는 [할당] 영역이 표시됩니다.

3. 색상 그룹의 색상을 할당하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

a. 색상 그룹 목록에서 색상 그룹 선택

b. [조화 규칙] 메뉴에서 새 조화 규칙을 선택하여 색상 그룹을 만듭니다.

참고: 색상 그룹을 만들 경우 [편집]을 클릭하여 색상을 세밀하게 조정한 후 [할당]을 클릭할 수 있습니다. 또는 선택한 아트웍의 몇 가지 색상을 조정하려면 해당 색상을 선택하고 색상 슬라이더로 편집합니다.

4. 아트웍에서 색상 변경 사항을 미리 보려면 [아트 색상 변경]을 클릭합니다.

5. 다음을 수행하여 색상을 재할당합니다.

- 현재 색상을 다른 색상에 할당하려면 [현재 색상] 열에서 현재 색상을 원하는 새 색상에 근접할 때까지 위아래로 드래그합니다.

열에 여러 색상이 들어 있고 이들 색상을 모두 이동하려면 행 왼쪽의 선택기 막대 를 클릭하고 위아래로 드래그합니다.

- 새 색상을 현재 색상의 다른 행에 할당하려면 [새 색상] 열에서 새 색상을 위아래로 드래그합니다. [새 색상] 열에서 새 색상을 추가하거나 색상을 제거하려면 목록을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [새 색상 추가] 또는 [색상 제거]를 선택합니다.

- [새 색상] 열에서 색상을 변경하려면 마우스 오른쪽 단추로 해당 열을 클릭한 다음 [색상 피커]를 선택하여 새 색상을 설정합니다.

- 현재 색상의 행이 재할당되지 않게 하려면 행 사이의 화살표 를 클릭합니다. 현재 색상의 행이 다시 재할당되게 하려면 점선을 클릭합니다.

- 현재 색상 하나를 재할당에서 제외하려면 해당 색상을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [색상 제외]를 선택하거나  아이콘을 클릭합니다.

- 색상을 무작위로 재할당하려면 [무작위로 색상 순서 변경] 단추 를 클릭합니다. 새 색상이 무작위로 현재 색상의 여러 행으로 이동됩니다.

- [현재 색상] 열에 행을 추가하려면 마우스 오른쪽 단추를 클릭하고 [새 행 추가]를 선택하거나  아이콘을 클릭합니다.

6. 현재 색상 행에서 색상을 분리하거나 병합하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 색상을 별도의 행으로 분판하려면 이동할 색상 블록을 선택하고 마우스 오른쪽 단추를 클릭한 다음 [다른 행으로 색상 분판]을 선택하거나  아이콘을 클릭합니다.

- 색상을 한 행으로 병합하려면 Shift 키를 누른 채 여러 색상을 클릭하여 선택한 다음 마우스 오른쪽 단추를 클릭하고 [한 행에 색상 병합]을 선택하거나  아이콘을 클릭합니다.

7. 새 색상의 농도 또는 음영을 변경하려면 새 색상 오른쪽 옆에 있는 삼각형을 클릭한 다음(또는 색상을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [색상화 방법]을 선택한 다음) 옵션을 선택합니다. 색상 그룹의 새 색상에 모두 같은 옵션을 적용하려면 [모두에 적용]을 선택합니다.

참고: [농도와 음영] 및 [색조 이동]은 별색을 보존하지 않도록 선택할 때만 사용할 수 있습니다.

8. [확인]을 클릭하여 아트웍 색상을 변경합니다. 아트웍 색상을 변경하지 않으려면 [취소]를 클릭하거나 [아트웍 색상 변경]의 선택을 취소하고 [확인]을 클릭합니다.

모든 색상에서 임의로 채도 및 밝기 변경

1. 필요에 따라 오브젝트를 선택하고 [편집] > [색상 편집] > [아트웍 색상 변경]을 선택합니다.

2. [색상 편집/아트웍 색상 변경] 대화 상자에서 [임의로 채도 및 밝기 변경] 단추 를 클릭합니다.

참고: [색상 막대] 표시를 사용하여 색상 그룹을 편집할 때도 채도 및 밝기를 변경할 수 있습니다.

새 색상 할당 시 아트웍의 원래 색상 보기

선택한 아트웍의 색상을 변경하면 선택한 색상 그룹의 색상이 원래 색상을 대체합니다. 새 색상을 할당할 때 특히 아트웍이 매우 세밀하거나 원본 색상이 많은 경우 아트웍에서 [현재 색상] 열의 원래 색상이 나타나는 위치를 확인해 두면 도움이 됩니다.

1. 필요에 따라 오브젝트를 선택하고 [편집] > [색상 편집] > [아트웍 색상 변경]을 선택합니다.

2. [아트웍 색상 변경] 대화 상자에서 [위의 색상을 클릭하여 아트웍에서 찾습니다.] 단추 를 클릭하고 [현재 색상] 열에서 색상을

클릭합니다.

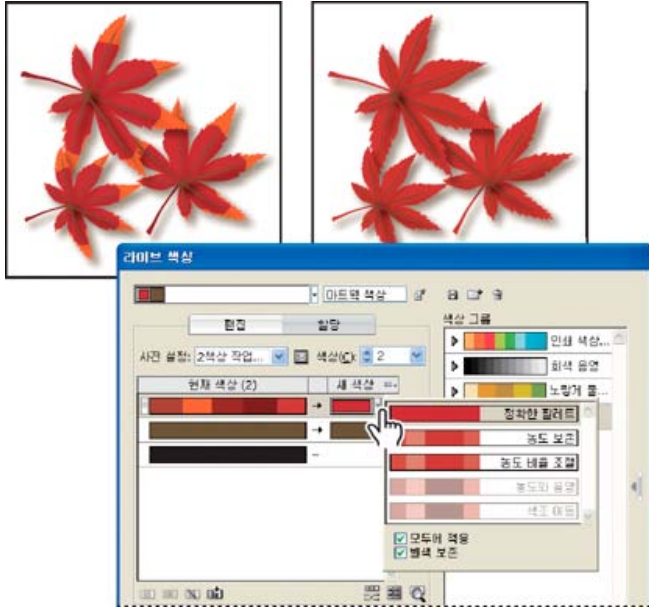
해당 색상을 사용하는 아트웍이 대지에 전체 색상으로 나타나며 선택한 아트웍의 다른 영역은 모두 흐려집니다.

3. 아이콘을 다시 클릭하여 아트웍을 전체 색으로 되돌립니다.

아트웍 색상 축소

맨 위로

여러 유형의 출력 미디어용 아트웍을 만들 때 출력할 색상을 감소시키거나, 색상을 회색 음영으로 변환하거나, 색상을 색상 라이브러리로 제한해야 할 수 있습니다. [아트웍 색상 변경] 대화 상자를 사용하여 아트웍의 색상 수를 쉽게 감소시킬 수 있습니다. 색상을 감소시키는 데 사전 설정을 사용할지 여부를 선택할 수 있습니다. 예를 들어, 선택한 아트웍을 회색 음영으로 신속하게 변환하려면 [회색 음영 아트]를 선택합니다.



선택한 아트웍을 두 색상으로 감소

사전 설정을 사용하여 신속하게 색상 감소

사전 설정을 사용하여 색상을 감소시키면 아트웍을 특정 수의 색상이나 건본 라이브러리로 쉽고 빠르게 제한할 수 있습니다.

1. 색상을 감소시키려는 아트웍을 선택합니다.
2. [편집] > [색상 편집] > [사전 설정으로 색상 변경]을 선택하고 사전 설정 옵션을 선택합니다.
3. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 색상을 건본 라이브러리로 제한하려면 라이브러리 단추 를 클릭하고 원하는 라이브러리를 선택한 후 [확인]을 클릭합니다.
 - 색상을 건본 라이브러리로 제한하지 않으려면 [확인]을 클릭합니다.

[아트웍 색상 변경] 대화 상자가 열립니다. [새 색상] 옆에 사전 설정으로 선택한 색상 수가 검정으로 표시됩니다. 새 색상은 원래 아트웍에서 가져옵니다.

4. 필요에 따라 원래 색상을 새 색상에 할당합니다.
5. [아트 색상 변경]을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

사용자 정의 옵션을 사용하여 색상 감소

1. 색상을 변경할 아트웍을 선택합니다.
2. [편집] > [색상 편집] > [아트웍 색상 변경]을 선택합니다.

[아트웍 색상 변경] 대화 상자가 열립니다. 선택한 아트웍의 모든 색상이 [새 색상] 옆에 표시됩니다.
3. 다른 색상을 사용하려면 색상 그룹을 선택하거나 만듭니다.
4. [색상] 메뉴에서 감소시키려는 색상 수를 선택합니다.
5. [색상 감소 옵션] 단추 를 클릭하고 다음 옵션을 지정한 후 [확인]을 클릭합니다.

사전 설정 사전 설정된 색상 작업을 지정합니다. 해당 작업에 대한 최적의 설정과 사용된 색상 수도 여기에 포함됩니다. 사전 설정을 선택하고 기타 옵션을 변경하면 사전 설정이 사용자 정의로 변경됩니다.

색상 현재 색상이 감소되는 새 색상 수를 지정합니다.

라이브러리로 제한 모든 새 색상이 파생되는 기본 라이브러리를 지정합니다.

정렬 [현재 색상] 열에서 원래 색상이 정렬되는 방식을 정합니다.

색상화 방법 새 색상에 허용되는 변경 유형을 지정합니다.

- [정확한 팔레트] - 각 현재 색상을 지정한 새 색상으로 정확하게 바꿉니다.
- [농도 비율 조절] - (기본 옵션) 행에서 가장 어두운 현재 색상을 지정한 새 색상으로 바꿉니다. 행의 기타 현재 색상은 상대적으로 더 연한 농도로 바꿉니다.
- [농도 보존] - 비 전체 색상의 경우 [농도 비율 조절]과 같습니다. 별점이나 전체 색상의 경우 새 색상에 현재 색상의 농도가 적용됩니다. 행의 모든 현재 색상이 여러 농도의 동일하거나 비슷한 전체 색상이면 [농도 보존]을 사용합니다. [농도 보존]을 사용할 때 최상의 결과를 얻으려면 [농도 결합]도 선택합니다.
- [농도와 음영] - 평균 밝기와 어두움의 현재 색상을 지정한 새 색상으로 바꿉니다. 평균보다 밝은 현재 색상은 새 색상의 상대적으로 더 연한 농도의 새 색상으로 바꿉니다. 평균보다 어두운 현재 색상은 새 색상에 검정을 추가하여 바꿉니다.
- [색조 이동] - [현재 색상] 행의 가장 일반적인 색상을 키 색상으로 설정하고 키 색상을 새 색상으로 정확하게 바꿉니다. 기타 현재 색상은 현재 색상이 키 색상과 다른 만큼 새 색상과 다른 밝기, 채도 및 색조의 색상으로 바꿉니다.

농도 결합 색상이 감소되고 있지 않더라도 모든 농도의 동일한 전체 색상이 같은 [현재 색상] 열에 정렬됩니다. 선택한 아트에 100% 미만의 농도로 적용된 전체 색상이나 별색이 포함된 경우에만 이 옵션을 사용합니다. 최상의 결과를 위해서는 [농도 보존] 색상화 방법과 함께 사용하십시오.

참고: [농도 결합]이 선택되어 있지 않을 때도 색상 감소 시 다른 비 전체 색상이 결합되기 전에 여러 농도의 동일한 전체 색상이 결합됩니다.

보존 최종 감소에서 흰색, 검정 또는 회색을 보존할지 여부를 정합니다. 보존된 색상은 [현재 색상] 열에 제외된 행으로 나타납니다.

6. 필요에 따라 현재 색상을 새 색상에 할당합니다.

7. [아트 색상 변경]을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

기타 도움말 항목



법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

Kuler로 색상 테마 만들기

Illustrator CC 2014(18.x) 이전의 Illustrator 버전에 해당

kuler 정보

테마 보기 및 사용

맨 위로

kuler 정보

Kuler™ 패널은 디자이너의 온라인 커뮤니티에서 만들어진 색상 또는 테마 그룹에 대한 포털입니다. Kuler 패널을 사용하여 Kuler에서 수천 개의 테마를 찾은 다음 일부를 다운로드하여 편집하거나 자신의 프로젝트에 포함시킬 수 있습니다. Kuler 패널을 사용하면 테마를 업로드하여 Kuler 커뮤니티와 공유할 수도 있습니다.

kuler 패널은 Adobe Photoshop® CS5, Adobe Flash® Professional CS5, Adobe InDesign® CS5, Adobe Illustrator® CS5 및 Adobe Fireworks® CS5에서 사용할 수 있습니다. 이 패널은 프랑스어 버전의 제품에서는 사용할 수 없습니다.

Kuler 패널에 대한 비디오를 보려면 www.adobe.com/go/lrvid4088_xp_kr을 참조하십시오.

Kuler 및 색상 영감에 대한 기사는

http://veerle.duoh.com/blog/comments/adobe_Kuler_update_and_color_tips/에 있는 Veerle Pieters의 블로그를 참조하십시오.

맨 위로

테마 보기 및 사용

온라인으로 테마를 찾아보려면 인터넷에 연결되어 있어야 합니다.

테마 검색 및 보기

1. [Window] > [확장자] > [Kuler]를 선택합니다.
2. 검색 상자에 테마, 태그 또는 작성자의 이름을 입력합니다.
참고: 검색할 때 영숫자 문자(Aa-Zz, 0-9)만 사용하십시오.
3. 결과 위의 팝업 메뉴에서 옵션을 선택하여 검색 결과를 필터링합니다.
4. 이전 또는 다음 테마 집합을 보려면 [Kuler] 패널 하단에 있는 [이전 테마 집합 보기] 또는 [다음 테마 집합 보기] 아이콘을 클릭합니다.
5. 보기를 Kuler 커뮤니티의 최신 테마로 새로 고치려면 패널 하단에 있는 [Kuler 커뮤니티의 테마 새로 고침] 아이콘을 클릭합니다.

Kuler에서 온라인으로 테마 보기

1. 검색 결과에서 테마를 선택합니다.
2. 테마의 오른쪽에 있는 삼각형을 클릭하고 Kuler에서 [온라인으로 보기]를 선택합니다.

자주 찾는 검색 저장

1. 검색 상자 바로 아래 있는 첫 번째 팝업 메뉴에서 [사용자 정의]를 선택합니다.
2. 대화 상자가 열리면 검색 용어를 입력하고 [저장]을 클릭합니다.

검색을 실행하려면 첫 번째 팝업 메뉴에서 검색을 선택합니다.

저장한 검색을 삭제하려면 팝업 메뉴의 [사용자 정의] 옵션을 선택하고 삭제하려는 검색을 지웁니다.

Illustrator의 견본 패널에 테마 추가

- 테마를 선택하고 [Kuler] 패널 하단에 있는 [선택한 테마를 색상 견본에 추가] 아이콘을 클릭합니다.

Kuler 커뮤니티에 테마 업로드

1. [견본] 패널에서 테마를 선택합니다.
2. [Kuler] 패널에서 [색상 견본 패널에서 Kuler 커뮤니티로 업로드] 아이콘을 클릭합니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

색상 테마 패널

이전에는 **Kuler** 패널이라고 함

Adobe® Color®는 프로젝트에서 사용하는 색상 테마를 시험해 보고 만들고 공유하는 데 사용하는 웹 기반 애플리케이션입니다. **Illustrator CC**에는 **Adobe Color** 애플리케이션에서 만들거나 즐겨찾기로 표시한 색상 테마를 보고 사용할 수 있는 색상 테마 패널이 있습니다.

중요: **Illustrator** 프랑스어 버전에서는 색상 테마 패널을 사용할 수 없습니다.

맨 위로

색상 테마 패널

Illustrator CC의 색상 테마 패널(**Window > 색상 테마**)에는 다음과 같은 테마가 표시됩니다.

- 사용자가 만들고 **Adobe Color** 웹 사이트(color.adobe.com)에서 계정과 동기화된 테마
- **Adobe Color** 웹 사이트에서 즐겨찾는 테마로 표시한 공용 테마

Illustrator CC에서 사용하는 **Adobe ID**는 **Adobe Color** 웹 사이트에 로그인하는 데 자동으로 사용되며 [색상 테마] 패널은 새로 고쳐집니다.

참고: **Illustrator CC**에서 사용 중인 자격 증명에 연결된 **Adobe ID**가 없는 경우 **Illustrator CC** 자격 증명을 사용하여 **Adobe ID**가 자동으로 만들어집니다. 그런 다음 **Adobe ID** 자격 증명을 사용하여 색상 테마 웹 사이트를 액세스할 수 있습니다.

맨 위로

iOS 장치에서 테마 만들기

iWatch, iPhone, iPad에서 테마를 만들 수 있습니다!



영감이 떠오르는 색상 조합을 어디에서 보든 쉽고 간단하게 캡처할 수 있습니다. 카메라로 화려한 색상의 대상을 가리키기만 하십시오. 그러면 **Adobe Color CC**가 즉시 일련의 색상을 추출합니다.

여기에서 **Adobe Color CC** 앱에 대해 자세히 알아보십시오.

iTunes 앱 스토어(**iPhone, iPad, iWatch**에서 사용 가능!)에서 놀라운 **Adobe Color CC** 앱을 다운로드하십시오.

맨 위로

색상 테마 패널 사용

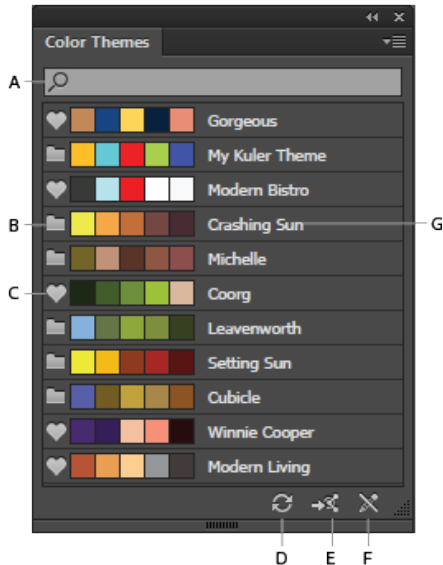
참고: 색상 테마 패널이 작동하려면 **Illustrator**를 시작할 때 인터넷을 반드시 연결해야 합니다. **Illustrator** 실행 시 인터넷에 연결되지 않은 경우 색상 테마 패널을 사용할 수 없습니다.

색상 테마 패널에서 사용 가능한 색상 견본 및 테마는 읽기 전용입니다. 색상 테마 패널에서 직접 아트웍의 색상 견본 또는 테마를 사용할 수 있습니다. 하지만 색상 견본 또는 테마를 수정하거나 재이용하려면 먼저 색상 견본 패널에 견본 또는 테마를 추가합니다.

1. [창] > [색상 테마]를 클릭하여 패널을 엽니다.

Illustrator 실행 시 Adobe Color 계정에서 사용 가능한 모든 테마가 [색상 테마] 패널에 표시됩니다.

2. Illustrator를 시작한 후 [색상 테마]에서 테마를 추가한 경우 최신 테마를 포함하려면 [색상 테마] 패널에서 [새로 고침]을 클릭합니다.



A. 이름별로 테마 검색 B. 테마 폴더 아이콘 C. 즐겨찾는 테마 아이콘 D. 새로 고침 E. Adobe Color 웹 사이트 시작 F. 테마를 편집할 수 없음을 나타내는 변경 아이콘 G. 색상 테마 이름

참고: [색상 테마] 패널에는 사용자가 만들었거나, 수정했거나, 즐겨찾기로 표시한 테마가 나열됩니다(Adobe Color 웹 사이트 > [내 테마]에 나열됨).

3. 색상 견본 패널([창] > [색상 견본])에 견본 또는 전체 테마를 추가할 수 있습니다.

색상 견본을 추가하려면:

- [색상 테마] 패널에서 색상 견본을 선택한 다음 플라이아웃 메뉴 > [견본에 추가]를 클릭합니다.

여러 색상 견본을 추가하려면:

- [색상 테마] 패널에서 Ctrl/Cmd 키를 누른 상태로 여러 색상 견본을 선택한 다음 플라이아웃 메뉴 > [견본에 추가]를 클릭합니다. Shift 키를 사용하여 여러 색상 견본을 선택할 수도 있습니다.

테마를 추가하려면:

- [색상 테마] 패널에서 테마 폴더 아이콘을 클릭하여 전체 테마를 선택합니다. 전체 테마가 색상 견본 패널에 추가됩니다.

여러 테마를 추가하려면:

- [색상 테마] 패널에서 Ctrl/Cmd 키를 누른 상태로 여러 테마 폴더 아이콘을 클릭한 다음 플라이아웃 메뉴 > [견본에 추가]를 클릭합니다. Shift 키를 사용하여 여러 테마를 선택할 수도 있습니다.

4. 광범위한 테마 목록이 있는 경우 [찾기] 상자(필름 메뉴 > [찾기 필드 표시])를 사용하여 테마를 검색합니다. 테마 이름으로 검색을 수행합니다.
5. 현재 사용 중인 Adobe Color 계정의 세부 정보 및 [색상 테마] 패널을 마지막으로 새로 고친 날짜와 시간을 보려면 플라이아웃 메뉴를 클릭합니다.

색상 조정

- 인쇄 가능한 색상으로 색상 영역 외의 색상 이동
- 웹에 적합한 색상으로 색상 이동
- 색상 혼합
- 반전색 또는 보색으로 색상 변경
- 색상의 농도 변경
- 여러 색상 반전
- 하나 이상의 색상에 대해 색상 균형 조정 수행
- 문서의 색상 모드 변경
- Lab** 값을 사용하여 별색 표시 및 출력
- 색상을 회색 음영으로 변환 및 회색 음영을 색상으로 변환
- 여러 색상의 채도 조정
- 겹쳐진 색상 혼합

맨 위로 ⁺

인쇄 가능한 색상으로 색상 영역 외의 색상 이동

RGB나 HSB 색상 모델 중에서 네온 색상과 같은 일부 색상은 CMYK 모델에 해당하는 색상이 없으므로 인쇄할 수 없습니다. 색상 영역 외의 색상을 선택하면 [컨트롤] 패널이나 [색상 피커]에 경고 삼각형 이 나타납니다.

- 삼각형을 클릭하여 작은 상자에 삼각형으로 표시되는 가장 근접한 해당 CMYK 색상으로 이동합니다.

참조

- 색상 공간 및 색상 영역

맨 위로 ⁺

웹에 적합한 색상으로 색상 이동

웹에 적합한 색상은 플랫폼에 관계없이 모든 브라우저에서 사용되는 216가지 색상입니다. 웹에 적합하지 않은 색상을 선택하면 [컨트롤] 패널, [색상 피커] 또는 [색상 편집/아트웍 색상 변경] 대화 상자에 경고를 표시하는 육면체 가 나타납니다.

- 경고를 표시하는 육면체를 클릭하여 이 육면체 옆의 작은 상자에 표시된 가장 근접한 웹 적합 색상으로 이동합니다.

참조

- 웹 그래픽 정보

맨 위로 ⁺

색상 혼합

[블렌드] 명령은 오브젝트의 세로 또는 가로 방향이나 누적 순서를 기준으로 세 개 이상의 칠이 있는 오브젝트 그룹에서 일련의 중간 색상을 만듭니다. 블렌드, 즉 혼합은 획 오브젝트나 칠 없는 오브젝트에 영향을 주지 않습니다.

다.

1. 칠이 있는 오브젝트를 세 개 이상 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 맨 앞의 칠이 있는 오브젝트와 맨 뒤의 칠이 있는 오브젝트를 여러 단계로 나눠서 혼합하여 중간 오브젝트를 칠하려면 [편집] > [색상 편집] > [앞에서 뒤로 혼합]을 선택합니다.
 - 맨 왼쪽의 칠이 있는 오브젝트와 맨 오른쪽의 칠이 있는 오브젝트를 여러 단계로 나눠서 혼합하여 중간 오브젝트를 칠하려면 [편집] > [색상 편집] > [가로로 혼합]을 선택합니다.
 - 맨 위쪽의 칠이 있는 오브젝트와 맨 아래쪽의 칠이 있는 오브젝트를 여러 단계로 나눠서 혼합하여 중간 오브젝트를 칠하려면 [편집] > [색상 편집] > [세로로 혼합]을 선택합니다.

맨 위로 ¹¹

반전색 또는 보색으로 색상 변경

1. 변경하려는 색상을 선택합니다.
2. [색상] 패널의 패널 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

반전 색상의 각 구성 요소를 색상 비율 상 반대 값으로 바꿉니다. 예를 들어, RGB 색상의 R 값이 100일 때 [반전] 명령을 실행하면 R 값이 155($255 - 100 = 155$)로 변경됩니다.

보색 선택된 색상에서 가장 큰 RGB 값과 가장 작은 RGB 값의 합계를 바탕으로 색상의 각 구성 요소를 새로운 값으로 바꿉니다. Illustrator에서는 현재 색상의 가장 큰 RGB 값과 가장 작은 RGB 값을 더한 다음 이 값에서 각 구성 요소의 해당 값을 빼서 새로운 RGB 값을 만듭니다. 예를 들어, R, G, B 값이 각각 102, 153, 51인 색상을 선택할 경우 Illustrator에서는 가장 큰 값(153)과 가장 작은 값(51)을 더해 새 값(204)을 구합니다. 새 값에서 기존 색상의 각 RGB 값을 빼서 새로운 RGB 보색 값을 만듭니다. 새 빨강 값은 $204 - 102$ (현재의 빨강 값) = 102, 새 녹색 값은 $204 - 153$ (현재의 녹색 값) = 51, 새 파랑 값은 $204 - 51$ (현재의 파랑 값) = 153이 됩니다.

맨 위로 ¹¹

색상의 농도 변경

1. [견본] 패널에서 전체 배합 색상 또는 별색을 선택하거나, 전체 배합 색상 또는 별색을 적용한 오브젝트를 선택합니다.
2. [색상] 패널에서 T 슬라이더를 드래그하거나 텍스트 상자에 값을 입력하여 색상 강도를 변경합니다. 농도 범위는 0~100%이며, 수치가 낮을수록 농도가 약해집니다.

T 슬라이더가 보이지 않으면 전체 배합 색상 또는 별색이 선택되었는지 확인하십시오. 그래도 T 슬라이더가 보이지 않으면 [색상] 패널 메뉴에서 [옵션 표시]를 선택합니다.

3. 해당 농도를 견본으로 저장하려면 [견본] 패널로 색상을 드래그하거나 [견본] 패널에서 [새 견본] 단추를 클릭합니다. 농도는 기본 색상과 같은 이름으로 저장되지만 이름에 농도 비율이 추가됩니다. 예를 들어, “하늘색”이라는 이름의 색상을 50%에서 저장했다면 그 견본 이름은 “하늘색 50%”가 됩니다.

참조

- 별색 및 배합 색상 정보

맨 위로 ¹¹

여러 색상 반전

1. 색상을 반전하려는 오브젝트를 선택합니다.
2. [편집] > [색상 편집] > [색상 반전]을 선택합니다.
[색상] 패널을 사용하여 개별 색상을 반전할 수 있습니다.

맨 위로

하나 이상의 색상에 대해 색상 균형 조정 수행

1. 색상을 조정하려는 오브젝트를 선택합니다.
2. [편집] > [색상 편집] > [색상 균형 조정]을 선택합니다.
3. [칠] 및 [획] 옵션을 설정합니다.
4. 색상 값을 조정한 다음, [확인]을 클릭합니다.
 - 전체 배합 색상 또는 별색을 선택한 경우 농도 슬라이더를 이용해 색상의 강도를 조정합니다. 선택한 비 전체 배합 색상은 영향을 받지 않습니다.
 - CMYK 색상 모드에서 작업 중이고 비 전체 배합 색상을 선택한 경우 슬라이더를 이용해 청록, 자홍, 노랑 및 검정의 비율을 조정합니다.
 - RGB 색상 모드에서 작업 중이고 비 전체 배합 색상을 선택한 경우 슬라이더를 이용해 빨강, 녹색 및 파랑의 비율을 조정합니다.
 - 선택한 색상을 회색 음영으로 변환하려면 [색상 모드] 목록에서 [회색 음영]을 선택하고 [변환] 옵션을 선택합니다. 그런 다음, 슬라이더를 이용해 검정의 비율을 조정합니다.
 - 전체 배합 색상 또는 별색을 선택한 상태에서 이 색상을 비 전체 배합 색상으로 변환하려면, 문서의 색상 모드에 따라 [색상 모드] 목록에서 CMYK 또는 RGB를 선택하고 [변환] 옵션을 선택합니다. 그런 다음, 슬라이더를 이용해 색상을 조정합니다.

맨 위로

문서의 색상 모드 변경

- [파일] > [문서 색상 모드] > [CMYK 색상] 또는 [RGB 색상]을 선택합니다.

맨 위로

Lab 값을 사용하여 별색 표시 및 출력

TOYO, PANTONE, DIC 및 HKS 라이브러리의 색상과 같이 미리 정의된 일부 별색들은 Lab 값을 사용하여 정의됩니다. 이전 버전의 Illustrator와의 호환성을 위해, 이들 라이브러리의 색상에는 CMYK 정의도 포함되어 있습니다. [견본] 패널을 사용하면 별색을 표시하고 내보내고 인쇄하는 데 사용할 Lab 또는 CMYK 값을 조절할 수 있습니다.

Lab 값을 올바른 장치 프로파일과 함께 사용하면 모든 장치에 대해 가장 정확한 출력을 얻을 수 있습니다. 색상 관리가 프로젝트에 매우 중요한 요소인 경우, 별색의 Lab 값을 사용해 별색을 표시, 내보내기 및 인쇄하는 것이 좋습니다.

참고: 화면 표시의 정확도를 높이기 위해 [중복 인쇄 미리보기]가 켜져 있는 경우 자동으로 Lab 값이 사용됩니다. 또한 [인쇄] 대화 상자의 [고급] 영역에서 [중복 인쇄] 옵션으로 [시뮬레이트]를 선택한 경우 인쇄 시 Lab 값이 사용됩니다.

1. [견본] 패널 메뉴에서 [별색]을 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 가장 정확한 색상 표시와 출력을 원하면 [책 제조업체가 지정한 Lab 값을 사용합니다.]를 선택합니다.
 - 별색을 이전 버전의 Illustrator와 일치시키려면 [제조업체의 배합 색상 책의 CMYK 값을 사용합니다.]를 선택합니다.

참조

- Lab

맨 위로 

색상을 회색 음영으로 변환 및 회색 음영을 색상으로 변환

회색 음영으로 색상 변환

1. 색상을 변환하려는 오브젝트를 선택합니다.
2. [편집] > [색상 편집] > [회색 음영으로 변환]을 선택합니다.

[편집] > [색상 편집] > [색상 조정] 명령을 사용하여 개체를 회색 음영으로 변환하는 동시에 회색 음영을 조정합니다.

참조

- 회색 음영

RGB 또는 CMYK로 회색 음영 이미지 변환

1. 회색 음영 이미지를 선택합니다.
2. [편집] > [색상 편집] > [CMYK로 변환] 또는 [RGB로 변환](문서의 색상 모드에 따라 다름)을 선택합니다.

회색 음영 또는 1비트 이미지 색상화

1. 비트맵 오브젝트를 선택합니다.
2. [도구] 패널이나 [색상] 패널의 [칠] 단추가 선택되어 있는지 확인합니다.
3. [색상] 패널을 사용하여 검정, 흰색, 배합 색상 또는 별색으로 이미지를 채색합니다.

참고: 회색 음영 이미지에 알파 채널이 들어 있는 경우 배합 색상으로 이미지를 칠할 수 없습니다. 대신 별색을 선택합니다.

맨 위로 

여러 색상의 채도 조정

1. 색상을 조정하려는 오브젝트를 선택합니다.
2. [편집] > [색상 편집] > [채도]를 선택합니다.
3. -100%에서 100% 사이의 값을 입력하여 색상 또는 별색 농도의 증감률을 지정합니다.

참조

- HSB

맨 위로 

겹쳐진 색상 혼합

혼합 모드, [교차색 질게 혼합] 효과 또는 [교차색 열게 혼합] 효과를 사용하여 겹쳐진 색상을 혼합할 수 있습니다.

혼합 모드 겹쳐진 색상을 조절할 수 있는 많은 옵션을 제공합니다. 별색, 패턴, 그라디언트, 텍스트를 포함한 아트웍 또는 다른 복잡한 아트웍에 [교차색 짙게 혼합] 또는 [교차색 얇게 혼합] 명령 대신 혼합 모드를 사용해야 합니다.

교차색 짙게 혼합 효과 각 색상 구성 요소의 가장 높은 값을 선택하여 색상을 결합합니다. 예를 들어, 색상 1은 청록 20%, 자홍 66%, 노랑 40%, 검정 0%이고, 색상 2는 청록 40%, 자홍 20%, 노랑 30%, 검정 10%일 때, [교차색 짙게 혼합] 명령을 사용하여 이들을 혼합하면 청록 40%, 자홍 66%, 노랑 40%, 검정 10%의 색상이 나타납니다.

교차색 얇게 혼합 효과 겹쳐진 아트웍에 바탕색이 투과되어 보이고 이미지가 먼 구성 요소로 나뉩니다. 겹쳐진 색상의 보이기 백분율을 지정할 수 있습니다.

개별 오브젝트에는 혼합 모드를 적용할 수 있지만, 전체 그룹이나 레이어에는 [교차색 짙게 혼합]과 [교차색 얇게 혼합] 효과를 반드시 적용해야 합니다. 혼합 모드는 오브젝트의 질과 획 모두에 영향을 미치지만, [교차색 짙게 혼합] 및 [교차색 얇게 혼합] 효과를 적용하면 오브젝트의 획이 제거됩니다.

참고: 대부분의 경우 배합 색상과 별색이 섞여 있는 오브젝트에 [교차색 짙게 혼합] 또는 [교차색 얇게 혼합] 효과를 적용하면 색상이 CMYK로 변환됩니다. 비 전체 배합 RGB 색상과 별색 RGB 색상이 혼합되어 있는 경우에는 모든 별색이 비 전체 배합 RGB 색상으로 변환됩니다.

참조

- 패스파인더 효과 적용
- 혼합 모드 개요
- 모양 속성의 대상 항목 지정

교차색 짙게 혼합 효과를 사용하여 색상 혼합

1. 그룹이나 레이어를 대상으로 지정합니다.
2. [효과] > [패스파인더] > [교차색 짙게 혼합]을 선택합니다.

교차색 얇게 혼합 효과를 사용하여 색상 혼합

1. 그룹이나 레이어를 대상으로 지정합니다.
2. [효과] > [패스파인더] > [교차색 얇게 혼합]을 선택합니다.
3. [혼합 비율] 텍스트 상자에 1%에서 100% 사이의 값을 입력하여 겹쳐진 색상의 보이기 백분율을 지정하고 [확인]을 클릭합니다.

참조

- 색상 정보
- 색상 선택
- 견본 사용 및 만들기
- 색상 그룹(하모니)

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

페인팅

페인팅 정보

Adobe Illustrator에서는 아트웍에 시각적 효과를 손쉽게 추가할 수 있도록 하기 위해 붓글씨, 산포, 아트, 패턴 및 강모 브러쉬가 제공됩니다. 또한 [라이브 페인트] 기능과 도형 구성 도구를 사용하여 서로 다른 페스 선분을 칠하고 둘러싸인 페스를 다양한 색상, 패턴 또는 그라디언트로 칠할 수 있습니다. 도형 구성 도구를 사용하면 간단한 모양을 병합하여 복잡한 새 모양을 만들 수 있습니다. 불투명도, 마스크, 그라디언트, 블렌드, 망, 패턴 등을 사용하면 매우 독창적인 아트웍을 만들 수 있습니다. [쪽] 도구는 변수 쪽을 사용하여 선을 만들어 매우 명확한 윤곽선을 만드는 기능을 제공합니다.

기타 도움말 항목



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

칠 및 획을 사용하여 페인팅

페인팅 방법

칠과 선 정보

오브젝트에 칠 색상 적용

물방울 브러쉬 도구를 사용하여 패스 그리기 및 병합

선을 컴파운드 패스로 변환

개체에서 칠 또는 획 제거

동일한 칠 및 선이 적용된 오브젝트 선택

복수 칠 및 선 만들기

변수 폭을 사용하여 선 만들기

맨 위로

페인팅 방법

Illustrator는 두 가지 페인팅 방법을 제공합니다.

- 개체에 칠, 획 또는 이 두 가지 모두 할당
- 개체를 라이브 페인트 그룹으로 변환하고 그러한 그룹 내에 있는 패스의 별도 가장자리 및 면에 칠 또는 획 할당

오브젝트 페인팅

오브젝트를 그린 후에 칠이나 선 또는 두 가지를 모두 할당합니다. 그런 다음 비슷한 방식으로 그릴 수 있는 다른 오브젝트를 그려 이전 오브젝트 위에 각각의 새 오브젝트를 레이어로 입힐 수 있습니다. 그 결과는 색종이를 여러 가지 모양으로 오려서 만든 콜라주와 같은 형태가 되며, 레이어가 사용된 오브젝트의 스택에서 그 위에 어떤 오브젝트가 있는지에 따라 아트웍의 모양이 달라집니다.

브러쉬 사용에 대한 비디오는 [브러쉬 사용](#)을 참조하십시오.

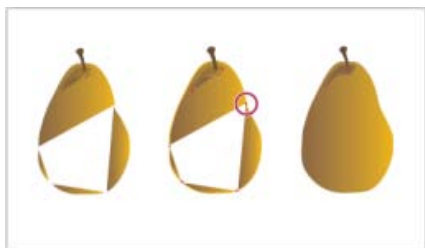
라이브 페인트 그룹 페인팅

[라이브 페인트] 방법을 사용하면 레이어나 누적 순서에 관계없이 전통 색상 작업 도구로 작업할 때보다 더 다양한 페인팅 작업을 할 수 있으므로 보다 자연스러운 작업흐름을 구성할 수 있습니다. [라이브 페인트] 그룹의 모든 오브젝트는 마치 동일한 평면의 일부인 것처럼 취급됩니다. 이는 여러 개의 패스를 그린 다음 이 패스들로 둘러싸인 각 영역(면이라고 함)의 색상을 별도로 지정할 수 있음을 의미합니다. 교차점들 사이에 있는 패스 부분(가장자리라고 함)에 다른 선 색상 및 두께를 할당할 수 있습니다. 그 결과는 색상 책과 흡사하게 다른 색상으로 각각의 면을 칠하고 각각의 가장자리를 그을 수 있습니다. [라이브 페인트] 그룹에서 패스를 이동하고 모양을 변경하면 면과 가장자리가 자동으로 그에 맞춰 조정됩니다.

라이브 페인트 사용에 대한 비디오는 [Live Paint](#)를 참조하십시오.



기존의 방법으로 그린 단일 패스로 구성된 오브젝트의 칠과 선은 한 가지 종류입니다(왼쪽). 하지만 같은 오브젝트를 [라이브 페인트] 그룹으로 변환하면 각 면에 대해 다른 칠과 각 가장자리에 대해 다른 선을 이용해 그릴 수 있습니다(오른쪽).



일반적인 방식으로 오브젝트를 칠하면 칠할 수 없는 영역이 일부 남게 됩니다(왼쪽). 간격 감지 설정을 사용하여 라이브 페인트 그룹을 페인트하면(가운데) 간격을 없애고 중복 인쇄를 피할 수 있습니다(오른쪽).

[맨 위로](#)

칠과 선 정보

칠은 오브젝트 내의 색상, 패턴 또는 그라디언트입니다. 열린 오브젝트와 닫힌 오브젝트 그리고 [라이브 페인트] 그룹의 면에 칠을 적용할 수 있습니다.

선은 오브젝트, 패스 또는 라이브 페인트 그룹 가장자리의 눈에 보이는 윤곽선입니다. 획의 너비를 조절하고 획을 칠할 수 있습니다. 또한 [패스] 옵션을 사용하여 파선을 만들고 브러시를 사용해 스타일화된 선을 그릴 수도 있습니다.

참고: 라이브 페인트 그룹을 사용할 때는 [모양] 패널을 사용하여 해당 그룹에 획을 추가하는 경우에만 가장자리에 브러시를 적용할 수 있습니다.

현재 칠 및 획 색상은 [도구] 패널에 표시됩니다.



칠 및 선 컨트롤

참조

- 그리기 개체에 대한 단축키
- 색상 피커를 사용하여 색상 선택

칠 및 선 컨트롤

칠 및 선을 설정하기 위한 컨트롤은 [도구] 패널, [컨트롤] 패널, [색상] 패널에서 사용할 수 있습니다.

[도구] 패널에서 다음 중 원하는 컨트롤을 사용하여 색상을 지정합니다.

칠 단추 ☐

두 번 클릭하여 [색상 피커]로 칠 색상을 선택합니다.

선 단추 ☒

두 번 클릭하여 [색상 피커]로 선 색상을 선택합니다.

칠과 선 교체 단추 

클릭하여 칠과 선 간의 색상을 교체합니다.

초기값 칠과 선 단추 

클릭하여 초기값 색상 설정(흰색 칠 및 검정색 선)으로 돌아갑니다.

색상 단추 

클릭하여 그라디언트 칠이 있거나 선 또는 칠이 없는 오브젝트에 마지막으로 선택한 단색을 적용합니다.

그라디언트 단추 

클릭하여 현재 선택한 칠을 마지막으로 선택한 그라디언트로 바꿉니다.

없음 단추 

클릭하여 선택한 오브젝트의 칠이나 선을 제거합니다.

또한 [컨트롤] 패널에서 다음 컨트롤을 사용하여 선택한 오브젝트에 대해 색상 및 선을 지정할 수도 있습니다.

칠 색상 클릭하여 [견본] 패널을 열거나 **Shift** 키를 누른 상태로 클릭하여 대체 색상 모드 패널을 열고 색상을 선택합니다.

선 색상 클릭하여 [견본] 패널을 열거나 **Shift** 키를 누른 상태로 클릭하여 대체 색상 모드 패널을 열고 색상을 선택합니다.

선 패널 [선]이라는 단어를 클릭하여 [선] 패널을 열고 옵션을 지정합니다.

선 두께 팝업 메뉴에서 선 두께를 선택합니다.

맨 위로 

오브젝트에 칠 색상 적용

전체 오브젝트에 하나의 색상, 패턴 또는 그라디언트를 적용할 수도 있고 라이브 페인트 그룹을 사용하여 오브젝트 내의 개별 면에 서로 다른 색상을 적용할 수도 있습니다.

1. 선택 도구() 또는 직접 선택 도구()를 사용하여 개체를 선택합니다.
2. [도구] 패널 또는 [색상] 패널에서 [칠] 상자를 클릭하여 획이 아닌 칠을 적용함을 나타냅니다.



칠 상자 활성화. [칠] 상자는 [획] 상자 위에 있습니다..

3. 다음 중 한 가지 방법으로 칠 색상을 선택합니다.
 - [컨트롤] 패널, [색상] 패널, [견본] 패널, [그라디언트] 패널 또는 견본 라이브러리에서 색상을 클릭합니다.
 - [칠] 상자를 두 번 클릭하고 [색상 피커]에서 색상을 선택합니다.
 - [스포이드] 도구를 선택해 **Alt** 키(Windows) 또는 **Option** 키(Mac OS)를 누른 상태로 오브젝트를 클릭하여 현재의 칠 및 선을 비롯한 현재의 속성을 적용합니다.

- 오브젝트의 현재 칠을 제거하려면 [없음] 단추 를 클릭합니다.

[칠] 상자, [색상] 패널, [그라디언트] 패널 또는 [견본] 패널에서 색상을 오브젝트로 드래그하면 선택되지 않은 오브젝트에 색상을 빠르게 적용할 수 있습니다. 라이브 페인트 그룹에서 드래그가 작동하지 않습니다.

참조

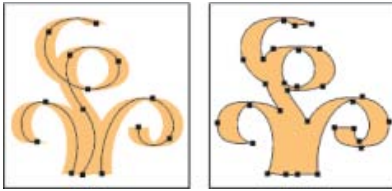
- 그리기 개체에 대한 단축키
- 색상 피커를 사용하여 색상 선택
- 라이브 페인트 그룹

맨 위로 

물방울 브러쉬 도구를 사용하여 패스 그리기 및 병합

[물방울 브러쉬] 도구를 사용하면 같은 색상의 다른 모양과 교차하거나 병합되는 칠 모양을 페인트할 수 있습니다.

[물방울 브러쉬] 도구는 붓글씨 브러쉬와 동일한 기본 브러쉬 옵션을 사용합니다. (붓글씨 브러쉬 옵션을 참조하십시오.)



붓글씨 브러쉬로 만든 패스(왼쪽); [물방울 브러쉬] 도구로 만든 패스(오른쪽)

물방울 브러쉬 도구 사용에 대한 비디오를 보려면 [물방울 브러쉬 및 지우개 도구 사용](#)을 참조하십시오.

참조

- 페인트브러쉬 도구 옵션

물방울 브러쉬 도구 지침

[물방울 브러쉬] 도구를 사용하는 경우 다음 지침을 준수하십시오.

- 패스를 병합하려면 패스의 누적 순서가 인접해 있어야 합니다.
- [물방울 브러쉬] 도구는 선 없이 칠이 된 패스를 만듭니다. [물방울 브러쉬] 패스를 기존 아트웍에 병합하려는 경우 해당 아트웍의 칠 색상이 동일하고 선이 없는지 확인합니다.
- [물방울 브러쉬] 도구로 패스를 그리는 경우 새 패스는 맨 위에 있는 일치하는 패스와 병합됩니다. 새로운 패스가 동일한 그룹 또는 레이어 내에서 둘 이상의 일치하는 패스와 만난 경우 교차되는 모든 패스는 함께 병합됩니다.
- [물방울 브러쉬] 도구에 효과 또는 투명도와 같은 페인트 속성을 적용하려면 그리기를 시작하기 전에 브러쉬를 선택한 다음 [모양] 패널에서 속성을 설정합니다.
- [물방울 브러쉬] 도구를 사용하여 다른 도구에서 만든 패스를 병합합니다. 이렇게 하려면 기존 아트웍에 획이 없는지 확인합니다. 그런 다음 함께 병합할 모든 패스를 교차하는 새 경로를 그리고 같은 채우기 색상을 갖도록 [물방울 브러쉬] 도구를 설정합니다.

병합된 패스 만들기

참고: 획이 있는 패스는 병합할 수 없습니다.

1. 새 패스에 병합할 패스를 선택합니다.
2. [모양] 패널에서 [새 아트는 기본 모양 포함]을 선택 해제하여 물방울 브러쉬 도구가 선택한 아트웍의 특성을 사용하도록 합니다.
3. [물방울 브러쉬] 도구  를 선택하고 이 도구가 선택한 아트웍과 동일한 모양을 사용하는지 확인합니다.
4. 아트웍과 교차되는 패스를 그립니다. 패스가 병합되지 않는 경우 [물방울 브러쉬] 도구 특성이 기존 패스 속성과 정확히 일치하는지 확인하고 두 특성에서 모두 획이 사용되지 않는지 확인합니다.

물방울 브러쉬 도구 옵션

[도구] 패널에서 [물방울 브러쉬] 도구를 두 번 클릭하고 다음 옵션 중 하나를 설정합니다.

선택 유지 병합된 패스를 그리면 모든 패스가 선택되어 그리는 동안 계속해서 선택된 상태로 남도록 지정합니다. 이 옵션은 병합된 패스에 포함된 모든 패스를 보려는 경우에 유용합니다.

선택 항목만 병합 새 선이 기존에 선택된 패스와만 통합되도록 지정합니다. 이 옵션을 선택하는 경우 새 선이 선택되지 않은 교차하는 다른 패스와 병합되지 않습니다.

정확도 패스에 새 고정점을 추가하기 전에 마우스 또는 스타일러스를 이동해야 하는 거리를 제어합니다. 예를 들어, [정확도] 값이 2.5이면 2.5 픽셀 미만의 도구 이동은 기록되지 않음을 나타냅니다. 정확도 범위는 0.5 ~ 20픽셀 사이이며, 값이 높을수록 패스가 더 매끄럽고 단순해집니다.

매끄러움 도구를 사용할 때 적용되는 매끄러움 정도를 제어합니다. 매끄러움 범위는 0 ~ 100% 사이이며, 값이 높을수록 패스가 더 매끄러워집니다.

크기 브러쉬의 크기를 결정합니다.

각도 브러쉬의 회전 각도를 정합니다. 미리보기에서 화살표를 드래그하거나 [각도] 텍스트 상자에 값을 입력합니다.

원형율 브러쉬의 원형율을 정합니다. 미리보기의 검정색 점을 중심에서 멀리 또는 중심 방향으로 드래그하거나 [원형율] 텍스트 상자에 값을 입력합니다. 이 값이 높을수록 원형율이 더 커집니다.

[맨 위로](#)

선을 컴파운드 패스로 변환

선을 컴파운드 패스로 변환하면 선의 윤곽을 수정할 수 있습니다. 예를 들어, 폭이 변하는 선을 만들거나 선을 여러 개로 나눌 수 있습니다.

1. 오브젝트를 선택합니다.
2. [오브젝트] > [패스] > [윤곽 선]을 선택합니다.

결과 컴파운드 패스는 칠해진 오브젝트와 함께 그룹화됩니다. 컴파운드 패스를 수정하려면 우선 칠과 컴파운드 패스의 그룹을 풀거나 [그룹 선택] 도구로 컴파운드 패스를 선택합니다.

그룹의 내용을 식별하려면 [레이어] 패널을 사용합니다.

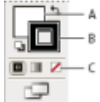
참조

- 컴파운드 패스 정보
- 오브젝트 그룹 만들기 또는 그룹 풀기

개체에서 칠 또는 획 제거

1. 오브젝트를 선택합니다.
2. [도구] 패널에서 [칠] 또는 [선] 상자를 클릭하여 개체의 칠 또는 해당 획을 제거할 것인지 여부를 나타냅니다.
3. [도구] 패널, [색상] 패널 또는 [견본] 패널에서 [없음] 단추를 클릭합니다.

참고: [컨트롤] 패널의 [칠] 메뉴 또는 [선 색상] 메뉴에 있는 [없음] 아이콘을 클릭해도 됩니다.



칠 및 선 상자

A. 칠 상자 **B.** 선 상자 **C.** 없음 단추

동일한 칠 및 선이 적용된 오브젝트 선택

칠 색상, 선 색상 및 선 두께 등의 동일한 속성이 적용된 오브젝트를 선택할 수 있습니다.

참고: [선택] > [동일하게] > [칠 색상], [선 색상] 및 [선 두께] 명령은 [라이브 페인트 선택] 도구를 사용하여 면이나 가장자리를 선택할 때 라이브 페인트 그룹 내에서 작동합니다. 기타 [선택] > [동일하게] 명령은 작동하지 않습니다. 라이브 페인트 그룹 내부와 외부에서 같은 개체를 동시에 선택할 수 없습니다.

- 같은 칠 및 획이 적용된 개체를 선택하려면 개체 중 하나를 선택하고 [컨트롤] 패널에서 [유사한 오브젝트 선택] 단추 를 클릭한 다음 나타나는 메뉴에서 선택 기준으로 사용할 항목을 선택합니다.
- 칠 또는 선 색상이 같은 오브젝트를 모두 선택하려면 해당 칠 또는 선 색상이 적용된 오브젝트를 하나 선택하거나 [색상] 패널 또는 [견본] 패널에서 해당 색상을 선택합니다. 그런 다음 [선택] > [동일하게]를 선택하고 하위 메뉴에서 [칠 색상], [선 색상] 또는 [칠 및 선]을 클릭합니다.
- 선 두께가 같은 오브젝트를 모두 선택하려면 해당 선 두께를 가진 오브젝트를 하나 선택하거나 [선] 패널에서 해당 선 두께를 선택합니다. 그런 다음 [선택] > [동일하게] > [선 두께]를 선택합니다.
- 다른 오브젝트를 사용하여 동일한 선택 옵션을 적용하려면(예를 들어, [선택] > [동일하게] > [칠 색상] 명령을 사용하여 빨간색 오브젝트를 모두 선택한 상태에서 녹색 오브젝트를 모두 찾으려는 경우) 새 오브젝트를 선택한 다음 [선택] > [재선택]을 선택합니다.

팁: 색상을 기준으로 선택할 때 개체의 농도를 고려하려면 [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 [Illustrator] > [환경 설정] > [일반](Mac OS)을 선택한 다음 [같은 농도 비율 선택]을 선택합니다. 50% 농도의 PANTONE 노랑 C 색상으로 칠해진 개체를 선택한 다음 [선택] > [동일하게] > [칠 색상]을 선택하면 해당 색상의 50% 농도로 칠해진 개체만 선택됩니다. 이 옵션을 선택 해제하면 Illustrator가 PANTONE 노랑 C 색상으로 칠해진 개체를 선택합니다.

복수 칠 및 선 만들기

[모양] 패널을 사용해 동일한 개체에 대해 복수 칠과 획을 만듭니다. 한 오브젝트에 복수 칠과 선을 추가하는 것은 수많은 흥미로운 효과를 만들기 위한 기본입니다. 예를 들어, 넓은 선 위에 두 번째로 좁은 선을 만들거나 한 쪽 칠에는 효과를 적용하고 다른 쪽에는 효과를 적용하지 않을 수 있습니다.

1. 하나 이상의 오브젝트 또는 그룹을 선택하거나 [레이어] 패널에서 레이어를 대상으로 지정합니다.
2. [모양] 패널 메뉴에서 [새 칠 추가] 또는 [새 선 추가]를 선택합니다. 또는 [모양] 패널에서 칠 또는 획을 선택하고 [선택한 항목 복제] 단추를 클릭합니다. 
3. 새 칠 또는 선에 대해 색상과 다른 속성을 설정합니다.

참고: [모양] 패널에서 새 칠 또는 선의 위치를 조정해야 할 수도 있습니다. 예를 들어, 폭이 다른 두 선을 만드는 경우 [모양] 패널에서 좁은 선이 넓은 선 위에 오도록 해야 합니다.

참조

- 모양 특성의 대상 항목 지정
- 모양 패널 개요

맨 위로 

변수 폭을 사용하여 선 만들기

[도구] 패널에서 사용할 수 있는 [너비] 도구를 사용하여 가변 너비 선을 만들고 가변 너비를 다른 획에 적용할 수 있는 프로필로 저장할 수 있습니다.

[폭] 도구를 사용하여 선 위에 마우스를 올려 놓으면 속이 빈 다이아몬드가 핸들과 함께 패스에 나타납니다. 선 폭을 조정하고 폭 포인트를 이동, 복제 및 삭제할 수 있습니다.

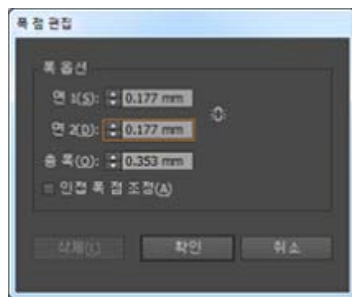
여러 획의 경우 너비 도구는 활성 획만 조정합니다. 선을 조정하려는 경우 [모양] 패널에서 활성 선으로 선택해야 합니다.

너비 도구 사용에 대한 비디오는 [가변 너비 획 사용](#)을 참조하십시오.

[폭 포인트 편집] 대화 상자를 사용하여 폭 포인트를 만들거나 수정하려면 [폭] 도구를 사용하여 선을 두 번 클릭하고 폭 포인트 값을 편집합니다. [인접한 폭 점 조정] 확인란을 선택하는 경우 선택한 너비 점을 변경하면 인접한 너비 점에도 영향을 미칩니다.

[인접한 폭 점 조정] 확인란을 자동으로 선택하려면 Shift 키를 누른 채 너비 점을 두 번 클릭합니다.

[폭] 도구는 변수 폭을 조정하는 동안 연속 및 불연속 폭 포인트를 구분합니다.



연속 포인트에 대한 [폭 포인트 편집] 대화 상자

불연속 너비 점을 만들려면 다음을 수행합니다.

1. 서로 다른 선 폭을 사용하여 선에 두 개의 폭 포인트를 만듭니다.



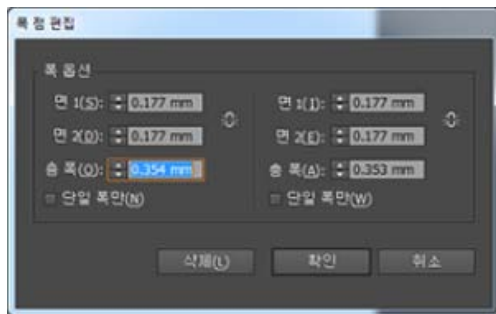
생성된 두 개의 폭 포인트

2. 한 폭 포인트를 다른 폭 포인트로 드래그하여 선에 대한 불연속 폭 포인트를 만듭니다.



한 폭 포인트를 다른 폭 포인트로 드래그하여 만든 불연속 폭 포인트

불연속 포인트의 경우 [폭 포인트 편집] 대화 상자에 측면 폭의 두 세트가 표시됩니다.



불연속 포인트에 대한 [폭 포인트 편집] 대화 상자

[단일 폭만] 체크 상자를 사용하면 들어오거나 나가는 폭을 사용하여 단일 연속 폭 포인트를 남길 수 있습니다.

폭 도구 컨트롤

다음 테이블에는 [폭] 도구로 작업하는 동안 사용하는 키보드 수정자가 나열되어 있습니다.

폭 컨트롤 작업	키보드 수정자
비균일 폭 만들기	Alt+드래그(Windows) 또는 Opt+드래그(Mac OS)
폭 점의 복사본 만들기	폭 점 Alt+드래그(Windows) 또는 Opt+drag(Mac OS)
패스를 따라 모든 포인트 복사 및 이동	Alt+Shift+드래그(Windows) 또는 Opt+Shift+드래그(Mac OS)
여러 폭 포인트의 위치 변경	Shift+드래그

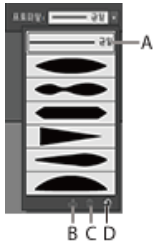
여러 폭 포인트 선택	Shift+클릭
선택한 폭 포인트 삭제	Delete 키
폭 포인트 선택 취소	Esc 키

다음 중 하나를 수행합니다.

- 핸들을 바깥쪽이나 안쪽으로 드래그하여 패스에 있는 해당 위치에서 획 너비를 조정합니다. 모퉁이 또는 직접 선택한 기준점에 만든 너비 점은 패스를 기본 편집하는 동안 기준점에 고정됩니다.
- 폭 포인트의 위치를 변경하려면 패스를 따라 포인트를 드래그합니다.
- 여러 폭 포인트를 선택하려면 **Shift** 키를 누르고 클릭합니다. [폭 점 편집] 대화 상자에서 여러 점의 면 1 및 면 2에 대한 값을 지정합니다. 너비 점의 조정은 선택한 모든 너비 점에 영향을 미칩니다.
- 모든 폭 점에 대한 획 두께를 전역적으로 조정하려면 [선] 패널의 [두께] 드롭다운 목록에서 획 두께를 지정합니다.

너비 프로파일 저장

획 너비를 정의한 후에 [획] 패널 또는 [제어] 패널을 사용하여 가변 너비 프로파일을 저장합니다.



A. [단일 폭 프로파일] 옵션 B. [폭 프로파일 저장] 아이콘 C. [폭 프로파일 삭제] 아이콘 D. [폭 프로파일 재설정] 아이콘

다음 중 하나를 수행합니다.

- 선택한 패스에 너비 프로파일을 적용하려면 [제어] 패널 또는 [획] 패널에서 [폭 프로파일] 드롭다운 목록에서 해당 프로파일을 선택합니다. 가변 폭이 없는 선을 선택하면 목록은 [균일] 옵션을 표시합니다. 개체에서 가변 너비 프로파일을 제거하려면 [균일] 옵션을 선택합니다.
- 기본 너비 프로파일 세트를 복원하려면 [프로파일] 드롭다운 목록의 하단에서 [프로파일 재설정] 단추를 클릭합니다.

참고: [선 옵션] 대화 상자의 기본 너비 프로파일 세트를 복원하면 사용자 정의 저장 프로파일이 제거됩니다.

가변 너비 프로파일을 획에 적용하는 경우 [모양] 패널에 별표(*)와 함께 표시됩니다.

아트 및 패턴 브러시의 경우 [폭 점/프로파일] 옵션은 [가변 폭] 도구로 브러시 패스를 편집하거나 [폭 프로파일] 사전 설정을 적용한 후에 [선 옵션] 대화 상자의 크기에 대해 자동으로 선택됩니다. 폭 프로파일 변경을 제거하려면 크기에 대해 [고정] 옵션 또는 [압력] 같은 태블릿 데이터 채널 중 하나를 선택하여 태블릿 데이터 옵션을 복원합니다.

가변 너비 프로파일 만들기에 대한 비디오는 [가변 너비 프로파일 사용](#)을 참조하십시오.

참조

- 브러시
- 연습 - 브러시 사용 방법
- 비디오 자습서 - 패턴 채우기



Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

라이브 페인트 그룹

라이브 페인트 정보

라이브 페인트 제한

라이브 페인트 그룹 만들기

라이브 페인트 그룹을 확장하거나 풀기

라이브 페인트 그룹에서 항목 선택

라이브 페인트 그룹 수정

라이브 페인트 톤 도구로 페인팅

라이브 페인트 그룹의 간격 메우기

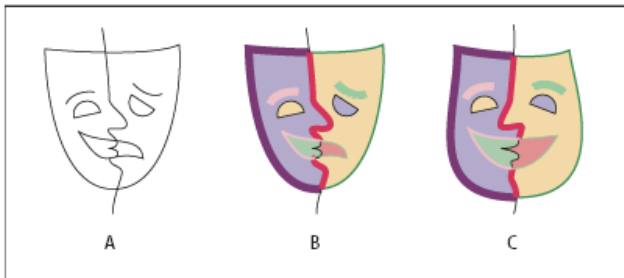
라이브 페인트 정보

맨 위로

아트웍을 라이브 페인트 그룹으로 변환하면 캔버스나 용지의 드로잉과 같이 원하는 대로 색상을 지정할 수 있습니다. 즉, 서로 다른 색상으로 각 페스 선분에 선을 추가하고 단순히 닫힌 페스가 아닌 각각의 둘러싸인 페스에 서로 다른 색상, 패턴 또는 그라디언트를 칠할 수 있습니다.

[라이브 페인트]는 컬러 드로잉을 만들기 위한 직관적인 방법입니다. [라이브 페인트]를 이용해 **Illustrator**의 벡터 드로잉 도구를 완전히 사용할 수 있지만, 사용자가 그리는 모든 페스는 동일한 평탄면 상에 있는 것으로 취급합니다. 즉, 어떤 페스도 서로 앞이나 뒤에 존재하지는 않습니다. 그 대신, 페스는 드로잉 면을 영역으로 나누며 해당 영역이 단일 페스 또는 복수 페스의 선분으로 테두리가 설정되어 있는지 여부에 상관없이 어떤 것에도 색상이 적용될 수 있습니다. 그 결과, 페인팅 오브젝트는 색상 칩을 채우거나 수채화 효과를 사용해 연필 스케치를 그리는 것과 같은 효과를 냅니다.

일단 [라이브 페인트] 그룹을 만들고 나면 각 페스는 완전히 편집 가능한 상태로 남습니다. 페스의 모양을 이동 또는 조정할 때 이전에 적용된 색상들은 천연 미디어 페인팅 또는 이미지 편집 프로그램에서 작업하는 것과 같이 원래 있었던 자리에 그대로 머무르지 않습니다. 그 대신, **Illustrator**는 편집된 페스에 의해 만들어진 새 영역에 이 색상들을 자동적으로 다시 적용합니다.

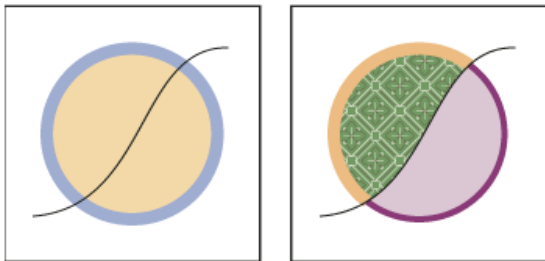


라이브 페인트 페스 조정

A. 원본 **B.** 라이브 페인트 그룹 **C.** 조정된 페스, 라이브 페인팅 리플로우

[라이브 페인트] 그룹의 페인트 가능한 부분을 가장자리 및 면이라고 합니다. 가장자리는 페스가 다른 페스와 교차하는 지점 사이에 있는 페스의 일부입니다. 면은 하나 이상의 가장자리로 둘러싸인 영역입니다. 가장자리를 그리고 면을 칠할 수 있습니다.

예를 들어, 원과 그 원을 가로지르는 선을 그립니다. [라이브 페인트] 그룹으로서, 원을 분할하는 선(가장자리)은 그 원에 2개의 면을 만들어냅니다. [라이브 페인트 톤] 도구를 사용해 다른 색상으로 각 면으로 칠하고 각 가장자리를 그릴 수 있습니다.



원래의 원과 선(왼쪽)을 [라이브 페인트] 그룹으로 변환한 후 면을 칠하고 가장자리를 그린 원과 선(오른쪽)을 비교

참고: [라이브 페인트]는 멀티프로세서 활용하므로 **Illustrator**에서 작업을 보다 신속하게 수행할 수 있습니다.

라이브 페인트 작업에 대한 비디오를 보려면 www.adobe.com/go/vid0042_kr을 참조하십시오.

라이브 페인트 제한

맨 위로

다른 Illustrator 오브젝트에서와 마찬가지로, 칠 및 페인트 속성은 그 속성을 정의하는 실제 패스가 아니라 [라이브 페인트] 그룹의 면과 가장자리에 연결됩니다. 이 때문에, 일부 기능과 명령은 [라이브 페인트] 그룹 내에서 다르게 작동하거나 패스에 적용되지 않습니다.

전체 라이브 페인트 그룹에서는 작동하지만 개별 면 및 가장자리에는 작동하지 않는 기능 및 명령

- 투명도
- 효과
- [모양] 패널의 복수 칠 및 선
- [오브젝트] > [둘러싸기 왜곡]
- [오브젝트] > [숨기기]
- [오브젝트] > [래스터화]
- [오브젝트] > [분할 영역] > [만들기]
- [투명도] 패널 메뉴의 [불투명 마스크 만들기]
- [브러쉬]([모양] 패널을 사용하여 라이브 페인트 그룹에 새 선을 추가하는 경우 전체 그룹에 브러쉬를 적용할 수 있습니다.)

라이브 페인트 그룹에서 작동하지 않는 기능

- 그라디언트 망
- 그래프
- [심볼] 패널의 심볼
- 플레어
- [선] 패널의 [선 정렬] 옵션
- [자동 선택] 도구

라이브 페인트 그룹에서 작동하지 않는 오브젝트 명령

- [윤곽 선]
- [확장](대신 [오브젝트] > [라이브 페인트] > [확장] 명령을 사용할 수 있습니다.)
- 블렌드
- [분할 영역]
- [클리핑 마스크] > [만들기]
- [그라디언트 망 만들기]

라이브 페인트 그룹에서 작동하지 않는 기타 명령

- [패스파인더] 명령
- [파일] > [가져오기]
- [보기] > [안내선] > [만들기]
- [선택] > [동일하게] > [혼합 모드], [칠 및 선], [불투명도], [스타일], [심볼 예제] 또는 [선 블록 연속]
- [오브젝트] > [텍스트 흐름] > [만들기]

라이브 페인트 그룹 만들기

맨 위로 

각 가장자리 또는 교차점에 대해 서로 다른 색상을 사용하여 오브젝트에 색상을 지정하려는 경우에는 아트웍을 라이브 페인트 그룹으로 변환합니다.

문자, 비트맵 이미지 및 브러쉬와 같은 특정한 유형의 오브젝트는 직접 [라이브 페인트] 그룹으로 만들 수 없습니다. 우선 이런 오브젝트를 패스로 변환할 필요가 있습니다. 예를 들어, 브러쉬나 효과를 사용하는 오브젝트를 변환하려는 경우 [라이브 페인트]로 변환하는 과정에서 복잡한 시각적 속성을 잃게 됩니다. 하지만 우선 해당 오브젝트를 일반적인 패스로 변환한 다음 결과 패스를 [라이브 페인트]로 변환하면 대부분의 모양을 유지할 수 있습니다.

참고: 아트웍을 라이브 페인트 그룹으로 변환하면 원래 상태로 되돌릴 수 없습니다. 변환한 그룹은 개별 구성 요소가 표시되도록 확장하거나 칠이 없는 0.5포인트 검정 선으로 된 원래 패스로 풀 수 있습니다.

라이브 페인트 작업에 대한 비디오를 보려면 www.adobe.com/go/vid0042_kr을 참조하십시오.

라이브 페인트 그룹 만들기

1. 하나 이상의 패스, 컴파운드 패스 또는 둘 다 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [오브젝트] > [라이브 페인트] > [만들기]를 선택합니다.
- [라이브 페인트 통] 도구 를 선택한 다음 선택한 오브젝트를 클릭합니다.

참고: 문자, 비트맵 이미지 및 브러쉬와 같은 다른 오브젝트들은 변환될 수 없지만, 라이브 페인트 그룹으로 변환하는 과정에서 투명도 및 효과와 같은 일부 속성을 잃을 수도 있습니다.

오브젝트를 라이브 페인트 그룹으로 변환

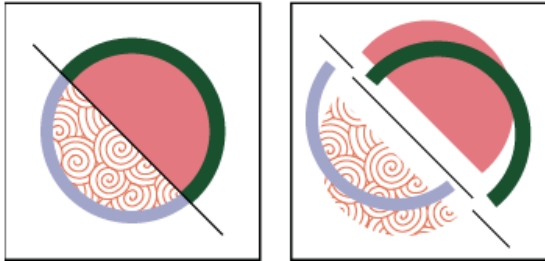
❖ 라이브 페인트 그룹으로 직접 변환되지 않는 오브젝트에 대해서는 다음 중 하나를 수행합니다.

- 문자 오브젝트의 경우 [문자] > [윤곽선 만들기]를 선택합니다. 그런 다음 결과 패스를 라이브 페인트 그룹으로 만듭니다.
- 비트맵 이미지의 경우 [오브젝트] > [라이브 추적] > [만든 후 라이브 페인트로 변환]을 선택합니다.
- 다른 오브젝트의 경우 [오브젝트] > [확장]을 선택합니다. 그런 다음 결과 패스를 라이브 페인트 그룹으로 만듭니다.

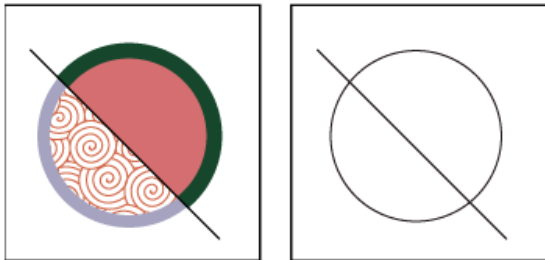
라이브 페인트 그룹을 확장하거나 풀기

맨 위로 

라이브 페인트 그룹을 풀면 라이브 페인트 그룹이 칠이 없는 0.5포인트 검정 선으로 된 하나 이상의 평범한 패스로 바뀝니다. 라이브 페인트 그룹을 확장하면 라이브 페인트 그룹이 겹보기에는 라이브 페인트 그룹과 비슷하지만 분리되어 칠 및 선이 적용된 하나 이상의 평범한 패스로 바뀝니다. 그러면 [그룹 선택] 도구를 사용하여 이러한 패스를 별도로 선택 및 수정할 수 있습니다.



확장하여 개별 면 및 가장자리로 드래그하기 전(왼쪽)과 드래그한 후(오른쪽)의 라이브 페인트 그룹



[풀기] 명령을 적용하기 전(왼쪽)과 적용한 후(오른쪽)의 라이브 페인트 그룹

1. [라이브 페인트] 그룹을 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [오브젝트] > [라이브 페인트] > [확장]을 선택합니다.
 - [오브젝트] > [라이브 페인트] > [풀기]를 선택합니다.

라이브 페인트 그룹에서 항목 선택

맨 위로 

[라이브 페인트 선택] 도구 를 사용하여 라이브 페인트 그룹에서 개별 면 및 가장자리를 선택합니다. [선택] 도구 를 사용하여 전체 라이브 페인트 그룹을 선택하고 [직접 선택] 도구 를 사용하여 라이브 페인트 그룹 내의 패스를 선택합니다. 복잡한 문서에서 작업 중일 때는 라이브 페인트 그룹을 분리하면 원하는 정확한 면이나 가장자리를 쉽게 선택할 수 있습니다.

라이브 페인트 그룹에서 적용할 항목에 따라 원하는 선택 도구를 선택합니다. 예를 들어, 라이브 페인트 그룹에 있는 서로 다른 면에 서로 다른 그라디언트를 적용하려면 [라이브 페인트 선택] 도구를 사용하고 전체 라이브 페인트 그룹에 동일한 그라디언트를 적용하려면 [선택] 도구를 사용합니다.

면 및 가장자리 선택

[라이브 페인트 선택] 도구 포인터는 면 위에 놓으면 면 포인터 로, 가장자리 위에 놓으면 가장자리 포인터 로, 그리고 라이브 페인트 그룹 바깥쪽에 놓으면 x 포인터 로 바뀝니다.

❖ [라이브 페인트 선택] 도구를 선택하고 다음을 수행합니다.

- 개별 면 또는 가장자리를 선택하려면 해당 면 또는 가장자리를 클릭합니다.
- 여러 면 및 가장자리를 선택하려면 선택할 항목 주위로 선택 윤곽을 드래그합니다. 그러면 선택 영역 중 일부가 포함됩니다.

- 칠해진 가장자리로 분리되지 않는 연속하는 면을 모두 선택하려면 면 하나를 두 번 클릭합니다.
- 같은 칠이나 선이 적용된 면 또는 가장자리를 선택하려면 항목 하나를 세 번 클릭합니다. 또는 항목을 한 번 클릭하고 [선택] > [동일하게]를 선택한 다음 하위 메뉴에서 [칠 색상], [선 색상] 또는 [선 두께]를 선택해도 됩니다.
- 현재 선택 영역에 항목을 추가하거나 선택 영역에서 항목을 제거하려면 **Shift** 키를 누른 상태로 해당 항목을 클릭하거나 항목 주위로 선택 윤곽을 드래그합니다.

라이브 페인트 그룹 선택

❖ [선택] 도구를 사용하여 그룹을 클릭합니다.

라이브 페인트 그룹 내에서 원래 패스 선택

❖ [직접 선택] 도구를 사용하여 라이브 페인트 그룹 내의 패스를 클릭합니다.

라이브 페인트 그룹을 아트웍의 나머지 부분과 분리

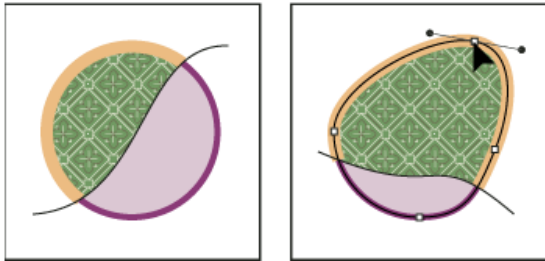
❖ [선택 도구]를 사용하여 다음 중 하나를 수행합니다.

- 그룹을 두 번 클릭합니다.
- 그룹을 선택한 다음 [컨트롤] 패널에서 [선택한 그룹 분리] 단추 를 클릭합니다.

라이브 페인트 그룹 수정

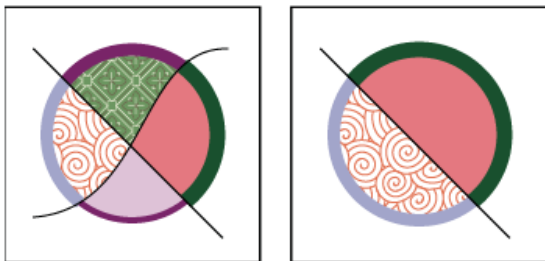
맨 위로 

라이브 페인트 그룹에서 패스를 수정하면 기존 그룹의 칠과 선을 사용하여 수정되었거나 새로 만든 면 및 가장자리에 색상이 적용됩니다. 적용된 색상이 마음에 들지 않으면 [라이브 페인트 톱] 도구를 사용하여 원하는 색상을 다시 적용할 수 있습니다.



패스를 조정하기 전(왼쪽)과 후(오른쪽)의 라이브 페인트 그룹

가장자리를 삭제하면 새로 확장한 모든 면에 칠이 동시에 적용됩니다. 예를 들어, 원을 반으로 나누는 패스를 삭제하면 그 원에서 이전에 사용된 칠 중 하나로 원이 칠해집니다. 따라서 종종 사용자가 결과를 안내할 수 있습니다. 예를 들어, 원을 나누는 패스를 삭제하기 전에 먼저 패스를 이동시켜 유지하려는 칠이 제거하려는 칠보다 더 커지도록 합니다.

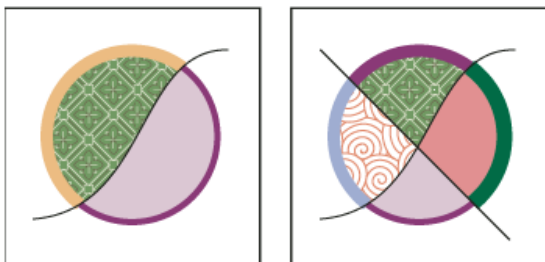


패스를 선택 및 삭제하기 전(왼쪽)과 후(오른쪽)의 라이브 페인트 그룹

이럴 때는 [견본] 패널에서 라이브 페인트 그룹에 사용된 칠 및 선 색상을 저장합니다. 그런 식으로, 어떤 변경을 가할 때 유지하고 싶은 색상을 잃게 될 경우 그 견본을 선택하고 [라이브 페인트 톱] 도구를 사용해 해당 칠 또는 선을 다시 적용할 수 있습니다.

라이브 페인트 그룹에 패스 추가

[라이브 페인트] 그룹에 더 많은 패스를 추가해가면서 만들어지는 새 면과 가장자리에 칠과 선을 적용할 수 있습니다.



새 패스를 추가하고 그 패스에 의해 만들어지는 새 면과 가장자리를 페인트하기 전(왼쪽)과 후(오른쪽)의 라이브 페인트 그룹



다음 중 하나를 수행합니다.

- [선택] 도구를 사용하여 라이브 페인트 그룹을 두 번 클릭하거나 [컨트롤] 패널에서 [선택한 그룹 분리] 단추를 클릭하여 해당 그룹을 분리 모드로 전환합니다. 그런 다음 다른 패스를 그립니다. 그러면 **Illustrator**에서 라이브 페인트 그룹에 새 패스를 추가합니다. 새 패스를 다 추가한 후에 [분리된 그룹 종료] 단추 를 클릭합니다.
- 라이브 페인트 그룹과 그 그룹에 추가하려는 패스를 선택합니다. 그런 다음 [오브젝트] > [라이브 페인트] > [병합]을 클릭하거나 [컨트롤] 패널에서 [라이브 페인트 병합]을 클릭합니다.
- [레이어] 패널에서 하나 이상의 패스를 라이브 페인트 그룹으로 드래그합니다.

참고: 라이브 페인트 그룹 내의 패스가 라이브 페인트 그룹 외부의 유사하거나 동일한 패스와 정확히 정렬되지 않을 수도 있습니다.

개별 오브젝트 또는 패스 크기 조정

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [직접 선택] 도구를 사용하여 패스나 오브젝트를 클릭해 선택합니다. 그런 다음 [선택] 도구를 선택하고 패스나 오브젝트를 다시 클릭하여 편집합니다.
- [선택] 도구를 사용하여 라이브 페인트 그룹을 두 번 클릭해 분리 모드로 전환합니다. 그런 다음 패스나 오브젝트를 클릭하여 편집합니다.

라이브 페인트 통 도구로 페인팅

맨 위로

[라이브 페인트 통] 도구를 사용하면 현재의 칠 및 선 속성을 이용해 라이브 페인트 그룹의 면과 가장자리를 칠할 수 있습니다. 이때 도구 포인터는 세 가지 색상의 사각형 중 하나로 표시되는데 이는 선택한 칠 또는 선 색상을 나타내며, 기본 라이브러리의 색상을 사용 중인 경우 나머지 두 색상은 라이브러리에서 선택한 색상에 인접한 두 색상입니다. 왼쪽 또는 오른쪽 화살표 키를 눌러 이 인접한 색상 및 해당 색상 옆에 있는 색상 등에 접근할 수 있습니다.

1. [라이브 페인트 통] 도구 를 선택합니다. 표시하려는 도형 구성 도구를 클릭한 상태로 라이브 페인트 통 도구를 선택합니다. 도구 선택을 보고 도구 선택에 대한 기타 방법에 대해 알아보십시오. 도구 패널 개요를 보고 모든 도구를 찾아보십시오.
2. 원하는 칠 색상 또는 선 색상과 크기를 지정합니다.



참고: [기본] 패널에서 색상을 선택하는 경우 포인터가 바뀌어 세 가지 색상 이 표시됩니다. 선택한 색상은 중간에 표시되고 인접한 두 색상은 각각 양쪽에 표시됩니다. 인접한 색상을 사용하려면 왼쪽이나 오른쪽 화살표 키를 클릭합니다.

3. 면을 칠하려면 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 칠할 면을 클릭합니다. 포인터를 면 위에 놓으면 반쯤 채워진 페인트 통 모양 으로 바뀌고 강조 선이 칠 내부를 둘러쌉니다.
 - 한 번에 둘 이상의 면을 페인트하려면 복수 면을 가로질러 드래그합니다.
 - 선이 적용되지 않은 가장자리를 가로질러 인접한 면에 칠을 적용하려면 면을 두 번 클릭합니다(동시 칠).
 - 현재 동일한 칠이 적용되어 있는 모든 면을 칠하려면 면 하나를 세 번 클릭합니다.

[스포이드] 도구로 전환하고 칠과 선을 샘플링하려면 **Alt** 키(Windows) 또는 **Option** 키(Mac OS)를 누른 상태로 원하는 칠과 선을 클릭합니다.

4. 가장자리를 칠하려면 [라이브 페인트 통] 도구를 두 번 클릭하고 [페인트 선]을 선택하거나 **Shift** 키를 눌러 임시로 [페인트 선] 옵션으로 전환한 후에 다음 작업을 수행합니다.
 - 가장자리를 클릭하여 선을 적용합니다. 포인터를 가장자리 위로 가져가면 포인터가 페인트 브러시 모양 으로 바뀌고 가장자리가 강조 표시됩니다.
 - 한 번에 둘 이상의 가장자리에 선을 적용하려면 복수 가장자리를 가로질러 드래그합니다.
 - 동일한 색상으로 연결된 모든 가장자리에 선을 적용하려면 가장자리를 두 번 클릭합니다(동시 선).
 - 모든 가장자리에 동일한 선을 적용하려면 가장자리를 세 번 클릭합니다.

참고: **Shift** 키를 누르면 선만 페인트 및 칠만 페인트 옵션 사이를 빠르게 전환할 수 있습니다. 또한 [라이브 페인트 통] 대화 상자에서도 이러한 변경 내용을 지정할 수 있습니다. 현재 [페인트 칠]과 [페인트 선] 옵션을 모두 선택한 경우에 **Shift** 키를 누르면 [페인트 칠]로만 전환됩니다. 이 기능은 선이 적용된 가장자리로 둘러싸인 작은 면을 칠하려고 할 때 유용하게 사용될 수 있습니다.

라이브 페인트 통 옵션

[라이브 페인트 통] 옵션을 사용하면 칠이나 선만 선택하여 칠하거나 둘 다 선택하여 칠할지 여부뿐 아니라 그 위로 도구를 이동할 때 면과 가장자리를 어떻게 강조 표시할 것인지를 선택하여 [라이브 페인트 통] 도구의 작동 방식을 지정할 수 있습니다. [라이브 페인트 통] 도구를 두 번 클릭하면 이 옵션들을 볼 수 있습니다.

페인트 칠 [라이브 페인트] 그룹의 면을 페인트합니다.

페인트 선 [라이브 페인트] 그룹의 가장자리를 페인트합니다.

커서 건본 미리보기 [건본] 패널에서 색상을 선택하면 표시됩니다. [라이브 페인트 톤] 도구 포인터는 세 가지 색상의 건본으로 나타나는데, 이 세 가지 색은 각각 선택한 칠 또는 선의 색상과 [건본] 패널에서 선택한 색상의 바로 왼쪽 및 오른쪽에 있는 두 색상입니다.

강조 커서가 현재 올려져 있는 면이나 가장자리를 윤곽선으로 표시합니다. 면은 두꺼운 선으로 표시되고 가장자리는 얇은 선으로 표시됩니다.

색상 강조 표시의 색상을 설정합니다. 메뉴에서 색상을 선택하거나 페인트 건본을 클릭하여 사용자 정의 색상을 지정할 수 있습니다.

폭 강조 표시의 두께를 지정합니다.

맨 위로

라이브 페인트 그룹의 간격 메우기

간격은 패스 간의 작은 공간입니다. 페인트가 누출되면서 의도하지 않았던 면이 칠해지는 경우 아트웍에 간격이 생길 수 있습니다. 이런 경우, 간격을 메우는 새 패스를 만들거나, 기존 패스를 편집하여 간격을 메우거나, 라이브 페인트 그룹에서 간격 옵션을 조정할 수 있습니다.

패스 위에 겹쳐서 그리면(즉, 서로 통과하도록 연장) [라이브 페인트] 아트웍에 간격이 생기지 않도록 할 수 있습니다. 그런 다음 그 결과를 초과하는 가장자리를 선택하여 삭제하거나 그런 가장자리에 선 "없음"을 적용하면 됩니다.

라이브 페인트 그룹의 간격 강조 표시

❖ [보기] > [라이브 페인트 간격 표시]를 선택합니다.

이 명령은 해당 그룹에 대한 간격 옵션 설정을 바탕으로 현재 선택되어 있는 라이브 페인트 그룹에서 발견되는 모든 간격을 강조 표시해줍니다.

라이브 페인트 간격 옵션 설정

❖ [오브젝트] > [라이브 페인트] > [간격 옵션]을 선택하고 다음을 지정합니다.

간격 감지 이 옵션을 선택하면 [라이브 페인트] 패스의 간격이 인식되어 페인트가 해당 간격으로 흐르지 않습니다. 이 옵션을 선택하면 크고 복잡한 라이브 페인트 그룹에서 작업할 때 속도가 느려질 수 있습니다. 이런 경우, [패스로 간격 메우기]를 선택하면 *Illustrator*의 속도를 다시 높일 수 있습니다.

페인트 멈춤 간격 페인트가 흐를 수 없는 간격의 크기를 설정합니다.

사용자 정의 사용자 정의 [페인트 멈춤 간격] 크기를 지정합니다.

간격 미리보기 색상 [라이브 페인트] 그룹에서 간격 미리보기 색상을 설정합니다. 메뉴에서 색상을 선택하거나 [간격 미리보기 색상] 메뉴 바로 옆에 있는 색상을 클릭하여 사용자 정의 색상을 지정할 수 있습니다.

패스로 간격 메우기 이 옵션을 선택하는 경우 단순히 간격을 통해 페인트가 흐르지 못하도록 하는 대신 간격을 메우기 위해 칠해지지 않은 패스가 라이브 페인트 그룹에 삽입됩니다. 이러한 패스는 칠해져 있지 않기 때문에 간격이 메워졌음에도 불구하고 여전히 간격이 있는 것처럼 표시됩니다.

미리보기 사용자가 선택한 미리보기 색상에 따라 [라이브 페인트] 그룹에서 현재 감지된 간격을 색상이 있는 선으로 표시합니다.

병합된 라이브 페인트 그룹의 간격 규칙

서로 다른 간격 설정이 적용된 라이브 페인트 그룹을 병합하면 다음과 같은 규칙을 통해 간격이 처리됩니다.

- 선택 영역의 모든 그룹에서 간격 감지를 선택하지 않은 경우 간격이 메워지며 [페인트 멈춤 간격]이 [작은 간격]으로 선택되어 간격 감지가 설정됩니다.
- 선택 영역의 모든 그룹에 대해 간격 감지가 동일하게 설정되어 있는 경우 간격이 메워지며 간격 설정이 유지됩니다.
- 선택 영역에서 간격 감지 설정이 각 그룹에 대해 다르게 설정되어 있는 경우에는 간격이 메워지며 맨 아래에 있는 라이브 페인트 그룹에 대한 간격 설정(해당 그룹에 대해 간격 감지가 설정된 경우)이 유지됩니다. 맨 아래 그룹에 대해 간격 감지가 해제되어 있는 경우 [페인트 멈춤 간격]이 [작은 간격]으로 선택되어 간격 감지가 설정됩니다.



브러쉬



iPad나 iPhone을 사용하여 영감을 주는 대상의 사진에서 아름다운 고품질 브러쉬를 디자인할 수 있다는 사실을 알고 계십니까? **Creative Cloud Library**에 브러쉬를 저장하고 Photoshop과 Illustrator를 통해 어디에서든 액세스할 수 있습니다!

이 비디오에서 **Adobe Brush CC iPad** 앱에 대해 자세히 알아봅니다.

[iTunes 앱 스토어](#)에서 멋진 **Adobe Brush CC** 앱을 다운로드하십시오.

브러쉬 정보

브러쉬 패널 개요

브러쉬 라이브러리 사용

브러쉬 획 적용

패스를 그리는 동시에 브러쉬 획 적용

페인트브러쉬 도구 옵션

브러쉬 획 제거

브러쉬 획을 윤곽선으로 변환

브러쉬 만들기 또는 수정

브러쉬 옵션

[맨 위로](#)

브러쉬 정보

브러쉬를 이용하면 패스의 모양을 스타일화할 수 있습니다. 기존 패스에 브러쉬 획을 적용하거나 [페인트브러쉬] 도구를 사용하여 패스를 그리면서 동시에 브러쉬 획을 적용할 수 있습니다.

Illustrator에는 붓글씨, 산포, 아트, 패턴 및 강모와 같은 여러 브러쉬 유형이 있습니다. 이러한 브러쉬를 사용하여 다음과 같은 효과를 얻을 수 있습니다.

붓글씨 브러쉬 패스의 중앙을 따라 붓의 각진 부분으로 그린 선과 비슷한 획을 만들 수 있습니다. [물방울 브러쉬] 도구를 사용하면 붓글씨 브러쉬로 칠한 다음 교차하거나 누적 순서가 인접한 같은 색상으로 칠해진 오브젝트와 병합되는 칠 모양으로 브러쉬 칠을 확장할 수 있습니다.

산포 브러쉬 패스를 따라 개체의 사본을 뿌려 놓은 듯한 효과(예: 무당벌레 또는 나뭇잎)를 줄 수 있습니다.

아트 브러쉬 패스를 따라 브러쉬 모양이나 개체 모양을 균일하게 펼쳐 놓은 듯한 효과(예: [거친 목탄] 효과)를 줄 수 있습니다.

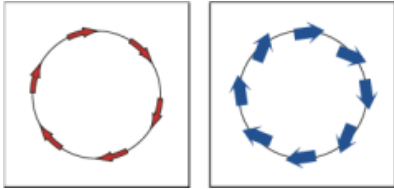
강모 브러쉬 강모가 있는 자연스러운 브러쉬 모양을 가진 브러쉬 획을 만듭니다.

패턴 브러쉬 패스를 따라 반복되고 개별 타일로 구성된 패턴을 칠합니다. 패턴 브러쉬에는 패턴의 옆, 내부 모퉁이, 외부 모퉁이, 시작 및 끝 등 최고 다섯 개의 타일이 포함될 수 있습니다.



A. 붓글씨 브러쉬 B. 산포 브러쉬 C. 아트 브러쉬 D. 패턴 브러쉬 E. 강모 브러쉬

경우에 따라 [산포] 브러쉬와 [패턴] 브러쉬를 사용할 때 같은 효과가 나타나기도 합니다. 그러나 한 가지 차이점은 [패턴] 브러쉬가 패스를 정확히 따라 이동하는 반면에 [산포] 브러쉬는 그렇지 않다는 것입니다.



[패턴] 브러쉬의 화살표는 패스를 따라 구부러지지만(왼쪽) [산포] 브러쉬의 화살표는 패스를 따라 곧게 뻗은 상태를 유지합니다(오른쪽).

브러쉬 사용에 대한 비디오를 참조하십시오.

참조

- [시각적 자습서 - 브러쉬 사용 방법](#)
- 물방울 브러쉬 도구를 사용하여 패스 그리기 및 병합

맨 위로

브러쉬 패널 개요

[브러쉬] 패널([윈도우] > [브러쉬])은 현재 파일에 대한 브러쉬를 표시합니다. 브러쉬 라이브러리에서 선택한 브러쉬는 [브러쉬] 패널에 자동으로 추가됩니다. [브러쉬] 패널에서 만들어 저장하는 브러쉬는 현재 파일에만 관련되어 있습니다. 즉, 각 **Illustrator** 파일의 [브러쉬] 패널에 다른 브러쉬 세트가 있을 수 있습니다.

참조

- 브러쉬 패널에 대한 키

브러쉬 유형 표시 또는 숨기기

- 패널 메뉴에서 [붓글씨 브러쉬 표시], [산포 브러쉬 표시], [아트 브러쉬 표시], [강모 브러쉬 표시], [패턴 브러쉬 표시] 중 하나를 선택합니다.

브러쉬 보기 변경

- 패널 메뉴에서 [축소판 보기] 또는 [목록 보기]를 선택합니다.

브러쉬 패널의 브러쉬 순서 변경

- 브러쉬를 새 위치로 드래그합니다. 해당 유형 내에서만 브러쉬를 이동할 수 있습니다. 예를

들어, [붓글씨] 브러시를 [산포] 브러쉬 영역으로 이동할 수는 없습니다.

브러쉬 패널에서 브러쉬 복제

- 브러시를 [새 브러쉬] 단추 로 드래그하거나 [브러쉬] 패널 메뉴에서 [브러쉬 복제]를 선택합니다.

브러쉬 패널에서 브러쉬 삭제

- 브러시를 선택하고 [브러쉬 삭제] 단추 를 클릭합니다. [브러쉬] 패널 메뉴에서 [미사용 항목 모두 선택]을 선택하여 문서에 사용되지 않는 브러시를 선택할 수 있습니다.

맨 위로 

브러쉬 라이브러리 사용

브러쉬 라이브러리([윈도우] > [브러쉬 라이브러리] > [라이브러리])는 **Illustrator**에서 제공되는 사전 설정 브러쉬 컬렉션입니다. 여러 브러쉬 라이브러리를 열어 해당 내용을 검색하고 브러쉬를 선택할 수 있습니다. [브러쉬] 패널 메뉴를 사용해 브러쉬 라이브러리를 열 수도 있습니다.

Illustrator를 시작할 때 브러쉬 라이브러리를 자동으로 열려면 브러쉬 라이브러리의 패널 메뉴에서 [지속]을 선택합니다.

브러쉬 라이브러리의 브러쉬를 브러쉬 패널로 복사

- 브러쉬를 [브러쉬] 패널로 드래그하거나 브러쉬 라이브러리의 패널 메뉴에서 [브러쉬에 추가]를 선택합니다.

다른 파일의 브러쉬를 브러쉬 패널로 불러오기

1. [윈도우] > [브러쉬 라이브러리] > [기타 라이브러리]를 선택하고 파일을 선택합니다.
2. [브러쉬 라이브러리] 패널에서 개별 브러쉬 정의 또는 가져와야 하는 모든 브러쉬 정의를 클릭하고 [브러쉬 라이브러리] 패널 메뉴(플라이아웃 메뉴)에서 [브러쉬에 추가]를 선택합니다.

새 라이브러리 만들기

1. [브러쉬] 패널에 원하는 브러쉬를 추가하고 원치 않는 브러쉬는 모두 삭제합니다.
2. [브러쉬] 패널 메뉴에서 [브러쉬 라이브러리 저장]을 선택하고 다음 폴더 중 하나에 새 라이브러리 파일을 저장하여 **Illustrator**를 다시 시작할 때 [브러쉬 라이브러리] 메뉴에 나타나도록 합니다.
 - (Windows XP) Documents and Settings/User/Application Data/Adobe/Adobe IllustratorCS5 Settings/Brush
 - (Windows Vista/Windows 7) User/AppData/Roaming/Adobe/Adobe Illustrator CS5 Settings/Brush
 - (Mac OS) 라이브러리/Application Support/Adobe/Adobe Illustrator CS5/Brush

참고: 이 파일을 다른 폴더에 저장하는 경우에는 [윈도우] > [브러쉬 라이브러리] > [기타 라이브러리]를 선택하고 해당 라이브러리 파일을 선택하여 라이브러리를 열 수 있습니다.

맨 위로 

브러쉬 획 적용

[펜] 도구, [연필] 도구 또는 기본적인 모양 도구를 포함하여 모든 그리기 도구를 이용해 만든 패스에 브러쉬 획을 적용할 수 있습니다.

- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 패스를 선택한 다음 브러쉬 라이브러리, [브러쉬] 패널 또는 [컨트롤] 패널에서 브러쉬를 선택합니다.
 - 브러쉬를 그 패스 위로 드래그합니다. 패스에 이미 브러쉬 획이 적용되어 있으면 이전 브러쉬가 새 브러쉬로 바뀝니다.

패스에 다른 브러쉬를 적용하고 원래 브러쉬에 사용된 브러쉬 획 설정을 사용하려면 **Alt(Win)** 또는 **Option(Mac OS)** 키를 누른 채 적용할 새 브러쉬를 클릭합니다.

맨 위로 

패스를 그리는 동시에 브러쉬 획 적용

1. 브러쉬 라이브러리 또는 [브러쉬] 패널에서 브러쉬를 선택합니다.
2. [페인트브러쉬] 도구  를 선택합니다.
3. 브러쉬 획을 시작하려는 위치에 포인터를 놓고 드래그하여 패스를 그립니다. 드래그할 때 포인터의 움직임에 따라 점선이 그려집니다.
4. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 열린 패스를 그리려면 패스가 원하는 모양이 될 때 마우스 단추를 놓습니다.
 - 닫힌 모양을 그리려면 **Alt** 키(Windows) 또는 **Option** 키(Mac OS)를 누른 상태로 드래그합니다. 페인트브러쉬 도구에 작은 루프  가 표시됩니다. 모양을 닫을 준비가 되면 **Alt** 또는 **Option** 키가 아니라 마우스 단추를 놓습니다.

Illustrator는 사용자가 그리는 고정점을 기록합니다. 고정점의 개수는 패스의 길이 및 복잡성과 [페인트브러쉬] 허용치 설정에 따라 결정됩니다.

팁: 브러쉬가 적용된 패스를 그린 후 모양을 조정하려면 우선 해당 패스를 선택합니다. 그런 다음 [페인트브러쉬] 도구를 패스 위에 두고 패스가 원하는 모양이 될 때까지 드래그합니다. 기존 끝점들 사이의 패스 모양을 바꿀 뿐 아니라 브러쉬가 적용된 패스를 연장하는 기법을 사용할 수 있습니다.

맨 위로 

페인트브러쉬 도구 옵션

[페인트브러쉬] 도구를 두 번 클릭하여 다음과 같은 옵션을 설정합니다.

정확도 패스에 새 고정점을 추가하기 전에 마우스 또는 스타일러스를 이동해야 하는 거리를 제어합니다. 예를 들어, [정확도] 값이 2.5이면 2.5 픽셀 미만의 도구 이동은 기록되지 않음을 나타냅니다. 정확도 범위는 0.5 ~ 20픽셀 사이이며, 값이 높을수록 패스가 더 매끄럽고 단순해집니다.

매끄러움 도구를 사용할 때 적용되는 매끄러움 정도를 제어합니다. 매끄러움 범위는 0 ~ 100% 사이이며, 값이 높을수록 패스가 더 매끄러워집니다.

새 브러쉬 획 칠 패스에 칠을 적용합니다. 이 옵션은 닫힌 패스를 그릴 때 가장 유용합니다.

선택 유지 패스를 그린 후에 Illustrator에서 패스를 선택된 상태로 유지할지 여부를 결정합니다.

선택 패스 편집 [페인트브러쉬] 도구로 기존의 패스를 변경할 수 있는지 여부를 결정합니다.

한도: _ 픽셀 [페인트브러쉬] 도구로 패스를 편집하려면 마우스 또는 스타일러스가 기존 패스에 얼마나 가깝게 위치해야 하는지 지정합니다. 이 옵션은 [선택 패스 편집] 옵션을 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다.

맨 위로

브러쉬 획 제거

1. 브러쉬 적용 패스를 선택합니다.
2. [브러쉬] 패널의 패널 메뉴에서 [브러쉬 획 제거]를 선택하거나 [브러쉬 획 제거] 단추 를 클릭합니다.
3. [브러쉬] 패널 또는 [제어 패널]에서 기본 브러쉬를 선택하여 브러쉬 획을 제거할 수도 있습니다.

맨 위로

브러쉬 획을 윤곽선으로 변환

브러쉬 획을 윤곽선이 적용된 패스로 변환하여 브러쉬가 적용된 패스의 개별 구성 요소를 편집할 수 있습니다.

1. 브러쉬 적용 패스를 선택합니다.
2. [오브젝트] > [모양 확장]을 선택합니다.

확장된 패스의 구성 요소가 그룹으로 묶여 배치됩니다. 그룹 안에는 브러쉬 선 윤곽선을 포함하는 하위 그룹과 패스가 있습니다.

맨 위로

브러쉬 만들기 또는 수정

자신의 요구 사항에 따라 붓글씨, 산포, 아트, 패턴 및 강모 브러쉬를 만들 수 있습니다. 산포, 아트, 패턴 브러쉬의 경우 먼저 아트웍을 만들어야 합니다.

브러쉬를 적용할 아트웍을 만들 때는 다음 지침을 따릅니다.

- 아트웍은 그라디언트, 혼합, 다른 브러쉬 획, 망 오브젝트, 비트맵 이미지, 그래프, 가져온 파일 또는 마스크를 포함할 수 없습니다.
- 아트 및 패턴 브러쉬의 경우 아트웍은 문자를 포함할 수 없습니다. 문자를 사용하여 브러쉬 획 효과를 얻으려면 문자의 윤곽선을 만든 다음 이 윤곽선으로 브러쉬를 만듭니다.
- 패턴 브러쉬의 경우 최대 5개까지의 패턴 타일(브러쉬 구성에 따라)을 만들고 이러한 타일을 [견본] 패널에 추가합니다.

참고: 만든 브러쉬는 새 문서 프로필에 브러쉬 정의를 추가하여 모든 새로운 문서에 사용할 수 있도록 할 수 있습니다. 새 문서 프로필에 대한 자세한 내용은 새 문서 프로필 정보를 참조하십시오.

참조

- 패턴 정보
- 브러쉬 패턴에 대한 모퉁이 타일 만들기

브러쉬 만들기

1. 산포 및 아트 브러쉬를 사용하려는 아트웍을 선택합니다. 패턴 브러쉬의 경우 옆 타일에 대한 아트웍을 선택할 수 있지만 그럴 필요가 없습니다. 패턴 브러쉬를 만드는 자세한 지침은 패턴 타일 구성을 위한 지침을 참조하십시오. 패턴 브러쉬 옵션에 대해 자세히 알려면 [패턴 브러쉬 옵션](#)을 참조하십시오.

참고: 패턴 브러시를 만드는 데 사용된 아트웍 간 연결 흔적이 보이지 않도록 하려면 [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 Illustrator > [일반] > [환경 설정](Mac OS)에서 엔티앨리어싱 옵션을 끄십시오.

2. [브러쉬] 패널에서 [새 브러쉬] 단추 를 클릭합니다. 또는 선택한 아트웍을 [브러쉬] 패널로 드래그합니다.
3. 만들려는 브러쉬의 유형을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.
4. [브러쉬 옵션] 대화 상자에서 브러쉬 이름을 입력하고 브러쉬 옵션을 설정한 다음 [확인]을 클릭합니다.

브러쉬 수정

- 브러쉬에 대한 옵션을 변경하려면 [브러쉬] 패널에서 브러쉬를 두 번 클릭합니다. 원하는 옵션을 설정한 다음 [확인]을 클릭합니다. 현재 문서에 수정된 브러쉬를 사용하는 브러쉬 적용 패스가 포함된 경우 다음과 같은 메시지가 나타납니다. [획에 적용]을 클릭하여 기존의 획을 변경합니다. [획 보존]을 클릭하면 기존의 획은 변경되지 않고 새 획에만 수정된 브러쉬가 적용됩니다.
- 산포, 아트 또는 패턴 브러쉬가 사용된 아트웍을 변경하려면 브러쉬를 아트웍으로 드래그한 다음 원하는 대로 변경합니다. 그런 다음 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 [브러쉬] 패널에 있는 원래 브러쉬로 수정된 브러쉬를 드래그합니다.
- 해당 브러쉬를 업데이트하지 않고 브러쉬 적용 패스를 수정하려면 패스를 선택하고 [브러쉬] 패널에서 [선택한 개체의 옵션] 단추 를 클릭하거나 [브러쉬] 패널 메뉴(플라이아웃 메뉴)에서 선택한 개체의 옵션을 선택합니다.

맨 위로 

브러쉬 옵션

여러 유형의 브러쉬에 대해 각각 다른 옵션을 지정할 수 있습니다. 브러쉬에 대한 옵션을 변경하려면 [브러쉬] 패널에서 브러쉬를 두 번 클릭합니다.

[산포], [아트] 및 [패턴] 브러쉬의 색상화 옵션은 모두 동일합니다.

아트 브러쉬 또는 패턴 브러쉬에 대한 획 예제를 사용자 정의하려면 [브러쉬] 패널에서 [선택한 오브젝트의 옵션] 아이콘을 클릭하고 획 옵션을 설정합니다. 아트 브러쉬의 경우 뒤집기, 색상화 및 오버랩 옵션과 함께 획 폭을 설정할 수 있습니다. 패턴 브러쉬의 경우 뒤집기, 맞춤 및 색상화 옵션과 함께 크기 조절 옵션을 설정할 수 있습니다.

붓글씨 브러쉬 옵션

각도 브러쉬의 회전 각도를 정합니다. 미리보기에서 화살표를 드래그하거나 [각도] 상자에 값을 입력합니다.

원형을 브러쉬의 원형율을 정합니다. 미리보기의 검정색 점을 중심에서 멀리 또는 중심 방향으로 드래그하거나 [원형율] 상자에 값을 입력합니다. 이 값이 높을수록 원형율이 더 커집니다.

직경 브러쉬의 직경을 정합니다. [직경] 슬라이더를 사용하거나 [직경] 상자에 값을 입력합니다.

각 옵션의 오른쪽에 있는 팝업 목록에서 브러쉬 모양의 변형을 조절할 수 있습니다. 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

고정 각도, 원형율 또는 직경이 고정된 브러쉬를 만듭니다.

임의 각도, 원형율 또는 직경이 임의로 바뀌는 브러쉬를 만듭니다. [변경] 상자에 값을 입력하여 브러쉬

의 특징이 변할 수 있는 범위를 지정합니다. 예를 들어, [직경] 값이 15이고 [변경] 값이 5이면 직경은 10, 20 또는 두 값의 사이 값이 될 수 있습니다.

압력 드로잉 스타일러스의 압력을 기준으로 각도, 원형율 또는 직경이 변하는 브러쉬를 만듭니다. 이 옵션은 [직경]에 사용할 때 가장 유용합니다. 이 옵션은 그래픽 타블렛이 있을 때만 사용할 수 있습니다. 브러쉬의 특징이 원래 값에서 얼마나 많이 또는 얼마나 적게 변할 것인지 지정하려면 [변경] 상자에 값을 입력합니다. 예를 들어, [원형율] 값이 75%이고 [변경] 값이 25%이면 가장 약한 획은 50%이고 가장 강한 획은 100%가 됩니다. 압력이 약할수록 브러쉬 획의 각도가 더 큼니다.

스타일러스 휠 스타일러스 휠의 조정을 기준으로 직경이 변경되는 브러쉬를 만듭니다. 이 옵션은 배럴에 스타일러스 휠이 있는 에어브러쉬 펜과 그 펜을 감지할 수 있는 그래픽 타블렛에 사용됩니다.

기울기 드로잉 스타일러스의 기울기를 기준으로 각도, 원형율 또는 직경이 변하는 브러쉬를 만듭니다. 이 옵션은 [원형율]에 사용할 때 가장 유용합니다. 이 옵션은 펜이 얼마나 수직에 가까운지를 감지할 수 있는 그래픽 타블렛이 있을 때만 사용할 수 있습니다.

베어링 펜의 베어링을 기준으로 각도, 원형율 또는 직경이 변하는 브러쉬를 만듭니다. 이 옵션은 특히 페인트브러쉬와 같은 브러쉬를 사용할 때 붓글씨 브러쉬의 각도를 조절하는 데 가장 유용합니다. 이 옵션은 펜이 기울어지는 방향을 감지할 수 있는 그래픽 타블렛이 있을 때만 사용할 수 있습니다.

회전 드로잉 스타일러스 펜 끝을 회전하는 방법을 기준으로 각도, 원형율 또는 직경이 변하는 브러쉬를 만듭니다. 이 옵션은 붓글씨 브러쉬의 각도를 제어할 때, 특히 평면 펜 같은 브러쉬를 사용 중일 때 가장 유용합니다. 이 옵션은 이러한 유형의 회전을 감지할 수 있는 그래픽 타블렛이 있을 때만 사용할 수 있습니다.

산포, 아트 및 패턴 브러쉬의 색상화 옵션

산포, 아트 또는 패턴 브러쉬가 칠하는 색상은 현재의 선 색상과 브러쉬의 색상화 방법에 따라 좌우됩니다. 색상화 방법을 설정하려면 [브러쉬 옵션] 대화 상자에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

없음 색상이 [브러쉬] 패널의 브러쉬에 표시될 때처럼 표시됩니다. 브러쉬를 [브러쉬] 패널에서와 같은 색상으로 유지하려면 [없음]을 선택합니다.

농도 브러쉬 획이 획 색상의 농도대로 표시됩니다. 검정색의 아트 부분은 획 색상이 되고, 검정색이 아닌 부분은 획 색상의 농도가 되고, 흰색은 흰색으로 남아 있습니다. 별색을 획으로 사용하는 경우에 [농도]를 선택하면 별색의 농도가 생성됩니다. 검정색과 흰색으로 표시되는 브러쉬에 대해 또는 별색으로 브러쉬 획을 칠하려는 경우에 [농도]를 선택합니다.

농도와 음영 브러쉬 획이 선 색상의 농도와 음영대로 표시됩니다. [농도와 음영]을 사용하면 검정색과 흰색으로 표시되며 중간의 모든 색상은 획 색상에 따라 검정색과 흰색의 혼합으로 표시됩니다. 검정색이 추가되므로 별색과 함께 [농도와 음영]을 사용할 때는 단일 플레이트에 인쇄하지 못할 수도 있습니다. 회색 음영의 브러쉬에 대해서는 [농도와 음영]을 선택합니다.

색조 이동 [키 색상] 상자에 표시되는 브러쉬 아트웍의 키 색상이 사용됩니다. 기본적으로 키 색상은 아트에서 가장 지배적인 색상입니다. 브러쉬 아트웍에서 키 색상에 해당하는 모든 부분은 획 색상이 됩니다. 브러쉬 아트웍의 다른 색상은 획 색상과 관련된 색상이 됩니다. [색조 이동]을 사용해도 검정색, 흰색 및 회색은 그대로 유지됩니다. 여러 색상을 사용하는 브러쉬에 대해 [색조 이동]을 선택합니다. 키 색상을 변경하려면 [키 색상] 스포이드를 클릭하여 스포이드를 대화 상자의 미리보기로 이동한 다음 키 색상으로 사용하려는 색상을 클릭합니다. [키 색상] 상자의 색상이 변경됩니다. 선택을 취소하려면 스포이드를 다시 클릭합니다.

각 선택 사항에 대한 자세한 내용과 샘플을 보려면 [팁]을 클릭합니다.

산포 브러쉬 옵션

크기 개체 크기를 조절합니다.

간격 개체 간 간격을 조절합니다.

산포 패스의 양쪽에서 오브젝트가 패스를 얼마나 가깝게 따라가는지를 조절합니다. 이 값이 클수록 오브젝트는 패스에서 멀리 떨어집니다.

회전 개체의 회전 각도를 조절합니다.

회전 기준 페이지 또는 패스를 기준으로 흩어져 있는 오브젝트들에 대한 회전 각도를 설정합니다. 예를 들어, [페이지]를 선택한 경우 0° 회전에서 오브젝트는 페이지 상단을 가리킵니다. [패스]를 선택한 경우 0° 회전에서 오브젝트는 패스에 접합니다.

각 옵션의 오른쪽에 있는 팝업 목록에서 브러쉬 모양의 변형을 조절할 수 있습니다. 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

고정 고정된 크기, 간격, 분산 및 회전 각도의 브러쉬를 만듭니다.

임의 크기, 간격, 분산 및 회전 각도가 임의로 변하는 브러쉬를 만듭니다. [변경] 상자에 값을 입력하여 브러쉬의 특징이 변할 수 있는 범위를 지정합니다. 예를 들어, [직경] 값이 15이고 [변경] 값이 5이면 직경은 10, 20 또는 두 값의 사이 값이 될 수 있습니다.

압력 드로잉 스타일러스의 압력을 기준으로 각도, 원형율 또는 직경이 변하는 브러쉬를 만듭니다. 이 옵션은 그래픽 타블렛이 있을 때만 사용할 수 있습니다. 맨 오른쪽의 상자에 값을 입력하거나 [최대] 슬라이더를 사용합니다. 또한 가장 약한 타블렛 압력에 대해 [최소] 값이 사용되고 가장 강한 타블렛 압력에 대해 [최대] 값이 사용됩니다. [직경]에 대해 이 설정을 선택하는 경우 획이 굵을수록 오브젝트가 커집니다.

스타일러스 휠 스타일러스 휠의 조정을 기준으로 직경이 변경되는 브러쉬를 만듭니다. 이 옵션은 배럴에 스타일러스 휠이 있으며 그 펜에서 입력을 감지할 수 있는 그래픽 타블렛이 있을 때만 사용할 수 있습니다.

기울기 드로잉 스타일러스의 기울기를 기준으로 각도, 원형율 또는 직경이 변하는 브러쉬를 만듭니다. 이 옵션은 펜이 얼마나 수직에 가까운지를 감지할 수 있는 그래픽 타블렛이 있을 때만 사용할 수 있습니다.

베어링 드로잉 스타일러스의 베어링을 기준으로 각도, 원형율 또는 직경이 변하는 브러쉬를 만듭니다. 이 옵션은 브러쉬의 각도를 조정하는 데 사용하면 가장 유용합니다. 이 옵션은 펜이 기울어지는 방향을 감지할 수 있는 그래픽 타블렛이 있을 때만 사용할 수 있습니다.

회전 드로잉 스타일러스 펜 끝을 회전하는 방법을 기준으로 각도, 원형율 또는 직경이 변하는 브러쉬를 만듭니다. 이 옵션은 브러쉬의 각도를 조정하는 데 사용하면 가장 유용합니다. 이 옵션은 이러한 유형의 회전을 감지할 수 있는 그래픽 타블렛이 있을 때만 사용할 수 있습니다.

아트 브러쉬 옵션

폭 원래 폭을 기준으로 아트의 폭을 조정합니다. [폭] 옵션 슬라이더를 사용하여 폭을 지정할 수 있습니다. 아트 브러쉬 [폭] 팝업 메뉴에는 압력, 스타일러스 휠, 기울기, 베어링 및 회전 같은 크기 조절 변경을 조정하는 펜 타블렛 옵션이 있습니다. 기본 아트 브러쉬 폭은 100%입니다.

참고: 특정 아트 브러쉬 획 인스턴스에서 [폭] 도구를 사용하는 경우 모든 테블릿 데이터가 폭 점으로 변환됩니다. [폭] 드롭다운 목록 설정에서 [폭 점/프로파일] 옵션이 선택됩니다.

[브러쉬 크기 조절] 옵션 아트 크기를 조절할 때 비율을 유지합니다. 사용 가능한 옵션으로는 [비율에 따라 크기 조절], [획 길이에 맞게 늘리기], [안내선 사이에 늘리기]가 있습니다.

방향 선을 기준으로 아트웍의 방향을 정합니다. 화살표를 클릭하여 방향을 설정합니다. 를 클릭하면 아트의 왼쪽 면이, 를 클릭하면 아트의 오른쪽 면이, 를 클릭하면 아트의 위쪽이, 그리고 를 클릭하면 아트의 아래쪽이 각각 획 끝이 됩니다.

가로로 뒤집기 또는 세로로 뒤집기 선을 기준으로 아트의 방향을 바꿉니다.

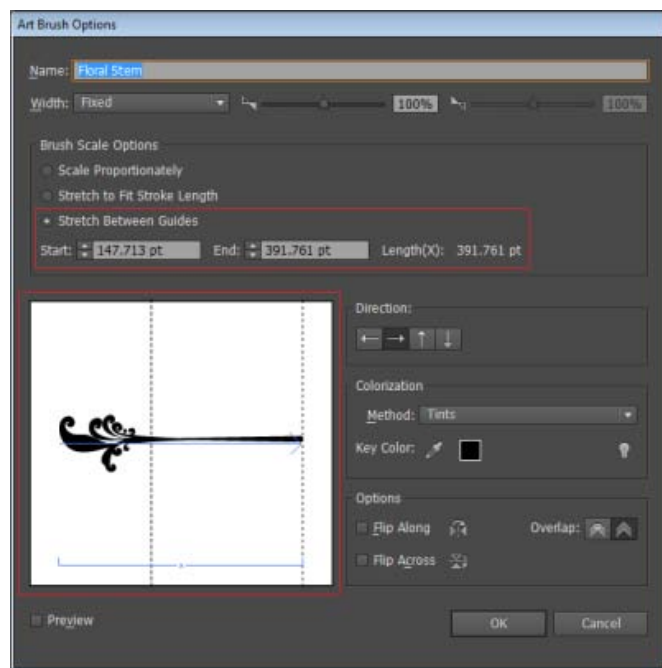
색상화 획의 색상과 색상화 방법을 선택합니다. 이 드롭다운 목록을 사용하여 여러 색상화 방법 중에서 선택할 수 있습니다. 옵션은 [농도], [농도와 음영] 및 [색조 이동]입니다.

오버랩 겹침에 대해 개체 가장자리가 연결되고 접히는 것을 방지하려면 [겹치기] 조정 단추  를 선택합니다.

아트 브러쉬의 향상된 기능 사용에 대한 비디오는 [향상된 아트 및 패턴 브러쉬 사용](#)을 참조하십시오.

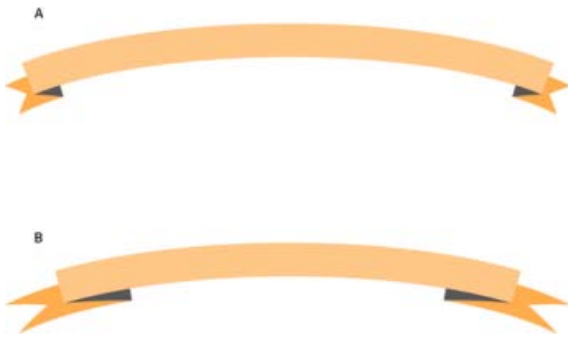
분할된 아트 브러쉬

분할된 아트 브러쉬는 아트 브러쉬 끝에 있는 늘릴 수 없는 부분을 정의하는 기능입니다. 아트 브러쉬의 [브러쉬 옵션] 대화 상자에서 [안내선 간에 늘리기] 옵션을 선택하고 대화 상자의 미리 보기 섹션에서 안내선을 조정합니다.



아트 브러쉬의 [브러쉬 옵션] 대화 상자에 있는 [안내선 사이에서 늘리기] 옵션

안내선 사이에 둘러싸인 아트는 브러쉬에서 아트 브러쉬가 패스 길이에 맞도록 늘이거나 수축하는 유일한 부분입니다.



분할된 아트 브러쉬와 분할되지 않은 아트 브러쉬 간의 비교

A. 분할된 아트 브러쉬 **B.** 분할되지 않은 아트 브러쉬

패턴 브러쉬 옵션

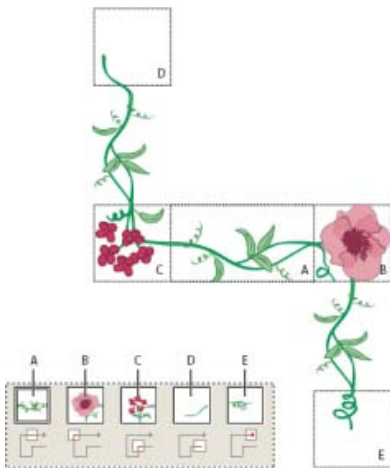
크기 조절 타일의 크기를 원래 크기에 비례하여 조정합니다. **[크기 조절]** 옵션 슬라이더를 사용하여 크기 조절을 지정합니다. 패턴 브러쉬 도구의 **[크기 조절]** 드롭다운 목록에는 압력, 스타일러스 휠, 기울기, 베어링 및 회전 같은 크기 조절 변경을 조정하는 펜 타블렛 옵션이 있습니다.

참고: 특정 패턴 브러쉬 획 인스턴스에서 **[폭]** 도구를 사용하는 경우 모든 태블릿 데이터가 폭 점으로 변환됩니다. 획 옵션의 **[크기 조절]** 팝업 메뉴에서 **[폭 점/프로파일]** 옵션이 선택됩니다.

간격 타일 간 간격을 조정합니다.

타일 단추 패스의 다른 부분에 다른 패턴을 적용할 수 있습니다. 정의하려는 타일에 대한 타일 단추를 클릭하고 스크롤 목록에서 패턴 견본을 선택합니다. 필요에 따라 패턴 견본을 다른 타일에 반복적으로 적용합니다.

참고: 패턴 브러쉬 옵션을 설정하기 전에 반드시 사용하려는 패턴 타일을 **[견본]** 패널에 추가해야 합니다. 패턴 브러쉬를 만든 후 다른 아트웍에 해당 패턴 타일을 더 이상 사용하지 않으려면 **[견본]** 패널에서 해당 패턴 타일을 삭제할 수 있습니다.



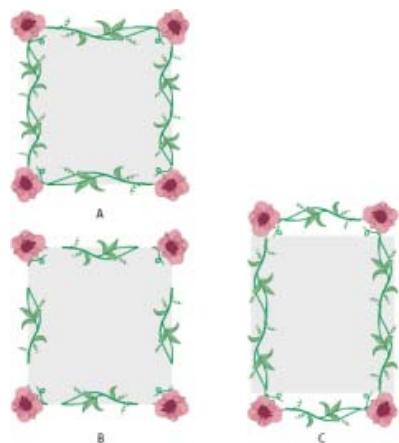
패턴 브러쉬의 타일

A. 옆 타일 **B.** 외부 모퉁이 타일 **C.** 내부 모퉁이 타일 **D.** 시작 타일 **E.** 끝 타일

가로로 뒤집기 또는 세로로 뒤집기 선을 기준으로 패턴의 방향을 바꿉니다.

맞추기 패턴을 패스에 맞추는 방식을 정합니다. **[동일 크기로 맞추기]**는 패턴 타일을 늘리거나 줄여서 오브젝트에 맞춥니다. 이 옵션을 사용하면 균일하지 못한 타일링이 생성될 수 있습니다. **[공간 추가하여 맞추기]**를 사용하

면 각 패턴 타일 간에 빈 공간이 추가되어 패스에 균일하게 패턴이 적용됩니다. [패스에 맞추기]를 사용하면 타일은 변경되지 않으면서 가장 가까운 패스에 맞춰집니다. 이 옵션을 사용하면 균일한 타일링을 유지하기 위해 패스의 중앙이 아니라 패스의 약간 안쪽 또는 바깥쪽에 패턴이 적용됩니다.



맞추기 옵션

A. 대상에 맞게 늘이기 **B.** 공간 추가하여 맞추기 **C.** 패스에 맞추기

색상화 획의 색상과 색상화 방법을 선택합니다. 이 드롭다운 목록을 사용하여 여러 색상화 방법 중에서 선택할 수 있습니다. 옵션은 [농도], [농도와 음영] 및 [색조 이동]입니다.

아트 브러쉬의 향상된 기능 사용에 대한 비디오는 [향상된 아트 및 패턴 브러쉬 사용](#)을 참조하십시오.

강모 브러쉬

강모 브러쉬를 사용하면 강모를 사용하여 자연스러운 브러쉬 모양의 브러시 획을 만들 수 있습니다. 강모 브러쉬를 사용하여 다음을 수행할 수 있습니다.

- 물 색깔처럼 실제 브러쉬와 미디어로 칠하는 효과를 시뮬레이션하는 자연스럽고 유연한 브러쉬 획을 만듭니다.
- 미리 정의된 라이브러리에서 브러쉬를 선택하거나 제공된 끝이 둥글거나, 평평하거나 팬 같은 브러쉬 모양으로 브러쉬를 직접 만듭니다. 또한 강모 길이, 강성 및 페인트 불투명도와 같은 다른 브러쉬 특성을 설정할 수도 있습니다.



드로잉에 다른 강모 브러쉬 모양과 특성을 사용한 그림

그래픽 타블렛에서 강모 브러쉬를 사용할 경우, **Illustrator**에서는 타블렛 위에서의 스타일러스 움직임을 상호 작용 방식으로 추적합니다. 그리기 패스상의 임의의 지점에서 방향 및 압력 입력의 모든 측면을 해석합니다. **Illustrator**에서는 스타일러스의 X축 위치, Y축 위치, 압력, 기울기, 베어링 및 회전을 모델링한 출력을 제공합니

다.

회전을 지원하는 태블릿과 스타일러스 사용 시 실제 브러시 팁을 시뮬레이션하는 커서 주석자가 표시됩니다. 이 주석자는 마우스 같은 다른 입력 장치가 사용될 때는 나타나지 않습니다. 정밀한 커서를 사용하는 동안에도 주석자는 비활성화됩니다.

참고: Art(6D) 펜이 있는 Wacom Intuos 3 이상의 태블릿을 사용하여 강모 브러시의 모든 기능을 사용해 보십시오. Illustrator는 이 장치 조합이 제공하는 모든 6도의 자유도를 해석할 수 있습니다. 그러나 Wacom Grip 펜과 아트 브러시 펜을 비롯한 기타 장치는 회전 같은 일부 속성을 해석하지 못할 수 있습니다. 이러한 해석되지 않는 속성은 결과 브러시 획에서 상수로 간주됩니다.

마우스를 사용할 때 X축 및 Y축 이동만 기록됩니다. 기울기, 베어링, 회전 및 압력과 같은 다른 입력은 고정되므로 고르고 일관성 있는 획이 나옵니다.

강모 브러시 획의 경우 도구를 드래그하면 피드백이 표시됩니다. 이 피드백에서는 최종 획에 근접한 보기를 제공합니다.

참고: 강모 브러시 획은 몇 가지 오버랩 칠 투명 패스로 이루어집니다. 이러한 패스는 Illustrator의 다른 칠 패스처럼 다른 강모 브러시 패스를 포함한 다른 오브젝트의 페인트와 상호 작용합니다. 하지만 획의 칠이 자체 상호 작용하지는 않습니다. 따라서 레이어가 있는 개별 강모 브러시 획들은 서로를 구성하고 상호 작용하지만 제 자리에서 앞뒤로 이동하는 단일 획은 자신을 구성하거나 자신과 상호 작용하지 않습니다.

강모 브러시 사용

강모 브러시를 사용하려면 다음을 수행합니다.

1. [새 브러시] 아이콘을 클릭하거나 [브러시] 패널 메뉴에서 [새 브러시]를 선택하여 브러시 정의의 만듭니다.
2. [강모 브러시] 옵션을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.



[강모 브러시 옵션] 대화 상자

3. [강모 브러시 옵션] 대화 상자에서 다음을 지정합니다.

이름 강모 브러시의 브러시 이름은 31자를 초과할 수 없습니다.

모양 여러 가지 드로잉 경험과 강모 브러시 패스의 모양을 제공하는 10가지 브러시 모델 중에서 선택합니다.

크기 브러쉬 크기는 브러쉬의 직경입니다. 물리적 재질의 브러쉬와 달리 강모 브러쉬 직경은 강모가 핸들(쇠고리)과 만나는 지점에서 측정됩니다. 슬라이더를 사용하거나 해당 텍스트 필드에 크기를 직접 입력하여 브러쉬 크기를 지정합니다. 범위는 1mm ~ 10mm입니다. 원본 브러쉬 정의의 브러쉬 크기는 [브러쉬] 패널의 [브러쉬 미리 보기]에 표시됩니다. 참고: 괄호 키 [및]는 각각 크기를 감소/증가시키는 단축키로 사용됩니다. 괄호 키를 사용하면 크기가 1mm씩 커지거나 줄어듭니다.

강모 길이 강모 길이는 강모가 강모 끝의 핸들과 만나는 지점에서부터 시작합니다. 강모의 길이는 다른 강모 브러쉬 옵션과 똑같이 [강모 길이] 슬라이더를 드래그하거나 [강모 길이] 필드에 정확한 값(25% ~ 300%)을 입력하는 방법으로 지정할 수 있습니다.

강모 밀도 강모 밀도는 브러쉬 목의 지정된 영역에 있는 강모의 개수입니다. 이 특성은 다른 강모 브러쉬 옵션과 같은 방식으로 설정할 수 있습니다. 범위는 1% ~ 100%이며 브러쉬 크기와 강모 길이를 기반으로 계산됩니다.

강모 두께 강모 두께는 가는 두께부터 거친 두께까지(1% ~ 100%) 지정할 수 있습니다. 강모 두께는 다른 강모 브러쉬 설정처럼 슬라이더를 드래그하거나 필드에 두께 값을 지정하여 설정합니다.

페인트 불투명도 이 옵션에서는 사용 중인 페인트의 불투명도를 설정할 수 있습니다. 페인트 불투명도는 1%(반투명) ~ 100%(불투명) 범위에서 지정할 수 있습니다. 지정한 불투명도 값은 브러쉬에서 사용되는 최대 불투명도입니다. 숫자키 [0-9]를 단축키로 사용하여 강모 브러쉬 획의 불투명도를 다음과 같이 설정할 수 있습니다.

- 0 = 100
- 1 = 10%
- 9 = 90

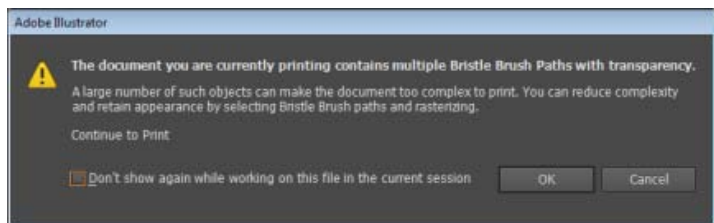
예를 들어, 다른 경우 35를 연속으로 입력하면 불투명도가 35%로 설정되고 356을 입력하면 불투명도 값이 56(마지막 두 자리)으로 설정됩니다. 00으로 끝나는 모든 숫자 문자열은 100%로 설정됩니다.

강성 강성은 강모의 굽기를 나타냅니다. 강성 값을 낮게 설정하는 경우 강모는 유연합니다. 값이 높을수록 더 단단해집니다. 강모 강성 범위는 1% ~ 100%입니다.

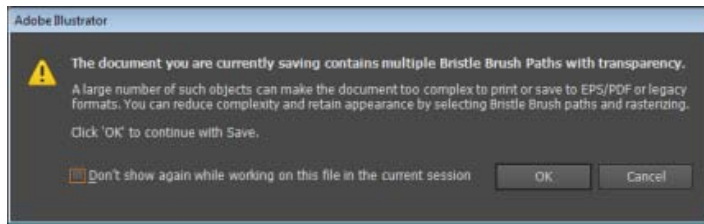
4. [확인]을 클릭하여 선택한 설정으로 브러쉬 정의를 만듭니다.

브러쉬 도구를 선택하고 [브러쉬] 패널에서 강모 브러쉬 정의를 선택한 상태에서 강모 브러쉬를 사용하여 아트웍을 만들 수 있습니다.

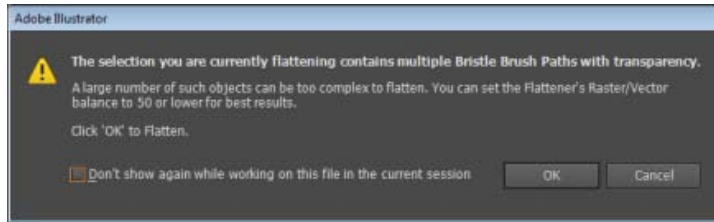
30개를 초과하는 강모 브러쉬 획이 있는 문서의 투명도를 인쇄, 저장 또는 병합하려고 하면 경고 메시지가 표시됩니다. 이러한 경고는 파일 내용을 저장하고 인쇄하고 병합할 때 표시됩니다.



30개를 초과하는 강모 브러쉬 획이 있는 문서를 인쇄하려고 할 때의 경고 대화 상자



30개를 초과하는 강모 브러쉬 획이 있는 문서를 저장하려고 할 때의 경고 대화 상자



30개를 초과하는 강모 브러쉬 획이 있는 문서에서 강모 브러쉬 선의 투명도를 병합하려고 할 때의 경고 대화 상자

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

투명도 및 혼합 모드

투명도 정보

투명도 패널 개요

아트웍에서 투명도 보기

아트웍의 불투명도 변경

투명도 녹아웃 그룹 만들기

불투명 마스크를 사용하여 투명도 만들기

녹아웃의 모양을 만드는 데 투명도 사용

혼합 모드 개요

아트웍의 혼합 모드 변경

맨 위로

투명도 정보

투명도는 **Illustrator**의 통합된 부분이므로 투명도를 실제로 구현하지 않고도 아트웍에 추가할 수 있습니다. 다음 중 하나를 수행하여 아트웍에 투명도를 추가할 수 있습니다.

- 기본 아트웍이 눈에 보이도록 오브젝트의 불투명도를 낮춤
- 불투명 마스크를 사용하여 투명도 변경
- 혼합 모드를 사용하여 색상이 겹치는 오브젝트 간을 교차하는 방법 변경
- 투명도를 포함하는 그라디언트와 망 적용
- 그림자 만들기과 같이 투명도를 포함하는 효과 또는 그래픽 스타일 적용
- 투명도를 포함하는 **Adobe Photoshop** 파일 불러오기

참조

- 투명 아트웍 인쇄 및 저장

맨 위로

투명도 패널 개요

[투명도] 패널([창] > [투명도])을 사용하여 개체의 불투명도와 혼합 모드를 지정하거나, 불투명 마스크를 만들거나, 투명 개체의 겹쳐진 부분으로 한 개체의 일부를 녹아웃합니다.

투명도 패널의 모든 옵션 표시

- 패널 메뉴에서 [옵션 표시]를 선택합니다.

투명도 패널에서 선택한 오브젝트의 축소판 표시

- 패널 메뉴에서 [축소판 표시]를 선택합니다. 또는 패널의 탭에서 이중 삼각형을 클릭하여 표시 크기를 순환합니다.

아트웍에서 투명도 보기

투명 아트웍을 인쇄하고 저장할 때 추가 옵션을 설정해야 하므로 언제 투명도를 사용할지 알아야 합니다. 아트웍에서 투명도를 보려면 바둑판 무늬의 배경 격자를 표시하여 아트웍의 투명한 영역을 식별합니다.

1. [보기] > [투명 격자 표시]를 선택합니다.
2. (옵션) [파일] > [문서 설정]을 선택하고 투명도 격자 옵션을 설정합니다.

참고: 또한 대지 색상을 변경하여 아트웍을 색종이에 인쇄하면 어떻게 나타날지 시뮬레이션할 수 있습니다.

아트웍의 불투명도 변경

단일 오브젝트의 불투명도, 한 그룹이나 레이어에 있는 모든 오브젝트의 불투명도 또는 오브젝트의 칠이나 획의 불투명도를 바꿀 수 있습니다.

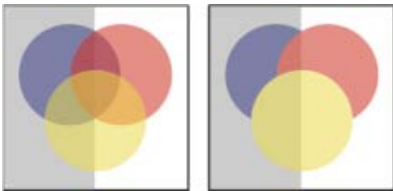
1. 개체 또는 그룹을 선택하거나 [레이어] 패널에서 레이어를 대상으로 지정합니다.

채우기 또는 획의 불투명도를 변경하려면 개체를 선택한 다음 [모양] 패널에서 채우기 또는 획을 선택합니다.

2. [투명도] 패널 또는 [컨트롤] 패널에서 [불투명도] 옵션을 설정합니다.

특정 불투명도를 사용하는 모든 오브젝트를 선택하려면 그 불투명도를 가진 오브젝트를 선택하거나 모든 항목을 선택 취소하고 [투명도] 패널에 불투명도 값을 입력합니다. 그런 다음 [선택] > [동일하게] > [불투명도]를 선택합니다.

레이어에서 여러 개체를 선택하고 불투명도 설정을 변경하면 선택된 개체의 겹쳐진 영역의 투명도가 다른 개체에 상대적으로 변경되며 불투명도가 누적되어 표시됩니다. 반대로 레이어 또는 그룹을 대상으로 지정한 다음 불투명도를 변경하면 레이어 또는 그룹의 오브젝트가 하나의 오브젝트로 취급됩니다. 레이어 또는 그룹 외부 및 아래에 있는 오브젝트만 투명 오브젝트를 통해 볼 수 있습니다. 오브젝트를 레이어 또는 그룹으로 이동하면 해당 레이어 또는 그룹의 불투명도가 적용되고, 오브젝트를 외부로 이동하면 불투명도가 유지되지 않습니다.



개별 오브젝트를 선택하고 불투명도를 50%로 설정한 모습(왼쪽)과 레이어를 대상으로 지정하고 불투명도를 50%로 설정한 모습(오른쪽) 비교

참조

- 모양 특성의 대상 항목 지정
- 모양 패널 개요
- 투명 아트웍 인쇄 및 저장

투명도 녹아웃 그룹 만들기

투명도 녹아웃 그룹에서 그룹의 요소들은 서로를 통해 보이지 않습니다.



그룹에 대해 그룹 녹아웃 옵션을 선택 취소한 경우(왼쪽) 및 그룹 녹아웃 옵션을 선택한 경우(오른쪽) 비교

1. [레이어] 패널에서 녹아웃 그룹으로 전환하려는 그룹 또는 레이어를 대상으로 지정합니다.
2. [투명도] 패널에서 [그룹 녹아웃]을 선택합니다. 이 옵션이 보이지 않으면 패널 메뉴에서 [옵션 표시]를 선택합니다.

[그룹 녹아웃] 옵션이 세 가지 상태를 순환하도록 선택: 켜짐(체크 표시), 끄짐(표시 없음) 및 흐릿한 회색(선이 중간을 가로지르는 정사각형). 흐릿한 회색 옵션을 사용하면 둘러싼 레이어나 그룹에 의한 녹아웃 동작을 그대로 유지하면서 아트웍을 그룹화할 수 있습니다. 투명 오브젝트의 레이어나 그룹이 서로 녹아웃되지 않도록 하려면 끄 옵션을 사용합니다.

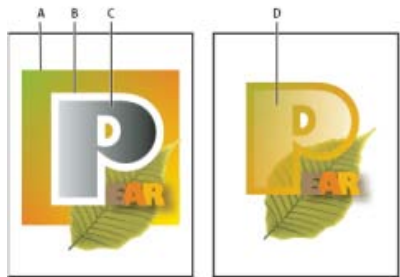
참조

- 모양 특성의 대상 항목 지정
- 투명 아트웍 인쇄 및 저장

맨 위로

불투명 마스크를 사용하여 투명도 만들기

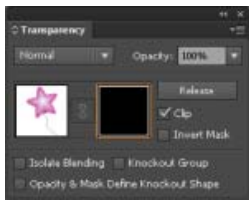
불투명 마스크 및 마스크 오브젝트를 사용하여 아트웍의 투명도를 변경합니다. 불투명 마스크(마스크된 아트웍이라고도 함)에서 제공되는 모양을 통해 다른 오브젝트가 표시됩니다. 마스크 오브젝트는 투명한 영역 및 투명도 수준을 정의합니다. 색상이 지정된 모든 오브젝트 또는 래스터 이미지를 마스크 오브젝트로 사용할 수 있습니다. Illustrator에서는 마스크 오브젝트에서 회색 음영에 해당하는 색상을 마스크의 불투명도 수준으로 사용합니다. 즉, 불투명 마스크가 흰색이면 아트웍을 완전하게 볼 수 있고, 불투명 마스크가 검정색이면 아트웍은 숨겨집니다. 마스크의 회색 음영에 따라 아트웍의 투명도 수준이 달라집니다.



불투명 마스크 만들기

A. 기본 오브젝트 **B.** 불투명 마스크 아트웍 **C.** 검정에서 흰색으로의 그라디언트로 칠해진 마스크 오브젝트 **D.** C를 B 영역 위로 이동한 후 B 마스크하기

불투명 마스크가 만들어지면 마스크 오브젝트의 축소판이 마스크된 아트웍의 축소판 오른쪽에 있는 [투명도] 패널에 나타납니다. 이런 축소판이 보이지 않으면 패널 메뉴에서 [축소판 표시]를 선택합니다. 패널에 있는 축소판 간의 링크에서 나타나듯이, 기본적으로 마스크된 아트웍과 마스크 오브젝트는 연결되어 있습니다. 마스크된 아트웍을 이동하면 마스크 오브젝트도 그에 따라 이동합니다. 하지만 마스크 오브젝트를 이동한다고 해서 마스크된 아트웍이 이동하지는 않습니다. [투명도] 패널에서 마스크 연결을 해제하여 마스크를 현재 위치에 잠근 후 마스크된 아트웍을 독립적으로 이동할 수 있습니다.



투명도 패널에는 불투명 마스크 축소판이 표시되며, 여기서 왼쪽 축소판은 불투명 마스크를 나타내고 오른쪽 축소판은 마스크 오브젝트를 나타냅니다.

Photoshop과 Illustrator 간에 마스크를 이동할 수 있습니다. Illustrator의 불투명 마스크는 Photoshop의 레이어 마스크로, Illustrator의 레이어 마스크는 Photoshop의 불투명 마스크로 변환됩니다.

참고: 마스크 편집 모드에서는 분리 모드로 전환할 수 없으며 그 반대의 경우도 불가능합니다.

불투명 마스크 작업에 대한 비디오는 불투명 마스크 사용 방법을 참조하십시오.

참조

- 모양 특성의 대상 항목 지정
- 투명 아트웍 인쇄 및 저장

불투명 마스크 만들기

1. 오브젝트 또는 그룹을 하나 선택하거나 [레이어] 패널에서 레이어를 대상으로 지정합니다.
2. [투명도] 패널을 열고 필요에 따라 패널 메뉴에서 [옵션 표시]를 선택하여 축소판 이미지를 표시합니다.
3. 그런 다음 [투명도] 패널의 축소판 오른쪽을 직접 두 번 클릭합니다.

빈 마스크가 만들어지며 Illustrator는 자동으로 마스크 편집 모드가 됩니다.

4. 드로잉 도구를 사용하여 마스크 모양을 그립니다.
5. [투명도] 패널에서 마스크된 아트웍 축소판(왼쪽 축소판)을 클릭하여 마스크 편집 모드를 종료합니다.

참고: [클립] 옵션을 사용하면 마스크 배경이 검정색으로 설정됩니다. 따라서 [클립] 옵션이 선택된 불투명 마스크를 만드는 데 사용되는 검정색 문자와 같은 검정색 오브젝트는 보이지 않습니다. 해당 오브젝트를 보려면 다른 색상을 사용하거나 [클립] 옵션을 선택 취소합니다.

기존 오브젝트를 불투명 마스크로 변환

- 최소 두 개의 오브젝트나 그룹을 선택하고 [투명도] 패널 메뉴에서 [불투명 마스크 만들기]를 선택합니다. 선택된 맨 위 오브젝트나 그룹이 마스크로 사용됩니다.

마스크 오브젝트 편집

마스크 오브젝트를 편집하여 마스크의 모양이나 투명도를 변경할 수 있습니다.

1. [투명도] 패널에서 마스크 오브젝트의 축소판(오른쪽 축소판)을 클릭합니다.
2. 문서 윈도우의 다른 모든 아트웍을 숨기려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 마스크 축소판을 클릭합니다. 축소판이 보이지 않으면 패널 메뉴에서 [축소판 표시]를 선택합니다.

3. **Illustrator**의 편집 도구와 기술을 사용하여 마스크를 편집합니다.

4. [투명도] 패널에서 마스크된 아트웍 축소판(왼쪽 축소판)을 클릭하여 마스크 편집 모드를 종료합니다.

불투명 마스크 연결 풀기 또는 다시 연결

- 마스크 연결을 해제하려면 [레이어] 패널에서 마스크된 아트웍을 대상으로 지정한 다음 [투명도] 패널에 있는 축소판 사이의 연결 심볼  을 클릭합니다. 또는 [투명도] 패널 메뉴에서 [불투명 마스크 연결 풀기]를 선택합니다.
마스크 오브젝트는 위치 및 크기가 잠겨 있으며, 마스크된 오브젝트는 마스크와는 독립적으로 이동하거나 크기를 조절할 수 있습니다.
- 마스크를 다시 연결하려면 [레이어] 패널에서 마스크된 아트웍을 대상으로 지정한 다음 [투명도] 패널에 있는 축소판 사이의 영역을 클릭합니다. 또는 [투명도] 패널 메뉴에서 [불투명 마스크 연결]을 선택합니다.

불투명 마스크 비활성화 또는 다시 활성화

마스크를 비활성화하여 마스크에서 만드는 투명도를 제거할 수 있습니다.

- 마스크를 비활성화하려면 [레이어] 패널에서 마스크된 아트웍을 대상으로 지정한 다음 **Shift** 키를 누른 상태로 [투명도] 패널에 있는 마스크 오브젝트의 축소판(오른쪽 축소판)을 클릭합니다. 또는 [투명도] 패널 메뉴에서 [불투명 마스크 사용 불가능]을 선택합니다. 불투명 마스크가 비활성화되면 [투명도] 패널의 마스크 축소판 위에 빨간색 x가 나타납니다.
- 마스크를 다시 활성화하려면 [레이어] 패널에서 마스크된 아트웍을 대상으로 지정한 다음 **Shift** 키를 누른 상태로 [투명도] 패널에 있는 마스크 오브젝트의 축소판을 클릭합니다. 또는 [투명도] 패널 메뉴에서 [불투명 마스크 사용 가능]을 선택합니다.

불투명 마스크 제거

- [레이어] 패널에서 마스크된 아트웍을 대상으로 지정한 다음 [투명도] 패널 메뉴에서 [불투명 마스크 풀기]를 선택합니다.
마스크 오브젝트가 마스크된 오브젝트의 맨 위에 다시 나타납니다.

불투명 마스크 클리핑 또는 반전

1. [레이어] 패널에서 마스크된 아트웍을 대상으로 지정합니다.
2. [투명도] 패널에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

클리핑 마스크에 검정색 배경을 주어 마스크된 아트웍을 마스크 오브젝트의 경계까지 자릅니다. [클리핑] 옵션을 선택 취소하여 클리핑 동작을 해제합니다. 새 불투명 마스크에 기본적으로 클리핑을 선택하려면 [투명도] 패널 메뉴에서 [새 불투명 마스크 클리핑]을 선택합니다.

마스크 반전 마스크 오브젝트의 광도 값을 반전하여 마스크된 아트웍의 불투명도를 반전합니다. 예를 들어, 투명도가 90%인 영역은 마스크가 반전된 후에 투명도가 10%인 영역이 됩니다. [마스크 반전] 옵션을 선택 취소하여 마스크를 원래 상태로 되돌립니다. 모든 마스크를 기본적으로 반전하려면 [투명도] 패널 메뉴에서 [새 불투명 마스크는 반전]을 선택합니다.

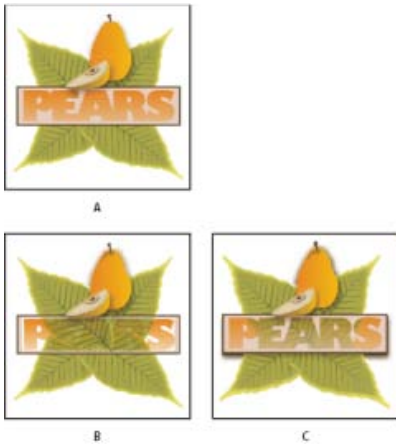
이런 옵션이 보이지 않으면 패널 메뉴에서 [옵션 표시]를 선택합니다.

맨 위로

녹아웃의 모양을 만드는 데 투명도 사용

[불투명과 마스크 정의 녹아웃 도형] 옵션을 사용하여 녹아웃 효과가 개체의 불투명도에 비례하도록 할 수 있습니다. 100% 불투명도에 가까운 마스크 영역에서는 녹아웃 효과가 강해지고, 불투명도가 낮은 영역에서는 녹아웃 효과가 약해집니다. 예를 들어, 그라디언트가 적용된 마스크된 오브젝트를 녹아웃으로 사용하면 밑에 있는 오브젝트는 그라디언트에 의해 음영이 지는 것처럼 점진적으로 녹아웃됩니다. 벡터 및 래스터 오브젝트를 모두 사용하여 녹아웃 모양을 만들 수 있습니다. 이 기법은 [표준] 이외의 혼합 모드를 사용하는 오브젝트에 가장 유용합니다.

1. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 불투명 마스크를 사용하여 녹아웃 모양을 만들려면 마스크된 아트웍을 선택한 다음 녹아웃할 오브젝트와 함께 그룹화합니다.
 - 비트맵 오브젝트의 알파 채널을 사용하여 녹아웃 모양을 만들려면 투명도가 포함된 비트맵 오브젝트를 선택한 다음 녹아웃할 오브젝트와 함께 그룹화합니다.
2. 그룹을 선택합니다.
3. [투명도] 패널에서 [그룹 녹아웃] 옵션을 선택하여 설정합니다.
4. 그룹화된 오브젝트 중에서 마스크 오브젝트 또는 투명 이미지를 [레이어] 패널에서 선택하여 대상으로 지정합니다.
5. [투명도] 패널에서 [불투명과 마스크 정의 녹아웃 도형]을 선택합니다.



비트맵 오브젝트를 사용한 모양 녹아웃

A. 원본 아트웍 **B.** "PEARLS"라는 단어에 적용된 어두운 혼합 모드 및 그룹 옵션 선택 **C.** 단어에 적용된 불투명과 마스크 정의 녹아웃 도형 옵션

참조

- 모양 특성의 대상 항목 지정
- 투명 아트웍 인쇄 및 저장

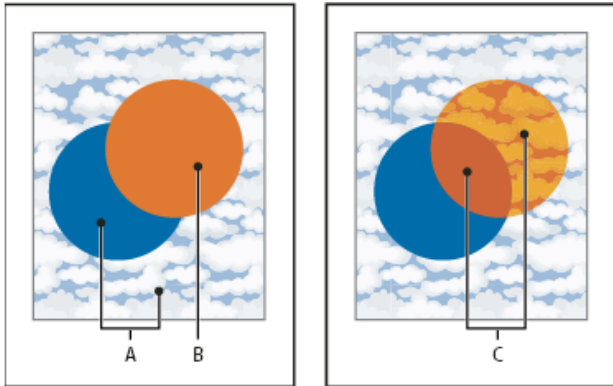
맨 위로

혼합 모드 개요

혼합 모드를 사용하면 다양한 방법으로 아래에 있는 오브젝트의 색상과 위에 있는 오브젝트의 색상을 혼합할 수 있습니다. 오브젝트에 혼합 모드를 적용하면 오브젝트 레이어 또는 그룹 아래에 있는 오브젝트에 혼합 모드의 효과가 나타납니다.

혼합 모드의 효과를 시각화할 때 다음 색상 용어를 기준으로 생각하면 편리합니다.

- 혼합 색상은 선택된 오브젝트, 그룹 또는 레이어의 원래 색상입니다.
- 기본 색상은 아트웍에서 기본이 되는 색상입니다.
- 결과 색상은 혼합의 결과로 생성되는 색상입니다.



맨 위 오브젝트에 [표준] 혼합 모드를 적용한 모습(왼쪽)과 [하드 라이트] 혼합 모드를 적용한 모습(오른쪽) 비교

Illustrator에서는 다음과 같은 혼합 모드를 제공합니다.

표준 기본 색상과의 상호 작용 없이, 혼합 색상으로 선택 항목을 칠합니다. 이 모드는 기본 모드입니다.

어둡게 하기 어느 쪽이 더 어둡든 상관없이 기본 색상이나 혼합 색상을 결과 색상으로 선택합니다. 혼합 색상보다 더 밝은 영역은 색상이 바뀌고 혼합 색상보다 더 어두운 영역은 바뀌지 않습니다.

곱하기 혼합 색상에 기본 색상을 곱합니다. 결과 색상은 항상 어두운 색상이 됩니다. 모든 색상에 검정색을 곱하면 검정색이 되고, 모든 색상에 흰색을 곱하면 색상에 변화가 없습니다. 이 모드의 효과는 여러 매직 마커로 페이지에 그림을 그리는 것과 유사합니다.

색상 번 혼합 색상을 반영하도록 기본 색상을 어둡게 합니다. 흰색과 혼합하면 색상 변화가 없습니다.

밝게 하기 어느 쪽이 더 밝든 상관없이 기본 색상이나 혼합 색상을 결과 색상으로 선택합니다. 혼합 색상보다 더 어두운 영역은 색상이 바뀌고 혼합 색상보다 더 밝은 영역은 바뀌지 않습니다.

스크린 혼합 색상과 기본 색상을 바꿔서 곱합니다. 결과 색상은 항상 더 밝은 색상이 됩니다. 검정색으로 스크린하면 색상에 변화가 없고, 흰색으로 스크린하면 흰색이 됩니다. 이 모드의 효과는 각 색상 위에 여러 개의 슬라이드 이미지를 투영하는 것과 유사합니다.

색상 닳지 혼합 색상을 반영하도록 기본 색상을 밝게 합니다. 검정색과 혼합하면 색상 변화가 없습니다.

오버레이 기본 색상에 따라 색상을 곱하거나 스크린합니다. 이렇게 하면 혼합 색상으로 혼합될 때 패턴이나 색상이 기존 아트웍을 오버레이하고 기본 색상의 강조와 그림자는 보존되며, 원본 색상의 밝기나 어둡기가 그대로 반영됩니다.

소프트 라이트 혼합 색상에 따라 색상을 어둡게 하거나 밝게 합니다. 그 효과는 아트웍에서 널리 분산되어 스포트라이트가 빛나는 것과 유사합니다.

혼합 색상(광원)이 50% 회색보다 밝으면 아트웍은 닳지된 것처럼 밝게 표현됩니다. 혼합 색상이 50% 회색보다 더 어두우면 아트웍은 번한 것처럼 어두워집니다. 순수한 검정색이나 흰색으로 칠하면 더 밝거나 더 어두운 영역이 뚜렷이 나타나지만 순수한 검정이나 흰색이 되지는 않습니다.

하드 라이트 혼합 색상에 따라 색상을 곱하거나 스크린합니다. 그 효과는 아트웍에서 강한 스포트라이트가 빛나는 것과 비슷합니다.

혼합 색상(광원)이 50% 회색보다 밝으면 아트웍은 스크린 효과가 적용된 것처럼 밝게 표현됩니다. 이것은 아트웍에 강조를 추가할 때 유용합니다. 혼합 색상이 50% 회색보다 더 어두우면 아트웍은 곱해진 것처럼 어두워집니다. 이것은 아트웍에 그림자를 추가할 때 유용합니다. 순수한 검정색이나 흰색으로 페인팅하면 순수한 검정색이나 흰색이 됩니다.

차이 어느 쪽의 밝기 값이 더 큰지 여부에 따라 기본 색상에서 혼합 색상을 제거하거나 혼합 색상에서 기본 색상을 제거합니다. 흰색과 혼합하면 기본 색상 값이 반전됩니다. 검정색과 혼합하면 색상 변화가 없습니다.

제외 [차이] 모드와 유사하지만 대비가 더 낮은 효과를 냅니다. 흰색과 혼합하면 기본 색상 요소가 반전됩니다. 검정색과 혼합하면 색상 변화가 없습니다.

색조 기본 색상의 광도와 채도 및 혼합 색상의 색조로 결과 색상을 만듭니다.

채도 기본 색상의 광도와 채도 및 혼합 색상의 색조로 결과 색상을 만듭니다. 채도가 없는(회색) 영역에서 이 모드로 칠하면 아무런 변화도 나타나지 않습니다.

색상 기본 색상의 광도와 채도 및 혼합 색상의 색조로 결과 색상을 만듭니다. 이 방법은 아트웍의 회색 단계를 보존하고 단색 아트웍에 색상을 칠하거나 색상 아트웍의 농도를 조절할 때 유용합니다.

광도 기본 색상의 색조와 채도 및 혼합 색상의 광도로 결과 색상을 만듭니다. 이 모드는 [색상] 모드의 반대 효과를 냅니다.

참고: [차이], [제외], [색조], [채도], [색상] 및 [광도] 모드는 별색을 혼합하지 않습니다. 또한 대부분의 혼합 모드를 사용할 경우 100% K로 지정된 검정은 밑에 있는 레이어의 색상을 녹아눅습니다. 100% 검정 대신 CMYK 값을 사용하여 진한 검정을 지정합니다.

맨 위로

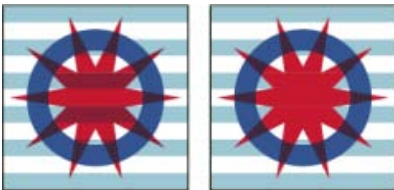
아트웍의 혼합 모드 변경

1. 개체 또는 그룹을 선택하거나 [레이어] 패널에서 레이어를 대상으로 지정합니다.

채우기 또는 획의 혼합 모드를 변경하려면 개체를 선택한 다음 [모양] 패널에서 채우기 또는 획을 선택합니다.

2. [투명도] 패널의 팝업 메뉴에서 혼합 모드를 선택합니다.

대상으로 지정된 레이어 또는 그룹으로 혼합 모드를 격리하여 아래의 오브젝트에 아무런 영향이 미치지 않도록 둘 수 있습니다. 이렇게 하려면 혼합 모드를 사용한 오브젝트가 들어 있는 [레이어] 패널에 있는 그룹 또는 레이어의 오른쪽에서 대상 아이콘을 선택합니다. [투명도] 패널에서 [블렌드 격리]를 선택합니다. [블렌드 격리] 옵션이 보이지 않으면 [투명도] 패널 메뉴에서 [옵션 표시]를 선택합니다.



별과 원 그룹에 대해 혼합 격리 옵션을 선택 취소한 경우(왼쪽) 및 혼합 격리 옵션을 선택한 경우(오른쪽) 비교

동일한 혼합 모드를 사용하는 모든 오브젝트를 선택하려면 그 혼합 모드를 가진 오브젝트를 선택하거나 모든 항목을 선택 취소하고 [투명도] 패널에서 혼합 모드를 선택합니다.

다. 그런 다음 [선택] > [동일하게] > [혼합 모드]를 선택합니다.

참조

- 모양 특성의 대상 항목 지정
- 투명 아트웍 인쇄 및 저장
- 모양 패널 개요

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

그라디언트

다른 색상을 적용하는 것과 같은 방식으로 점차적으로 변색되는 색상 혼합을 적용하려는 경우 그라디언트 칠을 사용합니다. 하나 이상의 오브젝트에 걸쳐 매끄러운 색상 그라데이션을 만드는 가장 좋은 방법은 그라디언트 칠을 만드는 것입니다. 여러 오브젝트에 그라디언트를 쉽게 적용할 수 있도록 그라디언트를 견본으로 저장할 수 있습니다.

참고: 색상이 여러 방향으로 흐를 수 있는 다양한 색상의 단일 오브젝트를 만들려면 망 오브젝트를 사용합니다.

그라디언트를 사용하여 드로잉을 향상시키는 방법에 대한 비디오를 보려면 www.adobe.com/go/lnvid4017_ai_kr을 참조하십시오.

그라디언트를 사용하는 예를 보려면 www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_gradients_kr, www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_elliptical_gradients_kr 및 www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_kr를 참조하십시오.

그라디언트와 혼합 모드를 사용하는 예를 보려면 www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_blendingmode_kr의 자습서를 참조하십시오.

기타 도움말 항목

[그라디언트 자습서](#)



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

그라디언트 패널 및 그라디언트 도구 개요

[그라디언트] 패널([윈도우] > [그라디언트]) 또는 [그라디언트] 도구를 사용하여 그라디언트를 적용하고, 만들고, 수정할 수 있습니다.

그라디언트 색상은 그라디언트 슬라이더에 있는 일련의 색상 멈춤 위치로 정의됩니다. 멈춤이란 그라디언트의 색상이 변하는 점을 표시하며 멈춤 위치의 그라디언트 슬라이더 아래에는 정사각형이 표시됩니다. 정사각형에는 각 그라디언트 멈춤에 현재 할당된 색상이 표시됩니다. 방사형 그라디언트에서 맨 왼쪽 그라디언트 멈춤은 색상 칠의 중심점을 정의하며 맨 오른쪽 그라디언트 멈춤의 색상을 향해 방사형으로 퍼져 나갑니다.

[그라디언트] 패널 또는 [그라디언트] 도구의 옵션을 사용하여 멈춤의 수와 위치, 색상이 표시되는 각도, 타원형 그라디언트의 종횡비 및 각 색상의 불투명도를 지정할 수 있습니다.

그라디언트 패널

[그라디언트] 패널의 [그라디언트 칠] 상자에는 현재 그라디언트 색상과 그라디언트 유형이 표시됩니다. [그라디언트 칠] 상자를 클릭하면 선택한 개체가 해당 그라디언트로 칠해집니다. 이 상자의 바로 오른쪽에는 선택이 가능한 모든 기본 그라디언트와 사전 저장된 그라디언트가 나열된 [그라디언트] 메뉴가 있습니다. 목록의 맨 아래에 있는 [그라디언트 저장] 단추 를 클릭하면 현재 그라디언트 설정을 견본으로 저장할 수 있습니다.

이 패널에는 기본적으로 시작 색상 상자 및 끝 색상 상자가 포함되지만 그라디언트 슬라이더에서 원하는 위치를 클릭하여 색상 상자를 더 추가할 수 있습니다. 그라디언트 멈춤을 두 번 클릭하면 [색상] 패널 또는 [견본] 패널에서 색상을 선택할 수 있는 그라디언트 멈춤 색상 패널이 열립니다.

이 패널을 사용할 때는 패널 메뉴에서 [옵션 표시]를 선택하여 모든 옵션을 표시하면 편리합니다.



그라디언트 패널

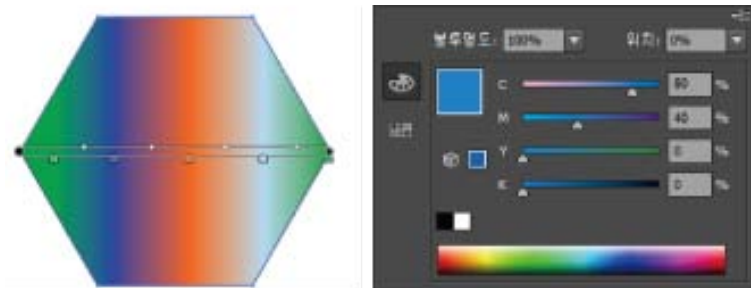
A. 그라디언트 칠 상자 **B.** 그라디언트 메뉴 **C.** 그라디언트 채우기 **D.** 획 그라디언트 **E.** 그라디언트 반전 **F.** 중간점 **G.** 색상 정지점 **H.** 불투명도 **I.** 위치 **J.** 패널 메뉴 **K.** 획 그라디언트 유형 **L.** 각도 **M.** 종횡비 **N.** 멈춤 삭제

그라디언트 도구

[그라디언트] 도구를 사용하여 그라디언트를 추가 또는 편집합니다. 그라디언트가 없고 선택되지 않은 개체에서 [그라디언트] 도구를 클릭하면 개체가 마지막으로 사용한 그라디언트로 채워집니다. [그라디언트] 도구에서는 [그라디언트] 패널과 같은 기능도 대부분 사용할 수 있습니다. 그라디언트 칠이 적용된 개체를 선택하고 [그라디언트] 도구를 선택하면 개체에 그라디언트 주석자가 나타납니다. 그라디언트 주석자를 사용하여 선형 그라디언트의 각도, 위치 및 확산이나 방사형 그라디언트의 초점, 원점 및 확산을 수정할 수 있습니다. 도구를 그라디언트 주석자 바로 위에 두면 그라디언트 멈춤과 위치 표시기가 있는 슬라이더([그라디언트] 패널과 같음)가 됩니다. 그라디언트 주석자를 클릭하여 새 그라디언트 멈춤을 추가하고, 개별 그라디언트 멈춤을 두 번 클릭하여 새 색상 및 불투명 설정을 지정하거나 또는 그라디언트 멈춤을 새 위치로 드래그할 수 있습니다.

