

# RosettaStone®



Language Learning Success™

## 사용 설명서 User's Guide

VERSION 2

# RosettaStone®

## 사용 설명서 User's Guide



Language Learning Success™

VERSION 2

RosettaStone 프로그램 및 사용 설명서는 Fairfield Language Technologies가 저작권을 소유합니다. 저작권 표시: Copyright ©2003 Fairfield Language. All rights reserved. 무단 복제를 금지합니다.

"RosettaStone"은 Fairfield Language Technologies의 등록 상표입니다. Bodoni Cyrillic 글꼴은 Casady & Greene에서 제공하며 RosettaStone에서 독점으로 사용합니다. "Macintosh" 및 "QuickTime"은 Apple Computer, Inc의 등록 상표입니다. "Windows"는 Microsoft Corp의 등록 상표입니다. "Acrobat Reader"는 Adobe Systems의 등록 상표입니다.

FAIRFIELD LANGUAGE TECHNOLOGIES는 소프트웨어와 관련하여 상업성 및 특정 목적에의 적합성에 대한 암시적 보증을 포함하여 모든 명시적 또는 암시적 보증을 하지 않습니다. FAIRFIELD LANGUAGE TECHNOLOGIES는 소프트웨어 사용이나 소프트웨어 사용 결과와 관련하여 정확성, 신뢰성, 현재성 및 어떠한 것에 대해서도 보증하거나 보장하지 않습니다. 소프트웨어 결과 및 성능에 대한 모든 리스크는 사용자의 책임입니다. 일부 관할 지역에서는 묵시적 보증의 배제가 허용되지 않으므로 위와 같은 보증의 배제가 귀하에게 적용되지 않을 수 있습니다.

소프트웨어의 고장이나 오작동으로 인해 발생한 결과적, 우발적, 간접적인 손해(영업 이익 손실, 영업 중단, 영업 정보 손실 등)에 대해 FAIRFIELD LANGUAGE TECHNOLOGIES의 라이선스 허가자, 임원, 직원 또는 대리점(FAIRFIELD LANGUAGE TECHNOLOGIES의 라이선스 허가자 총칭)은 책임을 지지 않으며, 이러한 손해의 가능성을 미리 알린 경우에도 마찬가지입니다. 일부 관할 지역에서는 결과적, 우발적인 손해에 대한 책임의 배제나 제한을 허용하지 않기 때문에 위의 제한 조항이 귀하에게 적용되지 않을 수도 있습니다. FAIRFIELD LANGUAGE TECHNOLOGIES의 책임 한도는 그 사유가 계약 위반, 보증 위반, 불법행위 또는 과실로 인한 것이든 불문하고 50달러를 한도로 합니다.

TRS-UG-ENG-2.0.7  
ISBN 1-58022-022-3

Printed in the United States of America

Fairfield Language Technologies  
135 West Market Street  
Harrisonburg, Virginia 22801 USA

전화번호: 540-432-6166 또는 800-788-0822 미국 및 캐나다  
팩스: 540-432-0953  
전자 우편: [info@RosettaStone.com](mailto:info@RosettaStone.com)  
웹 사이트: [www.RosettaStone.com](http://www.RosettaStone.com)

# 목차

1.0 시작하기 .....	1
1.1 RosettaStone 학습 방법 .....	2
1.2 프로그램 개요 .....	3
1.3 RosettaStone 설치 및 실행 .....	4
1.3.1 프로그램 설치 제거 .....	5
2.0 프로그램 사용법 .....	6
2.1 메뉴 화면 .....	6
2.2 언어 및 과정 .....	7
2.3 단원 .....	7
2.4 학습 .....	7
2.5 학습활동 화면 .....	8
2.6 언어 능력 .....	9
2.7 미리보기 .....	10
2.8 종합 연습문제 .....	11
2.9 연습문제 .....	12
2.9.1 언어 능력 A의 그림 연습문제: 듣기와 읽기, 언어 능력 B: 듣기, 언어 능력 C: 읽기 .....	13
2.9.2 언어 능력 D의 그림 연습문제: 말하기 .....	14
2.9.3 언어 능력 E의 그림 연습문제: 쓰기 .....	17
2.9.4 종료 화면 .....	19
2.10 시험 .....	19
2.11 학습 모드 .....	20
2.11.1 지연 모드 .....	20
2.11.2 타이머 .....	20
2.12 제어판 .....	21

3.0 프로그램 설정 .....	22
3.1 사용자 옵션 탭 .....	22
3.1.1 로그인 및 로그아웃 .....	23
3.1.2 사용자 인터페이스 언어 .....	24
3.1.3 기능 설명 .....	24
3.1.4 확인 아이콘 .....	25
3.1.5 전체 화면 모드 .....	25
3.1.6 시험 점수 .....	25
3.2 소리 옵션 탭 .....	27
3.2.1 음량 .....	27
3.2.2 확인음 .....	28
3.3 3단계 옵션 탭 .....	28
4.0 참조 .....	29
4.1 1, 2, 3단계를 위한 시스템 요구 사항: CD-ROM .....	29
4.2 문제 해결 .....	30
4.2.1 소리 .....	30
4.2.2 녹음 .....	31
4.3 기술 지원 정보 .....	32
4.4 용어 설명 및 아이콘 .....	33
4.5 색인 .....	38

# 1.0 시작하기

RosettaStone Language Library에 입문하신 여러분을 환영합니다! 이 사용 설명서는 RosettaStone을 실행하면서 궁금하거나 모르는 내용이 있을 때 답을 찾아 볼 수 있도록만 들어졌으며, 프로그램을 설정하는 방법, 사용 가능한 특수 기능, 개인의 요구에 맞게 학습을 사용자 정의하는 방법 등을 설명합니다.

사용 설명서를 보면서 특정 항목으로 바로 이동할 수 있습니다. 또한 이 설명서는 프로그램을 통해 학습하면서 참고할 수 있는 일반 안내서의 역할도 합니다.

## 설명서 사용 방법

이 설명서는 크게 네 개의 단원으로 구성됩니다.

- 1장. 시작하기
- 2장. 프로그램 사용법
- 3장. 시스템 환경 설정
- 4장. 참조

각 장은 세부 단원으로 나뉘어 내용을 설명합니다. 각 단원의 참조 번호를 통해 설명서 전체에서 해당 부분을 쉽게 찾아 볼 수 있습니다.

목차에는 모든 단원 및 단원의 참조 번호가 나와 있으며, 색인(4.5)에는 해당 페이지 번호가 실려 있습니다.

단원 번호의 예

- 3. 시스템 환경 설정
  - 3.1 사용자 옵션 탭
    - 3.1.2 로그인



모든 화면의 하단 오른쪽에 있는 "도움말" 단추를 눌러서 온라인 도움말을 볼 수도 있습니다. 온라인 도움말에는 이 설명서의 모든 내용이 들어 있습니다. "도움말" 단추를 누르면 현재 보고 있는 화면에 대한 도움말 항목으로 바로 갈 수 있습니다.

온라인 도움말 사용에 대한 자세한 내용을 보려면 "도움말" 단추(2.12)을 누른 후 온라인 도움말 화면 상단의 링크를 누르십시오.

용어 설명 및 아이콘(4.4)에는 일반 용어에 대한 정의와 아이콘 기능에 대한 설명을 제공합니다.

## 개요

"1장, 시작하기"에서는 RosettaStone의 학습 방법과 구조를 소개합니다. 또한 프로그램 설치 및 실행에 대한 단계별 절차를 설명합니다.

- 1.1 RosettaStone 학습 방법
- 1.2 프로그램 개요
- 1.3 RosettaStone 설치 및 실행

기술 지원 정보에 대한 자세한 내용은 4.3 단원을 참조하십시오.

## 1.1 RosettaStone 학습 방법

RosettaStone 프로그램은 모국어를 배웠던 방법으로 외국어를 배울 수 있도록 설계되었습니다. 즉, 특정 단어를 해당 의미의 사물, 동작, 사고로 바로 연결합니다. RosettaStone은 단어 및 구문의 의미를 해석하여 알려 주는 것이 아니라 그림을 사용하여 나타냅니다. 문법, 구문, 어휘는 실생활 예제를 통해 학습합니다. 특정 단어의 의미를 모국어의 동일한 단어로 외우는 것이 아니라, 그림을 통해 나타냄으로써 의미를 직접 연관시켜 깨닫게 합니다. 해석, 어려운 문법 설명 또는 암기 훈련을 할 필요가 없습니다. 자체적인 언어 능력을 계발하여 상황에 맞게 대화할 수 있도록 이끌어 줍니다.

RosettaStone은 실생활에서의 활용을 시뮬레이션하고 능동적으로 참여하게 함으로써 스스로 깨닫도록 하는 능동적 집중 훈련(Dynamic Immersion)이라는 학습 방법을 사용합니다. 모든 학습은 해당 언어로 진행되므로 구술 및 서술 언어에 대한 이해 능력을 빠르게 향상시킵니다. 또한 학습 과정에서 과제 및 연습문제를 계속 수행하게 됩니다. 말하기 및 쓰기 연습은 올바른 발음 및 철자법에 공부에 도움이 되며, 다양한 학습 모드를 통해 실제 대화처럼 수행해볼 수 있습니다. 문법은 프로그램 전체를 통해 어법과 패턴을 통해 익히게 되며, 특히 문자 학습으로 진행되는 3단계에서 집중적으로 다루어집니다. 새로운 내용은 체계적으로 제시되므로 단어나 문법적 형태를 쉽게 식별하고 이해할 수 있습니다.

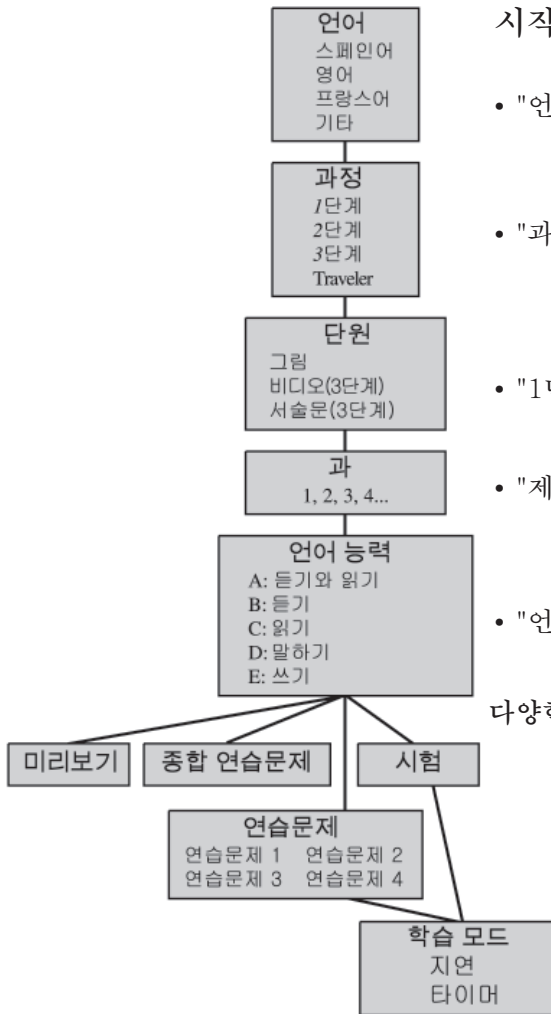
RosettaStone은 단순히 구문과 어휘만을 외우게 하지 않습니다. 이 프로그램을 사용하다 보면 언어 능력 향상에 필요한 모든 측면에서 도움이 되는 학습 방법을 계발할 수 있습니다. 해석 및 암기 대신 실제 대화에서처럼 패턴을 인식하고, 상관 관계를 찾고, 추론하여 결론을 내리는 기술을 익히게 됩니다. 이것이 바로 문법을 잘 모르더라도 문맥에서 새로운 단어를 연상하고, 어근을 찾아 의미를 추측하는 실제 모국어에서 활용하고 있는 학습 방법인 것입니다.

RosettaStone 학습 방법의 기본 목표는 두 가지를 동시에 지향합니다. 첫째, 언어를 빠르고 쉽고 정확하게 학습할 수 있도록 도와주며 둘째, 실생활에서 이해력과 의사 소통력을 향상시킬 수 있는 기술과 자신감을 심어 주는 것입니다.

