



RISO 디지털타이저

사용자 설명서

기본 작동 **1**

편집 기능 **2**

부록 **3**

머리말

RISO 디지털타이저를 통해 프린터에서 스캔한 원본 또는 프린터에 저장된 원본 데이터에 대해 터치 패널에서 다양한 편집 옵션을 사용할 수 있습니다.

본 설명서에서는 RISO 디지털타이저 작동 방법에 대해 설명합니다.

RISO 디지털타이저를 사용하기 전에 본 사용자 설명서를 충분히 읽어주십시오.

또한 필요할 때마다 RISO 디지털타이저 사용 중에 궁금한 점이 있으면 읽으시기 바랍니다. 본 설명서와 RISO 디지털타이저를 지속적으로 함께 사용하기를 바랍니다.

■ 본 설명서의 세부적인 내용

- RISO KAGAKU CORPORATION의 승인 없이 본 설명서를 전체 또는 일부를 복제하는 것은 엄격히 금지됩니다.
- 본 설명서의 내용은 제품 개선을 위해 사전 승인 없이 향후에 변경될 수 있습니다.
- 본 설명서 사용 및 RISO 디지털타이저 작동으로 인해 발생하는 결과에 대해 당사는 어떠한 책임도 지지 않습니다.

■ 상표

① 및 RISO는 미국 및 기타 국가 내에서 RISO KAGAKU CORPORATION의 상표 또는 등록 상표입니다.

사용자 설명서 정보

기호 정보



특별히 주의가 필요한 중요 사항입니다. 주의 깊게 읽고 지침을 따르십시오.



유용한 정보를 제공하는 추가 설명입니다.



참조 페이지를 나타냅니다.

화면 및 그림 정보

본 설명서에서 제공하는 화면 및 그림은 모델 및 옵션 부품의 연결 조건과 같이 사용 환경 요인에 따라 다를 수 있습니다.

목차

머리말	1
사용자 설명서 정보	2
기호 정보	2
화면 및 그림 정보	2
목차	3
터치 패널 디스플레이	5
편집 화면	5
미리보기 화면	6

제 1 장 기본 작동

작동 흐름	8
① 원본 선택	9
용지 원본 스캔	9
원본 데이터 호출	10
편집 중인 원본 호출	11
② 영역 생성 및 편집	12
영역 만들기	13
영역 편집	13
③ 인쇄 화상 확인	14
④ 인쇄	16

제 2 장 편집 기능

편집기 기능	18
영역 내에서 화상 색상 지정	18
영역의 원본 화상 설정 방법 변경	19
영역에 테두리 추가	20
영역에 화면 적용	21
영역 내에서 색상 반전	22
영역 내부 또는 외부 삭제	23
영역 이동	24
영역 취소	24
화상 오버레이	25
[클립 아트]	25
[배경합성]	27

제 3 장 부록

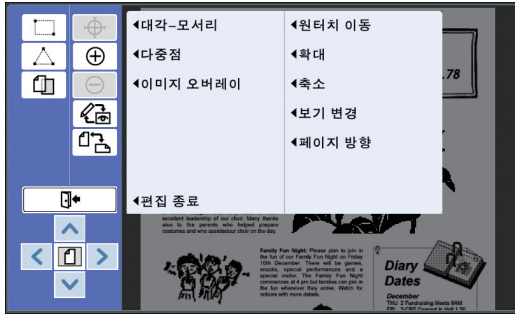
작동 조건 설정.....	30
설정 항목	30
[인쇄색상] 변경 절차	30
바로가기 키 목록	31
[테두리] 및 [망점처리] 샘플	32
[테두리]	32
[망점처리]	32

터치 패널 디스플레이

이 섹션에서는 일반적인 RISO 디지털라이저 화면에 대해 설명합니다.



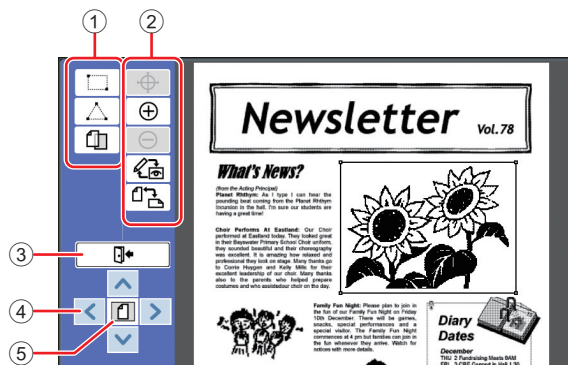
▶ [*] 키를 눌러 도구 버튼 이름을 확인할 수 있습니다.



편집 화면

이 화면은 영역을 만들고 편집하는 데 사용됩니다. 표시된 버튼은 영역 (12)을 선택했는지 여부에 따라 다릅니다.

■ 영역을 선택하지 않은 경우



① 편집 도구

	[대각-모서리] (12)
	[다중점] (12)
	[이미지 오버레이] (25)

② 작업 지원 도구

	[원터치 이동] (SF9450/9350/9250에만 표시) 이 버튼을 선택한 다음 표시된 화상을 터치합니다. 터치한 위치가 화면 중심으로 지정됩니다. 이 버튼이 표시되지 않은 모델에서 표시된 이미지를 터치하면 터치한 위치가 화면 중심으로 지정됩니다.
--	--

	[확대] 보기를 한 레벨씩 확대하려면 이 버튼을 터치합니다.
	[축소] 보기를 한 레벨씩 축소하려면 이 버튼을 터치합니다.
	[보기 변경] (14)
	[페이지 방향] 원본의 페이지 방향을 번갈아 전환하려면 이 버튼을 터치합니다.

③ [편집 종료]

편집을 종료하려면 이 버튼을 터치합니다.

(16 “4 인쇄”)

④ [<][^][v][>]

이러한 버튼을 사용하여 화상의 표시 위치를 왼쪽, 오른쪽, 위로 또는 아래로 이동합니다.

⑤ [전체 보기]

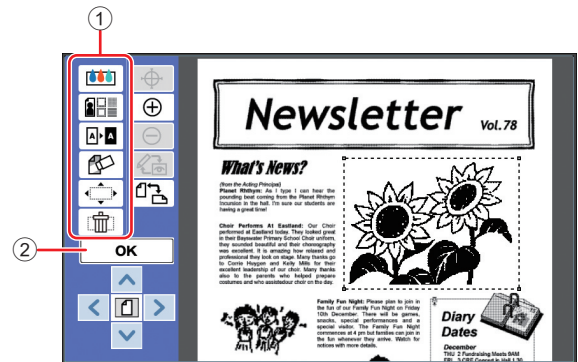
표시 모드를 전체 보기 및 확대 보기 간에 번갈아 전환하려면 이 버튼을 터치합니다.



▶ 숫자 디스플레이에서 현재 배율을 확인할 수 있습니다.



■ 영역을 선택한 경우



① 편집 도구

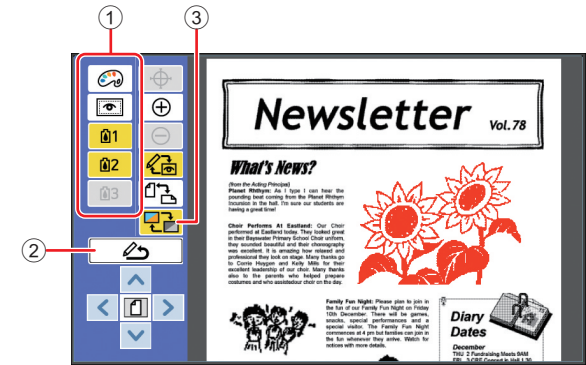
	[화상색지정] (18)
	[화상/테두리/망처리] (19)
	[화상색반전] (22)
	[지우기] (23)
	[화상이동] (24)
	[영역 취소] (24)

- ② [OK]
- 현재 선택한 영역의 편집을 확인하려면 이 버튼을 터치합니다.
- (📖 12 “② 영역 생성 및 편집”)

미리보기 화면

이 화면은 인쇄 화상을 확인하는 데 사용됩니다.

(📖 14 “③ 인쇄 화상 확인”)



① 편집 도구

	[인쇄색상] (📖 14)
	[영역 윤곽선 표시] (📖 15)
	색상 분리 미리보기 (📖 14)

- ② [편집화면으로 복귀]
- 이 버튼을 터치하여 편집 화면으로 돌아갑니다.
- (📖 14 “③ 인쇄 화상 확인”)
- ③ [표시 색상]
- 컬러(여러 색상의 출력 화상) 및 흑백 간에 표시 모드를 전환하려면 이 버튼을 터치합니다.
- (📖 14 “③ 인쇄 화상 확인”)



제 1 장

1

기본 작동

작동 흐름

다음 흐름에 따라 [디지털라이저]를 작동합니다.

