

Adobe ImageReady 7.0

ImageReady 7.0 가이드북

Copyright © Digital Design 1999-2002

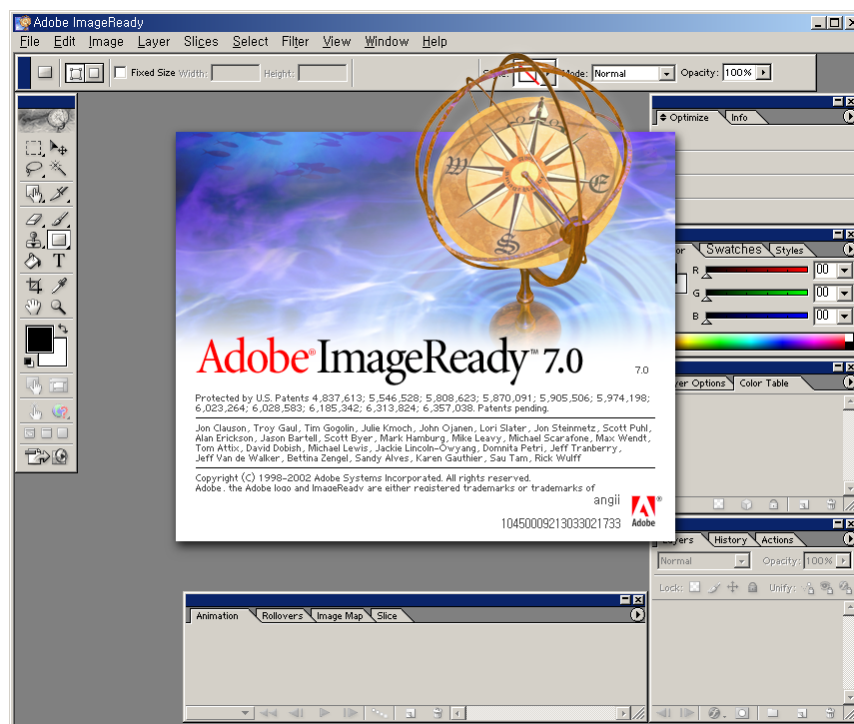
이 문서의 저작권은 디지털디자인에게 있습니다. 이 문서의 일부 및 전체를
디지털디자인과 협의하지 않은 채 다른 매체로의 출판, 복사, 배포, 교육할 수
없습니다.

디지털디자인 <http://www.ddcom.co.kr> webmaster@ddcom.co.kr
서울시 강남구 역삼동 707-1 두꺼비 빌딩 1102호
02-538-0183 / 02-538-0184

1장 Adobe ImageReady 7.0

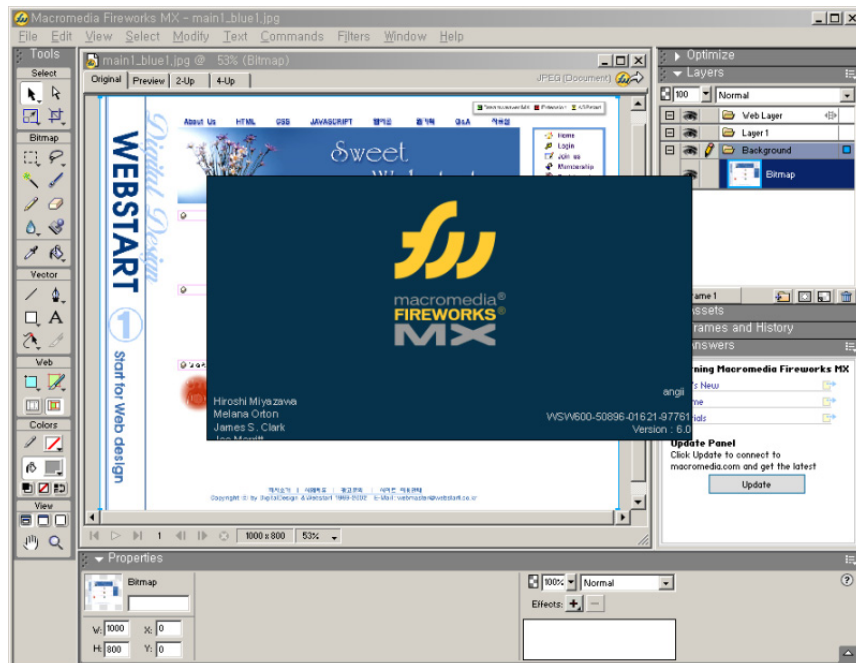
1. 이미지레디(ImageReady)란?

이미지레디는 포토샵에서 제공되지 않는 웹 디자인 부분의 기능을 보완하기 위해 만들어진 별도의 프로그램으로 포토샵 5.5부터 연결 프로그램으로 사용되고 있습니다. 이는 컴퓨터 그래픽이 더 이상 인쇄와 영상의 전유물이 아니라는 것을 말해주고 있습니다.

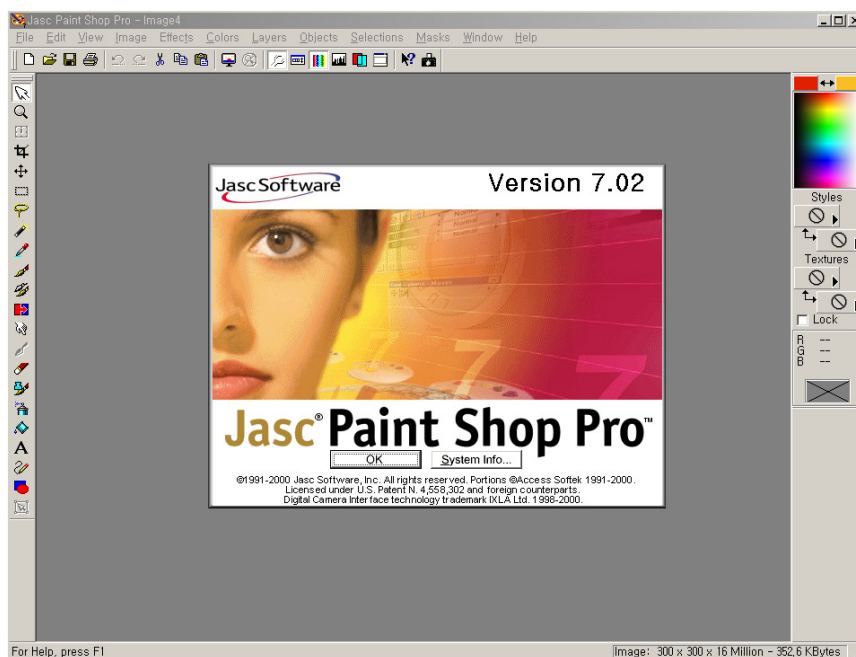


이미지레디의 탄생 배경을 조금 알아보고 가겠습니다. 현재 포토샵은 컴퓨터 그래픽을 이용한 인쇄, 출력 분야에서 거의 독보적인 자리를 차지하고 있습니다. 하지만, 웹에서는 상황이 조금 다릅니다. 웹에서 사용할 이미지를 제작하기 위해 포토샵을 사용한다는 것은 뭔가 궁합이 맞지 않습니다. 간단한 이미지 제작을 위해 엄청나게 큰 프로그램을 실행해야 하고 사용법 역시 초보자들에게는 어렵기 때문이죠. 현재 대부분의 그래픽 작업은 웹에서 사용할 이미지를 제작하기 위한 작업이 주가 되고 있습니다. 따라서 컴퓨터 그래픽에서 최고의 위치를 고수하기 위해 Adobe 사는 포토샵과 별도의 웹용 이미지 제작툴인 이미지레디라는 그래픽 프로그램을 만들게 된 것입니다. 그러나 포토샵과 별도로 만들어진 이미지레디는 그다지 불품이 없는 프로그램이었습니다. 또한 이미지레디가 나오기 전, 우수한 그래픽 프로그램 회사들은 저마다 웹용 이미지를 전문적으로 제작할 수 있는 프로그램을 내놓았기 때문이죠. 가장 대표적

인 프로그램이 Macromedia 사의 파이어웍스(Fireworks)와 Jasc Software 사의 페인트샵 프로(Paint Shop Pro) 등이 있습니다.



-Macromedia 사의 파이어웍스(Fireworks)-



-Jasc Software 사의 페인트샵 프로(Paint Shop Pro)-

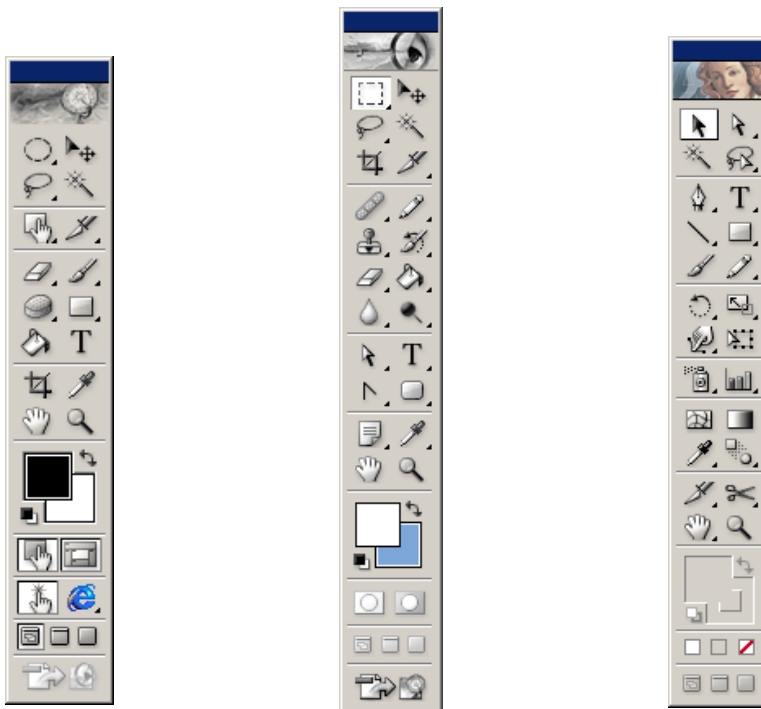
Adobe 사는 다급해 질 수 밖에 없었습니다. 그래서 포토샵 5.0이 출시된지 얼마되지 않아 5.5로 업그레이드하면서 이미지레디 2.0을 포토샵과 함께 단일 제품으로 세상에 내놓게 된 것입니다. 그리고 2000년 10월 포토샵이 6.0으로 업그레이드 되고 이미지레디는 3.0이 되었습니다. 이때부터 이미지레디는 점차적으로 간단한 웹용 이미지 제작에 많이 사용되었습니다. 2002년 5월 포토샵은 오랜 시간의 공백을

깨고 7.0으로 업그레이드 되었는데, 사실상 기능면에서는 5.5에서 6.0으로 업그레이드 되었을 때 보다 뛰어나게 개발되지 않았습니다. 이와 더불어 Adobe 사는 이미지레디를 3.0에서 7.0으로, 무려 어마어마한 업그레이드(?)를 시켜 내놓았습니다. 그러나 이것은 단지 포토샵과의 버전을 맞추려는 것일뿐 그 기능면에서는 그렇게 큰 업그레이드가 되지는 않았습니다.

2. 이미지레디의 특징

1) 사용자 인터페이스

이미지레디의 가장 큰 장점은 기존 Adobe 사의 그래픽 프로그램과 인터페이스(Interface)가 비슷하기 때문에 Adobe 프로그램을 하나라도 다루어 본 사람이라면 쉽게 사용할 수 있습니다. 또한 포토샵에서 사용하는 거의 모든 기능을 함께 사용하기 때문에 다른 우수한 프로그램보다 전문적인 웹 그래픽을 만들 수 있습니다.



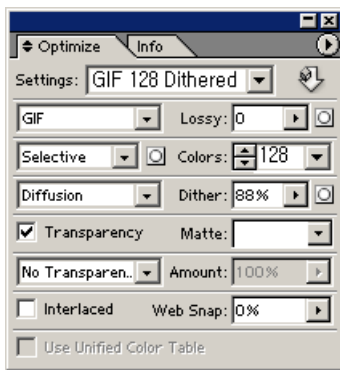
-이미지레디의 툴박스-

-포토샵의 툴박스-

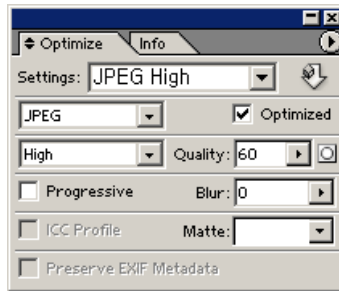
-일러스트레이터의 툴박스-

2) 이미지의 최적화

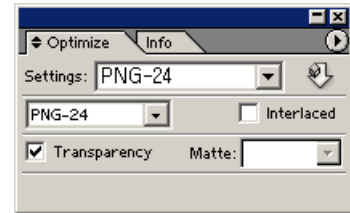
이미지레디는 웹에 사용되는 GIF, JPEG, PNG 이미지의 색상과 압축률을 최적화하는 Optimized 기능을 제공합니다.



-GIF Optimize 팔레트-



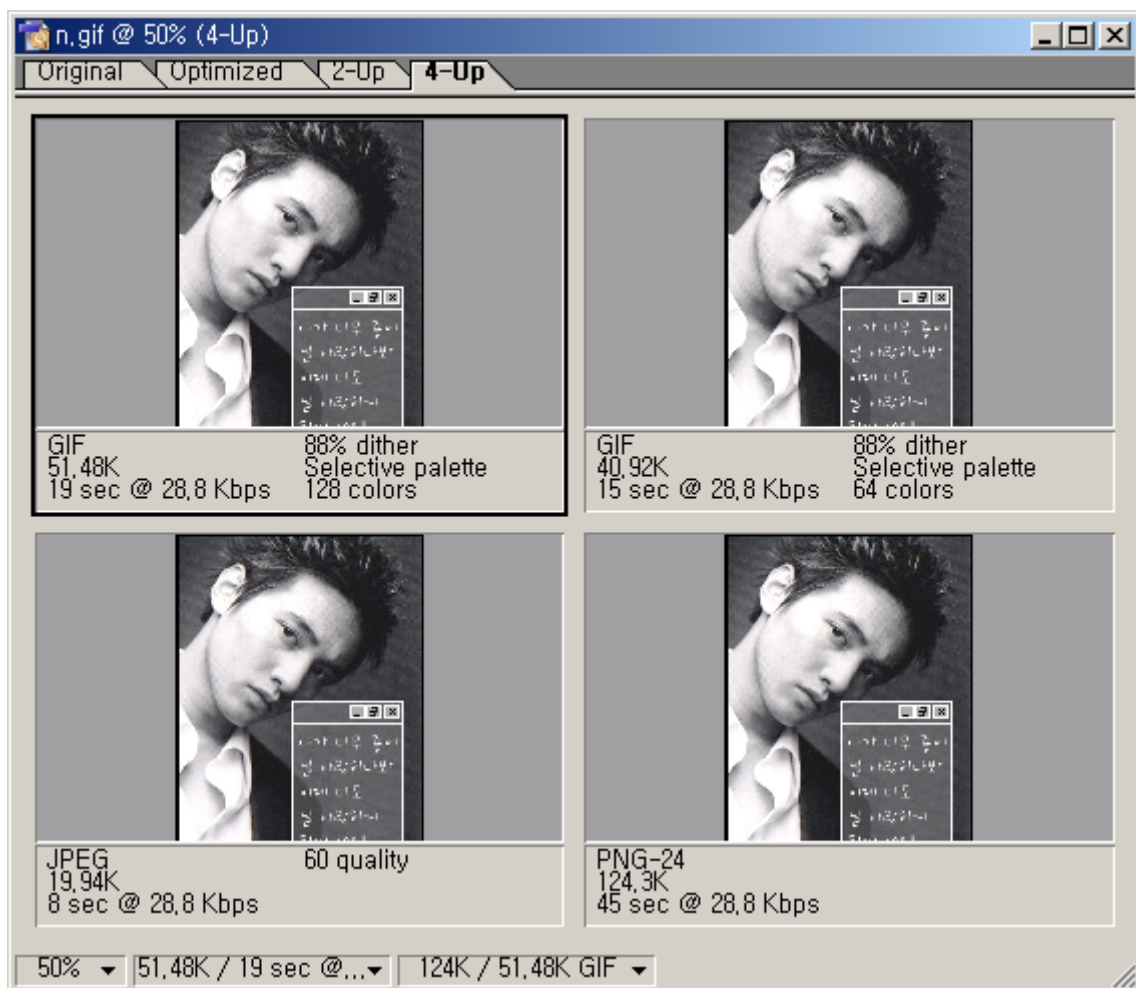
-JPEG Optimize 팔레트-



-PNG Optimize 팔레트-

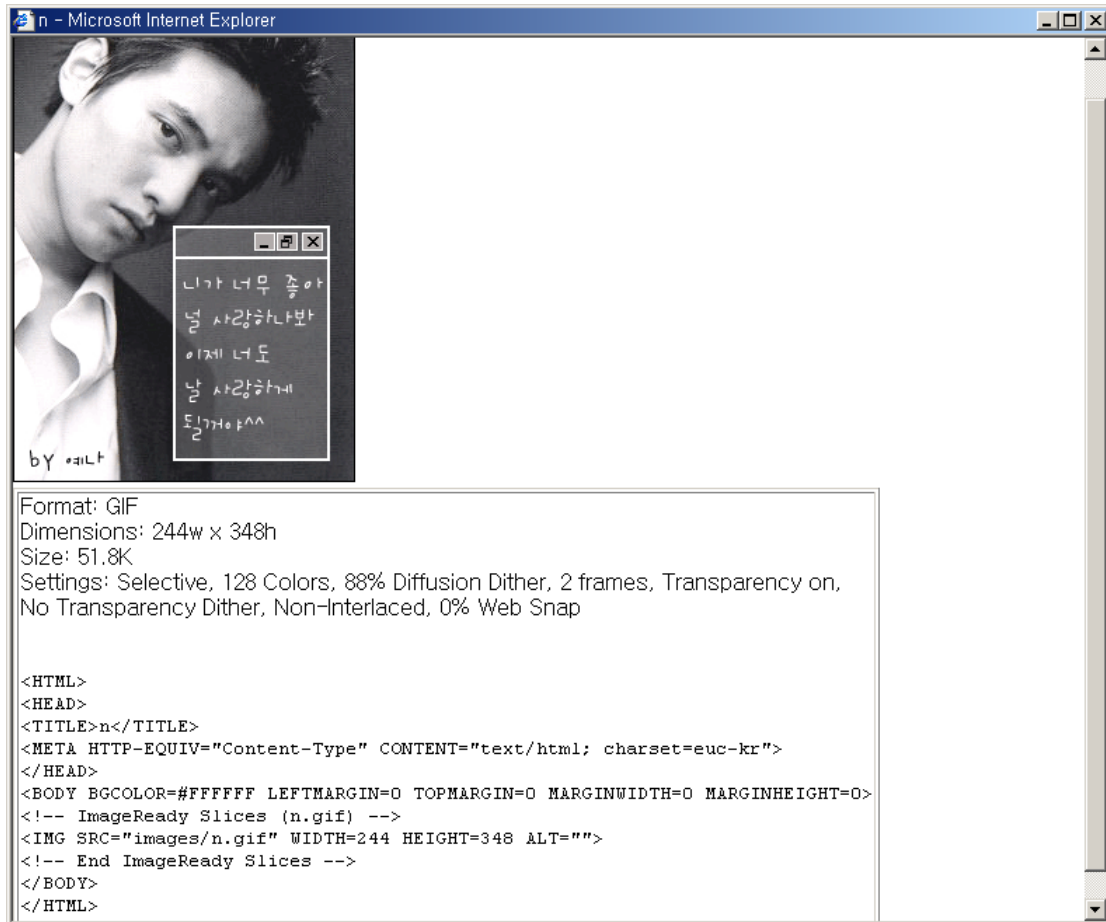
3) 최적화된 이미지의 미리보기

최적화된 이미지를 4개의 채널로 미리보기 할수 있으며, 서로 다른 파일 형식을 서로 비교하여 화질, 전송 속도, 용량 등을 확인할 수 있습니다.



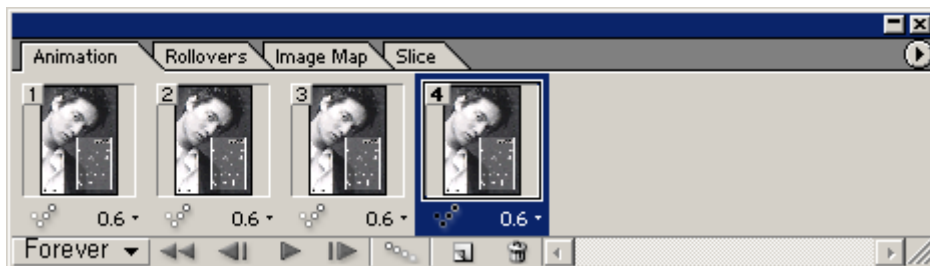
4) 웹브라우저 미리보기와 HTML 소스

이미지를 분할하거나 롤오버 버튼을 만들었을 경우 별도의 HTML 편집 프로그램 없이도 이미지를 삽입한 HTML 문서를 자동으로 만들어 주고, 해당 소스코드 출력해줍니다.



5) 애니메이션 제작

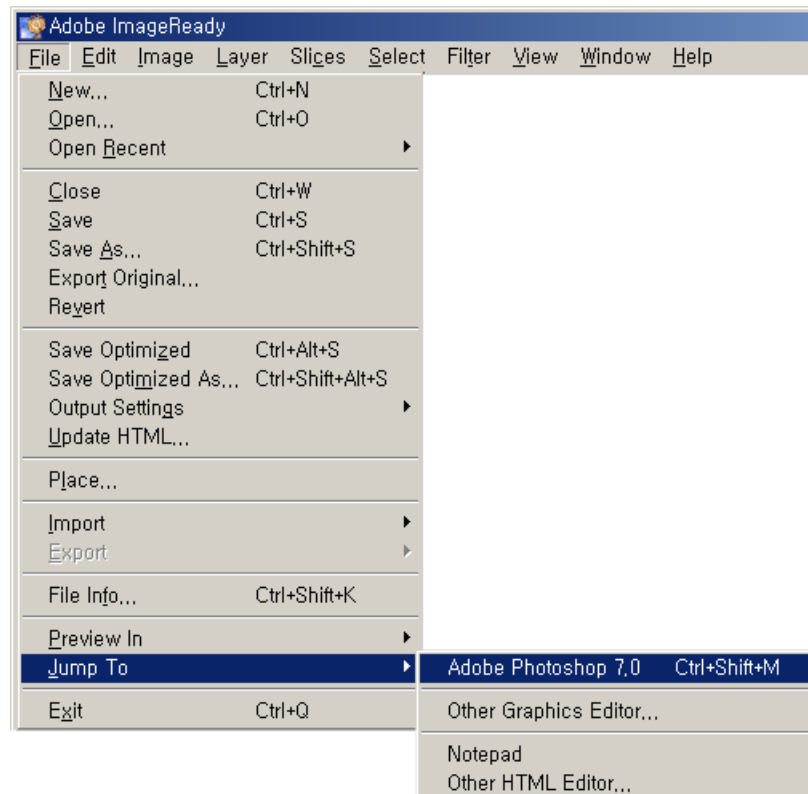
이미지레디는 GIF 애니메이션을 별도의 프로그램 없이 쉽게 만들 수 있습니다.



6) 외부 프로그램의 파일 공유

이미지레디는 포토샵과 연결되어 있어 포토샵에서 만든 이미지를 저장하여 이미지레디에서 다시 불러오거나 그 반대의 작업을 하지 않아도 Jump to 기능을 이용하여 파일을 공유하여 사용할 수 있는 편리함이 있습니다. Jump to 기능은 포토샵뿐만 아니라, 사용자가 지정하는 다른 외부 프로그램과도 연결할

수 있습니다.



7) 원본 이미지의 보존

이미지레디는 최적화된 이미지와 최적화되지 않은 원본 이미지를 분리하여 저장할 수 있도록 Save기능을 나누어져 있습니다. Save/Save As 명령은 작업중인 이미지를 레이어와 효과등을 인식하는 PSD 파일 포맷으로 저장하고 Save Optimized/Save Optimized As 명령은 최적화된 이미지를 HTML 문서나 GIF, JPEG, PND 파일 포맷으로 저장합니다.

8) QuickTime Movie의 지원

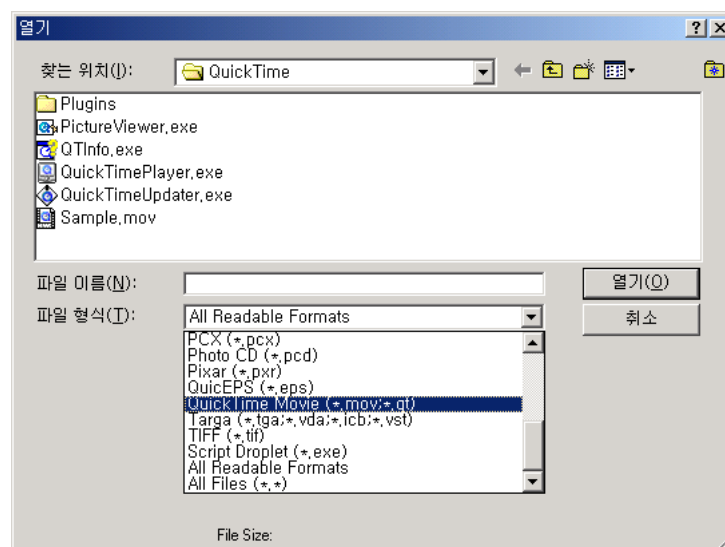
퀵타임 무비는 비디오나 오디오처럼 시간에 기반을 둔 파일형식입니다. 이미지레디에서는 작업한 애니메이션을 퀵타임 무비로 저장할 수 있으며, 이미 만들어진 퀵타임 무비 파일을 최적화하기 위해 불러올 수 있습니다.



-MOV 파일을 불러와 작업하는 화면-

<참고> QuickTime 파일을 불러오려면

QuickTime의 MOV 파일 형식을 이미지레디로 불러오거나 저장하려면 QuickTime 프로그램을 설치해야 합니다. 설치가 끝난 후, 이미지레디를 다시 실행한 후, 열기 대화상자의 파일형식에 QuickTime이 추가된 것을 볼 수 있습니다.



3. 이미지레디와 웹디자인

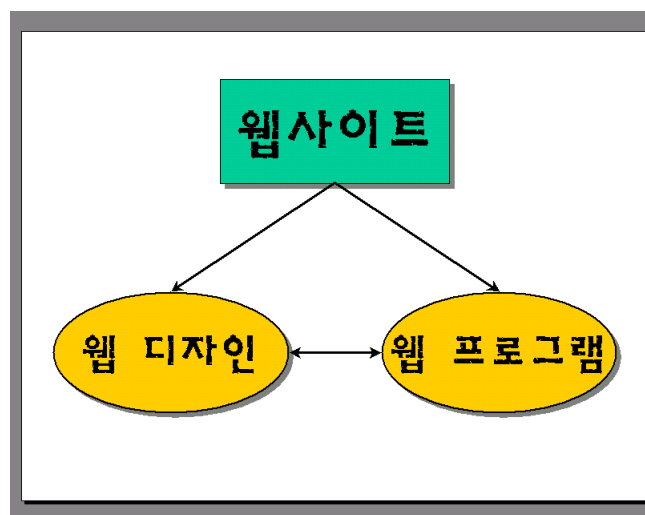
1) 웹디자인이란?

웹디자인이라는 말을 많이 듣습니다. 하지만, 웹디자인이 정확히 무엇을 하는 것인지 알고 있는 사람은 드물 것입니다. 따라서 정확한 개념을 이해하고 가는 것이 중요할 것입니다.

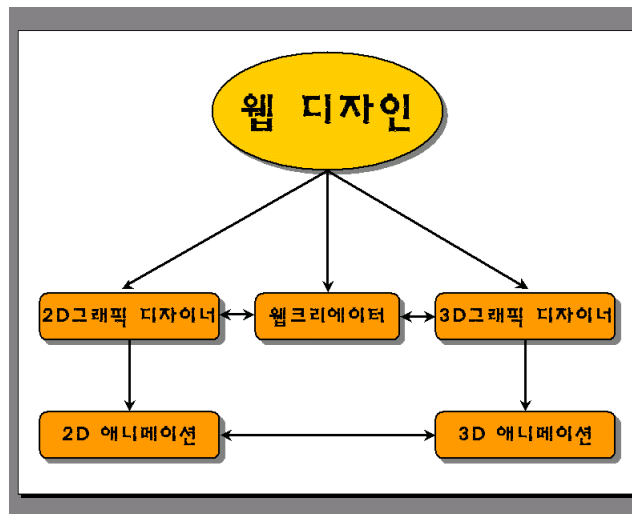
인터넷이 처음 세상에 등장했을 때도 웹디자이너가 있었습니다. 그리고 지금처럼 인터넷이 널리 보급화 되고 대중화 된 시점에도 웹디자이너는 존재하고 있습니다. 굳이 구분을 한다면 초기의 인터넷은 그래픽을 거의 사용하지 않았고, 지금은 그래픽 혹은 애니메이션이 그 주를 이룹니다. 따라서 초기의 웹디자이너들은 웹페이지 제작이 그 주업무였다고 할 수 있습니다. 그러나 웹사이트가 방대해지고 다양한 객체들이 웹페이지를 장식하면서 웹디자인은 그저 그래픽 이미지만을 만드는 일로 치부해버리는 사회적 풍조가 나타나게 된 거죠. 따라서 현재의 웹디자이너들은 단지 그래픽만 잘하면 된다는 생각을 하고 있습니다. 참으로 안타까운 현상입니다.

