ADOBE® PHOTOSHOP® CS3
사용 안내서



Adobe®

© 2007 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.

Windows® 및 Mac OS용 Adobe® Photoshop® CS3 사용 안내서.

이 안내서가 일반 사용자 계약서를 포함하는 소프트웨어와 함께 배포될 경우 이 안내서와 안내서에서 설명하는 소프트웨어는 허가 하에 제공되며 사용권 조항에 따라서만 사용하거나 복사할 수 있습니다. 사용권이 허가된 경우를 제외하고는 Adobe Systems Incorporated의 사전 서면 허가 없이 이 안내서의 어떠한 부분도 검색 시스템으로 재생하거나 저장할 수 없으며 전자, 기계, 녹음, 기타 어떤 형식이나 방법으로도 전달할 수 없습니다. 이 안내서의 내용은 일반 사용자 사용권 계약서를 포함하는 소프트웨어와 함께 배포되지 않는 경우에도 저작권 법의 보호를 받습니다.

이 안내서의 내용은 정보 사용 목적으로만 제공되며 사용자에게 통보 없이 변경될 수 있습니다. 또한 Adobe Systems Incorporated가 법적인 책임을 지는 것으로 해석되어서는 안됩니다. Adobe Systems Incorporated는 이 안내서에 있을 수 있는 정보의 오류나 부정확성에 대해 어떠한 책임과 의무도 지지 않습니다.

프로젝트에 포함하려는 기존 아트워크 또는 이미지는 저작권 법으로 보호받고 있으므로 주의하십시오. 허가 없이 새 작업에 이러한 자료를 포함시킬 경우 저작권자의 권리를 침해할 수 있습니다. 저작권 소유자로부터 필요한 권한을 부여받으십시오.

샘플 템플릿에 언급된 회사 이름은 예를 들기 위해 사용되었으며 실제 조직과는 아무런 관련이 없습니다.

Adobe, Adobe 로고, Acrobat, Adobe Dimensions, Adobe Premiere, AdobePS, After Effects, Creative Suite, Distiller, Dreamweaver, Flash, GoLive, Illustrator, ImageReady, Incopy, InDesign, Lightroom, OpenType 로고, PageMaker, Photomerge, Photoshop, PostScript, Streamline 및 Version Cue는 미국 및/또는 기타 국가에서 Adobe Systems Incorporated의 등록 상표 또는 상표입니다.

Microsoft, OpenType 및 Windows는 미국 및/또는 기타 국가에서 Microsoft Corporation의 등록 상표 또는 상표입니다. Apple, Mac OS 및 Macintosh는 미국 및 기타 국가에서 등록된 Apple Inc.의 상표입니다. OS/2는 미국 및/또는 기타 국가에서 IBM Corporation의 상표입니다. Kodak은 Eastman Kodak Company의 등록 상표입니다. 기타 모든 상표는 해당 회사의 소유입니다.

이 제품의 맞춤법 부분은 Proximity Linguistic Technology를 기반으로 합니다. Proximity Hyphenation System ⓒ1989 All rights reserved Proximity Technology, Inc. Proximity 및 Linguibase는 Proximity Technology Inc.의 등록 상표입니다.

이 제품에는 Apache Software Foundation(www.apache.org)에서 개발한 소프트웨어가 포함되어 있습니다.

이 제품에는 RSA Data Security, Inc.의 BISAFE 및/또는 TIPEM 소프트웨어가 포함되어 있습니다.

이 제품에는 Eric Young(eay@cryptosoft.com)이 개발한 암호화 소프트웨어가 포함되어 있습니다.

이 소프트웨어는 Independent JPEG Group의 기술을 일부 사용합니다.

ⓒ 1994 Hewlett Packard Company.

이 코드의 일부는 Public Source License Version 2의 규약에 따라 Apple Inc.에서 사용을 허가 받았습니다. 사용이 허가된 코드의 소스 코드 버전과 사용권은 www.opensource.apple.com/apsl에서 얻을 수 있습니다.

소프트웨어 응용 프로그램이나 사용 설명서에 표시된 PANTONEA® 색상은 PANTONE 식별 표준과 일치하지 않을 수 있습니다. 정확한 색상은 현재 PANTONE 색상 발행물을 참조하십시오. PANTONE® 및 기타 Pantone, Inc. 상표는 Pantone, Inc.의 자산입니다. ⓒ Pantone, Inc., 2006 Pantone, Inc.는 Adobe Photoshop과 함께 사용할 목적으로 배포하도록 Adobe Systems Incorporated에 사용이 허가된 색상 데이터 및/또는 소프트웨어 저작권을 소유합니다. PANTONE 색상 데이터 및/또는 소프트웨어는 Adobe Photoshop 실행의 일부분으로만 다른 디스크나 메모리에 복사할 수 있습니다.

미국 정부 사용자에 대한 공지: 소프트웨어와 사용 설명서는 48 C.F.R. §2.101에 정의된 용어로서 "상업적 항목"이며, 이에 해당되는 48 C.F.R. §12.212 또는 48 C.F.R. §227.7202에서 사용되는 용어와 같이 "상용 컴퓨터 소프트웨어" 및 "상용 컴퓨터 소프트웨어 설명서"입니다. 48 C.F.R. §12.212 또는 48 C.F.R. ㄴ227.7202-1에서 227.7202-4까지의 조항에 따라 상용 컴퓨터 소프트웨어 및 상용 컴퓨터 소프트웨어 설명서는 미국 정부 사용자들에게도 (a) 상업적 항목으로만 허가되며 (b) 상기 규정과 조건에 부합되는 다른 모든 일반 사용자들에게 부여되는 권한만 허가됩니다. 기타 공개되지 않은 권리도 미국 저작권법에 의해 보유됩니다. Adobe는 개정된 대통령 명령 11246의 규정, 1974년 Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act의 402항(38 USC 4212), 개정된 1973년의 Rehabilitation Act 503항 및 41 CFR 60-1부터 60-60, 60-250 및 60-741편 등 모든 적절한 법규에 해당되는 동등한 처벌 규칙을 따를 것임에 동의합니다. 앞서 설명한 소송 조항과 규제는 이 계약서를 근거로 합니다.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

목차

1장: 시작

설치 1

Adobe 도움말 2

리소스 4

새로운 기능 10

2장: 작업 영역

작업 영역 기본 사항 13

팔레트 및 메뉴 19

도구 23

이미지 보기 29

눈금자, 격자 및 안내선 36

사전 설정 관리자 사용 41

환경 설정 43

플러그인 44

복구 및 실행 취소 45

메모리 및 실행 50

3장: 이미지 열기 및 불러오기

Photoshop 이미지 52

이미지 크기 및 해상도 54

카메라 및 스캐너에서 이미지 얻기 60

이미지 만들기, 열기 및 불러오기 61

파일 가져오기 66

HDR(High Dynamic Range) 이미지 69

4장: Camera Raw

Camera Raw 소개 76

이미지 탐색, 열기 및 저장 80

Camera Raw에서 색상 및 색조 조정 83

Camera Raw를 사용하여 이미지 수정 89

Camera Raw 설정 91

5장: 색상

색상 정보 95

색상 모드 97

색상 모드 간 변환 99

색상 선택 104

6장: 색상 관리

색상 관리의 이해 113

일관된 색상 유지 115

가져온 이미지 색상 관리 118

온라인 상태에서 볼 문서 색상 관리 119
색상 교정 120
인쇄할 때 문서 색상 관리 122
색상 프로파일 사용 123
색상 설정 127

7장: 색상 및 색조 조정

막대 그래프와 픽셀 값 보기 132
색상 조정 이해 137
이미지 색상 및 색조 조정 140
인쇄업체로 보내기 위한 대상 이미지 지정 152
색상의 일치, 대체 및 혼합 154
빠른 이미지 조정 159
이미지에 특수 색상 효과 적용 164

8장: 재손질 및 변형

자르기, 회전 및 캔바스 조정 166
이미지 재손질 및 복구 170
이미지 왜곡 및 노이즈 교정 179
이미지 선명도 및 흐림 효과 조정 181
오브젝트 변형 186
픽셀 유동화 필터 191
소실점 197
파노라마 이미지 만들기 209

9장: 선택

선택 영역 만들기 214
픽셀 선택 영역 조정 222
선택한 픽셀 이동 및 복사 227
오브젝트 삭제 및 추출 230
채널 233
선택 영역 저장 및 마스크 사용 237
채널 연산 242

10장: 레이어

레이어 기본 정보 245
레이어 선택, 그룹화 및 연결 249
레이어 이동, 스택 및 잠그기 251
레이어 관리 255
불투명도 및 혼합 설정 258
레이어 효과 및 스타일 262
조정 및 칠 레이어 270
원본 이미지의 데이터 손실이 없는 비파괴 편집 272
레이어 구성 요소 279
레이어 마스크 281

11장: 페인팅

페인팅 도구 288
브러쉬 사전 설정 293
브러쉬 만들기 및 수정 295
혼합 모드 304
그라디언트 308
선택 영역, 레이어 및 패스 칠하기/선 그리기 312
패턴 만들기와 관리 314

12장: 그리기

벡터 그래픽 그리기 318
모양 그리기 319
펜 도구로 그리기 322
패스 관리 327
패스 편집 329
패스와 선택 영역 테두리 간에 변환 336
패스에 색상 추가 338

13장: 필터

필터 기본 정보 340
필터 효과 참조 344
특정 필터 적용 351
조명 효과 추가 354

14장: 문자줄

문자 만들기 358
텍스트 편집 361
문자 서식 지정 364
글꼴 368
행과 문자 간격 371
문자 크기 조절 및 회전 374
단락 서식 지정 375
문자 효과 만들기 379
아시아 언어 문자 384

15장: 이미지 저장 및 내보내기

이미지 저장 390
PDF 파일 저장 393
다른 형식으로 파일 저장 및 내보내기 400
파일 형식 407
메타데이터 및 주석 413
Digimarc 저작권 보호 추가 및 보기 416
프레젠테이션 및 사진 레이아웃 418
다른 응용 프로그램에 Photoshop 이미지 배치 423

16장: 인쇄

Photoshop에서 인쇄 428
색상 관리를 이용한 인쇄 432
상업용 인쇄기로 이미지 인쇄 435
이중톤 인쇄 441
별색 인쇄 444

17장: 웹 그래픽

웹 그래픽 작업 448
웹 페이지 분할 450
분할 영역 수정 453
분할 영역 출력 옵션 456
웹 포토 갤러리 만들기 458
이미지 최적화 464
웹 그래픽 최적화 옵션 470
웹 그래픽에 대한 출력 설정 480

18장: 비디오 및 애니메이션

Photoshop의 비디오 및 애니메이션 483
비디오용 이미지 만들기 488
비디오 파일 및 이미지 시퀀스 불러오기(Photoshop Extended) 492
비디오 푸티지 해석(Photoshop Extended) 494
비디오 레이어의 프레임 페인트(Photoshop Extended) 494
비디오 및 애니메이션 레이어 편집(Photoshop Extended) 497
프레임 애니메이션 만들기 501
타임라인 애니메이션 만들기(Photoshop Extended) 507
비디오 및 애니메이션 미리 보기 513
비디오 및 애니메이션 저장 및 내보내기 515

19장: 전문 이미징

Photoshop 및 MATLAB(Photoshop Extended) 523
DICOM 파일(Photoshop Extended) 525
이미지 스택(Photoshop Extended) 527
측정(Photoshop Extended) 529
이미지에서 오브젝트 카운트(Photoshop Extended) 534
3D 파일 작업(Photoshop Extended) 535

20장: 작업 자동화

액션을 사용하여 자동화 541
액션 만들기 544
파일 일괄 처리 548
스크립팅 552
데이터 연동 그래픽 만들기 553

21장: 단축키

단축키 사용자 정의 558
기본 단축키 559

색인 579

1장: 시작

새 소프트웨어를 설치하지 않은 경우에는 설치 및 기타 사전 작업에 대한 정보를 먼저 읽으십시오. 소프트웨어를 사용하여 작업을 시작하기 전에 Adobe 도움말 개요 및 사용자에게 제공되는 다양한 리소스를 읽어 보십시오. 교육용 비디오, 플러그인, 템플릿, 사용자 커뮤니티, 세미나, 자습서, RSS 피드 및 다양한 리소스에 액세스할 수 있습니다.

설치

요구 사항

❖ Adobe® 소프트웨어에 대한 전반적인 시스템 요구 사항 및 권장 사항은 설치 디스크에 있는 읽어보기 파일을 참조하십시오.

소프트웨어 설치

1 열려 있는 다른 Adobe 응용프로그램 닫습니다.

2 설치 디스크를 디스크 드라이브에 넣은 다음 화면에 나타나는 설명을 따릅니다.

참고: 자세한 내용은 설치 디스크에 있는 읽어보기 파일을 참조하십시오.

소프트웨어 활성화

Adobe 소프트웨어의 단일 사용자 사용권이 있으면 소프트웨어를 활성화하라는 메시지가 표시됩니다. 활성화 작업은 간단하고 익명으로 이루어지며 소프트웨어를 시작한 후 30일 이내에 완료해야 합니다.

제품 활성화에 대한 자세한 내용은 설치 디스크의 읽어보기 파일이나 Adobe 웹 사이트 www.adobe.com/go/activation_kr을 참조하십시오.

1 [활성화] 대화 상자가 열려 있지 않으면 [도움말] > [활성화]를 선택합니다.

2 화면에 나타나는 설명을 따릅니다.

참고: 다른 컴퓨터에 소프트웨어를 설치하려면 먼저 사용 중인 컴퓨터에서 소프트웨어를 비활성화해야 합니다. [도움말] > [비활성화]를 선택합니다.

등록

제품을 등록하면 무료 설치 지원, 업데이트 알림 서비스 및 기타 서비스를 받을 수 있습니다.

❖ 등록하려면 소프트웨어 설치 및 활성화 후에 나타나는 [등록] 대화 상자에서 화면에 나타나는 설명을 따릅니다.



등록을 연기하는 경우 [도움말] > [등록]을 선택하여 언제든지 등록할 수 있습니다.

읽어보기

설치 디스크에는 소프트웨어에 대한 읽어보기 파일이 포함되어 있습니다. 이 파일은 제품 설치 중에 응용프로그램 폴더에도 복사됩니다. 파일을 열고 다음 항목에 대한 중요한 정보를 읽어 보십시오.

- 시스템 요구 사항
- 설치(소프트웨어 제거 포함)
- 활성화 및 등록
- 글꼴 설치
- 문제 해결

- 고객 지원
- 법적 고지 사항

Adobe 도움말

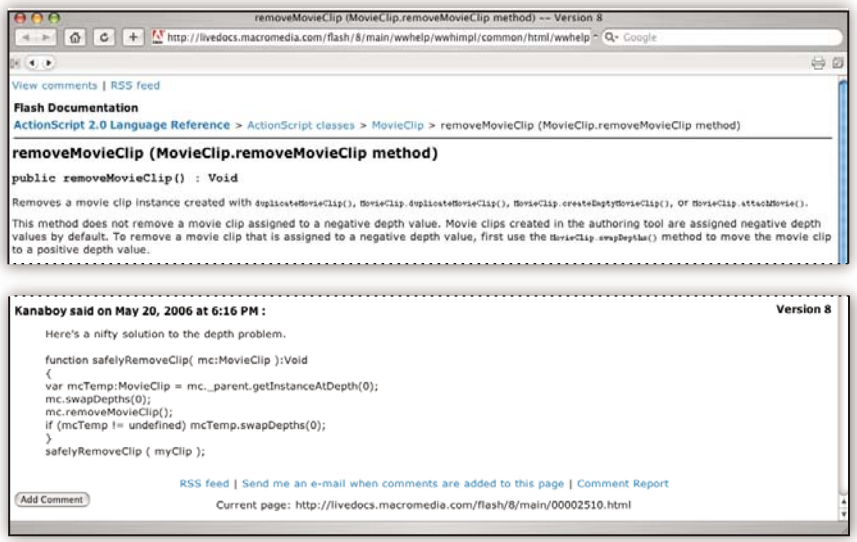
Adobe 도움말 리소스

Adobe 소프트웨어 설명서는 다양한 형식으로 볼 수 있습니다.

제품 내 도움말 및 LiveDocs 도움말

제품 내 도움말을 사용하면 소프트웨어와 함께 제공되는 교육용 컨텐트 및 모든 설명서에 액세스할 수 있습니다. Adobe 소프트웨어의 [도움말] 메뉴를 통해 볼 수 있습니다.

LiveDocs 도움말에는 제품 내 도움말의 모든 내용뿐 아니라 업데이트, 웹에서 볼 수 있는 추가 교육용 컨텐트에 대한 링크가 포함되어 있습니다. 일부 제품의 경우 LiveDocs 도움말의 항목에 주석을 추가할 수도 있습니다. 제품에 대한 LiveDocs 도움말은 Adobe 도움말 리소스 센터(www.adobe.com/go/documentation_kr)에서 볼 수 있습니다.



대부분의 제품 내 도움말 및 LiveDocs 도움말 버전에서 다양한 제품의 도움말 시스템을 검색할 수 있습니다. 또한 도움말 항목에는 웹상의 관련 내용이나 다른 제품의 도움말 항목에 대한 링크가 포함될 수 있습니다.

제품 내 도움말과 웹상의 도움말은 추가 내용 및 사용자 커뮤니티에 액세스할 수 있는 허브 역할을 합니다. 최신 버전의 전체 도움말은 항상 웹에서 볼 수 있습니다.

Adobe PDF 설명서

제품 내 도움말은 인쇄용으로 최적화된 PDF로도 볼 수 있습니다. 설치 안내서나 백서와 같은 다른 문서도 PDF로 볼 수 있습니다.

모든 PDF 설명서는 Adobe 도움말 리소스 센터(www.adobe.com/go/documentation_kr)를 통해 액세스할 수 있습니다. 소프트웨어에 포함된 PDF 문서는 설치 또는 내용 DVD의 Documents 폴더에서 볼 수 있습니다.

인쇄된 설명서

제품 내 도움말 인쇄물은 Adobe 스토어(www.adobe.com/go/store_kr)에서 구입할 수 있습니다. Adobe 스토어에서는 Adobe 출판 파트너가 게시한 서적도 구입할 수 있습니다.

인쇄된 작업 과정 안내서는 모든 Adobe Creative Suite® 3 제품에 포함되어 있으며 독립형 Adobe 제품에는 인쇄된 시작 안내서가 포함되어 있습니다.

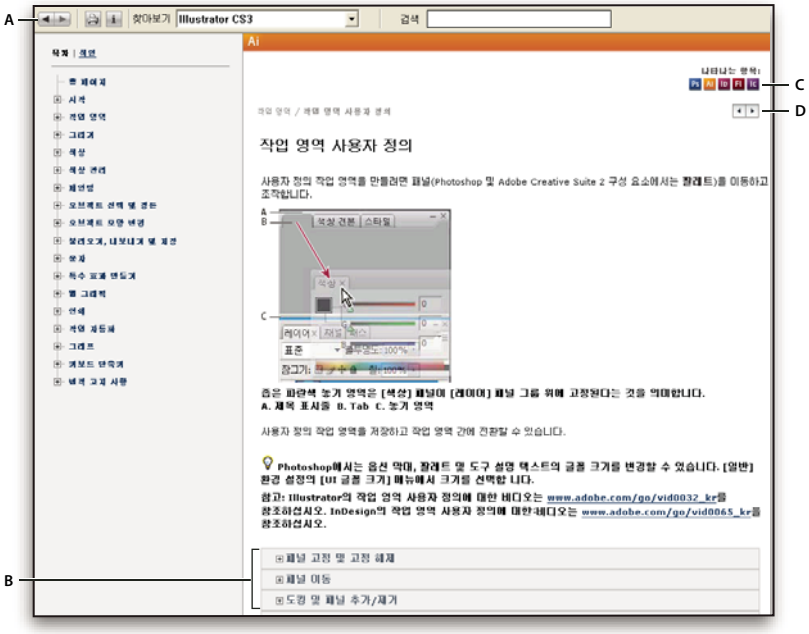
제품 내 도움말 사용

제품 내 도움말은 [도움말] 메뉴를 통해 사용할 수 있습니다. Adobe Help Viewer를 시작한 다음 [찾아보기]를 클릭하여 컴퓨터에 설치된 추가 Adobe 제품의 도움말을 볼 수 있습니다.

이러한 도움말 기능으로 제품 간 학습을 쉽게 할 수 있습니다.

- 도움말 항목에는 다른 Adobe 제품의 도움말 시스템이나 웹상의 추가 내용에 대한 링크가 포함되어 있습니다.
- 일부 항목은 두 개 이상의 제품에서 공유됩니다. 예를 들어 Adobe Photoshop® CS3 아이콘과 Adobe After Effects® CS3 아이콘이 있는 도움말 항목에서는 두 제품의 유사한 기능이나 제품 간 작업 과정을 설명합니다.
- 다양한 제품의 도움말 시스템을 검색할 수 있습니다.

"모양 도구"와 같은 구를 사용하여 검색하는 경우 구 양쪽에 따옴표를 붙이면 구의 모든 단어를 포함하는 항목만 검색할 수가 있습니다.



Adobe 도움말
A. 뒤로/앞으로 단추(이전에 방문한 링크) **B.** 확장 가능한 하위 항목 **C.** 공유 항목을 나타내는 아이콘 **D.** 이전/다음 단추(일련 순서로 나열된 항목)

액세스 가능성 기능

Adobe 도움말 내용은 거동 장애, 시각 장애, 약시 등 장애가 있는 사용자도 액세스할 수 있습니다. 제품 내 도움말은 다음과 같은 표준 액세스 가능성 기능을 지원합니다.

- 사용자는 표준 컨텍스트 메뉴 명령을 사용하여 텍스트 크기를 변경할 수 있습니다.
- 링크는 쉽게 알아볼 수 있도록 밑줄이 그어집니다.
- 링크 텍스트가 대상의 제목과 일치하지 않으면 기준 태그의 제목 속성의 제목이 참조됩니다. 예를 들어 [이전] 및 [다음] 링크는 이전 및 다음 항목의 제목을 포함합니다.
- 내용에 고대비 모드가 지원됩니다.
- 캡션이 없는 그래픽에는 대체 텍스트가 포함됩니다.
- 각 프레임에는 용도를 나타내는 제목이 있습니다.
- 표준 HTML 태그는 화면 판독 또는 텍스트 음성 변환 도구에 대한 내용 구조를 정의합니다.

- 스타일 시트는 서식을 조정하므로 포함된 글꼴이 없습니다.

도움말 도구모음 컨트롤을 위한 단축키(Windows)

뒤로 단추 Alt+왼쪽 화살표

앞으로 단추 Alt+오른쪽 화살표

인쇄 Ctrl+P

정보 단추 Ctrl+I

찾아보기 메뉴 Alt+아래쪽 화살표 또는 Alt+위쪽 화살표를 눌러 다른 응용프로그램의 도움말 보기

검색 상자 Ctrl+S를 눌러 검색 상자에 삽입점 놓기

도움말 탐색용 단축키(Windows)

- 창 사이를 이동하려면 Ctrl+Tab(앞으로) 및 Shift+Ctrl+Tab(뒤로)을 누릅니다.
- 창에서 링크 사이를 이동하거나 링크에 윤곽선을 표시하려면 Tab(앞으로) 또는 Shift+Tab(뒤로)을 누릅니다.
- 윤곽선이 표시된 링크를 활성화하려면 Enter 키를 누릅니다.
- 텍스트의 크기를 늘리려면 Ctrl+=을 누릅니다.
- 텍스트의 크기를 줄이려면 Ctrl+-를 누릅니다.

리소스

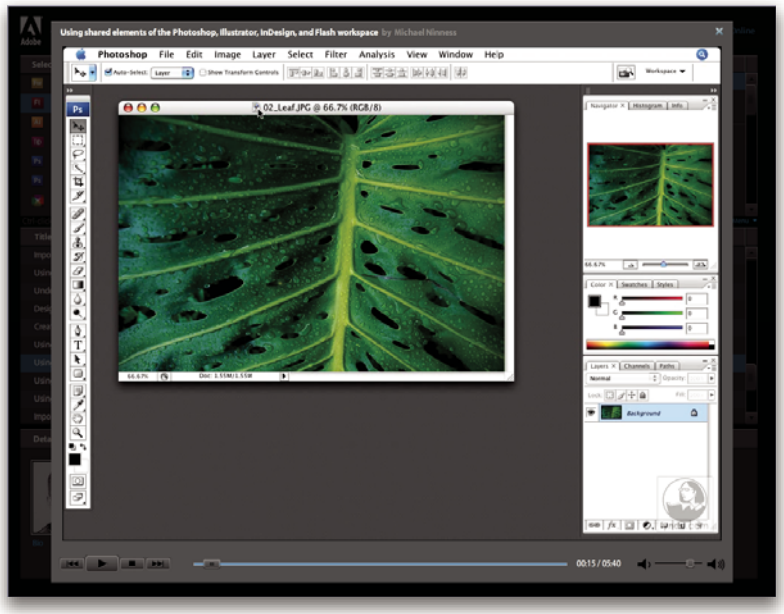
Adobe 비디오 워크샵

Adobe Creative Suite 3 비디오 워크샵에서는 인쇄, 웹 및 비디오 전문가를 위해 다양한 주제를 다루는 200편 이상의 교육용 비디오를 제공합니다.

Adobe 비디오 워크샵을 사용하여 Adobe Creative Suite 3 제품에 대해 알아볼 수 있습니다. 여러 비디오에서 Adobe 응용프로그램을 함께 사용하는 방법에 대해 알려줍니다.



Adobe 비디오 워크샵을 시작할 때 알고자 하는 제품 및 항목을 정확히 선택합니다. 학습 방향을 정하고 초점을 맞출 수 있도록 각 비디오에 대한 세부 내용을 볼 수 있습니다.



발표자 커뮤니티

이번 릴리스에서는 Adobe Systems에서 제품 사용자들의 커뮤니티를 초대하여 이들의 지식이나 의견을 공유할 수 있도록 하였습니다. Adobe와 Lynda.com에서는 자습서, 팁 및 Joseph Lowery, Katrin Eismann, Chris Georgenes와 같은 주요 디자이너 및 개발자의 기술 자료를 제공합니다. Lynn Grillo, Greg Rewis, Russell Brown과 같은 Adobe 전문가를 비롯하여 총 30여 명이 넘는 제품 전문가들이 서로 지식을 공유합니다.

자습서 및 소스 파일

Adobe 비디오 워크샵에는 초보 사용자 및 고급 사용자를 위한 교육 내용이 들어 있습니다. 또한 새로운 기능과 주요 기술에 대해 다루는 비디오도 볼 수 있습니다. 각 비디오는 하나의 주제를 다루며 보통 3~5분 정도 실행됩니다. 대부분의 비디오는 그림이 있는 자습서 및 소스 파일과 함께 제공되므로 세부 단계를 인쇄하여 자습서를 원하는 대로 사용할 수 있습니다.

Adobe 비디오 워크샵 사용

Creative Suite 3 제품에 포함된 DVD를 사용하여 Adobe 비디오 워크샵에 액세스할 수 있습니다.
www.adobe.com/go/learn_videotutorials_kr에서 온라인으로도 액세스할 수 있습니다. Adobe는 정기적으로 온라인 비디오 워크샵에 새 비디오를 추가합니다. 새 비디오를 보려면 온라인 비디오 워크샵을 확인해 보십시오.

Photoshop CS3 비디오

Adobe 비디오 워크샵은 다음 기능을 포함하여 Adobe Photoshop® CS3 및 Adobe Photoshop® CS3 Extended에 대한 다양한 주제를 다룹니다.

- 레이어 사용 및 정렬
- 선택 영역 만들기
- 고급 필터 적용
- 소실점 사용
- 사진 인쇄

비디오에서는 다음과 같이 Photoshop CS3를 다른 Adobe 제품과 함께 사용하는 방법에 대해서도 알려줍니다.

- Adobe Photoshop, Illustrator®, InDesign®, 및 Flash®의 공유 요소 사용

- 스마트 오브젝트 및 라이브 색상 사용
- 사진 작업 과정에 Bridge 사용

Adobe Creative Suite 3 비디오 자습서에 액세스하려면 Adobe 비디오 워크샵 (www.adobe.com/go/learn_videotutorials_kr)을 방문하십시오.

추가 항목

Adobe 소프트웨어를 최대한으로 활용할 수 있도록 도움을 주는 다양한 리소스에 액세스할 수 있습니다. 이러한 리소스 중 일부는 설치 과정 중에 컴퓨터에 설치됩니다. 설치 또는 내용 디스크에서 유용한 추가 샘플 및 문서를 찾을 수 있습니다. Adobe Exchange 커뮤니티(www.adobe.com/go/exchange_kr)에서는 고유한 추가 항목도 온라인으로 제공됩니다.

설치된 리소스

소프트웨어를 설치하는 동안 응용프로그램 폴더에 많은 리소스가 설치됩니다. 이러한 파일을 보려면 컴퓨터에 있는 응용프로그램 폴더로 이동합니다.

- Windows®: [시동 드라이브]\Program Files\Adobe\[**Adobe** 응용 프로그램]
- Mac OS®: [시동 드라이브]/Applications/[**Adobe** 응용 프로그램]

응응 프로그램 폴더에는 다음 리소스가 포함될 수 있습니다.

플러그인 플러그인 모듈은 소프트웨어에 기능을 추가하거나 확장하는 작은 소프트웨어 프로그램입니다. 설치된 플러그인 모듈은 [불러오기]나 [내보내기] 메뉴의 옵션으로 나타나거나, [열기], [다른 이름으로 저장] 및 [원본 내보내기] 대화 상자의 파일 형식으로 나타나거나, [필터] 하위 메뉴의 필터로 나타납니다. 예를 들어, Photoshop CS3 폴더 안의 플러그인 폴더에 많은 특수 효과 플러그인이 자동으로 설치됩니다.

사전설정 사전설정에는 유용한 도구, 환경설정, 효과 및 이미지 등이 다양하게 포함되어 있습니다. 제품 사전설정에는 브러쉬, 견본, 색상 그룹, 심볼, 사용자 정의 모양, 그래픽 및 레이어 스타일, 패턴, 텍스처, 액션, 작업영역 등이 포함됩니다. 사전설정 내용은 사용자 인터페이스를 통해 볼 수 있습니다. 일부 사전설정(예: Photoshop 브러쉬 라이브러리)은 해당 도구를 선택할 때만 사용할 수 있습니다. 효과나 이미지를 처음부터 새로 만들지 않으려는 경우에는 사전설정 라이브러리에서 참신한 아이디어를 얻을 수 있습니다.

템플릿 템플릿 파일은 Adobe Bridge CS3에서 열고 볼 수 있습니다. 시작 화면에서 열거나 [파일] 메뉴에서 직접 열 수 있습니다. 제품에 따라 템플릿 파일은 편지지, 뉴스레터, 웹 사이트부터 DVD 메뉴 및 비디오 단추까지 범위가 다양합니다. 각 템플릿 파일은 전문적으로 구성되어 있으며 제품 기능을 잘 활용하여 만들어졌습니다. 템플릿은 프로젝트를 시작할 때 유용한 리소스로 사용할 수 있습니다.



견본 견본 파일에는 더욱 세련된 디자인이 들어 있으며, 작동되는 새 기능을 보기에 매우 좋습니다. 이러한 파일은 사용자가 이룰 수 있는 창의성의 한계를 극복할 수 있게 해 줍니다.

글꼴 여러 OpenType® 글꼴 및 글꼴 모음이 Creative Suite 제품에 포함되어 있습니다. 글꼴은 설치 중에 컴퓨터의 다음 위치에 복사됩니다.

- Windows: [시동 드라이브]\Windows\Fonts
- Mac OS X: [시동 드라이브]/Library/Fonts

글꼴 설치에 대한 자세한 내용은 설치 DVD에 있는 읽어보기 파일을 참조하십시오.

DVD 내용

제품에 포함된 설치 또는 내용 DVD에는 소프트웨어에 사용할 수 있는 추가 리소스가 들어 있습니다. 자료 폴더에는 글꼴 및 스톡 사진의 하위 폴더와 함께 템플릿, 이미지, 사전설정, 액션, 플러그인, 효과와 같은 제품별 파일이 들어 있습니다. 설명서 폴더에는 PDF 버전의 도움말, 기술 정보 및 견본 시트, 참조 안내서, 특수 기능 정보와 같은 다른 설명서가 들어 있습니다.

Adobe Exchange

더 많은 무료 컨텐트를 사용하려면 온라인 커뮤니티(www.adobe.com/go/exchange_kr)를 방문하십시오. 이 커뮤니티에서는 사용자들이 수천 개의 무료 액션, 확장 프로그램, 플러그인 및 다른 컨텐트를 다운로드 및 공유하여 Adobe 제품에 사용할 수 있습니다.

Bridge Home

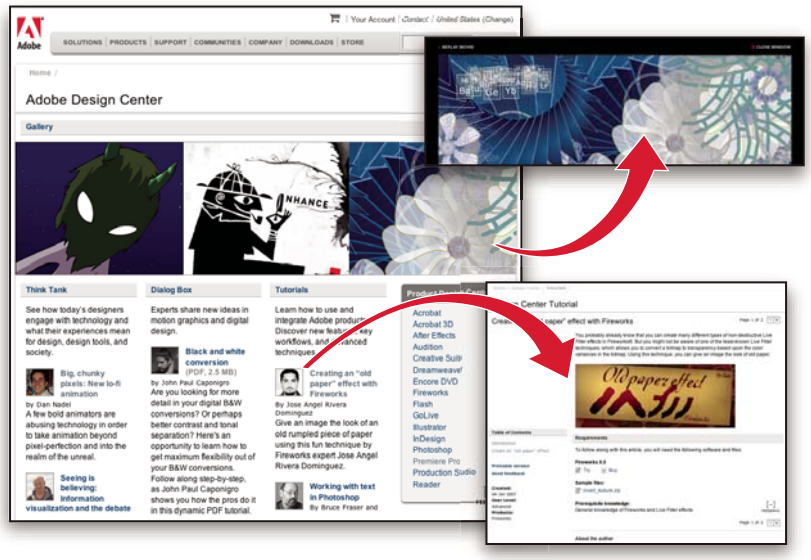
Adobe Bridge CS3에서 새로 선보이는 Bridge Home을 통해 모든 Adobe Creative Suite 3 소프트웨어에 대한 최신 정보를 한 곳에서 편리하게 확인할 수 있습니다. Adobe Bridge를 시작한 다음 [즐겨찾기] 패널 맨 위의 Bridge Home 아이콘을 클릭하여 Creative Suite 도구에 대한 최신 팁, 뉴스 및 리소스에 액세스할 수 있습니다.

참고: Bridge Home은 일부 언어에서 사용할 수 없습니다.



Adobe 디자인 센터

Adobe 디자인 센터에서는 기사, 참신한 아이디어 및 업계 전문가, 주요 디자이너, Adobe 출판 파트너로부터 얻은 지침을 제공합니다. 새로운 내용이 매달 추가됩니다.



디자인 제품에 대한 수백 가지 자습서를 볼 수 있으며 비디오, HTML 자습서 및 견본 설명서 장을 통해 팁과 기술을 얻을 수 있습니다.

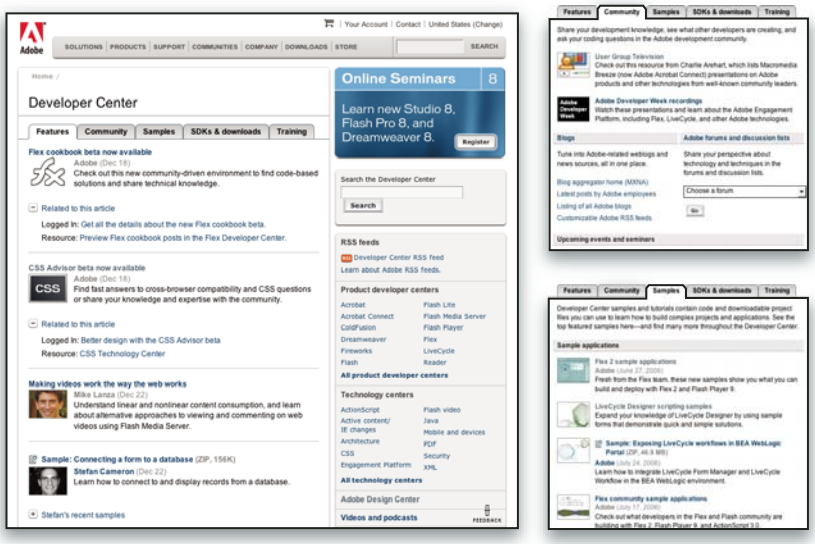
새로운 아이디어는 Think Tank, Dialog Box 및 Gallery의 가장 중요한 요소입니다.

- Think Tank 기사에서는 오늘날 디자이너들이 어떻게 기술에 참여하고 그들의 작업이 디자인, 디자인 도구 및 사회 전반에 어떠한 의미를 부여하는지에 대해 다룹니다.
- Dialog Box에서는 전문가들이 모션 그래픽과 디지털 디자인에 대한 새로운 아이디어를 공유합니다.
- Gallery에서는 예술가들이 모션 디자인을 어떤 방식으로 표현해내는지를 보여줍니다.

자세한 내용은 Adobe 디자인 센터(www.adobe.com/designcenter)를 참조하십시오.

Adobe 개발자 센터

Adobe 개발자 센터에서는 Adobe 제품을 사용하여 다양한 인터넷 응용프로그램, 웹 사이트, 모바일 컨텐트 및 다른 프로젝트를 제작하는 개발자를 위한 샘플, 자습서, 기사, 커뮤니티 리소스 등을 제공합니다. 또한 개발자 센터에서는 Adobe 제품에 대한 플러그인을 개발하는 개발자를 위한 리소스도 제공합니다.



샘플 코드 및 자습서 이외에 RSS 피드, 온라인 세미나, SDK, 스크립팅 안내서 및 다른 기술 리소스에도 액세스할 수 있습니다.

자세한 내용은 Adobe 개발자 센터(www.adobe.com/go/developer_kr)를 참조하십시오.

고객 지원

제품에 대한 문제 해결 정보를 보거나 무료 및 유료 기술 지원 옵션에 대해 알아보려면 Adobe 지원 웹 사이트(www.adobe.com/kr/support)를 참조하십시오. 교육 링크를 따라가면 Adobe Press 서적, 다양한 교육 리소스를 비롯하여 Adobe 소프트웨어 인증 프로그램 등에 액세스할 수 있습니다.

다운로드

무료 업데이트, 시험판 및 다른 유용한 소프트웨어를 사용하려면 www.adobe.com/go/downloads_kr을 방문하십시오. 또한 Adobe 스토어(www.adobe.com/go/store_kr)에서는 수천 개의 타사 개발자 플러그인에 액세스할 수 있어 작업을 자동화하고 작업 과정을 사용자 정의하고 전문적인 특수 효과를 만드는 등 여러 작업을 하는 데 도움을 줍니다.

Adobe Labs

Adobe Labs에서는 Adobe의 새로운 기술 및 제품을 경험하고 평가할 수 있는 기회를 제공합니다.

Adobe Labs에서는 다음과 같은 리소스에 액세스할 수 있습니다.

- 시험판 소프트웨어 및 기술
- 학습 효과를 높여주는 코드 샘플 및 사례
- 제품 초기 버전 및 기술 설명서
- 포럼, 위키 기반 내용 및 다른 개발자들과 상호 작용하는 데 도움을 주는 기타 협업 리소스

Adobe Labs는 협업 소프트웨어 개발 과정을 촉진합니다. 이러한 환경에서 고객들은 새 제품과 기술을 사용하여 보다 빠르게 생산력을 높일 수 있습니다. Adobe Labs는 커뮤니티의 요구와 기대에 부응하는 소프트웨어를 만들기 위해 Adobe 개발팀에서 사용하는 초기 피드백에 대한 포럼이기도 합니다.

자세한 내용은 Adobe Labs(www.adobe.com/go/labs_kr)를 참조하십시오.

사용자 커뮤니티

사용자 커뮤니티는 사용자들이 기술, 도구 및 정보를 공유할 수 있는 포럼, 블로그 및 기타 공간입니다. 사용자들은 서로 질문을 하며 다른 사용자들이 각자 소프트웨어를 최대한 활용하는 방법에 대해 배울 수 있습니다. 사용자 간 포럼은 영어, 프랑스어, 독일어, 일본어로 지원되며 블로그는 다양한 언어로 게시됩니다.

포럼 또는 블로그에 참여하려면 www.adobe.com/kr/communities를 방문하십시오.

새로운 기능

생산성 향상

간소화된 인터페이스

자동 조정 도킹, 특수한 작업에 대한 작업 영역 사전 설정 및 간소화된 인터페이스의 기타 향상된 기능을 활용할 수 있습니다. 자세한 내용은 13페이지의 "작업 영역 기본 사항"을 참조하십시오.

Zoomify 보고서

전체 해상도의 이미지를 Zoomify 형식으로 내보내면 해상도를 줄일 필요 없이 이미지를 인터넷에 표시하거나 전자 메일로 보낼 수 있습니다. 자세한 내용은 449페이지의 "Zoomify로 내보내기"를 참조하십시오.

스택 및 필터가 포함된 Adobe Bridge CS3

Adobe Bridge의 새로운 도구인 [부분 확대 도구], 필터 및 스택을 사용하여 이미지를 구성하고 관리할 수 있습니다.

향상된 인쇄 성능

색상 관리 및 향상된 인쇄 미리 보기 기능으로 인쇄 품질을 보다 잘 조절할 수 있습니다. 자세한 내용은 428페이지의 "Photoshop에서 인쇄"를 참조하십시오.

Adobe Device Central

휴대폰과 기타 모바일 장치에 표시할 아트워크를 만들어서 보고, 여러 장치에 사진이 나타나는 모양을 미리 볼 수 있습니다. 자세한 내용은 392페이지의 "Adobe Device Central을 사용하여 모바일 장치의 Photoshop 이미지 테스트"를 참조하십시오.

차세대 Camera Raw

150개가 넘는 디지털 카메라의 고품질 Raw 데이터를 처리할 수 있습니다. 또한 Camera Raw 처리를 JPEG 및 TIFF 파일에 적용할 수 있습니다. 자세한 내용은 76페이지의 "Camera Raw"를 참조하십시오.

이미지 편집 향상

스마트 필터

유연한 비파괴 스마트 필터를 사용하여 이미지를 향상시킬 때 이미지 데이터 무결성이 유지됩니다. 이러한 필터를 언제든지 추가, 대체 및 재편집할 수 있습니다. 자세한 내용은 275페이지의 "스마트 필터 정보"를 참조하십시오.

흑백 변환

이미지의 색상을 빠르게 단색으로 다시 매핑하거나 Photoshop에서 이미지를 분석하고 변환 설정을 추천하게 할 수 있습니다. 자세한 내용은 149페이지의 "컬러 이미지를 흑백으로 변환"을 참조하십시오.

향상된 곡선

색상 교정 사전 설정을 사용하여 곡선을 자동으로 조정할 수 있습니다. 또한 곡선 사전 설정을 직접 만들 수 있습니다. 자세한 내용은 143페이지의 "곡선 개요"를 참조하십시오.

미리 보기 오버레이로 조정된 복제 및 복구

각 복제 소스를 회전하고 비율을 조정할 수 있을 뿐만 아니라 여러 복제 소스를 조절할 수 있습니다. 또한 페인팅할 때 복제 소소의 오버레이를 볼 수 있습니다. 자세한 내용은 171페이지의 "복제 도장 도구를 사용하여 재손질"을 참조하십시오.

확장된 32비트 HDR 기능

브러쉬, 레이어, 선택 도구, 기타 이미지 조정 및 필터 기능을 비롯한 Photoshop의 거의 모든 도구와 기능으로 브래킷된 노출을 캡처하여 단일 32비트 HDR 이미지로 결합할 수 있습니다. 자세한 내용은 69페이지의 "HDR(High Dynamic Range) 이미지"를 참조하십시오.

합성 향상

빠른 선택 도구

오브젝트의 가장자리를 수동으로 추적할 필요 없이 불규칙한 모양의 오브젝트를 정확하고 빠르게 선택할 수 있습니다. 브러쉬 도구로 선택 영역을 페인팅하고 Photoshop의 자동 가장자리 향상을 적용하여 보다 정확하게 선택합니다. 자세한 내용은 218페이지의 "빠른 선택 도구를 사용하여 선택"을 참조하십시오.

가장자리 다듬기 기능

슬라이더 컨트롤로 선택 영역의 가장자리를 확장 또는 축소하거나 페더를 사용하거나 매끄럽게 하여 가장자리를 수정할 수 있습니다. [가장자리 다듬기]는 선택 영역의 가장자리를 수정하는 간단하고 유연한 방법입니다. 자세한 내용은 224페이지의 "선택 영역 가장자리 다듬기"를 참조하십시오.

고급 정렬 혼합으로 사진 병합

Photoshop을 사용하여 고급 합성 이미지를 만들 수 있습니다. 별개의 레이어에 겹치는 내용을 놓고, Photoshop에서 해당 내용을 분석하고 이미지를 연속 이미지로 완벽하게 혼합하도록 할 수 있습니다. 자세한 내용은 209페이지의 "파노라마 이미지 만들기"를 참조하십시오.

3D 및 동작 향상

3D를 지원하는 소실점

모든 각도에서 여러 개의 평면에 걸쳐 원근감 있는 이미지를 편집하고 3D 응용 프로그램에서 지원하는 형식으로 3D 정보를 내보낼 수 있습니다. 자세한 내용은 197페이지의 "소실점"을 참조하십시오.

3D 시각화 및 텍스처 편집(Photoshop Extended)

3D 모델을 불러오고, 모델 위치, 조명 또는 렌더링을 변경하고, 모델 텍스처를 편집하고, 2D 내용으로 모델을 쉽게 합성할 수 있습니다. 535페이지의 "3D 파일 작업(Photoshop Extended)"을 참조하십시오.

동작 그래픽 및 비디오 레이어(Photoshop Extended)

프레임별로 비디오를 편집하거나, 비디오에 레이어를 추가하고 모든 프레임에 표시할 편집 내용을 만들 수 있습니다. 프레임 기반 인터페이스 외에 키 프레임 기능을 제공하는 새로운 타임라인이 [애니메이션] 팔레트에 추가되었습니다. 자세한 내용은 483페이지의 "Photoshop의 비디오 및 애니메이션"을 참조하십시오.

동영상 페인트(Photoshop Extended)

Photoshop 도구를 사용하여 동영상의 모든 프레임을 빠르게 찾고 편집할 수 있습니다. 동영상 파일의 모든 프레임에 대해 Photoshop 페인트, 재손질 및 픽셀 레벨 편집이 가능합니다. 자세한 내용은 494페이지의 "비디오 레이어의 프레임 페인트(Photoshop Extended)"를 참조하십시오.

광범위한 이미지 분석

측정(Photoshop Extended)

이미지에 측정 비율을 할당하고 정확한 비율 단위로 길이, 영역, 주변 길이, 조밀도 또는 기타 값을 측정할 수 있습니다. 또한 [측정 로그]의 결과를 기록하고 측정 데이터를 스프레드시트나 데이터베이스로 내보낼 수 있습니다. 자세한 내용은 529페이지의 "측정 정보(Photoshop Extended)"를 참조하십시오.

눈금자 및 카운트 도구

이미지의 길이를 측정하거나 이미지 또는 선택 영역의 기능 수를 카운트합니다. 수동 또는 자동으로 카운트하거나 스크립트를 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 534페이지의 "이미지에서 오브젝트 카운트(Photoshop Extended)"를 참조하십시오.

DICOM 파일 지원(Photoshop Extended)

단일 프레임 또는 다중 프레임 방사선 이미지를 열거나, 편집하거나, 주석을 달거나, 애니메이션으로 저장할 수 있습니다. 또한 DICOM 파일에 저장된 메타데이터를 보고 편집할 수 있습니다. 자세한 내용은 525페이지의 "DICOM 파일(Photoshop Extended)"을 참조하십시오.

MATLAB 지원(Photoshop Extended)

MATLAB(Matrix Laboratory) 명령 프롬프트에서 Photoshop에 액세스하고, 이미지 처리 루틴을 실행하고, Photoshop에서 결과를 볼 수 있습니다. 자세한 내용은 523페이지의 "Photoshop 및 MATLAB(Photoshop Extended)"을 참조하십시오.

이미지 스택 처리

여러 이미지를 결합하고 고급 렌더링 옵션을 적용하여 노이즈와 원하지 않는 내용을 제거함으로써 고급 합성 이미지를 만들 수 있습니다. 자세한 내용은 527페이지의 "이미지 스택(Photoshop Extended)"을 참조하십시오.

2장: 작업 영역

Adobe Photoshop 작업 영역은 이미지 만들기와 편집에 초점을 맞출 수 있도록 정돈되어 있습니다. 작업 영역에는 이미지에 요소를 추가하고 보고 편집할 수 있는 메뉴와 다양한 도구 및 팔레트가 있습니다.

작업 영역 기본 사항

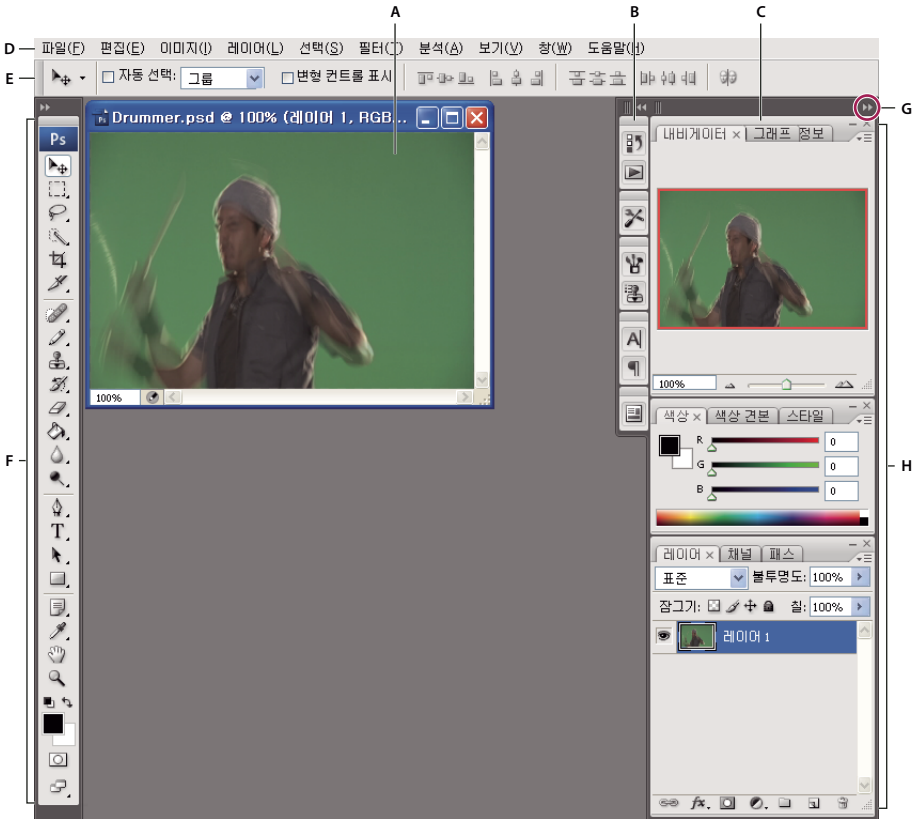
작업영역 개요

패널, 막대 및 창과 같은 다양한 요소를 사용하여 문서 및 파일을 만들고 조작합니다. 이러한 요소의 배열을 **작업영역**이라고 합니다. Adobe Creative Suite 구성 요소를 처음 시작하면 기본 작업영역이 나타나며 이 곳에서 작업을 사용자 정의할 수 있습니다. 예를 들어, 편집을 위한 작업영역과 표시를 위한 작업영역을 각각 하나씩 만들어 저장한 다음 작업 중 전환할 수 있습니다.


언제든지 [창] > [작업영역] 메뉴에서 기본 옵션을 선택하여 기본 작업영역을 복원할 수 있습니다.

기본 작업영역은 Flash, Illustrator, InCopy, InDesign 및 Photoshop마다 다르지만 어느 프로그램이든 요소를 조작하는 방법은 거의 같습니다. Photoshop 기본 작업영역은 일반적으로 다음과 같습니다.

- 위쪽의 **메뉴 막대**는 메뉴와 그 아래의 명령으로 구성됩니다.
- **도구 패널**(Photoshop에서는 **도구 팔레트**)에는 이미지, 아트워크, 페이지 요소 등을 만들고 편집할 수 있는 도구가 있습니다. 관련 도구는 함께 그룹화되어 있습니다.
- **컨트롤 패널**(Photoshop에서는 **옵션 막대**)에는 현재 선택한 도구에 대한 옵션이 표시됩니다. 단, Flash에는 컨트롤 패널이 없습니다.
- **문서 창**(Flash에서는 **스테이지**)에는 작업 중인 파일이 표시됩니다.
- **패널**(Photoshop에서는 **팔레트**)을 사용하여 작업을 쉽게 모니터링하고 수정할 수 있습니다. Flash의 타임라인과 Photoshop의 [레이어] 팔레트를 예로 들 수 있습니다. 일부 패널은 기본적으로 표시되지만 [창] 메뉴에서 선택하여 원하는 패널을 추가할 수 있습니다. 각 패널 메뉴마다 해당 패널에 특정한 옵션이 있는 경우가 많습니다. 패널은 그룹화, 스택에 누적 또는 도킹에 고정될 수 있습니다.



기본 Photoshop 작업영역
A. 문서 창 **B.** 아이콘으로 축소된 패널 도킹 **C.** 패널 제목 표시줄 **D.** 메뉴 막대 **E.** 옵션 막대 **F.** 도구 팔레트 **G.** [아이콘으로 축소] 단추 **H.** 세로 도킹의 팔레트(패널) 그룹 3개

작업영역 이해에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0187_kr을 참조하십시오.

모든 패널 숨기기 또는 표시

- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) [도구] 패널과 옵션 막대 또는 컨트롤 패널 등 모든 패널을 숨기거나 표시하려면 Tab 키를 누르십시오.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) [도구] 패널과 옵션 막대 또는 컨트롤 패널을 제외한 모든 패널을 숨기거나 표시하려면 Shift+Tab을 누르십시오.

응용프로그램 창 가장자리(Windows) 또는 모니터 가장자리(Mac OS)로 포인터를 이동하여 나타난 스트립을 가리키면 숨겨진 패널을 일시적으로 표시할 수 있습니다.

- (Flash) 모든 패널을 숨기거나 표시하려면 F4 키를 누르십시오.

패널 메뉴 옵션 표시

❖ 패널의 오른쪽 위 모퉁이에 있는 패널 메뉴 아이콘 에 포인터를 놓고 마우스 단추를 누릅니다.

(Illustrator) 패널 밝기 조정

❖ [사용자 인터페이스] 환경설정에서 [밝기] 슬라이더를 이동합니다. 이 컨트롤은 컨트롤 패널을 포함한 모든 패널에 영향을 줍니다.

도구 패널 다시 구성

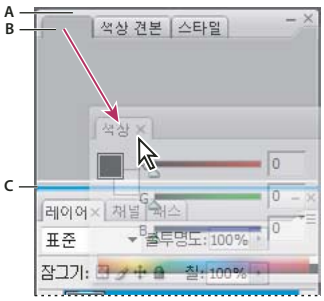
[도구] 패널의 도구를 한 열에 표시하거나 두 열에 나란히 표시할 수 있습니다.

InDesign에서는 [인터페이스] 환경설정 옵션을 설정하여 1열 표시를 2열 표시로 전환할 수도 있습니다.

❖ [도구] 패널의 위쪽에 있는 양방향 화살표를 클릭합니다.

작업영역 사용자 정의

사용자 정의 작업영역을 만들려면 패널(Photoshop 및 Adobe Creative Suite 2 구성 요소에서는 팔레트)을 이동하고 조작합니다.



좁은 파란색 놓기 영역은 [색상] 패널이 [레이어] 패널 그룹 위에 고정된다는 것을 의미합니다.
A. 제목 표시줄 **B.** 탭 **C.** 놓기 영역

사용자 정의 작업영역을 저장하고 작업영역 간에 전환할 수 있습니다.

Photoshop에서는 옵션 막대, 팔레트 및 도구 설명 텍스트의 글꼴 크기를 변경할 수 있습니다. [일반] 환경설정의 [UI 글꼴 크기] 메뉴에서 크기를 선택합니다.

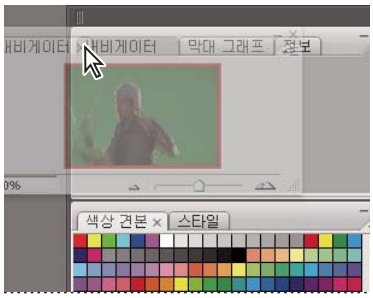
참고: Illustrator의 작업영역 사용자 정의에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0032_kr을 참조하십시오. InDesign의 작업영역 사용자 정의에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0065_kr을 참조하십시오.

패널 고정 및 고정 해제

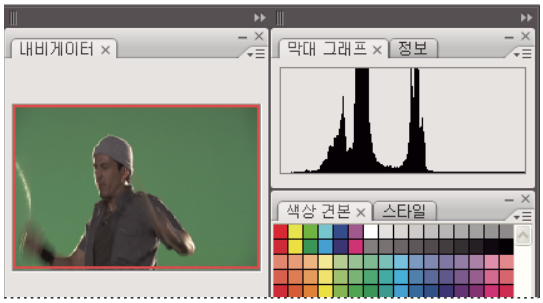
도킹은 함께 표시되는 패널 또는 패널 그룹 모음으로, 일반적으로 세로 방향으로 표시됩니다. 도킹 내외로 패널을 이동하여 고정시키거나 고정을 해제할 수 있습니다.

참고: 고정은 '누적'과는 다릅니다. 스택은 고정되지 않은 부동 패널 또는 패널 그룹의 모음으로, 위쪽에서 아래쪽으로 연결됩니다.

- 패널을 고정시키려면 해당 탭을 도킹 내, 위쪽, 아래쪽 또는 다른 패널 사이로 드래그합니다.
- 패널 그룹을 고정시키려면 해당 제목 표시줄(탭 위쪽의 단색 빈 막대)을 도킹으로 드래그합니다.
- 패널 또는 패널 그룹을 제거하려면 해당 탭 또는 제목 표시줄을 도킹 밖으로 드래그합니다. 다른 도킹으로 드래그하거나 부동 상태로 만들 수 있습니다.



[내비게이터] 패널을 새 도킹으로 드래그하면 세로 방향의 파란색 밝은 영역이 표시됩니다.



이제 [내비게이터] 패널이 고정되었습니다.

패널이 도킹의 전체 영역에 표시되지 않게 하려면 도킹의 아래쪽 가장자리가 작업영역의 가장자리에 닿지 않도록 드래그합니다.

패널 이동

패널을 이동하면 패널을 이동할 수 있는 영역인 밝은 파란색 **놓기 영역**이 나타납니다. 예를 들어, 패널을 다른 패널의 위나 아래에 있는 좁은 파란색 놓기 영역으로 드래그하여 도킹의 위나 아래로 이동할 수 있습니다. 놓기 영역이 아닌 곳으로 패널을 드래그하면 패널이 작업영역에서 부동 상태로 표시됩니다.

- 패널을 이동하려면 해당 탭을 드래그합니다.
- 패널 그룹 또는 부동 패널 스택을 이동하려면 해당 제목 표시줄을 드래그합니다.

패널을 이동할 때 Ctrl 키(Windows) 또는 Control 키(Mac OS)를 누르면 패널이 고정되는 것을 방지할 수 있습니다.

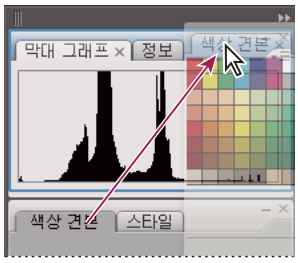
도킹 및 패널 추가/제거

도킹에서 모든 패널을 제거하면 도킹도 제거됩니다. 패널을 기존 도킹 옆의 놓기 영역이나 작업영역의 가장자리로 이동하여 새 도킹을 만들 수 있습니다.

- 패널을 제거하려면 해당 닫기 아이콘(탭의 오른쪽 위 모퉁이에 있는 X)을 클릭하거나 [창] 메뉴에서 선택을 해제합니다.
- 패널을 추가하려면 [창] 메뉴에서 선택하여 원하는 위치에 고정시킬 수 있습니다.

패널 그룹 조작

- 패널을 그룹으로 이동하려면 패널의 탭을 그룹 위쪽에 있는 밝은 놓기 영역으로 드래그합니다.

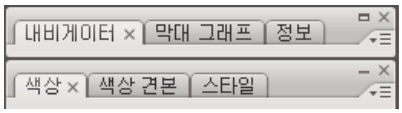


패널 그룹에 패널 추가

- 그룹에서 패널을 재정렬하려면 패널의 탭을 그룹의 새 위치로 드래그합니다.
- 그룹에서 패널을 제거하여 부동 상태로 만들려면 해당 탭을 그룹 밖으로 드래그합니다.
- 패널이 그룹의 맨 앞에 오도록 하려면 해당 탭을 클릭합니다.
- 그룹화된 패널을 함께 이동하려면 탭 위에 있는 해당 제목 표시줄을 드래그합니다.

부동 패널 누적

패널을 도킹 밖으로 드래그할 때 놓기 영역을 벗어나면 패널이 작업영역의 어느 위치에나 놓을 수 있는 부동 상태가 됩니다. [창] 메뉴에서 패널을 처음 선택할 때도 작업영역에서 부동 상태로 표시됩니다. 부동 패널 또는 패널 그룹을 함께 누적하여 맨 위의 제목 표시줄을 드래그할 때 한 단위로 이동하도록 할 수 있습니다. 도킹의 일부인 패널은 이러한 방법으로 누적하거나 한 단위로 이동할 수 없습니다.



부동 누적 패널

- 부동 패널을 누적하려면 패널의 탭을 다른 패널 아래쪽에 있는 놓기 영역으로 드래그합니다.
- 누적 순서를 변경하려면 패널의 탭을 위나 아래로 드래그합니다.

참고: 제목 표시줄의 넓은 놓기 영역이 아니라 패널 사이의 좁은 놓기 영역 위에 탭을 놓아야 합니다.

- 스택에서 패널 또는 패널 그룹을 제거하여 부동 상태로 만들려면 해당 탭 또는 제목 표시줄을 스택 밖으로 드래그합니다.

패널 크기 조정 또는 최소화

- 패널의 크기를 조정하려면 패널의 모서리를 드래그하거나 오른쪽 아래 모퉁이에 있는 크기 상자를 드래그합니다. Photoshop의 컨트롤 패널 등 일부 패널은 드래그하여 크기를 조정할 수 없습니다.
- 도킹에 있는 모든 패널의 폭을 변경하려면 도킹의 왼쪽 위에 있는 그리퍼 를 드래그합니다.
- 패널, 패널 그룹 또는 패널 스택을 최소화하려면 제목 표시줄에 있는 최소화 단추를 클릭합니다.

패널이 최소화된 상태에서도 패널 메뉴를 열 수 있습니다.



최소화 단추

아이콘으로 축소된 패널 조작

패널을 아이콘으로 축소하여 작업 공간을 정리할 수 있습니다. 경우에 따라 패널은 기본 작업영역에서 아이콘으로 축소됩니다. 패널을 확장하려면 패널 아이콘을 클릭합니다. 한 번에 하나의 패널 또는 패널 그룹만 확장할 수 있습니다.



아이콘으로 축소된 패널



아이콘에서 확장된 패널

- 도킹의 모든 패널을 축소하거나 확장하려면 도킹 위쪽에 있는 양방향 화살표를 클릭합니다.
- 아이콘만 표시되고 레이블은 표시되지 않도록 패널 아이콘의 크기를 조정하려면 텍스트가 보이지 않을 때까지 도킹 위쪽의 그리퍼 ||| 를 아이콘 쪽으로 드래그합니다. 아이콘 텍스트를 다시 표시하려면 그리퍼를 다시 패널 밖으로 드래그합니다.
- 패널 아이콘을 하나만 확장하려면 해당 아이콘을 클릭합니다.
- 확장된 패널을 다시 아이콘으로 축소하려면 해당 탭, 아이콘 또는 패널의 제목 표시줄에 있는 양방향 화살표를 클릭합니다.

[인터페이스] 또는 [사용자 인터페이스 옵션] 환경설정에서 [아이콘 패널 자동 축소]를 선택하면 포커스가 확장된 패널 아이콘 밖으로 이동할 때 자동으로 패널 아이콘이 축소됩니다.

- 패널 또는 패널 그룹을 아이콘 도킹에 추가하려면 해당 탭 또는 제목 표시줄을 도킹 안으로 드래그합니다. 아이콘 도킹에 추가하면 패널이 자동으로 아이콘으로 축소됩니다.
- 패널 아이콘 또는 패널 아이콘 그룹을 이동하려면 아이콘 위에 나타나는 막대를 드래그합니다. 도킹에서 패널 아이콘을 다른 도킹으로 드래그하여 해당 도킹의 패널 스타일에 나타나게 하거나, 도킹 밖으로 드래그하여 부동 상태의 확장 패널로 만들 수 있습니다.

작업영역 저장, 삭제 및 전환

현재 패널 크기 및 위치를 명명된 작업영역으로 저장하면 패널을 이동하거나 닫은 경우에도 해당 작업영역을 복원할 수 있습니다. 저장된 작업영역의 이름은 [창] > [작업영역] 메뉴에 나타납니다.

Photoshop에서는 저장된 작업영역에 특정 단축키 집합 및 메뉴 집합을 포함할 수 있습니다.

사용자 정의 작업영역 저장

1 구성을 저장하려는 작업영역에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- (Photoshop, Illustrator, InDesign) [창] > [작업영역] > [작업영역 저장]을 선택합니다.
- (Flash) [창] > [작업영역] > [현재 상태 저장] 또는 [편집] 막대의 [작업영역] 메뉴에서 [현재 상태 저장]을 선택합니다.
- (Photoshop) 옵션 막대의 [작업영역] 메뉴에서 [작업영역 저장]을 선택합니다.

2 작업영역 이름을 입력합니다.

3 (Photoshop) [캡처]에서 하나 이상의 옵션을 선택합니다.

팔레트 위치 현재의 팔레트 위치를 저장합니다.

단축키 현재의 단축키 세트를 저장합니다.

메뉴 현재의 메뉴 세트를 저장합니다.

4 [확인]을 클릭합니다.

작업영역 표시 또는 전환

Flash, Illustrator, InDesign 및 Photoshop에는 특정 작업을 쉽게 수행할 수 있도록 디자인된 작업영역이 미리 설정되어 있습니다.

- [창] > [작업영역]을 선택하고 작업영역을 선택합니다.
- (Photoshop) 옵션 막대의 [작업영역] 메뉴에서 작업영역을 선택합니다.
- (Flash) [편집] 막대의 [작업영역] 메뉴에서 작업영역을 선택합니다.

(InDesign 및 Photoshop) 각 작업영역에 단축키를 지정하여 작업영역 사이를 신속하게 탐색할 수 있습니다.

사용자 정의 작업영역 삭제

- (Illustrator) [윈도우] > [작업영역] > [작업영역 관리]를 선택하고 작업영역을 선택한 다음 [삭제] 아이콘을 클릭합니다.
- (InDesign) [창] > [작업영역] > [작업영역 삭제]를 선택하고 작업영역을 선택한 다음 [삭제]를 클릭합니다.
- (Flash) [편집] 막대의 [작업영역] 메뉴에서 [관리]를 선택하고 작업영역을 선택한 다음 [삭제]를 클릭합니다. 또는 [창] > [작업영역] > [관리]를 선택하고 작업영역을 선택한 다음 [삭제]를 클릭합니다.
- (Photoshop) 옵션 막대의 [작업영역] 메뉴에서 [작업영역 삭제]를 선택합니다. 또는 [창] > [작업영역] > [작업영역 삭제]를 선택하고 작업영역을 선택한 다음 [삭제]를 클릭합니다.

(Photoshop) 마지막 또는 기본 팔레트 위치를 사용하여 시작

Photoshop을 시작할 때 팔레트가 기본 위치에 나타나거나, 마지막으로 사용한 위치에 나타날 수 있습니다.

❖ [인터페이스] 환경설정에서 다음을 수행합니다.

- 시작할 때 마지막 위치에 팔레트를 표시하려면 [팔레트 위치 기억]을 선택합니다.
- 시작할 때 기본 위치에 팔레트를 표시하려면 [팔레트 위치 기억] 선택을 해제합니다.

도구 설명 표시 또는 숨기기

❖ [인터페이스] 환경 설정에서 [도구 설명 표시]를 선택하거나 선택 해제합니다.

참고: 일부 대화 상자에서는 도구 설명을 사용할 수 없습니다.

Adobe Bridge

Adobe® Bridge는 플랫폼 간 응용프로그램으로, 여기에 포함된 Adobe® Creative Suite® 3 구성 요소를 통해 인쇄물, 웹, 비디오 및 오디오 컨텐트를 만드는 데 필요한 에셋을 쉽게 찾고 구성하고 검색할 수 있습니다. 모든 Creative Suite 구성 요소에서 Bridge를 시작할 수 있고, Bridge를 사용하여 Adobe 및 기타 응용 프로그램에서 만든 에셋에 액세스할 수 있습니다.

Adobe Bridge에서는 다음과 같은 작업을 수행할 수 있습니다.

- 이미지, 영상 및 오디오 파일 관리: 각 응용프로그램을 열지 않고 Bridge에서 파일을 미리 보고 검색하고 정렬하고 처리할 수 있습니다. 또한 파일에 대한 메타데이터를 편집하고, Bridge를 사용하여 문서, 프로젝트 또는 컴포지션으로 파일을 가져올 수도 있습니다.
- 사진 관리: 디지털 카메라 카드에서 사진을 가져와서 편집하고, 스택에 관련 사진을 그룹화하고, Photoshop을 시작하지 않고도 Camera Raw 파일을 열거나 가져와 설정을 편집할 수 있습니다. 주요 스톡 라이브러리를 검색하고 Adobe Stock Photos를 통해 저작권 사용료를 지불하지 않는 무료 이미지를 다운로드할 수도 있습니다.
- Adobe Version Cue® 관리 에셋에 대한 작업을 수행할 수 있습니다.
- 일괄 처리 명령과 같은 자동화된 작업을 수행할 수 있습니다.
- 색상 관리 Creative Suite 구성 요소 간에 색상 설정을 동기화할 수 있습니다.
- 실시간 웹 회의를 시작하여 데스크톱을 공유하고 문서를 검토할 수 있습니다.

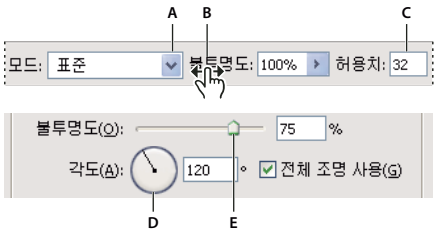
팔레트 및 메뉴

팔레트, 대화 상자 및 옵션 막대에 값 입력

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 텍스트 상자에 값을 입력하고 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 누릅니다.
- 슬라이더를 드래그합니다.