1

원본 선택

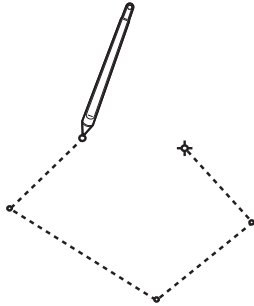
(📖 9)



2

영역 생성 및 편집

(📖 12)



3

인쇄 화상 확인

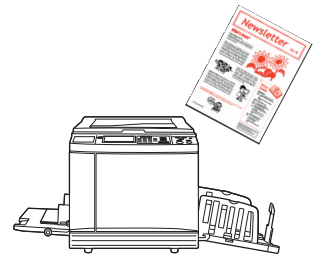
(📖 14)



4

인쇄

(📖 16)



▶ 패널이 손가락에 대해 제대로 반응하지 않는 경우 압력 감지 터치 패널용으로 설계된 터치 펜을 사용합니다. 볼펜 또는 기계식 펜슬을 사용할 경우 디스플레이 표면이 긁히거나 오염되어 터치 패널이 오작동될 수 있습니다.

기타 기능과의 관계



▶ [디지털라이저]를 사용하는 동안 컴퓨터에서 수신된 원본 데이터는 [예약시간]이 경과하더라도 자동으로 인쇄되지 않습니다.

▶ [디지털라이저]를 사용하는 동안 [자동삭제기능 설정], [자동 절전] 또는 [전원 자동 차단]가 실행되지 않습니다.

▶ [디지털라이저]를 사용하는 경우 다음 사전 설정 기능이 작동되지 않습니다.

- | | |
|-------------|--------------------------|
| • [원고 모드] | • [레이아웃] |
| • [스캔 대비] | • [역방향 출력] |
| • [복제 크기] | • [제본 여백 조정] |
| • [망점] | • [분판](2색 제판/인쇄 프린터) |
| • [명암 강조] | • [권장미리보기](2색 제판/인쇄 프린터) |
| • [톤 커브 선택] | • [스탬프](2색 제판/인쇄 프린터) |
| • [연사] | |
| • [간단연사] | |
| • [복모드] | |
| • [최대크기 제판] | |
| • [잉크 절약] | |
| • [미리 보기] | |
| • [오버레이] | |
| • [프로그램] | |
| • [빠른 제판] | |



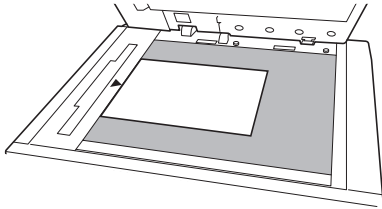
▶ 위의 기능에 대한 설명은 해당 프린터의 사용자 설명서를 참조하십시오.

1 원본 선택

다음 세 가지 유형의 원본을 [디지털라이저]에서 사용할 수 있습니다.

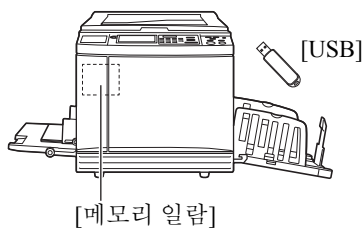
■ 용지 원본 스캔

본 기기에서 스캔한 용지 원본을 편집할 수 있습니다.



■ 원본 데이터 호출

[메모리 일람] 또는 [USB 작업 목록]에 저장된 원본 데이터를 편집할 수 있습니다.
원본 데이터가 이미 개별 색상 마스터로 구분된 경우 하나의 색상 마스터 원본만 편집할 수 있습니다.



■ 편집 중인 원본 호출

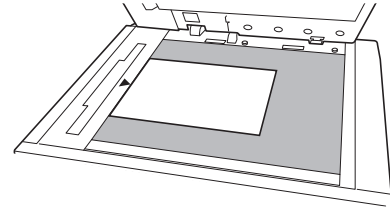
[디지털라이저]를 종료한 후에도 편집 중인 원본 데이터를 호출하여 편집을 재개할 수 있습니다.



용지 원본 스캔

1 원본을 유리 평판에 배치합니다.

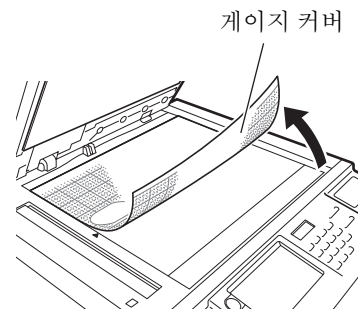
스캔할 면을 아래로 하여 원본을 놓고 원본의 중앙을 [▶] 표시와 맞춥니다.



▶ 원본을 옵션 자동 문서 공급 장치에 배치하지 마십시오. 편집 중에 원본을 다시 스캔할 필요가 있을 수 있습니다. 자동 문서 공급 장치를 사용하는 경우 다시 스캔하는 동안 원본의 위치가 이동합니다.



▶ 게이지 커버가 유리 평판에 부착된 경우 원본을 게이지 커버 아래 배치합니다. 오른쪽 하단에서 게이지 커버를 들 수 있습니다.

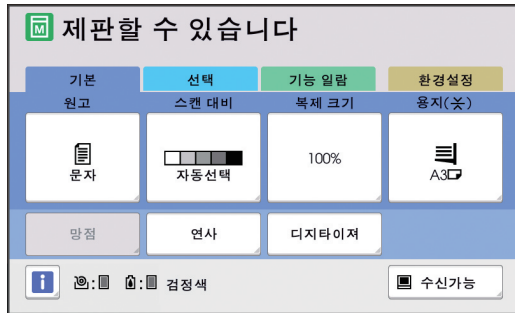


2 평판 커버를 닫습니다.



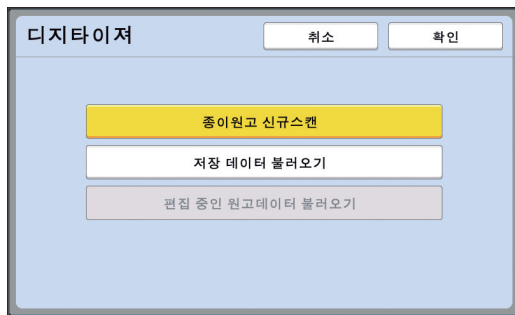
▶ [디지털라이저]를 종료할 때까지 평판 커버를 열지 마십시오. 그렇지 않으면 다시 스캔하는 동안 원본 위치가 이동합니다.

3 제판 기본 화면 또는 인쇄 기본 화면이 표시되는지 확인합니다.



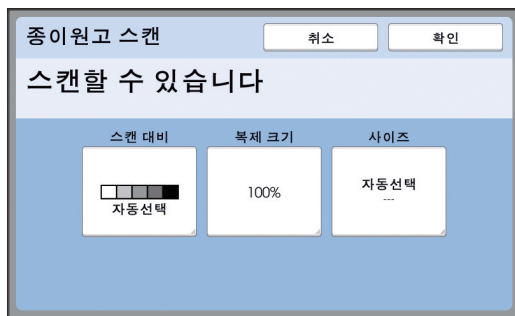
4 [기능 일람] 탭 화면에서 [디지털타이저]를 터치합니다.

5 [종이원고 신규스캔]을 터치합니다.



6 [확인]을 터치합니다.

7 스캔 조건을 설정합니다.



■ [스캔 대비]

이 버튼의 기능은 제판 기본 화면에서 설정한 [스캔 대비]와 동일합니다. 자세한 내용은 해당 프린터의 사용자 설명서를 참조하십시오.

■ [복제 크기]

이 버튼의 기능은 제판 기본 화면에서 설정한 [복제 크기]와 동일합니다. 자세한 내용은 해당 프린터의 사용자 설명서를 참조하십시오.

■ [사이즈]

원본 크기를 지정합니다.



▶ 기본 설정은 [자동선택]입니다. 원본 크기를 감지하지 못하는 경우 [사이즈] 화면에서 지정하십시오.

8 [확인]을 터치합니다.

원본 스캔이 시작됩니다.

원본을 스캔한 후 [디지털타이저]의 편집 화면이 표시됩니다.