포인터를 그라디언트 주석자 위에 두었을 때 회전 커서 가 나타나면 드래그하여 그라디언트 각도의 위치를 변경할 수 있습니다. 그라디언트 슬라이더의 원형 끝을 드래그하면 그라디언트의 원점 위치가 변경되고 화살표 끝을 드래그하면 그라디언트의 범위가 늘거나 줄어듭니다.

그라디언트 주석자를 숨기거나 표시하려면 [보기] > [그라디언트 주석자 숨기기] 또는 [보기] > [그라디언트 주석자 표시]를 선택합니다.



개체의 그라디언트 주석자에서 그라디언트 멈춤을 두 번 클릭하면 해당 그라디언트에 대한 색상 옵션 대화 상자가 열립니다.



Twitter™ 및 Facebook의 게시물은 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

패턴 만들기 및 편집

이 문서에서는 Adobe Illustrator CS6 이상에서 사용 가능한 패턴 만들기 및 편집 작업 과정에 대해 설명합니다. Illustrator의 이전 버전에서 패턴으로 작업하기에 대한 내용은 패턴을 참조하십시오.

[맨 위로](#)

패턴 만들기 또는 편집

1. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 패턴을 만들려면, 패턴을 만들 아트웍을 선택한 다음 [개체] > [패턴] > [만들기]를 선택합니다.
 - 기존 패턴을 편집하려면 패턴 건물에서 패턴을 두 번 클릭하거나 패턴이 포함된 개체를 선택한 다음 [개체] > [패턴] > [패턴 편집]을 선택합니다.
2. (옵션) [패턴 옵션] 대화 상자에서 패턴의 새 이름을 입력하거나 기존 이름을 수정합니다.
3. [패턴 옵션] 대화 상자에서 사용 가능한 기타 옵션을 수정합니다.



[패턴 옵션] 패널

타일 유형 타일 배치 방법을 선택합니다.

- 격자. 각 타일의 가운데가 인접 타일의 가운데에 따라 가로 및 세로로 맞춰집니다.
- 행으로 벽돌형. 타일은 사각형 모양이며 행에서 정렬됩니다. 행에서 타일의 가운데는 가로로 맞춰집니다. 대체 열에서 타일의 가운데는 세로로 맞춰집니다.
- 열로 벽돌형. 타일은 사각형 모양이며 열에서 정렬됩니다. 열에서 타일의 가운데는 세

로로 맞춰집니다. 대체 열에서 타일의 가운데는 가로로 맞춰집니다.

- 열로 벽돌형. 타일은 육각형 모양이며 열에서 정렬됩니다. 열에서 타일의 가운데는 세로로 맞춰집니다. 대체 열에서 타일의 가운데는 가로로 맞춰집니다.
- 행으로 육각형. 타일은 육각형 모양이며 행에서 정렬됩니다. 행에서 타일의 가운데는 가로로 맞춰집니다. 대체 행에서 타일의 가운데는 세로로 맞춰집니다.

벽돌 오프셋 적용:

- 행으로 벽돌형. 인접 행에서 수직 맞춤에서 벗어난 타일의 가운데 너비의 정도를 확인합니다.
- 열로 벽돌형. 인접 열에서 수평 맞춤에서 벗어난 타일의 가운데 높이의 정도를 확인합니다.

너비/높이 타일의 전체 높이 및 너비를 지정합니다. 타일의 크기를 아트웍의 높이 및 너비보다 크거나 작게 지정하거나 여러 가지 값을 선택합니다. 아트웍 크기보다 큰 값을 지정하면 타일이 아트웍보다 크게 만들고 타일 사이에 빈 공간을 삽입합니다. 아트웍 크기보다 작은 값을 지정하면 인접 타일의 아트웍이 겹치게 됩니다.

아트에 타일 크기 조정 타일의 크기를 패턴을 만드는 데 사용 중인 아트웍 크기에 맞도록 축소하려면 이 옵션을 선택합니다.

아트와 함께 타일 이동 아트웍 이동 시 타일도 함께 이동하게 하려면 이 옵션을 선택합니다.

H 간격/**V** 간격 인접한 타일 사이에 지정할 간격을 결정합니다.

오버랩 인접한 타일이 겹치는 경우 앞에 표시할 타일을 결정합니다.

사본 패턴을 수정하는 동안 표시할 타일의 행과 열 수를 결정합니다.

사본 흐리게 대상 패턴을 수정하는 동안 미리 표시되는 아트웍 타일 사본의 불투명도를 결정합니다.

타일 가장자리 표시 타일 주변에 상자를 표시하려면 이 옵션을 선택합니다.

견본 테두리 표시 패턴을 만들기 위해 반복되는 패턴의 단위 부분을 표시하려면 이 옵션을 선택합니다.

4. [제어판] 아래의 표시줄에서 패턴에 대한 변경 사항을 저장하거나 버릴지 선택합니다.

참고: 새 패턴을 만들면 해당 패턴이 [색상 견본] 패널에 저장됩니다. 패턴을 편집한 경우 해당 패턴의 정의가 [색상 견본] 패널에 업데이트됩니다.

참조

- 비디오 자습서 - 패턴 정의
- 비디오 자습서 - 패턴 만들기 및 적용
- 비디오 자습서 - **Illustrator CS6**에서 연속 패턴 만들기

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

그라디언트 적용 또는 편집

개체에 그라디언트 적용

타원형 그라디언트 만들기

그라디언트에서 색상 수정

여러 오브젝트에 걸쳐 하나의 그라디언트 적용

그라디언트 방향, 반경 또는 원점 변경

개체에 그라디언트를 적용한 후에 쉽고 빠르게 그라디언트를 바꾸거나 편집할 수 있습니다.

맨 위로

개체에 그라디언트 적용

- 개체를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 마지막으로 사용한 그라디언트를 적용하려면 [도구] 패널의 [그라디언트] 상자  또는 [그라디언트] 패널의 [그라디언트 칠] 상자를 클릭합니다.
 - 마지막으로 사용한 그라디언트를 현재 선택되어 있지 않으며 그라디언트가 없는 개체에 적용하려면 [그라디언트] 도구  를 사용하여 개체를 클릭합니다.
 - 사전 설정되었거나 이전에 저장된 그라디언트를 적용하려면 [그라디언트] 패널의 [그라디언트] 메뉴에서 그라디언트를 선택하거나 [견본] 패널에서 그라디언트 견본을 클릭합니다.
팁: [견본] 패널에 그라디언트를 하나만 표시하려면 [견본 종류 표시] 단추  를 클릭하고 [그라디언트 견본 표시]를 선택합니다.

맨 위로

타원형 그라디언트 만들기

선형, 방사형 또는 타원형 그라디언트를 만들 수 있습니다. 방사형 그라디언트의 중첩비를 변경하면 각도를 변경하고 기울일 수도 있는 타원형 그라디언트가 됩니다.

- [그라디언트] 패널의 [유형] 메뉴에서 [방사형]을 선택합니다.
- 100%가 아닌 [중첩비] 값을 지정합니다.
- 타원을 기울이려면 0이 아닌 [각도] 값을 지정합니다.

맨 위로

그라디언트에서 색상 수정

- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 개체를 채우지 않으면서 그라디언트를 수정하려면 모든 개체의 선택을 취소한 다음 [그라디언트] 도구를 두 번 클릭하거나 또는 [도구] 패널 맨 아래의 그라디언트 상자를 클릭합니다.
 - 개체의 그라디언트를 수정하려면 개체를 선택하고 [그라디언트] 패널을 엽니다.
 - 사전 설정된 그라디언트를 수정하려면 [그라디언트] 패널의 [그라디언트] 메뉴에서 그

라디언트를 선택합니다. 또는 [견본] 패널에서 그라디언트 견본을 클릭한 다음 [그라디언트] 패널을 엽니다.

2. 멈춤의 색상을 변경하려면 다음 중 원하는 작업을 수행합니다.

- [그라디언트] 패널 또는 선택한 개체에서 그라디언트 멈춤을 두 번 클릭하고 나타나는 패널에서 새 색상을 지정합니다. 왼쪽의 [색상] 또는 [견본] 아이콘을 클릭하면 표시되는 패널을 변경할 수 있습니다. 패널의 외부를 클릭하여 선택을 적용합니다.
- [색상] 패널 또는 [견본] 패널에서 그라디언트 멈춤 위치로 색상을 드래그합니다.

참고: 별색 간에 그라디언트를 만들 경우에는 [분판 설정] 대화 상자의 [배합 색상으로 변환] 옵션을 선택 취소하여 그라디언트를 개별적인 별색 분판으로 인쇄해야 합니다.

3. 그라디언트에 중간 색상을 추가하려면 [견본] 패널 또는 [색상] 패널에서 [그라디언트] 패널의 그라디언트 슬라이더로 색상을 드래그합니다. 또는 그라디언트 슬라이더 아래의 아무 곳이나 클릭한 다음 시작 또는 끝 색상으로 지정할 색상을 선택합니다.

4. 중간 색상을 삭제하려면 정사각형을 그라디언트 슬라이더 밖으로 드래그하거나 선택한 다음 [그라디언트] 패널에 있는 [삭제] 단추 를 클릭합니다.

5. 그라디언트에서 색상의 위치를 조정하려면 다음 중 원하는 작업을 수행합니다.

- 그라디언트 색상 멈춤의 중간점(두 가지 색상 멈춤이 50%인 지점)을 조정하려면 슬라이더 위의 다이아몬드 아이콘을 드래그하거나 해당 아이콘을 선택하고 [위치] 상자에 0에서 100 사이의 값을 입력합니다.
- 그라디언트 색상 멈춤의 끝점을 조정하려면 그라디언트 슬라이더 아래에 있는 맨 왼쪽 또는 맨 오른쪽 그라디언트 멈춤을 드래그합니다.
- 그라디언트의 색상을 반전하려면 [그라디언트] 패널에서 [그라디언트 반전] 을 클릭합니다.

6. 그라디언트 색상의 불투명도를 변경하려면 [그라디언트] 패널에서 색상 멈춤을 클릭하고 [불투명도] 상자에 값을 지정합니다. 그라디언트 멈춤의 [불투명도] 값이 100% 미만인 경우 멈춤은  아이콘과 함께 표시되며 그라디언트 슬라이더에서 색상에 격자가 표시됩니다.

7. [견본] 패널에서 [새 견본] 단추를 클릭하여 새로 만들었거나 수정한 그라디언트를 견본으로 저장합니다. 또는 그라디언트를 [그라디언트] 패널 또는 [도구] 패널에서 [견본] 패널로 드래그합니다.

맨 위로 

여러 오브젝트에 걸쳐 하나의 그라디언트 적용

1. 모든 개체를 그라디언트로 채웁니다.

2. 채울 개체를 모두 선택합니다.

3. [그라디언트] 도구를 사용하여 다음 중 하나를 수행합니다.

- 하나의 그라디언트 슬라이더로 그라디언트를 만들려면 그라디언트를 시작할 대지를 클릭한 다음 그라디언트를 끝낼 위치로 드래그합니다.
- 모든 선택한 개체에 대해 그라디언트 슬라이더로 그라디언트를 만들려면 그라디언트를 시작할 대지를 클릭한 다음 그라디언트를 끝낼 위치로 **Alt(Windows)** 또는 **Option(Mac OS)** 키를 누른 채 드래그합니다. 그런 다음 여러 개체에 대해 다양한 그라디언트 슬라이더를 조절할 수 있습니다. (여러 그라디언트 슬라이더는 단순 패스에 대해서만 작성됩니다.)

맨 위로 

그라디언트 방향, 반경 또는 원점 변경

그라디언트를 사용하여 개체를 칠하고 나면 [그라디언트] 도구와 개체 내부에서 그라디언트 주석자(슬라이더)를 사용하여 새 칠 패스를 그리는 방법으로 그라디언트를 수정할 수 있습니다. 이 도구를 사용하면 그라디언트의

방향과 원점, 그리고 그라디언트의 시작점과 끝점을 변경할 수 있습니다.

1. 그라디언트로 채워진 개체를 선택합니다.

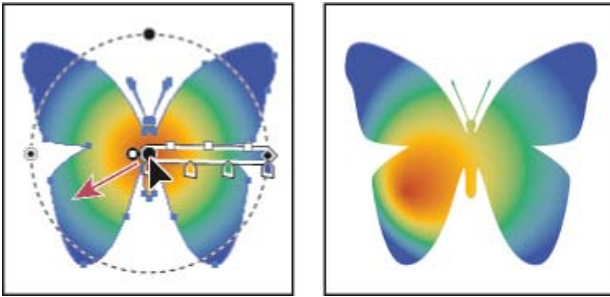
2. [그라디언트] 도구 를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- 선형 그라디언트의 방향을 변경하려면 그라디언트를 시작할 위치를 클릭하고 그라디언트를 표시할 방향으로 드래그합니다. 또는 개체의 그라디언트 주석자에 [그라디언트] 도구를 두고 커서가 회전 아이콘 으로 변경되면 드래그하여 그라디언트의 각도를 설정합니다.

주의: [그라디언트] 패널의 [각도] 상자에서 새 값을 설정하여 방향을 변경할 수도 있습니다.

- 방사형 또는 타원형 그라디언트의 반경을 변경하려면 개체의 그라디언트 주석자 화살표에 [그라디언트] 도구를 두고 드래그하여 반경을 설정합니다.
- 그라디언트의 원점을 변경하려면 [그라디언트] 도구를 개체에서 그라디언트 주석자의 시작 부분에 두고 원하는 위치로 드래그합니다.
- 반경과 각도를 동시에 변경하려면 **Alt** 키를 누른 채 끝점을 클릭하거나(Windows) **Option** 키를 누른 채 끝점을 클릭한 다음(Mac OS) 새 위치로 드래그합니다.

주의: 그라디언트가 있는 개체에서 [그라디언트] 도구를 배치할 때 그라디언트 주석자(그라디언트 슬라이더)가 나타나지 않을 경우 [보기] > [그라디언트 주석자 표시]를 선택합니다.



그라디언트 반경과 각도를 동시에 변경

참조

- [비디오 자습서 - 그라디언트 사용 방법 알아보기](#)
- [비디오 자습서 - 그라디언트 도구 사용 방법](#)
- [그라디언트 패널 및 그라디언트 도구 개요](#)

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

패턴

패턴 정보

패턴 타일 구성을 위한 지침

패턴 견본 만들기

연속적인 기하학 패턴 만들기

불규칙적인 텍스처 패턴 구성

브러쉬 패턴에 대한 모퉁이 타일 만들기

패턴 수정

패턴 정보

맨 위로

Illustrator에서는 [견본] 패널과 Illustrator CD의 Illustrator Extras 폴더에서 접근할 수 있는 수많은 패턴을 제공합니다. 또한 Illustrator 도구를 사용해 처음부터 패턴을 디자인하고 기존 패턴은 사용자 정의할 수도 있습니다. 오브젝트에 칠할 패턴(칠 패턴)과 [브러쉬] 패널로 패스에 적용할 패턴(브러쉬 패턴)의 디자인과 타일링은 다릅니다. 따라서 최상의 결과를 위해서는 오브젝트를 칠할 때는 칠 패턴을 사용하고 오브젝트의 윤곽선을 그릴 때는 브러쉬 패턴을 사용해야 합니다.

패턴을 디자인할 때는 Adobe Illustrator의 패턴 타일링 방법을 이해하면 도움이 됩니다.

- 모든 패턴은 눈금자 원점(기본적으로 대지의 하단 왼쪽)에서 아트웍의 반대쪽까지 왼쪽에서 오른쪽으로 타일링됩니다. 아트웍에 있는 모든 패턴의 타일링 시작 지점을 조정하려면 파일의 눈금자 원점을 바꿉니다.

참고: CS5의 눈금자 원점은 CS4의 눈금자 원점과 다릅니다. 결과적으로 타일링 패턴의 모양이 CS4에서 CS5로 오브젝트를 복사-붙여넣기할 때 일치하지 않습니다. 이런 오브젝트의 경우 타일은 [변형] 패널을 사용하여 CS4 모양과 일치하도록 변형시킬 수 있습니다.

- 칠 패턴에는 보통 타일이 하나만 있습니다.
- 브러쉬 패턴은 최대 다섯 개의 타일, 즉 옆 타일, 외부 모퉁이 타일, 내부 모퉁이 타일, 패스의 시작 및 끝 타일로 구성될 수 있습니다. 모퉁이 타일을 더 추가하면 브러쉬 패턴의 모퉁이가 훨씬 매끄럽게 흐를 수 있습니다.
- 칠 패턴은 x축에 수직으로 타일링됩니다.
- 브러쉬 패턴은 패스에 수직으로 타일링됩니다(패턴 타일의 상단은 항상 바깥쪽을 향함). 또한 모퉁이 타일은 패스의 방향이 바뀔 때마다 시계 방향으로 90° 회전합니다.
- 칠 패턴은 아트웍 맨 뒤의 칠도 없고 선도 없는(비프린트 항목) 사각형인 패턴 테두리 상자 내의 아트웍만을 타일링합니다. 칠 패턴의 경우 테두리 상자는 마스크 역할을 합니다.
- 브러쉬 패턴의 경우, 패턴 테두리 상자 내에 있는 아트웍뿐 아니라 테두리 상자 밖으로 돌출된 아트웍 또는 테두리 상자와 그룹으로 묶인 아트웍도 타일링됩니다.

패턴 타일 구성을 위한 지침

맨 위로

패턴 타일을 작성할 때는 다음과 같은 일반적인 지침을 따라야 합니다.

- 인쇄 속도를 향상시키기 위해 패턴을 간단하게 만들려면 패턴 아트웍에서 불필요한 디테일을 제거하고 동일한 색상으로 칠해진 오브젝트를 그룹으로 만들어 누적 순서 상에서 인접하도록 만듭니다.
- 패턴 타일을 만들 때는 아트웍을 확대하여 요소를 보다 정확하게 정렬한 다음 다시 아트웍을 축소하여 원하는 대로 선택합니다.
- 패턴이 복잡할수록 패턴을 만드는 데 사용하는 선택 항목이 더 작아지지만, 선택 항목(및 선택 항목이 만드는 패턴 타일)이 작을수록 패턴을 만드는 데 더 많은 사본이 필요합니다. 따라서 1인치 정사각형 타일이 1/4인치 정사각형 타일보다 더 효율적입니다. 단순한 패턴을 만들 때는 패턴 타일이 될 선택 항목 안에 여러 개의 오브젝트 사본을 포함시킬 수 있습니다.
- 단순한 선 패턴을 만들려면 두께와 색상이 다른 선을 여러 개 쌓고 이 선 뒤에 칠도 없고 선도 없는 테두리 상자를 배치하여 패턴 타일을 만듭니다.
- 조직적인 패턴을 불규칙하게 만들려면 좀더 실제와 같은 효과를 내기 위해 타일 아트웍을 세밀하게 변경합니다. [거칠게 하기] 효과를 사용하여 이러한 변경을 조정할 수 있습니다.
- 매끄러운 타일링을 원할 때는 패스를 가깝게 배치한 후 패턴을 정의합니다.

패턴을 정의하기 전에 아트웍 보기를 확대하여 잘못된 곳이 없는지 확인합니다

- 아트웍 주위에 테두리 상자를 그릴 경우, 테두리 상자는 사각형이고 타일의 맨 뒤로 가야 하며 칠과 선도 없어야 합니다. Illustrator에서 이 테두리 상자를 브러쉬 패턴용으로 사용하려면 테두리 상자 밖으로 돌출된 것이 없도록 합니다.

브러쉬 패턴을 만들 때는 다음 사항에 주의합니다.

- 가능하면 패턴 타일링 방법을 조정할 수 있도록 아트웍을 칠하지 않은 테두리 상자로 한정합니다.
- 모퉁이 타일은 정사각형이고 옆 타일과 높이가 같아야 패스 상에 제대로 정렬됩니다. 모퉁이 타일을 브러쉬 패턴과 함께 사용하려면 패턴이 제대로 타일링되도록 모퉁이 타일 오브젝트와 옆 타일 오브젝트를 가로로 정렬합니다.
- 모퉁이 타일을 사용하여 브러쉬 패턴에 대한 특수 모퉁이 효과를 만듭니다.

패턴 견본 만들기

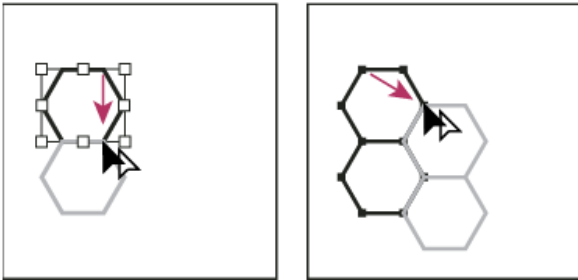
맨 위로

1. 패턴에 대해 아트웍을 만듭니다.
2. (옵션) 패턴 요소 사이의 간격을 조정하거나 패턴의 일부를 잘라내려면 패턴으로 사용할 아트웍 주위에 패턴 테두리 상자(칠이 없는 사각형)를 그립니다. [오브젝트] > [정돈] > [맨 뒤로 보내기]를 선택하여 사각형을 맨 뒤 오브젝트로 만듭니다. 사각형을 브러쉬 패턴이나 칠 패턴의 테두리 상자로 사용하려면 사각형의 칠과 선을 모두 [없음]으로 설정합니다.
3. [선택] 도구를 사용하여 패턴 타일을 구성할 아트웍과 테두리 상자(있는 경우)를 선택합니다.
4. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [편집] > [패턴 정의]를 선택하고 [새 견본] 대화 상자에 이름을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다. 패턴이 [견본] 패널에 표시됩니다.
 - [견본] 패널로 아트웍을 드래그합니다.

연속적인 기하학 패턴 만들기

맨 위로

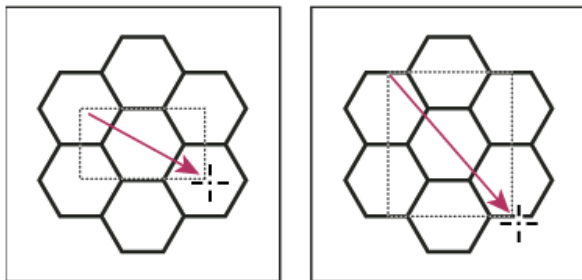
1. [특수 문자 안내선]이 설정되어 있는지, [보기] 메뉴에서 [점에 물리기] 명령이 선택되어 있는지 확인합니다.
2. 기하학 오브젝트를 선택합니다. 정확한 위치 지정을 위해 오브젝트의 고정점 중 하나로 [직접 선택] 도구를 가져옵니다.
3. 고정점 중 하나에서 세로로 오브젝트를 드래그합니다. 그런 다음 Alt+Shift(Windows) 또는 Option+Shift(Mac OS)를 누른 상태로 오브젝트를 복사하고 움직임을 제한합니다.
4. 오브젝트의 사본이 원하는 위치에 물리면 마우스 단추를 놓은 다음 키를 놓습니다.
5. [그룹 선택] 도구를 사용하여 Shift 키를 누른 상태로 클릭해 두 오브젝트를 모두 선택하고 고정점 중 하나까지 오브젝트를 가로로 드래그합니다. 그런 다음 Alt+Shift(Windows) 또는 Option+Shift(Mac OS)를 눌러 사본을 만들고 움직임을 제한합니다.



두 오브젝트를 모두 선택하고(왼쪽) 드래그하여 사본 만들기(오른쪽)

6. 오브젝트의 사본이 원하는 위치에 물리면 마우스 단추를 놓은 다음 키를 놓습니다.
7. 원하는 패턴을 작성할 때까지 2~6단계를 반복합니다.
8. [사각형] 도구 를 사용하여 다음 중 하나를 수행합니다.

- 칠 패턴의 경우 상단 왼쪽 오브젝트의 중심점에서 하단 오른쪽 오브젝트의 중심점까지 테두리 상자를 그립니다.
- 브러쉬 패턴의 경우 오브젝트를 둘러싸며 바깥쪽 테두리와 일치하는 테두리 상자를 드래그합니다. 패턴을 모퉁이 타일로 만들려면 Shift 키를 누른 상태로 드래그하여 테두리 상자를 사각형으로 제한합니다.



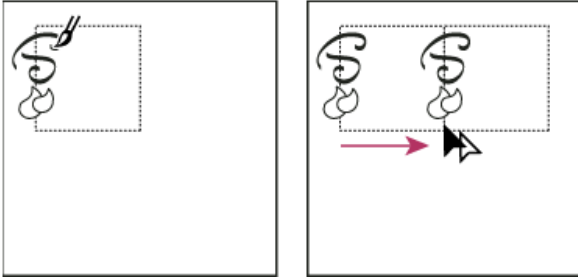
칠 패턴의 테두리 상자(왼쪽)와 브러쉬 패턴의 테두리 상자(오른쪽) 비교

9. 원하는 색상으로 기하학 오브젝트를 칠합니다.
10. 기하학 오브젝트를 패턴 건본으로 저장합니다.

맨 위로

불규칙적인 텍스처 패턴 구성

1. [보기] > [점에 물리기]를 선택합니다.
2. 테두리 상자를 그림니다. 브러쉬 패턴을 만드는 경우 13단계로 건너뛴니다.
3. 테두리 사각형의 왼쪽 모서리만 교차하는 오브젝트 또는 선으로 텍스처를 그림니다.
4. [직접 선택] 도구를 사용하여 텍스처와 사각형을 선택하고 사각형의 하단 왼쪽 모서리로 포인터를 가져갑니다.
5. 사각형을 오른쪽으로 드래그한 다음 Alt+Shift(Windows) 또는 Option+Shift(Mac OS)를 눌러 사본을 만들고 움직임을 제한합니다.

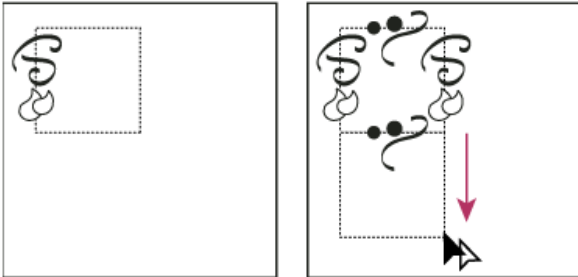


테두리 상자의 왼쪽 모서리에 텍스처를 그린 다음(왼쪽) 텍스처 및 사각형을 복사(오른쪽)

사본의 왼쪽 상단 각진점이 테두리 상자의 오른쪽 상단 각진점에 물릴 때 마우스 단추를 놓은 다음 키를 놓습니다.

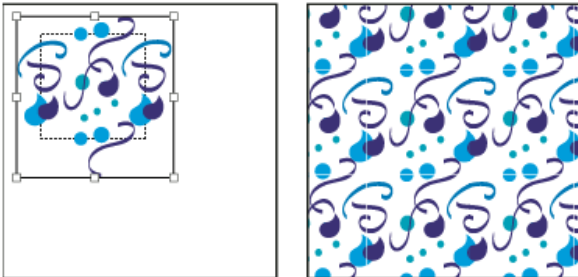
테두리 상자의 정확한 크기를 아는 경우 텍스처만 선택하고 [이동] 명령을 사용하여 사각형 폭에 대한 가로 이동을 지정합니다. [이동] 대화 상자에서는 [확인] 대신 [복사]를 클릭해야 합니다.

6. 사각형 외부를 클릭하여 선택을 취소합니다.
7. 오른쪽 사각형을 선택하여 삭제합니다.
8. 사각형의 위쪽면을 교차하는 오브젝트나 선만으로 텍스처를 계속 그림니다.
9. 위쪽면에 대해서만 작업을 완료한 후 위쪽면과 테두리 상자를 교차하는 선이나 오브젝트를 모두 선택한 다음 Alt+Shift(Windows) 또는 Option+Shift(Mac OS)를 누른 상태로 아래쪽으로 드래그하여 사본을 만들고 움직임을 제한합니다.



테두리 상자의 위쪽면에 텍스처를 그린 다음(왼쪽) 텍스처 및 사각형을 복사(오른쪽)

10. 사본의 상단 왼쪽 각진점이 사각형의 하단 왼쪽 각진점에 물릴 때 마우스 단추를 놓은 다음 키를 놓습니다.
11. 모두 선택 취소합니다.
12. 아래쪽 사각형 및 맨 위 사각형과 교차하지 않는 모든 오브젝트를 선택하여 삭제합니다.
13. [연필] 도구를 사용하여 사각형 중간을 텍스처로 칠합니다. 사각형 모서리가 교차되지 않도록 주의합니다. 텍스처를 칠합니다.
14. 아트웍과 사각형을 패턴 건본으로 저장합니다.



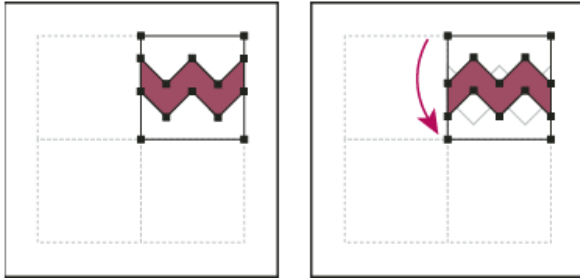
아트웍 및 사각형을 패턴으로 정의한 모습(왼쪽)과 패턴으로 영역을 칠한 모습(오른쪽) 비교

브러쉬 패턴에 대한 모퉁이 타일 만들기

맨 위로

브러쉬 패턴을 적용하면 모퉁이 타일은 특수한 테두리 효과를 가져옵니다. 모퉁이 타일을 처음부터 만들거나 보완적인 외부 및 내부(-135°로 반사) 모퉁이 타일을 디자인하기 위한 기반으로 브러쉬 패턴의 옆 타일을 사용할 수 있습니다.

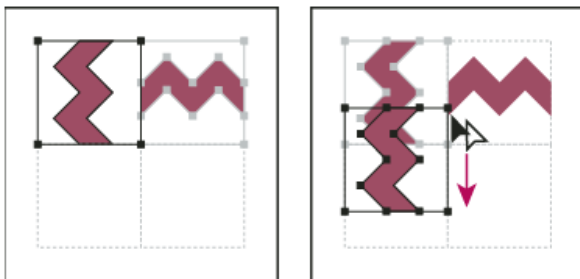
1. [파일] > [열기]를 선택하고 Adobe Illustrator에서 제공하는 브러쉬 패턴 파일 중에서 사용하려는 파일을 찾아 다음 [열기]를 클릭합니다.
2. [윈도우] > [브러쉬]를 선택합니다. 사용하려는 타일을 선택하고 아트웍의 중앙으로 드래그합니다.
3. 타일에 정사각형 테두리 상자가 없으면 옆 타일과 높이가 같으며 해당 아트웍을 완전히 둘러싸는 상자를 만듭니다. 옆 타일은 사각형이 될 수 있습니다. 상자에 칠이나 선을 적용하지 않고 [오브젝트] > [정돈] > [맨 뒤로 보내기]를 선택하여 상자를 아트웍의 맨 뒤로 보냅니다. 테두리 상자는 새 타일을 정렬하는 데 유용합니다.
4. 타일과 테두리 상자를 선택합니다.
5. 외부 모퉁이 타일을 만들려면 [회전] 도구 를 사용하여 타일과 테두리 상자를 180도 회전합니다. 내부 모퉁이 타일을 만들려면 이 단계를 건너뛩니다.



붙인 타일(왼쪽)과 동일한 타일을 180° 회전한 모습(오른쪽) 비교

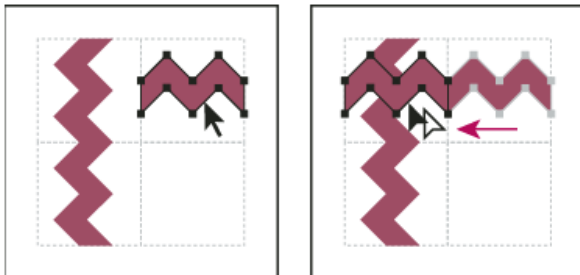
6. [회전] 도구를 사용하여 Alt+Shift(Windows) 또는 Option+Shift(Mac OS)를 누른 상태로 테두리 상자의 하단 왼쪽 모서리를 클릭합니다. 90°의 값을 입력하고 [복사]를 클릭하여 첫 번째 타일의 왼쪽에 맞닿도록 사본을 만듭니다. 이 타일이 모퉁이 타일이 됩니다.
7. [선택] 도구를 사용하여 왼쪽 타일을 오른쪽 맨 위의 고정점까지 아래로 드래그합니다. 이때 Alt+Shift(Windows) 또는 Option+Shift(Mac OS)를 누른 상태로 드래그하여 사본을 만들고 두 번째 타일 아래에 세 번째 타일이 생성되도록 움직임을 제한합니다. 사본의 오른쪽 상단 고정점이 모퉁이 타일의 오른쪽 하단 고정점에 물리면 마우스 단추를 놓고 Alt+Shift(Windows) 또는 Option+Shift(Mac OS) 키를 놓습니다.

정렬을 위해 세 번째 사본을 사용합니다.



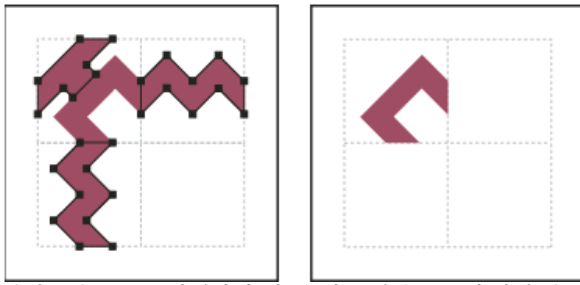
90도 회전하여 왼쪽 타일을 복사한 다음(왼쪽) Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 모퉁이 타일을 드래그하여 그 아래에 사본을 만듭니다(오른쪽).

8. 오른쪽 타일에서 아트웍을 선택합니다. Alt+Shift(Windows) 또는 Option+Shift(Mac OS)를 누른 상태로 왼쪽으로 드래그하여 오른쪽 타일 아트웍이 모퉁이 타일의 아트웍에 겹쳐지도록 합니다.



복사한 후(왼쪽) 오른쪽 상단 타일을 모퉁이 타일 위로 이동(오른쪽)

9. 아트웍이 옆에 있는 타일과 가로 및 세로 방향으로 정렬되도록 모퉁이 타일을 편집합니다. 모퉁이에서 원하지 않는 타일 부분을 선택하여 삭제하고 나머지 아트를 편집하여 최종 외부 모퉁이 타일을 만듭니다.



불필요한 요소를 삭제하여(왼쪽) 최종 외부 모퉁이 타일 만들기(오른쪽)

10. 테두리 상자를 포함하는 모든 타일 부분을 선택합니다.
11. 새 패턴을 건본으로 저장합니다.
12. 새 패턴 건본을 두 번 클릭하여 [건본 옵션] 대화 상자를 표시한 다음 원본 타일 이름을 약간 바꾸어 타일의 이름을 지정하고(예를 들어, 접미어 "outer" 사용) [확인]을 클릭합니다.

패턴 수정

맨 위로 ¹

1. 아트웍에서 아무 것도 선택하지 않습니다.
2. [건본] 패널에서 수정하려는 패턴 건본을 선택합니다.
3. 패턴 건본을 대지 위로 드래그하고 대지 상에서 패턴 타일을 편집합니다.
4. 패턴 타일을 선택하고 **Alt** 키(**Windows**) 또는 **Option** 키(**Mac OS**)를 누른 채 수정한 패턴을 [건본] 패널의 이전 패턴 건본 위로 드래그합니다.

해당 패턴은 [건본] 패널에서 대체되며 현재 파일에서 업데이트됩니다.

기타 도움말 항목



법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

망

망 오브젝트 만들기

망 오브젝트 편집

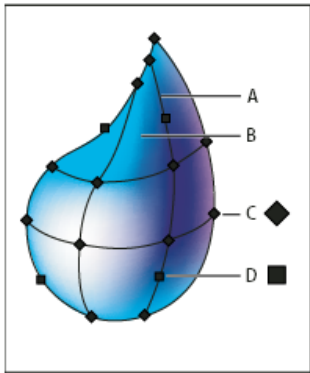
그라디언트 망의 투명도 설정

망 오브젝트란 색상이 각각 서로 다른 방향으로 흐르며 점 간에 매끄럽게 변환되는 여러 색상의 오브젝트를 말합니다. 망 오브젝트를 만들면 망선이라는 여러 개의 선이 오브젝트를 십자로 가로지르는데, 이 선을 사용하면 오브젝트의 색상을 쉽게 변환할 수 있습니다. 망선에 있는 점을 이동하고 편집하여 색상 이동의 강도나 오브젝트 색상 영역의 범위를 변경할 수 있습니다.

두 개의 망선이 교차하는 위치에는 망점이라는 특수한 고정점이 나타납니다. 망점은 다이아몬드로 표시되며 고정점과 같은 속성을 가지지만 색상을 받아들이는 추가 기능이 있습니다. 망점은 추가, 삭제, 편집이 가능하며 각 망점과 연결된 색상도 변경할 수 있습니다.

고정점 역시 망에 나타나며(다이아몬드 모양이 아니라 정사각형으로 표시) **Illustrator**의 다른 고정점처럼 추가, 삭제, 편집 및 이동이 가능합니다. 고정점은 어느 망선에나 나타날 수 있는데, 고정점을 클릭한 후 방향선을 드래그하여 수정할 수 있습니다.

네 개의 망점 사이에 있는 영역을 망 조각이라고 합니다. 망점의 색상을 바꿀 때와 같은 방법을 사용하여 망 조각의 색상도 바꿀 수 있습니다.



망 오브젝트 다이어그램

A. 망선 B. 망 조각 C. 망점 D. 고정점

망 오브젝트 만들기

맨 위로

컴파운드 패스와 텍스트 오브젝트는 예외로 하고, 벡터 오브젝트에서 망 오브젝트를 만들 수 있습니다. 연결된 이미지에서는 망 오브젝트를 만들 수 없습니다.

오브젝트를 다시 그릴 때 성능과 속도를 향상시키려면 망 오브젝트를 최소 크기로 유지해야 합니다. 망 오브젝트가 복잡하면 성능이 크게 저하될 수 있습니다. 따라서 복잡한 망 오브젝트를 하나 만드는 것보다 작고 단순한 망 오브젝트를 여러 개 만드는 것이 좋습니다. 복잡한 오브젝트를 변환할 때는 [망 만들기] 명령을 사용해야 최상의 결과를 얻을 수 있습니다.

참고: 망 오브젝트를 인쇄하면 EPS, PDF 및 PostScript 출력에 대해 별책이 보존됩니다.

그라디언트 망 오브젝트를 만드는 방법에 대한 자세한 내용은 www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_gradientmesh_kr에서 '그라디언트 망으로 사진의 사실감 높이기' 자습서를 참조하십시오.

불규칙적인 망점 패턴을 사용하여 망 오브젝트 만들기

1. [망] 도구 를 선택한 다음 망점에 대한 칠 색상을 선택합니다.
2. 첫 번째 망점을 두고 싶은 곳을 클릭합니다.

그러면 오브젝트가 최소한의 망선을 가진 망 오브젝트로 변환됩니다.

3. 계속 클릭하면 망점이 추가로 더해집니다. 현재의 칠 색상으로 바꾸지 않고 망점을 추가하려면 **Shift** 키를 누른 채 클릭합니다.

규칙적인 망점 패턴을 사용하여 망 오브젝트 만들기

1. 오브젝트를 선택하고 [오브젝트] > [그라디언트 망 만들기]를 선택합니다.
2. 행과 열의 수를 설정하고 [모양] 메뉴에서 강조 방향을 선택합니다.
평탄 오브젝트의 원래 색상을 면 전체에 고르게 적용하여 강조된 부분이 없도록 합니다.

가운데로 오브젝트 중심에 강조 표시가 생깁니다

가장자리로 오브젝트 가장자리에 강조 표시가 생깁니다.

3. 망 오브젝트에 적용할 흰색 강조 표시의 백분율을 입력합니다. 백분율 값으로 100%를 입력하면 오브젝트에 최대 흰색 강조 표시가 적용되고 0%를 입력하면 오브젝트에 흰색 강조 표시가 전혀 적용되지 않습니다.

그라디언트로 칠한 오브젝트를 망 오브젝트로 변환

1. 오브젝트를 선택하고 [오브젝트] > [확장]을 선택합니다.
2. [그라디언트 망]을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

그러면 선택한 오브젝트가 원형(방사형) 또는 사각형(선형) 그라디언트 모양의 망 오브젝트로 변환됩니다.

망 오브젝트를 패스 오브젝트로 다시 변환

- ❖ 망 오브젝트를 선택하고 [오브젝트] > [패스] > [패스 이동]을 선택한 다음 이동 값으로 0을 입력합니다.

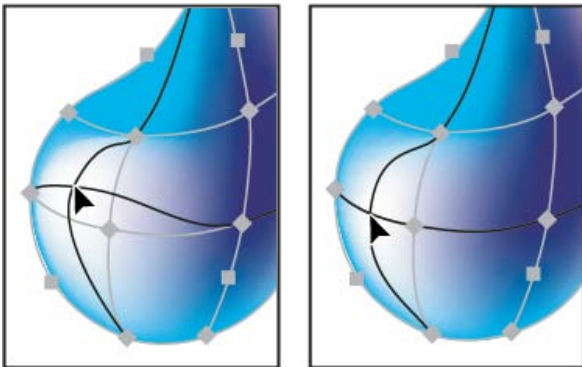
망 오브젝트 편집

맨 위로

망점을 추가, 삭제 및 이동하고, 망점과 망 조각의 색상을 변경하고, 망 오브젝트를 다시 일반 오브젝트로 변환하여 망 오브젝트를 편집할 수 있습니다.

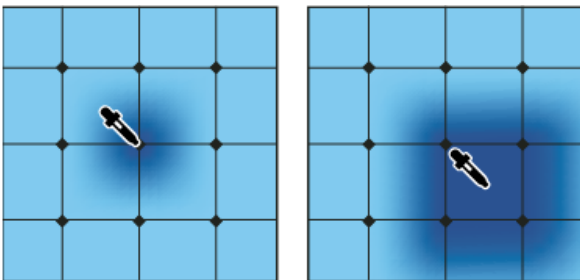
- ❖ 다음 중 원하는 작업을 수행하여 망 오브젝트를 편집합니다.

- 망점을 추가하려면 [망] 도구 를 선택한 다음 새 망점에 대한 칠 색상을 선택합니다. 그런 다음 망 오브젝트의 아무 곳이나 클릭합니다.
- 망점을 삭제하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [망] 도구를 사용하여 망점을 클릭합니다.
- 망점을 이동하려면 [망] 도구 또는 [직접 선택] 도구로 드래그합니다. 망점을 망선 상에 유지하려면 [망] 도구를 이용해 Shift 키를 누른 채 망점을 드래그합니다. 이 방법은 망선을 왜곡시키지 않고 곡선 망선을 따라 망점을 이동할 때 편리합니다.



망점을 드래그하여 이동한 모습(왼쪽)과 망점이 망선을 따라 이동하도록 Shift 키를 누른 상태로 [망] 도구를 사용하여 드래그한 모습(오른쪽) 비교

- 망점 또는 망 조각의 색상을 변경하려면 망 오브젝트를 선택한 다음 색상을 [색상] 패널에서 [견본] 패널의 점 또는 조각으로 드래그합니다. 또는 모든 오브젝트를 선택 취소하고 칠 색상을 선택합니다. 그런 다음 망 오브젝트를 선택하고 [스포이드] 도구를 사용해 칠 색상을 망점이나 망 조각에 적용합니다.



망점에 색상을 추가한 모습(왼쪽)과 망 조각에 색상을 추가한 모습(오른쪽) 비교

그라디언트 망의 투명도 설정

맨 위로

그라디언트 망 내부의 투명도 및 불투명도를 설정할 수 있습니다. 각 망의 노드에 투명도 및 불투명도 값을 할당할 수 있습니다. 투명도 값을 할당하려면

1. 망 노드 또는 패치를 하나 이상 선택합니다.
2. 투명도 패널, 제어판 또는 모양 패널의 [불투명도] 슬라이더로 불투명도를 설정합니다.

참고: 오브젝트를 이전의 포맷, EPS 또는 PDF로 저장할 경우, 불투명 마스크를 만들어 망 오브젝트의 투명도를 유지합니다.

기타 도움말 항목

[그라디언트 망](#)



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

오브젝트에 획 추가

- 획 색상, 두께 또는 정렬 적용
- 점선이나 파선 만들기
- 선의 단면 또는 연결 변경
- 화살표 추가
- 화살표 사용자 정의

[획] 패널([윈도우] > [획])을 사용하여 선이 실선인지 점선인지 여부, 점선 간격, 다른 점선 조정(점선일 경우), 획 두께, 획 정렬, 각의 한계, 화살표, 폭 프로파일, 선 연결 및 줄 대문자 스타일 등을 지정할 수 있습니다.



획 패널

전체 오브젝트에 획 옵션을 적용할 수도 있고 라이브 페인트 그룹을 사용하여 오브젝트 내의 개별 가장자리에 서로 다른 획을 적용할 수도 있습니다.

이 [비디오](#)에서는 Layers Magazine 강사 Dave Cross가 Illustrator에서 칠과 획을 적용하는 방법 및 칠과 획 작업을 위한 간편한 단축키를 보여줍니다.

참조

- 라이브 페인트 그룹
- 작업 영역 기본 사항

[맨 위로](#)

획 색상, 두께 또는 정렬 적용

- 오브젝트를 선택합니다. 라이브 페인트 그룹의 가장자리를 선택하려면 [라이브 페인트 선택] 도구를 사용합니다.
- [도구] 패널, [색상] 패널 또는 [컨트롤] 패널에서 [획] 상자를 클릭합니다. 이렇게 하여 칠이 아니라 획을 적용하도록 지정합니다.



획 상자

3. [색상] 패널에서 색상을 선택하거나 [건본] 패널 또는 [컨트롤] 패널에서 건본을 선택합니다. 또는 [획] 상자를 두 번 클릭하여 [색상 피커]를 이용해 색상을 선택합니다.

[획] 상자의 현재 색상을 사용하려면 해당 색상을 [선] 상자에서 오브젝트로 드래그하면 됩니다. 이와 같이 색상을 드래그해도 라이브 페인트 그룹에는 색상이 적용되지 않습니다.

4. [획] 패널 또는 [컨트롤] 패널에서 두께를 선택합니다.
5. 오브젝트가 닫힌 패스이며 라이브 페인트 그룹이 아닌 경우에는 [획] 패널에서 옵션을 선택하여 패스를 따라 선을 정렬합니다.
 -  가운데로 획 정렬
 -  안쪽으로 획 정렬
 -  바깥쪽으로 획 정렬

참고: 서로 다른 획 정렬을 사용하는 패스를 정렬하려는 경우 패스가 정확하게 정렬되지 않을 수 있습니다. 정렬했을 때 가장자리가 정확하게 일치하도록 해야 하는 경우에는 패스 정렬 설정이 같은지 확인하십시오.

맨 위로 ↑

점선이나 파선 만들기

오브젝트의 획 속성을 편집하여 점선이나 파선을 만들 수 있습니다.

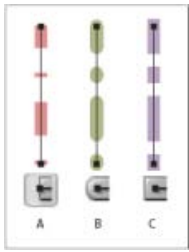
1. 오브젝트를 선택합니다.
2. [획] 패널에서 [파선]을 선택합니다. [파선] 옵션이 보이지 않으면 [획] 패널 메뉴에서 [옵션 표시]를 선택합니다.
3. [길이]가 맞도록 조정하여 모퉁이 및 패스 끝에 점선 정렬 아이콘  을 클릭합니다. 이 옵션을 사용하면 경로의 모퉁이와 끝에 있는 대시를 일관성 있고 예측 가능하게 만들 수 있습니다. 정렬 없이 점선의 모양을 유지해야 하는 경우 [정확한 점선 및 간격 유지] 아이콘을 선택합니다. 



모퉁이의 점선 조정

A. 정확한 점선 및 간격 유지 **B.** 길이가 맞도록 조정하여 모퉁이 및 패스 끝에 점선 정렬

4. 파선의 길이와 파선 사이의 간격을 입력하여 파선 간격을 지정합니다.
입력한 값은 연속적으로 반복되므로 패턴을 만든 후에는 텍스트 상자를 모두 채울 필요가 없습니다.
5. 파선의 끝을 바꾸려면 단면 옵션을 선택합니다. [점한 단면]  옵션은 끝이 각진 파선을 만들고, [둥근 단면]  옵션은 둥근 파선이나 둥근 점선을 만들고, [돌출 단면]  옵션은 파선의 끝을 연장합니다.



파선 간격이 2, 12, 16, 12인 6포인트의 파선

A. 접한 단면 **B.** 둥근 단면 **C.** 돌출 단면

완벽한 파선 만들기에 대한 비디오는 [모퉁이에 정렬된 점선 만들기](#)를 참조하십시오.

맨 위로

선의 단면 또는 연결 변경

단면은 열린 선의 끝이고 연결은 직선이 방향을 바꾸는 곳(모퉁이를 도는 곳)입니다. 오브젝트의 획 속성을 변경하여 선의 단면과 연결을 변경할 수 있습니다.

1. 오브젝트를 선택합니다.
2. [획] 패널에서 단면 옵션 및 연결 옵션을 선택합니다.

옵션이 보이지 않으면 패널 메뉴에서 [옵션 표시]를 선택합니다.

접한 단면 끝 부분이 각진 선을 만듭니다.

둥근 단면 끝 부분이 반원형인 선을 만듭니다.

돌출 단면 끝 부분이 각지면서 선 폭의 절반이 선 끝을 넘어 확장되는 선을 만듭니다. 이 옵션을 선택하면 선 주위의 모든 방향으로 선 두께가 동일하게 확장됩니다.

각진 연결 모퉁이가 뾰족한 선을 만듭니다. 마이터 제한을 1에서 500 사이로 입력합니다. 마이터 제한은 각진(뾰족한) 연결에서 경사진(직각으로 잘린) 연결로 전환되는 시기를 조절합니다. 기본 각의 한계는 10인데, 이는 점의 길이가 획 두께의 10배가 될 때 각진 연결에서 경사 연결로 전환된다는 것을 의미합니다. 마이터 제한이 1이면 경사 연결이 됩니다.

둥근 연결 모퉁이가 둥근 선을 만듭니다.

경사 연결 모퉁이가 각진 선을 만듭니다.

맨 위로

화살표 추가

Illustrator CS5에서는 [획] 패널에서 화살표에 액세스하고 컨트롤을 연결하여 크기를 조정할 수 있습니다. [획] 패널의 [화살표] 드롭다운 목록에서 기본 화살표를 사용할 수 있습니다. [획] 패널을 사용하여 화살표를 쉽게 교체할 수도 있습니다.



[확] 패널의 화살표

[크기 조절] 옵션을 사용하여 화살촉의 팁과 끝을 개별적으로

크기 조절할 수 있습니다. 화살표 크기 조절의 시작과 끝을 연결하려는 경우 [크기 조절] 옆에 있는 화살표 크기 조절의 시작과 끝 연결 아이콘을 클릭합니다.

[정렬] 옵션을 사용하여 화살표의 팁 또는 끝에 정렬되도록 패스를 조정할 수도 있습니다. 옵션은 다음과 같습니다.

- 패스의 끝을 벗어나 화살표 팁 확장
- 패스의 끝에 화살표 팁 배치

참고: 개체에서 화살표를 제거하려면 드롭다운 목록에서 [없음] 화살표 옵션을 선택합니다.

[맨 위로](#)

화살표 사용자 정의

사용자 정의 화살표를 정의하려면 ShowPackageContent\Required\Resources\<locale>\(Mac의 경우) 및 \Support Files\Required\Resources\<locale>\(Windows의 경우)에 있는 Arrowheads.ai 파일을 엽니다. 파일의 지침에 따라 사용자 정의 화살표를 만듭니다.

업데이트된 Arrowheads.ai 파일을 <Illustrator home>\Plug-ins\에 배치하고 기존 Arrowheads.ai 파일은 바꾸지 마십시오.

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

브러시에 있는 이미지 | Illustrator CC

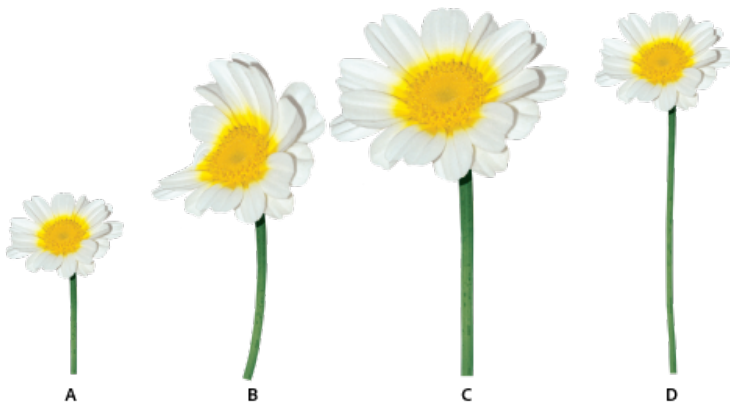
Illustrator CC에서 이제 브러시 정의에 이미지(비 벡터 아트웍)를 포함하거나 유지할 수 있습니다. 이제 사용자는 이미지를 사용하여 분산, 아트 및 패턴 브러시를 정의할 수 있습니다. **Illustrator** 파일에 포함된 모든 이미지를 브러시 정의로 사용할 수 있습니다.

이미지를 지원하는 브러시 유형은 분산, 아트 및 패턴입니다. 이미지를 브러시 패널(**F5**)로 드래그하고 분산, 아트 또는 패턴 유형 중에서 선택하여 브러시를 만듭니다. 브러시 만들기에 대한 자세한 내용은 브러시 만들기 또는 수정을 참조하십시오.

브러시의 이미지는 획의 모양을 나타냅니다. 즉, 획의 모양과 유형을 사용하여 이미지를 구부리고 비율을 조정하고 늘릴 수 있습니다. 그러한 브러시는 다른 브러시와 같은 방식으로 동작하고 브러시 옵션 대화 상자를 사용하여 수정할 수도 있습니다.

참고: 브러시에서 큰 이미지를 사용하면 성능에 영향이 있습니다. 해당 이미지를 선택하면 **Illustrator**에서 브러시 만들기를 진행하기 전에 낮은 해상도로 이미지 래스터화를 허용할 것인지 묻는 메시지를 표시합니다.

예를 들어 제일 왼쪽(아래)이 원본 이미지입니다. 브러시 정의에 사용한 경우 오른쪽의 세 이미지를 그릴 수 있습니다. 각 획은 브러시 옵션 대화 상자에 지정된 여러 비율 옵션을 사용합니다.



A. 원본 이미지 **B.** 획 길이를 맞추도록 늘어난 브러시의 이미지 **C.** 비례적으로 크기 조정된 브러시의 이미지 **D.** 안내선 사이에 늘어난 브러시의 이미지

고려 사항

Illustrator 이미지를 사용할 수 있는 이미지 유형에 대한 몇 가지 고려 사항은 다음과 같습니다.

- 브러시에서 큰 이미지를 사용하면 성능과 속도에 부정적인 영향을 줍니다.
- 비트맵 이미지는 바로 사용할 수 없습니다.
 - 하나의 비트맵 이미지를 사용 중인 경우 **Illustrator**는 브러시에서 이 이미지를 사용하기 전에 먼저 비트맵 이미지를 회색 음영으로 래스터화합니다.
 - 브러시를 만드는 데 사용한 여러 이미지 중 비트맵 이미지가 있는 경우 **Illustrator**는 비트맵 이미지를 회색 음영 모드로 변환하도록 요청하는 메시지를 표시합니다. 그런 후에, 다시 브러시 만들기를 시도할 수 있습니다.

자세한 내용은 브러시를 참조하십시오.

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물은 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

오브젝트 선택 및 정돈

개체 선택

선택 옵션 및 환경 설정
편집용으로 아트웍 격리
오브젝트 뒤를 선택
누적 순서에 따라 다음 오브젝트 선택
레이어 패널을 사용하여 오브젝트 선택
선택, 옮기미, 자동 선택 도구를 사용하여 개체 선택
칠이 있는 오브젝트 선택
그룹 및 그룹의 오브젝트 선택
라이브 페인트 그룹의 면 및 가장자리 선택
특징으로 오브젝트 선택
선택 항목 반복, 반전 또는 저장

아트웍을 구성하고 배치하기 위해 정확하게 개체를 선택, 배치 및 누적할 수 있는 도구를 사용할 수 있습니다. 개체를 측정 및 정렬하고, 여러 개체를 한 단위로 취급할 수 있도록 그룹으로 만들고, 개체를 선택적으로 격리하거나 잠그거나 숨길 수 있습니다.

맨 위로 

선택 옵션 및 환경 설정

오브젝트 선택 옵션

오브젝트를 수정하려면 먼저 해당 오브젝트를 주위의 오브젝트로부터 분리해야 합니다. 오브젝트 구분은 해당 오브젝트를 선택하면 됩니다. 오브젝트 또는 오브젝트의 일부를 선택한 다음 편집할 수 있습니다.

Illustrator에서는 다음과 같은 선택 방법과 도구를 제공합니다.

격리 모드 문서에 있는 다른 모든 아트에서 레이어, 하위 레이어, 패스 또는 오브젝트 그룹을 빠르게 격리할 수 있습니다. 문서의 격리되지 않은 모든 오브젝트는 격리 모드에서 흐리게 나타나며 선택하거나 편집할 수 없습니다.

레이어 패널 개별 오브젝트나 여러 오브젝트를 신속하고 정확하게 선택할 수 있습니다. 단일 오브젝트(그룹에 속해 있어도 관계 없음), 한 레이어에 있는 모든 오브젝트 및 전체 그룹을 선택할 수 있습니다.

선택 도구  개체와 그룹을 클릭하거나 그 위로 드래그하여 개체와 그룹을 선택할 수 있습니다. 또한 그룹 내의 그룹과 그룹 내의 오브젝트를 선택할 수 있습니다.

직접 선택 도구  개별 고정점이나 패스 선분을 클릭하여 선택하거나 해당 항목 위의 다른 지점을 선택하여 전체 패스나 그룹을 선택할 수 있습니다. 또한 오브젝트 그룹에서 하나 이상의 오브젝트를 선택할 수도 있습니다.

참고: 윤곽선 모드에 있을 때는 [직접 선택] 도구를 사용하여 도구의 포인터 가까이 있는 가져온 그래픽을 선택할 수 있습니다. 원하지 않는 그래픽이 선택되는 것을 방지하려면 선택하기 전에 그래픽을 잠그거나 숨깁니다.

그룹 선택 도구  한 그룹 내의 단일 오브젝트, 여러 그룹 내의 단일 그룹 또는 아트웍 내의 그룹 세트를 선택할 수 있습니다. 클릭할 때마다 계층 구조에 있는 다음 그룹의 모든 오브젝트가 추가됩니다.

원근감 선택 도구  원근감 있게 오브젝트와 텍스트를 가져오고 활성 평면을 전환하고 원근감 있게 오브젝트를 이동하며 수직 방향으로 오브젝트를 이동할 수 있습니다.

올가미 도구  오브젝트의 전체 또는 일부 주위를 드래그하여 오브젝트, 고정점 또는 패스 선분을 선택할 수 있습니다.

자동 선택 도구  오브젝트를 클릭하여 색상, 획 두께, 획 색상, 불투명도 또는 혼합 모드가 같은 오브젝트를 선택할 수 있습니다.

라이브 페인트 선택 도구  [라이브 페인트] 그룹의 면(패스로 둘러싸인 영역)과 가장자리(교차점 사이의 패스 부분)를 선택할 수 있습니다.

선택 명령 ([선택] 메뉴에 있음) 모든 오브젝트를 신속하게 선택하거나 선택 취소할 수 있고, 다른 오브젝트에 대한 상대 위치를 기준으로 오브젝트를 선택할 수 있습니다. 특정 유형의 모든 오브젝트나 특정한 특성을 공유하는 모든 오브젝트를 선택할 수도 있고, 선택 항목을 저장하거나 불러올 수 있습니다. 활성 대지에 있는 모든 오브젝트를 선택할 수도 있습니다.

다른 도구 유형을 사용 중일 때 마지막으로 사용한 선택 도구([선택] 도구, [직접 선택] 도구 또는 [그룹 선택] 도구)를 일시적으로 활성화하려면 **Ctrl(Windows)** 또는 **Command(Mac OS)** 키를 누릅니다.

참조

- 패스 편집

선택 영역 환경 설정 지정

복잡한 이미지의 경우 패스와 점을 선택하기 까다로울 수 있습니다. [선택 및 고정점 표시] 환경 설정을 사용하여 픽셀 선택 영역의 허용치를 지정하고, 특정 문서에서 보다 쉽게 선택할 수 있게 하는 기타 옵션을 설정할 수 있습니다.

1. [편집] > [환경 설정] > [선택 및 고정점 표시](Windows) 또는 [Illustrator] > [환경 설정] > [선택 및 고정점 표시](Mac OS)를 선택합니다.
2. 다음 [선택] 옵션 중 하나를 지정합니다.

허용치 고정점 선택에 사용할 픽셀 범위를 지정합니다. 값이 높을수록 클릭하여 선택할 수 있는 고정점 주위의 영역 폭이 늘어납니다.

패스로만 오브젝트 선택 칠이 있는 오브젝트의 아무 곳이나 클릭하여 오브젝트를 선택할 수 있는지 또는 패스를 클릭해야 하는지를 지정합니다.

점에 물리기 오브젝트를 고정점과 안내선에 물립니다. 오브젝트와 고정점 또는 오브젝트와 안내선 사이에 물리기가 이루어지는 거리를 지정하십시오.

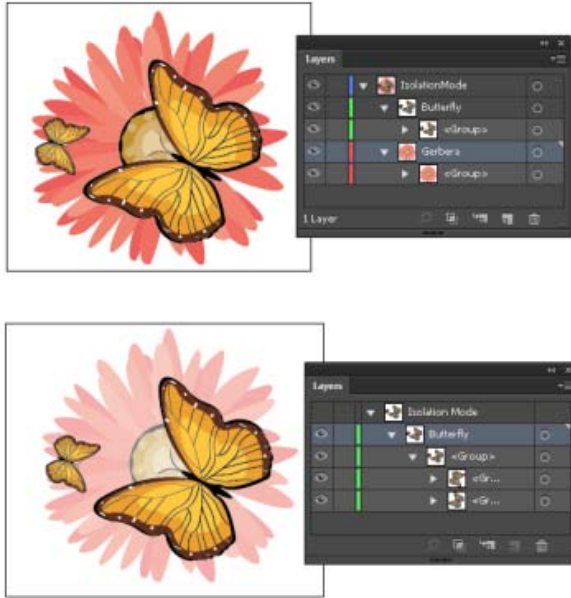
참조

- 고정점 크기 환경 설정 지정

격리 모드는 특정 오브젝트나 오브젝트의 일부를 쉽게 선택하고 편집할 수 있도록 오브젝트를 격리합니다. 레이어, 하위 레이어, 그룹, 심볼, 클리핑 마스크, 컴파운드 패스, 그라디언트 망 및 패스를 격리할 수 있습니다.

격리 모드에서는 격리된 아트를 기준으로 아트를 삭제하고, 바꾸고, 새로 추가할 수 있습니다. 격리 모드를 나가면 원래의 격리된 아트와 같은 위치에 새 아트가 바뀌거나 추가됩니다. 격리 모드에서는 격리 모드에 있는 오브젝트만 편집의 영향을 받도록 다른 모든 오브젝트가 자동으로 잠깁니다. 오브젝트가 있는 레이어가 어느 것인지 생각할 필요가 없으며, 편집으로 영향을 주지 않으려는 오브젝트의 잠금 또는 숨기기를 수동으로 수행할 필요도 없습니다.

참고: 심볼의 정의를 편집할 때는 격리 모드에 심볼이 나타납니다. 자세한 내용은 심볼 편집 또는 재정의의 참조를 참조하십시오.



나비 그룹 격리

격리 모드가 활성화되면 격리된 오브젝트는 전체 색상으로 표시되지만 나머지 아트웍은 흐리게 표시됩니다. 격리된 오브젝트의 이름과 위치(일명 빵 부스러기)가 격리 모드 테두리에 표시되며 [레이어] 패널에는 격리된 하위 레이어 또는 그룹의 아트웍만 표시됩니다. 격리 모드를 종료하면 다른 레이어와 그룹이 [레이어] 패널에 다시 나타납니다.

격리된 오브젝트를 윤곽선 모드나 미리보기 모드에서 볼 수 있습니다.

격리 모드를 사용하여 편집할 아트웍 격리 비디오를 참조하십시오.

패스, 오브젝트 또는 그룹 격리

- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [선택] 도구를 사용하여 패스 또는 그룹을 두 번 클릭합니다.
 - 그룹, 오브젝트 또는 패스를 선택한 다음 [컨트롤] 패널에서 [선택한 오브젝트 격리] 단추 를 클릭합니다.
 - 그룹을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 채 클릭(Mac OS)하고 [선택한 그룹 분리]를 선택합니다.
 - 그룹을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 채 클릭(Mac OS)하고 [선택한 패스 격리]를 선택합니다.
 - [레이어] 패널에서 그룹, 오브젝트 또는 패스를 선택하고 [레이어] 패널 메뉴에서 [격리 모드 시작]을 선택하거나 [컨트롤] 패널에서 [선택한 오브젝트 격리] 단추를 클릭합니다.

그룹 내의 패스 격리

1. [직접 선택] 도구를 사용하거나 [레이어] 패널에서 대상으로 지정하여 패스를 선택합니다.
2. [컨트롤] 패널에서 [선택한 오브젝트 격리] 단추를 클릭합니다.

레이어 또는 하위 레이어 격리

- [레이어] 패널에서 레이어 또는 하위 레이어를 선택하고 [레이어] 패널 메뉴에서 [격리 모드 시작]을 선택합니다.

격리 모드 종료

- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - Esc 키를 누릅니다.
 - [격리 모드 종료] 단추를 한 번 이상 클릭합니다(하위 레이어를 격리한 경우 한 번 클릭하면 한 레벨 뒤로 돌아가고 두 번 클릭하면 격리 모드 종료).
 - 격리 모드 막대를 아무 곳이나 클릭합니다.
 - [컨트롤] 패널에서 [격리 모드 종료] 단추를 클릭합니다.
 - [선택] 도구를 사용하여 격리된 그룹 외부를 두 번 클릭합니다.
 - 마우스 오른쪽 단추를 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 채 클릭(Mac OS)하고 [격리 모드 종료]를 선택합니다.

[맨 위로](#)

오브젝트 뒤를 선택

Illustrator CS5에서는 Ctrl+클릭(Windows) 또는 Command+클릭(Mac OS)을 사용하여 다른 오브젝트 아래 있는 오브젝트를 선택할 수 있습니다. 포인터가 첫 번째 Ctrl+클릭(Windows) 또는 Command+클릭(Mac OS)에서 [뒤를 선택]으로 바뀝니다. 이후에 Ctrl+클릭(Windows) 또는 Command+클릭(Mac OS)을 사용하면 포인터 위치 바로 아래에 있는 오브젝트에 선택이 반복됩니다.

참고: 이 옵션을 활성화하거나 비활성화하려면 [편집] > [환경 설정] > [선택 및 고정점 표시](Windows) 또는 [Illustrator] > [환경 설정] > [선택 및 고정점 표시](Mac OS)를 클릭합니다. 그런 다음 [뒤의 오브젝트를 선택하려면 Ctrl 클릭](Windows) 또는 [Command 클릭하여 뒤의 오브젝트를 선택](Mac OS) 확인란을 선택합니다.

[맨 위로](#)

누적 순서에 따라 다음 오브젝트 선택

누적 순서에 따라 선택된 오브젝트의 위나 아래에 있는 오브젝트를 선택할 수 있습니다. 격리 모드에서는 이러한 명령이 작동하지 않습니다.

- 선택된 오브젝트의 바로 위 또는 바로 아래에 있는 오브젝트를 선택하려면 [선택] > [다음 오브젝트 위로] 또는 [선택] > [다음 오브젝트 아래로]를 선택합니다.

[맨 위로](#)

레이어 패널을 사용하여 오브젝트 선택

1. [레이어] 패널에서 선택하려는 오브젝트를 찾습니다. 설정/해제 화살표를 클릭하여 레이어 또는 그룹을 확장하거나 패널에서 위아래로 스크롤하여 해당 오브젝트를 찾아야 할 수 있습니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 개별 오브젝트를 선택하려면 오브젝트의 선택 열(대상 단추와 스크롤 막대 사이)을 클릭합니다. **Shift** 키를 누른 채로 클릭하여 선택 항목에서 오브젝트를 추가하거나 제거합니다.
 - 레이어 또는 그룹에 있는 모든 아트웍을 선택하려면 레이어 또는 그룹의 선택 열을 클릭합니다.
 - 현재 선택된 아트웍을 기반으로 레이어의 모든 아트웍을 선택하려면 [선택] > [오브젝트] > [동일한 레이어의 모든 오브젝트]를 선택합니다.
- 패널에서 선택된 각 항목 옆에 선택 색상 상자가 나타납니다.

참조

- 레이어 패널 개요

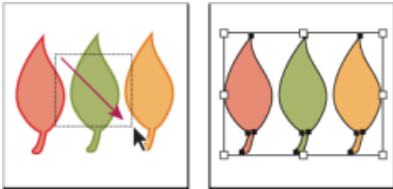
맨 위로 

선택, 올가미, 자동 선택 도구를 사용하여 개체 선택

선택 도구를 사용하여 오브젝트 선택

1. [선택] 도구 를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 오브젝트를 클릭합니다.
 - 하나 이상의 오브젝트 중 일부 또는 모든 오브젝트 주위로 선택 윤곽을 드래그합니다.
3. 선택 항목에서 오브젝트를 추가하거나 제거하려면 **Shift** 키를 누른 채 추가 또는 제거하려는 오브젝트를 클릭하거나 오브젝트 주위로 드래그합니다.

팁: 선택되지 않은 개체 또는 그룹 위에 [선택] 도구를 놓으면 포인터가 로 변경됩니다. 선택된 개체 또는 그룹 위에 이 도구를 놓으면 도구가 로 변경됩니다. 선택되지 않은 개체의 고정점 위에 이 도구를 놓으면 화살표 옆에 빈 사각형 이 나타납니다.



오브젝트 위로 드래그하여 오브젝트 선택

참조

- 선택 키

올가미 도구를 사용하여 오브젝트 선택

1. [올가미] 도구 를 선택합니다.
2. 오브젝트의 주위로 드래그합니다.

자동 선택 도구를 사용하여 오브젝트 선택

문서에서 색상 또는 패턴 등의 칠 특성이 동일하거나 비슷한 오브젝트를 모두 선택하려면 [자동 선택 도구]를 사용합니다.

[자동 선택 도구]를 사용자 정의하여 획 두께, 획 색상, 불투명도 또는 혼합 모드를 기준으로 오브젝트를 선택할 수 있습니다. [자동 선택 도구]에서 사용되는 허용치를 변경하여 비슷한 오브젝트를 식별할 수도 있습니다.

참조

- 작업 영역 기본 사항

자동 선택 도구를 사용하여 칠 색상을 기준으로 오브젝트 선택

1. [자동 선택 도구] 를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 새 선택 항목을 만들려면 선택하려는 특성을 포함하는 오브젝트를 클릭합니다. 동일한 특성의 클릭된 모든 오브젝트가 선택됩니다.
 - 현재 선택 영역에 추가하려면 **Shift** 키를 누른 채 추가하려는 특성이 포함된 다른 오브젝트를 클릭합니다. 동일한 특성의 클릭된 오브젝트도 모두 선택됩니다.
 - 현재 선택 항목에서 제외하려면 **Alt** 키(Windows) 또는 **Option** 키(Mac OS)를 누른 채로 빼려는 특성을 포함하는 오브젝트를 클릭합니다. 동일한 특성의 모든 오브젝트가 선택 항목에서 제거됩니다.

자동 선택 도구 사용자 정의

1. 다음 중 하나를 수행하여 [자동 선택] 패널을 엽니다.
 - [도구] 패널에서 [자동 선택 도구]를 두 번 클릭합니다.
 - [윈도우] > [자동 선택]을 선택합니다.
2. 칠 색상에 따라 오브젝트를 선택하려면 [칠 색상]을 선택한 다음 RGB인 경우 0~255 픽셀, CMYK인 경우 0~100 픽셀 사이의 [허용치]를 입력합니다.

허용치가 낮으면 클릭한 오브젝트와 거의 비슷한 오브젝트가 선택되고, 허용치가 높을수록 보다 넓은 범위의 선택된 속성을 포함하는 오브젝트가 선택됩니다.
3. [자동 선택] 패널 메뉴에서 [획 옵션 보기]를 선택하고 다음을 수행합니다.
 - 획 색상에 따라 오브젝트를 선택하려면 [획 색상]을 선택한 다음 RGB인 경우 0~255 픽셀, CMYK인 경우 0~100 픽셀 사이의 [허용치]를 입력합니다.
 - 획 두께에 따라 오브젝트를 선택하려면 [획 두께]를 선택한 다음 0~1000 포인트 사이의 [허용치]를 입력합니다.
4. [자동 선택] 패널 메뉴에서 [투명도 옵션 보기]를 선택하고 다음을 수행합니다.
 - 투명도나 혼합 모드에 따라 오브젝트를 선택하려면 [불투명도]를 선택한 다음 0~100% 사이의 [허용치]를 입력합니다.
 - 혼합 모드에 따라 오브젝트를 선택하려면 [혼합 모드]를 선택합니다.

참조

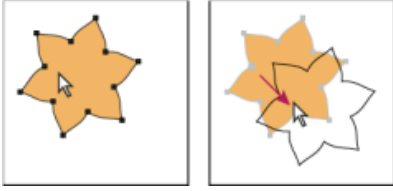
- [비디오 자습서 - 자동 선택 도구로 선택](#)
- [비디오 자습서 - 올가미 도구를 사용하여 선택](#)

맨 위로 

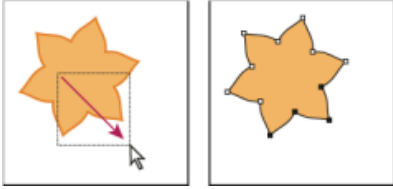
칠이 있는 오브젝트 선택

[패스로만 오브젝트 선택] 환경 설정의 선택 여부에 따라 [선택] 도구나 [직접 선택] 도구를 사용하여 오브젝트의 영역 내부의 어디든 클릭하여 칠이 있는 오브젝트를 선택할 수 있는지 또는 이러한 도구로 패스 선분이나 고정 점을 클릭해야 하는지 여부가 결정됩니다. 기본적으로 이 환경 설정은 선택 해제되어 있습니다. 예를 들어, 칠이 있는 겹쳐진 오브젝트로 작업할 때 아래에 있는 오브젝트를 쉽게 선택하려면 이 환경 설정을 선택해야 할 경우도 있습니다.

참고: 칠이 없는 오브젝트를 선택하거나 아트웍을 윤곽선으로 볼 때는 [패스로만 오브젝트 선택] 환경 설정을 적용할 수 없습니다. 이러한 경우에는 오브젝트의 패스 내부를 클릭하여 오브젝트를 선택할 수 없습니다. 자세한 내용은 아트웍을 윤곽선으로 보기를 참조하십시오.



[패스로만 오브젝트 선택]을 선택 해제한 상태에서 오브젝트 내부를 클릭하고 드래그하면 오브젝트가 선택되고 이동됩니다.



[패스로만 오브젝트 선택]을 선택한 상태에서 [직접 선택] 도구로 드래그하면 선택 윤곽 내의 점과 선분이 선택됩니다.

- [편집] > [환경 설정] > [선택 및 고정점 표시](Windows) 또는 [Illustrator] > [환경 설정] > [선택 및 고정점 표시](Mac OS)를 선택하고 [패스로만 오브젝트 선택]을 선택합니다.

맨 위로

그룹 및 그룹의 오브젝트 선택

오브젝트를 그룹으로 만든 후 [선택 도구]나 [올가미 도구]를 사용하여 해당 그룹의 일부를 선택하면 전체 그룹이 선택됩니다. 오브젝트가 그룹의 일부인지 여부가 확실하지 않은 경우에는 [선택 도구]를 사용하여 오브젝트를 선택합니다.

[직접 선택 도구]와 [올가미 도구]를 사용하면 한 그룹 또는 여러 그룹의 일부인 단일 패스나 오브젝트를 선택할 수 있습니다. 다른 그룹 내에 여러 오브젝트 그룹이 있을 경우 [그룹 선택 도구]를 사용하여 그룹 계층의 다음 그룹을 선택할 수 있습니다. 이후에 클릭할 때마다 그룹으로 만든 오브젝트의 또 다른 하위 세트가 선택 영역에 추가됩니다.

참조

- 오브젝트 그룹 만들기 또는 그룹 풀기

선택 도구를 사용하여 하나 이상의 그룹 선택

1. [선택] 도구 를 선택합니다.
2. 그룹 내의 오브젝트에 다음 작업 중 하나를 수행합니다.
 - 오브젝트를 클릭합니다.
 - 오브젝트의 일부 또는 전체 주위로 드래그합니다.
3. 그룹을 선택 항목에 추가하거나 선택 항목에서 제거하려면 **Shift** 키를 누른 채로 추가하거나 제거할 그룹을 클릭합니다.

선택 도구를 사용하여 그룹 내의 오브젝트 및 그룹 선택

1. [선택] 도구 를 선택합니다.
2. 그룹을 두 번 클릭합니다. 그룹이 격리 모드로 나타납니다.
3. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 그룹 구조의 더 아래쪽을 선택하려면 두 번 클릭합니다.
팁: 두 번 클릭을 하는 것은 면과 가장자리와는 반대로 [라이브 페인트] 그룹 내의 개체를 쉽게 선택할 수 있는 방법입니다.
 - 선택된 그룹 내에서 오브젝트를 클릭하여 선택합니다.
 - 선택된 그룹에 오브젝트를 그려 추가합니다.
4. 그룹 바깥쪽을 두 번 클릭하여 그룹 선택을 취소합니다.

그룹 내의 단일 오브젝트 선택

1. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [그룹 선택] 도구 를 선택한 다음 개체를 클릭합니다.
 - [올가미] 도구 를 선택한 다음 개체 패스 주위로 드래그합니다.
 - [직접 선택] 도구 를 선택하고, 개체 내에서 클릭하거나 개체 패스의 일부 또는 전체의 주위로 선택 윤곽을 드래그합니다.
2. 어떤 선택 도구로든 오브젝트나 그룹을 선택 항목에 추가하거나 선택 항목에서 제거하려면 Shift 키를 누른 채로 추가하거나 제거할 오브젝트를 선택합니다.

그룹 선택 도구를 사용하여 오브젝트 및 그룹 선택

1. [그룹 선택] 도구 를 선택한 다음 선택하려는 그룹 내에 있는 개체를 클릭합니다. 해당 오브젝트가 선택됩니다.
2. 오브젝트의 부모 그룹을 선택하려면 같은 오브젝트를 다시 클릭합니다.
3. 선택 항목에 포함시킬 모든 항목이 선택될 때까지 동일한 오브젝트를 다시 클릭하여 선택된 그룹과 함께 그룹화된 추가 그룹을 선택합니다.



[그룹 선택] 도구로 처음 클릭하면 그룹 내의 오브젝트가 선택되고(왼쪽), 두 번째로 클릭하면 해당 오브젝트의 그룹이 선택됩니다(오른쪽).



세 번째로 클릭하면 다음 그룹이 선택 항목에 추가되고(왼쪽), 네 번째로 클릭하면 세 번째 그룹이 추가됩니다(오른쪽).

참조

- 비디오 자습서 - 그룹 및 직접 선택 도구로 선택
- 비디오 자습서 - 올가미 도구를 사용하여 선택

라이브 페인트 그룹의 면 및 가장자리 선택

[라이브 페인트 선택 도구]를 사용하여 [라이브 페인트] 그룹의 면과 가장자리를 선택합니다. 전체 [라이브 페인트] 그룹을 선택하려면 [선택 도구]를 사용하여 해당 그룹을 클릭하면 됩니다.

1. [라이브 페인트 선택] 도구 를 선택합니다.
2. 선택하려는 면이나 가장자리가 강조 표시될 때까지 [라이브 페인트] 그룹 위로 도구를 이동합니다. [라이브 페인트 선택] 도구를 가장자리 위에 놓으면 도구 포인터가 로 바뀝니다.
3. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 강조 표시된 면이나 가장자리를 클릭하여 선택합니다.
 - 여러 면이나 가장자리 주위로 선택 윤곽을 드래그합니다. 선택 윤곽으로 전체 또는 일부가 둘러싸인 모든 면이나 가장자리는 선택 영역에 포함됩니다.
 - 같은 색상의 연결된 모든 면이나 가장자리를 동시에 선택하려면, 면이나 가장자리를 두 번 클릭합니다.
 - 같은 색상의 모든 면이나 가장자리를 동일하게 선택하려면, 면이나 가장자리를 세 번 클릭합니다.

팁: 작은 면이나 가장자리를 선택하기 어려운 경우 보기를 확대하거나, 채우기 또는 획만 선택하도록 [라이브 페인트 선택] 도구 옵션을 설정합니다.
4. 선택 항목에서 면이나 가장자리를 추가 또는 제거하려면 **Shift** 키를 누른 채로 추가 또는 제거하려는 면이나 가장자리를 클릭합니다.

[스포이드] 도구로 전환하고 칠과 획을 샘플링하려면 **Alt** 키(Windows) 또는 **Option** 키(Mac OS)를 누른 채로 원하는 칠과 획을 클릭합니다.

참조

- 라이브 페인트 그룹
- 라이브 페인트 그룹으로 작업하기 위한 키

라이브 페인트 선택 도구 옵션

[도구] 패널에서 [라이브 페인트 선택 도구]를 두 번 클릭하여 해당 옵션에 접근합니다.

칠 선택 [라이브 페인트] 그룹의 면인 가장자리 내부 영역을 선택합니다.

획 선택 [라이브 페인트] 그룹의 가장자리를 선택합니다.

강조 커서가 현재 올려져 있는 면이나 가장자리를 윤곽선으로 표시합니다.

색상 강조 표시의 색상을 설정합니다. 메뉴에서 색상을 선택하거나 페인트 견본을 클릭하여 사용자 정의 색상을 지정할 수 있습니다.

폭 선택 항목을 강조 표시하기 위한 두께를 지정합니다.

특징으로 오브젝트 선택

브러쉬 획 또는 클리핑 마스크와 같은 서식 특성별, 레이어별 또는 종류별 다양한 그룹화를 기준으로 오브젝트를 선택할 수 있습니다.

1. 파일의 모든 오브젝트를 선택하려면 [선택] > [전체]를 선택합니다. 모든 오브젝트를 선택 취소하려면 [선택] > [선택 취소]를 선택합니다.

참고: 어떤 선택 도구를 사용하더라도, 오브젝트에서 최소 2개 이상의 픽셀을 클릭하거나 드래그하여 모든 오브젝트의 선택을 취소할 수 있습니다.

2. 동일한 특성을 가진 모든 오브젝트를 선택하려면, 원하는 특성을 가진 오브젝트를 하나 선택하고 [선택] > [동일하게]를 선택한 다음 메뉴 목록([혼합 모드], [칠 및 획], [칠 색상], [불투명도], [획 색상], [획 두께], [스타일], [심볼 예제] 또는 [획 블록 연속])에서 특성을 선택합니다.

선 블럭 연속 기능은 스프레드된 텍스트 상자를 선택합니다. 텍스트 상자 중 하나를 선택한 다음 이 명령을 사용하여 이것에 연결된 모든 다른 텍스트 상자를 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 오브젝트 간의 텍스트 스프레드를 참조하십시오.

또한 [자동 선택] 도구를 사용하여 색상, 획 두께, 획 색상, 불투명도 또는 혼합 모드가 같은 오브젝트를 모두 선택할 수 있습니다.

3. 특정 종류의 오브젝트를 모두 선택하려면 모든 아트웍을 선택 해제하고 [선택] > [오브젝트]를 선택한 다음 오브젝트 유형([브러쉬 획], [클리핑 마스크], [흩어진 점] 또는 [텍스트 오브젝트])을 선택합니다.

선택 항목 반복, 반전 또는 저장

선택 반복 또는 되돌리기

- 마지막으로 사용된 선택 명령을 반복하려면 [선택] > [재선택]을 선택합니다.
- 선택되지 않은 오브젝트를 모두 선택하고 선택된 오브젝트를 모두 선택 취소하려면 [선택] > [반전]을 선택합니다.

선택 항목 저장

1. 하나 이상의 오브젝트를 선택한 다음 [선택] > [선택 항목 저장]을 선택합니다.
2. [선택 항목 저장] 대화 상자에서 [이름] 텍스트 상자에 이름을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.

[선택] 메뉴 아래에서 선택 항목 이름을 골라 저장된 선택 항목을 다시 불러올 수 있습니다. 또한 [선택] > [선택 항목 편집]을 선택하여 선택 항목을 삭제하거나 이름을 바꿀 수 있습니다.

오브젝트 그룹 만들기 및 확장

오브젝트 그룹 만들기 또는 그룹 풀기
오브젝트 확장

오브젝트 그룹 만들기 또는 그룹 풀기

맨 위로 1

여러 오브젝트를 하나의 그룹으로 결합하여 하나의 단위로 취급할 수 있습니다. 그러면 각 오브젝트의 속성이나 상대적 위치에 영향을 주지 않으면서 여러 오브젝트를 이동하거나 변형할 수 있습니다. 예를 들어, 로고 디자인의 오브젝트를 그룹으로 만들면 로고를 하나의 단위로 이동하고 크기를 조절할 수 있습니다.

그룹화된 오브젝트는 아트웍의 같은 레이어에서 해당 그룹의 맨 앞에 있는 오브젝트 뒤에 연속적으로 누적됩니다. 따라서 그룹화하면 오브젝트의 레이어 순서가 바뀔 수 있으며 해당 레이어에서의 누적 순서도 바뀔 수 있습니다. 서로 다른 레이어의 오브젝트를 선택한 다음 그룹화하면 선택된 맨 위 오브젝트의 레이어에 그룹화됩니다.

또한 그룹도 중첩될 수 있습니다. 즉 다른 오브젝트나 그룹 내에 그룹화하여 더 큰 그룹으로 만들 수 있습니다. 그룹은 [레이어] 패널에서 <그룹> 항목으로 나타납니다. [레이어] 패널을 사용하여 항목을 그룹 내부 및 외부로 이동할 수 있습니다.

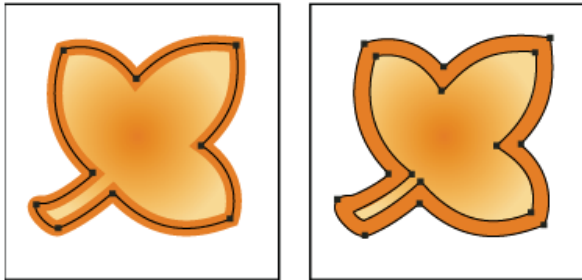
1. 그룹화할 오브젝트 또는 그룹화를 풀 그룹을 선택합니다.
2. [오브젝트] > [그룹] 또는 [오브젝트] > [그룹 풀기]를 선택합니다.

오브젝트 확장

맨 위로 1

오브젝트를 확장하면 한 오브젝트를 해당 오브젝트의 모양을 구성하는 여러 오브젝트로 분리할 수 있습니다. 예를 들어, 단색 칠과 선으로 구성된 원과 같은 단순한 오브젝트를 확장하면 칠과 선은 각각 별도의 오브젝트가 됩니다. 패턴 칠로 구성된 오브젝트와 같이 좀 더 복잡한 아트웍을 확장하면 패턴이 해당 패턴을 만든 모든 개별 패스로 분리됩니다.

일반적으로 오브젝트 내부의 특정 요소에 대한 모양 속성 및 기타 속성을 수정할 경우에 오브젝트를 확장합니다. 또한 Illustrator의 고유 오브젝트(예: 망 오브젝트)를 인식하지 못하는 다른 응용 프로그램에서 해당 오브젝트를 사용하려고 할 때 오브젝트를 확장하는 것이 도움이 될 수 있습니다.



칠과 선이 있는 오브젝트를 확장하기 전(왼쪽)과 후(오른쪽)

확장 기능은 특히 투명 효과, 3D 오브젝트, 패턴, 그라디언트, 선, 블렌드, 플레어, 둘러싸기 또는 심볼을 인쇄하기 어려운 경우에 유용합니다.

1. 오브젝트를 선택합니다.
2. [오브젝트] > [확장]을 선택합니다.

오브젝트에 모양 속성이 적용되어 있는 경우 [오브젝트] > [확장] 명령이 흐려집니다. 이 경우 [오브젝트] > [모양 확장]을 선택한 다음 [오브젝트] > [확장]을 선택합니다.

3. 옵션을 설정하고 [확인]을 클릭합니다.

오브젝트 라이브 블렌드, 둘러싸기, 심볼 세트 및 플레어를 포함한 복잡한 오브젝트를 확장합니다.

칠 칠을 확장합니다.

선 선을 확장합니다.

그라디언트 망 그라디언트를 단일 망 오브젝트로 확장합니다.

지정 색상 정지점 사이의 색상 값에 대한 허용치를 설정합니다. 이 값을 높게 지정하면 매끄러운 색상 변환을 유지할 수 있고, 값을 낮게 지정하면 더 많은 띠 모양이 만들어집니다.

Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [오브젝트] > [확장]을 선택하면 [확장] 대화 상자에 마지막으로 입력한 설

정으로 그라디언트가 확장됩니다.



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

개체 이동, 정렬 및 배포

오브젝트 이동

다른 오브젝트에 오브젝트 붙이기

레이어 간에 개체 붙여넣기

제자리에 붙여넣기 및 모든 대지에 붙여넣기

오브젝트 정렬 및 분포

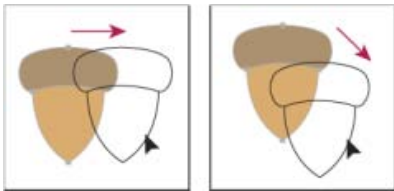
맨 위로

오브젝트 이동

특정 도구를 사용하여 오브젝트를 드래그하거나, 키보드의 화살표 키를 사용하거나, 패널이나 대화 상자에 정확한 값을 입력하여 오브젝트를 이동할 수 있습니다.

오브젝트를 이동할 때 물리기 기능을 사용하여 오브젝트를 배치할 수 있습니다. 예를 들어, 안내선과 고정점으로 포인터를 물릴 수 있고 오브젝트 경계를 격자선으로 물릴 수 있습니다. 또한 [정렬] 패널을 사용하여 오브젝트를 상대적 위치로, 즉 다른 오브젝트의 위치를 기준으로 배치할 수 있습니다.

이제 **Shift** 키를 사용하여 하나 이상의 오브젝트가 *x*축 및 *y*축의 현재 방향을 기준으로 가로, 세로, 대각선으로 정확하게 이동되도록 오브젝트의 움직임을 제한할 수 있습니다. 또한 **Shift** 키를 사용하여 오브젝트를 45°의 배수로 회전시킬 수도 있습니다.



Shift 키를 누른 상태로 드래그하거나 그리면 가장 가까운 45° 각도로 움직임이 제한됩니다.

참조

- 격자 사용
- 오브젝트 회전
- 변형 패널 개요
- 웹 작업흐름을 위한 픽셀 정렬 패스 그리기

붙이기로 오브젝트 이동 또는 복제

1. 하나 이상의 오브젝트를 선택합니다.
2. [편집] > [오리기]를 선택하여 선택 항목을 이동하거나 [편집] > [복사]를 선택하여 선택 항목을 복제합니다.
3. 오브젝트를 다른 파일에 붙이려면 해당 파일을 엽니다. 레이어 간에 오브젝트를 붙이려면 [레이어 간에 오브젝트 붙이기](#)를 참조하십시오.
4. 다음 명령 중 하나를 선택합니다.

편집 > 붙이기 오브젝트를 활성 윈도우의 중심부에 붙입니다.

편집 > 앞에 붙이기 오브젝트를 선택된 오브젝트의 바로 앞에 붙입니다.

편집 > 뒤에 붙이기 오브젝트를 선택된 오브젝트의 바로 뒤에 붙입니다.

편집 > 제자리에 붙여넣기 아트웍을 복사한 대지와 같은 위치의 활성 대지에 아트웍을 붙여 넣습니다.

편집 > 모든 대지에 붙여넣기 아트웍이 현재 대지에 있는 위치와 같은 위치로 모든 대지에 아트웍을 붙여넣습니다.

드래그로 오브젝트 이동

1. 하나 이상의 오브젝트를 선택합니다.
2. 오브젝트를 새 위치로 드래그합니다.

선택된 오브젝트에 칠이 적용되어 있으면 오브젝트 상의 어디서부터든 드래그할 수 있습니다. 선택된 오브젝트에 칠이 없거나, 아트웍을 윤곽선으로 보고 있거나, [패스로만 오브젝트 선택] 환경 설정이 선택되어 있으면 오브젝트의 패스로부터 드래그해야 합니다. 자세한 내용은 드래그하여 놓기를 사용하여 선택 항목 복제를 참조하십시오.

[보기] 메뉴의 [점에 물리기] 명령을 사용할 경우 오브젝트를 고정점이나 안내선의 2픽셀 이내로 드래그하면 커서가 자동으로 고정점이나 안내선에 물립니다.

화살표 키를 사용하여 오브젝트 이동

1. 하나 이상의 오브젝트를 선택합니다.
2. 오브젝트를 이동할 방향에 해당하는 화살표 키를 누릅니다. Shift 키를 누른 채로 화살표 키를 누르면 오브젝트는 [키보드 증감] 환경 설정에서 지정한 값의 10배씩 이동합니다.

화살표 키를 누를 때마다 오브젝트가 이동하는 거리는 [키보드 증감] 환경 설정으로 결정됩니다. 기본 거리는 1 포인트(1/72 인치 또는 0.3528 밀리미터)입니다. [키보드 증감] 환경 설정을 변경하려면 [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 [Illustrator] > [환경 설정] > [일반](Mac OS)을 선택합니다.

특정 거리만큼 오브젝트 이동

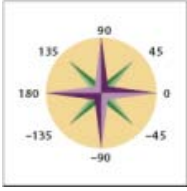
1. 하나 이상의 오브젝트를 선택합니다.
2. [오브젝트] > [변형] > [이동]을 선택합니다.

오브젝트가 선택되면 [선택] 도구, [직접 선택] 도구 또는 [그룹 선택] 도구를 두 번 클릭하여 [이동] 대화 상자를 열 수도 있습니다.

3. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 오브젝트를 왼쪽이나 오른쪽으로 이동하려면 [가로] 텍스트 상자에 음수 값(왼쪽으로 이동)이나 양수 값(오른쪽으로 이동)을 입력합니다.
- 오브젝트를 위쪽이나 아래쪽으로 이동하려면 [세로] 텍스트 상자에 음수 값(아래로 이동)이나 양수 값(위로 이동)을 입력합니다.
- 오브젝트의 x축에 상대적인 각도로 오브젝트를 이동하려면 [거리] 또는 [각도] 텍스트 상자에 양의 각도(시계 반대 방향 이동) 또는 음의 각도(시계 방향 이동)를 입력합니다. 180~360° 사이의 값을 입력할 수도 있는데, 이 경우 해당 값이 대응하는 음수 값으로 변환됩니다(예: 270°는 -90°로 변환됨).

4. 오브젝트에 패턴 칠이 포함되어 있는 경우 [패턴]을 선택하여 패턴을 이동합니다. 오브젝트가 아니라 패턴을 이동하려면 [오브젝트]를 선택 취소합니다.
5. [확인]을 클릭하거나 [복사]를 클릭하여 오브젝트의 사본을 이동합니다.



x축에 상대적인 방향

x 및 y 좌표를 사용하여 오브젝트 이동

1. 하나 이상의 오브젝트를 선택합니다.
2. [변형] 패널이나 [컨트롤] 패널의 X 또는 Y 텍스트 상자 또는 둘 다에 새 값을 입력합니다.

참조점을 변경하려면 값을 입력하기 전에 참조점 로케이터의 흰색 사각형  을 클릭합니다.

한 번에 여러 오브젝트 이동

1. 하나 이상의 오브젝트를 선택합니다.
2. [오브젝트] > [변형] > [개별 변형]을 선택합니다.
3. 이 대화 상자의 [이동] 섹션에서 선택된 오브젝트를 이동하려는 거리를 설정합니다.
4. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 지정한 양만큼 오브젝트를 이동하려면 [확인]을 클릭합니다.
 - 임의로 지정한 양만큼 오브젝트를 이동하려면 [임의] 옵션을 선택합니다. 예를 들어, 벽 둘로 된 벽을 그릴 때 벽들을 완벽하게 정렬하지 않고 약간 어긋나게 정렬하려면 [임의] 옵션을 선택합니다. 그런 다음 [확인]을 클릭합니다.

맨 위로 

다른 오브젝트에 오브젝트 붙이기

1. 붙이려는 오브젝트를 선택합니다.
 2. [편집] > [복사] 또는 [편집] > [오리기]를 선택합니다.
 3. 앞이나 뒤에 붙이려는 오브젝트를 선택합니다.
 4. [편집] > [앞에 붙이기] 또는 [편집] > [뒤에 붙이기]를 선택합니다.
- 둘 이상의 오브젝트를 붙이면 붙여진 모든 오브젝트가 선택한 아트웍의 앞 또는 뒤에 나타납니다. 그러나 붙인 각 오브젝트 사이의 상대적인 페인팅 순서는 그대로 유지됩니다.

맨 위로 

레이어 간에 개체 붙여넣기

[붙일 때 레이어 기억] 옵션은 레이어 계층에서 아트웍을 붙이는 위치를 결정합니다. 기본적으로 [붙일 때 레이어 기억]은 해제되어 있으며 아트웍은 [레이어] 패널에서 활성 상태인 레이어에 붙여집니다. [붙일 때 레이어 기억] 옵션이 설정되어 있으면 [레이어] 패널에서 어느 레이어가 활성 상태인지에 관계없이 아트웍을 복사한 레이어에

아트웍이 붙여집니다.

[레이어] 패널 메뉴에서 [붙일 때 레이어 기억]을 선택하여 이 옵션을 설정합니다. 이 옵션이 설정되면 확인 표시가 나타납니다.

문서 간에 아트웍을 붙이고 복사 원본 레이어와 이름이 같은 레이어에 자동으로 가져오려면 [붙일 때 레이어 기억]을 설정합니다. 대상 문서에 같은 이름의 레이어가 없으면 자동으로 새 레이어가 만들어집니다.

참조

- 레이어 패널 개요

맨 위로

제자리에 붙여넣기 및 모든 대지에 붙여넣기

[제자리에 붙이기] 명령은 활성 대지에 아트웍을 붙여 넣습니다. 이 명령을 사용하려면 [편집] > [제자리에 붙이기]를 클릭합니다. 키보드 단축키는 **Ctrl+Shift+V(Windows)** 또는 **Cmd+Shift+V(Mac)**입니다.

[모든 대지에 붙이기] 명령은 선택한 아트웍을 모든 대지에 붙여 넣습니다. [모든 대지에 붙이기] 명령을 사용하기 전에 개체를 복사하고 있는 대지가 활성 대지인지 확인하십시오.

[모든 대지에 붙이기] 명령을 사용하려면 아트웍을 잘라내거나 복사할 때 [편집] > [모든 대지에 붙이기]를 클릭합니다.

아트웍을 복사한 다음 [모든 대지에 붙이기]를 선택하는 경우 아트웍이 복사되는 대지에 다시 붙여집니다. (권장) [모든 대지에 붙이기] 명령을 사용하기 전에 원본 개체를 수정할 필요가 없는 경우 개체를 잘라낸 다음 붙입니다.

참고: [제 자리에 붙여넣기] 및 [모든 대지에 붙이기] 명령은 복사 당시 활성 대지에서 참조된 복사된 개체와 같은 위치에 개체를 붙여넣습니다.

맨 위로

오브젝트 정렬 및 분포

[정렬] 패널([윈도우] > [정렬])과 [컨트롤] 패널의 정렬 옵션을 사용하여 지정한 축을 따라 선택된 오브젝트를 정렬하거나 분포시킵니다. 오브젝트 가장자리나 고정점을 참조점으로 사용할 수 있으며 선택 항목, 대지 또는 주요 오브젝트에 정렬할 수 있습니다. 주요 오브젝트는 여러 오브젝트가 선택된 중에서 특정 오브젝트 하나를 말합니다.

오브젝트를 선택하면 [컨트롤] 패널에 [정렬] 옵션이 표시됩니다. [정렬] 옵션이 나타나지 않을 경우 [컨트롤] 패널 메뉴에서 [정렬]을 선택합니다.

기본적으로, **Illustrator**는 오브젝트 패스를 기준으로 정렬 및 분포를 계산합니다. 하지만 획 두께가 다른 오브젝트로 작업 시, 획의 가장자리를 사용하여 정렬과 분포를 대신 계산할 수 있습니다. 이렇게 하려면 [정렬] 패널 메뉴에서 [미리보기 바운드 사용]을 선택합니다.

참조

- 작업 영역 기본 사항
- 복수 대지 사용

선택한 모든 오브젝트의 테두리 상자를 기준으로 정렬 또는 분포

- 정렬하거나 분포시킬 오브젝트를 선택합니다.
- [정렬] 패널 또는 [제어] 패널에서 [선택 항목에 정렬] 을 선택한 다음 원하는 정렬 또는 배포의 유형에 대한 단추를 클릭합니다.

한 고정점을 기준으로 정렬 또는 분포

1. [직접 선택] 도구를 클릭하고 **Shift**를 누른 채 정렬 또는 분포하려는 고정점을 선택합니다.
선택한 마지막 고정점이 주요 고정점이 됩니다.

[주요 고정점에 정렬]  옵션은 [정렬] 패널 및 [컨트롤] 패널에서 자동으로 선택됩니다.
2. [정렬] 패널 또는 [컨트롤] 패널에서 원하는 정렬 또는 분포의 유형에 대한 단추를 클릭합니다.

주요 오브젝트를 기준으로 정렬 또는 분포

1. 정렬하거나 분포시킬 오브젝트를 선택합니다.
2. 주요 오브젝트로 사용할 오브젝트를 다시 클릭합니다. 이번에는 클릭하면서 **Shift** 키를 누를 필요는 없습니다.

주요 오브젝트 주위에 파랑 윤곽선이 나타나고 [컨트롤] 패널과 [정렬] 패널에서 [주요 오브젝트에 정렬] 이 자동으로 선택됩니다.
3. [정렬] 패널 또는 [컨트롤] 패널에서 원하는 정렬 또는 분포의 유형에 대한 단추를 클릭합니다.

참고: 오브젝트를 기준으로 한 정렬과 분포를 멈추려면 오브젝트를 다시 클릭하여 파랑 윤곽선을 제거하거나 [정렬] 패널 메뉴에서 [주요 오브젝트 취소]를 선택합니다.

대지를 기준으로 정렬 또는 분포

1. 정렬하거나 분포시킬 오브젝트를 선택합니다.
2. [선택] 도구를 통해 사용할 대지를 **Shift** 키를 누른 채 클릭하여 활성화합니다. 활성 대지에는 다른 대지보다 어두운 윤곽선이 표시됩니다.
3. [정렬] 패널 또는 [제어] 패널에서 [대지에 정렬] 을 선택한 다음 원하는 정렬 또는 배포의 유형에 대한 단추를 클릭합니다.

특정 간격으로 오브젝트 분포

패스 간에 정확한 거리를 이용해 오브젝트를 분포시킬 수 있습니다.

1. 분포시킬 오브젝트를 선택합니다.
2. [선택 도구] 를 사용하여 다른 오브젝트의 분포 기준으로 사용할 오브젝트의 패스를 클릭합니다. 클릭한 오브젝트의 위치는 그대로 고정됩니다.
3. [정렬] 패널의 [분포 간격] 텍스트 상자에 오브젝트 간격을 입력합니다.
[분포 간격] 옵션이 표시되지 않을 경우 패널 메뉴에서 [옵션 표시]를 선택합니다.
4. [세로 공간 분포] 단추 또는 [가로 공간 분포] 단추를 클릭합니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

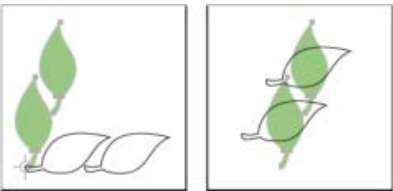
개체 회전 및 반사

- 오브젝트 회전
- 문서의 x 및 y축 회전
- 오브젝트 반사 또는 뒤집기

맨 위로

오브젝트 회전

오브젝트를 회전하면 지정한 고정점 주위로 오브젝트가 회전됩니다. 기본 참조점은 오브젝트의 중심점입니다. 선택 항목에 오브젝트가 여러 개 있으면 기본적으로 선택 상자 또는 테두리 상자의 중심점이 되는 단일 참조점을 중심으로 오브젝트가 회전됩니다. 각 오브젝트를 자체 중심점을 기준으로 회전하려면 [개별 변형] 명령을 사용합니다.



회전 도구(왼쪽)와 개별 변형 명령(오른쪽)을 사용한 결과 비교

참조

- 변형 패널 개요
- 오브젝트 이동
- 오브젝트 크기 조절

테두리 상자를 사용하여 오브젝트 회전

- 하나 이상의 오브젝트를 선택합니다.
- [선택] 도구 를 사용하여 포인터가  모양으로 바뀌도록 포인터를 테두리 상자 바깥의 테두리 상자 핸들 근처로 이동한 다음 드래그합니다.

자유 변형 도구를 사용하여 오브젝트 회전

- 하나 이상의 오브젝트를 선택합니다.
- [자유 변형] 도구 를 선택합니다.
- 포인터가  모양으로 바뀌도록 포인터를 테두리 상자 바깥의 한 지점으로 가져간 다음 드래그합니다.

회전 도구를 사용하여 오브젝트 회전

1. 하나 이상의 오브젝트를 선택합니다.
2. [회전] 도구 를 선택합니다.
3. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 오브젝트를 해당 중심점을 기준으로 회전하려면 문서 창의 아무 곳이나 원을 그리며 드래그합니다.
 - 다른 참조점을 기준으로 오브젝트를 회전하려면 문서 창의 아무 곳이나 한 번 클릭하여 참조점 위치를 변경합니다. 그런 다음 포인터를 참조점에서 멀리 이동하고 원을 그리며 드래그합니다.
 - 오브젝트 자체가 아니라 오브젝트 사본을 회전하려면 드래그를 시작한 후 **Alt** 키(Windows) 또는 **Option** 키(Mac OS)를 누릅니다.

보다 세밀하게 조절하려면 오브젝트의 참조점에서 더 멀리 드래그합니다.

특정 각도로 오브젝트 회전

[회전] 명령을 사용하여 회전 각도를 정확하게 조절할 수 있습니다.

1. 하나 이상의 오브젝트를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 다른 참조점을 기준으로 회전하려면 [회전] 도구를 선택합니다. 그런 다음, 문서 창에서 참조점으로 하고 싶은 곳을 **Alt** 키(Windows) 또는 **Option** 키(Mac OS)를 누른 채로 클릭합니다.
 - 중심점을 기준으로 회전하려면 [오브젝트] > [변형] > [회전]을 선택하거나 [회전] 도구를 두 번 클릭합니다.
3. [각도] 텍스트 상자에 회전 각도를 입력합니다. 각도를 음수로 입력하면 오브젝트가 시계 방향으로 회전하고 양수로 입력하면 시계 반대 방향으로 회전합니다.
4. 오브젝트에 패턴 칠이 포함되어 있는 경우 [패턴]을 선택하여 패턴을 회전합니다. 오브젝트가 아니라 패턴을 회전하려면 [오브젝트]를 선택 취소합니다.
5. [확인]을 클릭하거나 [복사]를 클릭하여 오브젝트 사본의 크기를 조절합니다.

참조점을 중심으로 오브젝트의 사본을 원형 패턴으로 여러 개 배치하려면 참조점을 오브젝트의 중심에서 멀리 이동하고 [복사]를 클릭한 후 [오브젝트] > [변형] > [변형 반복]을 반복해서 선택합니다.

변형 패널을 사용하여 오브젝트 회전

1. 하나 이상의 오브젝트를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 오브젝트를 해당 중심점을 기준으로 회전하려면 패널에서 [각도] 옵션의 값을 입력합니다.
 - 다른 참조점을 기준으로 오브젝트를 회전하려면 패널에서 참조점 로케이터의 흰색 사각형 을 클릭하고 [각도] 옵션의 값을 입력합니다.

팁: [제어] 패널에서 **[X]**, **[Y]**, **[W]** 또는 **[H]**를 클릭하여 [변형] 패널을 열 수도 있습니다.
3. [변형] 패널을 사용하여 등록 지점을 중심으로 심볼을 회전할 수 있습니다. 자세한 내용은 심볼 등록 점을 참조하십시오.

여러 오브젝트를 개별적으로 회전

1. 회전할 오브젝트를 선택합니다.
2. [오브젝트] > [변형] > [개별 변형]을 선택합니다.
3. 이 대화 상자의 [회전] 섹션에서 다음 작업 중 하나를 수행합니다.
 - 각도 아이콘을 클릭하거나 각도 선을 아이콘 주위로 드래그합니다.
 - [각도] 텍스트 상자에 -360~360° 사이의 각도를 입력합니다.
4. [확인]을 클릭하거나 [복사]를 클릭하여 각 오브젝트의 사본을 회전합니다.

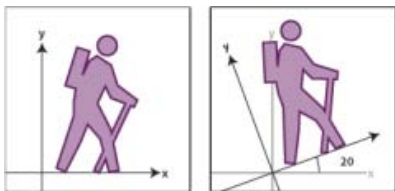
맨 위로 

문서의 x 및 y축 회전

기본적으로 x 및 y축은 문서 창의 가로 및 세로와 평행이 됩니다.

1. [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 [Illustrator] > [환경 설정] > [일반](Mac OS)을 선택합니다.
2. [각도 제한] 텍스트 상자에 각도를 지정합니다. 양의 각도를 입력하면 축이 시계 반대 방향으로 회전하고 음의 각도를 입력하면 축이 시계 방향으로 회전합니다.

축 회전은 20° 각도로 표시된 로고와 텍스트처럼 아트웍의 요소들이 동일한 각도로 회전되어 있는 경우 유용합니다. 로고에 추가하는 각 요소를 회전하지 않고 축만 20° 회전할 수 있습니다. 이 때부터 사용자가 그리는 모든 그림이 새로운 축을 따라 그려집니다.



초기 축에 정렬된 오브젝트(왼쪽)와 20° 회전된 축에 정렬된 오브젝트(오른쪽)의 비교

그러나 다음 오브젝트와 액션은 새로운 축의 영향을 받지 않습니다.

- 이미 존재하고 있는 오브젝트
- 회전 및 혼합
- 연필 또는 라이브 추적 도구를 사용하여 그리기

맨 위로 

오브젝트 반사 또는 뒤집기

오브젝트를 반사하면 사용자가 지정한 보이지 않는 축을 기준으로 오브젝트가 뒤집힙니다. [자유 변형] 도구, [반사] 도구 또는 [반사] 명령어를 사용하여 오브젝트를 반사할 수 있습니다. 반사할 축을 지정하려면 [반사] 도구를 사용합니다.

오브젝트의 거울 이미지를 만들려면 반사 중에 복사할 수 있습니다.

자유 변형 도구를 사용하여 오브젝트 반사

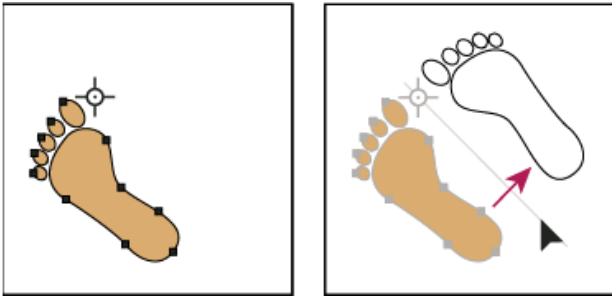
1. 반사할 오브젝트를 선택합니다.
2. [자유 변형] 도구 를 선택합니다.

3. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 오브젝트가 원하는 수준으로 반사될 때까지 테두리 상자의 핸들을 반대편 가장자리나 핸들 너머로 드래그합니다.
- 오브젝트의 비율을 유지하려면 **Shift** 키를 누른 채로 모퉁이 핸들을 반대편 핸들 너머로 드래그합니다.

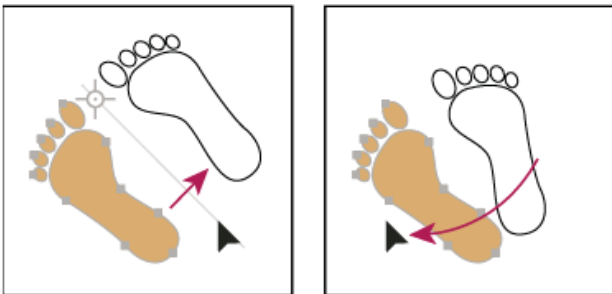
반사 도구를 사용하여 오브젝트 반사

1. 오브젝트를 선택합니다.
2. [반사] 도구 를 선택합니다.
3. 오브젝트의 반사 기준으로 사용할 보이지 않는 축을 그리려면 문서 창의 아무 곳이나 클릭하여 축의 한 점을 설정합니다. 포인터가 화살표 모양으로 바뀝니다.
4. 포인터를 보이지 않는 축을 정의하는 다른 점으로 옮긴 후 다음 작업 중 하나를 수행합니다.
 - 클릭하여 보이지 않는 축의 두 번째 점을 설정합니다. 점을 클릭하면 선택한 오브젝트가 정의된 축을 기준으로 뒤집힙니다.



클릭하여 축의 한 점을 설정한 다음(왼쪽) 다시 클릭하여 축의 다른 점을 설정하고 그 축을 기준으로 오브젝트를 반사합니다(오른쪽).

- 오브젝트의 사본을 반사하려면 **Alt** 키(Windows) 또는 **Option** 키(Mac OS)를 누른 채로 클릭하여 보이지 않는 축의 두 번째 점을 설정합니다.
- 클릭하는 대신 드래그하여 반사 축을 조정합니다. 각도를 45° 단위로 제한하려면 **Shift** 키를 누른 채 드래그합니다. 드래그 시 보이지 않는 반사 축이 3단계에서 클릭한 점을 기준으로 회전하고 오브젝트의 윤곽선이 반사되어 나타납니다. 윤곽선이 원하는 위치에 있으면 마우스 단추를 놓습니다.



반사 축의 두 번째 점을 드래그하여 축 회전

보다 세밀하게 조절하려면 오브젝트의 참조점에서 더 멀리 드래그합니다.

축을 지정하여 반사

1. 반사할 오브젝트를 선택합니다.
 - 개체의 중심점을 기준으로 개체를 반사하려면 [개체] > [변형] > [반사]를 선택하거나 [반사] 도구 를 두 번 클릭합니다.
 - 다른 참조점을 기준으로 오브젝트를 반사하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채로 문서 창의 아무 곳이나 클릭합니다.
2. [반사] 대화 상자에서 오브젝트를 반사하는 데 사용할 축을 선택합니다. 가로, 세로 또는 각도 축을 기준으로 오브젝트를 반사할 수 있습니다.
3. 오브젝트에 들어 있는 패턴을 반사하려면 [패턴]을 선택합니다. 이 경우 패턴만 반사하려면 [오브젝트]를 선택 취소합니다.
4. 효과를 적용하기 전에 미리 보려면 [미리보기]를 선택합니다.
5. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 오브젝트를 반사하려면 [확인]을 클릭합니다.
 - 오브젝트의 사본을 반사하려면 [복사]를 클릭합니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

레이어

레이어 정보

레이어 패널 개요

레이어 만들기

다른 레이어로 오브젝트 이동

개별 레이어에 항목 풀기

레이어 및 그룹 통합

레이어 패널에서 항목 찾기

[맨 위로](#)

레이어 정보

복잡한 아트웍을 만들 때는 문서 창의 모든 항목을 추적해야 하는 어려움이 있습니다. 작은 항목이 더 큰 항목 아래에 가려져 있으며 이로 인해 아트웍을 선택하는 것이 어려워집니다. 레이어를 사용하면 아트웍을 구성하는 모든 항목을 관리할 수 있습니다. 레이어는 아트웍을 포함하는 빈 폴더라고 볼 수 있습니다. 이러한 폴더들을 이동하여 아트웍에서 항목의 누적 순서를 변경할 수 있습니다. 폴더 간에 항목을 이동하고 폴더 내에 하위 폴더를 만들 수 있습니다.

원하는 대로 문서의 레이어 구조를 간단하게 또는 복잡하게 만들 수 있습니다. 기본적으로 모든 항목은 하나의 상위 레이어로 구성됩니다. 그러나 언제든지 새 레이어를 만들어 항목을 이동하거나 한 레이어에서 다른 레이어로 요소를 이동할 수 있습니다. [레이어] 패널을 사용하여 아트웍의 모양 속성을 쉽게 선택하고, 숨기고, 잠그고, 변경할 수 있습니다. 아트웍을 추적하는 데 사용할 수 있는 템플릿 레이어를 만들고 Photoshop과 레이어를 교환할 수도 있습니다.

문서에서 레이어를 사용하여 아트웍의 유연성을 유지하고 구성하는 방법에 대한 비디오는 레이어로 아트웍 구성을 참조하십시오.

[맨 위로](#)

레이어 패널 개요

[레이어] 패널([윈도우] > [레이어])를 사용하여 문서에서 오브젝트를 나열, 구성 및 편집합니다. 기본적으로 모든 새 문서에는 레이어가 하나 있고 사용자가 만드는 각 오브젝트는 이 레이어 아래에 나열됩니다. 그러나 새 레이어를 만들고 필요에 따라 항목을 다시 정돈할 수 있습니다.

기본적으로 [레이어] 패널의 각 레이어에는 고유한 색상(9개까지)이 할당되며 패널의 레이어 이름 옆에 색상이 표시됩니다. 그림 윈도우에서는 선택된 오브젝트의 테두리 상자, 패스, 고정점 및 중심점에 동일한 색상이 표시됩니다. 이 색상을 사용하여 [레이어] 패널에서 오브젝트의 해당 레이어를 신속하게 찾을 수 있으며 필요에 따라 레이어 색상을 변경할 수 있습니다.

[레이어] 패널의 항목에 다른 항목이 포함된 경우 항목 이름 왼쪽에 삼각형이 나타납니다. 내용을 보거나 가리려면 삼각형을 클릭합니다. 삼각형이 나타나지 않으면 그 항목에 추가 항목이 들어 있지 않은 것입니다.



레이어 패널

A. 보이기 열 B. 편집 열 C. 대상 열 D. 선택 열

[레이어] 패널의 목록 왼쪽과 오른쪽에는 몇 가지 열이 있습니다. 열을 클릭하면 다음과 같은 특징들을 제어할 수 있습니다.

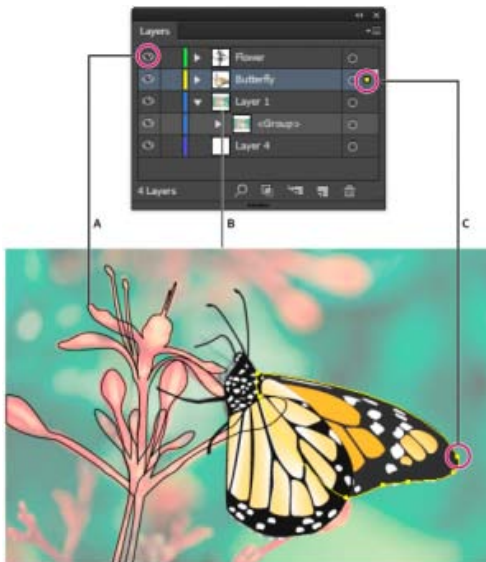
보이기 열 레이어의 항목이 보이는지  아니면 숨겨져 있는지(공백) 또는 템플릿  레이어인지 아니면 윤곽선  레이어인지를 나타냅니다.

편집 열 항목이 잠겨져 있는지 여부를 나타냅니다. 잠금 아이콘  은 해당 항목이 잠겨 있어 편집할 수 없음을 나타내고, 빈 공간은 해당 항목의 잠금이 풀려 있어 편집 가능함을 나타냅니다.

대상 열 항목이 효과 적용 대상이고 [모양] 패널에서 속성을 편집하는지 여부를 나타냅니다. 대상 단추가 이중 고리 아이콘( 또는 )으로 나타나면 해당 항목이 적용 대상입니다. 단일 고리 아이콘으로 나타나면 해당 항목은 적용 대상이 아닙니다.

선택 열 항목이 선택되어 있는지 여부를 나타냅니다. 항목을 선택하면 색상 상자가 나타납니다. 레이어나 그룹 등의 항목에 선택된 오브젝트와 선택되지 않은 다른 오브젝트가 들어 있는 경우 상위 항목 옆에 더 작은 선택 색상 상자가 나타납니다. 상위 항목의 모든 오브젝트를 선택한 경우 선택 색상 상자는 선택된 오브젝트 옆에 나타나는 표시와 크기가 같습니다.

[레이어] 패널을 사용하여 일부 항목은 윤곽선으로 표시하고 다른 항목은 최종 아트웍에 나타나는 대로 표시할 수 있습니다. 또한 이미지의 맨 위에 있는 아트웍을 보다 쉽게 편집할 수 있도록 연결된 이미지와 비트맵 오브젝트를 흐리게 나타낼 수 있습니다. 이러한 기능은 비트맵 이미지를 추적할 때 특히 유용합니다.



레이어가 사용된 아트웍에 대한 옵션 표시

A. 윤곽선 보기로 표시된 오브젝트 **B.** 50% 흐리게 나타낸 비트맵 오브젝트 **C.** 미리보기에 표시되는 선택된 오브젝트

참조

- 작업 영역 기본 사항
- 아트웍을 윤곽선으로 보기
- 이미지 추적 사용
- 오브젝트나 레이어 잠금 또는 잠금 풀기
- 오브젝트 또는 레이어 숨기거나 표시

레이어 패널의 표시 변경

1. [레이어] 패널 메뉴에서 [패널 옵션]을 선택합니다.
2. [레이어] 패널에서 패스, 그룹 및 집합형 요소를 숨기려면 [레이어만 표시]를 선택합니다.
3. [행 크기]에서는 행 높이를 지정하는 옵션을 선택합니다. 사용자 정의 크기를 지정하려면 12~100 사이의 값을 입력합니다.
4. [축소판]에서는 축소판 미리보기를 표시할 레이어, 그룹 및 오브젝트의 조합을 선택합니다.

참고: [레이어] 패널에 축소판을 표시하면 복잡한 파일로 작업할 때 성능이 저하될 수 있습니다. 성능을 향상시키려면 레이어 축소판을 해제합니다.

레이어 및 하위 레이어 옵션 설정

1. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [레이어] 패널에서 항목 이름을 두 번 클릭합니다.
 - 항목 이름을 클릭하고 [레이어] 패널 메뉴에서 ["<항목 이름>"에 대한 옵션]을 선택합니다.
 - [레이어] 패널 메뉴에서 [새 레이어]나 [새 하위 레이어]를 선택합니다.
2. 다음을 지정합니다.

이름 [레이어] 패널에 표시할 항목 이름을 지정합니다.

색상 레이어의 색상 설정을 지정합니다. 메뉴에서 색상을 선택하거나 색상 견본을 두 번 클릭하여 색상을 선택합니다.

템플릿 레이어를 템플릿 레이어로 만듭니다.

잠금 항목을 변경하지 못하도록 합니다.

표시 대지 상의 레이어에 포함되어 있는 모든 아트웍을 표시합니다.

인쇄 레이어에 포함된 아트웍을 인쇄 가능하게 만듭니다.

미리보기 윤곽선 대신 색상이 있는 레이어에 포함된 아트웍을 표시합니다.

흐린 이미지 레이어에 포함된 연결 이미지와 비트맵 이미지의 강도를 지정된 백분율로 낮춥니다.

레이어 만들기

1. [레이어] 패널에서 그 위에 또는 그 안에 새 레이어를 추가하려는 레이어의 이름을 클릭합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 선택된 레이어 위에 새 레이어를 추가하려면 [레이어] 패널에서 [새 레이어 만들기] 단추 를 클릭합니다.
 - 선택된 레이어 안에 새 하위 레이어를 만들려면 [레이어] 패널에서 [새 하위 레이어 만들

기] 단추 를 클릭합니다.

팁: 새 레이어를 만들 때 옵션을 설정하려면 [레이어] 패널 메뉴에서 [새 레이어]나 [새 하위 레이어]를 선택합니다.

다른 그리기 모드의 경우 **Illustrator**에서는 다음과 같은 여러 가지 옵션을 제공합니다.

- [배경 그리기] 모드는 활성 레이어 뒤에 새로운 활성 레이어를 자동으로 만듭니다.
- [배경 그리기] 모드에서는 선택한 아트웍이 없을 경우 선택한 레이어의 모든 아트웍 뒤에 아트웍이 그려집니다.

맨 위로 

다른 레이어로 오브젝트 이동

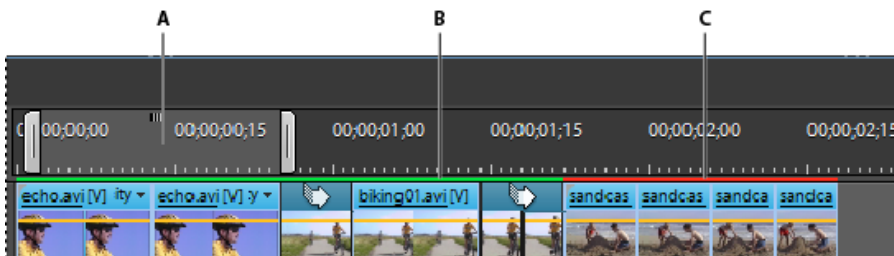
1. 오브젝트를 선택합니다.
 2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [레이어] 패널에서 원하는 레이어의 이름을 클릭합니다. 그런 다음 [오브젝트] > [정돈] > [현재 레이어로 보내기]를 선택합니다.
 - [레이어] 패널에서 레이어 오른쪽에 있는 선택한 아트 표시기 를 원하는 레이어로 드래그합니다.
- 팁: 개체나 레이어를 선택하고 [레이어] 패널 메뉴에서 [새 레이어에 모으기]를 선택하여 개체나 레이어를 새 레이어로 이동할 수 있습니다. 인접하지 않은 여러 항목을 선택하려면 **Ctrl** 키(**Windows**) 또는 **Command** 키(**Mac OS**)를 누른 채 선택하고, 인접한 여러 항목을 선택하려면 **Shift** 키를 누른 채 선택합니다.

맨 위로 

개별 레이어에 항목 풀기

[레이어에 풀기] 명령을 사용하여 레이어의 모든 항목을 개별 레이어에 다시 분포시키고 오브젝트의 누적 순서에 따라 각 레이어에 새 오브젝트를 구성할 수 있습니다. 이 기능을 사용하여 웹 애니메이션 작업에 사용할 파일을 준비할 수 있습니다.

1. [레이어] 패널에서 레이어 또는 그룹의 이름을 클릭합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 각 항목을 새 레이어에 풀려면 [레이어] 패널 메뉴에서 [레이어에 풀기(시퀀스)]를 선택합니다.
 - 항목을 레이어에 풀고 오브젝트를 복제하여 누적 시퀀스를 만들려면 [레이어] 패널 메뉴에서 [레이어에 풀기(구성)]를 선택합니다. 맨 아래 오브젝트는 각각의 새 레이어에 나타나고 맨 위 오브젝트는 맨 위 레이어에만 나타납니다. 예를 들어, [레이어 1]에는 원(맨 아래 오브젝트), 정사각형 및 삼각형(맨 위 오브젝트)이 하나씩 포함되어 있다고 가정해 봅시다. [레이어에 풀기(구성)] 명령을 사용하면 세 개의 레이어가 만들어집니다. 즉 원, 정사각형 및 삼각형이 하나씩 포함되는 레이어, 원과 정사각형이 하나씩 포함되는 레이어 그리고 마지막으로 원만 하나 포함되는 레이어가 만들어집니다. 이 기능은 누적되는 애니메이션 시퀀스를 만들 때 유용합니다.



레이어에 풀기(구성) 명령을 사용하면 새 레이어가 만들어집니다

레이어 및 그룹 통합

레이어 병합 기능을 사용하여 오브젝트, 그룹 및 하위 레이어를 단일 레이어나 그룹으로 통합합니다. 병합 기능을 사용하여 통합하려는 항목을 선택할 수 있으며 아트웍에 표시되는 모든 항목을 단일 레이어에 통합할 수 있습니다. 이 옵션을 사용하면 아트웍의 누적 순서는 그대로 유지되지만 클리핑 마스크와 같은 기타 레이어 레벨 속성은 보존되지 않습니다.

- 항목들을 단일 레이어 또는 그룹으로 병합하려면 **Ctrl 키(Windows)** 또는 **Command 키(Mac OS)**를 누른 채 병합하려는 레이어나 그룹의 이름을 클릭합니다. 또는, **Shift** 키를 누른 채 클릭하는 레이어 또는 그룹 이름들 사이에 있는 모든 목록을 선택합니다. 그런 다음 [레이어] 패널 메뉴에서 [선택 병합]을 선택합니다. 마지막으로 선택한 레이어나 그룹에 항목이 병합됩니다.

[레이어] 패널에서 같은 계층 레벨에 있는 레이어만 서로 병합할 수 있습니다. 마찬가지로, 하위 레이어의 경우에도 같은 레이어에 속하고 같은 계층 레벨에 있는 하위 레이어만 서로 병합할 수 있습니다. 오브젝트는 다른 오브젝트와 병합할 수 없습니다.

- 레이어를 병합하려면 아트웍을 통합하려는 레이어의 이름을 클릭합니다. 그런 다음 [레이어] 패널 메뉴에서 [아트웍 병합]을 선택합니다.

레이어 패널에서 항목 찾기

문서 윈도우에서 항목을 선택할 때 [오브젝트 찾기] 명령을 사용하면 [레이어] 패널에서 해당 항목을 신속하게 찾을 수 있습니다. 이 명령은 축소된 레이어에서 항목을 찾을 때 특히 유용합니다.

1. 문서 창에서 오브젝트를 선택합니다. 하나 이상의 오브젝트를 선택하면 누적 순서에서 가장 위에 있는 오브젝트를 찾을 수 있습니다.
2. [레이어] 패널 메뉴에서 [오브젝트 찾기]를 선택합니다. [레이어만 표시] 패널 옵션을 선택하면 이 명령이 [레이어 찾기]로 바뀝니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

오브젝트 잠금, 숨김 및 삭제

오브젝트나 레이어 잠금 또는 잠금 풀기

오브젝트 또는 레이어 숨기거나 표시

오브젝트 삭제

오브젝트나 레이어 잠금 또는 잠금 풀기

맨 위로

오브젝트를 잠그면 해당 오브젝트를 선택하거나 편집할 수 없습니다. 상위 레이어를 잠그는 방법으로 여러 패스, 그룹 및 하위 레이어를 빠르게 잠글 수 있습니다.

- 오브젝트를 잠그려면 [레이어] 패널에서 잠그려는 오브젝트나 레이어의 편집 열 단추(눈 모양 아이콘 오른쪽에 위치)를 클릭합니다. 여러 항목을 잠그려면 여러 편집 열 단추를 가로질러 드래그합니다. 또는 잠그려는 오브젝트를 선택한 다음 [오브젝트] > [잠금] > [선택 항목]을 선택합니다.
- 오브젝트의 잠금을 풀려면 [레이어] 패널에 잠금을 풀려는 오브젝트 또는 레이어의 잠금 아이콘 을 클릭합니다.

또한 다음 명령을 이용해 오브젝트를 잠그고 풀 수도 있습니다.

- 선택된 오브젝트의 영역에 겹치면서 동일한 레이어에 있는 오브젝트를 모두 잠그려면 해당 오브젝트를 선택한 다음 [오브젝트] > [잠금] > [모든 아트웍 위로]를 선택합니다.
- 선택된 항목이나 그룹이 들어 있는 레이어를 제외한 모든 레이어를 잠그려면 [오브젝트] > [잠금] > [기타 레이어]를 선택하거나 [레이어] 패널 메뉴에서 [다른 레이어 잠금]을 선택합니다.
- 모든 레이어를 잠그려면 [레이어] 패널에서 모든 레이어를 선택하고 패널 메뉴에서 [모든 레이어 잠금]을 선택합니다.
- 문서의 모든 오브젝트의 잠금을 풀려면 [오브젝트] > [모든 레이어 잠금 풀기]를 선택합니다.
- 그룹 내 모든 오브젝트의 잠금을 풀려면 그 그룹 내의 잠겨져 있지 않고 보이는 오브젝트를 선택합니다. Shift+Alt(Windows) 또는 Shift+Option(Mac OS)을 누른 채로 [오브젝트] > [모든 잠금 풀기]를 선택합니다.
- 모든 레이어를 잠근 경우 잠금을 풀려면 [레이어] 패널에서 [모든 레이어 잠금 풀기]를 선택합니다.

참고: 격리 모드에서는 [잠금] 메뉴를 사용할 수 없습니다.

오브젝트 또는 레이어 숨기거나 표시

맨 위로

다음 방법 중에서 선택하십시오.

- [레이어] 패널에서 숨기려는 항목 옆의 눈 모양 아이콘 을 클릭합니다. 다시 클릭하면 항목이 다시 표시됩니다. 레이어나 그룹을 가리면 해당 레이어 또는 그룹의 모든 항목이 가려집니다.
- 여러 개의 눈 모양 아이콘을 따라 드래그하여 여러 항목을 숨깁니다.
- 가리려는 오브젝트를 선택한 다음 [오브젝트] > [숨기기] > [선택 항목]을 선택합니다.
- 레이어에서 한 오브젝트 위의 모든 오브젝트를 가리려면 해당 오브젝트를 선택한 다음 [오브젝트] > [숨기기] > [모든 아트웍 위로]를 선택합니다.
- 선택되지 않은 레이어를 모두 숨기려면 [레이어] 패널 메뉴에서 [다른 레이어 숨기기]를 선택하거나, Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 표시하려는 레이어의 눈 모양 아이콘을 클릭합니다. 또는, 선택된 오브젝트나 그룹을 포함하는 레이어를 제외한 다른 모든 레이어를 가리려면 [오브젝트] > [숨기기] > [기타 레이어]를 선택합니다.
- 모든 오브젝트를 보려면 [오브젝트] > [모두 표시]를 선택합니다. 이전에 숨겨진 모든 오브젝트가 표시됩니다. 이전에 선택한 오브젝트는 모두 선택됩니다.
- 모든 레이어와 하위 레이어를 표시하려면 [레이어] 패널 메뉴에서 [모든 레이어 표시]를 선택합니다. [모든 레이어 표시] 명령을 사용하면 숨겨진 오브젝트는 표시되지 않고 숨겨진 레이어만 표시됩니다.
- 그룹 내 모든 오브젝트를 보려면 해당 그룹 내의 잠겨져 있지 않고 보이는 오브젝트를 선택합니다. Shift+Alt(Windows) 또는 Shift+Option(Mac OS)을 누른 채로 [오브젝트] > [모두 표시]를 선택합니다.

참고: 격리 모드에서는 [모두 표시] 및 [숨기기] 메뉴를 사용할 수 없습니다.

오브젝트 삭제

맨 위로

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 오브젝트를 선택한 다음 백스페이스 키(Windows) 또는 Delete 키를 누릅니다.
- 오브젝트를 선택한 다음 [편집] > [지우기] 또는 [편집] > [오리기]를 선택합니다.
- [레이어] 패널에서 삭제하려는 항목을 선택하고 [선택물 삭제] 아이콘  을 클릭합니다. 또는 [레이어] 패널에서 항목 이름을 [선택물 삭제] 아이콘으로 드래그하거나 [레이어] 패널 메뉴에서 ["레이어 이름" 삭제]를 선택합니다.

레이어를 삭제하면 레이어에 있는 아트웍도 모두 삭제됩니다. 예를 들어, 하위 레이어, 그룹, 패스 및 클리핑 세트를 포함하는 레이어를 삭제하면 해당 요소가 모두 레이어와 함께 삭제됩니다.

참고: 하나의 문서에는 레이어가 하나 이상 있어야 합니다. 문서에 레이어가 하나만 있으면 [선택 항목 삭제] 아이콘과 [선택 항목 삭제] 명령을 사용할 수 없습니다.



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

오브젝트 복제

드래그하여 오브젝트 복제

레이어 패널을 사용하여 오브젝트 복제

드래그하여 놓기를 사용하여 선택 항목 복제

복제 오브젝트 이동

드래그하여 오브젝트 복제

맨 위로

1. 하나 이상의 오브젝트를 선택합니다.
2. [선택] 도구, [직접 선택] 도구 또는 [그룹 선택] 도구를 선택합니다.
3. Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채로 테두리 상자의 핸들이 아니라 선택 항목을 드래그합니다.

레이어 패널을 사용하여 오브젝트 복제

맨 위로

[레이어] 패널을 사용하여 오브젝트, 그룹 및 전체 레이어를 신속하게 복제할 수 있습니다.

1. [레이어] 패널에서 복제하려는 항목을 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [레이어] 패널 메뉴에서 ["레이어 이름" 복제]를 선택합니다.
 - [레이어] 패널의 항목을 패널 맨 아래의 [새 레이어] 단추 로 드래그합니다.
 - [레이어] 패널의 새 위치로 항목을 드래그하기 시작하고 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누릅니다. 복제된 항목을 놓으려는 곳에 표시기가 위치할 때 마우스 단추를 놓습니다. 표시기가 레이어나 그룹을 가리킬 때 마우스 단추를 놓으면 복제된 항목이 레이어나 그룹의 맨 위에 추가됩니다. 표시기가 항목 사이에 있을 때 마우스 단추를 놓으면 복제된 항목이 지정된 위치에 추가됩니다.

드래그하여 놓기를 사용하여 선택 항목 복제

맨 위로

[클립보드]를 사용하여 Illustrator 파일과 다른 Adobe 소프트웨어(Adobe Photoshop 및 Adobe InDesign 등) 간에 선택 항목을 전송할 수 있습니다. 페스는 포스트스크립트 언어 설명으로 [클립보드]에 복사되므로 페스를 불러올 때는 [클립보드]가 특히 유용합니다. [클립보드]에 복사된 아트웍은 대부분의 응용 프로그램에서 PICT 포맷으로 붙여집니다. 그러나 일부 응용 프로그램은 PDF 버전(예: InDesign) 또는 AICB 버전을 사용합니다. PDF는 투명도를 보존하는 반면, AICB의 경우 선택 항목의 전체적인 모양을 보존할지 선택 항목을 일련의 페스로 복사할지 여부를 지정할 수 있습니다(Photoshop에서 유용함).

복사 환경 설정을 지정하려면 [편집] > [환경 설정] > [파일 처리 및 클립보드](Windows)를 선택하거나 [Illustrator] > [환경 설정] > [파일 처리 및 클립보드](Mac OS)를 선택합니다. PDF, AICB 또는 둘 다 선택합니다. AICB를 선택하는 경우 [페스 보존]을 선택하여 복사된 아트웍에서 투명도를 버리거나 [모양과 중복 인쇄 보존]을 선택하여 투명도를 병합하고, 복사된 아트웍의 모양을 유지하고, 중복 인쇄된 오브젝트를 보존합니다.

Photoshop 문서로 아트웍 드래그하여 놓기

1. 복사할 아트웍을 선택합니다.
2. 선택 항목을 복사할 Photoshop 문서를 엽니다.
3. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 아트웍을 Photoshop에 비트맵 이미지로 복사하려면 선택 항목을 Photoshop 창 방향으로 드래그한 다음 검정색 윤곽선이 나타날 때 마우스 단추를 놓습니다. 선택 항목을 Photoshop 이미지의 중앙에 배치하려면 Shift 키를 누른 채로 선택 항목을 드래그합니다. 기본적으로, 선택한 오브젝트는 활성 레이어에 비트맵 이미지로 복사됩니다.
 - 벡터 아트웍을 Photoshop에 페스로 복사하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채로 선택 항목을 Photoshop 문서로 드래그합니다. 마우스 단추를 놓으면 선택 항목이 Photoshop 페스로 바뀝니다.

Photoshop에서 Illustrator로 아트웍 드래그하여 놓기

1. 복사할 Photoshop 문서를 엽니다.
2. 복사할 아트웍을 선택합니다.
3. [이동] 도구 를 선택하고 Photoshop에서 Illustrator 파일로 선택 항목을 드래그합니다.

데스크탑으로 아트웍 드래그하여 놓기(Mac OS에만 해당)

1. 복사할 아트웍을 선택합니다.
2. 선택 항목을 데스크탑으로 드래그합니다.

선택 항목은 그림 클리핑으로 데스크탑에 복사되는데, 이것을 원하는 문서에 드래그하여 놓을 수 있습니다. 그림 클리핑을 데스크탑으로 드래그하면 PICT 포맷으로 변환됩니다.

복제 오브젝트 이동

맨 위로 

[패스 이동] 명령이나 [패스 이동] 효과를 사용하여 선택된 오브젝트에서 지정한 거리만큼 떨어진 곳에 오브젝트의 사본을 만들 수 있습니다. 오브젝트 이동은 중심을 공유하는 모양을 여러 개 만들거나 서로 일정한 거리를 두고 한 오브젝트를 여러 개로 복제하려는 경우에 유용합니다.

[효과] 메뉴의 [패스 이동] 효과를 사용하면 오브젝트의 원래 패스를 기준으로 패스를 이동할 수 있습니다. 이 효과는 망 오브젝트를 일반 패스로 변환할 때 유용합니다. 예를 들어, 둘러싸기를 풀었거나 다른 응용 프로그램에서 사용할 수 있도록 망 모양을 변환하려는 경우 이동 값을 0으로 설정하여 패스 이동 명령을 적용한 다음 해당 망 모양을 삭제합니다. 그런 다음 나머지 패스를 편집할 수 있습니다.

패스 이동 명령을 사용하여 오브젝트 이동

1. 하나 이상의 오브젝트를 선택합니다.
2. [오브젝트] > [패스] > [패스 이동]을 선택합니다.
3. 이동 거리, 선 연결 유형 및 마이터 제한을 지정합니다.
4. [확인]을 클릭합니다.

패스 이동 효과를 사용하여 오브젝트 이동

1. 하나 이상의 오브젝트를 선택합니다.
2. [효과] > [패스] > [패스 이동]을 선택합니다.
3. 이동 거리, 선 연결 유형 및 마이터 제한을 지정합니다.
4. [확인]을 클릭합니다.

키보드를 사용하여 오브젝트 이동

1. 하나 이상의 오브젝트를 선택합니다.
2. Alt 키를 누른 채 화살표 키를 누릅니다.

[일반] 환경 설정에 지정된 [키보드 증감] 값으로 복제 오브젝트를 작성하고 이동할 수 있습니다. 사용한 화살표 키로 새로운 오브젝트의 위치를 결정합니다.

참고: 복제가 작성되지 않는 경우 [키보드 증감] 환경 설정이 0 이외의 다른 값으로 설정되어 있는지 확인합니다.



오브젝트 누적

누적 순서에서 새 오브젝트를 추가할 위치 지정
레이어 패널을 사용하여 누적 순서 변경
명령을 사용하여 누적 순서 변경

누적 순서에서 새 오브젝트를 추가할 위치 지정

맨 위로

Illustrator에서는 처음에 그려진 오브젝트부터 시작하여 그려진 오브젝트가 연속적으로 누적됩니다.

오브젝트의 누적 순서에 따라 겹치는 오브젝트의 표시 방식이 달라집니다. 오브젝트의 누적 순서는 사용 중인 드로잉 모드에 따라 다릅니다. 표준 그리기 모드에서 새 레이어를 만들면 활성 레이어 바로 위에 놓이고 모든 새 오브젝트는 활성 레이어의 맨 위에 그려집니다. 하지만 배경 그리기 모드에서 새 레이어를 만들면 이 레이어는 활성 레이어 바로 아래에 놓이며 모든 새 오브젝트는 선택한 오브젝트의 뒤에 그려집니다. (선택한 오브젝트가 없을 경우에는 활성 레이어의 맨 아래에 그려집니다.)

[레이어] 패널 또는 [오브젝트] > [정돈] 명령을 사용하여 언제든지 아트웍에 있는 오브젝트의 누적 순서(페인팅 순서라고도 함)는 변경할 수 있습니다.

❖ [레이어] 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- [배경 그리기] 모드에서 새 오브젝트를 추가할 오브젝트를 선택합니다.
- [표준 그리기] 모드에서 새 오브젝트를 레이어 위에 추가하려면 활성 상태로 만들 레이어의 이름을 클릭합니다. [배경 그리기] 모드에서 새 오브젝트를 레이어 아래에 추가하려면 활성 상태로 만들 레이어의 이름을 클릭합니다.

레이어 패널을 사용하여 누적 순서 변경

맨 위로

[레이어] 패널의 맨 위에 있는 아트웍은 누적 순서의 맨 앞에 있고 [레이어] 패널의 맨 아래에 있는 아트웍은 누적 순서의 맨 뒤에 있습니다. 레이어 내의 오브젝트도 계층 구조로 누적됩니다. 아트웍에 여러 개의 레이어를 만들어 겹치는 오브젝트의 표시 방식을 제어할 수 있습니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 항목 이름을 드래그하여 원하는 위치에 검정색 삽입 표시가 나타날 때 마우스 단추를 놓습니다. 검정 삽입 표시는 패널의 두 항목 사이에 나타나거나 레이어 또는 그룹의 왼쪽 가장자리와 오른쪽 가장자리에 나타납니다. 레이어나 그룹 위에서 마우스 단추를 놓으면 항목은 해당 항목에 있는 다른 모든 오브젝트 위로 이동합니다.
- 항목의 선택 열(대상 단추와 스크롤 막대 사이)을 클릭하고 해당 선택 색상 상자를 다른 항목의 선택 색상 상자로 드래그한 다음 마우스 단추를 놓습니다. 항목의 선택 색상 상자를 오브젝트로 드래그하면 해당 항목은 오브젝트 위로 이동하고, 레이어나 그룹으로 드래그하면 레이어나 그룹에 있는 다른 모든 오브젝트 위로 이동합니다.
- [레이어] 패널에서 항목의 순서를 거꾸로 바꾸려면 **Ctrl** 키(Windows) 또는 **Command** 키(Mac OS)를 누른 채 순서를 거꾸로 바꾸려는 항목의 이름을 클릭합니다. 항목은 레이어 계층에서 같은 레벨에 위치해야 합니다. 예를 들어, 최상위 레벨의 두 레이어를 선택할 수 있지만 다른 레이어에 있는 두 패스를 선택할 수는 없습니다. 그런 다음 [레이어] 패널 메뉴에서 [역순으로]를 선택합니다.

참고: [레이어] 패널에서 패스, 그룹 또는 집합형 요소를 맨 위로 이동할 수 없습니다. 레이어만 레이어 계층 구조의 맨 위에 있을 수 있습니다.

명령을 사용하여 누적 순서 변경

맨 위로

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 오브젝트를 그룹이나 레이어의 맨 위 또는 맨 아래로 이동하려면, 이동하려는 오브젝트를 선택하고 [오브젝트] > [정돈] > [맨 앞으로 가져오기] 또는 [오브젝트] > [정돈] > [맨 뒤로 보내기]를 선택합니다.
- 오브젝트를 한 오브젝트만큼 앞으로 또는 뒤로 이동하려면, 이동하려는 오브젝트를 선택하고 [오브젝트] > [정돈] > [앞으로 가져오기] 또는 [오브젝트] > [정돈] > [뒤로 보내기]를 선택합니다.

그림에서 누적 순서를 변경하면 디자인이 어떻게 변경되는지에 대한 예는 www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_kr을 참조하십시오. 이 자습서는 영문으로만 제공됩니다.

오브젝트 모양 변경

오브젝트 변형

- 변형
- 변형 패널 개요
- 오브젝트의 패턴 변형
- 테두리 상자를 사용하여 변형

변형 맨 위로

변형이란 오브젝트의 이동, 회전, 반사, 크기 조절, 기울이기 등을 모두 포함하는 개념입니다. [변형] 패널, [오브젝트] > [변형] 명령 및 특수 도구를 사용하여 오브젝트를 변형할 수 있습니다. 또한 테두리 상자를 드래그하여 대상 항목을 선택한 후 다양한 유형의 변형 작업을 수행할 수도 있습니다.

동일한 변형 작업을 여러 번 반복해야 하는 경우가 있는데, 특히 오브젝트를 복사할 때 그렇습니다. [오브젝트] 메뉴의 [변형 반복] 명령을 사용하면 다른 변형 작업을 수행할 때까지 원하는 횟수만큼 이동, 크기 조절, 회전, 반사 또는 기울이기 작업을 반복할 수 있습니다.

선택한 오브젝트의 변형에 따른 현재 크기와 위치를 확인하려면 [정보] 패널을 사용합니다.

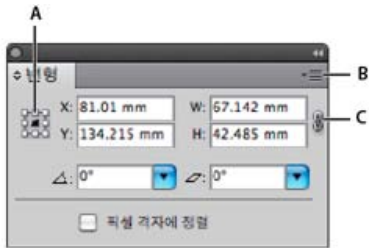
오브젝트 크기 조절, 기울이기 및 회전에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0040_kr을 참조하십시오.

변형 패널 개요 맨 위로

[변형] 패널([윈도우] > [변형])에는 하나 이상의 선택된 오브젝트에 대한 위치, 크기 및 방향 정보가 표시됩니다. 새로운 값을 입력하여 선택된 오브젝트나 해당 패턴 칠 중 하나 또는 둘 모두를 수정할 수 있습니다. 또한 변형 참조점을 변경하고 오브젝트의 비율을 잠글 수 있습니다.

패널의 모든 값은 오브젝트의 테두리 상자를 참조합니다. 단, X와 Y 값은 선택된 참조점을 참조합니다. 개별 오브젝트를 픽셀 정렬하려면 [픽셀 격자에 정렬] 확인란을 선택합니다.

참고: [변형] 패널의 참조점 로케이터는 패널에서 값을 변경하여 오브젝트를 변형할 때만 오브젝트의 참조점을 지정합니다. [크기 조절] 도구를 사용하는 등의 다른 변형 방법은 오브젝트의 중심점이나 포인터 위치를 참조점으로 사용합니다.



변형 패널
A. 참조점 로케이터 B. 패널 메뉴 C. 비율 잠금 아이콘

오브젝트의 패턴 변형 맨 위로

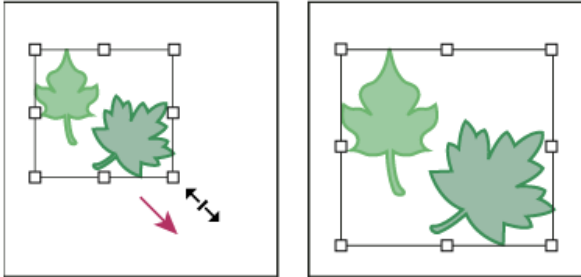
패턴으로 칠해진 오브젝트를 이동, 회전, 반사(뒤집기), 크기 조절 또는 기울일 때 오브젝트만 변형하거나, 패턴만 변형하거나, 오브젝트와 패턴을 둘 다 변형할 수 있습니다. 오브젝트의 칠 패턴을 변형하고 나면 그 이후에 해당 오브젝트에 적용하는 모든 패턴도 같은 방법으로 변형됩니다.

- [변형] 패널을 사용할 때 패턴 변형 방식을 지정하려면 패널 메뉴에서 [오브젝트만 변형], [패턴만 변형] 또는 [양쪽 모두 변형] 중 한 가지 옵션을 선택합니다.
- 변형 명령을 사용할 때 패턴 변형 방식을 지정하려면 해당 대화 상자에서 [오브젝트]와 [패턴] 옵션을 설정합니다. 예를 들어, 오브젝트가 아니라 패턴을 변형하고 싶으면 [패턴]을 선택하고 [오브젝트]는 선택 취소합니다.
- 변형 도구를 사용할 때 오브젝트가 아니라 패턴을 변형하려면 물결표 기(~)를 누른 채 드래그합니다. 오브젝트의 테두리가 변형되는 것으로 나타나지만, 마우스 단추를 놓으면 테두리가 원래 구성으로 되돌아가 패턴만 변형된 상태로 유지됩니다.
- 변형 도구를 사용할 때 패턴이 변형되지 않도록 하려면 [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 [Illustrator] > [환경 설정] > [일반](Mac OS)을 선택하고 [패턴 타일 변형]을 선택 취소합니다.
- 오브젝트의 칠 패턴을 원래 상태로 되돌리려면 해당 오브젝트를 단색으로 칠한 다음 원하는 패턴을 다시 선택합니다.

테두리 상자를 사용하여 변형 맨 위로

[선택] 도구로 하나 이상의 오브젝트를 선택하면 오브젝트 주위에 테두리 상자가 나타납니다. 테두리 상자를 사용하면 오브젝트나 핸들(테두리 상자를 둘러싸는 빈 사각형 중 하나)을 드래그하여 오브젝트를 쉽게 이동, 회전, 복제하고 크기를 조절할 수 있습니다.

- 테두리 상자를 숨기려면 [보기] > [테두리 상자 숨기기]를 선택합니다.
- 테두리 상자를 표시하려면 [보기] > [테두리 상자 표시]를 선택합니다.
- 테두리 상자를 회전한 후 방향을 다시 지정하려면 [오브젝트] > [변형] > [테두리 상자 재설정]을 선택합니다.



테두리 상자를 사용하여 크기를 조절하기 전(왼쪽)과 후(오른쪽)의 선택된 오브젝트 비교

기타 도움말 항목



법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

개체 크기 조절, 기울이기 및 왜곡

오브젝트 크기 조절

오브젝트 기울이기

오브젝트 왜곡

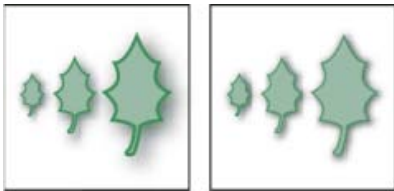
맨 위로

오브젝트 크기 조절

오브젝트 크기를 조절하면 해당 오브젝트가 가로 방향(x축을 따라), 세로 방향(y축을 따라) 또는 양쪽 방향으로 확대 또는 축소됩니다. 오브젝트는 참조점을 기준으로 크기가 조절되는데, 이 참조점은 선택하는 크기 조절 방법에 따라 달라집니다. 대부분의 크기 조절 방법에 사용되는 초기 참조점을 변경할 수 있고 오브젝트의 비율을 잠글 수도 있습니다.

참고: 오브젝트의 크기를 조절한 후에는 Illustrator가 오브젝트의 원래 크기를 메모리에 유지하지 않습니다. 따라서 오브젝트의 원래 크기는 재시작할 수 없습니다. 하지만 [문서 정보] 패널에서 오브젝트의 해상도를 보고 오브젝트의 해상도를 유지하면서도 오브젝트의 크기를 조정할 배율을 결정할 수 있습니다.

기본적으로 획과 효과는 오브젝트를 따라 크기가 조절되지 않습니다. 획과 효과의 크기를 조절하려면 [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 [Illustrator] > [환경 설정] > [일반](Mac OS)을 선택하고 [획과 효과 크기 조절]을 선택합니다. 상황에 맞춰 획과 효과의 크기를 조절할지 여부를 선택하려면 [변형] 패널 또는 [크기 조절] 명령을 사용하여 오브젝트의 크기를 조절합니다.



[획과 효과 크기 조절] 옵션에서 개체, 그림자 만들기 효과 및 획의 크기를 조절하는 경우(왼쪽)와, 이 옵션을 해제하고 개체의 크기만 조절하는 경우(오른쪽)

크기 조절 도구로 오브젝트 크기 조절

1. 하나 이상의 오브젝트를 선택합니다.
2. [크기 조절] 도구 를 선택합니다.
3. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 오브젝트의 중심점을 기준으로 크기를 조절하려면 오브젝트가 원하는 크기가 될 때까지 문서 창의 아무 곳이나 드래그합니다.
 - 다른 참조점 을 기준으로 크기를 조절하려면 문서 창에서 참조점으로 사용할 위치를 클릭하고 참조점에서 떨어진 곳으로 포인터를 이동한 후 개체가 원하는 크기가 될 때까지 드래그합니다.
 - 크기를 조절할 때 오브젝트의 비율을 유지하려면 Shift 키를 누른 상태로 대각선 방향으로 드래그합니다.

팁: **Shift** 키와 [크기 조절] 도구를 사용하여 **45°** 수평 또는 수직으로 기울여지게 드래그를 시작하십시오.

- 단일 축을 따라 오브젝트의 크기를 조절하려면 **Shift** 키를 누른 상태로 세로 또는 가로 방향으로 드래그합니다.

보다 세밀하게 크기를 조절하려면 참조점에서 더 멀리 떨어진 위치에서 드래그를 시작합니다.

테두리 상자로 오브젝트 크기 조절

1. 하나 이상의 오브젝트를 선택합니다.
2. [선택] 도구 또는 [자유 변형] 도구 를 선택합니다.
3. 오브젝트가 원하는 크기가 될 때까지 테두리 상자 핸들을 드래그합니다.

오브젝트는 테두리 상자의 반대쪽 핸들을 기준으로 크기가 조절됩니다.

4. 크기 조절 작업을 제어하려면 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 오브젝트의 비율을 유지하려면 **Shift** 키를 누른 상태로 드래그합니다.
 - 오브젝트의 중심점을 기준으로 크기를 조절하려면 **Alt** 키(Windows) 또는 **Option** 키(MacOS)를 누른 상태로 드래그합니다.

특정 폭과 높이로 오브젝트 크기 조절

1. 하나 이상의 오브젝트를 선택합니다.
2. [변형] 패널에서 [폭(W)]이나 [높이(H)] 상자 중 하나 또는 둘 모두에 새 값을 입력합니다.

크기 조절 동작을 제어하기 위해 값을 입력하기 전에 다음 중 한 가지 작업을 수행할 수 있습니다.

- 개체의 비율을 유지하려면 비율 잠금 단추 를 클릭합니다.
- 크기 조절을 위한 참조점을 변경하려면 참조점 로케이터 상의 흰색 정사각형 을 클릭합니다.
- 오브젝트와 함께 획 패스 및 크기와 관련된 효과의 크기를 조절하려면 패널 메뉴에서 [효과 효과 크기 조절]을 선택합니다.

W 또는 H 상자에 값을 입력한 후 **Ctrl** 키(Windows) 또는 **Command** 키(Mac OS)를 누른 상태로 **Enter** 키를 눌러도 비율을 유지할 수 있습니다.

특정 백분율로 오브젝트 크기 조절

1. 하나 이상의 오브젝트를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 중심을 기준으로 크기를 조절하려면 [개체] > [변형] > [크기 조절]을 선택하거나 [크기 조절] 도구 를 두 번 클릭합니다.
 - 다른 참조점을 기준으로 크기를 조절하려면 [크기 조절] 도구를 선택한 다음 문서 원도우에서 참조점으로 사용할 지점을 **Alt** 키(Windows) 또는 **Option** 키(Mac OS)를 누른 상태로 클릭합니다.
3. [크기 조절] 대화 상자에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 크기를 조절하면서 오브젝트의 비율을 유지하려면 [균일]을 선택한 다음 [크기 조절] 텍스트 상자에 백분율을 입력합니다.
 - 높이와 폭을 개별적으로 조절하려면 [비균일]을 선택한 다음 [가로] 및 [세로] 텍스트 상

자에 백분율을 입력합니다.

크기 조절 요소는 참조점을 기준으로 하며 음수나 양수가 될 수 있습니다.

4. 획 패스 및 오브젝트와 함께 크기와 관련된 효과의 크기를 조절하려면 [효과 효과 크기 조절]을 선택합니다.
5. 오브젝트에 패턴 칠이 포함되어 있는 경우, [패턴]을 선택하여 패턴의 크기를 조절합니다. 오브젝트가 아니라 패턴의 크기를 조절하려면 [오브젝트]를 선택 취소합니다.
6. [확인]을 클릭하거나 [복사]를 클릭하여 오브젝트 사본의 크기를 조절합니다.

여러 오브젝트 크기 조절

1. 오브젝트를 선택합니다.
2. [오브젝트] > [변형] > [개별 변형]을 선택합니다.

참고: 여러 오브젝트의 크기를 조절하기 위해 특정 너비를 입력할 수 없습니다.
Illustrator에서는 백분율 측정으로만 오브젝트의 크기를 조절할 수 있습니다.

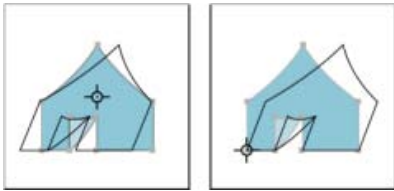
3. 대화 상자의 [크기 조절] 섹션에서 가로 및 세로 크기 조절을 위한 백분율을 설정합니다.
4. 참조점을 변경하려면 참조점 로케이터 상의 흰색 정사각형 을 클릭합니다.
5. [확인]을 클릭하거나, [복사]를 클릭하여 각 오브젝트 사본의 크기를 조절합니다.

맨 위로 ↑

오브젝트 기울이기

오브젝트를 기울이면 가로축이나 세로축을 따라 또는 지정된 축을 기준으로 지정된 각도로 오브젝트에 경사가 만들어지거나 비스듬해집니다. 오브젝트는 참조점을 기준으로 기울어지며, 참조점은 선택하는 기울이기 방법에 따라 달라지고 대부분의 기울이기 방법에 맞게 변경될 수 있습니다. 오브젝트를 기울일 때 오브젝트의 한쪽 크기를 잠글 수 있으며 한 오브젝트를 기울이거나 여러 오브젝트를 동시에 기울일 수 있습니다.

기울이기는 기울어진 그림자를 만드는 데 유용합니다.



중심을 기준으로 한 기울이기(왼쪽)와 사용자가 정의한 참조점을 기준으로 한 기울이기(오른쪽) 비교

기울이기 도구로 오브젝트 기울이기

1. 하나 이상의 오브젝트를 선택합니다.
2. [기울이기] 도구 를 선택합니다.
3. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 오브젝트의 중심을 기준으로 기울이려면 문서 창의 아무 곳이나 드래그합니다.
 - 다른 참조점 을 기준으로 기울이려면 문서 창에서 아무 곳이나 클릭하여 참조점을 이동하고 참조점에서 떨어진 곳으로 포인터를 이동한 후 개체가 원하는 경사가 될 때까지 드래그합니다.
 - 오브젝트의 세로축을 따라 기울이려면 문서 창의 아무 곳에서나 위쪽이나 아래쪽으로

드래그합니다. 오브젝트를 원래 폭으로 제한하려면 **Shift** 키를 누르고 있습니다.

- 오브젝트의 가로축을 따라 기울이려면 문서 창의 아무 곳에서도나 왼쪽이나 오른쪽으로 드래그합니다. 오브젝트를 원래 높이로 제한하려면 **Shift** 키를 누르고 있습니다.

기울이기 명령으로 오브젝트 기울이기

1. 하나 이상의 오브젝트를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 중심을 기준으로 기울이려면 [개체] > [변형] > [기울이기]를 선택하거나 [기울이기] 도구 를 두 번 클릭합니다.
 - 다른 참조점을 기준으로 기울이려면 [기울이기] 도구를 선택한 다음 문서 윈도우에서 참조점으로 사용할 지점을 **Alt** 키(Windows) 또는 **Option** 키(Mac OS)를 누른 상태로 클릭합니다.
3. [기울이기] 대화 상자에서 **-359 ~ 359** 범위의 기울이기 각도를 입력합니다. 기울이기 각도는 시계 방향으로 오브젝트에 적용되는 경사의 정도이며 기울이기 축에 대한 수직선을 기준으로 합니다.
4. 오브젝트를 기울일 기준 축을 선택합니다.
비스듬한 축을 선택할 경우 가로축을 기준으로 **-359**와 **359** 사이의 값을 입력합니다.
5. 오브젝트에 패턴 칠이 포함되어 있는 경우 [패턴]을 선택하여 패턴을 이동합니다. 오브젝트가 아니라 패턴을 이동하려면 [오브젝트]를 선택 취소합니다.
6. [확인]을 클릭하거나, [복사]를 클릭하여 각 오브젝트 사본을 기울입니다.