- 포인터를 슬라이더나 팝업 슬라이더의 제목 위로 이동합니다. 포인터가 손가락으로 바뀌면 스크러비 슬라이더를 왼쪽이나 오른쪽으로 드래그합니다. 이 기능은 선택된 슬라이더 및 팝업 슬라이더에 대해서만 사용할 수 있습니다.
- 다이얼을 드래그합니다.
- 팔레트의 화살표 단추를 클릭하여 값을 늘리거나 줄입니다.
- (Windows) 텍스트 상자를 클릭한 다음 키보드의 위쪽 화살표 키와 아래쪽 화살표 키를 사용하여 값을 늘리거나 줄입니다.
- 텍스트 상자와 연관된 메뉴에서 값을 선택합니다.



값을 입력하는 방법
A. 메뉴 화살표 **B.** 스크러비 슬라이더 **C.** 텍스트 상자 **D.** 다이얼 **E.** 슬라이더

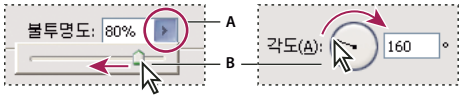
참조

20페이지의 “스크러비 슬라이더 정보”

팝업 슬라이더 정보

일부 팔레트, 대화 상자 및 옵션 막대에는 팝업 슬라이더를 사용하는 설정이 포함되어 있습니다(예: [레이어] 팔레트의 [불투명도] 옵션). 텍스트 상자 옆에 삼각형이 표시되어 있으면 삼각형을 클릭하여 팝업 슬라이더를 활성화할 수 있습니다. 설정 옆에 있는 삼각형에 포인터를 놓고 마우스 단추를 누른 채 슬라이더나 각도 반경을 원하는 값으로 드래그합니다. 슬라이더 상자를 닫으려면 슬라이더 상자 바깥을 클릭하거나 Enter 키를 누릅니다. 변경 사항을 취소하려면 Esc 키를 누릅니다.

팝업 슬라이더 상자가 열려 있을 때 값을 10%씩 늘리거나 줄이려면 Shift 키를 누른 채 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표 키를 누릅니다.

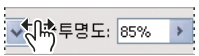


다른 종류의 팝업 슬라이더 사용
A. 팝업 슬라이더 상자를 열 때 클릭 **B.** 슬라이더 또는 각도 반경 드래그

일부 팝업 슬라이더를 “스크럽”할 수도 있습니다. 예를 들어, [레이어] 팔레트에서 “칠” 또는 “불투명도”라는 단어 위에 포인터를 올려 놓으면 포인터가 [손] 아이콘으로 바뀝니다. 그런 다음 포인터를 왼쪽이나 오른쪽으로 옮기면 칠 또는 불투명도 비율이 바뀝니다.

스크러비 슬라이더 정보

일부 팔레트, 대화 상자 및 옵션 막대에서는 스크러비 슬라이더를 드래그하여 옵션 값을 변경할 수 있습니다. 스크러비 슬라이더는 슬라이더와 팝업 슬라이더의 제목 위에 포인터를 올려 놓으면 나타납니다. 포인터가 손가락으로 바뀌면 왼쪽이나 오른쪽으로 드래그합니다. Shift 키를 누른 상태에서 드래그하면 스크러빙이 10배 가속화됩니다.

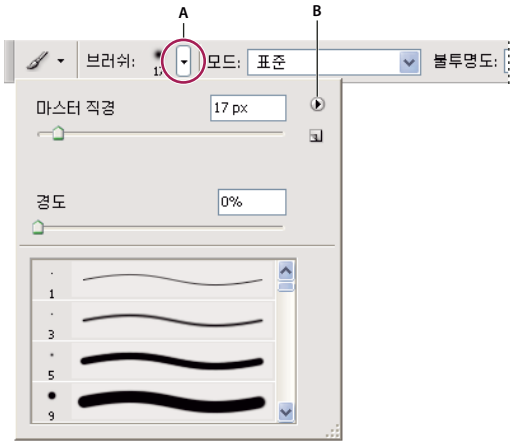


슬라이더 또는 팝업 슬라이더의 제목 위로 포인터를 이동하여 스크러비 슬라이더 표시

팝업 팔레트 작업

팝업 팔레트를 사용하면 브러쉬, 색상 견본, 그라디언트, 스타일, 패턴, 윤곽선 및 모양에 사용할 수 있는 옵션에 쉽게 액세스할 수 있습니다. 항목 이름 바꾸기, 항목 삭제 또는 라이브러리 불러오기, 저장, 대체 등을 통해 팝업 팔레트를 사용자 정의할 수 있습니다. 또한 팝업 팔레트의 모양을 변경하여 항목을 이름별로 보거나, 축소판 아이콘으로 보거나, 이름과 아이콘 모두로 볼 수 있습니다.

옵션 막대에서 도구 축소판을 클릭하여 팝업 팔레트를 표시합니다. 팝업 팔레트에서 항목을 클릭하여 선택합니다.



옵션 막대의 [브러쉬] 팝업 팔레트 보기
A. 클릭하여 팝업 팔레트 표시 **B.** 클릭하여 팝업 팔레트 메뉴 보기

팝업 팔레트 항목 이름 바꾸기 또는 삭제

❖ 항목을 선택하고 팝업 팔레트의 오른쪽 위 모퉁이에 있는 삼각형을 클릭한 후 다음 중 하나를 선택합니다.

이름 바꾸기 항목의 새 이름을 입력할 수 있습니다.

삭제 팝업 팔레트에서 항목을 삭제합니다.

참고: Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 항목을 클릭하여 팝업 팔레트에서 항목을 삭제할 수도 있습니다.

팝업 팔레트의 항목 목록 사용자 정의

1 팝업 팔레트의 오른쪽 위 모퉁이에 있는 삼각형을 클릭하여 팔레트 메뉴를 표시합니다.

2 기본 라이브러리로 돌아가려면 [다시 설정] 명령을 선택합니다. 현재 목록을 대체하거나 기본 라이브러리를 현재 목록에 추가할 수 있습니다.

3 다른 라이브러리를 불러오려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 현재 목록에 라이브러리를 추가하려면 [불러오기] 명령을 선택합니다. 그런 다음 사용할 라이브러리 파일을 선택하고 [불러오기]를 클릭하십시오.
- 현재 목록을 다른 라이브러리로 대체하려면 [대체] 명령을 선택합니다. 그런 다음 사용할 라이브러리 파일을 선택하고 [불러오기]를 클릭하십시오.
- 팔레트 메뉴 아래쪽에 표시된 라이브러리 파일을 선택합니다. 그런 다음 [확인]을 클릭하여 현재 목록을 대체하거나, [첨부]를 클릭하여 현재 목록을 추가합니다.

4 나중에 사용할 수 있도록 현재 목록을 라이브러리로 저장하려면 [저장] 명령을 선택합니다. 그런 다음 라이브러리 파일 이름을 입력하고 [저장]을 클릭합니다.

(Mac OS) 여러 운영 체제에서 손쉽게 라이브러리를 공유할 수 있도록 라이브러리 파일 이름의 확장자를 포함합니다. 파일 이름에 확장자를 첨부하려면 [파일 처리 환경 설정]에서 [파일 확장자 첨부]를 선택합니다.

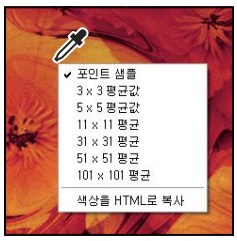
팝업 팔레트의 항목 표시 변경

1 팝업 팔레트의 오른쪽 위 모퉁이에 있는 삼각형을 클릭하여 팔레트 메뉴를 표시합니다.

2 텍스트 전용, 작은 목록 또는 큰 목록 중 원하는 보기 옵션을 선택합니다.

문맥 메뉴 표시

문맥 메뉴는 활성 도구, 선택 영역 또는 팔레트와 관련된 명령을 표시하며, 작업 영역 상단의 메뉴와는 별개의 메뉴입니다.



스포이드 도구 사용을 위한 문맥 메뉴 보기

1 이미지 또는 팔레트 항목 위에 포인터를 놓습니다.

2 마우스 오른쪽 단추를 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 클릭(Mac OS)합니다.

메뉴 세트 정의

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [편집] > [메뉴]를 선택합니다.
- [창] > [작업 영역] > [단축키 및 메뉴]를 선택하고 [메뉴] 탭을 클릭합니다.

2 [단축키 및 메뉴] 대화 상자의 [세트] 메뉴에서 메뉴 세트를 선택합니다. 새 세트를 만들 때까지는 [Photoshop 기본값]이 유일한 옵션입니다. 단축키 사용자 정의에 대한 자세한 내용은 558페이지의 “단축키 사용자 정의 정보”를 참조하십시오.

3 [메뉴] 메뉴에서 유형을 선택합니다.

응용 프로그램 메뉴 응용 프로그램 메뉴의 항목을 표시하거나 숨기거나 색상을 추가할 수 있습니다.

팔레트 메뉴 팔레트 메뉴의 항목을 표시하거나 숨기거나 색상을 추가할 수 있습니다.

4 메뉴나 팔레트 이름 옆에 있는 삼각형을 클릭합니다.

5 다음 중 하나를 수행합니다.

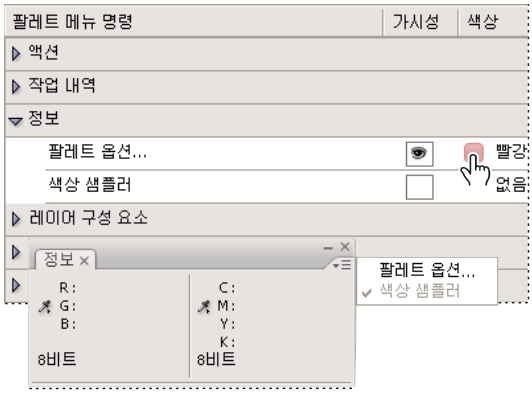
- 메뉴 항목을 숨기려면 [가시성] 단추 를 클릭합니다.
- 메뉴 항목을 표시하려면 빈 [가시성] 단추를 클릭합니다.
- 메뉴 항목에 색상을 추가하려면 색상 견본을 클릭하고 색상을 선택합니다.

6 메뉴 변경을 마치고 나면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 현재 메뉴 세트의 변경 내용을 모두 저장하려면 [세트 저장] 단추 를 클릭합니다. 사용자 정의 세트에 대한 변경 내용이 저장됩니다. [Photoshop 기본값] 세트의 변경 내용을 저장하는 경우에는 [저장] 대화 상자가 열립니다. 새로운 세트에 대한 이름을 입력하고 [저장]을 클릭합니다.
- 현재의 메뉴 세트를 기반으로 새 세트를 만들려면 [다른 이름으로 세트 저장] 단추 를 클릭합니다.

참고: 현재 변경 내용 세트를 저장하지 않은 경우에는 [취소]를 클릭하여 변경 내용을 모두 삭제하고 대화 상자를 닫습니다.

7 [저장] 대화 상자에서 세트 이름을 입력하고 [저장]을 클릭합니다.



[단축키 및 메뉴] 대화 상자를 사용하여 메뉴 항목의 색상 선택하기

메뉴 세트 삭제

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [편집] > [메뉴]를 선택합니다.
- [창] > [작업 영역] > [단축키 및 메뉴]를 선택하고 [메뉴] 탭을 클릭합니다.

2 [단축키 및 메뉴] 대화 상자의 [세트] 메뉴에서 메뉴 세트를 선택합니다.

3 [세트 삭제] 아이콘 을 클릭합니다.

숨겨진 메뉴 항목을 일시적으로 표시

메뉴에 숨겨진 항목을 일시적으로 표시할 수 있습니다. 메뉴가 닫히면 항목은 다시 숨김 상태로 되돌아갑니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 숨겨져 있는 항목이 포함된 메뉴에서 [모든 메뉴 항목 표시]를 선택합니다.
- Shift 키를 누른 상태에서 숨겨져 있는 항목이 포함된 메뉴를 클릭합니다.

메뉴 색상 켜기 또는 끄기

❖ [인터페이스] 환경 설정에서 [메뉴 색상 표시]를 선택하거나 선택 해제합니다.

도구

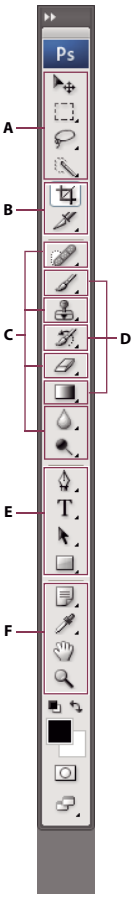
도구 정보

Photoshop을 시작하면 화면 왼쪽에 [도구] 팔레트가 나타납니다. [도구] 팔레트의 일부 도구에는 상황에 맞는 옵션 막대에 나타나는 옵션이 있습니다. 이러한 도구를 사용하여 이미지 입력, 선택, 페인팅, 그리기, 샘플링, 편집, 이동, 주석 달기, 보기 등의 작업을 수행할 수 있습니다. 또한 기타 도구를 사용하여 전경색과 배경색을 변경하고, Adobe Online으로 이동하고, 여러 모드에서 작업할 수 있습니다.

일부 도구를 확장하여 그 아래에 숨겨진 도구를 표시할 수 있습니다. 도구 아이콘의 오른쪽 아래에 있는 작은 삼각형은 숨어 있는 도구가 있음을 나타냅니다.

포인터를 도구 위에 올려 놓으면 그에 대한 정보를 볼 수 있습니다. 포인터 아래에 나타나는 도구 설명에 도구의 이름이 표시됩니다. 일부 도구 설명에는 그 도구에 대한 추가 정보로 연결되는 링크가 들어 있습니다.

도구 상자 개요



A 선택물 도구

- **이동 (V)**
- **사각형 선택 윤곽 (M)**
  - 원형 선택 윤곽 (M)
  - 단일 열 선택 윤곽 (M)
  - 단일 행 선택 윤곽 (M)
- **올가미 (L)**
  - 다각형 올가미 (L)
  - 자석 올가미 (L)
- **빠른 선택 (W)**
  - 자동 선택 (W)

B 자르기 및 분할 영역 도구

- **자르기 (C)**
- **분할 영역 (K)**
  - 분할 영역 선택

C 재손질 도구

- **스팟 복구 브러쉬 (J)**
  - 복구 브러쉬 (J)
  - 패치 (J)
  - 적목 현상 (J)
- **복제 도장 (S)**
  - 패턴 도장 (S)
- **지우개 (E)**
  - 배경 지우개 (E)
  - 자동 지우개 (E)
- **흐림 효과 (R)**
  - 선명 효과 (R)
  - 손가락 (R)
- **닷지 (O)**
  - 번 (O)
  - 스폰지 (O)

D 페인팅 도구

- **브러쉬 (B)**
  - 연필 (B)
  - 색상 대체 (B)
- **작업 내역 브러쉬 (Y)**
  - 미술 작업 내역 브러쉬 (Y)
- **그라디언트 (G)**
  - 페인트 통 (G)

E 그리기 및 문자 도구

- **펜 (P)**
  - 자유 형태 펜 (P)
  - 기준점 추가 (P)
  - 기준점 삭제 (P)
  - 기준점 변환 (P)
- **수평 문자 (T)**
  - 세로 문자 (T)
  - 수평 문자 마스크 (T)
  - 세로 문자 마스크 (T)
- **패스 선택 (A)**
  - 직접 선택 (A)
- **사각형 (U)**
  - 모서리가 둥근 직사각형 (U)
  - 타원 (U)
  - 다각형 (U)
  - 선 (U)
  - 사용자 정의 모양 (U)

F 주석, 측정 및 내비게이션 도구

- **메모 (N)**
  - 오디오 주석 (N)
- **스포이드 (I)**
  - 색상 샘플러 (I)
  - 눈금자 (I)
  - 카운트 (I)
- **손 (H)**
- **돋보기 (Z)**

■ 기본 도구를 나타냅니다. *단축키는 괄호 안에 나타납니다. † Extended 전용

참조

13페이지의 “작업영역 개요”

선택 영역 도구 갤러리



선택 윤곽 도구는 사각형, 원형, 단일 행 및 단일 열 선택 영역을 만듭니다.



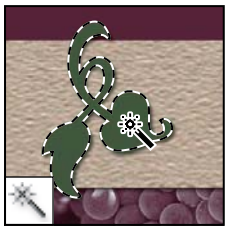
이동 도구는 선택 영역, 레이어 및 안내선을 이동시킵니다.



올가미 도구 - 자유 형태, 다각형(직선 가장자리) 및 자석(대상에 스냅) 선택 영역을 만듭니다.



빠른 선택 도구 - 조정 가능한 둥근 브러쉬 끝을 사용하여 선택 영역을 빠르게 "페인팅"할 수 있습니다.

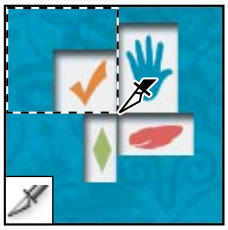


자동 선택 도구는 유사한 색상 영역을 선택합니다.

자르기 및 분할 영역 도구 갤러리



자르기 도구는 이미지를 잘라냅니다.

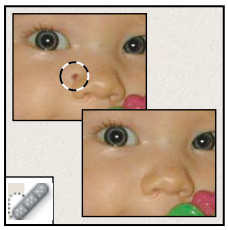


분할 영역 도구는 분할 영역을 만듭니다.



분할 영역 선택 도구는 분할 영역을 선택합니다.

재손질 도구 갤러리



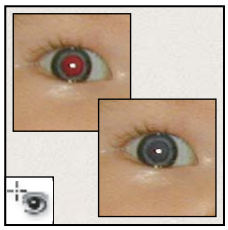
스팟 복구 브러쉬 도구-반점이나 오브젝트를 제거합니다.



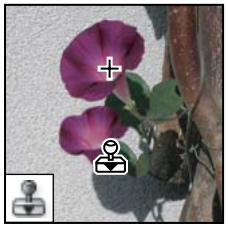
복구 브러쉬 도구-견본이나 패턴으로 페인팅하여 이미지의 결함을 복구합니다.



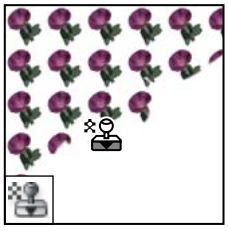
패치 도구-이미지의 선택한 영역에 있는 결함을 샘플이나 패턴을 사용하여 복구합니다.



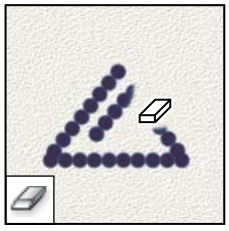
적목 현상 도구-플래시로 인해 발생하는 빨간색 반사를 제거합니다.



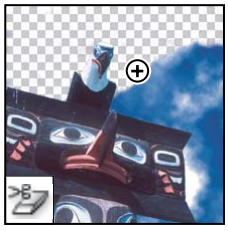
복제 도장 도구-이미지의 샘플로 페인팅합니다.



패턴 도장 도구-이미지의 일부를 패턴으로 사용하여 페인팅합니다.



지우개 도구-픽셀을 지우고 이미지의 일부를 이전에 저장된 상태로 복원합니다.



배경 지우개 도구-드래그한 영역을 투명하게 지웁니다.



자동 지우개 도구-이 도구를 선택하고 지울 영역을 한 번 클릭하면 단색 영역이 투명하게 지워집니다.



흐림 효과 도구-이미지의 선명한 가장자리를 흐리게 합니다.



선명 효과 도구-이미지의 흐린 가장자리를 선명하게 합니다.



손가락 도구-이미지의 데이터에 문지르기 효과를 만듭니다.



닷지 도구-이미지의 영역을 밝게 합니다.

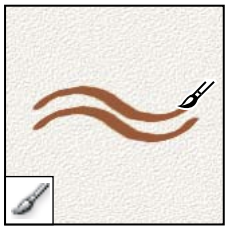


번 도구-이미지의 영역을 어둡게 합니다.

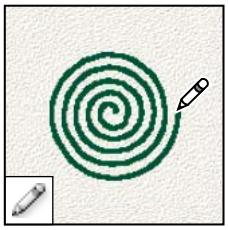


스폰지 도구-영역의 색상 채도를 변경합니다.

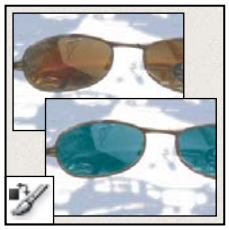
페인팅 도구 갤러리



브러쉬 도구는 브러쉬 선을 그립니다.



연필 도구는 가장자리가 선명한 선을 그립니다.



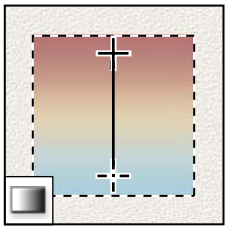
색상 대체 도구 - 선택된 색상을 새 색상으로 대체합니다.



작업 내역 브러쉬 도구 - 선택한 상태나 스냅사진의 사본을 현재 이미지 창에 페인팅합니다.



미술 작업 내역 브러쉬 도구 - 선택한 상태나 스냅사진을 사용하여 여러 페인팅 스타일을 시뮬레이션하면서 스타일화된 선으로 페인팅합니다.

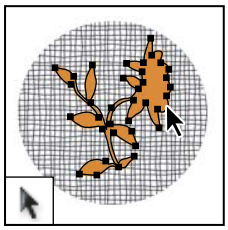


그라디언트 도구 - 직선, 방사형, 각도, 반사 및 다이아몬드 패턴으로 색상을 혼합합니다.



페인트 통 도구는 유사한 색상 영역을 전경색으로 칠합니다.

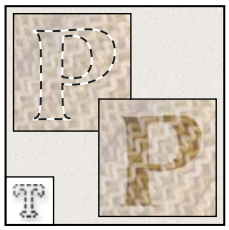
그리기 및 문자 도구 갤러리



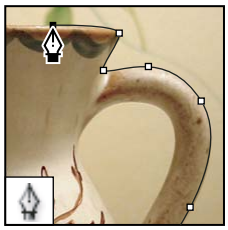
패스 선택 도구 - 기준점, 방향선 및 방향점이 표시된 모양이나 선분 선택 영역을 만듭니다.



문자도구 - 이미지에 문자를 만듭니다.



문자 마스크 도구 - 문자 모양에 선택 영역을 만듭니다.



펜 도구 - 가장자리가 매끄러운 패스를 그릴 수 있습니다.



모양 도구와 선 도구 - 일반 레이어나 모양 레이어에 모양과 선을 그립니다.



사용자 정의 모양 도구 - 사용자 정의 모양 목록에서 선택한 사용자 정의 모양을 만듭니다.

주석, 측정 및 내비게이션 도구 갤러리



주석 도구 - 이미지에 첨부할 수 있는 메모와 오디오 주석을 만듭니다.



스포이드 도구 - 이미지에서 색상을 샘플링합니다.



측정 도구 - 거리, 위치 및 각도를 측정합니다.



손 도구는 창 안에서 이미지를 이동시킵니다.

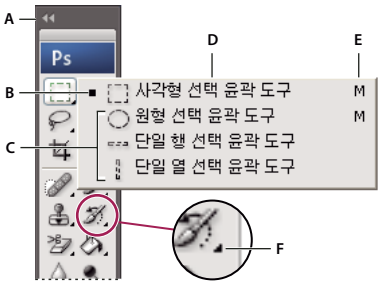


돋보기 도구는 이미지 보기를 확대하고 축소합니다.

도구 사용

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [도구] 팔레트에서 도구를 클릭합니다. 도구의 오른쪽 하단 모서리에 작은 삼각형이 있는 경우 마우스 단추를 누르고 있으면 숨겨진 도구가 표시됩니다. 그런 다음 선택할 도구를 클릭합니다.
- 도구의 단축키를 누릅니다. 도구 설명에 단축키가 표시됩니다. 예를 들어, V 키를 누르면 [이동 도구]를 선택할 수 있습니다.



도구 선택 방법 사용
A. 도구 팔레트 **B.** 활성 도구 **C.** 숨겨진 도구 **D.** 도구 이름 **E.** 도구 단축키 **F.** 숨겨진 도구 표시 삼각형

숨겨진 도구 차례로 전환

Shift 키를 눌러서 숨겨진 도구 세트 사이에서 전환할 수 있도록 해주는 환경 설정을 선택할 수 있습니다. 이 환경 설정을 선택하지 않으면 Shift 키를 누르지 않은 상태에서 도구의 단축키를 눌러서 숨겨진 여러 도구 간을 차례로 전환할 수 있습니다.

1 [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 [Photoshop] > [환경 설정] > [일반](Mac OS)을 선택합니다.

2 [도구 전환에 Shift 키 사용]을 선택합니다.

도구 포인터 변경

각 기본 포인터는 이미지의 효과나 액션이 시작되는 위치인 핫스폿이 다릅니다. 대부분의 도구는 정밀 커서로 전환될 수 있습니다. 이 정밀 커서는 해당 도구의 핫스폿 중앙에 십자 커서로 나타납니다.

대개의 경우 도구에 대한 포인터는 해당 도구에 대한 아이콘과 동일합니다. 해당 도구를 선택하면 포인터가 표시됩니다. 선택 윤곽 도구의 기본 포인터는 십자 포인터 ┼이고, 텍스트 도구의 기본 포인터는 I형 포인터 I이며, 페인팅 도구의 기본 포인터는 [브러쉬 크기] 아이콘입니다.

1 [편집] > [환경 설정] > [커서](Windows) 또는 [Photoshop] > [환경 설정] > [커서](Mac OS)를 선택합니다.

2 [페인팅 커서]나 [기타 커서] 아래에서 도구 포인터 설정을 선택합니다.

표준 도구 아이콘으로 포인터를 표시합니다.

정밀 십자 커서로 포인터를 표시합니다.

브러쉬 크기(페인팅 커서 전용) 현재 브러쉬 크기를 나타내는 브러쉬 모양으로 페인팅 도구 커서를 표시합니다. 브러쉬가 너무 크면 [브러쉬 크기] 커서가 표시되지 않습니다.

3 도구 포인터 설정으로 [브러쉬 크기]를 선택한 경우 [브러쉬 커서] 옵션을 선택합니다.

표준 포인터 윤곽은 대략 도구가 영향을 미치는 영역의 50%에 해당됩니다. 이 옵션은 가장 시각적으로 영향을 받게 되는 픽셀을 표시합니다.

전체 크기 포인터 윤곽은 도구가 영향을 미치는 영역의 거의 100%에 해당되거나 영향을 받게 되는 거의 모든 픽셀에 해당됩니다.

항상 십자 커서 표시 브러쉬 모양의 중심에 십자 커서를 표시합니다.

4 [확인]을 클릭합니다.

[페인팅 커서] 옵션은 다음 도구의 포인터를 조절합니다.

지우개, 연필, 페인트 브러쉬, 복구 브러쉬, 고무 도장, 패턴 도장, 빠른 선택, 손가락, 흐림 효과, 선명 효과, 닷지, 번 및 스폰지 도구

[기타 커서] 옵션은 다음 도구의 마우스 포인터를 제어합니다.

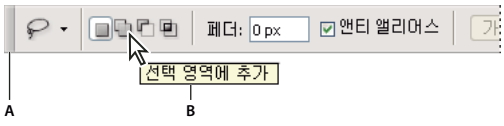
선택 윤곽, 올가미, 다각형 올가미, 자동 선택, 자르기, 분할 영역, 패치, 스포이드, 펜, 그라디언트, 줄, 페인트 통, 자석 올가미, 자석 펜, 자유 형태 펜, 측정 및 색상 샘플러 도구

일부 도구 포인터에서 일반 커서와 정밀 커서 사이를 전환하려면 Caps Lock 키를 누르십시오.

옵션 막대 사용

옵션 막대는 작업 영역 맨 위의 메뉴 표시줄 아래에 나타나며 상황에 맞게 변경됩니다. 즉, 다른 도구를 선택하면 그에 따라 옵션 막대도 변경됩니다. 페인팅 모드나 불투명도를 비롯한 옵션 막대의 일부 설정은 몇 가지 도구에 공통적으로 사용되며, 한 도구에서만 사용할 수 있는 설정도 있습니다.

그리퍼 막대를 사용하여 작업 영역에서 옵션 막대를 이동할 수 있으며 화면 맨 위나 아래에 옵션 막대를 고정할 수 있습니다. 도구 위에 포인터를 놓으면 도구 설명이 나타납니다. 옵션 막대를 표시하거나 숨기려면 [창] > [옵션]을 선택합니다.



올가미 도구의 옵션 막대
A. 그리퍼 막대 **B.** 도구 설명

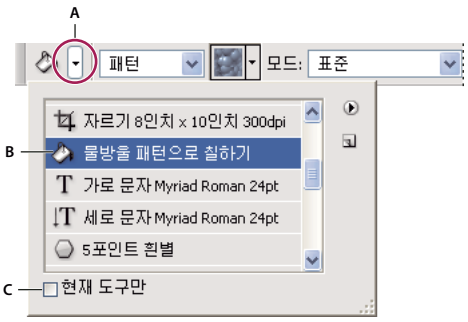
도구를 해당 기본 설정으로 되돌리려면 옵션 막대에서 도구 아이콘을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 클릭(Mac OS)하고 문맥 메뉴에서 [도구 다시 설정] 또는 [모든 도구 다시 설정]을 선택합니다.

특정 도구의 옵션 설정에 대한 자세한 내용을 보려면 Photoshop 도움말에서 해당 도구 이름을 검색하십시오.

도구 사전 설정 만들기 및 사용

도구 사전 설정을 사용하면 도구 설정을 저장했다가 다시 사용할 수 있습니다. 옵션 막대의 [도구 사전 설정] 피커, [도구 사전 설정] 팔레트 및 [사전 설정] 관리자를 사용하여 도구 사전 설정 라이브러리를 불러오고, 편집하고, 만들 수 있습니다.

도구 사전 설정을 선택하려면 옵션 막대에서 [도구 사전 설정] 피커를 클릭하고 팝업 팔레트에서 사전 설정을 선택합니다. [창] > [도구 사전 설정]을 선택하고 [도구 사전 설정] 팔레트에서 사전 설정을 선택할 수도 있습니다.



[도구 사전 설정] 피커 보기
A. 옵션 막대에서 [도구 사전 설정] 피커를 클릭하여 [도구 사전 설정] 팝업 팔레트를 표시합니다. **B.** 사전 설정을 선택하여 도구의 옵션을 해당 사전 설정으로 변경합니다. 팔레트 메뉴에서 [도구 다시 설정]을 선택할 때까지 이 사전 설정이 해당 도구를 선택할 때마다 적용됩니다. **C.** 모든 도구 사전 설정을 표시하려면 선택 해제하고, 도구 상자에서 선택된 도구에 대한 사전 설정만을 표시하려면 선택합니다.

도구 사전 설정 만들기

1 옵션 막대에 도구 사전 설정으로 저장할 도구를 선택하고 옵션을 설정합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 옵션 막대 왼쪽의 도구 옆에 있는 [도구 사전 설정] 단추를 클릭합니다.
- [창] > [도구 사전 설정]을 선택하여 [도구 사전 설정] 팔레트를 표시합니다.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- [새 도구 사전 설정 만들기] 단추 를 클릭합니다.
- 팔레트 메뉴에서 [새 도구 사전 설정]을 선택합니다.

4 도구 사전 설정의 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

도구 사전 설정의 목록 변경

❖ 삼각형을 클릭하여 [도구 사전 설정] 팝업 팔레트 메뉴를 열고 다음 중 하나를 선택합니다.

모든 도구 사전 설정 표시 불러온 사전 설정을 모두 표시합니다.

도구별 정렬 도구별로 사전 설정을 정렬합니다.

현재 도구 사전 설정 표시 활성 도구에 대해 불러온 사전 설정만 표시합니다. [도구 사전 설정] 팝업 팔레트에서 [현재 도구만] 옵션을 선택할 수도 있습니다.

텍스트 전용, 작은 목록 또는 큰 목록 사전 설정이 팝업 팔레트에 표시되는 방법을 결정합니다.

참고: 도구 사전 설정의 라이브러리를 만들고 불러오고 관리하려면 21페이지의 “팝업 팔레트 작업” 및 41페이지의 “사전 설정 관리자 사용”을 참조하십시오.

이미지 보기

화면 모드 변경

화면 모드 옵션을 사용하여 전체 화면으로 이미지를 볼 수 있습니다. 메뉴 막대, 제목 표시줄 및 스크롤 막대를 표시하거나 숨길 수 있습니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

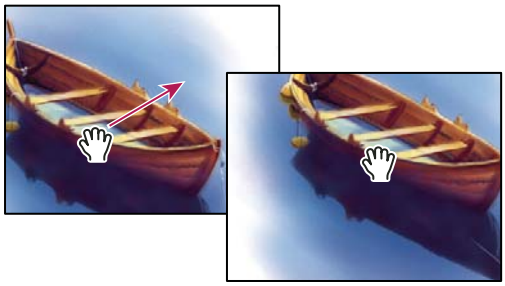
- 위쪽에 메뉴 막대가 있고 측면에 스크롤 막대가 있는 기본 창을 표시하려면 [보기] > [화면 모드] > [표준 화면 모드]를 선택하거나, [표준 화면 모드]가 나타날 때까지 [도구] 팔레트에서 [화면 모드] 단추 를 클릭합니다.

- 제목 표시줄과 스크롤 막대는 없지만 메뉴 막대와 50% 회색 배경이 있는 전체 화면 창을 표시하려면 [보기] > [화면 모드] > [메뉴 막대가 포함된 전체 화면 모드]를 선택하거나, [메뉴 막대가 포함된 전체 화면 모드]가 나타날 때까지 [도구] 팔레트에서 [화면 모드] 단추 를 클릭합니다.
- 제목 표시줄, 메뉴 막대 또는 스크롤 막대는 없고 검정 배경만 있는 전체 화면 창을 표시하려면 [보기] > [화면 모드] > [전체 화면 모드]를 선택하거나, [전체 화면 모드]가 나타날 때까지 [도구] 팔레트에서 [화면 모드] 단추 를 클릭합니다.
- 도크 사이의 사용 가능한 공간을 모두 채우며 도크 폭이 변경될 때 크기가 조정되는 최대화된 문서 창을 표시하려면 [보기] > [화면 모드] > [최대화 화면 모드]를 선택하거나, [최대화 화면 모드]가 나타날 때까지 [도구] 팔레트에서 [화면 모드] 단추 를 클릭합니다.

이미지의 다른 영역 보기

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 창 스크롤 막대를 사용하십시오.
- [손 도구]를 선택한 다음 이미지 위로 드래그합니다.



손 도구를 드래그하여 이미지의 다른 영역 보기

- [내비게이터] 팔레트에서 색상 상자(가상본 보기 영역)를 드래그합니다.

다른 도구를 선택한 상태에서 [손 도구]를 사용하려면 스페이스바를 누른 상태에서 이미지에서 드래그합니다.

내비게이터 팔레트 사용

[내비게이터] 팔레트를 사용하면 축소판 표시를 사용하여 아트워크 보기를 빠르게 변경할 수 있습니다. [내비게이터]에서 색상이 적용된 상자 영역을 **가상본 보기 영역**이라고 하며 창에서 현재 볼 수 있는 영역에 해당됩니다.

❖ 다음 중 하나 이상을 수행하십시오.

- [내비게이터] 팔레트를 표시하려면 [창] > [내비게이터]를 선택합니다.
- 확대 비율을 변경하려면 텍스트 상자에 값을 입력한 다음 [확대] 또는 [축소] 단추를 클릭하거나 [확대/축소] 슬라이더를 드래그합니다.
- 이미지 보기를 이동하려면 이미지 축소판에서 가상본 보기 영역을 드래그합니다. 볼 수 있는 영역을 지정하려면 이미지 축소판을 클릭할 수도 있습니다.
- 가상본 보기 영역의 색상을 변경하려면 팔레트 메뉴에서 [팔레트 옵션]을 선택합니다. [색상] 팝업 메뉴에서 사전 설정된 색상을 선택하거나 색상 상자를 두 번 클릭하여 사용자 정의 색상을 선택합니다.



내비게이터 팔레트
A. 팔레트 메뉴 단추 **B.** 아트워크의 축소판 표시 **C.** 가상본 미리 보기 영역 **D.** 확대/축소 텍스트 상자 **E.** 축소 단추 **F.** 확대/축소 슬라이더 **G.** 확대 단추

확대 또는 축소

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [돋보기 도구] 를 선택하고 옵션 막대에서 [확대] 단추 또는 [축소] 단추 를 클릭합니다. 확대할 영역을 클릭합니다.
- [돋보기 도구]를 선택합니다. 포인터가 가운데에 더하기 기호가 있는 돋보기로 바뀝니다. 확대할 영역의 중심을 클릭하거나, Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 축소할 영역의 중심을 클릭합니다. 클릭할 때마다 이전에 사전 설정한 비율로 보기가 확대 또는 축소됩니다.

참고: [돋보기] 또는 [확대 도구]를 사용하는 경우 클릭할 때마다 이미지가 사전 설정된 다음 비율로 확대 또는 축소되고 클릭한 지점을 중심으로 이미지가 표시됩니다. 이미지가 최대 확대 레벨인 1600%에 도달하거나 최소 크기인 1픽셀에 도달하면 빈 돋보기가 표시됩니다.

- [돋보기 도구]를 선택하고 확대할 영역 주위로 **선택 윤곽**이라고 하는 점선으로 된 사각형을 드래그합니다. 아트워크 주위의 선택 윤곽을 이동하려면 스페이스바를 누르고 선택 윤곽이 원하는 위치에 올 때까지 계속 드래그합니다.
- [보기] > [확대] 또는 [축소]를 선택합니다. 이미지가 최대 또는 최소 배율에 도달하면 이러한 명령이 흐리게 나타납니다.
- 문서 창의 왼쪽 아래 모퉁이나 [내비게이터] 팔레트에서 확대/축소 레벨을 설정합니다.
- 파일을 100%로 표시하려면 [보기] > [실제 픽셀]을 선택합니다.
- 보기를 문서 창에 맞게 변경하려면 [보기] > [화면 크기에 맞게 조정]을 선택합니다.

마우스에 스크롤 휠이 있는 경우 [돋보기 도구]를 선택한 후 스크롤 휠을 사용하여 확대 또는 축소할 수 있습니다. [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 [Photoshop] > [환경 설정] > [일반](Mac OS)을 선택하고 [스크롤 휠로 확대/축소] 옵션을 선택하여 이 비헤이버를 사용하도록 설정합니다.

여러 이미지에서 확대 또는 축소

1 하나 이상의 이미지를 열거나 단일 이미지의 사본을 여러 개 엽니다.

2 [창] > [정돈] > [가로로 나란히 놓기]/[세로로 나란히 놓기]를 선택하여 이미지를 나란히 표시합니다.

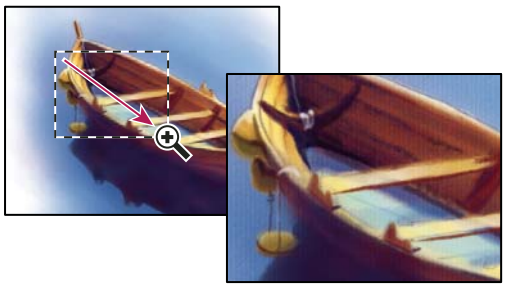
3 [돋보기 도구]를 선택한 후 다음 중 하나를 수행합니다.

- 옵션 막대에서 [모든 창]을 선택한 후 이미지 중 하나를 클릭합니다. 다른 이미지들도 동시에 확대되거나 축소됩니다.
- [창] > [정돈] > [확대/축소 일치]를 선택합니다. Shift 키를 누르고 이미지 중 하나를 클릭합니다. 다른 이미지들도 동일한 확대율로 확대되거나 축소됩니다.

드래그하여 확대

1 [돋보기 도구]를 선택합니다.

2 확대할 이미지 부분 위로 드래그합니다.



돋보기 도구를 드래그하여 이미지 보기 확대

확대/축소 선택 윤곽 안의 영역은 가능한 최대로 확대되어 표시됩니다. Photoshop에서 아트워크 주위에 있는 선택 윤곽을 이동하려면 선택 윤곽 드래그를 시작한 다음 스페이스바를 누른 채 드래그합니다.

확대/축소 시 창 크기 자동 조정

❖ [돋보기 도구]를 활성화하고 옵션 막대에서 [창 크기 조정]을 선택합니다. 이미지 보기를 확대 또는 축소할 경우 창 크기가 조정됩니다.

[창 크기 조정]을 해제하면(기본값) 이미지 확대와 관계없이 창 크기가 일정하게 유지됩니다. 이는 보다 작은 모니터를 사용하거나 바둑판식 보기로 작업하는 경우에 유용합니다.

참고: 단축키를 사용하여 이미지 보기를 축소하거나 확대할 때 창 크기를 자동으로 조정하려면 [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 [Photoshop] > [환경 설정] > [일반](Mac OS)을 선택하고 [확대/축소할 때 창 크기 조정] 환경 설정을 선택한 후 [확인]을 클릭합니다.

100%로 이미지 표시

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 도구 상자에서 [돋보기 도구]를 두 번 클릭합니다.
- [보기] > [실제 픽셀]을 선택합니다.
- 상태 표시줄에 100%를 입력하고 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 누릅니다.

참고: 이미지의 100% 보기에는 모니터 해상도와 이미지 해상도에 따라 브라우저에 나타나는 그대로 이미지가 표시됩니다.

화면 크기에 맞게 이미지 조정

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 도구 상자에서 [손 도구]를 두 번 클릭합니다.
- [보기] > [화면 크기에 맞게 조정]을 선택합니다.
- [돋보기 도구]나 [손 도구]를 선택한 다음 옵션 막대에서 [화면 크기에 맞게 조정] 단추를 클릭합니다.

이 옵션은 사용 가능한 화면 공간에 맞게 확대/축소 레벨과 창 크기의 배율 모두를 조정합니다.

여러 창에서 이미지 보기

문서 창은 이미지가 표시되는 곳입니다. 여러 개의 창을 열어 서로 다른 이미지나 같은 이미지의 서로 다른 보기를 표시할 수 있습니다. [창] 메뉴에 열려 있는 창 목록이 표시됩니다. 열려 있는 이미지를 앞으로 가져오려면 [창] 메뉴 하단에서 파일 이름을 선택합니다. 사용 가능한 메모리에 따라 한 이미지당 창의 수가 제한될 수 있습니다.

1 [창] > [정돈] > ["파일 이름"의 새 창]을 선택합니다.

2 창을 정돈하려면 [창] > [정돈]을 선택하고 다음 중 하나를 선택합니다.

겹쳐 놓기 화면의 왼쪽 위에서 오른쪽 아래로 창들이 겹쳐서 표시됩니다.

가로로 나란히 놓기 또는 세로로 나란히 놓기 창을 나란히 표시합니다. 이미지를 닫으면 사용 가능한 공간을 채울 수 있도록 열려 있는 창들의 크기가 조정됩니다.

(Windows) 정돈 아이콘 화면 하단을 따라 최소화된 이미지 창이 정렬됩니다.



[손 도구]의 [모든 창 스크롤] 옵션을 사용하여 열려 있는 모든 이미지를 스크롤할 수 있습니다. 화면에 표시된 모든 이미지를 스크롤하려면 옵션 막대에서 [손 도구]를 선택하고 한 이미지에서 드래그합니다.

여러 이미지에서 위치 일치

1 하나 이상의 이미지를 열거나 단일 이미지의 사본을 여러 개 엽니다.

2 [창] > [정돈] > [가로로 나란히 놓기]/[세로로 나란히 놓기]를 선택하여 이미지를 나란히 표시합니다.

3 [손 도구]를 선택한 후 다음 중 하나를 수행합니다.

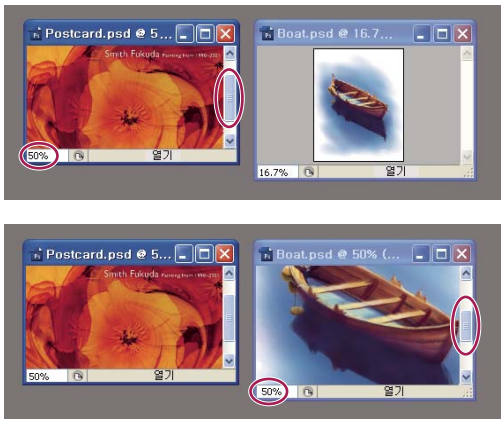
- 옵션 막대에서 [모든 창 스크롤]을 선택한 다음 이미지 중 하나에서 한 영역을 드래그하여 표시합니다.
- [창] > [정돈] > [위치 일치]를 선택하고 Shift 키를 누른 상태에서 이미지 중 하나의 한 영역을 클릭하거나 드래그합니다. 다른 이미지들은 해당 영역으로 스냅됩니다.

여러 이미지에서 확대/축소 및 위치 일치

1 하나 이상의 이미지를 열거나 단일 이미지의 사본을 여러 개 엽니다.

2 [창] > [정돈] > [가로로 나란히 놓기]/[세로로 나란히 놓기]를 선택합니다.

3 [창] > [정돈] > [확대/축소와 위치 일치]를 선택합니다.



확대/축소와 위치 일치를 선택하지 않은 경우(위)와 선택한 경우(아래)

4 [돋보기 도구] 또는 [손 도구]를 선택합니다.

5 이미지 중 하나를 선택하고 Shift 키를 누른 다음 이미지의 한 영역을 클릭하거나 드래그합니다. 다른 이미지들은 같은 비율로 확대되고 클릭한 영역으로 스냅합니다.

정보 팔레트 사용

[정보] 팔레트는 포인터 아래에 있는 색상 값을 표시하며 사용 중인 도구에 따라 기타 유용한 정보를 제공합니다. 또한 [정보] 팔레트는 선택한 도구 사용에 대한 힌트를 표시하고 문서 상태 정보를 제공하며 8비트, 16비트 또는 32비트 값을 표시할 수 있습니다.

[정보] 팔레트에는 다음과 같은 정보가 표시됩니다.

- 지정한 옵션에 따라 [정보] 팔레트는 8비트, 16비트 또는 32비트 값을 표시합니다.
- CMYK 값을 표시할 때 포인터나 색상 샘플러 아래의 색상이 인쇄 가능한 CMYK 색상 범위를 벗어나는 경우, [정보] 팔레트에서는 CMYK 값 옆에 느낌표를 표시합니다.
- 선택 윤곽 도구를 사용하는 경우 드래그하면 [정보] 팔레트에 포인터 위치의 **x**와 **y** 좌표 및 선택 윤곽의 폭(W)과 높이(H)가 표시됩니다.
- [자르기 도구]나 [돋보기 도구]를 사용하는 경우 드래그할 때 선택 윤곽의 폭(W)과 높이(H)가 [정보] 팔레트에 표시됩니다. 또한 선택 윤곽 자르기의 회전 각도도 표시됩니다.
- [선 도구], [펜 도구] 또는 [그라디언트 도구]를 사용하거나 선택 영역을 이동하는 경우 드래그하면 [정보] 팔레트에 시작 위치의 **X**와 **y** 좌표, X의 변동(DX), Y의 변동(DY), 각도(A) 및 길이(D)가 표시됩니다.
- 2차원 변형 명령을 사용할 경우 [정보] 팔레트에 폭(W), 높이(H), 회전 각도(A), 수평으로 기울이기(H)나 수직으로 기울이기(V) 각도의 비율 변경이 표시됩니다).
- 색상 조정 대화 상자(예: 곡선)를 사용하는 경우 [정보] 팔레트는 포인터 및 색상 샘플러 아래의 픽셀에 대한 전과 후의 색상 값을 표시합니다.
- [도구 힌트 표시]를 사용 가능으로 설정하면 도구 상자에서 선택한 도구를 사용하기 위한 힌트를 볼 수 있습니다.
- 선택한 옵션에 따라 [정보] 팔레트는 문서 크기, 문서 프로파일, 문서 치수, 스크래치 크기, 효율성, 타이밍 및 현재 도구 등과 같은 상태 정보를 표시합니다.

정보 팔레트 사용

[정보] 팔레트는 이미지에 대한 파일 정보를 표시하고이미지 위로 도구 포인터를 이동하면서 발생하는 색상 값에 대한 피드백을 제공합니다. 이미지를 드래그하면서 정보를 보려면 작업 영역에 [정보] 팔레트가 표시되어 있는지 확인하십시오.

1 (선택 사항) [정보] 팔레트를 표시해야 하는 경우 다음 중 하나를 수행합니다.

- [정보] 팔레트가 다른 팔레트와 고정되어 있는 경우 [정보] 팔레트를 클릭합니다.
- [창] > [정보]를 선택합니다. 이미지에 대한 파일 정보는 [정보] 팔레트 하단에 표시됩니다. 팔레트 상단의 오른쪽 모퉁이에 있는 삼각형을 클릭하고 팔레트 메뉴에서 [팔레트 옵션]을 선택하여 표시되는 정보를 변경할 수 있습니다.

2 다음 중 하나를 수행하여 [정보 팔레트]에 표시할 정보에 대한 옵션을 설정합니다.

- [정보] 팔레트에서 [팔레트 옵션]을 선택하고 [정보 팔레트 옵션] 대화 상자에서 옵션을 지정합니다.
- 스포이드 아이콘을 클릭하고 팝업 메뉴에서 표시 옵션을 선택합니다. 팝업 메뉴를 사용하여 [정보] 팔레트에 8비트, 16비트 또는 32비트 값을 표시할지 여부를 지정할 수도 있습니다.
- 커서 좌표 아이콘 을 클릭하고 측정 단위를 선택합니다.

3 도구를 선택합니다.

4 도구를 사용하려면 이미지에서 포인터를 이동하거나 이미지에서 드래그합니다. 사용하는 도구에 따라 다음과 같은 정보가 나타날 수 있습니다.

포인터 아래에 있는 색상의 숫자 값을 표시합니다.

포인터의 **x**와 **y** 좌표를 표시합니다.

드래그할 때 선택 윤곽 또는 모양의 폭(W)과 높이(H) 또는 활성 선택 영역의 폭과 높이를 표시합니다.

정보 팔레트 옵션 변경

1 오른쪽 상단 모퉁이의 삼각형을 클릭하여 [정보] 팔레트 메뉴를 열고 [팔레트 옵션]을 선택합니다.

2 [정보 팔레트 옵션] 대화 상자의 [제 1 색상 정보]에서 다음과 같은 표시 옵션 중 하나를 선택합니다.

실제 색상 이미지의 현재 색상 모드 값을 표시합니다.

저해상도 인쇄 색상 이미지의 출력 색상 영역에 대한 값을 표시합니다.

색상 모드 해당 색상 모드의 색상 값을 표시합니다.

잉크 총 사용량 [CMYK 설정] 대화 상자에서 설정한 값을 기준으로 포인터의 현재 위치에 사용된 모든 CMYK 잉크의 전체 비율을 표시합니다.

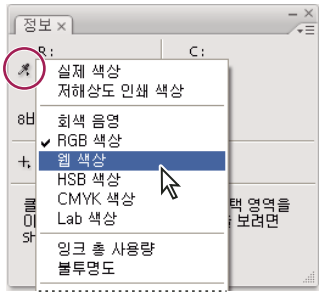
불투명도 현재 레이어의 불투명도를 표시합니다. 이 옵션은 배경에 적용되지 않습니다.

Version Cue Version Cue 작업 그룹 상태를 표시합니다. 이 옵션은 Version Cue가 활성화되어 있을 때 유효합니다.

측정 비율 문서의 비율을 표시합니다.

또한 [정보] 팔레트에서 스포이드 아이콘을 클릭하여 정보 옵션을 설정할 수도 있습니다. [제 1 색상 정보] 옵션과 함께 8비트, 16비트 또는 32비트 값을 표시할 수도 있습니다.

3 [두 번째 색상 정보]에서 2단계의 표시 옵션 중 하나를 선택합니다. 제 2 색상 정보의 경우에도 [정보] 팔레트에서 스포이드 아이콘을 클릭하고 팝업 메뉴에서 정보 옵션을 선택할 수 있습니다.



스포이드 아이콘을 클릭하고 팝업 메뉴에서 색상 정보 모드 선택

4 [눈금자 단위]에서 측정 단위를 선택합니다.

5 [상태] 정보에서 다음 중 선택하여 [정보] 팔레트에 파일 정보를 표시합니다.

문서 크기 이미지의 데이터 양에 대한 정보를 표시합니다. 왼쪽에 있는 숫자는 이미지의 인쇄 크기, 즉 Adobe Photoshop 형식으로 저장한 병합된 파일의 대략적인 크기를 나타냅니다. 오른쪽에 있는 숫자는 레이어와 채널을 포함하여 파일의 대략적인 크기를 나타냅니다.

문서 프로파일 이미지가 사용하는 색상 프로파일의 이름을 표시합니다.

문서 치수 이미지의 치수를 표시합니다.

스크래치 크기 이미지 처리에 사용된 RAM의 용량과 스크래치 디스크에 대한 정보를 표시합니다. 왼쪽에 있는 숫자는 열려 있는 모든 이미지를 표시하기 위해 프로그램에서 현재 사용하고 있는 메모리 양을 나타냅니다. 오른쪽에 있는 숫자는 이미지 처리에 사용할 수 있는 RAM의 총량을 나타냅니다.

효율성 스크래치 디스크를 읽고 쓰는 대신 작업을 수행하는 데 소요된 시간 비율을 표시합니다. 이 값이 100% 이하이면 Photoshop에서 스크래치 디스크를 사용하므로 더 느리게 작동합니다.

타이밍 마지막 작업을 완료하는 데 걸린 시간을 표시합니다.

현재 도구 활성 도구의 이름을 표시합니다.

6 (선택 사항) [도구 힌트 표시]를 선택하여 [정보] 팔레트의 하단에 선택된 도구 사용에 대한 힌트를 표시합니다.

7 [확인]을 클릭합니다.

측정 단위를 변경하려면 [정보] 팔레트에서 십자 아이콘을 클릭하고 메뉴에서 선택합니다.

문서 창에 파일 정보 표시

상태 표시줄은 모든 문서 창의 맨 아래에 위치하며 활성 이미지의 현재 확대 배율 및 파일 크기와 활성 도구 사용에 관한 간단한 지침 등 유용한 정보를 표시합니다. Version Cue를 사용할 수 있는 경우 Version Cue 정보도 상태 표시줄에 표시됩니다.

참고: 파일에 추가된 저작권 및 저자 정보도 볼 수 있습니다. 이 정보에는 표준 파일 정보 및 Digimarc 워터마크가 포함됩니다. Photoshop은 Digimarc 워터마크 검색 플러그인을 사용하여 열려 있는 이미지에서 워터마크를 자동 검색합니다. 워터마크가 검색되면 이미지 창의 제목 표시줄에 저작권 기호를 표시하고 [파일 정보] 대화 상자의 [저작권 및 URL] 영역을 업데이트합니다.

1 문서 창의 아래쪽 테두리에 있는 삼각형을 클릭합니다.



Version Cue 사용 시 파일 정보 보기 옵션

2 팝업 메뉴에서 보기 옵션을 선택합니다.

참고: Version Cue를 사용할 수 있는 경우 [표시] 하위 메뉴에서 선택합니다.

Version Cue 열려 있거나, 관리되지 않거나, 저장하지 않는 등 문서의 Version Cue 작업 그룹 상태를 표시합니다. Version Cue를 사용 가능한 경우에만 이 옵션을 사용할 수 있습니다.

문서 크기 이미지의 데이터 양에 대한 정보 왼쪽에 있는 숫자는 이미지의 인쇄 크기, 즉 Adobe Photoshop 형식으로 저장한 병합된 파일의 대략적인 크기를 나타냅니다. 오른쪽에 있는 숫자는 레이어와 채널을 포함하여 파일의 대략적인 크기를 나타냅니다.

문서 프로파일 이미지가 사용하는 색상 프로파일의 이름

문서 치수 이미지의 치수

측정 비율 문서의 비율입니다.

스크래치 크기 이미지 처리에 사용되는 RAM 및 스크래치의 양에 대한 정보 왼쪽에 있는 숫자는 열려 있는 모든 이미지를 표시하기 위해 프로그램에서 현재 사용하고 있는 메모리 양을 나타냅니다. 오른쪽에 있는 숫자는 이미지 처리에 사용할 수 있는 RAM의 총량을 나타냅니다.

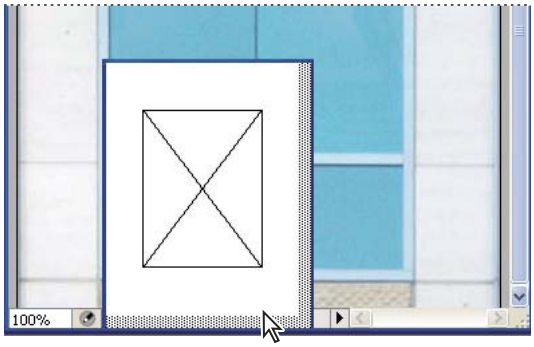
효율성 스크래치 디스크를 읽고 쓰는 대신 작업을 수행하는 데 실제로 소요된 시간 비율. 이 값이 100% 이하이면 Photoshop에서 스크래치 디스크를 사용하므로 더 느리게 작동합니다.

타이밍 마지막 작업을 완료하는 데 걸리는 시간

현재 도구 활성화된 도구의 이름

32비트 노출 사용자의 컴퓨터 모니터에서 채널 당 32비트 HDR 이미지를 보기 위한 미리 보기 이미지를 조정하는 옵션. 슬라이더는 문서 창에 HDDR 이미지가 표시되는 경우에만 사용할 수 있습니다.

상태 표시줄의 파일 정보 영역에서 아무 곳이나 클릭하면 문서가 현재의 이미지 크기에서 현재 페이지 설정으로 어떻게 인쇄될지 보여주는 축소판 미리 보기를 볼 수 있습니다.



상태 표시줄의 파일 정보 영역을 클릭하여 이미지가 어떻게 인쇄될지 보여주는 축소판 미리 보기를 봅니다.

참조

72페이지의 “HDR 이미지의 동적 범위 보기 조정”

이미지 복제

모든 레이어, 레이어 마스크, 채널을 포함하여 전체 이미지를 디스크에 저장하지 않고 사용 가능한 메모리로 복제할 수 있습니다.

1 복제할 이미지를 엽니다.

2 [이미지] > [복제]를 선택합니다.

3 복제된 이미지의 이름을 입력합니다.

4 이미지를 복제하고 레이어를 병합하려면 [병합 레이어만 복제]를 선택합니다. 레이어를 유지하려면 이 옵션을 선택 해제하십시오.

5 [확인]을 클릭합니다.

눈금자, 격자 및 안내선

눈금자 정보

눈금자는 이미지나 요소를 정확하게 위치시키는 데 도움을 줍니다. 눈금자를 볼 수 있는 경우 눈금자는 활성 창 맨 위와 왼쪽에 나타납니다. 눈금자의 표식은 포인터를 움직일 때 포인터의 위치를 표시합니다. 눈금자의 원점(위쪽과 왼쪽 눈금자의 (0, 0) 표시)을 변경하면 이미지의 특정 지점부터 측정할 수 있습니다. 눈금자의 원점에 따라 격자의 원점도 결정됩니다.

눈금자를 표시하거나 숨기려면 [보기] > [눈금자]를 선택합니다.

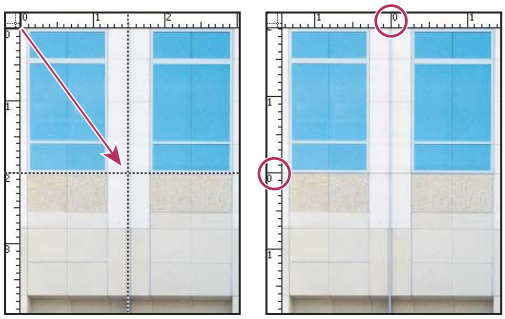
눈금자의 0 원점 변경

1 (선택 사항) [보기] > [스냅 대상]을 선택하고 하위 메뉴에서 옵션을 하나 이상 선택합니다. 그러면 눈금자 원점이 안내선, 분할 영역 또는 문서 경계에 스냅됩니다. 격자에 스냅할 수도 있습니다.

2 창 상단의 왼쪽 모퉁이에 있는 눈금자의 교차 부분 위에 포인터를 올려 놓고 이미지에서 대각선으로 아래로 드래그합니다. 눈금자의 새 원점을 표시하는 십자형 커서가 나타납니다.

눈금자 원점이 눈금자 눈금에 스냅되게 하려면 Shift 키를 누른 상태에서 드래그합니다.

눈금자 원점을 기본값으로 다시 설정하려면 눈금자의 왼쪽 위 모퉁이를 두 번 클릭하십시오.



드래그하여 새 눈금자 원점 만들기

참조

40페이지의 “스냅 사용”

측정 단위 변경

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- 눈금자를 두 번 클릭합니다.
- (Windows) [편집] > [환경 설정] > [단위와 눈금자]를 선택하거나, 눈금자를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 문맥 메뉴에서 새 단위를 선택합니다.
- (Mac OS) [Photoshop] > [환경 설정] > [단위와 눈금자]를 선택하거나, Control 키를 누른 상태에서 눈금자를 클릭하고 문맥 메뉴에서 새 단위를 선택합니다.

2 눈금자의 측정 단위를 선택합니다.

참고: [정보] 팔레트에서 단위를 변경하면 자동으로 눈금자의 단위가 변경됩니다.

3 [포인트/파이카 크기]에서 다음 옵션 중 하나를 선택하십시오.

포스트스크립트(72포인트/인치) 포스트스크립트 장치로 인쇄할 수 있는 단위 크기를 설정합니다.

전통 방식(72.27포인트/인치) 인쇄에서 전통적으로 사용되던 대로 인치당 72.27포인트를 사용합니다.

4 [확인]을 클릭합니다.

이미지의 열 지정

열은 이미지나 요소를 정확하게 위치시키는 데 도움을 줍니다. [신규], [이미지 크기] 및 [캔바스 크기] 명령을 사용하면 이미지 폭을 열 단위로 지정할 수 있습니다. 단을 사용하면 이미지를 Adobe InDesign®과 같은 페이지 레이아웃 프로그램으로 불러와서 특정 수의 단 내에 이미지를 정확하게 맞추려고 하는 경우에 편리합니다.

1 [편집] > [환경 설정] > [단위와 눈금자](Windows) 또는 [Photoshop] > [환경 설정] > [단위와 눈금자](Mac OS)를 선택합니다.

2 [폭]과 [여백]에 값을 입력합니다.

눈금자 도구를 사용하여 위치 지정

[눈금자 도구] 는 이미지나 요소의 위치를 정밀하게 지정하는 데 도움이 됩니다. 또한 [눈금자 도구]는 작업 영역에 있는 두 점 사이의 거리를 계산합니다. 한 지점에서 다른 지점까지의 거리를 측정할 경우 인쇄되지 않는 선이 그려지고 옵션 막대와 [정보] 팔레트에 다음 정보가 표시됩니다.

- 시작 위치(X 및 Y)
- **x** 축과 **y** 축에서 이동한 가로(W) 및 세로(H) 거리
- 축과 관련된 측정 각도(A)
- 전체 이동 길이(D1)
- 각도기를 사용하는 경우, 두 이동 길이(D1과 D2)

각도를 제외한 모든 측정값은 현재 [단위와 눈금자] 환경 설정 대화 상자에 설정되어 있는 측정 단위로 계산됩니다.

문서에 기존 측정선이 있는 경우 [눈금자 도구]를 선택하면 이 측정선이 표시됩니다.

두 점 사이에서 측정

1 [눈금자 도구] 를 선택합니다.

2 시작점에서 끝점으로 드래그합니다. 도구의 이동을 45°씩으로 제한하려면 Shift 키를 누른 채 드래그합니다.

3 기존 측정선으로 각도기를 만들려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 측정선 한쪽 끝부터 원하는 각도로 드래그하거나, 측정선을 두 번 클릭하고 드래그합니다. 도구의 이동을 45°의 배수로 제한하려면 Shift 키를 누른 상태에서 드래그합니다.

측정선 또는 각도기 편집

1 [눈금자 도구] 를 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 선 크기를 조정하려면 기존 측정선의 한쪽 끝을 드래그합니다.
- 선을 이동하려면 마우스 포인터를 선 위의 양 끝점에서 떨어진 위치에 놓고 선을 드래그합니다.
- 선을 이동하려면 양 끝점에서 떨어진 선 위에 마우스 포인터를 놓고 이미지 밖으로 선을 드래그하거나, 도구 옵션 막대에서 [지우기]를 클릭합니다.

참고: 수평 또는 수직이 되어야 할 이미지에 측정선을 드래그하고 [이미지] > [캔바스 회전] > [임의]를 선택합니다. 이미지를 똑바르게 하는 데 필요한 올바른 회전 각도가 [캔바스 회전] 대화 상자에 자동으로 입력됩니다.

안내선 및 격자를 사용하여 위치 지정

안내선과 격자는 이미지나 요소를 정확하게 위치시키는 데 도움을 줍니다. 안내선은 이미지 위에 인쇄되지 않는 선으로 나타납니다. 안내선을 이동하고 제거할 수 있으며, 실수도 이동하지 않도록 안내선을 잠글 수도 있습니다.

격자는 요소를 대칭적으로 배열하는 데 매우 유용합니다. 격자는 기본적으로 인쇄되지 않는 선으로 나타나지만 점으로 표시될 수도 있습니다.

안내선과 격자는 유사한 방식으로 작동합니다.

- 선택 영역, 선택 영역 테두리 및 도구는 8 스크린(이미지 아님) 픽셀 내에서 드래그하면 안내선이나 격자에 스냅됩니다. 안내선도 이동될 때 격자로 스냅됩니다. 이 기능은 켜거나 끌 수 있습니다.
- 안내선과 격자 가시성 및 스냅과 함께 안내선 간격 조정은 이미지에 따라 다릅니다.
- 안내선과 격자 색상 및 스타일과 함께 격자 간격 조정은 모든 이미지에서 동일합니다.

고급 안내선은 모양, 분할 영역 및 선택 영역을 정렬하는 데 도움이 됩니다. 특정 모양을 그리거나 선택 영역 또는 분할 영역을 만들 때 고급 안내선이 자동으로 나타납니다. 필요하다면 [고급 안내선]을 숨길 수도 있습니다.

참조

451페이지의 “웹 페이지 분할”

격자, 안내선 또는 고급 안내선 표시 또는 숨기기

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [보기] > [표시] > [격자]를 선택합니다.
- [보기] > [보기] > [안내선]을 선택합니다.
- [보기] > [보기] > [고급 안내선]을 선택합니다.
- [보기] > [표시자]를 선택합니다. 이 명령은 또한 레이어 가장자리, 선택 영역 가장자리, 대상 패스, 분할 영역 및 주석을 표시하거나 숨깁니다.

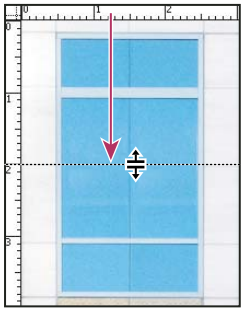
안내선 가져오기

1 눈금자가 보이지 않으면 [보기] > [눈금자]를 선택합니다.

참고: 가장 정확하게 읽으려면 확대 비율을 100%로 맞추고 이미지를 보거나 [정보] 팔레트를 사용하십시오.

2 다음 중 하나를 수행하여 안내선을 만드십시오.

- [보기] > [새 안내선]을 선택합니다. 대화 상자에서 [가로] 또는 [세로] 방향을 선택하고 위치를 입력한 후 [확인]을 클릭합니다.
- 수평 안내선을 만들려면 수평 눈금자에서 드래그합니다.



드래그하여 수평 안내선 만들기

- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 수직 눈금자에서 드래그하여 수평 안내선을 만듭니다.
- 수직 안내선을 만들려면 수직 눈금자에서 드래그합니다.
- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 수평 눈금자에서 드래그하여 수직 안내선을 만듭니다.
- 눈금자 눈금에 스냅되는 안내선을 만들려면 Shift 키를 누른 채 수평 눈금자나 수직 눈금자에서 드래그합니다. 안내선을 드래그하면 마우스 포인터가 양방향 화살표로 바뀝니다.

3 (선택 사항) 모든 안내선을 잠그려면 [보기] > [안내선 잠그기]를 선택합니다.

안내선 이동

1 [이동 도구] 를 선택하거나, Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 눌러 [이동 도구]를 활성화합니다. [손 도구] 또는 [분할 영역 도구] 에는 이 옵션을 사용할 수 없습니다.

2 안내선 위에 포인터를 놓으면 포인터가 양방향 화살표로 바뀝니다.

3 다음과 같은 방법으로 안내선을 이동합니다.

- 안내선을 이동하려면 드래그합니다.
- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 안내선을 클릭하거나 드래그하여 안내선을 수평에서 수직으로 바꾸거나 반대로 바꿉니다.

• Shift 키를 누른 상태에서 안내선을 드래그하여 눈금자 눈금으로 안내선을 정렬합니다. 격자를 볼 수 있는 경우 [보기] > [스냅 대상] > [격자]를 선택하면 안내선이 격자에 스냅됩니다.

이미지에서 안내선 제거

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

• 단일 안내선을 제거하려면 이미지 창 밖으로 안내선을 드래그합니다.

• 모든 안내선을 제거하려면 [보기] > [안내선 지우기]를 선택합니다.

안내선 및 격자의 환경 설정 지정

1 다음 중 하나를 수행합니다.

• (Windows) [편집] > [환경 설정] > [안내선, 격자 및 분할 영역]을 선택합니다.

• (Mac OS) [Photoshop] > [환경 설정] > [안내선, 격자 및 분할 영역]을 선택합니다.

2 [색상]에서 안내선이나 격자 또는 모두에 대한 색상을 선택합니다. [사용자 정의]를 선택할 경우 색상 상자를 클릭하고 색상을 선택한 후 [확인]을 클릭합니다.

3 [스타일]에서 안내선, 격자 또는 모두에 대한 표시 옵션을 선택합니다.

4 [격자 간격]에서 격자 간격 조정에 대한 값을 입력합니다. [세분]의 경우 격자를 얼마나 세분할 것인지에 대한 값을 입력합니다.

필요한 경우 이 옵션에 대한 단위를 변경하십시오. [퍼센트] 옵션은 이미지를 균등하게 분할하는 격자를 만듭니다. 예를 들어, [퍼센트] 옵션에서 25를 선택하면 균등하게 분할된 4 x 4 격자가 만들어집니다.

5 [확인]을 클릭합니다.

스냅 사용

스냅을 사용하면 선택 영역 가장자리, 자르기 선택 윤곽, 분할 영역, 모양, 패스를 정확하게 배치할 수 있습니다. 그러나 스냅으로 인해 요소를 올바르게 배치할 수 없는 경우도 있습니다. [스냅] 명령을 사용하여 스냅 기능을 활성화하거나 비활성화할 수 있습니다. 또 스냅 기능이 활성화된 경우 스냅할 여러 요소를 지정할 수도 있습니다.

스냅 활성화

❖ [보기] > [스냅]을 선택합니다. 확인 표시는 스냅 기능이 활성화되어 있음을 나타냅니다.

스냅 대상 지정

❖ [보기] > [스냅 대상]을 선택하고 하위 메뉴에서 다음 옵션을 하나 이상 선택합니다.

안내선 안내선에 스냅합니다.

격자 격자에 스냅합니다. 격자가 숨겨져 있으면 이 옵션을 선택할 수 없습니다.

레이어 레이어의 내용에 스냅합니다.

분할 영역 분할 영역 가장자리에 스냅합니다. 분할 영역이 숨겨져 있으면 이 옵션을 선택할 수 없습니다.