사실 웹디자인은 웹페이지를 제작하는데 전반적인 것을 다룹니다. 전체 화면의 레이아웃이 되는 이미지와 텍스트의 배치, 색상의 조합, 이미지의 최적화, 애니메이션 등을 직접 제작하며 이를 HTML 문서로 만들어 냅니다. 이를 수행하기 위해서는 HTML 태그나 자바스크립트와 같은 기본적인 웹 프로그래밍 언어도 숙지하고 있어야합니다. 그러나 이러한 웹 프로그래밍 언어는 HTML 태그 편집기나, 웹 에디터 등과 같은 프로그램을 사용하면 쉽게 제작할 수 있습니다.

하나의 웹사이트를 제작하기 위해서는 서로 다른 분업화된 업무가 있습니다. 하나는 웹디자인이고 다른 하나는 웹프로그래밍 분야입니다.



웹디자인은 다음 그림과 같이 세분화됩니다. 하지만 크게 2D와 3D 디자인으로 나눌 수 있고, 웹 크리에이터가 제작된 이미지를 가지고 HTML 문서를 만들게 됩니다.



2) 웹디자인할 때 고려해야할 사항

1. 웹디자인은 웹사이트의 전체적인 분위기를 결정한다.

어떠한 콘텐츠를 어떻게 전달할 것인지 결정하였다면 호소력 있고 효과적인 디자인을 구상해야 할 것입니다. 즉, 웹디자인은 단지 보여주기 위한 것이 아니라, 보면서 디자인이 내포하고 있는 의미 이해할 수 있어야 합니다. 예를 들어 안티(Anti) 사이트를 제작한다고 했을 때 웹페이지의 전체적인 분위기는 무거우면서 지향하는 바를 강하게 주장할 수 있어야 할 것입니다. 단순히 상호 비방을 위해 장난삼아 사이트를 구성하고 디자인을 했다면 그 사이트에서 주장하는 내용은 많은 네티즌들에게 호소력을 잃을 것입니다.

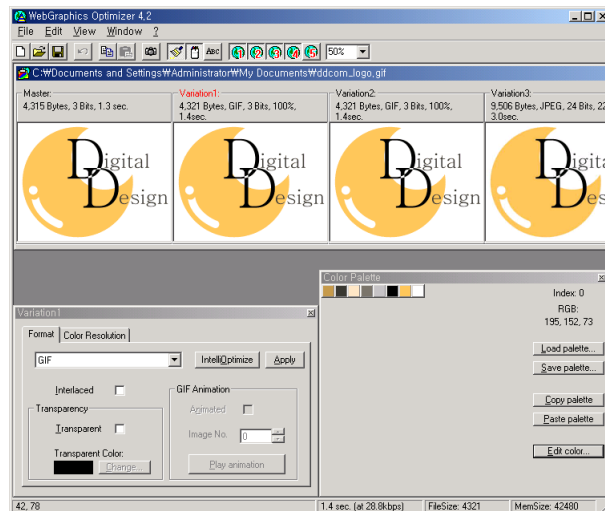
2. 웹디자인은 간결해야 한다.

대부분의 웹사이트들이 그래픽으로 화려하게 장식을 합니다. 그래픽으로 장식을 한다는 것이 나쁘다는 말은 아닙니다. 그러나 지나친 그래픽 장식은 네티즌들에게 사이트의 진실을 숨기는 하나의 도구일 뿐입니다. 웹사이트에서 가장 중요한 것은 사이트가 지니고 있는 정보일 것입니다. 따라서 지나친 그래픽 장식은 자제하는 것이 좋을 것입니다. 또한 웹 디자인을 구성할 때에는 웹사이트의 분위기와 색상, 용량, 사이트를 방문할 대상 등 여러 가지를 고려해야 하지만 가장 많이 신경써야 할 부분은 사용자가 원하는 것을 쉽게 찾을 수 있도록 구성하는 것입니다. 이 또한 웹디자인의 몫입니다. 무작정 사이트를 만들고 이곳 저곳에 정보를 채워 넣었다면 사용자가 원하는 정보를 찾기 힘들 수도 있기 때문입니다. 네티즌들은 이러한 복잡하고 무질서한 웹페이지에는 발걸음을 하지 않을 것입니다. 웹사이트를 방문하는 네티즌들의 목적은 화려한 그래픽을 감상하기보다는 정보를 찾는 경우가 더 많기 때문입니다.

3. 사이트의 무게를 줄여야한다.

아무리 멋진 디자인으로 홈페이지를 만들었다고 해도 이미지가 너무 많거나 용량이 많이 나간다면 사용자는 로딩되는 동안의 지루함 느끼기 때문입니다. 전체적인 이미지가 다 나타나기 전에 다른 곳으로 이동할 것입니다. 따라서 표현하고자 하는 내용을 핵심적이고 간략하게 표현할 수 있는 절제와 디자인의 구현과 이미지가 손상되지 않는 한도 내에서 최적화를 하여 이미지를 사용하는 기술이 필요합니다. 이미지의 최적화를 위해서는 이미지레디나 파이어웍스와 같은 웹그래픽전용 프로그램을 사용하기도 하고

최적화 전문 프로그램인 Web Razor나 WebGraphic Optimizer같은 프로그램을 사용합니다.

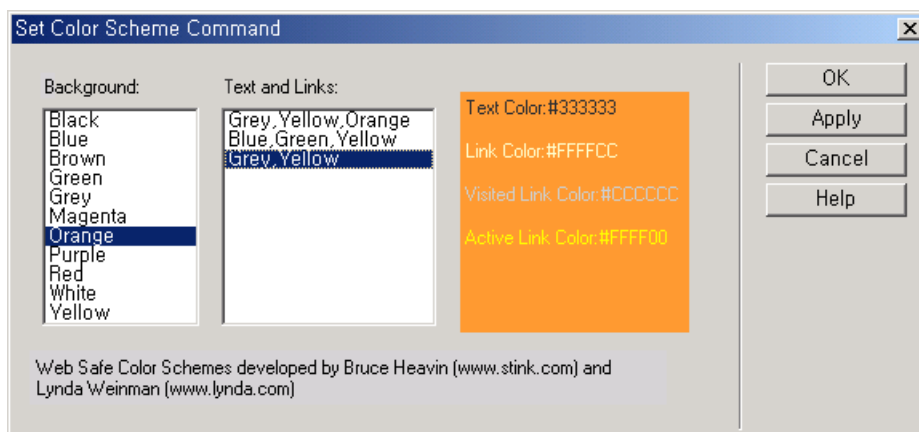


그리고 불필요한 테크닉 등은 자제하는 것이 좋습니다. 자람삼아 이 기능, 저 기능을 다 넣어 홈페이지를 만들면 방문하는 사람도 정신이 없고 복잡하며 속도도 느려지게 되고 무엇을 전달하려하는 것인지를 혼동하게 되기 때문입니다.

4. 색상 배치를 잘하자.

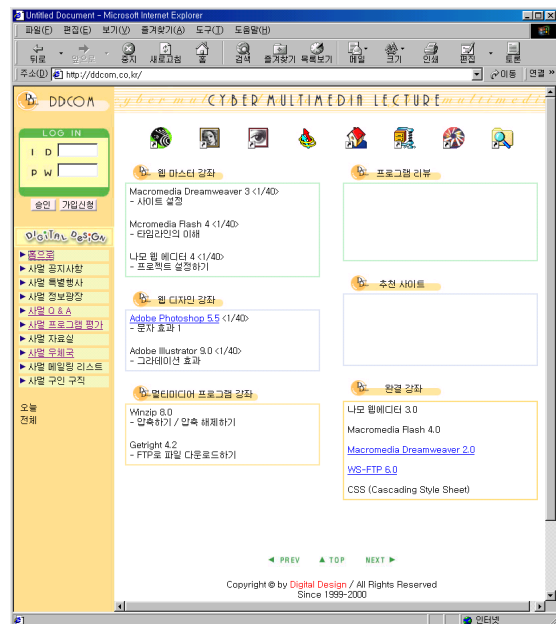
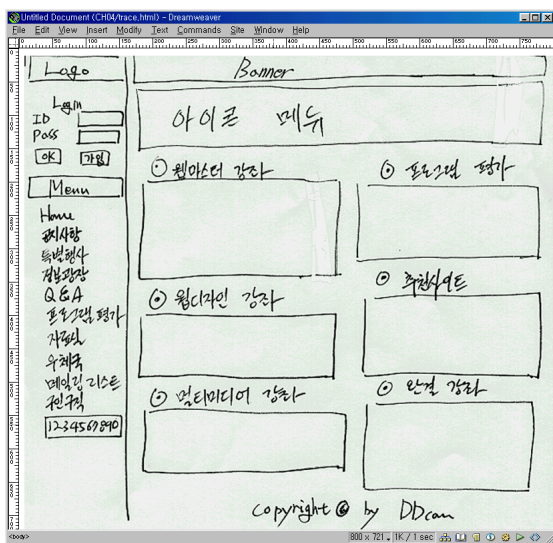
웹 디자인에 있어서 빠져서는 안되는 것이 색상의 배치입니다. 색상의 배치는 함께 썼을 경우 어울리는 색상이 있는가하면 그렇지 않은 경우가 있습니다. 또한 전혀 어울리지 않을 색상인 것 같은데 주위의 다른 색에 영향을 받아 어울리는 경우도 있습니다. 대부분 색에 대한 전문적인 지식과 감각이 필요합니다. 그렇다고 해서 너무 걱정할 필요는 없습니다. 이론적인 색상의 배치보다는 웹 디자인을 한 사람이 마음에 들고 방문하는 네티즌이 좋아하면 일단은 성공한 셈이니깐요. 그렇다고 색상의 배치를 무시하면 안됩니다. 예를 들어 병원의 홈페이지를 만든다고 했을 때 3D소프트웨어로 멋진 병원의 이미지를 제작해서 웹에 싣는다고 해도 배경색깔이 검은색이면 기분이 나빠질 것은 불을 보듯이 뻔한 사실이다. 이렇게 색상은 홈페이지 디자인을 하는 데에 있어서 아주 중요한 요소 중의 하나인 것이다.

웹에디터인 드림위버(Macromedia Dreamweaver) 프로그램을 이용하면 초보자도 색상의 배치를 쉽게 할 수 있습니다.



5. 구상을 잘하자.

웹사이트를 제작할 때에는 막연히 포토샵에서 원하는 크기의 새 파일을 열어놓고 어떻게 만들 것인지를 고민하는 경우가 종종 있습니다. 이는 빈 여백을 어떻게 채워야 하는지에 대한 생각 때문에 상상력을 저해하는 요인이 되거나 틀에 박힌 디자인을 만들게 됩니다. 따라서 주어진 정보를 어떻게 표현하고 전달할 것인지에 대해 충분히 구상한 후 떠오르는 디자인을 스케치하고 이를 수정 보완하여 제작에 들어가는 것이 좋을 것입니다. 다음은 드림위버에서 트레이싱(Tracing) 기능을 사용하여 대강의 레이아웃을 스케치한 이미지를 삽입한 후, 이를 기초로 하여 제작한 HTML 문서입니다.



6. 사이트를 갱신해야 한다.

웹사이트의 제작이 끝났다고 해서 카운터의 수만 바라보며 흐뭇해하는 것은 웹 제작자의 올바른 태도가 아닙니다. 웹을 서핑하는 사람들은 끊임없이 새로운 정보를 찾아 헤메게 됩니다. 몇 번을 둘러봐도 항상 같은 내용과 같은 디자인이 있는 사이트라면 지루하고 무료해서 다시는 방문하지 않을 것입니다. 따라서, 사이트를 방문하는 사람들을 위해 지속적인 정보와 읽을 거리를 제공하여 신선함을 느낄 수 있도록 해야 합니다. 정보의 갱신은 빠르면 빠를수록 좋습니다. 그리고 웹사이트의 디자인은 6개월이나, 1년에 1번 정도 갱신하는 것이 좋습니다.

7. 적당한 길이의 페이지를 유지해야 한다.

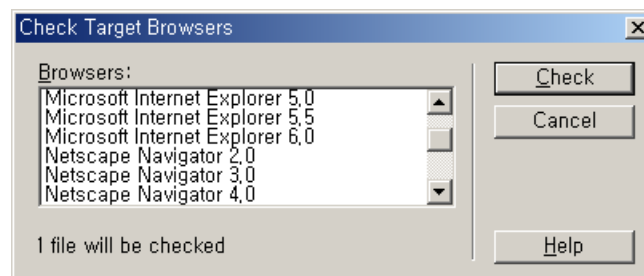
네티즌이 한 페이지를 보는데 세 화면 이상 내려간다거나, 휠마우스의 휠을 계속 돌려야한다면 이것 만큼 짜증나는 것은 없을 것입니다. 이럴 때는 책갈피 기능을 이용하여 해결할 수도 있지만, 적당히 페이지를 분할해 주는 것이 가장 좋은 방법입니다. 네티즌이 가장 보기 좋은 페이지의 크기는 화면 해상도에 따라 다르겠지만 보통 1024X768 모드에서 웹브라우저를 실행했을 경우, 웹페이지가 보이는 영역정도면 무난합니다. 이보다 길이가 길 경우에는 스크롤바가 자동으로 생기게 됩니다.

8. 네티즌이 사용하는 브라우저를 알아야 한다.

웹브라우저의 종류는 참으로 많습니다. 그러나 특별한 경우를 제외하고는 인터넷 익스플로러와 넷스케이프 네비게이터를 가장 많이 사용합니다. 하지만, 이 두 브라우저는 하나의 웹페이지에 대해 서로 다른 결과를 보여주기도 합니다. 따라서 사이트의 특성상 어떤 웹브라우저가 많이 접속되는지 알아야 그에 맞춰 웹페이지를 디자인할 수 있을 것입니다. 다음 그림처럼 접속 통계를 이용하면 추후 웹사이트를 갱신할 때 많은 도움이 될 것입니다.



또한, 동일한 웹브라우저라 하더라도 버전에 따라 지원하는 HTML 태그가 다르거나 프로그래밍 언어의 버전이 달라 제대로 표시되지 않을 수 있습니다. 최신 웹브라우저가 출시되었다고 해서 그 웹브라우저에 맞게 웹페이지를 디자인한다면 기존에 하위 웹브라우저를 사용하는 네티즌들은 웹페이지를 제대로 구경하지 못할 것입니다. 이럴 때에는 어느 기간 동안 하위 웹브라우저에 맞게 웹페이지를 제작하는 것이 좋습니다. 제작된 웹페이지가 어느 웹브라우저의 어떤 버전에 맞는지 알아보기 위해서는 HTML Checker나, HTML Optimizer와 같은 프로그램을 사용합니다. 또한 드림위버의 Check Target Browser 기능을 사용하면 인터넷 익스플로러와 넷스케이프 네비게이터의 버전별로 맞게 제작되었는지를 손쉽게 알아볼 수 있습니다.



9. 불필요한 객체(Object)는 배제하여 로딩속도를 향상하자.

웹페이지를 처음 제작할 때에는 웹에서 사용하는 모든 객체들을 삽입하는 경우가 종종 있습니다. 예를 들어, 초기 접속 화면에 GIF 배너를 많이 삽입하거나, 용량이 큰 플래시를 삽입하거나, 웹사이트와 상관없는 자바 애플릿을 사용하는 것을 들 수 있습니다. 초기 접속 화면일 경우에는 간단한 인사말 정도로 네티즌의 웹브라우저에 실행될 수 있어야 합니다. 네티즌들은 다양한 효과나 불필요한 객체 삽입으로 인해 로딩 속도가 느려지는 것은 그냥 참고 기다리지 않기 때문입니다. 보통 초기 접속 화면은 10-50Kb 정도면 무난합니다.

10. 네티즌들의 불평에 귀를 기울여야 한다.

웹페이지를 방문한 네티즌들은 사이트의 구조가 불편하다거나, 정보를 찾지 못한다거나, 검색엔진에 등록된 사이트 소개와 관련된 내용이 없을 경우 그냥 지나치지 않습니다. 어딘가에 글을 남기기 마련이죠.

웹사이트에 그런 기능이 없다면 네티즌들은 커뮤니티에 가서 해당 사이트에 대한 협담을 늘어놓을 것입니다. 최소한 자유게시판 정도는 설치해야겠지만, 여의치 않다면 이메일 주소라도 링크시켜 놓고 자신이 만든 웹사이트에 대한 진정한 평가를 받는 것도 웹디자인 실력을 향상시키는 데 많은 도움이 될 것입니다.

11. 웹페이지를 빨리 볼 수 있도록 디자인해야 한다.

웹페이지는 읽는 것이 아니라 보는 것입니다. 주 내용이 텍스트일지라도 네티즌들은 그 글들을 모두 읽지는 않습니다. 중심된 내용만 훑어보는 것이죠. 웹사이트의 정보를 네티즌들에게 정확하게 전달하기 위해서는 그들의 시선을 조정시키거나, 다른 웹사이트에 비해 읽기가 쉽도록 만들어야 합니다. 즉 웹페이지에 삽입된 텍스트에 대해 판독성과 가독성을 부여하는 것입니다. 판독성은 눈에 잘 띄는 것을 말하고 가독성은 읽기 쉬운 것을 말하는 것입니다. 이는 어떤 폰트를 사용하고 글자의 간격과 줄의 간격에 따라 달리 표현됩니다. 예를 들어, 삽입해야 할 내용이 많다고 해서 폰트의 크기를 최소화한다면 네티즌들은 판독성과 가독성을 잃게 될 것입니다. 이럴 경우는 주된 내용을 한단계 큰 글씨로 표현한다거나 주제만 뽑아 목차로 정리를 하여 판독성을 높인 후, 최소 문자일지라도 읽기 편한 폰트로 바꿔 가독성을 높이는 것이 좋을 것입니다.

12. 웹사이트의 독창성이 있어야 한다.

독창성은 웹사이트 제작에 가장 중요한 요소이다. 앞서 언급한 모든 요소를 완벽하게 적용했음지라도 독창성이 결여되어 있다면 네티즌은 실망할 것이다. 또한 최근에 사이트 저작권 문제도 발생하고 있어 남이 만든 사이트를 그대로 흉내내는 일은 없어야 할 것이다.

4. 웹디자인과 관련된 사항

1) 웹 안전 컬러 디더링

브라우저에서 색을 처리하는 과정과 전송 원리에 대한 이해, 그리고 웹사이트에 접속하는 사용자의 환경에 따라 다르게 나타날 수 있다는 변수를 가지고 있는 웹 디자인은 작업한 이미지대로 브라우저에 나타나지 않기 때문에 색상에 대한 진지한 고민을 해야 하는 경우가 있습니다. 또한 이미지에 사용되는 컬러에 따라 이미지가 로딩되는 속도가 달라지는 점을 고려하여 최소한의 색상으로 풍부한 컬러를 만들어 내는 방법을 연구해야 할 것입니다.

디더링이란 제한된 팔레트에 없는 색상을 이미지에 표현하고자 할 때 팔레트 내에 있는 색상을 조합하여 새로운 색을 만들어 내는 것으로, 새로운 색상을 만들 때에는 팔레트에 있는 두 가지 이상의 기존 색상들을 점으로 표시하고 이들 점이 서로 교차하여 다른 색상이 나타나는 것처럼 보이도록 하는 방법을 사용합니다. 예를 들어 빨간색과 파란색이 있는 팔레트에서 보라색을 나타내고자 한다면 이들 색상을 점으로 표현한 후, 조밀하게 교차시켜 보라색처럼 보이도록 하는 것입니다.

2) 웹 폰트

폰트는 이미지의 핵심부분이며 전달하고자 하는 내용을 직접적으로 전달하는 매체인 동시에 이미지의 분위기를 좌우하는 중요한 요소입니다. 그러나 이러한 폰트를 인쇄물이 아닌 웹에 사용하게 되면 생각지 못한 여러 가지 문제들이 나타나게 됩니다.

사용자의 브라우저 크기가 제각기 다르기 때문에 작업한 레이아웃과 차이가 나타날 수 있고, 작업 때 사용했던 폰트가 사용자의 시스템에 없는 경우 기본 글꼴로 변경되어 나타나므로 폰트와 폰트의 크기, 자간, 행간이 모두 달라 전체적인 레이아웃이 흐트러지는 경우가 발생하게 됩니다. 이러한 여러 가지 이유 때문에 그래픽을 작업하면서 폰트를 이미지로 변경하여 웹에 올리는 방법을 많이 사용합니다. 그러나 이들도 용량을 무시하지 못하기 때문에 아직도 서체 개발을 위한 많은 노력들이 일어나고 있습니다.

현재 웹에서 사용하는 폰트는 트루타입과 포스트스크립트, 비트맵 폰트 등이 있습니다.

3) 웹디자인 저작 도구들

웹페이지에 대한 디자인 기획과 구성이 끝났다면 실무 제작에 들어가야 할 것입니다. 그러나 여기부터 망설이는 사람들이 있습니다. 이는 프로그램을 선택해야하기 때문에 발생하는 문제입니다. 흔히 있는 프로그램을 가지고 잘 활용하면 된다는 생각을 합니다. 그러나 그 생각은 일을 더디게 진행시킬 뿐만 아니라, 행여 웹페이지 제작을 처음부터 다시 하는 경우도 발생합니다. 따라서 기획된 웹페이지를 가장 수월하게 제작할 수 있는 프로그램의 선택하는 것이야말로 가장 중요한 일이 아닐 수 없을 것입니다.

1. 웹에디터

웹에디터는 웹페이지를 제작에 기본 언어인 HTML 태그나 문법을 모르더라도 쉽게 웹페이지를 디자인하고 제작할 수 있는 프로그램입니다. 최근 이런 웹에디터들의 기능이 향상되면서 전문가 수준의 웹페이지들도 만들 수도 있게 되었습니다.

웹에디터로는 가장 많이 사용되는 프로그램은 Macromedia 사의 드림위버(Dreamweaver)와 나모 웹에디터일 것입니다. 이 두 프로그램은 개인 홈페이지에서부터 전자상거래 웹페이지까지 제작할 수 있습니다. 특히 드림위버는 자바스크립트 마우스 클릭으로 제작할 수 있는 비헤이비어 기능을 가지고 있고 이를 손쉽게 확장할 수 있어 보다 전문적인 웹페이지를 구축할 수 있습니다. 이외에 Microsoft 사의 프론트 페이지(Frontpage)와 Adobe 사의 고라이브(Golive) 등이 있습니다.

2. 그래픽 프로그램

웹디자이너들이 가장 많이 사용하는 Adobe 사의 포토샵(Photoshop)과 일러스트레이터(Illustrator)가 있습니다. 포토샵은 비트맵 이미지의 편집과 효과 적용 등에 사용되며, 일러스트레이터는 벡터 방식으로 이미지의 제작에 사용됩니다.

그러나 이 두 프로그램은 고사양의 시스템 환경을 요구합니다. 따라서 시스템 사양이 여의치 않다면 이 두 프로그램의 장점을 모은 Macromedia 사의 파이어웍스를 사용하면 됩니다. 파이어웍스는 웹에디터인 드림위버와 자동으로 연결되기 때문에 드림위버 작업시 별도의 파이어웍스를 실행하지 않아도 이미지의 수정과 편집, 웹 이미지로의 최적화 기능을 수행할 수 있습니다. 이 밖에 Jasc 사의 페인트샵 프로(Jasc Paintshop Pro) 등이 많이 사용됩니다.

또한, 웹애니메이션 프로그램인 플래시를 주로 사용한다면 Macromedia 사의 프리핸드(Frendhand)를 사용하는 것이 효과적입니다. 플래시와 프리핸드는 벡터이미지의 완벽한 호환성을 가집니다.

3. HTML 코딩 에디터

HTML 코딩 작업은 주소 웹에디터 프로그램에서 이루어집니다. 하지만 소스를 수정하거나 자바스크립트를 작성할 때는 종종 HTML 편집기를 사용합니다. 특히, ASP, CGI 프로그래밍을 할 경우 대부분 HTML 편집기를 사용합니다.

가장 많이 사용하는 HTML 편집기로는 Sausage 사의 핫도그(HotDog), Allaire 사의 홈사이트(Homesite) 등이 많이 쓰입니다.

4. 웹 애니메이션 프로그램

웹페이지에서 사용하는 애니메이션은 크게 두 가지로 나눌 수 있습니다. 하나는 웹페이지 자체를 애니메이션으로 제작할 수 있는 Macromedia 사의 플래시(Flash)와 웹페이지에 삽입되는 이미지를 애니메이션화 하는 GIF 애니메이션이 있습니다.

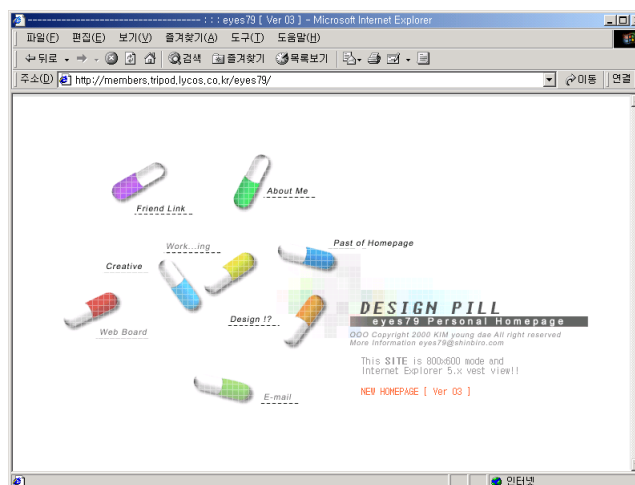
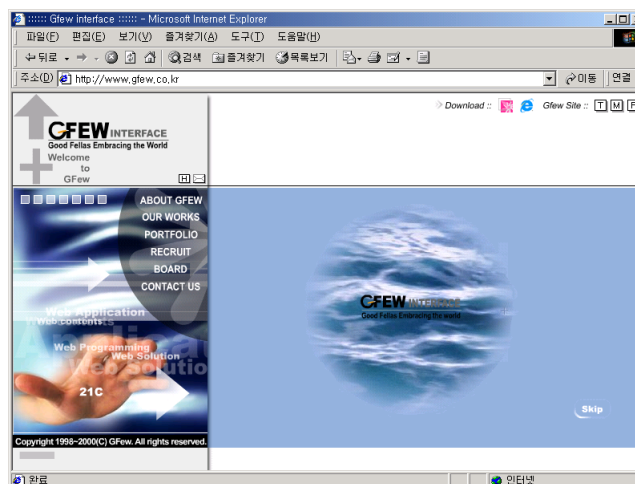
플래시는 웹애니메이션의 시조이자 독보적인 프로그램입니다. 여기에 최근 Adobe 사에서 라이브 모션(LiveMotion)이 웹 애니메이션 시장에 가세하고 있습니다.

GIF 애니메이션 경우에는 주로 아이콘이나 배너를 만들 때 사용합니다. 가장 많이 사용하는 GIF 애니메이션 프로그램은 Ulead 사의 GIF 애니메이터(Ulead GIF Animator)입니다.

또한 GIF 애니메이션 중에 배너만 전문적으로 제작하는 프로그램도 있는데 가장 많이 사용하는 프로그램이 MetaCreation 사의 헤드라인 스튜디오(Headline Studio)입니다.

<참고> 보기 편한 웹사이트





2장 ImageReady7.0의 툴박스

이미지 레디는 포토샵과 거의 흡사한 인터페이스를 가지고 있으며 기본적인 툴박스와 메뉴 등도 거의 유사합니다. 이미지 레디는 포토샵에서 작업한 이미지를 편집만 하는 것이 아니라 이미지를 새로 제작하고 수정, 변형할 수 있습니다. 이러한 작업을 위해 이미지 레디는 독립된 툴박스를 가지고 있습니다. 그리고 3.0 버전과 비교해 7.0의 툴박스는 별로 달라진 것이 없습니다.