자유 변형 도구로 오브젝트 기울이기

1. 하나 이상의 오브젝트를 선택합니다.
2. [자유 변형] 도구 를 선택합니다.
3. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 오브젝트의 세로축을 따라 기울이려면 왼쪽 가운데 또는 오른쪽 가운데 테두리 상자 핸들을 드래그하기 시작한 다음 **Ctrl+Alt**(Windows) 또는 **Option+Command**(MacOS)를 누른 상태로 위 또는 아래로 드래그합니다. 또한 **Shift** 키를 눌러 오브젝트를 원래 폭으로 제한할 수도 있습니다.
 - 오브젝트의 가로축을 따라 기울이려면 맨 위 가운데 또는 맨 아래 가운데 테두리 상자 핸들을 드래그하기 시작한 다음 **Ctrl+Alt**(Windows) 또는 **Option+Command**(Mac OS)를 누른 상태로 오른쪽 또는 왼쪽으로 드래그합니다. 또한 **Shift** 키를 눌러 오브젝트를 원래 높이로 제한할 수도 있습니다.

변형 패널로 오브젝트 기울이기

1. 하나 이상의 오브젝트를 선택합니다.
2. [변형] 패널에서 [기울이기] 텍스트 상자에 값을 입력합니다.

참조점을 변경하려면 값을 입력하기 전에 참조점 로케이터 상의 흰색 사각형 을 클릭합니다.

[컨트롤] 패널에서 [X], [Y], [W] 또는 [H]를 클릭하여 [변형] 패널을 열 수도 있습니다.

오브젝트 왜곡

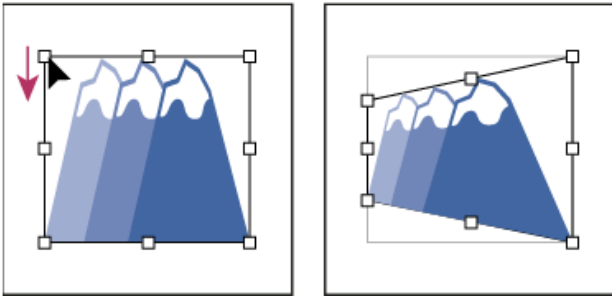
[자유 변형] 도구나 유동화 도구를 사용하여 오브젝트를 왜곡할 수 있습니다. 오브젝트를 자유롭게 왜곡하려면 [자유 변형] 도구를 사용하고, 돌리기, 오목, 주름 등의 특정 사전 설정 왜곡을 활용하려면 유동화 도구를 사용합니다.

자유 변형 도구로 오브젝트 왜곡

1. 하나 이상의 오브젝트를 선택합니다.
2. [자유 변형] 도구 를 선택합니다.
3. 테두리 상자의 측면 핸들 대신 모퉁이 핸들을 드래그하면서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 선택한 항목이 원하는 왜곡 수준이 될 때까지 **Ctrl** 키(Windows) 또는 **Command** 키(Mac OS)를 누른 상태로 계속 드래그합니다.
 - **Shift+Alt+Ctrl**(Windows) 또는 **Shift+Option+Command**(Mac OS)를 누른 상태로 드래그하여 원근감 있게 왜곡합니다.



원근감 있게 왜곡한 모습



원근감 있게 왜곡한 모습

유동화 도구를 사용하여 오브젝트 왜곡

텍스트, 그래프 또는 심볼을 포함하는 연결된 파일이나 오브젝트에는 유동화 도구를 사용할 수 없습니다.

[도구] 패널에서 유동화 도구를 찾으려면 도구 패널 개요와 모양 변경 도구 갤러리를 참조하십시오.

1. 유동화 도구를 선택하고 왜곡할 오브젝트를 클릭하거나 그 뒤로 드래그합니다.
2. (옵션) 특정 오브젝트에만 왜곡을 적용하려면 도구를 사용하기 전에 오브젝트를 선택합니다.
3. (옵션) 도구 커서의 크기를 변경하고 다른 도구 옵션을 설정하려면 유동화 도구를 두 번 클릭하고 다음을 지정합니다.

폭과 높이 도구 커서의 크기를 조절합니다.

각도 도구 커서의 방향을 조절합니다.

강도 왜곡에 대한 변경 속도를 지정합니다. 값이 높을수록 빠르게 변경됩니다.

압력 펜 사용 강도 값 대신 태블릿 또는 펜 입력을 사용합니다. 압력에 민감한 태블릿이

[]
부착되어 있지 않으면 이 옵션이 흐리게 표시됩니다.

복합성(가리비, 수정화 및 주름 도구) 특정 브러시의 결과가 오브젝트의 윤곽선 상에서 얼마나 간격이 근접해 있는지 지정합니다. 이 값은 [세부] 값과 밀접하게 관련되어 있습니다.

세부 오브젝트의 윤곽선에 사용된 점 사이의 간격을 지정합니다. 값이 클수록 점들이 서로 가깝게 위치합니다.

단순화(변형, 돌리기, 오목 및 볼록 도구) 전체적인 도형의 모양에 그다지 영향을 주지 않는 불필요한 점들을 얼마나 많이 줄일지 지정합니다.

돌리기 비율(돌리기 도구에만 해당) 돌리기를 적용할 비율을 지정합니다. -180° ~ 180° 범위의 값을 입력합니다. 음수 값은 오브젝트를 시계 방향으로 돌리고, 양수 값은 시계 반대 방향으로 돌립니다. 값이 -180° 또는 180° 에 가까울수록 오브젝트는 더 빠르게 돌아갑니다. 느리게 돌리려면 0° 에 가까운 값을 지정합니다.

가로 및 세로(주름 도구에만 해당) 조절점 사이의 간격을 지정합니다.

고정점에 브러쉬 효과 적용, 접선 핸들 내부에 브러쉬 효과 적용 또는 접선 핸들 외부에 브러쉬 효과 적용(가리비, 수정화, 주름 도구)
브러쉬 도구가 이러한 특성들을 바꿀 수 있도록 해줍니다.

참조

- 변형 패널 개요
- 오브젝트 이동
- 오브젝트 회전
- 오브젝트 반사 또는 뒤집기
- 모양 변경 도구 갤러리
- 테두리 상자를 사용하여 변형

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

둘러싸기를 사용하여 모양 변경

둘러싸기 정보

둘러싸기를 사용하여 오브젝트 왜곡

둘러싸기 내용 편집

둘러싸기 재설정

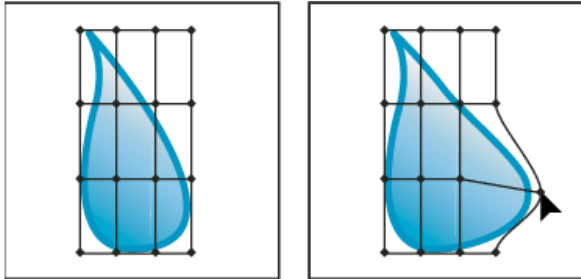
둘러싸기 제거

둘러싸기 옵션

둘러싸기 정보

맨 위로

둘러싸기는 선택된 오브젝트를 왜곡하거나 모양을 변경하는 오브젝트입니다. 대지의 오브젝트에서 둘러싸기를 만들거나 미리 설정한 변형 모양이나 망 격자를 둘러싸기로 사용할 수 있습니다. 둘러싸기 기능은 그래프, 안내선, 연결된 오브젝트를 제외한 모든 오브젝트에 사용할 수 있습니다.



망 격자 둘러싸기



다른 오브젝트에서 만들어진 둘러싸기

[레이어] 패널에는 둘러싸기가 <둘러싸기>로 표시됩니다. 둘러싸기를 적용한 후에 원본 오브젝트를 계속 편집할 수 있습니다. 또한 언제든지 둘러싸기를 편집, 삭제 또는 확장할 수 있습니다. 둘러싸기 모양이나 둘러싸인 오브젝트를 편집할 수 있지만 동시에 둘 다를 편집할 수는 없습니다.

둘러싸기를 사용하여 오브젝트 왜곡

맨 위로

- 하나 이상의 오브젝트를 선택합니다.
- 다음 방법 중 하나를 이용해 둘러싸기를 만듭니다.
 - 둘러싸기의 사전 설정 변형 모양을 사용하려면 [오브젝트] > [둘러싸기 왜곡] > [변형으로 만들기]를 선택합니다. [변형 옵션] 대화 상자에서 변형 스타일을 선택하고 옵션을 설정합니다.
 - 둘러싸기에 사각형 격자를 설정하려면 [오브젝트] > [둘러싸기 왜곡] > [망으로 만들기]를 선택합니다. [둘러싸기 망] 대화 상자에서 행과 열의 수를 설정합니다.
 - 어떤 오브젝트를 둘러싸기 모양으로 사용하려면 해당 오브젝트가 선택된 오브젝트에 대한 누적 순서의 맨 위에 있는지 확인합니다. 오브젝트가 맨 위에 있지 않으면 [레이어] 패널이나 [정돈] 명령을 사용하여 위로 이동하고 모든 오브젝트를 다시 선택합니다. 그런 다음 [오브젝트] > [둘러싸기 왜곡] > [상위 오브젝트로 만들기]를 선택합니다.
- 다음 중 하나를 수행하여 둘러싸기의 모양을 변경합니다.
 - [직접 선택] 도구나 [망] 도구로 둘러싸기에 있는 고정점을 드래그합니다.
 - 망 격자의 고정점을 삭제하려면 [직접 선택] 도구 또는 [망] 도구를 사용하여 고정점을 선택한 다음 **Delete** 키를 누릅니다.

- 망 격자에 고정점을 추가하려면 [망] 도구를 사용하여 격자를 클릭합니다.

둘러싸기에 선이나 칠을 적용하려면 [모양] 패널을 사용합니다.

둘러싸기 내용 편집

맨 위로

1. 둘러싸기를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- [컨트롤] 패널에서 [내용 편집] 단추 를 클릭합니다.
- [오브젝트] > [둘러싸기 왜곡] > [내용 편집]을 선택합니다.

참고: 둘러싸기가 그룹화된 패스로 이루어진 경우 [레이어] 패널에서 <둘러싸기> 항목 왼쪽에 있는 삼각형을 클릭하여 편집할 패스를 보고 지정합니다.

2. 패스를 원하는 대로 편집합니다.

참고: 둘러싸기의 내용을 수정하면 둘러싸기 결과가 가운데에 오도록 둘러싸기가 이동됩니다.

3. 오브젝트를 둘러싸인 상태로 되돌리려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- [컨트롤] 패널에서 [둘러싸기 편집] 단추 를 클릭합니다.
- [오브젝트] > [둘러싸기 왜곡] > [둘러싸기 편집]을 선택합니다.

둘러싸기 재설정

맨 위로

1. 둘러싸기를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 사전 설정 변형 스타일로 재설정하거나 바꾸려면 새 변형 스타일을 선택하고 [컨트롤] 패널에서 옵션을 설정합니다. 필요한 경우 [둘러싸기 옵션] 단추 를 클릭하여 대화 상자를 열고 옵션을 추가로 설정합니다.
- 망 격자 둘러싸기를 재설정하거나 바꾸려면 [오브젝트] > [둘러싸기 왜곡] > [망으로 재설정]을 선택합니다. 망 격자의 행과 열의 수를 지정합니다. [둘러싸기 도형 유지]를 선택하여 변형 모양을 그대로 유지합니다.

둘러싸기 제거

맨 위로

둘러싸기를 풀거나 확장하여 둘러싸기를 제거할 수 있습니다. 둘러싸인 오브젝트를 풀면 두 가지 별개의 오브젝트, 즉 원래 상태의 오브젝트와 둘러싸기 도형이 만들어집니다. 둘러싸기 오브젝트를 확장하면 둘러싸기가 제거되지만 오브젝트는 왜곡된 상태를 유지합니다.

- 둘러싸기를 풀려면 해당 둘러싸기를 선택한 다음 [오브젝트] > [둘러싸기 왜곡] > [풀기]를 선택합니다.
- 둘러싸기를 확장하려면 해당 둘러싸기를 선택한 다음 [오브젝트] > [둘러싸기 왜곡] > [확장]을 선택합니다.

둘러싸기 옵션

맨 위로

둘러싸기 옵션은 아트를 둘러싸기에 맞게 왜곡하는 방식을 결정합니다. 둘러싸기 옵션을 설정하려면 둘러싸기 오브젝트를 선택하고 [컨트롤] 패널에서 [둘러싸기 옵션] 단추 를 클릭하거나 [오브젝트] > [둘러싸기 왜곡] > [둘러싸기 옵션]을 선택합니다.

엔티 앨리어스 둘러싸기로 왜곡할 때 래스터를 매끄럽게 합니다. [엔티 앨리어스]를 선택 취소하면 더 짧은 시간 안에 래스터를 왜곡할 수 있습니다. 다음을 사용하여 도형 보존 비사각형 둘러싸기로 왜곡할 때 래스터가 그 모양을 보존하는 방법을 지정합니다. [클리핑 마스크]를 선택하여 래스터에 클리핑 마스크를 사용하거나 [투명도]를 선택하여 래스터에 알파 채널을 적용합니다.

정확도 오브젝트를 얼마나 정확하게 둘러싸기 물드에 맞출지 지정합니다. [정확도] 백분율을 증가시키면 왜곡된 패스에 더 많은 점이 추가되며 오브젝트를 왜곡하는 데 드는 시간이 늘어날 수 있습니다.

모양 왜곡 오브젝트의 모양과 함께 모양 속성(적용된 효과 또는 그래픽 스타일 등)을 왜곡합니다.

선형 그라디언트 왜곡 오브젝트의 모양과 함께 선형 그라디언트를 왜곡합니다.

패턴 칠 왜곡 오브젝트의 모양과 함께 패턴을 왜곡합니다.

참고: [왜곡] 옵션을 선택하고 둘러싸기를 확장하면 해당 속성이 개별적으로 확장됩니다.

기타 도움말 항목



개체 결합

오브젝트 결합 방법

패스파인더 효과를 사용하여 개체 결합

컴파운드 모양을 사용하여 개체 결합

컴파운드 패스를 사용하여 개체 결합

맨 위로

오브젝트 결합 방법

Illustrator에서는 다양한 방법으로 벡터 오브젝트를 결합하여 모양을 만들 수 있습니다. 결과로 생성되는 패스나 모양은 개체를 결합하는 데 사용한 방법에 따라 다릅니다.

패스파인더 효과

패스파인더 효과를 사용하면 상호 작용 모드를 사용하여 여러 개체를 결합할 수 있습니다. 패스파인더 효과를 사용하는 경우 개체 간의 상호 작용을 편집할 수 없습니다. [패스파인더 효과를 사용하여 개체 결합](#)을 참조하십시오.

컴파운드 모양

컴파운드 모양을 사용해 여러 오브젝트를 결합하고 각 오브젝트가 다른 오브젝트와 상호 작용하는 방법을 지정할 수 있습니다. 컴파운드 모양은 추가, 빼기, 교차 영역 및 교차 영역 제외한 네 가지 상호 작용 방식을 제공하기 때문에 컴파운드 패스보다 더 융통성이 있습니다. 뿐만 아니라 밑에 있는 개체가 바뀌지 않으므로 컴파운드 모양 내의 각 개체를 선택하여 편집하거나 상호 작용 모드를 변경할 수도 있습니다. [컴파운드 모양을 사용하여 개체 결합](#)을 참조하십시오.

컴파운드 패스

컴파운드 패스를 사용하면 한 오브젝트를 사용해 다른 오브젝트에 구멍을 낼 수 있습니다. 예를 들어, 중첩된 두 원으로 도넛 모양을 만들 수 있습니다. 컴파운드 패스를 만들면 패스가 그룹화된 오브젝트처럼 움직입니다. [직접 선택] 도구나 [그룹 선택] 도구로 오브젝트를 하나씩 선택하여 조작할 수도 있고, 결합된 패스를 선택하여 편집할 수도 있습니다. [컴파운드 패스를 사용하여 개체 결합](#)을 참조하십시오.

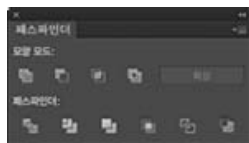
참고: [물방울 브러쉬] 도구를 사용하여 오브젝트에 추가할 수도 있습니다. 이 브러쉬를 사용하면 페인트하는 패스가 같은 칠 속성을 사용하는 인접한 패스에 추가됩니다. 물방울 브러쉬 도구로 패스 그리기 및 병합 및 도형 구성 도구를 사용하여 새 도형 구성을 참조하십시오.

맨 위로

패스파인더 효과를 사용하여 개체 결합

패스파인더 패널 탐색

[패스파인더] 패널([윈도우] > [패스파인더])을 사용하여 오브젝트를 새 모양으로 결합할 수 있습니다.



패스파인더 패널

패널에서 첫 행에 있는 단추를 사용하여 패스 또는 컴파운드 패스를 만듭니다. 컴파운드 모양을 만들려면 **Alt** 또는 **Option** 키를 누른 채 해당 행에 있는 단추를 사용합니다.

다음 모양 모드 중에서 선택합니다.

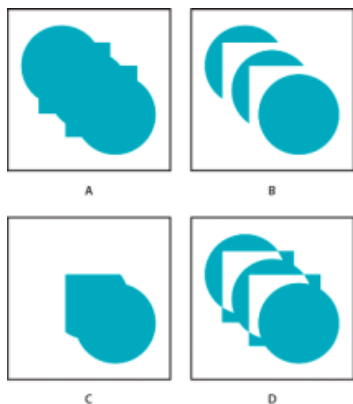
모양 영역에 추가 기본 형상에 구성 요소의 영역을 추가합니다.

모양 영역에서 제외 기본 형상에서 구성 요소의 영역을 자릅니다.

모양 영역 교차 구성 요소의 영역을 사용하여 마스크처럼 기본 형상을 클립합니다.

겹쳐진 모양 영역 제외 구성 요소의 영역을 사용하여 기본 형상을 반전시킵니다. 즉 칠이 있는 영역을 빈 영역으로 만들고 반대로 빈 영역은 칠이 있는 영역으로 만듭니다.

패스파인더 효과라고 하는 패널의 맨 아래 행의 단추를 사용하여 한 번의 클릭으로 최종 모양을 조합할 수 있습니다. ([패스파인더 효과 적용](#)을 참조하십시오.)



모양 모드

A. 추가 모드의 모든 구성 요소 **B.** 정사각형에 적용된 빼기 모드 **C.** 정사각형에 적용된 교차 영역 모드 **D.** 정사각형에 적용된 교차 영역 제외 모드

패스파인더 옵션 지정

[패스파인더] 패널 메뉴에서 [패스파인더 옵션]을 설정하거나 [모양] 패널의 [패스파인더] 효과를 두 번 클릭하여 [패스파인더 옵션]을 설정합니다.

정밀도 [패스파인더] 효과가 오브젝트의 패스를 연산하는 정밀도에 영향을 줍니다. 연산의 정밀도가 높을수록 드로잉이 더 정확해지고 패스를 생성하는 데 필요한 시간도 더 많이 걸립니다.

불필요한 점 제거 [패스파인더] 단추를 클릭할 때 불필요한 점을 제거합니다.

나누어서 윤곽선을 그릴 때 칠하지 않은 아트웍 제거 [나누기] 또는 [윤곽선] 단추를 클릭할 때 선택된 아트웍의 칠 없는 오브젝트를 삭제합니다.

패스파인더 효과 적용

패스파인더 효과를 사용하면 겹쳐진 오브젝트로부터 새로운 모양을 만들 수 있습니다. [효과] 메뉴나 [패스파인더] 패널을 사용하여 [패스파인더] 효과를 적용합니다.

- [효과] 메뉴의 [패스파인더] 효과는 그룹, 레이어 및 텍스트 오브젝트에만 적용할 수 있습니다. 이 효과를 적용한 후에도 원본 오브젝트를 선택하고 편집할 수 있습니다. 또한 [모양] 패널을 사용하여 효과를 수정하거나 제거할 수도 있습니다. [효과 메뉴를 사용하여 패스파인더 효과 적용](#)을 참조하십시오.
- [패스파인더] 패널의 [패스파인더] 효과는 어떠한 조합의 오브젝트, 그룹 및 레이어에도 적용될 수 있습니다. 패스파인더 단추를 클릭하면 최종적인 모양 조합이 만들어지고, 그 이후에는 원본 개체를 편집할 수 없습니다. 효과를 적용하여 여러 개의 오브젝트가 생기게 되는 경우 이 오브젝트들은 자동으로 그룹화됩니다. [패스파인더 메뉴를 사용하여 패스파인더 효과 적용](#)을 참조하십시오.

효과 메뉴를 사용하여 패스파인더 효과 적용

1. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 사용하려는 오브젝트를 함께 그룹화한 다음 그 그룹을 선택합니다.
-또는-
 - 사용하려는 오브젝트를 별도의 레이어로 이동한 다음 그 레이어를 대상으로 지정합니다.
2. [효과] > [패스파인더]를 선택하고 [패스파인더] 효과를 선택합니다.
같은 [패스파인더] 효과를 다시 빠르게 적용하려면 [효과] > [[효과] 적용]을 선택합니다.

패스파인더 메뉴를 사용하여 패스파인더 효과 적용

1. 효과를 적용하려는 오브젝트를 선택합니다.
그룹 또는 레이어에 [패스파인더] 효과를 적용하려면 해당 그룹 또는 레이어를 대상으로 지정합니다.
2. [패스파인더] 패널에서 패스파인더 단추(맨 아래 열)를 클릭하거나 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [모양 모드] 단추(맨 위 열)를 클릭합니다.

패스파인더 효과 요약

추가 하나의 병합된 오브젝트인 것처럼 모든 오브젝트의 윤곽선을 추적합니다. 결과로 생성되는 모양은 맨 위 오브젝트의 칠 속성을 그대로 사용합니다.

교차 영역 모든 오브젝트가 겹쳐져 있는 영역의 윤곽선을 추적합니다.

교차 영역 제외 오브젝트에서 겹치지 않은 모든 영역을 추적하고 겹쳐진 영역을 투명하게 나타냅니다. 짝수의 오브젝트가 겹쳐지는 위치에서 겹쳐진 영역은 투명하게 나타납니다. 홀수의 오브젝트가 겹쳐지는 위치에서 겹쳐진 영역은 칠해집니다.

제외 맨 뒤 오브젝트에서 맨 앞 오브젝트를 제외시킵니다. 이 명령을 사용하면 누적 순서를 조정하는 방법으로 그림의 영역을 삭제할 수 있습니다.

이면 오브젝트 제외 맨 앞 오브젝트에서 뒤쪽의 오브젝트를 제외시킵니다. 이 명령을 사용하면 누적 순서를 조정하는 방법으로 그림의 영역을 삭제할 수 있습니다.

나누기 아트웍을 채워진 면 구성 요소(면은 선분으로 나누어지지 않은 영역임)로 나눕니다.

참고: [패스파인더] 패널의 [나누기] 단추를 사용하면 [직접 선택] 도구나 [그룹 선택] 도구를 사용하여 나누기 결과로 생기는 면을 서로 독립적으로 조작할 수 있습니다. 또한 [나누기] 명령을 적용할 때 칠이 없는 오브젝트를 삭제하거나 보존하도록 선택할 수 있습니다.

동색 오브젝트 분리 가려져 있는 칠해진 오브젝트의 부분을 제거합니다. 또한 모든 획을 제거하고 같은 색상의 개체는 병합하지 않습니다.

병합 가려져 있는 칠해진 오브젝트의 부분을 제거합니다. 또한 모든 획을 제거하고 같은 색상으로 채워진 인접하거나 겹쳐진 개체를 병합합니다.

자르기 아트웍을 채워진 면 구성 요소로 나눈 다음 맨 위 개체의 테두리 밖에 있는 아트웍의 모든 부분을 삭제합니다. 또한 모든 획을 제거합니다.

윤곽선 오브젝트를 구성 요소 선분 또는 가장자리로 나눕니다. 이 명령은 오브젝트의 중복 인쇄를 위한 트랩이 필요한 아트웍을 준비할 때 유용합니다. 트랩 만들기를 참조하십시오.

참고: [패스파인더] 패널의 [윤곽선] 단추를 사용하면 [직접 선택] 도구나 [그룹 선택] 도구를 사용하여 각 가장자리를 독립적으로 조작할 수 있습니다. 또한 [윤곽선] 명령을 적용할 때 칠이 없는 오브젝트를 삭제하거나 보존하도록 선택할 수 있습니다.

하드 혼합 각 색상 구성 요소의 가장 높은 값을 선택하여 색상을 결합합니다. 예를 들어, 색상 1은 청록 20%, 자홍 66%, 노랑 40%, 검정 0%이고, 색상 2는 청록 40%, 자홍 20%, 노랑 30%, 검정 10%일 때, [교차색 짙게 혼합] 명령을 사용하여 이들을 혼합하면 청록 40%, 자홍 66%, 노랑 40%, 검정 10%의 색상이 나타납니다.

교차색 열게 혼합 겹쳐진 아트웍에 바탕색이 투과되어 보이고 이미지가 면 구성 요소로 나뉩니다. 겹쳐진 색상의 보이기 백분율을 지정할 수 있습니다.

트랩 인접하는 두 색상 사이에 트랩이라고 하는 작은 오버랩 영역을 만들어 아트웍의 색상 간에 생길 수 있는 간격을 보정합니다.

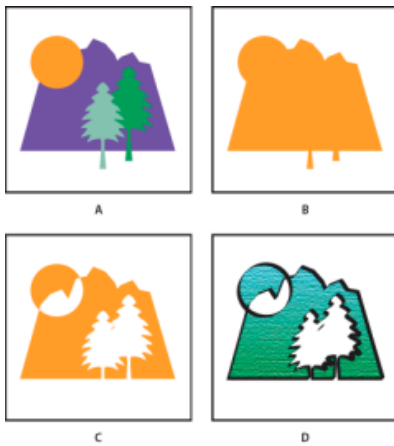
맨 위로 

컴파운드 모양을 사용하여 개체 결합

컴파운드 모양은 두 개 이상의 오브젝트로 구성되는 편집 가능한 아트이며 각각에는 모양 모드가 할당됩니다. 컴파운드 모양을 사용하면 포함된 각 패스의 모양 모드, 누적 순서, 도형, 위치 및 모양을 정밀하게 조작할 수 있으므로 복잡한 모양을 보다 쉽게 만들 수 있습니다.

컴파운드 모양은 그룹화된 오브젝트처럼 움직이고 [레이어] 패널에 <컴파운드 모양> 항목으로 나타납니다. [레이어] 패널을 사용하여 구성 요소의 누적 순서를 변경하는 등 컴파운드 모양의 내용을 보고 선택하고 조작할 수 있습니다. 또한 [직접 선택] 도구 또는 [그룹 선택] 도구를 사용하여 컴파운드 모양의 구성 요소를 선택할 수도 있습니다.

컴파운드 모양을 만들면 해당 컴파운드 모양은 [추가], [교차 영역] 또는 [교차 영역 제외] 모드에서 맨 위 구성 요소가 가지는 페인트 및 투명도 속성을 그대로 수용합니다. 나중에 컴파운드 모양의 페인트, 스타일 또는 투명도 속성을 변경할 수 있습니다. Illustrator에서는 사용자가 [레이어] 패널에서 구성 요소를 대상으로 명시적으로 지정하지 않는 한 컴파운드 모양의 일부를 선택해도 전체 컴파운드 모양을 자동으로 지정해 주므로 이 프로세스를 쉽게 처리할 수 있습니다.



컴파운드 모양 작업

A. 원본 오브젝트 **B.** 만들어진 컴파운드 모양 **C.** 각 구성 요소에 적용된 개별 모양 모드 **D.** 전체 컴파운드 모양에 적용된 스타일

컴파운드 모양 만들기

1. 컴파운드 모양에 포함시킬 모든 오브젝트를 선택합니다.

컴파운드 모양에 패스, 컴파운드 패스, 그룹, 기타 컴파운드 모양, 블렌드, 텍스트, 둘러싸기 및 변형을 포함시킬 수 있습니다. 선택하는 모든 열린 패스는 자동으로 닫힙니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [패스파인더] 패널에서 **Alt** 키(Windows) 또는 **Option** 키(Mac OS)를 누른 채 [모양 모드] 단추를 클릭합니다. 컴파운드 모양의 각 구성 요소가 선택하는 모양 모드에 할당됩니다.
- 또는-
- [패스파인더] 패널 메뉴에서 [컴파운드 모양 만들기]를 선택합니다. 컴파운드 모양의 각 구성 요소가 기본적으로 [추가] 모드에 할당됩니다.

3. [직접 선택] 도구 또는 [레이어] 패널로 구성 요소의 모양 모드를 선택하고 [모양 모드] 단추를 클릭하여 모양 모드를 변경합니다.

참고: 맨 뒤에 있는 구성 요소의 모드는 컴파운드 모양과는 관계가 없으므로 그 구성 요소의 모드는 절대 바꿀 필요가 없다는 점에 유의하십시오.

최대의 성능을 얻으려면 개별 구성 요소를 많이 사용하지 않고 각기 다른 최대 10개의 구성 요소를 포함하는 컴파운드 모양을 중첩하여 복잡한 컴파운드 모양을 만듭니다.

컴파운드 모양 수정

1. [직접 선택] 도구 또는 [레이어] 패널을 사용하여 컴파운드 모양의 개별 구성 요소를 선택합니다.
2. [패스파인더] 패널에서 강조 표시된 [모양 모드] 단추를 찾은 다음 선택된 구성 요소에 현재 적용되어 있는 모드를 확인합니다.

참고: 서로 다른 모드를 사용하는 구성 요소를 두 개 이상 선택한 경우 [모양 모드] 단추에 물음표가 나타납니다.

3. [패스파인더] 패널에서 다른 [모양 모드] 단추를 클릭합니다.

컴파운드 모양 풀기 및 확장

컴파운드 모양을 풀면 개별 오브젝트로 다시 분리됩니다. 컴파운드 모양을 확장하면 컴파운드 오브젝트의 모양은 유지되지만 개별 구성 요소를 선택할 수는 없게 됩니다.

1. [선택] 도구 또는 [레이어] 패널을 사용하여 컴파운드 모양을 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [패스파인더] 패널에서 [확장]을 클릭합니다.
-또는-
 - [패스파인더] 패널 메뉴에서 [컴파운드 모양 확장]을 선택합니다.
컴파운드 모양은 사용한 모양 모드에 따라 [레이어] 패널에서 <패스> 또는 <컴파운드 패스> 항목으로 변환됩니다.
-또는-
 - [패스파인더] 패널 메뉴에서 [컴파운드 모양 풀기]를 선택합니다.

Illustrator와 Photoshop 사이에서 컴파운드 모양 이동

Adobe Photoshop의 모양 레이어와 레이어 클리핑 패스(벡터 마스크)는 일종의 컴파운드 모양입니다. 모양 레이어와 레이어 클리핑 패스를 컴파운드 모양으로 Illustrator에 불러와서 계속 조작할 수 있습니다. 또한 컴파운드 모양을 Photoshop으로 내보낼 수도 있습니다. Photoshop에서 컴파운드 모양을 사용할 때는 다음 사항에 유의하십시오.

- 레이어 계층 구조 맨 위에 있는 컴파운드 모양만 Photoshop에 모양 레이어로 내보내집니다.
- 둥글리기 이외의 연결 방식을 사용하여 획으로 칠한 컴파운드 모양이나 두께가 정수가 아닌 포인트 단위인 선으로 칠한 컴파운드 모양은 PSD 파일 포맷으로 내보낼 때 래스터화됩니다.

맨 위로

컴파운드 패스를 사용하여 개체 결합

컴파운드 패스에는 패스가 겹치는 위치에 빈 영역이 나타나도록 칠이 있는 둘 이상의 패스가 포함됩니다. 오브젝트를 컴파운드 패스로 정의하면 컴파운드 패스의 모든 오브젝트는 누적 순서에서 맨 뒤에 있는 오브젝트의 칠 및 스타일 속성을 그대로 사용합니다.

컴파운드 패스는 그룹화된 오브젝트처럼 움직이고 [레이어] 패널에서 <컴파운드 패스> 항목으로 나타납니다. [직접 선택] 도구 또는 [그룹 선택] 도구를 사용하여 컴파운드 패스의 부분을 선택합니다. 컴파운드 패스의 개별 구성 요소 모양을 조작할 수 있지만 개별 구성 요소의 모양 속성, 그래픽 스타일 또는 효과는 변경할 수 없으며 [레이어] 패널에서 구성 요소를 개별적으로 조작할 수 없습니다.

좀더 융통성 있게 컴파운드 패스를 만들려는 경우 컴파운드 모양을 만들어 확장할 수 있습니다.

컴파운드 패스를 사용하여 오브젝트에 구멍 만들기

1. 구멍으로 사용할 오브젝트를 선택한 후 오리려는 오브젝트 위에 겹치도록 배치합니다. 구멍으로 사용하고 싶은 추가적인 오브젝트에 대해 이 작업을 반복합니다.
2. 컴파운드 패스에 포함시킬 오브젝트를 모두 선택합니다.
3. [오브젝트] > [컴파운드 패스] > [만들기]를 선택합니다.

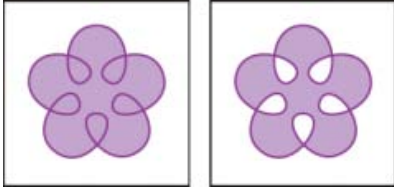
컴파운드 패스에 칠 규칙 적용

컴파운드 패스가 0이 아닌 굴곡 패스인지 짝수-홀수 패스인지 여부를 지정할 수 있습니다.

0이 아닌 굴곡 칠 규칙 수학 방정식을 사용하여 점이 모양 외부에 있는지 내부에 있는지 알 수 있습니다. **Illustrator**에서는 0이 아닌 굴곡 규칙을 기본 규칙으로 사용합니다.

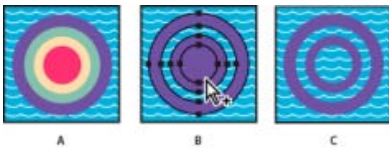
짝수-홀수 칠 규칙 수학 방정식을 사용하여 점이 모양 외부에 있는지 내부에 있는지 알 수 있습니다. 이 규칙의 경우 짝수-홀수 컴파운드 패스 내의 영역이 패스 방향에 관계없이 하나씩 겹쳐 구멍을 나타내므로 훨씬 예측하기가 쉽습니다. **Adobe Photoshop**과 같은 일부 앱에서는 기본적으로 짝수-홀수 규칙을 사용하므로 이러한 앱에서 가져온 컴파운드 패스는 짝수-홀수 규칙을 사용합니다.

자체 교차 패스는 스스로 교차되는 패스를 나타냅니다. 원하는 모양 스타일에 따라 이러한 패스를 0이 아닌 굴곡 또는 짝수-홀수 패스로 만들 수 있습니다.



[0이 아닌 굴곡 칠 규칙 사용]을 적용한 자체 교차 패스(왼쪽)와 [짝수-홀수 칠 규칙 사용]을 적용한 자체 교차 패스(오른쪽) 비교

0이 아닌 굴곡 컴파운드 패스를 만들 때는 [속성] 패널에서 [패스 방향 반전] 단추를 클릭하여 겹쳐진 패스를 빈 영역으로 표시할지 칠이 있는 영역으로 표시할지 여부를 지정할 수 있습니다.



칠 규칙

A. 4개의 원형 패스 **B.** 원형 패스를 선택한 상태에서 컴파운드 패스로 변환 **C.** 가장 안쪽 패스에 패스 방향 반전 적용

컴파운드 패스의 칠 규칙 변경

1. [선택] 도구 또는 [레이어] 패널을 사용하여 컴파운드 패스를 선택합니다.
2. [속성] 패널에서 [0이 아닌 굴곡 칠 규칙 사용] 단추  또는 [짝수-홀수 칠 규칙 사용] 단추  를 클릭합니다.

컴파운드 패스의 구멍을 칠해진 영역으로 변경

1. 컴파운드 패스가 0이 아닌 굴곡 칠 규칙을 사용하는지 확인합니다.
2. [직접 선택] 도구를 사용하여 반전할 컴파운드 패스의 일부를 선택합니다. 전체 컴파운드 패스를 선택하지 않도록 합니다.
3. [속성] 패널에서 [패스 방향 반전 끄] 단추  또는 [패스 방향 반전 켜] 단추  를 클릭합니다.

컴파운드 패스를 원래 구성 요소로 되돌리기

1. [선택] 도구 또는 [레이어] 패널을 사용하여 컴파운드 패스를 선택합니다.
2. [오브젝트] > [컴파운드 패스] > [풀기]를 선택합니다.

참조

- 오브젝트 그룹 만들기 또는 그룹 풀기
- 다른 레이어로 오브젝트 이동
- 모양 속성의 대상 항목 지정
- 도형 구성 도구를 사용하여 새 모양 만들기
- 겹쳐진 색상 혼합
- 트래핑

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

개체 오리기 및 나누기

오브젝트 오리기, 나누기 및 동색 오브젝트 분리 방법

개체 아래로 나누기 명령을 사용하여 개체 오리기

칼 도구를 사용하여 개체 오리기

오브젝트를 격자로 나누기

맨 위로

오브젝트 오리기, 나누기 및 동색 오브젝트 분리 방법

Illustrator는 오브젝트를 오리고 나누고 동색 오브젝트를 분리할 수 있는 다음과 같은 방법을 제공합니다.

오브젝트 아래로 나누기 명령 쿠키 절단기 또는 스텐실과 같은 역할을 하며, 선택된 오브젝트를 사용하여 다른 오브젝트를 오리고 원래 선택 항목은 버립니다. 이 명령을 사용하려면 [오브젝트] > [패스] > [오브젝트 아래로 나누기]를 선택합니다. [개체 아래로 나누기 명령을 사용하여 개체 오리기](#)를 참조하십시오.

선택한 고정점에서 패스 오리기 단추 

고정점에서 패스를 오릅니다. 그러면 하나의 고정점이 두 개의 고정점이 되고 하나의 고정점이 다른 고정점 바로 위에 놓입니다. 이 단추를 사용하려면 [직접 선택] 도구로 하나 이상의 고정점을 선택하고 [제어] 패널에서 단추를 찾습니다. 패스 분할을 참조하십시오.

칼 도구 

사용자가 그리는 자유 곡선 패스를 따라 개체를 오려 채워진 면 구성 요소로 개체를 나눕니다(면은 선분으로 나뉘어지지 않은 영역임). 지우개 도구를 클릭한 상태로 칼 도구를 보고 선택합니다. [칼 도구를 사용하여 개체 오리기](#)를 참조하십시오.

가위 도구 

고정점에서 또는 선분을 따라 패스, 그래픽 프레임 또는 빈 텍스트 프레임을 나눕니다. 지우개 도구를 클릭한 상태로 가위 도구를 보고 선택합니다. 패스 분할을 참조하십시오.

격자로 나누기 명령 하나 이상의 오브젝트를 행과 열로 정돈된 여러 개의 사각형 오브젝트로 나눌 수 있습니다. 행과 열 사이의 높이, 폭 및 간격을 정확하게 변경하고 아트웍을 배치하기 위한 안내선을 신속하게 만들 수 있습니다. 이 명령을 사용하려면 [오브젝트] > [패스] > [격자로 분할]을 선택합니다. [개체를 격자로 나누기](#)를 참조하십시오.

컴파운드 패스 및 컴파운드 모양 한 오브젝트를 사용해 다른 오브젝트에 구멍을 낼 수 있습니다. 컴파운드 모양 및 컴파운드 패스를 참조하십시오.

패스파인더 효과 겹쳐진 오브젝트를 나누고 동색 오브젝트를 분리할 수 있는 다양한 방법을 제공합니다. 패스 파인더를 참조하십시오.

클리핑 마스크 한 오브젝트를 사용해 다른 오브젝트의 일부를 가릴 수 있습니다. 클리핑 마스크 보기.

맨 위로

개체 아래로 나누기 명령을 사용하여 개체 오리기

1. 절단기로 사용할 오브젝트를 선택한 후 오리려는 오브젝트 위에 겹치도록 배치합니다.
2. [오브젝트] > [패스] > [오브젝트 아래로 나누기]를 선택합니다.

맨 위로 

칼 도구를 사용하여 개체 오리기

1. [칼] 도구 를 선택합니다. 지우개 도구를 클릭한 상태로 칼 도구를 보고 선택합니다. 도구 선택을 위한 다른 방법에 대해서는 도구 선택을 참조하십시오.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 곡선 패스로 오리려면 포인터를 오브젝트 위로 드래그합니다.
 - 직선 패스로 오리려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 [칼] 도구로 대지를 클릭한 다음 드래그합니다.

참조

- 분할 및 오리기 도구 갤러리
- 도구 패널 개요

맨 위로 

오브젝트를 격자로 나누기

1. 오브젝트를 선택합니다.

오브젝트를 두 개 이상 선택할 경우 결과 오브젝트 격자는 맨 위 오브젝트의 모양 속성을 사용합니다.
2. [오브젝트] > [패스] > [격자로 나누기]를 선택합니다.
3. 원하는 행과 열의 수를 입력합니다.
4. 다음 중 하나를 수행합니다(옵션).
 - 각 행과 열의 크기를 설정하려면 [높이]와 [폭]에 값을 입력합니다.
 - 행 사이를 분리하는 간격과 열 사이를 분리하는 간격을 설정하려면 [사이값]에 값을 입력합니다.
 - 전체 오브젝트 격자의 치수를 변경하려면 [전체]에 값을 입력합니다.
 - 행과 열의 가장자리를 따라 안내선을 추가하려면 [안내선 추가]를 선택합니다.
5. [확인]을 클릭합니다.

참조

- 격자 그리기
- 분할 및 오리기 도구 갤러리

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

클리핑 마스크 편집

클리핑 마스크 정보

비디오 자습서: 기본 클리핑 마스크 만들기

클리핑 마스크로 개체 일부 숨기기

그룹 또는 레이어의 클리핑 마스크 만들기

클리핑 마스크 편집

클리핑 세트 내부의 패스 편집

마스크된 아트웍에서 개체 추가 또는 제거

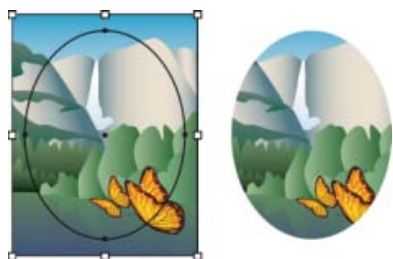
클리핑 마스크에서 개체 풀기

맨 위로

클리핑 마스크 정보

클리핑 마스크는 모양 안에 있는 영역만 보이도록 다른 아트웍을 마스크하는 모양의 개체로, 사실상 아트웍을 마스크 모양으로 클리핑합니다. 마스크된 클리핑 마스크 및 개체를 클리핑 세트라고 합니다. 둘 이상의 개체로 된 선택 항목 또는 하나의 그룹이나 레이어에 있는 모든 개체로 클리핑 세트를 만들 수 있습니다.

개체 수준 클리핑 세트는 레이어 패널에 그룹으로 결합됩니다. 레이어 수준 클리핑 세트를 만드는 경우 레이어의 맨 위에 있는 개체가 바로 아래에 있는 모든 개체를 클립합니다. 개체 수준 클리핑 세트에서 수행하는 변형 및 맞춤 등의 모든 작업은 마스크되지 않은 테두리가 아닌 클리핑 마스크의 테두리를 기반으로 수행됩니다. 개체 수준 클리핑 마스크를 만든 후에는 레이어 패널, 직접 선택 도구를 사용하거나 클리핑 세트를 격리하여 잘린 내용만 선택할 수 있습니다.



마스크하기 전(왼쪽)과 마스크한 후(오른쪽) 비교

클리핑 마스크 만들기에는 다음 지침이 적용됩니다.

- 마스크한 개체가 아직 클리핑 마스크 그룹에 없을 경우 해당 개체는 [레이어] 패널에 있는 클리핑 마스크 그룹으로 이동됩니다.
- 벡터 개체만이 클리핑 마스크가 될 수 있지만 어떤 아트웍이라도 마스크될 수 있습니다.
- 레이어나 그룹을 사용하여 클리핑 마스크를 만드는 경우 레이어나 그룹의 첫 번째 개체가 해당 레이어나 그룹의 서브세트에 속하는 모든 항목을 마스크합니다.
- 이전 속성과 관계없이 클리핑 마스크는 채우기나 획이 없는 개체로 변경됩니다.

팁: 반투명 마스크를 만들려면 [투명도] 패널을 사용하여 불투명 마스크를 만듭니다.

맨 위로

클리핑 마스크로 개체 일부 숨기기

1. 마스크로 사용할 개체를 만듭니다.

이 개체를 클리핑 패스라고 합니다. 벡터 개체만이 클리핑 패스가 될 수 있습니다.

2. 누적 순서에서 마스크하려는 개체 위로 클리핑 패스를 이동합니다.
3. 클리핑 패스와 마스크하려는 개체를 선택합니다.
4. [개체] > [클리핑 마스크] > [만들기]를 선택합니다.

둘 이상의 개체가 겹치는 영역에서 클리핑 패스를 만들려면 먼저 개체를 그룹화합니다.

그룹 또는 레이어의 클리핑 마스크 만들기

1. 마스크로 사용할 개체를 만듭니다.

이 개체를 클리핑 패스라고 합니다. 벡터 개체만이 클리핑 패스가 될 수 있습니다.

2. 클리핑 패스와 마스크하려는 개체를 레이어 또는 그룹으로 이동합니다.
3. [레이어] 패널에서 마스크 개체가 그룹 또는 레이어의 맨 위에 있는지 확인한 다음 레이어 또는 그룹의 이름을 클릭합니다.
4. [레이어] 패널의 아래쪽에 있는 [클리핑 마스크 만들기/풀기] 단추를 클릭하거나 [레이어] 패널 메뉴에서 [클리핑 마스크 만들기]를 선택합니다.

클리핑 마스크 편집

1. [레이어] 패널에서 클리핑 패스를 선택하고 대상으로 지정합니다. 또는 클리핑 세트를 선택하고 [개체] > [클리핑 마스크] > [마스크 편집]을 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [직접 선택] 도구를 사용해 개체의 중심 참조점을 드래그하여 클리핑 패스를 이동합니다.
- [직접 선택] 도구를 사용하여 클리핑 패스의 모양을 변경합니다.
- 클리핑 패스에 채우기와 획을 적용합니다.

문서의 모든 클리핑 패스를 선택하려면 아트웍을 모두 선택 취소합니다. 그런 다음 [선택] > [개체] > [클리핑 마스크]를 선택합니다.

클리핑 세트 내부의 패스 편집

패스에서 클리핑 마스크 외부에 있는 부분을 편집하려면 먼저 클리핑 마스크 테두리 내부에 있는 특정 패스를 선택한 다음 패스를 편집해야 합니다.

1. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [레이어] 패널에서 패스를 대상으로 지정합니다.
 - 마스크 내에 나타나는 패스의 일부에 [직접 선택] 도구를 놓습니다. 패스의 윤곽선이 나타나면 클릭합니다.

참고: 클리핑된 패스를 클릭하여 선택하려면 마스크 내에 나타나는 패스 부분을 클릭해야 합니다.

2. 패스를 편집합니다.

맨 위로 

마스크된 아트웍에서 개체 추가 또는 제거

- [레이어] 패널에서 클리핑 패스가 들어 있는 그룹 또는 레이어 안이나 밖으로 개체를 드래그합니다.

맨 위로 

클리핑 마스크에서 개체 풀기

- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 클리핑 마스크가 들어 있는 그룹을 선택하고 [개체] > [클리핑 마스크] > [풀기]를 선택합니다.
 - [레이어] 패널에서 클리핑 마스크가 들어 있는 그룹이나 레이어의 이름을 클릭합니다. 패널 맨 아래의 [클리핑 마스크 만들기/풀기] 단추를 클릭하거나 패널 메뉴에서 [클리핑 마스크 풀기]를 선택합니다.

클리핑 마스크의 채우기 및 획 값은 [없음]으로 지정되어 있으므로 마스크를 선택하거나 마스크에 새로운 칠하기 속성을 지정하지 않으면 클리핑 마스크를 볼 수 없습니다.

참조:

- [시각적 자습서 - 마스크 만들기](#)
- [시각적 자습서 - 기본 클리핑 마스크 만들기](#)
- [레이어 패널 개요](#)
- [비디오 자습서 - 불투명 마스크 사용 방법](#)
- [오브젝트 누적](#)

키워드: **Illustrator**, 클립, 자르기, 이미지를 자르는 방법, 사진 자르기

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

활성 모퉁이 사용

Illustrator 17.1에서 도입

활성 모퉁이
활성 모퉁이 위젯 환경 설정

맨 위로

활성 모퉁이

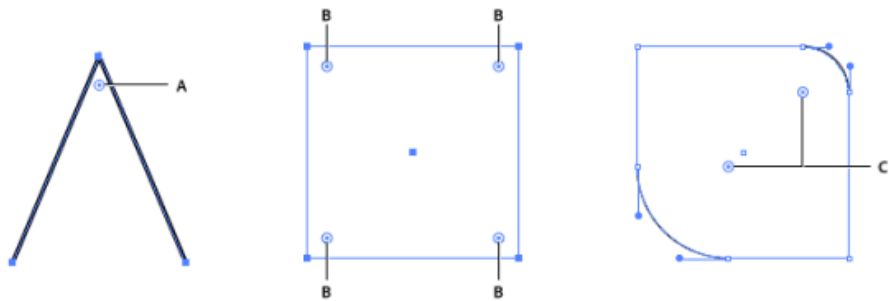
아트웍의 단순 패스에서 하나 이상의 모퉁이 고정점을 선택하거나 여러 패스에 걸쳐 여러 고정점을 선택할 수 있습니다. 선택한 각 고정점 옆에 활성 모퉁이 위젯이 나타납니다. 위젯을 드래그하면 모퉁이점에 의해 세 가지 사용 가능한 모퉁이 유형 중 하나로 모양이 바뀝니다. 세 가지 사용 가능한 모퉁이 유형은 둥글게, 안으로 둥글게 및 모접기입니다.

자세한 정보는 활성 사각형 및 둥근 사각형을 참조하십시오.

활성 모퉁이 위젯

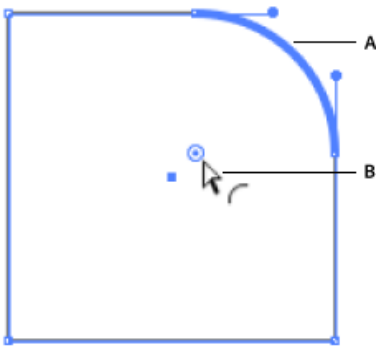
직접 선택 도구를 선택하고 모퉁이점을 포함하는 패스를 선택하면 활성 모퉁이 위젯이 사용되도록 설정됩니다. 다음을 선택하면 활성 모퉁이 위젯이 모퉁이 옆에 표시됩니다.

- 모퉁이가 있는 하나 이상의 패스
- 하나 이상의 둥근 모퉁이



A. 패스에 모퉁이점이 하나만 있을 때의 활성 모퉁이 위젯 **B.** 여러 모퉁이를 선택했을 때의 활성 모퉁이 위젯 **C.** 패스를 선택했을 때의 활성 모퉁이 위젯(이 경우 마주보는 2개의 둥근 패스)

직접 선택 도구로 활성 모퉁이 위젯을 드래그하는 것이 모퉁이를 둥근 모퉁이로 변환하는 가장 쉬운 방법입니다. 또한 활성 모퉁이 위젯 위에 마우스를 가져가면 해당 둥근 모퉁이가 강조 표시됩니다(아래에 표시).



A. 마우스 커서를 위로 올리거나 활성 모퉁이 위젯의 근처에 두면 둥근 모퉁이가 강조됨 **B.** 마우스 포인터가 활성 모퉁이 위젯에 가까움

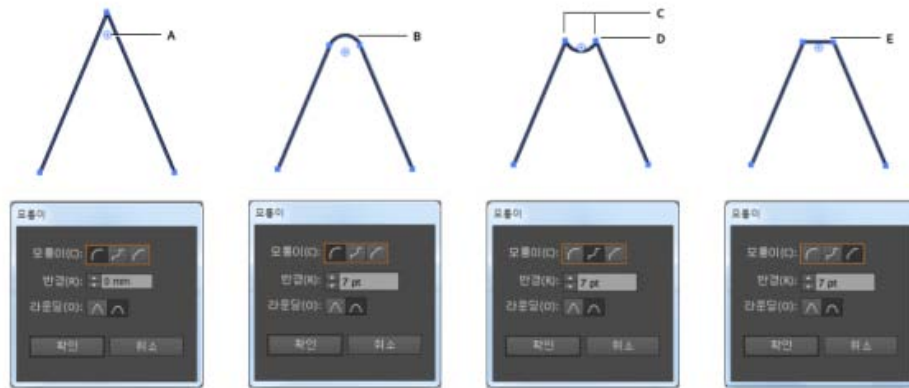
직접 선택 도구를 선택할 때 활성 모퉁이 위젯이 표시되지 않게 하려면 보기 > 모퉁이 위젯 숨기기에서 해제할 수 있습니다.

모퉁이 대화 상자

모퉁이 대화 상자에서 모퉁이 설정을 조작할 수 있습니다. 모퉁이 대화 상자에서 모퉁이 스타일, 모퉁이 반지름 및 라운딩 유형을 설정할 수 있습니다.

모퉁이 설정에 액세스하려면

- 활성 모퉁이 위젯을 두 번 클릭합니다. 또는
- 모퉁이를 선택하고 제어 패널에서 모퉁이 링크를 클릭합니다.



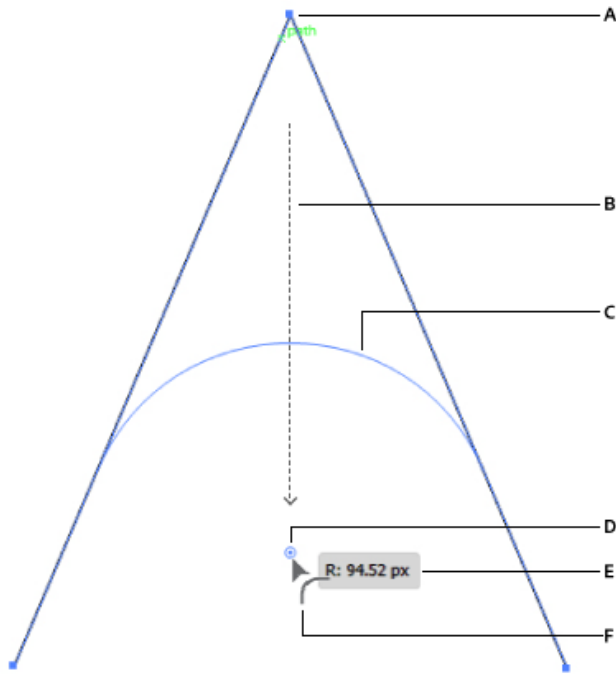
모퉁이 대화 상자에서 설정을 수정하면 모퉁이가 다르게 표시됨

A. 활성 모퉁이 위젯 **B.** 모퉁이 둥글리기 **C.** 연결된 연결점 **D.** 안으로 둥근 모퉁이 **E.** 모퉁이 모따기

방법: 활성 모퉁이 위젯 사용

1. 아트웍을 열고 직접 선택 도구(A)를 사용하여 하나 이상의 모퉁이점을 선택합니다. 다음을 선택할 수 있습니다.
 - 패스에 있는 하나 이상의 모퉁이점
 - 다른 패스에 있는 둘 이상의 모퉁이점
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 활성 모퉁이 위젯을 드래그합니다.
 - 제어 패널에서 모퉁이 링크를 클릭하고 사용 가능한 옵션을 설정합니다.

- 활성 모퉁이 위젯을 두 번 클릭하고 모퉁이 대화 상자에서 옵션을 수정합니다.



A. 원본 모퉁이 B. 마우스를 드래그하는 방향 C. 둥근 모퉁이 미리 보기 D. 활성 모퉁이 위젯 E. 적용된 모퉁이의 반경 F. 모퉁이 스타일이 적용되고 있음을 나타내는 커서

모퉁이 스타일 변경

모퉁이 스타일을 변경하려면 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 활성 모퉁이 위젯을 드래그하면서 위쪽 또는 아래쪽 화살표 키를 클릭합니다. 커서가 현재 모퉁이 스타일을 표시하도록 바뀝니다.
- 제어판에서 모퉁이 링크를 클릭하여 모퉁이 팝업 패널을 엽니다. 적용할 모퉁이 스타일을 선택합니다.
- 활성 모퉁이 위젯을 두 번 클릭하여 모퉁이 대화 상자를 표시하고 대화 상자에서 모퉁이 스타일을 선택합니다.
- Alt/Option을 누른 채로 위젯을 클릭하여 모퉁이 스타일을 따라 순환합니다.

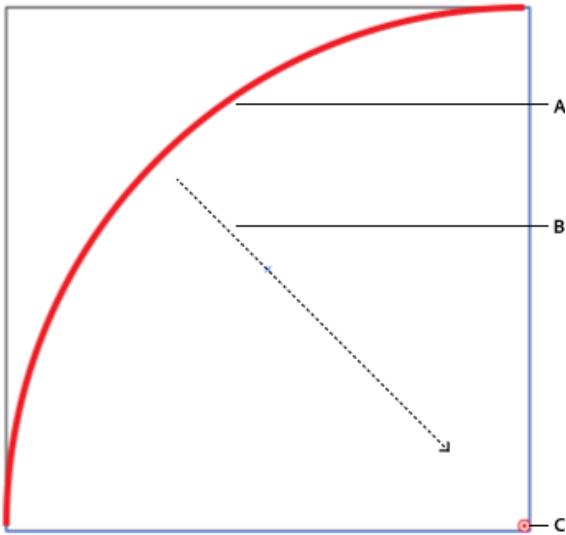


A. 둥근 모퉁이 B. 안으로 둥근 모퉁이 C. 모접힌 모퉁이

고려 사항

- 모퉁이에 대해 여러 번 활성 모퉁이 기능을 사용하여 반지름이나 모퉁이 스타일을 수정할 수 있습니다. 그렇지만 모퉁이의 연결된 고정점을 드래그하거나 원형율이 없어지게 하는 것과 같은 방식으로 조작하면 해당 모퉁이 대해 위젯이 더 이상 나타나지 않습니다.
- 둥근 모퉁이가 다음에 도달할 경우 해당 지점을 지나서 모퉁이를 둥글릴 수 없습니다.
 - 패스 끝에 도달

- 인접한 고정점에 도달
- 인접한 모퉁이를 수정하는 동안 만들어지는 고정점에 도달
- 활성 모퉁이 위젯을 가능한 최대 지점으로 드래그하면 둥근 모퉁이가 빨간색 패스로 표시됩니다.



A. 빨간색 패스는 주어진 모퉁이의 최대 반경에 도달했음을 나타냄 **B.** 활성 모퉁이 위젯을 당기는 방향 **C.** 활성 모퉁이 위젯

[맨 위로](#)

활성 모퉁이 위젯 환경 설정

모퉁이 위젯 숨기기

- 직접 선택 도구를 선택할 때 활성 모퉁이 위젯이 표시되지 않게 하려면 보기 > 모퉁이 위젯 숨기기에서 해제할 수 있습니다.
- 직접 선택 도구를 선택할 때 활성 모퉁이 위젯이 계속 표시되게 하려면 보기 > 모퉁이 위젯 표시를 클릭합니다.

최대 각도 제한

지정된 값보다 더 큰 모퉁이 각도에 대해 활성 모퉁이 위젯을 숨기기 위한 옵션이 제공됩니다. 필드보다 큰 각도의 경우 환경 설정 > 선택 및 고정점 표시 > 코너 위젯 숨기기에서 이 값을 지정할 수 있습니다.

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

실시간 모양

Illustrator CC 2015이 향상된 기능(타원, 다각형 및 선)

모양 도구로 실시간 모양을 만든 후에 너비, 높이, 모퉁이, 각도, 측면 수 등과 같은 해당 속성을 계속 수정할 수 있습니다. 이러한 모양 속성은 이제 변형 패널의 온아트 컨트롤이나 숫자 필드를 사용하여 편집할 수 있으며, 이 패널에는 이제 별도의 속성 섹션이 있습니다.

자세한 내용은 활동 모퉁이 위젯 사용 문서를 참조하십시오.

실시간 모양의 기능

실시간 모양 속성에 액세스

실시간 모양 선택

최대 반경

모양 변환

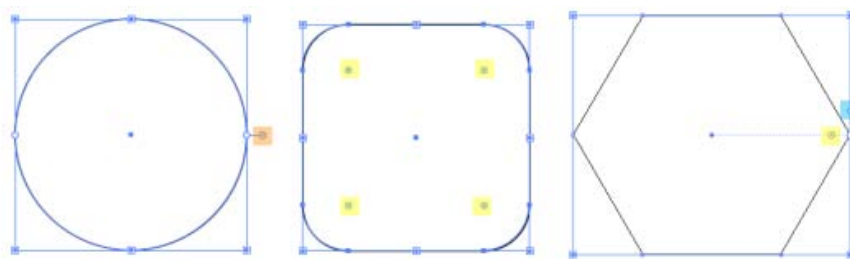
실시간 모양 속성

실시간 모양의 기능

참고: 오브젝트를 선택할 때 테두리 상자를 보려면, 설정이 테두리 상자를 표시하도록 설정되어 있는지 확인하십시오(보기 > 테두리 상자 표시).

1. 모양 도구를 사용하여 실시간 모양을 그립니다.

모양을 시각적으로 작업하는 데 도움이 되는 개별 위젯이 실시간 모양 주위에 표시됩니다.



(왼쪽) 라이브 원의 파이 각도 위젯

(가운데) 라이브 둥근 사각형의 모퉁이 반경 위젯

(오른쪽) 라이브 다각형의 모퉁이 반경 위젯 및 면 위젯

2. 변형 패널이 표시되거나, 이미 열려 있을 경우 초점이 맞춰집니다. 변형 패널이 열려 있지 않은 경우 다음을 수행합니다.

- Shift + F8을 누릅니다. 또는,
- 창 메뉴 > 변형을 클릭합니다.

참고: 사각형 또는 둥근 사각형을 만들 때 변형 패널이 나타나는지 여부를 지정하려면 변형 패널의 플라이아웃 메뉴에서 모양 생성 시 표시 옵션을 사용합니다.

3. 모양을 여러 개 선택한 경우:

- 해당 도구가 선택되어 있으면, 화면상의 위젯을 사용하여 개별 모양의 속성을 수정할 수 있습니다.

- 변형 패널을 사용하여 여러 모양의 속성을 수정할 수 있습니다.

4. 실시간 모양 또는 변형 패널(모양 속성 영역)의 필드에서 마우스를 사용하여 모양의 속성을 변경합니다.

참고: 선택한 도구에 상관없이, 같은 유형의 모양이 선택되어 있으면 변형 패널의 편집 가능한 속성에 따라 선택된 아트웍이 수정됩니다.

실시간 모양 속성에 액세스

Illustrator CC의 다른 위치에 있는 실시간 모양의 속성에 액세스할 수 있습니다. 다음 예제에서 고려한 모양은 라이브 사각형입니다.

제어 패널

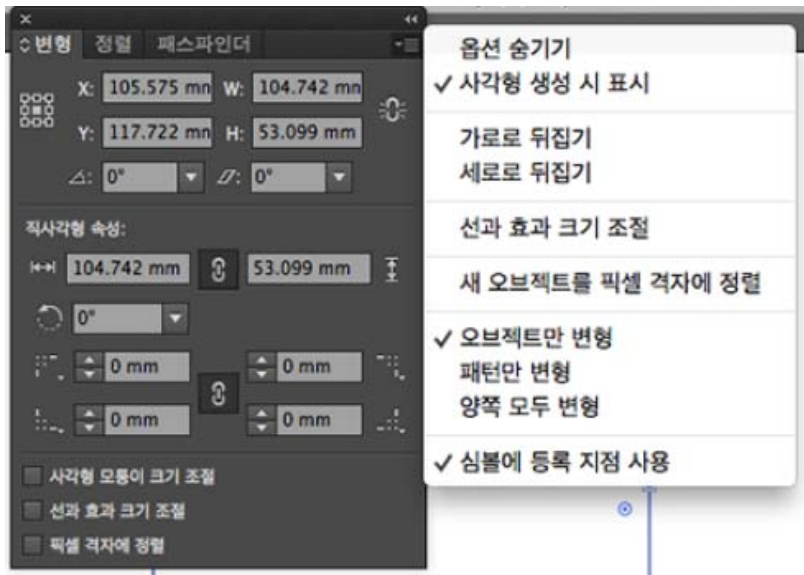


제어 패널이 라이브 사각형 및 둥근 사각형 속성에 액세스할 수 있도록 향상되었습니다.

변형 패널



변형 패널은 추가 속성을 표시할 향상된 상태가 있습니다.

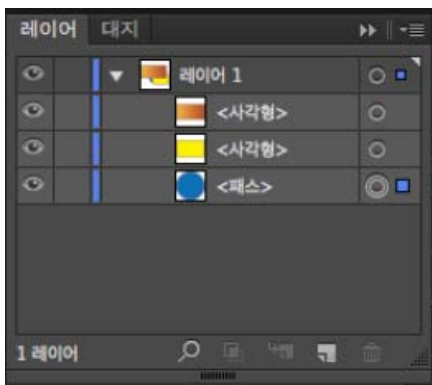


[변형] 패널에는 사각형이나 둥근 사각형을 그리면 바로 변형 패널이 표시되도록 하는 새로운 플라이아웃 메뉴 옵션(사각형 생성 시 표시)이 있습니다.

실시간 모양 선택

레이어 패널

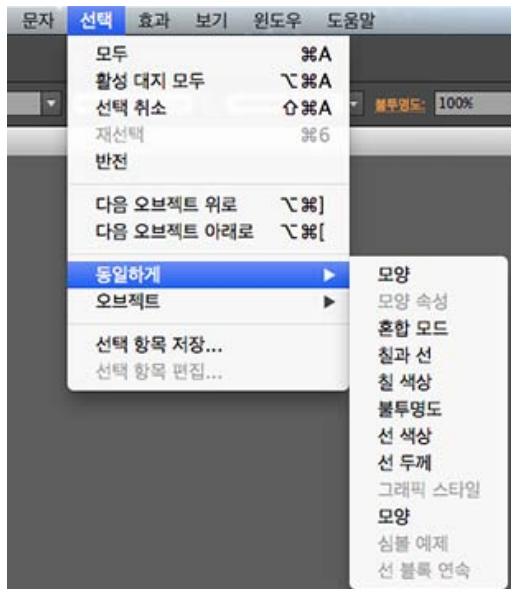
실시간 모양은 레이어 패널에 다른 개체 유형으로 표시됩니다. 예를 들어 라이브 사각형을 그리면 레이어 패널에는 레이어 이름이 <사각형>으로 지정됩니다. 이 경우 선택 및 수정을 위해 사용 가능한 실시간 모양을 식별할 수 있습니다.



라이브 사각형 및 둥근 사각형은 레이어 패널의 <사각형>

메뉴 옵션 선택

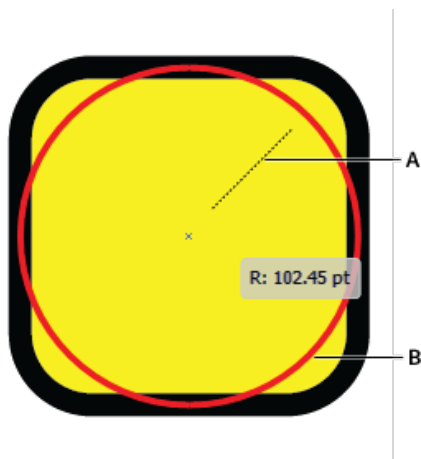
새 메뉴 항목인 모양이 선택 > 동일 메뉴에 추가됩니다. 선택 > 동일 > 모양 옵션을 선택하면 사용 가능한 모든 실시간 모양이 선택됩니다.



새 메뉴 옵션으로 여러 라이브 사각형 선택

최대 반경

라이브 사각형 또는 둥근 사각형의 모퉁이를 최대 허용 한도로 드래그하면 둥근 모퉁이 미리 보기가 빨간색으로 표시됩니다.



A. 모퉁이를 중앙으로 드래그 B. 최대 허용 반경에 도달하면 모양 미리 보기가 빨간색으로 표시됩니다.

모양 변환

- 이전 버전의 Illustrator에서 저장한 문서를 열 때, 해당 문서의 모양은 실시간 모양으로서 자동으로 편집이 가능해지지 않습니다. 사각형을 실시간 모양으로 변환하려면, 사각형을 선택한 다음 개체 > 모양 > 모양으로 변환을 클릭합니다.
- 실시간 모양을 일반 모양으로 변환하려면, 실시간 모양을 선택한 다음 개체 > 모양 > 모양 확장을 클릭합니다.

실시간 모양 속성

사각형/둥근 사각형 속성

- 너비/높이: 사각형의 높이 또는 너비를 지정합니다. 모퉁이는 유지되고, 반경도 변경되지 않습니다.
- 사각형 각도: 크기 조절/회전 위젯을 사용하여 사각형을 회전합니다.
- 너비 및 높이 비율 제한: [모양의 모퉁이 반경 크기 조절] 확인란을 사용하여 모퉁이 반경이 개체의 변형에 정비례하게 증가 또는 감소하도록 합니다.
- 모퉁이 유형: 사각형 모퉁이의 모퉁이 유형을 지정합니다.
- 모퉁이 반지름: 사각형의 각 모퉁이에 대해 스텝 커트rollers를 사용하거나 변형 패널에 절대 값을 입력합니다.

타원 속성

- 너비/높이: 타원의 너비와 높이를 지정합니다. 같으면 타원이 원이 됩니다.
- 원형 각도: 타원이 캔버스에 배치되는 각도를 지정합니다.
- 파이 시작/파이 끝 각도: 파이 위젯(새로 그린 타원 모양 오른쪽)을 사용하여 파이 차트 표현으로 모양을 나타냅니다.
- 파이 각도 제한: [변형] 패널을 사용하여 파이 시작 각도와 파이 끝 각도의 값을 수정할 때 이들의 차이를 유지해야 하는지 여부를 지정합니다.
- 파이 반전: 파이 시작 각도 및 파이 끝 각도를 교체해야 하는 경우 지정합니다. '분할' 그래픽 표현을 생성할 때 사용합니다.

다각형 속성

- 다각형 반경: 그린 다각형의 정확한 반경을 지정합니다.
- 다각형 측면 길이: 다각형의 각 측면의 길이를 지정합니다.
- 다각형 면 카운트: 다각형이 갖게 되는 면 수를 지정합니다. 화면 위젯을 사용하여 이 수를 3과 10 사이의 수로 변경할 수 있습니다. 이 슬라이더를 사용하여 3과 20 사이의 값을 수정합니다. 3과 1000 사이의 값을 원할 경우 해당 값을 수동으로 입력합니다.
- 각도: 다각형을 그리거나 캔버스를 기준으로 하여 배치할 각도를 지정합니다.
- 모퉁이 유형: 다각형(원형, 안으로 둥글게 또는 모접기)에 대해 원하는 모퉁이 유형을 지정합니다.
- 모퉁이 반경: 다각형의 모퉁이 반경을 지정합니다.

선 속성

- 선 속성: 그린 선의 길이를 지정합니다.
- 선 각도: 캔버스를 기준으로 하여 선을 그릴 각도를 지정합니다.

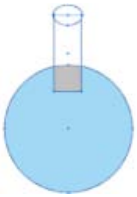
 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

도형 구성 도구를 사용하여 모양 만들기

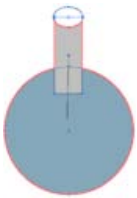
[도형 구성] 도구를 사용하여 도형을 만들려면 다음을 수행합니다.

1. 도형 구성 도구를 적용할 모양을 만듭니다.
2. 선택 도구를 사용하여 모양을 만들기 위해 병합해야 하는 패스를 선택합니다.
참고: 도구를 적용해야 하는 경로만 선택해야 합니다. 병합하기 전에 모든 경로를 선택하는 경우 성능 오버헤드가 발생합니다.
3. [도구] 패널에서 [도형 구성] 도구를 선택하거나 **Shift+M**을 누릅니다. 기본적으로 도구는 병합 모드에 있으며, 여러 경로를 결합할 수 있습니다. 이 모드의 포인터는 로 나타납니다.
4. 추출하거나 병합하려는 영역을 식별합니다.
5. 나머지 모양에서 영역을 분리하거나 추출하려면 포인터를 이동하고 선택한 영역을 클릭합니다.
모양이 분리되는 곳에 추가 고정점이 생깁니다.



도형 구성 도구를 사용하여 닫힌 영역 병합. 닫힌 영역 위로 포인터를 이동하면 선택 윤곽 영역이 나타납니다.

6. 패스를 병합하려면 영역을 따라 드래그하고 마우스에서 손을 떼면 두 영역이 병합되어 새 모양이 만들어집니다.



병합할 영역을 따라 드래그



병합한 후의 새 모양

새 모양이 상속하는 아트 스타일은 다음 규칙에 따라 다릅니다.

- 마우스 드래그를 시작한 개체의 아트 스타일은 병합 모양에 적용됩니다.
- 마우스 누름에 사용 가능한 아트 스타일이 없는 경우 마우스 해제에 사용할 수 있는 아트 스타일이 병합 모양에 적용됩니다.
- 마우스 누름 또는 마우스 해제에 사용할 수 있는 아트 스타일이 없는 경우 [레이어] 패널에서 가장 위에 선택된 개체의 아트 스타일이 적용됩니다.

색상의 경우 [도형 구성 도구 옵션] 대화 상자의 [색상 선택 위치] 드롭다운 목록에서 [색상 견본]을 선택하여 이러한 규칙을 무시할 수 있습니다. 자세한 내용은 도형 구성 도구 옵션 설정을 참조하십시오.

Shift+클릭+드래그하면 사각형 선택 윤곽이 표시되어 여러 패스를 쉽게 병합할 수 있습니다.

7. [도형 구성] 도구의 [지우기] 모드를 사용하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누르고 삭제하려는 닫힌 영역을 클릭합니다. Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누르면 포인터가 로 바뀝니다.

[지우기] 모드에서는 선택한 모양 내의 영역을 삭제할 수 있습니다. 여러 개체가 공유하는 영역을 삭제하는 경우 선택 윤곽으로 선택한 영역이 모양에서 제거되는 방식으로 모양이 분리됩니다.

지우기 모드에서 가장자리도 삭제할 수 있습니다. 이 옵션은 필요한 모양을 만든 후에 남아 있는 부분을 지우려는 경우 유용합니다.

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물은 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

Shaper 및 도형 구성 도구로 새 모양 작성

Illustrator CC 2015의 향상된 기능(새로운 Shaper 도구)

[Shaper 도구 정보](#)

[Shaper 도구 사용\(모양 그리기\)](#)

[Shaper 도구 사용\(모양 작성\)](#)

[Shaper Group에서 모양 선택](#)

[Shaper Group에서 모양 제거](#)

[도형 구성 도구 정보](#)

[도형 구성 도구 옵션 설정](#)

[맨 위로](#)

Shaper 도구 정보

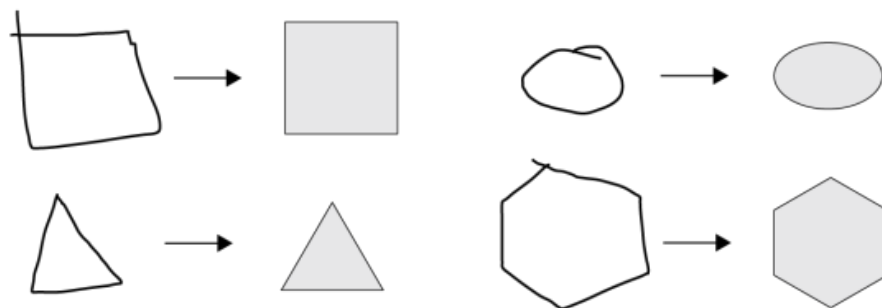
[Shaper]  도구를 사용하면 모양을 그리고, 스택하고, 함께 가져온 다음 결합하거나, 병합하거나, 삭제하거나, 이동하여 복잡하고 아름다운 디자인을 만들 수 있습니다. 단순하고 직관적인 제스처를 사용하면 이전에 여러 동작을 수행하여 달성한 작업을 수행할 수 있습니다.

[Shaper] 도구를 사용하여 자연스러운 제스처를 벡터 모양으로 전환합니다. 마우스 또는 터치 장치의 지우기를 사용하여 다각형, 사각형 또는 원을 만듭니다. 그려진 모양이 실시간 모양입니다. 이 기능은 Illustrator Draw의 기존 작업 영역, 특수화된 터치 작업 영역 및 모바일에서 활성화됩니다.

[맨 위로](#)

Shaper 도구 사용(모양 그리기)

1. Illustrator의 도구 상자에서 [Shaper] 도구  (Shift+N)를 클릭합니다.
2. 문서에서 모양을 그립니다. 예를 들면 사각형, 원 또는 삼각형이나 기타 다각형 모양을 대략적으로 그립니다.
3. 그린 모양이 뚜렷한 기하학적 모양으로 변환됩니다. 작성한 모양이 라이브 상태가 되고 실시간 모양처럼 완전하게 편집 가능합니다.



자유형 제스처를 뚜렷한 벡터 모양으로 변환

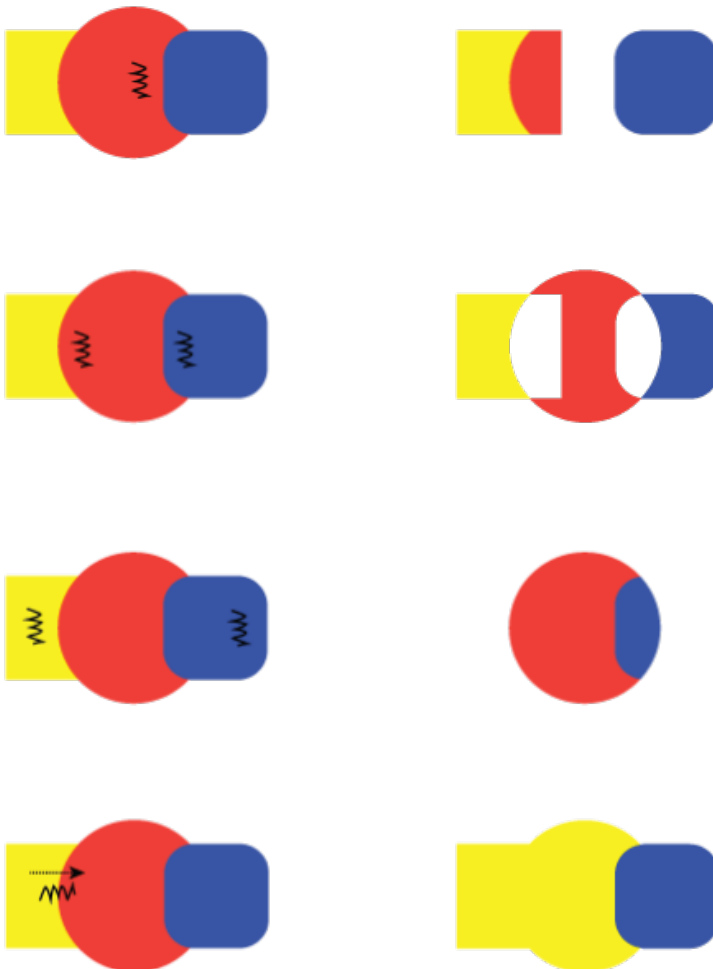
Shaper 도구 사용(모양 작성)

1. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 문서에 몇 개 겹쳐진 모양 선택
 - 도구를 사용하여 겹치는 도형 그리기
 - Shaper 도구(Shift + N)를 사용하여 사각형, 원 또는 다각형을 빠르게 그리기
2. 아직 선택하지 않은 경우 [Shaper] 도구(Shift + N)를 선택합니다.
3. 병합하거나, 삭제하거나, 구멍을 내려는 영역에서 마우스(비터치 장치) 또는 손가락 스크리블을 사용합니다.

다음 규칙은 모양의 여러 부분에 구멍을 뚫거나 병합하는 방법 및 병합된 모양에 지정할 색을 결정합니다.

- 스크리블이 한 모양 내에 있으면 해당 영역에 구멍이 뚫립니다.
- 스크리블이 두 개 이상의 모양이 교차하는 영역에 있으면 교차하는 영역에 구멍이 뚫립니다.
- 스크리블이 맨 앞에 있는 모양에서 발생하는 경우:
 - 겹치지 않는 영역에서 겹치는 영역으로 맨 앞에 있는 모양에 구멍이 뚫립니다.
 - 겹치는 영역에서 겹치지 않는 영역으로 모양이 병합되고, 병합된 영역의 색상이 스크리블 원점의 색상이 됩니다.
- 스크리블이 맨 뒤에 있는 모양에서 발생하는 경우:
 - 겹치지 않는 영역에서 겹치는 영역으로 모양이 병합되고, 병합된 영역의 색상이 스크리블 원점의 색상이 됩니다.

Shaper 도구를 사용한 스크리블 동작의 예

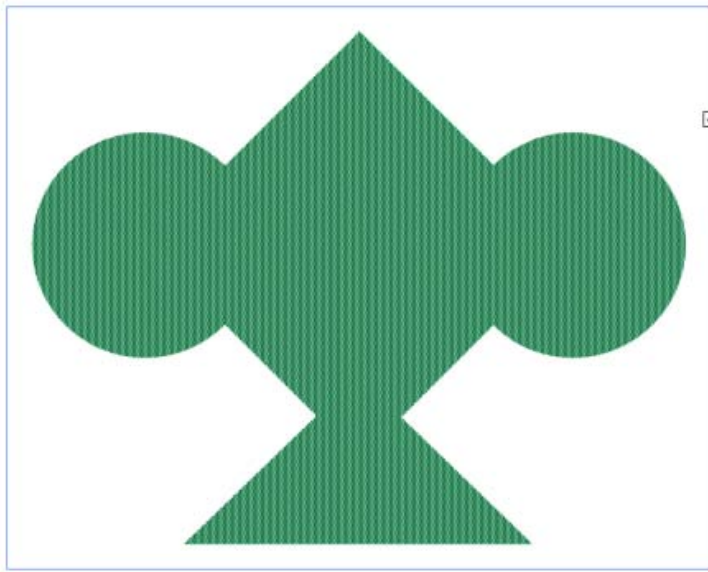


Shaper Group에서 모양 선택

Shaper Group의 모든 모양은 모양의 일부에 구멍을 뚫거나 병합한 후에도 편집 가능한 상태로 유지됩니다. 다음 동작을 통해 개별 모양이나 그룹을 선택할 수 있습니다.

표면 선택 모드

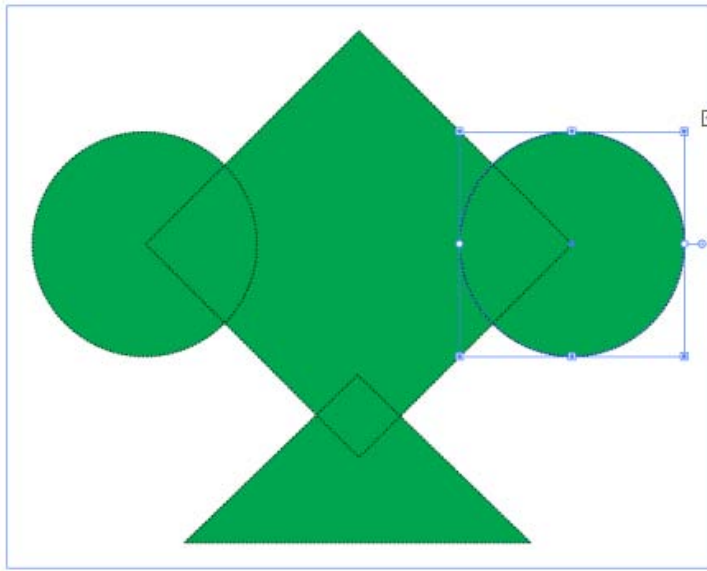
1. [Shaper] 도구를 선택합니다.
2. [Shaper Group]을 누르거나 클릭합니다. Shaper Group을 선택하면 화살표 위젯이 있는 테두리 상자가 표시됩니다.
3. 모양을 다시 누릅니다(또는 개별 모양이 있는 경우 개별 모양). 이제 표면 선택 모드에 있습니다.
4. Shaper Group에 병합된 모양이 포함되어 있는 경우 모양의 표면이 뿌옇게 표시됩니다. 모양의 채우기 색상을 변경할 수 있습니다.



표면 선택 모드

구성 모드

1. Shaper Group을 선택한 상태에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 화살표 위젯을 누르거나 클릭하면 위쪽을 가리키는 화살표가 표시됩니다.
 - 모양을 두 번 클릭합니다.
 - 모양의 선을 한 번 클릭합니다.
2. 기존 개체를 선택한 상태에서 개체의 속성이나 모양을 수정할 수 있습니다.



구성 모드

[맨 위로](#)

Shaper Group에서 모양 제거

1. 구성 모드로 전환하는 데 필요한 단계를 수행합니다.
2. 테두리 상자에서 모양을 드래그하여 놓습니다.

[맨 위로](#)

도형 구성 도구 정보

도형 구성 도구 는 간단한 모양을 병합하고 지워 복잡한 모양을 만드는 대화식 도구입니다. 이 도구는 단순한 컴파운드 패스에서 작동합니다.

선택한 아트 오브젝트의 가장자리와 영역을 직관적으로 강조하여 새 모양을 구성하도록 병합할 수 있습니다. 가장자리는 선택한 오브젝트의 다른 패스를 교차하지 않는 패스의 섹션으로 정의됩니다. 영역은 가장자리를 둘러싸인 닫힌 영역입니다.

기본적으로 도구는 패스 또는 영역을 결합할 수 있는 병합 모드에 있습니다. 또한 지우기 모드로 전환하여 **Alt(Windows)** 또는 **Option(Mac)**을 눌러 원하지 않는 가장자리나 영역을 삭제할 수도 있습니다.

도형 구성 도구를 사용하여 새 모양을 만드는 방법에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/irvid5203_ai_kr을 참조하십시오.

[맨 위로](#)

도형 구성 도구 옵션 설정

간격 감지, 색상 소스 및 강조 같은 다양한 옵션을 설정하고 사용자 정의하여 필요한 병합 기능과 더 나은 시각적 피드백을 얻을 수 있습니다.

[도구] 패널에서 [도형 구성] 도구 아이콘을 두 번 클릭하여 [도형 구성 도구 옵션] 대화 상자에서 이러한 옵션을 설정합니다.



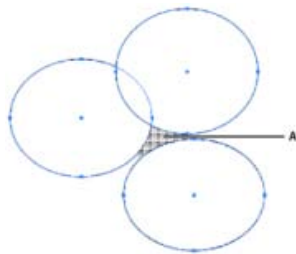
[도형 구성 도구 옵션] 대화 상자

간격 감지 [간격 길이] 드롭다운 목록을 사용하여 간격 길이를 설정합니다. 사용할 수 있는 값은 소(3 포인트), 중(6 포인트) 및 대(12 포인트)입니다.

정확한 간격을 제공하려면 [사용자 정의] 체크 상자를 선택합니다.

간격을 선택하면 **Illustrator**는 지정된 간격 값에 가까운 간격만 찾습니다. 간격 값이 아트웍의 실제 간격에 (대략) 가까운지 확인하십시오. 아트웍의 간격이 감지될 때까지 다른 간격 값을 제공하여 간격이 감지되는지 확인할 수 있습니다.

예를 들어, 간격을 12 포인트로 설정했는데 병합해야 하는 모양에 3 포인트의 간격이 포함된 경우 **Illustrator**는 간격을 감지하지 못할 수 있습니다.



강조된 영역은 간격이 감지되었으며 영역으로 간주됨을 나타냅니다.

열린 칠 패스를 닫힌 것으로 간주 이 옵션이 선택된 경우 열린 패스에 대해 표시되지 않는 가장자리가 만들어져 영역을 만듭니다. 영역 내부를 클릭하면 모양이 만들어집니다.

병합 모드에서 선을 클릭하여 패스 나누기 [병합 모드에서 선을 클릭하여 패스 나누기] 확인란을 선택합니다. 이 옵션을 사용하면 상위 패스를 둘로 분할할 수 있습니다. 첫 번째 패스는 클릭하는 가장자리에서 만들어지고 두 번째 패스는 첫 번째 패스를 제외한 상위 패스의 남아 있는 부분입니다. 이 옵션을 선택한 경우 포인터는 으로 바뀌고 패스가 분할됩니다.

색상 선택 범위 색상 견본 또는 기존 아트웍에서 사용되는 색상을 사용하여 색상 오브젝트를 선택할 수 있습니다. [색상 선택 위치] 드롭다운 목록을 사용하여 [색상 견본] 또는 [아트웍] 옵션을 선택합니다.

[색상 견본] 옵션을 선택하는 경우 [커서 견본 미리보기] 옵션이 나타납니다. [커서 견본 미리보기] 체크 상자를 선택하여 색상을 미리 보고 선택할 수 있습니다. 라이브 페인트 스타일 커서 견본은 이 옵션을 선택하면 제공됩니다. 반복이 가능하고(화살표 키 사용) 견본 패널에서 색상을 선택할 수 있습니다.

참고: [커서 건본 미리보기]가 비활성화된 경우에도 화살표 키를 사용하여 반복할 수 있습니다.

선의 색상을 변경하려면 오브젝트 가장자리 위로 포인터를 이동하여 선의 색상을 강조하고 변경합니다. 이 옵션은 [병합 모드에서 선을 클릭하면 패스 분할] 옵션이 선택된 경우에만 작동합니다.

문서 아무 곳이나 가리키면 영역의 칠 색상을 선택할 수 있습니다.

참고: [커서 건본 미리보기]는 모양을 선명하게 볼 수 있도록 병합하는 동안에는 표시되지 않습니다.

[아트웍] 옵션을 선택하면 **Illustrator**는 병합된 오브젝트의 다른 아트 스타일에 사용되는 것과 같은 규칙을 사용합니다. 자세한 내용은 도형 구성 도구를 사용하여 모양 만들기의 6단계를 참조하십시오.

칠 [칠] 확인란이 기본적으로 선택됩니다. 이 옵션이 선택된 경우 선택한 패스 위로 마우스를 가져가면 병합할 수 있는 패스 또는 영역이 회색으로 강조됩니다. 이 옵션을 선택하지 않은 경우 선택한 영역 또는 패스는 정상적으로 나타납니다.

편집 가능한 경우 선 강조 이 옵션이 선택되면 **Illustrator**는 편집할 수 있는 선을 강조합니다. 편집 가능한 선은 [색상] 드롭다운 목록에서 선택하는 색상으로 나타납니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

3D 오브젝트 만들기

3D 오브젝트 만들기

설정 옵션

사용자 정의 경사 패스 추가

오브젝트를 3차원으로 회전

3D 오브젝트에 아트웍 매핑

참고: 3D 도구는 [원근감 격자] 도구에 독립적이며 3D 오브젝트는 원근감 있는 다른 오브젝트와 같이 취급됩니다.

[맨 위로](#)

3D 오브젝트 만들기

3D 효과를 사용하면 2차원(2D) 아트웍에서 3차원(3D) 오브젝트를 만들 수 있습니다. 조명, 음영, 회전 및 기타 속성을 사용하여 3D 오브젝트의 모양을 제어할 수 있습니다. 또한 아트웍을 3D 오브젝트의 각 표면으로 매핑할 수도 있습니다.

돌출과 축 중심 회전의 두 가지 방법으로 3D 오브젝트를 만들 수 있습니다. 이 외에도 2D 또는 3D 오브젝트를 3차원으로 회전할 수도 있습니다. 기존의 3D 오브젝트에 3D 효과를 적용하거나 수정하려면 해당 오브젝트를 선택한 다음 [모양] 패널에서 효과를 두 번 클릭합니다.

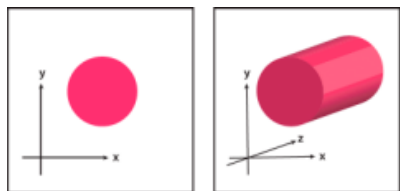
참고: 3D 오브젝트는 화면에 엔티 엘리어링 가공물을 표시할 수 있으나 이러한 가공물은 웹용으로 최적화된 아트웍에는 인쇄되거나 표시되지 않습니다.

Illustrator에서 3D 개체 작업에 대한 비디오는 3D의 세계로 이동을 참조하십시오.

돌출로 3D 오브젝트 만들기

돌출은 2D 오브젝트를 오브젝트의 z축을 따라 확장하여 오브젝트에 깊이를 추가합니다. 예를 들어, 2D 원형을 돌출시키면 원통형이 됩니다.

참고: 오브젝트의 축은 항상 오브젝트의 정면에 수직으로 놓이며 오브젝트가 [3D 옵션] 대화 상자에서 회전될 경우 해당 오브젝트에 상대적으로 이동합니다.



오브젝트 돌출

1. 오브젝트를 선택합니다.
2. [효과] > [3D] > [돌출과 경사]를 선택합니다.

3. 옵션 목록 전체를 보려면 [옵션 확장]을 클릭하고 추가 옵션을 숨기려면 [옵션 축소]를 클릭합니다.
4. 문서 창에서 효과를 미리보려면 [미리보기]를 선택합니다.
5. 다음과 같이 옵션을 지정합니다.

위치 오브젝트의 회전 방법과 오브젝트를 보는 원근감을 설정합니다. 자세한 내용은 [3D 회전 위치 옵션 설정](#)을 참조하십시오.

돌출과 경사 오브젝트의 심도와 오브젝트에 추가하거나 오브젝트에서 오릴 경사의 정도를 결정합니다. 자세한 내용은 [돌출과 경사 옵션](#)을 참조하십시오.

표면 흐리고 음영이 없는 매트 표면에서 광택이 있고 플라스틱처럼 보이는 강조된 표면까지 다양한 표면을 만듭니다. 자세한 내용은 [표면 음영 옵션](#)을 참조하십시오.

조명 하나 이상의 라이트를 추가하고, 라이트 강도를 바꾸고, 오브젝트의 음영 색상을 변경하고, 오브젝트 주위로 라이트를 이동하여 극적인 효과를 냅니다. 자세한 내용은 [조명 옵션](#)을 참조하십시오.

매핑 3D 오브젝트의 표면 위로 아트웍을 매핑합니다. 자세한 내용은 [3D 오브젝트로 아트웍 매핑](#)을 참조하십시오.

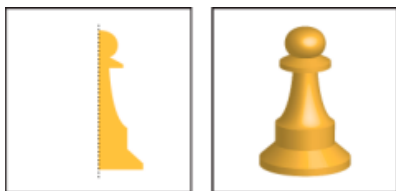
6. [확인]을 클릭합니다.



경사진 가장자리가 없는 돌출된 오브젝트(왼쪽)와 경사 범위가 제거된 오브젝트(가운데) 및 경사 범위가 추가된 오브젝트(오른쪽)

축 중심 회전으로 3D 오브젝트 만들기

축 중심 회전을 하면 패스나 프로필이 글로벌 y축을 중심으로 원을 이루며 회전하여 3D 오브젝트가 만들어집니다. 회전 축이 세로로 고정되어 있으므로 일반적으로 회전하는 열린 패스나 닫힌 패스를 나타낼 때는 원하는 3D 오브젝트 프로필의 절반이 세로 및 정면을 향하도록 나타내야 합니다. 그런 다음 해당 효과 대화 상자에서 3D 오브젝트의 위치를 회전할 수 있습니다.



오브젝트의 축 중심 회전

1. 오브젝트를 선택합니다.

참고: 하나 이상의 오브젝트에 [3D]의 [축 중심 회전] 효과를 동시에 적용하면 각 오브젝트는 자체 축을 중심으로 회전합니다. 각 오브젝트는 자신의 3D 공간 안에 배치되고 다른 3D

오브젝트와 교차할 수 없습니다. 즉, 대상 그룹이나 레이어에 [축 중심 회전] 효과를 적용하면 해당 오브젝트가 단일 축을 중심으로 회전합니다.

회이 없는 칠 패스를 축 중심으로 회전하는 것이 획 패스를 축 중심 회전하는 것보다 훨씬 더 빠릅니다.

2. [효과] > [3D] > [축 중심 회전]을 선택합니다.
3. 문서 창에서 효과를 미리보려면 [미리보기]를 선택합니다.
4. 옵션 목록 전체를 보려면 [옵션 확장]을 클릭하고 추가 옵션을 숨기려면 [옵션 축소]를 클릭합니다.

위치 오브젝트의 회전 방법과 오브젝트를 보는 원근감을 설정합니다. 자세한 내용은 [3D 회전 위치 옵션 설정](#)을 참조하십시오.

축 중심 회전 오브젝트 주위로 패스를 회전시켜 3차원으로 만드는 방법을 결정합니다. 자세한 내용은 [축 중심 회전 옵션](#)을 참조하십시오.

표면 흐리고 음영이 없는 매트 표면에서 광택이 있고 플라스틱처럼 보이는 강조된 표면까지 다양한 표면을 만듭니다. 자세한 내용은 [표면 음영 옵션](#)을 참조하십시오.

조명 하나 이상의 라이트를 추가하고, 라이트 강도를 바꾸고, 오브젝트의 음영 색상을 변경하고, 오브젝트 주위로 라이트를 이동하여 극적인 효과를 냅니다. 자세한 내용은 [조명 옵션](#)을 참조하십시오.

매핑 3D 오브젝트의 표면 위로 아트웍을 매핑합니다. 자세한 내용은 [3D 오브젝트로 아트웍 매핑](#)을 참조하십시오.

5. [확인]을 클릭합니다.

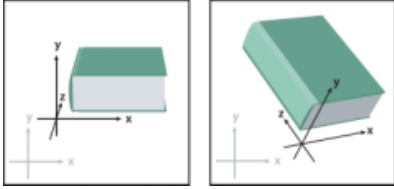
맨 위로 

설정 옵션

3D 회전 위치 옵션 설정

- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [위치] 메뉴에서 사전 설정된 위치를 선택합니다.
 - 자유롭게 회전하려면 추적 입방체 면을 드래그합니다. 오브젝트의 앞면은 추적 입방체의 파란색 면으로 표현되고 오브젝트의 윗면과 아랫면은 밝은 회색, 옆면은 중간 회색, 뒷면은 짙은 회색으로 각각 표현됩니다.
 - 글로벌 축을 따라 회전을 제한하려면 Shift 키를 누른 상태로 가로(글로벌 y축) 또는 세로(글로벌 x축) 방향으로 드래그합니다. 글로벌 z축을 따라 오브젝트를 회전하려면 추적 입방체를 둘러싼 파란색 띠를 드래그합니다.
 - 오브젝트 축 중심으로 회전을 제한하려면 추적 입방체의 가장자리를 드래그합니다. 포인터가 양방향 화살표 로 바뀌고 입방체 가장자리의 색상이 바뀌면서 개체가 회전할 축을 나타냅니다. 빨간색 가장자리는 오브젝트의 x축을, 녹색 가장자리는 오브젝트의 y축을, 파란색 가장자리는 오브젝트의 z축을 나타냅니다.
 - 가로(x) 축 , 세로(y) 축 , 깊이(z) 축  텍스트 상자에 -180에서 180 사이의 값을 입력합니다.
 - 원근감을 조절하려면 [원근감] 텍스트 상자에 0에서 160 사이의 값을 입력합니다. 렌즈 각도가 작을수록 망원 카메라 렌즈와 비슷하고 렌즈 각도가 클수록 광각 카메라 렌즈와 비슷합니다.

참고: 렌즈 각도가 150보다 크면 오브젝트가 사용자의 관측점을 넘어서 확장되므로 왜곡되어 나타납니다. 또한 오브젝트 x, y, z축과 글로벌 x, y, z축이 있다는 사실에 유의하십시오. 오브젝트 축은 3D 공간에서 오브젝트의 위치를 기준으로 유지됩니다. 글로벌 축은 컴퓨터 화면을 기준으로 고정된 상태로 유지됩니다. 즉, x축은 가로 방향으로, y축은 세로 방향으로, z축은 컴퓨터 화면에 수직으로 놓입니다.



오브젝트 축(검정색)은 오브젝트와 함께 이동하고 글로벌 축(회색)은 고정되어 있습니다.

돌출과 경사 옵션

돌출 깊이 0에서 2000 사이의 값을 이용해 오브젝트의 깊이를 설정합니다.

캡 개체를 단색으로 나타낼 것인지(축 중심 회전 단면 컴 ) 속이 비어 있는 모양으로 나타낼 것인지(축 중심 회전 단면 곱 ) 지정합니다.

경사 오브젝트의 깊이(z축)를 따라 선택하는 경사진 가장자리의 유형을 적용합니다.

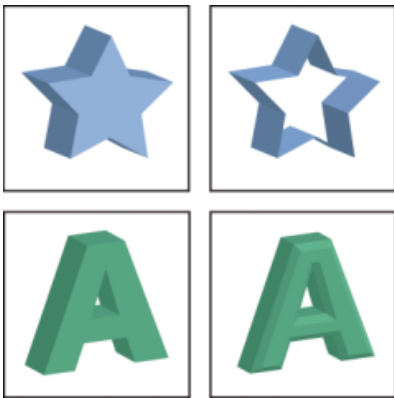
높이 1에서 100 사이의 높이를 설정합니다. 오브젝트에 비해 경사 높이를 너무 크게 지정하면 오브젝트가 자체 교차되어 예기치 못한 결과가 발생할 수 있습니다.

경사 범위 추가 

오브젝트의 원래 모양에 경사를 추가합니다.

경사 범위 제거 

오브젝트의 원래 모양에서 경사를 제거합니다.



캡이 있는 돌출된 오브젝트(왼쪽 상단)와 캡이 없는 오브젝트(오른쪽 상단). 경사진 가장자리가 없는 오브젝트(왼쪽 하단)와 경사진 가장자리가 있는 오브젝트(오른쪽 하단)

축 중심 회전 옵션

각도 패스를 축 중심 회전할 각도를 0에서 360 사이로 설정합니다.

캡 개체를 단색으로 나타낼 것인지(축 중심 회전 단면 캡 ) 속이 비어 있는 모양으로 나타낼 것인지(축 중심 회전 단면 끝 ) 지정합니다.

이동 예를 들어, 고리 모양의 오브젝트를 만들기 위해 회전 중심 축과 패스 간 거리를 추가합니다. 0에서 1000 사이의 값을 입력할 수 있습니다.

시작 [왼쪽 모서리] 또는 [오른쪽 모서리] 중 하나를 중심으로 오브젝트가 회전하는 축을 설정합니다.

표면 음영 옵션

표면 음영 표면에 대한 옵션을 선택할 수 있습니다.

철사 프레임 오브젝트의 기하학적 윤곽선을 따라 그리고 각 표면을 투명하게 만듭니다.

음영 없음 오브젝트에 아무런 새 표면 속성도 추가하지 않습니다. 3D 오브젝트의 색상은 원본 2D 오브젝트와 같습니다.

음영 확산 오브젝트가 부드러운 확산 패턴으로 빛을 반사하도록 만듭니다.

플라스틱 음영 오브젝트가 반짝이는 고풍택 재료로 만들어진 것처럼 빛을 반사하도록 만듭니다.

참고: 어떤 옵션을 선택하느냐에 따라 다른 조명 옵션을 사용할 수 있습니다. 해당 오브젝트가 [3D]의 [회전] 효과만 사용하는 경우 선택 가능한 [표면] 옵션은 [음영 확산] 또는 [음영 없음]뿐입니다.

라이트 강도 0%에서 100% 사이로 라이트 강도를 조절합니다.

주변광 전체 조명을 조정하여 모든 오브젝트 표면의 밝기를 균일하게 변경합니다. 0%에서 100% 사이의 값을 입력합니다.

강도 강조 0%에서 100% 사이의 값을 선택하여 오브젝트의 빛 반사량을 조절합니다. 값이 낮으면 매트 표면이 만들어지고 값이 높으면 더 밝게 비치는 표면이 만들어집니다.

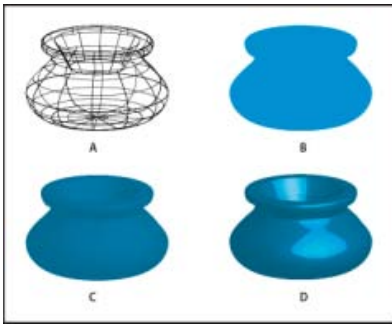
크기 강조 강조 크기를 크게(100%)에서 작게(0%) 사이로 조절합니다.

블렌드 단계 음영이 오브젝트의 표면을 가로질러 얼마나 매끄럽게 나타날지 조절합니다. 1에서 256 사이의 값을 입력합니다. 숫자가 높을수록 더 매끄러운 음영이 만들어지고 패스 수도 더 많아집니다.

가려진 표면 그리기 오브젝트의 숨겨진 뒷면을 표시합니다. 오브젝트가 투명한 경우나 오브젝트를 확장한 다음 잡아당기면 뒷면을 볼 수 있습니다.

참고: 개체에 투명도가 있고 가려진 뒷면을 투명한 앞면을 통해 표시하려는 경우 3D 효과를 적용하기 전 개체에 [개체] > [그룹] 명령을 적용합니다.

별색 보존(돌출과 경사 효과, 축 중심 회전 효과 및 회전 효과) 오브젝트의 별색을 보존할 수 있습니다. [음영 색상] 옵션에서 [사용자 정의]를 선택한 경우 별색을 보존할 수 없습니다.



서로 다른 표면 음영을 선택한 경우

A. 철사 프레임 **B.** 음영 없음 **C.** 음영 확산 **D.** 플라스틱 음영

조명 옵션

라이트 □

라이트의 위치를 정의합니다. 구형 상에 라이트를 두고 싶은 곳으로 라이트를 드래그합니다.

라이트를 뒤로 이동 단추

선택한 라이트를 오브젝트 뒤로 이동합니다.

라이트를 앞으로 이동 단추

선택한 라이트를 오브젝트 앞으로 이동합니다.

새 라이트 단추

라이트를 추가합니다. 기본적으로 새 라이트는 구의 정면 중앙에 나타납니다.

라이트 삭제 단추 선택한 라이트를 삭제합니다.

참고: 기본적으로 [3D 효과]는 개체에 하나의 조명을 할당합니다. 라이트를 추가하고 삭제할 수 있지만 항상 오브젝트에 라이트가 적어도 하나는 있어야 합니다.

라이트 강도 선택한 라이트의 강도를 0%에서 100% 사이로 변경합니다.

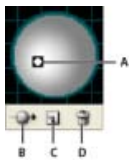
음영 색상 선택하는 명령에 따라 오브젝트의 음영 색상을 조절합니다.

없음 음영에 아무런 색상도 추가하지 않습니다.

사용자 정의 사용자 정의 색상을 선택할 수 있습니다. 이 옵션을 선택하는 경우 [음영 색상] 상자를 클릭하여 [색상 피커]에서 색상을 선택합니다. 별색이 배합 색상으로 바뀝니다.

검정 중복 인쇄 별색 작업흐름을 사용하고 있는 경우 배합 색상은 피합니다. 오브젝트의 칠 색상 위에 검정색을 중복 인쇄하는 방식으로 오브젝트에 음영이 적용됩니다. 음영을 보려면 [보기] > [중복 인쇄 미리보기]를 선택합니다.

별색 보존 오브젝트의 별색을 보존할 수 있습니다. [음영 색상] 옵션에서 [사용자 정의]를 선택한 경우 별색을 보존할 수 없습니다.



구 라이트

A. 앞쪽에서 선택한 라이트 B. 선택한 라이트 앞뒤로 이동 단추 C. 새 라이트 단추 D. 라이트 삭제 단추

맨 위로

사용자 정의 경사 패스 추가

1. Adobe Illustrator [버전]\Support Files\Required\Resources\en_US\ 폴더(Windows) or Adobe Illustrator [버전]\Required\Resources\en_US 폴더((Mac OS)에 있는 Bevels.ai 파일을 엽니다.
2. 경사.ai 파일에 단일 열린 패스를 만듭니다.
3. [윈도우] > [심볼]을 선택하고 다음 중 하나를 수행하여 패스를 심볼로 만듭니다.
 - 패스를 [심볼] 패널로 드래그합니다.
 - 패스가 선택된 상태에서 [심볼] 패널의 [새 심볼] 단추 를 클릭하거나 패널 메뉴에서 [새 심볼]을 선택합니다.
4. 심볼 이름을 변경하려면 [심볼] 패널에서 해당 심볼을 두 번 클릭하고 [심볼 옵션] 대화 상자에서 이름을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.
5. [파일] > [저장]을 선택합니다.
6. Illustrator를 종료한 다음 다시 실행합니다.

[3D 돌출과 경사 옵션] 대화 상자의 [경사] 메뉴에 해당 경사가 표시됩니다.
7. 사용자 정의 경사를 적용하려면 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 돌출된 3D 오브젝트에 경사를 적용하려면 3D 오브젝트를 선택한 다음 [모양] 패널에서 [3D 돌출과 경사] 효과를 두 번 클릭합니다. [3D 돌출과 경사 옵션] 대화 상자의 [경사] 메뉴에서 경사를 선택합니다.
 - 사용자 정의 경사를 2D 아트웍에 적용하려면 2D 오브젝트를 선택한 다음 [효과] > [3D] > [돌출과 경사]를 선택합니다. [3D 돌출과 경사 옵션] 대화 상자의 [경사] 메뉴에서 사용자 정의 경사를 선택합니다.

맨 위로

오브젝트를 3차원으로 회전

1. 오브젝트를 선택합니다.
2. [효과] > [3D] > [회전]을 선택합니다.
3. 문서 창에서 효과를 미리보려면 [미리보기]를 선택합니다.
4. 옵션 목록 전체를 보려면 [옵션 확장]을 클릭하고 추가 옵션을 숨기려면 [옵션 축소]를 클릭합니다.
5. 다음과 같이 옵션을 지정합니다.

위치 오브젝트의 회전 방법과 오브젝트를 보는 원근감을 설정합니다. 자세한 내용은 [3D 회전 위치 옵션 설정](#)을 참조하십시오.

표면 흐리고 음영이 없는 매트 표면에서 광택이 있고 플라스틱처럼 보이는 강조된 표면까지 다양한 표면을 만듭니다. 자세한 내용은 [표면 음영 옵션](#)을 참조하십시오.

6. [확인]을 클릭합니다.

3D 오브젝트에 아트웍 매핑

모든 3D 오브젝트는 여러 개의 표면으로 구성되어 있습니다. 예를 들어, 돌출된 정사각형은 6개의 표면, 즉 앞면과 뒷면 그리고 네 측면으로 이루어진 입방체가 됩니다. 2D 아트웍을 3D 오브젝트의 각 표면으로 매핑할 수 있습니다. 예를 들어, 레이블이나 텍스트를 병 모양 오브젝트로 매핑하거나 단순히 오브젝트의 각 면에 각각 다른 텍스처를 추가해야 하는 경우가 있습니다.



아트웍이 각 면에 매핑된 3D 오브젝트

A. 심볼 아트웍 B. 심볼 아트웍 C. A와 B가 3D 오브젝트로 매핑된 경우

[심볼] 패널에 저장된 2D 아트웍만 3D 오브젝트로 매핑할 수 있습니다. 패스, 컴파운드 패스, 텍스트, 래스터 이미지, 망 오브젝트, 오브젝트 그룹 등 모든 Illustrator 아트 오브젝트가 심볼이 될 수 있습니다.

3D 오브젝트를 매핑할 경우 다음을 고려하십시오.

- [아트 매핑] 기능은 매핑할 때 심볼을 사용하므로 심볼 인스턴스를 편집하면 해당 심볼을 사용하여 매핑된 모든 표면이 자동으로 업데이트됩니다.
- 일반 테두리 상자 컨트롤을 사용하여 [아트 매핑] 대화 상자의 심볼과 상호 작용하면서 오브젝트를 이동, 크기 조절 또는 회전할 수 있습니다.
- 3D 효과는 오브젝트의 매핑된 각 표면을 번호로 기억합니다. 3D 오브젝트를 편집하거나 새 오브젝트에 동일한 효과를 적용할 경우 원본보다 면 수가 더 적거나 많을 수도 있습니다. 원본 매핑에 대해 정의된 표면보다 더 적은 수의 표면이 있는 경우 여분의 아트웍은 무시됩니다.
- 심볼의 위치는 오브젝트 표면의 중심에 상대적이므로 표면의 기하 도형이 변경되면 심볼이 오브젝트의 새로운 중심에 맞춰 다시 매핑됩니다.
- [돌출과 경사] 또는 [축 중심 회전] 효과를 사용하는 오브젝트로 아트웍을 매핑할 수 있으나 [회전] 효과만 사용하는 오브젝트로 아트웍을 매핑할 수는 없습니다.

1. 3D 오브젝트를 선택합니다.
2. [모양] 패널에서 [3D 돌출과 경사] 또는 [3D 축 중심 회전] 효과를 두 번 클릭합니다.
3. [아트 매핑]을 클릭합니다.
4. [심볼] 팝업 메뉴에서 선택한 표면으로 매핑할 아트웍을 선택합니다.
5. 매핑할 개체 표면을 선택하려면 처음 , 이전 , 다음  및 마지막  표면 화살표 단추를 클릭하거나 텍스트 상자에 표면 번호를 입력합니다.

밝은 회색은 현재 보이는 표면을 나타냅니다. 어두운 회색은 오브젝트의 현재 위치에 의해 숨겨진 표면을 나타냅니다. 대화 상자에서 표면을 선택하면 선택된 표면은 문서 창에서 빨간색 윤곽선으로 표시됩니다.

6. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 심볼을 이동하려면 포인터를 테두리 상자 안으로 가져가서 드래그합니다. 크기를 조절하려면 측면 또는 모퉁이 핸들을 드래그하고, 회전하려면 테두리 상자 핸들 바깥쪽 근처를 드래그합니다.
- 매핑된 아트웍을 선택된 표면의 경계에 맞추려면 [대상에 맞게 크기 조정]을 클릭합니다.
- 단일 표면에서 아트웍을 제거하려면 [표면] 옵션을 사용하여 표면을 선택한 다음 [심볼] 메뉴에서 [없음]을 선택하거나 [지우기]를 클릭합니다.
- 3D 개체의 모든 표면에서 모든 매핑을 제거하려면 [모두 지우기]를 클릭합니다.
- 매핑된 아트웍에 오브젝트의 조명을 음영 처리하여 적용하려면 [음영 아트웍]을 선택합니다.
- 3D 오브젝트의 기하 도형이 아니라 아트웍 매핑만 표시하려면 [보이지 않는 기하 도형]을 선택합니다. 이 방법은 3D 매핑 기능을 3차원 변형 도구로 사용하려는 경우에 유용합니다. 예를 들어, 이 옵션을 사용하여 텍스트를 돌출된 물결치는 선으로 매핑하면 깃발처럼 구부러진 텍스트를 나타낼 수 있습니다.
- 이 효과를 미리보려면 [미리보기]를 선택합니다.

7. [아트웍 매핑] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다.

참고: 3D 도구는 Illustrator의 [원근감 격자] 도구와 독립적입니다. 3D 오브젝트는 원근감 격자에 배치했을 때 다른 아트와 마찬가지로 취급됩니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

오브젝트 블렌드

블렌드된 오브젝트 정보

블렌드 만들기

블렌드 옵션

블렌드된 오브젝트의 스팅인 변경

블렌드된 오브젝트에서 누적 순서 반전

블렌드된 오브젝트 풀기 또는 확장

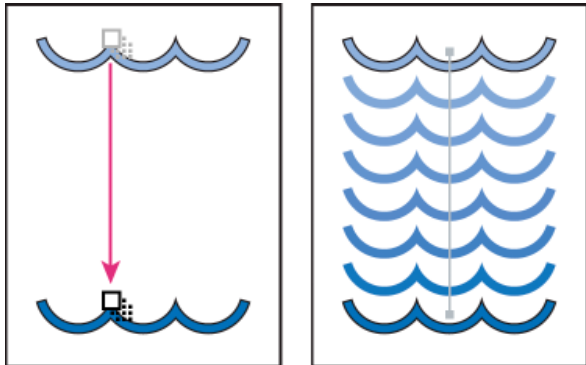
블렌드된 오브젝트 정보

맨 위로

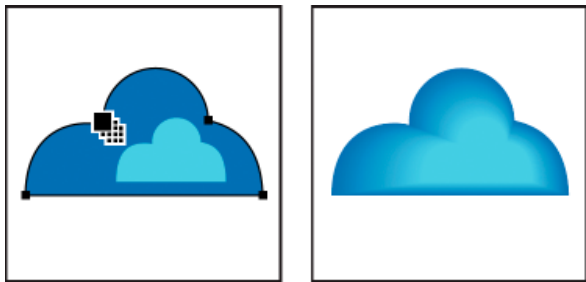
오브젝트를 블렌드하여 두 오브젝트 사이에 모양을 만들어 고르게 배포할 수 있습니다. 또한 두 개의 열린 패스 간을 블렌드하여 오브젝트가 매끄럽게 변하도록 하거나 색상과 오브젝트의 블렌드를 결합하여 특정 오브젝트 모양에서 색상 변화를 만들 수도 있습니다.

참고: 오브젝트를 블렌드하는 것과 블렌드 모드나 투명도를 오브젝트에 적용하는 것은 다릅니다. 블렌드 모드 및 투명도에 대한 자세한 내용은 혼합 모드 개요를 참조하십시오.

블렌드를 만들면 블렌드된 오브젝트는 하나의 오브젝트로 처리됩니다. 원본 오브젝트 중 하나를 이동하거나 원본 오브젝트의 고정점을 편집하면 블렌드가 그에 따라 변경됩니다. 또한 원본 오브젝트 사이에서 블렌드된 새 오브젝트에는 자체 고정점이 없습니다. 블렌드를 확장하여 블렌드를 별개의 오브젝트들로 나눌 수 있습니다.



두 오브젝트 사이에 모양을 고르게 분포시키기 위해 블렌드를 사용하는 예



두 오브젝트 사이에 색상을 매끄럽게 분포시키기 위해 블렌드를 사용하는 예

블렌드된 오브젝트와 관련 색상에 다음과 같은 규칙이 적용됩니다.

- 망 오브젝트끼리는 블렌드할 수 없습니다.
- 배합 색상으로 칠한 오브젝트와 별색으로 칠한 오브젝트를 블렌드할 경우 블렌드된 도형은 블렌드된 배합 색상으로 칠해집니다. 두 개의 다른 별색을 블렌드할 경우 중간 단계를 칠하는 데 배합 색상이 사용됩니다. 그러나 농도만 다른 동일한 별색을 블렌드하면 모든 단계가 별색의 백분율로 칠해집니다.
- 두 개의 패턴 오브젝트를 블렌드하면 블렌드된 단계에서는 맨 위 레이어에 있는 오브젝트의 칠만 사용됩니다.
- [투명도] 패널로 블렌드 모드를 지정한 오브젝트를 블렌드하면 블렌드된 모든 단계에서는 맨 위 오브젝트의 블렌드 모드만 사용됩니다.
- 모양 속성(효과, 칠 또는 선)이 여러 개인 오브젝트를 블렌드하면 옵션이 블렌드됩니다.

같은 심볼의 두 예제를 블렌드하면 블렌드된 단계는 해당 심볼의 예제가 됩니다. 그러나 다른 심볼의 두 예제를 블렌드하면 블렌드된 단계는 심볼 예제가 되지 않습니다.

- 기본적으로 블렌드는 녹아웃 투명 그룹으로 만들어지므로 특정 단계가 겹치는 투명 오브젝트로 구성되는 경우 이러한 오브젝트들은 서로 투시되지 않습니다. 블렌드를 선택하고 [투명도] 패널에서 [그룹 녹아웃]을 선택 취소하여 이 설정을 변경할 수 있습니다.

블렌드 만들기

맨 위로

[블렌드] 도구와 [블렌드 만들기] 명령을 사용하면 둘 이상의 선택된 오브젝트 사이에 일련의 중간 오브젝트와 색상을 만들 수 있습니다.

블렌드 도구로 블렌드 만들기

1. [블렌드] 도구 를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 회전하지 않고 순차적으로 블렌드하려면 고정점은 피하고 각 오브젝트의 아무 데나 클릭합니다.
 - 오브젝트의 특정 고정점까지 블렌드하려면 [블렌드] 도구로 해당 고정점을 클릭합니다. 포인터가 고정점 위에 있으면 흰색 사각형에서 가운데 검정색 점이 있는 투명 사각형으로 바뀝니다.
 - 열린 패스를 블렌드하려면 각 패스의 끝점을 선택합니다.
3. 블렌드할 오브젝트를 모두 추가했으면 [블렌드] 도구를 다시 클릭합니다.
기본적으로 **Illustrator**는 최적의 단계 수를 연산하여 색상을 매끄럽게 변환합니다. 단계 수나 단계 사이의 거리를 조절하려면 블렌드 옵션을 설정합니다. 자세한 내용은 블렌드 옵션을 참조하십시오.

블렌드 만들기 명령으로 블렌드를 만들기

1. 블렌드할 오브젝트를 선택합니다.
2. [오브젝트] > [블렌드] > [만들기]를 선택합니다.
기본적으로 **Illustrator**는 최적의 단계 수를 연산하여 색상을 매끄럽게 변환합니다. 단계 수나 단계 사이의 거리를 조절하려면 블렌드 옵션을 설정합니다.

블렌드 옵션

맨 위로

[블렌드] 도구 를 두 번 클릭하거나 [오브젝트] > [블렌드] > [블렌드 옵션]을 선택하여 블렌드 옵션을 설정합니다. 기존 블렌드에 대한 옵션을 변경하려면 우선 블렌드된 오브젝트를 선택합니다.

간격 블렌드에 추가할 단계 수를 결정합니다.

매끄러운 색상 블렌드에 대한 단계 수가 자동으로 계산됩니다. 오브젝트의 칠과 선이 서로 다른 색상인 경우 색상이 매끄럽게 변화될 수 있는 최적의 단계 수가 계산됩니다. 오브젝트의 색상이 서로 같거나 그라디언트 또는 패턴이 들어 있는 경우, 두 오브젝트의 테두리 상자 가장자리에서 가장 긴 거리를 기준으로 단계 수가 계산됩니다.

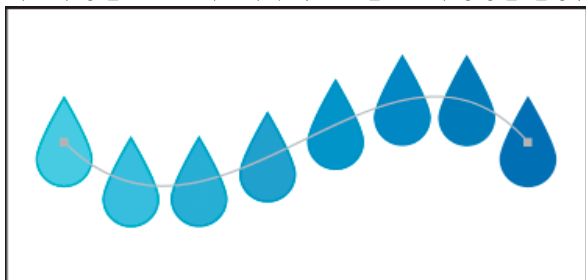
지정된 단계 블렌드의 시작과 끝 사이의 단계 수를 조절합니다.

지정된 거리 블렌드에서 단계 사이의 거리를 조절합니다. 지정한 거리는 한 오브젝트의 가장자리에서 다음 오브젝트의 대응하는 가장자리까지로 측정됩니다. 예를 들어, 한 오브젝트의 맨 오른쪽 가장자리에서 다음 오브젝트의 맨 오른쪽 가장자리까지의 거리입니다.

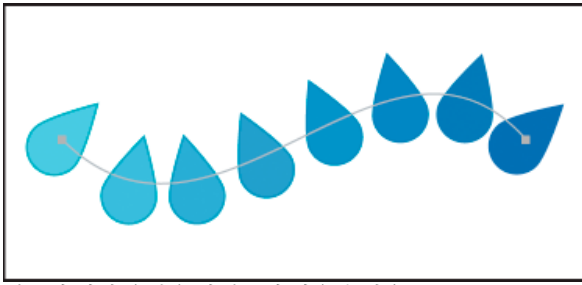
방향 블렌드된 오브젝트의 방향을 결정합니다.

페이지에 정렬  블렌드 방향을 페이지의 x축에 수직하게 설정합니다.

패스에 정렬  패스에 수직으로 블렌드의 방향을 설정합니다.



페이지에 정렬 옵션을 블렌드에 적용한 경우



패스에 정렬 옵션을 블렌드에 적용한 경우

블렌드된 오브젝트의 스파인 변경

맨 위로

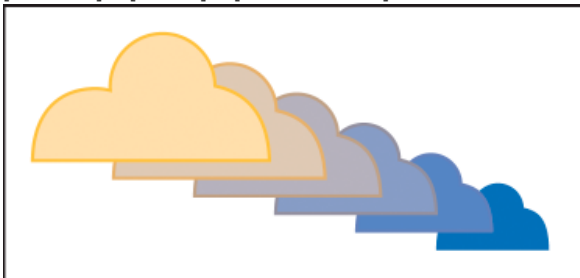
스파인은 블렌드된 오브젝트의 단계가 정렬되는 패스입니다. 기본적으로 스파인은 직선을 형성합니다.

- 스파인의 모양을 조정하려면 [직접 선택] 도구를 사용해 스파인 위에 고정점과 패스 선분을 드래그합니다.
- 스파인을 다른 패스로 바꾸려면 새 스파인으로 사용할 오브젝트를 그립니다. 스파인 오브젝트와 블렌드된 오브젝트를 선택하고 [오브젝트] > [블렌드] > [스파인 바꾸기]를 선택합니다.
- 스파인 상의 블렌드 순서를 반전하려면 블렌드된 오브젝트를 선택하고 [오브젝트] > [블렌드] > [스파인 반전]을 선택합니다

블렌드된 오브젝트에서 누적 순서 반전

맨 위로

- 블렌드된 오브젝트를 선택합니다.
- [오브젝트] > [블렌드] > [앞과 뒤를 반전]을 선택합니다.



원래 누적 순서(위)와 [앞과 뒤를 반전] 명령을 적용한 후(아래)

블렌드된 오브젝트 풀기 또는 확장

맨 위로

블렌드된 오브젝트를 풀면 새 오브젝트는 제거되고 원본 오브젝트가 복원됩니다. 블렌드된 오브젝트를 확장하면 블렌드가 별도의 오브젝트로 나뉘고 다른 오브젝트와 마찬가지로 개별적으로 편집할 수 있습니다.

- 블렌드된 오브젝트를 선택합니다.
- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [오브젝트] > [블렌드] > [풀기]를 선택합니다.
 - [오브젝트] > [블렌드] > [확장]을 선택합니다.

기타 도움말 항목

효과로 오브젝트 모양 변경

효과로 오브젝트 모양 변경
오브젝트 모퉁이 둥글리기

효과로 오브젝트 모양 변경

맨 위로

효과를 사용하면 기본 형상을 영구적으로 변경하지 않고 오브젝트의 모양을 편리하게 변경할 수 있습니다. 효과는 라이브로 적용되는데, 이는 언제든지 해당 효과를 수정 또는 제거할 수 있다는 의미입니다.

다음과 같은 효과를 사용해 오브젝트의 모양을 변경할 수 있습니다.

모양으로 변환 벡터 오브젝트의 모양을 사각형, 둥근 사각형 또는 원형으로 변환합니다. 절대 또는 상대 치수를 이용해 모양의 치수를 설정합니다. 둥근 사각형의 경우 모퉁이 반경을 지정하여 둥근 가장자리의 곡률을 결정합니다.

왜곡과 변형 벡터 오브젝트의 모양을 빠르게 변경할 수 있습니다.

자유 왜곡 네 개의 모퉁이점 중 하나를 드래그하여 벡터 오브젝트의 모양을 바꿀 수 있습니다.

오목과 볼록 선분을 안쪽으로 구부리면서 벡터 오브젝트의 고정점을 바깥쪽으로 잡아당기거나(오목) 선분을 바깥쪽으로 구부리면서 벡터 오브젝트의 고정점을 안쪽으로 잡아당깁니다(볼록). 두 옵션 모두 오브젝트의 중심점을 기준으로 고정점을 잡아당깁니다.

거칠게 하기 벡터 오브젝트의 패스 선분을 다양한 크기의 들쭉날쭉한 봉우리와 골짜기 배열로 변형합니다. 절대 또는 상대 크기를 이용해 선분 패스에 대한 최대 길이를 설정합니다. 인치당 고르지 못한 가장자리의 밀도([세부])를 설정하고 부드러운 가장자리([매끄럽게]) 또는 날카로운 가장자리([각지게]) 중에서 선택합니다.

변형 오브젝트의 크기 조절, 이동, 회전, 반사(뒤집기) 및 복사를 통해 오브젝트의 모양을 변경합니다.

비틀기 패스 선분을 안쪽과 바깥쪽으로 임의로 구부리고 왜곡합니다. 절대 또는 상대 양을 이용해 세로 및 가로 왜곡을 설정합니다. 고정점을 수정할지 여부, 패스 상의 고정점으로 유도하는 조절점([내부(I)] 조절점)을 이동할지 여부 그리고 패스 상의 고정점 밖으로 유도하는 조절점([외부(O)] 조절점)을 이동할지 여부를 지정합니다.

비틀어 돌리기 가장자리보다 중심에서 좀더 선명하도록 오브젝트를 회전합니다. 양수 값을 입력하면 시계 방향으로 비틀고 음수 값을 입력하면 시계 반대 방향으로 비틀니다.

지그재그 오브젝트의 패스 선분을 고른 크기의 봉우리와 골짜기로 이루어진 들쭉날쭉하거나 물결치는 배열로 변환합니다. 절대 또는 상대 크기를 이용해 봉우리와 골짜기 사이의 길이를 설정합니다. 패스 선분당 이랑 수를 설정하고 물결 모양 가장자리([매끄럽게]) 또는 고르지 못한 가장자리([각지게]) 중에서 선택합니다.

변형 패스, 텍스트, 망, 블렌드 및 비트맵 이미지 등 오브젝트를 왜곡하거나 변형시킵니다. 미리 정의된 변형 모양 중 하나를 선택합니다. 그런 다음 블렌드 옵션이 영향을 주는 축을 선택하고 적용할 블렌드 및 왜곡의 양을 지정합니다.

오브젝트 모퉁이 둥글리기

맨 위로

[모퉁이 둥글리기] 효과는 벡터 오브젝트의 모퉁이점을 매끄러운 곡선으로 변환합니다.

1. [레이어] 패널에서 둥글리려는 항목을 지정합니다.

칠 또는 선과 같은 오브젝트의 특정 속성을 둥글리려면 [레이어] 패널에서 해당 오브젝트를 지정한 다음 [모양] 패널에서 속성을 선택합니다.

2. [효과] > [스타일화] > [모퉁이 둥글리기]를 선택합니다. 이 명령은 [스타일화]의 첫 번째 하위 메뉴 항목입니다.
3. 둥근 곡선의 곡률을 정의하려면 [반경] 텍스트 상자에 값을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

기타 도움말 항목



법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

손질 지원으로 향상된 모양 변경 작업 과정

버전 17.1에 도입됨

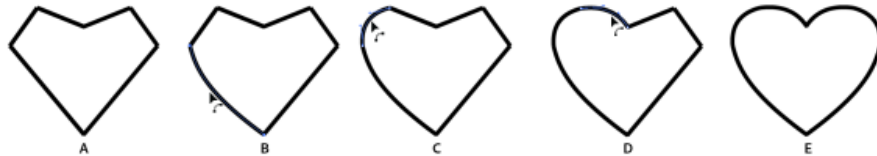
모양 변경 선분 작업 과정 및 손질 지원

모양 변경 패스 선분 작업 과정이 터치 기반 장치에서 터치 입력으로 모양 변경을 지원하도록 향상되었습니다.

이전 릴리스의 **Illustrator**에서 [직접 선택 도구]를 사용하여 곡선 패스 선분 모양을 변경할 수 있지만 해당 핸들은 항상 원래 각도로 제한되었습니다. 이제 선분 모양 변경이 제한되지 않습니다. 또한 이제 선분을 드래그하기만 하면 직선 선분을 곡선 패스로 변환할 수 있습니다. 패스 선분 모양을 변경하는 세 가지 방법이 있습니다.

펜 도구

1. 펜 도구를 사용하는 동안 **Alt/Option** 키를 누릅니다.
2. 패스 선분 위로 포인터를 가져가면 커서가 선분 모양 변경 커서로 바뀝니다.
3. 선분을 드래그하면 패스 선분 모양이 바뀝니다.



패스 선분 결합, 펜 도구를 사용하여 모양 변경됨

A. 원본 모양 **B.** 선분 모양 변경 커서는 모양 변경 준비가 된 선분을 나타냄 **C.** 선분 모양 변경 커서가 표시되면 클릭과 드래그를 통해 선분의 모양을 수정합니다. **D.** 필요한 만큼 많은 선분의 모양 변경 **E.** 모양 변경 작업이 끝난 최종 모양

4. 펜 도구로 계속 그리려면 **Alt/Option** 키를 놓습니다.
5. 반원 선분을 만들려면 선분 모양을 변경하는 동안 **Shift** 키를 계속 누릅니다. **Shift** 수정자를 누르면 핸들이 수직 방향으로 제한되고 핸들의 길이가 같게 되게 합니다.

고정점 변환 도구

1. [고정점 변환] 도구를 선택한 다음 패스 선분 위로 포인터를 가져옵니다.
2. 선분 모양 변경 커서가 표시되면 패스 선분을 드래그하여 모양을 변경합니다.



고정점 도구로 선분 모양을 변경하여 아트웍 수정됨

A. 원본 아트웍 **B.** 고정점 도구로 선분 모양 변경 **C.** 수정된 모양

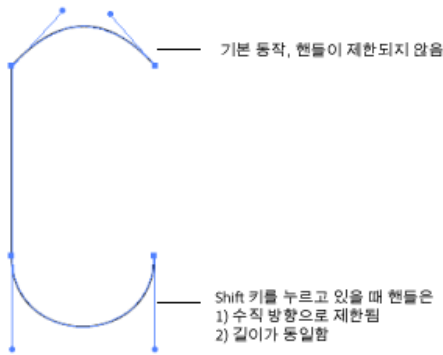
3. 패스 선분 사본을 만들려면 2단계를 수행하는 동안 **Alt/Option** 키를 누릅니다.
4. 반원 선분을 만들려면 선분 모양을 변경하는 동안 **Shift** 키를 계속 누릅니다. **Shift** 수정자를 누르면 핸들이 수직 방향으로 제한되

고 핸들의 길이가 같게 되게 합니다.

직접 선택 도구

직선 선분에서 [직접 선택 도구]를 사용하면 선분이 이동됩니다. 하지만 곡선 선분에서 사용하는 경우 고정점 변환 도구 또는 펜 도구와 유사하게 모양 변경이 제한되지 않습니다.

수직 방향에서 핸들 제한



펜, 고정점 변환 및 직접 선택 도구를 사용하는 동안 Shift 키를 누르면 수직 방향으로 핸들이 제한됩니다. 그러면 반원 모양으로 곡선 모양을 변경할 수 있습니다. 또한 핸들의 길이가 같도록 합니다.

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

터치 기반 도구 및 향상 기능 | Illustrator CC

터치를 사용하여 텍스트 수정(문자 손질 도구)

터치를 사용하여 모양 수정(자유 변형 도구)

OS 지원 제스처

Illustrator CC에서는 터치 사용 장치를 더 쉽게 이용하여 Illustrator 텍스트 및 개체와 상호 작용할 수 있습니다. Illustrator에서 다른 스타일과의 상호 작용을 수용하기 위해 유용성 향상 기능이 마우스로도 확대되었습니다. 터치 활성 장치에서와 같이 쉽게 마우스를 사용하여 개체를 조작하고 작업할 수 있습니다.

또한 여러 터치 활성 제스처를 운영 체제에서 사용하도록 설정되었습니다. Illustrator의 사용자 인터페이스를 사용하여 운영 체제와 관련된 개체를 이동하고 살짝 밀고 옮길 수 있습니다.

터치로 Illustrator 기능을 사용하려면 다음이 필요합니다.

- Windows 7이나 8 기반 터치스크린 컴퓨터 또는
- Wacom Cintiq 24HD Touch와 같은 터치스크린 장치

제스처를 사용하여 이동하고 확대/축소하려면 다음이 필요합니다.

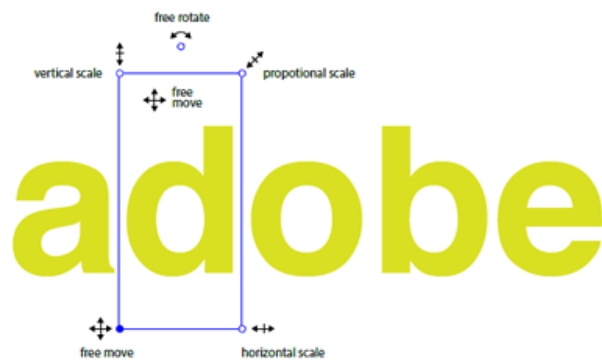
- 직접 터치 장치. 예: 터치스크린 장치.
- 간접 터치 장치. 예: Mac 컴퓨터의 트랙패드, 터치 패드 또는 Wacom Intuos5 장치.

터치를 사용하여 텍스트 수정(문자 손질 도구)

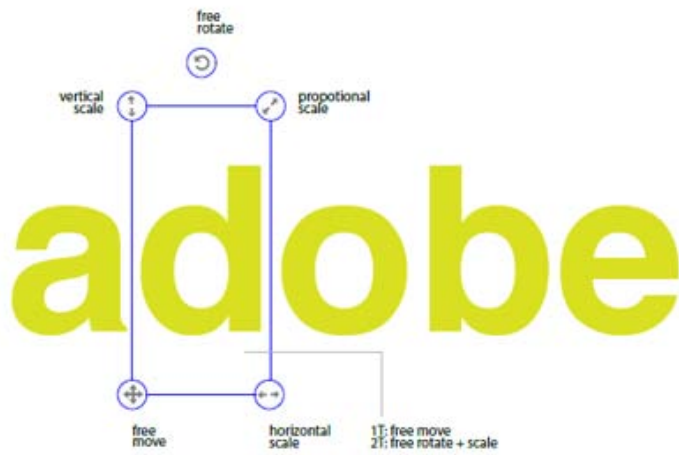
맨 위로

마우스 커서 또는 터치 기반 도구(예: 터치스크린 장치)에서 문자 손질 도구를 사용하여 텍스트 속성을 수정합니다.

1. 도구 모음 또는 제어판에서 문자 손질 도구(Shift + T)를 선택합니다.
2. 텍스트의 문자열 또는 문자를 선택합니다.
3. 문자를 수정하려면(회전, 크기 조절, 이동), 터치 또는 마우스를 사용하여 텍스트 주변에 나타나는 제어 핸들을 조작합니다.



마우스와 선택된 개체 주변의 향상된 제어 핸들을 사용하여 쉽게 개체 조작



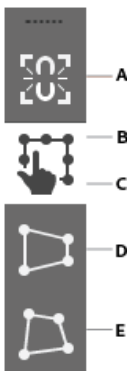
터치스크린 장치와 선택된 개체 주변의 향상된 제어 핸들을 사용하여 쉽게 개체 조작

터치를 사용하여 모양 수정(자유 변형 도구)

맨 위로

마우스 또는 터치 기반 장치(예: 터치스크린 장치)를 사용하여 개체를 이동하거나 비율을 조정하거나 회전하거나 기울이거나 왜곡합니다.

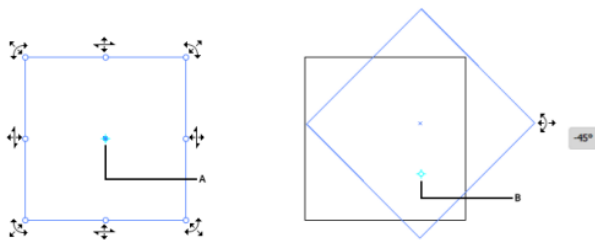
1. 개체를 선택하고 자유 변형 도구를 선택합니다.
2. 자유 변형 도구 위젯에서, 선택된 개체에서 수행할 적절한 액션을 선택합니다. 제어 핸들을 사용하여 이동하거나 비율을 조정하거나 회전하거나 기울이거나 왜곡합니다(원근 또는 자유).



자유 변형 도구 터치 위젯

A. 제한 B. 자유 변형 C. 선택된 액션 D. 원근 왜곡 E. 자유 왜곡

3. 자유 변형 위젯이 활성화된 경우 선택된 개체에는 이동 가능한 참조점이 있습니다.
 - 참조점을 클릭하고 대지의 아무 점으로 드래그하여 참조점 위치에 상대적으로 개체를 이동합니다.
 - 8개의 제어 핸들 중 하나를 두 번 클릭하여 이 핸들을 참조점으로 설정할 수도 있습니다. 이제 회전 액션이 새 참조점에 상대적으로 수행됩니다.
 - 참조점을 두 번 클릭하여 해당 위치를 재설정합니다.



(왼쪽) 자유 변형 도구 커서 (오른쪽) 참조점 일러스트레이션

A. 참조점 B. 이동 시 이미지는 참조점의 새 위치에 상대적으로 회전합니다.

- 컨트롤 핸들의 마우스오버는 허용된 아이콘을 나타내며 개체에 대한 참조점을 표시합니다.
- 참조점을 다른 위치로 끌어온 다음 컨트롤 핸들을 사용하여 새 참조점을 기준으로 선택된 아트웍을 회전할 수 있습니다.

OS 지원 제스처

터치 제스처: 이동 및 확대/축소에 표준 터치 제스처(손가락 모으기 및 살짝 밀기)를 사용합니다. 이러한 제스처는 터치 입력을 허용하는 장치에서 작동합니다.

- 두 손가락(예: 엄지와 검지 사용)을 사용하여 손가락 모으거나 퍼서 확대/축소
- 두 손가락을 문서에 놓고 이 손가락을 함께 움직여 문서 내에서 이동
- 살짝 밀거나 그어서 대지 탐색
- 대지 편집 모드에서 두 손가락을 사용하여 90°로 대지 회전

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물은 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

불러오기, 내보내기 및 저장

아트웍 파일 가져오기

연결된 아트웍과 포함된 아트웍 정보

파일 가져오기(불러오기)

[링크] 패널의 포함된 아트웍 및 링크된 아트웍

원본 아트웍 편집

Adobe Illustrator에서는 다른 응용 프로그램에서 만든 벡터 드로잉과 비트맵 이미지를 모두 불러올 수 있기 때문에 아트웍을 처음부터 새로 만들 필요가 없습니다. Illustrator는 일반적인 그래픽 파일 포맷을 모두 인식합니다. 이처럼 Adobe 제품에서는 다양한 파일 포맷이 지원되므로 불러오기, 내보내기, 복사해서 붙이기 등의 작업을 통해 서로 다른 응용 프로그램 간에 쉽게 아트를 이동할 수 있습니다.

맨 위로

연결된 아트웍과 포함된 아트웍 정보

그래픽을 가져오면 화면 해상도 버전의 파일이 레이어아웃에 나타나므로 파일을 보고 위치를 조정할 수 있지만 실제 그래픽 파일은 연결된 파일이거나 포함된 파일일 수 있습니다.

- 연결된 아트웍은 연결되어 있기는 하지만 문서와는 독립적으로 존재하므로 결과적으로 문서의 크기가 작아집니다. 변형 도구와 효과를 사용하여 연결된 아트웍을 수정할 수 있지만 아트웍의 개별 구성 요소를 선택하고 편집할 수는 없습니다. 연결된 그래픽을 여러 번 사용해도 문서 크기가 많이 늘어나지 않으며 모든 연결을 동시에 업데이트할 수도 있습니다. 내보내거나 인쇄할 때는 원본 그래픽이 검색되므로 최종 결과물은 원본의 최대 해상도로 출력됩니다.
- 포함된 아트웍은 최대 해상도로 문서에 복사되므로 결과적으로 문서 크기가 커집니다. 문서는 원할 때 언제든지 업데이트할 수 있습니다. 아트웍이 포함되어 있는 한 문서 자체로 완결성을 갖습니다.

아트웍이 연결되어 있는지 포함되어 있는지 확인하거나, 아트웍의 상태를 다른 상태로 변경하려면 [연결] 패널을 사용합니다.

포함된 아트웍에 여러 개의 구성 요소가 있으면 각 구성 요소를 따로 편집할 수 있습니다. 예를 들어, 아트웍에 벡터 데이터가 있으면 Illustrator는 해당 데이터를 패스로 변환한 다음 Illustrator 도구와 명령을 사용하여 수정할 수 있습니다. Illustrator는 또한 특정 파일 포맷으로부터 포함된 아트웍에서 오브젝트 계층 구조(예: 그룹과 레이어)를 보존합니다.

맨 위로

파일 가져오기(불러오기)

[가져오기] 명령은 파일 포맷, 가져오기 옵션 및 색상을 지원하는 능력이 뛰어나기 때문에 불러오기 작업에 주로 사용됩니다. 파일을 가져온 후 [연결] 패널을 사용하여 파일을 식별, 선택, 모니터 및 업데이트합니다.

1. 아트웍을 가져올 Illustrator 문서를 엽니다.
2. [파일] > [가져오기]를 선택하고 가져오려는 파일을 선택합니다.

3. 파일을 연결하려면 [연결]을 선택하고 **Illustrator** 문서에 아트웍을 포함하려면 [연결] 선택을 취소합니다.
4. [가져오기]를 클릭합니다.
5. 해당하는 경우 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 복수 페이지 **PDF** 파일을 가져오는 경우 가져올 페이지와 대지를 자르는 방법을 선택할 수 있습니다.
 - **Adobe® Photoshop®** 파일을 포함하는 경우 레이어 변환 방법을 선택할 수 있습니다. 파일에 레이어 구성 요소가 있으면 불러올 이미지의 버전도 선택할 수 있습니다.

참조

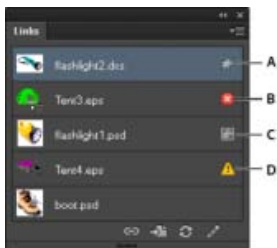
- AdobePDF 배치 옵션
- Photoshop 가져오기 옵션
- 여러 파일 가져오기

맨 위로

[링크] 패널의 포함된 아트웍 및 링크된 아트웍

연결 패널 개요

[연결] 패널에서는 연결된 아트웍과 포함된 아트웍을 모두 보고 관리할 수 있습니다. 이 패널은 아트웍의 작은 축소판을 표시하고 아이콘을 사용하여 아트웍의 상태를 나타냅니다.



연결 패널

A. 투명도 상호 작용 **B.** 없는 아트웍 **C.** 포함된 아트웍 **D.** 수정된 아트웍 **E.** 연결된 아트웍

연결 패널의 파일 상태 옵션

연결된 파일은 [연결] 패널에 다음과 같이 나타날 수 있습니다.

최신 최신 파일에는 파일 이름만 표시되며 **Adobe® InDesign®**의 경우 문서 내 페이지도 표시됩니다.

수정된 수정된 파일은 디스크에 있는 버전이 문서에 연결된 버전보다 최신인 파일을 나타냅니다. 이 아이콘은 **Illustrator**로 이미 가져온 **Photoshop** 그래픽을 다른 사람이 수정하는 경우 등에 나타납니다.

누락된 누락된 파일은 그래픽이 더 이상 처음 불러온 위치에 있지 않고 어딘가 다른 곳에 있는 파일을 나타냅니다. 이 아이콘은 원본 파일을 문서로 불러온 후에 다른 사람이 그 파일을 다른 폴더나 서버로 이동한 경우에 나타날 수 있습니다. 이 경우 원본 파일을 찾을 때까지는 누락된 파일이 최신 파일인지 여부를 알 수 없습니다. 이 아이콘이 표시되어 있을 때 문서를 인쇄하거나 내보내면 파일이 최상의 해상도로 인쇄되거나 내보내지지 않을 수 있습니다.

포함된 연결된 파일의 내용을 포함하면 해당 연결에 대한 관리 작업이 중지됩니다.

연결 패널 작업

- 패널을 표시하려면 [윈도우] > [연결]을 선택합니다. 연결된 파일과 포함된 파일은 각각 이름으로 구분할 수 있습니다.
- 연결된 그래픽을 선택해서 보려면 연결을 선택한 다음 [연결로 가기] 단추 를 클릭하거나, [연결] 패널 메뉴에서 [연결로 가기]를 선택합니다. 화면 중심에 선택된 그래픽이 표시됩니다.
- 축소판의 크기를 변경하려면 [연결] 패널 메뉴에서 [패널 옵션]을 선택한 다음 축소판 표시에 사용할 옵션을 선택합니다.
- 연결을 다른 순서로 정렬하려면 패널 메뉴에서 원하는 [정렬] 명령을 선택합니다.
- 축소판을 숨기려면 [연결] 패널 메뉴에서 [패널 옵션]을 선택하고 [없음]을 선택합니다.
- DCS 투명도 정보를 보려면 [연결] 패널 메뉴에서 [패널 옵션]을 선택한 다음 [DCS 투명도 상호 작용 표시]를 선택합니다.

연결 패널을 통해 메타데이터 보기 및 저장

연결되었거나 포함된 파일에 메타데이터가 들어 있으면 [연결] 패널을 사용하여 메타데이터를 볼 수 있습니다. 연결 파일과 관련된 메타데이터를 편집하거나 바꿀 수 없지만 메타데이터의 사본을 템플릿에 저장한 다음 다른 파일에 적용할 수 있습니다.

1. [연결] 패널에서 파일을 선택하고 패널 메뉴에서 [연결 파일 정보]를 선택합니다.
2. 메타데이터를 템플릿으로 저장하려면 메타데이터가 표시되는 대화 상자의 맨 위에 있는 팝업 메뉴에서 [메타데이터 템플릿 저장]을 선택합니다.

연결되었거나 포함된 아트웍에 대한 파일 정보 보기

- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [연결] 패널에서 원하는 연결을 두 번 클릭합니다. 또는 원하는 연결을 선택하고 패널 메뉴에서 [연결 정보]를 선택합니다.
참고: [링크] 패널 메뉴에서 "링크 정보"와 "링크 파일 정보"를 혼동하지 마십시오. "파일 정보"는 메타데이터를 나타냅니다.
 - 그림 창에서 연결된 아트웍을 선택합니다. [컨트롤] 패널에서 파일 이름을 클릭하고 [연결 정보]를 선택합니다.

문서 창에서 연결되었거나 포함된 아트웍을 찾으려면 연결을 선택하고 [연결로 가기] 단추를 클릭합니다. 또는 패널 메뉴에서 [연결로 가기]를 선택합니다.

수정된 연결 업데이트

- 특정 연결을 업데이트하려면 [연결] 패널에서 수정된 연결 을 하나 이상 선택한 다음 [연결 업데이트] 단추 를 클릭하거나 [연결] 패널 메뉴에서 [연결 업데이트]를 선택합니다.
- 특정 연결을 업데이트하려면 그림 창에서 연결된 아트웍을 선택합니다. [컨트롤] 패널에서 파일 이름을 클릭하고 [연결 업데이트]를 선택합니다.

참고: 기본적으로 **Illustrator**에서는 소스 파일이 바뀌면 연결을 업데이트하라는 메시지가 표시됩니다. 연결을 자동으로 업데이트할지, 아니면 수동으로 업데이트할지를 지정하려면 [편집] > [환경설정] > [파일 처리 및 클립보드](Windows) 또는 [Illustrator] > [환경설정] > [파일 처리 및 클립보드](Mac OS)를 선택하고 [연결 업데이트] 옵션을 설정합니다.

누락된 연결 하나를 복원하거나 다른 소스 파일로 바꾸기

[연결] 패널에서 누락된 연결 아이콘 이 표시되는 누락된 연결을 복원하거나 누락된 연결 또는 연결된 파일을 다른 소스 파일로 바꿀 수 있습니다.

1. 페이지에서 연결된 아트웍을 선택하거나 [연결] 패널에서 연결 이름을 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [연결] 패널에서 [재연결] 단추 를 클릭하거나 패널 메뉴에서 [재연결]을 선택합니다.
 - [컨트롤] 패널에서 연결된 파일 이름을 클릭한 다음 [재연결]을 선택합니다. 이 옵션에 액세스하려면 아트웍에서 이미지를 선택해야 합니다.
3. 표시된 대화 상자에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 대체 파일을 찾아 선택합니다.
 - 원하는 대체 파일을 찾으려면 파일 이름의 처음에 나오는 문자를 하나 이상 입력합니다.
4. [가져오기]를 클릭합니다.

참고: 문서의 누락된 연결이 모두 동일한 폴더에 있으면 모두 한번에 복원할 수 있습니다. [연결] 패널에서 누락된 연결을 모두 선택한 다음 그 중 하나를 복원합니다. [가져오기] 대화 상자가 열려 있으므로 누락된 연결을 각각 다시 선택할 수 있습니다.

연결된 아트웍의 가져오기 옵션 설정

1. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 그림 창에서 연결된 아트웍을 선택합니다. [컨트롤] 패널에서 파일 이름을 클릭하고 [가져오기 옵션]을 선택합니다.
 - [연결] 패널에서 연결을 선택하고 패널 메뉴에서 [가져오기 옵션]을 선택합니다.
2. [보존]에 대한 옵션을 선택합니다.

[변형] 또는 [테두리] 이외의 옵션을 선택한 경우 [정렬] 아이콘의 한 점을 선택하여 아트웍을 테두리 상자에 맞춰 정렬할 수 있습니다. 아트웍이 테두리 상자 위에 겹치지 않게 하려면 [테두리 상자까지 자르기]를 선택합니다.

연결된 파일 포함

문서로 가져온 파일을 연결하는 대신 문서 내에 포함하거나 저장할 수 있습니다. 파일을 포함하면 원본과의 연결이 끊어집니다. 연결이 없으면 원본이 변경되어도 [연결] 패널에 경고가 표시되지 않으므로 파일을 자동으로 업데이트할 수 없습니다.

파일을 원본에 연결하는 대신 포함하면 문서 파일의 크기가 늘어나게 됩니다.

1. [연결] 패널에서 파일을 선택하고 패널 메뉴에서 [이미지 포함]을 선택합니다.
2. 그림 창에서 연결된 아트웍을 선택합니다. [컨트롤] 패널에서 [포함] 단추를 클릭합니다.

해당 파일은 [링크] 패널에 여전히 표시되지만 포함된 링크 아이콘 으로 표시됩니다.

포함된 파일 포함 취소 또는 재연결

1. [연결] 패널에서 포함된 파일을 하나 이상 선택합니다.

2. [재연결] 단추 를 클릭하거나 [연결] 패널 메뉴에서 [재연결]을 선택한 다음 원본 파일을 찾아서 선택하고 [가져오기]를 클릭합니다.

[맨 위로](#)

원본 아트웍 편집

[원본 편집] 명령을 사용하면 그래픽을 만든 응용 프로그램에서 대부분의 그래픽을 열 수 있으므로 필요한 경우 수정할 수 있습니다. 원본 파일을 저장하면 원본 파일을 연결한 문서가 새 버전으로 업데이트됩니다.

1. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [연결] 패널에서 연결을 선택하고 [원본 편집] 단추 를 클릭합니다. 또는 패널 메뉴에서 [원본 편집]을 선택합니다.
 - 페이지에서 연결된 아트웍을 선택하고 [편집] > [원본 편집]을 선택합니다.
 - 페이지에서 연결된 아트웍을 선택하고 [컨트롤] 패널에서 [원본 편집] 단추를 클릭합니다.
2. 그래픽을 원래 응용 프로그램에서 변경한 다음 파일을 저장합니다.

참조

- 비트맵 이미지 불러오기
- Adobe PDF 파일 불러오기
- EPS, DCS 및 AutoCAD 파일 불러오기
- Photoshop에서 아트웍 불러오기
- 아트웍 저장
- [비디오 자습서 - 엽서 디자인: 이미지 배치](#)

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

비트맵 이미지 불러오기

비트맵 이미지 정보
최종 출력을 위한 이미지 해상도 지침

비트맵 이미지 정보

맨 위로

기술적 용어로 래스터 이미지라고 하는 비트맵 이미지는 그림 요소(픽셀)의 사각형 격자를 사용하여 이미지를 표현합니다. 각 픽셀에는 특정 위치와 색상 값이 할당되어 있습니다. 즉, 비트맵 이미지를 사용하여 작업할 때는 오브젝트나 모양 대신 픽셀을 편집합니다. 비트맵 이미지는 음영과 색상의 미세한 그라디언트를 더욱 효과적으로 표현해 낼 수 있으므로 사진이나 디지털 페인팅과 같은 연속톤 이미지에 사용되는 가장 일반적인 디지털 형식입니다.

비트맵 이미지의 픽셀 수는 고정되어 있으므로 해상도에 따라 이미지가 다르게 보입니다. 따라서 화면에서 이미지를 확대하거나 이미지를 만들었을 때보다 더 낮은 해상도로 인쇄하면 이미지가 선명하지 않고 경계선이 고르지 않게 나타날 수 있습니다.



각각 다른 배율로 확대한 비트맵 이미지의 예

비트맵 이미지는 때때로 큰 저장 공간을 필요로 하며, 특정 Creative Suite 구성 요소에서 사용할 때 파일 크기를 작게 유지하기 위해 압축해야 할 수도 있습니다. 예를 들어, 레이아웃으로 가져오기 전에 원래 응용 프로그램에서 이미지 파일을 압축합니다.

참고: Adobe Illustrator에서 효과 및 그래픽 스타일을 사용하여 아트워크에 비트맵 효과를 만들 수 있습니다.

최종 출력을 위한 이미지 해상도 지침

맨 위로

비트맵 이미지는 일반적으로 인치당 픽셀 수(ppi)로 측정되며, 포함되는 픽셀 수는 고정되어 있습니다. 고해상도 이미지에는 저해상도에서 같은 크기로 이미지를 인쇄했을 때보다 더 작은 픽셀들이 훨씬 많이 들어 있습니다. 예를 들어, 해상도가 72ppi인 1x1인치 이미지에는 총 5184픽셀(가로 72픽셀x세로 72픽셀=5184)이 들어 있습니다. 그러나 같은 1x1인치 크기의 이미지라도 해상도가 300ppi이면 총 90,000픽셀이 들어 있습니다.

불러온 비트맵 이미지의 경우 이미지 해상도는 소스 파일에 따라 결정됩니다. 비트맵 효과에 대해 사용자 정의 해상도를 지정할 수 있습니다. 사용할 이미지 해상도를 결정할 때는 최종적으로 사용할 매체를 고려해야 합니다. 다음 사항을 참고하여 필요한 이미지 해상도를 결정할 수 있습니다.

상업용 인쇄 상업용으로 인쇄하려면 사용하는 인쇄기(dpi)와 스크린 빈도(lpi)에 따라 150~300ppi 또는 그 이상의 이미지가 필요합니다. 제작을 결정하기 전에 항상 시험 인쇄 서비스 공급업체에 문의하십시오. 상업용으로 인쇄할 때는 고해상도 이미지가 많이 필요하므로 이미지 작업 시 화면에 이미지를 표시하는 데 오랜 시간이 걸릴 수 있습니다. 따라서 레이아웃용으로 저해상도 버전을 사용했다가 나중에 인쇄할 때 고해상도 버전으로 바꿀 수 있습니다.

Illustrator와 InDesign에서 [링크] 패널을 사용하여 저해상도 버전으로 작업할 수 있습니다. InDesign에서는 [보기] > [화면 표시 성능] 메뉴에서 [일반 표시] 또는 [빠른 표시]를 선택할 수 있고, Illustrator에서는 [보기] > [윤곽선]을 선택할 수 있습니다. 서비스 공급업체에서 OPI(Open Prepress Interface)를 지원하는 경우 공급업체에서 저해상도 이미지를 제공할 수도 있습니다.

데스크탑 인쇄 데스크탑 인쇄의 경우 일반적으로 72ppi(300ppi 프린터에서 인쇄된 사진일 경우)에서 150ppi(최대 1000ppi 장치에서 인쇄된 사진일 경우) 범위 내의 이미지가 필요합니다. 라인 아트(1비트 이미지)의 경우 그래픽의 해상도와 프린터의 해상도가 같도록 합니다.

웹 게시 온라인으로 게시하려면 대개 이미지의 픽셀 치수가 대상 모니터에 맞아야 하므로 이미지 치수는 일반적으로 폭 500픽셀, 높이 400픽셀 미만이어야 브라우저 창 컨트롤이나 캡션 같은 레이아웃 요소가 올바르게 표시될 수 있습니다. Windows 기반 이미지의 경우 96ppi, Mac OS 기반 이미지의 경우 72ppi의 화면 해상도로 원본 이미지를 만들면 일반 웹 브라우저에 나타나는 대로 이미지를 볼 수 있습니다. 온라인으로 게시할 때는 PDF 문서에서 사용자가 내용을 자세히 보기 위해 확대할 수 있도록 하거나 필요에 따라 인쇄할 수 있는 문서를 제작하려는 경우에만 이 범위 이상의 해상도가 필요합니다.

기타 도움말 항목

Adobe PDF 파일 가져오기

Adobe PDF 파일 가져오기

Adobe PDF 가져오기 옵션

Adobe PDF 파일에서 단일톤, 이중톤 및 삼중톤 이미지 가져오기

맨 위로 

Adobe PDF 파일 가져오기

Adobe PDF(Portable Document Format)는 벡터와 비트맵 데이터를 모두 표현할 수 있는 융통성 있는 파일 포맷입니다. [열기] 명령, [가져오기] 명령, [붙이기] 명령 및 드래그 앤 드롭 기능을 사용하여 PDF 파일의 아트웍을 Illustrator로 가져올 수 있습니다.

- [연결] 옵션을 선택한 상태에서 [가져오기] 명령을 사용하여 PDF 파일 또는 복수 페이지 PDF인 경우 한 페이지를 단일 이미지로 불러올 수 있습니다. 변형 도구를 사용하여 연결된 이미지를 수정할 수 있지만 개별 구성 요소를 선택하거나 편집할 수는 없습니다.
- [연결] 옵션 선택을 취소한 상태에서 [열기] 명령 또는 [가져오기] 명령을 사용해 PDF 파일의 내용을 편집합니다. Illustrator에서는 PDF 아트웍의 개별 구성 요소를 인식하므로 사용자는 각 구성 요소를 별개의 오브젝트로 편집할 수 있습니다.
- 벡터 오브젝트, 비트맵 이미지 및 텍스트를 포함하여 PDF 파일에서 선택된 구성 요소를 불러오려면 [붙이기] 명령이나 드래그 앤 드롭 기능을 사용합니다.

참고: 문서에 있는 아트웍의 색상을 관리하는 경우, 포함된 PDF 이미지도 문서의 일부이므로 인쇄 장치로 전송될 때 색상 관리가 수행됩니다. 그러나 문서의 나머지 부분에 대해 색상 관리가 설정되어 있어도 연결된 PDF 이미지의 색상은 관리되지 않습니다.

참조

- 연결된 아트웍과 포함된 아트웍 정보

맨 위로 

Adobe PDF 가져오기 옵션

Adobe PDF 파일을 가져올 때 가져올 페이지를 지정합니다. 또한 [자르기 대상] 옵션을 선택하여 아트웍을 어떻게 자를지도 선택합니다.

테두리 상자 PDF 페이지의 테두리 상자 또는 페이지에서 페이지 표시를 포함하여 오브젝트를 둘러싸는 최소 영역을 가져옵니다.

아트 저자가 가져올 수 있는 아트웍(예: 클립 아트)으로 만든 직사각형으로 정의되는 영역에 있는 PDF만 가져옵니다.

자르기 Adobe Acrobat에서 표시하거나 인쇄할 수 있는 영역에 있는 PDF만 가져옵니다.

동색 오브젝트 분리 재단 표시가 있는 경우 최종적으로 만들어진 페이지가 제작 프로세스에서 실제로 잘리게 될 위치를 식별합니다.

도런 도런 영역이 있는 경우 모든 페이지 내용이 클리핑될 위치를 나타내는 영역만 가져옵니다. 이 정보는 제작 환경에서 페이지를 출력하고 있는 경우 유용합니다. 인쇄된 페이지에는 도런 영역 밖에 있는 페이지 표시가 포함될 수 있습니다.

미디어 페이지 표시를 포함하여 원래 PDF 문서의 실제 페이지 크기(예: A4 용지 크기)를 나타내는 영역을 가져옵니다.