## 1.2 프로그램 개요

이 단원에서는 RosettaStone의 구조에 대해 설명합니다. 프로그램을 구성하는 각각의 요소가 서로 어떻게 연결되는지를 볼 수 있습니다. 또한 처음에 프로그램을 사용할 때 필요한 권장 사항에 대해서도 설명합니다. 이러한 모든 기능은 설명서 전체를 통해 자세히 설명됩니다.

RosettaStone은 해당 학습에 집중할 수 있는 구조를 제공합니다. 언어, 과정, 단원을 선택하면 학과가 정해집니다. 언어 능력, 미리보기, 종합 연습문제, 기본 연습문제, 시험, 학습 모드 등을 통해 학습 자료를 공부할 수 있습니다.



### 시작하기

- "언어"(2.2)를 선택합니다.
- "과정"(2.2)을 선택합니다.
- "1단원"(2.3)을 누릅니다.
- "제1과"(2.4)를 누릅니다.
- "언어 능력 A: 듣기 및 읽기"(2.6)를 누릅니다.

다양한 방법으로 학습할 수 있습니다.

- 답을 보고 공부하려면 "미리보기"(2.7)를 누릅니다.
- 일련의 미리보기 및 연습문제를 통해 학과를 공부하려면 "종합 연습문제"(2.8)를 누릅니다.
- 텍스트와 음성 지문 및 그림으로 구성된 문제를 풀면서 점수를 매기는 방식으로 공부하려면 연습문제 (2.9) 중 하나를 누릅니다.
- 학습 내용에 대해 모두 익혔을 경우 스스로 평가하려면 시험 아이콘(2.10)을 누르고 연습문제를 선택합니다.
- 연습문제 또는 시험 진행 방식을 수정하려면 학습 모드(2.11)를 누릅니다.

### 1.3 RosettaStone 설치 및 실행

이 단원에서는 RosettaStone을 사용하기 위한 첫 단계를 설명합니다.

1. 응용 프로그램 설치
2. 언어 데이터 디스크를 사용하여 응용 프로그램 실행

#### 단계 1: RosettaStone 응용 프로그램 설치

응용 프로그램 디스크를 CD-ROM 드라이브에 넣습니다.

- Demo, PowerPac, Explorer, Traveler의 경우 응용 프로그램과 언어 데이터가 같은 디스크에 있습니다. 별도의 응용 프로그램 CD-ROM을 받지 않은 경우 언어 디스크를 넣은 후 아래의 설명에 따라 진행하십시오.

시스템에 따라 자동 실행 화면이 나타납니다.

자동 실행 화면이 나타난 경우



- "Install(설치)"을 누릅니다.
- "Run Installer(설치 프로그램 실행)"를 누릅니다.
- 화면에 표시되는 지침에 따라 설치를 수행합니다.
- "단계 2: 언어 데이터 디스크를 사용하여 응용 프로그램 실행"으로 갑니다.

자동 실행 화면이 나타나지 않는 경우 아래의 설명에 따라 진행합니다.

이러한 모든 내용은 [www.RosettaStone.com/home/support/installing](http://www.RosettaStone.com/home/support/installing)에서도 볼 수 있습니다. 기타 자세한 내용은 기술 지원부(4.3)에 문의하시기 바랍니다.

Windows 사용자:

- 작업 표시줄에서 "시작"을 누릅니다.
- "설정"을 선택합니다.
- "제어판"을 누릅니다.
- 제어판에서 "프로그램 추가/제거"를 누릅니다.
- Windows XP인 경우 "프로그램 추가/제거" 단추를 누른 후 "CD 또는 플로피" 단추를 누릅니다. Windows 이전 버전인 경우 "설치/설치 제거" 탭에서 "설치"를 눌러 설치를 시작합니다.
- 화면에 표시되는 지침에 따라 설치를 수행합니다.

Windows는 CD-ROM에서 SETUP.EXE 설치 프로그램을 찾습니다.

Mac OS 사용자:

- RosettaStone 설치 프로그램 아이콘을 두 번 누릅니다.
- 설치 단추를 누릅니다.
- 설치 프로그램이 완료되면 "종료"를 누릅니다.

모든 시스템:

- 필요할 경우 Windows용 Apple QuickTime과 Adobe Acrobat Reader를 설치합니다.

QuickTime은 Demo, Traveler, 2단계, 3단계 학습에서 비디오 클립을 볼 때 사용됩니다.

Adobe Acrobat Reader는 응용 프로그램 CD-ROM의 Docs 폴더에 들어 있는 사용 설명서를 읽을 때 필요합니다.

참고: 컴퓨터 하드 드라이브에 QuickTime 5.0 이상이 설치되어 있지 않은 경우 RosettaStone 설치 프로그램이 QuickTime을 자동으로 업데이트합니다. QuickTime 설치 시 등록 번호를 묻는 화면이 표시됩니다. RosettaStone 제품에서는 이 등록 번호를 입력할 필요가 없습니다. 등록 번호 필드를 공백으로 두고 "Next(다음)"을 눌러 설치를 계속합니다.

## 단계 2: 언어 데이터 디스크를 사용하여 응용 프로그램 실행

Windows 사용자:

CD-ROM 드라이브에 응용 프로그램 디스크가 들어 있는 경우 디스크를 꺼내고 언어 데이터 디스크를 넣습니다.

바탕 화면에서 "RosettaStone" 아이콘을 두 번 누르거나 다음 지침에 따릅니다.

- 화면 하단 왼쪽에 있는 Windows 작업 표시줄에서 "시작"을 누릅니다.
- "프로그램"을 선택합니다.
- RosettaStone 프로그램 폴더를 선택합니다.
- "RosettaStone" 아이콘을 누릅니다.

Mac OS 사용자:

CD-ROM 드라이브에 응용 프로그램 디스크가 들어 있는 경우 디스크를 꺼내고 언어 데이터 디스크를 넣습니다.

- 해당 하드 드라이브를 엽니다.
- 응용 프로그램 폴더를 엽니다.

현재 운영 체제가 Mac OS X인데 Mac Classic 환경을 요구하는 RosettaStone 버전을 설치할 경우 "Applications (Mac OS 9)" 폴더를 엽니다.

- "RosettaStone" 아이콘을 두 번 누릅니다.

### 1.3.1 프로그램 설치 제거

Windows 사용자의 경우 세 가지 방법을 사용하여 프로그램을 제거할 수 있습니다.

방법 1: 자동 실행 화면에서 "설치 제거" 단추를 누릅니다.

방법 2:

- Windows 작업 표시줄에서 "시작"을 누릅니다.
- "프로그램"을 선택합니다.
- "RosettaStone"을 선택합니다.
- "RosettaStone 설치 제거"를 누릅니다.

방법 3:

- Windows 작업 표시줄에서 "시작"을 누릅니다.
- "설정"을 누릅니다.
- "제어판"을 누릅니다.
- "프로그램 추가/제거"를 두 번 누릅니다.
- RosettaStone 프로그램 폴더를 선택합니다.
- "제거"를 누릅니다.

Mac OS 사용자:

RosettaStone 폴더를 휴지통으로 끕니다. 작성한 모든 별칭도 제거되었는지 확인합니다.

## 2.0 프로그램 사용법

이 단원에서는 RosettaStone 프로그램의 사용법을 설명합니다.

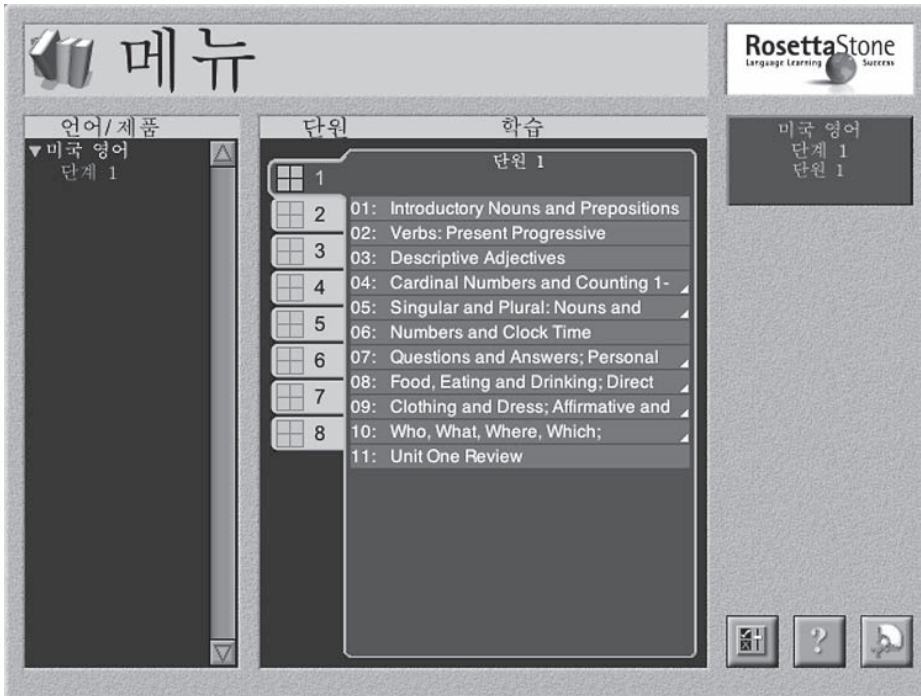
단원 구성:

- 프로그램 구조
- 교재 학습 및 검토 옵션
- 각 기능의 사용 방법

### 2.1 메뉴 화면

로그인하면 메뉴 화면이 나타납니다.

로그인(3.1.1)하거나 프로그램 설정(3.0)을 변경하려면 설정 단추를 누릅니다.



메뉴 화면에서는 다음 작업을 수행할 수 있습니다.

- 사용할 언어, 과정, 단원, 학습을 선택합니다.
- 한 단원이나 학습에서 다른 단원이나 학습으로 이동합니다.

메뉴 화면으로 돌아가면 마지막으로 학습한 단원 및 학습이 강조 표시됩니다.

## 2.2 언어 및 과정

사용 가능한 언어 목록(영어, 한국어, 중국어 등)과 과정(1단계, 2단계, 3단계 등)이 메뉴 화면 왼쪽에 표시됩니다.

- 학습할 언어를 선택합니다.
- 과정을 선택합니다.
- 사용 가능한 단원 및 과가 메뉴 화면 중앙에 나타납니다.

## 2.3 단원



단원은 언어 및 과정의 오른쪽에 번호순으로 나열됩니다.

- 특정 단원에서 학습한 과를 보려면 단원 아이콘을 누릅니다.

## 2.4 학습



단원은 5-12개의 학습으로 나뉘어지며 이러한 학습은 메뉴 화면의 중앙에 나열됩니다.

각 학습의 교재는 이전에 학습한 언어에 따라 결정되므로 체계적으로 진행해 나갈 수 있습니다.

- 시작할 학습의 제목을 누릅니다. 그러면 학습활동 화면이 나타납니다.

이 학습은 그림, 지문, 소리를 사용하여 구문, 문장, 간단한 대화에 대한 이해력과 작문력을 익힙니다. 그림 학습은 40개의 그림과 각 그림에 해당하는 지문을 제공합니다. 이러한 그림과 해당 지문은 4개씩 한 모음으로 분류되며 이를 문항 모음이라고 합니다. 그림 학습의 연습문제는 그림, 음성 지문, 텍스트 지문을 통해 의미, 발음, 쓰기 및 읽기를 가르칩니다. 각 그림 학습에는 10개의 문항 모음이 제공됩니다.

언어 능력(2.6) 및 그림 연습문제(2.9.1 - 2.9.3)를 참조하십시오.

## 2.5 학습활동 화면

학습(2.4)을 선택하면 학습활동 화면이 나타납니다. 학습활동 화면에서 제공되는 다음과 같은 옵션을 통해 동일한 내용을 다양한 방법으로 여러 번 공부할 수 있습니다.

학습활동 화면에서는 다음을 선택합니다.

- 언어 능력(2.6)
- 미리보기(2.7)
- 종합 연습문제(2.8)
- 연습문제(2.9)
- 시험(2.10)
- 연습문제 및 시험은 다음 두 가지 학습 모드(2.11)로 수행할 수 있습니다.  
타이머(2.11.1)  
지연(2.11.2)



학습활동 화면에서는 다음을 수행합니다.