문서 경계 문서의 가장자리에 스냅합니다.

전체 모든 [스냅 옵션]을 선택합니다.

없음 모든 [스냅 옵션]을 해제합니다.

확인 표시는 옵션을 선택했고 스냅 기능이 활성화되어 있음을 나타냅니다.



단 하나의 옵션에 대해서만 스냅을 활성화하려는 경우 [스냅] 명령이 비활성화되어 있는지 확인한 후 [보기] > [스냅 대상]을 선택하고 옵션을 선택합니다. 이렇게 하면 선택한 옵션에 대해 스냅 기능이 자동으로 활성화되고, 다른 [스냅 대상] 옵션은 모두 해제됩니다.

표시자 표시 또는 숨기기

안내선, 격자, 대상 패스, 선택 영역 가장자리, 분할 영역, 이미지 맵, 텍스트 테두리, 텍스트 기준선, 텍스트 선택 영역 및 주석은 이미지와 오브젝트를 선택, 이동, 편집할 때 유용한 인쇄되지 않는 표시자입니다. 이미지에 영향을 주지 않고 표시자를 표시하거나 숨길 수 있습니다. [보기] 메뉴에서 [표시자] 명령을 선택하여 표시자를 표시하거나 숨길 수도 있습니다.

[표시자 숨기기]는 표시자를 표시하지 않을 뿐이며 해당 옵션을 끄는 것은 아닙니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 표시자를 표시하거나 숨기려면 [보기] > [표시자]를 선택합니다. [표시] 하위 메뉴에 표시된 모든 [표시자] 옆에 확인 표시가 나타납니다.
- 숨겨진 표시자 그룹에서 표시자를 켜고 표시하려면 [보기] > [보기]를 선택하고 하위 메뉴에서 [표시자]를 선택합니다.
- 사용 가능한 모든 표시자를 켜고 표시하려면 [보기] > [보기] > [모두]를 선택합니다.
- 모든 표시자를 끄고 숨기려면 [보기] > [보기] > [없음]을 선택합니다.

참고: 표시자를 표시하면 [표시] 하위 메뉴의 옵션이 아닌 색상 샘플러도 표시됩니다.

사전 설정 관리자 사용

사전 설정 관리자 정보

사전 설정 관리자를 사용하여 Photoshop에서 제공되는 사전 설정 브러쉬, 색상 견본, 그라디언트, 스타일, 패턴, 윤곽선, 사용자 정의 모양 및 사전 설정 도구 라이브러리를 관리할 수 있습니다. 예를 들면 [사전 설정 관리자]를 사용하여 현재 사전 설정 항목 세트를 변경하거나 새 라이브러리를 만들 수 있습니다. [사전 설정 관리자]에서 라이브러리를 불러오면 옵션 막대, 팔레트, 대화 상자 등의 위치에서 해당 라이브러리의 항목에 액세스할 수 있습니다.

일반적으로 사전 설정을 변경할 때 Photoshop은 원본 사전 설정과 변경된 사전 설정을 모두 사용할 수 있도록 변경 사항을 새 사전 설정으로 저장하라는 메시지를 표시합니다.

각 라이브러리 유형에는 고유한 파일 확장자와 기본 폴더가 있습니다. 사전 설정 파일은 컴퓨터의 Adobe Photoshop CS3 응용 프로그램 폴더에 있는 Presets 폴더에 설치됩니다.

[사전 설정 관리자]를 열려면 [편집] > [사전 설정 관리자]를 선택합니다. [사전 설정 유형] 메뉴에서 옵션을 선택하여 특정 사전 설정 유형으로 전환합니다.

팔레트 메뉴 단추를 클릭하고 메뉴 상단에서 표시 모드를 선택하여 사전 설정 구성을 조정할 수 있습니다.

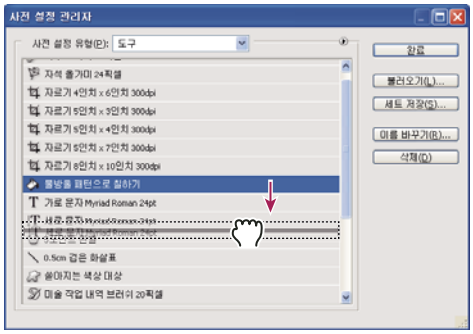
텍스트 전용 각 사전 설정 항목의 이름을 표시합니다.

작은 축소판 또는 큰 축소판 각 사전 설정 항목의 축소판을 표시합니다.

작은 목록 또는 큰 목록 각 사전 설정 항목의 이름과 축소판을 표시합니다.

선 축소판 각 브러쉬 사전 설정의 샘플 브러쉬 선과 브러쉬 축소판을 표시합니다. 이 옵션은 브러쉬 사전 설정에만 사용할 수 있습니다.

항목 목록을 재정돈하려면 목록에서 항목을 위로 또는 아래로 드래그합니다.



사전 설정 관리자에서 도구 사전 설정 재정돈

참고: [사전 설정 관리자]에서 사전 설정을 삭제하려면 사전 설정을 선택하고 [삭제]를 클릭합니다. 언제든지 [다시 설정] 명령을 사용하여 라이브러리에서 기본 항목을 복원할 수 있습니다.

사전 설정 항목의 라이브러리 불러오기

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [사전 설정 유형] 팝업 메뉴 오른쪽에 있는 삼각형을 클릭하고 팔레트 메뉴 아래쪽에서 원하는 라이브러리 파일을 선택합니다. 현재 목록을 대체하려면 [확인]을 클릭하고, 현재 목록에 추가하려면 [첨부]를 클릭합니다.
- 현재 목록에 라이브러리를 추가하려면 [불러오기]를 클릭하고 추가할 라이브러리 파일을 선택한 후 [불러오기]를 클릭합니다.
- 현재 목록을 다른 라이브러리로 대체하려면 팔레트 메뉴에서 [**"사전 설정 유형"** 대체]를 선택합니다. 그런 다음 사용할 라이브러리 파일을 선택하고 [불러오기]를 클릭합니다.

참고: 각 라이브러리 유형에는 고유한 파일 확장자와 기본 폴더가 있습니다.

사전 설정 항목 관리

사전 설정 항목의 이름을 바꾸거나 사전 설정 항목을 삭제할 수 있으며 사전 설정의 라이브러리를 만들거나 복원할 수 있습니다.

사전 설정 항목 이름 바꾸기

1 사전 설정 항목을 선택합니다. 여러 항목을 한꺼번에 선택하려면 Shift 키를 누른 상태에서 클릭하십시오.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [이름 바꾸기]를 선택한 후 브러쉬, 색상 견본 등에 대한 새 이름을 입력합니다.
- [사전 설정 관리자]가 사전 설정을 축소판으로 현재 표시하는 경우 사전 설정을 두 번 클릭하고 새 이름을 입력한 후 [확인]을 클릭합니다.
- [사전 설정 관리자]가 사전 설정을 목록이나 텍스트만으로 표시하는 경우 사전 설정을 두 번 클릭하고 본문 내에 새 이름을 입력한 후 Enter 키(Windows)나 Return 키(Mac OS)를 누릅니다.

사전 설정 항목 삭제

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 사전 설정 항목을 선택하고 [삭제]를 클릭합니다.
- Alt 키(Windows) 또는 Options 키(Mac OS)를 누른 상태에서 삭제할 항목을 클릭합니다.

새 사전 설정 라이브러리 만들기

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- 목록에 있는 사전 설정을 모두 라이브러리로 저장하려면 모든 항목을 선택해야 합니다.
- 현재 목록의 하위 집합을 라이브러리로 저장하려면 Shift 키를 누른 상태에서 저장할 항목을 선택합니다.

2 [세트 저장]을 클릭하고, 라이브러리 위치를 선택하고, 파일 이름을 입력한 다음 [저장]을 클릭합니다.

라이브러리 저장 위치를 임의로 선택할 수 있습니다. 그러나 라이브러리 파일을 기본 사전 설정 위치에 있는 해당 [사전 설정] 폴더에 저장하면 Photoshop을 다시 시작한 후 팔레트 메뉴 아래에 해당 라이브러리 이름이 나타납니다.

사전 설정 항목의 기본 라이브러리 복원

❖ 해당 팔레트 메뉴에서 [다시 설정]을 선택합니다. 현재 목록을 대체하거나 기본 라이브러리를 현재 목록에 첨부할 수 있습니다.

기본 사전 설정 위치

1 사전 설정을 저장하거나, 불러오거나, 교체하는 기본 위치는 운영 체제에 따라 다릅니다.

- Mac: <사용자>/라이브러리/Application Support/Adobe/Adobe Photoshop CS3/Presets
- Windows XP: [드라이브]:\Document and Settings\<사용자>\Application Data\Adobe\Adobe Photoshop CS3\Presets
- Windows Vista: [드라이브]:\Users\<사용자>\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop CS3\Presets

2 Adobe Photoshop CS3와 함께 제공되는 사전 설정은 Photoshop 프로그램 폴더에 저장됩니다.

Windows에서 숨김 파일 표시

사전 설정을 저장하거나, 불러오거나, 교체하는 기본 위치는 Windows에서 기본적으로 숨겨져 있습니다.

1 Windows XP에서 숨김 파일을 표시하려면:

a [시작] > [제어판] > [폴더 옵션]으로 이동합니다.

b [보기] 탭의 [숨김 파일 및 폴더] 아래에서 [숨김 파일 및 폴더 표시]를 선택합니다.

c [확인]을 클릭합니다.

2 Windows Vista에서 숨김 파일을 표시하려면:

a [시작] > [제어판] > [폴더 옵션]으로 이동합니다.

b [보기] 탭의 [숨김 파일 및 폴더] 아래에서 [숨김 파일 및 폴더 표시]를 선택합니다.

c [확인]을 클릭합니다.

환경 설정

환경 설정 정보

Adobe Photoshop CS3 환경 설정 파일에는 일반 표시 옵션, 파일 저장 옵션, 성능 옵션, 커서 옵션, 투명도 옵션, 유형 옵션, 플러그인과 스크래치 디스크 옵션 등의 다양한 프로그램 설정이 저장됩니다. 이 옵션의 대부분은 [환경 설정] 대화 상자에서 설정합니다. 응용 프로그램을 종료할 때마다 환경 설정이 저장됩니다.

예상 밖으로 작동되면 환경 설정이 손상된 것입니다. 환경 설정이 손상된 것으로 판단되는 경우 환경 설정을 기본 설정으로 복원하십시오.

환경 설정 대화 상자 열기

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- (Windows) [편집] > [환경 설정]을 선택하고 하위 메뉴에서 원하는 환경 설정 세트를 선택합니다.
- (Mac OS) [Photoshop] > [환경 설정]을 선택하고 하위 메뉴에서 원하는 환경 설정 세트를 선택합니다.

2 다른 환경 설정 세트로 전환하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 대화 상자 왼쪽의 메뉴에서 환경 설정 세트를 선택합니다.
- 메뉴 목록의 다음 환경 설정 세트를 선택하려면 [다음]을 클릭하고 이전 사전 설정 세트를 표시하려면 [이전]을 클릭합니다.

특정 사전 설정 옵션에 대한 자세한 내용은 인덱스를 참조하십시오.

모든 환경 설정을 기본 설정으로 복원

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- Photoshop을 시작할 때 Alt+Ctrol+Shift(Windows) 또는 Option+Command+Shift(Mac OS)를 누르고 있습니다. 현재 설정을 삭제하라는 메시지가 나타납니다.

• (Mac OS에만 해당) Library 폴더에서 Preferences 폴더를 열고 Adobe Photoshop CS Settings 폴더를 휴지통으로 드래그합니다.

다음에 Photoshop을 시작할 때 새 환경 설정 파일이 만들어집니다.

경고 메시지 비활성화 및 활성화

때로 경고나 프롬프트가 들어 있는 메시지를 볼 수 있습니다. 메시지에서 [다시 표시 안함] 옵션을 선택하면 이후 이러한 메시지가 표시되지 않습니다. 또한 표시되지 않은 모든 메시지를 전체적으로 다시 표시할 수도 있습니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

• (Windows) [편집] > [환경 설정] > [일반]을 선택합니다.

• (Mac OS) [Photoshop] > [환경 설정] > [일반]을 선택합니다.

2 [모든 경고 대화 상자 다시 설정]을 클릭하고 [확인]을 클릭합니다.

레거시 일련 번호 지정

1 다음 중 하나를 수행합니다.

• (Windows) [편집] > [환경 설정] > [플러그인]을 선택합니다.

• (Mac OS) [Photoshop] > [환경 설정] > [플러그인]을 선택합니다.

2 [레거시 Photoshop 일련 번호] 텍스트 상자에 Photoshop CS 또는 이전 버전의 일련 번호를 입력합니다.

플러그인

플러그인 모듈 정보

플러그인 모듈은 Adobe Systems와 타 소프트웨어 개발 업체가 공동으로 개발한 소프트웨어 프로그램으로, Photoshop에 추가 기능을 제공합니다. 수많은 불러오기, 내보내기 및 특수 효과 플러그인이 프로그램과 함께 제공됩니다. 이러한 플러그인은 Photoshop 플러그인 폴더 내의 폴더에 설치됩니다.

다른 응용 프로그램과 함께 저장된 호환 플러그인을 저장할 플러그인 폴더를 추가로 선택할 수 있습니다. 또한 컴퓨터의 다른 폴더에 저장된 플러그인의 단축키(Windows)나 앨리어스(Mac OS)를 설정할 수 있습니다. 그런 다음 플러그인 폴더에 단축키나 앨리어스를 추가하고 Photoshop에서 해당 플러그인을 사용할 수 있습니다.

설치된 플러그인 모듈은 [불러오기]나 [내보내기] 메뉴의 옵션으로 나타나거나, [열기] 및 [다른 이름으로 저장] 대화 상자의 파일 형식으로 나타나거나, [필터] 하위 메뉴의 필터로 나타납니다. Photoshop에는 많은 플러그인을 설치할 수 있습니다. 그러나 설치된 플러그인 모듈 목록이 너무 길면 Photoshop의 해당 메뉴에 모든 플러그인이 표시되지 않을 수 있습니다. 이러한 경우에는 새로 설치된 플러그인이 [필터] > [기타] 하위 메뉴에 나타납니다.

플러그인 모듈 설치

Mac OS의 Classic 환경에서는 Photoshop을 실행할 수 없으며 원래 Mac OS 9에서 작동하도록 만들어진 플러그인은 표시되지 않습니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

• Adobe Systems 플러그인 모듈을 설치하려면 플러그인 설치 프로그램이 제공된 경우 이를 사용하십시오. 또한 Photoshop 프로그램 폴더의 적절한 플러그인 폴더에 모듈을 설치 복사(Windows)하거나 모듈의 사본을 Photoshop 프로그램 폴더의 적절한 플러그인 폴더로 드래그(Mac OS)할 수 있습니다. 파일은 압축되지 않아야 합니다.

• 타사 플러그인 모듈을 설치하려면 플러그인 모듈과 함께 제공된 설치 지침을 따르십시오. 타사 플러그인을 실행할 수 없는 경우 이전 Photoshop 일련 번호가 필요한 것입니다.

추가 플러그인 폴더 선택

1 [편집] > [환경 설정] > [플러그인](Windows) 또는 [Photoshop] > [환경 설정] > [플러그인](Mac OS)을 선택합니다.

2 [추가 플러그인 폴더]를 선택합니다.

3 [선택]을 클릭한 다음 목록에서 폴더나 디렉토리를 선택합니다. [플러그인] 폴더 안에 추가 플러그인 폴더를 지정하면 안 됩니다. 폴더 내용을 표시하려면 디렉토리를 두 번 클릭(Windows)하거나 [열기]를 클릭(Mac OS)합니다.

4 추가 플러그인 폴더를 선택했으면 [확인](Windows)또는 [선택](Mac OS)을 클릭합니다.

5 플러그인이 적용되도록 Photoshop을 다시 시작합니다.

플러그인 불러오기 무시

❖ 해당 플러그인 이름, 폴더 또는 디렉터리 앞에 물결 모양 기호 ~를 추가합니다. 해당 파일 또는 폴더 안의 모든 파일이 응용 프로그램에서 비활성화됩니다.

설치된 플러그인에 대한 정보 보기

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- (Windows) [도움말] > [플러그-인 정보]를 선택하고 하위 메뉴에서 플러그인을 선택합니다.
- (Mac OS) [Photoshop] > [플러그-인 정보]를 선택하고 하위 메뉴에서 플러그인을 선택합니다.

복구 및 실행 취소

실행 취소 또는 다시 실행 명령 사용

[실행 취소] 및 [다시 실행] 명령을 사용하여 작업을 실행 취소하거나 다시 실행할 수 있습니다. 또한 [작업 내역] 팔레트를 사용하여 작업을 실행 취소하거나 다시 실행할 수도 있습니다.

❖ [편집] > [실행 취소] 또는 [다시 실행]을 선택합니다.

작업을 실행 취소할 수 없으면 명령이 흐리게 나타나고 [실행 취소할 수 없음]으로 바뀝니다.

참조

46페이지의 “작업 내역 팔레트 사용”

최종 저장 버전으로 되돌리기

❖ [파일] > [되돌리기]를 선택합니다.

참고: [되돌리기]는 [작업 내역] 팔레트에 작업 내역 상태로 추가되므로 실행 취소할 수 있습니다.

이미지의 일부를 이전에 저장한 버전으로 복원

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [작업 내역 브러쉬 도구]  를 사용하여 [작업 내역] 팔레트에서 선택한 상태나 스냅사진으로 페인팅합니다.
- [작업 내역으로 지우기] 옵션을 선택한 상태에서 [지우기 도구]  를 사용합니다.
- 복원할 영역을 선택하고 [편집] > [칠]을 선택합니다. [사용]에서 [작업 내역]을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

참고: 문서 초기 상태의 스냅사진으로 이미지를 복원하려면 [팔레트] 메뉴에서 [작업 내역] 옵션을 선택하고 [최초의 스냅사진 자동 생성] 옵션이 선택되어 있는지 확인하십시오.

참조

290페이지의 “지우개 도구를 사용하여 지우기”

작업 취소

❖ 진행 중인 작업이 중지될 때까지 Esc 키를 누르십시오. Mac OS에서는 Command+마침표를 누를 수도 있습니다.

작업 완료시 알림 받기

진행 표시줄은 작업이 수행 중임을 나타냅니다. 작업을 중단하거나 프로세스가 완료되면 프로그램에서 통지하도록 설정할 수 있습니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- (Windows) [편집] > [환경 설정] > [일반]을 선택합니다.
- (Mac OS) [Photoshop] > [환경 설정] > [일반]을 선택합니다.

2 [작업 완료 시 신호음 내기]를 선택합니다.

3 [확인]을 클릭합니다.

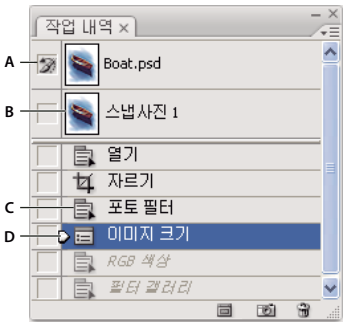
작업 내역 팔레트 사용

[작업 내역] 팔레트를 사용하여 현재 작업 세션 중에 만들어진 이미지의 최근 상태로 이동할 수 있습니다. 이미지에 변경 사항을 적용할 때마다 해당 이미지의 새로운 상태가 팔레트에 추가됩니다.

예를 들어, 이미지의 일부를 선택, 페인팅, 회전하면 각 상태가 개별적으로 팔레트에 나열됩니다. 상태 중 하나를 선택하면 이미지는 맨 처음 변경이 적용되었던 때의 형태로 되돌아갑니다. 그 상태에서 작업할 수 있습니다.

또한 [작업 내역] 팔레트를 사용하여 이미지 상태를 삭제할 수도 있고 상태나 스냅사진으로부터 문서를 만들 수도 있습니다.

[작업 내역] 팔레트를 표시하려면 [창] > [작업 내역]을 선택하거나 [작업 내역] 팔레트 탭을 클릭합니다.



Photoshop [작업 내역] 팔레트
A. 작업 내역 브러쉬의 소스 설정 **B.** 스냅사진 축소판 **C.** 작업 내역 상태 **D.** 작업 내역 상태 슬라이더

[작업 내역] 팔레트를 사용할 때 다음 사항을 염두에 두십시오.

- 팔레트, 색상 설정, 액션 및 환경 설정 등에 대한 변경과 같이 프로그램 전체에 있어서의 변경 내용은 특정 이미지에 대한 변경 내용이 아니므로 [작업 내용] 팔레트에 반영되지 않습니다.
- 기본적으로 [작업 내역] 팔레트에는 20개의 이전 상태가 나열됩니다. 환경 설정을 지정하여 기억된 상태의 수를 변경할 수 있습니다. Photoshop의 메모리를 추가로 확보하기 위해 이전의 상태는 자동으로 삭제됩니다. 작업 세션 동안 특정 상태를 유지하려면 해당 상태의 스냅사진을 만드십시오.
- 일단 문서를 닫았다가 다시 열면 최종 작업 세션의 모든 상태와 스냅사진이 팔레트에서 지워집니다.
- 기본적으로 문서 초기 상태의 스냅사진은 팔레트 맨 위에 표시됩니다.
- 상태가 목록 하단에 추가됩니다. 즉 가장 오래된 상태는 목록 맨 위에 있고 최근 상태는 아래에 있습니다.
- 각 상태에는 이미지를 변경하는 데 사용하는 도구나 명령 이름이 함께 나열됩니다.

- 기본적으로 상태를 선택하면 그 아래의 상태가 희미하게 표시됩니다. 이렇게 하면 선택한 상태부터 작업을 계속할 경우 취소될 변경 사항을 쉽게 확인할 수 있습니다.
- 기본적으로 상태를 선택한 다음 그 이미지를 변경하면 이후의 모든 상태가 제거됩니다.
- 상태를 선택한 다음 그 이미지를 변경하여 이후의 상태를 제거한 경우 [취소] 명령을 사용하여 마지막 변경 사항을 취소하고 제거된 상태를 복원할 수 있습니다.
- 기본적으로 상태를 삭제하면 해당 상태와 그 이후의 상태가 삭제됩니다. [비연속 작업 내역 허용] 옵션을 선택한 경우 상태를 삭제하면 해당 상태만 삭제됩니다.

이전 이미지 상태로 되돌리기

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 상태 이름을 클릭합니다.
- 다음 또는 이전 상태로 이동하려면 [작업 내역] 팔레트 메뉴나 [편집] 메뉴에서 [다음 단계] 또는 [이전 단계]를 선택합니다.

하나 이상의 이미지 상태를 삭제합니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 해당 변경 사항과 그 이후의 변경 사항을 삭제하려면 상태 이름을 클릭하고 [작업 내역] 팔레트 메뉴에서 [삭제]를 선택합니다.
- 해당 변경 내용과 그 이후의 변경 내용을 삭제하려면 [삭제] 단추 로 상태를 드래그합니다.
- 이미지는 변경하지 않고 [작업 내역] 팔레트에서 상태 목록을 삭제하려면 팔레트 메뉴에서 [작업 내역 지우기]를 선택합니다. 이 옵션을 선택하더라도 Photoshop에서 사용한 메모리 양이 줄어들지는 않습니다.
- 이미지는 변경하지 않고 상태 목록을 제거하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 팔레트 메뉴에서 [작업 내역 지우기]를 선택합니다. 이 명령은 [실행 취소] 버퍼에서 상태를 삭제하여 메모리를 확보하므로, Photoshop의 메모리가 부족하다는 메시지가 나타날 경우 상제를 제거하면 유용합니다. [작업 내역 지우기] 명령은 실행 취소할 수 없습니다.
- [편집] > [제거] > [작업 내역]을 선택하여 모든 열려 있는 문서에 대한 상태 목록을 제거합니다. 이 작업은 실행 취소할 수 없습니다.

이미지 상태가 있는 문서 만들기 또는 대체

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 상태나 스냅사진을 [새 문서] 단추 로 드래그합니다. 새로 만든 문서의 작업 내역 목록은 비어 있습니다.
- 상태나 스냅사진을 선택한 다음 [새 문서] 단추를 클릭합니다. 새로 만든 문서의 작업 내역 목록은 비어 있습니다.
- 상태나 스냅사진을 선택한 다음 [작업 내역] 팔레트 메뉴에서 [새 문서]를 선택합니다. 새로 만든 문서의 작업 내역 목록은 비어 있습니다.
- 상태를 기존 문서로 드래그합니다.

나중에 편집 세션에서 사용할 수 있도록 하나 이상의 스냅사진이나 이미지 상태를 저장하려면 저장한 모든 상태에 대해 새 파일을 만들고 각각을 별도의 파일로 저장합니다. 원본 파일을 다시 열 때 저장한 다른 파일도 열도록 계획하십시오. 각 파일의 초기 스냅사진을 원본 이미지로 드래그하여 원본 이미지의 [작업 내역] 팔레트에서 해당 스냅사진에 다시 액세스할 수 있습니다.

작업 내역 옵션 설정

[작업 내역] 팔레트에 포함시킬 최대 항목 수를 지정하고 팔레트를 사용자 정의할 다른 옵션을 설정할 수 있습니다.

1 [작업 내역] 팔레트 메뉴에서 [작업 내역 옵션]을 선택합니다.

2 다음 옵션 중 하나를 선택하십시오.

최초의 스냅사진 자동 생성 문서가 열릴 때 이미지 초기 상태의 스냅사진을 자동으로 만듭니다.

저장 시 자동으로 새 스냅사진 만들기 저장할 때마다 스냅사진을 생성합니다.

비연속 작업 내역 허용 다음에 나오는 상태를 삭제하지 않고 선택된 상태를 변경합니다. 일반적으로 상태를 선택하고 이미지를 변경하면 선택한 상태 이후의 모든 상태는 삭제됩니다. 이러한 방법으로 [작업 내역] 팔레트에는 만들어진 순서대로 편집 단계 목록이 표시될 수 있습니다. 비연속적인 방법으로 상태를 기록하면 상태를 선택하고, 이미지를 변경하고, 해당 상태를 삭제할 수 있습니다. 변경 사항은 목록 끝에 추가됩니다.

기본값으로 새 스냅사진 대화 상자 표시 팔레트의 단추를 사용하더라도 Photoshop에서 강제로 스냅사진 이름을 사용자에게 표시하도록 합니다.

레이어 가시성 변경을 취소할 수 없게 만들기 기본적으로, 레이어 가시성을 켜거나 끄는 작업은 작업 내역 단계로 기록되지 않으므로 취소할 수 없습니다. 이 옵션을 선택하면 작업 내역 단계에 레이어 가시성 변경을 포함시킬 수 있습니다.

작업 내역 로그 편집 옵션 설정

개인적인 기록을 위한 것이든, 고객 레코드를 위한 것이든, 법적인 목적을 위한 것이든 Photoshop에서 파일에 어떠한 작업이 수행되었는지를 신중하게 기록해야 할 수 있습니다. [작업 내역 로그 편집]은 이미지 변경 사항에 대한 텍스트 작업 내역을 관리하는 데 도움이 됩니다. [Adobe Bridge] 또는 [파일 정보] 대화 상자를 사용하여 [작업 내역 로그 편집]을 볼 수 있습니다.

해당 텍스트를 외부 로그 파일로 내보낼 수도 있고 편집된 파일의 메타데이터에 이 정보를 저장할 수도 있습니다. 파일 메타데이터로 편집 작업을 저장하면 파일 크기가 증가합니다. 그러한 파일은 열고 저장하는 데 더 오래 걸립니다.


로그 파일이 수정된 적이 없음을 증명해야 하는 경우에는 편집 로그를 해당 파일의 메타 데이터에 저장한 후 Adobe Acrobat을 사용하여 로그 파일에 디지털 서명을 합니다.

기본적으로 각 세션에 대한 작업 내역 로그 데이터는 이미지 파일에 포함된 메타데이터로 저장됩니다. 작업 내역 로그 데이터의 위치 및 작업 내역 로그에 포함된 세부 묘사 레벨을 지정할 수 있습니다.

1 [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 [Photoshop] > [환경 설정] > [일반](Mac OS)을 선택합니다.

2 [작업 내역 로그] 환경 설정을 클릭하여 켜거나 끌 수 있습니다.

3 [작업 내역 로그 옵션] 패널에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

메타데이터 작업 내역 로그를 각 파일에 포함된 메타데이터로 저장합니다.

텍스트 파일 작업 내역 로그를 텍스트 파일로 내보냅니다. 텍스트 파일의 이름을 지정하고 파일을 저장할 위치를 선택하라는 메시지가 나타납니다.

모두 파일에 메타데이터를 저장하고 텍스트 파일을 만듭니다.

참고: 다른 위치에 텍스트 파일을 저장하거나 다른 텍스트 파일을 저장하려면 [선택] 단추를 클릭하고 텍스트 파일을 저장할 위치를 지정하고 필요에 따라 파일 이름을 지정한 다음 [저장]을 클릭합니다.

4 [로그 항목 편집] 메뉴에서 다음 옵션 중 하나를 선택하십시오.

세션만 Photoshop을 시작하거나 종료할 때마다 그리고 파일을 열고 닫을 때마다 기록하며 각 이미지 파일의 이름이 포함됩니다. 파일에 대한 편집 정보는 포함되지 않습니다.

간결하게 [세션] 정보 외에 [작업 내역] 팔레트에 나타나는 텍스트가 포함됩니다.

자세히 [간결하게] 정보 외에 작업 내역 팔레트에 나타나는 텍스트가 포함됩니다. 파일의 모든 변경 내용에 대한 전체 작업 내역이 필요할 경우 [자세히]를 선택합니다.

이미지 스냅사진 만들기

[스냅사진] 명령을 사용하면 모든 이미지 상태의 임시 사본 또는 **스냅사진**을 만들 수 있습니다. 새 스냅사진은 [작업 내역] 팔레트 맨 위에 있는 스냅사진 목록에 추가됩니다. 스냅사진을 선택하면 해당 버전의 이미지에서 작업할 수 있습니다.

스냅사진은 [작업 내역] 팔레트에 나열된 상태와 유사하지만 다른 장점이 있습니다.

- 스냅사진 이름을 지정하면 스냅사진을 쉽게 식별할 수 있습니다.
- 전체 작업 세션에 대해 스냅사진을 저장할 수 있습니다.
- 효과를 쉽게 비교할 수 있습니다. 예를 들어, 필터를 적용하기 전과 후에 스냅사진을 만들 수 있습니다. 그런 다음 첫 번째 스냅사진을 선택하고 같은 필터를 다른 설정에 적용합니다. 스냅사진을 서로 바꿔 보면서 가장 마음에 드는 설정을 찾으십시오.

- 스냅사진을 사용하면 작업을 쉽게 복원할 수 있습니다. 복잡한 기법을 사용하여 시험하거나 액션을 적용할 경우 먼저 스냅사진을 만드십시오. 결과가 마음에 들지 않으면 스냅사진을 선택하여 모든 단계를 취소할 수 있습니다.

참고: 스냅사진은 이미지와 함께 저장되지 않으므로 이미지를 닫으면 해당 스냅사진은 삭제됩니다. 또한 [비연속 작업 내역 허용] 옵션을 선택하지 않은 경우 스냅사진을 선택하고 이미지를 변경하면 현재 [작업 내역] 팔레트에 나열되어 있는 모든 상태가 삭제됩니다.

참조

304페이지의 "혼합 모드 개요"

296페이지의 "브러쉬 만들기 및 페인트 옵션 설정"

290페이지의 "미술 작업 내역 브러쉬를 사용하여 페인트"

스냅사진 만들기

1 상태를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- 자동으로 스냅사진을 만들려면 [작업 내역] 팔레트의 [새 스냅사진] 단추 를 클릭합니다. 또는 작업 내역 옵션에서 [저장 시 자동으로 새 스냅사진 만들기]를 선택한 경우 [작업 내역] 팔레트 메뉴에서 [새 스냅사진]을 선택합니다.
- 스냅사진을 만들 때 옵션을 설정하려면 [작업 내역] 팔레트 메뉴에서 [새 스냅사진]을 선택하거나, [새 스냅사진] 단추를 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 클릭합니다.

2 [이름] 텍스트 상자에 스냅사진 이름을 입력합니다.

3 [출처] 메뉴에서 스냅사진 내용을 선택합니다.

전체 문서 해당 상태에서 이미지의 모든 레이어의 스냅사진을 만듭니다.

병합된 레이어 해당 상태에서 이미지의 모든 레이어를 병합하는 스냅사진을 만듭니다.

현재 레이어 해당 상태에서 현재 선택된 레이어만의 스냅사진을 만듭니다.

스냅사진 사용

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 스냅사진을 선택하려면 스냅사진의 이름을 클릭하거나 스냅사진 왼쪽에 있는 슬라이더를 다른 스냅사진으로 위 또는 아래로 드래그합니다.
- 스냅사진의 이름을 바꾸려면 스냅사진을 두 번 클릭하고 이름을 입력합니다.
- 스냅사진을 삭제하려면 스냅사진을 선택하고 팔레트 메뉴에서 [삭제]를 선택하거나, [삭제] 아이콘 을 클릭하거나, 스냅사진을 [삭제] 아이콘으로 드래그합니다.

이미지 상태 또는 스냅사진으로 페인트

[작업 내역 브러쉬 도구] 를 사용하면 한 이미지 상태 또는 스냅사진의 사본을 현재 이미지 창에 페인팅할 수 있습니다. 이 도구는 이미지를 사본이나 샘플을 만든 다음 그 사본이나 샘플로 페인팅합니다.

예를 들어, [전체 문서] 옵션을 선택한 상태에서 페인팅 도구나 필터를 사용한 변경 내용의 스냅사진을 만들 수도 있습니다. 이미지의 변경 내용을 취소한 후, [작업 내역 브러쉬 도구]를 사용하여 이미지 영역에 변경 사항을 선택적으로 적용할 수 있습니다. 병합된 스냅사진을 선택하지 않으면 선택한 상태의 레이어에서 다른 상태의 동일한 레이어까지 [작업 내역 브러쉬 도구]가 페인팅합니다.

[작업 내역 브러쉬 도구]는 특정 상태나 스냅사진부터 다른 상태나 스냅사진까지 복사하지만 위치는 동일합니다. Photoshop에서는 [미술 작업 내역 브러쉬 도구]를 사용하여 특별한 효과를 만들 수도 있습니다.

1 [작업 내역 브러쉬 도구] 를 선택합니다.

2 옵션 막대에서 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 불투명도 및 혼합 모드를 지정합니다.
- 브러쉬를 선택하고 브러쉬 옵션을 설정합니다.

3 [작업 내역] 팔레트에서 상태나 스냅사진의 왼쪽 열을 클릭하여 [작업 내역 브러쉬 도구]의 소스로 사용합니다.

4 [작업 내역 브러쉬 도구]로 페인팅하려면 드래그합니다.

메모리 및 실행

Photoshop에 RAM 할당

[실행] 환경 설정에는 Photoshop에서 사용 가능한 RAM과 Photoshop에 적합한 RAM 범위(사용 가능한 총 RAM의 비율)가 표시됩니다.

❖ [실행] 환경 설정의 [Photoshop에서 사용] 텍스트 상자에 Photoshop에 할당할 RAM을 입력합니다. 또는 슬라이더를 드래그합니다.

스크래치 디스크 할당

시스템에 RAM이 부족하여 작업을 수행할 수 없는 경우 Photoshop은 스크래치 디스크라는 독점 가상 메모리 기술을 사용합니다. **스크래치 디스크**는 여유 메모리가 있는 드라이브나 드라이브 파티션입니다. 기본적으로 Photoshop은 운영 체제가 설치된 하드 드라이브를 기본 스크래치 디스크로 사용합니다.

Photoshop은 사용 가능한 모든 내부 디스크를 검색하여 [환경 설정] 패널에 표시합니다. [환경 설정] 패널을 사용하여 기본 디스크가 꽉 찰 때 사용할 다른 스크래치 디스크를 활성화할 수 있습니다. 가장 빠른 하드 디스크를 기본 스크래치 디스크로 사용해야 하며, 사용할 수 있는 조각 모음 공간이 충분해야 합니다.

다음은 스크래치 디스크를 할당하는 데 유용한 지침입니다.

- 최고의 성능을 내려면 스크래치 디스크가 현재 편집 중인 큰 파일과는 다른 드라이브에 있어야 합니다.
- 스크래치 디스크는 가상 메모리에 사용하는 드라이브와 다른 드라이브에 있어야 합니다.
- RAID 디스크/디스크 어레이는 전용 스크래치 디스크 볼륨에 적합합니다.
- 스크래치 디스크가 있는 드라이브에 대해서는 정기적으로 조각 모음을 수행해야 합니다.

스크래치 디스크 할당 변경

1 [실행] 환경 설정의 [스크래치 디스크] 영역에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 스크래치 디스크 순서를 바꾸려면 화살표 단추를 클릭합니다.
- 스크래치 디스크를 활성화 또는 비활성화하려면 [활성] 확인란을 선택하거나 해제합니다.

2 [확인]을 클릭합니다.

3 변경 내용을 적용하려면 Photoshop을 다시 시작해야 합니다.

3D 가속화 사용(Adobe® Photoshop® CS3 Extended)

3D 가속화를 사용하여 3D 레이어의 소프트웨어 렌더링을 무시할 수 있습니다.

❖ [실행] 환경 설정에서 [3D 가속화 사용]을 선택합니다.

작업 내역 및 캐쉬 설정

❖ [실행] 환경 설정에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- [작업 내역] 팔레트에 기본적으로 표시되는 상태 수를 지정하려면 [작업 내역 상태] 메뉴의 삼각형을 클릭하고 슬라이더를 드래그합니다.
- Photoshop에서 사용하는 캐쉬 레벨을 지정하려면 [캐쉬 레벨] 슬라이더를 드래그합니다. 캐쉬 설정을 적용하려면 Photoshop을 다시 시작해야 합니다.

여유 메모리

[제거] 명령을 사용하여 [실행 취소] 명령, [작업 내역] 팔레트 또는 클립보드가 사용하고 있는 메모리를 확보할 수 있습니다.

❖ [편집] > [제거]를 선택하고 지울 항목 유형이나 버퍼를 선택합니다. 이미 비어 있으면 항목 유형이나 버퍼가 흐리게 표시됩니다.

참고: [제거] 명령은 명령이나 버퍼에서 저장한 작업을 메모리에서 영구적으로 지우므로 취소할 수 없습니다. 예를 들어, [편집] > [제거] > [작업 내역]을 선택하면 [작업 내역] 팔레트에서 모든 작업 내역 상태가 삭제됩니다. 메모리의 정보량이 너무 많아서 Photoshop의 성능이 현저하게 떨어지는 경우 [제거] 명령을 사용하십시오.

3장: 이미지 열기 및 불러오기

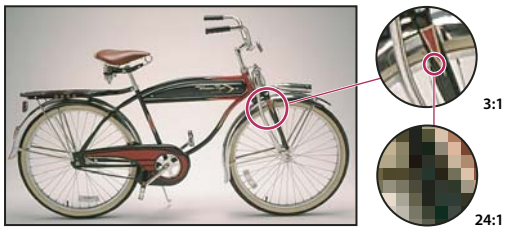
Photoshop에서는 다양한 유형의 그래픽 파일을 열고 불러올 수 있습니다. 효과적인 작업을 위해서는 기본적인 이미징 개념과 이미지를 얻고 불러오고 크기를 조정하는 방법에 대한 이해가 필요합니다.

Photoshop 이미지

비트맵 이미지 정보

기술적 용어로 **래스터 이미지**라고 하는 비트맵 이미지는 그림 요소(픽셀)의 사각형 격자를 사용하여 이미지를 표현합니다. 각 픽셀에는 특정 위치와 색상값이 할당되어 있습니다. 즉, 비트맵 이미지를 사용하여 작업할 때는 개체나 모양 대신 픽셀을 편집합니다. 비트맵 이미지는 음영과 색상의 미세한 그라디언트를 더욱 효과적으로 표현해 낼 수 있으므로 사진이나 디지털 페인팅과 같은 연속톤 이미지에 사용되는 가장 일반적인 디지털 형식입니다.

비트맵 이미지의 픽셀 수는 고정되어 있으므로 해상도에 따라 이미지가 다르게 보입니다. 따라서 화면에서 이미지를 확대하거나 이미지를 만들었을 때보다 더 낮은 해상도로 인쇄하면 이미지가 선명하지 않고 경계선이 고르지 않게 나타날 수 있습니다.



각각 다른 배율로 확대한 비트맵 이미지의 예

비트맵 이미지는 때때로 큰 저장 공간을 필요로 하며, 특정 Creative Suite 구성 요소에서 사용할 때 파일 크기를 작게 유지하기 위해 압축해야 할 수도 있습니다. 예를 들어, 레이아웃으로 가져오기 전에 원래 응용프로그램에서 이미지 파일을 압축합니다.

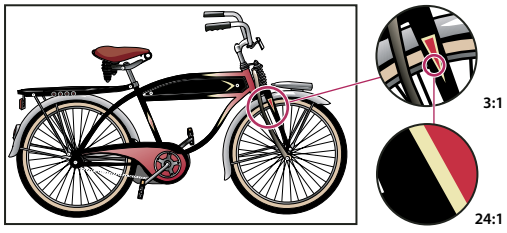
참고: Adobe Illustrator에서 필터, 효과 및 그래픽 스타일을 사용하여 아트워크에 비트맵 효과를 만들 수 있습니다.

참조

52페이지의 “벡터 그래픽 정보”

벡터 그래픽 정보

벡터 그래픽(**벡터 모양** 또는 **벡터 개체**라고도 함)은 기하학적 특성에 따라 이미지를 묘사하는 **벡터**라는 수학적 개체에 의해 정의된 선과 곡선으로 구성됩니다.



각각 다른 배율로 확대한 벡터 이미지의 예

크기를 조정하거나, PostScript 프린터로 인쇄하거나, PDF 파일로 저장하거나, 벡터 기반 그래픽 응용프로그램으로 가져올 때 가장자리를 뚜렷하게 유지하는 벡터 그래픽은 해상도의 영향을 받지 않으므로 선명도를 유지하면서 벡터 그래픽을 자유롭게 이동하거나 수정할 수 있습니다. 따라서 로고와 같이 다양한 크기 및 여러 출력 매체에서 사용될 아트워크에는 벡터 그래픽이 가장 적합합니다.

Adobe Creative Suite에서 그리기 및 모양 도구를 사용하여 만드는 벡터 개체가 벡터 그래픽의 예입니다. [복사] 및 [붙여넣기] 명령을 사용하여 Creative Suite 구성 요소 간에 벡터 그래픽을 복제할 수 있습니다.

참조

52페이지의 "비트맵 이미지 정보"

벡터 그래픽 및 비트맵 이미지 결합

문서에서 벡터 그래픽과 비트맵 이미지를 결합하면 상업용으로 인쇄하는지, 데스크탑 프린터로 인쇄하는지 또는 웹에서 보는지에 관계없이 아트워크가 화면과 최종 매체에서 다르게 보일 수 있다는 점에 유의해야 합니다. 최종 아트웍의 품질에 영향을 주는 요인은 다음과 같습니다.

투명도 여러 효과는 일부만 투명한 픽셀을 아트웍에 추가합니다. 아트워크에 투명도가 포함되어 있으면 Photoshop에서는 인쇄하거나 내보내기 전에 **병합**이라는 프로세스를 수행합니다. 대부분의 경우 기본 병합 프로세스는 우수한 결과를 만들어 냅니다. 그러나 아트워크에 복잡하게 겹치는 영역이 있고 고해상도 출력이 필요한 경우 병합 결과를 미리 보려고 할 수 있습니다.

이미지 해상도 비트맵 이미지의 인치당 픽셀 수(ppi). 인쇄 이미지의 해상도를 너무 낮게 설정하면 **픽셀화**가 발생하여 픽셀이 크고 거칠게 보입니다. 그리고 너무 높은 해상도(출력 장치가 만들어 낼 수 있는 것보다 픽셀이 더 작음)를 사용하면 인쇄 출력의 품질은 향상되지 않으면서 파일 크기가 커지고 아트워크 인쇄 속도가 느려집니다.

프린터 해상도 및 화면 선 수 인치당 만들어지는 잉크 도트 수(dpi) 및 하프톤 스크린의 인치당 선 수(lpi). 이미지 해상도, 프린터 해상도 및 스크린 빈도 수 간의 관계에 따라 인쇄 이미지의 세부 품질이 결정됩니다.

색상 채널

모든 Photoshop 이미지에는 하나 이상의 **채널**이 있으며 각 채널에는 이미지의 색상 요소에 대한 정보가 저장됩니다. 이미지의 기본 색상 채널 수는 색상 모드에 따라 다릅니다. 기본적으로 [비트맵], [회색 음영], [이중톤] 및 [인덱스 색상] 모드의 이미지에는 1개의 채널이 있고 RGB 및 Lab 이미지에는 3개의 채널이 있으며 CMYK 이미지에는 4개의 채널이 있습니다. [비트맵] 모드 이미지를 제외한 모든 이미지 유형에 채널을 추가할 수 있습니다. 자세한 내용은 97페이지의 "색상 모드"를 참조하십시오.

색상 이미지의 채널은 실제로는 이미지의 각 색상 구성 요소를 표시하는 회색 음영 이미지입니다. 예를 들어, RGB 이미지에는 빨강, 녹색 및 파랑 색상 값에 대한 별도의 채널이 있습니다.

색상 채널 외에도 **알파채널**을 이미지에 추가하여 마스크와 같은 선택 영역을 저장하거나 편집할 수 있고, 별색 채널을 추가하여 인쇄를 위한 별색 플레이트를 추가할 수 있습니다. 자세한 내용은 233페이지의 "채널"을 참조하십시오.

참조

237페이지의 "마스크 및 알파 채널 정보"

444페이지의 "별색 정보"

비트 심도

비트 심도는 이미지의 각 픽셀에 사용할 수 있는 색상 정보의 양을 지정합니다. 픽셀당 정보 비트 수가 많을수록 더 많은 색상을 사용할 수 있으며 더 정확하게 색상을 표현할 수 있습니다. 예를 들어, 비트 심도가 1인 이미지의 픽셀은 검정과 흰색의 두 가지 값만 가질 수 있습니다. 비트 심도가 8인 이미지는 2^8, 즉 256가지의 값을 가질 수 있으며 비트 심도가 8인 회색 음영 모드 이미지는 256가지의 회색 값을 가질 수 있습니다.

RGB 이미지는 3개의 색상 채널로 구성됩니다. 픽셀당 8비트의 RGB 이미지는 각 채널에 대해 256가지의 값을 가질 수 있습니다. 이는 1,600만 가지의 색상 값을 가질 수 있음을 의미합니다. 채널당 8비트가 지원되는 RGB 이미지를 24비트 이미지라고도 합니다(8비트 x 3개 채널 = 픽셀당 24비트의 데이터).

Photoshop에서는 채널당 8비트 이미지 외에도 채널당 16비트 또는 32비트가 포함된 이미지를 사용할 수 있습니다. 채널당 32비트를 지원하는 이미지를 HDR(High Dynamic Range) 이미지라고도 합니다.

참조

69페이지의 “HDR 이미지 정보”

16비트 이미지 지원

Photoshop에서는 채널당 16비트 이미지 작업 시 다음과 같은 지원을 제공합니다.

- [회색 음영], [RGB 색상], [CMYK 색상], [Lab 색상] 및 [다중 채널] 모드에서 작업할 수 있습니다.
- 도구 상자에서 [미술 작업 내역 브러쉬 도구]를 제외한 모든 도구는 채널당 16비트 이미지에 사용할 수 있습니다.
- [변형]을 제외한 모든 색상 및 색조 조정 명령을 사용할 수 있습니다.
- 채널당 16비트 이미지에 조정 레이어 등의 레이어를 사용할 수 있습니다.
- 채널당 16비트 이미지에 [픽셀 유동화] 등의 일부 필터를 사용할 수 있습니다.

[추출], [패턴 작성기] 및 일부 필터 같은 특정 Photoshop 기능을 사용하려면 채널당 16비트 이미지를 채널당 8비트 이미지로 변환하십시오. 이 경우 원본 이미지를 다른 이름으로 저장한 후 이미지 파일 사본을 변환하여 원본 이미지에 채널당 16비트 이미지 데이터가 그대로 보존되도록 하는 것이 좋습니다.

비트 심도 간 변환

❖ 다음을 수행합니다.

- 채널당 8비트와 채널당 16비트 간에 변환하려면 [이미지] > [모드] > [16비트/채널] 또는 [8비트/채널]을 선택합니다.
- 채널당 8비트 또는 16비트에서 채널당 32비트로 변환하려면 [이미지] > [모드] > [32비트/채널]을 선택합니다.

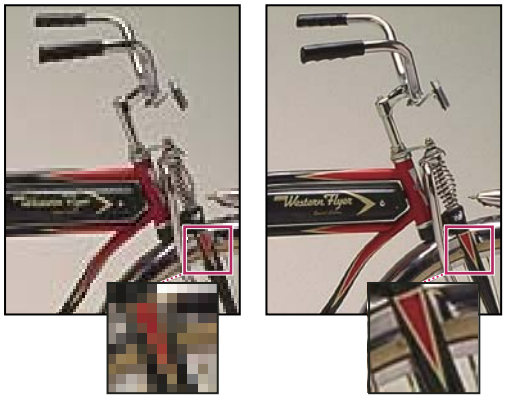
참조

72페이지의 “채널당 32비트에서 채널당 8비트 또는 16비트로 변환”

이미지 크기 및 해상도

픽셀 치수 및 해상도 정보

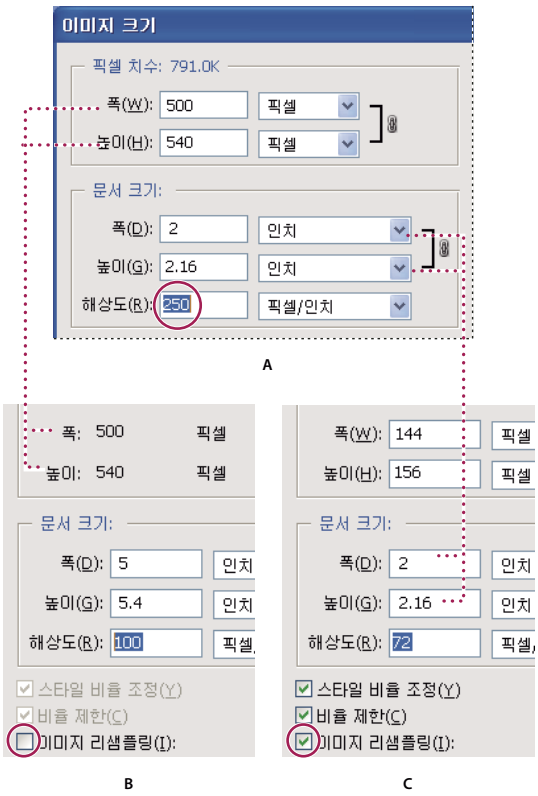
비트맵 이미지의 픽셀 치수(이미지 크기나 높이와 폭)는 이미지를 이루는 폭과 높이의 픽셀 수를 측정한 것입니다. 해상도는 비트맵 이미지의 세밀도를 나타내며 인치당 픽셀 수(ppi)로 측정됩니다. 인치당 픽셀 수가 많을수록 해상도가 높습니다. 일반적으로 이미지의 해상도가 높을수록 인쇄된 이미지의 품질이 좋습니다.



72ppi와 300ppi의 동일한 이미지 및 200% 확대한 삽입 그림

픽셀 치수와 해상도에 따라 이미지 데이터의 양이 결정됩니다. 이미지를 **리샘플링**하는 경우를 제외하고는 픽셀 치수나 해상도를 변경할 때 이미지 데이터 양이 그대로 유지됩니다. 파일의 해상도를 변경하면 이미지 데이터 양을 그대로 유지하기 위해 파일의 폭과 높이도 변경됩니다. 그 반대의 경우도 마찬가지입니다. 자세한 내용은 57페이지의 "리샘플링"을 참조하십시오.

Photoshop의 [이미지 크기] 대화 상자에서 이미지 크기와 해상도 간의 관계를 볼 수 있습니다. 이 대화 상자를 열려면 [이미지] > [이미지 크기]를 선택하십시오. 사진의 이미지 데이터 양을 변경하지 않으려면 [이미지 리샘플링] 선택을 해제합니다. 그런 다음 폭이나 높이 또는 해상도를 변경합니다. 한 값을 변경하면 나머지 두 값도 그에 따라 변경됩니다.



픽셀 치수는 문서 (출력) 크기에 해상도를 곱한 값입니다.
A. 원본 치수 및 해상도 **B.** 픽셀 치수를 변경하지 않고 해상도 줄이기(리샘플링 없음) **C.** 동일한 문서에서 해상도를 줄이면 픽셀 치수도 줄어듦(리샘플링).

현재 이미지 크기 빠르게 표시

문서의 현재 이미지 크기를 빠르게 표시하려면 문서 창 아래쪽에 있는 정보 상자를 사용합니다.

❖ Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누르고 파일 정보 상자에 마우스 포인터를 놓은 다음 마우스 단추를 누른 채로 있습니다.

파일 크기

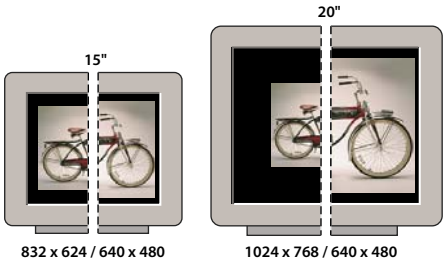
이미지의 파일 크기란 이미지 파일의 크기를 디지털로 환산한 것으로 킬로바이트(K), 메가바이트(MB) 또는 기가바이트(GB)로 측정합니다. 파일 크기는 이미지의 픽셀 치수에 비례합니다. 이미지의 픽셀 수가 많을수록 주어진 인쇄 크기에서 나타낼 수 있는 세부 묘사는 세밀해지지만, 저장하는 데 필요한 디스크 공간이 늘어나므로 편집 및 인쇄 속도는 느려질 수 있습니다. 따라서 이미지 해상도는 이미지 품질(필요한 데이터 모두 캡처)과 파일 크기를 절충하여 결정됩니다.

파일 크기에 영향을 주는 또 하나의 요인은 파일 형식입니다. GIF, JPEG 및 PNG 파일 형식은 다양한 압축 방법을 사용하므로 픽셀 치수가 같은 경우에도 파일 크기가 상당히 달라질 수 있습니다. 마찬가지로, 색상 비트 심도와 이미지의 레이어 수 및 채널 수도 파일 크기에 영향을 줍니다.

Photoshop에서는 픽셀 치수를 이미지당 최대 300,000 x 300,000픽셀까지 지원합니다. 따라서 이미지에 사용할 수 있는 인쇄 크기 및 해상도에는 한계가 있습니다.

모니터 해상도 정보

모니터의 해상도는 픽셀 치수로 설명됩니다. 예를 들어, 모니터 해상도와 사진의 픽셀 치수가 같은 크기이면 100%로 볼 때 사진이 화면을 채웁니다. 이미지가 화면에 얼마나 크게 나타나는지는 이미지의 픽셀 치수, 모니터 크기 및 모니터 해상도 설정에 따라 다릅니다. Photoshop에서는 모든 픽셀 치수의 이미지 작업을 쉽게 수행할 수 있도록 화면상의 이미지 확대 비율을 변경할 수 있습니다.



다양한 크기와 해상도의 모니터에 표시된 620 x 400픽셀 이미지

화면으로 볼 이미지를 준비할 때는 사진을 보는 데 사용할 것 같은 가장 낮은 모니터 해상도를 고려해야 합니다.

프린터 해상도 정보

프린터 해상도는 dpi라고도 하는 인치당 잉크 도트 수로 측정됩니다. 일반적으로 인치당 도트가 많을수록 인쇄 출력의 품질이 좋습니다. 대부분의 잉크젯 프린터의 해상도는 약 720 ~2880dpi입니다. 기술적으로 잉크젯 프린터는 이미지세터나 레이저 프린터처럼 실제 점이 아닌 미세 잉크를 분무합니다.

프린터 해상도는 이미지 해상도와 다르지만 관련은 있습니다. 잉크젯 프린터로 고품질 사진을 인쇄하려면 이미지 해상도가 220ppi 이상이어야 좋은 결과를 얻을 수 있습니다.

참조

428페이지의 “데스크탑 인쇄 정보”

435페이지의 “상업용 인쇄기에서 인쇄할 이미지 준비”

스크린 빈도 수 및 프린터 해상도

스크린 선 수는 회색 음영 이미지 또는 색상 분판을 인쇄할 때 사용하는 인치당 프린터 점 또는 하프톤 셀의 수를 나타냅니다. 스크린 가로선 수 또는 선 스크린이라고도 하는 스크린 선 수는 lpi(인치당 선 수) 또는 하프톤 스크린의 경우에는 인치당 셀 선 수로 측정됩니다. 출력 장치의 해상도가 높을수록 더 세밀한(높은) 스크린 가로선 수를 사용할 수 있습니다.

이미지 해상도와 스크린 선 수의 관계에 따라 인쇄 이미지의 세부 품질이 결정됩니다. 최상의 품질을 갖는 하프톤 이미지를 만들려면 보통 스크린 선 수의 1.5배에서 최고 2배까지만의 이미지 해상도를 사용합니다. 그러나 저해상도로 좋은 결과를 얻을 수 있는 이미지 및 출력 장치도 있습니다. 프린터의 스크린 빈도 수를 확인하려면 프린터 설명서를 참조하거나 서비스 공급자에게 문의하십시오.

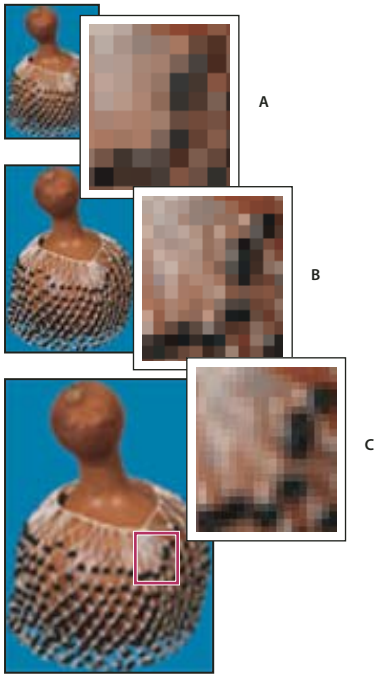
참고: 일부 이미지세터와 600dpi 레이저 프린터는 비하프톤 스크린 방식을 사용합니다. 비하프톤 프린터로 이미지를 인쇄하는 경우에는 서비스 공급자에게 문의하거나 프린터 설명서를 참조하여 권장 이미지 해상도를 확인하십시오.



스크린 선 수의 예
A. 65lpi: 회보 및 식료품 쿠폰 인쇄에 주로 사용되는 거친 스크린 **B.** 85 lpi: 신문을 인쇄하는 데 주로 사용하는 평균 스크린 **C.** 133 lpi: 4색 잡지를 인쇄하는 데 주로 사용하는 고품질 스크린 **D.** 177 lpi: 연간 보고서 및 미술 서적의 이미지에 주로 사용하는 매우 정교한 스크린

리샘플링

리샘플링은 이미지의 픽셀 치수나 해상도를 변경할 때 이미지 데이터 양을 변경하는 것입니다. **다운샘플링**하면(픽셀 수를 줄이면) 이미지에서 정보가 삭제됩니다. **확대 리샘플링**하면(픽셀 수를 늘리면 또는 **업샘플링**하면) 새 픽셀이 추가됩니다. 보간 방법을 지정하여 픽셀 추가 또는 삭제 방법을 결정합니다.



픽셀 리샘플링
A. 다운샘플링 **B.** 원본 **C.** 확대 리샘플링 (각 이미지 세트에서 선택하여 표시된 픽셀)

리샘플링하면 이미지의 품질이 떨어질 수 있습니다. 예를 들어, 이미지를 더 큰 픽셀 치수로 리샘플링하면 이미지의 일부 세부 묘사와 선명도가 손상됩니다. 이 경우 [언샵 마스크] 필터를 리샘플링된 이미지에 적용하면 이미지의 세부 묘사에만 신경쓰면 됩니다.

고해상도에서 이미지를 스캔하거나 만들면 리샘플링할 필요가 없습니다. 화면에서 픽셀 치수 변경 효과를 미리 보거나 다른 해상도에서 인쇄 교정본을 미리 보려면 복제된 파일을 리샘플링합니다.

Photoshop에서는 보간 방법으로 이미지를 리샘플링하여 기존 픽셀의 색상 값을 기준으로 새 픽셀에 색상 값을 할당합니다. [이미지 크기] 대화 상자에서 사용할 방법을 선택할 수 있습니다.

최단입점 이미지의 픽셀을 복제하는 속도는 빠르지만 정밀도가 약간 떨어지는 방법입니다. 이 방법은 가장자리에 앤티 앨리어스가 적용되지 않는 그림에 사용하면 유용합니다. 가장자리를 선명하게 유지하고 파일 크기를 작게 만들 수 있습니다. 그러나 이 방법을 사용하면 계단 모양 효과가 나타날 수 있으며 이러한 효과는 이미지를 왜곡하거나, 이미지 비율을 조정하거나, 선택 영역에 여러 가지 조정을 하면 뚜렷하게 나타납니다.

쌍선형 주변 픽셀의 색상 값의 평균을 내서 픽셀을 추가합니다. 중간 품질 방법입니다.

쌍입방 주변 픽셀의 값을 검사하여 픽셀을 추가 하는 방법으로 속도는 더 느리지만 더 정밀합니다. [쌍입방] 방법은 더 복잡한 연산을 사용하여 [최단입점]이나 [쌍선형] 방법보다 색조의 단계적 변화를 더 매끄럽게 나타냅니다.

쌍입방(더 매끄럽게) [쌍입방] 보간 방법을 기반으로 하지만 색조의 단계적 변화를 더 매끄럽게 나타낼 수 있어 이미지를 확대할 때 유용한 방법입니다.

쌍입방(더 선명하게) [쌍입방] 보간 방법을 기반으로 하지만 선명도가 더 뛰어나므로 이미지의 크기를 줄일 때 유용한 방법입니다. 이 방법을 사용하면 리샘플링된 이미지의 세부 묘사를 그대로 유지할 수 있습니다. [쌍입방(더 선명하게)] 방법을 사용했을 때 이미지의 일부 영역이 지나치게 선명하게 나타나면 [쌍입방] 방법을 다시 사용해 봅니다.

Photoshop에서 이미지 데이터를 리샘플링할 때마다 사용할 기본 보간 방법을 지정할 수 있습니다. [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 [Photoshop] > [환경 설정] > [일반](Mac OS)을 선택하고 [이미지 보간 방법] 메뉴에서 방법을 선택합니다.

참조

181페이지의 “이미지 선명하게 하기”

이미지의 픽셀 치수 변경

이미지의 픽셀 치수를 변경하면 화면상의 이미지 크기뿐만 아니라 이미지 품질과 인쇄 치수나 이미지 해상도와 같은 인쇄 특성에도 영향이 미칩니다.

1 [이미지] > [이미지 크기]를 선택합니다.

2 픽셀 폭과 픽셀 높이의 현재 비율을 유지하려면 [비율 제한]을 선택합니다. 이 옵션을 사용하면 높이(폭)를 변경 시 폭(높이)이 자동으로 업데이트됩니다.

3 [픽셀 치수]에서 [폭]과 [높이]에 값을 입력합니다. 현재 치수의 비율로 값을 입력하려면 [퍼센트]를 측정 단위로 선택합니다. [이미지 크기] 대화 상자 맨 위에 이미지의 새 파일 크기가 표시되고 괄호 안에는 이전 파일 크기가 표시됩니다.

4 [이미지 리샘플링]이 선택되어 있는지 확인하고 보간 방법을 선택합니다.

5 사용하는 이미지에 스타일이 적용된 레이어가 있으면 [스타일 비율 조정]을 선택하여 크기가 변경된 이미지에 나타나는 효과의 비율을 조정합니다. 이 옵션은[비율 제한]을 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다.

6 옵션 설정을 완료하면 [확인]을 클릭합니다.

더 작은 이미지를 만들 때 최상의 결과를 얻으려면 다운샘플링하고 [언샵 마스크] 필터를 적용하십시오. 더 큰 이미지를 작성하려면 이미지를 고해상도에서 다시 스캔하십시오.

인쇄 치수 및 해상도 변경

인쇄 미디어용 이미지를 만들 때는 인쇄 치수와 이미지 해상도를 고려하여 이미지 크기를 지정하는 것이 유용합니다. 문서 크기라고도 하는 이 두 측정 값에 따라 총 픽셀 수와 이미지의 파일 크기가 결정됩니다. 또한 문서 크기에 따라 다른 응용 프로그램에 이미지가 표시되는 기본 크기가 결정됩니다. [인쇄] 명령을 사용하면 인쇄 이미지의 비율을 더욱 정밀하게 조정할 수 있지만 [인쇄] 명령을 사용하여 변경한 내용은 인쇄 이미지에만 적용되고, 이미지 파일의 문서 크기에는 적용되지 않습니다.

이미지 리샘플링을 켜면 인쇄 치수와 해상도를 개별적으로 변경할 수 있고 이미지의 총 픽셀 수를 변경할 수도 있습니다. 리샘플링을 끄면 치수나 해상도 중 하나만 변경할 수 있고 다른 값들은 Photoshop에서 자동으로 조정하여 총 픽셀 수는 그대로 유지됩니다. 일반적으로 최상의 인쇄 품질을 얻으려면 리샘플링하기 전에 먼저 치수와 해상도를 변경하는 것이 좋습니다. 그런 다음 필요한 경우에만 리샘플링합니다.

1 [이미지] > [이미지 크기]를 선택합니다.

2 인쇄 치수와 이미지 해상도 중 하나 또는 모두를 변경합니다.

- 인쇄 치수나 해상도만 변경하고 이미지의 총 픽셀 수를 그와 비례하여 조정하려면 [이미지 리샘플링]을 선택하고 보간 방법을 선택합니다.
- 이미지의 총 픽셀 수를 변경하지 않고 인쇄 치수와 해상도를 변경하려면 [이미지 리샘플링]의 선택을 해제합니다.

3 이미지 높이와 폭의 현재 비율을 유지하려면 [비율 제한]을 선택합니다. 이 옵션을 사용하면 높이(폭) 변경 시 폭(높이)이 자동으로 업데이트됩니다.

4 [문서 크기]에서 높이와 폭의 새 값을 입력합니다. 원하는 경우 새 측정 단위를 선택합니다. [폭]에 있는 [단] 옵션은 [단위와 눈금자] 환경 설정에 지정된 폭과 여백 크기를 사용합니다.

5 [해상도]에 새 값을 입력합니다. 원하는 경우 새 측정 단위를 선택합니다.

[이미지 크기] 대화 상자에 표시된 초기값을 복원하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [다시 설정]을 클릭합니다.

참조

430페이지의 “이미지 배치와 비율 조정”

429페이지의 “이미지 인쇄”

37페이지의 “이미지의 열 지정”

437페이지의 “하프톤 스크린 특성 선택”

이미지의 권장 해상도 결정

하프톤 스크린을 사용하여 이미지를 인쇄하려는 경우 적합한 이미지 해상도 범위는 출력 장치의 스크린 선 수에 따라 달라집니다. Photoshop을 이용하면 사용자 출력 장치의 스크린 선 수에 기반하여 이미지의 권장 해상도를 자동으로 결정할 수 있습니다.

참고: 이미지 해상도가 스크린 가로선 수의 2.5배보다 큰 경우에는 이미지를 인쇄하려고 시도하면 경고 메시지가 나타납니다. 이는 이미지 해상도가 프린터에 필요한 해상도보다 높음을 의미합니다. 파일 사본을 저장한 다음 해상도를 줄이십시오.

1 [이미지] > [이미지 크기]를 선택합니다.

2 [자동]을 클릭합니다.

3 [스크린]에 출력 장치의 스크린 선 수를 입력합니다. 원하는 경우 새 측정 단위를 선택합니다. 스크린 값은 이미지 해상도를 계산하는 데만 사용되며 인쇄할 스크린을 설정하는 데는 사용되지 않습니다.

참고: 인쇄할 하프톤 스크린의 가로선 수를 지정하려면 [인쇄] 명령을 통해 액세스할 수 있는 [하프톤 스크린] 대화 상자를 사용해야 합니다.

4 [품질]에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

기본 스크린 선 수와 동일한 해상도(인치당 72픽셀 이상)를 재현합니다.

양호 스크린 선 수의 1.5배 해상도를 재현합니다.

최적 스크린 선 수의 2배 해상도를 재현합니다.

화면에서 인쇄 크기 보기

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [보기] > [인쇄 크기]를 선택합니다.

• [손 도구]나 [돋보기 도구]를 선택하고 옵션 막대에서 [인쇄 크기]를 클릭합니다.

[이미지 크기] 대화 상자의 [문서 크기] 영역에 지정된 적절한 인쇄 크기로 이미지가 다시 표시됩니다. 화면 인쇄 크기는 모니터의 크기 및 해상도의 영향을 받습니다.

카메라 및 스캐너에서 이미지 얻기

카메라에서 디지털 이미지 얻기

컴퓨터에 카메라 또는 미디어 카드 판독기를 연결하여 이미지를 컴퓨터로 복사할 수 있습니다.

- Adobe® Bridge® CS3에서 [카메라에서 사진 가져오기] 명령을 사용하여 사진을 다운로드하고, 구성하고, 이름을 변경하고, 메타데이터를 적용합니다.
- 카메라 또는 카드 판독기가 컴퓨터에 드라이브로 나타나면 이미지를 하드 디스크나 Adobe Bridge로 직접 복사합니다.
- 카메라와 함께 제공되는 소프트웨어나 Windows Image Acquisition(WIA) 또는 Image Capture(Mac OS)를 사용합니다. WIA(Windows Image Acquisition)나 Image Capture 사용에 대한 자세한 내용은 컴퓨터 설명서를 참조하십시오.

카메라 파일 불러오기에 대한 비디오를 보려면 www.adobe.com/go/vid0005_kr 참조하십시오.

WIA를 사용하여 디지털 카메라에서 이미지 불러오기(Windows만 해당)

일부 디지털 카메라는 WIA(Windows Image Acquisition) 지원을 사용하여 이미지를 불러옵니다. WIA 지원을 사용하면 Photoshop은 Windows 및 디지털 카메라나 스캐너 소프트웨어와 함께 작동하여 이미지를 Photoshop으로 직접 불러옵니다.

1 [파일] > [불러오기] > [WIA 지원]을 선택합니다.

2 컴퓨터에서 이미지 파일을 저장할 위치를 선택합니다.

3 [Photoshop에서 얻은 이미지 열기]가 선택되어 있는지 확인합니다. 많은 수의 이미지를 불러오는 경우나 이미지를 나중에 편집하려는 경우 [얻은 이미지 열기]의 선택을 해제합니다.

4 불러온 이미지를 현재 날짜로 이름을 지정한 폴더에 직접 저장하려면 [고유 하위 폴더]를 선택합니다.

5 [시작]을 클릭합니다.

6 이미지를 불러올 디지털 카메라를 선택합니다.

참고: 하위 메뉴에 디지털 카메라 이름이 나타나지 않으면 소프트웨어와 드라이버가 올바르게 설정되었고 카메라가 연결되어 있는지 확인하십시오.

7 불러올 이미지를 선택합니다.

