



(19) 대한민국특허청(KR)  
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2008-0045697  
(43) 공개일자 2008년05월23일

- |   |   |
|---|---|
| <p>(51) Int. Cl.<br/><i>G06F 17/21</i> (2006.01)</p> <p>(21) 출원번호 10-2008-7005697</p> <p>(22) 출원일자 2008년03월07일<br/>심사청구일자 없음<br/>번역문제출일자 2008년03월07일</p> <p>(86) 국제출원번호 PCT/US2006/035081<br/>국제출원일자 2006년09월08일</p> <p>(87) 국제공개번호 WO 2007/030729<br/>국제공개일자 2007년03월15일</p> <p>(30) 우선권주장<br/>11/301,500 2005년12월13일 미국(US)<br/>60/715,831 2005년09월09일 미국(US)</p> | <p>(71) 출원인<br/><b>마이크로소프트 코포레이션</b><br/>미국 워싱턴주 (우편번호 : 98052) 레드몬드 원 마이크로소프트 웨이</p> <p>(72) 발명자<br/><b>스터플, 스투어트 제이.</b><br/>미국 98052-6399 워싱턴주 레드몬드 원 마이크로소프트 웨이<br/><b>프랜드 조셉 에프.</b><br/>미국 98052-6399 워싱턴주 레드몬드 원 마이크로소프트 웨이<br/>(뒷면에 계속)</p> <p>(74) 대리인<br/><b>양영준, 백만기</b></p> |
|---|---|

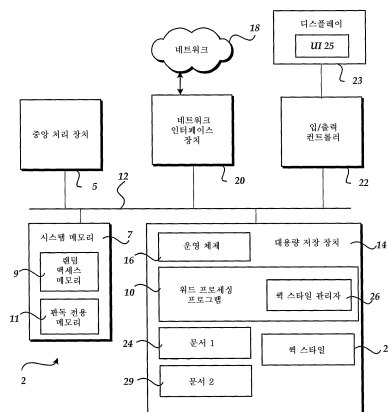
전체 청구항 수 : 총 20 항

(54) 문서를 포맷하기 위한 킥 스타일

(57) 요약

사용자는 스타일이 어떻게 작용하는지에 대한 복잡한 사항에 대하여 이해할 필요 없이 자연스러운 방법으로 문서 내의 내용을 신속하게 포맷할 수 있다. 킥 포맷팅으로써, 사용자는 포맷된 내용의 외양을 쉽게 캡처(capture)할 수 있고, 그 내용에 킥 스타일 이름을 할당할 수 있으며, 그리하여 그 구성요소를 그들의 인터페이스 내에서 뿐만 아니라 그들의 문서 내에서 사용가능하도록 할 수 있다.. 예를 들어, 사용자는 내용을 들여 쓰고(indent) 이 탭릭체로 표기함으로써 단락을 포맷할 수 있고 그리고 나서 그 스타일을 킥 포맷 사용자 인터페이스(user interface; UI) 내의 항목으로서 저장할 수 있다. 사용자는 또한 일차 문서로부터 하나 이상의 스타일을 캡처할 수 있고 이전에 포맷된 내용을 일차 문서로부터 이차 문서로 복사할 필요 없이 그 킥 스타일을 이차 문서 내에서 사용 가능하도록 만들 수 있다. 이 스타일은 추후에 쉽게 액세스될 수 있도록 킥 포맷 UI 내에 저장될 수 있다.

대표도 - 도1



(72) 발명자

**남바, 가즈히로**

미국 98052-6399 워싱턴주 레드몬드 원 마이크로소프트 웨이

**라만, 마셀**

미국 98052-6399 워싱턴주 레드몬드 원 마이크로소프트 웨이

**버취, 나단 알.**

미국 98052-6399 워싱턴주 레드몬드 원 마이크로소프트 웨이

**베이커, 수산 엠.**

미국 98052-6399 워싱턴주 레드몬드 원 마이크로소프트 웨이

**공, 웨**

미국 98052-6399 워싱턴주 레드몬드 원 마이크로소프트 웨이

## 특허청구의 범위

### 청구항 1

문서를 신속하게 포맷하기 위한 컴퓨터 구현 방법으로서,

상기 문서에 사용 가능한 퀵 스타일들(quick styles)을 결정하는 단계 - 하나 이상의 상기 퀵 스타일들은 상기 문서 내의 내용에 적용될 수 있으며, 퀵 스타일은 적용된 포맷팅을 포함하는 상기 문서 내의 내용을 선택하는 것과 상기 스타일을 퀵 스타일로서 저장하는 것에 의해 정의됨 -;

선택을 위해 상기 퀵 스타일들을 사용자 인터페이스 내에 배열하는 단계;

상기 사용자 인터페이스 내에 배열된 상기 퀵 스타일들 중 하나가 언제 선택될지를 결정하는 단계; 및

상기 퀵 스타일을 상기 문서 내의 내용에 적용하는 단계

를 포함하는 방법.

### 청구항 2

제 1항에 있어서,

상기 문서에 사용 가능한 상기 퀵 스타일들을 결정하는 상기 단계는 현재 열려있는 이차 문서 및 저장된 퀵 스타일을 포함하는 파일 중 적어도 하나 내에서 사용 가능한 퀵 스타일들을 결정하는 단계를 포함하는 방법.

### 청구항 3

제 2항에 있어서,

상기 퀵 스타일들을 획득하는 단계 및 선택을 위해 상기 획득한 퀵 스타일들을 상기 사용자 인터페이스 내에 위치시키는 단계 - 상기 퀵 스타일들을 상기 이차 문서로부터 획득하는 단계는 포맷된 내용을 상기 이차 문서로부터 상기 일차 문서로 복사하지 않고 완료됨 - 를 더 포함하는 방법.

### 청구항 4

제 2항에 있어서,

테마를 상기 퀵 스타일들 중 적어도 하나와 연관시키는 단계를 더 포함하는 방법.

### 청구항 5

제 4항에 있어서,

상기 테마는 상기 테마와 연관된 폰트들 및 색상들을 포함하는 방법.

### 청구항 6

제 2항에 있어서,

상기 문서 내의 내용을 선택하는 단계 및 상기 퀵 스타일들 중 하나를 사용하여 상기 내용의 적어도 한 부분의 미리 보기를 제공하는 단계를 더 포함하는 방법.

### 청구항 7

제 1항에 있어서,

상기 문서에 사용 가능한 상기 퀵 스타일들을 결정하는 상기 단계는 글머리 기호 방식(bullet scheme) 또는 번호 매기기 방식(numbering scheme) 중 적어도 하나와 관련된 퀵 스타일들을 결정하는 단계를 포함하는 방법.

### 청구항 8

제 2항에 있어서,

상기 퀵 스타일을 적용시키는 상기 단계는 상기 내용에 적용된 직접 포맷팅을 유지하는 방법.

**청구항 9**

제 2항에 있어서,

상기 쿼 스타일을 적용시키는 상기 단계는 상기 쿼 스타일을 상기 문서로 페인팅하는 단계를 포함하는 방법.

**청구항 10**

제 2항에 있어서,

선택을 위해 상기 사용자 인터페이스 내에 상기 쿼 스타일들을 배열시키는 상기 단계는 권장 우선 순위에 따라 상기 쿼 스타일들을 배열시키는 단계를 포함하는 방법.

**청구항 11**

쿼 스타일을 적용하여 문서 내의 내용을 신속하게 포맷하기 위한 컴퓨터 실행 가능 연산들을 포함하는 컴퓨터 판독 가능 매체로서,

상기 연산들은,

쿼 스타일들을 획득하는 단계 - 상기 쿼 스타일들을 획득하는 상기 단계는 현재 열려있는 이차 문서로부터 쿼 스타일들을 획득하는 단계를 수반하고, 상기 문서는 상기 이차 문서로부터 얻은 쿼 스타일들 및 파일로부터 획득되기로 선택된 저장된 임의의 쿼 스타일들로부터 얻은 쿼 스타일들도 포함하지 않음-;

선택을 위해 상기 쿼 스타일들을 사용자 인터페이스 내에 배열하는 단계;

상기 쿼 스타일들 중 하나가 언제 선택될지를 결정하는 단계; 및

상기 문서 내의 내용에 상기 쿼 스타일을 적용하는 단계

를 포함하는 매체.

**청구항 12**

제 11항에 있어서,

상기 연산들은 테마를 상기 쿼 스타일들 중 적어도 하나와 연관시키는 단계를 더 포함하는 매체.

**청구항 13**

제 12항에 있어서,

상기 테마를 연관시키는 상기 단계는 색상들 및 폰트들을 상기 테마와 연관시킴으로써 테마를 정의하는 단계를 포함하는 매체.

**청구항 14**

제 12항에 있어서,

상기 연산들은 상기 쿼 스타일들 중 하나를 사용하는 내용의 미리 보기를 제공하는 단계를 더 포함하는 매체.