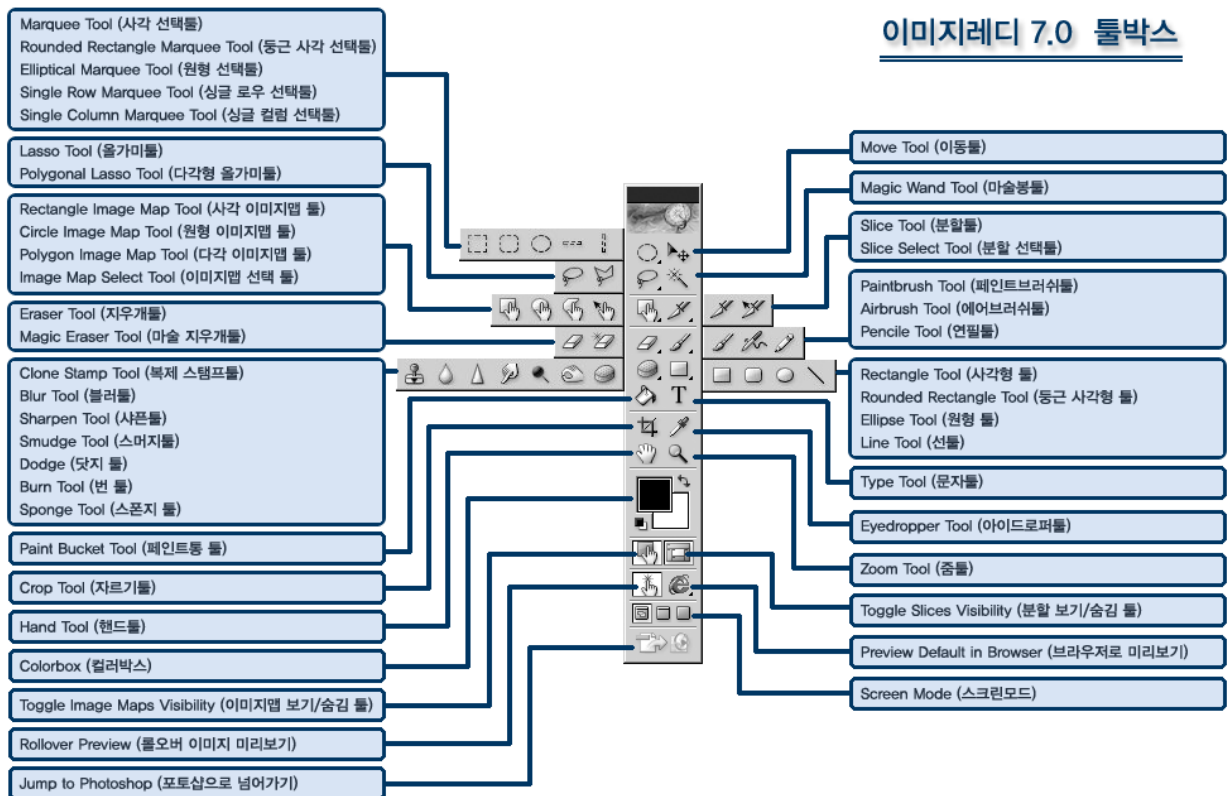
-이미지레디 3.0의 툴박스-



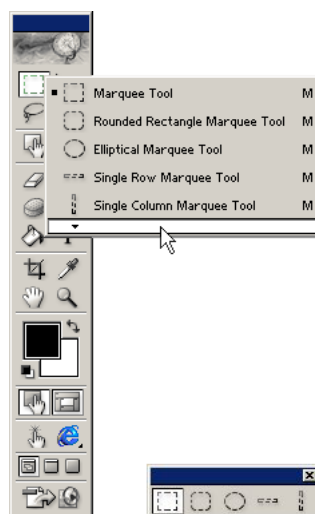
-이미지레디 7.0의 툴박스-

1. 툴박스의 살펴보기

이미지 레디의 툴 팔레트입니다.



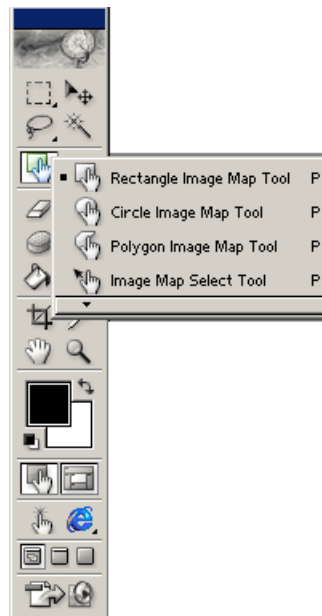
포토샵과 마찬가지로 이미지레디의 툴박스에서도 각 툴을 누르고 있으면 숨은 툴들이 나타납니다. 그러나 이미지 레디의 숨은 툴들은 일러스트레이터의 툴들과 같이 따로 분리하여 툴박스 옆에 별도로 띄워 놓을 수 있습니다.



이미지 레디의 툴들도 각각의 옵션 팔레트를 가지고 있습니다. 현재 선택한 툴에 따라 팔레트의 모양과 선택 사항 등이 다르게 나타납니다.

2. Image Map Select Tool()

Image Map Select Tool은 이미지맵을 만들 때 사용하는 툴입니다. 이미지 맵이란 이미지를 분할하지 않고도 하나의 이미지를 부분적으로 선택하여 원하는 URL을 입력하여 링크하는 기능입니다. 브라우저에서 이미지 맵을 만든 곳으로 마우스를 가져가면 마우스가 손 모양으로 변경되는데 이 때 이미지를 클릭하면 해당 URL로 이동됩니다.



- ① Rectangle Image Map Tool: 사각의 이미지 맵을 만듭니다. Shift 키를 누른 상태로 드래그하면 가로, 세로 너비가 같은 정사각형의 영역을 만들 수 있습니다.
- ② Circle Image Map Tool: 원형의 이미지 맵을 만듭니다.
- ③ Polygon Image Map Tool: 사용자 임의의 다각형 이미지 맵을 만듭니다. 원하는 곳을 클릭하면 클릭한 지점에 포인트가 생깁니다. 또 다른 곳을 클릭하여 포인트로 연결되는 다각형을 만들어 줍니다.
- ④ Image Map Select Tool: 만들어 놓은 이미지 맵을 선택하고 이동, 삭제할 수 있습니다.

<예제> 이미지 맵 툴(Image Map Select Tool)의 따라하기

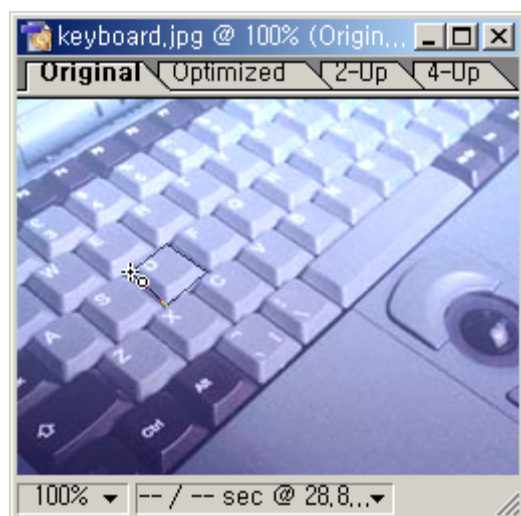
① 압축파일에서 Keyboard.jpg 파일을 포토샵으로 불러옵니다.



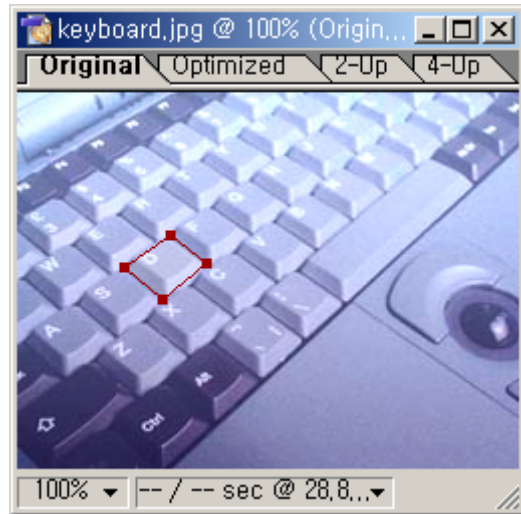
② 툴박스에서 다각형 이미지 맵 툴(Polygon Image Map Tool)을 선택합니다.



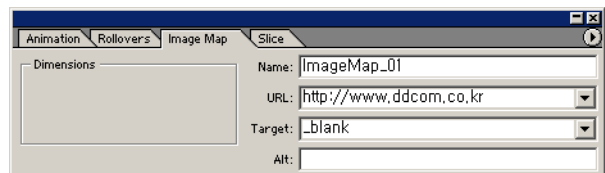
③ 이미지를 클릭하면 포인트가 하나씩 추가됩니다. 다음과 같이 이미지를 클릭하여 선택 영역을 만듭니다.



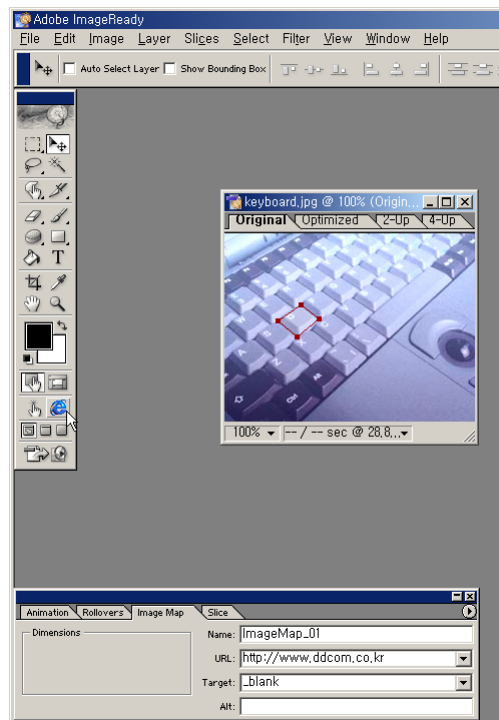
④ 영역을 선택하고 시작점으로 돌아오면 선택 영역이 완성됩니다.



⑤ 이미지 맵 영역이 선택된 상태에서 다음과 같이 Image Map 팔레트에 이동하게 될 URL을 입력합니다.



⑥ 툴박스의 Preview Browser 아이콘을 클릭하여 브라우저로 미리보기 합니다.



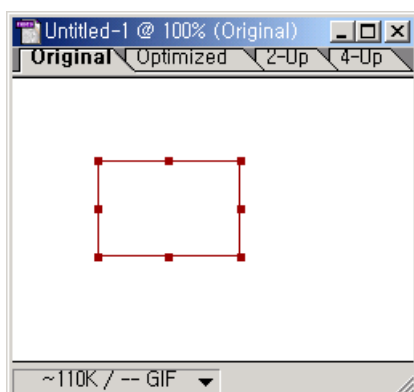
⑦ 브라우저가 실행되면서 작업중인 이미지가 HTML 코드와 함께 나타납니다. 이미지 맵을 만든 위치에 마우스를 가져가면 다음과 같이 마우스 포인터가 손가락 모양으로 바뀌는 것을 볼 수 있습니다. 클릭하면 해당 URL로 이동합니다.



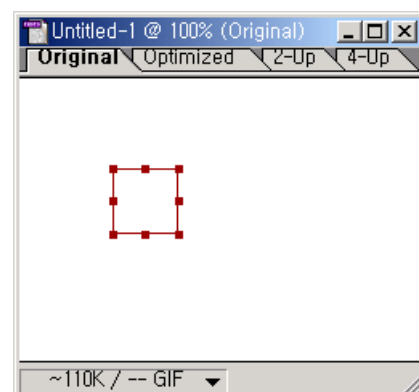
1. Rectangle Image Map Tool 옵션 바



- ① Fixed Size : 이 옵션을 체크한 후, Rectangle Image Map Tool로 이미지를 클릭하면 클릭한 영역에 입력한 가로, 세로 길이의 사각 이미지맵이 만들어집니다.
- ② Width : 가로 길이를 입력합니다.
- ③ Height : 세로 길이를 입력합니다.



-옵션을 체크하지 않고 임의로 드래그한 경우-

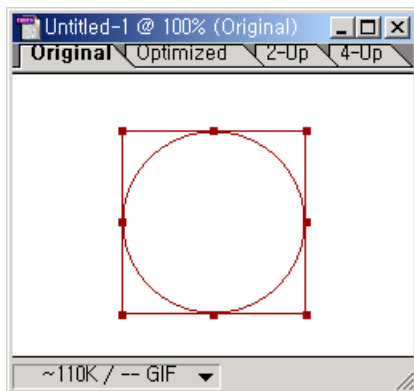


-옵션을 체크한 경우-

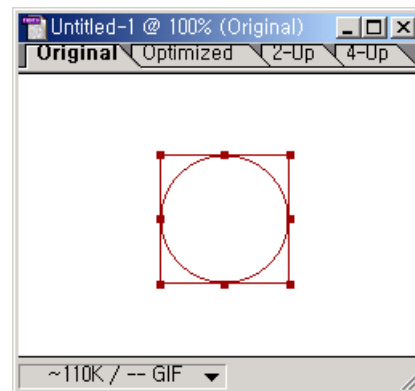
2. Circle Image Map Tool 옵션 바



- ① Fixed Size : 이 옵션을 체크한 후, Circle Image Map Tool로 이미지를 클릭하면 클릭한 영역에 입력한 반지름 값을 갖는 원형 이미지맵이 만들어집니다.
- ② Radius : 원형의 반지름 값을 입력합니다.



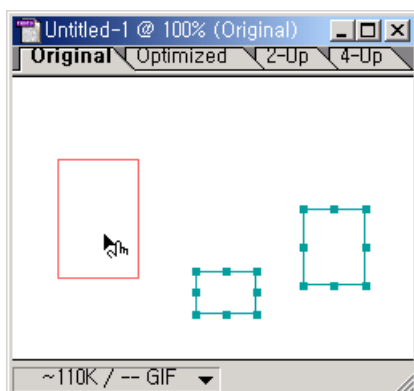
-옵션을 체크하지 않은 경우-



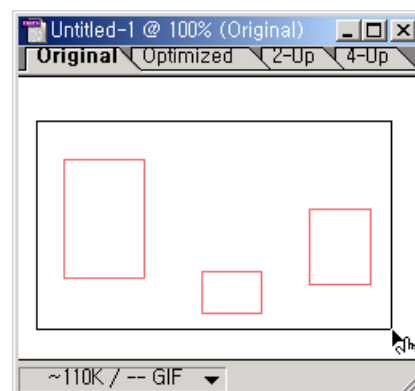
-옵션을 체크한 경우-

3. Image Map Select Tool 옵션 바

두 개 이상의 이미지 맵을 정렬할 때 사용합니다. 이미지 맵은 다음과 같이 선택할 수 있습니다. Image Map Tool 사용시 Ctrl 키를 누르면 Image Map Select Tool로 변경됩니다.



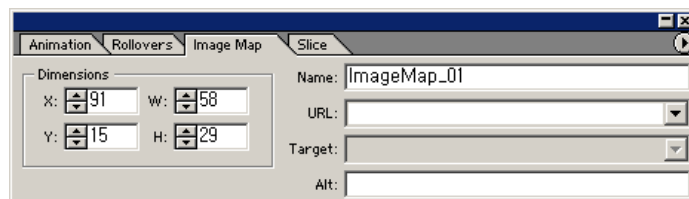
-Shift 키를 누른 상태로 다중 선택-



-마우스 포인터로 드래그하여 선택-



- ① Align Image Map Area Top Edges : 이미지 맵을 위쪽으로 정렬합니다.
- ② Align Image Map Area Vertical Centers : 이미지 맵의 중심점을 수직 중앙 위치에 정렬합니다.
- ③ Align Image Map Area Bottom Edges : 이미지 맵을 아래쪽으로 정렬합니다. 기준선은 각 오브젝트의 하단입니다.
- ④ Align Image Map Area Left Edges : 이미지 맵을 왼쪽으로 정렬합니다. 기준선은 각 오브젝트의 좌측 끝점입니다.
- ⑤ Align Image Map Area Horizontal Centers : 이미지 맵의 중심점을 수평 중앙 위치에 정렬합니다.
- ⑥ Align Image Map Area Right Edges : 이미지 맵을 오른쪽으로 정렬합니다. 기준선은 각 오브젝트의 우측 끝점입니다.
- ⑦ Distribute Image Map Area Top Edges : 이미지 맵의 상단을 기준으로 하여 같은 간격으로 정렬합니다.
- ⑧ Distribute Image Map Area Vertical Center : 이미지 맵의 수직 중앙을 기준으로 하여 같은 간격으로 정렬합니다.
- ⑨ Distribute Image Map Area Bottom Edges : 이미지 맵의 하단을 기준으로 하여 같은 간격으로 정렬합니다.
- ⑩ Distribute Image Map Area Left Edges : 이미지 맵의 왼쪽 끝점을 기준으로 하여 같은 간격으로 정렬합니다.
- ⑪ Distribute Image Map Area Horizontal Centers : 이미지 맵의 수평 중앙을 기준으로 하여 같은 간격으로 정렬합니다.
- ⑫ Distribute Image Map Area Right Edges : 이미지 맵의 오른쪽 끝점을 기준으로 하여 같은 간격으로 정렬합니다.
- ⑬ Bring Image Map Areas to Front : 이미지 맵의 영역이 서로 겹쳐 있을 때 선택한 이미지 맵을 제일 앞으로 이동시켜 중복된 영역에서도 선택된 이미지 맵의 영역을 우선시 되도록 합니다.
- ⑭ Bring Image Map Areas Forward : 선택한 이미지 맵을 현재 위치에서 한 칸 앞으로 이동시킵니다.
- ⑮ Bring Image Map Areas Backward : 선택한 이미지 맵을 현재 위치에서 한 칸 뒤로 이동시킵니다.
- ⑯ Bring Image Map Areas to Back : 선택한 이미지 맵을 제일 뒤로 이동시킵니다. 다른 이미지 맵들과 겹쳐져 있는 영역에서는 선택되지 않습니다.
- ⑰ Image Map Palette : 이미지 맵에 링크 주소를 입력할 수 있는 Image Map Palette를 불러옵니다.



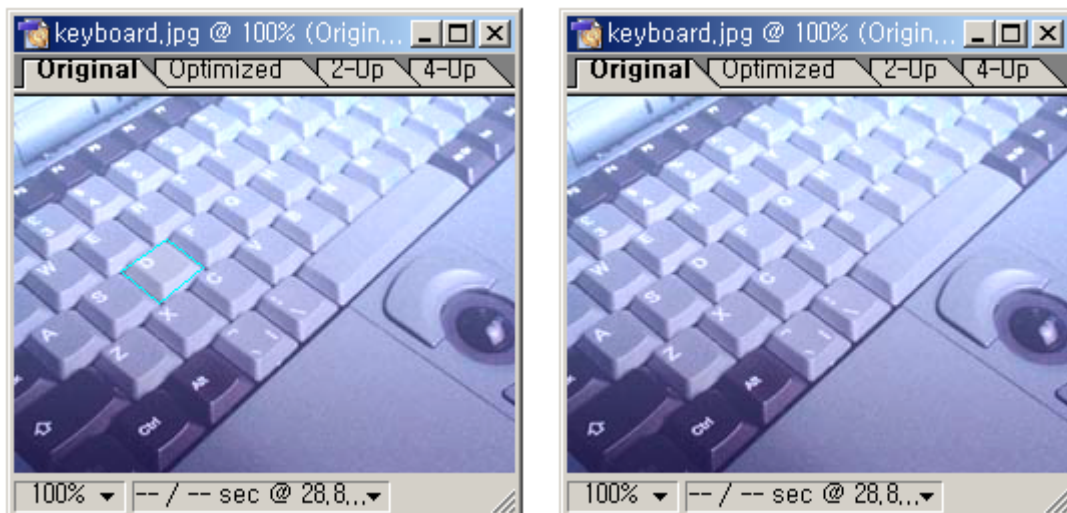
<참고> 옵션의 사용

왼쪽으로부터 여섯 개의 아이콘은 2개 이상의 이미지 맵을 선택한 경우 활성화 되고, 중앙의 여섯 개 아이콘은 3개 이상의 이미지 맵을 선택한 경우 활성화됩니다.



3. Toggle Image Maps Visibility (🖱️)

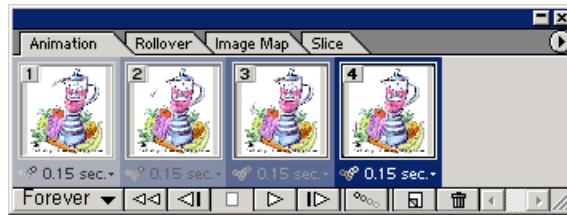
이미지에 만들어진 Image Map을 보기/숨김 할 수 있습니다. 아이콘을 클릭하면 Image Map이 사라지고 다시 클릭하면 화면에 나타납니다.



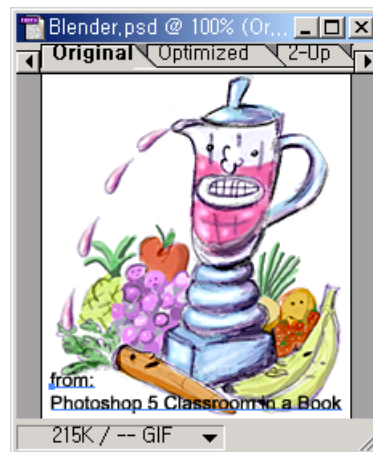
-Image Map이 나타난 경우와 Toggle Image Maps Visibility를 클릭하여 Image Map이 사라진 경우-

4. Rollover Preview (🖱️)

작업중인 롤오버 이미지나 애니메이션을 이미지레디에서 미리보기 할 수 있습니다. 애니메이션 이미지를 선택한 후, 툴박스에서 Rollover Preview 아이콘을 클릭하고 이미지를 다시 클릭하면 애니메이션이 진행되는 것을 볼 수 있습니다.



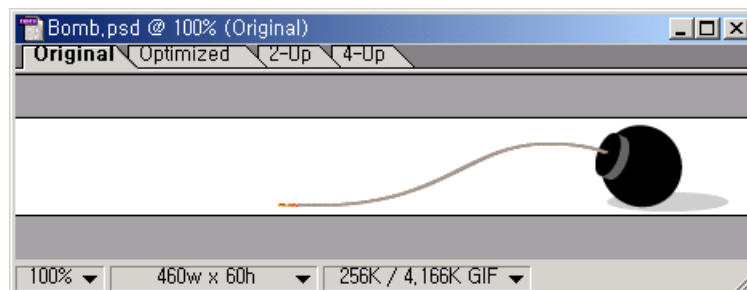
-작업중인 롤오버 이미지 팔레트-



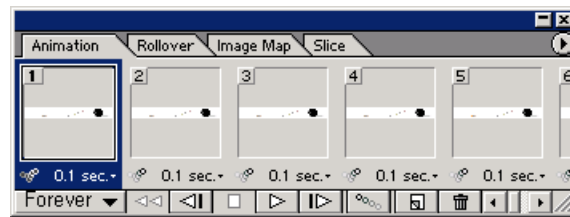
-애니메이션이 진행되는 모습-

5. Preview Default Browser()

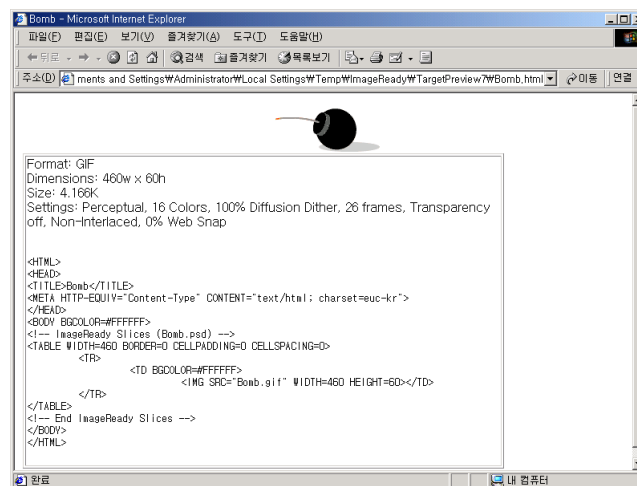
작업중인 이미지를 브라우저에서 미리보기 할 수 있습니다. 고정된 이미지, 애니메이션, 롤오버 등을 미리보기 합니다.



-작업중인 애니메이션 이미지-



-작업중인 이미지의 팔레트-



-브라우저에서의 미리보기-

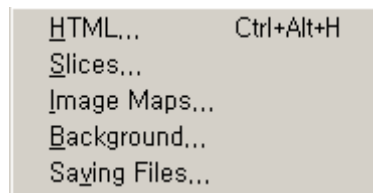
3장 이미지 레디의 메뉴

1. File

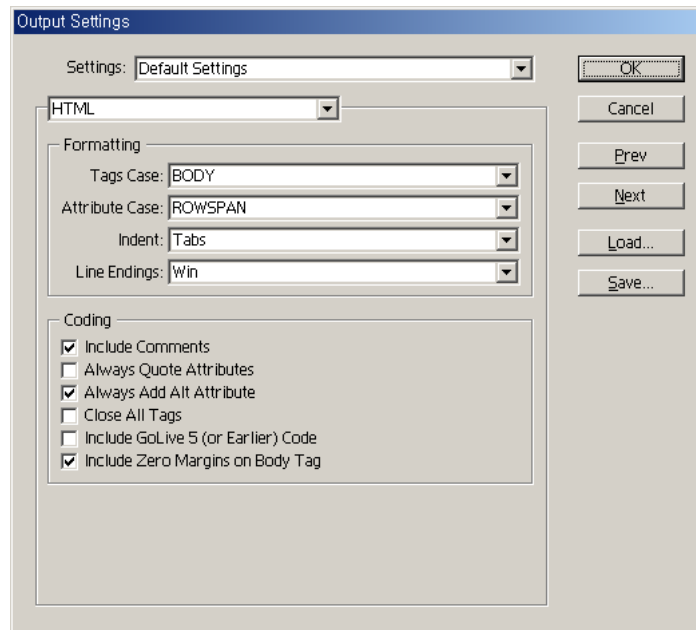
File 메뉴에는 파일을 만들고, 저장하고 외부로 출판하는 파일과 관련된 기능들이 모여있습니다.

New...	Ctrl+N
Open...	Ctrl+O
Open Recent	▶
Close	Ctrl+W
Save	Ctrl+S
Save As...	Ctrl+Shift+S
Export Original...	
Revert	
Save Optimized	Ctrl+Alt+S
Save Optimized As...	Ctrl+Shift+Alt+S
Output Settings	▶
Update HTML...	
Place...	
Import	▶
Export	▶
File Info...	Ctrl+Shift+K
Preview In	▶
Jump To	▶
Exit	Ctrl+Q

- ① New : 새로운 이미지를 만듭니다.
- ② Open : 저장되어 있는 이미지를 불러옵니다.
- ③ Open Recent : 최근 작업했던 이미지들의 목록이 나타납니다.
- ④ Close : 열려있는 이미지를 닫습니다.
- ⑤ Save : 작업중인 이미지를 저장합니다.
- ⑥ Save As : 작업중인 이미지를 다른 이름으로 저장합니다.
- ⑦ Export Original : 작업중인 이미지를 최적화되지 않은 원본 그대로 저장합니다.
- ⑧ Revert : 작업중인 이미지를 하드디스크에 저장되어 있는 상태로 복구시켜 줍니다.
- ⑨ Save Optimized : 작업중인 이미지를 최적화된 상태로 저장합니다.
- ⑩ Save Optimized As : 최적화된 이미지를 다른 이름으로 저장합니다.
- ⑪ Output Settings : 출력될 결과물에 대한 옵션을 설정할 수 있습니다. 다음 네 가지의 옵션을 설정합니다.

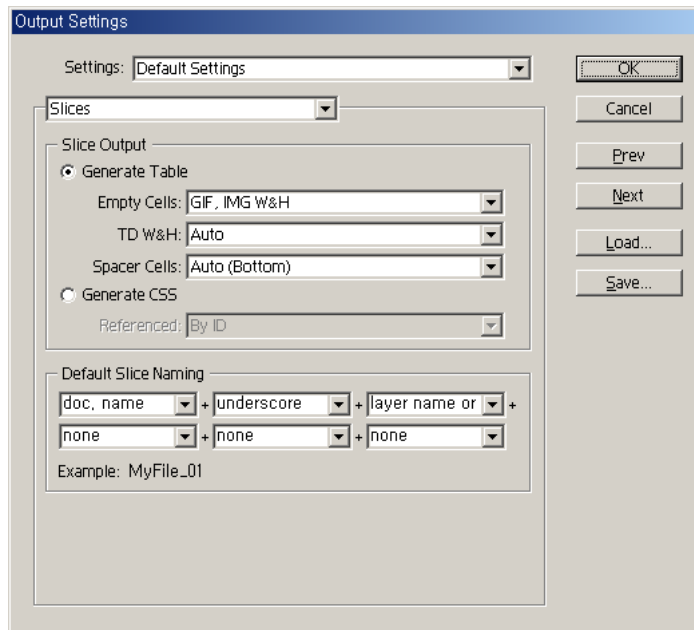


⑪-1. HTML : HTML 문서에 대한 옵션을 설정합니다.



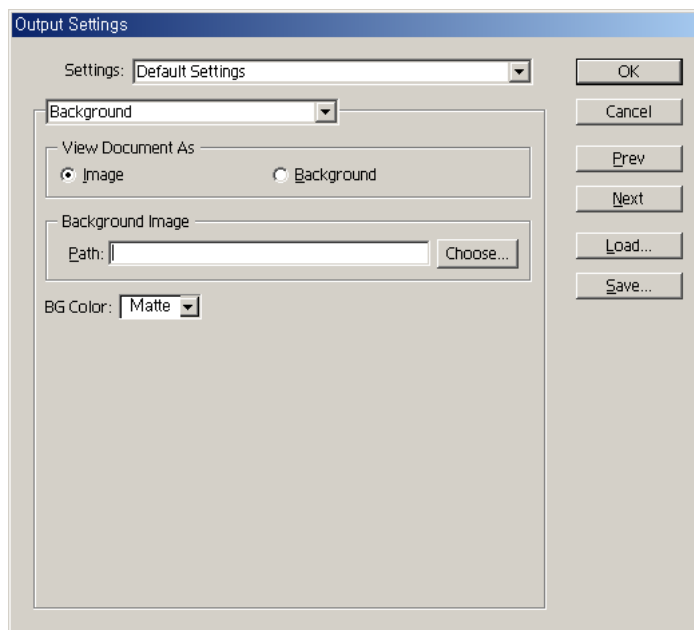
1. Settings : 세팅 항목을 지정합니다.
2. Formatting : HTML 파일에 작성될 표기 방법을 지정합니다.
3. Cording : HTML에 적용될 코드 범위를 지정합니다.
4. Slice Output : 슬라이스 영역을 HTML 문서에 어떻게 기록할 것인지를 설정합니다.
5. Image Map : Image Map의 타입을 선택합니다.