- 축소판 목록에서 해당 이미지를 클릭하여 이미지를 불러옵니다.
- 여러 이미지를 동시에 불러오려면 Shift 키를 누른 채 이미지들을 클릭합니다.
- 사용 가능한 모든 이미지를 불러오려면 [모두 선택]을 클릭합니다.

8 [사진 가져오기]를 클릭하여 이미지를 불러옵니다.

스캔한 이미지 불러오기

스캐너에서 Photoshop으로 이미지를 가져오는 방법에는 여러 가지가 있습니다. 스캐너에 필요한 소프트웨어를 설치하십시오. 일부 스캐너 소프트웨어에서는 스캔 완료 후 Photoshop을 이미지의 외부 편집기나 뷰어로 지정할 수 있습니다. 이미지를 Photoshop에서 열 수 있는 파일로 컴퓨터에 저장하는 스캔 소프트웨어도 있습니다.

참고: 스캐너 드라이버는 Adobe® Systems Incorporated가 아닌 스캐너 제조업체에서 제공하고 지원합니다. 스캔하는 데 문제가 있으면 최신 버전의 적합한 스캐너 드라이버를 사용하고 있는지 확인하십시오.

또한 Photoshop 호환 플러그인 모듈이 있는 스캐너나 TWAIN 인터페이스를 지원하는 스캐너에서 스캔한 이미지를 직접 불러올 수 있습니다. 플러그인 모듈을 사용하여 스캔을 불러오려면 [파일] > [불러오기]의 하위 메뉴에서 스캐너 이름을 선택합니다. 스캐너 플러그인 설치에 대한 자세한 내용은 해당 스캐너 설명서를 참조하십시오.

스캐너에 Photoshop 호환 스캐너 드라이버가 없으면 TWAIN 인터페이스를 사용하여 스캔을 불러오십시오.

TWAIN 인터페이스를 사용하여 스캔을 불러올 수 없는 경우 스캐너 제조업체의 소프트웨어를 사용하여 이미지를 스캔하고 TIFF, PICT 또는 BMP 파일로 저장한 다음 그런 다음 Photoshop에서 파일을 엽니다.

참조

44페이지의 “플러그인 모듈 정보”

440페이지의 “인쇄를 위한 스캔 해상도 결정”

TWAIN 인터페이스를 사용하여 이미지 불러오기

TWAIN은 특정 스캐너, 디지털 카메라, 프레임 그래버를 사용하여 캡처한 이미지를 얻는 데 사용하는 플랫폼 간 인터페이스입니다. Photoshop에서 TWAIN 장치를 사용하여 작업하려면 TWAIN 장치 제조업체에서 사용자의 장치에 사용할 [소스 관리자]와 TWAIN 데이터 소스를 제공해야 합니다.

TWAIN 장치와 해당 소프트웨어를 설치한 다음 컴퓨터를 다시 시작해야만 Photoshop으로 이미지를 불러올 수 있습니다. 설치에 대한 자세한 내용은 장치 제조업체에서 제공한 설명서를 참조하십시오.

❖ [파일] > [불러오기]를 선택하고 하위 메뉴에서 사용할 장치를 선택합니다.

WIA 지원을 사용하여 스캐너에서 이미지 불러오기

1 [파일] > [불러오기] > [WIA 지원]을 선택합니다.

2 컴퓨터에서 이미지 파일을 저장할 위치를 선택합니다.

3 [시작]을 클릭합니다.

4 [Photoshop에서 얻은 이미지 열기]가 선택되어 있는지 확인합니다. 불러올 이미지가 많은 경우나 이미지를 나중에 편집하려는 경우 이 옵션을 선택 해제합니다.

5 불러온 이미지를 현재 날짜로 이름을 지정한 폴더에 직접 저장하려면 [고유 하위 폴더]가 선택되어 있는지 확인합니다.

6 사용할 스캐너를 선택합니다.

참고: 하위 메뉴에 스캐너 이름이 나타나지 않으면 소프트웨어와 드라이버가 올바르게 설정되었고 스캐너가 연결되어 있는지 확인하십시오.

7 스캔할 이미지 종류를 선택합니다.

컬러 사진 컬러 이미지 스캔을 위한 기본 설정을 사용합니다.

회색조 사진 회색 음영 이미지 스캔을 위한 기본 설정을 사용합니다.

흑백 사진 또는 텍스트 기본 설정을 사용합니다.

스캔한 사진의 품질 조정 사용자 정의 설정을 사용합니다.

8 스캔을 미리 보려면 [미리 보기]를 클릭합니다. 필요한 경우 테두리 상자의 핸들을 드래그하여 자르기 크기를 조정합니다.

9 [스캔]을 클릭합니다.

10 스캔한 이미지가 BMP 형식으로 저장됩니다.

이미지 만들기, 열기 및 불러오기

새 이미지 만들기

1 [파일] > [새로 만들기]를 선택합니다.

2 [새로 만들기] 대화 상자에서 이미지 이름을 입력합니다.

3 (선택 사항) [사전 설정] 메뉴에서 문서 크기를 선택합니다.

참고: 특정 장치에 대한 픽셀 치수가 설정된 새 문서를 만들려면 [Device Central] 단추를 클릭합니다.

4 [크기] 메뉴에서 사전 설정을 선택하거나 [폭] 및 [높이] 텍스트 상자에 값을 입력하여 폭과 높이를 설정합니다.

새 이미지의 폭, 높이, 해상도, 색상 모드 및 비트 심도를 열려 있는 이미지와 일치시키려면 [사전 설정] 메뉴의 아래쪽에서 파일 이름을 선택합니다.

5 해상도, 색상 모드 및 비트 심도를 설정합니다.

특정 선택 영역을 클립보드에 복사하면 이미지 치수와 해상도는 자동으로 이 이미지 데이터에 기반하여 조정됩니다.

6 캔바스 색상 옵션을 선택합니다.

흰색 배경 레이어 또는 첫 번째 레이어를 기본 배경색인 흰색으로 칠합니다.

배경색 배경 레이어 또는 첫 번째 레이어를 현재 배경색으로 칠합니다.

투명 첫 번째 레이어를 색상 값 없이 투명하게 만듭니다. 이 옵션을 선택하면 문서의 내용에 하나의 투명한 레이어가 나타납니다.

7 (선택 사항) 필요에 따라 [고급] 단추를 클릭하여 더 많은 옵션을 표시합니다.

8 (선택 사항) [고급]에서 색상 프로파일을 하나 선택하거나 [이 문서의 색상을 관리하지 않음]을 선택합니다. 픽셀 종횡비에 대해서는 비디오용 이미지를 사용하는 경우가 아니면 [정사각형]을 선택합니다. 이 경우, 정사각형이 아닌 픽셀을 사용하려면 다른 옵션을 선택합니다.

9 마쳤으면 [사전 설정 저장]을 클릭하여 설정을 사전 설정으로 저장하거나 [확인]을 클릭하여 새 파일을 엽니다.

참조

97페이지의 “색상 모드”

488페이지의 “비디오용 이미지 만들기 정보”

104페이지의 “전경색과 배경색 정보”

Adobe Version Cue

Adobe® Version Cue®는 Adobe Creative Suite 3 Design, Web 및 Master Collection 버전에 포함된 파일 버전 관리자이며 Version Cue 서버와 Version Cue 연결로 구성됩니다. Version Cue 서버는 Version Cue 프로젝트와 PDF 검토를 호스팅하며 로컬 또는 중앙 컴퓨터에 설치할 수 있습니다. Version Cue 연결은 Version Cue를 사용할 수 있는 모든 구성 요소(Adobe Acrobat®, Adobe Flash®, Adobe Illustrator®, Adobe InDesign®, Adobe InCopy®, Adobe Photoshop® 및 Adobe Bridge)에 포함되어 있으며 Version Cue 연결을 통해 Version Cue 서버에 연결할 수 있습니다.

Version Cue를 사용하여 작업 중인 파일의 변경 내용을 추적하고, 파일 공유, 버전 제어 및 온라인 검토 등의 작업 그룹 공동 작업을 활성화할 수 있습니다. Version Cue는 Photoshop과 같은 단일 Version Cue 사용 Creative Suite 구성 요소에서 사용하거나, Photoshop, Flash, Illustrator 등의 여러 구성 요소에서 사용할 수 있습니다.

Version Cue 사용 소프트웨어를 사용하는지 여부 및 Creative Suite 소프트웨어 세트(예: Adobe Creative Suite 3 Design Premium)가 설치되어 있는지 여부에 따라 Adobe 대화 상자 또는 Adobe Bridge를 통해 Version Cue 기능을 사용할 수 있습니다.

Version Cue를 사용하면 다음과 같은 작업을 처리할 수 있습니다.

- 파일 버전 작성
- 작업 그룹 공동 작업 수행(파일 공유, 버전 제어, 파일 체크인 및 체크아웃)
- 개인 또는 공유 프로젝트로 파일 구성
- 파일을 찾고 표시할 수 있도록 축소판 제공
- 파일 정보, 버전 설명 및 파일 상태를 보고 검색할 수 있도록 데이터 구성

• Version Cue 서버 관리를 통해 사용자 액세스, 프로젝트 및 PDF 검토 작성 및 관리

파일 열기

[열기] 명령과 [최근 파일 열기] 명령을 사용하여 파일을 열 수 있습니다. Adobe Bridge나 Adobe® Photoshop® Lightroom™에서 Photoshop으로 파일을 열 수도 있습니다.

Camera Raw와 PDF 등의 특정 파일을 열 때 Photoshop에서 파일이 완전히 열리기 전에 대화 상자에서 설정과 옵션을 지정합니다.

스틸 이미지 외에도 Photoshop® CS3 Extended 사용자는 비디오 및 이미지 시퀀스 파일을 열고 편집할 수 있습니다. 자세한 내용은 492페이지의 "비디오 파일 및 이미지 시퀀스 불러오기(Photoshop Extended)"를 참조하십시오.

참고: Photoshop에서는 플러그인 모듈을 사용하여 다양한 파일 형식을 열고 불러옵니다. [열기] 대화 상자나 [파일] > [불러오기] 하위 메뉴에 파일 형식이 나타나지 않으면 해당 형식의 플러그인 모듈을 설치해야 합니다.

Photoshop에서 파일 형식을 정확하게 인식하지 못하는 경우가 있습니다. 두 운영 체제 간에 파일을 전송한 경우에 이러한 문제가 발생할 수 있습니다. Mac OS와 Windows 간에 파일을 전송할 때 파일 형식이 잘못 레이블되는 경우가 있습니다. 이러한 경우 파일을 열 정확한 형식을 지정해야 합니다.

Illustrator 아트를 Photoshop으로 가져오는 경우 (사용 가능한 위치에) 레이어, 마스크, 투명도, 컴파운드 모양, 분할 영역, 이미지 맵 및 편집 가능한 문자를 유지할 수 있습니다. Illustrator에서 아트를 Photoshop(PSD) 파일 형식으로 내보내십시오. Illustrator 아트에 Photoshop에서 지원하지 않는 요소가 포함되어 있으면 아트워크의 모양은 유지되지만 레이어가 병합되고 아트워크가 래스터화됩니다.

참조

44페이지의 "플러그인 모듈 정보"

77페이지의 "Camera Raw를 사용하여 이미지 처리"

열기 명령을 사용하여 파일 열기

1 [파일] > [열기]를 선택합니다.

2 열려는 파일 이름을 선택합니다. 파일이 나타나지 않으면 [파일 유형](Windows) 또는 [사용 가능](Mac OS) 메뉴에서 모든 파일을 표시하는 옵션을 선택합니다.

3 [열기]를 클릭합니다. 형식에 따른 옵션을 설정하는 대화 상자가 나타나는 경우도 있습니다.

참고: 색상 프로파일 경고 메시지가 나타나면 포함된 프로파일을 작업 영역으로 사용하거나, 문서 색상을 작업 영역으로 변환하거나, 포함된 프로파일을 반전시키는 등의 여부를 지정합니다. 자세한 내용은 118페이지의 "가져온 이미지 색상 관리"를 참조하십시오.

최근 사용한 파일 열기

❖ [파일 > [최근 파일 열기]를 선택하고 하위 메뉴에서 파일을 선택합니다.

참고: [최근 파일 열기] 메뉴에 나열되는 파일 수를 지정하려면 [파일 처리] 환경 설정에서 [최근에 사용한 파일 목록] 옵션을 변경합니다. [편집] > [환경 설정] > [파일 처리](Windows)를 선택하거나 [Photoshop] > [환경 설정] > [파일 처리](Mac OS)를 선택합니다.

열려는 파일의 형식 지정

PSD 파일을 .gif 확장자로 저장한 경우와 같이 실제 형식과 일치하지 않는 확장자로 파일을 저장하거나 파일에 확장자가 없으면 Photoshop에서 파일을 열 수 없습니다. 정확한 형식을 선택해야 Photoshop에서 파일을 인식하고 열 수 있습니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

• (Windows) [파일] > [다른 형식으로 열기]를 선택하고 열려는 파일을 선택합니다. 그런 다음 [다른 형식으로 열기] 팝업 메뉴에서 원하는 형식을 선택하고 [열기]를 클릭합니다.

• (Mac OS) [파일] > [열기]를 선택하고 [표시] 팝업 메뉴에서 [모든 문서]를 선택합니다. 그런 다음 열려는 파일을 선택하고 [형식] 팝업 메뉴에서 원하는 파일 형식을 선택하고 [열기]를 클릭합니다.

참고: 선택한 형식이 파일의 실제 형식과 일치하지 않거나 파일이 손상된 경우 파일이 열리지 않습니다.

PDF 파일 열기

Adobe PDF(Portable Document Format)는 벡터와 비트맵 데이터를 모두 표현할 수 있는 융통성 있는 파일 포맷입니다. 또한 PDF 파일에는 전자 문서 검색 및 내비게이션 기능이 포함되어 있습니다. PDF는 Adobe Illustrator와 Adobe Acrobat의 기본 형식입니다.

일부 PDF 파일에는 단일 이미지가 포함되어 있고, 일부 PDF 파일에는 여러 개의 이미지 및 페이지가 포함되어 있습니다. Photoshop에서 PDF 파일을 열 경우 열려는 페이지나 이미지를 선택하고 래스터화 옵션을 지정할 수 있습니다.

[가져오기] 명령, [붙이기] 명령 및 드래그 앤 드롭 기능을 사용하여 PDF 데이터를 불러올 수도 있습니다. 불러온 페이지나 이미지는 별개의 레이어에 스마트 오브젝트로 배치됩니다.

참고: 다음은 Photoshop에서 일반 PDF 파일을 여는 절차이며 다른 경우에는 적용되지 않습니다. Photoshop PDF 파일을 열 때는 [PDF 불러오기] 대화 상자에서 옵션을 지정할 필요가 없습니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- (Photoshop) [파일] > [열기]를 선택합니다.
- (Bridge) PDF 파일을 선택하고 [파일] > [연결 프로그램] > [Adobe Photoshop CS3]을 선택합니다. 3단계로 이동합니다.

2 [열기] 대화 상자에서 파일 이름을 선택하고 [열기]를 클릭합니다.

3 [PDF 불러오기] 대화 상자의 [선택]에서 불러올 PDF 문서의 요소에 따라 [페이지]나 [이미지]를 선택합니다.

4 축소판을 클릭하여 열려는 페이지나 이미지를 선택합니다. Shift 키를 누른 채 클릭하면 두 개 이상의 페이지 또는 이미지를 선택할 수 있습니다. 선택한 항목의 수가 미리 보기 창 아래에 나타납니다. 이미지를 불러오고 있으면 8단계로 건너뜁니다.

참고: [축소판 크기] 메뉴를 사용하면 미리 보기 창에 표시되는 축소판의 크기를 조정할 수 있습니다. [페이지에 맞추기] 옵션을 선택하면 축소판 하나의 크기를 미리 보기 창 크기에 꼭 맞게 표시합니다. 표시되는 항목이 여러 개면 스크롤 막대가 나타납니다.

5 새 문서에 이름을 지정하려면 [이름] 텍스트 상자에 이름을 입력합니다. 페이지나 이미지를 두 개 이상 가져오는 경우 여러 개의 문서가 이 기본 이름에 각 이미지 번호에 해당하는 숫자가 추가된 이름을 사용하여 열립니다.

6 [페이지 옵션]의 [다음으로 자르기] 메뉴에서 하나를 선택하여 포함시킬 PDF 문서 부분을 지정합니다.

테두리 상자 페이지의 모든 텍스트와 그래픽을 포함하는 최대한 작은 사각형 영역으로 자릅니다. 이 옵션을 선택하면 불필요한 공백 및 재단 상자 외부의 문서 요소가 제거됩니다.

참고: 테두리 상자에서는 원본 응용 프로그램으로 작성한 배경의 일부인 공백을 자르지 않습니다.

미디어 상자 페이지의 원래 크기로 자릅니다.

자르기 상자 PDF 파일의 클리핑 영역(자르기 여백)으로 자릅니다.

도련 상자 오리기, 접기 및 재단과 같은 제작 과정에 따르는 제약을 고려해 PDF에 지정된 영역으로 자릅니다.

재단 상자 페이지의 계획된 완성 크기로 지정된 영역으로 자릅니다.

이미지 상자 PDF 데이터를 다른 응용 프로그램에 가져올 수 있도록 PDF에 지정된 영역으로 자릅니다.

7 필요에 따라 [이미지 크기]에서 다음과 같이 [폭] 및 [높이] 값을 입력합니다.

- [폭] 및 [높이] 값으로 정의되는 사각형에 맞게 페이지의 비율을 조정할 때 종횡비를 유지하려면 [비율 제한]을 선택합니다.
- [폭] 및 [높이] 값에 정확히 페이지의 비율을 조정하려면 [비율 제한] 선택을 해제합니다. 페이지 비율 조정 시 왜곡이 조금 발생할 수 있습니다.

여러 페이지를 선택한 경우[폭] 및 [높이] 텍스트 상자에 선택한 페이지의 최대 폭 및 높이 값이 표시됩니다. [비율 제한]을 선택하고 [폭] 및 [높이] 값을 변경하지 않으면 모든 페이지가 원래 크기로 렌더링됩니다. [폭] 및 [높이] 값을 변경하면 래스터화 시 모든 페이지의 비율이 비례적으로 조정됩니다.

8 [이미지 크기]에서 다음 옵션을 지정합니다.

해상도 새 문서의 해상도를 설정합니다. 자세한 내용은 54페이지의 "픽셀 치수 및 해상도 정보"를 참조하십시오.

모드 새 문서의 색상 모드를 설정합니다. 97페이지의 "색상 모드"를 참조하십시오.

비트 심도 새 문서의 비트 심도를 설정합니다. 자세한 내용은 53페이지의 "비트 심도"를 참조하십시오.

[폭] 및 [높이] 값과 해상도에 따라 결과 문서의 최종 픽셀 치수가 결정됩니다.

9 색상 프로파일 경고를 표시하지 않으려면 [경고 무시]를 선택합니다.

10 [확인]을 클릭합니다.

참조

411페이지의 "PDF"

273페이지의 "스마트 오브젝트 정보"

66페이지의 "파일 가져오기 정보"

229페이지의 "응용 프로그램 간 복사"

EPS 파일 열기

Encapsulated PostScript(EPS)는 벡터 데이터와 비트맵 데이터를 모두 표현할 수 있고 거의 모든 그래픽, 일러스트레이션, 페이지 레이아웃 프로그램에서 지원됩니다. 포스트스크립트 아트워크를 작성하는 Adobe 응용 프로그램에는 Adobe Illustrator, Adobe Dimensions, Adobe Streamline 등이 있습니다. 벡터 아트가 포함된 EPS 파일을 열면 파일이 래스터화되어 수학적으로 정의된 벡터 아트워크의 선과 곡선이 비트맵 이미지의 픽셀 또는 비트로 변환됩니다.

[가져오기] 명령, [붙이기] 명령 및 드래그 앤 드롭 기능을 사용하여 Photoshop으로 포스트스크립트 아트워크를 가져올 수도 있습니다.

1 [파일] > [열기]를 선택합니다.

2 열려는 파일을 선택하고 [열기]를 클릭합니다.

3 원하는 치수, 해상도 및 모드를 지정합니다. 동일한 높이와 폭의 비율을 유지하려면 [비율 제한]을 선택합니다.

4 아트워크 가장자리에 계단 모양 선이 나타나는 것을 최소화하려면 [앤티 앨리어스]를 선택합니다.

참조

66페이지의 "파일 가져오기 정보"

229페이지의 "응용 프로그램 간 복사"

Photo CD 파일 열기

Pro Photo CD 디스크의 고해상도 파일을 비롯해 Kodak Photo CD(PCD) 파일들을 열 수 있습니다. Photoshop에서는 파일을 PCD 형식으로 저장할 수 없습니다.

참고: PhotoCD 플러그인은 Photoshop CS3 DVD의 자료/옵션 플러그인/Kodak PhotoCD에 있습니다. DVD에 포함된 읽어보기 파일에 PhotoCD 플러그인 및 색상 프로파일을 복사할 위치가 나와 있습니다.

1 [파일] > [열기]를 선택합니다.

2 열려는 PCD 파일을 선택하고 [열기]를 선택합니다. 파일이 나타나지 않으면 [파일 유형](Windows) 또는 [표시](Mac OS) 메뉴에서 모든 파일을 표시하는 옵션을 선택합니다.

3 소스 이미지의 옵션을 선택합니다.

픽셀 크기 이미지의 픽셀 치수를 지정합니다. 화면에 표시되는 열려 있는 이미지의 크기는 선택한 픽셀 크기와 해상도에 따라 달라집니다.

프로파일 색상 관리에 필요한 장치 프로파일을 지정합니다.

4 대상 이미지의 옵션을 설정합니다.

해상도 열려 있는 이미지의 해상도를 지정합니다.

색상 공간 열려 있는 이미지의 색상 프로파일을 지정합니다.

가로 또는 세로 열려 있는 이미지의 방향을 지정합니다.

PICT 파일 및 리소스 불러오기(Mac OS)

오브젝트 지향의 PICT 파일(예: MacDraw와 Canvas에서 만든 파일)을 가장자리가 매끄러운 앤티 앨리어스된 이미지로 불러올 수 있습니다. Photoshop에서는 PICT 리소스 모듈을 사용하여 다른 응용 프로그램 파일 등의 파일에서 PICT 리소스를 읽을 수 있습니다.

PICT 파일 불러오기(Mac OS)

❖ [파일] > [불러오기] > [앤티 앨리어스 PICT]를 선택합니다.

이 모듈이 작동하려면 전체 PICT 파일이 메모리에 유지되어야 하므로 큰 PICT 파일에는 이 모듈을 사용할 수 없는 경우도 있습니다.

[앤티 앨리어스 PICT] 대화 상자에는 현재 파일 크기 및 치수가 나타납니다. 이미지의 치수를 변경하려면[폭] 및 [높이]에 새 값을 입력합니다. 파일 크기가 업데이트됩니다. 이미지의 비율을 유지하려면 [비율 제한]을 선택합니다.

앤티 앨리어스 PICT 파일에 사용할 [회색 음영] 또는 [RGB 색상] 모드를 선택할 수 있습니다.

PICT 리소스 불러오기(Mac OS)

❖ [파일] > [불러오기] > [PICT 리소스]를 선택합니다

리소스를 미리 보려면 [미리 보기]를 클릭합니다. 리소스의 앞이나 뒤로 이동하려면 화살표를 클릭합니다. 리소스에 표시되는 숫자는 리소스 포크에서 리소스의 위치를 오름차순으로 나타내는 것으로 리소스 ID 번호가 아닙니다.

참고: PICT 리소스 파일 형식으로 파일을 열 수도 있습니다. 이렇게 하려면 [파일] > [열기]를 선택하고 [표시] 팝업 메뉴에서 [모든 문서]를 선택한 다음 열려는 파일을 선택합니다. 그런 다음 [형식] 팝업 메뉴에서 [PICT 리소스]를 선택하고 [열기]를 선택합니다. 그러나 [열기] 명령은 파일에 있는 첫 번째 리소스를 열며 다른 PICT 리소스는 표시하지 않습니다.

파일 가져오기

파일 가져오기 정보

[가져오기] 명령은 문서에 사진, 아트 또는 Photoshop에서 지원하는 파일을 스마트 오브젝트로 추가합니다. 이미지 품질의 저하 없이 스마트 오브젝트에 대해 비율 조정, 위치 지정, 기울이기, 회전 또는 뒤틀기 작업을 수행할 수 있습니다.

참조

273페이지의 “스마트 오브젝트 정보”

Photoshop으로 파일 가져오기

1 가져온 아트나 사진을 배치할 Photoshop 문서를 엽니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- (Photoshop) [파일] > [가져오기]를 선택하고 가져올 파일을 선택한 다음 [가져오기]를 클릭합니다.
- (Bridge) 파일을 선택하고 [파일] > [가져오기] > [Photoshop]을 선택합니다.

3 PDF나 Illustrator(AI) 파일을 가져오는 경우 [PDF 가져오기] 대화 상자가 나타납니다. 가져올 페이지나 이미지를 선택하고 [자르기] 옵션을 설정한 다음 [OK]를 클릭합니다. [PDF 가져오기] 대화 상자 옵션에 대한 자세한 내용은 67페이지의 “Photoshop로 PDF 또는 Illustrator 가져오기”를 참조하십시오.

가져온 아트워크는 Photoshop 이미지 가운데 있는 테두리 상자 안에 나타납니다. 아트워크는 원본의 종횡비를 유지하지만 아트워크가 Photoshop 이미지보다 큰 경우에는 이미지의 크기에 맞게 조정됩니다.

참고: [가져오기] 명령 외에도 Illustrator에서 아트를 복사하고 Photoshop 문서에 붙여서 Adobe Illustrator 아트를 스마트 오브젝트로 추가할 수도 있습니다. 자세한 내용은 68페이지의 "Photoshop에 Adobe Illustrator 아트 붙이기"를 참조하십시오.

4 (선택 사항) 다음 중 하나를 수행하여 가져온 아트워크를 변형하거나 위치를 조정합니다.

- 가져온 아트의 위치를 다시 지정하려면 아트워크의 테두리 상자 안에 포인터를 놓고 드래그합니다. 또는 옵션 막대에서 [X]에 값을 입력하여 가져온 아트워크의 중심점과 이미지의 왼쪽 가장자리 사이의 거리를 지정하고, [Y]에 값을 입력하여 가져온 아트워크의 중심점과 이미지의 맨 위 가장자리 사이의 거리를 지정합니다.
- 가져온 아트의 비율을 조정하려면 테두리 상자의 모퉁이 핸들 중 하나를 드래그하거나 옵션 막대에서 [W]와 [H]에 값을 입력합니다. Shift 키를 누른 채 드래그하여 비율을 제한합니다.
- 가져온 아트를 회전하려면 아트워크의 테두리 상자 밖에 포인터를 놓고 포인터가 구부러진 화살표로 바뀌면 드래그하거나 옵션 막대에서 [회전] 옵션 값(도)을 입력합니다. 가져온 아트워크의 중심점 주위로 아트워크가 회전합니다. 중심점을 조정하려면 중심점을 새 위치로 드래그하거나 옵션 막대에서 [참조점 위치] 아이콘의 핸들을 클릭합니다.
- 가져온 아트를 기울이려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 테두리 상자의 측면 핸들을 드래그합니다.
- 가져온 아트를 뒤틀려면 [편집] > [변형] > [뒤틀기]를 선택하고 옵션 막대의 [뒤틀기 스타일] 팝업 메뉴에서 원하는 변형을 선택합니다.

[뒤틀기 스타일] 팝업 메뉴에서 [사용자 정의]를 선택한 경우에는 조절점, 테두리 상자나 메쉬의 선분, 메쉬 내의 영역 등을 드래그하여 이미지를 변형합니다.

5 PDF, EPS 또는 Adobe Illustrator 파일을 가져오는 경우에는 옵션 막대에서 원하는 앤티 앨리어스 옵션을 설정합니다. 래스터화 도중 가장자리 픽셀을 혼합하려면 [앤티 앨리어스] 옵션을 선택하고, 래스터화 도중 가장자리 픽셀 간의 가장자리 변환을 선명하게 하려면 [앤티 앨리어스] 옵션을 선택 해제합니다.

6 다음 중 하나를 수행합니다.

- 옵션 막대에서 실행 ✓ 을 클릭하거나 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 눌러 새 레이어에 가져온 아트워크를 실행합니다.
- 옵션 막대에서 취소 ⊘ 를 클릭하거나 Esc 키를 눌러 배치를 취소합니다.

참조

187페이지의 "비율 조정, 회전, 기울이기, 왜곡, 원근 적용 또는 뒤틀기"

190페이지의 "항목 뒤틀기"

Photoshop로 PDF 또는 Illustrator 가져오기

PDF나 Adobe Illustrator 파일을 가져오는 경우 PDF 대화 상자를 사용하여 아트워크를 가져오기 위한 옵션을 설정합니다.

1 가져온 이미지를 배치할 Photoshop 문서를 연 다음 PDF나 Adobe Illustrator 파일을 가져옵니다.

2 [PDF 가져오기] 대화 상자의 [선택]에서 불러오려는 PDF 문서의 요소에 따라 [페이지] 또는 [이미지]를 선택합니다. PDF 파일에 여러 페이지나 이미지가 포함된 경우 가져올 페이지나 파일의 축소판을 클릭합니다.

참고: [축소판 크기] 메뉴를 사용하면 미리 보기 창에 표시되는 축소판의 크기를 조정할 수 있습니다. [페이지에 맞추기] 옵션을 선택하면 축소판 하나의 크기를 미리 보기 창 크기에 꼭 맞게 표시합니다. 표시되는 항목이 여러 개면 스크롤 막대가 나타납니다.

3 [옵션]의 [다음으로 자르기] 메뉴에서 하나를 선택하여 포함시킬 PDF 문서 부분을 지정합니다.

테두리 상자 페이지의 모든 텍스트와 그래픽을 포함하는 최대한 작은 사각형 영역으로 자릅니다. 이 옵션을 선택하면 불필요한 흰색 공백이 제거됩니다.

미디어 상자 페이지의 원래 크기로 자릅니다.

자르기 상자 PDF 파일의 클리핑 영역(자르기 여백)으로 자릅니다.

도련 상자 오리기, 접기 및 재단과 같은 제작 과정에 따르는 제약을 고려해 PDF에 지정된 영역으로 자릅니다.

재단 상자 페이지의 계획된 완성 크기로 지정된 영역으로 자릅니다.

이미지 상자 PDF 데이터를 다른 응용 프로그램에 가져올 수 있도록 PDF에 지정된 영역으로 자릅니다.

4 [확인]을 클릭하여 [PDF 가져오기] 대화 상자를 닫습니다.

5 필요한 경우 옵션 막대에서 위치 지정, 비율 조정, 기울이기, 회전, 뒤틀기 및 앤티 앨리어스 옵션을 설정합니다.

6 [실행] ✓ 을 클릭하여 대상 문서의 새 레이어에 아트워크를 스마트 오브젝트로 가져옵니다.

Photoshop에 Adobe Illustrator 아트 붙이기

Adobe Illustrator의 아트를 복사하여 Photoshop 문서에 붙일 수 있습니다.

1 Adobe Illustrator에서 복사하여 붙여넣기 동작에 대한 환경 설정을 지정합니다.

- 아트를 Photoshop 문서에 붙일 때 자동으로 래스터화하려면 [파일 처리 및 클립보드] 환경 설정에서 [PDF] 및 [AICB(투명도 지원 안함)] 옵션을 끕니다.
- 아트를 스마트 오브젝트, 래스터화된 이미지, 패스 또는 모양 레이어로 붙이려면 [파일 처리 및 클립보드] 환경 설정에서 [PDF] 및 [AICB(투명도 지원 안함)] 옵션을 켭니다.

2 Adobe Illustrator에서 파일을 열고 복사할 아트를 선택한 다음 [편집] > [복사]를 선택합니다.

3 Photoshop에서 Adobe Illustrator 아트를 붙일 문서를 열고 [편집] > [붙이기]를 선택합니다.

참고: Adobe Illustrator의 [파일 처리 및 클립보드] 환경 설정에서 [PDF] 및 [AICB(투명도 지원 안함)] 옵션을 끈 경우 Adobe Illustrator 아트를 Photoshop 문서에 붙이면 자동으로 래스터화됩니다. 이 절차의 나머지 단계는 생략할 수 있습니다.

4 [붙이기] 대화 상자에서 Adobe Illustrator 아트를 붙일 방법을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

스마트 오브젝트 이미지 품질의 저하 없이 비율 조정, 변형 또는 이동할 수 있는 벡터 스마트 오브젝트로 아트를 붙입니다. 그런 다음 아트를 가져오면 파일 데이터가 Photoshop 문서에 별개의 레이어로 포함됩니다.

픽셀 이 옵션을 선택하면 아트를 픽셀로 붙이며 아트가 Photoshop 문서에서 자체의 레이어에 래스터화되고 배치되기 전에 픽셀의 비율을 조정하거나 변경하거나 이동시킬 수 있습니다.

패스 이 옵션을 선택하면 아트를 패스로 붙이며 펜 도구들이나 [패스 선택 도구] 또는 [직접 선택 도구]를 사용하여 패스를 편집할 수 있고 [레이어] 팔레트에서 선택한 레이어에 붙여집니다.

모양 레이어 이 옵션을 선택하면 아트를 새로운 모양 레이어(전경색으로 칠해진 패스가 포함된 레이어)로 붙입니다.

5 [붙이기] 대화 상자에서 [스마트 오브젝트]나 [픽셀]을 선택한 경우 원하는 대로 변형한 후 Enter 키 또는 Return 키를 클릭하여 아트를 가져옵니다.

참조

66페이지의 “파일 가져오기 정보”

273페이지의 “스마트 오브젝트 정보”

329페이지의 “패스 선분, 구성 요소 및 점”

319페이지의 “모양 레이어에 모양을 만들기”

HDR(High Dynamic Range) 이미지

HDR 이미지 정보

DR(Dynamic Range), 즉 동적 범위란 어두운 영역과 밝은 영역 간의 비(Ratio)를 나타내며, 가시 세계의 동적 범위는 사람의 시각이 감지할 수 있는 범위와 모니터에 표시되거나 인쇄되는 이미지의 범위보다 훨씬 넓습니다. 그러나 사람의 눈이 많은 종류의 서로 다른 명도 레벨을 수용할 수 있는 반면 대부분의 카메라와 컴퓨터 모니터가 캡처하고 재현할 수 있는 동적 범위는 이보다 훨씬 적은 수로 제한되어 있습니다. 그 결과 사진가와 영상 예술가 그리고 그 밖의 디지털 이미지 작업자는 제한된 동적 범위를 사용하여 작업해야 함으로써 장면에서 중요한 부분만을 선택적으로 표현할 수밖에 없습니다.

그러나 HDR(High Dynamic Range) 이미지를 사용하여 가시 세계의 동적 범위(DR) 전 영역을 표현할 수 있게 됨으로써 가능성의 세계가 열렸습니다. HDR 이미지는 실세계의 모든 광도 값에 정확히 비례하여 표현되고 이 정보를 저장하기 때문에 실세계의 장면을 촬영할 때 노출을 조정하는 것처럼 HDR 이미지의 노출을 조정할 수 있습니다. 따라서 사실적인 흐림 효과와 기타 실세계 조명 효과를 표현할 수 있습니다. 현재 HDR 이미지는 대개 영화, 특수 효과, 3D 작업 및 일부 전문 사진 촬영에서 사용되고 있습니다.



노출 값이 다른 이미지를 병합하여 만든 HDR 이미지
A. 어두운 영역은 세부 묘사가 포함되지만 밝은 영역은 클리핑된 이미지 **B.** 밝은 영역은 세부 묘사가 포함되지만 어두운 영역은 클리핑된 이미지 **C.** 장면에 동적 범위가 포함된 HDR 이미지

Photoshop에서는 32비트 길이(채널당 32비트)의 부동 소수점 숫자 표현을 사용하여 HDR 이미지의 광도 값을 저장합니다. HDR 이미지의 광도 값은 실세계 장면에 존재하는 빛의 양과 직접 비례합니다. 부동 소수점을 사용하지 않은 채널당 16비트와 채널당 8비트 이미지 파일로는 실세계 빛의 정보를 표현하는 것은 불가능합니다. 채널당 16비트와 8비트 형식은 검정에서 백색지까지의 광도 값만을 저장할 수 있기 때문에 실세계 동적 범위의 극히 일부 영역만을 표현할 수 있습니다.

이제 Adobe Photoshop CS3에서는 보다 많은 도구, 필터 및 명령을 사용할 수 있으며 채널당 32비트 이미지도 지원됩니다. 32비트는 Photoshop에서 새 문서를 만들 때 옵션으로 추가되었습니다. 자세한 내용은 아래를 참조하십시오.

채널당 32비트 이미지에 페인팅할 수 있는 추가 기능도 있습니다. 명도가 1.0(8비트 RGB 문서의 255 레벨에 해당) 이상인 색상을 지정할 수 있도록 Adobe [색상 피커]가 향상되었습니다. 자세한 내용은 73페이지의 "HDR 색상 피커 정보(Photoshop Extended)"를 참조하십시오.

각각 노출이 다르게 캡처된 사진 여러 장을 사용하여 HDR 이미지를 만들 수 있습니다. Photoshop에서 [HDR로 병합] 명령을 사용하면 여러 장의 사진을 사용하여 HDR 이미지를 만들 수 있습니다. HDR 이미지는 표준 24비트 모니터로 표시 가능한 범위나 인쇄 이미지의 색조 범위로 표현할 수 있는 영역을 초과하는 명도 레벨을 포함하므로 HDR 이미지를 컴퓨터 모니터에서 볼 수 있도록 Photoshop에서 HDR 이미지의 미리 보기를 조정할 수 있습니다. 이미지를 인쇄해야 하거나 HDR 이미지와 함께 작동하지 않는 Photoshop 도구 및 필터를 사용해야 하는 경우에는 HDR 이미지를 채널당 8비트 또는 16비트 이미지로 변환할 수 있습니다.

채널당 32비트 이미지 지원

다음 도구, 조정 및 필터를 채널당 32비트 HDR 이미지에 사용할 수 있습니다.

조정 [레벨], [채도 줄이기], [색조/채도], [채널 혼합], [포토 필터] 및 [노출]

참고: [노출] 명령은 채널당 8비트와 16비트 이미지에 사용할 수 있지만 기본적으로 채널당 32비트 HDR 이미지의 노출 조정용입니다.

혼합 모드 [표준], [디졸브], [배경], [지우기], [어둡게 하기], [곱하기], [밝게 하기], [색상 어둡게 하기], [선형 닷지(추가)], [색상 밝게 하기], [차이], [색조], [채도], [색상] 및 [광도]

채널당 32비트의 새 문서 만들기 [새로 만들기] 대화 상자에서 32비트는 [색상 모드] 팝업 메뉴 오른쪽에 있는 비트 심도 팝업 메뉴의 옵션입니다.

편집 메뉴 명령 [칠], [선], [자유 변형] 및 [변형]을 포함한 모든 명령

파일 형식 Photoshop(PSD, PSB), Radiance(HDR), Portable Bit Map(PBM), OpenEXR 및 TIFF

참고: Photoshop에서 HDR 이미지를 LogLuv TIFF 파일 형식으로 저장할 수는 없지만 LogLuv TIFF 파일을 열고 읽을 수는 있습니다.

필터 [평균], [상자 흐림 효과], [가우시안 흐림 효과], [동작 흐림 효과], [방사형 흐림 효과], [모양 흐림 효과], [표면 흐림 효과], [노이즈 추가], [구름 효과 1], [구름 효과 2], [렌즈 플레어], [고급 선명 효과], [언샵 마스크], [엠보스], [인터레이스 제거], [NTSC 색상], [하이 패스], [최대], [최소] 및 [옵셋]

이미지 명령 [복제], [이미지 크기], [캔바스 크기], [픽셀 종횡비], [캔바스 회전], [연산], [변수] 및 [재단]

레이어 새 레이어, 레이어 복제, 조정 레이어([레벨], [색조/채도], [채널 혼합], [포토 필터] 및 [노출]), 레이어 칠하기, 레이어 마스크, 레이어 스타일, 지원되는 혼합 모드 및 스마트 오브젝트

모드 [RGB 색상], [회색 음영], [8비트/채널] 또는 [16비트/채널]로의 변환

픽셀 종횡비 정사각형 문서 및 정사각형이 아닌 문서 지원

선택 영역 [반전], [테두리 수정], [선택 영역 변형], [선택 영역 저장] 및 [선택 영역 불러오기]

도구 다음을 제외한 도구 상자의 모든 도구. [자석 올가미], [자동 선택], [스팟 복구 브러쉬], [복구 브러쉬], [적목 현상], [색상 대체], [미술 작업 내역 브러쉬], [자동 지우개], [배경 지우개], [페인트 통], [닷지], [번] 및 [스폰지]. 일부 도구는 지원되는 혼합 모드와만 사용할 수 있습니다.

특정 Photoshop 기능을 사용하려면 채널당 32비트 이미지를 채널당 16비트 또는 8비트 이미지로 변환합니다. 원본을 유지하려면 [다른 이름으로 저장]을 수행하고 이미지 파일의 사본을 변환합니다.

HDR로 이미지 병합

[HDR로 병합] 명령을 사용하면 같은 이미지 또는 장면의 노출이 다르게 촬영된 여러 개의 이미지를 결합하여 장면의 동적 범위를 단일 HDR 이미지로 캡처할 수 있습니다. 병합 이미지를 채널당 32비트 HDR 이미지로 저장하도록 선택할 수 있습니다.

참고: [HDR로 병합] 명령을 사용하여 병합 이미지를 채널당 8비트 또는 16비트 이미지로 저장하는 것도 가능합니다. 하지만 채널당 32비트 이미지만이 모든 HDR 이미지 데이터를 저장할 수 있습니다. 채널당 8비트 및 16비트 이미지는 클리핑됩니다.

HDR 이미지로 병합할 사진 찍기에 대한 자세한 내용은 아래의 HDR로 병합할 사진 찍기를 참조하십시오.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- (Photoshop) [파일] > [자동화] > [HDR로 병합]을 선택합니다.
- (Bridge) 사용할 이미지를 선택하고 [도구] > [Photoshop] > [HDR로 병합]을 선택합니다. 3단계로 이동합니다.

2 [HDR로 병합] 대화 상자에서 [찾아보기]를 클릭하고 이미지를 찾아서 선택한 다음 [열기]를 클릭합니다.

항목을 제거하려면 [HDR로 병합] 대화 상자에서 해당 항목을 선택하고 [제거]를 클릭합니다.

참고: 이미지 폴더나 Photoshop에서 현재 열려 있는 이미지를 추가하려면 [사용] 메뉴에서 [폴더]나 [파일 열기]를 선택합니다.

3 (선택 사항) 선택한 여러 개의 이미지를 찍었을 때의 카메라가 옆에 있다면 [소스 이미지 자동 정렬 시도]를 선택합니다.

4 [확인]을 클릭합니다.

[HDR로 병합] 대화 상자가 다시 열리고 병합된 결과에 사용된 이미지의 축소판, 병합 결과 미리 보기, [비트 심도] 메뉴, 흰 점 미리 보기 설정 슬라이더 등이 표시됩니다.

5 필요한 경우 다음 중 하나를 수행하여 병합 결과 미리 보기의 보기 옵션을 설정합니다.

- 미리 보기 이미지 아래에 있는 - 또는 + 단추를 클릭하여 축소 또는 확대합니다.
- 미리 보기 이미지 아래에 있는 팝업 메뉴에서 보기 비율이나 모드를 선택합니다.

6 (선택 사항) [소스] 필름 스트립에서 축소판을 선택 해제 또는 선택하여 병합 이미지에 사용할 이미지를 지정합니다.



소스 필름 스트립에서 축소판 선택

7 [비트 심도] 메뉴에서 병합 이미지의 비트 심도를 선택합니다.

병합 이미지에 HDR 이미지의 전체 동적 범위 데이터를 저장하려면 32비트/채널을 선택해야 합니다. 8비트 및 (부동 소수점 아님) 채널당 16비트 이미지 파일은 HDR 이미지에 전체 범위의 광도 값을 저장할 수 없습니다.

8 히스토그램 아래의 슬라이더를 이동하여 병합된 이미지를 미리 봅니다.

슬라이더를 이동하면 이미지 미리 보기만 조정됩니다. 모든 HDR 이미지 데이터는 병합된 이미지 파일에 그대로 유지됩니다. 병합된 이미지를 채널당 32비트로 저장하면 미리 보기 조정 내용이 HDR 이미지 파일에 저장되어 Photoshop에서 파일을 열 때마다 적용됩니다. [보기] > [32비트 미리 보기 옵션]을 선택하여 미리 보기 조정 내용에 액세스하고 조정할 수 있습니다.

9 [확인]을 클릭하여 병합 이미지를 만듭니다.

병합된 이미지를 채널당 8비트 또는 16비트 이미지로 저장하도록 선택한 경우 [HDR 변환] 대화 상자가 열립니다. 노출 및 대조를 보정하여 이미지에 원하는 동적 범위(색조 범위)가 포함되도록 합니다. 자세한 내용은 72페이지의 "채널당 32비트에서 채널당 8비트 또는 16비트로 변환"을 참조하십시오.

HDR로 변환할 사진 찍기

[HDR로 병합] 명령을 사용하여 결합할 사진을 찍을 때는 다음 요령을 염두에 두십시오.

- 카메라를 삼각대에 고정합니다.
- 장면의 전체 동적 범위를 담을 수 있도록 충분한 수의 사진을 찍습니다. 5-7장 이상의 사진을 찍도록 하지만 장면의 동적 범위에 따라 노출을 더 늘려야 할 수 있습니다. 최소 3장 이상 준비해야 합니다.
- 셔터 속도를 조정해 노출을 조절합니다. 애퍼처를 조정하면 각 노출의 피사계 심도가 달리지기 때문에 이미지 품질이 떨어질 수 있습니다. ISO나 애퍼처를 변경하면 이미지에 노이즈나 비네팅이 발생할 수도 있습니다.
- 일반적으로, 카메라의 AEB(Auto-Bracket) 기능은 셔터를 한 번 누를 때 자동으로 조금씩 다른 노출의 컷을 연속 촬영해 주지만 노출의 차이가 너무 작기 때문에 사용하지 않는 것이 좋습니다.
- 사진들 간의 노출 차이는 1EV 스텝 또는 2EV 스텝 간격(1f-스톱 또는 2f-스톱 간격)이 되어야 합니다. 여기서 EV는 노출 값을 나타냅니다.

- 조명을 조정하지 않아야 합니다. 예를 들어, 첫 번째 노출에서는 플래시를 사용하고 다음 노출에서는 사용하지 않거나 해서는 안 됩니다.
- 촬영 장면에서 아무 것도 위치를 바꿔서는 안 됩니다. 노출 병합은 동일 장면의 노출이 다른 이미지에만 작동합니다.

HDR 이미지의 동적 범위 보기 조정

HDR 이미지의 동적 범위는 표준 컴퓨터 모니터로 표시 가능한 범위보다 넓습니다. 따라서 Photoshop에서 HDR 이미지를 열면 색상이 매우 어둡거나 바랜 것처럼 보일 수 있습니다. 모니터에서 HDR 이미지의 밝은 영역과 어두운 영역이 바랜 것처럼 나타나거나 너무 어둡게 나타나지 않도록 Photoshop에서 미리 보기를 조정할 수 있습니다. 미리 보기 설정은 해당 HDR 이미지 파일(PSD, PSB 및 TIFF만 해당)에 저장되어 Photoshop에서 이 파일을 열 때마다 적용됩니다. 미리 보기를 조정해도 HDR 이미지 파일은 편집되지 않고 모든 HDR 이미지 정보는 그대로 유지됩니다. 채널당 32비트 HDR 이미지의 노출을 편집하려면 [노출] 조정([이미지] > [조정] > [노출])을 사용합니다.

[정보] 팔레트에서 32비트 정보를 보려면 [정보] 팔레트에 있는 [스포이드] 아이콘을 클릭하고 팝업 메뉴에서 [32비트]를 선택합니다.

1 Photoshop에서 채널당 32비트 HDR 이미지를 열고 [보기] > [32비트 미리 보기 옵션]을 선택합니다.

2 [32비트 미리 보기 옵션] 대화 상자의 [방법] 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

노출 및 감마 명도와 대비를 조정합니다.

밝은 영역 압축 HDR 이미지의 밝은 영역 값을 압축하여 채널당 8비트 또는 16비트 이미지 파일의 광도 값 범위 안에 들어오도록 합니다.

3 [노출 및 감마]를 선택한 경우 [노출]과 [감마] 슬라이더를 옮겨 이미지 미리 보기의 명도와 대비를 조정합니다.

4 [확인]을 클릭합니다.

문서 창의 상태 표시줄에 있는 삼각형을 클릭하고 팝업 메뉴에서 [32비트 노출]을 선택하여 Photoshop에 열려 있는 HDR 이미지의 미리 보기를 조정할 수도 있습니다. HDR 이미지를 볼 수 있도록 슬라이더를 옮겨 흰점을 설정합니다. 기본 노출 설정으로 돌아가려면 슬라이더를 두 번 클릭합니다. 이러한 조정은 각각의 열린 파일을 기준으로 적용되므로 같은 HDR 이미지를 여러 개의 창에서 열고 미리 보기를 각각 다르게 조정해 볼 수 있습니다. 이 방법으로 조정한 미리 보기 내용은 해당 HDR 이미지 파일에 저장되지 않습니다.

참조

151페이지의 “HDR 이미지의 노출 조정”

채널당 32비트에서 채널당 8비트 또는 16비트로 변환

HDR 이미지는 채널당 8비트 또는 16비트 이미지 파일에 저장할 수 있는 광도 데이터보다 훨씬 넓은 광도 레벨을 포함하고 있습니다. 채널당 32비트 HDR 이미지를 채널당 8비트 또는 16비트로 변환할 때 이미지에 원하는 동적 범위(색조 범위)가 포함되도록 노출과 대비를 보정할 수 있습니다.

1 채널당 32비트 이미지를 열고 [이미지] > [모드] > [16비트/채널] 또는 [8비트/채널]을 선택합니다.

2 [HDR 변환] 대화 상자에서 이미지의 명도와 대비를 조정하는 방법을 선택합니다.

노출 및 감마 HDR 이미지의 명도와 대비를 수동으로 조정할 수 있습니다.

밝은 영역 압축 HDR 이미지의 밝은 영역 값을 압축하여 채널당 8비트 또는 16비트 이미지 파일의 광도 값 범위 안에 들어오도록 합니다. 그 밖의 조정은 필요하지 않습니다. 이 방법은 자동으로 적용됩니다. 채널당 32비트 이미지를 변환하려면 [확인]을 클릭합니다.

막대 그래프 균일화 일부 대비를 유지하면서 HDR 이미지의 동적 범위를 압축합니다. 그 밖의 조정은 필요하지 않습니다. 이 방법은 자동으로 적용됩니다. 채널당 32비트 이미지를 변환하려면 [확인]을 클릭합니다.

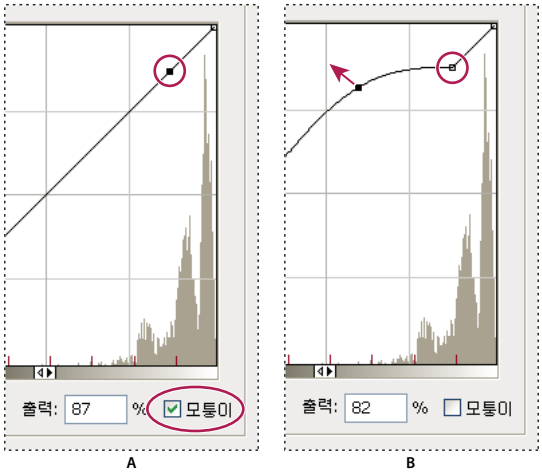
로컬 적응 이미지 전체에서 로컬 명도 영역을 교정해야 하는 양을 계산하여 HDR 이미지의 색조를 조정합니다.

3 (선택 사항) 화살표를 클릭하여 토닝 곡선과 막대 그래프를 표시합니다. 막대 그래프는 원본 HDR 이미지의 광도 값을 보여 줍니다. 가로 축 방향의 빨간색 눈금은 1EV(약 1f-스텝)씩 증감합니다. 토닝 곡선은 [로컬 적응] 방법에서만 활성화됩니다.

4 다음을 수행합니다.

- [노출 및 감마]를 선택한 경우 [노출] 슬라이더를 옮겨 게인을 조정하고, [감마] 슬라이더를 옮겨 대비를 조정합니다.
- [로컬 적용]을 선택한 경우 [반경] 슬라이더를 옮겨 로컬 명도 영역의 크기를 지정하고, [한계값] 슬라이더를 옮겨 두 픽셀이 같은 명도 영역으로 인식되지 않는 데 필요한 픽셀 사이의 색조 값 차이를 지정합니다. 토닝 곡선을 사용하여 조정할 수도 있습니다.

참고: 토닝 곡선은 대개 지정한 두 점 사이를 제한적으로 변경하고 변경한 내용을 두 점 사이에 균등화하려고 시도합니다. 그러나 곡선에 점을 삽입한 후 [모퉁이] 옵션을 선택하면 이러한 제한이 제거되고 두 번째 점을 삽입하고 움직일 때 균등화가 수행되지 않습니다. [곡선] 옵션이 적용된 점에서 곡선이 각진 형태로 바뀌는 것을 볼 수 있을 것입니다.



[모퉁이] 옵션을 사용한 토닝 곡선 조정
A. 점을 삽입하면 [모퉁이] 옵션이 표시됩니다. **B.** 새 점을 조정하면 [모퉁이] 옵션을 사용한 점에서 곡선이 각진 형태로 바뀝니다.

5 (선택 사항) 32비트 토닝 옵션을 파일로 저장하려면 [저장]을 클릭합니다. [저장] 대화 상자에 파일 이름을 입력하고 [저장]을 클릭합니다.

저장된 32비트 토닝 옵션 파일은 다시 사용할 수 있습니다. 채널당 32비트의 다른 이미지를 채널당 8비트 또는 16비트 이미지로 변환하려면 [불러오기]를 클릭합니다.

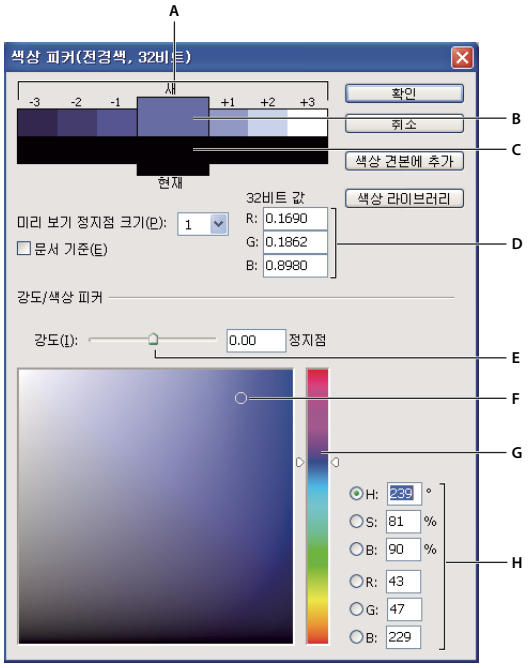
6 [확인]을 클릭하여 채널당 32비트 이미지를 변환합니다.

참조

143페이지의 “곡선 개요”

HDR 색상 피커 정보(Photoshop Extended)

HDR 색상 피커를 사용하면 채널당 32비트 HDR 이미지에 사용할 색상을 정확하게 보고 선택할 수 있습니다. 일반 Adobe [색상 피커]와 마찬가지로 색상 필드를 클릭하고 색상 슬라이더를 조정하여 색상을 선택할 수 있습니다. [강도] 슬라이더를 사용하면 색상 명도를 조정하여 작업 중인 HDR 이미지의 색상 강도를 일치시킬 수 있습니다. [미리 보기] 영역에서는 선택한 색상 견본을 볼 수 있어 노출과 강도가 달라짐에 따라 색상이 어떻게 나타나는지 알 수 있습니다.



HDR 색상 피커
A. 미리 보기 영역 **B.** 조정된 색상 **C.** 원래 색상 **D.** 32비트 부동 소수점 값 **E.** 강도 슬라이더 **F.** 선택한 색상 **G.** 색상 슬라이더 **H.** 색상 값

참조

105페이지의 “Adobe 색상 피커 개요”

72페이지의 “HDR 이미지의 동적 범위 보기 조정”

HDR 색상 피커 표시

❖ 채널당 32비트 이미지를 열고 다음 중 하나를 수행합니다.

- 도구 상자에서 전경색 또는 배경색 선택 상자를 클릭합니다.
- [색상] 팔레트에서 [전경색 설정] 또는 [배경색 설정] 선택 상자를 클릭합니다.

특정 기능을 통해 색상을 선택할 때 색상 피커도 사용할 수 있습니다. 일부 도구에 대한 옵션 막대에서 색상 견본을 클릭하거나 일부 색상 조정 대화 상자에서 스포이드를 클릭하는 경우를 예로 들 수 있습니다.

HDR 이미지 색상 선택

HDR 색상 피커 아랫부분은 8비트 또는 24비트 이미지에서 일반 색상 피커와 같은 기능을 합니다. 색상 필드를 클릭하여 색상을 선택하고 색상 슬라이더를 이동하여 색조를 변경하거나, HSB 또는 RGB 필드를 사용하여 특정 색상에 대한 숫자 값을 입력합니다. 색상 필드에서 명도는 아래쪽에서 위쪽으로 갈수록 증가하고, 채도는 왼쪽에서 오른쪽으로 갈수록 증가합니다.

[강도] 슬라이더를 사용하여 색상 명도를 조정할 수 있습니다. 색상 값과 강도 값은 HDR 문서에서 32비트 부동 소수점 숫자 값으로 변환됩니다.

1 Adobe [색상 피커]에서처럼, 색상 필드를 클릭하고 색상 슬라이더를 이동하거나 HSB 또는 RGB 숫자 값을 입력하여 색상을 선택합니다.

2 [강도] 슬라이더를 조정하여 색상 명도를 높이거나 낮춥니다. 색상 피커의 위쪽에 있는 미리 보기 비율의 새 색상 견본은 선택한 색상의 정지점을 증가 또는 감소시켰을 때의 효과를 보여줍니다.

[강도 정지점]은 노출 설정 정지점과 반대로 적용됩니다. HDR 이미지의 [노출] 설정에서 정지점을 두 개 늘리면 강도 정지점은 두 개 줄어들고, HDR 이미지 노출과 색상 강도가 모두 0으로 설정된 것처럼 동일한 색상으로 유지됩니다.

원하는 색상의 정확한 32비트 RGB 값을 아는 경우 32비트 값 RGB 필드에 해당 값을 직접 입력할 수 있습니다.

3 (선택 사항) [미리 보기] 영역에 대한 설정을 조정합니다.

미리 보기 정지점 크기 각 미리 보기 견본에 대한 정지점 증감을 설정합니다. 예를 들어, 3으로 설정하면 견본은 -9, -6, -3, +3, +6, +9로 나타나게 됩니다. 이러한 색상 견본을 사용하면 선택한 색상의 모양을 다른 노출 설정으로 미리 볼 수 있습니다.

문서 기준 미리 보기 견본을 조정하여 이미지에 대한 현재 노출 설정을 반영하려는 경우 선택합니다. 예를 들어, 문서 노출이 높게 설정된 경우 새 미리 보기 견본은 색상 피커의 색상 필드에서 선택한 색상보다 더 밝게 표시되며, 선택한 색상의 노출이 높게 설정된 경우의 효과를 보여줍니다. 현재 노출이 0(기본값)으로 설정되어 있으면 이 옵션을 선택하거나 선택 해제하더라도 새 견본은 변경되지 않습니다.

4 (선택 사항) [색상 견본에 추가]를 클릭하여 선택한 색상을 [색상 견본] 팔레트에 추가합니다.

5 [확인]을 클릭합니다.

HDR 이미지에 페인팅(Photoshop Extended)

Photoshop 도구인 브러쉬, 연필, 펜, 모양, 복제 도장, 패턴 도장, 지우개, 그라디언트, 흐림 효과, 선명 효과, 손가락 및 작업 내역 브러쉬 등을 사용하여 HDR/채널당 32비트 이미지에 효과를 편집하거나 추가할 수 있습니다. [텍스트 도구]를 사용하여 채널당 32비트 텍스트 레이어를 HDR 이미지에 추가할 수도 있습니다.

HDR 이미지를 편집하거나 페인팅하는 경우 문서 정보 영역에 있는 [32비트 노출] 슬라이더를 사용하거나 [32비트 미리 보기 옵션] 대화 상자([보기] > [32비트 미리 보기 옵션])를 사용하여 다양한 노출 설정에서 자신의 작업을 미리 볼 수 있습니다. 또한, HDR 색상 피커를 사용하면 선택한 전경색을 다양한 강도 설정에서 미리 볼 수 있어 HDR 이미지의 다양한 노출 설정을 일치시킬 수 있습니다.

1 HDR 이미지를 엽니다.

2 (선택 사항) 이미지의 노출을 설정합니다. 자세한 내용은 72페이지의 **"**HDR 이미지의 동적 범위 보기 조정**"**을 참조하십시오.

3 [브러쉬 도구] 또는 [연필 도구]를 사용하는 경우 전경색을 클릭하여 HDR 색상 피커를 열고 색상을 선택합니다. [텍스트 도구]를 사용하는 경우에는 텍스트 도구 옵션 막대에서 색상 칩을 클릭하여 텍스트 색상을 설정합니다.

HDR 색상 피커의 [미리 보기] 영역을 통해 HDR 이미지의 다양한 노출 설정과 관련하여 전경색을 선택하고 조정할 수 있습니다. 자세한 내용은 73페이지의 **"**HDR 색상 피커 정보(Photoshop Extended)**"**를 참조하십시오.



다양한 HDR 노출 설정에 대한 페인팅 효과를 보려면 [창] > [정돈] > [(파일 이름)의 새 창] 명령을 사용하여 같은 HDR 이미지를 동시에 여러 창으로 연 다음 문서 상태 표시줄 영역의 [노출] 슬라이더를 사용하여 각 창의 노출을 다양하게 설정합니다.

4장: Camera Raw

Adobe Photoshop Camera Raw 소프트웨어는 Adobe Photoshop, Adobe After Effects 및 Adobe Bridge와 함께 작동합니다. Photoshop Camera Raw 소프트웨어를 사용하면 Camera Raw, JPEG 및 TIFF 파일을 가져와 조정할 수 있습니다.

Camera Raw 소개

Camera Raw 파일 정보

Camera Raw 파일에는 디지털 카메라 이미지 센서의 가공 및 압축되지 않은 회색 음영 사진 데이터와 해당 이미지가 캡처된 방법에 대한 정보(메타데이터)가 들어 있습니다. 카메라 및 이미지의 메타데이터에 대한 정보를 사용하여 색상 이미지를 구성하고 처리하는 Photoshop Camera Raw 소프트웨어는 Camera Raw 파일을 해석할 수 있습니다.

Camera Raw 파일은 필름의 네거티브로 생각할 수 있습니다. 흰색 균형, 색조 범위, 대비, 색상 채도 및 선명 효과 등을 조정하여 원하는 결과를 얻을 수 있도록 언제든지 파일을 다시 처리할 수 있습니다. Camera Raw 이미지를 조정하는 경우 원본 Camera Raw 데이터는 그대로 유지됩니다. 조정한 내용은 원본 이미지 파일을 처리할 때 만들어지는 사이드카 파일 또는 데이터베이스의 해당 파일 자체에(DNG 형식의 경우) 메타데이터로 저장됩니다.

카메라로 JPEG 파일을 촬영하면 카메라는 자동으로 JPEG를 처리하여 이미지를 수정하고 압축합니다. 일반적으로 이러한 처리 방식에 대해서는 제어할 수 있는 권한이 거의 없습니다. Camera Raw의 경우에는 기존의 카메라로 처리할 수 있던 수준을 넘어서므로 카메라로 Camera Raw 이미지를 촬영하면 JPEG 이미지를 촬영할 때보다 훨씬 높은 제어를 수행할 수 있습니다. Camera Raw에서 JPEG 및 TIFF 이미지를 편집할 수 있지만 카메라에서 이미 처리된 픽셀을 편집하게 됩니다. Camera Raw 파일에는 항상 원본인 카메라의 처리되지 않은 픽셀이 들어 있습니다.

Camera Raw 이미지를 촬영하려면 파일이 각 카메라 자체의 Camera Raw 파일 형식으로 저장되도록 카메라를 설정해야 합니다.

참고: Photoshop Raw 형식(.raw)은 응용프로그램과 컴퓨터 플랫폼 간에 이미지를 전송하는 데 사용하는 파일 형식입니다. Photoshop Raw 파일 형식과 Camera Raw 파일 형식을 혼동하면 안 됩니다.

디지털 카메라는 Camera Raw 데이터를 선형 톤 응답 곡선으로 캡처하고 저장합니다(감마 1.0). 필름과 사람의 눈은 빛에 대해 비선형이며 로가리듬의 응답을 갖습니다(2보다 큰 감마). 사진 센서와 컴퓨터에 두 배 더 밝게 나타나는 이미지의 경우에도 사람의 눈에는 두 배 더 밝게 보이지 않으므로, 회색 음영 이미지로 보이는 처리되지 않은 Camera Raw 이미지의 경우 매우 어둡게 보입니다.

Camera Raw 정보

Camera Raw 소프트웨어는 Adobe After Effects 및 Adobe Photoshop에 플러그인으로 포함되며, Adobe Bridge에도 기능이 추가됩니다. Camera Raw는 이러한 각 응용프로그램에 기능을 제공하여 Camera Raw 파일을 가져오고 작업할 수 있도록 합니다. Camera Raw를 사용하여 JPEG 및 TIFF 파일을 작업할 수도 있습니다.

Bridge의 Camera Raw 대화 상자에서 파일을 열려면 Photoshop 또는 After Effects가 설치되어 있어야 합니다. 하지만 Photoshop 또는 After Effects가 설치되지 않은 경우에도 Bridge에서 이미지를 미리 보고 해당 메타데이터를 볼 수 있습니다. 다른 응용프로그램이 해당 이미지 파일 유형과 연결된 경우 Bridge에서 해당 응용프로그램의 파일을 열 수 있습니다.

Bridge를 사용하면 이미지 설정을 적용하고 복사하거나 지울 수 있으며, Camera Raw 대화 상자에서 Camera Raw 파일을 열지 않고도 파일의 미리보기 및 메타데이터를 볼 수 있습니다. Bridge에 나타나는 미리보기는 현재 이미지 설정을 사용하여 생성된 JPEG 이미지로써, Camera Raw 데이터 자체가 아니며 매우 어두운 회색 음영 이미지로 나타납니다.

참고: Camera Raw 이미지에서 미리보기를 생성하는 동안 축소판과 Camera Raw 대화 상자의 미리보기 이미지에 주의 아이콘 ⚠ 이 나타납니다.

Camera Raw에서 특정 카메라 모델에 대해 사용하는 기본 설정을 수정할 수 있습니다. 또한 각 카메라 모델에 대해 특정 ISO 설정 또는 특정 카메라(일련 번호별)에 대한 기본값을 수정할 수 있습니다. 이미지 설정을 다른 이미지에 사용할 수 있도록 사전설정으로 수정하고 저장할 수 있습니다.

Camera Raw를 사용하여 Camera Raw 이미지를 조정할 때(똑바르게 하기 및 자르기 포함) 이미지의 원본 Camera Raw 데이터는 유지됩니다. 조정한 내용은 이미지 파일에 포함된 메타데이터로 Camera Raw 데이터베이스 또는 사이드카 XMP 파일(원본 Camera Raw 파일을 처리할 때 만들어지는 메타데이터 파일)에 각 이미지별로 저장됩니다. 자세한 내용은 92페이지의 "Camera Raw 설정을 저장할 위치 지정"을 참조하십시오.

Camera Raw 플러그인을 사용하여 Camera Raw 파일을 처리하고 편집한 후 Bridge의 이미지 축소판에 아이콘  이 나타납니다.

Photoshop에서 Camera Raw 파일을 여는 경우 PSD, JPEG, 대용량 문서 형식(PSB), TIFF, Cineon, Photoshop Raw, PNG 또는 PBM과 같은 다른 이미지 형식으로 이미지를 저장할 수 있습니다. Photoshop의 Camera Raw 대화 상자에서는 처리한 파일을 디지털 네거티브(DNG), JPEG, TIFF 또는 Photoshop(PSD) 형식으로 저장할 수 있습니다. Photoshop Camera Raw 소프트웨어에서도 Camera Raw 이미지 파일을 열고 편집할 수 있지만 이미지를 Camera Raw 형식으로 저장할 수는 없습니다.

참고: Photoshop에서 웹 포토 갤러리, 사진 패키지 또는 밀착 인화를 위해 파일 일괄 처리를 사용하는 경우 자동으로 Camera Raw 대화 상자가 무시됩니다.

Camera Raw의 새 버전을 사용할 수 있으므로 새 버전의 플러그인을 설치하여 이 소프트웨어를 업데이트할 수 있습니다. [도움말] > [업데이트]를 선택하여 Adobe 소프트웨어의 업데이트를 확인할 수 있습니다.

Camera Raw에 대한 최신 설명서는 Adobe 웹 사이트 (www.adobe.com/go/learn_ps_camerarawhelp_kr)를 참조하십시오.

카메라 모델마다 Camera Raw 이미지를 여러 다른 형식으로 저장하며, 이런 형식에 대해 데이터가 다르게 해석되어야 합니다. Camera Raw에 포함된 많은 카메라 모델의 프로파일을 통해 다양한 Camera Raw 형식을 해석할 수 있습니다.

참고: 지원되는 카메라 목록 및 Camera Raw에 대한 자세한 내용은 www.adobe.com/go/learn_ps_cameraraw_kr을 참조하십시오.

디지털 네거티브(DNG) 형식 정보

디지털 네거티브(DNG) 형식은 소유할 수 없고 공개적으로 문서화되며 Camera Raw 데이터 저장을 위해 광범위하게 지원되는 형식입니다. 하드웨어 및 소프트웨어 개발자는 Camera Raw 데이터를 처리하고 보관하는 작업 과정을 유연하게 하는 DNG를 사용합니다. 일반 사용자도 소유한 Camera Raw 형식을 사용하여 원래 캡처된 이미지를 저장하는 데 중간 형식으로 DNG를 사용할 수 있습니다.

DNG 메타데이터는 일반 사용자들이 알기 쉽게 문서화되어 있으므로 Camera Raw와 같은 소프트웨어 프로그램을 사용하면 카메라에 대한 특별한 지식 없이도 DNG를 지원하는 카메라로 만든 파일을 디코딩하고 처리할 수 있습니다. 소유한 형식에 대한 지원이 중단되면 사용자는 해당 형식으로 저장한 이미지에 액세스할 수 없고 이미지를 더 이상 사용할 수 없습니다. DNG는 공개적으로 문서화되므로 Raw 이미지를 DNG 파일로 저장하면 먼 장래에도 소프트웨어를 통해 읽을 수 있고 DNG를 보관하기에도 더욱 안전합니다.

DNG는 TIFF 6.0 형식의 확장으로 TIFF-EP 표준과 호환됩니다. DNG 파일은 디지털 네거티브(Digital Negative) 사양과 TIFF-EP 표준 둘 다를 동시에 준수할 수 있습니다(필수는 아님).