- 학습 진행 방식을 선택하거나 변경합니다.
- 다양한 언어 능력(듣기, 읽기, 말하기, 쓰기)에 중점을 둡니다.
- 사용자의 요구와 목적에 맞게 프로그램을 정의합니다.

## 2.6 언어 능력

학습 자료는 듣기/읽기, 듣기, 읽기, 말하기, 쓰기 등의 모든 언어 능력을 계발하는 데 사용될 수 있습니다. 듣기, 읽기에서는 이해력에 중점을 두고, 말하기 쓰기에서는 작문에 중점을 둡니다.

- 학습활동 화면(2.5)의 왼쪽에 있는 "언어 능력" 탭을 누르면 해당 언어 능력에 대한 연습 문제를 볼 수 있습니다.



### 언어 능력 A: 듣기와 읽기

- 구술 및 서술 문장에 대한 뜻을 연결합니다.
- 구술 및 서술 문장 간의 상관 관계를 익힙니다.
- 읽기 능력을 기릅니다.
- 듣기 능력을 기릅니다.



### 언어 능력 B: 듣기

- 음성 지문에 대한 이해력을 기릅니다.
- 음성 지문의 단어와 구문에 대한 뜻을 파악합니다.



### 언어 능력 C: 읽기

- 지문에 대한 독해력을 기릅니다.
- 지문의 단어와 구문의 의미를 파악합니다.



### 언어 능력 D: 말하기

- 자신의 발음을 원어민의 발음과 비교합니다.
- 발음 및 억양을 익힙니다.
- 듣기 능력을 향상시킵니다.



### 언어 능력 E: 쓰기

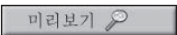
- 철자법, 대소문자 구분, 구두점, 어휘, 구문법을 배웁니다.
- 듣기 능력을 향상시킵니다.
- 어휘력을 향상시킵니다.

## 2.7 미리보기

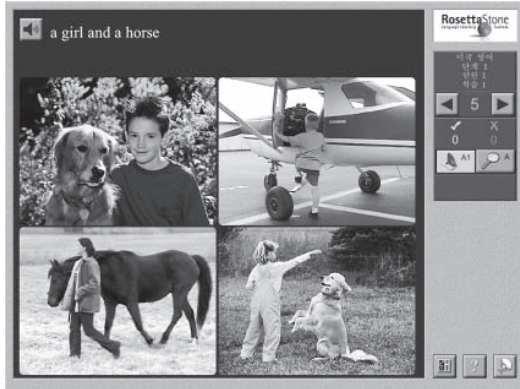
미리보기를 사용하면 특정 그림에 해당하는 지문을 보고 들을 수 있습니다. 읽기 및 듣기 능력과 발음을 연습할 수도 있습니다.

미리보기 기능은 다음 두 가지 방법을 통해 사용할 수 있습니다.



- 학습활동 화면에서 "미리보기" 단추를 누릅니다. 

또는



- 연습문제에서 제어판(2.12)에 있는 미리보기/연습문제 전환을 사용합니다. 미리보기 모드로 들어가려면 미리보기를 단추(오른쪽)를 누릅니다. 연습문제를 다시 시작하려면 연습문제 단추(왼쪽)를 누릅니다.

미리보기는 연습 및 학습용이므로 점수는 없습니다. 종합 연습문제, 연습문제, 시험 등을 통해 스스로 평가해 보십시오. 점수에 대한 자세한 내용은 제어판(2.12)을 참조하십시오.

미리보기를 사용하여 개별 언어 능력을 향상시킬 수도 있습니다.

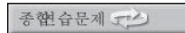
- 텍스트를 숨기려면 텍스트 단추를 누릅니다. 텍스트를 표시하려면 텍스트 단추를 다시 누릅니다.
- 그림을 숨기려면 그림 단추를 누릅니다. 그림을 표시하려면 그림 단추를 다시 누릅니다.
- 연습문제에서 미리보기로 전환하려면 미리보기/연습문제 전환의 오른쪽에 있는 미리보기 단추를 누릅니다. 연습문제를 다시 시작하려면 연습문제 단추(왼쪽)를 다시 누릅니다.
- 녹음 및 재생 단추를 열려면 녹음 단추를 누릅니다.
- 녹음을 하려면 마이크 아이콘을 누릅니다.
- 녹음한 음성을 재생해서 원어민의 발음과 비교하여 들어 보려면 스피커를 누릅니다.

## 2.8 종합 연습문제

종합 연습문제는 선택한 학습 및 언어 능력에 대해 구성된 미리보기 및 연습문제로 학습하는 활동입니다. 답이 틀릴 경우 첫번째 시도에서 4개의 정답을 모두 맞출 때까지 해당 문항 모음 또는 이해력 문제로 되돌아갑니다.

### 종합 연습문제 수행 지침

- 학습활동 화면에서 종합 연습문제 단추를 누릅니다.
- 기본 연습문제에서와 같이 공부합니다.



## 2.9 연습문제

연습문제를 보려면 학습활동 화면(2.5)에서 언어 능력 탭(2.6)을 누릅니다.



해당 연습문제를 열려면 연습문제 단추를 누릅니다. 연습문제는 지문, 소리, 그림으로 구성된 문항 모음으로 진행됩니다.

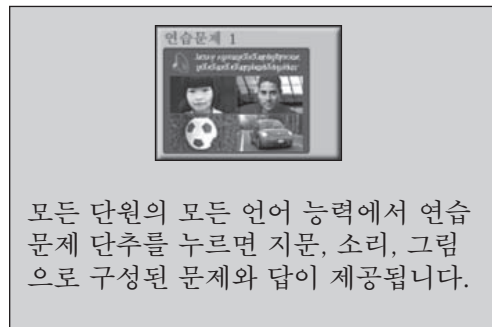
언어 능력 A: 듣기와 읽기

언어 능력 B: 듣기

언어 능력 C: 읽기

언어 능력 D: 말하기

언어 능력 E: 쓰기



참고: RosettaStone은 다양한 학습 유형과 목표를 달성하기 위해 많은 연습문제를 제공합니다. 모든 연습문제를 반드시 풀어야 하는 것은 아닙니다. 대신, 개개인에게 맞는 학습 유형에 중점을 두어 목표를 달성할 수 있도록 합니다.

2.9.1 언어 능력 A 그림 연습문제: 듣기와 읽기;  
언어 능력 B: 듣기; 언어 능력 C: 읽기

연습문제 수행 지침:


- 화면 상단에 표시된 문제를 읽습니다.  
문제는 다음 중 하나를 통해 제시됩니다.

- 음성 지문
- 텍스트 지문
- 그림
- 음성 지문, 텍스트 지문, 그림 등의 조합


- 화면 아래에서 답을 선택합니다.  
답은 다음 중 하나의 형식으로 제공됩니다.

- 음성 지문
- 텍스트 지문
- 그림
- 음성 지문, 텍스트 지문, 그림 등의 조합



 스피커 단추는 문제의 왼쪽 또는 답 항목의 중앙에 있습니다(위 그림 참조).

- 문제나 답 항목을 반복해서 들으려면 스피커 단추를 누릅니다.




 • 4개의 답 항목을 모두 들으려면 답 항목 상자 가운데에 있는 사각형을 누릅니다.

시험(2.10)을 제외하고는 답을 여러 번 할 수 있습니다. 언어 능력 D: 말하기의 연습문제 1과 언어 능력 E: 쓰기의 연습문제 1과 3을 제외하고는 모든 연습문제에서 점수가 기록됩니다. 시험에서도 점수가 저장됩니다. 자세한 내용은 제어판(2.12) 및 시험 점수(3.1.6)를 참조하십시오.

## 2.9.2 언어 능력 D 그림 연습문제: 말하기

언어 능력 D의 연습문제는 언어 능력 A, B, C의 연습문제와 약간 다른 패턴을 사용합니다. 4개의 답 중에서 선택하는 대신 음성 지문을 말로 따라해야 합니다.

### 연습문제 수행 지침:

- 음성 지문을 듣습니다.
- 음성 지문이 나온 후 자동으로 녹음이 시작됩니다.  
구문을 다시 들으려면 상단의 스피커 단추를 누릅니다. 
- 들은 대로 정확하게 따라합니다. 능력 향상을 위한 지침을 보려면 16페이지를 참조하십시오. 말하기를 중단하면 녹음이 자동으로 중지됩니다. 녹음이 중지되지 않으면 화면의 아무 곳이나 마우스로 누릅니다.
- 녹음한 내용을 들으려면 하단의 스피커 단추를 누릅니다. 
- 자신의 음성 기록표를 원어민의 음성 기록표와 비교합니다. 음성 기록표에 대한 자세한 내용은 다음 페이지를 참조하십시오.
- 원어민의 발음과 얼마나 일치하는지를 보려면 측정기를 봅니다. 빨간색(왼쪽)에 가까울수록 원어민의 발음과 많이 틀린 것이고, 녹색(오른쪽)에 가까울수록 원어민의 발음과 일치하는 것입니다.  
녹음을 다시 하려면 녹음 단추를 누릅니다. 



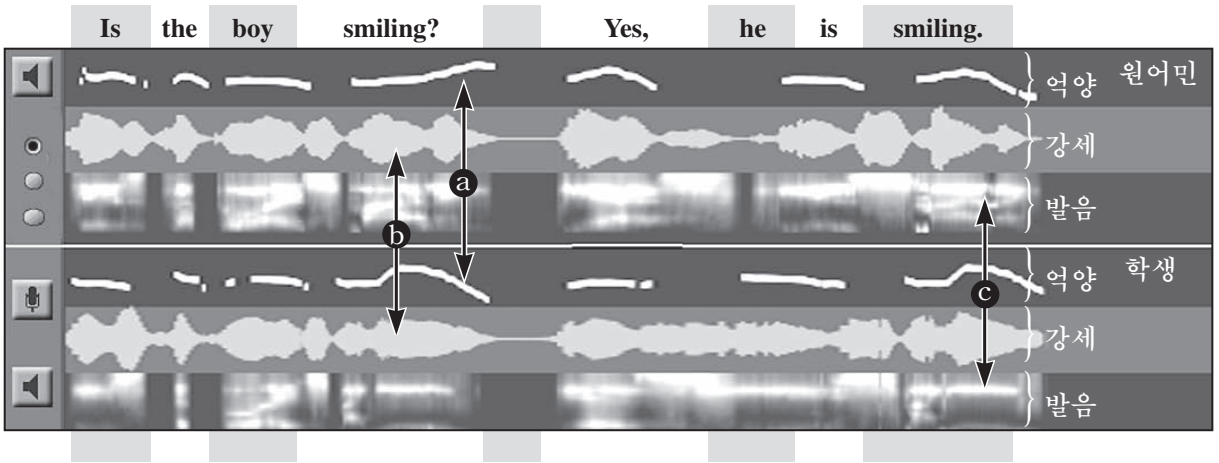
다른 문제를 보려면 큰 그림 오른쪽 아래에 있는 작은 그림 중 하나를 누릅니다. 이 연습문제는 자동으로 넘어가지 않습니다.

원어민

학생

측정기는 자신의 음성이 원어민의 발음과 얼마나 일치하는지를 표시합니다. 악센트가 좋아도 원어민의 억양과 발음을 따라하지 않으면 좋은 점수를 얻을 수 없습니다.

## 음성 기록표



음성 기록표를 통해 자신의 발음을 원어민의 발음과 비교해 볼 수 있습니다. 음성 기록표에는 다음이 표시됩니다.

- 역양 (음성의 높낮이)
- 강세 (음절 및 소리에서의 강세)
- 발음 (소리의 고저, 입과 코에서 공명됨)

a 에서 원어민의 음성은 질문의 끝에서 역양이 올라가지만 학생의 음성은 역양이 떨어집니다.

b 에서 원어민은 "smiling"의 첫번째 음절에 강세를 두지만 학생은 두번째 음절에 강세를 둡니다.

c 에서 원어민은 "smiling"의 두번째 음절에서 i를 정확하게 발음하지만 학생은 "ee"로 발음합니다.

구술 문장은 원할 때마다 다시 들을 수 있습니다.

- 구술 문장을 반복해서 들으려면 스피커 단추를 누릅니다.
- 문장을 보통 속도로 반복합니다.
- 약간 느린 속도로 재생합니다. 이 속도는 각 단어를 구분하는 데 도움이 됩니다.
- 아주 천천히 재생합니다. 이 속도는 각각의 음을 구분하는 데 도움이 됩니다.