**청구항 15**

제 11항에 있어서,

상기 문서에 사용 가능한 상기 쿼 스타일들을 결정하는 상기 단계는 글머리 기호 방식 또는 번호 매기기 방식 중 적어도 하나와 관련된 쿼 스타일들을 결정하는 단계를 포함하는 매체.

**청구항 16**

제 12항에 있어서,

상기 쿼 스타일을 적용시키는 상기 단계는 상기 쿼 스타일을 상기 문서로 페인팅하는 단계를 포함하는 매체.

**청구항 17**

문서 내의 내용을 신속하게 포맷하기 위한 시스템으로서,

퀵 스타일들을 획득하기 위한 수단 - 상기 퀵 스타일들을 획득하는 것은 저장된 퀵 스타일 세트 및 현재 열려있는 이차 문서 중 적어도 하나로부터 퀵 스타일들을 획득하는 것을 수반하고, 상기 문서는 상기 이차 문서로부터의 퀵 스타일들을 포함하지 않음 -;

선택을 위해 상기 퀵 스타일들을 사용자 인터페이스 내에 배열하기 위한 수단;

상기 퀵 스타일들 중 하나가 언제 선택될지를 결정하기 위한 수단; 및

상기 퀵 스타일들을 상기 문서 내의 내용에 적용하기 위한 수단

을 포함하는 시스템.

### 청구항 18

제 17항에 있어서,

테마를 상기 퀵 스타일들 중 적어도 하나와 연관시키기 위한 수단 - 상기 테마를 연관시키는 것은 상기 테마를 색상들 및 폰트들과 연관시킴으로써 테마를 정의하는 단계를 포함함 - 을 더 포함하는 시스템 .

### 청구항 19

제 17항에 있어서,

상기 퀵 스타일들 중 하나를 사용하여 상기 내용의 미리 보기를 제공하기 위한 수단을 더 포함하는 시스템.

### 청구항 20

제 17항에 있어서,

상기 퀵 스타일을 상기 문서로 페인팅하기 위한 수단을 더 포함하는 시스템.

## 명세서

### 배경 기술

- <1> 문서는 서로 다른 다양한 방법으로 포맷 될 수 있다. 그러나 문서를 포맷하는 것은 지루할 수 있고 직접 포맷팅(direct formatting)을 포함하는 문서를 갱신(update)하는 것은 더 어려울 수 있다. 통상적으로 사용자는 문서를 생성하고 표제(heading), 단락, 텍스트, 표, 목록 등을 직접적으로 포맷할 수 있다. 사용자는 또한 문서 전체 또는 문서의 일부분에 스타일을 적용할 수도 있다. 예를 들어, 사용자는 스타일을 적용하여 문서 내의 표제를 포맷하고 문서 내의 단락을 직접적으로 포맷할 수 있다. 사용자는 또한 삽입한 차트나 다이어그램과 같은 도면들이 그 문서 내의 텍스트 및 표제와 일관성 있는 외양을 가지길 원할 수 있다. 이러한 것들을 달성하기 위하여 사용자는 애플리케이션 내에서 사용 가능한 포맷팅 옵션 및 스타일에 대하여 알아야 한다.

### 발명의 상세한 설명

- <2> 이 설명은 이하의 실시예에서 상세히 기술될 개념의 선택을 단순화한 형태로 소개하기 위하여 제공된다. 이 설명은 본 발명의 기본적인 특징 또는 필수불가결한 특징을 파악하고자 하는 것이 아니고, 본 발명의 권리 범위를 결정하는 보조 수단으로 사용되고자 하는 것도 아니다.
- <3> 사용자는 스타일이 어떻게 작용하는지에 대한 복잡한 사항에 대하여 이해할 필요 없이 퀵 스타일을 사용하여 자연스러운 방법으로 문서 내의 내용(content)을 신속하게 포맷할 수 있다. 퀵 스타일로써, 사용자는 포맷된 내용의 외양을 쉽게 캡처(capture)할 수 있고, 그 내용에 퀵 스타일 이름을 할당할 수 있으며, 그리하여 사용자가 현재 문서 내의 다른 내용 또는 또 다른 문서에 그 퀵 스타일을 적용하는 것이 가능하도록 할 수 있다. 예를 들어, 사용자는 내용을 들여 쓰고(indent) 이텔릭체로 표기함으로써 단락을 포맷할 수 있고 그리고 나서 그 퀵 스타일을 퀵 스타일 사용자 인터페이스(user interface; UI) 내의 항목(item)으로서 저장할 수 있다. 사용자는 또한 일차 문서로부터 하나 이상의 퀵 스타일을 캡처할 수 있고 포맷된 내용을 일차 문서로부터 이차 문서로 복사할 필요 없이 그 퀵 스타일을 이차 문서 내에서 사용 가능하도록 만들 수 있다. 이 퀵 스타일은 추후에 쉽게 액세스될 수 있도록 퀵 포맷 UI 내에 저장될 수 있다.

**실시예**

- <12> 이제 도면을 참조하여 본 발명의 다양한 특징이 기술될 것인데, 도면에서 동일한 숫자는 동일한 구성요소(element)를 나타낸다. 특히, 도 1 및 해당 설명은 본 발명의 실시예가 구현될 수 있는 적합한 컴퓨팅 환경에 대한 간략하고 일반적인 설명을 제공하고자하는 것이다.
- <13> 일반적으로, 프로그램 모듈은 루틴, 프로그램, 컴포넌트, 데이터 구조 및 특정 태스크를 수행하거나 특정 추상 데이터 유형을 구현하기 위한 기타 유형의 구조를 포함한다. 핸드-헬드 장치, 멀티프로세서 시스템, 마이크로프로세서 기반 또는 프로그램 가능한 가전제품, 미니컴퓨터, 메인프레임 컴퓨터 등을 포함 하는 기타 컴퓨터 시스템 구성 또한 사용될 수 있다. 통신 네트워크를 통해 연결된 원격 처리 장치에 의해 태스크가 수행되는 분산 컴퓨팅 환경 또한 사용될 수 있다. 분산 컴퓨팅 환경에서, 프로그래밍 모듈은 로컬 및 원격 메모리 저장 장치 양쪽에 위치할 수 있다. 여기에 나타난 루틴의 설명을 읽을 때, 다양한 실시예에서의 논리 연산은 (1)컴퓨터 시스템상에서 실행되는 프로그램 모듈 또는 컴퓨터 구현 동작(computer implemented acts)의 시퀀스 및/또는 (2)컴퓨팅 시스템 내에서 상호 연결된 기계 논리 회로(machine logical circuit) 또는 회로 모듈로서 구현된다는 것이 이해될 것이다. 어떻게 구현할 것인가는 본 발명을 구현할 컴퓨팅 시스템의 성능 사양에 의존하는 선택의 문제이다. 따라서, 설명되고 여기에 기술된 실시예를 구성하는 논리적 연산은 연산으로서, 구조적 장치로서, 행위(act) 또는 모듈로서 다양하게 지칭될 수 있다. 이 연산, 구조적 장치, 행위 및 모듈은 소프트웨어 내에서, 펌웨어 내에서, 특별한 목적의 디지털 로직 내에서 그리고 임의로 이들을 조합한 것 내에서 구현될 것이다.
- <14> 명세서 및 청구항 전체에서 다음의 용어는 용어가 문맥상 다른 뜻을 나타내지 않는다면, 여기에서 연관시킨 뜻을 가진다.
- <15> 용어 “런(run)”은 동일한 포맷을 공유하는 일련의 문자를 지칭한다.
- <16> 용어 “범위(range)” 는 사용자 선택 영역을 지칭한다.
- <17> 용어 “직접 포매팅(direct formatting)” 은 한 스타일로 정의된 어떤 설정도 초월하여 적용된 포매팅을 지칭한다. 직접 포매팅으로부터의 포맷과 스타일이 상호 배타적일 때, 직접 포매팅은 “최상위(top-most)” 포매팅으로서의 역할을 하고 사용자에게 제시된다.
- <18> 용어 “문자 스타일(character style)” 은 선택된 범위에서 적용된다. 문자 스타일은 폰트, 테두리(border) 및 언어 설정을 포함한다. 폰트 및 언어 설정은 기타 스타일에서 정의된 어떤 설정도 초월하여 적용되며, 텍스트 테두리는 문자 범위에 적용될 수 있고 단락 테두리 내에 존재할 수 있다.
- <19> 용어 “단락 스타일(paragraph style)”은 단락 전체에 적용된다. 단락 스타일은 폰트, 단락, 탭, 테두리, 언어, 프레임 및 번호 매기기 설정(numbering setting)을 포함한다. 단락, 탭 및 번호 매기기 설정은 단락 수준에서 저장된다. 폰트 및 언어는 단락 내의 각각의 문자 런에 대하여 설정된다. 단락 테두리는 텍스트(문자 또는 범위) 경계 또는 표 셀 테두리 중 어느 것보다 구별되고 텍스트 테두리를 둘러쌀 수 있고 표 셀 테두리의 내부에 위치할 수 있다. 프레임은 단락이 페이지 상의 어디에 디스플레이될지 결정한다 (프레임은 레이아웃 계층 구조 내에서 페이지와 단락 사이에 있다).
- <20> 용어 “연결된 스타일(linked style)”은 문자 스타일 또는 단락 스타일 중 어느 것에도 적용될 수 있는 스타일을 지칭한다. 연결된 스타일은 한 범위의 텍스트에 스타일을 적용함으로써 ” 작동 중에(on-the-fly) “ 문자 스타일을 생성할 수 있는 단락 스타일의 특수한 부류를 나타낸다. 연결된 스타일은 UI 내의 단락 스타일 또는 문자 스타일과 구별된다.
- <21> 용어 “목록 스타일(list style)” 은 번호 매기기 및 글머리 기호 매기기와 연관된 서로 다른 수준(level)을 나타내기 위하여 함께 연결된 일련의 숫자 포맷을 지칭한다. 이상적으로 수준들은 들어 쓰기 수준에 직접적으로 관련이 있지만, 실제 구현은 들어 쓰기에 독립적이고 목록 스타일에 우선적으로 관련된다. 숫자 포맷은 몇몇 단락 속성(특히, 좌측 여백, 내어 쓰기 및 단일 탭 정지)뿐만 아니라 숫자의 정의(사용된 시퀀스 및 구두점) 또한 포함할 수 있다. 숫자 포맷에 부가하여, 목록 스타일의 내의 임의의 수준 또한 단락 스타일과 연관될 수 있는데, 이러한 경우, 단락 스타일 설정은 숫자 포맷 설정을 초월한다. 일 실시예에 따르면, 목록 스타일은 정의된 아홉 개의 수준을 가진다. 목록 스타일은 그 수준과 단락 스타일을 연관시킴으로써 각각의 수준에서 단락에 대해 사용되도록 포매팅을 더 정의할 수 있다. 목록으로부터 그 수준이 적용될 때, 단락 스타일 또한 적용된다. 마찬가지로, 단락 스타일이 적용될 때, 그 목록으로부터의 수준이 적용된다.

