

ADOBE® FIREWORKS® CS5

사용

마지막 업데이트 2011년 4월 30일

법적 고지 사항

법적 고지 사항에 대해서는 http://help.adobe.com/ko_KR/legalnotices/index.html을 참조하십시오.

목차

1장: 새로운 기능

| | |
|---|---|
| 향상된 성능, 안정성 | 1 |
| 픽셀 정밀도 | 1 |
| Adobe Device Central 통합 | 1 |
| Flash Catalyst 및 Flash Builder에서 지원되는 작업 흐름 | 1 |
| 확장성 개선 | 1 |
| 전체 제품군에서 공유되는 견본 | 2 |

2장: Fireworks 기초

| | |
|--------------------------------|----|
| Fireworks에서 작업 | 3 |
| 벡터 그래픽 및 비트맵 그래픽 | 3 |
| 새 Fireworks 문서 만들기 | 4 |
| 템플릿 | 6 |
| 파일 열기 및 가져오기 | 6 |
| HTML 파일에서 Fireworks PNG 파일 만들기 | 7 |
| Fireworks 문서에 객체 삽입 | 8 |
| Fireworks 파일 저장 | 10 |

3장: 작업 공간

| | |
|------------------|----|
| 작업 공간 기본 사항 | 12 |
| 문서 탐색 및 보기 | 23 |
| 캔버스 변경 | 26 |
| 브라우저에서 미리 보기 | 30 |
| 여러 액션 실행 취소 및 반복 | 31 |

4장: 객체 선택 및 변형

| | |
|--------------|----|
| 객체 선택 | 33 |
| 선택률 수정 | 34 |
| 픽셀 선택 | 35 |
| 선택한 객체 편집 | 41 |
| 9-슬라이스 크기 조절 | 46 |
| 여러 객체 구성 | 48 |

5장: 비트맵 작업

| | |
|----------------------|----|
| 비트맵 만들기 | 51 |
| 비트맵 편집 | 52 |
| 비트맵 수정 | 54 |
| 비트맵 색상 및 톤 조정 | 58 |
| 비트맵 흐리게 하기 및 선명하게 하기 | 65 |
| 이미지에 노이즈 추가 | 66 |

| | |
|-----------------------------|-----|
| 6장: 벡터 객체를 사용한 작업 | |
| 기본 모양 | 68 |
| 자동 모양 | 73 |
| 자유 변형 모양 | 77 |
| 컴파운드 모양 | 82 |
| 특수 벡터 편집 기법 | 83 |
| 7장: 텍스트를 사용한 작업 | |
| 텍스트 입력 | 90 |
| 텍스트 선택 | 91 |
| 텍스트 포맷 지정 및 편집 | 92 |
| 8장: 색상, 획 및 칠 적용 | |
| 색상 적용 | 103 |
| 견본 저장 | 109 |
| Kuler 패널 | 110 |
| 획 및 칠 적용 | 112 |
| 9장: 라이브 필터 사용 | |
| 라이브 필터 적용 | 120 |
| 라이브 필터 편집 및 사용자 정의 | 124 |
| 10장: 레이어, 마스크 및 블렌드 | |
| 레이어 | 126 |
| 마스크 | 131 |
| 블렌드 및 투명도 | 142 |
| 11장: 스타일, 심볼 및 URL | |
| 스타일 | 146 |
| 심볼 | 149 |
| URL | 157 |
| 12장: 슬라이스, 룰오버 및 핫스팟 | |
| 슬라이스 만들기 및 편집 | 160 |
| 상호 작용 슬라이스 | 165 |
| 내보내기 위한 슬라이스 준비 | 170 |
| 핫스팟과 이미지 맵 | 173 |
| 13장: 단추 및 팝업 메뉴 만들기 | |
| 탭색 기초 | 177 |
| 단추 심볼 만들기 | 177 |
| 단추 심볼 편집 | 180 |
| 팝업 메뉴 | 182 |



14장: 웹 사이트 및 응용 프로그램 인터페이스 프로토타입 생성

| | |
|----------------------------|-----|
| 프로토타입 생성 작업 흐름 | 187 |
| Fireworks 페이지 작업 | 188 |
| CSS 기반 레이아웃 만들기 | 192 |
| Flex 응용 프로그램 프로토타입 생성 | 194 |
| Adobe AIR 응용 프로그램 프로토타입 생성 | 196 |

15장: 애니메이션 만들기

| | |
|--------------------|-----|
| 애니메이션 기초 | 199 |
| 애니메이션 심볼 만들기 | 200 |
| 애니메이션 심볼 편집 | 200 |
| 상태 | 202 |
| 상태 조작 | 204 |
| 어니언 스키닝 | 206 |
| 트위닝 | 206 |
| 애니메이션 미리 보기 | 207 |
| 애니메이션 최적화 | 207 |
| 기존 애니메이션 작업 | 208 |
| 비틀기와 페이드 애니메이션 만들기 | 209 |

16장: 슬라이드 쇼 만들기

| | |
|------------------------------|-----|
| 슬라이드 쇼 구성 및 배열 | 211 |
| 슬라이드 쇼 사용자 정의 | 212 |
| 사용자 정의 Fireworks 앨범 플레이어 만들기 | 214 |

17장: 최적화 및 내보내기

| | |
|-----------------------------------|-----|
| [내보내기 마법사] 사용 | 216 |
| 이미지 미리 보기 사용 | 216 |
| 작업 공간에서 최적화 | 219 |
| GIF, PNG, TIFF, BMP 및 PICT 파일 최적화 | 222 |
| JPEG 최적화 | 228 |
| 작업 공간에서 내보내기 | 230 |
| Fireworks 문서를 전자 메일 첨부 파일로 보내기 | 241 |

18장: Fireworks와 다른 응용 프로그램 함께 사용

| | |
|-----------------------------------|-----|
| Dreamweaver 사용 | 242 |
| HomeSite, GoLive 및 기타 HTML 편집기 사용 | 249 |
| Flash 사용 | 251 |
| Illustrator 사용 | 256 |
| Photoshop 사용 | 258 |
| Director 사용 | 262 |
| Adobe XMP와 이미지 메타데이터 공유 | 264 |
| 모바일 에뮬레이터에서 Fireworks 문서 미리 보기 | 267 |

19장: 작업 자동화

| | |
|-----------------------|-----|
| 찾기와 바꾸기 | 269 |
| 검색 소스 선택 | 270 |
| 여러 파일에서 찾기와 바꾸기 옵션 설정 | 270 |
| 텍스트 찾기 및 바꾸기 | 270 |
| 글꼴 찾기 및 바꾸기 | 271 |
| 색상 찾기 및 바꾸기 | 271 |
| URL 찾기와 바꾸기 | 271 |
| 웹 비적합 색상 찾기 및 바꾸기 | 271 |
| 일괄 처리 | 272 |
| 일괄 처리 시 명령 사용 | 276 |
| Fireworks 확장 | 277 |
| 스크립팅 | 278 |
| 명령 관리 | 280 |

20장: 환경 설정 및 키보드 단축키

| | |
|------------------------|-----|
| 환경 설정 설정 | 282 |
| 키보드 단축키 선택 및 사용자 정의 | 285 |
| 구성 파일 작업 | 286 |
| Fireworks 재설치 | 287 |
| 패키지 내용 보기(Mac OS에만 해당) | 287 |

1장: 새로운 기능

향상된 성능, 안정성

- Fireworks에서 자주 사용되며 작업 효율성을 향상시키는 데 도움이 되는 도구의 다양한 기능 향상
- 전체 성능 향상
- 디자인 요소의 픽셀 위치에 대한 조절 기능 향상
- 컴파운드 패스 도구 업데이트

픽셀 정밀도

픽셀 정밀도가 향상되어 사용자의 디자인이 모든 장치에서 선명하게 보입니다. 전체 픽셀에 나타나지 않는 디자인 요소를 빠르고 쉽게 수정할 수 있습니다.

Adobe Device Central 통합

Adobe Device Central을 사용하면 모바일 장치 또는 다른 장치에 대한 프로파일을 선택한 다음 자동화된 작업 흐름을 시작하여 Fireworks 프로젝트를 만들 수 있습니다. 프로젝트에는 대상 장치의 화면 크기 및 해상도가 있습니다. 디자인을 완료한 후 Device Central의 애플레이션 기능을 사용하여 다양한 조건에서 디자인을 미리 볼 수 있습니다. 또한 사용자 정의 장치 프로파일을 만들 수 있습니다.

Adobe Device Central과의 통합을 통해 상호 작용 디자인 애플레이션을 비롯한 모바일 디자인 작업 흐름이 향상되었습니다.

Flash Catalyst 및 Flash Builder에서 지원되는 작업 흐름

Fireworks와 Flash Catalyst 간의 새로운 작업 흐름을 사용하여 고급 사용자 인터페이스 및 상호 작용 컨텐츠를 만듭니다. Fireworks에서 디자인하고 객체, 페이지 또는 전체 문서를 선택하여 Adobe Flash 플랫폼 도구의 새로운 XML 기반 그래픽 포맷인 FXG를 통해 내보냅니다. 사용자 정의 가능한 확장 스크립트를 통해 Flash Professional, Flash Catalyst 및 Flash Builder에 디자인을 효율적으로 내보냅니다.

확장성 개선

다른 응용 프로그램으로 작업할 때의 조절 기능이 향상됩니다. 즉, API가 향상되어 사용자가 확장 가능한 내보내기 스크립트와 일괄 처리를 지원할 뿐만 아니라 FXG 파일 포맷에 대한 세부적인 조절이 가능합니다.

전체 제품군에서 공유되는 견본

Creative Suite 응용 프로그램에서 편리하게 견본을 공유할 수 있는 Fireworks의 기능을 활용하여 색상 정확도를 보다 쉽게 조절할 수 있습니다. ASE 파일 포맷 공유 기능을 사용하면 Adobe Kuler를 사용하는 디자이너를 비롯하여 디자이너 간에 통합된 색상 교환이 가능합니다.

2장: Fireworks 기초

Fireworks에서 작업

Adobe® Fireworks®는 웹 그래픽 제작, 편집 및 최적화를 위한 다기능 프로그램입니다. 비트맵과 벡터 이미지를 모두 제작 및 편집할 수 있고 룰오버 및 팝업 메뉴와 같은 웹 효과를 디자인할 수 있습니다. 또한 그래픽을 자르고 최적화하여 파일 크기를 줄일 수 있으며 반복 작업을 자동화하여 시간을 절약할 수 있습니다. 문서를 JPEG 파일, GIF 파일 또는 다른 포맷의 파일로 내보내거나 저장할 수 있습니다. 이러한 파일은 HTML 표와 JavaScript 코드가 들어 있는 HTML 파일과 함께 저장되므로 웹에서 사용할 수 있습니다.

Fireworks 기초를 소개하는 비디오 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/lrvid4032_fw_kr를 참조하십시오.

벡터 객체와 비트맵 객체 그리기 및 편집

Fireworks의 [도구] 패널에는 벡터와 비트맵의 드로잉 및 편집 도구가 포함된 별개의 섹션이 있습니다. 선택하는 도구에 따라 만드는 객체가 벡터인지 또는 비트맵인지 결정됩니다. 객체 또는 텍스트를 그린 후에는 다양한 도구, 효과, 명령, 기법 등을 사용하여 그래픽을 개선하거나 상호 작용 방식의 탐색 단추를 만들 수 있습니다.

또한 JPEG, GIF, PNG, PSD 및 여러 기타 파일 포맷의 그래픽을 가져오고 편집할 수 있습니다.

그래픽에 상호 작용 기능 추가

슬라이스와 핫스팟은 웹 그래픽의 상호 작용 영역을 지정하는 웹 객체입니다. 슬라이스는 이미지를 내보내기 가능한 섹션으로 자르며 이러한 섹션에 룰오버 비헤이비어, 애니메이션 및 URL(Uniform Resource Locator) 링크를 적용할 수 있습니다. 웹 폐이지에서 각각의 슬라이스는 표의 셀로 나타납니다.

슬라이스와 핫스팟의 드래그 앤 드롭 룰오버 헨들을 사용하여 신속하게 교체 이미지 및 룰오버 비헤이비어를 그래픽에 할당합니다. Fireworks의 [단추 편집기]와 [팝업 메뉴 편집기]를 사용하여 웹 사이트 탐색을 위한 상호 작용 방식의 특수 그래픽을 만듭니다.

그래픽 최적화 및 내보내기

Fireworks의 강력한 최적화 기능을 사용하여 그래픽 내보내기에 파일 크기와 적절한 시각적 품질 간의 균형을 맞춥니다. 사용자의 필요와 콘텐트에 따라 최적화 유형을 선택할 수 있습니다.

그래픽을 최적화한 후의 다음 단계는 웹에서 사용하기 위해 그래픽을 내보내는 것입니다. Fireworks 소스 PNG 문서에서 여러 파일 유형의 슬라이스된 이미지가 포함된 HTML 표, JPEG, GIF, 애니메이션 GIF 등을 비롯한 여러 유형의 파일을 내보낼 수 있습니다.

벡터 그래픽 및 비트맵 그래픽

컴퓨터는 그래픽을 벡터 포맷 또는 비트맵 포맷으로 표시합니다. Fireworks에서는 벡터 도구와 비트맵 도구가 모두 제공하고 이러한 두 포맷을 열거나 가져올 수 있으므로 두 포맷 간의 차이점을 이해하면 Fireworks를 이용하는 데 도움이 됩니다.

벡터 그래픽 정보

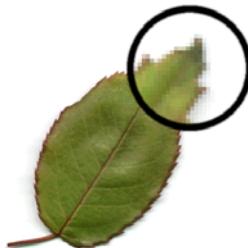
벡터 그래픽은 색상과 위치 정보를 포함하는 선과 곡선(벡터)을 사용하여 이미지를 렌더링합니다. 예를 들어, 나뭇잎의 이미지는 나뭇잎의 외곽선을 나타내는 일련의 점들로 정의할 수 있습니다. 나뭇잎의 색상은 외곽선(회)의 색상과 외곽선으로 둘러싸인 영역의 색상(칠)에 의해 결정됩니다.



벡터 그래픽은 해상도의 영향을 받지 않습니다. 즉, 벡터 그래픽의 모양은 색상을 변경하거나, 이동, 크기 조절 또는 모양을 변경하거나 또는 출력 장치의 해상도를 변경하더라도 품질이 변경되지 않습니다.

비트맵 그래픽 정보

비트맵 그래픽은 격자로 배열되는 픽셀이라는 점으로 구성됩니다. 컴퓨터 스크린은 픽셀로 된 커다란 격자입니다. 나뭇잎의 비트맵 버전에서 이미지는 격자에 있는 각 픽셀의 위치와 색상 값에 의해 결정됩니다. 각 픽셀에는 색상이 할당됩니다. 올바른 해상도에서 보면 모자이크의 타일처럼 여러 점이 서로 맞물립니다.



비트맵 그래픽을 편집하면 선과 곡선이 아닌 픽셀이 수정됩니다. 이러한 비트맵 그래픽은 해상도의 영향을 받습니다. 즉, 이미지를 나타내는 데이터가 특정 크기의 격자에 고정되어 있습니다. 비트맵 그래픽을 확대하면 픽셀이 격자 내에서 재분배되어 이미지의 가장자리가 들쭉날쭉해 보일 수 있습니다. 출력 장치에서 이미지 자체보다 낮은 해상도로 비트맵 그래픽을 표시해도 역시 이미지 품질이 떨어집니다.

새 Fireworks 문서 만들기

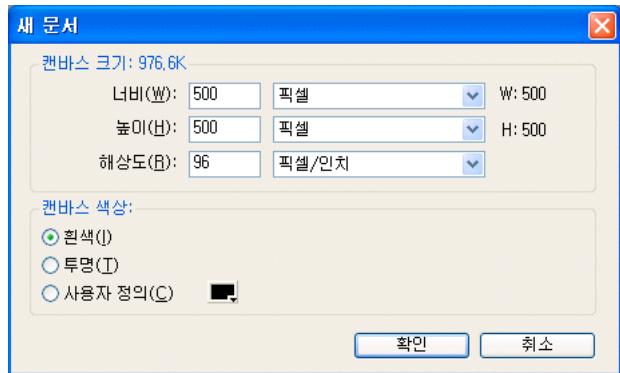
Fireworks에서 새 문서는 PNG(Portable Network Graphic) 문서로 저장됩니다. Fireworks의 기본 파일 포맷입니다.

Fireworks에서 만든 그래픽을 여러 웹 포맷 및 그래픽 포맷으로 내보내거나 저장할 수 있습니다. 선택한 최적화 및 내보내기 설정에 상관 없이 원본 Fireworks PNG 파일은 그대로 유지되므로 나중에 쉽게 편집할 수 있습니다.

새 문서 만들기

1 [파일] > [새 파일]을 선택합니다.

[새 문서] 대화 상자가 열립니다.



2 문서 설정을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

참고: [사용자 정의] 색상 상자 팝업 윈도우를 사용하여 사용자 정의 캔버스 색상을 선택합니다.

새 문서의 기본 크기 설정

Fireworks를 처음 열면 크기에 대한 다음 값이 기본값으로 [새 문서] 대화 상자에 나타납니다.

- 660 x 440(Windows)
- 500 x 500(Mac)

Fireworks에서 캔버스 크기를 변경해도 [새 문서] 대화 상자의 설정은 변경되지 않습니다.

객체를 복사하면 기본 설정이 변경됩니다. 복사된 객체의 크기(클립보드에서)는 [새 문서] 대화 상자의 크기에 자동으로 사용됩니다.

클립보드에서 객체 크기를 지우려면 다음을 수행합니다(Windows).

- 1 원하는 크기로 문서를 생성합니다.
- 2 문서를 저장하고 Fireworks를 닫습니다.
- 3 Fireworks를 다시 열고 문서를 생성합니다.

이전에 저장한 문서의 크기가 [새 문서] 대화 상자에 나타납니다.

Mac OS의 경우 Fireworks가 새 문서를 만들 때 이전에 복사한 객체의 크기를 그대로 유지합니다. 텍스트 등 다른 요소를 잘라내거나 복사할 때까지 클립보드 내용은 그대로 유지되기 때문입니다. 크기와 관련 없는 요소를 복사한 다음 "새 파일"을 선택하면 이전에 저장된 크기가 기본값으로 나타납니다.

클립보드의 객체와 동일한 크기로 새 문서 만들기

1 객체를 다른 Fireworks 문서, 웹 브라우저 또는 붙여넣기에 적합한 다른 응용 프로그램에서 클립보드로 복사합니다.

2 [파일] > [새 파일]을 선택합니다.

[새 문서] 대화 상자가 클립보드 객체의 너비와 높이로 열립니다.

3 해상도와 캔버스 색상을 설정하고 [확인]을 클릭합니다.

4 [편집] > [붙여넣기]를 선택하여 클립보드의 객체를 새 문서에 붙여넣습니다.

템플릿

Fireworks 파일을 템플릿으로 저장하고 템플릿을 사용하여 새로운 파일을 만듭니다. 템플릿은 Fireworks PNG 포맷으로 저장됩니다. Fireworks는 미리 작성된 사용자 정의 템플릿 목록을 사용자 정의할 수 있는 모바일, 프로토타입, 웹 사이트 및 웹 프레임으로 제공합니다.

템플릿 만들기

- 파일을 만듭니다. 디자인 및 내용에 자리 표시자를 추가하면 이 템플릿을 사용하여 생성된 문서의 모양을 표준화할 수 있습니다.
- [파일] > [템플릿으로 저장]을 선택하여 파일을 템플릿 Fireworks PNG 파일로 저장합니다.

템플릿에서 파일 만들기

- [파일] > [템플릿으로 새로 만들기]를 선택합니다.
- 파일을 만드는데 사용할 템플릿을 선택하고 [열기]를 클릭합니다.

참고: 페이지, 레이어 및 벡터 정보와 같은 Fireworks 관련 데이터는 템플릿에 저장됩니다.

파일 열기 및 가져오기

참고: Adobe Dreamweaver®에서 파일을 가져오면 Fireworks에서는 대부분의 JavaScript 비헤이비어가 유지되지만 전부는 아닙니다. Fireworks에서 지원되는 비헤이비어의 경우에는 Dreamweaver로 파일을 다시 이동할 때 Fireworks에서 해당 비헤이비어를 인식하고 유지합니다.

Fireworks 문서를 엽니다

- [파일] > [열기]를 선택하고 파일을 선택합니다.
- 이전 버전을 덮어쓰지 않고 파일을 열려면 "무제"로 열기를 선택하고 파일을 다른 이름으로 저장합니다.

최근에 닫은 파일 열기

- [파일] > [최근 파일 열기]를 선택합니다.
- 하위 메뉴에서 파일을 선택합니다.

열려 있는 파일이 없을 때 최근에 닫은 파일 열기

- 시작 페이지에서 파일 이름을 클릭합니다.

다른 응용 프로그램에서 만든 그래픽 열기

Photoshop®, Adobe Illustrator®, WBMP, EPS, JPEG, GIF 및 애니메이션 GIF 파일 등의 파일 포맷이나 다른 응용 프로그램에서 만든 파일을 열 수 있습니다.

[파일] > [열기]를 사용하여 PNG 이외의 파일 포맷을 열면 해당 파일을 기반으로 하는 Fireworks PNG 문서가 새로 만들어집니다. Fireworks의 모든 기능을 사용하여 이미지를 편집할 수 있습니다. 그런 다음 [다른 이름으로 저장]을 선택하여 작업 내용을 새 Fireworks PNG 파일 또는 다른 파일 포맷으로 저장할 수 있습니다.

일부 경우 파일을 원래 포맷으로 저장할 수도 있습니다. 이렇게 하면 이미지가 단일 레이어로 병합되므로 이미지에 추가한 Fireworks의 고유 기능을 편집할 수 없게 됩니다.

Fireworks PNG, GIF, 애니메이션 GIF, JPEG, BMP, WBMP, TIFF, SWF, AI, PSD 및 PICT(Mac 전용)의 파일 포맷은 Fireworks에서 직접 저장할 수 있습니다.

참고: 16비트 TIFF 이미지는 24비트 색상 심도로 저장됩니다.

애니메이션 GIF

- 애니메이션 GIF를 애니메이션 심볼로 가져온 다음 애니메이션의 모든 요소를 단일 단위로 편집하고 이동합니다. [문서 라이브러리] 패널을 사용하여 심볼 인스턴스를 새로 만듭니다.

참고: 애니메이션 GIF를 가져올 때 상태 지연은 기본적으로 0.07초로 설정됩니다. 필요하면 [상태] 패널을 사용하여 원래 시간 설정을 복구합니다.

- 일반 GIF 파일을 열 때처럼 애니메이션 GIF를 엽니다. GIF의 각 요소는 해당 Fireworks 상태에 별도의 이미지로 배치됩니다. Fireworks에서 GIF 그래픽을 애니메이션 심볼로 변환할 수 있습니다.

EPS 파일

Fireworks는 대부분의 EPS 파일을 병합된 비트맵 이미지로 열어 모든 객체를 하나의 레이어로 결합합니다. Adobe Illustrator에서 내보낸 일부 EPS 파일의 경우 해당 벡터 정보가 유지됩니다.

PSD 파일

Fireworks에서는 Photoshop에서 생성된 PSD 파일을 열 수 있습니다. 이때 계층적 레이어, 레이어 효과, 일반적으로 사용하는 블렌드 모드 등의 PSD 기능을 대부분 유지할 수 있습니다. [환경 설정] 대화 상자에서 [Photoshop 가져오기/열기]의 다양한 옵션을 사용하여 PSD 가져오기를 사용자 정의합니다.

WBMP 파일

Fireworks에서는 이동 컴퓨팅 장치용으로 최적화된 1비트(흑백) 파일인 WBMP 파일을 열 수 있습니다. 이 포맷은 WAP(Wireless Application Protocol) 페이지에서 사용합니다.

 [다중 파일 가져오기] 확장자를 사용하여 선택한 여러 개의 파일을 Fireworks PNG 파일의 새 페이지로 가져올 수 있습니다. 이 유ти리티는 Fireworks의 이전 버전에서 생성된 프로젝트 파일을 짐계하는 데 도움이 됩니다. 병합된 PNG 파일, PSD, AI, BMP, Freehand, GIF, 애니메이션 GIF, JPEG, PICT 및 TIFF 포맷을 가져올 수도 있습니다.

http://www.adobe.com/go/learn_fw_multipagepages_kr에서 이 확장자를 다운로드할 수 있습니다.

HTML 파일에서 Fireworks PNG 파일 만들기

Fireworks에서는 기본 HTML 표 요소가 포함된 다른 응용 프로그램에서 만든 HTML 내용을 열고 가져올 수 있습니다.

HTML 파일의 첫 번째 표만 열기

- [파일] > [열기]를 선택합니다.
- 열려는 표가 들어 있는 HTML 파일을 선택하고 [열기]를 클릭합니다.

HTML 파일의 첫 번째 표가 새로운 문서 윈도우에서 열립니다.

HTML 파일의 첫 번째 표를 열린 Fireworks 문서로 가져오기

- 1 [파일] > [가져오기]를 선택합니다.
- 2 첫 번째 표를 가져오려는 HTML 파일을 선택하고 [열기]를 클릭합니다.
- 3 가져온 표를 나타내려는 위치에 클릭하여 삽입 포인트를 놓습니다.

참고: Fireworks에서 UTF-8 인코딩을 사용하는 문서와 XHTML로 작성된 문서도 가져올 수 있습니다.

Fireworks 문서에 객체 삽입

이미지 또는 텍스트를 Fireworks로 드래그

드래그를 지원하는 모든 응용 프로그램에서 벡터 객체, 비트맵 이미지 또는 텍스트를 드래그할 수 있습니다.

- ❖ 다른 응용 프로그램에서 객체나 텍스트를 Fireworks로 드래그합니다.

Fireworks에 붙여넣기

다른 응용 프로그램에서 복사한 객체를 Fireworks에 붙여넣으면 활성 문서의 중앙에 객체가 배치됩니다.

다음 포맷의 텍스트 또는 객체를 클립보드에서 붙여넣을 수 있습니다.

- Adobe FreeHand 7 이상
- Adobe Illustrator
- PNG
- PICT(Mac OS)
- DIB(Windows)
- BMP(Windows)
- ASCII 텍스트
- EPS
- WBMP
- TXT
- RTF

1 다른 응용 프로그램에서 붙여넣으려는 객체나 텍스트를 복사합니다.

2 복사한 객체나 텍스트를 Fireworks의 문서에 붙여넣습니다.

붙여넣은 객체의 위치

붙여넣은 객체의 위치는 선택한 대상에 따라 달라집니다.

- 단일 레이어의 객체를 하나 이상 선택하면 붙여넣은 객체는 동일한 레이어의 선택한 객체 바로 위에 쌓이거나 앞에 배치됩니다.
- 레이어 자체를 선택하고 객체를 하나도 선택하지 않거나 모든 객체를 선택하면 붙여넣은 객체는 동일한 레이어의 맨 위 객체 바로 위에 쌓이거나 앞에 배치됩니다.
- 여러 레이어의 객체를 둘 이상 선택하면 붙여넣은 객체는 맨 위 레이어의 맨 위 객체 바로 위에 쌓이거나 앞에 배치됩니다.

- [웹 레이어]나 [웹 레이어]의 객체를 선택하면 붙여넣은 객체는 맨 아래 레이어의 다른 모든 객체 위에 쌓이거나 앞에 배치됩니다.

참고: [웹 레이어]는 모든 웹 객체를 포함하는 특수 레이어로서 항상 [레이어] 패널의 맨 위쪽에 있습니다.

붙여넣은 객체 재샘플

재샘플링은 크기가 조절될 비트맵에서 픽셀을 추가하거나 제거하여 가능한 한 원본 비트맵의 모양과 일치하도록 조정합니다. 비트맵을 더 높은 해상도로 재샘플링하면 일반적으로 품질이 거의 저하되지 않습니다. 더 낮은 해상도로 재샘플링하면 항상 데이터가 손실되고 일반적으로 품질도 저하됩니다.

붙여넣기로 비트맵 객체 재샘플

- 1 Fireworks나 다른 프로그램에서 클립보드로 비트맵을 복사합니다.
- 2 Fireworks에서 [편집] > [붙여넣기]를 선택합니다.
- 3 클립보드에 있는 비트맵 이미지의 해상도가 현재 문서와 다를 경우 재샘플 옵션을 선택합니다.
재샘플 필요에 따라 픽셀을 추가하거나 제거하여 붙여넣은 비트맵의 원본 폭과 높이를 유지합니다.
재샘플 안함 원본 픽셀을 모두 유지하여 붙여넣은 이미지의 상대적인 크기를 예상한 것보다 크거나 작게 만듭니다.

PNG 파일을 Fireworks 문서 레이어로 가져오기

Fireworks PNG 파일을 활성 Fireworks 문서의 현재 레이어로 가져오면, 헛스팟 객체와 슬라이스 객체가 문서의 웹 레이어에 배치됩니다. 가져온 이미지의 비율은 그대로 유지됩니다.

- 1 [레이어] 패널에서 파일을 가져올 레이어를 선택합니다.
- 2 [파일] > [가져오기]를 선택하여 가져오기 대화 상자를 엽니다.
- 3 가져올 파일을 찾은 다음 [열기]를 클릭합니다.
- 4 이미지의 왼쪽 위 모서리를 배치할 캔버스 위치에 가져오기 포인터를 놓습니다.
- 5 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 클릭하여 전체 크기 이미지를 가져옵니다.
 - 가져오기 포인터를 드래그하여 가져올 이미지의 크기를 조절합니다.

디지털 카메라나 스캐너에서 가져오기

디지털 카메라나 스캐너가 TWAIN과 호환(Windows)되거나 내장 Image Capture 기능(Mac OS)을 지원하는 경우에만 디지털 카메라나 스캐너에서 이미지를 가져올 수 있습니다. 디지털 카메라나 스캐너에서 Fireworks로 가져온 이미지는 새 문서로 열립니다.

이미지를 Fireworks로 가져오기 전에 필요한 카메라 또는 스캐너용 소프트웨어 드라이버, 모듈 및 플러그 인을 모두 설치하십시오.

[플러그 인] 폴더는 Fireworks 응용 프로그램 폴더 안에 있습니다. Mac OS에서 Fireworks는 자동으로 해당 폴더에서 Photoshop Acquire 플러그 인을 찾습니다.

Fireworks에서 Photoshop Acquire 플러그 인 폴더 지정

- 1 Fireworks에서 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Fireworks] > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.
- 2 [플러그 인] 범주를 선택합니다.
- 3 [Photoshop 플러그 인]을 선택하고 플러그 인이 포함된 폴더로 이동합니다.

[Photoshop 플러그 인 폴더 선택](Windows) 또는 [폴더 선택](Mac OS) 대화 상자가 자동으로 열리지 않으면 폴더로 이동합니다.

디지털 카메라에서 이미지 가져오기(Windows)

- 1 카메라를 컴퓨터에 연결합니다.
- 2 Fireworks에서 [파일] > [스캔]을 선택하고 [Twain 열기]나 [Twain 선택]을 선택합니다.
- 3 가져올 이미지 및 이미지 소스를 선택합니다.
카메라 소프트웨어의 사용자 인터페이스가 나타납니다.
- 4 지침에 따라 설정을 적용합니다.

디지털 카메라에서 이미지 가져오기(Mac OS)

- 1 카메라를 컴퓨터에 연결합니다.
- 2 Fireworks에서 [파일] > [얻기]를 선택하고 [카메라 얻기]나 [카메라 선택]을 선택합니다.
- 3 카메라 및 가져올 이미지를 선택합니다.
- 4 지침에 따라 설정을 적용합니다.

스캐너에서 이미지 가져오기

- 1 스캐너를 컴퓨터에 연결합니다.
- 2 스캐너와 함께 제공되는 소프트웨어를 설치하지 않았으면 지금 설치합니다.
- 3 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - (Windows) Fireworks에서 [파일] > [스캔]을 선택하고 [Twain 열기] 또는 [Twain 선택]을 선택합니다.
 - (Mac OS) Fireworks에서 [파일] > [얻기]를 선택하고 [Twain 얻기]나 [Twain 선택]을 선택합니다.

참고: 대부분의 TWAIN 모듈 또는 Photoshop Acquire 플러그 인의 경우 기타 옵션을 설정하는 추가 대화 상자가 나타납니다.
- 4 지침에 따라 설정을 적용합니다.

Fireworks 파일 저장

문서를 만들거나 PSD 또는 HTML과 같은 포맷으로 파일을 여는 경우 [파일] > [저장] 명령을 사용하면 Fireworks PNG 파일이 만들어집니다. Fireworks PNG 파일은 다음과 같은 장점이 있습니다.

- 소스 PNG 파일을 언제나 편집할 수 있습니다. 웹에서 사용하기 위해 파일을 내보낸 후에도 다시 돌아가서 추가로 변경할 수 있습니다.
 - PNG 파일에서 복잡한 그래픽을 여러 슬라이스로 나눈 후 파일 포맷과 최적화 설정을 다양하게 적용하여 여러 파일로 내보낼 수 있습니다.
-  Fireworks에서 복잡한 문서를 저장하는 데 시간이 걸리는 경우 저장 작업이 완료되는 동안 열려 있는 다른 문서를 편집할 수 있습니다.

Fireworks PNG 파일을 이전 버전에서 사용할 수 있도록 저장

- 1 [파일] > [내보내기]를 선택합니다.

- 2 파일을 저장할 위치로 이동합니다.
 - 3 Fireworks 파일이 여러 페이지로 구성된 경우 [내보내기] 팝업 메뉴에서 [페이지를 파일로]를 선택합니다.
 - 4 [다른 이름으로 내보내기] 팝업 메뉴에서 [이미지]나 [Fireworks PNG]를 선택합니다. [이미지]를 선택하면 각 페이지가 기본 파일 포맷으로 저장됩니다. [최적화] 패널을 사용하여 이 파일 포맷을 설정할 수 있습니다. 자세한 내용은 216페이지의 “최적화 및 내보내기”를 참조하십시오.
- 내보낼 때 최상위 레이어의 객체는 모두 저장되지만 하위 레이어의 항목은 내보내기되지 않습니다.

열린 페이지 모두 저장

열려 있는 모든 문서로 작업을 하는 동안 해당 문서를 저장하고 이름이 지정되지 않은 문서의 파일 이름을 지정할 수 있습니다. 마지막 저장 이후 변경된 문서의 경우 문서 탭의 파일 이름에 별표(*)가 표시됩니다.

- ❖ [명령] > [모두 저장]을 선택합니다.

참고: Fireworks 자동 백업 유ти리티를 사용하여 열려 있는 모든 Fireworks 문서를 자동으로 백업할 수 있습니다.
http://www.adobe.com/go/learn_fw_autobackuputility_kr의 Adobe AIR Marketplace에서 유ти리티를 다운로드합니다.

다른 포맷으로 문서 저장

[파일] > [열기]를 사용하여 PNG 이외의 포맷으로 파일을 여는 경우 나중에 [파일] > [다른 이름으로 저장]을 선택하여 작업 내용을 새 Fireworks PNG 파일로 저장하거나 다른 포맷을 선택할 수 있습니다.

다음 파일 포맷인 경우 [파일] > [저장]을 선택하여 문서를 원래 포맷인 Fireworks PNG, GIF, 애니메이션 GIF, JPEG, BMP, WBMP, TIFF, SWF, AI, PSD, PICT(Mac OS에만 해당)로 저장할 수 있습니다. 16비트 TIFF 이미지는 24비트 색상 심도로 저장됩니다.

참고: PNG 파일을 GIF나 JPEG 등의 비트맵 파일로 저장하면 PNG에서 조작한 그래픽 객체를 비트맵 파일에서 더 이상 사용할 수 없습니다. 이미지를 수정하려면 소스 PNG 파일을 편집한 후 다시 내보냅니다.

그림 액자 추가

- 1 [명령] > [만들기] > [그림 액자 추가]를 선택합니다.
- 2 패턴을 선택하고 프레임 크기를 설정합니다.
- 3 [확인]을 클릭합니다.

경고 메시지 재설정

경고 메시지가 다시 나타나지 않도록 설정한 경우 메시지를 다시 활성화할 수 있습니다.

- ❖ [명령] > [경고 대화 상자 재설정]을 선택합니다.

스크린샷 캡처(Windows에만 해당)

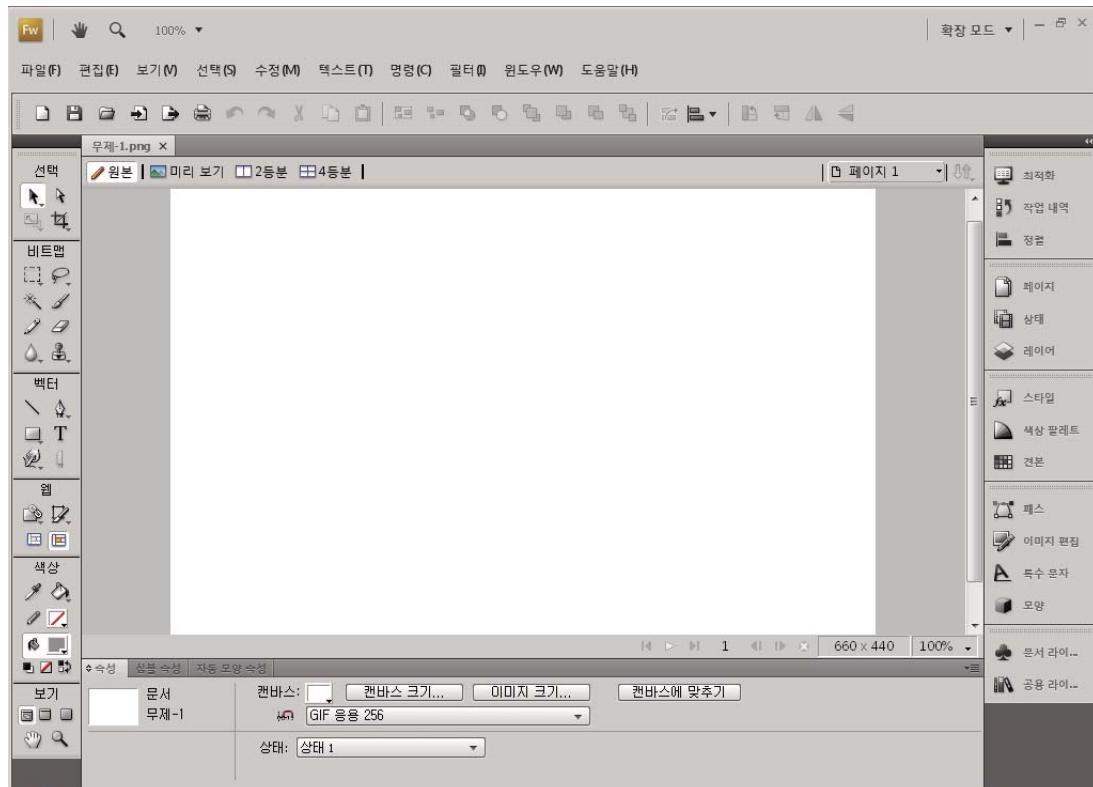
- 1 [명령] > [스크린샷 캡처]를 선택합니다.
- 2 스크린샷을 캡처할 윈도우로 전환합니다.
- 3 [확인]을 클릭한 다음 드래그하여 윈도우 영역을 선택합니다.
- 4 클립보드의 내용을 캔버스 또는 이미지 편집 응용 프로그램에 붙여넣습니다.

3장: 작업 공간

작업 공간 기본 사항

Fireworks 작업 공간 개요

Adobe® Fireworks®에서 문서를 처음으로 열면 작업 공간에는 [도구] 패널, [속성 관리자], 메뉴 및 기타 패널이 표시됩니다. 스크린 왼쪽의 [도구] 패널에는 비트맵, 벡터, 웹 도구 그룹 등의 레이블이 붙은 범주가 있습니다. 문서 아래쪽에 기본적으로 나타나는 [속성] 관리자에는 문서 속성이 표시됩니다. 문서 작업 시 새로 선택한 도구나 현재 선택한 객체에 따라 다른 속성이 표시됩니다. 패널은 스크린의 오른쪽에 그룹별로 도킹되어 있으며 문서 윈도우는 프로그램의 중앙에 나타납니다.



시작 페이지

문서를 열지 않고 Fireworks를 시작하면 작업 환경에 Fireworks 시작 페이지가 나타납니다. 시작 페이지를 사용하면 Fireworks 자습서, 최근 파일 및 Fireworks Exchange에 빠르게 액세스할 수 있습니다. Fireworks Exchange에서는 일부 Fireworks 기능을 확장할 수 있습니다. 시작 페이지를 비활성화하려면 시작 페이지가 열렸을 때 [이 메시지를 다시 표시 안 함]을 클릭합니다.

Fireworks 패널

패널은 문서에서 선택한 객체나 요소의 모양을 편집하는 데 사용할 수 있는 부동 조절기입니다. 패널을 통해 상태, 레이어, 심볼, 색상 견본 등에서 작업을 수행할 수 있습니다. 각 패널을 드래그할 수 있으므로 사용자 정의 배열로 패널을 그룹화할 수 있습니다.

최적화 패널 파일의 크기와 형식을 제어하는 설정을 관리하고 파일 또는 슬라이스의 색상 팔레트로 작업할 수 있습니다.

레이어 패널 문서의 구조를 구성하며 레이어를 만들고, 삭제하고, 조작하는 옵션을 포함합니다.

공용 라이브러리 패널 심볼이 들어 있는 Common Library 폴더의 내용이 표시됩니다. 이러한 심볼의 인스턴스를 [문서 라이브러리] 패널에서 문서로 쉽게 드래그할 수 있습니다.

페이지 패널 현재 파일의 페이지가 표시되며 페이지를 조작하는 옵션이 들어 있습니다.

상태 패널 현재 파일의 상태가 표시되며 애니메이션을 만드는 옵션이 들어 있습니다.

작업 내역 패널 최근에 사용한 명령의 목록이 제공되어 실행 취소 및 재실행을 신속하게 수행할 수 있습니다. 또한 여러 액션을 선택한 다음 이를 명령으로 저장하여 재사용할 수 있습니다.

자동 모양 패널 [도구] 패널에 표시되지 않는 자동 모양이 들어 있습니다.

스타일 패널 객체 특성의 조합을 저장하고 재사용하거나 저장 스타일을 선택할 수 있습니다.

문서 라이브러리 패널 현재 Fireworks 문서에 이미 존재하는 그래픽 심볼, 단추 심볼 및 애니메이션 심볼을 포함합니다. 이러한 심볼의 인스턴스를 [문서 라이브러리] 패널에서 문서로 쉽게 드래그할 수 있습니다. 심볼 수정만으로 모든 인스턴스를 전체적으로 변경할 수 있습니다.

URL 패널 자주 사용하는 URL로 구성된 라이브러리를 만들 수 있습니다.

색상 혼합기 패널 현재 문서의 색상 팔레트에 추가하거나 선택된 객체에 적용할 새 색상을 만들 수 있습니다.

견본 패널 현재 문서의 색상 팔레트를 관리합니다.

정보 패널 선택한 객체의 크기 정보가 표시되고 캔버스에서 포인터를 이동할 때 포인터의 정확한 좌표가 나타납니다.

비헤이비어 패널 마우스 동작에 따른 핫스팟과 슬라이스의 작동 방식을 결정하는 비헤이비어를 관리합니다.

패널 찾기 한 문서나 여러 문서에서 텍스트, URL, 글꼴, 색상 등의 요소를 검색하고 바꿀 수 있습니다.

정렬 패널 캔버스에 객체를 정렬하고 분배하는 데 사용하는 조절기가 들어 있습니다.

자동 모양 속성 패널 [자동 모양]을 문서에 삽입한 후 속성을 변경할 수 있습니다.

색상 팔레트 패널([원도우] > [기타]) 색상 팔레트를 작성 및 교체하거나 사용자 정의 ACT 색상 견본을 내보내거나 다양한 색상 체계를 탐색하거나 색상 선택을 위해 일반적으로 사용되는 조절기에 액세스할 수 있습니다.

이미지 편집([원도우] > [기타]) 비트맵 편집에 사용되는 일반적인 도구와 옵션을 하나의 패널로 구성합니다..

패스 패널([원도우] > [기타]) 많은 패스 관련 명령에 빠르게 액세스할 수 있습니다..

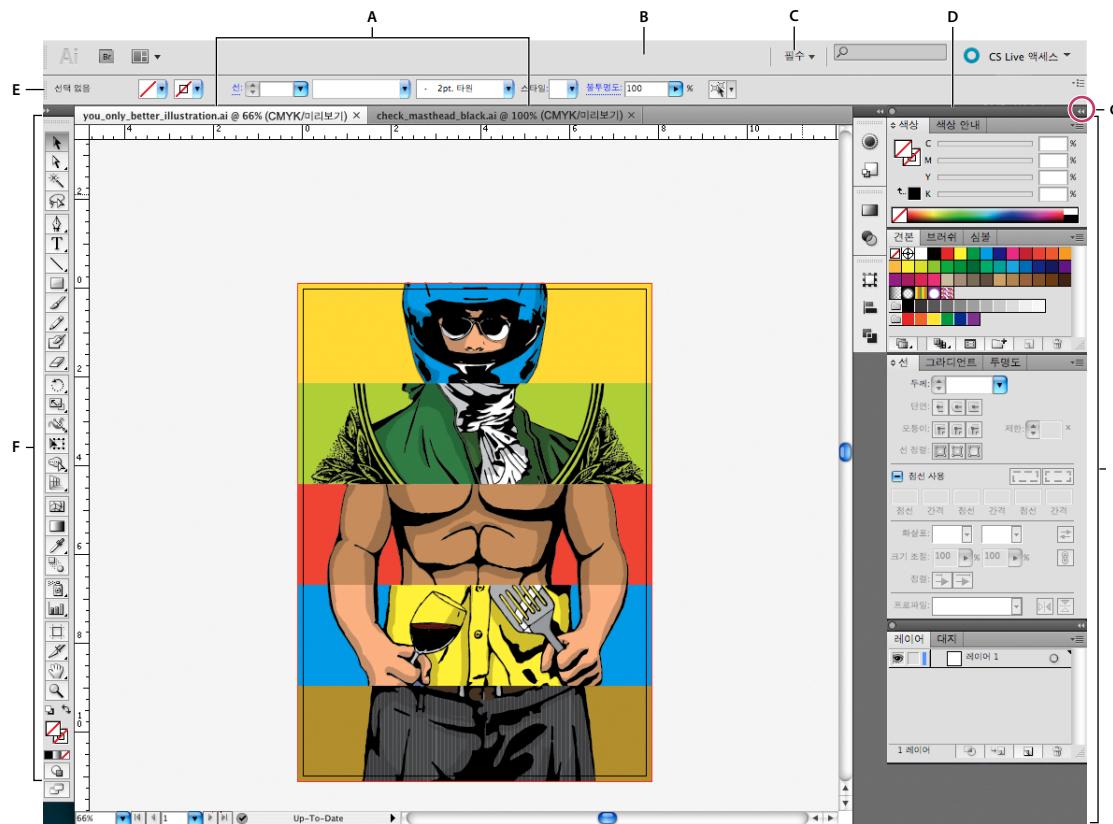
특수 문자([원도우] > [기타]) 텍스트 블록에 사용할 수 있는 특수 문자를 표시합니다..

심볼 속성 사용자 정의 가능한 그래픽 심볼의 속성을 관리합니다..

작업 영역 개요

패널, 막대 및 창과 같은 다양한 요소를 사용하여 문서 및 파일을 만들고 조작합니다. 이러한 요소의 배열을 작업 영역이라고 합니다. Adobe® Creative Suite® 5에 있는 여러 응용 프로그램의 작업 영역은 모양이 동일하므로 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.



Illustrator 기본 작업 영역

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

- 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, 아트워크, 페이지 요소 등을 만들고 편집할 수 있는 도구가 있습니다. 관련 도구는 그룹화되어 있습니다.
- 컨트롤 패널에는 현재 선택된 도구의 옵션이 표시됩니다. Illustrator의 경우 [컨트롤] 패널에는 현재 선택된 개체의 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 템이 지정될 수 있으며 일부의 경우 그룹화되거나 고정될 수도 있습니다.
- 패널을 사용하여 작업을 쉽게 모니터링하고 수정 할 수 있습니다. Flash의 타임라인, Illustrator의 [브러쉬] 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.)

모든 패널 숨기기 또는 표시

- (Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks) [도구] 패널 및 [컨트롤] 패널 등 모든 패널을 숨기거나 표시하려면 Tab 키를 누르십시오.
 - (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) [도구] 패널 및 [컨트롤] 패널을 제외한 모든 패널을 숨기거나 표시하려면 Shift+Tab을 누르십시오.
-  [인터페이스] 환경 설정에서 [숨겨진 패널 자동 표시]를 선택하면 숨겨진 패널을 일시적으로 표시할 수 있습니다. Illustrator에서는 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.

 패널이 최소화된 상태에서도 패널 메뉴를 열 수 있습니다.

 In Photoshop에서는 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 컨트롤 패널을 포함한 모든 패널에 영향을 줍니다.

도구 패널 다시 구성

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

-  InDesign 및 InCopy의 경우 [인터페이스] 환경 설정에서 옵션을 설정하여 1열 표시를 2열(또는 1행) 표시로 전환할 수도 있습니다.
- ❖ [도구] 패널의 위쪽에 있는 양방향 화살표를 클릭합니다.

창 및 패널 관리

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

참고: 다음 예제에서는 데모용 Photoshop을 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: Photoshop에서는 [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 kb405298의 기술 참고를 참조하십시오.

참고: Dreamweaver에서는 [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.

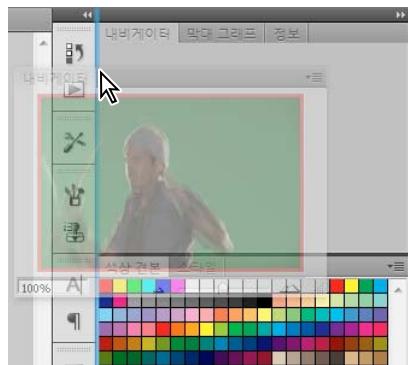
- 다른 [문서] 창 그룹에 [문서] 창을 고정하려면 창을 그룹으로 드래그합니다.
 - 누적된 문서 또는 바둑판식으로 배열된 문서의 그룹을 만들려면 다른 창의 위, 아래 또는 측면을 따라 놓기 영역 중 하나로 창을 드래그합니다. 응용 프로그램 모음의 [레이아웃] 단추를 사용하여 그룹에 대한 레이아웃을 선택할 수도 있습니다.
- 참고:** 제품에 따라 이 기능을 지원하지 않을 수 있습니다. 그러나 [창] 메뉴의 [겹쳐 놓기] 및 [나란히 놓기] 명령을 사용하면 쉽게 문서를 레이아웃할 수 있습니다.
- 선택 항목을 드래그할 때 템 그룹의 다른 문서로 전환하려면 선택 항목을 잠시 동안 문서 템 위로 드래그합니다.

참고: 제품에 따라 이 기능을 지원하지 않을 수 있습니다.

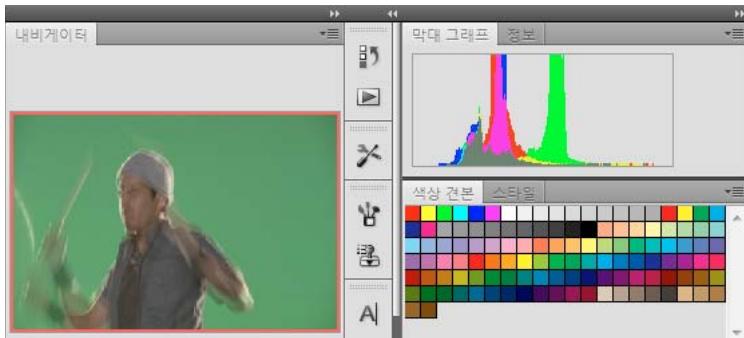
패널 고정 및 고정 해제

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

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



[내비게이터] 패널을 새 도킹으로 드래그하면 세로 방향의 파란색 밝은 영역이 표시됩니다.



이제 [내비게이터] 패널이 고정되었습니다.

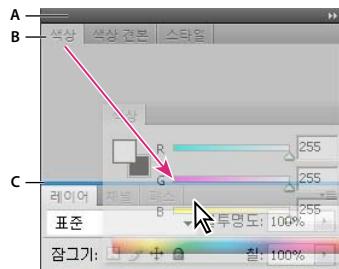
 패널이 도킹의 전체 영역에 채워지지 않게 할 수 있습니다. 도킹의 아래쪽 가장자리가 작업 영역의 가장자리에 닿지 않도록 드래그하면 됩니다.

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 최소화려면 패널을 이동하는 동안 Esc 키를 누르십시오.

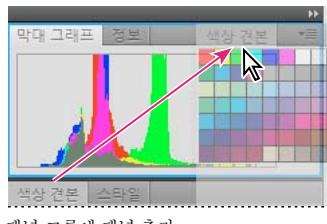
패널 추가 및 제거

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

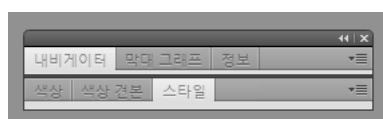
- 패널을 그룹으로 이동하려면 패널 탭을 그룹의 강조 표시된 놓기 영역으로 드래그합니다.



- 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 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

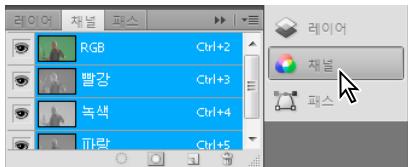
- 패널, 패널 그룹 또는 패널 스택을 최소화 또는 최대화하려면 탭을 두 번 클릭하거나 탭 영역(탭 옆의 빈 공간)을 두 번 클릭합니다.
- 패널의 크기를 조정하려면 패널의 한쪽 면을 드래그합니다. Photoshop의 [색상] 패널 등 일부 패널은 드래그하여 크기를 조정할 수 없습니다.

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 템, 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 템 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.

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.

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

ConnectNow 사용에 대한 자세한 지침은 http://help.adobe.com/en_US/Acrobat.com/ConnectNow/index.html을 참조하십시오.

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

작업 영역 저장 및 전환

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.

[도구] 패널

[도구] 패널은 선택, 비트맵, 벡터, 웹, 색상 및 보기의 6가지 범주로 구성됩니다. 도구를 선택하면 [속성 관리자]에 도구 옵션이 표시됩니다.



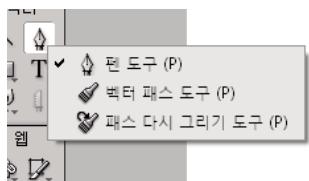
[속성 관리자]에 도구 옵션 표시

- ❖ 도구를 선택한 상태에서 [선택] > [선택 취소]를 선택하여 캔버스에 있는 모든 객체를 선택 취소합니다.



도구 그룹에서 도구 선택

[도구] 패널에서 각 도구의 오른쪽 아래 모서리에 있는 작은 삼각형은 해당 도구가 도구 그룹의 일부임을 나타냅니다.



- 1 도구 아이콘을 클릭하고 마우스 단추를 계속 누르고 있습니다.
 - 2 포인터를 드래그하여 원하는 도구가 강조 표시되면 마우스 단추를 놓습니다.
- 숨겨진 도구를 빠르게 선택하려면 원하는 도구가 나타날 때까지 그룹 키보드 단축키를 반복해서 누릅니다. (단축키는 도구 이름 옆에 팔호 안에 표시됩니다.)

속성 관리자

[속성 관리자]는 상황에 따라 달라지는 패널로, 현재 선택물 속성, 현재 도구 옵션 또는 문서 속성이 표시됩니다. 기본적으로 [속성] 관리자는 작업 공간 아래쪽에 도킹되어 있습니다.

[속성] 관리자를 절반 높이로 열면 2개의 속성 행이 표시되고, 전체 높이로 열면 4개의 속성 행이 표시됩니다. 또한 작업 공간에 [속성] 관리자를 그대로 남겨둔 상태에서 완전히 축소할 수도 있습니다.

참고: Windows에서 [옵션] 메뉴는 [속성] 관리자가 도킹되었을 때만 사용할 수 있습니다.

[속성 관리자] 도킹 해제

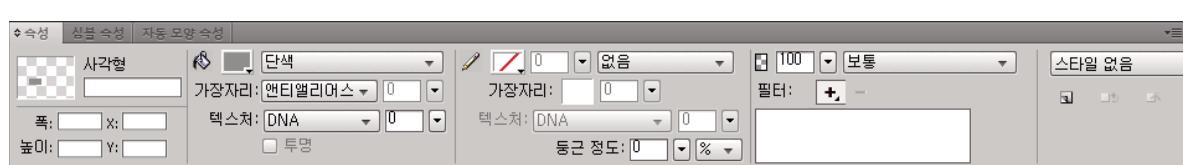
- ❖ 패널 탭을 작업 공간의 다른 부분으로 드래그합니다.

작업 공간의 맨 아래에 [속성 관리자] 도킹

- ❖ 패널 탭을 스크린의 맨 아래로 드래그합니다.

속성 관리자 확장 또는 축소

- ❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 패널 탭을 두 번 클릭합니다.



- 패널의 왼쪽 위 모서리에 있는 화살표를 클릭합니다.

툴바 표시 및 이동(Windows에만 해당)

툴바 표시 또는 숨기기

- ❖ [윈도우] > [툴바]를 선택하고 다음 중 하나를 선택합니다.
 - 주 메뉴 [열기], [저장], [인쇄] 및 [복사]와 같은 일반적인 파일 명령의 단추가 있는 툴바를 문서 윈도우 위에 표시합니다.
 - 수정 객체 그룹화, 배열, 정렬 및 회전 명령에 사용되는 단추가 있는 툴바를 문서 윈도우 아래에 표시합니다.

툴바 도킹 해제

- ❖ 툴바를 도킹된 위치 밖으로 드래그합니다.

툴바 도킹 (Windows만 해당)

- ❖ 응용 프로그램 윈도우의 왼쪽에 있는 도킹 영역으로 위치를 미리 보여 주는 사각형이 나타날 때까지 툴바를 드래그합니다.

저장 작업 중 편집 잠금

저장 작업 중 문서를 편집하면 Fireworks에서 응답을 중지하게 됩니다. preferences.txt 파일에서 AsynchronousSave를 참으로 설정할 경우 Fireworks는 저장 작업을 완료할 때까지 편집 할 파일을 잠금니다. 그러나 열려 있는 다른 Fireworks 문서에서는 계속 작업할 수 있습니다.

저장 작업 동안 업데이트되는 객체는 AsynchronousSave 모드에서 업데이트되지 않습니다. 이런 객체로 작업할 때는 preferences.txt 파일에서 AsynchronousSave=false로 설정합니다. 예를 들어, AsynchronousSave=True일 때 자동 모양 [타임 스탬프 저장]은 업데이트되지 않습니다.

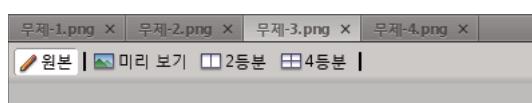
기본적으로 비동기 옵션은 Windows에서는 참으로, Mac에서는 거짓으로 설정됩니다.

- 1 preferences.txt 파일을 찾습니다. Windows에서는 파일이 \\<사용자 이름>\Application Data\Adobe\Fireworks CS5\Korean\Fireworks CS5 Preferences에 있습니다. Mac OS에서는 파일이 /<사용자 이름>/Library/Preferences/Adobe Fireworks CS5/kr/Fireworks CS5 Preferences에 있습니다.
- 2 파일에서 AsynchronousSave를 참으로 설정합니다.
- 3 파일을 저장합니다.

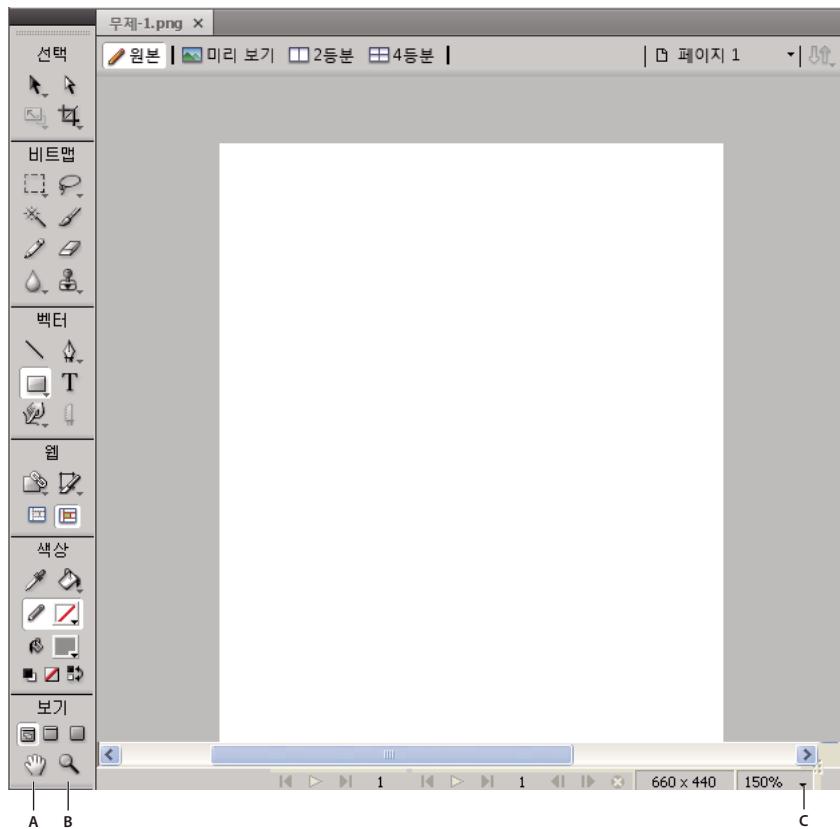
문서 탐색 및 보기

문서 탭을 사용하여 문서 선택

문서가 최대화되면 문서 윈도우의 맨 위에 나타나는 문서 탭을 사용하여 열려 있는 여러 문서 사이를 이동합니다. 열려 있는 각 문서의 파일 이름이 뷰 단추 위의 탭에 나타납니다. 마우스를 탭 위로 이동하면 파일의 위치가 도구 설명으로 표시됩니다.



확대/축소 및 이동



A. 손 도구 B. 돋보기 도구 C. [확대/축소율 설정] 팝업 메뉴

확대, 미리 설정된 비율 사용

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [돋보기 도구]를 선택하고 문서 윈도우 내에서 새 중심점을 클릭하여 지정합니다. 클릭할 때마다 미리 설정된 다음 비율로 이미지가 확대됩니다.
- 문서 윈도우의 아래쪽에 있는 [확대/축소율 설정] 팝업 메뉴에서 확대/축소 설정을 선택합니다.
- [보기] 메뉴에서 [확대]를 선택하거나 미리 설정된 확대/축소율을 선택합니다.

축소, 미리 설정된 비율 사용

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [돋보기 도구]를 선택하고 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 문서 윈도우 안쪽을 클릭합니다. 클릭할 때마다 미리 설정된 다음 비율로 보기가 축소됩니다.
- 문서 윈도우의 아래쪽에 있는 [확대/축소율 설정] 팝업 메뉴에서 확대/축소 설정을 선택합니다.
- [보기] 메뉴에서 [축소]를 선택하거나 미리 설정된 확대/축소율을 선택합니다.

특정 영역 확대

- 1 [돋보기 도구]를 선택합니다.
- 2 확대하려는 이미지 부분 위에서 드래그합니다.

확대/축소 선택 상자의 크기에 따라 정확한 확대/축소율이 결정되어 [확대/축소율 설정] 상자에 표시됩니다.

참고: [확대/축소율 설정] 상자에 확대/축소율을 입력할 수 없습니다.

특정 영역 축소

❖ Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 [돋보기 도구]를 사용하여 선택 영역을 드래그합니다.

100% 확대/축소율로 돌아가기

❖ [도구] 패널에서 [돋보기 도구]를 두 번 클릭합니다.

문서에서 이동

1 [손 도구]를 선택합니다.

2 손 포인터를 드래그합니다.

캔버스 가장자리 밖으로 이동하면 보기가 계속 이동되어 캔버스 가장자리에서 퍽 셀 작업을 수행할 수 있습니다.

문서를 현재 윈도우에 맞추기

❖ [도구] 패널에서 [손 도구]를 두 번 클릭합니다.

보기 모드를 사용하여 작업 공간 관리

[도구] 패널에 있는 세 개의 보기 모드 중에서 하나를 선택하여 작업 공간 레이아웃을 조절합니다.

표준 스크린 모드 기본 문서 윈도우 보기입니다.

메뉴 모드가 있는 전체 스크린 회색 배경에 설정된 문서 윈도우의 최대화된 보기입니다. 메뉴, 툴바, 스크롤 막대 및 패널이 표시됩니다.

전체 스크린 모드 검은색 배경에 설정된 문서 윈도우의 최대화된 보기입니다. 메뉴, 툴바 또는 제목 표시줄이 표시되지 않습니다.

자세한 내용은 Fireworkszone 웹사이트의 [기사](#)를 참조하십시오.

문서의 다중 보기 표시

다중 보기를 사용하여 한 문서를 다양한 확대/축소율로 동시에 봅니다. 보기 하나를 변경하면 동일한 문서의 나머지 모든 보기에도 해당 내용이 자동으로 반영됩니다.

1 [윈도우] > [창 복제]를 선택합니다.

2 새 윈도우의 확대/축소 설정을 선택합니다.

다른 플랫폼에 나타나는 대로 문서 보기

Windows 및 Mac OSX Snow Leopard 버전 10.6에서는 기본적으로 모니터에 대한 표시 감마로 2.2를 사용합니다.

Macintosh(pre-Snow Leopard)에서는 감마 값으로 1.8을 사용합니다.

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- Windows에서 [보기] > [감마 1.8]을 선택하여 문서를 Macintosh(pre-Snow Leopard)에 표시된 대로 볼 수 있습니다.
- Macintosh®에서는 [보기] > [감마 1.8]을 선택하여 문서를 Mac(pre-Snow Leopard)에 표시된 대로 볼 수 있습니다.

캔버스 변경

캔버스는 언제든지 조정할 수 있습니다.

캔버스 크기 변경

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [수정] > [캔버스] > [캔버스 크기]를 선택합니다.
- [선택] > [선택 취소]를 선택하고 [포인터 도구]를 클릭하여 [속성 관리자]에 문서 속성을 표시한 다음 [캔버스 크기] 단추를 클릭합니다.

2 [폭] 텍스트 상자와 [높이] 텍스트 상자에 새 크기를 입력합니다.

3 [앵커] 단추를 클릭하여 추가하거나 삭제할 캔버스 면을 지정하고 [확인]을 클릭합니다.

참고: 기본적으로 중앙 앵커가 선택되어 있어 캔버스 크기에 대한 변경 사항이 모든 면에 적용됨을 나타냅니다.

캔버스 색상 변경

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [수정] > [캔버스] > [캔버스 색상]을 선택하고 색상 옵션을 선택합니다. [사용자 정의] 색상의 경우 [견본] 팝업 윈도우에서 색상을 클릭합니다.
- [속성 관리자]에서 [선택] > [선택 취소]를 선택하고 [포인터 도구]를 클릭하여 문서 속성을 표시한 다음 [캔버스] 색상 상자를 클릭합니다. [견본] 팝업 윈도우에서 색상을 선택하거나 색상 위에서 스포이드를 클릭합니다. 투명 캔버스를 선택하려면 [견본] 팝업 윈도우에서 [투명] 단추를 클릭합니다.

 기본 캔버스 색상을 변경하려면 [새 문서] 대화 상자에서 [사용자 정의] 견본을 클릭합니다. (4페이지의 “[새 Fireworks 문서 만들기](#)” 참조)

문서와 내용의 크기 조절

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [선택] > [선택 취소]를 선택하고 [포인터 도구]를 클릭하여 [속성 관리자]에 문서 속성을 표시한 다음 [속성 관리자]에서 [이미지 크기] 단추를 클릭합니다.
- [수정] > [캔버스] > [이미지 크기]를 선택합니다.
[이미지 크기] 대화 상자가 열립니다.

2 [픽셀 크기] 텍스트 상자에 새 수평 크기와 수직 크기를 입력합니다.

(선택 사항) 측정 단위를 변경합니다. [이미지 채샘플]을 선택 취소하면 해상도나 인쇄 크기는 변경할 수 있지만 픽셀 크기는 변경할 수 없습니다.

3 [인쇄 크기] 텍스트 상자에 인쇄 이미지에 사용할 수평 크기와 수직 크기를 입력합니다.

4 [해상도] 상자에 이미지의 새 해상도를 입력합니다.

해상도를 변경하면 픽셀 크기도 변경됩니다.

5 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 문서의 수평 크기와 수직 크기를 동일한 비율로 유지하려면 [비율 제한]을 선택합니다.
- 폭과 높이에 대해 독립적으로 크기 조절을 수행하려면 [비율 제한]을 선택 취소합니다.

- 6 크기를 조절할 때 다른 크기에서도 이미지가 비슷한 모양을 유지하도록 픽셀을 추가 또는 제거하려면 [이미지 재샘플링]을 선택합니다.
- 7 변경된 캔버스 크기를 현재 페이지에만 적용하려면 [현재 페이지만]을 선택합니다.

재샘플링

Fireworks는 대부분의 이미지 편집 응용 프로그램과 다른 방식으로 이미지를 재샘플링(크기 조절)합니다.

- 비트맵 객체를 재샘플링하면 픽셀이 추가되거나 제거되어 이미지가 커지거나 작아집니다.
- 벡터 객체를 재샘플링하면 패스가 수학적으로 더 크거나 작게 다시 그려지므로 품질이 거의 그대로 유지됩니다.
Fireworks에서 벡터 객체의 속성은 픽셀로 표시되기 때문에 재샘플링한 후에 일부 획 또는 칠이 약간 달라질 수도 있습니다. 이는 획 또는 칠을 구성하는 픽셀을 다시 그려야 하기 때문입니다.

참고: 문서의 이미지 크기가 변경되면 안내선, 핫스팟 객체 및 슬라이스 객체의 크기가 조절됩니다.

해상도를 조정하거나 이미지를 재샘플링하여 비트맵 이미지의 크기를 변경할 수 있습니다.

- 해상도를 조정할 때는 주어진 공간에 맞게 픽셀을 추가하거나 제거하여 이미지의 픽셀 크기를 변경합니다. 재샘플링을 하지 않고 해상도를 조정하면 데이터가 손실되지 않습니다.
- 재샘플링을 수행할 때에는 픽셀을 추가 또는 제거합니다.

업샘플링 픽셀을 추가하여 이미지를 더 크게 만듭니다. 추가되는 픽셀이 항상 원래 이미지와 맞는 것은 아니기 때문에 이 방법을 사용하면 이미지의 품질이 저하될 수 있습니다.

다운샘플링 픽셀을 제거하여 이미지를 더 작게 만들며 이미지에 있는 데이터가 손실됩니다. 이미지의 크기를 조절할 때 픽셀을 버리기 때문에 이 방법을 사용하면 항상 품질이 저하됩니다.

캔버스 회전

이미지를 거꾸로 또는 비스듬히 가져올 때 캔버스를 회전합니다. 캔버스를 시계 방향으로 180° , 90° 또는 시계 반대 방향으로 90° 회전할 수 있습니다. 캔버스를 회전할 때 문서 내의 모든 객체가 회전합니다.

- ❖ [수정] > [캔버스]를 선택한 다음 회전 옵션을 선택합니다.

캔버스 재단 또는 맞추기

캔버스에 포함된 객체에 맞게 캔버스의 크기를 확장하거나 재단합니다.



원본 캔버스(왼쪽); 재단된 캔버스(오른쪽)

- 1 [선택] > [선택 취소]를 선택하여 [속성 관리자]에서 문서 속성을 봅니다.
- 2 [속성] 관리자에서 [캔버스에 맞추기]를 클릭합니다.

문서 잘라내기

잘라내기를 통해 문서에서 원하지 않는 부분을 삭제합니다. 캔버스의 크기가 정의한 영역에 맞게 조절됩니다.

기본적으로 자르기는 캔버스의 경계선 밖에 있는 객체를 삭제합니다. 자르기 전에 환경 설정을 변경하면 캔버스 밖의 객체를 그대로 유지할 수 있습니다.

- 1 [도구] 패널에서 [자르기 도구] 를 선택하거나 [편집] > [문서 잘라내기]를 선택합니다.
 - 2 캔버스 위에서 테두리 상자를 드래그합니다. 자르지 않고 유지하려는 영역 둘레에 테두리 상자가 위치하도록 자르기 핸들을 조정합니다.
 - 3 테두리 상자 내부를 두 번 클릭하거나 Enter 키를 눌러 문서를 자릅니다.
정의한 영역에 맞게 캔버스 크기가 조절되고 캔버스 가장자리 밖의 객체가 삭제됩니다.
-  캔버스 외부에 있는 객체를 유지하려면 잘라내기를 수행하기 전에 [환경 설정] 대화 상자의 [편집] 탭에서 [자를 때 객체 삭제]를 선택 취소합니다.

눈금자, 안내선 및 격자 사용

눈금자, 안내선 및 격자는 객체를 배치 및 정렬하는 데 도움이 되는 드로잉 보조 도구입니다. 안내선은 눈금자에서 문서 캔버스로 드래그하는 선입니다. 안내선을 사용하여 여백 및 문서 중심점과 같은 문서의 중요한 부분을 표시할 수 있습니다. 격자는 정확한 배치를 위해 캔버스에 가로선과 세로선을 조직적인 그물 모양으로 표시합니다. 안내선 및 격자는 레이어에 남거나 문서와 함께 내보내지지 않습니다.

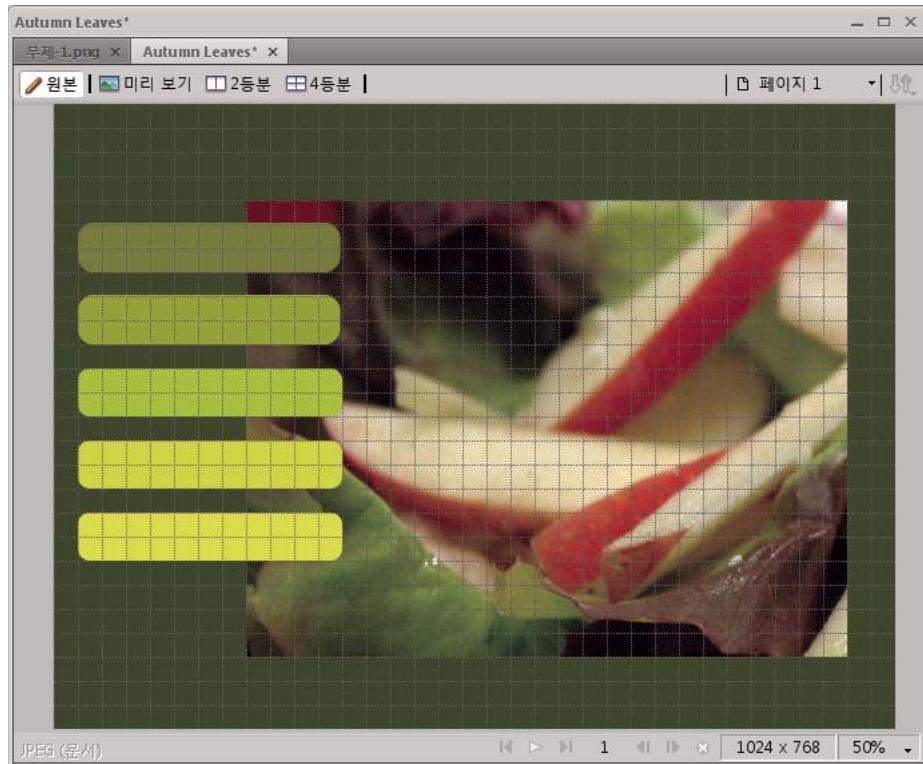
다음 Fireworks Extension을 사용하여 안내선을 쉽게 작동할 수 있습니다.

안내선 패널 확장자 이 확장자를 설치할 경우 작업 공간에 안내선 패널이 표시됩니다. 이 작업 공간에서 문서에 있는 안내선을 조작하거나 이전에 저장한 안내선 세트에서 안내선을 가져오고 내보낼 수 있습니다. 이 확장자에 대한 자세한 내용은 http://www.adobe.com/go/learn_fw_usingguidespanel_kr을 참조하십시오.

복사하여 붙여넣기 안내선 확장자 확장을 사용하여 한 페이지의 안내선을 복사하여 동일한 문서의 다른 페이지로 붙여넣을 수 있습니다. Fireworks 문서에 페이지 간 유사한 안내선이 필요한 페이지가 여러 장 있는 경우 이 확장자를 사용합니다. 이 확장자에 대한 자세한 내용은 http://www.adobe.com/go/learn_fw_copypasteguides_kr을 참조하십시오.

안내선 확장자 상속 이 확장을 사용하여 마스터 페이지 또는 현재 페이지에서 안내선을 복사하여 문서의 모든 페이지에 적용할 수 있습니다. 이 확장자에 대한 자세한 내용은 http://www.adobe.com/go/learn_fw_inheritguides_kr을 참조하십시오.

 격자 크기 또는 안내선 및 격자 색상을 변경하려면 283페이지의 “안내선 및 격자 환경 설정”을 참조하십시오.



눈금자 보기 및 숨기기

❖ [보기] > [눈금자]를 선택합니다.

가로와 세로 눈금자가 문서 윈도우의 가장자리를 따라 나타납니다. 눈금자는 픽셀로 측정됩니다.

수평 안내선 또는 수직 안내선 만들기

1 눈금자를 클릭하고 드래그합니다.

2 캔버스에 안내선을 배치하고 마우스 단추를 놓습니다.

참고: 안내선을 다시 드래그하여 위치를 변경할 수 있습니다.

안내선을 특정 위치로 이동

1 안내선을 두 번 클릭합니다.

2 [안내선 이동] 대화 상자에 새 위치를 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

안내선 또는 격자 보기 또는 숨기기

❖ [보기] > [안내선] > [안내선 표시] 또는 [보기] > [격자] > [격자 표시]를 선택합니다.

Fireworks의 모든 열린 문서에서 선택이 적용됩니다.

안내선 또는 격자에 객체 스냅

- ❖ [보기] > [안내선] > [안내선에 스냅] 또는 [보기] > [격자] > [격자에 스냅]을 선택합니다.
Fireworks의 모든 열린 문서에서 선택이 적용됩니다.

모든 안내선 잡그기 또는 잠금 해제하기

- ❖ [보기] > [안내선] > [안내선 잡금]을 선택합니다.
Fireworks의 모든 열린 문서에서 선택이 적용됩니다.

안내선 제거하기

- ❖ 안내선을 캔버스 밖으로 드래그합니다.

안내선 사이 거리 표시

- ❖ 포인터가 안내선 사이에 위치하면 Shift를 누릅니다.
-  Shift 키를 누른 상태에서 안내선을 캔버스로 드래그하면 안내선 사이의 거리가 표시됩니다.

고급 안내선

고급 안내선은 다른 객체에 상대적으로 객체를 만들고, 정렬하고, 편집하고, 변형하는 데에 도움이 되는 임시 스냅 안내선입니다. 고급 안내선을 활성화하고 스냅하려면 [보기] > [고급 안내선]을 선택한 다음 [고급 안내선 표시] 및 [고급 안내선에 스냅]을 선택합니다.

다음과 같이 고급 안내선을 사용할 수 있습니다.

- 객체를 만들 때 고급 안내선을 사용하여 기존 객체에 상대적으로 위치를 지정합니다. 선, 사각형, 타원, 다각형 및 자동 모양 도구에 사각형 및 원형 슬라이스 도구에서처럼 고급 안내선이 표시됩니다.
- 객체를 이동할 때 고급 안내선을 사용하여 다른 객체와 정렬합니다.
- 객체를 변형하면 변형에 도움이 되는 고급 안내선이 자동으로 나타납니다.

 고급 안내선이 나타나는 시기와 방법을 변경하려면 고급 안내선 환경을 설정합니다. (283페이지의 “[안내선 및 격자 환경 설정](#)” 참조)

브라우저에서 미리 보기

[파일] > [브라우저에서 미리 보기]를 선택하고 옵션 중 하나를 선택합니다.

<기본 브라우저>에서 모든 페이지 미리 보기 Ctrl+F12/Cmd+Shift+F12 서로 연결된 경우 모든 페이지 간의 상호 작용을 미리 볼 수 있습니다.

<기본 브라우저>에서 미리 보기 F12 기본 브라우저에서 활성 Fireworks 문서를 미리 봅니다. 컴퓨터에 한 개의 브라우저만 설치되어 있는 경우 Fireworks는 이 브라우저를 기본 브라우저로 사용합니다. 브라우저가 둘 이상 설치된 경우 [파일] > [브라우저에서 미리 보기] > [기본 브라우저 설정]을 사용하여 Fireworks 문서를 표시할 기본 브라우저를 선택할 수 있습니다.

Shift/Cmd+F12에서 미리 보기 예비 브라우저에서 활성 Fireworks 문서를 미리 봅니다. 이 옵션을 사용하기 전에 [파일] > [브라우저에서 미리 보기] > [예비 브라우저 설정]을 사용하여 예비 브라우저를 설정합니다. 예비 브라우저의 EXE/응용 프로그램 파일을 찾아서 선택합니다.

여러 액션 실행 취소 및 반복

[작업 내역] 패널에는 Fireworks에서 사용자가 실행한 최근 액션 목록이 표시됩니다. [Fireworks 환경 설정] 대화 상자의 [실행 취소 단계] 필드에 단계 개수를 지정할 수 있습니다.

실행 취소 및 재실행 액션

- 1 [윈도우] > [작업 내역]을 선택하여 [작업 내역] 패널을 엽니다.
- 2 실행 취소 마커를 위나 아래로 드래그합니다.

액션 반복

- 1 액션을 수행합니다.
- 2 [작업 내역] 패널에서 다음 중 한 가지를 수행하여 반복할 액션을 강조합니다.
 - 액션을 클릭하여 강조 표시합니다.
 - Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 여러 개의 개별 액션을 강조합니다.
 - Shift 키를 누른 상태에서 클릭하여 일련의 액션을 강조 표시합니다.
- 3 작업 내역 패널의 아래쪽에 있는 [재생] 단추를 클릭합니다.

재사용할 액션 저장

- 1 [작업 내역] 패널에서 저장할 액션을 강조합니다.
- 2 패널의 아래쪽에 있는 [저장] 단추를 클릭합니다.
- 3 명령 이름을 입력합니다.

저장된 사용자 정의 명령 사용

- ❖ [명령] 메뉴에서 명령 이름을 선택합니다.

저장하지 않은 파일 복구(Mac 전용)

Fireworks 세션이 비정상적으로 종료된 경우 저장하지 않은 파일은 데스크탑에 저장됩니다. Fireworks를 재실행 할 때 저장하지 않은 파일을 포함하는 데스크탑의 폴더를 알려주는 메시지가 표시됩니다. 파일은 기본적으로 데스크탑\복구된 Fireworks\<날짜-타임 스템프>로 저장됩니다.

이름이 지정되지 않은 저장하지 않은 파일은 이름 지정 규칙 무체, 무체(1), 무체(2) 등으로 저장됩니다. 파일 이름은 파일을 생성할 때 Fireworks에서 생성한 기본 이름에 해당합니다. 이름이 지정된 저장하지 않은 파일은 동일한 이름으로 저장됩니다.

복구 파일은 다음의 경우에는 생성되지 않습니다.

- 저장 작업이 충돌했습니다.
- 저장하지 않은 파일을 복구할 메모리가 충분하지 않습니다.
- Adobe Fireworks CS5 환경 설정 파일에서 DisableSaveOnCrash가 참으로 설정되어 있습니다.
- 충돌 시 열린 파일이 편집되지 않았습니다.

복구 파일 생성 사용 안 함

- 1 \사용자\<사용자 이름>\라이브러리\환경 설정\Adobe Fireworks CS5\<locale>\에서 Fireworks CS5 Preferences.txt 파일을 엽니다.
- 2 DisableSaveOnCrash를 참으로 설정합니다.

복구되지 않은 파일의 기본 위치 변경

- 1 Fireworks CS5 Preferences.txt 파일을 엽니다. 파일은 \사용자\<사용자 이름>\라이브러리\환경 설정\Adobe Fireworks CS5\<locale>\에 위치할 수 있습니다.
- 2 SaveOnCrashRecoveredFolderPath를 사용하여 위치를 설정합니다. 절대 경로 또는 상대 경로를 사용하여 위치를 정의할 수 있습니다.

4장: 객체 선택 및 변형

객체 선택

캔버스의 객체에 대해 작업을 수행하려면 우선 객체를 선택해야 합니다. 객체에는 벡터 객체, 폐스, 점, 텍스트 블록, 단어, 글자, 슬라이스, 핫스팟, 인스턴스, 비트맵 객체 등이 해당됩니다. 객체를 선택하려면 [레이어] 패널 또는 선택 도구를 사용합니다.

레이어 패널 각 객체를 표시합니다. 패널이 열려 있고 레이어가 확장되어 있을 때 레이어 패널에서 객체를 클릭하여 선택할 수 있습니다.

선택 도구 각 도구에는 특정한 목적이 있습니다.

| | |
|--|--|
| | 포인터 도구로 객체를 클릭하거나 객체 주위의 선택 영역을 드래그하여 객체를 선택합니다. |
| | 하위 선택 도구로 그룹 내의 개별 객체 또는 벡터 객체의 점을 선택합니다. |
| | 이면 선택 도구로 다른 객체 뒤에 있는 객체를 선택합니다. |
| | 내보내기 영역 도구로 별도의 파일로 내보낼 영역을 선택합니다. |

클릭하여 객체 선택

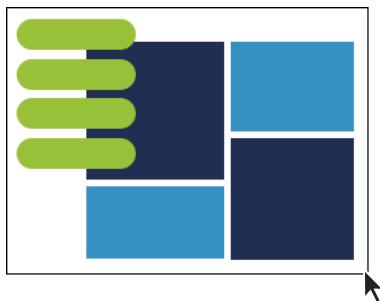
❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [포인터 도구]를 객체의 폐스 또는 테두리 상자 위로 이동한 다음 클릭합니다.
- 객체의 획이나 칠을 클릭합니다.
- 레이어 패널에서 객체를 선택합니다.

캔버스의 포인터 아래에 있는 객체를 클릭했을 경우, 선택되는 내용을 미리 보려면 [환경 설정] 대화 상자의 [편집] 범주에서 [마우스 강조 표시] 옵션을 선택합니다.

드래그하여 객체 선택

❖ 선택 영역에서 하나 이상의 객체가 포함되도록 포인터 도구를 드래그합니다.



[하위 선택 도구]로 객체 이동 또는 수정

[하위 선택 도구]를 사용하여 벡터 패스의 점 또는 그룹의 일부인 객체를 선택, 이동 또는 수정합니다.

- 1 하위 선택 도구를 선택합니다.
- 2 원하는 영역을 선택합니다.
- 3 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 객체를 수정하려면 점이나 선택 핸들 중에서 하나를 드래그합니다.
 - 전체 객체를 이동하려면 점이나 선택 핸들을 제외한 객체의 아무 곳이나 드래그합니다.

다른 객체 뒤에 있는 객체 선택

❖ 원하는 객체를 선택하게 될 때까지 맨 위부터 시작하여 쌓여 있는 객체에서 반복적으로 [이면 선택]을 클릭합니다.

참고: 또한 선택하기 어려운 객체는 레이어가 확장되어 있을 때 레이어 패널에서 클릭하면 선택할 수 있습니다.

속성 관리자의 선택 정보

객체를 선택하면 [속성 관리자]에서 선택 사항을 확인합니다. 속성 관리자의 왼쪽 위 영역에는 검토 중인 항목의 설명이 포함되고, 여러 객체가 선택된 경우에는 선택된 객체의 수가 포함됩니다. 속성 관리자에서는 선택된 항목의 이름을 입력하는 상자도 제공됩니다.

참고: 이 항목을 선택할 때마다 문서의 제목 표시줄에 이름이 나타납니다. 슬라이스와 단추의 이름은 내보낼 때의 파일 이름입니다.

(Windows에만 해당) 상태 표시줄이 켜져 있으면 문서 윈도우의 아래쪽에 있는 상태 표시줄에 선택한 객체가 표시됩니다.



속성 관리자

선택물 수정

단일 객체를 선택한 후 선택물에 객체를 추가하고 선택한 객체를 선택 취소할 수 있습니다. 하나의 명령으로 문서 내 모든 레이어의 모든 요소를 선택하거나 선택 취소할 수 있습니다. 웹 또는 출력상으로 나타나는 모양을 보면서 선택한 객체를 편집할 수 있도록 선택 패스를 숨길 수도 있습니다.

선택물에 추가

❖ Shift 키를 누른 상태에서 포인터 도구, 하위 선택 도구 또는 이면 선택 도구로 추가 객체를 클릭합니다.

다른 객체의 선택 상태를 유지한 채 한 객체만 선택 취소

❖ Shift 키를 누른 상태에서 선택된 객체를 클릭합니다.

문서 내의 모든 레이어에서 모든 요소 선택

- ❖ [선택] > [모두 선택]을 선택합니다.

참고: [모두 선택]은 숨겨진 객체를 선택하지 않습니다.

선택한 객체 모두 선택 취소

- ❖ [선택] > [선택 취소]를 선택합니다.

참고: 문서 내 모든 레이어의 보이는 객체를 모두 선택하려면 [단일 레이어 편집] 환경 설정을 선택 취소합니다. [단일 레이어 편집] 환경 설정을 선택하면 현재 레이어의 객체만 선택됩니다. 자세한 내용은 128페이지의 “[레이어 구성](#)”을 참조하십시오.

선택한 객체의 패스 선택 피드백 숨기기

- ❖ [보기] > [가장자리]를 선택합니다.

참고: 외곽선과 점이 숨겨져 있는 경우 레이어 패널 또는 [속성] 관리자를 사용하여 선택한 객체를 확인할 수 있습니다.

선택한 객체 숨기기

- ❖ [보기] > [선택물 숨기기]를 선택합니다.

참고: 숨겨진 객체는 내보낼 수 없습니다. 이는 웹 레이어의 슬라이스와 핫스팟 웹 객체에는 적용되지 않습니다.

모든 객체 표시

- ❖ [보기] > [모두 표시]를 선택합니다.

참고: 선택 여부에 관계 없이 객체를 숨기려면 [레이어] 패널의 눈 모양이 있는 열을 클릭하거나 드래그합니다.

픽셀 선택

전체 캔버스에서 픽셀을 편집하거나 선택 도구 중 하나를 선택하여 편집 내용을 이미지의 특정 영역으로 제한할 수 있습니다.

| | |
|---|---|
|  | 선택 윤곽 도구로 이미지에서 사각형의 픽셀 영역을 선택합니다. 자세한 내용은 Thierry Lorey 기사 를 참조하십시오. |
|  | 타원형 선택 윤곽 도구로 이미지에서 타원형의 픽셀 영역을 선택합니다. |
|  | 올가미 도구로 이미지에서 자유로운 형태의 픽셀 영역을 선택합니다. |
|  | 다각형 올가미 도구로 이미지에서 가장자리가 직선인 자유로운 형태의 픽셀 영역을 선택합니다. |
|  | 자동 선택 도구로 이미지에서 비슷한 색상의 픽셀 영역을 선택합니다. |

픽셀 선택 도구로 선택한 픽셀의 영역을 정의하는 선택물 선택 윤곽을 그립니다. 선택물 선택 윤곽을 그린 후에는 이동하거나, 다른 선택물을 추가하거나, 이를 바탕으로 다른 영역을 선택하는 등의 방법으로 조작합니다. 선택물 외부의 픽셀에 영향을 주지 않은 채 선택물 내부의 픽셀을 편집하고 픽셀에 필터를 적용하거나 픽셀을 지울 수 있습니다. 또한 편집, 이동, 자르기 또는 복사할 수 있는 부동 픽셀 선택물을 만들 수 있습니다.

비트맵 선택 도구 옵션

비트맵을 선택할 때 사용되는 도구에 대해 다양한 옵션을 사용할 수 있습니다.

[가장자리] 옵션

딱딱하게 가장자리가 뚜렷한 선택 윤곽 선택물을 만들립니다.

앤티앨리어스 선택 윤곽 선택물의 가장자리를 고르게 합니다.

페더 픽셀 선택물의 가장자리를 부드럽게 합니다.

선택 윤곽 또는 타원형 선택 윤곽 스타일 옵션

보통 높이와 폭이 서로 독립적인 선택 윤곽을 만들 수 있습니다.

고정 비율 높이와 폭을 지정한 비율로 제한합니다.

고정 크기 높이와 폭을 지정한 크기로 설정합니다.

참고: 자동 선택 도구에도 허용치 설정이 있습니다. 자세한 내용은 37페이지의 “[유사한 색상의 영역에서 픽셀 선택](#)”을 참조하십시오.

픽셀 선택물 선택 윤곽 만들기

[도구] 패널의 [비트맵] 섹션에 있는 도구를 사용하여 비트맵 이미지의 특정 픽셀 영역 주위에 선택 윤곽을 그립니다.

참고: 이러한 도구 중 하나를 사용하는 동안 선택물의 설정을 변경하려면 선택물을 정하기 전에 [라이브 선택 윤곽] 상자를 선택합니다.

사각형 또는 타원형의 픽셀 영역 선택

- 선택 윤곽 도구 또는 타원형 선택 윤곽 도구를 선택합니다.
- [속성] 관리자에서 [스타일]과 [가장자리] 옵션을 설정합니다.
- 픽셀 선택을 정의하는 선택물 선택 윤곽을 드래그하여 그립니다.
 - 사각형 또는 원형 선택 윤곽을 추가로 그리려면 Shift 키를 누른 상태에서 선택 윤곽 도구 또는 타원형 선택 윤곽 도구를 드래그합니다. [라이브 선택 윤곽]이 켜져 있는 상태에서 선택물을 여러 개 지정할 경우 [라이브 선택 윤곽] 기능은 마지막 선택물에만 적용됩니다.
 - 중심점으로부터 선택 윤곽을 그리려면 다른 활성 선택 윤곽을 모두 선택 취소한 다음 Alt(Windows) 또는 Option(Mac OS) 키를 누른 상태에서 그립니다.

자유로운 형태의 픽셀 영역 선택

- 울가미 도구를 선택합니다.
- [속성] 관리자에서 [가장자리] 옵션을 선택합니다.
- 선택하려는 픽셀 주위로 포인터를 드래그합니다.

점을 연결하여 선택 윤곽 선택물 만들기

[다각형 울가미 도구]를 사용하여 비트맵 이미지에 특정 픽셀의 다각형 영역을 선택합니다.

- 다각형 울가미 도구를 선택합니다.
- [속성] 관리자에서 [가장자리] 옵션을 선택합니다.
- 객체 또는 영역 주위의 점을 클릭하여 연결하는 방법으로 선택물의 외곽선을 만듭니다.

Shift 키를 누르면 다각형 올가미 선택 윤곽 선분이 45도씩 증가됩니다.

4 다각형을 닫으려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 시작점을 클릭합니다.
- 작업 공간에서 두 번 클릭합니다.

유사한 색상의 영역에서 픽셀 선택

1 자동 선택 도구를 선택합니다.

2 [가장자리] 옵션을 선택합니다.

3 [속성] 관리자에서 허용치 슬라이더를 드래그하여 허용치 수준을 설정합니다.

허용치는 자동 선택 도구로 픽셀을 클릭하면 선택되는 색상 톤의 범위를 나타냅니다. **0**을 입력하고 픽셀을 클릭하면 톤이 똑같은 인접 픽셀만 선택됩니다. **65**를 입력하면 더 넓은 범위의 톤이 선택됩니다.

4 선택할 색상 영역을 클릭합니다.

선택된 픽셀 범위 주위로 선택 윤곽이 나타납니다.



낮은 허용치(위)와 높은 허용치(아래)로 선택한 픽셀

문서 전체에서 비슷한 색상 선택

1 선택 윤곽 도구, 올가미 도구 또는 자동 선택 도구를 사용하여 색상 영역을 선택합니다.

2 [선택] > [유사물 선택]을 선택합니다.

하나 이상의 선택 윤곽은 선택한 픽셀 범위를 포함하는 모든 영역을 표시합니다. 이는 속성 관리자에 있는 자동 선택 도구의 현재 허용치 설정에 따라 다릅니다.

참고: [유사물 선택] 명령의 허용치를 조정하려면 자동 선택 도구를 선택한 다음, 명령을 사용하기 전에 [속성] 관리자에서 [허용치] 설정을 변경합니다. 또는 [자동 선택 도구]를 사용하는 동안 [라이브 선택 윤곽 상자]를 선택하여 [허용치] 설정을 변경합니다.

객체의 불투명 영역을 바탕으로 선택을 만들기

비트맵 객체가 선택된 상태에서 [레이어] 패널의 객체 또는 마스크의 불투명도를 바탕으로 픽셀 선택물을 만들 수 있습니다.

- 1 캔버스에서 비트맵 객체를 선택합니다.
- 2 레이어 패널에서 픽셀 선택물을 생성하는 데 사용하려는 객체의 축소판 위로 포인터를 이동합니다.
- 3 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누릅니다.
포인터가 변경되며 객체의 알파 채널(불투명 영역)을 선택하려는 상태인 것을 나타냅니다.
- 4 축소판을 클릭합니다.
선택한 비트맵에 새로운 픽셀 선택물이 생성됩니다.
- 5 (선택 사항) 선택물에 객체를 추가하려면 [레이어] 패널에서 Alt-Shift(Windows) 또는 Option-Shift(Mac OS)를 누른 상태에서 다른 객체를 클릭합니다.
 선택물에서 객체를 빼려면 Ctrl-Shift를 누른 상태에서 객체를 클릭합니다.

선택을 선택 윤곽 제거

문서에 영향을 주지 않고 선택물 선택 윤곽을 제거할 수 있습니다.

- ❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 또 다른 선택 윤곽을 그립니다.
 - 선택 윤곽 도구 또는 올가미 도구로 현재 선택물의 외부를 클릭합니다.
 - Esc 키를 누릅니다.

선택을 선택 윤곽 조정

선택물을 만드는 동안 위치 변경

- 1 드래그하여 선택물을 그립니다.
- 2 마우스 단추를 계속 누른 상태에서 스페이스바를 누릅니다.
- 3 선택 윤곽을 캔버스의 다른 위치로 드래그합니다.
- 4 마우스 단추를 계속 누른 상태에서 스페이스바를 놓습니다.
- 5 계속 드래그하여 선택물을 그립니다.

기존 선택 윤곽 이동

- ❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - [선택 윤곽], [올가미] 또는 [자동 선택] 도구를 사용하여 선택 윤곽을 드래그합니다.
 - 선택 윤곽을 1픽셀씩 이동하려면 화살표 키를 사용합니다.
 - 선택 윤곽을 10픽셀씩 이동하려면 Shift 키를 누른 상태에서 화살표 키를 사용합니다.

기존 선택물에 픽셀 추가

- 1 비트맵 선택 도구 중 하나를 선택합니다.
- 2 Shift 키를 누른 상태에서 추가 선택물 선택 윤곽을 그립니다.
- 3 비트맵 선택 도구로 1, 2단계를 반복하여 선택물에 계속 추가합니다.

겹쳐진 선택 윤곽이 연결되어 하나의 선택 윤곽이 됩니다.

선택물에서 픽셀 빼기

- ❖ Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 비트맵 선택 도구를 사용하여 제거할 픽셀 영역을 선택합니다.

기존 선택 윤곽의 일부 선택

원래 선택 윤곽과 겹치는 새 선택 윤곽을 그려 기존 선택 윤곽의 일부를 선택합니다.

- 1 Alt+Shift(Windows) 또는 Option+Shift(Mac OS)를 누른 상태에서 원래 선택 윤곽과 겹치는 선택 윤곽 선택물을 만듭니다.
 - 2 마우스 단추를 놓습니다.
- 두 선택 윤곽이 겹치는 영역에 있는 픽셀만 선택됩니다.

픽셀 선택물 반전

현재 픽셀 선택 윤곽을 사용하여 현재 선택 취소된 모든 픽셀을 선택하는 다른 픽셀 선택물을 만들 수 있습니다.

- 1 비트맵 선택 도구를 사용하여 픽셀 선택물을 만듭니다.
- 2 [선택] > [반전 선택]을 선택하여 원래 선택하지 않았던 모든 픽셀을 선택합니다.

픽셀 선택물 페더

페더 작업은 선택한 픽셀에 부드러운 가장자리 효과를 만듭니다.

- 1 [선택] > [페더]를 선택합니다.
- 2 페더 대화 상자에 페더 양을 입력합니다.
- 3 필요한 경우 페더 대화 상자의 숫자를 변경하여 페더 양을 조정합니다.

 주위의 픽셀 없이 페더가 적용된 선택물의 모양을 보려면 [선택] > [반전 선택]을 선택한 다음 Delete 키를 누릅니다.

선택 윤곽 확장 또는 축소

선택 윤곽을 그려 픽셀을 선택한 후에 그 테두리를 확장하거나 축소할 수 있습니다.

- 1 선택 윤곽을 그린 후 [선택] > [선택 윤곽 확장]을 선택합니다.
- 2 선택 윤곽 테두리를 확장 또는 축소하려는 만큼의 픽셀 수를 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

기존 선택 윤곽 주위의 영역 선택

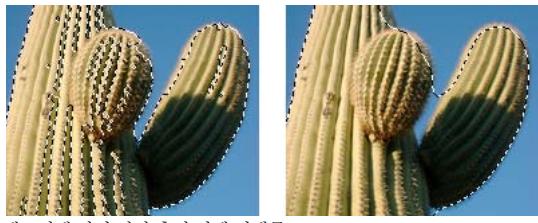
선택 윤곽에 특수 그래픽 효과를 추가하려면 기존 선택 윤곽의 프레임이 되는 추가 선택 윤곽을 만듭니다.

- 1 선택 윤곽을 그린 후 [선택] > [선택 윤곽 테두리]를 선택합니다.
- 2 기존 선택 윤곽 주위에 배치하고 싶은 선택 윤곽의 너비를 입력한 다음 확인을 클릭합니다.

선택 윤곽 테두리 매끄럽게 하기

[자동 선택 도구]를 사용한 후에 픽셀 선택물 또는 선택 윤곽의 테두리를 따라 나타나는 과도한 픽셀을 제거합니다.

- 1 [선택] > [선택 윤곽 매끄럽게]를 선택합니다.
- 2 샘플 반경을 입력하여 원하는 매끄러움의 정도를 지정하고 확인을 클릭합니다.



매끄럽게 하기 전과 후의 페셀 선택물

선택 윤곽 선택물을 변환, 옮기기 또는 저장

선택 윤곽을 패스로 변환

비트맵에서 변환할 부분 주위에 선택 윤곽을 그려서 비트맵 선택물을 벡터 객체로 변환할 수 있습니다. 이 작업은 비트맵에서 선택물을 추적하여 애니메이션을 만들기 시작하려는 경우에 유용합니다.

- ❖ 선택 윤곽을 그린 후 [선택] > [선택 윤곽을 패스로 변환]을 선택합니다.

선택 윤곽 선택물을 다른 비트맵 객체로 옮기기

한 비트맵에서 다른 비트맵이나 마스크로 선택 윤곽 선택물을 옮길 수 있습니다.

- 1 선택 윤곽을 그려 선택물을 만듭니다.
- 2 [레이어] 패널에서 레이어에 있는 다른 비트맵 객체를 선택합니다.

자세한 내용은 131페이지의 “[마스크](#)”를 참조하십시오.

선택 윤곽 선택물을 저장 또는 복구

- 1 [선택] > [비트맵 선택 저장] 또는 [선택] > [비트맵 선택 복구]를 선택합니다.
- 2 [문서] 메뉴에서 저장된 선택물이 있는 열린 문서를 선택합니다.
- 3 [선택] 메뉴에서 새 파일을 선택하거나 이전에 저장된 선택물 중에서 수정할 선택물을 선택합니다.
- 4 위에서 새 파일을 선택한 경우에는 새 선택물의 이름을 입력합니다.
- 5 (복구에만 해당) 복구한 선택물을 반전시키려면 [반전] 상자를 선택합니다.
- 6 [작업] 섹션에서 옵션을 선택합니다.