참고: 운영 체제가 Windows이며 사운드 카드에 마이크 게인 컨트롤 기능이 있는 경우 녹음 제어판에서 게인 컨트롤이 활성화되어 있는지 확인합니다.

## 능력 향상을 위한 지침:



- 다른 언어 능력을 사용하여 이미 공부한 학습을 통해 말하기 연습문제가 가장 도움이 된다는 사실을 알 수 있습니다. 어휘 및 문장 구조는 이미 익숙하므로 발음 및 강세에 집중하도록 합니다.
- 발음을 연습하는 가장 좋은 방법은 짧은 구절을 집중하여 여러 번 반복해 보는 것입니다.
- 배경 음향을 최소로 줄입니다.
- 시작 및 끝소리를 분명하게 발음합니다. 발음을 끝낼 때 소리를 작게 내면 프로그램에서 인식하지 못 할 수 있습니다.
- 입과 마이크 사이의 거리를 조정하여 최상의 녹음 음량을 낼 수 있도록 합니다. 이어폰과 마이크가 함께 달린 헤드셋을 사용하는 것이 가장 좋습니다.

### 2.9.3 언어 능력 E 그림 연습문제: 쓰기

언어 능력 E의 연습문제는 언어 능력 A, B, C의 연습문제와 약간 다른 패턴을 사용합니다. 단어 조각을 차례로 맞추거나 들은 내용을 입력하여 답합니다.

#### 연습문제 1, 2: 입력

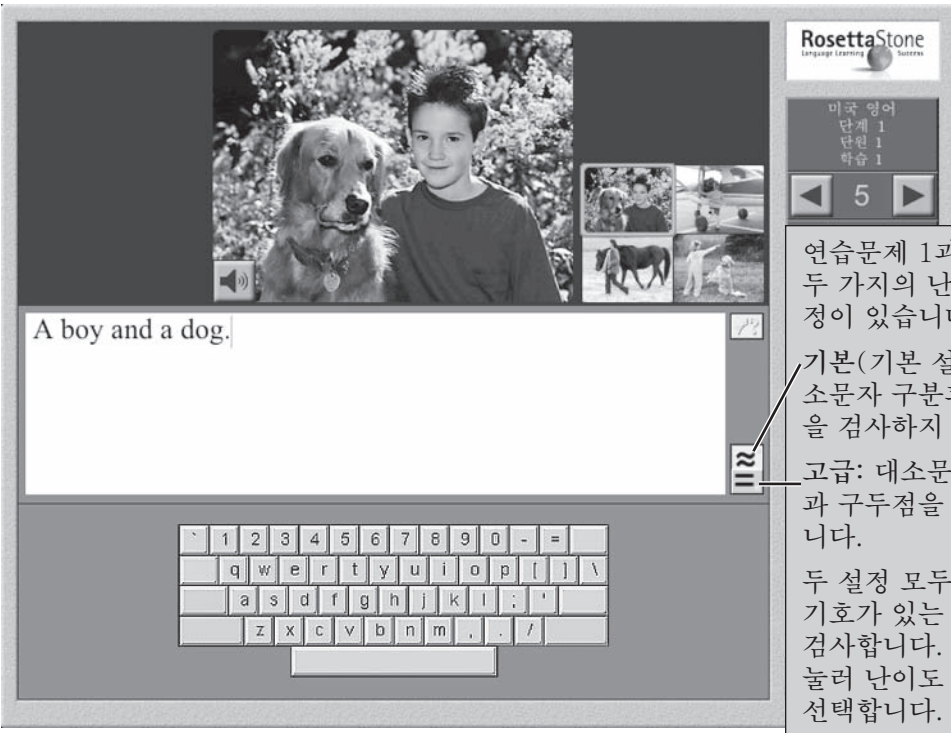
#### 연습문제 수행 지침:

- 문제를 듣고 이것이 설명하는 그림을 봅니다.
- 컴퓨터 키보드 또는 화면 키보드를 사용하여 구문을 입력합니다. 키보드에는 대부분의 악센트 기호 및 문자가 표시됩니다. 키보드에 특정 문자가 없을 경우 분홍색 키를 누르면 다른 악센트 기호와 문자가 표시된 특수 키보드를 볼 수 있습니다.
- 답을 확인하려면 답 확인 아이콘을 누릅니다. ? 답이 맞았을 경우 새 문제가 나타납니다(연습문제 2). 또는 큰 그림 오른쪽에 있는 4개의 작은 그림 중 하나를 누를 수 있습니다(연습문제 1). 답이 틀린 경우 나열된 단어 조각에서 첫번째 틀린 단어 조각이 강조 표시되며 그런 다음 다시 시도할 수 있습니다.
- 정답을 맞추지 않고 새 문제로 넘어가려면 "건너뛰기" 단추(  )를 누릅니다(연습문제 2). 또는 큰 그림 오른쪽에 있는 4개의 작은 그림 중 하나를 누릅니다(연습문제 1).

연습문제 1과 3은 자동으로 넘어가지 않습니다. 다른 문제를 풀려면 큰 그림 오른쪽 아래에 있는 작은 그림 중 하나를 누릅니다. 다음 화면으로 이동하려면 오른쪽 화살표를 누릅니다.

#### 연습문제 1

문제



텍스트 상자

화면 키보드

연습문제 1과 2에는 두 가지의 난이도 설정이 있습니다.




기본(기본 설정): 대소문자 구분과 구두점을 검사하지 않습니다.

고급: 대소문자 구분과 구두점을 검사합니다.

두 설정 모두 악센트 기호가 있는 문자를 검사합니다. 단추를 눌러 난이도 설정을 선택합니다.

### 연습문제 3, 4: 단어 조각

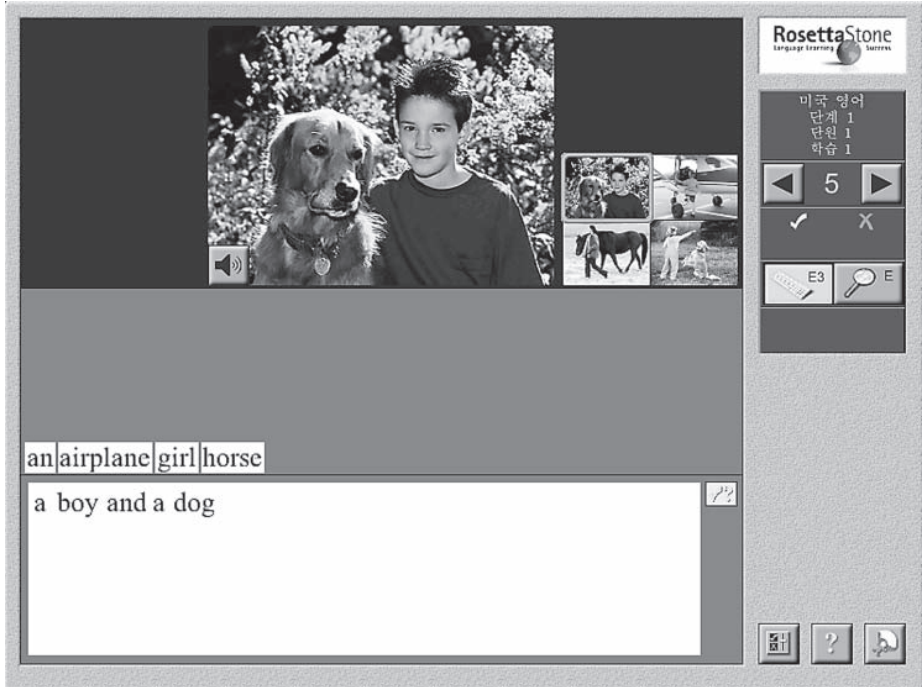
#### 연습문제 수행 지침:

- 문제를 듣고 이것이 설명하는 그림을 봅니다.
- 해당 단어 조각을 눌러 올바른 문장을 만듭니다.  
 첫번째 단어 조각을 누르면 해당 단어 조각이 아래 텍스트 상자에 나타납니다.  
 구절이나 문장이 완성될 때까지 다음 단어를 계속 누릅니다.  
 텍스트 상자에서 단어 조각을 옮기려면 해당 조각을 누른 채 원하는 위치로 끕니다.  
 텍스트 상자에서 단어 조각을 삭제하려면 해당 단어를 누릅니다. 그러면 해당 단어 조각이 텍스트 상자 위의 원래 위치로 돌아갑니다.
- 답을 확인하려면 답 확인 아이콘을 누릅니다.    
 답이 맞았을 경우 새 문제가 나타납니다(연습문제 4). 또는 다른 그림을 누를 수 있습니다(연습문제 3).  
 답이 틀린 경우 나열된 단어 조각에서 첫번째 틀린 조각이 강조 표시되며, 그런 다음 다시 시도할 수 있습니다.
- 정답을 맞추지 않고 새 문제로 넘어가려면 "건너뛰기" 단추(  )를 누릅니다(연습문제 4). 또는 큰 그림 오른쪽에 있는 4개의 작은 그림 중 하나를 누릅니다(연습문제 3).

시험(2.10)을 제외하고는 답을 여러 번 할 수 있습니다. 연습문제 1과 3은 연습용이므로 점수를 기록하지 않습니다. 연습문제 2와 4는 점수를 매기므로 시험으로 볼 수 있습니다. 점수 계산에 대한 자세한 내용은 제어판을 참조하십시오. (2.12)

#### 연습문제 3

문제



단어 조각

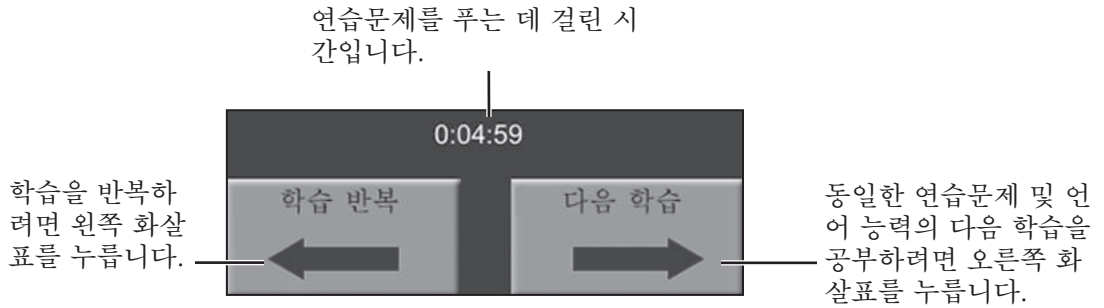
an airplane girl horse

텍스트 상자

a boy and a dog

## 2.9.4 종료 화면

종합 연습문제를 완료하면 종료 화면이 나타납니다.



다른 연습문제 또는 언어 능력의 다음 학습으로 진행하려면 커맨드 키(Macintosh) 또는 Ctrl 키(Windows)를 누른 채 오른쪽 화살표를 누릅니다. 그러면 다음 학습의 학습활동 화면(2.5)이 나타납니다.



다른 연습문제 또는 언어 능력에서 동일한 학습을 공부하려면 돌아가기 단추를 눌러 방금 공부한 학습활동 화면으로 돌아갑니다.

메뉴 화면(2.1)으로 돌아가려면 Shift 키와 커맨드 키(Macintosh) 또는 Ctrl 키(Windows)를 누른 채 돌아가기 단추를 누릅니다.

## 2.10 시험

시험을 통해 해당 학습의 성취도를 평가해 봅니다.


- 시험을 볼 때는 답을 한 번만 할 수 있습니다.
- 모든 시험 점수를 저장하여 항상 과정을 그래프로 볼 수 있습니다. 시험 점수는 설정 창(3.1.6)에서 볼 수 있습니다.

참고: 시험 점수는 로그인(3.1.1)한 경우에만 보관됩니다. 손님으로 로그인한 경우에는 시험 점수가 기록되지 않습니다.



시험 기능이 설정된 경우 각 연습문제 단추의 오른쪽에 시험 아이콘이 나타납니다.

### 시험 보기

- 시험 단추를 누릅니다. 
- 수행할 연습문제를 누릅니다.

## 2.11 학습 모드

학습 모드는 특정 언어 능력(2.6) 및 연습문제(2.9)에서 해당 과정(2.4)을 공부하는 다양한 방법을 제공합니다.