⑪-2. Slices : 슬라이스 이미지의 저장에 대한 옵션을 설정할 수 있습니다.



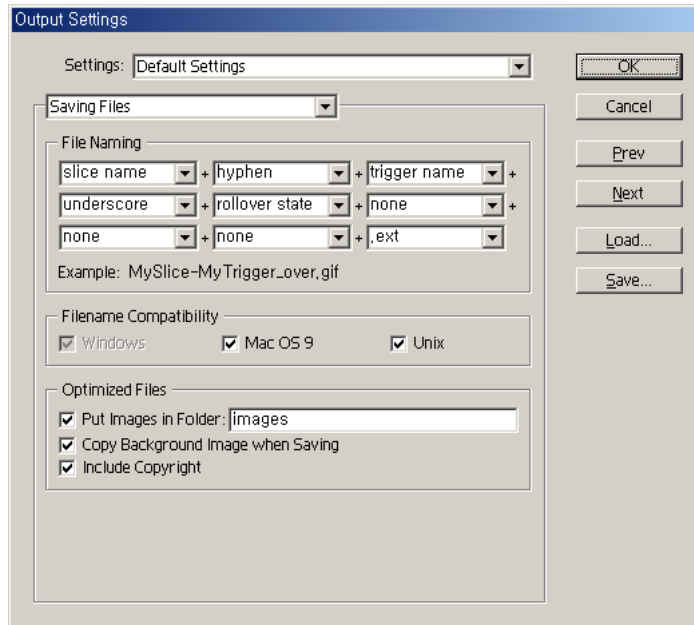
1. Settings : 세팅 항목을 지정합니다.
2. Default Slice Naming : 자동 저장될 슬라이스 이미지의 이름을 어떻게 표기할 것인지를 설정합니다.

⑪-3. Background : 저장할 이미지의 백그라운드에 관한 설정을 합니다.



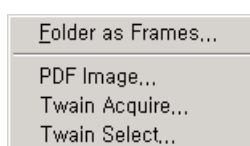
1. Settings : 세팅 항목을 지정합니다.
2. View As : HTML 문서의 background를 이미지로 채울 것인지 색상으로 채울 것인지를 선택합니다.
3. Background : 백그라운드에 적용될 이미지나 색상을 선택할 수 있습니다.

⑪-4. Saving Files : 파일을 저장에 대한 옵션을 설정할 수 있습니다.

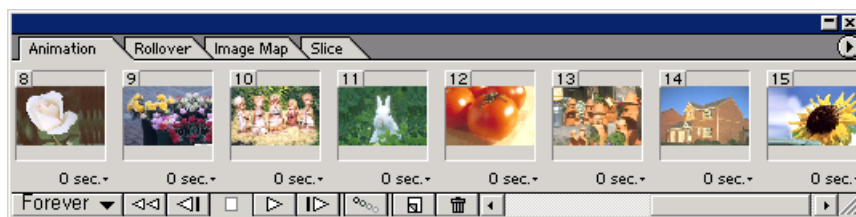
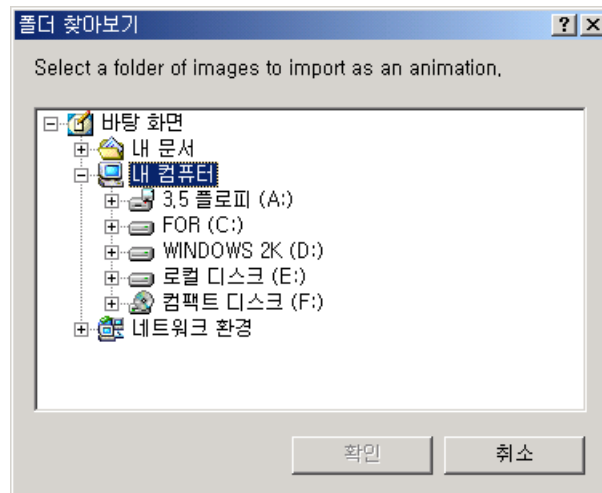


1. Settings : 세팅 항목을 지정합니다.
2. File Naming : HTML 파일에 삽입될 이미지의 이름을 저장할 때 이름을 어떻게 표기할 것인지 설정합니다.
3. Filename Compatibility : 파일 이름을 호환하여 사용할 다른 운영 체제를 선택합니다.
4. Optimized Files : HTML 문서에 삽입된 이미지들을 어떻게 사용할 것인지를 선택합니다.

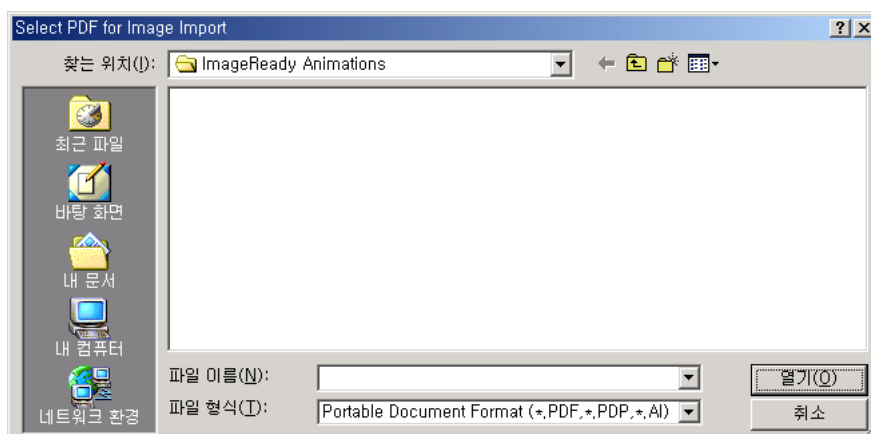
- ⑫ Update HTML : 이미 저장되어 있는 HTML 문서를 업데이트 합니다.
- ⑬ Place : 비트맵과 벡터 이미지를 현재 작업중인 이미지에 삽입시켜 줍니다.
- ⑭ Import : 스캐너나 디지털 카메라 등을 이용하여 이미지를 불러오는 명령입니다.



⑭-1. Folder as Frames : 동일한 크기의 이미지들을 모아놓은 폴더를 지정하여 이미지들을 애니메이션 이미지로 만드는 기능입니다. 이미지가 들어있는 폴더를 지정하면 폴더 내의 모든 이미지들이 자동으로 프레임에 삽입되어 애니메이션이 만들어집니다. 이 명령을 선택하면 다음과 같이 폴더를 찾는 대화상자가 나타납니다.



⑭-2. PDF Image : PDF 파일포맷 이미지를 불러들이는 명령입니다.



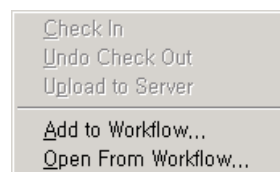
⑭-3. Twain Acquire : 사용자 컴퓨터에 스캐너가 등록되어 있는 경우 이 명령을 선택하면 다음과 같이 스캐너가 실행됩니다.



⑭-4. Twain Select : 사용자 컴퓨터에 1개 이상의 스캐너가 등록되어 있는 경우 스캐너의 목록이 다음과 같이 나타납니다. 스캐너를 선택하여 사용할 수 있습니다.



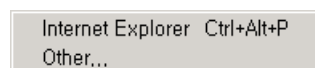
⑮ Export : 작업중인 이미지의 Path를 AI 파일로 저장해 줍니다.



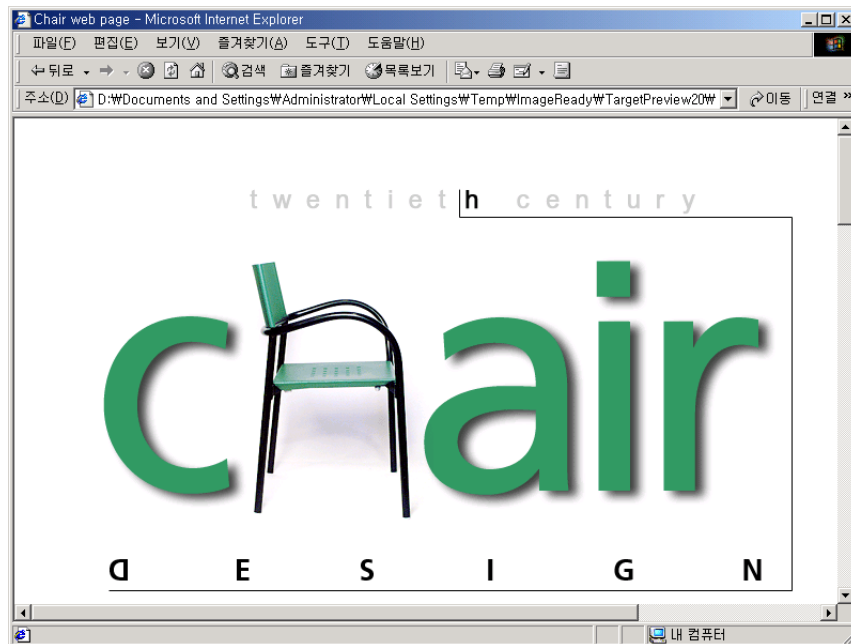
⑯ Manage Workflow : 포토샵과 이미지레디는 Web DAV(Web Distributed Authoring and Versioning)이라는 서버 기술을 지원합니다. 이 기술은 Web DAV라는 서버에 손쉽게 접속하여 파일을 다운로드 하거나 업로드 할 수 있습니다. 또한 다른 사람들이 파일을 덮어 쓰거나 수정하지 못하도록 보호(Lock) 할 수 있습니다. ManageWorkflow는 Web DAV 서버에 접속하여 파일을 관리할 수 있는 메뉴들이 모여 있습니다.

⑰ Image Info : 이미지의 정보를 입력할 수 있고 저장된 정보를 볼 수 있습니다.

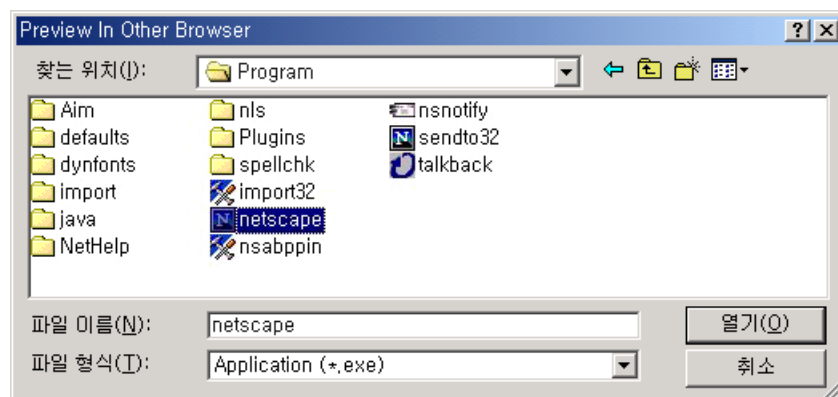
⑱ Preview In : 작업중인 이미지를 HTML로 저장하기 전 브라우저로 미리보기 할 수 있습니다.



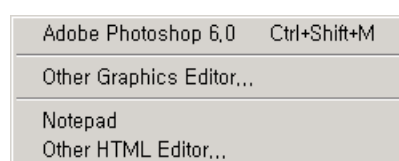
⑱-1. Internet Explore : 사용자 컴퓨터에 기본 브라우저로 등록되어 있는 브라우저가 나타납니다. 이 명령을 선택하면 다음과 같이 브라우저가 나타나면서 작업 중인 이미지를 미리보기 해 줍니다.



⑱-2. Other : 기본 브라우저 외에 다른 브라우저가 설치되어있는 경우 이 명령을 클릭하여 이미지를 미리보기 할 브라우저를 선택할 수 있습니다.

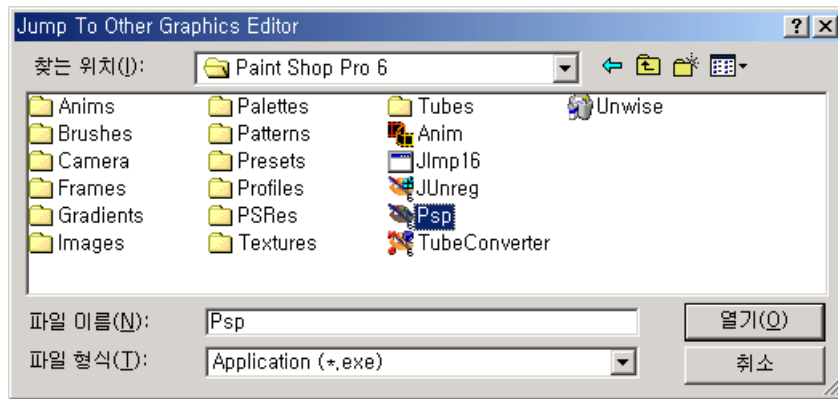


⑲ Jump to : 작업중인 이미지를 다른 프로그램에서 작업할 수 있도록 이미지 데이터를 이동시켜줍니다.

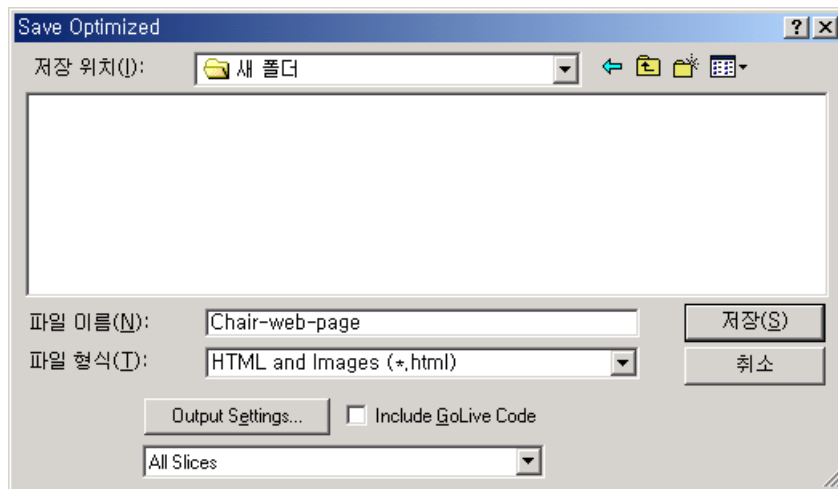


①9-1. Adobe Photoshop 6.0 : 작업중인 이미지를 포토샵 6.0으로 불러들입니다.

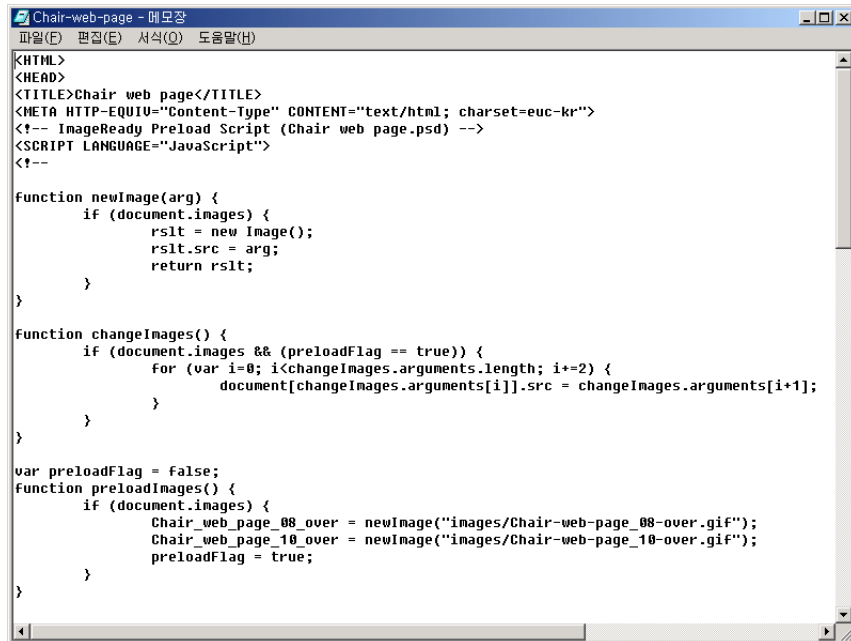
①9-2. Other Graphics Editor : 다른 그래픽 프로그램으로 작업중인 이미지를 불러들입니다. 이 명령을 선택하면 다음과 같이 다른 그래픽 프로그램의 실행파일을 찾는 대화상자가 나타납니다.



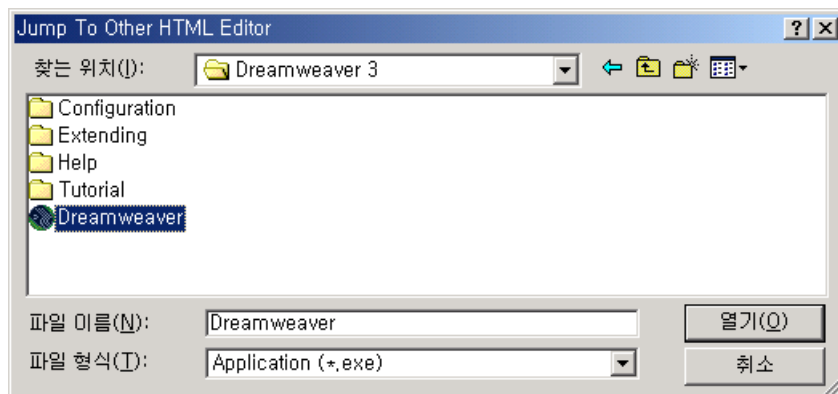
①9-3. Notepad : 작업중인 이미지를 HTML로 저장한 후, Notepad로 HTML 코드를 보여줍니다. 이 명령을 선택하면 다음과 같이 HTML파일을 저장할 수 있는 Save Optimized 대화상자가 나타납니다.



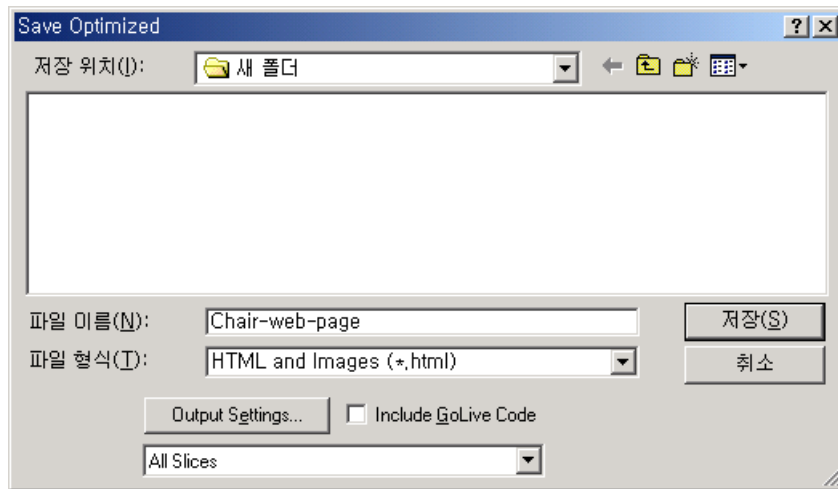
폴더와 파일이름을 설정한 뒤 저장 버튼을 클릭하면 다음과 같이 Notepad가 열립니다.



⑨-4. Other HTML Editor : 작업중인 이미지를 HTML로 저장한 후, 다른 HTML 편집 프로그램에서 저장한 HTML문서를 열어줍니다. 이 명령을 선택하면 HTML 편집 프로그램의 실행 파일을 찾는 대화상자가 나타납니다.



HTML 프로그램의 실행 파일을 선택한 후, 열기 버튼을 클릭하면 다음과 같이 작업 중인 이미지를 HTML로 저장할 수 있는 대화상자가 나타납니다.



파일을 저장하면 선택했던 HTML 편집 프로그램이 열리면서 저장한 파일이 편집 상태로 나타납니다.



㉔ Exit : 이미지 레디를 종료합니다.

2. Edit

Edit 메뉴에는 이미지를 편집하는 기능들이 모여 있습니다. 대부분의 기능이 포토샵과 동일합니다.

Undo Rectangular Marquee	Ctrl+Z
Can't Redo	Ctrl+Shift+Z
Undo/Redo Rectangular Marquee	Ctrl+Alt+Z
Cut	Ctrl+X
Copy	Ctrl+C
Copy Merged	Ctrl+Shift+C
Paste	Ctrl+V
Clear	
Copy HTML Code	▶
Copy Foreground Color as HTML	
Fill...	
Stroke...	
Free Transform	Ctrl+T
Transform	▶
Define Pattern	
Preferences	▶

- ① Undo : 마지막으로 실행했던 작업을 되돌리기 합니다.
- ② Redo : 되돌리기 했던 Undo 기능을 취소하고 Undo를 적용하기 이전의 상태로 복원합니다.
- ③ Undo/Redo : Undo와 Redo를 반복 적용합니다.
- ④ Cut : 선택 영역을 잘라냅니다.
- ⑤ Copy : 선택 영역을 복사합니다.
- ⑥ Copy Merge : 선택 영역을 현재 선택되어 있는 레이어와 상관없이 화면에 나타나는 그대로 복사합니다.
- ⑦ Paste : 잘라내거나 복사하여 클립보드에 저장되어 있는 이미지를 붙이기 합니다.
- ⑧ Clear : 선택 영역을 삭제합니다.
- ⑨ Copy HTML Code : HTML 코드를 복사합니다.

For All Slices
For Selected Slices Ctrl+Alt+C
For Preloads

- ⑨-1. For All Slices : 작업중인 이미지의 모든 분할 영역에 해당하는 HTML 코드를 복사합니다. HTML 코드를 복사할 파일을 선택한 후, Edit메뉴에서 이 명령을 선택합니다. 화면상의 변화는 나타나지 않습니다.

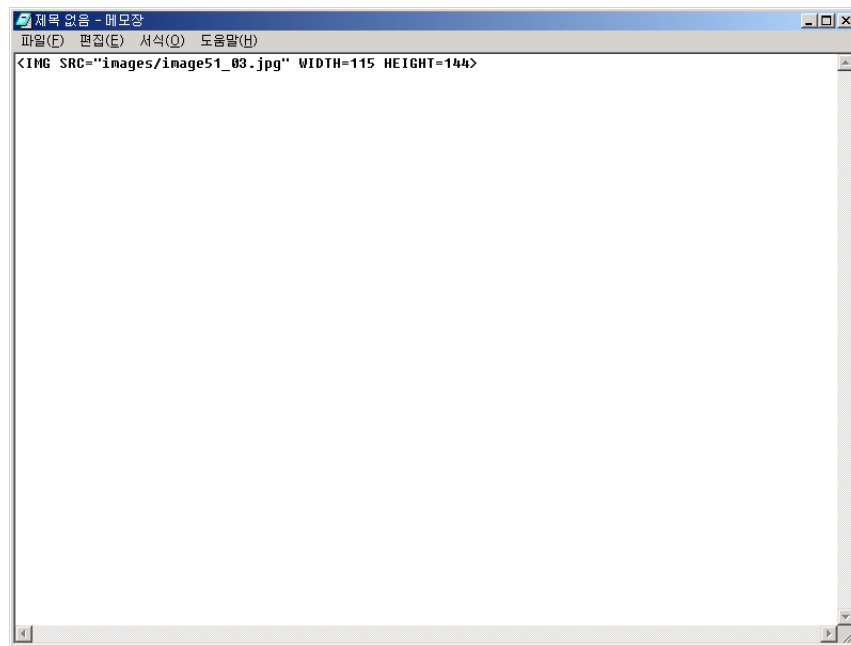


Notepad를 열고 붙이기를 하면 다음과 같이 해당 부분의 HTML 코드가 복사된 것을 볼 수 있습니다.

```

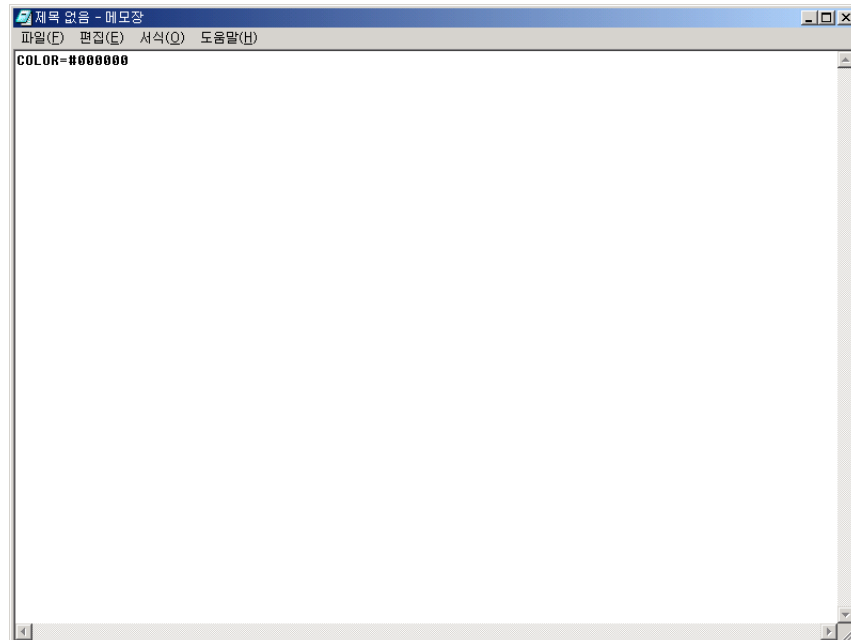
<TABLE WIDTH=200 BORDER=0 CELLSPACING=0>
<TR>
<TD COLSPAN=3>
<IMG SRC="images/image51_01.jpg" WIDTH=200 HEIGHT=56></TD>
</TR>
<TR>
<TD ROWSPAN=2>
<IMG SRC="images/image51_02.jpg" WIDTH=63 HEIGHT=244></TD>
<TD>
<IMG SRC="images/image51_03.jpg" WIDTH=115 HEIGHT=144></TD>
<TD ROWSPAN=2>
<IMG SRC="images/image51_04.jpg" WIDTH=22 HEIGHT=244></TD>
</TR>
<TR>
<TD>
<IMG SRC="images/image51_05.jpg" WIDTH=115 HEIGHT=100></TD>
</TR>
</TABLE>
    
```

⑨-2. For Selected Slices : 현재 선택된 분할 영역에 해당하는 HTML 코드를 복사합니다.



⑨-3. For Preloads : 롤오버 이미지를 만드는 경우, 이 옵션을 클릭하면 해당 부분에 대한 html 코드가 임시 저장됩니다. 이를 메모장 등의 기타 프로그램에 붙이기를 하면 코드를 볼 수 있습니다.

⑩ Copy Foreground Color as HTML : 백그라운드 색상을 표시하는 HTML 코드를 복사합니다.



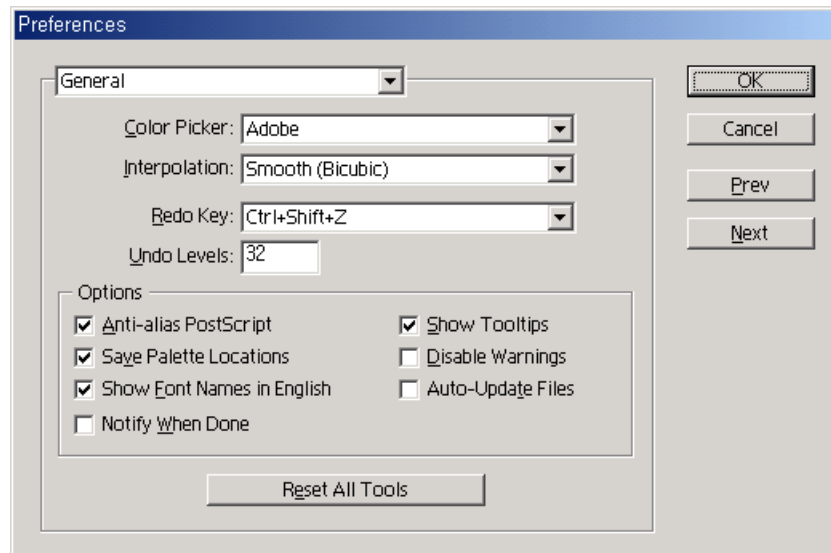
⑪ Fill : 선택 영역에 색을 채워줍니다.

⑫ Stroke : 선택 영역에 테두리 선을 만들어 줍니다.

⑬ Free Transform : 선택된 레이어나 선택 영역, 패스나 패스의 포인트 등을 자유롭게 변형할 수 있습니다.