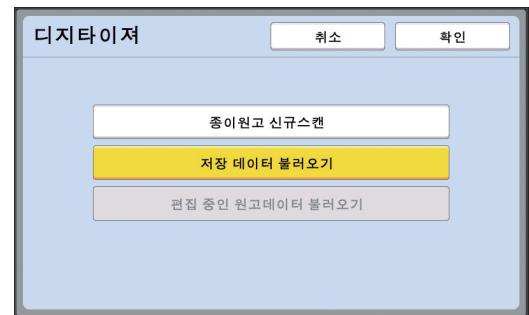
그런 다음 편집할 영역을 지정합니다.

“② 영역 생성 및 편집”(12)으로 이동합니다.

원본 데이터 호출

1 제판 기본 화면 또는 인쇄 기본 화면에 있는 [기능 일람] 탭 화면에서 [디지털타이저]를 터치합니다.

2 [저장 데이터 불러오기]을 터치합니다.

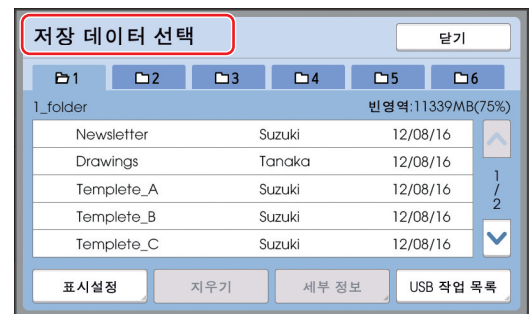


3 [확인]을 터치합니다.

4 호출할 원본 데이터의 위치를 선택합니다.

■ [메모리 일람]에서 호출하는 경우

[저장 데이터 선택]이 화면 왼쪽 상단에 표시되는지 확인합니다.



■ [USB 작업 목록]에서 호출하는 경우

원본 데이터가 포함된 USB 플래시 드라이브를 USB 슬롯에 삽입합니다. [저장 데이터 선택] 화면 오른쪽 하단에서 [USB 작업 목록]를 터치하면 [USB 작업 목록] 화면이 표시됩니다.

5 호출할 원본 데이터를 터치합니다.



- 다른 폴더에 저장된 원본 데이터를 선택하려면 폴더 탭을 터치합니다.
- 6개 이상 원본 데이터 세트가 있는 경우 [^] 또는 [v]를 터치하여 표시되는 목록을 변경합니다.



▶ [높음/모두 관리]가 [환경설정] 아래 [사용자 설정]에서 설정된 경우 아래 단계에 따라 ID 데이터를 표시합니다.

- ① [저장 데이터 선택] 또는 [USB 작업 목록] 화면에서 [표시설정]를 터치합니다.
- ② [ID 인쇄 작업]을 터치합니다.
- ③ [확인]을 터치합니다.

6 [세부 정보]을 터치합니다.

[저장 데이터 호출] 화면이 표시됩니다.

7 호출할 원본 데이터를 확인합니다.

여러 페이지가 있는 경우 한 페이지만 호출할 수 있습니다. [^] 또는 [v]를 터치하여 호출할 원고를 선택합니다.



▶ 2색 제판/인쇄 프린터의 경우 원본 데이터가 분리되면 마스터 (①, ②) 버튼이 화면 오른쪽 하단에 표시됩니다. 하나의 마스터만 호출할 수 있습니다. 편집할 마스터의 버튼을 선택합니다.

8 [호출]을 터치합니다.

원본 데이터를 호출하고 [디지털라이저]의 편집 화면이 표시됩니다.

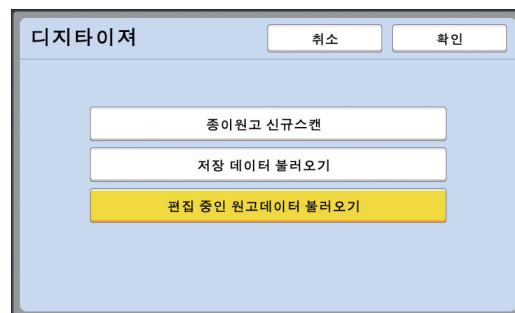
그런 다음 편집할 영역을 지정합니다.

“② 영역 생성 및 편집” (12)으로 이동합니다.

편집 중인 원본 호출

1 제판 기본 화면 또는 인쇄 기본 화면에 있는 [기능 일람] 탭 화면에서 [디지털라이저]를 터치합니다.

2 [편집 중인 원고데이터 불러오기]을 터치합니다.



▶ 다음 작업 이후 [편집 중인 원고데이터 불러오기]을 사용할 수 없습니다.

- 본 기기 전원이 꺼진 경우.
- 원본 데이터를 컴퓨터에서 호출한 경우.
- 다음 기능을 선택하여 제본한 경우:
 - [북모드]
 - [레이아웃]
 - [제본 여백 조정]
 - [분판](2색 제판/인쇄 프린터)
 - [권장미리보기](2색 제판/인쇄 프린터)

3 [확인]을 터치합니다.

편집 중인 원본 데이터를 호출하고 [디지털타이저]의 편집 화면이 표시됩니다.

그런 다음 편집할 영역을 지정합니다.

“② 영역 생성 및 편집” (📖 12)으로 이동합니다.

2 영역 생성 및 편집

편집할 영역을 생성합니다.

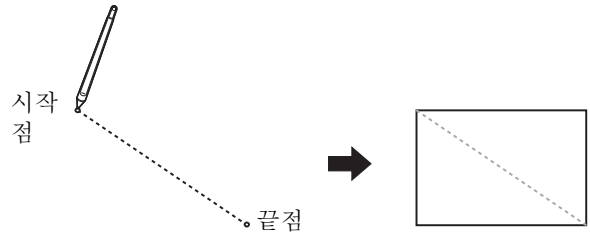
영역 생성을 위한 두 가지 방법은 다음과 같습니다.



▶ [대각-모서리] 또는 [다중점]를 사용하여 최대 50개 영역을 만들 수 있습니다.

■ 대각-모서리

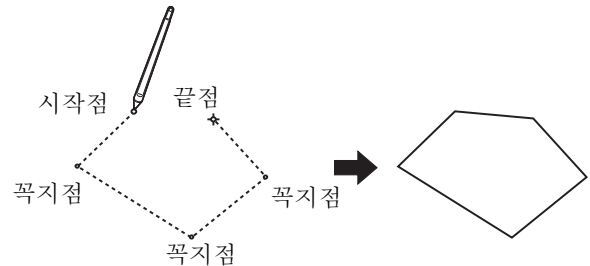
대각선을 따라 두 개 점(시작점 및 끝점)을 지정하여 사각형 영역을 만들 수 있습니다.



■ 다중점

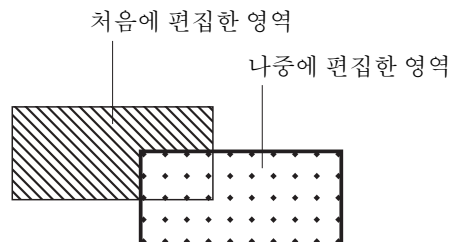
점을 사용하여 만들려는 영역을 둘러싸고 다각형 영역을 만들 수 있습니다. 각 영역에 대해 최대 32개 꼭지점을 지정할 수 있습니다.

이러한 꼭지점은 시작점과 끝점을 연결하지 않더라도 [OK]를 터치하면 자동으로 연결됩니다.



영역 겹치기

겹친 영역을 지정할 수 있습니다.



- 겹친 영역에 대해 마지막에 편집한 영역의 설정이 적용됩니다.
- 겹친 테두리의 경우 양쪽 설정이 적용됩니다.

영역 만들기

1 [□ (대각-모서리)] 또는 [△ (다중점)]을 터치합니다.



2 생성할 영역의 꼭지점을 터치합니다. 영역이 점선으로 둘러싸입니다(영역 테두리).



- ▶ 세부적인 위치를 지정하려면 [⊕ (확대)]를 터치합니다. 영역을 쉽게 지정하도록 화상이 확대됩니다.
- ▶ 한 작업 뒤로 이동하려면 [↶ (다시 실행)]를 터치합니다.

3 [OK]을 터치합니다.



영역을 확인하면 편집 화면이 표시됩니다.

그런 다음 영역을 편집합니다.

영역 편집

1 편집할 영역을 선택합니다.