참고: 새 선택물을 저장하는 경우에는 아래의 모든 수정 옵션을 사용할 수 없습니다.

새 선택물 활성 문서에 있는 활성 선택물을 [선택물] 상자에 지정된 선택물로 바꿉니다.

선택물에 추가 활성 선택물을 [문서] 및 [선택물] 상자에 지정된 선택물에 추가합니다.

선택물에서 빼기 활성 선택물을 [문서] 및 [선택물] 상자에 지정된 선택물에서 빼니다.

선택물과 교차 활성 선택물을 [문서] 및 [선택물] 상자에 지정된 선택물과 교차시킵니다.

- 7 [확인]을 클릭한 다음 저장하거나 복구할 각 선택 윤곽 선택물에 대해 이 과정을 반복합니다.

저장된 선택 윤곽 선택물 삭제

참고: 이 기능은 열려 있는 문서에 저장된 선택물이 하나 이상 있는 경우에만 사용할 수 있습니다.

- 1 [선택] > [비트맵 선택 삭제]를 선택합니다.
- 2 [문서] 메뉴에서 저장된 선택물이 있는 열린 문서를 선택합니다.
- 3 [선택물] 메뉴에서 선택물을 선택합니다.

선택 윤곽 선택물의 내용 복사 또는 이동

선택 도구를 사용하여 선택 윤곽을 새 위치로 드래그하면 선택 윤곽은 이동하지만 내용은 움직이지 않습니다. 선택한 픽셀을 복사 또는 이동하려면 [포인터 도구]  를 사용하거나 수정자 키를 누른 상태에서 [비트맵 도구]를 사용합니다.

 아래에 설명된 수정자 키를 누른 상태에서 화살표 키를 사용하여 선택물을 이동 및 복사할 수 있습니다. 10픽셀씩 이동하려면 Shift 키도 누릅니다.

선택 윤곽 선택물의 내용 이동

1 비트맵 선택 도구로 픽셀 선택물을 만들습니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [도구] 패널의 [비트맵] 섹션에 있는 도구를 사용하여 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태로 선택물을 드래그합니다.
- [포인터 도구]를 사용하여 선택물을 드래그합니다.

선택 윤곽 선택물의 내용 복사

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [하위 선택 도구]  를 사용하여 선택물을 드래그합니다.
- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 포인터 도구를 사용하여 선택물을 드래그합니다.
- Ctrl+Alt(Windows) 또는 Command+Option(Mac OS)을 누른 상태에서 비트맵 도구를 사용하여 선택물을 드래그합니다.

참고: 위 과정 중 어느 쪽을 사용해도 이동 또는 복사된 선택물은 현재 비트맵 객체의 일부로 남습니다. 픽셀 선택물에서 비트맵을 만들려면 아래 절차를 수행합니다.

선택물을 복사하여 새 비트맵 삽입

1 픽셀 선택 도구를 사용하여 픽셀 영역을 선택합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [편집] > [삽입] > [잘라내기를 통한 비트맵]을 선택합니다.

픽셀 선택물을 기반으로 새 비트맵 객체가 현재 레이어에 생성되며 선택한 픽셀은 원본 비트맵 객체에서 삭제됩니다.

- [편집] > [삽입] > [복사를 통한 비트맵]을 선택합니다.

픽셀 선택물을 기반으로 하는 새 비트맵 객체가 현재 레이어에서 생성됩니다. [레이어] 패널에서 잘라내거나 복사한 객체 위의 현재 레이어에 새 비트맵의 축소판이 나타납니다.

선택한 객체 편집

객체 이동, 복제 또는 삭제

선택물 이동

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 포인터 도구, 하위 선택 도구 또는 이면 선택 도구로 드래그합니다.
- 선택물을 1픽셀씩 이동하려면 화살표 키를 누릅니다.

- 선택물을 10픽셀씩 이동하려면 Shift 키를 누른 상태에서 화살표 키를 누릅니다.
- [속성 관리자]에서 선택물의 원쪽 위 모서리가 위치할 x 및 y 좌표를 입력합니다.
- [정보] 패널에 객체의 x 및 y 좌표를 입력합니다. X 및 Y 상자가 보이지 않는 경우에는 패널의 아래쪽 가장자리를 드래그 합니다.

선택한 객체를 붙여넣기로 이동 또는 복사

- 하나의 객체 또는 여러 객체를 선택합니다.
- [편집] > [잘라내기] 또는 [편집] > [복사]를 선택합니다.
- [편집] > [붙여넣기]를 선택합니다.

하나 이상의 선택한 객체 복제

- [편집] > [복제]를 선택합니다.

명령을 반복하면 선택한 객체의 복제본이 원본을 중심으로 계단식으로 배열됩니다. 복제본은 이전 복제본의 10픽셀 아래, 10픽셀 오른쪽에 나타납니다. 가장 최근에 복제한 객체가 선택된 객체가 됩니다.

선택을 클론

- [편집] > [클론]을 선택합니다.

선택물의 클론은 정확하게 원본 위에 쌓이고 선택된 객체로 나타납니다.

참고: 선택한 복제물을 원본으로부터 퍽셀 단위로 이동하려면 화살표 키 또는 Shift+화살표 키를 사용합니다. 이 방법은 클론 사이의 일정 거리를 유지하거나 클론의 수평 또는 수직 정렬을 유지하는 데 편리합니다.

선택한 객체 삭제

- 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - Delete 또는 Backspace 키를 누릅니다.
 - [편집] > [지우기] 또는 [편집] > [잘라내기]를 선택합니다.
 - 객체를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Control 키를 누른 채로 클릭하여(Mac OS) 상황에 맞는 메뉴에서 [편집] > [잘라내기]를 선택합니다.

선택을 취소 또는 선택 취소

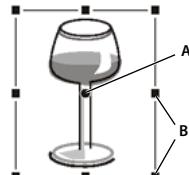
- 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - [선택] > [선택 취소]를 선택합니다.
 - 선택 윤곽 도구, 타원형 선택 윤곽 도구, 올가미 도구를 사용하고 있는 경우 선택 영역 이미지 외부의 아무 곳이나 클릭합니다.
 - Esc 키를 누릅니다.

객체와 선택물의 변형 및 왜곡

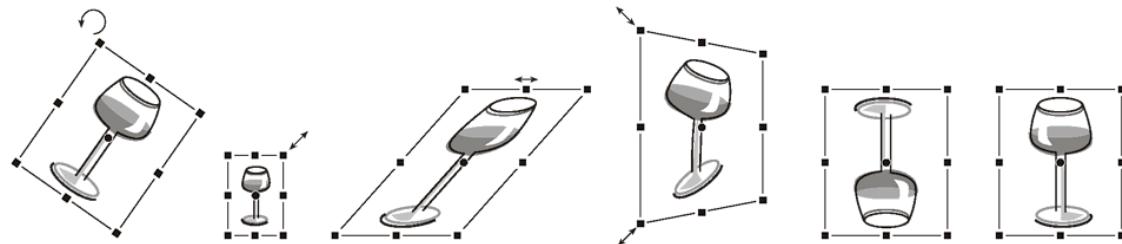
[크기 조절], [기울이기] 및 [왜곡] 도구와 메뉴 명령을 사용하여 선택한 객체, 그룹 또는 퍽셀 선택물을 변형합니다.

| | |
|---|---|
|  | 크기 조절 도구로 객체를 확대 또는 축소합니다. |
|  | 기울이기 도구로 일정한 축을 따라 객체를 비스듬하게 기울입니다. |
|  | 왜곡 도구는 도구가 활성화된 상태에서 선택 핸들을 드래그하는 방향으로 객체의 모서리나 측면을 이동합니다. 이 도구는 3D 모양을 만들 때 유용합니다. |

변형 도구 또는 [변형] 메뉴 명령, Adobe® Fireworks®를 선택하면 선택한 객체 주위에 변형 핸들이 표시됩니다.



A. 중심점 B. 변형 핸들



회전, 크기 조절, 기울이기, 왜곡, 수평 뒤집기, 수직 뒤집기

변형 핸들을 사용하여 선택한 객체 변형

1 변형 도구를 선택합니다.

선택 핸들 위나 가까이로 포인터를 움직이면 포인터가 변경되어 현재 변형이 표시됩니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 포인터를 모서리 점 가까이 놓고 드래그하여 회전합니다.
- 활성 변형 도구에 따라 변형되도록 변형 핸들을 드래그합니다.

3 원도우 내부를 두 번 클릭하거나 Enter 키를 눌러 변경 사항을 적용합니다.

선택한 객체 크기 조절

객체의 크기를 조절하면 수평, 수직 또는 두 방향 모두로 객체가 확대 또는 축소됩니다. 속성 크기 조절에 대한 자세한 내용은 [Thierry Lorey의 기사](#)를 참조하십시오.

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 크기 조절 도구를 선택합니다 .
- [수정] > [변형] > [크기 조절]을 선택합니다.

2 변형 핸들을 드래그하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 객체를 수평과 수직으로 모두 크기 조절하려면 모서리 핸들을 드래그합니다. 크기 조절 시 Shift 키를 누르면 비율이 제한됩니다.
- 객체를 수평 또는 수직으로 크기 조절하려면 측면 핸들을 드래그합니다.

- 중심점을 기준으로 객체의 크기를 조절하려면 Alt(Windows) 또는 Option(Mac) 키를 누른 상태에서 핸들을 드래그합니다.

연결된 객체의 크기를 조절할 때 효과 및 획 크기 조절/비율 조정

객체의 크기를 조절할 때 객체에 적용된 효과 및 획의 비율을 비례하게 조정하도록 선택할 수 있습니다.

참고: 표준 크기 조절과 9슬라이스 크기 조절 모두 [환경 설정] 대화 상자 또는 [정보] 패널의 설정을 사용하여 획의 크기를 조절합니다.

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Fireworks] > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다. [일반] 범주에서 [획 및 효과 크기 조절]을 선택합니다.
- [윈도우] > [정보]를 선택합니다. [정보] 패널의 [옵션] 메뉴에서 [속성 크기 조절]을 선택합니다.

선택한 객체 크기 모두 조절

캔버스에서 객체를 선택한 다음 가로, 세로 또는 가로 및 세로 방향의 객체 크기를 조절할 수 있습니다.

- [포인터 도구]를 사용하여 캔버스에서 객체를 선택합니다.
- [명령] > [선택한 객체 크기 조절]을 선택합니다.
- 대화 상자에서 크기 조절기를 사용하여 객체의 크기를 가로 또는 세로로 조절하고 [적용]을 클릭합니다.

참고: 대형 또는 소형 조절기를 선택하여 크기 조절 비율을 조정합니다.

객체 기울이기

객체 기울이기를 사용하여 객체를 수평 축, 수직 축 또는 두 축 모두를 따라 비스듬히 기울여서 변형할 수 있습니다.

1 변형 핸들을 표시하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 기울이기 도구를 선택합니다 .
- [수정] > [변형] > [기울이기]를 선택합니다.

2 핸들을 드래그하여 객체를 기울입니다.

 원근감을 만들려면 모서리 점을 드래그합니다.

3 문서를 두 번 클릭하거나 Enter 키를 누릅니다.

객체 왜곡

[왜곡 도구]로 선택 핸들을 드래그하여 객체의 크기와 비율을 변경합니다.

1 변형 핸들을 표시하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 왜곡 도구를 선택합니다 .
- [수정] > [변형] > [왜곡]을 선택합니다.

2 핸들을 드래그하여 객체를 왜곡합니다.

3 윈도우 내부를 두 번 클릭하거나 Enter 키를 누릅니다.

객체 회전 또는 뒤집기

객체를 회전하거나 뒤집는 경우 중심점이 측이 됩니다.

 객체가 3차원에서 회전한 것처럼 보이도록 원근감을 만들려면 44페이지의 “[객체 기울이기](#)”를 참조하십시오.

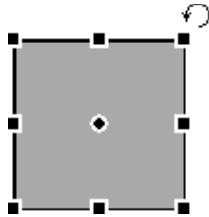
선택한 객체 90° 또는 180° 회전

❖ [수정] > [변형]을 선택하고 하위 메뉴에서 [회전] 명령을 선택합니다.

선택한 객체를 드래그하여 회전

1 변형 도구를 선택합니다.

2 회전 포인터가 나타날 때까지 포인터를 객체 외부로 이동합니다.



3 드래그하여 객체를 회전합니다.

 수평을 기준으로 15도씩 회전하려면 포인터를 Shift 키를 누른 상태에서 드래그합니다.

4 원도우 내부를 두 번 클릭하거나 Enter 키를 눌러 변경 사항을 적용합니다.

회전축의 위치 조정

❖ 중심에서 벗어나도록 중심점을 드래그합니다.

선택물의 중심에 회전축 재설정

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 중심점을 두 번 클릭합니다.
- Esc 키를 눌러 객체 선택을 취소한 다음 다시 선택합니다.

상대 위치를 유지하며 객체 뒤집기

❖ [수정] > [변형] > [수평 뒤집기] 또는 [수직 뒤집기]를 선택합니다.

숫자에 의한 객체 변형

객체를 드래그하여 크기를 조절하거나 회전하는 대신 특정 값을 입력하여 변형할 수 있습니다. [속성 관리자], [정보] 패널 또는 [숫자 변형] 명령을 사용합니다.

❖ [속성 관리자] 또는 [정보] 패널에 새 폭(W) 또는 높이(H) 치수를 입력합니다.

참고: [속성 관리자]에서 W 및 H 상자가 보이지 않으면 확장 화살표를 클릭하여 모든 속성을 표시합니다.

[숫자 변형] 명령을 사용하여 선택한 객체의 크기 조절 또는 회전

1 [수정] > [변형] > [숫자 변형]을 선택합니다.

2 팝업 메뉴에서 수행할 변형의 유형을 선택합니다.

- 3 선택물의 크기를 조절할 때 수평 및 수직 비율을 유지하려면 [비율 제한]을 선택합니다.
- 4 [속성 크기 조절]을 선택하여 객체 자체와 객체의 칠, 획 및 효과를 변형합니다.
- 5 [속성 크기 조절]을 선택 취소하면 패스만 변형됩니다.
- 6 선택물의 변형에 사용할 숫자 값을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

숫자 변형 정보 보기

[정보] 패널을 사용하여 현재 선택한 객체의 숫자 변형 정보를 봅니다. 객체 편집 시 정보가 업데이트됩니다.

❖ [윈도우] > [정보]를 선택합니다.

9-슬라이스 크기 조절

9슬라이스 크기 조절을 사용하면 벡터 및 비트맵 객체의 형상을 왜곡하지 않고 텍스트나 등근 모서리와 같은 주요 요소의 모양을 유지하며 크기를 조절할 수 있습니다.

9슬라이스 크기 조절은 다음의 경우에는 적용될 수 없습니다.

- 텍스트
- 텍스트를 포함한 심볼
- 회전하거나 왜곡하거나 기울인 텍스트를 포함한 그룹

참고: 텍스트를 포함한 그룹 또는 심볼이 9슬라이스 크기 조절로 설정된 경우 9슬라이스 크기 조절을 사용하지 않고 텍스트 크기가 조절됩니다.

Fireworks에는 두 가지 9슬라이스 크기 조절 방법, 즉 다시 조정할 수 있는 영구 안내선을 사용한 심볼 크기 조절 방법과 한 번만 적용하는 임시 안내선을 사용한 표준 크기 조절 방법이 있습니다. 심볼 크기 조절은 여러 번 다시 사용하는 객체에 유용합니다. 표준 크기 조절은 디자인 실물 크기 모형에 통합할 비트맵 객체나 기본 모양을 한 번만 빠르게 조정하는 경우에 좋습니다.

9슬라이스 크기 조절을 사용하여 크기 조절 가능한 객체를 만드는 방법에 대한 비디오 자습서는 www.adobe.com/go/lrvid4036_fw_kr을 참조하십시오. 9슬라이스 크기 조절을 사용하는 것을 보여주는 예제는 http://www.adobe.com/go/learn_fw_9slicescaling_kr에서 Sarthak Singhal의 기사를 참조하십시오.

 더 유연하게 크기 조절을 하기 위해서는 가운데 슬라이스를 가능한 한 크게 만듭니다. (객체를 심하게 축소할 경우 주변 슬라이스가 원래 크기로 제한됩니다.)

기타 도움말 항목

149페이지의 “[심볼](#)”

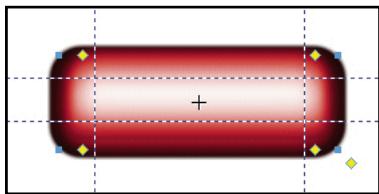
6페이지의 “[다른 응용 프로그램에서 만든 그래픽 열기](#)”

283페이지의 “[안내선 및 격자 환경 설정](#)”

심볼에 9슬라이스 적용

심볼에 9슬라이스 안내선 적용

- 1 심볼 또는 단추를 두 번 클릭하여 심볼 편집 모드에 들어갑니다.
- 2 [속성] 패널에서 [9슬라이드 크기 조절 안내선]에 대해 [사용]을 선택합니다.
- 3 단추 또는 심볼 위에서 안내선을 적절히 이동하여 배치합니다. 심볼에서 크기를 조절할 때 왜곡을 피하려는 부분(예: 모서리)이 안내선 외부에 있는지 확인합니다.

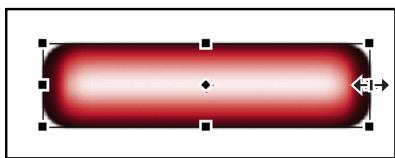


단추를 크기 조절했을 때 모서리가 왜곡되지 않도록 위치가 지정된 9슬라이스 크기 조절 안내선.

4 (선택 사항) 안내선을 잡습니다. [속성] 패널에서 9슬라이드 크기 조절 안내선에 대해 [잠금]을 선택합니다.

5 심볼이 포함된 페이지로 돌아가려면 문서 패널 위쪽에 있는 페이지 아이콘을 클릭합니다 □.

6 [크기 조절 도구] □를 사용하여 필요한 대로 심볼의 크기를 조절합니다.



모서리의 모양을 왜곡하지 않으면서 단추의 크기가 조절됩니다.

💡 심볼에 9슬라이스 가이드를 적용한 후에 다른 9슬라이스 심볼의 보호 영역에 중첩하여 완벽하게 크기가 조절되는 복합 객체를 만들 수 있습니다.

기타 도움말 항목

149페이지의 “[심볼](#)”

슬라이스 세 개를 사용하여 1차원으로 크기 조절

객체의 크기를 한 차원으로만 조절하려는 경우 9개가 아닌 3개의 슬라이스를 사용할 수 있습니다.

- ❖ 표준 9슬라이스 절차를 수행하면서 3단계에서 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 수직 크기 조절을 수행하는 경우 수평 슬라이스 안내선을 객체의 가장자리로 드래그합니다.
 - 수평 크기 조절을 수행하는 경우 수직 안내선을 가장자리로 드래그합니다.

9슬라이스 크기 조절을 사용하는 심볼 확인

- ❖ [문서 라이브러리] 패널에서 심볼 아이콘을 두 번 클릭하여 심볼 편집 모드에 들어가고 슬라이스 안내선을 찾습니다.

기타 도움말 항목

151페이지의 “[심볼 편집에서 페이지 편집으로 전환](#)”

9슬라이스 표준 객체

[9슬라이스 크기 조절 도구]를 사용하면 객체의 형상을 왜곡하지 않고 크기를 조절하는 데 도움이 되는 임시 슬라이스 안내선을 만들 수 있습니다. 이 도구는 디자인 프로토타입 및 실물 크기 모형의 비트맵 객체 또는 기본 모양 크기를 빠르게 조절하는데 유용합니다.

[9슬라이스 크기 조절] 도구를 사용하여 만든 안내선은 한 번 사용하면 사라집니다. 여러 번 사용할 수 있는 영구적인 슬라이스 안내선에 대한 내용은 46페이지의 “[심볼에 9슬라이스 적용](#)”을 참조하십시오.

- 1 캔버스에서 비트맵 객체 또는 벡터 모양을 선택합니다.

2 [도구] 패널에서 [9슬라이스 크기 조절 도구] 를 선택합니다.

참고: 1단계에서 [자동 모양]을 선택한 경우에는 그룹을 해제하라는 메시지가 표시됩니다. [자동 모양] 조절점의 조정을 마친 경우에만 그룹을 해제합니다.

3 캔버스에서 프로젝트의 형상을 가장 잘 유지할 수 있도록 슬라이스 안내선을 정렬합니다. (자세한 내용은 46페이지의 “9-슬라이스 크기 조절”을 참조하십시오.)**4** 모서리나 측면 핸들을 드래그하여 객체를 변형합니다.**기타 도움말 항목**

68페이지의 “[기본 모양](#)”

73페이지의 “[자동 모양](#)”

282페이지의 “[편집 환경 설정](#)”

여러 객체 구성

객체 구성 옵션

객체 그룹화 객체를 한 단위로 취급하거나 각 객체와 그룹에 있는 다른 객체 사이의 관계를 보호합니다.

객체 순서 쌓기 객체를 다른 객체의 앞 또는 위로 정렬합니다.

선택한 객체 정렬 객체를 캔버스의 영역이나 수직 또는 수평 축에 정렬합니다.

객체 그룹화 또는 그룹 해제

선택한 개별 객체를 그룹화한 후 마치 단일 객체인 것처럼 조작합니다. 예를 들어, 여러 개의 꽃잎을 개별 객체로 그린 후 그룹화하여 꽃 전체를 단일 객체로 선택하고 이동합니다.

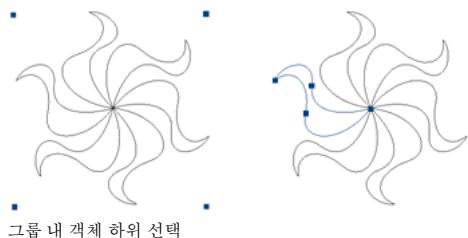
그룹을 해제하지 않고 편집할 수 있습니다. 객체 그룹을 해제하지 않고 그룹 내 개별 객체를 선택할 수 있습니다. 또한 언제든지 객체 그룹 해제가 가능합니다.

❖ [수정] > [그룹] 또는 [수정] > [그룹 해제]를 선택합니다.

그룹 내에서 객체 선택

그룹 내에 있는 개별 객체로 작업하려면 객체를 그룹 해제하거나 [하위 선택 도구] 를 사용하여 그룹을 그대로 둔 채 개별 객체를 선택합니다.

하위 선택된 객체의 속성을 수정하면 하위 선택된 객체만 변경됩니다. 하위 선택한 객체를 다른 레이어로 이동하면 그룹에서 객체가 제거됩니다.



그룹의 일부인 객체 선택

- ❖ 하위 선택 도구를 선택하고 객체를 클릭하거나 객체 주위의 선택 영역을 드래그합니다. 객체를 추가하거나 선택물에서 제거 하려면 Shift 키를 누른 상태에서 클릭하거나 드래그합니다.

하위 선택된 객체를 포함하는 그룹 선택

- ❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 그룹 내의 적당한 위치를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Control 키를 누른 채로 클릭한(Mac OS) 후 상황에 맞는 메뉴에서 [선택] > [그룹 전체 선택]을 선택합니다.
 - [선택] > [그룹 전체 선택]을 선택합니다.

선택한 그룹에 있는 모든 객체 선택

- ❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 그룹 내의 적당한 위치를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Control 키를 누른 채로 클릭한(Mac OS) 후 상황에 맞는 메뉴에서 [선택] > [그룹 개별 선택]을 선택합니다.
 - [선택] > [그룹 개별 선택]을 선택합니다.

객체 순서 쌓기

레이어 내에서는 생성된 순서에 따라 객체가 쌓이며 가장 최근에 생성된 객체가 맨 위에 놓입니다. 여러 객체를 겹쳤을 때의 모양은 객체가 쌓인 순서에 의해 결정됩니다.

또한 레이어는 쌓인 순서에도 영향을 미칩니다. 예를 들어, 문서에 레이어 1 및 레이어 2라는 두 레이어가 있으면 레이어 1이 [레이어] 패널에서 레이어 2 아래에 나열되어 있는 경우 레이어 2에 있는 모든 요소가 레이어 1에 있는 모든 요소보다 앞에 표시됩니다.

[레이어] 패널에서 레이어를 새 위치로 드래그하면 레이어의 순서를 변경할 수 있습니다. 자세한 내용은 128페이지의 “레이어 구성”을 참조하십시오.

레이어에서 선택한 객체 또는 그룹의 쌓기 순서 변경

- 객체 또는 그룹을 쌓기 순서의 맨 위나 맨 아래로 이동하려면 [수정] > [배열] > [맨 앞으로 가져오기] 또는 [맨 뒤로 보내기]를 선택합니다.
 - 객체 또는 그룹을 쌓기 순서에서 한 단계 위나 아래로 이동하려면 [수정] > [배열] > [앞으로 가져오기] 또는 [뒤로 보내기]를 선택합니다.
- 두 개 이상의 객체 또는 그룹을 선택하면 객체는 서로 간의 순서를 유지하면서 선택하지 않은 모든 객체의 앞이나 뒤로 이동 합니다.

레이어 사이에서 객체 배열

레이어 패널에서는 다양한 방법으로 레이어를 구성할 수 있습니다. 선택한 객체를 한 레이어에서 다른 레이어로 이동하려면 객체 축소판이나 파란색 선택 표시기를 다른 레이어로 드래그합니다.

객체 정렬

정렬 명령은 선택한 객체에 한 번 이상 적용할 수 있습니다.

- ❖ 이러한 명령에 빠르게 액세스하려면 [정렬] 패널([창] > [정렬])을 사용합니다.

선택한 객체 정렬

- 1 [수정] > [정렬]을 선택합니다.
- 2 다음 옵션 중 한 가지를 선택합니다.

왼쪽 가장 왼쪽의 선택한 객체에 객체를 정렬합니다.

수직 가운데 수직 축을 따라 객체의 중심점을 정렬합니다.

오른쪽 가장 오른쪽의 선택한 객체에 객체를 정렬합니다.

위 맨 위의 선택한 객체에 객체를 정렬합니다.

수평 가운데 수평 축을 따라 객체의 중심점을 정렬합니다.

아래쪽 맨 아래의 선택한 객체에 객체를 정렬합니다.

객체 정렬에 대한 자세한 내용은 [Aligning and Distributing Objects](#) 자습서를 참조하십시오.

자동 모양 정렬

자동 모양의 정렬 옵션을 설정하려면 해당 API를 사용합니다. 예:

```
smartShape.elem.elements[0].pathAttributes.brushPlacement="center";
smartShape.elem.elements[0].pathAttributes.brushPlacement="inside";
smartShape.elem.elements[0].pathAttributes.brushPlacement="outside";
smartShape.elem.elements[0].pathAttributes.fillOnTop=false;
```

지정한 설정은 해당 자동 모양에만 사용됩니다. 이러한 설정을 자동 모양에 적용한 후 그려진 획 및 패스는 다음 번 자동 모양에 사용되며 객체에는 사용되지 않습니다.

세 개 이상의 선택한 객체에 폭 또는 높이를 고르게 분배

- ❖ [수정] > [정렬] > [너비로 분배] 또는 [수정] > [정렬] > [높이로 분배]를 선택합니다.

5장: 비트맵 작업

비트맵 만들기

비트맵은 픽셀이라는 작은 컬러 사각형으로 구성된 그래픽으로, 모자이크의 타일처럼 여러 개가 모여 이미지를 형성합니다. 비트맵 그래픽의 예로는 사진, 스캔한 이미지, 페인트 프로그램으로 만든 그래픽이 있습니다. 비트맵 그래픽은 레스터 이미지라고도 합니다.

Adobe® Fireworks®는 사진 편집, 벡터 그리기 및 페인트 응용 프로그램의 기능이 결합되어 있습니다. 비트맵 도구를 사용하여 그리거나 페인트하여 비트맵 이미지를 만들 수 있습니다. 또는 벡터 객체를 비트맵 이미지로 변환하거나, 이미지를 열거나 가져와서 비트맵 이미지를 만들 수 있습니다. 비트맵 이미지는 벡터 객체로 변환할 수 없습니다.

기타 도움말 항목

4페이지의 “[비트맵 그래픽 정보](#)”

그리기로 비트맵 객체 만들기

비트맵 객체를 만들면 현재 레이어에 해당 객체가 나타납니다. 레이어가 확장된 [레이어] 패널에는 축소판과 각 비트맵 객체의 이름이 해당 레이어 아래에 표시됩니다. 일부 비트맵 응용 프로그램에서는 각 비트맵 객체를 별도의 레이어로 간주하지만 Fireworks에서는 비트맵 객체, 벡터 객체 및 텍스트를 레이어에서 결합합니다.

- 1 [도구] 패널의 [비트맵] 섹션에서 [브러시 도구]나 [연필 도구]를 선택합니다.
 - 2 [브러시 도구]나 [연필 도구]로 페인트하거나 그려 캔버스에 비트맵 객체를 만듭니다.
- [레이어] 패널의 현재 레이어에 새 비트맵 객체가 추가됩니다. 연필 또는 브러시 도구 사용에 대한 자세한 내용은 52페이지의 “[비트맵 편집](#)”을 참조하십시오.

빈 비트맵 객체 만들기

빈 비트맵을 만든 다음 여기에 픽셀을 그리거나 페인트할 수 있습니다.

- ❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - [레이어] 패널에서 [새 비트맵 이미지] 단추 를 클릭합니다.
 - [편집] > [삽입] > [빈 비트맵]을 선택합니다.
 - 캔버스의 빈 영역에서 시작하여 선택물 선택 윤곽을 그리고 채웁니다. 자세한 내용은 36페이지의 “[픽셀 선택물 선택 윤곽 만들기](#)”를 참조하십시오.
- [레이어] 패널의 현재 레이어에 빈 비트맵이 추가됩니다.

픽셀을 자르거나 복사하여 새 비트맵 객체로 붙여넣기

- 1 [선택 윤곽 도구], [옮기기 도구] 또는 [자동 선택 도구]를 사용하여 픽셀을 선택합니다.
- 2 잘라내어 붙여넣거나 선택물을 새 비트맵으로 복사합니다.

[레이어] 패널에 선택물이 현재 레이어의 객체로 표시됩니다.

참고: 픽셀 선택 윤곽 선택물을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 클릭(Mac OS)한 다음 잘라내기 또는 복사 옵션을 선택할 수도 있습니다.

선택한 벡터 객체를 비트맵 이미지로 변환

참고: [편집] > [실행 취소]를 사용할 수 있거나 [작업 내역] 패널에서 액션을 실행 취소할 수 있는 경우를 제외하고는 벡터를 비트맵으로 변환하는 작업은 취소할 수 없습니다.

- ❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - [수정] > [선택물 병합]을 선택합니다.
 - [레이어] 패널의 [옵션] 메뉴에서 [선택물 병합]을 선택합니다.

비트맵 편집

사진 편집에 가장 많이 사용되는 도구는 [이미지 편집] 패널([원도우] > [기타] > [이미지 편집])에 들어 있습니다. 자세한 내용은 Adobe 개발 센터의 http://www.adobe.com/go/learn_fw_imageditingpanel_kr에서 Ruth의 Kastenmayer 기사를 참조하십시오.

비트맵 객체 그리기

- 1 [연필 도구]  를 선택합니다.
- 2 [속성] 관리자에서 도구 옵션을 설정합니다.
앤티앨리어스 그리는 선의 가장자리를 매끄럽게 합니다.
자동 지우기 흑 색상 위에서 [연필 도구]를 클릭할 때 칠 색상을 사용합니다.
투명도 유지 그래픽의 투명 영역이 아닌 기존 픽셀에서만 그릴 수 있도록 연필 도구를 제한합니다.
- 3 드래그하여 그립니다. Shift 키를 누른 상태에서 드래그하여 패스를 수평, 수직 또는 대각선으로 제한합니다.

[브러시 도구]를 사용하여 객체를 페인트

자세한 내용은 112페이지의 “[흑 적용 및 변경](#)”을 참조하십시오.

- 1 [브러시 도구]  를 선택합니다.
- 2 [속성] 관리자에서 흑 속성을 설정합니다.
- 3 드래그하여 페인트합니다.

픽셀을 칠 색상으로 변경

- 1 [페인트 통 도구]  를 선택합니다.
- 2 [칠 색상] 상자에서 색상을 선택합니다.
- 3 [속성] 관리자에서 허용치 값을 설정합니다.
참고: 허용치에 따라 얼마나 비슷한 색상으로 픽셀을 칠할지 결정됩니다. 허용치 값이 낮으면 클릭한 픽셀과 비슷한 색상 값으로 픽셀이 칠해집니다. 허용치 값이 높으면 광범위한 색상 값으로 픽셀이 칠해집니다.

- 4 이미지를 클릭합니다.

허용치 범위 안의 모든 픽셀이 칠 색상으로 변경됩니다.

픽셀 선택물에 그라디언트 칠 적용

- 1 원하는 영역을 선택합니다.
- 2 [도구] 패널에서 [페인트 통 도구]를 클릭하고 팝업 메뉴에서 [그라디언트 도구]  를 선택합니다.
- 3 [속성] 관리자에서 칠 속성을 설정합니다.
- 4 픽셀 선택물을 클릭하여 칠을 적용합니다.

색상을 샘플링하여 획 또는 칠 색상으로 사용

참고: 색상 상자 스포이드 포인터는 [스포이드 도구]와 다릅니다. 107페이지의 “색상 팝업 윈도우에서 색상 샘플링”을 참조하십시오.

[스포이드 도구]  를 사용하여 이미지에서 색상을 샘플링합니다.

- 1 올바른 속성이 아직 활성화되지 않은 경우 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - [도구] 패널에서 [획 색상] 상자 옆에 있는 획 아이콘을 클릭하여 속성을 활성화합니다.
 - [도구] 패널에서 [칠 색상] 상자 옆에 있는 칠 아이콘을 클릭하여 속성을 활성화합니다.

참고: 색상 상자 자체를 클릭하지 마십시오. 이 경우 [스포이드 도구]가 아니라 스포이드 포인터가 나타납니다.

- 2 Fireworks 문서 또는 Fireworks에서 열 수 있는 파일을 엽니다.
- 3 [도구] 패널의 [색상] 섹션에서 [스포이드 도구]를 선택합니다. [속성 관리자]에서 [색상 평균화 샘플]을 설정합니다.
 - 1 픽셀 단일 픽셀로 획 또는 칠 색상을 만듭니다.
 - 3x3 평균 3x3 픽셀 영역 안의 평균 색상 값으로 획 또는 칠 색상을 만듭니다.
 - 5x5 평균 5x5 픽셀 영역 안의 평균 색상 값으로 획 또는 칠 색상을 만듭니다.
- 4 문서의 아무 위치에서나 [스포이드 도구]를 클릭합니다.

샘플링된 색상이 Fireworks 전체의 [획 색상] 또는 [칠 색상] 상자에 나타납니다.

비트맵 객체 또는 선택물에서 픽셀 지우기

- 1 [지우개 도구]  를 선택합니다.
- 2 [속성] 관리자에서 둥근 모양 또는 사각 모양의 지우개를 선택합니다.
- 3 슬라이더를 드래그하여 [가장자리], [크기] 및 [불투명도] 레벨을 설정합니다.
- 4 지우려는 픽셀 위로 [지우개 도구]를 드래그합니다.

선택한 비트맵 자르기

Fireworks 문서 안에서 하나의 비트맵 객체를 분리하여 다른 객체는 캔버스에 그대로 둔 상태에서 해당 비트맵 객체만 자를 수 있습니다.

- 1 비트맵 선택 도구를 사용하여 비트맵 객체를 선택하거나 선택물 선택 윤곽을 그립니다.
- 2 [편집] > [선택한 비트맵 자르기]를 선택합니다.
- 3 그대로 유지하려는 비트맵 이미지의 영역을 테두리 상자가 둘러댈 때까지 자르기 핸들을 조정합니다.

참고: 선택한 자르기 영역을 취소하려면 Esc 키를 누릅니다.



테두리 상자

- 4 테두리 상자 내부를 두 번 클릭하거나 Enter 키를 눌러 선택한 영역을 자릅니다.

비트맵 수정

| | |
|--|--|
| | [도장 도구]를 사용하면 이미지의 한 영역을 다른 영역으로 복사하거나 클론할 수 있습니다. |
| | [흐림 도구]는 이미지에서 선택한 영역의 초점을 흐리게 합니다. |
| | [스머지 도구]는 색상을 선택하여 이미지에서 드래그하는 방향으로 문지릅니다. |
| | [선명 도구]는 이미지의 영역을 선명하게 합니다. |
| | [닷지 도구]는 이미지의 일부를 밝게 합니다. |
| | [번 도구]는 이미지의 일부를 어둡게 합니다. |
| | [적목 현상 제거 도구]는 사진의 적목 현상을 줄입니다. |
| | [색상 바꾸기 도구]는 한 색상 위에 다른 색상을 페인트합니다. |

픽셀 클론

픽셀을 클론하면 긁힌 사진을 수정하거나 이미지에서 잡티를 제거할 때 유용합니다. 사진의 픽셀 영역을 복사하여 긁힌 부분이나 잡티가 있는 부분을 클론한 영역으로 바꿀 수 있습니다.

- 1 [도장 도구]를 선택합니다.

- 2 소스로 지정할 영역이나 클론할 영역을 클릭합니다.

샘플링 포인터가 십자형 포인터로 바뀝니다.

참고: 클론할 다른 픽셀 영역을 지정하려면 픽셀의 다른 영역을 Alt 키를 누른 상태에서 클릭(Windows)하거나 Option 키를 누른 상태에서 클릭(Mac OS)합니다.

- 3 이미지의 다른 부분으로 이동하고 포인터를 드래그합니다.

두 개의 포인터가 나타납니다.

- 첫 번째는 소스로서 십자형 모양입니다.
- 선택한 브러시 환경 설정에 따라 두 번째 포인터는 도장, 십자형 또는 파란색 원 모양이 될 수 있습니다. 두 번째 포인터를 드래그하면 첫 번째 포인터 아래쪽의 픽셀이 복사되어 두 번째 포인터 아래 영역에 적용됩니다.

[도장 도구]에 대한 옵션 설정

- 1 [도장 도구]를 선택합니다.
- 2 [속성 관리자]에서 [도장] 옵션을 설정합니다.

크기 도장의 크기를 결정합니다.

가장자리 획의 부드러운 정도를 결정합니다(100%-딱딱함, 0%-부드러움).

소스 정렬 샘플링 작업을 결정합니다. [소스 정렬]을 선택하면 샘플링 포인터가 두 번째 포인터와 수직 또는 수평을 이루며 이동합니다. [소스 정렬]을 선택하지 않으면 두 번째 포인터의 클릭 및 이동 위치에 관계없이 샘플 영역이 고정됩니다.

전체 문서 사용 모든 레이어의 모든 객체를 샘플링합니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 [도장 도구]는 활성 객체에서만 샘플링합니다.

불투명도 획을 통해 배경을 얼마만큼 볼 수 있는지 결정합니다.

블렌드 모드 클론한 이미지가 배경에 주는 효과를 결정합니다.

픽셀 선택을 복제

- [하위 선택 도구]로 픽셀 선택물을 드래그합니다.
- [포인터 도구]를 사용하여 픽셀 선택물을 Alt 키를 누른 상태에서 드래그(Windows)하거나 Option 키를 누른 상태에서 드래그(Mac OS)합니다.

이미지에 흐림, 선명 및 스머지 적용

[흐림 도구]와 [선명 도구]는 픽셀의 초점에 영향을 줍니다. [흐림 도구]를 사용하면 요소의 초점을 선택적으로 흐리게 만들어서 이미지의 특정 부분을 강조할 수 있습니다. [선명 도구]는 스캔 문제를 해결하거나 초점이 흐린 사진을 수정하는 데 유용합니다. [스머지 도구]를 사용하여 색상을 부드럽게 블렌드할 수 있습니다.

- 1 [흐림], [선명] 또는 [스머지] 도구를 선택합니다.

- 2 [속성] 관리자에서 브러시 옵션을 설정합니다.

크기 브러시 끝의 크기를 설정합니다.

가장자리 브러시 끝의 부드러운 정도를 지정합니다.

모양 둥근 브러시 끝 모양이나 사각 브러시 끝 모양을 설정합니다.

강도 흐린 정도나 선명한 정도를 설정합니다.

[스머지] 옵션

압력 획의 강도를 설정합니다.

색상 문지르기 각 획을 시작할 때 지정한 색상을 사용하여 문지를 수 있습니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 도구 포인터 아래의 색상이 사용됩니다.

전체 문서 사용 모든 레이어에 있는 모든 객체의 색상 데이터를 사용하여 문지를 합니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 활성 객체의 색상만 사용됩니다.

- 3 도구를 선명, 흐림 또는 스머지 효과를 적용할 픽셀 위로 드래그합니다.

 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 눌러 도구 비헤이비어를 변경합니다.

이미지의 일부를 밝게 또는 어둡게 하기

[닻지 도구] 또는 [번 도구]를 사용하여 이미지의 픽셀을 밝게 또는 어둡게 합니다. 이 도구를 사용하면 사진을 현상할 때 빛의 노출을 늘리거나 줄이는 것과 비슷한 효과를 낼 수 있습니다.

1 이미지의 일부를 밝게 하려면 [닻지 도구]를 선택하고 어둡게 하려면 [번 도구]를 선택합니다.

2 [속성 관리자]에서 브러시 옵션과 노출을 설정합니다.

노출 범위는 0%에서 100%입니다. 값이 높을수록 효과가 더 강해집니다.

3 [속성] 관리자에서 범위를 설정합니다.

어두운 영역 주로 이미지의 어두운 부분을 변경합니다.

강조 영역 주로 이미지의 밝은 부분을 변경합니다.

중간톤 주로 이미지의 채널에서 중간 영역을 변경합니다.

4 밝게 하거나 어둡게 할 이미지 부분 위로 드래그합니다.

참고: [닻지 도구]와 [번 도구] 간에 일시적으로 전환하려면 Alt 키를 누릅니다(Windows).

사진에서 적목 현상 제거

[적목 현상 제거 도구]는 사진 속의 빨간 부분만 빠르게 페인트하여 붉은 색상을 회색과 검정으로 바꿉니다.



원본 사진, 적목 현상 제거 도구 사용 후의 사진

1 [도구] 패널의 [비트맵] 섹션에서 [적목 현상 제거 도구] 를 선택합니다. 도구가 보이지 않으면 팝업이 나타날 때까지 [도장 도구]를 계속 누릅니다.

2 [속성 관리자]에서 다음 옵션을 설정합니다.

허용치 바꿀 수 있는 색조의 범위를 결정합니다. 예를 들어, 0은 빨간색만 바꾸고 100은 빨간색이 포함된 모든 색조를 바꿉니다.

강도 빨간색을 바꿀 때 사용되는 회색의 어두운 정도를 설정합니다.

3 사진의 빨간 눈동자 부분 위로 십자형 포인터를 드래그합니다.

적목 현상이 아직 남은 경우 [편집] > [실행 취소]를 선택한 다음 다른 [허용치]와 [강도] 설정을 사용하여 2-3단계를 반복합니다.

비트맵 객체의 색상 바꾸기



원본 사진, 색상 바꾸기 도구 사용 후의 사진

색상 견본을 사용하여 색상 바꾸기

- 1 [도구] 패널의 [비트맵] 섹션에서 [색상 바꾸기 도구] 를 선택합니다. 도구가 보이지 않으면 팝업 메뉴가 나타날 때까지 [도장 도구]를 계속 누릅니다.
- 2 [속성] 관리자의 [소스] 상자에서 [견본]을 클릭합니다.
- 3 [변경 전 색상] 상자를 클릭하여 색상 선택기를 표시하고 팝업 메뉴에서 색상을 선택하여 바꿀 색상을 지정합니다.
- 4 [속성] 관리자에서 [변경 후 색상]을 클릭하고 팝업 메뉴에서 색상을 선택합니다.
- 5 [속성] 관리자에서 기타 획 속성을 설정합니다.

허용치 바꿀 색상 범위를 결정합니다. 예를 들어, 0은 [변경 전 색상]만 바꾸고, 100은 [변경 전 색상]과 비슷한 모든 색상을 바꿉니다.

강도 [변경 전 색상]을 어느 정도 바꿀지 결정합니다.

색상화 [변경 전 색상]을 [변경 후 색상]으로 바꿉니다. 일부 [변경 전 색상]은 그대로 두고 [변경 후 색상]을 사용하여 [변경 전 색상]을 옅게 하려면 [색상화]를 선택 취소합니다.

- 6 바꿀 색상 위로 도구를 드래그합니다.

이미지에서 선택된 색상으로 색상 바꾸기

- 1 [도구] 패널의 [비트맵] 섹션에서 [색상 바꾸기 도구] 를 선택합니다. 도구가 보이지 않으면 팝업 메뉴가 나타날 때까지 [도장 도구]를 계속 누릅니다.
- 2 [속성] 관리자의 [소스] 상자에서 [이미지]를 클릭합니다.
- 3 [속성 관리자]에서 [변경 후 색상] 상자를 클릭하여 색상 선택기를 선택하고 팝업 메뉴에서 색상을 선택합니다.
- 4 [속성 관리자]에서 기타 획 속성을 설정합니다.
- 5 바꿀 색상이 포함된 비트맵 이미지 부분을 이 도구를 사용하여 클릭한 후 도구를 누른 상태에서 브러시를 사용하듯 이미지에서 드래그합니다.

페더링을 사용하여 가장자리 흐리게 만들기

페더링은 픽셀 선택물의 가장자리를 흐리게 만듭니다. 또한 페더링을 통해 선택한 영역을 주위의 픽셀과 블렌드할 수 있습니다. 페더는 선택물을 복사하여 다른 배경에 붙여넣을 때 유용합니다.



- 1 [파일] > [가져오기]를 사용하여 캔버스에서 페더링하려는 이미지를 가져옵니다.
- 2 선택 도구 중 하나를 사용하여 페더링하려는 이미지 부분을 선택합니다.
- 3 [선택] > [반전]을 선택합니다.
- 4 [선택] > [페더]를 선택합니다. 또는 [속성] 패널의 [가장자리] 메뉴에서 옵션을 선택할 수도 있습니다.
- 5 [선택물 페더] 대화 상자에서 페더 반경 값을 입력합니다. 기본값 10은 가장 실용적인 용도로 유용합니다. 또는 [가장자리] 메뉴에서 페더 반경 값을 선택합니다.
- 6 [삭제]를 누릅니다.

비트맵 색상 및 톤 조정

색상 및 톤 조정 필터를 사용하여 비트맵 이미지의 색상을 개선할 수 있습니다.

- 이동과 편집이 가능하며 픽셀을 영구적으로 변경하지 않는 필터를 적용하려면 라이브 필터를 사용합니다. 가능하면 필터를 라이브 필터로 사용하는 것이 좋습니다.
- 참고:** 라이브 필터는 활용 범위가 더 넓지만 문서에서 라이브 필터를 많이 사용하면 Fireworks 성능이 저하될 수 있습니다.
- 바꿀 수 없도록 영구적으로 필터를 적용하려면 [필터] 메뉴에서 해당 필터를 선택합니다.
 - [필터] 메뉴에서 픽셀 선택물에 라이브 필터를 적용할 수 없습니다. 비트맵 영역을 정의하고 해당 영역에서 별도의 비트맵을 만든 후 라이브 필터를 비트맵에 적용할 수 있습니다.
 - 선택한 벡터 객체에 [필터] 메뉴를 사용하여 필터를 적용하면 선택물이 비트맵으로 변환됩니다.

비트맵 선택물 선택 윤곽으로 정의한 영역에 라이브 필터 적용

- 1 비트맵 선택 도구를 선택하여 선택물 선택 윤곽을 그립니다.
 - 2 [편집] > [잘라내기]를 선택합니다.
 - 3 [편집] > [붙여넣기]를 선택합니다.
- 픽셀의 원래 위치에 선택물이 정확하게 붙지만 선택물은 이제 별개의 비트맵 객체입니다.
- 4 [레이어] 패널에서 새 비트맵 객체의 축소판을 클릭하여 비트맵 객체를 선택합니다.
 - 5 [속성] 관리자에서 라이브 필터를 적용합니다.

새 비트맵 객체에만 라이브 필터가 적용되어 픽셀 선택물에 필터를 적용한 결과가 시뮬레이트됩니다.

비트맵의 톤 범위 조정

전체 톤 범위 비트맵의 경우 모든 영역에 동일한 수의 픽셀이 있어야 합니다. 톤 범위 조정을 위해서는 [레벨]을 사용하거나, 정밀한 조절을 위해 [곡선]을 사용하거나, 자동 조정을 위해 [자동 레벨]을 사용할 수 있습니다.

[레벨] 기능을 사용하여 강조 영역, 중간톤 또는 어두운 영역에 픽셀이 많이 집중된 비트맵을 수정할 수 있습니다.

강조 영역 이미지가 빛이 바랜 것처럼 보이게 하는 과도하게 밝은 픽셀을 수정합니다.

중간톤 이미지를 멋있하게 만드는 과도한 중간톤의 픽셀을 수정합니다.

어두운 영역 세부 사항이 안 보이게 하는 과도하게 어두운 픽셀을 수정합니다.

[레벨] 기능은 가장 어두운 픽셀과 가장 밝은 픽셀을 각각 검정과 흰색으로 설정하고 중간톤을 비례에 따라 재분배합니다. 이렇게 하면 전체 픽셀에서 세부 사항이 가장 선명하게 묘사된 이미지가 만들어집니다.



강조 영역에 픽셀이 집중된 원본, 레벨을 사용하여 조정 후

[레벨] 대화 상자의 [히스토그램]을 사용하여 비트맵의 픽셀 분포를 봅니다. [히스토그램]은 강조 영역, 중간톤 및 어두운 영역의 픽셀 분포를 그래프으로 나타낸 것입니다.

[히스토그램]을 사용하면 이미지의 톤 범위를 가장 효과적으로 수정할 수 있는 방법을 찾을 수 있습니다. 어두운 영역이나 강조 영역에 픽셀이 많이 집중되어 있는 경우 [레벨] 또는 [곡선] 기능을 적용하여 이미지를 개선할 수 있습니다.

수평 축은 색상 값(0-가장 어두움, 255-가장 밝음)을 나타냅니다. 수평 축을 왼쪽에서 오른쪽으로 읽습니다. 왼쪽은 어두운 픽셀, 가운데는 중간톤 픽셀, 오른쪽은 밝은 픽셀입니다.

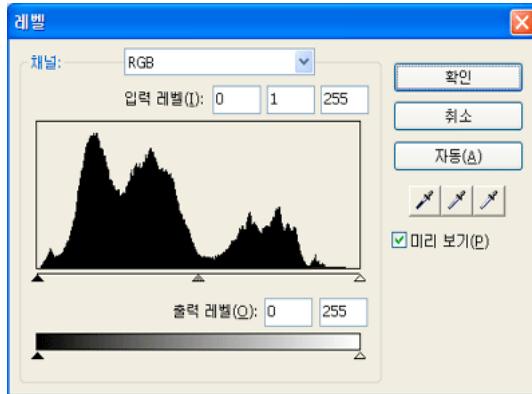
수직 축은 각 밝기 레벨의 픽셀 수를 나타냅니다. 일반적으로 밝은 영역과 어두운 영역을 먼저 조정해야 합니다. 그런 다음 중간 톤을 조정하면 강조 영역과 어두운 영역에 영향을 주지 않고 밝기 값을 개선할 수 있습니다.

[레벨]을 사용하여 강조 영역, 중간톤 및 어두운 영역 조정

1 비트맵 이미지를 선택합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [속성 관리자]에서 [필터] 레이블 옆에 있는 더하기(+) 아이콘을 클릭하고 [필터] 팝업 메뉴에서 [색상 조정] > [레벨]을 선택합니다.
- [필터] > [색상 조정] > [레벨]을 선택합니다.



레벨 대화 상자

 작업 공간에서 변경한 내용을 보려면 대화 상자에서 [미리 보기]를 선택합니다. 내용을 변경하면 이미지가 업데이트 됩니다.

3 [채널] 팁업 메뉴에서 변경 사항을 개별 색상 채널(빨강, 파랑 또는 녹색)에 적용할지 또는 모든 색상 채널(RGB)에 적용할지 선택합니다.

4 [히스토그램] 아래에서 [입력 레벨] 슬라이더를 드래그합니다.

- 오른쪽 슬라이더는 255부터 0까지의 값을 사용하여 강조 영역을 조정합니다.
- 가운데 슬라이더는 10부터 0까지의 값을 사용하여 중간톤을 조정합니다.
- 왼쪽 슬라이더는 0부터 255까지의 값을 사용하여 어두운 영역을 조정합니다.

참고: 어두운 영역 값은 강조 영역 값보다 클 수 없으며 강조 영역 값은 어두운 영역 값보다 작을 수 없습니다. 중간톤은 어두운 영역과 강조 영역 값 사이여야 합니다.

5 [출력 레벨] 슬라이더를 드래그하여 대비 값을 조정합니다.

- 오른쪽 슬라이더는 255부터 0까지의 값을 사용하여 강조 영역을 조정합니다.
- 왼쪽 슬라이더는 0부터 255까지의 값을 사용하여 어두운 영역을 조정합니다.

강조 영역, 중간톤, 어두운 영역을 자동으로 조정

1 이미지를 선택합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [속성 관리자]에서 [필터] 레이블 옆에 있는 더하기(+) 아이콘을 클릭하고 [필터] 팁업 메뉴에서 [색상 조정] > [자동 레벨]을 선택합니다.
- [필터] > [색상 조정] > [자동 레벨]을 선택합니다.

Lightbulb icon: [레벨] 또는 [곡선] 대화 상자에서 [자동] 단추를 클릭하여 강조 영역, 중간톤 및 어두운 영역을 자동으로 조정할 수도 있습니다.

[곡선]을 사용하여 톤 범위의 특정 색상 조정

[곡선] 기능을 사용하면 [레벨] 기능보다 세밀하게 톤 범위를 조절할 수 있습니다. [곡선] 기능을 사용하면 다른 색상에 영향을 주지 않고 톤 범위의 모든 색상을 조정할 수 있습니다.

[곡선] 대화 상자의 격자는 다음과 같은 두 가지 밝기 값을 나타냅니다.

수평 축 퍽 셀의 원래 밝기를 나타내며 [입력] 상자에 표시됩니다.

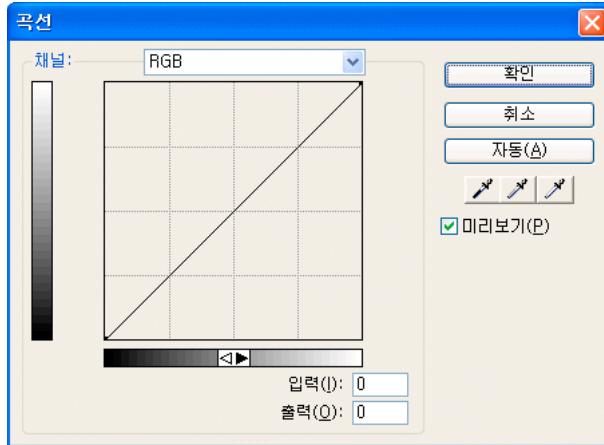
수직 축 새로운 밝기 값을 나타내며 [출력] 상자에 표시됩니다.

[곡선] 대화 상자를 처음 열 경우 대각선은 변경 사항이 전혀 없음을 나타내므로 입력 및 출력 값이 모든 픽셀에 대해 동일합니다.

- 1 이미지를 선택합니다.
- 2 다음 중 한 가지를 수행하여 [곡선] 대화 상자를 엽니다.
 - [속성 관리자]에서 [필터] 레이블 옆에 있는 더하기(+) 단추를 클릭하고 [필터] 팝업 메뉴에서 [색상 조정] > [곡선]을 선택합니다.

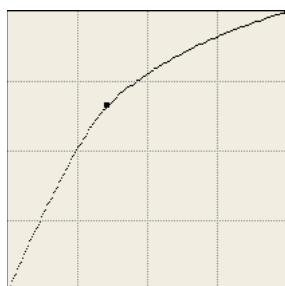
참고: [속성] 관리자가 부분적으로 최소화된 경우에는 더하기 단추 대신 [필터 추가] 단추를 클릭합니다.

 - [필터] > [색상 조정] > [곡선]을 선택합니다.



곡선 대화 상자

- 3 [채널] 팝업 메뉴에서 변경 사항을 개별 색상 채널에 적용할지 또는 모든 색상에 적용할지 선택합니다.
- 4 격자의 대각선 위의 한 점을 클릭하고 새로운 위치로 드래그하여 곡선을 조정합니다.
 - 곡선의 점마다 고유의 [입력] 값과 [출력] 값이 있습니다. 점을 드래그하면 [입력] 값과 [출력] 값이 업데이트됩니다.
 - 곡선은 0부터 255까지의 밝기 값을 표시하며 0은 어두운 영역을 나타냅니다.



점을 드래그하여 조정 후 곡선

 강조 영역, 중간톤 및 어두운 영역을 자동으로 조정하려면 [곡선] 대화 상자에서 [자동] 단추를 클릭합니다.

곡선에서 점을 삭제

❖ 격자 밖으로 점을 드래그합니다.

참고: 곡선의 끝점은 삭제할 수 없습니다.

톤 균형을 수동으로 조정

- 1 [레벨] 또는 [곡선] 대화 상자를 열고 [채널] 팝업 메뉴에서 색상 채널을 선택합니다.
- 2 적합한 스포이드를 선택하여 이미지의 톤 값을 재설정합니다.
 - 강조 영역 스포이드 로 이미지의 가장 밝은 픽셀을 클릭하여 강조 영역 값을 재설정합니다.
 - 중간톤 스포이드로 이미지의 중간 픽셀을 클릭하여 중간톤 값을 재설정합니다.
 - 어두운 영역 스포이드로 이미지의 가장 어두운 픽셀을 클릭하여 어두운 영역 값을 재설정합니다.
- 3 [확인]을 클릭합니다.

밝기 및 대비 조정

[밝기/대비] 기능은 이미지에서 픽셀의 대비 또는 밝기를 수정합니다. 이 기능은 이미지의 강조 영역, 어두운 영역 및 중간톤에 영향을 줍니다.



원본, 밝기 조정 후

- 1 이미지를 선택합니다.
- 2 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - [속성 관리자]에서 [필터] 레이블 옆에 있는 더하기(+) 아이콘을 클릭하고 [필터] 팝업 메뉴에서 [색상 조정] > [밝기/대비]를 선택합니다.
 - [필터] > [색상 조정] > [밝기/대비]를 선택합니다.
- 3 [밝기] 및 [대비] 슬라이더를 드래그하여 설정을 -100에서 100 사이의 범위에서 조정합니다.

블렌딩을 사용하여 객체 색상 변경

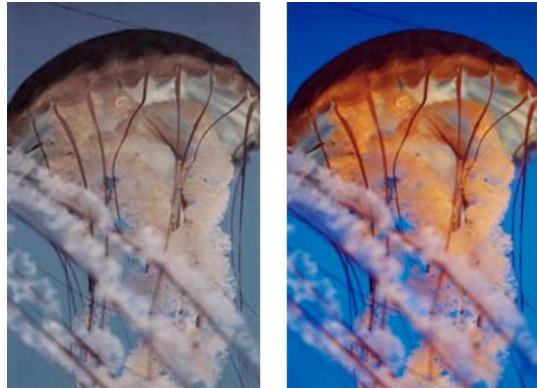
자세한 내용은 142페이지의 “[블렌드 모드 정보](#)”를 참조하십시오.

색상을 블렌드하면 해당 색상이 객체의 맨 위에 추가됩니다. 색상을 기존 객체에 블렌딩하는 것은 색조/채도를 사용하는 것과 비슷합니다. 하지만 블렌딩을 사용하면 색상 견본 패널에서 특정 색상을 빠르게 적용할 수 있습니다.

- 1 [속성 관리자]에서 [필터] 레이블 옆에 있는 더하기(+) 아이콘을 클릭하고 [필터] 팝업 메뉴에서 [색상 조정] > [색상 칠]을 선택합니다.
- 2 블렌드 모드를 선택합니다. 기본값은 보통입니다.
- 3 색상 상자 팝업 메뉴에서 칠 색상을 선택합니다.
- 4 칠 색상에 대한 블루명도 비율을 선택하고 Enter 키를 누릅니다.

색조 및 채도 조정

이미지에서 색상의 명암(색조), 색상의 강도(채도) 또는 색상의 밝기를 조정합니다.



원본, 채도 조정 후

- 1 이미지를 선택합니다.
- 2 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - [속성 관리자]에서 [필터] 레이블 옆에 있는 더하기(+) 아이콘을 클릭하고 [필터] 팝업 메뉴에서 [색상 조정] > [색조/채도]를 선택합니다.
 - [필터] > [색상 조정] > [색조/채도]를 선택합니다.
- 3 슬라이더를 드래그하여 이미지 색상을 조정합니다.
 - 색조 값은 -180부터 180까지입니다.
 - 채도 및 밝기 값은 -100부터 100까지입니다.

RGB 이미지를 두 가지 톤의 이미지로 변경하거나 회색 음영 이미지에 색상 추가

❖ [색조/채도] 대화 상자에서 [색상화]를 선택합니다.

참고: [색상화]를 선택하면 [색조]와 [채도] 슬라이더 값의 범위가 변경됩니다. 색조는 0부터 360까지로, 채도는 0부터 100까지로 변경됩니다.

이미지의 색상 값 반전

이미지의 각 색상을 색상환의 반대 색상으로 변경할 수 있습니다. 예를 들어, 빨간색 객체($R=255, G=0, B=0$)에 [반전] 필터를 적용하면 색상이 밝은 파란색($R=0, G=255, B=255$)으로 변경됩니다.



흑백 이미지, 반전 후 이미지



컬러 이미지, 반전 후 이미지

1 이미지를 선택합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [속성 관리자]에서 [필터] 레이블 옆에 있는 더하기(+) 아이콘을 클릭하고 [필터] 팝업 메뉴에서 [색상 조정] > [반전]을 선택합니다.
- [필터] > [색상 조정] > [반전]을 선택합니다.

객체를 회색 음영으로 변경

1 객체를 선택합니다.

2 [명령] > [만들기] > [회색 음영으로 변환]을 선택합니다.

객체를 세피아 톤으로 변경

1 객체를 선택합니다.

2 [명령] > [만들기] > [세피아 톤으로 변환]을 선택합니다.

비트맵 흐리게 하기 및 선명하게 하기

흐림 옵션

흐림 효과 선택한 픽셀의 초점을 부드럽게 합니다.

더욱 흐리게 흐림 효과보다 약 3배 정도 흐리게 합니다.

가우시안 흐림 각 픽셀에 가중 평균의 흐림 효과를 적용하여 안개와 같은 효과를냅니다. 흐림 반경 값은 0.1부터 250까지입니다. 반경을 늘리면 흐림 효과가 강해집니다.

움직임 흐림 효과 이미지가 움직이는 것처럼 보이게 만듭니다. 거리 값은 1부터 100까지입니다. 거리를 늘리면 흐림 효과가 강해집니다.

방사형 흐림 효과 이미지가 돌아가는 것처럼 보이게 만듭니다. [품질] 값은 1부터 100까지입니다. 품질 값을 늘리면 흐림 효과를 위한 원본 이미지의 반복 횟수가 줄어듭니다.

확대 흐림 효과 이미지가 앞으로 나와 보이거나 뒤로 들어가 보이게 만듭니다. [양]과 [품질] 값이 필요합니다. 품질 값을 늘리면 흐림 효과를 위한 원본 이미지의 반복 횟수가 줄어듭니다. 양을 늘리면 흐림 효과가 강해집니다.

1 이미지를 선택합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [속성 관리자]에서 [필터] 레이블 옆에 있는 더하기(+) 아이콘을 클릭하고 [필터] 팝업 메뉴에서 [흐림 옵션]을 선택합니다.
- [필터] > [흐림 효과] > [흐림 옵션]을 선택합니다.

3 선택한 흐림 옵션에 대한 다른 값을 설정합니다.

비트맵을 선 드로잉으로 변경

이미지의 색상 전환을 식별하고 선으로 변경하여 선 드로잉처럼 보이게 비트맵을 바꿉니다. 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [속성 관리자]에서 [필터] 레이블 옆에 있는 더하기(+) 아이콘을 클릭하고 [필터] 팝업 메뉴에서 [기타] > [가장자리 찾기]를 선택합니다.
- [필터] > [기타] > [가장자리 찾기]를 선택합니다.



원본, 가장자리 찾기 적용 후

이미지를 투명으로 변환

색체 또는 텍스트를 이미지의 투명도를 기반으로 투명으로 변환합니다. 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [속성 관리자]에서 [필터] 레이블 옆에 있는 더하기(+) 아이콘을 클릭하고 [필터] 팝업 메뉴에서 [기타] > [알파로 변환]을 선택합니다.
- [필터] > [기타] > [알파로 변환]을 선택합니다.

이미지 선명하게 하기

[선명하게] 옵션을 사용하여 흐린 이미지를 보정합니다.

선명 효과 인접 픽셀의 대비를 증가시켜 흐린 이미지의 초점을 조정합니다.

더욱 선명하게 선명 효과보다 약 3배 정도 인접 픽셀의 대비를 증가시킵니다.

언샵 마스크 픽셀 가장자리의 대비를 조정하여 이미지를 선명하게 합니다. 이 옵션은 조절 효과가 가장 뛰어나므로 일반적으로 이미지를 선명하게 하는 데 최상의 옵션입니다.



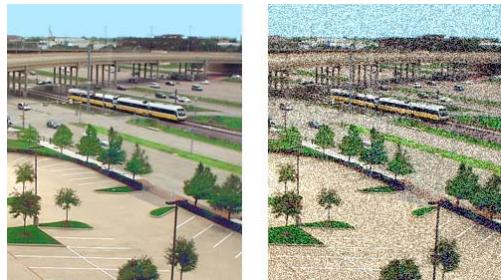
원본, 선명하게 한 후

- 1 이미지를 선택합니다.
- 2 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - [속성 관리자]에서 [필터] 레이블 옆에 있는 더하기(+) 아이콘을 클릭하고 [선명하게]를 선택한 다음 팝업 메뉴에서 [선명하게] 옵션을 선택합니다.
 - [필터] > [선명] > [선명 옵션]을 선택합니다.
[선명하게] 또는 [더욱 선명하게] 옵션이 적용됩니다.
- 3 (언샵 마스크 옵션) 선명도 슬라이더를 드래그하여 1%에서 500%까지의 선명 효과 양을 선택합니다.
- 4 [픽셀 반경] 슬라이더를 드래그하여 0.1에서 250까지의 반경을 선택합니다.
반경을 늘리면 각 픽셀 가장자리를 둘러싸는 선명 대비의 영역이 증가합니다.
- 5 [임계값] 슬라이더를 드래그하여 0에서 255까지의 임계값을 선택합니다.
2에서 25 사이의 값이 주로 사용됩니다. 임계값을 늘리면 이미지에서 대비가 높은 픽셀만 선명해지며, 임계값을 줄이면 대비가 낮은 픽셀도 선명해집니다. 임계값 0은 이미지의 모든 픽셀을 선명하게 합니다.

이미지에 노이즈 추가

확대/축소율을 높여서 보면 디지털 카메라나 스캐너에서 불러온 이미지는 색상이 완벽하지 않습니다. 대신 눈에 보이는 색상은 많은 다양한 색상으로 이루어져 있습니다. 이미지를 편집할 때 노이즈는 이미지를 구성하는 픽셀의 임의의 색상 변화를 참조합니다.

한 이미지의 일부를 다른 이미지에 붙여넣을 때와 같은 경우 두 이미지의 임의 색상 변화량의 차이가 두드러지게 나타날 수 있습니다. 이 경우 이미지가 서로 자연스럽게 블렌드되지 않을 수 있습니다. 이러한 경우 하나의 이미지나 두 이미지 모두에 노이즈를 추가하여 두 이미지 모두 같은 소스에서 나온 것 같은 느낌을 만듭니다. 예를 들어, 미적 감각이 돋보이도록 노이즈를 추가하여 오래된 사진이나 텔레비전 스크린의 정지된 장면과 같은 분위기를 낼 수도 있습니다.



원본 사진, 노이즈 추가 후 사진

노이즈 추가

- 1 이미지를 선택합니다.
- 2 다음 중 한 가지를 수행하여 [노이즈 추가] 대화 상자를 엽니다.
 - [속성 관리자]에서 [필터] 레이블 옆에 있는 더하기(+) 아이콘을 클릭하고 [필터] 팝업 메뉴에서 [노이즈] > [노이즈 추가]를 선택합니다.
 - [필터] > [노이즈] > [노이즈 추가]를 선택합니다.
- 3 [값] 슬라이더를 드래그하여 노이즈 양을 설정합니다.
값은 1부터 400까지입니다. 값을 늘리면 이미지의 픽셀이 더 임의적으로 배치됩니다.
- 4 [색상] 옵션을 선택하여 색상 노이즈를 적용합니다. 이 옵션을 선택 취소하면 흑백 노이즈만 적용됩니다.
- 5 [확인]을 클릭합니다.

6장: 벡터 객체를 사용한 작업

벡터 객체는 패스에 의해 모양이 정의되는 컴퓨터 그래픽입니다. 벡터 패스의 모양은 패스를 따라 연결된 점에 의해 결정됩니다. 벡터 객체의 획 색상은 패스를 따르며 칠은 패스내부의 영역을 채웁니다. 획과 칠은 웹이나 인쇄물로 게시할 때 그래픽 모양을 결정하게 됩니다.

벡터 객체 모양에는 기본 모양, 자동 모양(속성을 조정할 수 있는 특수 조절기가 있는 벡터 객체 그룹) 및 자유 변형 모양이 포함됩니다. 다양한 도구와 기법을 사용하여 벡터 객체를 그리고 편집할 수 있습니다.

기본 모양

기본 모양에는 선, 사각형, 타원, 둥근 사각형, 다각형 및 별이 포함됩니다.

참고: 흘어진 퍽셀을 방지하고 벡터 객체의 선명도를 증가시키려면 [명령] > [선택물] > [레거시 벡터 렌더링 사용]을 사용합니다.

기본 모양 그리기 및 편집

[사각형 도구] 및 [둥근 사각형 도구]는 사각형을 그룹화된 객체로 그립니다. 사각형 모서리 점을 개별적으로 이동하려면 사각형을 그룹 해제하거나 [하위 선택 도구] 를 사용합니다.

객체의 크기 조절에 대한 자세한 내용은 42페이지의 “[객체와 선택물의 변형 및 왜곡](#)”을 참조하십시오.

선, 사각형 또는 타원 그리기

- 1 [도구] 패널에서 선, 사각형 또는 타원 도구를 선택합니다.
- 2 (선택 사항) [속성 관리자]에서 획 및 칠 속성을 설정합니다.
- 3 캔버스 위에서 드래그하여 모양을 그립니다.
 - 선 도구를 사용하는 경우 Shift 키를 누른 상태에서 드래그하면 선이 45도씩 증가됩니다.
 - 사각형 도구 또는 타원형 도구를 사용하는 경우 Shift 키를 누른 상태에서 드래그하면 모양이 정사각형 또는 정원으로 제한됩니다.

중심점에서 모양 그리기

❖ 포인터를 원하는 중심점에 두고 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 드로잉 도구를 드래그합니다. 비율을 제한하려면 Shift 키도 누르고 있어야 합니다.

선에 화살표 추가

- 1 선을 그리거나 선택합니다.
- 2 [명령] > [만들기] > [화살표 추가]를 선택합니다.
- 3 다음을 설정합니다.
 - 필요할 경우 [시작에 추가]와 [끝에 추가]를 선택하고 화살표 스타일을 설정합니다.
 - 필요할 경우 [획 적용]과 [단색 칠]을 선택합니다.

그리는 동안 기본 모양의 위치 조정

- ❖ 마우스 단추를 누른 상태에서 스페이스바를 누른 채 객체를 캔버스의 다른 위치로 드래그합니다(사각형 또는 타원에만 해당). 스페이스바를 놓고 계속해서 객체를 그립니다.

선택한 선, 사각형 또는 타원의 크기 조절

벡터 객체의 크기를 조절해도 획 너비는 바뀌지 않습니다. 객체 크기가 비례적으로 조절됩니다.

- ❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 속성 관리자나 정보 패널에서 폭 또는 높이 값을 새로 입력합니다.
 - 도구 패널의 [선택] 섹션에서 크기 조절 도구를 선택하고 모서리 변형 핸들을 드래그합니다.
 - [수정] > [변형] > [크기 조절]을 선택하고 모서리 변형 핸들을 드래그하거나 [수정] > [변형] > [숫자 변형]을 선택하고 새 크기를 입력합니다.
 - 사각형에서 모서리 점을 드래그합니다.

선의 선명도 높이기

Fireworks에 그려진 선은 간혹 흐려지는 경우가 있어 원하는 만큼의 선명도를 낼 수 없습니다. 흐림 현상은 패스 노드가 마우스 사용 시 절반 픽셀로 놓여졌기 때문입니다. [픽셀에 스냅] 명령을 사용하여 객체의 선명도를 높입니다.

명령은 두 개 노드에서 x 또는 y 좌표의 차이가 0.5 픽셀 이하인 직선에서 작동합니다. Fireworks 노드가 절반 픽셀에 위치해 있는 경우 두 노드의 X 또는 Y 좌표는 동일한 픽셀 경계선에 있어야 합니다.

0.5 픽셀만큼 이동하면 간혹 속성 관리자(PI)의 X 또는 Y 좌표에서 1 픽셀이 변경될 수 있습니다. 이와 같이 변경되는 이유는 속성 관리자가 분할 값에 대해 가장 근접한 정수를 사용하기 때문입니다.

참고: 흩어진 픽셀을 방지하고 벡터 객체의 선명도를 증가시키려면 [명령] > [선택물] > [레거시 벡터 랜더링 사용]을 사용합니다.

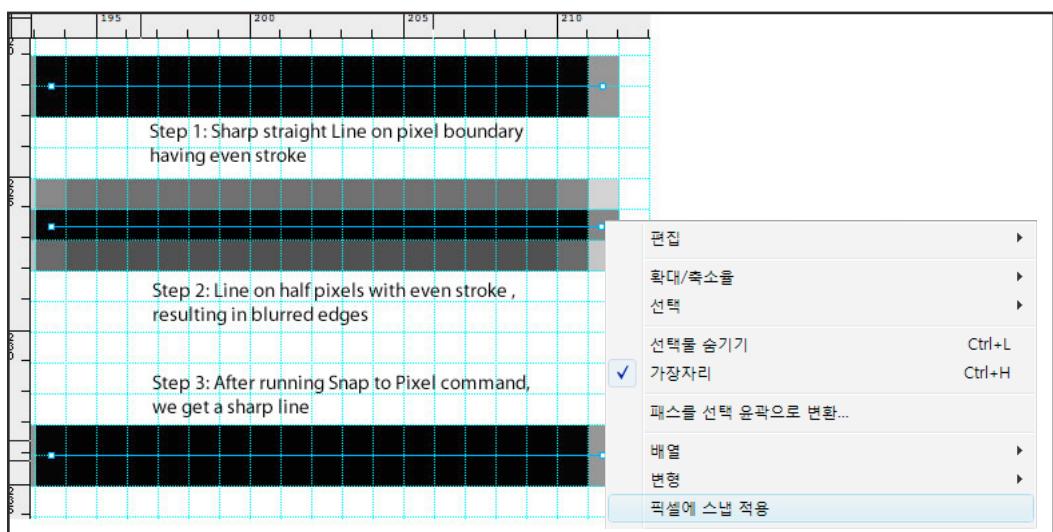
| 번호 | 시나리오 | 문제 | 솔루션 |
|----|--|---|---|
| 1 | 프리미티브 사각형은 [환경 설정] 대화 상자에서 사용할 수 없는 '획 및 효과 크기 조절' 옵션을 사용하여 크기가 조절됩니다. | 사각형은 가장 근접한 픽셀로 스냅 적용되지 않으므로 가장자리가 흐려집니다. | 객체를 선택하고 마우스 오른쪽 단추를 클릭하여 [픽셀에 스냅]을 선택합니다.* |
| 2 | 선 도구를 사용하여 획 너비를 포함한 선까지 그립니다. | 선은 흐리게 나타납니다. | 객체를 선택하고 마우스 오른쪽 단추를 클릭하여 [픽셀에 스냅]을 선택합니다.* |
| 3 | 직선 벡터 패스는 펜 도구를 사용하여 그려집니다. | 패스는 흐리게 나타납니다. | 객체를 선택하고 마우스 오른쪽 단추를 클릭하여 [픽셀에 스냅]을 선택합니다.* |

*[픽셀에 스냅] 기능은 [수정] 메뉴 또는 액세스하거나 단축키 Ctrl+K(Windows) 또는 Cmd+K(Mac OS)를 사용하여 액세스할 수도 있습니다.

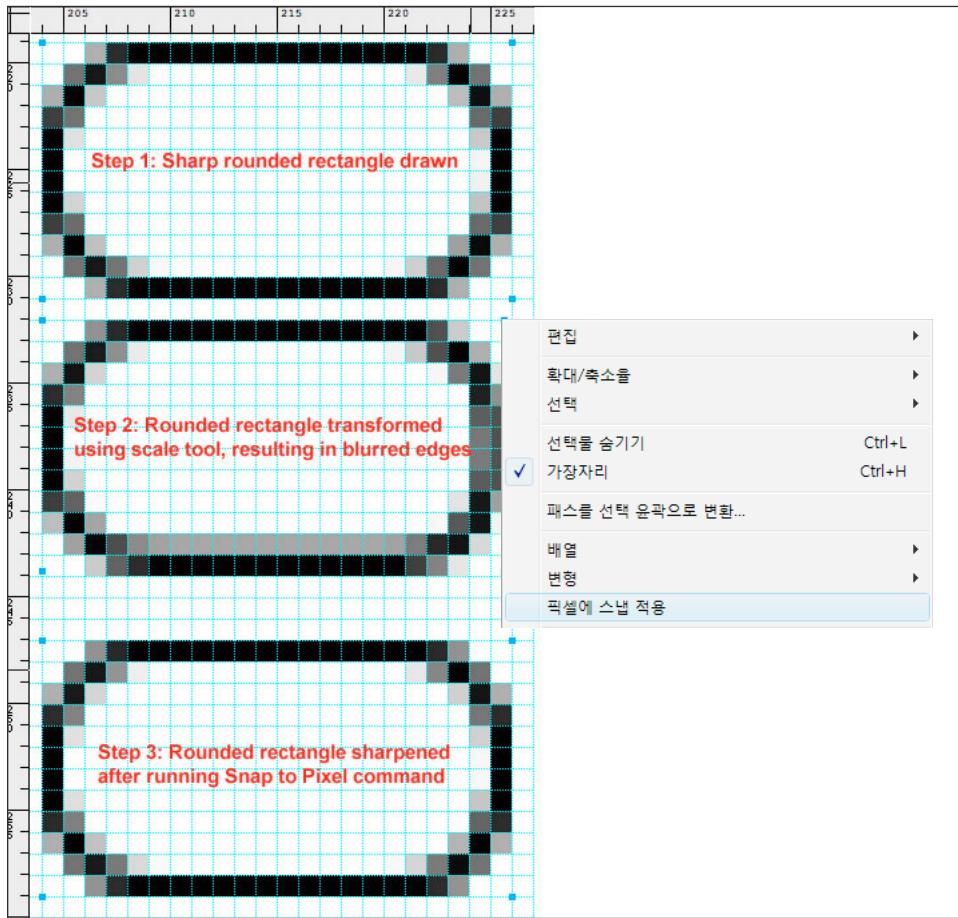
참고: [픽셀에 스냅] 명령은 실행 취소할 수 없습니다.



시나리오 1



시나리오 2



시나리오 3

JSAPI: fw.getDocumentDOM().snapToPixel() - [픽셀에 스냅]은 캔버스에서 선택한 객체에 적용됩니다.

기본 둥근 사각형 그리기

모서리 둥근 정도를 백분율이나 픽셀로 지정합니다. 둥근 정도를 픽셀로 지정할 때 최대값은 가장 짧은 사각형 변 길이의 절반이며 값이 클수록 효과가 향상되지는 않습니다.

객체 크기를 조절하는 동안 사각형 둥근 정도를 유지하는 방법에 대한 자세한 내용은 [Sarthak의 기사를 참조하십시오.](#)

- 1 [도구] 패널의 [벡터] 섹션에서 [사각형 도구]를 선택합니다.
 - 2 캔버스에서 드래그하여 사각형을 그립니다.
 - 3 [속성 관리자]에서 [둥근 정도] 상자의 오른쪽에 있는 팝업 메뉴에서 백분율 또는 픽셀을 선택합니다. 슬라이더를 사용하여 백분율을 설정하거나 상자에 0부터 100 사이의 값을 입력합니다. 픽셀을 선택하면 가장 짧은 사각형 변 길이의 절반에 해당하는 값까지 입력할 수 있습니다.
-  둥근 모서리를 만들려면 드래그한 상태에서 위 또는 오른쪽 화살표 키를 누릅니다. 곡선을 줄이려면 [아래쪽 화살표] 또는 [왼쪽 화살표] 키를 사용합니다.

기본 다각형 그리기

[다각형 도구]를 사용하면 중심점에서 시작하여 정다각형(삼각형 포함)을 그릴 수 있습니다.

- 1 [윈도우] > [자동 모양 속성]을 선택합니다.

- 2 [다각형] 도구를 클릭합니다.
- 3 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 노란색 컨트롤을 원하는 개수의 면으로 드래그합니다.
 - 필요한 경우 [자동 모양 속성] 대화 상자에서 점 및 면을 설정합니다.

별 그리기

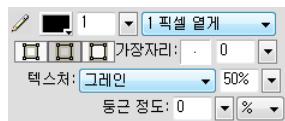
- 1 [도구] 패널의 아무 곳이나 클릭하고 U를 누릅니다.
- 2 작은 아래쪽 화살표 아이콘을 클릭하고 메뉴에서 별 모양 아이콘을 선택합니다.
- 3 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - [윈도우] > [자동 모양 속성]을 선택합니다. [자동 모양 속성] 대화 상자의 다양한 옵션을 사용하여 별 모양을 사용자 정의합니다.
 - 별 모양에 있는 노란색 점을 드래그합니다. 마우스를 노란색 점 위로 이동합니다. 해당 기능을 설명하는 도구 설명이 나타납니다.

별의 방향 이동을 45도 각도로 제한하려면 Shift 키를 누른 상태에서 드래그합니다.

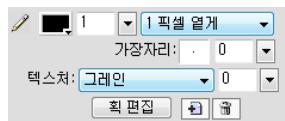
프리미티브 사각형 편집/저장

프리미티브 사각형의 편집 및 저장 옵션은 사각형의 그룹을 해제한 경우에만 속성 관리자에서 사용할 수 있습니다.

그룹을 해제하면 속성 관리자를 사용하여 사각형의 둑근 정도를 변경할 수 없습니다. 그러나 벡터 도구를 사용하면 사각형의 둑근 정도를 변경할 수 있습니다.



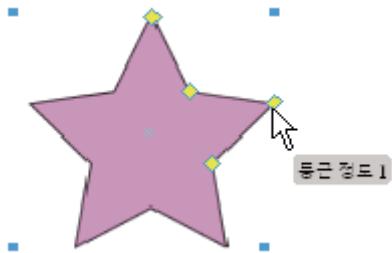
사각형을 그룹 해제하기 전에 속성 관리자에서 획 옵션을 설정합니다.



사각형을 그룹 해제한 다음에 속성 관리자에서 획 옵션을 설정합니다.

자동 모양

다른 객체 그룹과 달리 자동 모양에는 객체 그룹 헌들 외에도 마름모꼴의 조절점이 있습니다. 조절점을 드래그하면 연관된 시각적 속성만 변경됩니다. 대부분의 조절점에는 조절점이 자동 모양에 어떤 영향을 주는지 설명하는 도구 설명이 있습니다.



자동 모양 도구는 미리 설정된 방향으로 모양을 만듭니다. 예를 들어 화살표 도구는 수평 방향으로 화살표를 그립니다. 유사한 방식으로 별 자동 모양의 경우 원쪽 조절 점 위 또는 아래를 수직으로 클릭하고 드래그하여 점 개수를 변경합니다. 다른 조절 점을 사용하여 레이의 "선명도" 및 "심도"를 수정할 수 있습니다.

방향 변경에 대한 자세한 내용은 42페이지의 “[객체와 선택물의 변형 및 왜곡](#)”을 참조하십시오.

자동 모양 도구

화살표 임의 비율의 단순한 화살표 및 직선 또는 구부러진 선

화살표 선 일반 화살표에 빠르게 액세스하는 직선의 얇은 화살표 선(선의 한 쪽 끝을 클릭하면 됨).

베벨 사각형 경사진 모서리가 있는 사각형.

모서리를 깎은 사각형 모짜기(사각형 한쪽으로 둥글게 처리된 모서리)가 있는 사각형

연결 선 순서도나 조직도의 요소를 연결하는 테 사용하는 선과 같이 세 부분으로 구성된 연결 선.

도우넛 채워진 고리.

L자 모양 직각으로 구부러진 모서리 모양.

축정 도구 주요 디자인 요소의 크기를 픽셀 또는 인치로 나타낸 간단한 화살표 선

파이 파이 차트.

동근 사각형 둥근 모서리가 있는 사각형.

고급 폴리곤 면이 3개~25개인 정다각형.

나선 열린 나선.

별 점 수가 3개~25개인 별.

자동 모양 그리기

1 도구 패널의 [벡터] 섹션에 있는 팝업 메뉴에서 자동 모양 도구를 선택합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 캔버스에서 드래그하여 모양을 그립니다.
- 캔버스를 클릭하여 기본 크기의 모양을 삽입합니다.

자동 모양에 그림자 추가

[그림자 추가] 명령을 사용하면 객체의 크기에 따라 선택한 객체 아래에 그림자가 추가됩니다. 그림자는 사실상 조절점이 있는 자동 모양으로, 이 조절점을 사용하여 모양을 조작할 수 있습니다. 예를 들어 Shift 키를 누른 상태에서 방향 조절점을 드래그하면 45도씩 이동하도록 제한할 수 있습니다. 방향 조절점을 클릭하면 그림자가 원래 모양으로 재설정됩니다. [그림자 추가] 명령을 사용하면 새 그림자 모양을 한 레벨 아래로 자동으로 보냅니다. 현재 레이어의 맨 위에 있는 객체 하나에만 이 명령을 적용한 경우가 아니라면 선택한 객체 위에 그림자가 표시됩니다.

- 1 캔버스에서 객체를 선택합니다.
- 2 [명령] > [만들기] > [그림자 추가]를 선택합니다.
- 3 (선택 사항) 그림자를 변경하려면 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 45도씩 이동하도록 제한하려면 방향 조절점을 드래그합니다.
 - 그림자를 재설정하려면 방향 조절 점을 클릭합니다(크기는 원본 모양과 동일).
 - x축만 재설정하려면 Control 또는 Command 키를 누른 상태에서 방향 조절점을 클릭합니다.
 - 그림자의 폭만 재설정하려면 원근 조절점을 두 번 클릭합니다.

세밀하게 자동 모양 속성 변경

[자동 모양 속성] 패널을 사용하여 선택한 자동 모양을 숫자로 세밀하게 조절하거나 다른 자동 모양을 문서에 삽입할 수 있습니다.

참고: 이 패널은 도구 패널에 표시되는 자동 모양만 지원합니다. 타사의 자동 모양이나 [모양] 패널([윈도우] > [자동 모양])에 있는 자동 모양은 이 패널에서 지원되지 않습니다.

변경할 수 있는 속성은 자동 모양의 유형에 따라 결정됩니다.

- 1 문서에 자동 모양을 삽입합니다.
- 2 [윈도우] > [자동 모양 속성]을 선택합니다.
- 3 속성을 조정합니다.
 각 모서리의 속성을 개별적으로 변경할 수도 있습니다.
- 4 Tab 키나 Enter 키를 눌러 변경 사항을 적용합니다.

캔버스에서 자동 모양을 더 조정하려면 조절점을 사용합니다. [자동 모양 속성] 패널에서 해당 값은 동적으로 업데이트됩니다.

조절점을 사용하여 자동 모양 속성 변경

자동 모양을 선택한 다음 노란색 조절점을 사용하여 자동 모양 속성을 조정합니다.

 조절점의 이름을 보면 기능을 알 수 있습니다. 이름을 보려면 도구 설명이 나타날 때까지 조절점 위로 마우스를 가져갑니다.

화살표 자동 모양 조정

- 화살표 머리의 폭과 선명도를 조정하려면 화살표 끝 및 화살표 크기 조절점을 드래그합니다.
- 꼬리의 폭, 높이, 두께 및 모서리 등근 정보를 조정하려면 해당 이름이 있는 조절점을 드래그합니다.
 구부러진 화살표를 만들려면 폭 또는 높이 조절점을 오른쪽이나 왼쪽으로 드래그합니다.

화살표 선 자동 모양 조정

- 화살표 머리 옵션을 돌아가면서 하나씩 보려면 선의 한 쪽 끝에 있는 조절점을 클릭합니다.
- 선을 연장하거나 줄이려면 조절점을 드래그합니다.

베벨, 모따기 및 등근 사각형 자동 모양 조정

- 사각형의 모든 모서리를 한꺼번에 조정하려면 모서리 조절점을 드래그합니다.
- 사각형의 모서리 하나를 조정하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 모서리 조절점을 드래그합니다.
- 모서리에 영향을 주지 않고 사각형의 크기를 조절하려면 드래그로 크기를 조절하는 조절점을 드래그합니다.
- 사각형의 모든 모서리를 다른 유형으로 변환하려면, 원하는 모서리 조절점을 클릭합니다.
- 한 모서리를 다른 유형으로 변환하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 원하는 모서리 조절점을 클릭합니다.

연결 선 자동 모양 조정

- 시작점이나 끝점을 이동하려면 연결 선의 시작 또는 끝에 있는 조절점을 드래그합니다.
- 이음선 위치를 변경하려면 수평 위치 조절 점을 드래그합니다.
- 모든 모서리를 조정하려면 모서리 조절점을 드래그합니다.
- 모서리 하나를 조정하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 모서리 조절점을 드래그합니다.

도우넛 자동 모양 조정

도우넛 자동 모양에는 기본적으로 3개의 조절점이 있습니다. 추가하는 모든 새 섹션에 대해 새 섹션의 크기 조절 또는 분할에 사용할 수 있는 조절점이 추가됩니다.

- 섹션을 추가하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 모양의 외부 둘레에 있는 섹터 추가/나누기 조절점을 드래그합니다.
- 섹션을 제거하려면 모양의 외부 둘레에 있는 섹터 추가/나누기 조절점을 드래그하여 모양에서 캔버스에 남길 부분을 정의합니다.
- 내부 반경의 크기를 조절하려면 내부 반경 조절점을 드래그합니다.
- 내부 반경을 0으로 설정하려면 반경 재설정 조절점을 클릭합니다.

L자 모양 자동 모양 조정

- 섹션의 높이 또는 폭을 변경하려면 두 개의 높이/폭 조절 점 중에서 하나를 드래그합니다.
- 모서리의 둑근 정도를 조정하려면 모서리 반경 조절점을 드래그합니다.

측정 도구 자동 모양 조정

- 측정한 섹션의 길이나 각도를 변경하려면 선의 한 쪽 끝에 있는 조절점을 드래그합니다.
- 단위를 퍽셀에서 인치로 전환하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command(Mac OS)를 누른 채 한 쪽 끝에서 조절점을 드래그합니다.
- 측정한 영역의 경계선을 연장하거나 줄이려면 치수의 한 쪽 끝에서 조절점을 드래그합니다.

 [측정] 도구는 인터페이스 사양을 만들 때 유용합니다. 수치를 숨기려면 [레이어] 패널의 눈 아이콘을 클릭합니다.

파이 자동 모양 조정

파이 자동 모양에는 기본적으로 3개의 조절점이 있습니다. 추가하는 모든 새 섹션에 대해 새 섹션의 크기 조절 또는 분할에 사용할 수 있는 조절점이 추가됩니다.

- 섹션을 추가하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 모양의 외부 둘레에 있는 선분으로 드래그하는 조절점을 드래그합니다.
- 파이 슬라이스의 크기를 조절하려면 모양의 외부 둘레에 있는 선분으로 드래그하는 조절점을 드래그합니다.
- 파이를 슬라이스 하나로 재설정하려면 재설정 조절점을 클릭합니다.

고급 폴리곤 자동 모양 조정

- 다각형의 크기를 조절하거나 회전하려면 크기 조절/회전 조절점을 드래그합니다. 회전만 하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 크기 조절/회전 조절점을 드래그합니다..
- 섹션을 추가 또는 제거하려면 섹션 조절점을 드래그합니다.
- 면 수를 변경하려면 면 조절점을 드래그합니다.
- 다각형을 선분으로 분할하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 면 조절점을 드래그합니다.
- 내부 다각형의 크기를 조절하려면 내부 다각형 조절점을 드래그합니다.
- 내부 다각형을 재설정하려면 내부 다각형 재설정 조절점을 클릭합니다.

나선 자동 모양 조정

- 회전 수를 조정하려면 나선 조절점을 드래그합니다.
- 나선을 열거나 닫으려면 개방형/조밀한 나선 조절점을 클릭합니다.

별 자동 모양 조정

- 면 수를 변경하려면 점 조절점을 드래그합니다.
- 최저점을 조정하려면 최저점 조절점을 드래그합니다.
- 점을 조정하려면 최고점 조절점을 드래그합니다.
- 최고점 또는 최저점의 둑근 정도를 조정하려면 둑근 정도 조절점을 드래그합니다.

추가 자동 모양 사용

[에셋 모양] 패널에는 [도구] 패널에 있는 것보다 복잡한 자동 모양이 추가로 있습니다. 이러한 자동 모양을 [자동 모양] 패널에서 캔버스로 드래그하여 드로잉에 배치합니다.

- 1 [윈도우] > [자동 모양]을 선택하여 [자동 모양] 패널을 표시합니다.
- 2 [자동 모양] 패널에서 캔버스로 자동 모양 미리 보기지를 드래그합니다.
- 3 (선택 사항) 조절점을 드래그하여 자동 모양을 편집합니다.

Fireworks에 새 자동 모양 추가

Adobe® Fireworks® Exchange 웹 사이트에서 새 자동 모양을 추가합니다. 새 자동 모양이 [자동 모양] 패널 또는 [도구] 메뉴에 나타납니다.

JavaScript 코드를 작성하여 새 자동 모양을 Fireworks에 추가할 수도 있습니다. 자세한 내용은 [Extending Fireworks](#)(영문)를 참조하십시오.

- 1 [윈도우] > [자동 모양]을 선택하여 [자동 모양] 패널을 표시합니다.

- 2 [옵션] 메뉴에서 [기타 자동 모양]을 선택합니다.
- 3 Exchange 웹 사이트에서 스크린에 표시되는 지침에 따라 새 모양을 추가합니다.

자유 변형 모양

벡터 패스를 그리고 편집하여 대부분의 벡터 객체를 만들 수 있습니다.

[벡터 패스 도구]를 사용하여 자유 변형 패스 그리기

[펜] 도구 팝업 메뉴에 있는 [벡터 패스 도구]는 사인펜이나 크레용으로 그리는 것과 비슷한 방식으로 사용합니다.

이 도구에는 에어 브러시, 봇글씨, 목탄, 크레용, 비정상 등 다양한 브러시 휙 범주가 있습니다. 일반적으로 각 범주에는 밝은 마커, 어두운 마커, 훌뿌림 유화, 대나무, 리본, 색종이 조각, 3D, 치약, 점성 이질 페인트 등의 휙 옵션이 있습니다.

휙이 페인트나 잉크처럼 보여도 모든 휙에는 벡터 객체의 점과 패스가 있습니다. 따라서 여러 가지 벡터 편집 기법을 사용하여 휙의 모양을 변경할 수 있습니다. 패스의 모양을 변경하면 휙이 다시 그려집니다. 기존의 브러시 휙을 수정할 수도 있고, 벡터 패스 도구로 그린 객체를 선택하여 칠을 추가할 수도 있습니다.

103페이지의 “색상, 휙 및 칠 적용”을 참조하십시오.

- 1 펜 도구 팝업 메뉴에서 벡터 패스 도구를 선택합니다 .
- 2 (선택 사항) [속성 관리자]에서 휙 속성 및 [벡터 패스 도구] 옵션을 설정합니다. (선택 사항) 더 세밀한 방식으로 패스를 매끄럽게 만들려면 [벡터 패스 도구]의 [속성 관리자]에서 [정밀도] 팝업 메뉴에 있는 값을 선택합니다. 값을 높게 설정할수록 그리는 패스에 표시되는 점의 개수가 많습니다.
- 3 드래그하여 그립니다. 패스를 수평선 또는 수직선으로 제한하려면 Shift 키를 누른 상태에서 드래그합니다.
- 4 마우스 단추를 놓으면 패스가 끝납니다. 패스를 닫으려면 패스를 시작한 지점으로 포인터를 다시 이동하여 마우스 단추를 놓습니다.

[펜 도구]로 점을 연결하여 자유 변형 패스 그리기

점 연결은 점 연결 그림을 그리는 것과 비슷합니다. 펜 도구로 각 점을 클릭하면 마지막으로 클릭한 점으로부터 벡터 객체의 패스가 자동으로 그려집니다.

펜 도구를 사용하면 직선 선분으로 점을 연결할 수 있을 뿐만 아니라 베지어 곡선이라고 하는 수학적 곡선 선분을 매끄럽게 그릴 수 있습니다. 모서리 점이나 곡선 점 등 각 점 유형에 따라 인접한 곡선이 직선인지 곡선인지 결정됩니다.



점을 드래그하여 직선 패스와 곡선 패스 선분을 수정할 수 있습니다. 점 핸들을 드래그하여 곡선 패스 선분을 더 섬세하게 수정할 수 있습니다. 점을 변환하여 직선 패스 선분을 곡선 패스 선분으로 변환하거나 그 반대로 변환할 수도 있습니다.

직선 선분의 패스 그리기

- 1 [도구] 패널에서 [펜 도구]를 선택합니다.

- 2 (선택 사항)[편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Fireworks] > [환경 설정](Mac OS X)을 선택하고 [편집] 탭에서 옵션 중 하나를 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

펜 미리보기 표시 다음 번 클릭 결과로 생길 직선 선분을 미리 봅니다.

단색 점 표시 그리는 동안 단색 점을 표시합니다.

- 3 캔버스를 클릭하여 첫 번째 모서리 점을 배치합니다.

- 4 포인터를 이동하고 클릭하여 다음 점을 배치합니다.

- 5 점 연결 작업을 계속합니다. 직선 선분은 점과 점 사이의 간격을 연결합니다.

- 6 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 패스를 열린 패스로 끝내려면 마지막 점을 두 번 클릭합니다.

- 패스를 열린 패스로 끝내려면 다른 도구를 선택합니다.

참고: 텍스트 도구가 아닌 다른 도구를 선택한 다음 펜 도구로 돌아오면 다음 번 클릭 시 계속해서 객체가 그려집니다.

- 패스를 닫으려면 첫 번째 점을 클릭합니다. 닫힌 패스는 시작점과 끝점이 동일합니다.

참고: 패스가 스스로 겹쳐서 생기는 루프는 닫힌 패스가 아닙니다. 동일한 점에서 시작하고 끝나는 패스만 닫힌 패스입니다.

곡선 선분이 있는 패스 그리기

- 1 [도구] 창에서 [펜 도구]를 선택합니다.

- 2 클릭하여 첫 번째 모서리 점을 배치합니다.

- 3 다음 점의 위치로 이동한 후 드래그하여 곡선 점을 만듭니다. 드래그할 때마다 새 점으로 선분이 확장됩니다.



- 4 점 연결 작업을 계속합니다. 새 점을 드래그하면 곡선 점이 만들어지고 클릭만 하면 모서리 점이 만들어집니다.

💡 일시적으로 하위 선택 도구로 전환하여 점의 위치와 그려진 곡선의 모양을 변경할 수 있습니다. Ctrl(Windows) 또는 Command(Mac OS) 키를 누른 상태에서 [펜 도구]를 사용하여 점 또는 점 핸들을 드래그합니다.

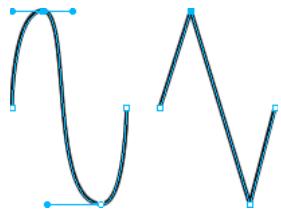
- 5 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 패스를 열린 패스로 끝내려면 마지막 점을 두 번 클릭하거나 다른 도구를 선택합니다. 특정 도구를 선택한 다음 펜 도구를 선택하면 마우스를 클릭하여 해당 객체를 계속해서 그릴 수 있습니다.

- 패스를 닫으려면 첫 번째 점을 클릭합니다. 닫힌 패스는 시작점과 끝점이 동일합니다.

패스 선분을 직선 또는 곡선 점으로 변환

직선 패스 선분은 모서리 점에 의해 교차됩니다. 곡선 패스 선분은 곡선 점을 포함합니다.

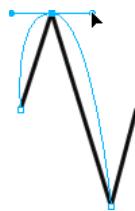


점을 변환하여 직선 선분을 곡선 선분으로 변환하거나 그 반대로 변환할 수 있습니다.

모서리 점을 곡선 점으로 변환

- 1 [도구] 패널에서 [펜 도구]를 선택합니다.
- 2 선택한 패스의 모서리 점을 클릭하고 밖으로 드래그합니다.

핸들이 확장되며 인접 선분이 휘어집니다.



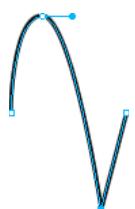
참고: 점의 핸들을 편집하려면 [하위 선택 도구]를 선택하거나 [펜 도구]가 활성화된 상태에서 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac)를 누릅니다.

곡선 점을 모서리 점으로 변환

- 1 [도구] 패널에서 [펜 도구]를 선택합니다.
- 2 선택한 패스의 곡선 점을 클릭합니다.



핸들이 없어지면서 인접 선분이 직선으로 바뀝니다.



점 및 점 핸들을 사용하여 자유 변형 패스 편집

[도구] 패널의 [하위 선택 도구] 를 사용하면 여러 점을 선택할 수 있습니다. 하위 선택 도구를 사용하여 점을 선택하기 전에 포인터 도구 또는 하위 선택 도구로 패스를 선택하거나 레이어 패널에 있는 축소판을 클릭하여 패스를 선택합니다.

선택한 패스에서 특정 점 선택

❖ [하위 선택 도구]를 사용하여 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 점을 클릭하거나 Shift 키를 누르고 여러 개의 점을 하나씩 클릭합니다.



- 점 주위를 드래그하여 선택합니다.

선택한 패스에 점 삽입

패스에 점을 추가하면 패스 내 특정 선분을 조절할 수 있게 됩니다.

❖ 펜 도구를 사용하여 패스에서 점 이외의 곳을 클릭합니다.

선택한 패스에서 점 삭제

패스에서 점을 삭제하면 모양이 변경되거나 편집이 단순해집니다.

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 펜 도구로 선택한 객체의 모서리 점을 클릭합니다.
- 펜 도구로 선택한 객체의 곡선 점을 두 번 클릭합니다.
- 하위 선택 도구로 점을 선택하고 Delete 키 또는 Backspace 키를 누릅니다.

점 이동

❖ [하위 선택 도구]를 사용하여 드래그합니다.

직선 패스 선분 변경

1 포인터 도구 또는 하위 선택 도구로 패스를 선택합니다.

2 [하위 선택 도구]를 사용하여 점을 클릭합니다.

선택한 모서리 점은 단색의 파란 사각형으로 표시됩니다.

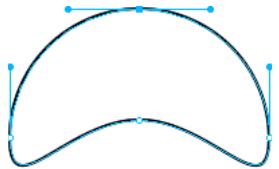
3 점을 드래그하거나 화살표 키를 사용하여 점을 새 위치로 이동합니다.

곡선 패스 선분의 모양 변경

1 포인터 도구 또는 하위 선택 도구로 패스를 선택합니다.

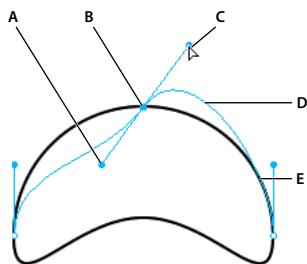
2 [하위 선택 도구]를 사용하여 곡선 점을 클릭합니다.