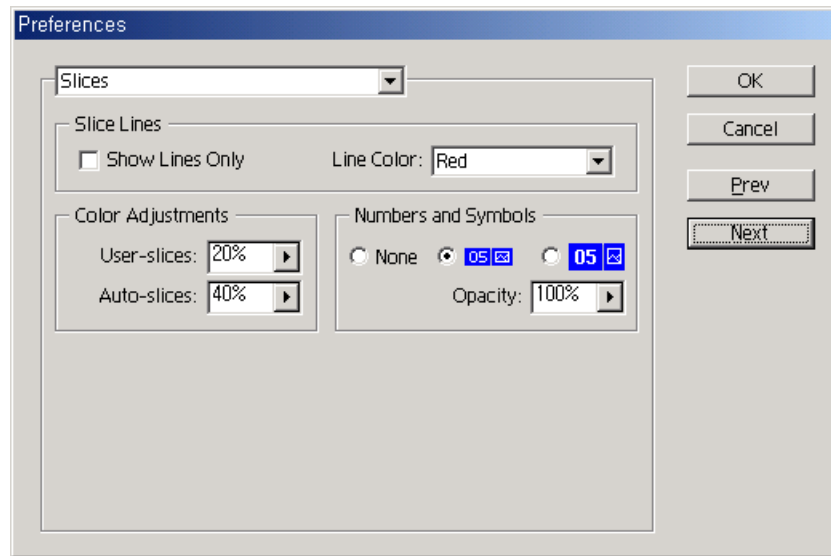
- ⑭ Transform : Free Transform과 같이 오브젝트를 변형합니다. 변형 방법을 선택할 수 있습니다.
- ⑮ Define Pattern : 패턴을 지정할 수 있습니다.
- ⑯ Preferences : 이미지 레디에 대한 환경설정을 할 수 있습니다.

⑯-1. General : 이미지 레디의 일반적인 환경을 설정합니다.

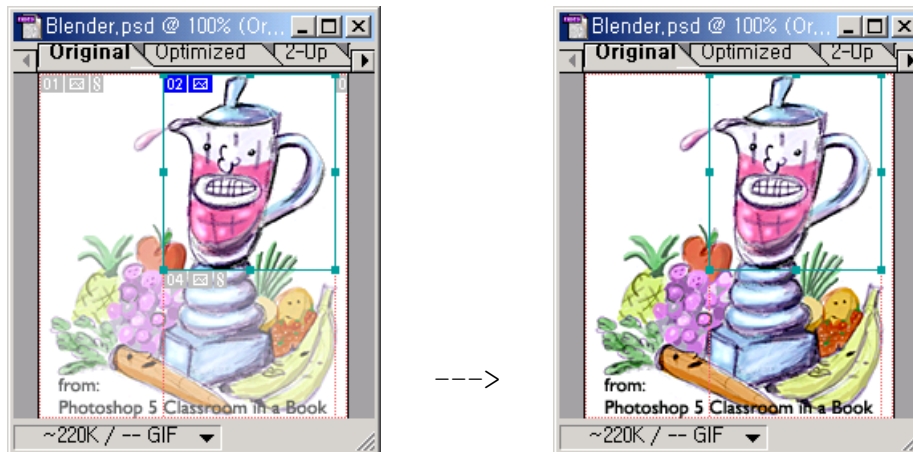


1. Color Picker : 툴박스나 컬러 팔레트에서 사용하는 컬러 피커를 선택하는 옵션입니다. 윈도우에서 표준으로 사용되는 Window와 기본 설정되어 있는 Adobe 중 하나를 선택하여 사용할 수 있습니다.
2. Interpolation : 이미지를 확대하거나 변형하여 원래의 이미지에서 없던 부분들이 새로 생기는 경우 이 부분의 픽셀들에 대한 옵션을 설정하는 곳입니다.
3. Redo : Undo 명령을 되돌리기 하는 Redo 명령에 사용할 단축키를 선택할 수 있습니다.
4. Undo Levels : 히스토리 팔레트에 기록되는 목록 수를 설정할 수 있습니다.
5. Options : 작업의 편리를 위한 여러 가지 옵션을 조정할 수 있습니다.
 - Anti-alias PostScript : 이 옵션을 체크하면 일러스트레이터나 프리핸드 등의 벡터 프로그램을 포토샵 파일 안에 붙이기 할 때, 이미지의 경계선에 안티알리아스가 적용되어 부드럽게 들어 옵니다.
 - Show Tool Tips : 마우스 커서를 가져가면 해당 부분의 명칭과 단축키가 풍선 도움말로 나타납니다.
 - Save Palette Locations : 작업 영역에 나타나있는 팔레트의 현재 위치를 저장합니다. 포토샵을 재 실행하면 현재 위치에 각각의 팔레트가 열리게 됩니다.
 - Disable Warning : 경고 메시지를 나타내지 않습니다.
 - Show Font Names in English : Type 옵션 팔레트 등에 한글 폰트를 영문이름으로 표기합니다.
 - Auto-update files : 이 옵션을 체크하면 같은 파일을 외부 프로그램에서 변경하여 저장한 경우, 작업 중인 파일이 자동 업데이트 됩니다.
 - Notify When Done : 적용한 명령을 마치면 작업이 끝났음을 알리는 경고음을 나타내줍니다.
 - Reset All Tools : 툴박스의 모든 툴을 초기화 시켜줍니다.

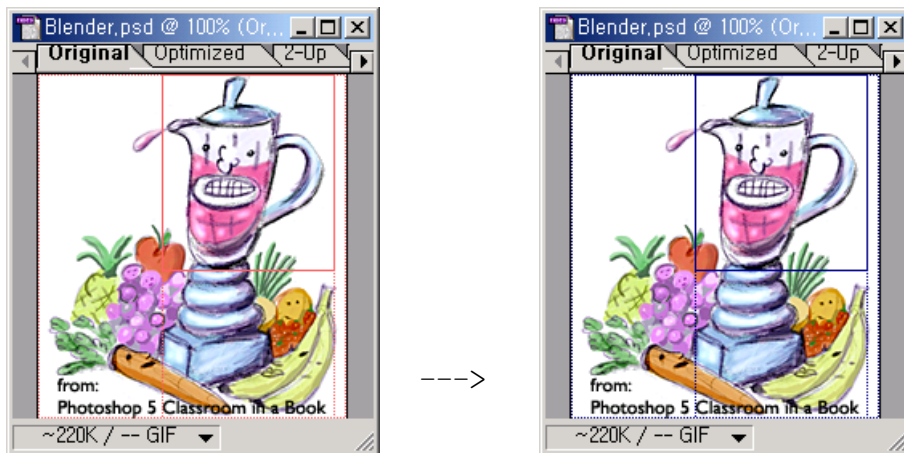
⑩-2. Slice : 슬라이스 이미지에 대한 옵션을 설정합니다.



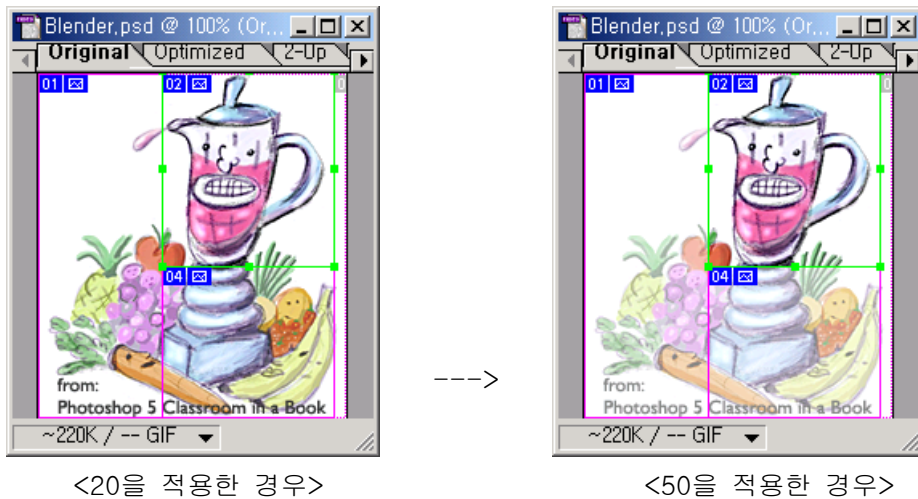
1. Slice Lines Only : 이 옵션을 체크하면 각 분할 영역의 이름을 숨기고 분할 선만 나타내 줍니다.



2. Line Color : 분할 선의 색상을 선택할 수 있습니다.



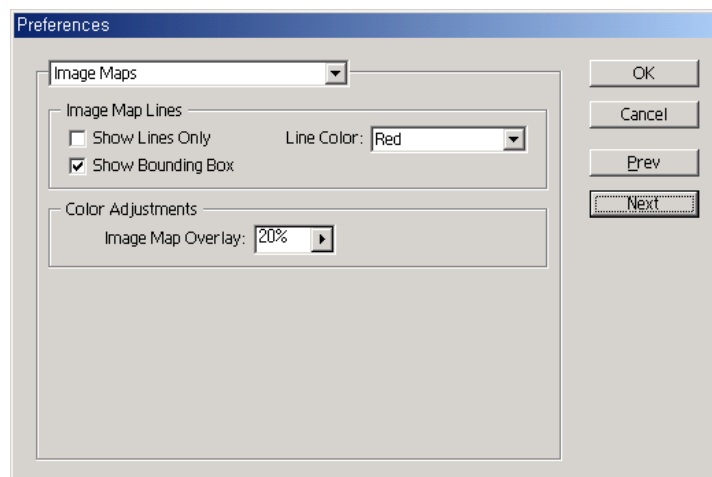
3. User-slice : 선택된 분할 영역을 제외한 나머지 분할 영역의 불투명도를 조정할 수 있습니다.



4. Auto-Slice : 선택된 분할 영역의 제외한 나머지 분할 영역의 불투명도를 조절할 수 있습니다.

5. Numbers and Symbols : 슬라이스의 번호를 나타내는 표시의 크기와 불투명도를 조정할 수 있습니다.

⑩-3. Image Maps : 이미지 맵에 대한 옵션을 설정합니다.



1. Image Map Lines

- Show Line Only : 영역을 흐리게 표시하는 효과를 감추고 이미지 맵을 선으로만 나타냅니다.

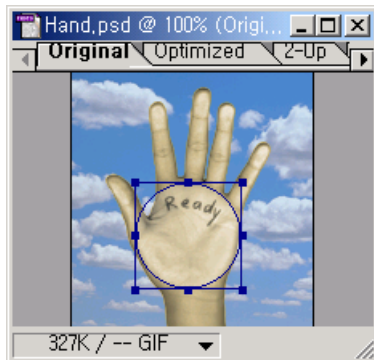


<옵션을 체크한 경우>

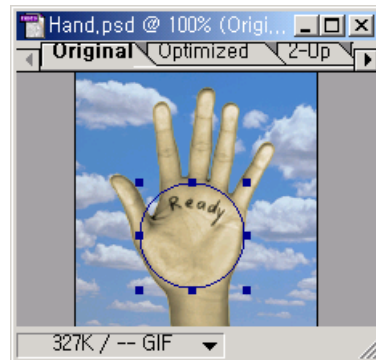


<옵션을 체크하지 않은 경우>

- Show Bounding Box : 이미지 맵에 바운딩 박스를 나타내줍니다.

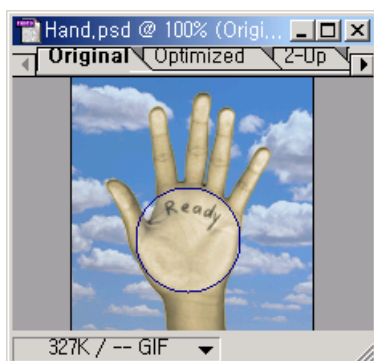


<옵션을 체크한 경우>



<옵션을 체크하지 않은 경우>

- Line Color : 이미지 맵의 선 색을 변경할 수 있습니다.

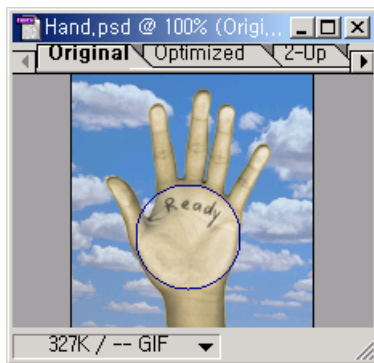


--->

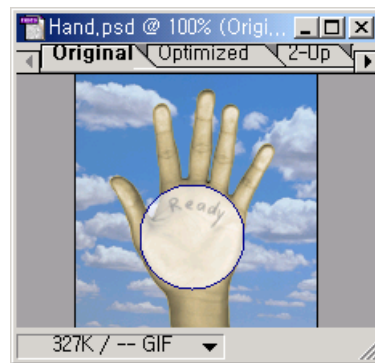


2. Color Adjustments

- Image Map Overlay : 이미지 맵의 영역에 흐리게 나타나는 부분의 불투명도를 조정할 수 있습니다.

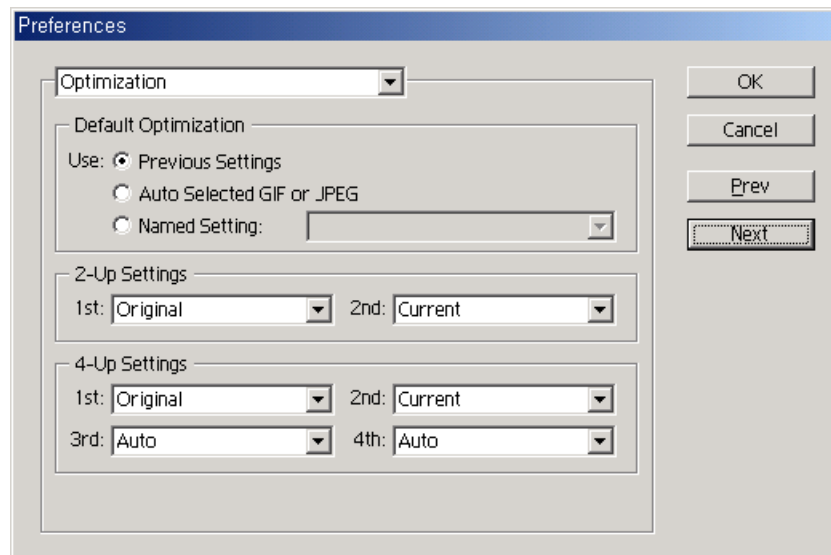


<20을 적용한 경우>

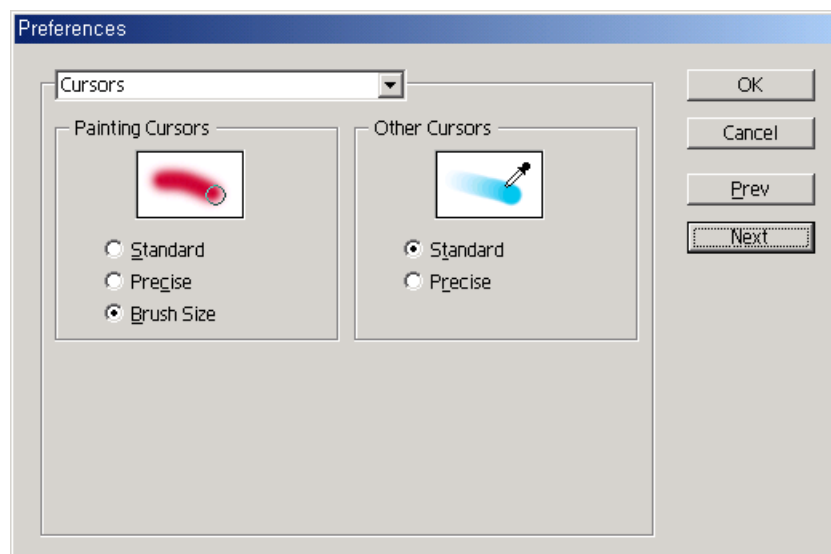


<60을 적용한 경우>

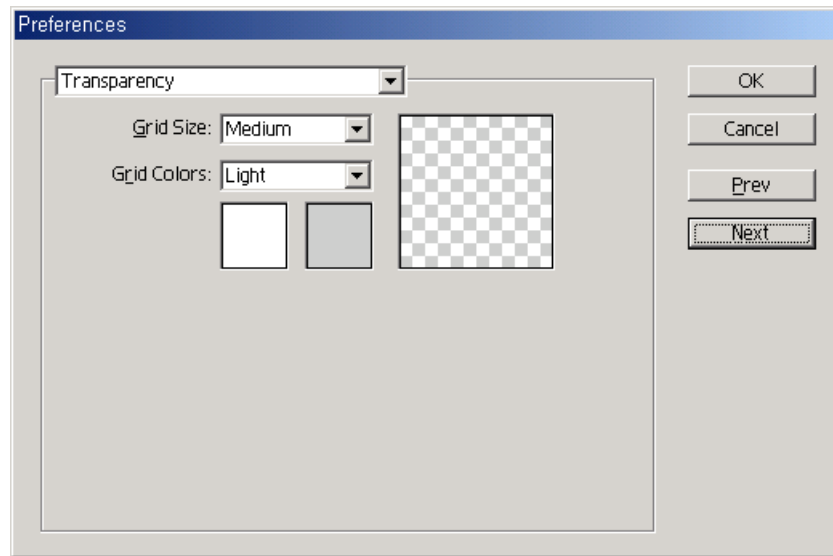
⑩-4. Optimization : 파일의 최적화에 대한 옵션을 설정합니다.



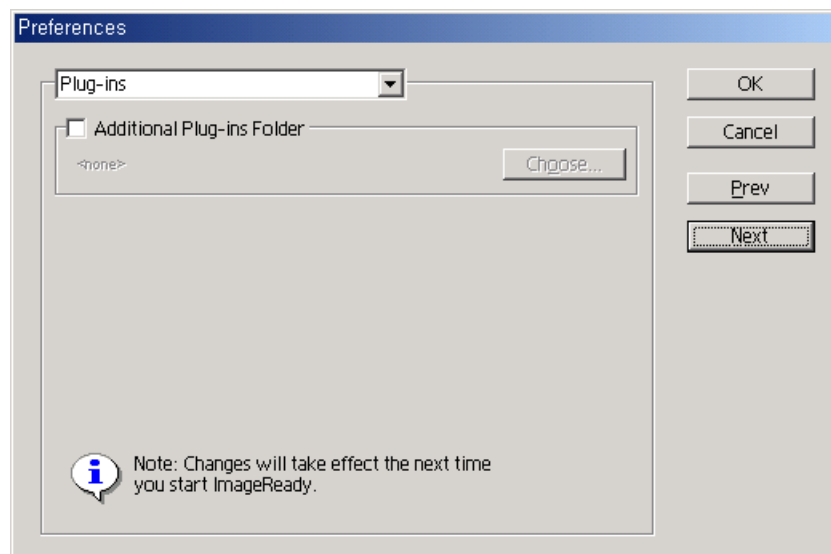
⑩-5. Cursors : 작업시 커서의 표시 방법을 설정합니다.



⑩-6. Transparency : 투명 영역에 대한 표시 방법을 설정합니다.



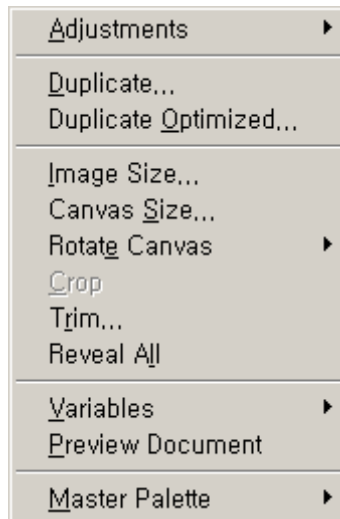
⑩-7. Plug-Ins : 플러그 인 폴더 지정에 대한 설정을 합니다.



옵션을 체크한 후, Choose 버튼을 클릭하여 경로를 찾아 폴더를 선택합니다. 설정 값은 다음번 이미지 레디 실행 때부터 적용됩니다.

3. Image

Image 메뉴에는 이미지의 색상을 보정하고 이미지의 크기 등을 변경하는 메뉴들이 모여 있습니다.

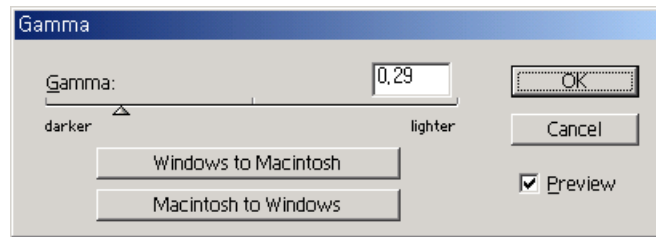


① Adjust : 이미지의 색상을 조정합니다.

Levels...	Ctrl+L
Auto Levels	Ctrl+Shift+L
Auto Contrast	Ctrl+Shift+Alt+L
Brightness/Contrast...	
Hue/Saturation...	Ctrl+U
Desaturate	Ctrl+Shift+U
Invert	Ctrl+I
Gamma...	
Variations...	

1. Levels : 명도와 대비를 조정합니다. 슬라이더방식이며 이미지의 히스토그램을 볼 수 있고, 중간톤을 조정할 수 있으므로 커브와 유사한 기능을 하는 툴입니다.
2. Auto Levels : 이미지 내에 어두운 부분과 밝은 부분을 자동적으로 감지하여 순환색과 순검정색으로 바꾸어주는 명령으로 이미지를 선명하고 또렷하게 만들어 줍니다.
3. Auto Contrast : 이미지 내에 어두운 부분과 밝은 부분을 자동적으로 감지하여 명암의 대비를 자동으로 조절해 줍니다. 이미지의 색상 변화를 최대한 줄여줍니다.
4. Brightness/Contrast : 이미지의 명도와 대비를 조정합니다.
5. Hue/Saturation : 이미지의 색상, 명도, 채도 등을 한번에 조절할 수 있습니다.
6. Desaturate : 이미지의 채도를 감소시켜 이미지를 흑백으로 만들어 줍니다. 이 명령은 Mode 메뉴의 Grayscale 명령과 달리 모드자체가 변경되는 것이 아니라 이미지의 채도만을 떨어뜨려 흑백으로 만들어 주는 것입니다. 따라서 이 명령을 적용해도 작업중인 이미지의 모드는 변경되지 않습니다.

7. Invert : 이미지를 반전시켜주는 기능입니다. 어두운 부분은 밝게, 밝은 부분은 어둡게 표현합니다.
 8. Gamma : 작업 중인 이미지에 한하여 감마를 재조정합니다.



- 1.darker/lighter : 감마값을 조정하여 이미지를 전체적으로 어둡게 또는 밝게 만들어줍니다.
 2. Windows to macintosh : 매킨토시 감마 값을 윈도우에서 적용합니다.
 3. Macintosh to Window : 윈도우 감마 값을 매킨토시에 적용합니다.



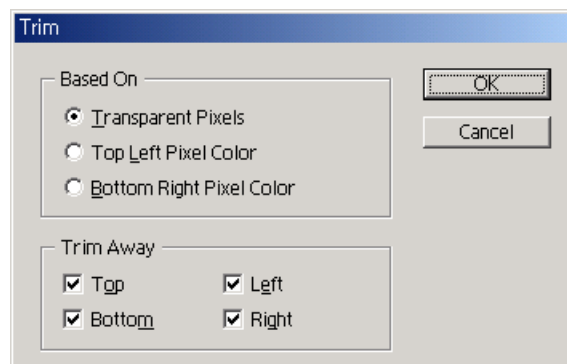
-감마 값을 적용하기 전의 이미지-

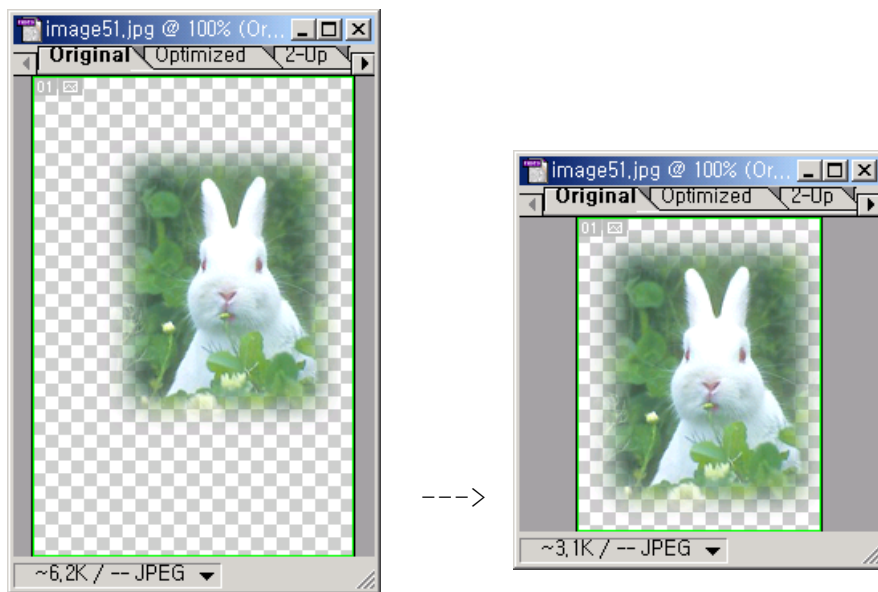


-감마 값을 적용한 후의 이미지-

9. Variations : 작업중인 이미지 전체에 색상을 덧씌우는 명령으로 미리보기를 하면서 컬러를 조정할 수 있어 아주 편리한 기능이라 할 수 있습니다. 이 명령은 색을 추가하는 것 이외에도 명암을 조정할 수 있으며 흑백 이미지를 채색하는 용도로도 사용할 수 있습니다.

- ② Duplicate : 선택된 이미지 파일을 복제합니다.
 ③ Duplicate Optimized : 작업중인 이미지를 최적화하여 복제합니다.
 ④ Image Size : 이미지 파일의 크기를 조정할 수 있습니다.
 ⑤ Canvas Size : 이미지 파일의 캔버스 크기를 조정할 수 있습니다.
 ⑥ Rotate Canvas : 이미지를 회전시켜 줍니다.
 ⑦ Crop : 선택한 부분을 제외한 나머지 부분을 잘라냅니다.
 ⑧ Trim : 설정 옵션 값에 따라 이미지에서 불필요한 부분을 자동으로 잘라냅니다.

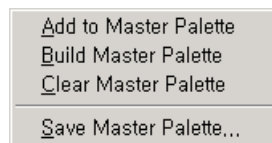




-명령을 적용하기 전의 이미지-

-명령을 적용한 후의 이미지-

⑨ Master Palette : 작업중인 이미지의 마스터 팔레트를 조정합니다. 색상을 추가, 삭제 할 수 있습니다.

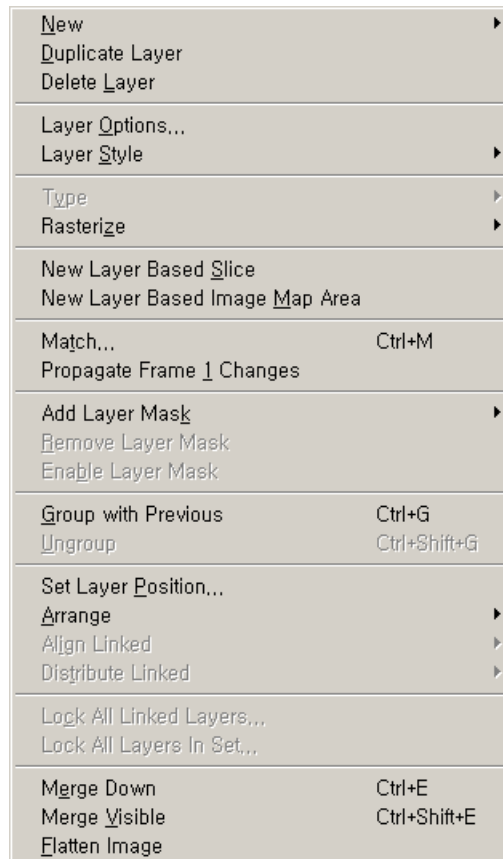


1. Add to Master Palette : 포 그라운드에 지정된 색상을 마스터 팔레트에 추가합니다.
2. Build Master Palette : 마스터 팔레트를 만듭니다.
3. Clear Master Palette : 마스터 팔레트를 삭제합니다.
4. Save Master Palette : 현재 상태의 마스터 팔레트를 저장합니다.

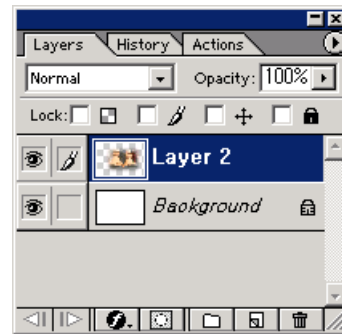
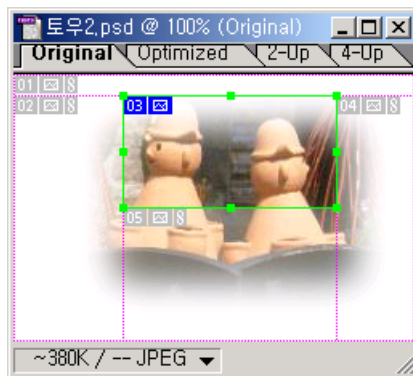
⑩ Liquify : 필터와 같이 이미지를 자유롭게 변형할 수 있습니다.

4. Layer

Layer메뉴에는 이미지의 레이어를 만들고 삭제하는 등의 레이어 조절 기능이 모여 있습니다. 대부분의 기능이 포토샵과 동일합니다.



