

UINT32	4	개체 컨트롤 ID
전체 길이	4	

표 82 개체 요소 속성

자료형	길이(바이트)	설명
INT32	4	개체가 속한 그룹 내에서의 X offset
INT32	4	개체가 속한 그룹 내에서의 Y offset
WORD	2	몇 번이나 그룹 되었는지
WORD	2	개체 요소의 local file version
UINT32	4	개체 생성 시 초기 폭
UINT32	4	개체 생성 시 초기 높이
UINT32	4	개체의 현재 폭
UINT32	4	개체의 현재 높이
UINT32	4	속성
		값
		0 horz flip
		1 vert flip
HWPUNIT16	2	회전각
INT32	4	회전 중심의 x 좌표(개체 좌표계)
INT32	4	회전 중심의 y 좌표(개체 좌표계)
	n	Rendering 정보(표 79 참조)
전체 길이	가변	42+n 바이트

표 83 개체 요소 속성

자료형	길이(바이트)	설명
WORD	2	scale matrix와 rotation matrix쌍의 개수(cnt) 초기엔 1, group할 때마다 하나씩 증가하고, ungroup할 때 마다 하나씩 감소한다.
BYTE stream	48	translation matrix(표 85 참조)
BYTE stream	cnt×48×2	scale matrix/rotation matrix sequence(표 85 참조)
전체 길이	가변	50 + (cnt×48×2) 바이트

표 84 Rendering 정보

각 matrix는 원소가 double로 표현되는 3 X 3 matrix로 구현된다. 마지막 줄(row)은 항상 0, 0, 1이기 때문에 실제 serialization에서는 마지막 줄은 빠진다. 저장되는 정보는 다음과 같다.

자료형	길이(바이트)	설명
double array[6]	8×6	3 X 2 matrix의 원소
전체 길이	48	

표 85 matrix 정보

자료형	길이(바이트)	설명
COLORREF	4	선 색상
INT16	2	선 굵기
UINT32	4	속성(표 87 참조)
BYTE	1	Outline style(표 88 참조)
전체 길이	11	

표 86 테두리 선 정보