선택한 곡선 점은 단색의 파란 사각형으로 표시됩니다. 점 핸들은 점으로부터 확장됩니다.



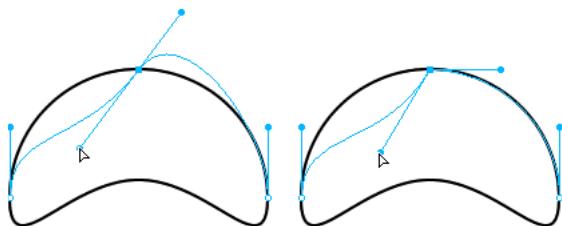
3 핸들을 새로운 위치로 드래그합니다. 핸들 이동 각도를 45도로 제한하려면 Shift 키를 누른 상태에서 드래그합니다.

마우스 단추를 놓으면 파란색 패스 미리 보기 를 통해 새 패스가 그려질 위치를 볼 수 있습니다.



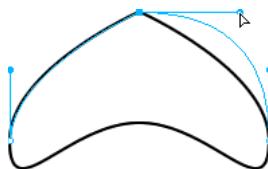
A. 점 핸들 B. 선택된 점 C. 하위 선택 포인터 D. 패스 미리보기 E. 패스

예를 들어, 왼쪽 점 핸들을 아래로 드래그하면 오른쪽 점 핸들이 위로 올라갑니다. Alt 키를 누른 상태에서 핸들을 드래그하면 독립적으로 움직입니다.



모서리 점의 핸들 조정

- 1 [하위 선택 도구]를 사용하여 모서리 점을 선택합니다.
- 2 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 점을 드래그하여 핸들을 표시하고 인접한 선분을 구부립니다.



하위 선택 도구로 모서리 점 핸들을 드래그하여 인접한 패스 선분을 편집

자유 변형 패스 확장 및 병합

[펜 도구]로 기존의 열린 패스를 계속해서 그리고 패스를 병합합니다.

기존의 열린 패스 계속 그리기

- 1 [도구] 패널에서 [펜 도구]를 선택합니다.

- 2 끝점을 클릭하고 패스를 계속 그립니다.

두 개의 열린 패스 병합

두 개의 패스를 연결하면 최상위 패스의 획, 칠 및 필터 속성이 새로 병합된 패스의 속성으로 사용됩니다.

- 1 도구 패널에서 펜 도구를 선택합니다.
- 2 한 패스의 끝점을 클릭합니다.
- 3 다른 패스의 끝점으로 포인터를 이동하고 클릭합니다.

유사한 열린 패스 자동 연결

열린 패스를 획과 칠 특성이 유사한 다른 패스에 연결할 수 있습니다.

- 1 열린 패스를 선택합니다.
- 2 [하위 선택 도구]를 선택하고 패스의 끝점을 유사한 패스의 끝점 몇 퍽셀 이내로 드래그합니다.

컴파운드 모양

컴파운드 모양 만들기

사각형, 타원형 및 기타 벡터 패스 같은 간단한 벡터 패스로 컴파운드 모양을 만듭니다. 컴파운드 모양의 개별 객체는 주변을 이동하고 결합된 후에도 하위 선택 도구를 사용하여 편집할 수 있습니다. [컴파운드 모양] 모드에서 모든 새 벡터 객체가 레이어 패널의 동일한 객체에 추가됩니다. 객체를 다른 객체에 추가하려면 [보통] 단추를 사용하여 모드를 종료합니다.

다음 중 하나를 수행하여 컴파운드 모양을 만들 수 있습니다.

- 벡터를 만들고 추가 및 빼기 등의 컴파운드 모양 작업을 선택하고 다른 벡터를 그립니다.
- 여러 개의 벡터를 만들고 컴파운드 모양 작업을 사용합니다.

여러 벡터 객체를 만든 후 컴파운드 모양을 적용합니다.

- 1 컴파운드 모양에 포함시킬 모든 오브젝트를 선택합니다. 선택하는 모든 열린 패스는 자동으로 닫힙니다.
- 2 도구 팔레트에 벡터 도구(사각형, 타원형, 펜 또는 벡터 패스)를 선택합니다.
- 3 [속성 관리자]에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

- 추가/합치기 
- 빼기/편치 
- 교차 영역 
- 차르기 

편치 작업의 경우 추가된 마지막 객체는 객체 나머지의 결합부에서 편치됩니다. [수정] > [패스 결합]을 사용하는 편치 작업도 이와 같은 방법으로 작동합니다.

여러 벡터 객체를 만든 후 컴파운드 모양을 적용합니다.

- 1 벡터 객체를 만듭니다.
- 2 [속성 관리자]에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

- 추가/합치기 

- 빼기/편치 
- 교차 영역 
- 자르기 

3 원하는 효과를 내기 위해 첫 번째 객체에서 다른 객체를 그립니다.

컴파운드 모양을 합성 패스로 변환

컴파운드 모양을 합성 패스로 변환한 다음에는 개별 객체를 이동하거나 편집할 수 없습니다.

❖ 컴파운드 모양을 합성 패스로 변환하려면 [결합] 단추를 클릭합니다.

특수 벡터 편집 기법

점과 점 핸들을 드래그하는 것 외에도 여러 Fireworks 도구를 이용하여 벡터 객체를 직접 편집할 수 있습니다. 패스 작업을 이용하여 기존 패스를 결합하거나 변경함으로써 새로운 모양을 만들 수도 있습니다. 그리고 [패스] 패널을 사용하여 패스 관련 명령에 신속하게 액세스할 수 있습니다.

Fireworks CS4의 새 벡터 조작 도구에 대한 자세한 내용은

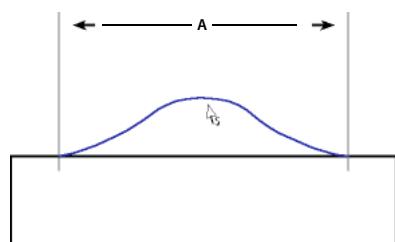
http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/vector_manipulation_tools_02.html을 참조하십시오.

벡터 도구로 편집

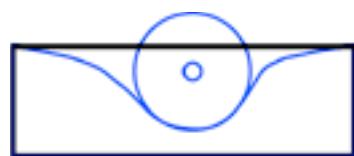
벡터 도구는 [도구] 패널에 표시됩니다.

[자유 변형 도구]를 사용하여 벡터 객체 구부리기 및 모양 변경

[자유 변형 도구]를 사용하면 점을 조작하지 않고 벡터 객체를 직접 구부리거나 모양을 변경할 수 있습니다. 점의 위치에 관계없이 패스의 어느 부분이든 밀거나 당길 수 있습니다. 벡터 객체의 모양을 변경하면 패스를 따라 점이 추가, 이동 또는 삭제됩니다.



패스 선분을 당기고 있는 자유 변형 도구, A는 지정된 길이



패스 선분을 미는 자유 변형 도구

선택한 패스 위로 포인터를 이동하면 선택한 패스와 관련된 위치에 대해 상대적으로 밀기 또는 당기기 포인터로 변경됩니다. 밀기 또는 당기기 포인터의 크기를 변경할 수 있습니다.

| 포인터 | 설명 |
|---|---|
|  | 자유 변형 도구를 사용 중입니다. |
|  | 자유 변형 도구를 사용 중이며, 당기기 포인터가 선택한 패스를 잡아 당길 수 있는 위치에 있습니다. |
|  | 자유 변형 도구를 사용 중이며, 당기기 포인터가 선택한 패스를 잡아 당기고 있습니다. |
|  | 자유 변형 도구를 사용 중이며, 밀기 포인터가 활성화되어 있습니다. |
|  | 영역 모양 변경 도구를 사용 중이며 영역 모양 변경 포인터가 활성화되어 있습니다. 내부 원에서 외부 원까지의 영역은 감소된 강도를 나타냅니다. |

참고: 자유 변형 도구는 Wacom 또는 기타 호환 가능한 태블렛의 압력에도 반응합니다.

선택한 패스 당기기

포인터가 패스 바로 위에 있으면 패스를 당길 수 있습니다.

- 1 [도구] 패널에서 [자유 변형 도구] 를 선택합니다.
- 2 포인터를 선택한 패스 바로 위로 이동합니다.
- 3 패스를 드래그합니다.

선택한 패스 밀기

포인터가 패스 바로 위에 있지 않으면 패스를 밀 수 있습니다.

- 1 [도구] 패널에서 [자유 변형 도구]를 선택합니다.
- 2 패스에서 약간 떨어진 곳을 가리킵니다.
- 3 패스 쪽으로 드래그하여 밀니다. 선택한 패스를 조금씩 이동하여 모양을 변경합니다.

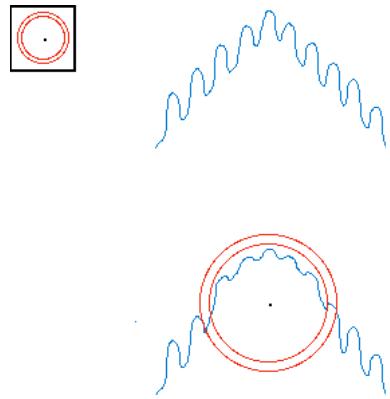
밀기 포인터의 크기 변경

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 마우스 단추를 누른 상태에서 오른쪽 화살표 키나 2 키를 누르면 포인터의 폭이 늘어납니다.
- 마우스 단추를 누른 상태에서 왼쪽 화살표 키나 1 키를 누르면 포인터의 폭이 줄어듭니다.
- 포인터 크기를 픽셀 단위로 설정하고 이로 인해 영향을 받는 패스 선분의 길이를 설정하려면 문서에 있는 모든 객체를 선택 취소한 다음 [속성 관리자]의 [크기] 상자에 1에서 500 사이의 값을 입력합니다.

[영역 모양 변경 도구]를 사용하여 선택한 패스 왜곡

모양 변경 도구는 영역 모양 변경 포인터의 외부 원 안쪽에 있는 모든 선택한 패스의 영역을 당깁니다.



포인터의 내부 원은 쇠고 강도에서의 도구 경계입니다. 내부와 외부 원 사이의 영역에서는 패스의 모양이 쇠고 강도 미만으로 변경됩니다. 포인터의 외부 원에 따라 포인터가 당기는 힘이 결정됩니다. 강도를 설정할 수 있습니다.

참고: 영역 모양 변경 도구는 Wacom 또는 기타 호환 가능한 타블렛의 압력에도 반응합니다.

- 1 자유 변형 도구 팝업 메뉴에서 영역 모양 변경 도구를 선택합니다.
- 2 패스 위로 드래그하여 다시 그립니다.

영역 모양 변경 포인터의 크기 변경

- ❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 마우스 단추를 누른 상태에서 오른쪽 화살표 키나 2 키를 누르면 포인터의 폭이 늘어납니다.
 - 마우스 단추를 누른 상태에서 왼쪽 화살표 키나 1 키를 누르면 포인터의 폭이 줄어듭니다.
 - 포인터 크기를 픽셀 단위로 설정하고 이로 인해 영향을 받는 패스 선분의 길이를 설정하려면 문서에 있는 모든 객체를 선택 취소한 다음 [속성 관리자]의 [크기] 상자에 1에서 500 사이의 값을 입력합니다.

영역 모양 변경 포인터의 내부 원 강도 설정

- ❖ [속성 관리자]의 [강도] 상자에 1에서 100 사이의 값을 입력하여 포인터의 가능한 강도에 대한 백분율을 지정합니다. 백분율이 높을수록 강도가 커집니다.

[패스 다시 그리기 도구]를 사용하여 선택한 패스 선분 다시 그리기 또는 확장

[패스 다시 그리기 도구]를 사용할 때 패스의 획, 철 및 효과 특성은 유지됩니다.

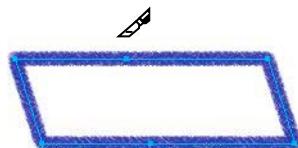
- 1 펜 도구 팝업 메뉴에서 패스 다시 그리기 도구를 선택합니다.
- 2 (선택 사항) [속성 관리자]의 [정밀도] 상자에 있는 팝업 메뉴에서 숫자를 선택하여 [패스 다시 그리기 도구]의 정밀도 수준을 변경합니다. 값을 높게 설정할수록 패스에 표시되는 점의 수가 많아집니다.
- 3 포인터를 패스 바로 위로 이동합니다.
- 4 드래그하여 패스 선분을 다시 그리거나 늘입니다.
- 5 마우스 단추를 놓습니다.

[패스 이동 막대 도구]로 압력과 속도를 변경하여 패스 모양 변경

다양한 압력 또는 속도를 사용하여 패스의 획 속성을 변경할 수 있습니다. 이러한 속성 중에서 [패스 이동 막대 도구]의 영향을 받는 속성을 지정하려면 [획 편집] 대화 상자의 [감도] 탭을 사용합니다. 속성에 영향을 줄 압력과 속도의 크기도 지정할 수 있습니다.

[획 편집] 대화 상자의 옵션 설정에 대한 자세한 내용은 112페이지의 “획 적용 및 변경”을 참조하십시오.

[칼 도구]를 사용하여 패스를 여러 객체로 슬라이스



1 [도구] 패널에서 [칼] 도구를 선택합니다.

참고: Wacom 펜의 지우개를 사용하면 자동으로 칼 도구가 선택됩니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 패스를 가로질러 포인터를 드래그합니다.
- 패스를 클릭합니다.

3 패스를 선택 취소합니다.

패스 작업으로 편집

[수정] 메뉴의 패스 작업을 이용하여 기존 패스를 결합하거나 변경함으로써 새로운 모양을 만들 수 있습니다. 일부 패스 작업의 경우 선택한 패스 객체의 쌓인 순서에 따라 작업 방법이 결정됩니다.

선택한 객체의 쌓인 순서 배열에 대한 자세한 내용은 49페이지의 “객체 순서 쌓기”를 참조하십시오.

참고: 패스 작업을 이용하면 작업의 영향을 받는 패스에서 모든 압력과 속도 정보가 제거됩니다.

두 개의 열린 패스로 하나의 연속 패스 만들기

1 [도구] 패널에서 [하위 선택 도구]를 선택합니다.

2 두 개의 열린 패스의 두 끝점을 선택합니다.

3 [수정] > [패스 결합] > [연결]을 선택합니다.

합성 패스 만들기

1 두 개 이상의 열린 패스 또는 닫힌 패스를 선택합니다.

2 [수정] > [패스 결합] > [연결]을 선택합니다.

합성 패스 분리

1 합성 패스를 선택합니다.

2 [수정] > [패스 결합] > [분할]을 선택합니다.

선택한 닫힌 패스를 원본 패스의 전체 영역을 둘러싸는 하나의 패스로 결합

- ❖ [수정] > [패스 결합] > [합치기]를 선택합니다. 이렇게 만들어진 패스는 가장 뒤쪽에 놓인 객체의 획 속성 및 칠 속성을 따릅니다.

패스를 선택 윤곽 선택물로 변환

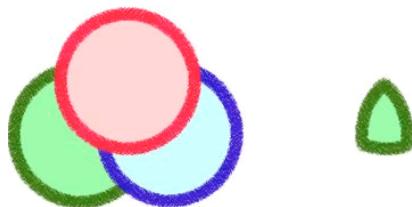
벡터 모양을 비트맵 선택물로 변환한 다음 비트맵 도구를 사용하여 새 비트맵을 편집할 수 있습니다.

- 1 패스를 선택합니다.
- 2 [수정] > [패스를 선택 윤곽으로 변환]을 선택합니다.
- 3 [패스를 선택 윤곽으로 변환] 대화 상자에서 선택 윤곽의 [가장자리] 설정을 선택합니다.
- 4 [가장자리] 설정으로 [페더]를 선택한 경우 페더 양을 지정합니다.
- 5 [확인]을 클릭합니다.

참고: 패스를 선택 윤곽으로 변환하면 선택한 패스가 삭제됩니다. 이 기본값을 변경하려면 [편집] > [환경 설정] > [편집]을 선택한 다음 [선택 윤곽 변환 시 패스 삭제] 설정을 선택 취소합니다.

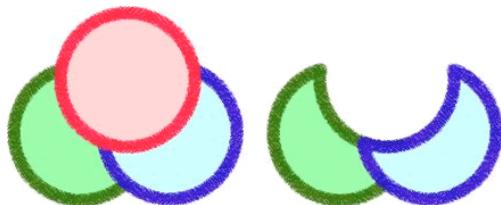
다른 객체의 교차 영역에서 객체 만들기

- ❖ [수정] > [패스 결합] > [교차 영역]을 선택합니다. 이렇게 만들어진 패스는 가장 뒤쪽에 놓인 객체의 획 속성 및 칠 속성을 따릅니다.



패스 객체의 일부 제거

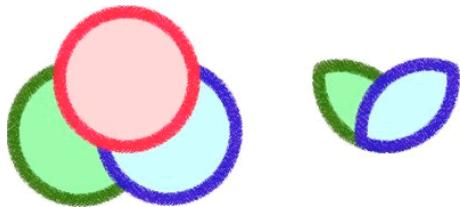
선택한 패스 객체의 일부를 제거할 수 있습니다. 이 객체와 이 객체 앞에 있는 다른 선택한 패스 객체의 겹쳐진 부분이 제거할 영역으로 정의됩니다.



- 1 제거할 영역을 정의하는 패스 객체를 선택합니다.
- 2 [수정] > [배열] > [맨 앞으로 가져오기]를 선택합니다.
- 3 Shift 키를 누르고 제거할 부분이 있는 패스 객체를 선택물에 추가합니다.
- 4 [수정] > [패스 결합] > [편치]를 선택합니다.

패스 자르기

다른 패스의 모양을 사용하여 패스를 자를 수 있습니다. 맨 앞 또는 맨 위의 패스는 자를 영역의 모양을 정의합니다.



- 1 자를 영역을 정의하는 패스 객체를 선택합니다.
- 2 [수정] > [배열] > [맨 앞으로 가져오기]를 선택합니다.
- 3 Shift 키를 누르고 자를 패스 객체를 선택물에 추가합니다.
- 4 [수정] > [패스 결합] > [자르기]를 선택합니다.

이렇게 만들어진 패스 객체는 가장 뒤쪽에 놓인 객체의 획 속성 및 칠 속성을 따릅니다.

패스 단순화

[단순화] 명령은 지정한 양만큼 패스에서 여분의 점을 제거합니다. 여분의 점에 해당되는 예로는 직선에 있는 3개 이상의 점이나 서로 정확하게 겹치는 점이 있습니다.

- 1 [수정] > [패스 변경] > [단순화]를 선택합니다.
- 2 단순화 양을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

패스를 단순화하면 Fireworks에서 해당 패스의 점 개수를 줄이기 위해 패스를 변경할 수 있는 범위가 커집니다.

선택한 객체의 획 확장

선택한 패스의 획을 닫힌 패스로 변환할 수 있습니다. 그 결과로는 칠이 없고 원본 객체의 칠과 속성이 동일한 획을 갖는 패스 모양이 생깁니다.



참고: 스스로 교차하는 패스의 획을 확장하면 재미 있는 결과가 나타납니다. 원본 패스에 칠이 있으면 획을 확장한 후에는 그 패스의 교차하는 부분에 칠이 없어집니다.

- 1 [수정] > [패스 변경] > [획 확장]을 선택합니다.
- 2 닫힌 결과 패스의 너비를 설정합니다.
- 3 모서리 유형을 선택합니다.
- 4 2등분각을 선택한 경우에는 2등분각 제한(2등분각 모서리가 자동으로 경사진 모서리로 바뀌는 점)을 설정합니다. 2등분각 제한은 획 너비에 대한 2등분각 모서리 길이의 비율입니다.
- 5 단면 옵션을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

패스 축소 또는 확장

- 1 [수정] > [패스 변경] > [패스 크기 변경]을 선택합니다.

- ## 2 패스를 축소하거나 확장할 방향을 선택합니다.

내부 패스를 축소합니다.

외부 패스를 확장합니다.

- 3 원본 패스와 축소하거나 확장할 패스 사이의 너비를 설정합니다.

- #### 4 모서리 유형을 선택합니다.

- 5 2등분각을 선택한 경우에는 2등분각 제한을 설정합니다.

- ## 6 [확인]을 클릭합니다.

[패스] 패널을 사용하여 패스 편집

페스 편집 작업을 빨리 수행하려면 [페스] 패널에서 다음 도구를 사용합니다([윈도우] > [기타] > [페스]).



자세한 내용은 http://www.adobe.com/go/learn_fw_designguide_kr을 참조하십시오.

7장: 텍스트를 사용한 작업

Adobe® Fireworks®에는 일반적으로 고급 전자 출판 응용 프로그램에서 사용되는 다양한 기능이 있으며, 이러한 기능으로는 다양한 글꼴 및 크기 사용과 자간, 간격, 색상, 줄 간격 및 기준선 이동 조정 등이 있습니다. 라이브 필터를 적용한 후를 포함하여 언제든지 텍스트를 편집할 수 있으며 Adobe Photoshop® 문서에서 편집 가능한 텍스트를 가져올 수도 있습니다.

텍스트 입력

[텍스트] 도구 T 와 [속성 관리자]의 옵션을 사용하여 그래픽에서 텍스트를 입력하고, 포맷을 지정하고, 편집합니다.

참고: [속성 관리자]가 최소화되어 있는 경우에는 관리자 막대를 두 번 클릭하면 텍스트 속성이 모두 표시됩니다.

텍스트 객체는 입력한 텍스트와 일치하는 이름으로 자동 저장됩니다. 할당된 이름을 [속성 관리자]의 [텍스트] 상자나 [레이어] 패널의 객체 패널 축소판에서 변경할 수 있습니다.

레이어 패널의 텍스트 객체는 T 아이콘을 사용하여 식별될 수 있습니다.

기타 도움말 항목

283페이지의 “[문자 환경 설정](#)”

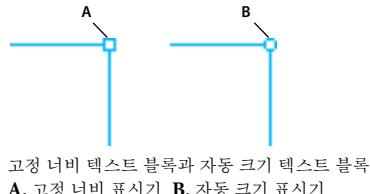
텍스트 블록 만들기 및 이동

Fireworks 문서 내의 텍스트는 텍스트 블록(핸들이 있는 사각형) 내에 표시됩니다. 텍스트 블록에는 자동 크기 블록과 고정 너비 블록이 있습니다.

- 자동 크기 텍스트 블록은 입력하는 동안 수평으로 확장되며 텍스트를 제거하면 축소됩니다. 텍스트 도구로 캔버스에서 클릭하여 입력을 시작하면 기본적으로 자동 크기 텍스트 블록이 만들어집니다.
 - 고정 너비 텍스트 블록을 사용하면 겹쳐진 텍스트의 너비를 조절할 수 있습니다. 텍스트 도구를 사용하여 텍스트 블록을 드래그하면서 그리면 기본적으로 고정 너비 텍스트 블록이 만들어집니다.
 - 텍스트 블록 내의 텍스트 포인터가 활성화된 상태이면 텍스트 블록의 오른쪽 위 모서리에 빈 원이나 빈 사각형이 나타납니다. 원은 텍스트 블록이 자동 크기라는 것을 나타내고 사각형은 고정 너비라는 것을 나타냅니다. 모서리를 두 번 클릭하면 다른 텍스트 블록으로 바뀝니다.
- 1** 텍스트 도구를 선택합니다.
- 2** 텍스트 특성을 선택합니다.
- 3** 텍스트 블록을 만듭니다.
- 자동 크기 텍스트 블록을 만들려면 문서에서 텍스트 블록을 만들 위치를 클릭하여 자동 크기 텍스트 블록을 만들기를 시작합니다.
 - 고정 너비 텍스트 블록을 만들려면 마우스를 드래그하여 텍스트 블록을 그립니다. 텍스트 블록을 드래그하여 만드는 동안 이동하려면 마우스 버튼을 누른 상태에서 스페이스바를 누른 채 텍스트 블록을 다른 위치로 드래그합니다.
- 1** 텍스트를 입력합니다.
- 2** (선택 사항) 텍스트 블록 내의 텍스트를 강조한 다음 포맷을 다시 지정합니다.
- 3** (선택 사항) 텍스트 블록을 이동하려면 새로운 위치로 드래그합니다.
- 4** 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 텍스트 블록 외부를 클릭합니다.
- 도구 패널에서 다른 도구를 선택합니다.
- Esc 키를 누릅니다.

자동 크기 및 고정 너비 텍스트 블록 변경



고정 너비 텍스트 블록과 자동 크기 텍스트 블록
A. 고정 너비 표시기 B. 자동 크기 표시기

- 텍스트 블록을 고정 너비 또는 자동 크기로 변경하려면 텍스트 블록 양쪽을 두 번 클릭한 다음 텍스트 블록의 오른쪽 위 모서리에 있는 원 또는 사각형을 두 번 클릭합니다.
- 선택한 텍스트 블록의 크기를 조절하여 고정 너비로 변경하려면 크기 조절 핸들을 드래그합니다.
- 여러 텍스트 블록을 고정 너비로 변경하려면 텍스트 블록을 선택한 다음 [명령] > [텍스트] > [폭 설정]을 선택합니다.
- 고정 너비 텍스트 블록을 자동 크기 조절로 변경하려면 텍스트 블록을 선택한 다음 [명령] > [텍스트] > [고정 폭 전환]을 선택합니다.

텍스트 오버플로우 표시기

텍스트가 텍스트 블록 또는 패스에 수용할 수 있는 공간을 초과하면 텍스트 오버플로우 표시기가 나타납니다. 자세한 내용은 <http://www.fireworkszone.com/g-2-565>를 참조하십시오.

텍스트 선택

단어 또는 단락 선택

- 단어를 선택하려면 단어 내에서 두 번 클릭하고 전체 단락을 선택하려면 세 번 클릭합니다.

단락 내 텍스트 부분 선택

- 단락 내 텍스트 부분을 선택하려면 Shift 키를 누르고 텍스트 부분을 여러 번 선택합니다.

유사한 속성을 가진 텍스트 선택

- 유사한 속성을 가진 텍스트를 선택하려면 Alt(Win)/Option(Mac OS) 키를 누르고 지정한 속성을 가진 단어를 두 번 클릭합니다. 속성과 일치하는 텍스트 블록의 모든 단어가 자동으로 선택됩니다.

예를 들어 굵은 서체 스타일을 가진 단어를 모두 선택하려면 Alt(Win)/Option(Mac OS) 키를 누르고 굵은 서체 스타일을 가진 단어를 두 번 클릭합니다. 텍스트 블록에서 굵은 서체 스타일을 가진 모든 단어가 자동으로 선택됩니다.

이전 선택과 유사하지 않은 속성을 가진 텍스트 추가

- 이전에 선택한 텍스트를 다른 속성 세트를 포함하는 텍스트와 함께 추가할 수 있습니다. 굵은 서체 스타일을 가진 텍스트를 선택한 다음 Alt+Shift/Option+Shift 키를 누른 상태에서 기울임체 단어를 두 번 클릭합니다. 굵은 서체 스타일의 단어와 기울어진 서체 스타일의 단어가 선택됩니다.

기존 선택에 텍스트 추가

- ❖ 기존 선택에 단어를 하나씩 추가하려면 텍스트 내에서 클릭하고 Alt+Shift/Option+Shift를 누른 상태에서 클릭합니다.

여러 번 선택한 텍스트에서 텍스트 선택 취소

- ❖ 여러 번 선택한 텍스트에서 텍스트를 개별적으로 선택 취소하려면 Alt/Option 키를 누른 상태에서 고유하게 선택한 텍스트를 클릭합니다.

텍스트 포맷 지정 및 편집

세밀하게 편집을 제어하면서 텍스트를 편집하는 가장 빠른 방법은 [속성 관리자]를 사용하는 것입니다. 속성 관리자를 사용하는 대신 [텍스트] 메뉴에 있는 명령을 사용할 수도 있습니다.

텍스트 명령에 대한 자세한 내용은 <http://www.fireworkszone.com/page-2-4-1-566.html>을 참조하십시오.

중요: 텍스트 편집 세션 중에는 변경 사항에 대한 실행 취소를 한 번만 할 수 있습니다. 텍스트를 편집할 때 [편집] > [실행 취소]를 선택하면 내용을 편집하기 위해 텍스트 블록을 두 번 클릭한 후로 수행된 모든 텍스트 편집 작업이 실행 취소됩니다.

1 다음 중 한 가지를 수행하여 변경할 텍스트를 선택합니다.

- 포인터나 하위 선택 도구로 텍스트 블록을 클릭하여 블록 전체를 선택합니다. 여러 블록을 동시에 선택하려면 Shift 키를 누른 상태에서 각 블록을 선택합니다.
- 포인터나 하위 선택 도구로 텍스트 블록을 두 번 클릭한 다음 일정 범위의 텍스트를 강조합니다.
- 텍스트 도구로 텍스트 블록 안쪽을 클릭한 다음 일정 범위의 텍스트를 강조합니다.

2 텍스트 또는 글꼴을 변경합니다. 글꼴은 포인트 단위로 측정됩니다.

3 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 텍스트 블록 외부를 클릭합니다.
- 도구 패널에서 다른 도구를 선택합니다.
- Esc 키를 누릅니다.

글꼴 정보

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, 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.

글꼴 미리 보기

속성 관리자의 글꼴 메뉴에서 글꼴을 미리 볼 수 있습니다. [문자] 환경 설정에서 미리 보기 기능을 해제하거나 글꼴 이름 또는 글꼴 샘플의 포인트 크기를 변경할 수 있습니다.

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.



누락된 글꼴 사용

- ❖ 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 누락된 글꼴을 시스템에 설치합니다.
 - 글꼴 관리 응용 프로그램을 사용하여 누락된 글꼴을 활성화합니다.
 - 응용 프로그램 폴더에 있는 Fonts 폴더에 누락된 글꼴을 가져옵니다. 이 폴더에 있는 글꼴은 해당 응용 프로그램에서만 사용할 수 있습니다. Mac OS의 경우 글꼴은 [HD] > [라이브러리] > [ApplicationSupport] > [Adobe] > [Fonts] 폴더에 설치됩니다. 이 폴더에 설치된 글꼴은 Adobe 제품에서만 사용할 수 있습니다.



글꼴 패밀리 및 스타일 선택

[속성 관리자] 또는 [텍스트] 메뉴를 사용하여 글꼴 패밀리와 스타일을 선택할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

283페이지의 “[문자 환경 설정](#)”

[속성 관리자]를 사용하여 글꼴 패밀리 및 스타일 선택

- 1 [글꼴] 메뉴에서 글꼴을 선택합니다. 글꼴의 복사본이 컴퓨터에 두 개 이상 설치된 경우에는 글꼴 이름 뒤에 약자가 표시됩니다. (.T1)은 PostScript 글꼴, (.TT)는 TrueType 글꼴, (.OT)는 OpenType 글꼴을 나타냅니다.
Windows에서 상자에 이름을 입력하여 글꼴 패밀리와 스타일을 선택할 수 있습니다. 이름을 입력하면 그 글자로 시작하는 첫 글꼴 또는 스타일의 이름이 표시됩니다. 원하는 글꼴 또는 스타일 이름이 표시될 때까지 계속 입력합니다.
- 2 서체 스타일을 선택하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - [속성 관리자]의 [스타일] 메뉴에서 설치된 스타일을 선택합니다.

- 글꼴 패밀리에 스타일이 포함되어 있지 않은 경우에는 [포 굵게], [포 기울임체] 또는 [밀줄] 단추를 클릭하여 시뮬레이트된 스타일을 적용합니다.

[텍스트] 메뉴를 사용하여 글꼴 패밀리 및 스타일 선택

- 텍스트] > [글꼴] > [군] > [스타일]을 선택합니다. 글꼴 패밀리에 스타일이 포함되어 있지 않은 경우에는 [텍스트] > [스타일] 메뉴에서 [일반], [포 굵게], [포 기울임체] 또는 [밀줄]을 선택합니다.

(Windows): 글꼴을 검색하려면 메뉴에서 글꼴 이름을 입력합니다.

텍스트를 대문자로 변경

선택한 텍스트를 대문자로 변경할 수 있습니다.

- [명령] > [텍스트] > [대문자]를 선택합니다.

텍스트를 소문자로 변경

선택한 텍스트를 소문자로 변경할 수 있습니다.

- [명령] > [텍스트] > [소문자]를 선택합니다.

텍스트를 문장 첫 글자가 대문자로 표시되도록 변경

선택한 텍스트를 문장 첫 글자가 대문자로 표시되도록 변경할 수 있습니다.

- [명령] > [텍스트] > [문장 첫 글자 대문자]를 선택합니다.

행 분할 삽입

행 분할은 Shift+Enter를 사용하여 삽입할 수 있습니다.

텍스트 변경 실행 취소

편집 텍스트 모드에서 현재 편집 모드를 사용 중인 경우 개별 편집에 대해 수행되는 변경 사항의 실행을 취소(ctrl + z)합니다. 모드를 종료하면 변경이 실행되며 그 후에 실행 취소한 변경 사항은 텍스트 편집에 영향을 주지 않습니다.

특수 문자 삽입하기

1 텍스트 블록을 만든 다음 텍스트 블록 안에서 특수 문자를 삽입할 위치를 클릭합니다.

2 [윈도우] > [기타] > [특수 문자]를 선택한 다음 삽입할 문자를 선택합니다.

자리 표시자 텍스트 삽입

특별한 의미를 갖지 않는 자리 표시자 텍스트 블록을 삽입할 수 있습니다. 이 옵션은 텍스트 블록(lorem ipsum)을 캔버스에 추가합니다.

- [명령] > [텍스트] > [Lorem Ipsum]을 선택합니다.

참고: 실물 크기 모형의 자리 표시자 텍스트를 빠르게 추가하려면 Lorem Ipsum 임의 텍스트 작성자 확장자를 사용할 수도 있습니다. 확장자에 대한 자세한 내용은 http://www.adobe.com/go/learn_fw_randomtextgenerator_kr을 참조하십시오.

텍스트에 색상 적용

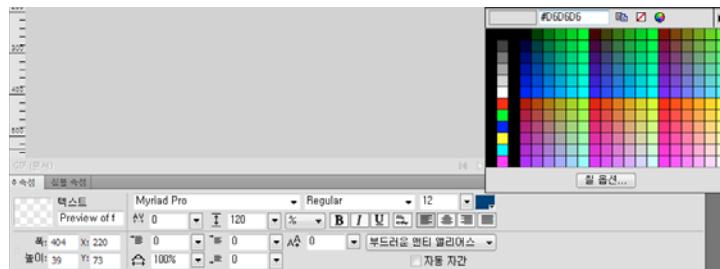
- 기본적으로 텍스트는 검은색이며 획이 없습니다. 선택한 텍스트 블록의 모든 텍스트 색상이나 텍스트 블록에서 강조된 모든 텍스트의 색상을 변경할 수 있습니다. 또, 선택한 텍스트 블록의 모든 텍스트에 획 및 라이브 필터를 추가할 수는 있지만 텍스트 블록에서 강조된 텍스트에 추가할 수는 없습니다.
- 텍스트 도구는 텍스트 블록 사이에서 현재 텍스트 색상을 그대로 유지합니다.
- 텍스트 블록에서 텍스트를 편집하면 텍스트 블록에 적용된 획 특성 및 라이브 필터가 업데이트되지만 업데이트 내용이 새 텍스트 블록에 적용되지는 않습니다.
- 다른 도구의 칠 색상에 관계 없이 [텍스트] 도구에는 현재 텍스트 색상이 유지됩니다. 칠 색상을 사용한 후에 [텍스트] 도구로 돌아가면 칠 색상이 최근 [텍스트 도구] 설정으로 되돌아가고 획이 [없음]으로 재설정됩니다.

98페이지의 “획, 칠 및 필터 텍스트 속성을 스타일로 저장”을 참조하십시오.

선택한 텍스트 블록 내의 텍스트 색상 설정

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [속성 관리자]의 [칠 색상] 상자를 클릭하고 색상 팝업 윈도우에서 색상을 선택합니다. 또는 색상 팝업 윈도우가 열려 있는 상태에서 스포이드 포인터를 사용하여 스크린의 원하는 위치에서 색상을 샘플링합니다.



칠 색상 상자

- [도구] 패널에서 [칠 색상] 상자 옆에 있는 아이콘을 클릭하고 색상 팝업 윈도우에서 색상을 선택합니다. 또는 [칠 색상] 상자 팝업 윈도우가 열린 상태에서 스포이드를 사용하여 스크린의 원하는 위치에서 색상을 샘플링합니다.

참고: 텍스트 블록의 강조된 텍스트에 획을 적용하면 전체 텍스트 블록이 자동으로 선택됩니다.

선과 글자 사이의 간격 설정

자간은 특정 글자 사이의 간격을 늘리거나 줄여 모양을 보기 좋게 만듭니다(백분율 단위). 자동 자간에서는 텍스트를 표시할 때 글꼴의 자간 정보를 사용합니다. 자간은 선택한 문자 간의 공간을 늘리거나 줄입니다.

Fireworks CS5에서 자간 및 추적은 CS3에서와 같은 역할을 합니다. 한 단어 내에서 커서를 놓고 값을 변경하여 자간 및 추적을 변경할 수 있습니다.

기존 버전(CS3 이하 버전)에서 가져온 텍스트의 모양과 느낌은 동일하게 유지됩니다. 그러나 자간 및 추적 값은 변경됩니다. 이것은 Fireworks CS3 이후 Adobe 텍스트 엔진이 변경되었기 때문입니다.

 자동 자간을 비활성화하려면 [속성 관리자]에서 [자동 자간]을 선택 취소합니다.

줄 간격은 단락에서 인접한 행 사이의 거리를 결정합니다. 줄 간격은 픽셀 단위로 표시하거나, 포인트 단위로 나타낸 기준선 간 거리의 백분율로 표시할 수 있습니다. Fireworks에서 ATE(Adobe Text Engine)를 사용하여 텍스트 요소를 렌더링하는 방법에 대한 자세한 내용은 http://www.adobe.com/go/learn_fw_textengine_kr에서 Arun Kaza의 기사를 참조하십시오.

기타 도움말 항목283페이지의 “[문자 환경 설정](#)”**자간 설정 또는 자간**

- 1 자간을 설정할 텍스트를 선택하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - [텍스트] 도구를 사용하여 두 문자 사이를 클릭하거나 변경할 문자를 강조합니다.
 - 포인터 도구를 사용하여 텍스트 블록 전체를 선택합니다. Shift 키를 누른 상태에서 클릭하여 여러 텍스트 블록을 선택합니다.
- 2 공간을 설정할 문자를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [속성 관리자]에서 [자간] 팝업 슬라이더를 드래그하거나 상자에 백분율을 입력합니다.
0은 일반 자간을 나타냅니다. 양수 값은 글자 사이의 간격을 넓힙니다. 음수 값은 글자 사이의 간격을 줄입니다.
 - Ctrl(Windows) 또는 Command(Mac OS) 키를 누른 상태에서 키보드의 왼쪽 화살표 키 또는 오른쪽 화살표 키를 누릅니다.
왼쪽 화살표 키를 누르면 글자 간격이 1%씩 줄어들고 오른쪽 화살표 키를 누르면 글자 사이가 1%씩 멀어집니다.
 - 💡 Shift+Ctrl(Windows) 또는 Shift+Command(Mac OS)를 누른 상태에서 키보드의 왼쪽 화살표 키 또는 오른쪽 화살표 키를 눌러 자간을 10%씩 조정합니다.

선택한 텍스트의 줄 간격 설정

속성 관리자의 줄 간격 옵션

- 1 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - [속성] 관리자에서 줄 간격 팝업 슬라이더를 드래그하거나 상자에 값을 입력합니다. 기본값은 100%입니다.
 - 키보드에서 Ctrl 키(Windows) 또는 Command(Mac OS) 키를 누른 상태로 위쪽 화살표 키(간격 증가)나 아래쪽 화살표 키(간격 감소)를 누릅니다.
- 💡 Shift+Ctrl(Windows) 또는 Shift+Command(Mac OS)를 누른 채로 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표 키를 눌러 줄 간격을 10씩 조정합니다.
- 2 행간 단위 유형을 변경하려면 [행간 단위] 팝업 메뉴에서 % 또는 px(픽셀)를 선택합니다.

텍스트 방향 및 정렬 설정**텍스트 방향 설정**

전체 텍스트 블록 방향을 수평 또는 수직으로 설정할 수 있습니다. 여러 행의 세로쓰기 텍스트 흐름을 오른쪽에서 왼쪽으로 설정하여 아시아어를 반영합니다.

- 1 [속성 관리자]에서 [텍스트 방향] 단추 를 클릭합니다.
- 2 방향 옵션을 선택합니다.

수평 왼쪽에서 오른쪽 기본 설정입니다.

수직 오른쪽에서 왼쪽 텍스트 방향을 수직으로 설정하여 맨 위에서 아래로 흐릅니다. 리턴으로 구분된 여러 텍스트 행은 오른쪽에서 왼쪽으로 흐르는 열로 표시됩니다.

 특수 효과를 위해 텍스트를 반전시키려면 [왜곡] 도구를 사용하여 측면 핸들을 드래그합니다.

텍스트 정렬 설정

정렬은 텍스트 블록의 가장자리에 맞춰 텍스트 단락의 위치를 결정합니다. 기본적으로 가로쓰기 텍스트는 왼쪽으로 정렬됩니다.

세로쓰기 텍스트는 텍스트 블록의 위쪽 또는 아래쪽에 맞춰 정렬하거나 가운데에 맞춰 정렬하거나 위쪽과 아래쪽 가장자리 모두에 맞춰 양쪽 정렬할 수 있습니다.

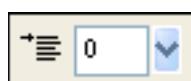
1 텍스트를 선택합니다.

2 [속성] 관리자에서 정렬 단추를 클릭합니다.

텍스트가 강조되거나 텍스트 블록이 선택되면 [속성 관리자]에 정렬 조절기 가 나타납니다.

단락 들여쓰기 및 간격 설정

❖ 텍스트를 들여쓰려면 [속성 관리자]에서 [단락 들여쓰기] 팝업 슬라이더를 드래그하거나 텍스트 상자에 값(픽셀)을 입력합니다.



속성 관리자의 단락 들여쓰기 옵션

❖ 단락 앞뒤의 간격을 설정하려면 [속성 관리자]에서 [단락 앞의 공백] 또는 [단락 뒤의 공백] 팝업 슬라이더를 드래그하거나 텍스트 상자에 값을 입력합니다.



속성 관리자의 단락 간격 옵션

텍스트 효과 적용

텍스트 가장자리 매끄럽게

선택한 텍스트의 가장자리를 매끄럽게 만드는 것을 앤티엘리어스라고 합니다. 앤티엘리어스는 텍스트를 확대했을 때 더 선명하게 표시되고 읽기 쉽도록 텍스트 가장자리를 배경과 블렌드합니다. 앤티엘리어스는 주어진 텍스트 블록의 모든 문자에 적용됩니다.



매끄럽게 한 후 원본 텍스트

❖ [속성] 관리자의 [앤티엘리어스 단계] 팝업 메뉴에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

앤티엘리어스 없음 텍스트 매끄럽게 하기를 사용하지 않습니다.

거친 앤티엘리어스 텍스트 가장자리와 배경 사이의 전환을 선명하게 만듭니다.

강한 앤티엘리어스 텍스트 가장자리와 배경 간 전환을 급격하게 만들어 텍스트 문자의 모양을 유지하고 문자의 세밀한 영역을 선명하게 합니다.

부드러운 앤티앨리어스 텍스트 가장자리와 배경 간 전환을 부드럽게 만듭니다.

사용자 정의 앤티앨리어스 다음과 같이 전문가 레벨의 기능으로 앤티앨리어스를 조절할 수 있습니다.

- **오버샘플링** 텍스트 가장자리와 배경 간 전환에 사용되는 세부 사항의 양을 결정합니다.
- **선행도** 텍스트 가장자리와 배경 간 전환의 부드러운 정도를 결정합니다.
- **강도** 텍스트 가장자리가 배경에 블렌드되는 정도를 결정합니다.

참고: 벡터 파일에 있는 텍스트는 Fireworks에서 열 경우 앤티앨리어스로 설정됩니다.

선택한 문자의 문자 폭 조정

❖ [속성] 관리자에서 [수평 크기 조절] 팝업 슬라이더를 드래그하거나 텍스트 상자에 값을 입력합니다. 슬라이더를 100% 이상 드래그하면 문자의 너비 또는 높이가 확대되고 그 이하로 드래그하면 너비 또는 높이가 축소됩니다. 100%가 기본값입니다.

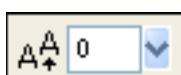


속성 관리자의 수평 크기 조절 옵션

텍스트의 기준선 균접 변경

기준선 이동은 텍스트가 원래 기준선의 위 또는 아래로 얼마나 가깝게 있는지를 결정합니다(위 첨자 및 아래 첨자 등). 기준선 이동이 없으면 텍스트는 기준선에 배치됩니다. 기준선 이동은 픽셀 단위로 측정됩니다.

Non *est* *quod* *contemnas* *hoc* *studendi* *genus*.



속성 관리자의 기준선 이동 옵션

❖ [속성 관리자]에서 [기준선 이동] 팝업 슬라이더를 드래그하거나 텍스트 상자에 값을 입력하여 위 첨자 또는 아래 첨자 텍스트를 놓을 위치의 높낮이를 지정합니다. 위 첨자를 만들려면 양수를 입력하고 아래 첨자를 만들려면 음수를 입력합니다.

획, 칠 및 필터 텍스트 속성을 스타일로 저장

선택한 텍스트 블록에 획, 칠 및 필터를 적용한 다음 텍스트 속성을 스타일로 저장할 수 있습니다. 텍스트를 만들면 Fireworks에서 편집 가능한 상태로 유지됩니다. 텍스트를 편집하면 획, 칠, 필터 및 스타일이 자동으로 업데이트됩니다.



획, 칠, 필터 및 스타일이 적용된 텍스트

- 1 텍스트 객체를 만들어 원하는 속성을 적용합니다. [스타일] 패널에서 스타일을 적용합니다(텍스트 스타일이 아닌 경우 포함).
- 2 텍스트 객체를 선택합니다.
- 3 스타일 패널의 옵션 메뉴에서 [새 스타일]을 선택합니다.
- 4 스타일 속성을 선택하고 새 스타일에 이름을 지정합니다.

기타 도움말 항목

283페이지의 “[문자 환경 설정](#)”

패스에 텍스트 첨부

사각형 텍스트 블록을 사용하는 대신 패스를 그린 후 텍스트를 첨부할 수도 있습니다. 텍스트는 패스의 모양을 따라 흐릅니다. 텍스트와 패스는 모두 편집이 가능합니다.

텍스트를 첨부한 패스의 획, 칠 및 필터 속성은 일시적으로 상실되고 텍스트를 첨부한 후 적용하는 획, 칠 및 필터 속성은 패스가 아니라 텍스트에 적용됩니다. 패스에서 텍스트를 분리하면 패스에 획, 칠 및 필터 속성이 다시 적용됩니다.

참고: 패스에 하드 리턴이나 소프트 리턴이 포함된 텍스트를 첨부하면 예상치 못한 결과가 나타날 수 있습니다.

텍스트 양이 패스 내부 또는 외부의 공간을 초과하면 포함되지 않았던 나머지 텍스트를 표시하라는 아이콘이 나타납니다. 초과하는 텍스트를 삭제하거나 나머지 텍스트를 포함하도록 패스 크기를 조절합니다. 텍스트가 모두 포함되면 아이콘이 사라집니다.

텍스트를 패스에 첨부하고 편집

- 패스의 주변 길이에 텍스트를 첨부하려면 Shift를 누른 채 텍스트 객체와 패스를 선택한 다음 [텍스트] > [패스에 첨부]를 선택합니다.
- 패스 내부에 텍스트 블록을 배치하려면 Shift를 누른 채 텍스트 객체와 패스를 선택한 다음 [텍스트] > [패스에 붙이기]를 선택합니다.
- 선택한 패스에서 텍스트를 분리하려면 [텍스트] > [패스로부터 분리]를 선택합니다.
- 패스에 첨부된 텍스트를 편집하려면 텍스트-패스 객체를 포인터 또는 하위 선택 도구로 두 번 클릭하거나 [텍스트] 도구를 사용하여 클릭한 후 텍스트를 선택합니다.
- 패스의 모양을 편집하려면 하위 선택 도구를 사용하여 텍스트-패스 객체를 선택하고 하위 선택된 점을 드래그하여 패스의 모양을 다시 지정합니다.

참고: 베지어 [펜] 도구를 사용하여 패스를 편집할 수도 있습니다. 점을 편집하면 텍스트가 자동으로 패스를 따라 표시됩니다.

패스의 텍스트 방향 변경

패스를 그리는 순서가 첨부된 텍스트 방향을 결정합니다. 예를 들어, 오른쪽에서 왼쪽으로 패스를 그리면 첨부된 텍스트는 거꾸로 나타납니다.



오른쪽에서 왼쪽으로 그린 패스에 첨부된 텍스트

❖ [텍스트] > [방향]을 선택한 다음 방향을 선택합니다.



패스 주위에서 회전된 텍스트



패스에 수직인 텍스트



패스 주위에 수직으로 기울어진 텍스트



패스 주위에 수평으로 기울어진 텍스트

- 선택한 패스의 텍스트 방향을 전환하려면 [텍스트] > [방향 전환]을 선택합니다.
- 패스에 첨부된 텍스트의 시작점을 이동하려면 텍스트-패스 객체를 선택하고 [속성 관리자]에서 [텍스트 오프셋] 텍스트 상자에 값을 입력합니다.

패스에 텍스트 첨부

벡터 객체에 텍스트를 첨부할 수 있습니다. 텍스트가 벡터 경계선 안에 포함됩니다. 텍스트와 벡터 객체를 모두 편집할 수 있습니다. 텍스트를 패스 안에 붙이려는 경우 패스 내 영역이 보이는 텍스트의 양을 결정합니다.

- 캔버스에서 텍스트와 벡터 객체를 선택합니다.
- [텍스트] > [패스에 붙이기]를 선택합니다.

텍스트를 패스로 변환

텍스트를 패스로 변환한 다음 벡터 객체와 마찬가지로 글자 모양을 편집합니다. 패스로 변환된 텍스트에 모든 벡터 편집 도구를 사용할 수 있습니다.

참고: 변환된 텍스트는 텍스트로 편집할 수 없습니다.

- 텍스트를 변환하려면 [텍스트] > [패스로 변환]을 선택합니다.
- 변환된 텍스트 문자 패스를 개별적으로 편집하려면 하위 선택 도구를 사용하여 변환된 텍스트를 선택하거나 변환된 텍스트를 선택한 다음 [수정] > [그룹 해제]를 선택합니다.
- 텍스트를 패스로 변환하여 만든 패스 그룹에서 합성 패스를 만들려면 패스 그룹을 선택하고 [수정] > [그룹 해제]를 선택한 다음 [수정] > [패스 결합] > [연결]을 선택합니다.

텍스트 블록 변형

다른 객체를 변형할 때와 같은 방식으로 텍스트 블록을 변형할 수 있습니다. 텍스트의 크기 조절, 회전, 기울이기 및 뒤집기를 이용하여 독특한 텍스트 효과를 만들 수 있습니다.

변형이 심한 경우 텍스트를 읽기 어려울 수 있습니다. 텍스트 블록을 변형하여 텍스트의 크기가 조절된 경우 텍스트를 선택하면 [속성] 관리자에 조절된 글꼴 크기가 나타납니다.

기타 도움말 항목

283페이지의 “[문자 환경 설정](#)”

텍스트 굳히기

텍스트를 합성 벡터 객체로 변환할 수 있습니다. 벡터 객체로 변환한 후에는 텍스트를 편집할 수 없습니다. 문자가 합성 객체로 서로 결합되기 때문에 문자를 개별적으로 편집하려면 먼저 결합된 패스를 분할해야 합니다.

- 텍스트를 굳히려면 [명령] > [텍스트] > [굳히기]를 선택합니다.
- 결합된 패스를 개별 편집 가능한 문자로 분할하려면 [하위 선택 도구]를 사용하거나 [수정] > [패스 결합] > [분할]을 선택합니다.

텍스트 가져오기

Fireworks에서는 ASCII 텍스트만 지원하며 유니코드 텍스트 파일을 Fireworks에서 열거나 가져오면 텍스트가 가비지 문자로 표시됩니다. 따라서 유니코드 텍스트를 ASCII 텍스트로 변환한 다음 Fireworks로 가져오십시오. 또는 ASCII 텍스트를 복사하고 Fireworks에 붙여넣습니다.

- Adobe Photoshop 또는 Adobe Illustrator®에서 텍스트를 가져오려면 Photoshop 또는 Illustrator 파일을 가져오거나 텍스트를 Fireworks에 복사합니다.

Fireworks 내에서 또는 다른 응용 프로그램에서는 텍스트를 8000자까지 복사할 수 있습니다.

 기본적으로 Photoshop 및 Illustrator의 텍스트는 Fireworks의 모든 속성을 유지합니다. 그러나 Photoshop 텍스트를 비트맵 이미지로 가져올 수도 있습니다. (283페이지의 “Photoshop 가져오기 및 열기 환경 설정” 참조)

- RTF(rich text format) 및 ASCII(일반 텍스트) 포맷의 텍스트를 가져오려면 Fireworks로 복사합니다. [파일] > [열기] 또는 [파일] > [가져오기]를 선택하고 파일을 찾을 수도 있습니다. (가져온 ASCII 텍스트가 현재 칠 색상 및 기본 글꼴, 12픽셀로 설정됩니다.)

찾을 수 없는 글꼴의 대체 글꼴

컴퓨터에 설치되지 않은 글꼴이 포함된 문서를 Fireworks에서 열면 글꼴을 대체할지 또는 현재 모양을 유지할지를 선택할 수 있습니다.

기본적으로 Myriad Pro는 컴퓨터에서 사용할 수 없는 글꼴을 포함한 텍스트로 대체됩니다. [환경 설정] 대화 상자를 사용하여 이 설정을 변경합니다.

모양 유지 원래 글꼴의 텍스트 모양을 나타내는 비트맵 이미지로 텍스트를 대체합니다. 텍스트를 계속 편집할 수는 있지만 텍스트를 편집하면 비트맵 이미지가 시스템에 설치된 글꼴로 대체됩니다. 편집을 하면 텍스트 모양이 변경될 수 있습니다.

찾을 수 없는 글꼴 바꾸기 문서에서 글꼴을 바꿉니다. 텍스트를 편집 및 저장할 수 있습니다. 원본 글꼴이 있는 컴퓨터에서 문서를 다시 열면 Fireworks는 원본 글꼴을 기억하여 그 글꼴을 사용합니다.

기타 도움말 항목

283페이지의 “문자 환경 설정”

대체 글꼴 선택

- 찾을 수 없는 글꼴이 있는 문서를 열고 [찾을 수 없는 글꼴 변경] 목록에서 찾을 수 없는 글꼴을 선택합니다.
- 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - [바꿀 내용] 목록에서 대체 글꼴을 선택합니다.
 - 찾을 수 없는 글꼴을 그대로 두려면 [변경 없음]을 클릭합니다.

다음에 찾을 수 없는 동일한 글꼴이 있는 문서를 열 때에는 찾을 수 없는 글꼴 대화 상자에 선택한 글꼴이 포함됩니다.

텍스트의 맞춤법 검사

텍스트 맞춤법 검사

- 텍스트 블록을 하나 이상 선택합니다. 선택한 텍스트 블록이 없으면 Firework에서 전체 문서에 대한 맞춤법을 검사합니다.
- [텍스트] > [맞춤법 검사]를 선택합니다.

맞춤법 검사 사용자 정의

- [텍스트] > [맞춤법 설정]을 선택하거나 [맞춤법 검사] 대화 상자에서 [설정] 단추를 클릭합니다.

2 [맞춤법 설정] 대화 상자에서 옵션을 선택합니다.

- 언어 사전을 하나 이상 선택합니다.
- [개인 사전 경로] 텍스트 상자 옆에 있는 폴더 아이콘을 클릭하여 사용자 정의 사전을 선택합니다.
- [개인 사전 편집] 단추를 클릭하여 사용자 정의 사전을 편집한 다음 목록에서 단어를 추가, 삭제 또는 수정합니다.
- 맞춤법 검사에 포함할 단어 유형을 선택합니다.

8장: 색상, 획 및 칠 적용

Adobe® Fireworks에는 색상 구성, 선택 및 적용에 사용할 수 있는 다양한 옵션이 있습니다.

색상 적용

획과 칠 활성화, 제거 또는 교체

획 또는 칠을 활성화하여 색상 조정에 의해 영향을 받는 속성을 결정합니다. 획과 칠의 색상을 재설정하여 [환경 설정] 대화 상자에서 지정한 기본값을 적용합니다.

획 또는 칠 색상 활성화

❖ [도구] 패널의 [색상] 섹션에서 [획 색상] 또는 [칠 색상] 상자의 왼쪽에 있는 아이콘을 클릭합니다.

참고: [페인트 풀 도구]는 픽셀 선택물과 벡터 객체를 [칠 색상] 상자에 표시된 색상으로 채웁니다.



[도구] 패널의 획 및 칠 색상 상자와 색상 팝업 윈도우

획 및 칠 색상을 기본값으로 재설정

❖ [도구] 패널이나 [색상 혼합기]에 있는 [획/칠 기본 색상 설정] 단추를 클릭합니다.

선택한 객체에서 획과 칠 제거

❖ [도구] 패널의 [색상] 섹션에서 [획 또는 칠 없음] 단추를 클릭합니다. 비활성 특성을 [없음]으로 설정하려면 [획 또는 칠 없음] 단추를 다시 클릭합니다.

참고: [칠 색상] 또는 [획 색상] 팝업 윈도우에서 [투명] 단추를 클릭하거나 [속성 관리자]의 [칠 옵션] 또는 [획 옵션] 팝업 메뉴에서 [없음]을 선택하여 칠 또는 획을 제거할 수도 있습니다.

칠 및 획 색상 교체

- ❖ [도구] 패널이나 [색상 혼합기]에서 [획/칠 색상 교체] 단추()를 클릭합니다.

견본 적용 및 구성

견본 패널에서는 견본 그룹 보기, 변경, 만들기 및 편집을 할 수 있을 뿐만 아니라 획 색상과 칠 색상을 선택할 수 있습니다.

선택한 객체의 획 또는 칠에 견본 색상 적용

- 1 도구 패널 또는 속성 관리자에서 획 색상 또는 칠 색상 상자 옆에 있는 아이콘을 클릭하여 활성화합니다.
- 2 [윈도우] > [견본]을 선택합니다.
- 3 견본을 클릭하여 선택한 객체의 획 또는 칠 색상을 적용합니다.

견본 그룹 선택, 변경 또는 추가

다른 기본 견본 그룹으로 쉽게 전환하거나 직접 견본 그룹을 만들 수 있습니다. ACT 또는 GIF 포맷으로 저장된 색상 팔레트 파일에서 사용자 정의 견본을 가져올 수도 있습니다.

- ❖ 견본 그룹을 선택하려면 [견본] 패널의 [옵션] 메뉴에서 그룹을 선택합니다.

참고: [색상 큐브]를 선택하면 기본 견본 그룹이 표시됩니다.

- 사용자 정의 견본 그룹을 선택하려면 [견본] 패널의 [옵션] 메뉴에서 [견본 바꾸기]를 선택하고, 폴더로 이동한 후 파일을 선택합니다.
- 외부 색상 팔레트에서 견본을 추가하려면 [견본] 패널의 [옵션] 메뉴에서 [견본 추가]를 선택하고 해당 폴더로 이동한 다음 ACT 또는 GIF 색상 팔레트 파일을 선택합니다.

견본 패널에서 색상 추가 또는 바꾸기

참고: [편집] > [실행 취소]를 선택해도 견본 추가 또는 삭제 작업은 취소되지 않습니다.

- 1 도구 패널에서 스포이드 도구를 선택합니다.
- 2 [속성 관리자]의 [샘플] 팝업 메뉴에서 샘플링 할 픽셀의 수로 [1픽셀], [3x3평균] 또는 [5x5평균] 중 하나를 선택합니다.
- 3 열려 있는 Fireworks 문서 윈도우 내부를 클릭하여 색상을 샘플링 합니다.
 - 색상을 추가하려면 스포이드 포인터의 끝을 [견본] 패널의 마지막 견본 뒤에 있는 열린 공간으로 이동합니다.
 - 견본 색상을 바꾸려면 Shift 키를 누른 채로 포인터를 견본 패널에 있는 견본 위에 놓습니다.
- 4 클릭하여 견본을 추가하거나 바꿉니다.

 색상 팝업 윈도우의 [옵션] 메뉴에서 [웹 적합 색상으로]를 선택하면 스포이드 포인터로 선택한 웹 부적합 색상이 가장 근접한 웹 적합 색상으로 변경됩니다.

견본 삭제

- ❖ 견본을 삭제하려면 Ctrl(Windows) 또는 Command(Mac OS) 키를 누른 채로 포인터를 견본 위에 두고 클릭합니다.

견본 지우기 또는 정렬

- 전체 견본 패널을 지우려면 [견본] 패널의 [옵션] 메뉴에서 [견본 지우기]를 선택합니다.
- 색상 값을 기준으로 견본을 정렬하려면 [견본] 패널의 [옵션] 메뉴에서 [색상으로 정렬]을 선택합니다.

[색상 혼합기]에서 색상 만들기 및 수정

색상 혼합기([윈도우] > [색상 혼합기])를 사용하여 활성 획 및 칠 색상을 보고 변경합니다.

기본적으로 색상 혼합기는 RGB 색상을 16진수로 식별하여 빨강(R), 녹색(G), 파랑(B)의 색상 구성 요소에 대한 16진수 색상 값을 표시합니다. 16진수 RGB 값은 00에서 FF 사이의 값을 기준으로 계산됩니다.

| 색상 모델 | 색상 표현 모드 |
|-------|--|
| RGB | 빨강, 녹색 및 파랑의 값입니다. 각 구성 요소는 0에서 255 사이의 값을 갖습니다. 0-0-0은 검은색이고 255-255-255는 흰색입니다. |
| 16진수 | 빨강, 녹색, 파랑의 RGB 값입니다. 여기에서 각 구성 요소는 00에서 FF 사이의 16진수 값을 갖습니다. 00-00-00은 검은색이고 FF-FF-FF는 흰색입니다. |
| HSB | 색조, 채도, 밝기의 값입니다. 여기에서 색조는 0에서 360도 사이의 값을 가지고 채도 및 밝기는 0%에서 100% 사이의 값을 갖습니다. |
| CMY | 녹청, 자홍, 노랑의 값입니다. 여기에서 각 구성 요소는 0에서 255 사이의 값을 갖습니다. 0-0-0은 흰색이고 255-255-255는 검은색입니다. |
| 회색 음영 | 검은색의 비율입니다. 유일한 구성 요소인 검은색(K)은 0%에서 100% 사이의 값을 갖습니다. 여기에서 0은 흰색이고 100은 검은색이며 그 사이의 값은 회색 음영이 됩니다. |

색상 혼합기 옵션 메뉴에서 다른 색상 모델을 선택할 수 있습니다. 현재 색상의 구성 요소 값은 각각의 새 색상 모델에 따라 변경됩니다.

 CMY가 색상 모델 옵션이기는 하지만 Fireworks에서 직접 내보낸 그래픽은 인쇄하기에 적합하지 않습니다. Fireworks에서 내보낸 그래픽을 인쇄에 적합하게 만들려면 Adobe Illustrator, Adobe Photoshop 또는 Adobe FreeHand로 내보내십시오. 자세한 내용은 해당 응용 프로그램의 설명서를 참조하십시오.

선택한 벡터 객체에 색상 적용

- [색상 혼합기]에서 [획 색상] 또는 [칠 색상] 상자 옆의 아이콘을 클릭합니다.
- 포인터를 색상 막대 위로 이동한 후 클릭합니다.

색상 선택

- 색상을 혼합하는 동안 원하지 않는 객체가 편집되지 않도록 모든 객체의 선택을 취소합니다.
- [획 색상] 또는 [칠 색상] 상자를 클릭합니다.
- [색상 혼합기] 옵션 메뉴에서 색상 모델을 선택합니다.
- 색상 값을 지정하려면 색상 구성 요소 텍스트 상자에 값을 입력하거나, 팝업 슬라이더를 사용하거나, 색상 막대에서 색상을 선택합니다.

색상 모델 순환

- 색상 혼합기 아래쪽에 있는 색상 막대를 Shift 키를 누른 상태에서 클릭합니다.

참고: 색상 혼합기의 옵션은 변경되지 않습니다.

시스템 색상 선택기를 사용하여 색상 만들기

- 색상 상자를 클릭합니다.
- 색상 팝업 윈도우 옵션 메뉴에서 [Windows OS] 또는 [Mac OS]를 선택합니다.
- 시스템 색상 선택기에서 색상을 선택합니다.

색상 팔레트 패널을 사용한 색상 관리

- ❖ [색상 팔레트] 패널을 열려면 [윈도우] > [기타] > [색상 팔레트]를 선택합니다.



색상 값에 가장 근접한 웹 적합 색상 찾기

- 1 [색상 팔레트] 패널의 [선택기] 탭에 있는 칠 색상 상자를 클릭합니다.
 - 2 색상을 샘플링하려면 스포이드 포인터를 사용하여 Fireworks 문서 윈도우 내부의 적절한 위치를 클릭합니다.
활성 칠 색상 상자의 색상 아래에 가장 가까운 웹 적합 색상이 표시됩니다.
- 참고:** [선택기] 탭을 사용하여 RGB 및 CMYK와 같은 색상 모델 간에 색상을 전환하고 표시 색상의 모드를 선택할 수도 있습니다.

색상 팔레트 만들기 및 교체

- 1 [색상 팔레트] 패널에서 [혼합기] 탭을 선택합니다.
 - 2 패널의 아래쪽에 있는 다섯 개의 칠 색상 상자를 사용하여 문서에 대한 네 개의 기본 색상을 설정합니다.
 - 3 필요한 경우 패널의 오른쪽 아래 모서리에서 HSB 색상환을 사용하여 팔레트를 수정합니다.
 - 4 문서에서 서로 다른 두 개의 팔레트를 사용하려면 패널의 왼쪽에서 [팔레트2]를 클릭한 다음 두 번째 팔레트의 기본 색상을 선택합니다.
 - 5 두 팔레트 간에 전환하려면 두 개의 [색상 바꾸기] 아이콘을 클릭합니다.
- 참고:** 팔레트 교체 기능은 칠, 흑 및 그라디언트를 벡터 요소에서 대체하지만 비트맵 요소 또는 그래픽 심볼에서는 대체하지 않습니다.

팔레트 내보내기

- 1 내보낼 팔레트를 선택합니다(팔레트 1 또는 팔레트 2).
- 2 [비트맵으로 내보내기] 아이콘을 클릭하여 팔레트를 비트맵 파일로 내보내거나 [색상표로 내보내기] 아이콘을 클릭하여 팔레트를 ACT 파일로 내보냅니다.

색상 그라디언트 계열 만들기

- 1 [색상 팔레트] 패널에서 [블렌더] 탭을 선택합니다.
- 2 패널 아래쪽에 있는 칠 색상 상자를 사용하여 시작 및 끝 색상을 선택합니다.
- 3 [단계] 팝업 슬라이더를 사용하여 계열의 단계 수를 선택합니다.

참고: 색상의 16진수 값을 보려면 색상 견본 위에 포인터를 놓습니다.

공유 팔레트 만들기

제한된 색상 팔레트를 사용하는 여러 이미지를 편집하는 경우 이러한 이미지에 색상을 포함하는 공유 색상 팔레트를 내보낼 수 있습니다. 공유 색상 팔레트를 만들려면 모든 이미지가 동일한 폴더에 있어야 합니다.

- 1 [명령] > [웹] > [공유 팔레트 만들기]를 선택합니다.
- 2 공유 색상 팔레트에 포함할 최대 색상 수를 지정합니다.
- 3 [찾아보기]를 클릭하여 이미지를 포함하는 폴더를 지정하고 [확인]을 클릭합니다.

색상 팝업 원도우에서 색상 선택

색상 상자를 클릭하면 [견본] 패널과 비슷한 색상 팝업 원도우가 열립니다.

색상 상자에 대해 색상 선택

- 1 색상 상자를 클릭합니다.
- 2 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 색상 상자에 견본을 적용하려면 견본을 클릭합니다.
 - 색상 상자에 색상을 적용하려면 스포이드 포인터를 스크린에 있는 원하는 색상에서 클릭합니다.
 - 획 또는 칠을 투명하게 만들려면 팝업 원도우에서 [투명] 단추를 클릭합니다.

현재 [견본] 패널 견본 그룹 표시

- ❖ 색상 팝업 원도우의 [옵션] 메뉴에서 [견본 패널]을 선택합니다.

색상 팝업 원도우에 다른 견본 그룹 표시

- ❖ 색상 팝업 원도우 옵션 메뉴에서 견본 그룹을 선택합니다.

참고: 여기서 견본 그룹을 선택해도 견본 패널에는 영향을 주지 않습니다.

색상 팝업 원도우에서 색상 샘플링

색상 팝업 원도우가 열리면 포인터가 거의 모든 스크린에서 색상을 선택할 수 있는 특수 스포이드로 바뀝니다. 이 처리를 샘플링이라고 합니다.

- 1 색상 상자를 클릭합니다.
 - 2 Fireworks 작업 공간에서 원하는 위치를 클릭하여 색상 상자의 색상을 선택하고 적용합니다.
-  웹 적합 색상을 선택하려면 Shift 키를 누른 상태에서 클릭합니다.

색상 값 확인

색상 혼합기 및 색상 팝업 원도우 외에도 정보 패널을 사용하여 색상 값을 확인할 수 있습니다.

문서 일부의 색상 값 보기

- ❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - [색상 혼합기] 또는 색상 팝업 윈도우를 사용합니다.
 - [정보] 패널을 사용합니다. 스포이드 도구를 클릭하고 [윈도우] > [정보]를 선택한 다음 보려는 색상이 포함된 객체 위로 포인터를 이동합니다(Windows에만 해당).

활성 흑 또는 칠 색상의 색상 값 보기

- ❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - [윈도우] > [색상 혼합기]를 선택하여 RGB 또는 기타 색상 시스템 값을 확인합니다.
 - 색상 상자를 클릭하여 색상 팝업 윈도우를 열고 윈도우의 맨 위에 있는 16진수 값을 확인합니다.
 - 포인터를 색상 상자 위에 놓고 도구 설명을 확인합니다(Windows 전용).

참고: 기본적으로 [정보] 패널과 [색상 혼합기]에 색상의 RGB 값이 표시됩니다. 16진수 값은 색상 팝업 윈도우에 표시됩니다.

다른 색상 모델의 색상 정보 표시

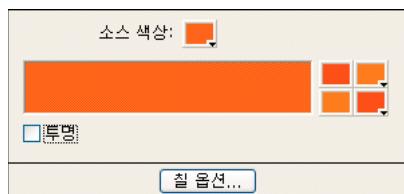
- ❖ 정보 패널 옵션 메뉴나 색상 혼합기 옵션 메뉴에서 다른 색상 모델을 선택합니다.

디더를 통해 웹 적합 색상 및 투명도 시뮬레이트

웹 적합 색상이 아닌 색상을 사용할 경우 웹 디더 칠을 적용합니다. 그러면 웹 적합 팔레트를 사용하여 내보낼 경우 바뀌거나 디더되지 않는 웹 적합 색상을 비슷하게 조정할 수 있습니다.

투명 모양을 만들려면 [투명] 디더링 칠 옵션을 적용합니다. 투명 객체에서는 투명 웹 디더 칠의 다른 모든 픽셀을 통해 웹 페이지 배경이 표시됩니다.

참고: 웹 디더링을 사용하면 파일 크기가 커질 수 있습니다.



두 가지 웹 적합 색상으로 만든 웹 디더 칠

웹 디더 칠 적용

- 1 웹 부적합 색상이 포함된 객체를 선택합니다.
- 2 속성 관리자의 [칠 옵션] 팝업 메뉴에서 [웹 디더]를 선택합니다.
- 3 [속성 관리자]에서 [칠 색상] 상자를 클릭하여 [칠 옵션] 팝업 윈도우를 표시합니다.

객체의 웹 비적합 색상이 [소스] 색상 상자에 표시됩니다. 두 가지 웹 적합 디더 색상이 색상 상자의 오른쪽에 나타납니다. 웹 디더가 객체 위에 나타나고 활성 칠 색상이 됩니다.

참고: 웹 디더 칠의 가장자리를 엔티엘리어스 또는 폐더로 설정하면 웹 부적합 색상이 됩니다.

- 4 팝업 윈도우 외부를 클릭하여 팝업 윈도우를 닫습니다.

투명 디더 칠 적용

- 1 투명 칠을 적용할 객체를 선택합니다.
 - 2 속성 관리자의 [칠 옵션] 팝업 메뉴에서 [웹 디더]를 선택합니다.
 - 3 [속성 관리자]에서 [칠 색상] 상자를 클릭하여 [칠 옵션] 팝업 윈도우를 표시합니다.
 - 4 [투명]을 선택합니다.
- 캔버스의 객체가 반투명하게 됩니다.
- 5 팝업 윈도우 외부를 클릭하여 팝업 윈도우를 닫습니다.
 - 6 객체를 GIF 또는 PNG 파일로 내보내고 [인덱스 투명도] 또는 [알파 채널 투명도]를 선택합니다. 자세한 내용은 226페이지의 “[영역을 투명하게 만들기](#)”를 참조하십시오.
- 참고:** 모든 브라우저에서 PNG 파일이 지원되지는 않습니다.

견본 저장

견본 그룹 저장

- ❖ 샘플링한 색상을 선택하여 저장하려면 색상을 추가한 다음 [견본] 패널의 [옵션] 메뉴에서 [견본 저장]을 선택하고 파일 이름과 디렉토리를 선택합니다.

견본을 ASE 파일로 저장

ASE 파일에는 Photoshop, Illustrator 및 InDesign과 같은 응용 프로그램 간에 교환할 수 있는 색상이 있습니다. ASE 파일을 공유하여 나머지 부분 간에 하나의 응용 프로그램에서 생성한 색상을 공유할 수 있습니다.

Fireworks는 RGB 및 CMYK 색상 공간을 지원합니다. 다른 색상 공간에 속하는 견본은 무시됩니다. CMYK 견본은 RGB 값으로 변환된 후 Fireworks로 가져옵니다. 그러나 CMYK에서 RGB로 변환된 견본에 대한 정보는 명시적으로 표시되어 있지 않습니다.

견본을 ASE 파일로 저장

- 1 저장할 견본 패널에서 견본 세트를 엽니다.
- 2 견본 패널의 옵션에서 [견본 저장]을 선택합니다.
- 3 견본 파일의 이름을 입력한 후 저장합니다.

다른 CS 응용 프로그램에서 견본 가져오기

- 1 견본 패널에서 견본 세트를 엽니다.
- 2 견본 패널의 옵션에서 [견본 추가]를 선택합니다.

Kuler 패널

Kuler 패널 정보

Kuler™ 패널은 온라인 디자이너 커뮤니티에서 만들어진 색상 또는 테마 그룹에 대한 포털입니다. 이 패널을 사용하여 Kuler™에서 수천 개의 테마를 찾은 다음 원하는 테마를 다운로드하여 편집하거나 자신의 프로젝트에 포함할 수 있습니다. 또한 Kuler 패널을 사용하여 테마를 만들고 저장한 다음 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 비디오는 www.adobe.com/go/lrvid4088_xp_kr을 참조하십시오.

Kuler 및 색상에 대한 기사는 Veerle Pieters의 블로그 (http://veerle.duoh.com/blog/comments/adobe_kuler_update_and_color_tips/)를 참조하십시오.

테마 찾아보기

온라인으로 테마를 찾아보려면 인터넷에 연결되어 있어야 합니다.

테마 검색

1 [창] > [확장] > [Kuler]를 선택한 다음 [찾아보기] 패널을 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [검색] 상자에 테마, 태그 또는 작성자의 이름을 입력합니다.
참고: 검색할 때 영숫자 문자(Aa-Zz, 0-9)만 사용하십시오.
- 결과 위의 팝업 메뉴에서 옵션을 선택하여 검색 결과를 필터링합니다.

Kuler에서 온라인으로 테마 보기

1 [찾아보기] 패널의 검색 결과에서 테마를 선택합니다.

2 테마의 오른쪽에 있는 삼각형을 클릭하고 kuler에서 [온라인으로 보기]를 선택합니다.

자주 찾는 검색 저장

1 [찾아보기] 패널의 첫 번째 팝업 메뉴에서 [사용자 정의] 옵션을 선택합니다.

2 대화 상자가 열리면 검색 용어를 입력하고 저장합니다.

검색을 실행하려면 첫 번째 팝업 메뉴에서 검색을 선택합니다.

저장된 검색을 삭제하려면 팝업 메뉴에서 [사용자 정의] 옵션을 선택합니다. 그런 다음 삭제하려는 검색을 지우고 [저장]을 클릭합니다.

테마 작업

Kuler 패널을 사용하여 테마를 만들거나 편집할 수 있으며 프로젝트에 테마를 포함할 수 있습니다.

참고: Illustrator에서는 [만들기] 패널 대신 [색상 편집/아트워크 색상 변경] 대화 상자를 사용하여 테마를 만들고 편집합니다. 자세한 내용은 Illustrator 도움말을 참조하십시오.

응용 프로그램의 색상 견본 패널에 테마 추가

- 1 [찾아보기] 패널에서 사용하려는 테마를 선택합니다.
- 2 테마의 오른쪽에 있는 삼각형을 클릭하고 [색상 견본 패널에 추가]를 선택합니다.
[선택한 테마를 색상 견본에 추가] 단추를 클릭하여 [만들기] 패널에서 테마를 추가할 수도 있습니다.

테마 편집

- 1 [찾아보기] 패널에서 편집하려는 테마를 찾은 다음 검색 결과에서 해당 테마를 두 번 클릭합니다. 그러면 [만들기] 패널에서 테마가 열립니다.
- 2 [만들기] 패널에서 도구를 사용하여 자유롭게 테마를 편집합니다. 자세한 내용은 다음의 만들기 패널 도구 항목을 참조하십시오.
- 3 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [테마 저장] 단추를 클릭하여 테마를 저장합니다.
 - 패널의 맨 아래에 있는 [색상 견본 패널에 추가]를 클릭하여 테마를 응용 프로그램의 [색상 견본] 패널에 추가합니다.
 - 패널의 맨 아래에 있는 [업로드] 단추를 클릭하여 테마를 Kuler 서비스에 업로드합니다.

만들기 패널 도구

[만들기] 패널에는 테마를 만들거나 편집하는 데 사용할 수 있는 다양한 도구가 있습니다.

- [규칙 선택] 팝업 메뉴에서 조화 규칙을 선택합니다. 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.
- 사용자 정의 규칙을 선택하여 자유 형식 조정을 통해 테마를 만듭니다.
- 색상환의 색상을 조작합니다. 색상을 조정하면 선택한 조화 규칙이 색상 그룹을 위해 생성된 색상을 계속해서 제어합니다.
- 색상환 옆의 명도 슬라이더를 이동하여 색상 명도를 조정합니다.
- 색상환 주변의 기본 색상 마커(가장 큰 이중 원 색상 마커)를 드래그하여 기본 색상을 설정합니다. 대화 상자의 맨 아래에 있는 색상 슬라이더를 조정하여 기본 색상을 설정할 수도 있습니다.
- 색상 그룹에 있는 다른 4개의 색상 중 하나를 기본 색상으로 설정합니다. 색상 견본을 선택하고 색상 그룹 아래의 눈 모양 단추를 클릭합니다.
- 호스트 응용 프로그램의 전경색/배경색 또는 선/칠 색상을 기본 색상으로 설정합니다. 색상 그룹 아래의 처음 두 단추 중 하나를 클릭합니다.
- 색상 견본을 선택하고 색상 그룹 아래의 [색상 제거] 단추를 클릭하여 색상 그룹에서 색상을 제거합니다. 빈 색상 견본을 선택하고 [색상 추가] 단추를 클릭하여 새 색상을 추가합니다.
- 새 조화 규칙을 선택하고 색상환에서 마커를 이동하여 다른 색상 효과를 사용해 봅니다.
- 색상 그룹에서 색상 견본을 두 번 클릭하여 응용 프로그램의 활성 색상(전경/배경 또는 선/칠)을 설정합니다. 응용 프로그램에 활성 색상 또는 선택한 색상 기능이 없는 경우 Kuler 패널에서 자동으로 적절한 전경색 또는 칠 색상이 설정됩니다.

획 및 칠 적용

획 적용 및 변경

잉크 양, 텁크기 및 모양, 텍스처, 가장자리 효과, 종횡비를 비롯한 모든 브러시 느낌을 완벽하게 조절할 수 있습니다. 객체를 만들기 전이나 만든 후에 획 속성에 변경 사항을 적용할 수 있습니다. 도구 패널, 속성 관리자 및 색상 혼합기의 획 색상 상자를 나타내는 연필 아이콘

선택한 객체의 획 설정, 획 범주 및 획 이름은 문서 및 응용 프로그램 세션 간에 보유됩니다. 현재 세션의 새 문서에 객체를 만들거나 Fireworks를 다시 연 다음 새 문서에 객체를 만들 경우 마지막으로 선택한 획 설정이 사용됩니다. 설정은 세션 간에 유지됩니다.

 비트맵 객체에 획을 적용하려면 Photoshop 라이브 효과를 사용하고 [획] 속성을 선택합니다. (121페이지의 “[라이브 필터 적용](#)” 참조)

선택한 객체의 획 속성 변경

다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [속성] 관리자의 [획 범주] 팝업 메뉴에 있는 획 속성 중에서 선택합니다.
- [획 범주] 팝업 메뉴에서 [획 옵션]을 선택하여 옵션을 추가로 표시한 다음 획 속성 중에서 선택합니다.

드로잉 도구의 획 색상 변경

1 Ctrl+D(Windows) 또는 Command+D(Mac OS)를 눌러 모든 객체의 선택을 취소합니다.

2 도구 패널에서 드로잉 도구를 선택합니다.

3 [도구] 패널 또는 [속성 관리자]에서 [획 색상] 상자를 클릭합니다.

4 색상을 선택하고 끌어 객체를 그립니다.

참고: 새로 만든 획에는 획 색상 상자에 표시된 현재 색상이 적용됩니다.

선택한 객체에서 획 속성 제거

다음 중 한 가지를 수행합니다.

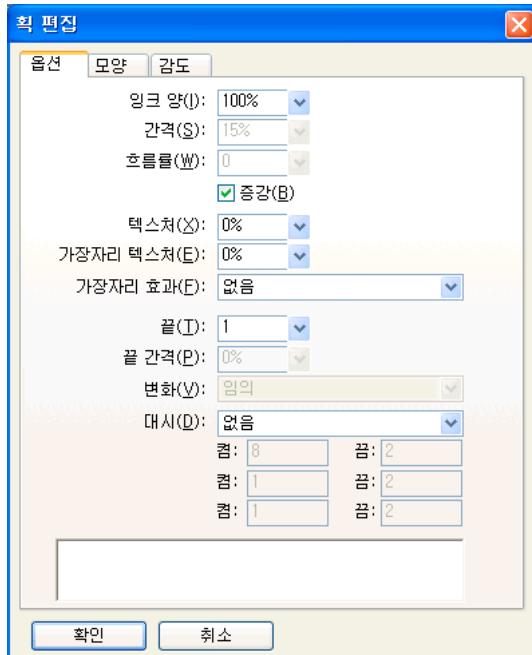
- [속성] 관리자의 [획 범주] 팝업 메뉴 또는 [획 옵션] 팝업 윈도우에서 [없음]을 선택합니다.
- [도구] 패널 또는 [속성 관리자]에서 [획 색상] 상자를 클릭하고 [투명] 단추 를 클릭합니다.

선 정렬

속성 관리자에서 선 정렬 옵션을 사용합니다. (가운데로 선 정렬, 안쪽으로 선 정렬 및 바깥쪽으로 선 정렬. 속성 관리자에서 정렬 아이콘을 사용하면 이러한 옵션에 더 빠르게 액세스할 수 있습니다.)

사용자 정의 흐 만들기 및 편집

[흐 편집] 대화 상자를 사용하여 특정 흐 특성을 변경합니다.



[흐 편집] 대화 상자 열기

다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 1 [속성 관리자]에서 [흐 편집]을 클릭합니다.
- 2 각 탭은 현재 브러시를 현재 설정과 함께 표시합니다. 현재의 압력 감도 및 속도 감도 설정은 점점 가늘어지거나 희미해지거나, 그렇지 않으면 왼쪽에서 오른쪽으로 변하는 흐으로 미리 보기로 반영됩니다.

일반 브러시 흐 옵션 설정

- 1 [옵션] 탭에서 잉크 양, 간격 및 흐름률을 설정합니다. 흐름률이 높으면 에어 브러시처럼 시간에 따라 흐르는 브러시 흐가 만들어집니다.
- 2 브러시 흐 옵션을 선택합니다.
 - 브러시 흐를 겹쳐 조밀한 흐를 생성하려면 [증강]을 선택합니다.
 - 흐 텍스처를 설정하려면 텍스처 옵션을 변경합니다. 수치가 높을수록 텍스처가 선명해집니다.
 - 가장자리에 텍스처를 설정하려면 [가장자리 텍스처] 텍스트 상자에 숫자를 입력하고 [가장자리 효과] 팝업 메뉴에서 가장자리 효과를 선택합니다.
 - 브러시 흐에 적용할 브러시 끝의 수를 설정합니다. 브러시 끝을 여러 개 설정하려면 [끝 간격] 값을 입력하고 색상 변화 방법을 선택합니다.
 - 점선이나 파선을 선택하려면 [대시] 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.
 - 점선의 대시 길이와 간격을 설정하려면 세 쌍의 커기 및 끄기 텍스트 입력 상자를 사용하여 첫 번째, 두 번째 및 세 번째 대시를 각각 조절합니다.
- 3 [확인]을 클릭합니다.

브러시 끝 설정

- 1 [모양] 탭에서 사각형 끝을 설정하려면 [사각형]을 선택하고 둉근 끝을 설정하려면 선택을 취소합니다.
- 2 브러시 끝 크기, 가장자리의 부드러운 정도, 끝 종횡비 및 끝 각도의 값을 입력합니다.
- 3 [확인]을 클릭합니다.

참고: Fireworks에는 Wacom 압력 감지 타블렛과 펜을 사용할 때 속도와 압력으로 조절되는 획 속성을 정밀하게 조정할 수 있는 획 설정이 있습니다. 펜을 사용하여 조절할 획 속성을 선택할 수 있습니다.

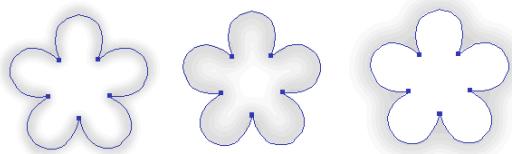
획 감도 설정

- 1 [감도] 탭에서 [획 속성] 팝업 메뉴를 통해 획 속성을 선택합니다.
- 2 [영향 요소] 옵션에서 감도 데이터가 현재의 획 속성에 영향을 미치는 정도를 선택합니다.

사용자 정의 획 저장/삭제

속성 관리자에서 [사용자 정의 획 저장] 또는 [사용자 정의 획 삭제]를 클릭하여 사용자 정의 획을 저장하거나 삭제합니다.

패스 내부 또는 외부에서 브러시 획 이동



중앙 획, 내부 획 및 외부 획

[획 옵션] 윈도우에서 [획] 팝업 메뉴를 사용하여 기본 위치(패스 중앙)에서 다른 위치로 브러시 획을 이동합니다.

- 1 [도구] 패널 또는 [속성 관리자]에서 [획] 상자를 클릭하여 색상 견본 팝업 윈도우를 엽니다.
- 2 팝업 윈도우 아래쪽의 팝업 메뉴에서 [내부] 패스 또는 [외부] 패스를 선택합니다.
- 3 (선택 사항) [획 위에 칠하기] 옵션을 선택합니다.

획은 보통 칠과 겹칩니다. [획 위에 칠하기]를 선택하면 획 위에 칠이 그려집니다. 불투명한 칠이 적용된 객체에 대해 [획 위에 칠하기] 옵션을 사용하면 패스 내부에 있는 획 부분이 희미해집니다. 투명도가 있는 칠은 패스 내부의 브러시 획과 혼합되거나 얇은 색을 띠게 됩니다.

획 스타일 만들기

잉크 양, 끝 모양 및 끝 감도 같은 획 특성을 변경하고 사용자 정의 획을 스타일로 저장한 후 여러 문서에서 다시 사용할 수 있습니다.

- 1 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 도구 패널에서 [획 색상] 상자를 클릭하고 [획 옵션]을 클릭합니다.
 - 속성 관리자의 [획 옵션] 팝업 메뉴에서 [획 옵션]을 선택합니다.
- 2 브러시 획 속성을 편집합니다.
- 3 [사용자 정의 획 저장] 단추를 클릭하여 사용자 정의 획 속성을 나중에 사용할 스타일로 저장합니다.

단색 칠 만들기 및 편집

벡터 객체 및 텍스트에 대해 칠을 만들고 사용하며 페인트 통 또는 그라디언트 도구를 사용하여 현재 칠 설정에 따라 선택한 퍼셀을 채웁니다.

[페인트 통] 아이콘  은 [도구] 패널, 속성 관리자 및 색상 혼합기에서 [칠 색상] 상자를 나타냅니다.

벡터 드로잉 도구 및 페인트 통 도구의 단색 칠 색상 변경

1 벡터 드로잉 도구 또는 페인트 통 도구를 선택합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- Ctrl+D(Windows) 또는 Command+D(Mac OS)를 눌러 모든 객체를 선택 취소한 다음 속성 관리자에서 [칠 색상] 상자를 클릭하여 [칠 색상] 팝업 윈도우를 엽니다.
- 도구 패널 또는 색상 혼합기에서 [칠 색상] 상자를 클릭하여 색상 팝업 윈도우를 엽니다.

3 견본 집합에서 칠 색상을 선택하거나 스포이드 포인터를 사용하여 원하는 스크린의 위치에서 색상을 샘플링합니다.

참고: 텍스트 도구를 선택하면 텍스트 도구에서 가장 최근에 사용한 단색 텍스트 색상으로 칠 색상 상자가 항상 되돌려집니다.

선택한 벡터 객체의 단색 칠 편집

1 속성 관리자, 도구 패널 또는 색상 혼합기에서 [칠 색상] 상자를 클릭하여 색상 팝업 윈도우를 엽니다.

2 견본을 선택합니다.

패턴 및 그라디언트 칠 만들기 및 적용

- 패턴 칠을 사용하여 패스 객체를 비트맵 그래픽으로 채울 수 있습니다.
- 그라디언트 칠을 사용하여 색상을 블렌드해 다양한 효과를 만들 수 있습니다. 없음, 단색, 패턴 및 웹 디더 이외의 칠 범주가 그라디언트 칠입니다.

참고: 새로 만든 칠에는 도구 패널의 칠 색상 상자에 표시된 현재 색상이 적용됩니다.

선택한 객체에 패턴 칠 적용

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 속성 관리자의 [칠 옵션] 팝업 메뉴에서 [패턴]을 선택합니다.
- 도구 패널에서 [칠 색상] 상자를 클릭하고 [칠 옵션]을 클릭한 다음 [칠 옵션] 팝업 메뉴에서 [패턴]을 선택합니다.

2 [패턴 이름] 팝업 메뉴에서 패턴을 선택합니다.

외부 파일에서 사용자 정의 패턴 칠 만들기

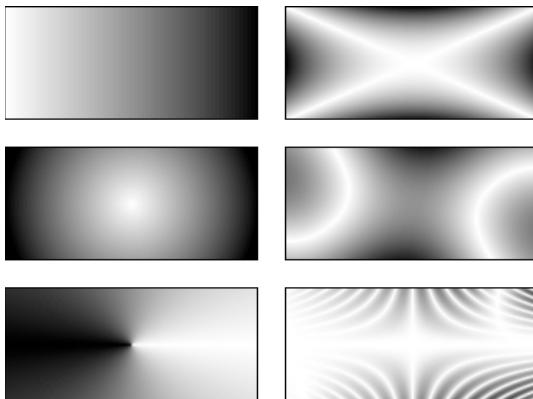
PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF 및 PICT 포맷의 파일을 패턴으로 사용하여 비트맵 파일을 새 패턴 칠로 설정합니다(Mac OS에만 해당). 패턴 칠이 32비트 투명 이미지인 경우 Fireworks에서 사용할 때 투명도가 칠에 영향을 줍니다. 32비트가 아닌 이미지는 불투명해집니다.

1 속성 관리자에 벡터 객체 속성이 표시된 상태에서 [칠 옵션] 팝업 메뉴에서 [패턴]을 선택합니다.

2 칠 색상 상자를 클릭하고 [패턴 이름] 팝업 메뉴에서 [기타]를 선택합니다.

3 새 패턴으로 사용할 비트맵 파일을 찾은 다음 [열기]를 클릭합니다.

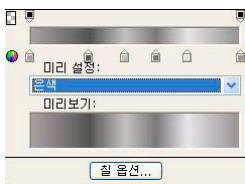
선택한 객체에 그라디언트 칠 적용



다양한 그라디언트 칠을 적용한 객체

- ❖ 속성 관리자의 [칠 옵션] 팝업 메뉴에서 그라디언트를 선택합니다.

그라디언트 칠 편집



그라디언트 편집 팝업 윈도우

- 1 그라디언트 칠이 적용된 객체를 선택하거나 속성 관리자의 [칠 옵션] 팝업 메뉴에서 그라디언트 칠을 선택합니다.
- 2 속성 관리자 또는 도구 패널에서 [칠 색상] 상자를 클릭하여 팝업 윈도우를 엽니다.
- 3 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 새 색상 견본을 추가하려면 그라디언트 색상 사면의 아래 영역을 클릭합니다.
 - 불투명 견본을 추가하려면 그라디언트 색상 사면의 위 영역을 클릭합니다.
 - 그라디언트에서 색상 또는 불투명 견본을 제거하려면 견본을 [그라디언트 편집] 팝업 윈도우 밖으로 드래그합니다.
 - 색상 견본의 색상을 설정 또는 변경하려면 색상 견본을 클릭하고 색상을 선택합니다.
 - 불투명 견본의 투명도를 설정 또는 변경하려면 불투명 견본을 클릭하고 슬라이더를 원하는 투명도 백분율 값으로 드래그하거나 (0은 완전 투명, 100은 완전 불투명) 0에서 100까지의 불투명 값은 숫자로 입력합니다. 그런 다음 Enter 키를 누르거나 [그라디언트 편집] 팝업 윈도우 외부를 클릭합니다.
 - 참고: 투명한 영역에서는 그라디언트를 통해 투명 바둑판이 보입니다.
 - 칠에서 색상 사이의 전환을 조정하려면 색상 견본을 왼쪽 또는 오른쪽으로 드래그합니다.

그라디언트 도구로 칠 만들기

그라디언트 도구를 사용하여 객체를 단색이 아닌 그라디언트로 채울 수 있습니다. 그라디언트 도구에는 최근에 사용한 요소의 속성이 유지됩니다.

- 1 [도구] 패널에서 [페인트 통 도구]를 클릭하고 팝업 메뉴에서 [그라디언트 도구]를 선택합니다.
- 2 속성 관리자에서 속성을 선택합니다.

3 포인터를 클릭하고 드래그하여 그라디언트의 시작점과 그라디언트 영역의 방향 및 길이를 설정합니다.

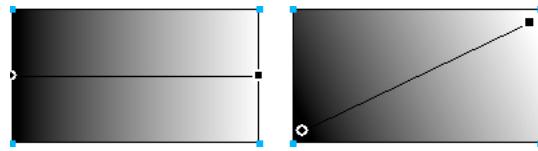
그라디언트에 대한 밴딩 감소

이 옵션을 사용하여 그라디언트의 밴딩 양을 줄입니다. 선형 또는 방사형 그라디언트가 있는 벡터 객체에만 디더링을 적용할 수 있습니다. 디더링은 파일을 Fireworks의 이전 버전으로 가져올 경우 손실됩니다.

- 1 벡터 객체를 그린 후 선형 또는 방사형 그라디언트로 채웁니다.
- 2 [칠 옵션] 대화 상자에서 가장자리를 [앤티앨리어스]로 설정합니다.
- 3 텍스처를 0%로 설정합니다.
- 4 디더를 선택합니다.

칠 변형 및 왜곡

객체의 패턴 또는 그라디언트 칠을 이동하고, 회전하고, 기울이고, 폭을 변경할 수 있습니다. 포인터 도구 또는 그라디언트 도구를 사용하여 패턴이나 그라디언트 칠이 있는 객체를 선택하면 핸들 세트가 객체 위나 근처에 나타납니다. 핸들을 드래그하여 객체의 칠을 조정합니다.



칠 핸들을 사용하여 패턴 또는 그라디언트 칠을 상호 작용 방식으로 조정

- 객체 안에서 칠을 이동하려면 동근 핸들을 드래그하거나 그라디언트 도구를 사용하여 새 위치를 클릭합니다.
- 칠 폭 및 기울이기를 조정하려면 사각형 핸들을 드래그합니다.
- 칠을 회전하려면 핸들을 연결하는 선을 드래그합니다.

 칠을 45도 단위로 회전하려면 Shift 키를 누른 채로 드래그합니다.

칠의 가장자리 설정

칠의 가장자리는 일반적인 딱딱한 선으로 만들거나 앤티앨리어스 또는 패더링을 사용하여 부드럽게 만들 수 있습니다.

기본적으로 가장자리는 앤티앨리어스로 설정되어 있습니다. 앤티앨리어스는 가장자리를 배경에 흔합하여 타원 및 원형과 같은 동근 객체에 생길 수 있는 들쭉날쭉한 가장자리를 매끄럽게 합니다.

패더링을 적용하면 가장자리의 각 측면에 눈에 띄는 블렌드가 생깁니다. 이 블렌드는 가장자리를 부드럽게 만들어 빛나는 것과 유사한 효과를냅니다.

- 1 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 속성 관리자에서 가장자리 팝업 메뉴를 클릭합니다.
 - [도구] 패널에서 [칠 색상] 상자를 클릭하고 [칠 옵션]을 클릭한 다음 [가장자리] 팝업 메뉴를 클릭합니다.
- 2 가장자리 옵션을 [딱딱하게], [앤티앨리어스] 또는 [패더] 중에서 선택합니다.

- 3 페더링된 가장자리의 경우 가장자리의 각 측면에서 페더를 적용할 픽셀 수(0에서 100까지)를 선택합니다. 기본값은 10입니다. 레벨이 높아질수록 더 많은 페더링이 적용됩니다.



사용자 정의 그라디언트 칠 저장

- ❖ 현재 그라디언트 설정을 여러 문서에 사용되는 사용자 정의 그라디언트로 저장하려면 스타일을 만듭니다.

선택한 객체에서 칠 제거

다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 속성 관리자 또는 [칠 옵션] 팝업 윈도우의 [칠 옵션] 팝업 메뉴에서 [없음]을 선택합니다.
- [칠 색상] 상자를 클릭하고 [투명] 단추를 클릭합니다. 이 옵션을 선택하면 단색 칠만 제거됩니다.

획 및 칠에 3차원 효과 추가

텍스처를 추가하여 획과 칠 모두에 3차원 효과를 추가합니다. 텍스처를 사용하면 밝기를 수정할 수 있지만 색조는 수정할 수 없으며, 획과 칠을 좀더 자연스럽게 만들 수 있습니다. 텍스처는 넓은 획에 사용하면 더 효과적입니다.



속성 관리자 또는 획 옵션 팝업 윈도우에서 획 옵션을 사용하여 브러시 획에 텍스처 추가

획 또는 칠에 텍스처 추가

- 1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [속성 관리자]에서 [획 텍스처] 팝업 메뉴 또는 [칠 텍스처] 팝업 메뉴를 클릭합니다.
- [도구] 패널에서 [획 색상] 상자나 [칠 색상] 상자를 클릭하고 [획 옵션] 또는 [칠 옵션]을 클릭한 다음 [텍스처] 팝업 메뉴를 클릭합니다.

- 2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 팝업 메뉴에서 텍스처를 선택합니다.
- 팝업 메뉴에서 [기타]를 선택하고 텍스처 파일로 이동합니다.

참고: 텍스처는 PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF 및 PICT 포맷의 파일에 적용할 수 있습니다(Mac OS에만 해당).

- 3 0(최저 강도)에서 100(최고 강도)까지의 백분율을 입력하여 텍스처의 깊이를 조절합니다.

- 4 (칠에만 해당) [투명]을 선택하여 칠에 투명도 레벨을 적용합니다.

사용자 정의 텍스처 추가

❖ Fireworks 및 기타 응용 프로그램에서 만든 비트맵 파일을 텍스처로 사용할 수 있습니다. 텍스처는 PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF 및 PICT 포맷의 파일로부터 적용합니다(Mac OS에만 해당).

외부 파일에서 새 텍스처 만들기

- 1 속성 관리자에 벡터 객체 속성이 표시된 상태에서 [텍스처 이름] 팝업 메뉴에서 [기타]를 선택합니다.
- 2 새 텍스처로 사용할 비트맵 파일을 찾은 다음 [열기]를 클릭합니다.

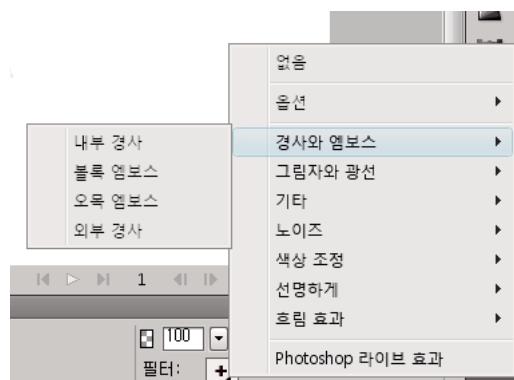
9장: 라이브 필터 사용

라이브 필터 적용

Adobe® Fireworks® 라이브 필터(이전 버전의 라이브 효과)는 벡터 객체, 비트맵 이미지 및 텍스트에 적용할 수 있는 고급 기능입니다. 라이브 필터에는 경사와 엠보스, 입체 그림자, 그림자와 광선, 색상 교정, 흐림 효과와 선명 효과 등이 있습니다. [속성] 관리자에서 직접 선택한 객체에 라이브 필터를 적용할 수 있습니다.

라이브 필터

라이브 필터가 적용된 객체를 편집하면 해당 라이브 필터가 업데이트됩니다. 라이브 필터를 적용한 후 언제든지 해당 옵션을 변경할 수 있으며 필터 순서를 재배열하여 여러 가지 필터 조합을 사용해 볼 수 있습니다. 라이브 필터는 [속성 관리자]에서 켜고 끄거나 삭제할 수 있습니다. 필터를 제거하면 객체나 이미지가 이전 모양으로 돌아갑니다.

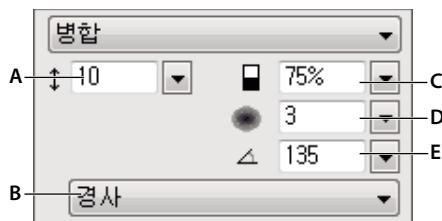


속성 관리자의 라이브 필터 팝업 메뉴

- 자동 레벨, 가우시안 흐림, 언샵 마스크 등의 일부 필터는 이전에는 실행 취소할 수 없는 플러그인이나 필터였지만 지금은 Fireworks 라이브 필터로도 사용할 수 있습니다.
- 타사 플러그인을 라이브 필터로 사용하거나 이러한 필터를 [필터] 메뉴를 통해 기존 방식대로 사용할 수 있습니다.
- [속성 관리자]가 절반 높이로 되어 있으면 [필터 편집] 또는 [필터 추가]를 클릭하여 [라이브 필터 추가] 팝업을 표시합니다.

참고: 새로 만든 칠에는 도구 패널의 칠 색상 상자에 표시된 현재 색상이 적용됩니다.

- 라이브 필터를 사용자 정의할 때는 원하는 모양이 될 때까지 여러 설정을 사용해 보십시오.



내부 경사 팝업 메뉴 윈도우
A. 경사 폭 B. 단축 경사 미리 설정 C. 대비 D. 부드러움 E. 경사 각도

라이브 필터 적용

선택한 객체에 라이브 필터 적용

- 1 [속성 관리자]에서 [필터] 레이블 옆에 있는 더하기(+) 아이콘을 클릭하고 [라이브 필터 추가] 팝업 메뉴에서 필터를 선택합니다.