- ① New : 새로운 레이어를 만들어 줍니다.
- ② Duplicate Layer : 선택된 레이어를 복제하여 새로운 레이어를 만들어 줍니다.
- ③ Delete Layer : 선택된 레이어를 삭제합니다.
- ④ Layer Options : 선택된 레이어의 옵션을 조정합니다.
- ⑤ Layer Style : 선택된 레이어에 스타일을 적용할 수 있습니다.
- ⑥ Type : 문자 레이어를 조정합니다.
- ⑦ Rasterize : Type 레이어나 Shape 레이어 등의 특수 레이어를 일반 레이어로 변경합니다.
- ⑧ New Layer Based Slice : 현재 선택된 레이어를 기준으로 슬라이스 영역을 자동 재 설정해 줍니다.



-명령을 적용하기 전의 슬라이스 영역-



-명령을 적용한 후의 슬라이스 영역-

⑨ New layer Based Image Map Area : 현재 선택된 이미지 맵을 기준으로 슬라이스 영역을 자동 재설정해 줍니다.



-명령을 적용하기 전의 슬라이스 영역-



-메뉴를 적용한 후의 슬라이스 영역-

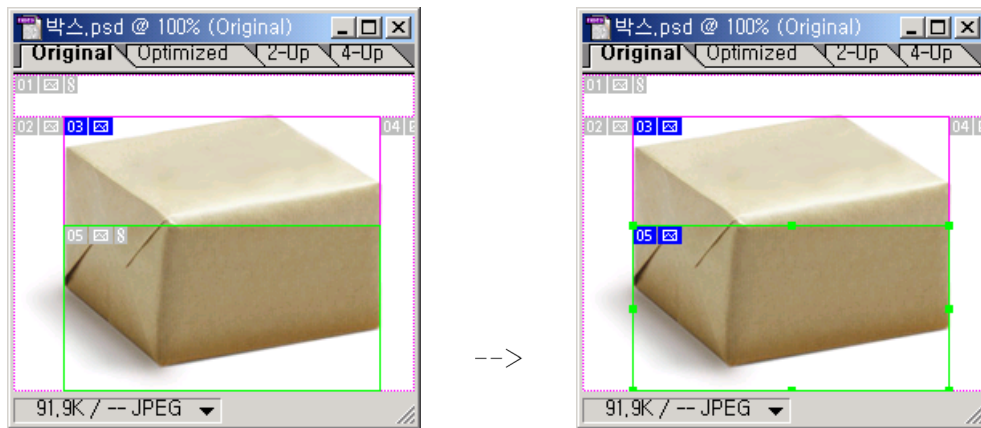
- ⑩ Add Layer Mask : 레이어에 마스크를 추가합니다.
- ⑪ Remove Layer Mask : 레이어에 적용되어 있는 마스크를 제거합니다.
- ⑫ Group With Previous : 선택된 레이어를 아래에 있는 레이어와 그룹화합니다.
- ⑬ Ungroup : 그룹화 되어 있는 레이어를 분리합니다.
- ⑭ Set Layer Position : 레이어의 위치를 이동시켜줍니다.
- ⑮ Arrange : 레이어의 순서를 조정합니다.
- ⑯ Align Linked : 링크되어 있는 레이어들을 정렬합니다.
- ⑰ Distribute Linked : 세 개 이상의 레이어가 링크되어 있는 경우 활성화됩니다. 레이어들을 설정에 맞게 배치합니다.
- ⑱ Lock All Licked Layers : 링크되어 있는 레이어를 모두 잠그어 편집할 수 없도록 합니다.
- ⑲ Merge Down : 선택된 레이어를 아래의 레이어와 병합합니다.
- ⑳ Flatten Image : 이미지에 사용된 모든 레이어를 병합하여 백 그라운드 레이어로 만듭니다.

5. Slice

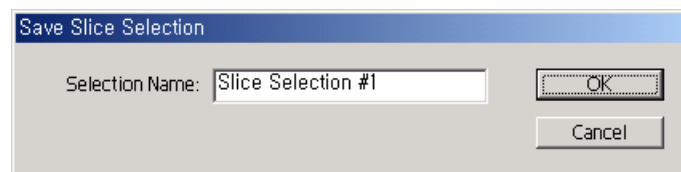
Slice 메뉴에는 이미지에 적용되어 있는 분할 영역을 조정하는 메뉴들이 모여 있습니다.



- ① Create Slices from Guides : 가이드 선을 기준으로 한 분할 영역이 만들어집니다.
- ② Duplicate Slices : 만들어진 분할 영역을 복제하여 같은 크기의 분할 영역을 하나 더 만들어줍니다.
- ③ Combine Slices : 만들어진 분할 영역을 합쳐 하나로 만들어 줍니다.
- ④ Divide Slices : 현재 선택된 분할 영역을 다시 여러 개로 분할하여 줍니다.
- ⑤ Delete Slices : 선택된 분할 영역을 삭제합니다.
- ⑥ Delete All : 모든 분할 영역을 삭제합니다.
- ⑦ Link Slices : 선택된 분할 영역을 링크시켜줍니다.
- ⑧ Unlink Slices : 링크되어 있는 분할 영역을 해제합니다.
- ⑨ Unlink Set : 링크되어 있는 분할 영역과 또 다른 분할 영역을 링크시킨 경우 분할 영역의 링크를 해제합니다.
- ⑩ Unlink All : 모든 분할 영역을 해제합니다.
- ⑪ Promote to User-slice : 선택한 분할 영역을 활성화 시켜줍니다.



- ⑫ Arrange : 분할 영역의 배열을 조정합니다.
- ⑬ Align : 선택된 분할 영역의 위치를 조정합니다.
- ⑭ Distribute : 세 개 이상의 슬라이스 영역이 선택된 경우 슬라이스 영역을 정렬해 줍니다.
- ⑮ Save Slice Selection : 현재 설정되어 있는 분할 영역을 저장합니다.



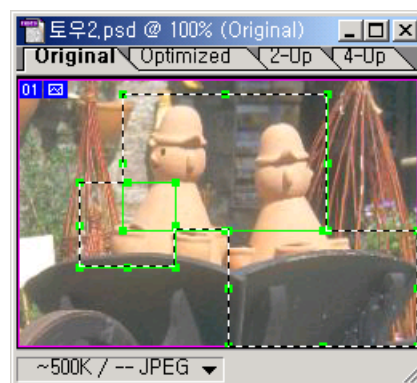
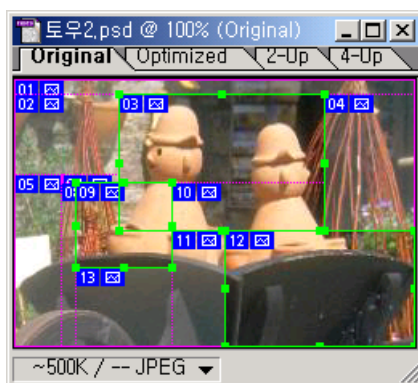
- ⑯ Load Slice Selection : 저장되어 있는 분할 영역을 불러들입니다.
- ⑰ Delete Slice Selection : 저장되어 있는 분할 영역을 삭제합니다.

6. Select

Select 메뉴에는 선택 영역을 만들고 변경하고 저장하는 메뉴들이 모여 있습니다.



- ① All : 이미지 전체를 선택합니다.
- ② Deselect : 선택 영역을 해제합니다.
- ③ Reselect : 해제한 선택 영역을 다시 선택합니다.
- ④ Inverse : 선택 영역을 반전시킵니다.
- ⑤ Create Selection from Slice : 분할 영역과 같은 모양으로 선택 영역을 만듭니다.

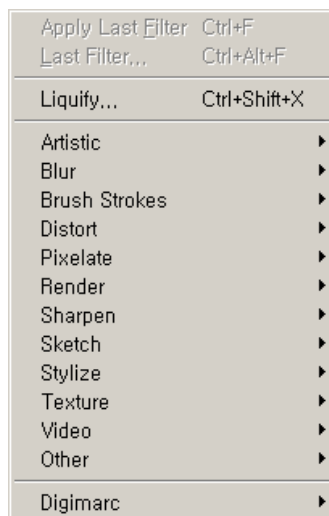


- ⑥ Feather : 선택 영역에 페더값을 적용합니다.
- ⑦ Modify : 선택 영역을 수정할 수 있습니다.
- ⑧ Similar : 선택한 영역과 유사한 색상을 가진 픽셀들을 모두 선택합니다.
- ⑨ Load Selection : 저장되어 있는 선택 영역을 불러옵니다.

- ⑩ Save Selection : 현재의 선택 영역을 저장합니다.
- ⑪ Delete channel : 알파 채널을 삭제합니다.

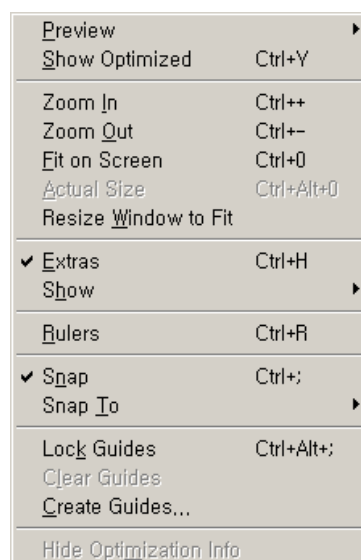
7. Filter

Filter 메뉴는 포토샵에서 사용하는 필터들이 동일하게 나타납니다. 포토샵과 같은 방법으로 사용합니다.



8. View

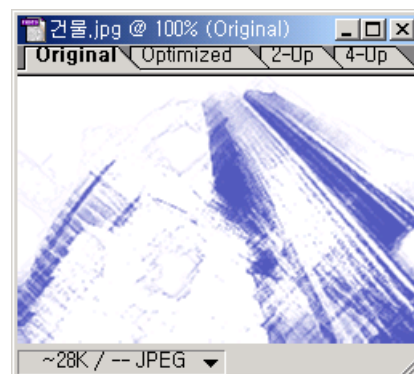
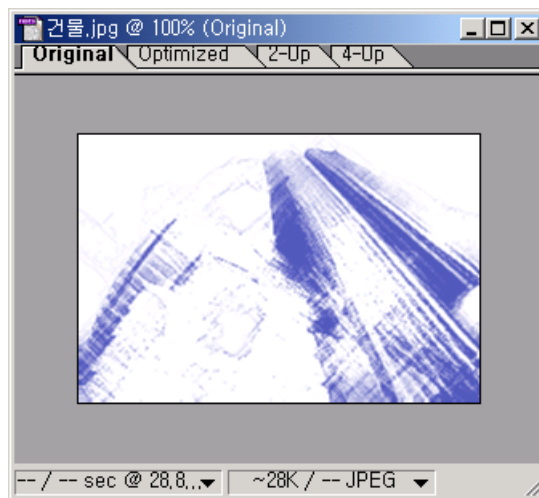
View 메뉴에는 이미지를 편리하게 작업할 수 있도록 하는 보조 기능들이 모여 있습니다.



- ① New View : 활성화되어 있는 창을 복제시켜 별도의 윈도우를 만들어 줍니다.
- ② Preview : 미리보기를 할 수 있습니다.
- ③ Show Optimized : 작업중인 이미지를 최적화된 상태로 나타내줍니다.



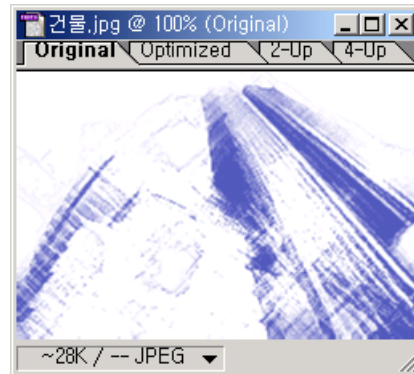
- ④ Zoom In : 윈도우의 화면을 확대시켜 줍니다.
- ⑤ Zoom Out : 윈도우의 화면을 축소시켜 줍니다.
- ⑥ Fit on Screen : 작업중인 이미지를 작업 창에 맞도록 확대시켜 줍니다.
- ⑦ Actual Size : 확대되어 있거나 축소되어 있는 이미지를 100%의 원본 사이즈로 만들어 줍니다.
- ⑧ Resize Window to Fit : 작업 중 영역을 늘이거나 줄여 이미지에 맞지 않는 경우 이 명령을 적용하면 다음과 같이 이미지와 꼭 맞게 맞추어 줍니다.



- ⑨ Show Extras : Slice Tool을 이용하여 이미지에 분할선을 만든 경우 분할된 이미지 왼쪽 상단에 임시의 번호가 나타내 줍니다.

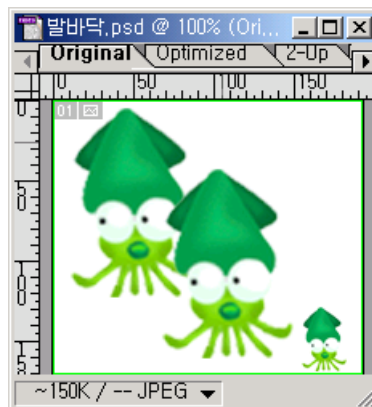


-Show Extras를 체크한 경우-

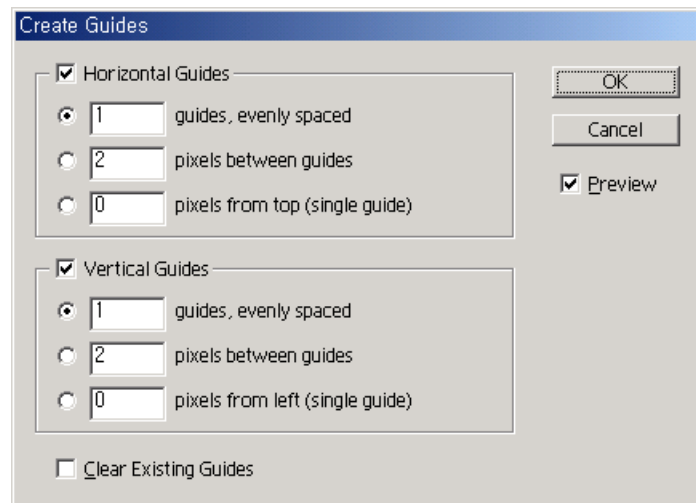


-Show Extras를 체크하지 않은 경우-

- ⑩ Show : 7가지 종류의 작업 보조도구들을 제어할 수 있습니다.
 ⑪ Show Rulers : 윈도우에 자를 표시해 줍니다.



- ⑫ Snap : 선택영역이 가이드 선이나 그리드 선에 밀착할 수 있도록 스냅을 걸어줍니다.
 ⑬ Snap to : 스냅기능이 적용될 대상을 지정할 수 있습니다.
 ⑭ Lock Guides : 화면에 나타나 있는 가이드 선을 잠그어 주어 가이드 선이 움직이지 않도록 합니다.
 ⑮ Clear Guides : 화면에 나타나 있는 가이드 선을 한번에 제거해 줍니다.
 ⑯ Create Guides : 설정 값에 따라 자동으로 가이드 선을 만들어 주는 기능입니다. 명령을 선택하면 다음과 같은 Create Guides 대화상자가 나타납니다.



1. Horizontal Guides : 수평 가이드 선에 대한 설정을 합니다.
2. Vertical Guides : 수직 가이드 선에 대한 설정을 합니다.
3. Clear Existing Guides : 기존에 남아있던 모든 가이드 선을 제거하고 새로 설정한 값을 화면에 나타냅니다.

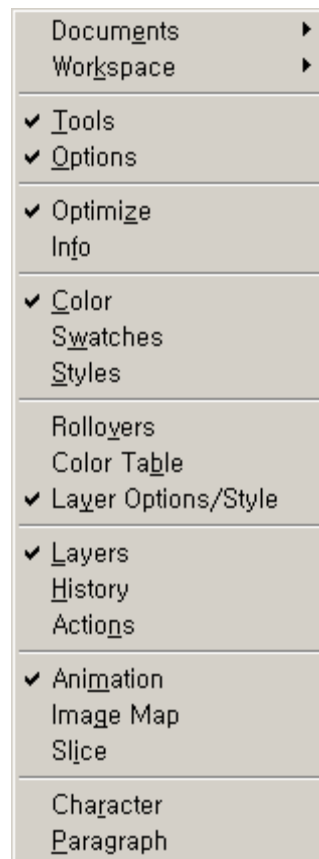
설정이 끝나면 OK 버튼을 클릭합니다. 작업중인 이미지를 살펴보면 Create Guides 대화상자에서 설정한대로 가이드 선이 생기는 것을 볼 수 있습니다.



- ⑰ Hide Optimization Info : 미리보기 화면에 나타나는 최적화된 이미지에 대한 정보를 숨기고, 이미지만을 나타내 줍니다.

9. Window

Window 메뉴는 작업에 필요한 여러 개의 팔레트를 보기 숨김 해주고, 열어놓은 이미지들을 정렬해 주는 편리한 기능들일 모아놓은 메뉴입니다.



4장 예제 따라하기

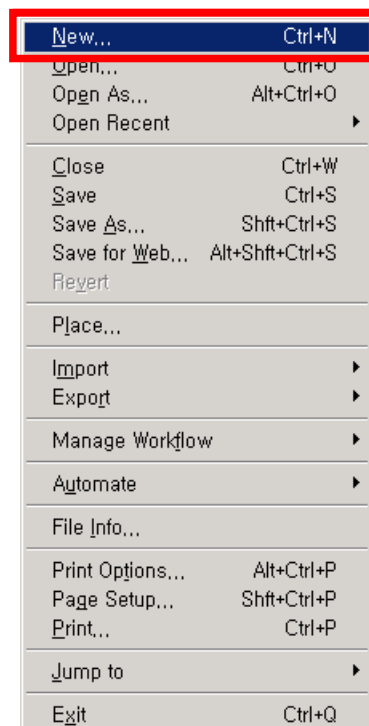
<예제1> 롤오버 이미지 버튼 만들기

인터넷 웹페이지를 보면 수많은 버튼 이미지들이 있습니다. 모양도 다양하지만 그 기능도 다양합니다. 그 중에서도 네티즌들의 시선을 끄는 것은 롤오버(Rollover) 버튼일 것입니다. 롤오버 버튼이란, 버튼 이미지 위로 마우스 포인터가 올라가면 모양이나 형태가 바뀌는 버튼을 말합니다. 이 장에서는 포토샵으로 버튼 이미지를 만들고 이미지레디에서 롤오버 기능을 설정해 보겠습니다.

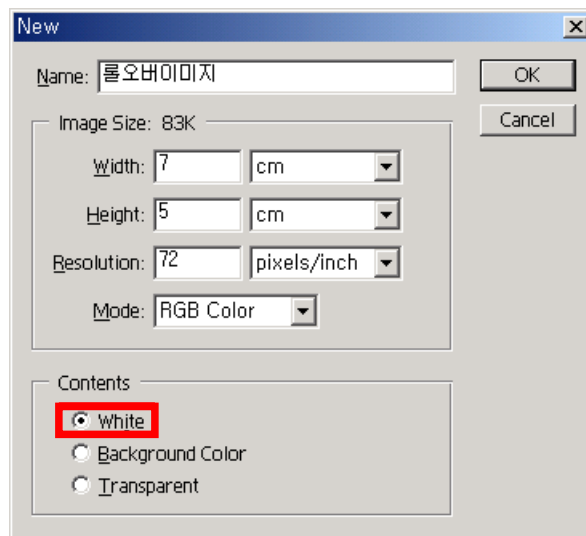
1. 버튼 만들기

포토샵에서는 레이어 스타일을 이용하여 버튼 이미지를 손쉽게 빠르게 만들 수 있습니다.

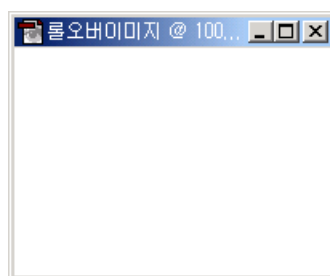
① 버튼을 제작할 빈 캔버스를 하나 열기 위해 메뉴 표시줄의 **File** 메뉴에서 **New** 메뉴를 선택합니다. 단축키는 Ctrl + N 입니다.



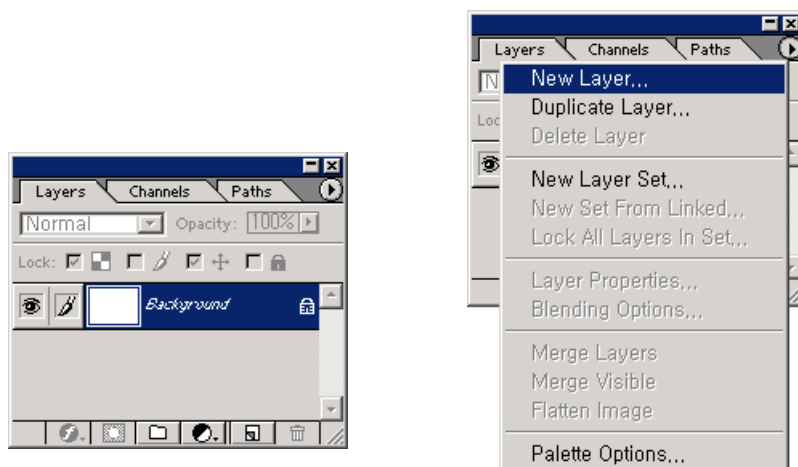
② **New** 대화상자가 나타납니다. **Name** 입력란에 이름을 입력하고, **Image Size** 항목에서 이미지의 크기를 설정합니다. **Content** 항목에서 배경을 **White**로 선택한 후, **OK** 버튼을 클릭합니다.



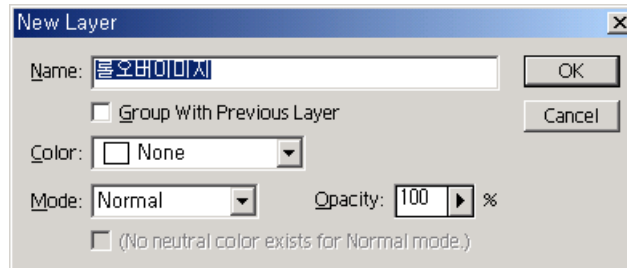
③ 다음 그림과 같이 새로운 롤오버이미지 작업 윈도우가 열립니다.



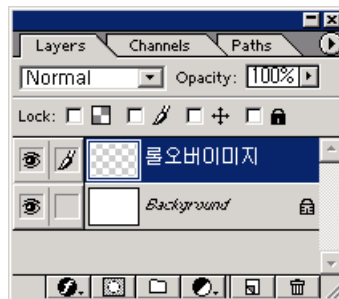
④ 버튼을 그릴 레이어를 하나 추가합니다. 레이어 팔레트에서 메뉴 버튼을 클릭한 후, **New Layer** 메뉴를 선택합니다.



- ⑤ New Layer 대화상자가 나타납니다. Name 입력란에 제목을 입력하고 OK 버튼을 클릭합니다.



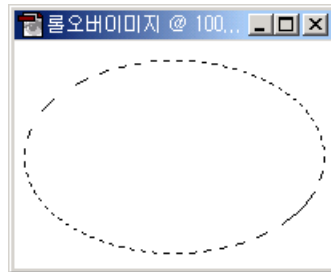
- ⑥ 레이어 팔레트에 롤오버이미지 레이어가 생성되었습니다.



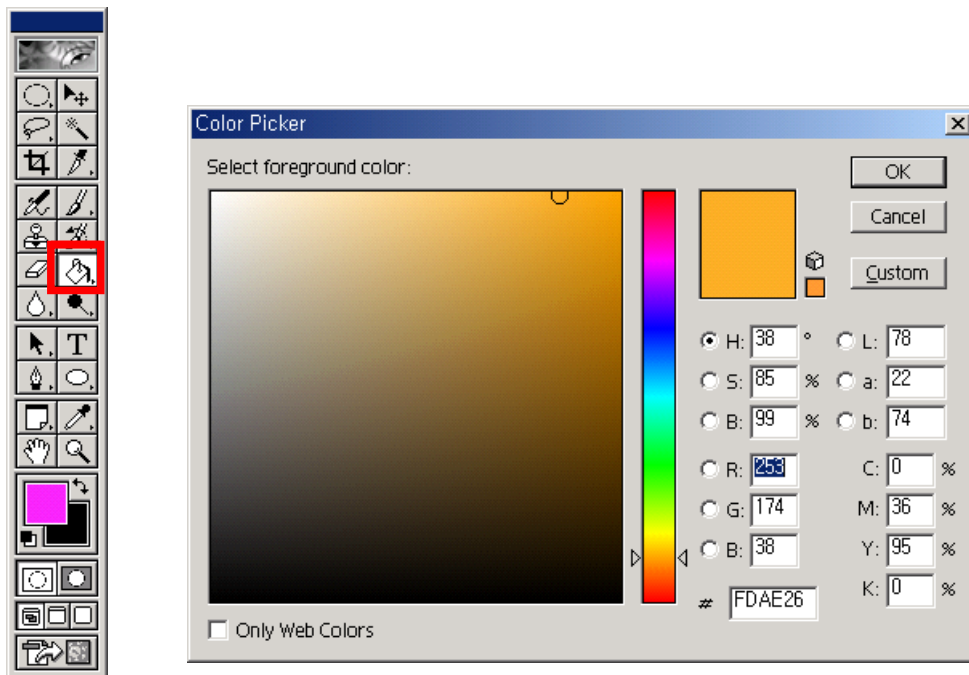
- ⑦ 레이어 팔레트의 롤오버이미지 레이어가 선택된 상태로, 툴박스에서 Elliptical Marquee Tool을 선택합니다.



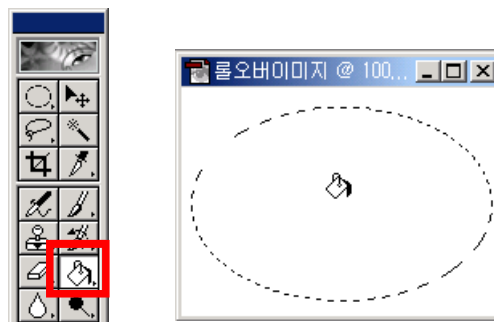
⑧ 다음 그림처럼 캔버스에 타원을 하나 그립니다.



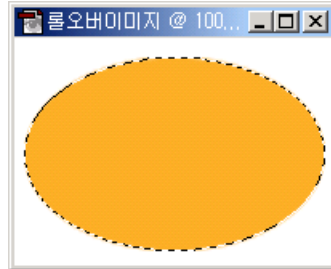
⑨ 툴박스에서 Paint Bucket Tool을 선택한 후, Foreground Color를 클릭하여 색상을 지정합니다.



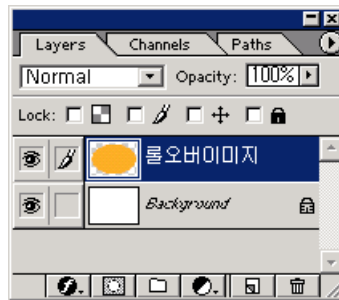
⑩ 다음 그림처럼 타원으로 선택되어진 캔버스를 Paint Bucket Tool로 클릭합니다.



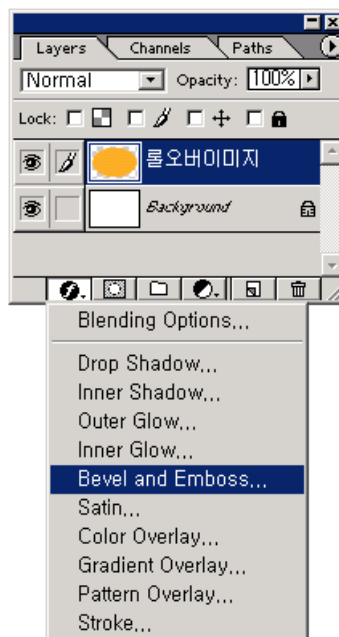
⑪ 선택되어진 부분만 색상이 칠해집니다.



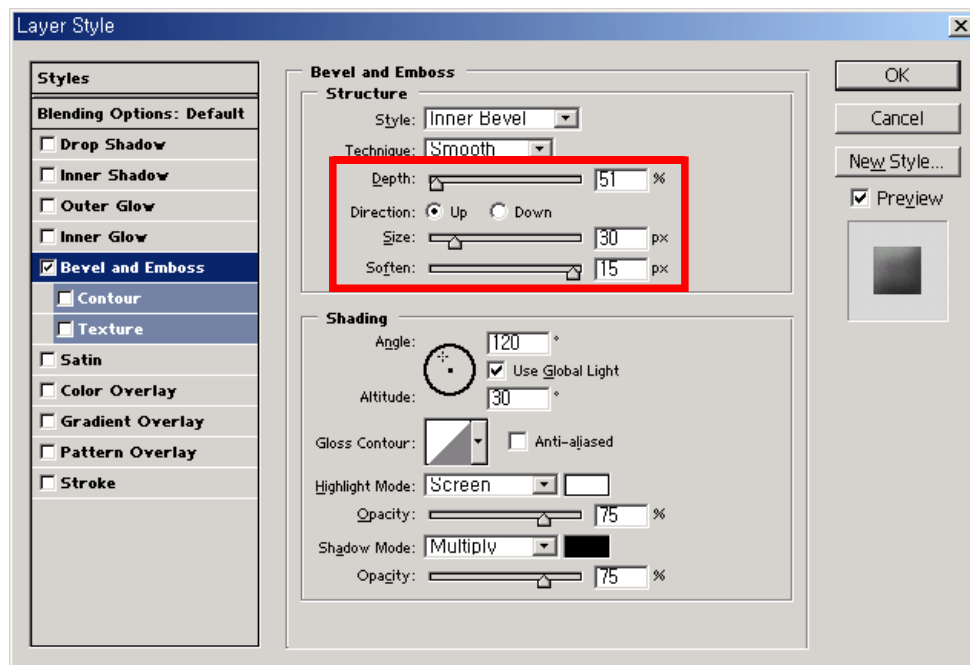
⑫ 이번에 레이어 스타일을 지정하여 버튼 모양으로 만들어 보겠습니다. 레이어 팔레트의 **Add a Layer Style** 버튼을 클릭합니다.