DNG 파일로 저장한 이미지의 조정 내용에 대한 메타데이터는 사이드카 XMP 파일이나 Camera Raw 데이터베이스에 포함되지 않고 대신 DNG 파일 자체에 포함될 수 있습니다.

Adobe DNG Converter 또는 Camera Raw 대화 상자를 사용하여 Camera Raw 파일을 DNG 형식으로 변환할 수 있습니다. DNG 형식 및 DNG Converter에 대한 자세한 내용은 www.adobe.com/go/learn_ps_dng_kr을 참조하십시오.

Camera Raw를 사용하여 이미지 처리

1. Camera Raw 파일을 하드 디스크에 복사하고 구성한 다음 DNG로 변환(선택 사항)합니다.

Camera Raw 파일이 나타내는 이미지에 작업을 하기 전에 카메라의 메모리 카드에서 전송하고, 구성하고, 의미 있는 이름을 지정하고, 기타 필요한 사용 준비를 합니다. Bridge에서 [카메라에서 사진 가져오기] 명령을 사용하여 이와 같은 작업을 자동으로 수행할 수 있습니다.

2. Camera Raw에서 이미지 파일을 엽니다.

Bridge, After Effects 또는 Photoshop에서 Camera Raw의 Camera Raw 파일을 열 수 있습니다. Bridge에서 Camera Raw의 JPEG 또는 TIFF 파일도 열 수 있습니다. 자세한 내용은 81페이지의 "Camera Raw에서 이미지 열기"를 참조하십시오.

Camera Raw를 사용한 이미지 가져오기에 대한 비디오 자습서를 보려면 Adobe 웹 사이트 (www.adobe.com/go/vid0005_kr)를 참조하십시오.

3. 색상을 조정합니다.

색상 조정에는 흰색 균형, 톤 및 채도가 포함됩니다. [기본] 탭에서 대부분의 조정을 할 수 있고 다른 탭의 컨트롤을 사용하여 결과를 세부적으로 조정할 수 있습니다. Camera Raw에서 이미지를 분석하고 대략적인 색조 조정을 적용하려면 [기본] 탭의 [자동]을 클릭합니다.

이전 이미지에 사용한 설정을 적용하거나 카메라 모델, 카메라 또는 ISO 설정의 기본 설정을 적용하려면 [Camera Raw 설정] 메뉴 에서 적절한 명령을 선택합니다. 자세한 내용은 93페이지의 "저장된 Camera Raw 설정 적용"을 참조하십시오.

Camera Raw를 사용한 이미지 조정에 대한 비디오 자습서를 보려면 Adobe 웹 사이트(www.adobe.com/go/vid0006_kr)를 참조하십시오.

Camera Raw를 사용한 여러 이미지 조정에 대한 비디오 자습서를 보려면 Adobe 웹 사이트 (www.adobe.com/go/vid0007_kr)를 참조하십시오.

4. 다른 조정 및 이미지 수정 작업을 수행합니다.

Camera Raw 대화 상자에서 다른 도구 및 컨트롤을 사용하여 이미지 선명 효과, 노이즈 줄이기, 렌즈 결함 조정 및 재손질과 같은 작업을 수행할 수 있습니다.

5. (선택 사항) 이미지 설정을 사전설정 또는 기본 이미지 설정으로 저장합니다.

나중에 다른 이미지에 같은 조정 내용을 적용하려면 현재 설정을 사전설정으로 저장합니다. 조정한 내용을 특정 카메라 모델, 특정 카메라 또는 특정 ISO 설정의 모든 이미지에 적용될 기본값으로 저장하려면 이미지 설정을 새 Camera Raw 기본값으로 저장합니다. 91페이지의 "Camera Raw 설정 저장, 재설정 및 불러오기"를 참조하십시오.

6. Photoshop의 작업 과정 옵션 설정을 설정합니다.

Camera Raw에서 이미지가 저장되는 방법과 Photoshop에서 이 이미지를 여는 방법에 관한 옵션을 지정합니다. Camera Raw 대화 상자의 이미지 미리 보기 아래의 링크를 클릭하여 작업 과정 옵션 설정에 액세스할 수 있습니다.

7. 이미지를 저장하거나 Photoshop 또는 After Effects에서 이미지를 엽니다.

Camera Raw에서 이미지 조정이 끝나면 조정 내용을 Camera Raw 파일에 적용하거나, Photoshop 또는 After Effects에서 조정된 이미지를 열거나, 조정된 이미지를 다른 형식으로 저장하거나, 조정 내용을 취소 및 삭제할 수 있습니다. After Effects 또는 Photoshop에서 Camera Raw 대화 상자를 여는 경우 [저장] 및 [완료] 단추는 사용할 수 없습니다.

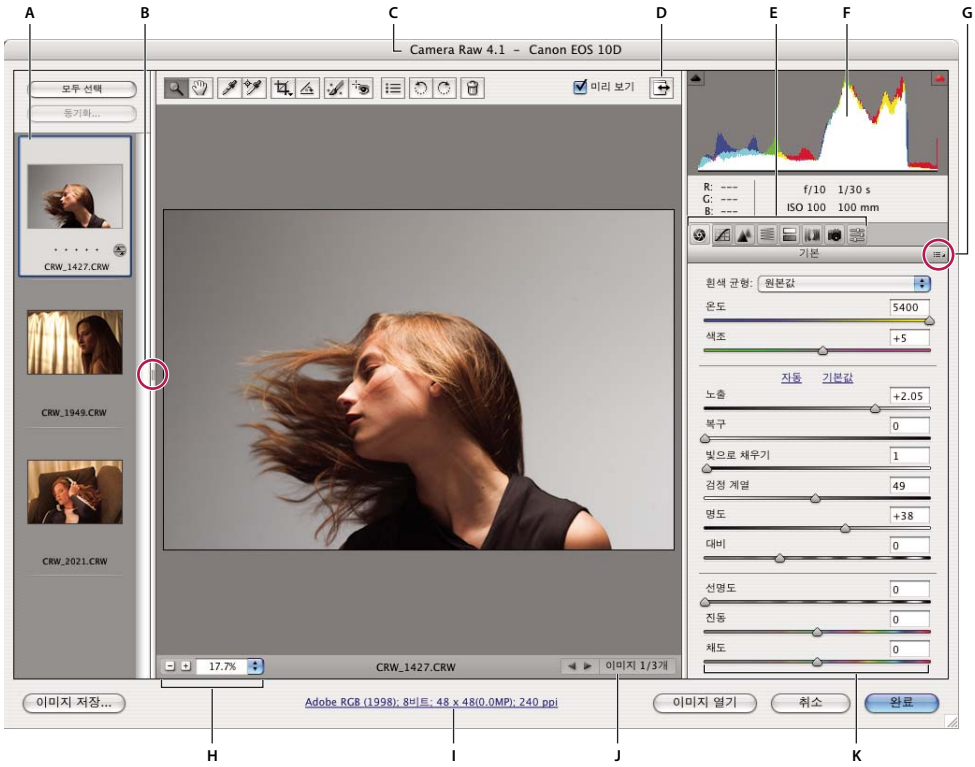
저장 이미지에 Camera Raw 설정을 적용하고 이미지 사본을 JPEG, PSD, TIFF 또는 DNG 형식으로 저장합니다. [Camera Raw 저장 옵션] 대화 상자를 무시하고 마지막 저장 옵션 세트를 사용하여 파일을 저장하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 저장합니다. 82페이지의 "Camera Raw 이미지를 다른 형식으로 저장"을 참조하십시오.

열기 또는 확인 Camera Raw 설정이 적용된 Camera Raw 이미지 파일의 사본을 Photoshop 또는 After Effects에서 엽니다. 원본 Camera Raw 이미지 파일은 변경되지 않은 상태로 그대로 유지됩니다. Photoshop에서 Shift 키를 누른 채 [열기]를 클릭하여 Raw 파일을 스마트 오브젝트로 엽니다. 언제든지 Raw 파일이 들어 있는 스마트 오브젝트 레이어를 두 번 클릭하여 Camera Raw 설정을 조정할 수 있습니다.

완료 Camera Raw 대화 상자를 닫고 파일 설정을 Camera Raw 데이터베이스 파일, 사이드카 XMP 파일 또는 DNG 파일 중 하나에 저장합니다.

취소 Camera Raw 대화 상자에서 지정한 조정 내용을 취소합니다.

Camera Raw 대화 상자 개요



Camera Raw 대화 상자
A. 필름 스트립 **B.** 필름 스트립 켜기/끄기 **C.** 카메라, 파일 이름 및 Exif 정보 **D.** 전체 화면 모드 켜기/끄기 **E.** 이미지 조정 탭 **F.** 막대 그래프 **G.** Camera Raw 설정 메뉴 **H.** 확대/축소 레벨 **I.** 클릭하여 작업 과정 옵션 표시 **J.** 내비게이션 화살표 **K.** 조정 슬라이더

참고: Bridge 또는 Photoshop에서 Camera Raw 대화 상자를 열 때 사용할 수 있는 작업 과정 옵션 링크와 같은 일부 컨트롤은 After Effects에서 Camera Raw 대화 상자를 열면 사용할 수 없습니다.

Camera Raw 설정 메뉴

[Camera Raw 설정] 메뉴를 열려면 이미지 조정 탭의 오른쪽 위에 있는 단추 ☰를 클릭합니다. 이 메뉴에 있는 여러 명령은 Bridge의 [편집] > [설정 개발] 메뉴에서도 사용할 수 있습니다.

Camera Raw 보기 컨트롤

돋보기 도구 🔍 미리보기 이미지를 클릭하면 미리보기 확대/축소를 더 높은 다음 사전설정 값으로 설정합니다. 더 낮은 다음 확대/축소 값을 사용하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채로 클릭합니다. 선택한 영역을 확대하려면 미리보기 이미지에서 [돋보기 도구]를 드래그합니다. 100% 크기로 돌아가려면 [돋보기 도구]를 두 번 클릭합니다.

손 도구 미리보기 이미지의 확대/축소 레벨이 100%보다 높게 설정된 경우 미리보기 창에서 이미지를 이동시킵니다. 다른 도구를 사용하는 도중에 [손 도구]를 임시로 활성화하려면 스페이스바를 누르고 있으면 됩니다. 미리보기 이미지를 창 크기에 맞추려면 [손 도구]를 두 번 클릭합니다.

확대/축소 레벨 선택 메뉴에서 확대 설정을 선택하거나 [확대/축소 레벨 선택] 단추를 클릭합니다.

미리보기 현재 탭에서 조정한 내용과 다른 탭의 설정이 적용된 이미지 미리보기를 표시합니다. 현재 탭의 원래 설정과 다른 탭의 설정이 적용된 이미지를 표시하려면 선택을 해제합니다.

RGB 미리보기 이미지에서 포인터 아래에 픽셀의 빨강, 녹색 및 파랑 값을 표시합니다.

어두운 영역과 밝은 영역 어두운 영역과 밝은 영역 클리핑을 표시합니다. 클리핑된 어두운 영역은 파랑으로, 클리핑된 밝은 영역은 빨강으로 나타납니다. 밝은 영역 클리핑은 3개의 RGB 채널 중 하나라도 클리핑되면 표시됩니다(세부 묘사 없이 완전한 채도로 표시됨). 어두운 영역 클리핑은 3개의 RGB 채널 모두가 클리핑된 경우에 표시됩니다(세부 묘사 없이 검정으로 표시됨).

이미지 조정 탭

기본 흰색 균형, 색상 채도 및 색조를 조정합니다.

톤 곡선 매개 변수 곡선 및 점 곡선을 사용하여 색조를 세부적으로 조정합니다.

세부 이미지에 선명 효과를 적용하거나 노이즈를 줄입니다.

HSL / 회색 음영 색조, 채도 및 광도 조정을 사용하여 색상을 세부적으로 조정합니다.

토닝 분할 단색 이미지에 색상을 칠하거나 컬러 이미지로 특수 효과를 만듭니다.

렌즈 교정 카메라 렌즈 때문에 생기는 색수차 및 비네팅을 보정합니다.

카메라 보정 어두운 영역의 색상 경향성을 교정하고 비중간색을 조정하여 카메라의 동작과 해당 카메라 모델에 대한 Camera Raw 프로파일 간의 차이를 보정합니다.

사전설정 이미지 조정 설정 세트를 사전설정으로 저장하고 적용합니다.

Bridge에서 Camera Raw 캐쉬 작업

Adobe Bridge에서 Camera Raw 파일을 볼 때 축소판과 미리보기에는 기본 설정이나 사용자가 조정한 설정이 사용됩니다. Bridge의 캐쉬와 Camera Raw 캐쉬에는 파일 축소판, 메타데이터 및 파일 정보에 대한 데이터가 저장됩니다. 이 데이터를 캐쉬에 저장해 두면 이전에 본 폴더로 돌아갈 때 불러오는 시간이 단축됩니다.

캐쉬는 크기가 쉽게 커질 수 있기 때문에 제거하거나 크기를 제한해야 할 수 있습니다. 캐쉬가 손상되었거나 오래되었다고 생각되는 경우에도 제거하고 다시 작성할 수 있습니다. 캐쉬를 제거하면 Camera Raw 파일이 Bridge에서 열린 이후 추가된 축소판 정보와 메타데이터는 삭제됩니다.

참고: Camera Raw 캐쉬에는 할당된 디스크 저장 영역 1GB당 약 200여 이미지에 대한 데이터가 유지됩니다. 기본적으로 Camera Raw 캐쉬 크기는 최대 1GB로 설정됩니다. Camera Raw 환경 설정에서 Camera Raw 캐쉬 크기의 한도를 늘릴 수 있습니다.

1 Bridge에서 [편집] > [Camera Raw 환경설정](Windows) 또는 [Bridge] > [Camera Raw 환경설정](Mac OS)을 선택하거나 Camera Raw 대화 상자에서 [환경설정 대화 상자 열기] 단추 를 클릭합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 캐쉬 크기를 변경하려면 [최대 크기] 값을 입력합니다.
- Camera Raw 캐쉬를 제거하려면 [캐쉬 제거] 단추를 클릭합니다.
- Camera Raw 캐쉬의 위치를 변경하려면 [위치 선택]을 클릭합니다.

이미지 탐색, 열기 및 저장

Camera Raw에서 여러 이미지 처리, 비교 및 평가

여러 Camera Raw 이미지를 작업하는 가장 편리한 방법은 Bridge를 통해 Camera Raw에서 여러 이미지를 열 때 기본적으로 열리는 Camera Raw의 필름 스트립 보기를 사용하는 것입니다.

필름 스트립 보기에서 이미지는 선택 해제됨, 선택됨(활성화되지는 않음), 활성화(선택됨) 등의 세 가지 상태를 갖습니다. 일반적으로 조정 내용은 선택된 모든 이미지에 적용됩니다.

활성 이미지의 설정을 선택된 모든 이미지에 적용하도록 설정을 동기화할 수도 있습니다. 같은 조건에서 촬영된 모든 이미지와 같은 전체 이미지 세트에 조정 내용 전체를 빠르게 적용한 다음 최종 출력에 사용할 이미지를 결정하고 나중에 개별 이미지를 세부적으로 조정할 수 있습니다.

- 이미지를 선택하려면 해당 축소판을 클릭합니다. 이미지의 범위를 선택하려면 두 개의 축소판을 Shift 키를 누른 채 클릭합니다. 선택 항목에 이미지를 추가하려면 해당 축소판을 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 클릭합니다.
- 선택된 이미지를 변경하지 않은 채 활성 이미지를 변경하려면 미리보기 창의 아래쪽에 있는 내비게이션 화살표 를 클릭합니다.

- 활성 이미지의 설정을 선택된 모든 이미지에 적용하려면 [필름 스트립] 창의 위쪽에 있는 [동기화] 단추를 클릭하고 동기화할 설정을 선택합니다.
- 별 등급을 적용하려면 이미지 축소판 아래의 등급을 클릭합니다.
- 선택한 이미지에 삭제 표시를 하려면 [삭제 표시] 를 클릭합니다.

삭제 표시가 된 이미지의 축소판에 빨간색 십자 표시가 나타납니다. Camera Raw 대화 상자를 닫으면 파일이 휴지통으로 보내집니다. 삭제 표시한 이미지를 그대로 유지하기로 한 경우에는 Camera Raw 대화 상자를 닫기 전에 [축소판] 창에서 해당 이미지를 선택하고 [삭제 표시]를 다시 클릭합니다.

Camera Raw로 이미지 처리 자동화

액션을 만들어 Camera Raw로 이미지 파일 처리를 자동화할 수 있습니다. 편집 과정과 파일을 PSD, DNG, JPEG, 대용량 문서 형식(PSB), TIFF 및 PDF 같은 형식으로 저장하는 과정을 자동화할 수 있습니다. Photoshop에서는 [일괄 처리] 명령, [이미지 프로세서] 또는 [드롭릿 만들기] 명령을 사용하여 하나 이상의 이미지 파일을 동시에 처리할 수도 있습니다. 이미지 프로세서는 이미지 파일을 같은 처리 세션 중에 여러 가지 파일 형식으로 저장하려는 경우에 유용합니다.

다음은 Camera Raw 이미지 파일 처리를 자동화하는 몇 가지 요령입니다.

- 액션을 기록하는 경우 먼저 Camera Raw 대화 상자의 [Camera Raw 설정] 메뉴에서 [이미지 설정]을 선택합니다. 이렇게 해야 액션을 재생할 때 각 이미지의 고유 설정(Camera Raw 데이터베이스나 사이드카 XMP 파일에 저장된)이 사용됩니다.
- 액션을 [일괄 처리] 명령과 함께 사용할 계획이면, Camera Raw 이미지를 저장할 때 [다른 이름으로 저장] 명령을 사용하여 파일 형식을 선택하는 것이 좋습니다.
- 액션을 사용하여 Camera Raw 파일을 열 경우에는 해당 액션이 기록될 때 적용되었던 설정이 Camera Raw 대화 상자에 반영됩니다. Camera Raw 이미지 파일을 다른 설정과 함께 열려면 다른 액션을 만드는 것이 좋습니다.
- [일괄 처리] 명령을 사용하는 경우 [액션 "열기" 명령 무시]를 선택합니다. 이렇게 하면 액션의 모든 [열기] 명령이 액션에서 이름별로 지정된 파일 대신 일괄 처리된 파일에서 작동됩니다. 열린 파일에서 액션이 작동하도록 하거나 액션에서 [열기] 명령을 사용하여 필요한 정보를 검색하도록 할 경우에만 [액션 "열기" 명령 무시]를 선택 해제합니다.
- [일괄 처리] 명령을 사용할 때 [파일 열기 옵션 대화 상자 무시]를 선택하면 각 Camera Raw 이미지가 처리될 때마다 Camera Raw 대화 상자가 표시되는 것이 방지됩니다.
- [일괄 처리] 명령을 사용할 때 액션의 [다른 이름으로 저장] 지침 대신 [일괄 처리] 명령의 [다른 이름으로 저장] 지침을 사용하려면 [액션 "다른 이름으로 저장" 명령 무시]를 선택합니다. [일괄 처리] 명령이 자동으로 소스 파일을 저장하지는 않으므로 이 옵션을 선택할 경우에는 액션에 [다른 이름으로 저장] 명령이 포함되어 있어야 합니다. [일괄 처리] 명령에 의해 처리된 파일을 [일괄 처리] 대화 상자에서 지정한 위치에 저장하려면 [액션 "다른 이름으로 저장" 명령 무시]의 선택을 해제합니다.
- 드롭릿을 만들 때는 [드롭릿 만들기] 대화 상자의 [실행] 영역에서 [파일 열기 옵션 대화 상자 무시]를 선택합니다. 이렇게 하면 각 Camera Raw 이미지가 처리될 때마다 Camera Raw 대화 상자가 표시되는 것이 방지됩니다.

참조

548페이지의 "이미지 프로세서를 사용하여 파일 변환"

548페이지의 "파일 일괄 처리"

Camera Raw에서 이미지 열기

- Camera Raw에서 Raw 이미지를 처리하려면 Bridge에서 하나 이상의 Camera Raw 파일을 선택한 다음 [파일] > [Camera Raw에서 열기]를 선택하거나 Ctrl+R(Windows) 또는 Command+R(Mac OS)을 누릅니다. Camera Raw 대화 상자에서 조정을 완료한 경우 [완료]를 클릭하여 변경 내용을 적용하고 대화 상자를 닫습니다. [열기]를 클릭하여 Photoshop에서 조정된 이미지의 사본을 열 수도 있습니다.
- Camera Raw에서 JPEG 또는 TIFF 이미지를 처리하려면 Bridge에서 하나 이상의 JPEG 또는 TIFF 파일을 선택한 다음 [파일] > [Camera Raw에서 열기]를 선택하거나 Ctrl+R(Windows) 또는 Command+R(Mac OS)을 누릅니다. Camera Raw 대화 상자에서 조정을 완료한 경우 [완료]를 클릭하여 변경 내용을 적용하고 대화 상자를 닫습니다. Camera Raw 환

경 설정의 JPEG 및 TIFF 처리 섹션에서, Camera Raw 설정을 적용한 JPEG 또는 TIFF 이미지를 항상 Camera Raw에서 열 것인지 지정할 수 있습니다. 또한 Bridge 환경 설정의 [축소판] 섹션 및 Photoshop 환경 설정의 [파일 처리] 섹션에서도 JPEG 및 TIFF 이미지가 Camera Raw에서 열리도록 지정할 수 있습니다.

- Photoshop에서 Camera Raw 이미지를 가져오려면 Bridge에서 하나 이상의 Camera Raw 파일을 선택한 다음 [파일] > [연결 프로그램] > [Photoshop CS3]을 선택합니다. ([파일] > [Photoshop에서 열기]를 선택하고 Camera Raw 파일을 찾아서 선택하는 방법도 있습니다.) Camera Raw 대화 상자에서 조정을 완료한 경우 [열기]를 클릭하여 변경 내용을 적용합니다. Photoshop에서 Shift 키를 누른 채 [열기]를 클릭하여 이미지를 스마트 오브젝트로 엽니다. 언제든지 Raw 파일이 들어 있는 스마트 오브젝트 레이어를 두 번 클릭하여 Camera Raw 설정을 조정할 수 있습니다.

Bridge에서 Shift 키를 누른 상태로 축소판을 두 번 클릭하면 Camera Raw 대화 상자를 열지 않고 Photoshop에서 Camera Raw 이미지를 열 수 있습니다. Shift 키를 누른 상태로 [파일] > [열기]를 선택하면 선택한 여러 이미지를 열 수 있습니다.

- After Effects에서 Bridge를 사용하여 Camera Raw 이미지를 불러오려면 Bridge에서 하나 이상의 Camera Raw 파일을 선택한 다음 [파일] > [가져오기] > [After Effects]를 선택합니다. After Effects에서 [파일] > [가져오기] 명령을 선택한 후 Camera Raw 파일을 찾아 선택할 수도 있습니다. Camera Raw 대화 상자에서 조정을 완료한 경우 [확인]을 클릭하여 변경 내용을 적용합니다.
- Camera Raw를 사용하여 TIFF 및 JPEG 파일을 After Effects로 불러오려면 After Effects에서 [파일] > [가져오기]를 선택하고 After Effects 가져오기 대화 상자에서 [사용 가능](Mac OS) 또는 [파일 유형](Windows) 메뉴에서 [모든 파일]을 선택합니다. 가져올 파일을 선택하고 [형식] 메뉴에서 [Camera Raw]를 선택한 다음 [열기]를 클릭합니다.
- Bridge에서 이미지 스택을 After Effects로 배치하거나 드래그하면 이미지 시퀀스로 가져오게 됩니다. 시퀀스로 After Effects에 가져오는 Camera Raw 파일에 대한 추가 글머리를 추가합니다. 가져올 때 첫 번째 Camera Raw 파일에 적용된 Camera Raw 설정은 XMP 사이드 카 파일이 시퀀스의 이후 파일에 나타나지 않는 한 시퀀스에 남아 있는 파일에 적용됩니다. 이런 경우 XMP 파일 또는 DNG 파일의 설정은 시퀀스의 특정 프레임에 적용되고 나머지 모든 프레임은 시퀀스의 첫 번째 파일에서 지정한 설정을 사용합니다.

Camera Raw 이미지를 다른 형식으로 저장

Camera Raw 대화 상자에서 Camera Raw 파일을 PSD, TIFF, JPEG 또는 DNG 형식으로 저장할 수 있습니다.

Camera Raw 대화 상자에서 [저장] 명령을 사용하면 파일이 처리 및 저장 대기열에 들어갑니다. 이 방식은 Camera Raw 대화 상자에서 파일을 여러 개 처리하고 이들을 같은 형식으로 저장할 때 유용합니다.

1 Camera Raw 대화 상자에서 대화 상자의 왼쪽 아래에 있는 [저장] 단추를 클릭합니다.

Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [저장]을 클릭하면 파일을 저장할 때 [Camera Raw 저장 옵션] 대화 상자를 무시할 수 있습니다.

2 [저장 옵션] 대화 상자에서 다음 옵션을 지정합니다.

대상 파일을 저장할 위치를 지정합니다. 필요하면 [폴더 선택] 단추를 클릭하고 원하는 저장 위치를 찾습니다.

파일 이름 지정 날짜 및 카메라 일련 번호와 같은 요소를 포함하는 이름 지정 규칙을 사용하여 파일 이름을 지정합니다. 이름 지정 규칙에 따라 정보를 제공하는 파일 이름을 사용하면 이미지 파일을 쉽게 정리할 수 있습니다.

3 [형식] 메뉴에서 파일 형식을 선택합니다.

4 [저장]을 클릭합니다.

형식 옵션

디지털 네거티브(Digital Negative) Camera Raw 파일의 사본을 DNG 파일 형식으로 저장합니다.

- **압축(손실 없음)** 파일 크기를 줄일 때 정보가 손실되지 않도록 손실 없는 압축을 사용합니다.
- **선형 이미지로 변환** 이미지 데이터를 보간된(모자이크 처리가 해제된) 형식으로 저장합니다. 보간된 결과 이미지는 다른 소프트웨어로 해석할 수 있으며, 해당 소프트웨어에 이미지를 캡처한 디지털 카메라의 프로파일이 없더라도 해석이 가능합니다.
- **원본 Raw 파일 포함** DNG 파일에 모든 원본 Camera Raw 이미지 데이터를 저장합니다.

• **JPEG 미리보기** DNG 파일에 JPEG 미리보기를 포함합니다. JPEG 미리보기를 포함할 경우에는 미리보기 크기를 선택할 수 있습니다. JPEG 미리보기를 포함하면 다른 응용프로그램에서 Camera Raw 데이터의 구문 분석 없이 DNG 파일의 내용을 볼 수 있습니다.

JPEG Camera Raw 파일의 사본을 JPEG(Joint Photographic Experts Group) 형식으로 저장합니다. 압축 정도를 지정하려면 0에서 12까지의 값을 입력하거나 메뉴에서 선택합니다. 더 높은 값을 입력하거나 [고] 또는 [최대]를 선택하면 압축률이 낮아져서 파일 크기가 커지고 이미지 품질이 향상됩니다. JPEG 형식은 웹 포토 갤러리, 슬라이드 쇼, 프레젠테이션 및 다른 온라인 서비스에 사진 및 기타 연속톤 이미지를 표시하는 데 주로 사용됩니다.

TIFF Camera Raw 파일의 사본을 TIFF(Tagged-Image File Format) 파일로 저장합니다. 압축을 적용하지 않을지 또는 LZW나 ZIP 파일 압축을 적용할지 지정하십시오. TIFF는 거의 모든 페인트, 이미지 편집 및 페이지 레이아웃 응용프로그램에서 지원하는 비트맵 이미지 형식으로 다양한 용도로 사용할 수 있습니다. TIFF는 PSD 형식보다 압축률 및 다른 응용프로그램과의 호환성이 더 높습니다.

Photoshop Camera Raw 파일의 사본을 PSD 파일 형식으로 저장합니다. 자른 픽셀 데이터를 PSD 파일에 유지할지 여부를 지정할 수 있습니다.

Camera Raw에서 색상 및 색조 조정

Camera Raw에서 막대 그래프 및 RGB 레벨 사용

막대 그래프는 이미지에서 각 광도 값에 해당하는 픽셀 수를 나타냅니다. 각 광도 값에 대해 0이 아닌 값을 갖는 막대 그래프는 색조 범위 전체를 사용하는 이미지를 나타냅니다. 색조 범위 전체를 사용하지 않는 막대 그래프는 대비가 부족한 흐릿한 이미지를 나타냅니다. 왼쪽에 뾰족한 모양이 나타나는 막대 그래프는 어두운 영역 클리핑을 나타내고 오른쪽에 뾰족한 모양이 나타나는 막대 그래프는 밝은 영역 클리핑을 나타냅니다.

미리보기 이미지에서 클리핑되는 픽셀을 보려면 [어두운 영역] 또는 [밝은 영역]을 선택합니다. 자세한 내용은 84페이지의 “Camera Raw에서 밝은 영역 및 어두운 영역 클리핑 미리보기”를 참조하십시오.

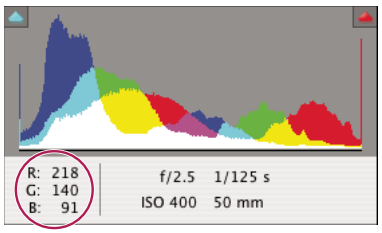
이미지 조정을 위한 일반적인 작업 중 하나는 막대 그래프에서 픽셀 값을 한쪽 끝이나 다른 한쪽 끝에 모으는 대신 왼쪽에서 오른쪽으로 더욱 균등하게 늘리는 것입니다.

막대 그래프는 빨강, 녹색 및 파랑 색상 채널을 표현하는 세 개의 색상 레이어로 구성됩니다. 세 개 채널이 모두 겹쳐지면 흰색이 나타나고 두 개의 RGB 채널이 겹쳐지면 노랑, 마젠타 및 사이안이 나타납니다. 노랑은 빨강 + 녹색 채널, 마젠타는 빨강 + 파랑 채널, 사이안은 녹색 + 파랑 채널과 같습니다.

Camera Raw 대화 상자에서 설정을 조정하면 막대 그래프는 자동으로 업데이트됩니다.

미리보기 이미지에서 포인터 아래의 픽셀 RGB 값은 막대 그래프 아래에 나타납니다.

참고: [색상 샘플러 도구]를 사용하여 미리보기 이미지에 최대 9개까지의 색상 샘플러를 가져올 수도 있습니다. RGB 값이 미리보기 이미지 위에 나타납니다. 색상 샘플러를 제거하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 클릭합니다. 색상 샘플러를 지우려면 [샘플러 지우기]를 클릭합니다.



Camera Raw 대화 상자에서 포인터 아래에 픽셀의 RGB 값이 표시됩니다.

Camera Raw에서 밝은 영역 및 어두운 영역 클리핑 미리보기

픽셀의 색상 값이 이미지에서 표현될 수 있는 가장 높은 값보다 높거나 가장 낮은 값보다 낮을 때 클리핑이 발생합니다. 지나치게 밝은 값은 클리핑되어 흰색으로 출력되고 지나치게 어두운 값은 클리핑되어 검정으로 출력됩니다. 그 결과 이미지 세부 묘사가 손실됩니다.

- 나머지 미리보기 이미지에서 클리핑되는 픽셀을 보려면 막대 그래프 아래의 [어두운 영역] 또는 [밝은 영역] 옵션을 선택합니다.
- 클리핑되는 픽셀만 보려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 [노출], [복구] 또는 [검정 계열] 슬라이더를 드래그합니다.

밝은 영역의 경우 모든 색상 채널에서 클리핑된 픽셀은 흰색으로 표시됩니다. 어두운 영역의 경우 모든 색상 채널에서 클리핑된 픽셀은 검정으로 표시됩니다. 한 개 또는 두 개의 채널에서 클리핑되면 기본 색상(빨강, 녹색, 파랑) 또는 혼합 색상(사이안, 마젠타, 노랑)으로 표시됩니다.

참고: 일부 경우에는 작업 중인 색상 공간의 색상 영역이 너무 작기 때문에 클리핑이 발생합니다. 색상이 클리핑되는 경우에는 ProPhoto RGB와 같이 색상 영역이 넓은 색상 공간에서 작업하는 것이 좋습니다.

Camera Raw의 흰색 균형 컨트롤

간단히 말해서 흰색 균형 조정이란 이미지에서 중간색(흰색 또는 회색)으로 표시되어야 할 오브젝트를 식별한 다음 해당 이미지에서 색상을 조정하여 그러한 오브젝트를 중간색으로 만드는 작업을 의미합니다. 장면의 흰색 또는 회색 오브젝트는 사진을 촬영할 때 사용되는 주변 광원 또는 플래시에 의해 색상 경향성을 갖게 됩니다. [흰색 균형 도구]를 사용하여 흰색 또는 회색이 되어야 하는 오브젝트를 지정하는 경우 Camera Raw에서 장면을 촬영한 조명의 색상을 결정한 후 장면 조명을 자동으로 조정할 수 있습니다.

자연광 및 백열광원은 광원의 온도에 따라 빛을 예측할 수 있게 배포하므로 장면 조명을 측정하는 데 색상 온도(켈빈 단위)가 사용됩니다.

디지털 카메라는 노출 시의 흰색 균형을 메타데이터 항목으로 기록합니다. Camera Raw 대화 상자에서 파일을 열면 Camera Raw 플러그인은 이 값을 읽어 초기 설정으로 적용합니다. 대개 이 설정을 사용하면 정확하거나 거의 근접한 색상 온도를 얻을 수 있습니다. 흰색 균형이 올바르지 않은 경우 조정할 수 있습니다.

참고: 색상 경향성이 모두 잘못된 흰색 균형으로 인해 생기는 것은 아닙니다. [보정] 탭에서 컨트롤을 사용하여 흰색 균형을 조정한 후에 남아 있는 색상 경향성을 교정할 수 있습니다.

Camera Raw 대화 상자의 [기본] 탭에는 이미지의 색상 경향성을 교정할 수 있는 세 가지 컨트롤이 있습니다.

흰색 균형 Camera Raw는 흰색 균형 설정을 적용하고 [기본] 탭의 [온도] 및 [색조] 속성을 적절하게 변경합니다. 이 컨트롤을 사용하여 색상 균형을 세부적으로 조정할 수 있습니다.

- **원본값** 가능한 경우, 카메라의 흰색 균형 설정을 사용합니다.
- **자동** 이미지 데이터를 기준으로 흰색 균형을 계산합니다.

참고: Camera Raw에서 카메라의 흰색 균형 설정을 인식하지 못하는 경우 [원본값]을 선택하는 것은 [자동]을 선택하는 것과 동일합니다.

온도 흰색 균형을 사용자 정의 색상 온도로 설정합니다. [온도]를 낮추면 색상 온도가 낮은 광원 상태에서 찍은 사진이 교정됩니다. Camera Raw 플러그인이 이미지 색상을 더 차가운 톤(파랑에 가까운 색)으로 만들어 주변 광원의 낮은 색상 온도(노랑에 가까운 색)를 보정합니다. 반대로 [온도]를 높이면 색상 온도가 높은 광원 상태에서 찍은 사진이 교정됩니다. 이미지 색상을 더 따뜻한 톤(노랑에 가까운 색)으로 만들어 주변 광원의 높은 색상 온도(파랑에 가까운 색)를 보정합니다.

참고: TIFF 또는 JPEG 이미지와 같이 Camera Raw 이미지가 아닌 이미지를 조정할 때 [온도] 컨트롤과 [색조] 컨트롤의 범위 및 단위는 다릅니다. 예를 들어, Camera Raw에서는 Raw 파일에 대해 2,000에서 50,000 켈빈 온도까지의 실제 온도 조정 슬라이더를 제공합니다. JPEG 또는 TIFF 파일의 경우, Camera Raw는 다른 색상 온도 또는 흰색 균형을 근접하게 맞추지만 원본 값이 파일의 픽셀 데이터를 대신하여 사용되었으므로 Camera Raw에서는 실제 켈빈 온도 눈금을 제공하지 않습니다. 이러한 예에서 -100에서 100의 대략적인 눈금이 온도 눈금 대신 사용됩니다.



흰색 균형 교정
A. [온도] 슬라이더를 오른쪽으로 옮기면 색상 온도가 높은 광원 상태에서 찍은 사진을 교정합니다. **B.** [온도] 슬라이더를 왼쪽으로 옮기면 색상 온도가 낮은 광원 상태에서 찍은 사진을 교정합니다. **C.** 색상 온도 조정 후의 사진

색조 흰색 균형을 설정하여 녹색 또는 마젠타 색조를 보정합니다. 색조를 줄이면 이미지에 녹색이 추가되고, 색조를 늘리면 마젠타가 추가됩니다.

흰색 균형을 빠르게 조정하려면 흰색 균형 도구 를 선택한 후 중간 회색 또는 흰색으로 표시되어야 하는 특정 영역을 미리보기 이미지에서 클릭합니다. 선택한 색상이 정확히 중간색이 되도록 [온도] 및 [색조] 속성을 조정합니다(가능한 경우). 흰색을 클릭하는 경우, 반사되어서 밝은 영역이 아닌 중요한 흰색 세부 묘사가 포함되어 있는 밝은 영역을 선택합니다. [흰색 균형] 단추를 두 번 클릭하여 [흰색 균형]을 [원본값]으로 재설정할 수 있습니다.

Camera Raw에서 톤 조정

[기본] 탭에서 톤을 제어하는 컨트롤을 사용하여 이미지 색조 스케일을 조정할 수 있습니다.

[기본] 탭의 톤 컨트롤 섹션 맨 위에 있는 [자동]을 클릭하면 Camera Raw에서 Camera Raw 이미지를 분석하고 톤 컨트롤([노출], [복구], [빛으로 채우기], [검정 계열], [명도] 및 [대비])을 자동으로 조정합니다.

또한 개별 톤 컨트롤에 대해 별도로 자동 설정을 적용할 수 있습니다. 노출 또는 복구와 같은 개별 톤 컨트롤에 자동 조정을 적용하려면 Shift 키를 누른 채 슬라이더를 두 번 클릭합니다. 개별 톤 컨트롤의 원래 값으로 되돌리려면 해당 슬라이더를 두 번 클릭합니다.

톤을 자동으로 조정하는 경우, [곡선] 탭에서 수행한 톤 세부 조정과 같이 이전에 다른 탭에서 조정한 내용은 Camera Raw에서 무시됩니다. 따라서 일반적으로 자동 톤 조정을 먼저 적용해야 이미지에 대한 최적 설정이 적용된 대략적인 초기 모양을 얻을 수 있습니다. 매우 주의깊게 촬영했거나 다양한 노출을 사용하여 신중히 촬영한 경우에는 자동 톤 조정을 적용하여 해당 작업을 취소하고 싶지 않을 것입니다. 반면에 마음에 들지 않은 경우에는 언제든지 [자동]을 클릭하여 조정을 취소할 수 있습니다.

Bridge의 미리보기에는 기본 이미지 설정이 사용됩니다. 기본 이미지 설정에 자동 톤 조정을 포함시키려면 Camera Raw 환경설정의 [기본 이미지 설정] 섹션에서 [자동 톤 조정 적용]을 선택합니다.

참고: Bridge에서 미리보기를 기준으로 이미지를 비교하는 경우 기본값인 [자동 톤 조정 적용] 환경설정을 선택 해제해야 할 수 있습니다. 그렇지 않으면, 이미 조정된 이미지를 비교하게 됩니다.

조정할 때는 막대 그래프의 끝점을 주시하거나 어두운 영역 및 밝은 영역 클리핑 미리보기를 사용합니다.

Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 [노출], [복구] 또는 [검정 계열] 슬라이더를 이동하면 밝은 영역 또는 어두운 영역의 클리핑된 위치를 미리 볼 수 있습니다. 클리핑이 시작될 때까지 슬라이더를 이동한 다음 조금씩 그 반대로 조정해 보십시오. 자세한 내용은 84페이지의 "Camera Raw에서 밝은 영역 및 어두운 영역 클리핑 미리보기"를 참조하십시오.

- 톤 컨트롤을 수동으로 조정하려면 슬라이더를 드래그하거나, 텍스트 상자에 숫자를 입력하거나, 텍스트 상자에서 값을 선택하고 위쪽 화살표 키 또는 아래쪽 화살표 키를 누릅니다.
- 기본값으로 값을 재설정하려면 슬라이더 컨트롤을 두 번 클릭합니다.

노출 전체적인 이미지 명도를 조정합니다. 값이 높을수록 효과가 커집니다. [노출]을 줄이면 이미지가 어두워지고 [노출]을 늘리면 이미지가 밝아집니다. 노출 값은 한 번에 f-스톱 값에 해당하는 값의 배수씩 조정됩니다. 값을 +1.50 조정하면 애퍼처를 1-1/2스톱(Stop) 넓힌 것과 비슷한 결과를 얻고, 값을 -1.50 조정하면 애퍼처를 1-1/2스톱 줄인 것과 비슷한 결과를 얻습니다. [복구]를 사용하여 밝은 영역의 값을 내릴 수 있습니다.

복구 밝은 영역에서 세부 묘사를 복구합니다. Camera Raw는 하나 또는 두 개의 색상 채널이 흰색으로 클리핑된 영역에서 일부 세부 묘사를 재구성할 수 있습니다.

빛으로 채우기 검정 계열을 밝게 하지 않고 어두운 영역에서 세부 묘사를 복구합니다. Camera Raw는 하나 또는 두 개의 색상 채널이 검정으로 클리핑된 영역에서 일부 세부 묘사를 재구성할 수 있습니다. [빛으로 채우기]를 사용하는 것은 Photoshop의 어두운 영역/밝은 영역 필터 또는 After Effects의 어두운 영역/밝은 영역 효과의 어두운 영역 부분을 사용하는 것과 비슷합니다.

검정 계열 최종 이미지에서 검정으로 매핑될 입력 레벨을 지정합니다. [검정 계열]을 증가시키면 검정으로 매핑되는 영역이 확대됩니다. 이렇게 하면 이미지의 대비가 증가된 듯한 인상을 주는 경우도 있습니다. 어두운 영역에서 가장 많이 변경되고 중간 색조 및 밝은 영역에서는 훨씬 적게 변경됩니다. [검정 계열] 슬라이더를 사용하는 것은 Photoshop의 [레벨] 명령 또는 After Effects의 [레벨] 효과를 사용할 때 입력 레벨에 검은 점 슬라이더를 사용하는 것과 비슷합니다.

명도 [노출] 속성과 비슷하게 이미지의 명암을 조정합니다. 하지만, [명도]를 사용하면 밝은 영역 또는 어두운 영역에서 이미지를 클리핑하는 대신 슬라이더를 오른쪽으로 이동할 때 밝은 영역을 압축하고 어두운 영역을 확장합니다. 대부분의 경우 이 컨트롤을 사용하는 가장 좋은 방법은 [명도]보다 [노출], [복구] 및 [검정 계열]을 먼저 설정하여 전체적인 색조 스케일을 설정하는 것입니다. 과도한 [명도] 조정을 하게 되면 어두운 영역 또는 밝은 영역 클리핑에 영향을 줄 수 있으므로 [명도]를 조정한 후에 [노출], [복구] 및 [검정 계열] 속성을 다시 조정해야 할 수도 있습니다.

대비 이미지 대비를 늘리거나 줄이며, 주로 중간 색조에 영향을 미칩니다. 대비를 늘리면 중간 이상 어두운 이미지 영역은 더 어두워지고 중간 이상 밝은 이미지 영역은 더 밝아집니다. 일반적으로 [노출], [검정] 및 [명도] 값을 설정한 후 중간 색조 대비를 조정하려면 [대비] 속성을 사용합니다.

Camera Raw에서 톤 곡선을 세부적으로 조정

[기본] 탭에서 톤을 조정한 후 이미지를 세부적으로 조정하려면 톤 곡선을 사용합니다. 톤 곡선은 이미지 색조 스케일에서 변경한 내용을 나타냅니다. 가로 축은 이미지의 원래 톤 값(입력 값)을 나타내며, 왼쪽에는 검정 값을 갖고 오른쪽으로 갈수록 점차 밝은 값을 갖습니다. 세로 축은 변경된 톤 값(출력 값)을 나타내며, 아래쪽에는 검정 값을 갖고 위쪽으로 갈수록 점차 흰색에 가까운 값을 갖습니다.

곡선 위의 점을 위로 이동하면 더 밝은 톤으로 출력되고 아래로 이동하면 더 어두운 톤으로 출력됩니다. 직선인 45도 선은 톤 응답 곡선에 변경 내용이 없음을 나타내며, 원래의 입력 값이 출력 값과 정확히 일치합니다.

이미지의 특정 색조 범위에서 값을 조정하려면 [매개 변수] 탭에서 톤 곡선을 사용합니다. 영역 속성([밝은 영역], [밝음], [어두움] 또는 [어두운 영역])에 의해 영향을 받는 곡선 영역은 그래프의 아래쪽에서 분할 컨트롤을 설정한 위치에 따라 달라집니다. 중간 영역 속성([밝음] 및 [어두움])은 대부분 곡선의 중간 영역에 영향을 미칩니다. [밝은 영역]과 [어두운 영역] 속성은 대부분 색조 범위의 양 끝 부분에 영향을 미칩니다.

❖ 톤 곡선을 조정하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- [매개 변수] 탭에서 [밝은 영역], [밝음], [어두움] 또는 [어두운 영역] 슬라이더를 드래그합니다. 그래프의 가로 축을 따라 영역 분할자 컨트롤을 드래그하여 슬라이더가 영향을 미치는 곡선 영역을 확장하거나 축소할 수 있습니다.
- [점] 탭에서 곡선 위의 점을 드래그합니다. 점을 드래그할 때 [입력] 및 [출력] 색조 값이 톤 곡선 아래에 표시됩니다.
- [점] 탭의 [곡선] 메뉴에서 옵션을 선택합니다. 선택한 설정은 [점] 탭에는 반영되지만 [매개 변수] 탭의 설정에는 반영되지 않습니다. [중간 대비]가 기본 설정입니다.

Camera Raw의 명확성, 채도 및 진동 컨트롤

[기본] 탭의 명확성, 진동 및 채도 컨트롤을 조정하여 모든 색상의 색상 채도(선명도 또는 색상 순도)를 변경할 수 있습니다. (특정 색상 범위에 대한 채도를 조정하려면 [HSL / 회색 음영] 탭의 컨트롤을 사용합니다.)

명확성 로컬 대비를 증가시켜 이미지에 입체감을 더합니다. 이 설정은 큰 반경의 언샵 마스크와 비슷합니다. 이 설정을 사용할 때 100% 이상으로 확대하는 것이 가장 좋습니다. 효과를 늘리려면 이미지의 가장자리 세부 묘사 근처에서 역광을 볼 수 있을 때까지 설정을 증가시킨 다음 설정을 조금씩 줄입니다.

진동 색상이 완전 순색에 도달할 때 클리핑이 최소화되도록 채도를 조정합니다. 이렇게 하여 채도가 높은 색상에 거의 영향을 주지 않고 채도가 낮은 모든 색상의 채도를 변경합니다. [진동]은 피부색의 채도가 너무 높아지는 것을 방지합니다.

채도 모든 이미지 색상의 채도를 -100(단색)부터 +100(기본 채도의 2배)까지 동일하게 조정합니다.

Camera Raw의 HSL/회색 음영 컨트롤

[HSL/회색 음영] 탭의 컨트롤을 사용하여 개별 색상 범위를 조정할 수 있습니다. 예를 들어, 빨간색 오브젝트가 지나치게 선명하여 자연스럽지 못한 경우 중첩된 [채도] 탭에서 [빨강 계열] 값을 줄일 수 있습니다.

다음 중첩된 탭에는 특정 색상 범위의 색상 구성 요소를 조정할 수 있는 컨트롤이 포함됩니다.

색조 색상을 변경합니다. 예를 들어, 파란 하늘을 비롯해 다른 모든 파란색 오브젝트를 사이안에서 보라색으로 변경할 수 있습니다.

채도 색상 선명도 또는 색상 순도를 변경합니다. 예를 들어, 파란 하늘을 회색에서 채도가 높은 파랑으로 변경할 수 있습니다.

광도 색상 범위의 명도를 변경합니다.

[회색 음영으로 변환]을 선택하면 다음과 같은 단 하나의 중첩된 탭만 볼 수 있습니다.

회색 음영 혼합 이 탭의 컨트롤을 사용하여 각 색상 범위의 적용 비율을 이미지의 회색 음영 버전으로 지정할 수 있습니다.

Camera Raw에서 회색 음영 이미지 조색

[토닝 분할] 탭의 컨트롤을 사용하여 회색 음영 이미지에 색을 칠합니다. 세피아처럼 색조 범위 전반에 한 색상을 추가하거나 톤을 분할하여 어두운 영역과 밝은 영역에 서로 다른 색상을 적용할 수 있습니다. 가장 어두운 영역과 밝은 영역은 검정과 흰색으로 남아 있습니다.

색상 이미지에 상호 처리된 보기와 같은 특수 처리를 적용할 수도 있습니다.

1 회색 음영 이미지를 선택합니다. [HSL/회색 음영] 탭에서 [회색 음영으로 변환]을 선택하여 회색 음영으로 변환한 이미지일 수도 있습니다.

2 [토닝 분할] 탭에서 밝은 영역 및 어두운 영역에 대한 [색조] 및 [채도] 속성을 조정합니다. [색조]에서는 톤 색상을 설정하고 [채도]에서는 결과의 정도를 설정합니다.

3 [균형] 컨트롤을 조정하여 [밝은 영역]과 [어두운 영역] 컨트롤 간 영향의 균형을 맞춥니다. 양수 값을 설정하면 [어두운 영역] 컨트롤의 영향이 증가하고 음수 값을 설정하면 [밝은 영역] 컨트롤의 영향이 증가합니다.

Camera Raw에서 카메라의 색상 렌더링 조정

지원되는 각 카메라 모델에 대해 Camera Raw에서는 프로파일을 사용하여 Raw 이미지를 처리합니다. 다양한 흰색 균형 조명 환경에서 색상 대상을 촬영하여 프로파일이 생성됩니다. 흰색 균형을 설정할 때 Camera Raw에서는 카메라의 프로파일을 사용하여 색상 정보를 추정합니다.

Camera Raw 플러그인에서 렌더링된 색상이 예상과는 다르게 나타나는 경우가 있습니다. 이런 현상은 카메라의 프로파일과 해당 카메라 모델에 대한 Camera Raw의 프로파일 간 차이 때문에 발생할 수 있습니다. 또는 Camera Raw 플러그인의 보정 범위를 넘어서는 비표준 조명 환경에서 사진이 찍혔기 때문에 발생할 수도 있습니다.

비중간색을 다르게 렌더링하려면 [보정] 탭의 [색조] 및 [채도] 컨트롤을 사용하여 Camera Raw에 내장된 프로파일의 설정을 조정합니다. Camera Raw에 내장된 프로파일을 사용할지 또는 파일 자체에 내장된 프로파일을 사용할지 여부를 지정할 수도 있습니다.

1 [보정] 탭의 [카메라 프로파일] 메뉴에서 프로파일을 선택합니다.

중요: [카메라 프로파일] 메뉴의 옵션은 파일에 프로파일이 포함되어 있는지, Camera Raw에서 새 버전의 프로파일을 사용할 수 있는지 여부에 따라 달라집니다.

ACR 2.4, 3.0 이상 버전 번호가 높을수록 일부 카메라의 카메라 프로파일이 더욱 새로워지고 개선되었음을 나타냅니다. 2.4와 같이 낮은 버전 번호만 표시된 경우에는 카메라 프로파일에서 업데이트 요청을 하지 않은 것입니다. 여러 옵션을 사용할 수 있는 경우 이전 이미지에 대해서도 일관된 동작을 수행하려면 낮은 버전 번호를 선택합니다.

포함 현재 파일에 포함된 프로파일을 사용합니다. TIFF, JPEG 및 DNG 파일에는 프로파일이 포함될 수 있습니다.

2 [어두운 영역 색조] 속성을 조정하여 어두운 영역에서 색상 경향성을 제거합니다. 일반적으로 [어두운 영역 색조]를 감소시키면 어두운 영역에 녹색이 추가되고 [어두운 영역 색조]를 증가시키면 마젠타가 추가됩니다.

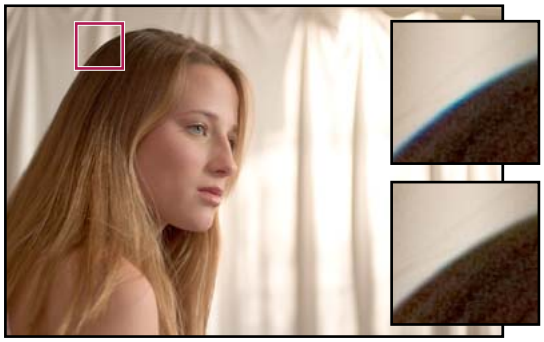
3 [색조]와 [채도] 컨트롤을 사용하여 이미지의 빨강, 녹색 및 파랑을 조정합니다. 이미지가 원하는 대로 제대로 나타날 때까지 미리보기 이미지를 확인하면서 조정합니다. 일반적으로 색조를 먼저 조정한 후 채도를 조정하는 것이 좋습니다.

4 [보정] 탭에서 조정한 내용은 Camera Raw 대화 상자에서 선택된 이미지에 영향을 줍니다. 조정 내용을 저장하고 이를 특정 카메라에서 파일의 기본 이미지 설정으로 적용하려면 [Camera Raw 설정] 메뉴 ☰에서 [새 Camera Raw 기본값 저장]을 선택합니다.

참고: 특정 카메라(일련 번호별) 또는 특정 조명 환경(ISO 번호별)에 대한 기본값으로 설정을 저장하려면 Camera Raw 환경설정에서 [기본 이미지 설정] 환경설정을 수정할 수도 있습니다. 91페이지의 "Camera Raw 설정 저장, 재설정 및 불러오기"를 참조하십시오.

Camera Raw에서 색수차 보정

색수차는 광선의 파장(색상)이 서로 달라 렌즈가 동일한 면에 초점을 맺지 못하기 때문에 생기는 일반적인 결함입니다. 색수차 유형 중 하나에서는 빛의 각 색상에 의해 이미지 상이 한 점에 맺히지만 각 이미지의 크기가 조금씩 다릅니다. 이러한 유형의 수차가 발생하면 이미지 중심에서 먼 쪽에 색이 번져 보이는 보색의 언저리가 나타납니다. 예를 들어, 이미지 중심쪽의 오브젝트 측면에는 빨강 언저리가 나타나고 이미지 중심에서 먼 쪽의 오브젝트 측면에는 사이안 언저리가 나타날 수 있습니다.



원본 이미지(위쪽)와 색수차 수정 후 이미지(아래쪽)

다른 유형의 색채 가공물은 빛이 물결치는 수면 또는 광택있는 금속의 가장자리에 반사될 때 나타나는 것과 같은 반사 밝은 영역의 가장자리에 영향을 미칩니다. 이 경우 일반적으로 각 반사 밝은 영역 주위에 보라색 언저리가 나타납니다. 유사한 색상 언저리가 어두운 오브젝트와 매우 밝은 오브젝트 사이의 가장자리를 따라 나타날 수 있습니다.

1 미리보기 이미지의 모퉁이 부분 영역을 확대합니다. 최상의 결과를 얻으려면 이 영역에서 매우 밝거나 흰색인 배경과 어둡거나 검정인 세부 묘사가 대비를 이루고 있어야 합니다. 색상이 번져 보이는 언저리를 찾습니다.

2 [렌즈 교정] 탭에서 다음 컨트롤 중 하나를 조정합니다.

빨강/사이안 언저리 수정 녹색 채널을 기준으로 빨간색 채널의 상대적인 크기를 조정합니다. 이렇게 하면 빨강/사이안 색상 언저리가 보정됩니다.

파랑/노랑 언저리 수정 녹색 채널을 기준으로 파란색 채널의 상대적인 크기를 조정합니다. 이렇게 하면 파랑/노랑 색상 언저리가 보정됩니다.

언저리 제거 반사 밝은 영역 주위의 색상 언저리 채도를 낮춥니다. [모든 가장자리]를 선택하여 색상 값의 선명한 변화를 포함한 모든 가장자리에 대한 색상 언저리를 교정합니다. [모든 가장자리]를 선택하여 가장자리 근처에 얇은 회색 선 또는 다른 원

치 않는 효과가 나타나는 경우 [가장자리 강조]를 선택하면 대개 언저리가 나타나는 강조 표시된 가장자리에서만 색상 언저리를 교정합니다. 언저리 제거를 끄려면 [끔]을 선택합니다.

각 슬라이더를 왼쪽이나 오른쪽으로 움직이면서 미리 보기 이미지를 확인합니다. 빨강/사이안 색상 언저리를 조정하는 경우 파랑/노랑 색상 언저리를 숨기려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 조정합니다. 이와 유사하게, Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 파랑/노랑 색상 언저리를 조정하면 빨강/사이안 색상 언저리가 숨겨집니다. 목표는 색상 언저리를 최대한 감소시키는 것입니다.

Camera Raw에서 렌즈 비네팅 보정

비네팅은 이미지의 가장자리 특히 모퉁이가 이미지 가운데보다 어둡게 나타나는 렌즈 결함입니다. [렌즈 교정] 탭의 [렌즈 비네팅] 섹션에서 컨트롤을 사용하여 비네팅을 보정합니다.

1 [양]을 증가시키면 모퉁이가 밝아지고 [양]을 감소시키면 모퉁이가 어두워집니다.

2 [중간점]을 감소시키면 모퉁이에서 멀리 떨어진 영역까지 조정 내용이 적용되고 [중간점]을 증가시키면 모퉁이에서 가까운 영역까지만 조정 내용이 적용됩니다.

Camera Raw를 사용하여 이미지 수정

Camera Raw를 사용하여 이미지 회전

- [이미지를 시계 반대 방향으로 90도 회전] 단추 를 클릭하거나 L을 누릅니다.
- [이미지를 시계 방향으로 90도 회전] 단추 를 클릭하거나 R을 누릅니다.

참고: Camera Raw 대화 상자를 열지 않고 Bridge에서 [편집] 메뉴의 명령을 사용하여 이미지를 회전시킬 수도 있습니다.

Camera Raw에서 이미지 똑바르게 하기

1 Camera Raw 대화 상자에서 [똑바르게 하기 도구] 를 선택합니다.

2 미리보기 이미지에서 [똑바르게 하기 도구]를 드래그하여 수평 또는 수직 방향을 설정합니다.

참고: [자르기 도구]는 [똑바르게 하기 도구]를 사용한 후 즉시 활성화됩니다.

Camera Raw에서 선택한 이미지 자르기

1 Camera Raw 대화 상자에서 [자르기 도구] 를 선택합니다.

초기 자르기 영역을 특정 종횡비로 제한하려면 [자르기 도구]를 선택할 때 마우스 단추를 누른 상태로 메뉴에서 옵션을 선택합니다. 이전에 적용된 자르기에 제약 조건을 적용하려면 자르기에서 Ctrl 키를 누른 채 클릭(Mac OS)하거나 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)합니다.

2 미리보기 이미지에서 드래그하여 자르기 영역 상자를 그립니다.

3 (선택 사항) 자르기 영역을 이동 또는 회전하거나 크기를 조정하려면 자르기 영역 또는 핸들을 드래그합니다.

작업이 완료되면 이미지의 잘린 영역은 이미지 미리 보기에서 볼 수 있지만 흐리게 나타납니다.

참고: 자르기 작업을 취소하려면 [자르기 도구]가 활성화된 상태에서 Esc 키를 누르거나 [자르기 도구] 단추를 클릭한 상태로 메뉴에서 [자른 영역 지우기]를 선택합니다. 자르기를 취소하고 Camera Raw 이미지 파일을 처리하지 않고서 Camera Raw 대화 상자를 닫으려면, [취소] 단추를 클릭하거나 [자르기 도구]의 선택을 해제하고 Esc 키를 누릅니다.

Camera Raw에서 적목 현상 제거

1 이미지를 100% 이상으로 확대합니다.

2 도구 모음에서 [적목 현상 제거 도구] 를 선택합니다.

3 사진의 적목 현상 주위에서 선택 영역을 드래그합니다.

Camera Raw는 선택 영역이 눈동자와 일치하도록 크기를 조절합니다. 선택 영역의 가장자리를 드래그하여 크기를 조정할 수 있습니다.

4 수정된 영역의 크기를 증가시키려면 도구 모음에서 [눈동자 크기] 슬라이더를 오른쪽으로 드래그합니다.

5 선택 영역 내의 눈동자 영역 및 선택 영역 밖의 조리개 영역을 어둡게 하려면 [어둡게 하기] 슬라이더를 오른쪽으로 드래그합니다.

선택 영역을 해제하고 교정 내용을 확인하려면 [오버레이 표시]를 선택 취소합니다.

참고: 선택 영역을 클릭하여 선택한 여러 적목 현상 영역 사이를 이동할 수 있습니다.

Camera Raw에서 이미지 재손질

[재손질 도구]를 사용하면 다른 영역의 샘플로 이미지의 선택 영역을 복구할 수 있습니다.

1 도구 모음에서 [재손질 도구]를 선택합니다.

2 [유형] 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.

복구 샘플 영역의 텍스처, 조명 및 음영을 선택 영역과 일치시킵니다.

복제 이미지의 샘플 영역을 선택 영역에 적용합니다.

3 (선택 사항) 도구 모음에서 [반경] 슬라이더를 드래그하면 [재손질 도구]의 영향이 미치는 영역의 크기를 지정할 수 있습니다.

4 [재손질 도구]를 사진으로 이동하고 사진의 재손질할 부분을 클릭합니다. 빨강 및 흰색 점선으로 된 원이 선택 영역 위에 나타납니다. 녹색 및 흰색 점선으로 된 원은 복제 및 복구에 사용되는 사진의 샘플 영역을 지정합니다.

5 다음 중 하나를 수행합니다.

- 샘플 영역을 지정하려면 녹색 및 흰색 원의 내부를 드래그하여 이미지의 다른 영역으로 이동시킵니다.
- 선택한 영역이 복제 또는 복구되도록 지정하려면 빨강 및 흰색 원의 내부를 드래그합니다.
- 원의 크기를 조정하려면 포인터가 양방향 화살표로 변경될 때까지 두 원 중 한 원의 가장자리 위로 포인터를 이동한 다음 두 원 모두 커지거나 작아지도록 드래그합니다.
- 작업을 취소하려면 백스페이스 키(Windows)나 Delete 키(Mac OS)를 누릅니다.

재손질이 필요한 이미지의 각 영역에 대해 이 절차를 반복합니다. 모든 샘플 영역을 제거하고 다시 시작하려면 도구 모음에서 [모두 지우기] 단추를 클릭합니다.

Camera Raw에서 선명 효과 조정

[세부 사항] 탭의 선명 효과 컨트롤은 이미지의 가장자리 선명도를 조정합니다. Camera Raw는 이미지 선명도를 세부적으로 조정할 수 있는 네 가지 조정 컨트롤을 제공합니다.

Camera Raw 환경설정에서 [다음에 선명 효과 적용] 환경설정을 사용하여 선명 효과를 모든 이미지에 적용할 것인지 아니면 미리보기에만 적용할 것인지를 지정합니다.

1 미리보기 이미지를 100%까지 확대합니다.

2 [세부 사항] 탭에서 다음 컨트롤을 조정합니다.

양 가장자리 선명도를 조정합니다. [양] 값을 증가시켜 선명 효과를 높입니다. 0 값을 지정하면 선명 효과가 꺼집니다. 일반적으로, 더 깨끗한 이미지를 얻으려면 [양]을 더 낮은 값으로 설정합니다. 조정은 [언샵 마스크]를 변형한 것으로서 지정된 한계값을 기준으로 주변 픽셀과 다른 픽셀을 찾고 지정된 양만큼 이 픽셀의 대비를 높입니다. Camera Raw 이미지 파일을 열면 Camera Raw 플러그인은 사용할 한계값을 카메라 모델, ISO 및 노출 보정을 기준으로 계산합니다.

반경 선명 효과가 적용되는 세부 사항의 크기를 조정합니다. 자세한 세부 묘사가 포함된 사진에는 낮은 설정을 사용해야 합니다. 큰 세부 묘사가 포함된 사진에는 큰 반경을 사용할 수 있습니다. 일반적으로 큰 반경을 사용하면 부자연스럽게 보이는 결과가 나타납니다.

세부 이미지에서 선 수가 많은 정보를 얼마나 선명하게 할지와 선명 효과 프로세스로 가장자리를 얼마나 강조할지를 조정합니다. 낮은 설정은 주로 흐림 효과를 제거하도록 가장자리를 선명하게 합니다. 높은 값은 이미지의 텍스처가 더 두드러지게 나타나도록 하는 데 유용합니다.

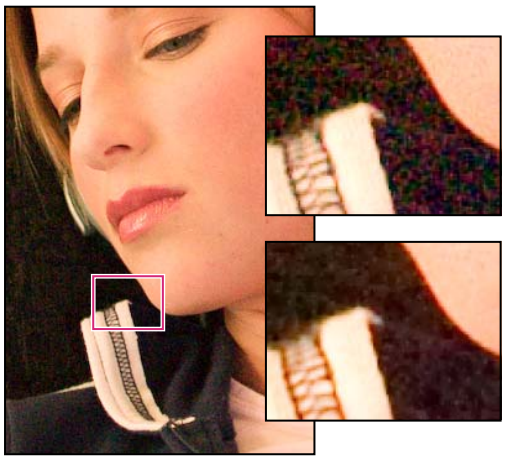
마스크 가장자리 마스크를 제어합니다. 0으로 설정하면 이미지의 모든 부분에 동일한 정도의 선명 효과가 적용됩니다. 100으로 설정하면 선명 효과는 대개 가장 굵은 가장자리 근처 영역으로 제한됩니다. Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 슬라이더를 드래그하면 마스크된 영역(검정)과 선명 효과를 적용할 영역(흰색)을 대조하며 볼 수 있습니다.

Camera Raw에서 노이즈 줄이기

[세부] 탭의 [노이즈 감소] 섹션에는 이미지 품질을 저하시키는 눈에 띄는 이질적인 흠결인 **이미지 노이즈**를 줄이기 위한 컨트롤이 있습니다. 이미지 노이즈는 광도(회색 음영) 노이즈와 채도(색상) 노이즈가 있습니다. 광도 노이즈가 발생하면 이미지가 거칠게 나타나고, 채도 노이즈가 발생하면 대개 이미지에 색상 있는 흠결이 나타납니다. 높은 ISO 속도로 찍었거나 덜 정교한 디지털 카메라로 찍은 사진은 노이즈 현상이 두드러질 수 있습니다.

[광도] 컨트롤은 회색 음영 노이즈를 줄이고 [색상] 컨트롤은 채도 노이즈를 줄입니다. 슬라이더를 0으로 옮기면 노이즈 감소가 꺼집니다.

[광도 매끄럽게 하기] 또는 [색상 노이즈 감소]를 조정할 때는 노이즈 감소를 미리 볼 수 있도록 먼저 미리 보기 이미지를 100% 이상으로 확대합니다.



[광도 매끄럽게 하기] 슬라이더를 오른쪽으로 이동하면 회색 음영 노이즈(오른쪽 위)가 줄어들고 [색상 노이즈 감소] 슬라이더를 오른쪽으로 이동하면 채도 노이즈(오른쪽 아래)가 줄어듭니다.

Camera Raw 설정

Camera Raw 설정 저장, 재설정 및 불러오기

이미지의 조정 내용을 다시 사용할 수 있습니다. 모든 현재 Camera Raw 이미지 설정 또는 하위 세트를 사전설정 또는 기본값의 새 세트로 저장할 수 있습니다. 기본 설정은 Camera Raw 환경설정의 [기본 이미지 설정] 섹션에 있는 설정에 따라 특정 카메라 모델, 특정 카메라 일련 번호 또는 특정 ISO 설정에 적용됩니다.

사전설정은 [사전설정] 탭, Bridge의 [편집] > [설정 개발] 메뉴, Bridge의 Camera Raw 이미지에 대한 상황에 맞는 메뉴, Camera Raw 대화 상자에 있는 [Camera Raw 설정] 메뉴의 [사전설정 적용] 하위 메뉴에 이름별로 나타납니다. Camera Raw 설정 폴더에 사전설정을 저장하지 않은 경우에는 사전설정이 이와 같은 위치에 나타나지 않습니다. 그러나 [설정값 불러오기] 명령을 사용하면 그 밖의 위치에 저장된 설정을 찾아서 적용할 수 있습니다.

[사전설정] 탭의 아래쪽에 있는 단추를 사용하여 사전설정을 저장하고 삭제할 수 있습니다.

❖ [Camera Raw 설정] 메뉴 단추 ☰를 클릭하고 메뉴에서 다음 명령을 선택합니다.

설정 저장 현재 설정을 사전설정으로 저장합니다. 사전설정에 저장할 설정을 선택한 후 이름을 지정하고 사전설정을 저장합니다.

새 Camera Raw 기본값 저장 현재 설정을 같은 카메라, 같은 카메라 모델 또는 같은 ISO 설정을 사용하여 촬영한 다른 이미지에 대한 새 기본 설정으로 저장합니다. Camera Raw 환경설정의 [기본 이미지 설정] 섹션에서 적절한 옵션을 선택하여 기본값을 특정 카메라의 일련 번호 또는 ISO 설정과 연결할지를 지정합니다.

Camera Raw 기본값 다시 설정 현재 카메라, 카메라 모델 또는 ISO 설정에 대한 원래 기본 설정을 복원합니다.

설정값 불러오기 [Raw 변환 설정 불러오기] 대화 상자를 열고 설정 파일을 찾아서 선택한 다음 [불러오기]를 클릭합니다.

Camera Raw 설정을 저장할 위치 지정

환경설정을 통해 Camera Raw 이미지 설정을 저장할 위치를 지정할 수 있습니다. 이미지 파일을 이동 또는 저장하고 Camera Raw 설정을 유지하려는 경우 XMP 파일이 유용합니다. [설정 내보내기] 명령을 사용하면 Camera Raw 데이터베이스에 저장된 설정을 사이드카 XMP 파일에 복사하거나 디지털 네거티브(DNG) 파일에 포함시킬 수 있습니다.

Camera Raw를 사용하여 Camera Raw 이미지 파일을 처리할 때 이미지 설정은 Camera Raw 데이터베이스 파일 또는 사이드카 XMP 파일 둘 중 한 곳에 저장됩니다. 일반적으로 DNG 파일 설정은 TIFF 및 JPEG 파일과 마찬가지로 DNG 파일에 저장되어 있습니다.

참고: After Effects에서 일련의 Camera Raw 파일을 가져오는 경우 첫 번째 파일에 대한 설정은 고유한 XMP 사이드카 파일이 없는 일련의 모든 파일에 적용됩니다. After Effects에서는 Camera Raw 데이터베이스를 확인하지 않습니다.

환경설정을 통해 설정이 저장될 위치를 지정할 수 있습니다. Camera Raw 이미지를 다시 열면 모든 설정은 해당 파일을 마지막으로 열었을 때 사용한 값을 기본값으로 하여 설정됩니다. 이미지 특성(대상 색상 공간 프로파일, 비트 심도, 픽셀 크기, 해상도)은 설정과 함께 저장되지 않습니다.