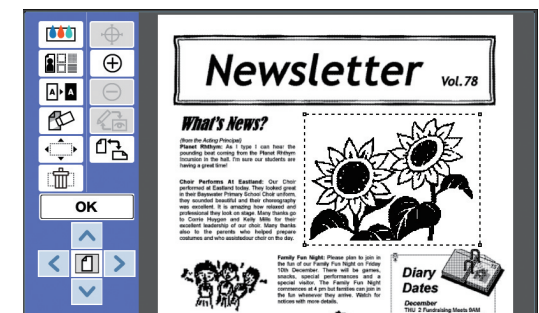
위의 “영역 만들기” 단계를 수행한 후 즉시 생성된 영역이 선택됩니다.

다음 표시를 사용하여 영역이 선택되었는지 여부를 확인할 수 있습니다.

영역이 선택된 경우	영역의 테두리에 깜박이는 점선이 나타납니다.
영역이 선택되지 않은 경우	영역의 테두리가 지정된 선 유형(실선, 점선, 파선 등)으로 나타납니다. 영역 테두리가 깜박이지 않습니다.

영역을 선택하지 않은 경우 영역 내의 아무 점이나 터치하여 영역을 선택합니다.

2 편집 도구를 사용하여 영역을 편집합니다.



편집 도구 사용 방법에 대한 자세한 내용은 “제 2 장 편집 기능”(17)을 참조하십시오.

3 [OK]을 터치합니다.

선택한 영역의 편집이 완료되었습니다.

- 편집할 다른 영역이 있는 경우 “영역 만들기” 및 “영역 편집”의 단계를 반복합니다.
- 특정 영역에 대해 여러 편집 기능을 사용하려면 [OK]을 터치하여 편집을 확인한 다음 동일한 영역을 다시 터치하여 다른 편집을 수행합니다.

그런 다음 인쇄 화상을 확인합니다.

“3 인쇄 화상 확인”(14)으로 이동합니다.

③ 인쇄 화상 확인

미리보기 화면에서 인쇄 화상을 확인할 수 있습니다.



- ▶ 화상 처리, 테두리 및 화면 화상이 미리보기 화면에 표시되면 화면에서 가시성에 따라 최우선 순위가 지정됩니다. 화상은 실제 출력 결과와 다를 수 있습니다.

1 [보기 변경]을 터치합니다.



- ▶ 영역을 선택하면 [보기 변경]을 터치할 수 없습니다. 영역을 선택 취소하려면 [OK]를 터치합니다.

2 인쇄 화상을 확인합니다.

미리보기 화면에서 다음 작업을 수행할 수 있습니다.

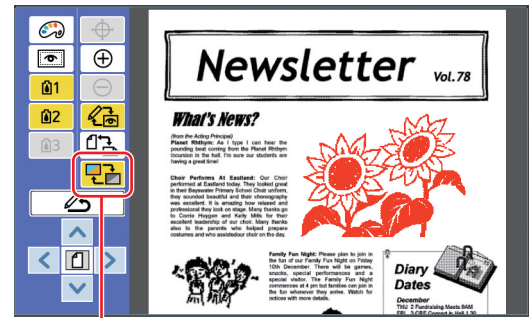
■ 각 마스터의 인쇄 색상 확인



색상 분리 미리보기 버튼

색상 분리 미리보기 버튼을 터치하여 각 색상 마스터의 인쇄 화상을 확인합니다. (사용하지 않는 마스터에 대한 색상 분리 미리보기 버튼은 회색으로 표시됩니다.)

■ 색상 인쇄 화상 확인



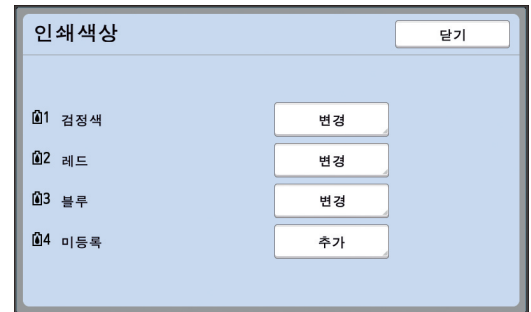
[표시 색상]

인쇄 색상으로 인쇄 화상을 확인하려면 [표시 색상]을 터치합니다.

■ 각 마스터의 인쇄 색상 변경



[인쇄 색상]을 터치하여 [인쇄 색상] 화면을 표시합니다.



각 마스터에 대해 지정된 인쇄 색상을 변경하려면 [변경]을 터치합니다.

두 가지 이상의 색상을 인쇄하려면 [추가]를 터치하여 인쇄 색상을 추가합니다.



- ▶ [환경설정] 아래 [인쇄 색상] (30)에서 기본 설정을 변경할 수 있습니다.

■ 영역 테두리 표시

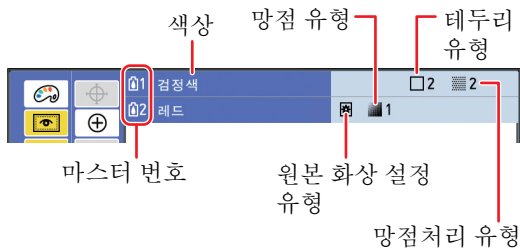


모든 영역 테두리를 표시하려면 [ (영역 윤곽선 표시)]를 터치합니다.

영역 테두리를 숨기려면 [ (영역 윤곽선 표시)]를 다시 터치합니다.

■ 개별 영역의 편집 세부 사항 확인

영역 내의 아무 점이나 터치하여 화면 상단에 영역에 대해 지정된 편집 세부 사항을 표시합니다.



편집 세부 사항	아이콘	의미
화상처리		문자
		사진 (표준)
		사진 (인물사진)
망점	표시 없음	OFF
		세부적
		상대적으로 세부적
		상대적으로 대략적
테두리		얇은 선
		두꺼운 선
		매우 두꺼운 선
		세밀한 파선
		거친 파선
		이중 선
		얇은 기본 선
		이중 기본 선

편집 세부 사항	아이콘	의미
망점처리	 1	망점처리 1
	 2	망점처리 2
	 3	망점처리 3
	 4	망점처리 4
	 5	망점처리 5
	 6	망점처리 6
	 7	망점처리 7
	 8	망점처리 8

3 편집 화면으로 돌아갑니다.

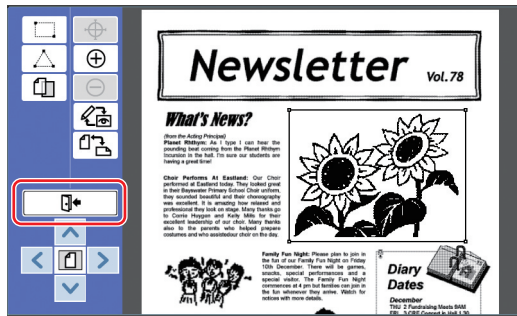
[ (보기 변경)] 또는 [ (편집화면으로 복귀)]를 터치하여 편집 화면으로 돌아갑니다.



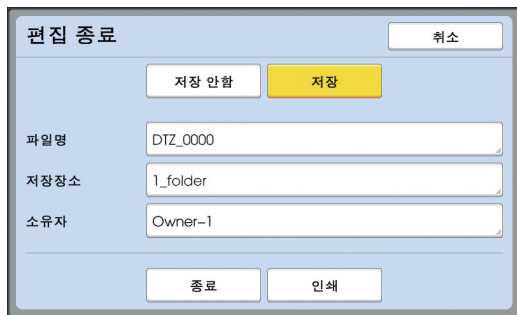
편집이 완료되면 인쇄를 수행합니다.
또한 [메모리 일람] 또는 [USB 작업 목록]에서 편집된 원본 데이터를 저장할 수 있습니다.
“4 인쇄” (p. 16)으로 이동합니다.

4 인쇄

1 [F4] (편집 종료)를 터치합니다.



2 [저장 안함] 또는 [저장]를 터치합니다.



[저장]을 터치한 경우 다음 항목을 설정합니다.

■ [파일명]

표시할 원본 데이터 이름을 설정할 수 있습니다. 설정된 [파일명]이 [저장 데이터 선택] 화면 또는 [USB 작업 목록] 화면에 표시됩니다.

■ [저장장소]

원본 데이터 저장장소를 설정합니다. 데이터를 저장할 폴더를 [메모리 일람] 또는 [USB 작업 목록] 중에 지정할 수 있습니다.



▶ [USB 작업 목록]에 데이터를 저장하려면 USB 플래시 드라이브를 USB 슬롯에 삽입합니다.