참조

- 파일 가져오기(불러오기)

[맨 위로](#)

Adobe PDF 파일에서 단일톤, 이중톤 및 삼중톤 이미지 가져오기

Adobe PDF 파일에서 아트웍을 불러오는 경우 **Illustrator**로는 만들 수 없는 데이터를 가져올 수 있습니다. 이것을 기본이 아닌 아트라고 하며 단일톤, 이중톤 및 삼중톤 이미지가 여기에 포함됩니다. 또한 [투명도 병합] 명령으로 별색을 보존하여 **Illustrator** 내에서 기본이 아닌 아트를 생성할 수도 있습니다.

기본이 아닌 아트를 보존하는 **Illustrator**의 기능은 여러 경우에 유용합니다. 예를 들어, 색상 분판을 출력할 때 **Illustrator**에서는 연결된 PDF 파일의 별색 정보를 유지합니다.

기본적으로 기본이 아닌 아트에는 [레이어] 및 [모양] 패널에 <기본이 아닌 아트>라는 레이블이 지정됩니다. 기본이 아닌 아트에서는 기본 변형(크기 조절, 회전 또는 기울이기 등)을 선택, 이동, 저장 및 수행할 수 있습니다. 그러나 개별 구성 요소를 선택해서 편집할 수는 없습니다. 또한 기본이 아닌 아트를 편집하려면 유동화 도구를 사용하여 래스터화해야 합니다.

기본이 아닌 아트를 **Illustrator** 오브젝트로 변환하려면 [오브젝트] > [래스터화]를 선택합니다.

참조

- EPS, DCS 및 AutoCAD 파일 불러오기
- Photoshop에서 아트웍 불러오기
- 아트웍 파일 가져오기

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

EPS, DCS 및 AutoCAD 파일 불러오기

EPS 파일 불러오기

DCS 파일 불러오기

AutoCAD 파일 불러오기

EPS 파일 불러오기

맨 위로

EPS(Encapsulated PostScript)는 응용 프로그램 간에 벡터 아트웍을 이동하기 위한 파일 포맷으로 널리 사용됩니다. [열기] 명령, [가져오기] 명령, [붙이기] 명령 및 드래그 앤 드롭 기능을 사용하여 EPS 파일의 아트웍을 Illustrator로 가져올 수 있습니다.

EPS 아트웍으로 작업할 때는 다음 사항에 유의하십시오.

- 다른 응용 프로그램에서 만든 EPS 파일을 열거나 포함할 경우 Illustrator는 모든 오브젝트를 기본 Illustrator 오브젝트로 변환합니다. 그러나 Illustrator에서 인식하지 못하는 데이터가 파일에 들어 있으면 데이터 일부가 손실될 수 있습니다. 그러므로 EPS 파일의 개별 오브젝트를 편집해야 하는 경우가 아니면 파일을 열거나 포함하는 대신 해당 파일에 연결하는 것이 좋습니다.
- EPS 포맷은 투명도를 지원하지 않으므로 다른 응용 프로그램에서 Illustrator로 투명 아트웍을 가져오지 않는 것이 좋습니다. 대신 이를 위해서는 PDF 1.4 포맷을 사용합니다.
- 연결된 EPS 파일이 이전 포맷(예: Photoshop의 초기 EPS 포맷)으로 저장된 경우 이러한 파일을 포함하는 아트웍을 인쇄하거나 저장하면 오류 메시지가 나타날 수 있습니다. 이 경우 EPS 파일을 ASCII 포맷으로 다시 저장하거나, 연결된 파일을 Illustrator 아트웍에 포함하거나, ASCII 인쇄 포트 대신 [이전] 인쇄 포트에 인쇄하거나, 아트웍을 EPS 포맷 대신 AI 또는 PDF 포맷으로 저장합니다.
- 문서에 있는 아트웍의 색상을 관리하는 경우, 포함된 EPS 이미지도 문서의 일부이므로 인쇄 장치로 전송될 때 색상 관리가 수행됩니다. 그러나 문서의 나머지 부분에 대해 색상 관리가 설정되어 있어도 연결된 EPS 이미지의 색상은 관리되지 않습니다.
- 문서의 색상과 이름은 같지만 정의는 다른 EPS 색상을 불러오는 경우 경고가 표시됩니다. 문서의 색상을 연결된 파일의 EPS 색상으로 바꾸려면 [연결된 파일의 색상 사용]을 선택합니다. 그러면 이 색상을 사용하는 문서의 모든 오브젝트가 적절히 업데이트됩니다. 견본은 그대로 두고 문서 색상을 사용하여 모든 색상 문제를 해결하려면 [문서의 색상 사용]을 선택합니다. EPS 미리보기는 빠를 수 없으므로 미리보기가 정확하지 않을 수도 있지만 분판은 제대로 인쇄됩니다. [모두에 적용]을 선택하면 선택하는 옵션에 따라 문서 또는 연결된 파일의 정의를 사용하여 모든 색상 문제가 해결됩니다.
- 포함된 EPS 이미지가 들어 있는 Illustrator 문서를 열 때 경고 메시지가 나타날 수 있습니다. 응용 프로그램이 원본 EPS 이미지를 찾을 수 없는 경우, EPS 이미지를 추출하라는 메시지가 표시됩니다. 해당 대화 상자에서 [추출] 옵션을 선택하면 이미지가 현재 문서와 같은 디렉토리로 추출됩니다. 포함된 파일을 문서에서 미리 볼 수 없어도 파일은 제대로 인쇄됩니다.
- 기본적으로 연결된 EPS 파일은 고해상도 미리보기로 표시됩니다. 연결된 EPS 파일이 문서 창에 표시되지 않으면 해당 파일의 미리보기가 없는 경우일 수 있습니다. PICT 미리보기와 함께 저장된 EPS 파일을 Mac OS에서 Windows로 이동하면 경우에 따라 미리보기가 없어지기도 합니다. 미리보기를 복원하려면 EPS 파일을 TIFF 미리보기와 함께 다시 저장합니다. EPS를 배치할 때 성능에 부정적인 영향이 미치는 경우에는 미리보기 해상도를 줄입니다. [편집] > [환경 설정] > [파일 처리 및 클립보드](Windows) 또는 [Illustrator] > [환경 설정] > [파일 처리 및 클립보드](Mac OS)를 선택한 다음 [연결된 EPS에 대한 저해상도 가상본 사용]을 선택합니다.

DCS 파일 불러오기

맨 위로

DCS(Desktop Color Separation)는 표준 EPS 포맷의 한 버전입니다. DCS 1.0 포맷은 CMYK 이미지만 지원하는 반면, DCS 2.0 포맷은 여러 가지 별색 잉크뿐 아니라 복수 채널 CMYK 파일도 지원합니다. 이 별색 잉크들은 Illustrator의 [견본] 패널에 별색으로 나타납니다. Illustrator는 Photoshop에서 만든 DCS 1.0 및 DCS 2.0 파일의 클리핑 패스를 인식합니다. Illustrator에서 DCS 파일을 연결할 수는 있지만 포함하거나 열 수는 없습니다.

[연결] 패널에서 DCS 투명도 상호 작용을 보려면 [연결] 패널 메뉴에서 [패널 옵션]을 선택한 다음 [DCS 투명도 상호 작용 표시]를 선택합니다.

AutoCAD 파일 불러오기

맨 위로

참고: Illustrator는 AutoCAD 2007 이후 버전으로 저장된 AutoCAD 파일을 열지 않습니다.

AutoCAD 파일에는 DXF 포맷과 DWG 포맷이 모두 포함됩니다. 버전 2.5의 AutoCAD 파일을 버전 2007을 통해 가져올 수 있습니다. 불러오는 동안 크기 조절, 단위 매핑(AutoCAD 파일의 모든 길이 데이터를 해석하는 사용자 정의 단위), 선 두께 비례 조절 여부, 불러올 레이아웃, 아트웍 중앙 배치 여부를 지정할 수 있습니다.

Illustrator는 3D 오브젝트, 모양과 패스, 외부 참조, 영역 오브젝트, 스플라인 오브젝트(원래 모양을 유지하는 베지어 오브젝트로 매핑됨), 래스터 오브

젝트 및 텍스트 오브젝트를 포함한 대부분의 AutoCAD 데이터를 지원합니다. 외부 참조가 포함된 AutoCAD 파일을 불러오면 Illustrator가 참조 내용을 읽은 후 Illustrator 파일의 적절한 위치에 놓습니다. 외부 참조가 없으면 [누락된 연결] 대화 상자가 열리므로 파일을 검색해서 불러올 수 있습니다.

기타 도움말 항목



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

Photoshop에서 아트웍 가져오기

Photoshop 불러오기 옵션

이미지 일부를 Photoshop에서 Illustrator로 이동

패스를 Photoshop에서 Illustrator로 이동

[열기] 명령, [가져오기] 명령, [붙이기] 명령 및 드래그 앤 드롭 기능을 사용하여 Photoshop(PSD) 파일의 아트웍을 Illustrator로 가져올 수 있습니다.

Illustrator는 레이어 구성 요소, 레이어, 편집 가능 텍스트, 패스 등 대부분의 Photoshop 데이터를 지원합니다. 즉, Photoshop과 Illustrator 간에 파일을 이동해도 아트웍 편집 기능이 그대로 유지됩니다. 두 응용 프로그램 사이에서 파일이 쉽게 전송되도록 Illustrator로 불러올 때 조정 레이어(액세스할 수는 없음)의 보이기 기능이 꺼졌다가 다시 Photoshop으로 내보낼 때 복원됩니다.

별색(파일당 최대 31개 별색 채널)은 단일 N 채널 래스터 이미지로 불러와져서 배합 색상 이미지 위에 놓입니다. 별색은 Photoshop에서와 같은 이름을 가진 사용자 정의 색상으로 색상 견본 패널에 추가됩니다. 불러온 별색은 적절하게 분리됩니다.

이중톤 PSD 파일은 256 인덱스 색상 공간과 모든 이중톤 잉크가 포함된 N 채널 색상 공간을 가진 병합 래스터 이미지로 불러와집니다. Illustrator는 N 채널을 사용하기 때문에 Photoshop에서 설정한 블렌드 모드 상호 작용이 Illustrator에서는 다르게 나타날 수 있습니다. 이전 색상 라이브러리에서 가져온 잉크 색상은 회색으로 설정됩니다.

Illustrator에서 Photoshop 데이터를 변환해야 하는 경우 경고 메시지가 나타납니다. 예를 들어, 16비트 Photoshop 파일을 불러오는 경우 이미지가 8비트의 병합 합성 이미지로 불러와진다는 경고 메시지가 나타납니다.

맨 위로

Photoshop 불러오기 옵션

여러 개의 레이어가 들어 있는 Photoshop 파일을 열거나 가져오는 경우 다음과 같은 옵션을 설정할 수 있습니다.

레이어 구성 요소 Photoshop 파일에 레이어 구성 요소가 들어 있으면 불러올 이미지의 버전을 지정합니다. [미리보기 표시]를 선택하여 선택된 레이어 구성 요소의 미리보기를 표시합니다. [주석] 텍스트 상자에는 Photoshop 파일의 주석이 표시됩니다.

연결을 업데이트할 때 레이어 구성 요소가 들어 있는 연결된 Photoshop 파일을 업데이트할 때 레이어 가시성 설정 처리 방법을 지정합니다.

레이어 가시성 무시 설정 유지 처음에 해당 파일을 가져온 시점에서의 레이어 구성 요소의 레이어 가시성 상태를 바탕으로 연결된 이미지를 업데이트합니다.

Photoshop의 레이어 가시성 사용 Photoshop 파일에서 레이어 가시성의 현재 상태를 바탕으로 연결된 이미지를 업데이트합니다.

Photoshop 레이어를 오브젝트로 변환하고 가능한 경우 텍스트를 편집 가능하게 함 모양에 영향을 미치지 않고 레이어 구조와 텍스트 편집 가능성을 최대한 보존합니다. 그러나 Illustrator에서 지원하지 않는 기능이 포함되어 있으면 Illustrator는 레이어를 병합하고 래스터화하여 아트웍의 모양을 보존합니다. 예를 들어,

- 클리핑 마스크의 모든 레이어뿐 아니라 [디졸브] 혼합 모드를 사용하는 레이어 세트는 단일 레이어로 병합됩니다.
- 투명 픽셀이 들어 있고 [색상 닳지], [색상 번], [차이], [선형 번], [선형 닳지], [선명한 라이트], [선형 라이트] 또는 [핀 라이트] 혼합 모드를 사용하는 레이어와 마찬가지로, 조정 레이어와 [녹아웃] 옵션을 사용하는 레이어는 밑에 있는 레이어와 함께 병합됩니다.
- 레이어 효과를 사용하는 레이어는 병합될 수 있지만 특정 병합 동작은 레이어의 혼합 모드, 투명 픽셀의 존재 여부 및 레이어의 혼합 옵션에 따라 달라집니다.
- 병합되어야 하는 숨겨진 레이어는 버려집니다.

참고: **Photoshop** 파일에 연결할 때는 [**Photoshop** 레이어를 개체로 변환하고 가능한 경우 텍스트를 편집 가능하게 함] 옵션을 사용할 수 없습니다.

Photoshop 레이어를 단일 이미지로 병합하고 텍스트 모양 보존 파일을 단일 비트맵 이미지로 불러옵니다. 변환된 파일은 문서 클리핑 패스(있는 경우)를 제외하고 개별 오브젝트를 유지하지 않습니다. 불투명도는 주요 이미지의 일부분으로 유지되지만 편집할 수는 없습니다.

숨겨진 레이어 불러오기 숨겨진 레이어까지 포함하여 **Photoshop** 파일에서 모든 레이어를 불러옵니다. **Photoshop** 파일에 연결할 때는 이 옵션을 사용할 수 없습니다.

분할 영역 불러오기 **Photoshop** 파일에 포함되어 있는 모든 분할 영역을 보존합니다. 분할 영역이 들어 있는 파일을 열거나 포함할 때만 이 옵션을 사용할 수 있습니다.

맨 위로

이미지 일부를 **Photoshop**에서 **Illustrator**로 이동

1. **Photoshop**에서 이동할 픽셀을 선택합니다. 자세한 내용은 [Photoshop 도움말]을 참조하십시오.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - **Photoshop**에서 선택 항목을 복사한 후 **Illustrator**에서 붙입니다. [복사] 명령을 선택할 때 레이어 마스크가 활성 상태이면 **Photoshop**은 주 레이어 대신 해당 마스크를 복사합니다.
 - **Photoshop**에서 [이동] 도구를 선택한 다음 선택 항목을 **Illustrator**로 드래그합니다. **Illustrator**는 투명한 픽셀을 흰색으로 칠합니다.

맨 위로

패스를 **Photoshop**에서 **Illustrator**로 이동

1. **Photoshop**에서 [패스 구성 요소 선택] 도구 또는 [직접 선택] 도구를 사용하여 이동할 패스를 선택합니다.
모양 벡터 마스크, 작업 패스, 저장된 패스 등 [패스] 패널에 나타나는 모든 패스 또는 패스 섹션을 선택할 수 있습니다. 패스 선택에 대한 자세한 내용은 [Photoshop 도움말]을 참조하십시오.
2. **Illustrator**에 패스를 복사하여 붙이거나 드래그합니다.
3. [붙이기 옵션] 대화 상자에서 패스를 컴파운드 모양으로 붙일지 아니면 컴파운드 패스로 붙일지 선택합니다. 컴파운드 패스로 붙이는 것이 더 빠르지만 편집 기능이 일부 손상될 수 있습니다.

Photoshop 문서에서 픽셀을 제외한 모든 패스를 불러오려면 [파일] > [내보내기] > [Illustrator로 패스 내보내기](**Photoshop**)를 선택합니다. 그런 다음 **Illustrator**에서 결과 파일을 엽니다.

참조

- 비트맵 이미지 불러오기
- Adobe PDF 파일 불러오기
- EPS, DCS 및 AutoCAD 파일 불러오기

- 아트웍 파일 가져오기



Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

아트웍 저장

[Illustrator 포맷으로 저장](#)

[EPS 포맷으로 저장](#)

[SVG 포맷으로 저장](#)

[Microsoft Office 용으로 아트웍 저장](#)

[벡터 그래픽을 비트맵 이미지로 변경](#)

아트웍을 저장하거나 내보내면 **Illustrator**에서는 아트웍 데이터를 파일에 기록합니다. 데이터 구조는 선택하는 파일 포맷에 따라 달라집니다.

아트웍을 저장할 수 있는 다섯 가지 기본 파일 포맷(**AI**, **PDF**, **EPS**, **FXG**, **SVG**)이 있습니다. 이 포맷들은 복수 대지를 비롯한 모든 **Illustrator** 데이터를 보존할 수 있기 때문에 기본 포맷이라고 합니다. **PDF** 및 **SVG** 포맷에서는 [**Illustrator** 편집 기능 보존] 옵션을 선택하여 모든 **Illustrator** 데이터를 보존해야 합니다. **EPS** 및 **FXG**에서는 개별 대지를 별도 파일로 저장할 수 있습니다. **SVG**는 활성 대지만 저장하지만 모든 대지의 내용이 표시됩니다.

아트웍을 **Illustrator** 외부에서 사용할 수 있는 다양한 파일 포맷으로 내보낼 수도 있습니다. **Illustrator**에서 파일을 다시 열 경우 **Illustrator**에서 모든 데이터를 검색할 수 없기 때문에 이러한 포맷을 기본이 아닌 포맷이라고 합니다. 따라서 아트웍 만들기를 마치기 전까지는 아트웍을 **AI** 포맷으로 저장하고 그 다음에 아트웍을 원하는 포맷으로 내보내는 것이 좋습니다.

참고: 연결된 **EPS** 파일이 바이너리 포맷(예: **Photoshop**의 기본 **EPS** 포맷)으로 저장된 경우, 해당 파일이 포함된 아트웍을 저장할 때 오류 메시지가 발생할 수 있습니다. 이 경우 **EPS** 파일을 **ASCII** 포맷으로 다시 저장하거나, 연결된 파일을 **Illustrator** 아트웍에 포함시키거나, 아트웍을 **EPS** 포맷 대신 **AI** 또는 **PDF** 포맷으로 저장합니다.

웹용으로 저장에 대한 비디오는 웹용으로 아트웍 저장을 참조하십시오.

[맨 위로](#)

Illustrator 포맷으로 저장

문서에 대지가 두 개 이상 포함되어 있는 상황에서 이전 버전의 **Illustrator**로 저장하려는 경우에는 각 대지를 별도의 파일로 저장하거나 모든 대지의 내용을 단일 파일로 결합할 수 있습니다.

1. [파일] > [다른 이름으로 저장] 또는 [파일] > [사본 저장]을 선택합니다.
2. 파일 이름을 입력하고 파일을 저장할 위치를 선택합니다.
3. 파일 포맷으로 **Illustrator(*.AI)**를 선택하고 [저장]을 클릭합니다.
4. [**Illustrator** 옵션] 대화 상자에서 원하는 옵션을 설정하고 [확인]을 클릭합니다.

버전 파일이 호환되도록 하려는 **Illustrator**의 버전을 지정합니다. 이전 포맷은 **Illustrator**의 현재 버전에서 제공되는 기능을 모두 지원하지는 않습니다. 따라서 현재 버전 이외의 버전을 선택하면 일부 저장 옵션을 사용할 수 없고 특정한 유형의 데이터가 변경됩니다. 대화 상자 아래에 경고 메시지를 읽어 데이터가 어떻게 변경될지 알아두십시오.

사용된 문자의 비율이 다음보다 적을 때 서브세트 글꼴 포함 문서에 사용된 해당 글꼴의 문자 수에 따라 문서에 사용된 문자만이 아니라 전체 글꼴을 포함시켜야 하는 경우를 지정합니다. 예를 들어, 글꼴에 1,000개의 문자가 포함되어 있으나 문서에서는 이 문자 중 10개만

사용한다면 증가되는 파일 크기를 고려해 볼 때 글꼴을 포함시키는 것은 비능률적이라고 판단할 수 있습니다.

PDF 호환 파일 만들기 문서의 **PDF** 출력을 **Illustrator** 파일에 저장합니다. **Illustrator** 파일이 다른 **Adobe** 응용 프로그램과 호환되도록 하려면 이 옵션을 선택합니다.

연결 파일 포함 아트웍에 연결되는 파일을 포함합니다.

ICC 프로파일 포함 색상 관리 문서를 만듭니다.

압축 사용 **Illustrator** 파일에서 **PDF** 데이터를 압축합니다. 압축을 사용하면 문서 저장에 필요한 시간이 늘어나므로, 저장 시간이 매우 느리다고 판단되면(8분에서 15분) 이 옵션을 선택 취소하여 시간을 절약하십시오.

각 대지를 별도의 파일로 저장 각 대지를 별도 파일로 저장합니다. 대지가 모두 포함된 별도의 마스터 파일도 만들어집니다. 대지에 닿는 모든 내용은 해당 대지의 파일에 포함됩니다. 아트웍을 단일 대지에 들어가게 이동해야 하는 경우에는 그 사실을 알리는 경고가 표시됩니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 대지는 단일 문서에 결합되어 오브젝트 안내선과 자르기 영역(**Illustrator CS3**에서)으로 변환됩니다. 저장된 파일에 사용되는 대지의 크기는 기본 문서 시작 프로필을 따릅니다.

투명도 옵션 **9.0** 이전의 **Illustrator** 포맷 버전을 선택하는 경우 투명 오브젝트를 어떻게 처리할지 결정합니다. [페스 보존]을 선택하여 투명 효과를 버리고 투명 아트웍을 **100%**의 불투명도 및 [표준] 혼합 모드로 재설정합니다. 투명 오브젝트와 상호 작용하지 않는 중복 인쇄를 유지하려면 [모양과 중복 인쇄 보존]을 선택합니다. 투명 오브젝트와 상호 작용하는 중복 인쇄는 병합됩니다.

참고: 아트웍에 복잡하게 겹쳐지는 영역이 있어서 고해상도 출력이 필요하면 [취소]를 클릭하고 래스터화 설정을 지정한 후 계속합니다.

참조

- 래스터화 옵션

맨 위로

EPS 포맷으로 저장

거의 모든 페이지 레이아웃, 워드 프로세싱 및 그래픽 응용 프로그램에서 **EPS(Encapsulated PostScript)** 파일을 불러오거나 가져올 수 있습니다. **EPS** 포맷은 **Adobe Illustrator**를 사용하여 만들 수 있는 많은 그래픽 요소를 보존하므로 **EPS** 파일은 **Illustrator** 파일로 다시 열리거나 편집될 수 있습니다. **EPS** 파일은 포스트스크립트 언어를 기반으로 하기 때문에 벡터 그래픽과 비트맵 그래픽을 모두 포함할 수 있습니다. 아트웍에 복수 대지가 있는 경우, **EPS** 형식으로 저장하면 이런 대지가 보존됩니다.

1. 아트웍에 투명도(중복 인쇄 포함)가 포함되어 있고 고해상도 출력이 필요한 경우 병합 효과를 미리 보려면 [윈도우] > [병합 미리보기]를 선택합니다.
2. [파일] > [다른 이름으로 저장] 또는 [파일] > [사본 저장]을 선택합니다.
3. 파일 이름을 입력하고 파일을 저장할 위치를 선택합니다.
4. 파일 포맷으로 **Illustrator EPS(*.EPS)**를 선택하고 [저장]을 클릭합니다.
5. 각 대지에 대해 별도 파일을 만들려면 [대지 사용]을 클릭한 후 [모두]를 선택하거나 범위를 지정합니다. 별도 파일은 모든 대지를 포함하는 마스터 **EPS** 파일과 함께 저장됩니다. 이 옵션을 선택 취소하면 모든 대지가 보존되는 단일 **EPS** 파일이 만들어집니다.
6. [EPS 옵션] 대화 상자에서 원하는 옵션을 설정하고 [확인]을 클릭합니다.

버전 파일이 호환되도록 하려는 **Illustrator**의 버전을 지정합니다. 이전 포맷은 **Illustrator**의

현재 버전에서 제공되는 기능을 모두 지원하지는 않습니다. 따라서 현재 버전 이외의 버전을 선택하면 일부 저장 옵션을 사용할 수 없고 특정한 유형의 데이터가 변경됩니다. 대화 상자 아래에 경고 메시지를 읽어 데이터가 어떻게 변경될지 알아두십시오.

포맷 파일에 저장되는 미리 보기 이미지의 특성을 결정합니다. 미리보기 이미지는 **EPS** 아트워크를 직접 표시할 수 없는 응용 프로그램에서 표시됩니다. 미리보기 이미지를 만들지 않으려면 [포맷] 메뉴에서 [없음]을 선택합니다. 그렇지 않으면 흑백 또는 컬러 포맷을 선택합니다.

[TIFF(8 비트 색상)] 포맷을 선택하면 미리보기 이미지의 배경 옵션을 선택해야 합니다.

투명 투명한 배경을 만듭니다.

불투명 단색 배경을 만듭니다. **Microsoft Office** 응용 프로그램에서 **EPS** 문서를 사용하려는 경우에는 [불투명]을 선택합니다.

투명도 옵션 투명 오브젝트와 중복 인쇄를 어떻게 처리할지 결정합니다. 대화 상자의 상단에서 선택하는 포맷 버전에 따라 사용 가능한 옵션이 달라집니다.

CS 포맷을 선택하는 경우 중복 인쇄로 설정되어 있는 겹쳐진 색상을 어떻게 저장할지 지정하고 투명도 병합을 위한 사전 설정(또는 옵션 세트)을 선택합니다. [사용자 정의]를 클릭하여 병합 설정을 사용자 정의할 수 있습니다.

8.0 이전의 [이전] 포맷을 선택하는 경우 [패스 보존]을 선택하여 투명 효과를 버리고 투명 아트워크를 **100%**의 불투명도와 [표준] 혼합 모드로 재설정합니다. 투명 오브젝트와 상호 작용하지 않는 중복 인쇄를 유지하려면 [모양과 중복 인쇄 보존]을 선택합니다. 투명 오브젝트와 상호 작용하는 중복 인쇄는 병합됩니다.

글꼴 포함(기타 응용 프로그램용) 글꼴 공급자로부터 부여된 해당 권한을 포함하는 모든 글꼴을 포함합니다. 글꼴을 포함하면 **Adobe InDesign** 같은 다른 응용 프로그램으로 파일을 가져오는 경우 원래 글꼴 그대로 표시 및 인쇄됩니다. 그러나 글꼴이 설치되지 않은 컴퓨터의 **Illustrator**에서 파일을 열면 글꼴이 잘못 표시되거나 대체됩니다. 이러한 기능을 통해 포함된 글꼴이 잘못 사용되는 것을 방지할 수 있습니다.

참고: [글꼴 포함] 옵션을 선택하면 저장된 파일 크기가 늘어납니다.

연결 파일 포함 아트워크에 연결되는 파일을 포함합니다.

문서 축소판 포함 아트워크의 축소판 이미지를 만듭니다. **Illustrator** [열기] 및 [가져오기] 대화 상자에 축소판이 표시됩니다.

RGB 파일에 **CMYK** 포스트스크립트 포함 **RGB** 출력을 지원하지 않는 응용 프로그램에서 **RGB** 색상 문서를 인쇄할 수 있도록 합니다. **Illustrator**에서 **EPS** 파일을 다시 열 때 **RGB** 색상이 보존됩니다.

호환 가능한 그라디언트 및 그라디언트 망 인쇄 그라디언트 오브젝트를 **JPEG** 포맷으로 변환하여 이전의 프린터 및 포스트스크립트 장치에서 그라디언트 및 그라디언트 망을 인쇄할 수 있습니다. 그라디언트 인쇄에 문제가 없는 프린터에서 이 옵션을 선택하면 인쇄 속도가 떨어질 수 있습니다.

Adobe PostScript® 아트워크를 저장하는 데 사용되는 포스트스크립트의 수준을 결정합니다. **PostScript Language Level 2**는 회색 음영 벡터와 비트맵 이미지는 물론 칼라 색상까지 표현하고 벡터와 비트맵 그래픽 모두에 대해 **RGB**, **CMYK** 및 **CIE** 기반 색상 모델을 지원합니다. **PostScript Language Level 3**은 **PostScript® 3™** 프린터로 인쇄할 때 망 오브젝트를 인쇄하는 기능을 포함하여, **Language Level 2**에 추가 기능을 제공합니다. **PostScript Language Level 2** 장치로 인쇄하면 그라디언트 망 오브젝트가 비트맵 이미지로 변환되므로 그라디언트 망 오브젝트를 포함하는 아트워크는 **PostScript 3** 프린터로 인쇄하는 것이 좋습니다.

참조

- 투명 아트웍 인쇄 및 저장
- 중복 인쇄 정보

SVG 포맷으로 저장

SVG는 고품질의 상호 작용 방식의 웹 그래픽을 만드는 벡터 포맷입니다. SVG 포맷에는 SVG 및 압축된 SVG(SVGZ)의 두 가지 버전이 있습니다. SVGZ는 파일 크기를 50%에서 80%까지로 줄일 수 있으나, 텍스트 편집기를 사용하여 SVGZ 파일을 편집할 수 없습니다.

아트웍을 SVG 포맷으로 저장할 때 망 오브젝트는 래스터화됩니다. 또한 알파 채널이 없는 이미지는 JPEG 포맷으로 변환되고 알파 채널이 있는 이미지는 PNG 포맷으로 변환됩니다. 문서에 여러 대지가 포함되어 있는 경우 SVG로 저장하면 활성 대지가 보존됩니다. 개별 대지를 별도의 SVG 파일로 저장할 수 없습니다.

1. 아트웍에 SVG 효과가 포함되어 있으면 SVG 효과가 적용된 각 항목을 선택하고 효과를 [모양] 패널 맨 아래([불투명도] 항목 바로 위)로 이동합니다. 다른 효과가 SVG 효과 뒤에 오면 SVG 출력은 래스터 오브젝트로 구성됩니다. 또한 아트웍에 복수 대지가 있는 경우에는 내보낼 대지를 선택합니다.
2. [파일] > [다른 이름으로 저장] 또는 [파일] > [사본 저장]을 선택합니다.
3. 파일 이름을 입력하고 파일을 저장할 위치를 선택합니다.
4. 파일 포맷으로 SVG(*.SVG) 또는 SVG 압축(*.SVGZ)을 선택하고 [저장]을 클릭합니다.
5. [SVG 옵션] 대화 상자에서 원하는 옵션을 설정하고 [확인]을 클릭합니다.

SVG 프로파일 내보낸 파일에 SVG XML 문서 유형 정의(DTD)를 지정합니다.

SVG 1.0 및 SVG 1.1 데스크탑 컴퓨터에서 표시되는 SVG 파일에 적합합니다. SVG 1.1은 SVG 사양의 정식 버전으로서 하위 세트로 SVG Tiny 1.1, SVG Tiny 1.1 Plus 및 SVG Basic 1.1이 있습니다.

SVG Basic 1.1 핸드헬드 장치와 같은 중간급 장치에서 SVG 파일을 볼 경우에 적합합니다. 그러나 일부 핸드헬드에서는 SVG Basic 프로파일 지원되지 않는다는 점을 명심하십시오. 따라서 이 옵션을 선택하더라도 SVG 파일을 모든 핸드헬드에서 볼 수 있으리라고 보장할 수는 없습니다. SVG Basic은 비사각형 클리핑과 일부 SVG 필터 효과를 지원하지 않습니다.

SVG Tiny 1.1 및 SVG Tiny 1.1+ 휴대폰과 같은 소형 장치에서 표시되는 SVG 파일에 적합합니다. 그러나 일부 휴대폰에서는 SVG Tiny 및 SVG Tiny Plus 프로파일 지원되지 않는다는 점을 명심하십시오. 따라서 이 옵션들 중 하나를 선택하더라도 SVG 파일을 모든 소형 장치에서 볼 수 있으리라고 보장할 수는 없습니다.

SVG Tiny 1.2 PDA와 휴대 전화, 랩톱에서 데스크톱 컴퓨터에 이르는 다양한 장치에서 SVG 파일을 볼 경우에 적합합니다.

SVG Tiny는 그라디언트, 투명도, 클리핑, 마스크, 심볼, 패턴, 밑줄 텍스트, 취소선 텍스트, 세로 텍스트 또는 SVG 필터 효과를 지원하지 않습니다. SVG Tiny Plus에는 그라디언트와 투명도를 표시하는 기능이 포함되어 있지만 클리핑, 마스크, 심볼 또는 SVG 필터 효과는 지원하지 않습니다.

팁: SVG 프로파일에 대한 자세한 내용은 W3C(World Wide Web Consortium) 웹사이트(www.w3.org)에서 SVG 사양을 참조하십시오.

글꼴 유형 글꼴 내보내기 방식을 지정합니다.

Adobe CEF 작은 글꼴의 보다 나은 렌더링을 위해 글꼴 힌트 기능을 사용합니다

이 글꼴 유형은 Adobe SVG Viewer에서는 지원되지만 다른 SVG 뷰어에서는 지원되지 않을 수도 있습니다.

SVG 글꼴 힌트 기능을 사용하지 않습니다. 이 글꼴 유형은 모든 SVG 뷰어에서 지원됩니다.

윤곽선으로 변환 문자를 벡터 패스로 변환합니다. 모든 SVG 뷰어에서 문자의 시각적 모양을 유지하려면 이 옵션을 사용합니다.

글꼴 부분 설정 내보낸 SVG 파일에 포함된 글리프(특정 글꼴의 문자)를 제어합니다. 최종 사용자 시스템에 설치되는 필수 글꼴로 충분하면 [부분 설정] 메뉴에서 [없음]을 선택합니다. 현재 아트웍에 있는 텍스트의 글리프만 포함시키려면 [사용되는 글리프만]을 선택합니다. [일반 영어], [일반 영어와글리프 사용], [일반 로마자], [일반 로마자와글리프 사용], [모든 글리프] 등의 값은 SVG 파일의 텍스트 내용이 서버 생성 텍스트나 사용자 대화식 텍스트와 같이 동적인 경우에 유용합니다.

이미지 위치 래스터 이미지가 파일에 직접 포함되는지 아니면 원본 Illustrator 파일에서 내보낸 JPEG 또는 PNG 이미지에 연결되는지를 결정합니다. 이미지를 포함시키면 파일 크기는 커지지만 래스터화된 이미지를 항상 사용할 수 있습니다.

Illustrator 편집 기능 보존 SVG 파일에 AI 파일을 포함시켜 Illustrator 관련 데이터를 보존합니다(결과적으로 파일 크기가 더 커짐). SVG 파일을 Illustrator에서 다시 열고 편집하려는 경우 이 옵션을 선택합니다. SVG 데이터를 수동으로 변경하면 해당 파일을 다시 열 때 변경 사항이 반영되지 않습니다. 그 이유는 Illustrator가 SVG 부분이 아니라 파일의 AI 부분을 읽기 때문입니다.

CSS 속성 SVG 코드에서 스타일 속성이 저장되는 방법을 결정합니다. 기본 방법인 [프레젠테이션 특성]은 가장 높은 계층에서 속성을 적용하므로 특정 편집 및 변형 작업 시 유연성을 극대화할 수 있습니다. [스타일 특성]은 가장 가독성이 높은 파일을 만들지만 파일 크기가 증가될 수 있습니다. SVG 코드가 변형(예: XSLT(확장 가능한 스타일 시트 언어 변형))을 사용한 변형)에 사용되는 경우 이 방법을 선택합니다. [스타일 특성] <엔티티 참조> 방법을 사용하면 렌더링 시간이 빨라지고 SVG 파일 크기가 줄어듭니다. [스타일 요소] 방법은 파일을 HTML 문서와 공유할 때 사용됩니다. [스타일 요소]를 선택하면 SVG 파일을 수정하여 스타일 요소를 HTML 파일에서도 참조하는 외부 스타일 시트 파일로 이동할 수 있습니다. 그러나 [스타일 요소] 옵션을 사용하면 렌더링 속도가 떨어지기도 합니다.

소수점 자리 SVG 파일에서 벡터 데이터의 정밀도를 지정합니다. 1-7자리의 소수점 자리수를 설정할 수 있습니다. 이 값을 높게 설정할수록 파일 크기가 커지고 이미지 품질은 향상됩니다.

인코딩 SVG 파일에서 문자가 인코딩되는 방법을 결정합니다. UTF(Unicode Transformation Format) 인코딩은 모든 XML 프로세서에서 지원됩니다. UTF-8은 8비트 포맷이고 UTF-16은 16비트 포맷입니다. ISO 8859-1 및 UTF-16 인코딩은 파일 메타데이터를 보존하지 않습니다.

Adobe SVG Viewer를 위해 최적화 Illustrator 데이터를 최고 수준으로 유지하면서 SVG 파일을 수동으로 편집할 수 있도록 합니다. SVG 필터 효과 같은 기능에 대해 고속 렌더링을 사용하려면 이 옵션을 선택합니다.

Adobe Graphics Server 데이터 포함 변수 대체에 필요한 모든 정보를 SVG 파일에 포함시킵니다.

분할 영역 데이터 포함 분할 영역 위치와 최적화 설정을 포함합니다.

XMP 포함 XMP 메타데이터를 SVG 파일에 포함합니다. 메타데이터를 입력하려면 [파일] > [정보]를 선택하거나 Bridge Browser를 사용합니다.

<tspan> 요소 출력 줄임 Illustrator가 내보내기 중에 자동 커닝 설정을 무시하는 것을 허용하여 파일의 <tspan> 요소를 줄입니다. 편집 가능성이 많고 압축된 SVG 파일을 만들려면 이 옵션을 선택합니다. 자동 커닝된 텍스트의 모양을 유지하는 것이 중요하면 이 옵션을 선택 취소합니다.

패스의 텍스트에 **<textPath> 요소 사용** 패스의 텍스트를 <textPath> 요소로 내보냅니다. 하지만 이 내보내기 모드가 항상 시각적 유사성을 유지할 수는 없으므로 SVG Viewer에서는 텍스트가 Illustrator에서 나타나는 것과는 달라 보일 수 있습니다. 특히, SVG Viewer에서 오버플로우 텍스트를 볼 수 있을 것입니다.

SVG 코드 표시 브라우저 창에 SVG 파일에 대한 코드를 표시합니다.

웹 미리보기 브라우저 윈도우에 SVG 파일을 표시합니다.

Device Central 특정 휴대 전화 또는 장치에서 미리 볼 수 있도록 Device Central에서 파일을 엽니다.

참조

- SVG 정보
- Illustrator와 함께 Adobe Device Central 사용
- 템플릿 및 변수를 통한 데이터 기반 그래픽

[맨 위로](#)

Microsoft Office용으로 아트웍 저장

[Microsoft Office용으로 저장] 명령을 사용하여 Microsoft Office 응용 프로그램에서 사용할 수 있는 PNG 파일을 만들 수 있습니다.

1. [파일] > [Microsoft Office용으로 저장]을 선택합니다.
2. [Office용으로 저장] 대화 상자에서 파일의 위치를 선택하고, 파일 이름을 입력한 다음 [저장]을 클릭합니다.

해상도, 투명도 및 배경색 같은 PNG 설정을 사용자 정의하려면 [Microsoft Office용으로 저장] 명령 대신 [내보내기] 명령을 사용합니다. [웹 및 장치용으로 저장] 명령을 사용하여 아트웍을 PNG 형식으로 저장할 수도 있습니다.

[맨 위로](#)

벡터 그래픽을 비트맵 이미지로 변경

래스터화 정보

래스터화는 벡터 그래픽을 비트맵 이미지로 바꾸는 프로세스입니다. 래스터화하는 동안 Illustrator는 그래픽의 패스를 픽셀로 변환합니다. 설정하는 래스터화 옵션에 따라 결과적으로 나타나는 픽셀의 크기와 기타 속성이 결정됩니다.

[오브젝트] > [래스터화] 명령이나 [래스터화] 효과를 사용해 개별 벡터 오브젝트를 래스터화할 수 있습니다. 또한 전체 문서를 JPEG, GIF 또는 TIFF와 같은 비트맵 형식으로 내보내 래스터화할 수도 있습니다.

참조

- 래스터 효과 정보

- 래스터화 옵션

백터 오브젝트 래스터화

1. 하나 이상의 오브젝트를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 오브젝트를 영구적으로 래스터화하려면 [오브젝트] > [래스터화]를 선택합니다.
 - 오브젝트의 기본 구조를 바꾸지 않고 래스터화의 모양을 만들려면 [효과] > [래스터화]를 선택합니다.
3. 래스터화 옵션을 설정하고 [확인]을 클릭합니다.

참조

- [비디오 자습서 - 출력할 파일을 저장하는 방법](#)
- [비디오 자습서 - 웹용 아트웍 저장](#)
- [아트웍 내보내기](#)

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

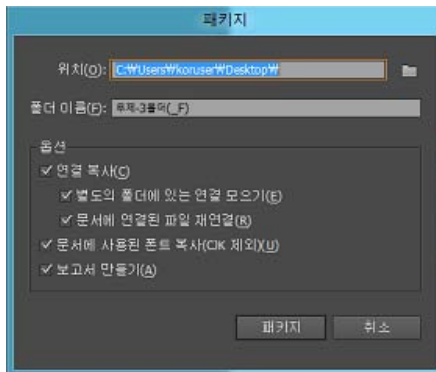
[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

파일 패키지

이 기능은 Adobe Illustrator CS6, CC 이상에서 사용 가능합니다. Adobe Creative Cloud에 가입하려면 Adobe Creative Cloud를 참조하십시오.

간단한 핸드오프를 위해 글꼴(중국어, 한국어 및 일본어 제외)과 연결된 그래픽을 비롯하여 사용했던 파일을 수집할 수 있습니다. 파일을 패키징할 때 Illustrator 문서, 필요한 모든 글꼴, 연결된 그래픽 및 패키지 보고서가 포함된 폴더를 생성합니다. 텍스트 파일로 저장된 이 보고서에는 파일 패키지에 대한 정보가 들어 있습니다.

1. 파일 > 패키지를 선택합니다.



대화 상자 패키지

2. 폴더 및 위치 설정을 지정합니다.

위치 위치를 지정하여 패키지된 폴더를 만듭니다.

폴더 이름 패키지의 이름을 지정합니다. 기본적으로 폴더의 이름은 Illustrator 문서의 이름에서 파생됩니다.

3. 다음 옵션을 지정합니다.

연결 복사 연결된 그래픽 및 파일을 패키지 폴더 위치로 복사합니다.

개별 폴더에서 연결 모으기 연결 폴더를 만들고 해당 폴더에 모든 연결된 에셋을 놓습니다. 선택하지 않는 경우 에셋은 .ai 파일로 같은 폴더 수준에 복사됩니다.

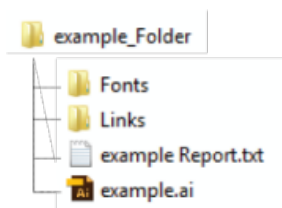
연결된 파일을 문서에 재연결 연결을 패키지 폴더 위치로 변경합니다. 선택하지 않는 경우 패키지된 Illustrator 문서는 원래 위치의 에셋 연결을 유지하고 에셋은 그대로 패키지에 모입니다.

문서에서 사용한 글꼴 복사(CJK 제외) 글꼴군 전체가 아닌 필요한 모든 글꼴 파일을 복사합니다.

참고: 글꼴을 패키지할 때 경고가 표시됩니다. 사용권 계약서에서 글꼴 복사가 허용되었는지 확인하십시오.

보고서 만들기 패키지된 파일과 함께 요약 보고서를 만듭니다. 보고서는 별색 개체, 사용하거나 누락된 모든 글꼴, 연결되거나 포함된 모든 이미지 세부 정보에 대한 요약을 포함합니다.

4. 패키지를 클릭합니다. 다음과 같은 폴더 구조는 각 폴더에 있는 에셋으로 생성됩니다.



[패키지] 폴더 구조

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물은 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

이미지 포함 취소

이 기능은 Adobe Illustrator CS6, CC 이상에서 사용 가능합니다. Adobe Creative Cloud에 가입하려면 Adobe Creative Cloud를 참조하십시오.

Illustrator 파일에 이미지를 포함하면 이미지 파일이 문서 내에 저장됩니다. 이미지 포함 취소를 통해 포함된 이미지를 추출하거나 포함된 이미지를 추출한 PSD 또는 TIFF 파일로 바꿀 수 있습니다. Illustrator 외부에서 추출된 파일을 사용 또는 편집할 수도 있습니다.

1. 문서에서 포함된 이미지를 선택한 다음 다음 중 하나를 수행합니다.

- 제어 패널에서 포함 취소를 클릭합니다.
- 연결 패널 메뉴에서 포함 취소를 선택합니다.



2. 포함 취소 대화 상자에서 새 파일(PSD 또는 TIFF 전용)에 대한 이름 및 위치를 지정하고 저장을 클릭합니다.

아트웍 포함이 취소되고 Illustrator 파일에 연결됩니다.

연결 및 포함된 파일에 대한 자세한 내용은 아트웍 파일 가져오기를 참조하십시오.

Twitter™ 및 Facebook의 게시물은 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

Behance에 공유

- Illustrator 설정 - Behance 공유 작업 과정
- [Behance에 공유] 대화 상자 시작
- Illustrator 및 Behance 계정 설정
- Behance에 새 아트웍 업로드
- Behance에 새 버전(수정 버전)의 아트웍 업로드

Illustrator 설정 - Behance 공유 작업 과정

맨 위로

참고: Illustrator에서 Behance 공유를 사용하려면 유효한 Adobe ID로 로그인해야 합니다.

Adobe Illustrator 내에서 Behance로 아트웍을 직접 업로드할 수 있습니다. 현재 선택된 대지의 아트웍을 Behance에서 공유할 수 있습니다. JPEG 이미지가 생성되고 Adobe ID에 연결된 Behance 계정으로 업로드됩니다.

[Behance에 공유] 대화 상자 시작

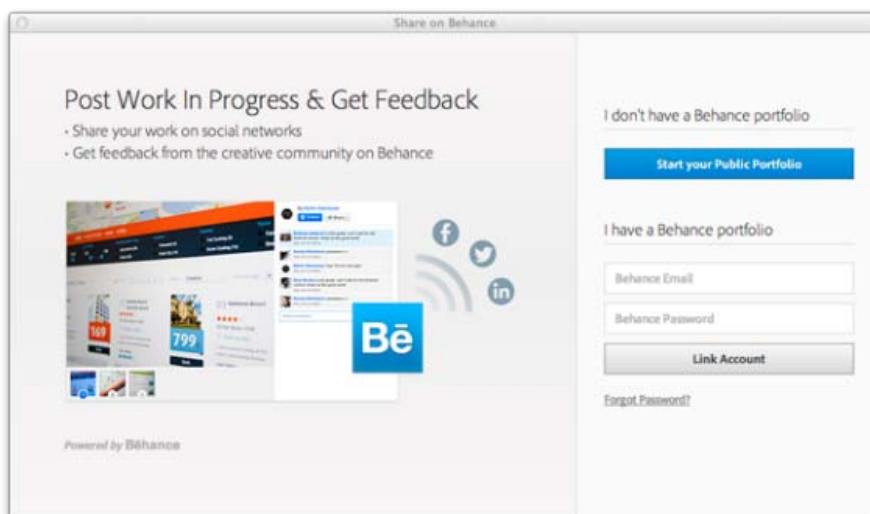
Illustrator에서 Behance를 시작할 수 있는 두 가지 방법이 있습니다.

- [파일] > [Behance에 공유]를 클릭하거나,
- 활성 Illustrator 창의 왼쪽 하단 모서리에서  아이콘을 클릭합니다.

Illustrator 및 Behance 계정 설정

두 가지 방법으로 작업 과정을 설정할 수 있습니다. Illustrator Behance 작업 과정을 시작하면 Behance에 공유 대화 상자가 표시됩니다.

- Behance 계정이 없는 경우 공개 포트폴리오 시작을 클릭하여 이 대화 상자에서 새 계정을 만듭니다. 계정을 만들면 Adobe ID가 Behance와 연결됩니다.
- Behance 계정이 있고 이 계정이 Adobe ID와 연결되지 않은 경우, 사용자 인증서를 사용하여 두 계정을 연결합니다.



Behance 계정을 등록하거나 Illustrator를 설정하여 기존 Behance 계정으로 작업합니다

참고: Illustrator에서 로그아웃하면 자동으로 Behance에서 로그아웃됩니다. Behance를 사용하여 계속 공동 작업하려면, Illustrator를 다시 시작하고 Adobe ID로 로그인한 다음 Behance를 사용합니다.

Behance에 새 아트웍 업로드

맨 위로

1. Behance에서 피드백을 표시하거나 받으려는 대지를 선택합니다.

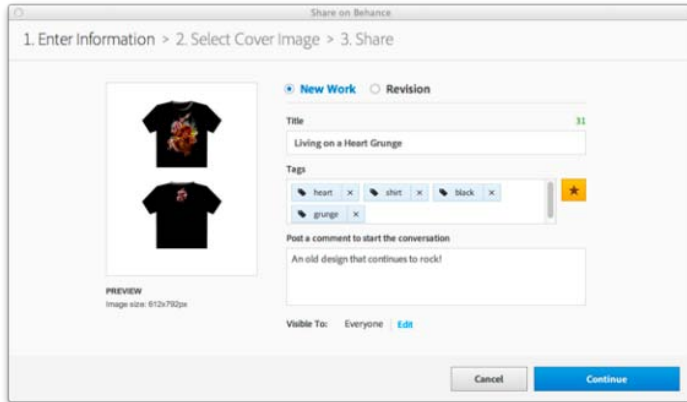
경고: 너비의 값이 높이보다 10배 더 큰 대지(또는 그 반대)는 업로드할 수 없습니다.

2. Behance 아이콘을 클릭하거나 Behance에서 [파일] > [공유]를 클릭합니다.

3. [Behance에 공유](정보 입력) 대화 상자에서 새 작업을 선택하고, 나머지 정보를 입력합니다.

- 태그. [태그] 단추를 클릭하여 기존 태그를 보거나 새 태그를 입력합니다. 여러 태그를 구분하려면 쉼표를 사용합니다.
- 설명. 주석을 추가하여 대화 시작
- 가시성. 공유 범위 설정 – 모두 또는 Feedback Circle

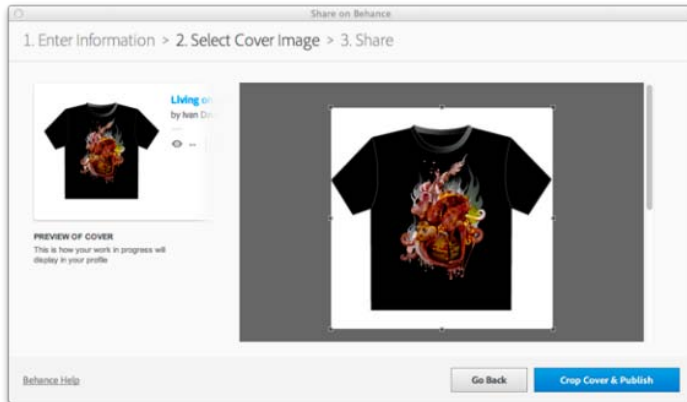
계속을 클릭합니다.



[새 작업]을 선택하여 새 아트웍을 업로드합니다.

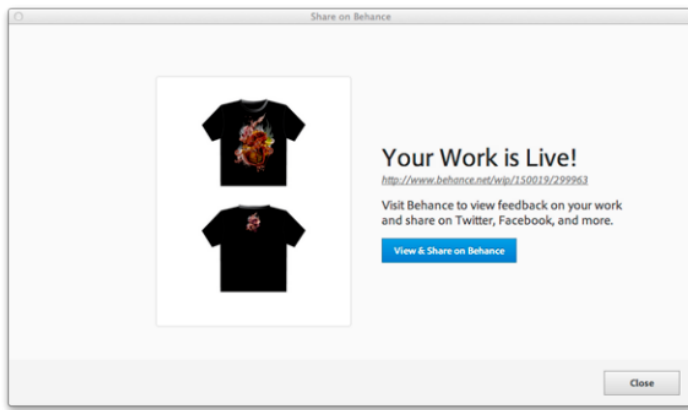
4. Behance에 공유(표지 이미지 선택) 대화 상자에서 아트웍을 식별하기 위한 축소판으로 사용할 아트웍 부분을 선택합니다.

표지 자르기 및 게시를 클릭합니다.



축소판으로 사용할 아트웍 부분을 선택합니다.

5. 최종 화면에서 Behance 웹 사이트로 이동하기 위한 링크 또는 단추를 클릭하면 업로드한 아트웍을 볼 수 있습니다.

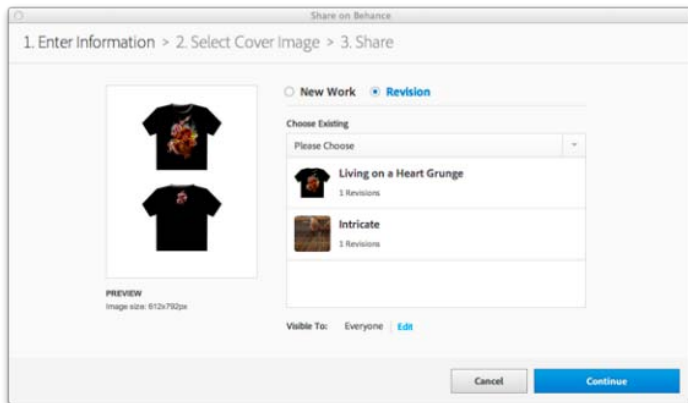


링크 또는 단추를 클릭하여 Behance 열기

Behance에 새 버전(수정 버전)의 아트웍 업로드

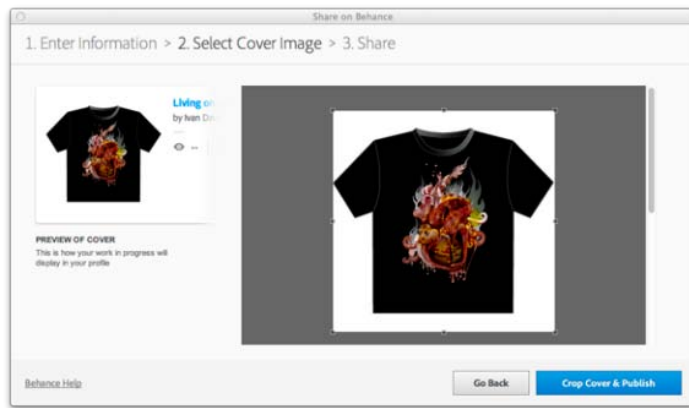
맨 위로

1. Behance에서 피드백을 표시하거나 받으려는 대지를 선택합니다.
2. Behance 아이콘을 클릭하거나 Behance에서 [파일] > [공유]를 클릭합니다.
3. Behance에 공유(정보 입력) 대화 상자에서 [수정]을 선택합니다.
4. 기존 버전 선택 드롭다운에서 스크롤하여 업로드할 이전 버전의 아트웍을 선택합니다. 아트웍을 선택하면 선택된 이전 아트웍과 연결된 [태그], [가시성] 옵션이 자동으로 채워집니다.
계속을 클릭합니다.



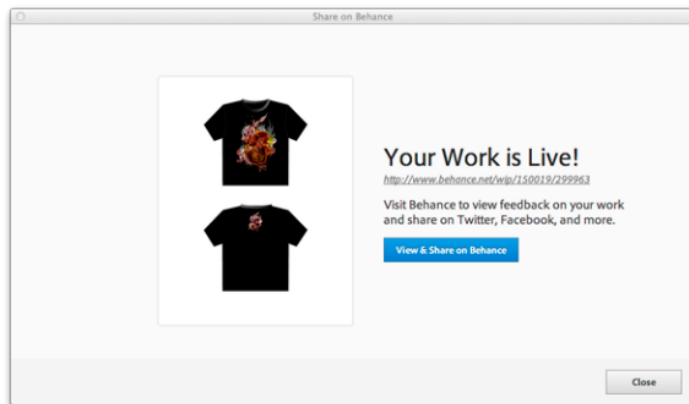
[수정]을 선택한 다음 [기존 버전 선택] 드롭다운에서 마지막 버전의 아트웍을 선택합니다.

5. Behance에 공유(표지 이미지 선택) 대화 상자에서 아트웍을 식별하기 위한 축소판으로 사용할 아트웍 부분을 선택합니다.
표지 자르기 및 게시를 클릭합니다.



축소판으로 사용할 아트웍 부분을 선택합니다.

6. 최종 화면에서 Behance 웹 사이트로 이동하기 위한 링크 또는 단추를 클릭하면 업로드한 아트웍을 볼 수 있습니다.



링크 또는 단추를 클릭하여 Behance 열기

Twitter™ 및 Facebook의 게시물은 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

Adobe PDF 파일 만들기

- Adobe PDF 정보
- Adobe PDF 파일 만들기
- Adobe PDF 사전 설정
- PDF 사전 설정 사용자 정의
- PDF 사전 설정 불러오기

Adobe PDF 정보

맨 위로

PDF(Portable Document Format)는 다양한 응용 프로그램과 플랫폼에서 만들어진 소스 문서의 글꼴, 이미지, 레이아웃을 그대로 유지하는 범용 파일 형식입니다. Adobe PDF는 전자 문서와 양식을 안전하고 안정적으로 전 세계에 배포하고 교환하기 위한 표준입니다. Adobe PDF 파일은 작고 완전한 파일로서, 무료 Adobe Reader® 소프트웨어를 사용해 누구나 쉽게 공유하고 보고 인쇄할 수 있습니다.

Adobe PDF는 인쇄 출판 작업 과정에서 매우 효과적입니다. 아트워크의 합성 이미지를 Adobe PDF로 저장하여 사용자나 서비스 제공자가 보고, 편집하고, 구성하고, 보정할 수 있는 작고 신뢰성 있는 파일을 만들 수 있습니다. 그런 다음 작업 과정에서 적절한 시기에 서비스 제공자가 Adobe PDF 파일을 직접 출력하거나, 사전 검사, 트랩, 정판 및 색상 분판 등과 같은 사후 처리 작업을 위한 다양한 소스의 도구를 사용하여 처리할 수 있습니다.

Adobe PDF로 저장할 때 PDF/X 규격 파일을 작성하도록 선택할 수 있습니다. PDF/X(Portable Document Format Exchange)는 인쇄 문제를 일으키는 색상, 글꼴 및 트래핑 변수의 상당수를 제거하는 Adobe PDF의 하위 세트입니다. 응용 프로그램과 출력 장치가 PDF/X를 지원하는 한, 작업 과정 중 만들기 단계든 출력 단계든 상관없이 PDF를 교환하는 경우에는 언제든지 PDF/X를 인쇄 제작을 위한 디지털 마스터로 사용할 수 있습니다.

Adobe PDF를 사용하면 전자 문서에 관련된 다음과 같은 문제점을 해결할 수 있습니다.

공통적인 문제	Adobe PDF 솔루션
수신자가 파일을 만드는 데 사용된 응용 프로그램을 갖고 있지 않기 때문에 파일을 열 수 없습니다.	누구든지 어디에서나 PDF를 열 수 있습니다. 무료로 제공되는 Adobe Reader 소프트웨어만 있으면 됩니다.
종이 문서와 전자 보관 파일을 결합하면 검색하기 어렵고 공간을 많이 차지하며 문서를 만드는 데 사용했던 응용 프로그램이 필요합니다.	PDF는 크기가 작고 완벽하게 검색할 수 있으며 Reader를 사용하여 언제든지 볼 수 있습니다. PDF를 볼 때 링크를 통해 손쉽게 탐색할 수 있습니다.
이동식 장치에서는 문서가 올바르게 나타나지 않습니다.	태그 있는 PDF에서는 Palm OS®, Symbian™ 및 Pocket PC® 장치 등의 모바일 플랫폼에서 정상적으로 표시되도록 텍스트가 리플로우됩니다.
시각 장애인용 판독기에서는 서식이 복잡한 문서에 액세스할 수 없습니다.	태그 있는 PDF에는 화면 판독기에서 액세스할 수 있도록 내용 및 구조에 대한 정보가 포함되어 있습니다.

Adobe PDF 파일 만들기

맨 위로

Illustrator에서는 다양한 유형의 PDF 파일을 만들 수 있습니다. 복수 페이지 PDF, 레이어가 있는 PDF, PDF/x 호환 파일을 만들 수 있습니다. 레이어가 있는 PDF를 사용하면 문맥에 따라 다르게 사용할 수 있는 여러 레이어를 하나의 PDF에 저장할 수 있습니다. PDF/x 호환 파일을 사용하면 색상, 글꼴, 트랩 문제의 부담을 덜 수 있습니다.

Creative Suite 응용 프로그램에서 PDF를 만드는 작업에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0209_kr을 참조하십시오. 검토나 시험 인쇄를 위해 PDF 1.7로 내보내는 작업에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0210_kr을 참조하십시오. 대화식 PDF를 만드는 방법에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0211_kr을 참조하십시오.

참조
인쇄를 위한 PDF 색상 관리

Adobe PDF 만들기

- [파일] > [다른 이름으로 저장] 또는 [파일] > [사본 저장]을 선택합니다.
- 파일 이름을 입력하고 파일을 저장할 위치를 선택합니다.

3. 파일 포맷으로 **Adobe PDF(*.PDF)**를 선택하고 [저장]을 클릭합니다.
4. [Adobe PDF 사전 설정] 메뉴에서 사전 설정을 선택하거나 대화 상자의 왼쪽에 있는 목록에서 범주를 선택한 다음 옵션을 사용자 정의합니다.
5. [PDF 저장]을 클릭합니다.
 옵션을 초기값으로 재설정하려면 **Alt 키(Windows)** 또는 **Option 키(Mac OS)**를 누른 채 [재설정]을 클릭합니다.

복수 페이지 **Adobe PDF** 만들기

1. 문서에 여러 대지를 만듭니다.
2. [파일] > [다른 이름으로 저장]을 선택하고 [파일 유형]으로 [Adobe PDF]를 선택합니다.
3. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 모든 아트웍을 한 PDF로 저장하려면 [모두]를 선택합니다.
 - 아트웍의 하위 세트를 한 PDF로 저장하려면 [범위]를 선택하고 아트웍의 범위를 입력합니다.
4. [저장]을 클릭하고 [Adobe PDF 저장] 대화 상자에서 추가 PDF 옵션을 설정합니다.
5. [PDF 저장]을 클릭합니다.

레이어가 있는 **Adobe PDF** 만들기

Adobe InDesign과 Adobe Acrobat은 둘 다 Adobe PDF 파일에서 레이어의 가시성을 바꾸는 기능을 제공합니다. Illustrator에 레이어가 사용된 PDF 파일을 저장하면 다른 문맥에서 그림을 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 다국어 출판을 위해 같은 그림을 여러 버전으로 만들기보다는 모든 언어에 대한 텍스트를 담고 있는 한 PDF 파일을 만들 수 있습니다.

1. 조정 가능한 요소(표시하거나 숨기고 싶은 요소)가 하위 레이어 내에 들어 있지 않고 별도의 상위 레벨 레이어에 있도록 그림을 설정합니다.
 예를 들어, 여러 언어에 맞춰 재이용할 그림을 만드는 경우 다른 상위 레벨 레이어에 각 언어로 된 텍스트를 넣습니다.
2. 파일을 Adobe PDF 포맷으로 저장합니다.
3. [Adobe PDF 저장] 대화 상자에서 [호환성]으로 [Acrobat 8(1.7)] 또는 [Acrobat 7(1.6)]을 선택합니다.
4. [상위 레벨 레이어에서부터 Acrobat 레이어 만들기]를 선택하고 추가 PDF 옵션을 설정한 다음 [PDF 저장]을 클릭합니다.

Adobe PDF/X 호환 파일 만들기

PDF/X(Portable Document Format Exchange)는 인쇄 문제를 일으키는 색상, 글꼴 및 트래핑 변수의 상당수를 제거하는 그래픽 콘텐츠 교환을 위한 ISO 표준입니다. Illustrator에서는 PDF/X-1a(CMYK 작업 과정의 경우), PDF/X-3(색상 관리 작업 과정의 경우) 및 PDF/X-4(투명도를 병합이 아닌 라이브로 보존하는 기능이 추가로 지원되는 색상 관리 작업 과정의 경우)를 지원합니다.

PDF 파일을 저장하는 과정 중에 PDF/X 호환 파일을 만들 수 있습니다.

1. [Adobe PDF 저장] 대화 상자에서 PDF/X 사전 설정을 선택하거나 [표준] 메뉴에서 PDF/X 포맷을 선택합니다.
2. [Adobe PDF 저장] 대화 상자의 왼쪽에 있는 [출력]을 클릭하고 PDF/X 옵션을 설정합니다.

압축 PDF 문서 만들기

Illustrator CS5에서는 문서를 가장 작은 파일 크기로 저장하는 옵션을 제공합니다. Illustrator에서 압축된 PDF를 생성하려면 다음을 수행합니다.

1. [파일] > [다른 이름으로 저장]을 클릭하고 [PDF]를 선택합니다.
2. [Adobe PDF 저장] 대화 상자의 [Adobe PDF 사전 설정]에서 [최소 파일 크기] 옵션을 선택합니다.

Illustrator 리소스를 문서와 함께 저장하지 않도록 [Illustrator 편집 기능 보존] 체크 상자를 선택 취소하십시오.

Adobe PDF 사전 설정

맨 위로

PDF 사전 설정은 PDF 작성 프로세스에 영향을 주는 일련의 설정입니다. 이 설정은 PDF의 용도에 따라 파일 크기와 품질의 균형을 맞출 수 있도록 설계되었습니다. 대부분의 미리 정의된 사전 설정은 InDesign, Illustrator, Photoshop, Acrobat을 비롯한 Adobe Creative Suite 구성 요소 전체에서 공유됩니다. 해당 출력 요구 사항에 따라 사용자 정의 사전 설정을 만들어 공유할 수도 있습니다.

아래에 나와 있는 사전 설정 중 몇 가지는 필요에 따라 Extras 폴더(기본 설치 폴더)에서 Settings 폴더로 옮겨야만 사용할 수 있습니다. 일반적으로 Extras 폴더와 Settings 폴더는 Windows Vista와 Windows 7의 경우 ProgramData\Adobe\AdobePDF에 있고, Windows XP의 경우 Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Adobe PDF에 있으며, Mac OS의 경우 Library/Application Support/Adobe PDF에 있습니다. 몇 가지 사전 설정은 일부 Creative Suite 구성 요소에서는 사용할 수 없습니다.

사용자 정의 설정은 Windows XP의 경우 Documents and Settings/[사용자 이름]/Application Data/Adobe/Adobe PDF/Settings에 있고, Windows Vista와 Windows 7의 경우 Users/[사용자 이름]/AppData/Roaming/Adobe/Adobe PDF/Settings에 있으며, Mac OS의 경우 Users/[사용자 이

름)/Library/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings에 있습니다.

PDF 설정을 주기적으로 검토하십시오. 설정값은 자동으로 기본 설정으로 되돌아가지 않습니다. PDF를 생성하는 응용 프로그램과 유틸리티는 마지막으로 정의되거나 선택된 PDF 설정을 사용합니다.

고품질 인쇄 데스크톱 프린터 및 고정 인쇄 장치에서 고품질로 인쇄하기 위한 PDF를 작성합니다. 이 사전 설정은 PDF 1.4를 사용하고, 컬러 및 회색 음영 이미지를 300ppi로, 단색 이미지를 1200ppi로 다운샘플링하고, 모든 글꼴의 하위 세트를 포함하고, 색상을 유지하고, 투명도 지원 파일 형식에 대해 투명도를 병합하지 않습니다. 해당 PDF는 Acrobat 5.0 및 Acrobat Reader 5.0 이상에서 열 수 있습니다. InDesign에서는 이 사전 설정을 사용하여 태그 있는 PDF도 만들 수 있습니다.

Illustrator 초기값(Illustrator에만 해당) 모든 Illustrator 데이터가 그대로 유지되는 PDF를 만듭니다. 이 사전 설정으로 만들어진 PDF는 아무런 데이터 손실 없이 Illustrator에서 다시 열 수 있습니다.

대용량 페이지(Acrobat에만 해당) 200 x 200인치보다 큰 기계 도면을 보고 인쇄하기에 적합한 PDF를 만듭니다. 해당 PDF는 Acrobat 및 Reader 7.0 이상에서 열 수 있습니다.

PDF/A-1b: 2005(CMYK 및 RGB)(Acrobat에만 해당) 전자 문서의 장기 보관용으로 사용됩니다. PDF/A-1b는 PDF 1.4를 사용하며 선택한 표준에 따라 모든 색상을 CMYK 또는 RGB로 변환합니다. 이 PDF는 Acrobat 및 Reader 5.0 버전 이상에서 열 수 있습니다.

PDF/X-1a(2001 및 2003) PDF/X-1a의 경우 모든 글꼴을 포함해야 하고, 적절한 표시 및 도면을 지정해야 하며, 색상은 CMYK, 별색 또는 둘 모두로 표시해야 합니다. 규격 파일에는 준비 인쇄 조건을 설명하는 정보가 들어 있어야 합니다. PDF/X-1a 규격을 사용하여 만들어진 PDF 파일은 Acrobat 4.0 및 Acrobat Reader 4.0 이상에서 열 수 있습니다.

PDF/X-1a는 PDF 1.3을 사용하고, 컬러 및 회색 음영 이미지를 300ppi로, 흑백 이미지를 1200ppi로 다운샘플링하고, 모든 글꼴의 하위 세트를 포함하고, 태그 없는 PDF를 만들며, 고해상도 설정을 사용하여 투명도를 병합합니다.

참고: PDF/X1-a:2003 및 PDF/X-3(2003) 사전 설정은 설치 과정에서 컴퓨터에 생성되지만 이 사전 설정을 사용하려면 Extras 폴더에서 Settings 폴더로 옮겨야 합니다.

PDF/X-3 이 사전 설정은 ISO 표준 PDF/X-3:2002에 따라 PDF를 만듭니다. 이 설정으로 만들어진 PDF는 Acrobat 4.0 및 Acrobat Reader 4.0 이상에서 열 수 있습니다.

PDF/X-4(2008) 이 사전 설정은 라이브 투명도(병합되지 않은 투명도)와 ICC 색상 관리를 지원하는 ISO PDF/X-4:2008 파일을 만듭니다. 이 사전 설정으로 내보낸 PDF 파일의 형식은 PDF 1.4입니다. 이미지는 다운샘플링되고 압축되며 글꼴은 PDF/X-1a 및 PDF/X-3 설정과 동일한 방식으로 포함됩니다. PDF/X-4:2008 규격 PDF 파일은 Creative Suite 4 및 5 구성 요소(Illustrator, InDesign 및 Photoshop)에서 직접 만들 수 있습니다. Acrobat 9 Pro는 PDF 파일이 PDF/X-4:2008 규격에 적합한지 유효성을 검사하고 프리플라이트할 뿐만 아니라 가능한 경우 PDF/X 이외의 파일을 PDF/X-4:2008로 변환하는 프로그램을 제공합니다.

Adobe에서는 안정적인 PDF 인쇄 출판 작업 과정을 위한 최적의 PDF 파일 형식으로 PDF/X-4:2008을 권장합니다.

출판 품질 디지털 인쇄 작업이나 이미지 세트 또는 플레이트 세터로 분리하는 작업 등 고품질 인쇄 제작을 위한 PDF 파일을 만들지만 PDF/X 규격인 파일은 만들지 않습니다. 이 경우 내용의 품질을 가장 우선시합니다. 이 설정의 목적은 인쇄업체 또는 인쇄 서비스 제공업체가 문서를 올바르게 인쇄하기 위해 필요한 모든 정보를 PDF 파일에 유지하는 것입니다. 이 옵션 세트는 PDF 1.4를 사용하고, 색상을 CMYK로 변환하고, 컬러 및 회색 음영 이미지를 300ppi로, 흑백 이미지를 1200ppi로 다운샘플링하고, 모든 글꼴의 하위 세트를 포함하고, 투명도 지원 파일 형식에 대해 투명도를 유지합니다. 해당 PDF 파일은 Acrobat 5.0 및 Acrobat Reader 5.0 이상에서 열 수 있습니다.

참고: 인쇄업체나 인쇄 서비스 제공업체에 보낼 Adobe PDF 파일을 만들기 전에 필요한 출력 해상도와 기타 설정을 확인하거나 권장 설정이 들어 있는 .joboptions 파일을 요청하십시오. 특정 공급업체에 맞추어 Adobe PDF 설정을 사용자 정의하고 .joboptions 파일을 별도로 제공해야 할 수도 있습니다.

리치 콘텐츠 PDF 태그, 하이퍼링크, 책갈피, 대화형 요소 및 레이어가 포함된 액세스 가능한 PDF 파일을 만듭니다. 이 옵션 세트는 PDF 1.5를 사용하고 모든 글꼴의 하위 세트를 포함합니다. 또한 바이트 작업을 위해 파일을 최적화합니다. 해당 PDF 파일은 Acrobat 6.0 및 Acrobat Reader 6.0 이상에서 열 수 있습니다. 리치 콘텐츠 PDF 사전 설정은 Extras 폴더에 있습니다.

참고: 이전 버전의 일부 응용 프로그램에서는 이 사전 설정을 eBook이라고 합니다.

최소 파일 크기 웹 또는 인트라넷에 게시하거나 전자 우편으로 배포할 PDF 파일을 만듭니다. 이 옵션 세트는 압축, 다운샘플링 및 비교적 낮은 이미지 해상도를 사용하고, 모든 색상을 sRGB로 변환하며, 글꼴을 포함합니다. 또한 바이트 작업을 위해 파일을 최적화합니다. 최상의 결과를 얻으려면 PDF 파일을 인쇄하려는 경우 이 사전 설정을 사용하지 않습니다.

해당 PDF 파일은 Acrobat 5.0 및 Acrobat Reader 5.0 이상에서 열 수 있습니다.

Magazine Ads 2006(일본) 이 사전 설정은 Digital Data Delivery 위원회에서 지정한 생성 규칙에 따라 PDF를 만듭니다.

표준(Acrobat에만 해당) 데스크톱 프린터 또는 디지털 복사기에서 인쇄하거나, CD로 출판하거나, 고객에게 출판 교정용 문서로 보낼 PDF 파일을 만듭니다. 이 옵션 세트는 압축과 다운샘플링을 사용하여 파일 크기를 작게 유지하는 반면, 파일에 사용된 모든 글꼴(허용되는 글꼴)의 하위 세트를 포함하고, 모든 색상을 RGB로 변환하며, 중간 해상도로 인쇄합니다. Windows 글꼴 하위 세트는 기본적으로 포함되지 않습니다. 이 설정 파일을 사용하여 만들어진 PDF 파일은 Acrobat 5.0 및 Acrobat Reader 5.0 이상에서 열 수 있습니다.

Creative Suite 구성 요소의 공유 PDF 설정에 대한 자세한 내용은 Creative Suite DVD의 PDF Integration Guide를 참조하십시오.

PDF 사전 설정 사용자 정의

맨 위로 4

PDF 기본 사전 설정은 가장 최적의 조건을 토대로 만들어진 것이지만 사용자의 작업 과정이나 인쇄 업체의 작업 과정에 따라서는 기본 사전 설정으로 적용할 수 없는 특별한 PDF 설정이 필요한 경우도 있습니다. 이러한 경우 사용자나 서비스 공급업체는 사용자 정의 사전 설정을 만들 수 있습니다.

1. [편집] > [Adobe PDF 사전 설정]을 선택합니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 새 사전 설정을 만들려면 [새 파일]을 클릭합니다. 기존 사전 설정을 바탕으로 새 사전 설정을 만들고 싶으면 우선 그 사전 설정을 선택합니다.

- 기존의 사용자 정의 사전 설정을 편집하려면 해당 사전 설정을 선택하고 [편집]을 클릭합니다. 기본 사전 설정은 편집할 수 없습니다.
- 사전 설정을 삭제하려면 사전 설정을 선택하고 [삭제]를 클릭합니다.
- Adobe PDF 폴더 아래의 기본 **Settings** 폴더가 아닌 다른 위치에 사전 설정을 저장하려면 사전 설정을 선택하고 [다른 이름으로 저장]을 클릭합니다. 위치를 지정하고 [저장]을 클릭합니다.

3. PDF 옵션을 설정한 다음 [확인]을 클릭합니다.

또는 [Adobe PDF 저장] 대화 상자 아래에 있는 [사전 설정 저장]을 클릭하여 PDF 파일을 저장할 때 사용자 정의 사전 설정을 만들 수 있습니다.

자신이 정의한 사전 설정을 동료와 공유하려면 하나 이상의 사전 설정을 선택한 다음 [내보내기]를 클릭합니다. 그러면 사전 설정이 별도의 .joboptions 파일에 저장되고, 이 파일을 전자 우편이나 컴퓨터 네트워크를 통해 동료에게 전송할 수 있습니다.

PDF 사전 설정 불러오기

맨 위로 ⁴

Illustrator는 보충적인 PDF 사전 설정(.joboptions) 파일과 함께 제공됩니다. 또한 서비스 공급업체와 동료들로부터 사용자 정의 PDF 사전 설정 파일을 받을 수도 있습니다.

❖ 모든 Creative Suite 응용 프로그램으로 PDF 사전 설정을 불러오려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- .joboptions 파일을 두 번 클릭합니다.
- [편집] > [Adobe PDF 사전 설정]을 선택합니다. [불러오기]를 클릭하고 불러오려는 .joboptions 파일을 선택합니다.



법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

Adobe PDF 옵션

Adobe PDF 옵션 설정

PDF/X 표준 정보

PDF 호환성 레벨

일반 PDF 옵션

PDF의 압축 및 다운샘플링 옵션

PDF의 표시와 도련 옵션

PDF의 색상 관리 및 PDF/X 옵션

PDF에 대한 글꼴 및 병합 옵션

PDF 파일에 보안 추가

보안 옵션

Adobe PDF 옵션은 범주별로 구분되어 있습니다. 어떤 옵션이든 바꾸면 사전 설정의 이름이 [사용자 정의]로 바뀌게 됩니다. [Adobe PDF 저장] 대화 상자의 왼쪽에 범주 목록이 있으며 대화 상자 상단에 있는 [표준] 및 [호환성] 옵션은 예외입니다.

Adobe PDF 옵션 설정

맨 위로

Adobe PDF 옵션은 범주별로 구분되어 있습니다. 어떤 옵션이든 바꾸면 사전 설정의 이름이 [사용자 정의]로 바뀌게 됩니다. [Adobe PDF 저장] 대화 상자의 왼쪽에 범주 목록이 있으며 대화 상자 상단에 있는 [표준] 및 [호환성] 옵션은 예외입니다.

표준 파일의 PDF 표준을 지정합니다.

호환성 파일의 PDF 버전을 지정합니다.

일반 기본 파일 옵션을 지정합니다.

압축 아트웍의 압축 및 다운샘플링 여부를 지정하고, 이 경우 사용할 방법과 설정을 지정합니다.

표시와 도련 프린터의 표시 및 도련과 슬러그 영역을 지정합니다. PDF는 일반적인 페이지 크기로 출력되지 않기 때문에 이 옵션이 [인쇄] 대화 상자의 옵션과 동일해도 계산 결과에는 미묘한 차이가 나타납니다.

출력 색상 및 PDF/X 출력 의도 프로파일이 PDF 파일에 저장되는 방법을 제어합니다.

고급 글꼴, 중복 인쇄 및 투명도가 PDF 파일에 저장되는 방식을 제어합니다.

보안 PDF 파일에 보안을 추가합니다.

요약 현재 PDF 설정의 요약 정보를 표시합니다. 요약을 ASCII 텍스트 파일로 저장하려면 [요약 저장]을 클릭합니다.

PDF/X 표준 정보

맨 위로

PDF/X 표준은 ISO(International Organization for Standardization)에서 제정합니다. PDF/X 표준은 그래픽 내용 교환에 적용됩니다. PDF 변환 중 처리할 파일이 특정 표준을 준수하는지 확인하는 검사가 수행됩니다. PDF가 해당 ISO 표준을 따르지 않을 경우 변환을 취소할 것인지 아니면 비규격 파일로 생성할 것인지를 묻는 메시지가 나타납니다. 인쇄 출판 작업 과정에서 가장 보편적으로 사용되는 표준은 PDF/X-1a, PDF/X-3, PDF/X-4 등과 같은 PDF/X 포맷입니다.

참고: PDF/X에 대한 자세한 내용은 [ISO 웹 사이트](#) 및 [Adobe 웹 사이트](#)를 참조하십시오.

PDF 호환성 레벨

맨 위로

PDF를 만들 때는 사용할 PDF 버전을 결정해야 합니다. PDF로 저장하거나 PDF 사전 설정을 편집할 때 다른 사전 설정으로 변경하거나 호환성 옵션을 선택하여 PDF 버전을 변경할 수 있습니다.

일반적으로 이전 버전과의 호환성이 특별히 필요하지 않는 한 가장 최신 버전(이 경우 1.7 버전)을 사용해야 합니다. 최신 버전에는 새로운 기능이 모두 포함되어 있습니다. 하지만 널리 배포되는 문서를 만들 경우, 모든 사용자가 문서를 보고 인쇄할 수 있도록 Acrobat 5.0(PDF 1.4) 또는 Acrobat 6.0(PDF 1.5)을 선택하는 것이 좋습니다.

다음 표는 서로 다른 호환성 설정을 사용하여 만든 Adobe PDF 파일의 몇 가지 기능을 비교한 것입니다.

참고: Acrobat 8.0 및 9.0도 PDF 1.7을 사용합니다.

PDF 1.3(Acrobat 3.0)	PDF 1.4(Acrobat 5.0)	PDF 1.5(Acrobat 6.0)	PDF 1.6(Acrobat 7.0) 및 PDF 1.7(Acrobat X)

Acrobat 3.0 및 Acrobat Reader 3.0 이상에서 PDF를 열 수 있습니다.	Acrobat 3.0 및 Acrobat Reader 3.0 이상에서 PDF를 열 수 있습니다. 그러나 이후 버전에서만 제공되는 기능은 사용할 수 없거나 표시되지 않을 수 있습니다.	Acrobat 4.0 및 Acrobat Reader 4.0 이상에서 대부분의 PDF를 열 수 있습니다. 그러나 이후 버전에서만 제공되는 기능은 사용할 수 없거나 표시되지 않을 수 있습니다.	Acrobat 4.0 및 Acrobat Reader 4.0 이상에서 대부분의 PDF를 열 수 있습니다. 그러나 이후 버전에서만 제공되는 기능은 사용할 수 없거나 표시되지 않을 수 있습니다.
라이브 투명 효과를 사용하는 아트웍을 포함할 수 없습니다. 투명도는 PDF 1.3으로 변환하기 전에 모두 병합해야 합니다.	아트웍에서 라이브 투명도의 사용을 지원합니다. Acrobat Distiller 기능은 투명도를 병합합니다.	아트웍에서 라이브 투명도의 사용을 지원합니다. Acrobat Distiller 기능은 투명도를 병합합니다.	아트웍에서 라이브 투명도의 사용을 지원합니다. Acrobat Distiller 기능은 투명도를 병합합니다.
레이어가 지원되지 않습니다.	레이어가 지원되지 않습니다.	Illustrator CS 및 이후 버전 또는 InDesign CS 및 이후 버전 등과 같이 레이어가 사용된 PDF 문서의 생성을 지원하는 응용 프로그램에서 PDF를 작성할 때 레이어를 보존합니다.	Illustrator CS 및 이후 버전 또는 InDesign CS 및 이후 버전 등과 같이 레이어가 사용된 PDF 문서의 생성을 지원하는 응용 프로그램에서 PDF를 작성할 때 레이어를 보존합니다.
8색재의 DeviceN 색상 공간이 지원됩니다.	8색재의 DeviceN 색상 공간이 지원됩니다.	최대 31색재의 DeviceN 색상 공간이 지원됩니다.	최대 31색재의 DeviceN 색상 공간이 지원됩니다.
멀티바이트 글꼴을 포함할 수 있습니다. Distiller는 포함 시 글꼴을 변환합니다.	멀티바이트 글꼴을 포함할 수 있습니다.	멀티바이트 글꼴을 포함할 수 있습니다.	멀티바이트 글꼴을 포함할 수 있습니다.
40비트 RC4 보안이 지원됩니다.	128비트 RC4 보안이 지원됩니다.	128비트 RC4 보안이 지원됩니다.	128비트 RC4 및 128비트 AES(Advanced Encryption Standard) 보안이 지원됩니다.

일반 PDF 옵션

맨 위로

[Adobe PDF 저장] 대화 상자의 [일반] 섹션에서 다음 옵션을 설정할 수 있습니다.

설명 선택된 사전 설정에서 설명을 표시하고 설명을 편집할 수 있는 공간을 제공합니다. 클립보드의 내용을 설명에 붙일 수 있습니다. 사전 설정의 설명을 편집하면 사전 설정 이름에 "(수정됨)"이라는 단어가 붙습니다. 반대로, 사전 설정에서 설정값을 변경하면 "[기준: <현재 사전 설정 이름>]"이라는 설명이 앞에 삽입됩니다.

Illustrator 편집 기능 보존 모든 **Illustrator** 데이터를 PDF 파일에 저장합니다. **Adobe Illustrator**에서 PDF 파일을 다시 열고 편집하려면 이 옵션을 선택합니다.

중요: [Illustrator 편집 기능 보존] 옵션은 능동적인 압축 및 다운샘플링과는 상반됩니다. 파일 크기를 고려해야 하는 경우 이 옵션을 선택 취소합니다. 페이지 축소판 포함 PDF의 각 페이지에 축소판 미리 보기를 포함시킵니다. 이 작업은 파일 크기를 증가시킵니다. **Acrobat 5.0** 이상 사용자가 PDF를 보거나 인쇄할 때 이 설정을 선택 해제합니다. 5.0 이상 버전에서는 PDF의 [페이지] 패널을 클릭할 때마다 동적으로 축소판을 생성합니다.

빠른 웹 보기를 위해 최적화 웹 브라우저에서 더 빨리 볼 수 있도록 PDF 파일을 최적화합니다.

저장 후 PDF 보기 새로 만든 PDF 파일을 기본 PDF 보기 응용 프로그램에서 엽니다.

상위 레벨 레이어에서부터 **Acrobat** 레이어 만들기 **Illustrator**의 상위 레벨 레이어를 PDF 파일 내에 **Acrobat** 레이어로 저장합니다. **Adobe Acrobat 6, 7 및 8** 사용자는 이 옵션을 사용하여 단일 파일에서 여러 버전의 문서를 생성할 수 있습니다.

참고: 이 옵션은 [호환성]이 [Acrobat 6(1.5)], [Acrobat 7(1.6)] 및 [Acrobat 8(1.7)]로 설정되었을 때만 사용할 수 있습니다.

PDF의 압축 및 다운샘플링 옵션

맨 위로

아트웍을 **Adobe PDF**로 저장하면 텍스트와 라인 아트를 압축하고 비트맵 이미지를 압축 및 다운샘플링할 수 있습니다. 사용자가 선택한 설정에 따라, 압축 및 다운샘플링을 통해 디테일 및 정밀도를 그대로 유지하면서 PDF 파일의 크기를 크게 줄일 수 있습니다.

[Adobe PDF 저장] 대화 상자의 [압축] 영역은 세 개의 섹션으로 나뉩니다. 각 섹션은 아트웍의 색상, 회색 음영 또는 단색 이미지를 압축 또는 다시 샘플링하기 위한 다음과 같은 옵션을 제공합니다.

중요: [Illustrator 편집 기능 보존] 옵션([일반] 환경 설정 영역)은 능동적인 압축 및 다운샘플링과는 상반됩니다. 파일 크기를 고려해야 하는 경우 이 옵션을 선택 취소합니다.

다운샘플링 PDF 파일을 웹에서 사용하려는 경우 다운샘플링을 사용하면 압축률을 높일 수 있습니다. PDF 파일을 고해상도로 인쇄하려면 다운샘플링을 사용하지 마십시오. 모든 다운샘플링 옵션을 비활성화하려면 이 옵션을 선택 취소합니다.

다운샘플링은 이미지의 픽셀 수를 줄이는 것을 말합니다. 컬러, 회색 음영 또는 단색 이미지를 다운샘플링하려면 평균 다운샘플링, 바이큐빅 다운샘플링 또는 서브샘플링 등의 보간법을 선택하고 ppi(인치당 픽셀 수) 단위로 원하는 해상도를 입력합니다. 그런 다음 [대상 이미지] 텍스트 상자에 해상도

를 입력합니다. 이보다 고대비가 높은 해상도를 갖는 모든 이미지가 다운샘플링됩니다.

사용자가 선택한 보간법에 따라 픽셀이 삭제되는 방법이 결정됩니다.

평균 다운샘플링 샘플 영역의 픽셀 평균을 계산하여 전체 영역을 지정된 해상도의 평균 픽셀 색상으로 바꿉니다.

서브샘플링 샘플 영역의 중앙에서 픽셀을 선택하여 전체 영역을 선택한 픽셀 색상으로 바꿉니다. 서브샘플링은 다운샘플링에 비해 변환 시간이 크게 단축되지만 덜 매끄럽고 끊어지는 이미지가 생성됩니다.

바이큐빅 다운샘플링 가중 평균을 사용하여 픽셀 색상을 결정합니다. 이 방법은 일반적으로 단순한 평균 다운샘플링 방법보다 결과가 더 좋습니다. 바이큐빅 다운샘플링 방법은 가장 느리지만 가장 정확한 방법으로, 가장 매끄러운 그라데이션을 만들 수 있습니다.

압축 사용되는 압축 유형을 결정합니다. [자동] 옵션은 파일에 포함된 아트웍에 가장 적합한 압축과 품질을 자동으로 설정합니다. 대부분의 파일에서 이 옵션은 만족스러운 결과를 나타냅니다. 최고의 호환성이 필요한 경우 [자동(JPEG)]을 사용합니다. 압축 수준을 높이려면 [자동(JPEG2000)]을 사용합니다.

ZIP 압축 단색이나 반복 패턴의 넓은 영역이 있는 이미지와 반복 패턴을 포함하는 흑백 이미지를 압축할 경우 효과적입니다. ZIP 압축은 [품질] 설정에 따라 비손실 또는 손실 유형이 될 수 있습니다.

JPEG 압축 회색 음영이나 컬러 이미지에 적합합니다. JPEG 압축은 손실 유형의 압축입니다. 즉, 이미지 데이터를 제거하므로 이미지 품질이 저하될 수 있지만 정보 손실을 최소화하면서 파일 크기를 줄입니다. JPEG 압축은 데이터를 제거하므로 ZIP 압축보다 파일 크기를 훨씬 작게 만들 수 있습니다.

JPEG2000 이미지 데이터의 압축 및 패키지화를 위한 새로운 국제 표준입니다. JPEG 압축과 마찬가지로 JPEG2000은 회색 음영이나 컬러 이미지에 적합합니다. 또한 점진적으로 이미지를 표시할 수 있는 등 추가적인 이점을 제공합니다.

CCITT 및 실행 길이 압축 단색 비트맵 이미지에만 사용할 수 있습니다. CCITT(Consultative Committee on International Telegraphy and Telephony) 압축은 흑백 이미지와 1비트 심도 이미지로 스캔된 이미지에 적합합니다. 그룹 4는 대부분의 단색 이미지를 최적으로 압축하는 범용 압축 방법입니다. 그룹 3은 대부분의 팩스에서 사용되며 단색 비트맵을 한 번에 한 줄씩 압축합니다. [실행 길이] 압축을 사용하면 단색 검정이나 흰색 영역이 많은 이미지에 최상의 결과가 나타납니다.

이미지 품질 적용할 압축 수준을 결정합니다. 사용 가능한 옵션은 압축 방법에 따라 다릅니다. JPEG 압축의 경우, [최소], [저], [중], [고], [최대] 품질 옵션이 제공됩니다. ZIP 압축의 경우, 4비트 8비트 품질 옵션이 제공됩니다. 4비트 이미지에 4비트 ZIP 압축을 사용하거나 4비트 또는 8비트 이미지에 8비트 ZIP 압축을 사용하는 경우 ZIP 압축은 손실이 없습니다. 즉 파일 크기를 줄이기 위해 데이터가 제거되지 않으므로 이미지 품질에 영향을 주지 않습니다. 그러나 8비트 데이터에 4비트 ZIP 압축을 사용하면 데이터 손실이 발생하므로 품질에 영향을 줄 수 있습니다.

타일 크기 이 옵션은 해당 [압축] 설정이 [JPEG2000]일 때만 사용할 수 있습니다. 이 옵션은 점진적으로 표시할 타일 크기를 결정합니다.

텍스트와 라인 아트 압축 파일의 모든 텍스트와 라인 아트에 압축을 적용합니다. 이 방법은 디테일이나 품질이 손실되지 않습니다.

PDF의 표시와 도련 옵션

맨 위로

도련이란 인쇄 테두리 상자 밖으로 나가거나 재단선 표시 및 재단 표시 밖으로 나간 아트웍 부분을 말합니다. 아트웍에 오차 여백으로 도련을 넣어 페이지를 재단한 후에도 여전히 페이지의 가장자리까지 잉크가 확장되도록 문서의 핵심 라인 안쪽에 맞춰 이미지를 잘라낼 수 있습니다.

[Adobe PDF 저장] 대화 상자의 [표시와 도련] 영역에서 도련 범위를 지정하고 파일에 다양한 프린터 표시를 추가할 수 있습니다.

모든 프린터 표시 PDF 파일에서 모든 프린터 표시([재단 표시], [맞춰끼기 표시], [색상 막대] 및 [페이지 정보])를 사용할 수 있게 설정합니다.

프린터 표시 유형 [로마자] 프린터 표시를 선택하거나, 아시아어로 인쇄할 페이지에 대해 [일본어] 표시를 선택할 수 있습니다.

재단 표시 재단 영역의 각 모서리에 표시를 두어 PDF 재단 상자 경계를 나타냅니다.

재단 표시 두께 재단 표시의 선 두께를 결정합니다.

등록 보기 색상 문서에서 다른 분판을 정렬하기 위해 표시를 대지 외부에 둡니다.

이동 대지의 가장자리에서 모든 프린터 표시까지의 거리를 결정합니다. 재단 표시는 이동에 의해 결정된 공간의 가장자리에 있습니다.

색상 막대 각 별색 또는 배합 색상에 대해 작은 색상 사각형을 추가합니다. 배합 색상으로 변환된 별색은 배합 색상을 사용하여 표시합니다. 서비스 공급자는 이러한 표시를 사용하여 인쇄기의 잉크 밀도를 조정합니다.

페이지 정보 페이지 정보를 페이지의 대지 외부에 배치합니다. 페이지 정보에는 파일 이름, 페이지 번호, 현재 날짜와 시간 및 색상 분판 이름 등이 포함됩니다.

문서 도련 설정 사용 이 대화 상자의 도련 설정 대신 문서의 도련 설정을 사용합니다.

도련 상단, 도련 하단, 도련 왼쪽, 도련 오른쪽 아트웍의 도련을 제어합니다. 단추를 선택하면 이 네 항목의 값이 비례하게 되어 하나를 편집하면 나머지 세 항목의 값이 업데이트됩니다.

PDF의 색상 관리 및 PDF/X 옵션

맨 위로

[Adobe PDF 저장] 대화 상자의 [출력] 섹션에서 다음 옵션을 설정할 수 있습니다. [출력] 옵션 간의 상호 작용은 [색상 관리]가 켜져 있는지 여부 및 어떤 PDF 표준이 선택되었는지에 따라 달라집니다.

색상 변환 Adobe PDF 파일에서 색상 정보의 표시 방법을 지정합니다. 색상 오브젝트를 RGB 또는 CMYK로 변환하는 경우 팝업 메뉴에서 대상 프로파일을 선택합니다. 색상 변환 중에 모든 별색 정보는 보존되며, 그와 동등한 배합 색상만 지정된 색상 공간으로 변환됩니다.

변환 없음 색상 데이터를 그대로 보존합니다. PDF/X-3를 선택하면 이 옵션이 기본값입니다.

대상으로 변환(번호 유지) 대상 프로파일을 변환하지 않고 할당함으로써 대상 프로파일과 같은 색상 공간의 태그 없는 내용에 대한 색상 번호를 보존합니다. 다른 모든 내용은 대상 공간으로 변환됩니다. 색상 관리 기능이 꺼지면 이 옵션을 사용할 수 없습니다. 해당 프로파일의 포함 여부는 [프로파일 포함 정책]에서 결정됩니다.

대상 항목으로 변환 모든 색상을 [대상]으로 선택되어 있는 프로파일로 변환합니다. 해당 프로파일의 포함 여부는 [프로파일 포함 정책]에서 결정됩니다.

참고: [대상 항목으로 변환]이 선택되어 있고 [대상]이 문서 프로파일과 일치하지 않으면 옵션 옆에 경고 아이콘이 나타납니다.

대상 모니터 또는 SWOP 표준과 같은 최종 RGB 또는 CMYK 출력 장치의 색상 영역을 설명합니다. **Illustrator**는 이 프로파일을 사용해 문서의 색상 정보([색상 설정] 대화 상자의 [작업 공간] 섹션에 있는 소스 프로파일에 의해 정의됨)를 대상 출력 장치의 색상 공간으로 변환합니다.

프로파일 포함 정책 파일에 색상 프로파일을 포함시킬지 여부를 결정합니다.

출력 의도 프로파일 이름 해당 문서에 대한 특징적인 인쇄 조건을 지정합니다. 출력 의도 프로파일은 PDF/X 호환 파일을 만드는 데 필요합니다.

[Adobe PDF 저장] 대화 상자에서 PDF/X 표준(또는 사전 설정)이 선택되어 있을 때 이 메뉴를 사용할 수 있습니다. 사용 가능한 옵션은 색상 관리의 설정 여부에 좌우됩니다. 예를 들어, 색상 관리가 설정되어 있지 않으면 메뉴에는 사용 가능한 프린터 프로파일만 나열됩니다. 색상 관리가 설정되어 있으면 메뉴에는 미리 정의된 다른 프린터 프로파일 외에도 CMYK 출력 장치인 경우 [대상 프로파일]에 대해 선택된 것과 같은 프로파일이 나열됩니다.

출력 조건 이름 이름 의도한 인쇄 조건을 설명합니다. 이 항목은 PDF 문서를 수신할 사람에게 유용할 수 있습니다.

출력 조건 ID 의도한 인쇄 조건에 대해 더 많은 정보를 알 수 있게 해주는 포인터입니다. 이 ID는 ICC 레지스트리에 포함되어 있는 인쇄 조건에 자동으로 입력됩니다.

레지스트리 이름 레지스트리에 대한 자세한 내용을 볼 수 있는 웹 주소를 표시합니다. ICC 레지스트리 이름에 URL이 자동으로 입력됩니다.

트랩 상태로 보기 문서의 트래핑 상태를 표시합니다. PDF/X 규격에 맞추기 위해 True(선택됨) 또는 False(선택 취소됨)의 값이 요구됩니다. 요구 사항에 맞지 않는 문서는 PDF/X 규격 검사에 실패합니다.

PDF에 대한 글꼴 및 병합 옵션

맨 위로

[Adobe PDF 저장] 대화 상자의 [고급] 섹션에서 다음 옵션을 설정할 수 있습니다.

사용된 문자의 비율이 다음보다 적을 때 서브세트 글꼴 포함 문서에 사용된 해당 글꼴의 문자 수에 따라 문서에 사용된 문자만이 아니라 전체 글꼴을 포함시켜야 하는 경우를 지정합니다. 예를 들어, 글꼴에 1,000개의 문자가 포함되어 있으나 문서에서는 이 문자 중 10개만 사용한다면 증가되는 파일 크기를 고려해 볼 때 글꼴을 포함시키는 것은 비능률적이라고 판단할 수 있습니다.

중복 인쇄 중복 인쇄에 설정된 겹치는 색상을 저장할 방법을 지정합니다. 중복 인쇄를 보존하거나 삭제하도록 선택할 수 있습니다. 이 대화 상자의 위쪽에 있는 [호환성]을 [Acrobat 4(PDF 1.3)]로 설정한 경우 아트웍을 병합하여 중복 인쇄를 시뮬레이션할 수도 있습니다.

사전 설정 이 대화 상자의 상단에 있는 [호환성]을 [Acrobat 4(PDF 1.3)]로 설정하고 아트웍에 투명도가 적용된 경우, 투명도 병합을 위한 사전 설정 또는 옵션 세트를 지정할 수 있습니다. 또는 [사용자 정의]를 클릭하여 병합 설정값을 사용자 정의할 수 있습니다.

참고: Acrobat 5(PDF 1.4), Acrobat 6(PDF 1.5) 및 Acrobat 7(PDF 1.6)을 사용하면 아트웍의 투명도가 자동으로 보존됩니다. 따라서 이러한 수준의 호환성에서는 [사전 설정] 및 [사용자 정의] 옵션을 사용할 수 없습니다.

PDF 파일에 보안 추가

맨 위로

PDF로 저장할 때 암호 보호 및 보안 제한을 추가하여 파일을 열 수 있는 사용자뿐 아니라 내용을 복사하거나 추출하고, 문서를 인쇄하는 등의 작업을 수행할 수 있는 사용자도 제한할 수 있습니다.

PDF 파일에 문서를 열기 위한 암호와 보안 설정을 변경하기 위한 암호를 설정할 수 있습니다. 파일에 보안 제한을 설정한 경우 암호도 지정해야 합니다. 암호를 지정하지 않으면 파일을 연 사람이 보안 제한을 제거할 수 있습니다. 권한 암호로 파일을 연 경우에는 보안 제한이 일시적으로 해제됩니다.

PDF 파일의 암호 보호에는 RSA Corporation의 RC4 암호 보안 방법이 사용됩니다. 암호화 레벨은 [일반] 범주의 [호환성] 설정에 따라 높게 설정되거나 낮게 설정됩니다.

참고: Adobe PDF 사전 설정은 암호 및 보안 설정을 지원하지 않습니다. [Adobe PDF 내보내기] 대화 상자에서 암호 및 보안 설정을 선택하고 [사전 설정 저장]을 클릭한 경우 암호 및 보안 설정은 유지되지 않습니다.

보안 옵션

맨 위로

PDF를 만들거나 PDF에 암호 보호를 적용할 때 다음 옵션을 설정할 수 있습니다. [호환성] 설정에 따라 옵션에서 설정할 수 있는 값이 달라집니다. PDF/X 표준이나 사전 설정에는 보안 옵션을 사용할 수 없습니다.

호환성 암호로 보호된 문서를 열 때 사용할 암호화 유형을 설정합니다. Acrobat 6 이상을 사용하면 메타데이터를 검색할 수 있습니다.

초기 버전의 Acrobat을 사용하는 경우에는 호환성이 더 높은 버전으로 설정된 PDF 문서를 열 수 없습니다. 예를 들어, [Acrobat 8] 옵션을 선택한 경우 Acrobat 6.0 또는 이전 버전에서 문서를 열 수 없습니다.

문서를 열 때 암호 필요 사용자가 문서를 열 때, 지정된 암호를 입력하도록 하려면 이 옵션을 선택합니다.

문서 열기 암호 사용자가 PDF 파일을 열 때 입력해야 할 암호를 지정합니다.

참고: 암호를 잊어버린 경우 문서에서 암호를 복구할 방법이 없습니다. 암호를 잊었을 경우에 대비하여 별도의 안전한 장소에 암호를 저장하는 것이 좋습니다.

암호를 사용하여 보안 및 권한 설정값 편집 제한 PDF 파일 보안 설정에 대한 액세스를 제한합니다. Adobe Acrobat에서 파일을 연 경우 사용자는 파일을 볼 수 있지만 파일의 보안 및 권한 설정을 변경하려면 지정된 권한 암호를 입력해야 합니다. Illustrator, Photoshop 또는 InDesign에서 파일을 연 경우 보기 전용 모드에서 파일을 열 수 없으므로 권한 암호를 입력해야 합니다.

권한 암호 권한 설정을 변경하는 데 필요한 암호를 지정합니다. 이 옵션은 이전 옵션이 선택된 경우에만 사용할 수 있습니다.

인쇄 허용 사용자에게 허용된 PDF 문서 인쇄 레벨을 지정합니다.

없음 사용자가 문서를 인쇄하지 못하도록 합니다.

저해상도(150dpi) 사용자가 150dpi보다 높지 않은 해상도에서 인쇄하도록 합니다. 각 페이지가 비트맵 이미지로 인쇄되므로 인쇄 속도가 더 느려질 수도 있습니다. 이 옵션은 [호환성] 옵션이 Acrobat 5(PDF 1.4) 이상으로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.

고해상도 어떤 해상도에서도 인쇄할 수 있으며 고품질 벡터 출력을 포스트스크립트 및 고품질 인쇄 기능을 지원하는 기타 프린터로 보낼 수 있도록 합니다.

변경 가능 PDF 문서에서 허용된 편집 동작을 정의합니다.

없음 사용자가 [변경 허용] 메뉴에 나열된 문서에 대해 양식 필드 채우기와 주석 추가 같은 변경 작업을 수행하지 못하도록 합니다.

페이지 삽입, 삭제 및 회전 사용자가 페이지를 삽입, 삭제 및 회전하고 책갈피와 축소판을 만들 수 있도록 합니다. 이 옵션은 높은 레벨(128비트 RC4 또는 AES)의 암호화에만 사용할 수 있습니다.

양식 필드 채우기 및 서명 사용자가 양식을 채우고 디지털 서명을 추가할 수 있도록 합니다. 이 옵션을 선택해도 사용자가 주석을 추가하거나 양식 필드를 만들 수는 없습니다. 이 옵션은 높은 레벨(128비트 RC4 또는 AES)의 암호화에만 사용할 수 있습니다.

주석 달기, 양식 필드 채우기 및 서명 사용자가 주석 및 디지털 서명을 추가하고 양식을 채울 수 있습니다. 이 옵션은 사용자가 페이지 개체를 이동하거나 양식 필드를 생성하도록 허용하지 않습니다.

페이지의 예외 추출 사용자가 문서를 편집하고, 양식 필드를 작성 및 채우고, 주석 및 디지털 서명을 추가할 수 있도록 합니다.

텍스트, 이미지 및 기타 내용 복사 활성화 사용자가 PDF의 내용을 선택하고 복사할 수 있도록 합니다.

시각 장애인을 위한 화면 판독기 장치의 텍스트 액세스 활성화 시각 장애자가 화면 판독기를 사용하여 문서를 읽을 수 있도록 합니다. 단 문서의 내용을 복사하거나 추출하는 것은 허용하지 않습니다. 이 옵션은 높은 레벨(128비트 RC4 또는 AES)의 암호화에만 사용할 수 있습니다.

일반 텍스트 메타 데이터 사용 가능 이 옵션을 설정하면 사용자가 PDF에서 내용을 복사 및 추출할 수 있습니다. 이 옵션은 호환성이 Acrobat 6 또는 이후 버전으로 설정되었을 때만 사용할 수 있습니다. 이 옵션을 선택하면 저장/검색 시스템 및 검색 엔진이 이 문서에 저장된 메타데이터에 액세스할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

 [인쇄를 위한 PDF 색상 관리](#)



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

아트웍 내보내기

아트웍 내보내기

아트웍을 내보내기 위한 파일 포맷

[AutoCAD 내보내기 옵션](#)

[Flash 내보내기 옵션](#)

[JPEG 내보내기 옵션](#)

[Photoshop 내보내기 옵션](#)

[PNG 내보내기 옵션](#)

[TIFF 내보내기 옵션](#)

[맨 위로](#)

아트웍 내보내기

1. [파일] > [내보내기]를 선택합니다.
2. 파일 위치를 선택하고 파일 이름을 입력합니다.
3. [파일 유형](Windows) 또는 [형식](Mac OS) 팝업 메뉴에서 형식을 선택합니다.
4. [저장](Windows) 또는 [내보내기](Mac OS)를 클릭합니다.

Illustrator에서 내용 내보내기에 대한 비디오는 출력할 파일을 저장하는 방법을 참조하십시오.

참조

- [아트웍 저장 정보](#)

[맨 위로](#)

아트웍을 내보내기 위한 파일 포맷

참고: 여러 대지를 내보낼 수 있는 포맷은 SWF, JPEG, PSD, PNG 및 TIFF뿐입니다.

AutoCAD 드로잉 및 **AutoCAD** 교환 파일(DWG 및 DXF) AutoCAD 드로잉은 AutoCAD에서 만든 벡터 그래픽을 저장하기 위한 표준 파일 포맷입니다. AutoCAD 교환 파일은 AutoCAD 드로잉을 내보내거나 다른 응용 프로그램에서 드로잉을 불러오기 위한 드로잉 교환 포맷입니다. 자세한 내용은 [AutoCAD 내보내기 옵션](#)을 참조하십시오.

참고: 기본적으로 *Illustrator* 아트웍에 포함된 흰색 획이나 채우기는 **AutoCAD** 포맷으로 내보낼 때 검정색 획이나 채우기로 바뀌고, *Illustrator*의 검정색 획이나 채우기는 **AutoCAD** 포맷으로 내보낼 때 흰색으로 바뀝니다.

BMP 표준 Windows 이미지 포맷입니다. 포맷(Windows 또는 OS/2)과 비트 심도뿐 아니라 색상 모델, 해상도 그리고 아트웍을 래스터화하기 위한 앤티 앨리어스 설정을 지정하여 이미지에 포함될 수 있는 색상(또는 회색 음영)의 총 개수를 결정할 수 있습니다. Windows 포맷을 사용하는 4비트와 8비트 이미지의 경우 RLE 압축을 지정할 수도 있습니다.

확장 메타파일(**EMF**) Windows 응용 프로그램이 벡터 그래픽 데이터를 내보내기 위한 교환 형식으로 널리 사용하는 포맷입니다. *Illustrator*에서는 아트웍을 EMF 포맷으로 내보낼 때 일부 벡터 데이터를 래스터화할 수 있습니다.

JPEG(Joint Photographic Experts Group) 사진을 저장할 때 흔히 사용되는 포맷입니다. JPEG 포맷은 이미지에 모든 색상 정보를 보존하지만 선별적으로 데이터를 버려 파일 크기를 압축합니다. JPEG는 웹에서 이미지를 표시하기 위한 표준 포맷입니다. 자세한 내용은 [JPEG 내보내기 옵션](#)을 참조하십시오. [웹 및 장치용으로 저장] 명령을 사용하여 이미지를 JPEG 파일로 저장할 수도 있습니다.

참고: 파일을 JPEG로 저장할 때마다 물결 모양의 패턴이나 농담이 고르지 않은 띠 모양의 영역과 같은 가공물이 파일에 추가됩니다. JPEG 파일을 저장할 때는 이전에 저장한 JPEG가 아니라 원본 이미지로부터 저장해야 합니다.

Macintosh PICT 응용 프로그램 간 이미지 전송을 위해 Mac OS 그래픽 및 페이지 레이아웃 응용 프로그램에서 사용되는 포맷입니다. PICT는 넓은 영역이 단색으로 이루어진 이미지를 압축할 때 특히 효과적입니다.

Flash(SWF) 대화식 애니메이션 웹 그래픽에 적합한 벡터 기반 그래픽 포맷입니다. 아트웍을 Flash(SWF) 포맷으로 내보내 웹 디자인에 사용하거나 Flash Player 플러그인이 장착된 브라우저에서 아트웍을 볼 수 있습니다. 자세한 내용은 [Flash 내보내기 옵션](#)을 참조하십시오. [웹 및 장치용으로 저장] 명령을 사용하여 이미지를 SWF 파일로 저장할 수도 있고, 텍스트를 Flash 동적 텍스트 또는 입력 텍스트로 내보낼 수도 있습니다(Flash로 내보낼 텍스트 태그 지정 참조). 아트웍을 Flash 포맷으로 내보내는 것 외에도 Illustrator 아트웍을 복사해 Flash에 붙일 수 있습니다. 아트웍의 정확도는 클립보드에서도 그대로 유지됩니다.

Adobe Illustrator에 있는 Flex 스킨에 대해 벡터 아트웍을 만들고 Flex 스킨 만들기 스크립트를 사용하여 내보낼 수 있습니다. Flex 스킨과 Flex Builder에 대한 자세한 내용은 Flex 방법 리소스를 참조하십시오.

Photoshop(PSD) 표준 Photoshop 포맷입니다. 아트웍에 Photoshop 포맷으로 내보낼 수 없는 데이터가 포함되어 있으면 Illustrator에서는 문서의 레이어를 병합하거나 아트웍을 래스터화하여 아트웍의 모양을 보존합니다. 그 결과 적절한 내보내기 옵션을 선택했다라도 레이어, 하위 레이어, 컴파운드 모양 및 편집 가능한 텍스트가 Photoshop 파일에서는 보존되지 않는 경우가 있을 수 있습니다. 자세한 내용은 [Photoshop 내보내기 옵션](#)을 참조하십시오.

PNG(Portable Network Graphics) 웹에서 이미지의 비손실 압축 및 표시에 사용되는 포맷입니다. GIF와 달리 PNG는 24비트 이미지를 지원하고 계단 모양의 가장자리가 없는 배경 투명도를 만들어 냅니다. 그러나 일부 웹 브라우저는 PNG 이미지를 지원하지 않습니다. PNG는 회색 음영과 RGB 이미지에 투명도를 보존합니다. 자세한 내용은 [PNG 내보내기 옵션](#)을 참조하십시오. [웹 및 장치용으로 저장] 명령을 사용하여 이미지를 PNG 파일로 저장할 수도 있습니다.

Targa(TGA) Truevision® 비디오 보드를 사용하는 시스템에서 사용하도록 디자인된 포맷입니다. 비트 심도뿐 아니라 색상 모델, 해상도 그리고 아트웍을 래스터화하기 위한 엔티 앨리어스 설정을 지정하여 이미지에 포함될 수 있는 색상(또는 회색 음영)의 총 개수를 결정할 수 있습니다.

텍스트 포맷(TXT) 그림의 텍스트를 텍스트 파일로 내보내기 위해 사용되는 포맷입니다. 자세한 내용은 텍스트를 텍스트 파일로 내보내기를 참조하십시오.

TIFF(Tagged-Image File Format) 응용 프로그램과 컴퓨터 플랫폼 간에 파일을 교환하는 데 사용되는 포맷입니다. TIFF는 대부분의 페인트, 이미지 편집 및 페이지 레이아웃 응용 프로그램에서 지원하는 유연한 비트맵 이미지 포맷입니다. 대부분의 데스크탑 스캐너는 TIFF 파일을 만들 수 있습니다. 자세한 내용은 [TIFF 내보내기 옵션](#)을 참조하십시오.

Windows 메타파일(WMF) 16비트 Windows 응용 프로그램에 사용되는 중간 교환 포맷입니다. WMF 포맷은 거의 모든 Windows 드로잉과 레이아웃 프로그램에서 지원됩니다. 그러나 이 포맷은 벡터 그래픽을 제한적으로 지원하므로 가능하면 WMF 포맷 대신 EMF 포맷을 사용해야 합니다.

맨 위로 

AutoCAD 내보내기 옵션

아트웍을 DXF 또는 DWG 포맷으로 내보낼 때 다음과 같은 옵션을 설정할 수 있습니다.

AutoCAD 버전 내보낸 파일을 지원하는 **AutoCAD** 버전을 지정합니다.

크기 조절 [비율 단위] 값을 입력하여 **AutoCAD** 파일을 작성할 때 길이 데이터를 해석할 방식을 지정합니다.

선 굵기 조절 내보낸 파일에서 드로잉의 나머지 부분과 함께 선 굵기를 조절합니다.

색상 수 내보낸 파일의 색상 깊이를 지정합니다.

래스터 파일 형식 내보내기 작업 중에 래스터화된 이미지와 오브젝트를 **PNG** 포맷으로 저장할지 **JPEG** 포맷으로 저장할지 지정합니다. **PNG**만 투명도를 지원합니다. 가능한 한 모양을 그대로 유지해야 하는 경우 **PNG**를 선택합니다.

모양 보존 모양을 그대로 유지해야 해서 내보낸 파일을 편집할 필요가 없는 경우 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 편집 가능성이 상당히 손실될 수 있습니다. 예를 들어, 텍스트에 윤곽선이 생길 수 있고 효과가 래스터화됩니다. 이 옵션 또는 [최대 편집 가능성] 중 하나만 선택할 수 있습니다. 두 개를 동시에 선택할 수는 없습니다.

최대 편집 가능성 모양을 유지해야 하는 것보다 **AutoCAD**에서 파일을 편집하는 것이 더 중요한 경우 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 특히 스타일 효과를 적용한 경우 모양이 상당히 손실될 수 있습니다. 이 옵션 또는 [모양 보존] 중 하나만 선택할 수 있습니다. 두 개를 동시에 선택할 수는 없습니다.

선택된 이미지만 내보내기 파일에서 내보내기 작업 당시 선택된 아트웍만 내보냅니다. 아트웍을 선택하지 않으면 빈 파일만 내보내집니다.

모양을 위해 패스 바꿈 **AutoCAD**에서 필요한 경우 원래 모양을 유지하기 위해 패스를 변경합니다. 예를 들어, 내보내기 작업 중에 패스가 다른 오브젝트와 겹치거나 패스로 인해 오브젝트의 모양이 변경될 경우 이 옵션을 선택하면 오브젝트의 모양이 바뀌지 않도록 패스가 변경됩니다.

윤곽선 텍스트 모든 텍스트를 내보내기 전에 패스로 변환하여 모양을 유지합니다. **Illustrator**와 **AutoCAD**는 텍스트 속성을 해석하는 방식이 다를 수 있습니다. 편집 가능성이 떨어지더라도 시각적 정확도를 최대한 유지하려면 이 옵션을 선택합니다. **AutoCAD**에서 텍스트를 편집해야 할 경우에는 이 옵션을 선택하지 마십시오.

맨 위로

Flash 내보내기 옵션

SWF 포맷으로 아트웍을 내보낼 때 다음과 같은 [기본] 및 [고급] 옵션을 설정할 수 있습니다. 여러 대지를 **SWF** 포맷으로 내보낼 수 있습니다.

언제든지 [웹 미리보기]를 클릭하여 파일을 기본 웹 브라우저에서 미리 보거나(브라우저에 맞는 **Flash Player** 브라우저 플러그인이 설치되어 있어야 함) [Device Central]을 클릭하여 특정 휴대 전화나 장치의 **Flash Player**에서 파일을 미리 볼 수 있습니다.

참고: **Illustrator** 아트웍을 **Flash** 문서로 가져오는 것이 목표라면 그냥 붙여넣기만 하면 됩니다. 모든 패스, 획, 그라디언트, 텍스트([**Flash** 텍스트] 지정), 마스크, 효과(텍스트 그림자 등), 심볼은 그대로 유지됩니다. 또한 붙일 때 **Flash** 레이어, 프레임, 그래픽 심볼 중 어떤 형식으로 레이어를 불러올 것인지 지정할 수 있습니다.

[내보내기] 대화 상자에서 [저장](**Windows**) 또는 [내보내기](**Mac OS**)를 클릭하기 전에 여러 대지를 내보낼 방법을 지정합니다. 대지를 별도의 **SWF** 파일로 내보내려면 [내보내기] 대화 상자에서 [대지 사용]을 선택합니다. 일정 범위의 대지만 내보내려면 범위를 지정합니다. 그런 다음 [저장](**Windows**) 또는 [내보내기](**Mac OS**)를 클릭하고 다음 옵션을 지정합니다.

사전 설정 내보낼 때 사용할 사전 설정 옵션 설정 파일을 지정합니다. 기본 설정을 변경하면 이 옵션이 [사용자 정의]로 바뀝니다. 사용자 정의 옵션 설정을 새 사전 설정으로 저장한 후 다른 파일에 다시 사용할 수 있습니다. 옵션 설정을 사전 설정으로 저장하려면 [사전 설정 저장]을 클릭합니다.

파로 내보내기 **Illustrator** 레이어를 변환할 방법을 지정합니다.

AI 파일에서 **SWF** 파일 아트웍을 단일 프레임으로 내보냅니다. 이 옵션을 선택하면 레이어 클리핑 마스크를 보존할 수 있습니다.

AI 레이어에서 **SWF** 프레임 각 레이어 상의 아트웍을 별도의 **SWF** 프레임으로 내보내 애니메이션 **SWF**를 만듭니다.

AI 레이어에서 **SWF** 파일 각 레이어 상의 아트웍을 별도의 **SWF** 파일로 내보냅니다. 그 결과로 생성된 파일은 단일 **Illustrator** 레이어의 아트웍이 있는 단일 프레임을 포함하는 복수 **SWF** 파일입니다.

AI 레이어에서 **SWF** 심볼 각 레이어의 아트웍을 심볼로 변환하고 단일 **SWF** 파일로 내보냅니다. **AI** 레이어는 **SWF** 동영상 클립 심볼로 내보내집니다. 심볼 이름은 해당하는 레이어 이름으로 지정됩니다.

AI 대지를 **SWF** 파일로 선택한 각 대지를 별도의 **SWF** 파일로 내보냅니다. 이 옵션은 [다른 이름으로 저장] 대화 상자에서 여러 대지를 보존하기로 한 경우에만 사용할 수 있습니다. 이 옵션을 선택한 상태로 사전 설정을 저장할 경우 저장된 사전 설정은 여러 대지가 있는 파일에만 사용할 수 있습니다.

버전 가져온 파일을 찾아보는 데 사용할 **Flash Player** 버전을 지정합니다. **Flash 5** 이전 버전에서는 [파일 압축] 옵션을 사용할 수 없습니다. **3** 이전 버전에서는 [동적 텍스트]와 [입력 텍스트]를 사용할 수 없습니다.

대지 크기에 클립 선택한 대지의 테두리 안에 있는 **Illustrator** 아트웍을 **SWF** 파일로 내보냅니다. 테두리를 벗어난 아트웍은 모두 잘립니다. 이 옵션은 선택되어 있으며 여러 대지를 내보내는 경우에는 사용할 수 없습니다.

모양 보존 아트웍을 내보내기 전에 단일 레이어로 병합하려면 [모양 보존]을 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 파일의 편집 가능성이 제한됩니다.

파일 압축 **SWF** 데이터를 압축하여 파일 크기를 줄입니다. **Flash Player 6** 이전의 **Flash** 플레이어는 압축 파일을 열거나 표시하지 못합니다. 파일을 열어 볼 **Flash** 플레이어의 버전을 정확히 모르면 이 옵션을 사용하지 마십시오.

패널에서 심볼 내보내기 [심볼] 패널에 있는 모든 심볼을 내보냅니다. 심볼의 아트웍에 활성 예제가 없으면 내보낸 프레임에 심볼이 포함되지 않습니다. 그러나 **Flash** 작성 환경 내의 [Flash 심볼 라이브러리]에서는 심볼을 사용할 수 있습니다.

텍스트를 윤곽선으로 내보내기 문자를 벡터 패스로 변환합니다. 모든 **Flash** 플레이어에서 문자의 시각적 모양을 보존하려면 이 옵션을 사용합니다. 텍스트 편집 기능을 최대한 유지하려면 이 옵션을 선택하지 마십시오.

텍스트의 커닝 정보 무시 텍스트를 커닝 값 없이 내보냅니다.

메타데이터 포함 파일과 연관된 메타데이터를 내보냅니다. 내보낸 **XMP** 정보는 파일 크기를 작게 하기 위해 최소화됩니다. 예를 들어, 축소판은 포함되지 않습니다.

가져오기 방지 내보낸 **SWF** 파일을 사용자가 수정하지 못하도록 합니다.

암호 암호를 입력하여 권한이 없는 사용자나 **Adobe Flash** 이외의 다른 응용 프로그램에서 파일을 열 수 없게 보호합니다.

곡선 품질 베지어 곡선의 정확도를 결정합니다. 값이 낮으면 내보낸 파일 크기가 줄어들고 곡선 품질이 약간 떨어집니다. 반면에 값이 높으면 베지어 곡선의 재생성 정확도는 증가하지만 파일 크기가 커집니다.

배경색 내보낸 **SWF** 파일의 배경색을 지정합니다.

로컬 재생 보안 재생 중에 로컬 파일 액세스만 허용할지 네트워크 파일 액세스도 허용할지 지정합니다.

[고급] 옵션을 지정하려면 [고급]을 클릭하고 다음 옵션을 지정합니다.

이미지 포맷 아트웍 압축 방법을 결정합니다. 비손실 압축은 최고의 이미지 품질을 유지하지만 용량이 큰 SWF 파일을 만듭니다. 손실(JPEG) 압축은 SWF 파일 크기를 작게 만들지만 이미지에 가공물을 추가합니다. Flash에서 파일 작업을 계속하려는 경우 [비손실]을 선택하고 최종 SWF 파일을 내보내는 경우 [손실]을 선택합니다.

JPEG 품질 내보낸 이미지의 상세 정도를 지정합니다. 품질을 높게 하면 파일 크기가 커집니다. 이 옵션은 [손실] 압축을 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다.

방법 사용되는 JPEG 압축 유형을 지정합니다. [기준선](표준)은 표준 압축 유형을 적용하고 [기준선 최적화]는 추가 최적화를 적용합니다. 이 옵션은 [손실] 압축을 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다.

해상도 비트맵 이미지의 화면 해상도를 조정합니다. 내보낸 SWF 파일의 해상도는 77ppi(인치당 픽셀 수)에서 600ppi까지 가능합니다. 해상도 값을 높이면 이미지 품질은 좋아지지만 파일 크기가 커집니다.

프레임용 Flash Player에서 애니메이션이 재생되는 속도를 지정합니다. 이 옵션은 [AI 레이어에서 SWF 프레임]에만 사용할 수 있습니다.

반복 Flash Player에서 애니메이션을 처음부터 끝까지 재생한 다음 정지하지 않고 계속 재생합니다. 이 옵션은 [AI 레이어를 SWF 프레임으로]에만 사용할 수 있습니다.

혼합 애니메이션 혼합된 오브젝트를 애니메이션으로 저장할지 여부를 지정합니다. 이 옵션을 선택하면 혼합된 오브젝트를 레이어에 수동으로 푼 다음에 내보낼 때와 동일한 결과를 얻게 됩니다. 블렌드는 레이어 순서에 관계없이 처음부터 끝까지 항상 애니메이션으로 저장됩니다.

[혼합 애니메이션]을 선택한 경우 다음과 같이 블렌드를 내보내는 방법을 선택합니다.

시퀀스 블렌드의 각 오브젝트를 애니메이션에 있는 별도의 프레임으로 내보냅니다.

빌드 애니메이션 프레임에서 오브젝트의 누적 시퀀스를 구성합니다. 예를 들어, 블렌드의 맨 아래 오브젝트가 각각의 프레임에 나타나고 블렌드의 맨 위 오브젝트는 마지막 프레임에만 나타납니다.

레이어 순서 애니메이션의 타임라인을 정합니다. [레이어] 패널의 최하위 레이어부터 레이어를 내보내려면 [상향식]을 선택합니다. [레이어] 패널의 최상위 레이어부터 레이어를 내보내려면 [하향식]을 선택합니다. 이 옵션은 [AI 레이어를 SWF 프레임으로]에만 사용할 수 있습니다.

정적 레이어 내보내기 하나 이상의 레이어 또는 하위 레이어가 내보내는 모든 SWF 프레임에서 정적 콘텐츠로 사용되도록 지정합니다. 선택된 레이어 또는 하위 레이어의 콘텐츠는 내보내는 모든 SWF 프레임에서 배경 아트로 나타나게 됩니다. 이 옵션은 [AI 레이어를 SWF 프레임으로]에만 사용할 수 있습니다.

참조

- 애니메이션 만들기
- 복수 대지 사용
- Illustrator 및 Flash 작업

맨 위로 

JPEG 내보내기 옵션

문서에 여러 대지가 포함되어 있는 경우에는 [내보내기] 대화 상자에서 [저장](Windows) 또는 [내보내기](Mac OS)를 클릭하기 전에 대지를 내보낼 방법을 지정합니다. 각 대지를 별도의 JPEG 파일로 내보내려면 [내보내기]

대화 상자에서 [대지 사용]을 선택합니다. 일정 범위의 대지만 내보내려면 범위를 지정합니다. 그런 다음 [저장](Windows) 또는 [내보내기](Mac OS)를 클릭하고 다음 옵션을 지정합니다.

품질 JPEG 파일의 품질과 크기를 결정합니다. [품질] 메뉴에서 옵션을 선택하거나 [품질] 텍스트 상자에 0에서 10 사이의 값을 입력합니다.

색상 모델 JPEG 파일의 색상 모델을 지정합니다.

방법 및 스캔 대부분의 웹 브라우저에서 인식되는 포맷을 사용하려면 [기준선]("표준")을 선택하고, 색상을 최적화하고 파일 크기를 줄이려면 [기준선 최적화]를, 이미지를 다운로드할 때 세부 사항이 점차 증가하는 일련의 스캔 이미지(개수 지정)를 표시하려면 [점진]을 선택합니다. [기준선 최적화] 및 [점진] JPEG 이미지를 지원하지 않는 웹 브라우저도 있습니다.

심도 JPEG 파일의 해상도를 결정합니다. [사용자 정의]를 선택하여 해상도를 지정합니다.

엔티 앨리어스 아트웍을 슈퍼샘플링하여 들쭉날쭉한 가장자리를 제거합니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 라인 아트가 래스터화될 때 가장자리가 선명하게 유지됩니다.

이미지 맵 이미지 맵의 코드를 생성합니다. 이 옵션을 선택하는 경우 [클라이언트측(.html)] 또는 [서버측(.map)]을 선택하여 생성되는 파일의 유형을 결정합니다.

ICC 프로파일 포함 ICC 프로파일을 JPEG 파일에 저장합니다.

참조

- 디지털 그래픽의 색상 정보

[맨 위로](#)

Photoshop 내보내기 옵션

문서에 여러 대지가 포함되어 있는 경우에는 [내보내기] 대화 상자에서 [저장](Windows) 또는 [내보내기](Mac OS)를 클릭하기 전에 대지를 내보낼 방법을 지정합니다. 각 대지를 별도의 PSD 파일로 내보내려면 [내보내기] 대화 상자에서 [대지 사용]을 선택합니다. 일정 범위의 대지만 내보내려면 범위를 지정합니다. 그런 다음 [저장](Windows) 또는 [내보내기](Mac OS)를 클릭하고 다음 옵션을 지정합니다.

색상 모델 내보낸 파일의 색상 모델을 지정합니다. CMYK 문서를 RGB로 또는 RGB를 CMYK 문서로 내보내면 투명 영역, 특히 혼합 모드를 포함하는 영역의 모양이 예기치 않게 바뀔 수 있습니다. 색상 모델을 변경하려면 아트웍을 병합 이미지로 내보내야 합니다. 이때 [레이어 쓰기] 옵션은 사용할 수 없습니다.

해상도 내보낸 파일의 해상도를 결정합니다.

병합 이미지 모든 레이어를 병합하고 Illustrator 아트웍을 래스터화된 이미지로 내보냅니다. 이 옵션을 선택하면 아트웍의 시각적 모양이 그대로 보존됩니다.

레이어 쓰기 그룹, 컴파운드 모양, 중첩 레이어, 분할 영역을 별도의 편집 가능한 Photoshop 레이어로 내보냅니다. 다섯 레벨 이상 중첩된 레이어들은 하나의 Photoshop 레이어로 병합됩니다. 투명한 오브젝트(다시 말해, 불투명 마스크가 있거나, 불투명도가 일정하게 100% 미만으로 유지되거나, 블렌드 모드가 [표준]이 아닌 오브젝트)를 편집 가능한 라이브 Photoshop 레이어로 내보내려면 [최대 편집 가능성]을 선택합니다.

텍스트 편집 가능성 보존 레이어의 가로 및 세로 점 유형(최대 다섯 레벨까지 중첩된 레이어 포함)을 편집 가능한 Photoshop 유형으로 내보냅니다. 이렇게 해서 아트웍의 모양이 손상되면 이 옵션의 선택을 취소하고 대신 텍스트를 래스터화할 수 있습니다.

최대 편집 가능성 상위 레벨에 있는 하위 레이어를 각각 별도의 **Photoshop** 레이어에 쓰더라도 아트웍의 모양이 손상되지 않으면 이러한 방식으로 작업을 수행합니다. 상위 레벨 레이어는 **Photoshop** 레이어 세트가 됩니다. 투명 오브젝트는 편집 가능한 투명 오브젝트로 유지됩니다. 또한 상위 레벨 레이어에 있는 각 컴파운드 모양에 대해 **Photoshop** 모양 레이어를 만들더라도 아트웍의 모양이 손상되지 않으면 이런 방식으로 작업을 수행합니다. 단색 획을 사용하여 컴파운드 모양을 쓰려면 [연결] 유형을 [둥글게]로 바꿉니다. 이 옵션의 선택 여부에 상관없이 다섯 레벨 이상 중첩된 모든 레이어는 하나의 **Photoshop** 레이어로 병합됩니다.

참고: *Illustrator*에서는 그래픽 스타일, 점선 또는 브러시가 적용된 컴파운드 모양은 내보낼 수 없습니다. 이러한 컴파운드 모양은 래스터화됩니다.

앤티 앨리어스 아트웍을 수퍼샘플링하여 들쭉날쭉한 가장자리를 제거합니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 라인 아트가 래스터화될 때 가장자리가 선명하게 유지됩니다.

ICC 프로파일 포함 색상 관리 문서를 만듭니다.

참조

- 최종 결과물의 이미지 해상도 지침
- 디지털 그래픽의 색상 정보
- 오브젝트에 획 추가

맨 위로 

PNG 내보내기 옵션

문서에 여러 대지가 포함되어 있는 경우에는 [내보내기] 대화 상자에서 [저장](Windows) 또는 [내보내기](Mac OS)를 클릭하기 전에 대지를 내보낼 방법을 지정합니다. 각 대지를 별도의 **PNG** 파일로 내보내려면 [내보내기] 대화 상자에서 [대지 사용]을 선택합니다. 일정 범위의 대지만 내보내려면 범위를 지정합니다. 그런 다음 [저장](Windows) 또는 [내보내기](Mac OS)를 클릭하고 다음 옵션을 지정합니다.

해상도 래스터화된 이미지의 해상도를 지정합니다. 해상도 값을 높이면 이미지 품질은 좋아지지만 파일 크기가 커집니다.

참고: 일부 응용 프로그램은 지정된 해상도에 상관없이 **72ppi**에서 **PNG** 파일을 엽니다. 이러한 응용 프로그램에서는 이미지의 크기가 변경됩니다. 예를 들어, **150ppi**로 저장된 아트웍은 **72ppi**로 저장된 아트웍보다 2배 이상 더 커지게 됩니다. 따라서 대상 응용 프로그램이 **72ppi**가 아닌 다른 해상도를 지원함을 알고 있을 때만 해상도를 변경합니다.

색상 투명 영역을 채울 색상을 지정합니다. 투명 영역을 보존하려면 [투명]을, 흰색으로 투명 영역을 채우려면 [흰색]을, 검정색으로 투명 영역을 채우려면 [검정]을, 다른 색상을 선택하여 투명 영역을 채우려면 [기타]를 선택합니다.

앤티 앨리어스 아트웍을 수퍼샘플링하여 들쭉날쭉한 가장자리를 제거합니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 라인 아트가 래스터화될 때 가장자리가 선명하게 유지됩니다.

인터레이스 브라우저에서 파일을 다운로드할 때 이미지의 저해상도 버전을 표시합니다. 인터레이스를 사용하면 다운로드 시간이 더 짧아진 것처럼 보이게 할 수 있지만 파일 크기가 커집니다.

참조

- 최종 결과물의 이미지 해상도 지침

맨 위로 

TIFF 내보내기 옵션

문서에 여러 대지가 포함되어 있는 경우에는 [내보내기] 대화 상자에서 [저장](Windows) 또는 [내보내기](Mac

OS)를 클릭하기 전에 대지를 내보낼 방법을 지정합니다. 각 대지를 별도의 TIFF 파일로 내보내려면 [내보내기] 대화 상자에서 [대지 사용]을 선택합니다. 일정 범위의 대지만 내보내려면 범위를 지정합니다. 그런 다음 [저장](Windows) 또는 [내보내기](Mac OS)를 클릭하고 다음 옵션을 지정합니다.

색상 모델 내보낸 파일의 색상 모델을 지정합니다.

해상도 래스터화된 이미지의 해상도를 지정합니다. 해상도 값을 높이면 이미지 품질은 좋아지지만 파일 크기가 커집니다.

앤티 앨리어스 아트웍을 슈퍼샘플링하여 들쭉날쭉한 가장자리를 제거합니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 라인 아트가 래스터화될 때 가장자리가 선명하게 유지됩니다.

LZW 압축 이미지의 세부적인 내용을 버리지 않는 비손실 압축 방법인 **LZW** 압축을 적용합니다. 이 옵션을 선택하면 더 작은 파일이 생성됩니다.

바이트 순서 선택한 플랫폼에 따라 이미지 파일을 작성하기에 적합한 바이트 시퀀스를 결정합니다. **Illustrator**와 대부분의 최신 응용 프로그램에서는 각 플랫폼의 바이트 순서를 사용하여 파일을 읽을 수 있습니다. 그러나 파일이 열리는 프로그램의 종류를 모를 경우 파일을 읽을 플랫폼을 선택하십시오.

ICC 프로파일 포함 색상 관리 문서를 만듭니다.

참조

- 최종 결과물의 이미지 해상도 지침
- 디지털 그래픽의 색상 정보

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

파일 정보와 메타데이터

메타데이터 정보

문서 정보 패널 개요

메타데이터는 작성자 이름, 해상도, 색상 공간, 저작권 및 적용된 키워드 등 해당 파일에 대한 표준 정보의 집합입니다.

[문서 정보] 패널의 파일 정보에는 일반 파일 정보 및 오브젝트 특성 목록과 함께 그래픽 스타일, 사용자 정의 색상, 그라디언트, 글꼴, 가져온 아트の数 및 이름이 표시됩니다.

메타데이터 정보

맨 위로

메타데이터는 작성자 이름, 해상도, 색상 공간, 저작권 및 적용된 키워드 등 해당 파일에 대한 표준 정보의 집합입니다. 예를 들어, 대부분의 디지털 카메라에서는 높이, 폭, 파일 형식 및 이미지 촬영 시간 등의 기본 정보를 이미지 파일에 추가합니다. 메타데이터를 사용하여 작업 과정의 효율을 높이고 파일을 구성할 수 있습니다.

XMP 표준 정보

메타데이터 정보는 Adobe Bridge, Adobe Illustrator, Adobe InDesign 및 Adobe Photoshop에서 기본 제공되는 XMP(Extensible Metadata Platform) 표준을 사용하여 저장됩니다. Photoshop® Camera Raw를 사용하여 이미지를 조정한 내용은 XMP 메타데이터로 저장됩니다. XMP는 XML에서 기본으로 제공하며 대부분의 경우 메타데이터는 파일로 저장됩니다. 정보를 파일로 저장할 수 없는 경우에는 메타데이터가 사이드카 파일이라는 별도의 파일에 저장됩니다. XMP를 사용하면 Adobe 응용 프로그램 사이에서 또는 제작 작업 과정에서 메타데이터를 쉽게 교환할 수 있습니다. 예를 들어, 특정 파일의 메타데이터를 템플릿으로 저장한 후 이 메타데이터를 다른 파일로 불러올 수 있습니다.

Exif, IPTC(IIM), GPS, TIFF 등 다른 형식으로 저장된 메타데이터는 더 쉽게 보고 관리할 수 있도록 XMP로 동기화되고 기술됩니다. Adobe Drive 등의 다른 응용프로그램 및 기능에서도 XMP를 통해 Adobe Bridge를 사용하여 검색할 수 있는 버전 설명 등의 정보를 교환하고 저장할 수 있습니다.

대부분의 경우 메타데이터는 파일 형식이 변경되어도(예: PSD에서 JPG로 변경) 파일에 남아 있습니다. 또한 파일이 Adobe 문서 또는 프로젝트 내에 배치되는 경우에도 메타데이터는 유지됩니다.

C++ 또는 Java 개발자인 경우 XMP 도구 키트 SDK를 사용하여 메타데이터의 처리와 교환을 사용자 정의합니다. Adobe Flash 또는 Flex 개발자인 경우 XMP 파일 정보 SDK를 사용하여 [파일 정보] 대화 상자를 사용자 정의합니다. 자세한 내용을 보려면 Adobe 웹 사이트를 방문하십시오.

Adobe Bridge 및 Adobe Creative Suite 구성 요소에서 메타데이터 작업

파일 및 버전을 구성하고, 검색하며, 추적할 수 있는 Adobe Bridge의 여러 가지 강력한 기능은 파일의 XMP 메타데이터에 따라 결정됩니다. Adobe Bridge에서는 [메타데이터] 패널을 통해서나 [파일 정보] 대화 상자를 통해 메타데이터 작업을 수행할 수 있습니다.

경우에 따라 같은 메타데이터 속성에 대해 여러 보기가 존재합니다. 예를 들어, 특정 보기에서는 속성의 레이블이 "작성자"이고 다른 보기에서는 "만든 이"이지만 같은 속성을 의미하는 것일 수 있습니다. 특정 작업 과정 중 이러한 보기를 사용자 정의해도 XMP에서는 이 보기가 표준화 상태로 유지됩니다.

문서 정보 패널 개요

맨 위로

[문서 정보] 패널에서는 일반 파일 정보 및 오브젝트 특성 목록과 함께 그래픽 스타일, 사용자 정의 색상, 패턴, 그라디언트, 글꼴, 가져온 아트の数 및 이름을 확인할 수 있습니다. 패널을 표시하려면 [윈도우] > [문서 정보]를 선택합니다.

- 다른 유형의 정보를 보려면 패널 메뉴에서 [문서], [오브젝트], [그래픽 스타일], [브러쉬], [별색 오브젝트], [패턴 오브젝트], [그라디언트 오브젝트], [글꼴], [연결 이미지], [포함 이미지], [글꼴 세부] 옵션을 선택합니다.
- 선택한 오브젝트에 대한 정보만 보려면 패널 메뉴에서 [선택 항목만] 옵션을 선택합니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 문서 전체에 대한 정보가 표시됩니다.
- 파일 정보 사본을 텍스트 파일로 저장하려면 패널 메뉴에서 [저장]을 선택합니다. 이름과 위치를 지정한 다음 [저장]을 클릭합니다.
- 대지 치수를 보려면 [대지] 도구를 클릭하고 패널 메뉴에서 [문서]를 선택한 다음 보고 싶은 대지를 클릭하여 선택합니다.

기타 도움말 항목

 [\[파일 정보\] 대화 상자를 사용하여 메타데이터 추가](#)

 [메타데이터 템플릿 작업](#)

 [메타데이터를 문서로 가져오기](#)

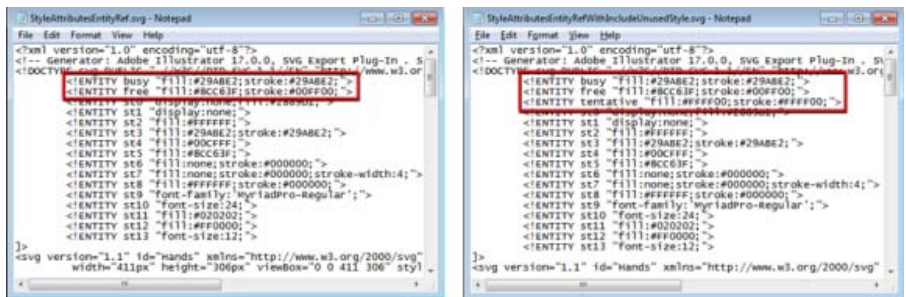
CSS로 SVG 그래픽 스타일 내보내기 | Illustrator CC

여러 요소가 포함된 아트웍을 만들면서 디자인하는 테마를 따릅니다. 예를 들어 웹 사이트 디자인에는 스타일 및 모양과 느낌과 밀접하게 관련된 다양한 자산 만들기 작업이 포함됩니다. 한 명의 디자이너가 특정 스타일을 사용하고, 다른 디자이너는 다른 스타일(정의되어 있지만 사용되지 않음)을 사용하여 다른 자산을 만들 수 있습니다.

Illustrator CC에서 다른 이름으로 저장 SVG 기능을 사용하여 다음을 수행할 수 있습니다.

사용하지 않는 스타일 내보내기 이제 SVG 형식으로 아트웍을 내보낼 때, 만들기는 했지만 이 특정 아트웍에 사용하지 않는 스타일도 내보내도록 선택할 수 있습니다. 이렇게 하면 해당 스타일을 가져오는 다른 디자이너나 개발자가 다른 아트웍에서 사용하지 않는 그래픽 스타일을 사용할 수 있습니다.

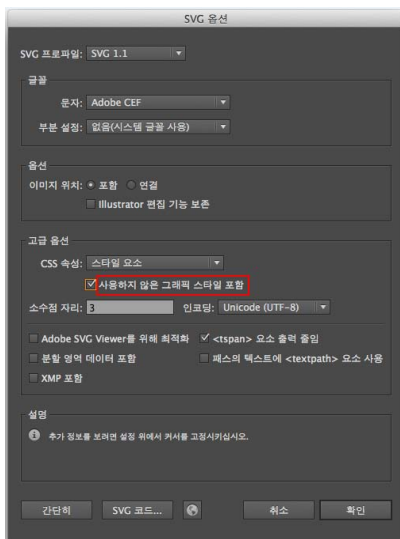
그래픽 스타일 이름 내보내기 이제 내보낸 CSS 코드에 있는 그래픽 스타일에 연결된 이름이 있게 되고 올바른 그래픽 스타일을 쉽게 식별할 수 있습니다.



이제 그래픽 스타일 이름이 내보낸 CSS 코드(왼쪽)에 포함되고 사용하지 않는 스타일도 내보낸 CSS 코드(오른쪽)에 포함될 수 있습니다.

사용하지 않는 스타일을 내보내려면:

1. SVG 형식으로 파일을 저장하려면 파일 > 다른 이름으로 저장을 클릭합니다.
2. 파일 형식 드롭다운에서 SVG를 선택하고 파일 이름을 입력한 다음 저장을 클릭합니다.
3. SVG 옵션 대화 상자에서 자세한 것을 클릭하고 고급 옵션 영역에서 사용하지 않는 그래픽 스타일 포함 옵션을 선택한 다음 확인을 클릭합니다.



SVG 형식으로 저장하면서 사용하지 않는 그래픽 스타일을 포함하기 위한 옵션

CSS 추출 | Illustrator CC

비디오: [Illustrator CC에서 CSS 추출](#)

[CSS 코드 보기 및 추출](#)

샘플 [CSS 코드](#)

Illustrator에서 HTML 페이지 디자인을 만들 수 있습니다. 이러한 디자인은 웹 개발자가 HTML 편집기에서 레이아웃, 스타일 및 개체를 코딩하는 데 유용한 시각적 가이드가 됩니다. 그렇지만 구성 요소와 개체의 정확한 모양과 위치를 그대로 복제하는 것은 시간이 많이 소요되고 지겨운 프로세스입니다.

Illustrator CC를 사용하면 HTML 페이지의 레이아웃을 만들 때 페이지에서 구성 요소 및 개체의 모양을 결정하는 기본 CSS 코드를 생성한 후 내보낼 수도 있습니다. CSS를 사용하면 텍스트와 개체의 모양을 제어할 수 있습니다(문자 및 그래픽 스타일과 비슷하게). 개별 개체 또는 Illustrator에서 디자인한 전체 레이아웃에 대한 CSS 코드를 내보내도록 선택할 수 있습니다.

CSS 속성 패널(창 > CSS 속성)에서 다음을 수행할 수 있습니다.

- 선택한 개체의 CSS 코드 보기
- 선택한 개체의 CSS 코드 복사
- 하나 이상 또는 선택한 Illustrator 요소 전체를 CSS 파일로 내보내기
- 사용된 래스터화가 가능한 이미지 내보내기
- 브라우저 특정 CSS 코드 생성

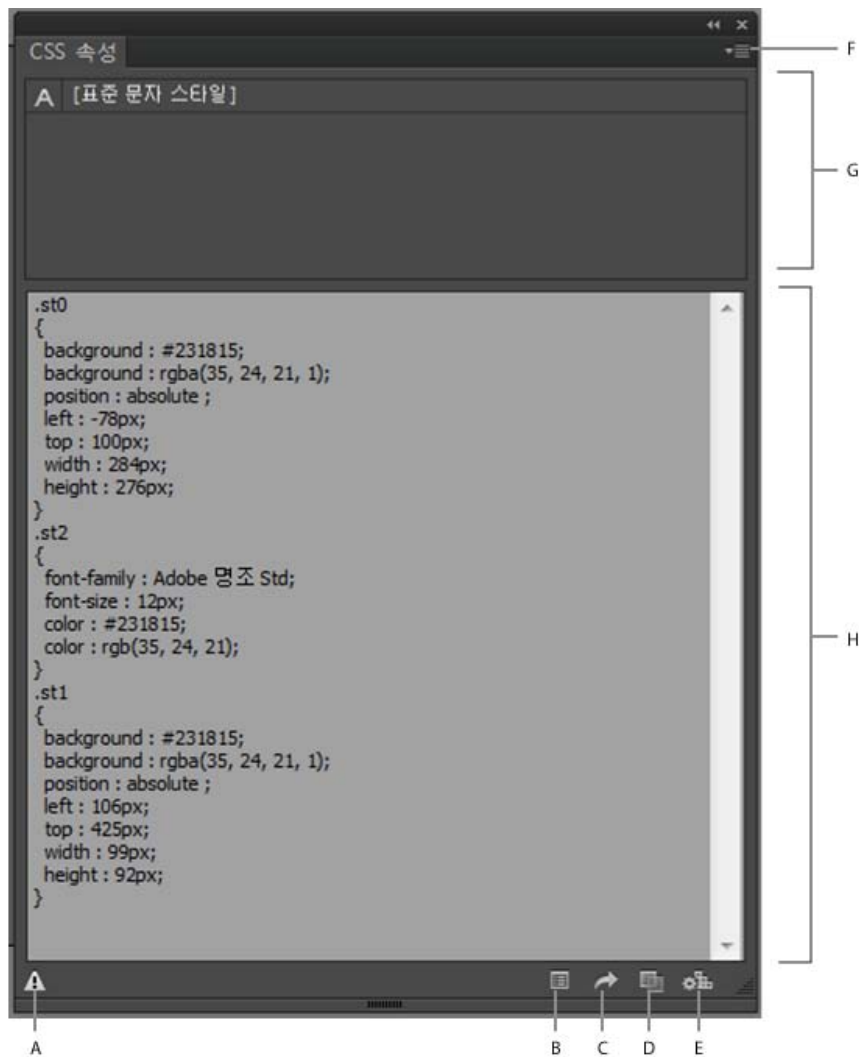
[맨 위로](#)

CSS 코드 보기 및 추출

CSS 코드를 생성하려면 다음 중 하나를 수행하십시오.

- Illustrator 문서의 개체 이름은 레이어 패널에 지정됩니다.
- 창 > CSS 속성 > 돌출 메뉴 > 내보내기 옵션을 클릭하고 이름 없는 개체의 CSS 생성 확인란을 선택합니다.

1. 창 > CSS 속성을 선택합니다.



A. 경고, 일부 스타일을 CSS 코드로 변환할 수 없는 경우 B. CSS 내보내기 옵션 대화 상자 C. 선택한 CSS를 파일로 내보내기 D. 선택한 스타일을 클립보드에 복사 E. CSS 작성 F. 플라이아웃 메뉴 G. 선택한 개체에서 사용한 스타일 H. CSS 코드

2. 열려 있는 Illustrator 문서에서 다음 중 하나를 수행합니다.

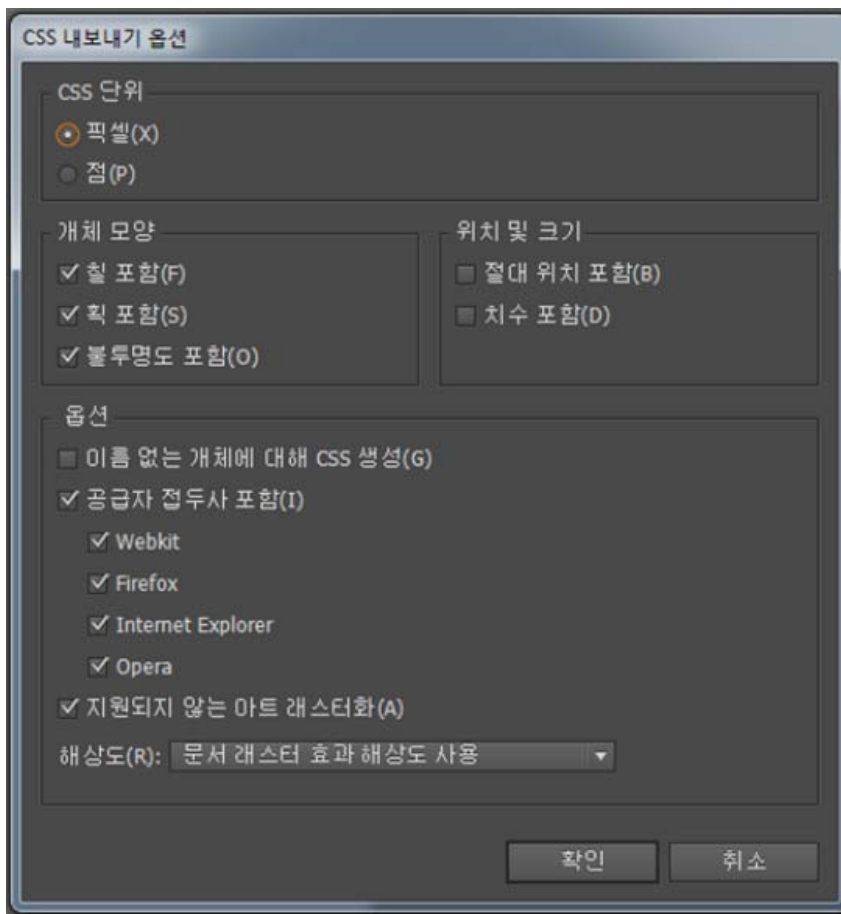
- 개체를 하나 선택합니다. 개체의 CSS 코드가 CSS 속성 패널에 표시됩니다.
- Shift 키를 누른 채로 여러 개체를 선택하고 CSS 속성 패널에서 CSS 생성 단추를 클릭합니다.
- Ctrl/Cmd + A를 눌러 모든 개체를 선택하고 CSS 속성 패널에서 CSS 생성 단추를 클릭합니다.

생성된 CSS 코드가 표시됩니다.

3. 생성된 CSS 코드를 가져오려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 선택한 코드를 복사하려면 특정 코드를 선택하고 다음을 수행합니다.
 - 클립보드로 복사하려면 선택한 스타일 복사를 클릭합니다.
 - 파일로 내보내려면 돌출 메뉴를 클릭하고 선택한 CSS 내보내기를 클릭합니다.
- 모든 코드를 복사하려면 CSS 코드에서 아무 것도 선택하지 않은 상태로 다음을 수행합니다.
 - 클립보드로 복사하려면 선택한 스타일 복사를 클릭합니다.
 - 파일로 내보내려면 돌출 메뉴를 클릭하고 모두 내보내기를 클릭합니다.

4. CSS 코드를 파일로 저장하는 동안 다음 옵션 중에서 선택합니다.



참고: 생성된 CSS 코드의 내용을 수정하려면 CSS 속성 패널에서 내보내기 옵션을 클릭하고 적절히 선택합니다.

샘플 CSS 코드

그라데이션트가 적용된 직사각형(모든 브라우저)

```

1  .GRADIENT_BOX
2  {
3      background : -moz-linear-gradient(0deg,rgba(255, 242, 0, 1) 0%,rgba(254, 236, 1, 1)
4      10.31%,rgba(253, 218, 4, 1) 24.34%,rgba(251, 190, 9, 1) 40.51%,rgba(247, 150, 15, 1) 58.28%,rgba(243, 99,
5      24, 1) 77.37%,rgba(238, 37, 34, 1) 97.27%,rgba(237, 28, 36, 1) 100%);
6      background : -webkit-linear-gradient(0deg, rgba(255, 242, 0, 1) 0%, rgba(254, 236, 1, 1) 10.31%,
7      rgba(253, 218, 4, 1) 24.34%, rgba(251, 190, 9, 1) 40.51%, rgba(247, 150, 15, 1) 58.28%, rgba(243, 99, 24,
8      1) 77.37%, rgba(238, 37, 34, 1) 97.27%, rgba(237, 28, 36, 1) 100%);
9      background : -webkit-gradient(linear,0% 50% ,100% 50% ,color-stop(0,rgba(255, 242, 0, 1) ),color-
10 stop(0.1031,rgba(254, 236, 1, 1) ),color-stop(0.2434,rgba(253, 218, 4, 1) ),color-stop(0.4051,rgba(251,
11 190, 9, 1) ),color-stop(0.5828,rgba(247, 150, 15, 1) ),color-stop(0.7737,rgba(243, 99, 24, 1) ),color-
12 stop(0.9727,rgba(238, 37, 34, 1) ),color-stop(1,rgba(237, 28, 36, 1) ));
13 background : -o-linear-gradient(0deg, rgba(255, 242, 0, 1) 0%, rgba(254, 236, 1, 1) 10.31%, rgba(253,
14 218, 4, 1) 24.34%, rgba(251, 190, 9, 1) 40.51%, rgba(247, 150, 15, 1) 58.28%, rgba(243, 99, 24, 1)
15 77.37%, rgba(238, 37, 34, 1) 97.27%, rgba(237, 28, 36, 1) 100%);
      background : -ms-linear-gradient(0deg, rgba(255, 242, 0, 1) 0%, rgba(254, 236, 1, 1) 10.31%, rgba(253,
218, 4, 1) 24.34%, rgba(251, 190, 9, 1) 40.51%, rgba(247, 150, 15, 1) 58.28%, rgba(243, 99, 24, 1)
77.37%, rgba(238, 37, 34, 1) 97.27%, rgba(237, 28, 36, 1) 100%);
      -ms-filter: "progid:DXImageTransform.Microsoft.gradient(startColorstr='#FFF200', endColorstr='#ED1C24'
,GradientType=0)";
      background : linear-gradient(90deg, rgba(255, 242, 0, 1) 0%, rgba(254, 236, 1, 1) 10.31%, rgba(253, 218,
4, 1) 24.34%, rgba(251, 190, 9, 1) 40.51%, rgba(247, 150, 15, 1) 58.28%, rgba(243, 99, 24, 1) 77.37%,
rgba(238, 37, 34, 1) 97.27%, rgba(237, 28, 36, 1) 100%);
      border-style : Solid;
      border-color : #231F20;
      border-color : rgba(35, 31, 32, 1);
      border-width : 1px;
      filter: progid:DXImageTransform.Microsoft.gradient(startColorstr='#FFF200',endColorstr='#ED1C24' ,

```

```
GradientType=1);
}
```

그레이디언트가 적용된 직사각형(**webkit** 기반 브라우저 전용)

```
1 .GRADIENT_BOX
2 {
3     background : -webkit-linear-gradient(0deg, rgba(255, 242, 0, 1) 0%, rgba(254, 236, 1, 1) 10.31%,
4     rgba(253, 218, 4, 1) 24.34%, rgba(251, 190, 9, 1) 40.51%, rgba(247, 150, 15, 1) 58.28%, rgba(243, 99, 24,
5     1) 77.37%, rgba(238, 37, 34, 1) 97.27%, rgba(237, 28, 36, 1) 100%);
6     background : -webkit-gradient(linear,0% 50% ,100% 50% ,color-stop(0,rgba(255, 242, 0, 1) ),color-
7     stop(0.1031,rgba(254, 236, 1, 1) ),color-stop(0.2434,rgba(253, 218, 4, 1) ),color-stop(0.4051,rgba(251,
8     190, 9, 1) ),color-stop(0.5828,rgba(247, 150, 15, 1) ),color-stop(0.7737,rgba(243, 99, 24, 1) ),color-
9     stop(0.9727,rgba(238, 37, 34, 1) ),color-stop(1,rgba(237, 28, 36, 1) ));
10    background : linear-gradient(90deg, rgba(255, 242, 0, 1) 0%, rgba(254, 236, 1, 1) 10.31%, rgba(253, 218,
    4, 1) 24.34%, rgba(251, 190, 9, 1) 40.51%, rgba(247, 150, 15, 1) 58.28%, rgba(243, 99, 24, 1) 77.37%,
    rgba(238, 37, 34, 1) 97.27%, rgba(237, 28, 36, 1) 100%);
    border-style : Solid;
    border-color : #231F20;
    border-color : rgba(35, 31, 32, 1);
    border-width : 1px;
}
```

여러 개체

```
1 .NormalCharacterStyle
2 {
3     font-family : Myriad Pro;
4     font-size : 12px;
5 }
6 .st0
7 {
8     border-style : Solid;
9     border-color : #FFFFFF;
10    border-color : rgba(255, 255, 255, 1);
11    border-width : 0px;
12 }
13 .GRADIENT_BOX
14 {
15     background : -webkit-linear-gradient(0deg, rgba(255, 242, 0, 1) 0%, rgba(254, 236, 1, 1) 10.31%,
16     rgba(253, 218, 4, 1) 24.34%, rgba(251, 190, 9, 1) 40.51%, rgba(247, 150, 15, 1) 58.28%, rgba(243, 99, 24,
17     1) 77.37%, rgba(238, 37, 34, 1) 97.27%, rgba(237, 28, 36, 1) 100%);
18     background : -webkit-gradient(linear,0% 50% ,100% 50% ,color-stop(0,rgba(255, 242, 0, 1) ),color-
19     stop(0.1031,rgba(254, 236, 1, 1) ),color-stop(0.2434,rgba(253, 218, 4, 1) ),color-stop(0.4051,rgba(251,
20     190, 9, 1) ),color-stop(0.5828,rgba(247, 150, 15, 1) ),color-stop(0.7737,rgba(243, 99, 24, 1) ),color-
21     stop(0.9727,rgba(238, 37, 34, 1) ),color-stop(1,rgba(237, 28, 36, 1) ));
22    background : linear-gradient(90deg, rgba(255, 242, 0, 1) 0%, rgba(254, 236, 1, 1) 10.31%, rgba(253, 218,
    4, 1) 24.34%, rgba(251, 190, 9, 1) 40.51%, rgba(247, 150, 15, 1) 58.28%, rgba(243, 99, 24, 1) 77.37%,
    rgba(238, 37, 34, 1) 97.27%, rgba(237, 28, 36, 1) 100%);
    border-style : Solid;
    border-color : #231F20;
    border-color : rgba(35, 31, 32, 1);
    border-width : 1px;
}
```

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

연결 정보

이 기능은 Adobe Illustrator CS6, CC 이상에서 사용 가능합니다. Adobe Creative Cloud에 가입하려면 Adobe Creative Cloud를 참조하십시오.

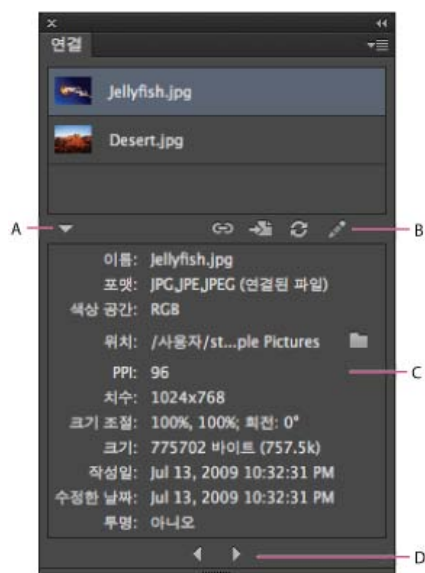
연결 패널(창 > 연결)에는 Illustrator 문서에 있는(포함 또는 연결된) 모든 아트웍 목록이 표시됩니다. 연결 정보는 연결 패널에 표시됩니다. 연결된 파일에 대한 파일 정보를 보려면 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 연결 패널에서 연결을 두 번 클릭합니다.
- 연결 패널에서 연결을 선택한 다음 연결 정보 표시 단추를 클릭합니다.
- 연결된 개체를 선택하고 제어판에서 개체 유형 하이퍼링크를 클릭하여 연결 패널을 연 다음 연결 정보 단추를 클릭합니다.



선택한 개체에 대한 [연결 정보] 패널을 열려면 [개체 유형] 하이퍼링크를 클릭합니다.

A. 개체 유형 B. 연결된 파일 세부 정보



연결 정보 영역을 포함한 연결 패널

A. 연결 정보 표시 B. 연결 작업 C. 연결 정보 영역 D. 이전/다음 네비게이션 아이콘

재연결, 연결로 가기, 연결 업데이트 및 원본 편집 아이콘을 사용합니다. 이전처럼 이러한 옵션은 패널 메뉴에서 사용할 수도 있습니다.

연결 정보 패널에는 다음과 같은 정보가 표시됩니다.