모든 학습 모드는 학습활동 화면(2.6)에서 설정하거나 해제할 수 있습니다.

다음과 같은 학습 모드가 있습니다.

- 지연(2.11.1)
- 타이머(2.11.2)

### 2.11.1 지연 모드

지연 모드에서는 문제가 먼저 제시된 후 답 항목이 나타납니다. 문제가 제시된 후 숨겨지고 나서 답 항목이 나타납니다.

기억력과 이해력을 향상시키려면 지연 모드를 사용합니다.

#### 지연 모드 설정하기

- 학습활동 화면의 제어판에서 "지연" 단추를 누릅니다.
- 수행할 연습문제를 누릅니다.



#### 지연 모드에서 연습문제 풀기

- 문제를 듣거나 보거나 읽습니다.
- 답 항목을 듣거나, 보거나, 읽은 후 정답을 선택합니다.

### 2.11.2 타이머

타이머는 답을 해야 할 시간을 제한합니다. 지정된 시간 내에 답을 하지 않을 경우 자동으로 다음 문제로 넘어 갑니다.

#### 타이머 설정하기

- 타이머 단추를 누릅니다.



- 타이머 단추 옆의 위 또는 아래 화살표를 눌러 시간 제한(1-60초)을 설정합니다. 기본 시간 제한은 5초입니다.
- 수행할 연습문제를 누릅니다.
- 시간 제한의 초읽기는 문제가 제시된 후부터 시작됩니다.

빠르게 생각하여 답하는 습관을 익히려면 타이머를 사용합니다.

참고: 실생활 대화의 속도에 맞추기 위해 타이머 및 지연 모드를 함께 사용할 수 있습니다. 타이머 및 지연 모드는 연습문제 또는 시험에서 사용할 수 있습니다.



## 2.12 제어판

제어판은 항상 화면 오른쪽에 있습니다.



- 여기에는 언어, 과정, 단원, 학습이 항상 나열됩니다.
- 이 화살표를 사용하여 문항 모음 간에 이동할 수 있습니다(시험 제외). 다음 화면으로 가려면 오른쪽 화살표를, 이전 화면으로 가려면 왼쪽 화살표를 누릅니다.
- 점수는 100점을 기준으로 합니다. 맞힌 답과 틀린 답이 모두 채점됩니다. 그림 학습에서 하나의 문항 모음은 총 10점입니다. 첫째 답은 4점, 둘째 답은 3점, 셋째 답은 2점, 마지막인 넷째 답은 1점입니다. 비디오 학습에서 각 이해력 문제는 5점입니다. 문자 학습에서 각 이해력 문제는 10점입니다.
- 미리보기와 연습문제 사이를 전환하려면 미리보기/연습문제 전환을 사용합니다. 미리보기 모드로 보려면 미리보기 단추(오른쪽)를 누릅니다. (2.7) 연습문제를 다시 시작하려면 연습문제 단추(왼쪽)를 다시 누릅니다.
- 4개의 언어(아랍어, 중국어, 히브리어, 일본어)는 여러 개의 언어 스크립트를 가집니다. 다른 언어 스크립트를 사용하려면 해당 언어 스크립트 단추를 누릅니다.
- 온라인 도움말을 보려면 "도움말" 단추를 누릅니다. 자세한 내용은 "시작하기"(1.0)를 참조하십시오.
- 이전 화면으로 돌아가려면 "돌아가기" 단추를 누릅니다. 예를 들어 학습 중간에 돌아가기 단추를 누르면 학습활동 화면으로 갑니다.
- 프로그램 설정을 변경하려면 설정 창 단추를 누릅니다. 자세한 내용은 프로그램 설정(3.0)을 참조하십시오.

미리보기에서 제어판을 사용하여 다음 작업을 할 수 있습니다.

- 
- 지문을 표시하거나 숨깁니다.
  - 자신의 음성을 녹음하여 원 어민의 음성과 비교합니다.
  - 그림을 표시하거나 숨깁니다.

자세한 내용은 미리보기(2.7)를 참조하십시오.

### 3.0 프로그램 설정

이 단원에서는 프로그램 설정 화면을 통해 프로그램 설정을 조정하는 방법을 설명합니다.



- 제어판(2.12) 오른쪽 아래에 있는 "설정" 단추를 눌러 설정 창을 엽니다.

로그인(3.1.1)한 후에 변경한 프로그램 설정은 모두 저장되지만 로그인했을 때에만 적용됩니다. 손님으로 로그인한 경우 프로그램 설정을 변경하면 기본 프로그램 설정이 됩니다.

#### 3.1 사용자 옵션 탭

사용자 옵션 탭은 설정 창의 제일 위에 있습니다.



- 화면 오른쪽 아래에 있는 "설정" 단추를 눌러 설정 창을 엽니다.
- 설정 창에는 "사용자 옵션" 탭이 기본적으로 선택되어 있습니다.

The screenshot shows the '사용자 옵션' (User Options) window. It includes a login field with the name 'helen' and a '로그아웃' (Logout) button. Below that is a dropdown menu for '사용자 인터페이스' (User Interface) set to '한국어' (Korean). There are several radio button options for '기능 설명' (Feature Description) (설정/해제), '확인 아이콘' (Confirmation Icon) (checkmark/X/neutral), and '전체 화면 모드' (Full Screen Mode) (설정/해제). At the bottom, there are '보기' (View) and '내보내기' (Export) buttons for scores, and a '?' icon for help.

- 로그인/로그아웃(3.1.1)
- 프로그램의 사용자 인터페이스 언어 변경(3.1.2)
- 기능 설명 표시 설정/해제(3.4)
- 확인 아이콘 변경(3.1.3)
- 전체 화면 모드 설정/해제(3.1.4)
- 시험 점수 기록 보기/내보내기(3.1.5)
- 설정 화면 닫기
- 온라인 도움말 보기

### 3.1.1 로그인 및 로그아웃

프로그램을 처음 열면 로그인 화면이 나타납니다. 설정 창(3.0)을 열고 사용자 옵션 탭(3.1)을 선택하여 언제든지 로그인 및 로그아웃을 수행할 수도 있습니다.



- 화면 오른쪽 아래에 있는 "설정" 단추를 눌러 설정 창을 엽니다.
- 설정 창에는 "사용자 옵션" 탭이 기본적으로 선택되어 있습니다.



사용자 옵션 탭에서 다음과 같이 합니다.

- "로그인 상태" 필드 옆에 있는 "로그인" 단추를 누릅니다.



- 로그인 화면이 나타납니다.

#### 사용자 이름으로 로그인하기

- "사용자 이름" 필드에 이름을 입력하고 "확인"을 누릅니다.
- 이전에 로그인한 적이 있는 경우 "사용자 이름" 란의 아래에 있는 "손님"을 눌러 자신의 사용자 이름을 확인할 수 있습니다. 풀다운 메뉴가 나타납니다.
- 자신의 사용자 이름을 클릭합니다.  
기억되는 사용자 이름의 수는 컴퓨터당 최대 15개입니다.



로그인하면 다음과 같은 내용을 포함하는 사용자 프로파일이 만들어집니다.

- 시험 점수(2.10, 3.1.6)
- 프로그램 설정 변경(3.0)(예: 진도, 확인 아이콘 등)



사용자 프로파일을 삭제하려면 사용자 이름을 선택하고 "삭제" 단추를 누릅니다.

## 손님으로 로그인하기

- "사용자 이름" 필드를 비워두고 "확인"을 누릅니다.
- 손님으로 로그인할 경우 다음 사항에 유의하십시오.
- 프로그램 기본 설정을 변경할 수 있습니다.
  - 시험 점수(2.10)가 저장되지 않습니다.
  - 프로그램에서의 현재 위치가 저장되지 않습니다.

## 로그아웃하기

- 설정 창을 열고 "사용자 옵션" 탭을 선택합니다.
- "로그인 상태" 필드 옆에 있는 "로그아웃" 단추를 누릅니다.
- "로그인 상태" 필드에 "로그아웃 상태"라고 표시됩니다.

### 3.1.2 사용자 인터페이스 언어

사용자 인터페이스 언어는 프로그램의 화면 제목이나 기능 설명을 표시하는 언어를 말합니다. 예를 들어 "단원", "학습활동", "종합문제" 등은 모두 사용자 인터페이스의 일부입니다.

#### 사용자 인터페이스 언어 설정 보기

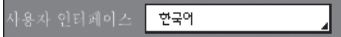


- 화면 오른쪽 아래에 있는 "설정" 단추를 눌러 설정 창을 엽니다.
- 설정 창에는 "사용자 옵션" 탭이 기본적으로 선택되어 있습니다.



- 사용자 인터페이스 설정은 "사용자 옵션" 탭의 둘째 항목입니다.

#### 사용자 인터페이스 언어 변경하기



- "사용자 인터페이스 언어" 상자를 누릅니다. 사용 가능한 모든 언어가 나열됩니다.
  - 원하는 언어를 선택합니다.
- 사용자 인터페이스의 기본 언어는 영어입니다.

### 3.1.3 기능 설명

기능 설명이란 프로그램 화면에서 마우스 커서를 특정 단추 위에 놓으면 표시되는 설명을 말합니다.

#### 기능 설명 설정 보기



- 화면 오른쪽 아래에 있는 "설정" 단추를 눌러 설정 창을 엽니다.
- 설정 창에는 "사용자 옵션" 탭이 기본적으로 선택되어 있습니다.



- 기능 설명 설정은 사용자 옵션 탭의 셋째 항목입니다.



#### 기능 설명 설정 또는 해제하기

- 단추를 눌러 선택합니다.

### 3.1.4 확인 아이콘

확인 아이콘은 연습문제에서 사용자가 선택한 답이 맞았는지 틀렸는지를 나타냅니다.

#### 확인 아이콘 설정 보기



- 화면 오른쪽 아래에 있는 "설정" 단추를 눌러 설정 창을 엽니다.
- 설정 창에는 "사용자 옵션" 탭이 기본적으로 선택되어 있습니다.



- 확인 아이콘 설정은 사용자 옵션 탭의 넷째 항목입니다.

#### 확인 아이콘 모음 선택하기



- 선택 항목 옆에 있는 단추를 누릅니다.

### 3.1.5 전체 화면 모드

RosettaStone의 화면 모드를 다음과 같이 선택할 수 있습니다.

- 전체 화면으로 표시(전체 화면 모드)
- 창으로 표시(바탕 화면이나 다른 프로그램을 볼 수 있음)

참고: 프로그램을 창으로 실행하려면 화면 해상도를 800 x 600 이상으로 설정해야 합니다.

#### 전체 화면 모드 설정 보기



- 화면 오른쪽 아래에 있는 "설정" 단추를 눌러 설정 창을 엽니다.
- 설정 창에는 "사용자 옵션" 탭이 기본적으로 선택되어 있습니다.



- 전체 화면 모드 설정은 사용자 옵션 탭의 다섯째 항목입니다.

#### 전체 화면 모드 설정 또는 해제하기



- 단추를 눌러 선택합니다.

### 3.1.6 시험 점수

#### 시험 점수 보기



- 화면 오른쪽 아래에 있는 "설정" 단추를 눌러 설정 창을 엽니다.
- 설정 창에는 "사용자 옵션" 탭이 기본적으로 선택되어 있습니다.



- 시험 점수 설정은 "사용자 옵션" 탭의 여섯째 항목입니다. 점수 목록이 보이지 않을 경우 로그인한 후 시험을 다시 봐야 합니다. 자세한 내용은 시험(2.10) 및 로그인/로그아웃(3.1.1)을 참조하십시오.

시험 점수는 다음 경우에 만 저장하고 확인할 수 있습니다.

- 로그인(3.1.1)한 상태
- 로그인한 상태에서 한 번 이상 시험(2.10)을 본 경우



## 시험 점수 보기

웹 브라우저를 사용하여 시험 점수 기록을 볼 수 있습니다.

- "보기"를 누르면 시험 점수 화면이 바로 나타납니다.

## 시험 점수 기록 내보내기

시험 점수 기록을 텍스트 파일이나 HTML 파일로 내보낼 수 있습니다.