▶ [높음/모두 관리]를 [환경설정] 아래 [사용자 설정]에서 설정한 경우 [ID 인쇄] 또는 [ID 인쇄무]를 선택할 수 있습니다.

▶ [사용자 설정]에 대한 자세한 내용은 해당 프린터의 사용자 설명서를 참조하십시오.

■ [소유자]

[소유자] 설정은 원본 데이터를 저장한 사용자를 구분하기 위해 제공됩니다. 설정된 소유자 이름이 [저장 데이터 선택] 화면 또는 [USB 작업 목록] 화면에 표시됩니다.

3 [종료] 또는 [인쇄]를 터치합니다.

■ [종료]를 터치한 경우

일반적인 제판 기본 화면이 표시됩니다.



▶ [디지털라이저]를 종료한 후에도 편집을 재개할 수 있습니다.

“① 원본 선택” (9)을 참조하십시오.

■ [인쇄]를 터치한 경우

[디지털라이저]의 제판 기본 화면이 표시됩니다.



다음 단계에 따라 인쇄를 수행합니다.

① 화면에 강조 표시된 색상(위의 예에서는 “검정색”)의 인쇄 드럼이 제대로 설정되었는지 확인합니다.



▶ 2 색 제판 / 인쇄 프린터의 경우 한 번에 2 색 인쇄를 할 수 있습니다.

② [START] 키를 눌러 제판을 수행합니다.

③ 인쇄할 매수를 입력합니다.

④ [START] 키를 눌러 인쇄를 수행합니다.

⑤ 두 가지 이상의 색상을 지정한 경우 화면에 강조 표시된 색상의 인쇄 드럼으로 교체합니다.



▶ 위의 단계는 2 색 제판 / 인쇄 프린터에서 세 가지 이상의 색이 지정되어도 적용됩니다.

⑥ 용지 급지대의 첫 번째 색상으로 인쇄한 용지를 설치합니다.

⑦ [START] 키를 눌러 제판을 수행합니다.

⑧ [START] 키를 눌러 인쇄를 수행합니다.

지정된 색상마다 ⑤ - ⑧ 단계를 반복합니다.



▶ 제판 기본 화면 작동에 대해서는 해당 프린터의 사용자 설명서를 참조하십시오.



제 2 장

2

편집 기능

편집기 기능

편집 도구 (🔧 5)를 통해 선택한 영역에 대해 다양한 편집 기능을 실행할 수 있습니다.
영역 생성 절차에 대해서는 “② 영역 생성 및 편집” (🔧 12)을 참조하십시오.
각 기능에 대한 세부 정보와 설정 절차에 대해서는 다음 표에서 참조용으로 지정된 페이지를 참조하십시오.

[화상색지정] (🔧 18)

지정된 영역 내에서 이미지의 인쇄 색상을 지정할 수 있습니다. 원본 데이터가 지정된 색상을 통해 개별 마스터로 구분됩니다.

[화상처리] (🔧 19)

지정된 영역의 원본 화상 설정 방법을 [사진]으로 변경할 수 있습니다.

[테두리] (🔧 20)

테두리를 지정된 영역에 추가할 수 있습니다.

[망점처리] (🔧 21)

화면을 지정된 영역에 적용할 수 있습니다.

[화상색반전] (🔧 22)

지정된 영역 내의 색상을 반전시킬 수 있습니다.

[지우기] (🔧 23)

지정된 영역 내부 또는 외부를 삭제할 수 있습니다.

[화상이동] (🔧 24)

지정된 영역의 화상을 자르고 이동할 수 있습니다.

[영역 취소] (🔧 24)

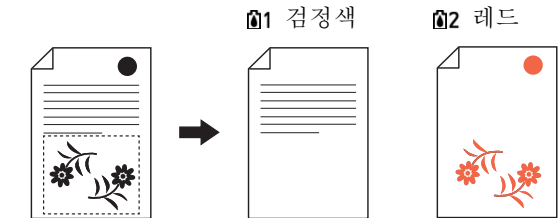
지정된 영역의 설정을 취소할 수 있습니다. 원본이 영역을 생성하기 전 상태로 되돌아갑니다.

[이미지 오버레이] (🔧 25)

원본 데이터를 편집 중인 다른 원본에 오버레이할 수 있습니다.

영역 내에서 화상 색상 지정

지정된 영역 내에서 이미지의 인쇄 색상을 지정할 수 있습니다.
원본 데이터가 지정된 색상을 통해 개별 마스터로 구분됩니다.



▶ 이 설정은 [원고 모드] 화면 (🔧 19)의 설정과 연결됩니다.

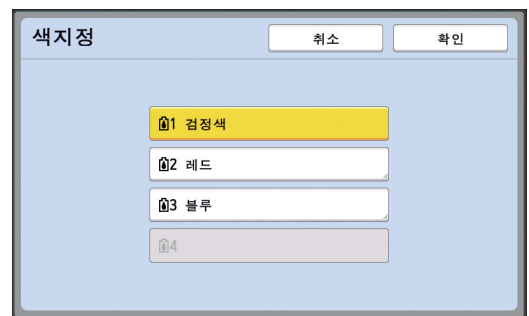
1 영역을 선택합니다.

영역 내의 원하는 지점을 터치하여 영역을 선택합니다.

2 [화상색지정]을 터치합니다.



3 지정할 색상을 터치합니다.



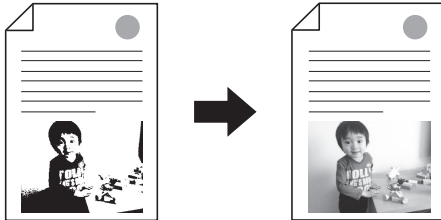
▶ 원하는 색상이 표시되지 않는 경우 미리보기 화면의 [인쇄색상] (🔧 14)에서 색상을 추가할 수 있습니다.

4 [확인]을 터치합니다.

영역의 원본 화상 설정 방법 변경

[종이원고 신규스캔] (10)을 사용하여 스캔한 원본 데이터의 경우 모든 화상이 [문자]를 사용하여 처리됩니다.

지정된 영역의 원본 화상 설정 방법을 [사진]으로 변경할 수 있습니다.



! ▶ 원본 데이터를 [메모리 일람] 또는 [USB 작업 목록]에서 호출한 경우 [화상처리]를 변경할 수 없습니다.

1 영역을 선택합니다.

영역 내의 원하는 지점을 터치하여 영역을 선택합니다.

2 [화상/테두리/망처리]를 터치합니다.



3 [화상처리]를 터치합니다.



4 원본 화상 설정 방법을 선택합니다.



■ [문자]

사진이 포함되지 않은 원본에 대해 이 옵션을 선택합니다.

■ [사진]

사진을 선명하게 하려면 이 옵션을 선택합니다. [사진]을 선택한 경우 세부적인 유형을 선택합니다.

유형	설명
[표준]	[인물사진] 범주 아래 없는 사진에 대해 이 옵션을 선택합니다.
[인물사진]	최대 2명의 신체 상반신을 표시한 사진의 경우 이 옵션을 선택합니다. (얼굴이 특별히 선명하게 인쇄되도록 이미지가 처리됩니다.)

5 [망점]의 처리 방법을 선택합니다.

■ [OFF]

사진 그라데이션이 오류 흐름 방법에 의해 처리됩니다.

그라데이션은 불규칙하게 정렬된 점의 밀도를 변경하여 표현됩니다.

■ [1] ~ [4]

사진 그라데이션은 망점 방법에 의해 처리됩니다.

그라데이션은 규칙적으로 정렬된 점의 크기를 변경하여 표현됩니다.

스크린 선수 규칙 패턴을 선택할 수 있습니다(인치당 도트 수). 화면 선수를 높일수록 도트 배열이 세밀해지기 때문에 그라데이션을 부드럽게 표현할 수 있습니다.

	MH9450/MH9350/ MF9450/MF9350/ SJ9490/SJ9390/ SF9490/SF9390	기타 모델
[1]	212개 라인에 해당	106개 라인에 해당
[2]	106개 라인에 해당	71개 라인에 해당
[3]	71개 라인에 해당	53개 라인에 해당
[4]	53개 라인에 해당	34개 라인에 해당

6 화상 인쇄 색상을 지정합니다.

이 설정은 [화상색지정] (📖 18)의 설정과 연결됩니다.



- ▶ 원하는 색상이 표시되지 않는 경우 미리보기 화면의 [인쇄색상] (📖 14)에서 색상을 추가할 수 있습니다.