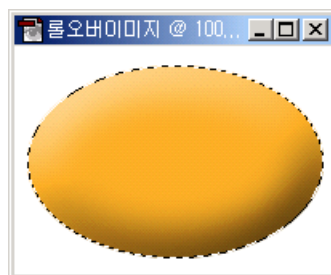
⑬ 레이어 스타일 메뉴에서 **Bevel and Emboss** 메뉴를 선택합니다.



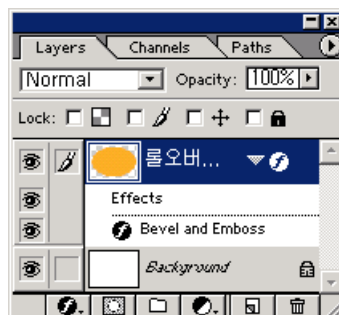
- ⑭ 다음 그림처럼 Layer Style 대화상자가 나타납니다. Depth, Size, Soften 항목을 각각 51, 30, 15로 설정하고 OK 버튼을 클릭합니다.



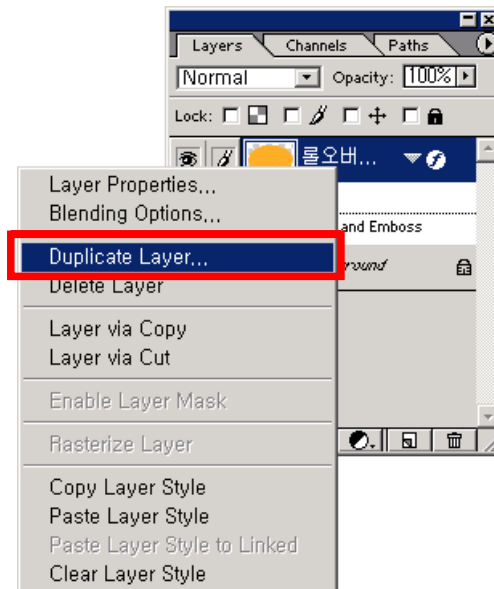
- ⑮ 다음 그림처럼 이미지에 Inner Bevel 효과가 적용되었습니다.



- ⑯ 레이어 팔레트에 적용된 레이어 스타일이 표시됩니다.



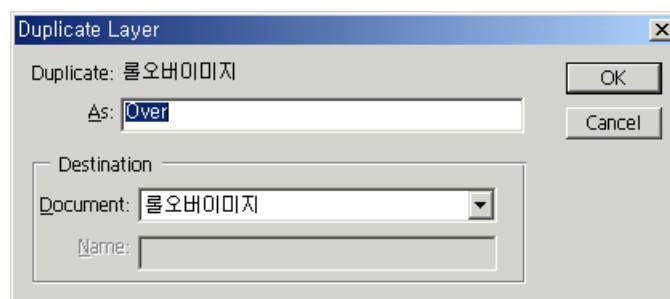
⑰ 이번엔 마우스가 버튼위로 올라갔을 때, 바뀌는 버튼을 만들어 보겠습니다. 별도의 작업을 하지 않고 기존의 레이어를 복제해서 만듭니다. **롤오버이미지** 레이어를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하면 다음 그림처럼 단축메뉴가 나타납니다. **Duplicate Layer** 메뉴를 선택해서 롤오버 이미지를 복제합니다.



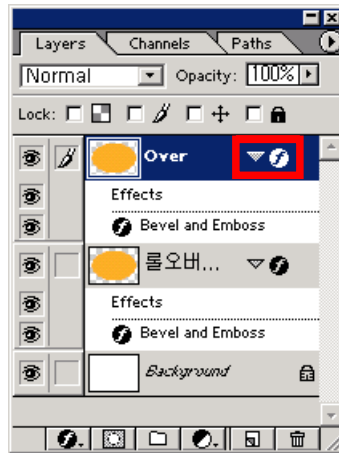
<참고> 레이어를 복제하는 이유

레이어를 복제하면 레이어에 그려진 이미지의 크기, 위치, 색상 등이 그대로 복제됩니다. 롤오버 이미지의 특성상 크기와 위치가 같아야하기 때문에 복제해서 사용하는 것입니다.

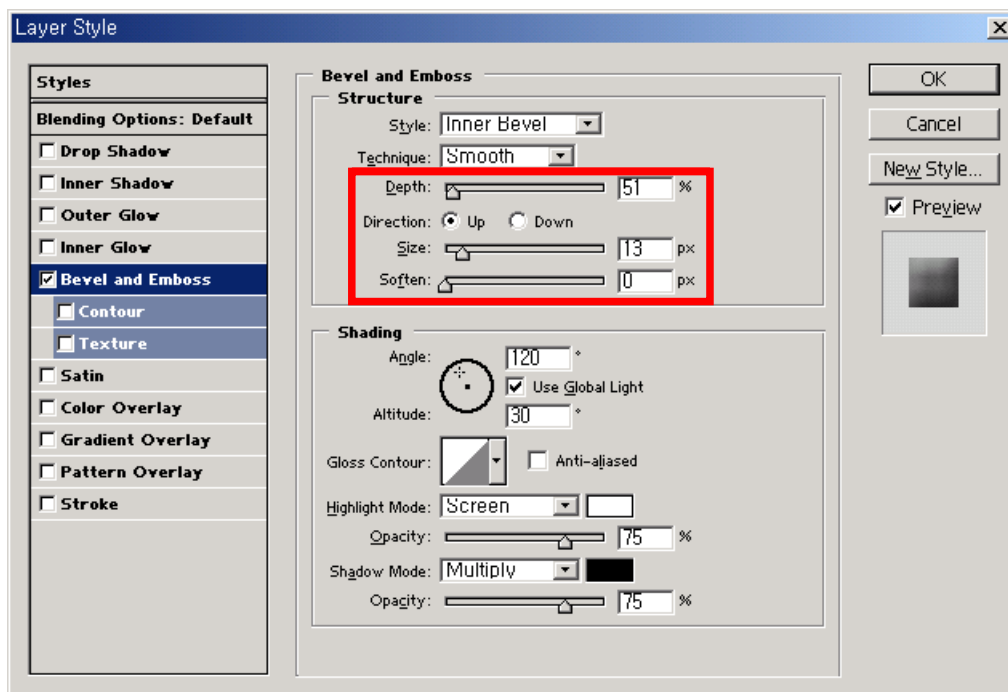
⑱ **Duplicate Layer** 대화상자가 나타납니다. **As** 입력란에 복제될 레이어의 이름을 입력한 후, **OK** 버튼을 클릭합니다.



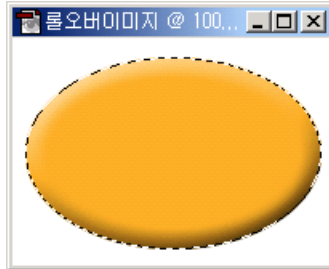
⑲ **물오버이미지** 레이어가 복제되어 **Over** 레이어 생성되었습니다. 복제된 레이어는 이름만 다를 뿐, **물오버이미지** 레이어의 스타일 속성을 그대로 가지고 있습니다. 따라서 레이어 스타일을 변경해 주어야겠죠. **Over** 레이어의 **Indicates Layer Effects**([4bu3ch-017a](#)) 아이콘을 더블클릭합니다.



⑳ **Layer Style** 대화상자가 나타납니다. **Size**, **Soften**을 각각 13, 0으로 설정한 후, **OK** 버튼을 클릭합니다.



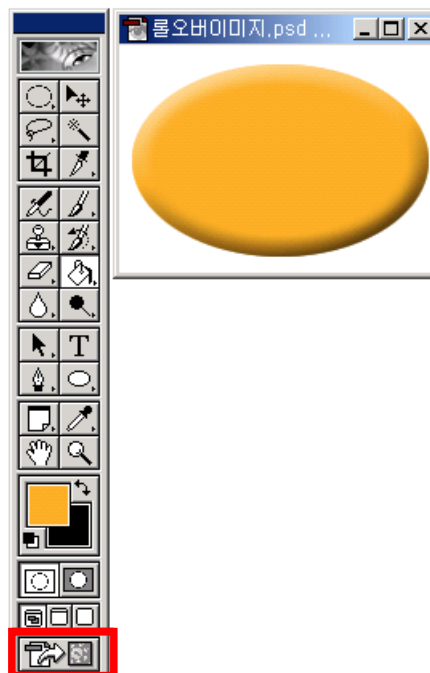
㉑ 다음 그림처럼 들어간 버튼이 만들어 집니다.



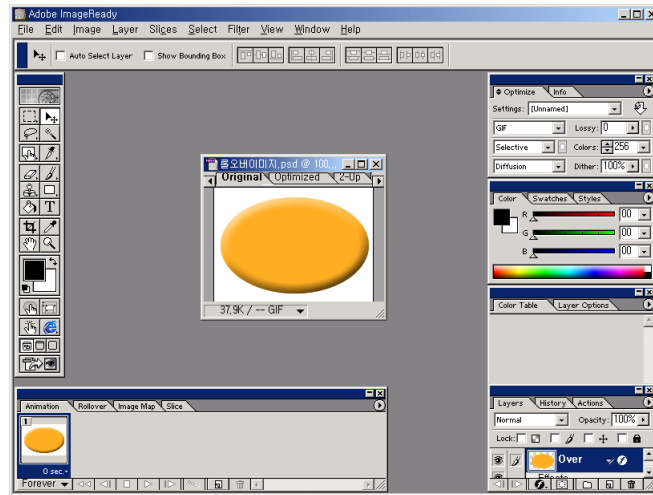
2. 롤오버 이미지 만들기

이제 마우스의 동작에 따른 롤오버 이미지를 만들어 보겠습니다. 롤오버 이미지는 포토샵 6에서 작업한 것을 이미지레디와 연결해서 만들게 됩니다.

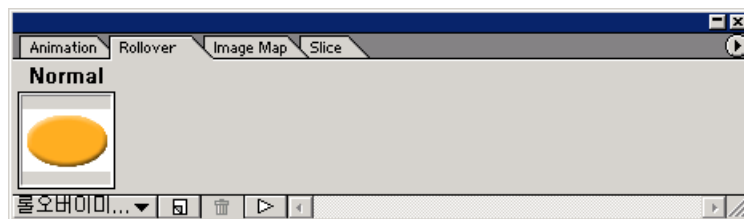
① 이미지레디와 연결하기 위해 툴박스의 **Jumo to Imageready** 버튼을 클릭합니다. 단축키는 Ctrl + Shift + M입니다.



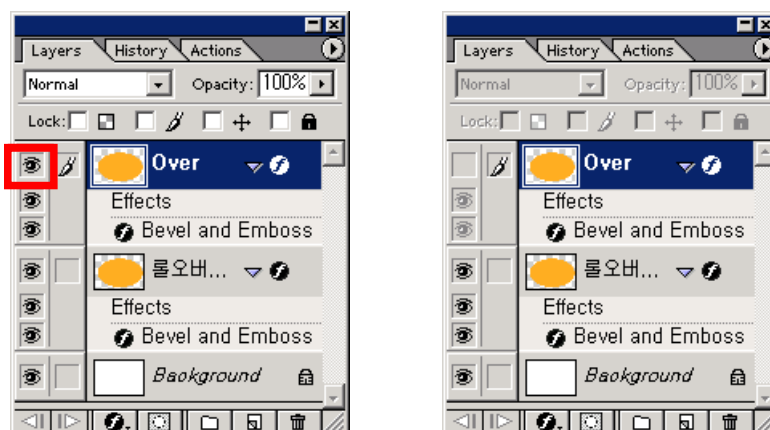
② 이미지레디가 실행되면 포토샵 6에서 작업한 롤오버이미지가 그대로 들어옵니다.



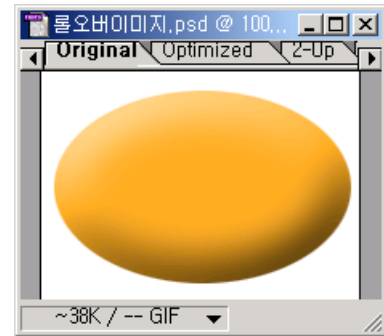
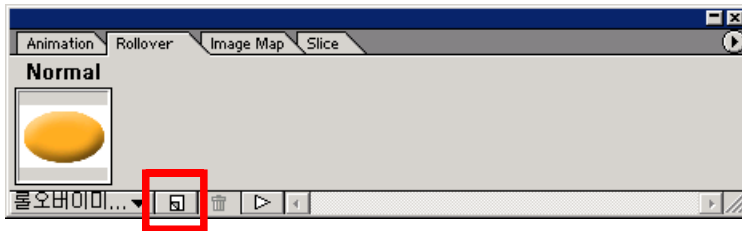
③ 롤오버(Rollover) 팔레트를 선택합니다. 마우스가 아무런 동작이 없을 경우에 해당되는 이미지가 Normal 란에 표시됩니다.



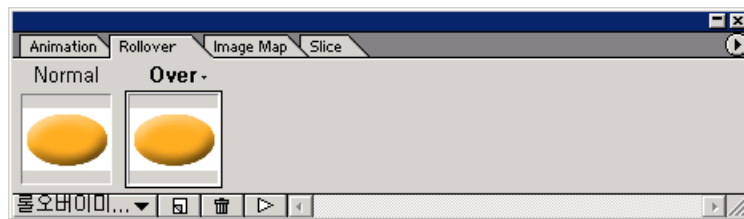
④ Normal 란에 표시된 버튼은 롤오버이미지 레이어만 표시되어야 하기 때문에 Over 레이어의 Indicates Layer Visibility(4bu3ch-024a) 아이콘을 클릭하여 Over 레이어를 감춥니다.



⑤ 다음 그림처럼 **Normal** 란에 **롤오버이미지** 레이어만 표시됩니다. 이번엔 마우스가 버튼 위로 올라갔을 변하는 이미지를 추가해 보겠습니다. 롤오버 팔레트의 **Create New Rollover State**() 버튼을 클릭합니다.

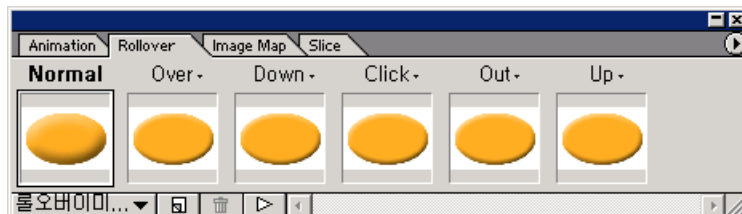


⑥ 롤오버 팔레트에 **Over** 이미지란이 생성됩니다.



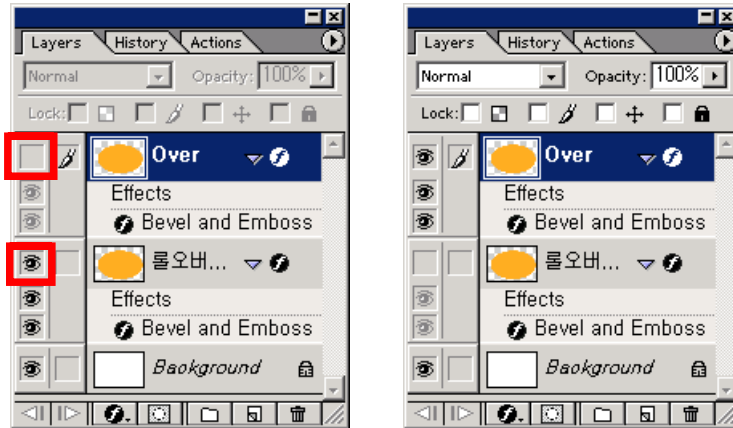
<참고> 여러 가지 롤오버이미지

롤오버 팔레트의 **Create New Rollover State**() 버튼을 계속 클릭하면 여러 가지 롤오버 이미지를 생성할 수 있습니다.

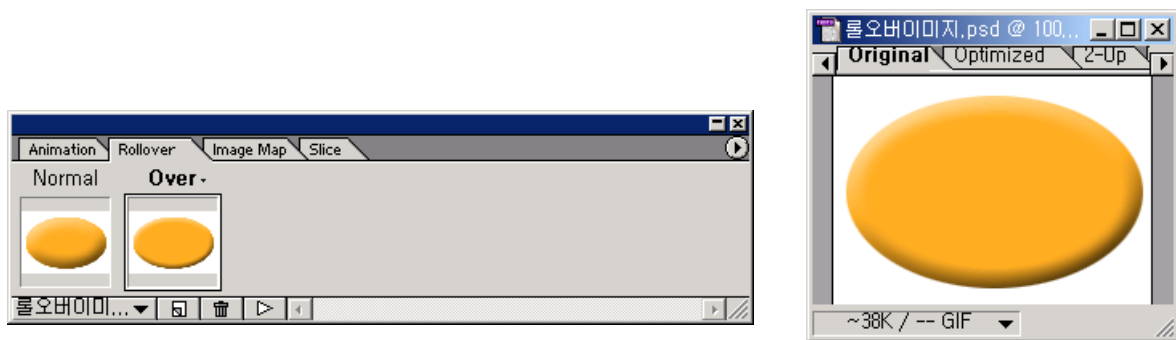


- Over : 마우스 포인터가 버튼 이미지 영역에 들어갔을 때 바뀌는 이미지.
- Down : 마우스 버튼을 누르는 그 순간에 바뀌는 이미지.
- Click : 마우스 버튼을 클릭하고 놓았을 때 바뀌는 이미지.
- Out : 마우스 포인터가 버튼 이미지 영역에 들어갔다가 영역 밖으로 나갈 때 바뀌는 이미지.
- Up : 마우스 버튼을 누르고 놓을 때 바뀌는 이미지.

⑦ Over 이미지란에 표시된 버튼은 Over 레이어만 표시되어야 합니다. 따라서 롤오버이미지 레이어의 Indicates Layer Visibility(4bu3ch-024a)를 클릭하여 롤오버이미지 레이어를 감추고, 감춰진 Over 레이어 Indicates Layer Visibility(4bu3ch-028a)를 클릭하여 다시 보이도록 합니다.



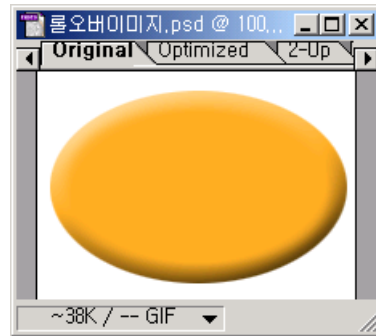
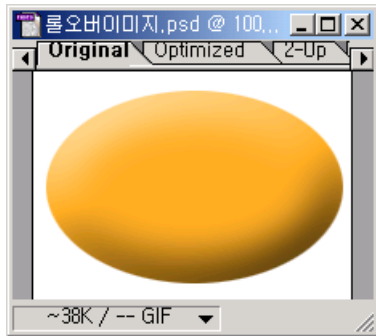
⑧ 롤오버 팔레트의 Over 이미지란에 Over 레이어만 표시됩니다.



⑨ 롤오버 이미지가 제대로 작동되는지 테스트를 해보도록 하겠습니다. 툴박스에서 Rollover Preview를 클릭합니다.



⑩ 마우스 포인터를 버튼 위로 가져가 봅니다.

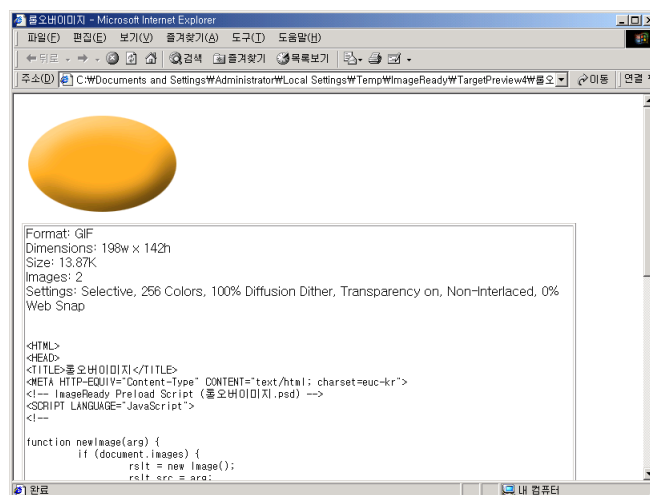


- 마우스 동작이 없을 때의 이미지 - - 마우스 포인터가 버튼 이미지 위에 올라갔을 때의 이미지-

⑪ 제대로 작동이 된다면 웹브라우저로 최종 테스트를 해봅니다. 툴박스에서 **Preview Default Browser** 버튼을 클릭합니다. 단축키는 Ctrl + Alt + P 입니다.

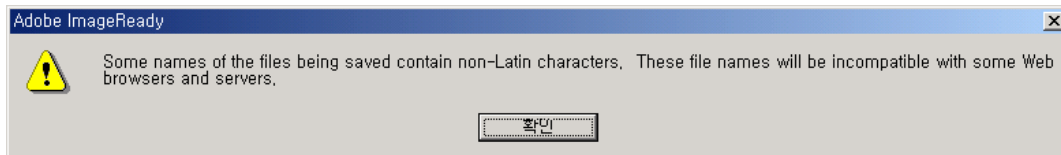


⑫ 지정된 웹브라우저에 롤오버 이미지가 표시되며 롤오버이미지 기능을 구현하기 위한 자바스크립트 소스도 함께 표시됩니다.

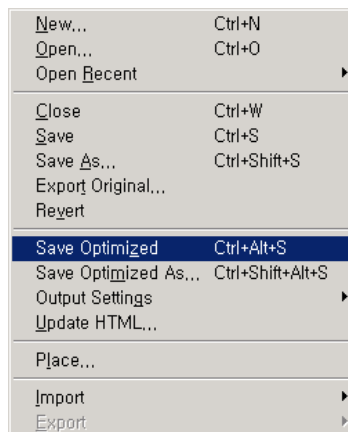


<참고> 웹브라우저로 미리보기 할 때

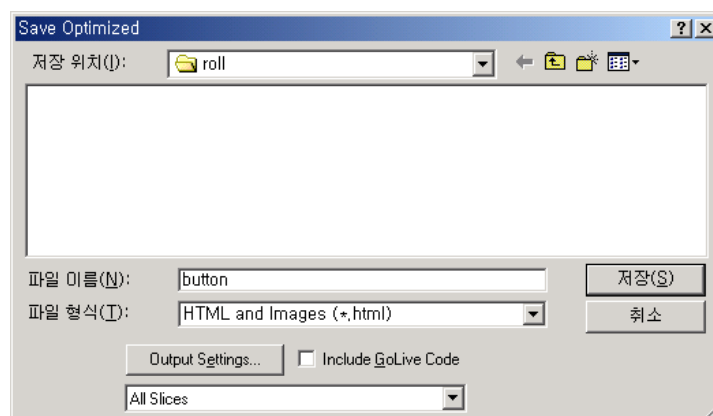
웹브라우저로 미리보기할 때 다음과 같은 경고창이 뜰 수도 있습니다. 이 경고창은 파일 이름이 영문이 아니기 때문에 제대로 표시되지 않을 수도 있다는 내용입니다. 따라서 롤오버 이미지를 제작할 경우에는 파일 이름을 영문으로 해주시는 것이 좋습니다.



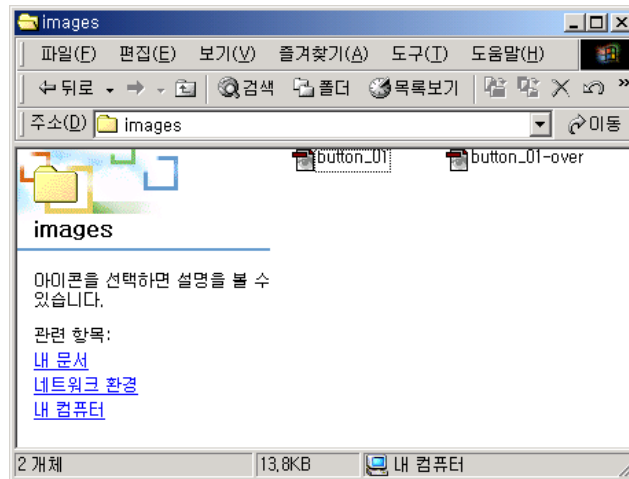
⑬ 확인이 끝났으면 웹브라우저를 닫고, 롤오버 이미지를 저장합니다. 이미지레디의 메뉴 표시줄의 **File** 메뉴에서 **Save Optimized**를 선택합니다.



⑭ **Save Optimized** 대화 상자가 나타납니다. 파일 이름 입력란에 저장할 파일이름을 입력하고, OK 버튼을 클릭합니다.



⑮ 파일이 저장된 경로의 폴더를 열어보면 HTML 파일과 이미지(images) 폴더가 생성된 것을 알 수 있습니다. 롤오버 이미지는 이 이미지 폴더 저장됩니다.

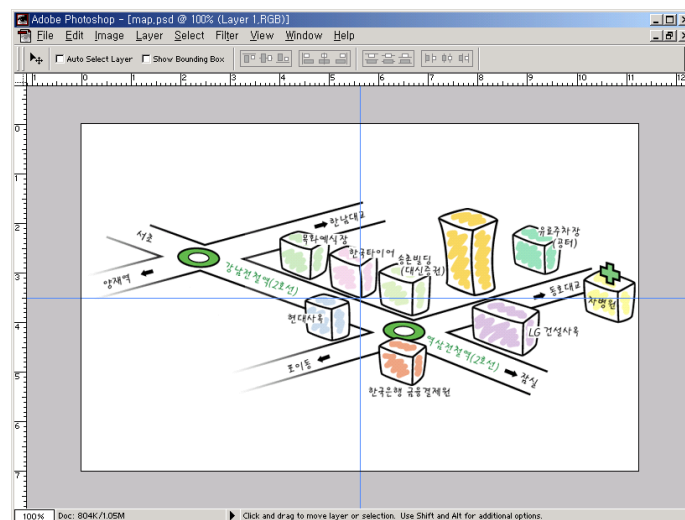


- images 폴더에 저장된 롤오버 이미지들 -

<예제2> 슬라이스 이미지 만들기

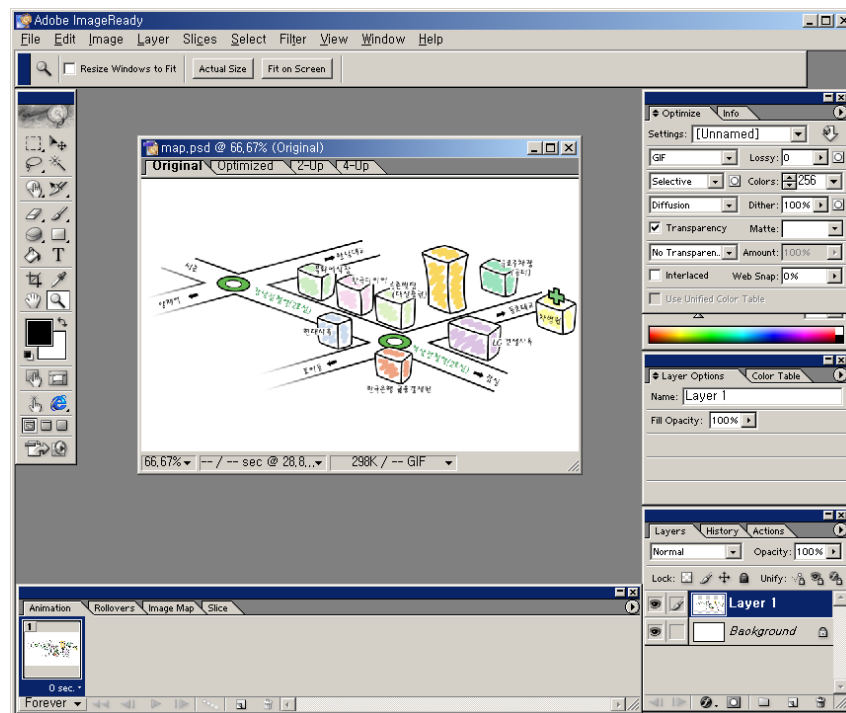
웹페이지에 사용할 이미지의 용량이 커서 한번에 표시되려면 오랜 시간이 걸리는 경우가 있는데, 이럴 땐, 원본 이미지를 여러 개의 이미지로 잘라 표시하게됩니다. 이미지를 자르는 것을 슬라이스(Slice)라 하는데, 용량이 큰 하나의 이미지를 다운로드 받은 후, 화면에 표시되는 것과 다르게 잘라진 이미지(Slice Image)들이 하나, 둘 순서대로 표시되기 때문에 네티진들을 지루하지 않게 합니다.

슬라이스 이미지를 만드는 방법에는 여러 가지가 있습니다. 다음 그림처럼 포토샵에서 가이드 라인(Guide Line)을 표시한 후, 툴박스의 **Crop Tool**을 이용하여 잘라내는 것이 일반적인 방법이었습니다.