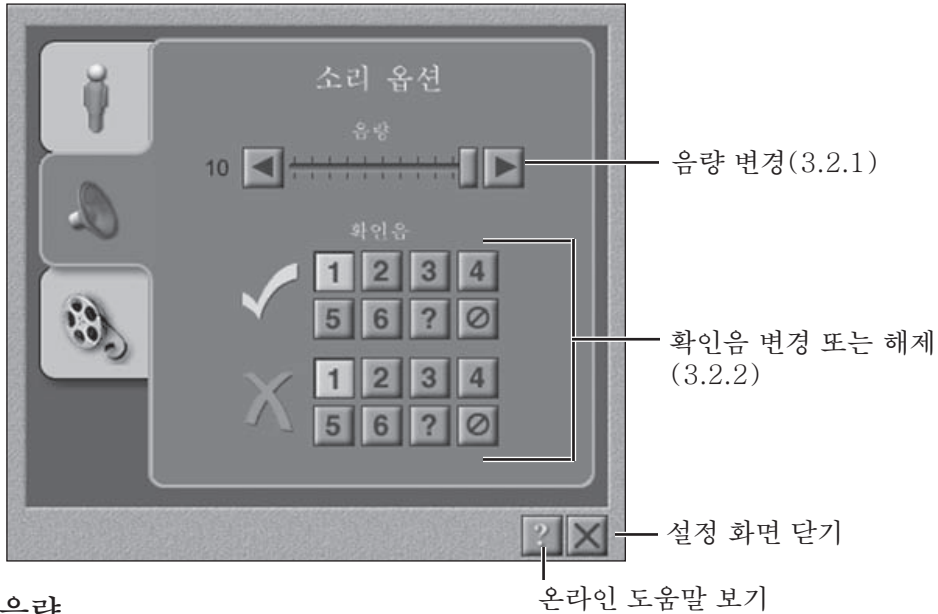
- 텍스트 파일: 표준 ASCII 파일(일반 텍스트 편집 프로그램이나 워드 프로세스 프로그램에서 보고 인쇄할 수 있음)
- HTML 파일(웹 브라우저에서 볼 수 있음)
- "내보내기"를 누릅니다.
- 파일을 저장할 위치(하드 드라이브 또는 이동식 디스크)를 선택합니다.
- "저장"을 눌러 HTML 파일 및 텍스트 파일로 저장합니다.
- 시험 점수 파일이 해당 위치에 저장되면 이 파일을 열거나 전자 메일로 보내거나 인쇄할 수 있습니다.

## 3.2 소리 옵션 탭

"소리 옵션" 탭은 설정 창의 중앙에 있습니다.



- 화면 오른쪽 아래에 있는 "설정" 단추를 눌러 설정 창을 엽니다.
- 두 번째 탭을 누릅니다.



### 3.2.1 음량

#### 음량 설정 보기



- 화면 오른쪽 아래에 있는 "설정" 단추를 눌러 설정 창을 엽니다.
- "소리 옵션" 탭을 누릅니다.
- 음량 설정은 "소리 옵션" 탭의 첫째 항목입니다.



#### 음량 크게 하기

- 음량 표시줄에 있는 슬라이더를 눌러서 오른쪽으로 끕니다.
- 또는
- 음량 표시줄 옆에 있는 오른쪽 화살표를 누릅니다.

#### 음량 작게 하기

- 슬라이더를 눌러서 왼쪽으로 끕니다.
- 또는
- 음량 표시줄 옆에 있는 왼쪽 화살표를 누릅니다.

### 3.2.2 확인음

확인음이란 답을 선택했을 때 맞았는지 또는 틀렸는지를 알려 주는 음향입니다. 6가지의 "정답" 음향과 6가지의 "오답" 음향 중에서 선택하거나, 소리가 나지 않도록 확인음을 해제합니다.

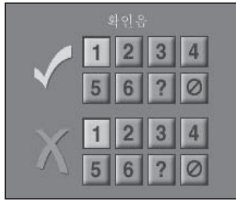
#### 확인음 설정 보기





- 화면 오른쪽 아래에 있는 "설정" 단추를 눌러 설정 창을 엽니다.



- "소리 옵션" 탭을 누릅니다.
- 확인음 설정은 "소리 옵션" 탭의 둘째 항목입니다.



#### 확인음 변경하기

- 해당 번호의 단추를 눌러 확인음을 선택합니다.
- 문제에 답할 때마다 각각 다른 확인음을 무작위로 나게 하려면  을 누릅니다.
- 확인음이 나지 않게 하려면  을 누릅니다.

### 3.3 3 단계 옵션 탭

3단계 옵션 탭은 설정 창의 맨 밑에 있는 탭입니다. 3단계에만 적용되는 고유한 옵션을 포함합니다(기타 제품에는 적용되지 않음).

## 4.0 참조

참조 단원에서는 다음 내용에 대해 설명합니다.

- 시스템 요구 사항(4.1)
- 문제 해결(4.2)
- 기술 지원 문의 정보(4.3)
- 용어 설명 및 아이콘(4.4)
- 색인(4.5)

### 4.1 1 및 2단계를 위한 시스템 요구 사항: CD-ROM

#### Windows

##### 최소 사양

- Windows 95/98/Me, NT 4.0/2000, XP
- Pentium 233MHz 프로세서
- 64MB 램(2000 또는 XP의 경우 96MB)
- 35MB의 하드 드라이브 여유 공간
- 4X CD-ROM 드라이브
- 16비트 Windows 호환 사운드 카드
- 마이크(음성 인식 연습문제)

##### 권장 사양

- Windows 98/Me/XP
- Pentium 350MHz 프로세서
- 128MB 램
- 35MB의 하드 드라이브 여유 공간
- 16배속 CD-ROM 드라이브
- 32비트 컬러 디스플레이 이상
- SoundBlaster 16 카드 이상
- 헤드셋 마이크

#### Mac OS

##### 최소 사양

- Mac OS 8.6 이상 (OS X의 경우 Classic 모드여야 함)
- PowerPC G3 233MHz 프로세서
- 64MB의 여유 램(OS X의 경우 96MB)
- 35MB의 하드 드라이브 여유 공간
- 4배속 CD-ROM 드라이브
- PlainTalk 호환 마이크(음성 인식 연습문제 수행용)

##### 권장 사양

- Mac OS 9.0.4 이상(OS X 포함)
- PowerPC G3 400MHz 프로세서
- 128MB 램
- 35MB의 하드 드라이브 여유 공간
- 16X CD-ROM 드라이브
- 32비트 컬러 디스플레이 이상
- PlainTalk 호환 마이크 또는 헤드셋 마이크

## 4.2 문제 해결

### 4.2.1 소리

RosettaStone 프로그램을 실행할 때 소리가 나지 않는 경우

- 프로그램에서 음량(3.9)을 0보다 크게 설정했는지 확인합니다.
- 컴퓨터 운영 체제의 음량을 0보다 크게 설정하고 음소거를 해제했는지 확인합니다.
- 여전히 소리가 나지 않는 경우 다음과 같이 합니다.

Windows 98:

1. 제어판에서 "사운드 및 멀티미디어"를 두 번 누른 후 "오디오" 탭을 선택합니다.
2. "기본 설정 장치만 사용"을 선택합니다.
3. "확인"을 누릅니다.

Windows 2000:

참고: 다음 작업은 모뎀을 사운드 장치에서만 비활성화시키며, 모뎀을 통신 장치로 사용하는 데에는 영향을 주지 않습니다.

1. 제어판에서 "사운드 및 멀티미디어"를 두 번 누릅니다.
2. "하드웨어" 탭을 누릅니다.
3. 모뎀 장치를 선택합니다.
4. "등록 정보"를 누릅니다. "유니모뎀 반이중 오디오 장치 등록 정보" 창이 나타납니다.
5. "등록 정보" 탭을 누릅니다.
6. "오디오 장치"를 엽니다.
7. "모뎀 웨이브 드라이버"를 선택합니다.
8. "등록 정보" 단추를 누릅니다.
9. "이 장치에 매핑하지 않음"을 선택합니다.
10. "확인"을 누릅니다.

Mac OS

사운드 제어판을 열고 올바른 출력 장치가 선택되었는지 확인합니다.

소리가 깨끗하지 않은 경우

- 사운드 카드 드라이버를 업데이트할 필요가 있습니다. 해당 컴퓨터 제조업체 또는 사운드 카드 제조업체의 웹 사이트에서 업데이트된 오디오 드라이버가 나와 있는지 확인합니다.
- 사운드 카드가 RosettaStone과 호환되지 않을 수 있습니다. 기술 지원부(4.3)에 문의하시기 바랍니다.

이 단원에서는 RosettaStone 실행 중에 발생하는 가장 일반적인 문제에 대해서만 다룹니다. 더 많은 문제에 대한 해결 방법을 보려면 온라인 도움말의 4.2 단원을 참조하십시오.

## 4.2.2 녹음

RosettaStone 프로그램에서 음성이 녹음되지 않는 경우

- 외부 마이크를 사용하는 경우 올바른 포트나 잭에 연결했는지 확인합니다.

Windows

- "시작" > "프로그램" > "보조프로그램" > "엔터테인먼트" > "볼륨 조절"을 누릅니다.
- "옵션" > "등록 정보"를 누릅니다.
- "녹음"을 선택합니다.
- 창 하단의 모든 확인란을 선택합니다.
- "확인"을 누릅니다.
- 마이크를 켜고 "선택" 상자를 선택했는지 확인합니다.

Mac OS

- 사운드 제어판을 엽니다.
- 알맞은 입력 장치가 선택되었는지 확인합니다.

말하기를 멈춘 후에도 녹음이 중단되지 않는 경우

- 배경 소리가 없는지 확인합니다.
- 마이크를 컴퓨터의 소음이나 진동이 전해지지 않는 곳에 둡니다.
- 마우스로 화면의 아무 곳이나 한 번 눌러 녹음을 수동으로 중지해야 할 수도 있습니다.

녹음 재생 시 아무 소리도 나지 않는 경우

- 다른 마이크를 사용해 봅니다.
- 사운드 카드 드라이버를 업데이트할 필요가 있습니다. 컴퓨터 제조업체 또는 사운드 카드 제조업체의 웹 사이트에서 업데이트된 오디오 드라이버가 나와 있는지 확인합니다.
- 사운드 카드가 RosettaStone과 호환되지 않을 수 있습니다. 기술 지원부(4.3)에 문의하시기 바랍니다.

### 4.3 기술 지원 정보



온라인 도움말에는 이 설명서의 모든 내용이 들어 있습니다. 온라인 도움말을 보려면 <http://www.RosettaStone.com/home/support> 사이트를 방문하거나, 화면 하단 오른쪽에 있는 "도움말" 단추를 누릅니다.

그 밖의 도움이 필요할 경우 Fairfield Language Technologies의 기술 지원부로 문의해 주십시오.

전화 1-800-788-0822(무료) 또는 1-540-432-6166  
기술 지원 시간: 월요일-금요일 오전 9시-오후 6시(동부표준시)

팩스 1-540-432-0953

우편 135 W. Market St.  
Harrisonburg, VA 22801 USA

전자 메일 [support@RosettaStone.com](mailto:support@RosettaStone.com)

기타 자세한 내용을 알고 싶으시면 아래 주소로 전자 메일을 보내시거나, 웹 사이트를 참조해 주십시오.

- 전자 메일: [info@RosettaStone.com](mailto:info@RosettaStone.com)
- 웹 사이트: <http://www.RosettaStone.com>

## 4.4 용어 설명 및 아이콘

**3단계 옵션 탭:** 설정 창에서 왼쪽으로부터 세 번째 탭입니다. 3단계에 적용되는 프로그램 설정(배경 음악 음량, 텍스트 크기, 용어 설명 설정/해제, 자동 스크롤 설정/해제)을 변경하려면 이 탭을 누릅니다.

**ID 필드:** "사용자 옵션" 탭에 있는 필드로, 로그인 여부와 로그인한 사용자를 나타내는 필드입니다.

**건너뛰기 단추:** 언어 능력 E: 쓰기의 그림 연습문제 3, 4에서 텍스트 상자 옆에 있는 빨간색 X표 단추입니다. 현재 문제에 답하지 않고 다음 문제로 넘어가려면 이 단추를 누릅니다.

**과정:** RosettaStone 프로그램을 구성하는 단원의 모음입니다. 현재 과정은 1단계, 2단계, 3단계, Traveler, Explorer, PowerPac 등이 있습니다. 모든 과정에서 모든 언어를 학습할 수 있는 것은 아닙니다. 3단계는 그림, 비디오, 문자 단원을 제공하지만 다른 모든 과정은 그림 단원만 사용합니다.