- <22> 용어 “표 스타일(table style)”은 표의 다양한 구성요소에 대한 스타일 설정(예를 들어, 좌상단 셀, 우상단 셀, 좌하단 셀, 우하단 셀, 머리글 행(header row), 마지막 행(last row), 좌측 열, 우측 열, 행 띠(row banding), 동일간격 행 줄무늬(even row stripes), 열 띠(column banding) 및 동일간격 열 줄무늬(even column stripes))의 집합을 지칭한다. 이전 목록의 서열은 (먼저 목록에 기입된 것을 다음에 기입된 것 위에 위치시킴으로써) 정의의 누적층(the stacking of the definitions)을 반영한다. 표 스타일은 폰트 및 단락 포매팅에 대한 정의를 포함할 수 있으나, 계층 구조의 밑바닥에 위치하게 된다 (따라서 포매팅은 대개 다른 스타일에 의해 덮어써진다). 표 셀 테두리는 임의의 단락 또는 텍스트 테두리의 외부에 나타난다.
- <23> 용어 “퀵 스타일(quick style)”은 퀵 포맷 사용자 인터페이스 내에서 나타날 스타일 중 하나인 것으로 파악되는 스타일을 지칭한다.
- <24> 용어 “권장 스타일(recommended styles)”은 스타일 갤러리 내에 나타난 것으로 파악되는 스타일을 지칭한다.
- <25> 용어 “권장 우선 순위(recommended priority)”는 스타일이 퀵 스타일 사용자 인터페이스 및 스타일 갤러리 내에 나타나는 순서를 정의하는 설정을 지칭한다.
- <26> 이제 도 1을 참조하여, 다양한 실시예에서 활용되는 컴퓨터(2)에 대한 예시가 되는 컴퓨터 아키텍처를 기술할 것이다. 도 1에 도시된 컴퓨터 아키텍처는 중앙 처리 장치(central processing unit, "CPU"; 5), 랜덤 액세스 메모리(random access memory, "RAM"; 9) 및 판독 전용 메모리(read only memory, "ROM"; 11)를 포함하는 시스템 메모리(7) 및 메모리를 CPU(5)에 연결하는 시스템 버스를 포함하는 전통적인 데스크톱 또는 랩톱 컴퓨터를 나타낸다. 시동 중과 같은 때에 컴퓨터 내의 구성요소 간의 정보를 전송하는 것을 돕는 기본 루틴을 포함 하는 기본 입/출력 시스템은 ROM(11) 내에 저장된다. 컴퓨터(2)는 이하에 더 상세히 기술될 운영 체제(16), 애플리케이션 프로그램 및 기타 프로그램 모듈을 저장하기 위한 대용량 저장 장치(14)를 더 포함한다.
- <27> 대용량 저장 장치(14)는 버스(12)에 연결된 대용량 저장 장치 컨트롤러(도시 없음)를 통해 CPU(5)에 연결된다. 대용량 저장장치(14) 및 이와 연관된 컴퓨터 판독가능 매체는 컴퓨터(2)에 비휘발성 저장장치를 제공한다. 비록 여기 포함된 컴퓨터 판독가능 매체에 대한 설명으로서 하드 디스크나 CD-ROM과 같은 대용량 저장 장치를 언급하였지만, 컴퓨터(2)에 의해 액세스 가능한 매체는 그 어떤 것이든지 컴퓨터 판독가능 매체가 될 수 있다.
- <28> 예로서, 컴퓨터 판독가능 매체는 컴퓨터 저장 매체 및 통신 매체를 포함하지만 이에 제한되는 것은 아니다. 컴퓨터 저장 매체는 컴퓨터 판독가능 명령어, 데이터 구조, 프로그램 모듈 또는 기타 데이터와 같은 정보를 저장 하는 임의의 방법 또는 기술로 구현되는 휘발성 및 비휘발성, 이동식 및 비이동식 매체를 포함한다. 컴퓨터 저장 매체는 RAM, ROM, EEPROM, 플래시 메모리 또는 기타 고상(solid state) 메모리 기술, CD-ROM, DVD(digital versatile disk) 또는 기타 광 디스크 저장 장치, 자기 카세트, 자기 테이프, 자기 디스크 저장 장치 또는 기타 자기 저장 장치, 또는 컴퓨터(2)에 의해 액세스될 수 있고 원하는 정보를 저장하는데 사용될 수 있는 임의의 기타 매체를 포함하지만 이에 제한되는 것은 아니다.
- <29> 본 발명의 다양한 실시예에 따르면, 컴퓨터(2)는 인터넷과 같은 네트워크(18)를 통한 원격 컴퓨터로의 논리적 접속을 사용하여 네트워크화된 환경에서 동작할 수 있다. 컴퓨터(2)는 버스(12)에 접속된 네트워크 인터페이스 장치(network interface unit; 20)를 통해 네트워크(18)에 접속할 수 있다. 네트워크 인터페이스 장치(20)는 기타 유형의 네트워크 및 원격 컴퓨터 시스템으로 접속하는데 또한 사용될 수 있다. 컴퓨터(2)는 키보드, 마우스 또는 전자 스타일러스(stylus; 도 1 내에 도시되지 않음)를 포함하는 수 개의 기타 장치로부터의 입력을 처리하고 수신하기 위하여 입/출력 컨트롤러(input/output controller; 22) 또한 포함할 수 있다. 유사하게, 입/출력 컨트롤러(22)는 디스플레이(23), 프린터, 또는 기타 유형의 출력 장치로 출력을 제공할 수 있다.
- <30> 상기에 간단히 언급된 것처럼, 네트워크화된 퍼스널 컴퓨터의 동작을 제어하는데 적합한 - 이를테면 워싱턴(Washington)주 레드몬드(Redmond)시의 마이크로소프트 코포레이션(MICROSOFT CORPORATION)에서 나온 윈도우즈 엑스피(WINDOWS XP) 운영 체제와 같은 - 운영 체제(16)를 포함하여, 수 개의 프로그램 모듈과 데이터 파일은 컴퓨터(2)의 RAM(9) 및 대용량 저장 장치(14) 내에 저장될 수 있다. 대용량 저장 장치(14) 및 RAM(9)은 하나 이상의 프로그램 모듈 또한 저장할 수 있다. 특히, 대용량 저장 장치(14) 및 RAM(9)은 워드 프로세싱 애플리케이션 프로그램(10)을 저장할 수 있다. 워드 프로세싱 애플리케이션 프로그램(10)은 동작하여 문서(24)와 같은 전자 문서를 생성, 편집하고 포맷하는 기능을 제공한다. 본 발명의 일 실시예에 따르면, 워드 프로세싱 애플리케이션 프로그램(10)은 마이크로소프트 코포레이션에서 나온 마이크로소프트 워드(MICROSOFT WORD) 워드 프로세싱 애플리케이션 프로그램(10)을 포함한다. 기타 제조사로부터 나온 기타 워드 프로세싱 애플리케이션 및 문서 레이아웃 프로그램 사용될 수 있다. 예를 들어, 데스크톱 퍼블리싱 프로그램, 프레젠테이션 프로그램, 웹 브라우

저 및 문서 내에서 스타일을 사용하는 임의의 기타 유형의 프로그램이 사용될 수 있다.