선택한 객체의 [라이브 필터] 목록에 해당 필터가 추가됩니다.

 이미지 내의 픽셀 선택물에만 라이브 필터를 적용하려면 선택물을 잘라내고 붙여넣어 그 자리에 비트맵 이미지를 만든 후 해당 이미지를 선택하고 라이브 필터를 적용합니다.

- 2 팝업 메뉴나 대화 상자가 열리면 필터 설정을 입력하고 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 라이브 필터 대화 상자가 표시되면 [확인]을 클릭합니다.
- 라이브 필터 팝업 메뉴가 표시되면 Enter 키를 누르거나 작업 공간의 아무 곳이나 클릭합니다.

- 3 1-2단계를 반복하여 라이브 필터를 추가로 적용합니다.

참고: 라이브 필터가 적용되는 순서는 전체 필터에 영향을 줍니다. 라이브 필터를 드래그하여 쌓인 순서를 재배열합니다.

객체에 적용된 라이브 필터 활성화 또는 비활성화

- ❖ [속성] 관리자의 [필터] 목록에서 필터 옆에 있는 상자를 클릭합니다.

객체에 적용된 모든 라이브 필터 활성화 또는 비활성화

- ❖ [속성 관리자]에서 [필터] 레이블 옆의 더하기(+) 아이콘을 클릭하고 [팝업] 메뉴에서 [옵션] > [모두 켜기] 또는 [옵션] > [모두 끄기]를 선택합니다.

적용된 효과 저장

- ❖ 라이브 필터를 추가하고 편집한 뒤에 설정의 팝업 메뉴 외부를 클릭하거나 Enter 키를 누릅니다.

경사진 가장자리 적용

경사진 가장자리를 적용하면 객체가 볼록하게 나와 보입니다.



내부 경사 및 외부 경사를 적용한 사각형

- 1 [속성 관리자]에서 [필터] 레이블 옆의 더하기(+) 아이콘을 클릭하고 팝업 메뉴에서 [경사] 옵션을 선택합니다.
- 2 팝업 메뉴에서 필터 설정을 편집합니다.

엠보스 효과 적용

[엠보스] 라이브 필터를 사용하여 이미지, 객체 또는 텍스트를 캔버스에서 오목하게 들어가거나 볼록하게 나와 보이게 할 수 있습니다.



오목 엠보스 및 볼록 엠보스를 적용한 객체

1 [속성 관리자]에서 [필터] 레이블 옆의 더하기(+) 아이콘을 클릭하고 팝업 메뉴에서 [엠보스] 옵션을 선택합니다.

2 필터 설정을 편집합니다.

원본 객체를 엠보스된 영역에 나타내려면 [객체 표시]를 선택합니다.

참고: 이전 버전과의 호환성을 위해 이전 버전의 문서에서 [엠보스] 라이브 필터가 적용된 객체의 경우 [객체 표시] 옵션이 선택 취소됩니다.

그림자와 광선 적용

다양한 그림자 중에서 선택한 다음 그림자의 각도를 지정하여 객체에 빛이 비추는 효과를 냅니다.



그림자, 내부 그림자 및 광선 필터

그림자에 대한 필터 설정

사용 가능한 옵션은 그림자 종류에 따라 다릅니다.

- 그림자의 방향을 설정하려면 [각도] 슬라이더를 드래그합니다.
- 그림자가 객체와 떨어져 있는 거리를 설정하려면 [거리] 슬라이더를 드래그합니다.
- 그림자에 단색을 적용하려면 [단색] 옵션을 선택합니다.
- 그림자 색을 설정하려면 색상 팝업 메뉴를 열고 그림자 색상을 설정합니다.
- 그림자의 불투명도 백분율을 설정하려면 [불투명도] 슬라이더를 드래그합니다.
- 그림자의 선명도를 설정하려면 [부드러움] 슬라이더를 드래그합니다.
- 그림자의 미리 보기 를 보려면 [미리 보기] 옵션을 클릭합니다.
- 객체를 숨기고 그림자만 표시하려면 [녹아웃]을 선택합니다.

입체 그림자 적용

1 [속성 관리자]에서 [필터] 레이블 옆의 더하기(+) 아이콘을 클릭하고 [그림자와 광선]을 가리킨 다음 [입체 그림자]를 클릭합니다.

2 [입체 그림자] 대화 상자에서 다음과 같은 필터 설정을 조정합니다.

3 완료되면 [확인]을 클릭합니다.

그림자 또는 내부 그림자 적용

- 1 [속성 관리자]에서 [필터] 레이블 옆의 더하기(+) 아이콘을 클릭하고 팝업 메뉴에서 그림자 옵션을 선택합니다.
 - [그림자와 광선] > [그림자]
 - [그림자와 광선] > [내부 그림자]
- 2 팝업 메뉴에서 필터 설정을 편집합니다.

광선 적용

- 1 [속성 관리자]에서 [필터 추가] 단추를 클릭하고 [그림자와 광선] > [광선]을 선택합니다.
- 2 팝업 메뉴에서 필터 설정을 편집합니다.
 - 광선 색상을 설정하려면 색상 상자를 클릭합니다.
 - 광선의 폭을 설정하려면 [너비] 슬라이더를 드래그합니다.
 - 광선의 불투명도 백분율을 설정하려면 [불투명도] 슬라이더를 드래그합니다.
 - 광선의 선명도를 설정하려면 [부드러움] 슬라이더를 드래그합니다.
 - 광선이 객체와 떨어져 있는 거리를 설정하려면 [오프셋] 슬라이더를 드래그합니다.

필터 및 Photoshop 플러그 인을 라이브 필터로 적용

참고: 이전 버전의 Fireworks에서 사용되던 엑스트라 메뉴는 Fireworks 8 이상에서 [필터] 메뉴로 변경되었으며, Fireworks 엑스트라 Extension은 이제 필터라고 합니다.

[필터 추가] 팝업 메뉴의 내장 필터 및 플러그 인을 라이브 필터로 적용하면 객체에서 이를 편집하거나 제거할 수 있습니다.

필터를 편집하거나 제거하지 않을 경우에만 [필터] 메뉴를 사용하여 필터와 Adobe Photoshop® 플러그 인을 적용하십시오. [실행 취소] 명령을 사용할 수 있을 때만 필터를 제거할 수 있습니다.

Photoshop 플러그 인 설치 및 적용

- 1 [속성 관리자]에서 [필터 추가] 단추를 클릭하고 [옵션] > [플러그 인 찾기]를 선택합니다.
- 2 Photoshop 플러그 인이 설치된 폴더로 이동하고 [확인]을 클릭합니다.
- 3 Fireworks를 다시 시작하여 플러그 인을 로드합니다.

참고: 플러그 인을 다른 폴더로 이동할 경우 위의 단계를 반복하거나 [편집] > [환경 설정]을 선택하고 [플러그인] 탭을 클릭하여 플러그 인의 경로를 변경해야 합니다. 그런 다음 Fireworks를 다시 시작합니다.

- 4 Photoshop 플러그 인을 선택된 객체에 적용하려면 [속성 관리자]에서 [필터] 레이블 옆의 더하기(+) 아이콘을 클릭한 다음 [옵션] 하위 메뉴에서 필터를 선택합니다.

Photoshop 레이어 효과 적용

참고: 또한 PSD 파일을 가져올 경우 파일에 이미 있는 레이어 효과를 편집할 수 있습니다.

- 1 [속성 관리자]에서 [필터 추가] 단추를 클릭하고 [Photoshop 라이브 효과]를 선택합니다.
- 2 원쪽 윈도우에서 효과 중 하나를 선택하고 오른쪽 윈도우에서 설정을 편집합니다. 한 번에 여러 효과를 선택할 수 있습니다.

그룹화된 객체에 필터 적용

그룹에 필터를 적용하면 그룹의 모든 객체에 필터가 적용됩니다. 객체를 그룹 해제하면 각 객체의 필터 설정은 객체에 개별적으로 적용된 설정으로 되돌려집니다.

그룹 내의 개별 객체에 필터를 적용하려면 [하위 선택 도구]로 해당 객체만 선택합니다.

라이브 필터 편집 및 사용자 정의

라이브 필터 설정 편집

- 1 [속성] 관리자에서 편집할 필터 옆에 있는 정보 단추를 클릭합니다.
- 2 필터 설정을 조정합니다.
- 3 편집할 수 없는 필터는 흐리게 표시됩니다.
- 4 원도우 외부를 클릭하거나 Enter 키를 누릅니다.

라이브 필터 재배열 또는 제거

라이브 필터 재배열

객체에 적용된 필터의 순서를 재배열할 수 있습니다. 필터를 재정렬하면 필터 적용 순서가 변경되고 이에 따라 필터 조합이 변경될 수 있습니다. 목록 위쪽에 있는 필터가 아래쪽에 있는 필터보다 먼저 적용됩니다.

일반적으로 [내부 경사] 필터 같이 객체의 내부를 변경하는 필터는 객체의 외부를 변경하는 필터보다 먼저 적용해야 합니다. 예를 들어, [외부 경사], [광선] 또는 [그림자] 필터를 적용하기 전에 [내부 경사] 필터를 적용해야 합니다.

- ❖ 필터를 재배열하려면 [속성 관리자]의 목록에서 필터를 원하는 위치로 드래그합니다.

선택한 객체에 적용된 단일 필터 제거

- ❖ [속성 관리자]의 [필터] 목록에서 제거할 필터를 선택하고 [라이브 필터 삭제] 단추를 클릭합니다.

선택한 객체의 모든 필터 제거

- ❖ [속성 관리자]에서 [필터] 레이블 옆에 있는 더하기(+) 아이콘을 클릭하고 팝업 메뉴에서 [없음]을 선택합니다.

사용자 정의 라이브 필터 만들기

사용자 정의 라이브 필터는 [필터] 옵션 이외의 모든 속성 옵션을 선택 취소한 스타일입니다. 라이브 필터 설정의 특정 조합을 저장하려면 사용자 정의 라이브 필터를 만듭니다.

[스타일] 패널을 사용하여 사용자 정의 라이브 필터 만들기

- 1 선택한 객체에 라이브 필터 설정을 적용합니다. 자세한 내용은 120페이지의 “라이브 필터 적용”을 참조하십시오.
- 2 스타일 패널의 옵션 메뉴에서 [새 스타일]을 선택합니다.
- 3 [효과] 속성 이외의 모든 속성을 선택 취소하고 이름을 입력한 후 [확인]을 클릭합니다.

라이브 필터를 표시하는 스타일 아이콘이 [스타일] 패널에 추가됩니다.

참고: [새 스타일] 대화 상자에서 속성을 추가로 선택할 경우 해당 스타일은 [스타일] 패널에 일반 스타일로 계속 표시되지만 [속성] 관리자의 [라이브 필터 추가] 팝업 메뉴에는 더 이상 표시되지 않습니다.

선택한 객체에 사용자 정의 라이브 필터 적용

- ❖ [스타일] 패널에서 사용자 정의 라이브 필터의 아이콘을 클릭합니다.

[스타일] 패널의 다른 스타일과 마찬가지로 사용자 정의 라이브 필터를 삭제하거나 이름을 변경할 수 있습니다. 표준 Fireworks 필터는 삭제하거나 이름을 변경할 수 없습니다.

라이브 필터를 명령으로 저장

필터를 기반으로 하는 명령을 만들어 필터를 저장하고 재사용할 수 있습니다. 해당 명령을 일괄 처리에 사용할 수도 있습니다.

- 1 객체에 필터를 적용합니다.
- 2 [작업 내역] 패널이 보이지 않으면 [윈도우] > [작업 내역]을 선택합니다.
- 3 명령으로 저장할 액션 범위를 Shift 키를 누른 상태에서 클릭합니다.
- 4 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - [작업 내역] 패널의 [옵션] 메뉴에서 [명령으로 저장]을 선택합니다.
 - [작업 내역] 패널의 아래쪽에 있는 [저장] 단추를 클릭합니다.
- 5 명령 이름을 입력하고 [확인]을 클릭하여 [명령] 메뉴에 명령을 추가합니다.

10장: 레이어, 마스크 및 블렌드

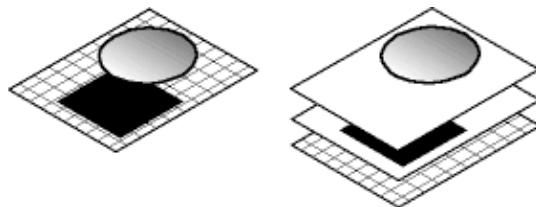
레이어는 겹쳐진 별개의 투사지 위에 그림의 각 구성 요소를 그리는 것처럼 Adobe® Fireworks® 문서를 분리된 여러 면으로 나눕니다. 문서는 여러 레이어로 구성될 수 있으며 각 레이어에는 많은 하위 레이어 또는 객체가 포함될 수 있습니다. Fireworks 레이어는 Adobe Photoshop®의 레이어 세트와 유사하고 Photoshop 레이어는 Fireworks의 개별 객체와 유사합니다.

마스크를 사용하면 기본 이미지의 일부를 가릴 수 있습니다. 예를 들어 타원 모양을 사진 위에 마스크로 붙여넣을 수 있습니다. 이렇게 하면 타원 외부의 모든 영역이 잘린 것처럼 사라지고 타원 내부의 그림 일부만 보입니다.

블렌드 기법은 또 다른 수준의 창조적인 제어 방법을 제공합니다. 겹쳐진 객체의 색상을 혼합하여 독특한 효과를 낼 수 있습니다. Fireworks에는 원하는 모양을 만드는 데 사용할 수 있는 여러 블렌드 모드가 있습니다.

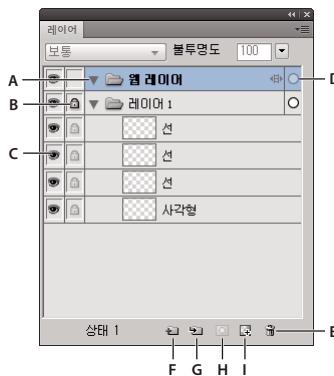
레이어

문서의 각 객체는 레이어에 있습니다. 그리기 전에 레이어를 만들거나 필요에 따라 레이어를 추가할 수 있습니다. 캔버스는 모든 레이어 아래에 있으며 그 자체가 레이어는 아닙니다.



[레이어] 패널에는 문서의 현재 상태나 페이지에 있는 모든 레이어의 현재 상태가 표시됩니다. 활성 레이어의 이름은 강조됩니다. 객체가 문서에 나타나는 순서대로 쌓이는 순서가 결정되며 쌓인 순서에 따라 한 레이어의 객체가 다른 레이어의 객체에 겹쳐지는 방식이 결정됩니다. 가장 최근에 만든 레이어가 맨 위에 배치됩니다. 레이어 내에서 레이어 순서와 객체 순서를 재배열할 수 있으며 하위 레이어를 만들고 해당 레이어로 객체를 이동할 수 있습니다.

[레이어] 패널에는 [마스크]와 [불투명] 및 [블렌드 모드] 조절기도 표시됩니다.



A. 레이어 확장/축소 B. 레이어 잠금/잠금 해제 C. 레이어 표시/숨기기 D. 활성 레이어 E. 레이어 삭제 F. 새/복제 레이어 G. 새 하위 레이어 H. 마스크 추가 I. 새 비트맵 이미지

레이어 활성화

그리거나 붙여넣거나 가져오는 객체는 활성 레이어의 맨 위에 놓입니다.

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [레이어] 패널에서 레이어 이름을 클릭합니다.
- 레이어에서 객체를 선택합니다.

레이어 추가 및 제거

[레이어] 패널을 사용하여 새 레이어를 추가하고, 새 하위 레이어를 추가하고, 원하지 않는 레이어를 삭제하고, 기존 레이어와 객체를 복제할 수 있습니다.

레이어 추가

빈 레이어가 현재 선택한 레이어 위에 삽입되고 활성 레이어가 됩니다.

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [새/복제 레이어] 단추 를 클릭합니다.
- [편집] > [삽입] > [레이어]를 선택합니다.
- [레이어] 패널의 [옵션] 메뉴 또는 팝업 메뉴에서 [새 레이어]나 [새 하위 레이어]를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

레이어 삭제

삭제한 레이어 위의 레이어가 활성 레이어가 됩니다. 삭제한 레이어가 마지막 레이어인 경우 빈 레이어가 새로 만들어집니다.

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 레이어를 [레이어] 패널의 휴지통 아이콘 으로 드래그합니다.
- 레이어를 선택하고 [레이어] 패널의 휴지통 아이콘을 클릭합니다.
- 레이어를 선택하고 [레이어] 패널의 [옵션] 메뉴 또는 팝업 메뉴에서 [레이어 삭제]를 선택합니다.

 [빈 레이어 삭제] 확장자를 사용하여 현재 문서의 모든 상태 및 페이지 간에 비어 있는 모든 일반 레이어 및 웹 레이어를 삭제 할 수 있습니다. 이 확장자에 대한 자세한 내용은 http://www.adobe.com/go/learn_fw_deleteemptylayers_kr을 참조하십시오.

레이어와 객체 복제

복제된 레이어에는 현재 선택된 레이어에 포함된 것과 동일한 객체가 포함됩니다. 복제된 객체에서는 원본 객체의 불투명도와 블렌드 모드가 그대로 유지됩니다. 원본에 영향을 주지 않고 복제된 객체를 변경할 수 있습니다.

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 레이어를 [새/복제 레이어] 단추로 드래그합니다.
- 레이어를 선택하고 [레이어] 패널의 [옵션] 메뉴 또는 팝업 메뉴에서 [레이어 복제]를 선택합니다. 그런 다음 삽입할 복제 레이어 수와 쌓인 순서에서 복제 레이어를 배치할 위치를 선택합니다. 웹 레이어가 항상 맨 위 레이어이기 때문에 [맨 위에] 옵션은 웹 레이어의 바로 아래를 의미합니다.

객체 복제

❖ Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 객체를 드래그합니다.

레이어 확장 또는 축소

[레이어] 패널을 깔끔하게 정리하려면 레이어 표시를 축소합니다. 레이어의 특정 객체를 보거나 선택하려면 레이어를 확장합니다.

- 단일 레이어를 확장 또는 축소하려면 레이어 이름 왼쪽에 있는 삼각형을 클릭합니다.
- 모든 레이어를 확장하거나 축소하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 레이어 이름 왼쪽의 삼각형을 클릭합니다.

레이어 구성

[레이어] 패널에서 레이어와 객체에 이름을 지정하고 재배열하여 문서의 레이어와 객체를 구성할 수 있습니다. 한 레이어 내에서 또는 레이어 간에 객체를 이동할 수 있습니다.

[레이어] 패널에서 레이어와 객체를 이동하면 객체가 캔버스에 나타나는 순서가 변경됩니다. 레이어의 맨 위에 있는 객체는 캔버스에서 해당 레이어의 다른 객체 위에 나타납니다. 맨 위에 있는 레이어의 객체는 아래에 있는 레이어의 객체 앞에 나타납니다.

참고: 볼 수 있는 영역의 범위를 넘어 레이어나 객체를 위나 아래로 드래그하면 [레이어] 패널이 자동 스크롤됩니다.

레이어 또는 객체에 이름 지정

- 레이어 패널에서 레이어나 객체를 두 번 클릭합니다.
- 레이어나 객체의 새 이름을 입력하고 Enter 키를 누릅니다.

참고: [웹 레이어]의 이름은 변경할 수 없지만 슬라이스와 핫스팟 등과 같은 웹 객체와 하위 레이어는 이름을 변경할 수 있습니다.

단일 레이어 또는 객체 이동

❖ [레이어] 패널에서 레이어 또는 객체를 새 위치로 드래그합니다.

레이어에서 선택한 모든 객체 이동

- ❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.
- 레이어 이름 옆의 라디오 단추를 다른 레이어로 드래그합니다.
 - 대상 레이어의 오른쪽 열을 한 번 클릭합니다.

참고: 부모 레이어는 자식 레이어로 드래그할 수 없습니다.

레이어 및 객체 보호

개별 객체를 잠그면 선택이나 편집을 할 수 없게 되어 객체가 보호되며, 레이어를 잠그면 해당 레이어의 모든 객체가 보호됩니다. 자물쇠 아이콘  이 있으면 항목이 잠겼음을 의미합니다. [단일 레이어 편집] 기능은 활성 레이어 및 하위 레이어를 제외한 모든 레이어의 객체를 원하지 않는 선택이나 변경으로부터 보호합니다. 객체와 레이어를 숨겨서 보호할 수도 있습니다.

참고: 숨겨진 레이어와 객체는 문서를 내보낼 때 포함되지 않습니다. 웹 레이어의 객체는 숨김 여부에 관계없이 항상 내보낼 수 있습니다. 내보내기에 대한 자세한 내용은 230페이지의 “작업 공간에서 내보내기”를 참조하십시오.

객체 및 레이어 잠그기

- 객체를 잠그려면 객체 이름 바로 왼쪽의 열에 있는 사각형을 클릭합니다.
- 레이어를 잠그려면 레이어 이름 바로 왼쪽의 열에 있는 사각형을 클릭합니다.
- 여러 레이어를 잠그려면 레이어 패널에서 [잠금] 열을 따라 포인터를 드래그합니다.

- 모든 레이어를 잠그거나 잠금 해제하려면 [레이어] 패널의 [옵션] 메뉴 또는 팝업 메뉴에서 [모두 잠금] 또는 [모두 잠금 해제]를 선택합니다.

단일 레이어 편집을 켜거나 끄기

- [레이어] 패널의 [옵션] 메뉴 또는 팝업 메뉴에서 [단일 레이어 편집]을 선택합니다.

확인 표시는 [단일 레이어 편집]이 활성화되어 있음을 나타냅니다.

객체 및 레이어 표시 또는 숨기기

- 레이어 또는 레이어의 객체를 표시하거나 숨기려면 레이어 또는 객체 이름의 가장 왼쪽에 있는 열의 사각형을 클릭합니다. 눈 아이콘 은 레이어 또는 객체가 표시됨을 나타냅니다.
- 여러 레이어나 객체를 표시하거나 숨기려면 레이어 패널에서 눈 모양이 있는 열을 따라 포인터를 드래그합니다.
- 모든 레이어 및 객체를 표시하거나 숨기려면 [레이어] 패널의 [옵션] 메뉴 또는 팝업 메뉴에서 [모두 표시] 또는 [모두 숨기기]를 선택합니다.

다른 레이어 숨기기 또는 잠그기

로고 또는 아이콘에 대한 정밀 편집을 위해 현재 레이어를 제외한 모든 레이어를 숨기거나 잠금니다.

- [레이어] 패널에서 사용할 레이어를 선택합니다.
- [명령] > [문서] > [다른 레이어 숨기기] 또는 [명령] > [문서] > [다른 레이어 잠금]을 선택합니다.

[레이어] 패널에서 객체 병합

깔끔하게 정리하기 위해 [레이어] 패널에서 객체를 병합할 수 있습니다. 병합할 객체와 비트맵이 [레이어] 패널에서 인접해 있거나 같은 레이어에 있을 필요는 없습니다.

아래로 병합하면 선택한 모든 벡터 객체와 비트맵 객체가 선택한 맨 아래 객체 바로 아래에 있는 비트맵 객체로 병합되어 단일 비트맵 객체가 만들어집니다. 일단 병합하면 벡터 객체와 비트맵 객체를 별도로 편집할 수 없으며 벡터 객체의 편집성이 손실됩니다.

- [레이어] 패널에서 비트맵 객체와 병합할 객체를 선택합니다. 여러 객체를 선택하려면 Shift 또는 Ctrl 키를 누른 상태에서 클릭합니다.

 선택한 레이어의 내용을 해당 레이어 바로 아래에 있는 레이어의 맨 위 객체인 비트맵 객체로 병합할 수 있습니다.

- 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - [레이어] 패널의 [옵션] 메뉴에서 [아래로 병합]을 선택합니다.
 - [수정] > [아래로 병합]을 선택합니다.
 - 캔버스에서 선택한 객체를 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 클릭(Mac OS)하고 아래로 병합을 선택합니다.

참고: 아래로 병합은 슬라이스, 핫스팟 또는 단추에는 영향을 주지 않습니다.

레이어에 객체 배포

레이어에 여러 객체가 있는 경우 객체를 새 레이어에 분배하여 레이어를 깔끔하게 정리할 수 있습니다. 상위 레이어와 같은 수준에서 새 레이어가 생성됩니다. 또한 새로 만든 레이어에서 레이어 계층이 유지됩니다. 정리되지 않은 객체를 분배하면 객체를 보다 효율적으로 조작할 수 있습니다.

- 분배할 객체가 있는 레이어를 선택합니다.

2 [명령] > [문서] > [레이어에 분배]를 선택합니다.

레이어 공유

여러 페이지나 상태에서 레이어를 공유하는 경우 레이어의 객체를 업데이트하면 모든 페이지 또는 상태에서 업데이트됩니다. 레이어 공유는 배경 요소 등의 객체를 애니메이션의 모든 상태나 웹 사이트의 모든 페이지에 표시하려는 경우 유용합니다.

자세한 내용은 http://www.adobe.com/go/learn_fw_usingpagesstates_kr을 참조하십시오.

참고: 하위 레이어는 여러 페이지나 상태에서 공유할 수 없습니다. 공유하려면 부모 레이어를 선택합니다.

선택된 레이어를 상태 간에 공유

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [레이어] 패널 [옵션] 메뉴 또는 팝업 메뉴에서 [여러 상태로 레이어 공유]를 선택합니다.
- [레이어] 패널 [옵션] 메뉴 또는 팝업 메뉴에서 [새 레이어]를 선택하고 [상태 간 공유]를 선택합니다.

상태 간 공유된 레이어는 레이어 패널에서 필름 아이콘과 함께 표시됩니다.

선택된 레이어를 페이지 간에 공유

❖ [레이어] 패널 [옵션] 메뉴 또는 팝업 메뉴에서 [여러 페이지로 레이어 공유]를 선택합니다.

페이지 간 공유된 레이어는 레이어 패널에서 페이지 아이콘과 함께 표시됩니다.

레이어 공유 비활성화

1 공유 레이어를 선택하고 [레이어] 패널 [옵션] 메뉴 또는 팝업 메뉴에서 [상태 간 공유]를 선택 취소합니다.

2 다음 중에서 객체를 상태로 복사할 방법을 지정합니다.

- 공유 레이어의 내용을 현재 상태에만 그대로 둡니다.
- 공유 레이어의 내용을 모든 상태로 복사합니다.

웹 레이어 사용

웹 레이어는 각 문서에서 맨 위 레이어로 나타납니다. 내보낸 Fireworks 문서에 상호 작용 기능을 할당하는 데 사용되는 슬라이스와 헛스팟 등의 웹 객체가 여기에 포함됩니다.

웹 레이어는 공유 해제, 삭제, 복제, 이동 또는 이름 변경할 수 없습니다. [웹 레이어]에 있는 객체를 병합할 수도 없습니다. 웹 레이어는 항상 페이지의 모든 상태에서 공유되며 웹 객체는 페이지의 모든 상태에 표시됩니다.

웹 레이어의 슬라이스나 헛스팟의 이름 변경

1 [레이어] 패널에서 슬라이스나 헛스팟을 두 번 클릭합니다.

2 새 이름을 입력하고 윈도우 외부를 클릭하거나 Enter 키를 누릅니다.

참고: 슬라이스를 내보낼 때는 새 이름이 사용됩니다.

Photoshop의 그룹화된 레이어 가져오기

Fireworks에서는 레이어가 들어 있는 Photoshop 파일의 각 레이어를 단일 Fireworks 레이어에 별도의 객체로 배치하여 가져옵니다. 그룹화된 레이어는 Fireworks로 가져오기 전에 Photoshop에서 레이어가 그룹 해제된 것처럼 개별 레이어로 가져옵니다. Photoshop의 그룹화된 레이어에 적용된 클리핑 효과는 가져올 때 유지되지 않습니다.

마스크

마스크는 객체나 이미지의 일부를 숨기거나 표시합니다. 여러 마스크 기법을 사용하여 객체에 독창적이고 다양한 효과를 적용할 수 있습니다.

마스크는 쿠키 커터와 같은 역할을 하며 기본 객체나 이미지를 자르거나 클리핑합니다. 또한 깊이 서린 유리창 효과를 내는 마스크를 만들어 그 아래에 있는 객체의 일부를 드러내거나 숨길 수 있습니다.

벡터 객체(벡터 마스크)나 비트맵 객체(비트맵 마스크)로 마스크 객체를 만들 수 있습니다. 여러 객체나 그룹화된 객체를 사용하여 마스크를 만들고 텍스트를 사용할 수도 있습니다(벡터 마스크가 생성됨). 마스크를 만든 후 캔버스에서 마스크된 선택물의 위치를 조정하거나 마스크 모양을 수정할 수 있습니다. 마스크 전체나 마스크의 각 구성 요소에 변형을 적용할 수도 있습니다.

벡터 마스크 정보

클리핑 패스 또는 안에 붙여넣기라고도 하는 벡터 마스크는 벡터 일러스트레이션 응용 프로그램에서 사용됩니다. 벡터 마스크 객체는 기본 객체를 패스 모양으로 자르거나 클리핑하여 쿠키 커터와 같은 효과를냅니다.



패스 외곽선을 사용하여 적용한 벡터 마스크

벡터 마스크를 만들면 [레이어] 패널에 펜 아이콘이 있는 마스크 축소판이 나타납니다.



레이어 패널의 벡터 마스크 축소판

벡터 마스크를 선택하면 [속성] 관리자에 마스크 적용 방법에 대한 정보가 표시됩니다. [속성 관리자]의 아래쪽 절반에는 마스크 객체의 획 및 칠을 편집할 수 있는 추가적인 속성이 표시됩니다.

기본적으로 벡터 마스크는 패스 외곽선을 사용하여 적용하지만 다른 방법으로 적용할 수도 있습니다.

비트맵 마스크 정보

Fireworks 비트맵 마스크는 마스크 객체의 픽셀이 기본 객체의 가시성에 영향을 준다는 점에서 Photoshop 레이어 마스크와 유사합니다.



원본 객체 및 회색 음영 모양을 사용하여 적용한 비트맵 마스크

비트맵 마스크는 다음 두 가지 방법으로 적용할 수 있습니다.

- 기존 객체를 사용하여 다른 객체를 마스크합니다. 이 기법은 벡터 마스크를 적용하는 것과 비슷합니다.
- 빈 마스크를 만듭니다. 빈 마스크는 투명하거나 불투명한 상태로 시작됩니다. 투명 또는 흰색 마스크는 마스크된 객체 전체를 표시하고 불투명 또는 검정 마스크는 마스크된 객체를 완전히 숨깁니다. 비트맵 도구를 사용하여 마스크 객체에 그리거나 수정하여 기본 객체를 드러내거나 숨길 수 있습니다.

비트맵 마스크를 만들면 속성 관리자에 마스크 적용 방법에 대한 정보가 표시됩니다. 비트맵 마스크가 선택되어 있는 경우 비트맵 도구를 선택하면 마스크의 속성과 선택한 도구에 대한 옵션이 [속성 관리자]에 표시됩니다.

기본적으로 대부분의 비트맵 마스크는 회색 음영 모양을 사용하여 적용하지만 알파 채널을 사용하여 적용할 수도 있습니다.

기존 객체로 마스크 만들기

벡터 객체를 마스크로 사용하면 패스 외곽선을 사용하여 다른 객체를 클리핑하거나 차를 수 있습니다. 비트맵 객체를 마스크로 사용하면 퍽 셀의 밝기나 투명도가 다른 객체의 가시성에 영향을 줍니다.

마스크로 붙여넣기 명령을 사용하여 객체 마스크

[마스크로 붙여넣기] 명령을 사용하면 객체나 객체 그룹을 다른 객체로 겹쳐서 마스크를 만들 수 있습니다. [마스크로 붙여넣기]는 벡터 마스크나 비트맵 마스크를 만듭니다.

- 1 마스크로 사용할 객체를 선택합니다. 여러 객체를 선택하려면 Shift 키를 누른 상태에서 클릭합니다.

참고: 여러 객체를 마스크로 사용하면 두 객체가 모두 비트맵인 경우에도 벡터 마스크가 만들어집니다.

- 2 마스크할 객체 또는 객체 그룹과 겹치도록 선택물을 배치합니다.

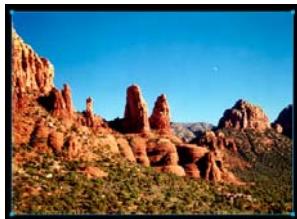
선택물은 마스크될 객체의 앞이나 뒤에 놓을 수 있습니다.



- 3 [편집] > [잘라내기]를 선택하여 마스크로 사용할 객체를 잘라냅니다.

- 4 마스크할 객체나 그룹을 선택합니다.

여러 객체를 마스크하는 경우 객체를 그룹화해야 합니다.



5 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [편집] > [마스크로 붙여넣기]를 선택합니다.
- [수정] > [마스크] > [마스크로 붙여넣기]를 선택합니다.



검정 캔버스를 사용하여 이미지에 적용된 마스크

[안에 붙여넣기] 명령을 사용하여 객체 마스크

사용 중인 마스크 객체 유형에 따라 벡터 마스크 또는 비트맵 마스크 중 하나로 마스크가 만들어집니다. [안에 붙여넣기] 명령을 사용하면 닫힌 패스나 비트맵 객체를 벡터 그래픽, 테스트 또는 비트맵 이미지 등의 다른 객체로 채워서 마스크를 만들습니다. 패스 자체를 클리핑 패스라고도 하며 패스에 포함된 항목을 내용 또는 안에 붙여넣기라고 합니다. 클리핑 패스 범위를 벗어나는 내용은 숨겨집니다.

1 안에 붙여넣을 내용으로 사용할 객체를 하나 이상 선택합니다.

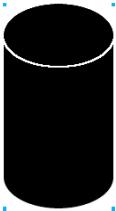
2 내용을 붙여넣을 객체와 선택한 객체를 겹쳐 놓습니다.

참고: 안에 붙여넣을 내용으로 사용할 객체가 선택되어 있는 한 쌍인 순서는 중요하지 않습니다. 이러한 객체는 [레이어] 패널에서 마스크 객체 위 또는 아래에 놓을 수 있습니다.



3 [편집] > [잘라내기]를 선택하여 클립보드로 객체를 이동합니다.

- 4 내용을 붙여넣을 객체를 선택합니다. 이 객체는 마스크(클리핑 패스)로 사용됩니다.



- 5 [편집] > [안에 붙여넣기]를 선택합니다.

붙여넣은 객체가 마스크 객체 안에 나타나거나 마스크 객체로 클리핑되어 나타납니다.



텍스트를 마스크로 사용

텍스트 마스크는 기존 객체를 사용하는 마스크를 적용하는 것처럼 적용하는 벡터 마스크 유형입니다. 텍스트는 마스크 객체입니다. 텍스트 마스크를 적용하는 일반적인 방법은 패스 외곽선을 사용하는 것이지만 회색 음영 모양을 사용하여 텍스트 마스크를 적용할 수도 있습니다.



패스 외곽선을 사용하여 적용한 텍스트 마스크

자동 벡터 마스크 사용

자동 벡터 마스크는 미리 정의된 패턴을 비트맵 및 벡터 객체에 벡터 마스크로 적용합니다. 나중에 자동 벡터 마스크의 모양과 다른 속성을 편집할 수 있습니다.

- 1 비트맵 또는 벡터 객체를 선택합니다.
- 2 [명령] > [만들기] > [자동 벡터 마스크]를 선택합니다.
- 3 마스크 유형을 선택하고 [적용]을 클릭합니다.

[레이어] 패널을 사용하여 객체 마스크

빈 투명 비트맵 마스크를 추가하는 가장 빠른 방법은 [레이어] 패널을 사용하는 것입니다. [레이어] 패널은 객체에 흰색 마스크를 추가하므로 비트맵 도구를 사용하여 객체 위에 그리는 방법으로 객체를 사용자 정의할 수 있습니다.

- 1 마스크할 객체를 선택합니다.
- 2 [레이어] 패널 아래쪽에서 [마스크 추가] 단추를 클릭합니다.

선택한 객체에 빙 마스크가 적용됩니다. [레이어] 패널에 빙 마스크를 나타내는 마스크 축소판이 표시됩니다.

- 3 (선택 사항) 마스크된 객체가 비트맵일 경우 선택 윤곽 도구 또는 올가미 도구를 사용하여 퍽셀 선택물을 만듭니다.
- 4 [도구] 패널에서 비트맵 페인트 도구를 선택합니다.
- 5 [속성 관리자]에서 도구 옵션을 설정합니다.
- 6 마스크가 선택되어 있는 상태에서 빙 마스크 위에 그립니다. 그런 영역에서 마스크된 기본 객체가 숨겨집니다.



마스크가 적용된 이미지



레이어 패널에 표시된 마스크

[드러내기] 및 [숨기기] 명령을 사용하여 객체 마스크

[수정] > [마스크] 하위 메뉴에는 객체에 빙 비트맵 마스크를 적용하는 몇 가지 옵션이 있습니다.

모두 드러내기 빙 투명 마스크를 객체에 적용하여 객체 전체를 드러냅니다. 동일한 효과를 내려면 [레이어] 패널에서 [마스크 추가] 단추를 클릭합니다.

모두 숨기기 빙 불투명 마스크를 객체에 적용하여 객체 전체를 숨깁니다.

선택물 드러내기 퍽셀 선택물과 함께 사용해야 합니다. [선택물 드러내기]는 현재 퍽셀 선택물을 사용하여 투명한 퍽셀 마스크를 적용합니다. 비트맵 객체의 다른 퍽셀은 숨겨집니다. 동일한 효과를 내려면 퍽셀 선택물을 만들고 [마스크 추가] 단추를 클릭합니다.

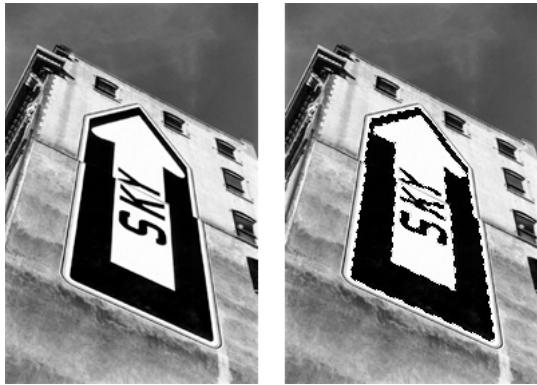
선택물 숨기기 퍽셀 선택물과 함께 사용해야 합니다. [선택물 숨기기]는 현재 퍽셀 선택물을 사용하여 불투명한 퍽셀 마스크를 적용합니다. 비트맵 객체의 다른 퍽셀은 표시됩니다. 동일한 효과를 내려면 퍽셀 선택물을 만들고 [마스크 추가] 단추를 Alt 키를 누른 상태에서 클릭(Windows)하거나 Option 키를 누른 상태에서 클릭(Mac OS)합니다.

[모두 드러내기]와 [모두 숨기기]를 사용하여 마스크 만들기

- 1 마스크할 객체를 선택합니다.
 - 2 객체를 표시하려면 [수정] > [마스크] > [모두 드러내기]를 선택합니다. 숨기려면 [수정] > [마스크] > [모두 숨기기]를 선택합니다.
 - 3 [도구] 패널에서 비트맵 페인트 도구를 선택합니다.
 - 4 [속성 관리자]에서 도구 옵션을 설정합니다.
- [마스크 모두 숨기기]를 적용한 경우에는 검정색 이외의 색상을 선택해야 합니다.
- 5 빙 마스크 위에 그립니다. 적용한 마스크의 유형에 따라 그린 영역에 마스크된 기본 객체가 숨겨지거나 표시됩니다.

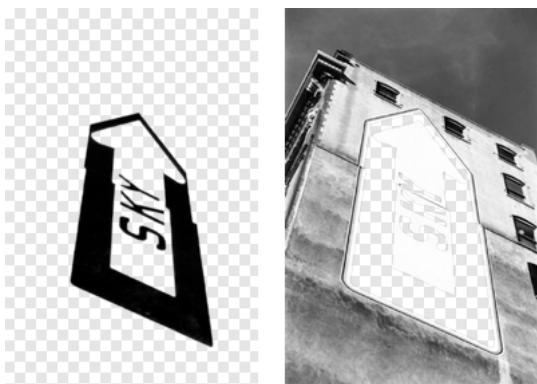
[선택물 드러내기]와 [선택물 숨기기]를 사용하여 마스크 만들기

- 1 [도구] 패널에서 [자동 선택 도구], [선택 윤곽 도구] 또는 [울가미 도구]를 선택합니다.
- 2 비트맵에서 픽셀을 선택합니다.



원본 이미지, 자동 선택 도구를 사용하여 선택한 픽셀

- 3 픽셀 선택물로 정의된 영역을 표시하려면 [수정] > [마스크] > [선택물 드러내기]를 선택합니다. 영역을 숨기려면 [수정] > [마스크] > [선택물 숨기기]를 선택합니다.



선택물 드러내기 및 선택물 숨기기의 결과

비트맵 마스크는 픽셀 선택물을 사용하여 적용됩니다. [도구] 패널에 있는 비트맵 도구를 사용하여 마스크된 객체의 나머지 픽셀을 드러내거나 숨기도록 마스크를 추가로 편집할 수 있습니다.

Photoshop 레이어 마스크 가져오기 및 내보내기

Photoshop에서는 레이어 마스크 또는 그룹화된 레이어를 사용하여 이미지를 마스크할 수 있습니다. Fireworks에서는 편집 기능을 그대로 유지하면서 레이어 마스크를 사용하는 이미지를 가져올 수 있습니다. 레이어 마스크는 비트맵 마스크로 가져옵니다.

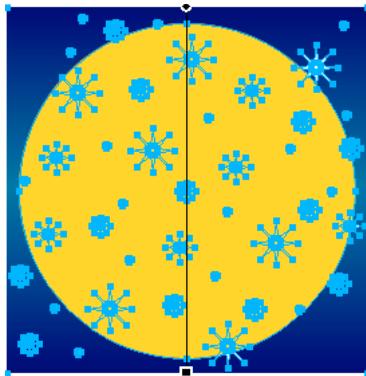
Fireworks 마스크도 Photoshop으로 내보낼 수 있습니다. Fireworks 마스크는 Photoshop 레이어 마스크로 변환됩니다. 마스크된 객체에 텍스트가 있는 경우 Photoshop에서 텍스트 편집성을 유지하려면 [내보낼 때 모양보다 편집성 유지]를 선택해야 합니다.

참고: 마스크 객체로 사용되는 텍스트는 비트맵으로 변환되므로 Photoshop으로 가져온 후에는 텍스트로 편집할 수 없게 됩니다.

객체를 그룹화하여 마스크 형성

둘 이상의 객체를 그룹화하여 마스크를 만들 때, 맨 위의 객체가 마스크 객체가 됩니다. 맨 위 객체의 유형이 마스크의 유형(벡터 또는 비트맵)을 결정합니다.

- 겹쳐 있는 두 개 이상의 객체를 Shift 키를 누른 상태에서 클릭합니다.



다른 레이어에서 객체를 선택 할 수도 있습니다.

- [수정] > [마스크] > [마스크로 그룹화]를 선택합니다.



마스크 선택 및 이동

마스크 축소판을 사용하여 마스크 및 마스크된 객체 선택

[레이어] 패널에서 축소판을 사용하면 다른 객체에 영향을 주지 않고 마스크나 마스크된 객체를 선택하고 편집할 수 있습니다.

마스크 축소판을 선택하면 [레이어] 패널에서 그 옆에 마스크 아이콘이 나타납니다. [속성 관리자]에는 마스크의 속성이 표시되어 해당 속성을 편집할 수 있습니다.

- 마스크를 선택하려면 [레이어] 패널에서 마스크 축소판을 클릭합니다.
- 마스크된 객체를 선택하려면 [레이어] 패널에서 마스크된 객체 축소판을 클릭합니다.

[하위 선택 도구]를 사용하여 마스크 및 마스크된 객체 선택

[하위 선택 도구]를 사용하여 캔버스에서 마스크의 다른 구성 요소를 선택하지 않고 마스크와 마스크된 객체를 개별적으로 선택합니다. [속성 관리자]에 선택된 객체의 속성이 표시됩니다.

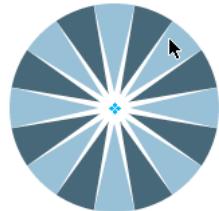
- [하위 선택 도구]를 사용하여 캔버스에서 객체를 클릭합니다.

마스크 및 마스크된 객체 이동

마스크와 마스크된 객체의 위치를 바꿀 수 있습니다. 마스크와 마스크된 객체를 한꺼번에 또는 개별적으로 이동할 수 있습니다.

마스크 및 마스크된 객체를 한꺼번에 이동

- 1 [포인터 도구]를 사용하여 캔버스에서 마스크를 선택합니다.
- 2 마스크를 새 위치로 드래그하되 이동 핸들은 마스크된 객체를 마스크와 별도로 이동하려는 경우에만 드래그합니다.

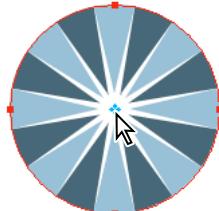


마스크 및 마스크된 객체를 링크 해제하여 개별적으로 이동

- 1 [레이어] 패널에서 마스크의 링크 아이콘을 클릭합니다.
이렇게 하면 개별적으로 이동할 수 있도록 마스크가 마스크된 객체로부터 링크 해제됩니다.
- 2 마스크 또는 마스크된 객체의 축소판을 선택합니다.
- 3 [포인터 도구]를 사용하여 캔버스에서 하나 이상의 객체를 드래그합니다.
- 4 마스크된 객체를 마스크에 다시 링크하려면 [레이어] 패널에서 마스크 축소판 사이를 클릭합니다.

이동 핸들을 사용하여 마스크를 개별적으로 이동

- 1 [포인터 도구]를 사용하여 캔버스에서 마스크를 선택합니다.
- 2 [하위 선택 도구]를 선택하고 마스크의 이동 핸들을 새 위치로 드래그합니다.



이동 핸들을 사용하여 마스크에서 마스크된 객체를 개별적으로 이동

- 1 [포인터 도구]를 사용하여 캔버스에서 마스크를 선택합니다.
- 2 이동 핸들을 새 위치로 드래그합니다.

객체가 마스크의 위치에 영향을 주지 않고 이동됩니다.



참고: 마스크된 객체가 두 개 이상 있으면 마스크된 모든 객체가 한꺼번에 이동됩니다.

마스크된 객체를 서로 개별적으로 이동

- ❖ 하위 선택 도구로 객체를 클릭하여 선택하고 드래그합니다.

이것은 마스크된 다른 객체를 이동하지 않고 마스크된 각 객체를 선택하고 이동할 수 있는 유일한 방법입니다.

마스크 편집

마스크의 위치, 모양 및 색상을 수정하여 마스크된 객체의 가시성을 변경할 수 있습니다. 마스크의 유형 및 적용 방법을 변경할 수도 있습니다. 또한 마스크를 바꾸거나 사용하지 않거나 삭제할 수 있습니다. 마스크를 편집한 결과는 마스크 객체 자체가 캔버스에 표시되지 않더라도 [레이어] 패널의 축소판에 즉시 표시됩니다.

마스크된 객체를 수정할 수도 있습니다. 마스크를 이동하지 않고 마스크된 객체를 재배열할 수 있습니다. 마스크된 추가 객체를 기존 마스크 그룹에 추가할 수도 있습니다.

선택한 마스크의 모양 수정

- ❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 비트맵 드로잉 도구를 사용하여 비트맵 마스크 위에 그립니다.
 - [하위 선택 도구]를 사용하여 벡터 마스크 객체의 점을 이동합니다.

선택한 마스크의 색상 수정

- 회색 음영 비트맵 마스크의 경우 비트맵 도구로 다양한 회색 음영 색상 값을 사용하여 마스크 위에 그립니다.
- 회색 음영 벡터 마스크의 경우 마스크 객체의 색상을 변경합니다.

참고: 밝은 색상을 사용하여 마스크된 객체를 표시하고, 어두운 색상을 사용하여 마스크된 객체를 숨깁니다.

마스크에 마스크 객체를 더 추가

- 1 추가할 객체를 하나 이상 선택하고 [편집] > [잘라내기]를 선택하여 해당 객체를 잘라냅니다.
- 2 [레이어] 패널에서 마스크된 객체의 축소판을 선택합니다.
- 3 [편집] > [마스크로 붙여넣기]를 선택합니다.
- 4 기존 마스크를 바꿀지 또는 기존 마스크에 추가할지 묻는 메시지가 나타나면 [추가]를 선택합니다.

변형 도구를 사용하여 마스크 수정

- 1 [포인터 도구]를 사용하여 캔버스에서 마스크를 선택합니다.

2 변형 도구를 사용하거나 [수정] > [변형] 하위 메뉴의 명령을 사용하여 마스크에 변형을 적용합니다.

먼저 [레이어] 패널에서 마스크 객체로부터 마스크를 링크 해제하고 변형을 수행하면 마스크 객체에만 변형이 적용됩니다.

마스크된 선택물에 마스크된 객체 추가

1 추가할 객체를 하나 이상 선택하고 [편집] > [잘라내기]를 선택하여 해당 객체를 잘라냅니다.

2 [레이어] 패널에서 마스크된 객체의 축소판을 선택합니다.

3 [편집] > [안에 붙여넣기]를 선택합니다.

참고: 획과 칠을 사용하여 원본 마스크를 적용한 경우에만 기존 마스크에 [안에 붙여넣기] 명령을 사용하여 마스크 객체의 획과 칠을 표시할 수 있습니다.

마스크 바꾸기

1 마스크로 사용할 객체를 하나 이상 선택하고 [편집] > [잘라내기]를 선택하여 해당 객체를 잘라냅니다.

2 레이어 패널에서 마스크된 객체의 축소판을 선택하고 [편집] > [마스크로 붙여넣기]를 선택합니다.

3 기존 마스크를 바꿀지 또는 기존 마스크에 추가할지 묻는 메시지가 나타나면 [바꾸기]를 클릭합니다.

선택된 마스크 비활성화 또는 활성화

마스크를 사용하지 않으면 일시적으로 마스크가 숨겨집니다.

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [레이어] 패널의 [옵션] 메뉴에서 [마스크 사용 안 함] 또는 [마스크 사용]을 선택합니다.
- [수정] > [마스크] > [마스크 사용 안 함] 또는 [마스크 사용]을 선택합니다.

[마스크 사용 안 함]을 선택하면 마스크 축소판에 빨간색 X가 나타납니다. X를 클릭하면 마스크를 사용할 수 있습니다.

선택한 마스크 삭제

마스크를 삭제하면 마스크가 영구히 제거됩니다.

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [레이어] 패널의 [옵션] 메뉴에서 [마스크 삭제]를 선택합니다.
- [수정] > [마스크] > [마스크 삭제]를 선택합니다.
- 마스크 축소판을 [레이어] 패널의 휴지통 아이콘으로 드래그합니다.

2 마스크를 삭제하기 전에 마스크된 객체에서 마스크 효과를 적용할지 또는 해제할지 선택합니다.

적용 객체의 변경 사항은 유지되지만 마스크를 편집할 수 없게 됩니다. 마스크된 객체가 벡터 객체이면 마스크 객체와 벡터 객체가 모두 하나의 비트맵 이미지로 변환됩니다.

버리기 변경 사항을 제거하고 객체를 원본 형태로 복구합니다.

취소 삭제 작업을 중단하고 마스크를 그대로 둡니다.

마스크 적용 방법 변경

마스크를 선택하면 [속성] 관리자에서 마스크 적용 방법을 변경할 수 있습니다. 속성 관리자가 최소화되어 있는 경우 화장 화살표를 클릭하면 모든 속성이 표시됩니다.

벡터 마스크는 기본적으로 패스 외곽선을 사용하여 적용됩니다. 마스크의 칠과 획을 표시하면 [안에 붙여넣기]를 사용하여 마스크를 만드는 것과 같은 결과가 나타납니다.



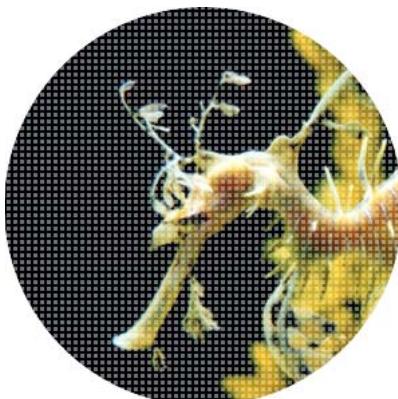
[칠과 획 표시]를 켜고 패스 외곽선을 사용하여 적용한 벡터 마스크

알파 채널을 사용하여 비트맵 마스크를 적용하면 패스 외곽선을 사용하여 적용한 벡터 마스크와 비슷한 모양의 마스크를 만들 수 있습니다. 마스크 객체의 투명도는 마스크되는 객체의 가시성에 영향을 줍니다.



알파 채널을 사용하여 적용한 비트맵 마스크

회색 음영 모양을 사용하여 벡터 마스크와 비트맵 마스크를 모두 적용할 수 있습니다. 마스크 픽셀의 밝기에 따라 마스크된 객체가 표시될 정도가 결정됩니다. 밝은 픽셀은 마스크된 객체를 표시하는 반면 어두운 픽셀은 이미지를 숨기고 배경을 표시합니다. 마스크 객체에 패턴이나 그라디언트 칠이 포함된 경우 이 기법을 사용하면 흥미로운 효과를 낼 수 있습니다.



회색 음영 모양을 사용하여 적용한 패턴 칠이 있는 벡터 마스크

벡터 마스크를 비트맵 마스크로 변환할 수 있지만 비트맵 마스크를 벡터 마스크로 변환할 수는 없습니다.

패스 외곽선을 사용하여 벡터 마스크 적용

- ❖ 벡터 마스크를 선택하고 [속성] 관리자에서 [패스 외곽선]을 선택합니다.

벡터 마스크의 칠과 획 표시

- ❖ 패스 외곽선을 사용하여 적용한 벡터 마스크를 선택하고 [속성 관리자]에서 [칠과 획 표시]를 선택합니다.

알파 채널을 사용하여 비트맵 마스크 적용

- ❖ 비트맵 마스크를 선택하고 [속성] 관리자에서 [알파 채널]을 선택합니다.

회색 음영 모양을 사용하여 벡터 또는 비트맵 마스크 적용

- ❖ 마스크를 선택하고 [속성] 관리자에서 [회색 음영 모양]을 선택합니다.

벡터 마스크를 비트맵 마스크로 변환

- 1 [레이어] 패널에서 마스크 객체의 축소판을 선택합니다.
- 2 [수정] > [선택물 병합]을 선택합니다.

블렌드 및 투명도

합성은 둘 이상의 겹쳐진 객체의 투명도 또는 색상 상호 작용을 변경하는 프로세스입니다. Fireworks에서 블렌드 모드를 사용하면 합성 이미지를 만들 수 있습니다.

블렌드 모드 정보

블렌드 모드를 선택하면 선택한 객체 전체에 블렌드 모드가 적용됩니다. 단일 문서나 레이어의 객체에 해당 문서나 레이어의 나머지 객체와 다른 블렌드 모드를 적용할 수 있습니다.

서로 다른 블렌드 모드를 가진 객체가 그룹화되면 그룹의 블렌드 모드가 개별 블렌드 모드에 우선합니다. 객체의 그룹을 해제하면 각 객체의 개별 블렌드 모드가 복구됩니다.

참고: 심볼 편집 모드를 종료하면 심볼 내 블렌드 모드는 무시됩니다.

블렌드 모드의 요소

블렌드 색상 블렌드 모드가 적용되는 색상입니다.

블투명도 블렌드 모드가 적용되는 투명도입니다.

기본 색상 블렌드 색상 밑에 있는 픽셀 색상입니다.

결과 색상 기본 색상에 블렌드 모드 효과를 적용한 결과입니다.

블렌드 모드

색조, 채도 및 색상 혼합 모드 사용은 Photoshop에서와 동일한 방식으로 작동합니다. 블렌드 모드에 대한 자세한 내용은 블렌드 모드에 대한 [Jim Babbage의 기사를](#) 참조하십시오.

보통 블렌드 모드를 적용하지 않습니다.

디졸브 현재 레이어와 배경 레이어 사이에서 색상을 임의로 선택하여 블렌드 효과를 만듭니다.

어둡게 블렌드 색상과 기본 색상 중 더 어두운 색상을 선택하여 결과 색상으로 사용합니다. 이 모드에서는 블렌드 색상보다 더 밝은 픽셀만 바뀝니다.

곱하기 기본 색상에 블렌드 색상을 곱하여 색상을 어둡게 만듭니다.

색상 번 각 채널의 기본 색상을 어둡게 하여 대비를 높이고 블렌드 색상을 반영합니다. 흰색과 블렌딩하는 경우에는 변화가 없습니다.

선행 번 현재 및 배경 레이어의 각 채널을 검사하고, 블렌드 색상을 반영하기 위해 밝기를 줄여 배경색을 어둡게 합니다. 전체 효과는 이미지를 어둡게 하는 것입니다. 중간 색상이 흰색이므로 흰색을 사용한 선행 번 블렌드는 효과가 없습니다.

밝게 블렌드 색상과 기본 색상 중 더 밝은 색상을 선택하여 결과 색상으로 사용합니다. 이 모드에서는 블렌드 색상보다 더 어두운 픽셀만 바릅니다.

스크린 반전된 블렌드 색상에 기본 색상을 곱하여 표백 효과를냅니다.

색상 닻지 기본 색상을 밝게 함으로써 대비를 줄여 블렌드 색상을 반영합니다. 검은색과 블렌딩하는 경우에는 변화가 없습니다.

선형 닻지 현재 및 배경 레이어의 각 채널을 검사하고 밝기를 늘려 블렌드 색상을 반영하기 위해 배경색을 밝게 합니다. 전체 효과는 이미지를 밝게 하는 것입니다. 중간 색상이 검정색이므로 검정색을 사용한 선형 닻지 블렌드는 효과가 없습니다.

오버레이 기본 색상에 따라 색상을 곱하거나 스크린합니다. 패턴 또는 색상이 기본 색상의 밝은 영역과 어두운 영역을 유지하면서 기존 픽셀과 오버레이됩니다. 기본 색상은 바뀌지 않지만 블렌드 색상과 혼합되어 원래 색상의 밝기 또는 어둡기를 반영합니다.

소프트 라이트 블렌드 색상에 따라 색상을 어둡게 하거나 밝게 합니다. 이 효과는 확산된 스포트라이트를 이미지에 비추는 것과 유사합니다. 블렌드 색상(광원)이 50% 회색보다 밝은 경우, 이미지는 닻지를 적용한 것처럼 밝아집니다. 블렌드 색상이 50% 회색보다 어두운 경우 이미지는 번을 적용한 것처럼 어두워집니다. 순수한 검은색이나 흰색으로 칠하면 확연하게 더 어둡거나 더 밝은 영역이 생기지만 순수한 검은색이나 흰색이 되지는 않습니다.

하드 라이트 블렌드 색상에 따라 색상을 곱하거나 스크린합니다. 이 효과는 강한 스포트라이트를 이미지에 비추는 것과 유사합니다. 블렌드 색상(광원)이 50% 회색보다 밝은 경우, 이미지는 스크린을 적용한 것처럼 밝아집니다. 이미지에 밝은 영역을 추가할 때 유용합니다. 블렌드 색상이 50% 회색보다 어두운 경우 이미지는 곱하기를 적용한 것처럼 어두워집니다. 이미지에 어두운 영역을 추가할 때 유용합니다. 순수한 검은색이나 흰색으로 칠하면 순수한 검은색이나 흰색이 됩니다.

선명한 라이트 [색상 번] 및 [색상 닻지] 모드의 효과를 결합하는 대비 증가 블렌드 모드입니다. 블렌드 색상이 중간 회색보다 어두운 경우 선명한 라이트는 대비를 늘려 이미지를 어둡게 하거나 번합니다. 그렇지 않은 경우에는 대비를 줄여 이미지를 밝게 하거나 닻지합니다.

선형 라이트 밝기를 조정하는 [선형 번]과 [선형 닻지]의 조합입니다. 블렌드 레이어 색상이 중간 회색보다 어두운 경우 [선형 라이트]는 이미지 밝기를 줄입니다. 그렇지 않은 경우 [선형 라이트]는 이미지 밝기를 높입니다.

핀 라이트 블렌드 색상에 따라 색상을 대체합니다. 블렌드 색상이 50% 회색보다 밝으면 블렌드 색상보다 어두운 픽셀이 변경됩니다. 블렌드 색상이 50% 회색보다 어두우면 블렌드 색상보다 밝은 픽셀이 변경됩니다.

짙게 혼합 이미지의 색상을 단지 8개의 순수 색상으로 줄입니다.

차이 기본 색상에서 블렌드 색상을 빼거나 블렌드 색상에서 기본 색상을 뺍니다. 이 경우 밝기가 강한 색상에서 밝기가 약한 색상을 뺍니다.

제외 차이 모드와 비슷하지만 대비가 더 낮은 효과를 만듭니다. 흰색과 블렌딩하면 기본 색상 값이 반전됩니다. 검은색과 블렌딩하는 경우에는 변화가 없습니다.

색조 블렌드 색상의 색조 값에 기본 색상의 광도와 채도를 결합하여 결과 색상을 만듭니다.

채도 블렌드 색상의 채도에 기본 색상의 광도와 색조를 결합하여 결과 색상을 만듭니다.

색상 블렌드 색상의 색조와 채도에 기본 색상의 광도를 결합하여 결과 색상을 만듭니다. 이 모드에서는 단색 이미지에 색상을 적용하고 컬러 이미지의 농도를 얇게 하는 회색 레벨이 보존됩니다.

광도 블렌드 색상의 광도에 기본 색상의 색조와 채도를 결합합니다.

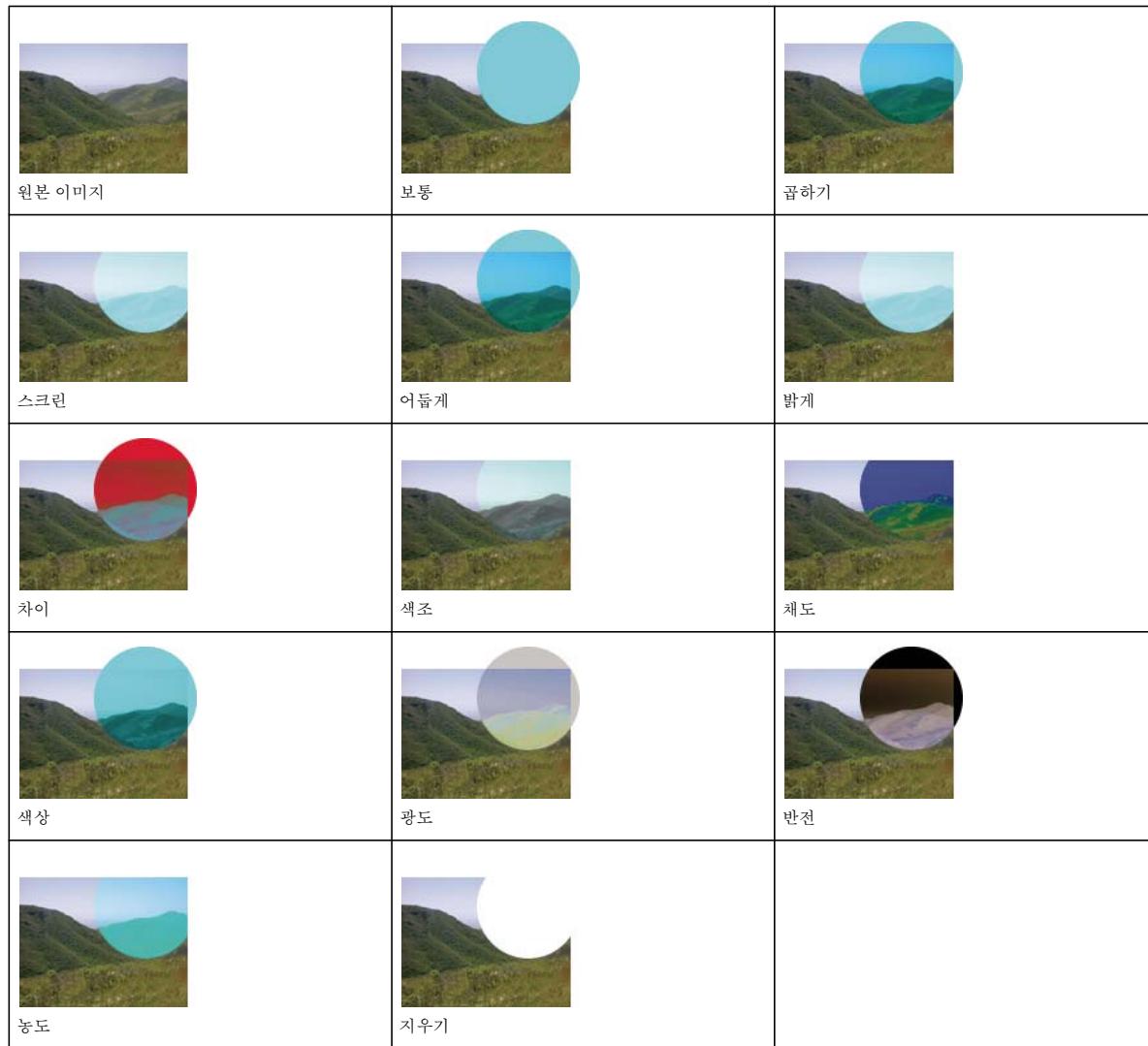
반전 기본 색상을 반전시킵니다.

농도 기본 색상에 회색을 추가합니다.

지우기 배경 이미지에 있는 해당 픽셀을 비롯하여 모든 기본 색상 픽셀을 제거합니다.

블렌드 모드(특히 Photoshop 블렌드 모드)에 대한 일반 정보와 예제는 다음 웹 사이트 www.pegtop.net/delphi/articles/blendmodes/를 참조하십시오.

블렌드 모드의 예제



불투명도 조정 및 블렌드 적용

[속성 관리자]나 [레이어] 패널을 사용하여 선택한 객체의 불투명도를 조정하고 블렌드 모드를 적용합니다. [불투명도]를 100으로 설정하면 객체가 완전히 불투명하게 렌더링되고, 0으로 설정하면 객체가 완전히 투명하게 렌더링됩니다.

객체를 그리기 전에 블렌드 모드와 불투명도를 지정할 수도 있습니다.

객체를 그리기 전에 블렌드 모드 및 불투명도 지정

❖ [도구] 패널에서 원하는 도구를 선택하고, 객체를 그리기 전에 [속성] 관리자에서 블렌드 및 불투명도 옵션을 설정합니다.

참고: 일부 도구에는 블렌드 및 불투명도 옵션을 사용할 수는 없습니다.

기존 객체의 블렌드 모드 및 불투명도 레벨 설정

- 1 두 객체가 겹쳐진 상태에서 위에 있는 객체를 선택합니다.
- 2 [레이어] 패널이나 [속성] 관리자의 [블렌드 모드] 팝업 메뉴에서 블렌드 옵션을 선택합니다.

- 3 [블투명도] 팝업 슬라이더로 설정을 선택하거나 텍스트 상자에 값을 입력합니다.

객체를 그릴 때 적용할 기본 블렌드 모드 및 블투명도 레벨 설정

- 1 [선택] > [선택 취소]를 선택하여 블렌드 모드와 블투명도가 실수로 적용되지 않도록 합니다.
- 2 벡터 또는 비트맵 드로잉 도구를 선택하고 [속성] 관리자에서 블렌드 모드와 블투명도 레벨을 선택합니다.
선택한 블렌드 모드와 블투명도 레벨은 이후에 해당 도구로 그리는 객체의 기본값으로 사용됩니다.

색상 칠 라이브 필터

Fireworks의 [색상 칠 라이브 필터]를 사용하면 객체의 블투명도 및 블렌드 모드를 변경하여 객체의 색상을 조정할 수 있습니다. [색상 칠] 필터는 블투명도 및 블렌드 모드가 다른 두 객체를 겹치는 것과 동일한 효과를 냅니다.

11장: 스타일, 심볼 및 URL

Adobe® Fireworks®에는 스타일, 심볼 및 URL을 저장하고 다시 사용할 수 있는 세 개의 패널이 있습니다. 스타일은 [스타일] 패널에 저장하고 현재 문서의 심볼은 [문서 라이브러리] 패널에 저장하며 URL은 [URL] 패널에 저장합니다. 기본적으로 세 패널 모두 에셋 패널 그룹에 구성되어 있습니다.

Fireworks에서 스타일 및 심볼 사용에 대한 비디오 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/lrvid4033_fw_kr를 참조하십시오.

스타일

스타일을 만들어 미리 정의된 칠, 획, 필터 및 텍스트 속성 집합을 저장하고 다시 적용할 수 있습니다. 객체에 스타일을 적용하면 스타일의 특성이 해당 객체에 나타납니다.

참고: 비트맵 객체는 스타일의 필터 속성만 받습니다.



Fireworks에는 미리 정의된 스타일이 많이 있습니다. 스타일을 추가, 변경 및 제거할 수 있습니다. Fireworks DVD와 Adobe 웹 사이트에는 Fireworks로 가져올 수 있는 미리 정의된 스타일이 더욱 많이 있습니다. 스타일을 내보내어 다른 Fireworks 사용자와 공유하거나 다른 Fireworks 문서에서 스타일을 가져올 수도 있습니다.

스타일 적용

[스타일] 패널을 사용하여 객체, 텍스트, 그룹 및 자동 모양에 스타일의 전체 범위를 만들고, 저장하고, 적용합니다.

 문서에 있는 스타일의 하위 집합에 빠르게 액세스하려면 [속성 관리자]의 현재 스타일 메뉴를 사용합니다.

- 1 스타일을 적용할 객체를 캔버스에서 선택합니다.
- 2 [윈도우] > [스타일]을 선택하여 스타일 패널을 표시합니다.
- 3 [현재 문서]를 선택하여 현재 사용되는 스타일에 액세스하거나 팝업 메뉴에서 미리 설정 스타일을 선택하여 미리 설정 Fireworks 스타일에 액세스합니다.

참고: 문서에 스타일이 없는 경우 미리 설정 스타일 중 하나를 선택할 때까지 스타일 패널이 비어 있습니다.

- 4 패널에서 스타일을 클릭합니다.

기타 도움말 항목

148페이지의 “[스타일 저장 및 가져오기](#)”

148페이지의 “[편집 또는 스타일 재정의](#)”

149페이지의 “[스타일 링크 끊기](#)”

스타일 만들기 및 삭제

선택한 객체, 그룹, 텍스트 또는 자동 모양의 속성을 기반으로 스타일을 만들 수 있습니다. 다음과 같은 속성을 스타일에 저장할 수 있습니다.

- 패턴, 텍스처 및 벡터 그라디언트 속성(각도, 위치, 불투명도 등)을 비롯한 칠 유형 및 색상
- 획 유형 및 색상
- 필터
- 글꼴, 포인트 크기, 스타일(굵게, 기울임체 또는 밑줄), 정렬, 앤티앨리어스, 자동 자간, 수평 크기 조절, 자간 및 행간과 같은 텍스트 속성

사용자 정의 스타일은 삭제하면 다시 복구할 수 없지만 현재 해당 스타일을 사용 중인 객체에서는 스타일의 속성이 유지됩니다.

스타일 만들기

- 1 원하는 획, 칠, 필터 또는 텍스트 속성이 적용된 벡터 객체, 텍스트, 그룹 또는 자동 모양을 만들거나 선택합니다.
 - 2 [스타일] 패널 아래쪽에 있는 [새 스타일] 단추  또는 [속성 관리자]를 클릭합니다.
 - 3 스타일에 포함할 속성을 선택합니다.
- 참고: 다른 텍스트 속성을 저장하려면 [기타 텍스트] 옵션을 사용합니다.
- 4 스타일에 이름을 지정하고 [확인]을 클릭합니다.

스타일 이름 변경하기

- 1 [스타일] 패널에서 스타일을 선택합니다.
- 2 [스타일] 패널의 [옵션] 메뉴에서 [스타일 이름 변경]을 선택합니다.
- 3 스타일의 새 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

기존 스타일을 기반으로 새 스타일 만들기

- 1 선택한 객체에 기존 스타일을 적용합니다.
- 2 객체의 속성을 편집합니다.
- 3 스타일을 만들어 속성을 저장합니다.

스타일 삭제

- 1 [스타일] 패널에서 스타일을 선택합니다.
- 스타일을 여러 개 선택하려면 Shift 키를 누른 상태에서 클릭하고, 인접하지 않은 스타일을 여러 개 선택하려면 Ctrl 키 (Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 클릭합니다.
- 2 [삭제] 단추 를 클릭합니다.
- 이전 상태로 객체를 되돌리려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.
- 적용한 스타일을 실행 취소합니다.
 - 속성을 수동으로 편집하여 스타일을 적용하기 전과 같은 상태로 설정합니다.

필요한 경우 객체의 속성을 Fireworks 기본값으로 설정하는 기본 스타일을 만들 수 있습니다. 객체를 만들고 선택하여 새 스타일로 저장하고 [새 스타일] 속성 대화 상자에서 옵션은 선택하지 않아야 합니다. 이 "기본" 또는 "빈" 스타일은 다른 스타일의 모든 속성을 재설정하지만 객체를 이전 모양으로 되돌리지는 않습니다.

편집 또는 스타일 재정의

스타일을 편집하여 칠이나 획과 같은 특정 속성을 활성화 또는 비활성화합니다. 스타일을 재정의하여 포함된 필터를 수정합니다.

스타일을 편집 또는 재정의하면 스타일이 적용된 모든 객체가 자동으로 업데이트됩니다. 하지만 선택한 객체와 스타일 사이의 링크를 끊을 수도 있습니다. (149페이지의 “[스타일 링크 끊기](#)” 참조)

기타 도움말 항목

124페이지의 “[라이브 필터 편집 및 사용자 정의](#)”

스타일 편집

- 1 [선택] > [선택 취소]를 선택하여 캔버스에 있는 객체를 선택 취소합니다.
- 2 스타일 패널에서 스타일을 두 번 클릭합니다.
- 3 [스타일 편집] 대화 상자에서 속성을 선택하거나 선택 취소합니다.
- 4 [확인]을 클릭하여 변경 사항을 스타일에 적용합니다.

스타일 재정의

- 1 캔버스에서 스타일을 사용하는 객체를 선택합니다.
- 2 [속성 관리자]에서 적용된 필터를 수정한 다음 [스타일 재정의] 단추를 클릭합니다.

참고: 그룹에서 스타일을 재정의하는 경우 효과만 재정의됩니다. 모든 패스 속성이 무시됩니다.

 현재 문서 스타일 내에서 스타일을 다른 스타일로 신속하게 바꾸려면 [스타일] 패널에서 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채로 한 스타일을 다른 스타일로 드래그합니다.

스타일 저장 및 가져오기

시간을 절약하고 일관성을 유지하려는 경우 다른 사람이 사용할 수 있도록 스타일을 내보내어 공유할 수 있습니다.

스타일 라이브러리 저장

생성 또는 편집한 스타일을 스타일 라이브러리로 저장할 수 있습니다. 스타일 이름은 알파벳순으로 정렬되어 있습니다. 스타일은 그룹, 자동 모양 및 심볼에도 적용될 수 있습니다.

- 1 스타일 패널의 [옵션] 메뉴에서 [스타일 라이브러리 저장]을 선택합니다.
- 2 스타일 라이브러리의 이름 및 위치를 입력합니다.
- 3 [저장]을 클릭합니다.

스타일 가져오기

- 1 스타일 패널의 [옵션] 메뉴에서 [스타일 라이브러리 가져오기]를 선택합니다.
- 2 가져올 스타일 라이브러리(*.stl)를 선택합니다. 스타일 라이브러리는 Fireworks의 여러 세션과 여러 문서에서 사용할 수 있습니다.

현재 문서로 스타일 로드

- 1 [스타일] 패널의 [옵션] 메뉴에서 [스타일 로드]를 선택합니다.
- 2 현재 문서에 로드할 스타일 라이브러리(*.stl)를 선택합니다. 로드된 스타일을 현재 문서에 사용할 수 있습니다.

스타일 아이콘 크기 변경

- ❖ 스타일 미리 보기 아이콘의 크기를 변경하려면 [스타일] 패널의 [옵션] 메뉴에서 [큰 아이콘]을 선택하여 큰 미리 보기 크기와 작은 미리 보기 크기 간에 전환합니다.

스타일을 적용하지 않고 한 객체에서 다른 객체로 속성 복사

- 1 복사할 속성이 있는 객체를 선택합니다.
- 2 [편집] > [복사]를 선택합니다.
- 3 원본 객체를 선택 취소한 다음, 새 속성을 적용할 객체를 선택합니다.
- 4 [편집] > [속성 붙여넣기]를 선택합니다.

스타일 링크 끊기

객체와 해당 객체에 적용된 스타일 사이의 링크를 끊을 수 있습니다. 객체에는 같은 속성이 유지되지만 스타일이 변경되더라도 더 이상 변경되지 않습니다.

- 1 스타일이 적용된 객체를 선택합니다.
 - 2 [속성 관리자]의 오른쪽 아래 영역에 있는 [스타일 링크 끊기] 단추를 클릭합니다.
-  [속성 관리자]가 최소화되면 [스타일] 패널 메뉴에서 [스타일 링크 끊기]를 선택합니다.

객체에서 스타일 덮어쓰기 제거

- 1 스타일을 적용한 후 변경한 객체를 선택합니다.
- 2 [스타일] 패널의 [옵션] 메뉴에서 [재정의 지우기]를 선택합니다.

현재 문서에서 사용되지 않는 스타일 선택

- ❖ [최적화] 패널의 [옵션] 메뉴에서 [사용하지 않은 스타일 선택]을 선택합니다.

스타일 복제

- 1 [스타일] 패널에서 스타일을 선택합니다.
- 2 [스타일] 패널의 [옵션] 메뉴에서 [스타일 복제]를 선택합니다.

심볼

Fireworks에서 재사용 가능한 그래픽 요소는 심볼로 간주됩니다. Fireworks에는 그래픽, 애니메이션 및 단추의 세 가지 심볼 유형이 있습니다. 원본 심볼 객체를 편집하면 복사된 인스턴스가 자동으로 변경되어 편집된 심볼을 반영합니다(둘 사이의 링크를 끊지 않은 경우).

심볼은 여러 상태에 걸쳐 단추 및 애니메이션 객체를 만들 경우에도 유용합니다.

심볼에 대한 자세한 내용은 개발 센터에서 [스타일 및 심볼 이해](#)를 참조하십시오.

기타 도움말 항목

177페이지의 “[단추 심볼 만들기](#)”

200페이지의 “[애니메이션 심볼 만들기](#)”

심볼 만들기

모든 객체, 텍스트 블록 또는 그룹에서 심볼을 만들어 [에셋] 패널의 [공용 라이브러리] 탭에 저장하고 여기에서 해당 심볼을 편집하고 문서에 배치할 수 있습니다.

선택한 객체에서 심볼 만들기

- 1 객체를 선택하고 [수정] > [심볼] > [심볼로 변환]을 선택합니다.
- 2 [이름] 상자에 심볼 이름을 입력합니다.
- 3 심볼 유형을 선택합니다.
- 4 심볼의 도형을 왜곡하지 않고 크기를 조절하려면 [9슬라이스 크기 조절 안내선 사용]을 선택합니다. (46페이지의 “[9-슬라이스 크기 조절](#)” 참조)
- 5 심볼을 여러 문서에서 사용할 수 있도록 저장하려면 [공용 라이브러리에 저장] 옵션을 선택합니다.
- 6 [확인]을 클릭하여 심볼을 저장합니다.

선택한 객체는 심볼의 인스턴스가 되며, 속성 관리자에 심볼 옵션이 표시됩니다.

처음부터 새로 심볼 만들기

- 1 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - [편집] > [삽입] > [새 심볼]을 선택합니다.
 - [문서 라이브러리] 패널 옵션 메뉴에서 [새 심볼]을 선택합니다.
- 2 심볼 유형을 선택합니다.
- 3 9슬라이스 크기 조절 안내선을 사용하여 심볼의 크기를 조절하려면 [9슬라이스 크기 조절 안내선 사용] 옵션을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.
- 4 [도구] 패널에서 도구를 사용하여 심볼을 만듭니다.

심볼 인스턴스 배치

❖ [문서 라이브러리] 패널에서 현재 문서로 심볼을 드래그합니다.



캔버스에 있는 심볼의 인스턴스

심볼과 모든 해당 인스턴스 편집

심볼을 편집하면 모든 연관된 인스턴스가 자동으로 업데이트되며 대부분의 수정 사항을 반영합니다. 하지만 일부 속성은 독립적입니다. 자세한 내용은 152페이지의 “[특정 심볼 인스턴스 편집](#)”을 참조하십시오.

심볼을 분리하면 그래픽이 기본적으로 그룹화됩니다. 그래픽(단추, 스크롤 막대 등)을 그룹 해제하여 수정합니다. 나중에 그래픽을 다시 그룹화하고 심볼로 변환할 수 있습니다. 변환하기 전에 그래픽을 그룹화하지 않은 경우 심볼의 개별 그래픽을 편집할 수 있습니다.

심볼 편집

1 심볼 편집 모드에 들어가려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 캔버스에서 심볼 인스턴스를 두 번 클릭합니다.
- 인스턴스를 선택하고 [수정] > [심볼] > [심볼 편집]을 선택합니다.
- [문서 라이브러리] 패널에서 심볼 아이콘을 두 번 클릭합니다.
- (애니메이션 심볼에만 해당) [애니메이션] 대화 상자에서 [편집] 단추를 클릭합니다.

2 필요에 따라 심볼을 변경합니다.

참고: 선택된 심볼이 9슬라이스 크기 조절에 대해 활성화되지 않은 경우 상황 자체에서 심볼을 편집할 수 있습니다. [수정] > [심볼] > [제자리에서 편집]을 선택할 수 있습니다.

 심볼 크기를 조절할 때 왜곡을 방지 하려면 9슬라이스 크기 조절 안내선을 사용합니다. (46페이지의 “9-슬라이스 크기 조절” 참조)

심볼 편집에서 페이지 편집으로 전환

심볼을 편집하면 문서 패널이 심볼 편집 모드에 들어갑니다. 이 모드에서는 캔버스에 있는 다른 객체가 흐려져 전체 페이지 상황에서 심볼을 신속하게 수정할 수 있습니다. (9슬라이스 크기 조절을 사용하며 단독으로 표시되는 심볼만 예외입니다.)

심볼 편집에서 페이지 편집으로 전환하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 캔버스에서 빈 영역을 두 번 클릭합니다.
- [문서] 패널 위쪽에 있는 트레이에서 페이지 아이콘이나 뒤쪽 화살표를 클릭합니다. (심볼이 중첩되면 트레이에서도 포함하는 심볼에 액세스할 수 있습니다.)

심볼 이름 변경

1 [문서 라이브러리] 패널에서 심볼 이름을 두 번 클릭합니다.

2 [심볼로 변환] 대화 상자에서 이름을 변경하고 [확인]을 클릭합니다.

심볼 복제

1 [문서 라이브러리] 패널에서 심볼을 선택합니다.

2 [문서 라이브러리] 패널의 [옵션] 메뉴에서 [복제]를 선택합니다.

3 원하는 경우 복제의 이름과 형식을 변경하고 [확인]을 클릭합니다.

심볼 유형 변경

1 라이브러리에서 심볼의 이름을 두 번 클릭합니다.

2 다른 유형 옵션을 선택합니다.

[문서 라이브러리] 패널에서 사용하지 않는 심볼을 모두 선택합니다.

❖ [문서 라이브러리] 패널 [옵션] 메뉴에서 [사용하지 않은 항목 선택]을 선택합니다.

심볼과 모든 해당 인스턴스 삭제

- ❖ [문서 라이브러리] 패널에서 심볼을 휴지통 아이콘으로 드래그합니다.

심볼 교체

- 1 캔버스에서 심볼을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [심볼 교체]를 선택합니다.
- 2 [심볼 교체] 대화 상자에서 [문서 라이브러리]의 또 다른 심볼을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

특정 심볼 인스턴스 편집

인스턴스를 두 번 클릭하여 편집하면 실제로 심볼 자체가 편집됩니다. 현재 인스턴스만 편집하려면 인스턴스와 심볼 사이의 링크를 끊어야 합니다. 그러면 둘 사이의 관계가 영구적으로 끊어집니다. 나중에 심볼을 편집해도 이전의 인스턴스에 반영되지 않습니다.

단추 심볼에 있는 여러 기능을 사용하면 각 인스턴스에 고유한 단추 텍스트 및 URL을 지정하면서 심볼과 인스턴스 사이의 관계를 유지할 수 있습니다.

구성 요소 심볼의 JavaScript 비헤이비어를 조정하려면 [심볼 속성] 패널에서 값을 편집합니다. 해당 패널에 사용자 정의 가능한 속성을 추가하려면 심볼과 연관된 JavaScript 파일을 편집해야 합니다.

참고: JavaScript를 사용하여 구성 요소에 대한 높이 및 폭 속성을 설정할 수 없습니다.

심볼 링크 끊기

- 1 인스턴스를 선택합니다.
- 2 [수정] > [심볼] > [분리]를 선택합니다.

선택한 인스턴스는 그룹이 됩니다. [문서 라이브러리] 패널의 심볼은 더 이상 이 그룹과 연관이 없습니다. 심볼에서 분리되면 이전의 단추 인스턴스는 단추 심볼 특성을 잃고 이전의 애니메이션 인스턴스는 애니메이션 심볼 특성을 잃게 됩니다.

심볼 링크를 끊지 않고 인스턴스 편집

- 1 인스턴스를 선택합니다.
- 2 속성 관리자에서 인스턴스 속성을 수정합니다.

심볼 및 기타 인스턴스에 영향을 주지 않고 이러한 인스턴스 속성을 수정할 수 있습니다.

- 블렌드 모드
- 불투명도
- 필터
- 폭 및 높이
- x 및 y 좌표

구성 요소 심볼 만들기 및 사용

구성 요소 심볼은 지능적으로 크기를 조절할 수 있으며 JavaScript(JSF) 파일을 사용하여 특정 속성이 지정되는 그래픽 심볼입니다. 구성 요소 심볼은 다기능 심볼이라고도 합니다. [속성] 패널을 사용하여 인스턴스를 수정하면 심볼 및 다른 모든 인스턴스가 영향을 받습니다. 하지만 [심볼 속성] 패널([윈도우] > [심볼 속성])에서 매개변수를 수정한 경우에는 선택한 인스턴스만 영향을 받습니다.

Fireworks에는 미리 디자인된 구성 요소 심볼의 라이브러리가 포함되어 있으며, 이러한 심볼은 특정 웹 사이트 또는 사용자 인터페이스의 모양에 맞게 사용자 정의할 수 있습니다.

문서에 구성 요소 심볼 추가

- 1 [윈도우] 메뉴에서 [공용 라이브러리]를 선택합니다.
- 2 심볼을 사용하려면 공용 라이브러리 패널에서 Fireworks 캔버스로 심볼을 드래그 앤 드롭합니다.

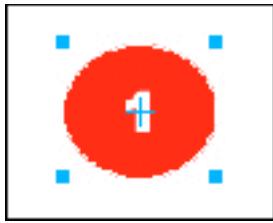
구성 요소 심볼 속성 조정

- 1 캔버스에서 심볼을 선택합니다.
 - 2 [심볼 속성] 패널([윈도우] > [심볼 속성])에서 상태, 레이블 및 색상과 같은 매개 변수를 조정합니다.
-  HTML 기반 웹 및 소프트웨어 프로토타입에 대해 상호 작용 방식의 단추를 만들려면 165페이지의 “[상호 작용 슬라이스](#)”를 참조하십시오.

구성 요소 심볼 만들기

자세한 내용은 [Fireworks에서 다기능 심볼 사용](#) 기사 또는 www.wonderhowto.com에서 비디오 자습서를 참조하십시오.

- 1 사용자 정의할 속성을 가진 객체를 만듭니다.



불릿 색상과 불릿 번호를 나중에 사용자 정의해야 할 심볼

- 2 객체를 만들 때에는 [레이어] 패널에 이름을 입력하여 편집 가능한 상태로 만들고자 하는 기능의 이름을 사용자 정의합니다. 텍스트 레이어에 Label이라는 이름을 사용하고 첫 번째 L은 대문자를 유지합니다. 이 이름은 JavaScript 파일에 사용됩니다.

참고: JavaScript 오류를 방지하려면 기능 이름에 공백을 포함하지 마십시오. 예를 들어, "number label" 대신 "number_label"을 사용합니다.

- 3 객체를 선택한 다음 [수정] > [심볼] > [심볼로 변환]을 선택합니다.

- 4 [이름] 상자에 심볼 이름을 입력합니다.

- 5 심볼 유형으로 [그래픽]을 선택하고 [공용 라이브러리에 저장]을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

- 6 메시지가 표시되면 기본 Custom Symbols 폴더에 새 심볼을 저장하거나 기본 폴더와 같은 레벨에 다른 폴더를 만듭니다.

참고: 구성 요소 심볼은 Common Library 내에 있는 폴더에 저장해야 합니다.

저장된 후에 심볼은 캔버스에서 제거되고 공용 라이브러리에 표시됩니다.

- 7 [명령] 메뉴에서 [심볼 스크립트 만들기]를 선택합니다.

- 8 패널의 오른쪽 위 모서리에 있는 찾아보기 단추를 클릭하고 심볼 PNG 파일을 찾습니다. 기본 위치는 다음과 같습니다.

- Microsoft® Windows® XP의 경우: <사용자 설정>\Application Data\Adobe\Fireworks CS5\Common Library\Custom Symbols
- Windows Vista®의 경우: \Users\<사용자 이름>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS5\Common Library\Custom Symbols
- Mac® OS의 경우: <사용자 이름>/Application Support/Adobe/Fireworks CS5/Common Library/Custom Symbols

- 9 더하기 단추를 클릭하여 요소 이름을 추가합니다.

10 [요소 이름] 상자의 메뉴에서 사용자 정의 할 요소의 이름을 선택합니다.

11 [속성] 상자에서 사용자 정의 할 속성의 이름을 선택합니다. 예를 들어 레이블에서 텍스트를 사용자 정의 하려면 textChars를 선택합니다.

참고: 이러한 속성 옵션에 대한 자세한 내용은 Fireworks 확장을 참조하십시오.

12 [속성 이름] 필드에 사용자 정의 가능한 속성 이름을 입력합니다(예: "Label" 또는 "Number"). 이 속성 이름은 [심볼 속성] 패널에 나타납니다.

13 [값] 필드에서 심볼의 인스턴스를 문서에 처음으로 배치할 때 사용되는 속성의 기본값을 입력합니다.

14 필요한 대로 요소를 추가합니다.

15 [저장]을 클릭하여 선택한 옵션을 저장하고 JavaScript 파일을 만듭니다.

16 공용 라이브러리 패널 옵션 메뉴에서 [새로 고침]을 선택하여 새 심볼을 다시 로드합니다.

JavaScript 파일을 만든 후에 심볼을 캔버스로 드래그하여 인스턴스를 만들 수 있습니다. 그런 다음 [심볼 속성] 패널에서 속성을 변경할 수 있습니다.

참고: 스크립트에서 참조되는 객체를 제거하거나 이름을 변경하면 [심볼 속성] 패널에 오류가 보고됩니다.

기존 심볼을 구성 요소 심볼로 저장

1 [문서 라이브러리] 패널에서 심볼을 선택합니다.

2 [문서 라이브러리] 패널 [옵션] 메뉴에서 [공용 라이브러리에 저장]을 선택합니다.

3 심볼 속성을 제어 할 JavaScript 파일을 만듭니다.

JavaScript를 사용하여 편집 가능한 심볼 매개 변수 만들기

구성 요소 심볼을 저장할 경우 Fireworks에서는 다음 기본 폴더에 PNG 파일을 저장합니다.

- (Windows XP) <사용자 설정>\Application Data\Adobe\Fireworks CS5\Common Library\Custom Symbols
- (Windows Vista) \Users\<사용자 이름>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS5\Common Library\Custom Symbols
- (Mac OS) <사용자 이름>/Application Support/Adobe/Fireworks CS5/Common Library/Custom Symbols

구성 요소 심볼을 만들려면 JavaScript 파일을 만들어 심볼과 같은 이름으로 같은 위치에 .JSF 확장자를 사용하여 저장해야 합니다. 예를 들어, mybutton.graphic.png에 대한 JavaScript 파일의 이름은 mybutton.jsf가 됩니다.

심볼 스크립트 만들기 패널을 사용하면 프로그래머가 아닌 사용자도 몇 가지 간단한 심볼 속성을 지정하여 JavaScript 파일을 자동으로 만들 수 있습니다. 이 패널을 열려면 [명령] 메뉴에서 [심볼 스크립트 만들기]를 선택합니다.

JavaScript 파일 만들기

심볼에 편집 가능한 매개 변수를 추가하려면 JavaScript 파일에 다음의 두 함수가 정의되어 있어야 합니다.

- function setDefaultValues() - 편집이 가능한 매개 변수와 해당 매개변수의 기본값을 정의합니다.
- function applyCurrentValues() - 심볼 속성 패널을 통해 입력된 값을 그래픽 심볼에 적용합니다.

다음은 사용자 정의 심볼을 만들기 위한 .JSF 예제 파일입니다.

```
function setDefaultValues()
{
    var currValues = new Array();
    //to build symbol properties
    currValues.push({name:"Selected", value:"true", type:"Boolean"});
    Widget.elem.customData["currentValues"] = currValues;
}
function applyCurrentValues()
{
    var currValues = Widget.elem.customData["currentValues"];
    // Get symbol object name
    var Check = Widget.GetObjectByName("Check");
    Check.visible = currValues[0].value;
}
switch (Widget.opCode)
{
    case 1: setDefaultValues(); break;
    case 2: applyCurrentValues(); break;
    default: break;
}
This sample JavaScript shows a component symbol that can change colors:
function setDefaultValues()
{
    var currValues = new Array();
    //Name is the Parameter name that will be displayed in the Symbol Properties Panel
    //Value is the default Value that is displayed when Component symbol loads first time. In this
    case, Blue will be the default color when the Component symbol is used.
    //Color is the Type of Parameter that is displayed. Color will invoke the Color Popup box
    in the Symbol Properties Panel.
    currValues.push({name:"BG Color", value:"#003366", type:"Color"});
    Widget.elem.customData["currentValues"] = currValues;
}
function applyCurrentValues()
{
    var currValues = Widget.elem.customData["currentValues"];
    //color_bg is the Layer name in the PNG that will change colors
    var color_bg = Widget.GetObjectByName("color_bg");
    color_bg.pathAttributes.fillColor = currValues[0].value;
}
switch (Widget.opCode)
{
    case 1: setDefaultValues(); break;
    case 2: applyCurrentValues(); break;
    default: break;
}
.JSF 파일을 사용하여 심볼 속성을 사용자 정의하는 방법을 자세히 이해하려면 소프트웨어에 포함된 샘플 구성 요소를 살펴보십시오.
```

심볼 가져오기 및 내보내기

[문서 라이브러리] 패널에는 현재 문서에서 만들거나 가져오는 심볼이 저장됩니다. [문서 라이브러리] 패널은 현재 문서에 적용됩니다. 한 라이브러리에 있는 심볼을 다른 문서에 사용하려면 가져오기, 내보내기, 복사 또는 드래그를 사용합니다.

Fireworks 심볼 라이브러리에서 하나 이상의 준비된 심볼 가져오기

준비된 애니메이션 심볼, 그래픽 심볼 및 단추 심볼을 가져올 수 있으며 탐색 모음 및 다중 심볼 테마를 가져올 수도 있습니다.

- 1 Fireworks 문서를 엽니다.
- 2 [공용 라이브러리] 패널에서 폴더를 선택합니다.

하드 드라이브, CD 또는 네트워크에서 이전에 내보낸 라이브러리 PNG 파일의 심볼을 가져올 수도 있습니다.

다른 파일에서 현재 문서로 심볼 가져오기

- 1 [문서 라이브러리] 패널 [옵션] 메뉴에서 [심볼 가져오기]를 선택합니다.
- 2 파일이 들어 있는 PNG 폴더로 이동하여 파일을 선택하고 [열기]를 클릭합니다.
- 3 가져올 심볼을 선택하고 [가져오기]를 클릭합니다.

가져온 심볼이 [문서 라이브러리] 패널에 나타납니다.

드래그 앤 드롭 또는 복사하여 붙여넣기로 심볼 가져오기

- ❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 심볼이 들어 있는 문서의 심볼 인스턴스를 대상 문서로 드래그합니다.
 - 심볼이 들어 있는 문서의 심볼 인스턴스를 복사한 다음 대상 문서에 붙여넣습니다.
- 대상 문서의 [문서 라이브러리] 패널에 심볼이 추가되며, 이 심볼과 원본 문서에 있는 심볼과의 관계가 그대로 유지됩니다.

심볼 내보내기

- 1 [문서 라이브러리] 패널 옵션 메뉴에서 [심볼 내보내기]를 선택합니다.
- 2 내보낼 심볼을 선택하고 내보내기를 클릭합니다.
- 3 폴더를 찾아서 심볼 파일의 이름을 입력하고 저장을 클릭합니다.

Fireworks는 심볼을 하나의 PNG 파일로 저장합니다.

여러 문서에서 내보낸 심볼 및 인스턴스 업데이트

가져온 심볼과 원본 심볼 문서의 링크는 그대로 유지됩니다. 원본 심볼 문서를 편집한 다음 대상 문서를 업데이트하여 편집 내용을 반영할 수 있습니다.

- 1 원본 문서에서 인스턴스를 두 번 클릭하거나 인스턴스를 선택한 다음 [수정] > [심볼] > [심볼 편집]을 선택합니다.
- 2 심볼을 수정합니다.
- 3 파일을 저장합니다.
- 4 [문서 라이브러리] 패널에서 심볼을 가져온 문서의 심볼을 선택합니다.
- 5 [문서 라이브러리] 패널 [옵션] 메뉴에서 [업데이트]를 선택합니다.

참고: 가져온 심볼을 모두 업데이트하려면 [문서 라이브러리] 패널에서 심볼을 모두 선택하고 [업데이트]를 선택합니다.

중첩된 심볼 만들기

심볼 내에 생성된 심볼은 중첩된 심볼로 간주됩니다.

- 1 벡터 도구를 사용하여 한 페이지에서 객체를 만듭니다. 예를 들어 벡터 도구를 사용하여 사각형을 만듭니다.
- 2 사각형을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [심볼로 변환]을 선택합니다.
- 3 [심볼로 변환] 대화 상자에서 다음을 수행합니다.
 - a 심볼의 이름을 입력합니다. 예를 들어 입력한 심볼을 심볼 A로 지정합니다.
 - b 심볼에 9슬라이스 크기 조절을 적용할 계획이면 [9슬라이스 크기 조절 안내선 사용]을 선택합니다.
- 4 심볼 중앙에서 “+” 아이콘을 두 번 클릭합니다.

- 5 다른 심볼인 심볼 B를 만들려면 1~4단계를 반복합니다. 심볼 B는 심볼 A 내에서 생성되므로 심볼 B는 심볼 A의 중첩된 심볼입니다.

참고: 중첩된 심볼을 두 개 이상 만들 수 있습니다.

9슬라이스 크기 조절 중첩된 심볼

심볼 내에 심볼을 만들 수 있습니다. 중첩된 심볼이라고 하는 심볼은 개별적으로 크기를 조절할 수 있습니다.

심볼에 9슬라이스 크기 조절을 수행하기 전에 다음 내용을 확인하십시오.

- 심볼을 만들 때 9슬라이스 크기 조절 안내선 사용을 선택합니다.

- 크기를 조절할 심볼이 편집 모드 상태인지 확인합니다. 내부 심볼에서 “+” 아이콘을 두 번 클릭하여 편집 모드로 이동합니다.

9슬라이스 크기 조절 설정을 기반으로 중첩된 심볼을 변형하는 경우 중첩된 심볼의 크기를 개별적으로 조절할 수 있습니다.

예를 들어 3레벨의 중첩된 심볼을 참조하십시오. 심볼 A는 심볼 B 내부에 있으며 심볼 B는 심볼 C 내부에 있습니다. 각각의 9슬라이스 안내선에 따라 심볼 A(가장 안쪽) 및 심볼 B(중간)의 크기를 조절할 수 있습니다. 9슬라이스 크기 조절을 사용하려면 내부 심볼이 편집 모드 상태여야 합니다. 내부 편집 모두에서 중첩된 심볼의 9슬라이스 크기 조절 기능은 라이브러리 패널에서만 볼 수 있습니다. 캔버스에서 심볼을 두 번 클릭하면 9슬라이스 크기 조절 안내선이 표시되지 않습니다.

기존 심볼에 9슬라이스 크기 조절 사용

- 1 심볼을 만든 보기로 이동합니다.

- 2 문서 라이브러리 패널에서 심볼을 선택하고 심볼 속성을 클릭합니다.

참고: 문서 라이브러리 패널이 보이지 않으면 [윈도우] > [문서 라이브러리]를 선택하여 패널을 표시합니다.

- 3 [심볼로 변환] 대화 상자에서 [9슬라이스 크기 조절 안내선 사용]을 선택합니다.

URL

웹 객체에 URL을 할당하면 웹 페이지 등의 파일에 대한 링크가 만들어집니다. 슬라이스, 핫스팟 및 단추에 URL을 지정할 수 있습니다. 재사용할 URL을 저장, 편집 및 구성하려면 URL 패널에 URL 라이브러리를 만듭니다.

예를 들어 웹 사이트에 홈 페이지로 돌아가는 여러 개의 탐색 단추가 포함되어 있는 경우에는 URL 패널에 홈 페이지의 URL을 추가합니다. 그런 다음 이 URL을 URL 라이브러리에서 선택하여 각 탐색 단추에 지정합니다. 찾기와 바꾸기 기능을 사용하여 여러 문서에서 URL을 변경합니다(269페이지의 “[찾기와 바꾸기](#)” 참조).

URL 라이브러리는 모든 Fireworks 문서에서 사용할 수 있으며 세션 사이에 저장됩니다.

절대 URL 및 상대 URL

URL 패널에 절대 또는 상대 URL을 입력할 수 있습니다.

- 웹 사이트 외부에 있는 웹 페이지에 링크하려면 절대 URL을 사용합니다.
- 웹 사이트 내부에 있는 웹 페이지에 링크하려면 둘 중 어느 쪽이나 사용할 수 있습니다.

절대 URL은 서버 프로토콜을 포함하는 완전한 URL이며, 서버 프로토콜은 웹 페이지의 경우 대개 <http://>입니다. 예를 들어 <http://www.adobe.com/kr/support/fireworks>는 Fireworks 기술 지원 웹 페이지의 절대 URL입니다. 절대 URL은 소스 문서의 위치와는 상관없이 정확하게 유지되지만 대상 문서가 이동하면 제대로 링크되지 않습니다.

상대 URL은 소스 문서가 포함된 폴더에 대해 상대적인 URL입니다. 상대 URL은 보통 현재 문서와 같은 폴더에 있는 파일에 링크하는 데 사용하는 사용하는 가장 간단한 URL입니다. 다음의 예는 상대 URL의 탐색 구문을 보여줍니다.

- file.htm은 소스 문서와 동일한 폴더에 위치한 파일에 링크됩니다.

-/file.htm은 소스 문서가 들어 있는 폴더보다 두 레벨 위에 있는 폴더에 위치한 파일에 링크됩니다. 각각의 ../는 한 레벨을 의미합니다.
- htmdocs/file.htm은 htmdocs라는 폴더에 위치한 파일에 링크되며 이 폴더는 소스 문서가 들어 있는 폴더 내에 있습니다.

Fireworks 문서의 페이지에 대한 링크

각 페이지의 URL을 사용하여 Fireworks 문서에 있는 여러 페이지 사이에 링크를 만들 수 있습니다. 속성 관리자와 URL 패널의 [링크] 팝업 메뉴에는 문서에 있는 각 페이지의 URL 목록이 있습니다. 이러한 페이지 URL 중 하나를 선택하여 페이지에 링크 합니다.