이름 연결된 파일 이름을 표시합니다.

형식 연결된 파일의 파일 유형과 연결 또는 포함과 같은 연결 유형을 표시합니다.

색상 공간 연결된 파일의 색상 공간 및 색상 프로필을 표시합니다. 포함된 파일은 비워 둡니다.

위치 연결된 파일의 폴더 위치를 표시합니다. 탐색기(Windows) 또는 Finder(Mac OS)에서 폴더를 열려면 폴더 아이콘을 클릭합니다.

PPI 연결된 파일에 대한 효과적인 PPI(인치당 픽셀 수)를 표시합니다.

크기 연결된 파일의 원래 치수를 표시합니다. 이 값은 연결된 파일을 변형(크기 조절, 회전)하더라도 변경되지 않습니다.

크기 조정 크기 및 회전에 대한 아트웍의 값을 표시합니다.

작성됨 파일이 작성된 날짜를 표시합니다.

수정됨 파일이 최근에 수정된 날짜를 표시합니다.

투명 이미지에 알파 투명도가 포함되면 나타냅니다.

연결 패널에 대한 자세한 내용은 연결 패널 개요를 참조하십시오.

Illustrator의 이전 버전에서 연결 정보를 보려면 창 > 문서 정보를 선택한 다음 패널 메뉴에서 연결된 이미지를 선택합니다. 자세한 내용은 문서 정보 패널 개요를 참조하십시오.

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물은 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

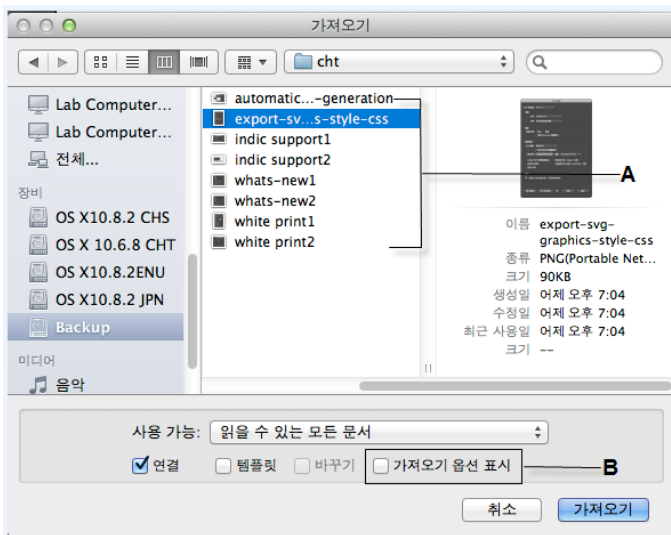
여러 파일 가져오기 | Illustrator CC

가져오기 명령은 외부 파일을 **Illustrator** 문서로 가져오는 기본 방법입니다. 가져오기 기능은 파일 형식, 가져오기 옵션 및 색상에 대해 최대한 지원합니다. 파일을 가져온 후 연결 패널을 사용하여 파일을 식별, 선택, 모니터 및 업데이트합니다.

단일 액션으로 하나 이상의 파일을 가져올 수 있습니다. **Illustrator** 문서에서 이 기능을 사용하여 여러 이미지를 선택한 다음, 이미지들을 하나씩 가져옵니다.

한 번에 여러 파일 가져오기

1. 외부 파일을 가져오는 데 사용할 **Illustrator** 파일을 연 다음, **파일 > 가져오기**를 클릭합니다.
2. 가져오기 대화 상자에서 **Ctrl(Cmd)** 또는 **Shift(Opt)** 키를 사용하여 여러 파일을 선택합니다.



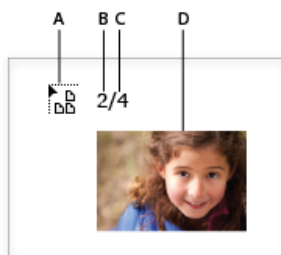
사용 가능한 자산에서 하나 이상의 파일을 선택한 다음, 가져오기 옵션을 표시하도록 선택합니다(필요할 경우).

A. 하나 이상의 파일 선택 **B.** 가져오기 옵션 확인란 표시

3. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 가져오기를 클릭합니다. **Illustrator** 문서에서, 포인터가 불러온 그래픽 아이콘으로 변경됩니다.
- 가져오기 옵션 표시 확인란을 선택한 다음, 가져오기를 클릭합니다. **Illustrator**에서 가져오기 설정이 있는 자산에 대해 가져오기 옵션 대화 상자가 표시됩니다. 각 자산에 대한 옵션 선택을 마치면, 포인터가 불러온 그래픽 아이콘으로 변경됩니다.

참고: 가져오기 옵션 대화 상자에서 지정하는 설정은 불러온 그래픽 포인터 옆에 표시된, 자산의 미리 보기 이미지를 결정합니다.



포인터가 두 개 이상의 그래픽을 불러왔다는 것을 알려주기 위해 변경됩니다.

A. 불러온 그래픽 포인터 **B.** 불러온 그래픽 목록에서, 현재 표시된 자산의 위치 **C.** 불러온 총자산 수 **D.** 현재 자산의 축소판 미리 보기

4. 불러온 자산의 목록을 왼쪽 또는 오른쪽 화살표 키를 사용하여 찾습니다. 현재 자산의 축소판 미리 보기는 왼쪽 또는 오른쪽 화살표 키를 누를 때마다 표시됩니다

5. 이미지를 가져오려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 한 위치에서 불러온 그래픽 포인터를 가리키고, **Illustrator** 파일에서 정확한 위치를 클릭합니다. 현재 자산은 원본 치수대로 가져오게 됩니다.
- 한 위치에서 불러온 그래픽 포인터를 가리킨 다음, 불러온 그래픽 포인터를 드래그합니다. 현재 자산을 직사각형 테두리 상자에 가져옵니다. 직사각형의 치수는 원본 자산의 크기에 비례합니다.

6. 자산의 가져오기 옵션을 빠르게 보고 수정하려면,

- 왼쪽 또는 오른쪽 화살표 키를 눌러 불러온 정보를 미리 봅니다.
- 수정하고 싶은 가져오기 옵션이 있는 자산의 미리 보기를 볼 때 **Shift**를 누른 채 마우스를 클릭합니다.
- 필요한 옵션을 수정한 다음, 확인을 클릭합니다.

7. 불러오고 가져올 준비가 된 자산을 버리려면, 화살표 키를 사용하여 해당 자산으로 이동한 다음, **Esc** 키를 누릅니다.



Twitter™ 및 Facebook의 게시물은 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

문자

텍스트 가져오기 및 내보내기

텍스트 가져오기

텍스트 내보내기

맨 위로

텍스트 가져오기

다른 응용 프로그램에서 만든 파일의 텍스트를 아트웍으로 불러올 수 있습니다. **Illustrator**로 불러올 수 있는 파일 포맷은 다음과 같습니다.

- Windows 97, 98, 2000, 2002, 2003 및 2007용 Microsoft® Word
- Mac OS X, 2004 및 2008용 Microsoft Word
- RTF(서식 있는 텍스트 형식)
- ANSI, 유니코드, Shift JIS, GB2312, Chinese Big 5, 키릴어, GB18030, 그리스어, 터키어, 발트어 및 중앙 유럽어 인코딩이 지원되는 일반 텍스트(ASCII)

텍스트를 복사하여 붙이는 대신 파일에서 불러오면 불러온 텍스트의 문자와 단락 서식이 유지된다는 장점이 있습니다. 예를 들어, RTF 파일의 텍스트를 **Illustrator**로 불러와도 글꼴과 스타일은 그대로 유지됩니다. 또한 일반 텍스트(.txt) 파일에서 텍스트를 불러올 때 인코딩과 포맷 옵션을 설정할 수도 있습니다.

중요: **Microsoft Word** 및 RTF 파일에서 텍스트를 불러올 때는 파일에 사용된 글꼴을 사용자 시스템에서 사용할 수 있는지 확인해야 합니다. 글꼴과 글꼴 스타일이 없거나 이름은 같으나 포맷(Type 1, TrueType 또는 CID)이 다른 글꼴이 있으면 예기치 않은 결과가 발생합니다. 일본어 시스템에서 문자 집합이 서로 다르면 Windows에서 입력한 텍스트가 Mac OS의 화면에는 나타나지 않을 수 있습니다.

텍스트를 새 파일로 불러오기

1. [파일] > [열기]를 선택합니다.
2. 열려는 텍스트 파일을 선택하고 [열기]를 클릭합니다.

텍스트를 기존 파일로 불러오기

1. [파일] > [가져오기]를 선택합니다. 불러오려는 텍스트 파일을 선택한 다음 [가져오기]를 클릭합니다.
2. 일반 텍스트(.txt) 파일을 가져오려면 다음을 수행한 다음 [확인]을 클릭합니다.
 - 파일을 만드는 데 사용된 문자 집합과 플랫폼을 지정합니다.
 - [여유 캐리지 리턴] 옵션을 선택하여 **Illustrator**에서 파일에 있는 여유 캐리지 리턴을 처리하는 방법을 결정합니다.
 - 파일에 있는 공백 문자열이 **Illustrator**에서 탭으로 바뀌도록 하려는 경우 [여유 공간] 옵션을 선택합니다. 탭으로 바뀔 공백 수를 입력합니다.

맨 위로

텍스트 내보내기

텍스트를 텍스트 파일로 내보내기

1. 문자 도구를 사용하여 내보낼 텍스트를 선택합니다.
2. [파일] > [내보내기]를 선택합니다.
3. [내보내기] 대화 상자에서 파일의 위치를 선택하고 파일 이름을 입력합니다.
4. 파일 형식으로 [텍스트 포맷(TXT)]을 선택합니다.
5. 이름 상자에 새 텍스트 파일의 이름을 입력한 다음 [저장](Windows) 또는 [내보내기](Mac OS)를 클릭합니다.
6. 플랫폼 및 인코딩 방법을 선택하고 [내보내기]를 클릭합니다.

Flash로 내보낼 텍스트에 태그 추가

다양한 방법을 통해 텍스트를 **Illustrator**에서 **Adobe Flash**로 내보낼 수 있습니다. 텍스트는 정적 텍스트, 동적 텍스트 또는 입력 텍스트로 내보낼 수 있습니다. 동적 텍스트를 선택하는 경우 사용자가 텍스트를 클릭하면 열리는 사이트의 URL도 지정할 수 있습니다. 동적 텍스트 및 입력 텍스트에 대한 자세한 내용은 **Flash** 도움말을 참조하십시오.

Flash 텍스트에는 포인트 텍스트, 영역 텍스트 또는 패스 상의 텍스트가 포함될 수 있으며 모든 텍스트는 SWF 포맷의 영역 텍스트로 변환됩니다. 테두리 상자는 그대로 유지되며 상자에 적용된 모든 변형 내용은 SWF 포맷에서도 유지됩니다. 스레드된 텍스트 오브젝트는 개별적으로 내보냅니다. 스레드의 모든 오브젝트에도 태그를 추가한 다음 내보내려면 오브젝트를 개별적으로 선택하여 태그를 추가해야 합니다. 오버플로우 텍스트는 변경되지 않은 상태로 Flash Player로 불러옵니다.

텍스트에 태그를 추가한 후에는 Illustrator에서 텍스트를 내보내거나 복사하여 붙여넣는 방법을 통해 Flash로 불러올 수 있습니다.

Illustrator와 Flash 간에 텍스트를 효과적으로 사용하는 방법에 대한 비디오를 보려면 www.adobe.com/go/vid0199_kr을 참조하십시오.

참고: Illustrator에서 텍스트에 태그를 추가하거나 텍스트에서 태그를 제거해도 원래 텍스트는 변경되지 않습니다. 즉, 원본을 변경하지 않고 언제라도 태그를 변경할 수 있습니다.

1. 텍스트 오브젝트를 선택하고 [컨트롤] 패널에서 [Flash 텍스트]를 클릭합니다.

2. [Flash 텍스트] 패널의 [문자] 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.

정적 텍스트 텍스트를 Flash에서 동적으로 또는 프로그래밍 방식으로 변경할 수 없는 일반 텍스트로 Flash Player로 내보냅니다. 동적 텍스트의 내용과 모양은 텍스트를 작성할 때 결정됩니다.

동적 텍스트 텍스트를 동적 텍스트로 내보내 런타임 시 액션 스크립트 명령 및 태그를 통해 프로그래밍 방식으로 업데이트할 수 있도록 합니다. 동적 텍스트는 운동 경기 결과, 주가 지수, 뉴스 헤드라인 및 텍스트를 동적으로 업데이트해야 하는 유사한 용도의 항목에 사용할 수 있습니다.

입력 텍스트 텍스트를 동적 텍스트와 같지만 사용자가 Flash Player에서 편집할 수도 있는 입력 텍스트로 내보냅니다. 입력 텍스트는 양식, 설문 조사 또는 사용자가 텍스트를 입력하거나 편집하도록 할 기타 유사한 용도의 항목에 사용합니다.

3. (옵션) 텍스트 오브젝트의 예제 이름을 입력합니다. 예제 이름을 입력하지 않으면 [레이어] 패널에 지정되어 있는 텍스트 오브젝트의 초기 이름이 Flash에서 텍스트 오브젝트를 조작하는 데 사용됩니다.

4. 렌더링 유형을 지정합니다. [장치 글꼴 사용] 옵션을 선택하면 글리프가 장치 글꼴로 변환됩니다. 장치 글꼴에는 엔티 엘리머싱을 사용할 수 없습니다.

참고: 글꼴 이름은 보통 축약적으로 사용되며 재생 플랫폼의 글꼴 시스템으로 직접 전달되어 글꼴을 찾는 데 사용됩니다. 그러나 재생 플랫폼에 따라 서로 다른 글꼴 이름으로 매핑되는 몇 가지 특수한 간접 글꼴 이름도 있습니다. 이러한 간접 매핑은 Flash Player의 각 플랫폼 관련 포트에 하드 코드되며 각 플랫폼의 글꼴은 시스템 초기 글꼴이나 사용 가능한 것으로 인식되는 다른 글꼴 중에서 선택됩니다. 또한 간접 매핑은 여러 플랫폼 간에 간접적인 글꼴의 유사성을 최대화하기 위해 지정되는 것이기도 합니다.

애니메이션 애니메이션 출력용으로 텍스트를 최적화합니다.

읽기 수준 텍스트의 읽기 수준을 최적화합니다.

사용자 정의 사용자가 텍스트의 두께 및 선명도에 대해 사용자 정의 값을 지정할 수 있도록 합니다.

장치 글꼴 사용 글리프를 장치 글꼴로 변환합니다. 장치 글꼴에는 엔티 엘리머싱을 사용할 수 없습니다.

_sans, _serif 및 **_typewriter** 여러 플랫폼에 걸쳐 간접적 서유럽어 글꼴을 매핑하여 모양이 비슷하게 표시되도록 합니다.

Gothic, Tohoba(Gothic Mono) 및 **Mincho** 여러 플랫폼에 걸쳐 간접적 일본어 글꼴을 매핑하여 모양이 비슷하게 표시되도록 합니다.

참고: 간접 글꼴에 대한 자세한 내용은 Adobe.com에서 제공되는 Flash 사양 문서를 참조하십시오.

5. (옵션) 다음 중 하나를 수행합니다.

선택 가능  내보낸 텍스트를 Flash에서 선택할 수 있게 만듭니다.

텍스트 주위에 테두리 표시  텍스트 테두리가 Flash에서 표시되도록 만듭니다.

문자 편집 옵션  특정 문자를 텍스트 오브젝트에 포함할 수 있도록 [문자 포함] 대화 상자를 엽니다. 제공된 목록에서 포함할 문자를 선택하거나, [다음 문자 포함] 텍스트 상자에 문자를 입력하거나, [자동 칠]을 클릭하여 포함해야 하는 문자를 자동으로 선택하거나, 이러한 작업을 조합하여 수행할 수 있습니다.

6. (옵션) 텍스트를 동적 텍스트로 태그를 지정한 경우 해당 텍스트를 클릭하면 열리도록 할 페이지의 URL을 지정한 다음 대상 윈도우를 선택하여 페이지를 불러올 위치를 지정할 수 있습니다.

_self 현재 윈도우의 현재 프레임을 지정합니다.

_blank 새 윈도우를 지정합니다.

_parent 현재 프레임의 상위 항목을 지정합니다.

_top 현재 윈도우의 상위 프레임을 지정합니다.

7. 텍스트를 입력 텍스트로 태그를 지정한 경우 텍스트 오브젝트에 입력할 수 있는 최대 문자를 지정합니다.

텍스트를 Flash 텍스트로 태그를 지정하면 [선택] > [오브젝트] > [Flash 동적 텍스트] 또는 [Flash 입력 텍스트]를 선택하여 그와 같은 모든 텍스트를 한 번에 선택할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

[Flash 텍스트 비디오](#)

 **SWF 최적화 옵션 (Illustrator)**

텍스트 만들기

- 특정 위치에 텍스트 입력
- 영역에 텍스트 입력
- 텍스트 영역 관리
- 텍스트의 열과 단 만들기
- 문자 영역의 전체 폭에 문자 맞추기
- 오브젝트 간의 텍스트 스톱
- 오브젝트 주위에 텍스트 흐름 만들기
- 문자를 오브젝트에 정렬
- 아트웍에서 빈 문자 오브젝트 삭제

맨 위로

특정 위치에 텍스트 입력

포인트 문자는 특정 위치를 클릭할 때 그 지점부터 시작되는 가로 또는 세로 텍스트 행을 말하며 문자를 입력함에 따라 텍스트 행이 확장됩니다. 각 텍스트 행은 서로 독립적입니다. 즉, 행은 편집하면 확장 또는 축소되지만 다음 행으로 흐르는 않습니다. 아트웍에 단어 몇 개만 추가할 경우에는 이 방법이 유용합니다.

1. [문자] 도구 **T** 또는 [세로 문자] 도구 **IT**를 선택합니다.
포인터가 점선 상자 안의 I자 포인터로 바뀝니다. I자 포인터 아래쪽 근처에 있는 작은 수평선은 텍스트가 놓이는 기준선의 위치를 표시합니다.
2. (옵션) [컨트롤] 패널, [문자] 패널 또는 [단락] 패널에서 텍스트 포맷 지정 옵션을 설정합니다.
3. 텍스트 행이 시작될 위치를 클릭합니다.
참고: 기존 오브젝트를 클릭하면 안됩니다. 문자 오브젝트가 영역 문자 또는 패스 상의 문자로 변환되기 때문입니다. 텍스트를 입력하려는 곳에 기존의 오브젝트가 있는 경우 그 오브젝트를 잠그거나 숨깁니다.
4. 텍스트를 입력합니다. Enter 키 또는 Return 키를 누르면 같은 문자 오브젝트 내에서 새 텍스트 행이 시작됩니다.
5. 텍스트를 다 입력했으면 [선택] 도구 **V**를 클릭하여 문자 오브젝트를 선택합니다. 또는 Ctrl 키(Windows)나 Command 키(Mac OS)를 누른 상태로 텍스트를 클릭합니다.

참고: Illustrator에서 문자 사용에 대한 자세한 내용은 이 비디오를 참조하십시오.

맨 위로

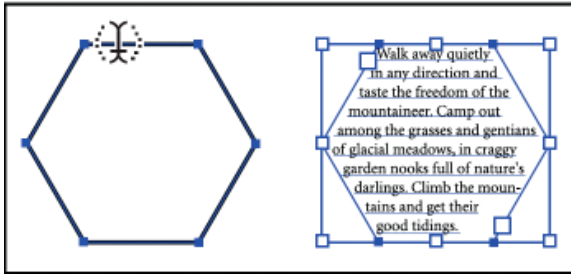
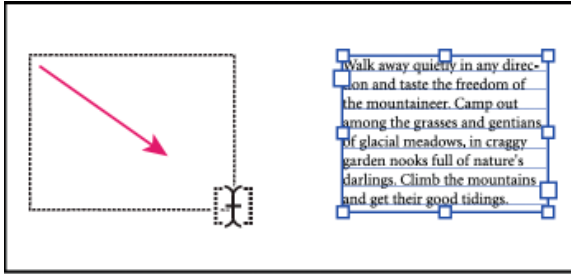
영역에 텍스트 입력

영역 문자(단락 문자라고도 함) 오브젝트의 경계를 사용하여 문자의 흐름을 가로 또는 세로 방향으로 제어합니다. 테두리까지 텍스트를 입력하면 정의된 영역 내부에 맞게 텍스트가 자동으로 다음 줄로 이동합니다. 브로셔와 같이 여러 단락을 만들려는 경우 이 방법이 유용합니다.

1. 테두리 영역을 정의합니다.

[문자] 도구 **T** 또는 [세로 문자] 도구 **⇧T**를 선택하고 대각선으로 드래그하여 사각형 테두리 영역을 정의합니다.

- 테두리 영역으로 사용할 오브젝트를 그립니다. 오브젝트에 획 또는 칠 속성이 적용되어 있어도 **Illustrator**에서 자동으로 제거되므로 문제가 되지 않습니다. 그런 다음 [문자] 도구 **T**, [세로 문자] 도구 **⇧T**, [영역 문자] 도구 **⌘T** 또는 [세로 영역 문자] 도구 **⇧⌘T**를 선택하고 오브젝트 패스의 아무 곳이나 클릭합니다.

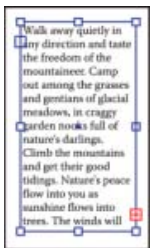


드래그하여 문자 영역을 만드는 방법(위쪽)과 기존 모양을 문자 영역으로 변환하는 방법(아래쪽) 비교

참고: 오브젝트가 열린 패스이면 [영역 문자] 도구를 사용하여 테두리 영역을 정의해야 합니다. **Illustrator**에서는 패스의 끝점 사이에 가상 선을 그려서 테두리를 정의합니다.

2. (옵션) [컨트롤] 패널, [문자] 패널 또는 [단락] 패널에서 텍스트 포맷 지정 옵션을 설정합니다.
3. 텍스트를 입력합니다. Enter 또는 Return 키를 눌러 새 단락을 시작합니다.
4. 텍스트를 다 입력했으면 [선택] 도구 **V**를 클릭하여 문자 오브젝트를 선택합니다. 또는 Ctrl 키(Windows)나 Command 키(Mac OS)를 누른 상태로 텍스트를 클릭합니다.

어떤 영역을 벗어날 정도로 많은 텍스트를 입력하면 더하기 기호(+)를 포함하는 작은 상자가 테두리 영역 아래쪽에 나타납니다.



오버플로우 텍스트의 예

텍스트 영역의 크기를 다시 조절하거나 패스를 확장하여 오버플로우 텍스트를 표시할 수 있습니다. 또한 텍스트를 다른 오브젝트로 스톱할 수 있습니다.

참고: **Illustrator**에서 문자 사용에 대한 자세한 내용은 이 비디오를 참조하십시오.

텍스트 영역 관리

텍스트 영역 크기 조정

텍스트는 점 문자, 영역 문자 또는 패스를 따라 흐르는 텍스트 중 어느 것을 만드는지 여부에 따라 다양한 방법으로 크기를 조절할 수 있습니다.

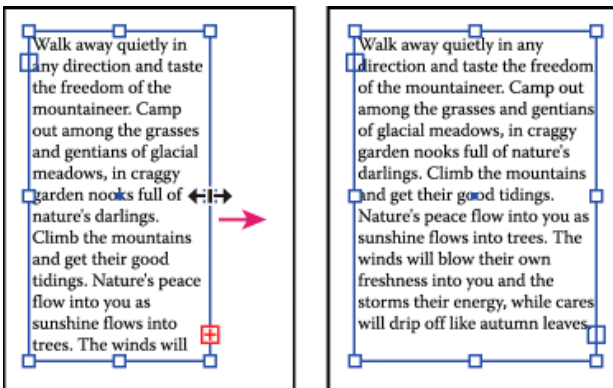
점 문자를 사용하여 쓸 수 있는 텍스트의 양에는 제한이 없으므로 이 경우 텍스트 상자의 크기는 조절할 필요가 없습니다.

영역 문자를 사용할 때에는 오브젝트와 문자를 선택한 영역으로 드래그합니다. 이 경우 [직접 선택] 도구를 사용하여 오브젝트의 크기를 조절하면 텍스트 크기도 변경됩니다.

패스를 따라 텍스트를 입력할 때는 텍스트가 선택한 패스에 맞지 않을 경우 오브젝트 간에 텍스트를 스프레드할 수 있습니다(오브젝트 간의 텍스트 스프레드 참조). 이 경우에도 [직접 선택] 도구를 사용하여 패스의 크기를 조절하는 경우 텍스트 크기도 변경됩니다.

테두리 상자 설정이 [테두리 상자 표시]로 설정되어 있는지 확인하십시오. 테두리 상자가 보이지 않을 경우에는 [보기] > [테두리 상자 표시]를 클릭하십시오.

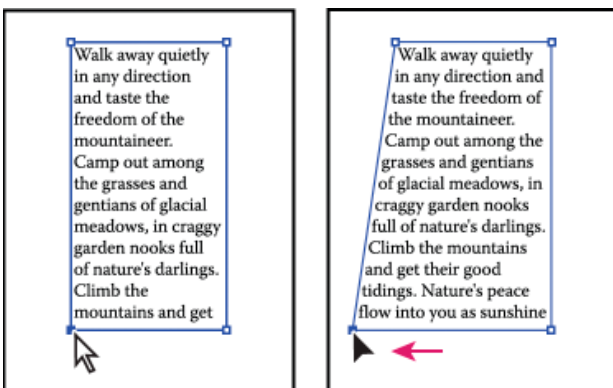
- 크기를 조절하려면 다음 중 하나를 수행하십시오.
 - [선택] 도구나 [레이어] 패널을 사용하여 문자 오브젝트를 선택하고 테두리 상자의 핸들을 드래그합니다.



선택 도구로 텍스트 영역 크기 조절

- [직접 선택] 도구  를 사용하여 문자 패스의 가장자리 또는 모서리를 선택합니다. 그런 후 드래그하여 패스의 모양을 조정합니다.

팁: [윤곽선] 보기에서는 [직접 선택] 도구를 사용하여 문자 패스를 조정하는 것이 가장 간편합니다.



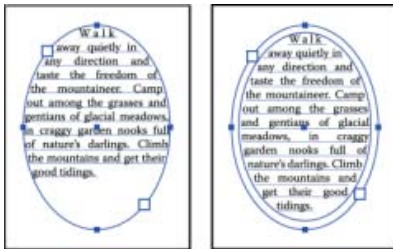
직접 선택 도구로 문자 영역 크기 조절

- [선택] 도구나 [레이어] 패널을 사용하여 문자 오브젝트를 선택한 다음 [문자] > [영역 문자 옵션]을 선택합니다. [폭] 및 [높이] 값을 입력하고 [확인]을 클릭합니다. 텍스트 영역이 사각형이 아닌 경우 이러한 값에 따라 오브젝트 테두리 상자의 크기가 결정됩니다.

텍스트 영역 주위의 여백 변경

영역 문자 오브젝트로 작업할 경우 텍스트와 테두리 패스 간의 여백을 조절할 수 있습니다. 이러한 여백을 인셋 간격이라고 합니다.

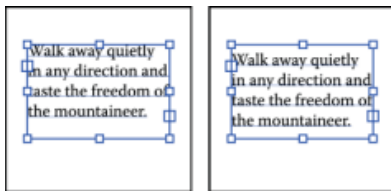
1. 영역 문자 오브젝트를 선택합니다.
2. [문자] > [영역 문자 옵션]을 선택합니다.
3. [인셋 간격]의 값을 지정하고 [확인]을 클릭합니다.



인셋 간격이 없는 문자(왼쪽)와 인셋 간격이 있는 문자(오른쪽) 비교

텍스트 영역에서 첫 번째 기준선 높이거나 낮추기

영역 문자 오브젝트로 작업할 경우 텍스트의 첫 번째 행을 오브젝트의 상단과 맞추는 정렬을 제어할 수 있습니다. 이러한 정렬을 첫 번째 기준선 이동이라고 합니다. 예를 들어, 텍스트를 오브젝트 상단 위로 올리거나 오브젝트 상단 아래로 특정 거리만큼 내릴 수 있습니다.



[첫 번째 기준선]을 [대문자 높이]로 설정한 문자(왼쪽)와 [첫 번째 기준선]을 [행간]으로 설정한 문자(오른쪽) 비교

1. 영역 문자 오브젝트를 선택합니다.
2. [문자] > [영역 문자 옵션]을 선택합니다.
3. [첫 번째 기준선]에 대해 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

어센트 문자 "d"의 높이가 문자 오브젝트의 상단 아래에 있습니다.

대문자 높이 대문자의 상단이 문자 오브젝트의 상단에 닿습니다.

행간 텍스트의 행간 값을 텍스트의 첫 번째 행 기준선과 문자 오브젝트의 상단 간의 거리로 사용합니다.

x 높이 문자 "x"의 높이가 문자 오브젝트의 상단 아래에 있습니다.

전각 상자 높이 아시아어 글꼴에서 전각 상자의 상단과 문자 오브젝트의 상단이 만나도록 합니다. 이 옵션은 [아시아어 옵션 보기] 환경 설정에 관계 없이 사용할 수 있습니다.

고정 [최소] 상자에서 텍스트의 첫 번째 행 기준선과 문자 오브젝트 상단 간의 거리를 지정합니다.

이전 Adobe Illustrator 10 이상에서 사용된 첫 번째 기준선 기본값을 사용합니다.

4. [최소]에서 기준선 이동 값을 지정합니다.

참조

- 기준선 이동
- 아시아 문자 표시 옵션

맨 위로 41

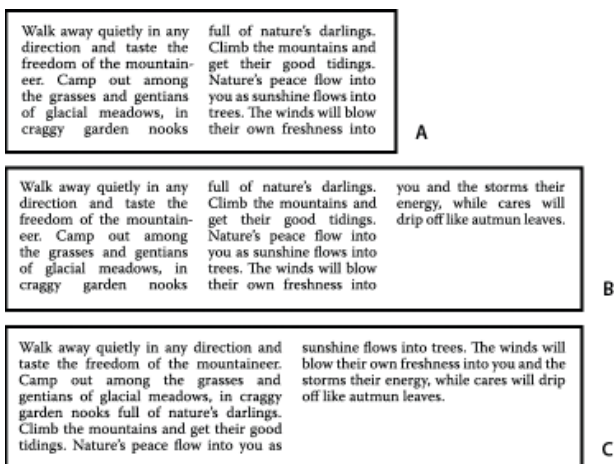
텍스트의 열과 단 만들기

1. 영역 문자 오브젝트를 선택합니다.
2. [문자] > [영역 문자 옵션]을 선택합니다.
3. 이 대화 상자의 [행] 및 [단] 섹션에서 다음 옵션을 설정합니다.

개수 오브젝트에 포함시킬 열과 단의 개수를 지정합니다.

스팬 개별 열의 높이와 개별 단의 폭을 지정합니다.

고정 문자 영역의 크기를 조절하는 경우 열과 단의 스패에 나타나는 변화를 결정합니다. 이 옵션을 선택하고 영역의 크기를 조절하면 행과 열의 개수는 변경되지만 그 폭은 달라지지 않습니다. 문자 영역의 크기를 조절할 때 행과 열의 너비를 변경하려면 이 옵션을 선택 취소합니다.



행과 열의 크기를 조절하기 위한 옵션

사이값 열 또는 단 사이의 거리를 지정합니다.

- 이 대화 상자의 [옵션] 섹션에서 [텍스트 흐름] 옵션을 선택하여 행과 열 사이에서 텍스트가 흐르는 방식을 [열별]  또는 [단별]  중에서 결정합니다.
- [확인]을 클릭합니다.

맨 위로 

문자 영역의 전체 폭에 문자 맞추기

- 문자 도구를 선택하고 문자 영역을 가로질러 맞추려는 단락을 클릭합니다.
- [문자] > [영역에 문자 맞추기]를 선택합니다.

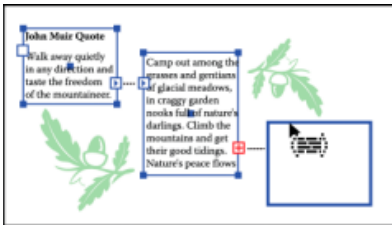
참고: 문자의 형식을 변경하면 [영역에 문자 맞추기] 명령을 다시 적용해야 합니다.

맨 위로 

오브젝트 간의 텍스트 스톱

한 오브젝트에서 다음 오브젝트로 텍스트가 스톱되거나 계속되도록 하려면 오브젝트들을 연결합니다. 연결된 문자 오브젝트는 어떤 모양이든 될 수 있지만 해당 텍스트는 반드시 한 영역 내에 입력되거나 패스를 따라 입력되어야 합니다(한 점에서 입력되는 텍스트 제외).

각 영역 문자 오브젝트에는 다른 오브젝트로 연결하고 문자 오브젝트의 연결된 사본을 만들 수 있는 입력 포트 및 출력 포트가 포함됩니다. 빈 포트는 모든 텍스트를 볼 수 있고 오브젝트가 연결되어 있지 않음을 나타냅니다. 포트에 화살표가 표시되면 해당 오브젝트가 다른 오브젝트에 연결되어 있음을 나타냅니다. 출력 포트에 빨간색 더하기 기호가 표시되면 오브젝트에 추가 텍스트가 있음을 나타냅니다. 보이지 않는 나머지 텍스트를 오버플로우 텍스트라고 합니다.



연결된 문자 오브젝트 상의 포트

스레드를 분할하여 텍스트가 첫 번째 또는 다음 오브젝트로 흐르게 하거나 스레드를 모두 제거하고 텍스트가 제 자리에 그대로 있도록 할 수 있습니다.

참고: 스레드된 텍스트 작업을 수행할 때는 스레드를 표시하는 것이 편리합니다. 스레드를 표시하려면 [보기] > [텍스트 스레드 표시]를 선택한 다음 연결된 오브젝트를 선택합니다.

스레드 텍스트

- [선택] 도구를 사용하여 영역 문자 오브젝트를 선택합니다.
- 선택된 문자 오브젝트의 입력 포트 또는 출력 포트를 클릭합니다. 포인터가 불러온 텍스트 아이콘 으로 바뀝니다.
- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 기존 오브젝트에 연결하려면 오브젝트의 패스에 포인터를 둡니다. 그러면 포인터가 로 바뀝니다. 패스를 클릭하여 오브젝트를 연결합니다.
 - 새 오브젝트에 연결하려면 대지의 빈 부분을 클릭하거나 드래그합니다. 클릭하면 원본

과 크기 및 모양이 같은 오브젝트가 만들어지지만 드래그하면 원하는 크기의 사각형 오브젝트를 만들 수 있습니다.

오브젝트 간에 텍스트를 스투드하는 또 다른 방법은 영역 문자 오브젝트를 선택하고 스투드하려는 오브젝트를 하나 이상 선택한 다음 [문자] > [스레드된 텍스트] > [만들기]를 선택하는 것입니다.

스레드 제거 또는 연결 끊기

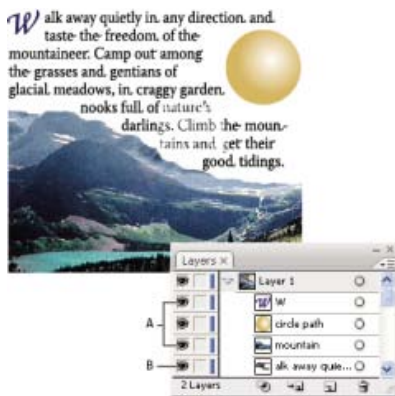
1. 연결된 문자 오브젝트를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 두 오브젝트 사이에서 스투드를 분할하려면 스투드의 한쪽 끝에 있는 포트를 두 번 클릭합니다. 텍스트가 첫 번째 오브젝트로 흐릅니다.
 - 텍스트 스투드에서 오브젝트를 풀려면 [문자] > [스레드된 텍스트] > [선택 풀기]를 선택합니다. 텍스트가 다음 오브젝트로 흐릅니다.
 - 스투드를 모두 제거하려면 [문자] > [스레드된 텍스트] > [스레딩 제거]를 선택합니다. 텍스트는 제 자리에 그대로 있습니다.

맨 위로

오브젝트 주위에 텍스트 흐름 만들기

문자 오브젝트, 불러온 이미지 및 Illustrator에서 그린 오브젝트 등을 포함하여 모든 오브젝트 주위에 영역 텍스트 흐름을 만들 수 있습니다. 흐름 오브젝트가 포함된 비트맵 이미지이면 불투명하거나 부분적으로 불투명한 픽셀 주위에 텍스트 흐름이 만들어지고 완전히 투명한 픽셀은 무시됩니다.

흐름은 오브젝트의 누적 순서에 따라 결정됩니다. 이 순서는 [레이어] 패널에서 레이어 이름 옆에 있는 삼각형을 클릭하면 볼 수 있습니다. 오브젝트 주위에 텍스트 흐름을 만들려면 흐름 오브젝트가 텍스트와 같은 레이어에 있어야 할 뿐 아니라 레이어 계층에서 텍스트 바로 위에 있어야 합니다. [레이어] 패널에서 내용을 아래위로 끌어 계층을 변경할 수 있습니다.



오브젝트 주위의 텍스트 흐름

A. 흐름 오브젝트 B. 흐름 텍스트

참조

- 오브젝트 누적
- 패스에 문자 입력

텍스트 흐름

1. 흐름을 만들려는 문자에 대해 다음 조건이 충족되는지 확인하십시오.

문자가 영역 문자(상자에 입력된 문자)입니다.

- 흐름 오브젝트와 같은 레이어에 있습니다.
- 레이어 계층에서 흐름 오브젝트 바로 아래에 있습니다.

참고: 레이어에 여러 문자 오브젝트가 포함되어 있으면 흐름 오브젝트 주위에 흐르지 않게 할 문자 오브젝트를 다른 레이어 또는 흐름 오브젝트 위로 이동합니다.

2. 주위에 텍스트가 흐르게 할 오브젝트를 선택합니다.
3. [오브젝트] > [텍스트 흐름] > [만들기]를 선택합니다.

흐름 옵션 설정

흐름 옵션은 텍스트 흐름을 만들기 전이나 만든 후에 설정할 수 있습니다.

1. 흐름 오브젝트를 선택합니다.
2. [오브젝트] > [텍스트 흐름] > [텍스트 흐름 옵션]을 선택하고 다음 옵션을 지정합니다.

이동 텍스트와 흐름 오브젝트 사이의 간격을 지정합니다. 양수 또는 음수 값을 입력할 수 있습니다.

텍스트 흐름 반전 오브젝트의 반대 면 주위로 텍스트 흐름을 만듭니다.

오브젝트에서 텍스트 흐름 풀기

1. 흐름 오브젝트를 선택합니다.
2. [오브젝트] > [텍스트 흐름] > [풀기]를 선택합니다.

[맨 위로](#)

문자를 오브젝트에 정렬

글꼴 메트릭을 따르는 것이 아니라 실제 글리프의 테두리 상자에 따라 텍스트를 정렬하려면 다음을 수행합니다.

1. [효과] > [패스] > [오브젝트 윤곽선]을 사용하여 텍스트 오브젝트에 오브젝트 윤곽선 라이브 효과를 적용합니다.
2. [정렬] 패널 메뉴(플라이아웃 메뉴)에서 [미리보기 바운드 사용] 옵션을 선택하여, 미리보기를 사용하도록 [정렬] 패널을 설정합니다.

이러한 설정을 적용하면 텍스트에 대한 라이브 효과를 유지하면서 윤곽선 텍스트와 동일하게 정렬할 수 있습니다.

[맨 위로](#)

아트웍에서 빈 문자 오브젝트 삭제

사용하지 않은 문자 오브젝트를 삭제하면 아트웍을 보다 쉽게 인쇄할 수 있고 파일 크기가 줄어듭니다. 예를 들어, 아트웍 영역에서 실수로 [문자] 도구를 클릭한 다음 다른 도구를 선택하면 빈 문자 오브젝트가 만들어질 수 있습니다.

1. [오브젝트] > [패스] > [제거]를 선택합니다.

2. [빈 텍스트 패스]를 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.



Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

패스에 문자 입력

패스에 텍스트 입력

- 패스를 따라 텍스트 이동 또는 뒤집기
- 패스에 입력된 문자에 효과 적용
- 패스 상의 문자 세로 정렬 조정
- 날카로운 회전부 주위의 문자 간격 조정

패스 상의 문자를 사용하면 열린 패스나 닫힌 패스의 가장자리를 따라 문자가 흐릅니다. 텍스트를 가로로 입력하는 경우 문자는 기준선에 평행합니다. 텍스트를 세로로 입력하는 경우 문자는 기준선에 수직이 됩니다. 어느 경우든 텍스트는 패스에 포인트가 추가되었던 방향으로 흐릅니다.

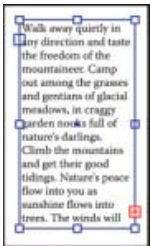
맨 위로

패스에 텍스트 입력

- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 패스를 따라 가로 텍스트를 만들려면 [문자] 도구 **T** 또는 [패스 상의 문자] 도구 를 선택합니다.
 - 패스를 따라 세로 텍스트를 만들려면 [세로 문자] 도구 **IT** 또는 [패스 상의 세로 문자] 도구 를 선택합니다.
- (옵션) [컨트롤] 패널, [문자] 패널 또는 [단락] 패널에서 텍스트 포맷 지정 옵션을 설정합니다.
- 패스에 포인트를 놓고 클릭합니다. 패스에 획 또는 칠 속성이 적용되어 있어도 **Illustrator**에서 자동으로 제거되므로 문제가 되지 않습니다.

참고: 패스가 열려 있지 않고 닫혀 있는 경우에는 반드시 [패스 상의 문자] 도구를 사용해야 합니다.
- 텍스트를 입력합니다.
- 텍스트를 다 입력했으면 [선택] 도구 를 클릭하여 문자 오브젝트를 선택합니다. 또는 **Ctrl** 키(Windows)나 **Command** 키(Mac OS)를 누른 상태로 텍스트를 클릭합니다.

어떤 영역이나 패스를 벗어날 정도로 많은 텍스트를 입력하면 더하기 기호(+)를 포함하는 작은 상자가 테두리 영역 아래쪽에 나타납니다.



오버플로우 텍스트의 예

텍스트 영역의 크기를 다시 조절하거나 패스를 확장하여 오버플로우 텍스트를 표시할 수 있습니다. 또한 텍스트를 다른 오브젝트로 스톱드할 수 있습니다.

패스 상에 문자 입력에 대한 비디오는 패스 상에 문자 입력을 참조하십시오.

맨 위로

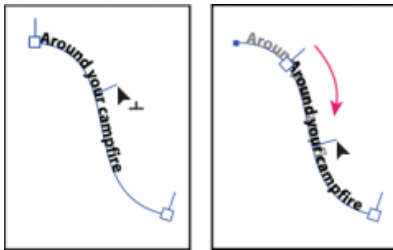
패스를 따라 텍스트 이동 또는 뒤집기

1. 패스 문자 오브젝트를 선택합니다.

문자의 시작, 패스의 끝, 시작 및 끝 괄호 사이의 중간에 괄호가 나타납니다.

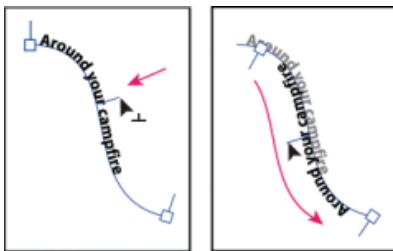
2. 포인터  옆에 작은 아이콘이 나타날 때까지 문자의 가운데 괄호 위로 포인터를 가져갑니다.
3. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 패스를 따라 텍스트를 이동하려면 패스를 따라 가운데 괄호를 드래그합니다. **Ctrl** 키(Windows) 또는 **Command** 키(Mac OS)를 누른 상태로 작업하여 문자가 패스의 반대 쪽으로 뒤집히지 않도록 합니다.



패스를 따라 문자 이동

- 패스를 따라 텍스트의 방향을 뒤집으려면 패스를 가로질러 괄호를 드래그합니다. 또는 [문자] > [패스 상의 문자] > [패스 상의 문자 옵션]을 선택하고 [뒤집기]를 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.



패스를 따라 문자 뒤집기

팁: 문자의 방향을 바꾸지 않고 패스를 가로질러 문자를 이동하려면 [문자] 패널에서 [기준선 이동] 옵션을 사용합니다. 예를 들어, 원의 맨 위를 가로질러 왼쪽에서 오른쪽으로 진행하는 문자를 만드는 경우 기준선 이동 입력란에 음수를 입력하여 문자가 원의 맨 위에서 안쪽으로 흐르도록 문자를 떨어뜨릴 수 있습니다.

패스 상에 문자 입력에 대한 비디오는 패스 상에 문자 입력을 참조하십시오.

참조

- 기준선 이동

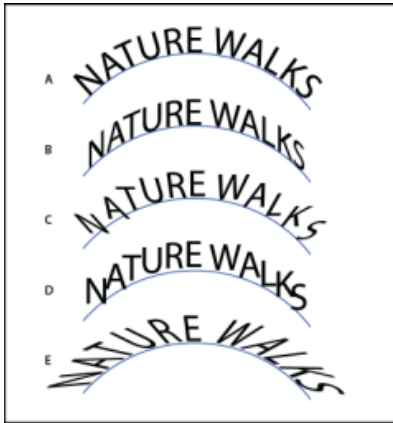
맨 위로

패스에 입력된 문자에 효과 적용

패스 문자 효과를 사용하여 패스 상의 문자 방향을 왜곡할 수 있습니다. 이러한 효과를 적용하려면 먼저 패스에 문자를 만들어야 합니다.

1. 패스 문자 오브젝트를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [문자] > [패스 상의 문자]를 선택하고 하위 메뉴에서 효과를 선택합니다.
 - [문자] > [패스 상의 문자] > [패스 상의 문자 옵션]을 선택합니다. 그런 다음 [효과] 메뉴에서 옵션을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

참고: 중력 효과를 완전한 원형 패스에 있는 텍스트에 적용하면 기본 무지개 효과처럼 나타나는 결과가 만들어집니다. 타원, 정사각형, 사각형 또는 기타 불규칙적인 모양의 패스에서 예상대로 수행됩니다.



패스 문자 효과

맨 위로

패스 상의 문자 세로 정렬 조정

1. 문자 오브젝트를 선택합니다.
2. [문자] > [패스 상의 문자] > [패스 상의 문자 옵션]을 선택합니다.
3. [패스에 정렬] 메뉴의 옵션을 선택하여 전체 글꼴 높이를 기준으로 모든 문자를 패스에 맞춰 정렬하는 방법을 지정합니다.

어센더 글꼴의 맨 위 가장자리를 따라 정렬합니다.

디센더 글꼴의 맨 아래 가장자리를 따라 정렬합니다.

중심점 글꼴의 어센더와 디센더 사이의 중간 지점을 따라 정렬합니다.

기준선 기준선을 따라 정렬합니다. 이것은 초기값 설정입니다.

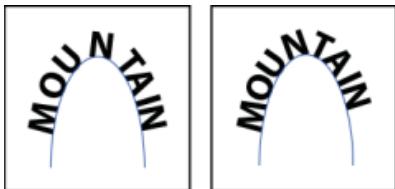
참고: 어센더나 디센더가 없는 문자(예: 문자 e) 또는 기준선이 없는 문자(예: 아포스트로피)는 어센더, 디센더 및 기준선이 있는 문자에 맞춰 수직으로 정렬됩니다. 이러한 글꼴 크기는 글꼴 디자이너에서 영구적으로 지정합니다.

팁: 세로 정렬을 보다 효과적으로 제어하려면 [문자] 패널의 [기준선 이동] 옵션을 사용합니다. 예를 들어, [기준선 이동] 상자에 음수 값을 입력하여 문자 위치를 아래로 내립니다.

날카로운 회전부 주위의 문자 간격 조정

문자가 선명한 곡선 주위 또는 예각 주위로 흐르면 문자 사이에 간격이 추가되면서 부채꼴로 펼쳐집니다. [패스 상의 문자 옵션] 대화 상자의 [간격] 옵션을 사용하여 곡선의 문자 간격을 조밀하게 조정할 수 있습니다.

1. 문자 오브젝트를 선택합니다.
2. [문자] > [패스 상의 문자] > [패스 상의 문자 옵션]을 선택합니다.
3. [간격] 값을 포인트 단위로 입력합니다. 이 값이 높을수록 곡선이나 각도가 가파르게 변하는 지점에 있는 문자 사이의 불필요한 간격이 제거됩니다.



간격을 조정하지 않은 문자(왼쪽)와 간격을 조정한 문자(오른쪽) 비교

참고: [간격] 값은 직선 상에 있는 문자에는 영향을 주지 않습니다. 패스를 따라 임의의 위치에 있는 문자 간격을 변경하려면 해당 문자를 선택하고 커닝 또는 자간을 적용합니다.

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

문자 크기 조절 및 회전

변형할 문자 선택

문자 크기 조절

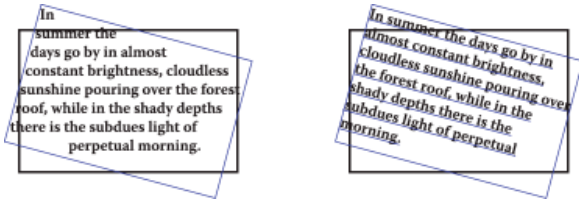
문자 회전

변형할 문자 선택

맨 위로

다른 오브젝트로 작업할 때처럼 문자를 회전하고, 반사시키고, 크기를 조절하고, 기울일 수 있습니다. 그러나 문자를 선택한 방법에 따라 변형 결과가 달라집니다.

- 테두리 패스와 함께 문자를 변형하려면 문자 오브젝트를 선택하고 [회전] 도구를 사용하여 오브젝트 및 텍스트를 회전합니다.
- 포함된 문자를 제외하고 테두리 패스만 변형하려면 문자 오브젝트를 선택하여 [선택] 도구로 드래그합니다.



문자 패스를 회전한 경우(왼쪽)와 문자와 패스를 모두 회전한 경우(오른쪽) 비교

문자 크기 조절

맨 위로

해당 문자의 원래 폭과 높이를 기준으로 문자의 높이와 폭 간 비율을 지정할 수 있습니다. 비율을 지정하지 않은 문자의 값은 100%입니다. 일부 문자 군에는 일반 문자 스타일보다 가로가 더 넓게 디자인된 실제 확장 글꼴이 포함되어 있습니다. 크기 조절을 수행하면 문자가 왜곡되므로, 축소되거나 확장된 형태로 디자인된 글꼴이 있는 경우 이러한 글꼴을 사용하는 것이 좋습니다.

1. 변형할 문자 또는 문자 오브젝트를 선택합니다. 텍스트를 선택하지 않으면 새로 만드는 텍스트에 해당 크기 조절 설정이 적용됩니다.
2. [문자] 패널에서 [세로 크기 조절] 옵션 **IT** 또는 [가로 크기 조절] 옵션 **IT**을 설정합니다.

문자 회전

맨 위로

- 문자 오브젝트 내부의 문자들을 특정 각도만큼 회전하려면 변경하려는 문자 또는 문자 오브젝트를 선택합니다. 텍스트를 선택하지 않으면 새로 만드는 텍스트에 해당 회전 설정이 적용됩니다. [문자] 패널에서 [문자 회전] 옵션 을 설정합니다.
- 가로 문자를 세로 문자로 또는 그 반대로 변경하려면 해당 문자 오브젝트를 선택하고 [문자] > [문자 방향] > [가로] 또는 [문자] > [문자 방향] > [세로]를 선택합니다.
- 전체 문자 오브젝트(문자와 문자 테두리 상자 모두)를 회전하려면 해당 문자 오브젝트를 선택하고 테두리 상자, [자유 변형] 도구, [회전] 도구, [회전] 명령 또는 [변형] 패널을 사용해 회전 작업을 수행합니다.
- 세로 아시아어 텍스트에서 복수 문자를 회전하려면 문자 회전 옵션을 사용해 복수 문자를 회전시킵니다.

기타 도움말 항목



법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

맞춤법 및 언어 사전

맞춤법 검사

맞춤법 사전 편집

텍스트에 언어 할당

유니코드 정보

맞춤법 검사

맨 위로

1. [편집] > [맞춤법 검사]를 선택합니다.
2. 단어를 찾고 무시하는 옵션을 설정하려면 대화 상자 아래에 있는 화살표 아이콘을 클릭하고 원하는 대로 옵션을 설정합니다.
3. [시작]을 클릭하여 맞춤법 검사를 시작합니다.
4. 맞춤법이 틀린 단어나 기타 가능한 오류가 표시되면 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [무시] 또는 [모두 무시]를 클릭하여 특정 단어를 변경하지 않고 맞춤법 검사를 계속합니다.
 - [제안] 목록에서 단어를 선택하거나 맨 위 상자에 올바른 단어를 입력한 다음 [바꾸기]를 클릭하여 맞춤법이 틀린 해당 단어만 변경합니다. [모두 바꾸기]를 클릭하여 문서에서 맞춤법이 틀린 해당 단어를 모두 변경할 수도 있습니다.
 - [추가]를 클릭하여 허용되지만 인식되지 않는 단어를 사전에 저장하면 다음에 해당 단어가 나와도 맞춤법 오류로 간주하지 않습니다.
5. 문서의 맞춤법 검사가 끝나면 [완료]를 클릭합니다.
Illustrator에서는 사용자가 단어에 지정한 언어에 따라 다양한 언어로 맞춤법 오류를 검사할 수 있습니다.

맞춤법 사전 편집

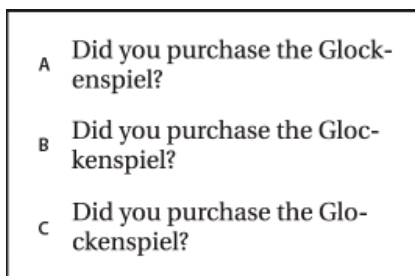
맨 위로

1. [편집] > [사용자 정의 사전 편집]을 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행한 다음 [완료]를 클릭합니다.
 - 사전에 단어를 추가하려면 [항목] 상자에 단어를 입력하고 [추가]를 클릭합니다.
 - 사전에서 단어를 제거하려면 목록에서 제거할 단어를 선택하고 [삭제]를 클릭합니다.
 - 사전에서 단어를 수정하려면 목록에서 수정할 단어를 선택합니다. 그런 다음 [항목] 상자에 새 단어를 입력하고 [바꾸기]를 클릭합니다.

텍스트에 언어 할당

맨 위로

Illustrator에서는 맞춤법 및 하이픈 연결을 위해 Proximity 언어 사전을 사용합니다. 각 사전에는 표준 음절로 분리되는 수 십만 개의 단어가 포함되어 있습니다. 전체 문서에 언어를 할당하거나 선택한 텍스트에 언어를 적용할 수 있습니다.



여러 언어에 사용되는 하이픈 연결의 예

A. 영어의 "Glockenspiel" B. 전통 독일어의 "Glockenspiel" C. 개정 독일어에서 Glockenspiel

모든 텍스트에 언어 적용

1. [편집] > [환경 설정] > [하이픈 연결](Windows) 또는 [Illustrator] > [환경 설정] > [하이픈 연결](Mac OS)을 선택합니다.
2. [초기값 언어] 팝업 메뉴에서 사전을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

선택한 텍스트에 언어 할당

1. 텍스트를 선택합니다.
2. [문자] 패널의 [언어] 메뉴에서 적절한 사전을 선택합니다. [언어] 메뉴가 보이지 않으면 [문자] 패널 메뉴에서 [옵션 표시]를 선택합니다.

유니코드 정보

맨 위로 

Illustrator는 컴퓨터의 종류나 언어에 상관 없이 각 문자마다 고유한 번호를 할당하는 표준인 유니코드를 지원합니다. 유니코드의 특징은 다음과 같습니다.

이식성 한 워크스테이션에서 다른 워크스테이션으로 파일을 이동해도 문자와 숫자가 변하지 않습니다. 외국어 문자에는 동일한 프로젝트의 다른 언어로부터의 인코딩을 간섭하지 않는 자체적인 의미가 있기 때문에 문서에 외국어를 추가해도 혼란을 일으키지 않습니다.

플랫폼에 중립적 Windows 및 Macintosh 운영 체제에서는 유니코드가 지원되므로 이 두 플랫폼 간에는 파일이 보다 쉽게 이동됩니다. Macintosh 컴퓨터에서 Windows 컴퓨터로 Illustrator 파일을 옮기거나 그 반대로 파일을 옮기기만 할 경우 파일을 교정할 필요가 없습니다.

강력함 유니코드 호환 글꼴에는 더 많은 수의 문자 조합이 가능하므로 특수한 형태의 문자를 용이하게 사용할 수 있습니다.

유연성 유니코드가 지원되므로 프로젝트의 서체를 다른 것으로 바꾸어도 문자가 바뀌지는 않습니다. 유니코드 호환 글꼴을 사용하기 때문에 어떤 서체를 사용하든 상관 없이 g는 g가 되는 것입니다.

위의 특징들 덕분에, 가령 프랑스에 있는 디자이너가 한국에 있는 고객을 위해 디자인 작업을 하면서 미국에 있는 파트너에게 작업을 의뢰하는 경우에도 텍스트 문제로 골머리를 썩일 일이 전혀 없습니다. 미국에 있는 디자이너는 자신의 운영 체제에 맞는 언어를 사용하여 외국어 글꼴을 불러와서 프로젝트를 계속 진행하면 됩니다.



법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

글꼴

- 글꼴 정보
- OpenType 글꼴**
- 글꼴 미리 보기
- 글꼴 군 및 스타일 선택
- 서체 크기 지정
- 텍스트 찾기 및 바꾸기
- 없는 글꼴 사용

글꼴 정보

맨 위로

글꼴은 10pt Adobe Garamond Bold와 같이 공통적인 두께, 폭 및 스타일을 공유하는 글자, 숫자 및 기호의 전체 문자 세트입니다. 서체(문자 모음 또는 글꼴 모음이라고도 함)는 Adobe Garamond와 같이 전반적인 모양을 공유하고 함께 사용되도록 디자인된 글꼴 컬렉션입니다. 문자 스타일은 글꼴 모음에서 변형된 개별 글꼴입니다. 일반적으로 글꼴 모음의 로마자 또는 일반(실제 이름은 글꼴 모음에 따라 다름)이 기본 글꼴이고 보통, 볼드체, 중간 볼드체, 이탤릭체 및 볼드 이탤릭체와 같은 문자 스타일을 포함할 수 있습니다. 한국어/중국어/일본어 글꼴의 경우 글꼴 스타일 이름은 흔히 글꼴의 두께에 따라 결정되기도 합니다. 예를 들어, 일본어 글꼴인 Kozuka-Mincho Std에는 고 라이트, 라이트, 보통, 중간, 볼드, 최대의 6가지 두께가 있습니다. 표시되는 글꼴 스타일 이름은 글꼴 공급업체에 따라 다릅니다. 각각의 글꼴 스타일은 독립형 파일입니다. 글꼴 스타일 파일이 설치되지 않은 경우에는 [글꼴 스타일]에서 해당 글꼴 스타일을 선택할 수 없습니다. 시스템에 설치된 있는 글꼴뿐만 아니라 다음과 같은 폴더를 만들어 폴더에 설치된 글꼴을 사용할 수도 있습니다.

- Windows Program Files/Common Files/Adobe/Fonts
- Mac OS Library/Application Support/Adobe/Fonts
- Type 1, TrueType, OpenType 또는 CID 글꼴을 로컬 Fonts 폴더에 설치하면 해당 글꼴은 Adobe 응용 프로그램에만 나타납니다.

OpenType 글꼴

맨 위로

OpenType 글꼴은 Windows® 및 Macintosh® 컴퓨터에서 모두 단일 글꼴 파일을 사용하므로 글꼴이 바뀐다거나 하는 문제를 염려할 필요 없이 한 플랫폼에서 다른 플랫폼으로 파일을 이동할 수 있습니다. OpenType 글꼴에는 현재 PostScript와 TrueType 글꼴에서 지원하지 않는 스와시, 임의 합자 등의 다양한 기능이 포함될 수 있습니다.

OpenType 글꼴은  아이콘을 표시합니다.

OpenType 글꼴을 사용하여 작업하는 경우 텍스트에서 합자, 작은 대문자, 분할, 고전 스타일의 비례 도형과 같은 대체 글리프를 자동으로 대체할 수 있습니다.

A

1st, 2nd, and 3rd

1st, 2nd, and 3rd

B

octagonal stone

oṡtagonal stōne

C

Quick Brown Foxes

Quick Brown Fōxes

일반 글꼴(왼쪽) 및 OpenType 글꼴(오른쪽)
A. 서수 B. 임의의 합자 C. 스와시

OpenType 글꼴에는 더욱 풍부한 언어적 지원과 고급 인쇄 제어 기능을 제공하기 위해 확장 문자 세트 및 레이아웃 기능이 포함될 수 있습니다. 중앙 유럽(CE) 언어를 지원하는 Adobe OpenType 글꼴에는 글꼴 이름의 일부로서 응용 프로그램 글꼴 메뉴에 나타나는 "Pro"라는 단어가 붙습니다. 중앙 유럽 언어를 지원하지 않는 OpenType 글꼴에는 "Standard"라는 레이블이 붙으며 "Std"라는 접미어가 붙습니다. 또한 모든 OpenType 글꼴은 PostScript Type 1 및 TrueType 글꼴과 함께 설치 및 사용될 수 있습니다.

OpenType 글꼴에 대한 자세한 내용은 www.adobe.com/go/opentype_kr을 참조하십시오.

글꼴 미리 보기

[문자] 패널 및 응용 프로그램에서 글꼴을 선택할 수 있는 다른 영역의 글꼴 모음과 글꼴 스타일 메뉴에서 글꼴 샘플을 볼 수 있습니다. 다양한 종류의 글꼴을 나타내기 위해 다음 아이콘이 사용됩니다.

- OpenType 
- Type 1 
- TrueType 
- 복수 마스터 
- 합성 

[문자] 환경 설정에서 미리 보기 기능을 해제하거나 글꼴 이름 또는 글꼴 샘플의 포인트 크기를 변경할 수 있습니다.

글꼴 군 및 스타일 선택

1. 변경할 문자 또는 문자 오브젝트를 선택합니다. 텍스트를 선택하지 않으면 새로 만드는 텍스트에 해당 글꼴이 적용됩니다.
2. [컨트롤] 패널, [문자] 메뉴 또는 [문자] 패널을 사용해 글꼴 군과 스타일을 선택합니다.
 - [컨트롤] 패널에서 [글꼴] 및 [글꼴 스타일] 옵션을 설정합니다.
 - [문자] 메뉴의 [글꼴] 또는 [최근 글꼴] 하위 메뉴에서 이름을 선택합니다. [글꼴] 메뉴에는 사용 가능한 글꼴의 미리보기가 표시되므로 이 메뉴를 사용하는 것이 편리합니다.
 - [문자] 패널에서 [글꼴 군] 및 [글꼴 스타일] 옵션을 설정합니다. 팝업 메뉴에서 이름을 선택하는 것 외에도, 현재의 이름과 원하는 이름의 첫 몇 글자의 문자를 클릭해도 됩니다.

[최근 글꼴] 하위 메뉴의 글꼴 수를 변경하려면 [편집] > [환경 설정] > [문자](Windows) 또는 [Illustrator] > [환경 설정] > [문자](Mac OS)를 선택하고 [최근 사용 글꼴 수] 옵션을 설정합니다.

서체 크기 지정

1. 변경할 문자 또는 문자 오브젝트를 선택합니다. 텍스트를 선택하지 않으면 새로 만드는 텍스트에 해당 서체 크기가 적용됩니다.
 2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [문자] 패널 또는 컨트롤 막대에서 [글꼴 크기] 옵션을 설정합니다.
 - [문자] > [크기] 메뉴에서 크기를 선택합니다. [기타]를 선택하면 [문자] 패널에서 크기를 새로 입력할 수 있습니다.
- [환경 설정] 대화 상자에서 문자의 측정 단위를 변경할 수 있습니다. 이 옵션은 Fireworks에서 사용할 수 없습니다.

텍스트 찾기 및 바꾸기

1. [문자] > [글꼴 찾기]를 선택합니다.
문서의 모든 텍스트가 보이도록 [글꼴 찾기] 대화 상자를 이동합니다.
2. 대화 상자의 위쪽에서 찾을 글꼴의 이름을 선택합니다. 문서 창에서 처음 나오는 글꼴이 강조 표시됩니다.
3. 대화 상자의 아래쪽에서 바꿀 글꼴을 선택합니다. 다음을 수행하여 바꿀 글꼴 목록을 사용자 정의할 수 있습니다.
 - [글꼴 바꾸기] 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다. 해당 문서에서 사용되는 글꼴만 나열하려면 [문서]를 선택하고 컴퓨터 상의 모든 글꼴을 나열하려면 [시스템]을 선택합니다.
 - 목록에 포함시킬 글꼴 종류를 선택하고 포함시키지 않을 글꼴 종류를 선택 취소합니다.
4. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [바꾸기]를 클릭하여 선택한 글꼴이 나오는 현재 경우만 바꿉니다.
 - [모두 바꾸기]를 클릭하여 선택한 글꼴이 나오는 모든 경우를 바꿉니다.

문서에 해당 글꼴이 더 이상 나오지 않으면 [문서] 목록의 [글꼴]에서 글꼴 이름이 제거됩니다.
5. 다른 글꼴을 찾아 바꾸려면 2 ~ 4 단계를 반복합니다.
6. [완료]를 클릭하여 대화 상자를 닫습니다.
참고: [글꼴 찾기] 명령을 사용하여 글꼴을 바꾸는 경우 다른 모든 글꼴 속성은 그대로 유지됩니다.

없는 글꼴 사용

사용자의 시스템에 설치되어 있지 않은 글꼴이 문서에 사용된 경우 그 문서를 열면 경고 메시지가 나타납니다. Illustrator에서는 어떤 글꼴이 없는지 표시하고 없는 글꼴을 그와 일치하는 사용 가능한 글꼴로 대체합니다.

- 없는 글꼴을 다른 글꼴로 대체하려면 없는 글꼴을 사용하는 텍스트를 선택하고 사용 가능한 다른 글꼴을 적용합니다.
- 없는 글꼴을 **Illustrator**에서 사용할 수 있도록 하려면 시스템에 없는 글꼴을 설치하거나 글꼴 관리 응용 프로그램을 사용해 없는 글꼴을 활성화합니다.
- 대체된 글꼴을 분홍색으로 강조 표시하려면 [파일] > [문서 설정]을 선택한 후 [대체된 글꼴 강조](원할 경우 [대체된 글리프 강조])를 선택한 후 [확인]을 클릭합니다.



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

없는 글꼴 찾기(Typekit 작업 과정)

Illustrator CC 2014 릴리스에 도입된 사항

Illustrator CC 2014 릴리스에서 아트웍 파일을 열 때 없는 글꼴이 검색되면 **Typekit** 라이브러리에서 없는 글꼴을 사용할 수 있는지 확인합니다. **Typekit** 웹 사이트에 있을 경우, 이 글꼴을 컴퓨터에 신속히 동기화하여 **Illustrator** 아트웍의 모습을 복원할 수 있습니다.

Typekit 웹 사이트(**Typekit** 가입)에서 사용할 수 있는 글꼴 작업 방법에 대한 자세한 내용은 **Typekit** 글꼴 문서를 참조하십시오.

향상된 글꼴 찾기 대화 상자

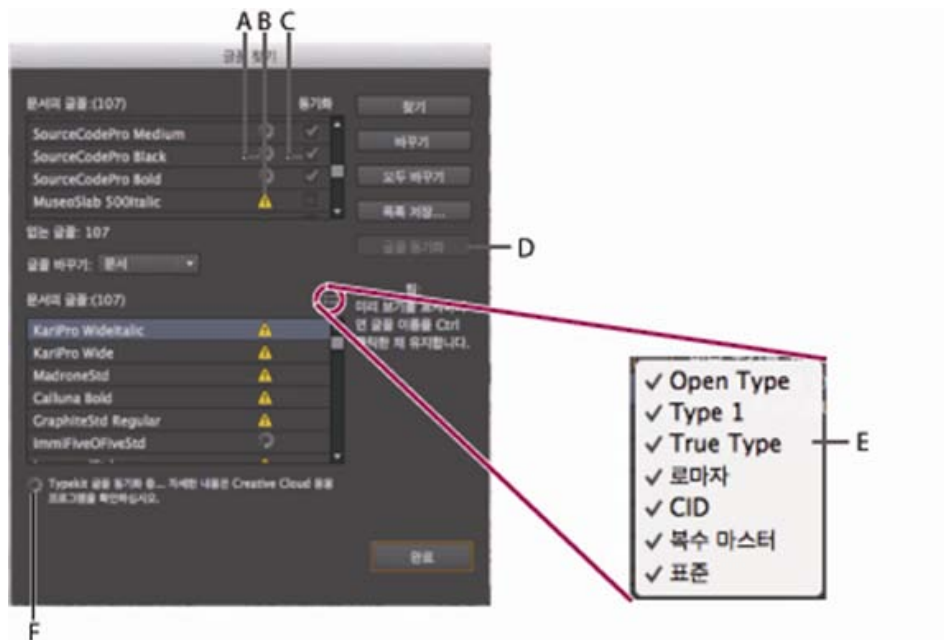
Typekit를 사용하여 누락된 글꼴 찾기

대체된 글꼴 환경 설정

맨 위로 

향상된 글꼴 찾기 대화 상자

글꼴 찾기 대화 상자가 더 많은 정보를 제공하고 최신 상태의 인터페이스로 더 많은 기능을 수행하도록 향상되었습니다.



A. 동기화 진행 중 아이콘 **B.** 누락된 글꼴 아이콘 **C.** 동기화 확인란 **D.** 글꼴 동기화 단추 **E.** 플라이아웃 메뉴 **F.** 상태

향상된 내용은 다음과 같습니다.

동기화 진행 중 아이콘 누락된 글꼴이 Typekit 라이브러리에서 동기화되고 있음을 가리킵니다.

누락된 글꼴 아이콘 누락된 글꼴을 가리킵니다.

동기화 확인란 누락된 글꼴을 동기화하려면 이 확인란을 선택합니다.

글꼴 동기화 단추 누락된 글꼴을 **Typekit** 웹 사이트에서 로컬 컴퓨터로 동기화하려면 이 단추를 클릭합니다.

플라이아웃 메뉴 표시된 글꼴 목록을 필터링하려면 플라이아웃 메뉴를 클릭하고 확인란을 선택합니다.

상태 수행되고 있는 현재 작업을 표시합니다.

맨 위로 

Typekit를 사용하여 누락된 글꼴 찾기

중요: 이 기능이 작동하려면 다음을 수행해야 합니다.

1. **Creative Cloud** 앱에 로그인
2. **Creative Cloud** 앱에서 [글꼴 동기화] 사용(**Creative Cloud** 앱 > [환경 설정] > [글꼴] 탭 > [동기화 켜짐/꺼짐] 옵션)
1. 텍스트 요소가 들어 있는 아트웍 파일을 엽니다. 텍스트 요소에서 로컬 컴퓨터에 없는 글꼴을 사용하는 경우, 텍스트가 분홍색으로 강조 표시됩니다.

Banshee Std	CHARLEMAGNE	Cottonwood
Fusaka	Letter Gothic	ROSEWOOD
Sanvito Pro	Shuriken	Struapf Std
<i>Viva Std</i>	Warnock Pro	Zebrawood

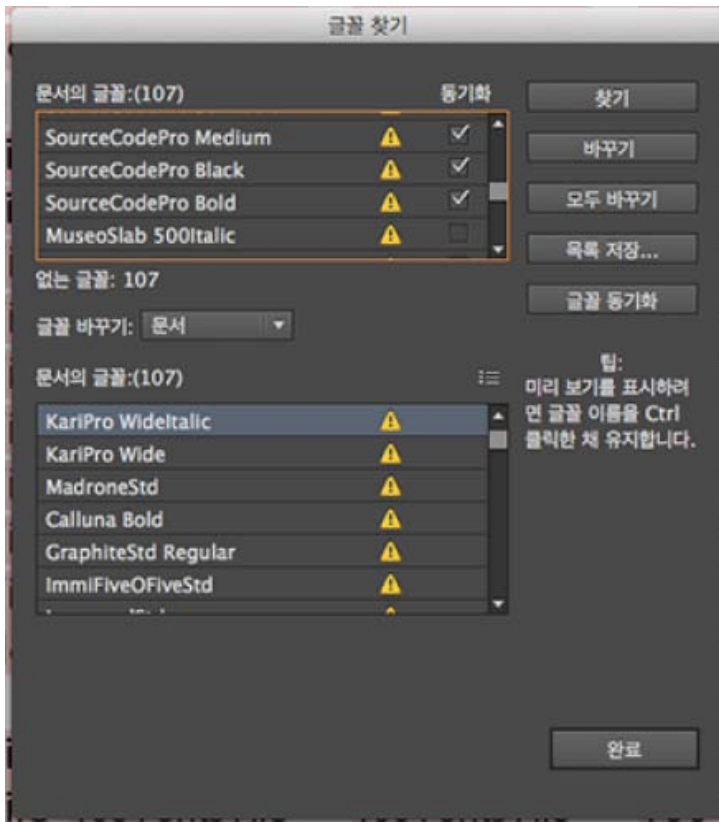
텍스트 요소가 분홍색으로 강조 표시된 부분이 누락된 글꼴을 가리킵니다.

2. 없는 글꼴 대화 상자에 없는 글꼴이 표시됩니다. 글꼴 이름 옆의 물레 모양은 **Typekit** 라이브러리에 해당 글꼴이 있는지 확인 중임을 가리킵니다.
 - 글꼴 이름 옆의 선택된 확인란은 **Typekit** 라이브러리에 해당 글꼴이 있음을 가리킵니다. 이 글꼴을 동기화하려면, **Typekit** 글꼴 동기화를 클릭합니다.
 - 글꼴 이름 옆의 빈 확인란은 **Typekit** 웹 사이트에 해당 글꼴이 없음을 가리킵니다. 글꼴을 찾아 대체하려면, 글꼴 찾기를 클릭합니다.



[누락된 글꼴] 대화 상자는 Typekit 웹 사이트에 글꼴이 있는지 여부를 확인하는 작업을 수행합니다.

3. (선택 사항) 없는 글꼴 대화 상자에서 글꼴 찾기를 클릭하여 없는 글꼴 목록을 더 자세히 조사하고,
 - 문서의 글꼴 목록에서 없는 글꼴의 확인란을 선택하고 글꼴 동기화를 클릭하거나,
 - 글꼴 바꾸기 드롭다운을 사용하여 Typekit 웹 사이트에 없는 글꼴을 다른 글꼴로 대체합니다.



[글꼴 찾기] 대화 상자를 사용하여 누락된 글꼴을 동기화하거나 문서나 컴퓨터에 있는 다른 글꼴로 대체하십시오.

4. 없는 글꼴 대화 상자에서, 단기를 클릭합니다.

누락된 글꼴이 컴퓨터에 동기화되면, Creative Cloud 앱에서는 다운로드된 글꼴의 수(또는 단일 글꼴의 이름)를 가리키는 알림 메시지를 표시합니다. 문서가 업데이트되고, 텍스트 요소가 올바른 글꼴로 렌더링됩니다.



누락된 글꼴이 모두 Typekit 웹 사이트에서 동기화되면, 텍스트 요소에 더 이상 분홍색 배경이 표시되지 않습니다.

맨 위로

대체된 글꼴 환경 설정

Illustrator 문서의 텍스트가 컴퓨터에서 사용할 수 없는 글꼴을 사용하면 텍스트가 대체 글꼴을 사용하여 렌더링되고 콘텐츠는 분홍색으로 강조 표시됩니다.

- 이제 대체된 글꼴을 강조 표시하는 환경 설정을 환경 설정 대화 상자에서 사용할 수 있습니다(Ctrl/Cmd + K > [문자] 탭 > 대체된 글꼴 강조 확인란).
- 이 환경 설정은 기본적으로 설정되어 있습니다.

이제 이 설정은 **Illustrator**의 기본 기능으로서, 열려있는 모든 파일에 적용할 수 있습니다.

참고: 이 릴리스 이전에, 대체된 글꼴 강조는 문서 설정 대화 상자에서 사용할 수 있었으며, 파일별 설정이었습니다. **Illustrator CC 2014** 릴리스부터 이 옵션은 응용 프로그램 수준에서 설정할 수 있습니다.



Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

텍스트 개선 사항

Illustrator CC에 도입된 사항(2014 릴리스)

Illustrator CC 2014 릴리스에서 텍스트 관련 레이아웃 및 입력 기능이 향상되었습니다.

- 인쇄 표기법을 설명하기 위해 다른 가려진 문자(문자 > 가려진 문자 표시)가 추가되었습니다(아래 표 참조).
- 단락 끝 표기법과 줄 끝 표기법은 이제 다른 글리프입니다.
- 가려진 문자를 표시하는 데 사용된 글꼴이 Adobe Sans MM으로 변경되었습니다.
- Illustrator 텍스트 편집기는 이제 소프트 리턴으로 끝나는 줄의 양쪽 정렬을 적용합니다(Shift + Enter/Return).
- Illustrator 텍스트 편집기는 이제 IVS(Ideographic Variation Sequence)를 지원합니다. 따라서 다음과 같은 두 가지 중요한 기능이 향상되었습니다.
 1. 가져오거나 복사한 텍스트는 처음에 원본에 입력한 대로 글리프의 올바른 변경을 표시합니다.
 2. IVS 지원 글꼴을 사용하여 입력하면 글리프 변경이 예상대로 표시됩니다.

원본 문자	원본 유니코드	대체 글리프	대체 글리프 이름	대체 유니코드
공간	0020	.	중간 점	00B7
캐리지 리턴	000D	¶	단락 기호	00B6
Tab	0009	»	오른쪽 겹꺾쇠	00BB
소프트 리턴	0003	↵	기호 없음	00AC
단락 구분 기호	2029	↵	기호 없음	00AC
텍스트 끝		#	숫자 기호	0023
임의 하이픈	00AD	-	빼기 기호	002D
 전각 공백	2003	—	전각 대시	2014
 반각 공백	2002	-	반각 대시	2013
 1/10~1/16 공백	200A		분음 부호	00A8
 1/5 공백	2009		Caron	02C7

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

Typekit 글꼴 사용

Illustrator CC 2014에서 업데이트된 사항(2014년 6월)

Typekit 글꼴 사용

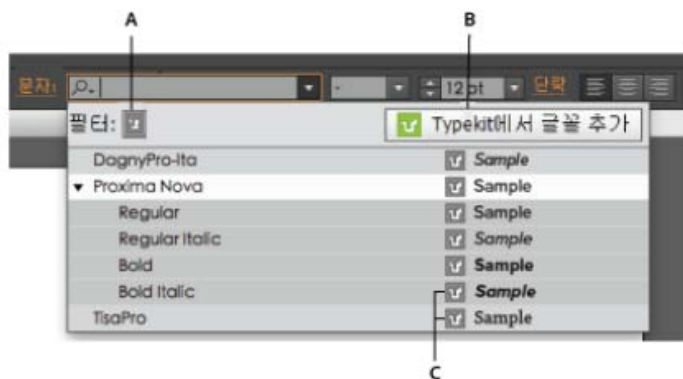
Creative Cloud 사용자는 컴퓨터에서 동기화된 Typekit 글꼴을 사용할 수 있습니다. Typekit 글꼴은 로컬에 설치된 다른 글꼴과 함께 나타납니다. 하지만 이제 글꼴 목록에서 Typekit 글꼴만 표시하는 옵션을 사용할 수 있습니다. 따라서 자주 사용하는 Typekit 기반 글꼴 작업을 보다 쉽게 할 수 있습니다.

경고: Typekit 글꼴은 보호된 글꼴입니다. 이 글꼴은 Illustrator 패키지 파일을 만드는 중에 다른 글꼴과 함께 패키징할 수 없습니다. Typekit 글꼴과 함께 파일을 패키징하면, 다른 컴퓨터에서 Illustrator CC 이상을 실행하여 Illustrator 파일을 열 때 사용할 수 없는 글꼴 알림을 받게 됩니다. 그러면 [글꼴 찾기] 대화상자를 사용하여 Typekit 웹사이트에서 누락된 글꼴을 확인하고 다운로드할 수 있습니다.

자세한 내용은 없는 글꼴 찾기를 참조하십시오.

Typekit 글꼴 필터링

1. Illustrator의 사용 가능한 글꼴 목록을 보려면 다음 중 하나를 수행하십시오.
 - 문자 패널(Ctrl + T) > [글꼴군] 드롭다운으로 이동
 - 제어 패널 > 글꼴군 드롭다운으로 이동합니다.
2. 글꼴군 드롭다운에서 Typekit 글꼴 필터 아이콘을 클릭합니다.



A. Typekit 글꼴 필터 B. Typekit 웹 사이트 C. Typekit 글꼴 표시기 아이콘

필터링되지 않은 보기에서 Typekit 글꼴은 Typekit 글꼴 아이콘으로 표시됩니다.

3. 자주 사용하는 글꼴을 보거나 Typekit에서 글꼴을 더 추가하려면 드롭다운에서 Typekit 웹 사이트 아이콘을 클릭합니다.

Typekit 글꼴 필터는 다음 두 위치에서 사용할 수 있습니다.

- 문자 패널(Ctrl + T) > 글꼴 드롭다운
- 제어 패널 > 글꼴 드롭다운

Typekit 글꼴 필터링:

- Typekit 글꼴 필터(A, 위의 이미지)를 클릭하여 Typekit 기반 글꼴만 표시합니다.
- Typekit 웹 사이트 아이콘(B, 위의 이미지)을 클릭하여 기본 브라우저에서 Typekit 웹 사이트를 엽니다.
- 필터링되지 않은 보기에서 모든 Typekit 글꼴은 Typekit 글꼴 아이콘으로 표시됩니다.
- 드롭다운에서 글꼴의 이름 전체 또는 부분을 입력하여 글꼴을 검색합니다.

Illustrator에서 Typekit 웹 사이트 액세스:

또한 Illustrator에서 Typekit 웹 사이트로 이동하면 자동으로 로그인됩니다. Typekit 웹 사이트로 이동하려면 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 제어 패널에서 글꼴군 드롭다운을 클릭한 다음 Typekit 웹 사이트 아이콘을 클릭합니다.
- 제어 패널(Ctrl/Cmd + T)에서 글꼴군 드롭다운을 클릭한 다음 Typekit 웹 사이트 아이콘을 클릭합니다.

없는 글꼴 작업 과정(Illustrator CC 2014)

로컬 컴퓨터에서 사용할 수 없는 Typekit 기반 글꼴이 포함된 Illustrator 파일을 열 수 있습니다. Illustrator CC 2014의 향상된 [글꼴 찾기] 대화 상자는 Typekit 웹 사이트에서 사용 가능한 글꼴을 감지하고 없는 글꼴을 로컬 컴퓨터에 동기화하는 옵션을 제공합니다.

자세한 내용은 [Typekit 작업 과정을 사용하여 없는 글꼴 찾기](#) 문서를 읽어 보십시오.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

문자 및 단락 스타일

- 문자 및 단락 스타일 정보
- 문자 또는 단락 스타일 만들기
- 문자 또는 단락 스타일 편집
- 스타일 오버라이드 제거
- 문자 또는 단락 스타일 삭제
- 다른 **Illustrator** 문서에서 문자 및 단락 스타일 불러오기

문자 및 단락 스타일 정보

맨 위로

문자 스타일은 선택한 텍스트 범위에 적용할 수 있는 문자 포맷 속성의 모음입니다. 단락 스타일은 문자 포맷 속성과 단락 포맷 속성을 모두 포함하며, 선택한 단락이나 단락 범위에 적용할 수 있습니다. 문자 및 단락 스타일을 사용하면 시간이 절약되고 일관된 서식을 적용할 수 있습니다.

[문자 스타일]과 [단락 스타일] 패널을 사용하여 문자 및 단락 스타일을 만들고, 적용하고, 관리합니다. 스타일을 적용하려면 텍스트를 선택한 다음 패널 중 하나에 있는 스타일 이름을 클릭합니다. 텍스트를 선택하지 않으면 새로 만드는 텍스트에 해당 스타일이 적용됩니다.



단락 스타일 패널
A. 스타일 이름 B. 추가 서식(오버라이드)이 있는 스타일 C. 패널 메뉴 D. 새 스타일 단추 E. 삭제 아이콘

텍스트를 선택하거나 텍스트에 커서를 삽입하면 [문자 스타일] 및 [단락 스타일] 패널에서 활성화된 스타일이 강조 표시됩니다. 기본적으로 문서의 모든 문자에는 [표준 문자 스타일]이 지정되며, 모든 단락에는 [표준 단락 스타일]이 지정됩니다. 이러한 기본 스타일은 사용자가 만드는 다른 모든 스타일의 구성 요소가 됩니다.

스타일 이름 옆에 더하기 표시가 있는 경우 스타일에 대한 오버라이드가 있음을 나타냅니다. 오버라이드는 스타일에 의해 정의된 속성과 일치하지 않는 서식을 말합니다. [문자] 및 [OpenType] 패널에서 설정을 변경할 때마다 현재 문자 스타일에 대한 오버라이드가 만들어집니다. 마찬가지로 [단락] 패널에서 설정을 변경하면 현재 단락 스타일에 대한 오버라이드가 만들어집니다.

Illustrator의 문자 및 단락 스타일 사용에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0047_kr을 참조하십시오.

문자 또는 단락 스타일 만들기

맨 위로

- 기존 텍스트의 포맷을 기반으로 새 스타일을 만들려면 해당 텍스트를 선택합니다.
- [문자 스타일] 패널 또는 [단락 스타일] 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 초기값 이름으로 스타일을 만들려면 [새 스타일 만들기] 단추를 클릭합니다.
 - 사용자 정의 이름을 사용하여 스타일을 만들려면 패널 메뉴에서 [새 스타일]을 선택합니다. 이름을 입력하고 승인을 클릭합니다.

문자 또는 단락 스타일의 사본을 만들려면 해당 스타일을 [새 스타일 만들기] 단추 위로 드래그합니다.

문자 또는 단락 스타일 편집

맨 위로

새로 만든 스타일은 물론 초기 문자 및 단락 스타일의 정의를 변경할 수 있습니다. 스타일의 정의를 변경하면 해당 스타일로 포맷 지정된 모든 텍스트가 새 스타일 정의에 맞게 변경됩니다.

- [문자 스타일] 패널 또는 [단락 스타일] 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 패널에서 스타일을 선택하고 [문자 스타일] 패널 메뉴에서 [문자 스타일 옵션]을 선택하거나 [단락 스타일] 패널 메뉴에서 [단

락 스타일 옵션]을 선택합니다.

- 스타일 이름을 두 번 클릭합니다.

참고: 스타일을 두 번 클릭하면 스타일이 선택한 텍스트에 적용되며, 텍스트를 선택하지 않은 경우에는 새로 입력한 텍스트에 해당 스타일이 설정됩니다. 스타일을 적용하지 않으려면 **Shift+Ctrl(Windows)** 또는 **Shift+Command(Mac OS)**를 누른 상태로 스타일 이름을 두 번 클릭합니다.

2. 대화 상자의 왼쪽에서 서식 옵션의 범주를 선택하고 원하는 옵션을 설정합니다. 다른 범주를 선택하여 다른 서식 옵션 그룹으로 전환할 수 있습니다.

서식 옵션에 대한 자세한 정보가 필요하면 [도움말]에서 옵션을 검색하십시오.

3. 옵션 설정을 완료하면 [확인]을 클릭합니다.

스타일 오버라이드 제거

맨 위로

[문자 스타일] 패널 또는 [단락 스타일] 패널의 스타일 이름 옆에 있는 더하기 기호는 스타일에 대한 오버라이드가 있음을 나타냅니다. 오버라이드는 스타일에 의해 정의된 속성과 일치하지 않는 서식을 말합니다. 여러 가지 방법으로 스타일 오버라이드를 제거할 수 있습니다.

- 오버라이드를 지우고 스타일에 의해 정의된 모양으로 텍스트를 되돌리려면 같은 스타일을 다시 적용하거나 패널 메뉴에서 [오버라이드 지우기]를 선택합니다.
- 다른 스타일을 적용할 때 오버라이드를 지우려면 **Alt 키(Windows)** 또는 **Option 키(Mac OS)**를 누른 상태로 스타일 이름을 클릭합니다.
- 스타일을 다시 정의하고 텍스트의 현재 모양을 유지하려면 텍스트 중 최소한 한 문자 이상을 선택하고 패널 메뉴에서 [문자 스타일 재정의] 또는 [단락 스타일 재정의] 명령을 선택합니다.

스타일을 사용해 일관된 서식을 유지하는 경우에는 오버라이드를 피해야 합니다. 텍스트를 빠르게 한 번만 포맷 지정하는 경우 이러한 오버라이드는 문제가 되지 않습니다.

문자 또는 단락 스타일 삭제

맨 위로

스타일을 삭제하면 해당 스타일과 연결된 단락의 모양은 변경되지 않지만 해당 포맷은 더 이상 스타일과 연관되지 않습니다.

1. [문자 스타일] 패널 또는 [단락 스타일] 패널에서 스타일 이름을 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 패널 메뉴에서 [문자 스타일 삭제] 또는 [단락 스타일 삭제]를 선택합니다.
- 패널 아래쪽에 있는 [삭제] 아이콘 을 클릭합니다.
- 스타일을 패널의 아래쪽에 있는 [삭제] 아이콘으로 드래그합니다.

사용되지 않는 스타일을 모두 삭제하려면 패널 메뉴에서 [미사용 항목 모두 선택]을 선택하고 [삭제] 아이콘을 클릭합니다.

다른 Illustrator 문서에서 문자 및 단락 스타일 불러오기

맨 위로

1. [문자 스타일] 패널 또는 [단락 스타일] 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 패널 메뉴에서 [문자 스타일 불러오기] 또는 [단락 스타일 불러오기]를 선택합니다.
 - 패널 메뉴에서 [모든 스타일 불러오기]를 선택하여 문자 및 단락 스타일을 모두 불러옵니다.
2. 불러올 스타일이 포함된 **Illustrator** 문서를 두 번 클릭합니다.

기타 도움말 항목

[Illustrator의 스타일 사용 비디오](#)



법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

합성 글꼴 만들기

합성 글꼴 만들기

합성 글꼴의 문자 사용자 정의

합성 글꼴 삭제

합성 글꼴 내보내기

일본어와 로마자 글꼴에서 선택한 문자들을 혼합하여 하나의 합성 글꼴로 사용할 수 있습니다. 합성 글꼴은 글꼴 목록의 맨 앞에 표시됩니다.

합성 글꼴은 반드시 일본어 글꼴을 바탕으로 만들어져야 합니다. 예를 들어, 중국어 또는 한국어 글꼴이 포함된 글꼴은 만들 수 없으며 다른 응용 프로그램에서 복사한 중국어 또는 한국어 기반 합성 글꼴을 사용할 수도 없는 경우가 있습니다.

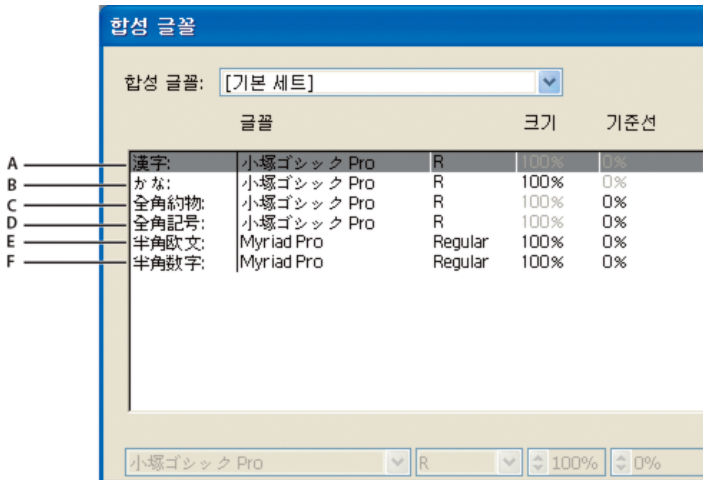
합성 글꼴 만들기

맨 위로

일본어와 로마자 글꼴에서 선택한 문자들을 혼합하여 하나의 합성 글꼴로 사용할 수 있습니다. 합성 글꼴은 글꼴 목록의 맨 앞에 표시됩니다.

중요: 합성 글꼴은 반드시 일본어 글꼴을 바탕으로 만들어져야 합니다. 예를 들어, 중국어 또는 한국어 글꼴이 포함된 글꼴은 만들 수 없으며 다른 응용 프로그램에서 복사한 중국어 또는 한국어 기반 합성 글꼴을 사용할 수도 없는 경우가 있습니다.

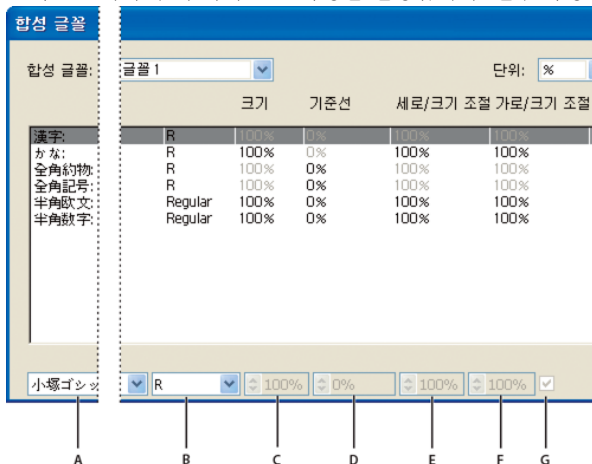
1. [문자] > [합성 글꼴]을 선택합니다. 이 명령이 보이지 않으면 [문자] 환경 설정에서 [아시아어 옵션 보기]를 선택합니다.
2. [새 파일]을 클릭하고 합성 글꼴의 이름을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.
3. 이전에 합성 글꼴을 저장한 경우 새 합성 글꼴의 기준이 될 합성 글꼴을 선택할 수도 있습니다.
4. 문자의 범주를 선택합니다.



문자의 범주

A. 한자 B. 가나 C. 구두점 D. 심볼 E. 로마자 F. 숫자

5. [단위] 팝업 메뉴에서 [%] 또는 [Q] 옵션을 선택하여 글꼴 속성에 사용할 단위를 지정합니다.
6. 선택한 문자 범주에 대해 글꼴 속성을 설정합니다. 일부 속성은 특정 범주에 사용할 수 없습니다.



글꼴 속성

A. 글꼴 군 B. 글꼴 스타일 C. 크기 D. 기준선 E. 세로 크기 조절 F. 가로 크기 조절 G. 가운데에서 크기 조절

7. 합성 글꼴의 샘플을 보려면 [샘플 표시]를 클릭합니다.

다음과 같은 방법으로 샘플을 변경할 수 있습니다.

- 샘플 오른쪽에 있는 단추를 클릭하여 [ICF 상자] **호**, [전각 상자] **호**, [기준선] **Ba**, [대문자 높이] **CH**, [최대 어센트/디센트] **Ap**, [최대 어센트] **d** 및 [x 높이] **X**를 나타내는 행을 표시하거나 숨깁니다.
- [돋보기] 팝업 메뉴에서 확대 수준을 선택합니다.

8. [저장]을 클릭하여 합성 글꼴의 설정을 저장한 다음 [확인]을 클릭합니다.

합성 글꼴의 문자의 범주

한자 합성 글꼴의 기본 글꼴. 다른 문자의 크기와 기준선은 여기에 지정된 크기와 기준선에 따라 설정됩니다.

가나 히라가나와 가타카나 문자에 사용되는 글꼴

구두점 구두점에 사용되는 글꼴

심볼 심볼에 사용되는 글꼴

로마자 반자 로마자 문자에 사용되는 글꼴

숫자 반자 숫자에 사용되는 글꼴. 이것은 일반적으로 로마자 글꼴입니다.

합성 글꼴에 대한 글꼴 속성

글꼴 군 및 스타일 문자에 사용되는 글꼴입니다.

크기 한자 문자의 크기에 대한 상대적인 문자 크기. 같은 글꼴 크기를 사용해도 글꼴마다 크기가 다를 수 있습니다.

기준선 한자 문자의 기준선에 대한 상대적인 기준선 위치

세로 및 가로 크기 조절 문자의 크기가 조절되는 정도. 가나 문자, 반자 가타카나 문자, 추가 문자, 반자 로마자 문자 및 숫자의 크기를 조절할 수 있습니다.

가운데에서 크기 조절 가나 문자에 대한 크기 조절. 이 옵션을 선택하면 문자의 크기가 가운데에서 조절됩니다. 이 옵션을 선택 취소하면 문자의 크기가 로마자 기준선에서 조절됩니다.

모든 문자에 대해 같은 변형 크기를 지정하려면 [크기] 값을 지정하고 크기 조절 값을 100%로 고정합니다. 가로 및 세로에 대한 문자 변형 크기를 다르게 지정하려면 [크기]를 100%로 고정하고 [크기 조절]을 설정합니다.

합성 글꼴의 문자 사용자 정의

맨 위로

1. [문자] > [합성 글꼴]을 선택합니다. 이 명령이 보이지 않으면 [문자] 환경 설정에서 [아시아어 옵션 보기]를 선택합니다.
2. [합성 글꼴] 대화 상자에서 [사용자 정의]를 클릭합니다.
3. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 이전에 사용자 정의 문자 세트를 저장한 경우 편집할 세트를 선택합니다.
 - 사용자 정의 세트를 만들려면 [새로 만들기]를 클릭하고 문자 세트의 이름을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다. 기존 사용자 지정 세트가 있는 경우 새 세트의 기준이 될 세트를 선택할 수도 있습니다.
4. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 문자를 직접 추가하려면 [문자] 팝업 메뉴에서 [직접 입력]을 선택하고 상자에 문자를 입력한 다음 [추가]를 클릭합니다.
 - 코드를 사용하여 문자를 추가하려면 [문자] 팝업 메뉴에서 인코딩 문자를 선택하고 코드를 입력한 다음 [추가]를 클릭합니다.
참고: 사용자 정의 세트에 32비트 문자는 추가할 수 없습니다.
 - 문자를 삭제하려면 목록 상자에서 문자를 선택하고 [삭제]를 클릭합니다.
5. 문자 세트의 사용자 정의가 완료되면 [저장]을 클릭한 다음 [확인]을 클릭합니다.
참고: 하나의 합성 글꼴에 여러 사용자 정의 문자가 있으면 맨 아래 세트가 위에 있는 모든 세트보다 우선합니다.

합성 글꼴 삭제

맨 위로

1. [문자] > [합성 글꼴]을 선택합니다. 이 명령이 보이지 않으면 [문자] 환경 설정에서 [아시아어 옵션 보기]를 선택합니다.
2. [합성 글꼴] 대화 상자에서 합성 글꼴을 선택합니다.
3. [글꼴 삭제]를 클릭한 다음 [예]를 클릭합니다.

합성 글꼴 내보내기

맨 위로

Illustrator에서 내보낸 합성 글꼴은 일본어 버전 Adobe InDesign 2 이상으로 불러올 수 있습니다.

1. [문자] > [합성 글꼴]을 선택합니다. 이 명령이 보이지 않으면 [문자] 환경 설정에서 [아시아어 옵션 보기]를 선택합니다.

2. [합성 글꼴] 대화 상자에서 [내보내기]를 클릭합니다.
3. 파일의 위치를 선택하고 파일 이름을 입력한 다음 [저장]을 클릭합니다.

기타 도움말 항목



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

Illustrator 10의 텍스트 업데이트

Illustrator 10에서 만들어진 문자 업데이트

문서의 이전 텍스트를 모두 업데이트

선택된 이전 텍스트 업데이트

Illustrator 10 및 그 이전 버전에서 만들어진 문자 오브젝트를 이후 버전에서 사용하고 편집하려면 먼저 업데이트를 해야 합니다. 업데이트를 하고 나면 단락 및 문자 스타일, 시각적 커닝 및 전체 OpenType® 글꼴 지원과 같은 Illustrator CS5의 모든 텍스트 기능을 이용할 수 있습니다.

Illustrator 10에서 만들어진 문자 업데이트

맨 위로

Illustrator 10 및 그 이전 버전에서 만들어진 문자 오브젝트를 이후 버전에서 사용하고 편집하려면 먼저 업데이트를 해야 합니다. 업데이트를 하고 나면 단락 및 문자 스타일, 시각적 커닝 및 전체 OpenType® 글꼴 지원과 같은 Illustrator CS5의 모든 텍스트 기능을 이용할 수 있습니다.

텍스트를 편집할 필요가 없다면 업데이트하지 않아도 됩니다. 업데이트되지 않은 텍스트를 이전 텍스트라고 합니다. 이전 텍스트는 보고 위치를 변경하고 인쇄할 수 있지만 편집할 수는 없습니다. 이전 텍스트를 선택하면 테두리 상자에 x가 표시됩니다.

이전 텍스트를 업데이트하면 몇 가지 사소한 리플로우 사항이 변경됨을 알 수 있습니다. 직접 텍스트를 재조정하거나 원본 텍스트의 사본을 참조용으로 사용할 수 있습니다. 기본적으로 Illustrator에서는 파일 내의 텍스트 업데이트 여부에 관계없이 파일 이름에 "[변환됨]"이라는 단어가 붙기 때문에 원본 파일을 그대로 보존하면서 사본을 효과적으로 만들 수 있습니다. 그런 다음 원본 파일을 나중에 업데이트할 수도 있고 이미 업데이트한 경우에는 원래 버전으로 다시 돌아갈 수도 있습니다.

참고: 파일 이름을 첨부하고 싶지 않으면 [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 [Illustrator] > [환경 설정] > [일반](Mac OS)을 선택하고 [이전 파일을 열 때 [변환됨] 추가]를 선택 취소합니다.

문서의 이전 텍스트를 모두 업데이트

맨 위로

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 문서를 열고 Illustrator에서 업데이트 여부를 묻는 메시지가 표시되면 [업데이트]를 클릭합니다.
- 문서를 연 후에 [문자] > [이전 텍스트] > [모든 이전 텍스트 업데이트]를 선택합니다.

선택된 이전 텍스트 업데이트

맨 위로

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 사본을 만들지 않고 텍스트를 업데이트하려면 문자 오브젝트를 선택하고 [문자] > [이전 텍스트] > [선택된 이전 텍스트 업데이트]를 선택합니다. 또는 문자 도구를 선택하고 업데이트할 텍스트를 클릭하거나 [선택] 도구를 사용하여 업데이트할 텍스트를 두 번 클릭합니다. 그런 후 [업데이트]를 클릭합니다.
- 레이어에서 업데이트된 텍스트 아래에 이전 텍스트를 보존하려면 문자 도구를 선택하고 업데이트할 텍스트를 클릭합니다. 또는 [선택] 도구를 사용해 업데이트하려는 텍스트를 두 번 클릭합니다. 그런 후 [텍스트 레이어 복사]를 클릭합니다. 이렇게 하면 이전 텍스트의 레이어아웃과 업데이트된 텍스트를 비교할 수 있습니다.

이전 텍스트를 업데이트할 때 이전 텍스트의 사본을 만들면 다음과 같은 명령을 사용할 수 있습니다.

- [문자] > [이전 텍스트] > [사본 표시] 또는 [사본 숨기기]를 선택하면 복사한 텍스트 오브젝트가 표시되거나 숨겨집니다.
- [문자] > [이전 텍스트] > [사본 선택]을 선택하면 복사한 텍스트 오브젝트가 선택됩니다.
- [문자] > [이전 텍스트] > [사본 삭제]를 선택하면 복사한 텍스트 오브젝트가 삭제됩니다.



법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

행과 문자 간격

행간 설정

기준선 이동

커닝 및 자간 조정

좁은 문자 폭 설정 또는 해제

맨 위로

행간 설정

문자 행 사이의 수직 공간을 행간이라고 합니다(leading, 즉 행간이란 용어는 *sledding*이란 단어의 운율을 따서 명명한 용어임). 행간은 텍스트에서 한 줄의 기준선부터 그 윗줄의 기준선까지의 거리로 측정됩니다. 기준선은 대부분의 문자가 놓이는 보이지 않는 선입니다.

초기 자동 행간 옵션은 행간을 서체 크기의 120%로 설정합니다(예: 10포인트 문자의 행간은 12포인트). 자동 행간을 사용하고 있는 경우에는 [문자] 패널의 [행간] 메뉴에서 행간 값이 괄호 안에 표시됩니다. [단락] 패널 메뉴에서 [양쪽 정렬]을 선택하고 0에서 500 사이의 백분율을 지정하여 이 초기 자동 행간을 변경할 수 있습니다.

기본적으로 행간은 문자 특성이므로 같은 단락 내에서 둘 이상의 행간 값을 적용할 수 있습니다. 문자 행의 최대 행간 값에 따라 해당 행의 행간이 결정됩니다.

참고: 가로 아시아어 문자로 작업할 때 기준선 간의 거리를 행간으로 사용할지 아니면 한 행의 맨 위에서 다음 행의 맨 위까지의 거리를 행간으로 사용할지 지정할 수 있습니다.

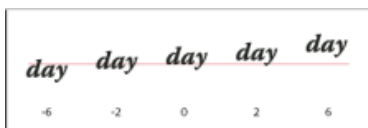
1. 변경할 문자 또는 문자 오브젝트를 선택합니다. 텍스트를 선택하지 않으면 새로 만드는 텍스트에 해당 행간이 적용됩니다.
2. [문자] 패널에서 [행간] 옵션  (세로 텍스트에는 )을 설정합니다.

맨 위로

기준선 이동

선택한 문자를 주변 텍스트의 기준선을 기준으로 위쪽이나 아래쪽으로 이동하려면 [기준선 이동]을 사용합니다. 기준선 이동은 분할을 손으로 설정하거나 그림 글꼴의 위치를 조정할 때 특히 유용합니다.

1. 변경할 문자 또는 문자 오브젝트를 선택합니다. 텍스트를 선택하지 않으면 새로 만드는 텍스트에 해당 이동이 적용됩니다.
2. [문자] 패널에서 [기준선 이동] 옵션을 설정합니다. 양수 값을 입력하면 문자의 기준선이 나머지 선의 기준선 위로 이동되고 음수 값을 입력하면 기준선 아래로 이동됩니다.



[기준선 이동] 값을 다르게 적용한 문자

맨 위로

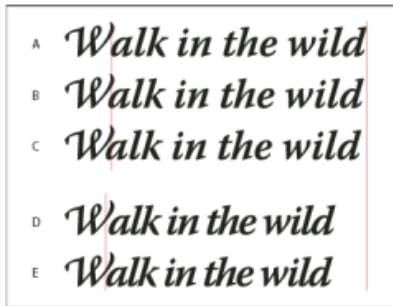
커닝 및 자간 조정

커닝은 특정 문자 쌍 사이의 간격을 넓히거나 좁히는 과정입니다. 자간은 선택한 텍스트나 전체 텍스트 블록에 있는 문자 사이의 간격을 넓히거나 좁히는 과정입니다.

참고: 커닝 및 자간 값은 한글 텍스트에 적용되지만 일반적으로 이러한 옵션은 로마 문자 사이의 간격을 조정하는 데 사용됩니다.

메트릭 커닝이나 광학 커닝을 사용하여 문자를 자동으로 커닝할 수 있습니다. 메트릭 커닝(자동 커닝이라고도 함)에서는 대부분의 글꼴에 포함되어 있는 커닝 쌍을 사용합니다. 커닝 쌍에는 특정 문자 쌍의 간격에 대한 정보가 포함되어 있습니다. 예를 들어 LA, P., To, Tr, Ta, Tu, Te, Ty, Wa, WA, We, Wo, Ya, Yo 등이 있습니다. 메트릭 커닝은 텍스트를 불러오거나 입력할 때 특정 문자 쌍이 자동으로 커닝되도록 기본으로 설정되어 있습니다.

일부 글꼴에는 강력한 커닝 쌍 사양이 포함됩니다. 그러나 글꼴에 최소의 내장 커닝만 있거나 커닝이 전혀 없을 경우 또한 한 행에 있는 둘 이상의 단어에 대해 서로 다른 두 가지 서체나 크기를 사용하는 경우 시각적 커닝 옵션을 사용할 수도 있습니다. 광학 커닝은 문자의 모양에 따라 인접한 문자 사이의 간격을 조정합니다.



커닝 및 자간 옵션

A. 원본 텍스트 **B.** 광학 커닝이 적용된 텍스트 **C.** W와 a 사이에 수동 커닝이 적용된 텍스트 **D.** 자간이 적용된 텍스트 **E.** 누적 커닝 및 자간

두 문자 사이의 간격을 조정하는 방법으로 이상적인 수동 커닝을 사용할 수도 있습니다. 자간과 수동 커닝은 누적되어 적용됩니다. 따라서 먼저 개별 문자 쌍을 조정한 후 문자 쌍에 관련된 커닝에 영향을 주지 않으면서 텍스트 블록을 좁히거나 넓힐 수 있습니다.

두 문자 사이를 클릭하여 삽입점을 놓으면 [문자] 패널에 커닝 값이 표시됩니다. 메트릭 및 시각적 커닝 값(또는 정의한 커닝 쌍)은 괄호 안에 표시됩니다. 마찬가지로 단어 또는 텍스트 범위를 선택하면 [문자] 패널에 자간 값이 표시됩니다.

자간과 커닝은 모두 현재 서체 크기를 기준으로 한 측정 단위인 1/1000 전각으로 측정됩니다. 6포인트 글꼴에서 1em은 6포인트에 해당하고, 10포인트 글꼴에서 1em은 10포인트에 해당합니다. 커닝 및 자간은 현재 서체 크기에 정확하게 비례합니다.

참고: 커닝 및 자간에 대한 값은 일본어 텍스트에 영향을 주지만 일반적으로 이러한 옵션은 로마 문자 사이의 공백을 조정하는 데 사용됩니다.

커닝 조정

- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 선택한 문자에 대해 글꼴의 기본 커닝 정보를 사용하려면 [문자] 패널의 [커닝] 옵션에서 [자동] 또는 [메트릭]을 선택합니다.
 - 선택한 문자의 간격을 문자 모양에 따라 자동으로 조정하려면 [문자] 패널의 [커닝] 옵션에서 [광학]을 선택합니다.
 - 커닝을 수동으로 조정하려면 두 문자 사이에 삽입점을 놓고 [문자] 패널의 [커닝] 옵션에 원하는 값을 설정합니다. 텍스트의 범위가 선택되어 있는 경우 텍스트를 수동으로 커닝할 수 없습니다. 이 경우에는 대신 자간을 사용합니다.

팁: 두 문자 사이의 커닝을 줄이거나 늘리려면 **Alt** 키(*Windows*) 또는 **Option** 키(*Mac OS*)를 누른 채 왼쪽 화살표 키나 오른쪽 화살표 키를 누릅니다.

- 선택한 문자에 대해 커닝을 해제하려면 [문자] 패널의 [커닝] 옵션을 0으로 설정합니다.

기타: 문자 작업할 때 시간을 절약할 수 있는 다양한 기법 목록을 보려면 도움말에서 “키보드 단축키”를 검색하십시오.

자간 조정

1. 조정하려는 문자 또는 문자 오브젝트의 범위를 선택합니다.
2. [문자] 패널에서 [자간] 옵션을 설정합니다.

맨 위로 

좁은 문자 폭 설정 또는 해제

기본적으로 소프트웨어는 문자와 문자 사이에 좁은 문자 폭을 사용합니다. 즉, 문자 간 간격은 다양하며 전체 픽셀의 일부만 사용될 수도 있습니다.

대부분의 경우, 좁은 문자 폭은 문자 모양에 맞게 또 쉽게 읽을 수 있는 최상의 간격을 제공합니다. 그러나 온라인으로 표시된 20포인트보다 작은 크기의 문자에서는 좁은 문자 폭 때문에 문자가 함께 섞이거나 여분의 공간이 너무 많아 읽기 어려울 수 있습니다.

전체 픽셀 증분에서 문자 간격을 수정하거나 작은 문자들이 서로 섞이는 것을 방지하려면 좁은 폭을 해제하십시오. 좁은 문자 폭 설정은 문자 레이어에 있는 모든 문자에 적용됩니다. 즉, 선택한 특정 문자에 대해서만 이 옵션을 설정할 수는 없습니다.

- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 전체 문서의 간격이 전체 픽셀 단위로 바뀌도록 설정하려면 [문자] 패널 메뉴에서 [시스템 레이아웃]을 선택합니다.
 - 좁은 문자 폭을 다시 사용 가능하게 하려면 [문자] 패널 메뉴에서 [좁은 폭]을 선택합니다.

참조

- 텍스트 만들기
- [비디오 자습서 - 문자 작업](#)
- 8가지 문자 팁(영감)

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

탭

탭 패널 개요

탭 설정

탭 반복

이동 탭

탭 제거

소수점 탭에 문자 지정

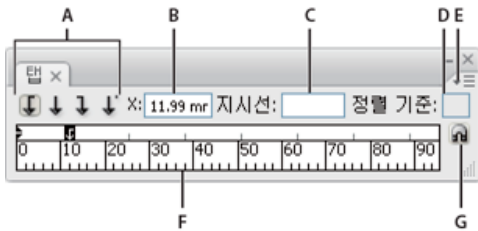
탭 지시선 추가

[탭] 패널([윈도우] > [문자] > [탭])을 사용해 단락 또는 문자 오브젝트에 대한 탭 정지를 설정합니다. 탭 사용 및 설정에 대한 자세한 내용은 웹 도움말을 참조하십시오.

탭 패널 개요

맨 위로

[탭] 패널([윈도우] > [문자] > [탭])을 사용해 단락 또는 문자 오브젝트에 대한 탭 정지를 설정합니다.



탭 패널

A. 탭 정렬 단추 **B.** 탭 위치 **C.** 탭 지시선 상자 **D.** 정렬 기준 상자 **E.** 패널 메뉴 **F.** 탭 눈금자 **G.** 프레임 위에 패널 물리기

[탭] 패널 메뉴에서 추가 명령과 옵션에 접근할 수 있습니다. 이 메뉴를 사용하려면 패널 오른쪽 상단 모서리에 있는 삼각형을 클릭합니다.

선택한 문자 오브젝트로 탭 패널 정렬

작업 영역의 아무 곳이나 [탭] 패널을 놓을 수 있지만, 대개는 [탭] 패널을 문자 오브젝트와 정렬하는 것이 도움이 됩니다.

❖ 자석 아이콘 을 클릭합니다. [탭] 패널이 선택한 텍스트 오브젝트 바로 위로 이동하며 왼쪽 여백에 맞게 정렬됩니다. 필요한 경우 패널의 오른쪽 하단 모서리에 있는 크기 조절 단추를 드래그하여 눈금자를 늘이거나 줄일 수 있습니다.

눈금자 단위에 탭 정지 물리기

기본적으로 탭 정지는 탭 눈금자를 따라 아무 위치에도 배치할 수 있습니다.

❖ 패널 메뉴에서 [단위에 물리기]를 선택하거나 **Shift** 키를 누른 상태로 탭 정지를 드래그합니다.

탭 눈금자의 측정 단위 변경

탭 설정의 측정 단위는 [단위] 환경 설정에서 지정한 [일반] 단위 설정에 의해 정의되거나(모든 파일에 적용) [문서 설정] 대화 상자에서 지정한 단위에 의해 정의됩니다(현재 파일에 적용).

- 모든 파일에 대해 측정 단위를 변경하려면 [단위] 환경 설정의 [일반 단위]에서 새 값을 지정합니다.
- 현재 파일의 측정 단위를 변경하려면 [문서 설정] 대화 상자에서 새 단위 값을 지정합니다.

탭 설정

맨 위로

탭 정지는 전체 단락에 적용됩니다. 첫 번째 탭을 설정하면 해당 탭 정지 왼쪽에 있는 모든 초기값 탭 정지가 삭제됩니다. 탭 정지를 더 많이 설정해 나감에 따라 사용자가 설정한 탭 사이에 있는 초기값 탭은 모두 삭제됩니다.

- 단락에 커서를 삽입하거나 문자 오브젝트를 선택하여 해당 오브젝트 내의 모든 단락에 대한 탭 정지를 설정합니다.
- [탭] 패널에서 탭 정렬 단추를 클릭하여 다음과 같이 탭의 위치를 기준으로 텍스트를 정렬하는 방식을 지정합니다.
 - 왼쪽 정렬 탭 가로 쓰기 텍스트를 왼쪽으로 정렬하고 오른쪽 여백은 들쭉날쭉하게 둡니다.
 - 가운데 정렬 탭 탭 표시 상의 텍스트를 가운데로 정렬합니다.

오른쪽 정렬 탭 가로 쓰기 텍스트를 오른쪽으로 정렬하고 왼쪽 여백은 들쭉날쭉하게 둡니다.

아래 정렬 탭 세로 쓰기 텍스트를 맨 아래 여백에 정렬하고 맨 위 여백은 들쭉날쭉하게 둡니다.

위 정렬 탭 세로 쓰기 텍스트를 맨 위 여백에 정렬하고 맨 아래 여백은 들쭉날쭉하게 둡니다.

소수점 정렬 탭 마침표 또는 달러 기호와 같은 지정된 문자에 맞춰 텍스트를 정렬합니다. 이 옵션은 숫자 열을 만드는 데 유용합니다.

아무 탭이나 선택한 다음 위 단추들 중 하나를 클릭하면 그 탭의 정렬 방식을 바꿀 수 있습니다.

3. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 탭 눈금자의 한 위치를 클릭하여 새 탭 정지를 배치합니다.
- X 상자(가로 쓰기 텍스트) 또는 Y 상자(세로 쓰기 텍스트)에 위치를 입력하고 **Enter** 키 또는 **Return** 키를 누릅니다. X 또는 Y 값을 선택한 경우 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표 키를 눌러 탭 값을 각각 1포인트씩 늘리거나 줄입니다.

참고: 탭 눈금자를 사용할 때는 탭 정지를 1 미만의 증감 단위로 미세하게 설정할 수 없습니다. 하지만 X 또는 Y 상자의 한 위치를 지정하면 0.01포인트 간격으로 탭 정지를 설정할 수 있습니다.

4. 2단계와 3단계를 반복하여 탭 정지를 추가합니다.

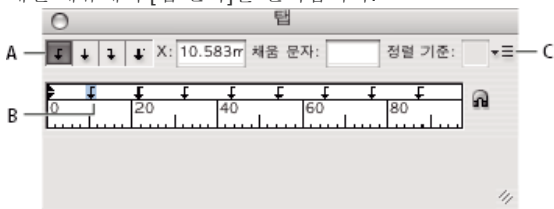
참고: [탭] 패널을 사용하여 들여쓰기를 설정하는 방법에 대한 자세한 내용은 텍스트 들여쓰기를 참조하십시오.

탭 반복

맨 위로

[탭 반복] 명령을 사용하면 탭과 왼쪽 들여쓰기 또는 이전 탭 정지 간 거리를 기준으로 복수의 탭이 만들어집니다.

1. 단락을 클릭하여 삽입점을 놓습니다.
2. [탭] 패널의 눈금자에서 탭 정지를 선택합니다.
3. 패널 메뉴에서 [탭 반복]을 선택합니다.



반복 탭

A. 탭 정렬 단추 B. 눈금자의 탭 정지 C. 패널 메뉴

이동 탭

맨 위로

1. [탭] 패널의 눈금자에서 탭 정지를 선택합니다.
 2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - X 상자(가로 쓰기 텍스트) 또는 Y 상자(세로 쓰기 텍스트)에 새 위치를 입력하고 **Enter** 키 또는 **Return** 키를 누릅니다.
 - 탭을 새 위치로 드래그합니다.
 - 모든 탭 정지를 동시에 이동하려면 **Ctrl** 키(Windows) 또는 **Command** 키(Mac OS)를 누른 상태로 탭을 드래그합니다.
- 탭 정지를 이동하면 선택한 텍스트에 안내선이 나타납니다.

탭 제거

맨 위로

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

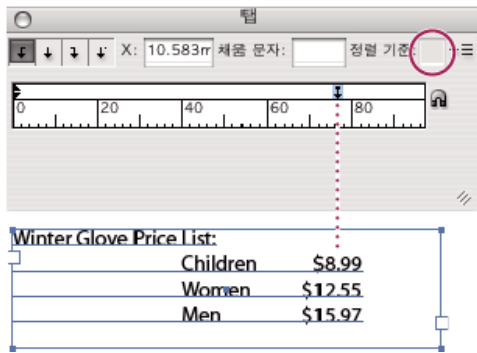
- 탭 눈금자 밖으로 탭을 드래그합니다.
- 탭을 선택하고 패널 메뉴에서 [탭 삭제]를 선택합니다.
- 초기 탭 정지로 돌아가려면 패널 메뉴에서 [모두 지우기]를 선택합니다.

소수점 탭에 문자 지정

맨 위로

소수점 탭을 사용해 마침표나 달러 기호와 같이 사용자가 지정한 문자에 맞춰 텍스트를 정렬합니다.

1. [탭] 패널의 탭 눈금자에서 소수점 탭  을 만들거나 선택합니다.
2. [정렬 기준] 상자에 정렬할 문자를 입력합니다. 어떤 문자든 입력하거나 붙일 수 있습니다. 정렬하려는 단락에 그 문자가 들어 있는지 확인합니다.



소수점 탭을 사용해 정렬된 텍스트

탭 지시선 추가

맨 위로

탭 지시선은 탭과 탭 뒤에 오는 텍스트 사이에 있는 일련의 점 또는 대시와 같은 반복적인 문자 패턴입니다.

1. [탭] 패널의 눈금자에서 탭 정지를 선택합니다.
2. [지시선] 상자에 최대 8자의 문자 패턴을 입력한 다음 **Enter** 키 또는 **Return** 키를 누릅니다. 입력한 문자는 탭의 폭으로 반복됩니다.
3. 탭 지시선의 글꼴 또는 기타 서식을 변경하려면 텍스트 프레임에서 탭 문자를 선택하고 [문자] 패널 또는 [문자] 메뉴를 사용하여 서식을 적용합니다.

기타 도움말 항목



법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

특수 문자

- 문자 집합 및 대체 글리프 정보
- 글리프 패널 개요
- 글리프 패널을 사용하여 문자 삽입 또는 바꾸기
- OpenType 패널 개요
- 텍스트에서 대체 글리프 강조 표시
- 합자 및 문맥 대체 사용
- 스와시, 제목 대체 또는 문체 대체 사용
- 인쇄되지 않는 문자 표시 또는 숨기기

[맨 위로](#)

문자 집합 및 대체 글리프 정보

서체에는 키보드에 없는 많은 문자가 포함되어 있습니다. 글꼴에 따라 이러한 문자에는 연자, 분수, 스와시, 장식, 서수, 제목 및 문체 대체, 위 첨자 및 아래 첨자, 이전 스타일 모양 및 선 모양 등이 포함됩니다. 글리프는 특정 형태의 문자입니다. 예를 들어, 특정 글꼴에서 대문자 A는 스와시 및 작은 대문자 같은 여러 형태로 사용할 수 있습니다.

대체 글리프를 삽입하는 두 가지 방법은 다음과 같습니다.

- [글리프] 패널을 사용해 어떤 서체로든 글리프를 보고 삽입할 수 있습니다.
- [OpenType] 패널을 사용해 글리프 사용 규칙을 설정할 수 있습니다. 예를 들어, 주어진 텍스트 블록에서 연자, 제목 문자 및 분수를 사용하는 것으로 지정할 수 있습니다. [OpenType] 패널을 사용하는 것이 한 번에 하나씩 글리프를 삽입하는 것보다 쉽고 결과의 일관성도 높일 수 있습니다. 하지만 이 패널은 OpenType 글꼴에만 사용할 수 있습니다.

[맨 위로](#)

글리프 패널 개요

[글리프] 패널([윈도우] > [문자] > [글리프])을 사용해 한 글꼴의 글리프를 보고 문서에 특정 글리프를 삽입합니다.

기본적으로 [글리프] 패널에는 현재 선택되어 있는 글꼴에 대한 글리프가 모두 표시됩니다. 패널 맨 아래에서 다른 글꼴 군과 스타일을 선택하여 글꼴을 변경할 수 있습니다. 문서에서 현재 선택되어 있는 문자들에 대해, 패널의 맨 위에 있는 [보기] 메뉴에서 [현재 선택의 대체 항목]을 선택하여 대체 문자를 표시할 수 있습니다.



A. 보기 메뉴 B. 글꼴 군 C. 글꼴 스타일 D. 확대/축소 단추

[글리프] 패널에서 **OpenType** 글꼴을 선택할 때 [보기] 메뉴에서 범주를 선택하여 특정한 종류의 글리프만 패널에 표시되도록 제한할 수 있습니다. 또한 적용 가능하다면 글리프 상자의 오른쪽 아래 모퉁이에 있는 삼각형을 클릭하여 대체 글리프 팝업 메뉴를 표시할 수도 있습니다.



대체 글리프 팝업 메뉴

맨 위로

글리프 패널을 사용하여 문자 삽입 또는 바꾸기

1. 문자를 삽입하려면 문자 도구를 사용하여 문자를 입력할 부분을 클릭하여 삽입점을 놓은 다음 [글리프] 패널에 삽입할 문자를 두 번 클릭합니다.
2. 문자를 바꾸려면 [보기] 팝업 메뉴에서 [현재 선택의 대체 항목]을 선택하고 문자 도구를 사용하여 문서에서 문자를 선택합니다. 가능한 경우 [글리프] 패널에서 글리프를 두 번 클릭합니다.

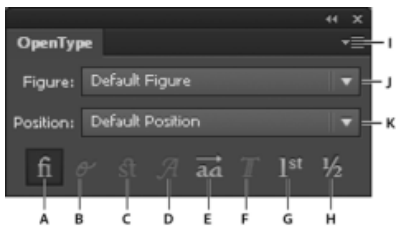
참고: 아시아어 글리프의 경우 대체 옵션을 추가로 사용할 수 있습니다.

맨 위로

OpenType 패널 개요

[OpenType] 패널([윈도우] > [문자] > [OpenType])를 사용하여 **OpenType** 글꼴의 대체 문자를 적용하는 방법을 지정합니다. 예를 들어, 새 텍스트 또는 기존 텍스트에 표준 연자를 사용하도록 지정할 수 있습니다.

OpenType 글꼴은 매우 다양한 종류의 기능을 제공하며, [OpenType] 패널의 모든 옵션을 모든 글꼴에서 사용할 수 있는 것은 아닙니다. [글리프] 패널을 사용하여 특정 글꼴로 된 문자를 확인할 수 있습니다.



OpenType 패널

A. 표준 합자 B. 문맥 대체 C. 임의의 합자 D. 스와시 E. 문체 대체 F. 제목 대체 G. 서수 H. 분수 I. 패널 메뉴 J. 모양 유형 K. 문자 위치

참고: 아시아어 **OpenType** 글꼴에 사용 가능한 추가 기능이 있을 수 있습니다.

패널의 오른쪽 상단 모서리에 있는 [OpenType] 패널 메뉴에서 여러 추가 명령 및 옵션에 접근할 수 있습니다.

참조

텍스트에서 대체 글리프 강조 표시

1. [파일] > [문서 설정]을 선택합니다.
2. [대체된 글리프 강조]를 선택하고 [확인]을 클릭합니다. 텍스트의 대체 글리프가 강조 표시됩니다.

합자 및 문맥 대체 사용

연자는 특정 문자 쌍을 대체하는 출력용 문자입니다. 대부분의 글꼴에는 **fi**, **fl**, **ff**, **ffi** 및 **ffl** 같은 표준 문자 쌍에 대한 연자가 포함되어 있습니다. 또한 일부 글꼴에는 **ct**, **st** 및 **ft**와 같은 문자 쌍에 대한 임의 연자도 포함되어 있습니다. 연자의 문자는 연결된 것처럼 보이지만 완전하게 편집할 수 있고 맞춤법 검사를 실행했을 때 오류로 표시되지 않습니다.

문맥 대체는 보다 매끄러운 연결을 위해 일부 스크립트 서체에 포함된 대체 문자입니다. 예를 들어, 문맥 대체가 지원되는 **Cafisch Script Pro**를 사용하는 경우 "bloom"이라는 단어에서 문자 쌍 "bl"은 마치 손으로 쓴 것처럼 연결됩니다.

1. 설정을 적용하려는 문자 또는 문자 오브젝트를 선택합니다. 텍스트를 선택하지 않으면 새로 만드는 텍스트에 해당 설정이 적용됩니다.
2. OpenType 글꼴이 선택되어 있는지 확인합니다.
3. [OpenType] 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [표준 합자] 단추를 클릭하여 **fi**, **fl**, **ff**, **ffi**, **ffl** 같은 표준 문자 쌍에 대해 합자를 활성화 또는 비활성화합니다.
 - [임의 합자] 단추를 클릭하여 선택적 합자를 활성화 또는 비활성화합니다(현재 글꼴에서 사용 가능한 경우).
 - [문맥 대체] 단추를 클릭하여 문맥 대체를 활성화 또는 비활성화합니다(현재 글꼴에서 사용 가능한 경우).

스와시, 제목 대체 또는 문체 대체 사용

많은 OpenType 글꼴에는 문자에 장식적인 요소를 추가할 수 있도록 하는 스타일이 적용된 문자가 포함되어 있습니다. 스와시는 확장된 장식체가 있는 문자입니다. 제목 대체는 제목처럼 큰 문자 설정에 사용하도록 디자인된 문자로, 일반적으로 모두 대문자로 되어 있습니다. 문체 대체는 단순히 미적 효과를 주는 스타일이 적용된 문자입니다.

1. 설정을 적용하려는 문자 또는 문자 오브젝트를 선택합니다. 텍스트를 선택하지 않으면 새로 만드는 텍스트에 해당 설정이 적용됩니다.
2. OpenType 글꼴이 선택되어 있는지 확인합니다.
3. [OpenType] 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [스와시] 단추를 클릭하여 스와시 문자를 활성화 또는 비활성화합니다(현재 글꼴에서 사용 가능한 경우).
 - [문체 대체] 단추를 클릭하여 문체 대체를 활성화 또는 비활성화합니다(현재 글꼴에서 사용 가능한 경우).
 - [제목 대체] 단추를 클릭하여 제목 대체를 활성화 또는 비활성화합니다(현재 글꼴에서 사용 가능한 경우).

인쇄되지 않는 문자 표시 또는 숨기기

인쇄되지 않는 문자로는 하드 리턴(줄바꿈), 소프트 리턴(줄바꿈), 탭, 공백, 단어 잘림 방지 공백, 2바이트 문자(공백 포함), 임의 하이픈, 텍스트 끝 문자 등이 있습니다.

문자의 포맷을 지정하고 편집할 때 문자를 보이게 만들려면 [문자] > [가려진 문자 표시]를 선택합니다. 인쇄되지 않는 문자가 표시됨을 나타내는 확인 표시가 나타납니다.

참조

- [OpenType 글꼴](#)

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

아시아 언어 문자 서식 지정

아시아 문자 표시 옵션

아시아 언어 **OpenType** 글꼴 특성 설정

아시아어 문자를 다른 글리프 형태로 바꾸기

아시아어 문자에서 행간을 측정하는 방법 지정

세로 텍스트에서 반자 문자 회전

문자 회전 사용

공백 사용

합성 사용

아시아어 문자 정렬 **mojisrooe** 사용

간격 사용

금칙 사용

문장 부호 끌어 맞추기 옵션 지정

계속해서 문자 처리 사용

Illustrator에는 아시아 언어 문자 서식에 사용되는 다양한 옵션이 있습니다. 예를 들어, 아시아 언어 **Open Type** 글꼴 속성을 설정할 수 있고 문자 회전, 공백, 합성, **Mojisrooe**, 간격, 금칙, 문장 부호 끌어 맞추기 및 계속해서 문자 처리를 사용할 수 있습니다. 또한 아시아어 글꼴과 로마자 글꼴을 조합하여 합성 글꼴을 만들 수 있습니다.

참고: Windows XP에서 중국어 간체용 **GB18030** 글꼴에 대한 지원을 사용하려면 **Illustrator CS5\Simplified Chinese\Goodies\Optional Extensions\GB18030** 폴더에 있는 읽어보기 파일을 참고하십시오.

아시아 문자 표시 옵션

맨 위로

기본적으로 Illustrator에서는 [문자] 패널, [단락] 패널, [OpenType] 패널 및 [문자] 메뉴에서 아시아어 문자 옵션이 가려져 있습니다.

1. [편집] > [환경 설정] > [문자](Windows) 또는 [Illustrator] > [환경 설정] > [문자](Mac OS)를 선택합니다.
2. [아시아어 옵션 보기]를 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

또한 [글꼴 이름 영어로 표시]를 선택 또는 선택 취소하여 글꼴 이름의 표시 방식(영어 또는 현지 언어)을 제어할 수 있습니다.

참고: 사용 중인 운영 체제에서 작업에 사용할 언어를 지원해야 합니다. 자세한 내용은 시스템 소프트웨어 제조업체에 문의하십시오.

아시아 언어 OpenType 글꼴 특성 설정

맨 위로

아시아어 **OpenType** 글꼴에는 최신 포스트스크립트 및 **TrueType** 글꼴에서 사용할 수 없는 많은 기능이 있습니다. 또한 아시아어 **OpenType** 글꼴에서는 많은 문자에 대한 대체 글리프가 제공됩니다.

1. 설정을 적용하려는 문자 또는 문자 오브젝트를 선택합니다. 텍스트를 선택하지 않으면 새로 만드는 텍스트에 해당 설정이 적용됩니다.
2. **OpenType** 글꼴이 선택되어 있는지 확인합니다.

[문자] > [글꼴] 메뉴를 찾아봅니다. 이때 **OpenType** 글꼴에는  아이콘이 표시됩니다.

3. [OpenType] 패널에서 다음과 같은 옵션을 설정합니다.
비율 메트릭스 커닝은 글꼴의 비율 메트릭스에 따라 결정됩니다.

가로 또는 세로 스타일 축약음, 이중 자음 및 음성 인덱스 등과 같이 가로 및 세로 스타일에 대해 서로 다른 글리프를 갖는 히라가나 글꼴을 전환합니다.

로마자 이탤릭체 반자 알파벳과 숫자를 이탤릭체로 변경합니다.

아시아어 문자를 다른 글리프 형태로 바꾸기

맨 위로

1. 바꿀 문자를 선택합니다.
2. [글리프] 패널 메뉴에서 옵션을 선택합니다. 다음과 같은 옵션이 보이지 않으면 [문자] 환경 설정에서 [아시아어 옵션 보기]를 선택합니다. 옵션이 흐리게 표시되면 해당 글리프 형태를 현재 글꼴에 사용할 수 없습니다.

전통 형식 선택한 문자를 전통 형식으로 바꿉니다.

내보내기 형식 선택한 문자를 내보내기 형식으로 바꿉니다.

JIS 04 형식 선택한 문자를 **JIS 04** 형식으로 바꿉니다.

JIS 90 형식 선택한 문자를 **JIS 90** 형식으로 바꿉니다.

JIS 78 형식 선택한 문자를 **JIS 78** 형식으로 바꿉니다.

JIS 83 형식 선택한 문자를 **JIS 83** 형식으로 바꿉니다.

고정 폭 반자 형식 선택한 라틴 문자의 글리프를 고정 폭 한가꾸(반자)로 변경합니다.

고정 폭 **1/3**자 형식 선택한 라틴 문자의 글리프를 고정 폭 **1/3**자로 변경합니다.

고정 폭 **1/4**자 형식 선택한 라틴 문자의 글리프를 고정 폭 **1/4**자로 변경합니다.

대체 글리프를 초기 형식으로 복귀시키려면 해당 글리프를 선택하고 [글리프] 패널 메뉴에서 [초기 형식으로 복귀]를 선택합니다. 문자 스타일을 사용하여 적용한 대체 글리프를 되돌리는 데는 이 방법을 사용할 수 없습니다.

아시아어 문자에서 행간을 측정하는 방법 지정

맨 위로

1. 조정할 단락을 선택합니다.

2. [단락] 패널 메뉴에서 행간 옵션을 선택합니다.

상단과 상단 사이의 행간 특정 줄의 상단으로부터 다음 줄 상단까지 문자 줄 간의 간격을 측정하는 것입니다. 상단과 상단 사이의 행간을 사용하면 단락의 첫 번째 문자 행이 테두리 상자 상단에 접하도록 정렬됩니다.

하단과 하단 사이의 행간 가로 문자의 경우 문자 기준선에서 문자 행 사이의 간격을 측정합니다. 하단과 하단 사이의 행간을 사용하면 첫 번째 문자 행과 테두리 상자 사이에 간격이 생깁니다. 확인 표시가 있으면 옵션이 선택된 것입니다.

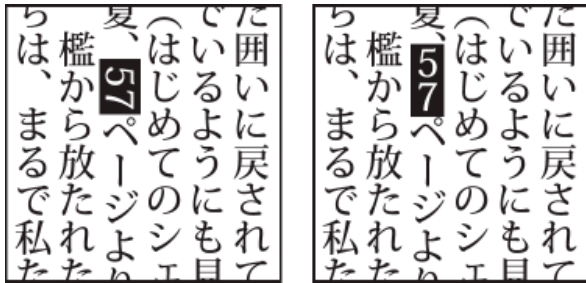
참고: 선택한 행간 옵션은 행들 사이에 행간을 얼마나 지정할 것인지는 영향을 주지 않고 행간을 측정하는 방법에만 영향을 줍니다.

세로 텍스트에서 반자 문자 회전

맨 위로

로마자 문자 또는 숫자와 같은 반자 문자의 방향은 세로 쓰기 텍스트에서 변경됩니다. 기본적으로 반자 문자는 개별적으로 회전합니다.

반자 문자가 회전하지 않도록 하려면 [문자] 패널 메뉴에서 [표준 세로 로마자 정렬] 선택을 취소합니다.



로마자 텍스트를 회전하기 전과 회전한 후

문자 회전 사용

맨 위로

수평(kumimoji 및 renmoji라고도 함)은 세로 문자 행 내에 배치된 가로 문자의 블록입니다. 수평 옵션을 사용하면 세로 쓰기 텍스트의 숫자, 날짜 및 짧은 외래어 등과 같은 반자 문자를 쉽게 읽을 수 있습니다.



수평을 적용하지 않은 숫자(왼쪽)와 수평을 적용하여 회전한 숫자(오른쪽) 비교

1. 문자를 선택하고 [문자] 패널 메뉴에서 [문자 회전]을 선택합니다. [문자 회전]을 다시 선택하면 해당 기능이 해제됩니다.

2. [문자] 패널 메뉴에서 다음과 같은 문자 회전 설정을 선택합니다.

위/아래 양수 값을 지정하면 텍스트가 위로 이동하고 음수 값을 지정하면 아래로 이동합니다.

왼쪽/오른쪽 양수 값을 지정하면 텍스트가 오른쪽으로 이동하고 음수 값을 지정하면 왼쪽으로 이동합니다.

[문자] 패널에서 비율 간격 또는 자간을 사용하여 문자 회전을 위한 문자 간격을 조정합니다.

참고: [수평] 옵션이 보이지 않으면 [문자] 환경 설정에서 [아시아어 옵션 보기]를 선택해야 합니다.

맨 위로

공백 사용

공백은 어떤 문자 앞이나 뒤에 있는 흰색 공백을 말합니다. 일반적으로 단락에 대한 간격 설정을 바탕으로 문자 사이에 고정 간격이 적용됩니다. [문자] 패널의 [공백 삽입] 옵션을 사용하여 특수 문자의 간격 설정값을 변경할 수 있습니다. 예를 들어, 열기 괄호 앞에 공백을 추가하려면 [공백 삽입(왼쪽)] 옵션을 사용합니다.

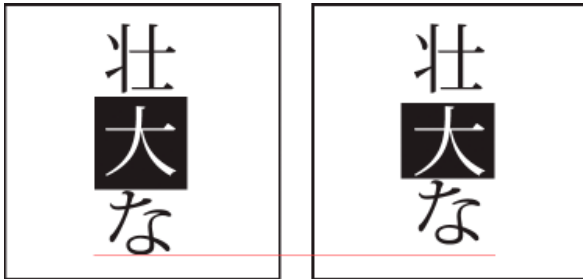


공백이 없는 괄호(왼쪽)와 공백이 있는 괄호(오른쪽) 비교

❖ [문자] 도구를 이용해 조정하려는 문자를 선택하고 [문자] 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 문자의 앞이나 뒤에 공백을 추가하려면 [문자] 패널의 [공백 삽입(왼쪽)] 또는 [공백 삽입(오른쪽)] 메뉴에서 추가하고 싶은 공백의 양을 선택합니다. 예를 들어, [2부]를 지정하면 전각 간격의 1/2이 추가되고, [4부]를 지정하면 전각 간격의 1/4이 추가됩니다.
- 문자 간 공백을 압축하려면 [비율 간격] 에 대한 백분율을 지정합니다. 백분율 값이 커질수록 문자 간 공백은 좁아집니다.

[공백 삽입] 또는 [비율 간격] 옵션이 보이지 않으면 [문자] 환경 설정에서 [아시아어 옵션 보기]를 선택합니다.

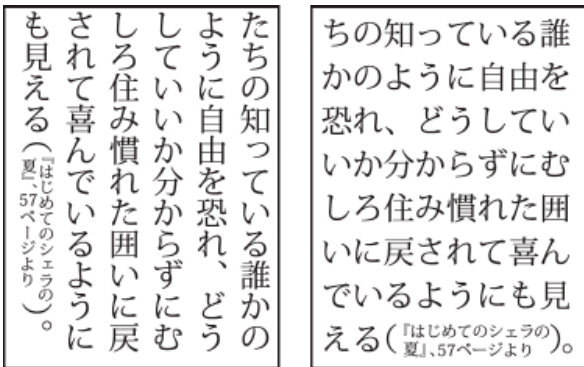


비율 간격을 적용하지 않은 문자(왼쪽)와 비율 간격을 적용한 문자(오른쪽) 비교

맨 위로

합성 사용

[문자] 패널의 [합성] 옵션은 선택한 텍스트의 서체 크기를 원래 비율로 줄여서 문자를 방향에 따라 가로 또는 세로로 여러 줄에 배열합니다.



합성이 적용된 가로 및 세로 쓰기 텍스트

- 텍스트를 선택하고 [문자] 패널 메뉴에서 [합성]을 선택합니다. [합성]을 다시 선택하면 해당 기능이 해제됩니다.
- [문자] 패널 메뉴에서 다음과 같은 합성 설정을 선택합니다.
 - 행 합성 문자로 나타낼 텍스트 행의 수를 지정합니다.
 - 행 간격 합성 문자로 된 행들 사이의 거리를 정합니다.
 - 크기 조절 합성 문자의 크기를 부모 텍스트 크기에 대한 백분율로 지정합니다.

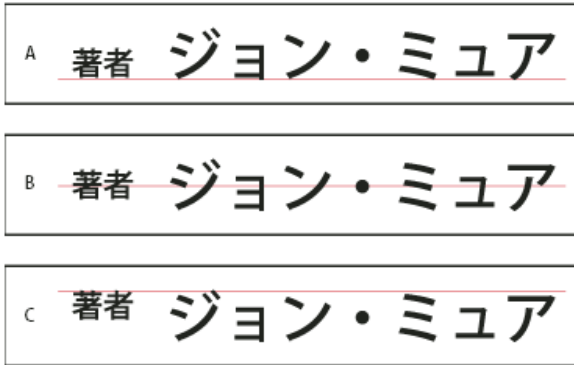
정렬 합성 문자의 정렬 방식을 지정합니다. 예를 들어, 세로 프레임 격자에서 [상단]을 선택하면 합성 문자의 시작 부분이 프레임 상단에 정렬됩니다. 정렬 가상본은 합성 텍스트가 부모 텍스트에 상대적으로 어떻게 나타나는지 보여 줍니다.

행 분할 옵션 새 행을 시작하기 위해 행 분할 앞 뒤에 필요한 최소 문자 수를 지정합니다.

아시아어 문자 정렬 **mojisroe** 사용

맨 위로

Mojisroee는 아시아 언어 문자를 정렬하는 것입니다. 텍스트 행에 크기가 다른 문자가 포함되어 있을 때 그 행에서 가장 큰 문자에 텍스트를 정렬하는 방식을 지정할 수 있습니다. 전각 상자의 상단, 중앙 또는 하단(세로 프레임에 대해서는 오른쪽, 가운데 및 왼쪽)에 정렬, 로마자 기준선에 정렬 또는 ICF 상자의 상단 또는 하단(세로 프레임에 대해서는 오른쪽 또는 왼쪽)에 정렬 중에서 선택할 수 있습니다. ICF(Ideographic Character Space)는 글꼴 디자이너가 글꼴의 한 요소인 표의 문자를 디자인할 때 사용하는 일반적인 높이와 폭입니다.



문자 정렬 옵션

A. 작은 문자를 하단에 정렬 **B.** 작은 문자를 가운데에 정렬 **C.** 작은 문자를 상단에 정렬

❖ [문자] 패널 메뉴의 [문자 정렬] 하위 메뉴에서 다음 옵션을 선택합니다.

로마자 기준선 한 줄에서 작은 문자를 큰 문자에 맞춰 정렬합니다.

전각 상자 상단/오른쪽, 전각 상자 중앙 또는 전각 상자 하단/왼쪽 한 행의 작은 문자를 큰 문자의 전각 상자의 지정된 위치에 맞춰 정렬합니다. 세로쓰기 텍스트 프레임에서 [전각 상자 상단/오른쪽]을 지정하면 텍스트가 전각 상자의 오른쪽에 정렬되고, [전각 상자 하단/왼쪽]을 지정하면 텍스트가 전각 상자의 왼쪽에 정렬됩니다.

ICF 상단/오른쪽 및 ICF 하단/왼쪽 한 줄에서 작은 문자를 큰 문자에 의해 지정된 ICF에 맞춰 정렬합니다. 수직 텍스트 프레임에서 [ICF 상단/오른쪽]을 지정하면 텍스트가 ICF의 오른쪽에 정렬되고, [ICF 하단/왼쪽]을 지정하면 텍스트가 ICF의 왼쪽에 정렬됩니다.

간격 사용

맨 위로 [↑]

간격을 사용하여 일본어 문자, 로마자 문자, 구두점, 특수 문자, 행 시작, 행 끝 및 숫자의 간격에 대한 일본어 텍스트 구성을 지정할 수 있습니다. 또한 단락 들여쓰기도 지정할 수 있습니다.

Illustrator의 기존 문자 간격 규칙은 JIS(Japanese Industrial Standards) 사양, JISx4051-1995를 준수합니다. Illustrator에서 제공되는 미리 정의된 간격 세트 중에서 선택할 수 있습니다.

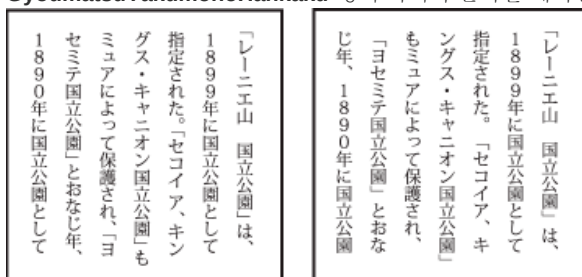
또한 특정 간격 세트를 만들 수도 있습니다. 새 간격 세트에서 마침표와 그 다음 열기 괄호 사이의 간격 등과 같이 많이 사용하는 간격에 대한 설정값을 편집할 수 있습니다. 예를 들어, 질문 앞에 전각 점선을 표시하고 대답을 괄호로 묶는 인터뷰 포맷을 만들 수 있습니다.

단락에 대한 간격 세트 선택

1. [문자] 패널에서 [커닝]을 0으로 설정합니다.
2. [단락] 패널의 [간격 세트] 팝업 메뉴에서 다음 옵션을 선택합니다.
없음 자간 사용을 끕니다.

YakumonoHankaku 구두점에 반자 간격을 사용합니다.

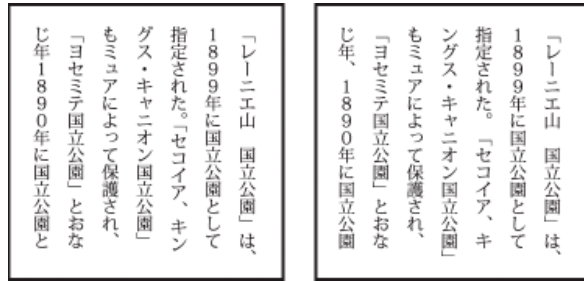
GyoumatsuYakumonoHankaku 행의 마지막 문자를 제외한 대부분의 문자에 대해 전자 간격을 사용합니다.



YakumonoHankaku(왼쪽)와 GyoumatsuYakumonoHankaku(오른쪽)

GyoumatsuYakumonoZenkaku 행에서 대부분의 문자 및 마지막 문자에 대해 전자 간격을 사용합니다.

YakumonoZenkaku 구두점에 반자 간격을 사용합니다.



GyoumatsuYakumonoZenkaku(왼쪽)와 YakumonoZenkaku(오른쪽)

간격 세트 만들기

- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [문자] > [간격 설정값]을 선택합니다.
 - [단락] 패널의 [간격 세트] 팝업 메뉴에서 [간격 설정값]을 선택합니다.
- [자간 설정] 대화 상자에서 [새로 만들기]를 클릭합니다.
- 새 간격 세트의 이름을 입력하고 새 세트의 기준이 될 기존 세트를 지정한 다음 [확인]을 클릭합니다.
- [단위] 팝업 메뉴에서 [%] 또는 [bu]를 선택합니다.
- 각 옵션에 대해 [권장], [최소] 및 [최대] 값을 지정합니다. [최소] 값은 금칙 문자를 위해 행을 축소하는 데 사용되며, [권장] 값보다 작은 값으로 지정됩니다. [최대] 값은 완전 정렬된 텍스트를 위해 행을 확장하는 데 사용되며, [권장] 값보다 큰 값으로 지정됩니다.

간격을 변경하지 않으려는 경우 문자 유형에 따라 [권장], [최소] 및 [최대] 값을 동일하게 지정할 수 있습니다.
- [저장] 또는 [확인]을 클릭하여 설정을 저장합니다. 설정을 저장하지 않으려면 [취소]를 클릭합니다.

반자 공백 또는 로마자 괄호가 많이 포함되어 있는 일본어 텍스트를 합성할 때는 텍스트 합성과 관련된 문제가 많이 발생합니다. 로마자 괄호의 사용은 피하고 일본어 합성을 위해 전자 괄호를 사용하는 것이 좋습니다. 비교적 긴 영어 문장을 일본어 텍스트에서 사용하는 경우 또는 로마자 괄호를 사용하지 않으면 더 심각한 문제가 야기될 수 있는 경우에만 로마자 괄호를 사용하십시오.

간격 세트로 작업

- ❖ [간격 설정값] 대화 상자에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 세트를 내보내려면 [내보내기]를 클릭하고 파일 위치를 선택한 다음 파일 이름을 입력하고 [저장]을 클릭합니다. Illustrator에서 이 파일은 MJK 포맷으로 저장됩니다.
 - 세트를 불러오려면 [불러오기]를 클릭하고 MJK 파일을 선택하고 [열기]를 클릭합니다.
 - 세트를 삭제하려면 [간격] 팝업 메뉴에서 세트를 선택한 다음 [삭제]를 클릭합니다. 간격 세트가 적용된 텍스트는 모두 초기 설정값으로 돌아갑니다.

참고: 미리 정의된 간격 세트는 삭제할 수 없습니다.

금칙 사용

맨 위로

금칙은 일본어 텍스트의 행 분할을 지정합니다. 행의 맨 앞이나 맨 뒤에 올 수 없는 문자를 금칙 문자라고 합니다. Illustrator에는 엄격한 금칙 세트와 유연한 금칙 세트가 있으며 Photoshop에는 유연한 금칙 세트와 최대 금칙 세트가 있습니다. 유연한 금칙 세트에는 장모음 기호 및 작은 히라가나 문자가 없습니다. 이러한 기존 세트를 사용하거나 금칙 문자를 추가 또는 삭제하여 문자 세트를 새로 만들 수 있습니다.

또한 일본어 구두점 내어쓰기를 위한 내어쓰기 문자와 행이 초과될 때 나눌 수 없는 문자를 정의할 수 있습니다.

금칙 문자가 제대로 배치되도록 텍스트의 푸시인 또는 푸시아아웃 여부를 지정할 수 있습니다.

단락에 대한 금칙 설정 선택

- ❖ [단락] 패널의 [금칙 세트] 팝업 메뉴에서 다음 옵션을 선택합니다.

없음 줄바꿈 기능을 사용하지 않습니다.

약하게 또는 강하게 선택한 문자가 행의 처음이나 끝에 오지 못하도록 합니다.

금칙 세트 만들기

- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [문자] > [금칙 처리 설정값]을 선택합니다.
 - [단락] 패널의 [금칙 세트] 팝업 메뉴에서 [금칙 설정값]을 선택합니다.
- [금칙 처리 설정값] 대화 상자에서 [새 세트]를 클릭합니다.

3. 금칙 세트의 이름을 입력하고 새 세트의 기준이 될 기존 세트를 지정한 다음 [확인]을 클릭합니다.
4. 필드에 문자를 추가하려면 필드를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [입력] 상자에 문자를 입력하고 [추가]를 클릭합니다.
 - 코드 시스템(Shift JIS, JIS, Kuten 또는 유니코드)을 지정하고 코드를 입력한 다음 [추가]를 클릭합니다.
5. 필드에서 문자를 삭제하려면 해당 문자를 선택하고 [설정 삭제]를 클릭합니다. 또는 백스페이스 키(Windows)나 Delete 키(Mac OS)를 누릅니다.
6. 현재 선택된 문자 코드를 확인하려면 Shift JIS, JIS, Kuten 또는 유니코드를 선택하고 코드 시스템을 표시합니다.
7. [저장] 또는 [확인]을 클릭하여 설정을 저장합니다. 설정을 저장하지 않으려면 [취소]를 클릭합니다.

금칙 세트 사용

❖ [금칙 처리 설정값] 대화 상자에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 금칙 세트를 내보내려면 [내보내기]를 클릭합니다. 파일의 위치를 선택하고 파일 이름을 입력한 다음 [저장]을 클릭합니다. Illustrator에서 이 파일은 KSK 포맷으로 저장됩니다.
 - 금칙 세트를 불러오려면 [불러오기]를 클릭합니다. KSK 파일을 선택하고 [열기]를 클릭합니다.
 - 금칙 세트를 삭제하려면 팝업 메뉴에서 삭제하려는 금칙 세트를 선택합니다. 그런 다음 [세트 삭제]를 클릭합니다.
- 참고: 미리 정의된 금칙 설정값은 삭제할 수 없습니다.

줄바꿈 옵션 지정

다음과 같은 줄바꿈 옵션을 사용하려면 줄바꿈 또는 자간을 선택해야 합니다.

❖ [단락] 패널 메뉴에서 [금칙 처리 문자]를 선택하고 다음 방법 중 하나를 선택합니다.

먼저 밀어넣기 문자를 이전 줄로 밀어올려 금지된 문자가 줄의 처음이나 끝에 오지 않도록 합니다.

먼저 밀어내기 문자를 다음 줄로 밀어내려 금지된 문자가 줄의 처음이나 끝에 오지 않도록 합니다.

밀어내기만 항상 문자를 다음 줄로 밀어내려 금지된 문자가 줄의 처음이나 끝에 오지 않도록 합니다. 밀어넣기는 허용되지 않습니다.

확인 표시가 있으면 그 방법이 선택된 것입니다.

분리 금지 설정 및 해제

[분리 금지]가 선택되면 [금칙 처리 설정값] 대화 상자의 [분리 금지] 섹션에 지정된 문자는 분할되지 않습니다.

❖ [단락] 패널의 패널 메뉴에서 [분리 금지]를 선택합니다.

참고: 이 옵션은 금칙 처리가 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.

문장 부호 끌어 맞춤 옵션 지정

맨 위로

문장 부호 끌어 맞춤을 사용하면 1바이트 마침표, 2바이트 마침표, 1바이트 쉼표 및 2바이트 쉼표를 단락 테두리 상자 밖으로 내보낼 수 있습니다.

1. [단락] 패널의 패널 메뉴에서 [문장 부호 끌어 맞춤]을 선택합니다.
2. 하위 메뉴에서 다음과 같은 옵션을 선택합니다.
 - 없음 구두점 내어쓰기를 해제합니다.

보통 들쭉날쭉한 행을 테두리 상자 가장자리에 강제로 맞추지 않고 구두점 내어쓰기를 설정합니다.

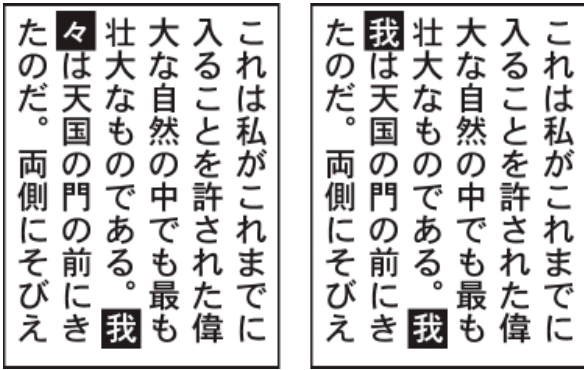
강제 테두리 상자 내에서 끝나고 문자 내어쓰기 중 하나로 끝나는 행을 확장하여 구두점을 테두리 상자 밖으로 강제로 내보냅니다.

참고: [문장 부호 끌어 맞춤] 옵션은 [금칙 처리]가 [없음]으로 설정되면 사용할 수 없습니다.

계속해서 문자 처리 사용

맨 위로

[단락] 패널의 [계속해서 문자 처리] 옵션을 사용하면 일본어 텍스트에서 반복 문자를 처리하는 방법을 제어할 수 있습니다. 기본적으로 텍스트 본문에서 같은 문자가 바로 뒤에 반복해서 나오는 경우 두 번째 문자는 반복 문자 표시로 바뀝니다. 이 옵션이 선택되면 행 분할에 의해 분리된 두 문자가 모두 표시됩니다.



[계속해서 문자 처리] 옵션을 사용하지 않은 텍스트(왼쪽)와 이 옵션을 사용한 텍스트(오른쪽) 비교

1. 문자 도구를 사용하여 반복 문자 처리를 적용할 텍스트 단락을 선택합니다. 텍스트가 없으면 새로 입력하는 텍스트에 설정값이 적용됩니다.
2. [단락] 패널의 패널 메뉴에서 [계속해서 문자 처리]를 선택합니다.

기타 도움말 항목



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

문자의 형식 지정

문자 선택

텍스트 찾기 및 바꾸기

문자의 색상 및 모양 변경

문자 패널 개요

텍스트에 밑줄 또는 취소선 적용

모두 대문자 및 작은 대문자 적용

대문자 표기 스타일 변경

등근 따옴표 또는 곧은 따옴표 지정

문자에 대한 엔터 엘리어링 옵션 설정

위 첨자 또는 아래 첨자 만들기

문자를 윤곽선으로 변환

OpenType 글꼴에서 숫자 스타일 선택

OpenType 글꼴으로 분수 및 서수 포맷 지정

특수 문자 처리 사용

맨 위로

문자 선택

문자를 선택하면 [문자] 패널을 사용하여 문자의 포맷을 지정하고, 칠과 획 속성을 적용하고, 투명도를 변경할 수 있습니다. 한 문자, 문자 범위 또는 문자 오브젝트의 모든 문자를 대상으로 이러한 변경 사항을 적용할 수 있습니다. 문자를 선택하면 문서 윈도우에서 문자가 강조 표시되고 [모양] 패널에 "문자"라는 단어가 나타납니다.

문자 오브젝트를 선택하면 [문자] 및 [단락] 패널의 옵션, 칠과 획 속성 및 투명도 설정을 비롯한 전체 포맷 옵션을 오브젝트의 모든 문자에 적용할 수 있습니다. 또한 선택한 문자 오브젝트에 효과, 여러 칠과 획 및 불투명 마스크를 적용할 수 있습니다. 이러한 효과나 설정은 개별적으로 선택된 문자에는 적용할 수 없습니다. 문자 오브젝트를 선택하면 문서 윈도우에서 오브젝트 주위에 테두리 상자가 표시되고 [모양] 패널에 "문자"라는 단어가 나타납니다.

문자 패스를 선택하여 모양을 조정하고 칠과 획 속성을 문자에 적용할 수 있습니다. 포인트 문자의 경우에는 이 선택 수준을 사용할 수 없습니다. 문자 패스를 선택하면 [모양] 패널에 "패스"라는 단어가 나타납니다.

문자 선택

- 문자 도구를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 드래그하여 하나 이상의 문자를 선택합니다. **Shift** 키를 누른 상태로 드래그하면 선택 항목을 확장하거나 축소할 수 있습니다.
 - 단어에 포인터를 놓고 두 번 클릭하여 해당 단어를 선택합니다.
 - 단락에 포인터를 놓고 세 번 클릭하여 전체 단락을 선택합니다.
 - 하나 이상의 문자를 선택한 다음 [선택] > [전체]를 선택하여 문자 오브젝트의 모든 문자를 선택합니다.

문자 오브젝트 선택

문자 오브젝트를 선택하면 [문자] 및 [단락] 패널의 옵션, 칠과 획 속성 및 투명도 설정을 비롯한 전체 포맷 옵션을 오브젝트의 모든 문자에 적용할 수 있습니다. 또한 선택한 문자 오브젝트에 효과, 여러 칠과 획 및 불투명 마스크를 적용할 수 있습니다. 이러한 효과나 설정은 개별적으로 선택된 문자에는 적용할 수 없습니다. 문자 오브젝트를 선택하면 문서 윈도우에서 오브젝트 주위에 테두리 상자가 표시되고 [모양] 패널에 "문자"라는 단어가 나타납니다.

- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 문서 창에서 [선택] 도구  또는 [직접 선택] 도구  를 사용하여 문자를 클릭합니다. Shift 키를 누른 상태로 클릭하여 추가 문자 오브젝트를 선택합니다.
 - [레이어] 패널에서 선택할 문자 오브젝트를 찾은 다음 대상 단추와 스크롤 막대 사이에 있는 항목의 오른쪽 모서리를 클릭합니다. Shift 키를 누른 상태로 [레이어] 패널에 있는 항목의 오른쪽 모서리를 클릭하여 오브젝트를 기존 선택 항목에 추가하거나 선택 항목에서 제거합니다.
 - 문서에 있는 문자 오브젝트를 모두 선택하려면 [선택] > [오브젝트] > [텍스트 오브젝트]를 선택합니다.

문자 패스 선택

문자 패스를 선택하여 모양을 조정하고 칠과 획 속성을 문자에 적용할 수 있습니다. 포인트 문자의 경우에는 이 선택 수준을 사용할 수 없습니다. 문자 패스를 선택하면 [모양] 패널에 "패스"라는 단어가 나타납니다.

문자 패스는 [윤곽선] 보기에서 가장 쉽게 선택할 수 있습니다.

1. [직접 선택] 도구  또는 [그룹 선택] 도구  를 선택합니다.
2. 문자 오브젝트가 선택되면 오브젝트의 테두리 상자 바깥쪽을 클릭하여 선택을 취소합니다.
3. 문자를 클릭하지 않도록 주의하면서 문자 패스를 클릭합니다. 문자를 클릭하면 문자 패스 대신 문자 오브젝트가 선택됩니다.

참고: [패스로만 문자 오브젝트 선택] 환경 설정을 사용하여 문서 창에서 문자 오브젝트를 선택할 때 선택 도구의 감도를 결정합니다. 이 환경 설정이 선택되면 문자 패스를 직접 클릭해야 문자가 선택됩니다. 이 환경 설정을 선택 취소하면 문자 또는 패스를 클릭하여 문자를 선택할 수 있습니다. [편집] > [환경 설정] > [문자](Windows) 또는 [Illustrator] > [환경 설정] > [문자](Mac OS)를 선택하여 이런 환경 설정을 할 수 있습니다.

맨 위로 

텍스트 찾기 및 바꾸기

1. [편집] > [찾기 및 바꾸기]를 선택합니다.
2. 찾으려는 텍스트 문자열을 입력하고 원할 경우 바꿀 텍스트 문자열도 입력합니다.
[찾기] 및 [바꾸기] 옵션 오른쪽의 팝업 메뉴에서 다양한 특수 문자를 선택할 수 있습니다.
3. Illustrator에서 지정된 텍스트 문자열을 검색하는 방식을 사용자 정의하려면 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

대/소문자 구분 [찾기] 상자에 있는 대문자 및 소문자 텍스트와 정확히 일치하는 텍스트 문자열만 찾습니다.