1 Bridge에서 [편집] > [Camera Raw 환경설정](Windows) 또는 [Bridge] > [Camera Raw 환경설정](Mac OS)을 선택합니다.

2 [Camera Raw 환경설정] 대화 상자의 [이미지 설정 저장 위치] 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.

Camera Raw 데이터베이스 Camera Raw 데이터베이스 파일의 설정을 Document and Settings/[사용자 이름]/Application Data/Adobe/CameraRaw(Windows) 또는 사용자/[사용자 이름]/라이브러리/Preferences(Mac OS) 폴더에 저장합니다. 이 데이터베이스는 파일 내용별로 인덱스화되어 있으므로 Camera Raw 이미지 파일이 이동하거나 이름이 바뀌어도 Camera Raw 설정은 이미지에 그대로 유지됩니다.

사이드카 ".xmp" 파일 설정을 해당 Camera Raw 파일과 같은 폴더에 같은 기본 이름과 .xmp 확장자를 사용하여 개별 파일에 저장합니다. 이 옵션은 Raw 파일을 관련 설정과 함께 장기간 보관할 때와 다중 사용자 작업 과정에서 Camera Raw 파일을 관련 설정과 함께 교환할 때 유용합니다. 이 사이드카 XMP 파일은 IPTC(International Press Telecommunications Council) 데이터 또는 Camera Raw 이미지 파일과 관련된 기타 메타데이터를 저장하는 데 사용합니다. CD나 DVD와 같은 읽기 전용 볼륨에서 파일을 열려면 파일을 열기 전에 하드 디스크에 파일을 복사해 놓아야 합니다. Camera Raw 플러그인은 XMP 파일을 읽기 전용 볼륨에 쓸 수 없으므로 설정을 Camera Raw 데이터베이스 파일에 대신 씁니다. Bridge에서 [보기] > [숨겨진 파일 표시]를 선택하여 XMP 파일을 볼 수 있습니다.

중요: 수정 버전 관리 시스템을 사용하여 파일을 관리하고 사이드카 XMP 파일에 설정을 저장하는 경우, 사이드카 파일의 내부 및 외부를 확인하여 Camera Raw 이미지를 변경해야 합니다. 마찬가지로 XMP 사이드카 파일을 해당 Camera Raw 파일과 함께 관리(예: 이름 변경, 이동, 삭제)해야 합니다. Bridge, Photoshop, After Effects 및 Camera Raw는 로컬에서 파일을 작업할 때 이 파일 동기화를 처리합니다.

Camera Raw 설정을 Camera Raw 데이터베이스에 저장하고 Camera Raw 파일을 CD, DVD, 다른 컴퓨터 등 다른 위치로 옮기려는 경우 [XMP로 설정 내보내기] 명령을 사용하여 사이드카 XMP 파일로 설정을 내보낼 수 있습니다.

3 DNG 파일에 대한 모든 조정 내용을 DNG 파일 자체에 저장하려는 경우 [Camera Raw 환경설정] 대화 상자의 [DNG 파일 처리] 섹션에서 [사이드카 ".xmp" 파일 무시]를 선택합니다.

Camera Raw 설정 복사하여 붙이기

Bridge에서 한 이미지 파일에서 다른 이미지 파일로 Camera Raw 설정을 복사하여 붙일 수 있습니다.

1 Bridge에서 파일을 선택한 다음 [편집] > [설정 개발] > [Camera Raw 설정 복사]를 선택합니다.

2 하나 이상의 파일을 선택하고 [편집] > [설정 개발] > [설정 붙이기]를 선택합니다.

상황에 맞는 메뉴를 사용하여 이미지를 복사하고 붙이려면 이미지 파일을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Control 키를 누른 채 클릭합니다(Mac OS).

3 [Camera Raw 설정 붙이기] 대화 상자에서 적용할 설정을 선택합니다.

저장된 Camera Raw 설정 적용

1 Bridge 또는 Camera Raw 대화 상자에서 하나 이상의 파일을 선택합니다.

2 Bridge에서 [편집] > [설정 개발]을 선택하거나, 선택한 파일을 마우스 오른쪽 단추로 클릭합니다. 또는 Camera Raw 대화 상자에서 [Camera Raw 설정] ☰을 선택합니다.

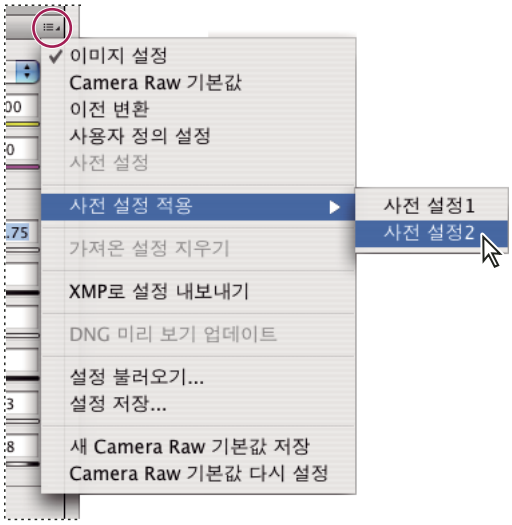
3 다음 중 하나를 선택합니다.

이미지 설정 선택한 Camera Raw 이미지의 설정을 사용합니다. 이 옵션은 Camera Raw 대화 상자의 [설정] 메뉴에서만 사용할 수 있습니다.

Camera Raw 기본값 특정 카메라, 카메라 모델 또는 ISO 설정에 대한 저장된 기본 설정을 사용합니다.

이전 변환 같은 카메라, 카메라 모델, ISO 설정의 이전 이미지에 사용된 설정을 사용합니다.

사전설정 이름 사전설정으로 저장되고 모든 이미지 설정의 하위 세트가 될 수 있는 설정을 사용합니다.



사전설정 적용

참고: [사전설정] 탭에서 사전설정을 적용할 수도 있습니다.

Camera Raw 설정 및 DNG 미리보기 내보내기

파일 설정을 Camera Raw 데이터베이스에 저장한 경우, [XMP로 설정 내보내기] 명령을 사용하여 사이드카 XMP 파일에 설정을 복사하거나 DNG 파일에 포함시킬 수 있습니다. 이렇게 하면 Camera Raw 파일을 이동시킬 때 이미지 설정을 Camera Raw 파일과 함께 유지하는 데 유용합니다.

DNG 파일에 포함된 JPEG 미리보기도 업데이트할 수 있습니다.

1 Camera Raw 대화 상자에서 파일을 엽니다.

2 여러 파일에 대한 설정이나 미리보기를 내보내는 경우 [필름 스트립] 보기에서 해당 축소판을 선택합니다.

3 [Camera Raw 설정] 메뉴 ☰에서 [XMP로 설정 내보내기] 또는 [DNG 미리보기 업데이트]를 선택합니다.

사이드카 XMP 파일은 Camera Raw 이미지 파일과 같은 폴더에 만들어집니다. Camera Raw 이미지 파일을 DNG 형식으로 저장하면 설정이 DNG 파일 자체에 포함됩니다.

Camera Raw 작업 과정 옵션

작업 과정 옵션에서는 색상 비트 심도, 색상 공간 및 픽셀 크기를 포함하여 Camera Raw에서의 모든 파일 출력에 대한 설정을 지정합니다. 작업 과정 옵션은 Photoshop에서 이러한 파일을 여는 방법을 결정하지만, After Effects에서 Camera Raw 파일을 가져오는 방법에는 영향을 주지 않습니다. 작업 과정 설정은 Camera Raw 데이터 자체에는 영향을 주지 않습니다.

Camera Raw 대화 상자의 아래쪽에서 이와 같은 작업 과정 설정을 보고 변경할 수 있습니다.

공간 대상 색상 프로파일을 지정합니다. 일반적으로 Photoshop RGB 작업 영역에 사용하는 값으로 [공간]을 설정합니다. Camera Raw 파일의 소스 프로파일은 대개 해당 카메라의 기본 색상 공간입니다. [공간] 메뉴에 나열된 프로파일은 Camera Raw에 내장되어 있습니다. [공간] 메뉴에 없는 색상 공간을 사용하려면 [ProPhoto RGB]를 선택한 다음, Photoshop에서 파일이 열릴 때 원하는 작업 영역으로 변환할 수 있습니다.

심도 Photoshop에서 파일이 8비트/채널 이미지로 열릴지, 16비트/채널 이미지로 열릴지를 지정합니다.

크기 Photoshop으로 가져올 때 이미지의 픽셀 크기를 지정합니다. 기본 픽셀 크기는 이미지를 촬영할 때 사용된 픽셀 크기입니다. 이미지를 리샘플링하려면 [크기] 메뉴를 사용합니다.

사각 픽셀 카메라의 경우 최종 이미지를 더 작게 만들려고 할 때 기본 크기보다 더 작은 크기를 선택하면 빠르게 처리할 수 있습니다. 더 큰 이미지를 선택하면 Photoshop에서 더 큰 영역을 샘플링하는 것과 비슷한 결과가 나타납니다.

픽셀 모양이 정사각형이 아닌 카메라의 경우에는 기본 크기가 전체 픽셀 개수를 가장 근접하게 유지할 수 있는 크기입니다. 다른 크기를 선택하면 Camera Raw에서 수행해야 하는 리샘플링이 최소화되므로 이미지 품질이 약간 향상됩니다. [크기] 메뉴에서 별표(*)가 표시된 크기를 사용했을 때 최상의 품질을 얻을 수 있습니다.

참고: Photoshop에서 이미지를 연 다음에도 언제든지 이미지의 픽셀 크기를 수정할 수 있습니다.

해상도 이미지가 인쇄되는 해상도를 지정합니다. 이 설정은 픽셀 크기에 영향을 주지 않습니다. 예를 들어, 72dpi에서 인쇄할 때 2048 x 1536 픽셀 이미지는 대략 28-1/2 x 21-1/4 인치입니다. 같은 이미지를 300dpi에서 인쇄하면 대략 6-3/4 x 5-1/8 인치가 됩니다. Photoshop에서 [이미지 크기] 명령을 사용하여 해상도를 조정할 수도 있습니다.

Photoshop에서 스마트 오브젝트로 열기 Photoshop에서 [열기] 단추를 클릭할 때 Camera Raw 이미지가 배경 레이어 대신 스마트 오브젝트 레이어로 열리도록 합니다. 선택한 이미지에 대한 이 환경 설정을 무시하려면 Shift 키를 누른 채 [열기]를 클릭합니다.

5장: 색상

RGB나 CMYK 등의 색상 모델을 사용하여 여러 가지 방법으로 색상을 설명할 수 있습니다. 이미지 작업 시 색상 모델 중 하나를 사용하여 색상을 지정합니다. Photoshop에서 이미지에 적합한 색상의 접근 방법과 사용 방법을 선택합니다.

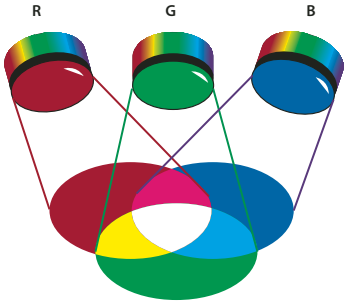
색상 정보

색상 이해

색상을 만드는 방법과 색상 간의 관계를 알면 Photoshop에서 보다 효과적으로 작업할 수 있습니다. 우연히 효과를 만드는 것이 아니라 기본적인 색상 이론에 대한 이해를 바탕으로 지속적인 결과를 얻을 수 있습니다.

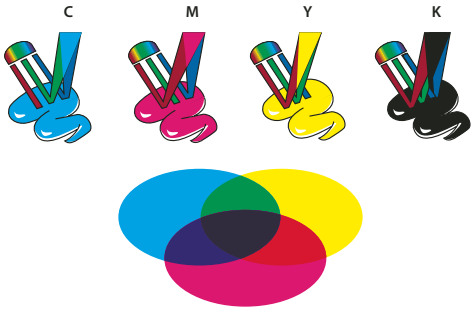
원색

가법 삼 원색은 빛의 삼 원색으로 빨강, 초록, 파랑의 세 가지 색을 말합니다. 이 세 가지 색을 적당한 양으로 섞어 가시 스펙트럼의 모든 색을 만들어 낼 수 있습니다. 빨강, 초록, 파랑 색광을 동일한 양으로 섞으면 흰색이 됩니다. 빨강, 초록, 파랑 색광이 전혀 없으면 검정이 됩니다. 컴퓨터 모니터는 가법 삼 원색을 사용하여 색을 만들어 내는 장치입니다.



가색(RGB)
R. 빨강 **G.** 녹색 **B.** 파랑

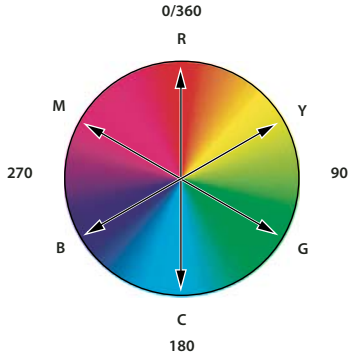
감법 사 원색은 적당한 양으로 섞어 색상 스펙트럼을 만들어 낼 수 있는 색소입니다. 모니터와 달리 프린터는 감법 사 원색인 사이안, 마젠타, 노랑 및 검정 색소를 사용하여 감법 혼합을 통해 색을 만들어 냅니다. 원색 자체는 순수하며 원색을 혼합하면 원색보다 순도가 낮은 색이 만들어지기 때문에 "감법"이라는 용어가 사용됩니다. 예를 들어 마젠타와 노랑의 감법 혼합을 통해 주황이 만들어집니다.



감색(CMYK)
C. 사이안 **M.** 마젠타 **Y.** 노랑 **K.** 검정

색상환

색상 구성 요소를 조정하는 데 익숙하지 않은 경우에는 색상 조정 작업을 할 때 항상 표준 색상환 다이어그램을 옆에 두고 참조하는 것이 좋습니다. 색상환을 사용하면 한 색상 구성 요소를 변경하는 경우 다른 색상에 미치는 영향 및 변경 내용이 RGB와 CMYK 색상 모델 간에 어떻게 변환되는지 예측할 수 있습니다.



색상환
R. 빨강 **Y.** 노랑 **G.** 녹색 **C.** 사이안 **B.** 파랑 **M.** 마젠타

예를 들어, 색상환에서 해당 색상의 반대편에 위치한 색상을 늘려 이미지에서 특정 색상의 양을 줄일 수도 있고, 반대편 색상을 줄여 해당 색상을 늘릴 수도 있습니다. 표준 색상환에서 서로 반대편에 위치한 색상을 **보색**이라고 합니다. 마찬가지로, 색상환에서 조정하려는 색상과 인접한 두 색상을 조정하여 해당 색상의 양을 늘리거나 줄일 수도 있고, 조정하려는 색상 반대편에 위치한 색상의 인접한 두 색상을 조정하여 해당 색상의 양을 늘리거나 줄일 수 있습니다.

CMYK 이미지에서 마젠타 양을 줄이거나 마젠타의 보색인 녹색(색상환에서 마젠타 반대쪽에 있는 색)을 늘려 마젠타를 줄일 수 있습니다. RGB 이미지에서는 빨강과 파랑을 삭제하거나 녹색을 추가하면 마젠타를 줄일 수 있습니다. 이렇게 색상을 조정하면 모두 전체 색상 균형에서 마젠타의 배합량이 줄어듭니다.

참조

106페이지의 “Adobe 색상 피커를 사용하여 색상 선택”

색상 모델, 공간 및 모드

색상은 색상 모델을 통해 표현되어 디지털 이미지로 화면에 표시되고 처리됩니다. RGB, CMYK 또는 HSB와 같은 각 색상 모델에 따라 색상을 정의하는 방법(일반적으로 숫자 값)이 달라집니다.

색상 공간은 색상 모델에서 파생되어 특정 색상 범위로 제한된 **색상 영역**입니다. 예를 들어, RGB 색상 모델 내에는 Adobe RGB, sRGB, ProPhoto RGB 등의 많은 색상 공간이 있습니다.

모니터나 프린터와 같은 각 장치에는 고유한 색상 공간이 있기 때문에 정해진 색상 영역 내의 색상만 재현할 수 있습니다. 따라서, 이미지를 다른 장치로 옮기면 이미지의 RGB 또는 CMYK 값이 장치의 고유한 색상 공간에 따라 해석되기 때문에 이미지의 색상이 다르게 표현됩니다. 색상 관리 기능을 사용하면 대부분의 색상을 동일하거나 거의 일치하는 색상으로 재현하여 모든 색상이 일치하는 것처럼 보이도록 할 수 있습니다. 자세한 내용은 113페이지의 “색상이 일치하지 않는 이유”를 참조하십시오.

Photoshop에서 문서의 **색상 모드**는 작업 중인 이미지를 표시하고 인쇄하는 데 사용되는 색상 체계를 결정합니다. Photoshop의 색상 모드는 출판에 사용되는 이미지에 적합한 색상 모델을 기반으로 하며 [RGB](빨강, 녹색, 파랑), [CMYK](사이안, 마젠타, 노랑, 검정), [Lab 색상](CIE L* a* b* 기반) 및 [회색 음영]의 네 가지 모드가 있습니다. Photoshop에는 [인덱스 색상]과 [이중톤] 같은 특수 색상 출력을 위한 모드도 포함되어 있습니다. 색상 모드는 색상 수, 채널 수, 이미지 파일 크기뿐 아니라 사용 가능한 도구와 파일 형식도 결정합니다.

이미지의 색상을 조정할 때 파일의 숫자 값을 조정하고 있는 것입니다. 숫자를 색상처럼 생각하는 것은 쉬운 일이지만 이 숫자들이 그 자체로 절대 색상을 나타내는 것은 아닙니다. 각 숫자는 색상을 실제로 재현하는 장치의 색상 공간 내에서만 색상으로서 의미를 가집니다.

참조

97페이지의 “색상 모드”

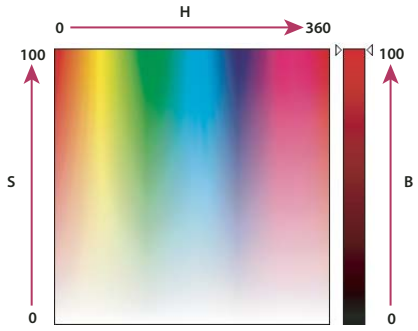
색조, 채도 및 명도 조정

HSB 모델은 인간의 색상 인지 능력에 기초하여 색상의 세 가지 기본 특성을 표현합니다.

색조 한 오브젝트에서 반사되거나 오브젝트를 통해 전달되는 색상을 나타냅니다. 표준 색상환에서의 위치로 측정되는 색조는 0-360° 사이의 값으로 표현됩니다. 일반적으로 색조는 빨강, 주황, 녹색과 같은 색상 이름으로 식별합니다.

채도 색상의 강도 또는 순도를 나타냅니다(때로는 색도라고 부름). 채도는 색조에 비례하여 회색이 포함된 양을 나타내며 0%(회색)부터 100%(완전 순색)까지의 백분율로 측정됩니다. 표준 색상환에서는 중심에서 가장자리로 갈수록 채도가 증가합니다.

명도 일반적으로 0%(검정색)부터 100%(흰색)까지의 백분율로 측정되는 색상의 상대적인 밝기 또는 어두움을 나타냅니다.



HSB 색상 모델
H. 색조 **S.** 채도 **B.** 명도

색상 모드

RGB 색상 모드

Photoshop [RGB 색상] 모드는 RGB 모델을 사용하며 각 픽셀에 강도 값을 할당합니다. 채널당 8비트 이미지에서는 컬러 이미지의 RGB(빨강, 녹색, 파랑) 구성 요소 각각에 0(검정)에서 255(흰색)까지의 강도 값이 할당됩니다. 예를 들어, 밝은 빨강은 R값 246, G값 20, B값 50으로 합성됩니다. 세 구성 요소의 값이 모두 같으면 중간 회색 음영이 만들어집니다. 모든 구성 요소의 값이 255이면 흰색이 되고 모든 값이 0이면 검정색이 됩니다.

RGB 이미지는 세 가지 색상, 즉 **채널**을 사용하여 화면에 색상을 나타냅니다. 채널당 8비트 이미지에서 세 채널은 픽셀당 24비트(8비트 x 3개 채널) 색상 정보로 변환됩니다. 24비트 이미지에서 세 채널은 픽셀당 최대 1,670만 가지의 색상을 재현할 수 있습니다. 48비트(채널당 16비트)와 96비트(채널당 32비트) 이미지에서는 픽셀당 훨씬 더 많은 색상을 재현할 수 있습니다. RGB 모델은 새 Photoshop 이미지의 기본 모드일 뿐만 아니라 컴퓨터 모니터에 색상을 표시하는 데에도 사용됩니다. 이것은 Photoshop에서 RGB가 아닌 다른 색상 모드(예: CMYK)로 작업할 경우 CMYK 이미지를 RGB로 보간하여 화면에 표시한다는 것을 의미합니다.

RGB가 표준 색상 모델이긴 하지만 표시되는 정확한 색상 범위는 응용 프로그램이나 디스플레이 장치에 따라 달라질 수 있습니다. Photoshop의 RGB 색상 모드는 [색상 설정] 대화 상자에서 지정하는 작업 영역 설정에 따라 달라집니다.

참조

127페이지의 “색상 작업 공간 정보”

CMYK 색상 모드

CMYK 모드에서는 각 픽셀에 원색 잉크 각각의 비율 값이 할당됩니다. 가장 밝은 색상(밝은 영역)에는 비율이 낮은 원색 잉크 색상이 할당되고 어두운 색상(어두운 영역)일수록 높은 비율이 할당됩니다. 예를 들어, 밝은 빨강은 사이안 2%, 마젠타 93%, 노랑 90%, 검정 0%로 합성됩니다. CMYK 이미지에서는 네 가지 구성 요소의 값이 모두 0%이면 흰색이 됩니다.

원색을 사용하여 인쇄할 이미지를 준비하는 경우에는 CMYK 모드를 사용하십시오. RGB 이미지를 CMYK로 변환하면 색상 분판이 만들어집니다. RGB 이미지로 작업을 시작할 경우 먼저 RGB 모드에서 편집한 후 마지막 단계에서 CMYK로 변환하는 것이 좋습니다. RGB 모드에서 [저해상도 인쇄 설정] 명령을 사용하면 실제 이미지 데이터를 변경하지 않고도 CMYK로 변환한 효과를 시뮬레이션할 수 있습니다. 또한 첨단 시스템에서 스캔하거나 불러온 CMYK 이미지를 CMYK 모드에서 직접 작업할 수도 있습니다.

CMYK가 표준 색상 모델이긴 하지만 표시되는 색상의 정확한 범위는 인쇄 장치와 인쇄 조건에 따라 달라질 수 있습니다. Photoshop의 CMYK 색상 모드는 [색상 설정] 대화 상자에서 지정하는 작업 영역 설정에 따라 달라집니다.

참조

127페이지의 "색상 작업 공간 정보"

120페이지의 "화면 교정 색상"

Lab 색상 모드

CIE L*a*b* 색상 모델(Lab)은 인간의 색상 인지 능력을 기초로 색상을 표현합니다. Lab 모델의 숫자 값은 일반인의 눈으로 인지할 수 있는 모든 색상을 정의합니다. Lab 모델은 색상을 재현하기 위해 특정 장치(예: 모니터, 데스크탑 프린터, 디지털 카메라 등)에 필요한 색제의 양보다는 색상이 눈에 어떻게 보이는지 정의하기 때문에 **장치 독립적인** 색상 모델로 간주됩니다. 색상 관리 시스템은 Lab 모델을 색상 참조로 사용하여 한 색상 공간에서 다른 색상 공간으로 변환한 결과를 예측합니다.

[Lab 색상] 모드에는 밝기 구성 요소(L)가 있으며 값의 범위는 0에서 100까지입니다. Adobe [색상 피커]와 [색상] 팔레트에서 **a** 구성 요소(녹색-빨강 축)와 **b** 구성 요소(파랑-노랑 축)의 범위는 +127에서 -128까지입니다.

Lab 이미지는 Photoshop, Photoshop EPS, 대용량 문서 형식(PSB), Photoshop PDF, Photoshop Raw, TIFF, Photoshop DCS 1.0 또는 Photoshop DCS 2.0 형식으로 저장할 수 있습니다. 48비트(채널당 16비트) Lab 이미지는 Photoshop, 대용량 문서 형식(PSB), Photoshop PDF, Photoshop Raw 또는 TIFF 형식으로 저장할 수 있습니다.

참고: DCS 1.0 및 DCS 2.0 형식은 파일을 열면 해당 파일을 CMYK로 변환합니다.

회색 음영 모드

[회색 음영] 모드에서는 이미지에 여러 가지 회색 음영을 사용합니다. 8비트 이미지에는 최대 256가지의 회색 음영을 사용할 수 있습니다. 회색 음영 이미지의 각 픽셀은 0(검정)에서 255(흰색)까지의 명도 값을 갖습니다. 16비트 및 32비트 이미지에서는 8비트 이미지보다 훨씬 많은 수의 음영을 사용하여 이미지를 표현합니다.

회색 음영 값은 검정 잉크 적용 비율(0%는 흰색, 100%는 검정에 해당)로도 측정할 수 있습니다.

[회색 음영] 모드는 [색상 설정] 대화 상자의 작업 영역 설정에서 정의한 범위를 사용합니다.

참조

127페이지의 "색상 작업 공간 정보"

비트맵 모드

[비트맵] 모드에서는 두 가지 색상 값(검정 또는 흰색) 중 하나를 사용하여 이미지의 픽셀을 표현합니다. [비트맵] 모드의 이미지는 비트 심도가 1이기 때문에 1비트 비트맵 이미지라고 부릅니다.

이중톤 모드

[이중톤] 모드에서는 1-4가지 사용자 정의 잉크를 사용하여 단일톤, 이중톤(2색), 삼중톤(3색) 및 사중톤(4색)의 회색 음영 이미지를 만듭니다.

참조

441페이지의 "이중톤 정보"

인덱스 색상 모드

[인덱스 색상] 모드는 최대 256가지의 색상을 사용하여 8비트 이미지 파일을 만듭니다. 인덱스 색상으로 변환할 경우 Photoshop은 색상 검색표**(CLUT)**를 만들어 이미지의 색상을 저장하고 인덱스화합니다. 색상 검색표에 원본 이미지의 색상이 없는 경우에는 프로그램에서 가장 비슷한 색상을 선택하거나 **디더링**을 이용하여 원본 색상을 시뮬레이션합니다.

색상 팔레트는 제한적이지만 인덱스 색상을 사용하면 파일 크기를 줄이면서 멀티미디어 프레젠테이션, 웹 페이지 등에 필요한 화질을 유지할 수 있습니다. 이 모드에서는 편집이 제한됩니다. 편집 범위를 넓히려면 임시로 RGB 모드로 변환해야 합니다. 인덱스 색상 파일은 Photoshop, BMP, DICOM, GIF, Photoshop EPS, 대용량 문서 형식(PSB), PCX, Photoshop PDF, Photoshop Raw, Photoshop 2.0, PICT, PNG, Targa 또는 TIFF 형식으로 저장할 수 있습니다.

다중 채널 모드

다중 채널 모드 이미지는 채널마다 256레벨의 회색을 포함하며 특수 인쇄에 유용합니다. 다중 채널 모드 이미지는 Photoshop, 대용량 문서 형식(PSB), Photoshop 2.0, Photoshop Raw 또는 Photoshop DCS 2.0 형식으로 저장할 수 있습니다.

이미지를 [다중 채널] 모드로 변환할 때는 다음 지침이 적용됩니다.

- 원본 이미지의 색상 채널은 변환된 이미지에서 별색 채널이 됩니다.
- CMYK 이미지를 [다중 채널]로 변환하면 사이안, 마젠타, 노랑 및 검정 별색 채널이 만들어집니다.
- RGB 이미지를 [다중 채널] 모드로 변환하면 사이안, 마젠타 및 노랑 별색 채널이 만들어집니다.
- RGB, CMYK 또는 Lab 이미지에서 채널을 삭제하면 이미지가 자동으로 [다중 채널] 모드로 변환됩니다.
- 다중 채널 이미지를 내보내려면 이미지를 Photoshop DCS 2.0 형식으로 저장하십시오.

색상 모드 간 변환

이미지를 다른 색상 모드로 변환

Photoshop에서는 이미지를 원본 모드(소스 모드)에서 다른 모드(대상 모드)로 변경할 수 있습니다. 이미지에 다른 색상 모드를 선택하면 이미지의 색상 값이 영구적으로 변경됩니다. 예를 들어, RGB 이미지를 CMYK 모드로 변환하면 CMYK 색상 영역([색상 설정] 대화 상자의 CMYK 작업 영역 설정에서 정의) 밖의 RGB 색상 값을 색상 영역에 내에 포함되도록 조정합니다. 그러므로 이 이미지를 나중에 다시 CMYK에서 RGB로 변환하게 되면 일부 이미지 데이터가 사라져 복구되지 않을 수도 있습니다.

따라서 이미지를 변환하기 전에 다음 단계를 거치는 것이 좋습니다.

- 되도록 이미지의 원래 모드에서 모든 편집 작업을 진행하는 것이 좋습니다. 일반적으로 대부분의 스캐너나 디지털 카메라의 이미지는 RGB 모드이고 일반 드럼 스캐너의 이미지 또는 Scitex 시스템에서 불러온 이미지는 CMYK 모드입니다.
- 변환하기 전에 백업 사본을 저장해 둡니다. 변환 후 이미지의 원본을 편집할 수 있도록 모든 레이어가 포함된 이미지 사본을 저장해 둡니다.
- 파일을 변환하기 전에 먼저 배경으로 파일을 병합합니다. 모드를 변경하면 레이어 혼합 모드 간에 색상 상호 작용이 변경됩니다.

❖ [이미지] > [모드]를 선택하고 하위 메뉴에서 원하는 모드를 선택합니다. 현재 활성 이미지에 사용할 수 없는 모드는 메뉴에 흐리게 나타납니다.

[다중 채널], [비트맵] 또는 [인덱스 색상] 모드로 변환하면 이들 모드에서는 레이어가 지원되지 않으므로 이미지가 배경으로 병합됩니다.

액션에 조건부 모드 변경 추가

액션 실행 중에 모드 변환이 일어날 수 있도록 모드 변경 조건을 지정할 수 있습니다. 여기서 액션이란 단일 파일이나 일괄 처리 파일에 순차적으로 실행되는 일련의 명령입니다. 특정 액션의 일부로 모드가 변경되는 경우, 열리는 파일의 모드가 액션에 지정된 소스 모드와 동일하지 않으면 오류가 발생할 수 있습니다. 예를 들어, 소스 모드가 RGB인 이미지를 CMYK 대상 모드로 변환하는 작업이 액션의 한 단계인 경우 이 액션을 [회색 음영] 모드의 이미지나 RGB 이외의 다른 모드의 이미지에 적용하면 오류가 발생합니다.

액션을 기록할 때 [조건부 모드 변경] 명령을 사용하여 소스 모드에 하나 이상의 모드를 지정하고 대상 모드에 변환할 모드를 지정할 수 있습니다.

1 액션 기록을 시작합니다.

2 [파일] > [자동화] > [조건부 모드 변경]을 선택합니다.

3 [조건부 모드 변경] 대화 상자의 [소스 모드] 영역에서 모드를 하나 이상 선택합니다. 가능한 모드를 모두 선택하거나 모드를 선택하지 않으려면 [모두] 또는 [없음] 단추를 사용합니다.

4 [모드] 팝업 메뉴에서 대상 모드를 선택합니다.

5 [확인]을 클릭합니다. 조건부 모드 변경이 [액션] 팔레트에 새 단계로 나타납니다.

참조

541페이지의 “액션을 사용하여 자동화”

회색 음영 모드로 컬러 사진 변환

1 흑백으로 변환할 사진을 엽니다.

2 [이미지] > [모드] > [회색 음영]을 선택합니다.

3 색상 정보를 버릴 것인지 묻는 메시지가 나타나면 [확인]을 클릭합니다. 이미지의 색상이 검정, 흰색 및 회색 음영으로 변환됩니다.

참조

149페이지의 “컬러 이미지를 흑백으로 변환”

비트맵 모드로 이미지 변환

이미지를 [비트맵] 모드로 변환하면 이미지가 두 가지 색상으로 줄어 이미지의 색상 정보가 단순해지므로 파일 크기가 작아집니다.

컬러 이미지를 비트맵 모드로 변환하려면 먼저 컬러 이미지를 회색 음영 모드로 변환해야 합니다. 이렇게 하면 픽셀에서 색조와 채도 정보가 제거되고 명도 값만 남게 됩니다. 그러나 비트맵 모드 이미지에 사용할 수 있는 편집 옵션은 거의 없으므로 이미지를 회색 음영 모드에서 편집한 다음 비트맵 모드로 변환하는 것이 좋습니다.

참고: 비트맵 모드의 이미지는 채널당 1비트입니다. 채널당 16비트 또는 32비트 이미지를 [비트맵] 모드로 변환하려면 먼저 8비트 [회색 음영] 모드로 변환해야 합니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- 컬러 이미지인 경우에는 [이미지] > [모드] > [회색 음영]을 선택합니다. 그런 다음 [이미지] > [모드] > [비트맵]을 선택합니다.
- 회색 음영 이미지인 경우에는 [이미지] > [모드] > [비트맵]을 선택합니다.

2 [출력]에 [비트맵] 모드 이미지의 출력 해상도 값을 입력하고 측정 단위를 선택합니다. 기본적으로 현재 이미지의 해상도가 입력 및 출력 해상도로 표시됩니다.

3 [방법] 영역의 [사용] 팝업 메뉴에서 비트맵 변환 방법 중 하나를 선택합니다.

50% 한계값 회색 값이 중간 회색 레벨(128)보다 높은 픽셀은 흰색으로 변환되고 중간 회색 레벨보다 낮은 픽셀은 검정색으로 변환됩니다. 이렇게 하면 대비가 선명한 흑백 이미지가 생성됩니다.

패턴 디더 회색 레벨을 흰점과 검은 점의 기하학적 구성으로 구성하여 이미지를 변환합니다.

확산 디더 오류 확산 과정을 이용하여 이미지의 왼쪽 위 모퉁이에 있는 픽셀에서부터 이미지를 변환합니다. 픽셀 값이 중간 회색(128)보다 높으면 픽셀은 흰색으로 바뀌고 낮으면 검정색으로 바뀝니다. 원본 픽셀이 순수 흰색이나 검정색인 경우는 거의 없으므로 오류가 발생하게 됩니다. 이 오류는 주변 픽셀로 전달되고 이미지 전체로 확산되어 입자가 거친 필름과 같은 텍스처가 만들어집니다. 이 옵션은 흑백 화면에서 이미지를 볼 때 사용하면 유용합니다.

하프톤 스크린 변환된 이미지에 하프톤 점의 모양을 시뮬레이션합니다. [하프톤 스크린] 대화 상자에서 값을 입력합니다.

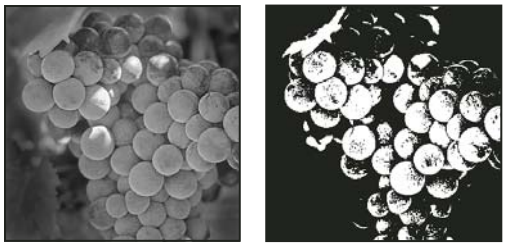
- [선 수]에 스크린 선 수의 값을 입력하고 측정 단위를 선택합니다. 단위가 선 수/인치이면 1에서 999까지, 선 수/센티미터이면 0.400에서 400까지의 값을 입력할 수 있습니다. 소수값을 입력할 수도 있습니다. 스크린 선 수는 하프톤 스크린의 선 수를 선 수/인치(lpi) 단위로 지정합니다. 선 수는 인쇄에 사용하는 인쇄 용지 및 인쇄 유형에 따라 달라집니다. 신문의 경우 보통 85선 스크린을 사용합니다. 잡지의 경우는 133lpi나 150lpi 같이 좀더 높은 해상도의 스크린을 사용합니다. 정확한 스크린 선 수를 알아보려면 인쇄소에 문의하십시오.
- 스크린 각도 값으로 180에서 +180 사이의 값을 입력합니다. 스크린 각도는 스크린의 방향을 나타냅니다. 연속톤과 흑백 하프톤 스크린은 보통 45° 각도를 사용합니다.
- [모양]에서 원하는 점 모양을 선택합니다.

중요: 하프톤 스크린은 이미지의 일부가 됩니다. 하프톤 프린터에서 이미지를 인쇄할 경우, 프린터 자체의 하프톤 스크린과 이미지의 일부인 하프톤 스크린이 함께 인쇄됩니다. 그 결과 일부 프린터에서는 이미지에 모아레 패턴(물결 모양 패턴)이 생깁니다.

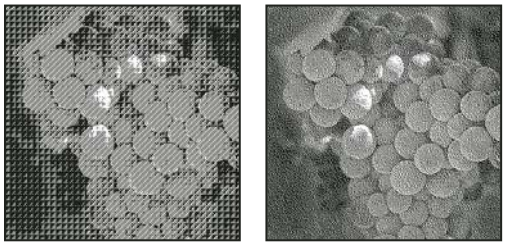
사용자 정의 패턴 변환된 이미지에 사용자 정의 하프톤 스크린의 모양을 시뮬레이션합니다. 두께를 변경하기 쉬운 패턴을 선택합니다. 일반적으로 회색 음영 변화가 다양한 패턴이 이에 해당합니다.

이 옵션을 사용하려면 먼저 패턴을 정의한 다음 이 패턴으로 회색 음영 이미지를 덮어 텍스처를 적용합니다. 이미지 전체에 적용하려면 패턴 크기가 이미지 크기와 같아야 합니다. 그렇지 않으면 패턴이 바둑판 모양으로 표시됩니다. Photoshop에는 하프톤 스크린 패턴으로 사용할 수 있는 자동 바둑판식 패턴이 함께 제공됩니다.

변환할 흑백 패턴을 준비하려면 먼저 이미지를 회색 음영으로 변환한 다음 [더 흐리게] 필터를 여러 번 적용합니다. 이 흐림 기법을 적용하면 두껍고 어두운 회색에서 가느다란 흰색으로 변하는 선이 만들어집니다.



원본 회색 음영 이미지와 [50% 한계값] 변환 방법



[패턴 디더] 변환 방법과 [확산 디더] 변환 방법

회색 음영 모드로 비트맵 모드 이미지 변환

[비트맵] 모드 이미지를 편집하기 위해 [회색 음영] 모드로 변환할 수 있습니다. 그러나 [회색 음영] 모드에서 편집한 [비트맵] 모드 이미지를 다시 [비트맵] 모드로 변환하면 전과 다르게 보일 수 있습니다. 예를 들어, [비트맵] 모드에서 검정색이었던 픽셀을 [회색 음영] 모드에서 편집하는 경우를 예로 들 수 있습니다. 이미지를 다시 [비트맵] 모드로 변환할 때 회색 값이 중간 회색 값인 128보다 높으면 이 픽셀이 흰색으로 렌더링됩니다.

1 [이미지] > [모드] > [회색 음영]을 선택합니다.

2 크기 비율에 1-16 사이의 값을 입력합니다.

크기 비율은 이미지의 비율을 줄이는 계수입니다. 예를 들어, 회색 음영 이미지를 50% 줄이려면 크기 비율에 2를 입력합니다. 1보다 큰 수를 입력하면 [비트맵] 모드의 여러 픽셀을 평균하여 회색 음영 이미지의 단일 픽셀로 만듭니다. 이러한 과정을 통해 1비트 스캐너로 스캔한 이미지에서 여러 가지 회색 음영이 생성됩니다.

인덱스 색상으로 회색 음영 또는 RGB 이미지 변환

인덱스 색상으로 변환하면 이미지의 색상 수를 256개(GIF 및 PNG-8 형식과 많은 멀티미디어 응용 프로그램이 지원하는 표준 색상 수) 이하로 줄일 수 있습니다. 그러면 이미지에서 색상 정보가 삭제되어 파일 크기가 줄어듭니다.

인덱스 색상으로 변환하려면 [회색 음영] 또는 RGB 모드에서 채널당 8비트 이미지를 사용해야 합니다.

1 [이미지] > [모드] > [인덱스 색상]을 선택합니다.

참고: 보이는 레이어는 모두 배경으로 병합되고 숨겨진 레이어는 버려집니다.

회색 음영 이미지는 자동으로 변환됩니다. RGB 이미지를 변환할 때에는 [인덱스 색상] 대화 상자가 나타납니다.

2 [인덱스 색상] 대화 상자에서 [미리 보기]를 선택하면 변경 내용이 적용된 미리 보기가 표시됩니다.

3 변환 옵션을 지정합니다.

인덱스 색상 이미지 변환 옵션

RGB 이미지를 인덱스 색상으로 변환할 때는 [인덱스 색상] 대화 상자에서 많은 변환 옵션을 지정할 수 있습니다.

팔레트 종류 이미지를 인덱스 색상으로 변환하는 데 사용할 수 있는 팔레트에는 여러 종류가 있습니다. [가시 범위], [고감도] 및 [주 색상] 옵션의 경우 현재 이미지 색상에 기초한 로컬 팔레트를 사용할 수 있습니다. 다음과 같은 팔레트를 사용할 수 있습니다.

- **정확한 팔레트** RGB 이미지에 나타나는 정확한 색상을 사용하여 팔레트를 만듭니다. 이 옵션은 이미지에 사용된 색상이 256개 이하일 경우에만 사용할 수 있습니다. 이미지에 있는 모든 색상이 이미지 팔레트에 포함되므로 디더링이 나타나지 않습니다.
- **시스템(Mac OS)** RGB 색상을 균일하게 샘플링하는 Mac OS의 기본 8비트 팔레트를 사용합니다.
- **시스템(Windows)** RGB 색상을 균일하게 샘플링하는 Windows 시스템의 기본 8비트 팔레트를 사용합니다.
- **웹 팔레트** 웹 브라우저가 플랫폼에 관계없이 256색으로 제한된 모니터에 이미지를 표시할 때 사용하는 216색 팔레트를 사용합니다. 이 팔레트는 Mac OS 8비트 팔레트의 하위 세트입니다. 256색으로 제한된 모니터에서 이미지를 볼 때 브라우저 디더링이 일어나지 않게 하려면 이 옵션을 사용하십시오.
- **균일 팔레트** RGB 색 육면체(Color Cube)에서 색상을 균일하게 샘플링하여 팔레트를 만듭니다. 예를 들어, Photoshop은 빨강, 녹색, 파랑 각각에서 균일하게 6개의 색상 레벨을 가져와 그 조합으로 균일한 216색(6의 세제곱 = 6 x 6 x 6 = 216) 팔레트를 만듭니다. 이미지에 표시되는 총 색상 수는 [색상] 텍스트 상자의 값보다 작으면서 가장 가까운 정육면체(8, 27, 64, 125 또는 216)에 해당합니다.
- **로컬(가시 범위) 팔레트** 사람의 눈으로 감지할 수 있는 색상에 우선 순위를 두어 사용자 정의 팔레트를 만듭니다.
- **로컬(고감도) 팔레트** [가시 범위] 색상표와 비슷하지만 넓은 색상 영역을 포괄하고 웹 색상을 유지하는 색상표를 만듭니다. 이 옵션은 일반적으로 색상 무결성이 가장 뛰어난 이미지를 생성합니다.
- **로컬(주 색상) 팔레트** 이미지에 가장 자주 나타나는 스펙트럼에서 색상을 샘플링하여 팔레트를 만듭니다. 예를 들어, 녹색과 파랑색만 사용한 RGB 이미지는 주로 녹색과 파랑색으로 구성된 팔레트를 만듭니다. 대부분의 이미지는 스펙트럼의 특정 영역에 색상이 집중되어 있습니다. 팔레트를 더욱 정밀하게 조절하려면 먼저 강조하고 싶은 색상이 있는 부분을 이미지에서 선택합니다. Photoshop은 이 색상에 가중치를 적용하여 변환합니다.

• **사용자 정의** [색상표] 대화 상자를 사용하여 사용자 정의 팔레트를 만듭니다. 색상표를 편집하고 저장해 두었다가 나중에 사용할 수도 있고, [불러오기]를 클릭하여 이전에 만든 색상표를 불러올 수도 있습니다. 이 옵션은 현재 [주 색상] 팔레트도 표시하는데, 이는 해당 이미지에 가장 많이 사용되는 색상을 미리 볼 때 유용합니다.

• **이전 팔레트** 이전 변환에서 가져온 사용자 정의 팔레트를 사용합니다. 이것은 동일한 사용자 정의 팔레트를 사용하여 여러 이미지를 변환할 때 편리합니다.

색상 수 [균일], [가시 범위], [고감도] 또는 [주 색상] 팔레트의 경우 [색상]에 값을 입력하여 표시할 색상 수(최대 256색)를 정확하게 지정할 수 있습니다. [색상] 텍스트 상자는 인덱스 색상표를 만드는 방법만 제어합니다. Adobe Photoshop은 이미지를 8비트, 256색 이미지로 처리합니다.

색상 포함 및 투명도 인덱스 색상표에 포함할 색상을 지정하거나 이미지의 투명도를 지정하려면 다음 옵션 중 하나를 선택하십시오.

• **강제** 색상표에 특정 색상을 강제로 포함시키는 옵션을 제공합니다. [흑백]은 색상표에 검정과 흰색을 추가하고, [원색]은 빨강, 녹색, 파랑, 사이안, 마젠타, 노랑, 검정 및 흰색을 추가하며, [웹]은 웹에 적합한 216개 색상을 추가하고, [사용자 정의]는 추가할 사용자 정의 색상을 정의합니다.

• **투명도** 변환하는 동안 이미지의 투명한 영역을 유지할 것인지 여부를 지정합니다. 이 옵션을 선택하면 투명한 색상에 대한 특별한 인덱스 항목이 색상표에 추가됩니다. 이 옵션을 선택 해제하면 투명한 영역이 매트 색상으로 채워지거나 매트 색상을 선택하지 않은 경우에는 흰색으로 채워집니다.

• **매트** 이미지의 투명한 영역과 인접한 앤티 앨리어스 가장자리를 칠하는 데 사용할 배경색을 지정합니다. [투명도]가 선택된 상태에서는 매트가 가장자리 영역에 적용되어 가장자리와 같은 색상의 웹 배경색이 가장자리와 혼합됩니다. [투명도]를 선택 해제한 상태에서는 매트가 투명한 영역에 적용됩니다. 매트를 [없음]으로 선택할 경우, [투명도]가 선택되어 있으면 가장자리에 선명한 투명도가 적용되고 그렇지 않으면 모든 투명한 영역이 흰색으로 채워집니다. [매트] 옵션을 사용하려면 이미지에 투명도가 있어야 합니다.

디더링 [정확한 팔레트] 색상표 옵션을 사용하는 경우를 제외하고는 이미지에 사용된 모든 색상이 색상표에 포함되는 것은 아닙니다. 색상표에 없는 색상을 시뮬레이션하려면 색상을 디더링합니다. 디더링이란 사용 가능한 색상 픽셀을 혼합하여 빠진 색상을 시뮬레이션하는 것입니다. 메뉴에서 디더 옵션을 선택하고 디더 양에 비율 값을 입력합니다. 큰 값을 입력할수록 많은 색상을 디더링할 수 있지만 파일 크기도 증가합니다. 이용할 수 있는 디더 옵션은 다음과 같습니다.

• **없음** 색상을 디더링하지 않는 대신 빠진 색상과 가장 가까운 색상을 사용합니다. 이 옵션을 적용하면 이미지에서 색상 음영 간 변환이 뚜렷해져 포스터화 효과를 냅니다.

• **확산** [패턴] 옵션보다 덜 구조화된 디더를 생성하는 오류 확산 방법을 사용합니다. 디더링 과정에서 색상표에 있는 항목이 포함된 이미지의 색상을 보호하려면 [정확한 색상 유지]를 선택합니다. 이 옵션은 웹 이미지의 선과 텍스트를 유지하는 데 유용합니다.

• **패턴** 하프톤과 비슷한 사각형 패턴을 사용하여 색상표에 없는 모든 색상을 시뮬레이션합니다.

• **노이즈** 이미지 분할 영역 가장자리의 불연속 패턴을 줄일 수 있습니다. HTML 표에서 배치할 이미지를 분할하려면 이 옵션을 선택하십시오.

인덱스 색상표 사용자 정의

[색상표] 명령을 사용하면 인덱스 색상 이미지의 색상표를 변경할 수 있습니다. 이 사용자 정의 기능은 회색 음영 대신 다른 색상을 사용하여 회색 레벨의 차이를 표시하는 이미지로서 대개 공학 및 의학용 응용 프로그램에서 사용되는 **모조 색상 이미지**에 특히 유용합니다. 그러나 색상표를 사용자 정의하여 색상 수가 제한된 인덱스 색상 이미지에 특수한 효과를 낼 수도 있습니다.

참고: 모조 색상 이미지에 사용된 색상을 쉽게 이동하려면 [이미지] > [조정]을 선택하고 하위 메뉴에서 색상 조정 명령을 사용하십시오.

색상표로 색상 편집 및 투명도 지정

색상표에 있는 색상을 편집하여 특수한 효과를 내거나 색상표의 단일 색상에 이미지의 투명도를 지정할 수 있습니다.

1 인덱스 색상 이미지를 엽니다.

2 [이미지] > [모드] > [색상표]를 선택합니다.

3 단일 색상을 변경하려면 해당 색상을 클릭하고 색상 피커에서 새 색상을 선택합니다.

4 색상 범위를 변경하려면 색상표에서 드래그하여 변경할 색상 범위를 선택합니다. 그런 다음 색상 피커에서 범위의 첫 번째 색상을 선택하고 [확인]을 클릭합니다. 색상 피커가 다시 표시되면 범위의 마지막 색상을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

[색상 피커]에서 선택한 색상들이 [색상표] 대화 상자에서 선택한 범위 안으로 들어갑니다.

5 색상에 투명도를 지정하려면 [색상표] 대화 상자에서 [스포이드 도구]를 선택하고 색상표나 이미지에서 색상을 클릭합니다. 추출한 색상이 이미지에서 투명도와 대체됩니다.

6 [색상표] 대화 상자에서 [확인]을 클릭하여 인덱스 색상 이미지에 새 색상을 적용합니다.

미리 정의된 색상표 선택

1 인덱스 색상 이미지를 엽니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [이미지] > [모드] > [색상표]를 선택합니다.
- [이미지] > [모드] > [인덱스 색상]을 선택합니다. [인덱스 색상] 대화 상자의 [팔레트] 메뉴에서 [사용자 정의]를 선택합니다. [색상표] 대화 상자가 열립니다.

3 [색상표] 대화 상자의 [표] 메뉴에서 미리 정의된 표를 하나 선택합니다.

사용자 정의 사용자가 지정하는 팔레트를 만듭니다.

블랙 바디 블랙 바디 복사체가 가열되면서 방출하는 검정부터 빨강, 주황, 노랑, 흰색까지의 여러 가지 색상을 기초로 하는 팔레트를 표시합니다.

회색 음영 검정부터 흰색까지의 256가지 회색 레벨에 기초한 팔레트를 표시합니다.

스펙트럼 백색광이 프리즘을 통과할 때 생성되는 보라, 파랑, 녹색에서부터 노랑, 주황, 빨강까지의 색상에 기초한 팔레트를 표시합니다.

시스템(Mac OS) 표준 Mac OS 256색 시스템 팔레트를 표시합니다.

시스템(Windows) 표준 Windows 256색 시스템 팔레트를 표시합니다.

색상표 저장 및 불러오기

[색상표] 대화 상자의 [저장] 및 [불러오기] 옵션을 사용하면 인덱스 색상표를 저장해 두었다가 다른 Adobe Photoshop 이미지에 사용할 수 있습니다. 색상표를 이미지로 불러오면 새 색상표에서 참조한 색상 위치를 반영하여 이미지의 색상이 변경됩니다.

참고: 저장된 색상표를 [색상 견본] 팔레트 내로 불러올 수도 있습니다.

색상 선택

전경색과 배경색 정보

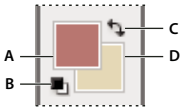
Photoshop은 전경색을 사용하여 선택 영역에 페인팅, 칠, 테두리 선 그리기 등의 작업을 수행하고 배경색을 사용하여 이미지의 지워진 영역에 그라디언트 칠과 칠 작업을 수행합니다. 또한 전경색과 배경색을 특수 효과 필터에 사용하기도 합니다.

[스포이드 도구], [색상] 팔레트, [색상 견본] 팔레트 또는 Adobe [색상 피커]를 사용하여 새 전경색이나 배경색을 지정할 수 있습니다.

기본 전경색은 검정색이고 기본 배경색은 흰색입니다. 알파 채널에서는 기본 전경색이 흰색이고 배경색이 검정색입니다.

도구 상자에서 색상 선택

현재 전경색은 도구 상자에서 위쪽 색상 선택 상자에 나타나고 현재 배경색은 아래쪽 상자에 나타납니다.



도구 상자의 전경색과 배경색 상자
A. 전경색 설정 상자 **B.** 기본 전경색과 배경색 아이콘 **C.** 전경색과 배경색 전환 아이콘 **D.** 배경색 설정 상자

- 전경색을 변경하려면 도구 상자에서 위쪽 색상 선택 상자를 클릭한 다음 Adobe [색상 피커]에서 색상을 선택합니다.
- 배경색을 변경하려면 도구 상자에서 아래쪽 색상 선택 상자를 클릭한 다음 Adobe [색상 피커]에서 색상을 선택합니다.
- 전경색과 배경색을 반전시키려면 도구 상자에서 [전경색과 배경색 전환] 아이콘을 클릭합니다.
- 기본 전경색과 배경색을 복원하려면 도구 상자에서 [기본 전경색과 배경색] 아이콘을 클릭합니다.

참조

73페이지의 “HDR 색상 피커 정보(Photoshop Extended)”

스포이드 도구로 색상 선택

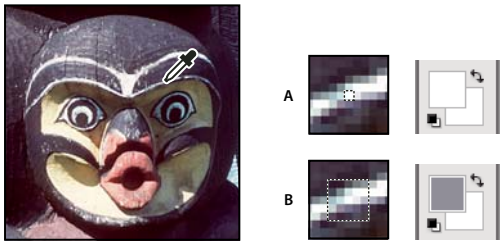
[스포이드 도구]는 이미지에서 색상을 샘플링하여 새 전경색이나 배경색을 지정합니다. 활성 이미지나 화면의 모든 곳에서 색상을 샘플링할 수 있습니다.

1 [스포이드 도구] 를 선택합니다.

2 스포이드의 샘플 크기를 변경하려면 [샘플 크기] 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

포인트 샘플 클릭한 픽셀의 정확한 값을 읽습니다.

3 x 3 평균값, 5 x 5 평균값, 11 x 11 평균값, 31 x 31 평균값, 51 x 51 평균값, 101 x 101 평균값 클릭한 영역 내에 있는 지정한 픽셀 수의 평균 값을 읽습니다.



스포이드 도구로 전경색 선택
A. 포인트 샘플 **B.** 5 x 5 평균값 샘플

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- 새 전경색을 선택하려면 이미지 내부를 클릭합니다. 또는 이미지 위에 포인터를 놓고 마우스 단추를 누른 다음 화면의 임의의 위치로 드래그합니다. 드래그하는 위치에 따라 전경색 선택 상자가 변화합니다. 마우스 단추를 놓으면 새 색상이 선택됩니다.
- 새 배경색을 선택하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 이미지 내부를 클릭합니다. 또는 이미지 위에 포인터를 놓고 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 마우스 단추를 누른 다음 화면의 임의의 위치로 드래그합니다. 드래그하는 위치에 따라 배경색 선택 상자가 변화합니다. 마우스 단추를 놓으면 새 색상이 선택됩니다.

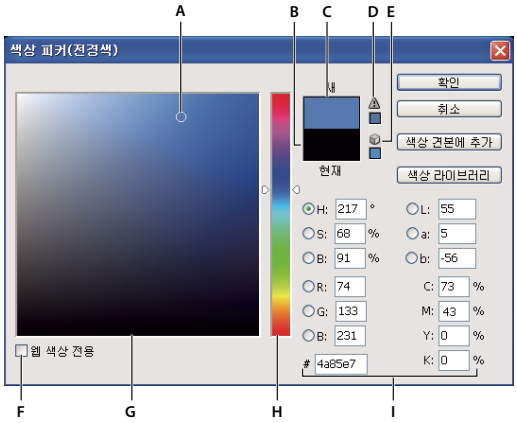
페인팅 도구를 사용하는 동안 [스포이드 도구]를 임시로 사용하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누릅니다.

Adobe 색상 피커 개요

Adobe [색상 피커]에서는 HSB, RGB, Lab, CMYK의 네 가지 색상 모델을 사용하여 색상을 선택합니다. 또한 Adobe [색상 피커]를 사용하여 전경색, 배경색 및 텍스트 색상을 설정합니다. 여러 도구, 명령 및 옵션의 대상 색상을 설정할 수도 있습니다.

웹에 적합한 색상만 선택하거나 특정 색상 시스템에서 선택할 수 있도록 Adobe [색상 피커]를 구성할 수 있습니다. Photoshop Extended 사용자는 HDR(High Dynamic Range) 피커에 액세스하여 HDR 이미지에 사용할 색상을 선택할 수 있습니다.

Adobe [색상 피커]의 색상 필드에는 HSB 색상 모드, RGB 색상 모드 및 Lab 색상 모드로 색상 구성 요소가 표시됩니다. 원하는 색상의 숫자 값을 알고 있는 경우 텍스트 필드에 해당 값을 입력할 수 있습니다. 또한 색상 슬라이더와 색상 필드를 사용하여 선택할 색상을 미리 볼 수 있습니다. 색상 필드와 색상 슬라이더를 사용하여 색상을 조정하면 숫자 값이 같이 조정됩니다. 색상 슬라이더 오른쪽에 있는 색상 상자의 윗부분에는 조정된 색상이 표시되고 아랫부분에는 원래 색이 표시됩니다. 색상이 웹에 적합하지 않거나 인쇄 색상 영역을 벗어날(인쇄 불가능) 경우 경고가 나타납니다.



Adobe 색상 피커
A. 선택한 색상 **B.** 원래 색상 **C.** 조정된 색상 **D.** 색상 영역 벗어남 경고 아이콘 **E.** 웹에 적합하지 않음 경고 아이콘 **F.** 웹 색상 옵션 **G.** 색상 필드 **H.** 색상 슬라이더 **I.** 색상 값

Adobe [색상 피커]에서 색상을 선택하면 HSB, RGB, Lab, CMYK 및 16진수 숫자 값이 동시에 표시됩니다. 이러한 기능은 하나의 색상이 여러 색상 모델에서 어떻게 나타나는지 확인할 때 유용합니다.

Photoshop에서는 기본적으로 Adobe [색상 피커]가 사용되지만 환경 설정을 통해 다른 색상 피커를 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 컴퓨터 운영 체제의 내장 색상 피커나 타사의 플러그인 색상 피커를 사용할 수 있습니다.

참조

73페이지의 “HDR 색상 피커 정보(Photoshop Extended)”

색상 피커 표시

- 도구 상자에서 전경색 또는 배경색 선택 상자를 클릭합니다.
- [색상] 팔레트에서 [전경색 설정] 또는 [배경색 설정] 선택 상자를 클릭합니다.

특정 기능을 통해 색상을 선택할 때 색상 피커도 사용할 수 있습니다. 일부 도구에 대한 옵션 막대에서 색상 견본을 클릭하거나 일부 색상 조정 대화 상자에서 스포이드를 클릭하는 경우를 예로 들 수 있습니다.

Adobe 색상 피커를 사용하여 색상 선택

[HSB], [RGB] 및 [Lab] 텍스트 상자에 색상 구성 요소 값을 입력하거나 색상 슬라이더와 색상 필드를 사용하여 색상을 선택할 수 있습니다.

색상 슬라이더와 색상 필드로 색상을 선택하려면 색상 슬라이더를 클릭하거나 색상 슬라이더 삼각 핸들을 이동하여 하나의 색상 구성 요소를 설정합니다. 그런 다음 원형 표시자를 이동하거나 색상 필드를 클릭합니다. 이렇게 하면 다른 두 가지 색상 구성 요소가 설정됩니다.

색상 필드와 색상 슬라이더를 사용하여 색상을 조정하면 다른 색상 모델의 숫자 값도 같이 조정됩니다. 색상 슬라이더 오른쪽에 있는 상자의 윗부분에는 새 색상이 표시되고 아랫부분에는 원래 색이 표시됩니다. 색상이 웹에 적합하지 않거나 색상 영역을 벗어나면 경고 가 나타납니다.

Adobe [색상 피커] 창 외부의 색상을 선택할 수도 있습니다. 포인터를 문서 창 위로 이동하면 포인터 모양이 [스포이드 도구]로 바뀝니다. 그러면 이미지를 클릭하여 색상을 선택할 수 있습니다. 선택한 색상이 Adobe [색상 피커]에 표시됩니다. 이미지를 클릭한 다음 마우스 단추를 누른 채로 움직이면 [스포이드 도구]를 데스크탑의 어느 위치로든 이동할 수 있습니다. 마우스 단추를 놓으면 색상이 선택됩니다.

HSB 모델을 사용하여 색상 선택

HSB 색상 모델을 사용할 경우 색조는 색상환상의 위치에 해당하는 0°에서 360° 사이의 각도로 색상 필드에 지정하고 채도와 명도는 백분율로 지정합니다. 색상 필드에서는 왼쪽에서 오른쪽으로 갈수록 색조와 채도가 증가하고 아래쪽에서 위쪽으로 갈수록 명도가 증가합니다.

1 Adobe [색상 피커]에서 H 옵션을 선택하고 [H] 텍스트 상자에 숫자 값을 입력하거나 색상 슬라이더에서 색조를 선택합니다.

2 색상 필드를 클릭하고 원형 표시자를 이동하거나 [S] 및 [B] 텍스트 상자에 숫자 값을 입력하여 채도와 명도를 조정합니다.

3 (선택 사항) S 옵션이나 B 옵션을 선택하여 추가 조정을 위해 색상 필드에 색상의 채도나 명도를 표시합니다.

RGB 모델을 사용하여 색상 선택

빨강, 녹색 및 파랑 구성 요소를 지정하여 색상을 선택합니다.

1 Adobe [색상 피커]에서 [R], [G] 및 [B] 텍스트 상자에 숫자 값을 입력합니다. 0에서 255까지의 구성 요소 값을 지정합니다. 0은 무색이고 255는 순색입니다.

2 색상 슬라이더와 색상 필드를 사용하여 육안으로 색상을 선택하려면 [R], [G] 또는 [B]를 클릭하고 슬라이더와 색상 필드를 조정합니다.

클릭하는 색이 색상 슬라이더에 나타납니다. 이때 맨 아래쪽의 구성 요소 값은 0(해당 색상 없음)이고 맨 위쪽의 구성 요소 값은 255(해당 색상의 최대 양)입니다. 다른 두 가지 색상 구성 요소의 범위는 색상 필드의 가로 축과 세로 축에 각각 표시됩니다.

Lab 모델을 사용하여 색상 선택

Lab 색상 모델을 기초로 색상을 선택할 때 L 값은 색상의 광도를 지정합니다. a 값은 색상의 빨강 레벨 또는 녹색 레벨을 지정합니다. b 값은 색상의 파랑 레벨 또는 노랑 레벨을 지정합니다.

1 Adobe [색상 피커]에서 L(0 ~ 100) 값과 A 및 B(-128 ~ +127) 값을 입력합니다.

2 (선택 사항) 색상 슬라이더나 색상 필드를 사용하여 색상을 조정합니다.

CMYK 모델을 사용하여 색상 선택

사이안, 마젠타, 노랑, 검정의 백분율로 각 구성 요소 값을 지정하여 색상을 선택할 수 있습니다.

❖ Adobe [색상 피커]에서 C, M, Y 및 K의 백분율 값을 입력하거나 색상 슬라이더와 색상 필드를 사용하여 색상을 선택합니다.

16진수 값을 지정하여 색상 선택

색상의 R, G 및 B 구성 요소를 정의하는 16진수 값을 지정하여 색상을 선택할 수 있습니다. 세 쌍의 숫자는 00(최소 광도)에서 ff(최대 광도)까지의 값으로 표현됩니다. 예를 들어, 000000은 검정이고 ffffff는 흰색이고 ff0000은 빨강입니다.

❖ Adobe [색상 피커]에서 [#] 텍스트 상자에 16진수 값을 입력합니다.

웹에 적합한 색상 선택

웹에 적합한 색상이란 플랫폼에 관계 없이 브라우저에서 사용하는 216 색상을 가리킵니다. 브라우저에서 이미지를 8비트 화면에 표시하면 모든 색상이 웹에 적합한 색상으로 바뀝니다. 216 색상은 Mac OS 8비트 색상 팔레트의 하위 세트입니다. 이 색상들만 사용하면, 256 색상을 표시하도록 설정된 시스템에서 웹용으로 제작하는 이미지가 디더링되지 않습니다.

Adobe 색상 피커에서 웹에 적합한 색상 선택

❖ [색상 피커]의 왼쪽 아래 모퉁이에서 [웹 색상 전용] 옵션을 클릭합니다. 이 옵션을 적용한 다음 선택하는 모든 색상은 웹에 적합한 색상입니다.

웹에 적합한 색상으로 웹에 적합하지 않은 색상 변경

웹에 적합하지 않은 색상을 선택하면 Adobe [색상 피커]의 색상 사각형 옆에 경고 육면체 가 나타납니다.

❖ 경고 육면체를 클릭하여 가장 가까운 웹 색상을 선택합니다. 경고 육면체가 나타나지 않으면 선택한 색상은 웹에 적합한 색상입니다.

색상 팔레트를 사용하여 웹에 적합한 색상 선택

1 [색상] 팔레트 탭을 클릭하거나 [창] > [색상]을 선택하여 [색상] 팔레트를 표시합니다.

2 웹에 적합한 색상을 선택하는 데 필요한 옵션을 선택합니다.

- [색상] 팔레트 메뉴에서 [웹에 적합한 경사도 만들기]를 선택합니다. 이 옵션을 적용한 다음 선택하는 모든 색상은 웹에 적합한 색상입니다.
- [색상] 팔레트 메뉴에서 [웹 색상 슬라이더]를 선택합니다. 기본적으로, [웹 색상 슬라이더]를 드래그하면 웹에 적합한 색상(눈금으로 표시)에 스냅합니다. 웹에 적합한 색상 선택을 무시하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채로 슬라이더를 드래그합니다.

웹에 적합하지 않은 색상을 선택하면 [색상] 팔레트 왼쪽의 색상 경사도 위에 경고 육면체 가 나타납니다. 경고 육면체를 클릭하여 가장 가까운 웹 색상을 선택합니다.

인쇄 불가능한 색상에 대한 해당 CMYK 색상 선택

RGB, HSB, Lab 색상 모델의 일부 색상은 색상 영역을 벗어나고 CMYK 모델에 해당하는 색상이 없으므로 인쇄할 수 없습니다. Adobe [색상 피커]나 [색상] 팔레트에서 인쇄 불가능한 색상을 선택하면 경고 삼각형이 나타나고 삼각형 아래의 색상 견본에 가장 근접한 해당 CMYK 색상이 표시됩니다.

참고: [웹 색상 슬라이더]를 사용할 경우에는 [색상] 팔레트에서 경고 삼각형이 나타나지 않습니다.

❖ 가장 근접한 해당 CMYK 색상을 선택하려면 [색상 피커] 대화 상자나 [색상] 팔레트에서 경고 삼각형 을 클릭합니다.

인쇄 가능한 색상은 [색상 설정] 대화 상자에 정의된 현재 CMYK 작업 영역에 의해 결정됩니다.

참조

139페이지의 “색상 영역 외의 색상 확인”

별색 선택

Adobe [색상 피커]를 사용하여 PANTONE MATCHING SYSTEM®, Trumatch® Swatching System™, Focoltone® Colour System, Toyo Color Finder™ 1050 시스템, ANPA-Color™ 시스템, HKS® 색상 시스템 및 DIC 색상 안내에서 색상을 선택할 수 있습니다.

최종 출력물이 원하는 색상으로 인쇄되게 하려면 프린터 또는 서비스 기관에 문의하여 인쇄한 색상 견본을 기준으로 색상을 선택하십시오. 제조업체에서는 매년 새 색상 견본집을 구입하여 색상이 바랜 잉크와 기타 손상을 보정하는 것이 좋다고 합니다.

중요: 별색은 [이중톤]을 제외한 모든 이미지 모드에서 CMYK(원색) 플레이트로 인쇄됩니다. 트루 칼라 별색 플레이트를 인쇄하려면 별색 채널을 만듭니다.

1 Adobe [색상 피커]를 열고 [색상 라이브러리]를 클릭합니다.

[사용자 정의 색상] 대화 상자에 Adobe [색상 피커]에서 현재 선택한 색상에 가장 가까운 색상이 표시됩니다.

2 [색상책]에서 색상 라이브러리를 선택합니다. 색상 라이브러리에 대한 설명은 아래를 참조하십시오.

3 잉크 번호를 입력하거나 스크롤 막대를 따라 삼각형을 드래그하여 원하는 색상을 찾습니다.

4 목록에서 원하는 색상을 클릭합니다.

참조

444페이지의 “별색 정보”

별색 라이브러리

Adobe [색상 피커]에서는 다음과 같은 색상 시스템을 지원합니다.

ANPA-COLOR 일반적으로 신문 응용 프로그램에 사용합니다. **ANPA-COLOR ROP Newspaper Color Ink Book**에는 ANPA 색상 샘플이 들어 있습니다.

DIC 색상 안내 일반적으로 일본에서 프로젝트 인쇄에 사용합니다. 자세한 내용은 일본 도쿄에 소재한 Dainippon Ink & Chemicals, Inc.에 문의하십시오.

FOCOLTONE 763가지의 CMYK 색상으로 구성됩니다. FOCOLTONE 색상은 색상을 구성하는 중복 인쇄를 표시하여 시험 인쇄 시 트랩 및 등록 문제가 발생하는 것을 방지할 수 있습니다. FOCOLTONE에서는 원색과 별색에 대한 사양이 들어 있는 색상 견본집, 중복 인쇄 차트 및 레이아웃 표시용 소책자를 제공합니다. 자세한 내용은 영국의 Stafford에 소재한 Focoltone International, Ltd.에 문의하십시오.

HKS 색상 견본 유럽에서 프로젝트 인쇄에 사용합니다. 각 색상에는 상응하는 CMYK 색상이 지정되어 있으며 HKS E(연속 인쇄 용지용), HKS K(광택 아트지용), HKS N(천연 종이용), HKS Z(신문 용지용) 중에서 선택할 수 있습니다. 각 등급의 색상 샘플러도 구입할 수 있습니다. HKS Process 책자와 색상 견본이 색상 시스템 메뉴에 추가되었습니다.

PANTONE® 색상은 별색 재현에 사용됩니다. PANTONE MATCHING SYSTEM은 1114개 색상을 렌더링할 수 있습니다. Pantone 색상 안내서와 소책자는 인쇄 결과를 보다 정확하게 시각화하고 인쇄기를 더 세밀하게 조절할 수 있도록 코팅 용지, 코팅되지 않은 용지 및 매트지에 인쇄되어 제공됩니다. Pantone 단색을 CMYK 모드로 인쇄할 수 있습니다. PANTONE 단색을 대응하는 가장 가까운 원색과 비교해 보려면 **PANTONE solid to process** 안내서를 참조하십시오. CMYK 스크린 색조 비율은 각 색상으로 인쇄됩니다. 자세한 내용은 미국 뉴저지주의 Carlstadt에 소재한 Pantone, Inc.(www.pantone.com)에 문의하십시오.