기본 페이지 URL에 .htm이 아닌 확장자 지정

- 문서가 열려 있는 상태에서 [파일] > [내보내기]를 선택합니다.
- [HTML과 이미지]를 선택합니다.
- [옵션] 단추를 클릭합니다.
- [일반] 탭의 [확장자] 팝업 메뉴에서 파일 이름 확장자를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.
- [내보내기] 대화 상자에서 [취소]를 클릭합니다.

웹 객체에 URL 할당

- [URL] 패널에서 [현재 URL] 텍스트 상자에 URL을 입력합니다.
- [현재 URL을 라이브러리에 추가] 단추(+)를 클릭하여 URL을 URL 라이브러리에 추가합니다.
- 웹 객체를 선택합니다.
- URL 미리 보기 창에서 URL을 선택합니다.

URL 라이브러리 만들기

라이브러리를 사용하면 서로 관련된 URL을 함께 보관하여 쉽게 액세스할 수 있습니다. 기본 URL 라이브러리인 URLs.htm 또는 새로 만든 URL 라이브러리에 URL을 저장할 수 있습니다. 기존 HTML에서 URL을 가져온 다음 라이브러리를 만들 수도 있습니다.

URLs.htm과 새로 만드는 모든 라이브러리는 사용자별 Application Data 폴더(Windows) 또는 Application Support 폴더 (Mac OS)에 있는 Adobe/Fireworks CS5/URL Libraries 폴더에 저장됩니다.

이러한 폴더를 찾는 방법에 대한 자세한 내용은 286페이지의 “[구성 파일 작업](#)”을 참조하십시오.

URL 라이브러리 만들기

- URL 패널 옵션 메뉴에서 [새 URL 라이브러리]를 선택합니다.
- 상자에 라이브러리 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

URL 라이브러리에 새 URL 추가

- [라이브러리] 팝업 메뉴에서 라이브러리를 선택합니다.
- [링크] 상자에 URL을 입력합니다.
- 더하기(+) 단추를 클릭합니다.

라이브러리에 URL을 추가하는 동시에 웹 객체에 할당

- 1 객체를 선택합니다.
- 2 URL을 입력하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - URL 패널의 [옵션] 메뉴에서 [URL 추가]를 선택하고 절대 또는 상대 URL을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.
 - [링크] 상자에 URL을 입력한 다음 더하기(+) 단추를 클릭합니다.

URL 미리 보기 영역에 URL이 나타납니다.

사용한 URL을 URL 라이브러리에 추가

- 1 [라이브러리] 팝업 메뉴에서 라이브러리를 선택합니다.
- 2 URL 패널의 [옵션] 메뉴에서 [사용한 URL을 라이브러리에 추가]를 선택합니다.

URL 미리 보기 패널에서 선택한 URL 삭제

- ❖ URL 패널 아래쪽에 있는 [라이브러리에서 URL 삭제하기] 단추 를 클릭합니다.

라이브러리에서 사용하지 않은 모든 URL 삭제

- 1 URL 패널 옵션 메뉴에서 [사용하지 않은 URL 지우기]를 선택합니다.
- 2 [확인]을 클릭합니다.

URL 편집

하나의 URL만 편집할 수도 있고 모든 URL에 변경 사항을 적용할 수도 있습니다.

- 1 URL 미리 보기 창에서 URL을 선택합니다.
- 2 URL 패널 옵션 메뉴에서 [URL 편집]을 선택합니다.
- 3 URL을 편집합니다.
- 4 문서 전체에서 이 링크를 업데이트하려면 [문서에서 모두 변경]을 선택합니다.

URL 가져오기 및 내보내기

URL을 내보낸 후 다른 Fireworks 문서로 가져올 수 있습니다. 기존 HTML 문서에서 모든 URL을 가져올 수도 있습니다.

URL 내보내기

- 1 URL 패널 옵션 메뉴에서 [URL 내보내기]를 선택합니다.
- 2 파일 이름을 입력하고 [저장]을 클릭합니다.

내보낸 URL이 포함된 HTML 파일이 만들어집니다.

URL 가져오기

- 1 URL 패널 옵션 메뉴에서 [URL 가져오기]를 선택합니다.
- 2 HTML 파일을 선택하고 [열기]를 클릭합니다.

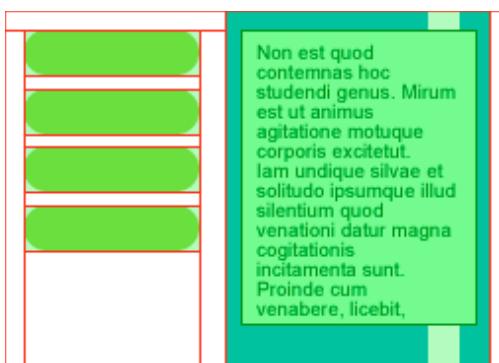
이 파일의 모든 URL을 가져옵니다.

12장: 슬라이스, 롤오버 및 핫스팟

슬라이스 만들기 및 편집

슬라이스는 Adobe® Fireworks®에서 상호 작용 기능을 만드는 기본 구성 요소입니다. 슬라이스는 HTML 코드로 존재하는 웹 객체입니다. 레이어 패널의 웹 레이어에서 슬라이스를 보고 선택하고 이름을 변경할 수 있습니다.

슬라이스를 통해 Fireworks 문서를 작은 부분으로 자르고 각 부분을 별개의 파일로 내보낼 수 있습니다. 이러한 파일을 내보낼 때 Fireworks에서는 브라우저에서 그래픽을 재조합하는 데 사용할 표 코드가 포함된 HTML 파일을 만듭니다.



슬라이스를 통해 문서를 여러 부분으로 잘라 별개의 파일로 내보냅니다.

이미지를 슬라이스하면 크게 세 가지 장점이 있습니다.

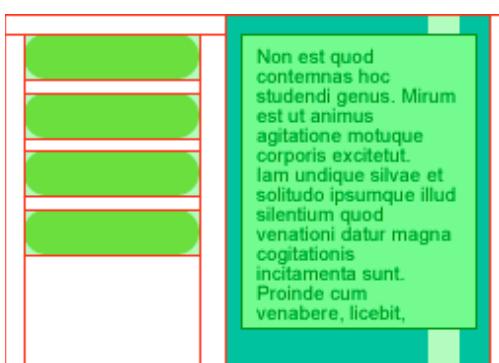
이미지 최적화 다운로드 속도가 빨라집니다.

상호 작용 기능 추가 이미지가 마우스 이벤트에 반응할 수 있습니다.

쉬운 업데이트 웹 페이지에서 자주 변경되는 부분에 좋습니다(이달의 직원 페이지에 표시되는 사진과 이름 등).

사각형 슬라이스 만들기

[슬라이스] 도구로 그리거나 선택한 객체를 기반으로 슬라이스를 삽입하여 사각형 슬라이스를 만듭니다. 문서를 내보낼 때 문서가 분할되는 별도의 이미지 파일 경계를 결정하려면 슬라이스 안내선(슬라이스 객체에서 연장되는 선)을 사용합니다.



사각형 슬라이스 객체 그리기

1 슬라이스 도구를 선택합니다 .

2 드래그하여 슬라이스 객체를 그립니다.

참고: 슬라이스를 드래그하여 그리는 동안 위치를 조정 하려면 마우스 단추를 누른 채로 스페이스바를 누르고 슬라이스를 캔버스의 다른 위치로 드래그합니다. 스페이스바를 놓고 슬라이스를 계속 그립니다.

선택한 객체를 기반으로 사각형 슬라이스 만들기

- 1 [편집] > [삽입] > [사각형 슬라이스]를 선택합니다. 슬라이스는 선택한 객체의 가장 바깥쪽 가장자리를 포함하는 사각형 영역입니다.
- 2 선택한 객체가 두 개 이상인 경우, 선택한 객체를 모두 포함하는 단일 슬라이스 객체를 만들려면 [단일]을 선택하고 선택한 객체 각각에 대해 슬라이스 객체를 만들려면 [다중]을 선택합니다.

사각형이 아닌 슬라이스 만들기

[다각형 슬라이스 도구]를 사용하여 사각형이 아닌 슬라이스를 만듭니다. 사각형이 아닌 슬라이스는 사각형이 아닌 이미지에 상호 작용 기능을 첨부하려는 경우에 유용합니다.



다각형 슬라이스 객체 그리기

- 1 다각형 슬라이스 도구를 선택합니다 .
- 2 클릭하여 벡터 점으로 다각형을 만듭니다. 이 과정은 [다각형 슬라이스] 도구가 직선 선분을 그리기 때문에 필요합니다.
- 3 가장자리가 부드러운 객체 주위에 다각형 슬라이스 객체를 그릴 때 슬라이스 그래픽에 딱딱한 가장자리가 만들어지지 않도록 객체 전체를 포함합니다.
- 4 다각형 슬라이스 도구의 사용을 중단하려면 도구 패널에서 다른 도구를 선택합니다. 다각형을 닫기 위해 첫 번째 점을 클릭할 필요는 없습니다.

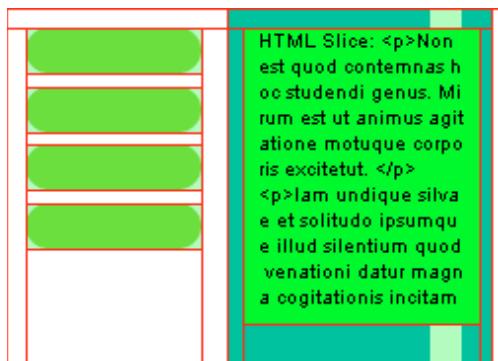
참고: 다각형 슬라이스는 HTML 표를 이미지 맵과 결합하기 때문에 비슷한 사각형 슬라이스보다 많은 코드가 필요합니다. 다각형 슬라이스를 많이 사용하면 웹 브라우저의 처리 시간이 길어질 수 있습니다.

벡터 객체 또는 패스에서 다각형 슬라이스 만들기

- 1 벡터 패스를 선택합니다.
- 2 [편집] > [삽입] > [다각형 슬라이스]를 선택합니다.

HTML 텍스트 슬라이스 만들기

HTML 슬라이스는 브라우저에서 일반 HTML 텍스트가 표시되는 영역을 지정합니다. 그런 다음 슬라이스에 의해 정의된 표 셀에 나타나는 HTML 텍스트를 내보냅니다.



HTML 슬라이스는 새 그래픽을 만들지 않고 웹 사이트 텍스트를 빨리 업데이트하려는 경우에 유용합니다.

참고: 브라우저에서 글꼴 크기 및 유형을 설정할 수 있기 때문에 브라우저 및 운영 체제에 따라 HTML 텍스트 슬라이스의 모양이 다르게 나타날 수도 있습니다.

- 1 슬라이스 객체를 그립니다.
- 2 슬라이스 객체를 선택한 채로 [속성 관리자]의 [유형] 팝업 메뉴에서 [HTML]을 선택합니다.
- 3 [편집]을 클릭합니다.
- 4 [HTML 슬라이스 편집] 윈도우에 텍스트를 입력하고 HTML 텍스트 포맷 태그를 추가하여 텍스트의 포맷을 지정합니다.
참고: 또는 HTML을 내보낸 후에 HTML 텍스트 포맷 태그를 적용합니다.
- 5 [확인]을 클릭하여 변경 내용을 적용하고 HTML 슬라이스 편집 창을 닫습니다.

입력한 텍스트 및 HTML 태그는 Fireworks PNG 파일에 슬라이스 본문의 원시 HTML 코드로 나타납니다.

슬라이스와 슬라이스 안내선 보기 및 표시

[레이어] 패널과 [도구] 패널을 사용하여 문서에서 슬라이스 및 다른 웹 객체의 가시성을 조절할 수 있습니다. 전체 문서에서 슬라이스 가시성을 끄면 슬라이스 안내선도 숨겨집니다.

슬라이스 보기 및 선택

웹 레이어에는 문서에 있는 웹 객체가 모두 표시됩니다.

- 1 [윈도우] > [레이어]를 선택합니다.
- 2 삼각형을 클릭하여 [웹 레이어]를 확장합니다.
- 3 슬라이스 이름을 클릭하여 슬라이스를 선택합니다.

슬라이스 보기 및 숨기기

슬라이스를 숨기면 Fireworks PNG 파일에서 슬라이스가 보이지 않습니다. 숨겨진 슬라이스 객체를 HTML로 내보낼 수 있습니다.

- 개별 슬라이스를 숨기려면 [레이어] 패널의 개별 웹 객체 옆에 있는 눈 아이콘 을 클릭합니다.
- 숨겨진 슬라이스를 표시하려면 눈 모양이 있는 열을 클릭하여 가시성을 다시 합니다.

- 핫스팟, 슬라이스 및 안내선을 모두 숨기거나 표시하려면 [도구] 패널의 [웹 도구] 섹션에서 해당 [슬라이스 숨기기/표시] 단추 를 클릭하거나 [레이어] 패널의 [웹 레이어] 옆에 있는 눈 아이콘을 클릭합니다. 
- 문서 보기에서 슬라이스 안내선을 표시하거나 숨기려면 [보기] > [슬라이스 안내선]을 선택합니다.

슬라이스 객체 및 안내선의 색상 변경

개별 슬라이스 및 슬라이스 안내선에 고유한 색상을 지정하면 해당 슬라이스 및 슬라이스 안내선을 보고 구성하는 데 도움이 됩니다.

- 선택한 슬라이스 객체의 색상을 변경하려면 [속성 관리자]의 색상 상자에서 새 색상을 선택합니다.
- 슬라이스 안내선의 색상을 변경하려면 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Fireworks] > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다. 그런 다음 [환경 설정] 대화 상자의 [안내선] 및 [격자] 범주에서 새 [슬라이스 안내선] 색상을 선택합니다.

참고: 문서를 미리 볼 때 선택하지 않은 슬라이스가 흰색 오버레이로 보일 수 있습니다.

기타 도움말 항목

283페이지의 “안내선 및 격자 환경 설정”

슬라이스 편집

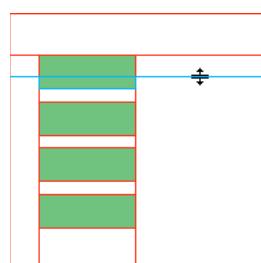
슬라이스 레이아웃 작업은 워드 프로세서 응용 프로그램에서 표를 사용하는 것과 비슷합니다. 슬라이스 안내선을 드래그하여 슬라이스의 크기를 조절하면 인접한 모든 사각형 슬라이스도 함께 크기가 조절됩니다.

속성 관리자를 사용하여 슬라이스의 크기를 조절하고 변경할 수도 있습니다.

슬라이스 안내선을 이동하여 슬라이스 편집

슬라이스 안내선은 슬라이스의 주변 길이 및 위치를 정의합니다. 슬라이스 객체 밖으로 연장되는 슬라이스 안내선에 따라 문서를 내보낼 때 문서의 나머지 부분을 슬라이스하는 방법이 정의됩니다. 슬라이스 객체를 둘러싸는 슬라이스 안내선을 드래그하여 사각형 슬라이스 객체의 모양을 변경할 수 있습니다.

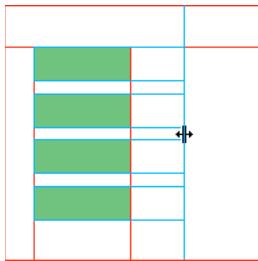
사각형이 아닌 슬라이스 객체는 슬라이스 안내선을 이동하여 크기를 조절할 수 없습니다.



슬라이스 안내선을 드래그하여 슬라이스 객체의 크기 조절

참고: 문서 윈도우에서 [Fireworks] 단추를 둘러싸는 슬라이스 안내선을 드래그하면 해당 단추의 활성 영역을 정의하는 슬라이스의 크기가 조절됩니다. [Fireworks] 단추의 활성 영역은 단추를 둘러싸는 슬라이스 안내선을 드래그하여 삭제할 수 없습니다.

여러 슬라이스 객체가 단일의 슬라이스 안내선을 따라 정렬되는 경우 해당 슬라이스 안내선을 드래그하여 모든 슬라이스 객체의 크기를 동시에 조절할 수 있습니다.



단일 안내선을 드래그하여 여러 슬라이스 객체의 크기 조절

주어진 좌표를 따라 안내선 하나를 드래그하면 같은 좌표의 다른 모든 안내선이 함께 이동합니다.

하나 이상의 슬라이스 크기 조절

1 슬라이스 안내선 위에 포인터 도구 또는 하위 선택 도구를 놓습니다.

포인터가 안내선 이동 포인터로 바뀝니다.

2 슬라이스 안내선을 원하는 위치로 드래그합니다.

해당 슬라이스와 인접한 모든 슬라이스의 크기가 조절됩니다.

슬라이스 안내선의 위치를 캔버스의 맨 끝 가장자리로 변경

❖ 포인터 도구 또는 하위 선택 도구를 사용하여 슬라이스 안내선을 캔버스 가장자리 밖으로 드래그합니다.

인접한 슬라이스 안내선 이동

1 인접한 여러 슬라이스 안내선을 가로질러 슬라이스 안내선 하나를 Shift 키를 누른 상태에서 드래그합니다.

2 슬라이스 안내선을 원하는 위치에 놓습니다.

드래그한 모든 슬라이스 안내선이 이 위치로 이동합니다.

이 작업을 취소하고 모든 슬라이스 안내선을 원래 위치로 되돌리려면 Shift 키를 놓은 다음 마우스 단추를 놓습니다.

도구를 사용하여 슬라이스 편집

[포인터], [하위 선택] 및 [변형] 도구를 사용하여 슬라이스의 모양 및 크기를 조절합니다.

참고: 기울이거나 웨곡을 수행할 수 있는 것은 사각형 슬라이스 뿐입니다.

인접한 슬라이스 객체의 크기가 자동으로 조정되지 않기 때문에 슬라이스의 크기와 모양을 조절하면 겹치는 슬라이스가 생길 수 있습니다. 슬라이스가 겹쳤을 때 상호 작용 기능이 포함된 경우 맨 위에 있는 슬라이스가 우선 순위를 갖습니다. 슬라이스가 겹치지 않게 하려면 슬라이스 안내선을 사용하여 슬라이스를 편집하십시오.

❖ 선택한 슬라이스의 모양을 편집하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [포인터] 또는 [하위 선택 도구]를 선택하고 슬라이스의 모서리 점을 드래그하여 슬라이스 모양을 수정합니다.
- 변형 도구를 사용하여 변형을 수행합니다. 사각형 슬라이스를 변형하면 모양, 위치 또는 크기를 변경할 수 있지만 슬라이스 자체는 사각형을 유지합니다.
- [속성 관리자]를 사용하면 숫자를 사용하여 슬라이스 객체의 위치와 크기를 변경할 수 있습니다.

슬라이스 제거

1 [레이어] 패널에서 [웹 레이어에 있는 슬라이스]를 선택합니다.

2 패널의 아래에서 휴지통 아이콘을 클릭합니다.

공용 라이브러리에서 페이지로 단추 심볼을 드래그할 때 슬라이스가 자동으로 만들어져 캔버스에 표시되지만 웹 레이어에는 표시되지 않습니다.

포인터 도구로 캔버스의 슬라이스를 선택하고 삭제하면 전체 단추 심볼이 삭제됩니다. 기본 그래픽을 유지하려면 포인터 도구로 캔버스의 슬라이스/객체를 선택한 다음 [수정] > [심볼] > [분리]를 선택합니다. 슬라이스가 사라지고 상태 #1의 단추 그래픽이 유지됩니다. 그러나 상태 2, 3 및 4의 그래픽은 단추 심볼이 분리되면 없어집니다.

상호 작용 슬라이스

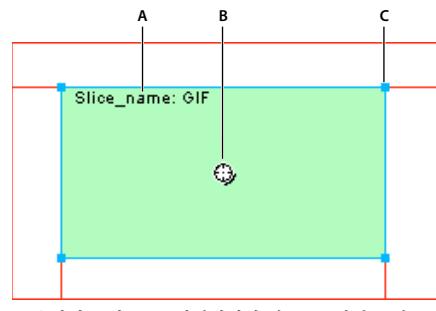
Fireworks에서는 다음 두 가지 방법을 통해 슬라이스 상호 작용 기능을 만들 수 있습니다.

- 단순한 상호 작용 기능의 경우에는 드래그 앤 드롭 롤오버 방법을 사용합니다.
- 복잡한 상호 작용 기능의 경우에는 [비헤이비어] 패널을 사용합니다. Fireworks의 비헤이비어는 Adobe Dreamweaver® 비헤이비어와 호환됩니다. Fireworks 룰오버를 Dreamweaver로 내보내면 Dreamweaver의 [비헤이비어] 패널을 사용하여 Fireworks 비헤이비어를 편집할 수 있습니다.

슬라이스에 단순한 상호 작용 기능 추가

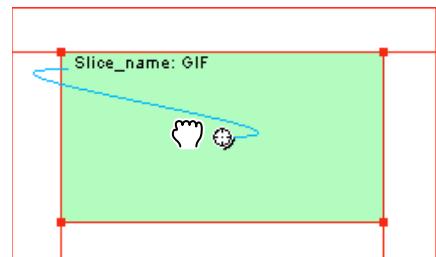
드래그 앤 드롭 롤오버는 룰오버 및 이미지 교체 효과를 만들 수 있는 빠르고 효과적인 방법입니다. 드래그 앤 드롭 롤오버 방법을 사용하면 포인터가 슬라이스 위를 통과할 때 슬라이스에서 발생하는 작업을 지정할 수 있습니다. 최종 결과는 흔히 롤오버 이미지라고 하는 그래픽입니다.

슬라이스를 선택하면 십자선이 있는 둥근 원이 해당 슬라이스의 가운데에 나타납니다. 이것을 비헤이비어 핸들이라고 합니다.



A. 슬라이스 이름 B. 비헤이비어 핸들 C. 선택물 핸들

트리거 슬라이스에서 비헤이비어 핸들을 드래그하고 이 핸들을 대상 슬라이스에 놓음으로써 롤오버 및 이미지 교체 효과를 쉽게 만들 수 있습니다. 트리거 슬라이스와 대상 슬라이스가 동일할 수 있습니다.

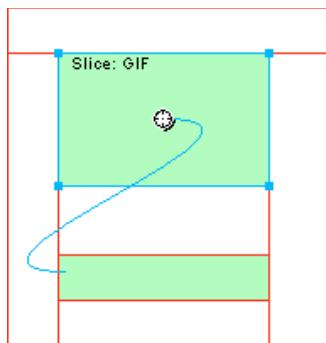


참고: 핫스팟 또한 롤오버 효과를 통합하기 위한 비헤이비어 핸들을 갖습니다.

롤오버

롤오버의 작동 방식은 항상 동일합니다. 마우스 포인터가 한 그래픽 위로 롤오버되면 해당 액션에 의해 다른 그래픽의 표시가 트리거됩니다. 트리거 객체는 항상 웹 객체(슬라이스, 핫스팟 또는 단추)입니다.

가장 단순한 롤오버는 상태 1에 있는 이미지를 바로 아래의 상태 2에 있는 이미지로 교체하는 것입니다. 보다 복잡한 롤오버를 만들 수도 있습니다. 이미지 교체 롤오버는 어느 상태에서나 이미지를 교체할 수 있습니다. 분리형 롤오버는 트리거 슬라이스 이외의 슬라이스에서 이미지를 교체합니다.

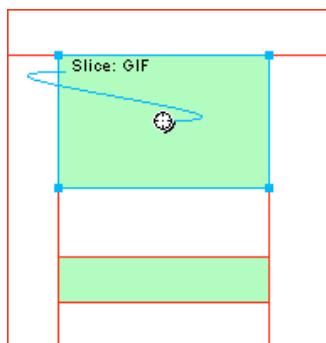


비헤이비어 헨들 또는 [비헤이비어] 패널을 사용하여 만든 트리거 웹 객체를 선택하면 해당 객체의 모든 비헤이비어 관계가 표시됩니다.

기본적으로 파란색 비헤이비어 선이 롤오버 상호 작용 기능을 나타냅니다.

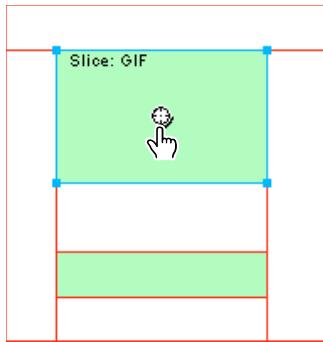
단순 롤오버 만들기 및 첨부

단순 롤오버는 맨 위 상태 바로 아래에 있는 상태를 교체하며 슬라이스를 하나만 사용합니다.



- 1 트리거 객체가 공유 레이어에 없는지 확인합니다.
- 2 [편집] > [삽입] > [사각형 슬라이스] 또는 [다각형 슬라이스]를 선택하여 트리거 객체 위에 슬라이스를 만듭니다.
- 3 [상태] 패널에서 [새/상태 복제] 단추를 클릭하여 새 상태를 만듭니다.
- 4 새 상태의 교체 이미지로 사용할 이미지를 만들거나 붙여넣거나 가져옵니다.
- 5 2단계에서 만든 슬라이스 아래에 이미지를 배치합니다. 상태 2에 있지만 슬라이스가 보입니다.
- 6 [상태] 패널에서 [상태 1]을 선택하여 원본 이미지가 있는 상태로 돌아갑니다.

- 6 슬라이스를 선택하고 비헤이비어 핸들 위에 포인터를 놓습니다.



참고: 어떤 상태에서든 슬라이스를 선택할 수 있습니다.

- 7 비헤이비어 핸들을 클릭하고 메뉴에서 [단순 롤오버 비헤이비어 추가]를 선택합니다.

- 8 미리 보기 탭을 클릭하여 단순 롤오버를 테스트하거나 F12 키를 눌러 브라우저에서 단순 롤오버를 미리 봅니다.

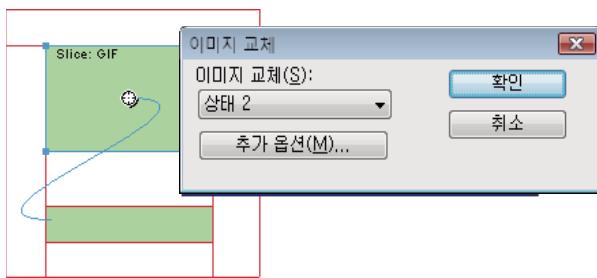
분리형 롤오버 만들기 및 첨부

분리형 롤오버(disjoint rollover)는 포인터로 다른 웹 객체를 롤오버할 때 웹 객체 아래에 있는 이미지를 교체합니다. 포인터로 트리거 이미지를 롤오버하거나 클릭하면 웹 페이지의 다른 위치에 이미지가 나타납니다. 롤오버되는 이미지는 트리거 이미지이고 변경되는 이미지는 대상 이미지입니다.

먼저 트리거와 대상 슬라이스, 그리고 교체 이미지가 있는 상태를 설정해야 합니다. 그런 다음 비헤이비어 선을 사용하여 트리거 슬라이스를 대상 슬라이스에 링크할 수 있습니다. 분리형 롤오버의 트리거는 슬라이스, 핫스팟 또는 단추가 될 수 있습니다.

- 1 [편집] > [삽입] > [사각형 슬라이스], [다각형 슬라이스] 또는 [핫스팟]을 선택하여 슬라이스 또는 핫스팟을 트리거 이미지에 첨부합니다. (선택한 객체가 단추이거나 슬라이스 또는 핫스팟이 이미 이미지에 있는 경우에는 이 단계를 생략합니다.)
- 2 [상태] 패널에서 [새/상태 복제] 단추를 클릭하여 새 상태를 만듭니다.
- 3 새 상태에 두 번째 이미지(대상)를 배치합니다.
- 4 1단계에서 만든 슬라이스 아래가 아닌 캔버스 상의 다른 위치에 상태를 배치합니다.
- 5 이미지를 선택한 다음 [편집] > [삽입] > [사각형 슬라이스] 또는 [다각형 슬라이스]를 선택하여 이미지에 슬라이스를 첨부합니다.
- 6 [상태] 패널에서 [상태 1]을 선택하여 원본 이미지가 있는 상태로 돌아갑니다.
- 7 트리거 영역(원본 이미지)을 덮고 있는 슬라이스, 핫스팟 또는 단추를 선택하고 비헤이비어 핸들 위에 포인터를 놓습니다.
- 8 트리거 슬라이스 또는 핫스팟의 비헤이비어 핸들을 대상 슬라이스로 드래그합니다.

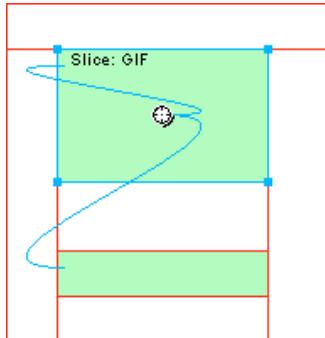
비헤이비어 선이 트리거의 중앙에서 대상 슬라이스의 왼쪽 위로 확장되고 [이미지 교체] 대화 상자가 열립니다.



- 9 이미지 교체 팝업 메뉴에서 2단계에서 만든 상태를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

10 분리형 룰오버를 미리 보고 테스트합니다.

슬라이스에 여러 룰오버 적용



룰오버 비헤이비어와 분리형 룰오버 비헤이비어를 유발하는 슬라이스

- 1 선택한 슬라이스에서 동일한 슬라이스의 가장자리 또는 다른 슬라이스로 비헤이비어 핸들을 드래그합니다.
 - 교체 이미지를 만들려면 핸들을 같은 슬라이스의 왼쪽 위 가장자리로 드래그합니다.
 - 분리형 룰오버를 만들려면 다른 슬라이스로 드래그합니다.
- 2 교체 이미지의 상태를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

슬라이스, 핫스팟 또는 단추에서 드래그 앤 드롭 룰오버 제거

❖ 제거할 파란색 비헤이비어 선을 클릭한 다음 [확인]을 클릭합니다.

슬라이스에 복잡한 상호 작용 추가

[비헤이비어] 패널에 있는 옵션을 사용하여 사용자 정의 상호 작용 기능을 만들고 편집합니다. 사용자 정의 상호 작용 기능은 기존 비헤이비어를 기반으로 합니다.

비헤이비어 옵션

참고: 단순, 분리형 및 복잡한 룰오버에는 드래그 앤 드롭 룰오버 방법을 사용하는 것이 좋습니다.

단순 룰오버 상태 1을 [놓음] 상태로, 상태 2를 [위에 놓기] 상태로 사용하여 선택한 슬라이스에 룰위에 놓기 비헤이비어를 추가합니다. 이 비헤이비어를 선택하면 동일한 슬라이스 아래의 두 번째 상태에 이미지를 만들어 위에 놓기 상태를 만들어야 합니다. [단순 룰오버] 옵션은 실제로 [이미지 교체]와 [이미지 교체 복구] 비헤이비어가 포함된 비헤이비어 그룹입니다.

탐색 도구 모음 이미지 설정 슬라이스를 Fireworks 탐색 모음의 일부로 설정할 수 있습니다. 탐색 모음의 일부가 된 각 슬라이스에는 이 비헤이비어가 있어야 합니다. [탐색 도구 모음 이미지 설정] 옵션은 실제로 [탐색 모음 위에 놓기], [탐색 모음 누름] 및 [탐색 모음 복구]가 포함된 비헤이비어 그룹입니다. 이 비헤이비어는 기본적으로 단추 편집기를 사용하여 [누름 후 위에 놓기 상태 포함] 상태나 [로드 시 누름 이미지 표시] 상태가 포함된 단추를 만들 때 자동으로 설정됩니다. 두 가지 상태의 단추를 만들면 단추의 슬라이스에 단순 룰오버 비헤이비어가 할당됩니다. 세 가지 또는 네 가지 상태의 단추를 만들면 단추의 슬라이스에 [탐색 도구 모음 이미지 설정] 비헤이비어가 할당됩니다.

참고: 단순 룰오버와 탐색 도구 모음 이미지 설정에 대한 이벤트는 변경할 수 없습니다.

이미지 교체 지정된 슬라이스 아래에 있는 이미지를 다른 상태의 내용이나 외부 파일의 내용으로 바꿉니다.

이미지 교체 복구 대상 객체를 상태 1의 기본 모양으로 복구합니다.

탐색 모음 위에 놓기 현재 선택한 슬라이스가 탐색 모음의 일부일 때 해당 슬라이스에 [위에 놓기] 상태를 지정하고 선택적으로 [이미지 미리 불러오기] 상태와 [누름 후 위에 놓기 상태 포함]을 지정합니다.

탐색 모음 누름 현재 선택한 슬라이스가 탐색 모음의 일부일 때 [누름] 상태를 지정하고 선택적으로 [이미지 미리 불러오기] 상태를 지정합니다.

탐색 모음 복구 탐색 모음의 다른 모든 슬라이스를 [놓음] 상태로 복구합니다.

팝업 메뉴 설정 슬라이스 또는 핫스팟에 팝업 메뉴를 첨부합니다. 팝업 메뉴 비헤이비어를 적용할 때 팝업 메뉴 편집기를 사용할 수 있습니다.

상태 표시줄의 텍스트 설정 브라우저 윈도우 아래쪽의 상태 표시줄에 표시할 텍스트를 정의할 수 있습니다.

선택한 슬라이스에 비헤이비어 첨부

1 [비헤이비어] 패널에서 [비헤이비어 추가] 버튼을 클릭합니다.



A. 비헤이비어 추가 단추 B. 비헤이비어 제거 단추

2 하나 이상의 비헤이비어를 선택합니다.

비헤이비어를 활성화하는 마우스 이벤트 변경

1 수정할 비헤이비어가 포함된 트리거 슬라이스 또는 핫스팟을 선택합니다.

해당 슬라이스 또는 핫스팟과 연관된 모든 비헤이비어가 비헤이비어 패널에 표시됩니다.

2 편집할 비헤이비어를 선택합니다.

3 이벤트 옆에 있는 화살표를 클릭하고 팝업 메뉴에서 새 이벤트를 선택합니다. 단순 룰오버 비헤이비어에는 이 옵션이 없습니다.

onMouseOver 포인터가 트리거 영역 위를 룰오버하면 비헤이비어를 트리거합니다.

onMouseOut 포인터가 트리거 영역에서 벗어나면 비헤이비어를 트리거합니다.

onClick 트리거 객체를 클릭하면 비헤이비어를 트리거합니다.

onLoad 웹 페이지를 로드하면 비헤이비어를 유발합니다.

교체 이미지에 외부 이미지 파일 사용

현재 Fireworks 문서 외부에 있는 이미지를 교체 이미지의 소스로 사용할 수 있습니다. GIF, 애니메이션 GIF, JPEG 또는 PNG 포맷이 소스 이미지가 될 수 있습니다. 외부 파일을 이미지 소스로 선택한 경우 웹 브라우저에서 교체 이미지가 유발되면 해당 파일이 대상 슬라이스와 교체됩니다.

파일의 폭과 높이가 교체되는 슬라이스와 일치하지 않는 경우 브라우저에서 슬라이스 객체에 맞게 파일의 크기를 조절합니다. 특히 애니메이션 GIF의 경우 파일 크기를 조절하면 품질이 저하될 수 있습니다.

1 [이미지 교체], [탐색 모음 위에 놓기] 또는 [탐색 모음 누름] 대화 상자에서 [이미지 파일]을 선택하고 폴더 아이콘을 클릭합니다.

2 사용할 파일을 찾은 다음 [열기]를 클릭합니다.

- 3 외부 파일이 애니메이션 GIF인 경우에는 [이미지 미리 불러오기]를 선택 취소합니다. 그러면 애니메이션 GIF를 룰 위에 놓기 상태로 표시할 때 생기는 문제를 방지할 수 있습니다.

참고: Fireworks에서는 이미지 파일에 대한 문서 상대 경로를 만듭니다. 웹에서 사용할 문서를 내보내는 경우에는 내보낸 Fireworks HTML에서 외부 이미지 파일에 액세스할 수 있는지 확인해야 합니다. 외부 파일을 Fireworks에서 교체 이미지로 사용하기 전에 로컬 사이트에 배치하고, 파일을 웹으로 업로드할 때 외부 이미지 파일도 반드시 업로드해야 합니다.

내보내기 위한 슬라이스 준비

[속성 관리자]를 사용하여 내보낼 슬라이스를 준비합니다.



속성 관리자의 슬라이스 속성

 슬라이스를 빨리 최적화하려면 [속성 관리자] 또는 [최적화] 패널의 [내보내기 설정] 팝업 메뉴에서 미리 설정을 선택합니다. 자세한 옵션을 설정하려면 219페이지의 “작업 공간에서 최적화”를 참조하십시오.

슬라이스에 URL 지정

슬라이스에 URL을 할당하면 사용자는 웹 브라우저에서 슬라이스로 정의된 영역을 클릭하여 해당 주소로 이동할 수 있습니다.

- ❖ URL을 지정하려면 [속성 관리자]의 [링크] 텍스트 상자에 URL을 입력합니다.

파일에 내보낼 페이지가 여러 개 있는 경우에는 [링크] 팝업 메뉴를 사용하여 URL에 사용할 페이지 하나를 선택합니다. 페이지를 내보내면 사용자는 이 링크를 통해 자동으로 지정된 페이지로 이동할 수 있습니다.

-  URL을 재사용할 계획인 경우에는 URL 패널에서 URL 라이브러리를 만듭니다.

대체 텍스트 입력

시각 장애가 있어 스크린 판독 응용 프로그램을 사용하는 사용자가 많아짐에 따라 간략하고 의미 있는 대체 텍스트를 입력하는 것의 중요성도 커지고 있습니다. 스크린 판독 응용 프로그램에서는 사용자의 포인터가 웹 페이지의 그래픽 위를 지나가면 컴퓨터에서 생성된 음성으로 대체 텍스트를 읽습니다.

- ❖ 속성 관리자의 Alt 텍스트 상자에 텍스트를 입력합니다.

대체 텍스트가 없는 슬라이스 또는 핫스팟 선택

대체 텍스트를 입력하지 않은 슬라이스 및 핫스팟을 선택할 수 있습니다. 그러면 이러한 객체에 대해 기본 대체 텍스트를 설정할 수 있습니다.

- ❖ [명령] > [웹] > [빈 대체 텍스트 선택]을 선택합니다.

기본 대체 텍스트 설정

대체 텍스트를 입력하지 않은 슬라이스 및 핫스팟을 선택하고 이러한 항목에 대한 기본 대체 텍스트를 설정할 수 있습니다.

- ❖ [명령] > [웹] > [대체 텍스트 설정]을 선택하고 기본 대체 텍스트를 입력합니다.

선택한 슬라이스 또는 핫스팟에 대상 지정

대상은 링크된 문서가 열리는 대체 웹 페이지 상태 또는 웹 브라우저입니다.

- ❖ [대상] 텍스트 상자에 HTML 상태의 이름을 입력하거나 [대상] 팝업 메뉴에서 미리 설정된 대상을 선택합니다.

_blank 링크된 문서를 이름이 지정되지 않은 새 브라우저 윈도우로 불러옵니다.

_parent 링크된 문서를 링크가 포함된 상태의 윈도우나 부모 상태 세트로 불러옵니다. 링크를 포함하는 상태가 중첩되어 있지 않으면 링크된 문서를 전체 브라우저 윈도우로 불러옵니다.

_self 링크된 문서를 링크와 동일한 상태 또는 윈도우로 불러옵니다. 이 대상은 기본값이므로 일반적으로 지정할 필요가 없습니다.

_top 링크된 문서가 전체 브라우저 윈도우로 로드되며 모든 상태가 제거됩니다.

슬라이스 이름 지정

슬라이스는 하나의 이미지를 여러 조각으로 자릅니다. 상태의 각 부분을 따로 내보내기 때문에 각각에 고유한 이름이 있어야 합니다. 기본 이름 지정 규칙을 사용하거나 사용자 정의 이름을 지정합니다.

참고: 기본 이름에 파일 확장자를 추가하지 않아도 됩니다. Fireworks에서는 슬라이스를 내보낼 때 슬라이스 파일에 파일 확장자를 자동으로 추가합니다.

사용자 정의 슬라이스 이름 입력

- ❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 캔버스에서 슬라이스를 선택하고 [속성 관리자]의 [객체 이름 편집] 상자에 이름을 입력한 다음 Enter 키를 누릅니다.
- 웹 레이어에서 슬라이스 이름을 두 번 클릭하고 새 이름을 입력한 다음 Enter 키를 누릅니다.

슬라이스 파일에 자동으로 이름 지정

❖ 슬라이스된 이미지를 내보낼 때 [내보내기] 대화 상자의 [파일 이름](Windows) 또는 [이름](Mac OS) 텍스트 상자에 이름을 입력합니다. 파일 확장자는 추가하지 않습니다.

기본 자동 이름 지정 규칙 변경

최대 8개의 요소로 구성된 이름 지정 규칙을 만들 수 있습니다. 각 요소는 다음과 같은 자동 이름 지정 옵션으로 구성할 수 있습니다:

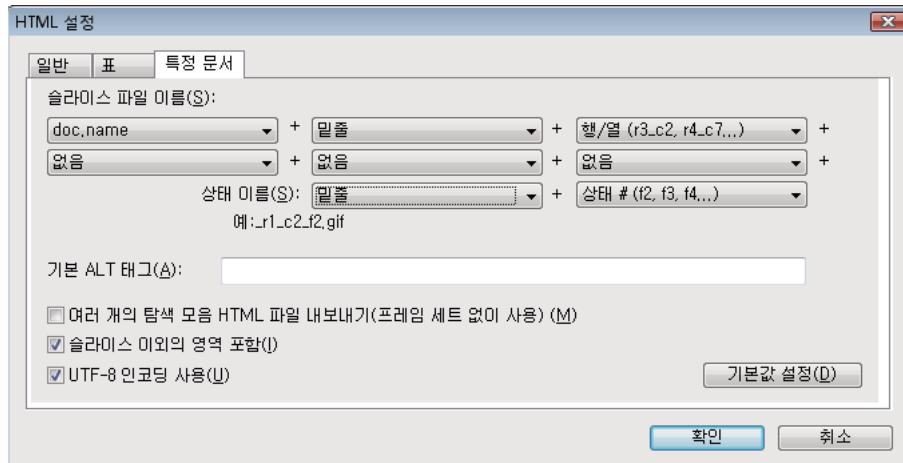
| 옵션 | 설명 |
|----------|-------------------------------------|
| 없음 | 요소에 아무 이름도 적용되지 않습니다. |
| doc.name | 요소에 문서의 이름이 적용됩니다. |
| "슬라이스" | 이름 지정 규칙에 "slice"라는 단어를 삽입할 수 있습니다. |

| 옵션 | 설명 |
|-----------------------|---|
| 슬라이스 # (1,2,3...) | 선택하는 스타일에 따라 번호나 알파벳으로 요소가 표시됩니다. |
| 슬라이스 # (01,02,03...) | |
| 슬라이스 # (A,B,C...) | |
| 슬라이스 # (a,b,c...) | |
| 행/열 (r3_c2, r4_c7...) | 행(r##)과 열(c##)은 슬라이스된 이미지를 재구성하기 위해 웹 브라우저에서 사용하는 표의 행과 열을 지정합니다. 이 정보를 이름 지정 규칙에 사용할 수 있습니다. |
| 밀줄 | 일반적으로 이러한 문자는 다른 요소와의 구분 기호로서 사용됩니다. |
| 구두점 | |
| 공백 | |
| 하이픈 | |

예를 들어, 문서 이름이 mydoc이고 이름 지정 규칙이 doc.name+"슬라이스"+슬라이스 #(A,B,C...)인 경우 mydocsliceA라는 슬라이스가 생깁니다.

슬라이스에 상태가 두 개 이상 있으면 기본적으로 Fireworks는 각 상태 파일에 번호를 추가합니다. 예를 들어, 세 가지 상태의 단추에 **home**이라는 사용자 정의 슬라이스 파일 이름을 입력하면 업 상태 그래픽에는 **home.gif**, 오버 상태 그래픽에는 **home_s2.gif**, 다운 상태 그래픽에는 **home_s3.gif**라는 이름이 지정됩니다. HTML 설정 대화 상자를 사용하여 다중 상태 슬라이스에 대해 고유한 이름 지정 규칙을 만들 수 있습니다.

- 1 [파일] > [HTML 설정]을 선택하여 [HTML 설정] 대화 상자를 엽니다.
- 2 [특정 문서] 탭을 클릭합니다.
- 3 [슬라이스 파일 이름] 섹션에 있는 목록에서 원하는 대로 선택하여 새 이름 지정 규칙을 만듭니다.



- 4 (선택 사항) 이 정보를 모든 새 Fireworks 문서에 대한 기본값으로 설정 하려면 [기본값 설정]을 클릭합니다.

참고: 슬라이스 자동 이름 지정에 대한 메뉴 옵션으로 [없음]을 선택할 경우 신중해야 합니다. 처음 세 개 메뉴 중 하나라도 [없음]으로 설정하면 Fireworks에서는 서로 덮어쓰는 슬라이스 파일을 내보내므로, 그 결과 단일 그래픽과 이 그래픽이 모든 셀에 표시되는 표가 남게 됩니다.

HTML 표를 내보내는 방법 정의

Fireworks 문서를 웹에서 사용하기 위해 내보낼 때 나타나는 HTML 표 구조의 모양은 슬라이스를 통해 정의됩니다.

슬라이스된 Fireworks 문서를 HTML로 내보내면 HTML 표를 사용하여 문서가 재조합됩니다. Fireworks 문서에서 슬라이스된 각각의 요소는 표 셀에 놓입니다. 일단 내보내면 Fireworks 슬라이스는 HTML의 표 셀로 변환됩니다. 브라우저에서 공백 또는 중첩된 표의 사용을 비롯한 Fireworks 표의 재구성 방법을 지정할 수 있습니다.

- 스페이서는 브라우저에서 볼 때 표 셀이 제대로 정렬되도록 도와주는 이미지입니다.
- 중첩된 표란 표 안에 표가 있는 것을 말합니다. 중첩된 표는 스페이서를 사용하지 않습니다. 중첩된 표는 브라우저에 로드되는 속도가 느리지만 스페이서가 없으므로 HTML 편집이 더 쉽습니다.

1 [파일] > [HTML 설정]을 선택하거나 [내보내기] 대화 상자에서 [옵션] 단추를 클릭합니다.

2 [표] 탭을 클릭합니다.

3 [공간 요소] 팝업 메뉴에서 간격 옵션을 선택합니다.

중첩된 표 — 스페이서 없음 스페이서가 없는 중첩된 표를 만듭니다.

단일 표 — 스페이서 없음 스페이서가 없는 단일 표를 만듭니다. 이 옵션을 사용하면 일부 경우에 표가 제대로 표시되지 않을 수 있습니다.

1픽셀 투명 스페이서 1x1픽셀 투명 GIF를 스페이서로 사용하는데, 이 스페이서는 HTML에서 필요한 만큼 크기가 조절됩니다. 이를 통해 표의 위쪽에 1픽셀 높이 행과 오른쪽에 1픽셀 너비 열이 생성됩니다.

4 HTML 슬라이스의 셀 색상을 선택합니다.

참고: 색상 팝업 윈도우에서 선택한 색상은 HTML 슬라이스에만 적용되고 이미지 슬라이스에는 캔버스 색상이 계속 사용됩니다.

5 [내용] 팝업 메뉴에서 빈 셀에 배치할 내용을 선택합니다.

없음 빈 셀을 빈 채로 둡니다.

스페이서 이미지 빈 셀에 spacer.gif라는 작고 투명한 이미지를 둡니다.

단어 잘림 방지 공백 빈 셀에 HTML 공간 태그를 삽입합니다. 셀은 빈 것처럼 보입니다.

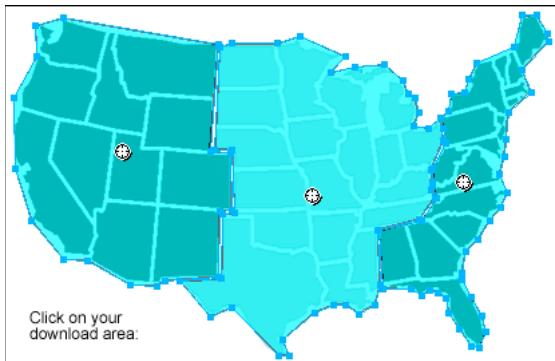
참고: 내보내는 동안 내보내기 대화 상자에서 [슬라이스 이외의 영역 포함]을 선택 취소한 경우에만 빈 셀이 발생합니다.

6 [확인]을 클릭합니다.

참고: 각 문서에 대해 고유한 표 내보내기 설정을 지정할 수도 있고 [HTML 설정] 대화 상자의 [특정 문서] 탭에서 [기본 값 설정] 단추를 사용하여 모든 새 문서에 기본값을 적용할 수도 있습니다.

핫스팟과 이미지 맵

웹 디자이너는 핫스팟을 사용하여 큰 그래픽의 작은 부분에 상호 작용 기능을 적용하여 웹 그래픽 영역을 URL에 링크할 수 있습니다. Fireworks에서는 핫스팟이 포함된 문서에서 HTML을 내보내는 방법으로 이미지 맵을 만들 수 있습니다.



핫스팟이 있는 이미지 맵

핫스팟과 이미지 맵은 종종 슬라이스된 그래픽보다 리소스가 덜 소모됩니다. 슬라이스를 사용하면 슬라이스된 그래픽을 다운로드하고 재조합하는 데에 추가 HTML 코드가 필요하기 때문에 처리 용량이 더 필요합니다.

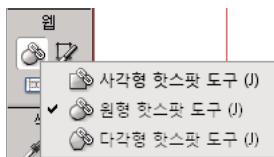
참고: 슬라이스된 이미지 맵을 만들 수 있습니다. 슬라이스된 이미지 맵을 내보낼 경우 일반적으로 그래픽 파일이 많이 생성됩니다. 슬라이스에 대한 자세한 내용은 160페이지의 “[사각형 슬라이스 만들기](#)”를 참조하십시오.

핫스팟 만들기

- 이미지 영역을 다른 웹 페이지에 링크하려는 경우 핫스팟을 사용하는 것이 좋지만 이 영역을 강조 표시하거나 마우스 이동 또는 액션에 응답하는 룰오버 효과를 만들 필요는 없습니다.
- 핫스팟과 이미지 맵은 핫스팟이 있는 그래픽을 하나의 그래픽 파일로 내보내는 경우, 즉 그래픽 전체를 동일한 파일 포맷과 최적화 설정을 사용하여 내보내는 경우에도 이상적입니다.
- 핫스팟은 사각형, 원형 또는 다각형이 될 수 있습니다. 다각형은 복잡한 이미지로 작업하는 경우에 유용합니다.
- 객체를 선택하고 그 위에 핫스팟을 삽입할 수 있습니다.

사각형 또는 원형 핫스팟 만들기

- 1 도구 패널의 웹 섹션에서 사각형 핫스팟 도구 또는 원형 핫스팟 도구를 선택합니다.



- 2 핫스팟 도구를 드래그하여 그래픽 영역 위에 핫스팟을 그립니다. Alt 키(Windows) 또는 Option(Mac OS) 키를 누른 상태에서 중심점으로부터 그립니다.

참고: 드래그하여 핫스팟을 그리면서 핫스팟의 위치를 조정할 수 있습니다. 마우스 단추를 누르고 스페이스바를 계속 누른 상태에서 핫스팟을 캔버스의 다른 위치로 드래그합니다. 스페이스바를 놓고 핫스팟을 계속 그립니다.

불규칙한 모양의 핫스팟 만들기

- 1 다각형 핫스팟 도구를 선택합니다 .
- 2 펜 도구로 직선 선분을 그리듯이 클릭하여 벡터 점으로 다각형을 그립니다. 핫스팟 영역은 패스가 열려 있는지 닫혀 있는지에 관계없이 칠에 의해 정의됩니다.

하나 이상의 선택한 객체를 추적하여 핫스팟 만들기

- 여러 객체를 선택한 다음 [편집] > [삽입] > [핫스팟]을 선택합니다.
- [단일]을 클릭하여 모든 객체가 포함된 단일 사각형 핫스팟을 만들거나 [다중]을 클릭하여 여러 개의 핫스팟(개체당 하나씩)을 만듭니다.
웹 레이어에 새로운 핫스팟이 표시됩니다.

선택한 핫스팟을 사각형, 원형 또는 다각형 핫스팟으로 변환

- [속성 관리자]의 [핫스팟 모양] 팝업 메뉴에서 [사각형], [원형] 또는 [다각형]을 선택합니다.

내보내기를 위한 핫스팟 준비

[속성 관리자]에서 슬라이스 속성을 지정할 때와 같은 방법으로 URL 및 대체 텍스트와 같은 핫스팟 속성을 지정합니다.

이미지 맵 만들기

그래픽 위에 핫스팟을 삽입한 뒤에는 그래픽을 웹 브라우저에서 작동하도록 이미지 맵으로 내보냅니다. 이미지 맵을 내보내면 핫스팟의 맵 정보 및 관련 URL 링크가 포함된 그래픽과 HTML이 생성됩니다. Fireworks는 내보낼 때 클라이언트측 이미지 맵만 만듭니다.

또는 이미지 맵을 클립보드에 복사한 다음 Dreamweaver 또는 기타 HTML 편집기에 붙여넣습니다.

Fireworks에서 내보낸 내용을 Dreamweaver에서 사용하는 방법에 대한 자세한 내용은 242페이지의 “[Dreamweaver 사용](#)”을 참조하십시오.

- 내보내기 전에 그래픽을 최적화합니다.
- [파일] > [내보내기]를 선택합니다.
- 이미지를 내보내는 경우에는 HTML 파일을 배치할 폴더로 이동한 다음 파일에 이름을 지정합니다.
웹 사이트에 대한 로컬 파일 구조를 이미 구축한 경우 여기에서 사이트의 적당한 폴더에 그래픽을 저장할 수 있습니다.
- [파일 형식] 팝업 메뉴에서 [HTML과 이미지]를 선택합니다.
- [HTML] 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

HTML 파일 내보내기 Dreamweaver 또는 기타 HTML 편집기로 가져오는 데 필요한 HTML 파일 및 관련 그래픽 파일을 생성합니다.

클립보드에 복사 문서가 슬라이스된 경우의 표를 포함하여 필요한 모든 HTML을 Dreamweaver 또는 기타 HTML 편집기로 붙여넣을 수 있도록 클립보드에 복사합니다.

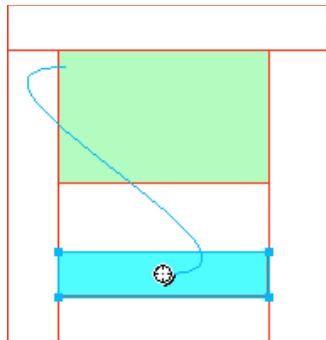
참고: [슬라이스] 옵션에 대해서는 문서에 슬라이스가 없는 경우에만 [없음]을 선택합니다.

- (내보내기에만 해당) 필요한 경우 [이미지를 하위 폴더에 놓기]를 선택하고 적절한 폴더를 찾습니다.
- [저장]을 클릭합니다.
- 파일을 내보낼 때 다른 웹 기능과 이미지 맵 코드의 시작과 끝을 표시하기 위해 HTML 주석이 사용될 수 있습니다. 기본적으로 HTML 주석은 코드에 포함되지 않습니다. HTML 주석을 포함하려면 [HTML 설정] 대화 상자의 [일반] 탭에서 [HTML 주석 포함]을 선택합니다.

핫스팟이 있는 룰오버 만들기

드래그 앤 드롭 룰오버 방법을 사용하여 핫스팟에 분리형 룰오버 효과를 첨부합니다. 대상 영역이 슬라이스로 정의되어 있어야 합니다. 룰오버 효과는 슬라이스와 동일한 방법으로 핫스팟에 적용됩니다.

참고: 핫스팟은 분리형 롤오버만 유발할 수 있고, 다른 핫스팟 또는 슬라이스의 롤오버 대상이 될 수는 없습니다.



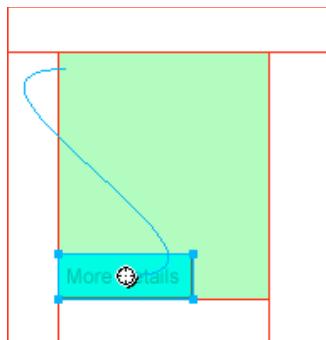
핫스팟이 있는 분리형 롤오버를 만들면 핫스팟이 선택되어 있는 동안에만 파란색 연결선이 표시됩니다.

슬라이스 위에 핫스팟 사용

큰 그래픽에서 작은 일부만을 액션에 대한 트리거로 사용하려는 경우에는 슬라이스 위에 핫스팟을 배치하여 액션이나 비헤이비어를 트리거합니다.

그래픽 위에 슬라이스를 배치한 후에 텍스트 위에 핫스팟을 배치할 수도 있습니다. 텍스트를 롤오버하면 롤오버 효과가 트리거되지만 롤오버 효과가 일어날 때 슬라이스 아래에 있는 그래픽 전체가 교체됩니다.

참고: 둘 이상의 슬라이스에서 겹치는 핫스팟은 만들지 마십시오.



- 1 교체하려는 이미지 위에 슬라이스를 삽입합니다.
- 2 [상태] 패널에서 새 상태를 만들고 교체된 이미지로 사용할 이미지를 삽입합니다. 해당 이미지를 1단계에서 삽입한 슬라이스 아래에 놓아야 합니다.
- 3 핫스팟의 비헤이비어 선을 교체할 이미지가 포함된 슬라이스로 드래그합니다.
- 4 [이미지 교체] 목록에서 롤오버 이미지가 있는 상태를 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

13장: 단추 및 팝업 메뉴 만들기

탐색 기초

탐색 기능

단추, 메뉴 및 탐색 모음을 추가하여 문서 내에서 탐색을 단순화합니다. Adobe® Fireworks®를 사용하면 JavaScript와 CSS 코드를 전혀 모르더라도 이러한 탐색 도구를 쉽게 만들고 구현할 수 있습니다.

단추나 팝업 메뉴를 내보내면 웹 브라우저에서 단추나 팝업 메뉴를 표시하는 데 필요한 CSS 코드 또는 JavaScript가 자동으로 생성됩니다. Adobe Dreamweaver를 사용하면 Fireworks에서 생성한 CSS 코드, JavaScript 및 HTML 코드를 웹 페이지 또는 HTML이나 CSS 파일에 쉽게 삽입할 수 있습니다.

기본 탐색 모음 만들기

탐색 모음은 웹 사이트의 여러 영역에 대한 링크를 제공하는 단추 그룹입니다. 일반적으로 탐색 모음은 사이트 전체에서 동일하게 유지되어 일관된 탐색 방법을 제공합니다. 하지만 탐색 모음의 링크는 특정 페이지의 필요에 따라 달라질 수 있습니다.

일관된 탐색 환경을 만들려면 심볼 인스턴스를 사용하여 단추 심볼을 복제합니다. 원본 심볼의 모양이나 기능을 편집하면 관련된 모든 인스턴스가 자동으로 업데이트되어 변경 내용이 반영됩니다. (149페이지의 “[심볼](#)” 참조)

- 1 단추 심볼을 만듭니다.
- 2 [문서 라이브러리] 패널에서 작업 공간으로 심볼의 인스턴스(사본)를 드래그합니다.
- 3 다음 중 한 가지를 수행하여 단추 인스턴스의 사본을 만듭니다.
 - 단추 인스턴스를 선택하고 [편집] > [클론]을 선택합니다.
 - 단추 인스턴스를 Alt 키를 누른 상태에서 드래그(Windows)하거나 Option 키를 누른 상태에서 드래그(Mac OS)합니다.
- 4 단추를 Shift 키를 누른 상태에서 드래그하여 가로 또는 세로 방향으로 정렬합니다. 더욱 정밀하게 조절하려면 화살표 키를 사용하여 인스턴스를 이동합니다.
- 5 3단계와 4단계를 반복하여 단추 인스턴스를 추가로 만듭니다.
- 6 각 인스턴스를 선택하고 [속성 관리자]에서 고유한 텍스트, URL 및 기타 속성을 할당합니다.

단추 심볼 만들기

단추는 웹 페이지의 탐색 요소로 사용되는 특별한 유형의 심볼입니다. [속성 관리자]를 사용하여 손쉽게 단추를 편집할 수 있습니다. 단추의 인스턴스를 심볼 라이브러리에서 문서로 드래그할 수 있기 때문에 단일 단추의 그래픽 모양을 변경하고 탐색 모음에 있는 모든 단추 인스턴스의 모양을 자동으로 업데이트할 수 있습니다.

동일한 단추의 다른 인스턴스에 영향을 주지 않고 심볼과 인스턴스의 관계를 그대로 유지하면서 하나의 단추 인스턴스에 대한 텍스트, URL 및 대상을 편집할 수 있습니다.

단추 인스턴스는 캡슐화되어 있습니다. 문서로 드래그한 단추와 연관된 모든 구성 요소와 상태가 이동됩니다.

다른 심볼과 마찬가지로 단추에는 등록 지점(단추를 편집할 때 텍스트와 여러 단추 상태를 정렬하는 데 도움을 주는 중심점)이 있습니다.

- 1 단추로 변환할 객체를 선택합니다.

- 2 [수정] > [심볼] > [심볼로 변환]을 선택합니다.
- 3 [심볼로 변환] 대화 상자에서 단추의 이름을 입력합니다.
- 4 유형 옵션에서 단추를 선택합니다.
- 5 (선택 사항) 단추에 9슬라이스 크기 조절을 사용하려면 [9슬라이스 크기 조절 안내선 사용]을 선택합니다.
- 6 (선택 사항) Fireworks 그래픽 라이브러리에 단추로 그래픽을 저장하려면 [공용 라이브러리에 저장]을 선택합니다.

단추에 상태 적용

단추에는 최대 4가지의 상태가 있을 수 있으며 각 상태는 마우스 이벤트에 응답하는 단추의 모양을 나타냅니다. 2가지 상태 단추에는 [놓음] 상태와 [누름] 상태가 있습니다. 3가지 및 4가지 상태 단추에는 [위에 놓기] 상태와 [누름 후 위에 놓기] 상태가 있습니다. 이러한 상태는 단추가 [놓음](위에 놓기) 또는 [누름](누름 후 위에 놓기) 상태일 때 포인터를 단추 위로 옮긴 경우 단추 모양을 나타냅니다.

2가지 상태 또는 3가지 상태 단추를 사용하여 탐색 모음을 만들 수 있습니다. 하지만 4가지 모두의 상태를 가지는 단추만 Fireworks의 내장 탐색 모음 비헤이비어를 활용할 수 있습니다.

간단한 2가지 상태 단추 만들기

- 1 심볼 편집 모드로 들어가려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 캔버스에서 기존 단추를 두 번 클릭합니다.
 - [편집] > [삽입] > [새 단추]를 선택합니다.
- 2 [놓음] 상태 그래픽을 가져오거나 만들려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 단추의 놓음 상태로 표시되게 하려는 그래픽을 작업 공간으로 드래그 앤 드롭하거나 가져옵니다.
 - 드로잉 도구를 사용하여 그래픽을 만들거나 [텍스트 도구]를 사용하여 텍스트로 단추를 만듭니다.
 - [속성 관리자]에서 [단추 가져오기]를 클릭하고 [심볼 가져오기: 단추 라이브러리]에서 미리 만들어진 편집 가능한 단추를 선택합니다. 이 옵션을 사용하면 각 단추 상태는 해당 그래픽과 텍스트로 자동으로 채워집니다.
 - (선택 사항) 크기 조절 시 단추 모양이 왜곡되지 않도록 9슬라이스 크기 조절 안내선을 설정합니다. (46페이지의 “심볼에 9슬라이스 안내선 적용” 참조)
 - (선택 사항) [텍스트] 도구를 선택하고 단추 텍스트를 작성합니다.
- 3 위에 놓기 상태를 만들려면 팝업 메뉴에서 [위에 놓기]를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [업 그래픽 복사]를 클릭하여 [놓음] 상태 단추의 사본을 [위에 놓기] 윈도우에 붙여넣고 편집합니다.
 - 그래픽을 드래그 앤 드롭하거나 가져오거나 그립니다.
- 4 (선택 사항) 라이브 필터를 사용하여 각 상태에 대한 공통 모양을 만들려면, 라이브 필터를 추가할 그래픽을 선택하고 [속성 관리자]에서 [필터] 레이블 옆의 더하기(+) 아이콘을 클릭합니다.
- 5 [경사와 엠보스] > [내부 경사] 또는 [오목 엠보스] 또는 [외부 경사] 또는 [볼록 엠보스]를 선택합니다.
- 6 각 상태에 대한 단추 미리 설정 필터를 선택합니다.

| 단추 미리 설정 필터 | 설명 |
|---|---------------------------------|
|  | 기본 객체에 경사가 볼록하게 나타납니다. |
|  | 단추의 색상이 밝아집니다. |
|  | 기본 객체에 경사가 오목하게 나타납니다. |
|  | 기본 객체에 경사가 오목하게 나타나고 색상이 밝아집니다. |

3가지 또는 4가지 상태의 단추 만들기

4가지 상태 단추가 필수 사항은 아니지만 4가지 상태의 단추를 사용하면 내장된 탐색 모음 비헤이비어를 활용할 수 있습니다.

- 1 캔버스에서 2가지 상태의 단추가 심볼 편집 모드로 열린 상태에서, [속성 관리자]의 팝업 메뉴에서 [누름]을 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [위에 놓기 그래픽 복사]를 클릭하여 [위에 놓기 상태] 단추의 사본을 [아래로] 윈도우에 붙여넣고 편집하여 해당 모양을 변경합니다.
 - 그래픽을 드래그 앤 드롭하거나 가져오거나 그립니다.
- 2 [누름 후 위에 놓기] 상태를 추가하려면 [누름] 상태 단추가 열려 있는지 확인한 후 1단계를 다시 반복합니다.
- 3 (선택 사항) 미리 설정 필터를 단추에 적용합니다.

참고: [누름] 또는 누름 후 위에 놓기 상태에 대한 그래픽을 삽입하거나 만든 뒤에는 탐색 모음에 상태를 포함하는 옵션이 자동으로 선택됩니다.

Fireworks 룰오버를 단추로 변환

이전 버전의 Fireworks에서 만든 룰오버에서 단추를 변환하고 이를 라이브러리에 저장할 수 있습니다. 룰오버에 대한 자세한 내용은 165페이지의 “[상호 작용 슬라이스](#)”를 참조하십시오.

- 1 룰오버 이미지를 덮고 있는 슬라이스나 헛스팟을 삭제합니다.
- 2 [상태] 패널의 [어니언 스키닝] 메뉴에서 [모든 상태 표시]를 선택합니다.
- 3 단추 안에 포함할 모든 객체를 선택합니다. 숨겨진 객체를 선택하려면 [이면 선택 도구]를 사용합니다.
- 4 [수정] > [기호] > [기호로 변환]을 선택합니다.
- 5 [이름] 상자에 심볼 이름을 입력하고 [단추] 심볼 유형을 선택합니다.

 4상태 애니메이션을 단추로 변환하려면 각 단추 상태에 배치할 4개의 객체를 모두 선택합니다.

단추 심볼 삽입 및 가져오기

단추 심볼의 인스턴스를 [공용 라이브러리] 패널에서 문서로 삽입할 수 있습니다. 기존 단추 심볼을 새 문서의 [문서 라이브러리] 패널로 가져올 수도 있습니다. 자세한 내용은 155페이지의 “[심볼 가져오기 및 내보내기](#)”를 참조하십시오.

- 1 단추의 인스턴스를 문서에 삽입하려면 [공용 라이브러리] 패널을 열고 단추 심볼을 문서로 드래그합니다.
- 2 단추 심볼의 인스턴스를 추가로 넣으려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 인스턴스를 선택한 다음 [편집] > [클론]을 선택합니다. 이렇게 하면 선택한 인스턴스의 바로 앞에 또 다른 인스턴스가 배치됩니다. 새 인스턴스가 선택된 객체가 됩니다.
 - [문서 라이브러리] 패널의 또 다른 단추 인스턴스를 문서로 드래그합니다.
 - 캔버스에서 인스턴스를 Alt 키를 누른 상태에서 드래그(Windows)하거나 Option 키를 누른 상태에서 드래그(Mac OS)하여 또 다른 단추 인스턴스를 만듭니다.
 - 인스턴스를 복사한 다음 추가 인스턴스를 붙여넣습니다.
- 3 단추 심볼을 새 문서의 [문서 라이브러리] 패널로 가져오려면 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 다른 Fireworks 문서에서 단추 인스턴스를 드래그 앤 드롭(또는 잘라내어 붙여넣기)합니다.
 - Fireworks PNG 파일에서 단추 심볼을 가져옵니다.
 - 다른 Fireworks 문서의 단추 심볼을 PNG 라이브러리 파일로 내보낸 다음 PNG 라이브러리 파일의 단추 심볼을 문서로 가져옵니다.
 - [문서 라이브러리] 패널 [옵션] 메뉴에서 [심볼 가져오기]를 선택합니다. 이 라이브러리에는 Adobe에서 제공하는 미리 제작된 다양한 단추 심볼이 있습니다.

단추 심볼 편집

심볼 레벨에서 단추 속성의 여러 인스턴스를 편집하거나 단추 속성의 단일 인스턴스를 편집할 수 있습니다.

심볼 레벨에서 단추 속성 편집

❖ 단추를 두 번 클릭하여 단추의 특성을 변경합니다. 캔버스 맨 위의 페이지 아이콘을 클릭하거나 단추 외부를 두 번 클릭하여 캔버스로 돌아갑니다.

편집할 수 있는 심볼 레벨 단추 속성은 일반적으로 탐색 모음에 있는 여러 단추 간에 일관됩니다. 다음 예를 참조하십시오.

- 획 색상과 유형, 칠 색상과 유형, 퍼스 모양, 이미지 등의 그래픽 모양
- 단추 심볼의 개별 객체에 적용된 라이브 필터 또는 블루명도
- 활성 영역의 크기 및 위치
- 핵심 단추 비헤이비어
- 최적화 및 내보내기 설정
- URL 링크(인스턴스 레벨의 속성으로도 사용 가능)
- 대상(인스턴스 레벨의 속성으로도 사용 가능)

인스턴스 레벨에서 단추 속성 편집

❖ 작업 공간에서 단추 인스턴스를 선택하고 [속성 관리자]에서 속성을 설정합니다.

편집 가능한 인스턴스 레벨 속성은 일반적으로 일련의 단추에서 단추마다 다릅니다. 인스턴스의 인스턴스 레벨 속성은 연관된 심볼이나 해당 심볼의 다른 모든 인스턴스에 영향을 주지 않고 변경할 수 있습니다. 다음 예를 참조하십시오.

- [레이어] 패널에 나타나고, 내보낼 때 단추 인스턴스의 내보낸 슬라이스 이름을 지정하는 데 사용되는 인스턴스의 객체 이름
- 인스턴스 전체에 적용된 라이브 필터 및 불투명도
- 텍스트 문자 및 텍스트 포맷
- URL 링크(심볼 레벨의 속성으로 존재하는 모든 URL에 우선함)
- 대체 이미지 설명
- 대상(심볼 레벨의 속성으로 존재하는 모든 대상 프레임에 우선함)
- [비헤이비어] 패널을 사용하여 인스턴스에 적용되는 추가 비헤이비어
- 탐색 모음의 인스턴스에 대한 [속성 관리자]의 [로드 시 다운 표시] 옵션

참고: [HTML 설정] 대화 상자의 [특정 문서] 섹션에서 [다중 파일 보내기] 옵션을 선택한 다음 탐색 모음을 내보내면 Fireworks에서는 해당 단추가 [누름] 상태로 설정된 상태로 각 HTML 페이지를 내보냅니다. 238페이지의 “[HTML 내보내기 옵션 설정](#)”을 참조하십시오.

상호 작용 방식의 단추 속성 설정

단추의 다음과 같은 상호 작용 요소를 조절할 수 있습니다.

활성 영역 활성 영역은 포인터를 위로 가져가거나 웹 브라우저에서 클릭하면 상호 작용 기능이 트리거됩니다. 단추의 활성 영역은 심볼 레벨의 속성이며 단추 심볼마다 고유합니다. 팝업 메뉴에서 [활성 영역]을 선택하여 단추 슬라이스를 편집하거나 핫스팟 객체를 그립니다. 새 슬라이스를 그리면 새 슬라이스가 기존 슬라이스를 대체합니다.

단추 심볼 또는 인스턴스의 URL 심볼 레벨의 단추 속성이나 인스턴스 레벨의 단추 속성일 수 있습니다. 단추를 다른 웹 페이지, 웹 사이트 또는 같은 웹 페이지의 앵커로 링크합니다. [속성] 관리자나 [URL] 패널에서 선택한 단추 인스턴스에 URL을 첨부할 수 있습니다.

단추 대상 단추 대상은 단추 인스턴스를 클릭할 때 대상 웹 페이지가 나타날 윈도우나 프레임입니다. [속성 관리자]에 대상을 입력하지 않으면 웹 페이지를 호출한 링크와 동일한 프레임 또는 윈도우에 웹 페이지가 나타납니다. 대상은 심볼 레벨의 단추 속성이나 인스턴스 레벨의 단추 속성일 수 있습니다. 심볼의 모든 인스턴스는 동일한 대상 옵션을 갖도록 심볼의 대상을 설정할 수 있습니다.

단추 심볼 또는 인스턴스의 대체 텍스트 대체 텍스트는 이미지를 다운로드하는 동안 이미지 자리 표시자 위 또는 주위에 나타나거나 이미지 다운로드 실패 시 이미지 대신 나타납니다. 또한 이미지를 표시하지 않도록 브라우저가 설정되어 있으면 그림을 대신하여 대체 텍스트가 표시됩니다. 대체 텍스트는 심볼 레벨의 단추 속성이나 인스턴스 레벨의 단추 속성일 수 있습니다.

상호 작용 방식의 단추 속성 편집

참고: 단추 심볼의 대상, URL 또는 대체 텍스트를 변경하더라도 해당 심볼의 기존 단추 인스턴스는 변경되지 않습니다.

1 단추 심볼을 심볼 편집 모드에서 엽니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 단추 심볼의 활성 영역에서 슬라이스 또는 핫스팟을 편집하려면 속성 관리자의 팝업 메뉴에서 [활성 영역]을 선택합니다. 포인터 도구를 사용하여 슬라이스 또는 슬라이스 안내선을 이동하거나 모양을 변경합니다. 또는 슬라이스 도구나 핫스팟 도구를 사용하여 새 활성 영역을 그립니다.
- 단추 심볼의 URL을 설정하려면 팝업 메뉴에서 [활성 영역]을 선택합니다. 그런 다음 [속성 관리자]의 [링크] 상자에 URL을 입력하거나, 목록에서 페이지를 선택하거나, URL 패널에서 URL을 선택합니다.

참고: 사이트 내에서 절대 URL을 입력할 때는, URL을 심볼에 첨부하여 각 인스턴스에 대해 동일한 URL이 [속성 관리자]의 [링크] 상자에 나타나도록 할 수 있습니다.

- 단추 심볼의 대상을 설정하려면 작업 공간에서 단추를 엽니다. 그런 다음 [대상] 상자에 대상을 입력하거나, [속성 관리자]의 [대상] 메뉴에서 다음과 같은 미리 설정 대상 중 하나를 선택합니다.
 - 없음 또는 `_self`** 웹 페이지를 링크와 동일한 프레임이나 윈도우에 불러옵니다.
 - `_blank`** 웹 페이지를 이름이 지정되지 않은 새 브라우저 윈도우에 불러옵니다.
 - `_parent`** 웹 페이지를 부모 프레임 세트 또는 링크가 포함된 프레임의 윈도우에 불러옵니다.
 - `_top`** 모든 프레임을 제거하고 웹 페이지를 전체 브라우저 윈도우에 불러옵니다.
- 단추 심볼 또는 단추 인스턴스의 대체 텍스트를 설정하려면 작업 공간에서 단추 인스턴스를 선택합니다. 그런 다음 [속성 관리자]에서 적용할 텍스트나 설명을 입력합니다.

팝업 메뉴

슬라이스나 핫스팟과 같은 트리거 웹 객체를 클릭하거나 그 위로 포인터를 이동하면 브라우저에 팝업 메뉴가 표시됩니다.

- 각 팝업 메뉴 항목은 HTML 또는 이미지 셀로 나타납니다. 셀에는 [놓음 상태], [위에 놓기 상태] 및 두 상태 모두의 텍스트가 있습니다.
- 탐색을 위한 팝업 메뉴 항목에 URL 링크를 첨부할 수 있으며 팝업 메뉴에 원하는 수의 하위 메뉴 레벨을 만들 수 있습니다.
- 모든 템을 사용할 수 있으며 언제라도 템 설정을 편집할 수 있습니다.
- [콘텐트] 템에서 최소 하나 이상의 메뉴 항목을 추가해야 브라우저에서 미리 볼 수 있는 메뉴 옵션을 만들 수 있습니다.
- 팝업 메뉴를 미리 보려면 F12 키를 누릅니다. 팝업 메뉴는 Fireworks 작업 공간에 표시되지 않습니다.

간단한 팝업 메뉴 만들기

1 팝업 메뉴의 트리거 영역이 될 핫스팟이나 슬라이스를 선택합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [수정] > [팝업 메뉴] > [팝업 메뉴 추가]를 선택합니다.
- 슬라이스의 가운데에 있는 비헤이비어 핸들을 클릭하고 [팝업 메뉴 추가]를 선택합니다.

3 [콘텐트] 템을 클릭한 다음 [메뉴 추가]를 클릭합니다.

4 각 셀을 두 번 클릭하고 해당 텍스트, 링크 및 대상 정보를 입력하거나 선택합니다. [링크] 및 [대상] 필드에서는 사용자 정의 정보를 입력하거나 표시된 메뉴 중에서 선택합니다. 윈도우의 마지막 줄에 내용을 입력하면 그 아래에 빈 줄이 추가됩니다.

 Tab 키를 눌러 셀 간을 이동하고 위쪽 화살표 키와 아래쪽 화살표 키를 눌러 목록을 세로 방향으로 스크롤합니다.

5 메뉴 항목을 모두 추가할 때까지 3단계와 4단계를 반복합니다. 메뉴 항목을 삭제하려면 [메뉴 삭제] 단추를 클릭합니다.

6 [다음] 또는 [완료]를 클릭하거나 다른 템을 선택합니다.

작업 공간에서 팝업 메뉴를 만든 핫스팟이나 슬라이스에는 팝업 메뉴의 최상위 레벨을 외곽선으로 표시한 파란색 비헤이비어 선이 첨부되어 나타납니다.

팝업 메뉴 내의 하위 메뉴 만들기

하위 메뉴는 사용자가 그 위로 포인터를 가져가거나 다른 팝업 메뉴 항목을 클릭했을 때 나타나는 팝업 메뉴입니다. 원하는 레벨 만큼 하위 메뉴를 만들 수 있습니다.

1 팝업 메뉴 편집기의 [내용] 템을 열고 메뉴 항목을 만듭니다. 하위 메뉴에 사용할 메뉴 항목을 상위 메뉴 항목 바로 아래에 놓습니다.

- 2 하위 메뉴 항목으로 만들 팝업 메뉴 항목을 강조 표시한 다음 [메뉴 들여쓰기] 단추를 클릭합니다.
- 3 다음 항목을 하위 메뉴에 추가하려면 해당 항목을 강조 표시하고 [메뉴 들여쓰기]를 클릭합니다. 또는 강조 표시된 항목 바로 아래에 새 항목을 삽입하려면 메뉴 또는 하위 메뉴 항목을 강조 표시하고 [메뉴 추가]를 클릭합니다.
동일한 레벨에서 인접하게 들여쓴 모든 항목은 단일 팝업 하위 메뉴를 구성합니다.
- 4 팝업 하위 메뉴 내에 하위 항목을 만들려면 [팝업 메뉴 편집기]의 [콘텐트] 탭에서 하위 메뉴 항목을 강조 표시한 다음 [메뉴 들여쓰기] 단추를 다시 클릭합니다.
- 5 [다음]을 클릭하여 팝업 메뉴를 계속 만들거나 [완료]를 클릭합니다.

팝업 메뉴의 모양 변경

기본 메뉴와 선별적 하위 메뉴를 만든 후에는 [팝업 메뉴 편집기]의 [모양] 탭에서 텍스트의 포맷을 지정하고, [위에 놓기 상태]와 [놓음 상태]에 그래픽 스타일을 적용하고, 세로 방향 또는 가로 방향을 선택할 수 있습니다.

- 1 [팝업 메뉴 편집기]에서 팝업 메뉴를 열고 [모양] 탭을 클릭합니다.
- 2 [팝업 메뉴의 정렬 선택]에서 [수직] 또는 [수평]을 선택합니다.
- 3 [셀] 옵션을 선택합니다.

HTML HTML 코드만 사용하여 메뉴의 모양을 설정합니다. 이 설정을 사용하면 파일 크기가 작은 페이지가 만들어집니다.

이미지 셀 배경으로 사용할 그래픽 이미지 스타일을 선택할 수 있습니다. 이 설정을 사용하면 파일 크기가 큰 페이지가 만들어집니다.

- 4 [크기] 팝업 메뉴에서 미리 설정된 크기를 선택하거나 [크기] 텍스트 상자에 값을 입력합니다.

참고: 팝업 메뉴 편집기의 [고급] 탭에 셀 폭과 셀 높이가 [자동]으로 설정되어 있으면 텍스트 크기에 따라 해당 메뉴 항목과 연관된 그래픽 크기가 결정됩니다.

- 5 [글꼴] 팝업 메뉴에서 시스템 글꼴 그룹을 선택하거나 사용자 정의 글꼴의 이름을 입력합니다.
- 6 **참고:** 사용자의 시스템에 선택한 글꼴이 설치되어 있지 않으면 사용자의 웹 브라우저에 대체 글꼴이 표시됩니다.
- 6 (선택 사항) 텍스트에 스타일, 정렬 및 색상을 적용합니다.
- 7 각 상태에 대해 텍스트 색상과 셀 색상을 선택합니다.
- 8 셀 유형으로 [이미지]를 선택한 경우 각 상태에 대해 그래픽 스타일을 선택합니다.
- 9 팝업 메뉴를 계속 만들거나 [완료]를 클릭합니다.

[팝업 메뉴 편집기]에 사용자 정의 메뉴 스타일을 추가합니다.

이미지가 셀 스타일로 선택되었을 때 사용할 셀 스타일을 선택합니다. 스타일에 대한 자세한 내용은 147페이지의 “[스타일 만들기 및 삭제](#)”를 참조하십시오.

참고: 메뉴 모음 폴더의 정확한 위치는 운영 체제에 따라 다릅니다. 자세한 내용은 286페이지의 “[구성 파일 작업](#)”을 참조하십시오.

- 1 획, 칠, 텍스트 및 라이브 필터의 조합을 객체에 적용하고 [스타일] 패널을 사용하여 스타일로 저장합니다.
- 2 [스타일] 패널에서 새 스타일을 선택하고 [스타일] 패널의 [옵션] 메뉴에서 [스타일 라이브러리 저장]을 선택합니다.
- 3 하드 디스크에서 메뉴 모음 폴더로 이동하고 필요할 경우 스타일 파일의 이름을 변경한 다음 [저장]을 클릭합니다.

고급 셀 속성 설정

- 1 [팝업 메뉴 편집기]를 열고 [고급] 탭을 클릭합니다.

2 [자동/픽셀] 팝업 메뉴에서 너비 및 높이 제한 사항을 선택합니다.

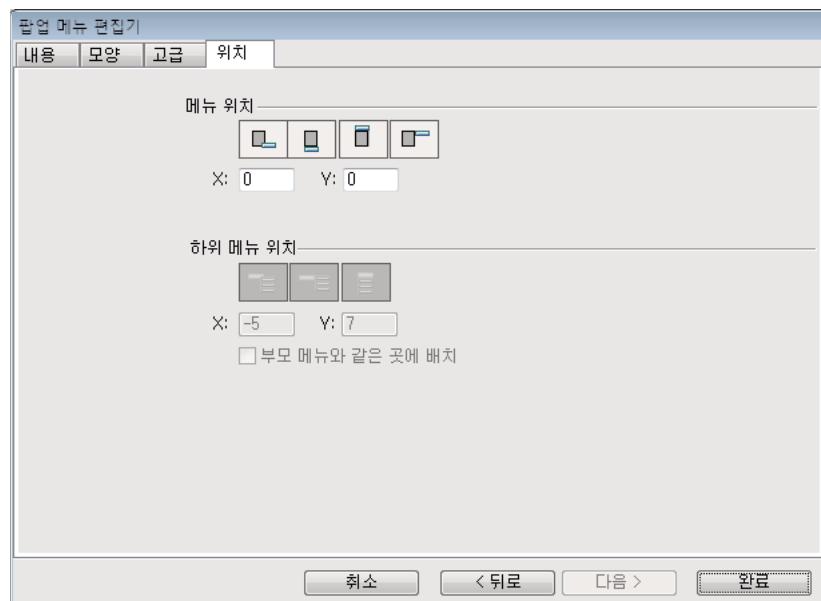
자동 [팝업 메뉴 편집기]의 [모양] 탭에서 설정한 텍스트 크기에 맞게 셀 높이가 조정되고 가장 긴 텍스트가 포함된 메뉴 항목에 맞게 셀 너비가 조정됩니다.

픽셀 [셀 너비] 및 [셀 높이] 텍스트 상자에 픽셀 단위로 특정 치수를 입력할 수 있습니다.

3 [셀 패딩] 텍스트 상자에 값을 입력하여 팝업 메뉴 텍스트와 셀 가장자리 사이의 거리를 결정합니다.**4** [셀 간격] 텍스트 상자에 값을 입력하여 메뉴 셀 간의 간격을 설정합니다.**5** [텍스트 들여쓰기] 텍스트 상자에 값을 입력하여 팝업 메뉴 텍스트의 들여쓰기 정도를 설정합니다.**6** [메뉴 지연] 텍스트 상자에 값을 입력하여 포인터를 메뉴 밖으로 이동한 후에도 메뉴를 표시할 시간을 밀리초 단위로 설정합니다.**7** 팝업 메뉴 테두리의 표시 여부를 선택합니다. 테두리를 표시하도록 선택한 경우에는 테두리 속성을 설정합니다.**8** 팝업 메뉴를 계속 만들거나 [완료]를 클릭합니다.

팝업 메뉴 및 하위 메뉴의 위치 변경

[팝업 메뉴 편집기]의 [위치] 탭을 사용하여 팝업 메뉴의 위치를 지정합니다. [웹 레이어]가 보일 때 작업 공간에서 최상위 팝업 메뉴의 외곽선을 드래그하여 해당 메뉴의 위치를 지정할 수도 있습니다.



팝업 메뉴 또는 하위 메뉴의 특정 위치 설정

1 팝업 메뉴 편집기에서 원하는 팝업 메뉴를 열고 [위치] 탭을 클릭합니다.**2** 다음 중 한 가지를 수행하여 메뉴 위치를 정의합니다.

- [위치] 단추를 클릭하여 팝업 메뉴를 트리거하는 슬라이스를 기준으로 팝업 메뉴의 상대적인 위치를 지정합니다.
- x 및 y 좌표를 입력합니다. 0,0 좌표는 팝업 메뉴를 트리거하는 슬라이스나 핫스팟의 왼쪽 위 모서리에 팝업 메뉴의 왼쪽 위 모서리를 맞춥니다.

3 하위 메뉴 위치 정의

- [하위 메뉴 위치] 단추를 클릭하여 하위 메뉴를 트리거하는 팝업 메뉴 항목을 기준으로 하위 메뉴의 상대적인 위치를 정합니다.

- x 및 y 좌표를 입력합니다. 0,0 좌표는 하위 메뉴를 트리거하는 메뉴나 메뉴 항목의 오른쪽 위 모서리에 팝업 하위 메뉴의 왼쪽 위 모서리를 맞춥니다.

4 다음과 같이 상대적 위치를 설정합니다.

- 각 하위 메뉴의 위치를 해당 메뉴를 트리거하는 부모 메뉴 항목에 상대적으로 지정하려면 [부모 메뉴와 같은 곳에 배치]를 선택 취소합니다.
- 각 하위 메뉴의 위치를 부모 팝업 메뉴에 상대적으로 지정하려면 [부모 메뉴와 같은 곳에 배치]를 선택합니다.

5 [완료]를 클릭하여 [팝업 메뉴 편집기]를 닫거나 [뒤로]를 클릭하여 다른 탭의 속성을 수정합니다.

메뉴를 드래그하여 팝업 메뉴의 위치 설정

1 웹 레이어를 표시하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [도구] 패널에서 [슬라이스와 핫스팟 표시] 단추를 클릭합니다.
- [레이어] 패널에서 [눈] 열을 클릭합니다.

2 팝업 메뉴의 트리거인 웹 객체를 선택합니다.

3 작업 공간에서 팝업 메뉴 외곽선을 다른 위치로 드래그합니다.

팝업 메뉴에서 항목 편집 또는 이동

팝업 메뉴 편집기에서 팝업 메뉴의 내용을 편집 또는 업데이트하거나, 메뉴 항목을 재배열하거나, 4가지 탭에서 기타 속성을 변경할 수 있습니다.

1 웹 레이어를 표시하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [도구] 패널에서 [슬라이스와 핫스팟 표시] 단추를 클릭합니다.
- [레이어] 패널에서 [눈] 열을 클릭합니다.

2 팝업 메뉴를 첨부할 슬라이스를 선택합니다.

3 작업 공간에서 팝업 메뉴의 과란색 외곽선을 두 번 클릭합니다.

4 [팝업 메뉴 편집기]의 탭에서 원하는 항목을 변경합니다.

메뉴 텍스트 편집

1 [팝업 메뉴 편집기]에서 팝업 메뉴를 열고 [콘텐트] 탭을 클릭합니다.

2 [텍스트], [링크] 또는 [대상] 텍스트 상자를 두 번 클릭하고 메뉴 텍스트를 편집합니다. 그런 다음 항목 목록의 외부를 클릭하여 변경 내용을 적용합니다.

메뉴 항목 이동

1 팝업 메뉴 편집기의 [내용] 탭에서 메뉴 항목을 강조 표시합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 항목을 높은 순위의 하위 메뉴 또는 주 팝업 메뉴로 이동하려면 [메뉴 내어쓰기] 단추를 클릭합니다.
- 항목을 같은 메뉴의 다른 위치로 이동하려면 항목을 목록의 원하는 위치로 드래그합니다.

팝업 메뉴 내보내기

Fireworks에서는 선택한 옵션에 따라 웹 브라우저에서 팝업 메뉴를 보는 데 필요한 모든 CSS 코드나 JavaScript가 생성됩니다.

팝업 메뉴에 CSS 코드를 사용하는 경우 팝업 메뉴를 포함하는 Fireworks 문서가 CSS 코드를 사용하여 HTML로 내보내집니다. CSS 코드를 외부 .css 파일에 작성하고 해당 파일을 mm_css_menu.js 파일과 함께 HTML 파일과 동일한 위치에 내보낼 수도 있습니다.

CSS 코드 대신 JavaScript를 사용할 수도 있습니다. JavaScript를 사용하는 경우 팝업 메뉴를 포함하는 Fireworks 문서가 HTML로 내보내지고 mm_menu.js라는 JavaScript 파일이 HTML 파일과 동일한 위치로 내보내집니다.

파일을 업로드할 때는 팝업 메뉴를 포함하는 웹 페이지와 동일한 디렉토리 위치에 mm_css_menu.js(JavaScript를 사용할 경우 mm_menu.js)를 업로드합니다. 파일을 다른 위치에 게시하려면 사용자 정의 위치가 반영되도록 Fireworks HTML 코드에서 mm_css_menu.js 및 .css 파일(또는 mm_menu.js)을 참조하는 하이퍼링크를 업데이트합니다. Fireworks에서 HTML 및 이미지로 내보내는 CSS 팝업 메뉴가 포함된 모든 문서에 대해 고유 .css 파일이 내보내집니다.

하위 메뉴가 있으면 arrow.gif라는 이미지 파일이 생성됩니다. 이 이미지는 하위 메뉴가 있는 모든 메뉴 항목 옆에 나타나는 작은 화살표입니다. 문서에 있는 하위 메뉴의 수에 관계없이 Fireworks에서는 항상 동일한 arrow.gif 파일이 사용됩니다.

HTML 내보내기에 대한 자세한 내용은 234페이지의 “[HTML 내보내기](#)”를 참조하십시오.

14장: 웹 사이트 및 응용 프로그램 인터페이스 프로토타입 생성

Adobe® Fireworks®는 디자인 모형을 실제 웹 사이트 및 응용 프로그램으로 완벽하게 변환할 수 있는 이상적인 프로토타입 생성 환경을 제공합니다.

프로토타입 생성 작업 흐름

페이지 패널을 다른 강력한 Fireworks 기능과 결합하여 신속하게 상호 작용 방식의 웹 및 소프트웨어 프로토타입을 만들 수 있습니다. 작업을 마친 프로토타입을 작동하는 사이트로 변환하려면 이 프로토타입을 Adobe Flash®, Adobe Flex®, Adobe AIR™ 또는 Adobe Dreamweaver®로 내보내면 됩니다.

프로토타입 생성 작업 흐름에 대한 일반 설명은 Fireworks 개발자 센터의 다음 기사를 참조하십시오.

- Fireworks를 통한 상호 작용 방식의 제품 디자인에 대한 Nick Myers의 기사:
http://www.adobe.com/go/learn_fw_interactiveproducts_kr
- 프로토타입 생성의 업계 경향에 대한 Dave Cronin의 기사:
http://www.adobe.com/go/learn_fw_prototypingtrends_kr
- Fireworks에서 미리 작성된 CSS 템플릿을 사용하는 방법에 대한 Matt Stow의 기사: [Fireworks CS4에서 미리 작성된 CSS 템플릿](#).
- Jim Babbage의 기사, [Fireworks CS4 방법 초록: 가져오기, 내보내기, 기호, 프로토타입 생성, 크기 조절](#).
- 상호 작용 디자인 및 신속한 프로토타입 생성을 위한 Fireworks 사용에 관한 Dave Hogue 비디오 자습서
 - 정보 및 상호 작용 디자인에 Fireworks 사용: http://www.adobe.com/go/learn_fw_infointeract_kr
 - Fireworks를 사용하여 상호 작용 방식의 프로토타입 생성:
http://www.adobe.com/go/learn_fw_creatinginteractivepro_kr
 - Fireworks를 사용한 신속한 프로토타입 생성: http://www.adobe.com/go/learn_fw_rapidpro_kr
 - 전체 디자인 프로세스의 부분으로서의 Fireworks: http://www.adobe.com/go/learn_fw_completedesignpro_kr
- Fireworks를 사용한 웹 사이트 응용 프로그램 디자인에 대한 기사:
http://www.adobe.com/go/learn_fw_designwebsiteapp_kr
- Fireworks를 사용한 모바일 장치 디자인에 대한 Kumar Vivek의 기사:
http://www.adobe.com/go/learn_fw_designmobiledevices_kr

응용 프로그램 인터페이스 프로토타입 생성에 대한 비디오 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/lrvid4034_fw_kr를 참조하십시오.

1. 페이지 만들기

[페이지] 패널에서 초기 디자인에 사용할 페이지 또는 스크린을 원하는 수만큼 만듭니다. 디자인을 점차 개발하면서 필요에 따라 페이지를 추가하거나 뺄 수도 있습니다.

2. 공통 디자인 요소 레이아웃

캔버스에서 탐색 모음 및 배경 이미지와 같이 여러 페이지에 공유할 디자인 요소를 레이아웃합니다. 요소를 정렬하려면 [고급 안내선]을 사용합니다. 유연성을 최대화하려면 레이아웃을 CSS로 구성합니다. (30페이지의 “고급 안내선” 및 192페이지의 “CSS 기반 레이아웃 만들기” 참조).

3. 여러 페이지에서 공통 요소 공유

공통 요소를 공유할 경우 하나의 변경을 수행하면 영향 받는 모든 페이지가 자동으로 업데이트됩니다. 마스터 페이지를 사용하여 해당 페이지에 포함된 모든 요소를 공유하거나 레이어를 공유하여 요소의 하위 세트를 복사합니다. (190페이지의 “마스터 페이지 사용” 및 130페이지의 “레이어 공유” 참조)

4. 개별 페이지에 고유한 요소 추가

각 페이지에 고유한 디자인, 탐색 또는 양식 요소를 추가합니다. [공용 라이브러리] 패널에는 디자인 처리 속도를 높일 수 있는 다양한 단추와 텍스트 상자, 팝업 메뉴가 있습니다. Flex 구성 요소, HTML, Mac, Win, 웹 및 응용 프로그램, 및 메뉴 모음 풀더에 있는 구성 요소 심볼에는 개별적인 심볼 인스턴스에 대해 사용자 정의할 수 있는 속성이 포함됩니다. (152페이지의 “구성 요소 심볼 만들기 및 사용” 참조)

5. 링크를 사용한 사용자 탐색 시뮬레이트

슬라이스, 핫스팟 또는 탐색 단추와 같은 웹 객체에서 프로토타입의 다양한 페이지 사이를 링크합니다. 158페이지의 “Fireworks 문서의 페이지에 대한 링크”를 참조하십시오.

6. 작업을 마친 상호 작용 방식의 프로토타입 내보내기

Fireworks는 프로토타입에 대한 여러 출력 포맷을 제공하며, 이런 포맷 모두 페이지 탐색을 위해 하이퍼링크를 유지합니다. 다음 예를 참조하십시오.

- 유연한 CSS 기반 프로토타입을 클라이언트와 공유하거나 Adobe Dreamweaver에서 추가로 편집하려면 193페이지의 “CSS 레이아웃 내보내기”를 참조하십시오.
- 보다 기본적인 표 기반의 프로토타입을 추가로 만들려면 235페이지의 “Fireworks HTML 내보내기”를 참조하십시오.
- 주석 지정이나 인쇄를 위해 PDF 버전을 배포하려면 239페이지의 “Adobe PDF 파일 내보내기”를 참조하십시오.
- Flex 응용 프로그램 프로토타입을 만들려면 194페이지의 “Flex 응용 프로그램 프로토타입 생성”을 참조하십시오. Adobe AIR 응용 프로그램을 만들려면 197페이지의 “Adobe AIR 응용 프로그램 만들기”를 참조하십시오.

Fireworks 페이지 작업

한 Fireworks PNG 파일에 여러 페이지를 포함하면 웹 및 응용 프로그램 인터페이스의 프로토타입을 완벽하게 생성할 수 있습니다. 각 페이지에는 캔버스 크기와 색상, 이미지 해상도 및 안내선에 대한 고유 설정이 포함되어 있습니다. 이러한 옵션은 페이지 별로 설정하거나 문서의 모든 페이지에 대해 전역으로 설정합니다. 웹 레이어를 제외하고는 각 페이지에 고유한 레이어 세트도 포함됩니다. 하지만 공통 요소가 있는 경우에는 마스터 페이지를 사용하거나 페이지 사이에서 레이어를 공유할 수 있습니다. 130페이지의 “레이어 공유”를 참조하십시오.

 페이지를 만들지 않을 경우 문서의 모든 요소는 한 페이지에 있습니다.

페이지를 볼 때 사용되는 [페이지] 패널에는 각 페이지의 객체가 페이지 이름 옆에 축소판으로 표시됩니다. 패널에서 활성 페이지가 강조 표시되고 활성 문서 위의 페이지 팝업 메뉴에 표시됩니다.

페이지 내보내기에 대한 자세한 내용은 230페이지의 “작업 공간에서 내보내기”를 참조하십시오.

페이지 추가, 삭제 및 탐색

[페이지] 패널을 사용하여 새 페이지를 추가하고, 원하지 않는 페이지를 삭제하고, 기존 페이지를 복제할 수 있습니다. 페이지를 추가, 삭제 또는 이동하면 페이지 제목 왼쪽의 번호가 자동으로 업데이트됩니다. 이러한 자동 번호를 사용하면 여러 페이지가 포함된 큰 디자인에서 특정 페이지로 빠르게 이동할 수 있습니다.

페이지 추가

페이지 목록 끝에 빈 페이지가 삽입되고 활성 페이지가 됩니다.

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [페이지] 패널에서 [새/복제 페이지] 단추 를 클릭합니다.
- 패널을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 팝업 메뉴에서 [새 페이지]를 선택합니다.
- [편집] > [삽입] > [페이지]를 선택합니다.

페이지로 이동

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [페이지] 패널에서 페이지를 선택합니다.
- 키보드에서 Page Up 및 Page Down 단추를 사용합니다.
- 문서 윈도우의 맨 위나 [페이지] 패널의 오른쪽 아래에 있는 페이지 팝업 메뉴에서 페이지를 선택합니다.



페이지 팝업 메뉴에서 페이지 이름 옆의 별표는 마스터 페이지를 나타냅니다.

페이지 복제

복제를 하면 현재 선택한 객체 및 레이어 계층과 동일한 객체 및 레이어 계층을 포함하는 새 페이지가 추가됩니다. 복제된 객체에서는 원본 객체의 불투명도와 블렌드 모드가 그대로 유지됩니다. 원본에 영향을 주지 않고 복제된 객체를 변경할 수 있습니다.

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 페이지를 [새/복제 페이지] 단추로 드래그합니다.
- 페이지를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 팝업 메뉴에서 [페이지 복제]를 선택합니다.

한 페이지 이상 이동

[페이지] 패널에서 페이지를 이동하여 관련된 디자인을 서로 가까운 위치에 두면 레이아웃 처리 속도를 높일 수 있습니다.

1 (선택 사항) 여러 페이지를 이동하는 경우에는 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 연속된 그룹을 선택하려면 Shift 키를 누른 상태에서 페이지를 선택합니다.
- 연속되지 않은 그룹을 선택하려면 Ctrl 키를 누른 상태에서 페이지를 클릭(Windows)하거나 Command 키를 누른 상태에서 페이지를 클릭(Mac OS)합니다.

2 선택한 페이지를 패널에서 위 또는 아래로 드래그합니다. 다른 페이지 위와 아래에 나타나는 어두운 테두리에서 마우스를 놓으면 선택한 페이지를 이동할 수 있습니다.

페이지 삭제

삭제된 페이지 위의 페이지가 활성 페이지가 됩니다.

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [페이지] 패널에서 페이지를 휴지통 아이콘 으로 드래그합니다.

- 페이지를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 팝업 메뉴에서 [페이지 삭제]를 선택합니다.

페이지 캔버스 편집

각 페이지에는 개별 캔버스 크기, 색상 및 이미지 해상도가 지정된 고유한 캔버스가 있습니다.

- [페이지] 패널이나 문서 윈도우의 위쪽에 있는 페이지 팝업 메뉴에서 페이지를 선택합니다.
- [수정] > [캔버스] > [이미지 크기], [수정] > [캔버스] > [이미지 색상] 또는 [수정] > [캔버스] > [이미지 크기]를 선택합니다.
- 변경 작업을 수행합니다. 페이지의 캔버스를 선택한 경우 [속성] 패널을 사용하여 이러한 변경을 수행할 수도 있습니다.
- 선택한 페이지에만 변경 사항을 적용하려면 [현재 페이지만] 옵션을 선택합니다. 모든 페이지에 변경 사항을 적용하려면 옵션을 선택 취소합니다.

마스터 페이지 사용

모든 페이지에서 요소 세트를 사용하려면 마스터 페이지를 사용합니다. 일반 페이지를 마스터 페이지로 변환하면 변환된 페이지가 [페이지] 패널에 있는 목록의 맨 위로 이동합니다. 마스터 페이지를 만들면 마스터 페이지 레이어가 각 페이지에 대한 레이어 계층의 아래쪽에 추가됩니다.

마스터 페이지 만들기

- [페이지] 패널에서 기존 페이지를 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 팝업 메뉴에서 [마스터 페이지로 설정]을 선택합니다. 페이지 사이에서 공유된 모든 레이어는 일반(비공유) 레이어가 됩니다. 하지만 프레임 사이에서 공유된 레이어는 유지됩니다. 링크된 페이지에 마스터 페이지 프레임을 표시하려면 206페이지의 “[상태에서 객체 보기](#)”를 참조하십시오.

기타 도움말 항목

130페이지의 “[레이어 공유](#)”

페이지를 마스터 페이지에 링크

마스터 페이지를 만든 후에 새로 만드는 페이지는 마스터 페이지의 설정을 자동으로 상속받습니다. 기존 페이지는 마스터 페이지에 링크하지 않는 한 이 설정을 상속받지 않습니다. 나중에 마스터 페이지를 변경할 경우 링크된 페이지가 모두 자동으로 업데이트됩니다.