단어 전체 찾기 [찾기] 상자에 있는 텍스트와 전체가 일치하는 단어만 찾습니다.

역순으로 찾기 누적 순서에 따라 아래쪽에서 위쪽으로 파일을 검색합니다.

가려진 레이어 검사 숨겨진 레이어의 텍스트를 검색합니다. 이 옵션을 취소하면 숨겨진 레이어의 텍스트는 무시됩니다.

잠긴 레이어 검사 잠긴 레이어의 텍스트를 검색합니다. 이 옵션을 선택 취소하면 잠긴 레이어의 텍스트는 무시됩니다.

4. [찾기]를 클릭하여 검색을 시작합니다.

5. 텍스트 문자열의 예가 검색되면 다음 중 하나를 수행합니다.

- [바꾸기]를 클릭하여 텍스트 문자열을 바꾼 후에 [다음 찾기]를 클릭하여 다음 예를 계속 찾습니다.
- [바꾸기 및 찾기]를 클릭하여 텍스트 문자열을 바꾼 후에 다음 예를 계속 찾습니다.
- [모두 바꾸기]를 클릭하여 문서에 포함되어 있는 해당 텍스트 문자열의 모든 예를 바꿉니다.

6. [완료]를 클릭하여 대화 상자를 닫습니다.

[찾기 및 바꾸기] 대화 상자가 닫힐 때 텍스트 문자열의 다음 예를 찾으려면 [편집] > [다음 찾기]를 선택합니다.

맨 위로 ¹

문자의 색상 및 모양 변경

칠, 획, 투명도 설정, 효과 및 그래픽 스타일을 적용하여 문자 오브젝트의 색상과 모양을 변경할 수 있습니다. 텍스트는 래스터화하지 않는 한 편집 가능한 상태로 유지됩니다.

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 문자 오브젝트에서 특정 문자의 모양을 변경하려면 해당 문자를 선택합니다.
- 문자 오브젝트에 있는 모든 문자의 모양을 변경하거나 여러 칠과 획을 적용하려면 문자 오브젝트를 선택합니다.
- 문자 패스를 칠하거나 획을 추가하려면 문자 패스를 선택합니다.

2. 원하는 칠, 획, 투명도 설정, 효과 및 그래픽 스타일을 적용합니다.

문자 오브젝트의 색상을 변경하면 문자 오브젝트에 있는 개별 문자의 속성을 덮어쓰게 됩니다.

[컨트롤] 패널을 사용하면 선택한 문자의 색상을 빨리 바꿀 수 있습니다.

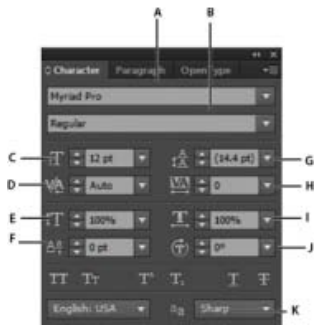
참조

- 모양 속성 정보

맨 위로 ¹

문자 패널 개요

[문자] 패널([윈도우] > [문자] > [문자])을 사용하여 문서에 있는 개별 문자의 포맷을 지정하기 위한 옵션을 적용합니다. 문자가 선택되어 있거나 [문자] 도구가 활성 상태일 때는 [컨트롤] 패널의 옵션을 사용하여 문자의 포맷을 지정할 수도 있습니다.



문자 패널

A. 글꼴 B. 글꼴 스타일 C. 글꼴 크기 D. 커닝 E. 가로 크기 조절 F. 기준선 이동 G. 행간 H. 자간 I. 세로 크기 조절 J. 문자 회전 K. 언어



A. 글꼴 B. 글꼴 스타일 C. 글꼴 크기 D. 왼쪽 정렬 E. 가운데 정렬 F. 오른쪽 정렬

기본적으로, 가장 흔히 사용되는 옵션만 [문자] 패널에 보입니다. 모든 옵션을 보려면 옵션 메뉴에서 [옵션 표시]를 선택합니다. 또는 패널의 탭에서 이중 삼각형을 클릭하여 표시 크기를 순환합니다.

참조

- 문자 및 단락 스타일

[맨 위로](#)

텍스트에 밑줄 또는 취소선 적용

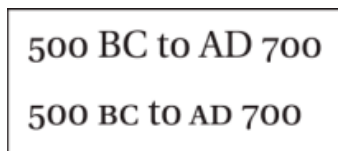
- 밑줄 또는 취소선을 그을 문자를 선택합니다. 텍스트를 선택하지 않으면 새로 만드는 텍스트에 해당 설정이 적용됩니다.
- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 문자에 밑줄을 그으려면 [문자] 패널에서 [밑줄] 단추 **T**를 클릭합니다.
 - 문자에 취소선을 그으려면 [문자] 패널에서 [취소선] 단추 **F**를 클릭합니다.

밑줄 및 취소선의 기본 두께는 문자의 크기에 따라 다릅니다.

[맨 위로](#)

모두 대문자 및 작은 대문자 적용

텍스트를 작은 대문자로 포맷 지정하면 글꼴의 일부로 디자인된 작은 대문자가 자동으로 사용됩니다(사용 가능한 경우). 그렇지 않은 경우, 일반 대문자의 축소 버전을 사용하여 작은 대문자가 합성됩니다.



일반 대문자(위)와 작은 대문자(아래) 비교

- 변경할 문자 또는 문자 오브젝트를 선택합니다. 텍스트를 선택하지 않으면 새로 만드는 텍

스트에 해당 설정이 적용됩니다.

2. [문자] 패널 메뉴에서 [모두 대문자] 또는 [작은 대문자]를 선택합니다.

합성된 작은 대문자의 크기를 지정하려면 [파일] > [문서 설정]을 선택합니다. [작은 대문자]에는 작은 대문자로 포맷 지정할 텍스트에 대해 원본 글꼴 크기의 백분율을 입력합니다. 초기값은 70%입니다.

텍스트의 대문자 표기 스타일을 대문자, 소문자, 단어의 첫 글자를 대문자로 또는 문장의 첫 글자를 대문자로 변경하려면 [문자] > [대/소문자 변경] 명령을 사용합니다.

맨 위로

대문자 표기 스타일 변경

1. 변경할 문자 또는 문자 오브젝트를 선택합니다.
2. [문자] > [대/소문자 변경] 하위 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.

대문자 모든 문자를 대문자로 바꿉니다.

참고: [대문자] 명령을 사용하면 임의의 합자가 일반 텍스트로 다시 전환됩니다. 이러한 현상은 임의의 연자가 단어 맨 앞에 나올 때 [단어의 첫 글자를 대문자로] 명령과 [문장의 첫 글자를 대문자로] 명령을 사용하는 경우에도 나타납니다.

소문자 모든 문자를 소문자로 바꿉니다.

단어의 첫 글자를 대문자로 각 단어의 첫 글자를 대문자로 표기합니다.

문장의 첫 글자를 대문자로 각 문장의 첫 글자를 대문자로 표기합니다.

참고: [문장의 첫 글자를 대문자로] 명령은 마침표(.), 느낌표(!) 및 물음표(?) 문자 표시를 문장의 끝으로 간주합니다. [문장의 첫 글자를 대문자로] 명령을 적용하면 이러한 문자가 약어, 파일 이름 또는 URL에서와 같이 다른 방식으로 사용될 때 대/소문자가 예상치 않게 변경될 수도 있습니다. 또한 고유 명사가 소문자로 표기될 수도 있습니다.

팁: *OpenType* 글꼴을 사용하는 경우 [모두 대문자] 서식을 활용하여 보다 세련된 문자를 만들 수 있습니다.

맨 위로

둥근 따옴표 또는 곧은 따옴표 지정

입력 체계의 인용 부호는 주로 굵은 인용 부호라고 하며 글꼴의 곡선에 맞게 표시됩니다. 입력 체계의 인용 부호는 일반적으로 따옴표와 아포스트로피에 사용됩니다. 곧은 인용 부호는 일반적으로 피트와 인치에 대한 약어로 사용됩니다.

- [파일] > [문서 설정]을 선택하고 다음 중 하나를 수행한 다음 [확인]을 클릭합니다.
 - 곧은 인용 부호를 사용하려면 [입력 체계의 인용 부호 사용]을 선택 취소합니다.
 - 입력 체계의 인용 부호를 사용하려면 [입력 체계의 인용 부호 사용]을 선택하고 인용 부호를 설정할 언어를 선택한 다음 [이중 인용 부호] 및 [단일 인용 부호] 옵션을 선택합니다.

참고: 여러 언어에 대해 인용 부호 옵션을 설정할 수 있습니다. 이러한 인용 부호는 [문자] 패널 또는 [초기값 언어] 환경 설정을 사용하여 할당된 언어에 따라 텍스트에 적용됩니다.

팁: [특수 문자 처리] 명령을 사용하여 곧은 인용 부호를 입력 체계의 인용 부호로 바꿀 수 있습니다.

맨 위로

문자에 대한 앤티 앨리어싱 옵션 설정

아트웍을 JPEG, GIF 또는 PNG와 같은 비트맵 포맷으로 저장하면 모든 오브젝트가 인치당 72픽셀로 래스터화되고 앤티 앨리어싱이 적용됩니다. 그러나 아트웍에 문자가 들어 있으면 초기 앤티 앨리어싱 설정값을 사용할 때 원하는 결과가 나오지 않을 수 있습니다. **Illustrator**에서는 특별히 문자 래스터화를 위한 몇 가지 옵션을 제공합니다. 이러한 옵션을 사용하려면 아트웍을 저장하기 전에 문자 오브젝트를 래스터화해야 합니다.

1. 문자 오브젝트를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 문자를 영구적으로 래스터화하려면 [오브젝트] > [래스터화]를 선택합니다.
 - 오브젝트의 기본 구조를 바꾸지 않고 래스터화의 모양을 만들려면 [효과] > [래스터화]를 선택합니다.
2. 앤티 앨리어싱 옵션을 선택합니다.

없음 앤티 앨리어싱을 적용하지 않고 문자를 래스터화할 때 문자의 가장자리를 뚜렷하게 유지합니다.

아트 최적화(수퍼샘플링) 지정한 해상도에 따라 텍스트 오브젝트를 비롯한 모든 오브젝트를 래스터화하고 앤티 앨리어싱을 적용하는 기본 옵션입니다. 기본 해상도는 인치당 300픽셀입니다.

문자 최적화(힌트) 문자에 가장 적합한 앤티 앨리어싱을 적용합니다. 앤티 앨리어싱은 래스터화된 이미지의 들쭉날쭉한 가장자리 모양을 줄여서 문자가 보다 매끄러운 모양으로 화면에 나타나도록 합니다. 그러나 작은 텍스트는 읽기 어려울 수도 있습니다.

맨 위로 

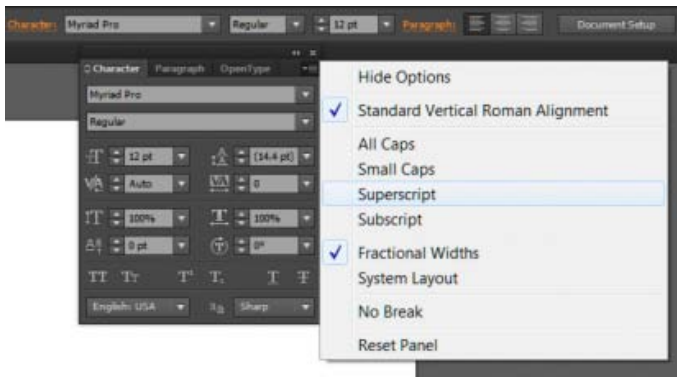
위 첨자 또는 아래 첨자 만들기

위 첨자와 아래 첨자 텍스트(어깨 글자와 밑에 붙는 글자 텍스트라고도 함)는 글꼴 기준선보다 올라가거나 내려가 있는 작은 텍스트를 말합니다.

위 첨자 또는 아래 첨자 문자를 만들면 **Illustrator**에서 미리 정의된 기준선 이동 값 및 서체 크기가 적용됩니다. 적용된 값은 현재 글꼴 크기 및 행간의 백분율이며, [문서 설정] 대화 상자의 [문자] 섹션에 있는 설정값을 기준으로 합니다.

일반 글꼴로 위 첨자 또는 아래 첨자 만들기

1. 변경할 문자를 선택합니다. 텍스트를 선택하지 않은 경우 새로 만드는 텍스트는 위 첨자 또는 아래 첨자로 렌더링됩니다.
2. [문자] 패널 메뉴에서 [위 첨자] 또는 [아래 첨자]를 선택합니다. [컨트롤] 패널에서 [문자] 패널에 액세스할 수 있습니다.



[문자] 패널 메뉴의 위 첨자와 아래 첨자 옵션

A. 설명선_정의 B. 설명선_정의 C. 설명선_정의

OpenType 글꼴로 위 첨자 또는 아래 첨자 만들기

1. 위 첨자 또는 아래 첨자로 변경하려는 문자를 선택합니다. 텍스트를 선택하지 않으면 새로 만드는 텍스트에 해당 설정이 적용됩니다.
2. OpenType 글꼴이 선택되어 있는지 확인합니다. 어떤 글꼴이 OpenType 글꼴인지 판단하는 한 가지 방법은 [문자] > [글꼴] 메뉴를 찾아보는 것입니다. OpenType 글꼴인 경우  아이콘이 표시됩니다.
3. [OpenType] 패널의 [위치] 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

기본 위치 현재 글꼴에 대한 기본 위치를 사용합니다.

위 첨자 위쪽으로 올려진 문자를 사용합니다(현재 글꼴에서 사용 가능한 경우).

아래 첨자 아래쪽으로 내려진 문자를 사용합니다(현재 글꼴에서 사용 가능한 경우).

분자 분수의 분자로 디자인된 문자를 사용합니다(현재 글꼴에서 사용 가능한 경우).

분모 분수의 분모로 디자인된 문자를 사용합니다(현재 글꼴에서 사용 가능한 경우).

위 첨자 또는 아래 첨자의 크기 및 위치 변경

- [파일] > [문서 설정]을 선택하고 [위 첨자] 및 [아래 첨자]에 다음 값을 지정한 다음 [확인]을 클릭합니다.
 - [크기]에는 위 첨자 및 아래 첨자로 표시할 텍스트의 글꼴 크기 백분율을 입력합니다.
 - [위치]에는 일반 행간의 백분율을 입력하여 위 첨자 및 아래 첨자 텍스트가 이동할 수 있는 거리를 지정합니다.

맨 위로 

문자를 윤곽선으로 변환

일련의 컴파운드 패스 또는 윤곽선으로 문자를 변환하여 다른 그래픽 오브젝트와 마찬가지로 편집하고 조정할 수 있습니다. 문자를 윤곽선으로 변환하는 것은 큰 문자의 모양을 변경하는 데는 유용하지만 본문 텍스트나 작은 크기의 다른 문자에는 거의 효과가 없습니다.

글꼴 윤곽선 정보는 시스템에 설치되어 있는 실제 글꼴 파일에서 가져옵니다. 문자로부터 윤곽선을 만들면 현재 위치에서 문자가 변경되고 획과 칠 등의 그래픽 포맷은 모두 유지됩니다.



활자 디자인 수정

A. 원본 문자 오브젝트 **B.** 윤곽선으로 변환한 후 그룹을 해제하고 수정한 문자

참고: 비트맵 글꼴이나 윤곽선 보호 글꼴은 윤곽선으로 변환할 수 없습니다.

문자를 윤곽선으로 변환하면 문자의 힌트(글꼴의 모양을 조절하여 다양한 크기로 가장 적합하게 표시하거나 인쇄할 수 있도록 글꼴에 내장된 정보)를 잃게 됩니다. 문자의 크기를 조절하려면 문자를 변환하기 전에 포인트 크기를 조절해야 합니다.

선택물의 모든 문자를 변환해야 합니다. 즉 문자열에서 문자 하나만 변환할 수는 없습니다. 한 문자를 윤곽선으로 변환하려면 그 문자만 포함하는 별도의 문자 오브젝트를 만듭니다.

1. 문자 오브젝트를 선택합니다.
2. [문자] > [윤곽선 만들기]를 선택합니다.

맨 위로

OpenType 글꼴에서 숫자 스타일 선택

1. 기존 숫자의 스타일을 변경하려면 변경하려는 문자 또는 문자 오브젝트를 선택합니다. 텍스트를 선택하지 않으면 새로 만드는 텍스트에 해당 설정이 적용됩니다.
2. OpenType 글꼴이 선택되어 있는지 확인합니다.
3. [OpenType] 패널의 [모양] 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

기본 모양 현재 글꼴에 대한 기본 스타일을 사용합니다.

테이블 형식 라이닝 폭이 모두 같은 전체 높이 모양을 사용합니다(현재 글꼴에서 사용 가능한 경우). 이 옵션은 표에서처럼 숫자를 한 행에서 다음 행으로 정렬해야 하는 경우에 유용합니다.

라이닝 숫자 비율 라이닝 폭이 변하는 전체 높이 모양을 사용합니다(현재 글꼴에서 사용 가능한 경우). 이 옵션은 모두 대문자를 사용하는 텍스트에 권장됩니다.

이전 스타일 모양 비율 이전 스타일 폭이 변하는 가변 높이 모양을 사용합니다(현재 글꼴에서 사용 가능한 경우). 이 옵션은 모두 대문자를 사용하지 않는 텍스트를 고전적이고 세련된 모습으로 나타내려는 경우에 권장됩니다.

테이블 형식 이전 스타일 폭이 똑같이 고정되어 있는 가변 높이 모양을 사용합니다(현재 글꼴에서 사용 가능한 경우). 이 옵션은 이전 스타일의 고전적인 모양은 유지하되 연간 보고서처럼 숫자를 옆에 정렬해야 하는 경우에 권장됩니다.

OpenType 글꼴으로 분수 및 서수 포맷 지정

OpenType 글꼴을 사용할 때 위 첨자 문자가 있는 서수(예: **2nd**)의 포맷을 자동으로 지정할 수 있습니다. 스페인어 단어인 *segunda*(**2^a**)와 *segundo*(**2^o**)의 위 첨자 "a"와 "o" 같은 문자도 제대로 조판됩니다. 또한 슬래시로 나누는 숫자(예: **1/2**)도 실링 분수(예: **½**)로 변환할 수 있습니다.

1. 설정을 적용하려는 문자 또는 문자 오브젝트를 선택합니다. 텍스트를 선택하지 않으면 새로 만드는 텍스트에 해당 설정이 적용됩니다.
2. OpenType 글꼴이 선택되어 있는지 확인합니다.
3. [OpenType] 패널에서 [서수] 단추를 클릭하여 서수를 활성화 또는 비활성화하거나 [분수] 단추를 클릭하여 분수를 활성화 또는 비활성화합니다. 이 단추들은 서수와 분수를 해당 글꼴에서 사용할 수 있는 경우에만 효과가 있습니다.

특수 문자 처리 사용

[특수 문자 처리] 명령은 키보드 구두점을 검색하여 그와 동일한 출력용 문자로 바꿉니다. 또한 [특수 문자 처리] 명령을 사용하여 글꼴에 이런 문자들이 포함되는 경우 연자와 분수를 전체적으로 삽입할 수 있습니다.

OpenType 글꼴을 사용하는 경우 문자 세트 합자 및 분수에 대해 [특수 문자 처리] 대화 상자 대신 OpenType 패널을 사용합니다.

1. 문서의 텍스트 전체가 아니라 특정 텍스트의 문자만 바꾸려면 원하는 텍스트 오브젝트나 문자를 선택합니다.
2. [문자] > [특수 문자 처리]를 선택합니다.
3. 다음 옵션 중 하나 이상을 선택합니다.

ff, fi, ffi 연자 **ff, fi** 또는 **ffi**의 문자 조합을 연자로 렌더링합니다.

ff, fl, ffi 연자 **ff, fl** 또는 **ffi**의 문자 조합을 연자로 렌더링합니다.

곧은 따옴표 지능형 따옴표 곧은 키보드 따옴표를 굽은 인용 부호로 바꿉니다.

참고: [지능형 따옴표] 옵션은 문서 설정 대화 상자의 [큰따옴표] 및 [작은따옴표] 설정에 관계없이 항상 곧은 따옴표를 굽은 따옴표로 바꿉니다.

추가 공간, 지능형 영역 삭제 마침표 뒤에 스페이스가 복수인 경우 이를 제거합니다.

반각 및 전각 대시, 특수 문자 처리 옵션 대시, 반각 및 전각 반각, 전각 대시 이중 키보드 점은 반각 점선으로, 삼중 키보드 점선은 전각 점선으로 바꿉니다.

생략 기호 세 개의 키보드 마침표를 생략 기호로 바꿉니다.

분수 표시 분수를 나타내는 데 사용된 개별 문자들을 대응하는 단일 문자로 바꿉니다.

4. [문서 전체]를 선택하여 전체 파일에 있는 텍스트 심볼을 바꾸거나 [선택한 텍스트만]을 선택하여 선택한 텍스트에 있는 심볼만 바꿉니다.
5. [결과 보고] 옵션을 선택하여 바뀐 심볼 개수 목록을 볼 수 있습니다(옵션).
6. [확인]을 클릭하여 선택된 문자를 찾아서 바꿉니다.

참조

- 문자 작업을 위한 키
- OpenType 글꼴
- OpenType 패널 개요
- 합자 및 문맥 대체 사용
- 텍스트 만들기
- [비디오 자습서 - 문자 작업](#)



Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

단락 서식 지정

단락 패널 개요

텍스트 정렬

텍스트 양쪽 정렬

양쪽 정렬된 텍스트에서 단어 및 문자 간격 조정

텍스트 들여쓰기

단락 간격 조정

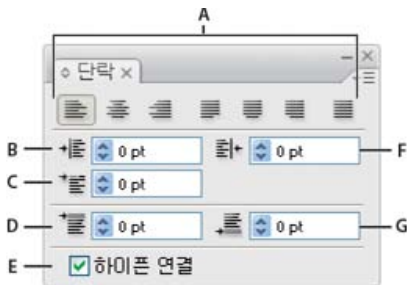
구두점 내어쓰기

단락 패널 개요

맨 위로

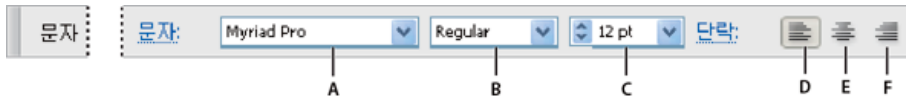
[단락] 패널([윈도우] > [문자] > [단락])을 사용하여 단과 단락의 포맷을 변경합니다. 문자를 선택하거나 [문자] 도구가 활성 상태일 때는 [컨트롤] 패널의 옵션을 사용하여 단락의 포맷을 지정할 수도 있습니다.

문자 및 단락 스타일 작업에 대한 비디오를 보려면 www.adobe.com/go/vid0047_kr을 참조하십시오.



[단락] 패널(모든 옵션 표시)

A. 정렬 및 양쪽 정렬 B. 왼쪽 들여쓰기 C. 첫 행 왼쪽 들여쓰기 D. 단락 앞 공백 E. 하이픈 연결 F. 오른쪽 들여쓰기 G. 단락 뒤 공백



A. 글꼴 B. 글꼴 스타일 C. 글꼴 크기 D. 왼쪽 정렬 E. 가운데 정렬 F. 오른쪽 정렬

기본적으로, 가장 흔히 사용되는 옵션만 [단락] 패널에 표시됩니다. 모든 옵션을 보려면 패널 메뉴에서 [옵션 표시]를 선택합니다. 또는 패널의 탭에서 이중 삼각형을 클릭하여 표시 크기를 순환합니다.

텍스트 정렬

맨 위로

영역 문자와 패스 상의 문자를 문자 패스의 한쪽 또는 양쪽 가장자리에 맞춰 정렬할 수 있습니다.

1. 문자 오브젝트를 선택하거나 변경하려는 단락에 커서를 삽입합니다.

문자 오브젝트를 선택하지 않거나 단락에 커서를 삽입하지 않는 경우 정렬은 새로 만드는 텍스트에 적용됩니다.

2. [컨트롤] 패널 또는 [단락] 패널에서 정렬 단추를 클릭합니다.

텍스트 양쪽 정렬

맨 위로

텍스트는 양쪽 가장자리에 맞춰 정렬하면 양쪽으로 정렬됩니다. 마지막 행을 포함하거나 제외하여 단락의 모든 텍스트를 양쪽으로 정렬할 수 있습니다.

1. 문자 오브젝트를 선택하거나 양쪽으로 정렬하려는 단락에 커서를 삽입합니다.

문자 오브젝트를 선택하지 않거나 단락에 커서를 삽입하지 않는 경우 양쪽 정렬은 새로 만드는 텍스트에 적용됩니다.

2. [단락] 패널에서 양쪽 정렬 단추를 클릭합니다.

양쪽 정렬된 텍스트에서 단어 및 문자 간격 조정

Adobe 응용 프로그램에서 문자 및 단어의 간격을 조정하고 문자의 크기를 조절하는 방법을 정확하게 제어할 수 있습니다. 간격 조정은 양쪽 정렬된 문자 작업을 할 때 특히 유용합니다. 물론 양쪽 정렬되지 않은 문자에 대한 간격을 조정할 수도 있습니다.

1. 변경하려는 단락에 커서를 삽입하거나 문자 오브젝트 또는 프레임을 선택하여 그 단락을 모두 변경합니다.
2. [단락] 패널 메뉴에서 [강제 정렬]을 선택합니다.
3. [단어 간격], [문자 간격] 및 [글리프 간격]에 값을 입력합니다. [최소] 및 [최대] 값에 따라 양쪽 정렬된 단락에 대해서만 허용 가능한 간격 범위가 정해집니다. [권장] 값에 따라 양쪽 정렬된 단락과 양쪽 정렬되지 않은 단락 모두에 대한 권장 간격이 정해집니다. 단어 간격 스페이스바를 눌렀을 때 단어 사이에 생기는 공백입니다. 단어 간격 값은 0%부터 1000%까지입니다. 100%로 지정하면 단어 사이에 공백이 더 추가되지 않습니다.

문자 간격 커닝 또는 자간 값을 포함한 문자 사이의 거리입니다. [문자 간격] 값은 -100%에서 500% 사이가 될 수 있습니다. 문자 간격이 0%이면 문자 사이에 공백이 추가되지 않으며, 문자 간격이 100%이면 문자 사이에 전체 간격 폭이 추가됩니다.

글리프 비율 문자의 폭입니다(글리프는 어떠한 글꼴 문자라도 될 수 있음). 글리프 간격 값은 50%부터 200%까지입니다.

[간격] 옵션은 항상 단락 전체에 적용됩니다. 단락 전체가 아닌 몇몇 문자에서 간격을 조정하려면 [자간] 옵션을 사용합니다.

4. 한 단어로 이루어진 단락을 양쪽 정렬하는 방법을 지정하려면 [한 단어 양쪽 정렬] 옵션을 설정합니다.

좁은 단어에서는 간혹 한 줄에 한 단어만 표시될 수도 있습니다. 단락이 모두 균등 배치로 설정된 경우 한 줄에서 한 단어가 너무 넓게 표시될 수 있습니다. 이러한 단어를 모두 균등 배치된 그대로 두지 않고 가운데 정렬하거나 왼쪽 또는 오른쪽 여백에 정렬할 수 있습니다.

텍스트 들여쓰기

들여쓰기는 텍스트와 문자 오브젝트의 경계 사이에 있는 공간의 양입니다. 들여쓰기는 선택한 단락에만 영향을 주므로 서로 다른 단락에 다른 들여쓰기를 간편하게 설정할 수 있습니다.

[탭] 패널, [컨트롤] 패널 또는 [단락] 패널을 사용하여 들여쓰기를 설정할 수 있습니다. 영역 문자로 작업할 때는 탭을 사용하거나 문자 오브젝트의 인셋 간격을 변경하여 들여쓰기를 제어할 수도 있습니다.

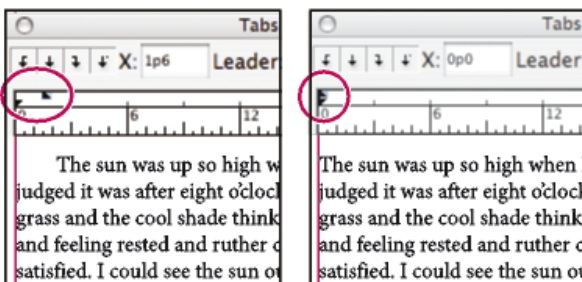
일본어 문자로 작업하는 경우 [단락] 패널 대신 간격 설정을 사용하여 첫 행 들여쓰기를 지정할 수 있습니다. [단락] 패널에서 첫 행의 들여쓰기를 지정하고 첫 행 들여쓰기에 대한 간격 설정값을 지정하면 텍스트는 두 들여쓰기가 모두 적용된 지점에 배치됩니다.

단락 패널을 사용하여 들여쓰기 설정

1. [문자] 도구 **T**를 사용하여 들여쓰기를 적용할 단락을 클릭합니다.
2. [단락] 패널에서 들여쓰기 값을 적절하게 조정합니다. 예를 들어 다음과 같이 지정합니다.
 - 전체 단락을 1파이카 들여쓰려면 [왼쪽 들여쓰기] 상자 ***1p**에 1p와 같이 값을 입력합니다.
 - 단락의 첫 줄만 1파이카 들여쓰려면 [첫 번째 행 왼쪽 들여쓰기] 상자 ***1p**와 같이 값을 입력합니다.
 - 1파이카 내어쓰기를 만들려면 [왼쪽 들여쓰기] 상자에 1p와 같은 양수 값을 입력하고 [첫 번째 행 왼쪽 들여쓰기] 상자에 -1p와 같이 음수 값을 입력합니다.

탭 패널을 사용하여 들여쓰기 설정

1. [문자] 도구 **T**를 사용하여 들여쓰기를 적용할 단락을 클릭합니다.
2. [탭] 패널에서 들여쓰기 표시자 **▶**에 대해 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 텍스트의 첫 줄을 들여쓰려면 위쪽 표시자를 드래그합니다. 첫 번째 줄을 제외한 모든 줄을 들여쓰려면 아래쪽 표시자를 드래그합니다. 양쪽 표시자를 모두 이동하여 전체 단락을 들여쓰려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 아래쪽 표시자를 드래그합니다.

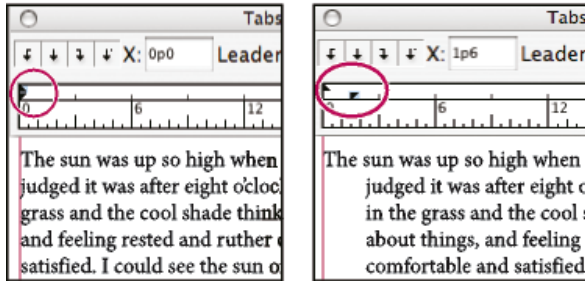


첫 줄을 들여쓰는 경우(왼쪽) 및 들여쓰지 않은 경우(오른쪽)

- 텍스트의 첫 줄을 들여쓰려면 위쪽 표시자를 선택하고 [X]에 값을 입력합니다. 첫 번째 문장을 제외한 모든 문장을 이동하려면 아래쪽 표시자를 선택하고 X 값을 입력합니다.

내어쓰기 만들기

내어쓰기에서는 첫 줄을 제외한 단락의 모든 줄에 들어쓰기가 적용됩니다. 내어쓰기는 단락의 처음에 인라인 그래픽을 추가하거나 글머리 기호 목록을 만들려는 경우에 특히 유용합니다.



들어쓰지 않은 경우(왼쪽) 및 내어쓴 경우(오른쪽)

1. [문자] 도구 **T**를 사용하여 들어쓰기를 적용할 단락을 클릭합니다.
2. [컨트롤] 패널 또는 [탭] 패널에서 [왼쪽 들어쓰기] 값을 0보다 크게 지정합니다.
3. 첫 번째 행 왼쪽 들어쓰기를 음수 값으로 지정하려면 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [단락] 패널에서 [첫 번째 행 왼쪽 들어쓰기] 에 음수 값을 입력합니다.
 - [탭] 패널에서 위쪽 표시자를 왼쪽으로 드래그하거나 아래쪽 표시자를 오른쪽으로 드래그합니다.

단락 간격 조정

맨 위로

1. 변경하려는 단락에 커서를 삽입하거나 문자 오브젝트를 선택하여 그 단락을 모두 변경합니다. 단락에 커서를 삽입하지 않거나 문자 오브젝트를 선택하지 않는 경우 해당 설정은 새로 만드는 텍스트에 적용됩니다.
2. [단락] 패널에서 [단락 앞 공백] (또는)과 [단락 뒤 공백] (또는) 값을 조정합니다.
참고: 단락이 열의 맨 위에서 시작되는 경우 그 단락 앞에는 여분의 공백이 추가되지 않습니다. 이 경우 단락 첫 행의 행간을 늘리거나 문자 오브젝트의 인세트 간격을 변경할 수 있습니다.

구두점 내어쓰기

맨 위로

구두점 내어쓰기는 구두점을 단락 여백 밖으로 이동하여 텍스트의 가장자리가 더욱 매끄럽게 보이도록 합니다.



구두점 내어쓰기를 적용하지 않은 단락(왼쪽)과 구두점 내어쓰기를 적용한 단락(오른쪽) 비교

Illustrator에서는 다음과 같은 구두점 내어쓰기 옵션을 제공합니다.

로마자 구두점 내어쓰기 특정 단락의 구두점 정렬을 제어합니다. [로마자 구두점 내어쓰기] 옵션이 설정되면 단일 인용 부호, 이중 인용 부호, 하이픈, 마침표, 쉼표 등의 문자는 100% 여백 바깥에 표시되고, 별표, 물결표, 원형, 반각 점선, 전각 점선, 콜론, 세미콜론 등의 문자는 50% 여백 바깥에 표시됩니다. 이 설정을 적용하려면 단락에 커서를 삽입하고 [단락] 패널 메뉴에서 [로마자 구두점 내어쓰기]를 선택합니다.

시각적 여백 정렬 문자 오브젝트 내에 있는 모든 단락의 구두점 정렬을 제어합니다. [시각적 여백 정렬]을 설정하면 문자가 정렬된 것처럼 보이도록 W와 A 같은 문자의 가장자리와 로마자 구두점이 텍스트 여백 밖으로 내어쓰기됩니다. 이 설정을 적용하려면 해당 문자 오브젝트를 선택하고 [문자] > [시각적 여백 정렬]을 선택합니다.

문장 부호 끝에 맞춤 중국어, 일본어, 한국어 글꼴에서 사용 가능한 2바이트 구두점의 정렬을 제어합니다. 이러한 구두점은 [로마자 구두점 내어쓰기] 옵션이나 [시각적 여백 정렬] 옵션의 영향을 받지 않습니다.

단락 정렬에 따라 구두점을 내어쓰는 여백이 결정됩니다. 왼쪽 정렬된 단락과 오른쪽 정렬된 단락의 경우 각각 왼쪽 및 오른쪽 여백에서 구두점을 내어씁니다. 위쪽 정렬된 단락과 아래쪽 정렬된 단락의 경우 각각 위쪽 및 아래쪽 여백에서 구두점을 내어씁니다. 가운데 정렬된 단락 및 양쪽 정렬된 단락의 경우 양쪽 여백에서 구두점을 내어씁니다.

참고: 구두점 문자 뒤에 따옴표가 나오면 두 문자 모두 내어쓰기가 적용됩니다.

기타 도움말 항목

하이픈 및 줄바꿈

자동 하이픈 넣기 조정

하이픈 연결 사전 사용

단어 줄바꿈 방지

구성 방법

하이픈 설정을 자동으로 조정하거나 하이픈 사전을 사용하여 단어 및 줄바꿈 방식을 지정할 수 있습니다.

Illustrator에서는 줄 및 단어 바꿈에 Adobe InDesign에 사용되는 것과 같은 구성 방법을 사용합니다. 이러한 기능의 사용에 대한 자세한 내용은 웹 도움말을 참조하십시오.

자동 하이픈 넣기 조정

맨 위로

하이픈 넣기 설정을 선택하여 페이지에서 줄의 가로 간격을 조정하거나 문자의 모양을 꾸밀 수 있습니다. [하이픈 넣기] 옵션에서는 단어를 하이픈으로 연결할 것인지 지정할 수 있으며, 이 경우 줄바꿈의 세부 사항을 지정할 수 있습니다.

1. 자동 하이픈 넣기를 사용하려면 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 자동 하이픈 넣기를 설정하거나 해제하려면 [단락] 패널에서 [하이픈 넣기] 옵션을 선택하거나 선택 해제합니다.
 - 특정 단락에 하이픈 넣기를 적용하려면 먼저 하이픈을 넣을 단락만 선택합니다.
 - 하이픈 사전을 선택하려면 [문자] 패널 아래쪽에 있는 [언어] 메뉴에서 언어를 선택합니다.

2. 옵션을 지정하려면 [단락] 패널 메뉴에서 [하이픈 넣기]를 선택하고 다음 옵션을 지정합니다.

다음보다 긴 단어 하이픈으로 연결되는 단어의 최소 문자 수를 지정합니다.

시작에서 및 끝에서 하이픈으로 나누어질 수 있는 단어의 시작 또는 끝 부분의 최소 문자 수를 지정합니다. 예를 들어, **aromatic**이라는 단어의 경우 해당 값으로 3을 지정하면 **ar-omatic** 또는 **aromat-ic**이 아닌 **aro-matic**과 같이 하이픈이 삽입됩니다.

하이픈 제한 하이픈이 연결될 수 있는 최대 연속선 수를 지정합니다. 하이픈 한계가 0이라는 것은 행 끝에서 연속 하이픈이 무제한으로 허용된다는 의미입니다.

하이픈 넣기 영역 단락의 오른쪽 가장자리로부터의 거리를 지정하여 하이픈 연결이 허용되지 않는 행의 특정 부분을 구분합니다. 값을 0으로 설정하면 모든 하이픈 연결이 허용됩니다. 이 옵션은 [Adobe 단일 행 컴포저]를 사용할 때만 적용됩니다.

대문자 단어 하이픈 넣기 대문자 단어에 하이픈을 넣지 않으려면 이 옵션을 선택합니다.

참고: 하이픈 넣기 설정은 로마자에만 적용할 수 있습니다. 중국어, 일본어 및 한글 글꼴에 사용되는 2바이트 문자는 이러한 설정의 영향을 받지 않습니다.

하이픈 연결 사전 사용

맨 위로

Illustrator에서는 Proximity 언어 사전을 사용하여 단어를 하이픈으로 연결해야 하는 경우를 결정합니다. 이러한 사전을 사용하면 텍스트의 문자 하나에 대해서도 다른 언어를 지정할 수 있습니다. [환경 설정] 대화 상자에서 기본 사전을 선택하고 사전을 사용자 정의할 수 있습니다.

1. [편집] > [환경 설정] > [하이픈 연결](Windows) 또는 [Illustrator] > [환경 설정] > [하이픈 연결](Mac OS)을 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 초기값 하이픈 연결 사전을 선택하려면 [초기값 언어]에 대한 옵션을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.
 - 예외 목록에 단어를 추가하려면 [새 항목] 상자에 단어를 입력하고 [추가]를 클릭합니다.
 - 예외 목록에서 단어를 제거하려면 단어를 선택하고 [삭제]를 클릭합니다.

단어 줄바꿈 방지

맨 위로

예를 들어, 고유 명사나 잘못 읽을 수 있는 단어가 하이픈으로 연결될 때 행 끝에서 단어가 줄바꿈이 되지 않도록 방지할 수 있습니다. 또한 이니셜이나 성처럼 여러 개의 단어나 단어 그룹을 함께 유지할 수도 있습니다.

1. 줄바꿈되지 않도록 할 문자를 선택합니다.
2. [문자] 패널 메뉴에서 [줄바꿈 없음]을 선택합니다.

참고: [줄바꿈 없음] 옵션을 너무 많은 인접 문자에 적용할 경우 텍스트가 단어의 중간에서 흐를 수 있습니다. [줄바꿈 없음] 옵션을 두 줄 이상의 텍스트에 적용할 경우 텍스트가 나타나지 않습니다.

구성 방법

페이지의 문자 모양은 컴포지션이라고 하는 여러 과정의 복잡한 상호 작용에 의해 결정됩니다. Adobe 응용 프로그램에서는 선택한 단어 간격, 문자 간격, 글리프 간격 및 하이픈 연결 옵션을 사용하여 가능한 줄바꿈을 평가하고 지정된 매개 변수를 가장 잘 지원하는 방법을 선택합니다.

[Adobe 전체 행 컴포저]와 [Adobe 단일 행 컴포저]라는 두 가지 구성 방법 중에서 선택할 수 있습니다. 두 가지 방법 모두 상황에 맞게 줄바꿈하고 사용자가 주어진 단락에 지정한 하이픈 연결과 양쪽 정렬 옵션에 가장 잘 맞도록 선택합니다. 구성 방법은 선택한 단락에만 영향을 주므로 서로 다른 단락에 다른 구성 방법을 간편하게 설정할 수 있습니다.

전체 행 컴포저

[전체 행 컴포저]는 줄 범위에서 줄바꿈 지점들이 얹혀 있는 모양을 고려하여 외관상 좋지 않을 줄바꿈을 나중에 없앨 수 있도록 앞쪽에 있는 줄을 최적화할 수 있습니다.

[전체 행 컴포저]는 다음 원리에 따라 가능한 줄바꿈 지점을 식별하고, 평가하고, 가장 페널티를 지정하여 구성을 수행합니다.

- 왼쪽, 오른쪽 또는 가운데 정렬 텍스트의 경우 오른쪽 면에 더 가까운 행이 선호되며 더 낮은 페널티가 적용됩니다.
- 양쪽 정렬된 텍스트에서 가장 중요한 것은 문자 간격과 단어 간격을 균형 있게 유지하는 것입니다.
- 가능한 경우 하이픈 넣기가 취소됩니다.

단일 행 컴포저

[단일 행 컴포저]는 한 번에 하나의 줄에서 문자를 만드는 일반적인 방법을 제공합니다. 이 옵션은 줄바꿈 방법을 수동으로 조절하려는 경우 유용합니다. [단일 행 컴포저]는 중단점을 고려할 때 다음 원칙을 사용합니다.

- 짧은 행보다 긴 행이 선호됩니다.
- 양쪽 정렬된 텍스트에서는 축소 또는 확장된 단어 간격이 하이픈 연결보다 선호됩니다.
- 양쪽 정렬되지 않은 텍스트에서는 하이픈 연결이 축소 또는 확장된 단어 간격보다 선호됩니다.
- 간격을 조정해야 하는 경우 확장보다는 압축이 바람직합니다.

이와 같은 방법 중에서 하나를 선택하려면 [단락] 패널 메뉴에서 선택하면 됩니다. 해당 방법을 모든 단락에 적용하려면 먼저 문자 오브젝트를 선택하고, 현재 단락에만 적용하려면 먼저 해당 단락에 커서를 삽입합니다.



아랍어 및 히브리어 문자

Adobe World-Ready 컴포저

텍스트 방향

숫자 유형

기존 글꼴 지원

기본 글꼴

자동 카시다 삽입

합자

Microsoft Word에서 복사-붙여넣기

하이픈 넣기

찾기 및 바꾸기

발음 구분 표시

글리프

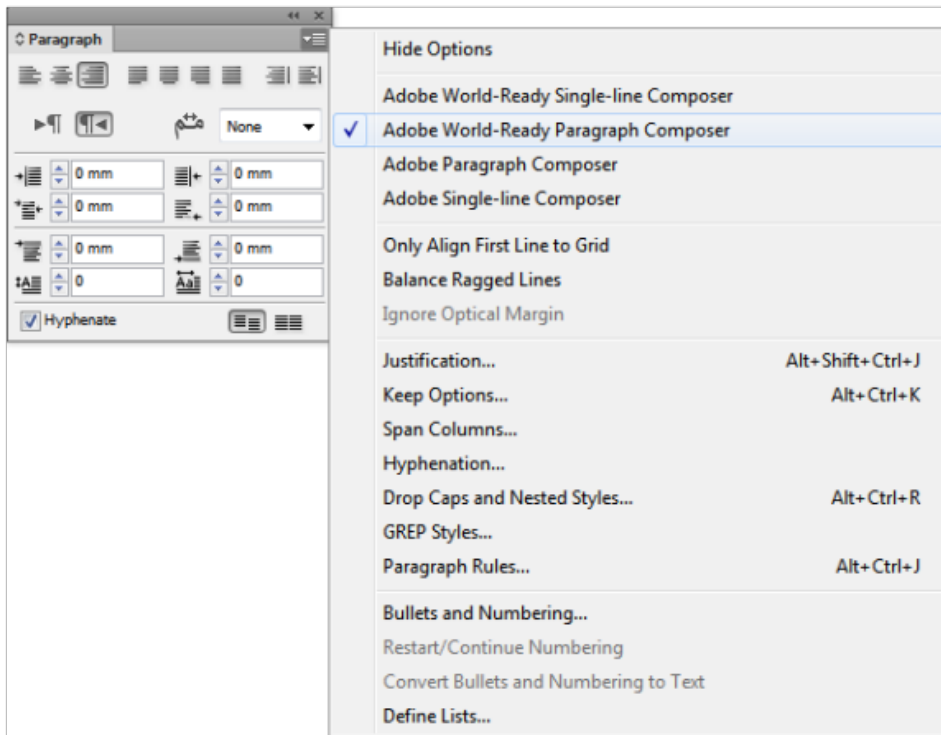
이 소프트웨어의 중동 및 북아프리카 버전에서는 아랍어 및 히브리어로 작업하기 위해 새롭게 개선된 기능을 사용할 수 있습니다.

[맨 위로](#)

Adobe World-Ready 컴포저

Adobe World-Ready 컴포저를 사용하여 중동 지역 언어로 콘텐츠를 제작할 수 있습니다. 아랍어, 히브리어, 영어, 프랑스어, 독일어, 러시아어 및 기타 라틴어를 입력하고 혼합할 수 있습니다.

[단락] 패널 메뉴([윈도우] > [단락] > [패널 메뉴])에서 사용 가능한 컴포저 중에서 선택할 수 있습니다. 예를 들어 InDesign에서 Adobe World-Ready 단락 컴포저를 사용할 수 있습니다. 또는 Illustrator에서 중동어 단일 행 컴포저를 사용할 수 있습니다.



Adobe World-Ready 컴포저

또한 아랍어 및 히브리어 이름으로 파일을 저장할 수 있습니다.

참조 항목

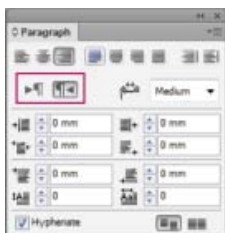
- 텍스트 작성
- 단락 서식 지정

[맨 위로](#)

텍스트 방향

아랍어 및 히브리어로 내용을 만들기 위해 기본 텍스트 방향을 오른쪽에서 왼쪽(RTL)으로 정할 수 있습니다. 또한 왼쪽에서 오른쪽(LRT) 텍스트가 포함된 문서의 경우 이제 두 방향 사이에서 자유로운 전환이 가능합니다.

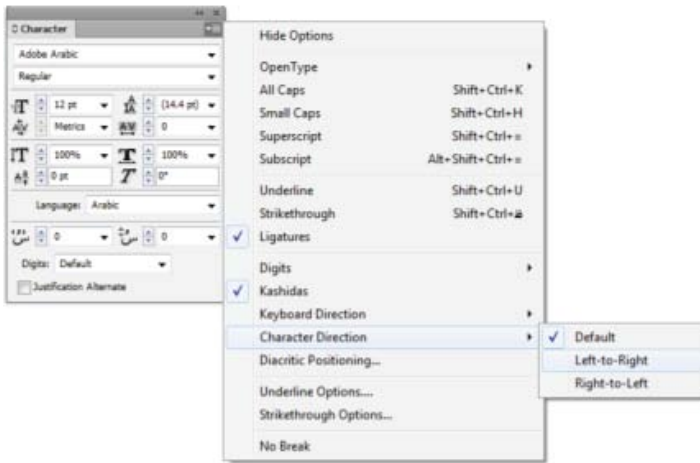
단락 패널에서 단락 방향을 선택합니다.



단락 방향 선택

동일한 단락에서 언어를 혼합하면 문자 수준에서 텍스트 방향을 지정할 수 있습니다. 또한 날짜 또는 숫자를 삽입하기 위해 문자 수준에서 텍스트 방향을 지정할 수 있습니다.

문자 패널 메뉴에서 문자 방향을 선택한 다음 방향을 선택합니다.



문자 방향

맨 위로

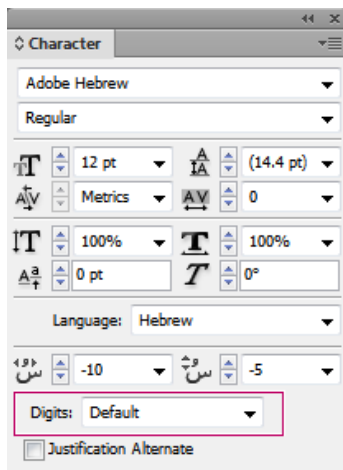
숫자 유형

아랍어 또는 히브리어로 작업할 때 사용할 숫자의 유형을 선택할 수 있습니다. 아랍어, 힌디어 또는 페르시아어를 선택할 수 있습니다.

기본적으로, 아랍어에서는 힌디어 버전이 자동 선택되고, 히브리어의 경우 아랍어 유형 숫자가 선택됩니다. 그러나 필요한 경우, 아랍어 숫자로 전환할 수 있습니다.

1. 입력한 텍스트에서 숫자를 선택합니다.
2. [문자] 패널(Ctrl + T)에서 [숫자] 목록을 사용하여 숫자가 나타나야 하는 글꼴을 선택합니다.

아랍어 스크립트 입력 시 고유 숫자 사용 옵션을 활성화하여 아랍어 숫자가 사용되도록 할 수 있습니다. 이 옵션을 사용하려면 [편집] > [환경 설정] > [고급 문자]를 선택합니다.



숫자 유형 선택

맨 위로

기존 글꼴 지원

기존에 사용되었던 글꼴(예: AXT 글꼴)을 이 소프트웨어 릴리스에서 계속 사용할 수 있습니다. 그러나 텍스트

기본 요소에는 최신 Open Type 글꼴을 사용하는 것이 좋습니다.

누락된 글리프 보호([편집] > [환경 설정] > [고급 문자])는 기본적으로 활성화되어 있습니다. 텍스트가 자동으로 처리되는데, 글리프는 사용 중인 글꼴로 사용할 수 없습니다.

맨 위로

기본 글꼴

중동 또는 북아프리카 버전을 설치할 때 기본 입력 글꼴은 기본적으로 설치 지정된 언어로 설정됩니다. 예를 들어 영어/아랍어 사용 버전을 설치한 경우 기본 입력 글꼴은 Adobe 아랍어로 설정됩니다. 마찬가지로, 영어/히브리어 사용 버전을 설치한 경우 기본 입력 글꼴은 Adobe 히브리어(또는 Photoshop의 Myriad 히브리어)로 설정됩니다.

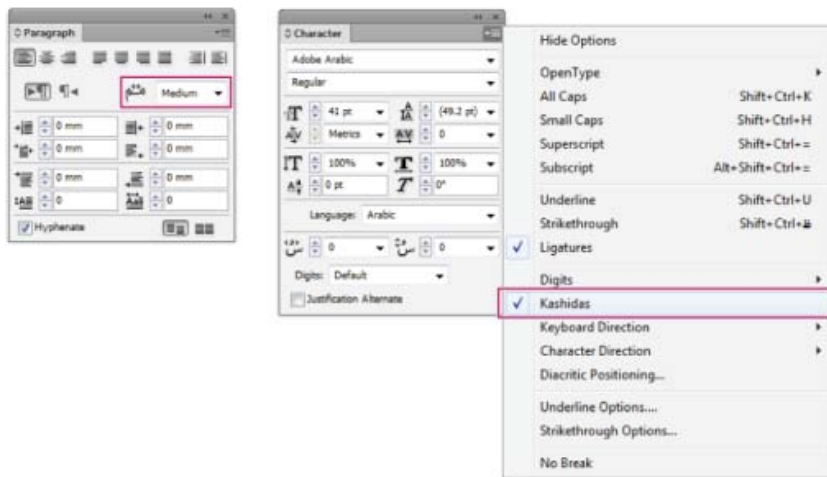
맨 위로

자동 카시다 삽입

아랍어에서 텍스트는 카시다를 추가하여 양쪽 맞춤됩니다. 카시다가 아랍어 문자에 추가되어 길게 표시됩니다. 공백은 수정되지 않습니다. 자동 카시다 삽입을 사용하여 아랍어 텍스트 단락을 양쪽 맞춤합니다.

단락을 선택하고 [단락] 패널([윈도우] > [문자 및 표] > [단락])의 [카시다 삽입] 드롭다운 목록에서 설정을 선택합니다. [없음], [짧게], [보통], [길게] 또는 [스타일] 옵션을 사용할 수 있습니다. 카시다는 단락이 균등 배치된 경우에만 삽입됩니다. 이 설정은 맞춤 설정이 적용된 단락에는 적용할 수 없습니다.

문자 그룹에 카시다를 적용하려면 문자를 선택하고 [문자] 패널 메뉴에서 카시다를 선택합니다.



자동 카시다

맨 위로

합자

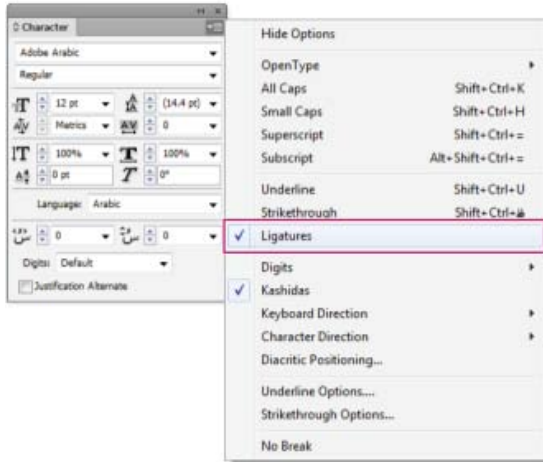
아랍어와 히브리어의 문자 쌍에 자동으로 합자를 적용할 수 있습니다. 합자는 지정된 Open Type 글꼴로 사용할 수 있는 경우 특정 글자 쌍에 사용하는 인쇄용 대체 문자입니다.

문자 패널 메뉴 또는 제어판 메뉴에서 합자를 선택하면 글꼴에 정의된 표준 합자가 생성됩니다.

1. 텍스트를 선택합니다.
2. [문자 패널] 메뉴 또는 [제어판] 메뉴에서 합자를 선택합니다.

그러나 일부 Open Type 글꼴에서는 [임의 합자]를 선택하여 더 화려한 모양의 추가 합자를 선택하여 만들 수도

있습니다. [문자 패널] > [OpenType] > [임의 합자]에서 이러한 합자를 찾을 수 있습니다.



자동 합자 사용

[맨 위로](#)

Microsoft Word에서 복사-붙여넣기

Microsoft Word에서 텍스트를 복사하고 문서에 직접 붙여 넣을 수 있습니다. 붙여 넣은 텍스트의 맞춤 및 방향은 자동으로 아랍어 또는 히브리어 텍스트의 설정으로 설정됩니다.

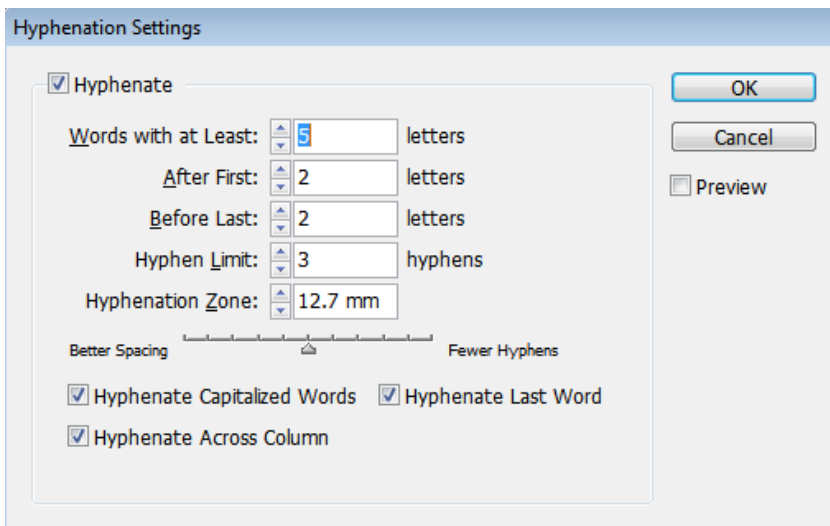
[맨 위로](#)

하이픈 넣기

한 줄 텍스트에 맞출 수 있는 단어 이상을 포함하는 문장은 자동으로 다음 줄로 줄바꿈됩니다. 때때로 줄바꿈이 발생할 때 텍스트 유형 양쪽 맞춤으로 인해 보기 좋지 않거나 언어 구조상 올바르지 않은 불필요한 공백이 해당 줄에 나타날 수 있습니다. 하이픈 넣기를 사용하면 하이픈을 사용하여 줄 끝에 있는 단어를 분할할 수 있습니다. 이러한 분할을 통해 문장이 더 적절한 방식으로 다음 줄로 줄바꿈됩니다.

혼합된 텍스트: 카시다 삽입 기능은 혼합된 텍스트에서 하이픈이 삽입되는 방식에 영향을 줍니다. 이 기능을 활성화하면 카시다가 해당되는 곳에 삽입되고 아랍어가 아닌 텍스트에는 하이픈이 삽입되지 않습니다. 카시다 기능을 비활성화하면 아랍어가 아닌 텍스트에만 하이픈 넣기가 고려됩니다.

히브리어 텍스트: 하이픈 넣기가 허용됩니다. 하이픈 넣기를 활성화하고 설정을 사용자 정의하려면 [단락] 패널 > [패널] 메뉴 > [하이픈 넣기 설정]을 선택합니다.



찾기 및 바꾸기

아랍어와 히브리어 사용자는 전체 텍스트 검색 및 바꾸기를 수행할 수 있습니다. 간단한 텍스트의 검색 및 바꾸기 외에 특정 문자를 검색하고 특정한 특성을 가진 텍스트를 검색하고 교체할 수도 있습니다. 이러한 특성은 발음 구별 기호, 카시다, 특수 문자(예: **Alef**), 여러 언어의 숫자(예: 힌디어 숫자) 등을 포함할 수 있습니다.

텍스트 찾기 및 바꾸기를 수행하려면:

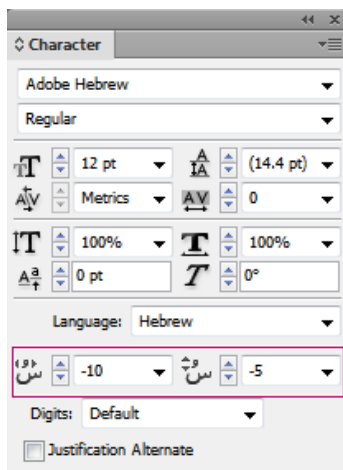
- **InDesign**: [편집] > [찾기/바꾸기]
- **Illustrator**: [편집] > [찾기 및 바꾸기]

InDesign에서 [음역] 탭([편집] > [찾기/바꾸기])을 사용하여 아랍어, 힌디어 및 페르시아어를 찾아 숫자를 바꿀 수 있습니다. 예를 들어, 힌디어로 입력된 숫자를 찾아 아랍어로 변환할 수 있습니다.

발음 구분 표시

아랍어 스크립트에서는 발음 구분 기호 또는 발음 구분 표시가 자음 길이 또는 단모음을 나타내는 데 사용되는 글리프입니다. 발음 구분 표시는 스크립트 위 또는 아래에 놓입니다. 텍스트 스타일 향상 또는 특정 글꼴의 가독성 향상을 위해 발음 구분 표시의 세로 또는 가로 위치를 제어할 수 있습니다.

1. 발음 구분 표시가 있는 텍스트 선택
2. [문자] 패널에서 스크립트를 기준으로 발음 구분 기호의 위치를 수정합니다. 변경할 수 있는 값은 [발음 구분 기호 가로 위치 조정]과 [발음 구분 기호 세로 위치 조정]입니다.

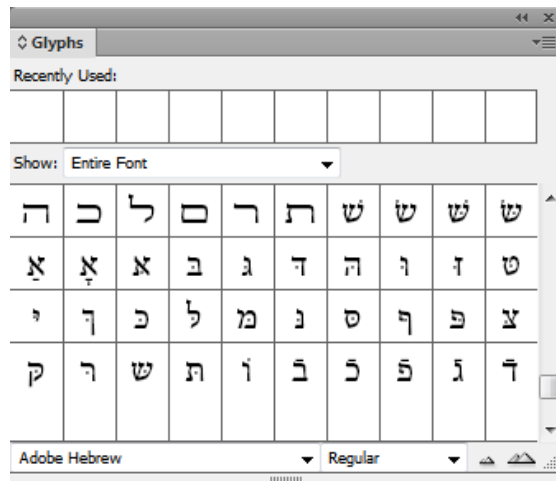


발음 구분 표시 위치 변경

글리프

아랍어와 히브리어 사용자는 기본 문자 세트의 글리프를 적용할 수 있습니다. 그러나 기본 문자 세트 또는 다른 언어 세트에서 글리프를 찾아 선택하고 적용하려면 [글리프] 패널을 사용하십시오.

- InDesign: [윈도우] > [문자 및 표] > [글리프]
- Illustrator: [윈도우] > [유형] > [글리프]



글리프 찾기, 선택 및 적용

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

터치 기반 도구 및 향상 기능 | Illustrator CC

터치를 사용하여 텍스트 수정(문자 손질 도구)

터치를 사용하여 모양 수정(자유 변형 도구)

OS 지원 제스처

Illustrator CC에서는 터치 사용 장치를 더 쉽게 이용하여 Illustrator 텍스트 및 개체와 상호 작용할 수 있습니다. Illustrator에서 다른 스타일과의 상호 작용을 수용하기 위해 유용성 향상 기능이 마우스로도 확대되었습니다. 터치 활성 장치에서와 같이 쉽게 마우스를 사용하여 개체를 조작하고 작업할 수 있습니다.

또한 여러 터치 활성 제스처를 운영 체제에서 사용하도록 설정되었습니다. Illustrator의 사용자 인터페이스를 사용하여 운영 체제와 관련된 개체를 이동하고 살짝 밀고 옮길 수 있습니다.

터치로 Illustrator 기능을 사용하려면 다음이 필요합니다.

- Windows 7이나 8 기반 터치스크린 컴퓨터 또는
- Wacom Cintiq 24HD Touch와 같은 터치스크린 장치

제스처를 사용하여 이동하고 확대/축소하려면 다음이 필요합니다.

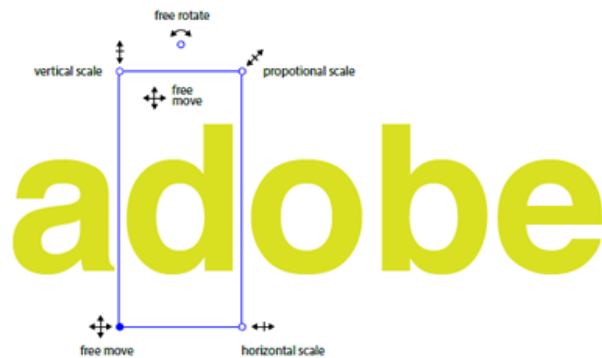
- 직접 터치 장치. 예: 터치스크린 장치.
- 간접 터치 장치. 예: Mac 컴퓨터의 트랙패드, 터치 패드 또는 Wacom Intuos5 장치.

터치를 사용하여 텍스트 수정(문자 손질 도구)

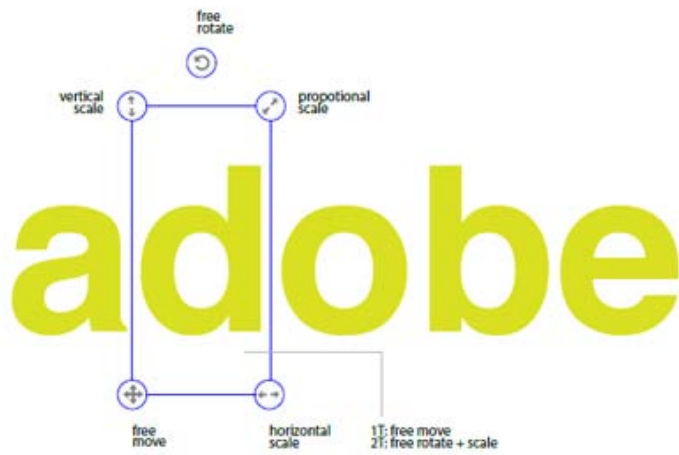
맨 위로

마우스 커서 또는 터치 기반 도구(예: 터치스크린 장치)에서 문자 손질 도구를 사용하여 텍스트 속성을 수정합니다.

1. 도구 모음 또는 제어판에서 문자 손질 도구(Shift + T)를 선택합니다.
2. 텍스트의 문자열 또는 문자를 선택합니다.
3. 문자를 수정하려면(회전, 크기 조절, 이동), 터치 또는 마우스를 사용하여 텍스트 주변에 나타나는 제어 핸들을 조작합니다.



마우스와 선택된 개체 주변의 향상된 제어 핸들을 사용하여 쉽게 개체 조작



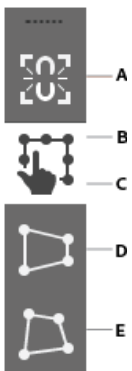
터치스크린 장치와 선택된 개체 주변의 향상된 제어 핸들을 사용하여 쉽게 개체 조작

터치를 사용하여 모양 수정(자유 변형 도구)

맨 위로

마우스 또는 터치 기반 장치(예: 터치스크린 장치)를 사용하여 개체를 이동하거나 비율을 조정하거나 회전하거나 기울이거나 왜곡합니다.

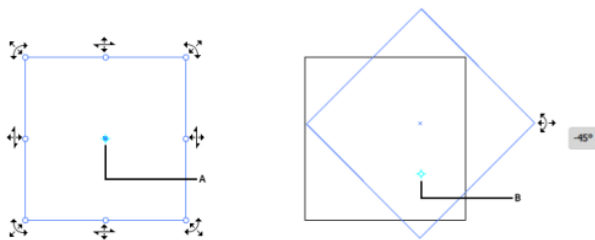
1. 개체를 선택하고 자유 변형 도구를 선택합니다.
2. 자유 변형 도구 위젯에서, 선택된 개체에서 수행할 적절한 액션을 선택합니다. 제어 핸들을 사용하여 이동하거나 비율을 조정하거나 회전하거나 기울이거나 왜곡합니다(원근 또는 자유).



자유 변형 도구 터치 위젯

A. 제한 B. 자유 변형 C. 선택된 액션 D. 원근 왜곡 E. 자유 왜곡

3. 자유 변형 위젯이 활성화된 경우 선택된 개체에는 이동 가능한 참조점이 있습니다.
 - 참조점을 클릭하고 대지의 아무 점으로 드래그하여 참조점 위치에 상대적으로 개체를 이동합니다.
 - 8개의 제어 핸들 중 하나를 두 번 클릭하여 이 핸들을 참조점으로 설정할 수도 있습니다. 이제 회전 액션이 새 참조점에 상대적으로 수행됩니다.
 - 참조점을 두 번 클릭하여 해당 위치를 재설정합니다.



(왼쪽) 자유 변형 도구 커서 (오른쪽) 참조점 일러스트레이션

A. 참조점 B. 이동 시 이미지는 참조점의 새 위치에 상대적으로 회전합니다.

- 컨트롤 핸들의 마우스오버는 허용된 아이콘을 나타내며 개체에 대한 참조점을 표시합니다.
- 참조점을 다른 위치로 끌어온 다음 컨트롤 핸들을 사용하여 새 참조점을 기준으로 선택된 아트웍을 회전할 수 있습니다.

OS 지원 제스처

터치 제스처: 이동 및 확대/축소에 표준 터치 제스처(손가락 모으기 및 살짝 밀기)를 사용합니다. 이러한 제스처는 터치 입력을 허용하는 장치에서 작동합니다.

- 두 손가락(예: 엄지와 검지 사용)을 사용하여 손가락 모으거나 퍼서 확대/축소
- 두 손가락을 문서에 놓고 이 손가락을 함께 움직여 문서 내에서 이동
- 살짝 밀거나 그어서 대지 탐색
- 대지 편집 모드에서 두 손가락을 사용하여 90°로 대지 회전

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물은 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

새 작성기에서 인도 지원 | Illustrator CC

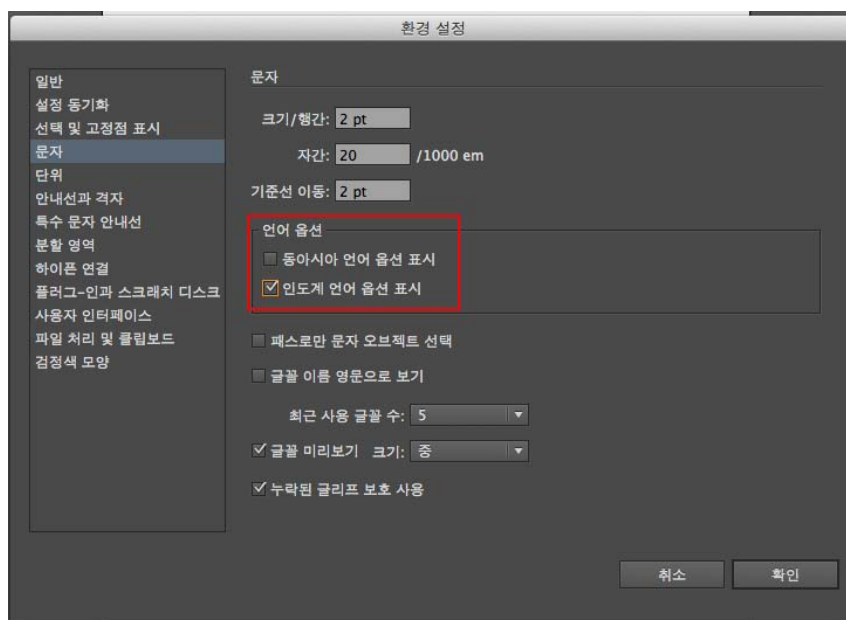
Illustrator CC에는 인도계 언어에 대한 향상된 지원이 포함되어 있습니다. 이제 인도계 텍스트를 사용하여 문서를 만들 수 있습니다. 추가적인 중동 및 남아시아 작성기는 많은 서유럽어 이외의 스크립트에 대해 올바른 단어 모양을 제공합니다.

중동 및 남아시아 작성기는 다음과 같은 인도계 언어를 지원합니다.

- 벵골어
- 구자라트어
- 힌디어
- 칸나다어
- 말라얄람어
- 마라티어
- 오리아이어
- 편자브어
- 타밀어
- 텔루구어

이 기능은 환경 설정 메뉴(**Ctrl + K**)를 통해 활성화됩니다. 이 옵션은 환경 설정 > 유형 > 인도 옵션 표시에서 사용할 수 있습니다.

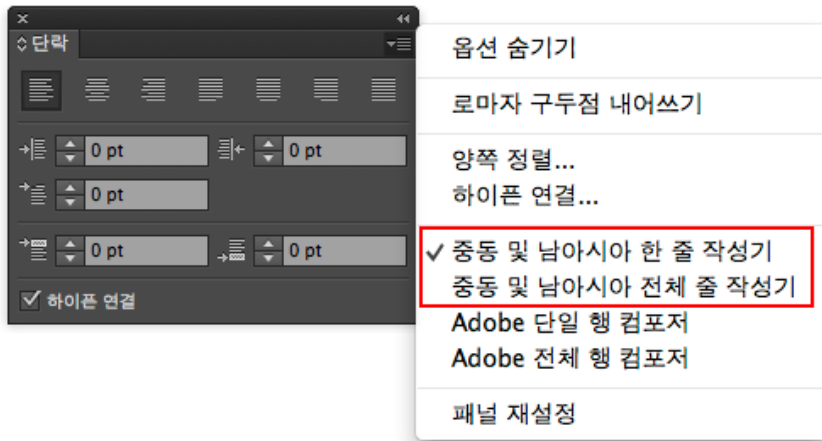
참고: 이전 버전 Illustrator의 [아시아어 옵션 보기]가 이제 [중동 옵션 표시]로 이름이 바뀌었습니다.



환경 설정의 인도 옵션에서 전환하는 설정

인도 옵션을 활성화하면 두 개의 추가 작성기가 단락 패널의 펼침 메뉴(제어판 또는 **Ctrl + T**를 통해 사용 가능)에 활성화됩니다. 추가 옵션 두 개는 다음과 같습니다.

- 중동 및 남아시아 단일 줄 작성기
- 중동 및 남아시아 전체 줄 작성기



인도 지원을 설정하는 경우 두 개의 새로운 작성기 사용 가능

참고: 환경 설정 > 유형에서 한 번에 인도 및 아시아어 옵션 중 하나만 선택할 수 있습니다. 두 옵션 모두 해제하거나 두 옵션 중 하나만 선택할 수 있습니다.

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물은 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

특수 효과 만들기

모양 속성

모양 속성 정보

모양 패널 개요

모양 속성이 새 오브젝트에 적용되는 방법 지정

모양 속성의 대상 항목 지정

모양 특성 관리

Adobe Illustrator에서는 효과와 [모양] 및 [그래픽 스타일] 패널을 사용하여 모든 오브젝트, 그룹 또는 레이어의 모양을 변경할 수 있습니다. 또한 하나의 오브젝트를 핵심 부분들로 나누어 오브젝트의 요소들을 개별적으로 수정할 수 있습니다.

모양 속성 정보

맨 위로

모양 속성은 오브젝트의 기본 구조를 변경하지 않으면서 오브젝트의 모양에 영향을 주는 속성입니다. 모양 속성에는 칠, 선, 투명도 및 효과가 포함됩니다. 모양 속성을 오브젝트에 적용한 후 나중에 그 속성을 편집하거나 제거해도 기본 오브젝트나 오브젝트에 적용된 다른 속성은 바뀌지 않습니다.

레이어의 모든 계층 레벨에서 모양 속성을 설정할 수 있습니다. 예를 들어, 레이어에 그림자 효과를 적용하면 레이어의 모든 오브젝트에도 그 그림자 효과가 적용됩니다. 그러나 오브젝트를 레이어 밖으로 이동하면 그림자 효과가 레이어 내의 각 오브젝트가 아니라 레이어에 속하기 때문에 오브젝트에는 더 이상 그림자 효과가 나타나지 않게 됩니다.

[모양] 패널은 모양 속성과 함께 사용하는 게이트웨이입니다. 레이어, 그룹 및 오브젝트 뿐만 아니라 칠과 선에도 모양 속성을 적용할 수 있으므로, 아트웍에 포함된 속성의 계층 구조가 상당히 복잡해질 수 있습니다. 예를 들어, 한 레이어 전체에 하나의 효과를 적용하고 해당 레이어의 오브젝트에는 다른 효과를 적용하는 경우 어떤 효과가 아트웍의 변화에 영향을 주는지 확인하는 것이 매우 어려울 수 있습니다. [모양] 패널에는 오브젝트, 그룹 또는 레이어에 적용된 칠, 선, 그래픽 스타일 및 효과가 표시됩니다.

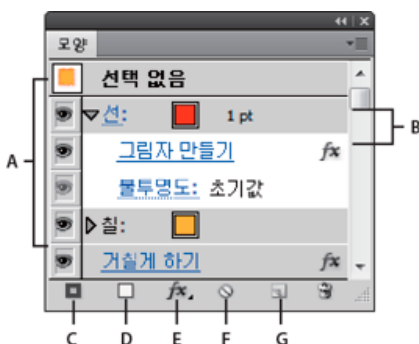
모양 패널 및 그래픽 스타일 패널 사용에 대한 비디오를 보려면 www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_kr을 참조하십시오.

모양 패널 개요

맨 위로

[모양] 패널([윈도우] > [모양])에서는 오브젝트, 그룹 또는 레이어의 모양 속성을 보고 조정합니다. 칠과 선은 누적 순서대로 나열됩니다. 아트웍 앞쪽에 있는 속성은 패널의 위쪽에 나타나고 아트웍 뒤쪽에 있는 속성은 패널의 아래쪽에 나타납니다. 효과는 아트웍에 적용된 순서대로 위에서 아래로 나열됩니다.

모양 패널 및 그래픽 스타일 패널 사용에 대한 비디오를 보려면 www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_kr을 참조하십시오.



그룹화된 오브젝트의 속성이 나열되는 모양 패널

A. 선, 칠 및 그림자 효과가 적용된 패스 B. 효과가 적용된 패스 C. 새 선 추가 단추 D. 새 칠 추가 단추 E. 효과 추가 단추 F. 모양 지우기 단추 G. 선택한 항목 복제 단추

모양 패널에 추가 항목 표시

레이어나 그룹과 같은 다른 항목이 들어 있는 항목을 선택하면 [모양] 패널에 [내용] 항목이 표시됩니다.

❖ [내용] 항목을 두 번 클릭합니다.

모양 패널에 텍스트 오브젝트의 문자 속성 나열

텍스트 오브젝트를 선택하면 패널에 [문자] 항목이 표시됩니다.

1. [모양] 패널에서 [문자] 항목을 두 번 클릭합니다.

참고: 혼합 모양이 적용된 텍스트의 개별 문자 속성을 보려면 개별 문자를 선택합니다.

2. 패널 맨 위의 [문자]를 클릭하여 기본 보기로 돌아옵니다.

선택한 오브젝트의 속성 설정 또는 해제

- 개별 속성을 설정하거나 해제하려면 속성 옆에 있는 눈 모양 아이콘을 클릭합니다.
- 숨겨진 모든 속성을 설정하려면 [모양] 패널 메뉴에서 [모든 숨겨진 속성 표시]를 선택합니다.

속성 편집

- 속성 행을 클릭하여 값을 표시 및 설정합니다.
- 밑줄이 있는 텍스트를 클릭하고 나타나는 대화 상자에서 새 값을 지정합니다.

모양 패널에 축소판 표시 또는 숨기기

❖ [모양] 패널 메뉴에서 [축소판 표시] 또는 [축소판 숨기기]를 선택합니다.

모양 속성이 새 오브젝트에 적용되는 방법 지정

맨 위로

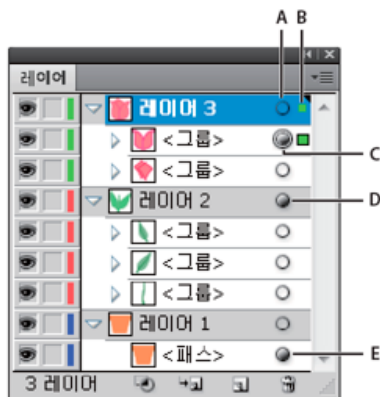
새 오브젝트가 모양 속성을 상속하도록 할지 아니면 기본 속성만 갖도록 할지 여부를 지정할 수 있습니다.

- 새 오브젝트에 단일 칠과 선을 적용하려면 패널 메뉴에서 [새 아트는 기본 모양 포함]을 선택합니다.
- 새 오브젝트에 현재 모양 속성을 모두 적용하려면 패널 메뉴에서 [새 아트는 기본 모양 포함]을 선택 취소합니다.

모양 속성의 대상 항목 지정

맨 위로

모양 속성을 설정하거나, 레이어, 그룹 또는 오브젝트에 스타일이나 효과를 적용하려면 먼저 [레이어] 패널의 항목을 대상으로 지정해야 합니다. [레이어] 패널에 있는 오브젝트나 그룹은 어떤 선택 방법을 사용하든 대상으로 지정할 수 있지만, 레이어는 패널을 사용해야만 대상으로 지정할 수 있습니다.



[레이어] 패널에서 음영 처리된 대상 아이콘은 모양 속성을 포함하는 항목을 나타냅니다.

A. 대상 지정 및 모양 열 **B.** 선택 열 **C.** 모양 속성이 있는 그룹 **D.** 모양 속성이 있는 레이어 **E.** 모양 속성이 있는 오브젝트

대상 아이콘은 레이어 계층의 항목에 모양 속성이 있는지 여부와 항목이 대상으로 지정되었는지 여부를 나타냅니다.

- ☐ 항목이 대상으로 지정되지 않았으며 단일 칠과 단일 선 이외의 모양 속성이 없음을 나타냅니다.
- ☒ 항목이 대상으로 지정되지 않았지만 모양 속성이 있음을 나타냅니다.
- ☒ 항목이 대상으로 지정되어 있지만 단일 칠과 단일 선 이외의 모양 속성이 없음을 나타냅니다.
- ☒ 항목이 대상으로 지정되어 있고 모양 속성이 있음을 나타냅니다.

[레이어] 패널에 있는 항목을 대상으로 지정하려면 항목의 대상 아이콘을 클릭합니다. 이중 고리 ☒ 또는 ☒은 해당 항목이 대상으로 지정되어 있음을 나타냅니다. 추가 항목을 대상으로 지정하려면 **Shift** 키를 누른 채로 클릭하십시오.

참고: 어떤 방법으로든 개체나 그룹이 선택되면 해당 항목이 [레이어] 패널에서도 대상으로 지정됩니다. 그러나 레이어는 [레이어] 패널에서 대상 아이콘을 클릭하는 방법으로만 대상으로 지정할 수 있습니다.

모양 특성 관리

맨 위로

모양 특성 편집 또는 추가

효과 등의 모양 특성을 열고 언제든지 설정을 변경할 수 있습니다.

❖ [모양] 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 특성을 편집하려면 파랑 밑줄이 있는 특성 이름을 클릭하고 나타나는 대화 상자에서 변경 사항을 지정합니다.
- 칠 색상을 편집하려면 칠 행을 클릭하고 색상 상자에서 새 색상을 선택합니다.
- 새 효과를 추가하려면 [새 효과 추가] 를 클릭합니다.
- 특성을 삭제하려면 특성 행을 클릭한 다음 [삭제] 를 클릭합니다.

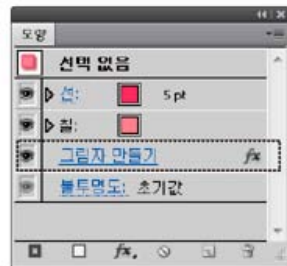
모양 특성 복제

❖ [모양] 패널에서 특성을 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- 패널에서 [선택한 항목 복제] 단추 를 클릭하거나, 패널 메뉴에서 [항목 복제]를 선택합니다.
- 모양 특성을 패널의 [선택한 항목 복제] 단추 위로 드래그합니다.

모양 특성의 누적 순서 변경

❖ [모양] 패널에서 모양 특성을 위나 아래로 드래그합니다. 필요하다면 항목의 옆에 있는 설정/해제 삼각형을 클릭하여 그 내용을 표시합니다. 드래그하고 있는 모양 특성의 윤곽선이 원하는 위치에 나타날 때 마우스 단추를 놓습니다.



획에 그림자 효과를 적용한 모습(위)과 같은 효과를 칠로 이동한 모습(아래) 비교

모양 특성 제거 또는 숨기기

1. 개체 또는 그룹을 선택하거나 [레이어] 패널에서 레이어를 대상으로 지정합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 아트웍에 적용되는 특성을 임시로 숨기려면 [모양] 패널에서 [보이기] 아이콘 을 클릭합니다. 적용된 특성을 다시 보려면 아이콘을 다시 클릭합니다.
- 특정 특성을 제거하려면 [모양] 패널에서 해당 특성을 선택하고 [선택한 항목 삭제] 아이콘 을 클릭합니다. 또는 패널 메뉴에서 [항목 삭제]를 선택하거나 특성을 [삭제] 아이콘으로 드래그합니다.
- 단일 칠과 획을 제외한 모든 모양 특성을 제거하려면 패널 메뉴에서 [기본 모양으로 축소]를 선택합니다. 또는 [레이어] 패널에서 항목의 대상 아이콘을 [레이어] 패널의 [삭제] 아이콘 위로 드래그합니다.
- 칠 또는 획을 비롯한 모든 모양 특성을 제거하려면 [모양] 패널에서 [모양 지우기] 단추 를 클릭하거나 패널 메뉴에서 [모양 지우기]를 선택합니다.

개체 간 모양 특성 복사

[스포이드 도구]를 드래그하거나 사용하여 모양 특성을 복사하거나 제거할 수 있습니다.

드래그하여 모양 특성 복사

1. 복사하고자 하는 모양을 가진 개체나 그룹을 선택하거나 [레이어] 패널에 있는 레이어를 대상으로 지정합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [모양] 패널의 맨 위에 있는 축소판을 문서 창에 있는 개체 위로 드래그합니다. 축소판이 보이지 않으면 패널 메뉴에서 [축소판 표시]를 선택합니다.
 - Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 모양 특성을 복사할 항목 위로 [레이어] 패널에 있는 대상 아이콘을 드래그합니다.
 - 모양 특성을 복사하지 않고 이동하려면 원하는 특성을 가진 항목의 [레이어] 패널에 있는 대상 아이콘을 적용할 항목 위로 드래그합니다.

스포이드 도구를 사용하여 모양 특성 복사

[스포이드] 도구를 사용하면 문자 개체 간에 문자, 단락, 칠 및 획 특성을 포함하여 한 개체에서 다른 개체로 모양 특성을 복사할 수 있습니다. 기본적으로, [스포이드] 도구는 선택 항목의 모든 특성에 영향을 미칩니다. 이 도구의 영향을 받는 특성을 사용자 정의하려면 [스포이드] 대화 상자를 사용합니다.

1. 바꾸고 싶은 특성을 가진 개체, 문자 개체 또는 문자를 선택합니다.
 2. [스포이드] 도구  를 선택합니다.
 3. 특성을 샘플링하려는 개체로 [스포이드] 도구를 이동합니다. 문자 위에 올바르게 위치해 있으면 포인터가 작은 T를 표시합니다.
 4. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [스포이드] 도구를 클릭하여 모든 모양 특성을 샘플링한 다음 선택한 개체에 적용합니다.
 - 그라디언트, 패턴, 망 개체 또는 가져온 이미지의 일부에서 색상만 샘플링하려면 Shift 키를 누른 채로 클릭한 다음 선택한 칠 또는 선에 해당 색상을 적용합니다.
 - Shift 키를 누른 채로 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누르는 동시에 개체의 모양 특성을 클릭하여 선택한 개체의 모양 특성에 추가합니다. 또는 첫 번째를 클릭한 다음 Shift+Alt(Windows) 또는 Shift+Option(Mac OS)을 누릅니다.
- 참고: 또한 선택되지 않은 개체를 클릭하여 해당 특성을 샘플링하거나, Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채로 선택되지 않은 개체를 클릭하여 해당 특성을 적용할 수 있습니다.

스포이드 도구를 사용하여 데스크탑에서 특성 복사

1. 변경하고자 하는 특성을 가진 개체를 선택합니다.
2. [스포이드] 도구를 선택합니다.
3. 문서의 아무 위치나 클릭하고 마우스 단추를 계속 누릅니다.
4. 마우스 단추를 누른 채 복사하고자 하는 특성을 가진 컴퓨터 데스크탑의 개체로 포인터를 이동합니다. 해당 개체 위에서 마우스 단추를 놓습니다.

중요: 현재 문서 외부에서 샘플링하면 [스포이드] 도구는 화면에서 RGB 색상만 샘플링합니다. [스포이드] 도구 오른쪽에 검정색 사각형이 표시되는데, 이 사각형은 화면에서 RGB 색상을 샘플링함을 나타냅니다.

스포이드 도구로 복사할 수 있는 특성 지정

1. [스포이드] 도구를 두 번 클릭합니다.
2. [스포이드] 도구를 사용해 복사하고자 하는 특성을 선택합니다. 문자 및 단락의 속성뿐 아니라, 투명도와 다양한 칠 및 획 속성을 포함한 모양 특성을 샘플링할 수 있습니다.
3. [래스터 샘플 크기] 메뉴에서 샘플 크기 영역을 선택합니다.
4. [확인]을 클릭합니다.



효과 작업

효과 정보

효과 적용

래스터 효과 정보

래스터화 옵션

비트맵 이미지에 효과 적용

효과의 성능 향상

효과 수정 또는 삭제

효과 정보

맨 위로

Illustrator에는 개체, 그룹 또는 레이어에 적용하여 특성을 변경할 수 있는 다양한 효과가 포함되어 있습니다.

Illustrator CS3 이전 버전에는 효과 및 필터가 포함되어 있었지만 이제 Illustrator에는 효과만 포함됩니다(SVG 필터 제외). 필터와 효과의 기본적인 차이는 필터는 개체나 레이어를 영구적으로 수정하는 반면, 효과와 해당 속성은 언제든지 변경하거나 제거할 수 있다는 점입니다.

개체에 효과를 적용하고 나면 효과가 [모양] 패널에 나타납니다. [모양] 패널에서 효과를 편집, 이동, 복제, 삭제하거나 그래픽 스타일의 일부로 저장합니다. 효과를 사용할 때 새 점에 액세스하려면 먼저 개체를 확장해야 합니다.

참고: 이전 버전의 Illustrator에는 필터와 효과가 포함되어 있었습니다.

[효과] 메뉴의 위쪽 절반에 있는 효과는 벡터 효과입니다. 이러한 효과는 벡터 개체나 [모양] 패널에 있는 비트맵 개체의 칠 또는 획에만 적용할 수 있습니다. 위쪽 섹션에서 3D 효과, SVG 필터, 변형 효과, 그림자 효과, 패더 효과, 내부 광선 및 외부 광선 효과와 효과 범주는 이 규칙의 예외이며 벡터 개체와 비트맵 개체 모두에 적용할 수 있습니다.

[효과] 메뉴의 아래쪽 절반에 있는 효과는 래스터 효과입니다. 이러한 효과는 벡터 또는 비트맵 개체에 적용할 수 있습니다.

모양 패널 및 그래픽 스타일 패널 사용에 대한 비디오를 보려면 www.adobe.com/go/llvid4022_ai_kr을 참조하십시오.

효과 적용

맨 위로

1. 개체 또는 그룹을 선택하거나 [레이어] 패널에서 레이어를 대상으로 지정합니다.

칠 또는 획과 같은 개체의 특정 특성에 효과를 적용하려면 개체를 선택한 다음 [모양] 패널에서 특성을 선택합니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [효과] 메뉴에서 명령을 선택합니다.
- [모양] 패널에서 [새 효과 추가] 를 클릭한 다음 효과를 선택합니다.

3. 대화 상자가 나타나면 옵션을 설정한 다음 [확인]을 클릭합니다.

최근에 사용한 효과와 설정을 적용하려면 [효과] > [[효과 이름] 적용]을 선택합니다. 최근에 사용한 효과를 적용하고 옵션을 설정하려면 [효과] > [[효과 이름]]을 선택합니다.

래스터 효과 정보

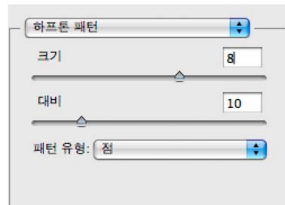
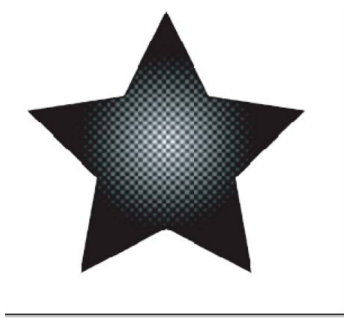
맨 위로

래스터 효과는 벡터 데이터보다는 픽셀을 생성하는 효과입니다. 래스터 효과에는 [SVG 필터], [효과] 메뉴 아래쪽에 있는 모든 효과와 [효과] > [스타일화] 하위 메뉴의 [그림자 만들기], [내부 광선], [외부 광선] 및 [패더] 명령이 포함됩니다.

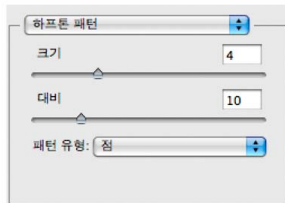
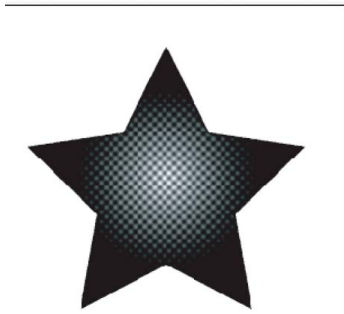
Illustrator CS5의 RIE(Resolution Independent Effects) 기능을 사용하면 다음 작업을 수행할 수 있습니다.

- 문서 래스터 효과 설정(DRES)의 해상도가 변하면 효과의 모양이 가장 적게 변경되거나 변경되지 않도록 효과의 매개변수가 다른 값으로 해석됩니다. 새로 수정한 매개변수 값은 [효과] 대화 상자에 반영됩니다.
- 둘 이상의 매개변수가 있는 효과의 경우 Illustrator는 문서 래스터 효과 설정과 관련된 매개변수만 다시 해석합니다.

예를 들어, [하프톤 패턴] 대화 상자에는 여러 매개변수가 있습니다. 그러나 DRES가 변경되면 [크기] 값만 변경됩니다.



해상도 값이 300 ppi 일
때의 효과 매개 변수



해상도 값이 150 ppi 일
때의 효과 매개 변수

해상도 값이 300ppi에서 150ppi로 변경되기 전과 후의 [하프톤 패턴] 효과

[효과] > [문서 래스터 효과 설정]을 선택하여 문서에 대한 래스터화 옵션을 설정합니다. 자세한 내용은 래스터화 옵션을 참조하십시오.

효과가 화면에서는 좋아 보이지만 인쇄했을 때 세밀도가 떨어지거나 고르지 못하게 보이는 경우 문서 래스터 효과 해상도를 높입니다.

래스터화 옵션

맨 위로

한 문서 내의 모든 래스터 효과에 대해 또는 벡터 개체를 래스터화할 때 다음 옵션을 설정할 수 있습니다.

색상 모델 래스터화하는 동안 사용되는 색상 모델을 결정합니다. RGB 또는 CMYK 색상 이미지(문서의 색상 모드에 따라), 회색 음영 이미지 또는 1비트 이미지(선택한 배경 옵션에 따라 흑백 또는 검정 및 투명일 수 있음)를 생성할 수 있습니다.

해상도 래스터화된 이미지의 인치당 픽셀 수(ppi)를 결정합니다. 벡터 개체를 래스터화할 때, 전체 해상도 설정을 사용하기 위해 [문서 래스터 효과 해상도 사용]을 선택합니다.

배경 벡터 그래픽의 투명 영역이 픽셀로 변환되는 방법을 결정합니다. 투명 영역을 흰색 픽셀로 채우려면 [흰색]을 선택하고, 배경을 투명하게 만들려면 [투명]을 선택합니다. [투명]을 선택하면 1비트 이미지를 제외한 모든 이미지에 대해 알파 채널을 만드는 것입니다. 아트웍을 Photoshop으로 내보낸 경우 알파 채널이 유지됩니다. 이 옵션을 사용하면 [클리핑 마스크 만들기] 옵션을 사용할 때보다 더 나은 엔티 앨리어싱 결과를 얻을 수 있습니다.

엔티 앨리어스 엔티 앨리어스를 적용하여 래스터화된 이미지의 고르지 못한 가장자리를 매끄럽게 만들 수 있습니다. 문서에 대해 래스터화 옵션을 설정할 때, 세밀한 선과 작은 텍스트를 선명하게 유지하려면 이 옵션을 선택 취소합니다.

벡터 개체를 래스터화할 때, [없음]을 선택하여 엔티 앨리어스를 적용하지 않고 개체가 래스터화될 때 라인 아트의 가장자리를 뚜렷하게 유지합니다. 문자 없는 아트웍에 가장 적합한 엔티 앨리어스를 적용하려면 [아트 최적화]를 선택합니다. 문자에 가장 적합한 엔티 앨리어스를 적용하려면 [문자 최적화]를 선택합니다.

클리핑 마스크 만들기 래스터화된 이미지의 배경을 투명하게 하는 마스크를 만듭니다. [배경] 옵션에 [투명]을 선택했으면 클리핑 마스크를 만들 필요가 없습니다.

개체 주위에 추가 지정된 픽셀 수를 사용하여 래스터화된 이미지 주위에 패딩이나 테두리를 추가합니다. 결과 이미지의 치수가 원래 치수와 [개체 주위에 추가] 설정 값을 더한 값으로 표시됩니다. 이 설정을 스냅샷 효과를 만드는 등의 작업에 사용할 수 있습니다. 이 경우 [개체 주위에 추가] 설정을 지정하고 [흰색 배경]은 선택하고 [클리핑 마스크 만들기]는 선택하지 않습니다. 원래 개체에 추가된 흰색 경계는 이미지에서 테두리로 표시됩니다. 그 뒤에 [그림자 만들기]나 [외부 광선] 효과를 적용하여 원래 아트웍을 사진처럼 보이게 만들 수 있습니다.

비트맵 이미지에 효과 적용

맨 위로

효과를 사용하여 벡터 개체 및 비트맵 이미지에 독특한 모양을 적용할 수 있습니다. 예를 들어, 인상과 모양을 적용하거나 조명 변화 적용, 이미지 왜곡 및 기타 재미있는 여러 가지 시각 효과를 줄 수 있습니다.

특히 비트맵 개체에 효과를 적용할 때 다음 사항을 고려하십시오.

- 효과는 연결된 비트맵 개체에서는 작동하지 않습니다. 연결된 비트맵에 효과를 적용하면 원본 대신 포함된 비트맵 사본에 적용됩니다. 원본에 효과를 적용하려면 문서에 원본 비트맵을 포함시켜야 합니다.
- Adobe Illustrator는 Adobe 제품(예: Adobe Photoshop)과 비 Adobe 소프트웨어 개발자의 플러그인 효과를 지원합니다. 설치되고 나면 대부분의 플러그인 효과는 [효과] 메뉴에 표시되며 기본 효과와 동일한 방식으로 작동합니다.
- 일부 효과는 메모리를 많이 사용하며, 특히 고해상도 비트맵 이미지에 적용할 때 그렇습니다.

효과의 성능 향상

일부 효과는 메모리를 매우 많이 사용합니다. 다음 기법들은 이러한 효과를 적용할 때 성능 향상에 도움이 될 수 있습니다.

- 효과 대화 상자의 [미리보기] 옵션을 선택하면 작업 시간이 절감되고 의도하지 않은 결과가 나타나는 것을 방지할 수 있습니다.
- 설정을 변경합니다. [유리] 같은 일부 명령은 메모리를 아주 많이 사용하므로 여러 가지 설정을 시도하여 속도를 높입니다.
- 회색 음영 프린터로 인쇄하려는 경우 효과를 적용하기 전에 비트맵 이미지의 복사본을 회색 음영으로 변환합니다. 그러나 컬러 비트맵 이미지에 효과를 적용한 다음 회색 음영으로 변환하면 이미지의 회색 음영 버전에 동일한 효과를 직접 적용한 것과 같은 결과가 나타나지 않는 경우도 있습니다.

효과 수정 또는 삭제

효과는 [모양] 패널을 사용하여 수정 또는 삭제합니다.

1. 효과를 사용하는 개체 또는 그룹을 선택하거나 [레이어] 패널에서 레이어를 대상으로 지정합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 효과를 수정하려면 [모양] 패널에서 파랑 밑줄이 있는 이름을 클릭합니다. 효과의 대화 상자에서 원하는 사항을 변경한 다음 [확인]을 클릭합니다.
 - 효과를 삭제하려면 [모양] 패널에 있는 효과 목록을 선택하고 [삭제] 단추를 클릭합니다.



법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

효과 요약

- 효과 빠른 참조
- 예술 효과
- 흐림 효과
- 브러시 획 효과
- 왜곡 효과(메뉴 하단)
- 픽셀화 효과
- 선명 효과
- 스케치 효과
- 스타일화 효과(메뉴 하단)
- 텍스처 효과
- 비디오 효과
- 텍스처 및 유리 표면 컨트롤 사용

효과 빠른 참조

맨 위로 

효과	동작
효과 > 3D	열리거나 닫힌 패스 또는 비트맵 개체를 회전하거나, 조명 효과를 주거나 음영을 줄 수 있는 3차원(3D) 개체로 변환합니다. 참고: 3D 오브젝트 만들기
효과 > 예술 효과	일반적인 미디어에 회화적인 모양을 시뮬레이션합니다. 참고: 예술 효과
효과 > 흐림	이미지의 정의된 선과 음영이 있는 영역이 만나 명암이 크게 차이나게 보이는 가장자리 옆의 픽셀들을 평균하여 이미지를 다시 손질하고 명암을 부드럽게 만듭니다. 참고: 흐림 효과
효과 > 브러시 획	서로 다른 브러시 및 잉크 획 효과를 사용하여 회화적이거나 예술적 형태를 만듭니다. 참고: 브러시 획 효과
효과 > 도형으로 변환	벡터나 비트맵 개체의 모양을 변경합니다. 참고: 효과로 오브젝트 모양 변경
효과 > 자르기 표시	선택한 개체에 자르기 표시를 적용합니다. 참고: 재단 또는 정렬에 대한 중앙 재단선 지정
효과 > 왜곡과 변형 (메뉴 위쪽)	벡터 개체의 모양을 변경하거나, [모양] 패널로 비트맵 개체에 추가된 칠 또는 선에 효과를 적용합니다. 참고: 효과로 오브젝트 모양 변경
효과	이미지를 기하학적으로 왜곡하고 모양을 변경합니다.

> 왜곡 (메뉴 아래쪽)	참고: 왜곡 효과(메뉴 하단)
효과 > 패스	개체의 패스를 원래 위치로 이동하고, 문자를 다른 그래픽 개체처럼 편집 및 조정할 수 있는 일련의 컴파운드 패스로 변환하고, 선택한 개체의 획을 원래의 획과 너비가 같은 칠이 있는 개체로 변경합니다. [모양] 패널을 사용하여 비트맵 개체에 추가된 칠 또는 획에 이러한 명령을 적용할 수도 있습니다. 참고: 복제 오브젝트 이동, 문자를 윤곽선으로 변환, 선을 컴파운드 패스로 변환
효과 > 패스파인더	그룹, 레이어 또는 하위 레이어를 하나의 편집 가능한 개체로 결합합니다. 참고: 패스파인더 효과 적용
효과 > 픽셀화	유사한 색상 값의 픽셀을 합하여 선택 항목을 선명하게 정의합니다. 참고: 픽셀화 효과
효과 > 래스터화	벡터 개체를 비트맵 개체로 변환합니다. 참고: 벡터 오브젝트 래스터화
효과 > 선명효과	인접 픽셀들의 대비를 증가시켜 희미한 이미지에 초점을 둡니다. 참고: 선명 효과
효과 > 스케치효과	3차원 효과를 내기 위해 이미지에 텍스처를 추가하기도 합니다. 이러한 효과는 조형 예술 또는 수작업 그림 모양을 만드는 데 유용합니다. 참고: 스케치 효과
효과 > 스타일화 (메뉴 위쪽)	개체에 화살표, 그림자 효과, 모퉁이 둥글리기, 매끄러운 가장자리 효과, 광선 효과 및 뒤틀린 스타일의 모양을 추가합니다. 참고: 그림자 만들기 , 내부 광선 또는 외부 광선 적용, 화살표 추가, 개체의 가장자리에 패더 적용, 스크리블 효과를 사용하여 스케치 만들기, 오브젝트 모퉁이 둥글리기
효과 > 스타일화 (메뉴 아래쪽)	[가장자리 광선 효과] 명령은 픽셀을 변위시키고 이미지의 대비를 찾아 강조하여 선택 항목에 페인팅 또는 인상적인 효과를 만듭니다. 참고: 스타일화 효과(메뉴 하단)
효과 > SVG 필터	그림자 효과와 같은 XML 기반의 그래픽 속성을 아트웍에 추가합니다. 참고: SVG 효과 적용
효과 > 텍스처	이미지에 깊이나 실재감 또는 조직적인 외관을 만들어 냅니다. 참고: 텍스처 효과
효과 > 비디오	텔레비전용으로 제작된 비디오나 아트웍에서 캡처된 이미지를 최적화합니다. 참고: 비디오 효과
효과 > 변형	패스, 텍스트, 망, 혼합 및 래스터 이미지 등 개체를 왜곡하거나 변형시킵니다. 참고: 효과로 오브젝트 모양 변경

예술 효과

예술 효과는 래스터 기반으로, 벡터 개체에 효과를 적용할 때마다 문서의 래스터 효과 설정을 사용합니다.

색연필 색연필을 사용하여 단색 배경에 이미지를 그립니다. 중요한 가장자리가 그대로 남아 있는 채 거친 그물눈 모양이 나타나고 훨씬 더 매끄러운 영역을 통해 단색 배경이 보입니다.

오려내기 색종이에서 대충 오려낸 것처럼 이미지를 만듭니다. 임계값 이미지는 윤곽만으로 나타나고, 색상이 있는 이미지는 여러 개의 색종이 레이어로부터 구성됩니다.

드라이 브러시 이미지의 가장자리를 드라이 브러시 기법(유화와 수채화 중간)으로 칠합니다. 이 효과는 색상 범위를 축소하여 이미지를 단순화합니다.

필름 그레인 이미지의 어두운 영역과 중간 영역에 고른 패턴을 적용합니다. 이미지에서 더 밝은 부분에 훨씬 더 고르고 채도가 높은 패턴이 추가됩니다. 이 효과는 혼합에서 띠 현상을 없애고 다양한 소스의 요소들을 시각적으로 통합하는 데 유용합니다.

프레스코 급하게 적용한 듯한 짙고 둥근 획을 사용하여 이미지를 거칠게 칠합니다.

네온광 이미지의 개체에 다양한 종류의 광선을 추가합니다. 이 효과는 모양을 부드럽게 하면서 이미지에 색을 입히는 데 유용합니다. 광선 색상을 선택하려면 광선 상자를 클릭하고 색상 피커에서 색상을 선택합니다.

페인트 덩스 다양한 브러시 크기(1~50)와 유형을 선택하여 회화적인 효과를 낼 수 있습니다. 브러시 유형에는 단순하게, 밝고 거칠게, 밝고 어둡게, 선명하게, 흐리게, 밝게 등이 있습니다.

팔레트 나이프 이미지의 세부 사항을 줄여 그 아래의 텍스처가 나타나도록 얇게 페인팅한 캔버스와 같은 효과를 냅니다.

플라스틱 포장 이미지를 반짝이는 플라스틱처럼 입혀서 표면 세부 사항을 두드러지게 합니다.

포스터 가장자리 설정한 [포스터화] 값에 따라 이미지의 색상 수를 줄인 다음 이미지의 가장자리를 찾아 검정 선으로 그립니다. 이미지의 넓은 영역에는 단순한 음영이 적용되지만 어둡고 정밀한 디테일은 이미지 전체에 걸쳐 표현됩니다.

거친 파스텔 효과 텍스처가 입혀진 배경에서 이미지에 컬러 파스텔 분필로 획을 그린 것처럼 보이게 합니다. 밝은 색상 영역에서는 텍스처가 거의 없어 분필이 두껍게 보이지만, 어두운 영역에서는 텍스처를 나타내기 위해 분필이 조각난 것처럼 보입니다.

문지르기 효과 짧은 대각선 형태의 획을 사용하여 이미지의 어두운 영역을 문지르거나 늘여서 이미지를 부드럽게 보이게 합니다. 이 효과를 적용하면 밝은 영역은 더 밝아지며 세부 사항을 잃게 됩니다.

스폰지 효과 돋보이는 색상의 짙은 텍스처 영역을 사용하여 이미지를 만들어 스폰지로 칠한 것처럼 나타냅니다.

언더페인팅 효과 텍스처가 스며든 배경에서 이미지를 페인팅한 다음 그 위에 최종 이미지를 페인팅합니다.

수채화 효과 세부를 단순화하고 물과 색상과 함께 불리운 중간 브러시를 사용하여 수채화 스타일로 이미지를 칠합니다. 이 효과를 사용하면 가장자리에서 뚜렷한 색조 변화가 일어나는 영역의 채도가 증가합니다.

맨 위로

흐림 효과

[효과] 메뉴의 [흐림] 하위 메뉴에 있는 명령은 래스터 기반 명령으로서, 벡터 개체에 효과를 적용할 때마다 문서의 래스터 효과 설정을 사용합니다.

가우스 흐림 조정할 수 있는 양만큼 재빨리 선택 항목을 흐립니다. 이 효과는 선 수가 많은 세부를 제거하여 흐림 효과를 낼 수 있습니다.

방사형 흐림 확대/축소하거나 회전하는 카메라에 의해 만들어진 부드러운 흐림을 시뮬레이션합니다. [회전]을 선택하여 동심원의 선을 따라 빠르게 회전하듯이 흐려지게 한 다음 회전 각도를 지정하거나, [확대]를 선택하여 방사형 선을 따라 이미지를 확대 또는 축소하는 것처럼 흐려지게 한 다음 1에서 100까지의 양을 지정합니다. 흐림의 품질에는 가장 빠르지만 거친 입자가 생기는 [단순]에서부터 좀더 매끄러운 결과를 얻을 수 있는 [양호] 및 [최상]이 있지만, 선택 영역이 크지 않으면 구별하기 어렵습니다. [흐림 중심 설정] 상자의 패턴을 드래그하여 흐림 효과의 원점을 지정합니다.

고급 흐림 정밀하게 이미지에 흐림 효과를 줄 수 있습니다. 반경, 한계값 및 흐림 품질을 지정할 수 있습니다. [반경]에 값을 지정하면 필터를 적용할 때 다른 픽셀과 차이가 나는 픽셀을 검색할 영역의 크기를 결정할 수 있습니다. [한계값]에 값을 지정하여 픽셀 간의 색상 대비가 어느 정도 이상이면 흐림 효과를 적용할지를 결정할 수 있습니다. 또한 모드를 전체 선택 영역([표준])이나 색상이 변환되는 가장자리([가장자리만] 및 [가장자리 오버레이])로 설정할 수도 있습니다. 색상 대비가 뚜렷한 곳에 [가장자리만]은 흑백 가장자리를 적용하며 [가장자리 오버레이]는 흰색을 적용합니다.

맨 위로

브러시 획 효과

[브러시 획] 효과는 래스터 기반 효과로, 벡터 개체에 효과를 적용할 때마다 문서의 래스터 효과 설정이 사용됩니다.

강조된 가장자리 이미지의 가장자리를 강조합니다. [가장자리 밝기] 컨트롤이 높은 값으로 설정되어 있는 경우 강조되는 부분은 흰색 분필처럼 보입니다. 낮은 값으로 설정되어 있는 경우 강조되는 부분은 검정 잉크처럼 보입니다.

각진 획 대각선 형태의 획을 사용하여 이미지를 다시 페인팅합니다. 이미지에서 보다 밝은 영역은 한 방향의 획으로 페인팅되며, 어두운 영역은 그 반대 방향의 획으로 페인팅됩니다.

그물눈 원본 이미지의 세부 사항과 기능을 유지한 채 연필 해치를 시뮬레이션하여 텍스처를 추가하고 색상 영역의 가장자리를 거칠게 합니다. [강도] 옵션은 해칭 패스의 수를 1에서 3까지로 제어합니다.

어두운 획 검정에 가까운 이미지의 어두운 영역은 짧은 획으로 칠하고 이미지의 밝은 영역은 흰색의 긴 획으로 칠합니다.

잉크 윤곽선 잉크와 펜 스타일을 사용하여 원본 세부 사항 위에 정밀한 선으로 이미지를 다시 그립니다.

뿌리기 에어브러시로 뿌리는 효과를 복제합니다. 이 옵션의 값을 증가시키면 전체적인 효과가 간단해집니다.

스프레이 획 이미지의 주요 색상을 사용하여 비스듬한 스프레이 색상 획으로 이미지를 다시 칠합니다.

수미·에 검정 잉크를 잔뜩 묻힌 브러시를 사용한 것처럼 얇은 고급 종이에 이미지를 일본 회화 기법으로 칠합니다. 가장자리가 짙은 검정으로 약간 흐리게 나타나는 효과가 있습니다.

맨 위로

왜곡 효과(메뉴 하단)

[왜곡] 명령을 사용하면 메모리가 많이 소모될 수 있습니다. 이 명령은 래스터 기반 명령으로, 벡터 개체에 효과를 적용할 때마다 문서의 래스터 효과

설정을 사용합니다.

광선 확산 부드러운 확산 필터를 통해 보이는 것처럼 이미지를 렌더링합니다. 이 효과는 선택 항목 중심으로부터의 광선 페이드와 함께 투명한 흰색 노이즈를 이미지에 추가합니다.

유리 서로 다른 유형의 유리를 통해 보는 것처럼 이미지를 나타냅니다. 사전 설정된 유리 효과를 선택하거나 Photoshop 파일을 사용하여 직접 유리 표면을 만들 수 있습니다. 텍스처화 옵션뿐 아니라, 비율, 왜곡 및 매끄러운 설정을 조정할 수 있습니다.

바다 물결 간격이 일정하지 않은 물결을 아트웍에 추가하여 아트웍이 수면 아래 있는 것처럼 보이게 합니다.

픽셀화 효과

맨 위로 4

[픽셀화] 효과는 래스터 기반 효과로, 벡터 개체에 효과를 적용할 때마다 문서의 래스터 효과 설정이 사용됩니다.

색상 하프톤 이미지의 각 채널에 확대된 하프톤 스크린을 사용하는 효과를 시뮬레이션합니다. 이 효과는 각 채널의 이미지를 사각형으로 나눈 다음 사각형을 원형으로 대체하며, 원형의 크기는 사각형의 밝기에 비례합니다.

이 효과를 사용하려면 하프톤 점의 최대 반경에 대해 픽셀 단위로 4에서 127까지의 값을 입력하고 하나 이상의 채널에 대해 화면 각도 값(실제 수평에 대한 점의 각도)을 입력합니다. 회색 음영 이미지에 대해서는 채널 1만 사용하고, RGB 이미지에 대해서는 각각 빨강, 녹색 및 파랑 채널에 해당하는 채널 1, 2, 3을 사용하고, CMYK 이미지에 대해서는 각각 사이안, 마젠타, 노랑 및 검정 채널에 해당하는 네 채널 모두를 사용합니다.

수정화 색상을 다각형 모양으로 뭉칩니다.

메조틴트 이미지를 흑백 영역의 임의 패턴 또는 색상 이미지에서 완전 채도 색상의 임의 패턴으로 변환합니다. 이 효과를 사용하려면 [메조틴트] 대화 상자의 [유형] 팝업 메뉴에서 점 패턴을 선택합니다.

점묘화 점묘화와 유사하게 이미지의 색상을 임의로 퍼진 점들로 나누고, 점들 사이의 캔버스 영역으로 배경색을 사용합니다.

선명 효과

맨 위로 4

[효과] 메뉴의 [선명 효과] 하위 메뉴에 있는 [언샵 마스크] 명령은 인접한 픽셀의 대비를 증가시켜 희미한 이미지의 초점을 뚜렷하게 합니다. 이 효과는 래스터 기반 효과로, 벡터 그래픽에 효과를 적용할 때마다 문서의 래스터 효과 설정이 사용됩니다.

언샵 마스크 색상이 크게 달라지는 이미지의 영역을 찾아서 선명하게 만듭니다. [언샵 마스크] 효과를 사용하여 가장자리 세부의 대비를 조정하고 각 가장자리에 보다 밝은 선과 어두운 선을 생성합니다. 이 효과는 가장자리를 강조하고 더욱 선명한 이미지로 보이게 합니다.

스케치 효과

맨 위로 4

[스케치] 효과 대부분은 이미지를 다시 그릴 때 흑백 색상을 사용합니다. 이 효과는 래스터 기반 효과로, 벡터 그래픽에 효과를 적용할 때마다 문서의 래스터 효과 설정을 사용합니다.

저부조 이미지를 저부조로 조각한 것처럼 보이게 변형하고 빛을 비취 표면 변화를 강조합니다. 이미지의 어두운 영역은 검정색으로, 밝은 색상은 흰색으로 칠해집니다.

분필과 목탄 거친 분필로 그려진 단색의 중간 색조 회색 배경을 사용하여 이미지의 하이라이트와 중간 색조를 다시 그립니다. 그림자 영역은 목탄으로 그린 사선으로 대체됩니다. 목탄은 검정색으로 그려지고 분필은 흰색으로 그려집니다.

목탄 이미지에 포스터화와 문지르기 효과가 나타나도록 다시 그립니다. 주 가장자리는 굵게 그려지고 중간 색조는 대각선 형태의 획을 사용하여 스케치됩니다. 목탄은 검정색으로 칠해지고 종이는 흰색으로 칠해집니다.

크롬 이미지를 광택있는 크롬 표면처럼 처리합니다. 표면 반사에서 밝은 영역은 볼록하게, 어두운 영역은 오목하게 나타납니다.

크레용 이미지에 밀도 높은 어두운 색과 흰색의 크레용 텍스처를 복제합니다. [크레용] 효과는 어두운 영역에 검정색을, 밝은 영역에는 흰색을 사용합니다.

그래픽 펜 가는 잉크 직선 획을 사용하여 원본 이미지의 세부 사항을 캡처합니다. 이 효과는 검정 잉크와 흰 종이를 사용하여 원본 이미지에서 색상을 바꿉니다. 이 명령은 특히 스캔한 이미지에 적합합니다.

하프톤 패턴 연속적인 색조 범위를 유지하면서 하프톤 스크린 효과를 시뮬레이션합니다.

메모지 수제품 종이에 구성된 것처럼 보이는 이미지를 만듭니다. 이 효과는 이미지를 단순화하고, [텍스처] 하위 메뉴의 [그레인] 명령 효과와 엠보싱 모양을 결합하여 나타냅니다. 이미지의 어두운 영역은 용지의 맨 위 레이어에서 흰색으로 둘러싸인 구멍으로 나타납니다.

복사 이미지 복사 효과를 시뮬레이션합니다. 크고 어두운 영역은 가장자리 주위에만 복사되는 경향이 있고 중간 색조는 단색 검정 또는 단색 흰색으로 표시됩니다.

석고 석고로 만든 것처럼 이미지를 주조한 다음 검정색과 흰색을 사용하여 색을 입힙니다. 어두운 영역은 솟아나고 밝은 영역은 들어갑니다.

망사 효과 필름 이멀전의 수축 및 왜곡 효과 조절을 시뮬레이션하여 이미지의 어두운 영역을 묶고 밝은 영역에는 약간의 그레인이 나타나도록 합니다.

도장 고무 또는 나무 도장으로 찍은 것처럼 보이도록 이미지를 단순화합니다. 이 명령은 흑백 이미지에서 사용하는 것이 가장 좋습니다.

가장자리 찢기 이미지를 가장자리가 들쭉날쭉하게 찢어진 종이로 재구성한 다음 검정색과 흰색을 사용하여 이미지에 색을 입힙니다. 이 명령은 텍스트나 임계값 개체로 구성된 이미지에 유용합니다.

물 종이 얼룩이 있는 덩스를 사용하여 섬유나 축축한 종이 위에 페인팅하여 물감이 흘러 섞이는 것처럼 보이게 합니다.

스타일화 효과(메뉴 하단)

맨 위로 4

[가장자리 광선 효과]는 래스터 기반 효과로, 벡터 그래픽에 효과를 적용할 때마다 문서의 래스터 효과 설정을 사용합니다.

가장자리 광선 효과 가장자리 색상을 명확하게 하고 네온과 같은 광선을 추가합니다.

텍스처 효과

[텍스처] 효과는 래스터 기반 효과로, 벡터 그래픽에 효과를 적용할 때마다 문서의 래스터 효과 설정을 사용합니다.

균열 고무조의 석고 표면 위에 이미지의 윤곽선을 따라 가는 균열을 만들면서 이미지를 페인팅합니다. 넓은 범위의 색상이나 회색 음영 값을 포함하는 이미지에 이 효과를 사용하면 엠보싱 효과를 낼 수 있습니다.

그레인 여러 종류의 그레인, 즉 보통, 부드럽게, 흩뿌림, 덩어리, 명암 대조, 확대, 점각, 수평, 수직, 반점 등을 시뮬레이션하여 이미지에 텍스처를 추가합니다. 이러한 텍스처화 옵션의 사용에 대한 자세한 내용은 텍스처 및 유리 표면 컨트롤 사용을 참조하십시오.

모자이크 타일 작은 조각이나 타일로 구성된 것처럼 이미지를 그리고 타일 사이에 그라우트를 추가합니다. 이와는 반대로 [픽셀화] > [모자이크] 명령은 이미지를 여러 색상의 픽셀 블록으로 분할합니다.

이어붙이기 이미지 영역에서 우세한 색상으로 칠해진 사각형으로 이미지를 분할합니다. 이 효과는 타일 깊이를 임의로 줄이거나 늘려서 밝은 영역과 어두운 영역을 복제합니다.

스테인드 글라스 전경색을 사용하여 윤곽선이 그려진 단색의 인접 셀들로 이미지를 다시 페인팅합니다.

텍스처화 선택하거나 작성해 둔 텍스처를 이미지에 적용합니다.

비디오 효과

[비디오] 효과는 래스터 기반 효과로, 벡터 그래픽에 효과를 적용할 때마다 문서의 래스터 효과 설정을 사용합니다.

인터레이스 제거 비디오 이미지에서 홀수 또는 짝수 번째의 인터레이스 선을 제거하여 비디오에서 캡처한 동영상 이미지를 매끄럽게 합니다. 복제 또는 보간 방법을 선택하면 제거한 선을 대체할 수 있습니다.

NTSC 색상 채도가 너무 높은 색상이 텔레비전 주사선을 가로질러 번지지 않게 하기 위해 색상 영역을 텔레비전에서 재현할 수 있는 영역으로 제한합니다.

텍스처 및 유리 표면 컨트롤 사용

Illustrator에 포함된 효과 중에는 [유리], [거친 파스텔 효과], [그레인], [프레스코] 효과 등의 텍스처화 옵션이 있는 것도 있습니다. 텍스처화 옵션은 개체를 캔버스 또는 벽돌 같은 다양한 텍스처에 칠하거나 유리 블록을 통해 보는 것처럼 나타낼 수 있습니다.

1. 효과 대화 상자의 [텍스처] 팝업 메뉴(사용 가능한 경우)에서 텍스처 유형을 선택하거나 [텍스처 불러오기]([거친 파스텔 효과] 또는 [유리] 명령에 대해서만 사용 가능)를 선택하여 파일을 지정합니다.
2. 제공되는 경우 다음과 같이 다른 옵션을 설정합니다.
 - [비율] 슬라이더를 드래그하여 비트맵 이미지 표면에 나타난 효과를 확대하거나 축소합니다.
 - [부조] 슬라이더를 드래그하여 텍스처 표면의 깊이를 조정합니다.
 - [조명 방향] 팝업 메뉴에서 빛이 나타나는 방향을 선택합니다.
 - [반전]을 선택하여 표면의 밝은 색상과 어두운 색상을 반전시킵니다.



그림자 만들기

1. 개체 또는 그룹을 선택하거나 [레이어] 패널에서 레이어를 대상으로 지정합니다.
2. [효과] > [스타일화] > [그림자 만들기]를 선택합니다.
3. 그림자 만들기 옵션을 설정하고 [확인]을 클릭합니다.

모드 그림자에 대한 혼합 모드를 지정합니다.

불투명도 그림자에 대해 원하는 불투명도 비율을 지정합니다.

X 오프셋 및 **Y** 오프셋 그림자를 개체로부터 이동하고 싶은 거리를 지정합니다.

흐림 효과 그림자의 가장자리로부터 흐림 효과를 주려는 위치까지의 거리를 지정합니다. **Illustrator**는 흐림 효과를 시뮬레이션하기 위해 투명한 래스터 개체를 만듭니다.

색상 그림자 색상을 지정합니다.

농도 그림자에 추가되는 검정색 비율을 지정합니다. **CMYK** 문서에서는 검정색 이외의 칠 또는 획 색상을 포함하는 선택된 개체에 **100%**를 사용하면 다양한 색상의 검정색 그림자가 만들어집니다. 검정색 칠 또는 획만 들어 있는 선택된 개체에 **100%**를 사용하면 **100%** 검정색 그림자가 만들어집니다. **0%**를 사용하면 선택한 개체의 색상을 가진 그림자가 만들어집니다.

참조

- [시각적 자습서 - 효과를 적용하는 방법](#)
- 효과 작업
- 효과 요약

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

그림자, 광선 및 패더링

내부 광선 또는 외부 광선 적용
개체의 가장자리에 패더 적용

내부 광선 또는 외부 광선 적용

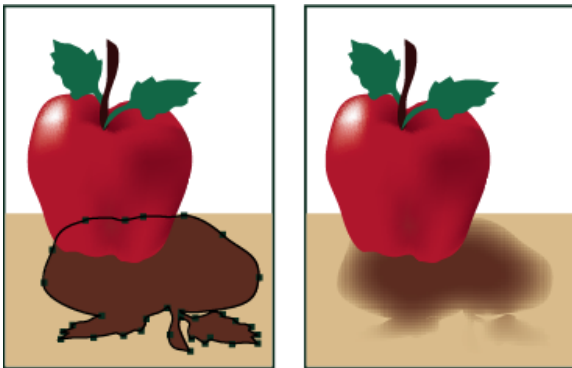
맨 위로

1. 개체 또는 그룹을 선택하거나 [레이어] 패널에서 레이어를 대상으로 지정합니다.
2. [효과] > [스타일화] > [내부 광선] 또는 [효과] > [스타일화] > [외부 광선]을 선택합니다.
3. 광선의 색상을 지정하려면 혼합 모드 메뉴 옆의 색상 미리보기 사각형을 클릭합니다.
4. 추가 옵션을 설정하고 [확인]을 클릭합니다.
모드 광선에 대한 혼합 모드를 지정합니다.
불투명도 광선에 적용할 불투명도 비율을 지정합니다.
흐림 효과 선택 항목의 중심 또는 가장자리로부터 흐림 효과를 주려는 위치까지의 거리를 지정합니다.
중심(내부 광선만 해당) 선택 항목의 중심에서 나오는 광선을 적용합니다.
가장자리(내부 광선만 해당) 선택 항목의 안쪽 가장자리에서 나오는 광선을 적용합니다.
내부 광선 효과를 사용하는 개체를 확장하면 내부 광선은 불투명 마스크 자체로 표시되고, 외부 광선을 사용하는 개체를 확장하면 외부 광선은 투명한 래스터 개체가 됩니다.

개체의 가장자리에 패더 적용

맨 위로

1. 개체 또는 그룹을 선택하거나 [레이어] 패널에서 레이어를 대상으로 지정합니다.
2. [효과] > [스타일화] > [패더]를 선택합니다.
3. 개체가 불투명에서 투명으로 서서히 변하는 거리를 설정하고 [확인]을 클릭합니다.



원본 개체 선택(왼쪽)과 패더 효과 사용(오른쪽)

기타 도움말 항목



법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

스케치 및 모자이크 만들기

스크리블 효과를 사용하여 스케치 만들기
모자이크 만들기

스크리블 효과를 사용하여 스케치 만들기

맨 위로

- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 개체 또는 그룹을 선택하거나 [레이어] 패널에서 레이어를 대상으로 지정합니다.
 - 획 또는 칠 같은 특정 개체 특성에 이 효과를 적용하려면 해당 개체를 선택한 다음 [모양] 패널에서 특성을 선택합니다.
 - 그래픽 스타일에 효과를 적용하려면 [그래픽 스타일] 패널에서 그래픽 스타일을 선택합니다.
- [효과] > [스타일화] > [스크리블]을 선택합니다.
- 다음 중 하나를 수행합니다.

- 사전 설정된 스크리블 효과를 사용하려면 [설정] 메뉴에서 값을 선택합니다.
- 사용자 정의 스크리블 효과를 만들려면 아무 사전 설정이나 선택하여 시작한 다음 [스크리블] 옵션을 조정합니다.

- 사용자 정의 스크리블을 만들 경우 다음 [스크리블] 옵션 중 하나를 조정한 다음 [확인]을 클릭합니다.

각도 뒤틀린 선의 방향을 제어합니다. 각도 아이콘의 임의의 지점을 클릭하거나, 각도 아이콘 주위로 각도 선을 드래그하거나, 텍스트 상자에 -179~180 사이의 값을 입력할 수 있습니다. 이 범위를 벗어나는 값을 입력하면 범위 내의 일치하는 값으로 변환됩니다.

패스 겹침 패스 경계 내부에 있거나 패스 경계를 벗어난 뒤틀린 선의 크기를 제어합니다. 음수 값을 지정하면 뒤틀린 선이 패스 경계 내부로 제한되고 양수 값을 지정하면 뒤틀린 선이 패스 경계 밖으로 확장됩니다.

변형(패스 겹침의 경우) 뒤틀린 선 길이들이 서로 얼마나 차이가 날지 제어합니다.

획 너비 뒤틀린 선의 너비를 제어합니다.

곡선도 방향이 반전되기 전까지 뒤틀린 선이 구부러지는 정도를 제어합니다.

변형(곡선도의 경우) 뒤틀린 선 곡선들이 서로 얼마나 차이가 날지 제어합니다.

간격 뒤틀린 선의 접힌 부분 사이의 간격을 제어합니다.

변경(간격의 경우) 뒤틀린 선의 접힌 부분 사이의 간격이 얼마나 차이가 날지 제어합니다.

모자이크 만들기

맨 위로

- 사용할 비트맵 이미지를 모자이크에 대한 기준으로 불러옵니다. 이미지는 포함되어 있어야 하며 연결되어 있지 않아야 합니다. 또한 벡터 개체를 래스터화하여 그것을 모자이크에 대한 기준으로 사용할 수 있습니다.
- 이미지를 선택합니다.
- [개체] > [개체 모자이크 만들기]를 선택합니다.
- 모자이크의 치수를 바꾸고 싶으면 [새 크기]에 값을 입력합니다.
- 타일 간 간격 및 총 타일 수를 제어하는 옵션과 다른 추가 옵션과 설정하고 [확인]을 클릭합니다.

비율 제한 너비 또는 높이 치수를 원본 비트맵 이미지의 치수로 고정시킵니다. 너비를 선택하면 해당 너비에 들어가는 타일의 원래 수를 기준으로 모자이크의 너비에 사용할 적절한 타일 수가 계산됩니다. 높이를 선택하면 해당 높이에 들어가는 타일의 원래 수를 기준으로 모자이크의 높이에 사용할 적절한 타일 수가 계산됩니다.

결과 모자이크 타일이 컬러인지 회색 음영인지 지정합니다.

백분율로 크기 조절 너비와 높이의 백분율로 이미지의 크기를 변경합니다.

래스터 삭제 원본 비트맵 이미지를 삭제합니다.

비율 사용 [타일 수]에 지정된 타일 수를 이용해 타일 사각형을 만듭니다. 이 옵션은 [취소] 단추 아래에 있습니다.



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

그래픽 스타일

- 그래픽 스타일 정보
- 그래픽 스타일 패널 개요
- 그래픽 스타일 만들기
- 그래픽 스타일 적용
- 그래픽 스타일 라이브러리 사용
- 그래픽 스타일 작업
- 다른 문서에서 모든 그래픽 스타일 불러오기

그래픽 스타일 정보

맨 위로

그래픽 스타일은 다시 사용할 수 있는 모양 특성 세트입니다. 그래픽 스타일을 사용하여 개체의 모양을 빠르게 변경할 수 있습니다. 예를 들어, 칠과 획 색상 바꾸기, 투명도 변경, 효과 적용과 같은 작업을 한 번에 할 수 있습니다. 그래픽 스타일을 사용하여 적용한 모든 변경 사항은 완전히 되돌릴 수 있습니다.

개체, 그룹 및 레이어에 그래픽 스타일을 적용할 수 있습니다. 그룹이나 레이어에 그래픽 스타일을 적용하면 그룹이나 레이어의 모든 개체에는 해당 그래픽 스타일의 특성이 적용됩니다. 예를 들어, 불투명도가 50%인 그래픽 스타일이 있다고 가정해봅시다. 이 그래픽 스타일을 레이어에 적용하면 해당 레이어에 들어 있거나 추가된 모든 개체는 50%의 불투명도로 나타납니다. 그러나 개체를 해당 레이어 밖으로 이동하면 개체의 모양이 이전 불투명도로 되돌아갑니다.

모양 패널 및 그래픽 스타일 패널 사용에 대한 비디오를 보려면 www.adobe.com/go/Invid4022_ai_kr을 참조하십시오.

그룹이나 레이어에 그래픽 스타일을 적용했으나 스타일의 칠 색상이 아트웍에 나타나지 않으면 [칠] 특성을 [모양] 패널의 [내용] 항목 위로 드래그합니다.

그래픽 스타일 패널 개요

맨 위로

[그래픽 스타일] 패널([창] > [그래픽 스타일])에서는 모양 특성 세트를 만들고 이름을 지정하고 적용합니다. 문서를 만들면 이 패널에 그래픽 스타일의 기본 세트가 표시됩니다. 활성 문서와 함께 저장된 그래픽 스타일은 해당 문서가 열려 있고 활성 상태일 때 패널에 표시됩니다.

스타일에 칠 및 획(예: 효과 전용 스타일)이 없는 경우 축소판은 검정색 윤곽선 및 흰색 칠이 있는 개체 모양에 표시됩니다. 또한, 칠 또는 획이 없는 것을 나타내는 작은 빨강 슬래시가 나타납니다.

문자에 대해 스타일을 만든 경우 사각형 대신 스타일이 적용된 문자의 축소판을 보려면 [그래픽 스타일] 패널 메뉴에서 [미리보기에 텍스트 사용]을 선택합니다.

스타일을 더 명확하게 보거나 선택한 개체에서 스타일을 미리 보려면 [그래픽 스타일] 패널에서 스타일의 축소판을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 또는 Ctrl 키를 클릭(Mac OS)한 후 나타나는 큰 팝업 축소판을 봅니다.

모양 패널 및 그래픽 스타일 패널 사용에 대한 비디오를 보려면 www.adobe.com/go/Invid4022_ai_kr을 참조하십시오.

그래픽 스타일이 패널에 나열되는 방식 변경

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 패널 메뉴에서 보기 크기 옵션을 선택합니다. 축소판을 표시하려면 [축소판 보기]를 선택합니다. 작은 축소판과 함께 이름이 지정된 스타일의 목록을 표시하려면 [작은 목록 보기]를 선택합니다. 큰 축소판과 함께 이름이 지정된 스타일의 목록을 표시하려면 [큰 목록 보기]를 선택합니다.
- 스타일을 사각형이나 개체가 만들어진 모양에서 보려면 패널 메뉴에서 [미리보기에 사각형 사용]을 선택합니다.
- 그래픽 스타일을 다른 위치로 드래그합니다. 원하는 위치에 검정색 줄이 나타나면 마우스 단추를 놓습니다.
- 패널 메뉴에서 [이름별 정렬]을 선택하여 그래픽 스타일을 사전순 또는 숫자순(Unicode 순서)으로 나열합니다.
- 스타일을 문자 T에서 보려면 패널 메뉴에서 [미리보기에 텍스트 사용]을 선택합니다. 이 보기를 선택하면 텍스트에 적용되는 스타일의 시각적 표현을 더 정확하게 확인할 수 있습니다.

Sample text



미리보기에 텍스트를 사용한 문자의 그래픽 스타일

그래픽 스타일 만들기

맨 위로

개체에 모양 특성을 적용하여 그래픽을 처음부터 새로 만들 수도 있고, 다른 그래픽 스타일을 기반으로 그래픽 스타일을 만들 수도 있습니다. 또한 기존 그래픽 스타일을 복제할 수도 있습니다.

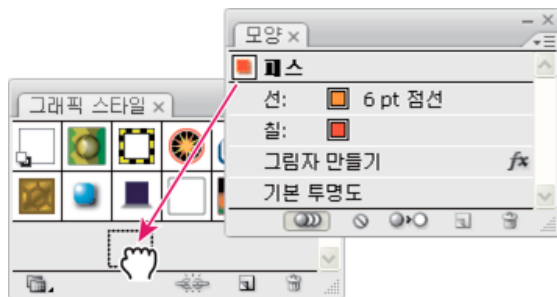
그래픽 스타일 만들기

1. 개체를 선택하고 칠과 획, 효과 및 투명도 설정을 포함한 모양 특성들을 조합하여 적용합니다.

[모양] 패널을 사용하여 모양 특성을 조정하거나 정렬하고 여러 가지 칠과 획을 만들 수 있습니다. 예를 들어, 하나의 그래픽 스타일에 세 가지 칠을 사용하여 여러 가지 색상이 상호 작용하는 방식을 각각 다른 불투명도와 블렌드 모드로 정의할 수 있습니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [그래픽 스타일] 패널에서 [새 그래픽 스타일] 단추 를 클릭합니다.
- 패널 메뉴에서 [새 그래픽 스타일]을 선택하고 [스타일 이름] 상자에 이름을 입력한 후 [확인]을 클릭합니다.
- [모양] 패널의 축소판 또는 그림 창의 개체를 [그래픽 스타일] 패널로 드래그합니다.
- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [새 그래픽 스타일] 단추를 클릭하고 그래픽 스타일 이름을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.



[모양] 패널에서 [그래픽 스타일] 패널로 축소판을 드래그하여 특성을 저장합니다.

둘 이상의 기존 그래픽 스타일을 기반으로 그래픽 스타일 만들기

❖ Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 병합할 그래픽 스타일을 모두 선택한 다음 패널 메뉴에서 [그래픽 스타일 병합]을 선택합니다.

새 그래픽 스타일은 선택된 그래픽 스타일의 특성을 모두 포함하며 패널의 그래픽 스타일 목록 끝에 추가됩니다.

그래픽 스타일 복제

❖ 패널 메뉴에서 [그래픽 스타일 복제]를 선택하거나 그래픽 스타일을 [새 그래픽 스타일] 단추 위로 드래그합니다.

[그래픽 스타일] 패널의 목록 맨 아래에 새 그래픽 스타일이 나타납니다.

그래픽 스타일 적용

맨 위로

1. 개체 또는 그룹을 선택하거나 [레이어] 패널에서 레이어를 대상으로 지정합니다.
2. 개체에 단일 스타일을 적용하려면 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [컨트롤] 패널, [그래픽 스타일] 패널 또는 그래픽 스타일 라이브러리의 [스타일] 메뉴에서 스타일을 선택합니다.
 - 문서 창의 개체로 그래픽 스타일을 드래그합니다. 처음에 개체를 선택할 필요는 없습니다.
3. 개체의 기존 스타일 특성에 스타일을 병합하거나 개체에 여러 스타일을 적용하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [그래픽 스타일] 패널에서 개체로 스타일을 드래그합니다.
 - 개체를 선택한 다음 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [그래픽 스타일] 패널의 스타일을 클릭합니다.
- 참고: 그래픽 스타일을 적용할 때 문자의 색상을 보존하려면 [그래픽 스타일] 패널 메뉴에서 [문자 색상 무시]를 선택 취소합니다.

그래픽 스타일 라이브러리 사용

그래픽 스타일 라이브러리는 사전 설정된 그래픽 스타일의 컬렉션입니다. 그래픽 스타일 라이브러리를 열면 해당 라이브러리가 새 패널([그래픽 스타일] 패널 아님)에 나타납니다. [그래픽 스타일] 패널로 작업할 때와 동일한 방식으로 그래픽 스타일 라이브러리에서 항목을 선택하고 정렬하고 볼 수 있습니다. 하지만 그래픽 스타일 라이브러리에 항목을 추가하거나 삭제하거나 편집할 수는 없습니다.

그래픽 스타일 라이브러리 열기

❖ [창] > [그래픽 스타일 라이브러리] 하위 메뉴 또는 [그래픽 스타일] 패널 메뉴에 있는 [그래픽 스타일 라이브러리 열기] 하위 메뉴에서 라이브러리를 선택합니다.

Illustrator를 시작할 때 라이브러리를 자동으로 열려면 라이브러리의 패널 메뉴에서 [지속]을 선택합니다.

그래픽 스타일 라이브러리 만들기

1. [그래픽 스타일] 패널에 원하는 그래픽 스타일을 추가하고, 원하지 않는 그래픽 스타일은 삭제합니다.

문서에서 사용되지 않는 모든 그래픽 스타일을 선택하려면 [그래픽 스타일] 패널 메뉴에서 [미사용 항목 모두 선택]을 선택합니다.

2. [그래픽 스타일] 패널 메뉴에서 [그래픽 스타일 라이브러리 저장]을 선택합니다.

라이브러리 저장 위치를 임의로 선택할 수 있습니다. 하지만 라이브러리 파일을 기본 위치에 저장한 경우 라이브러리 이름이 [그래픽 스타일 라이브러리]의 [사용자 정의] 하위 메뉴 및 [그래픽 스타일 라이브러리 열기] 메뉴에 나타납니다.

그래픽 스타일을 라이브러리에서 그래픽 스타일 패널로 이동

- 그래픽 스타일 라이브러리에서 [그래픽 스타일] 패널로 하나 이상의 그래픽 스타일을 드래그합니다.
- 추가하고 싶은 그래픽 스타일을 선택하고 라이브러리의 패널 메뉴에서 [그래픽 스타일에 추가]를 선택합니다.
- 문서의 개체에 그래픽 스타일을 적용합니다. 그래픽 스타일이 [그래픽 스타일] 패널에 자동으로 추가됩니다.

그래픽 스타일 작업

[그래픽 스타일] 패널에서는 그래픽 스타일 이름 바꾸기, 삭제, 그래픽 스타일 연결 끊기, 그래픽 스타일 특성 변경 등의 작업을 할 수 있습니다.

그래픽 스타일 이름 바꾸기

❖ 패널 메뉴에서 [그래픽 스타일 옵션]을 선택하고 파일의 이름을 바꾼 다음 [확인]을 클릭합니다.

그래픽 스타일 삭제

❖ 패널 메뉴에서 [그래픽 스타일 삭제]를 선택하고[예]를 클릭하거나, 스타일을 [삭제] 아이콘 위로 드래그합니다.

해당 그래픽 스타일을 사용하는 모든 개체, 그룹 또는 레이어는 같은 모양 특성을 유지하지만 해당 특성이 그래픽 스타일과 더 이상 연관되지는 않습니다.

그래픽 스타일과 연결 끊기

1. 그래픽 스타일이 적용된 개체, 그룹 또는 레이어를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [그래픽 스타일] 패널 메뉴에서 [그래픽 스타일과 연결 끊기]를 선택하거나, 패널에서 [그래픽 스타일과 연결 끊기] 단추 를 클릭합니다.
 - 선택 항목의 모양 특성(칠, 획, 투명도, 효과 등)을 변경합니다.

개체, 그룹 또는 레이어는 같은 모양 특성을 유지하고, 현재 독립적으로 편집 가능합니다. 그러나 이런 특성들은 그래픽 스타일과 더 이상 관련이 없습니다.

그래픽 스타일 특성 바꾸기

- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채로 사용하려는 그래픽 스타일을 바꾸려는 그래픽 스타일 위로 드래그합니다.
- 사용하려는 특성을 가진 개체나 그룹을 선택하거나 [레이어] 패널에서 레이어를 대상으로 지정합니다. 그런 다음 Alt 키(Windows)

또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [그래픽 스타일] 패널에서 교체하려는 그래픽 스타일 위로 [모양] 패널 맨 위에 있는 축소판을 드래그합니다.

- 바꾸려는 그래픽 스타일을 선택합니다. 그런 다음 사용하려는 특성을 가진 아트웍을 선택하거나 [레이어] 패널에서 항목을 대상으로 지정하고 [모양] 패널 메뉴에서 [그래픽 스타일 "스타일 이름" 재정의]를 선택합니다.

바뀐 그래픽 스타일은 이름은 동일하지만 새로운 모양 특성을 갖습니다. **Illustrator** 문서에서 해당 그래픽 스타일이 나오는 모든 경우 새로운 특성을 사용하도록 업데이트됩니다.

다른 문서에서 모든 그래픽 스타일 불러오기

맨 위로 ¹

1. [창] > [그래픽 스타일 라이브러리] > [기타 라이브러리]를 선택하거나 [그래픽 스타일] 패널 메뉴에서 [그래픽 스타일 라이브러리 열기] > [기타 라이브러리]를 선택합니다.
2. 그래픽 스타일을 불러오려는 파일을 선택하고 [열기]를 클릭합니다.
그래픽 스타일이 그래픽 스타일 라이브러리 패널([그래픽 스타일] 패널 아님)에 나타납니다.



법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

웹 그래픽

웹 그래픽을 만들기 위한 최상의 조건

웹 그래픽 정보

픽셀 미리보기 모드 정보

Illustrator와 함께 Adobe Device Central 사용

Illustrator는 웹 페이지를 위한 레이아웃을 만들거나 웹 그래픽을 만들고 최적화하는 다양한 도구를 제공합니다. 예를 들어 웹에 적합한 색상 사용, 이미지 품질과 파일 크기의 균형 및 그래픽에 가장 적합한 파일 포맷 선택 등이 있습니다. 웹 그래픽의 경우 분할 영역과 이미지 맵을 활용할 수 있으며, 다양한 최적화 옵션을 사용하고 Device Central을 통해 작업하며 파일이 웹에서 잘 표시되도록 조정할 수 있습니다.

웹 그래픽 정보

맨 위로

웹용으로 그래픽을 디자인할 때는 인쇄용 그래픽을 디자인할 때와는 다른 문제를 고려해야 합니다. 웹용 그래픽 저장에 대한 비디오를 보려면 www.adobe.com/go/vid0063_kr을 참조하십시오. 웹 응용 프로그램 간의 불러오기, 복사 및 붙이기 작업에 대한 비디오를 보려면 www.adobe.com/go/vid0193_kr을 참조하십시오.

웹 그래픽에 대한 디자인 결정을 제대로 하려면 다음 세 가지 지침을 염두에 두어야 합니다.

1. 웹에 적합한 색상 사용

색상은 대개 아트웍의 주요 부분이 됩니다. 그러나 대지에서 보는 색상이 다른 사용자의 시스템에 설치된 웹 브라우저에서 반드시 똑같이 나타나는 것은 아닙니다. 웹 그래픽을 만들 때 두 가지 사항에 유의하면 디터링(사용할 수 없는 색상을 시뮬레이트하는 방법)과 기타 색상 문제를 예방할 수 있습니다. 첫째는 항상 RGB 색상 모드에서 작업하는 것이고, 둘째는 웹에 적합한 색상을 사용하는 것입니다.

2. 이미지 품질과 파일 크기 간의 균형 유지

웹에 이미지를 배포하기 위해서는 그래픽 파일을 작게 만들어야 합니다. 파일 크기가 작을수록 웹 서버에서는 이미지를 보다 효율적으로 저장하고 전송할 수 있으며 뷰어에서도 이미지를 보다 빠르게 다운로드할 수 있습니다. [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 웹 그래픽의 크기와 다운로드 예상 시간을 볼 수 있습니다.

3. 그래픽에 가장 적합한 파일 포맷 선택

그래픽을 최상의 상태로 표시하고 웹에 적합한 파일 크기를 만들기 위해서는 여러 유형의 그래픽을 다른 파일 포맷으로 저장해야 합니다. 특정 포맷에 대한 자세한 내용은 [웹 그래픽 최적화 옵션](#)을 참조하십시오.

웹 페이지와 배너를 비롯하여, 웹에 적합하게 만들어진 Illustrator 템플릿이 많이 있습니다. 템플릿을 선택하려면 [파일] > [템플릿으로 새로 만들기]를 선택합니다.

웹 및 장치용으로 저장 개요

웹용으로 이미지 최적화

웹에 적합한 색상으로 색상 이동

픽셀 미리보기 모드 정보

맨 위로

웹 디자이너를 활성화하여 픽셀 단위의 정확한 디자인을 만들기 위해 픽셀 정렬 속성을 Illustrator CS5에 추가했습니다. 오브젝트에 대해 픽셀 정렬 속성이 활성화되면 오브젝트의 모든 수평 및 수직 선분이 픽셀 격자에 정렬되어 선들이 뚜렷한 모양을 갖게 됩니다. 모든 변형에서 오브젝트에 대해 이 속성이 설정되어 있는 한 새 좌표에 따라 픽셀 격자에 다시 정렬됩니다. [변형] 패널에서 [픽셀 격자에 정렬] 옵션을 선택하여 이 속성을 활성화할 수 있습니다. Illustrator CS5에서는 웹 문서에 대해 기본적으로 활성화된 문서 수준의 [새 오브젝트를 픽셀 격자에 정렬] 옵션도 제공합니다. 이 설정이 활성화되어 있으면 그리기는 모든 새 오브젝트가 기본적으로 픽셀 정렬 속성을 갖습니다.

자세한 내용은 웹 작업흐름을 위한 픽셀 정렬 패스 그리기를 참조하십시오.

JPEG, GIF 또는 PNG와 같은 이미지 포맷으로 아트웍을 저장하는 경우 Illustrator는 인치당 72픽셀로 아트웍을 래스터화합니다. [보기] > [픽셀 미리보기]를 선택하여 래스터화하면 오브젝트가 어떻게 나타날 것인지 미리볼 수 있습니다. 이 기능은 래스터화된 그래픽에서 오브젝트의 정확한 위치, 크기 및 앤티 앨리어싱을 제어하려는 경우 특히 유용합니다.

Illustrator에서 오브젝트를 픽셀로 분할하는 방법을 이해하려면 벡터 오브젝트를 포함하는 파일을 열고 [보기] > [픽셀 미리보기]를 선택한 다음 개별 픽셀을 볼 수 있도록 아트웍을 확대합니다. 픽셀 배치는 대지를 1포인트(1/72 인치) 증가분으로 나누는 픽셀 격자에 의해 결정됩니다. 600% 보기로 확대하면 픽셀 격자를 볼 수 있습니다. 오브젝트를 이동하거나 추가 또는 변형하면 오브젝트가 픽셀 격자에 물립니다. 결과적으로 오브젝트의 "물린" 가장자리(대개는 왼쪽 위 가장자리)를 따라 앤티 앨리어싱이 사라집니다. 이제 [보기] > [픽셀에 물리기] 명령을 선택 취소하고 오브젝트를 이동합니다. 이번에는 격자선 사이에 오브젝트를 배치할 수 있습니다. 오브젝트의 앤티 앨리어싱에 어떤 영향이 있는지 유의합니다. 여기서 알 수 있듯이 아주 약간만 조정해도 오브젝트가 래스터화되는 방법에 영향을 줄 수 있습니다.



픽셀 미리보기 비활성화(위쪽) 및 활성화(아래쪽) 비교

중요: 픽셀 격자는 눈금자 원점(0,0)의 영향을 받기 쉽습니다. 눈금자의 원점을 이동하면 **Illustrator**에서 아트웍을 래스터화하는 방법이 달라집니다.

Illustrator와 함께 Adobe Device Central 사용

맨 위로 1

Illustrator 사용자는 **Device Central**을 사용하여 **Illustrator** 파일이 다양한 모바일 장치에서 어떻게 표시되는지 미리 볼 수 있습니다.

예를 들어, 그래픽 아티스트는 **Illustrator**를 사용하여 휴대 전화용 바탕 화면을 디자인할 수 있습니다. 파일을 만든 다음 다양한 휴대 전화에서 쉽게 파일을 테스트할 수 있습니다. 그런 다음 많은 휴대 전화에서 제대로 표시되도록 파일을 변경하는 등의 조정 작업을 하거나, 주로 많이 사용되는 휴대 전화 화면 크기에 맞도록 두 개의 파일을 별도로 작성할 수 있습니다.

참조

[Illustrator에서 모바일 콘텐츠 만들기](#)

Adobe Device Central에서 Illustrator 액세스

1. **Device Central**을 시작합니다.
2. [파일] > [외부 새 문서] > [Illustrator]를 선택합니다.
Device Central에서는 [새 문서] 패널이 선택한 응용 프로그램에서 새 모바일 문서를 작성하는 데 필요한 옵션과 함께 나타납니다.
3. **Player** 버전, 디스플레이 크기, **Flash** 버전 또는 콘텐츠 유형을 선택하는 등 필요에 따라 변경합니다.
4. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [모든 선택된 장치에 대한 사용자 정의 크기] 옵션을 선택하고 픽셀 단위의 폭과 높이를 추가합니다.
 - [장치 세트] 또는 [사용 가능 장치] 목록에서 하나 이상의 장치를 선택합니다.
5. 여러 장치를 선택할 경우 **Device Central**을 통해 적합한 크기가 선택됩니다. 다른 크기를 선택하려면 다른 장치 또는 장치 세트를 클릭합니다.
6. [만들기]를 클릭합니다.
선택한 응용 프로그램이 편집할 준비가 된 새 모바일 문서와 함께 열립니다.

Adobe Device Central과 Illustrator를 사용하여 모바일 콘텐츠 만들기

1. **Illustrator**에서 [파일] > [새 파일]을 선택합니다.
2. [새 문서 프로필]에서 [모바일 및 장치]를 선택합니다.
3. [Device Central]을 클릭하여 **Illustrator**에서 대화 상자를 닫고 **Device Central**을 엽니다.
4. 콘텐츠 유형을 선택합니다.
왼쪽의 [사용 가능 장치] 목록이 업데이트되고 선택한 콘텐츠 유형을 지원하는 장치가 표시됩니다.
5. **Device Central**에서 하나 이상의 장치 또는 장치 세트를 선택합니다.
선택한 장치와 콘텐츠 유형을 기준으로 **Device Central**에서는 작성할 대지 크기를 하나 이상 제안합니다. 한 번에 하나의 문서를 작성하려면 제안된 문서 크기를 선택하거나 [모든 선택된 장치에 대한 사용자 정의 크기] 옵션을 선택하고 [폭]과 [높이]에 사용자 정의 값을 입력합니다.
6. [만들기]를 클릭합니다.
지정된 크기의 빈 **AI** 파일이 **Illustrator**에서 열립니다. 새 파일에는 기본적으로 다음 매개 변수가 설정되어 있습니다.
 - 색상 모드: **RGB**
 - 래스터 해상도: **72ppi**
7. **Illustrator**에서 빈 **AI** 파일에 콘텐츠를 채웁니다.
8. 작업이 끝나면 [파일] > [웹 및 장치용으로 저장]을 선택합니다.
9. [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 원하는 포맷을 선택하고 필요한 경우 기타 내보내기 설정을 변경합니다.
10. [Device Central]을 클릭합니다.

Device Central의 [에뮬레이터] 탭에 내보내기 설정이 지정된 임시 파일이 표시됩니다. 테스트를 계속하려면 [장치 세트] 또는 [사용 가능 장치] 목록에서 다른 장치의 이름을 두 번 클릭합니다.

11. Device Central에서 파일을 미리 본 다음 필요에 따라 파일을 변경하고 Illustrator로 돌아옵니다.
12. Illustrator의 [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 내보낼 다른 형식이나 품질을 선택하는 등 여러 가지 조정을 합니다.
13. 새로운 내보내기 설정으로 파일을 다시 테스트하려면 [Device Central]을 클릭합니다.
14. 결과가 만족스러우면 Illustrator의 [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 [저장]을 클릭합니다.
참고: 파일을 만들거나 테스트하지 않고 단순히 Illustrator에서 Device Central을 열려면 [파일] > [Device Central]을 선택합니다.

Illustrator와 Device Central을 사용한 콘텐츠 만들기에 대한 자습서는 http://www.adobe.com/go/vid0207_kr을 참조하십시오.

모바일 장치용 Illustrator 이미지 만들기에 대한 팁

그래픽 콘텐츠를 모바일 장치용으로 최적화하려면 Illustrator에서 만든 아트워크를 모바일 장치용으로 특별히 고안된 SVG 형식(SVG-t 포함)으로 저장합니다.

Illustrator에서 만든 이미지가 모바일 장치에서 제대로 표시되도록 하려면 다음 팁을 참조합니다.

- SVG 표준을 사용하여 콘텐츠를 만듭니다. SVG를 사용하여 모바일 장치에 벡터 그래픽을 게시하면 파일 크기가 작아지고, 표시에 영향을 받지 않으며, 색상 제어력이 강해지며, 확대/축소 기능을 사용할 수 있고, 소스 코드 내에서 텍스트 편집이 가능해집니다. 또한 SVG는 XML 기반이므로 강조, 도구 팁, 특수 효과, 오디오, 애니메이션과 같은 대화형 기능을 이미지에 통합할 수 있습니다.
- 처음부터 대상 모바일 장치의 최종 크기로 작업합니다. SVG는 크기 조절이 가능하지만, 정확한 크기로 작업을 하면 최종 그래픽의 품질과 크기가 대상 장치에 맞게 최적화됩니다.
- Illustrator 색상 모드를 RGB로 설정합니다. SVG는 모니터와 같은 RGB 래스터 디스플레이 장치에서 표시됩니다.
- 파일 크기를 줄이려면 오브젝트(그룹 포함) 수를 줄이거나 오브젝트를 덜 복잡하게(포인트 수를 더 적게) 만듭니다. 포인트 수를 줄이면 SVG 파일에서 아트워크를 설명하는 데 필요한 텍스트 정보의 양이 크게 줄어듭니다. 포인트 수를 줄이려면 [오브젝트] > [패스] > [단순화]를 선택하고 다양한 조합을 시도하여 품질과 포인트 수 간의 적절한 균형을 찾습니다.
- 가능한 심볼을 사용합니다. 심볼은 오브젝트를 설명하는 벡터를 한 번만 정의합니다. 따라서 재사용되는 단추 배경과 같은 오브젝트가 아트워크에 포함된 경우에 유용합니다.
- 그래픽에 애니메이션을 적용할 때는 사용되는 오브젝트 수를 제한하고 가능한 오브젝트를 다시 사용하여 파일 크기를 줄입니다. 개별 오브젝트가 아닌 오브젝트 그룹에 애니메이션을 적용하여 코드 반복을 피합니다.
- SVG의 gzip 압축 버전인 SVGZ를 사용합니다. 압축을 하면 콘텐츠에 따라 파일 크기가 크게 줄어듭니다. 텍스트는 일반적으로 압축률이 크지만 포함된 래스터(JPEG, PNG 또는 GIF 파일)와 같이 이진으로 인코딩된 콘텐츠는 많이 압축되지 않습니다. SVGZ 파일은 gzip으로 압축된 파일을 확장하는 응용 프로그램을 사용하여 압축을 해제할 수 있습니다. SVGZ를 성공적으로 사용하려면 대상 모바일 장치에서 gzip 파일의 압축을 해제할 수 있는지 확인합니다.

휴대 전화 및 모바일 장치용 콘텐츠 만들기에 대한 자세한 팁과 기술은 www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_kr을 참조하십시오.



분할 영역과 이미지 맵

- 분할 영역 정보
- 분할 영역 만들기
- 분할 영역 선택
- 분할 영역 옵션 설정
- 분할 영역 잠금
- 분할 영역 경계 조정
- 분할 영역 제거
- 분할 영역 표시 또는 숨기기
- 이미지 맵 만들기

분할 영역 정보

맨 위로

웹 페이지에는 **HTML** 텍스트, 비트맵 이미지, 벡터 그래픽 등의 여러 요소가 포함될 수 있습니다. **Illustrator**에서 분할 영역을 사용하여 아트웍에서 서로 다른 웹 요소의 경계를 정의할 수 있습니다. 예를 들어, 아트웍에 **JPEG** 포맷으로 최적화해야 하는 비트맵 이미지가 들어 있고 나머지 이미지는 **GIF** 파일로 최적화하는 것이 더 나은 경우 분할 영역을 사용하여 비트맵 이미지를 분리할 수 있습니다. [웹 및 장치용으로 저장] 명령을 사용하여 아트웍을 웹 페이지로 저장하는 경우 각각의 분할 영역을 자체적인 형식, 설정 및 색상표를 가진 독립된 파일로 저장할 수 있습니다.

Illustrator 문서의 분할 영역은 결과 웹 페이지의 표 셀에 해당합니다. 기본적으로 분할 영역은 표 셀에 둘러싸여 있는 이미지 파일로 내보내집니다. 표 셀에 이미지 파일 대신 **HTML** 텍스트와 배경색이 포함되도록 하려면 분할 영역 유형을 [이미지 없음]으로 변경하면 됩니다. **Illustrator** 텍스트를 **HTML** 텍스트로 변환하려면 분할 영역 유형을 [HTML 텍스트]로 변경하면 됩니다.



다른 분할 영역 유형을 사용하여 분할한 아트웍

A. 이미지 없음 분할 영역 **B.** 이미지 분할 영역 **C.** HTML 텍스트 분할 영역

대지와 [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 분할 영역을 볼 수 있습니다. **Illustrator**에서는 아트웍의 왼쪽 위 모서리에서 시작하여 왼쪽에서 오른쪽으로, 위에서 아래로 분할 영역의 번호를 지정합니다. 분할 영역의 총 수 또는 정돈 방식을 변경하는 경우 분할 영역 번호가 업데이트되어 새로운 순서를 반영하게 됩니다.

분할 영역을 만들면 주변의 아트웍이 자동 분할 영역으로 분할되어 웹 기반 테이블 형태로 레이아웃이 유지됩니다. 자동 분할 영역에는 자동 분할 영역과 하위 분할 영역의 두 가지 유형이 있습니다. 자동 분할 영역은 분할 영역으로 정의되지 않은 아트웍의 영역을 설명합니다. **Illustrator**에서는 분할 영역을 추가하거나 편집할 때마다 자동 분할 영역을 다시 생성합니다. 하위 분할 영역은 겹치는 사용자 정의 분할 영역이 분할되는 방식을 나타냅니다. 하위 분할 영역은 번호가 있고 분할 영역 심볼을 표시하지만 기본 분할 영역과 별개로 선택할 수 없습니다. **Illustrator**는 작업 중에 필요하면 하위 분할 영역과 자동 분할 영역을 다시 생성합니다.

분할 영역 만들기

맨 위로

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 대지에서 하나 이상의 오브젝트를 선택하고 [오브젝트] > [분할 영역] > [만들기]를 선택합니다.
- [분할 영역] 도구  를 선택하고 분할 영역을 만들 영역 위로 드래그합니다. **Shift** 키를 누른 상태에서 드래그하면 분할 영역을 정사각형으로 제한할 수 있습니다. 중심부터 그리려면 **Alt** 키(**Windows**) 또는 **Option** 키(**Mac OS**) 키를 누른 상태로 드래그합니다.

- 대지에서 오브젝트를 하나 이상 선택하고 [오브젝트] > [분할 영역] > [선택물에서 만들기]를 선택합니다.
- 아트웍을 분할하려는 위치에 안내선을 배치하고 [오브젝트] > [분할 영역] > [안내선에서 만들기]를 선택합니다.
- 기존의 분할 영역을 선택하고 [오브젝트] > [분할 영역] > [분할 영역 복제]를 선택합니다.

분할 영역 크기를 아트웍에 있는 요소의 경계와 일치시키려는 경우 [오브젝트] > [분할 영역] > [만들기] 명령을 사용합니다. 해당 요소를 이동하거나 수정하면 분할 영역은 새 아트웍을 포함하도록 자동으로 조정됩니다. 또한 이 명령을 사용하여 텍스트 오브젝트에서 텍스트와 기본 포맷 특성을 캡처하는 분할 영역을 만들 수도 있습니다.

분할 영역 크기를 기본 아트웍과 무관하게 설정하려면 [분할 영역] 도구, [선택 항목에서 만들기] 명령 또는 [안내선에서 만들기] 명령을 사용합니다. 이러한 방법 중 하나로 만드는 분할 영역은 [레이어] 패널에 항목으로 나타나므로 다른 벡터 오브젝트처럼 이동, 크기 조절 및 삭제할 수 있습니다.

분할 영역 선택

맨 위로

[분할 영역 선택] 도구  를 사용하여 그림 창이나 [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 분할 영역을 선택합니다.

- 분할 영역을 선택하려면 해당 영역을 클릭합니다.
- 여러 개의 분할 영역을 선택하려면 **Shift** 키를 누른 상태로 클릭합니다. [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 **Shift** 키를 누른 상태로 드래그할 수도 있습니다.
- 겹치는 분할 영역으로 작업할 때 기본 분할 영역을 선택하려면 분할 영역의 보이는 부분을 클릭합니다.

또한 다음 중 한 가지를 수행하여 그림 창에서 분할 영역을 선택할 수 있습니다.