TOYO Color Finder 1050 일본에서 가장 일반적으로 사용되는 인쇄용 잉크를 기반으로 한 1000가지 이상의 색상으로 구성됩니다. **TOYO Process Color Finder** 및 색상 견본이 색상 시스템 메뉴에 추가되었습니다. **TOYO Color Finder 1050 Book**에는 인쇄된 Toyo 색상 샘플이 들어 있으며 프린터 및 그래픽 아트 용품점에서 구할 수 있습니다. 자세한 내용은 일본 도쿄에 소재한 Toyo Ink Manufacturing Co., Ltd.에 문의하십시오.

TRUMATCH 컴퓨터에서 생성되는 2000가지 이상의 저장 가능한 색상과 일치하는 예측 가능한 CMYK 색상을 제공합니다. Trumatch 색상은 CMYK 색상 영역의 가시 스펙트럼을 균일한 단계로 표시할 수 있습니다. Trumatch Color는 최대 40가지 색조와 각 색조의 음영을 표시합니다. 각 색조와 음영은 4색 배합으로 만들어졌으며 전자 이미지세터에서 4색으로 재현할 수 있습니다. 또한 색조가 각기 다른 네 가지 색상의 회색이 포함되어 있습니다. 자세한 내용은 미국 뉴욕에 소재한 Trumatch Inc.에 문의하십시오.

색상 피커 변경

Adobe [색상 피커]를 사용하는 대신 컴퓨터 운영 체제의 표준 색상 피커나 타사 색상 피커에서 색상을 선택할 수 있습니다.

1 [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 [Photoshop] > [환경 설정] > [일반](Mac OS)을 선택합니다.

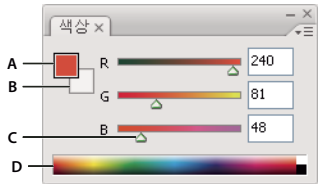
2 [색상 피커] 메뉴에서 색상 피커를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

자세한 내용은 운영 체제 설명서를 참조하십시오.

참고: Adobe [색상 피커]로 돌아가려면 [일반 환경 설정]의 [색상 피커] 메뉴에서 Adobe [색상 피커]를 선택합니다.

색상 팔레트 개요

[색상] 팔레트([창] > [색상 팔레트])에는 현재 전경색과 배경색의 색상 값이 표시됩니다. [색상] 팔레트의 슬라이더를 사용하면 여러 가지 색상 모델에 따라 전경색과 배경색을 편집할 수 있습니다. 팔레트 아래쪽에 있는 색상 경사도에 표시되는 색상 스펙트럼에서 전경색이나 배경색을 선택할 수도 있습니다.



색상 팔레트
A. 전경색 설정 **B.** 배경색 설정 **C.** 슬라이더 **D.** 색상 경사도

[색상] 팔레트에서 색상을 선택할 때 다음과 같은 경고가 표시될 수 있습니다.

- CMYK 잉크를 사용하여 인쇄할 수 없는 색상을 선택하면 색상 경사도 왼쪽 위에 삼각형으로 둘러싼 느낌표 ⚠ 가 나타납니다.
- 웹에 적합하지 않은 색상을 선택하면 색상 경사도 왼쪽 위에 육면체 가 나타납니다.

참조

139페이지의 “색상 영역 외의 색상 확인”

97페이지의 “색상 모드”

색상 팔레트 슬라이더의 색상 모델 변경

❖ [색상] 팔레트 메뉴에서 슬라이더 옵션을 선택합니다.

색상 팔레트에 표시된 스펙트럼 변경

1 [색상] 팔레트 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

- 지정한 색상 모델의 스펙트럼을 표시하려면 [RGB 스펙트럼], [CMYK 스펙트럼] 또는 [회색 음영 경사도]를 선택합니다.
- 현재 전경색과 현재 배경색 사이의 색상 스펙트럼을 표시하려면 [현재 색상]을 선택합니다.

2 웹에 적합한 색상만 표시하려면 [웹에 적합한 경사도 만들기]를 선택합니다.

색상 경사도의 스펙트럼을 빠르게 변경하려면 원하는 스펙트럼이 나타날 때까지 Shift 키를 누른 채 색상 경사도를 클릭합니다.

색상 팔레트에서 색상 선택

1 [색상] 팔레트에서 전경색이나 배경색을 편집하려면 색상 선택 상자가 활성화되어 있어야 합니다. 활성화된 색상 선택 상자에는 검정색 윤곽선이 표시됩니다. 전경색이나 배경색 선택 상자를 활성화하려면 해당 상자를 클릭합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 색상 슬라이더를 드래그합니다. 기본적으로 슬라이더를 드래그하면 슬라이더 색상이 변화합니다. 성능 향상을 위해 [환경 설정] 대화 상자의 [일반] 섹션에서 [슬라이더 색상 변화 보기]의 선택을 해제하여 이 기능을 끌 수 있습니다.
- 색상 슬라이더 옆에 값을 입력합니다.
- 색상 선택 상자를 클릭하고 색상 피커를 사용하여 색상을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.
- 색상 경사도 위에 포인터를 놓고 포인터가 스포이드로 바뀌면 색상을 클릭하여 샘플링합니다. 활성화되지 않은 색상 선택 상자에 샘플을 적용하려면 Alt 키를 누른 상태에서 클릭합니다.

참조

105페이지의 “Adobe 색상 피커 개요”

색상 견본 팔레트에서 색상 선택

[색상 견본] 팔레트([창] > [색상 견본])에는 자주 사용하는 색상이 저장됩니다. [색상 견본] 팔레트에 색상을 추가하거나 삭제할 수도 있고 프로젝트마다 다른 색상 라이브러리를 표시할 수도 있습니다.

- 전경색을 선택하려면 [색상 견본] 팔레트에서 색상을 클릭합니다.
- 배경색을 선택하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 [색상 견본] 팔레트에서 색상을 클릭합니다.

참고: [색상 견본] 팔레트 메뉴에서 옵션을 선택하여 색상 견본의 표시 방법을 변경하십시오.

색상 견본 추가, 대체 및 삭제

[색상 견본] 팔레트에서 색상 견본을 추가하거나 삭제할 수 있습니다.

[색상 견본에 추가] 단추를 클릭하여 색상 피커에서 색상 견본을 추가할 수도 있습니다.

색상 견본 팔레트에 색상 추가

1 추가할 색상을 전경색으로 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [색상 견본] 팔레트에서 [새 색상 견본] 단추 를 클릭합니다. [색상 견본] 팔레트 메뉴에서 [새 색상 견본]을 선택합니다.
- 그런 다음 [색상 견본] 팔레트 맨 아래 행의 빈 공간에 포인터를 놓고 포인터가 [페인트 통 도구]로 바뀌면 클릭하여 색상을 추가합니다. 새 색상 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.



이미지에서 선택한 색상(왼쪽)과 [색상 견본] 팔레트에 추가한 색상(오른쪽)

참고: 새 색상은 Photoshop [환경 설정] 파일에 저장되므로 편집 세션 간에 그대로 유지됩니다. 새 색상을 영구히 저장하려면 라이브러리에 저장하십시오.

색상 견본 팔레트에서 색상 대체

1 [색상 견본] 팔레트에서 색상 견본을 클릭하여 전경색으로 선택합니다.

2 전경색을 편집합니다.

3 Shift 키를 누른 채 원래 색상 견본을 클릭하여 편집한 색상으로 대체합니다.

색상 견본 팔레트에서 색상 삭제

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 색상 견본을 [삭제] 아이콘 으로 드래그합니다.
- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 포인터를 색상 견본 위에 놓고 포인터가 가위 모양으로 바뀌면 클릭합니다.

색상 견본 라이브러리 관리

색상 견본 라이브러리를 통해 여러 색상 세트에 편리하게 액세스할 수 있습니다. 다시 사용할 수 있도록 사용자 정의 색상 견본 세트를 라이브러리로 저장할 수 있습니다. 또한 다른 응용 프로그램과 공유할 수 있는 형식으로 색상 견본을 저장할 수 있습니다.

참조

41페이지의 "사전 설정 관리자 사용"

112페이지의 "응용 프로그램 간 색상 견본 공유"

색상 견본 라이브러리 불러오기 또는 대체

❖ [색상 견본] 팔레트 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.

색상 견본 불러오기 현재 색상 견본 세트에 라이브러리를 추가합니다. 그런 다음 사용할 라이브러리 파일을 선택하고 [불러오기]를 클릭합니다.

색상 견본 대체 현재 목록을 다른 라이브러리로 대체합니다. 그런 다음 사용할 라이브러리 파일을 선택하고 [불러오기]를 클릭합니다. Photoshop에서는 현재 색상 견본 세트를 대체하기 전에 저장할 수 있습니다.

색상 라이브러리의 이름 [색상 견본] 팔레트 메뉴의 아래쪽에 나열된 특정 색상 시스템을 불러옵니다. 불러오고 있는 라이브러리로 현재 색상 세트를 대체하거나 첨부할 수 있습니다.

라이브러리로 색상 견본 세트 저장

1 [색상 견본] 팔레트 메뉴에서 [색상 견본 저장]을 선택합니다.

2 색상 견본 라이브러리를 저장할 위치를 선택하고 파일 이름을 입력한 다음 [저장]을 클릭합니다.

라이브러리 저장 위치를 임의로 선택할 수 있습니다. 그러나 라이브러리 파일을 기본 사전 설정 위치에 있는 [사전 설정]/[색상 견본] 폴더에 저장하면 응용 프로그램을 다시 시작한 후 [색상 견본] 팔레트 메뉴 아래쪽에 해당 라이브러리 이름이 나타납니다.

기본 색상 견본 라이브러리로 돌아가기

❖ [색상 견본] 팔레트 메뉴에서 [색상 견본 다시 설정]을 선택합니다. 기본 견본 색상 라이브러리로 현재 색상 세트를 대체하거나 첨부할 수 있습니다.

응용 프로그램 간 색상 견본 공유

교환할 색상 견본 라이브러리를 저장하여 Photoshop, Illustrator 및 InDesign에서 만드는 단색 견본을 공유할 수 있습니다. 색상 설정이 동기화되면 이러한 여러 응용 프로그램에서 색상이 정확히 동일하게 나타납니다.

1 [색상 견본] 팔레트에서 공유할 원색 및 별색 견본을 만들고, 공유하지 않을 색상 견본을 제거합니다.

참고: 패턴, 그라디언트, Illustrator 또는 InDesign의 등록 색상 견본, 책 색상 참조, HSB, XYZ, 이중톤, 모니터 RGB, 불투명도, 전체 잉크 및 Photoshop의 웹 RGB 색상 견본과 같은 유형의 색상 견본은 응용 프로그램 간에 공유할 수 없습니다. 이러한 유형의 색상 견본은 교환용 색상 견본을 저장할 때 자동으로 제외됩니다.

2 [색상 견본] 팔레트 메뉴에서 [교환할 색상 견본 저장]을 선택하고, 쉽게 액세스할 수 있는 위치에 색상 견본 라이브러리를 저장합니다.

3 저장한 색상 견본 라이브러리를 Photoshop, Illustrator 또는 InDesign용 [색상 견본] 팔레트로 불러옵니다.

6장: 색상 관리

색상 관리 시스템은 사용자가 마지막에 생성될 색상을 짐작할 수 있도록 여러 장치 간의 색상 차이를 조정해 줍니다. 정확한 색상을 확인함으로써 디지털 캡처에서 최종 출력에 이르는 전체 작업 과정에서 적절한 색상 결정을 내릴 수 있습니다. 색상 관리를 통해 ISO, SWOP, Japan Color 인쇄물 제작 표준에 따라 출력을 만들 수도 있습니다.

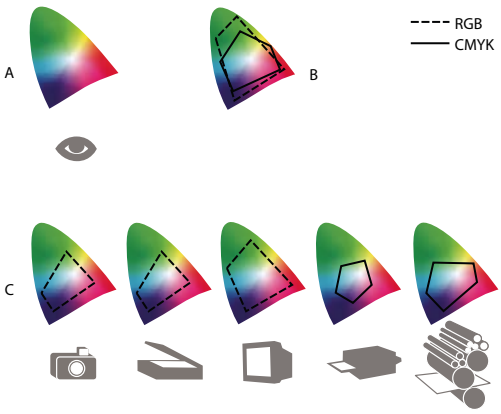
색상 관리의 이해

색상이 일치하지 않는 이유

사람의 눈으로 볼 수 있는 색상 범위 전체를 재현할 수 있는 출판 시스템 장치는 없습니다. 각 장치는 일정한 범위의 색상 또는 **색상 영역**을 생성할 수 있는 특정 색상 공간 내에서 작동합니다.

색상 모델은 값 사이의 관계를 결정하고 색상 공간은 색상으로서의 이 값들이 가지는 절대적인 의미를 정의합니다. 일부 색상 모델(예: CIE L*a*b)은 인간이 색상을 인식하는 방식과 직접 관련되므로 고정된 색상 공간을 가집니다. 이러한 모델은 **장치 독립적**이라고 합니다. 다른 색상 모델인 RGB, HSL, HSB, CMYK 등은 다양한 색상 공간을 여러 개 가질 수 있습니다. 이러한 모델은 관련된 색상 공간이나 장치에 따라 달라지기 때문에 **장치 의존적**이라고 합니다.

이와 같이 장치마다 색상 공간이 다르므로 문서를 다른 장치로 전송하면 색상이 다르게 보일 수 있습니다. 색상 변형은 이미지 소스의 차이, 소프트웨어 응용프로그램의 색상 정의 방식, 인쇄 미디어(신문 용지는 잡지 용지보다 재현 가능한 색상 영역이 작음), 모니터 또는 모니터 수명의 제조 차이와 같은 기타 자연적인 차이에 따라 나타날 수 있습니다.



다양한 장치 및 문서의 색상 영역
A. Lab 색상 공간 **B.** 문서(작업 공간) **C.** 장치

색상 관리 시스템의 정의

서로 다른 색상 공간을 사용하는 다양한 장치 및 소프트웨어를 사용하는 경우 색상을 일치시켜 주어야 합니다. 색상을 일치시키는 한 가지 방법은 장치 간에 색상을 정확하게 해석하고 변환하는 시스템을 사용하는 것입니다. CMS(색상 관리 시스템)는 색상이 만들어진 색상 공간과 해당 색상이 출력될 색상 공간을 비교하여 서로 다른 장치에서 일관된 색상을 표현할 수 있도록 조정합니다.

색상 관리 시스템은 **색상 프로파일**을 참조하여 색상을 변환합니다. 프로파일은 장치의 색상 공간을 수학적으로 정의한 것입니다. 예를 들어, 스캐너 프로파일의 경우 스캐너가 색상을 "보는" 방식을 색상 관리 시스템에 전달합니다. Adobe 색상 관리에서는 ICC(International Color Consortium)에서 플랫폼 간 표준으로 정의한 포맷인 ICC 프로파일을 사용합니다.

모든 유형의 그래픽에 이상적인 단일 색상 변환 방법은 없으므로 색상 관리 시스템에서 **렌더링 의도** 또는 변환 방법을 선택하여 특정 그래픽 요소에 알맞은 방법을 적용할 수 있습니다. 예를 들어, 야생 동물 사진에 있는 색상 간의 정확한 관계를 유지시켜 주는 색상 변환 방법으로도 같은 농도의 색상을 포함하는 로고에서 색상을 바꿀 수 있습니다.

참고: 색상 관리와 색상 보정을 혼동하지 마십시오. 색상 관리 시스템은 색조 또는 색상 균형 문제가 있는 상태로 저장된 이미지를 수정하지 않으며 최종 출력의 컨텍스트에서 이미지를 안정적으로 평가할 수 있는 환경을 제공합니다.

참조

123페이지의 "색상 프로파일 정보"

130페이지의 "렌더링 의도 정보"

색상 관리가 필요한 경우

색상 관리 시스템이 없으면 색상 사양은 장치에 따라 달라집니다. 제작 프로세스가 단일 매체용으로 철저히 관리되는 경우에는 색상 관리가 필요하지 않습니다. 예를 들어, 사용자나 인쇄 서비스 제공업체가 원하는 대로 CMYK 이미지를 조정하고 알려진 특정 인쇄 조건에 맞는 색상 값을 지정할 수 있습니다.

제작 과정에 다른 변수가 있으면 색상 관리가 중요해집니다. 인쇄 및 온라인 매체용 컬러 그래픽을 다시 사용하거나, 다양한 상업용 인쇄기와 같이 단일 매체 내에서 여러 종류의 장치를 사용하거나, 여러 대의 워크스테이션을 관리하는 경우에는 색상 관리를 사용하는 것이 좋습니다.

다음 작업을 수행해야 할 경우 색상 관리 시스템을 사용하면 편리합니다.

- 컬러 분판, 데스크톱 프린터, 모니터 등의 여러 출력 장치에서 예측할 수 있고 일관된 색상을 출력해야 하는 경우. 색상 관리는 4원색 상업용 인쇄기와 같이 상대적으로 제한된 색상 영역을 사용하는 장치의 색상을 조정하는 데 특히 유용합니다.
- 컬러 문서를 특정 출력 장치에서 시뮬레이트하여 모니터에 보이는 문서의 색상을 화면 교정(미리보기)해야 하는 경우. 화면 교정은 모니터 디스플레이 제한 및 실내 조명 등의 기타 요인의 제한을 받게 됩니다.
- 색상 관리를 사용하거나 사용하지 않는 다양한 출처의 컬러 그래픽을 정확히 평가하고 지속적으로 포함시켜야 하는 경우
- 문서나 원본 그래픽의 색상을 수동으로 조정하지 않고 컬러 문서를 여러 출력 장치와 매체로 보내야 하는 경우. 이 작업은 인쇄 및 온라인 상태에 모두 사용할 이미지를 만들 때 유용합니다.
- 알 수 없는 색상 출력 장치로 색상을 정확히 인쇄해야 하는 경우. 예를 들어, 문서를 온라인 상태로 보관하면 세계 어디에든지 필요할 때 지속적으로 재현할 수 있습니다.

색상 관리를 위한 보기 환경 만들기

작업 환경에 따라 사용자의 모니터와 인쇄된 출력물에 나타나는 색상이 달라질 수 있습니다. 최상의 결과를 얻으려면 다음을 수행하여 작업 환경의 색상과 조명을 조절하십시오.

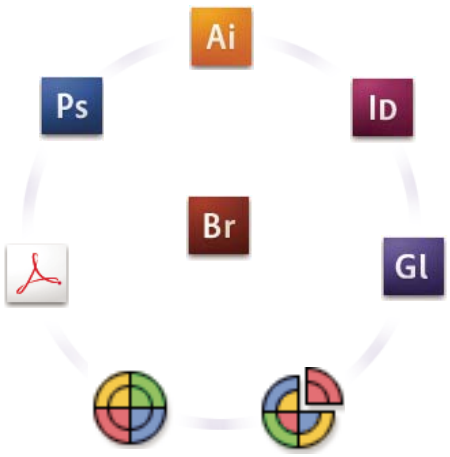
- 조도 및 색상 온도가 일정한 환경에서 문서를 봅니다. 예를 들어, 낮 시간 동안 햇빛의 색상 특성이 변화하면서 화면에 표시되는 색상이 다르게 보이므로 빛을 차단하거나 창문이 없는 방에서 작업합니다. 형광등의 청록색 요소를 제거하려면 D50(캘빈 온도 5000˚) 조명 장치를 설치합니다. D50 조명 장치를 사용하여 인쇄된 문서를 볼 수도 있습니다.
- 벽과 천정이 중간 색상인 방에서 문서를 봅니다. 방의 색상은 모니터 색상과 인쇄한 색상을 인식하는 데 영향을 줍니다. 중간 회색 색상의 방에서 문서를 보는 것이 가장 좋습니다. 또한 사용자의 옷 색상이 모니터 유리에 반사되어 화면에 표시된 색상이 다르게 보일 수도 있습니다.
- 모니터 배경 화면의 화려한 배경 무늬를 제거합니다. 문서 주위에 복잡하거나 화려한 무늬가 있으면 색상을 정확하게 인지하는 데 장애가 됩니다. 배경 화면에는 중간 회색만 표시하도록 설정합니다.
- 문서 교정본을 확인할 때에는 독자가 최종본을 보게 될 실제 조건에서 확인합니다. 예를 들면, 가정용품 카탈로그는 가정에서 사용하는 백열 전구 아래에서 확인하는 것이 좋고, 사무 가구 카탈로그는 사무실에서 사용하는 형광 조명 아래에서 확인하는 것이 좋습니다. 그러나 최종 색상 수정 작업은 국내 계약 조건에 따라 지정된 조명 환경에서 수행합니다.

일관된 색상 유지

Adobe 응용프로그램 색상 관리 정보

Adobe 색상 관리는 표시되는 외부 소스에서 이미지를 가져오거나, 문서를 편집한 다음 Adobe 응용프로그램 사이에 전송하거나, 작성이 끝난 문서를 출력하는 경우 색상을 유지하는 데 유용합니다. 이 시스템은 작업 과정에서 일관되고 정확한 색상을 표시할 수 있도록 프로파일 포맷 및 절차의 표준화 업무를 담당하는 ICC(International Color Consortium) 그룹에서 개발한 규칙을 기준으로 합니다.

기본적으로 색상 관리 Adobe 응용프로그램에서는 색상 관리 기능이 설정되어 있습니다. Adobe Creative Suite를 구입한 경우 색상 설정이 응용프로그램 간에 동기화되어 일관된 RGB 및 CMYK 색상을 표시합니다. 즉, 어떤 응용프로그램에서나 색상이 동일하게 보입니다.



Adobe Creative Suite의 색상 설정은 Adobe Bridge를 통해 중앙에서 동기화됩니다.

기본 설정을 변경하려는 경우, 편리한 사전설정 기능으로 Adobe 색상 관리가 일반 출력 조건과 일치하도록 구성할 수 있습니다. 또한 특정 색상 작업 과정에서 필요한 요구 사항에 맞게 색상 설정을 사용자 정의할 수 있습니다.

사용하는 이미지의 종류와 출력 요구 사항에 따라 색상 관리를 사용하는 방법이 달라집니다. 예를 들어, RGB 사진 인쇄 과정, CMYK 상업용 인쇄 과정, RGB/CMYK 혼합 디지털 인쇄 과정, 인터넷 게시 과정 등에서 색상의 일관성에 대한 여러 가지 문제가 발생할 수 있습니다.

일관된 색상을 만드는 기본 단계

1. 제작 파트너(있는 경우)와 상의하여 색상 관리 작업 과정의 모든 요소를 제작 파트너의 색상 관리 작업 과정에 통합합니다.

색상 작업 과정을 작업 그룹 및 서비스 공급업체에 통합하는 방법, 소프트웨어 및 하드웨어를 색상 관리 시스템에 통합되도록 구성하는 방법, 색상 관리가 구현되는 수준 등에 대해 논의합니다. 자세한 내용은 114페이지의 “색상 관리가 필요한 경우”를 참조하십시오.

2. 모니터를 보정하고 프로파일을 만듭니다.

가장 먼저 작성해야 하는 프로파일은 모니터 프로파일입니다. 문서에서 지정한 색상에 대해 단독으로 결정하는 경우 정확한 색상을 확인해야 합니다. 자세한 내용은 125페이지의 “모니터 보정 및 프로파일 만들기”를 참조하십시오.

3. 스캐너, 프린터 등 사용하려는 입력 및 출력 장치에 대한 색상 프로파일을 시스템에 추가합니다.

색상 관리 시스템은 프로파일을 사용하여 장치에서 색상이 어떻게 재현되는지와 문서의 실제 색상을 알아냅니다. 장치 프로파일은 대개 장치가 시스템에 추가될 때 설치됩니다. 또한 타사 소프트웨어 및 하드웨어를 사용하여 특정 장치 및 조건에 대한 정확한 프로파일을 만들 수도 있습니다. 문서를 상업용으로 인쇄하려면 서비스 공급업체에 문의하여 인쇄 장치나 인쇄 조건에 사용할 프로파일을 지정해달라고 하십시오. 자세한 내용은 123페이지의 "색상 프로파일 정보" 및 125페이지의 "색상 프로파일 설치"를 참조하십시오.

4. Adobe 응용프로그램의 색상 관리를 설정합니다.

대부분의 사용자에게는 기본 색상 설정으로 충분합니다. 그러나 다음 중 하나를 수행하여 색상 설정을 변경할 수 있습니다.

- 여러 Adobe 응용프로그램을 사용하는 경우, 문서 작업을 하기 전에 Adobe® Bridge CS3를 사용하여 표준 색상 관리 구성을 선택하고 응용프로그램 사이에 색상 설정을 동기화합니다. 116페이지의 "Adobe 응용프로그램 간에 색상 설정 동기화"를 참조하십시오.
- 하나의 Adobe 응용프로그램만 사용하거나 고급 색상 관리 옵션을 사용자 정의하려는 경우 특정 응용프로그램에 대한 색상 설정을 변경할 수 있습니다. 자세한 내용은 116페이지의 "색상 관리 설정"을 참조하십시오.

5. (선택 사항) 화면 교정 인쇄 기능으로 색상을 미리 봅니다.

문서를 만든 후 화면 교정 인쇄 기능으로 특정 장치에서 색상이 어떻게 인쇄되거나 보이는지를 미리 볼 수 있습니다. 자세한 내용은 120페이지의 "화면으로 색상 보기"를 참조하십시오.

참고: 화면 교정 인쇄 기능만으로는 오프셋 인쇄기로 인쇄할 때 중복인쇄가 어떻게 나타나는지를 미리 볼 수 없습니다. 중복인쇄가 포함된 문서를 작업하는 경우 화면 교정 인쇄의 중복인쇄를 정확하게 미리 보려면 [중복인쇄 미리보기]를 설정하십시오.

6. 파일을 인쇄 및 저장할 때 색상 관리를 사용합니다.

색상 관리의 목표는 작업 과정에서 모든 장치에 표시되는 색상을 일관되게 유지하는 것입니다. 문서를 인쇄하거나, 파일을 저장하거나 온라인 상태에서 볼 수 있도록 파일을 준비할 때 색상 관리 옵션이 설정된 채로 두십시오. 자세한 내용은 122페이지의 "색상 관리를 사용하여 인쇄" 및 119페이지의 "온라인 상태에서 볼 문서 색상 관리"를 참조하십시오.

Adobe 응용프로그램 간에 색상 설정 동기화

Adobe Creative Suite를 사용하는 경우 Adobe Bridge를 사용하여 응용프로그램 간에 색상 설정을 자동으로 동기화할 수 있습니다. 이러한 동기화를 통해 모든 색상 관리 응용프로그램에서 색상이 동일하게 표시됩니다.

색상 설정이 동기화되지 않으면 각 응용프로그램의 [색상 설정] 대화 상자 위쪽에 경고 메시지가 나타납니다. 새 문서나 기존 문서를 작업하기 전에 색상 설정을 동기화하는 것이 좋습니다.

1 Bridge를 엽니다.

Creative Suite 응용프로그램에서 Bridge를 열려면 [파일] > [찾아보기]를 선택합니다. Bridge를 직접 열려면 [시작] 메뉴에서 [Adobe Bridge]를 선택하거나(Windows) Adobe Bridge 아이콘을 두 번 클릭합니다(Mac OS).

2 [편집] > [Creative Suite 색상 설정]을 선택합니다.

3 목록에서 색상 설정을 선택하고 [적용]을 클릭합니다.

요구 사항에 맞는 기본 설정이 없으면 [색상 설정 파일의 확장 목록 표시]를 선택하여 추가 설정을 확인합니다. 인쇄 서비스 공급업체에서 제공한 파일과 같은 사용자 정의 설정 파일을 설치하려면 [저장된 색상 설정 파일 표시]를 클릭합니다.

색상 관리 설정

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- (Illustrator, InDesign, Photoshop) [편집] > [색상 설정]을 선택합니다.
- (Acrobat) [기본 설정] 대화 상자의 [색상 관리] 범주를 선택합니다.

2 [설정] 메뉴에서 색상 설정을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

선택한 설정에 따라 응용 프로그램에서 사용하는 색상 작업 공간, 프로파일이 포함된 파일을 열고 가져올 때 수행되는 작업, 색상 관리 시스템에서 색상을 변환하는 방법 등이 결정됩니다. 설정에 대한 설명을 보려면 설정을 선택하고 설정 이름 위에 마우스 포인터를 놓습니다. 그러면 대화 상자 아래쪽에 설명이 표시됩니다.

참고: Acrobat 색상 설정은 InDesign, Illustrator, Photoshop에서 사용되는 색상 설정의 서브세트입니다.

서비스 공급업체에서 사용자 정의 출력 프로파일을 제공하는 경우와 같이 [색상 설정] 대화 상자에서 특정 옵션을 사용자 정의해야 하는 경우도 있습니다. 그러나 고급 사용자만 사용자 정의 기능을 사용하는 것이 좋습니다.

참고: 둘 이상의 Adobe 응용프로그램을 사용하는 경우 응용프로그램 사이에 색상 설정을 동기화하는 것이 좋습니다. 116페이지의 "Adobe 응용프로그램 간에 색상 설정 동기화"를 참조하십시오.

참조

127페이지의 "색상 설정 사용자 정의"

CMYK 검정의 모양 변경(Illustrator, InDesign)

화면으로 보거나, 비 Postscript 데스크톱 프린터로 인쇄하거나, RGB 파일 형식으로 내보낼 때 순수한 CMYK 검정(K=100)은 혼합 검정으로 표시됩니다. 상업용 인쇄기로 인쇄할 때 순수한 검정과 혼합 검정의 차이를 보려면 [검정색 모양] 환경설정을 변경합니다. 이 환경설정은 문서의 색상 값을 변경하지 않습니다.

1 [편집] > [환경 설정] > [검정색 모양](Windows) 또는 [응용프로그램 이름] > [환경설정] > [검정색 모양](Mac OS)을 선택합니다.

2 [화면 표시]에서 옵션을 선택합니다.

모든 검정을 정확하게 표시 순수한 CMYK 검정을 어두운 회색으로 표시합니다. 이 설정을 선택하면 순수한 검정과 혼합 검정의 차이를 볼 수 있습니다.

모든 검정을 혼합 검정으로 표시 순수한 CMYK 검정을 혼합 검정(RGB=000)으로 표시합니다. 이 설정을 사용하면 순수한 검정과 혼합 검정이 화면에 동일하게 표시됩니다.

3 [인쇄/내보내기]에서 옵션을 선택합니다.

모든 검정을 정확하게 출력 비 Postscript 데스크톱 프린터로 인쇄하거나 RGB 파일 형식으로 내보낼 때 문서의 색상 번호를 사용하여 순수한 CMYK 검정을 출력합니다. 이 설정을 선택하면 순수한 검정과 혼합 검정의 차이를 볼 수 있습니다.

모든 검정을 혼합 검정으로 출력 비 Postscript 데스크톱 프린터로 인쇄하거나 RGB 파일 형식으로 내보낼 때 순수한 CMYK 검정을 혼합 검정(RGB=000)으로 출력합니다. 이 설정을 사용하면 순수한 검정과 혼합 검정이 동일하게 표시됩니다.

원색 및 별색 관리

색상 관리가 설정된 경우 색상 관리 Adobe 응용프로그램에서 적용하거나 만드는 모든 색은 자동으로 문서에 해당하는 색상 프로파일을 사용합니다. 색상 모드를 전환하면 색상 관리 시스템은 적절한 프로파일을 사용하여 색상을 사용자가 선택하는 새로운 색상 모델로 변환합니다.

원색 및 별색을 사용할 때 다음 지침을 염두에 두십시오.

- 원색을 정확하게 정의하고 보려면 CMYK 출력 조건과 일치하는 CMYK 작업 공간을 선택합니다.
- 색상 라이브러리에서 색상을 선택합니다. Adobe 응용프로그램에는 여러 표준 색상 라이브러리가 함께 제공되며 이러한 표준 색상 라이브러리는 [색상견본] 패널 메뉴를 사용하여 불러올 수 있습니다.
- Acrobat, Illustrator 및 InDesign에서 정확하고 일관된 별색 미리보기를 얻으려면 [중복인쇄 미리보기]를 설정합니다.
- Acrobat, Illustrator 및 InDesign에서 Lab 값(기본값)을 사용하여 TOYO, PANTONE, DIC, HKS 라이브러리의 색상과 같은 미리 정의된 별색을 표시하고 이러한 색상을 원색으로 변환합니다. Lab 값을 사용하면 여러 Creative Suite 응용프로그램에서 색상을 정확하고 일관되게 표시할 수 있습니다. 이러한 색상을 이전 버전의 Illustrator 또는 InDesign과 일치하도록 표시하고 출력하려면 해당 CMYK 값을 대신 사용하십시오. 별색의 Lab 값과 CMYK 값 사이의 전환에 대한 자세한 내용은 Illustrator 또는 InDesign 도움말을 참고하십시오.

참고: 별색의 색상을 관리하면 교정 인쇄 장치 및 모니터의 별색과 비슷하게 표시됩니다. 그러나 대부분의 별색 잉크는 모니터나 교정 인쇄 장치의 색상 영역 외부에 있으므로 이러한 장치의 별색을 정확하게 재현하기는 어렵습니다.

가져온 이미지 색상 관리

가져온 이미지 색상 관리(Illustrator, InDesign)

가져온 이미지를 문서의 색상 공간에 통합하는 방식은 이미지에 프로파일이 포함되어 있는지 여부에 따라 달라집니다.

- 포함된 프로파일이 없는 이미지를 가져온 경우 Adobe 응용프로그램에서는 현재 문서 프로파일을 사용하여 이미지의 색상을 정의합니다.
- 프로파일이 포함된 이미지를 가져온 경우에는 [색상 설정] 대화 상자의 색상 규칙에 따라 Adobe 응용프로그램에서 프로파일을 처리하는 방법이 결정됩니다.

참조

129페이지의 "색상 관리 규칙 옵션"

안전한 CMYK 작업 과정 사용

안전한 CMYK 작업 과정을 사용하면 CMYK 색상 번호가 색상 관리 시스템에서 변환되지 않고 최종 출력 장치에 도달할 때까지 그대로 유지됩니다. 점차 색상 관리를 적용하려 하는 경우 이 작업 과정이 유용합니다. 예를 들어, 화면 교정 인쇄 및 출력 교정 인쇄 문서에 CMYK 프로파일을 사용하면 최종적으로 출력할 때 의도하지 않은 색상 변환이 발생할 가능성을 없앨 수 있습니다.

Illustrator 및 InDesign은 기본적으로 안전한 CMYK 작업 과정을 지원합니다. 따라서 프로파일이 포함된 CMYK 이미지를 열거나 가져오면 응용프로그램에서 프로파일을 무시하고 raw 색상 번호를 유지합니다. 응용프로그램에서 포함된 프로파일을 기준으로 색상 번호를 조정하려면 [색상 설정] 대화 상자에서 CMYK 색상 규칙을 [포함된 프로파일 유지]로 변경합니다. CMYK 색상 규칙을 다시 [번호 유지(연결된 프로파일 무시)]로 변경하면 안전한 CMYK 작업 과정을 쉽게 복원할 수 있습니다.

문서를 인쇄하거나 Adobe PDF로 저장할 때 안전한 CMYK 설정을 덮어쓸 수 있습니다. 그러나 이렇게 하면 색상이 다시 분리될 수 있습니다. 예를 들어, 순수한 CMYK 검정 개체가 혼합 검정으로 다시 분리될 수 있습니다. PDF 인쇄 및 저장을 위한 색상 관리 옵션에 대한 자세한 내용은 도움말을 참고하십시오.

참조

129페이지의 "색상 관리 규칙 옵션"

가져온 그래픽의 색상 관리 준비

다음의 일반 지침에 따라 Adobe 응용프로그램에서 색상을 관리할 그래픽을 준비하십시오.

- 파일을 저장할 때 ICC 호환 프로파일을 포함시킵니다. 포함된 프로파일을 지원하는 파일 형식은 JPEG, PDF, PSD(Photoshop), AI(Illustrator), INDD(InDesign), Photoshop EPS, 대용량 문서 형식 및 TIFF입니다.
- 인쇄, 비디오, 웹 등의 여러 최종 출력 장치 또는 매체에 컬러 그래픽을 다시 사용하려면 가능한 경우 RGB 또는 Lab 색상을 사용하여 그래픽을 준비합니다. RGB나 Lab이 아닌 색상 모델로 저장해야 하는 경우에는 원본 그래픽의 복사본을 보관합니다. RGB 및 Lab 색상 모델은 대부분의 출력 장치가 재현할 수 있는 것보다 큰 색상 영역을 표현하며, 작은 출력 색상 영역으로 변환되기 전에는 최대한 많은 색상 정보를 담고 있습니다.

참조

125페이지의 "색상 프로파일 포함"

가져온 비트맵 이미지의 프로파일 보기 또는 변경(InDesign)

InDesign에서는 가져온 비트맵 이미지의 프로파일을 보거나, 덮어쓰거나, 비활성화할 수 있습니다. 프로파일이 없는 이미지나 잘못 포함된 프로파일이 있는 이미지를 가져오는 경우 이러한 기능이 필요합니다. 예를 들어, 스캐너 제조업체의 기본 프로파일이 포함되었지만 그 후 사용자 정의 프로파일을 만든 경우 새로운 프로파일을 할당할 수 있습니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- 레이아웃에 그래픽이 포함된 경우 그래픽을 선택하고 [개체] > [이미지 색상 설정]을 선택합니다.
- 그래픽을 가져오려는 경우 [파일] > [가져오기]를 선택하고, [가져오기 옵션 표시]를 선택한 다음 파일을 선택하여 연 다음 [색상] 탭을 선택합니다.

2 [프로파일] 항목에서 문서의 그래픽에 적용할 소스 프로파일을 선택합니다. 현재 프로파일이 포함되어 있으면 [프로파일] 메뉴 맨 위에 프로파일 이름이 표시됩니다.

3 (선택 사항) 렌더링 의도를 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다. 대부분의 경우 기본 렌더링 의도를 사용하는 것이 좋습니다.

참고: Acrobat에 있는 개체의 프로파일을 보거나 변경할 수도 있습니다.

참조

127페이지의 "문서 색상을 다른 프로파일로 변환(Photoshop)"

온라인 상태에서 볼 문서 색상 관리

온라인 상태에서 볼 문서 색상 관리

온라인 상태에서 볼 문서의 색상 관리는 인쇄된 매체의 색상 관리와 매우 다릅니다. 인쇄된 매체의 경우 최종 문서의 모양을 보다 강력하게 제어할 수 있습니다. 온라인 매체의 경우 광범위하고 보정되지 않았을지도 모르는 모니터와 비디오 디스플레이 시스템에 문서가 표시되며 색상의 일관성에 대한 사용자 제어가 매우 제한적입니다.

웹 상에서만 보는 문서의 색상을 관리하는 경우에는 sRGB 색상 공간을 사용하는 것이 좋습니다. sRGB는 대부분의 Adobe 색상 설정의 기본 작업 공간이지만, sRGB가 [색상 설정] 대화 상자(Photoshop, Illustrator, InDesign) 또는 [색상 관리] 기본 설정(Acrobat)에서 선택되어 있는지 확인할 수 있습니다. 작업 공간이 sRGB로 설정된 경우 만들어진 RGB 그래픽은 sRGB를 색상 공간으로 사용합니다.

sRGB가 아닌 색상 프로파일이 포함된 이미지를 사용하는 경우에는 이미지의 색상을 sRGB로 변환한 다음 웹에서 사용할 수 있도록 이미지를 저장해야 합니다. 응용프로그램에서 이미지를 열 때 색상을 sRGB로 자동 변환하려면 RGB 색상 관리 규칙으로 [작업 공간으로 변환]을 선택합니다. RGB 작업 공간이 sRGB로 설정되었는지 확인합니다. Photoshop 및 InDesign에서는 [편집] > [프로파일로 변환] 명령을 사용하여 색상을 sRGB로 수동 변환할 수도 있습니다.

참고: InDesign에서 [프로파일로 변환] 명령을 실행하면 문서에서 배치되지 않은 기본 개체 색상만 변환됩니다.

참조

127페이지의 "색상 작업 공간 정보"

129페이지의 "색상 관리 규칙 옵션"

온라인으로 보는 PDF 색상 관리

PDF를 내보낼 때 프로파일을 포함하도록 선택할 수 있습니다. 프로파일이 포함된 PDF는 적절하게 구성된 색상 관리 시스템에서 실행되는 Acrobat 4.0 이상에서 색상을 일관되게 재현합니다.

색상 프로파일을 포함시키면 PDF의 크기가 커집니다. 일반적으로 RGB 프로파일은 작지만(3KB 정도) CMYK 프로파일은 0.5 ~ 2MB 사이입니다.

참조

122페이지의 “색상 관리를 사용하여 인쇄”

온라인에서 보는 HTML 문서 색상 관리

대부분의 웹 브라우저에서는 색상 관리를 지원하지 않습니다. 색상 관리를 지원하는 브라우저의 인스턴스가 모니터가 보정되지 않은 시스템에서 실행될 수도 있으므로 모든 인스턴스의 색상을 관리해야 하는 것은 아닙니다. 또한 대부분의 웹 페이지에는 프로파일이 포함된 이미지가 없습니다. 디자인 스튜디오의 인트라넷과 같이 높은 수준으로 제어된 환경을 관리하는 경우 모든 사용자에게 색상 관리를 지원하는 브라우저를 제공하고 모든 모니터를 보정하여 이미지의 HTML 색상을 어느 정도 관리할 수 있습니다.

sRGB 색상 공간을 사용하면 보정되지 않은 모니터에 색상이 어떻게 나타나는지를 대략적으로 볼 수 있습니다. 그러나 보정되지 않은 모니터에서는 색상이 조금씩 다르게 재현되므로 실제로 어느 정도 표시되는 색상이 다른지 예측할 수 없습니다.

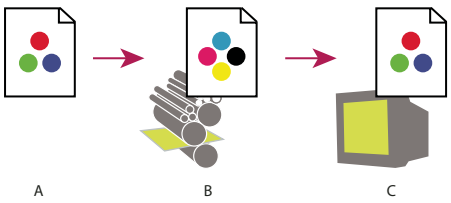
색상 교정

화면으로 색상 보기

기존의 출판 작업 과정에서는 특정 출력 장치에서 출력했을 때 색상이 어떻게 나타나는지를 미리보기 위해 출력 교정용 문서를 인쇄합니다. 반면 색상이 관리되는 작업 과정에서는 정밀한 색상 프로파일을 사용하여 문서를 직접 모니터 화면에서 확인합니다. 이 경우 특정 출력 장치에서 문서를 재생할 때 문서의 색상이 어떻게 나타나는지를 화면에서 미리 볼 수 있습니다.

화면 교정에 대한 신뢰성은 모니터의 품질, 모니터와 출력 장치의 프로파일 및 작업 환경에 영향을 주는 주변 조명 여건에 따라 달라질 수 있습니다.

참고: 화면 교정 인쇄 기능만으로는 오프셋 인쇄기로 인쇄할 때 중복인쇄가 어떻게 나타나는지를 미리 볼 수 없습니다. 중복인쇄가 포함된 문서를 작업하는 경우 화면 교정 인쇄의 중복인쇄를 정확하게 미리 보려면 [중복인쇄 미리보기]를 설정하십시오.



화면 교정 인쇄 기능을 사용하여 모니터에서 문서의 최종 출력 미리보기
A. 작업 색상 공간에서 문서를 만듭니다. **B.** 문서의 색상 값이 선택한 교정 프로파일(대개 출력 장치의 프로파일)의 색상 공간으로 변환 **C.** 모니터에 교정 프로파일로 변환한 문서의 색상 값이 표시됨

화면 교정 색상

1 [보기] > [교정 인쇄 설정]을 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- 시뮬레이트할 출력 조건에 맞는 사전설정을 선택합니다.
- [사용자 정의]를 선택하여 특정 출력 조건에 대한 사용자 정의 교정 인쇄 설정을 만듭니다. 이 옵션을 선택하면 최종 인쇄물의 미리보기를 가장 정확하게 만들 수 있습니다.

2 [보기] > [보정 색상]을 선택하면 화면에서 색상 보기의 설정 및 해제가 전환됩니다. 화면 교정 인쇄 기능이 설정되어 있으면 [보정 색상](Illustrator) 또는 [교정 인쇄 색상](InDesign) 또는 [저해상도 인쇄 색상](Photoshop) 명령 옆에 체크 표시가 나타나고 문서 창 맨 위에 저해상도 인쇄 사전설정 또는 프로파일이 나타납니다.

원본 이미지의 색상과 화면 교정 인쇄본의 색상을 비교하려면 화면 교정 인쇄 기능을 설정하기 전에 새 창에서 문서를 여십시오.

화면 교정 인쇄 사전설정

작업 중인 CMYK [색상 설정] 대화 상자에서 정의한 대로 현재 CMYK 작업 공간을 사용하는 색상의 화면 교정 인쇄본을 만듭니다.

문서 CMYK(InDesign) 문서의 CMYK 프로파일을 사용하는 색상의 화면 교정 인쇄본을 만듭니다.

작업 중인 청록색 플레이트, 작업 중인 마젠타 플레이트, 작업 중인 노랑 플레이트, 작업 중인 검정 플레이트, 작업 중인 CMY 플레이트 (Photoshop) 현재 CMYK 작업 공간을 사용하는 특정 CMYK 잉크 색상의 화면 교정 인쇄본을 만듭니다.

Macintosh RGB 또는 Windows RGB(Photoshop 및 Illustrator) 표준 Mac OS 또는 Windows 모니터를 시뮬레이트할 교정 인쇄 공간으로 사용하는 이미지 색상의 화면 교정 인쇄본을 만듭니다. 두 옵션 모두 시뮬레이트된 장치에서 색상 관리를 사용하지 않고 문서를 표시한다고 가정합니다. Lab 또는 CMYK 문서에서는 이 옵션을 사용할 수 없습니다.

모니터 RGB(Photoshop 및 Illustrator) 현재 모니터 색상 공간을 교정 프로파일 공간으로 사용하는 RGB 문서 색상의 화면 교정 인쇄본을 만듭니다. 이 옵션은 시뮬레이트된 장치에서 색상 관리를 사용하지 않고 문서를 표시한다고 가정합니다. Lab 또는 CMYK 문서에서는 이 옵션을 사용할 수 없습니다.

사용자 정의 화면 교정 인쇄 옵션

시뮬레이트할 장치 화면 교정 인쇄본을 만들려는 장치의 색상 프로파일을 지정합니다. 프로파일이 장치의 특성을 얼마나 정확하게 정의하는지에 따라 선택한 프로파일의 유용성이 결정됩니다. 대부분의 경우 특정 용지와 프린터를 조합한 사용자 정의 프로파일이 가장 정확한 화면 교정 인쇄본을 만듭니다.

CMYK 번호 유지 또는 RGB 번호 유지 출력 장치의 색상 공간으로 변환하지 않고 표시되는 색상을 시뮬레이트합니다. 이 옵션은 안전한 CMYK 작업 과정에 따르는 경우에 특히 유용합니다.

렌더링 의도(Photoshop 및 Illustrator) 이 옵션은 [번호 유지] 옵션의 선택이 해제된 경우 시뮬레이트하려는 장치로 색상을 변환하려는 렌더링 의도를 지정합니다.

검은 점 보정 사용(Photoshop) 출력 장치의 동적 범위 전체를 시뮬레이트하여 이미지의 어두운 영역 세부 묘사를 유지합니다. 인쇄할 때 검은 점 보정을 사용하려면 이 옵션을 선택합니다. 대부분의 경우 사용하는 것이 좋습니다.

용지 색상 시뮬레이트 교정 인쇄 프로파일에 따라 실제 종이의 어두운 흰색을 시뮬레이트합니다. 모든 프로파일이 이 옵션을 지원하는 것은 아닙니다.

검정 잉크 시뮬레이트 대부분의 프린터에서 교정 인쇄 프로파일에 따라 단색 검정 대신 실제로 표시되는 어두운 회색을 시뮬레이트합니다. 모든 프로파일이 이 옵션을 지원하는 것은 아닙니다.

Photoshop에서 사용자 정의 교정 인쇄 설정을 기본 교정 인쇄 설정으로 지정하려면 모든 문서 창을 닫은 후 [보기] > [교정 인쇄 설정] > [사용자 정의] 명령을 선택하십시오.

사용자 정의 교정 인쇄 설정 저장 또는 불러오기

1 [보기] > [교정 인쇄 설정] > [사용자 정의]를 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 사용자 정의 교정 인쇄 설정을 저장하려면 [저장]을 클릭합니다. [보기] > [교정 인쇄 설정] 메뉴에 새 사전설정을 표시하려면 사전설정을 기본 위치에 저장합니다.
- 사용자 정의 교정 인쇄 설정을 불러오려면 [불러오기]를 클릭합니다.

화면 교정 색상(Acrobat)

1 [고급] > [인쇄물 제작] > [출력 미리보기]를 선택합니다.

2 [시뮬레이션 프로파일] 메뉴에서 특정 출력 장치의 색상 프로파일을 선택합니다.

3 화면 교정 인쇄 옵션을 선택합니다.

검정 잉크 시뮬레이트 대부분의 프린터에서 교정 인쇄 프로파일에 따라 단색 검정 대신 실제로 표시되는 어두운 회색을 시뮬레이트합니다. 모든 프로파일이 이 옵션을 지원하는 것은 아닙니다.

용지 색상 시뮬레이트 교정 인쇄 프로파일에 따라 실제 종이의 어두운 흰색을 시뮬레이트합니다. 모든 프로파일이 이 옵션을 지원하는 것은 아닙니다.

인쇄할 때 문서 색상 관리

색상 관리를 사용하여 인쇄

색상 관리 옵션을 사용하면 모니터에 표시되는 색상을 그대로 프린터에서 인쇄하도록 Adobe 응용프로그램에서 보내는 이미지 데이터를 처리하는 방식을 지정할 수 있습니다. 색상이 관리된 문서 인쇄에 대한 옵션은 선택하는 출력 장치뿐만 아니라 사용하는 Adobe 응용프로그램에 따라서도 달라집니다. 일반적으로 인쇄할 때 다음과 같이 색상을 처리하도록 선택할 수 있습니다.

- 프린터에서 색상을 결정합니다.
- 응용프로그램에서 색상을 결정합니다.
- Photoshop 및 InDesign에서는 색상 관리를 사용하지 않습니다. 이 작업 과정에서 색상은 변환되지 않습니다. 프린터 드라이버의 색상 관리 설정을 해제해야 할 수도 있습니다. 이 방법은 주로 테스트 대상을 인쇄하거나 사용자 정의 프로파일을 생성할 때 유용합니다.

인쇄할 때 프린터에서 색상 결정

이 작업 과정에서 응용프로그램은 색상을 변환하지 않지만 필요한 변환 정보를 모두 출력 장치로 보냅니다. 용지 종류, 인쇄 해상도, 고속 인쇄와 같은 추가 인쇄 매개 변수의 각 조합마다 필요한 프로파일이 다르므로 잉크젯 사진 프린터로 인쇄할 때 이 방법이 특히 편리합니다. 대부분의 신형 잉크젯 사진 프린터에는 프린터가 적합한 프로파일을 선택하여 시간을 절감하고 오류가 발생률을 줄일 수 있도록 매우 정확한 프로파일이 드라이브에 내장되어 함께 제공됩니다. 색상 관리에 익숙하지 않은 경우에도 이 방법을 사용하는 것이 좋습니다.

이 방법을 선택할 경우 인쇄 옵션을 설정하고 프린터 드라이버의 색상 관리를 사용해야 합니다. 자세한 내용은 도움말을 참고하십시오.

PostScript 프린터를 선택할 경우 **PostScript** 색상 관리를 이용할 수 있습니다. PostScript 색상 관리는 색상을 합성하여 출력하거나 RIP(Raster Image Processor)에서 색상을 분판(**In-RIP** 분판이라는 과정)할 수 있으므로 프로그램에서 분판 매개 변수만 지정하면 장치에서 최종 색상 값을 계산합니다. PostScript 색상 관리 출력 작업 과정에는 PostScript 레벨 2, 버전 2017 이상 또는 PostScript 언어 레벨 3을 사용하여 PostScript 색상 관리를 지원하는 출력 장치가 필요합니다.

인쇄할 때 응용프로그램에서 색상 결정

이 작업 과정에서 응용프로그램은 모든 색상 변환을 수행하여 하나의 출력 장치에 대한 색상 데이터를 생성합니다. 응용프로그램은 할당된 색상 프로파일을 사용하여 색상을 출력 장치의 색상 영역으로 변환하고 그 결과값을 출력 장치로 보냅니다. 이 방법의 정확도는 선택한 프린터 프로파일의 정확도에 따라 달라집니다. 각각의 특정 프린터, 잉크, 용지 조합에 대한 사용자 정의 ICC 프로파일이 있는 경우 이 작업 과정을 사용합니다.

이 옵션을 선택하면 프린터 드라이버의 색상 관리를 사용하지 말아야 합니다. 인쇄할 때 응용프로그램과 프린터 드라이버가 동시에 색상을 관리하면 표시되는 색상을 예측할 수 없습니다. 자세한 내용은 도움말을 참고하십시오.

데스크톱 프린터용 사용자 정의 프로파일 얻기

프린터와 함께 제공되는 출력 프로파일을 사용한 결과가 만족스럽지 못한 경우 다음 방법으로 사용자 정의 프로파일을 얻을 수 있습니다.

- 프린터 및 용지 종류에 맞는 프로파일을 구입합니다. 일반적으로 이것이 가장 쉽고 비용이 덜 드는 방법입니다.
- 특정 프린터 및 용지에 맞는 프로파일을 구입합니다. 이 방법에서는 프로파일 적용 대상을 프린터 및 용지에 인쇄하여 적합한 프로파일을 만들려는 회사에 해당 대상을 제공합니다. 이 방법은 표준 프로파일을 구입하는 것보다 비용이 많이 들지만 프린터 제조 과정에서 발생하는 편차를 보완하므로 더 나은 결과를 얻을 수 있습니다.
- 스캐너 기반 시스템을 사용하여 직접 프로파일을 만듭니다. 이 방법에서는 프로파일 만들기 소프트웨어와 평판형 스캐너를 사용하여 프로파일 적용 대상을 스캔합니다. 일반 용지에는 이 방법이 적합하지만 광택 용지에는 그렇지 않습니다. 광택 용지에는 대개 형광 표백제 성분이 들어 있어 스캔하면 실내 조명에서 보는 것과 다르게 보입니다.
- 하드웨어 프로파일 만들기 도구를 사용하여 직접 프로파일을 만듭니다. 이 방법은 비용이 많이 들지만 가장 좋은 결과를 얻을 수 있습니다. 성능이 뛰어난 하드웨어 도구는 광택 용지를 사용하는 경우에도 정확한 프로파일을 만들 수 있습니다.

- 이전 방법 중 하나를 사용하여 만든 프로파일을 프로파일 편집 소프트웨어에서 수정합니다. 이 소프트웨어는 사용 방법이 복잡하지만 프로파일 문제를 수정하거나 프로파일을 간단하게 조정하여 좀더 나은 결과를 얻을 수 있습니다.

참조

125페이지의 "색상 프로파일 설치"

인쇄를 위한 PDF 색상 관리

상업용으로 인쇄할 Adobe PDF를 만들 때 색상 정보를 표현하는 방법을 지정할 수 있습니다. 가장 쉬운 방법은 PDF/X 표준을 사용하는 것이지만 [PDF] 대화 상자의 [출력] 섹션에서 색상 처리 옵션을 수동으로 지정할 수도 있습니다. PDF를 만드는 방법 및 PDF/X에 대한 자세한 내용은 도움말을 참고하십시오.

일반적으로 PDF를 만들 때 다음과 같이 색상을 처리하도록 선택할 수 있습니다.

- (PDF/X-3) 색상을 변환하지 않습니다. 다양한 장치 또는 알 수 없는 장치에서 인쇄하거나 표시할 문서를 만들 경우 이 방법을 사용합니다. PDF/X-3 표준을 선택하면 색상 프로파일이 PDF에 자동으로 포함됩니다.
- (PDF/X-1a) 모든 색상을 대상 CMYK 색상 공간으로 변환합니다. 추가로 색상을 변환할 필요가 없는 인쇄용 파일을 만들 경우 이 방법을 사용합니다. PDF/X-1a 표준을 선택하면 PDF에 프로파일이 포함되지 않습니다.
- (Illustrator 및 InDesign) 프로파일이 포함된 색상을 대상 색상 공간으로 변환하지만 포함된 프로파일 없이 색상 번호를 유지합니다. [PDF] 대화 상자의 [출력] 섹션에서 이 옵션을 수동으로 선택할 수 있습니다. 문서에 색상이 관리되지 않는 CMYK 이미지가 있고 색상 번호를 유지하려는 경우 이 방법을 사용합니다.

참고: 색상을 변환하는 동안 모든 별색 정보는 그대로 유지되고 해당 원색 정보만 대상 색상 공간으로 변환됩니다.

참조

118페이지의 "안전한 CMYK 작업 과정 사용"

색상 프로파일 사용

색상 프로파일 정보

정밀하고 일관되게 색상을 관리하려면 모든 색상 장치의 정확한 ICC 호환 프로파일이 필요합니다. 예를 들어, 정확한 스캐너 프로파일이 없으면 스캐너와 해당 이미지를 표시하는 프로그램 간의 차이로 인해 완벽하게 스캔된 이미지도 다른 프로그램에서 잘못 표시될 수 있습니다. 이미지가 잘못 표시되면 이미 완전하게 스캔된 이미지를 손상시킬 수 있는 불필요한 수정 작업으로 시간을 낭비하게 됩니다. 정확한 프로파일이 있으면 이미지를 불러오는 프로그램에서 장치의 차이를 교정하여 스캔한 실제 색상을 표시할 수 있습니다.

색상 관리 시스템은 다음 종류의 프로파일을 사용합니다.

모니터 프로파일 모니터가 색상을 재현하는 방법을 정의합니다. 디자인 프로세스에서 중요한 색상 결정을 내리기 위해서는 모니터에서 색상을 정확히 볼 수 있어야 하므로 이 프로파일을 가장 먼저 만들어야 합니다. 모니터에 보이는 색상이 문서의 실제 색상과 다르면 색상의 일관성을 유지할 수 없습니다.

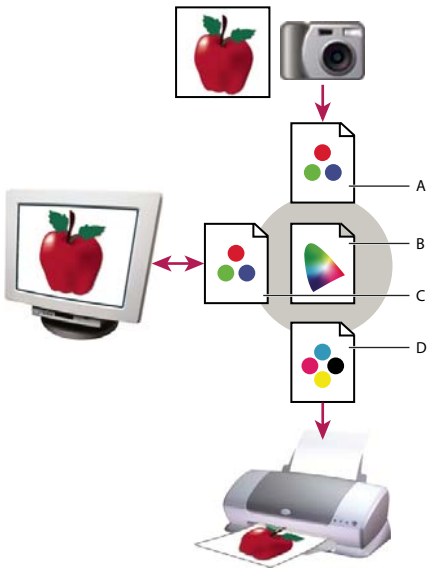
입력 장치 프로파일 입력 장치가 캡처하거나 스캔할 수 있는 색상을 정의합니다. 디지털 카메라에서 프로파일을 선택할 수 있는 경우 Adobe RGB를 선택하는 것이 좋습니다. 아니면, 대부분의 카메라에서 기본값으로 설정된 sRGB를 사용하십시오. 또한 고급 사용자는 다양한 광원에 대한 다른 프로파일을 사용할 수 있습니다. 스캐너 프로파일의 경우, 일부 사진작가는 스캐너에서 스캔한 각 필름의 종류나 브랜드에 대한 프로파일을 별도로 만듭니다.

출력 장치 프로파일 데스크톱 프린터 또는 상업용 인쇄기와 같은 출력 장치의 색상 공간을 정의합니다. 색상 관리 시스템은 출력 장치 프로파일을 사용하여 문서의 색상을 출력 장치 색상 공간의 색상 영역 색상으로 적절하게 매핑합니다. 또한 출력 프로파일을 만들 때 용지 및 잉크 종류와 같은 특수한 인쇄 조건을 고려해야 합니다. 예를 들면, 광택 용지와 일반 용지가 표현할 수 있는 색상 범위는 서로 다릅니다.

대부분의 프린터 드라이버에는 내장 색상 프로파일이 함께 제공됩니다. 사용자 정의 프로파일을 만들기 전에 이 프로파일을 적용해 보는 것이 좋습니다.

문서 프로파일 문서의 특정 RGB 또는 CMYK 색상 공간을 정의합니다. 응용프로그램에서 문서에 프로파일을 할당하거나 **태그를 지정**하여 실제 문서에 표시되는 색상을 정의합니다. 예를 들어, R=127, G=12, B=107은 각 장치마다 다르게 표시되는 단순한 일련의 숫자입니다. 그러나 Adobe RGB 색상 공간 태그를 지정하면 이 숫자가 실제 색상 또는 빛의 파장(이 경우 보라색)을 나타냅니다.

색상 관리가 설정된 경우 Adobe 응용프로그램은 [색상 설정] 대화 상자의 [작업 공간] 옵션에 따른 프로파일을 새 문서에 자동으로 할당합니다. 할당된 프로파일이 없는 문서를 **태그가 지정되지 않은 문서**라고 하며 이러한 문서에는 색상 번호만 들어 있습니다. 태그 없는 문서를 사용하여 작업하는 경우 Adobe 응용프로그램은 현재 작업 공간 프로파일을 사용하여 색상을 표시하고 편집합니다.



프로파일을 사용한 색상 관리
A. 프로파일에서 입력 장치와 문서의 색상 공간을 정의 **B.** 색상 관리 시스템은 프로파일에 정의된 내용을 참고하여 문서의 실제 색상 인식 **C.** 색상 관리 시스템은 모니터의 프로파일을 참고하여 문서의 수치 값을 모니터의 색상 공간으로 변환 **D.** 색상 관리 시스템은 출력 장치의 프로파일을 참고하여 문서의 수치 값을 출력 장치의 색상 값으로 변환하여 올바른 색상 모양이 인쇄되도록 함

참조

125페이지의 “모니터 보정 및 프로파일 만들기”

122페이지의 “인쇄할 때 프린터에서 색상 결정”

122페이지의 “데스크톱 프린터용 사용자 정의 프로파일 얻기”

127페이지의 “색상 작업 공간 정보”

모니터 보정 및 특성 정보

프로파일 만들기 소프트웨어를 통해 모니터 보정 및 특성화를 수행할 수 있습니다. 모니터를 **보정**하면 모니터가 미리 정의된 표준을 따르게 됩니다. 예를 들어, 그래픽 아트 표준인 흰 점 색상 온도 5000° K(캘빈)를 사용하여 색상을 표시하도록 모니터를 조정할 수 있습니다. 모니터를 **특성화**하면 단순히 모니터가 현재 색상을 어떻게 재현하는지를 정의하는 프로파일이 만들어집니다.

모니터 보정 작업에는 다음 비디오 설정 조정 작업이 포함됩니다.

명도와 대비 디스플레이 강도에 대한 전체 레벨과 범위를 말합니다. 이 두 가지 매개 변수는 텔레비전에서와 동일하게 작동합니다. 모니터 보정 유틸리티는 보정에 적합한 최적의 명도와 대비 범위를 설정하는 데 유용합니다.

감마 중간 색조 값의 명도를 말합니다. 검정부터 흰색까지 모니터에서 산출한 값은 선형이 아니므로 이 값을 사용하여 도표를 작성하면 직선이 아니라 곡선 모양이 됩니다. 감마는 흑백의 중간에 위치하는 곡선의 값을 정의합니다.

형광물질 CRT 모니터가 빛을 발산하는 데 사용하는 물질입니다. 형광물질마다 색상 특성이 다릅니다.

흰 점 모니터가 재현할 수 있는 가장 밝은 흰색의 색상과 강도입니다.

모니터 보정 및 프로파일 만들기

모니터를 보정할 때에는 공인된 사양을 준수해야 합니다. 모니터를 보정한 후 프로파일 만들기 유틸리티를 사용하여 색상 프로파일을 저장할 수 있습니다. 이 프로파일은 모니터에 표시 가능한 색상과 표시 불가능한 색상, 색상이 정확하게 표시되도록 이미지의 수치 색상 값을 변환하는 방법과 같은 모니터와 관련된 특성을 정의합니다.

1 모니터를 최소한 30분 이상 켜 둡니다. 이렇게 하면 모니터가 충분히 가열되어 일관된 출력이 가능합니다.

2 모니터에서 수천 가지 이상의 색상을 표시할 수 있어야 합니다. 이론적으로는 수백만 가지 이상 또는 24비트 이상의 색상을 표시할 수 있습니다.

3 모니터 배경 화면의 화려한 배경 무늬를 제거하고 배경 화면에는 중간 회색만 표시하도록 설정합니다. 문서 주위에 복잡한 무늬나 화려한 색상이 있으면 색상을 정확하게 인지하는 데 장애가 됩니다.

4 다음 중 하나를 수행하여 모니터를 보정하고 프로파일을 만듭니다.

- Windows에서는 모니터 보정 유틸리티를 설치하여 사용합니다.
- Mac OS에서는 [시스템 환경설정/디스플레이/색상] 탭에 있는 [보정] 유틸리티를 사용합니다.
- 가장 좋은 결과를 얻으려면 타사 소프트웨어와 측정 장치를 사용하십시오. 일반적으로 색도계와 같은 측정 장치는 사람의 눈으로 보는 것보다 정확하게 모니터에 표시되는 색상을 측정할 수 있으므로 측정 장치를 소프트웨어와 함께 사용하면 더욱 정확한 프로파일을 만들 수 있습니다.

참고: 시간이 지남에 따라 모니터 성능이 변하고 저하되므로 한 달에 한 번 정도 모니터를 다시 보정하고 프로파일을 만들어야 합니다. 모니터가 너무 오래되고 낡으면 모니터를 표준 상태로 보정하기가 어렵거나 불가능할 수도 있습니다.

대부분의 프로파일 만들기 소프트웨어는 새 프로파일을 기본 모니터 프로파일로 자동으로 할당합니다. 모니터 프로파일을 수동으로 할당하는 방법에 대한 자세한 내용은 운영 체제 도움말 시스템을 참고하십시오.

색상 프로파일 설치

색상 프로파일은 대개 장치가 시스템에 추가될 때 설치됩니다. **일반 프로파일** 또는 **기성 프로파일**이라고도 하는 이러한 프로파일의 정확도는 제조 업체마다 다릅니다. 또한 서비스 공급업체로부터 장치 프로파일을 얻거나, 웹에서 프로파일을 다운로드하거나 전문 프로파일 만들기 도구를 사용하여 **사용자 정의 프로파일**을 만들 수도 있습니다.

- Windows에서는 프로파일을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [프로파일 설치]를 선택합니다. 또는 WINDOWS\system32\spool\drivers\color 폴더에 프로파일을 복사합니다.
- Mac OS에서는 /Library/ColorSync/Profiles 폴더 또는 /Users/[사용자 이름]/Library/ColorSync/Profiles 폴더에 프로파일을 복사합니다.

색상 프로파일을 설치한 후에는 Adobe 응용프로그램을 다시 시작해야 합니다.

참조

122페이지의 “데스크톱 프린터용 사용자 정의 프로파일 얻기”

색상 프로파일 포함

Illustrator, InDesign, Photoshop에서 만든 문서에 색상 프로파일을 포함시키려면 ICC 프로파일을 지원하는 형식으로 문서를 저장하거나 내보내야 합니다.

1 Adobe PDF, PSD(Photoshop), AI(Illustrator), INDD(InDesign), JPEG, Photoshop EPS, 대용량 문서 형식, TIFF 중 하나의 파일 형식으로 문서를 저장하거나 내보냅니다.

2 포함시킬 ICC 프로파일에 대한 옵션을 선택합니다. 이 옵션의 정확한 이름과 위치는 응용프로그램에 따라 다릅니다. 자세한 내용은 Adobe 도움말을 참고하십시오.

색상 프로파일 포함(Acrobat)

개체 또는 전체 PDF에 색상 프로파일을 포함시킬 수 있습니다. Acrobat에서는 [색상 변환] 대화 상자의 [대상 공간] 영역에서 지정한 해당 프로파일이 PDF의 선택된 색상 공간에 첨부됩니다. 자세한 내용은 전체 Acrobat 도움말에서 색상 변환 항목을 참고하십시오.

문서의 색상 프로파일 변경

문서의 색상 프로파일을 변경해야 하는 경우는 거의 없습니다. 이는 [색상 설정] 대화 상자에서 선택한 설정에 따라 색상 프로파일이 자동으로 할당되기 때문입니다. 수동으로 색상 프로파일을 변경해야 하는 경우는 다른 출력 대상에 사용할 문서를 준비하거나 더 이상 문서에서 구현하지 않으려는 규칙 동작을 수정할 때뿐입니다. 고급 사용자만 프로파일을 변경하는 것이 좋습니다.

다음 방법으로 문서의 색상 프로파일을 변경할 수 있습니다.

- 새 프로파일을 할당합니다. 문서의 색상 번호는 그대로 유지되지만 새 프로파일을 사용하면 모니터에 표시되는 색상이 상당히 다르게 보일 수 있습니다.
- 프로파일을 제거하여 문서에 더 이상 색상 관리를 사용하지 않습니다.
- (Acrobat, Photoshop 및 InDesign) 문서의 색상을 다른 프로파일의 색상 공간으로 변경합니다. 원본 색상을 그대로 표시하기 위해 색상 번호가 바뀝니다.

색상 프로파일 할당 또는 제거(Illustrator, Photoshop)

1 [편집] > [프로파일 할당]을 선택합니다.

2 옵션을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

이 문서의 색상을 관리하지 않음 문서에서 기존 프로파일을 제거합니다. 문서의 색상을 관리하지 않으려는 경우에만 이 옵션을 선택합니다. 문서에서 프로파일을 제거하면 표시되는 색상이 응용프로그램의 작업 공간 프로파일에 의해 정의됩니다.

작업 중인 [색상 모델: 작업 공간] 문서에 작업 공간 프로파일을 할당합니다.

프로파일 다른 프로파일을 선택할 수 있습니다. 응용프로그램은 색상을 프로파일 영역으로 변환하지 않고 새 프로파일을 문서에 할당합니다. 이 옵션을 선택하면 모니터에 표시되는 색상이 상당히 다르게 보일 수 있습니다.

참조

126페이지의 “문서의 색상 프로파일 변경”

색상 프로파일 할당 또는 제거(InDesign)

1 [편집] > [프로파일 할당]을 선택합니다.

2 [RGB 프로파일] 및 [CMYK 프로파일] 항목에서 다음 중 하나를 선택합니다.

버리기(현재 작업 공간 사용) 문서에서 기존 프로파일을 제거합니다. 문서의 색상을 관리하지 않으려는 경우에만 이 옵션을 선택합니다. 문서에서 프로파일을 제거하면 표시되는 색상이 응용프로그램의 작업 공간 프로파일에 의해 정의되고 더 이상 문서에 프로파일을 포함시킬 수 없게 됩니다.

현재 작업 공간[작업 공간] 할당 문서에 작업 공간 프로파일을 할당합니다.