**그림 단추:** 미리보기에서 미리보기/연습문제 전환 스위치 바로 아래에 있는 세 개의 단추 중 하나입니다. 그림 단추를 누르면 그림이 숨겨지거나 표시됩니다.

**기능 설명:** 마우스 커서를 단추 또는 기능 위에 놓으면 나타나는 짧은 설명입니다. 설정 판의 사용자 옵션 탭에서 이 기능을 설정하거나 해제할 수 있습니다.

**난이도:** 언어 능력 E: 쓰기의 연습문제 1, 2에 대한 설정입니다. 텍스트 상자의 오른쪽에 있습니다. "기본"(기본 설정)은 대소문자 구분과 구두점을 검사하지 않습니다. "고급"은 대소문자 구분과 구두점을 검사합니다.

**녹음 단추:** 미리보기에서 미리보기/연습문제 전환 단추 바로 아래에 있는 세 개의 단추 중 하나입니다. 마이크를 사용하여 자신의 음성을 녹음하여 원어민의 발음과 비교해 보려면 이 단추를 누릅니다.

**단어 조각:** 언어 능력 E: 쓰기의 연습문제 1, 2에서 사용됩니다. 각 조각에는 단어나 구두점이 쓰여 있습니다. 음성 문제를 들은 후 그 내용에 따라 단어 조각을 선택하여 배열해야 합니다.

**단원:** 학습 모음입니다. 과정은 단원으로 구성되고, 단원은 과로 구성됩니다. 3단계에는 그림, 비디오, 서술문 단원이 제공됩니다. 다른 모든 과정에는 그림 단원만 있습니다.

**답 항목:** 그림 학습이나 비디오 및 문자 학습에서 문제의 답으로 제시되는 4개의 항목으로 그림, 지문, 음성 지문 등으로 구성됩니다. 이러한 답 항목 중 하나를 문제에 대한 답으로 선택합니다. 정답을 누르고 다음 문제로 넘어갑니다.

**도움말 단추:** 모든 화면의 오른쪽 아래에 있는 3개의 단추 중 가운데에 있는 단추입니다. 이 단추를 누르면 웹 브라우저에서 온라인 도움말이 열리고, 현재 보고 있는 화면에 대한 도움말 항목이 표시됩니다.

**돌아가기 단추:** 모든 화면의 오른쪽 하단에 있는 단추입니다. 이전 화면으로 돌아가려면 이 단추를 누릅니다. 연습문제 또는 시험에서 돌아가기 단추를 누르면 학습활동 화면으로 갑니다. 메뉴 화면에서 돌아가기 단추를 누르면 RosettaStone 프로그램이 종료됩니다.

**로그인 화면:** 설정 창의 "사용자 옵션" 탭에서 액세스할 수 있는 화면으로, 사용자 프로필 또는 손님으로 로그인하거나 다른 사용자 프로파일로 변경할 수 있으며 사용자 프로파일을 만들거나 삭제할 수 있습니다.

**마이크 아이콘:** 자신의 음성을 녹음하려면 이 단추를 누릅니다. 이 기능은 미리보기 및 언어 능력 D: 말하기에서 사용할 수 있습니다.

**메뉴 화면:** 학습하고자 하는 언어(일부 경우), 과정, 단원, 학과를 선택할 수 있는 화면입니다. 로그인하면 나타납니다.

**모드:** 지연 모드와 타이머 모드가 있으며 연습문제 또는 시험에서 학습하는 방식을 수정합니다.

**문자 단원:** 문자 학습으로 구성된 단원입니다. 이는 3단계의 3, 6, 9, 12단원만 해당됩니다.

**문자 학습:** 이 학습 자료는 읽기, 듣기 또는 둘 다 가능한 긴 텍스트로 구성됩니다. 20개의 이해력 문제를 통해 사고력과 어휘력을 높이고 이해도를 평가합니다. 이 학습은 3단계에서만 제공됩니다.

**문제:** 그림, 음성, 서술문 또는 이 세 가지 항목 모두로 구성됩니다. 연습문제에서 문제가 제시되면 알맞은 답을 선택합니다.

**미리보기 단추:** 미리보기를 선택하려면 학습활동 화면에서 이 단추를 누릅니다.

**미리보기:** 학습을 도와주는 도구입니다. 미리보기를 사용하면 해당 그림과 일치하는 텍스트를 보고 들으면서 답을 공부할 수 있습니다. 읽기, 듣기, 발음을 연습할 수도 있습니다. 미리보기에서는 점수가 기록되지 않습니다.

**비디오 단원:** 비디오 및 이해력 문제로 구성된 단원입니다.

**비디오 도구 모음:** 비디오 또는 비디오 장면을 재생, 일시 정지, 되감기, 빨리 감는 데 사용하는 단추입니다.

**비디오 스크롤 도구:** 비디오 학습에서 장면 선택 도구 아래에 있는 도구입니다. 이 도구는 장면 또는 비디오에서 현재 위치를 표시합니다.

**비디오 학습:** 비디오 장면으로 구성된 학습입니다. 20개의 이해력 문제를 통해 이해도를 평가하고 문법 및 어휘력을 향상시킬 수 있습니다.

**비디오:** 결혼한 부부와 그들의 생활에 대한 4개의 짤막한 필름 중 하나로, 3단계에서만 제공됩니다.

**사용자 옵션 탭:** 설정 창의 첫번째 탭입니다. "사용자 옵션" 탭에서는 로그인/ 로그아웃, 사용자 인터페이스 언어 변경, 기능 설명 설정/해제, 확인 아이콘 변경, 전체 화면 모드 설정/해제, 시험 점수 보기 등을 수행할 수 있습니다.

**사용자 이름 필드:** 로그인할 때 이름을 입력하는 필드입니다.

**사용자 인터페이스 언어:** 사용자 인터페이스를 나타내는 언어입니다. 설정 창의 "사용자 옵션" 탭에서 이 언어를 변경할 수 있습니다.

**사용자 인터페이스:** 프로그램을 구성하는 모든 화면(메뉴, 학습활동) 및 기능(연습문제, 미리보기, 종합 연습문제)의 이름을 말합니다.

**사용자 프로파일:** 프로그램의 계정입니다. 로그인하면 만들 수 있습니다. 사용자 프로파일에는 프로그램 설정 및 시험 점수 등이 저장됩니다.

**설정 단추:** 모든 화면의 오른쪽 하단에 있는 3개의 단추 중 맨 왼쪽에 있는 단추로서 선택 표시, "X"표, 슬라이드바가 그려져 있습니다. 이 단추를 누르면 설정 창이 열립니다.

**설정 창:** 프로그램 설정에 대한 옵션을 제공하는 창입니다. 사용자 사용자 옵션 탭, 소리 옵션 탭, 3단계 옵션 탭의 세 가지 탭이 있습니다. 모든 화면의 오른쪽 아래에 있는 "설정" 단추를 눌러 액세스할 수 있습니다.

**손님:** RosettaStone 프로그램의 기본 사용자 이름입니다. 손님으로 로그인하거나 다른 사용자 이름을 선택하고 사용자 프로파일을 만들 수 있습니다. 손님으로 로그인하면 프로그램 설정은 변경할 수 있지만 시험 결과는 저장되지 않습니다.

**스피커 단추:** 음성 내용을 다시 들으려면 이 단추를 누릅니다.

**시간 제한:** 문제에 답해야 하는 제한 시간입니다. 학습활동 화면의 제어판에 있는 타이머 단추를 눌러 타이머를 설정할 수 있습니다. 타이머 단추 옆에 있는 위 또는 아래 화살표를 눌러 시간을 늘리거나 줄일 수 있습니다. 기본 제한 시간은 5초입니다.

**시험 점수 내보내기:** 이 단추는 시험 점수를 텍스트 파일이나 HTML 파일로 저장하여 볼 수 있도록 합니다.

**시험 점수 보기:** 시험 점수를 웹 브라우저로 볼 수 있는 옵션입니다. 설정 창의 "사용자 옵션" 탭에서 찾을 수 있습니다. 시험 점수를 보려면 로그인하여 시험을 본 적이 있어야 하며 현재 로그인한 상태여야 합니다.

**시험 점수:** 시험 문제에서 맞춘 정답의 백분율과, 시험을 보는 데 걸린 시간입니다. 로그인한 상태에서 시험을 본 경우에만 점수가 저장됩니다. 제어판의 "사용자 옵션" 탭에서 시험 점수를 볼 수 있습니다.

**시험:** 다양한 언어 능력에서 학습 자료를 공부하기 위한 도구입니다. 시험 기능은 학습자의 진도를 측정하고 다양한 연습문제를 통해 언어에 대한 성취도를 평가합니다.

**언어 능력 탭:** 학습활동 화면의 왼쪽에 있는 탭입니다. 해당 언어 능력에서 제공하는 연습문제를 보려면 그 탭을 누릅니다.

**언어 능력:** 다섯 가지 영역으로 구분되며, 각 영역마다 서로 다른 커뮤니케이션 요소에 중점을 둡니다. A: 듣기 및 읽기, B: 듣기, C: 읽기, D: 말하기, E: 쓰기 중에서 학습하고자 하는 언어 능력을 선택할 수 있습니다.

**언어 데이터 디스크:** RosettaStone 프로그램의 언어 데이터 콘텐츠입니다. 응용 프로그램과 별개의 디스크로 제공될 경우도 있고, 응용 프로그램과 언어 데이터가 동일한 CD-ROM에 있을 수도 있습니다. 응용 프로그램을 설치한 후 이 디스크를 삽입하여 프로그램을 사용합니다.

**언어:** RosettaStone 프로그램에서 학습하고 있는 언어입니다. 제어판의 맨 윗 줄에 표시됩니다.

**연습문제 단추:** 연습문제를 선택하려면 학습활동 화면에 있는 이 단추를 누릅니다. 각 연습문제 단추는 해당 연습문제에 출제될 그림, 텍스트 지문, 음성 지문을 나타냅니다.

**연습문제/미리보기 전환:** 미리보기 및 연습문제의 제어판에 나란히 붙어 있는 단추로, 미리보기(확대경 아이콘)와 연습문제(언어 능력 A 아이콘) 간에 전환합니다.

**연습문제:** 다양한 언어 능력에서 학습 자료를 공부하는 방법입니다. RosettaStone 프로그램의 핵심 학습활동인 연습문제는 시청각 및 텍스트 문제가 제시된 후 사용자가 답 항목을 선택하는 방식으로 진행됩니다. 3단계에서는 그림, 비디오, 텍스트 연습문제가 제공되고, 다른 모든 과정에서는 그림 연습문제만 제공됩니다.

**온라인 도움말:** 프로그램에 연결된 온라인사용 설명서입니다. 모든 화면의 오른쪽 하단에 있는 "도움말" 단추를 누르면 언제든지 온라인 도움말을 볼 수 있으며, 관련 항목이 바로 표시됩니다. 온라인 도움말에서 링크를 눌러 다른 항목으로 이동할 수도 있습니다.

**음량 도구:** 설정 창의 "소리 옵션" 탭에서 음량 설정을 보여 주는 막대로, 1~10까지의 번호가 붙어 있습니다.

**음량:** 음성 지문 및 확인음의 크고 작음을 나타냅니다. 설정 창의 "소리 옵션" 탭에서 음량을 조정할 수 있습니다.

**음성 기록표:** 언어 능력 D: 말하기의 연습문제에서 억양, 발음 및 음조 등을 보여 주는 표입니다. 위쪽 부분은 원어민의 억양, 발음, 음조를 표시하고, 아래 부분은 사용자가 녹음한 음성의 억양, 발음, 음조를 표시합니다.

**응용 프로그램 디스크:** 응용 프로그램이 들어 있는 디스크입니다. 보통 언어 데이터 디스크와 별개로 되어 있지만 Traveler, PowerPac, Explorer 버전에서는 응용 프로그램과 언어 데이터가 동일한 디스크에 들어 있습니다.