다음 제한은 객체 및 비헤이비어를 마스터 페이지에서 다른 페이지로 상속하는 데 적용됩니다.

- 페이지는 마스터 페이지에 있는 모든 객체의 현재 상태만 상속합니다. 모든 객체의 모든 상태를 상속하려면 각 페이지에서 상태 수가 가장 많은 객체에 같은 수의 또는 더 많은 수의 상태를 추가합니다. 해당 페이지의 모든 객체가 마스터 페이지의 모든 상태를 상속받습니다.
 - 페이지의 캔버스 크기 또는 이미지 크기에 대한 변경 사항은 마스터 페이지에 연결되지 않은 페이지를 비롯하여 모든 페이지에 적용됩니다. 변경 사항이 현재 페이지에만 적용되도록 제한하려면 [현재 페이지만]을 선택합니다.
 - 연결된 페이지만 마스터 페이지의 캔버스 색상에 대한 변경 사항을 상속받습니다.
- ❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.
- [페이지] 패널에서 페이지를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 팝업 메뉴에서 [마스터 페이지에 링크]를 선택합니다.
 - [페이지] 패널에서 페이지 축소판의 왼쪽에 있는 열을 클릭합니다. 페이지가 마스터 페이지에 링크된 것을 나타내는 링크 아이콘이 표시됩니다.

참고: 마스터 페이지에 링크된 페이지에서 설정을 변경하면, 새 설정이 우선권을 가지지만 마스터 페이지로의 링크는 끊어집니다.

마스터 페이지 레이어 보기 또는 가리기

가시성을 변경한 경우에는 새 값이 모든 페이지에 반영됩니다.

- ❖ [레이어] 패널에서 마스터 페이지 레이어의 왼쪽에 있는 눈 아이콘을 클릭합니다.

마스터 페이지 레이어 제거

- ❖ [레이어] 패널을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 팝업 메뉴에서 [마스터 페이지 레이어 제거]를 선택합니다.

마스터 페이지 레이어를 다시 페이지에 추가하려면 [레이어] 패널을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 팝업 메뉴에서 [마스터 페이지 레이어 추가]를 선택합니다.

마스터 페이지를 일반 페이지로 다시 변경

- ❖ [페이지] 패널을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 팝업 메뉴에서 [마스터 페이지 재설정]을 선택합니다.

선택한 페이지 내보내기

하나의 단계에서 여러 페이지를 내보낼 수 있습니다. 선택한 페이지만 내보내집니다. 페이지를 내보낼 경우 개별 페이지에 지정된 최적화 설정은 파일을 내보내는 데 사용됩니다.

- 1 페이지 패널에서 내보낼 페이지를 선택합니다.
- 2 마우스 오른쪽 단추를 클릭하고 [선택한 페이지 내보내기]를 선택합니다.
- 3 [내보내기] 대화 상자에서 [내보내기] 메뉴의 옵션 중 하나를 선택합니다.
 - 레이어를 파일로 선택한 페이지의 레이어를 개별 파일로 내보냅니다.
 - 상태를 파일로 선택한 페이지의 상태를 개별 파일로 내보냅니다.
 - 페이지를 파일로 선택한 페이지를 개별 파일로 내보냅니다.

페이지를 내보낼 때 파일 이름 사용자 정의

- 1 페이지 패널에서 내보낼 페이지를 선택합니다.
- 2 마우스 오른쪽 단추를 클릭하고 [선택한 페이지 내보내기]를 선택합니다.
- 3 [내보내기] 대화 상자에서 [옵션]을 클릭합니다. [내보내기] 메뉴에서 선택한 옵션을 기반으로 하여 [옵션] 단추가 활성화됩니다.
- 4 [내보내기 옵션] 대화 상자에서 [접두사 추가] 또는 [접미사 추가]를 선택하거나 메뉴에서 옵션을 선택합니다. 다음 옵션 중 하나를 사용하여 파일 이름을 지정할 수 있습니다.
 - doc.name** 소스 파일 이름은 접두사 또는 접미사로 추가됩니다. 예를 들어 [접두사 추가] 옵션을 사용하여 소스 파일 sites.png에서 이름 인덱스가 있는 페이지를 내보내는 경우 Sites_Index.gif 이름의 파일이 생성됩니다.
 - 숫자(1, 2, 3... 또는 01, 02, 03...)** 파일은 접두사 또는 접미사에 추가되는 숫자의 순서대로 생성됩니다. 내보내진 모든 페이지 파일은 페이지 패널의 모양 순서대로 번호가 지정됩니다. 많은 페이지를 내보낼 경우 두 자리 수의 순서를 사용합니다.
- 5 [파일 유형] 메뉴의 옵션을 사용하여 내보내진 파일의 설정을 최적화합니다.

선택한 페이지에서 슬라이스 내보내기

파일을 내보낼 경우 소스 파일의 슬라이스는 무시됩니다. 슬라이스를 내보내려면 [내보내기] 대화 상자에서 다음 설정을 사용합니다.

- 1 [내보내기] 메뉴에서 [HTML과 이미지]를 선택하거나 [이미지만]을 선택합니다.
- 2 HTML 메뉴에서 [HTML 파일 내보내기]를 선택합니다.

3 [슬라이스] 메뉴에서 [슬라이스 내보내기]를 선택합니다.

4 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

선택한 슬라이스만 슬라이스로 표시된 영역이 내보내집니다.

슬라이스 이외의 영역 포함 슬라이스로 표시되지 않은 영역도 내보내집니다.

다중 페이지 미리 보기

파일을 가져오거나 열 때 마스터 페이지를 제외한 모든 페이지를 미리 볼 수 있습니다. 파일을 열 때 미리 보기 중 선택한 페이지를 초점으로 가져옵니다.

마스터 레이어의 객체를 포함한 페이지를 삽입할 때 마스터 페이지를 일반 레이어로 변환 후 가져옵니다.

다중 페이지 미리 보기 사용

페이지를 불러오거나 열 때 하나의 파일에서 모든 페이지를 미리 봅니다. 다중 페이지 미리 보기 옵션은 [환경 설정] 대화 상자에서 기본적으로 사용됩니다.

이전 버전에서 생성된 파일에 대해 다중 페이지 미리 보기 사용하려면 현재 버전에서 파일을 연 다음 저장합니다.

1 [환경 설정] 대화 상자에서 [일반]을 선택합니다.

2 [페이지 축소판당 저장]을 선택하여 다중 페이지 미리 보기 사용합니다. 이 옵션을 비활성화하면 페이지 이름은 저장되나 해당 파일에 대한 축소판은 생성되지 않습니다.

페이지를 열거나 가져오기 전 미리 보기

- Windows에서는 파일을 가져오거나 열 때 [가져오기] 또는 [열기] 대화 상자에 미리 보기 표시됩니다.
- Mac에서는 [열기] 또는 [가져오기] 대화 상자에서 미리 보기 클릭합니다. 또는 [가져오기] 대화 상자에서 파일을 두 번 클릭하여 [미리 보기] 모드를 입력할 수 있습니다.

파일을 가져올 때 [현재 페이지 뒤에 삽입]을 선택하여 가져온 페이지를 문서에서 현재 선택된 페이지 뒤에 추가합니다.

CSS 기반 레이아웃 만들기

Fireworks 문서에서 CSS 기반 레이아웃을 디자인한 다음, 레이아웃을 복제하는 CSS 규칙을 사용하여 해당 레이아웃을 HTML 페이지로 변환할 수 있습니다. CSS 기반 레이아웃에서는 표준 기반 방법을 제공하며 여러 브라우저에서 사용할 수 있는 코드를 제공합니다.

CSS 기반 HTML 페이지 레이아웃 생성에 대한 비디오 자습서는 www.adobe.com/go/lrvid4035_fw_kr을 참조하십시오. 다음 리소스도 참조하십시오.

- Fireworks에서 CSS 및 이미지 내보내기에 대한 자습서: http://www.adobe.com/go/learn_fw_exportcssimages_kr.
- Fireworks를 사용한 표준 호환 웹 디자인 생성에 대한 자습서: http://www.adobe.com/go/learn_fw_standardscompliantdesign_kr.

CSS 페이지 레이아웃 정보

Fireworks에서는 페이지를 디자인하고, 객체의 위치를 분석하는 내보내기 엔진을 사용하여 HTML과 CSS 코드를 즉시 내보낼 수 있습니다. 또한 페이지 맞춤을 설정하고 반복되는 배경 이미지를 지정할 수 있습니다.

[공용 라이브러리]의 HTML 폴더에서 사용 가능한 HTML 요소를 사용할 수 있습니다. HTML 폴더에는 단추, 드롭다운 목록 객체 및 텍스트 필드와 같은 HTML 요소가 들어 있습니다. [심볼 속성] 패널을 사용하여 이러한 요소의 속성을 편집할 수 있습니다. 양식 요소를 페이지로 드래그하면, 내보내기 엔진에서 CSS 기반 레이아웃을 내보내는 중에 <form> 태그를 삽입합니다.

슬라이스가 배치된 모든 텍스트는 내보낸 HTML에서 이미지로 나타납니다. 이 텍스트를 텍스트로 표시하려면 [공용 라이브러리]의 HTML 구성 요소를 사용합니다. HTML 구성 요소에는 제목 1-6과 링크 요소가 포함됩니다.

CSS 기반 레이아웃의 규칙

원하는 결과를 얻으려면, CSS 기반 레이아웃을 작성할 때 몇 가지 규칙을 지켜야 합니다.

규칙 1: 텍스트를 내보내려면 사각형을 사용하고, 이미지를 내보내려면 슬라이스를 사용합니다. 내보내기 엔진은 사각형에 배치된 텍스트를 내보냅니다. 사각형 슬라이스로 덮인 이미지만을 내보내므로, 내보낼 이미지가 있으면 해당 이미지 위에 슬라이스를 배치하십시오. 이러한 슬라이스는 내보내기 엔진에 이미지의 위치를 "알립니다".

규칙 2: 객체를 겹치지 마십시오. 내보내기 엔진은 텍스트, 이미지 및 사각형을 사각형 블록으로 취급합니다. 이 엔진은 이러한 객체의 크기와 위치를 검토하여 레이아웃에서 해당 객체를 배치할 논리 행과 열을 결정합니다. 경계가 겹치지 않도록 주의하여 객체를 배치하십시오.

규칙 3: 행과 열의 레이아웃을 계획합니다. 내보내기 엔진은 객체나 객체 그룹 사이에 분명한 가시선을 배치할 수 있는 논리 파티션을 찾습니다. 열 레이아웃을 사각형으로 묶어, 내보내기 엔진이 열 레이아웃을 깨는 논리 행을 삽입하는 것을 방지합니다.

규칙 4: 문서를 2차원으로 취급합니다. 페이지를 디자인할 경우 사각형의 하위로 취급할 객체를 사각형으로 묶습니다. 내보내기 엔진은 이러한 상위-하위 관계를 감지합니다. 내보내기 엔진은 규칙 3에서처럼 하위 요소에서 논리 행과 열을 스캔합니다.

이러한 규칙 이외에도 다음 사항을 준수하십시오.

- 내보내기 엔진은 프리미티브 사각형만 내보냅니다. 사각형의 둘근 모서리를 내보내려면, 해당 모서리 위에 사각형 슬라이스를 배치하십시오.
- 사각형의 획을 내보내려면, 해당 획이 있는 사각형 위에 사각형 슬라이스를 배치하십시오.
- 심볼을 내보내려면, 해당 심볼 위에 사각형 슬라이스를 배치하십시오.
- 텍스트나 사각형에 적용한 필터를 내보내려면, 해당 필터 위에 사각형 슬라이스를 배치하십시오.

CSS 레이아웃 내보내기

Fireworks에서는 CSS 기반 파일로 만드는 레이아웃을 내보낼 수 있습니다. 그러면 이러한 CSS 기반 파일을 Dreamweaver 또는 다른 CSS 호환 가능한 편집기에서 열어서 편집할 수 있습니다.

- [파일] > [내보내기]를 선택합니다.
- [내보내기] 팝업 메뉴에서 [CSS 및 이미지]를 선택합니다.
- [옵션]을 클릭하여 HTML 페이지 속성을 설정합니다.
- [찾아보기]를 클릭하여 배경 이미지를 지정하고 배경 이미지 바둑판식 배열을 설정합니다.
 - 이미지를 한 번만 표시하려면 [반복 없음]을 선택합니다.
 - 이미지를 가로/세로 모든 방향의 바둑판식으로 배열하거나 반복하려면 [반복]을 선택합니다.
 - 이미지를 가로 방향의 바둑판식으로 배열하려면 [가로반복]을 선택합니다.
 - 이미지를 세로 방향의 바둑판식으로 배열하려면 [세로반복] 옵션을 선택합니다.
- 브라우저에서의 페이지 정렬 방식을 왼쪽 맞춤, 가운데 맞춤 또는 오른쪽 맞춤으로 선택합니다.
- 연결 스크롤을 고정 또는 스크롤로 선택합니다.
- [확인]을 클릭한 다음 [저장]을 클릭합니다.

문서 데모 만들기

작업 중인 Fireworks 문서의 데모를 만들 수 있습니다. 이 데모를 브라우저에서 열면 기능을 보고 페이지를 탐색할 수 있습니다.

- 1 [명령] > [데모 현재 문서]를 선택합니다.
- 2 데모를 만들 페이지를 선택한 후 [데모 만들기]를 클릭합니다.
- 3 폴더를 선택하고 [열기]를 클릭합니다.

Flex 응용 프로그램 프로토타입 생성

Flex용 프로토타입 생성 프로세스는 웹 사이트 및 소프트웨어 인터페이스에 사용되는 작업 흐름과 비슷합니다. (187페이지의 “프로토타입 생성 작업 흐름” 참조) Fireworks를 사용하는 경우 Flex 구성 요소를 캔버스로 드래그한 후 속성을 지정하고 결과 사용자 인터페이스를 MXML로 내보낼 수 있습니다. 그러면 Flex Builder에서 해당 사용자 인터페이스를 조정할 수 있습니다.

1. Flex 사용자 인터페이스 만들기

[페이지] 패널에서 초기 디자인용 인터페이스 화면을 원하는 수 만큼 만듭니다.

2. Flex 디자인 구성 요소를 레이아웃에 삽입

[공용 라이브러리] 패널의 [Flex] 폴더에 있는 Flex 구성 요소를 캔버스에 삽입합니다. 이러한 구성 요소 심볼은 특히 MXML 내보내기 기능과 작동하여 예상한 결과를 제공합니다. 문서를 MXML로 내보내는 경우 이러한 각각의 심볼이 해당하는 각각의 MXML 태그로 변환됩니다. Flex 구성 요소로 인식되지 않는 객체는 비트맵으로 내보냅니다. 이러한 비트맵은 <mx:Image> 태그를 통해 MXML에 연결됩니다. (152페이지의 “구성 요소 심볼 만들기 및 사용” 참조)

 Fireworks에서 Flex 디자인 구성 요소를 편집하는 경우 수정된 XML 코드를 Flex 프로젝트로 복사할 수 있습니다. 이렇게 하면 프로젝트에서 수정된 구성 요소 비헤이비어를 복제하려는 경우 시간을 단축할 수 있습니다.

커서, 스크롤_막대, 템 및 도구_설명 심볼은 Fireworks에서 MXML로 직접 변환되지 않으므로 MXML 출력 시 무시됩니다. 예를 들어, 내용을 스크롤할 수 있는 경우 스크롤_막대 심볼이 Flex 컨테이너 인스턴스에 자동으로 나타납니다. Fireworks에서 이러한 심볼은 단순히 인터페이스 디자인 부분이 어떻게 작동하는지 보여줄 뿐입니다.

참고: 이미지 슬라이스, 롤오버 및 핫스팟은 HTML 기반 프로토타입에만 적용됩니다. Flex 프로토타입을 만들 때 이러한 웹 객체는 사용하지 마십시오.

3. 여러 페이지에서 공통 Flex 구성 요소 공유

여러 페이지 또는 화면에서 단일 Flex 구성 요소를 공유하는 경우 한 번만 변경하면 적용되는 모든 페이지에서 자동으로 업데이트됩니다. 마스터 페이지를 사용하여 해당 페이지에 포함된 모든 Flex 구성 요소를 공유하거나 페이지를 공유하여 구성 요소의 하위 세트를 복사합니다. (190페이지의 “마스터 페이지 사용” 및 130페이지의 “레이어 공유” 참조)

4. Flex 구성 요소의 속성 지정

[심볼 속성] 패널([윈도우] > [심볼 속성])에서 캔버스에 삽입한 각 Flex 구성 요소에 대한 속성 및 이벤트를 지정합니다.

5. Flex 레이아웃을 MXML로 내보내기

Flex 사용자 인터페이스 레이아웃을 내보내고 Flex에서 결과 MXML 파일을 엽니다. Fireworks는 모든 스타일 및 절대 배치를 유지하면서 필요한 MXML을 내보냅니다. Flex 개발자는 Flex에서 레이아웃을 다시 만들지 않고도 이 인터페이스를 사용할 수 있습니다.

Flex 구성 요소 속성 편집

[심볼 속성] 패널에서 Flex 구성 요소의 속성과 이벤트를 편집할 수 있습니다.

- 1 캔버스에서 Flex 구성 요소를 선택합니다.
- 2 [심볼 속성] 패널([원도우] > [심볼 속성])을 엽니다.
- 3 [심볼 속성] 패널에서 구성 요소의 속성과 이벤트를 설정합니다.

Fireworks 문서를 MXML로 내보내기

Fireworks에서는 공용 라이브러리 에셋을 Adobe Flex Builder에서 사용할 알려진 구성 요소로 내보낼 수 있으므로 RIA(다기능 인터넷 응용 프로그램)를 쉽게 배치할 수 있습니다. Fireworks는 모든 스타일 및 절대 배치를 유지하면서 필요한 Flex 코드(MXML)를 내보냅니다.

Flex 응용 프로그램 프로토타입 작업을 마칠 때 Flex Builder에서의 세부 편집을 위해 프로토타입을 MXML로 내보냅니다. 디자인 뷰에서 작업을 마친 프로토타입은 Fireworks의 프로토타입처럼 보입니다. 단, 내보내기 되지 않는 커서와 스크롤 막대와 같은 구성 요소는 예외입니다.

- 1 [파일] > [내보내기]를 선택합니다.
- 2 [내보내기] 팝업 메뉴에서 [MXML 및 이미지]를 선택합니다.
- 3 MXML 코드와 별개의 폴더에 이미지를 저장하려면 [이미지를 하위 폴더에 놓기] 옵션을 선택합니다.
- 4 선택된 현재 페이지만 내보내려면 [현재 페이지만]을 선택합니다.
- 5 [저장]을 클릭하여 내보내기를 완료합니다.

프로토타입과 연관된 이미지가 이미지 폴더로 내보내집니다. 또한 전체 MXML 페이지의 이미지가 다른 이미지 파일과 함께 만들어집니다. MXML 페이지에는 이러한 미리 보기 이미지가 필요하지 않으므로 제거할 수 있습니다.

Flex 스킨 만들기 및 내보내기

Fireworks에서 Flex 구성 요소의 스킨을 만든 후 Flex 기반 웹 사이트 및 응용 프로그램 인터페이스 구성에 사용할 수 있도록 내보낼 수 있습니다.

Flex 구성 요소에 스킨 지정

Flex 스킨 템플릿을 기반으로 다양한 Flex 구성 요소에 대한 스킨을 만들고 이를 Fireworks에서 편집할 수 있습니다.

- 1 [명령] > [Flex 스키닝] > [새 Flex 스킨]을 선택합니다.
- 2 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 사용 가능한 모든 구성 요소에 대해 Flex 스킨을 만들려면 [다중 구성 요소]를 선택합니다.
사용 가능한 모든 Flex 구성 요소가 있는 단일 문서가 만들어집니다.
 - 스킨을 만들 구성 요소를 지정하려면 [특정 구성 요소]를 선택합니다.
특정 스타일이 첨부된 구성 요소만 선택하거나 구성 요소의 모든 인스턴스를 선택합니다.
- 3 [확인]을 클릭합니다.

Flex 스킨 내보내기

- 1 [명령] > [Flex 스키닝] > [Flex 스킨 내보내기]를 선택합니다.
- 2 Fireworks 문서를 내보낼 폴더를 선택하고 [열기]를 클릭합니다.

MXML 내보내기 제한

Flex MXML 내보내기 기능을 사용하기 전에 이 기능과 관련 제한 사항에 대해 알고 있어야 합니다.

MXML 내보내기 기능은 구성 요소 스킨을 만들지 않습니다. MXML로 내보내는 경우 Fireworks에서 수정한 경우라도 Flex에서 구성 요소의 스킨을 만들지 않습니다. MXML 내보내기는 Flex에서 사용할 MXML 문서만 생성합니다. 이러한 문서에는 MXML 태그로 변환할 수 없는 Fireworks 객체에 대한 연결된 이미지도 포함됩니다. 이러한 이미지는 <mx:Image> 태그를 통해 MXML 문서에 추가됩니다.

MXML 내보내기에서는 슬라이스를 무시합니다. MXML 내보내기는 Flex에서 사용할 태그 기반 문서를 생성하기 위한 것이므로 이미지나 테이블 셀을 만들 때 슬라이스를 고려하지 않습니다. MXML 내보내기에서 이미지를 만드는 경우 문서의 최적화 설정을 사용하여 이미지 형식과 압축 방법을 결정합니다.

MXML 속성은 다기능 심볼 속성으로 제한됩니다. MXML 내보내기 기능은 Fireworks의 Flex 구성 요소에 기반을 두어 MXML 태그 속성에 지정합니다. Fireworks는 속성 수가 제한되어 있는 Flex 구성 요소 하위 세트를 제공합니다.

스타일이 포함되어 있습니다. 스타일로 인식된 속성은 생성된 MXML 태그와 별개이지만 동일한 MXML 문서 내의 <mx:Style> 태그 안에서 유지됩니다. Fireworks는 외부 CSS 파일에서 스타일을 정의할 수 없습니다.

프레임은 지원되지 않습니다. MXML 출력에 대한 디자인과 레이아웃을 변경할 때 프레임을 사용하지 마십시오. 하나의 문서 내에서 여러 디자인을 사용하려는 경우에는 페이지를 사용하십시오.

기타 도움말 항목

152페이지의 “[구성 요소 심볼 만들기 및 사용](#)”

Adobe AIR 응용 프로그램 프로토타입 생성

Fireworks용 Adobe® AIR™을 사용하면 Fireworks 프로토타입을 데스크탑 응용 프로그램으로 변환할 수 있습니다. 예를 들어, 일부 프로토타입 페이지는 서로 상호 작용하여 데이터를 표시합니다. Adobe AIR를 사용하여 이러한 페이지 집합을 사용자의 컴퓨터에 설치할 수 있는 작은 응용 프로그램으로 패키지화할 수 있습니다. 사용자가 바탕 화면에서 응용 프로그램을 실행하면 해당 응용 프로그램이 로드되어 브라우저와는 별도의 자체 응용 프로그램 윈도우에서 프로토타입을 표시합니다. 그러면 사용자는 인터넷에 연결되어 있지 않은 컴퓨터에서 로컬로 프로토타입을 찾아볼 수 있습니다.

Adobe AIR 및 경험 브랜드에 대한 Ethan Eismann의 기사 참조:
http://www.adobe.com/go/learn_fw_airexperiencebrand_kr.

Adobe AIR 마우스 이벤트 추가

미리 정의된 Adobe AIR 마우스 이벤트를 문서의 객체에 추가할 수 있습니다. Fireworks는 네 개의 미리 정의된 마우스 이벤트 (윈도우 닫기, 윈도우 드래그, 윈도우 최대화 및 윈도우 최소화)를 제공합니다.

- 1 캔버스에서 마우스 이벤트 비헤이비어를 적용할 객체를 선택합니다.
- 2 [명령] > [AIR 마우스 이벤트]를 선택하고 이벤트를 선택합니다.

Adobe AIR 응용 프로그램 미리 보기

Adobe AIR 응용 프로그램 매개 변수를 설정하지 않고 Adobe AIR 응용 프로그램을 미리 볼 수 있습니다.

- ❖ [명령] > [AIR 패키지 만들기]를 선택하고 [미리 보기]를 클릭합니다.

Adobe AIR 응용 프로그램 만들기

- ❖ [명령] > [AIR 패키지 만들기]를 선택한 후 다음 옵션을 설정합니다.

응용 프로그램 이름 사용자가 응용 프로그램을 설치할 때 설치 화면에 나타나는 이름을 지정합니다. 확장자에는 기본적으로 Fireworks 사이트의 이름이 지정됩니다.

응용 프로그램 ID 응용 프로그램에 대한 고유 ID를 입력합니다. ID에 공백이나 특수 문자를 사용하지 마십시오. 0-9, a-z, A-Z, .(점) 및 -(대시)만 사용할 수 있습니다. 이 설정은 필수 설정입니다.

버전 응용 프로그램의 버전 번호를 지정합니다. 이 설정은 필수 설정입니다.

프로그램 메뉴 폴더 Windows 시작 메뉴에서 응용 프로그램의 단축키를 만들 폴더를 지정합니다. (Mac OS에는 해당되지 않음)

설명 사용자가 응용 프로그램을 설치할 때 표시할 응용 프로그램에 대한 설명을 추가합니다.

저작권 Mac OS에 설치된 Adobe AIR 응용 프로그램의 [정보] 부분에 표시되는 저작권 고지 사항을 지정합니다. 이 정보는 Windows에 설치된 응용 프로그램에 대해서는 사용되지 않습니다.

패키지 내용 [현재 문서]를 선택하여 파일이 포함된 폴더를 자동으로 선택합니다.

루트 콘텐트 루트 콘텐트로 표시할 페이지를 선택하려면 [찾아보기]를 클릭합니다. [현재 문서]를 선택한 경우 루트 콘텐트가 자동으로 설정됩니다.

포함된 파일 응용 프로그램에 포함할 파일이나 폴더를 지정합니다. HTML 파일, CSS 파일, 이미지 파일 및 JavaScript 라이브러리 파일을 추가할 수 있습니다. 파일을 추가하려면 더하기(+) 단추를 클릭하고 폴더를 추가하려면 [폴더]를 클릭합니다. 목록에서 파일이나 폴더를 삭제하려면 파일이나 폴더를 선택하고 빼기(-) 단추를 클릭합니다. Adobe AIR 패키지에 포함하고 선택한 파일이나 폴더는 루트 콘텐트 폴더에 속해야 합니다.

시스템 크롬과 투명 사용자가 컴퓨터에서 응용 프로그램을 실행할 때 사용할 윈도우 스타일 또는 크롬을 지정합니다. 시스템 크롬은 운영 체제의 표준 윈도우 제어를 사용하여 응용 프로그램을 둘러쌉니다. 투명 크롬은 표준 시스템 크롬을 제거하여 응용 프로그램에 대해 사용자 고유의 크롬을 만들 수 있습니다. 투명 기능을 사용하면 사각형 모양이 아닌 응용 프로그램 윈도우를 만들 수 있습니다.

폭 및 높이 열 때 응용 프로그램 윈도우의 크기를 픽셀로 지정합니다.

아이콘 이미지 선택 응용 프로그램 아이콘에 사용할 사용자 정의 이미지를 선택하려면 클릭합니다. 각 아이콘 크기에 대한 폴더를 선택하고 사용할 이미지 파일을 선택합니다. 응용 프로그램 아이콘 이미지에는 PNG 파일만 사용할 수 있습니다.

참고: 선택한 사용자 정의 이미지가 응용 프로그램 사이트에 있어야 하며 폐스는 사이트 루트의 상대 폐스여야 합니다.

디지털 서명 디지털 서명으로 응용 프로그램에 서명하려면 [설정]을 클릭합니다. 이 설정은 필수 설정입니다. 자세한 내용은 이어지는 절을 참조하십시오.

패키지 파일 새 응용 프로그램 설치 프로그램(.air 파일)을 저장할 폴더를 지정합니다. 기본 위치는 사이트 루트입니다. 파일을 선택하려면 [찾아보기] 단추를 클릭합니다. 기본 파일 이름은 사이트 이름을 기반으로 하며 .air 확장자가 추가됩니다. 이 설정은 필수 설정입니다.

디지털 인증서로 Adobe AIR 응용 프로그램에 서명

디지털 서명은 응용 프로그램의 코드가 소프트웨어 제작자에 의한 생성 이후에 변경되거나 손상되지 않았음을 보증합니다. 모든 Adobe AIR 응용 프로그램에는 디지털 서명이 필요하며 디지털 서명이 없으면 설치할 수 없습니다.

- 1 [AIR 패키지 만들기] 대화 상자에서 [디지털 서명] 옵션 옆의 [설정] 단추를 클릭합니다.

- 2 [디지털 서명] 대화 상자에서 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 미리 구입한 디지털 서명으로 응용 프로그램에 서명하려면 [찾아보기] 단추를 클릭하고 인증서를 선택한 후 해당 암호를 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.

- 고유의 자체 서명된 디지털 인증서를 만들려면 [만들기] 단추를 클릭하고 대화 상자의 항목을 작성합니다. [인증서 키 유형] 옵션은 인증서의 보안 수준을 나타냅니다. 즉, 1024-RSA는 1024비트 키(보안 수준 낮음), 2048-RSA는 2048비트 키(보안 수준 높음)를 사용합니다. 완료되면 [만들기]를 클릭합니다. 그런 다음 [디지털 서명] 대화 상자에 해당 암호를 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

참고: 컴퓨터에 Java® Runtime Environment(JRE)가 설치되어 있어야 합니다.

15장: 애니메이션 만들기

애니메이션 기초

Adobe® Fireworks®에서 움직이는 배너 광고, 로고 및 만화로 그래픽 애니메이션을 만들 수 있습니다. 애니메이션 심볼이라는 객체에 속성을 할당하여 애니메이션을 만들 수 있습니다. 심볼의 애니메이션은 애니메이션의 이미지와 객체가 포함된 상태로 나누어집니다. 한 애니메이션에 둘 이상의 심볼이 있을 수 있으며 심볼마다 다른 액션을 실행할 수 있습니다. 또한 심볼에 따라 포함된 상태 수가 다를 수 있습니다. 애니메이션은 모든 심볼의 모든 액션이 끝날 때 종결됩니다.

심볼에 설정을 적용하여 연속하는 상태의 내용이 서서히 바뀌도록 할 수 있습니다. 심볼이 캔버스 위에서 움직이거나, 페이드 인 또는 페이드 아웃되거나, 점점 커지거나 작아지거나, 회전하는 것처럼 보이게 만들 수 있습니다. 한 파일에 여러 개의 심볼을 넣을 수 있기 때문에 다양한 유형의 액션이 모두 동시에 실행되는 복잡한 애니메이션을 만들 수 있습니다.

[최적화] 패널에서 최적화 및 내보내기 설정을 변경하여 파일 생성 방식을 조절할 수 있습니다. Fireworks에서는 애니메이션을 애니메이션 GIF 또는 Adobe Flash® SWF 파일로 내보낼 수 있습니다. 추가 편집을 위해 Flash로 Fireworks 애니메이션을 직접 가져올 수도 있습니다.

애니메이션 로고를 만드는 자세한 정보는 www.adobe.com/go/learn_fw_creatinganimlogos_kr에서 Adobe 개발 센터의 Zsolt Szekely 기사를 참조하십시오.

애니메이션 작업 흐름

- 1 처음부터 만들거나 기존 객체를 심볼로 변환하여 애니메이션 심볼을 만듭니다. (200페이지의 “[애니메이션 심볼 만들기](#)” 참조)
- 2 [속성] 관리자 또는 [애니메이션] 대화 상자에서 애니메이션 심볼을 편집합니다. 이동 정도와 방향, 크기 조절, 불투명도(페이드 인 또는 페이드 아웃), 회전 각도와 방향 등을 설정할 수 있습니다. (200페이지의 “[애니메이션 심볼 편집](#)” 참조)

참고: 이동 정도와 방향 옵션은 [애니메이션] 대화 상자에만 있습니다.
- 3 [상태] 패널의 [상태 지연] 조절기를 사용하여 애니메이션 속도를 설정합니다. (203페이지의 “[상태 재생 시간 설정](#)” 참조)
- 4 문서를 애니메이션 GIF로 최적화합니다. (207페이지의 “[애니메이션 최적화](#)” 참조)
- 5 문서를 애니메이션 GIF 또는 SWF 파일로 내보내거나 Fireworks PNG로 저장하고 추가 편집을 위해 해당 문서를 Flash로 가져옵니다. (232페이지의 “[애니메이션 내보내기](#)” 참조)

애니메이션 심볼

애니메이션 심볼은 애니메이션의 배우와 같습니다. 만들거나 가져온 모든 객체가 애니메이션 심볼이 될 수 있으며 하나의 파일에 여러 심볼을 넣을 수 있습니다. 각 심볼마다 고유의 속성이 있고 독립적으로 동작하므로 다른 심볼이 페이드되거나 축소될 때 스크린을 가로질러 이동하는 심볼을 만들 수 있습니다.

애니메이션의 모든 측면에 대해 심볼이 필요한 것은 아니지만 여러 상태에 나타나는 그래픽에 대해 인스턴스와 심볼을 사용하면 파일 크기가 줄어듭니다.

[애니메이션] 대화 상자나 [속성] 관리자를 사용하여 언제든지 애니메이션 심볼 속성을 변경할 수 있습니다. 문서의 나머지 부분에 영향을 주지 않고 심볼 아트워크를 편집할 수도 있으며 모션 패스를 이동하여 심볼의 모션을 변경할 수도 있습니다.

애니메이션 심볼은 라이브러리에 자동으로 배치되므로 이 애니메이션 심볼을 재사용하여 다른 애니메이션을 만들 수 있습니다.

애니메이션 심볼 만들기

처음부터 만들거나 객체를 심볼로 변환하여 애니메이션 심볼을 만들 수 있습니다. 그런 다음 크기 조절이나 회전 등의 액션 유형과 애니메이션의 상태 개수를 결정하는 속성을 설정할 수 있습니다. 기본적으로 새 애니메이션 심볼은 지연 시간이 각각 0.07초인 5개의 상태로 구성됩니다.

애니메이션 상태를 사용하는 정보는 http://www.adobe.com/go/learn_fw_pagestatelay_kr에서 David Hogue의 기사를 참조하십시오.

애니메이션 심볼 만들기

- 1 [편집] > [삽입] > [새 심볼]을 선택합니다.
- 2 [심볼로 변환] 대화 상자에서 새 심볼의 이름을 입력합니다.
- 3 [애니메이션]을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.
- 4 [문서] 패널에서 드로잉 도구나 텍스트 도구를 사용하여 객체를 만듭니다. 벡터 객체나 비트맵 객체를 그릴 수 있습니다.
- 5 심볼 편집을 마쳤으면 전체 페이지로 전환합니다. (151페이지의 “심볼 편집에서 페이지 편집으로 전환” 참조)

문서 라이브러리에 심볼이 배치되고 페이지 중앙에 사본이 배치됩니다.

[속성] 관리자의 [상태] 슬라이더를 사용하여 심볼에 새 상태를 추가할 수 있습니다. [속성 관리자]가 아직 열려 있지 않으면 [윈도우] > [속성]을 선택하여 [속성 관리자]를 엽니다.

객체를 애니메이션 심볼로 변환

- 1 객체를 선택합니다.
- 2 [수정] > [애니메이션] > [선택물 애니메이션화]를 선택합니다.
- 3 애니메이션 속성을 설정하여 심볼을 편집합니다.

애니메이션 조절기가 객체의 테두리 상자에 나타나고 심볼의 사본이 라이브러리에 추가됩니다.

애니메이션 심볼 편집

애니메이션 불투명도 및 회전 등과 같은 다양한 심볼 속성을 변경할 수 있습니다. 심볼을 회전하거나, 속도가 빨라지거나, 페이지 인 및 페이드 아웃되도록 표시할 수 있으며 이들 속성을 조합하여 사용할 수도 있습니다.

주요 속성은 상태의 수입니다. 이 속성을 설정하면 액션 완료에 필요한 상태 수가 문서에 자동으로 추가됩니다. 심볼에 현재 애니메이션에 있는 상태보다 많은 상태가 필요하면 상태를 추가할지 여부를 묻는 메시지가 나타납니다.

[애니메이션] 대화 상자나 [속성 관리자]를 사용하여 애니메이션 속성을 변경할 수 있습니다.

 애니메이션 속도를 조정하려면 203페이지의 “상태 재생 시간 설정”을 참조하십시오. 텍스트, 그래픽, 획, 칠 또는 효과를 편집하려면 150페이지의 “심볼과 모든 해당 인스턴스 편집” 및 152페이지의 “특정 심볼 인스턴스 편집”을 참조하십시오.

애니메이션 심볼 속성

상태 애니메이션의 상태 개수입니다. 슬라이더를 사용하여 최대 250을 지정하거나 [상태] 상자에 수를 입력할 수 있습니다. 기본값은 5입니다.

이동 ([애니메이션] 대화 상자에만 해당) 객체가 이동하는 거리(픽셀 단위)입니다. 기본값은 72이지만 제한은 없습니다. 객체는 선형으로 이동하며 Flash 및 Adobe Director에서와 달리 키 상태가 없습니다.

방향 ([애니메이션] 대화 상자에만 해당) 객체가 이동하는 방향(0 - 360°)입니다. 객체의 애니메이션 핸들을 드래그하여 [이동] 섹과 [방향] 섹을 변경할 수도 있습니다.

크기 조절 시작부터 끝까지의 심볼 크기 변화를 백분율로 나타낸 것입니다. 기본값은 100%이지만 제한은 없습니다. 객체 크기를 0%에서 100%까지 조절하려면 원본 객체가 작아야 하므로 벡터 객체가 권장됩니다.

불투명도 처음부터 끝까지의 페이드 인 또는 페이드 아웃 정도입니다. 값은 0부터 100까지이고 기본값은 100%입니다. 페이드 인 및 페이드 아웃을 만들려면 동일한 심볼의 인스턴스가 두 개 필요합니다. 하나는 페이드 인을 재생하고 다른 하나는 페이드 아웃을 재생합니다.

회전 처음부터 끝까지의 회전 각도입니다. 값은 0°부터 360°까지입니다. 두 번 이상 회전하려면 더 높은 값을 입력하면 됩니다. 기본값은 0°입니다.

CW 및 CCW 시계 방향(CW) 또는 시계 반대 방향(CCW) 중 객체가 회전하는 방향입니다.

애니메이션 심볼 속성 변경

- 1 애니메이션 심볼을 선택합니다.
- 2 [수정] > [애니메이션] > [설정]을 선택하여 [애니메이션] 대화 상자를 엽니다. [속성 관리자]가 아직 열려 있지 않으면 [원도우] > [속성]을 선택하여 [속성 관리자]를 엽니다.
- 3 속성을 변경합니다.
- 4 [애니메이션] 대화 상자를 사용하는 경우 [확인]을 클릭하여 변경된 속성을 그대로 사용합니다.

애니메이션 제거

애니메이션을 제거하려면 라이브러리에서 애니메이션 심볼을 삭제하거나 심볼에서 애니메이션을 제거합니다.

선택한 애니메이션 심볼에서 애니메이션 제거

- ❖ [수정] > [애니메이션] > [애니메이션 제거]를 선택합니다.

심볼이 애니메이션 심볼이 아닌 그래픽 심볼로 바뀝니다. 나중에 심볼을 다시 애니메이션 심볼로 변환하는 경우 이전 애니메이션 설정이 유지됩니다.

문서 라이브러리에서 심볼 제거

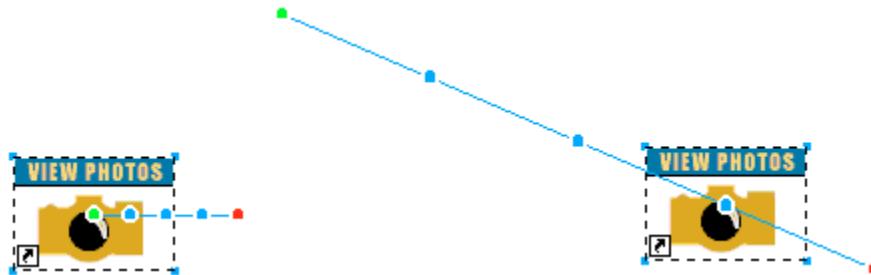
- 1 [문서 라이브러리] 패널에서 애니메이션 심볼을 선택합니다.
- 2 오른쪽 하단에 있는 휴지통 아이콘으로 심볼을 드래그합니다.

심볼의 이동 또는 방향 변경

선택한 애니메이션 심볼에는 고유의 테두리 상자와 심볼 이동 방향을 나타내는 모션 패스가 나타납니다.

모션 패스의 녹색 점은 시작점을 나타내며 빨간색 점은 끝점을 나타냅니다. 또한 패스의 파란색 점은 상태를 나타냅니다. 예를 들어, 5개의 상태가 있는 심볼의 패스 위에는 녹색 점 한 개, 파란색 점 세 개, 빨간색 점 한 개가 있습니다. 객체가 세 번째 점에 나타날 경우 상태 3이 현재 상태입니다.

패스 각도를 변경하여 모션 방향을 변경할 수 있습니다.



❖ 객체의 애니메이션 시작 핸들이나 끝 핸들 중 하나를 새 위치로 드래그합니다. 이동 방향을 45°씩 증가하도록 제한하려면 Shift 키를 누른 상태에서 드래그합니다.

기타 도움말 항목

203페이지의 “상태 재생 시간 설정”

상태

페이지 개념이 Fireworks에 어떻게 도입되었는지에 대한 역사는 Sarthak 기사 www.adobe.com/go/learn_fw_simplifyingpagesstates_kr을 참조하십시오. 현재 상태로 알고 있는 것은 Fireworks CS4 이전 버전의 프레임과 관련된 것입니다.

[상태] 패널에 내용이 나타나는 상태를 만들어 애니메이션을 제작합니다. 여기에서 상태 이름을 지정하고, 상태를 재구성하고, 애니메이션 타이밍을 수동으로 설정하고, 상태 간에 객체를 이동할 수 있습니다.

상태마다 연관된 속성이 있습니다. 상태 지연을 설정하거나 상태를 숨겨서, 편집을 하면서 애니메이션의 모습을 미리 볼 수 있습니다.

애니메이션에서 레이어를 사용하여 애니메이션 배경의 일부인 객체를 구성할 수 있습니다. 객체가 애니메이션 전체에 표시되도록 하려면 객체를 레이어에 배치한 다음 [레이어] 패널을 사용하여 상태 간에 레이어를 공유합니다. 상태 간에 공유되는 레이어의 객체는 모든 상태에 표시됩니다. 자세한 내용은 130페이지의 “레이어 공유”를 참조하십시오.

상태 및 레이어

페이지에는 상태가 포함되고 상태에는 레이어가 포함됩니다. 새 페이지에는 상태가 하나만 포함되어 있습니다. 사용자가 만드는 모든 레이어와 해당 레이어의 모든 객체는 하나의 상태만 갖습니다. 상태, 페이지 및 레이어 간의 관계를 이해하려면 David Hogue 기사 www.adobe.com/go/learn_fw_usingpagesstates_kr을 참조하십시오.

상태 패널에서 상태를 만드는 경우 새 상태의 레이어 수는 이전 상태와 같지만 레이어는 비어 있고 이전 상태의 객체를 포함하지 않습니다. 상태 간에 객체를 복제하려면 상태를 만드는 대신 복제 상태를 만듭니다. 객체의 각 인스턴스는 상태가 복제될 때 영향을 받지 않습니다.

참고: 상태에서 레이어를 삭제하면 해당 레이어가 모든 상태에서 삭제됩니다.

상태 간에 레이어의 객체를 공유하려면 레이어를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [여러 상태로 레이어 공유]를 선택합니다. 레이어의 객체는 상태 간에 공유되며 새 상태를 만들 때 새 상태로도 공유됩니다. 다른 상태의 해당 레이어에 있는 모든 객체는 삭제되고 공유 레이어의 객체로 바뀝니다. 공유 레이어에서 객체를 수정하면 전체 상태에 반영됩니다.

상태 및 마스터 페이지

마스터 페이지의 상태는 문서의 다른 페이지 상태에 직접 대응됩니다. 일반 페이지 A에서 상태 1을 복제하면 페이지 A 상태 1의 모든 객체가 페이지 A 상태 2에 복사되고 마스터 페이지 상태 2가 공유됩니다. 마스터 페이지는 상태를 하나만 갖기 때문에 다른 페이지의 상태 2는 비어 있습니다.

마스터 페이지에서 상태 1을 복제하여 상태 2를 만들 경우 마스터 페이지의 배경 레이어도 마스터 페이지의 상태 2에 복제됩니다. 마스터 페이지의 상태 2가 문서에 있는 모든 페이지의 상태 2와 공유됩니다.

요약하면 마스터 페이지의 상태 1이 모든 페이지의 상태 1로 공유되고 마스터 페이지의 상태 2가 모든 페이지의 상태 2로 공유됩니다. 일반 페이지에 마스터 페이지보다 상태가 많은 경우 마스터 페이지에서 해당 상태를 만들 때까지는 마스터 페이지의 상태로 아무 것도 공유되지 않습니다.

단추와 애니메이션을 모두 사용하여 프로토타입/데모 페이지 만들기

단추와 애니메이션을 모두 포함하는 Fireworks 문서는 대부분 원하는 대로 표시되지 않습니다. Fireworks에서는 애니메이션이 전체 페이지라고 간주하지만 단추에서는 슬라이스 아래의 이미지만 교체하는 것으로 간주하기 때문입니다. 애니메이션이 재생되면 단추 상태를 포함하여 페이지의 모든 항목이 변경됩니다.

애니메이션과 단추를 개별적으로 만든 후 웹 페이지로 내보내야 합니다. 블로버 단추는 Javascript를 사용하여 여러 상태를 표시하지만 Fireworks의 애니메이션은 자체적으로 포함되는 gif 또는 swf로 내보내집니다.

상태 재생 시간 설정

상태 지연은 현재 상태가 표시되는 시간 길이를 1/100초 단위로 지정합니다. 예를 들어, 상태 지연을 50으로 설정하면 상태가 0.5초 동안 표시되고 300으로 설정하면 상태가 3초 동안 표시됩니다.

1 하나 이상의 상태를 선택합니다.

- 연속하는 범위의 상태를 선택하려면 첫 번째 상태 이름과 마지막 상태 이름을 Shift 키를 누른 상태에서 클릭합니다.
- 연속하지 않은 범위의 상태를 선택하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 각 상태 이름을 클릭합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [상태] 패널의 [옵션] 메뉴에서 [속성]을 선택합니다.
- 상태 지연 열을 두 번 클릭합니다.

3 상태 지연 값을 입력합니다.

4 Enter 키를 누르거나 패널 외부를 클릭합니다.

재생 중에 상태 숨기기

숨겨진 상태는 재생 도중 표시되지 않으며 내보내기되지 않습니다.

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [상태] 패널의 [옵션] 메뉴에서 [속성]을 선택합니다.
- 상태 지연 열을 두 번 클릭합니다.

2 [내보낼 때 포함]을 선택 취소합니다.

3 Enter 키를 누르거나 패널 외부를 클릭합니다.

상태 이름 변경

애니메이션을 설정하면 필요한 상태가 만들어지고 상태 1, 상태 2 등으로 [상태] 패널에 표시됩니다. 패널에서 상태를 이동하면 새 순서를 반영하도록 각 상태의 이름이 변경됩니다.

상태를 추적할 수 있도록 상태에 의미 있는 이름을 지정합니다. 이름을 변경한 후에는 상태를 이동해도 이름에는 영향이 없습니다.

- 1 [상태] 패널에서 이름을 두 번 클릭합니다.
- 2 새 이름을 입력하고 Enter 키를 누릅니다.

상태 이름 사용자 정의

- 1 [파일] > [HTML 설정]을 선택합니다.
- 2 HTML 설정 대화 상자에서 [특정 문서] 탭을 선택합니다.
- 3 [상태 이름] 메뉴에서 [사용자 정의]를 선택합니다.
- 4 표시되는 대화 상자에서 상태에 대한 사용자 정의 이름을 정의합니다.

사용자 정의 이름은 세션 전체에 기억됩니다. [특정 문서] 설정 상태이므로 첫 번째 화면 샷에 표시된 대로 '사용자 정의'를 선택합니다.

상태 조작

[상태] 패널에서 상태를 추가, 복사 및 삭제할 수 있으며 상태 순서를 변경할 수 있습니다.

새 상태 추가

- ❖ [상태] 패널의 아래쪽에 있는 [새/상태 복제] 단추 를 클릭합니다.

연속 장면에 상태 추가

- 1 [상태] 패널의 [옵션] 메뉴에서 [상태 추가]를 선택합니다.
- 2 추가할 상태 수를 입력합니다.
- 3 상태를 삽입할 위치를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

상태 복사

- ❖ 기존 상태를 [상태] 패널의 아래쪽에 있는 [새/상태 복제] 단추로 드래그합니다.

선택한 상태를 복사하여 연속 장면에 삽입

상태 복제는 객체를 애니메이션의 다른 부분에 재현하려고 할 때 유용합니다.

- 1 [상태] 패널의 [옵션] 메뉴에서 [상태 복제]를 선택합니다.
- 2 선택한 상태에 대해 만들 복제본 수를 입력하고 복제 상태를 삽입할 위치를 지정한 다음 [확인]을 클릭합니다.

상태 재배열

- ❖ 상태를 목록의 새 위치로 하나씩 드래그합니다.

상태 순서를 역으로 변경

모든 상태 또는 선택한 범위의 순서를 역순으로 바꿀 수 있습니다.

- 1 [명령] > [문서] > [상태 반전]을 선택합니다.
- 2 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 처음부터 끝까지의 상태 순서를 역으로 변경하려면 [모든 상태]를 선택합니다.
 - [상태 범위]를 선택한 다음 상태 범위 순서를 역으로 변경할 시작 및 끝 상태를 선택합니다.
- 3 [확인]을 클릭합니다.

선택한 상태 삭제

- ❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - [상태] 패널에서 [상태 삭제] 단추 를 클릭합니다.
 - [상태 삭제] 단추로 상태를 드래그합니다.
 - [상태] 패널의 [옵션] 메뉴에서 [상태 삭제]를 선택합니다.

[상태] 패널에서 선택한 객체 이동

[상태] 패널을 사용하여 다른 상태로 객체를 이동할 수 있습니다. 단일 상태에만 나타나는 객체는 애니메이션이 재생될 때 사라지는 것처럼 보입니다. 다른 지점에서 객체를 사라지게 하거나 다시 나타나게 할 수 있습니다.

[상태] 패널에서 상태 지연 시간 오른쪽에 있는 작은 원은 해당 상태의 객체 상태를 나타냅니다.

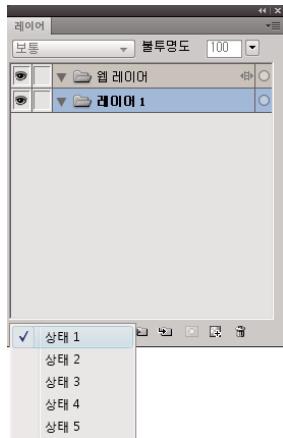
- 1 캔버스에서 다른 상태에 나타낼 객체를 선택합니다.
- 2 [상태] 패널에서 상태 지연 시간의 오른쪽에 있는 작은 검정색 원인 선택 표시자를 새 상태로 드래그합니다.



선택한 객체를 다른 상태로 복사하려면 Alt(Windows) 키 또는 Option(Mac OS) 키를 누른 채 드래그합니다.

상태에서 객체 보기

- ❖ [레이어] 패널 아래쪽의 [상태] 팝업 메뉴에서 상태를 선택합니다.



선택한 상태 내의 모든 객체가 [레이어] 패널에 나열되고 캔버스에 표시됩니다.

애니언 스키닝

애니언 스키닝은 선택한 상태 전후의 상태 내용을 볼 수 있는 기법입니다. 상태 간을 전후 이동하지 않고도 객체를 매끄럽게 애니메이션으로 만들 수 있습니다.

애니언 스키닝을 켜면 이전 상태와 이후 상태의 객체가 흐려져서 현재 상태의 객체와 구분할 수 있습니다.

기본적으로 [다중 상태 편집]을 사용할 수 있으므로 현재 상태를 벗어나지 않고도 다른 상태의 희미한 객체를 선택하고 편집할 수 있습니다. [이면 선택 도구]를 사용하여 상태에서 연속적으로 객체를 선택합니다.

[애니언 스키닝] 단추를 클릭하고 표시 옵션을 선택하여 현재 상태 전후에 보이는 상태 수를 조정할 수 있습니다. [사용자 정의] 옵션을 사용하면 상태 수를 지정하고 불투명도를 조절할 수 있습니다. [다중 상태 편집] 옵션을 사용하면 보이는 모든 객체를 선택하고 편집할 수 있습니다. 현재 페이지만 편집하려면 선택을 취소합니다.

트위닝

Fireworks에서 트위닝은 동일한 심볼의 인스턴스를 두 개 이상 블렌드하여, 삽입된 속성이 있는 중간 인스턴스를 만드는 수동 프로세스입니다. 트위닝을 사용하여 애니메이션의 각 상태에서 라이브 필터가 변경되는 객체에 대해, 그리고 캔버스에서 정교한 객체 이동을 만듭니다. 예를 들어, 객체를 트위닝하여 선형 패스를 따라 움직이는 것처럼 보이게 만들 수 있습니다.

참고: 대부분의 경우 애니메이션 심볼을 사용하는 것이 트위닝에 좋습니다. 자세한 내용은 199페이지의 “[애니메이션 심볼](#)”을 참조하십시오.

인스턴스 트윈

- 1 캔버스에서 동일한 그래픽 심볼의 인스턴스를 두 개 이상 선택합니다. 이때 다른 심볼의 인스턴스를 선택하지 않도록 주의합니다.
- 2 [수정] > [심볼] > [인스턴스 트윈]을 선택합니다.
- 3 [인스턴스 트윈] 대화 상자에서 두 원본 사이에 삽입할 트위닝 단계의 수를 입력합니다.

- 4 트위닝된 객체를 별도의 상태에 분배하려면 [상태에 분배]를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

나중에 모든 인스턴스를 선택하고 [상태] 패널에서 [상태에 분배] 단추 를 클릭하여 이를 수행할 수 있습니다.

애니메이션 미리 보기

작업 중에 애니메이션을 미리 보면서 진행 과정을 점검할 수 있습니다. 또한 최적화 후 애니메이션을 미리 보면 웹 브라우저에 애니메이션이 표시되는 모양을 확인할 수 있습니다. 애니메이션을 [2등분] 보기나 [4등분] 보기에서 미리 보는 것은 좋지 않습니다.

참고: 마스터 페이지에 추가된 애니메이션은 표시되지 않습니다. 애니메이션을 자식 페이지에 추가하고 모든 페이지에서 공유합니다.

작업 공간에서 애니메이션 미리 보기

- ❖ 문서 윈도우의 아래쪽에 나타나는 상태 조절기를 사용합니다.



- 각 상태가 문서 윈도우에 나타나는 시간을 설정하려면 [상태] 패널에서 상태 지연 설정을 입력합니다.
- 내보내기에서 제외된 숨겨진 상태는 미리 보기에서 나타나지 않습니다. (203페이지의 “[재생 중에 상태 숨기기](#)” 참조)
- [원본] 보기에서 애니메이션을 미리 보면 내보낸 파일에 사용되는 최적화된 미리 보기가 아닌 전체 해상도 소스 그래픽이 표시됩니다.

[미리 보기] 보기에서 애니메이션 미리 보기

- 1 문서 윈도우의 왼쪽 위에 있는 [미리 보기] 단추를 클릭합니다.

- 2 상태 조절기를 사용합니다.

웹 브라우저에서 애니메이션 미리 보기

- ❖ [파일] > [브라우저에서 미리 보기]를 선택하고 하위 메뉴에서 브라우저를 선택합니다.

참고: 애니메이션을 미리 볼 때 모션을 보려면, 애니메이션을 SWF 파일 또는 Fireworks PNG 파일로 Flash에 가져오려는 경우에도 [최적화] 패널에서 내보내기 파일 포맷으로 [애니메이션 GIF]를 선택하십시오.

애니메이션 최적화

애니메이션을 구성하는 심볼과 상태를 설정한 후에는 쉽게 로드되고 자연스럽게 재생되도록 애니메이션을 최적화합니다.

 애니메이션을 만들고 최적화하면 내보낼 준비가 된 것입니다. 자세한 내용은 232페이지의 “[애니메이션 내보내기](#)”를 참조하십시오.

반복을 통해 애니메이션 반복 설정

반복을 사용하면 애니메이션이 반복되어 애니메이션을 구성하는 데 필요한 상태의 수를 최소화할 수 있습니다.

- 1 [윈도우] > [상태]를 선택하여 [상태] 패널을 표시합니다.
- 2 패널의 아래쪽에 있는 [GIF 애니메이션 반복] 단추 를 클릭합니다.
- 3 첫 번째 재생 이후에 애니메이션을 반복할 횟수를 선택합니다.

예를 들어, 4를 선택하면 애니메이션이 총 5회 재생되고 [계속]을 선택하면 애니메이션이 계속 반복됩니다.

[최적화] 패널에서 설정 선택

최적화를 수행하면 파일이 최소 폐기자리로 압축되어 웹 다운로드 시간이 단축됩니다. 최적화 옵션에 대한 자세한 내용은 222페이지의 “[GIF, PNG, TIFF, BMP 및 PICT 파일 최적화](#)”를 참조하십시오.

- 1 [윈도우] > [최적화]를 선택합니다.
- 2 [최적화] 패널에서 내보내기 파일 포맷을 선택합니다.
- 3 [팔레트] 및 [디더] 옵션을 설정합니다.
- 4 [최적화] 패널의 [투명도] 팝업 메뉴에서 [인덱스 투명도] 또는 [알파 투명도]를 선택합니다.
- 5 [최적화] 패널의 투명도 도구를 사용하여 투명하게 표시할 색상을 선택합니다.
- 6 [상태] 패널에서 상태 지연을 설정합니다.

기존 애니메이션 작업

GIF를 Fireworks 파일로 가져오거나 GIF를 새 파일로 열어서 기존 애니메이션 GIF를 사용할 수 있습니다.

애니메이션 GIF를 가져오면 애니메이션 심볼로 변환되고 현재 선택한 상태에 배치됩니다. 애니메이션에 현재 동영상보다 많은 상태가 있으면 상태를 자동으로 추가하도록 선택할 수 있습니다.

가져온 GIF는 현재 문서의 상태 지연 설정을 가정합니다. 가져온 파일이 애니메이션 심볼이므로 모션을 추가로 적용할 수 있습니다. 예를 들어, 한 사람이 제자리걸음 하는 애니메이션을 가져온 다음 방향 속성과 모션 속성을 적용하여 사람이 스크린을 가로질러 걸어가는 애니메이션을 만들 수 있습니다.

Fireworks에서 애니메이션 GIF를 열면 새 파일이 만들어지고 GIF의 각 상태는 별도의 상태에 배치됩니다. 애니메이션 GIF는 애니메이션 심볼은 아니지만 원본 파일의 상태 지연 설정을 모두 유지합니다.

마스터 페이지에 추가된 애니메이션은 표시되지 않습니다. 애니메이션을 자식 페이지에 추가하고 모든 페이지에서 공유합니다.

파일을 가져온 후에는 Fireworks에서 모션을 내보낼 수 있도록 파일 포맷을 [애니메이션 GIF]로 설정합니다.

애니메이션 GIF 가져오기

- 1 [파일] > [가져오기]를 선택합니다.
- 2 파일을 찾고 [열기]를 클릭합니다.
- 3 클릭하고 드래그하여 파일을 캔버스에 배치합니다.

애니메이션 GIF 열기

- ❖ [파일] > [열기]를 선택하고 GIF 파일을 찾습니다.

여러 파일을 단일 애니메이션으로 사용

Fireworks에서는 이미지 파일 그룹을 기초로 애니메이션을 만들 수 있습니다. 예를 들어 기존의 여러 그래픽을 기반으로 하여 배너를 만들 수 있습니다.

- 1 [파일] > [열기]를 선택합니다.
- 2 Shift 키를 누른 상태에서 클릭하여 여러 파일을 선택합니다.
- 3 [애니메이션으로 열기]를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

선택한 순서에 따라 별도의 상태에 각 파일이 배치된 상태로 새로운 단일 문서에서 파일이 열립니다.

비틀기와 페이드 애니메이션 만들기

비틀기와 페이드 명령을 사용하여 비틀어진 경로를 따라 페이드 인 또는 페이드 아웃되는 여러 개의 객체 인스턴스를 만들 수 있습니다. 첫 번째 객체를 만든 다음 이후의 인스턴스는 비틀기 및 페이드 대화 상자에 설정된 옵션에 따라 자동으로 만들어집니다. 대화 상자의 옵션을 사용하여 생성된 객체를 애니메이션으로 만든 후 이 애니메이션을 GIF 파일로 저장할 수도 있습니다.

- 1 객체를 캔바스에서 만들거나 배치합니다. 예를 들어 캔바스에서 원을 그리거나 이미지를 배치합니다.
- 2 [명령] > [만들기] > [비틀기와 페이드]를 선택합니다.
- 3 [비틀기와 페이드] 대화 상자에서 환경 설정에 따라 매개 변수를 구성합니다. 대화 상자의 다양한 옵션을 조작하여 효과를 사용자 정의합니다. 변경된 내용을 미리 볼 수 있도록 대화 상자를 배치합니다.

단계 생성될 객체의 인스턴스 수입니다.

불투명도 생성될 객체의 불투명도입니다.

방향 연속하는 객체가 첫 번째 객체와 관련하여 생성되는 방향입니다.

이후 단계 모든 객체는 세트에서 다음 객체 뒤로 이동합니다.

애니메이션 생성한 객체 세트를 애니메이션으로 만들려는 경우 이 옵션을 선택합니다.

흐림 효과 이 필드의 값을 늘리면 생성된 마지막 객체에서 시작하여 첫 번째 객체까지 흐림 효과가 적용됩니다.

색조 이동 생성된 객체의 색상을 변경하려면 값을 변경합니다.

간격 값을 늘리면 생성된 객체 사이의 간격이 늘어납니다.

회전 연속되는 객체가 회전되는 범위입니다.

방향 뒤에 있는 객체가 첫 번째 객체에 정렬되는 각도입니다.

크기 조절 첫 번째 객체와 관련한 뒤에 있는 객체의 크기 조절 가능성입니다.

불투명도 첫 번째 객체와 관련한 뒤에 있는 객체의 불투명도입니다.

임의화 시스템에서 선택한 값의 임의 세트를 시험하려면 [임의화]를 클릭합니다.

지터 선택한 옵션에 [변화]를 추가합니다. 설정한 값은 변화의 양을 결정합니다.

미리 설정 필요에 따라 가장 적합한 미리 설정을 선택합니다. 미리 설정으로 시작하는 것이 좋으며 요구 사항에 따라 다양한 옵션을 구성합니다. [기본값]을 선택하여 기본 환경 설정 세트를 사용하거나 [마지막으로 사용한 날짜]를 선택하여 이전 환경 설정 세트를 사용할 수도 있습니다.

미리 보기 대화 상자의 옵션을 설정하는 즉시 객체의 변경 사항을 보려면 미리 보기 를 선택합니다.

참고: [애니메이션] 옵션을 선택한 경우 [확인] 단추를 클릭하면 작업 공간에서 그래픽이 사라집니다.

4 [속성] 대화 상자의 포맷 옵션 메뉴에서 [애니메이션 GIF Websnap 128]을 선택합니다.

5 F12 키를 눌러 브라우저에서 애니메이션을 미리 봅니다.

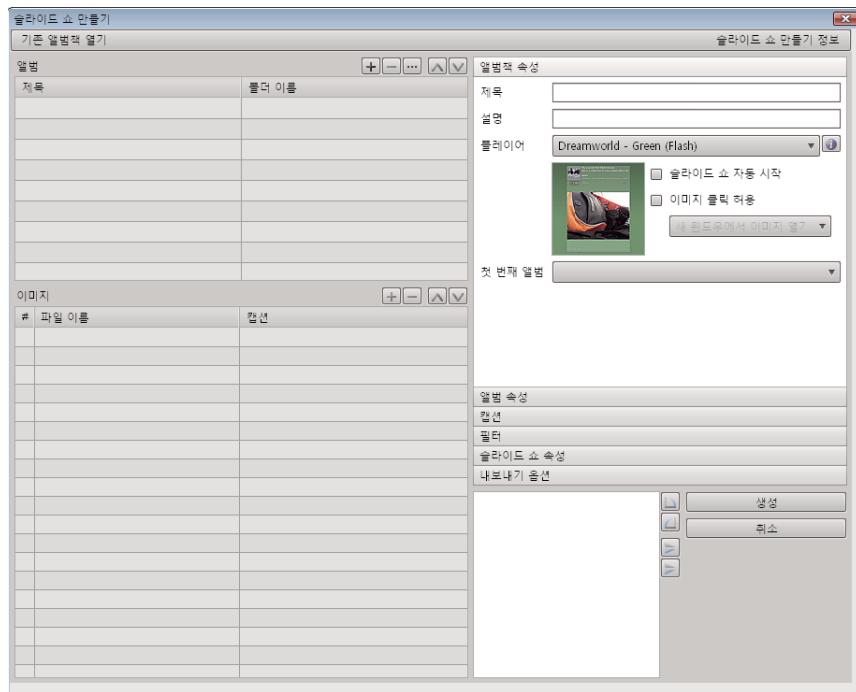
참고: 생성된 객체는 객체를 그룹 해제할 때와 동일한 방법으로 그룹 해제할 수 있습니다.

16장: 슬라이드 쇼 만들기

슬라이드 쇼 구성 및 배열

Adobe® Flash® 또는 HTML/SPRY 기반의 슬라이드 쇼를 만들려면 [슬라이드 쇼 만들기] 윈도우를 사용하여 이미지가 있는 폴더를 선택하고 슬라이드 쇼 옵션을 추가합니다. 이미지를 추가 또는 삭제하거나 단일 슬라이드 쇼에 여러 앨범을 추가하여 슬라이드 쇼를 편집합니다.

Flash 디자이너나 개발자는 Flash에서 사용자 정의 앨범 플레이어를 만들어 Adobe Fireworks® Album Creator의 XML 출력을 표시할 수도 있습니다.



슬라이드 쇼 만들기

- 1 [명령] > [슬라이드 쇼 만들기]를 선택합니다.
- 2 [앨범] 옆의 [앨범 추가] 단추(더하기 기호)를 클릭합니다.
- 3 슬라이드 쇼에 포함할 이미지 파일을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.
- 4 [앨범 책 속성]과 [앨범 속성]을 입력합니다.
- 5 오른쪽에 있는 각 패널을 선택하여 슬라이드 쇼 속성을 구성합니다.
- 6 [내보내기 옵션] 패널에서 완성된 슬라이드 쇼의 위치를 선택합니다.
- 7 슬라이드 쇼 설정을 모두 구성한 후 [생성]을 클릭합니다.
- 8 (선택 사항) 브라우저에 슬라이드 쇼를 표시하려면 [브라우저에서 슬라이드 쇼 시작] 옵션을 선택한 다음 [완료]를 클릭합니다.

기존 슬라이드 쇼 열기

- 1 [명령] > [슬라이드 쇼 만들기]를 선택합니다.
- 2 [슬라이드 쇼 만들기] 윈도우에서 [기존 슬라이드 쇼 열기]를 클릭하거나 [앨범] 옆에 있는 [찾아보기] 단추(...)를 클릭합니다.
- 3 기존 슬라이드 쇼 XML 파일이 들어 있는 폴더를 찾은 다음 [열기]를 클릭합니다.

앨범 삭제

- 1 기존 슬라이드 쇼를 엽니다.
- 2 [앨범] 목록에서 앨범을 선택한 다음 [앨범] 옆의 [선택한 앨범 삭제] 단추(빼기 기호)를 클릭합니다.

앨범 배열

- 1 기존 슬라이드 쇼를 엽니다.
- 2 [앨범] 목록에서 앨범을 선택합니다.
 - 이미지를 추가하려면 이미지 옆의 [이미지 추가] 단추(더하기 기호)를 클릭합니다. 그런 다음 [찾아보기] 단추(...)를 클릭하고 하나 이상의 이미지를 선택합니다.
 - 이미지의 순서를 변경하려면 이미지를 선택한 다음 이미지 목록의 맨 위에 있는 화살표 단추를 클릭하여 이동합니다.

슬라이드 쇼 사용자 정의

[슬라이드 쇼 만들기] 윈도우의 오른쪽에 있는 각 속성 패널을 클릭하여 패널을 표시하고 속성을 사용자 정의합니다.

앨범책 속성 패널

앨범책 속성은 여러 앨범을 포함할 수 있는 앨범책에 적용됩니다.

제목 공백을 포함할 수 있습니다(예: "My Journey").

설명 설명을 입력합니다.

플레이어 유형을 선택합니다.

정보 아이콘(플레이어 옆) 선택한 플레이어 유형에서 지원되는 앨범 및 앨범책 속성을 포함한 플레이어 관련 추가 정보를 보려면 클릭합니다.

슬라이드 쇼 자동 시작 플레이어가 열리면 슬라이드 쇼를 시작합니다.

이미지 클릭 허용 사용자가 이미지를 클릭하여 새 브라우저 윈도우에서 연 후 이미지를 저장하거나, 새 탭에서 보거나, 전체 크기로 볼 수 있습니다.

앨범 속성 패널

앨범 속성은 선택한 개별 앨범에만 적용됩니다.

설명 앨범의 설명을 입력합니다.

축소판 슬라이드 쇼에서 축소판 미리 보기에 사용할 이미지를 선택합니다.

배경 슬라이드 쇼의 사용자 정의 배경 이미지를 선택하고 크기를 조절합니다.

캡션 패널

[캡션] 옵션을 사용하여 슬라이드 쇼 이미지 캡션을 사용자 정의합니다.

모든 앨범에 적용 앨범책의 모든 앨범에 캡션 옵션을 적용합니다.

변경 사항 없음 기존 캡션을 유지합니다.

모든 캡션 지우기 앨범에서 모든 캡션을 지웁니다.

파일 이름 사용 이미지의 파일 이름을 캡션으로 사용합니다.

확장자 포함 파일 이름을 캡션으로 사용하도록 선택한 경우 파일 이름 확장자를 포함합니다.

텍스트 삽입 지정한 텍스트를 모든 이미지의 캡션으로 지정합니다.

캡션 대체 삽입한 텍스트를 모든 이미지에 적용합니다.

필터 패널

새 앨범에만 필터를 적용할 수 있습니다. 앨범책에 있는 모든 앨범에 선택한 필터를 적용하려면 [모든 앨범에 적용]을 선택합니다.

슬라이드 쇼 속성 패널

슬라이드 쇼 속성이 현재 선택한 슬라이드 쇼에 적용됩니다.

모든 앨범에 적용 지정한 옵션을 앨범책의 모든 앨범에 적용합니다.

간격 각 이미지 사이의 시간(초)입니다.

전환 효과 사용 지정한 이미지 사이의 전환 효과를 선택합니다.

첫 번째 이미지 앨범의 첫 번째 이미지를 설정합니다. 이 번호는 앨범에서 이미지의 시퀀스 번호입니다.

표시 순서 이미지를 일정 순서로 표시할지 임의 순서로 표시할지를 선택합니다.

내보내기 옵션 패널

다음 옵션을 사용하여 이미지의 내보내기를 설정할 수 있습니다.

이미지 내보내기 지정된 설정을 사용하여 전체 크기 이미지와 축소판 이미지를 내보냅니다. XML 파일만 내보내려면 선택을 취소합니다.

XML 생성 슬라이드 쇼 이미지 및 디렉토리에 사용되는 slideshow.xml 파일을 생성합니다. 이미지만 내보내려면 선택을 취소합니다.

XML 포맷 [XML 생성]을 선택한 경우 내보내는 XML 포맷을 [슬라이드 쇼 만들기] 또는 [Adobe Media Gallery]로 선택합니다.

내보내기 경로 슬라이드 쇼와 연관된 파일을 내보내거나 생성한 위치:

폭 및 높이 내보내는 전체 크기 이미지의 폭과 높이입니다. 크기가 조절된 이미지에 원본의 종횡비가 유지됩니다.

축소판 내보내기 전체 크기 이미지와 함께 축소판을 내보냅니다.

폭 및 높이 내보내는 축소판 이미지의 폭과 높이입니다.

이미지 품질 내보내는 전체 크기 및 축소판 이미지의 출력 품질을 지정합니다. 설정이 100이면 가능한 최상의 품질을 나타냅니다.

대상에 맞게 이미지 확장 필요한 경우 지정된 내보내기 크기에 맞게 이미지를 확장합니다.

사용자 정의 Fireworks 앨범 플레이어 만들기

[슬라이드 쇼 만들기] 명령에 사용할 사용자 정의 플레이어를 만들 수 있습니다. 또한 기본 슬라이드 쇼 플레이어의 소스 파일이 소프트웨어에 포함되어 있으므로 플레이어를 수정하거나 스킨을 지정할 수 있습니다.

1 SWF 및 HTML 파일(.htm 또는 .html 확장자)을 모두 게시합니다.

2 SWF의 확장자를 .swf가 아닌 다른 확장자로 변경합니다.

참고: Mac OS에서는 [모든 파일 확장자 보기] 옵션을 설정하지 않은 경우 Finder에서 SWF 파일의 이름을 바꾸지 못할 수도 있습니다. [이름 및 확장자] 아래에서 파일의 속성 대화 상자를 사용하여 이름을 변경해야 할 수 있습니다.

3 SWF 파일과 동일한 폴더에 다음과 같은 형식의 XML 파일을 만듭니다.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<FWACPlayer>
  <Player name="Player - Black (Flash)" preview="player_black.jpg" launch="index.html">
    <File src="player_black.fap" dst="player_black.swf"/>
    <File src="player_black.html" dst="index.html"/>
    <Info src="player_black.info"/>
  </Player>
  <Player name="Player - White (Flash)" preview="player_white.jpg" launch="index.html">
    <File src="player_white.fap" dst="player_white.swf"/>
    <File src="player_white.html" dst="index.html"/>
    <Info src="player_white.info"/>
  </Player>
</FWACPlayer>
```

참고: 여러 버전의 동일한 기본 플레이어가 있을 경우 앞에서와 같이 XML에서 나열할 수 있습니다.

4 각 Player 노드에 대해 소스 및 대상 파일 이름을 File 노드 안에 나열합니다.

5 (선택 사항) 플레이어에 대한 추가 정보를 제공하려면 파일 이름을 포함하는 src 속성과 함께 Info 노드를 추가합니다. 정보 파일은 HTML 텍스트를 포함해야 합니다. 파일이 HTML이 아닌 간단한 텍스트가 포함된 경우 텍스트를 표시하기 전에 줄 바꿈, 캐리지 리턴 및 탭이 제거됩니다.

6 이름이 변경된 SWF 및 HTML이 Configurations/Commands/Players 폴더에 놓이도록 MXI 파일을 만들거나 편집합니다.

참고: 프로세스가 끝날 때 [브라우저에서 슬라이드 쇼 시작] 옵션이 작동하려면 SWF와 HTML 파일의 이름이 같아야 합니다.

생성된 XML 파일은 다음 구조를 가집니다.