- <31> 워드 프로세싱 문서를 편집하는 것과 관련하여, 워드 프로세싱 프로그램(10)은 문서 1(24) 및 문서 2(29)와 같은 문서 내의 내용을 포맷하기 위한 킥 스타일 UI(25)를 제공하기 위한 기능을 제공한다. 킥 스타일 관리자(26)는 애플리케이션 프로그램(10)과 관련하여 문서 내의 내용에 킥 스타일(28)을 적용하도록 구성된다. 킥 스타일 관리자(26)가 애플리케이션(10)의 일부분으로서 나타나고 있다하여도, 킥 스타일 관리자(26)는 애플리케이션(10)으로부터 분리될 수도 있다. 일반적으로 기술되기를, 사용자는 스타일이 어떻게 작용하는지에 대한 복잡한 사항에 대하여 이해할 필요 없이 하나 이상의 킥 스타일(28)을 사용하여 자연스러운 방법으로 문서 내의 내용을 신속하게 포맷할 수 있다. 사용자는 포맷된 내용의 외양을 캡처함으로써 킥 스타일을 쉽게 생성할 수 있고, 그 내용에 킥 스타일 이름을 할당할 수 있으며, 그리하여 사용자가 현재 문서 내의 다른 내용 또는 또 다른 문서에 사용자는 스타일이 어떻게 작용하는지에 대한 복잡한 사항에 대하여 이해할 필요 없이 킥 스타일을 사용하여 자연스러운 방법으로 문서 내의 내용을 신속하게 포맷할 수 있다. 킥 스타일으로써, 사용자는 포맷된 내용의 외양을 쉽게 캡처(capture)할 수 있고, 그 내용에 킥 스타일 이름을 할당할 수 있으며, 그리하여 사용자가 킥 스타일 사용자 인터페이스(25) 내에서 현재 문서 및/또는 또 다른 문서 내의 내용에 그 킥 스타일을 적용하는 것이 가능하도록 할 수 있다. 예를 들어, 사용자는 문서 1(24) 내에서 일정 내용을 들여 쓰고 이탤릭체로 표기함으로써 단락을 포맷할 수 있고 그 내용의 스타일링을 킥 스타일로서 킥 스타일(28) 내에 저장할 수 있다. 그러면 그 킥 스타일은 UI(25) 내에서 사용 가능할 수 있고 다른 사용자들이 그 킥 스타일을 사용할 수 있도록 다른 시스템에 쉽게 전송될 수 있다. 사용자는 또한 시스템상의 또 다른 열린 문서로부터 하나 이상의 킥 스타일을 캡처할 수 있다. 예를 들어, 사용자는 문서 2(29)로부터 킥 스타일을 획득할 수 있고 포맷된 내용을 문서 2(29)로부터 문서 1(24)로 복사할 필요 없이 사용자가 그 킥 스타일을 문서 1(24)과 같은 현재 문서에서 사용 가능하도록 만들 수 있다.
- <32> 이 킥 스타일들은 킥 스타일 기억 장소(28) 내에 저장될 수 있고 킥 스타일이 쉽게 액세스되고 문서 내의 요소에 적용될 수 있도록 킥 스타일 UI 내에 존재할 수 있다. 킥 스타일은 또한 킥 스타일 세트가 쉽게 대체될 수 있도록 한 세트의 킥 스타일 내에 저장될 수 있다. 일 실시예에 따르면, 킥 스타일은 단순히 속성에 의해 표시되어서 킥 스타일이라고 식별되는 스타일이다.
- <33> 사용자는 이 킥 포맷을 적용하여 다양한 도구를 배우는데 큰 투자를 할 필요 없이 문서를 잘 포맷하고 일관성 있는 외양을 가지게 할 수 있다. 디폴트로서, 새롭게 삽입된 내용은 문서 내에서 사용된 다른 내용과 일관성을 가지도록 포맷된다. 이러한 방법으로, 사용자가 포맷팅을 변경하거나 대체하는 것이 가능하면서도 문서 내의 차트, 그림, 다이어그램 및 테이블이 동일하고 일관성 있는 시각적 시작 지점(visual starting point)을 가질 수 있다.
- <34> 킥 스타일 UI(25)는 사용자에게 킥 스타일을 디스플레이한다. 일 실시예에 따르면, 킥 스타일은 레이아웃 리본 사용자 인터페이스로부터 액세스될 수 있고 드롭다운 메뉴 내에 디스플레이될 수 있다 (도 3 참조). 킥 스타일은 또한 특정한 순서로 디스플레이되도록 순위가 매겨질 수 있다.
- <35> 킥 스타일 위에 마우스를 머무르게 할 때, 디스플레이(23)를 통하여 사용자에게 킥 스타일의 실시간 미리 보기가 제공된다. 예를 들어, 사용자가 킥 스타일 UI 버튼 중 하나 위에 마우스를 머무르게 하면, 킥 스타일은 문서 내의 단락에 일시적으로 적용될 수 있다. 킥 스타일은 또한 현재의 선택 영역 및/또는 미리 보기와 연관된 디폴트 내용에 적용될 수 있다. 이 미리 보기는 사용자가 그 킥 스타일이 선택되었을 때 내용이 어떻게 포맷될 지를 볼 수 있게 해준다.
- <36> 어떤 경우, 사용자는 킥 스타일 및 직접 포맷팅을 함께 사용하였을 수도 있다. 선택 영역의 시작이 킥 스타일을 넘어 부가적인 포맷팅을 포함하고 있을 때, 킥 스타일은 UI(25) 내에서 내리눌러진(depressed) 것처럼 나타나고 회색으로 나타난다. 이는 사용자에게 킥 스타일을 제거하는데 버튼을 사용할 수 있지만 모든 포맷팅을 제거할 수는 없음을 알려주기 위한 것이다. UI는 사용자가 UI(25)로부터 모든 포맷팅 버튼을 삭제(clear)하는 것을 선택하여 내용으로부터 모든 포맷팅을 제거하도록 사용자에게 시각적 대기 행렬(visual cue)을 제공한다.
- <37> 킥 스타일은 문서 내의 내용에 적용될 포맷팅 옵션의 임의의 조합으로부터 생성될 수 있다. 예를 들어, 사용자는 사용자 문서를 문서 내의 내용에 대한 색상 컨트롤, 특정 폰트, 폰트 크기, 볼드체, 이탤릭체 및 밑줄을 사용하여 포맷할 수 있다. 사용자는 이 포맷팅 옵션을 킥 스타일로서 저장할 수 있다. 사용자는 이 스타일에 대한 한 세트의 사전 정의된 조합으로부터 선택할 수도 있다. 킥 포맷팅에 관한 추가적인 상세 사항은 이하에 제공될 것이다.