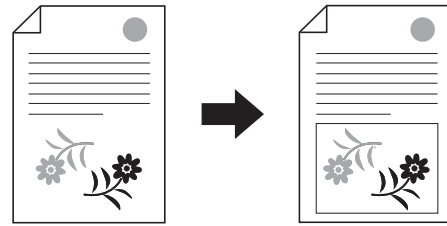
7 [확인]을 터치합니다.

[사진 종류]를 다음 중 하나로 설정할 경우 원본이 다시 스캔됩니다.

- [인물사진]로 설정한 경우
 - [표준]으로 설정하고 [망점]를 [1] - [4] 중 하나로 설정한 경우
- 다시 스캔하면 편집 화면 (📖 5)이 표시됩니다.

영역에 테두리 추가

테두리를 지정된 영역에 추가할 수 있습니다.



▶ [화상이동] (📖 24)에서는 이 기능을 사용할 수 없습니다.

1 영역을 선택합니다.

영역 내의 원하는 지점을 터치하여 영역을 선택합니다.

2 [화상/테두리/망처리]를 터치합니다.



3 [테두리]를 터치합니다.



4 테두리 유형을 선택합니다.



■ [OFF]

테두리가 추가되지 않습니다.

■ [1] ~ [8]

“[테두리] 및 [망점처리] 샘플”(32)에 따라 테두리 유형을 선택합니다.

5 테두리 인쇄 색상을 지정합니다.

색상 이름 버튼을 터치하여 테두리 인쇄 색상을 지정합니다.

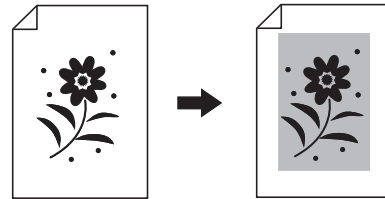


▶ 원하는 색상이 표시되지 않는 경우 미리보기 화면의 [인쇄색상] (14)에서 색상을 추가할 수 있습니다.

6 [확인]을 터치합니다.

영역에 화면 적용

화면을 지정된 영역에 적용할 수 있습니다.



▶ [화상이동] (24)에서는 이 기능을 사용할 수 없습니다.

1 영역을 선택합니다.

영역 내의 원하는 지점을 터치하여 영역을 선택합니다.

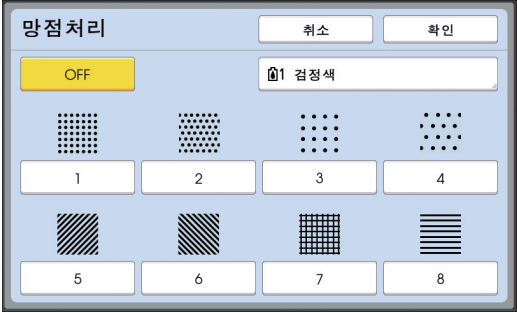
2 [화상/테두리/망처리]를 터치합니다.



3 [망점처리]를 터치합니다.



4 화면 유형을 선택합니다.



■ [OFF]

화면이 영역에 적용되지 않습니다.

■ [1] ~ [8]

“[테두리] 및 [망점처리] 샘플”(32)에 따라 화면 유형을 선택합니다.

5 화면 인쇄 색상을 지정합니다.

색상 이름 버튼을 터치하여 화면 인쇄 색상을 지정합니다.

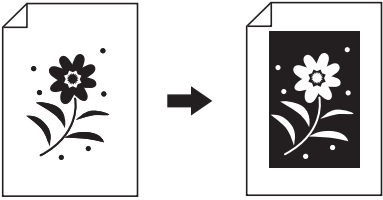


- ▶ 원하는 색상이 표시되지 않는 경우 미리보기 화면의 [인쇄색상] (14)에서 색상을 추가할 수 있습니다.

6 [확인]을 터치합니다.

영역 내에서 색상 반전

지정된 영역 내의 색상을 반전시킬 수 있습니다.



1 영역을 선택합니다.

영역 내의 원하는 지점을 터치하여 영역을 선택합니다.

2 [(화상색반전)]을 터치합니다.



- ▶ 색상 반전을 취소하려면 [(화상색반전)]을 다시 터치합니다.

3 [OK]을 터치합니다.

영역 내부 또는 외부 삭제

지정된 영역 내부 또는 외부를 삭제할 수 있습니다.



1 영역을 선택합니다.

영역 내의 원하는 지점을 터치하여 영역을 선택합니다.

2 [(지우기)]을 터치합니다.



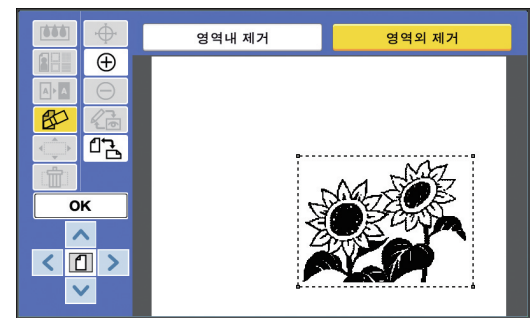
3 [영역내 제거] 또는 [영역외 제거]를 터치합니다.

■ [영역내 제거]를 터치한 경우



영역 내부가 삭제됩니다.

■ [영역외 제거]를 터치한 경우



영역 외부가 삭제됩니다.

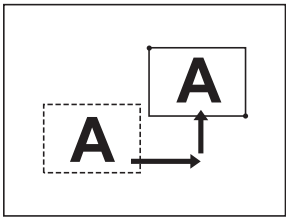


▶ 삭제를 취소하려면 [영역내 제거] 또는 [영역외 제거]를 다시 터치합니다.

4 [OK]을 터치합니다.

영역 이동

지정된 영역의 화상을 자르고 이동할 수 있습니다.



❗ ▶ [테두리] (📖 20) 또는 [망점처리] (📖 21)에 서는 이 기능을 사용할 수 없습니다.

1 영역을 선택합니다.
영역 내의 원하는 지점을 터치하여 영역을 선택 합니다.

2 [↔ (화상이동)]을 터치합니다.



3 [<], [^], [v] 또는 [>]를 터치합니 다.

또는 제어판에서 인쇄 매수를 사용할 수도 있습 니다.
영역을 계속해서 이동하려면 이러한 키를 누르 고 있습니다.

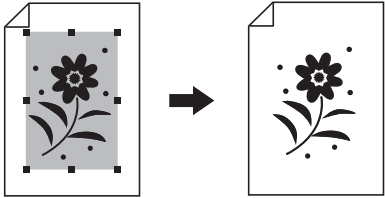
방향	<	^	v	>
키	4	2	8	6

✎ ▶ 이동을 취소하려면 [↔ (화상이동)] 을 다시 터치합니다.

4 [OK]을 터치합니다.

영역 축소

지정된 영역의 설정을 취소할 수 있습니다.
원본이 영역을 생성하기 전 상태로 되돌아갑니다.



1 영역을 선택합니다.
영역 내의 원하는 지점을 터치하여 영역을 선택 합니다.

2 [🗑 (영역 축소)]을 터치합니다.



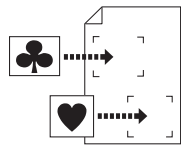
3 [OK]을 터치합니다.

화상 오버레이

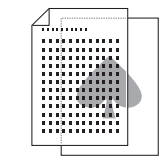
원본 데이터를 편집 중인 다른 원본에 오버레이할 수 있습니다.

[메모리 일람] 또는 [USB 작업 목록]에서 오버레이할 원본 데이터를 호출합니다.

두 가지 오버레이 방법은 다음과 같습니다. [클립 아트] 및 [배경합성].



[클립 아트]
호출한 원본 데이터의 일부를 잘라 다른 화상에 오버레이할 수 있습니다.



[배경합성]
호출한 원본 데이터를 편집 중인 원본의 배경에 오버레이할 수 있습니다.



▶ 오버레이할 원본 데이터를 [메모리 일람] 또는 [USB 작업 목록]에 저장하기 위한 절차는 해당 프린터의 사용자 설명서를 참조하십시오.