- [오브젝트] > [분할 영역] > [만들기] 명령을 사용하여 만들어진 분할 영역을 선택하려면 대지에서 해당 아트웍을 선택합니다. 분할 영역이 그룹이나 레이어에 연결되어 있으면 [레이어] 패널에서 해당 그룹 또는 레이어 옆의 대상 아이콘을 선택합니다.
- [분할 영역] 도구, [선택물에서 만들기] 명령 또는 [안내선에서 만들기] 명령을 사용하여 만들어진 분할 영역을 선택하려면 [레이어] 패널에서 해당 분할 영역을 대상으로 지정합니다.
- [선택] 도구  로 분할 영역 패스를 클릭합니다.
- 분할 영역 패스 선분이나 분할 영역 고정점을 선택하려면 [직접 선택] 도구를 사용하여 해당 항목을 클릭합니다.

참고: 자동 분할 영역은 선택할 수 없습니다. 이 분할 영역들은 흐리게 표시됩니다.

분할 영역 옵션 설정

맨 위로

분할 영역의 옵션은 분할 영역의 내용이 결과 웹 페이지에서 어떻게 보이고 어떤 기능을 할지 결정합니다.

1. [분할 영역 선택] 도구를 사용해 다음 중 하나를 수행합니다.

- 그림 윈도우에서 분할 영역을 선택하고 [오브젝트] > [분할 영역] > [분할 영역 옵션]을 선택합니다.
- [분할 영역 선택] 도구를 사용해 [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에 있는 분할 영역을 두 번 클릭합니다.

2. 분할 영역 유형을 선택하고 해당 옵션을 설정합니다.

이미지 분할 영역이 결과 웹 페이지의 이미지 파일이 되도록 하려면 이 유형을 선택합니다. 이 이미지를 **HTML** 링크로 만들려면 **URL** 과 대상 프레임 세트를 입력합니다. 또한 마우스를 이미지 위에 올려놓을 때 브라우저의 상태 영역에 나타날 메시지, 이미지가 보이지 않을 때 나타날 대체 텍스트 및 테이블 셀의 배경색을 지정할 수도 있습니다.

이미지 없음 결과 웹 페이지에서 분할 영역에 **HTML** 텍스트와 배경색이 포함되도록 하려면 이 유형을 선택합니다. [셀에 표시되는 텍스트] 텍스트 상자에 원하는 텍스트를 입력하고 표준 **HTML** 태그를 사용해 이 텍스트의 서식을 지정합니다. 분할 영역에 표시되는 것보다 많은 텍스트를 입력하지 마십시오. (텍스트를 너무 많이 입력하면 인접 분할 영역으로 넘쳐 웹 페이지의 레이아웃이 변경될 수 있습니다. 그러나 이 텍스트를 대지에서는 볼 수 없으므로 웹 브라우저로 웹 페이지를 볼 때까지는 텍스트를 너무 많이 입력했는지 확인할 수 없습니다. [가로] 및 [세로] 옵션을 설정하여 테이블 셀에서의 텍스트 정렬 방식을 변경합니다.

HTML 텍스트 이 유형은 텍스트 오브젝트를 선택하고 [오브젝트] > [분할 영역] > [만들기]를 선택하여 분할 영역을 만든 경우에만 사용 가능합니다. **Illustrator** 텍스트는 결과 웹 페이지에서 기본 서식 속성을 가진 **HTML** 텍스트로 변환됩니다. 텍스트를 편집하려면 아트웍의 텍스트를 업데이트합니다. [가로] 및 [세로] 옵션을 설정하여 테이블 셀에서의 텍스트 정렬 방식을 변경합니다. 또한 테이블 셀의 배경색을 선택할 수 있습니다.

[분할 영역 옵션] 대화 상자에서 [HTML 텍스트] 분할 영역에 대한 텍스트를 편집하려면 분할 영역 유형을 [이미지 없음]으로 변경합니다. 이렇게 하면 대지에 있는 텍스트 오브젝트와의 연결이 끊어집니다. 텍스트 포맷을 무시하려면 <포맷되지 않음>을 텍스트 오브젝트의 첫 단어로 입력합니다.

분할 영역 잠금

맨 위로

분할 영역을 잠그면 실수로 크기를 조절하거나 이동하는 등의 변경을 방지할 수 있습니다.

- 모든 분할 영역을 잠그려면 [보기] > [분할 영역 잠금]을 선택합니다.
- 개별 분할 영역을 잠그려면 [레이어] 패널에서 분할 영역의 편집 단을 클릭합니다.

분할 영역 경계 조정

[오브젝트] > [분할 영역] > [만들기] 명령을 사용해 분할 영역을 만든 경우, 분할 영역의 위치와 크기는 그 분할 영역에 들어 있는 아트웍에 묶입니다. 따라서 아트웍을 이동하거나 크기를 조절하면 분할 영역 경계가 자동으로 조정됩니다.

[분할 영역] 도구, [선택 항목에서 만들기] 명령 또는 [안내선에서 만들기] 명령을 사용해 분할 영역을 만든 경우 다음과 같은 방법으로 분할 영역을 수동으로 조정할 수 있습니다.

- 분할 영역을 이동하려면 [분할 영역 선택] 도구  로 분할 영역을 새 위치로 드래그합니다. 이동을 수직, 수평 또는 45도 대각선 방향으로 제한하려면 Shift 키를 누른 채 드래그합니다.
- 분할 영역의 크기를 조절하려면 [분할 영역 선택] 도구로 분할 영역을 선택하고 그 영역의 모퉁이 또는 면을 드래그합니다. 또한 [선택] 도구와 [변형] 패널을 사용해 분할 영역의 크기를 조절할 수도 있습니다.
- 분할 영역을 정렬하거나 분포시키려면 [정렬] 패널을 사용합니다. 분할 영역을 정렬하면 불필요한 자동 분할 영역이 제거되면서 보다 작고 효율적인 HTML 파일이 생성될 수 있습니다.
- 분할 영역의 누적 순서를 변경하려면 [레이어] 패널에서 분할 영역을 새 위치로 드래그하거나 [오브젝트] > [정돈] 명령을 선택합니다.
- 분할 영역을 나누려면 분할 영역을 선택하고 [오브젝트] > [분할 영역] > [분할 영역 나누기]를 선택합니다.

만든 방법에 상관없이 만들어진 분할 영역을 결합할 수 있습니다. 분할 영역을 선택하고 [오브젝트] > [분할 영역] > [분할 영역 결합]을 선택합니다. 결과로 생기는 분할 영역은 결합된 분할 영역의 외부 가장자리들을 결합하여 만들어지는 사각형으로부터 크기와 위치를 가져옵니다. 결합된 분할 영역들이 인접하지 않거나 다른 비율 또는 정렬로 되어 있으면 새 분할 영역이 다른 분할 영역 위에 겹쳐질 수 있습니다.

모든 분할 영역을 대지 경계로 크기를 조절하려면 [오브젝트] > [분할 영역] > [대지로 클립]을 선택합니다. 대지를 벗어나는 분할 영역은 대지에 맞게 잘리고 대지 내에 있는 자동 분할 영역은 대지 경계에 닿도록 확장되므로 모든 아트웍이 동일한 크기를 유지합니다.

분할 영역 제거

해당 아트웍에서 분할 영역을 삭제하거나 풀기를 수행하여 분할 영역을 제거할 수 있습니다.

- 분할 영역을 삭제하려면 분할 영역을 선택하고 Delete 키를 누릅니다. 분할 영역이 [오브젝트] > [분할 영역] > [만들기] 명령을 사용하여 만들어진 경우 해당 아트웍도 동시에 삭제됩니다. 해당 아트웍을 유지하려면 분할 영역을 삭제하는 대신 풀기를 수행합니다.
- 모든 분할 영역을 삭제하려면 [오브젝트] > [분할 영역] > [모두 삭제]를 선택합니다. [오브젝트] > [분할 영역] > [만들기] 명령을 사용하여 만든 분할 영역은 삭제되지 않고 풀립니다.
- 분할 영역을 풀려면 분할 영역을 선택하고 [오브젝트] > [분할 영역] > [풀기]를 선택합니다.

분할 영역 표시 또는 숨기기

- 그림 윈도우에서 분할 영역을 가리려면 [보기] > [분할 영역 가리기]를 선택합니다.
- [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 분할 영역을 숨기려면 [분할 영역 가시성 켜기/끄기] 단추  를 클릭합니다.
- 분할 영역 수를 숨기고 분할 영역 선의 색상을 변경하려면 [편집] > [환경 설정] > [특수 문자 안내선 및 분할 영역](Windows) 또는 [Illustrator] > [환경 설정] > [특수 문자 안내선 및 분할 영역](Mac OS)을 선택합니다.

이미지 맵 만들기

이미지 맵을 사용하여 핫스팟이라고 하는 이미지의 하나 이상의 영역을 URL에 연결할 수 있습니다. 사용자가 핫스팟을 클릭하면 웹 브라우저가 연결된 파일을 불러옵니다.

연결을 만들기 위해 이미지 맵을 사용하는 것과 분할 영역을 사용하는 것의 주요 차이는 아트웍을 웹 페이지로 내보내는 방법에 있습니다. 이미지 맵을 사용하면 아트웍은 영향을 받지 않고 단일 이미지 파일로 유지되는 반면, 분할 영역을 사용하면 아트웍이 개별 파일들로 나뉘어집니다. 이미지 맵과 분할 영역의 또 다른 차이는 이미지 맵을 사용하면 아트웍의 다각형 영역이나 사각형 영역을 연결할 수 있는 반면 분할 영역을 사용하면 사각형 영역만 연결할 수 있습니다. 사각형 영역에만 연결해야 할 경우 이미지 맵을 사용하는 것보다 분할 영역을 사용하는 것이 더 좋습니다.

참고: 예기치 않은 결과를 피하려면 URL 연결을 포함하는 분할 영역에는 이미지 맵 핫스팟을 만들지 마십시오. 이미지 맵 연결이나 분할 영역 연결이 일부 브라우저에서는 무시될 수 있습니다.

1. URL에 연결할 오브젝트를 선택합니다.
2. [속성] 패널의 [이미지 맵] 메뉴에서 이미지 맵의 모양을 선택합니다.
3. URL 텍스트 상자에 상대 또는 전체 URL을 입력하거나, 사용할 수 있는 URL 목록에서 선택합니다. [브라우저] 단추를 클릭하면 URL 위치를 확인할 수 있습니다.
URL 메뉴에서 보이는 항목의 수를 늘리려면 [속성] 패널 메뉴에서 [패널 옵션]을 선택합니다. 1부터 30까지의 값을 입력하여 URL 목록에 표시할 URL 항목의 수를 정의합니다.

기타 도움말 항목

SVG

SVG 정보

SVG 효과 적용

SVG 파일에서 효과 불러오기

SVG 상호 작용 패널 개요

아트웍에 SVG 상호 작용 추가

SVG 이벤트

웹에 최적화된 SVG 내보내기 옵션

맨 위로

SVG 정보

GIF, JPEG, WBMP 및 PNG와 같은 웹용 비트맵 이미지 포맷은 픽셀 격자를 사용하여 이미지를 나타냅니다. 결과로 생성된 파일은 크기가 커져서 단일 해상도(흔히 저해상도)로 제한되기 쉽고 웹에서 많은 대역폭을 소비합니다. 반면에 SVG는 이미지를 모양, 패스, 텍스트, 필터 효과 등으로 나타내는 벡터 포맷입니다. 결과로 생성되는 파일은 크기가 작고 웹 상에서, 인쇄할 때 그리고 리소스가 제한되어 있는 휴대용 장치에서도 고품질의 그래픽을 제공합니다. 사용자는 선명도, 상세도 또는 명확성을 잃지 않고도 화면에서 SVG 이미지를 확대하여 볼 수 있습니다. 또한 SVG는 텍스트와 색상 지원이 뛰어나므로 Illustrator 대지에 나타나는 이미지 그대로 사용자에게 보여줄 수 있습니다.

SVG 포맷은 전적으로 XML을 기반으로 하며 개발자와 사용자 모두에게 여러 가지 이점을 제공합니다. SVG를 사용하면 XML과 자바스크립트를 사용하여 강조, 도구 팁, 오디오, 애니메이션 등의 복잡한 효과가 있는 사용자 액션에 응답하는 웹 그래픽을 만들 수 있습니다.

[저장], [다른 이름으로 저장], [사본 저장] 또는 [웹 및 장치용으로 저장] 명령을 사용해 아트웍을 SVG 형식으로 저장할 수 있습니다. 전체 SVG 내보내기 옵션에 액세스하려면 [저장], [다른 이름으로 저장] 또는 [사본 저장] 명령을 사용합니다. [웹 및 장치용으로 저장] 명령에서는 웹 지향적인 작업에 적절한 SVG 내보내기 옵션의 하위 세트를 제공합니다.

Illustrator에서 모바일 콘텐츠를 만드는 작업에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0207_kr을 참조하십시오.

Illustrator에서 아트웍을 설정하는 방법은 결과로 생성된 SVG 파일에 영향을 줍니다. 다음 지침에 유의하십시오.

- 레이어를 사용하여 SVG 파일에 구조를 추가합니다. 아트웍을 SVG 포맷으로 저장하면 각 레이어는 그룹(<g>) 요소로 변환됩니다. 예를 들어, Button1이라는 이름의 레이어는 SVG 파일에서는 <g id="Button1_ver3.0">이 됩니다. 부속 레이어는 SVG 부속 그룹이 되고, 숨겨진 레이어는 표시="없음" SVG 스타일 속성으로 보존됩니다.
- 서로 다른 레이어의 오브젝트들을 투명하게 나타내려면 각 레이어 대신 각 오브젝트의 불투명도를 조정합니다. 레이어 수준에서 불투명도를 바꾸면 결과로 생성된 SVG 파일은 Illustrator에 나타날 때처럼 투명도를 표시하지 않습니다.
- 래스터 데이터는 SVG Viewer에서 크기를 조절할 수 없으며 다른 SVG 요소처럼 편집할 수 없습니다. 가능하면 SVG 파일에는 래스터화된 아트웍을 만들지 않도록 합니다. [래스터화], [예측 효과], [흐림 효과], [브러쉬 선], [왜곡], [픽셀화], [선명 효과], [스케치], [스타일화], [텍스처], [비디오] 효과 등을 사용하는 그라디언트 망과 오브젝트는 SVG 포맷으로 저장될 때 래스터화됩니다. 마찬가지로, 이러한 효과를 포함하는 그래픽 스타일 또한 래스터화를 생성합니다. SVG 효과를 사용하면 래스터화 없이 그래픽 효과를 추가할 수 있습니다.
- 심볼을 사용하고 아트웍의 패스를 단순화하여 SVG 성능을 향상시킵니다. 또한 성능을 우선적으로 고려하는 경우 [목단], [재], [스크롤 펜] 등 패스 데이터를 많이 생성하는 브러쉬 사용은 피합니다.

- 분할 영역, 이미지 맵 및 스크립트를 사용하여 SVG 파일에 웹 연결을 추가합니다.
- 자바스크립트 같은 스크립팅 언어는 SVG 파일에 무한한 기능을 제공합니다. 포인터와 키보드 이동으로 롤오버 효과 같은 스크립팅 기능을 호출할 수 있습니다. 스크립트에서는 또한 DOM(Document Object Model)을 사용하여 SVG 파일에 접근하고, SVG 요소를 삽입하거나 삭제하는 등 SVG 파일을 수정할 수 있습니다.

맨 위로

SVG 효과 적용

SVG 효과를 사용하여 그림자 만들기 같은 그래픽 속성을 아트웍에 추가할 수 있습니다. SVG 효과는 XML을 기반으로 하며 해상도에 독립적이라는 점에서 비트맵 필터와 다릅니다. 실제로 SVG 효과는 다양한 수학적 연산을 설명하는 일련의 XML 속성에 불과합니다. 결과로 나타나는 효과는 소스 그래픽 대신 대상 오브젝트에 렌더링됩니다.

Illustrator에서는 기본 SVG 효과 세트를 제공합니다. 기본 속성이 있는 효과를 사용하거나, XML 코드를 편집하여 사용자 정의 효과를 생성하거나, 새 SVG 효과를 작성할 수 있습니다.

Illustrator의 초기값 SVG 필터를 수정하려면 텍스트 편집기를 사용하여 Documents and Settings/<userdir>/Application Data/Adobe/Adobe Illustrator CS5 Settings/<location> 폴더에서 Adobe SVG Filters.svg 파일을 편집합니다. 기존 필터 정의를 수정하고 필터 정의를 삭제하며 새 필터 정의를 추가할 수 있습니다.

1. 개체 또는 그룹을 선택하거나 [레이어] 패널에서 레이어를 대상으로 지정합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 초기 설정값을 사용하여 효과를 적용하려면 [효과] > [SVG 필터] 하위 메뉴의 맨 아래 섹션에서 효과를 선택합니다.
 - 사용자 정의 설정값을 포함하는 효과를 적용하려면 [효과] > [SVG 필터] > [SVG 필터 적용]을 선택합니다. 대화 상자에서 효과를 선택하고 [SVG 필터 편집] 단추 를 클릭합니다. 초기 코드를 편집한 다음 [확인]을 클릭합니다.
 - 새 효과를 만들어 적용하려면 [효과] > [SVG 필터] > [SVG 필터 적용]을 선택합니다. 대화 상자에서 [새 SVG 필터] 단추 를 클릭하고 새 코드를 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.

SVG 필터 효과를 적용하면 Illustrator에서는 래스터화된 버전 효과를 대지에 표시합니다. 문서의 래스터화 해상도 설정을 수정하면 이 미리보기 이미지의 해상도를 조절할 수 있습니다.

참고: 개체가 여러 효과를 사용하는 경우 SVG 효과가 마지막 효과여야 합니다. 즉, 이 효과는 [모양] 패널 맨 아래([투명도] 항목 바로 위)에 나타나야 합니다. 다른 효과가 SVG 효과 뒤에 오면 SVG 출력은 래스터 오브젝트로 구성됩니다.

맨 위로

SVG 파일에서 효과 불러오기

1. [효과] > [SVG 필터] > [SVG 필터 불러오기]를 선택합니다.
2. 효과를 불러오려는 SVG 파일을 선택한 다음 [열기]를 클릭합니다.

맨 위로

SVG 상호 작용 패널 개요

웹 브라우저에서 보기 위해 아트웍을 내보낼 때 [SVG 상호 작용] 패널([윈도우] > [SVG 상호 작용])를 사용하여 아트웍에 상호 작용을 추가할 수 있습니다. 예를 들어, [자바스크립트] 명령을 트리거하는 이벤트를 만들어 사용자가 마우스 커서를 오브젝트로 이동하는 등의 액션을 수행할 때 웹 페이지에 신속하게 움직임을 만들 수 있습니다. 또한 [SVG 상호 작용] 패널을 사용하여 현재 파일과 관련된 이벤트와 자바스크립트 파일을 모두 볼 수 있습니다.

SVG 상호 작용 패널에서 이벤트 삭제

- 이벤트 하나를 삭제하려면 해당 이벤트를 선택하고 [삭제] 단추를 클릭하거나 패널 메뉴에서 [이벤트 삭제]를 선택합니다.
- 모든 이벤트를 삭제하려면 패널 메뉴에서 [이벤트 지우기]를 선택합니다.

파일에 연결된 이벤트 나열, 추가 또는 제거

1. [JavaScript 파일 연결] 단추 를 클릭합니다.
2. [JavaScript 파일] 대화 상자에서 JavaScript 항목을 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [추가]를 클릭하고 추가 JavaScript 파일을 찾습니다.
 - [제거]를 클릭하여 선택한 JavaScript 항목을 제거합니다.

[맨 위로](#)

아트웍에 SVG 상호 작용 추가

1. [SVG 상호 작용] 패널에서 이벤트를 선택합니다. 자세한 내용은 [SVG 이벤트를 참조하십시오](#).
2. 해당 자바스크립트를 입력하고 Enter 키를 누릅니다.

[맨 위로](#)

SVG 이벤트

onfocusin 요소가 포커스를 받을 때(예: 포인터로 선택) 액션을 트리거합니다.

onfocusout 요소가 포커스를 잃을 때(주로 다른 요소가 포커스를 받을 때) 액션을 트리거합니다.

onactivate SVG 요소에 따라 마우스 클릭 또는 키 누름으로 액션을 트리거합니다.

onmousedown 요소에서 마우스 단추를 누를 때 액션을 트리거합니다.

onmouseup 요소에서 마우스 단추를 놓을 때 액션을 트리거합니다.

onclick 요소에서 마우스를 클릭할 때 액션을 트리거합니다.

onmouseover 포인터를 요소 위로 이동할 때 액션을 트리거합니다.

onmousemove 포인터가 요소에 있는 동안 액션을 트리거합니다.

onmouseout 포인터를 요소에서 다른 곳으로 이동할 때 액션을 트리거합니다.

onkeydown 키를 누를 때 액션을 트리거합니다.

onkeypress 키를 누르고 있는 동안 액션을 트리거합니다.

onkeyup 키를 놓을 때 액션을 트리거합니다.

onload 브라우저의 SVG 문서 구문 분석이 완전히 끝나면 액션을 트리거합니다. 이 이벤트를 사용하여 한 번만 초기화하는 기능을 호출합니다.

onerror 요소를 제대로 불러오지 못하거나 다른 오류가 발생한 경우 액션을 트리거합니다.

onabort 요소를 완전히 불러오기 전에 페이지 불러오기가 중단된 경우 액션을 트리거합니다.

onunload SVG 문서가 창 또는 프레임에서 제거되면 액션을 트리거합니다.

onzoom 문서의 확대/축소 수준을 바꾸면 액션을 트리거합니다.

onresize 문서 보기 크기를 조절할 때 액션을 트리거합니다.

onscroll 문서 보기를 스크롤하거나 초점을 이동할 때 액션을 트리거합니다.

맨 위로 

웹에 최적화된 SVG 내보내기 옵션

새 SVG 내보내기([파일] > [내보내기] > [SVG]) 옵션을 사용할 수 있습니다. 새 작업 과정을 사용하여 웹 및 화면 디자인 프로젝트용으로 표준화된 웹 최적화 SVG 파일을 생성할 수 있습니다.

사용할 수 있는 옵션은 다음과 같습니다.

- 스타일. 결과 코드를 SVG 파일에 작성하는 방법을 선택합니다. 내부 CSS, 인라인 스타일 또는 프레젠테이션 속성 스타일 중에서 선택합니다.
- 글꼴. SVG 파일에 나타낼 글꼴을 선택합니다. 외곽선은 경로 정의를 유지하며 가장 잘 호환됩니다.
- 이미지. 이미지를 문서 내에 포함된 이미지로 저장할 것인지 또는 문서에 대한 외부 파일로 연결할 것인지 선택합니다.
- 개체 ID: ID 유형(이름)을 SVG 파일의 개체에 지정하는 방법을 선택합니다. 레이어 이름, 최소 또는 고유 중에서 선택합니다. 이 옵션은 개체의 복제 이름을 처리하는 방식과 내보낸 CSS 파일에서 개체의 이름이 지정되는 방식을 결정합니다.
- 10진수: 개체 위치의 정밀도에 대해 유지할 정보를 선택합니다. 십진수 값이 클수록 개체가 배치되는 방법의 정밀도가 늘어나며, 이 경우 렌더링된 SVG를 시각적으로 정확하게 볼 수 있습니다. 하지만 십진수 값을 늘리면 결과로 내보낸 SVG의 파일 크기도 늘어납니다.
- 축소: 빈 그룹과 빈 공간을 제거하여 SVG의 파일 크기를 최적화합니다. 이 옵션을 선택하면 결과 SVG 코드의 가독성이 줄어듭니다.
- 반응형. 이 옵션을 선택하면 생성된 SVG의 크기가 브라우저 내에서 조절됩니다. 기록된 절대 크기 값은 없습니다.
- 코드 표시: 내보낸 내용을 기본 텍스트 편집기에서 엽니다.
- 브라우저에 표시(아이콘): 이미지를 기본 웹 브라우저에 표시합니다.

Adobe는 다음 사항도 권장합니다.

- 웹용으로 이미지 최적화
- SVG 포맷으로 저장
- 래스터 효과 정보
- 효과 수정 또는 삭제
- 웹 그래픽을 만들기 위한 최상의 조건

애니메이션 만들기

Flash 그래픽 정보

Flash 애니메이션 만들기

Illustrator 및 Flash를 사용하여 작업

Flash 그래픽 정보

맨 위로

Flash(SWF) 파일 포맷은 크기 조절이 가능한 웹용 압축 그래픽을 만들기 위한 벡터 기반 그래픽 파일 포맷입니다. 이 파일 형식은 벡터 기반이므로 어떤 해상도에서도 아트웍의 이미지 품질이 유지되고, 애니메이션 프레임의 크기를 줄일 수 있습니다. 각 심볼은 내보낼 때 SWF 파일에서 한 번만 정의됩니다.

[내보내기] 명령이나 [웹 및 장치용으로 저장] 명령을 사용하여 아트웍을 SWF 파일로 저장할 수 있습니다. 각 명령의 장점은 다음과 같습니다.

내보내기(SWF) 명령 애니메이션 및 비트맵 압축을 가장 효율적으로 제어할 수 있습니다.

웹 및 장치용으로 저장 명령 분할 영역이 있는 레이아웃에서 SWF 및 비트맵 포맷 조합을 가장 효율적으로 제어할 수 있습니다. 이 명령은 [내보내기](SWF) 명령에 비해 제공되는 이미지 옵션은 적지만 [내보내기] 명령에서 마지막으로 사용한 설정을 사용합니다. 자세한 내용은 [SWF 최적화 옵션\(Illustrator\)](#)을 참조하십시오.

SWF로 저장할 아트웍을 준비할 때는 다음 정보에 유의합니다.

- 심볼을 사용할 때 파일 크기를 최대한 작게 유지하려면 아트웍의 심볼 예제가 아닌 [심볼] 패널의 심볼에 효과를 적용합니다.
- [심볼 염색기] 및 [심볼 스타일기] 도구를 사용하면 Illustrator에서 각 심볼 예제의 모양을 유지하기 위해 예제 사본을 만들어야 하므로 SWF 파일의 크기가 커집니다.
- 정지점이 8개가 넘는 그라디언트와 망 오브젝트는 래스터화된 후 비트맵으로 채워진 모양으로 나타납니다. 정지점이 8개 미만인 그라디언트는 그라디언트로 내보내집니다.
- 패턴은 패턴 아트 크기의 작은 이미지로 래스터화되어 아트를 칠할 수 있도록 나란히 배열됩니다.
- 비트맵 오브젝트가 분할 영역의 경계를 벗어나면 전체 오브젝트가 내보낸 파일에 포함됩니다.
- SWF에서는 둥근 단면이나 둥근 연결만 지원됩니다. 경사 단면이나 사각 단면은 SWF로 내보낼 때 둥근 단면이 됩니다.
- 패턴으로 칠해진 텍스트와 패턴으로 칠해진 선은 패스로 변환된 후 패턴으로 칠해집니다.
- 텍스트를 SWF로 내보낼 때 많은 특징이 유지되지만 몇 가지 정보는 잃게 됩니다. SWF 파일을 Flash로 불러올 때 행간, 커닝 및 자간은 유지되지 않습니다. 대신 텍스트가 각각의 레코드로 분할되어 행간 모양을 시뮬레이트합니다. 이후에 Flash Player에서 SWF 파일을 재생하면 파일의 행간, 커닝 및 자간 모양이 유지됩니다. 텍스트를 패스로 내보내려는 경우 [SWF 옵션] 대화 상자에서 [텍스트를 윤곽선으로 내보내기]를 선택하거나 SWF로 내보내기 전에 [윤곽선 만들기] 명령을 선택하여 텍스트를 윤곽선으로 변환합니다.

Illustrator와 Flash를 함께 사용하는 방법에 대한 비디오를 보려면 www.adobe.com/go/irvid4099_xp_kr을 참조하십시오. Illustrator와 Flash 간의 효과적인 심볼 사용에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0198_kr을 참조하십시오. Illustrator와 Flash 간에 텍스트를 효과적으로 사용하는 방법에 대한 비디오를 보려면 www.adobe.com/go/vid0199_kr을 참조하십시오.

Flash 애니메이션 만들기

맨 위로

Illustrator에서 Flash 애니메이션을 만드는 방법은 다양합니다. 가장 쉬운 방법 중 하나는 각 애니메이션 프레임을 별도의 Illustrator 레이어로 가져온 다음 아트웍을 내보낼 때 [AI 레이어를 SWF 프레임으로] 옵션을 선택하는 것입니다.

Illustrator에서 SWF 파일을 내보내는 작업에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0214_kr을 참조하십시오. Illustrator에서 모바일 콘텐츠를 만드는 작업에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0207_kr을 참조하십시오. 또한 Adobe Studio(<http://studio.adobe.com>)에서 Flash 애니메이션을 만드는 방법에 대한 팁과 자습서를 확인할 수 있습니다.

1. 애니메이션으로 나타낼 아트웍을 만듭니다. 심볼을 사용해 애니메이션의 파일 크기를 줄이고 작업을 단순화합니다.
2. 애니메이션의 각 프레임에 대해 별도의 레이어를 만듭니다.

이 작업을 하려면 기본 아트웍을 새 레이어에 붙인 다음 아트웍을 편집하면 됩니다. 또는 [레이어에 풀기] 명령을 사용해 누적 방식으로 만들어지는 오브젝트로 구성된 레이어를 자동으로 생성할 수 있습니다.

3. 레이어가 애니메이션 프레임으로 표시할 순서대로 나타나는지 확인합니다.
4. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [파일] > [내보내기]를 선택하고 포맷으로는 **Flash(SWF)**를 선택한 다음 [내보내기]를 클릭합니다. [SWF 옵션] 대화 상자의 [따로 내보내기]에서 [AI 레이어에서 SWF 프레임]을 선택합니다. 추가 애니메이션 옵션을 설정한 다음 [확인]을 클릭합니다.
- [파일] > [웹 및 장치용으로 저장]을 선택합니다. [최적화 파일 형식] 메뉴에서 [SWF]를 선택합니다. [내보내기 유형] 메뉴에서 [AI 레이어를 SWF 프레임으로]를 선택합니다. 추가 옵션을 설정한 다음 [저장]을 클릭합니다.

Illustrator 및 Flash를 사용하여 작업

Illustrator 아트워크를 Flash 편집 환경으로 이동하거나 Flash Player로 직접 이동할 수 있습니다. 아트워크를 복사하여 붙여 넣고 파일을 SWF 형식으로 저장하거나 아트워크를 Flash로 직접 내보낼 수 있습니다. 또한 Illustrator에서는 Flash 동적 텍스트 및 동영상 클립 심볼을 지원합니다.

Illustrator와 Flash를 함께 사용하는 방법에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/irvid4099_xp_kr을 참조하십시오.

Device Central을 사용하여 Illustrator 아트워크가 다른 휴대용 장치의 Flash Player에서 어떻게 나타나는지 볼 수 있습니다.

Illustrator 아트워크 붙여넣기

Illustrator에서 그래픽이 풍부한 아트워크를 만들고 Flash에 간단하고, 빠르고, 매끄럽게 복사하여 붙여넣을 수 있습니다.

Illustrator 아트워크를 Flash에 붙여넣는 경우 다음 특성이 유지됩니다.

- 패스 및 모양
- 크기 조절
- 획 두께
- 그라디언트 정의
- 텍스트(OpenType 글꼴 포함)
- 연결된 이미지
- 심볼
- 혼합 모드

또한 Illustrator와 Flash는 붙여넣은 아트워크를 다음 방법으로 지원합니다.

- Illustrator 아트워크에서 전체 최상위 레이어를 선택하여 Flash에 붙여넣는 경우 속성(가시성 및 잠금)과 함께 레이어가 유지됩니다.
- Flash에서 붙여넣은 비 RGB Illustrator 색상(CMYK, 회색 음영 및 사용자 정의)을 RGB로 변환하면 RGB 색상이 예상과 같이 나타납니다.
- Illustrator 아트워크를 가져오거나 붙여넣을 때 다양한 옵션을 사용하여 텍스트의 그림자와 같은 효과를 Flash 필터로 유지할 수 있습니다.
- Flash에서 Illustrator 마스크가 유지됩니다.

Illustrator에서 SWF 파일 내보내기

Flash에서 내보낸 SWF 파일의 품질 및 압축과 일치하는 SWF 파일을 Illustrator에서 내보낼 수 있습니다.

내보낼 때 다양한 사전 설정을 선택하여 최적의 출력을 확인할 수 있고 여러 대지, 심볼, 레이어, 텍스트 및 마스크 처리 방법을 지정할 수 있습니다. 예를 들어, Illustrator 심볼을 동영상 클립으로 내보낼지 또는 그래픽으로 내보낼지 지정할 수 있고 Illustrator 레이어에서 SWF 심볼을 만들도록 선택할 수 있습니다.

Illustrator 파일을 Flash로 가져오기

Illustrator에서 전체 레이아웃을 만든 다음 한번에 Flash로 가져오려는 경우, Flash에서 [파일] > [스태지지로 가져오기] 또는 [파일] > [라이브러리로 가져오기] 명령을 사용하여 아트워크를 기본 Illustrator 형식(AI)으로 저장하고 높은 정확도를 유지하면서 Flash로 가져올 수 있습니다.

Illustrator 파일에 대지가 여러 개 포함되어 있는 경우 Flash의 [가져오기] 대화 상자에서 가져올 대지를 선택한 다음 해당 대지에서 각 레이어에 대한 설정을 지정합니다. 선택한 대지의 모든 오브젝트는 Flash의 단일 레이어로 가져올 수 있습니다. 같은 AI 파일에서 다른 대지를 가져올 경우 해당 대지의 오브젝트는 Flash의 새 레이어로 가져올 수 있습니다.

Illustrator 아트워크를 AI, EPS 또는 PDF 파일로 가져오는 경우 Flash에서는 붙여넣은 Illustrator 아트워크와 동일한 특성이 유지됩니다. 또한 가져온 Illustrator 파일에 레이어가 포함되어 있으면 다음 방법 중 하나로 레이어를 가져올 수 있습니다.

- Illustrator 레이어를 Flash 레이어로 변환
- Illustrator 레이어를 Flash 프레임으로 변환
- 모든 Illustrator 레이어를 단일 Flash 레이어로 변환

심볼 작업 과정

Illustrator의 심볼 작업 과정은 Flash의 심볼 작업 과정과 비슷합니다.

심볼 만들기 Illustrator에서 심볼을 만드는 경우 [심볼 옵션] 대화 상자에서 심볼 이름을 입력하고 Flash에 Flash 심볼의 기본값으로 설정된 동영상 클립 심볼 유형, Flash 등록 격자 위치, 9-슬라이스 크기 조절 안내선과 같은 특정 옵션을 설정할 수 있습니다. 또한 Illustrator 및 Flash에서 여러 가지 동

일한 심볼 단축키(예: 심볼을 만드는 경우 **F8** 키)를 사용할 수 있습니다.

심볼 편집용 격리 모드 **Illustrator**에서 심볼을 더 쉽게 편집할 수 있도록 두 번 클릭하여 격리 모드로 엽니다. 격리 모드에서는 심볼 인스턴스만 편집할 수 있고 대지의 다른 모든 오브젝트는 흐려져 사용할 수 없습니다. 격리 모드를 종료하고 나면 [심볼] 패널의 심볼과 해당 심볼의 모든 인스턴스가 그에 따라 업데이트됩니다. **Flash**에서 심볼 편집 모드와 [라이브러리] 패널은 비슷한 방식으로 작동합니다.

심볼 속성 및 링크 [심볼] 패널 또는 [컨트롤] 패널을 사용하여 심볼 인스턴스에 이름을 할당하고, 인스턴스와 심볼 간의 링크를 끊고, 심볼 인스턴스와 다른 심볼을 교환하거나 심볼의 복사본을 만드는 작업을 쉽게 할 수 있습니다. **Flash**에서 [라이브러리] 패널의 편집 기능은 비슷한 방식으로 작동합니다.

정적, 동적, 입력 텍스트 오브젝트

정적 텍스트를 **Illustrator**에서 **Flash**로 가져오는 경우 **Flash**에서 텍스트가 윤곽선으로 변환됩니다. 또한 텍스트를 **Illustrator**에서 동적 텍스트로 설정할 수 있습니다. 동적 텍스트를 사용하면 **Flash**에서 텍스트 콘텐츠를 프로그래밍 방식으로 편집하고 여러 언어로 번역해야 하는 프로젝트를 간편하게 관리할 수 있습니다.

Illustrator에서 개별 텍스트 오브젝트를 정적, 동적 또는 입력 텍스트로 지정할 수 있습니다. **Illustrator** 및 **Flash**의 동적 텍스트 오브젝트는 비슷한 속성을 가집니다. 예를 들어, **Illustrator**와 **Flash** 모두 개별적인 문자가 아닌 텍스트 블록의 모든 문자에 영향을 주는 커닝을 사용하고, 앤티 앨리어스 텍스트도 같은 방식으로 작동하며, 텍스트를 포함하는 외부 XML 파일에 연결할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

 [SWF 최적화 옵션 \(Illustrator\)](#)

 [이미지 최적화](#)

 [웹 그래픽 최적화 옵션](#)

 [웹 그래픽에 대한 출력 설정값](#)



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

인쇄

인쇄용 문서 설정

합성 아트웍 인쇄

아트웍을 인쇄할 수 없게 만들기

인쇄 대화 상자 옵션

페이지의 아트웍 위치 변경

복수 대지 인쇄

인쇄를 위해 자동으로 대지 회전

여러 페이지에 아트웍 타일링

인쇄를 위해 문서 크기 조절

프린터 해상도 및 화면 선 수 변경

인쇄 작업과 관련하여 최적의 결정을 내리기 위해서는 프린터 해상도 또는 모니터 보정 및 해상도가 아트웍을 인쇄할 때 나타나는 모양에 어떤 영향을 미치는지를 포함하여 기본적인 인쇄 원리를 이해하고 있어야 합니다. Illustrator의 [인쇄] 대화 상자는 인쇄 작업을 쉽게 할 수 있도록 만들어졌습니다. 대화 상자의 각 옵션 세트는 사용자가 인쇄 프로세스를 쉽게 따라 할 수 있도록 구성되어 있습니다.

합성 아트웍 인쇄

맨 위로

합성 아트웍은 그림 창에 보이는 것에 해당하는 아트웍의 단일 페이지 버전, 즉 간단한 인쇄 작업을 말합니다. 또한 합성 아트웍은 전체 페이지 디자인을 보정하고, 이미지 해상도를 확인하고, 포스트스크립트 오류와 같이 이미지 세트에서 발생할 수 있는 문제를 식별하는 데도 유용합니다.

1. [파일] > [인쇄]를 선택합니다.
2. [프린터] 메뉴에서 프린터를 선택합니다. 프린터 대신 파일에 인쇄하려면 [Adobe PostScript® 파일] 또는 [Adobe PDF]를 선택합니다.
3. 다음 대지 옵션 중 한 가지를 선택합니다.
 - 모든 것을 한 페이지에 인쇄하려면 [대지 무시]를 선택합니다.
 - 각 대지를 개별적으로 인쇄하려면 [대지 무시]를 선택 취소하고 [모두]를 지정하여 모든 대지를 인쇄하거나 1-3 등의 특정 범위를 지정하여 인쇄합니다.
4. [인쇄] 대화 상자의 왼쪽에 있는 [출력]을 선택하고 [모드]가 [합성]으로 설정되어 있는지 확인합니다.
5. 추가 인쇄 옵션을 설정합니다.
6. [인쇄]를 클릭합니다.

문서에 레이어가 사용된 경우 인쇄할 레이어를 지정할 수 있습니다. [파일] > [인쇄]를 선택하고 [레이어 인쇄] 메뉴에서 [표시 및 인쇄 가능한 레이어], [표시 가능한 레이어] 또는 [모든 레이어]와 같은 옵션을 선택합니다. 자르기 영역을 지정하여 인쇄하는 방법에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0213_kr을 참조하십시오.

아트웍을 인쇄할 수 없게 만들기

맨 위로

[레이어] 패널을 사용하면 버전이 다른 여러 아트웍을 쉽게 인쇄할 수 있습니다. 예를 들어, 텍스트를 교정하기 위해 문서에서 문자 오브젝트만 인쇄하도록 선택할 수 있습니다. 또한 아트웍에 인쇄되지 않는 요소를 추가하여 중요한 정보를 기록할 수도 있습니다.

- 문서 윈도우에서 아트웍의 표시, 인쇄 및 내보내기 작업을 수행할 수 없게 하려면 [레이어] 패널에서 해당 항목을 숨깁니다.
- 아트웍을 대지에 표시하거나 내보낼 수는 있고 인쇄만 할 수 없게 하려면 [레이어] 패널에서 레이어 이름을 두 번 클릭합니다. [레이어 옵션] 대화 상자에서 [인쇄] 옵션을 선택 취소하고 [확인]을 클릭합니다. [레이어] 패널에서 해당 레이어 이름이 이탤릭체로 변경됩니다.
- 대지에서 보이기는 하지만 인쇄하거나 내보내지 않는 아트웍을 만들려면 [레이어 옵션] 대화 상자에서 [템플릿]을 선택합니다.

참고: 문서에서 복수 대지를 지정한 다음 [인쇄] 대화 상자에서 한 번에 하나씩만 선택하여 인쇄할 수도 있습니다. 대지에 있는 아트웍만 인쇄됩니다. 자르기 대지를 정의하는 작업에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/lrvid4016_ai_kr을 참조하십시오.

인쇄 대화 상자 옵션

맨 위로

[일반] 옵션에서 [요약] 옵션에 이르는 [인쇄] 대화 상자의 각 옵션 범주는 문서의 인쇄 과정을 안내하도록 구성되어 있습니다. 옵션 세트를 표시하려면 대화 상자 왼쪽에 있는 세트 이름을 선택합니다. 이러한 옵션의 대다수는 문서를 시작할 때 선택한 시작 프로파일에서 사전 설정됩니다.

일반 페이지 크기와 방향을 설정하고, 인쇄할 페이지 수를 지정하고, 아트웍의 크기를 조절하고, 타일링 옵션을 지정하고, 인쇄할 레이어를 선택합니

다.
표시와 도련 프린터의 표시를 선택하고 도련을 만듭니다.
출력 색상 분판을 만듭니다.
그래픽 패스, 글꼴, 포스트스크립트 파일, 그라디언트, 망 및 블렌드에 대한 인쇄 옵션을 설정합니다.
색상 관리 인쇄를 위한 색상 프로파일과 렌더링 의도를 선택합니다.
고급 인쇄 중에 벡터 아트웍의 병합(또는 가능한 래스터화)을 조절합니다.
요약 인쇄 설정의 요약 정보를 보고 저장합니다.

페이지의 아트웍 위치 변경

맨 위로

[인쇄] 대화 상자에 있는 미리보기 이미지는 아트웍이 페이지 상에서 인쇄될 위치를 보여줍니다.

1. [파일] > [인쇄]를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 대화 상자의 왼쪽 아래 모퉁이에 있는 미리보기 이미지에 아트웍을 드래그합니다.
 - [배치] 아이콘 상의 정사각형이나 화살표를 클릭하여 페이지를 기준으로 아트웍을 정렬하기 위한 원점을 지정합니다. [원점 X]와 [원점 Y]에 값을 입력하여 아트웍의 위치를 미세 조정합니다.

인쇄 가능한 영역을 대지 위로 직접 이동하려면 [타일링 인쇄] 도구를 이용해 그림 창에서 드래그합니다. 드래그할 때 [타일링 인쇄] 도구는 마치 페이지의 왼쪽 하단 모서리에서 인쇄 가능한 영역을 이동하는 것처럼 동작합니다. 대지의 어디로든 인쇄 가능 영역을 이동할 수 있지만 인쇄 가능 영역을 벗어나는 페이지 부분은 인쇄되지 않습니다.

복수 대지 인쇄

맨 위로

복수 대지가 있는 문서를 만들면 문서를 다양한 방법으로 인쇄할 수 있습니다. 대지를 무시하고 모든 것을 한 페이지에 인쇄할 수 있습니다(대지가 페이지 테두리를 넘어가는 경우에는 타일링이 필요할 수도 있음). 또는 각 대지를 개별 페이지로 인쇄할 수도 있습니다. 대지를 개별 페이지로 인쇄할 경우 모든 대지를 인쇄할 수도 있고 일정 범위의 대지를 인쇄할 수도 있습니다.

1. 파일 > 인쇄를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 모든 대지를 개별 페이지로 인쇄하려면 [모두]를 선택합니다. [인쇄] 대화 상자의 왼쪽 아래 모퉁이에 있는 미리보기 영역에 나열된 모든 페이지를 볼 수 있습니다.
 - 대지의 하위 세트를 별도의 페이지로 인쇄하려면 [범위]를 선택하고 인쇄할 대지를 지정합니다.
 - 모든 대지에 있는 아트웍을 한 페이지에 인쇄하려면 [대지 무시]를 선택합니다. 아트웍이 페이지의 테두리를 넘어가는 경우에는 크기를 조절하거나 타일링할 수 있습니다.
3. 다른 인쇄 옵션을 원하는 대로 지정한 다음 [인쇄]를 클릭합니다.

인쇄를 위해 자동으로 대지 회전

맨 위로

Illustrator CS5에서 문서에 있는 모든 대지는 선택한 미디어 크기에 인쇄되도록 자동으로 회전시킬 수 있습니다. [인쇄] 대화 상자에서 [자동 회전] 체크 상자를 선택하여 Illustrator 문서에 대해 자동 회전을 설정합니다. CS5에서 만든 문서의 경우 기본적으로 자동 회전이 활성화됩니다.

예를 들어, 가로(폭이 높이보다 큼) 및 세로(높이가 폭보다 큼) 미디어 크기가 둘 다 있는 문서를 고려해 보십시오. [인쇄] 대화 상자에서 미디어 크기를 세로로 선택하고 인쇄하는 경우 가로 대지는 세로 미디어에 맞게 자동으로 회전합니다.

참고: [자동 회전]을 선택하면 페이지 방향을 변경할 수 없습니다.

여러 페이지에 아트웍 타일링

맨 위로

한 페이지에 들어가지 않는 단일 대지에서 아트웍을 인쇄하거나 대지를 무시하는 경우에는 여러 페이지에 아트웍을 타일링할 수 있습니다. 문서에 여러 아트가 있는 경우

1. [파일] > [인쇄]를 선택합니다.
2. [타일] 옵션:

참고: 문서에 복수 대지가 있는 경우 먼저 [대지 무시]를 선택하거나 [범위] 옵션에서 1개의 페이지를 지정하고 [페이지에 맞추기]를 선택합니다.

[전체 페이지]를 선택합니다. 대지를 최대 미디어 크기 페이지로 나누어 출력합니다.

이미지 영역 선택된 장치가 이미지로 표시할 수 있는 내용에 따라 대지를 페이지로 나눕니다. 이 옵션을 사용하면 타일로 나누어진 조각들을 다시 원래의 큰 아트웍으로 만들 수 있기 때문에 장치에서 처리할 수 있는 크기보다 큰 아트웍을 출력할 때 유용합니다.
3. [전체 페이지]를 선택한 경우 [오버랩] 옵션을 설정하여 페이지 간 오버랩 양을 지정합니다(옵션).

인쇄를 위해 문서 크기 조절

대형 문서를 아트웍의 실제 크기보다 더 작은 용지에 맞추려면 [인쇄] 대화 상자를 사용하여 문서의 폭 및 높이 크기를 대칭적 또는 비대칭적으로 조절할 수 있습니다. 예컨대 곡면 인쇄기에 사용할 필름을 인쇄하려고 할 때 비대칭적인 크기 조절 기능이 유용합니다. 플레이트가 인쇄기 드럼에 장착될 방향을 알고 있다면 크기 조절 기능이 일반적으로 발생하는 플레이트의 2 ~ 3%의 연신을 보상할 수 있습니다. 크기를 조절해도 문서의 페이지 크기에는 아무 영향이 없으며, 문서가 인쇄되는 크기만 달라집니다.

1. [파일] > [인쇄]를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 크기 조절을 방지하려면 [크기 조절하지 않음]을 선택합니다.
 - 문서의 크기를 자동으로 조절하여 페이지에 맞추려면 [페이지에 맞추기]를 선택합니다. 크기 조절 백분율은 선택된 PPD에서 정의하는 표현 가능 영역에 의해 결정됩니다.
 - [폭]과 [높이] 텍스트 상자를 활성화하려면 [사용자 정의]를 선택합니다. 폭 또는 높이에 대해 1에서 1000 사이의 백분율을 입력합니다. 문서의 폭 대 높이 비를 변경하려면 [제한 비율] 단추 를 선택 취소합니다.

프린터 해상도 및 화면 선 수 변경

Adobe Illustrator에서는 기본 프린터 해상도와 화면 선 수를 사용하여 가장 빠르게 고품질로 인쇄합니다. 하지만 경우에 따라서는 프린터 해상도와 화면 선 수를 변경하고 싶을 때도 있을 것입니다. 한계 체크 오류로 인해 인쇄가 되지 않는 매우 긴 곡선 패스를 그리거나, 인쇄 속도가 느리거나, 그라디언트와 망을 인쇄할 때 떠가 보이는 경우를 예로 들 수 있습니다.

1. [파일] > [인쇄]를 선택합니다.
2. [프린터]에 대해 [포스트스크립트 프린터], [Adobe PostScript® 파일] 또는 [Adobe PDF]를 선택합니다.
3. [인쇄] 대화 상자 왼쪽에서 [출력]을 선택합니다.
4. [프린터 해상도]에 대해 화면 선 수(lpi)와 프린터 해상도(dpi)를 함께 선택합니다.

프린터 해상도는 인치당 출력되는 잉크 도트 수(dpi)로 측정됩니다. 대부분의 데스크탑 레이저 프린터의 해상도는 600dpi이고 이미지 세터의 해상도는 1200dpi 이상입니다. 잉크젯 프린터는 점을 실제로 표시하는 대신 잉크를 미세하게 분사하지만 대부분은 300-720dpi의 적절한 해상도를 가집니다.

데스크탑 레이저 프린터, 특히 이미지 세터에 인쇄할 때는 화면 선 수도 고려해야 합니다. 화면 선 수는 회색 음영 이미지나 색상 분판을 인쇄하는 데 사용되는 인치당 하프톤 셀 수를 나타냅니다. 스크린 롤링 또는 라인 스크린이라고 알려진 화면 선 수는 lpi(인치당 선 수) 또는 하프톤 스크린에서의 인치당 셀 선 단위로 측정됩니다.

라인 스크린 롤링이 높으면(예: 150lpi) 이미지를 만드는 데 사용되는 점 간격이 촘촘해져서 인쇄할 때 미세하게 렌더링된 이미지가 만들어지고, 라인 스크린 롤링이 낮으면(60lpi ~ 85lpi) 점 간격이 넓어져서 거친 이미지가 만들어집니다. 점 크기는 라인 스크린에 의해 결정됩니다. 높은 라인 스크린 롤링은 작은 점을 사용하고 낮은 스크린 롤링은 큰 점을 사용합니다. 라인 스크린 롤링을 선택할 때 가장 중요한 요인은 작업에 사용하는 인쇄기의 종류입니다. 인쇄소에 문의하여 인쇄기의 라인 스크린 세밀도를 알아보고 적절하게 선택합니다.

고해상도 이미지 세터의 PPD 파일은 다양한 이미지 세터 해상도와 쌍을 이루는 광범위한 라인 스크린 롤링을 제공합니다. 저해상도 프린터의 PPD 파일은 일반적으로 라인 스크린의 선택 폭이 좁기 때문에 53lpi에서 85lpi 사이의 거친 화면이 나타납니다. 그러나 화면이 거칠수록 저해상도 프린터에서는 최적의 결과를 나타냅니다. 예를 들어, 최종 출력에 저해상도 프린터를 사용하는 경우 100lpi의 세밀한 화면을 사용하면 실제로 이미지의 품질이 떨어집니다. 지정된 해상도에 대해 lpi가 증가하면 재생될 수 있는 색상 수가 줄어들기 때문입니다.

참고: 일부 이미지 세터와 데스크탑 레이저 프린터는 비하프톤 스크린 방식을 사용합니다. 비하프톤 프린터로 이미지를 인쇄할 경우 서비스 공급자에게 문의하거나 프린터 설명서를 참조하여 권장 해상도를 확인하십시오.



페이지 크기와 방향 변경

Adobe Illustrator에서는 일반적으로 선택된 프린터의 PPD 파일에 정의된 페이지 크기 초기값을 사용합니다. 그러나 세로(수직) 또는 가로(수평) 방향을 지정하는 것은 물론 미디어 크기를 PPD 파일의 목록에 있는 크기로 변경할 수 있습니다. 지정할 수 있는 최대 페이지 크기는 이미지 세터의 최대 표현 가능 영역에 따라 달라집니다.

주의: [인쇄] 대화 상자에서 페이지 크기와 방향을 변경하면 인쇄에만 적용됩니다. 대지의 페이지 크기 또는 방향을 변경하려면 [대지 옵션] 대화 상자 또는 [제어판]의 [대지] 옵션을 사용합니다. (대지 편집을 참조하십시오.)

페이지의 크기 및 방향을 지정할 때 다음 사항에 유의하십시오.

- 다른 미디어 크기를 선택하면(예: [편지지]에서 [공문서]로 변경하는 경우) 미리 보기 창에서 아트웍이 재배치됩니다. 이는 미리 보기 창이 선택된 미디어의 표현 가능 영역 전체를 표시하기 때문이며, 미디어 크기가 바뀌면 미리 보기 창은 표현 가능 영역을 포함하도록 자동으로 크기가 조절됩니다.

참고: 프린터와 이미지 세터의 종류에 따라 이미지 영역의 크기가 다르게 정의되므로 동일한 미디어 크기(예: 편지지)라 하더라도 PPD 파일에 따라 이미지 영역이 달라질 수 있습니다.

- 필름이나 용지에서 페이지의 기본 위치는 페이지 인쇄에 사용하는 이미지 세터에 따라 다릅니다.
- 미디어의 크기가 아트웍은 물론 재단 표시, 맞춰찍기 표시 기타 필요한 인쇄 정보를 포함할 만큼 충분히 큰지 확인합니다. 그러나 이미지 세터 필름이나 용지를 절약하려면 아트웍과 필요한 인쇄 정보가 들어가는 가장 작은 페이지 크기를 선택해야 합니다.
- 이미지 세터가 표현 가능 영역의 긴 쪽을 수용할 수 있으면 [가로 방향] 옵션을 사용하거나 인쇄되는 아트웍의 방향을 변경하여 필름이나 용지의 양을 크게 절약할 수 있습니다. 자세한 내용은 특정 프린터에 대한 설명서를 참고하십시오.

- [파일] > [인쇄]를 선택합니다.
- [크기] 메뉴에서 페이지 크기를 선택합니다. 현재 프린터와 PPD 파일에 따라 사용 가능한 크기가 결정됩니다. 해당 프린터의 PPD 파일에서 허용되는 경우 [사용자 정의]를 선택하여 [폭] 및 [높이] 텍스트 상자에 사용자 정의 페이지 크기를 지정할 수 있습니다.
- [방향] 단추를 클릭하여 페이지 방향을 설정합니다.

세로를 위로  바른 쪽을 위로 하여 세로 방향으로 인쇄합니다.

가로를 왼쪽으로  왼쪽으로 회전하여 가로 방향으로 인쇄합니다.

세로를 아래로  위쪽을 아래로 가게 해서 세로 방향으로 인쇄합니다.

가로를 오른쪽으로  오른쪽으로 회전하여 가로 방향으로 인쇄합니다.

- 인쇄된 아트웍을 90° 회전하려면 [가로 방향]을 선택합니다(옵션). 이 옵션을 사용하려면 가로 방향 인쇄 및 사용자 정의 페이지 크기를 지원하는 PPD를 사용해야 합니다.

참조

- 인쇄용 문서 설정



Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

색상 분판 인쇄

색상 분판 정보

색상 분판을 위한 아트웍 준비

색상 분판 미리 보기

색상 분판 인쇄

모든 플레이트에 오브젝트 인쇄

색상 분판 정보

맨 위로

색상 및 연속 톤 이미지를 재생하기 위해 프린터에서는 일반적으로 이미지를 사이안, 마젠타, 노란색, 검정색 네 부분으로 구분한 네 개의 판(배합 색상)으로 아트웍을 분판합니다. 사용자 정의 잉크(별색이라고 함)를 포함할 수도 있습니다. 이 경우, 각 별색에 대해 별도의 판이 만들어집니다. 적절한 색상의 잉크를 칠하고 각 색상 판을 서로 맞춰서 인쇄하면 이 색상들이 결합하여 원래의 아트웍을 재생합니다.

이미지를 두 가지 이상의 색상으로 분리하는 과정을 색상 분판이라고 하며, 판을 만들 때 사용한 필름을 분판이라고 합니다.



이미지 세터에서 인쇄된 4색 분판과 컬러 레이저 프린터에서 인쇄된 합성 이미지 비교

고품질의 분판을 제작하려면 분판을 제작할 인쇄소와 긴밀한 관계를 유지하면서 작업 시작 전과 작업이 진행되는 동안 전문가에게 조언을 구해야 합니다. 분판 미리보기 패널 사용에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/lnvid4021_ai_kr를 참조하십시오.

별색 정보

배합 색상 정보

색상 분판을 위한 아트웍 준비

맨 위로

Illustrator에서 색상 분판을 인쇄하기 전에 다음과 같은 예비 출판 작업을 수행하는 것이 좋습니다.

- 모니터 보정과 [Illustrator 색상 설정] 선택을 비롯한 색상 관리를 설정합니다.
- 예상 출력 장치 상에서 색상이 어떻게 나타날 것인지 화면 인쇄 상태를 봅니다. [원도우] > [분판 미리보기]를 선택하여 색상 분판의 예상 모양을 미리봅니다.
- 문서가 RGB 모드에 있는 경우 [파일] > [문서 색상 모드] > [CMYK 색상]을 선택하여 문서를 CMYK 모드로 변환합니다.
- 아트웍에 색상 블렌드가 포함되어 있는 경우 색상 띠가 나타나지 않고 매끄럽게 인쇄될 수 있도록 색상 블렌드를 최적화합니다.
- 아트웍에 트래핑이 필요한 경우 적절한 중복 인쇄 및 트래핑을 설정합니다.
- 아트웍에 투명하게 겹치는 색상 영역이 포함되어 있는 경우 어떤 영역이 병합의 영향을 받게 될 것인지 미리 보고 어떤 병합 옵션을 사용할지 결정합니다.

색상을 전체적으로 변환하고 줄이려면 [라이브 색상] 대화 상자를 사용합니다. 예를 들어, 배합 색상 문서를 2색 별색 문서로 변환하려면 [라이브 색상]의 [할당] 부분을 사용하여 원하는 색상과 기존 색상에 할당할 방식을 지정합니다.

Adobe 응용 프로그램 색상 관리 정보

색상 분판 미리 보기

맨 위로

[분판 미리보기] 패널에서 색상 분판 및 중복 인쇄를 미리볼 수 있습니다. 분판 미리보기 패널 사용에 대한 비디오는

www.adobe.com/go/llvid4021_ai_kr을 참조하십시오.

모니터에서 분판 미리보기를 하면 문서에서 별색 오브젝트를 미리보고 다음을 확인할 수 있습니다.

혼합 검정 분판을 미리보면 혼합 검정으로 인쇄되는 영역 또는 불투명도를 높이고 더욱 풍부한 색상을 얻기 위해 색상 잉크를 혼합한 검정 원색(K) 잉크로 인쇄되는 영역을 확인할 수 있습니다.

중복 인쇄 색상 분판 출력에서 혼합, 투명도 및 중복 인쇄가 어떻게 표시되는지 미리볼 수 있습니다. 일반 인쇄 장치로 출력하는 경우에도 중복 인쇄 효과를 확인할 수 있습니다.

참고: **Illustrator**의 [분판 미리보기] 패널은 **InDesign** 및 **Acrobat**의 [분판 미리보기] 패널과 약간 다릅니다. 예를 들어 **Illustrator**의 [미리보기] 패널은 **CMYK** 문서 모드 전용입니다.

1. [윈도우] > [분판 미리보기]를 선택합니다.
2. [중복 인쇄 미리보기]를 선택합니다.
3. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 화면에서 분판 잉크를 숨기려면 분판 이름 왼쪽에 있는 눈 모양 아이콘 을 클릭합니다. 다시 클릭하면 분판을 볼 수 있습니다.
 - 화면에서 분판 잉크를 하나만 제외하고 모두 숨기려면 **Alt** 키(**Windows**) 또는 **Option** 키(**Mac OS**)를 클릭한 채 해당 분판에 대한 눈 모양 아이콘을 클릭합니다. 모든 분판을 다시 표시하려면 **Alt** 키(**Windows**) 또는 **Option** 키(**Mac OS**)를 클릭한 채 눈 아이콘을 다시 클릭합니다.
 - 모든 원색 플레이트를 한꺼번에 보려면 **[CMYK]** 아이콘 을 클릭합니다.
4. 일반 보기로 돌아가려면 [중복 인쇄 미리보기]를 선택 취소합니다.

분판을 모니터에서 미리보면 인쇄 비용을 들이지 않고 문제를 파악하는 데 도움이 될 수는 있지만 트랩, 이밀전 옵션, 프린터 표시, 하프톤 스크린 및 해상도는 미리볼 수 없습니다. 이 설정에 대해서는 인쇄업체와 함께 필수 교정 인쇄본 또는 오버레이 교정 인쇄본을 사용하여 확인하십시오. [분판 미리보기] 패널에서 화면에 잉크를 표시하거나 숨기도록 하는 설정은 실제 분판 과정에는 영향을 미치지 않습니다. 이 설정은 오직 미리보기 동안 분판이 화면에 표시되는 방법에만 영향을 미칩니다.

참고: 숨겨진 레이어에 있는 오브젝트는 화면에서 미리볼 수 없습니다.

색상 분판 인쇄

맨 위로 

1. [파일] > [인쇄]를 선택합니다.
2. 프린터와 **PPD** 파일을 선택합니다. 프린터 대신 파일에 인쇄하려면 **[Adobe PostScript® 파일]** 또는 **[Adobe PDF]**를 선택합니다.
3. [인쇄] 대화 상자 왼쪽에서 [출력]을 선택합니다.
4. [모드]로 [분판(호스트 기반)] 또는 **[In-RIP 분판]** 중 하나를 선택합니다.
5. 분판에 대한 이밀전, 이미지 노출 및 프린터 해상도를 지정합니다.
6. 분판하려는 색상 플레이트에 대한 옵션을 설정합니다.
 - 색상 플레이트의 인쇄를 사용 불가능하게 하려면 [문서 잉크 옵션] 목록의 색상 옆에 있는 프린터 아이콘 을 클릭합니다. 해당 색상에 대한 인쇄를 복구하려면 다시 클릭합니다.
 - 모든 별색이 별도의 판이 아니라 배합 색상 플레이트의 일부로 인쇄되도록 모든 별색을 배합 색상으로 변환하려면 [모든 별색을 배합 색상으로 변환]을 선택합니다.
 - 별개의 별색을 배합 색상으로 변환하려면 [문서 잉크 옵션] 목록의 별색 옆에 표시되는 별색 아이콘 을 클릭합니다. 4색 배합 아이콘 이 나타납니다. 색상을 별색으로 되돌리려면 다시 클릭합니다.
 - 모든 검정색 잉크를 중복 인쇄하려면 [검정색 중복 인쇄]를 선택합니다.
 - 화면 선 수, 화면 각도 및 플레이트용 하프톤 점의 모양을 변경하려면 잉크 이름을 두 번 클릭합니다. 또는 [문서 잉크 옵션] 목록에서 기존의 설정을 클릭하고 원하는 대로 변경합니다. 그러나 초기 각도와 선 수는 선택한 **PPD** 파일에 의해 결정됩니다. 사용자 정의 하프톤 스크린을 만들기 전에 인쇄소에 문의하여 기본적으로 사용되는 선 수와 각도를 확인합니다.

아트에 별색이 하나 이상 포함된 경우, 특히 둘 이상의 별색이 상호 작용하는 경우 별색마다 다른 화면 각도를 할당합니다.

7. [인쇄] 대화 상자에서 추가 옵션을 설정합니다.

특히, 아트웍의 위치 설정, 크기 조절 및 자르기 방법을 지정하고, 프린터의 표시와 도면을 설정하고, 투명 아트웍에 대한 병합 설정을 선택할 수 있습니다.

8. [인쇄]를 클릭합니다.

참고: 분판 미리보기 패널 사용에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/llvid4021_ai_kr을 참조하십시오.

색상 분판 모드

Illustrator는 색상 분판을 만들기 위해 두 가지 공통적인 포스트스크립트 작업흐름 또는 모드를 지원합니다. 두 작업흐름의 주요 차이점은 분판이 만들어지는 장소입니다. 분판은 **Illustrator**와 프린터 드라이버를 사용하는 호스트 컴퓨터 또는 출력 장치의 **RIP**(래스터 이미지 프로세서)에서 만들 수 있습니다.

전통적인 호스트 기반의 미리 분판된 작업흐름에서 **Illustrator**는 문서에 필요한 각 분판의 포스트스크립트 데이터를 만들고, 이 정보를 출력 장치로 보냅니다.

최신 RIP 기반 작업 과정에서는 새로운 포스트스크립트 RIP이 RIP에서 색상 분판, 트래핑 및 색상 관리 작업을 수행하므로 호스트 컴퓨터에 다른 작업을 처리할 수 있는 여유가 생겼습니다. 이 방법은 **Illustrator**의 파일 생성 시간을 단축하며 해당 인쇄 작업의 데이터 전송량을 최소화합니다. 예를 들어, **Illustrator**는 4페이지 이상의 포스트스크립트 정보를 보내서 호스트 기반의 색상 분판으로 인쇄하는 대신, 단일 합성 포스트스크립트 파일의 포스트스크립트 정보를 보내서 RIP에서 처리하도록 합니다.

이밀전 및 이미지 노출

이밀전이란 필름이나 용지의 감광층을 말합니다. 위(바르게 읽기)는 감광층을 바로 볼 때 이미지에 있는 문자를 읽을 수 있다(즉, "바르게 읽기")는 의미입니다. 아래(바르게 읽기)는 감광층을 뒤집을 때 문자를 읽을 수 있다는 의미입니다. 일반적으로 용지에 인쇄되는 이미지는 [위(바르게 읽기)]로 인쇄되는 반면, 필름에 인쇄되는 이미지는 대개 [아래(바르게 읽기)]로 인쇄됩니다. 인쇄소에 문의하여 기본적으로 사용하는 이밀전 방향을 확인합니다.

이밀전 면과 비이밀전 면(기본 면)을 구분하려면 밝은 조명 아래서 최종 필름을 살펴봅니다. 한 면이 다른 면보다 반짝이는 것을 알 수 있습니다. 흐릿한 면이 이밀전 면이고 반짝이는 면이 기본 면입니다.

이미지 노출은 아트웍이 양화 또는 음화 이미지 중 어떤 것으로 인쇄될 것인지를 말합니다. 일반적으로 미국의 인쇄소에서는 음화 필름을 요구하고 유럽이나 일본에서는 양화 필름을 요구합니다. 사용하는 이미지 유형을 잘 모르면 인쇄소에 문의합니다.

모든 플레이트에 오브젝트 인쇄

맨 위로

인쇄 과정에서 별색 플레이트를 포함하여 모든 플레이트에 하나의 오브젝트를 인쇄하려면 해당 색상을 등록 색상으로 변환하면 됩니다. 맞춰찍기 표시, 재단 표시, 페이지 정보에는 자동으로 등록 색상이 할당됩니다.

1. 오브젝트를 선택합니다.
2. [견본] 패널에서 첫 번째 견본 행(기본 위치)에 있는 [등록] 색상 견본 을 클릭합니다.
화면에 나타나는 초기 색상인 검정색의 등록 색상을 바꾸려면 [색상] 패널을 사용합니다. 지정하는 색상은 화면에서 등록 색상 오브젝트를 나타내는 데 사용됩니다. 이러한 오브젝트는 항상 합성에서는 회색으로 인쇄되고 분판에서는 모든 잉크의 동일한 농도로 인쇄됩니다.



법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

프린터 표시 및 도련

프린터 표시 정보

프린터 표시 추가

도련 정보

도련 추가

프린터 표시 정보

맨 위로

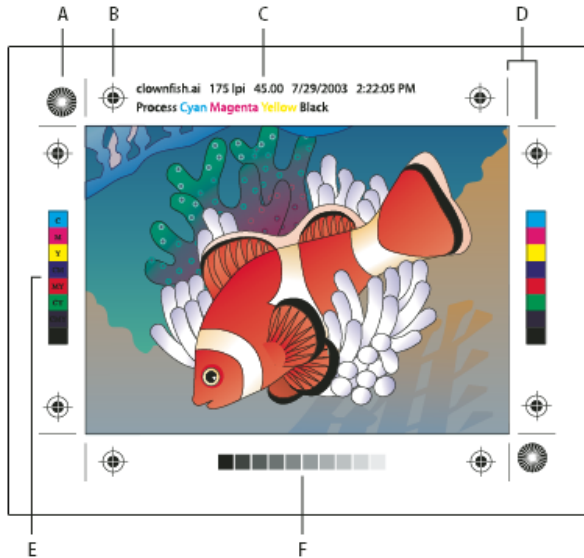
인쇄할 아트웍을 준비할 때 프린터 장치가 아트웍 요소를 정확하게 등록하고 올바른 색상인지 확인하기 위해서는 많은 표시가 있어야 합니다. 다음과 같은 종류의 프린터 표시를 아트웍에 추가할 수 있습니다.

재단 표시 재단할 페이지의 위치를 정의하는 정밀한(가는) 가로 및 세로 눈금선. 재단 표시를 사용하면 한 색상 분판을 다른 색상 분판에 등록(정렬)하는 데도 도움이 됩니다.

등록 보기 색상 문서에서 여러 다른 분판을 정렬하기 위해 페이지 영역 밖에 있는 작은 대상.

색상 막대 CMYK 잉크 및 회색의 농도를 10% 증가분씩 나타내는 작은 색상 사각형. 서비스 공급자는 이러한 표시를 사용하여 인쇄기의 잉크 밀도를 조정합니다.

페이지 정보 대지 번호 이름, 출력의 날짜와 시간, 사용된 라인 스크린, 분판할 화면 각도, 각 특정 판의 색상 등을 사용하여 필름에 레이블을 붙입니다. 이러한 레이블은 이미지의 맨 위에 나타납니다.



프린터 표시

A. 별 모양 대상(옵션 아님) B. 맞춰찍기 표시 C. 페이지 정보 D. 재단 표시 E. 색상 막대 F. 농도 막대

프린터 표시 추가

맨 위로

1. [파일] > [인쇄]를 선택합니다.
2. [인쇄] 대화 상자 왼쪽에서 [표시와 도련]을 선택합니다.
3. 추가하려는 프린터 표시의 종류를 선택합니다. 또한 로마자 및 일본어 스타일의 표시 중에서 선택할 수도 있습니다.
4. [재단 표시]를 선택하는 경우 재단 표시선의 폭과 재단 표시와 아트웍 사이의 이동 거리를 지정합니다(옵션).
도련에 프린터 표시가 그려지지 않게 하려면 [이동] 값이 [도련] 값보다 커야 합니다.

참조

재단 또는 정렬에 대한 중앙 재단선 지정

도련 정보

맨 위로

도련이란 인쇄 테두리 상자 밖으로 나가거나 자르기 영역 및 재단 표시 밖으로 나간 아트웍 부분을 말합니다 아트웍에 오차 여백으로 도련을 넣어 페

이지를 재단한 후에도 여전히 페이지의 가장자리에 잉크가 인쇄되도록 하거나 문서의 핵심 라인 안쪽에 맞춰 이미지를 잘라낼 수 있습니다. 도면까지 확장되는 아트웍을 만들면 **Illustrator**를 사용하여 도면 범위를 지정할 수 있습니다. 도면을 늘리면 재단 표시 밖에 있는 아트웍의 더 많은 부분이 인쇄됩니다. 그러나 재단 표시는 여전히 동일한 크기의 인쇄 테두리 상자를 정의합니다.

사용하는 도면 크기는 도면의 목적에 따라 달라집니다. 인쇄 도면(즉 인쇄된 용지의 가장자리를 벗어나는 이미지)은 최소 **18포인트**는 되어야 합니다. 이미지를 핵심 라인에 맞추기 위해 도면을 사용할 경우 **2포인트**나 **3포인트**를 넘지 않아야 합니다. 특정 작업에 필요한 도면의 크기는 인쇄소에 문의합니다.

도면 추가

맨 위로 ⁺

1. [파일] > [인쇄]를 선택합니다.
2. [인쇄] 대화 상자 왼쪽에서 [표시와 도면]을 선택합니다.
3. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [상단], [왼쪽], [하단] 및 [오른쪽]에 값을 입력하여 도면 표시의 위치를 지정합니다. 연결 아이콘 을 클릭하여 모든 값을 동일하게 만듭니다.
- [새 문서] 대화 상자에서 정의한 도면 설정을 사용하려면 [문서 도면 사용]을 선택합니다.

사용자가 설정할 수 있는 최대 도면 값은 **72포인트**이고 최소 도면 값은 **0포인트**입니다.



법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

포스트스크립트 인쇄

PPD 파일 정보

길고 복잡한 패스 인쇄

글꼴이 프린터에 다운로드되는 방식 제어

인쇄를 위해 포스트스크립트 레벨 변경

PostScript 프린터의 경우 PPD 파일(PostScript Printer Description 파일)을 사용하여 특정 PostScript 프린터의 드라이버 동작을 사용자 정의합니다. PPD 파일에는 프린터 상주 글꼴, 사용 가능한 미디어 크기와 방향, 최적화된 화면 선 수, 화면 각도, 해상도 및 색상 출력 기능을 비롯한 출력 장치에 대한 정보가 포함되어 있습니다. 인쇄하기 전에 PPD를 정확하게 설정해야 합니다. PostScript 프린터나 이미지 세터에 맞는 PPD를 선택하면 출력 장치에서 사용할 수 있는 설정이 [인쇄] 대화 상자에 표시됩니다.

PPD 파일 정보

맨 위로

PPD 파일(PostScript Printer Description 파일)은 특정 PostScript 프린터 드라이버의 동작을 사용자 정의합니다. 이 파일에는 프린터 상주 글꼴, 사용 가능한 미디어 크기와 방향, 최적화된 화면 선 수, 화면 각도, 해상도 및 색상 출력 기능을 비롯한 출력 장치에 대한 정보가 포함되어 있습니다. 인쇄하기 전에 PPD를 정확하게 설정해야 합니다. PostScript 프린터나 이미지 세터에 맞는 PPD를 선택하면 출력 장치에서 사용할 수 있는 설정이 [인쇄] 대화 상자에 표시됩니다. 필요에 따라 다른 PPD 파일을 선택할 수 있습니다. 응용프로그램은 문서를 인쇄할 때 PPD 파일의 정보를 사용하여 프린터로 보낼 PostScript 정보를 결정합니다.

최상의 인쇄 결과를 얻기 위해 Adobe에서는 제조업체로부터 출력 장치에 대한 최신 버전 PPD 파일을 제공 받을 것을 권장합니다. 대부분의 인쇄 서비스 업체 및 상업용 프린터에는 전용 이미지 세터 PPD가 있습니다. 반드시 PPD를 운영 체제에서 지정하는 위치에 저장해야 합니다. 자세한 내용은 운영 체제 설명서를 참고하십시오.

PPD 파일 변경

포스트스크립트 프린터, 포스트스크립트 파일 또는 PDF에 인쇄할 때 Illustrator는 자동으로 그 장치의 기본 PPD(PostScript Printer Description)를 사용합니다. 필요에 따라 다른 PPD 파일을 선택할 수 있습니다.

1. [파일] > [인쇄]를 선택합니다.
2. [PPD] 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.

- 현재 출력 장치에 해당하는 PPD
- 기타. 지정된 프린터에서 사용하도록 인쇄소에서 제공된 것과 같은 사용자 정의 PPD를 선택할 수 있습니다. PPD의 파일 이름은 프린터 또는 이미지 세터의 이름 및 모델과 일치하며, .ppd 파일 확장자가 붙습니다(시스템 설정 방법에 따라 다름). 원하는 PPD를 찾아 선택한 다음 [열기]를 클릭합니다.

참고: 일반적으로 이미지 세터 PPD에서 발견되는 특정 PPD 기능은 Illustrator의 [인쇄] 대화 상자에서 이용할 수 없습니다. 이러한 프린터 고유의 기능을 설정하려면 인쇄 대화 상자에서 설정(Windows) 또는 프린터(Mac OS)를 클릭합니다.

PPD 파일 추가

최상의 인쇄 결과를 얻기 위해 Adobe에서는 제조업체로부터 출력 장치에 대한 최신 버전 PPD 파일을 제공 받을 것을 권장합니다. 대부분의 인쇄 서비스 업체 및 상업용 프린터에는 전용 이미지 세터 PPD가 있습니다. 반드시 PPD를 운영 체제에서 지정하는 위치에 저장해야 합니다. 자세한 내용은 운영 체제 설명서를 참고하십시오.

❖ Windows와 Mac OS에서 프린터를 추가하는 것과 동일한 방법으로 PPD 파일을 선택합니다. PPD 파일을 선택하는 절차는 플랫폼에 따라 다릅니다. 자세한 내용은 운영 체제 설명서를 참조하십시오.

길고 복잡한 패스 인쇄

맨 위로

지나치게 길거나 복잡한 패스를 포함하는 Adobe Illustrator 파일을 인쇄하는 경우 파일을 인쇄할 수 없고 프린터에서 한계 체크 오류 메시지를 받을 수 있습니다. 길고 복잡한 패스를 단순화하려면 두 개 이상의 개별 패스로 나누면 됩니다. 곡선에 맞추고 프린터 해상도를 조정하기 위해 사용되는 선분의 수를 변경할 수도 있습니다.

벡터 오브젝트 인쇄에 사용되는 직선 선분의 수 변경

아트웍의 곡선은 포스트스크립트 해석기에 의해 작은 직선 선분으로 정의됩니다. 선분이 작을수록 곡선은 더욱 정확합니다. 그러나 직선 선분의 수가 늘어날수록 곡선이 더욱 복잡해집니다. 프린터와 프린터에 할당된 메모리 양에 따라, 곡선이 너무 복잡해서 포스트스크립트 해석기로 래스터화하지 못할 수도 있습니다. 이 경우 포스트스크립트 한계 체크 오류가 발생할 수 있으며 곡선은 인쇄되지 않습니다.

1. [파일] > [인쇄]를 선택합니다.
2. [프린터]에 대해 [포스트스크립트 프린터], [Adobe PostScript® 파일] 또는 [Adobe PDF]를 선택합니다.
3. [인쇄] 대화 상자 왼쪽에서 [그래픽]을 선택합니다.
4. [자동]을 선택 취소하고 [평탄도] 슬라이더를 사용해 곡선의 정확도를 설정합니다.

설정값이 낮으면([품질]쪽에 가까우면) 작은 직선 선분이 더 많이 만들어지고 곡선에 더 가깝게 맞춰집니다. 설정값이 높으면([속도]쪽에 가까우면) 긴 선분이 더 적게 만들어져서 곡선의 정확도는 떨어지지만 성능은 향상됩니다.

인쇄를 위한 패스 나누기

Illustrator에서는 나누어진 아트웍의 패스를 개별 오브젝트로 처리합니다. 패스를 나눈 후에 아트웍을 변경하려면 각각의 모양으로 작업하거나 패스를 다시 연결하여 단일 모양 이미지로 작업해야 합니다.

패스를 나누기 전에 원본 아트웍의 사본을 저장하는 것이 좋습니다. 이렇게 하면 필요한 경우 나누어지지 않은 원본 파일로 작업할 수 있습니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 선 패스를 나누려면 [가위] 도구 를 선택합니다.
- 컴파운드 패스를 나누려면 [오브젝트] > [컴파운드 패스] > [풀기]를 선택하여 컴파운드 패스를 제거합니다. 그런 다음 [가위] 도구를 사용해 패스를 여러 조각으로 나누고 그 조각을 컴파운드 패스로 재정의합니다.
- 마스크를 나누려면 [오브젝트] > [클리핑 마스크] > [풀기]를 선택하여 마스크를 제거합니다. 그런 다음 [가위] 도구를 사용해 패스를 여러 조각으로 나누고 그 조각을 마스크로 재정의합니다.

패스를 나눈 후 다시 연결하려면 원본 오브젝트를 구성했던 분할 패스를 모두 선택하고 [패스파인더] 패널에 있는 [모양 영역에 추가] 단추를 클릭합니다. 패스가 다시 연결되면서, 나누어진 패스가 다시 연결된 각 교차 지점에 고정점이 배치됩니다.

글꼴이 프린터에 다운로드되는 방식 제어

맨 위로

프린터 상주 글꼴은 프린터의 메모리 또는 프린터에 연결된 하드 드라이브에 저장된 글꼴입니다. Type 1 및 TrueType 글꼴은 프린터 또는 컴퓨터에 저장될 수 있으며, 비트맵 글꼴은 컴퓨터에만 저장됩니다. Illustrator에서는 글꼴이 컴퓨터의 하드 디스크에 설치된 경우 필요에 따라 글꼴을 다운로드합니다.

1. [파일] > [인쇄]를 선택합니다.
2. [프린터]에 대해 [포스트스크립트 프린터], [Adobe PostScript® 파일] 또는 [Adobe PDF]를 선택합니다.
3. [인쇄] 대화 상자 왼쪽에서 [그래픽]을 선택하고 [다운로드] 옵션을 선택합니다.
없음 글꼴이 포함되는 RIP 또는 포스트 프로세서를 알려주는 포스트스크립트 파일의 글꼴 참조를 포함합니다. 이 옵션은 글꼴이 프린터에 있을 경우에 적합합니다. TrueType 글꼴은 글꼴의 포스트스크립트 이름에 따라 이름이 지정되지만 일부 응용 프로그램에서는 이 이름을 해석하지 못합니다. TrueType 글꼴이 정확하게 해석되도록 하려면 다른 글꼴 다운로드 옵션 중 하나를 사용합니다.

하위 세트 문서에 사용된 문자(글리프)만 다운로드합니다. 글리프는 한 페이지당 한 번 다운로드됩니다. 일반적으로 이 옵션을 단일 페이지 문서 또는 텍스트가 적게 포함된 짧은 문서에서 사용하면 더 빠르고 작은 포스트스크립트 파일이 만들어집니다.

전체 인쇄 작업이 시작될 때 문서에 필요한 글꼴을 모두 다운로드합니다. 이 옵션을 여러 페이지로 된 문서에서 사용하면 더 빠르고 작은 포스트스크립트 파일이 만들어집니다.

참고: 일부 글꼴 제작자는 글꼴 파일을 포함시키지 못하도록 제한합니다. 이러한 제한은 글꼴 소프트웨어 복사제에 적용됩니다. 적용 가능한 저작권 법과 사용권 계약서의 규정에 따라야 합니다. Adobe로부터 사용 허가를 받은 소프트웨어의 경우, 사용권 계약서에는 특정 파일에 사용한 글꼴 사본을 상업용 프린터 또는 기타 서비스 제공자에게 제공할 수 있으며, 서비스 제공자는 해당 특정 소프트웨어를 사용할 권리가 있음을 사용자에게 알린 경우 해당 글꼴을 사용하여 사용자의 파일을 처리할 수 있는 것으로 명시되어 있습니다. 다른 글꼴 소프트웨어에 대해서는 해당 공급업체의 허가를 받으십시오.

인쇄를 위해 포스트스크립트 레벨 변경

맨 위로

포스트스크립트 또는 PDF 파일에 인쇄할 때 Illustrator는 자동으로 출력 장치의 포스트스크립트 레벨을 선택합니다. 포스트스크립트 레벨 또는 포스트스크립트 파일에 대한 데이터 포맷을 바꾸려면 다음 작업을 수행합니다.

1. [파일] > [인쇄]를 선택합니다.
2. [프린터]에 대해 [Adobe PostScript® 파일] 또는 [Adobe PDF]를 선택합니다.
3. [인쇄] 대화 상자 왼쪽에서 [그래픽]을 선택합니다.
4. [포스트스크립트]에 대해 포스트스크립트 출력 장치의 해석기와의 호환성 수준을 선택합니다.

Level 2는 PostScript Level 2 이상의 출력 장치에 인쇄되는 그래픽의 인쇄 속도 및 출력 품질을 향상시킵니다. Level 3은 PostScript 3 장치에서 최고 속도와 출력 품질을 제공합니다.

5. Adobe PostScript® 파일을 프린터로 선택한 경우 [데이터 포맷] 옵션을 선택하여 Illustrator가 컴퓨터에서 프린터로 이미지 데이터를 보내는 방식을 지정합니다(옵션).

바이너리를 선택하면 이미지 데이터가 바이너리 코드로 내보내집니다. 바이너리 코드는 ASCII보다 더 압축되어 있지만 일부 시

스텝과는 호환되지 않을 수도 있습니다. ASCII를 선택하면 이미지 데이터가 ASCII 텍스트로 내보내집니다. ASCII 텍스트는 이전 네트워크 및 병렬 프린터와 호환되며 일반적으로 여러 플랫폼에서 사용되는 그래픽에 적합합니다. 일반적으로 Mac OS 시스템에서만 사용되는 문서에도.



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

색상 관리를 이용한 인쇄

인쇄 시 응용 프로그램을 통한 색상 관리

인쇄 시 프린터를 통한 색상 관리

색상 관리를 사용하여 인쇄할 때 **Illustrator**에 색상 관리를 맡길 수도 있고 프린터에 색상 관리를 맡길 수도 있습니다.

인쇄 시 응용 프로그램을 통한 색상 관리

맨 위로

1. [파일] > [인쇄]를 선택합니다.
2. [인쇄] 대화 상자 왼쪽에서 [색상 관리]를 선택합니다.
3. [색상 처리]에 대해 [Illustrator에서 자동으로 색상 결정]을 선택합니다.
4. [프린터 프로파일]에 대해 출력 장치의 프로파일을 선택합니다.

프로파일에 설명되어 있는 출력 장치의 동작과 인쇄 조건(예: 용지 종류)이 정확할수록 색상 관리 시스템이 문서에서 실제 색상의 수치 값을 보다 정확하게 변환할 수 있습니다. 자세한 내용은 [색상 프로파일 정보](#)를 참조하십시오.

5. [렌더링 의도] 옵션을 설정하여 응용 프로그램이 색상을 대상 색상 공간으로 변환하는 방식을 지정합니다(옵션).

대부분의 경우, 기본 렌더링 의도를 사용하는 것이 가장 좋습니다. 렌더링 의도에 대한 자세한 내용은 [도움말]에서 찾아 보십시오.

6. [인쇄] 대화 상자의 아래쪽에 있는 [설정](Windows) 또는 [프린터](Mac OS)를 클릭하여 운영 체제 인쇄 설정에 액세스합니다.
7. 다음 중 한 가지를 수행하여 프린터 드라이버에 대한 색상 관리 설정에 액세스합니다.
 - Windows에서는 사용 중인 프린터를 오른쪽 클릭하고 [속성]을 선택합니다. 그런 다음 프린터 드라이버에 대한 색상 관리 설정을 찾습니다. 대부분의 프린터 드라이버에서 색상 관리 설정은 색상 관리 또는 ICM이라는 레이블이 붙어 있습니다.
 - Mac OS에서는 사용 중인 프린터를 선택하고 팝업 메뉴에서 색상 관리 옵션을 선택합니다. 대부분의 프린터 드라이버에서 이 옵션에는 ColorSync라는 레이블이 붙어 있습니다.
8. 프린터 드라이버에 대한 색상 관리를 해제합니다.

프린터 드라이버에는 저마다 다른 색상 관리 옵션이 있습니다. 색상 관리 해제 방법이 명확치 않으면 프린터 설명서를 참고하십시오.
9. [Illustrator 인쇄] 대화 상자로 돌아가서 [인쇄]를 클릭합니다.

인쇄 시 프린터를 통한 색상 관리

맨 위로

1. [파일] > [인쇄]를 선택합니다.
2. [프린터] 메뉴에서 포스트스크립트 프린터를 선택합니다. 프린터 대신 파일에 인쇄하려면 [Adobe PostScript® 파일] 또는 [Adobe PDF]를 선택합니다.
3. [인쇄] 대화 상자 왼쪽에서 [색상 관리]를 선택합니다.
4. [색상 처리]에는 [PostScript® 프린터에서 자동으로 색상 결정]을 선택합니다.
5. 다음 옵션을 설정합니다(옵션). 대부분의 경우, 기본 설정을 사용하는 것이 가장 좋습니다.

렌더링 의도 응용 프로그램이 색상을 대상 색상 공간으로 변환하는 방법을 지정합니다.

RGB 번호 보존(RGB 출력의 경우) 또는 **CMYK 번호 보존(CMYK 출력의 경우)** 해당 색상과 관련된 색상 프로파일이 없는 색상 처리 방법을 결정합니다(예를 들어, 포함된 프로파일이 없는 불러온 이미지). 이 옵션이 선택되면 색상 번호가 출력 장치로 직접 전달됩니다. 이 옵션이 선택 취소되면 우선 색상 번호가 출력 장치의 색상 공간으로 변환됩니다.

안전한 CMYK 작업흐름을 따르고 있는 경우에는 번호를 보존하는 것이 좋습니다. RGB 문서를 인쇄하는 경우에는 번호를 유지하지 않는 것이 좋습니다.

6. [인쇄] 대화 상자의 아래쪽에 있는 [설정](Windows) 또는 [프린터](Mac OS)를 클릭하여 운영 체제 인쇄 설정에 액세스합니다.
7. 다음 중 한 가지를 수행하여 프린터 드라이버에 대한 색상 관리 설정에 액세스합니다.
 - Windows에서는 사용 중인 프린터를 오른쪽 클릭하고 [속성]을 선택합니다. 그런 다음 프린터 드라이버에 대한 색상 관리 설정을 찾습니다. 대부분의 프린터 드라이버에서 색상 관리 설정은 색상 관리 또는 ICM이라는 레이블이 붙어 있습니다.
 - Mac OS에서는 사용 중인 프린터를 선택하고 팝업 메뉴에서 색상 관리 옵션을 선택합니다. 대부분의 프린터 드라이버에서 이

옵션에는 ColorSync라는 레이블이 붙어 있습니다.

8. 색상 관리 설정을 지정하여 인쇄하는 동안 프린터 드라이버가 색상 관리를 처리할 수 있도록 합니다.

프린터 드라이버에는 저마다 다른 색상 관리 옵션이 있습니다. 색상 관리 옵션을 설정하는 방법이 명확치 않으면 프린터 설명서를 참고하십시오.

9. [Illustrator 인쇄] 대화 상자로 돌아가서 [인쇄]를 클릭합니다.

기타 도움말 항목

 [렌더링 의도 정보](#)

 [안전한 CMYK 작업 과정 사용](#)

 [색상 관리를 이용한 인쇄](#)



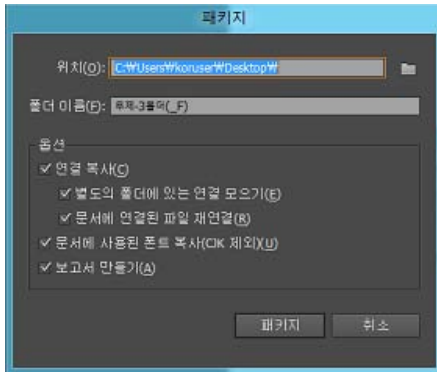
[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

파일 패키지

이 기능은 Adobe Illustrator CS6, CC 이상에서 사용 가능합니다. Adobe Creative Cloud에 가입하려면 Adobe Creative Cloud를 참조하십시오.

간단한 핸드오프를 위해 글꼴(중국어, 한국어 및 일본어 제외)과 연결된 그래픽을 비롯하여 사용했던 파일을 수집할 수 있습니다. 파일을 패키징할 때 Illustrator 문서, 필요한 모든 글꼴, 연결된 그래픽 및 패키지 보고서가 포함된 폴더를 생성합니다. 텍스트 파일로 저장된 이 보고서에는 파일 패키지에 대한 정보가 들어 있습니다.

1. 파일 > 패키지를 선택합니다.



대화 상자 패키지

2. 폴더 및 위치 설정을 지정합니다.

위치 위치를 지정하여 패키지된 폴더를 만듭니다.

폴더 이름 패키지의 이름을 지정합니다. 기본적으로 폴더의 이름은 Illustrator 문서의 이름에서 파생됩니다.

3. 다음 옵션을 지정합니다.

연결 복사 연결된 그래픽 및 파일을 패키지 폴더 위치로 복사합니다.

개별 폴더에서 연결 모으기 연결 폴더를 만들고 해당 폴더에 모든 연결된 에셋을 놓습니다. 선택하지 않는 경우 에셋은 .ai 파일로 같은 폴더 수준에 복사됩니다.

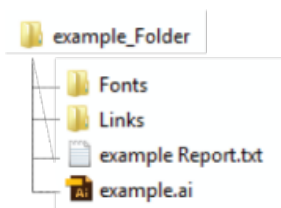
연결된 파일을 문서에 재연결 연결을 패키지 폴더 위치로 변경합니다. 선택하지 않는 경우 패키지된 Illustrator 문서는 원래 위치의 에셋 연결을 유지하고 에셋은 그대로 패키지에 모입니다.

문서에서 사용한 글꼴 복사(CJK 제외) 글꼴군 전체가 아닌 필요한 모든 글꼴 파일을 복사합니다.

참고: 글꼴을 패키징할 때 경고가 표시됩니다. 사용권 계약서에서 글꼴 복사가 허용되었는지 확인하십시오.

보고서 만들기 패키지된 파일과 함께 요약 보고서를 만듭니다. 보고서는 별색 개체, 사용하거나 누락된 모든 글꼴, 연결되거나 포함된 모든 이미지 세부 정보에 대한 요약을 포함합니다.

4. 패키지를 클릭합니다. 다음과 같은 폴더 구조는 각 폴더에 있는 에셋으로 생성됩니다.



[패키지] 폴더 구조

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물은 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

재단 또는 정렬을 위한 자르기 표시 지정

개체 주위에 재단선 표시 만들기

재단선 표시 삭제

이중 재단선 표시 사용

출력용으로 아트웍을 자르는 다양한 대지를 지정하는 것 외에도, 아트웍 내부에 여러 세트의 자르기 표시를 만들어 사용할 수 있습니다. 자르기 표시는 인쇄된 용지를 자를 위치를 나타냅니다. 따라서 명함 한 장을 인쇄할 때처럼, 페이지에서 개체 주위에 표시를 만들려는 경우 자르기 표시가 유용합니다. 또한 다른 응용 프로그램으로 내보낸 **Illustrator** 아트웍을 정렬하는 데도 표시를 사용하면 편리합니다.

자르기 표시는 다음과 같이 여러 가지 면에서 대지와 다릅니다.

- 대지는 아트웍의 인쇄 가능한 테두리를 지정하는 반면 자르기 표시는 인쇄된 영역에 아무런 영향을 주지 않습니다.
- 대지는 한 번에 하나만 활성화할 수 있지만 자르기 표시는 여러 개 만들어 표시할 수 있습니다.
- 대지는 눈에는 보이지만 인쇄되지는 않는 표시로 나타나지만 자르기 표시는 등록 검정색으로 인쇄되어 프린터 표시와 비슷하게 모든 분판에 인쇄됩니다.

참고: 자르기 표시는 [인쇄] 대화 상자의 [표시와 도련] 옵션을 통해 만든 재단 표시를 바꾸지 않습니다.

개체 주위에 자르기 표시 만들기

맨 위로

Illustrator CS5에서는 편집 가능한 재단/자르기 보기를 만들거나 자르기 보기를 라이브 효과로 만들 수 있습니다.

자르기 표시를 사용하려면 다음을 수행합니다.

1. 개체를 선택합니다.
2. 편집 가능한 재단 보기 또는 자르기 보기를 만들려면 [개체] > [자르기 보기 만들기]를 선택합니다.
3. 자르기 보기를 라이브 효과로 만들려면 [효과] > [자르기 보기]를 선택합니다.

자르기 표시 삭제

맨 위로

편집 가능한 자르기 또는 재단 보기를 삭제하려면 재단 보기를 선택하고 **Delete** 키를 누릅니다.

재단선 표시 효과를 삭제하려면 [모양] 패널에서 [재단선 표시]를 선택하고 [선택한 항목 삭제] 아이콘을 클릭합니다. 

이중 자르기 표시 사용

맨 위로

이중 자르기 표시는 시각적으로 8.5포인트(3밀리미터)의 초기 도련 값을 정의하는 이중 선으로 나타납니다.

1. [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 [Illustrator] > [환경 설정] > [일반](Mac OS)을 선택합니다.
2. [이중 자르기 표시 사용]을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물은 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

트래핑

트래핑 정보

트랩 만들기

확산 또는 억제 만들기

선 트랩

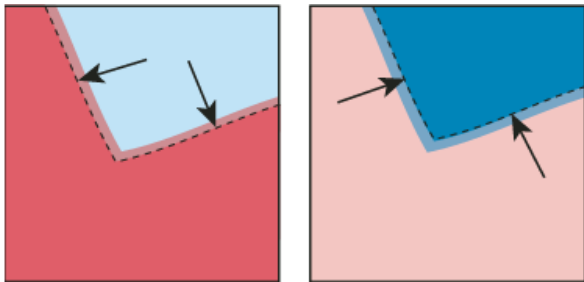
오브젝트 일부 트랩

트래핑 정보

맨 위로 1

별도의 판에서 인쇄된 색상이 서로 겹치거나 인접하는 곳에서 인쇄기 등록 오류는 최종 출력에서 색상들 사이에 간격이 생기게 하는 원인이 될 수 있습니다. 아트웍의 색상들 사이에 생길 수 있는 간격을 보정하기 위해 출력소에서는 트래핑이라는 기술을 사용하여 인접하는 두 색상 사이에 트랩이라는 작은 오버랩 영역을 만듭니다. 별도의 전용 트래핑 프로그램을 사용하여 트랩을 자동으로 만들 수 있고 **Illustrator**를 이용하여 트랩을 수동으로 만들 수도 있습니다.

두 가지 유형의 트랩이 있는데, 첫 번째 유형인 확산은 밝은 오브젝트가 어두운 배경 위에 겹쳐서 배경으로 확장되는 것처럼 보이고, 두 번째 유형인 억제는 밝은 배경이 배경 안의 어두운 오브젝트 위에 겹쳐서 오브젝트를 압착하거나 축소시키는 것처럼 보입니다.



확산(오브젝트가 배경 위에 겹침)과 억제(배경이 오브젝트 위에 겹침) 비교

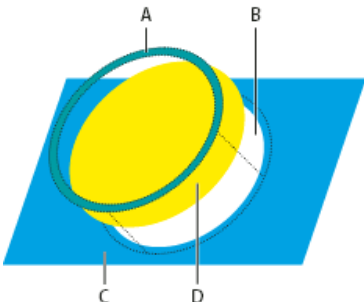
겹쳐 칠해진 오브젝트가 공통 색상을 공유하고 있고 두 오브젝트 모두에 공통적인 색상이 자동 트랩을 만드는 경우 트래핑은 필요하지 않을 수 있습니다. 예를 들어, 겹치는 두 오브젝트의 일부 **CMYK** 값으로 사이안이 들어 있는 경우 이 두 오브젝트 사이의 간격은 밑에 있는 오브젝트 사이안 내용물로 채워집니다.

문자를 트래핑하면 예외적인 문제가 발생될 수 있습니다. 작은 포인트 크기의 문자에는 혼합된 배합 색상이나 배합 색상의 농도를 적용하지 않도록 합니다. 등록이 잘못되어 문자를 읽기 어려울 수 있기 때문입니다. 마찬가지로 작은 포인트 크기의 문자를 트래핑하면 문자를 읽기 어려울 수 있습니다. 농도 감소에서처럼, 이러한 문자를 트래핑하기 전에는 인쇄소에 문의합니다. 예를 들어, 색상이 있는 배경에 검정색 문자를 인쇄하는 경우 배경에 문자를 중복 인쇄하는 것만으로도 충분합니다.

트랩 만들기

맨 위로 4

[트랩] 명령은 밝은 색상의 아트웍이 오브젝트인지 배경인지 식별하고 그 아트웍을 어두운 아트웍에 중복 인쇄(트래핑)하여 단순한 오브젝트에 대한 트랩을 만듭니다. [패스파인더] 패널에서 [트랩] 명령을 적용하거나 효과로 적용할 수 있습니다. [트랩] 효과를 사용하는 이점은 트랩 설정을 언제든지 바꿀 수 있다는 것입니다.



트랩 명령의 기능

A. 중복 인쇄 영역 B. 녹아웃 영역 C. 배경색 D. 전경색

맨 위와 맨 아래 오브젝트의 색상 농도가 비슷해서 한 색상이 다른 색상보다 특별히 어둡지 않은 경우가 있습니다. 이 경우 [트랩] 명령은 미세한 색상

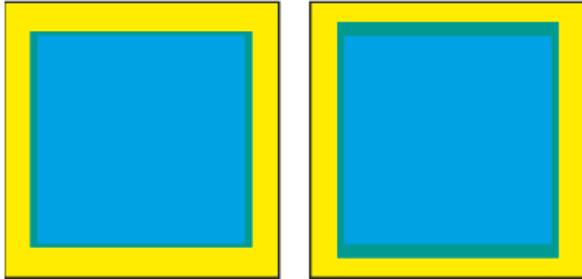
차이에 따라 트랩을 결정하므로, [트랩] 대화 상자에서 지정한 트랩이 만족스럽지 않으면 [트랩 반전] 옵션을 사용하여 [트랩] 명령이 두 오브젝트를 트랩하는 방법을 전환할 수 있습니다.

1. 문서가 RGB 모드에 있는 경우 [파일] > [문서 색상 모드] > [CMYK 색상]을 선택하여 문서를 CMYK 모드로 변환합니다.
2. 두 개 이상의 오브젝트를 선택합니다.
3. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 오브젝트에 명령을 직접 적용하려면 [원도우] > [패스파인더]를 선택한 다음 패널 메뉴에서 [트랩]을 선택합니다.
 - 명령을 효과로 적용하려면 [효과] > [패스파인더] > [트랩]을 선택합니다. 효과를 미리 보려면 [미리보기]를 선택합니다.
4. 트랩 옵션을 설정하고 [확인]을 클릭합니다.

트랩 옵션

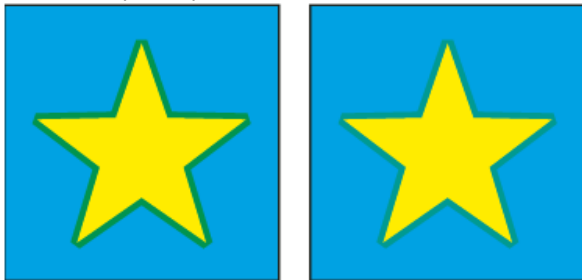
두께 0.01 ~ 5000포인트 범위에서 선 폭을 지정합니다. 인쇄소에 문의하여 사용할 값을 결정합니다.

높이/폭 가로 선에 대한 트랩을 세로 선에 대한 트랩의 백분율로 지정합니다. 가로와 세로 트랩 값을 서로 다르게 지정하면 용지가 늘어나는 등의 인쇄상 변수를 교정할 수 있습니다. 인쇄소에 문의하여 이 값을 결정합니다. 초기값인 100%를 사용하면 가로 선과 세로 선의 트랩 폭이 동일하게 나타납니다. 세로 트랩은 바꾸지 않고 가로 선의 트랩 두께를 늘리려면 [높이/폭] 값을 100%보다 크게 설정합니다. 세로 트랩은 바꾸지 않고 가로 선의 트랩 두께를 줄이려면 [높이/폭] 값을 100% 미만으로 설정합니다.



50%로 설정된 높이/폭(왼쪽)과 200%로 설정된 높이/폭(오른쪽) 비교

농도 감소 트랩되고 있는 연한 색상의 농도를 줄입니다. 이때 짙은 색상은 100%를 유지합니다. 연한 색상의 두 오브젝트를 트랩하면 둘 중 더 짙은 색상에 트랩 선이 비쳐 보일 수 있으므로 불필요한 짙은 경계선이 생길 수 있을 때 이 옵션이 유용합니다. 예를 들어, 연한 노란색 오브젝트를 연한 파란색 오브젝트로 트랩하면 트랩이 만들어진 곳에 연노색 경계선이 나타납니다. 인쇄소에 문의하여 사용 중인 인쇄기 종류, 잉크 및 용지를 고려해 가장 적합한 농도(백분율)를 확인합니다.



100% 농도 감소 값(트랩에 밝은 색상 100% 포함)과 50% 농도 감소 값(트랩에 밝은 색상 50% 포함) 비교

배합 색상으로 트랩 별색 트랩을 해당 배합 색상으로 변환합니다. 이 옵션은 밝은 별색의 오브젝트를 만들고 이 오브젝트를 중복 인쇄합니다.

트랩 반전 짙은 색상을 연한 색상으로 트랩합니다. 이 옵션은 진한 검정색, 즉 추가 CMY 잉크가 포함된 검정색에서는 작동하지 않습니다.

정밀도(효과로만 적용) 오브젝트의 패스 계산 정밀도에 영향을 줍니다. 연산의 정밀도가 높을수록 드로잉이 더 정확해지고 패스를 생성하는 데 필요한 시간도 더 많이 걸립니다.

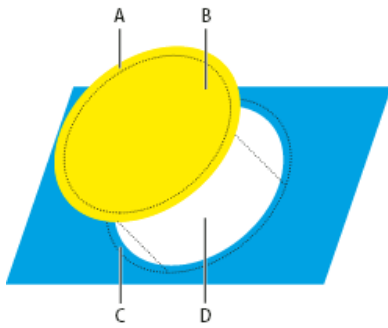
불필요한 점 제거(효과로만 적용) 불필요한 점을 제거합니다.

확산 또는 억제 만들기

맨 위로

보다 정확하게 트래핑을 조정하고 복잡한 오브젝트를 트래핑하려는 경우 오브젝트의 테두리 선을 그리고 그 선을 중복 인쇄되도록 설정하여 트랩 효과를 만들 수 있습니다.

1. 서로 트랩할 두 오브젝트 중 맨 위에 있는 오브젝트를 선택합니다.
2. [도구] 패널 또는 [색상] 패널의 [선] 상자에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [칠] 상자에 나타난 값과 같은 색상 값을 [선]에 입력하여 확산을 만듭니다. 선을 선택한 다음 [색상] 패널에서 색상 값을 조정하면 선의 색상 값을 변경할 수 있습니다. 이 방법에서는 오브젝트의 테두리에 오브젝트의 칠과 같은 색상의 선을 적용하여 오브젝트를 확장합니다.

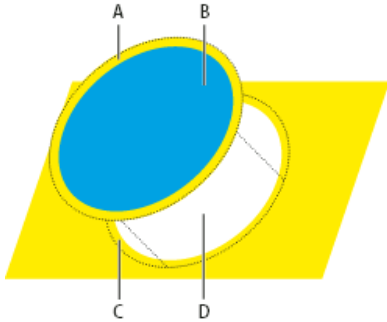


칠 색상으로 오브젝트의 테두리 그리기

A. 중복 인쇄된 선으로 확산 트랩 만들기 **B.** 칠을 통해 녹아웃 만들기 **C.** 트랩 영역 **D.** 녹아웃 영역

- [색상] 패널을 다시 사용하여 더 밝은 배경에 나타나는 것과 동일한 색상값을 [선]에 입력하여 억제를 만듭니다. [선]과 [칠] 값이 달라집니다. 이 방법은 어두운 오브젝트의 테두리에 밝은 배경 색상의 선을 적용하여 오브젝트를 축소합니다.

3. [창] > [확]을 선택합니다.



배경 색상으로 오브젝트의 테두리 그리기

A. 중복 인쇄된 선으로 억제 트랩 만들기 **B.** 칠을 통해 녹아웃 만들기 **C.** 트랩 영역 **D.** 녹아웃 영역

4. [두께] 텍스트 상자에 0.01 ~ 1000포인트 범위의 선 폭을 입력합니다. 인쇄소에 문의하여 사용할 값을 결정합니다.

예를 들어, 선 두께를 0.6포인트로 하면 0.3포인트의 트랩이 만들어집니다. 선 두께를 2.0포인트로 하면 1.0포인트의 트랩이 만들어집니다.

5. [윈도우] > [속성]을 선택합니다.

6. [선 중복 인쇄]를 선택합니다.

선 트랩

맨 위로

1. 트래핑할 선을 선택합니다.
2. [도구] 패널 또는 [색상] 패널의 [선] 상자에서 선에 흰색을 지정합니다.
3. [선] 패널에서 원하는 선 두께를 선택합니다.
4. 선을 복사한 다음 [편집] > [앞에 붙이기]를 선택합니다. 이 사본은 트랩을 만드는 데 사용됩니다.
5. [도구] 패널 또는 [색상] 패널의 [선] 상자에서 원하는 색상으로 사본에 선을 그립니다.
6. [선] 패널에서 밑에 있는 선보다 두꺼운 선 두께를 선택합니다.
7. [윈도우] > [속성]을 선택합니다.
8. 맨 위의 선에 대해 [선 중복 인쇄]를 선택합니다.

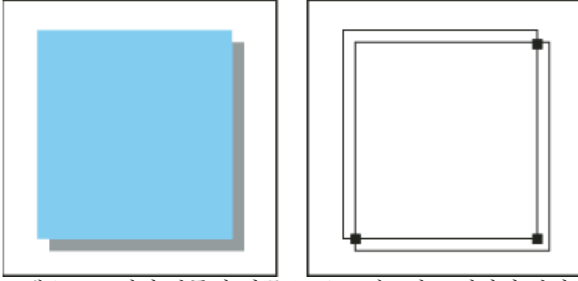


확산 트랩에 사용된 선의 사본

A. 중복 인쇄된 맨 위 선으로 확산 트랩 만들기 **B.** 맨 아래 선으로 녹아웃 만들기 **C.** 녹아웃 영역 **D.** 트랩 영역

오브젝트 일부 트랩

1. 트래핑할 가장자리를 따라 선을 그립니다. 복잡한 오브젝트인 경우 [직접 선택] 도구 를 사용하여 트래핑할 가장자리를 선택하고 복사한 다음 [편집] > [앞에 붙이기]를 선택하여 원본의 바로 위에 사본을 붙입니다.



트랩으로 그림자 만들기(왼쪽)는 오브젝트와 그림자가 만나는 지점(오른쪽)에 그려지는 선을 기준으로 합니다.

2. [도구] 패널 또는 [색상] 패널의 [선] 상자에서 [선]의 색상 값을 선택하여 확산이나 억제를 만듭니다.
3. [윈도우] > [속성]을 선택합니다.
4. [선 중복 인쇄]를 선택합니다.



인쇄

때때로 인쇄 작업 과정은 복잡합니다. 필요한 설정 이해부터 시작하여 원하는 주제로 이동합니다.



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

그라디언트, 망 및 색상 혼합 인쇄

그라디언트, 망 및 색상 혼합 인쇄

인쇄 중 그라디언트 및 망 래스터화

그라디언트, 망 및 혼합을 위해 알맞은 화면 선 수 설정

그라디언트의 최대 블렌드 길이 계산

일부 프린터에서는 그라디언트, 망 또는 색상 혼합이 있는 파일을 뚜렷이 구분되는 색상 띠 없이 매끄럽게 인쇄하기가 어렵거나 전혀 인쇄하지 못할 수 있습니다.

그라디언트, 망 및 색상 혼합 인쇄

맨 위로

일부 프린터에서는 그라디언트, 망 또는 색상 혼합이 있는 파일을 뚜렷이 구분되는 색상 띠 없이 매끄럽게 인쇄하기가 어렵거나 전혀 인쇄하지 못할 수 있습니다. 인쇄 결과를 개선하려면 다음의 일반 지침을 따르십시오.

- 두 개 이상의 배합 색상 구성 요소 사이에 50% 이상 변화하는 혼합을 사용합니다.
- 짧은 길이의 혼합을 사용합니다. 최적 길이는 혼합 색상에 따라 달라지지만 7.5인치 미만으로 유지합니다.
- 밝은 색상을 사용하거나 짙은 혼합은 짧게 만듭니다. 매우 짙은 색상과 흰색 사이에는 대부분 색상 띠가 나타납니다.
- 256레벨의 회색을 유지하는 적합한 라인 스크린을 사용합니다.
- 둘 이상의 별색 사이에 그라디언트를 만드는 경우 색상 분판을 만들 때 별색에 서로 다른 화면 각도를 지정합니다. 각도를 어떻게 지정해야 할지 모르면 인쇄소에 문의하십시오.
- 가능하다면 PostScript® Language Level 3를 지원하는 출력 장치로 인쇄합니다.
- Postscript Language Level 2를 지원하는 출력 장치로 인쇄해야 하거나 투명도가 포함되어 있는 망을 인쇄하는 경우 인쇄 중에 그라디언트와 망을 래스터화하도록 선택할 수 있습니다. 결과적으로, Illustrator는 그라디언트와 망을 벡터 오브젝트에서 JPEG 이미지로 변환합니다.

인쇄 중 그라디언트 및 망 래스터화

맨 위로

1. [파일] > [인쇄]를 선택합니다.
2. [인쇄] 대화 상자 왼쪽에서 [그래픽]을 선택하고 [호환 가능한 그라디언트 및 그라디언트 망 인쇄]를 선택합니다.
중요: [호환 가능한 그라디언트 및 그라디언트 망 인쇄] 옵션을 선택하면 그라디언트 관련 문제가 없는 프린터에서는 인쇄 속도가 느려질 수 있으므로, 인쇄 문제가 있는 경우에만 이 옵션을 선택합니다.

그라디언트, 망 및 혼합을 위해 알맞은 화면 선 수 설정

맨 위로

파일을 인쇄할 때 프린터의 해상도는 선택된 화면 선 수와 결합되어 256단계 미만의 회색만 출력할 수 있습니다. 화면 선 수가 높을수록 프린터에서 사용할 수 있는 회색 단계 수가 줄어듭니다. 예를 들어, 150보다 큰 라인 스크린을 사용하여 2400dpi의 해상도로 인쇄하면 회색은 256단계에 미치지 못합니다. 다음 표는 프린터에서 256단계의 회색을 모두 유지하는 데 사용할 수 있는 최대 라인 스크린 설정값을 보여 줍니다.

최종 이미지 세터 해상도	사용할 최대 라인 스크린
300	19
400	25
600	38
900	56
1000	63
1270	79

1446	90
1524	95
1693	106
2000	125
2400	150
2540	159
3000	188
3252	203
3600	225
4000	250

그라디언트의 최대 블렌드 길이 계산

맨 위로

Illustrator에서는 그라디언트의 색상 간 변이 백분율을 기반으로 그라디언트의 단계 수를 계산합니다. 그런 다음 단계 수에 따라 색상 띠가 발생하기 전의 최대 혼합 길이가 결정됩니다.

1. [측정] 도구  를 선택하고 그라디언트의 시작점과 끝점을 클릭합니다.
2. 용지에서 [정보] 패널에 표시되는 거리를 확인합니다. 이 거리는 그라디언트나 색상 혼합의 길이를 나타냅니다.
3. 다음 공식을 사용하여 혼합 단계 수를 계산합니다.

단계 수 = 256(회색 수)×색상 변이 백분율

색상 변이 백분율을 계산하려면 높은 색상 값에서 낮은 색상 값을 뺍니다. 예를 들어, 20% 검정과 100% 검정 사이의 혼합은 80% 또는 0.8의 색상 변이를 나타냅니다.

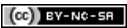
배합 색상을 혼합할 때는 한 가지 색상에서 발생할 수 있는 최대 변이를 사용합니다. 예를 들어, 20% 사이안, 30% 마젠타, 80% 노랑 및 60% 검정에서 20% 사이안, 90% 마젠타, 70% 노랑 및 40% 검정 사이의 혼합 비율을 택합니다. 최대 변이가 마젠타 30%에서 90% 사이에 발생하므로 이것은 60%의 변이를 나타냅니다.

4. 3단계에서 계산된 단계 수를 사용하여 그라디언트의 길이가 다음 도표에 나타난 관련 최대 길이보다 긴지 확인합니다. 길 경우 그라디언트의 길이를 줄이거나 색상을 바꿉니다.

Adobe Illustrator에서 권장하는 단계 수	최대 혼합 길이		
	포인트	인치	Cm
10	21.6	.3	.762
20	43.2	.6	1.524
30	64.8	.9	2.286
40	86.4	1.2	3.048
50	108.0	1.5	3.810
60	129.6	1.8	4.572
70	151.2	2.1	5.334
80	172.8	2.4	6.096
90	194.4	2.7	6.858

100	216.0	3.0	7.620
110	237.6	3.3	8.382
120	259.2	3.6	9.144
130	280.8	3.9	9.906
140	302.4	4.2	10.668
150	324.0	4.5	11.430
160	345.6	4.8	12.192
170	367.2	5.1	12.954
180	388.8	5.4	13.716
190	410.4	5.7	14.478
200	432.0	6.0	15.240
210	453.6	6.3	16.002
220	475.2	6.6	16.764
230	496.8	6.9	17.526
240	518.4	7.2	18.288
250	540.0	7.5	19.050
256	553.0	7.7	19.507

기타 도움말 항목



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

투명 아트웍 인쇄 및 저장

병합 정보

투명도를 유지하는 파일 포맷

인쇄를 위한 투명도 병합 옵션 설정

투명도 병합 옵션

병합할 아트웍 영역 미리 보기

병합 미리보기 패널 개요

투명도 병합 사전 설정 정보

투명도 병합 사전 설정 만들기 또는 편집

사용자 정의 투명도 병합 사전 설정 내보내기 및 가져오기

사용자 정의 투명도 병합 사전 설정의 이름 바꾸기 또는 삭제

개별 오브젝트의 투명도 병합

인쇄 중 모든 아트웍 래스터화

Illustrator 파일을 특정 포맷으로 저장할 때 기본 투명도 정보는 유지됩니다. 예를 들어, 파일을 Illustrator CS 이상의 EPS 포맷으로 저장하면 파일에 기본 Illustrator 데이터와 EPS 데이터가 모두 포함됩니다. Illustrator에서 이 파일을 다시 열면 병합되지 않은 기본 데이터를 읽어옵니다. 파일을 다른 응용 프로그램으로 가져가면 병합된 EPS 데이터를 읽어옵니다.

병합 정보

맨 위로

문서나 아트웍에 투명도가 포함되어 있는 경우, 일반적으로 병합이라는 프로세스를 수행해야 출력할 수 있습니다. 병합을 수행하면 투명 아트웍이 벡터 기반 영역과 래스터화된 영역으로 나뉩니다. 이미지, 벡터, 문자, 별색, 중복 인쇄 등이 혼합되어 아트웍이 복잡해질수록 병합과 그 결과도 복잡해집니다.

인쇄할 때 또는 투명도를 지원하지 않는 다른 형식으로 저장하거나 내보낼 때 병합 작업이 필요할 수 있습니다. PDF 파일을 만들 때 병합 작업 없이 투명도를 유지하려면 파일을 Adobe PDF 1.4(Acrobat 5.0) 이상으로 저장하십시오.

병합 설정을 지정한 후 이 설정을 저장하여 투명도 병합 사전 설정으로 적용할 수 있습니다. 투명 개체는 선택된 병합 사전 설정의 설정에 따라 병합됩니다.

참고: 파일을 저장한 후에는 투명도 병합을 실행 취소할 수 없습니다.



겹쳐진 아트는 병합 시 분리됩니다.

투명도 출력 문제에 대한 자세한 내용은 [Adobe 웹 사이트](#)에서 ASN(Adobe Solutions Network)의 Print Service Provider Resources 페이지(영문)를 참조하십시오.

투명도를 유지하는 파일 포맷

맨 위로

Illustrator 파일을 특정 포맷으로 저장할 때 기본 투명도 정보는 유지됩니다. 예를 들어, 파일을 Illustrator CS 이상의 EPS 포맷으로 저장하면 파일에 기본 Illustrator 데이터와 EPS 데이터가 모두 포함됩니다. Illustrator에서 이 파일을 다시 열면 병합되지 않은 기본 데이터를 읽어옵니다. 파일을 다른 응용 프로그램으로 가져가면 병합된 EPS 데이터를 읽어옵니다.

가능한 경우 파일을 기본 투명도 데이터가 저장된 포맷으로 유지하여, 사용자가 필요에 따라 편집할 수 있도록 하십시오.

기본 투명도 데이터는 다음과 같은 포맷으로 저장할 때 유지됩니다.

- AI9 이상

- AI9 EPS 이상
- PDF 1.4 이상([Illustrator 편집 기능 보존] 옵션을 선택한 경우)

사용자가 다음과 같은 액션을 수행하면 아트웍이 병합됩니다.

- 투명도를 포함하는 파일을 인쇄하는 경우
- 투명도를 포함하는 파일을 기본 Illustrator 8 이하 버전, Illustrator 8 EPS 이하 버전 또는 PDF 1.3 포맷 등의 이전 포맷으로 저장하는 경우. Illustrator 및 Illustrator EPS 포맷의 경우 투명도를 병합하는 대신 버리는 것으로 선택할 수 있습니다.
- 투명도를 포함하는 파일을 EMF나 WMF와 같이 투명도를 인식하지 못하는 벡터 포맷으로 내보내는 경우
- [환경 설정] 대화 상자의 [파일 처리 및 클립보드] 섹션에서 [AICB] 및 [모양 보존] 옵션을 모두 선택한 상태로, 투명 아트를 Illustrator에서 다른 응용 프로그램으로 복사하여 붙이는 경우
- [알파 투명도 보존] 옵션을 선택한 상태에서 SWF(Flash)로 내보내거나 [투명도 병합] 명령을 사용하는 경우. 이 명령을 사용해 아 트웍을 SWF로 내보낼 때 어떤 모양이 될지 미리 볼 수 있습니다.

투명도 만들기 및 인쇄에 대한 자세한 내용은 Illustrator CD의 Adobe 기술 정보/백서 폴더에 있는 투명도 백서를 참고하십시오. Adobe Illustrator 사용자 포럼에서 투명도가 적용된 파일의 인쇄 및 병합에 대한 자세한 정보를 찾을 수 있습니다. 이곳은 풍부한 정보와 자주 묻는 질문에 대한 답변을 제공하는 공개 포럼으로, www.adobe.com/kr/support/forums를 방문하여 이용할 수 있습니다.

인쇄를 위한 투명도 병합 옵션 설정

맨 위로

1. [파일] > [인쇄]를 선택합니다.
2. [인쇄] 대화 상자 왼쪽에서 [고급]을 선택합니다.
3. [사전 설정] 메뉴에서 병합 사전 설정을 선택하거나 [사용자 정의]를 클릭하여 특정한 병합 옵션을 설정합니다.
4. 투명 오브젝트와 상호 작용하는 중복 인쇄된 오브젝트가 아트웍에 들어 있으면 [중복 인쇄] 메뉴에서 옵션을 선택합니다. 중복 인쇄를 보존, 시뮬레이션 또는 버릴 수 있습니다.
참고: 아트웍에 투명도가 적용되지 않은 경우 문서는 병합되지 않으며 병합 설정이 적합하지 않습니다. 아트웍에서 투명도를 포함할 영역을 확인하려면 [병합 미리보기] 패널을 사용합니다.

투명도 병합 옵션

맨 위로

Illustrator, InDesign 또는 Acrobat에서 병합 사전 설정을 만들거나 편집하거나 미리 볼 때 [투명도 병합] 옵션을 설정할 수 있습니다.

강조 표시(미리 보기) 옵션

없음(색상 미리 보기) 미리 보기를 사용하지 않습니다.

래스터화된 복합 영역 성능상의 이유로 래스터화된 영역([래스터/벡터] 슬라이더로 결정)을 강조 표시합니다. 인쇄 드라이버 설정과 래스터 해상도에 따라, 강조 표시 영역의 경계가 매끄럽지 않고 들쭉날쭉하게 표현될 가능성이 높습니다. 이러한 문제를 최소화하려면 [복합 영역 클립]을 선택하십시오.

투명 개체 반투명이 적용된 개체(알파 채널이 있는 이미지 포함), 혼합 모드가 적용된 개체 및 불투명 마스크가 적용된 개체와 같이 투명도의 소스가 되는 개체를 강조 표시합니다. 또한 스타일과 효과에 투명도가 포함될 수 있으며, 중복 인쇄된 개체가 투명도에 연관되었거나 중복 인쇄를 병합해야 하는 경우 해당 개체가 투명도의 소스로 사용될 수 있습니다.

영향을 받는 모든 개체 투명 개체 및 투명 개체와 겹쳐지는 개체를 포함하여 투명도에 연관된 모든 개체를 강조 표시합니다. 강조 표시된 개체는 병합 프로세스의 영향을 받습니다. 즉, 해당 선이나 패턴이 확장되며 개체의 일부가 래스터화됩니다.

영향을 받는 연결된 EPS 파일(Illustrator에만 해당) 투명도의 영향을 받는 모든 연결된 EPS 파일을 강조 표시합니다.

영향을 받는 그래픽(InDesign에만 해당) 배치된 내용 중에서 투명도 또는 투명도 효과의 영향을 받는 모든 내용을 강조 표시합니다. 이 옵션은 서비스 공급업체에서 올바른 인쇄를 위해 세심한 주의가 필요한 그래픽을 확인할 때 유용합니다.

확장 패턴(Illustrator 및 Acrobat) 투명도에 연관된 경우 확장될 모든 패턴을 강조 표시합니다.

윤곽선 투명도에 연관되었거나 [모든 선을 윤곽선으로 변환]이 선택되어 윤곽선으로 표시되는 모든 선을 강조 표시합니다.

윤곽선 텍스트(Illustrator 및 InDesign) 투명도에 연관되었거나 [모든 텍스트를 윤곽선으로 변환]이 선택되어 윤곽선으로 표시되는 모든 텍스트를 강조 표시합니다.

참고: 최종 출력에서 윤곽선이 있는 선 및 텍스트는 원본과 약간 다르게 나타날 수 있습니다. 특히, 선이 아주 가늘게 나타나고 텍스트가 매우 작게 나타날 수 있습니다. 그러나 [병합 미리보기]에서는 이 변경된 모양이 강조 표시되지 않습니다.

래스터 질 텍스트 및 획(InDesign에만 해당) 병합한 결과로 질이 래스터화되는 텍스트와 선을 강조 표시합니다.

래스터화된 모든 영역(Illustrator 및 InDesign) PostScript로 나타낼 다른 방법이 없거나 [래스터/벡터] 슬라이더로 지정한 임계값보다 더 복잡하기 때문에 래스터화된 개체와 개체의 교차 부분을 강조 표시합니다. 예를 들어, [래스터/벡터] 값이 100인 경우에도 두 개의 투명한 그라디언트가 교차하는 부분은 항상 래스터화됩니다. [래스터화된 모든 영역] 옵션을 선택하면 투명도에 연관된 래스터 그래픽(예: Photoshop 파일)과 래스터 효과(예: 그림자 및 페더)도 표시됩니다. 이 옵션의 처리 시간은 다른 옵션보다 더 오래 걸립니다.

투명도 병합 사전 설정 옵션

사전 설정 이름 사전 설정의 이름을 지정합니다. 대화 상자에 따라 [이름] 텍스트 상자에 이름을 입력하거나 기본값을 그대로 사용할 수 있습니다. 기존 사전 설정 이름을 입력하여 해당 사전 설정을 편집할 수도 있습니다. 그러나 기본 사전 설정은 편집할 수 없습니다.

래스터/벡터 균형 보존된 벡터 정보의 양을 지정합니다. 설정이 높을수록 더 많은 벡터 개체가 보존되고, 설정이 낮을수록 더 많은 벡터 개체가 래스터

화됩니다. 중간 설정의 경우 간단한 영역은 벡터 형식으로 보존되고 복잡한 영역은 래스터화됩니다. 모든 아트워크를 래스터화하려면 가장 낮은 설정을 선택합니다.

참고: 래스터화되는 양은 페이지의 복잡도와 겹쳐진 개체의 유형에 따라 다릅니다.

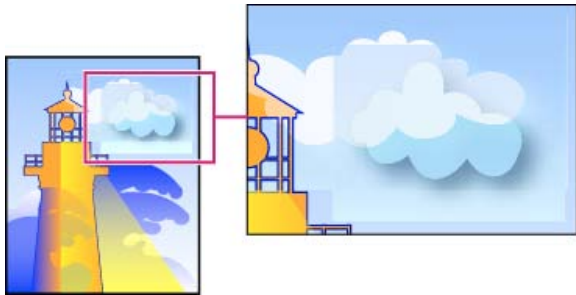
라인 아트와 텍스트 해상도 이미지, 벡터 아트워크, 텍스트 및 그라디언트를 비롯한 모든 개체를 지정된 해상도로 래스터화합니다. Acrobat과 InDesign에서는 라인 아트에 대해 최대 960ppi(인치당 픽셀 수)의 해상도가 지원되고, 그라디언트 망에 대해 최대 1200ppi의 해상도가 지원됩니다. Illustrator에서는 라인 아트와 그라디언트 망 모두에 대해 최대 9600ppi의 해상도가 지원됩니다. 해상도는 병합 시 교차 영역의 정밀도에 영향을 줍니다. 특히 Serif 글꼴이나 작은 포인트 크기의 글자 등과 같이 높은 품질이 요구되는 경우에는 [라인 아트와 텍스트 해상도]를 일반적으로 600에서 1200 사이로 설정하여 고품질로 래스터화해야 합니다.

그라디언트 및 망 해상도 병합의 결과로 래스터화된 Illustrator 망 개체와 그라디언트의 해상도를 72~2400ppi 범위에서 지정합니다. 해상도는 병합 시 교차 영역의 정밀도에 영향을 줍니다. 그라디언트 및 망 해상도는 일반적으로 150ppi와 300ppi 사이의 값으로 설정해야 합니다. 해상도를 더 높게 설정해도 그라디언트, 그림자 및 페더의 품질은 향상되지 않으면서 인쇄 시간과 파일 크기만 늘어나기 때문입니다.

모든 텍스트를 윤곽선으로 변환 모든 문자 개체(포인트 문자, 영역 문자, 패스 문자 등)를 윤곽선으로 변환하고 투명도가 포함된 페이지에서 모든 문자의 글리프 정보를 삭제합니다. 이 옵션을 사용하면 병합 중에 텍스트 폭이 일관되게 유지됩니다. 다만 작은 글꼴은 Acrobat에서 볼 때나 저해상도 데스크톱 프린터에서 인쇄했을 때보다 약간 두껍게 나타납니다. 고해상도 프린터나 이미지세터에서 인쇄하는 문자의 품질에는 영향을 주지 않습니다.

모든 선을 윤곽선으로 변환 투명도가 포함된 페이지에서 모든 선을 간단한 칠 패스로 변환합니다. 이 옵션을 사용하면 병합 중에 선 폭이 일관되게 유지됩니다. 다만 가는 선은 약간 두껍게 나타나며 병합 성능이 저하될 수 있습니다.

복합 영역 클립 벡터 아트워크와 래스터화된 아트워크 사이의 경계가 개체 패스를 따라 흐르도록 합니다. 이 옵션을 선택하면 개체의 일부분이 벡터 형태로 유지되는 상태에서 다른 부분은 래스터화되어 생기는 부자연스러운 경계선 문제가 감소됩니다. 그러나 이 옵션을 선택하면 프린터로 인쇄할 수 없을 정도로 복잡한 패스가 만들어질 수 있습니다.



래스터와 벡터가 만나 부자연스러운 경계

참고: 일부 인쇄 드라이버에서는 래스터 아트와 벡터 아트가 각기 다르게 처리되어 색상이 매끄럽지 않게 표현될 수 있습니다. 인쇄 드라이버에 고유한 색상 관리 설정을 비활성화하면 이러한 문제를 최소화할 수 있습니다. 이러한 설정은 프린터마다 다르므로 자세한 내용은 해당 프린터 설명서를 참조하십시오.

(Illustrator에만 해당) 알파 투명도 보존 선택(투명도 병합 대화 상자에만 해당) 병합된 개체의 전체적인 불투명도를 유지합니다. 이 옵션을 사용하면 투명 배경을 사용하여 아트워크를 래스터화할 때처럼 혼합 모드 및 중복 인쇄가 손실되지만, 해당 모양은 알파 투명도 수준에 따라 처리된 아트워크 내에 유지됩니다. SWF 및 SVG 형식은 모두 알파 투명도를 지원하므로 이 중 한 형식으로 내보낼 경우 [알파 투명도 보존] 옵션을 사용하면 좋습니다.

(Illustrator에만 해당) 별색 및 중복 인쇄 보존 선택(투명도 병합 대화 상자에만 해당) 일반적으로 별색을 보존합니다. 또한 투명도에 연관되지 않은 개체의 중복 인쇄도 보존합니다. 문서에 별색 및 중복 인쇄 개체가 포함되어 있으면 분판 인쇄 시 이 옵션을 선택합니다. 페이지 레이아웃 응용 프로그램에서 사용하기 위해 파일을 저장할 때는 이 옵션을 선택 취소합니다. 이 옵션을 선택하면 투명도와 상호 작용하는 중복 인쇄 영역은 병합되고 다른 영역의 중복 인쇄는 보존됩니다. 페이지 레이아웃 응용 프로그램에서 파일을 출력하는 경우에는 결과를 예측할 수 없습니다.

중복 인쇄 보존(Acrobat에만 해당) 투명한 아트워크의 색상을 배경색과 혼합하여 중복 인쇄 효과를 만듭니다.

병합할 아트워크 영역 미리 보기

맨 위로

[병합 미리보기]의 미리 보기 옵션을 사용하여 병합 작업이 적용되는 영역을 강조 표시합니다. 이 색상으로 구분된 정보를 사용하여 병합 옵션을 조정할 수 있습니다.

참고: [병합 미리보기]는 별색, 중복 인쇄 및 혼합 모드를 정확하게 미리 보기 위한 용도가 아닙니다. 이러한 용도에는 [중복 인쇄 미리보기] 모드를 사용하십시오.

1. 다음과 같이 [병합 미리보기] 패널(또는 대화 상자)을 표시합니다.

- Illustrator의 경우, [윈도우] > [병합 미리보기]를 선택합니다.
- Acrobat의 경우, [도구] > [인쇄물 제작] > [병합기 미리 보기]를 선택합니다.
- InDesign의 경우, [창] > [출력] > [병합 미리 보기]를 선택합니다.

2. [강조] 메뉴에서 강조 표시하려는 영역의 종류를 선택합니다. 제공되는 옵션은 해당 아트워크의 내용에 따라 달라집니다.

3. 사용할 병합 설정을 선택합니다. 사전 설정을 선택하거나, 사용 가능한 경우 특정 옵션을 설정합니다.

참고: (Illustrator) 병합 옵션이 보이지 않으면 패널 메뉴에서 [옵션 표시]를 선택하여 병합 옵션을 표시합니다.

4. Illustrator의 경우, 아트워크에 투명한 개체와 상호 작용하는 중복 인쇄 개체가 포함되어 있으면 [중복 인쇄] 메뉴에서 옵션을 선택합니다. 중복 인쇄를 보존 또는 시뮬레이트하거나 버릴 수 있습니다. Acrobat의 경우, [중복 인쇄 보존]을 선택하면 투명 아트워크의 색상을 배경색과 혼합하여 중복 인쇄 효과를 낼 수 있습니다.

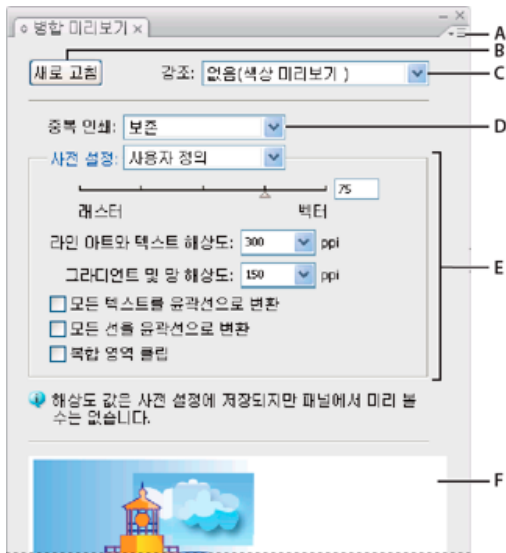
5. 언제든지 [새로 고침]을 클릭하여 해당 설정을 기반으로 새로운 미리 보기 버전을 표시할 수 있습니다. 아트워크의 복잡도에 따라 미리 보기 이미지가 나타나기까지 몇 초 정도 걸릴 수 있습니다. InDesign의 경우, [자동 강조 새로 고침]을 선택할 수도 있습니다.

Illustrator 및 Acrobat에서 미리 보기를 확대하려면 미리 보기 영역을 클릭하십시오. 축소하려면 미리 보기 영역에서 **Alt** 키를 누른 채로 클릭하거나 **Option** 키를 누른 채로 클릭하면 됩니다. 미리 보기의 초점을 이동하려면 스페이스바를 누른 상태로 미리 보기 영역을 드래그합니다.

맨 위로

병합 미리보기 패널 개요

[병합 미리보기] 패널의 미리보기 옵션을 사용하여 아트웍 병합의 영향을 받는 영역을 강조 표시합니다. 이 정보를 사용하여 병합 옵션을 조정할 수 있으며, 해당 패널을 사용하여 병합 사전 설정을 저장할 수도 있습니다. [병합 미리보기] 패널을 표시하려면 [윈도우] > [병합 미리보기]를 선택합니다.



병합 미리보기 패널

A. 패널 메뉴 B. 새로 고침 단추 C. 강조 메뉴 D. 중복 인쇄 메뉴 E. 투명도 병합 설정 F. 미리보기 영역

패널 메뉴에서 옵션을 선택하여 미리보기 이미지의 속도와 품질을 제어할 수 있습니다. 가장 빠른 미리보기를 계산하려면 [빠른 미리보기]를 선택하고, [래스터화된 모든 영역]을 [강조] 팝업 메뉴에 추가하려면 [자세한 미리보기](이 옵션은 연산에 더 높은 성능을 요구함)를 선택합니다.

[병합 미리보기] 패널은 별색, 중복 인쇄, 블렌드 모드 및 이미지 해상도를 정밀하게 미리보기 위한 것은 아닙니다. 출력 시 모습대로 별색, 중복 인쇄 및 혼합 모드를 미리 보려면 Illustrator의 [중복 인쇄 미리보기] 모드를 사용합니다.

맨 위로

투명도 병합 사전 설정 정보

투명도를 포함하는 문서를 정기적으로 인쇄하거나 내보내는 경우 투명도 병합 사전 설정에 병합 설정값을 저장하여 병합 과정을 자동화할 수 있습니다. 그런 다음 이러한 설정을 인쇄 출력뿐 아니라 PDF 1.3(Acrobat 4.0), EPS 및 PostScript 형식으로 파일을 저장하고 내보내는 데에도 적용할 수 있습니다. 또한 Illustrator에서는 파일을 이전 버전의 Illustrator로 저장하거나 클립보드로 복사할 경우, Acrobat에서는 PDF를 최적화할 경우에 이 설정을 적용할 수도 있습니다.

이러한 설정은 투명도를 지원하지 않는 형식으로 내보낼 때의 병합 방식을 제어할 수도 있습니다.

[인쇄] 대화 상자나 [내보내기] 또는 [다른 이름으로 저장] 대화 상자 다음에 나타나는 형식별 대화 상자의 [고급] 패널에서 병합 사전 설정을 선택할 수 있습니다. 병합 사전 설정을 직접 만들거나 소프트웨어에서 제공하는 기본 옵션을 선택할 수 있습니다. 이러한 기본 설정은 문서의 용도에 따라 래스터화된 투명 영역에 적절한 해상도를 지정하여 병합의 품질과 속도를 맞추도록 설계되었습니다.

[고해상도] 최종 인쇄 출력과 고품질 교정 인쇄용 문서(예: 분판 기반 색상 교정 인쇄)에 사용합니다.

[중해상도] 데스크톱 교정 인쇄와 PostScript 컬러 프린터로 인쇄할 주문형 인쇄 문서에 사용합니다.

[저해상도] 흑백 데스크톱 프린터로 인쇄할 빠른 교정 인쇄용 인쇄물과 웹에 게시하거나 SVG로 내보낼 문서에 사용합니다.

맨 위로

투명도 병합 사전 설정 만들기 또는 편집

투명도 병합 사전 설정을 개별 파일로 저장하면 이를 쉽게 백업하거나 서비스 공급업체, 클라이언트 또는 작업 그룹의 다른 사용자들이 사용할 수 있습니다. InDesign에서 투명도 병합 사전 설정 파일의 확장명은 .flst입니다.

1. [편집] > [투명도 병합 사전 설정]을 선택합니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 새 사전 설정을 만들려면 [새로 만들기]를 클릭합니다.
- 미리 정의된 사전 설정을 기반으로 사전 설정을 만들려면 목록에서 미리 정의된 사전 설정을 선택하고 [새로 만들기]를 클릭합니다.
- 기존의 사전 설정을 편집하려면 해당 사전 설정을 선택하고 [편집]을 클릭합니다.

참고: 기본 병합 사전 설정은 편집할 수 없습니다.

3. 병합 옵션을 설정합니다.
4. [확인]을 클릭하여 [투명도 병합 사전 설정] 대화 상자로 돌아간 후 [확인]을 다시 클릭합니다.

맨 위로

사용자 정의 투명도 병합 사전 설정 내보내기 및 가져오기

투명도 병합 사전 설정을 내보내고 가져오는 방법으로 서비스 공급자, 클라이언트 또는 작업 그룹의 다른 사용자와 공유할 수 있습니다.

1. [편집] > [투명도 병합 사전 설정]을 선택합니다.
2. 목록에서 사전 설정을 선택합니다.
3. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 사전 설정을 별도의 파일로 내보내려면 [저장](InDesign) 또는 [내보내기](Illustrator)를 클릭한 후 이름과 위치를 지정하고 [저장]을 클릭합니다.
응용 프로그램의 환경 설정 폴더 외부에 사전 설정을 저장하는 것이 좋습니다. 이렇게 하면 환경 설정을 삭제해도 사전 설정이 유지됩니다.
 - 파일에서 사전 설정을 가져오려면 [불러오기](InDesign) 또는 [가져오기](Illustrator)를 클릭합니다. 로드할 사전 설정이 들어 있는 파일을 찾아 선택한 다음 [열기]를 클릭합니다.

맨 위로

사용자 정의 투명도 병합 사전 설정의 이름 바꾸기 또는 삭제

1. [편집] > [투명도 병합 사전 설정]을 선택합니다.
2. 목록에서 사전 설정을 선택합니다.
3. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 기존 사전 설정의 이름을 바꾸려면 [편집]을 클릭하고 새 이름을 입력한 후 [확인]을 클릭합니다.
 - 사전 설정을 삭제하려면 [삭제]를 클릭한 후 [확인]을 클릭하여 삭제를 확인합니다.
참고: 기본 사전 설정은 삭제할 수 없습니다.

맨 위로

개별 오브젝트의 투명도 병합

[투명도 병합] 명령을 사용하면 아트웍을 병합했을 때 어떤 모양이 될지 볼 수 있습니다. 예를 들어, SWF(Flash) 포맷으로 파일을 저장하기 전이나 투명도가 문제가 될 수 있는 이전 아트를 인쇄하는 데 문제가 있는 경우 이 명령을 사용할 수 있습니다.

1. 오브젝트를 선택합니다.
2. [오브젝트] > [투명도 병합]을 선택합니다.
3. 사전 설정을 선택하거나 특정 옵션을 설정하여 사용하려는 병합 설정을 선택합니다.
4. [확인]을 클릭합니다.
현재 세션의 다른 오브젝트 및 문서에서 사용할 수 있도록 병합 설정값을 저장하려면 [사전 설정 저장]을 클릭합니다. 영구적인 사전 설정을 만들려면 [편집] > [투명도 병합 사전 설정]을 대신 선택합니다.

맨 위로

인쇄 중 모든 아트웍 래스터화

데스크탑 잉크젯 프린터와 같은 저해상도 또는 비 포스트스크립트 프린터에 인쇄하는 경우 인쇄 중에 모든 아트웍을 래스터화하도록 선택할 수 있습니다. 이 옵션은 오류 가능성을 줄여주기 때문에 복잡한 오브젝트(예: 매끄러운 음영 또는 그라디언트가 있는 오브젝트)가 들어 있는 문서를 인쇄할 때 유용합니다.

1. [파일] > [인쇄]를 선택합니다.
2. [인쇄] 대화 상자 왼쪽에서 [고급]을 선택합니다.
3. [비트맵으로 인쇄]를 선택합니다.

이 옵션은 선택된 프린터의 프린터 드라이버가 비트맵 인쇄를 지원하는 경우에만 사용할 수 있습니다.



인쇄 사전설정

인쇄 사전설정 생성

인쇄 사전설정 적용

인쇄 사전설정 편집

인쇄 사전설정 삭제

인쇄 사전설정 내보내기 또는 가져오기

인쇄 설정/사전설정 요약 보기

정기적으로 다른 프린터 또는 작업 유형으로 출력하는 경우 모든 출력 설정을 인쇄 사전설정으로 저장하여 인쇄 작업을 자동화할 수 있습니다. 인쇄 사전설정을 사용하면 빠르고 믿을 수 있는 방식으로 [인쇄] 대화 상자의 많은 옵션에 대해 일관되게 정확한 설정을 요구하는 작업을 인쇄할 수 있습니다.

인쇄 사전설정 생성

맨 위로

정기적으로 다른 프린터 또는 작업 유형으로 출력하는 경우 모든 출력 설정을 인쇄 사전설정으로 저장하여 인쇄 작업을 자동화할 수 있습니다. 인쇄 사전설정을 사용하면 빠르고 믿을 수 있는 방식으로 [인쇄] 대화 상자의 많은 옵션에 대해 일관되게 정확한 설정을 요구하는 작업을 인쇄할 수 있습니다.

인쇄 사전설정을 저장하고 불러올 수 있으므로, 이러한 사전설정을 쉽게 백업하거나 서비스 제공자, 클라이언트 또는 작업 그룹의 다른 사용자들이 사용할 수 있습니다.

[인쇄 사전설정] 대화 상자에서 인쇄 사전설정을 만들거나 검토할 수 있습니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [파일] > [인쇄]를 선택하고 인쇄 설정을 조정한 다음 [사전 설정 저장]  을 클릭합니다. 이름을 입력하거나 초기값을 사용한 다음 [확인]을 클릭합니다. 이렇게 하면 사전설정이 기본 설정 파일에 저장됩니다.
- [편집] > [인쇄 사전 설정]을 선택한 다음 [새로 만들기]를 클릭합니다. [인쇄 사전 설정] 대화 상자에서 새 이름을 입력하거나 기본 이름을 사용하고 인쇄 설정을 조정한 후 [확인]을 클릭하여 [인쇄 사전 설정] 대화 상자로 돌아갑니다. 그런 다음 [확인]을 다시 클릭합니다.

인쇄 사전설정 적용

맨 위로

1. [파일] > [인쇄]를 선택합니다.
2. [인쇄 사전설정] 메뉴에서 인쇄 사전설정을 선택합니다. 원할 경우 [인쇄] 대화 상자에서 프린터 설정을 확인합니다.
3. [인쇄]를 클릭합니다.

인쇄 사전설정 편집

맨 위로

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [파일] > [인쇄]를 선택하고 인쇄 설정을 조정한 다음 [사전 설정 저장]  을 클릭합니다. 나타나는 [사전설정 저장] 대화 상자의 텍스트 상자에 이름을 입력하거나 현재 이름을 사용합니다. 현재 이름이 기존 사전설정인 경우 사전설정을 저장하면 해당 설정값을 덮어씁니다. [확인]을 클릭합니다.
- [편집] > [인쇄 사전 설정]을 선택하고 목록에서 사전 설정을 선택한 다음 [편집]을 클릭합니다. 인쇄 설정을 조정하고 [확인]을 클릭하여 [인쇄 사전설정] 대화 상자로 돌아갑니다. 그런 다음 [확인]을 다시 클릭합니다.

위에서 설명한 절차를 사용하여 기본 사전설정을 원하는 대로 편집할 수 있습니다.

인쇄 사전설정 삭제

맨 위로

1. [편집] > [인쇄 사전 설정]을 선택합니다.
2. 목록에서 하나 이상의 사전설정을 선택하고 [삭제]를 클릭합니다. Shift 키를 누른 상태로 클릭하면 인접한 사전설정을 선택할 수 있습니다. Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태로 클릭하면 인접하지 않은 사전설정을 선택할 수 있습니다.

인쇄 사전설정 내보내기 또는 가져오기

인쇄 사전설정을 별도의 파일로 저장할 수 있으므로 이러한 사전설정을 쉽게 백업할 수 있고 서비스 공급업체, 클라이언트 또는 작업 그룹의 다른 사용자들이 사용할 수 있습니다.

1. [편집] > [인쇄 사전 설정]을 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 사전 설정을 내보내려면 목록에서 하나 이상의 사전 설정을 선택하고 [내보내기]를 클릭합니다. **Shift** 키를 누른 상태로 클릭하면 인접한 사전설정을 선택할 수 있습니다. **Ctrl(Windows)** 또는 **Command(Mac OS)** 키를 누른 상태로 클릭하면 인접하지 않은 사전설정을 선택할 수 있습니다. 이름과 위치를 지정한 다음 [저장]을 클릭합니다.
- 사전 설정을 가져오려면 [가져오기]를 클릭합니다. 불러올 사전설정을 포함하는 파일을 찾아 클릭한 다음 승인을 클릭합니다.

사전설정을 기본 설정 폴더 외부에 저장해 놓는 것이 좋습니다. 이렇게 하면 기본 설정을 삭제해도 사전설정을 다시 가져올 수 있습니다.

인쇄 설정/사전설정 요약 보기

[인쇄] 대화 상자의 [요약] 패널을 사용하여 인쇄하기 전에 출력 설정을 확인한 다음 필요에 따라 조정합니다. 예를 들어 서비스 공급업체에서 OPI를 바꿀 수 있도록 문서에서 특정 그래픽을 생략하는지 확인할 수 있습니다.

1. [파일] > [인쇄]를 선택합니다.
2. [인쇄] 대화 상자에서 [요약]을 클릭합니다.
3. 요약 정보를 텍스트 파일로 저장하려면 [요약 저장]을 클릭합니다.
4. 기본 파일 이름을 그대로 사용하거나 텍스트 파일에 다른 이름을 지정하고 [저장]을 클릭합니다.



중복 인쇄

중복 인쇄 정보

중복 인쇄 설정

검정색 중복 인쇄

중복 인쇄 시뮬레이션 또는 버리기

맨 위로

중복 인쇄 정보

기본적으로, 불투명하고 겹치는 색상을 인쇄하는 경우 맨 위의 색상은 그 아래의 영역을 녹아웁니다. 중복 인쇄를 사용하면 녹아웁을 방지하고 맨 위에 겹쳐진 인쇄 잉크가 밑에 있는 잉크에 비해 투명하게 나타나도록 만들 수 있습니다. 인쇄 시 투명도는 사용한 잉크, 용지 및 인쇄 방법에 따라 달라집니다. 이러한 변수가 최종 아트웍에 어떤 영향을 주는지는 인쇄소에 문의하십시오.

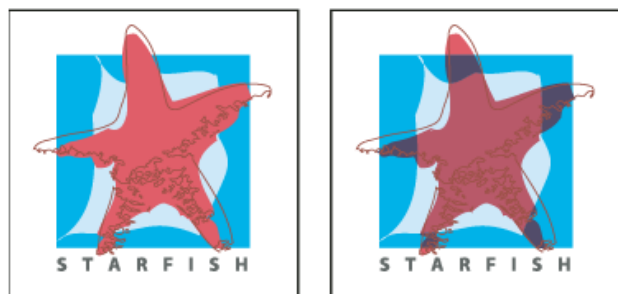
별도의 판에서 인쇄된 색상이 서로 겹치거나 인접하는 곳에서 인쇄기 등록 오류는 최종 출력에서 색상들 사이에 간격이 생기게 하는 원인이 될 수 있습니다.

아트웍의 색상들 사이에 생길 수 있는 간격을 보정하기 위해 출력소에서는 트래핑이라는 기술을 사용하여 인접하는 두 색상 사이에 트랩이라는 작은 겹침 영역을 만듭니다. 별도의 전용 트래핑 프로그램을 사용하여 트랩을 자동으로 만들 수 있고 **Illustrator**를 이용하여 트랩을 수동으로 만들 수도 있습니다.

다음과 같은 상황에서 중복 인쇄가 필요할 수 있습니다.

- 등록을 쉽게 하려는 경우 검정색 잉크를 중복 인쇄합니다. 검정색 잉크는 불투명하고 대개는 마지막으로 인쇄되기 때문에, 흰색 배경과 반대되는 색상 위에 인쇄되면 크게 달라보이지 않습니다. 검정색을 중복 인쇄하면 아트웍의 검정색 영역과 색상 영역 사이에 간격이 나타나지 않도록 할 수 있습니다.
- 아트웍이 공통적인 잉크 색상을 공유하지 않는데 트랩이나 오버레이 잉크 효과를 만들려는 경우 중복 인쇄합니다. 공통적인 잉크 색상을 공유하지 않는 혼합 배합 색상이나 사용자 정의 색상을 중복 인쇄하면 중복 인쇄 색상이 배경 색상에 추가됩니다. 예를 들어, 100% 청록색 칠 위에 100% 자홍색 칠을 인쇄하면 겹치는 칠은 자홍색이 아니라 보라색으로 나타납니다.

중복 인쇄 미리보기를 설정한 후 [중복 인쇄 미리보기] 모드([보기] > [중복 인쇄 미리보기])를 사용하여 중복 인쇄 색상이 어떻게 인쇄되는지 대략적으로 확인해야 합니다. 또한 분판된 아트웍에 중복 인쇄된 색상을 전체 보정(날장의 용지에서 각 분판이 정확히 맞춰진 것으로 표시됨)이나 오버레이 보정(서로 겹쳐진 각각의 플라스틱 시트에서 분판이 정확히 맞춰진 것으로 표시됨)을 사용하여 신중하게 확인해야 합니다.



녹아웃된 색상(기본)과 중복 인쇄된 색상

중복 인쇄 설정

1. 중복 인쇄할 오브젝트를 선택합니다.
2. [속성] 패널에서 [칠 중복 인쇄]와 [획 중복 인쇄] 중 하나 또는 둘 모두를 선택합니다.

100% 검정색 획이나 칠에 [중복 인쇄] 옵션을 사용하면 검정색 잉크의 불투명도가 충분하지 않아 밑에 있는 잉크 색상이 비치 보일 수 있습니다. 비치 보이지 않도록 하려면 100% 검정색 대신 4색(진한) 검정색을 사용합니다. 검정색에 추가할 색상의 정확한 백분율은 인쇄소에 문의하십시오.

검정색 중복 인쇄

아트웍에 있는 모든 검정색을 중복 인쇄하려면 색상 분판을 만들 때 [인쇄] 대화 상자에서 [검정색 중복 인쇄] 옵션을 선택합니다. 이 옵션은 K 색상 채널을 통해 검정색이 적용된 모든 오브젝트에 작용합니다. 하지만 투명도 설정이나 그래픽 스타일 때문에 검정색으로 보이는 오브젝트에서는 이 옵션이 작동하지 않습니다.

또한 [검정색 중복 인쇄] 명령을 사용하여 특정 백분율의 검정색이 포함되어 있는 오브젝트에 중복 인쇄를 설정할 수 있습니다. [검정색 중복 인쇄] 명령을 사용하려면:

1. 중복 인쇄하려는 오브젝트를 모두 선택합니다.
2. [편집] > [색상 편집] > [검정색 중복 인쇄]를 선택합니다.
3. 중복 인쇄하려는 검정색의 백분율을 입력합니다. 지정된 백분율의 모든 오브젝트가 중복 인쇄됩니다.
4. [칠], [획] 또는 두 가지 옵션을 모두 선택하여 중복 인쇄 적용 방식을 지정합니다.
5. 지정된 백분율의 검정색뿐 아니라 청록, 자홍 또는 노랑을 포함하는 배합 색상을 중복 인쇄하려면 [CMY에 검정색 포함]을 선택합니다.
6. 배합 색상에 지정된 백분율의 검정색이 포함되어 있는 별색을 중복 인쇄하려면 [별색 검정 포함]을 선택합니다. 지정된 백분율의 검정색뿐 아니라 배합 색상을 포함하는 별색을 중복 인쇄하려면 [CMY에 검정색 포함]과 [별색 검정 포함]을 둘 다 선택합니다.

지정된 백분율의 검정색을 포함하는 오브젝트에서 중복 인쇄를 제거하려면 [검정색 중복 인쇄] 대화 상자에서 [검정색 추가] 대신 [검정색 삭제]를 선택합니다.

중복 인쇄 시뮬레이트 또는 버리기

대부분의 경우 분판 장치만 중복 인쇄를 지원합니다. 합성으로 인쇄하거나 투명 오브젝트와 상호 작용하는 중복 인쇄된 오브젝트가 아트웍에 포함되어 있을 때 중복 인쇄를 시뮬레이션하거나 버리도록 선택합니다.

1. [파일] > [인쇄]를 선택합니다.
2. [인쇄] 대화 상자 왼쪽에서 [고급]을 선택합니다.
3. [중복 인쇄] 메뉴에서 [시뮬레이트] 또는 [버리기]를 선택합니다.

참조

- 흰색 중복 인쇄 | Illustrator CC

흰색 중복 인쇄 | Illustrator CC

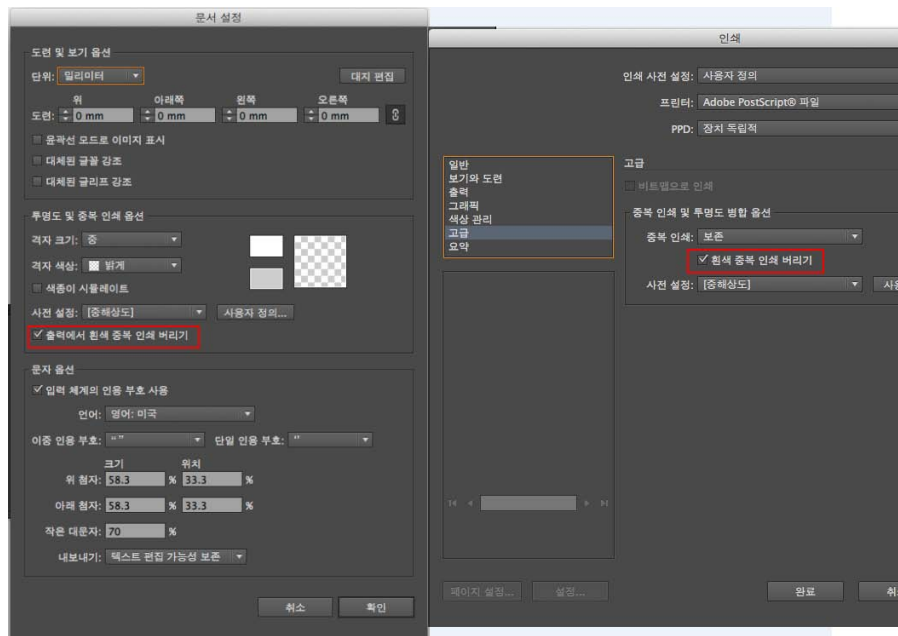
Illustrator에서 만든 아트웍에 의도하지 않은 중복 인쇄가 적용된 흰색 개체가 있을 수 있습니다. 이는 중복 인쇄 미리보기 또는 분판 인쇄를 활성화한 경우에만 뚜렷하게 나타납니다. 이는 제작 프로세스 지연의 원인이 되며 다시 인쇄를 수행해야 할 수 있습니다. 흰색 개체가 중복 인쇄에 적용되는 경우 Illustrator에서 사용자에게 경고하지만 사용자가 주의를 기울이지 못하고 흰색 중복 인쇄가 발생하는 시나리오가 있습니다. 예를 들어,

이 버전의 Illustrator에는 [문서 설정] 및 [인쇄] 대화 상자에서 흰색 중복 인쇄 특성을 제거하기 위한 [흰색 중복 인쇄 버리기] 옵션이 있습니다. 기본적으로 이 옵션은 두 대화 상자에서 설정되어 있습니다. [흰색 중복 인쇄 버리기] 옵션이 [문서 설정] 대화 상자에서 선택되지 않은 경우 [인쇄] 대화 상자에서 해당 옵션을 선택하여 재정의할 수 있습니다.

시나리오 1 중복 인쇄를 사용하는 개체를 선택한 다음 흰색 채우기/획으로 새 개체를 만듭니다. 이 시나리오에서 이전에 선택한 개체의 모양 특성이 새 개체에 복사되어 흰색이 채워진 개체에 중복 인쇄가 적용되게 됩니다.

시나리오 2 중복 인쇄를 사용하는 흰색이 아닌 개체가 흰색 채우기를 사용하는 개체로 변경되었습니다.

이 문제를 해결하기 위해 이제 인쇄 또는 EPS나 PDF로 저장과 같은 작업을 하는 동안 흰색 개체에서 중복 인쇄 특성을 제거합니다. 이를 통해 사용자가 아트웍에서 흰색 개체 중복 인쇄를 확인하고 수정할 필요없이 인쇄 및 출력을 사용할 수 있습니다. 이 접근 방법은 흰색으로 변경될 때 중복 인쇄가 적용되는 레거시 아트웍, 새 아트웍, 비-흰색 개체 등 대부분의 시나리오에서 최적입니다.



[문서 설정] 대화 상자(왼쪽) 및 인쇄 대화 상자(오른쪽)에서 사용 가능한 [출력에서 흰색 중복 인쇄 버리기] 옵션

중복 인쇄를 사용하는 별색 흰색 개체는 이 작업에 영향을 받지 않습니다. 이 작업은 Illustrator 파일의 출력이나 저장된 파일에만 영향을 미칩니다. 아트웍도 이 설정에 영향을 받지 않는 상태로 유지됩니다.

BY-NC-SA Twitter™ 및 Facebook의 게시물은 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

작업 자동화

액션을 사용하여 자동화

- 액션 정보
- 액션 패널 개요
- 파일에서 액션 실행
- 액션 기록
- 액션에 기록 불가능한 작업 삽입
- 정지점 삽입
- 액션을 실행할 때 설정 변경
- 액션에서 명령 제외
- 실행 속도 지정
- 액션 편집 및 재기록
- 액션 세트 관리
- 일괄 처리 파일에서 액션 실행

액션 정보

맨 위로

액션은 한 파일이나 파일 집합에서 실행되는 일련의 작업을 의미하며 메뉴 명령, 패널 옵션, 도구 액션 등을 포함합니다. 예를 들어, 이미지 크기를 변경하고 효과를 이미지에 적용한 다음 원하는 형식으로 파일을 저장하는 액션을 만들 수 있습니다.

액션에는 페인트 도구를 사용할 때와 같이 기록할 수 없는 작업을 수행할 수 있는 단계가 포함되어 있습니다. 또 액션에는 액션을 실행하는 동안 대화 상자에 값을 입력할 수 있는 모드 방식의 컨트롤이 포함되어 있습니다.

Photoshop에서 액션은 드롭릿의 기초가 됩니다. 드롭릿이란 해당 아이콘으로 드래그한 모든 파일을 자동으로 처리하는 작은 응용 프로그램을 말합니다.

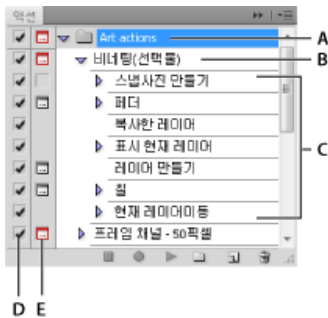
Photoshop과 Illustrator에는 일반적인 작업을 수행하는 데 도움을 주는 미리 정의된 액션이 설치되어 있습니다. 이러한 액션을 그대로 사용하거나 필요에 맞게 사용자 정의할 수도 있고 새 액션을 만들 수도 있습니다. 액션은 쉽게 정리할 수 있도록 세트에 저장됩니다.

액션을 기록, 편집, 사용자 정의 및 일괄 처리할 수 있으며 액션 세트를 대상으로 작업하여 액션 그룹을 관리할 수 있습니다.

액션 패널 개요

맨 위로

[액션] 패널([창] > [액션])을 사용하여 개별 액션을 기록, 실행, 편집 및 삭제할 수 있습니다. 또한 액션 파일을 저장 및 로드할 수도 있습니다.