- <38> 도 2는 본 발명의 특징에 따라 퀵 스타일 포매팅 시스템(200)을 도시한다. 퀵 스타일 관리자(quick style manager, QSM; 26)는 애플리케이션(10)에 문서 레이아웃 및 퀵 스타일(28)과 연관된 포매팅 서비스를 제공한다. 일 실시예에 따르면 애플리케이션(10)과 연관된 문서는 보조 기억 장치(34) 내에 저장될 수 있다. QSM(26)과의 통신을 용이하게 하기 위해서, 하나 이상의, 도 2에서 콜백 코드(32)로서 도시된, 콜백 루틴이 구현될 수 있다. 콜백 코드(32)를 사용하여, QSM(26)은 하나 이상의 퀵 스타일(28)을 사용하여 문서의 다양한 부분을 포맷하는데 필요한 부가적인 정보에 대하여 질의할(query) 수 있다.
- <39> 이하에 더 상세히 기술될 바와 같이, QSM(26)은 퀵 스타일(28)을 사용하여 문서를 포맷하기 위한 기능을 제공한다. QSM(26)은 애플리케이션 프로그램(10)으로부터의 요청에 응답하여 이 기능을 제공한다. 문서 관리자(30)는 QSM(26)과 통신하여 적어도 문서의 일부분을 퀵 스타일을 사용하여 포맷할 것을 요청할 수 있다. 문서 관리자(30)는 또한 포맷 되어야 할 문서로부터 나온 다른 내용 및 텍스트를 QSM(26)에 제공할 수 있다. 문서 관리자(30)는 처음에 소정의 내용을 QSM(26)에 제공할 수 있다. 그리고 나서 QSM(26)은 콜백 코드(32)로부터 내용을 포맷하는데 필요함에 따라 추가적인 내용을 요청할 수 있다. 문서 관리자(30)는 또한 문서에 적용될 퀵 스타일(28)을 QSM(26)에게 지적할 수 있다.
- <40> 상기에 설명된 바에 따라, 일차 문서 내의 내용의 포매팅은 그 포매팅을 포함하는 내용을 일차 문서로부터 이차 문서로 명시적으로 복사할 필요없이 이차 문서 내의 내용에 적용될 수 있다. 종래 시스템에서는, 처음에 이차 문서가 한 번 생성되면, 이차 문서의 포매팅을 일차 문서와 손쉽게 일치시킬 방법이 없었다. 사용자는 이차 문서 내의 요소를 수동으로 포맷함으로써 이차 문서의 외양을 변경할 수 있었다. 사용자는 스타일 정의를 갱신할 수 있었지만 복잡한 작업일 수 있고 완료되는 일이 드물었으며, 템플릿을 부착할 수도 있었지만 그것은 예상하지 못한 결과를 야기할 수 있었다. 그러나 템플릿의 사용은 이차 문서를 처음 생성할 때 수행되어야 할 간접적 접근을 요구한다.
- <41> 사용자는 하나 이상의 퀵 스타일 세트(28)로부터 선택할 수 있다. 일 실시예에 따르면, 임의의 한 시점에 한 세트 이상의 퀵 스타일이 사용 가능하다. 예를 들어, 사용자는 문서에 대한 퀵 스타일 세트를 변경함으로써 포매팅의 외양 및 분위기를 변경할 수 있다. 사용자는 또한 폰트/색상 정의 및 외양의 퀵 스타일 세트를 변경할 수 있고 퀵 스타일을 새로운 퀵 스타일 세트 내에 저장하거나 또는 이미 존재하는 퀵 스타일 세트에 덮어쓸 수 있다. 예를 들어, 사용자는 두 개의 색상이 입혀진 표제의 집합(예를 들어, 이메일(8포인트, 10포인트 및 12포인트) 및 회사 보고서(10포인트, 12포인트, 및 볼드체의 13포인트))를 가질 수 있다. 사용자는 독립적으로 사용된 포매팅 세트의 색상 및 폰트를 변경할 수 있기를 원할 수 있다. 따라서 만일 사용자가 두 개의 (예를 들어, 빨강/애리얼(Arial) 및 파랑/버dana(Verdana)) 색상/폰트 세트를 가지고 있다면, 각각의 쌍을 독립적으로 교체한 결과 네 개의 완성된 퀵 스타일 세트가 되는 것을 원할 수 있다. 이 네 개의 완전한 세트는 빨강/애리얼 이메일 (빨강 8포인트 애리얼, 빨강 10포인트 애리얼 및 빨강 12포인트 애리얼); 파랑/버dana 이메일 (파랑 8포인트 버dana, 파랑 10포인트 버dana 및 파랑 12포인트 버dana); 빨강/애리얼 회사 보고서 (빨강 10포인트 애리얼, 빨강 12포인트 애리얼 및 빨강 13포인트 볼드체 애리얼) 및 파랑/버dana 회사 보고서 (파랑 10포인트 버dana, 파랑 12포인트 버dana 및 파랑 13포인트 볼드체 버dana)를 포함한다.
- <42> 열려 있는 현재의 문서는 사용 중인 퀵 스타일 세트의 고유한 사본을 저장한다. 사용자는 임의의 머신에 이 퀵 스타일 세트의 고유한 사본을 가지도록 이 세트를 저장할 수 있다. 그 세트는 사용 가능한 퀵 스타일 세트 메뉴 상의 임의의 하나로 대체될 수 있다. 대체가 일어나면, 문서 내에서 해당 이름으로 포맷된 텍스트는 새로운 정의에 일치하도록 갱신된다.
- <43> 다중 사용자 환경에서, 사용자가 또 다른 사용자와 이 퀵 스타일을 포함하는 문서를 공유할 때, 그 사용자가 그들의 고유한 시스템상에서 동일한 퀵 스타일을 사용하는 것이 가능하기를 원할 수 있다. 사용자가 문서를 넘겨줄 때, 문서 내에서 사용된 임의의 퀵 스타일이 포함될 수 있다. 이러한 방법으로, 다른 사용자들은 동일한 문서 또는 다른 문서 내에서 이 퀵 스타일을 쉽게 추가할 수 있다.
- <44> 다음의 표는 퀵 스타일이 내용의 한 범위에 적용되었을 때, 일 실시예에 따르면, 어떤 일이 발생하는지 도시한다.

스타일 유형	범위 폭(Range Span)	스타일이 적용되었을 때의 결과
문자	임의로	범위 내의 모든 텍스트에 적용됨
단락	임의로	임의의 문자가 그 단락의 범위 내에 포함되는 각각의 단락에 적용됨

연결됨	단락 표시를 포함하지 않음	범위 내의 텍스트에 적용되지만 단락에는 적용되지 않음
연결됨	오직 단락 표시만 포함함	전체 단락에 적용됨
연결됨	단락 표시 및 뒤따르는 문자를 포함함	임의의 문자가 그 단락의 범위 내에 포함되는 각각의 단락에 적용됨
연결됨	단락의 첫 번째 글자를 포함하지 않지만 단락 표시는 포함함	범위 내의 텍스트에 적용됨

<46> 도 3은 예시적인 킷 스타일 사용자 인터페이스(300)를 나타낸다. 일반적으로, 킷 스타일 UI는 사용 가능한 킷 스타일 포매팅 옵션을 나타내는 “버튼”의 비주얼 갤러리를 디스플레이한다. 예를 들어, 예시 킷 스타일 UI(320)는 더 많은 스타일 버튼을 보여주는 킷 스타일 UI(330)와 대비하여 감소된 수의 킷 스타일 버튼을 나타낸다. 예를 들어 킷 스타일 버튼은 중요한 순서로, 킷 스타일의 유형(즉, 표제, 제목 등등)에 따라, 알파벳 순서로, 가장 많이 사용되는 순서로, 가장 최근에 사용된 순서 등으로 배열될 수 있다.

<47> 킷 스타일은 문서 테마와 연관될 수 있다. 일반적으로 테마는 테마 폰트(표제 및 본문), 테마 색상(밝게 하거나 어둡게 할 수 있는 한 세트의 색상) 및 선 스타일 및 굵기, 채우기(패턴, 그라디언트 및/또는 그림), 그림자 효과 및 투명 효과를 포함하지만 이에 제한되지 않는 효과로 구성된다. 새로운 테마가 선택될 때마다, 테마와 연관된 임의의 킷 스타일이 갱신되어 새롭게 선택된 방식(scheme)을 반영한다. 문서 테마는 버튼(314)을 이용하여 리본 인터페이스(310)를 통해 액세스될 수 있다.

<48> 킷 스타일 UI(350)는 킷 스타일에 관련된 동작을 수행하도록 구성된다. 예를 들어, 사용자는 선택된 영역(354)을 사용하여 킷 스타일을 또 다른 문서에 사용하거나/더 나아가 추후에 사용하기 위하여 저장할 수 있도록 킷 스타일 세트를 저장할 수 있다. 이 킷 스타일 세트는 문서와 함께 이동하며 새로운 머신 상에 저장될 수 있다. 킷 스타일 UI들(320 및 330)을 참조하면 각각의 킷 스타일이 스타일을 사용하여 표현된 텍스트 열 및 문자를 포함하는 것을 볼 수 있다. 이는 사용자가 킷 스타일이 어떻게 선택된 영역을 포맷하는지에 대한 시각화를 더 잘 할 수 있도록 해준다.

<49> 만일 사용 가능한 UI 공간 내에 디스플레이될 수 있는 것보다 많은 수의 킷 스타일이 있을 경우, 표준 컨트롤이 사용되어 모든 사용 가능한 킷 스타일을 보여주는 확장 갤러리를 드롭다운하여 갤러리가 확장될 수 있음을 표시한다. 만일 사용 가능한 UI 공간 내에 디스플레이될 수 있는 것보다 적은 수의 킷 스타일이 있는 경우, 킷 스타일은 같은 길이의 행으로 균등하게 나뉘지며 갤러리 컨트롤은 축소되어 리본 배경이 보이게 된다.