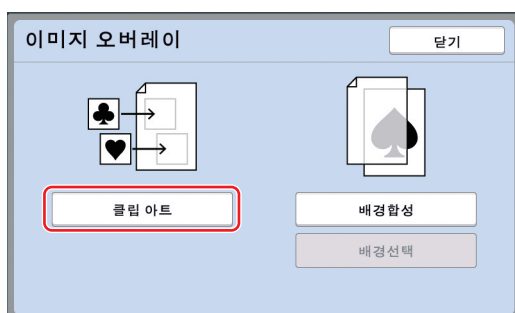
[클립 아트]

호출한 원본 데이터의 일부를 잘라 편집 중인 다른 화상에 오버레이할 수 있습니다. 이 경우 스티커를 부착하는 것처럼 화상을 원하는 위치에 오버레이할 수 있습니다.

1 [이미지 오버레이]를 터치합니다.



2 [클립 아트]를 터치합니다.



3 호출할 원본 데이터의 위치를 선택합니다.

■ [메모리 일람]에서 호출하는 경우

[저장 데이터 선택]이 화면 왼쪽 상단에 표시되는지 확인합니다.



■ [USB 작업 목록]에서 호출하는 경우

원본 데이터가 포함된 USB 플래시 드라이브를 USB 슬롯에 삽입합니다. [저장 데이터 선택] 화면 오른쪽 하단에서 [USB 작업 목록]를 터치하면 [USB 작업 목록] 화면이 표시됩니다.

4 호출할 원본 데이터를 터치합니다.



- 다른 폴더에 저장된 원본 데이터를 선택하려면 폴더 탭을 터치합니다.
- 6개 이상 원본 데이터 세트가 있는 경우 [^] 또는 [v]를 터치하여 표시되는 목록을 변경합니다.



▶ [높음/모두 관리]가 [환경설정] 아래 [사용자 설정]에서 설정된 경우 아래 단계에 따라 ID 데이터를 표시합니다.

- ① [저장 데이터 선택] 또는 [USB 작업 목록] 화면에서 [표시설정]를 터치합니다.
- ② [ID 인쇄 작업]을 터치합니다.
- ③ [확인]을 터치합니다.

5 [세부 정보]를 터치합니다.

[저장 데이터 호출] 화면이 표시됩니다.

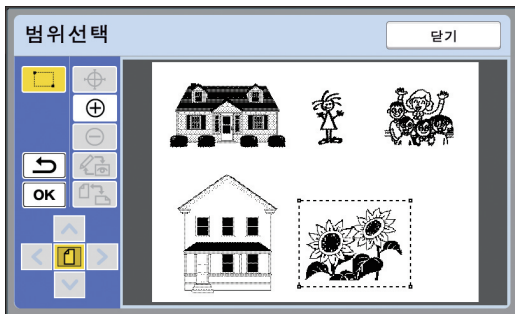
- 6 호출할 원본 데이터를 확인합니다.**
여러 페이지가 있는 경우 한 페이지만 호출할 수 있습니다. [^] 또는 [v]를 터치하여 호출할 원고를 선택합니다.



- ▶ 원본 데이터를 다시 선택하려면 [취소]를 터치하여 이전 화면으로 돌아갑니다.

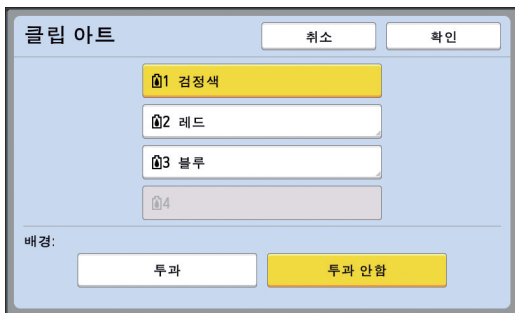
- 7 [호출]을 터치합니다.**
[범위선택] 화면이 표시됩니다.

- 8 오버레이할 화상 영역을 지정합니다.**
시작점 및 끝점을 터치하여 사각형 영역을 만듭니다.



- 9 [OK]을 터치합니다.**

- 10 오버레이 화상 처리를 지정합니다.**



■ 색상 지정

색상 이름 버튼을 터치하여 오버레이 화상 인쇄 색상을 지정합니다.



- ▶ 원하는 색상이 표시되지 않는 경우 미리보기 화면의 [인쇄색상] (14)에서 색상을 추가할 수 있습니다.

■ [배경합성]

[투과]: 오버레이 화상 아래 영역도 인쇄됩니다.
[투과 안함]: 오버레이 화상 아래에 있는 원본 영역은 숨겨지며 인쇄되지 않습니다.

- 11 [확인]을 터치합니다.**

- 12 화상을 오버레이할 위치를 터치합니다.**



화상이 중앙에 위치하고 터치한 위치에서 오버레이됩니다.

- 13 오버레이 화상 위치를 조정합니다.**

[<], [^], [v] 또는 [>]를 터치하여 위치를 조정합니다. 또는 제어판에서 인쇄 매수를 사용할 수도 있습니다.
영역을 계속해서 이동하려면 이러한 키를 누르고 있습니다.

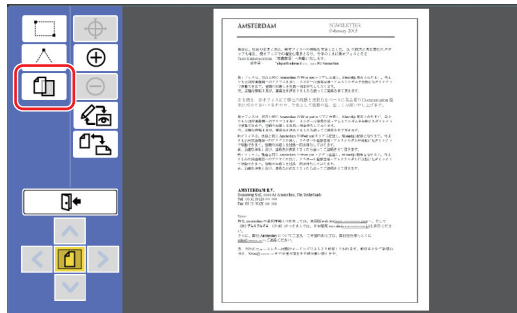
방향	<	^	v	>
키	4	2	8	6

- 14 [OK]을 터치합니다.**

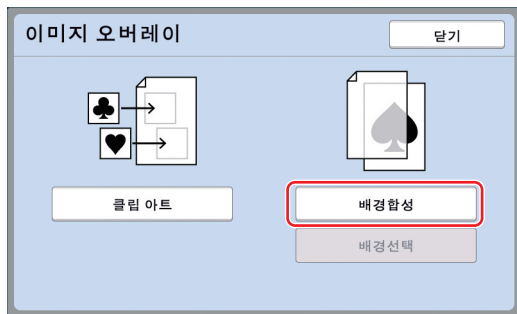
[배경합성]

호출한 원본 데이터를 편집 중인 원본의 배경에 오버레이할 수 있습니다.

1 [이미지 오버레이]를 터치합니다.



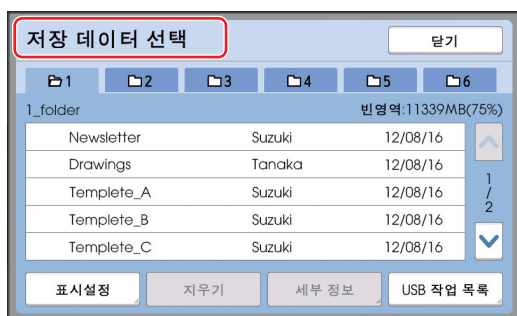
2 [배경합성]을 터치합니다.



3 호출할 원본 데이터의 위치를 선택합니다.

■ [메모리 일람]에서 호출하는 경우

[저장 데이터 선택]이 화면 왼쪽 상단에 표시되는지 확인합니다.



■ [USB 작업 목록]에서 호출하는 경우

원본 데이터가 포함된 USB 플래시 드라이브를 USB 슬롯에 삽입합니다. [저장 데이터 선택] 화면 오른쪽 하단에서 [USB 작업 목록]를 터치하면 [USB 작업 목록] 화면이 표시됩니다.

4 호출할 원본 데이터를 터치합니다.



- 다른 폴더에 저장된 원본 데이터를 선택하려면 폴더 탭을 터치합니다.
- 6개 이상 원본 데이터 세트가 있는 경우 [^] 또는 [v]를 터치하여 표시되는 목록을 변경합니다.



▶ [높음/모두 관리]가 [환경설정] 아래 [사용자 설정]에서 설정된 경우 아래 단계에 따라 ID 데이터를 표시합니다.

- ① [저장 데이터 선택] 또는 [USB 작업 목록] 화면에서 [표시설정]를 터치합니다.
- ② [ID 인쇄 작업]을 터치합니다.
- ③ [확인]을 터치합니다.

5 [세부 정보]를 터치합니다.

[저장 데이터 호출] 화면이 표시됩니다.

6 호출할 원본 데이터를 확인합니다.

여러 페이지가 있는 경우 한 페이지만 호출할 수 있습니다. [^] 또는 [v]를 터치하여 호출할 원고를 선택합니다.