**응용 프로그램:** RosettaStone을 실행하는 프로그램입니다. 언어 데이터 디스크를 사용하려면 응용 프로그램을 설치해야 합니다.

**장면 선택 도구:** 비디오 학습에서 비디오 화면 바로 아래에 있는 숫자가 표시된 일련의 단추 모음입니다. 각 단추는 비디오 장면과 대응합니다. 보려는 장면 번호를 누릅니다.

**장면:** 단일 학습으로 진행되는 짧은 비디오입니다.

**전체 화면 모드:** RosettaStone을 전체 화면 또는 창으로 실행하도록 하는 옵션입니다. 설정 창의 "사용자 옵션" 탭에 있습니다.

**점수:** 연습문제에서 선택한 정답과 오답을 표시합니다. 만점은 100점입니다. 문항 모음에서 첫 번째 답 항목은 4점, 두 번째는 3점, 세 번째는 2점, 네 번째는 1점입니다. 비디오 학습에서 각 답 항목은 5점입니다. 문자 학습에서는 각 답 항목이 10점입니다.

**제어판:** 모든 화면의 오른쪽 상단에 있는 도구 모음입니다.

**종료 화면:** 종합 연습문제, 연습문제, 시험 등을 완료했을 때 나타나는 화면입니다. 방금 완료한 연습문제 또는 시험을 반복하거나 다른 학습, 언어 능력, 연습문제로 이동할 수 있습니다.

**종합 연습문제:** 다양한 언어 능력에서 학습 자료를 공부하는 방법입니다. 종합 연습문제는 해당 언어 능력에서 제공되는 모든 연습문제와 학습 모드를 조합하여 학습 자료를 공부할 수 있도록 합니다.

**지연 단추:** 학습활동 화면의 제어판에 있습니다. 지연 모드를 설정하거나 해제하려면 이 단추를 누릅니다.

**지연 모드:** 언어 능력 A, B, C의 연습문제의 학습 방식을 수정할 수 있는 기능입니다. 지연 모드에서는 문제가 제시될 때 답 항목이 표시되지 않습니다. 문제가 제시된 후 사라지면 답 항목이 나타납니다.

**측정기:** 언어 능력 D: 말하기의 그림 연습문제에서 연습문제/미리보기 전환 바로 아래에 있는 부채꼴 모양의 아이콘으로, 색상으로 구분되어 있습니다. 이 측정기는 사용자의 발음이 원어민의 발음과 일치하는 정도를 표시합니다.

**타이머 단추:** 제어판에서 연습문제/미리보기 전환 바로 위에 있는 3개의 단추 중 하나입니다. 타이머를 활성화하려면 이 단추를 누릅니다.

**타이머:** 연습문제 또는 시험을 수행할 수 있는 모드입니다. 지정된 제한 시간 내에 답하지 않을 경우 타이머에 의해 오답으로 처리됩니다.

**텍스트 단추:** 미리보기에서 제공되는 세 개의 단추 중 하나로, 미리보기/연습문제 전환 스위치 바로 아래에 있습니다. 텍스트를 숨기거나 표시하려면 텍스트 단추를 누릅니다.

**텍스트 도구 모음:** 문자 학습에서 지문 또는 음성 지문을 재생하고, 일시 정지하고, 되감고, 빨리 감는 데 사용되는 단추입니다.

**텍스트 크기:** 스크립트 텍스트(비디오 학습) 및 모든 단원에서 제공되는 문제의 글자를 3가지 크기로 볼 수 있습니다. 설정 창의 "3단계 옵션" 탭에서 텍스트 크기를 조정합니다.

**프로그램 설정:** RosettaStone 환경을 정의하는 설정입니다. 프로그램 설정에는 음량, 확인음, 확인 아이콘, 사용자 인터페이스 언어 등이 포함됩니다. 모든 프로그램 설정은 설정 창에서 변경할 수 있습니다.

**학습:** RosettaStone의 기본 구성 요소로서, 관리가 가능하고 구조화된 일련의 언어 학습 자료입니다. 학습 자료는 언어 능력, 미리보기, 종합 연습문제, 연습문제, 시험, 학습 모드 등을 통해 학습됩니다.

**학습활동 화면:** 이 화면은 학습을 선택하면 나타납니다. 여기서 언어 능력, 연습문제, 학습 모드 등을 선택할 수 있습니다.

**화면 키보드:** 언어 능력 E: 쓰기의 연습문제 1, 2에는 키보드 레이아웃이 나타납니다. 화면 키보드는 대상 언어의 문자에 해당하는 키보드 단추를 나타냅니다.

**확인 아이콘:** 답이 맞았는지 틀렸는지를 나타내는 그림입니다. 설정 창에서 확인 아이콘을 변경할 수 있습니다.

**확인음:** 답이 맞았는지 틀렸는지를 알려주는 소리입니다. 설정 창에서 확인음을 변경하거나 해제할 수 있습니다.

## 4.5 색인

### 1단계:

RosettaStone 구조: 3

단원: 7

학습: 8

### 2단계:

RosettaStone 구조: 3

단원: 7

학습: 8

### 3단계:

RosettaStone 구조: 3

단원: 3, 7

학습: 8

### 3단계 옵션: 34-36

탭: 34

### QuickTime: 4

### RosettaStone:

구조: 3

언어 데이터 디스크 실행: 5

응용 프로그램 설치: 4

응용 프로그램 설치 제거: 5

프로그램 사용법: 6-26

학습 방법: 2

### Traveler:

RosettaStone 구조: 3

### 과정: 7

RosettaStone 구조: 3

메뉴 화면: 6

예제: 3

제어판 목록: 26

### 그림: 14-19

그림 연습문제에서 점수 매김: 26

그림 연습문제의 미리보기: 11-12

단원: 3, 7

시험: 24

언어 능력 A, B, C의 연습문제: 14

언어 능력 D의 연습문제: 15-17

언어 능력 E의 연습문제: 18-19

학습: 8

### 기능 설명: 29

사용자 옵션 탭에서의 설정 위치: 27, 29

설정/해제: 29

언어 변경: 29(사용자 인터페이스 언어 참조)

### 기술 지원 정보: 40

남자(비디오 스크립트): 8, 20

### 녹음:

문제 해결: 39

미리보기: 12

언어 능력 D의 그림 연습문제:

### 단원: 7

RosettaStone 구조: 3

그림: 7

메뉴 화면: 6

제어판 목록: 26

### 답 항목:

그림 연습문제: 14

지연 모드의 기능: 25

### 도움말 단추: 1

위치: 26 참조: 온라인 도움말

### 돌아가기 단추:

종료 화면의 기능: 24

화면에서의 위치: 26

### 동적 집중훈련법(Dynamic Immersion): 2

### 로그아웃: 29

### 로그인: 6, 28-29

로그인 화면: 28

사용자 옵션 탭에서의 위치: 27, 28

사용자 이름 만드는 방법: 28

사용자 이름 삭제 방법: 28

사용자 이름으로 로그인하는 방법: 28

사용자 이름으로 로그인했을 때의 혜택: 28

손님으로 로그인하는 방법: 29

손님으로 로그인했을 때의 혜택: 29

프로그램 설정 저장: 27

### 로그인 화면: 28

### 메뉴 화면: 6, 7

종료 화면에서 찾아가기: 24 참조: 종료 화면

### 문제: 그림 연습문제: 14, 15, 18

지연 모드의 기능: 25

### 문항 모음: 8

점수 매김: 26

### 미리보기: 11-12

RosettaStone 구조: 3

미리보기/연습문제 전환: 11, 12, 26 (제어판에서의 위치)

학습활동 화면: 9, 12

사용자 옵션: 27-31  
참조: 로그인 및 로그아웃, 사용자 인터페이스 언어, 기능 설명, 확인 아이콘, 전체 화면 모드, 시험 점수  
탭: 27  
사용자 이름:  
로그인 방법: 28  
로그인했을 때의 혜택: 28  
사용자 인터페이스 언어: 29  
기본 언어: 29  
변경 방법: 29  
사용자 옵션 탭에서의 설정 위치: 27, 29  
설정 단추: 6, 26  
설정 패널:  
참조: 사용자 옵션, 소리 옵션, 3단계 옵션 화면에서 단추위치: 21  
참조: 사용자 옵션, 소리 옵션, 3단계 옵션: 21  
소리:  
소리 안내: 문제 해결: 38  
음질 불량: 문제 해결: 38  
프로그램 음량: 32  
소리 옵션: 32-33  
탭: 32 참조: 음량 및 확인음  
손님:  
로그인의 혜택: 29 참조: 로그인 및 로그아웃  
스피커 단추: 14, 15, 16  
시스템 요구 사항: 37  
시험: 24  
RosettaStone 구조: 3  
단추: 24  
연습문제 단추 아이콘: 24  
점수: 시험 점수 참조  
학습활동 화면: 9  
시험 점수: 24, 30  
내보내기: 31  
보기: 31  
사용자 옵션 탭에서의 설정 위치: 27, 30  
언어 과정:  
언어 능력 계발: 10  
언어 능력 A: 듣기와 읽기: 10  
연습문제 관련: 14  
언어 능력 B: 듣기: 10  
연습문제 관련: 14  
언어 능력 C: 읽기: 10,  
연습문제 관련: 14

언어 능력 D: 말하기: 10  
연습문제 관련: 15-17  
언어 능력 E: 쓰기: 10,  
연습문제 관련: 18-19  
언어 능력(모두): 10  
RosettaStone 구조: 3  
연습문제 관련: 13  
학습활동 화면의 탭: 9  
언어 능력 탭: 10, 13  
언어 데이터 디스크: 4,  
응용 프로그램 실행: 5  
언어 이해:  
언어 능력 계발: 10  
언어(학습): 7  
RosettaStone 구조: 3  
메뉴 화면: 6  
제어판 목록: 26  
연습문제: 13-24  
언어 능력 A: 14(그림)  
언어 능력 B: 14(그림)  
언어 능력 C: 14(그림)  
언어 능력 D: 15-17(그림)  
언어 능력 E: 18-19(그림)  
언어 능력 관련: 10, 13  
종료 화면에서 반복 또는 변경: 24  
참조: 종료 화면  
학습 관련: 8  
학습활동 화면의 단추: 9, 13  
온라인 도움말: 1  
화면에서 도움말 단추의 위치: 26  
용어 설명 및 아이콘: 41-46  
음량: 32  
변경: 32  
소리 옵션 탭에서의 설정 위치: 32  
음성 기록표 창: 15-16  
응용 프로그램:  
설치: 4  
언어 데이터와 동일한 디스크: 4, 5  
온라인 지침: 4  
응용 프로그램 설치 제거: 5  
전체 화면 모드: 30  
변경: 30  
사용자 옵션 탭에서의 설정 위치: 27, 30  
요구 사항: 30

점수: 26  
제어판에 표시: 26  
제어판: 26  
미리보기의 기능: 26  
연습문제의 기능: 26  
종료 화면: 24  
종합 연습문제: 12  
RosettaStone 구조: 3  
학습활동 화면: 9, 12  
지연: 25  
RosettaStone 구조: 3  
설정/해제: 25  
학습활동 화면에서 단추 위치: 9  
측정기: 15  
타이머 25  
RosettaStone 구조의 학습 모드: 3  
설정/해제: 25  
시간 제한 설정: 25  
학습활동 화면에서 단추 위치: 9  
프로그램 설정: 6, 27  
3단계 옵션 탭: 34-36 참조  
사용자 옵션 탭: 27-31 참조: 사용자 옵션  
소리 옵션 탭: 32-33 참조: 소리 옵션  
참조: 설정 패널  
학습: 8  
RosettaStone 구조: 3  
단원 관련: 7, 8  
메뉴 화면: 6  
언어 능력 관련: 10  
종료 화면에서 반복 또는 변경: 24 참조: 종료  
화면  
학습활동 화면 관련: 9  
학습 모드: 25  
RosettaStone 구조: 3  
참조: 지연 및 타이머  
학습활동 화면의 단추: 9  
학습활동 화면: 9  
메뉴 화면에서 찾아가기: 9  
언어 능력 탭: 10  
연습문제 단추: 13  
종료 화면에서 찾아가기: 24  
참조: 종료 화면  
화자(비디오 스크립트): 8, 20  
확인 아이콘: 30  
변경: 30  
사용자 옵션 탭에서의 설정 위치: 27, 30

확인음: 33  
변경: 33  
소리 옵션 탭에서의 설정 위치: 32, 33