<50> 킷 스타일 UI(310)는 문서 내의 내용을 킷 포맷으로 페인팅하기(painting contents) 옵션(315)을 포함한다. 사용자가 페인트 옵션을 선택하면, 현재 선택 영역과 연관된 포매팅과 함께 포맷 페인트 브러시가 로딩된다. 문서 내의 다른 내용을 가로질러 브러시를 드래그함으로써 그 내용은 브러시가 처음 로딩한 내용에 따라 포맷된다. 일 실시예에 따르면, 브러시는 디폴트로 로딩된 상태로 유지될 수 있고 사용자는 문서 내의 다른 내용을 계속해서 페인팅할 수 있다. 만일 사용자가 포맷 페인팅 모드 내에 있고, 임의의 다른 킷 스타일 상에서 선택한다면, 선택된 킷 스타일이 적용되고 포맷 페인터 모드는 취소된다. 킷 스타일은 그것이 기초로 하는 스타일과 같은 애플리케이션 규칙을 따른다. 한 범위의 텍스트는 오직 하나의 적용된 문자 스타일을 가진다. 단락 내의 텍스트는 동일한 적용된 단락 스타일을 가진다. 텍스트 범위는 문자 스타일로서 적용된 연결된 스타일 및 단락 스타일로서 적용된 또 다른 스타일을 가질 수 있다(예를 들어, 만일 표제 2가 연결된 스타일이면 표제 1 단락 내의 한 범위의 표제 2 텍스트가 가능하다. - 이 경우에는 표제 1은 연결된 또는 단락 스타일 양쪽 모두 될 수 있다). 단락은 하나의 적용된 단락 스타일을 가진다. 단락 스타일을 적용하면 모든 문자 포매팅 및 단락의 50% 이상에 적용된 어떤 문자 포매팅도 삭제된다. 문자 스타일을 적용하면 단락 스타일을 통하여 적용된 것을 제외한 문자 포매팅이 삭제된다. 적용된 킷 스타일은 포매팅을 적용한 킷 스타일 버튼을 선택함으로써 문서 내의 내용으로부터 삭제될 수 있다. 이는 볼드체로 지정하기 및 볼드체를 해제하기, 이탤릭체로 지정하기 및 이탤릭체를 해제하기 그리고 밑줄치기 및 밑줄지우기에 비유될 수 있다. 일 실시예에 따르면, 내용에 적용된 어떤 직접 포매팅도 삭제되지 않는다. 선택 영역이 어떤 텍스트는 킷 스타일과 함께 그리고 어떤 텍스트는 킷 스타일 포매팅 없이 포함하고 있을 때, 첫 번째 클릭은 킷 스타일을 모든 텍스트에 적용시키고 두 번째 클릭은 모든 텍스트로부터 킷 스타일을 삭제한다. 사용자는 또한 모든 포매팅 지우기(clear all formatting) 옵션을 사용하여 선택 영역으로부터 모든 포매팅을 삭제할 수 있다. 일 실시예에 따르면, 사용자는 “모든 포매팅 지우기” 지우개(316)를 선택하여 요소로부터 킷 스타일을 삭제할 수 있다.

<51> 도 4는 킷 포맷 목록 라이브러리를 도시한다. 글머리 기호 및 번호로써, 킷 스타일 갤러리는 시스템으로부터

번호 매기기 및 글머리 기호 정보를 모을 수 있다. 일 실시예에 따르면, 정보는 시스템 상의 임의의 열린 문서 뿐만 아니라 저장된 번호 매기기 파일로부터 획득된다. 예를 들어, 시스템 상에서 열린 문서는 다른 번호 매기기 및/또는 글머리 기호 방식을 포함할 수 있다. 일 실시예에 따르면, 사용자는 임의의 현재 열린 문서로부터 나온 번호 매기기 포맷 상에서 우클릭을 할 수 있고 그것을 킷 스타일 라이브러리에 추가할 수 있다. 사용자는 또한 라이브러리 내에 포함된 임의의 킷 스타일 상에서 우클릭 할 수 있고, 그것을 삭제할 수 있다. 새로운 번호 및/또는 글머리 기호는 또한 “새로운 번호 포맷 정의하기..(Define New Number Format...)” 메뉴 옵션 (430)을 사용하여 정의될 수 있다. 번호 포맷은 사용자가 원하는 임의의 포맷이 될 수 있다. 예를 들어, 번호 매기기 포맷은 UI(410) 내에 나타난 것과 같은 표준 번호 매기기 포맷이거나 또는 도 4에 도시된 네 개와 같은 커스텀 번호 매기기 포맷(440, 450, 460, 470 참조)일 수 있다. 비록 UI(410) 내에 도시되어 있지 않지만, 이 커스텀 포맷들은 일반적으로 UI(410) 내에 디스플레이된다.

<52> 언젠가라도, 사용자는 새로운 글머리 기호 및/또는 번호 매기기 방식을 정의할 수 있다. 그러면 그 방식은 라이브러리(410) 내에서 사용 가능하고 문서와 함께 이동한다. 따라서 문서가 또 다른 컴퓨터에 보내지고 다른 컴퓨터는 글머리 기호 라이브러리 내로 접근할 수 없는 경우를 가정해보아야 한다. 사용자가 새로운 방식과 함께 문서를 열 때 사용자가 그 방식을 사용하는 것이 가능하다. 일 실시예에 따르면, 사용자가 새로운 킷 스타일을 다른 문서와 함께 사용하기 위하여 그들의 시스템에 포함하기를 원할 때 수동으로 킷 스타일을 저장한다. 또 다른 실시예에 따르면, 시스템은 자동으로 킷 스타일을 저장한다.

<53> 도 5는 테마 피커 사용자 인터페이스를 도시한다. 상기에 설명한 바와 같이, 하나 이상의 킷 스타일은 테마와 연관될 수 있다. 게다가, 테마는 사용자에게 의해 생성되거나/더 나아가 수정될 수 있다. 예를 들어, 사용자는 폰트 피커를 사용하여 부 폰트 및 주 폰트(a minor and major font)를 연관시킬 수 있다 (도 7 참조). 도시된 바와 같이 테마 UI(500)는 커스텀 테마에 대한 부분 및 표준 테마에 대한 부분을 포함한다. 사용자는 또한 더 많은 테마를 열람할 수 있다. 테마와 연관된 각각의 킷 스타일은 값 보다는 스타일에 기초한다. 바꾸어 말하면, 테마를 차례로 변경하는 것은 테마에 기초한 어떤 킷 스타일 포맷팅도 변경시킨다. 일 실시예에 따르면, 차트 및 그림 객체를 포함하는 객체는 현재 테마에 기초한 특성을 디폴트로 가진다.

<54> 상기에 간략하게 설명된 바와 같이, 사용자는 테마와 연관된 옵션을 선택할 수 있다. 일 실시예에 따르면, 폰트 피커, 색상 피커, 효과 피커를 포함하는 (도 6 및 도 7 참조) 세 가지 “방식” UI 피커가 옵션을 선택하는 데 사용된다. 방식 피커 중 하나 내의 값을 바꾸면 문서 그 자체 내의 해당 값은 정확하게 갱신된다. 특히, 테마 인식 폰트(theme-aware font)는 스타일의 일부로서 정의되는지 또는 직접 포맷팅으로 정의되는지를 변경한다.

<55> 도 6은 테마 색상 피커(610) 및 테마 효과 피커(620)를 도시한다. 사용자는 테마 색상을 사용할 것을 선택하고, 사용자 지정된(customized) 색상 방식 및 표준 색상 방식을 사용한다. 색상 방식이 UI 내에 적합하지 않을 때, 다른 방식이 스크롤 바에 의해 액세스될 수 있다. 다른 방법으로 사용자는 그 이상의 색상 방식 옵션을 고르는 것을 선택할 수 있고 사용자는 또한 색상 방식을 생성하거나/더 나아가 사용자 지정할 것을 결정할 수 있다. 테마 색상 피커(610) 내의 값을 바꾸면 문서 그 자체 내의 해당 값은 정확하게 갱신된다. 특히, 테마 인식 색상(theme-aware color)은 스타일의 일부로서 정의되는지 또는 직접 포맷팅으로 정의되는지를 변경한다.

<56> 현재 UI가 채우기(fill)를 설정하기 위한 컨트롤을 제공하는데 마다 효과 피커(620)가 사용된다. 효과 피커(620)는 패턴 채우기 선택(색상 및 그라디언트)을 보여준다. 보여진 바에 따르면 더 많은 효과가 효과 피커 UI(620) 내에 추가될 수 있다. 옛 포맷으로 되돌려 저장할 때에 테마 정보는 역방향으로의 호환성이 유지될 수 있게 객체 및 텍스트 스타일 내에 저장된 값을 설정하도록 단조롭게(flattened)될 수 있다.

<57> 도 7은 폰트 피커 UI를 도시한다. 폰트 피커 UI(710)는 커스텀 폰트 방식 및 표준 폰트 방식을 포함한다. 사용자는 또한 폰트 방식을 사용자 지정할 수 있다. 폰트 피커 UI(720)는 테마 폰트, 최근 사용된 폰트 및 모든 기타 폰트를 보여준다. 도시된 것 처럼, 폰트 피커 UI(720)는 개러몬드(Garamond) 및 버디나 테마 폰트를 포함한다. 이 폰트 중 하나가 선택되었을 때, 폰트는 현재 선택된 테마를 따를 것이다. 일 실시예에 따르면 문서 내에서의 사용 빈도에 근거해 두 개의 기초 폰트가 결정된다. 가장 빈번하게 사용된 폰트는 주(본문) 폰트로 선정되고 그 다음으로 빈번히 사용된 폰트는 부(표제) 폰트로 선정된다. 또 다른 실시예에 따르면 선정은 문서 내용의 유기적 구조와 함께 폰트의 기능적 사용에 기초하여 이루어진다. 일 실시예에 따르면, 이 계산은 세 스크립트 세트 각각에 대하여 (가능한 총 여섯 개의 폰트 선정에 대하여) 개별적으로 이루어진다.

<58> 도 8은 킷 스타일에 연관된 컨텍스트 메뉴를 도시한다. 일 실시예에 따르면, 사용자는 우클릭하여 컨텍스트 메

뉴(800)를 나타나게 할 수 있다. 도시된 바와 같이, 컨텍스트 메뉴(800)는 갱신하여 선택 영역을 맞추기 명령, 퀵 스타일의 모든 인스턴스 삭제하기, 퀵 스타일의 모든 인스턴스 선택하기, 퀵 스타일의 이름 바꾸기 및 퀵 스타일 갤러리로부터 퀵 스타일을 제거하기를 포함한다.

<59> 컨텍스트 메뉴(800) 상의 갱신하여 선택 영역을 맞추기 명령은 퀵 스타일이 문서 내의 선택된 내용과 연관된 포맷팅 옵션을 포함하도록 퀵 스타일을 갱신한다. 모든 인스턴스 삭제하기 명령은 현재 퀵 스타일로 포맷된 모든 내용을 선택한 후 그 퀵 스타일을 삭제한다. 일 실시예에 따르면, 내용의 선택은 삭제된 퀵 스타일과 연관된 포맷팅 이후에도 유지된다. 모든 인스턴스 선택하기 명령은 현재 퀵 스타일로 포맷된 내용을 선택한다. 이름 바꾸기 명령은 사용자가 이미 존재하는 퀵 스타일의 이름을 바꾸는 것을 가능하게 해준다. 퀵 스타일 삭제하기 명령이 컨텍스트 메뉴로부터 선택되었을 때, 퀵 스타일은 그 스타일 상의 해당 속성을 변경함으로써 퀵 스타일 갤러리로부터 삭제된다. 바꾸어 말하면, 스타일 그 자체는 삭제되지 않고 그것의 참조인 퀵 스타일이 삭제되는 것이다.

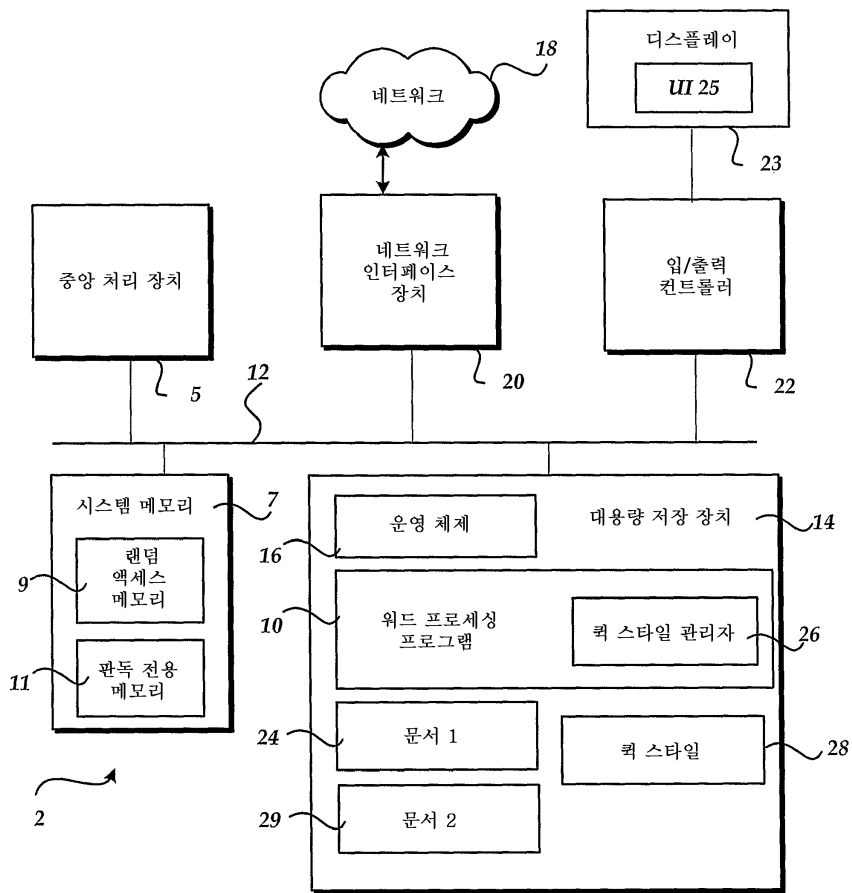
<60> 상기 명세, 예시 및 데이터는 본 발명의 구성의 사용 및 제조에 대한 완전한 설명을 제공한다. 본 발명의 사상과 범주를 벗어나지 않는 범위에서 본 발명의 다양한 실시예가 만들어질 수 있기 때문에, 본 발명의 권리 범위는 여기에 첨부된 특허 청구 범위로 정의된다.

### 도면의 간단한 설명

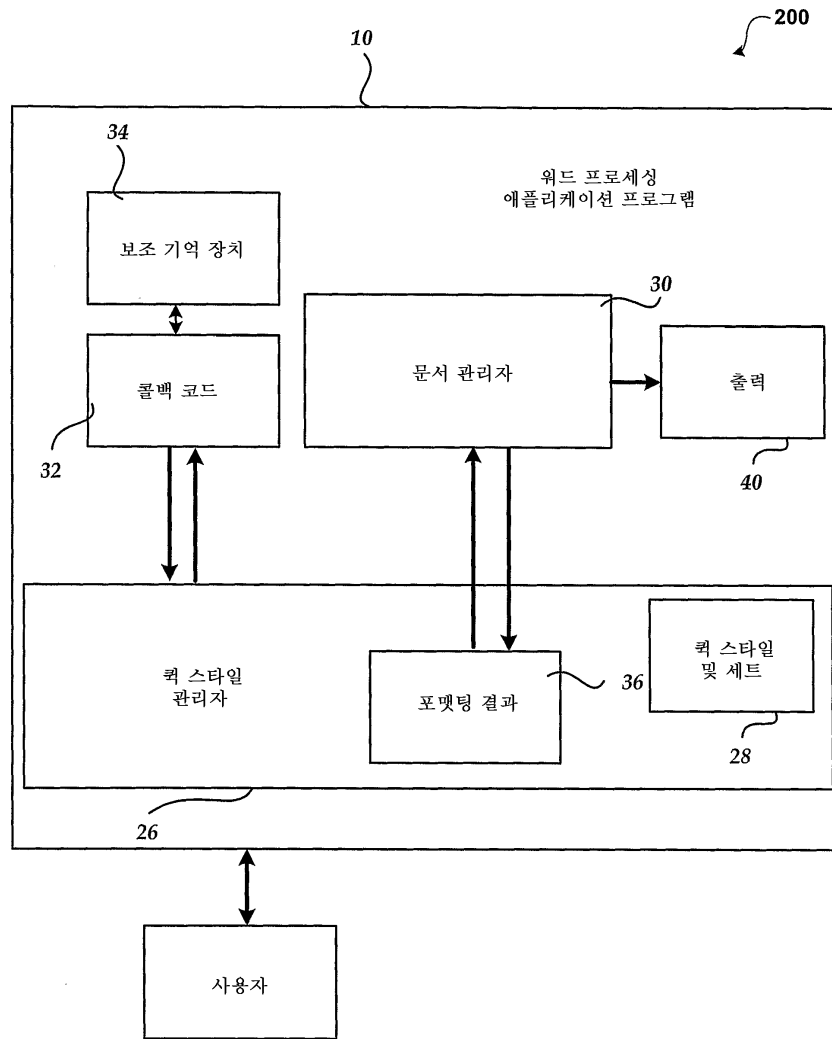
- <4> 도 1은 컴퓨터에 대한 예시적인 컴퓨팅 아키텍처를 도시하는 도면.
- <5> 도 2는 퀵 스타일 포맷팅 시스템을 도시하는 도면.
- <6> 도 3은 예시적인 퀵 스타일 사용자 인터페이스를 도시하는 도면.
- <7> 도 4는 퀵 포맷 목록 라이브러리를 도시하는 도면.
- <8> 도 5는 테마 피커(picker) 사용자 인터페이스를 도시하는 도면.
- <9> 도 6은 테마 색상 피커 및 테마 효과 피커를 도시하는 도면.
- <10> 도 7은 폰트 피커 UI를 도시하는 도면.
- <11> 도 8은 본 발명의 특징을 따르는 퀵 스타일과 연관된 컨텍스트 메뉴를 도시하는 도면.