Photoshop 액션 패널

A. 액션 세트 B. 액션 C. 기록된 명령 D. 포함된 명령 E. 모드 방식 컨트롤(켜기 또는 끄기)

세트, 액션 및 명령 확장 및 축소

❖ [액션] 패널에서 세트, 액션 또는 명령의 왼쪽에 있는 삼각형을 클릭합니다. Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 삼각형을 클릭하면 특정 세트의 모든 액션이나 특정 액션의 모든 명령을 확장하거나 축소할 수 있습니다.

이름순으로만 액션 보기

❖ [액션] 패널 메뉴에서 [단추 모드]를 선택합니다. [단추 모드]를 다시 선택하면 목록 모드로 되돌아갑니다.

참고: 단추 모드에서는 개별 명령이나 세트를 볼 수 없습니다.

액션 패널에서 액션 선택

❖ 액션 이름을 클릭합니다. 인접한 여러 액션을 선택하려면 **Shift** 키를 누른 채 액션 이름을 클릭하고, 인접하지 않은 여러 액션을 선택하려면 **Ctrl** 키(Windows) 또는 **Command** 키(Mac OS)를 누른 채 액션 이름을 클릭합니다.

맨 위로

파일에서 액션 실행

액션을 실행하면 활성 문서에서 액션의 기록된 명령이 실행됩니다. 액션에는 선택을 해야 실행할 수 있는 액션이 있는가 하면 전체 파일에서 실행할 수 있는 액션도 있습니다. 액션에서 특정 명령을 제외하거나 한 명령만 실행할 수 있습니다. 액션에 모드 방식 컨트롤이 포함되어 있으면 액션이 일시 정지될 때 대화 상자에서 값을 지정하거나 도구를 사용할 수 있습니다.

참고: 단추 모드에서는 단추를 클릭하면 전체 액션이 실행됩니다. 이 경우, 이전에 제외된 명령은 실행되지 않습니다.

1. 필요한 경우 액션을 실행할 오브젝트를 선택하거나 파일을 엽니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - (Illustrator) 액션 세트를 실행하려면 세트 이름을 선택하고 [액션] 패널에서 [실행] 단추 ▶를 클릭하거나 패널 메뉴에서 [실행]을 선택합니다.
 - 한 액션 전체를 실행하려면 액션 이름을 선택하고 [액션] 패널에서 [실행] 단추를 클릭하거나, 패널 메뉴에서 [실행]을 선택합니다.
 - 액션에 키 조합을 지정한 경우 이 키 조합을 누르면 해당 액션이 자동으로 실행됩니다.
 - 한 액션의 일부만 실행하려면 실행을 시작할 명령을 선택하고 [액션] 패널에서 [실행] 단추를 클릭하거나 패널 메뉴에서 [실행]을 선택합니다.
 - 한 명령을 실행하려면 명령을 선택한 다음 **Ctrl** 키(Windows) 또는 **Command** 키(Mac OS)를 누른 채 [액션] 패널에서 [실행] 단추를 클릭합니다. **Ctrl** 키(Windows) 또는 **Command** 키(Mac OS)를 누른 채 명령을 두 번 클릭할 수도 있습니다.

Photoshop에서 액션 실행을 취소하려면 액션을 실행하기 전에 [작업 내역] 패널에서 스냅사진을 찍은 다음 액션 실행을 취소할 스냅사진을 선택합니다.

맨 위로

액션 기록

새 액션을 만드는 경우 사용하는 명령과 도구는 기록을 중지할 때까지 액션에 추가됩니다.

실수를 방지하려면 복사본에서 작업해야 합니다. 다른 명령을 적용하기 전에 액션 시작 부분에 [파일] > [사본 저장] 명령을 기록하거나(Illustrator) [파일] > [다른 이름으로 저장] 명령을 기록하고 [사본으로]를 선택합니다(Photoshop). 또는 Photoshop에서 [작업 내역] 패널의 [새 스냅사진] 단추를 클릭하여 액션을 기록하기 전에 이미지의 스냅사진을 만듭니다.

1. 파일을 엽니다.
2. [액션] 패널에서 [새 액션 만들기] 단추 를 클릭하거나 [액션] 패널 메뉴에서 [새 액션]을 선택합니다.
3. 액션 이름을 입력하고 액션 세트를 선택한 후 추가 옵션을 설정합니다.
기능 키 액션에 단축키를 지정합니다. 기능 키, **Ctrl** 키(Windows) 또는 **Command** 키(Mac OS), **Shift** 키의 조합(예: **Ctrl+Shift+F3**)을 선택할 수 있지만 Windows에서는 **F1** 키를 사용할 수 없으며 **Ctrl** 키와 함께 **F4** 또는 **F6** 키를 사용할 수 없습니다.

참고: 명령에 사용되는 동일한 단축키를 액션에 지정하면 그 단축키가 명령이 아닌 액션에 적용됩니다.

색상 [단추] 모드에 표시할 색상을 지정합니다.

4. [기록 시작]을 클릭합니다. [액션] 패널의 [기록 시작] 단추가 빨강 ●으로 바뀝니다.
중요: [다른 이름으로 저장] 명령을 기록하는 경우 파일 이름을 변경하지 않도록 합니다. 새 파일 이름을 입력하는 경우 액션을 실행할 때마다 해당 파일 이름이 기록되고 사용됩니다. 저장하기 전에 다른 폴더를 탐색하는 경우 파일 이름을 지정하지 않아도 다른 위치를 지정할 수 있습니다.
5. 기록하려는 작업과 명령을 수행합니다.

액션의 일부 작업은 직접 기록할 수 없지만 [액션] 패널 메뉴에 있는 명령을 사용하여 대부분의 기록 불가능한 작업을 삽입할 수 있습니다.

6. 기록을 중지하려면 [실행/기록 중지] 단추를 클릭하거나 [액션] 패널 메뉴에서 [기록 중지]를 선택합니다. Photoshop에서는 **Esc** 키를 눌러도 됩니다.

같은 액션에서 기록을 계속하려면 [액션] 패널 메뉴에서 [기록 시작]을 선택합니다.

맨 위로

액션에 기록 불가능한 작업 삽입

액션에 있는 모든 작업을 직접 기록할 수 있는 것은 아닙니다. 예를 들어, [효과] 및 [보기] 메뉴에 있는 명령, 패널을 표시하거나 숨기는 명령, [선택 도구], [펜 도구], [페인트브러쉬 도구], [연필 도구], [그래디언트 도구], [망 도구], [스포이드 도구], [페인트 통 도구] 및 [가위 도구]의 사용은 기록할 수 없습니다.

기록할 수 없는 작업은 [액션] 패널을 보면 알 수 있습니다. 작업을 수행한 후 명령 이름이나 도구 이름이 나타나지 않으면 [액션] 패널 메뉴의 명령을 이용하여 계속 작업을 추가할 수 있습니다.

액션을 만든 후 기록 불가능한 작업을 삽입하려면 액션에서 작업을 삽입하려는 위치 앞에 있는 항목을 선택합니다. 그런 다음 [액션] 패널 메뉴에서 적절한 명령을 선택합니다.

기록 불가능한 메뉴 명령 삽입

1. [액션] 패널 메뉴에서 [메뉴 항목 삽입]을 선택합니다.
2. 해당 메뉴에서 명령을 선택하거나, 텍스트 상자에 명령 이름을 입력하고 [찾기]를 클릭합니다. 그런 다음 [확인]을 클릭합니다.

패스 삽입

❖ 패스를 선택하고 [액션] 패널 메뉴에서 [선택 패스 삽입]을 선택합니다.

오브젝트 선택 삽입

1. 기록을 시작하기 전에 [속성] 패널의 메모 상자에 오브젝트 이름을 입력합니다. [주의] 상자를 표시하려면 [속성] 패널에서 [메모 표시]를 선택합니다.
2. 액션을 기록할 때 [액션] 패널 메뉴에서 [오브젝트 선택]을 선택합니다.
3. 오브젝트 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

웹용으로 저장 대화 상자에서 여러 분할 영역에 대한 최적화 옵션 기록

❖ 액션 기록을 시작하기 전에 분할 영역 최적화 옵션을 설정하고 [웹용으로 저장] 대화 상자에서 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [기록]을 클릭합니다.

액션을 기록하면 설정이 자동으로 기억됩니다.

맨 위로 1

정지점 삽입

액션에 정지점을 포함하여 페인팅 도구 사용과 같은 기록할 수 없는 작업을 수행할 수 있습니다. 작업을 완료했으면 [액션] 패널에서 [실행] 단추를 클릭하여 액션을 완료합니다.

액션이 정지점에 도달하면 액션을 계속하기 전에 수행해야 하는 작업을 알리기 위해 간략한 메시지를 표시할 수도 있습니다. 다른 작업을 수행할 필요가 없는 경우 메시지 상자에 [계속] 단추를 포함할 수 있습니다.

1. 다음 중 하나를 수행하여 정지점을 삽입할 위치를 선택합니다.
 - 액션 끝에 정지점을 삽입하려면 해당 액션의 이름을 선택합니다.
 - 명령 뒤에 정지점을 삽입하려면 해당 명령을 선택합니다.
2. [액션] 패널 메뉴에서 [정지점 삽입]을 선택합니다.
3. 나타낼 메시지를 입력합니다.
4. 정지하지 않고 액션을 계속 진행하는 옵션이 필요하면 [계속 허용]을 선택합니다.
5. [확인]을 클릭합니다.

액션을 기록하는 동안이나 기록한 후에 정지점을 삽입할 수 있습니다.

맨 위로 1

액션을 실행할 때 설정 변경

기본적으로 액션은 원래 기록되었을 때 지정된 값을 사용하여 완료됩니다. 액션의 명령에 대한 설정을 변경하고 싶으면 모드 방식 컨트롤을 삽입할 수 있습니다. 모드 방식 컨트롤을 설정하면 액션이 일시 정지되므로 대화 상자에 값을 지정하거나 모드 방식 도구를 사용할 수 있습니다. 모드 방식 도구의 효과를 적용하려면 Enter 키 또는 Return 키를 눌러야 합니다. Enter 키 또는 Return 키를 누르면 액션의 작업이 다시 시작됩니다.

모드 방식 컨트롤은 [액션] 패널에서 명령, 액션 또는 세트 왼쪽의 대화 상자 아이콘 으로 표시됩니다. 빨간색 대화 상자 아이콘 은 일부(전부는 아님) 명령이 모드 방식인 액션이나 세트를 나타냅니다. 단추 모드에서는 모드 방식 컨트롤을 설정할 수 없습니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 액션의 한 명령에 대해 모드 방식 컨트롤을 설정하려면 명령 이름 왼쪽의 상자를 클릭합니다. 모드 방식 컨트롤을 해제하려면 상자를 다시 클릭합니다.
- 액션의 모든 명령에 대해 모드 방식 컨트롤을 설정하거나 해제하려면 액션 이름 왼쪽의 상자를 클릭합니다.
- 세트의 모든 명령에 대해 모드 방식 컨트롤을 설정하거나 해제하려면 세트 이름 왼쪽의 상자를 클릭합니다.

맨 위로 1

액션에서 명령 제외

기록된 액션의 일부로 실행하고 싶지 않은 명령을 제외할 수 있습니다. 단추 모드에서는 명령을 제외할 수 없습니다.

필요한 경우 액션 패널에서 액션 이름 왼쪽에 있는 삼각형을 클릭하여 액션의 명령 목록을 확장합니다

1. []

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 한 명령을 제외하려면 명령 이름 왼쪽에 있는 확인 표시를 클릭하여 지웁니다. 명령을 포함하려면 확인 표시를 다시 클릭합니다.
- 액션이나 액션 세트에 있는 모든 명령을 제외하거나 포함하려면 해당 액션이나 액션 세트 이름 왼쪽의 확인 표시를 클릭합니다.
- 선택한 명령을 제외한 모든 명령을 제외하거나 포함하려면 **Alt** 키(Windows) 또는 **Option** 키(Mac OS)를 누른 상태에서 해당 확인 표시를 클릭합니다.

액션의 일부 명령이 제외되었음을 나타내기 위해 Photoshop에서는 상위 액션의 확인 표시가 빨강으로 변경되고 Illustrator에서는 상위 액션의 확인 표시가 흐리게 표시됩니다.

실행 속도 지정

맨 위로

액션의 재생 속도를 조정하거나 일시 정지하여 액션에서 디버깅을 수행할 수 있습니다.

1. [액션] 패널 메뉴에서 [실행 옵션]을 선택합니다.

2. 속도를 지정하고 [확인]을 클릭합니다.

가속화 액션을 표준 속도로 재생합니다(기본값).

참고: 빠른 속도로 액션을 실행하면 액션이 실행될 때 화면이 업데이트되지 않을 수 있습니다. 액션이 더 빨리 실행될 수 있도록 파일이 화면에 나타나지 않은 상태로 열리고 수정 및 저장된 다음 닫힐 수 있습니다. 액션이 실행될 때 화면에서 파일을 보려면 [단계별] 속도를 대신 지정하십시오.

단계별 각 명령을 완료하고 이미지를 다시 그린 후 액션의 다음 명령으로 진행합니다.

___초 일시 정지 액션의 각 명령을 실행하는 사이사이에 응용 프로그램이 일시 정지하는 기간을 지정합니다.

액션 편집 및 재기록

맨 위로

액션을 편집하고 사용자 정의하는 작업은 간단합니다. 액션에 있는 특정 명령의 설정을 수정하거나, 기존 액션에 명령을 추가하거나, 전체 액션을 단계별로 실행하고 설정 중 일부나 전부를 변경할 수 있습니다.

액션에 명령 추가

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 액션 끝에 새 명령을 삽입하려면 액션 이름을 선택합니다.
- 액션에서 명령을 삽입할 위치 앞에 있는 명령을 선택합니다.

2. [기록 시작] 단추를 클릭하거나 [액션] 패널 메뉴에서 [기록 시작]을 선택합니다.

3. 추가 명령을 기록합니다.

4. 완료되면 [액션] 패널에서 [실행/기록 중지] 단추를 클릭하거나 패널 메뉴에서 [기록 중지]를 선택합니다.

액션의 명령 재정렬

❖ [액션] 패널에서 동일한 액션이나 다른 액션 내의 새 위치로 명령을 드래그합니다. 원하는 위치에 강조된 선이 나타나면 마우스 단추를 놓습니다.

액션 다시 기록

1. 액션을 선택하고 [액션] 패널 메뉴에서 [다시 기록]을 선택합니다.

2. 모드 방식 도구가 나타나면 도구를 사용하여 다른 결과를 만들고 **Enter** 키 또는 **Return** 키를 누르거나 그냥 **Enter** 키 또는 **Return** 키만 눌러 동일한 설정을 유지합니다.

3. 대화 상자가 나타나면 설정을 변경하고 [확인]을 클릭하여 설정을 기록하거나 [취소]를 클릭하여 동일한 값을 유지합니다.

단일 작업 다시 기록

1. 액션을 다시 기록하려는 같은 유형의 오브젝트를 선택합니다. 예를 들어, 벡터 오브젝트에만 사용할 수 있는 작업인 경우 다시 기록할 때도 벡터 오브젝트를 선택해야 합니다.

2. [액션] 패널에서 명령을 두 번 클릭합니다.

3. 새 값을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

액션 세트 관리

맨 위로

Illustrator에서는 작업 관련 액션 세트를 만들고 정리하여 디스크에 저장하고 다른 컴퓨터로 전송할 수 있습니다.

참고: 만든 액션은 [액션] 패널에 자동으로 표시되지만, 액션을 실제로 저장하여 기본 설정 파일(Illustrator)이나 액션 패널 파일(Photoshop)을 삭제하는 경우에도 액션이 손실되지 않도록 하려면 액션 세트의 일부로 액션을 저장해야 합니다.

액션 세트 저장

1. 세트를 선택합니다.
한 액션을 저장하려면 먼저 액션 세트를 만들고 액션을 새 세트로 이동하십시오.
2. [액션] 패널 메뉴에서 [액션 저장]을 선택합니다.
3. 세트 이름을 입력하고 위치를 선택한 다음 [저장]을 클릭합니다.

임의의 위치에 파일을 저장할 수 있습니다. 개별 액션이 아닌 세트의 전체 내용만 [액션] 패널에 저장할 수 있습니다.

참고: (Photoshop에만 해당) 사전 설정/액션 폴더에 액션 세트 파일을 저장하면 응용 프로그램을 다시 시작한 후 [액션] 패널 메뉴 아래쪽에 해당 세트가 나타납니다.

(Photoshop에만 해당) [액션 저장] 명령을 선택하여 텍스트 파일에 액션을 저장할 때 **Ctrl+Alt(Windows)** 또는 **Command+Option(Mac OS)**을 누르십시오. 이 파일을 사용하면 액션의 내용을 검토하거나 인쇄할 수 있습니다. 그러나 텍스트 파일을 Photoshop으로 다시 불러올 수는 없습니다.

액션 세트 불러오기

기본적으로 [액션] 패널에는 응용 프로그램에 들어 있는 미리 정의된 액션과 사용자가 만든 액션이 표시됩니다. [액션] 패널로 추가 액션을 불러올 수도 있습니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [액션] 패널 메뉴에서 [액션 불러오기]를 선택합니다. 액션 세트 파일을 불러오고 선택한 다음 [불러오기](Photoshop) 또는 [열기](Illustrator)를 클릭합니다.
- (Photoshop에만 해당) [액션] 패널 메뉴의 아래쪽에서 액션 세트를 선택합니다.

Photoshop 액션 세트 파일의 확장명은 .atn이고, Illustrator 액션 세트 파일의 확장명은 .aia입니다.

액션을 기본 세트로 복구

1. [액션] 패널 메뉴에서 [액션 다시 설정]을 선택합니다.
2. [확인]을 클릭하여 [액션] 패널의 현재 액션을 기본 세트로 바꾸거나, [첨부]를 클릭하여 기본 액션 세트를 [액션] 패널의 현재 액션에 추가합니다.

액션 세트 정리

액션 세트를 만들고 해당 세트를 디스크에 저장하여 액션을 편리하게 구성할 수 있습니다. 인쇄 출판이나 온라인 출판과 같은 각각의 작업 유형에 맞게 액션 세트를 구성하고 다른 컴퓨터로 세트를 전송할 수 있습니다.

- 새 액션 세트를 만들려면 [액션] 패널에서 [새 세트 만들기] 단추 를 클릭하거나 패널 메뉴에서 [새 세트]를 선택합니다. 그런 다음 세트 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.
참고: 새 액션을 만들어 새 세트로 그룹화하려면 반드시 세트를 먼저 만들어야 합니다. 이렇게 하면 새 액션을 만들 때 해당 세트가 세트 팝업 메뉴에 나타납니다.
- 액션을 다른 세트로 이동시키려면 해당 세트로 액션을 드래그합니다. 원하는 위치에 강조된 선이 나타나면 마우스 단추를 놓습니다.
- 액션 세트의 이름을 바꾸려면 [액션] 패널에서 세트의 이름을 두 번 클릭하거나 [액션] 패널 메뉴에서 [세트 옵션]을 선택합니다. 그런 다음 세트의 새 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.
- [액션] 패널의 모든 액션을 새 세트로 바꾸려면 [액션] 패널 메뉴에서 [액션 대체]를 선택합니다. 액션 파일을 선택하고 [불러오기](Photoshop) 또는 [열기](Illustrator)를 클릭합니다.

중요: [액션 바꾸기] 명령은 현재 문서의 액션 세트를 모두 바꿉니다. 이 명령을 사용하기 전에 [액션 저장] 명령을 사용하여 현재 액션 세트의 사본을 이미 저장했는지 확인합니다.

일괄 처리 파일에서 액션 실행

맨 위로 

[일괄 처리] 명령을 사용하면 파일이 저장된 폴더와 하위 폴더에서 액션을 실행할 수 있습니다. 또한 데이터 방식 그래픽에 대한 템플릿을 다른 데이터 세트로 채울 때도 [일괄 처리] 명령을 사용할 수 있습니다.

1. [액션] 패널 메뉴에서 [일괄 처리]를 선택합니다.
2. [실행] 영역에서는 실행하려는 액션을 선택합니다.
3. [소스] 영역에서는 액션을 실행할 폴더를 선택하거나 현재 파일에 있는 각 데이터 세트에서 액션을 실행할 [데이터 세트]를 선택합니다.

폴더를 선택할 경우 액션 실행 옵션을 추가로 설정할 수 있습니다.

4. [대상] 영역에서는 처리되는 파일로 어떤 작업을 할 것인지 지정합니다. 변경 내용을 저장하지 않고 파일을 열린 상태로 두거나([없음]), 현재 위치에서 파일을 저장하고 닫거나([저장하고 닫기]), 파일을 다른 위치에 저장할 수 있습니다([폴더]).
선택하는 [대상] 옵션에 따라 파일 저장 옵션을 추가로 설정할 수 있습니다.
5. 일괄 처리 중에 오류가 처리되는 방식을 지정합니다. [파일에 오류 기록]을 선택하는 경우 [다른 이름으로 저장]을 클릭하고 오류 파일의 이름을 지정합니다.
6. [확인]을 클릭합니다.

[일괄 처리] 명령 옵션을 사용하여 파일을 저장하면 파일이 항상 원래 파일과 같은 포맷으로 저장됩니다. 파일을 새 형식으로 저장하는 일괄 처리를 만들려면 원본 액션의 일부로 [다른 이름으로 저장] 또는 [사본 저장] 명령을 기록하고 이어서 [닫기] 명령을 기록합니다. 그런 다음 일괄 처리를 설정할 때 [대상]으로 [없음]을 선택합니다.

여러 액션을 사용하여 일괄 처리 작업을 하려면 새 액션을 만든 다음 사용하려는 각 액션에 대해 [일괄 처리] 명령을 기록합니다. 이 기법을 사용하면 하나의 일괄 처리로 여러 개의 폴더를 처리할 수 있습니다. 여러 폴더를 일괄 처리하려면 폴더 내에 처리하려는 다른 폴더에 대한 앨리어스를 만듭니다.

일괄 처리 옵션

[소스]로 [폴더]를 선택하면 다음 옵션을 설정할 수 있습니다.

액션 "열기" 명령 무시 지정된 폴더에서 파일을 열고 원본 액션의 일부로 기록되는 모든 [열기] 명령을 무시합니다.

모든 하위 디렉토리 포함 지정된 폴더 내의 모든 파일과 폴더를 처리합니다.

액션에 저장 또는 내보내기 명령이 포함되어 있으면 다음 옵션을 설정할 수 있습니다.

액션 "저장" 명령 무시 처리된 파일을 액션에 기록된 위치가 아닌 지정된 대상 폴더에 저장합니다. 대상 폴더를 지정하려면 [선택]을 클릭합니다.

액션 "내보내기" 명령 무시 처리된 파일을 액션에 기록된 위치가 아닌 지정된 대상 폴더로 내보냅니다. 대상 폴더를 지정하려면 [선택]을 클릭합니다.

[소스]로 [데이터 세트]를 선택하면 [저장] 및 [내보내기] 명령을 무시할 때 파일 이름 생성 옵션을 설정할 수 있습니다.

파일과 번호 원본 문서의 파일 이름을 가져와 확장자를 없앤 다음 데이터 세트에 해당하는 3자리 숫자를 덧붙여 파일 이름을 만듭니다.

파일과 데이터 세트 이름 원본 문서의 파일 이름을 가져와 확장자를 없앤 다음 밑줄과 데이터 세트의 이름을 덧붙여 파일 이름을 만듭니다.

데이터 세트 이름 데이터 세트의 이름을 가져와 파일 이름을 만듭니다.

기타 도움말 항목



스크립트로 자동화

스크립트 실행

스크립트 설치

스크립트를 실행하면 컴퓨터에서 일련의 작업이 수행됩니다. 이러한 작업은 **Illustrator**에만 관련되거나 워드 프로세싱, 스프레드시트, 데이터베이스 관리 프로그램 등의 다른 응용 프로그램과 관련될 수 있습니다.

Illustrator에서는 **Microsoft Visual Basic**, **AppleScript**, **JavaScript**, **ExtendScript** 등의 여러 스크립팅 환경을 지원합니다. **Illustrator**에서 제공하는 표준 스크립트를 사용하거나, 직접 스크립트를 만들어 [스크립트] 하위 메뉴에 추가할 수 있습니다.

Illustrator의 스크립팅에 대한 자세한 내용은 www.adobe.com/devnet/illustrator/scripting.html에서 최신 설명서를 참조하십시오. 샘플 스크립트는 **Adobe Illustrator CS5/스크립팅** 폴더에 설치되어 있습니다.

스크립트 실행

맨 위로

❖ [파일] > [스크립트]를 선택하고 스크립트를 선택합니다. 또는 [파일] > [스크립트] > [기타 스크립트]를 선택하고 스크립트를 찾습니다.

참고: **Illustrator**가 실행되고 있는 동안 스크립트를 편집할 경우 변경 사항을 저장해야 해당 편집 내용이 적용됩니다.

스크립트 설치

맨 위로

❖ 컴퓨터의 하드 디스크에 스크립트를 복사합니다.

Adobe Illustrator CS5 스크립트 폴더에 스크립트를 넣으면 [파일] > [스크립트] 하위 메뉴에 해당 스크립트가 나타납니다.

하드 디스크의 다른 위치에 스크립트를 넣으면 [파일] > [스크립트] > [기타 스크립트]를 선택하여 **Illustrator**에서 스크립트를 실행할 수 있습니다.

참고: **Illustrator**가 실행되고 있는 동안 **Adobe Illustrator CS5** 스크립트 폴더에 스크립트를 넣으면 **Illustrator**를 다시 시작해야 [스크립트] 하위 메뉴에 해당 스크립트가 나타납니다.



법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

데이터 방식 그래픽 템플릿 및 변수를 통해

변수 패널 개요

변수 만들기

변수 편집

변수 삭제

동적 오브젝트 편집

XML ID를 사용하여 동적 오브젝트 식별

데이터 세트

변수 라이브러리 정보

데이터 방식 그래픽을 위한 템플릿 저장

Illustrator에서는 어떠한 아트웍도 데이터 방식 그래픽을 위한 템플릿으로 변환할 수 있습니다. 사용자는 변수를 사용하여 대지에서 동적(변경 가능한) 오브젝트를 정의하기만 하면 됩니다. 변수를 사용하여 아트웍의 텍스트 문자열, 연결된 이미지, 그래프 데이터 및 오브젝트의 보이기 설정을 변경할 수 있습니다. 또한 템플릿을 렌더링했을 때 어떻게 나타나는지 쉽게 알 수 있도록 여러 다른 변수 데이터 세트를 만들 수도 있습니다.

데이터 방식 그래픽을 사용하면 여러 버전의 아트웍을 빠르고 정확하게 생성할 수 있습니다. 하나의 템플릿을 사용하여 500개의 다른 웹 배너를 생성해야 하는 경우를 예로 들 수 있습니다. 데이터(이미지, 텍스트 등)로 템플릿을 수동으로 채우는 것은 많은 시간이 소요됩니다. 대신 데이터베이스를 참조하는 스크립트를 사용하여 웹 배너를 생성할 수 있습니다.

데이터 방식 그래픽은 공동 작업 환경에서 사용하기 위해 설계되었습니다. 다음은 작업 역할에 따라 데이터 방식 그래픽을 맞추는 방법을 설명한 예입니다.

- 디자이너인 경우에는 템플릿을 만들어 디자인의 동적인 요소를 제어할 수 있습니다. 제작을 위해 템플릿을 전달할 때는 변수 데이터만 변경하도록 지시할 수 있습니다.
- 개발자인 경우 변수와 데이터 세트를 직접 XML 파일로 코딩할 수 있습니다. 그러면 디자이너가 변수와 데이터 세트를 **Illustrator** 파일로 불러와서 개발자가 지정한 사항에 따라 디자인을 만드는 것입니다.
- 생산을 책임지고 있는 경우 **Illustrator** 또는 일괄 처리 명령 내의 스크립트를 사용할 수 있습니다. 또한 **Adobe® Scene7**과 같은 동적 이미징 서버를 사용하여 렌더링 프로세스를 더욱 자동화할 수도 있습니다.

변수 패널 개요

맨 위로

[변수] 패널([윈도우] > [변수])을 사용하여 변수와 데이터 세트로 작업합니다. 문서에 있는 각 변수의 유형과 이름이 [변수] 패널에 나열됩니다. 변수가 오브젝트에 연결되면 [오브젝트] 열에는 [레이어] 패널에 나타나는 대로 연결된 오브젝트의 이름이 표시됩니다.



변수 패널

A. 데이터 세트 B. 패널 메뉴 C. 변수 유형 D. 변수 이름 E. 연결된 오브젝트의 이름

[변수] 패널에는 변수의 유형을 나타내는 다음과 같은 아이콘이 사용됩니다.

- 보이기 변수
- 텍스트 문자열 변수 **T**
- 연결된 파일 변수
- 그래프 데이터 변수

- 유형 없음(비연결) 변수 

헤더 막대에 있는 항목을 클릭하여 변수 이름, 오브젝트 이름 또는 변수 유형별로 행을 정렬할 수 있습니다.

변수 만들기

맨 위로 ¹

Illustrator에서는 [그래프 데이터], [연결된 파일], [텍스트 문자열], [보이기] 등 네 가지 유형의 변수를 만들 수 있습니다. 변수 유형은 변경할 수 있는(동적) 오브젝트의 속성을 나타냅니다.

참고: [변수] 패널 메뉴에는 변수를 만드는 명령도 있습니다.

보이기 변수 만들기

❖ 표시하거나 숨기려는 오브젝트를 선택하고 [변수] 패널에서 [보이기 동적으로 만들기] 단추 를 클릭합니다.

텍스트 문자열 변수 만들기

❖ 문자 오브젝트를 선택하고 [변수] 패널에서 [오브젝트 동적으로 만들기] 단추 를 클릭합니다.

연결된 파일 변수 만들기

❖ 연결된 파일을 선택하고 [변수] 패널에서 [오브젝트 동적으로 만들기] 단추를 클릭합니다.

그래프 데이터 변수 만들기

❖ 그래프 오브젝트를 선택하고 [변수] 패널에서 [오브젝트 동적으로 만들기] 단추를 클릭합니다.

오브젝트에 연결하지 않고 변수 만들기

❖ [변수] 패널에서 [새 변수] 단추 를 클릭합니다. 변수를 만든 후에 오브젝트를 해당 변수에 바인딩하려면 오브젝트와 변수를 선택하고 [보이기 동적으로 만들기] 단추나 [오브젝트 동적으로 만들기] 단추를 클릭합니다.

변수 편집

맨 위로 ⁴

[변수] 패널을 사용하여 변수의 이름이나 유형을 편집하고, 변수 연결을 해제하고, 변수를 잠글 수 있습니다.

변수 연결을 해제하면 변수와 해당 오브젝트 간의 연결이 끊어집니다. 변수를 잠그면 변수를 만들거나 삭제하거나 변수 옵션을 편집하는 등의 작업을 할 수 없습니다. 그러나 잠겨진 변수에 오브젝트를 연결하거나 연결을 해제할 수는 있습니다.

변수의 이름 및 유형 변경

❖ [변수] 패널에서 변수를 두 번 클릭합니다. 또는 [변수] 패널에서 변수를 선택하고 [변수] 패널 메뉴에서 [변수 옵션]을 선택합니다.

변수 연결 해제

❖ [변수] 패널에서 [변수 연결 해제] 단추 를 클릭하거나 [변수] 패널 메뉴에서 [변수 연결 해제]를 선택합니다.

문서의 모든 변수 잠금 또는 잠금 풀기

❖ [변수] 패널에서 [변수 잠금] 단추 나 [변수 잠금 풀기] 단추 를 클릭합니다.

변수 삭제

맨 위로 ⁴

변수를 삭제하면 [변수] 패널에서 해당 변수가 제거됩니다. 오브젝트에 연결되어 있는 변수를 삭제할 경우 오브젝트는 정적으로 바뀝니다(단, 오브젝트가 다른 유형의 변수에도 연결되어 있지 않는 경우에 한함).

1. 삭제하려는 변수를 선택합니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [변수] 패널에서 [변수 삭제] 아이콘 을 클릭하거나 [변수] 패널 메뉴에서 [변수 삭제]를 선택합니다.
- 확인 메시지 없이 변수를 삭제하려면 변수를 [변수 삭제] 아이콘으로 드래그합니다.

동적 오브젝트 편집

맨 위로 ¹

변수가 연결되어 있는 오브젝트를 편집하여 변수와 연결된 데이터를 변경할 수 있습니다. 예를 들어, [보이기] 변수로 작업하는 경우 [레이어] 패널에서 오브젝트의 보이기 상태를 변경합니다. 동적 오브젝트를 편집하여 템플릿에서 사용할 수 있는 여러 데이터 세트를 만들 수 있습니다.

1. 대지에서 동적 오브젝트를 선택하거나 다음 중 하나를 수행하여 동적 오브젝트를 자동으로 선택합니다.

- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [변수] 패널에서 변수를 클릭합니다.
- [변수] 패널에서 변수를 선택하고 [변수] 패널 메뉴에서 [연결된 오브젝트 선택]을 선택합니다.
- 모든 동적 개체를 선택하려면 [변수] 패널 메뉴에서 [모든 연결된 개체 선택]을 선택합니다.

2. 다음과 같이 오브젝트와 연결된 데이터를 편집합니다.

- 텍스트의 경우 대지에서 텍스트 문자열을 편집합니다.
- 연결된 파일의 경우 [연결] 패널을 사용하거나 [파일] > [가져오기] 명령을 사용하여 이미지를 바꿉니다.
- 그래프의 경우 [그래프 데이터] 대화 상자에서 데이터를 편집합니다.
- 동적 보이기가 설정된 모든 오브젝트의 경우 [레이어] 패널에서 오브젝트의 보이기 상태를 변경합니다.

XML ID를 사용하여 동적 오브젝트 식별

맨 위로

[변수] 패널에는 [레이어] 패널에 나타나는 대로 동적 오브젝트의 이름이 표시됩니다. 다른 Adobe 제품에서 사용할 수 있도록 템플릿을 SVG 포맷으로 저장하는 경우 이러한 오브젝트 이름이 XML 명명 규칙에 맞아야 합니다. 예를 들어, XML 이름은 문자, 밑줄 또는 콜론으로 시작해야 하며 공백을 포함하면 안됩니다.

Illustrator에서는 사용자가 만드는 모든 동적 오브젝트에 유효한 XML ID가 자동으로 할당됩니다. XML ID를 사용하여 오브젝트 이름을 보고 편집하고 내보내려면 [편집] > [환경 설정] > [단위](Windows) 또는 [Illustrator] > [환경 설정] > [단위](Mac OS)를 선택하고 XML ID를 선택합니다.

데이터 세트

맨 위로

데이터 세트는 변수와 관련 데이터를 모아둔 집합입니다. 데이터 세트를 만들 때는 현재 대지에 표시되는 동적 데이터의 스냅샷을 캡처합니다. 데이터 세트를 서로 전환하여 템플릿에 다른 데이터를 업로드할 수 있습니다.

현재 데이터 세트의 이름은 [변수] 패널의 맨 위에 표시됩니다. 세트에 저장되어 있는 데이터가 더 이상 대지에 반영되지 않도록 변수의 값을 변경하면 데이터 세트의 이름이 이탤릭체로 표시됩니다. 그런 다음 새 데이터 세트를 만들거나 데이터 세트를 업데이트하여 저장된 데이터를 새 데이터로 덮어 쓸 수 있습니다.

데이터 세트 만들기

❖ [변수] 패널에서 [데이터 세트 캡처] 단추 를 클릭합니다. 또는 [변수] 패널 메뉴에서 [데이터 세트 캡처]를 선택합니다.

데이터 세트 간 전환

❖ [변수] 패널의 [데이터 세트] 목록에서 데이터 세트를 선택합니다. 또는 [이전 데이터 세트] 단추 ◀나 [다음 데이터 세트] 단추 ▶를 클릭합니다.

현재 데이터 세트에 대지의 데이터 적용

❖ [변수] 패널 메뉴에서 [데이터 세트 업데이트]를 선택합니다.

데이터 세트 이름 변경

❖ [데이터 세트] 텍스트 상자에서 직접 텍스트를 편집합니다. 또는 [데이터 세트] 텍스트 상자의 왼쪽에 있는 데이터 세트:를 두 번 클릭하고 새 이름을 입력한 후 [확인]을 클릭합니다.

데이터 세트 삭제

❖ [변수] 패널 메뉴에서 [데이터 세트 삭제]를 선택합니다.

변수 라이브러리 정보

맨 위로

공동 작업 환경에서 팀 구성원 간의 협력은 프로젝트를 성공적으로 진행하는 데 반드시 필요합니다. 예를 들어, 웹사이트를 만드는 회사에서 웹 디자이너는 사이트의 모양과 느낌을 책임지는 한편, 웹 개발자는 기본적인 코드와 스크립트 작업을 담당합니다. 디자이너가 웹 페이지의 레이아웃을 변경하면 개발자에게도 이러한 변경 내용이 전달되어야 하는 것입니다. 마찬가지로 개발자가 웹 페이지에 기능을 추가해야 하는 경우 디자인 업데이트가 필요할 수 있습니다.

변수 라이브러리를 사용하면 디자이너와 개발자가 XML 파일을 통해 공동으로 작업을 할 수 있습니다. 예를 들어, 디자이너는 Illustrator에서 명함 템플릿을 만든 다음 XML 파일로 변수 데이터를 내보냅니다. 그러면 개발자는 이 XML 파일을 사용하여 변수와 데이터 세트를 데이터베이스에 연결하고 최종 아트웍을 렌더링하는 스크립트를 작성합니다. 개발자가 XML 파일에 변수와 데이터 세트 이름을 코딩한 다음 디자이너가 변수 라이브러리를 Illustrator 문서로 불러오는 것처럼 이 작업흐름을 거꾸로 진행할 수도 있습니다.

XML 파일에서 Illustrator로 변수를 불러오려면 [변수] 패널 메뉴에서 [변수 라이브러리 불러오기]를 선택합니다.

Illustrator에서 XML 파일로 변수를 내보내려면 [변수] 패널 메뉴에서 [변수 라이브러리 저장]을 선택합니다.

데이터 방식 그래픽을 위한 템플릿 저장

Illustrator 문서에서 변수를 정의할 때 데이터 방식 그래픽을 위한 템플릿을 만듭니다. Adobe® Graphics Server와 같은 다른 Adobe 제품에서 사용할 수 있도록 템플릿을 SVG 포맷으로 저장할 수 있습니다. 예를 들어, 개발자는 Adobe Graphics Server에서 SVG 파일의 변수를 데이터베이스나 다른 데이터 소스에 직접 연결할 수 있습니다.

1. [파일] > [다른 이름으로 저장]을 선택하고 파일 이름을 입력한 후 파일 형식으로 SVG를 선택하고 [저장]을 클릭합니다.
2. [옵션 확장]을 클릭하고 [Adobe Graphics Server 데이터 포함]을 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 변수를 바꿀 때 필요한 모든 정보가 SVG 파일에 포함됩니다.
3. [확인]을 클릭합니다.

기타 도움말 항목



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

그래프

Creative Cloud Charts(미리 보기)

2015년 6월에 도입됨(미국, 영국, 프랑스, 프랑스계 캐나다, 독일 및 일본 사용자의 경우)

Creative Cloud Charts(미리 보기)는 새 서비스에 대한 고객의 실제 피드백을 수집하기 위한 기술 미리 보기로 **Illustrator CC 2015년 6월** 릴리스에 도입되었습니다. **Illustrator** 팀은 고객 피드백에 따라 **Charts**를 일시적으로 중단하고 기능 디자인에 대해 다시 논의하기로 결정했습니다. **Charts** 미리 보기는 **2015년 11월** 릴리스된 **Illustrator**에 포함되지 않을 예정입니다.

2015년 11월 30일 이후에는 차트가 포함된 **Illustrator** 문서를 열면 차트가 표준 **Illustrator** 벡터 그래픽으로 변환됩니다. 저장하고 싶은 차트 데이터가 있는 경우 **2016년 1월 15일**까지 기다렸다가 **Creative Cloud Charts** 서비스를 방문한 후 데스크톱에 저장된 스프레드시트에 차트 데이터를 복사하도록 합니다. 자세한 내용은 **Creative Cloud Charts FAQ**를 참조하십시오.

기술 미리 보기

기술 미리 보기는 기능이 완전하게 완성되기 이전에 대중에게 출시하는 기능 및 서비스입니다. 미리 보기는 이후 버전의 릴리스로 최종적으로 출시되기 이전에 기능을 사용해 보고 피드백을 제공하여 기능 개발에 도움을 줄 기회를 제공합니다.

새 Creative Cloud 서비스인 **Creative Cloud Charts(CC Charts)**를 사용하면 디자이너가 강력한 차트 및 인포그래픽을 만들 수 있습니다.

Illustrator에서는 다음 유형의 차트를 지원합니다.

값별 크기 조절 차트 이제 사용자 정의 아트를 사용하여 차트 디자인에서 데이터값을 나타낼 수 있습니다. 이제 사용자는 차트 요소를 전혀 없이 자유롭게 유연하게 사용할 수 있습니다. 이 차트 요소에 스타일을 지정하고 시각적인 매력을 지니도록 차트 요소를 처리하면 기본 데이터에 연결된 링크를 해제하지 않고도 보기 좋은 차트를 만들 수 있습니다.

기둥 차트 수치 데이터를 기둥 차트(막대 그래프)로 나타냅니다. **CC Charts** 웹 보기에서는 차트의 데이터나 레이아웃을 편집할 수 있습니다.

다음은 일반적인 작업 과정입니다.

1. **CC Charts** 도구를 사용하여 **기둥 차트를 만들거나** 라이브러리 패널에 있는 라이브러리에서 사용 가능한 차트를 대지로 드래그합니다.
2. (값별 크기 조절 차트) **Illustrator**에서:
 - [사용된 차트 요소 바꾸기](#)
 - [개별 차트 요소 편집](#)
3. **Creative Cloud**의 차트 개체 컨텍스트 메뉴에서 **[편집]**을 클릭합니다. 새 브라우저 탭 또는 창이 열립니다.
4. 브라우저 인터페이스에서:
 - [차트의 모양을 수정합니다.](#)
 - [데이터를 가져오거나 추가하고 데이터를 편집합니다.](#)

시작하기!

[Creative Cloud Charts 웹 보기](#)

모든 작업이 여기에서 이루어집니다!

[차트 레이아웃 수정?](#)

여러 위치로 옮겨보고 원하는 대로 바꾸기!

[Chart options](#)

레이아웃 변경 - 원하는 대로 바꾸기!

모습 변경 - 원하는 대로 바꾸기!

[차트 데이터 가져오기/정의](#)

숫자 가져오기!

[차트 데이터 편집](#)

숫자 세기!

[의견 보내기](#)

Adobe의 작업에 대한 의견을 전달할 수 있는 간단한 설문 조사입니다.

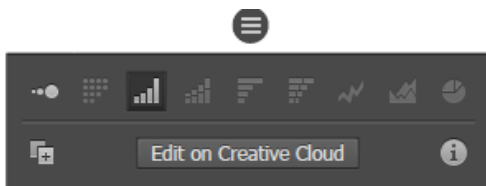
[맨 위로](#)

새 차트 만들기

1. [도구] 패널에서 **CC Charts** 도구를 선택합니다(단축키: J).
2. 대지를 클릭한 다음 드래그하여 원하는 크기의 차트를 만듭니다.

참고: 기동 차트가 표시되지 않는 경우, 다음 단계에 설명된 **CC Charts** 상황에 맞는 메뉴를 사용하여 차트 유형을 기동 차트를 변경하십시오.

3. 차트를 클릭하여 **CC Charts** 상황에 맞는 메뉴를 보십시오.



CC Charts 컨텍스트 메뉴

차트 메뉴를 사용하여

1. 차트 유형을 변경하십시오.

참고: 현재, **Illustrator**에서는 값별 크기 조절  및 기동 차트 를 지원합니다.

2. 현재 차트 를 복제하십시오.
3. [Creative Cloud Charts 웹 보기](#)에서 차트 데이터 및 레이아웃을 편집하십시오.

[맨 위로](#)

Creative Cloud Charts 웹 보기

기동 차트 개체를 만들어 차트 레이아웃으로 작업하고, 데이터를 가져오거나 수정하는 등의 작업을 하려면, **Creative Cloud**에서 차트를 온라인으로 편집해야 합니다.

Creative Cloud에서 차트를 편집하는 경우 데이터 및 차트 모양을 수정할 수 있으며 또한 다른 작업도 가능합니다.

- 세부 정보. 링크를 클릭하면 다양한 차트 세부 정보를 확인할 수 있습니다.
- 확대/축소. [차트] 탭에서 확대/축소 값을 지정하거나 차트를 사용 가능한 공간에 맞추기 또는 실제 1:1 보기를 선택합니다.
참고: 확대/축소 값은 표시용이며 차트 아트웍 크기에는 영향을 미치지 않습니다.
- 공유. [공유] > [링크 보내기]를 클릭하여 차트 이미지 링크를 메일 수신자에게 전달합니다.
- 액션. 다음 액션 중에 선택합니다.
이름 바꾸기 차트에 새 이름을 제공합니다

- Delete 키. 차트를 삭제합니다.

상황에 맞는 기둥 차트 옵션

기둥 차트의 경우 다음 항목에 대한 레이아웃을 변경할 수 있습니다.

- 전체 차트
- 값(Y) 축
- 범주(X) 축
- 차트 데이터

기둥 차트의 각 부분에 사용할 수 있는 옵션은 섹션에 따라 다릅니다. 다음 옵션은 이 문서의 다음 섹션에 설명되어 있습니다.

전체 차트 (기본값) 기둥 차트에서 아무 데나 클릭합니다.

값(Y) 축: Y축을 클릭합니다. 여기에는 축 선이나 축에 표시된 값이 포함됩니다.



범주(X) 축: X축을 클릭합니다. 여기에는 축 선이나 축에 표시된 범주가 포함됩니다.

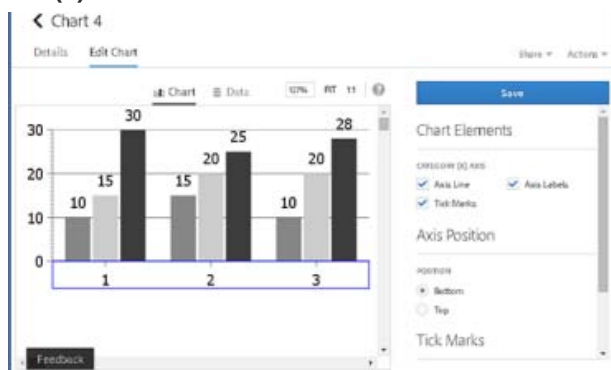
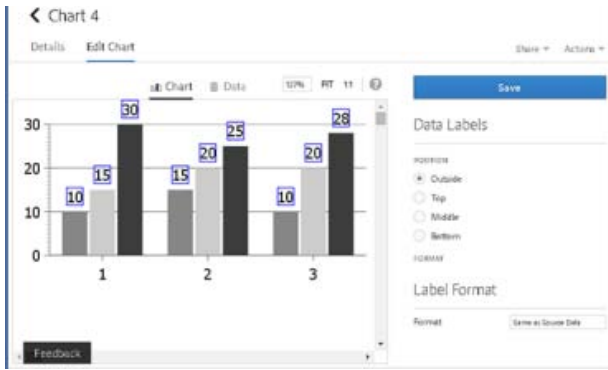


차트 데이터: 차트 데이터의 값을 클릭합니다.



맨 위로

차트 레이아웃 수정

1. Illustrator에서 차트를 선택한 후 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 차트 컨텍스트 위젯을 클릭한 후 **Creative Cloud Charts**에서 [편집]을 클릭합니다.
 - [제어] 패널의 **Creative Cloud Charts**에서 [편집]을 클릭합니다.
 - 차트를 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 후 **Creative Cloud Charts**에서 [편집]을 클릭합니다.
2. 열린 브라우저 창에서 [차트] 탭으로 이동합니다.

각 차트 유형에는 구성 가능한 옵션이 많이 포함되어 있습니다. [아래에서](#) 각 차트 유형 탭을 클릭합니다.
3. [저장]을 클릭하여 레이아웃 수정 내용을 유지합니다.

맨 위로

차트 옵션

값별 크기 조절 차트

기둥 차트

차트 모양 편집 옵션

비율	• 영역: 데이터에 따른 아트웍 크기 • 대상에 맞게 늘리기: 지정한 [방향] 설정에 따라 아트웍 늘리기
아트웍 늘리기	비율 = 대상에 맞게 늘리기인 경우 사용 가능한 옵션: • 세로: 데이터 값을 묘사하도록 세로로 아트웍 늘리기 • 가로: 더 높은 데이터 값을 묘사하도록 가로로 아트웍 늘리기
레이아웃	• 플로우: 아트웍은 방향, 정렬 및 간격 설정을 사용하여 지정된 순서로 정렬됩니다. • 자유 형식: 아트웍을 수동으로 움직일 수 있습니다.
방향	레이아웃 = 플로우인 경우 사용 가능한 옵션: • 왼쪽에서 오른쪽 • 위에서 아래로

정렬	레이아웃 = 플로우인 경우 사용 가능한 옵션: • 하단 정렬: • 중간 정렬: • 상단 정렬:
간격	레이아웃 = 플로우인 경우 사용 가능한 옵션: 슬라이더를 사용하여 연속하는 아트웍 간격을 변경합니다.

맨 위로

차트 모습 편집

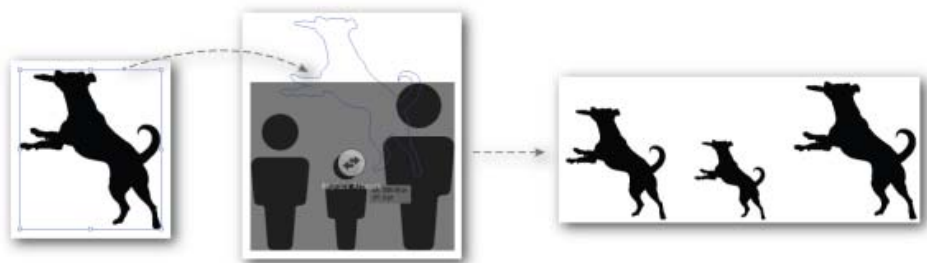
차트의 모습을 변경할 수 있습니다. 예를 들어, 값별 크기 조절의 아트웍이나 기둥 차트의 막대 색상을 변경할 수 있습니다.

값별 크기 조절 차트

차트 아트웍 바꾸기

1. **Illustrator**에서 차트를 선택합니다.
2. 문서에서 새 아트웍을 그리거나 사용 가능한 아트웍을 캔버스에 놓습니다.

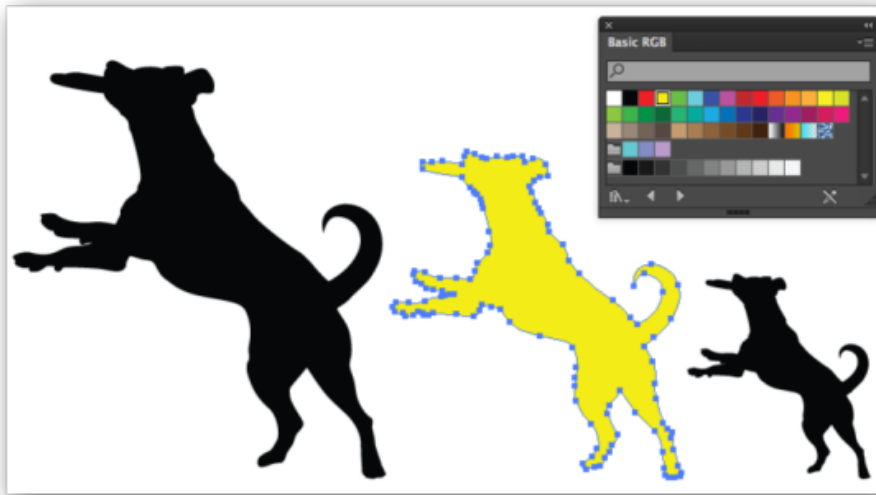
참고: 그레이디언트 망이 있는 개체나 래스터 개체와 같이 복잡한 아트웍은 지원되지 않습니다.



차트에 아트웍을 드래그 앤 드롭하여 현재 차트 개체를 바꿉니다.

차트 아트웍 편집

1. **Illustrator**에서 차트를 선택한 다음 [직접 선택 도구 (A)]를 클릭합니다.
2. 하나 이상의 데이터 표현을 선택하고 개체의 모양을 수정합니다.



개별 개체 모양을 변경하여 데이터 점을 강조 표시합니다.

참고: 효과, 여러 칠 등과 같이 일부 복잡한 모양은 Creative Cloud에서 차트를 편집하는 동안 나타나지 않습니다. 하지만, 이러한 모양들은 Illustrator 내에 보존됩니다.

기둥 차트

전체 차트의 모습, 차트에 있는 모든 막대, 막대 그룹 또는 단일 막대를 변경할 수 있습니다. 차트의 특정 구성 요소에 대한 모습을 변경하려면, 기둥 차트에서 차트 선택 기능을 사용하십시오.

선택 도구를 사용한 차트 구성 요소 선택

기둥 차트에는 서로 다른 수준의 선택이 포함되어 있습니다. Illustrator에서는 차트 구성 요소를 다양한 수준으로 연속적으로 선택할 수 있도록 해주는 드릴다운 기능을 제공합니다.

기둥 차트의 경우, 드릴다운 기능은 차트의 막대, 격자선 및 축 선에 대해 작동합니다.

차트에서 막대를 드릴다운:

1. 전체 기둥 차트를 선택하려면 차트 영역에서 막대를 한 번 클릭합니다.
2. 차트에 있는 모든 막대를 선택하려면 막대를 다시 클릭합니다.
3. 차트에 있는 막대 그룹을 선택하려면 막대를 다시 클릭합니다.
4. 단일 막대를 선택하려면 막대를 다시 클릭합니다.

격자선을 드릴다운:

1. 전체 기둥 차트를 선택하려면 차트 영역을 한 번 클릭합니다.
2. 차트에 있는 모든 격자선을 선택하려면 격자선을 다시 클릭합니다.
3. 단일 막대를 선택하려면 막대를 다시 클릭합니다.

축을 드릴다운:

1. 전체 기둥 차트를 선택하려면 차트 영역을 한 번 클릭합니다.

- 축 및 눈금 표시를 선택하려면 축 또는 눈금 표시를 다시 클릭합니다.
- 축 선을 선택하려면 축 선을 클릭합니다.
또는
눈금 표시를 선택하려면 축 눈금 표시를 클릭합니다.

직접 선택 도구를 사용한 차트 구성 요소 선택

차트 드릴다운 기능을 사용하면 차트에 있는 구성 요소들을 연속적으로 드릴다운할 수 있습니다. 하지만, 구성 요소를 가장 낮은 수준으로 직접 선택하려면 직접 선택 도구를 사용할 수 있습니다.

단일 막대를 선택하려면, 직접 선택 도구(A)를 선택하고 막대를 클릭합니다.

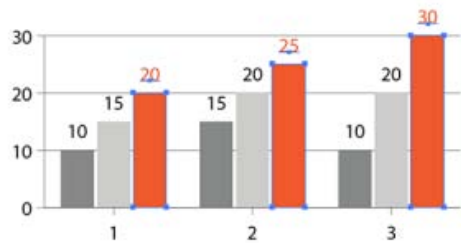
유사하게, 단일 격자나 축 선을 선택하려면, 직접 선택 도구(A)를 선택하고 선을 클릭합니다.

기동 차트의 구성 요소 모습 변경

차트에 구성 요소 선택 기능을 사용하여 차트의 특정 구성 요소에 대한 모습을 변경하도록 선택할 수 있습니다.

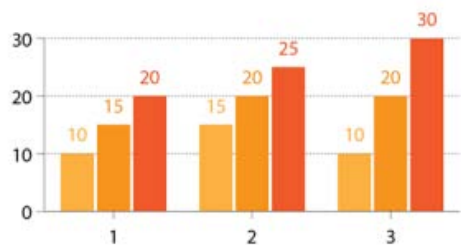
막대 그룹의 색상 변경:

- 드릴다운 기능을 사용하여 막대 그룹을 선택합니다.
- Illustrator 채우기를 사용하여, 막대에 적용할 색상을 선택합니다.



유사하게, 다른 막대 그룹의 색상을 변경할 수 있습니다. 격자선의 모습을 변경할 수도 있습니다.

- 역시, 드릴다운 기능을 사용하여 격자선을 선택합니다.
- Illustrator 획을 사용하여 선을 점선으로 변경합니다.



차트에 있는 텍스트의 모습(글꼴군, 글꼴 크기 등)을 변경할 수도 있습니다.

전체 차트를 선택합니다.

- [문자] 패널을 엽니다([창] > [문자]) > [문자]).
- [문자] 패널에서 옵션을 선택하여 텍스트 모습을 변경합니다.

차트에 있는 특정 텍스트 개체를 선택하려면, 직접 선택 도구를 사용해야 합니다.

차트 데이터 가져오기/정의

[차트] 탭에서 데이터를 변경하는 경우 차트가 **Illustrator**에서 업데이트되도록 적용을 클릭한 후 저장을 클릭해야 합니다.

1. **Illustrator**에서 차트를 선택한 후 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 차트 핀을 클릭한 후 **Creative Cloud Charts**에서 [편집]을 클릭합니다.
 - [제어] 패널의 **Creative Cloud Charts**에서 [편집]을 클릭합니다.
 - 차트를 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 후 **Creative Cloud Charts**에서 [편집]을 클릭합니다.
2. 열린 브라우저 창에서 [데이터] 탭을 클릭합니다.
3. [파일 선택]을 클릭하여 쉼표로 구분된 값(.csv) 또는 **Microsoft Excel**(.xls or .xlsx) 파일에서 데이터를 가져옵니다.

경고: 데이터를 가져올 때 차트에 이미 기존 데이터가 있는 경우 항상 덮어씁니다.

4. (**중요**) 사용 가능한 행 및 열에서 차트에 표시할 데이터 셀 위를 클릭 및 드래그하여 [적용]()을 클릭합니다.

[차트 미리 보기] 페이지 영역이 차트를 위해 선택한 값이 표시되도록 업데이트됩니다.

5. 데이터를 추가, 수정 및 다듬은 후 [저장]을 클릭합니다.
[저장]을 클릭할 때마다 **Illustrator**에서 차트가 업데이트됩니다.

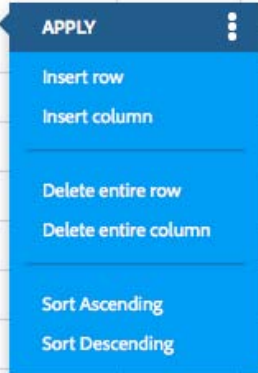
Illustrator에서 차트가 업데이트되는 속도는 인터넷 연결 속도에 따라 다릅니다. 거의 즉시에서 최대 **12~15초**까지 다양할 수 있습니다.

차트 데이터 편집

[차트] 탭에서 데이터를 변경하는 경우 차트가 **Illustrator**에서 업데이트되도록 적용을 클릭한 후 저장을 클릭해야 합니다.

1. **Illustrator**에서 차트를 선택한 후 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 차트 핀을 클릭한 후 **Creative Cloud Charts**에서 [편집]을 클릭합니다.
 - [제어] 패널의 **Creative Cloud Charts**에서 [편집]을 클릭합니다.
 - 차트를 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 후 **Creative Cloud Charts**에서 [편집]을 클릭합니다.
2. 열린 브라우저 창에서 [데이터] 탭을 클릭합니다.
3. 데이터를 포함하는 셀을 클릭하거나 셀 범위를 선택합니다.
상황에 맞는 핀()이 표시됩니다.
4. 핀에서 세 개의 점()을 클릭하면 선택한 데이터를 가지고 사용 가능한 추가 옵션을 확인할 수 있습니다.
5. 삽입, 삭제 또는 셀 정렬 등의 컨텍스트 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

	A	B	C
1	1		
2	0.5		
3	1.5		
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			



옵션을 사용하여 가져온 데이터 또는 사용 가능한 데이터 작업을 계속합니다.

- 작업을 완료하면 [적용]을 클릭한 후 [저장]을 클릭하여 변경 사항을 **Illustrator** 내에서 사용할 수 있게 합니다.

[맨 위로](#)

Creative Cloud Charts(Preview) 설문 조사

피드백을 주시면 감사하겠습니다. 저희 작업에 대한 의견을 주십시오.

다음은 Creative Cloud Charts(Preview) 기능에 대해 고객이 얼마나 만족하는지를 알 수 있는 매우 간단한 설문 조사입니다. 가능한 자세히 입력해 주십시오. Thanks!

설문 조사 링크: https://www.surveymonkey.com/s/CC_Charts_Feedback.

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

그래프 만들기

그래프 만들기

그래프 서식 지정 및 사용자 정의

그래프에 그림과 기호 추가

맨 위로

그래프 만들기

그래프를 이용하면 통계 정보를 시각적으로 전달할 수 있습니다. Adobe Illustrator에서는 9가지 유형의 그래프를 만들고 필요에 맞게 사용자 정의할 수 있습니다. [도구] 패널에서 그래프 도구를 클릭한 후 누르고 있으면 만들 수 있는 모든 그래프 유형을 볼 수 있습니다.

그래프 만들기

1. 그래프 도구를 선택합니다.

Illustrator에서는 처음 사용한 도구에 따라 그래프 유형이 결정되지만 나중에 그래프 유형을 쉽게 변경할 수 있습니다.

2. 다음 방법 중 하나를 이용하여 그래프의 크기를 정의합니다.

- 그래프를 시작할 모서리에 포인터를 놓고 대각선 반대편 모서리로 드래그합니다. Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 드래그하여 중심에서부터 그래프를 그립니다. Shift 키를 누르면 그래프가 정사각형으로 제한됩니다.
- 그래프를 만들 위치를 클릭합니다. 그래프의 폭과 높이를 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

참고: 정의하는 크기는 그래프의 기본 크기이며 그래프의 레이블과 범례는 포함하지 않습니다.

3. [그래프 데이터] 윈도우에 그래프 데이터를 입력합니다.

참고: 그래프 유형에 맞게 특정 순서에 따라 데이터를 정돈해야 합니다. 워크시트에 레이블과 데이터 세트를 구성하는 방법을 익힌 후 데이터 입력을 시작합니다.

4. [적용] 단추 를 클릭하거나 숫자 키패드의 Enter 키를 눌러 그래프를 만듭니다.

[그래프 데이터] 창은 닫기 전까지 열려 있으므로 그래프 데이터 편집과 대지 작업 사이를 쉽게 전환할 수 있습니다.

참조

- 그래프 도구 갤러리

열 너비 또는 소수점 정밀도 조정

열 너비 조정은 그래프의 열 너비에 영향을 주는 것이 아니라 해당 열의 셀에 표시할 수 있는 자릿수에만 영향을 줍니다.

소수점 두 자리를 기본값으로 사용할 경우, 셀에 4라는 숫자를 입력하면 [그래프 데이터] 윈도우 상자에 4.00으로 표시되고 셀에 4이라는 숫자를 입력하면 4으로 표시됩니다

열 너비 조정

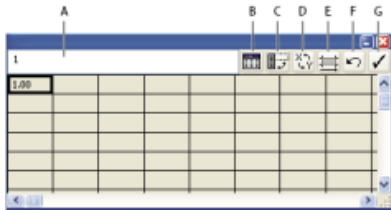
- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [셀 유형] 단추 를 클릭하고 [열 너비] 텍스트 상자에 0과 20 사이의 값을 입력합니다.
 - 조정할 열 가장자리에 포인터를 놓습니다. 포인터가 양방향 화살표 로 바뀌면 핸들을 원하는 위치로 드래그합니다.

셀의 소수점 정밀도 조정

- [셀 유형] 단추를 클릭하고 [소수점 자리 수] 텍스트 상자에 0과 10 사이의 값을 입력합니다.

그래프 데이터 입력

[그래프 데이터] 창에 그래프 데이터를 입력합니다. 그래프 도구를 사용하면 [그래프 데이터] 윈도우가 자동으로 나타나 사용자가 닫기 전까지 계속 열려 있습니다.



그래프 데이터 창

A. 입력 텍스트 상자 **B.** 데이터 불러오기 **C.** 행/열 위치 바꿈 **D.** x/y 교체 **E.** 셀 유형 **F.** 복귀 **G.** 적용

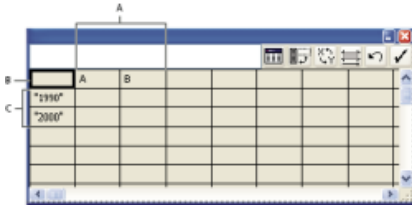
1. 기존 그래프의 [그래프 데이터] 윈도우가 표시됩니다. [선택] 도구로 전체 그래프를 선택한 다음 [오브젝트] > [그래프] > [데이터]를 선택합니다.
2. 다음 방법 중 하나로 데이터를 입력합니다.
 - 워크시트에서 셀을 선택하고 창 상단에 있는 텍스트 상자에 데이터를 입력합니다. Tab 키를 눌러 데이터를 입력한 후 같은 행의 다음 셀을 선택하거나, Enter 키 또는 Return 키를 눌러 데이터를 입력한 후 같은 열의 다음 셀을 선택하거나, 화살표 키를 사용해 현재 셀에서 다른 셀로 이동하거나 또는 간단히 다른 셀을 클릭하여 선택합니다.
 - Lotus® 1-2-3 또는 Microsoft Excel과 같은 스프레드시트 응용 프로그램에서 데이터를 복사합니다. [그래프 데이터] 윈도우에서 붙여넣을 데이터의 왼쪽 위 셀로 사용할 셀을 클릭하고 [편집] > [붙이기]를 선택합니다.
 - 워드 프로세서 응용 프로그램을 사용하여 각 셀의 데이터가 탭으로 분리되고 각 행의 데이터는 단락 바꾸기로 분리되는 텍스트 파일을 만듭니다. 데이터에는 소수점만 사용합니다. 이외의 경우 데이터가 그래프에 나타나지 않습니다. 예를 들어, 732,000이 아니라 732000이라고 입력합니다. [그래프 데이터] 창에서 가져올 데이터의 왼쪽 위 셀로 사용할 셀을 클릭하고 [데이터 불러오기] 단추 를 클릭한 다음 텍스트 파일을 선택합니다.

참고: 그래프 데이터를 반대로 입력한 경우(즉 열 대신 행에 입력하거나 그 반대로 입력한 경우)에는 [위치 바꿈] 단추 를 클릭하여 행과 열의 데이터를 서로 바꾸어 줍니다. 산포 그래프의 x축과 y축을 교체하려면 [X/Y 교체] 단추 를 클릭합니다.

3. [적용] 단추 를 클릭하거나 숫자 키패드의 Enter 키를 눌러 그래프를 다시 만듭니다.

그래프 레이블 및 데이터 세트 사용

레이블은 비교하려는 데이터 세트와 서로 비교하려는 범주를 나타내는 단어 또는 숫자입니다. 막대 그래프, 누적 막대 그래프, 가로 막대 그래프, 가로 누적 막대 그래프, 선 그래프, 영역 그래프 및 레이더 그래프의 경우 다음과 같이 워크시트에 레이블을 입력합니다.



그래프 데이터 창의 레이블

A. 데이터 세트 레이블 **B.** 빈 셀 **C.** 범주 레이블

레이블 입력

- 막대 그래프, 누적 막대 그래프, 가로 막대 그래프, 가로 누적 막대 그래프, 선 그래프, 영역 그래프 및 레이더 그래프의 경우 다음과 같이 워크시트에 레이블을 입력합니다.
 - **Illustrator**에서 그래프 범례를 생성하려면 왼쪽 위 셀의 내용을 삭제하고 셀을 비워 둡니다.
 - 셀 상단 행에 각 데이터 세트에 대한 레이블을 입력합니다. 이러한 레이블은 범례에 표시됩니다. 범례를 생성하지 않으려면 데이터 세트 레이블을 입력하지 마십시오.
 - 셀 왼쪽 열에 범주에 대한 레이블을 입력합니다. 범주는 주로 일, 월, 연도 등 시간 단위입니다. 이러한 레이블은 그래프의 가로 축이나 세로 축에 표시됩니다. 예외적으로 레이더 그래프는 각 레이블이 별도의 축에 표시됩니다.
 - 숫자로만 구성된 레이블을 만들려면 공은 따옴표로 숫자를 묶습니다. 예를 들어, 레이블로 연도 **1996**을 사용하려면 **"1996"**을 입력합니다.
 - 레이블에 행 분할을 만들려면 세로 막대 키를 사용하여 행을 분리합니다. 예를 들어, 총 | 구독 수 | **1996**이라고 입력하면 다음과 같은 그래프 레이블이 만들어집니다.

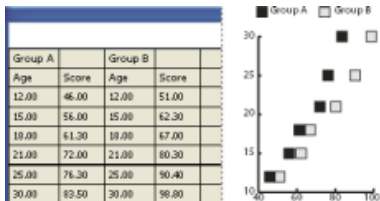
총

구독 수

1996

산포 그래프에 데이터 세트 입력

산포 그래프는 양 축 모두에 값이 나타나고 범주가 없다는 점에서 다른 종류의 그래프와 다릅니다.



산포 그래프 데이터

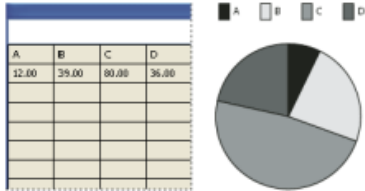
- 워크시트의 첫 번째 셀부터 상단 행의 모든 셀에 데이터 세트 레이블을 입력합니다. 이러한

레이블은 범례에 표시됩니다.

- 첫 번째 열에는 y 축 데이터를 입력하고 두 번째 열에는 x 축 데이터를 입력합니다.

파이 그래프에 데이터 세트 입력

파이 그래프의 데이터 세트 구성 방법은 다른 그래프와 유사합니다. 단, 워크시트의 각 데이터 행마다 별도의 그래프가 만들어집니다.

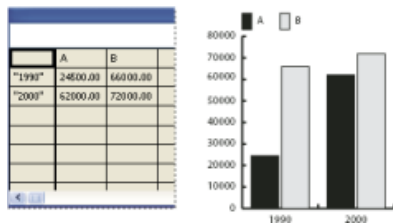


파이 그래프 데이터

- 막대 그래프, 누적 막대 그래프, 가로 막대 그래프, 가로 누적 막대 그래프, 선 그래프, 영역 그래프 및 레이더 그래프의 데이터 세트 레이블을 입력합니다. 그래프 이름을 생성하려면 범주 레이블을 입력합니다.
- 단일 파이 그래프를 만들려면 모두 양수 값이거나 모두 음수 값인 단일 데이터 행을 구성합니다.
- 복수 파이 그래프를 만들려면 모두 양수 값이거나 모두 음수 값인 추가 데이터 행을 구성합니다. 기본적으로 개별 파이 그래프의 크기는 각 그래프의 데이터 합계에 비례합니다.

막대, 가로 막대, 선, 영역 및 레이더 그래프에 데이터 세트 입력

그래프에 레이블을 입력한 다음에는 해당 열 아래 각 데이터 세트를 입력할 수 있습니다.



막대 그래프 데이터

막대 그래프, 누적 막대 그래프, 가로 막대 그래프, 가로 누적 막대 그래프 막대의 높이나 가로 막대의 길이는 비교되는 데이터의 크기에 해당합니다. 막대 그래프 또는 가로 막대 그래프의 경우 양수 및 음수 값을 함께 나타낼 수 있으며, 음수 값은 가로 축 아래로 내려간 막대로 나타납니다. 누적 막대 그래프에서 숫자는 모두 양수이거나 모두 음수여야 합니다.

선 그래프 각 데이터 열은 선 그래프의 선 하나에 해당합니다. 선 그래프에서는 양수 값과 음수 값을 함께 나타낼 수 있습니다.

영역 그래프 값이 모두 양수이거나 모두 음수여야 합니다. 입력한 각 데이터 행은 영역 그래프에서 채워진 영역에 해당합니다. 영역 그래프에서는 각 열의 값을 이전 열의 합계에 추가합니다. 따라서 영역 그래프와 선 그래프의 데이터가 같은 경우에도 두 그래프는 상당히 다른 모양으로 나타납니다.

레이더 그래프 각 숫자는 하나의 축에 나타나고 같은 축의 다른 수에 연결되어 "거미줄" 구조를 형성합니다. 레이더 그래프에서는 양수 값과 음수 값을 함께 나타낼 수 있습니다.

맨 위로

그래프 서식 지정 및 사용자 정의

그래프는 다양한 방식으로 포맷이 지정될 수 있습니다. 예를 들어, 그래프 축의 모양과 위치를 바꾸고 그림자를 추가하고 범례를 옮기고 서로 다른 그래프 유형을 결합할 수 있습니다. [선택] 도구로 그래프를 선택하고 [오브젝트] > [그래프] > [유형]을 선택하면 그래프의 포맷 지정 옵션을 볼 수 있습니다.

또한 수많은 방법으로 그래프를 수동으로 사용자 정의할 수 있습니다. 음영 색상을 바꾸고 서체와 문자 유형을 바꾸며 그래프의 일부 또는 전체에 대해 이동, 반사, 기울이기, 회전 효과를 적용하고 크기를 조절할 수 있습니다. 또한 막대와 표시자 디자인을 사용자 정의할 수 있습니다. 그래프에 투명도, 그라디언트, 혼합, 브러쉬 획, 그래픽 스타일 및 기타 효과를 적용할 수 있습니다. 그래프를 다시 만들면 이러한 유형이 제거되므로 마지막으로 변경된 유형을 항상 적용해야 합니다.

그래프 사용자 정의 방법에 대한 내용은 **Illustrator** 응용 프로그램 폴더의 특별 부가 기능/샘플 파일/그래프 및 그래프 디자인 폴더에 있는 예제를 확인하십시오.

그래프는 그 데이터와 관련되어 있는 그룹화된 오브젝트임을 명심하십시오. 그래프의 그룹을 풀지 마십시오. 그래프의 그룹을 풀면 그래프를 변경할 수 없게 됩니다. 그래프를 편집하려면 [직접 선택] 도구 또는 [그룹 선택] 도구를 사용하여 그래프의 그룹을 풀지 않은 상태에서 편집할 부분을 선택합니다.

또한 그래프 요소가 서로 관련되는 방법을 이해하는 것도 중요합니다. 범례가 있는 전체 그래프는 한 그룹입니다. 모든 데이터 세트는 그래프의 하위 그룹이며 범례 상자를 지닌 각 데이터 세트는 모든 데이터 세트의 하위 그룹입니다. 또한 각 값은 각 데이터 세트의 하위 그룹이며 나머지도 마찬가지입니다. 그래프 내의 오브젝트 그룹을 풀거나 변경하지 마십시오.

그래프 유형 변경

1. [선택] 도구를 사용하여 그래프를 선택합니다.
2. [오브젝트] > [그래프] > [유형]을 선택하거나 [도구] 패널의 그래프 도구를 두 번 클릭합니다.
3. [그래프 유형] 대화 상자에서 원하는 그래프 유형에 해당하는 단추를 누르고 [확인]을 클릭합니다.

참고: 그래프 오브젝트가 그라디언트로 칠해져 있으면 그래프 유형을 변경할 때 예상치 못한 결과가 나타날 수도 있습니다. 이러한 결과가 발생하지 않도록 하려면 그래프가 완성된 후에 그라디언트를 적용하거나 [직접 선택] 도구를 사용하여 그라디언트로 칠해진 오브젝트를 선택한 후 배합 색상으로 오브젝트를 칠한 다음, 원래 그라디언트를 다시 적용합니다.

그래프의 축 포맷 지정

파이 그래프를 제외한 모든 그래프에는 그래프의 측정 단위를 표시하는 좌표축이 있습니다. 그래프의 한쪽이나 양쪽에 좌표축을 표시하도록 선택할 수 있습니다. 또한 가로 막대 그래프, 가로 누적 막대 그래프, 막대 그래프, 누적 막대 그래프, 선 그래프 및 영역 그래프에는 그래프의 데이터 범주를 정의하는 범주축이 있습니다.

각 축에 나타나는 눈금 수를 조절하고 눈금의 길이를 바꾸고 축 상의 숫자에 접두어와 접미어를 추가할 수 있습니다.

1. [선택] 도구를 사용하여 그래프를 선택합니다.
2. [오브젝트] > [그래프] > [유형]을 선택하거나 [도구] 패널의 그래프 도구를 두 번 클릭합니다.
3. 좌표축의 위치를 변경하려면 [좌표축] 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

4. 눈금과 레이블의 포맷을 지정하려면 대화 상자의 상단에 있는 팝업 메뉴에서 축을 선택하고 다음 옵션을 설정합니다.

눈금값 좌표축, 왼쪽 축, 오른쪽 축, 아래 축 또는 위 축에 대해 눈금 표시의 배치를 결정합니다. [연산값 무시]를 선택하여 눈금 배치를 수동으로 계산합니다. 그래프를 만들 때 설정한 값을 그대로 적용하거나 최소값, 최대값 및 레이블 간의 구분 개수를 입력합니다.

눈금 표시 눈금 표시의 길이와 구분 당 눈금 개수를 결정합니다. 범주축에 대해 눈금 표시를 레이블 또는 막대의 한쪽에 그리려면 [눈금을 레이블 사이에 삽입] 옵션을 선택하고 눈금 표시를 레이블 또는 막대에 표시하려면 이 옵션을 선택 취소합니다.

레이블 추가 좌표축, 왼쪽 축, 오른쪽 축, 아래 축 또는 위 축의 숫자에 대한 접두어와 접미어를 지정합니다. 예를 들어, 축의 숫자에 달러 기호나 퍼센트 기호를 추가할 수 있습니다.

좌표축에 다른 단위 할당

그래프 양쪽에 좌표축이 있는 경우 각 축에 다른 데이터 세트를 지정할 수 있습니다. 그러면 **Illustrator**에서 각 축에 대해 다른 크기를 생성합니다. 이러한 기능은 한 그래프에 다른 그래프 유형을 결합할 때 특히 유용합니다.

1. [그룹 선택] 도구 를 선택합니다.
2. 축에 할당할 데이터 세트의 범례를 클릭합니다.
3. 범례에서 [그룹 선택] 도구 포인터를 이동하지 않고 다시 클릭합니다. 그러면 범례가 있는 모든 그룹 막대가 선택됩니다.
4. [오브젝트] > [그래프] > [유형]을 선택하거나 [도구] 패널의 그래프 도구를 두 번 클릭합니다.
5. [좌표축] 팝업 메뉴에서 데이터를 할당할 축을 선택합니다.
6. [확인]을 클릭합니다.

참조

- 선택 도구 갤러리

막대, 가로 막대 및 선 그래프의 포맷 지정

막대 그래프, 누적 막대 그래프, 가로 막대 그래프 및 가로 누적 막대 그래프에서 그래프의 막대 또는 가로 막대 사이의 간격을 조정할 수 있습니다. 또한 그래프에서 데이터 범주 사이 또는 데이터 그룹 사이의 간격도 조정할 수 있습니다. 선 그래프, 산포 그래프 및 레이더 그래프의 경우 선과 데이터 점의 모양을 조정할 수 있습니다.

1. [선택] 도구를 사용하여 그래프를 선택합니다.
2. [오브젝트] > [그래프] > [유형]을 선택하거나 [도구] 패널의 그래프 도구를 두 번 클릭합니다.
3. 막대 그래프, 누적 막대 그래프, 가로 막대 그래프 또는 가로 누적 막대 그래프에서 막대와 가로 막대 사이의 간격을 조정하려면 [열 너비], [가로 열 너비] 또는 [그룹별 폭] 텍스트 상자에 1%~1000% 사이의 값을 입력합니다.

100%보다 큰 값을 입력하면 막대, 가로 막대 또는 그룹이 서로 겹쳐집니다. 100%보다 작은 값을 입력하면 막대, 가로 막대 또는 그룹 사이의 간격이 넓어집니다. 100% 값을 입력하면 막대나 가로 막대, 그룹이 서로 겹쳐지도록 이동합니다.
4. 선 그래프, 산포 그래프 및 레이더 그래프의 선과 데이터 점을 조정하려면 [데이터 점 표시], [데이터 점 연결], [양 끝을 연결] 및 [선 칠하기] 옵션을 설정합니다.

5. 막대, 가로 막대 및 선이 겹쳐지는 방식을 변경하려면 [첫 행을 전면에 표시]와 [첫 열을 전면에 표시] 옵션을 설정합니다.

참고: 영역 그래프에서는 반드시 [첫 열을 전면에 표시] 옵션을 선택해야 합니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 일부 영역이 표시되지 않을 수도 있습니다.

일반적인 그래프 옵션

[선택] 도구로 그래프를 선택하거나 [도구] 패널의 그래프 도구를 두 번 클릭하면 일반 그래프 옵션에 액세스할 수 있습니다.

좌표축 좌표축(측정 단위를 표시하는 축)을 표시할 위치를 정합니다.

그림자 추가 그래프의 막대, 가로 막대, 선 및 전체 파이 그래프 뒤에 그림자를 적용합니다.

범례를 상단에 추가 범례를 그래프 오른쪽이 아니라 위쪽에 가로로 표시합니다.

첫 행을 전면에 표시 [그룹별 폭]이 100%보다 큰 경우 그래프의 데이터 범주 또는 그룹이 겹치는 방식을 조절합니다. 이 옵션은 막대 그래프 및 가로 막대 그래프 작업을 할 때 가장 유용합니다.

첫 열을 전면에 표시 [그래프 데이터] 창에 있는 데이터의 첫 번째 열에 해당하는 막대, 가로 막대 또는 선을 맨 위로 가져옵니다. 또한 이 옵션에 따라 [열 너비]가 100%보다 큰 막대 그래프와 누적 막대 그래프 및 [가로 막대 폭]이 100%보다 큰 가로 막대 그래프와 가로 누적 막대 그래프에서 맨 위에 표시되는 열이 결정됩니다.

데이터 점 표시 사각형 표시자가 각 데이터 점에 배치됩니다.

데이터 점 연결 데이터들 사이의 관계를 보다 쉽게 볼 수 있도록 해주는 선을 그립니다.

양 끝을 연결 가로(x)축을 따라 왼쪽에서 오른쪽으로 그래프를 가로지르는 선이 그려집니다. 산포 그래프에는 이 옵션을 사용할 수 없습니다.

선 칠하기 [선 폭] 텍스트 상자에 입력한 값에 따라 선이 더 넓어지며 해당 데이터의 내용에 따라 선이 칠해집니다. 이 옵션을 사용하려면 [데이터 점 연결] 옵션을 선택해야 합니다.

그림자 추가

그래프의 막대, 가로 막대, 선 및 전체 파이 그래프 뒤에 그림자를 적용할 수 있습니다.

1. [선택] 도구를 사용하여 그래프를 선택합니다.
2. [오브젝트] > [그래프] > [유형]을 선택하거나 [도구] 패널의 그래프 도구를 두 번 클릭합니다.
3. [그래프 유형] 대화 상자에서 [그림자 추가]를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

범례 위치 변경

기본적으로 범례는 그래프 오른쪽에 표시되지만 그래프 상단에 가로로 표시되도록 선택할 수 있습니다.

1. [선택] 도구를 사용하여 그래프를 선택합니다.

2. [오브젝트] > [그래프] > [유형]을 선택하거나 [도구] 패널의 그래프 도구를 두 번 클릭합니다.
3. [그래프 유형] 대화 상자에서 [범례를 상단에 추가]를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

파이 그래프 포맷 지정

범례의 배치와 파이 그래프에서 파이 조각을 정렬하는 방법을 바꿀 수 있습니다. 또한 여러 파이 그래프를 표시하는 방법을 지정할 수 있습니다.

1. [선택] 도구를 사용하여 그래프를 선택합니다.
2. [오브젝트] > [그래프] > [유형]을 선택하거나 [도구] 패널의 그래프 도구를 두 번 클릭합니다.
3. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 범례의 배치를 변경하려면 [범례] 옵션을 선택합니다.
 - 여러 파이 그래프의 표시 방법을 지정하려면 [위치] 옵션을 선택합니다.
 - 파이 조각의 정렬 방식을 지정하려면 [정렬] 옵션을 선택합니다.

팁: 백분율과 범례는 기본적으로 검정색으로 칠해집니다. 어두운 배경의 파이 조각으로 인해 범례가 불명확해지면 어두운 배경을 다시 칠합니다. [그룹 선택] 도구를 사용하여 진한 파이 조각을 선택하고 [색상] 패널이나 [견본] 패널을 사용하여 파이 조각을 칠합니다.

파이 그래프 옵션

범례 범례의 배치를 정합니다.

표준 범례 그래프 외부에 열 레이블이 배치됩니다. 이 옵션은 초기값입니다. 파이 그래프와 다른 유형의 그래프를 결합할 때 이 옵션을 사용하십시오.

파이 조각에 보기 해당하는 파이 조각에 레이블이 삽입됩니다.

범례 없음 범례 전체를 생략합니다.

위치 여러 파이 그래프를 표시하는 방식을 지정합니다.

비율 그래프 크기를 비례적으로 조절합니다.

등분 모든 파이 그래프의 직경이 같아집니다.

누적 각 파이 그래프가 다른 그래프 위에 누적되고 각 그래프의 크기가 서로 비례적으로 조절됩니다.

정렬 파이 조각의 정렬 방식을 지정합니다.

모두 파이 그래프의 상단부터 시계 방향으로 가장 큰 값에서 작은 값 순서로 선택한 파이 그래프의 파이 조각이 정렬됩니다.

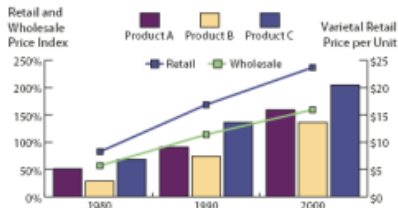
처음 첫 번째 그래프에서 가장 큰 값이 첫 번째 파이 조각에 오도록 하고 나머지 파이 조각은 가장 큰 값에서 작은 값 순서대로 정렬되도록 선택된 파이 그래프의 파이를 정렬합니다. 다른 모든 그래프는 첫 번

째 그래프에 정렬된 파이 조각의 순서에 따라 정렬됩니다.

없음 파이 그래프의 상단부터 시계 방향으로 값을 입력한 순서에 따라 선택한 파이 그래프의 파이 조각이 정렬됩니다.

다른 그래프 유형 결합

한 그래프에 서로 다른 그래프 유형을 결합할 수 있습니다. 예를 들어, 한 데이터 세트는 막대 그래프로 표시하고 다른 데이터 세트는 선 그래프로 표시할 수 있습니다. 산포 그래프를 제외한 다른 모든 그래프는 다른 유형의 그래프와 결합할 수 있습니다. 산포 그래프는 다른 유형의 그래프와 결합할 수 없습니다.



한 그래프에 막대와 선 결합

1. [그룹 선택] 도구  를 선택합니다.
2. 그래프 유형을 변경할 데이터의 범례를 클릭합니다.
3. 범례에서 [그룹 선택] 도구 포인터를 이동하지 않고 다시 클릭합니다. 그러면 범례가 있는 모든 그룹 막대가 선택됩니다.
4. [오브젝트] > [그래프] > [유형]을 선택하거나 [도구] 패널의 그래프 도구를 두 번 클릭합니다.
5. 원하는 그래프 유형과 옵션을 선택합니다.

한 그래프에 둘 이상의 그래프 유형이 사용되면 오른쪽 축에 한 데이터 세트를 지정하고 왼쪽 축에 다른 데이터 세트를 지정할 수 있습니다. 이러한 방식으로 각 축은 다른 데이터를 측정합니다.

참고: 누적 막대 그래프와 다른 유형의 그래프를 함께 사용하려면 누적 막대 그래프로 표시되는 모든 데이터 세트에 대해 동일한 축을 사용해야 합니다. 일부 데이터 세트는 오른쪽 축을 사용하고 다른 데이터 세트는 왼쪽 축을 사용하면 막대 높이가 잘못 표시되거나 겹쳐질 수 있습니다.

그래프 일부 선택

1. [그룹 선택] 도구  를 선택합니다.
2. 선택하려는 막대의 범례를 클릭합니다.
3. 범례에서 [그룹 선택] 도구 포인터를 이동하지 않고 다시 클릭합니다. 그러면 범례가 있는 모든 그룹 막대가 선택됩니다.

그룹의 일부를 클릭하여 그룹을 선택하고, 다시 클릭하여 그룹으로 된 막대를 선택한 후 세 번째로 클릭하여 범례를 선택할 수도 있습니다. 클릭할 때마다 선택 항목에 그룹으로 된 오브젝트의 또 다른 레이어가 추가되어 계층 구조의 다음 그룹을 시작합니다. 선택 항목에 추가할 그룹의 개수만큼 클릭할 수 있습니다.

4. 선택된 그룹의 일부를 선택 취소하려면 [직접 선택] 도구  를 선택하고 Shift 키를 누른 채 개체를 클릭합니다.

그래프 텍스트 포맷 지정

Illustrator는 그래프의 레이블과 범례에 대한 텍스트를 생성할 때 초기값 글꼴과 글꼴 크기를 사용합니다. 하지만 손쉽게 문자 포맷을 변경하여 그래프에 시각적 효과를 추가할 수 있습니다.

1. [그룹 선택] 도구 를 선택합니다.
2. 변경할 문자의 기준선을 선택하려면 한 번 클릭하고 모든 문자를 선택하려면 두 번 클릭합니다.
3. 원하는 문자 특성으로 변경합니다.

[맨 위로](#)

그래프에 그림과 기호 추가

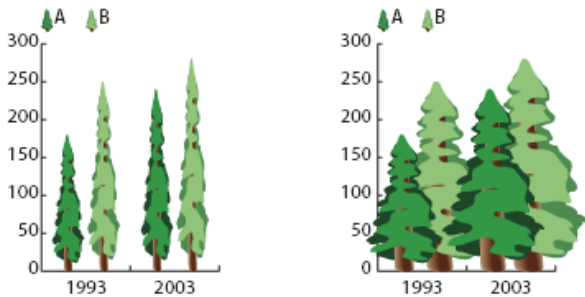
그래프 디자인 정보

그래프 디자인을 사용하여 막대와 표시자에 그림을 추가할 수 있습니다. 그래프 디자인은 단순한 드로잉, 로고 또는 그래프에서 값을 나타내는 기호이거나 패턴 및 안내선 오브젝트를 포함하는 복잡한 오브젝트일 수도 있습니다. Illustrator에는 사전 설정된 다양한 그래프 디자인이 있습니다. 또한 [그래프 디자인] 대화 상자에서 새 그래프 디자인을 만들어 저장할 수도 있습니다.

여러 가지 방법으로 막대에 그래프 디자인을 적용할 수 있습니다.

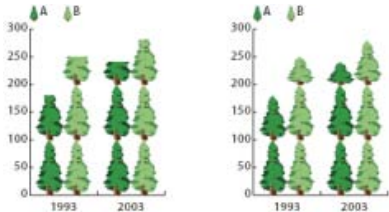
크기가 세로로 조절되는 디자인 크기가 세로로 늘어나거나 줄어듭니다. 폭은 변경되지 않습니다.

크기가 균일하게 조절되는 디자인 크기가 가로와 세로로 조절됩니다. 디자인의 가로 간격은 폭 넓이가 달라도 조정되지 않습니다.



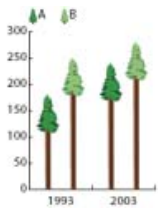
세로로 크기가 조절된 그래프 디자인과 균일하게 크기가 조절된 그래프 디자인 비교

반복되는 디자인 막대를 채울 때까지 디자인을 누적합니다. 부족한 부분을 나타낼 때 디자인을 절단해서 표현할 것인지, 크기를 조절하여 표현할 것인지 지정할 수 있으며 각 디자인이 나타내는 값도 지정할 수 있습니다.



디자인을 절단하여 만든 반복 그래프와 크기를 조절하여 만든 반복 그래프 비교

슬라이딩 디자인 디자인 일부분을 지정하여 늘리거나 줄일 수 있다는 점을 제외하면 세로로 크기가 조절되는 디자인과 비슷합니다. 예를 들어, 사람 모양을 사용하여 데이터를 나타내는 경우 신체 크기만 늘리거나 줄이고 머리 크기는 그대로 둘 수 있습니다. [세로로 크기 조절] 옵션은 신체 전체의 크기를 조절합니다.



슬라이딩 그래프 디자인

막대 또는 표시자 디자인 불러오기

Illustrator에는 그래프에 사용할 수 있는 사전 설정된 다양한 디자인이 있습니다. 만든 그래프 디자인을 다른 문서로 전송할 수도 있습니다.

1. [윈도우] > [전본 라이브러리] > [기타 라이브러리]를 선택합니다.
 2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 사전 설정된 그래프 디자인을 불러오려면 **Illustrator** 응용 프로그램 폴더의 특별 추가 기능/샘플 파일/그래프 및 그래프 디자인 폴더로 이동한 다음 그래프 디자인 파일을 선택하고 [열기]를 클릭합니다.
 - 다른 문서에서 그래프 디자인을 불러오려면 해당 문서를 선택하고 [열기]를 클릭합니다.
- 처음에는, 불러온 파일의 색상, 그라디언트 및 패턴이 있는 새 패널만 나타납니다. 그러나 [그래프 막대] 또는 [그래프 표시자] 대화 상자를 열면 불러온 그래프 디자인을 사용할 수 있습니다.

막대 디자인 만들기

1. 디자인 맨 뒤의 오브젝트로 사각형을 만듭니다. 사각형은 그래프 디자인의 테두리를 나타냅니다.
2. 그래프의 가장 작은 막대를 복사한 후 붙여 디자인의 테두리 사각형으로 사용합니다.
3. 원하는 대로 사각형을 칠하거나 사각형이 보이지 않도록 칠과 획을 [없음]으로 설정합니다.
4. 드로잉 도구를 사용하여 디자인을 만들거나 사각형 앞에 기존 디자인을 놓습니다.
5. [선택] 도구 를 사용하여 사각형을 포함한 전체 디자인을 선택합니다.
6. [오브젝트] > [그룹]을 선택하여 디자인을 그룹으로 만듭니다.
7. [오브젝트] > [그래프] > [디자인]을 선택합니다.
8. [새 디자인]을 클릭합니다. 선택한 디자인의 미리보기가 나타납니다. 전체 디자인 중 맨 뒤 사각형 안쪽에 있는 부분만 보이지만 그래프에 사용할 때는 전체 디자인이 나타납니다.
9. [이름 변경]을 클릭하여 디자인의 이름을 지정합니다.

그래프 디자인을 만드는 작업은 패턴을 만드는 작업과 유사합니다.

참조

- 패턴 정보

슬라이딩 막대 디자인 만들기

1. 디자인 맨 뒤의 오브젝트로 사각형을 만듭니다. 이 사각형은 그래프 디자인의 테두리입니다.
2. 드로잉 도구를 사용하여 디자인을 만들거나 사각형 앞에 기존 디자인을 놓습니다.
3. [펜] 도구  로 수평선을 그려 디자인에서 늘리거나 줄일 부분을 정의합니다.
4. 수평선을 포함하여 디자인의 모든 부분을 선택합니다.
5. [오브젝트] > [그룹]을 선택하여 디자인을 그룹으로 만듭니다.
6. [직접 선택] 도구  또는 [그룹 선택] 도구  를 사용하여 수평선을 선택합니다. 수평선만 선택해야 합니다.
7. [보기] > [안내선] > [안내선 만들기]를 선택합니다.
8. [보기] > [안내선] > [안내선 잠그기]를 선택한 다음 [잠금] 옆의 확인 표시를 제거하여 안내선의 잠금을 풀 수 있게 합니다. 디자인을 이동할 때 안내선이 디자인과 함께 이동하도록 합니다.
9. [선택] 도구  를 사용하여 전체 디자인을 선택합니다.
10. [오브젝트] > [그래프] > [디자인]을 선택합니다.
11. [새 디자인]을 클릭합니다. 선택한 디자인의 미리보기가 나타납니다.
12. [이름 변경]을 클릭하여 디자인의 이름을 지정합니다.

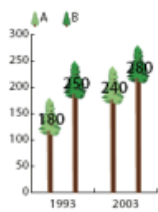
막대 디자인에 총계 추가

1. 막대 디자인을 만듭니다.
2. [문자] 도구  를 선택합니다. 디자인을 정의하는 사각형 근처 또는 내부에서 값을 나타내려는 위치에 포인터를 놓습니다.

예를 들어, 값을 디자인의 내부, 위, 아래, 왼쪽 또는 오른쪽에 놓을 수 있습니다.
3. 마우스 단추를 클릭하고 퍼센트 기호(%)를 입력한 다음 0과 9 사이의 숫자 두 개를 입력합니다. 이 숫자는 데이터가 표시되는 방식을 제어합니다.

첫 번째 숫자는 소수점 앞에 표시할 자릿수를 나타냅니다. 예를 들어, 전체 숫자가 122일 때 3이라는 숫자를 지정하면 122가 표시됩니다. 첫 번째 숫자로 0을 입력하면 값에 필요한 자릿수가 자동으로 추가됩니다.

두 번째 숫자는 소수점 뒤에 표시할 자릿수를 나타냅니다. 0은 필요한 만큼 추가되며 값은 필요에 따라 반올림하거나 내립니다. 필요한 자릿수에 따라 이들 숫자를 다양하게 제어할 수 있습니다.
4. 문자 특성을 바꾸려면 [윈도우] > [문자] > [문자]를 선택하고 원하는 특성을 지정한 다음 패널을 닫습니다.
5. 소수점을 정렬하려면 [윈도우] > [문자] > [단락]을 선택하고 [오른쪽 정렬] 단추를 클릭합니다.
6. [선택] 도구  를 사용하여 사각형 및 문자를 포함한 전체 디자인을 선택합니다.
7. [오브젝트] > [그룹]을 선택하여 디자인을 그룹으로 만듭니다.
8. [오브젝트] > [그래프] > [디자인]을 선택합니다.
9. [새 디자인]을 클릭합니다. 선택된 디자인의 미리보기가 나타납니다.
10. [이름 변경]을 클릭하여 디자인의 이름을 지정합니다.



열의 총계를 포함하는 슬라이딩 그래프 디자인

표시자 디자인 만들기

1. 그래프에서 표시자 사각형을 선택하여 복사한 후 디자인을 만들 위치에 붙여넣습니다. 이 표시자 사각형은 그래프 디자인의 맨 뒤 오브젝트가 되고 표시자의 크기를 설정합니다.
2. 표시자 아트웍이 복사한 표시자 사각형보다 더 큰 경우에도 그래프에서 표시자 아트웍을 원하는 크기로 만듭니다.
3. 표시자 디자인이 원하는 형태가 되면 디자인을 선택한 다음 [오브젝트] > [그래프] > [디자인]을 선택하고 [새 디자인]을 클릭합니다.
4. [이름 변경]을 클릭하여 디자인의 이름을 지정합니다.

막대 디자인을 그래프에 적용

1. 막대 디자인을 만들거나 불러옵니다.
2. [그룹 선택] 도구 를 사용하여 디자인을 적용할 막대 또는 가로 막대를 선택하거나 전체 그래프를 선택합니다.
3. [오브젝트] > [그래프] > [막대]를 선택합니다.
4. 막대 디자인 유형을 선택합니다.

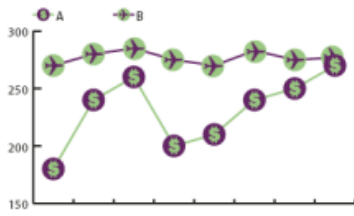
[반복]을 선택한 경우 [각 디자인 표시] 텍스트 상자에 값을 입력합니다. 또한 [부족한 부분] 팝업 메뉴에서 디자인의 일부를 절단할지, 크기를 조절할지 선택합니다. [디자인 절단] 옵션은 필요에 따라 맨 위 디자인의 일부를 잘라내며 [디자인 크기 조절] 옵션은 해당 막대에 맞도록 마지막 디자인의 크기를 조절합니다.

5. 사용할 디자인을 선택합니다. 선택한 디자인의 미리보기가 나타납니다.
6. [확인]을 클릭합니다.

선 그래프나 산포 그래프에 표시자 디자인 적용

1. 막대 디자인을 만들거나 불러옵니다.
2. [그룹 선택] 도구 를 사용하여 디자인을 바꿀 그래프의 표시자와 범례를 선택합니다. 선은 선택하지 마십시오.
3. [오브젝트] > [그래프] > [표시자]를 선택합니다. 디자인을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

해당 디자인은 디자인의 맨 뒤 사각형이 선 그래프나 산포 그래프의 초기 사각형 표시자와 같은 크기가 되도록 크기 조절됩니다.



표시자 디자인이 있는 선 그래프

그래프 디자인 재사용

만들어 둔 그래프 디자인을 재사용하거나 편집하여 새 디자인을 만들 수 있습니다. 원본 아트웍이 있는 경우 [그래프 디자인] 대화 상자를 사용하여 아트웍을 변경한 후 디자인 이름을 바꿀 수 있습니다.

그래프 디자인으로 정의된 원본 아트웍이 없는 경우에는 그래프 디자인을 아트웍에 붙여 원본을 가져올 수 있습니다.

1. [선택] > [선택 취소]를 선택하여 모든 아트웍을 선택 취소합니다.
2. [오브젝트] > [그래프] > [디자인]을 선택합니다.
3. 아트웍에 붙일 그래프 디자인을 선택하고 [디자인 붙이기]를 클릭합니다.
4. [확인]을 클릭합니다. 해당 그래프 디자인이 아트웍에 붙여집니다. 이제 해당 아트웍을 편집하고 새 그래프 디자인으로 정의할 수 있습니다.

참조

- 그래프 도구 갤러리

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

키보드 단축키

키보드 단축키 사용자 정의

키보드 단축키 사용자 정의

키보드 단축키를 사용하면 **Illustrator**에서 생산성을 더욱 높일 수 있습니다. **Illustrator**에 포함된 기본 단축키를 사용하거나 원하는 대로 단축키를 추가하고 사용자 정의할 수 있습니다.

키보드 단축키 사용자 정의

[맨 위로](#)

Illustrator에서는 모든 단축키의 목록을 보고 그 단축키를 편집하거나 새로 만들 수 있습니다. [키보드 단축키] 대화 상자는 단축키 편집기 역할을 하고 단축키를 지원하는 모든 명령을 포함하고 있는데, 일부 단축키는 기본 단축키 세트에 포함되어 있지 않습니다.

자신만의 단축키 세트를 정의하고, 세트 내의 개별 단축키들을 변경하고, 단축키 세트를 서로 전환할 수 있습니다. 예를 들어, [윈도우] > [작업 영역] 메뉴에서 선택한 작업 영역마다 다른 세트를 만들 수 있습니다.

이전에 기본값이 아닌 키보드 단축키 세트를 저장한 경우 키보드 단축키는 **Illustrator**의 환경 설정 폴더에 있는 .kys 파일에 저장됩니다. 이 파일을 새 컴퓨터의 동일한 위치(Ai의 환경 설정 폴더)에 복사할 수 있습니다. 그런 다음 이 설정을 **Illustrator**의 키보드 단축키 대화 상자에서 선택할 수 있습니다.

수정된 단축키가 플랫폼에 유효한 한 동일한 .kys 파일을 플랫폼에 사용할 수 있습니다.

다음은 사용자 정의 **Illustrator** 키보드 단축키가 기본적으로 저장되어 있는 위치입니다.

Mac OS:

```
1 | user/Library/Preferences/Illustrator CS5 Settings/[language]/mycustomshortcut.kys
```

Windows Vista 및 Windows 7

```
1 | <rootdir>\Users\[user name]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe <span class="uicontrol">Illustrator
2 | CS5 Settings\</span>[language]\mycustomshortcut.kys
```

Win XP

```
1 | <rootdir>\Document and Settings\<user name>\Application <span class="uicontrol">Data\Adobe\Adobe
2 | Illustrator CS5 Settings\</span>[language]\mycustomshortcut.kys
```

키보드 단축키 외에도 상황에 맞는 메뉴를 사용하여 여러 명령에 액세스할 수 있습니다. 상황에 맞는 메뉴에는 활성 도구, 선택 항목 또는 패널과 관련된 명령이 표시됩니다. 상황에 맞는 메뉴를 표시하려면 문서 윈도우나 패널에서 마우스 오른쪽 단추를 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 클릭합니다(Mac OS).

1. [편집] > [키보드 단축키]를 선택합니다.
2. [키보드 단축키] 대화 상자의 상단에 있는 [설정] 메뉴에서 단축키 세트를 선택합니다.
3. 단축키가 표시되는 영역 위의 메뉴에서 단축키 유형([메뉴 명령] 또는 [도구])을 선택합니다.
4. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 단축키 세트를 활성화하려면 [확인]을 클릭합니다.
 - 단축키를 변경하려면 스크롤 목록의 [단축키] 열을 클릭하고 새 단축키를 입력합니다. 다른 명령이나 도구에 이미 할당되어 있는 단축키를 입력하는 경우 대화 상자 하단에 경고가 나타납니다. [실행 취소]를 클릭하여 변경 사항을 취소하거나, [이동]을 클릭하여 기존 명령이나 도구에 새 단축키를 할당합니다. [심볼] 열에서 명령이나 도구에 대한 메뉴나 도구 팁에 표시할 심볼을 입력합니다. [단축키] 열에는 허용되는 모든 문자를 사용할 수 있습니다.

참고: Mac OS에서는 Command + Option + 8을 메뉴 단축키로 할당할 수 없습니다.

- 현재 단축키 세트에 대한 변경 사항을 저장하려면 [확인]을 클릭합니다. [**Illustrator** 초기값]으로 이름이 지정된 세트에 대한 변경 사항은 저장할 수 없습니다.

- 새 단축키 세트를 저장하려면 [저장]을 클릭합니다. 새 세트의 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다. 새 키 세트가 새 이름으로 팝업 메뉴에 나타납니다.
- 단축키 세트를 삭제하려면 [삭제]를 클릭합니다. [Illustrator 초기값]으로 이름이 지정된 세트는 삭제할 수 없습니다.
- 표시된 단축키 세트를 텍스트 파일로 내보내려면 [텍스트 내보내기]를 클릭합니다. [다른 이름으로 키세트 파일 저장] 대화 상자에 저장하려는 현재 키세트의 파일 이름을 입력하고 [저장]을 클릭합니다. 이 텍스트 파일을 사용하여 키보드 단축키 사본을 출력할 수 있습니다.

기타 도움말 항목



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

초기값 키보드 단축키

- 도구 선택을 위한 키
- 아트웍 보기를 위한 키
- 드로잉을 위한 키
- 원근감 있게 그리기를 위한 키
- 선택 키
- 선택 항목 이동을 위한 키
- 모양 편집을 위한 키
- 오브젝트 페인팅을 위한 키
- 라이브 페인트 그룹으로 작업하기 위한 키
- 오브젝트 변형을 위한 키
- 변수 폭 포인트를 만드는 키
- 문자 작업을 위한 키
- 패널 사용을 위한 키
- 액션 패널에 사용하는 키
- 브러쉬 패널에 대한 키
- 문자 및 단락 패널에 사용하는 키
- 색상 패널에 사용하는 키
- 그라디언트 패널에 사용하는 키
- 레이어 패널에 사용하는 키
- 견본 패널에 사용하는 키
- 변형 패널에 사용하는 키
- 투명도 패널에 사용하는 키
- 기능 키

맨 위로

도구 선택을 위한 키

결과	Windows	Mac OS
대지 도구	Shift+O	Shift+O
선택 도구	V	V
직접 선택 도구	A	A
자동 선택 도구	Y	Y
올가미 도구	Q	Q
펜 도구	P	P
물방울 브러쉬 도구	Shift + B	Shift + B
고정점 추가 도구	+(더하기)	+(더하기)

고정점 삭제 도구	-(빼기)	-(빼기)
고정점 변환 도구	Shift + C	Shift + C
문자 도구	T	T
선분 도구	\(백슬래시)	\(백슬래시)
사각형 도구	M	M
원형 도구	L	L
페인트브러쉬 도구	B	B
연필 도구	N	N
회전 도구	R	R
반사 도구	O	O
크기 조절 도구	S	S
변형 도구	Shift + R	Shift + R
폭 도구	Shift+W	Shift+W
자유 변형 도구	E	E
도형 구성 도구	Shift+M	Shift+M
원근감 격자 도구	Shift+P	Shift+P
원근감 선택 도구	Shift+V	Shift+V
심볼 분무기 도구	Shift + S	Shift + S
막대 그래프 도구	J	J
망 도구	U	U
그라디언트 도구	G	G
스포이드 도구	I	I
블렌드 도구	W	W
라이브 페인트 통 도구	K	K
라이브 페인트 선택 도구	Shift + L	Shift + L
분할 영역 도구	Shift + K	Shift + K
지우개 도구	Shift+E	Shift+E
가위 도구	C	C
손 도구	H	H
돋보기 도구	Z	Z
물방울 브러쉬 도구를 사용하는 동안 매끄럽게 도구로 전환	Alt 키 누름	Option 누름

아트웍 보기를 위한 키

이 표는 키보드 단축키의 전체 목록이 아닙니다. 이 표에는 메뉴 명령이나 도구 팁에 표시되지 않는 단축키만 나열됩니다.

결과	Windows	Mac OS
[표준 화면 모드], [메뉴 막대가 있는 전체 화면 모드], [전체 화면 모드] 사이에서 화면 모드 전환	F	F
표현 영역을 윈도우에 맞추기	[손] 도구를 두 번 클릭	[손] 도구를 두 번 클릭
100%로 확대	[돋보기] 도구 두 번 클릭	[돋보기] 도구 두 번 클릭
텍스트 편집 모드가 아닌 경우 [손] 도구로 전환	스페이스바	스페이스바
확대 모드에서 [돋보기] 도구로 전환	Ctrl+스페이스바	스페이스바 + Command
축소 모드에서 [돋보기] 도구로 전환	Ctrl+Alt+스페이스바	스페이스바 + Command + Option
[돋보기] 도구로 드래그하는 동안 [확대/축소] 선택 윤곽 이동	스페이스바	스페이스바
선택되지 않은 아트웍 가리기	Ctrl + Alt + Shift + 3	Command + Option + Shift + 3
수평/수직 안내선 사이 전환	Alt + 안내선 드래그	Option + 안내선 드래그
안내선 풀기	Ctrl + Shift를 누른 채 안내선 두 번 클릭	Command + Shift를 누른 채 안내선 두 번 클릭
대지 표시/숨기기	Ctrl + Shift + H	Command + Shift + H
대지 눈금자 표시/숨기기	Ctrl + Alt + R	Command + Option + R
윈도우에서 모든 대지 보기	Ctrl + Alt + 0(zero)	Command + Option + 0(zero)
활성 대지에서 제자리에 붙여넣기	Ctrl+Shift+V	Command+Shift+V
대지 도구 모드 종료	Esc 키	Esc 키
다른 대지 내부에서 대지 만들기	Shift + 드래그	Shift + 드래그
[대지] 패널에서 여러 대지 선택	Ctrl+클릭	Command+클릭
다음 문서로 이동	Ctrl + F6	Command + F6

이전 문서로 이동	Ctrl + Shift + F6	Command+Shift+F6
다음 문서 그룹으로 이동	Ctrl + Alt + F6	Command+Option+F6
이전 문서 그룹으로 이동	Ctrl + Alt + Shift + F6	Command+Option+Shift+F6
전체 화면 모드 종료	Esc 키	Esc 키
복수 대지를 Illustrator CS3 또는 이전 포맷으로 저장	Alt + v	

맨 위로 

드로잉을 위한 키

이 표는 키보드 단축키의 전체 목록이 아닙니다. 이 표에는 메뉴 명령이나 도구 팁에 표시되지 않는 단축키만 나열됩니다.

결과	Windows	Mac OS
모양의 비율이나 방향 제한: • 사각형, 등근 사각형, 원형 및 격자에 대해 같은 높이와 폭 • 선 및 호 선분에 대해 45° 증가 • 다각형, 별모양 및 플레어에 대한 원래 방향	Shift + 드래그	Shift + 드래그
도형을 그리는 동시에 도형 이동	스페이스바 + 드래그	스페이스바 + 드래그
도형의 중심에서부터 그리기(다각형, 별모양 및 플레어는 제외)	Alt + 드래그	Option + 드래그
다각형 면 수, 별모양 점, 호 각도, 나선의 굴곡 또는 플레어의 광선 수를 증가 또는 감소	드래그하기 시작한 다음 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표를 누름	드래그하기 시작한 다음 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표를 누름
별모양의 내부 반경을 일정하게 유지	드래그 시작 후 Ctrl 키를 누름	드래그 시작 후 Command 키를 누름
별모양의 면을 직선으로 유지	Alt + 드래그	Option + 드래그
열린 호와 닫힌 호 사이에서 전환	드래그 시작 후 C 키 누름	드래그 시작 후 C 키 누름
참조점을 유지하면서 호 뒤집기	드래그 시작 후 F 키 누름	드래그 시작 후 SF 키 누름

나선의 길이를 증가하면서 나선의 굴곡을 더 하거나 뺄	드래그를 시작한 다음, Alt -드래그합니다.	드래그를 시작한 다음, Option -드래그합니다.
나선의 감소를 변경	드래그를 시작한 다음, Ctrl -드래그합니다.	드래그를 시작한 다음, Command -드래그합니다.
사각형 격자에 수평선 또는 극좌표 격자에 동심선 추가 또는 제거	드래그하기 시작한 다음 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표를 누름	드래그하기 시작한 다음 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표를 누름
사각형 격자에 수직선 또는 극좌표 격자에 동심선 추가 또는 제거	드래그하기 시작한 다음 오른쪽 화살표 또는 왼쪽 화살표를 누름	드래그하기 시작한 다음 오른쪽 화살표 또는 왼쪽 화살표를 누름
사각형 격자의 가로 분할자 또는 극좌표 격자의 방사형 분할자에 대한 경사 값을 10% 감소	드래그를 시작한 다음 F 키를 누름	드래그를 시작한 다음 F 키를 누름
사각형 격자의 가로 분할자 또는 극좌표 격자의 방사형 분할자에 대한 경사 값을 10% 증가	드래그를 시작한 다음 V 키를 누름	드래그를 시작한 다음 V 키를 누름
사각형 격자의 세로 분할자 또는 극좌표 격자의 동심 분할자에 대한 경사 값을 10% 감소	드래그를 시작한 다음 X 키를 누름	드래그를 시작한 다음 X 키를 누름
사각형 격자의 세로 분할자 또는 극좌표 격자의 동심 분할자에 대한 경사 값을 10% 증가	드래그를 시작한 다음 C 키를 누름	드래그를 시작한 다음 C 키를 누름
[라이브 추적] 오브젝트를 한 단계에 만들고 확장	Alt 키를 누른 상태로 [컨트롤] 패널에서 [라이브 추적]을 클릭하거나 Alt 키를 누른 상태로 추적 사전 설정을 선택합니다.	Option 키를 누른 상태로 [컨트롤] 패널에서 [라이브 추적]을 클릭하거나 Option 키를 누른 상태로 추적 사전 설정을 선택합니다.
물방울 브러쉬의 크기 늘리기	] (오른쪽 대괄호)	] (오른쪽 대괄호)
물방울 브러쉬의 크기 줄이기	[(왼쪽 대괄호)	[(왼쪽 대괄호)
물방울 브러쉬를 가로 또는 세로 방향으로 제한	Shift	Shift
그리기 모드를 통해 전환	Shift+D	Shift+D
둘 이상의 패스 연결	패스를 선택한 다음 Ctrl+J 를 누릅니다.	패스를 선택한 다음 Command+J 를 누릅니다.
모퉁이 또는 부드러운 연결 만들기	패스를 선택한 다음 Shift+Ctrl+Alt+j 를 누릅니다.	고정점을 선택한 다음 Shift+Command+Option+j 를 누릅니다.

원근감 있게 그리기를 위한 키

이 표는 키보드 단축키의 전체 목록이 아닙니다. 이 표에는 메뉴 명령이나 도구 팁에 표시되지 않는 단축키만 나열됩니다.

결과	Windows	Mac OS
원근감 격자 도구	Shift+P	Shift+P
원근감 선택 도구	Shift+V	Shift+V
원근감 격자	Ctrl+Shift+I	Command+Shift+I
오브젝트를 수직으로 이동	숫자 5 키를 누른 다음 오브젝트를 클릭하여 드래그합니다.	숫자 5 키를 누른 다음 오브젝트를 클릭하여 드래그합니다.
원근감 평면 전환	[원근감 선택] 도구를 사용한 다음 왼쪽 격자의 경우 1을, 수평 격자의 경우 2를, 오른쪽 격자의 경우 3을 활성 격자가 없는 경우 4를 누릅니다.	[원근감 선택] 도구를 사용한 다음 왼쪽 격자의 경우 1을, 수평 격자의 경우 2를, 오른쪽 격자의 경우 3을 활성 격자가 없는 경우 4를 누릅니다.
원근감 있는 오브젝트 복사	Ctrl+Alt+드래그	Command+Alt+드래그
원근감 있는 오브젝트 변형 반복	Ctrl+D	Command+D
그리기 모드 간 전환	Shift+D	Shift+D

선택 키

이 표는 키보드 단축키의 전체 목록이 아닙니다. 이 표에는 메뉴 명령이나 도구 팁에 표시되지 않는 단축키만 나열됩니다.

결과	Windows	Mac OS
마지막으로 사용한 선택 도구로 전환([선택] 도구, [직접 선택] 도구 또는 [그룹 선택] 도구)	Ctrl	Command

[직접 선택] 도구와 [그룹 선택] 도구 간 전환	Alt	Option
[선택] 도구, [직접 선택] 도구, [그룹 선택] 도구, [라이브 페인트 선택] 도구 또는 [자동 선택] 도구를 사용하여 선택 항목 추가	Shift + 클릭	Shift + 클릭
[선택] 도구, [직접 선택] 도구, [그룹 선택] 도구 또는 [라이브 페인트 선택] 도구를 사용하여 선택 항목 빼기	Shift + 클릭	Shift + 클릭
[자동 선택] 도구를 사용하여 선택 항목에서 빼기	Alt + 클릭	Option + 클릭
[올가미] 도구를 사용하여 선택 항목 추가	Shift + 드래그	Shift + 드래그
[올가미] 도구를 사용하여 선택 항목 빼기	Alt + 드래그	Option + 드래그
올가미 도구에 대해 포인터를 십자형으로 변경	Caps Lock	Caps Lock
활성 대지에서 아트웍 선택	Ctrl + Alt + A	Command + Option + A
선택한 오브젝트 주위에 자르기 표시 만들기	Alt + c + o	
오브젝트 뒤를 선택	Ctrl 키를 누른 채 두 번 클릭	Command 키를 누른 채 두 번 클릭
격리 모드에서 뒤를 선택	Ctrl 키를 누른 채 두 번 클릭	Command 키를 누른 채 두 번 클릭

맨 위로 

선택 항목 이동을 위한 키

이 표는 키보드 단축키의 전체 목록이 아닙니다. 이 표에는 메뉴 명령이나 도구 팁에 표시되지 않는 단축키만 나열됩니다.

결과	Windows	Mac OS
사용자가 정의한 증가분으로 선택 항목 이동	오른쪽 화살표, 왼쪽 화살표, 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표	오른쪽 화살표, 왼쪽 화살표, 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표
사용자가 정의한 증가분의 10배만큼 선택 항목 이동	Shift + 오른쪽 화살표, 왼쪽 화살표, 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표	Shift + 오른쪽 화살표, 왼쪽 화살표, 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표
선택 취소한 모든 아트웍 잠금	Ctrl+Alt+Shift+2	Command+Option+Shift+2
움직임을 45° 각도로 제한([반사] 도구를 사용할 경우 제외)	Shift 키 계속 누르기	Shift 키 계속 누르기

키보드 증감 설정은 일반 환경 설정에서 합니다.

모양 편집을 위한 키

이 표는 키보드 단축키의 전체 목록이 아닙니다. 이 표에는 메뉴 명령이나 도구 팁에 표시되지 않는 단축키만 나열됩니다.

결과	Windows	Mac OS
[펜] 도구를 [고정점 변환] 도구로 전환	Alt	Option
[고정점 추가] 도구와 [고정점 삭제] 도구 간 전환	Alt	Option
[가위] 도구를 [고정점 추가] 도구로 전환	Alt	Option
[펜] 도구를 [매끄럽게] 도구로 전환	Alt	Option
[펜] 도구로 그리는 동안 현재의 고정점 이동	스페이스바 + 드래그	스페이스바 + 드래그
[칼] 도구로 직선 오리기	Alt + 드래그	Option + 드래그
[칼] 도구를 사용하여 45° 또는 90°로 오리기	Shift + Alt + 드래그	Shift + Option + 드래그
[패스파인더] 패널에서 [모양 모드] 단추를 사용하여 겹쳐진 패스를 만듭니다.	Alt+모양 모드	Option+모양 모드
[도형 구성] 도구를 사용하여 만들어진 원치 않는 닫힌 영역을 지우기	Alt+닫힌 영역 클릭	Option+닫힌 영역 클릭
[도형 구성] 도구를 선택합니다.	Shift+M	Shift+M
복수 패스를 쉽게 병합하기 위해 사각형 선택 윤곽 표시([도형 구성] 도구 사용 시)	Shift+클릭+드래그	Shift+클릭+드래그

오브젝트 페인팅을 위한 키

이 표는 키보드 단축키의 전체 목록이 아닙니다. 이 표에는 메뉴 명령이나 도구 팁에 표시되지 않는 단축키만 나열됩니다.

결과	Windows	Mac OS
칠과 획 간 반복 교체	X	X
칠과 획을 초기값으로 설정	D	D
칠과 획 교체	Shift + X	Shift + X
그라디언트 칠 모드 선택	>	>

색상 칠 모드 선택	<	<
획/칠 없음 모드 선택	/ (슬래시)	/ (슬래시)
이미지에서 색상 샘플링 또는 그라디언트에서 삽입 색상 샘플링	Shift + 스포이드 도구	Shift + 스포이드 도구
스타일을 샘플링하고 현재 선택된 항목의 모양을 추가	Alt+ Shift를 누른 채 [스포이드] 도구 클릭	Option+Shift를 누른 채 [스포이드] 도구 클릭
새 칠 추가	Ctrl + / (슬래시)	Command + / (슬래시)
새 획 추가	Ctrl + Alt + / (슬래시)	Command + Option + / (슬래시)
그라디언트를 흑백으로 재설정	Ctrl 키를 누른 채 [도구] 패널 또는 [그라디언트] 패널에서 그라디언트 단추 클릭	Command 키를 누른 채 [도구] 패널 또는 [그라디언트] 패널에서 그라디언트 단추 클릭
선택한 래스터 오브젝트에 대해 모자이크 옵션 열기	Alt+o+j	
강모 브러쉬 크기 줄이기	[	[
강모 브러쉬 크기 늘리기	]	]
강모 브러쉬 페인트 불투명도 값을 설정합니다.	숫자 키 1 - 0 숫자 키 1은 값을 10%로 증가시킵니다. 숫자 키 0은 값을 100%로 증가시킵니다.	숫자 키 1 - 0 숫자 키 1은 값을 10%로 증가시킵니다. 숫자 키 0은 값을 100%로 증가시킵니다.

맨 위로 

라이브 페인트 그룹으로 작업하기 위한 키

이 표는 키보드 단축키의 전체 목록이 아닙니다. 이 표에는 메뉴 명령이나 도구 팁에 표시되지 않는 단축키만 나열됩니다.

결과	Windows	Mac OS
[스포이드] 도구로 전환 및 칠 및/또는 획 샘플링	Alt 키를 누른 채 [라이브 페인트 통] 도구 클릭	Option 키를 누른 채 [라이브 페인트 통] 도구 클릭
[스포이드] 도구로 전환 및 이미지에서 색상을 샘플링하거나 그라디언트에서 중간 색상 샘플링	Alt + Shift를 누른 채 [라이브 페인트 통] 도구 클릭	Option + Shift를 누른 채 [라이브 페인트 통] 도구 클릭
반대의 [라이브 페인트 통] 도구 옵션 선택(현재 [페인트 칠] 및 [페인트 획]이 선택되어 있는 경우 [페인트 칠]로만 전환)	Shift + [라이브 페인트 통] 도구	Shift + [라이브 페인트 통] 도구

획이 적용되지 않은 가장자리를 가로질러 인접한 면으로 칠	두 번 클릭 + [라이브 페인트 통] 도구	두 번 클릭 + [라이브 페인트 통] 도구
같은 칠을 가진 모든 면에는 칠을 적용하고 같은 획을 가진 모든 가장자리에는 획을 적용	세 번 클릭 + [라이브 페인트 통] 도구	세 번 클릭 + [라이브 페인트 통] 도구
[스포이드] 도구로 전환 및 칠 및/또는 획 샘플링	Alt 키를 누른 채 [라이브 페인트 선택] 도구 클릭	Option 키를 누른 채 [라이브 페인트 선택] 도구 클릭
[스포이드] 도구로 전환 및 이미지에서 색상을 샘플링하거나 그라디언트에서 중간 색상 샘플링	Alt + Shift를 누른 채 [라이브 페인트 선택] 도구 클릭	Option + Shift를 누른 채 [라이브 페인트 선택] 도구 클릭
선택 항목 추가/빼기	Shift 키를 누른 채 [라이브 페인트 선택] 도구 클릭	Shift 키를 누른 채 [라이브 페인트 선택] 도구 클릭
같은 칠/획을 가진 연결된 모든 면/가장자리 선택	두 번 클릭 + [라이브 페인트 선택] 도구	두 번 클릭 + [라이브 페인트 선택] 도구
같은 칠/획을 가진 모든 면/가장자리 선택	세 번 클릭 + [라이브 페인트 선택] 도구	세 번 클릭 + [라이브 페인트 선택] 도구

맨 위로 

오브젝트 변형을 위한 키

이 표는 키보드 단축키의 전체 목록이 아닙니다. 이 표에는 메뉴 명령이나 도구 팁에 표시되지 않는 단축키만 나열됩니다.

결과	Windows	Mac OS
[회전] 도구, [크기 조절] 도구, [반사] 도구 또는 [기울이기] 도구를 사용할 때 원점 설정 및 대화 상자 열기	Alt + 클릭	Option + 클릭
[선택] 도구, [크기 조절] 도구, [반사] 도구 또는 [기울이기] 도구를 사용할 때 선택 항목 복제 및 변형	Alt + 드래그	Option + 드래그
[선택] 도구, [크기 조절] 도구, [반사] 도구 또는 [기울이기] 도구를 사용할 때 오브젝트와 독립적으로 패턴 변형	물결표(~) 키를 누른 채 드래그	물결표(~) 키를 누른 채 드래그

맨 위로 

변수 폭 포인트를 만드는 키

이 표는 키보드 단축키의 전체 목록이 아닙니다. 이 표에는 메뉴 명령이나 도구 팁에 표시되지 않는 단축키만 나열됩니다.

결과	Windows	Mac OS
여러 폭 포인트 선택	Shift+클릭	Shift+클릭

비균일 폭 만들기	Alt+드래그	Option+드래그
폭 점의 복사본 만들기	폭 점 Alt+드래그	폭 점 Options+드래그
여러 폭 포인트의 위치 변경	Shift+ 드래그	Shift+드래그
선택한 폭 점 삭제	Delete 키	Delete 키
폭 포인트 선택 취소	Esc 키	Esc 키

맨 위로 

문자 작업을 위한 키

이 표는 키보드 단축키의 전체 목록이 아닙니다. 이 표에는 메뉴 명령이나 도구 팁에 표시되지 않는 단축키만 나열됩니다.

결과	Windows	Mac OS
한 문자 오른쪽 또는 왼쪽으로 이동	오른쪽 화살표 또는 왼쪽 화살표	오른쪽 화살표 또는 왼쪽 화살표
한 행 위 또는 아래로 이동	위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표	위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표
한 단어 오른쪽 또는 왼쪽으로 이동	Ctrl + 오른쪽 화살표 또는 왼쪽 화살표	Command + 오른쪽 화살표 또는 왼쪽 화살표
한 단락 위 또는 아래로 이동	Ctrl + 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표	Command + 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표
한 단어 오른쪽 또는 왼쪽 선택	Shift + Ctrl + 오른쪽 화살표 또는 왼쪽 화살표	Shift + Command + 오른쪽 화살표 또는 왼쪽 화살표
한 단락 이전 또는 이후 선택	Shift + Ctrl + 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표	Shift + Command + 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표
기존 선택 항목 확장	Shift + 클릭	Shift + 클릭
단락을 왼쪽, 오른쪽 또는 가운데로 정렬	Ctrl + Shift + L, R 또는 C	Command + Shift + L, R 또는 C
단락 양쪽 정렬	Ctrl + Shift + J	Command + Shift + J
소프트 리턴 삽입	Shift + Enter	Shift + Return
커닝 강조	Ctrl + Alt + K	Command + Option + K
가로 크기 조절을 100%로 재설정	Ctrl + Shift + X	Command + Shift + X
문자 크기 늘리기 또는 줄이기	Ctrl + Shift + > 또는 <	Command + Shift + > 또는 <
행간 늘리기 또는 줄이기	Alt+ 위쪽/아래쪽 화살표(가로 텍스트) 또는 오른쪽/왼쪽 화살표(세로 텍스트)	Option+위쪽/아래쪽 화살표(가로 텍스트) 또는 오른쪽/왼쪽 화살표(세로 텍스트)

추적/커닝을 0으로 재설정	Ctrl + Alt + Q	Command + Option + Q
커닝 및 자간 늘리기 또는 줄이기	Alt + 오른쪽/왼쪽 화살표(가로 텍스트) 또는 위쪽/아래쪽 화살표(세로 텍스트)	Option+오른쪽/왼쪽 화살표(가로 텍스트) 또는 위쪽/아래쪽 화살표(세로 텍스트)
커닝 및 자간 5배 늘리기 또는 줄이기	Ctrl+Alt+오른쪽/왼쪽 화살표(가로 텍스트) 또는 위쪽/아래쪽 화살표(세로 텍스트)	Command+Option+오른쪽/왼쪽 화살표(가로 텍스트) 또는 위쪽/아래쪽 화살표(세로 텍스트)
기준선 이동 늘리기 또는 줄이기	Alt+Shift+위쪽/아래쪽 화살표(가로 텍스트) 또는 오른쪽/왼쪽 화살표(세로 텍스트)	Option+Shift+위쪽/아래쪽 화살표(가로 텍스트) 또는 오른쪽/왼쪽 화살표(세로 텍스트)
[문자]와 [세로 문자], [영역 문자]와 [세로 영역 문자] 및 [패스 문자]와 [세로 패스 문자] 도구 간 전환	Shift	Shift
영역 문자와 패스 문자, 세로 영역 문자와 세로 패스 문자 간에 전환	Alt	Option

문자 단축키에 대한 증분값을 변경하려면 [편집] > [환경 설정] > [문자](Windows) 또는 [Illustrator] > [환경 설정] > [문자](Mac OS)를 선택합니다. [크기/행간], [기준선 이동] 및 [자간] 텍스트 상자에 원하는 값을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.

맨 위로 

패널 사용을 위한 키

이 표는 키보드 단축키의 전체 목록이 아닙니다. 이 표에는 메뉴 명령이나 도구 팁에 표시되지 않는 단축키만 나열됩니다.

결과	Windows	Mac OS
옵션 설정([액션], [브러쉬], [견본] 및 [심볼] 패널은 제외)	Alt 키를 누른 채 [새로 만들기] 단추 클릭	Option 키를 누른 채 [새로 만들기] 단추 클릭
확인 없이 삭제([레이어] 패널 제외)	Alt 키를 누른 채 [삭제] 단추 클릭	Option 키를 누른 채 [삭제] 단추 클릭
값을 적용하고 텍스트 상자를 계속 활성 상태로 유지	Shift + Enter	Shift + Return
액션, 브러쉬, 레이어, 연결, 스타일 또는 견본을 일정 범위 선택	Shift + 클릭	Shift + 클릭
연속되지 않는 액션, 브러쉬, 레이어(같은 레벨만 해당), 연결, 스타일 또는 견본 선택	Ctrl 키를 누른 채 클릭	Command 키를 누른 채 클릭
모든 패널 표시/숨기기	Tab	Tab
[도구] 패널과 [컨트롤] 패널을 제외한 모든	Shift + Tab	Shift + Tab

패널 표시/숨기기		

[맨 위로](#)

액션 패널에 사용하는 키

이 표는 키보드 단축키의 전체 목록이 아닙니다. 이 표에는 메뉴 명령이나 도구 팁에 표시되지 않는 단축키만 나열됩니다.

결과	Windows	Mac OS
액션 세트의 전체 계층 구조 [확장]/[축소]	Alt 키를 누른 채 확장 삼각형 클릭	Option 키를 누른 채 확장 삼각형 클릭
액션 세트에 대한 옵션 설정	폴더 아이콘 두 번 클릭	폴더 아이콘 두 번 클릭
단일 명령 실행	Ctrl 키를 누른 채 현재 선택 항목 실행 단추 클릭	Command 키를 누른 채 현재 선택 항목 실행 단추 클릭
확인 없이 액션 기록 시작	Alt 키를 누른 채 [새 액션] 단추 클릭	Option 키를 누른 채 [새 액션] 단추 클릭

[맨 위로](#)

브러쉬 패널에 대한 키

이 표는 키보드 단축키의 전체 목록이 아닙니다. 이 표에는 메뉴 명령이나 도구 팁에 표시되지 않는 단축키만 나열됩니다.

결과	Windows	Mac OS
브러쉬 옵션 대화 상자 열기	브러쉬 두 번 클릭	브러쉬 두 번 클릭
브러쉬 복제	[새 브러쉬] 단추로 브러쉬 드래그	[새 브러쉬] 단추로 브러쉬 드래그

[맨 위로](#)

문자 및 단락 패널에 사용하는 키

이 표는 키보드 단축키의 전체 목록이 아닙니다. 이 표에는 메뉴 명령이나 도구 팁에 표시되지 않는 단축키만 나열됩니다.

결과	Windows	Mac OS
선택한 값을 작은 증분값만큼 늘리기/줄이기	위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표	위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표

선택한 값을 큰 증분값만큼 늘리기/줄이기	Shift + 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표	Shift + 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표
[문자] 패널에서 글꼴 이름 필드 강조	Ctrl+Alt+Shift+F	Command+Option+Shift+F

맨 위로 ↑

색상 패널에 사용하는 키

이 표는 키보드 단축키의 전체 목록이 아닙니다. 이 표에는 메뉴 명령이나 도구 팁에 표시되지 않는 단축키만 나열됩니다.

결과	Windows	Mac OS
현재 색상 칠/획의 보색 선택	Ctrl 키를 누른 채 색상 막대 클릭	Command 키를 누른 채 색상 막대 클릭
비활성 칠/획 변경	Alt 키를 누른 채 색상 막대 클릭	Option 키를 누른 채 색상 막대 클릭
비활성 칠/획의 보색 선택	Ctrl + Alt를 누른 채 색상 막대 클릭	Command + Option을 누른 채 색상 막대 클릭
현재 칠/획의 반전 색상 선택	Ctrl + Shift를 누른 채 색상 막대 클릭	Command + Shift를 누른 채 색상 막대 클릭
비활성 칠/획의 반전 색상 선택	Ctrl + Shift + Alt를 누른 채 색상 막대 클릭	Command + Shift + Option을 누른 채 색상 막대 클릭
색상 모드 변경	Shift + 색상 막대 클릭	Shift + 색상 막대 클릭
색상 슬라이더를 함께 이동	Shift 키를 누른 채 색상 슬라이더 드래그	Shift 키를 누른 채 색상 슬라이더 드래그
RGB의 백분율 값과 0-255 값 간 전환	숫자 필드의 오른쪽 두 번 클릭	숫자 필드의 오른쪽 두 번 클릭

맨 위로 ↑

그라디언트 패널에 사용하는 키

이 표는 키보드 단축키의 전체 목록이 아닙니다. 이 표에는 메뉴 명령이나 도구 팁에 표시되지 않는 단축키만 나열됩니다.

결과	Windows	Mac OS
색상 정지점 복제	Alt + 드래그	Option + 드래그
색상 정지점 교체	Alt 키를 누른 채 색상 정지점을 다른 색상 정지점으로 드래그	Option 키를 누른 채 색상 정지점을 다른 색상 정지점으로 드래그

건본 색상을 활성(선택된) 색상 정지점에 적용	Alt 키를 누른 상태로 [건본] 패널의 건본 클릭	Option 키를 누른 상태로 [건본] 패널의 건본 클릭
그라디언트 칠을 기본 흑백 선형 그라디언트로 재설정	[그라디언트] 패널에서 Ctrl 키를 누른 채 [그라디언트 칠] 상자 클릭	[그라디언트] 패널에서 Command 키를 누른 채 [그라디언트 칠] 상자 클릭
그라디언트 화살표 표시/숨기기	Ctrl + Alt + G	Command + Option + G
각도 및 끝점 함께 수정	Alt 키를 누른 채 그라디언트 주석자의 끝점 드래그	Option 키를 누른 채 그라디언트 주석자의 끝점 드래그
드래그하는 동안 [그라디언트] 도구 또는 그라디언트 주석자 제한	Shift + 드래그	Shift + 드래그
선택한 그라디언트 칠이 적용된 오브젝트에서 그라디언트 주석자 보기	G	G

맨 위로 

레이어 패널에 사용하는 키

이 표는 키보드 단축키의 전체 목록이 아닙니다. 이 표에는 메뉴 명령이나 도구 톱에 표시되지 않는 단축키만 나열됩니다.

결과	Windows	Mac OS
레이어의 모든 오브젝트 선택	Alt 키를 누른 채 레이어 이름 클릭	Option 키를 누른 채 레이어 이름 클릭
선택한 레이어를 제외한 모든 레이어 표시/숨기기	Alt 키를 누른 채 눈 모양 아이콘 클릭	Option 키를 누른 채 눈 모양 아이콘 클릭
선택한 레이어에 대해 [윤곽선 보기]/[미리보기] 선택	Ctrl 키를 누른 채 눈 모양 아이콘 클릭	Command 키를 누른 채 눈 모양 아이콘 클릭
다른 모든 레이어에 대해 [윤곽선 보기]/[미리보기] 선택	Ctrl + Alt를 누른 채 눈 모양 아이콘 클릭	Command+Option을 누른 채 눈 모양 아이콘 클릭
다른 모든 레이어 잠금/잠금 풀기	Alt 키를 누른 채 잠금 아이콘 클릭	Option 키를 누른 채 잠금 아이콘 클릭
전체 계층 구조를 표시하도록 모든 하위 레이어 확장	Alt 키를 누른 채 확장 삼각형 클릭	Option 키를 누른 채 확장 삼각형 클릭
새 레이어를 만들면서 옵션 설정	Alt + [새 레이어] 단추 클릭	Option + [새 레이어] 단추 클릭
새 하위 레이어를 만들면서 옵션 설정	Alt 키를 누른 채 [새 하위 레이어] 단추 클릭	Option 키를 누른 채 [새 하위 레이어] 단추 클릭
레이어 목록 맨 아래에 새 하위 레이어 가져오기	Ctrl+Alt를 누른 채 [새 하위 레이어] 단추 클릭	Command+Option을 누른 채 [새 하위 레이어] 단추 클릭
레이어 목록 맨 위에 레이어 가	Ctrl 키를 누른 채 [새 레	Command + [새 레이어] 단추

저오기	이어] 단추 클릭	클릭
선택한 레이어 아래에 레이어 가져오기	Ctrl + Alt 를 누른 채 [새 레이어] 단추 클릭	Command + Option 을 누른 채 [새 레이어] 단추 클릭
선택 항목을 레이어, 하위 레이어 또는 그룹으로 복사	Alt 키를 누른 채 선택 항목 드래그	Option 키를 누른 채 선택 항목 드래그

[맨 위로](#)

견본 패널에 사용하는 키

이 표는 키보드 단축키의 전체 목록이 아닙니다. 이 표에는 메뉴 명령이나 도구 팁에 표시되지 않는 단축키만 나열됩니다.

결과	Windows	Mac OS
새 별색 만들기	Ctrl 키를 누른 채 [새 견본] 단추 클릭	Command 키를 누른 채 [새 견본] 단추 클릭
새 전체 배합 색상 만들기	Ctrl + Shift 를 누른 채 [새 견본] 단추 클릭	Command + Shift 를 누른 채 [새 견본] 단추 클릭
견본을 다른 견본과 바꾸기	Alt 키를 누른 채 견본을 다른 견본 위로 드래그	Option 키를 누른 채 견본을 다른 견본 위로 드래그

[맨 위로](#)

변형 패널에 사용하는 키

이 표는 키보드 단축키의 전체 목록이 아닙니다. 이 표에는 메뉴 명령이나 도구 팁에 표시되지 않는 단축키만 나열됩니다.

결과	Windows	Mac OS
값을 적용하고 편집 필드 강조	Shift + Enter	Shift + Return
값을 적용하고 오브젝트 복사	Alt + Enter	Option + Return
값을 적용하고 폭 또는 높이의 비율에 따라 크기 조절	Ctrl+Enter	Command+Return

[맨 위로](#)

투명도 패널에 사용하는 키

이 표는 키보드 단축키의 전체 목록이 아닙니다. 이 표에는 메뉴 명령이나 도구 팁에 표시되지 않는 단축키만 나열됩니다.

결과	Windows	Mac OS

편집을 위해 마스크를 회색 음영 이미지로 변경	Alt 키를 누른 채 마스크 축소판 클릭	Option 키를 누른 채 마스크 축소판 클릭
불투명 마스크 사용 불가	Shift 키를 누른 채 마스크 축소판 클릭	Shift 키를 누른 채 마스크 축소판 클릭
불투명 마스크 다시 사용 가능	Shift 키를 누른 채 사용 불가능한 마스크 축소판 클릭	Shift 키를 누른 채 사용 불가능한 마스크 축소판 클릭
불투명도를 1% 증분 단위로 늘리거나 줄이기	불투명도 필드 + 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표 클릭	불투명도 필드 + 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표 클릭
불투명도를 10% 증분 단위로 늘리거나 줄이기	Shift 키를 누른 채 불투명도 필드 + 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표 클릭	Shift 키를 누른 채 불투명도 필드 + 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표 클릭

맨 위로 

기능 키

이 표는 키보드 단축키의 전체 목록이 아닙니다. 이 표에는 메뉴 명령이나 도구 톱에 표시되지 않는 단축키만 나열됩니다.

결과	Windows	Mac OS
도움말 호출	F1 키	F1 키
오리기	F2	F2
복사	F3	F3
붙이기	F4	F4
브러쉬 패널 표시/숨기기	F5	F5
색상 패널 표시/숨기기	F6	F6
레이어 패널 표시/숨기기	F7	F7
새 심볼 만들기	F8	F8
정보 패널 표시/숨기기	Ctrl+F8	Command+F8
그라디언트 패널 표시/숨기기	Ctrl + F9	Command + F9
획 패널 표시/숨기기	Ctrl + F10	Command + F10
속성 패널 표시/숨기기	Ctrl + F11	Command + F11
복귀	F12	F12
그래픽 스타일 패널 표시/숨기기	Shift + F5	Shift + F5
모양 패널 표시/숨기기	Shift + F6	Shift + F6

정렬 패널 표시/숨기기	Shift + F7	Shift + F7
변형 패널 표시/숨기기	Shift + F8	Shift + F8
패스파인더 패널 표시/숨기기	Shift + Ctrl + F9	Shift + Command + F9
투명도 패널 표시/숨기기	Shift + Ctrl + F10	Shift + Command + F10
심볼 패널 표시/숨기기	Shift + Ctrl + F11	Shift + Command + F11
원근감 격자 표시/숨기기	Ctrl+Shift+I	Command+Shift+I

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

시스템 요구 사항

시스템 요구 사항 | Illustrator

Illustrator 시스템 요구 사항

[Illustrator CC \(2015\) 시스템 요구 사항 및 언어 버전](#)

[Illustrator CC\(2014\) 시스템 요구 사항](#)

[Illustrator CC 시스템 요구 사항](#)

[Illustrator CS6 시스템 요구 사항](#)

[이전 버전](#)

[맨 위로](#)

Illustrator CC (2015) 시스템 요구 사항 및 언어 버전

Windows

- Intel Pentium 4 또는 AMD Athlon 64 프로세서
- Microsoft Windows 7 with Service Pack 1, Windows 8, Windows 8.1 또는 Windows 10
- 32비트의 경우 1GB RAM(3GB 권장), 64비트의 경우 2GB RAM(8GB 권장)
- 설치를 위한 2GB의 하드 디스크 여유 공간(설치 시 추가 여유 공간 필요)(플래시 메모리 기반의 이동식 디스크에 설치할 수 없음)
- 1024x768 디스플레이(1280x800 권장)
- Illustrator를 HiDPI 모드로 보려면 모니터가 1920x1080 이상의 해상도를 지원해야 합니다.
- OpenGL 4.x
- Illustrator에서 새 [터치] 작업 영역을 사용하려면, 터치 화면이 활성화된 태블릿/모니터에서 Windows 8.1을 실행해야 합니다(Microsoft Surface Pro 3 권장).
- 선택 사항: GPU 성능을 사용하려는 경우 - 아래 목록의 NVIDIA 비디오 어댑터(중간/고성능 권장), VRAM 1GB(2GB 권장) 및 최적의 성능을 위한 최신 드라이버
- Illustrator에서 새로운 Windows GPU Performance 기능을 지원하는 비디오 어댑터 시리즈 목록:

NVIDIA

- NVIDIA Quadro K 시리즈
- NVIDIA Quadro 6xxx
- NVIDIA Quadro 5xxx
- NVIDIA Quadro 4xxx
- NVIDIA Quadro 2xxx
- NVIDIA Quadro 2xxxD
- NVIDIA Quadro 6xx
- NVIDIA GeForce GTX 시리즈(4xx, 5xx, 6xx, 7xx, 9xx, Titan)
- NVIDIA Quadro K 시리즈

중요: Microsoft Windows에서 NVIDIA GPU 카드용 최신 장치 드라이버의 기능을 감지하지 못할 수 있습니다. 최신 GPU 카드 장치 드라이버 받기:

- [Quadro 시리즈](#)
- [기타 시리즈](#)

Intel

- Intel HD Graphics 4000 시리즈
- Intel HD Graphics 5000 시리즈
- Intel Iris Graphics 5000 시리즈
- Intel Iris Pro Graphics 5000 시리즈

AMD

다음 시리즈는 *Windows 8* 이상에서만 지원됩니다.

- AMD Radeon R9 시리즈 그래픽
- AMD Radeon R7 시리즈 그래픽
- AMD Radeon HD 7000 시리즈 그래픽
- AMD Radeon HD 8000 시리즈 그래픽
- AMD FirePro V 시리즈 그래픽
- AMD FirePro W 시리즈 그래픽

최신 GPU 카드 드라이버가 설치되어 있는지 확인하십시오. **Illustrator GPU 성능 | 드라이버 업데이트를 참조하십시오.**

- 소프트웨어를 활성화하거나 멤버십을 확인하고 온라인 서비스를 이용하려면 인터넷 연결 및 등록이 필요합니다.*

Mac OS

- 멀티코어 Intel 프로세서(64비트 지원)
- Mac OS X 버전 10.9, 10.10 또는 10.11
- 2GB RAM(8GB 권장)
- 설치를 위한 2GB의 하드 디스크 여유 공간(설치 시 추가 여유 공간 필요)(대소문자를 구분하는 파일 시스템을 사용하는 볼륨 또는 플래시 메모리 기반의 이동식 디스크에 설치할 수 없음)
- 1024x768 디스플레이(1280x800 권장)
- 선택 사항: GPU 성능을 사용하려는 경우 - Mac에 최소 512MB VRAM(2GB 권장)이 있어야 하고 컴퓨터는 OpenGL 버전 4.0 이상을 지원해야 합니다.
 - VRAM 값을 확인하려면:
Mac 10.9: Mac > About This Mac > More Info(그래픽 정보)를 선택하십시오.
Mac 10.10, 10.11: Mac > About This Mac(그래픽 정보)을 선택하십시오.
- 컴퓨터가 필요한 OpenGL 버전(4.0 이상)을 지원하는지를 알려면 [Apple 지원 문서](#)를 확인하십시오.
- 소프트웨어를 활성화하거나 멤버십을 확인하고 온라인 서비스를 이용하려면 인터넷 연결 및 등록이 필요합니다.*

* 사용자 참고 사항: 이 제품을 활성화하고 사용하려면 인터넷 연결, **Adobe ID** 및 사용권 계약 수락이 필요합니다. 이 제품은 특정 **Adobe** 또는 타사 호스팅 온라인 서비스와 통합되거나 해당 서비스에 대한 액세스를 허용할 수 있습니다. **Adobe** 서비스는 만 13세 이상만 이용 가능하며 추가 **사용 약관** 및 **Adobe 개인 정보 보호 정책**에 대한 동의가 필요합니다. 응용 프로그램과 서비스는 일부 국가 또는 언어로 이용하지 못할 수 있으며 예고 없이 변경되거나 중단될 수 있고 추가 요금 또는 멤버십 요금이 적용될 수 있습니다.

언어 버전

Illustrator CC는 다음 언어로 제공됩니다.

Dansk	Italiano	Русский
Deutsch	Nederlands	*
영어	Polish	日本語
Español	Português (Brasil)	简体中文
Français	Svenska	繁體中文
Français*	터키어	한국어
히브리어*	우크라이나어	
헝가리어	čeština	

* 아랍어 및 히브리어를 지원하는 중동 언어 버전은 오른쪽에서 왼쪽으로 표기하는 언어를 지원하고 기능은 아랍어/히브리어로 제공되며 인터페이스는 영어로 제공됩니다. 프랑스어(북아프리카*) 버전은 오른쪽에서 왼쪽으로 표기하는 언어를 지원하고 기능은 아랍어/히브리어로 제공되며 인터페이스는 프랑스어로 제공됩니다.

맨 위로 

Illustrator CC(2014) 시스템 요구 사항

Windows

- Intel Pentium 4 또는 AMD Athlon 64 프로세서
- Microsoft Windows 7 서비스 팩 1, Windows 8 또는 Windows 8.1
- 32비트의 경우 1GB RAM(3GB 권장), 64비트의 경우 2GB RAM(8GB 권장)
- 설치를 위한 2GB의 하드 디스크 여유 공간(설치 시 추가 여유 공간 필요)(플래시 메모리 기반의 이동식 디스크에 설치할 수 없음)
- 1024x768 디스플레이(1280x800 권장)
- Illustrator를 HiDPI 모드로 보려면 모니터가 1920x1080 이상의 해상도를 지원해야 합니다. 자세한 내용은 [향상된 Windows 지원: HiDPI 장치](#)를 참조하십시오.
- Illustrator에서 새 [터치] 작업 영역을 사용하려면, 터치 화면이 활성화된 태블릿/모니터에서 Windows 8.1을 실행해야 합니다(Microsoft Surface Pro 3 권장).
- 선택 사항: GPU 성능을 사용하려는 경우 - 아래 목록의 NVIDIA 비디오 어댑터(중간/고성능 권장), VRAM 1GB(2GB 권장) 및 최적의 성능을 위한 최신 NVIDIA 드라이버(GeForce 시리즈용 버전 335.23 이상, Quadro 시리즈용 버전 332.76 이상 권장)
- Illustrator에서 새로운 Windows GPU Performance 기능을 지원하는 NVIDIA 비디오 어댑터 시리즈 목록:
 - Quadro K Series
 - Quadro 6xxx
 - Quadro 5xxx
 - Quadro 4xxx
 - Quadro 2xxx
 - Quadro 2xxxD
 - Quadro 6xx
 - GeForce GTX Series (4xx, 5xx, 6xx, 7xx, Titan)
- 소프트웨어를 활성화하거나 멤버십을 확인하고 온라인 서비스를 이용하려면 인터넷 연결 및 등록이 필요합니다.*

Mac OS

- 멀티코어 Intel 프로세서(64비트 지원)

- Mac OS X v10.7, v10.8, v10.9 또는 v10.10
- 2GB RAM(8GB 권장)
- 설치를 위한 2GB의 하드 디스크 여유 공간(설치 시 추가 여유 공간 필요)(대소문자를 구분하는 파일 시스템을 사용하는 볼륨 또는 플래시 메모리 기반의 이동식 디스크에 설치할 수 없음)
- 1024x768 디스플레이(1280x800 권장)
- 소프트웨어를 활성화하거나 멤버십을 확인하고 온라인 서비스를 이용하려면 인터넷 연결 및 등록이 필요합니다.*

맨 위로 

Illustrator CC 시스템 요구 사항

Windows

- Intel® Pentium® 4 또는 AMD Athlon® 64 프로세서
- Microsoft® Windows® 7 서비스 팩 1, Windows 8 또는 Windows 8.1
- 32비트의 경우 1GB RAM(3GB 권장), 64비트의 경우 2GB RAM(8GB 권장)
- 설치를 위한 2GB의 하드 디스크 여유 공간(설치 시 추가 여유 공간 필요)(플래시 메모리 기반의 이동식 디스크에 설치할 수 없음)
- 1024x768 디스플레이(1280x800 권장)
- 소프트웨어를 활성화하거나 멤버십을 확인하고 온라인 서비스를 이용하려면 인터넷 연결 및 등록이 필요합니다.*

Mac OS

- 멀티코어 Intel 프로세서(64비트 지원)
- Mac OS X v10.6.8, v10.7, v10.8 또는 v10.9
- 2GB RAM(8GB 권장)
- 설치를 위한 2GB의 하드 디스크 여유 공간(설치 시 추가 여유 공간 필요)(대소문자를 구분하는 파일 시스템을 사용하는 볼륨 또는 플래시 메모리 기반의 이동식 디스크에 설치할 수 없음)
- 1024x768 디스플레이(1280x800 권장)
- 소프트웨어를 활성화하거나 멤버십을 확인하고 온라인 서비스를 이용하려면 인터넷 연결 및 등록이 필요합니다.*

* 이 제품은 특정 Adobe 또는 타사 호스팅 온라인 서비스와 통합되거나 해당 서비스에 대한 액세스를 허용할 수 있습니다. Adobe® Creative Cloud™ 서비스를 비롯한 Adobe 온라인 서비스는 13세 이상의 사용자만 이용할 수 있고 온라인 서비스 이용 시 추가 [약관](#) 및 Adobe의 온라인 [개인 정보 보호 정책](#)에 동의해야 합니다. 응용 프로그램 램과 온라인 서비스는 일부 국가 또는 언어로 이용하지 못할 수 있으며 등록해야 하거나 예고 없이 변경되거나 중단될 수 있습니다. 추가 요금 또는 멤버십 요금이 적용될 수 있습니다.

맨 위로 

Illustrator CS6 시스템 요구 사항

Windows

- Intel® Pentium® 4 또는 AMD Athlon® 64 프로세서
- Microsoft® Windows® XP(서비스 팩 3) 또는 Windows 7(서비스 팩 1). Adobe® Creative Suite® 5.5 및 CS6 응용 프로그램은 Windows 8 및 Windows 8.1도 지원합니다. Windows 8

지원에 관한 자세한 내용은 [CS6 FAQ](#)를 참조하십시오.

- 32비트의 경우 1GB RAM(3GB 권장), 64비트의 경우 2GB RAM(8GB 권장)
- 설치를 위한 2GB의 하드 디스크 여유 공간(설치 시 추가 여유 공간 필요)(플래시 메모리 기반의 이동식 디스크에 설치할 수 없음)
- 16비트 그래픽 어댑터가 장착된 1024 x 768 디스플레이(1280 x 800 권장)
- 듀얼 레이어 DVD와 호환 가능한 DVD-ROM 드라이브
- Adobe® Bridge의 일부 기능을 사용하려면 DirectX 9 지원 비디오 어댑터(최소 64MB VRAM) 필요
- 활성화하지 않는 경우 이 소프트웨어를 사용할 수 없습니다. 소프트웨어를 활성화하거나 가입을 확인하고 온라인 서비스†를 이용하려면 인터넷 연결 및 등록이 필요합니다.† 전화 활성화는 이용할 수 없습니다.

Mac OS

- 멀티코어 Intel 프로세서(64비트 지원)
- Mac OS X v10.6.8 또는 v10.7. Intel 기반의 시스템에 설치된 Adobe Creative Suite 5, CS5.5 및 CS6 응용 프로그램은 Mac OS X v10.8 및 v10.9를 지원합니다.*
- 2GB RAM(8GB 권장)
- 설치를 위한 2GB의 하드 디스크 여유 공간(설치 시 추가 여유 공간 필요)(대소문자를 구분하는 파일 시스템을 사용하는 볼륨 또는 플래시 메모리 기반의 이동식 디스크에 설치할 수 없음)
- 16비트 비디오 카드가 장착된 1024 x 768 디스플레이(1280 x 800 권장)
- 듀얼 레이어 DVD와 호환 가능한 DVD-ROM 드라이브
- 활성화하지 않는 경우 이 소프트웨어를 사용할 수 없습니다. 소프트웨어를 활성화하거나 가입을 확인하고 온라인 서비스†를 이용하려면 인터넷 연결 및 등록이 필요합니다.† 전화 활성화는 이용할 수 없습니다.

* Mac OS X Mavericks [지원](#)에 관해 자세히 알아보십시오.

† 이 제품을 사용하면 Adobe 또는 타사에서 호스팅하는 특정 온라인 서비스("온라인 서비스")와 통합하거나 이러한 서비스를 이용할 수 있습니다. 온라인 서비스는 13세 이상의 사용자만 이용할 수 있고 온라인 서비스 이용 시 추가 [약관](#) 및 Adobe의 [온라인 개인 정보 보호 정책](#)에 동의해야 합니다. 온라인 서비스는 일부 국가 또는 언어로 이용하지 못할 수 있으며 등록해야 하거나 서비스의 전체 또는 일부가 예고 없이 중단되거나 수정될 수 있습니다. 추가 비용 또는 구독 비용이 발생할 수 있습니다.

[맨 위로](#) ¹¹

이전 버전

Illustrator CS5 시스템 요구 사항

Windows

- Intel® Pentium® 4 또는 AMD Athlon® 64 프로세서
- Microsoft® Windows® XP(서비스 팩 3), Windows Vista® Home Premium, Business, Ultimate 또는 Enterprise(서비스 팩 1), Windows 7
- 1GB RAM
- 설치를 위한 2GB의 하드 디스크 여유 공간, 설치 시 추가 여유 공간 필요(플래시 메모리 기반의 이동식 저장 장치에 설치할 수 없음)
- 16비트 그래픽 어댑터가 장착된 1024 x 768 디스플레이(1280 x 800 권장)
- DVD-ROM 드라이브*
- 온라인 서비스 이용 시 광대역 인터넷 연결 필요†

Mac OS

- Intel 프로세서
- Mac OS X v10.5.7 또는 v10.6
- 1GB RAM
- 설치를 위한 2GB의 하드 디스크 여유 공간(설치 시 추가 여유 공간 필요)(대소문자를 구분하는 파일 시스템을 사용하는 볼륨 또는 플래시 메모리 기반의 이동식 디스크에 설치할 수 없음)
- 16비트 그래픽 어댑터가 장착된 1024 x 768 디스플레이(1280 x 800 권장)
- DVD-ROM 드라이브*
- 온라인 서비스 이용 시 광대역 인터넷 연결 필요

* 초고속 인터넷이 연결되어 있는 경우 이 제품을 사용하면 CS Live 온라인 서비스("온라인 서비스")를 비롯하여 온라인에서 호스팅되는 특정 기능을 이용해 제품의 기능을 확장할 수 있습니다. 온라인 서비스 및 그 일부 기능은 일부 국가, 언어 또는 통화에서 이용하지 못할 수도 있으며, 서비스의 일부 또는 전체가 예고 없이 중단될 수 있습니다. 온라인 서비스 사용에는 별도의 **약관**과 **온라인 개인 정보 보호 정책**이 적용됩니다. 일부 서비스를 사용하려면 사용자 등록이 필요합니다. 초기에 무료로 제공되는 서비스를 비롯하여 일부 온라인 서비스의 경우 이용 시 추가 비용이 발생할 수 있고 별도로 구독해야 할 수 있습니다.

Illustrator CS4 시스템 요구 사항

Windows

- 2GHz 프로세서 이상
- 서비스 팩 2(서비스 팩 3 권장)가 설치된 Microsoft® Windows® XP 또는 서비스 팩 1이 설치된 Windows Vista® Home Premium, Business, Ultimate 또는 Enterprise(32비트 Windows XP 및 Windows Vista에서 확인됨)
- 512MB RAM(1GB 권장)
- 설치를 위한 2GB의 하드 디스크 여유 공간(설치 시 추가 여유 공간 필요)(플래시 메모리 기반의 이동식 디스크에 설치할 수 없음)
- 16비트 그래픽 어댑터가 장착된 1024 x 768 디스플레이(1280 x 800 권장)
- DVD-ROM 드라이브
- 온라인 서비스 이용 시 광대역 인터넷 연결 필요*

Mac OS

- PowerPC® G4, G5 또는 Intel® 프로세서
- Mac OS X v10.4.11–10.5.4
- 512MB RAM(1GB 권장)
- 설치를 위한 2GB의 하드 디스크 여유 공간(설치 시 추가 여유 공간 필요)(대소문자를 구분하는 파일 시스템을 사용하는 볼륨 또는 플래시 메모리 기반의 이동식 디스크에 설치할 수 없음)
- 16비트 그래픽 어댑터가 장착된 1024 x 768 디스플레이(1280 x 800 권장)
- DVD-ROM 드라이브
- 멀티미디어 기능에 필요한 QuickTime 7 소프트웨어
- 온라인 서비스 이용 시 광대역 인터넷 연결 필요*

* 초고속 인터넷이 연결되어 있는 경우 이 제품을 사용하면 온라인에서 호스팅되는 특정 기능("온라인 서비스")을 이용할 수 있습니다. 온라인 서비스 및 그 일부 기능은 일부 국가, 언어 또는 통화에서 이용하지 못할 수도 있으며, 서비스의 일부 또는 전체가 예고 없이 중단될 수 있습니다. 온라인 서비스 이용은 별도의 사용 약관과 Adobe 온라인 개인 정보 보호 정책에 따릅니다. 이 서비스를 사용하려면 사용자 등록이 필요합니다. 초기에 무료로 제공되는 서비스를 비롯하여 일부 온라인 서비스의 경우 이용 시 추가 비용이 발생할 수 있습니다. 자세한 내용이나 약관 및 온라인 개인 정보 보호 정책을 살펴보려면 www.adobe.com/kr을 참조하십시오.

Illustrator CS3 시스템 요구 사항

Windows

- Intel Pentium 4, Intel Centrino, Intel Xeon 또는 Intel Core Duo(또는 호환) 프로세서
- 서비스 팩 2가 설치된 Microsoft Windows XP 또는 Windows Vista Home Premium, Business, Ultimate 또는 Enterprise(32비트 버전에서 확인됨)
- 512MB RAM(1GB 권장)
- 2GB의 하드 디스크 여유 공간(설치 시 추가 여유 공간 필요)
- 16비트 그래픽 어댑터가 장착된 해상도 1024 x 768의 모니터
- DVD-ROM 드라이브
- 멀티미디어 기능에 필요한 QuickTime 7 소프트웨어
- 제품 활성화를 위해 인터넷 또는 전화 연결 필요
- Adobe Stock Photos* 및 기타 서비스를 위해 광대역 인터넷 연결 필요

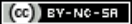
Mac OS

- PowerPC G4 또는 G5 또는 멀티코어 Intel 프로세서
- Mac OS X v10.4.8/10.5 (Leopard)
- 512MB RAM(1GB 권장)
- 2.5GB의 하드 디스크 여유 공간(설치 시 추가 여유 공간 필요)
- 16비트 그래픽 어댑터가 장착된 해상도 1024 x 768의 모니터
- DVD-ROM 드라이브
- 멀티미디어 기능에 필요한 QuickTime 7 소프트웨어
- 제품 활성화를 위해 인터넷 또는 전화 연결 필요
- Adobe Stock Photos* 및 기타 서비스를 위해 광대역 인터넷 연결 필요

* Adobe Stock Photos 및 Adobe Connect를 포함한 온라인 서비스는 일부 국가, 언어 및 통화에서 사용하지 못할 수도 있습니다. 서비스 가용성은 달라질 수 있습니다. 온라인 서비스 이용은 별도 계약 약관에 따르며 추가 요금이 적용될 수 있습니다.

참조

- [지원되는 제품 버전](#)

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)