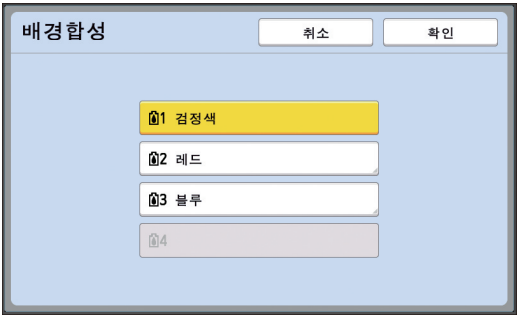


▶ 원본 데이터를 다시 선택하려면 [취소]를 터치하여 이전 화면으로 돌아갑니다.

7 [호출]을 터치합니다.

[배경합성] 화면이 표시됩니다.

8 오버레이 화상 처리를 지정합니다.



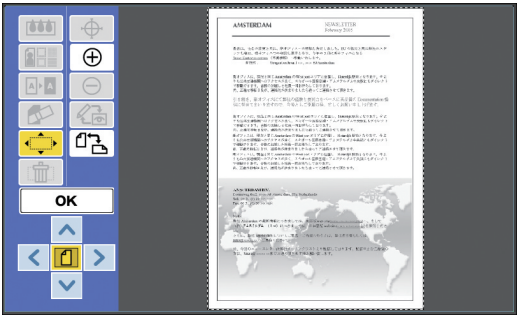
색상 이름 버튼을 터치하여 오버레이 화상 인쇄 색상을 지정합니다.

▶ 원하는 색상이 표시되지 않는 경우 미리보기 화면의 [인쇄색상] (인쇄색상) (14)에서 색상을 추가할 수 있습니다.

9 [확인]을 터치합니다.

화상이 오버레이됩니다.

10 오버레이 화상 위치를 조정합니다.



[<], [^], [v] 또는 [>]를 터치하여 위치를 조정합니다. 또는 제어판에서 인쇄 매수를 사용할 수도 있습니다. 영역을 계속해서 이동하려면 이러한 키를 누르고 있습니다.

방향	<	^	v	>
키	4	2	8	6

11 [OK]을 터치합니다.

- ▶ 오버레이 화상 위치 또는 색상을 변경하거나 취소하려면 다음 단계를 따릅니다.
- ① [이미지 오버레이]를 터치합니다.
 - ② [배경선택]을 터치합니다.



제 3 장

부록

작동 조건 설정

편집기 작동 환경에 대한 설정을 변경할 수 있습니다.
설정 절차에 대해서는 해당 프린터의 사용자 설명서를 참조하십시오.

설정 항목

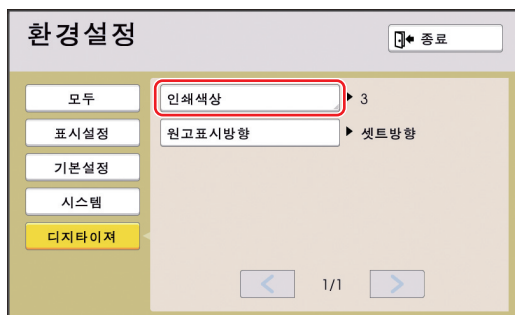
출고 시 기본 설정은 다음 목록에서 밑줄로 표시됩니다.

설정 항목	설명
[인쇄색상] [인쇄색상] (📖 14)의 기본 설정을 변경할 수 있습니다.	아래 “[인쇄 색상] 변경 절차”를 참조하십시오.
[원고표시방향] [꺾기 (페이지 방향)] (📖 5)의 기본 설정을 변경할 수 있습니다.	<u>셋트방향</u> , 90°회전

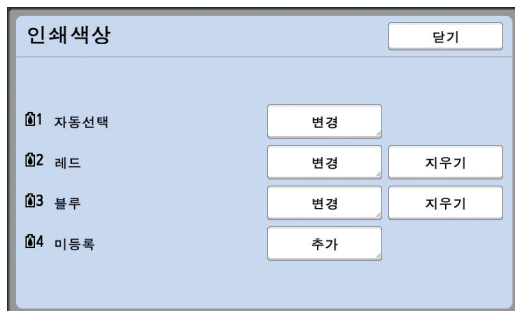
[인쇄색상] 변경 절차

[인쇄색상] (📖 14)의 기본 설정을 변경할 수 있습니다.

1 [환경설정] 화면에서 [인쇄색상]을 터치합니다.



2 [변경] 또는 [추가]를 터치합니다.

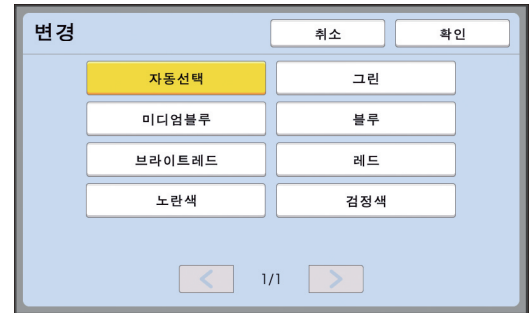


- 각 마스터에 대해 지정된 인쇄 색상을 변경하려면 [변경]을 터치합니다.
- 인쇄 색상을 추가하려면 [추가]를 터치합니다.



- ▶ 인쇄 색상을 삭제하려면 [지우기]를 터치합니다. ([01]는 삭제할 수 없습니다. 또한 2색 제판/인쇄 프린터에서 [02]를 삭제할 수 없습니다.)

3 사용할 색상을 터치합니다.



프린터에 이전에 설정된 인쇄 드럼 색상이 옵션으로 표시됩니다.
[자동선택]을 선택하면 프린터에 설정된 인쇄 드럼 색상이 프린터 사용 시 적용됩니다.

4 [확인]을 터치합니다.

[인쇄색상] 화면이 표시됩니다.

5 [닫기]를 터치합니다.

[환경설정] 화면이 표시됩니다.

바로가기 키 목록

화면에서 다음 기능의 버튼을 터치하는 대신 제어판에서 키를 작동하여 이러한 기능을 사용할 수도 있습니다.

키	지정된 기능
[1]	[ (보기 변경)]
[2]	[^ (위로)]
[3]	[ (페이지 방향)]
[4]	[< (왼쪽)]
[5]	-
[6]	[> (오른쪽)]
[7]	-
[8]	[v (아래로)]
[9]	-
[0]	[OK]
[*]	도구 버튼의 이름을 확인할 수 있습니다. (이 기능은 키 작동에만 사용 가능합니다.)
[C]	[ (다시 실행)]
[P]	[ (전체 보기)] [전체 보기]를 켜면 [P] 키 램프가 켜집니다.
[x]	[⊕ (확대)]
[+]	[⊖ (축소)]
[HOME]	[ (편집 종료)]

[테두리] 및 [망점처리] 샘플

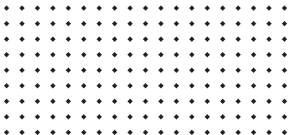
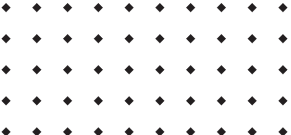
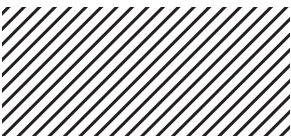
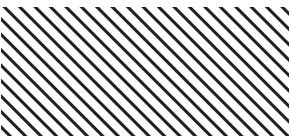
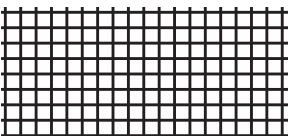
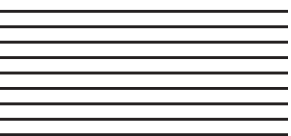
[디지털타이저]를 사용하여 지정된 영역에 테두리 또는 망점처리를 추가할 수 있습니다.
이 원고의 패턴 샘플은 실제 크기입니다.
설정 절차에 대한 자세한 내용은 다음 페이지를 참조하십시오.

- [테두리] (20)
- [망점처리] (21)

[테두리]

테두리 1 (얇은 선)	테두리 2 (두꺼운 선)	테두리 3 (매우 두꺼운 선)	테두리 4 (세밀한 파선)
			
테두리 5 (거친 파선)	테두리 6 (이중 선)	테두리 7 (얇은 기본 선)	테두리 8 (이중 기본 선)
			

[망점처리]

망점처리 1	망점처리 2	망점처리 3	망점처리 4
			
망점처리 5	망점처리 6	망점처리 7	망점처리 8
			



도움이나 서비스가 필요한 경우에는 다음으로 연락하여 주십시오: