

# 수식용 일러스트레이터 플러그인

## MathIllustHelper

김환철

일격필살팀

February 19, 2020

# 목차

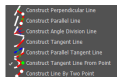
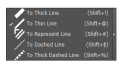
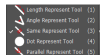
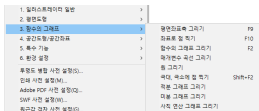
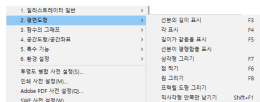
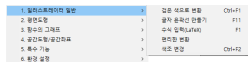
- 1 프로그램 소개
- 2 이 프로그램을 만들게 된 계기
- 3 기존 방식과의 비교
- 4 시연 및 Q & A

# 프로그램 소개: MathIllustHelper

- Adobe Illustrator에 확장 기능을 제공하는 Plug-in

# 프로그램 소개: MathIllustHelper

- Adobe Illustrator에 확장 기능을 제공하는 Plug-in
- 수학 그림을 그리는데 필요한 다양한 메뉴 명령과 도구를 제공



1 프로그램 소개

2 이 프로그램을 만들게 된 계기

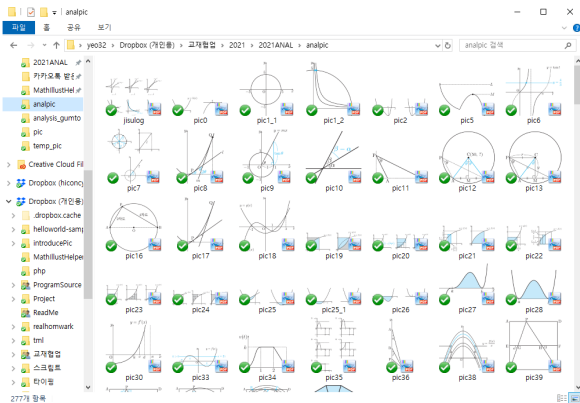
3 기존 방식과의 비교

4 시연 및 Q & A

# 이 프로그램을 만들게 된 계기

$$a + \frac{1}{2}$$

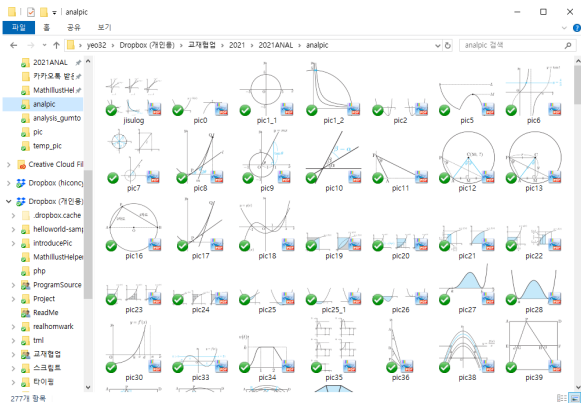
- 수학 문제집을 출판하면서 수천 개의 그림을 그려야 했음



# 이 프로그램을 만들게 된 계기

$$a + \frac{1}{2}$$

- 수학 문제집을 출판하면서 수천 개의 그림을 그려야 했음

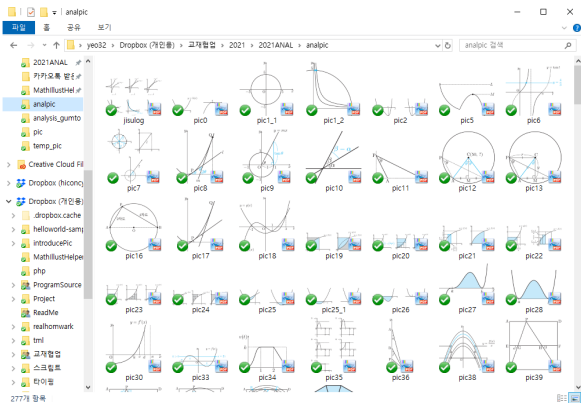


- 수학 그림을 그리는 데 주로 Adobe사의 Illustrator가 이용됨

# 이 프로그램을 만들게 된 계기

$$a + \frac{1}{2}$$

- 수학 문제집을 출판하면서 수천 개의 그림을 그려야 했음

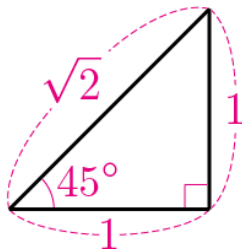
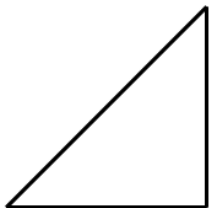


- 수학 그림을 그리는 데 주로 Adobe사의 Illustrator가 이용됨
- 하지만 반복 작업이 많고, 숙련되어도 많은 시간이 소요됨



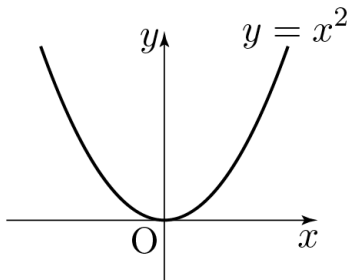
# 수학 일러스트에서의 반복 작업

- 길이, 각 표시하기



# 수학 일러스트에서의 반복 작업

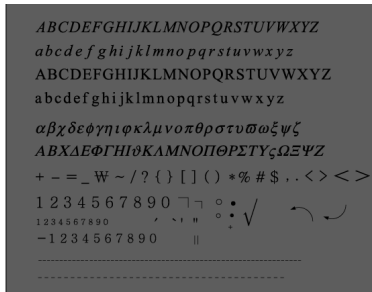
- 함수의 그래프 그리기, 수식 입력



# 수학 일러스트에서의 반복 작업

- 함수의 그래프 그리기, 수식 입력

$$y = x^2$$



- 1 프로그램 소개
- 2 이 프로그램을 만들게 된 계기
- 3 기존 방식과의 비교
- 4 시연 및 Q & A

# 기존 방식과의 비교

- 속도가 빠르다!

# 기존 방식과의 비교

- 속도가 빠르다!
- 수치 정보를 이용하여 정확한 그림을 그린다.

## 기존 방식과의 비교

- 속도가 빠르다!
- 수치 정보를 이용하여 정확한 그림을 그린다.
- 외부 프로그램(GSP, Desmos, Geogebra 등)에 거의 의존하지 않아도 된다.

1 프로그램 소개

2 이 프로그램을 만들게 된 계기

3 기존 방식과의 비교

4 시연 및 Q & A



# 시연 및 Q & A

- <http://db.kockoc.com/MathIllustHelper/introduce.html>