도면

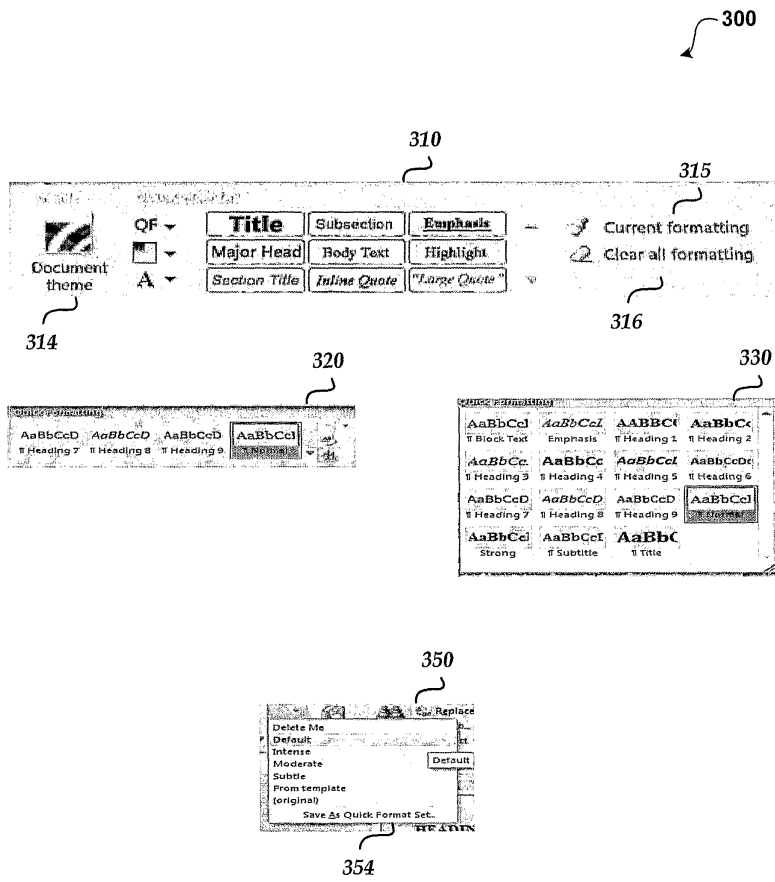
도면1



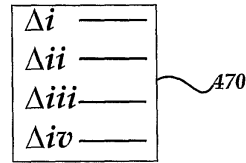
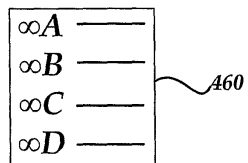
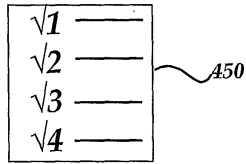
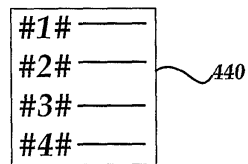
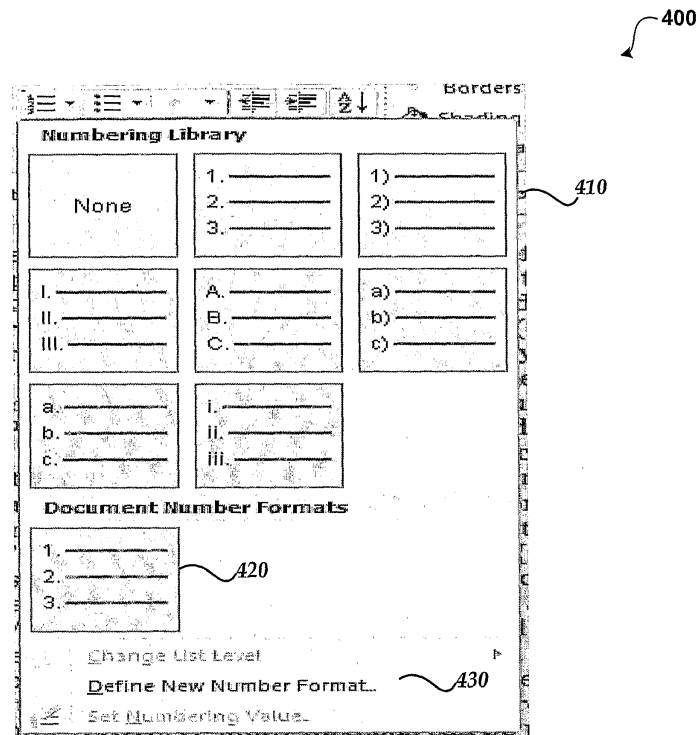
도면2



도면3



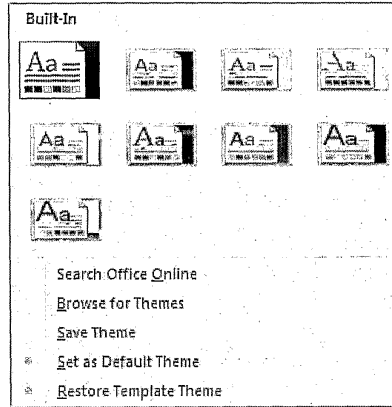
도면4





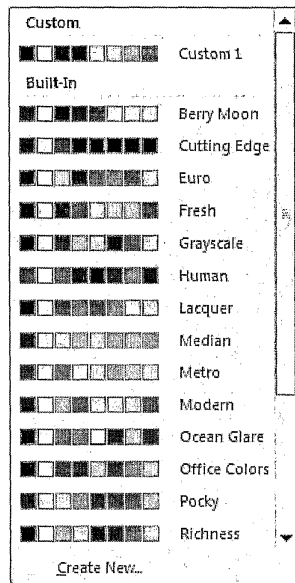
도면5

500



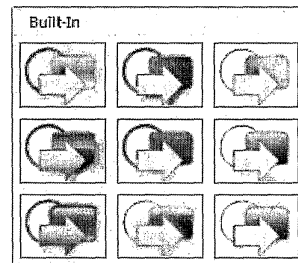
도면6

610



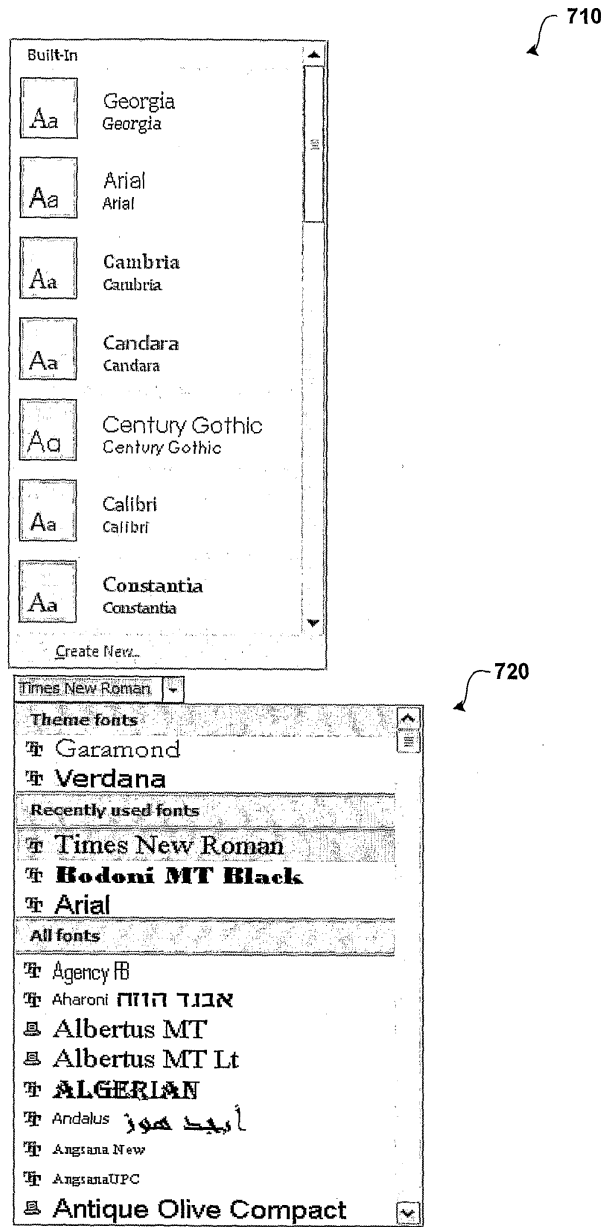
Theme colors Picker

620



Theme effects Picker

도면7



도면8

800

갱신하여 선택 영역을 맞추기(U)  
-----  
<퀵 스타일>의 모든 인스턴스 삭제하기(V)  
<퀵 스타일>의 모든 인스턴스 선택하기(S)  
-----  
<퀵 스타일> 이름 바꾸기(n)  
퀵 스타일 갤러리로부터 <퀵 스타일> 삭제하기(m)