그러나 포토샵에서는 이미지레디와 연동해서 쉽게 슬라이스 이미지를 만들 수 있습니다. 여기서는 이미지레디에서 작업하는 방법에 대해 알아보겠습니다.

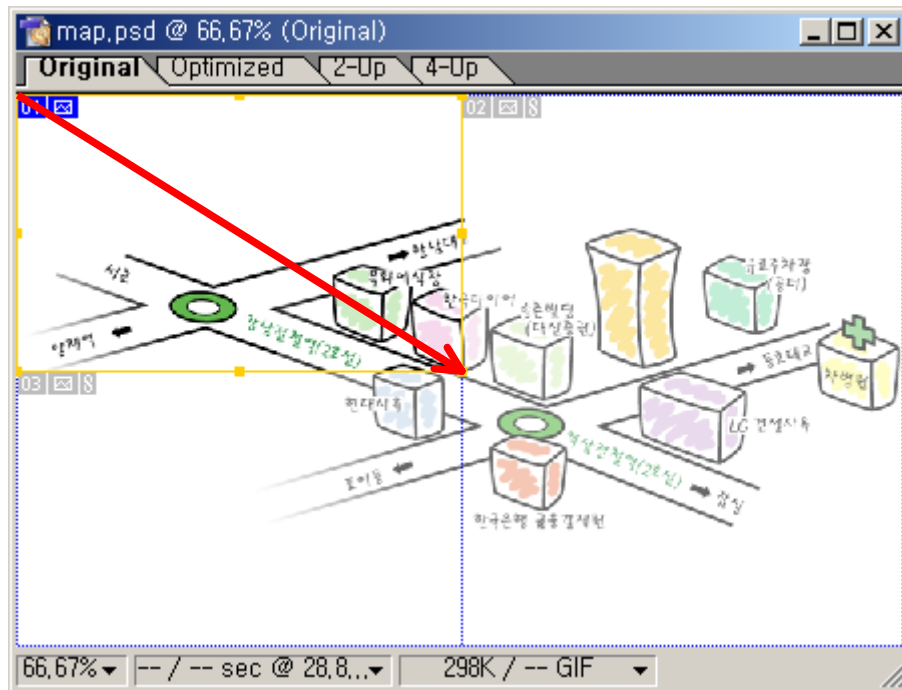
① 이미지레디를 실행한 후, 제공된 압축파일에서 map.psd 파일을 엽니다.



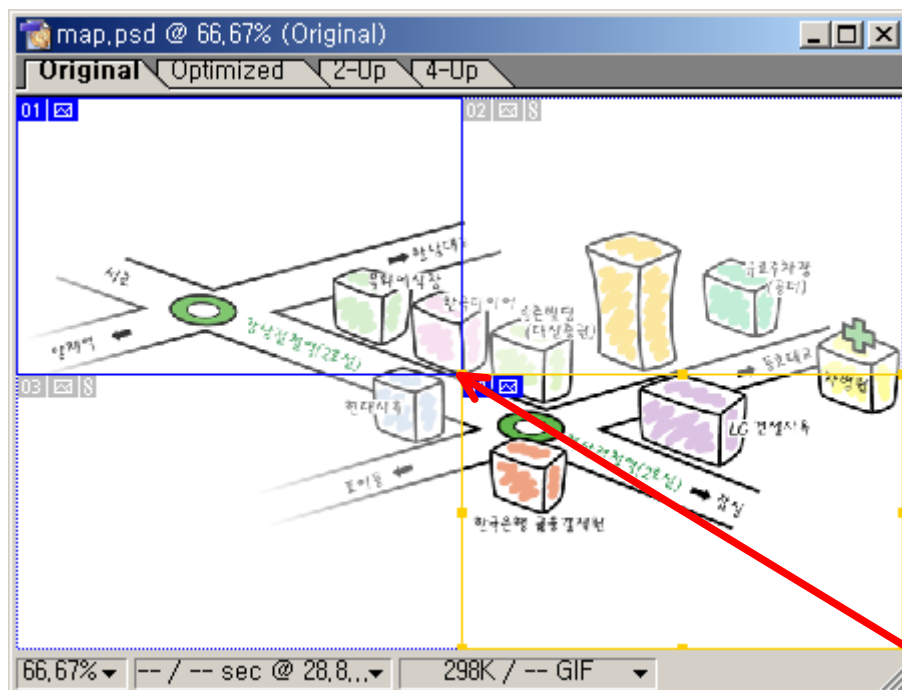
② 툴박스에서 Slice Tool을 선택합니다.



③ Section 1에서 했던 것처럼 **Slice Tool**로 이미지의 왼쪽 위 꼭지점에서 중심으로 드래그합니다.



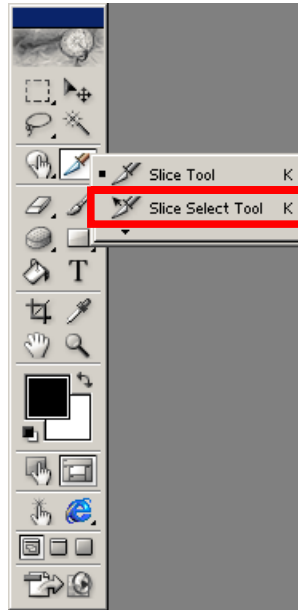
④ 이번에는 **Slice Tool**로 오른쪽 아래 꼭지점에 중심으로 드래그합니다. 이 때 중심의 위치는 ③에서 슬라이스할 때 중심의 위치와 같아야합니다. 이미지가 네 조각으로 분할되었습니다.



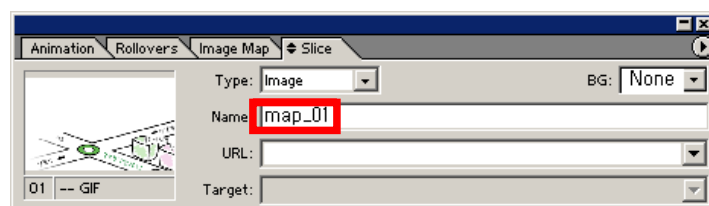
<참고> 슬라이스 이미지 하이퍼 링크 시키기

여러 조각으로 나누어진 슬라이스 이미지는 서로 다른 URL로 하이퍼링크시킬 수 있습니다.

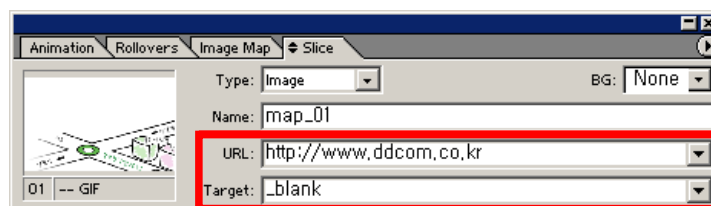
① 툴박스에서 **Slice Select Tool**을 선택합니다. **Slice Select Tool**은 잘라진 슬라이스 이미지를 선택할 때 사용되는 툴입니다.



② **Slice Select Tool**로 잘라진 슬라이스 이미지를 선택합니다. 슬라이스 팔레트에 선택된 슬라이스 이미지의 번호가 표시됩니다.



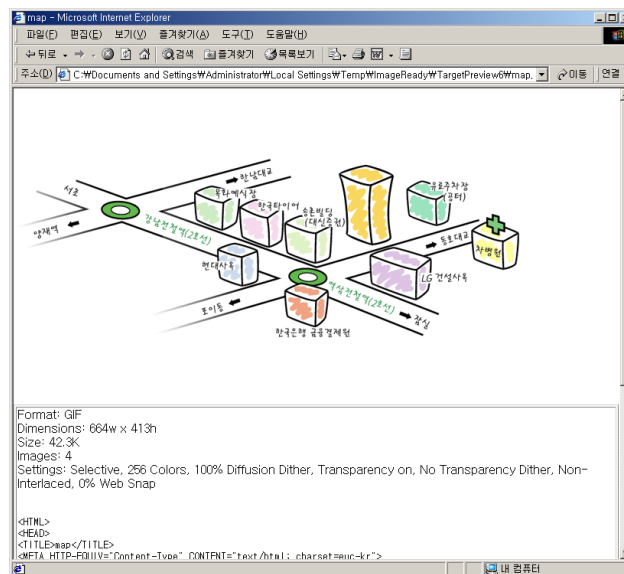
③ 슬라이스 팔레트의 **URL** 입력란에 하이퍼링크할 주소를 입력하고 웹페이지가 표시될 대상 윈도우나 프레임을 **Target** 입력란에 입력합니다.



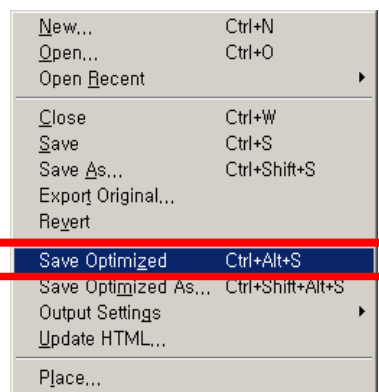
- ⑤ 툴박스에서 **Preview in Default Browser**() 버튼을 클릭합니다. 단축키는 Ctrl + Alt + P 입니다.



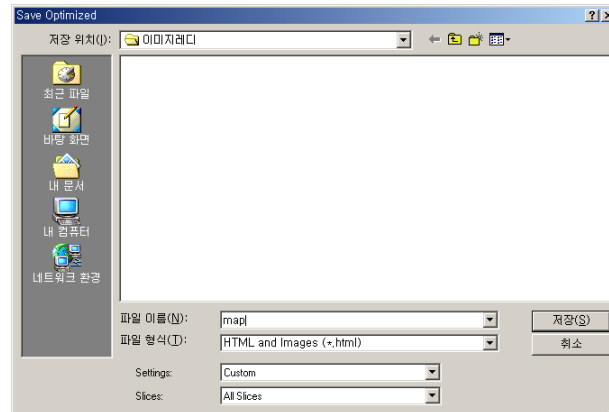
- ⑥ 다음 그림처럼 제작된 슬라이스 이미지가 웹브라우저에 표시됩니다.



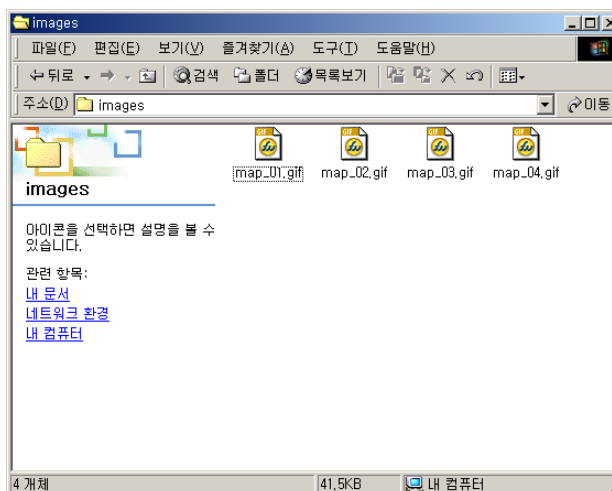
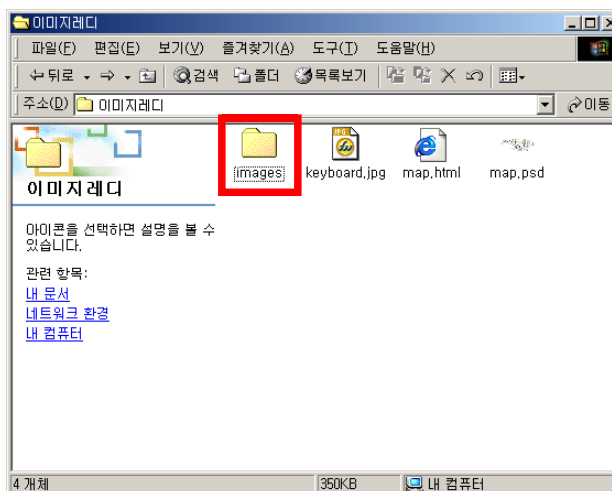
- ⑦ 웹브라우저에 슬라이스 이미지가 제대로 표시되면 다음 슬라이스 이미지를 저장합니다. 다음 그림처럼 메뉴 표시줄의 **File** 메뉴에서 **Save Optimized** 메뉴를 선택합니다.



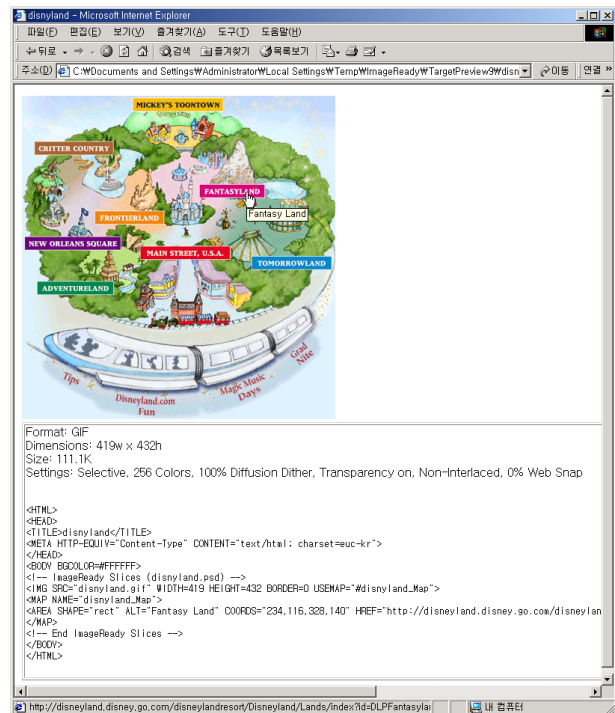
⑧ Save Optimized 대화상자가 표시됩니다. 저장 위치(폴더)를 선택하고, 파일 이름 입력란에 저장될 파일명을 입력한 후, 저장 버튼을 클릭합니다.



⑨ 파일이 저장될 폴더를 열어 보면, HTML 파일과 Images 폴더가 생성됩니다. Images 폴더에 네 조각으로 잘라진 이미지 파일이 저장된 것을 알 수 있습니다.



<예제3> 이미지맵 만들기



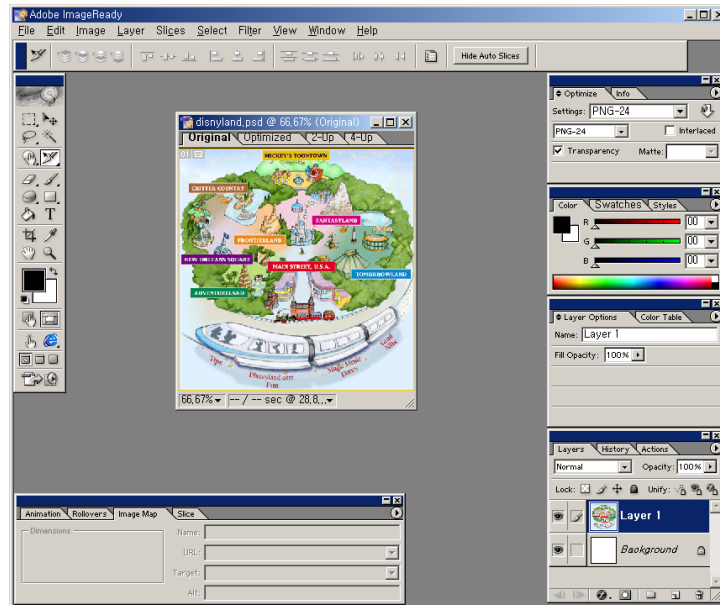
-디즈니랜드 홈페이지-

이미지 맵이란 이미지의 특정 영역에 하이퍼링크를 설정하는 것을 말합니다. 보통 하나의 이미지에 하나의 하이퍼링크를 설정합니다. 그러나 이미지 맵을 이용하면 하나의 이미지에 여러 개의 하이퍼링크를 설정할 수 있으며, 그 영역도 서로 다르게 지정할 수 있습니다.

디즈니랜드 홈페이지

(http://disneyland.disney.go.com/disneylandresort/Disneyland/index)를 보면 이미지 맵이 어떤가를 쉽게 할 수 있을 것입니다. 공원 안내도를 보면, 각각의 표시판들은 이미지 맵으로 설정된 것입니다. 그럼, 위 공원 안내도를 가지고 이미지 맵을 한번 만들어 보도록 하겠습니다.

- ① 이미지레디를 실행한 후, 제공된 압축파일에서 disneyland.psd 파일을 엽니다.



- ② 툴박스에서 **Toggle Image Maps Visibility** 버튼을 클릭합니다. 이 버튼이 눌러져 있어야 이미지 맵 영역이 화면에 표시됩니다. 해제하려면 눌러진 **Toggle Image Maps Visibility** 버튼을 다시 클릭합니다.

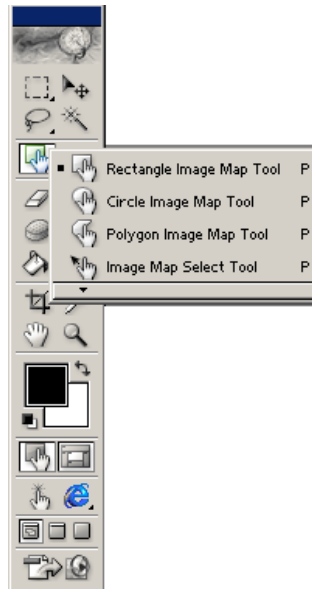


- ③ 이미지 맵 작성을 위해 **Rectangle Image Map Tool**을 선택합니다.



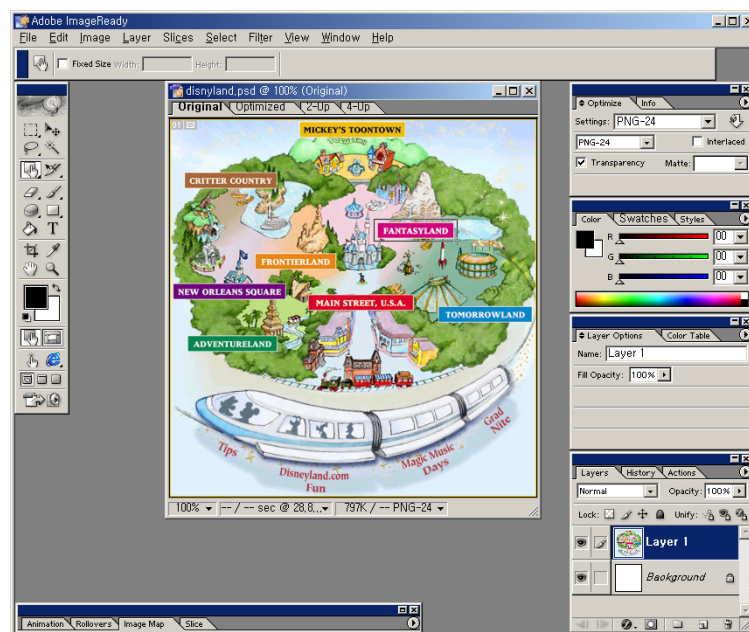
<참고> Image Map Tool의 종류

Image Map Tool은 네 가지 종류가 있습니다.



- ① Rectangle Image map Tool : 이미지 맵을 사각형 모양으로 작성합니다.
- ② Circle Image Map Tool : 이미지 맵을 원 모양으로 작성합니다.
- ③ Polygon Map Tool : 이미지 맵을 다각형 모양으로 작성합니다.
- ④ Image Map Select Tool : 작성된 이미지 맵을 선택하거나 수정 및 이동할 때 사용됩니다.

④ 공원 안내 팸말 중, FANTASYLAND를 마우스로 드래그하여 사각형 이미지 맵을 그립니다.



⑤ 드래그한 후, 마우스 버튼을 놓으면 다음 그림처럼 맵 영역이 표시됩니다.



<참고> 설정된 영역을 수정하려면

이미지 맵으로 설정된 영역을 수정하려면 Rectangle Image Map Tool을 Image Map Select Tool로 바꿔야합니다.

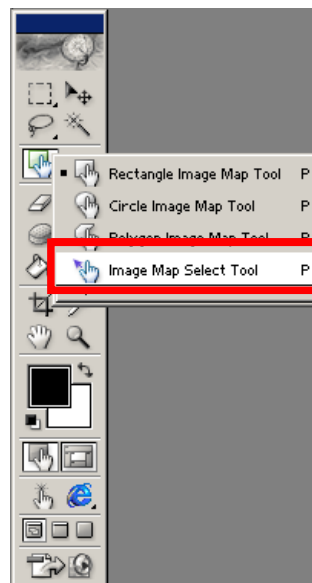
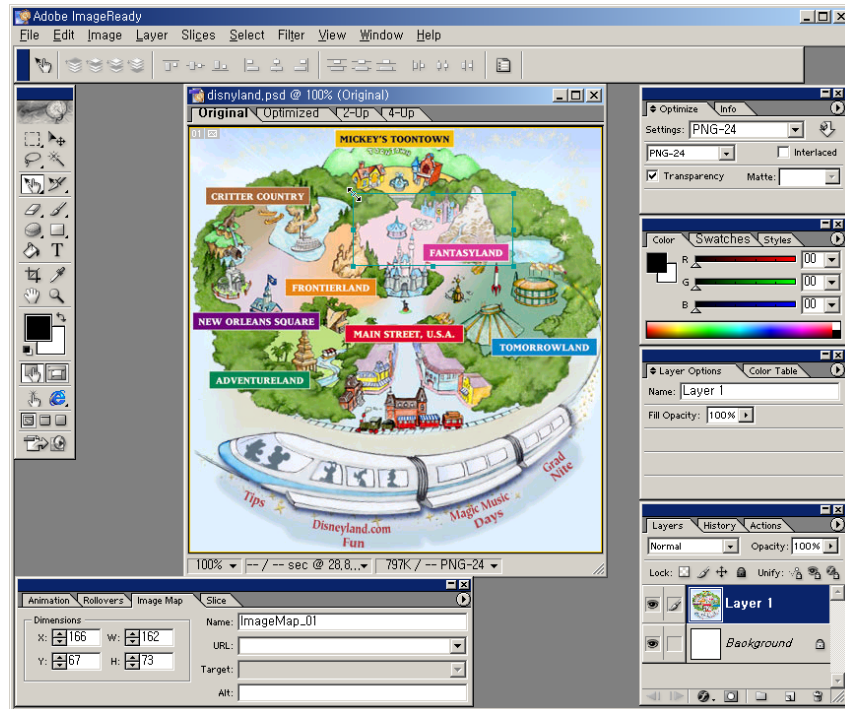
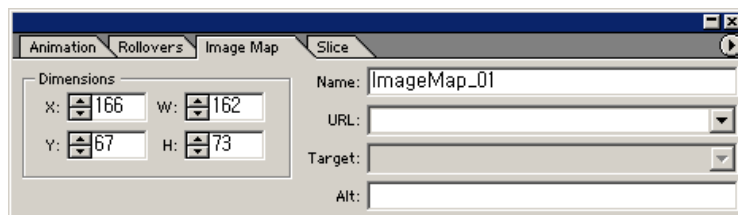


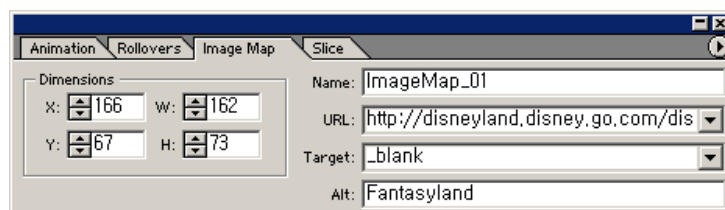
Image Map Select Tool로 바꾼 후, 포인터를 드래그하면 크기를 변경할 수 있습니다. 또한 선택영역 안쪽을 드래그하면 선택영역을 이동할 수 있습니다.



⑥ 이미지 맵(Image Map) 팔레트를 선택합니다.



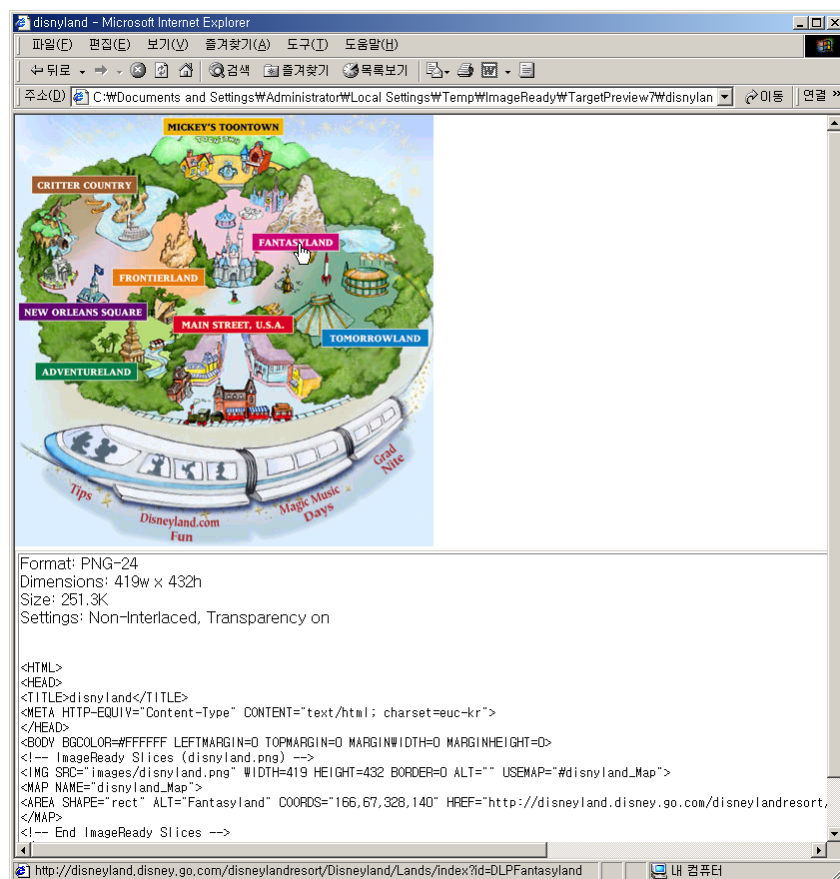
⑦ 이미지 맵 팔레트에는 설정한 이미지 맵의 위치와 크기가 **Dimensions** 항목에 표시됩니다. 하이퍼링크를 설정하기 위해 **Name**, **URL**, **Target**, **Alt**를 각각 입력합니다. URL은 디즈니랜드의 Fantasy Land 주소(<http://disneyland.disney.go.com/disneylandresort/Disneyland/Lands/index?id=DLPFantasyland>)를 입력합니다.



⑧ 이미지 맵이 제대로 설정되었는지 확인해보기 위해 툴박스에서 **Preview in Default Browser**를 선택합니다. 단축키는 Ctrl + Alt + P 입니다.



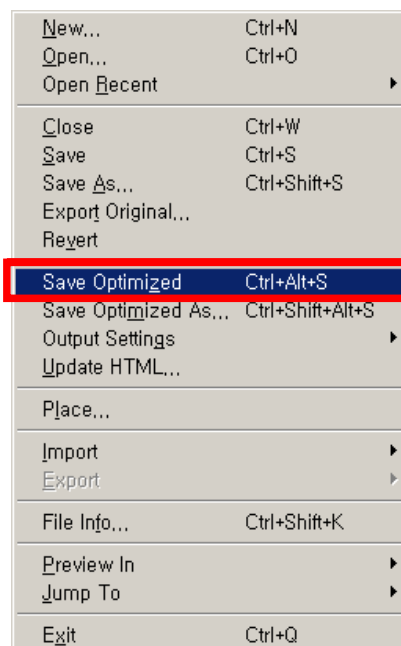
⑨ 웹브라우저가 실행되면서 이미지 맵이 설정된 이미지와 소스코드가 표시됩니다.



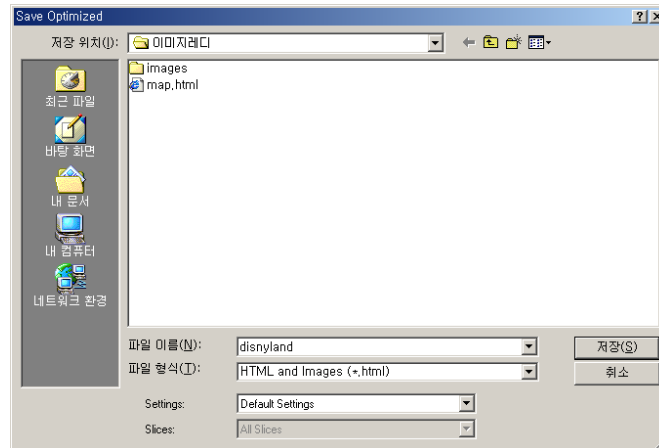
⑩ FANTASYLAND 표지판을 클릭합니다. 디즈니랜드의 Fantasyland에 접속됩니다.



⑪ 이미지 맵이 제대로 작동된다면 파일을 저장합니다. 메뉴 표시줄의 File 메뉴에서 Save Optimized를 선택합니다. 단축키는 Ctrl + Alt + S 입니다.



- ⑫ Save Optimized 대화상자가 나타납니다. 저장 위치(폴더)를 선택하고, 파일 이름 입력란에 저장될 파일명을 입력한 후, 저장 버튼을 클릭합니다.



- ⑬ 파일이 저장될 폴더를 열어 보면, HTML 파일과 Images 파일이 생성됩니다.