```
<AlbumBook... >
  <Album ... >
    <Slide ... />
    <Slide ... />
    <Slide ... />
  </Album>
  <Album ... >
    <Slide ... />
    <Slide ... />
    <Slide ... />
  </Album>
</AlbumBook>
```

노드 정의

AlbumBook 노드

ver XML 파일을 생성한 [슬라이드 쇼 만들기] 명령의 버전입니다.

title 슬라이드 쇼의 기본 제목입니다.

description 슬라이드 쇼에 대한 설명입니다.

firstAlbum 표시할 첫 번째 앨범에 대해 0부터 시작하는 색인입니다.

width 슬라이드의 폭입니다.

height 슬라이드의 높이입니다.

showThumbnails 축소판의 표시 여부입니다. 또는 축소판의 내보내기 여부입니다.

thumbWidth 축소판의 폭입니다.

thumbHeight 축소판의 높이입니다.

autoStart 슬라이드 쇼가 자동으로 시작됩니다.

allowClick 사용자가 이미지를 클릭할 수 있도록 허용할지 여부입니다.

clickAction 이미지를 클릭할 경우 수행할 액션입니다(새 윈도우에서 열기, 새 템에서 열기 또는 자동으로 결정).

Album 노드

title 이 특정 앨범의 제목입니다.

description 앨범에 대한 설명입니다.

path 이 앨범의 이미지가 포함된 폴더의 이름입니다. 축소판은 패스에 있는 Thumbs 폴더로 내보내집니다.

hasThumb 축소판이 있습니다.

thumbSrc 앨범 축소판 이미지입니다.

hasBg 배경 이미지가 있습니다.

bgSrc 앨범 배경 이미지입니다.

bgScale 앨범 배경의 크기 조절 방법입니다.

interval 이 앨범에 대한 슬라이드 쇼 간격(초)입니다.

useTransition 이미지 사이를 전환할 때 전환 효과를 사용합니다.

transType 이 앨범에 대한 슬라이드 쇼 전환입니다.

transTime 전환 시간입니다.

firstImage 표시할 첫 번째 이미지에 대한 0부터 시작하는 색인입니다.

dispSequence 이미지를 표시할 순서입니다(일정 순서 또는 임의 순서).

Slide 노드

src 이 슬라이드의 이미지 파일 이름입니다.

caption 이 슬라이드와 연관된 캡션입니다.

width 슬라이드의 폭입니다.

height 슬라이드의 높이입니다.

thumbWidth 슬라이드 축소판의 폭입니다.

thumbHeight 슬라이드 축소판의 높이입니다.

17장: 최적화 및 내보내기

Adobe® Fireworks®에서 그래픽을 내보내는 과정은 두 단계로 이루어집니다. 내보내기 전에 그래픽이 가능한 빠르게 다운로드 되도록 파일 크기를 제한하면서 그래픽 품질을 가능한 높이는 옵션을 선택하여 그래픽을 최적화해야 합니다.

[내보내기 마법사]를 사용하면 최적화 및 내보내기 프로세스 과정을 안내받을 수 있습니다. 이 마법사에서는 최적화를 돋기 위해 이미지 미리 보기가 표시되고 설정이 제안됩니다. [이미지 미리 보기]는 마법사와 별개로 사용할 수도 있습니다.

프로세스를 더 세밀하게 제어하려면 [최적화] 패널, 문서 윈도우의 미리 보기 단추, [내보내기] 대화 상자와 같은 작업 공간 도구를 사용합니다.

경우에 따라서는 그래픽을 내보내지 않고 저장할 수 있습니다. 자세한 내용은 11페이지의 “[다른 포맷으로 문서 저장](#)”을 참조하십시오.

[내보내기 마법사] 사용

[내보내기 마법사]는 최적화와 내보내기의 전체 과정을 단계별로 안내합니다.

- 1 [파일] > [내보내기 마법사]를 선택합니다.
- 2 각 패널에 나타나는 질문에 답하고 [계속]을 클릭합니다.

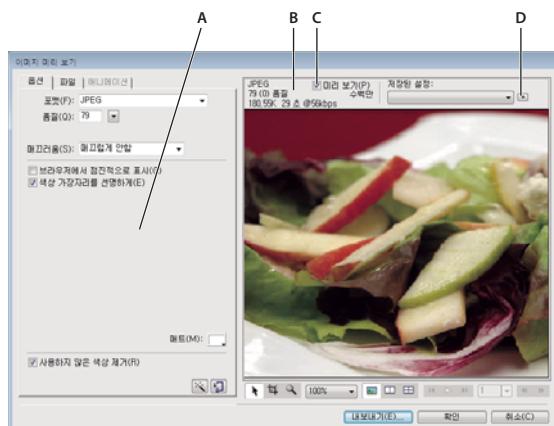


- 3 마법사의 [분석 결과] 윈도우에서 [종료]를 클릭합니다.
- 권장되는 내보내기 옵션과 함께 [이미지 미리 보기]가 열립니다.

이미지 미리 보기 사용

[이미지 미리 보기]는 [내보내기 마법사] 또는 [파일] 메뉴([파일] > [이미지 미리 보기])를 통해 열 수 있습니다.

미리 보기 영역에는 문서나 그래픽이 내보내질 모양 그대로 표시되고 현재 내보내기 설정에 따른 예상 파일 크기와 다운로드 시간이 표시됩니다.



- A. 선택한 내보내기에 대해 저장된 옵션 세트 B. 예상 파일 크기 및 다운로드 시간 C. 선택한 내보내기 설정 미리 보기 D. 활성 보기의 내보내기 설정 저장

애니메이션 GIF 또는 JavaScript 롤오버를 내보낼 때 예상 파일 크기는 모든 상태에 걸친 전체 크기를 나타냅니다.

참고: [이미지 미리 보기]의 다시 그리기 속도를 높이려면 [미리 보기]를 선택 취소합니다. 설정 변경 시 미리 보기 영역의 다시 그리기를 정지하려면 Esc 키를 누릅니다.

미리 보기 영역 조작

이미지 확대/축소

❖ 확대/축소 단추 를 클릭하고 미리 보기 를 클릭하면 미리 보기 확대됩니다. 축소하려면 미리 보기에서 이 단추를 Alt 키를 누른 상태에서 클릭(Windows)하거나 Option 키를 누른 상태에서 클릭(Mac OS)합니다.

이미지 이동

- ❖ 다음 중 하나를 수행합니다.
- 대화 상자의 아래쪽에 있는 [포인터] 단추 를 클릭하고 미리 보기에서 드래그합니다.
 - 확대/축소 포인터가 활성화되어 있을 때 스페이스바를 누른 채로 미리 보기에서 드래그합니다.

설정을 비교하기 위해 미리 보기 영역 나누기

❖ 분할 보기 단추를 클릭합니다 , , .

각 미리 보기 윈도우에는 그래픽의 미리 보기 가각기 다른 내보내기 설정으로 표시됩니다.

참고: 여러 보기 가열려 있을 때 확대/축소하거나 이동하면 모든 보기 가 동시에 확대/축소되고 이동됩니다.

[이미지 미리 보기] 옵션 설정

대상 파일 크기를 기반으로 이미지 최적화

- 1 [옵션] 탭을 클릭합니다.
- 2 [크기로 최적화 마법사] 단추 를 클릭합니다.
- 3 파일 크기를 킬로바이트 단위로 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

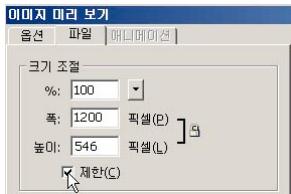
[크기로 최적화 마법사]는 다음 방법을 사용하여 요청된 파일 크기에 맞춥니다.

- JPEG 품질 조정
- JPEG 매끄러움 설정
- 8비트 이미지의 색상 수 변경
- 8비트 이미지의 디터 설정 변경
- 최적화 설정 사용 또는 사용 안 함

내보내는 이미지 크기 설정

- 1 [파일] 탭을 클릭합니다.

- 2 크기 조절 백분율을 지정하거나 너비와 높이를 픽셀 단위로 입력합니다. 너비와 높이의 크기를 비례적으로 조절하려면 [제한]을 선택합니다.



내보낼 이미지 일부 정의

- 1 [파일] 탭을 클릭합니다.
- 2 [내보내기 영역]을 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.
- 미리 보기 주위에 나타나는 점선을 드래그하여 내보내기 영역을 선택합니다. 숨겨진 영역을 보기 안으로 이동하려면 미리 보기 내부를 드래그합니다.
 - 내보내기 영역 경계의 픽셀 좌표를 입력합니다.

애니메이션 설정 선택

- 1 [애니메이션] 탭을 클릭합니다.
- 단일 상태를 표시하려면 대화 상자 왼쪽의 목록에서 상태를 선택합니다. 대화 상자 오른쪽 아래 영역의 상태 조절기를 사용할 수도 있습니다.
 - 애니메이션을 재생하려면 대화 상자의 오른쪽 아래 영역에 있는 [재생/정지] 조절기를 클릭합니다.
- 2 상태 처리 방법을 지정하려면 목록에서 상태를 선택하고 휴지통 아이콘을 클릭한 후 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

지정되지 않음 현재 상태의 처리 방법을 자동으로 결정하며 다음 상태에 레이어 투명도가 포함된 경우 현재 상태를 무시합니다. 대부분의 애니메이션에서 이 기본 자동 옵션으로 최상의 시각적 결과와 가장 작은 파일 크기를 얻을 수 있습니다.

없음 다음 상태가 표시에 추가될 때 현재 상태를 유지합니다. 현재 상태(및 이전 상태)가 다음 상태의 투명 영역을 투과하여 표시될 수 있습니다. 이 옵션을 사용하여 애니메이션의 정확한 미리 보기 브라우저를 사용합니다.

배경으로 복구 현재 상태를 무시하고 웹 페이지의 배경으로 일시적으로 대체합니다. 한 번에 하나의 상태만 나타납니다. 애니메이션 객체가 투명 배경 위로 이동하는 경우 이 옵션을 선택합니다.

이전으로 복구 현재 상태를 무시하고 이전 상태로 일시적으로 대체합니다. 애니메이션 객체가 불투명 배경 위로 이동하는 경우 이 옵션을 선택합니다.

- 3 상태 지연을 설정하려면 목록에서 상태를 선택하고 [상태 지연] 상자에 지연 시간을 1/100초 단위로 입력합니다.
- 4 애니메이션을 반복 재생하도록 설정하려면 [반복] 단추를 클릭하고 팝업 메뉴에서 반복 횟수를 선택합니다.
- 5 상태 간에 서로 다른 이미지 영역만 출력되도록 각 상태를 자르려면 [각 상태 자르기]를 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 파일 크기가 줄어듭니다.
- 6 상태 간에 변경되는 픽셀만을 출력하려면 [상태 간 차이 저장]을 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 파일 크기가 줄어듭니다.

이미지 미리 보기 사용하여 내보내기

- 1 [파일] > [이미지 미리 보기]를 선택합니다.
- 2 각 탭에서 옵션을 선택합니다.
- 3 [내보내기]를 클릭합니다.
- 4 [내보내기] 대화 상자에서 파일 이름을 입력하고, 대상을 선택하고, 다른 옵션을 설정한 후 [저장]을 클릭합니다.

작업 공간에서 최적화

Fireworks에는 다음과 같이 작업 공간에 최적화 기능과 내보내기 기능이 있어 파일을 내보내는 방법을 조절할 수 있습니다. 미리 설정 최적화 옵션을 사용하거나, 파일 형식 및 색상 팔레트와 같은 특정 옵션을 선택하여 최적화를 사용자 정의할 수 있습니다.

[최적화] 패널에는 최적화를 위한 주요 조절기(8비트 파일 포맷용)와 현재 내보내기 색상 팔레트의 색상을 표시하는 표가 있습니다. 패널에는 활성 선택물(슬라이스 또는 전체 문서)에 속하는 설정이 표시됩니다.

문서 윈도우의 미리 보기 단추는 현재 최적화 설정을 사용하여 내보낼 경우의 그래픽 모양을 표시합니다.

전체 문서를 동일한 방법으로 최적화하거나 개별 슬라이스 또는 JPEG의 선택 영역을 선택하고 각각에 서로 다른 최적화 설정을 할당할 수 있습니다.

개별 슬라이스 최적화

슬라이스를 선택하면 미리 설정되었거나 저장된 최적화 설정을 선택할 수 있는 [슬라이스 보내기 설정] 팝업 메뉴가 [속성 관리자]에 표시됩니다.

- 1 슬라이스를 클릭하여 선택합니다. 둘 이상의 슬라이스를 선택하려면 Shift 키를 누른 상태에서 클릭합니다.
- 2 [최적화] 패널에서 옵션을 선택합니다.

최적화 설정 미리 보기 및 비교

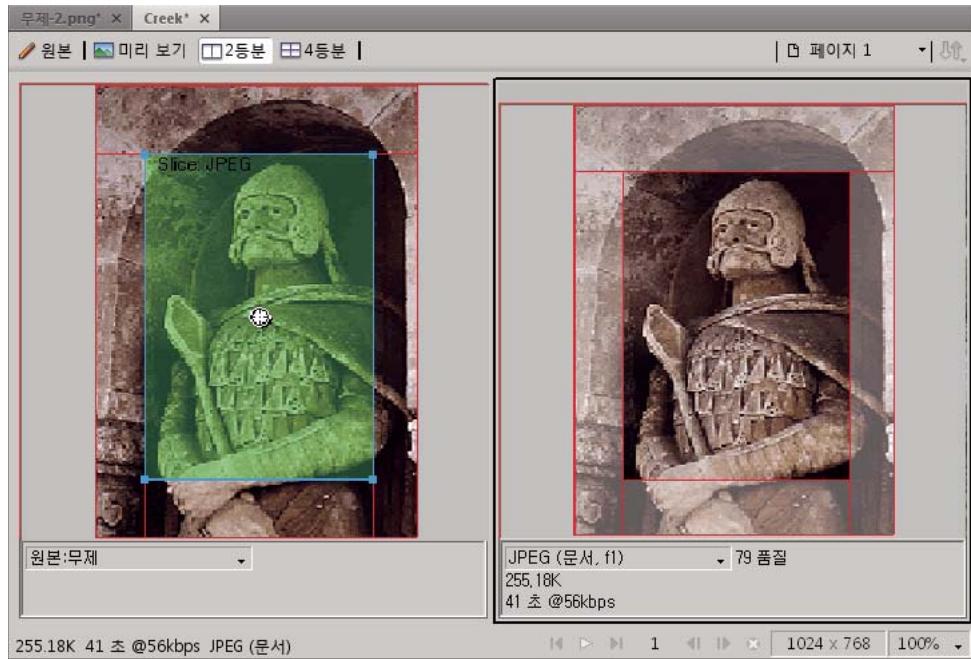
문서 미리 보기 단추를 사용하여 최적화 설정을 기초로 웹 브라우저에 나타날 그래픽의 모양을 표시합니다. 룰오버 및 텀색 비해 이비어뿐 아니라 애니메이션도 미리 볼 수 있습니다.



원본 단추 및 문서 미리 보기 단추

미리 보기의 전체 크기, 예상 다운로드 시간 및 문서의 파일 포맷이 표시됩니다. 예상 다운로드 시간은 56K 모뎀에서 모든 슬라이스와 상태를 다운로드하는 데 걸리는 평균 시간입니다. 2등분 및 4등분 보기는 선택하는 파일 유형에 따라 다른 추가 정보를 표시합니다.

미리 보기로 보면서 전체 문서를 최적화하거나 선택한 슬라이스만 최적화할 수 있습니다. 슬라이스 오버레이는 현재 최적화 중인 슬라이스를 문서의 나머지 부분과 구별하는 데 도움이 됩니다.



슬라이스 오버레이를 켜 경우에는 최적화되지 않는 슬라이스가 흐리게 표시됩니다.

현재 최적화 설정을 기초로 그래픽 미리 보기

❖ 문서 윈도우의 왼쪽 위에 있는 [미리 보기] 단추를 클릭합니다.

참고: [도구] 패널의 [슬라이스 숨기기] 를 클릭하여 미리 볼 때 슬라이스와 슬라이스 안내선을 숨깁니다.

최적화 설정이 서로 다른 여러 보기 비교

1 문서 윈도우의 왼쪽 위에 있는 [2등분] 또는 [4등분] 단추를 클릭합니다.

2 분할 보기 미리 보기 중 하나를 클릭합니다.

3 [최적화] 패널에서 설정을 입력합니다.

4 다른 미리 보기 템플릿을 선택하고 미리 보기마다 다른 최적화 설정을 지정합니다.

[2등분] 또는 [4등분] 보기 템플릿을 선택하면 최적화된 버전과 비교할 수 있도록 첫 번째 분할 보기의 원본 Fireworks PNG 문서가 표시됩니다. 다른 최적화된 버전으로 이 보기 템플릿을 전환할 수 있습니다.

최적화된 보기 템플릿을 2등분 또는 4등분 모드의 원본 보기로 전환

1 최적화된 보기 템플릿을 선택합니다.

2 미리 보기 윈도우 아래쪽의 [미리 보기] 팝업 메뉴에서 [원본](미리 보기 없음)을 선택합니다.

원본 보기 템플릿을 2등분 또는 4등분 모드의 최적화된 보기로 전환

1 원본이 포함된 보기 템플릿을 선택합니다.

2 [미리 보기] 팝업 메뉴에서 [이미지 미리 보기]를 선택합니다.

슬라이스 오버레이 숨기기 또는 표시

❖ [보기] > [슬라이스 오버레이]를 선택합니다.

미리 설정 옵션을 사용하여 최적화

[원도우] > [최적화]를 선택하여 [최적화] 패널을 엽니다. 미리 설정 옵션을 선택하면 [최적화] 패널의 나머지 옵션이 적절하게 설정됩니다.

- ❖ [속성 관리자]나 [최적화] 패널의 [설정] 팝업 메뉴에서 미리 설정 옵션을 선택합니다.

GIF 웹 216 모든 색상을 좁은 범위의 Web-Safe 색상으로 변환합니다. 색상 팔레트에는 최대 216개의 색상이 포함됩니다.

GIF 웹 스냅 256 색상을 가장 유사한 Web-Safe 색상으로 변환합니다. 색상 팔레트에는 최대 256개의 색상이 포함됩니다.

GIF 웹 스냅 128 색상을 가장 유사한 Web-Safe 색상으로 변환합니다. 색상 팔레트에는 최대 128개의 색상이 포함됩니다.

GIF 응용 256 그래픽에 사용된 실제 색상만 포함됩니다. 색상 팔레트에는 최대 256개의 색상이 포함됩니다.

JPEG - 고품질 품질은 80으로, 매끄럽게 하기는 0으로 설정되므로 품질은 좋았지만 그래픽의 크기가 커집니다.

JPEG - 작은 파일 품질은 60으로, 매끄럽게 하기는 2로 설정되므로 그래픽의 크기는 품질이 뛰어난 JPEG의 절반으로 줄어들지만 품질이 떨어집니다.

애니메이션 GIF 웹 스냅 128 파일 형식을 애니메이션 GIF로 설정하고 색상을 가장 유사한 Web-Safe 색상으로 변환합니다. 색상 팔레트에는 최대 128개의 색상이 포함됩니다.

파일 유형 선택

[최적화] 패널의 [내보내기 파일 포맷] 팝업 메뉴에서 특정 파일 유형을 선택한 다음 색상 심도, 디터 및 품질 등과 같은 포맷별 옵션을 설정하여 최적화를 사용자 정의합니다. 설정을 새 미리 설정으로 저장할 수 있습니다.

GIF GIF(Graphics Interchange Format)는 만화, 로고, 투명 영역이 있는 이미지 및 애니메이션에 이상적인 널리 사용되는 웹 그래픽 포맷입니다. 단색 영역의 이미지는 GIF 파일로 내보낼 때 가장 잘 압축됩니다. GIF 파일에는 최대 256개의 색상이 포함됩니다.

JPEG Joint Photographic Experts Group에서 사진이나 고색상 이미지 전용으로 개발한 파일 유형입니다. 수백만 개의 색상(24비트)을 지원합니다. JPEG 포맷은 스캔된 사진, 텍스처를 사용하는 이미지, 그라디언트 색상 전환에 적용된 이미지 및 256개 보다 많은 색상이 필요한 이미지에 가장 적합합니다.

PNG PNG(Portable Network Graphic)는 최대 32비트 색상을 지원할 수 있고 투명이나 알파 채널을 포함할 수 있으며 점진적으로 나타낼 수 있는 용도가 광범위한 웹 그래픽 포맷입니다. 그러나 모든 웹 브라우저에서 PNG 이미지를 볼 수 있는 것은 아닙니다. PNG는 Fireworks의 기본 파일 포맷이지만 Fireworks PNG 파일에는 내보내는 PNG 파일이나 다른 응용 프로그램에서 만든 파일에는 저장되지 않는 기타 응용 프로그램 고유 정보가 포함되어 있습니다.

WBMP WBMP(Wireless Bitmap)는 휴대폰이나 PDA 등의 이동 컴퓨팅 장치를 위해 만들어진 그래픽 포맷입니다. 특히 WAP(Wireless Application Protocol) 페이지에 사용됩니다. WBMP는 1비트 포맷이기 때문에 검정색과 흰색의 두 가지 색상만 표시됩니다.

TIFF TIFF(Tagged Image File Format)는 비트맵 이미지를 저장하는 데 사용되는 그래픽 포맷입니다. TIFF 파일은 인쇄 출판에 가장 많이 사용됩니다. 대부분의 멀티미디어 응용 프로그램에서도 가져온 TIFF 파일을 사용할 수 있습니다.

BMP Microsoft Windows 그래픽 파일 포맷입니다. 대부분의 응용 프로그램에서 BMP 이미지를 가져올 수 있습니다.

PICT Apple Computer에서 개발했으며 Macintosh 운영 체제에서 가장 많이 사용됩니다. 대부분의 Mac 응용 프로그램에서 PICT 이미지를 가져올 수 있습니다.

기타 도움말 항목

222페이지의 “[GIF, PNG, TIFF, BMP 및 PICT 파일 최적화](#)”

228페이지의 “[JPEG 최적화](#)”

최적화 설정 저장 및 재사용

다음과 같은 작업을 수행하면 마지막으로 사용한 최적화 설정이 기억됩니다.

- [파일] > [저장]
- [파일] > [다른 이름으로 저장]
- [파일] > [내보내기]

그런 다음 이러한 설정이 새 문서에 적용됩니다.

참고: 새 슬라이스에는 기본적으로 부모 문서의 최적화 설정이 적용됩니다.

사용자 정의 최적화 설정을 저장하여 나중에 최적화하거나 일괄 처리할 때 사용할 수도 있습니다. 미리 설정된 사용자 정의 최적화 설정에 다음 내용이 저장됩니다.

- 최적화 패널의 설정 및 색상표
- [상태] 패널에서 선택한 상태 지연 설정(애니메이션에만 해당)

최적화 설정을 미리 설정된 설정으로 저장

저장한 최적화 설정이 [최적화] 패널과 [속성] 관리자에 있는 [설정] 팝업 메뉴의 아래쪽에 나타납니다. 미리 설정된 파일은 사용자별 Fireworks 구성 폴더의 Export Settings 폴더에 저장됩니다. 이 폴더의 위치에 대한 자세한 내용은 286페이지의 “[사용자 구성 파일](#)”을 참조하십시오.

- 1 [최적화] 패널의 [옵션] 메뉴에서 [설정 저장]을 선택합니다.
- 2 최적화 미리 설정의 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

저장한 최적화 설정을 다른 Fireworks 사용자와 공유

❖ Export Settings 폴더에 저장된 최적화 미리 설정 파일을 다른 컴퓨터의 동일한 폴더에 복사합니다.

참고: Export Settings 폴더의 위치는 운영 체제에 따라 다릅니다.

사용자 정의 미리 설정 최적화 삭제

Fireworks의 미리 설정된 최적화 설정은 삭제할 수 없습니다.

- 1 [최적화] 패널의 [저장된 설정] 팝업 메뉴에서 최적화 설정을 선택합니다.
- 2 [최적화] 패널의 [옵션] 메뉴에서 [설정 삭제]를 선택합니다.

GIF, PNG, TIFF, BMP 및 PICT 파일 최적화

Fireworks의 각 그래픽 파일 포맷에는 최적화 옵션 세트가 있습니다. GIF, PNG 8, TIFF 8, BMP 8, PICT 8 등의 8비트 파일 유형에서만 최적화를 크게 조절할 수 있습니다.

 사진과 같은 연속되는 톤의 웹 그래픽의 경우에는 JPEG와 같은 24비트 포맷을 사용합니다. (228페이지의 “[JPEG 최적화](#)” 참조)

Fireworks 최적화 설정은 모든 8비트 그래픽 파일 포맷에서 비슷합니다. GIF와 PNG를 비롯한 웹 파일 포맷의 경우 압축률을 지정할 수 있습니다.

다양한 최적화 설정을 시험할 때 [2등분] 및 [4등분] 단추를 사용하여 그래픽의 모양과 예상 파일 크기를 테스트하고 비교합니다.

색상 팔레트 선택

모든 8비트 이미지에는 최대 256 색상의 색상 팔레트가 포함됩니다. 이미지에서는 이 색상만 사용되지만 모든 색상이 사용되지 않을 수 있습니다.

- ❖ [최적화] 패널의 [인덱스 팔레트] 팝업 메뉴에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

음용 문서의 실제 색상에서 추출된 사용자 정의 팔레트입니다. 대개 가장 좋은 품질의 이미지를 만들 수 있습니다.

웹 적응 색상이 가장 근접한 웹 적합 색상으로 변환되는 응용 팔레트입니다. 웹 적합 색상은 웹 216 팔레트에 있는 색상입니다.

웹 216 Windows와 Mac OS 컴퓨터에 공통으로 사용되는 216 색상의 팔레트입니다. 이 팔레트는 8비트 모니터에서 볼 때 두 플랫폼의 다양한 웹 브라우저에서 상당히 일관된 결과를 보여 주기 때문에 웹 적합 팔레트 또는 브라우저 적합 팔레트라고도 합니다.

정확한 이미지에 사용된 정확한 색상을 포함합니다. 256개 이하의 색상이 포함된 이미지만 [정확한] 팔레트를 사용할 수 있습니다. 그렇지 않은 경우 팔레트는 응용으로 전환됩니다.

Windows 및 Mac OS 각각 Windows 또는 Mac OS 플랫폼 표준에 의해 정의된 256개의 색상을 포함합니다.

회색 음영 256개 이하의 회색 음영으로 구성된 팔레트입니다. 이 팔레트를 선택하면 이미지가 회색 음영으로 변환됩니다.

흑백 검정과 흰색으로만 구성된 두 가지 색상의 팔레트입니다.

균일 RGB 픽셀 값을 기초로 하는 수학적 팔레트입니다.

사용자 정의 수정하거나 외부 팔레트(ACT 파일) 또는 GIF 파일에서 로드한 팔레트입니다.

[최적화] 패널의 색상표를 사용하여 색상 팔레트를 최적화하고 사용자 정의할 수 있습니다.

사용자 정의 팔레트 가져오기

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [최적화] 패널의 [옵션] 메뉴에서 [팔레트 로드]를 선택합니다.
- [최적화] 패널의 [인덱스 팔레트] 팝업 메뉴에서 [사용자 정의]를 선택합니다.

2 ACT 또는 GIF 팔레트 파일을 찾아 [열기]를 클릭합니다.

ACT 또는 GIF 파일의 색상이 [최적화] 패널의 색상표에 추가됩니다.

참고: Windows 사용자의 경우에는 [파일 형식] 팝업 메뉴에서 [GIF 파일]을 선택해야 확장자가 .gif인 파일을 [열기] 대화 상자에서 볼 수 있습니다.

8비트 이미지의 색상 심도 선택

색상 심도는 그래픽의 색상 수입니다. 색상 심도를 줄이면 파일 크기는 줄어들지만 이미지 품질도 낮아질 수 있습니다. 색상 심도를 낮추면 가장 적게 사용되는 색상부터 시작해서 이미지의 일부 색상이 제거됩니다. 삭제된 색상을 포함하는 픽셀이 팔레트의 나머지 색상 중에서 가장 가까운 색상으로 변환됩니다.

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [최적화] 패널의 [색상] 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.
- 텍스트 상자에 값(2부터 256)을 입력합니다.

참고: 색상표의 아래쪽에 있는 수는 이미지에서 보이는 실제 색상 수를 나타냅니다. 숫자가 보이지 않으면 [재구성] 단추를 클릭합니다.

8비트 이미지에서 사용되지 않은 색상 제거

파일 크기가 줄어듭니다.

- ❖ [최적화] 패널의 [옵션] 메뉴에서 [사용하지 않은 색상 제거]를 선택합니다.

저장된 이미지에 없는 색상을 포함하여 모든 팔레트 색상을 포함합니다.

- ❖ [사용하지 않은 색상 제거]를 선택 취소합니다.

팔레트의 색상 보기 및 편집

[최적화] 패널의 색상표에는 8비트 이하 색상에서 작업할 때 현재 미리 보기의 색상이 표시됩니다. 이미지의 팔레트를 수정할 수도 있습니다. [미리 보기] 모드에서는 색상표가 자동으로 업데이트됩니다. 한 번에 둘 이상의 슬라이스를 최적화하거나 8비트 색상으로 작업하지 않는 경우에는 색상표가 빈 상태로 나타납니다.

다음과 같이 각 색상의 특징을 나타내는 다양한 작은 기호가 색상 견본에 표시됩니다.

| 기호 | 설명 |
|----|--|
| | 색상이 편집되었으며 내보내는 문서에만 영향을 줍니다. 색상을 편집하더라도 소스 문서의 색상은 변경되지 않습니다. |
| | 색상이 잠겨 있습니다. |
| | 색상이 투명합니다. |
| | 색상이 web-safe입니다. |
| | 색상에 여러 속성이 있습니다. 이 경우 색상은 웹에 적합하고 잠겨 있으며 편집되었습니다. |

문서의 편집 내용이 반영되도록 색상표 재구성

재구성해야 할 때는 [최적화] 패널의 아래쪽에 [재구성] 단추가 나타납니다.

- ❖ [재구성] 단추를 클릭합니다.

팔레트의 색상 선택

- 단일 색상을 선택하려면 [최적화] 패널의 색상표에서 색상을 클릭합니다.
- 여러 색상을 선택하려면 Control 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 색상을 클릭합니다.
- 특정 범위의 색상을 선택하려면 색상을 클릭한 다음 Shift 키를 누른 상태에서 범위의 마지막 색상을 클릭합니다.

특정 색상이 포함된 문서의 모든 픽셀 미리 보기

1 문서 윈도우의 왼쪽 위에 있는 [미리 보기] 단추를 클릭합니다.

2 [최적화] 패널의 색상표에서 색상 견본을 클릭한 후 누르고 있습니다.

선택한 색상 견본이 포함된 픽셀은 마우스 단추를 놓을 때까지 다른 강조 색상으로 일시 변경됩니다.

참고: [2등분] 또는 [4등분] 보기를 사용하여 문서의 픽셀을 미리 볼 때는 [원본] 보기 이외의 보기를 선택합니다.

팔레트의 색상 잡금 또는 잡금 해제

팔레트를 변경하거나 팔레트의 색상 수를 줄일 때 개별 색상을 제거하거나 변경할 수 없도록 잡글 수 있습니다. 색상을 잡근 후 다른 팔레트로 전환하면 해당 색상이 새 팔레트에 추가됩니다.

- 선택한 색상 견본에 대한 잡금을 전환하려면 [최적화] 패널 아래쪽의 [잡금] 단추 를 클릭하거나, 마우스 오른쪽 단추 (Windows) 또는 Control 키(Mac OS)를 누른 상태에서 색상 견본을 클릭한 다음 [색상 잡금]을 선택합니다.
- 모든 색상을 잡금 해제하려면 [최적화] 패널의 [옵션] 메뉴에서 [모든 색상 잡금 해제]를 선택합니다.

팔레트 색상 편집

색상을 편집하면 비트맵으로 내보내거나 저장된 이미지에서 해당 색상의 모든 인스턴스가 바뀝니다. 비트맵을 제외하고는 편집해도 원본 이미지의 색상은 교체되지 않습니다. 비트맵으로 작업하는 경우 이미지의 사본을 PNG 파일로 저장하여 원본 이미지의 편집 가능한 버전을 유지하십시오.

1 다음 중 한 가지를 수행하여 시스템 색상 선택기를 엽니다.

- 색상을 선택하고 [최적화] 패널의 아래쪽에 있는 [색상 편집] 단추 를 클릭합니다.
- 색상표에서 색상을 두 번 클릭합니다.

2 색상을 변경합니다.

참고: 팔레트에서 색상을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 클릭(Mac OS)하면 편집 옵션이 표시됩니다.

웹 적합 색상 사용

웹 적합 색상은 Mac OS와 Windows 플랫폼에 공통으로 사용되는 색상입니다. 이러한 색상은 256색으로 설정된 컴퓨터 디스플레이의 웹 브라우저에서 볼 때 디더되지 않습니다. Fireworks PNG 파일의 경우 [최적화] 패널에서 색상을 웹 적합으로 변경하면 실제 이미지가 아닌 내보내는 버전의 이미지만 영향을 받습니다.

- 모든 색상을 웹 적합 색상으로 바꾸려면 [최적화] 패널의 [인덱스 팔레트] 팝업 메뉴에서 [웹 216]을 선택합니다.
- 웹 적합 색상으로 구성된 응용 팔레트를 만들려면 [최적화] 패널의 [인덱스 팔레트] 팝업 메뉴에서 [웹 적응]을 선택합니다.
- 색상을 가장 근접한 웹 적합 해당 색상으로 바꾸려면 [최적화] 패널 색상표에서 색상을 선택한 다음 [웹 적합 색상]으로 단추 를 클릭합니다.

디더링을 사용하여 팔레트에 없는 색상을 유사하게 만들기

디더링은 비슷한 색상의 픽셀을 대체하여 현재 팔레트에 없는 색상과 비슷한 색상을 만들어냅니다. 멀리서 보면 비슷해 보이도록 누락된 색상과 비슷하게 블렌드됩니다. 디더링은 복잡한 블렌드나 그라디언트가 사용된 이미지를 내보내거나 사진 이미지를 GIF 등의 8비트 그래픽 파일 포맷으로 내보낼 때 특히 유용합니다.

❖ [최적화] 패널의 [디더] 텍스트 상자에 백분율 값을 입력합니다.

참고: 디더링으로 파일 크기가 크게 늘어날 수 있습니다.

색상 팔레트 저장

사용자 정의 팔레트를 다른 Fireworks 문서 또는 Adobe Flash® 및 Adobe Photoshop®과 같이 외부 팔레트 파일을 지원하는 다른 응용 프로그램에서 사용할 수 있는 외부 팔레트 파일로 저장할 수 있습니다. 저장된 팔레트 파일의 확장자는 .act입니다.

1 [최적화] 패널의 [옵션] 메뉴에서 [팔레트 저장]을 선택합니다.

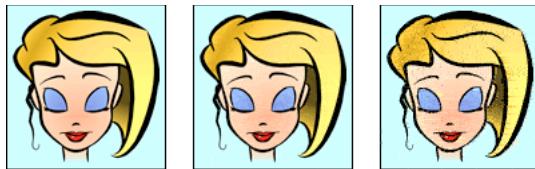
2 이름을 입력하고 대상 폴더를 선택합니다.

3 [저장]을 클릭합니다.

저장된 팔레트 파일을 [견본] 패널이나 [최적화] 패널에 로드하여 다른 문서를 내보낼 때 사용할 수 있습니다.

압축 조정

손실 설정을 변경하여 GIF 파일을 압축합니다. 손실 설정을 높게 지정하면 파일 크기는 작아지지만 이미지 품질은 저하됩니다. 손실 설정은 대개 5에서 15 사이로 설정하는 것이 가장 좋습니다.



원본 GIF, 손실 값 30, 손실 값 100

- ❖ [최적화] 패널에서 손실 설정을 입력합니다.

영역을 투명하게 만들기

GIF 및 8비트 PNG 파일의 투명도 영역을 통해 웹 페이지의 배경이 다른 영역을 투과하여 표시되도록 할 수 있습니다. Fireworks에서 문서 윈도우에서 회색 및 흰색 바둑판은 투명 영역을 나타냅니다.



Fireworks에서 최적화된 이미지 미리 보기, 투명 배경으로 내보낸 이미지를 배경색이 있는 웹 페이지에 놓았을 때

참고: 32비트 PNG 파일에는 투명도가 포함되지만 [최적화] 패널에는 이를 위한 투명도 옵션이 없습니다.

GIF 이미지의 경우 특정 색상 값의 픽셀을 켜거나 끄는 인덱스 투명도를 사용합니다.

GIF 이미지는 기본적으로 투명도 없이 내보내집니다. Fireworks의 [원본] 보기에서 이미지나 객체 뒤의 캔버스가 투명하게 나타나더라도 내보내기 전에 [인덱스 투명도]를 선택하지 않으면 해당 이미지의 배경이 투명해지지 않을 수 있습니다.

PNG 파일의 경우 그라디언트 투명도와 반투명 픽셀을 포함한 내보내는 그래픽에 자주 사용되는 알파 투명도를 사용할 수 있습니다. 대부분의 웹 브라우저는 PNG 포맷을 지원하지 않기 때문에 웹으로 내보낼 때는 투명도가 크게 유용하지 않지만 Flash나 Adobe Director에서는 이러한 유형의 투명도를 지원하므로 이 두 응용 프로그램으로 내보낼 때 유용합니다.

참고: 색상을 투명으로 설정하면 내보내는 버전의 이미지에만 영향을 주고 실제 이미지에는 영향을 주지 않습니다. 이미지가 내보내질 모양을 미리 보려면 미리 보기기를 사용합니다.

기타 도움말 항목

230페이지의 “[작업 공간에서 내보내기](#)”

이미지 배경을 투명하게 만들기

- 1 문서 윈도우의 원쪽 위에 있는 [미리 보기], [2등분] 또는 [4등분] 단추를 클릭합니다. [2등분] 또는 [4등분] 보기에서 [원본]이 아닌 보기를 클릭합니다.
- 2 [최적화] 패널([윈도우] > [최적화])에서 파일 포맷으로 [GIF] 또는 [PNG 8]을 선택합니다. 그런 다음 [투명도 유형 선택] 팝업 메뉴에서 [인덱스 투명도]를 선택합니다.

미리 보기에서 캔버스 색상이 투명해지면 그래픽을 내보낼 준비가 된 것입니다.

투명도 색상 선택

- 1 문서 윈도우의 왼쪽 위에 있는 [미리 보기], [2등분] 또는 [4등분] 단추를 클릭합니다. [2등분] 또는 [4등분] 보기에서 [원본]이 아닌 보기를 클릭합니다.
- 2 [최적화] 패널([윈도우] > [최적화])에서 파일 포맷으로 [GIF] 또는 [PNG 8]을 선택합니다. 그런 다음 [투명도 유형 선택] 팝업 메뉴에서 [인덱스 투명도]를 선택합니다.
- 3 다른 색상을 선택하려면 [투명 색상 선택] 단추 를 클릭합니다.
- 4 [최적화] 패널 색상표에서 색상 견본을 클릭하거나 문서에서 색상을 클릭합니다.

투명 색상 추가 또는 제거

- 1 문서 윈도우의 왼쪽 위에 있는 [미리 보기], [2등분] 또는 [4등분] 단추를 클릭합니다. [2등분] 또는 [4등분] 보기에서 [원본]이 아닌 보기를 클릭합니다.
참고: [원본] 보기에서도 투명 색상을 추가하거나 제거할 수는 있지만 미리 보기 표시할 때까지 그 결과를 볼 수 없습니다.
- 2 [최적화] 패널([윈도우] > [최적화])에서 파일 포맷으로 [GIF] 또는 [PNG 8]을 선택합니다. 그런 다음 [투명도 유형 선택] 팝업 메뉴에서 [인덱스 투명도]를 선택합니다.
- 3 패널 아래쪽에서 [투명도에 색상 추가] 또는 [투명도에서 색상 제거] 단추를 클릭합니다.
- 4 색상표에서 견본을 클릭하거나 문서 미리 보기에서 색상을 클릭합니다.

점진적으로 다운로드되도록 이미지 인터레이스

웹 브라우저에서 볼 때 인터레이스 이미지는 처음에는 낮은 해상도로 표시되지만 다운로드가 완료되면 최대 해상도로 전환됩니다.

참고: 이 옵션은 GIF 및 PNG 파일 포맷에만 사용할 수 있습니다. 이미지를 점진적으로 만들어 JPEG와 유사한 결과를 얻을 수 있습니다.

- ❖ [최적화] 패널의 [옵션] 메뉴에서 [인터레이스]를 선택합니다.

대상 배경색 맞추기

엔티엘리어스는 객체의 색상을 배경과 블렌드하여 객체가 매끄럽게 보이도록 만듭니다. 예를 들어, 흰색 페이지에 검정색 객체가 있는 경우 엔티엘리어스 옵션을 사용하면 객체의 테두리를 둘러싸는 픽셀에 회색 음영이 추가되어 검정색과 흰색 사이의 전환이 부드러워집니다.



- ❖ [최적화] 패널의 [매트] 팝업 메뉴에서 색상을 선택합니다. 이 때 그래픽을 놓을 대상 배경색에 최대한 가까운 색상을 선택합니다.

참고: 엔티엘리어스는 캔버스 바로 위에 놓이는 부드러운 가장자리의 객체에만 적용됩니다.

후광 제거

이전에 앤티엘리어스를 적용한 이미지의 캔버스 색상을 투명하게 만들면 앤티엘리어스의 픽셀이 남아 있습니다. 그런 다음 그 래픽을 내보내거나 저장하여 다른 배경색을 갖는 웹 페이지에 놓으면, 앤티엘리어스된 객체의 주변 픽셀이 후광처럼 나타날 수 있으며 특히 배경이 어두운 경우에 뚜렷하게 나타납니다.



Fireworks PNG 파일 및 가져온 Photoshop 파일의 후광 방지

- ❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - [속성] 관리자의 [캔버스 색상]이나 [최적화] 패널의 [매트 색상]을 대상 웹 페이지의 배경색으로 설정합니다.
 - 내보낼 객체를 선택하고 [속성] 관리자의 [가장자리] 팝업 메뉴에서 [딱딱하게]를 선택합니다.

GIF 또는 기타 그래픽 파일에서 후광을 수동으로 제거

- 1 Fireworks에서 파일을 열고 문서 윈도우의 왼쪽 위에서 [미리 보기], [2등분] 또는 [4등분] 단추를 클릭합니다. [2등분] 또는 [4등분] 보기에서 [원본]이 아닌 보기를 클릭합니다.
- 2 [최적화] 패널의 [투명도] 팝업 메뉴에서 [인덱스 투명도]를 선택합니다.
- 3 [투명도에 색상 추가] 단추 를 클릭하고 후광의 픽셀을 클릭합니다.
미리 보기에서 동일한 색상의 모든 픽셀이 제거됩니다.
- 4 후광이 여전히 남아 있으면 후광이 제거될 때까지 3단계를 반복합니다.



JPEG 최적화

[최적화] 패널에서 압축과 매끄러움 옵션을 설정하여 JPEG를 최적화할 수 있습니다.

JPEG는 항상 24비트 색상으로 저장 및 내보내지므로 색상 팔레트를 편집하여 JPEG를 최적화할 수 없습니다. JPEG 이미지를 선택하면 색상표가 비어 있습니다.

다양한 최적화 설정을 시험할 때 [2등분] 및 [4등분] 단추를 사용하여 JPEG 파일의 모양과 예상 파일 크기를 테스트하고 비교합니다.

참고: JPEG는 "다른 이름으로 저장" 대화 상자 내에서 직접 저장할 수 있습니다.

JPEG 품질 조정

JPEG는 압축 시 일부 이미지 데이터가 삭제되어 최종 파일의 품질이 저하되는 손실 허용 포맷입니다.



원본 이미지, 품질 설정 50, 품질 설정 20

❖ [최적화] 패널의 [품질] 슬라이더 팝업 메뉴로 품질을 조정합니다.

높은 비율로 설정하면 이미지 품질은 유지되지만 압축률이 떨어져 파일이 커집니다.

낮은 비율로 설정하면 파일은 작아지지만 이미지 품질은 저하됩니다.

JPEG 영역 선택적 압축

더 중요한 영역의 품질을 유지하면서 이미지의 전체 크기는 줄이려면 주요 영역은 더 높은 품질 레벨로 압축하고 배경과 같은 덜 중요한 영역은 낮은 품질 레벨로 압축합니다.



선택 영역은 품질 레벨 90으로 압축하고, 이외의 영역은 품질 레벨 50으로 압축한 이미지

- 1 [원본] 보기에서 [선택 윤곽 도구] 중 하나를 사용하여 압축할 그래픽 영역을 선택합니다.
- 2 [수정] > [선택적 JPEG] > [선택물들 JPEG 마스크로 저장]을 선택합니다.
- 3 [최적화] 패널의 [내보내기 파일 포맷] 팝업 메뉴에서 [JPEG]를 선택합니다.
- 4 [최적화] 패널에서 [선택적 품질 편집 옵션] 단추를 클릭합니다.
- 5 [선택적 품질 사용]을 선택하고 텍스트 상자에 값을 입력합니다.
낮은 값을 입력하면 선택된 영역이 이미지의 다른 영역보다 높은 비율로 압축되고, 높은 값을 입력하면 이미지의 다른 영역보다 낮은 비율로 압축됩니다.
- 6 (선택 사항) [선택적 JPEG] 영역의 [색상 오버레이]를 변경합니다. 이렇게 해도 출력에는 영향이 없습니다.
- 7 모든 텍스트 항목을 [선택적 품질] 값에 관계 없이 높은 레벨로 내보내려면 [텍스트 품질 유지]를 선택합니다.
- 8 단추 심볼을 높은 레벨로 내보내려면 [단추 품질 유지]를 선택합니다.

선택적 JPEG 압축 영역 설정

- 1 [수정] > [선택적 JPEG] > [JPEG 마스크를 선택물로 복구]를 선택합니다.
- 2 [선택 윤곽 도구]나 다른 선택 도구를 사용하여 영역의 크기를 변경합니다.
- 3 [수정] > [선택적 JPEG] > [선택물들 JPEG 마스크로 저장]을 선택합니다.
- 4 (선택 사항) [최적화] 패널에서 [선택적 품질] 설정을 변경합니다.

참고: 선택물을 실행 취소하려면 [수정] > [선택적 JPEG] > [JPEG 마스크 제거]를 선택합니다.

JPEG 세부 사항을 흐리게 또는 선명하게

매끄러움은 JPEG로는 잘 압축되지 않는 딱딱한 가장자리를 흐리게 만듭니다. 숫자가 높을수록 내보내거나 저장하는 JPEG에 흐림 효과가 더 많이 나타나며 일반적으로 파일 크기는 작아집니다. 매끄러움 수준을 3 정도로 설정하면 적절한 품질이 계속 유지되면서 이미지 크기는 줄어듭니다.

텍스트를 포함하거나 세부 묘사가 섬세한 JPEG를 내보내거나 저장할 때 [JPEG 가장자리를 선명하게]를 사용하면 이러한 영역의 선명도를 유지할 수 있습니다. 이 설정을 사용하면 파일 크기가 증가합니다.

다음 중 하나를 수행합니다.

- 세부 사항을 흐리게 만들려면 [최적화] 패널에서 [매끄럽게 하기]를 설정합니다.
- 세부 사항을 선명하게 하려면 [최적화] 패널의 [옵션] 메뉴에서 [JPEG 가장자리를 선명하게]를 선택합니다.

점진 JPEG 이미지 만들기

인터레이스 GIF 및 PNG와 같이 점진 JPEG는 처음에는 낮은 해상도로 표시되지만 다운로드가 진행되면서 품질이 향상됩니다.

❖ [최적화] 패널의 [옵션] 메뉴에서 [점진 JPEG]를 선택합니다.

참고: 일부 기존 비트맵 편집 응용 프로그램에서는 점진 JPEG를 열 수 없습니다.

작업 공간에서 내보내기

그래픽이나 문서가 최적화되면 원래 파일 유형에 따라 이를 내보내거나 저장할 수 있습니다.

문서를 GIF, JPEG 또는 다른 그래픽 파일 포맷의 단일 이미지로 내보내거나 저장할 수 있습니다. 전체 문서를 HTML 파일 및 연관된 이미지 파일로 내보내거나, 선택한 슬라이스 또는 지정된 영역만 내보낼 수도 있습니다. 그 외에도 Fireworks 상태와 레이어를 별도의 이미지 파일로 내보낼 수 있습니다.

Fireworks에서 파일을 내보내는 기본 위치는 다음과 같은 순서로 결정됩니다.

- 1 문서의 현재 내보내기 환경 설정(문서를 내보낸 다음 PNG를 저장하면 정의됨)
- 2 현재 내보내기/저장 위치([저장], [다른 이름으로 저장] 또는 [내보내기] 대화 상자에 표시된 기본 위치가 아닌 다른 위치로 이동할 때 정의됨)
- 3 현재 파일의 위치
- 4 새 문서나 이미지가 운영 체제에 저장되는 기본 위치

반면에 Fireworks에서 문서를 저장하는 기본 위치는 다른 기준으로 결정됩니다. 자세한 내용은 10페이지의 “[Fireworks 파일 저장](#)”을 참조하십시오.

페이지를 이미지 파일로 내보내기

- 1 [파일] > [내보내기]를 선택합니다.
- 2 내보내기 파일의 위치를 선택합니다.
- 3 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [내보내기] 팝업 메뉴에서 [이미지만]을 선택하고 [현재 페이지만] 확인란을 선택하거나 선택 취소합니다. 페이지는 [최적화] 패널에서 설정한 이미지 포맷으로 내보내집니다.

- [내보내기] 팝업 메뉴에서 [페이지를 파일로]를 선택하고 [다른 이름으로 내보내기] 팝업 메뉴에서 [이미지]를 선택합니다. 페이지는 [최적화] 패널에서 설정한 이미지 포맷으로 내보내집니다.
- [내보내기] 팝업 메뉴에서 [페이지를 파일로]를 선택하고 [다른 이름으로 내보내기] 팝업 메뉴에서 [Fireworks PNG]를 선택합니다. 각 페이지는 Fireworks 8과 이전 버전 호환되는 별도의 PNG 파일로 내보내집니다.

참고: 선택한 포맷으로 모든 페이지를 내보내려면 페이지를 모두 선택한 다음 설정을 최적화합니다.

단일 이미지 내보내기

기존 이미지를 Fireworks에서 열어 작업하는 경우에는 이미지를 내보내는 대신 저장할 수 있습니다. 자세한 내용은 11페이지의 “[다른 포맷으로 문서 저장](#)”을 참조하십시오.

참고: 문서 내의 특정 이미지만 내보내려면 먼저 문서를 슬라이스한 후 원하는 슬라이스만 내보내야 합니다.

- 1 [최적화] 패널에서 파일 포맷을 선택하고 포맷별 옵션을 설정합니다.
- 2 [파일] > [내보내기]를 선택합니다.
- 3 이미지 파일을 내보낼 위치를 선택합니다.
웹 그래픽을 저장하기에 가장 좋은 위치는 대개 로컬 웹 사이트 내의 폴더입니다.
- 4 확장자 없이 파일 이름을 입력합니다. 확장자는 파일 유형에 따라 내보내기 도중 추가됩니다.
- 5 [내보내기] 팝업 메뉴에서 [이미지만]을 선택합니다.
- 6 [저장]을 클릭합니다.

슬라이스된 문서 내보내기

기본적으로 슬라이스된 Fireworks 문서를 내보내면 HTML 파일과 관련 이미지가 내보내집니다. 내보낸 HTML 파일은 웹 브라우저에서 보거나 추가 편집을 위해 다른 응용 프로그램으로 가져올 수 있습니다.

내보내기 전에 [HTML 설정] 대화 상자에서 적절한 HTML 스타일이 선택되어 있는지 확인하십시오. 238페이지의 “[HTML 내보내기 옵션 설정](#)”을 참조하십시오.

모든 슬라이스 내보내기

- 1 [파일] > [내보내기]를 선택합니다.
- 2 내보낼 하드 드라이브의 폴더로 이동합니다.
- 3 [내보내기] 팝업 메뉴에서 [HTML과 이미지]를 선택합니다.
- 4 [파일 이름] 상자(Windows) 또는 [다른 이름으로 저장] 상자(Mac OS)에 파일 이름을 입력합니다.
- 5 HTML 팝업 메뉴에서 [HTML 파일 내보내기]를 선택합니다.
- 6 [슬라이스] 팝업 메뉴에서 [슬라이스 내보내기]를 선택합니다.
- 7 (선택 사항) [이미지를 하위 폴더에 놓기]를 선택합니다.
- 8 [저장]을 클릭합니다.

선택한 슬라이스 내보내기

- 1 여러 슬라이스를 선택하려면 Shift 키를 누른 상태에서 클릭합니다.
- 2 [파일] > [내보내기]를 선택합니다.
- 3 로컬 웹 사이트 내의 폴더와 같이 내보낸 파일을 저장할 위치를 선택합니다.
- 4 [내보내기] 팝업 메뉴에서 [HTML과 이미지]를 선택합니다.

5 확장자 없이 파일 이름을 입력합니다. 확장자는 파일 유형에 따라 내보내기 도중 추가됩니다.

여러 슬라이스를 내보내는 경우 사용자가 입력하는 이름이 내보내는 모든 그래픽의 루트 이름으로 사용됩니다. [레이어] 패널이나 [속성] 관리자를 사용하여 사용자 정의 이름을 지정한 그래픽은 예외입니다.

6 [슬라이스] 팝업 메뉴에서 [슬라이스 내보내기]를 선택합니다.**7** 내보내기 전에 선택한 슬라이스만 내보내려면 [선택한 슬라이스만]을 선택하고 [슬라이스 이외의 영역 포함] 옵션을 선택하지 않은 상태로 둡니다.**8** [저장]을 클릭합니다.

슬라이스 업데이트

슬라이스된 문서를 이미 내보낸 후 Fireworks에서 원본 문서를 변경한 경우에는 변경된 이미지나 슬라이스만 업데이트할 수 있습니다. 교체 슬라이스를 찾기 쉽도록 슬라이스에 사용자 정의 이름을 지정합니다.

1 슬라이스를 숨기고 아래에 있는 영역을 편집합니다.**2** 슬라이스를 다시 표시합니다.**3** 슬라이스를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Control 키를 누른 상태에서 클릭(Mac OS)한 다음 [선택한 슬라이스 내보내기]를 선택합니다.**4** 동일한 기본 이름을 사용하여 원본 슬라이스와 동일한 폴더를 선택하고 [저장]을 클릭합니다.**5** 기존 파일을 바꿀지 묻는 메시지가 나타나면 [확인]을 클릭합니다.

참고: Fireworks에서 원본 슬라이스의 내보내기 크기 이상으로 슬라이스의 크기를 조절하지 않아야 합니다. 그렇지 않으면 슬라이스 업데이트 시 HTML 문서에 예상치 않은 결과가 나타날 수 있습니다.

애니메이션 내보내기

애니메이션을 만들고 최적화하면 내보낼 준비가 된 것입니다. 애니메이션을 다음 파일 유형 중 하나로 내보낼 수 있습니다.

애니메이션 GIF 이 유형은 클립 아트나 만화 그래픽에 적합합니다.

Flash SWF 또는 Fireworks PNG(내보내기 필요 없음) 애니메이션을 Flash로 가져오기 위해 SWF 파일로 내보냅니다. 또는 Fireworks PNG 소스 파일을 직접 Flash로 가져와서 내보내기 단계를 건너뛸 수도 있습니다. 이러한 직접적인 방법을 사용하면 애니메이션의 모든 레이어와 상태를 가져온 후 Flash에서 추가로 편집할 수 있습니다. 251페이지의 “[Flash 사용](#)”을 참조하십시오.

여러 파일 애니메이션 상태나 레이어를 여러 파일로 내보내는 기능은 같은 객체에 대해 여러 레이어에 많은 심볼이 있는 경우에 유용합니다. 예를 들어, 회사 이름의 각 글자가 그래픽으로 애니메이션화되는 경우 배너 광고를 여러 파일로 내보낼 수 있습니다. 233페이지의 “[상태나 레이어를 여러 파일로 내보내기](#)”를 참조하십시오.

문서에 둘 이상의 애니메이션이 있으면 슬라이스를 삽입하고 반복 및 상태 지연 등 애니메이션 설정을 다르게 지정하여 각 애니메이션을 내보낼 수 있습니다.

애니메이션 GIF 내보내기

1 [선택] > [선택 취소]를 선택하여 슬라이스와 객체를 모두 선택 취소하고 [최적화] 패널에서 파일 포맷으로 [애니메이션 GIF]를 선택합니다.**2** [파일] > [내보내기]를 선택합니다.**3** 파일 이름을 입력하고 대상을 선택합니다.**4** [저장]을 클릭합니다.

애니메이션 설정이 다른 여러 애니메이션 GIF 내보내기

- 1 애니메이션을 Shift 키를 누른 상태에서 클릭하여 모두 선택합니다.
- 2 [편집] > [삽입] > [사각형 슬라이스] 또는 [다각형 슬라이스]를 선택합니다.
- 3 메시지 상자에서 [다중]을 클릭합니다.
- 4 각 슬라이스를 개별적으로 선택하고 [상태] 패널에서 각각에 대해 서로 다른 애니메이션 설정을 지정합니다.
- 5 애니메이션화할 슬라이스를 모두 선택하고 [최적화] 패널에서 파일 포맷으로 [애니메이션 GIF]를 선택합니다.
- 6 각 슬라이스를 개별적으로 내보내려면 각 슬라이스를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Control 키를 누른 상태에서 클릭(Mac OS)한 다음 [선택한 슬라이스 내보내기]를 선택합니다. [내보내기] 대화 상자에서 각 파일의 이름을 입력하고 대상을 선택한 다음 [저장]을 클릭합니다.

상태나 레이어를 여러 파일로 내보내기

Fireworks에서는 [최적화] 패널에 지정된 최적화 설정을 사용하여 문서의 각 레이어나 상태를 별도의 이미지 파일로 내보낼 수 있습니다. 내보내는 각 파일의 파일 이름은 레이어나 상태의 이름에 의해 결정됩니다. 이 내보내기 방법은 애니메이션을 내보내는 데에도 사용됩니다.

- 1 [파일] > [내보내기]를 선택합니다.
 - 2 파일 이름을 입력하고 대상 폴더를 선택합니다.
 - 3 [내보내기] 팝업 메뉴에서 다음과 같은 옵션을 선택합니다.
 - 상태를 파일로** 상태를 여러 파일로 내보냅니다.
 - 레이어를 파일로** 레이어를 여러 파일로 내보냅니다.
- 참고:** 이 옵션은 현재 상태의 모든 레이어를 내보냅니다.
- 4 내보내는 각 이미지를 각 상태의 객체만 포함되도록 자동으로 자르려면 [이미지 재단]을 선택합니다. 객체를 넘어 빈 영역을 포함한 전체 캔버스를 포함하려면 이 옵션을 선택 취소합니다.
 - 5 [저장]을 클릭합니다.

문서에서 영역 내보내기

- 1 [도구] 패널에서 [영역 내보내기] 도구 를 선택합니다.
- 2 내보낼 문서 영역을 정의하는 선택 윤곽을 드래그합니다.

참고: 드래그하면서 선택 윤곽의 위치를 조정할 수 있습니다. 마우스 단추를 누르고 스페이스바를 계속 누른 상태에서 선택 윤곽을 캔버스의 다른 위치로 드래그합니다. 선택 윤곽을 계속 그리려면 스페이스바를 놓습니다.

마우스 단추를 놓으면 내보내기 영역이 선택되어 있습니다.
- 3 필요에 따라 내보내기 영역의 크기를 조절합니다.
 - 내보내기 영역 선택 윤곽의 크기를 비례적으로 조절하려면 Shift 키를 누른 상태에서 핸들을 드래그합니다.
 - 선택 윤곽을 중심부터 크기 조절하려면 핸들을 Alt 키를 누른 상태에서 드래그하거나(Windows) Option 키를 누른 상태에서 드래그(Mac OS)합니다.
 - 비례를 유지하면서 중심부터 크기 조절하려면 핸들을 Alt-Shift 키를 누른 상태에서 드래그하거나(Windows) Option-Shift 키를 누른 상태에서 드래그(Mac OS)합니다.
- 4 내보내기 영역의 선택 윤곽 내부를 두 번 클릭하여 [이미지 미리 보기]로 이동합니다.
- 5 [이미지 미리 보기]에서 설정을 조정하고 [내보내기]를 클릭합니다.
- 6 파일 이름을 입력하고 대상 폴더를 선택합니다.

7 [내보내기] 팝업 메뉴에서 [이미지만]을 선택합니다.

8 [저장]을 클릭합니다.

참고: 내보내지 않고 취소하려면 내보내기 영역의 선택 윈狷 외부를 두 번 클릭하거나 Esc 키를 누르거나 다른 도구를 선택합니다.

HTML 내보내기

다르게 지정하지 않는 한 슬라이스된 Fireworks 문서를 내보내면 HTML 파일과 이미지가 내보내집니다. Fireworks에서 HTML을 내보내는 방법을 정의하려면 [HTML 설정] 대화 상자를 사용합니다.

Fireworks에서는 대부분의 웹 브라우저와 HTML 편집기에서 읽을 수 있는 완전한 HTML을 생성합니다. 기본적으로 내보내기는 UTF-8 인코딩을 지정합니다.

Fireworks HTML을 내보내는 방법에는 여러 가지가 있습니다.

- HTML 파일을 내보냅니다. 이렇게 하면 나중에 HTML 편집기에서 해당 파일을 열어 편집할 수 있습니다.
- Fireworks 파일의 각 페이지를 별개의 HTML 파일로 내보냅니다.
- Fireworks에서 HTML 코드를 클립보드에 복사한 다음 해당 코드를 기준 HTML 문서에 직접 붙여넣습니다.
- HTML 파일을 내보낸 다음 이 파일을 HTML 편집기에서 열고 파일에서 코드 부분을 수동으로 복사하여 다른 HTML 문서에 붙여넣습니다.
- HTML을 CSS(Cascading Style Sheet) 레이어 및 XHTML로 내보냅니다.
- [HTML 업데이트] 명령을 사용하여 이전에 만든 HTML 파일을 변경합니다.

Fireworks에서는 HTML을 일반, Dreamweaver, Microsoft® FrontPage® 및 Adobe GoLive® 포맷으로 내보낼 수 있습니다.

참고: Adobe Dreamweaver는 Fireworks와 긴밀하게 통합되어 있습니다. Fireworks에서 Dreamweaver로 HTML을 내보내는 방법은 Fireworks에서 다른 HTML 편집기로 내보내는 방법과 다릅니다. Fireworks HTML을 Dreamweaver로 내보내려는 경우 242페이지의 “[Dreamweaver 사용](#)”을 참조하십시오.

Fireworks HTML을 다른 응용 프로그램으로 내보내는 방법은 팀 환경에서 작업할 경우에 적합합니다. 이 방법을 사용하면 한 사용자가 한 응용 프로그램에서 작업을 수행하고 나중에 다른 사용자가 다른 응용 프로그램을 사용하여 작업을 인수할 수 있도록 작업 흐름이 구분됩니다.

내보내는 HTML에 주석 포함

Fireworks HTML 주석은 <!-- 로 시작하여 -->로 끝납니다. 이 두 마커 사이의 내용은 HTML이나 JavaScript 코드로 해석되지 않습니다.

❖ 내보내기 전에 [HTML 설정] 대화 상자의 [일반] 탭에서 [HTML 주석 포함] 옵션을 선택합니다.

내보내기 결과

Fireworks에서 HTML을 내보내거나 복사하면 다음이 생성됩니다.

- 문서에 상호 작용 요소가 포함되어 있는 경우 슬라이스된 이미지와 JavaScript 코드를 재구성하는 데 필요한 HTML 코드가 생성됩니다. Fireworks HTML은 내보내는 이미지에 대한 링크를 포함하여 웹 페이지 배경색을 캔버스 색상으로 설정합니다.
- 문서에 있는 슬라이스 수와 단추에 포함된 상태 수에 따라 하나 이상의 이미지 파일이 생성됩니다.
- 필요한 경우 spacer.gif라는 파일이 생성됩니다. spacer.gif는 슬라이스된 이미지를 HTML 표에서 재조합할 때 간격 문제를 해결하는 데 사용되는 투명 GIF로서 가로와 세로가 각각 1픽셀입니다. Fireworks에서 스페이서를 내보낼지 여부를 선택할 수 있습니다.

- 팝업 메뉴를 내보내면 mm_css_menu.js와 CSS 팝업 메뉴 코드를 포함한 .css 파일이 내보내기 됩니다. 팝업 메뉴에 하위 메뉴가 없는 경우 arrows.gif 파일도 내보내집니다.
- HTML을 Dreamweaver로 내보내거나 복사하는 경우 Fireworks와 Dreamweaver 간의 통합을 원활하게 하는 노트 파일이 만들어집니다. 이 파일의 확장자는 .mno입니다.

Fireworks HTML 내보내기

- [파일] > [내보내기]를 선택합니다.
 - 내보낼 하드 드라이브의 폴더로 이동합니다.
 - [내보내기] 팝업 메뉴에서 [HTML과 이미지]를 선택합니다.
 - [옵션] 단추를 클릭하고 [HTML 설정] 대화 상자의 [일반] 탭에 있는 [HTML 스타일] 팝업 메뉴에서 사용 중인 HTML 편집기를 선택합니다. 사용 중인 HTML 편집기가 나열되지 않으면 [일반]을 선택합니다.
- 참고:** HTML 편집기를 HTML 스타일로 선택해야 HTML 편집기로 가져오는 단추 및 롤오버와 같은 상호 작용 요소가 제대로 작동합니다.
- [확인]을 클릭합니다.
 - HTML 팝업 메뉴에서 [HTML 파일 내보내기]를 선택합니다.
 - 문서에 슬라이스가 있는 경우 [슬라이스] 팝업 메뉴에서 [슬라이스 내보내기]를 선택합니다.
 - 이미지를 별도의 폴더에 저장하려면 [이미지를 하위 폴더에 놓기]를 선택합니다. 특정 폴더를 선택하거나 Fireworks 기본 이미지 폴더를 사용할 수 있습니다.
 - 여러 페이지로 구성된 Fireworks 문서를 내보낼 경우 [현재 페이지만] 확인란을 선택 취소하여 모든 페이지를 별개의 HTML 문서로 내보냅니다.
 - [저장]을 클릭합니다.

내보낸 후 하드 드라이브에 Fireworks에서 내보낸 파일이 나타납니다. [내보내기] 대화 상자에서 지정한 위치에 이미지와 HTML 파일이 생성됩니다.

HTML 코드를 클립보드에 복사

Fireworks에서 HTML 코드를 클립보드에 복사하는 방법에는 두 가지가 있습니다. [HTML 코드 복사] 명령을 사용하거나 [내보내기] 대화 상자에서 [클립보드에 복사] 옵션을 선택할 수 있습니다. 나중에 이 HTML을 원하는 HTML 편집기의 문서에 붙여 넣습니다.

Fireworks HTML을 다른 응용 프로그램에 넣는 방법을 결정할 때는 HTML 코드를 클립보드에 복사할 때의 다음과 같은 단점을 고려하십시오.

- 이미지를 하위 폴더에 저장할 수 있는 옵션이 없습니다. 복사한 HTML을 붙여넣을 HTML 파일과 동일한 폴더에 이미지가 있어야 합니다. Dreamweaver에 복사한 HTML은 예외입니다.
- Fireworks 팝업 메뉴에 사용된 링크나 경로가 하드 드라이브에 매핑됩니다. Dreamweaver에 복사한 HTML은 예외입니다.
- Dreamweaver나 Microsoft FrontPage 이외의 HTML 편집기를 사용하는 경우 단추, 비헤이비어 및 롤오버 이미지와 관련된 JavaScript 코드가 복사되기는 하지만 제대로 작동하지 않을 수 있습니다.

이러한 사항이 문제가 되는 경우 HTML을 클립보드에 복사하는 대신 [HTML 내보내기] 옵션을 사용합니다.

참고: HTML 코드를 복사하기 전에 [HTML 설정] 대화 상자의 [일반] 탭에서 적합한 HTML 스타일을 선택했는지 및 [HTML 주석 포함]을 선택했는지 확인하십시오.

[HTML 코드 복사] 옵션을 사용하여 Fireworks HTML 복사

- [편집] > [HTML 코드 복사]를 선택합니다.

- 2** 마법사의 안내를 따릅니다. 이미지를 내보낼 대상 폴더의 위치를 묻는 메시지가 나타나면 폴더를 지정합니다. 대상 폴더는 HTML 파일을 저장할 위치여야 합니다.

참고: HTML 코드를 Dreamweaver로 붙여넣을 경우 코드를 붙여넣을 HTML 파일과 동일한 Dreamweaver 사이트에 이미지가 있는 한, 이미지를 내보내는 위치는 어디든 상관없습니다.

[내보내기] 대화 상자를 사용하여 Fireworks HTML 복사

- 1** [파일] > [내보내기]를 선택합니다.
- 2** [내보내기] 대화 상자에서 이미지를 내보낼 대상 폴더를 지정합니다. 대상 폴더는 HTML 파일을 저장할 위치와 동일해야 합니다.

참고: HTML 코드를 Dreamweaver로 붙여넣을 경우 코드를 붙여넣을 HTML 파일과 동일한 Dreamweaver 사이트에 이미지가 있는 한, 이미지를 내보내는 위치는 어디든 상관없습니다.

- 3** [내보내기] 팝업 메뉴에서 [HTML과 이미지]를 선택합니다.
- 4** HTML 팝업 메뉴에서 [클립보드에 복사]를 선택합니다.
- 5** 문서에 슬라이스가 있는 경우 [슬라이스] 팝업 메뉴에서 [슬라이스 내보내기]를 선택합니다.
- 6** [옵션] 단추를 클릭하고 [HTML 설정] 대화 상자에서 사용 중인 HTML 편집기를 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.
- 7** [저장]을 클릭합니다.

Fireworks에서 복사한 HTML을 HTML 문서에 붙여넣기

- 1** HTML 편집기에서 기존 HTML 문서를 열거나 새 HTML 문서를 만듭니다. 이미지를 내보낸 위치와 동일한 위치에 문서를 저장합니다.

참고: Dreamweaver를 사용하는 경우 내보내는 이미지와 동일한 위치에 HTML 파일을 저장하지 않아도 됩니다. Fireworks에서 Dreamweaver 사이트로 이미지를 내보내고 HTML 파일을 해당 사이트 내의 위치에 저장하면 Dreamweaver에서 관련 이미지에 대한 경로를 확인합니다.

- 2** HTML 코드를 보고 <BODY> 태그 사이에 삽입 포인트를 놓습니다.

참고: Fireworks에서 복사한 HTML 코드에는 열거나 닫는 <HTML> 및 <BODY> 태그가 포함되어 있지 않습니다.

- 3** HTML 코드를 붙여넣습니다.

가능하면 클립보드에 복사할 때 이미지를 웹 사이트상의 최종 위치로 내보냅니다. Fireworks는 문서에 대해 상대적인 URL을 사용하므로 HTML이나 이미지가 이동하면 URL 링크가 끊어집니다.

내보낸 Fireworks 파일에서 코드를 복사하여 다른 HTML 문서에 붙여넣기

- 1** HTML 편집기에서 내보낸 Fireworks HTML 파일을 엽니다.
- 2** 필요한 코드를 강조 표시하고 클립보드에 복사합니다.
- 3** 기존 HTML 문서를 열거나 새 문서를 만듭니다.
- 4** 코드를 새 HTML 파일에 붙여넣습니다. <HTML> 및 <BODY> 태그는 이미 대상 HTML 문서에 포함되어 있으므로 복사하지 않아도 됩니다.
- Fireworks의 [HTML 설정] 대화 상자에서 [HTML 주석 포함]을 선택한 경우 주석의 지침에 따라 코드를 복사하여 적절한 위치에 붙여넣습니다.
- 5** Fireworks 문서에 상호 작용 요소가 있는 경우 JavaScript 코드를 복사합니다.

JavaScript 코드는 <SCRIPT> 태그로 둘러싸여 있으며 문서의 <HEAD> 섹션에 위치합니다. 대상 문서에 <SCRIPT> 섹션이 없는 경우 <SCRIPT> 섹션 전체를 복사하여 붙여넣습니다. 해당 섹션이 이미 있는 경우에는 기존 섹션의 내용을 덮어쓰지 않도록 주의하면서 <SCRIPT> 섹션의 내용만 기존 <SCRIPT> 섹션에 복사하여 붙여넣어야 합니다. 또한 코드를 붙여넣은 후 <SCRIPT> 섹션의 JavaScript 함수가 중복되지 않도록 해야 합니다.

내보낸 HTML 업데이트

업데이트를 하면 이전에 내보낸 Fireworks HTML 문서를 변경할 수 있으며 이는 문서의 일부만 업데이트할 때 유용합니다.

참고: Dreamweaver 문서에서는 [HTML 업데이트]가 다른 HTML 문서에서와 다르게 작동합니다. 자세한 내용은 242페이지의 “[Dreamweaver 사용](#)”을 참조하십시오.

업데이트 시 변경된 이미지만 바꾸도록 선택할 수 있습니다. 그렇지 않으면 모든 코드와 이미지를 덮어쓰게 됩니다. 변경된 이미지만 바꾸도록 선택하면 Fireworks 외부에서 변경한 HTML 파일 내용이 유지됩니다.

참고: 문서 레이아웃을 많이 변경할 경우 Fireworks에서 변경한 후 HTML 파일을 다시 내보냅니다.

- 1 [파일] > [HTML 업데이트]를 선택합니다.
- 2 업데이트할 파일을 선택합니다.
- 3 [열기]를 클릭합니다.
- 4 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - Fireworks에서 생성한 HTML이 없으면 [확인]을 클릭하여 문서의 끝에 새 HTML을 삽입합니다.
 - Fireworks에서 생성한 HTML이 있으면 다음 중 한 가지를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.
이미지와 해당 HTML 대체 이전 Fireworks HTML을 바꾸기
이미지만 갱신 이미지만 덮어쓰기
- 5 [이미지 폴더 선택] 대화 상자가 나타나면 폴더를 선택하고 [열기]를 클릭합니다.

CSS 레이어 내보내기

또한 CSS 레이어를 서로 겹치고 쌓일 수 있습니다. Fireworks에서 일반 HTML 출력은 겹쳐지지 않습니다.

- 1 [파일] > [내보내기]를 선택합니다.
- 2 파일 이름을 입력하고 대상 폴더를 선택합니다.
- 3 [내보내기] 팝업 메뉴에서 [CSS 및 이미지]를 선택합니다.
 - 현재 상태만 내보내려면 [현재 상태만]을 선택합니다.
 - 현재 페이지만 내보내려면 [현재 페이지만]을 선택합니다.
 - 이미지를 저장할 폴더를 선택하려면 [이미지를 하위 폴더에 놓기]를 선택합니다.
- 4 [옵션]을 클릭하여 HTML 페이지 속성을 설정합니다.
- 5 [찾아보기]를 클릭하여 배경 이미지를 지정하고 배경 이미지 바둑판식 배열을 설정합니다.
 - 이미지를 한 번만 표시하려면 [반복 없음]을 선택합니다.
 - 이미지를 가로/세로 모든 방향의 바둑판식으로 배열하거나 반복하려면 [반복]을 선택합니다.
 - 이미지를 가로 방향의 바둑판식으로 배열하려면 [가로반복]을 선택합니다.
 - 이미지를 세로 방향의 바둑판식으로 배열하려면 [세로반복] 옵션을 선택합니다.
- 6 브라우저에서의 페이지 정렬 방식을 왼쪽 맞춤, 가운데 맞춤 또는 오른쪽 맞춤으로 선택합니다.
- 7 [확인]을 클릭한 다음 [저장]을 클릭합니다.

XHTML 내보내기

XHTML은 웹 페이지를 표시하고 서식을 지정하는 현재 표준인 HTML과 XML(eXtensible Markup Language)을 결합한 것으로서, XHTML은 현재 대부분의 웹 브라우저에서 볼 수 있는 역할환성을 제공하며 XML 내용을 표시하는 PDA, 이동 전화, 기타 다른 휴대 장치 등의 모든 장치에서 읽을 수 있습니다.

Fireworks에서는 XHTML을 가져올 수도 있습니다. 7페이지의 “[HTML 파일에서 Fireworks PNG 파일 만들기](#)”를 참조하십시오.

XHTML에 대한 자세한 내용은 www.w3.org에서 W3C(World Wide Web Consortium) XHTML 사양을 참조하십시오.

- 1 [파일] > [HTML 설정]을 선택하고 [일반] 탭의 [HTML 스타일] 팝업 메뉴에서 XHTML 스타일을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.
- 2 HTML을 내보내거나 복사할 때 사용하는 방법을 사용하여 문서를 내보냅니다. 234페이지의 “[HTML 내보내기](#)”를 참조하십시오.

참고: Fireworks에서는 XHTML로 내보낼 때 UTF-8 인코딩을 사용합니다.

UTF-8 인코딩을 사용 또는 사용하지 않고 파일 내보내기

UTF-8(Universal Character Set Transformation Format-8)은 웹 브라우저에서 동일한 HTML 페이지에 여러 문자 세트(예를 들어 중국어 텍스트와 영어 텍스트)를 표시할 수 있도록 하는 텍스트 인코딩 방식입니다. UTF-8 인코딩은 기본적으로 켜집니다.

Fireworks는 UTF-8 인코딩을 사용하는 문서를 가져올 수도 있습니다. 7페이지의 “[HTML 파일에서 Fireworks PNG 파일 만들기](#)”를 참조하십시오.

UTF-8 인코딩을 사용하지 않고 문서 내보내기

- 1 [파일] > [HTML 설정]을 선택합니다.
- 2 [특정 문서] 탭에서 [UTF-8 인코딩] 확인란을 선택 취소하고 [확인]을 클릭합니다.
- 3 HTML을 내보내거나 복사할 때 사용하는 방법을 사용하여 문서를 내보냅니다.

HTML 내보내기 옵션 설정

[HTML 설정] 대화 상자에서 HTML을 내보내는 방법을 정의할 수 있습니다. [특정 문서] 탭에서 변경을 하면 변경 내용은 현재 문서에만 적용됩니다. [일반] 설정 및 [표] 설정은 전체 환경 설정으로서, 모든 새 문서에 영향을 줍니다.

- 1 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - [파일] > [HTML 설정]을 선택합니다.
 - [내보내기] 대화 상자에서 [옵션] 단추를 클릭합니다.
- 2 [일반] 탭에서 원하는 옵션을 선택합니다.

HTML 스타일

내보낸 HTML에 대한 스타일을 선택합니다.

일반 HTML은 모든 HTML 편집기에서 작동합니다. 그러나 문서에 비헤이비어나 다른 상호 작용 내용이 포함되어 있는 경우 목록에서 사용 중인 편집기를 선택해야 합니다.

XHTML 표준을 사용하여 문서를 내보내려면 팝업 메뉴에서 적절한 XHTML 스타일을 선택합니다.

확장자 팝업 메뉴에서 파일 확장자를 선택하거나 새로 입력합니다.

HTML 주석 포함 HTML에서 복사하고 붙여넣을 위치에 대한 주석을 포함하도록 선택합니다. 문서에 단추, 비헤이비어, 룰 오버 이미지 등의 상호 작용 요소가 있는 경우에 권장됩니다.

파일 이름을 소문자로 내보낼 때 HTML 파일과 관련 이미지 파일의 이름을 소문자로 만들려면 이 옵션을 선택합니다.

참고: 이 옵션은 Extension 팝업 메뉴에서 대문자 확장자가 선택되어 있을 때는 HTML 파일의 확장자를 소문자로 바꾸지 않습니다.

팝업 메뉴에 CSS 사용 팝업 메뉴 코드로 JavaScript 대신 CSS를 사용합니다. 코드 내의 링크를 업데이트할 수 있으며 Dreamweaver를 사용하여 메뉴를 인덱스할 수 있습니다.

외부 파일에 CSS 쓰기 HTML 파일과 같은 위치로 내보낸 외부.css 파일에 CSS 코드를 기록하도록 선택합니다. .css 파일의 이름은 확장자만 제외하고 HTML 파일의 이름과 동일합니다. 이 옵션을 선택하면 이름이 mm_css_menu.js인 파일도 HTML 파일과 동일한 위치에 내보내집니다.

참고: 이 옵션은 [팝업 메뉴에 CSS 사용] 옵션을 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다.

파일 생성자(Mac OS) 팝업 메뉴에서 관련된 응용 프로그램을 선택합니다. 하드 디스크에서 내보낸 HTML 파일을 두 번 클릭하면 선택한 응용 프로그램에서 해당 파일이 자동으로 열립니다.

3 [표] 탭에서 HTML 표에 대한 설정을 선택합니다. 자세한 내용은 172페이지의 “HTML 표를 내보내는 방법 정의”를 참조하십시오.

4 [특정 문서] 탭에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

슬라이스 파일 이름 팝업 메뉴에서 슬라이스 이름을 자동 지정할 방식을 선택합니다. 기본 설정을 사용하거나 원하는 옵션을 선택할 수 있습니다.

중요: 처음 세 개 메뉴 중 하나라도 [없음]으로 설정하면 Fireworks에서는 서로 덮어쓰는 슬라이스 파일을 내보내므로 내보낸 단일 그래픽과 이 그래픽이 모든 셀에 표시되는 표가 남게 됩니다.

기본 대체 태그 이미지를 웹에서 다운로드하는 동안 또는 다운로드에 실패한 경우 이미지 대신에 나타날 텍스트를 입력합니다. 일부 브라우저에서는 이미지 위로 포인터를 가져갈 때 도구 설명으로 나타나기도 합니다. 시각 장애가 있는 웹 사용자를 위한 보조 장치이기도 합니다.

여러 개의 탐색 모음 HTML 페이지 내보내기(프레임 세트 없이 사용) 여러 페이지를 함께 링크하는 탐색 모음을 내보낼 때 선택합니다. Fireworks에서는 탐색 모음의 각 단추에 대한 추가적인 페이지를 내보냅니다.

슬라이스 이외의 영역 포함 슬라이스가 없는 캔버스의 영역을 포함하려면 선택합니다.

UTF-8 인코딩 기본적으로 켜집니다. 내보낸 문서에 여러 문자 세트의 문자를 표시할 수 있습니다. 이 옵션을 끄려면 확인란을 선택 취소합니다.

5 이 설정을 전체 기본 설정으로 저장하려면 [기본값 설정]을 클릭합니다..

Adobe PDF 파일 내보내기

Fireworks 디자인을 인쇄하거나 검토를 위해 배포해야 할 경우에는 Adobe PDF로 내보냅니다. 검토자는 Adobe Reader® 또는 Acrobat®에서 주석을 추가하거나 다른 사람의 주석에 답변할 수 있습니다. PDF 검토 설정에 대한 자세한 내용은 Acrobat 도움말을 참조하십시오.

내보낸 PDF 파일에는 모든 페이지와 하이퍼링크가 그대로 유지되므로 검토자는 웹에서 볼 때와 동일하게 탐색할 수 있습니다. 하지만 HTML 프로토타입과는 달리 Adobe PDF는 검토자가 디자인을 편집하거나 복사하지 못하도록 하는 보안 설정을 제공합니다.

1 [파일] > [내보내기]를 선택합니다.

2 [내보내기] 팝업 메뉴에서 [Adobe PDF]를 선택합니다.

3 내보낼 페이지를 선택하고 [내보내기 후 PDF 보기]를 선택하면 PDF가 자동으로 Adobe Reader 또는 Acrobat에서 열립니다.

4 PDF를 사용자 정의하려면 [옵션]을 클릭하고 다음 설정을 조정합니다.

호환성 내보낸 파일을 열 수 있는 Adobe PDF 응용 프로그램을 지정합니다.

압축 이미지 압축 유형을 결정하여 파일 크기를 줄입니다. 일반적으로 색상 단위의 점진적 전환을 사용하는 사진 등의 이미지에는 JPEG 및 JPEG2000 압축을 사용하면 좋은 결과를 얻을 수 있습니다. ZIP은 넓은 단색 영역이 있는 일러스트레이션에 적합합니다.

품질 JPEG 또는 JPEG2000 압축의 경우에는 이미지 화질을 설정할 수 있습니다. 화질을 높게 설정하면 이미지 화질은 높아지지만 파일 크기는 커집니다.

회색 음영으로 변환 모든 이미지를 회색 음영으로 변환하여 파일 크기를 줄입니다.

텍스트 선택을 사용 내보낸 파일의 텍스트를 검토자가 복사할 수 있습니다. 파일 크기를 크게 줄이려면 이 옵션을 선택 취소합니다.

도린 값 각 페이지에 있는 이미지 주위에 표시되는 검은색 테두리의 픽셀 폭을 결정합니다. 예를 들어 값 20은 각 이미지 주위에 20픽셀의 테두리를 그립니다.

암호를 사용하여 문서 열기 내보낸 파일을 열려면 [열기 암호]가 필요합니다.

암호를 사용하여 작업 제한 인쇄, 편집, 복사 및 주석 작성 기능을 수행하려면 [보안 암호]가 필요합니다.

5 [확인]을 클릭하여 [옵션] 대화 상자를 닫습니다.

6 파일 이름과 위치를 지정하고 [저장]을 클릭합니다.

참고: Fireworks 문서의 페이지에 투명 캔버스가 있으면 PDF로 내보낼 때 투명도가 적용된 객체는 투명성을 잃게 됩니다. 이를 피하기 위해서는 PDF로 내보내기 전에 캔버스를 불투명 배경으로 설정하십시오.

내보낸 PDF 파일 보기(권장)

Adobe Acrobat 또는 Adobe Reader에서 내보낸 PDF 파일을 볼 때 다음 설정을 사용합니다.

1 Adobe Acrobat 또는 Adobe Reader에서 [편집] > [환경 설정]을 선택합니다.

2 왼쪽 패널에서 [페이지 표시]를 선택합니다.

3 [사용자 정의 해상도]를 72ppi로 설정합니다.

4 [확대/축소] 값을 100%로 설정합니다.

FXG 파일 내보내기

FXG는 Flash Catalyst, Fireworks, Illustrator 및 Photoshop에서 지원되는 파일 포맷입니다. FXG 내보내기를 사용하여 벡터 이미지 및 비트맵 이미지를 포함한 파일을 내보낼 경우 <filename.assets> 이름의 별도의 폴더가 생성됩니다. 폴더에는 해당 파일과 관련된 비트맵 이미지가 포함되어 있습니다.

관련 파일 중 하나가 이 폴더에서 삭제된 경우는 가져오기 작업이 실패합니다.

참고: FXG에 해당 매크로 태그가 없는 요소, 필터, 블렌드 모드, 그라디언트 및 마스크는 비트맵 그래픽으로 내보내집니다.

1 [파일] > [내보내기]를 선택하고 파일을 저장할 위치로 이동합니다.

2 FXG 파일의 파일 이름을 입력합니다.

3 [내보내기] 대화 상자의 [내보내기] 메뉴에서 [FXG 및 이미지]를 선택합니다.

4 [저장]을 클릭합니다.

참고: Fireworks에서 캔버스를 벗어나 확장되는 객체는 내보낸 FXG 파일을 Flash Catalyst에서 열었을 때 완전히 표시됩니다.

Fireworks 문서를 전자 메일 첨부 파일로 보내기

Fireworks PNG, 압축된 JPEG 또는 [최적화] 패널에서 사용 가능한 기타 파일 포맷과 최적화 설정을 사용하는 문서를 보낼 수 있습니다.

1 [파일] > [전자 메일로 보내기]를 선택합니다.

2 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

Fireworks PNG 현재 PNG 문서를 새 전자 메일 메시지에 첨부합니다.

압축 JPG [JPEG - 고품질] 최적화 설정을 사용하여 현재 문서를 새 전자 메일 메시지에 첨부합니다.

내보내기 설정 사용 [최적화] 패널에 정의된 설정을 사용하여 현재 문서를 전자 메일 메시지에 첨부합니다.

참고: Mozilla, Netscape 6 및 Nisus Emailer는 Macintosh에서 지원되지 않습니다.

18장: Fireworks와 다른 응용 프로그램 함께 사용

웹 콘텐트나 멀티미디어 콘텐트를 만들 때 Adobe® Fireworks®는 모든 디자이너에게 반드시 필요한 도구 상자입니다.

Fireworks는 다른 응용 프로그램과 잘 호환되며 디자인 과정을 능률화하는 다양한 통합 기능을 제공합니다.

Fireworks는 Adobe Photoshop® 및 Adobe GoLive®와 같은 다른 Adobe 제품과 강력하고 쉽게 통합됩니다. 예를 들어, Photoshop 그래픽을 완전히 편집 가능한 파일로 가져오고 내보내거나, Fireworks와 GoLive를 사용하여 HTML을 쉽게 만들고 편집할 수 있습니다.

Adobe 개발 센터에 있는 Dan Carr의 자습서는 http://www.adobe.com/go/learn_fw_interactivecontent_kr에 대한 이해를 제공합니다.

Dreamweaver 사용

Adobe Dreamweaver®와 Fireworks는 링크, 이미지 맵, 표 슬라이스에 대한 변경 사항을 포함하여 동일한 파일의 편집 내용 대부분을 인식하고 공유합니다. 이와 함께 Dreamweaver와 Fireworks는 HTML 페이지에서 웹 그래픽 파일을 편집, 최적화 및 삽입하기 위한 등률적인 작업 흐름을 제공합니다.

Fireworks 이미지를 Dreamweaver 파일에 삽입하기

Dreamweaver에서 Fireworks JPEG 파일을 삽입하면 파일 품질이 자동으로 계산됩니다. 일부 파일의 경우 값이 79일 수 있습니다.

참고: 이 절차를 사용하기 전에 [HTML 설정] 대화 상자에서 HTML 유형으로 Dreamweaver를 선택해야 합니다.

[파일] 패널을 사용하여 Fireworks 이미지를 Dreamweaver에 삽입

- 1 Fireworks에서 Dreamweaver에 정의된 로컬 사이트 폴더로 이미지를 내보냅니다.
- 2 Dreamweaver 문서를 열고 디자인 뷰를 표시합니다.
- 3 이미지를 [파일] 패널에서 Dreamweaver 문서로 드래그합니다.

[삽입] 메뉴를 사용하여 Fireworks 이미지를 Dreamweaver에 삽입

- 1 Dreamweaver 문서 윈도우에서 이미지를 표시할 위치에 삽입 포인터를 놓습니다.
- 2 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - [삽입] > [이미지]를 선택합니다.
 - [삽입] 막대의 [공용] 범주에 있는 [이미지] 단추를 클릭합니다.
- 3 Fireworks에서 내보낸 이미지를 찾은 다음 [확인]을 클릭합니다.

Dreamweaver 자리 표시자에서 새 Fireworks 파일 만들기

이미지 자리 표시자를 사용하면 페이지의 최종 아트워크를 만들기 전에 다양한 웹 페이지 레이아웃을 시험해볼 수 있습니다. 이미지 자리 표시자를 사용하여 나중에 Dreamweaver에 삽입할 Fireworks 이미지의 크기와 위치를 지정합니다.

Dreamweaver 이미지 자리 표시자에서 Fireworks 이미지를 만들면 선택한 자리 표시자와 크기가 같은 캔버스로 새 문서가 만들어집니다.

참고: Fireworks 내에서 적용한 모든 비헤이비어는 Dreamweaver로 다시 내보낼 때 그대로 유지됩니다. 마찬가지로 이미지 자리 표시자에 적용된 대부분의 Dreamweaver 비헤이비어도 Fireworks를 실행하여 편집하는 동안 그대로 유지됩니다. 하지만 Dreamweaver의 이미지 자리 표시자에 적용된 분리형 룰오버는 Fireworks에서 열어 편집할 때 유지되지 않습니다.

Fireworks 세션을 종료한 후 Dreamweaver로 돌아가면 새로 만든 Fireworks 그래픽이 원래 선택한 이미지 자리 표시자 위치에 표시됩니다.

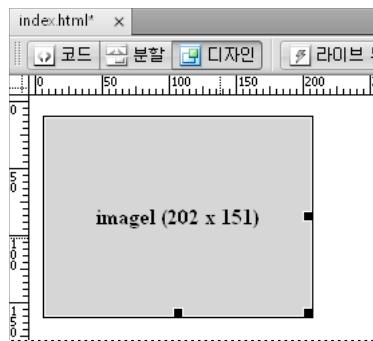
1 Dreamweaver에서 원하는 HTML 문서를 Dreamweaver 사이트 폴더 내의 위치에 저장합니다.

2 문서의 원하는 위치에 삽입 포인터를 놓고 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [삽입] > [이미지 객체] > [이미지 자리 표시자]를 선택합니다.
- [삽입] 막대의 [공용] 범주에 있는 [이미지] 팝업 메뉴를 클릭한 다음 [이미지 자리 표시자]를 선택합니다.

3 이미지 자리 표시자의 이름, 크기, 색상 및 대체 텍스트를 입력합니다.

Dreamweaver 문서에 이미지 자리 표시자가 삽입됩니다.



4 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 이미지 자리 표시자를 선택한 다음 [속성 관리자]에서 [생성]을 클릭합니다.
- 이미지 자리 표시자를 Ctrl 키를 누른 상태에서 두 번 클릭(Windows) 또는 Command 키를 누른 상태에서 두 번 클릭(Mac OS)합니다.
- 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows) 또는 Control 키를 누른 상태에서 클릭(Mac OS)하고 [Fireworks에서 이미지 생성]을 선택합니다.

Fireworks가 열리고 자리 표시자 이미지와 크기가 정확히 일치하는 빈 캔버스가 표시됩니다. [문서] 윈도우 맨 위에 Dreamweaver에서 가져온 이미지를 편집하고 있다고 표시됩니다.

5 Fireworks에서 이미지를 만들고 [완료]를 클릭합니다.

6 소스 PNG 파일의 이름과 위치를 지정합니다.

7 내보내는 이미지 파일의 이름을 지정합니다.

이 파일은 Dreamweaver에 표시되는 이미지 파일입니다.

8 내보낸 이미지 파일을 저장할 Dreamweaver 사이트 폴더 내의 위치를 지정한 다음 [저장]을 클릭합니다.

Dreamweaver로 돌아오면 원래 선택한 이미지 자리 표시자가 새 Fireworks 이미지나 표로 바뀝니다.



Dreamweaver에 Fireworks HTML 코드 삽입

Fireworks 파일을 Dreamweaver로 내보내는 과정은 두 단계로 이루어집니다. Fireworks에서 파일을 Dreamweaver 사이트 폴더로 직접 내보냅니다. 이렇게 하면 사용자가 지정한 위치에 HTML 파일 및 관련 이미지 파일이 생성됩니다. 그런 다음 [Fireworks HTML 삽입] 기능을 사용하여 Dreamweaver에 HTML 코드를 삽입합니다.

- 1 Fireworks HTML 문서를 HTML 포맷으로 내보냅니다.
- 2 Dreamweaver에서 문서를 정의된 사이트에 저장합니다.
- 3 문서에서 삽입한 HTML 코드를 시작할 위치에 삽입 포인터를 놓습니다.
- 4 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - [삽입] > [이미지 객체] > [Fireworks HTML]을 선택합니다.
 - [삽입] 막대의 [공용] 범주에 있는 [이미지] 팝업 메뉴를 클릭한 다음 [Fireworks HTML]을 선택합니다.
- 5 대화 상자가 나타나면 [탐색]을 클릭하여 원하는 Fireworks HTML 파일을 선택합니다.
- 6 (선택 사항) 작업을 완료한 후 HTML 파일을 휴지통으로 이동하거나(Windows) 영구적으로 삭제하려면(Mac OS) [파일 삽입 후 삭제]를 선택합니다.
이 옵션은 HTML 파일과 관련된 PNG 소스 파일에는 영향을 미치지 않습니다.
- 7 [확인]을 클릭하여 HTML 코드와 함께 관련 이미지, 슬라이스 및 JavaScript를 Dreamweaver 문서에 삽입합니다.

Dreamweaver에서 사용할 Fireworks HTML 코드 복사

Fireworks HTML 코드를 클립보드에 복사하면, Fireworks 문서와 연관된 모든 HTML 및 JavaScript 코드가 Dreamweaver 문서로 복사되고, 이미지는 사용자가 지정한 위치로 내보내기되며, Dreamweaver는 HTML을 해당 이미지에 대한 문서 상대적 링크로 업데이트합니다.

참고: 이 방법은 Dreamweaver에서만 작동합니다. 다른 HTML 편집기에서는 작동하지 않습니다.

- ❖ Fireworks에서 HTML을 클립보드에 복사한 다음 Dreamweaver 문서에 붙여넣습니다.

 내보낸 Fireworks HTML 파일을 Dreamweaver에서 연 다음 원하는 섹션을 복사하여 다른 Dreamweaver 문서에 붙여넣을 수도 있습니다.

Dreamweaver로 내보낸 Fireworks HTML 업데이트

 양방향 HTML은 Dreamweaver로 내보낸 HTML로 작업할 때 유용합니다. (245페이지의 “양방향 HTML” 참조)

- 1 Fireworks에서 PNG 문서를 변경합니다.

- 2 [파일] > [HTML 업데이트]를 선택합니다.
- 3 업데이트할 HTML이 포함된 Dreamweaver 파일을 찾은 다음 [열기]를 클릭합니다.
- 4 업데이트된 이미지 파일을 저장할 폴더를 찾은 다음 [열기]를 클릭합니다.

Fireworks가 Dreamweaver 문서의 HTML과 JavaScript 코드를 업데이트합니다. Fireworks는 또한 HTML과 관련된 업데이트 이미지를 내보내고 지정한 대상 폴더에 이미지를 저장합니다.

참고: 업데이트할 해당 HTML 코드를 찾지 못하면 Dreamweaver 문서로 새 HTML 코드를 삽입할 수 있는 옵션이 제공됩니다. Fireworks에서는 문서의 시작 부분에 새 코드의 JavaScript 섹션을 삽입하고 문서의 끝 부분에 HTML 표 또는 이미지 링크를 삽입합니다.

Fireworks 파일을 Dreamweaver 라이브러리로 내보내기

라이브러리 항목은 사이트 루트 폴더의 [라이브러리] 폴더에 있는 HTML 파일의 일부입니다. 라이브러리 항목은 Dreamweaver [에셋] 패널에 범주로 표시됩니다. Dreamweaver에서 라이브러리 항목을 사용하면 자주 사용하는 웹 사이트 구성 요소를 간단하게 편집하고 업데이트할 수 있습니다. 라이브러리 항목(확장자가 .lbi인 파일)을 [에셋] 패널에서 웹 사이트의 모든 페이지로 드래그할 수 있습니다.

라이브러리 항목은 Dreamweaver 문서에서 직접 편집할 수 없습니다. 마스터 라이브러리 항목만 편집할 수 있습니다. 그런 다음 웹 사이트 전반에 걸쳐 라이브러리 항목을 삽입할 때 그 항목의 모든 사본을 업데이트할 수 있습니다. Dreamweaver 라이브러리 항목은 Fireworks 심볼과 매우 비슷합니다. 마스터 라이브러리(LBI) 문서에 대한 변경 사항은 전체 사이트의 모든 라이브러리 인스턴스에 반영됩니다.

참고: Dreamweaver 라이브러리 항목은 팝업 메뉴를 지원하지 않습니다.

- 1 [파일] > [내보내기]를 선택합니다.
- 2 [내보내기] 팝업 메뉴에서 [Dreamweaver 라이브러리]를 선택합니다.
- 3 파일 위치로 Dreamweaver 사이트의 Library 폴더를 선택하거나 만듭니다. 이름은 대소문자를 구분합니다.
- 4 **참고:** 내보낸 파일을 Library 폴더에 저장하지 않으면 Dreamweaver에서는 해당 파일을 라이브러리 항목으로 인식하지 못합니다.
- 5 파일 이름을 입력합니다.
- 6 (선택 사항) 이미지에 슬라이스가 포함되어 있으면 슬라이스 옵션을 선택합니다.
- 7 이미지를 저장할 별도의 폴더를 선택하려면 [이미지를 하위 폴더에 놓기]를 선택합니다.
- 8 [저장]을 클릭합니다.

Dreamweaver에서 Fireworks 파일 편집

양방향 HTML 기능은 Fireworks와 Dreamweaver를 긴밀하게 통합합니다. 이 기능을 사용하면 한 응용 프로그램에서 내용을 변경한 다음 이 변경 사항을 다른 응용 프로그램에 그대로 적용할 수 있습니다.

양방향 HTML

Fireworks에서는 변경한 링크, 편집한 이미지 맵, HTML 슬라이스에서 편집한 텍스트와 HTML, Fireworks와 Dreamweaver 간에 공유하는 비헤이비어 등을 포함하여 Dreamweaver에서 수행한 대부분의 문서 편집 사항을 인식하고 유지합니다. Dreamweaver의 [속성 관리자]에서는 Fireworks에서 생성한 문서의 이미지, 표 슬라이스 및 표를 식별할 수 있습니다.

Fireworks는 대부분의 Dreamweaver 편집 유형을 지원합니다. 하지만 Dreamweaver에서 표의 구조를 크게 변경하면 두 응용 프로그램 간에 생기는 차이를 조정할 수 없습니다. 표 레이아웃을 크게 변경하려면 Dreamweaver의 실행 및 편집 기능을 사용하여 Fireworks에서 표를 편집하는 것이 좋습니다.

참고: Dreamweaver에서는 Fireworks 기술을 사용함으로써 외부 이미지 편집 응용 프로그램을 사용하지 않고도 이미지를 수정할 수 있는 기본적인 이미지 편집 기능을 제공합니다. Dreamweaver의 이미지 편집 기능은 JPEG 및 GIF 이미지 파일 포맷에만 사용할 수 있습니다.

Dreamweaver에 삽입된 Fireworks 이미지 편집

참고: Dreamweaver에서 Fireworks 그래픽을 편집하기 전에 몇 가지 준비 작업을 수행해야 합니다. 자세한 내용은 248페이지의 “[실행 및 편집 옵션 설정](#)”을 참조하십시오.

- 1 Dreamweaver에서 [윈도우] > [속성]을 선택하여 [속성 관리자]를 엽니다.
 - 2 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - 원하는 이미지를 선택합니다. [속성 관리자]에서 선택물을 Fireworks 이미지로 식별하고 이미지의 PNG 소스 파일 이름을 표시합니다. 그런 다음 [속성 관리자]에서 [편집]을 클릭합니다.
 - 편집할 이미지를 Ctrl 키를 누른 상태에서 두 번 클릭(Windows) 또는 Command 키를 누른 상태에서 두 번 클릭(Mac OS)합니다.
 - 원하는 이미지를 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows) 또는 Control 키를 누른 상태에서 클릭(Mac OS)하고 상황에 맞는 메뉴에서 [Fireworks로 편집]을 선택합니다.
 - 3 대화 상자가 나타나면 삽입된 이미지의 Fireworks 소스 파일의 위치를 찾을지 여부를 지정합니다.
 - 4 Fireworks에서 이미지를 편집합니다.
적용하는 편집 내용은 Dreamweaver에서 유지됩니다.
 - 5 [완료]를 클릭하여 현재 최적화 설정을 사용하여 이미지를 내보내고, Dreamweaver에서 사용되는 GIF 또는 JPEG 파일을 업데이트하고, 소스 파일이 선택된 경우 PNG 소스 파일을 저장합니다.
- 참고:** Dreamweaver [사이트] 패널에서 이미지를 열면 해당 이미지 유형에 맞는 기본 편집기(Dreamweaver [환경 설정]에서 설정)에서 파일이 열립니다. 이 위치에서 이미지를 열 경우 Fireworks에서는 원본 PNG 파일을 열지 않습니다. Fireworks 통합 기능을 사용하려면 Dreamweaver 문서 윈도우 내에서 이미지를 열어야 합니다.

Dreamweaver에 삽입된 Fireworks 표 편집

참고: Dreamweaver에서 Fireworks 표를 편집하기 전에 몇 가지 실행 및 편집 준비 작업을 수행해야 합니다. 자세한 내용은 248페이지의 “[실행 및 편집 옵션 설정](#)”을 참조하십시오.

- 1 Dreamweaver에서 [윈도우] > [속성]을 선택하여 [속성 관리자]를 엽니다.
 - 2 다음 중 하나를 수행하여 소스 PNG 파일을 문서 윈도우에서 엽니다.
 - 표 내부를 클릭한 다음 상태 표시줄에서 TABLE 태그를 클릭하여 전체 표를 선택합니다. [속성 관리자]에서 선택물을 Fireworks 표로 식별하고 표의 PNG 소스 파일 이름을 표시합니다. 그런 다음 [속성 관리자]에서 [편집]을 클릭합니다.
 - 표의 이미지를 선택한 다음 [속성 관리자]에서 [편집]을 클릭합니다.
 - 이미지를 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows) 또는 Control 키를 누른 상태에서 클릭(Mac OS)한 다음 상황에 맞는 메뉴에서 [Fireworks로 편집]을 선택합니다.
 - 3 Fireworks에서 편집 작업을 수행합니다.
Dreamweaver에서는 Fireworks의 표에 적용한 모든 편집 내용을 인식하고 그대로 유지합니다.
 - 4 표 편집을 마치면 문서 윈도우에서 [완료]를 클릭합니다.
그러면 현재의 최적화 설정을 사용하여 표의 HTML과 이미지 슬라이스를 내보내고, Dreamweaver에 삽입된 표를 업데이트하며, PNG 소스 파일을 저장합니다.
- 참고:** Fireworks에서 생성한 원본 표에 다른 표를 중첩시킨 후 Dreamweaver에서 양방향 편집을 사용하여 표를 편집하고 하면 Dreamweaver 오류가 발생할 수 있습니다. 자세한 내용은 Adobe 웹 사이트에서 기술 문서 19231을 참조하십시오.

Dreamweaver 비헤이비어 지원

슬라이스되지 않은 단일 Fireworks 그래픽을 Dreamweaver 문서에 삽입하고 Dreamweaver 비헤이비어를 적용한 경우 Fireworks에서 해당 그래픽을 열어 편집하면 그래픽 위에 슬라이스가 놓입니다. Dreamweaver 비헤이비어가 적용된 슬라이스 되지 않은 단일 그래픽을 열어 편집할 경우 슬라이스는 자동으로 꺼지므로 처음에는 슬라이스를 볼 수 없습니다. [레이어] 패널의 [웹 레이어]에서 슬라이스가 보이도록 지정하면 슬라이스를 볼 수 있습니다.

Fireworks에서 Dreamweaver 비헤이비어가 첨부된 슬라이스의 속성을 보면 [속성 관리자]의 [링크] 텍스트 상자에 javascript: 가 표시될 수 있습니다. 이 텍스트는 삭제해도 상관없습니다. 원한다면 URL을 입력하여 이 텍스트를 덮어쓸 수 있으며 이렇게 해도 Dreamweaver로 돌아왔을 때 비헤이비어가 그대로 유지됩니다.

Dreamweaver에서 양방향 HTML을 사용할 경우 Fireworks에서는 CFM 및 PHP 같은 서버측 파일 포맷을 지원합니다.

Dreamweaver에서는 룰오버와 단추에 필요한 비헤이비어를 포함하여 Fireworks에서 적용된 모든 비헤이비어를 지원합니다.

참고: Dreamweaver 라이브러리 항목은 팝업 메뉴를 지원하지 않습니다.

Fireworks는 실행 및 편집 세션 도중 다음의 Dreamweaver 비헤이비어를 지원합니다.

- 단순 룰오버
- 이미지 교체
- 이미지 교체 복구
- 상태 표시줄의 텍스트 설정
- 탐색 도구 모음 이미지 설정
- 팝업 메뉴

참고: Fireworks에서는 서버측 비헤이비어를 포함하여 기본 비헤이비어가 아닌 비헤이비어를 지원하지 않습니다.

Dreamweaver에 삽입된 Fireworks 이미지 및 애니메이션 최적화

Dreamweaver에 삽입된 Fireworks 이미지의 최적화 설정 변경

1 Dreamweaver에서 이미지를 선택하고 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [명령] > [이미지 최적화]를 선택합니다.
- 속성 관리자에서 [최적화] 단추를 클릭합니다.
- 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows) 또는 Control 키를 누른 상태에서 클릭(Mac OS)한 다음 팝업 메뉴에서 [Fireworks에서 이미지 최적화]를 선택합니다.

2 대화 상자가 나타나면 삽입된 이미지의 Fireworks 소스 파일을 열지 여부를 지정합니다.

3 [미리 보기 내보내기] 대화 상자에서 다음과 같이 편집 작업을 수행합니다.

- 최적화 설정을 편집하려면 [옵션] 탭을 클릭합니다.
- 내보낸 이미지의 크기와 영역을 편집하려면 [파일] 탭을 클릭합니다. Fireworks에서 이미지 크기를 변경하면 Dreamweaver로 돌아간 후 [속성 관리자]에서 이미지 크기를 재설정해야 합니다.
- 이미지의 애니메이션 설정을 편집하려면 [애니메이션] 탭을 클릭합니다.

4 이미지 편집을 마치면 [확인]를 클릭하여 이미지를 내보내고, Dreamweaver의 이미지를 업데이트하고, PNG를 저장합니다.

이미지의 포맷을 변경한 경우 이미지에 대한 참조를 업데이트하라는 메시지가 Dreamweaver의 링크 검사기에 표시됩니다.

애니메이션 설정 변경

애니메이션 GIF 파일을 열어 최적화하는 경우에도 애니메이션 설정을 편집할 수 있습니다. [미리 보기 내보내기] 대화 상자의 애니메이션 옵션은 Fireworks의 [상태] 패널에서 사용할 수 있는 옵션과 비슷합니다.

참고: Fireworks 애니메이션 안의 개별 그래픽 요소를 편집하려면 Fireworks 애니메이션을 열고 편집해야 합니다.

실행 및 편집 옵션 설정

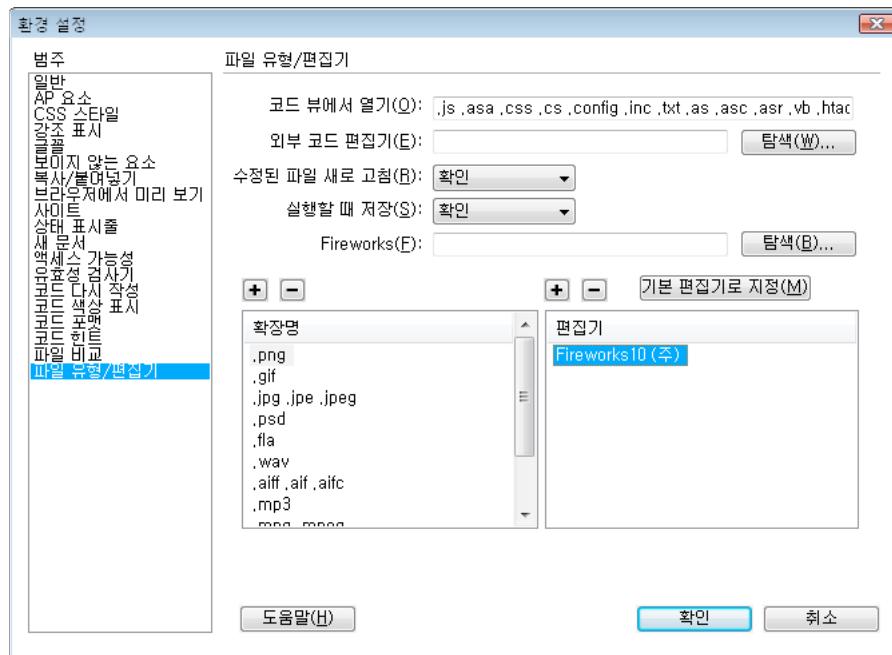
양방향 HTML을 효과적으로 사용하려면 Fireworks를 Dreamweaver의 기본 이미지 편집기로 설정하고, Fireworks에서 실행 및 편집 환경 설정을 지정하고, Dreamweaver에서 로컬 사이트를 정의하는 등의 몇 가지 준비 작업을 수행해야 합니다.

Fireworks를 Dreamweaver의 기본 외부 이미지 편집기로 설정

Dreamweaver에는 특정 파일 유형을 편집하기 위해 특정 응용 프로그램을 자동으로 시작할 수 있는 환경 설정이 포함되어 있습니다. Fireworks의 실행 및 편집 기능을 사용하려면 Dreamweaver에서 Fireworks가 GIF, JPEG, PNG 파일의 기본 편집기로 설정되어 있어야 합니다.

참고: 이 환경 설정은 Dreamweaver 내에서 Fireworks를 시작하는 데 문제가 있는 경우에만 설정해야 합니다.

- 1 Dreamweaver에서 [편집] > [환경 설정]을 선택한 다음 [파일 유형/편집기]를 선택합니다.
- 2 [확장명] 목록에서 웹 이미지 파일 이름 확장자(.gif, .jpg, .png)를 선택합니다.
- 3 편집기 목록에서 Fireworks를 선택합니다. Fireworks가 목록에 없으면 더하기(+) 단추를 클릭한 다음 하드 디스크에서 Fireworks 응용 프로그램을 찾아 [열기]를 클릭합니다.



- 4 [기본 편집기로 지정]을 클릭합니다.
- 5 다른 웹 이미지 파일 유형에 대해서도 Fireworks를 기본 편집기로 설정하려면 2-4단계를 반복합니다.

Fireworks 소스 파일에 대한 실행 및 편집 환경 설정 지정

Fireworks의 실행 및 편집 환경 설정을 사용하면 다른 응용 프로그램에서 Fireworks 파일을 열 때 PNG 소스 파일을 처리하는 방법을 지정할 수 있습니다.

Dreamweaver는 Fireworks 표의 일부가 아니며 소스 PNG 파일에 대한 올바른 디자인 노트 경로가 포함되지 않은 이미지를 열고 최적화할 경우에만 Fireworks 실행 및 편집 환경 설정을 인식합니다. Fireworks 이미지에 대해 실행 및 편집 기능을 사용하는 경우를 비롯한 다른 경우에는 Dreamweaver에서 PNG 소스 파일을 자동으로 열고, 소스 파일을 찾을 수 없으면 해당 위치를 찾으라는 메시지를 표시합니다.

- 1 Fireworks에서 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Fireworks] > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.
- 2 [실행 및 편집] 범주를 클릭하고 원하는 대로 옵션을 설정합니다.

자세한 내용은 284페이지의 “실행 및 편집 환경 설정”을 참조하십시오.

디자인 노트 및 소스 파일

Fireworks 파일을 저장된 PNG 소스 파일에서 Dreamweaver 사이트로 내보낼 때마다 Fireworks에서는 PNG 파일 정보가 포함된 디자인 노트를 작성합니다. Dreamweaver 내에서 Fireworks 이미지를 열어 편집할 경우 Dreamweaver에서는 디자인 노트를 사용하여 해당 파일의 PNG 소스를 찾습니다. 최상의 결과를 얻으려면 항상 Fireworks PNG 소스 파일과 내보내는 파일을 Dreamweaver 사이트에 저장하는 것이 좋습니다. 이렇게 하면 사이트를 공유하는 모든 사용자가 Dreamweaver 내에서 Fireworks를 시작할 때 PNG 소스를 찾을 수 있습니다.

[파일 관리] 단추로 사이트 파일 전송

문서 윈도우의 위쪽에 있는 [파일 관리] 단추 를 사용하면 파일 전송 명령에 쉽게 액세스할 수 있습니다. 문서가 Dreamweaver 사이트 폴더에 있으며 사이트가 원격 서버에 액세스할 수 있는 경우에 이 단추를 사용합니다. Fireworks가 폴더를 사이트로 인식하도록 하려면, Dreamweaver에서 [사이트 관리] 대화 상자를 사용하여 대상 폴더(또는 포함 폴더)를 사이트의 로컬 루트 폴더로 정의합니다.

참고: Fireworks에서 체크 인과 체크 아웃 옵션을 사용하기 전에, 문서가 있는 Dreamweaver 사이트에 대해 [파일 체크 인과 체크 아웃 사용 가능] 옵션을 선택합니다.

내려받기 파일의 원격 버전을 로컬 사이트에 복사하여 로컬 파일을 원격 복사본으로 덮어씁니다.

체크 아웃 파일을 체크 아웃하여 로컬 파일을 원격 복사본으로 덮어씁니다.

올리기 파일의 로컬 버전을 원격 사이트에 복사하여 원격 파일을 로컬 복사본으로 덮어씁니다.

체크 인 로컬 파일을 체크 인하여 원격 파일을 로컬 복사본으로 덮어씁니다.

체크 아웃 취소 로컬 파일의 체크 아웃을 취소하고 체크 인하여 로컬 파일을 원격 복사본으로 덮어씁니다.

참고: 원격 서버가 정의되어 있고 문서가 Dreamweaver 사이트 폴더에 있는 경우에만 Fireworks에서 [파일 관리] 명령을 사용할 수 있습니다. Fireworks [파일 관리] 명령은 로컬/네트워크 및 FTP 전송 방식을 사용하는 사이트에 있는 파일에만 사용할 수 있습니다. SFTP나 SourceSafe, WebDAV, RDS 등의 타사 전송 방식을 사용하는 사이트에 있는 파일은 Fireworks 내에서 원격 서버로 전송하거나 원격 서버로부터 전송 받을 수 없습니다.

HomeSite, GoLive 및 기타 HTML 편집기 사용

Fireworks와 Adobe HomeSite®는 강력한 통합 기능을 공유하므로 HomeSite에서 Fireworks를 시작하여 웹 그래픽을 편집할 수 있습니다. Fireworks를 종료하면 업데이트 내용이 HomeSite에 삽입된 이미지에 자동으로 적용됩니다. 두 응용 프로그램을 함께 사용하면 HTML 페이지의 웹 그래픽을 능률적으로 편집할 수 있습니다.

HomeSite에 Fireworks 이미지 삽입

GIF 또는 JPEG 이미지를 Fireworks에서 내보낸 뒤에는 이를 HomeSite 문서에 삽입할 수 있습니다.

- 1 HomeSite에서 문서를 저장합니다. 이 작업은 이미지에 대한 상대 경로를 만들기 위해 필요합니다.

- 2 [리소스] 원도우에서 내보낸 Fireworks 이미지를 찾아 선택합니다.
- 3 다음 중 한 가지를 수행하여 Fireworks 이미지를 HomeSite 문서에 삽입합니다.
 - 리소스 원도우의 파일을 [문서] 원도우의 [편집] 탭에 있는 HTML 코드 내의 원하는 위치로 드래그합니다.
 - [문서] 원도우의 [편집] 탭에서 Fireworks 이미지를 삽입할 위치에 삽입 포인터를 놓은 다음 [리소스] 원도우에서 파일을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [링크로 삽입]을 선택합니다.

Fireworks 이미지에 대한 링크가 HTML 코드에 만들어집니다. [찾아보기] 탭을 클릭하여 HomeSite 문서 내에서 이미지를 미리 봅니다.

HomeSite에 Fireworks HTML 삽입

참고: Fireworks HTML을 HomeSite에서 사용하기 위해 내보내거나 복사하거나 업데이트하려면 먼저 [HTML 설정] 대화 상자에서 HTML 유형을 [일반]으로 설정합니다.

자세한 내용은 [Fireworks 도움말]을 참조하십시오.

Fireworks HTML을 HomeSite로 내보내기

Fireworks에서 HTML을 내보내면 지정한 위치에 HTML 파일 및 관련 이미지 파일이 생성됩니다. 이 HTML 파일을 HomeSite에서 열어 추가로 편집할 수 있습니다.

- ❖ Fireworks에서 문서를 HTML로 내보낸 다음 HomeSite에서 [파일] > [열기]를 선택하여 내보낸 파일을 엽니다.

HomeSite에서 사용하기 위해 Fireworks HTML을 클립보드에 복사

Fireworks에서 생성된 HTML을 Fireworks에서 클립보드에 복사한 다음 HomeSite 문서에 직접 붙여넣습니다. 필요한 모든 이미지는 사용자가 지정한 위치로 내보내집니다.

- ❖ Fireworks에서 HTML을 클립보드로 복사한 다음 새 HomeSite 문서에 붙여넣습니다.

내보낸 Fireworks 파일의 코드를 복사하여 HomeSite에 붙여넣기

- ❖ Fireworks HTML 파일을 내보낸 다음 원하는 코드를 복사하여 기존 HomeSite 문서에 붙여넣습니다.

HomeSite로 내보낸 Fireworks HTML 업데이트

- ❖ Fireworks에서 [HTML 업데이트] 명령을 사용합니다.

HomeSite에서 Fireworks 이미지 편집

- 1 HomeSite에서 문서를 저장합니다.
- 2 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - [리소스] 원도우의 [파일] 탭 중 하나에서 이미지 파일을 마우스 오른쪽 단추로 클릭합니다.
 - [Results] 원도우의 [thumbnails] 탭에서 이미지를 마우스 오른쪽 단추로 클릭합니다.
 - 문서 원도우의 [편집] 탭에서 HTML 코드의 관련 img 태그를 마우스 오른쪽 단추로 클릭합니다.
- 3 팝업 메뉴에서 [Fireworks에서 편집하기]를 선택합니다.

Fireworks가 아직 열려 있지 않으면 HomeSite에서 Fireworks를 시작합니다.
- 4 대화 상자가 나타나면 삽입된 이미지의 Fireworks 소스 파일의 위치를 찾을지 여부를 지정합니다. Fireworks PNG 소스 파일에 대한 자세한 내용은 [Fireworks 도움말]을 참조하십시오.
- 5 Fireworks에서 이미지를 편집합니다.

문서 윈도우에는 다른 응용 프로그램에서 가져온 Fireworks 이미지를 편집하고 있다고 표시됩니다.

6 편집을 마치면 문서 윈도우에서 [완료]를 클릭합니다.

그리면 업데이트된 이미지를 HomeSite로 다시 내보내고, 소스 파일을 선택한 경우 PNG 소스 파일을 저장합니다.

GoLive 및 기타 HTML 편집기 사용

Fireworks에서는 모든 HTML 편집기에서 읽을 수 있는 순수 HTML을 생성하며 이를 HTML 콘텐트로 가져올 수도 있습니다. 이 기능을 통해 거의 모든 HTML 문서를 Fireworks 내에서 열고 편집할 수 있습니다.

대부분의 다른 HTML 편집기를 사용할 때와 동일한 방법으로 Fireworks HTML을 GoLive로 내보내고 복사할 수 있습니다. 단 Fireworks에서 HTML을 내보내거나 복사하기 전에 HTML 스타일로 [GoLive HTML]을 선택해야 합니다.

참고: GoLive HTML 스타일은 팝업 메뉴 코드를 지원하지 않습니다. Fireworks 문서에 팝업 메뉴가 포함되어 있으면 내보내기 전에 HTML 스타일로 [일반 HTML]을 선택합니다.

Flash 사용

- Adobe Flash®에서 사용하기 위해 Fireworks 벡터, 비트맵, 애니메이션 및 다중 상태 단추 그래픽을 쉽게 가져오거나 복사하여 붙여넣거나 내보낼 수 있습니다.
- Flash의 TLF 텍스트가 Windows에서 실행 중인 Fireworks에 빙 비트맵 이미지로 복사됩니다. TLF 텍스트를 ASCII 텍스트로 변환하고 Fireworks로 가져옵니다.
- 또한 실행 및 편집 기능을 통해 Flash 내에서 Fireworks 그래픽을 쉽게 편집할 수 있습니다. Flash에서 작업할 때는 Fireworks에서 설정한 실행 및 편집 환경 설정이 항상 적용됩니다.
- Flash HTML 스타일은 팝업 메뉴 코드를 지원하지 않습니다. Fireworks 단추 비헤이비어 및 기타 상호 작용 유형은 Flash로 가져올 수 없습니다.

Flash에 Fireworks 그래픽 삽입

그래픽 및 애니메이션을 Flash에 추가하는 방식을 효과적으로 제어하려면 Fireworks PNG 파일을 가져오거나 복사하는 방법을 사용하는 것이 가장 좋습니다. Fireworks에서 내보낸 JPEG, GIF, PNG 및 SWF 파일을 가져올 수도 있습니다.

참고: Fireworks 그래픽을 Flash로 가져오거나 복사하여 붙여넣으면 라이브 필터 및 텍스처 같은 일부 속성이 손실됩니다. 윤곽선 그라디언트 효과는 Fireworks에서 Flash 문서로 가져오거나 복사하여 붙여넣을 수 없습니다. 또한 Flash에서는 단색 칠, 그라디언트 칠 및 기본 획만 지원됩니다.

Fireworks PNG 파일을 Flash로 가져오기

Fireworks PNG 소스 파일을 다른 그래픽 포맷으로 내보내지 않고 Flash로 직접 가져올 수 있습니다. 모든 Fireworks 벡터, 비트맵, 애니메이션 및 다중 상태 단추 그래픽을 Flash로 가져올 수 있습니다.

참고: Fireworks 비헤이비어는 파일 포맷과는 별도의 JavaScript를 통해 활성화되므로 Fireworks의 단추 비헤이비어와 다른 유형의 상호 작용 기능은 Flash로 가져올 수 없습니다. Flash에서는 내부 ActionScript 코드를 사용합니다.

1 Fireworks에서 문서를 저장합니다.

2 Flash의 열린 문서로 전환합니다.

3 (선택 사항) Fireworks 내용을 가져올 키 상태와 레이어를 클릭합니다.

4 [파일] > [가져오기]를 선택합니다.

5 PNG 파일을 찾아서 선택합니다.

6 Fireworks 문서 가져오기 대화 상자에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- [병합된 단일 비트맵으로 가져오기] 옵션을 선택합니다.
- 두 개의 팝업 메뉴에서 가져오기 옵션을 선택합니다.

7 텍스트를 가져올 방식을 선택합니다.

8 [확인]을 클릭합니다.

참고: [Fireworks 문서 가져오기] 대화 상자의 선택 항목이 저장되고 기본 설정으로 사용됩니다.

Fireworks 그래픽, 벡터 객체 및 텍스트 가져오기 옵션

그래픽 가져오기 옵션

병합된 단일 비트맵으로 가져오기 편집할 수 없는 하나의 이미지를 가져옵니다.

모든 페이지를 새 상태에 동영상 클립으로 가져오기 PNG 파일의 모든 페이지를 PNG 파일 이름의 새 Flash 레이어에 가져옵니다. 현재 상태의 위치에 있는 새 레이어에 키 상태가 만들어지고 PNG 파일의 첫 번째 페이지가 이 상태에 동영상 클립으로 삽입되며 다른 모든 페이지는 그 뒤를 이어서 동영상 클립으로 상태에 삽입됩니다. PNG 파일 내의 레이어 계층과 상태는 유지됩니다.

페이지 1을 현재 상태에 동영상 클립으로 가져오기 선택한 페이지의 콘텐트를 동영상 클립으로 가져와 Flash 파일의 활성 상태와 레이어에 삽입합니다. PNG 파일 내의 레이어 계층과 상태는 유지됩니다.

모든 페이지를 새 장면에 동영상 클립으로 가져오기 PNG 파일의 모든 페이지를 가져와 각 페이지를 새 장면에 동영상 클립으로 매핑합니다. 페이지 내의 모든 레이어와 상태는 유지됩니다. 장면이 이미 Flash 파일에 있을 경우 가져오기 프로세스는 기존 장면 뒤에 새 장면을 추가합니다.

페이지 1을 새 레이어로 가져오기 선택한 페이지를 새 레이어로 가져옵니다. 상태는 별개의 상태로 타임라인에 가져옵니다.

벡터 객체 가져오기 옵션

모양 유지를 위해 비트맵으로 가져오기 Flash에서 지원하지 않는 특수한 칠, 획 또는 효과가 적용된 경우가 아니면 벡터 객체의 편집성을 그대로 유지합니다. 이러한 객체의 모양을 그대로 유지하기 위해 Flash는 객체를 편집할 수 없는 비트맵 이미지로 변환합니다.

편집 가능한 패스로 가져오기 모든 벡터 객체의 편집성을 그대로 유지합니다. 객체에 Flash에서 지원하지 않는 특수한 칠, 획 또는 효과가 적용된 경우 가져온 뒤에는 이러한 속성이 다르게 보일 수 있습니다.

텍스트 가져오기 옵션

모양 유지를 위해 비트맵으로 가져오기 Flash에서 지원하지 않는 특수한 칠, 획 또는 효과가 적용된 경우가 아니면 텍스트의 편집성을 그대로 유지합니다. 이러한 텍스트의 모양을 그대로 유지하기 위해 Flash는 텍스트를 편집할 수 없는 비트맵 이미지로 변환합니다.

참고: Flash의 TLF 텍스트가 Fireworks에 빈 비트맵 이미지로 복사됩니다.

모든 텍스트를 편집 가능하게 유지 모든 텍스트의 편집성을 유지합니다. 텍스트 객체에 Flash에서 지원하지 않는 특수한 칠, 획 또는 효과가 적용된 경우 가져온 뒤에는 이러한 객체가 다르게 보일 수 있습니다.

Fireworks 그래픽을 Flash로 복사 또는 드래그

그래픽을 Flash 8 이전의 Flash 버전으로 복사하려면 [편집] > [패스 외곽선 복사]를 선택합니다.

참고: Flash에서 객체를 개별 벡터 객체로 편집할 수 있게 하려면 [수정] > [그룹 해제]를 사용하여 객체를 그룹 해제해야 할 수 있습니다.

1 Fireworks에서 복사할 객체를 선택합니다.

2 [편집] > [복사]를 선택하고 Flash 팝업 메뉴에서 [복사]를 선택합니다.

3 Flash에서 새 문서를 만들고 [편집] > [붙여넣기]를 선택하거나 파일을 Fireworks에서 Flash로 직접 드래그합니다.

4 [Fireworks 문서 가져오기] 대화 상자에서 [대상] 옵션을 선택합니다.

현재 상태에 동영상 클립으로 붙여넣은 내용을 동영상 클립으로 가져옵니다. 동영상 클립은 Flash 파일의 활성 상태와 레이어에 삽입됩니다. PNG 파일 내의 레이어 계층과 상태는 유지됩니다.

새 레이어 붙여넣은 내용을 새 레이어로 가져옵니다. 상태는 별개의 상태로 타임라인에 가져옵니다.

5 벡터 객체를 가져올 방법을 선택합니다.

6 텍스트를 가져올 방식을 선택합니다.

7 [확인]을 클릭합니다.

참고: [Fireworks 문서 가져오기] 대화 상자의 선택 항목이 저장되고 기본 설정으로 사용됩니다.

Flash 라이브러리 구조

Fireworks 객체는 Flash 라이브러리의 [Fireworks 객체] 폴더로 가져옵니다. 이 폴더 내의 구조는 다음과 같습니다.

파일 1 폴더 // Fireworks 파일 이름으로 이름 지정됨

- 페이지 1 폴더 // 페이지 이름으로 이름 지정됨(둘 이상의 페이지가 있는 경우)

— 페이지 1 // 페이지 이름으로 이름 지정됨

— — 상태 1 폴더 // 상태 이름으로 이름 지정됨(둘 이상의 상태가 있는 경우)

— — 상태 1 // 상태 이름으로 이름 지정됨

— — — 상태 1의 심볼 1 // 심볼 이름에 기초하여 이름이 지정됨

— — — 상태 1의 심볼 2

...

— 공유 레이어 폴더 // 페이지 1의 여러 상태에서의 공유 레이어

— — 공유 레이어 폴더 // 공유 레이어 이름으로 이름 지정됨

— — 공유 레이어 심볼

- 페이지 2 폴더

— 페이지 2

— 페이지 2의 심볼 1(상태가 없는 페이지의 경우)

...

- MasterPage 폴더

— MasterPage

— MasterPage의 심볼 1

...

— 공유 레이어 폴더 // 여러 페이지에서의 공유 레이어

— — 공유 레이어 폴더 // 공유 레이어 이름으로 이름 지정됨

— — 공유 레이어 심볼

Flash에서 Fireworks 심볼 가져오기

Flash에서 Fireworks 심볼을 가져올 때는 다음 문제를 고려하십시오.

- 심볼에서 9슬라이스 크기 조절을 사용하는 경우에는 4개의 슬라이스 안내선이 Flash에 가져오기되고 유지됩니다. 하지만 애니메이션에 대해서는 9슬라이스 크기 조절이 유지되지 않습니다. 가져온 심볼은 Flash 라이브러리에 심볼로 저장됩니다.
- 다기능 심볼에 적용되었던 경미한 편집은 손실됩니다. 심볼의 마스터 복사본을 가져옵니다.
- 다기능 그래픽 심볼은 PNG 파일과 JSF 파일로 저장됩니다. PNG 파일만 가져옵니다. 심볼이 여러 패스로 구성된 경우 패스는 하나의 심볼로 결합됩니다.
- Flash에서 다기능 심볼의 모든 기능이 필요한 경우에는 Flash 버전의 심볼로 바꿉니다.

가시성 및 잠금 유지

PNG 파일에서 숨겨진 객체와 레이어는 Flash로 가져와 숨겨진 상태로 유지됩니다. 그러나 다기능 그래픽 심볼의 볼 수 없는 부분은 가져오지 않습니다(예: 단추 [위에 놓기] 또는 [누름] 상태).

레이어가 잠겼거나 숨겨진 경우 레이어 내의 모든 객체와 하위 레이어는 잠김 또는 숨김 설정을 상속하고 Flash로 가져올 때 유지합니다.

단일 페이지를 Flash의 새 레이어로 가져오면 전체 페이지에 대해 하나의 레이어가 생성되고 모든 객체가 표시됩니다. 가시성과 잠금 속성은 유지되지 않습니다.

지원되는 Photoshop 레이어 효과

Photoshop 라이브 효과 - DropShadow 매핑은 다음과 같습니다.

- 크기는 blurX, blurY로 매핑됨
- 거리는 거리로 매핑됨
- 색상은 색상으로 매핑됨
- 각도는 180으로 매핑됨 - (Photoshop 효과 각도)

Photoshop 라이브 효과 - InnerShadow 매핑은 다음과 같습니다.

- 크기는 blurX, blurY로 매핑됨
- 거리는 거리로 매핑됨
- 색상은 색상으로 매핑됨
- 각도는 180으로 매핑됨 - (Photoshop 효과 각도)

Photoshop 라이브 효과 - 외부 광선 매핑은 다음과 같습니다.

- 불투명도는 강도로 매핑됨
- 색상은 색상으로 매핑됨
- 크기는 blurX, blurY로 매핑됨

Photoshop 라이브 효과 - 내부 광선 매핑은 다음과 같습니다.

- 불투명도는 강도로 매핑됨
- 색상은 색상으로 매핑됨
- 크기는 blurX, blurY로 매핑됨
- 다른 Photoshop 레이어 효과가 있는 객체는 레스터화됩니다.

Flash에서 사용하기 위해 Fireworks 그래픽을 다른 포맷으로 내보내기

Fireworks 그래픽을 JPEG, GIF, PNG 및 Adobe Illustrator 8(AI) 파일로 내보낸 다음 Flash로 가져올 수 있습니다.

PNG가 Fireworks의 기본 파일 포맷이지만 Fireworks에서 내보낸 PNG 그래픽 파일과 Fireworks에서 저장한 PNG 소스 파일은 다릅니다. GIF 또는 JPEG와 마찬가지로, 내보내는 PNG 파일에는 슬라이스, 레이어, 상호 작용, 라이브 필터 또는 기타 편집 가능한 콘텐트에 대한 추가 정보 없이 이미지 데이터만 포함됩니다.

Fireworks 그래픽 및 애니메이션을 SWF 파일로 내보내기

Fireworks 그래픽과 애니메이션을 Flash SWF 파일로 내보낼 수 있습니다. 획 크기와 획 색상 포맷을 유지하려면 [Flash SWF 내보내기 옵션] 대화 상자에서 [모양 유지]를 선택합니다.

SWF 포맷으로 내보낼 때는 블렌드 모드, 레이어, 마스크(내보내기 전에 적용됨), 슬라이스 객체, 이미지 맵, 비헤이비어, 패턴 칠 및 윤곽선 그라디언트 포맷이 손실됩니다.

- 1 [파일] > [다른 이름으로 저장]을 선택합니다.
- 2 파일 이름을 입력하고 대상 폴더를 선택합니다.
- 3 포맷으로 [Adobe Flash SWF]를 선택합니다.
- 4 [옵션]을 클릭합니다. 그런 다음 [객체] 옵션을 선택합니다.

패스 유지 패스의 편집성을 유지할 수 있습니다. 효과와 서식은 손실됩니다.

모양 유지 필요한 경우 벡터 객체를 비트맵 객체로 변환하고 적용된 획과 칠의 모양을 유지합니다. 편집성은 손실됩니다.

5 [텍스트] 옵션 선택

편집성 유지 텍스트 편집성을 유지할 수 있습니다. 효과와 서식은 손실됩니다.

패스로 변환 텍스트를 패스로 변환하고 Fireworks에서 입력한 사용자 정의 자간 또는 간격을 유지합니다. 텍스트로서의 편집성은 손실됩니다.

- 6 [JPEG 품질] 팝업 슬라이더를 사용하여 JPEG 이미지의 품질을 설정합니다.
- 7 내보낼 상태를 선택하고 상태 속도를 초 단위로 입력합니다.
- 8 [확인]을 클릭한 다음 [내보내기] 대화 상자에서 [저장]을 클릭합니다.

투명 8비트 PNG 파일 내보내기

투명 32비트 PNG 파일을 내보내려면 Fireworks PNG 소스 파일을 직접 Flash로 가져오기만 하면 됩니다. 투명 8비트 PNG 파일을 내보내려면 다음 절차를 완료합니다.

- 1 Fireworks에서 [원도우] > [최적화]를 선택하여 [최적화] 패널을 엽니다.
- 2 [내보내기 파일 포맷]으로 [PNG 8]을 선택하고 [투명도] 팝업 메뉴에서 [알파 투명도]를 선택합니다.
- 3 [파일] > [내보내기]를 선택합니다.
- 4 [파일 형식] 팝업 메뉴에서 [이미지만]을 선택합니다.
- 5 파일 이름을 입력하고 파일을 저장합니다.

내보낸 Fireworks 그래픽 및 애니메이션을 Flash로 가져오기

- 1 Flash에서 새 문서를 만듭니다.

참고: Fireworks 그래픽을 기존 Flash 파일로 가져오는 경우에는 Flash에서 새 레이어를 만듭니다.

- 2 [파일] > [가져오기]를 선택한 다음 그래픽이나 애니메이션 파일을 찾습니다.
- 3 [열기]를 클릭하여 파일을 가져옵니다.

Fireworks를 사용하여 Flash에서 그래픽 편집

실행 및 편집 통합 기능을 사용하면 Fireworks에서 내보낸 그래픽이 아니더라도, 이전에 Flash로 가져온 그래픽을 Fireworks에서 변경할 수 있습니다.

참고: Flash로 가져온 Fireworks 기본 PNG 파일의 경우에는 PNG를 병합된 비트맵 이미지로 가져와야만 변경할 수 있습니다.

그래픽을 Fireworks에서 내보냈으며 원본 PNG 파일을 저장한 경우에는 Flash 안에서 Fireworks로 PNG 파일을 편집할 수 있습니다. 편집을 마친 후 Flash로 돌아오면 PNG 파일과 Flash의 그래픽이 모두 업데이트됩니다.

1 Flash의 [문서 라이브러리] 패널에서 그래픽 파일을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows) 또는 Control 키를 누른 상태에서 클릭(Mac OS)합니다.

2 팝업 메뉴에서 [Fireworks로 편집]을 선택합니다.

참고: 팝업 메뉴에 [Fireworks로 편집] 항목이 표시되지 않으면 [편집기 선택]을 선택한 다음 Fireworks 응용 프로그램을 찾습니다.

3 Fireworks 그래픽의 원본 PNG 파일을 찾으려면 [소스 찾기] 상자에서 [예]를 클릭한 다음 [열기]를 클릭합니다.

4 이미지를 편집하고, 끝나면 [완료]를 클릭합니다.

Fireworks에서 새 그래픽 파일을 Flash로 내보내고 원본 PNG 파일을 저장합니다.

기타 도움말 항목

284페이지의 “[실행 및 편집 환경 설정](#)”

Illustrator 사용

벡터 그래픽은 Fireworks 및 Adobe Illustrator® 간에 쉽게 공유될 수 있습니다. 그러나 Fireworks가 모든 벡터 그래픽 응용 프로그램과 모두 동일한 기능을 공유하지는 않기 때문에 응용 프로그램마다 객체 모양이 다를 수 있습니다.

Illustrator 사용

Fireworks는 기본 Illustrator(AI) CS2 이후 버전의 파일 가져오기를 지원하며 레이어 및 패턴 등 가져온 파일의 여러 특성을 유지할 수 있는 옵션도 함께 제공합니다. 그러나 연결된 이미지는 가져오지 않습니다.

그 결과 Illustrator 이미지를 Fireworks로 가져와서 추가로 편집하고 웹용으로 최적화할 수 있습니다. Fireworks에서 Illustrator 파일을 내보낼 수도 있습니다.

Illustrator 파일을 가져오면 Fireworks에서는 다음 기능이 유지됩니다.

베지어 점 베지어 점의 숫자 및 위치가 유지됩니다.

색상 AI 내용을 Fireworks로 가져올 때 색상이 가장 유사한 상태로 유지됩니다. Fireworks는 RGB 스키마만 지원합니다. RGB 이외의 스키마는 Fireworks로 가져오기 전에 RGB 8 비트로 자동으로 변환됩니다.

텍스트 속성: 텍스트의 모양과 느낌을 전혀 변경하지 않고 Illustrator에서 Fireworks로 텍스트를 완벽하게 복사합니다.

텍스트를 가져오면 Illustrator에서는 다음 기능이 유지됩니다.

- 글꼴
- 크기
- 색상
- 굵기
- 기울임체

- 정렬(왼쪽, 오른쪽, 가운데, 양쪽)
- 방향(가로, 세로 왼쪽에서 오른쪽, 세로 오른쪽에서 왼쪽)
- 글자 간격
- 문자 위치(일반, 위 첨자, 아래 첨자)
- 자동 자간
- 자간 쌍

 **Illustrator** 파일의 특정 텍스트를 빠르게 가져오려면 텍스트를 직접 **Fireworks**로 복사합니다. 복사된 텍스트의 모든 텍스트 속성은 그대로 유지됩니다.

그라디언트 칠 그라디언트를 기본 **Fireworks** 그라디언트로 가져옵니다. 그라디언트의 모든 경사 포인트가 유지됩니다. 그라디언트 칠과 관련된 불투명도 값은 가져오는 중에도 유지됩니다.

이미지 **Illustrator AI** 파일에는 PDF, BMP, EPS, GIF, JPEG, JPEG2000, PICT, PCX, PCD, PSD, PXR, PNG, TGA 및 TIFF와 같은 형식의 파일을 포함할 수 있습니다. **Fireworks**로 가져올 때 포함된 이미지는 레스터 이미지로 바뀝니다. 그러나 **Fireworks**는 EPS 및 AI와 같이 연결된 이미지를 포함하는 **Illustrator AI** 파일을 열 수 없습니다.

클립 마스크 **Fireworks**는 기본 레벨에서 패스 및 컴파운드 패스와 함께 클리핑 마스크를 가져올 수 있습니다.

칠이 있는 획 칠이 있는 획을 단일 드로잉 객체로 가져옵니다.

단색 칠 칠이 있는 패스를 단일 드로잉 객체로 가져옵니다.

컴파운드 패스 컴파운드 패스를 단일 드로잉 객체로 가져옵니다.

그룹 그룹을 유지하며 그룹의 각 객체를 드로잉 객체로 가져옵니다.

그래프 그래프를 그룹으로 가져오는데, 이 때 그래프로서의 특수한 편집성이 상실됩니다.

프리미티브 **Illustrator** 프리미티브는 실제로 패스이므로 이를 **Fireworks** 프리미티브로서 가져오지 않습니다.

패턴 패턴을 개별 타일로 가져옵니다. 이러한 타일을 **Fireworks**의 기본 패턴으로 가져오며, 패턴은 드로잉 객체에 할당됩니다.

브러시 획 브러시 획을 여러 그룹으로 가져옵니다(닫힌 패스당 그룹 하나).

심볼 심볼을 일반 그룹 객체로 가져옵니다.

투명도 객체 불투명도를 정확히 가져오며, 원래 **Illustrator**의 투명도 설정 값을 유지합니다.

하위 레이어 모든 하위 레이어를 기본 **Fireworks** 하위 레이어로 가져옵니다.

여러 아트보드를 포함하는 **Illustrator** 파일 가져오기

다음 중 한 가지를 수행하여 여러 아트보드를 포함하는 **Illustrator** 파일을 열 수 있습니다.

Illustrator 파일을 Fireworks로 가져오기 [파일] > [가져오기] 옵션을 사용하여 아트보드를 개별적으로 가져올 때 여러 아트보드를 포함하는 **Adobe Illustrator** 파일을 가져옵니다.

여러 아트보드를 포함하는 **Adobe Illustrator** 파일을 가져오면 페이지 메뉴가 [벡터 파일 옵션] 대화 상자에서 활성화됩니다. [페이지] 메뉴에서 가져올 아트보드를 선택합니다. **Illustrator**의 아트보드마다 **Fireworks**의 페이지로 매핑됩니다. 예를 들어 **Adobe Illustrator** 파일의 아트보드 1, 2 및 3은 [페이지] 메뉴에서 1, 2 및 3으로 표시됩니다.

Fireworks에서 Illustrator 파일 열기 **Illustrator** 파일에서 모든 아트보드를 열려면 [파일] > [열기]를 선택하고 아트보드가 있는 **Illustrator** 파일을 엽니다. 모든 아트보드를 개별 페이지로 가져오기 때문에 [벡터 파일 옵션] 대화 상자에서는 파일 변환 옵션을 사용할 수 없습니다.

참고: **Illustrator** 파일을 이전 버전에서 CS3로 가져올 경우와 단일 아트보드를 가진 **Illustrator** 파일의 경우는 파일 변환 옵션을 사용할 수 없습니다.

Photoshop 사용

기본 Photoshop(PSD) 파일을 가져오며 여러 Photoshop 기능을 유지합니다. 또한 세밀한 이미지 편집을 위해 Fireworks 그 래픽을 Photoshop으로 내보낼 수도 있습니다.

Fireworks에 Photoshop 이미지 삽입

[파일] > [가져오기 및 파일] > [열기] 명령을 사용하거나 파일을 캔버스로 드래그하여 Photoshop 이미지를 Fireworks에 삽입 할 수 있습니다. [가져오기] 명령을 사용하면 배경 레이어 및 레이어 폴더에 대한 고유 옵션을 사용할 수 있습니다. 이와 반대로 [열기] 명령과 파일 드래그 방법을 사용할 때는 안내선과 상태에 대한 옵션을 사용할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

283페이지의 “[Photoshop 가져오기 및 열기 환경 설정](#)”

Fireworks에서 변환되고 지원되지 않는 Photoshop 기능

Photoshop 파일을 열거나 가져오면 Fireworks에서는 사용자가 지정한 가져오기 환경 설정을 사용하여 PNG 포맷으로 이미지를 변환합니다. (283페이지의 “[Photoshop 가져오기 및 열기 환경 설정](#)” 참조)

- 개별 레이어 마스크는 Fireworks 객체 마스크로 변환됩니다. 그룹 마스크는 지원되지 않습니다.
- 클리핑 마스크는 객체 마스크로 변환되지만 모양이 조금 변경됩니다. 모양을 유지하지만 편집성을 잃지 않으려면 [클리핑 마스크] 환경 설정을 선택합니다.
- 해당 모드가 있는 경우 레이어의 블렌딩 모드는 Fireworks 객체의 블렌딩 모드로 변환됩니다.
- 레이어 효과는 기본적으로 유지됩니다. 이러한 효과를 해당 라이브 필터로 변환하려면 [레이어 효과] 환경 설정을 선택합니다. 그러나 비슷한 효과 및 필터의 모양이 조금 다를 수 있습니다.
- [채널] 팔레트의 첫 번째 알파 채널은 Fireworks 이미지에서 투명 영역으로 변환됩니다. 나머지 Photoshop 알파 채널은 Fireworks에서 지원하지 않습니다.
- 모든 Photoshop 색상 십도 및 모드는 8비트 RGB로 변환됩니다.

드래그, 열기, Photoshop 이미지를 Fireworks로 가져오기

드래그하거나, 열거나, 가져오는 각 이미지는 새 비트맵 객체가 됩니다.

참고: Windows에서는 파일 이름에 PSD 확장자가 있어야 Fireworks에서 Photoshop 파일 유형을 인식할 수 있습니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- Photoshop 이미지 또는 파일을 열려 있는 Fireworks 문서로 드래그합니다.
- [파일] > [열기] 또는 [파일] > [가져오기]를 선택하고 Photoshop(PSD) 파일로 이동합니다.

2 [열기]를 클릭합니다.

3 대화 상자가 나타나면 이미지 옵션을 설정한 다음 [확인]을 클릭합니다.

4 [파일] > [가져오기] 명령을 사용한 경우 뒤집힌 L 모양의 커서가 나타납니다. 캔버스에서 이미지의 왼쪽 위 모서리를 배치 할 위치를 클릭합니다.

기타 도움말 항목

283페이지의 “[Photoshop 가져오기 및 열기 환경 설정](#)”

Photoshop 파일 가져오기 옵션

Fireworks에서 Photoshop 파일을 가져오거나 여는 경우, 대화 상자에서 이미지를 가져올 방법을 지정할 수 있습니다. 선택하는 옵션에 따라 가져오는 파일의 모양과 편집성이 결정됩니다.

- 1 이미지 크기를 픽셀이나 백분율로 지정하고 픽셀 해상도를 지정합니다. 현재의 폭과 높이 비율을 유지하려면 [비율 제한]을 선택합니다.
- 2 Photoshop 파일에 레이어 구성 요소가 들어 있으면 가져올 이미지의 버전을 선택합니다. 선택한 구성 요소의 미리 보기 를 표시하려면 [미리 보기 표시]를 선택합니다. [주석] 텍스트 상자에는 Photoshop 파일의 주석이 표시됩니다.
- 3 아래쪽 팝업 메뉴에서, Photoshop 이미지를 Fireworks에서 열 방법을 선택합니다.

모양보다 레이어 편집성 유지 이미지 모양을 손상시키지 않고 레이어 구조와 텍스트 편집성을 최대한 유지합니다. Fireworks에서 지원하지 않는 기능이 파일에 포함된 경우 Fireworks에서는 레이어를 병합하고 레스터화하여 문서 모양을 유지합니다. 몇 가지 예를 들면 다음과 같습니다.

- CMYK 레이어, 조정 레이어 및 [녹아웃] 옵션을 사용하는 레이어는 기본 레이어와 병합됩니다.
- 지원되지 않는 레이어 효과를 사용하는 레이어는 레이어의 블렌드 모드와 투명 픽셀의 존재에 따라 병합될 수 있습니다.

Photoshop 레이어 모양 유지 각 Photoshop 레이어의 모든 객체를 병합하고 각 Photoshop 레이어를 비트맵 객체로 변환합니다. 이 옵션을 사용하면 Photoshop 레이어를 Fireworks에서 편집할 수 없습니다. 하지만 레이어 그룹은 유지됩니다.

사용자 정의 환경 설정 사용 [환경 설정] 대화 상자에서 지정한 사용자 정의 파일 변환 설정을 사용하여 파일을 가져옵니다. (283페이지의 “Photoshop 가져오기 및 열기 환경 설정” 참조)

Photoshop 레이어를 단일 이미지로 병합 Photoshop 파일을 레이어 없이 병합된 이미지로 가져옵니다. 변환된 파일에는 개별 객체가 유지되지 않습니다. 투명도는 유지되지만 편집할 수 없습니다.

- 4 [파일] > [가져오기] 명령을 사용한 경우 다음 옵션을 선택할 수 있습니다.

배경 레이어 포함 이미지의 배경 레이어에서 객체를 가져옵니다.

새 폴더로 가져오기 이미지를 [Photoshop 가져오기]라는 레이블이 있는 새 레이어 폴더로 가져옵니다.

- 5 [파일] > [열기] 명령을 사용하거나 Photoshop 파일을 Fireworks로 드래그한 경우 다음 옵션을 선택할 수 있습니다.

안내선 포함 Photoshop 안내선을 원래 위치대로 유지합니다.

레이어를 상태로 변환 각 Photoshop 레이어 그룹을 별도의 개별 상태에 삽입합니다.

Photoshop에서 텍스트 가져오기

 Photoshop 파일의 특정 텍스트를 빠르게 가져오려면 텍스트를 직접 Fireworks로 복사합니다. 복사된 텍스트의 모든 텍스트 속성은 그대로 유지됩니다.

텍스트가 포함된 Photoshop 파일을 가져오면 Fireworks에서는 필요한 글꼴이 시스템에 있는지 확인합니다. 글꼴이 설치되어 있지 않으면 글꼴을 바꿀지 아니면 모양을 유지할지를 묻는 메시지가 표시됩니다.

Photoshop 파일의 텍스트에 Fireworks에서 지원하는 효과가 적용된 경우 해당 효과는 Fireworks에서도 적용됩니다. 그러나 Fireworks와 Photoshop에서 효과를 적용하는 방식이 다르므로 같은 효과라도 각 응용 프로그램에서 다르게 표시될 수 있습니다.

텍스트가 포함된 Photoshop 6 또는 7 파일을 Fireworks에서 열거나 가져올 때 [모양 유지] 옵션이 선택되어 있으면 Photoshop에서와 동일하게 텍스트 모양이 유지되도록 텍스트의 캐싱된 이미지가 표시됩니다. 텍스트를 편집하고 나면 캐싱된 이미지가 실제 텍스트로 바뀝니다. 텍스트 모양은 원래 텍스트와 다를 수 있습니다. 하지만 원본 글꼴 데이터는 PNG 파일에 저장되므로 해당 글꼴이 설치된 시스템에서는 원본 글꼴을 사용할 수 있습니다.

참고: Fireworks에서는 Photoshop 6 또는 7 포맷으로 텍스트를 내보낼 수 없습니다. Photoshop 6 또는 7 텍스트가 포함된 문서를 편집한 다음 다시 Photoshop으로 내보내는 경우 내보낸 파일은 Photoshop 5.5 포맷이 됩니다. 그러나 텍스트를 변경하지 않으면 파일이 Photoshop 6 포맷으로 내보내집니다.

기타 도움말 항목

283페이지의 “[Photoshop 가져오기 및 열기 환경 설정](#)”

Photoshop 그라디언트 가져오기/내보내기

가져오기 및 내보내기 후의 그라디언트 품질은 그라디언트 유형에 따라 달라집니다. 그라디언트의 색상 및 불투명도에 약간의 변화가 있을 수도 있습니다.

| 그라디언트 | 가져오기 품질 |
|-------|------------------|
| 선형 | 거의 완벽함 |
| 방사형 | 거의 완벽함 |
| 반사 | 거의 완벽함 |
| 다이아몬드 | 대략 일치(사각형으로 매핑됨) |
| 각도 | 대략 일치(원뿔로 매핑됨) |

| 그라디언트 | 내보내기 품질 |
|-------------|----------------------|
| 선형 | 거의 완벽함 |
| 방사형 | 거의 완벽함 |
| 막대 | 거의 완벽함 |
| 사각형 | 대략 일치(다이아몬드로 매핑됨) |
| 원뿔 | 대략 일치(각도로 매핑됨) |
| 타원 | 대략 일치(방사형으로 매핑됨) |
| 잔물결 | 대략 일치(방사형으로 매핑됨) |
| 반짝이는 별 | 불완전한 일치(모양 버스트로 매핑됨) |
| 윤곽선, 새틴, 파도 | 불완전한 일치(선형으로 매핑됨) |

가져온 후 조정 레이어의 모양 유지

조정 레이어를 포함한 PSD 파일을 가져올 경우 개별 레이어의 모양은 가져오기를 실행한 후 유지됩니다.

- 1 [환경 설정] 대화 상자에서 [Photoshop 가져오기/열기]를 선택합니다.
- 2 [조정된 레이어의 모양 유지]를 선택합니다.

조정된 레이어의 모양 유지

조정 레이어를 포함한 PSD 파일을 가져올 경우 개별 레이어의 모양은 가져오기를 실행한 후 유지됩니다. 대화 상자에서 환경 설정의 사용자 정의 설정을 선택합니다.

Photoshop 필터 및 플러그 인 사용

여러 Photoshop 및 타사 필터와 플러그 인을 라이브 필터 윈도우 또는 필터 메뉴에서 사용할 수 있습니다.

참고: Photoshop 5.5 이전 버전의 플러그 인과 필터가 지원됩니다. 자세한 내용은 <http://www.fireworkszone.com/g-2-536> 을 참조하십시오. Photoshop 6 이상의 플러그 인과 필터는 Fireworks와 호환되지 않습니다.

[환경 설정] 대화 상자를 사용하여 Photoshop 플러그 인 활성화

- 1 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Fireworks] > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.
- 2 [플러그 인] 범주를 선택합니다.
- 3 [Photoshop 플러그 인]을 선택합니다.
- 4 [폴더 선택] 대화 상자가 열립니다.
참고: 대화 상자가 열리지 않으면 [찾아보기]를 클릭합니다.
- 5 Photoshop이나 타사의 필터와 플러그 인이 설치되어 있는 폴더를 찾아 [선택]을 클릭합니다.
- 6 [확인]을 클릭하여 [기본 설정] 대화 상자를 닫습니다.
- 7 Fireworks를 다시 시작합니다.

기타 도움말 항목

284페이지의 “[플러그 인 환경 설정](#)”

라이브 필터 윈도우를 사용하여 Photoshop 플러그 인 활성화

- 1 캔버스에서 벡터 객체, 비트맵 객체 또는 텍스트 블록을 선택하고 [속성 관리자]에서 [필터] 레이블 옆의 더하기(+) 아이콘을 클릭합니다.
- 2 팝업 메뉴에서 [옵션] > [플러그 인 찾기]를 선택합니다.
- 3 Photoshop이나 타사의 필터와 플러그 인이 설치되어 있는 폴더를 찾아 [선택]을 클릭합니다. Fireworks를 다시 시작할지 묻는 메시지가 나타나면 [확인]을 클릭합니다.
- 4 필터와 플러그 인을 로드하려면 Fireworks를 재시작합니다.

참고: 또는 플러그 인을 Fireworks Plug-ins 폴더에 직접 설치할 수 있습니다.

Photoshop에 Fireworks 그래픽 삽입

Fireworks는 Photoshop(PSD) 포맷으로 파일을 내보내는 데 필요한 광범위한 지원을 제공합니다. Photoshop으로 내보낸 Fireworks 이미지는 Fireworks에서 다시 열 경우 다른 Photoshop 그래픽과 마찬가지로 편집성이 유지됩니다. Photoshop 사용자는 Fireworks에서 그래픽 작업을 한 다음 Photoshop에서 편집을 계속할 수 있습니다.

 PSD 저장 확장자를 사용하여 Fireworks 문서의 페이지 및 상태를 별도의 PSD 파일로 신속하게 가져올 수 있습니다. 이 확장자에 대한 자세한 내용은

http://www.adobe.com/go/learn_fw_psdsave_kr

파일을 Photoshop 포맷으로 내보내기

- 1 [파일] > [다른 이름으로 저장]을 선택합니다.
- 2 파일 이름을 지정하고 [다른 이름으로 저장] 메뉴에서 Photoshop PSD를 선택합니다.
- 3 객체, 효과 및 텍스트에 대한 미리 설정 내보내기 설정을 지정하려면 [옵션]을 클릭합니다. 그런 다음 [설정] 메뉴에서 아래의 미리 설정을 선택합니다.

모양보다 편집성 유지 객체를 레이어로 변환하고 효과를 편집 가능하게 유지하고, 텍스트를 편집 가능한 Photoshop 텍스트 레이어로 변환합니다. Photoshop에서 광범위하게 이미지를 편집할 계획이고 Fireworks 이미지의 정확한 모양을 유지할 필요가 없다면 이 옵션을 선택합니다.

Fireworks 모양 유지 각 객체를 개별 Photoshop 레이어로 변환하므로 효과와 텍스트를 편집할 수 없게 됩니다. Photoshop에서 Fireworks 객체를 조절하고 동시에 Fireworks 이미지의 원래 모양을 유지하려면 이 옵션을 선택합니다.

더 작은 Photoshop 파일 각 레이어를 완전히 렌더링된 이미지로 병합합니다. 여러 개의 Fireworks 객체가 포함된 파일을 내보내려면 이 옵션을 선택합니다.

사용자 정의 객체, 효과 및 텍스트 각각에 대해 설정을 선택할 수 있습니다.

4 [저장]을 클릭하여 Photoshop 파일을 내보냅니다.

참고: Photoshop 5.5 이전 버전에서는 레이어가 100개 이상인 파일은 열 수 없습니다. 따라서 내보내려는 Fireworks 문서에 100개 이상의 객체가 포함된 경우 객체를 삭제하거나 병합해야 합니다.

Photoshop 내보내기 설정 사용자 정의

1 [다른 이름으로 저장] 대화 상자에서 파일 유형으로 [Photoshop PSD]를 선택하고 [옵션]을 클릭합니다.

2 [설정] 팝업 메뉴에서 [사용자 정의]를 선택합니다.

3 [객체] 팝업 메뉴에서 다음 중 한 가지를 선택합니다.

Photoshop 레이어로 변환 개별 Fireworks 객체를 Photoshop 레이어로 변환하고 Fireworks 마스크를 Photoshop 레이어 마스크로 변환합니다.

각 Fireworks 레이어 병합 각 Fireworks 레이어에 있는 모든 객체를 병합하여 Fireworks의 각 레이어를 Photoshop 레이어로 변환합니다. 이 옵션을 선택하면 Photoshop에서 Fireworks 객체를 편집할 수 없게 됩니다. 또한 Fireworks 객체와 관련된 블렌드 모드 등의 기능이 손실됩니다.

4 [효과] 팝업 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.

편집성 유지 Fireworks 라이브 필터를 Photoshop의 해당 효과로 변환합니다. Photoshop에 해당되는 효과가 없으면 무시됩니다.

효과 렌더링 효과를 해당 객체에 병합합니다. 이 옵션을 선택하면 효과의 모양은 유지할 수 있지만 Photoshop에서 해당 효과를 편집할 수는 없습니다.

5 [텍스트] 팝업 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.

편집성 유지 텍스트를 편집 가능한 Photoshop 레이어로 변환합니다. Photoshop에서 지원하지 않는 텍스트 서식은 손실됩니다.

텍스트 렌더링 텍스트를 이미지 객체로 변환합니다. 이 옵션을 선택하면 텍스트의 모양은 유지할 수 있지만 Photoshop에서 이를 편집할 수는 없습니다.

Director 사용

Fireworks에서는 그래픽 및 상호 작용 콘텐트를 Director로 내보낼 수 있습니다*. 따라서 Director 사용자는 품질 손상 없이 Fireworks의 최적화 및 그래픽 디자인 도구를 활용할 수 있습니다.

- 내보내기 과정 중 그래픽의 비헤이비어와 슬라이스는 그대로 유지됩니다.
- 롤오버가 있는 슬라이스 이미지를 내보낼 수 있습니다.

참고: Director HTML 스타일은 팝업 메뉴 코드를 지원하지 않습니다.

Director에 Fireworks 파일 삽입

Director에서는 JPEG와 GIF 이미지 같은 병합된 이미지를 Fireworks로부터 가져올 수 있습니다. 또한 투명 32비트 PNG 이미지도 가져올 수 있습니다. 슬라이스된 콘텐트, 상호 작용 콘텐트 및 애니메이션 콘텐트의 경우 Fireworks HTML을 Director로 가져올 수 있습니다.

JPEG 및 GIF 이미지 같이 병합된 Fireworks 이미지 가져오기에 대한 자세한 내용은 [Fireworks 도움말]을 참조하십시오.

투명 32비트 PNG 이미지 내보내기

- 1 Fireworks에서 [윈도우] > [최적화]를 선택한 다음 내보내기 파일 포맷을 [PNG 32]로 변경하고 [매트]를 [투명]으로 설정 합니다.
- 2 [파일] > [내보내기]를 선택합니다.
- 3 [파일 형식] 팝업 메뉴에서 [이미지만]을 선택합니다.
- 4 파일 이름을 입력하고 파일을 저장합니다.

레이어 및 슬라이스 Fireworks 콘텐트를 Director로 내보내기

Fireworks 슬라이스를 Director로 내보낼 경우 단추 및 롤오버 이미지와 같은 슬라이스된 상호 작용 콘텐트를 내보낼 수 있습니다. 레이어를 Director로 내보낼 경우 애니메이션과 같이 여러 레이어로 구성된 Fireworks 콘텐트를 내보낼 수 있습니다.

- 1 Fireworks에서 [파일] > [내보내기]를 선택합니다.
- 2 [내보내기] 대화 상자에서 파일 이름을 입력하고 대상 폴더를 선택합니다.
- 3 [파일 형식] 팝업 메뉴에서 [Director]를 선택합니다.
- 4 [소스] 옵션을 선택합니다.

Fireworks 레이어 문서의 각 레이어를 내보냅니다. 여러 레이어로 구성된 콘텐트나 애니메이션을 내보내려면 이 옵션을 선택합니다.

Fireworks 슬라이스 문서의 슬라이스를 내보냅니다. 롤오버 이미지 및 단추 같이 슬라이스된 상호 작용 콘텐트를 내보내려면 이 옵션을 선택합니다.

- 5 내보내는 이미지를 각 상태의 객체에 맞게 자동으로 자르려면 [이미지 재단]을 선택합니다.
- 6 [이미지를 하위 폴더에 놓기]를 선택하여 이미지를 저장할 폴더를 선택합니다.

병합된 Fireworks 이미지를 Director로 가져오기

- 1 Director에서 [파일] > [가져오기]를 선택합니다.
- 2 원하는 파일을 찾은 다음 [가져오기]를 클릭합니다.
- 3 (선택 사항) [이미지 옵션] 대화 상자에서 옵션을 변경합니다. 각 옵션에 대한 자세한 내용은 Director 사용 설명서를 참조하십시오.
- 4 [확인]을 클릭하면 가져온 그래픽이 캐스트에 비트맵으로 표시됩니다.

레이어, 슬라이스 또는 상호 작용 Fireworks 콘텐트 가져오기

- 1 Director에서 [삽입] > [Fireworks] > [Images from Fireworks HTML]을 선택합니다.

참고: 이 메뉴 명령의 위치와 이름은 Director 버전에 따라 다를 수 있습니다.

- 2 Director에서 사용하기 위해 내보낸 Fireworks HTML 파일을 찾습니다.
- 3 (선택 사항) [Fireworks HTML 열기] 대화 상자에서 옵션을 변경합니다.

색상 가져온 그래픽의 색상 심도를 지정합니다. 투명도가 적용된 경우 32비트 색상을 선택합니다.

등록 가져온 그래픽의 등록 지점을 설정합니다.

롤오버 비헤이비어를 Lingo로 불러오기 Fireworks 비헤이비어를 Lingo 코드로 변환합니다.

스코어로 불러오기 가져올 때 캐스트 멤버를 스코어에 삽입합니다.

- 4 [열기]를 클릭합니다.
- Fireworks HTML 파일의 그래픽과 코드 가져오기가 수행됩니다.

참고: Fireworks 애니메이션을 가져오려면 필요에 따라 Director의 키상태를 가져온 각 레이어의 타이밍 시작점으로 드래그합니다.

Fireworks에서 Director 캐스트 멤버 편집

기타 도움말 항목

284페이지의 “[실행 및 편집 환경 설정](#)”

Fireworks를 시작하여 Director 캐스트 멤버 편집

- 1 Director에서 캐스트 원도우의 그래픽을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows) 또는 Control 키를 누른 상태에서 클릭(Mac OS)합니다.
- 2 팝업 메뉴에서 [외부 편집기 실행]을 선택합니다.

참고: Fireworks를 비트맵 그래픽을 위한 외부 편집기로 설정하려면, Director에서 [파일] > [환경 설정] > [편집기]를 선택하고 Fireworks를 설정합니다.

Fireworks에서 파일이 열리고 문서 원도우 위쪽에는 Director에서 가져온 파일을 편집하고 있다고 표시됩니다.

- 3 변경을 수행하고 변경을 마치면 [완료]를 클릭합니다.

Fireworks에서 새 그래픽을 Director로 내보냅니다.

실행과 편집 통합 기능을 사용하면 Director 내에서 Fireworks를 시작하고 캐스트 멤버를 편집하는 방법으로 Director 캐스트 멤버를 변경할 수 있습니다. Director 내에서 Fireworks를 시작하여 캐스트 멤버를 최적화할 수도 있습니다.

Director에서 캐스트 멤버 최적화

Director에서 Fireworks를 시작하여 선택한 캐스트 멤버에 대한 최적화 변경 내용을 미리 볼 수 있습니다.

- 1 Director의 [캐스트] 원도우에서 캐스트 멤버를 선택한 다음 [속성 관리자]의 [비트맵] 탭에 있는 [Fireworks에서 최적화]를 클릭합니다.
- 2 Fireworks에서 최적화 설정을 변경합니다.
- 3 변경을 마치면 [업데이트]를 클릭합니다. [믹스 편집] 대화 상자가 나타나면 [완료]를 클릭합니다.

Adobe XMP와 이미지 메타데이터 공유

Adobe XMP(eXtensible Metadata Platform)를 사용하면 저장된 PNG, GIF, JPEG, Photoshop 및 TIFF 파일에 파일 정보를 추가할 수 있습니다. XMP를 사용하면 제작자, 저작권 및 키워드 등의 메타데이터를 Adobe 응용 프로그램 간에 손쉽게 교환할 수 있습니다.

- 1 [파일] > [파일 정보]를 선택합니다.
- 2 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 메타데이터를 추가하려면 265페이지의 “[파일 정보 대화 상자를 사용한 메타데이터 추가](#)”를 참조하십시오.
 - 새 메타데이터 범주를 만들려면 265페이지의 “[메타데이터 템플릿 사용](#)”을 참조하십시오.
 - 기존 XML 파일에서 메타데이터를 가져오려면 267페이지의 “[문서로 메타데이터 가져오기](#)”를 참조하십시오.

파일 정보 대화 상자를 사용한 메타데이터 추가

[파일 정보] 대화 상자에는 카메라 데이터, 기타 파일 속성, 편집 내역, 저작권 및 저자 정보가 표시됩니다. 또한 [파일 정보] 대화 상자에는 사용자 정의 메타데이터 패널이 표시됩니다. [파일 정보] 대화 상자에서 직접 메타데이터를 추가할 수 있습니다. 여러 파일을 선택한 경우 텍스트 필드에 다른 값이 있는 파일이 대화 상자에 표시됩니다. 필드에 입력하는 모든 정보에 따라, 기존 메타데이터가 덮어쓰기되며 선택된 모든 파일에 새 값이 적용됩니다.

참고: 또한 [콘텐트] 패널의 축소판 위에 포인터를 놓거나 [콘텐트] 패널의 특정 보기를 사용하면, [메타데이터] 패널에서 메타데이터를 볼 수 있습니다.

- 1 하나 이상의 파일을 선택합니다.
- 2 [파일] > [파일 정보]를 선택합니다.
- 3 대화 상자의 맨 위에 있는 탭에서 다음 중 아무 항목이나 선택합니다.

 오른쪽 및 왼쪽 화살표를 사용하여 탭을 스크롤하거나 아래쪽 화살표를 클릭하고 목록에서 범주를 선택합니다.

설명 문서 제목, 작성자, 설명, 문서 검색에 사용할 수 있는 키워드 등 파일에 대한 문서 정보를 입력할 수 있습니다. 저작권 정보를 지정하려면 [저작권 상태] 팝업 메뉴에서 [저작권 소유]를 선택합니다. 그런 다음 저작권 소유자, 저작권 고지 사항 및 저작권을 소유하는 사람 또는 회사의 URL을 입력합니다.

IPTC 다음 네 개의 영역을 포함합니다. IPTC 내용은 이미지의 시각적 내용을 설명합니다. IPTC 문의 정보는 사진가의 연락 정보 목록을 보여줍니다. IPTC 이미지는 이미지의 설명 정보 목록을 보여줍니다. IPTC 상태는 작업 흐름 및 저작권 정보 목록을 보여줍니다.

카메라 데이터 다음 두 개의 영역을 포함합니다. 카메라 데이터 1은 제조사, 모델, 셔터 속도, f-스톱 등의 카메라에 대한 읽기 전용 정보와 사진 촬영에 사용된 설정을 표시합니다. 카메라 데이터 2는 사진에 대한 픽셀 카운트, 해상도 등의 읽기 전용 파일 정보를 나열합니다.

비디오 데이터 비디오 파일에 대한 비디오 프레임 너비, 높이 등의 정보가 나열되며, 테이프 이름과 장면 이름과 같은 정보를 입력할 수 있습니다.

오디오 데이터 오디오 파일에 대한 제목, 아티스트, 비트 속도, 반복 설정 등의 정보를 입력할 수 있습니다.

이동 SWF 이동 미디어 파일에 대한 제목, 저자, 설명, 내용 유형 등의 정보를 나열합니다.

범주 Associated Press 범주를 기반으로 하는 정보를 입력할 수 있습니다.

원본 파일을 만든 시기와 장소, 전송 정보, 특별 지침, 헤드라인 정보 등 뉴스 방송에 유용한 파일 정보를 입력할 수 있습니다.

DICOM DICOM 이미지에 대한 환자, 연구, 시리즈 및 장비 정보를 나열합니다.

작업 내역 Photoshop을 사용하여 저장한 이미지의 Adobe Photoshop 작업 내역 로그 정보를 표시합니다. Adobe Photoshop이 설치된 경우에만 [작업 내역] 옵션이 표시됩니다.

Illustrator 인쇄, 웹 또는 이동 출력을 위한 문서 프로파일을 적용할 수 있습니다.

고급 파일 형식과 XMP, EXIF, PDF 속성 같은 네임스페이스와 속성을 사용하여 메타데이터를 저장하는 필드 및 구조를 표시합니다.

원시 데이터 파일에 대한 XMP 텍스트 정보를 표시합니다.

- 4 표시된 필드에 추가할 정보를 입력합니다.
- 5 [확인]을 클릭하여 변경 내용을 적용합니다.

메타데이터 템플릿 사용

[메타데이터 템플릿 만들기] 명령을 사용하여 Adobe Bridge에서 새 메타데이터 템플릿을 만들 수 있습니다. [파일 정보] 대화 상자에서 메타데이터를 수정하고 이를 .xmp 파일 이름 확장자를 사용하여 텍스트 파일로 저장할 수도 있습니다. XMP 파일을 다른 사용자와 공유하거나 이를 다른 파일에 적용할 수 있습니다.

InDesign 문서 및 XMP 사용 소프트웨어를 사용하여 만든 다른 문서에서 메타데이터를 채우는 데 사용할 템플릿에 메타데이터를 저장할 수 있습니다. 사용자가 만든 템플릿은 모든 XMP 사용 소프트웨어가 액세스할 수 있는 공유 위치에 저장됩니다.

 XMP 템플릿을 보려면 [파일 정보] 대화 상자를 열고, [가져오기] 단추를 클릭하고, [템플릿 폴더 표시]를 선택합니다.

메타데이터 템플릿 만들기

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [도구] > [메타데이터 템플릿 만들기]를 선택합니다.
- [메타데이터] 패널 메뉴에서 [메타데이터 템플릿 만들기]를 선택합니다.

2 [템플릿 이름] 상자에 이름을 입력합니다.

3 [메타데이터 템플릿 만들기] 대화 상자의 필드에서 템플릿에 포함할 메타데이터를 선택하고 상자에 메타데이터의 값을 입력합니다.

참고: 메타데이터 옵션을 선택하고 해당하는 상자를 비워두면 템플릿 적용 시 Adobe Bridge에서 기존 메타데이터가 지워집니다.

4 [저장]을 클릭합니다.

[파일 정보] 대화 상자에서 메타데이터를 XML 파일로 저장

1 [파일] > [파일 정보]를 선택합니다.

2 대화 상자 아래쪽에 있는 팝업 메뉴에서 [내보내기]를 선택합니다.

3 파일 이름을 입력하고 파일 위치를 선택한 다음 [저장]을 클릭합니다.

메타데이터 템플릿 표시 또는 삭제

1 메타데이터 템플릿을 Windows 탐색기(Windows) 또는 Finder(Mac OS)에 표시하려면 다음 중 하나를 수행하십시오.

- [도구] > [메타데이터 템플릿 만들기]를 선택합니다. [메타데이터 템플릿 만들기] 대화 상자의 오른쪽 위 모서리에 있는 팝업 메뉴를 클릭하고 [템플릿 폴더 표시]를 선택합니다.
- [파일] > [정보]를 선택합니다. [파일 정보] 대화 상자 아래쪽에 있는 팝업 메뉴를 클릭하고 [템플릿 폴더 표시]를 선택합니다.

2 삭제할 템플릿을 선택하고 [삭제]를 누르거나 [휴지통](Windows) 또는 Trash(Mac OS)로 드래그합니다.

Adobe Bridge에서 파일에 메타데이터 템플릿 적용

1 하나 이상의 파일을 선택합니다.

2 [메타데이터] 패널 메뉴 또는 [도구] 메뉴에서 다음 명령 중 하나를 선택합니다.

- [메타데이터 첨부]를 선택한 후 템플릿 이름을 선택합니다. 이 명령은 현재 파일에 메타데이터 값 또는 속성이 없는 경우에만 템플릿의 메타데이터를 적용합니다.
- [메타데이터 바꾸기]를 선택한 후 템플릿 이름을 선택합니다. 이 명령은 파일의 기존 메타데이터를 템플릿의 메타데이터로 완전히 바꿉니다.

메타데이터 템플릿 편집

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [도구] > [메타데이터 템플릿 편집]을 선택한 후 템플릿 이름을 선택합니다.
- [메타데이터] 패널 메뉴에서 [메타데이터 템플릿 편집]을 선택한 후 템플릿 이름을 선택합니다.

- 2 상자에 메타데이터의 새 값을 입력합니다.
- 3 [저장]을 클릭합니다.

문서로 메타데이터 가져오기

- 1 하나 이상의 파일을 선택합니다.
- 2 [파일] > [파일 정보]를 선택합니다.
- 3 대화 상자 하단에 있는 팝업 메뉴에서 [가져오기]를 선택합니다.
참고: 템플릿에서 메타데이터를 가져오려면 먼저 메타데이터 템플릿을 저장해야 합니다.
- 4 데이터를 가져올 방법을 지정합니다.
기존 속성을 지우고 템플릿 속성으로 바꾸기 파일의 모든 메타데이터를 XMP 파일의 메타데이터로 바꿉니다.
원본 메타데이터를 유지하지만 템플릿에 있는 일치하는 속성 바꾸기 템플릿에 다른 속성이 있는 메타데이터만 바꿉니다.
원본 메타데이터를 유지하지만 템플릿에 있는 일치하는 속성 추가 (기본값) 현재 파일에 메타데이터 값 또는 속성이 없는 경우에만 템플릿의 메타데이터를 적용합니다.
- 5 [확인]을 클릭합니다.
- 6 XMP 텍스트 파일을 찾아 [열기]를 클릭합니다.

모바일 에뮬레이터에서 Fireworks 문서 미리 보기

Device Central에서 사용 가능한 다양한 모바일 에뮬레이터로 Fireworks 문서를 미리 볼 수 있습니다. Device Central은 Fireworks에 따라 자동으로 설치됩니다.

Device Central에서 Fireworks 문서 미리 보기

- 1 Fireworks에서 미리 보려는 문서를 만듭니다. 문서를 페이지 세트로 만들어 각 페이지를 개별적으로 미리 볼 수도 있습니다.
- 2 [파일] > [Device Central에서 미리 보기]를 선택합니다.
- 3 Device Central에서 테스트 장치 패널에 나열된 다양한 장치로 문서를 미리 봅니다.
페이지의 배경색은 미리 보기 중 배경색으로 사용됩니다. 배경이 투명으로 설정되어 있으면 배경색은 미리 보기 중 흰색으로 표시됩니다.
문서를 미리 볼 때 Device Central에서 다양한 옵션을 사용합니다. 자세한 내용은 Adobe TV에서 [비디오 자습서](#)를 참조하십시오.

선택한 모바일 장치를 기반으로 Fireworks 문서 만들기

특정 모바일 장치에 대한 문서를 만드는 경우 다음 절차를 따릅니다.

- 1 [파일] > [Device Central]을 선택합니다.
- 2 Device Central 장의 테스트 장치 패널에서 Fireworks 문서를 생성할 장치를 선택합니다.
참고: Fireworks 문서 크기를 지정한 모바일 패널 크기와 약간 다르게 만들려면 [사용자 정의 크기 사용]을 선택합니다. 필요에 따라 값을 수정합니다.
- 3 [만들기]를 클릭합니다.
- 4 선택한 크기의 문서가 Fireworks에서 열립니다.

자세한 내용은 Adobe TV에서 [비디오 자습서](#)를 참조하십시오.

선택한 모바일 장치를 기반으로 Fireworks 문서 만들기

동일한 크기의 모바일 장치 세트에 대한 문서를 만드는 경우 다음 절차를 따릅니다.

- 1 [파일] > [Device Central]을 선택합니다.
- 2 Device Central 창의 테스트 장치 패널에서 Fireworks 문서를 만들 장치를 선택합니다.
- 참고:** 다른 크기의 장치를 선택할 경우 Device Central에는 유사한 크기의 장치를 포함하는 그룹이 생성됩니다. 이러한 그룹은 [일치하는 크기 미리 설정] 패널에 표시됩니다.
- 3 [일치하는 크기 미리 설정] 패널에서 Fireworks 문서를 생성할 그룹을 선택합니다.
- 4 [만들기]를 클릭합니다.
- 5 선택한 크기의 문서가 Fireworks에서 열립니다.

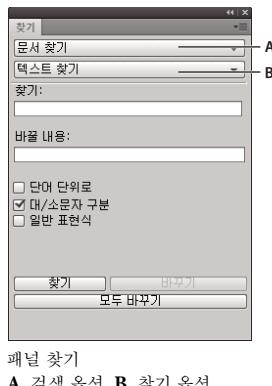
자세한 내용은 Adobe TV에서 [비디오 자습서](#)를 참조하십시오.

19장: 작업 자동화

Adobe® Fireworks®는 웹 개발에 필요한, 다양하고 시간이 많이 걸리는 드로잉, 편집 및 파일 변환 작업을 자동화하고 단순화합니다.

찾기와 바꾸기

- [찾기와 바꾸기] 기능을 사용하면 텍스트, URL, 글꼴, 색상 등의 요소를 쉽게 검색하고 바꿀 수 있습니다. [찾기와 바꾸기]로 현재 문서나 여러 파일을 검색할 수 있습니다.
- [찾기와 바꾸기]는 FreeHand® 및 Adobe Illustrator® 파일과 같이 벡터 객체를 포함하는 파일이나 Fireworks PNG 파일에서만 작동합니다.



일반 표현식 찾기와 바꾸기

다음 예에서는 일반 표현식에 대해 찾기와 바꾸기를 사용하는 방법을 보여 줍니다.

예제 1

- 1 텍스트 객체에 K2Editor를 입력합니다.
- 2 [편집] > [찾기와 바꾸기]를 선택합니다.
- 3 [일반 표현식]을 선택합니다.
- 4 [찾기]에 (\w+)Editor를 입력합니다.
- 5 [바꾸기]에 \$1Soft를 입력합니다.
- 6 [모두 바꾸기]를 클릭합니다.

단어 K2Editor가 K2Soft로 변경됩니다.

예제 2

- 1 텍스트 객체에 IndyCar=3500:WRCar=2000을 입력합니다.
- 2 [찾기와 바꾸기] 대화 상자에서 (\w{4})(\w{3})=\d+:\w+\\2=\d+\d를 검색합니다.

문자열 IndyCar=3500:WRCar=2000이 검색됩니다.

검색 소스 선택

- 1 문서를 엽니다.
- 2 다음 중 한 가지를 수행하여 [찾기] 패널을 엽니다.

- [원도우] > [찾기]를 선택합니다.
- [편집] > [찾기와 바꾸기]를 선택합니다.
- Ctrl+F(Windows) 또는 Command+F(Mac OS)를 누릅니다.

참고: 선택한 파일이 Adobe Dreamweaver® 사이트에서 체크 인되어 있거나 잠겨 있는 경우 계속 하기 전에 파일을 잠금 해제하거나 체크 아웃하라는 메시지가 표시됩니다.

- 3 [검색] 팝업 메뉴에서 검색 소스를 선택합니다.
- 4 [찾기] 팝업 메뉴에서 검색할 속성을 선택합니다. 선택한 [찾기] 속성의 옵션을 설정합니다.
- 5 [찾기와 바꾸기] 옵션을 선택합니다.

참고: 여러 파일에서 객체를 바꾸면 해당 파일들이 자동으로 저장되고 실행 취소할 수 없습니다.

여러 파일에서 찾기와 바꾸기 옵션 설정

여러 파일에서 찾기와 바꾸기 작업을 수행할 때 검색 후 열려 있는 여러 파일의 처리 방법을 지정합니다.

- 1 [찾기] 패널의 [옵션] 메뉴에서 [바꾸기 옵션]을 선택합니다.
- 2 찾기와 바꾸기 후 각 파일을 저장하고 닫으려면 [파일 저장 및 닫기]를 선택합니다.

원래 활성인 문서만 열린 상태로 남습니다.

참고: [파일 저장 및 닫기]를 사용하지 않고 많은 수의 파일을 일괄 처리하면 메모리 부족으로 인해 일괄 처리가 취소될 수 있습니다.

- 3 원본 파일 백업 옵션 선택:

백업 안함 원본 파일을 백업하지 않고 찾아서 바꿉니다. 이 경우 원본 파일이 변경된 파일로 바뀝니다.

기존 백업 덮어쓰기 찾기와 바꾸기 중 변경되는 각 파일의 백업 사본을 하나씩 만들어 저장합니다. 찾기와 바꾸기 작업을 추가로 수행할 경우 항상 백업 사본이 이전의 원본 파일로 바뀝니다. 백업 사본은 Original Files라는 하위 폴더에 저장됩니다.

증분 백업 찾기와 바꾸기 중 변경되는 파일의 모든 백업 사본을 저장합니다. 원본 파일은 현재 폴더 내의 Original Files 하위 폴더로 이동하고 각 파일 이름에 일련 번호가 추가됩니다. 찾기와 바꾸기 작업을 추가로 수행하면 원본 파일이 [원본 파일] 폴더로 복사되고 그 다음으로 높은 번호가 해당 파일 이름에 추가됩니다. 예를 들어, Drawing.png라는 파일에 대해 찾기와 바꾸기를 처음으로 수행하면 백업 파일의 이름은 Drawing-1.png가 됩니다. 찾기와 바꾸기를 두 번째로 수행하면 백업 파일의 이름은 Drawing-2.png가 되며 이후의 찾기와 바꾸기에도 이와 같은 논리가 적용됩니다.

- 4 [확인]을 클릭합니다.

텍스트 찾기 및 바꾸기

- 1 [찾기] 패널의 두 번째 팝업 메뉴에서 [텍스트 찾기]를 선택합니다.

- 2 검색할 텍스트를 입력합니다.
- 3 교체 텍스트를 입력합니다.
- 4 (선택 사항) 검색을 더 세부적으로 정의하는 옵션을 선택합니다.

글꼴 찾기 및 바꾸기

- 1 [찾기] 패널의 두 번째 팝업 메뉴에서 [글꼴 찾기]를 선택합니다.
- 2 찾을 글꼴과 글꼴 스타일을 선택합니다.
 최소 및 최대 포인트 크기로 검색을 제한할 수 있습니다.
- 3 바꿀 글꼴, 글꼴 스타일 및 포인트 크기를 지정합니다.

색상 찾기 및 바꾸기

- 1 [찾기] 패널의 두 번째 팝업 메뉴에서 [색상 찾기]를 선택합니다.
- 2 [적용] 팝업 메뉴에서 항목을 선택하여 찾은 색상을 어떻게 적용할지 지정합니다.
칠과 획 칠 색상과 획 색상을 모두 찾고 바꿉니다.
모든 속성 칠, 획 및 효과 색상을 찾고 바꿉니다.
칠 패턴 칠을 제외한 칠 색상을 찾고 바꿉니다.
획 획 색상만 찾고 바꿉니다.
효과 효과 색상만 찾고 바꿉니다.

URL 찾기와 바꾸기

- 1 [찾기] 패널의 두 번째 팝업 메뉴에서 [URL 찾기]를 선택합니다.
- 2 검색할 URL을 입력합니다.
- 3 교체 URL을 입력합니다.
- 4 (선택 사항) 검색을 더 세부적으로 정의하는 옵션을 선택합니다.

일반 표현식 검색 시 숫자나 단어의 일부를 조건부로 일치시킵니다

웹 비적합 색상 찾기 및 바꾸기

자세한 내용은 222페이지의 “[GIF, PNG, TIFF, BMP 및 PICT 파일 최적화](#)”를 참조하십시오.

Mac OS 및 Windows 플랫폼에서 모두 동일한 색상으로 나타나면 **Web-Safe** 색상입니다. 웹 비적합 색상은 웹 216 색상 팔레트에 포함되지 않는 색상입니다.

- ❖ [찾기] 패널의 [찾기] 팝업 메뉴에서 [부적합 웹216 찾기]를 선택합니다.

 [부적합 웹216 찾기]는 이미지 객체 내의 픽셀을 찾거나 바꾸지 않습니다.

일괄 처리

일괄 처리는 그래픽 파일 그룹을 자동으로 변환하는 매우 편리한 방법입니다. 다음과 같은 일괄 처리 옵션을 사용합니다.

- 선택한 여러 파일을 다른 포맷으로 변환합니다.
- 선택한 여러 파일을 다른 최적화 설정의 동일한 포맷으로 변환합니다.
- 내보낸 파일의 크기를 조절합니다.
- 텍스트, 색상, URL, 글꼴 및 부적합 웹216을 찾고 바꿉니다.
- 접두사 추가, 접미사 추가, 하위 문자열 바꾸기 및 공백 바꾸기를 조합해서 사용하여 여러 파일의 이름을 변경합니다.
- 선택한 여러 파일에 대해 명령을 수행합니다.

자세한 내용은 276페이지의 “[백업 파일 저장 위치 지정](#)”을 참조하십시오.

일괄 처리 작업 흐름

1 [파일] > [일괄 처리]를 선택하고 처리할 파일을 선택합니다.

- 파일은 여러 폴더에 있을 수 있습니다.
- 현재 열려 있는 문서를 일괄 처리에 포함할 수 있습니다.
- 파일을 추가하지 않고 나중에 사용하기 위해 일괄 처리 스크립트를 저장할 수 있습니다.

참고: 선택한 파일이 Dreamweaver 사이트에서 체크 인되어 있거나 잠겨 있는 경우 계속하기 전에 파일을 잠금 해제하거나 체크 아웃하라는 메시지가 나타납니다.

2 [일괄 처리](Windows, Mac OS) 대화 상자를 클릭하여 추가하거나 제거할 파일을 선택합니다.

추가 선택한 파일과 폴더를 일괄 처리할 파일 목록에 추가합니다. 폴더를 선택하면 폴더 내의 모든 읽기 가능한 유효한 파일이 일괄 처리에 추가됩니다.

참고: 유효한 파일은 생성되고 이름이 있고 저장된 파일입니다. 최근 파일 버전이 저장되어 있지 않으면 파일을 저장하라는 메시지가 나타납니다. 파일 저장 후 일괄 처리를 계속할 수 있습니다. 파일을 저장하지 않으면 전체 일괄 처리가 종료됩니다.

모두 추가 현재 선택한 폴더의 유효한 모든 파일을 일괄 처리할 파일 목록에 추가합니다.

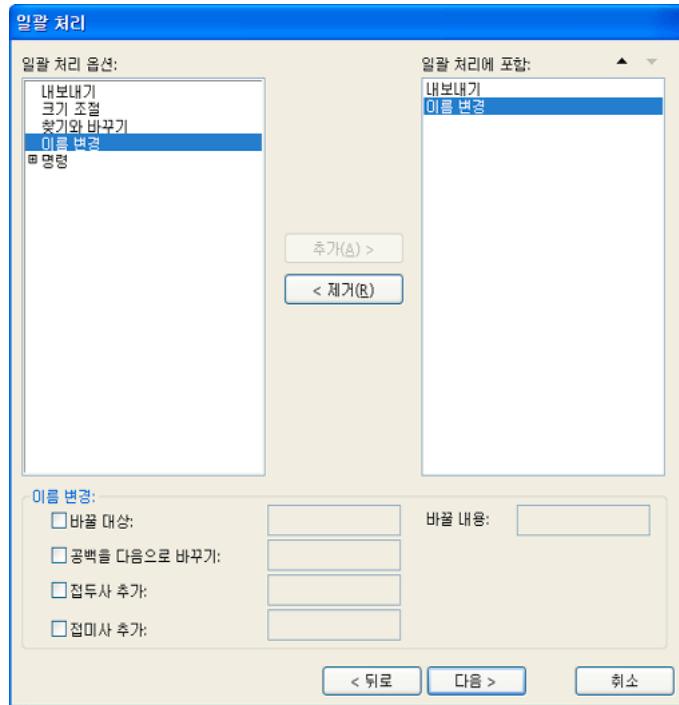
제거 선택한 파일을 일괄 처리할 파일 목록에서 제거합니다.

3 현재 열려 있는 모든 파일을 추가하려면 [현재 열린 파일 포함]을 선택합니다.

이러한 파일은 일괄 처리할 파일 목록에는 나타나지 않지만 일괄 처리 과정에 포함됩니다.

4 [다음]을 클릭한 후 다음 중 하나 또는 모두를 수행합니다.

- 일괄 처리에 작업을 추가하려면 [일괄 처리 옵션] 목록에서 작업을 선택하고 [추가]를 클릭합니다.



- 목록 순서 바꾸려면 [일괄 처리에 포함] 목록에서 작업을 선택하고 위쪽 화살표 단추와 아래쪽 화살표 단추를 클릭합니다.

참고: 내보내기와 이름 변경은 항상 마지막에 수행됩니다. 다른 작업은 나타나는 순서대로 수행됩니다.

5 작업에 대한 추가 옵션을 보려면 [일괄 처리에 포함] 목록에서 작업을 선택합니다.

6 각 추가 옵션에 대한 설정을 선택합니다. 목록에서 작업을 제거하려면 [제거]를 클릭합니다.

7 [다음]을 클릭합니다.

8 처리된 파일의 저장 옵션을 선택합니다.

백업 원본 파일에 대한 백업 옵션을 선택합니다.

스크립트 저장 나중에 사용할 수 있도록 일괄 처리 설정을 저장합니다.

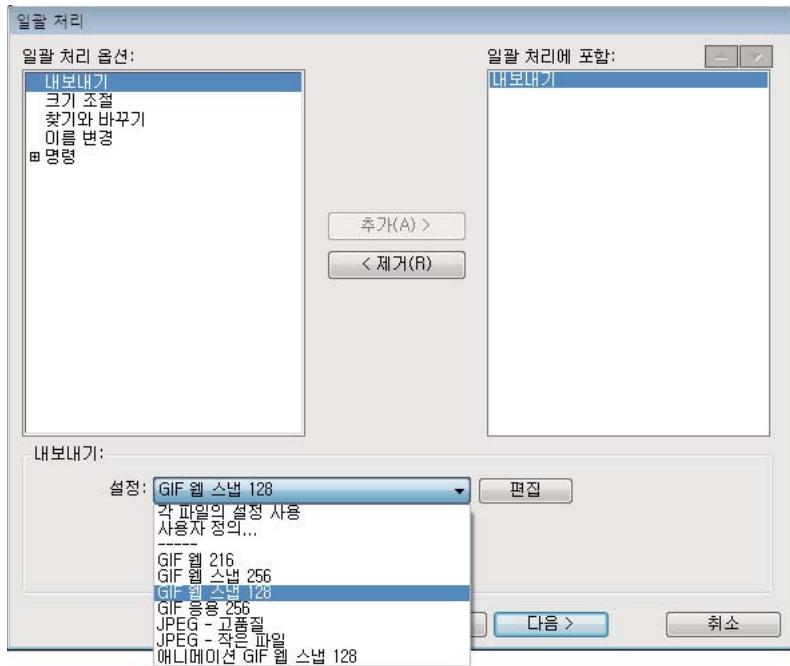
일괄 처리 출력 일괄 처리를 수행합니다.

일괄 처리가 끝났을 때 일괄 처리에 추가된 파일 중 처리되지 않은 파일이 있으면 이를 알리는 메시지가 나타납니다.

참고: 일괄 처리 과정에서 이름이 FireworksBatchLog.txt인 로그 파일이 생성됩니다. 로그 파일 위치는 다음과 같습니다.

- \Documents and Settings\<사용자 이름>\Application Data\Adobe\Fireworks CS5\FireworksBatchLog.txt(Windows XP)
- \Users\<사용자 이름>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS5\FireworksBatchLog.txt(Windows Vista)
- /Users/<사용자 이름>/Library/Application Support/Adobe/Fireworks CS5/FireworksBatchLog.txt(Mac OS)

일괄 처리 시 최적화 설정 변경



- 1 [일괄 처리 옵션] 목록에서 [내보내기]를 선택하고 [추가]를 클릭합니다.
- 2 [설정] 팝업 메뉴에서 다음 옵션 중 하나를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.
 - [각 파일의 설정 사용]을 선택하면 일괄 처리 중에 각 파일의 이전 내보내기 설정을 유지할 수 있습니다. 예를 들어, GIF 와 JPEG의 폴더를 일괄 처리하면 결과 파일도 GIF와 JPEG 포맷입니다. 각 파일을 내보낼 때 원본 팔레트 및 압축 설정이 사용됩니다.
 - [이미지 미리 보기] 대화 상자에서 설정을 변경하려면 [사용자 정의]를 선택하거나 [편집]을 클릭합니다.
 - [GIF 웹 216]이나 [JPEG - 고품질]과 같이 미리 설정된 내보내기 설정을 선택합니다. 모든 파일이 이 설정으로 변환됩니다.

일괄 처리 시 파일 이름 변경

- 1 [일괄 처리 옵션] 목록에서 [이름 변경]을 선택하고 [추가]를 클릭합니다.

- 2 [일괄 처리] 대화 상자의 아래쪽에서 [이름 변경] 옵션을 지정합니다.

바꿀 대상 각 파일 이름의 특정 문자를 사용자가 지정하는 다른 문자로 바꾸거나 삭제할 수 있습니다. 예를 들어, 이름이 Temp_123.jpg, Temp_124.jpg 및 Temp_125.jpg인 파일에서 "Temp_12"를 "Birthday"로 바꾸면 파일 이름이 Birthday3.jpg, Birthday4.jpg 및 Birthday5.jpg로 변경됩니다.

공백을 다음으로 바꾸기 각 파일 이름의 기존 공백을 사용자가 지정하는 하나 이상의 문자로 바꾸거나 모두 삭제할 수 있습니다. 예를 들어, 이름이 Pic nic.jpg와 Slap stick.jpg인 파일을 Picnic.jpg와 Slapstick.jpg 또는 Pic-nic.jpg와 Slap-stick.jpg로 변경할 수 있습니다.

접두사 추가 파일 이름의 시작 부분에 추가할 텍스트를 입력할 수 있습니다. 예를 들어, "night_"를 입력하면 Sunrise.gif 파일이 일괄 처리될 때 night_Sunrise.gif로 이름이 변경됩니다.

접미사 추가 파일 이름 끝 부분과 파일 확장자 사이에 추가할 텍스트를 입력할 수 있습니다. 예를 들어, "_day"를 입력하면 Sunset.gif 파일이 일괄 처리될 때 Sunset_day.gif로 이름이 변경됩니다.

참고: 변경한 각 파일 이름에 대해 [바꾸기], [공백을 다음으로 바꾸기], [접두사 추가] 및 [접미사 추가]를 조합해서 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 동시에 "Temp"를 "Party"로 대체하고, 공백을 모두 제거하고, 접두사와 접미사를 추가할 수 있습니다.

- 3 [다음]을 클릭하여 일괄 처리를 계속합니다.

일괄 처리 시 그래픽 크기 조절

- 1 [일괄 처리 옵션] 목록에서 [크기 조절]을 선택하고 [추가]를 클릭합니다.

- 2 [크기 조절] 팝업 메뉴에서 크기 조절 옵션을 선택합니다.

크기 조절 안함 파일을 변경하지 않고 내보냅니다.

실제 크기에 맞추기 사용자가 지정하는 정확한 폭과 높이로 이미지 크기를 조절합니다

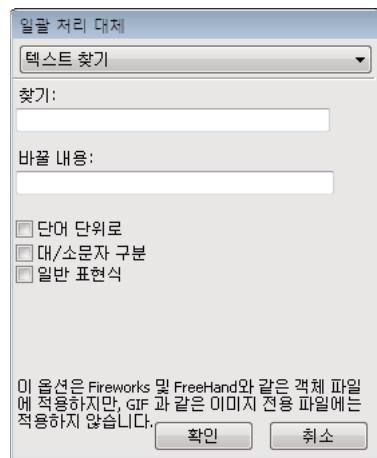
영역에 맞추기 사용자가 지정하는 최대 폭과 높이 범위에 비례적으로 이미지를 맞춥니다

 이미지 그룹을 일정한 크기의 축소판 이미지로 변환하려면 [영역에 맞추기]를 사용합니다.

백분율에 맞추기 이미지 크기를 백분율로 조절합니다

- 3 (선택 사항)[영역에 맞추기]를 선택한 경우 [대상 크기보다 큰 문서만 크기 조절] 옵션도 선택합니다.

일괄 처리 시 찾기 및 바꾸기



[일괄 처리 대체]는 Fireworks PNG, Illustrator 및 FreeHand 파일 포맷에만 영향을 줍니다. GIF와 JPEG에는 영향을 주지 않습니다.

- 1 [일괄 처리 옵션] 목록에서 [찾기와 바꾸기]를 선택하고 [추가]를 클릭합니다.
- 2 [편집]을 클릭합니다.
- 3 찾아서 바꿀 속성의 유형을 선택합니다.
- 4 [찾기] 상자에서 찾을 특정 요소를 입력하거나 선택합니다.
- 5 [바꿀 내용] 상자에서 바꿀 특정 요소를 입력하거나 선택합니다.
- 6 [확인]을 클릭하여 [찾기와 바꾸기] 설정을 저장합니다.
- 7 [다음]을 클릭하여 일괄 처리를 계속합니다.

일괄 처리 시 명령 사용

참고: Commands 폴더의 정확한 위치는 시스템마다 다릅니다. 또한 폴더를 사용자 프로파일에 대해서만 사용할 수 있도록 할지 아니면 모든 사용자에게 사용할 수 있도록 할지 여부에 따라서도 달라집니다. [명령 폴더] 폴더는 Fireworks 응용 프로그램 폴더의 [구성] 폴더와 사용자별 Fireworks 구성 폴더에 있습니다.

일괄 처리 시 JavaScript 명령 수행

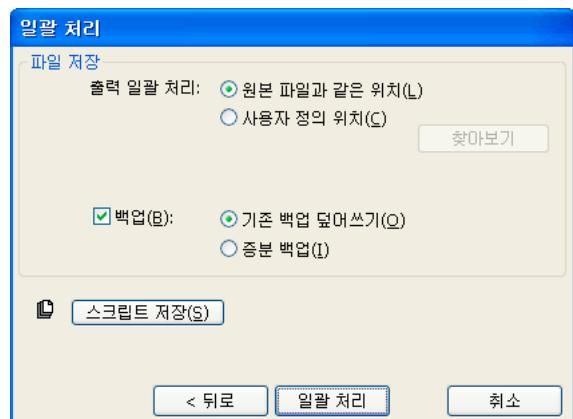
참고: 명령을 편집할 수 없습니다.

- 1 [일괄 처리 옵션] 목록의 [명령] 옵션 옆에 있는 더하기(+) 단추(Windows)나 삼각형(Mac OS)을 클릭하여 사용 가능한 명령을 표시합니다.
- 2 명령을 선택하고 [추가]를 클릭하여 [일괄 처리에 포함] 목록에 해당 명령을 추가합니다.

참고: 일부 명령은 일괄 처리 과정에서 작동하지 않습니다. 문서 내에서 객체를 선택하지 않고도 작동하는 명령을 선택해야 합니다.

백업 파일 저장 위치 지정

파일의 백업 사본은 각 원본 파일과 동일한 폴더의 Original Files 하위 폴더에 저장됩니다.



- 1 일괄 처리의 출력 위치를 선택합니다.
- 2 [백업]을 선택하여 백업 옵션을 설정합니다.
- 3 파일 백업 방법을 선택합니다.

기존 백업 덮어쓰기 이전 백업 파일을 덮어씁니다.

종분 백업 모든 백업 파일의 사본을 보존합니다. 새로운 일괄 처리를 실행하면 새 백업 사본의 파일 이름 끝에 번호가 추가됩니다.

참고: [백업]을 선택 취소하면 일괄 처리 시 파일 포맷 및 이름이 같을 경우 원본 파일을 덮어씁니다. 그러나 파일 포맷이 다를 경우 파일을 생성하며 원본 파일을 이동하거나 삭제하지 않습니다.

일괄 처리를 스크립트로 저장

스크립트를 하드 디스크의 Commands 폴더에 저장하면 Fireworks의 [명령] 메뉴에 해당 스크립트가 추가됩니다.

일괄 처리 스크립트 만들기

1 [스크립트 저장]을 클릭하여 일괄 처리 스크립트를 만듭니다.

2 스크립트의 이름과 대상을 입력합니다.

참고: 이 폴더의 정확한 위치는 다양합니다. 명령 폴더는 Fireworks 응용 프로그램 폴더의 [구성] 폴더와 사용자별 Fireworks 구성 폴더에 있습니다.

3 [저장]을 클릭합니다.

일괄 처리 스크립트 실행

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- Fireworks에서 [명령] > [스크립트 실행]을 선택합니다.
- Fireworks 외부에서 하드 디스크에 있는 스크립트 파일 이름을 두 번 클릭합니다.

2 스크립트를 선택하고 [열기]를 클릭합니다.

자주 사용하는 스크립트 드래그 앤 드롭

1 스크립트를 저장합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 스크립트 파일 아이콘을 Fireworks 바탕 스크린 아이콘으로 드래그합니다.
- 스크립트 파일 아이콘을 열려 있는 Fireworks 문서로 드래그합니다.

참고: 여러 스크립트 파일과 여러 그래픽 파일을 Fireworks로 드래그하면 각 스크립트에 대해 한 번씩 그래픽 파일이 여러 번 처리됩니다.

Fireworks 확장

Extension은 Fireworks의 기능에 추가되는 명령 스크립트, 명령 폐널, 라이브러리, 필터, 폐널, 텍스처 또는 자동 모양입니다. Fireworks와 함께 제공되는 Adobe Extension Manager를 사용하여 Extension을 쉽게 설치, 관리 및 삭제할 수 있습니다. 기본 Extension 모음이 [명령] 메뉴에 나타납니다.

JavaScript에 익숙한 경우에는 Fireworks Extension을 직접 만들 수 있습니다. 또한 Fireworks의 제품 간 통신 구조를 사용하여 ™ 및 C++ 응용 프로그램에서 Fireworks를 제어할 수 있습니다. 자세한 내용은 [Extending Fireworks](영문) 도움말을 참조하십시오.

Extension을 설치하거나 만들 때는 다음을 참조하십시오.

- Extension을 설치하거나 사용자 정의 명령을 만들면 [명령] 메뉴에 해당 명령이 추가됩니다.
- 타사 Extension은 Fireworks 응용 프로그램 폴더에 있는 [구성] 폴더의 하위 폴더에 저장됩니다.
- 명령을 [명령 폐널] 폴더에 SWF 파일로 저장하면 [인도우] 메뉴에서 폐널로 사용할 수 있습니다.
- [작업 내역] 폐널을 사용하여 만들고 저장한 명령은 사용자의 [명령] 폴더에 저장됩니다.
- Fireworks 확장에 대한 자세한 내용은 Extension Manager 도움말을 참조하고 www.adobe.com/go/learn_fw_exchange_kr의 Fireworks Exchange를 방문하십시오.

Fireworks 내에서 Extension Manager 열기

- ❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.
 - [명령] > [Extension 관리]를 선택합니다.
 - [도움말] > [Extension 관리]를 선택합니다.

에셋에 대한 MXP 파일 만들기

- 1 MXI 파일을 만듭니다. Adobe Extension Manager CS5 폴더의 MXI 파일 복사본을 템플릿으로 사용할 수 있습니다. 샘플 MXI 파일은 Adobe Fireworks CS5를 설치한 위치의 Configuration 폴더에서 MXI 파일을 보십시오.
- 2 <files> 태그에서 다음을 수행합니다.
 - a <filename> 속성에서 로컬로 존재하고 MXP에 패키지로 포함되어야 하는 파일의 이름을 지정합니다.
 - b <destination> 속성에서는 사용자 시스템에서 파일을 설치할 위치를 지정합니다.
- 3 [명령] > [Extension 관리]를 선택합니다.
- 4 Adobe Extension Manager에서 [파일] > [패키지 MXP 확장]을 선택합니다.
- 5 MXI 파일을 선택합니다.
- 6 MXP 파일의 위치를 지정합니다.
- 7 지정한 위치에서 만든 MXP 파일을 두 번 클릭합니다. MXI 파일에 설명된 파일이 파일에 지정된 위치에 추가됩니다.

예를 들어 STL 파일 집합을 Fireworks에 추가하려면 MXI 파일에서 STL 파일의 위치를 \$Fireworks\First Run\Styles로 지정합니다. MXI 파일을 사용하여 만든 MXP 파일을 실행하면 STL 파일이 이 위치에 설치됩니다. 응용 프로그램을 닫았다가 다시 연 후 [스타일] 패널을 사용하여 스타일에 액세스할 수 있습니다.

스크립팅

작업 내역 패널을 사용한 스크립팅

[작업 내역] 패널에는 Fireworks에서 작업하는 동안 수행한 단계의 목록이 기록됩니다. 각 단계는 [작업 내역] 패널에서 가장 최근 것부터 별도의 줄에 저장됩니다. 기본적으로 [작업 내역] 패널에는 20단계가 기록됩니다. 그러나 언제든지 이 값을 변경할 수 있습니다.

[작업 내역] 패널에서 단계 그룹을 다시 사용할 수 있는 명령으로 저장할 수 있습니다. 저장된 명령은 특정 문서로 실행이 제한되지 않기 때문에 모든 Fireworks 문서에서 사용할 수 있습니다.

저장된 명령은 사용자별 Fireworks 구성 폴더의 [명령] 폴더에 JSF 파일로 저장됩니다.

[작업 내역] 패널에서 기록된 명령이나 선택한 액션을 언제든지 실행할 수 있습니다.

재사용을 위해 단계를 명령으로 저장

- 1 명령으로 저장할 단계를 선택합니다.
 - 명령으로 저장할 일련의 단계를 선택하려면 한 단계를 클릭하고 다른 단계를 Shift 키를 누른 상태에서 클릭합니다.
 - 인접하지 않은 단계를 선택하려면 Ctrl 키를 누른 상태에서 클릭(Windows)하거나 Command 키를 누른 상태에서 클릭(Mac OS)합니다.
- 2 [작업 내역] 패널의 아래쪽에 있는 [명령으로 단계 저장] 단추를 클릭합니다.
- 3 명령 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

단계 실행 취소 또는 재실행

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [작업 내역] 패널에서 실행 취소 또는 재실행하려는 마지막 단계에 도달할 때까지 실행 취소 마커를 위로 드래그합니다.
- [작업 내역] 패널의 왼쪽에 있는 실행 취소 마커 트랙을 따라 클릭합니다.

참고: 실행 취소한 단계는 [작업 내역] 패널에 회색으로 강조 표시되어 남습니다.

[작업 내역] 패널에 기록되는 단계 수 변경

1 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Fireworks] > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.

2 [실행 취소 단계]에서 값을 변경합니다.

참고: 추가 단계에는 컴퓨터 메모리가 더 필요합니다.

모든 단계 지우기

❖ [작업 내역] 패널의 [옵션] 메뉴에서 [작업 내역 지우기]를 선택합니다.

단계를 지우면 메모리와 디스크 공간이 비워집니다. 지운 단계에서 편집을 실행 취소할 수 없습니다.

저장된 명령 실행하기

1 필요한 경우 하나 이상의 객체를 선택합니다.

2 [명령] 메뉴에서 명령을 선택합니다.

선택한 단계 재실행

1 하나 이상의 객체를 선택합니다.

2 [작업 내역] 패널에서 단계를 선택합니다.

3 작업 내역 패널의 아래쪽에 있는 [재생] 단추를 클릭합니다.

X로 표시된 단계는 반복하거나 실행할 수 없습니다. 구분선은 다른 객체가 선택되었음을 나타냅니다. 단계에서 생성한 명령 중간에 구분선이 있으면 예측할 수 없는 결과가 나타날 수 있습니다.

선택한 단계를 여러 문서의 객체에 적용

1 일련의 단계를 선택합니다.

2 [클립보드로 단계 복사] 단추를 클릭합니다.

3 임의의 Fireworks 문서에서 하나 이상의 객체를 선택합니다.

4 [편집] > [붙여넣기]를 선택합니다.

마지막 단계 반복

❖ [편집] > [명령 스크립트 반복]을 선택합니다.

JavaScript를 사용한 스크립팅

Fireworks 내에서 실행할 JavaScript를 텍스트 편집기에서 직접 작성하여 지루한 몇 가지 반복 작업을 줄일 수 있습니다. JavaScript를 통해 Fireworks의 거의 모든 명령이나 설정을 제어할 수 있습니다. Dreamweaver에서도 JavaScript가 사용되므로 Dreamweaver 내에서 Fireworks를 제어하는 스크립트를 작성할 수 있습니다.

JavaScript API에 대한 설명서는 [Extending Fireworks](#)(영문)를 참조하십시오.

Flash로 명령 및 패널 만들기

Fireworks 명령이나 패널을 직접 만들려면 Adobe Flash®를 사용하여 JavaScript 코드가 포함된 SWF 무비를 만듭니다. 명령으로 사용되는 무비를 하드 디스크의 [명령] 폴더에 저장합니다. 패널로 사용되는 무비는 [명령 패널] 폴더에 저장합니다(예: [정렬] 패널).

참고: 이러한 폴더의 정확한 위치는 다양합니다. [명령] 및 [명령 패널] 폴더는 Fireworks 응용 프로그램의 [구성] 폴더 및 사용자별 Fireworks 구성 폴더에 있습니다.

명령 관리

참고: Fireworks의 [저장된 명령 관리] 옵션을 사용하여 만드는 모든 명령을 삭제하거나 이름을 변경할 수 있습니다. Fireworks 와 함께 설치되거나 Adobe Exchange 웹 사이트에서 다운로드하여 설치한 기타 명령과 Extension을 관리하려면 Extension Manager를 사용합니다.

만든 사용자 정의 명령의 이름 변경

- 1 [명령] > [저장된 명령 관리]를 선택하고 명령을 선택합니다.
- 2 [이름 변경]을 클릭하고 새 이름을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.

만든 사용자 정의 명령 삭제

- ❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.
- Fireworks에서 [명령] > [저장된 명령 관리]를 선택합니다. 그런 다음 명령을 선택하고 [삭제]를 클릭합니다.
 - 하드 디스크에 있는 사용자별 Fireworks 구성 폴더의 [명령] 폴더에서 명령에 해당하는 JSF 파일을 삭제합니다.

참고: Fireworks와 함께 제공되거나 Adobe Exchange에서 다운로드한 명령을 삭제하거나 이름을 변경하려면 Extension Manager를 엽니다.

JavaScript를 사용하여 명령 편집

명령 스크립트는 JavaScript로 저장되며 모든 텍스트 편집기에서 편집할 수 있습니다.

- 1 바탕 스크린에서 하드 디스크의 해당 Commands 또는 Command Panels 폴더를 찾습니다.
- 2 텍스트 편집기에서 스크립트 파일을 열고 JavaScript 코드를 수정합니다.
- 3 스크립트를 저장한 후 닫습니다.

JavaScript를 사용하여 [작업 내역] 패널에서 선택한 액션 편집

- 1 Fireworks의 [작업 내역] 패널에서 일련의 단계를 선택합니다.
- 2 [작업 내역] 패널의 아래쪽에 있는 [클립보드로 단계 복사] 단추를 클릭합니다.
- 3 텍스트 편집 응용 프로그램에서 새 문서를 만듭니다.
- 4 새 텍스트 문서에 단계를 붙여넣고 필요에 따라 수정합니다.
- 5 스크립트를 저장한 후 닫습니다.
- 6 스크립트를 하드 디스크의 Commands 폴더로 복사합니다.
 - [명령] 폴더 또는 [작업 내역] 패널에 직접 저장된 명령은 곧바로 명령 메뉴에 나타납니다.
 - [명령 패널] 폴더에 저장된 명령은 Fireworks를 다시 시작해야 [윈도우] 메뉴에서 사용할 수 있습니다.

20장: 환경 설정 및 키보드 단축키

Fireworks 기본 설정을 사용하면 사용자 인터페이스의 일반적인 모양을 조절할 수 있을 뿐 아니라 편집 및 풀더 사용 부분도 사용자 정의할 수 있습니다. 그 외에도 키보드 단축키를 사용자 정의할 수 있습니다.

환경 설정 설정

- 1 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Fireworks] > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.
- 2 수정할 환경 설정 범주를 선택합니다.
- 3 변경한 후 [확인]을 클릭합니다.

일반 환경 설정

문서 옵션 응용 프로그램을 직접 작업 공간에 열려면 [시작 페이지 표시]를 선택 취소합니다. 객체 크기를 조절할 때 획과 효과의 크기를 유지하려면 [획 및 효과 크기 조절]을 선택 취소합니다.

파일 저장: 미리 보기 아이콘 추가(Mac OS에만 해당) 하드 디스크에 있는 Fireworks PNG 파일의 축소판을 표시하거나 숨깁니다. Fireworks PNG 파일에 사용되는 기존의 Fireworks 아이콘을 표시하려면 이 옵션을 선택 취소합니다. 변경 사항은 파일을 저장한 후에 적용됩니다.

최대 축소 횟수 실행 취소/재실행 단계를 0에서 1009 사이의 수로 설정합니다. 이 설정은 [편집] > [실행 취소] 명령과 [작업 내역] 패널 모두에 적용됩니다. 큰 수를 설정하면 필요한 메모리의 양이 커질 수 있습니다.

보간 이미지의 크기를 조절할 때 픽셀을 보간하기 위해 Fireworks에서 사용하는 다음 네 가지의 크기 조절 방식 중 하나를 선택합니다.

- 쌍입방 보간 방식은 기본값으로 대부분의 경우 가장 선명한 고급 품질을 제공합니다.
- 쌍선형 보간 방식은 쌍입방 보간 방식만큼 선명하지는 않지만 부드럽게 보간 방식보다는 선명한 결과를 제공합니다.
- Fireworks 1에서 사용된 부드럽게 보간 방식은 부드러운 흐림을 주며 선명한 세부 사항을 제거합니다. 다른 방법을 사용했을 때 부자연스러운 효과가 나타나는 경우에 유용합니다.
- 최단입점 보간 방식을 사용하면 가장자리가 불규칙해지며 흐림 효과가 없는 선명한 대비가 나타납니다. 효과는 이미지를 확대 또는 축소하는 경우와 비슷합니다.

색상 기본값 브러시 획, 칠, 강조 패스의 기본 색상을 선택합니다. [획] 및 [칠] 옵션은 [도구] 패널의 색상을 자동으로 변경하지 않습니다. 이 옵션을 사용하면 [도구] 패널의 기본 색상을 변경할 수 있습니다.

작업 공간 도킹된 패널이 해당 패널로부터 멀리 떨어진 곳을 클릭했을 때 자동으로 축소되게 하려면 [자동 축소 아이콘 패널]을 선택합니다.

편집 환경 설정

편집 환경 설정을 사용하면 비트맵 객체의 포인터 모양과 시각적 신호를 조절할 수 있습니다.

자를 때 객체 삭제 문서를 자르거나 캔버스 크기를 조절할 때 선택 영역 경계선 외부의 픽셀이나 객체를 영구적으로 삭제합니다. 이 옵션은 비트맵 객체에만 유효합니다.

선택 윤곽 변환 시 패스 삭제 선택 윤곽으로 변환된 패스를 영구적으로 삭제합니다.

브러시 크기의 패인트 커서 표시 도구 포인터의 크기와 모양을 설정합니다. 브러시의 끝 크기가 크고 끝이 여러 개인 경우 십자형 포인터가 기본적으로 사용됩니다. 이 옵션과 [정밀 커서]를 선택 취소하면 도구 아이콘 포인터가 표시됩니다.

정밀 커서 도구 아이콘 포인터를 십자선 포인터로 바꿉니다.

"**가장자리 가리기**" 끝 선택물이 변경될 때 [가장자리 가리기]를 해제합니다.

펜 미리보기 표시 [펜] 도구를 사용하여 클릭할 때 생성될 다음 패스 선분의 미리 보기를 제공합니다.

단색 점 표시 선택한 점을 흐리게 표시 하며 선택하지 않은 점을 단색으로 표시합니다.

마우스 강조 표시 현재 마우스 클릭으로 선택되는 항목을 강조합니다.

드래그 미리보기 드래그하면 새 객체의 위치에 대한 미리보기가 나타납니다.

휠 핸들 표시 스크린의 휠 편집을 허용합니다.

거리 선택 객체를 선택하기 위해 필요한 포인터와 객체 사이의 거리(1-10픽셀)를 지정할 수 있습니다.

9슬라이스 크기 조절 옵션 9슬라이스 크기 조절 도구를 사용하면 모양을 그룹 해제할 것인지 묻는 대화 상자를 생략하고 자동 모양을 자동으로 그룹 해제합니다.

안내선 및 격자 환경 설정

색상 상자 마우스로 클릭하면 색상을 선택하거나 16진수 값을 입력할 수 있는 팝업 윈도우가 표시됩니다.

표시 캔버스에 안내선이나 격자를 표시합니다.

스냅 객체를 안내선이나 격자선에 스냅합니다.

잠금 객체를 편집하는 동안 실수로 움직이지 않도록 전에 배치해 둔 안내선을 현재 위치에 잠금니다.

스냅 거리 객체가 격자나 안내선에 스냅하기 위해 필요한, 격자나 안내선과 객체 사이의 거리(1-10픽셀)를 지정할 수 있습니다.

스냅 거리는 [격자에 스냅 적용] 또는 [안내선에 스냅 적용]이 선택된 경우에 작동합니다.

격자 설정 그리드 셀의 크기를 픽셀 단위로 변경합니다. 수평 및 수직 간격 상자에 값을 입력합니다.

문자 환경 설정

줄 간격, 기준선 이동 관련된 키보드 단축키의 증분 값을 변경합니다.

 문자 관련 단축키의 전체 목록을 만들려면 286페이지의 "현재 단축키 세트에 대한 참조 시트 만들기"를 참조하십시오.

영어로 글꼴 이름 표시 글꼴 메뉴에서 아시아어 문자를 대체합니다.

참고: 이 변경 사항은 Fireworks를 다시 시작한 후에 적용됩니다.

글꼴 미리 보기 크기 메뉴에 있는 글꼴 예의 크기를 포인트 단위로 지정합니다.

최근 사용한 글꼴 수 글꼴 메뉴에서 구분선 위에 나열되는 최근 사용 글꼴의 최대 수를 결정합니다.

참고: 이 변경 사항은 Fireworks를 다시 시작한 후에 적용됩니다.

기본 글꼴 문서에서 시스템에 없는 글꼴을 대체하는 글꼴을 지정합니다.

Photoshop 가져오기 및 열기 환경 설정

이 환경 설정은 Photoshop 파일을 가져오거나 열 때 Fireworks의 동작을 결정합니다. 자세한 내용은 258페이지의 "Photoshop 사용"을 참조하십시오.

가져오기 대화 상자 표시 [파일] > [가져오기] 명령을 사용하여 PSD 파일을 가져올 때 옵션을 표시합니다.

[열기] 대화 상자 표시 Fireworks로 PSD 파일을 드래그하거나 [파일] > [열기] 명령을 사용할 때 옵션을 표시합니다.

상태 간 레이어 공유 가져온 각 레이어를 Fireworks 파일에 있는 모든 상태에 추가합니다. 이 옵션을 선택 취소하면 Fireworks에서 각 레이어를 개별 상태에 추가합니다. 애니메이션으로 사용할 파일을 가져올 때 유용합니다.

편집 가능한 효과가 있는 비트맵 이미지 가져올 때 비트맵 이미지의 효과를 편집할 수 있습니다. 비트맵 이미지를 편집할 수 없습니다.

병합된 비트맵 이미지 비트맵 이미지와 효과를 편집할 수 없는 병합된 이미지로 가져옵니다.

편집 가능한 텍스트 텍스트 레이어를 편집 가능한 텍스트로 가져옵니다. 취소선, 위첨자, 아래첨자 및 자동 하이픈 넣기 등과 같은 텍스트 포맷을 Fireworks에서 변경할 수 없습니다. 또한 원본 텍스트의 합자를 분리할 수 없습니다.

병합된 비트맵 이미지 텍스트 레이어를 편집할 수 없는 병합된 이미지로 가져옵니다.

편집 가능한 패스 및 효과 모양 레이어 및 관련 효과를 편집할 수 있습니다.

병합된 비트맵 이미지 모양 레이어를 편집할 수 없는 병합된 이미지로 가져옵니다.

편집 가능한 효과가 있는 병합된 비트맵 이미지 모양 레이어를 병합된 이미지로 가져오지만 연관된 효과의 편집을 허용합니다.

레이어 효과 Photoshop 라이브 효과를 비슷한 Fireworks 필터로 대체합니다.

패스 마스크 오려내기 클리핑 마스크를 래스터화 및 제거하여 모양을 유지합니다. 이 마스크를 Fireworks에서 편집하려면 이 옵션을 선택 취소합니다. 하지만 모양은 Photoshop에서의 모양과 다릅니다.

실행 및 편집 환경 설정

실행 및 편집 환경 설정을 사용하면 외부 응용 프로그램이 Fireworks에서 그래픽을 실행 및 편집하는 방법을 조절할 수 있습니다.

1 다음 팝업 메뉴 중 하나를 선택합니다.

외부 응용 프로그램에서 편집할 때 Fireworks를 사용하여 다른 응용 프로그램 내에서 이미지를 편집할 때 원본 Fireworks PNG 파일을 열 것인지 여부를 결정합니다.

외부 응용 프로그램에서 최적화할 때 그래픽을 최적화할 때 원본 Fireworks PNG 파일을 열 것인지 여부를 결정합니다. Director에는 이 설정이 적용되지 않습니다. Fireworks에서 이 환경 설정을 다르게 설정했을지라도 Director의 경우 사용자에게 묻지 않고 PNG 소스를 그래픽을 자동으로 열어 최적화합니다.

2 외부 응용 프로그램에 있는 Fireworks 이미지를 편집하는 방법을 지정합니다.

소스 PNG 항상 사용 배치된 이미지의 소스로 디자인 노트에 정의된 Fireworks PNG 파일을 자동으로 엽니다. PNG 소스 및 해당되는 삽입된 이미지가 모두 업데이트됩니다.

소스 PNG 항상 사용 안 함 소스 PNG 파일의 존재 여부에 관계 없이 배치된 Fireworks 이미지를 자동으로 엽니다. 배치된 이미지만 업데이트됩니다.

실행할 때 묻기 소스 PNG 파일을 열 것인지 여부를 매번 지정할 수 있습니다. 배치된 이미지를 편집하거나 최적화할 때 실행 및 편집 옵션을 지정할 수 있는 메시지가 표시됩니다. 여기에서 전체적으로 적용되는 실행 및 편집 환경 설정을 지정할 수도 있습니다.

플러그인 환경 설정

이 환경 설정을 사용하면 추가 Adobe Photoshop 플러그인, 텍스처 파일 및 패턴 파일에 액세스할 수 있습니다. 대상 폴더는 하드 디스크, CD-ROM, 외부 하드 드라이브 또는 네트워크 볼륨에 있을 수 있습니다.

Photoshop 플러그인은 Fireworks [필터] 메뉴와 속성 관리자의 [효과 추가] 메뉴에 나타납니다. PNG, JPEG 및 GIF 파일로 저장된 텍스처나 패턴은 속성 관리자의 패턴 및 텍스처 팝업 메뉴에서 옵션으로 나타납니다.

텍스처와 패턴에 대한 자세한 내용은 118페이지의 “[획 또는 칠에 텍스처 추가](#)”를 참조하십시오.

기본 환경 설정 복구

참고: 기본 환경 설정을 복구하면 모든 사용자 정의 설정이 제거되고 Fireworks가 원래의 구성으로 복구됩니다.

- 1 Fireworks를 종료합니다.
- 2 하드 디스크에서 Fireworks Preferences 파일을 찾아 삭제합니다.
이 파일의 정확한 위치는 시스템마다 다릅니다. 287페이지의 “[Fireworks 환경 설정 파일의 위치](#)” 참조
- 3 Fireworks를 다시 시작합니다.
다음에 Fireworks를 실행하면 새 환경 설정 파일이 만들어집니다.

키보드 단축키 선택 및 사용자 정의

Fireworks에서는 키보드 단축키를 사용하여 메뉴 명령을 선택하고, 도구 패널에서 도구를 선택하고, 메뉴 명령에 없는 기타 작업을 신속하게 수행할 수 있습니다. Adobe FreeHand, Adobe Illustrator, Photoshop과 같은 다른 응용 프로그램 또는 다른 표준을 사용하는 제품의 단축키를 사용하는 데 익숙해진 경우 선호하는 단축키 설정으로 전환할 수 있습니다.

단축키 설정 선택

- 1 [편집] > [키보드 단축키](Windows) 또는 [Fireworks] > [키보드 단축키](Mac OS)를 선택합니다.
- 2 [현재 설정] 팝업 메뉴에서 단축키 설정을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

사용자 정의 단축키 및 예비 단축키 만들기

미리 설치된 설정에서 사용자 정의 키보드 단축키를 만들 수 있으며 한 액션을 수행할 수 있는 여러 방법이 포함된 예비 단축키를 만들 수 있습니다.

메뉴 명령을 제외하고 키보드 단축키에는 Ctrl, Shift, Alt(Windows) 또는 Command, Shift, Option, Control(Mac OS) 등의 수정자 키가 포함될 수 없습니다. 한 문자나 숫자 키로만 구성되어 있어야 합니다.

- 1 [편집] > [키보드 단축키](Windows) 또는 [Fireworks] > [키보드 단축키](Mac OS)를 선택합니다.
- 2 [설정 복제] 단추를 클릭합니다.
- 3 사용자 정의 설정의 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.
- 4 [명령] 목록에서 해당되는 단축키 범주를 선택합니다.
 - 메뉴 명령 메뉴 모음을 통해 액세스되는 모든 명령
 - 도구 [도구] 패널에 있는 모든 도구
 - 기타 일련의 미리 정의된 액션
- 5 [명령] 목록에서 단축키를 수정할 명령을 선택합니다.
- 6 [키 설정] 텍스트 상자 안을 클릭한 다음 키보드의 새 단축키로 사용할 키를 누릅니다.
- 7 단축키 목록에 예비 단축키를 추가하려면 [새 단축키 추가](+) 단추를 클릭합니다. 또는 [바꾸기]를 클릭하여 선택된 단축키를 대체합니다.

사용자 정의 단축키 및 단축키 설정 삭제

사용자 정의 단축키 설정 삭제

- 1 [편집] > [키보드 단축키](Windows) 또는 [Fireworks] > [키보드 단축키](Mac OS)를 선택합니다.
- 2 [설정 삭제] 단추를 클릭합니다(휴지통 아이콘).
- 3 단축키 설정을 선택합니다.
- 4 [삭제] 단추를 클릭합니다.

사용자 정의 단축키 삭제

- 1 [명령] 목록에서 명령을 선택합니다.
- 2 [단축키] 목록에서 사용자 정의 단축키를 선택합니다.
- 3 [선택된 단축키 삭제](-) 단추를 클릭합니다.

현재 단축키 세트에 대한 참조 시트 만들기

참조 시트는 HTML 표 형식에 저장된 현재 단축키 설정의 기록입니다. 참조 시트는 웹 브라우저에서 보거나 인쇄할 수 있습니다.

참고: Fireworks에서 내보낸 참조 시트는 UTF-8 인코딩입니다.

- 1 [편집] > [키보드 단축키](Windows) 또는 [Fireworks] > [키보드 단축키](Mac OS)를 선택합니다.
- 2 [현재 설정] 텍스트 상자 옆에 있는 [설정을 HTML로 내보내기] 단추를 클릭합니다.
- 3 참조 시트 이름을 입력하고 파일 위치를 선택합니다.
- 4 [저장]을 클릭합니다.

구성 파일 작업

사용자별 구성 파일을 사용하면 다른 사용자의 Fireworks 구성에 영향을 주지 않고 스타일, 키보드 단축키 및 명령과 같은 Fireworks 기능을 사용자 정의할 수 있습니다.

Fireworks에서는 마스터 구성 파일도 설치합니다.

참고: 구성 파일을 보려면 [폴더 보기] 옵션이 모든 파일과 폴더를 표시하도록 설정되어 있는지 확인하십시오. 일부 시스템의 경우 폴더에서 [파일 표시]를 클릭해야 폴더의 내용을 표시할 수 있습니다. 모든 파일 및 폴더 보기에 대한 자세한 정보는 Windows 도움말을 참조하십시오.

사용자 구성 파일

Fireworks는 사용자별로 고유한 구성 파일 세트를 만듭니다. 파일은 사용자별 Application Data 폴더(Windows) 또는 Application Support 폴더(Mac OS)의 Adobe/Fireworks CS5 폴더에 저장됩니다. 이 폴더의 위치는 사용하는 운영 체제에 따라 다르며 다중 사용자 시스템을 사용하는지 또는 단일 사용자 시스템을 사용하는지에 따라서도 다릅니다. 이 폴더를 찾는 방법에 대한 자세한 내용은 운영 체제 설명서를 참조하십시오.

참고: 일부 시스템 폴더의 이름은 로컬라이즈 및 사용자 정의된 시스템에 따라 다를 수 있습니다.

모든 사용자에게 적용되는 마스터 구성 파일

마스터 구성 파일에는 모든 사용자에게 적용되는 Fireworks의 기본 설정이 들어 있습니다. 이 설정은 하드 디스크의 Fireworks 설치 위치인 Fireworks 응용 프로그램 폴더에 있습니다.

참고: Mac OS 사용자라면 이미 Apple의 패키지 개념에 익숙할 것입니다.

다중 사용자 시스템의 경우에는 모든 파일에 액세스할 수 있는 사용자가 많지 않기 때문에 대부분의 설정을 저장할 때 마스터 구성 파일이 아닌 사용자별 구성 파일에서 변경됩니다.

관리자 레벨의 액세스 권한을 가진 사용자는 마스터 구성 파일을 수정하여 모든 사용자용으로 기능을 사용자 정의할 수 있습니다.

모든 사용자용으로 마스터 구성 설정 저장

❖ Fireworks 응용 프로그램 폴더 내의 적절한 위치에 파일의 사본을 저장하거나 드래그합니다.

Fireworks 환경 설정 파일의 위치

Fireworks 환경 설정은 Fireworks CS5 Preferences.txt(Windows) 또는 Fireworks CS5 Preferences(Mac OS)라는 파일에 저장됩니다. 이 파일의 위치는 운영 체제에 따라 다릅니다.

- Windows에서 환경 설정은 사용자별 Fireworks 구성 폴더에 있습니다.
- Mac OS에서 환경 설정은 사용자 폴더의 Library/Preferences 폴더에 있습니다. Mac OS 사용자 폴더 찾기에 대한 자세한 내용은 Apple 도움말을 참조하십시오.

참고: Mac OS에서는 대부분의 Fireworks 사용자별 구성 파일이 사용자별 Application Support 폴더에 저장됩니다. Fireworks CS5 Preferences 파일은 예외입니다.

Fireworks 재설치

Fireworks를 제거하거나 재설치할 때 대부분의 시스템에서 사용자별 구성 파일이 그대로 유지됩니다. 기본 설정을 사용하여 Fireworks를 다시 설치하려는 경우 다시 설치하기 전에 사용자별 구성 파일을 수동으로 삭제해야 합니다.

제거 처리를 수행하는 동안 환경 설정과 사용자별 구성 파일을 제거하도록 선택한 경우 해당 파일이 시스템의 모든 사용자에 대해 제거됩니다.

패키지 내용 보기(Mac OS에만 해당)

Mac OS에서는 Fireworks가 응용 프로그램 패키지라는 독립된 포맷으로 설치됩니다. 응용 프로그램 패키지는 Fireworks와 함께 제공되는 모든 기본 구성 파일과 Fireworks 응용 프로그램 파일이 저장되는 곳입니다. 기본적으로 패키지 내용은 숨겨져 있습니다.

- 1 하드 디스크에서 Fireworks를 설치한 위치를 찾습니다.
- 2 Control 키를 누른 상태에서 Fireworks CS5 아이콘을 클릭하고 [패키지 내용 표시]를 선택합니다.