프로파일 할당 다른 프로파일을 선택할 수 있습니다. 응용프로그램은 색상을 프로파일 영역으로 변환하지 않고 새 프로파일을 문서에 할당합니다. 이 옵션을 선택하면 모니터에 표시되는 색상이 상당히 다르게 보일 수 있습니다.

3 문서에 포함된 각 그래픽 유형의 렌더링 의도를 선택합니다. 각 그래픽 유형에 대해 네 가지 표준 의도 중 하나를 선택하거나 [색상 설정] 대화 상자에 현재 지정된 렌더링 의도를 사용하는 [색상 설정 의도 사용]을 선택할 수 있습니다. 렌더링 의도에 대한 자세한 내용은 도움말을 참고하십시오.

그래픽 유형은 다음과 같습니다.

단색 의도 InDesign 기본 오브젝트에 포함된 모든 벡터 아트(색상의 단색 영역)의 렌더링 의도를 설정합니다.

기본 이미지 의도 InDesign에 가져온 비트맵 이미지의 기본 렌더링 의도를 설정합니다. 이미지별로 이 설정을 계속 덮어쓸 수 있습니다.

혼합 후 의도 페이지의 투명도 상호 작용으로 인한 색상의 교정 인쇄 또는 최종 색상 공간에 대한 렌더링 의도를 설정합니다. 문서에 투명한 오브젝트가 있는 경우 이 옵션을 사용합니다.

4 문서에 새 프로파일을 할당한 효과를 미리 보려면 [미리보기]를 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

참조

126페이지의 “문서의 색상 프로파일 변경”

119페이지의 “가져온 비트맵 이미지의 프로파일 보기 또는 변경(InDesign)”

문서 색상을 다른 프로파일로 변환(Photoshop)

1 [편집] > [프로파일로 변환]을 선택합니다.

2 [대상 공간] 아래에서 문서의 색상을 변환할 색상 프로파일을 선택하면 문서가 변환되고 새 프로파일 태그가 지정됩니다.

3 [변환 옵션] 항목에서 색상 관리 엔진, 렌더링 의도, 검은 점 및 디더 옵션을 지정합니다(해당하는 경우). 자세한 내용은 130페이지의 “색상 변환 옵션”을 참조하십시오.

4 변환할 때 문서의 모든 레이어를 단일 레이어로 병합하려면 [배경으로 이미지 병합]을 선택합니다.

5 문서 변환의 효과를 미리 보려면 [미리보기]를 선택합니다.

참조

126페이지의 “문서의 색상 프로파일 변경”

문서 색상을 다른 프로파일로 변환

[인쇄물 제작] 도구모음의 [색상 변환] 도구를 사용하여 PDF의 색상을 변환할 수 있습니다. 자세한 내용은 전체 Acrobat 도움말에서 색상 변환 항목을 참고하십시오.

색상 설정

색상 설정 사용자 정의

색상이 관리되는 대부분의 작업 과정에서는 Adobe Systems에서 테스트한 색상 설정 초기값을 사용하는 것이 가장 좋습니다. 색상 관리에 대해 잘 알고 있고 변경하려는 내용을 이해하는 경우에만 특정 옵션을 변경하는 것이 좋습니다.

사용자 정의한 옵션을 사전설정으로 저장할 수 있습니다. 색상 설정을 저장하면 나중에 다시 사용하거나 다른 사용자 또는 응용프로그램과 공유할 수 있습니다.

- 색상 설정을 사전설정으로 저장하려면 [색상 설정] 대화 상자에서 [저장]을 클릭합니다. 응용프로그램의 [색상 설정] 대화 상자에 설정 이름을 표시하려면 파일을 기본 위치에 저장합니다. 파일을 다른 위치에 저장하면 파일을 먼저 불러와야 해당 설정을 선택할 수 있습니다.
- 기본 위치에 저장되지 않은 사전 색상 설정을 불러오려면 [색상 설정] 대화 상자에서 [불러오기]를 클릭하고 불러올 파일을 선택한 다음 [열기]를 클릭합니다.

참고: Acrobat에서는 사용자 정의된 색상 설정을 저장할 수 없습니다. 사용자 정의된 색상 설정을 Acrobat과 공유하려면 InDesign, Illustrator 또는 Photoshop에서 파일을 만든 다음 기본 Settings 폴더에 저장해야 합니다. 이렇게 하면 [기본 설정] 대화 상자의 [색상 관리] 범주에서 해당 색상을 사용할 수 있습니다. 기본 Settings 폴더에 수동으로 설정을 추가할 수도 있습니다.

색상 작업 공간 정보

작업 공간이란 Adobe 응용프로그램에서 색상을 정의하고 편집하는 데 사용하는 중간 색상 공간을 말합니다. 각 색상 모델에는 연결된 작업 공간 프로파일이 있습니다. 작업 공간 프로파일은 [색상 설정] 대화 상자에서 선택할 수 있습니다.

작업 공간 프로파일은 관련된 색상 모델을 사용하는 새로 만들어진 문서를 위한 소스 프로파일의 역할을 합니다. 예를 들어, Adobe RGB(1998)가 현재의 RGB 작업 공간 프로파일이면 새로 만들어진 각 RGB 문서는 Adobe RGB(1998) 색상 영역 내의 색상을 사용합니다. 또한 작업 공간은 태그가 지정되지 않은 문서에 표시되는 색상을 결정합니다.

작업 공간 프로파일과 일치하지 않는 색상 프로파일이 포함된 문서를 열면 응용프로그램은 **색상 관리 규칙**을 사용하여 색상 데이터의 처리 방법을 결정합니다. 대부분의 경우 기본 규칙은 포함된 프로파일을 유지하는 것입니다.

참조

128페이지의 "누락되거나 일치하지 않는 색상 프로파일 정보"

129페이지의 "색상 관리 규칙 옵션"

작업 공간 옵션

Photoshop, Illustrator 및 InDesign에서 작업 공간 옵션을 표시하려면 [편집] > [색상 설정]을 선택합니다. Acrobat에서는 [기본 설정] 대화 상자의 [색상 관리] 범주를 선택합니다.

프로파일에 대한 설명을 보려면 프로파일을 선택한 다음 프로파일 이름 위에 마우스 포인터를 놓습니다. 그러면 대화 상자 아래쪽에 설명이 표시됩니다.

RGB 응용프로그램의 RGB 색상 공간을 결정합니다. 일반적으로 모니터 프로파일과 같은 특정 장치의 프로파일보다는 Adobe RGB 또는 sRGB를 선택하는 것이 좋습니다.

sRGB는 웹에서 이미지를 보는 데 사용하는 표준 모니터의 색상 공간을 정의하므로 웹에 사용할 이미지를 준비할 때에는 sRGB를 사용하는 것이 좋습니다. 또한 소비자 수준의 디지털 카메라는 sRGB를 기본 색상 공간으로 사용하므로 이러한 카메라에서 전송한 이미지를 사용할 때에도 sRGB를 선택하는 것이 좋습니다.

Adobe RGB의 색상 영역에는 sRGB를 사용하여 정의할 수 없는 인쇄 가능한 색상이 일부 포함되므로 인쇄할 문서를 준비할 때에는 Adobe RGB를 사용하는 것이 좋습니다. 또한 전문가 수준의 디지털 카메라는 Adobe RGB를 기본 색상 공간으로 사용하므로 이러한 카메라에서 전송한 이미지를 사용할 때에도 Adobe RGB를 선택하는 것이 좋습니다.

CMYK 응용프로그램의 CMYK 색상 공간을 결정합니다. 모든 CMYK 작업 공간은 장치에 따라 달라지므로 실제 잉크 및 용지의 조합을 기준으로 합니다. Adobe에서 제공하는 CMYK 작업 공간은 상업용 표준 인쇄 조건을 기준으로 합니다.

회색(Photoshop) 또는 회색 명암(Acrobat) 응용프로그램의 회색 명암 색상 공간을 결정합니다.

원색(Photoshop) 별색 채널 및 이중톤을 표시할 때 사용할 도트 게인을 지정합니다.

참고: Acrobat에서는 문서 색상 공간 대신 포함된 출력 의도의 색상 공간을 사용하여 보고 인쇄할 수 있습니다. [출력 의도 무시 작업 공간]을 선택합니다. 출력 의도에 대한 자세한 내용은 전체 Acrobat 도움말을 참조하십시오.

대부분의 색상 관리 작업 과정에서 Adobe Systems이 권장하고 테스트한 일련의 표준 작업 공간 프로파일이 Adobe 응용프로그램과 함께 제공됩니다. 기본적으로 작업 공간 메뉴에는 이 프로파일만 표시됩니다. 시스템에 설치한 다른 색상 프로파일을 표시하려면 [고급 모드](Illustrator 및 InDesign) 또는 [기타 옵션](Photoshop)을 선택합니다. 색상 프로파일은 양방향이어야 합니다. 즉, 작업 공간 메뉴에 표시하려면 색상 공간으로의 변환 및 색상 공간으로부터의 변환에 대한 사양이 색상 프로파일에 포함되어야 합니다.

참고: Photoshop에서는 사용자 정의 작업 공간 프로파일을 만들 수 있습니다. 그러나 사용자 정의 작업 공간 프로파일을 만드는 것보다는 표준 작업 공간 프로파일을 사용하는 것이 좋습니다. 자세한 내용은 Photoshop 데이터베이스 지원 (www.adobe.com/kr/support/products/photoshop.html)을 참조하십시오.

누락되거나 일치하지 않는 색상 프로파일 정보

신규로 작성한 문서에서는 색상 작업 과정이 대개 매끄럽게 작동합니다. 별도로 지정하지 않은 경우, 신규 작성 문서에는 색상 만들기 및 편집용 색상 모드와 연결된 작업 공간 프로파일을 사용합니다.

그러나 기존 문서 중에는 지정한 작업영역 프로파일을 사용하지 않거나 색상이 관리되지 않는 문서도 있습니다. 색상 관리 작업 과정에서 다음과 같은 예외 상황이 발생할 수 있습니다.

- 프로파일 태그를 지정하지 않은 문서를 열거나 색상 데이터를 불러올 수 있습니다(예: 복사하여 붙여넣기, 드래그하여 놓기 등). 색상 관리 기능을 지원하지 않거나 색상 관리 기능이 해제되어 있는 응용프로그램에서 문서를 열 때 이러한 상황이 자주 발생합니다.

- 현재 작업영역과 다른 프로파일을 사용하여 태그가 지정된 문서를 열거나 이러한 문서에서 색상 데이터를 불러올 수 있습니다. 다른 색상 관리 설정을 사용하여 만든 문서나 스캔하여 스캐너 프로파일 태그가 지정된 문서를 열 때 이런 경우가 발생합니다.

어느 경우에나 응용프로그램은 색상 관리 규칙을 사용하여 문서의 색상 데이터 처리 방법을 결정합니다.

프로파일이 누락되었거나 작업 공간에 맞지 않으면 [색상 설정] 대화 상자에서 설정한 옵션에 따라 응용프로그램에 경고 메시지가 표시됩니다. 프로파일 경고는 기본적으로 해제되어 있지만 프로파일 경고를 설정하면 경우에 따라 문서의 색상을 적절하게 관리할 수 있습니다. 경고 메시지는 응용프로그램마다 다르지만 일반적으로 다음 옵션을 선택할 수 있습니다.

- (권장) 문서 또는 가져온 색상 데이터를 그대로 둡니다. 예를 들어, 포함된 프로파일이 있는 경우 그대로 사용하고, 색상 프로파일이 없는 경우 문서를 그대로 두거나 붙인 색상 데이터의 번호를 유지하도록 선택할 수 있습니다.
- 문서 또는 가져온 색상 데이터를 조정합니다. 예를 들어, 문서를 열 때 색상 프로파일이 누락되어 있으면 현재 작업 공간 프로파일 또는 다른 프로파일을 할당하도록 선택할 수 있습니다. 문서를 열 때 일치하지 않는 색상 프로파일이 포함되어 있으면 프로파일을 버리거나 색상을 현재 작업 공간으로 변환하도록 선택할 수 있습니다. 색상 데이터를 가져올 때 표시되는 색상을 유지하려면 색상을 현재 작업 공간으로 변환하도록 선택해야 합니다.

색상 관리 규칙 옵션

색상 관리 규칙은 문서를 열거나 이미지를 가져올 때 응용프로그램이 색상 데이터를 처리하는 방법을 결정합니다. RGB 및 CMYK 이미지에 대한 다른 규칙을 선택하거나 경고 메시지를 표시할 시기를 지정할 수도 있습니다. 색상 관리 규칙 옵션을 표시하려면 [편집] > [색상 설정]을 선택합니다.


규칙에 대한 설명을 보려면 규칙을 선택하고 규칙 이름 위에 포인터를 놓습니다. 그러면 대화 상자 아래쪽에 설명이 표시됩니다.

RGB, CMYK, 회색 파일을 열거나 현재 문서로 이미지를 가져와 현재 작업영역으로 색상을 가져올 때 따를 규칙을 지정합니다. [회색 명암] 옵션은 Photoshop에서만 사용할 수 있습니다. 다음 옵션에서 하나를 선택합니다.

- **포함된 프로파일 유지** 파일을 열 때 포함된 색상 프로파일을 항상 유지합니다. 이 옵션을 사용하면 일관된 색상을 관리할 수 있으므로 대부분의 작업 과정에서는 이 옵션을 사용하는 것이 좋습니다. 한 가지 예외는 CMYK 번호를 유지해야 하는 경우입니다. 이 경우에는 [번호 유지(연결된 프로파일 무시)]를 대신 선택해야 합니다.
- **작업영역으로 변환** 파일을 열고 이미지를 가져올 때 색상을 현재 작업 공간 프로파일로 변환합니다. 모든 색상에 하나의 프로파일(현재 작업 공간 프로파일)을 사용하려면 이 옵션을 선택합니다.
- **번호 유지(연결된 프로파일 무시)** 이 옵션은 InDesign 및 Illustrator에서 CMYK 작업 시 사용 가능합니다. 파일을 열고 이미지를 가져올 때 색상 번호를 유지하지만 색상 관리를 사용하여 Adobe 응용프로그램에서 색상을 정확하게 볼 수 있습니다. 안전한 CMYK 작업 과정을 사용하려면 이 옵션을 선택합니다. InDesign에서는 [오브젝트] > [이미지 색상 설정]을 선택하여 오브젝트별로 이 규칙을 무시할 수 있습니다.
- **끔** 파일을 열고 이미지를 가져올 때 포함된 색상 프로파일을 무시하고 새 문서에 작업 공간 프로파일을 할당하지 않습니다. 원본 문서 작성자가 제공한 색상 메타데이터를 버리려면 이 옵션을 선택합니다.

프로파일 불일치: 열 때 요청 현재 작업 공간 이외의 프로파일 태그가 지정된 문서를 열 때마다 메시지를 표시합니다. 규칙의 기본 동작을 무시하는 옵션을 사용할 수 있습니다. 문서의 색상을 경우에 따라 적절히 관리하려면 이 옵션을 선택합니다.

프로파일 불일치: 붙여넣을 때 확인 색상을 붙이거나 드래그하여 놓아 문서로 가져오면서 색상 프로파일이 일치하지 않을 때마다 메시지를 표시합니다. 규칙의 기본 동작을 무시하는 옵션을 사용할 수 있습니다. 붙인 색상을 경우에 따라 적절히 관리하려면 이 옵션을 선택합니다.

프로파일 없음: 열 때 요청 태그가 지정되지 않은 문서를 열 때마다 메시지를 표시합니다. 규칙의 기본 동작을 무시하는 옵션을 사용할 수 있습니다. 문서의 색상을 경우에 따라 적절히 관리하려면 이 옵션을 선택합니다.

색상 변환 옵션

색상 변환 옵션을 사용하면 한 색상 공간에서 다른 색상 공간으로 문서를 이동할 때 응용프로그램에서 문서의 색상을 처리하는 방법을 제어할 수 있습니다. 색상 관리에 대해 잘 알고 있고 변경하려는 내용을 확신하는 경우에만 이 옵션을 변경하는 것이 좋습니다. 변환 옵션을 표시하려면 [편집] > [색상 설정]을 선택하고 [고급 모드](Illustrator 및 InDesign) 또는 [기타 옵션](Photoshop)을 선택합니다. Acrobat에서는 [기본 설정] 대화 상자의 [색상 관리] 범주를 선택합니다.

엔진 한 색상 공간의 색상 영역을 다른 색상 공간의 색상 영역으로 매핑하는 데 사용하는 CMM(Color Management Module)을 지정합니다. 대부분의 경우 기본적으로 선택되어 있는 Adobe(ACE) 엔진을 사용하면 모든 변환 작업을 충분히 수행할 수 있습니다.

엔진 또는 의도 옵션에 대한 설명을 보려면 옵션을 선택한 다음 옵션 이름 위에 포인터를 놓습니다. 그러면 대화 상자 아래쪽에 설명이 표시됩니다.

의도(Photoshop, Illustrator, InDesign) 한 색상 공간에서 다른 색상 공간으로 변환하는 데 사용된 렌더링 의도를 지정합니다. 렌더링 의도 간의 차이는 문서를 인쇄하거나 다른 작업영역으로 변환할 때만 나타납니다.

검은 점 보정 사용 출력 장치의 동적 범위 전체를 시뮬레이트하여 이미지의 어두운 영역 세부 묘사를 유지합니다. 인쇄할 때 검은 점 보정을 사용하려면 이 옵션을 선택합니다. 대부분의 경우 사용하는 것이 좋습니다.

디더 사용(Photoshop) 색상 공간 사이에서 채널 당 8비트 이미지를 변환할 때 색상을 디더할지의 여부를 제어합니다. [디더 사용] 옵션을 선택하면 소스 공간에는 있는 색상이 대상 공간에 없는 경우 Photoshop이 대상 색상 공간의 색상을 혼합하여 해당 색상과 유사한 색상을 표시합니다. 디더링을 사용하면 이미지의 농담이 균일하지 않거나 이미지에 줄무늬가 나타나는 것을 완화할 수 있지만 이미지를 웹용으로 압축하면 파일 크기가 커질 수 있습니다.

렌더링 의도 정보

렌더링 의도는 색상 관리 시스템이 한 색상 공간에서 다른 색상 공간으로 색상을 변환하는 방법을 결정합니다. 소스 색상이 조정되는 방법을 결정할 때 렌더링 의도에 따라 적용되는 규칙 또한 다릅니다. 예를 들어, 대상 색상 영역에 포함된 색상은 변경되지 않거나, 좀더 작은 대상 영역으로 변환될 때 원래의 시각적 관계 범위를 유지하도록 수정할 수도 있습니다. 렌더링 의도를 선택한 결과는 문서의 그래픽 내용과 색상 공간을 지정하는 프로파일에 따라 달라집니다. 다른 렌더링 의도를 선택해도 같은 결과가 나타나는 프로파일도 있습니다.

일반적으로 산업 표준에 맞는지 Adobe Systems에서 테스트한 선택된 색상 설정에 대한 기본 렌더링 의도를 사용하는 것이 가장 좋습니다. 예를 들어, 북아메리카나 유럽의 색상 설정을 선택하면 기본 렌더링 의도는 [상대 색도계]가 됩니다. 일본의 색상 설정을 선택하면 렌더링 의도는 [가시 범위]입니다.

색상 관리 시스템, 화면 교정 색상, 인쇄 아트워크의 색상 변환 옵션을 설정할 때 렌더링 의도를 선택할 수 있습니다.

가시 범위 색상 값 자체가 변경되는 경우에도 색상 사이의 가시 관계를 유지하여 사람의 눈에 자연스럽게 인식되도록 합니다. 이 의도는 색상 공간 외부 색상이 많은 사진 이미지에 적합합니다. 이것은 일본 인쇄 업계의 표준 렌더링 의도입니다.

채도 색상의 정확성을 떨어뜨리는 대신 이미지의 색상을 선명하게 만듭니다. 이 렌더링 의도는 그래프와 차트처럼 색상 사이의 정확한 관계보다는 채도가 높은 밝은 색상이 더 중요한 업무용 그래픽에 적합합니다.

상대 색도계 소스 색상 공간에서 가장 밝은 색상과 대상 색상 공간의 가장 밝은 색상을 비교한 결과에 따라 모든 색상을 이동시킵니다. 색상 공간 외부 색상은 대상 색상 공간에서 재현 가능한 가장 가까운 색상으로 변환됩니다. [상대 색도계]는 [가시 범위]보다 원본 색상을 더 많이 유지합니다. 이것은 북아메리카 및 유럽의 인쇄용 표준 렌더링 의도입니다.

절대 색도계 대상 색상 영역에 포함되는 색상을 그대로 유지합니다. 색상 영역을 벗어나는 색상은 잘라냅니다. 대상 흰 점에 대한 색상 조절 작업은 수행되지 않습니다. 이 의도는 색상 사이의 가시 관계를 떨어뜨리더라도 색상 정확도를 유지하기 위한 목적으로 사용되며 특정 장치의 출력을 시뮬레이트하는 인쇄 교정 작업에 적합합니다. 이 의도는 용지 색상이 인쇄된 색상에 어떤 영향을 주는지 미리 보는 경우 특히 유용합니다.

Photoshop의 고급 컨트롤

Photoshop에서 [편집] > [색상 설정]을 선택하고 [기타 옵션]을 선택하면 색상 관리에 대한 고급 컨트롤이 표시됩니다.

모니터 색상의 채도 감소량 색상이 모니터에 표시될 때 지정된 양만큼 채도를 감소시킬지를 결정합니다. 이 옵션을 선택하면 모니터보다 넓은 색상 공간의 색상 공간 전체를 편리하게 시각화할 수 있지만 이렇게 하면 모니터 디스플레이와 출력이 일치하지 않게 됩니다. 이 옵션을 선택 해제하면 이미지에서는 뚜렷하게 구분되는 색이 단일한 색상으로 표시될 수 있습니다.

감마를 사용하여 RGB 색상 혼합 RGB 색상을 어떻게 혼합하여 합성 데이터를 생성하는지를 제어합니다(예: [표준 모드]를 사용하여 레이어를 혼합하거나 페인트하는 경우). 이 옵션을 선택하면 지정된 감마에 해당하는 색상 공간에서 RGB 색상을 혼합합니다. 감마 1.00은 색상상 정확한 것으로 간주되므로 가장자리가 거의 표시되지 않습니다. 이 옵션을 선택 해제하면 문서의 색상 공간에서 RGB 색상을 직접 혼합합니다.

참고: [감마를 사용하여 RGB 색상 혼합]을 선택하면 다른 응용프로그램에서는 레이어를 사용한 문서가 Photoshop에서와 다르게 보입니다.

7장: 색상 및 색조 조정

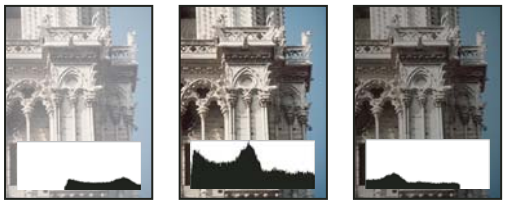
전통적인 사진 기법을 사용하는 사진 작가들은 여러 종류의 필름이나 렌즈 필터를 사용하여 사진에 특정 색상 및 색조를 적용합니다. 또한 이러한 사진 작가들은 다양한 도구와 기술을 사용하여 암실에서 사진의 색상과 색조를 조정합니다. Photoshop은 색상 및 색조를 조정하거나 교정하고 전체적인 이미지 초점을 선명하게 할 수 있는 다양한 도구 세트를 제공합니다.

막대 그래프와 픽셀 값 보기

막대 그래프 정보

막대 그래프는 각 색상 강도 레벨의 픽셀 수를 그래프로 표시하여 이미지의 픽셀이 분포되어 있는 상태를 보여줍니다. 막대 그래프는 이미지의 어두운 영역(막대 그래프의 왼쪽 부분에 표시), 중간 영역(중간에 표시), 밝은 영역(오른쪽 부분에 표시)의 세부 묘사가 교정하기 좋을 만큼 충분한지 보여줍니다.

또한 막대 그래프에서는 이미지의 색조 범위나 이미지 **키 유형**도 쉽게 파악할 수 있습니다. 로 키 이미지에서는 세부 묘사가 어두운 영역에 집중되어 있고 하이 키 이미지에서는 세부 묘사가 밝은 영역에 집중되어 있습니다. 그리고 평균 키 이미지에서는 세부 묘사가 중간 영역에 집중되어 있습니다. 전체 색조 범위가 사용된 이미지는 모든 영역에 다수의 픽셀이 분포되어 있습니다. 색조 범위를 확인하면 적절한 색조 교정 값을 편리하게 결정할 수 있습니다.



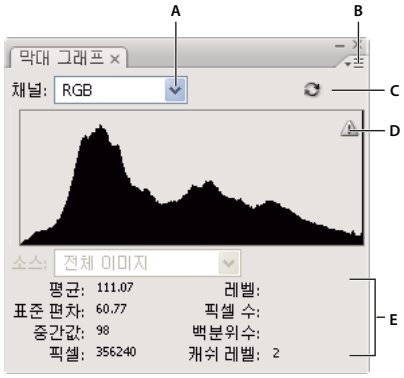
막대 그래프를 읽는 방법
A. 노출이 과도한 사진 **B.** 노출이 적당하며 전체 색조가 사용된 사진 **C.** 노출이 부족한 사진

[막대 그래프] 팔레트는 이미지의 색조 및 색상 정보를 표시하는 데 사용되는 다양한 옵션을 제공합니다. 기본적으로 막대 그래프에는 전체 이미지의 색조 범위가 나타납니다. 이미지의 일부에 대한 막대 그래프 데이터를 표시하려면 먼저 해당 부분을 선택하십시오.

[곡선 표시 옵션] 아래의 막대 그래프 옵션을 선택하여 [곡선] 대화 상자에서 이미지의 막대 그래프를 오버레이로 볼 수 있습니다.

막대 그래프 팔레트 개요

❖ [창] > [막대 그래프]를 선택하거나 [막대 그래프] 탭을 클릭하여 [막대 그래프] 팔레트를 엽니다. 기본적으로 [막대 그래프] 팔레트는 컨트롤이나 통계가 없는 [간단히 보기]로 열리지만 이 보기는 조정이 가능합니다.



막대 그래프 팔레트
A. 채널 메뉴 **B.** 팔레트 메뉴 **C.** 캐쉬하지 않고 새로 고침 단추 **D.** 캐쉬된 데이터 경고 아이콘 **E.** 통계

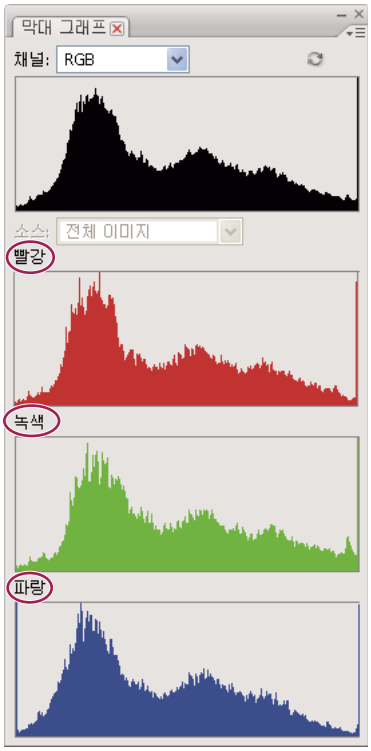
막대 그래프 팔레트의 보기 조정

❖ [막대 그래프] 팔레트 메뉴에서 보기를 선택합니다.

확장된 보기 막대 그래프에 나타나는 채널을 선택하거나, 막대 그래프 팔레트의 옵션을 보거나, 막대 그래프를 새로 고쳐서 캐쉬되지 않은 데이터를 표시하거나, 다중 레이어 문서에서 특정 레이어를 선택하는 데 사용되는 컨트롤 및 통계가 포함된 막대 그래프가 표시됩니다.

간단히 보기 컨트롤이나 통계가 포함되지 않는 막대 그래프가 표시됩니다. 막대 그래프에는 전체 이미지가 나타납니다.

모든 채널 보기 확장된 보기의 모든 옵션과 함께 각 채널에 대한 개별 막대 그래프가 표시됩니다. 개별 막대 그래프에는 알파 채널, 별색 채널 또는 마스크가 포함되어 있습니다.



모든 채널이 표시되어 있고 통계는 숨겨진 막대 그래프 팔레트

막대 그래프에서 특정 채널 보기

[막대 그래프] 팔레트의 [확장된 보기] 또는 [모든 채널 보기]를 선택하면 [채널] 메뉴에서 설정을 선택할 수 있습니다. Photoshop에서는 [확장된 보기]나 [모든 채널 보기]에서 [간단히 보기]로 전환하는 경우 채널 설정이 기억됩니다.

- 색상 채널, 알파 채널 및 별색 채널을 포함하여 문서의 개별 채널에 대한 막대 그래프를 표시하려면 개별 채널을 선택합니다.

- 이미지의 색상 모드에 따라 [RGB], [CMYK] 또는 [합성]을 선택하여 모든 채널의 합성 막대 그래프를 표시합니다. 처음에 [확장된 보기] 또는 [모든 채널 보기]를 선택하면 이 합성 막대 그래프가 기본 보기가 됩니다.
- 이미지가 RGB 또는 CMYK인 경우, 합성 채널의 광도 또는 강도 값을 나타내는 막대 그래프를 표시하려면 [광도]를 선택합니다.
- 이미지가 RGB 또는 CMYK인 경우 개별 색상 채널의 합성 막대 그래프를 표시하려면 [색상]을 선택합니다.

[모든 채널 보기]를 선택하고 [채널] 메뉴를 선택하면 팔레트에서 맨 위에 있는 막대 그래프에만 영향을 줍니다.

색상 채널 막대 그래프 보기

❖ [막대 그래프] 팔레트에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- [모든 채널 보기]를 선택하고 팔레트 메뉴에서 [색상 채널 표시]를 선택합니다.
- [확장된 보기] 또는 [모든 채널 보기]를 선택하고 [채널] 메뉴에서 개별 채널을 선택한 후 팔레트 메뉴에서 [색상 채널 표시]를 선택합니다. [간단히 보기]로 전환해도 채널은 계속해서 색상 채널로 표시됩니다.
- [확장된 보기] 또는 [모든 채널 보기]를 선택한 경우, [채널] 메뉴에서 [색상]을 선택하면 해당 색상 채널의 합성 막대 그래프가 표시됩니다. [간단히 보기]로 전환해도 합성 막대 그래프는 계속해서 색상 그래프로 표시됩니다.

막대 그래프 통계 보기

기본적으로 막대 그래프 팔레트는 [확장된 보기]와 [모든 채널 보기]로 통계를 표시합니다.

1 [막대 그래프] 팔레트 메뉴에서 [통계 표시]를 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 특정 픽셀 값에 대한 정보를 보려면 막대 그래프에 포인터를 올려 놓습니다.
- 일정한 범위의 값에 대한 정보를 보려면 막대 그래프에서 해당 범위를 드래그하여 선택합니다.

팔레트는 막대 그래프 아래에 다음과 같은 통계 정보를 표시합니다.

평균 평균 색상 강도 값을 표시합니다.

표준 편차 색상 강도 값의 분포도를 표시합니다.

중간값 색상 강도 값 범위의 중간값을 표시합니다.

픽셀 막대 그래프를 계산하는 데 사용한 전체 픽셀 수를 표시합니다.

레벨 포인터 아래에 영역의 색상 강도 레벨을 표시합니다.

카운트 포인터 아래에 영역의 색상 강도 레벨에 해당하는 총 픽셀 수를 표시합니다.

백분위수 포인터가 가리키는 레벨이나 포인터 아래에 레벨의 누적 픽셀 수를 표시합니다. 이 값은 왼쪽 끝을 0%, 오른쪽 끝을 100%로 지정하여 이미지의 모든 픽셀 수를 비율로 표시한 것입니다.

캐쉬 레벨 막대 그래프를 만들 때 사용한 현재 이미지 캐쉬를 표시합니다. 막대 그래프는 확대된 이미지를 기준으로 이미지의 픽셀을 대표로 샘플링하여 만들어지므로 캐쉬 레벨이 1보다 높으면 막대 그래프가 보다 빠르게 표시됩니다. 원본 이미지는 캐쉬 레벨이 1입니다. 레벨 1 이상의 각 레벨에서는 4개의 인접 픽셀을 평균하여 하나의 픽셀 값을 산출합니다. 따라서 각 레벨은 아래 레벨 치수의 절반(픽셀 수는 1/4)이 됩니다. Photoshop에서 신속하게 근사치를 구해야 하는 경우 상위 레벨 중 하나가 사용될 수 있습니다. [캐쉬하지 않고 새로 고침] 단추를 클릭하여 실제 이미지 픽셀을 사용하여 막대 그래프를 다시 그립니다.

다중 레이어 문서에 대한 막대 그래프 보기

1 [막대 그래프] 팔레트 메뉴에서 [확장된 보기]를 선택합니다.

2 [소스] 메뉴에서 설정을 선택합니다. 레이어가 하나뿐인 문서에서는 [소스] 메뉴를 사용할 수 없습니다.

전체 이미지 모든 레이어를 포함하여 전체 이미지에 대한 막대 그래프를 표시합니다.

선택된 레이어 [레이어] 팔레트에서 선택된 레이어에 대한 막대 그래프를 표시합니다.

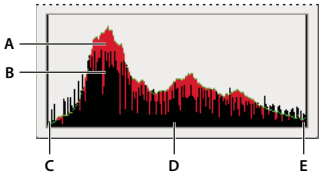
합성 조정 조정 레이어 아래의 모든 레이어를 포함하여 [레이어] 팔레트에서 선택된 조정 레이어에 대한 막대 그래프를 표시합니다.

막대 그래프 조정 내용 미리 보기

막대 그래프에 대한 색상 및 색조 조정 효과를 미리 볼 수 있습니다.

❖ 색상 또는 색조 조정 명령의 대화 상자에서 미리 보기 옵션을 선택합니다.

[막대 그래프] 팔레트에서는 조정이 막대 그래프에 어떻게 영향을 미치는지 미리 볼 수 있습니다.



막대 그래프 팔레트에서 막대 그래프 조정 내용 미리보기
A. 원본 막대 그래프 **B.** 조정된 막대 그래프 **C.** 어두운 영역 **D.** 중간 영역 **E.** 밝은 영역

막대 그래프 새로 고치기

문서의 현재 상태가 아니라 캐쉬에서 막대 그래프를 읽는 경우 [캐쉬된 데이터 경고] ⚠ 가 [막대 그래프] 팔레트에 나타납니다. 이미지 캐쉬를 바탕으로 한 막대 그래프는 더 빨리 표시되며 이미지의 대표 샘플링 픽셀을 기본으로 합니다. [성능] 환경 설정에서 캐쉬 레벨(2~8)을 설정할 수 있습니다.

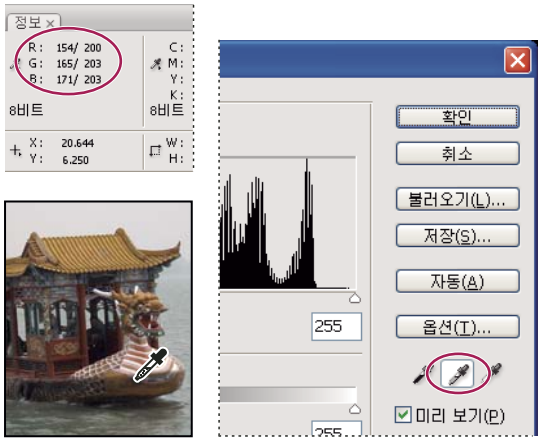
❖ 막대 그래프를 새로 고쳐서 원본 이미지의 모든 픽셀이 현재 상태로 표시되도록 하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 막대 그래프의 아무 곳이나 두 번 클릭합니다.
- [캐쉬된 데이터 경고] 아이콘 ⚠ 을 클릭합니다.
- [캐쉬하지 않고 새로 고침] 단추 ↻ 를 클릭합니다.
- [막대 그래프] 레트 메뉴에서 [캐쉬하지 않고 새로 고침]을 선택합니다.

캐쉬 레벨에 대한 자세한 내용은 132페이지의 “막대 그래프 팔레트 개요”를 참조하십시오.

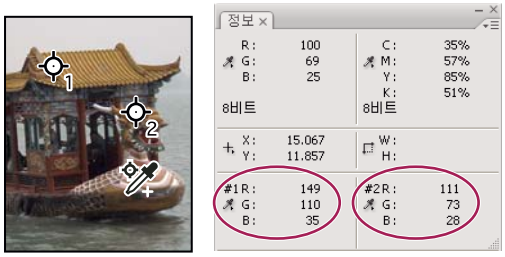
이미지에서 색상 값 보기

[정보] 팔레트를 사용하면 색상을 교정할 때 픽셀의 색상 값을 볼 수 있습니다. 색상 조정 대화 상자를 사용하여 작업하는 경우에는 포인터 밑에 있는 픽셀에 대한 두 개의 색상 값 집합이 [정보] 팔레트에 표시됩니다. 왼쪽 열에 표시되는 값은 원래의 색상 값이며 오른쪽 열에 표시되는 값은 조정한 후의 색상 값입니다.



레벨 및 정보 팔레트를 사용하여 이미지 색조 중화

[스포이드 도구] 를 사용하여 단일 위치의 색상을 보거나 [색상 샘플러] 를 최대 4개까지 사용하여 이미지에서 하나 이상의 위치에 대한 색상 정보를 표시할 수 있습니다. 이 샘플러들은 이미지에 저장되므로 작업하는 동안 이미지를 닫았다가 다시 열더라도 반복해서 참조할 수 있습니다.



색상 샘플러 및 정보 팔레트

1 [창] > [정보]를 선택하여 [정보] 팔레트를 엽니다.

2 [스포이드 도구] 또는 [색상 샘플러 도구] 를 선택하고 필요에 따라 옵션 막대에서 샘플 크기를 선택합니다. [포인트 샘플]은 단일 픽셀 값을 읽고 다른 옵션은 픽셀 영역의 평균 값을 읽습니다.

3 [색상 샘플러 도구] 를 선택했으면 이미지에 색상 샘플러를 최대 4개까지 배치합니다. 샘플러를 놓을 위치를 클릭합니다.

4 [이미지] > [조정] 아래에서 조정 대화 상자를 엽니다.

5 대화 상자에서 색상을 조정하고 이미지에 조정 내용을 적용하기 전에 [정보] 팔레트에서 조정 전후의 색상 값을 봅니다.

- [스포이드 도구] 를 사용하여 색상 값을 보려면 살펴볼 이미지 영역으로 포인터를 이동합니다. 조정 대화 상자를 열면 대화 상자 밖에서 [스포이드 도구]가 활성화됩니다. 단축키를 사용하여 스크롤 컨트롤 및 [손 도구]와 [돋보기 도구] 에 액세스할 수도 있습니다.
- 색상 샘플러의 색상 값을 보려면 [정보] 팔레트 아래쪽을 보십시오. 조정 대화 상자가 열려 있는 동안 이미지에 추가 색상 샘플러를 가져오려면 Shift 키를 누른 상태에서 이미지를 클릭합니다.

[색상] 팔레트에서는 스포이드 아래에 픽셀의 색상 값도 표시됩니다.

색상 샘플러 조정

색상 샘플러를 추가하면 색상 샘플러를 이동, 삭제하거나 숨길 수 있고 [정보] 팔레트에 표시된 색상 샘플러 정보를 변경할 수 있습니다.

색상 샘플러 이동 또는 삭제

1 [색상 샘플러 도구] 를 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 색상 샘플러를 이동하려면 샘플러를 새로운 위치로 드래그합니다.
- 색상 샘플러를 삭제하려면 샘플러를 문서 창 바깥으로 드래그합니다. 또는 포인터가 가위 모양이 될 때까지 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 샘플러를 클릭합니다.
- 모든 색상 샘플러를 삭제하려면 옵션 막대에서 [지우기]를 클릭합니다.
- 조정 대화 상자가 열려 있는 동안 색상 샘플러를 삭제하려면 Alt+Shift 키(Windows) 또는 Option+Shift 키(Mac OS)를 누른 채 샘플러를 클릭합니다.

이미지의 색상 샘플러를 숨기거나 표시

❖ [보기] > [표시자]를 선택합니다. 샘플러가 표시되면 확인 표시가 나타납니다.

정보 팔레트에서 색상 샘플러 정보 변경

- [정보] 팔레트에서 색상 샘플러 정보를 표시하거나 숨기려면 팔레트 메뉴에서 [색상 샘플러]를 선택합니다. 색상 샘플러 정보가 표시되면 확인 표시가 나타납니다.
- 색상 샘플러가 값을 표시하는 색상 공간을 변경하려면 [정보] 팔레트의 색상 샘플러 아이콘 을 이동하고 마우스 단추를 누른 채 메뉴에서 다른 색상 공간을 선택합니다.

색상 조정 이해

색상 및 색조 조정 전에 해야 할 일

Photoshop에서 제공하는 강력한 도구를 사용하면 이미지의 색상과 색조(밝기, 농도 및 대비)를 향상시키고 복구하고 교정할 수 있습니다. 색상과 색조를 조정하려면 먼저 다음 사항을 고려해야 합니다.

- 프로파일이 설정되고 보정된 모니터를 사용하여 작업합니다. 중요한 이미지를 편집하는 경우 이것은 필수 사항입니다. 이렇게 하지 않으면 인쇄된 이미지와 모니터에 나타난 이미지가 다르게 보입니다.
- 이미지의 색상이나 색조를 조정하면 그때마다 일부 이미지 정보가 버려집니다. 따라서 이미지의 색상이나 색조를 교정할 때 어느 정도 교정할 것인지 신중하게 판단하는 것이 좋습니다.
- 중요한 작업인 경우 또는 이미지 데이터를 최대한 보존하려는 경우, 작업할 이미지는 채널당 8비트(8비트 이미지)보다는 채널당 16비트(16비트 이미지)가 좋습니다. 색조 및 색상을 조정하면 데이터가 버려집니다. 이러한 이미지 정보의 손실은 16비트 이미지보다는 8비트 이미지에 더 심각한 영향을 미칩니다. 일반적으로 16비트 이미지의 파일 크기는 8비트 이미지보다 큽니다.
- 이미지 파일을 복제하거나 사본을 만듭니다. 이미지 사본으로 작업하면 원본 이미지를 보존할 수 있어 나중에 원본이 필요할 때 다시 사용할 수 있습니다.
- 색상과 색조를 조정하기 전에 불필요한 점, 반점 및 스크래치와 같은 결함을 이미지에서 제거합니다.
- 이미지 레이어 자체에 직접 조정 내용을 적용하는 대신, 조정 레이어를 사용하여 이미지의 색조 범위 및 색상 균형을 조정하는 것이 좋습니다. 조정 레이어를 사용하면 이미지 레이어의 데이터를 그대로 보존하면서 연속적으로 색조를 조정할 수 있습니다. 단, 조정 레이어를 사용하면 이미지의 파일 크기가 증가하므로 컴퓨터의 RAM이 더 많이 필요하게 됩니다.
- [정보] 팔레트 또는 확장된 보기에서 [막대 그래프] 팔레트를 엽니다. 이미지를 평가하고 교정할 때 이 두 팔레트를 사용하면 조정 내용에 대한 중요한 정보를 얻을 수 있습니다.
- 선택 영역을 사용하거나 마스크를 사용하여 이미지의 일부만 색상 및 색조를 조정할 수 있습니다. 조정된 색상 및 색조를 선택적으로 적용하는 또 다른 방법은 문서에 포함된 이미지 구성 요소를 서로 다른 여러 레이어에 배치하여 문서를 설정하는 것입니다. 색상 및 색조 조정 내용은 한 번에 한 레이어에만 적용되며 대상 레이어에 있는 이미지 구성 요소에만 영향을 미칩니다.

이미지 교정

다음은 이미지의 색조와 색상을 교정할 때 따라야 할 일반적인 작업 과정입니다.

1 이미지의 품질 및 색조 범위를 확인하려면 막대 그래프를 사용합니다.

2 원하지 않는 색상 경향성을 제거하거나, 과도한 채도 사용을 교정하거나, 색상의 채도를 낮추려면 색상 균형을 조정합니다. 138페이지의 "색상 조정 명령"을 참조하십시오.

3 [레벨] 또는 [곡선] 대화 상자를 사용하여 색조 범위를 조정합니다.

이미지에서 최대로 밝은 영역의 픽셀과 어두운 영역의 픽셀 값을 조정하고 이미지의 전체 색조 범위를 설정하여 색조 교정을 시작합니다. 이 과정을 **밝은 영역 및 어두운 영역 설정** 또는 **흰 점 및 검은 점 설정**이라고 합니다. 밝은 영역과 어두운 영역을 설정하면 일반적으로 중간 영역의 픽셀이 알맞게 재분배됩니다. 하지만, 중간 색조는 수동으로 조정해야 합니다.

어두운 영역과 밝은 영역의 색조를 조정하려면 [어두운 영역/밝은 영역] 명령을 사용합니다. 자세한 내용은 149페이지의 "어두운 영역과 밝은 영역의 세부 묘사 개선"을 참조하십시오.

4 (선택 사항) 기타 색상 조정을 수행합니다.

이미지의 전체 색상 균형을 교정한 후 색상 품질을 향상시키거나 특수한 효과를 내도록 추가적으로 조정할 수 있습니다.

5 이미지의 가장자리를 선명하게 합니다.

마지막으로 [언샵 마스크] 필터를 사용하여 이미지의 가장자리를 선명하게 합니다. 이미지에 필요한 선명 효과의 정도는 사용하는 디지털 카메라나 스캐너에서 만들어낸 이미지 품질에 따라 다릅니다. 자세한 내용은 181페이지의 "이미지 선명하게 하기"를 참조하십시오.

6 (선택 사항) 인쇄 특성에 맞게 대상 이미지를 정합니다.

이미지를 인쇄기로 보내는 경우 인쇄 특징을 알고 있으면 [레벨] 또는 [곡선] 대화 상자의 옵션을 사용하여 밝은 영역과 어두운 영역 정보를 데스크탑 프린터와 같은 출력 장치의 색상 영역 안으로 가져올 수 있습니다.

선명 효과를 사용하면 인접 픽셀의 대비가 증가하므로 현재 사용 중인 인쇄기에서 중요 영역의 일부 픽셀이 인쇄되지 않을 수도 있습니다. 따라서 선명 효과를 적용한 후에는 출력 설정을 세부적으로 조정하는 것이 좋습니다. 출력 설정 조정에 대한 자세한 내용은 152페이지의 "밝은 영역 및 어두운 영역 대상 값 설정"을 참조하십시오.

색조 및 조명 조정에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0009_kr 및 www.adobe.com/go/vid0010_kr을 참조하십시오.

색상 조정 명령

다음과 같은 색상 조정 명령을 사용할 수 있습니다.

자동 색상 명령 이미지의 색상 균형을 빠르게 교정합니다. 이 기능은 말 그대로 색상을 자동으로 조정하는 기능을 제공하며 [자동 색상] 명령의 동작 방법을 세밀하게 조정할 수도 있습니다. 자세한 내용은 161페이지의 "자동 색상 명령을 사용하여 색상 경향성 제거"를 참조하십시오.

레벨 명령 개별 색상 채널에 픽셀 분포를 설정하여 색상 균형을 조정합니다. 자세한 내용은 142페이지의 "레벨을 사용하여 색상 조정"을 참조하십시오.

곡선 명령 개별 채널의 밝은 영역, 중간 영역 및 어두운 영역을 조정하는 데 사용할 수 있는 제어점을 최대 14개까지 제공합니다. 자세한 내용은 143페이지의 "곡선 개요"를 참조하십시오.

포토 필터 명령 카메라 렌즈 전면의 Kodak Wratten 또는 Fuji 필터를 사용하는 효과를 시뮬레이션하여 색상을 조정합니다. 자세한 내용은 159페이지의 "포토 필터 명령을 사용하여 색상 균형 변경"을 참조하십시오.

색상 균형 명령 이미지에 포함된 전체 색상의 혼합 내용을 변경합니다. 자세한 내용은 160페이지의 "색상 균형 명령 적용"을 참조하십시오.

색조/채도 명령 전체 이미지 또는 개별 색상 구성 요소의 색조, 채도 및 밝기 값을 조정합니다. 자세한 내용은 147페이지의 "색조 및 채도 조정"을 참조하십시오.

색상 일치 명령 특정 사진의 색상을 다른 사진의 색상과 일치시키거나, 특정 레이어의 색상을 다른 레이어의 색상과 일치시키거나, 특정 이미지에 포함된 선택 영역의 색상을 동일한 이미지나 다른 이미지에 포함된 선택 영역의 색상과 일치시킵니다. 이 명령을 사용하면 이미지의 광도 및 색상 범위를 조정할 수 있으며 색상 경향성을 중화할 수 있습니다. 자세한 내용은 154페이지의 "서로 다른 이미지에서 색상 일치"를 참조하십시오.

색상 대체 명령 이미지의 특정 색상을 새 색상 값으로 대체합니다. 자세한 내용은 156페이지의 "이미지에서 오브젝트 색상 대체"를 참조하십시오.

선택 색상 명령 개별 색상 구성 요소의 원색량을 조정합니다. 자세한 내용은 158페이지의 "선택 색상 조정"을 참조하십시오.

채널 혼합 명령 색상 채널을 수정니다. 다른 색상 조정 도구를 사용하는 경우에는 색상 조정이 쉽게 완료되지 않습니다. 자세한 내용은 157페이지의 "색상 채널 혼합"을 참조하십시오.

색상 조정

Photoshop의 모든 색상 조정 도구는 기본적으로 동일한 방식으로 작동합니다. 즉, 기존 범위의 픽셀 값을 새로운 값의 범위로 매핑하는 것입니다. 그러나 도구로 조절할 수 있는 양은 서로 다릅니다. 색상 조정 도구에 대한 개요는 138페이지의 "색상 조정 명령"을 참조하십시오.

이미지의 색상은 두 가지 방법을 사용하여 조정할 수 있습니다. 첫 번째 방법은 [이미지] > [조정] 하위 메뉴에서 명령을 선택하는 것입니다. 이 방법을 사용하면 활성 레이어의 픽셀이 영구적으로 변경됩니다.

두 번째는 보다 유연한 방법으로 조정 레이어를 사용하는 것입니다. 조정 레이어를 사용하면 이미지의 픽셀을 영구적으로 수정하지 않고 색상이나 색조 조정을 시험해볼 수 있습니다. 조정 레이어의 색상이나 색조 변경 내용은 밑에 있는 이미지 레이어가 비쳐 보이는 베일 역할을 합니다.

1 이미지의 일부를 조정하려면 해당 부분을 선택합니다. 조정할 부분을 선택하지 않으면 조정 내용이 이미지 전체에 적용됩니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [이미지] > [조정]을 선택하고 하위 메뉴에서 명령을 선택합니다.
- 조정 레이어를 만듭니다. 자세한 내용은 271페이지의 "조정 및 칠 레이어 만들기"를 참조하십시오.
- [레이어] 팔레트에서 기존 조정 레이어의 축소판을 두 번 클릭합니다.

3 조정 내용을 적용하기 전에 조정된 이미지를 보려면 [색상 조정] 대화 상자에서 [미리 보기]를 선택합니다.

[색상 조정] 대화 상자를 닫지 않고 변경 내용을 취소하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 [취소] 단추가 [다시 설정]으로 바뀌면 [다시 설정]을 클릭합니다. 이렇게 하면 대화 상자가 변경 이전 값으로 다시 설정됩니다.

조정 대화 상자 설정 저장 및 다시 적용

색상 조정 설정을 저장한 다음 다른 이미지에 적용할 수 있습니다. [색상 일치] 명령을 사용하여 색상 조정 설정을 저장하는 경우 154페이지의 "서로 다른 이미지에서 색상 일치"를 참조하십시오.

- 설정을 저장하려면 사용 중인 대화 상자에서 [저장]을 클릭합니다. [곡선], [흑백] 또는 [채널 혼합] 대화 상자의 팔레트 메뉴에서 [사전 설정 저장]을 선택합니다. 설정 이름을 입력하고 [저장]을 클릭합니다.
- 저장된 설정을 적용하려면 사용 중인 대화 상자에서 [불러오기]를 클릭합니다. 저장한 조정 파일을 찾아 불러옵니다. [곡선], [흑백] 또는 [채널 혼합] 대화 상자의 [사전 설정] 메뉴에 저장된 사전 설정이 나타납니다. [사전 설정] 옵션에서 [사전 설정 로드]를 선택하여 다른 위치에서 [사전 설정] 팝업 메뉴에 표시되지 않은 사전 설정을 불러옵니다.

동일한 조정 내용을 자주 적용해야 하는 경우에는 해당 조정 내용을 기록하고 실행하는 작업을 하나의 액션으로 만들거나 드롭릿을 만들어 사용하는 것이 좋습니다.

CMYK 및 RGB에서 색상 교정

RGB 모드에서 모든 색상과 색조의 교정 작업을 수행하고 CMYK 모드에서 대부분의 조정 작업을 수행하는 경우에도 모드를 선택할 때에는 주의를 기울여야 합니다. 모드를 변환할 때마다 색상 값이 반올림되어 손실되므로 모드 간에 여러 번 변환하지 않아야 합니다. 화면에 사용되는 RGB 이미지는 CMYK 모드로 변환할 필요가 없습니다. CMYK 이미지는 구분되어 인쇄되므로 RGB 모드에서 색상 교정을 할 필요가 없습니다.

한 모드에서 다른 모드로 이미지를 변환해야 하는 경우에는 RGB 모드에서 대부분의 색조 및 색상 교정 작업을 수행한 다음 CMYK 모드에서 정밀하게 조정합니다. RGB 모드에서 작업하면 다음과 같은 이점이 있습니다.

- 채널 수가 적으므로 메모리를 절약하고 성능을 향상시킬 수 있습니다.
- RGB는 CMYK에 비해 색상 범위가 더 넓으며 조정 후에 보다 많은 색상이 유지됩니다.

[색상 설정값] 대화 상자에서 CMYK 작업 공간을 사용하여 합성 CMYK 색상과 분판 플레이트를 미리 볼 수 있습니다. 사용자 정의 CMYK 색상 프로파일을 사용하여 색상을 미리 볼 수도 있습니다.

한 창에서 RGB 모드로 이미지를 편집하고 다른 창에서 CMYK 색상을 사용하여 동일한 이미지를 볼 수 있습니다. [창] > [정돈] > [(파일 이름)의 새 창]을 선택하여 두 번째 창을 엽니다. [저해상도 인쇄 설정]에서 [작업 중인 CMYK] 옵션을 선택한 후 [저해상도 인쇄 색상] 명령을 선택하여 창 중 하나에 CMYK 미리 보기를 켭니다.

색상 영역 외의 색상 확인

색상 영역이란 색상 시스템이 표시하거나 인쇄할 수 있는 색상의 범위입니다. RGB 모드에서 표시할 수 있는 색상은 색상 영역 외의 색상이므로 CMYK 설정에서는 인쇄할 수 없습니다.

RGB 모드에서는 다음과 같은 방법으로 색상이 색상 영역 외의 색상인지 여부를 판별할 수 있습니다.

- [정보] 팔레트에서 포인터를 색상 영역 외 색상으로 이동하면 CMYK 값 옆에 느낌표가 나타납니다.
- [색상 피커]와 [색상] 팔레트 모두에서 경고 삼각형 ⚠이 나타납니다. 색상 영역 외의 색상을 선택하면 가장 근접한 CMYK 색상이 표시됩니다. 가장 근사한 CMYK 색상을 선택하려면 이 삼각형 또는 색상 패치를 클릭합니다.

RGB 이미지를 CMYK 모드로 변환하면 Photoshop에서는 모든 색상을 색상 영역으로 자동으로 가져옵니다. CMYK 모드로 변환하기 전에 이미지의 색상 영역 외부 색상을 확인하거나 수동으로 교정해야 할 수도 있습니다. [색상 영역 경고] 명령을 사용하여 색상 영역 외의 색상을 밝게 할 수 있습니다.

색상 영역 외의 색상 찾기

1 [보기] > [저해상도 인쇄 설정]을 선택한 다음 색상 영역 경고 기준으로 사용할 인쇄 교정본 프로파일을 선택합니다.

2 [보기] > [색상 영역 경고]를 선택합니다.

저해상도 인쇄 프로파일 공간에 해당하는 색상 영역 밖의 모든 픽셀이 밝게 표시됩니다.

색상 영역 경고 색상 변경

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- (Windows) [편집] > [환경 설정] > [투명도와 색상 영역]을 선택합니다.
- (Mac OS) [Photoshop] > [환경 설정] > [투명도와 색상 영역]을 선택합니다.

2 [색상 영역 경고]에서 색상 상자를 클릭하여 [색상 피커]를 표시합니다. 그런 다음 새 경고 색상을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

이미지에 없는 색상을 사용하는 것이 효과적입니다.

3 [불투명도] 텍스트 상자에 값을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.

이 옵션을 사용하여 경고 색상을 통해 이미지가 비쳐 보이는 정도를 조절할 수 있습니다. 값의 범위는 1%에서 100% 사이입니다.



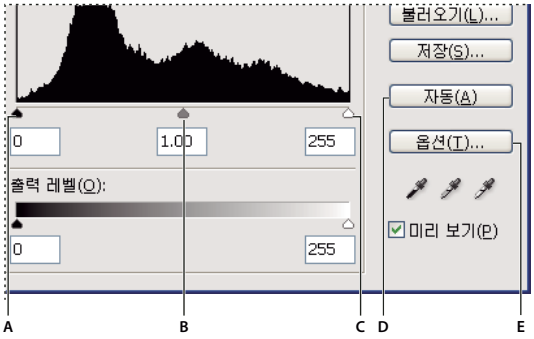
원본 이미지 및 색상 영역 경고 색상으로 선택된 파란색을 사용하여 색상 영역 외의 색상 미리 보기

이미지 색상 및 색조 조정

레벨 개요

[레벨] 대화 상자를 사용하면 이미지의 어두운 영역, 중간 영역 및 밝은 영역의 강도 레벨을 조정하여 이미지의 색조 범위와 색상 균형을 교정할 수 있습니다. [레벨] 막대 그래프를 보고 이미지의 주요 색조를 조정할 수 있습니다. 막대 그래프를 읽는 방법에 대한 자세한 내용은 132페이지의 "막대 그래프 정보"를 참조하십시오.

[레벨] 대화 상자 설정을 저장하여 다른 이미지에 적용할 수 있습니다. 자세한 내용은 139페이지의 "조정 대화 상자 설정 저장 및 다시 적용"을 참조하십시오.



레벨 대화 상자
A. 어두운 영역 **B.** 중간 영역 **C.** 밝은 영역 **D.** 자동 색상 교정 적용 **E.** 자동 색상 교정 옵션 대화 상자 열기

레벨을 사용하여 색조 범위 조정

두 개의 [입력 레벨] 슬라이더는 검은 점과 흰 점을 [출력] 슬라이더의 설정으로 매핑합니다. 기본적으로 [출력] 슬라이더의 레벨은 0입니다. 레벨 0에서의 픽셀은 순수한 검정이며 레벨 255에서의 픽셀은 순수한 흰색입니다. 따라서 [출력] 슬라이더의 기본 위치에서 검정 입력 슬라이더를 움직이면 픽셀 값이 레벨 0에 매핑되고, 흰 입력 슬라이더를 움직이면 픽셀 값이 레벨 255에 매핑됩니다. 나머지 레벨은 레벨 0에서 255 사이에 재분배됩니다. 이러한 재분배는 이미지의 색조 범위를 확대하고 전체적인 이미지의 대비를 높이는 효과를 가져옵니다.

참고: 어두운 영역을 클리핑하면 픽셀이 완전한 검정이 되면서 세부 묘사가 사라집니다. 밝은 영역을 클리핑하면 픽셀이 완전한 흰색이 되면서 세부 묘사가 사라집니다.

중간 입력 슬라이더는 이미지의 감마를 조정합니다. 이렇게 하면 중간 영역(레벨 128)이 이동하여 밝은 영역과 어두운 영역이 크게 바뀌지 않으면서 회색 색조의 중간 범위 강도 값이 변경됩니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [이미지] > [조정] > [레벨]을 선택합니다.
- [레이어] > [새 조정 레이어] > [레벨]을 선택합니다. [새 레이어] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다.

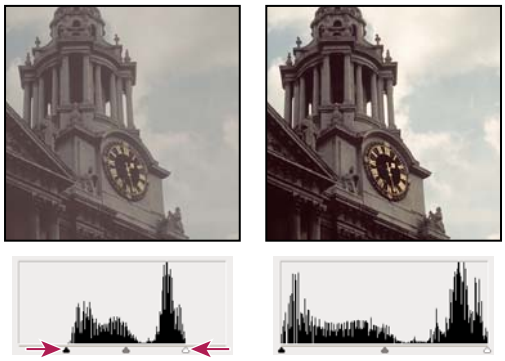
2 특정 색상 채널의 색조를 조정하려면 [채널] 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

여러 색상 채널을 동시에 편집하려면 [레벨] 명령을 선택하기 전에 Shift 키를 누른 상태에서 [채널] 팔레트에서 채널을 선택합니다. 그러면 [채널] 메뉴에 대상 채널의 약어가 표시됩니다. 예를 들어, 사이안과 마젠타 채널의 경우 CM이 표시됩니다. 메뉴에는 선택한 채널 조합에 해당하는 각 채널도 들어 있습니다. 별색 채널과 알파 채널은 개별적으로 편집해야 합니다. [레벨] 조정 레이어에서는 이 방법은 제대로 작동하지 않으므로 유의하십시오.

3 어두운 영역과 밝은 영역을 수동으로 조정하려면 흰색 및 검정색 [입력 레벨] 슬라이더를 막대 그래프 한 쪽 끝에 있는 첫 번째 픽셀 그룹의 가장자리로 드래그합니다.

예를 들어, 검은 점을 레벨 5로 이동하면 레벨 5 이하의 모든 픽셀이 레벨 0으로 매핑됩니다. 마찬가지로 흰 점 슬라이더를 왼쪽의 레벨 243으로 이동하면 레벨 243 이상의 모든 픽셀이 레벨 255로 매핑됩니다. 매핑은 각 채널의 가장 어두운 픽셀과 가장 밝은 픽셀에 영향을 미칩니다. 다른 채널의 해당 픽셀도 색상 균형을 유지할 수 있도록 비례하여 조정됩니다.

참고: 첫 번째와 세 번째 [입력 레벨] 텍스트 상자에 직접 값을 입력할 수도 있습니다.

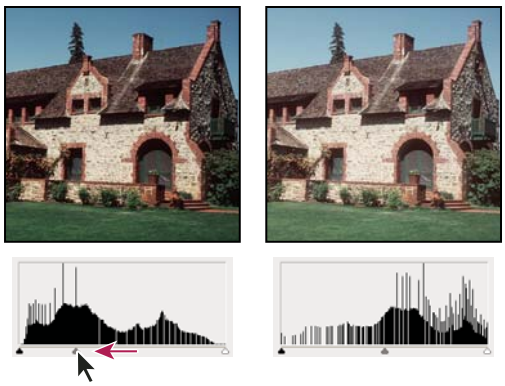


레벨 입력 슬라이더를 사용하여 검은 점과 흰 점 조정

4 중간 영역을 조정하려면 중간 입력 슬라이더를 사용하여 감마를 조정합니다.

중간 입력 슬라이더를 왼쪽으로 옮기면 전체 이미지가 더욱 밝게 표시됩니다. 이렇게 슬라이더를 조정하면 더 낮은(더 어두운) 레벨이 [출력] 슬라이더 사이의 중간점 레벨로 매핑됩니다. [출력] 슬라이더가 기본 위치(0과 255)에 있는 경우 중간점은 레벨 128입니다. 이 예에서는 어두운 영역이 확대되어 0에서 128까지의 색조 범위를 칠해지고 밝은 영역은 축소됩니다. 중간 입력 슬라이더를 오른쪽으로 옮기면 반대의 효과가 나타나서 이미지가 더욱 어둡게 표시됩니다.

참고: 가운데에 있는 [입력 레벨] 텍스트 상자에 감마 조정 값을 직접 입력할 수도 있습니다.



중간 슬라이더를 옮겨 이미지 감마 조정하기

5 [확인]을 클릭합니다.

[막대 그래프] 팔레트에서 조정된 막대 그래프를 볼 수 있습니다.

레벨을 사용하여 색상 조정

1 [레벨] 대화 상자를 열려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- [이미지] > [조정] > [레벨]을 선택합니다.
- [레이어] > [새 조정 레이어] > [레벨]을 선택합니다. [새 레이어] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다.

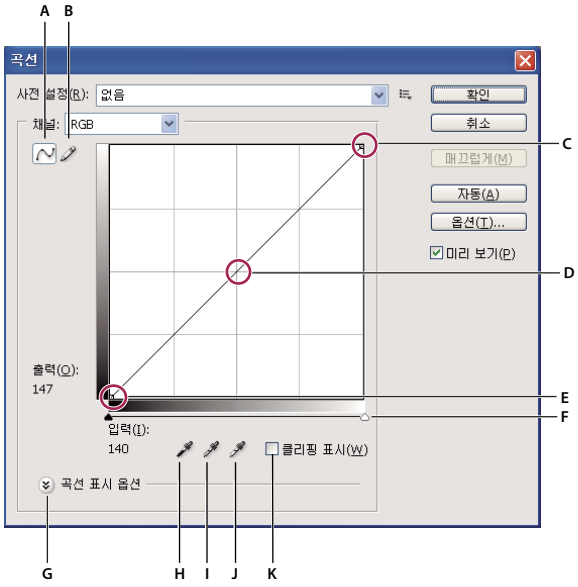
2 색상 경향성을 중화하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- [레벨] 대화 상자에서 [회색 점 설정 스포이드 도구] 를 두 번 클릭하여 Adobe [색상 피커]를 표시합니다. 중간 회색에 할당할 값을 입력하고 [확인]을 클릭합니다. 그런 다음 중간 회색이 될 이미지 부분을 클릭합니다.
- [레벨] 대화 상자에서 [옵션]을 클릭합니다. 중간 영역 색상 견본을 클릭하여 Adobe [색상 피커]를 표시합니다. 중간 회색에 할당할 값을 입력하고 [확인]을 클릭합니다. 이 방법을 사용하면 지정할 값에 대한 미리 보기를 볼 수 있는 장점이 있습니다.

일반적으로 같은 색상 구성 요소 값을 지정하여 중간 회색을 표현합니다. 예를 들어, 같은 빨강, 녹색, 파랑의 값을 할당하여 RGB 이미지에 중간 회색을 표현합니다.

곡선 개요

[곡선] 또는 [레벨] 대화 상자를 사용하여 이미지의 전체 색조 범위를 조정할 수 있습니다. [곡선] 대화 상자를 사용하면 어두운 영역에서 밝은 영역까지 이미지의 전체 색조 범위에서 최대 14개의 다른 점을 조정할 수 있습니다. [레벨] 대화 상자에서는 세 가지 조정(흰 점, 검은 점, 감마)만 가능합니다. 또한 [곡선] 대화 상자를 사용하여 이미지의 각 색상 채널을 정밀하게 조정할 수 있습니다. [곡선] 대화 상자 설정을 사전 설정으로 저장할 수 있습니다. 자세한 내용은 139페이지의 "조정 대화 상자 설정 저장 및 다시 적용"을 참조하십시오.

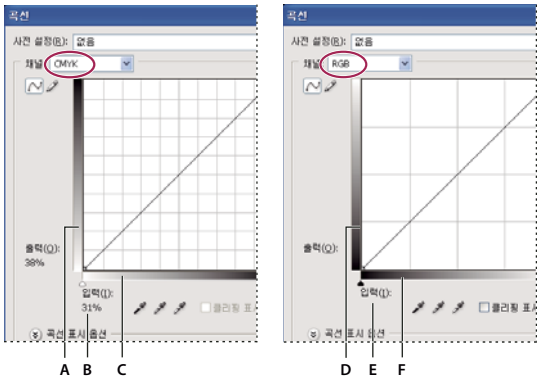


곡선 대화 상자
A. 점을 추가하여 곡선 조정 **B.** 연필로 곡선 그리기 **C.** 밝은 영역 **D.** 중간 영역 **E.** 어두운 영역 **F.** 검은 점 및 흰 점 슬라이더 **G.** 곡선 표시 옵션 **H.** 검은 점 설정 **I.** 회색 점 설정 **J.** 흰 점 설정 **K.** 클리핑 표시

입력 레벨(픽셀의 원래 강도 값)과 출력 레벨(새 색상 값)이 동일하므로 [곡선] 대화 상자에서 색조 범위는 직선으로 된 대각선 기준선으로 표시됩니다.

참고: [곡선] 대화 상자에서 색조 범위를 조정한 후에도 기준선이 계속 표시됩니다. 기준선을 숨기려면 [곡선 격자 옵션]에서 [기준선 표시]를 해제합니다.

그래프의 가로 축은 입력 레벨을 나타내고 세로 축은 출력 레벨을 나타냅니다.



CMYK 및 RGB 이미지의 기본 곡선 대화 상자
A. CMYK 색조 출력 막대의 기본 방향 **B.** 백분율로 표시된 CMYK 입력 및 출력 값 **C.** CMYK 색조 입력 막대의 기본 방향 **D.** RGB 색조 출력 막대의 기본 방향 **E.** 강도 레벨의 RGB 입력 및 출력 값 **F.** RGB 색조 입력 막대의 기본 방향

곡선 표시 옵션 설정

[곡선 표시 옵션]을 사용하여 곡선 격자 표시를 조정할 수 있습니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [이미지] > [조정] > [곡선]을 선택합니다.
- [레이어] > [새 조정 레이어] > [곡선]을 선택합니다. [새 레이어] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다.

2 [곡선 표시 옵션]을 확장하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- 강도 값 및 비율의 표시를 반전시키려면 [빛의 양 표시(0-255)] 또는 [안료/잉크의 % 양 표시]를 선택합니다. 곡선은 RGB 이미지의 강도 값을 0에서 255 사이의 범위에서 표시하며 검정색(0)이 왼쪽 아래에 표시됩니다. CMYK 이미지의 비율은 0에서 100 사이의 범위에서 표시되며 밝은 영역(0%)이 왼쪽 아래에 표시됩니다. 강도 값과 비율을 반전시키면 RGB 이미지의 경우 0이 오른쪽 아래에 표시되고, CMYK 이미지의 경우 0%가 오른쪽 아래에 표시됩니다.
- 격자선을 25% 단위로 표시하려면 [단순 격자]를 선택하고 10% 단위로 표시하려면 [세부 격자]를 선택합니다.


격자선 표시 단위를 변경하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 격자를 클릭합니다.

- 합성 곡선에 겹쳐진 색상 채널 곡선을 표시하려면 [채널 오버레이 표시]를 선택합니다.
- 막대 그래프 오버레이를 표시하려면 [막대 그래프 표시]를 선택합니다. 막대 그래프를 읽는 방법에 대한 자세한 내용은 132 페이지의 "막대 그래프 정보"를 참조하십시오.
- 격자에 45도 각도로 그려진 기준선을 표시하려면 [기준선 표시]를 선택합니다.
- 막대 그래프나 격자를 기준으로 드래그할 때 점을 정렬하는 데 도움이 되는 수평선과 수직선을 표시하려면 [교차 선 표시]를 선택합니다.

곡선으로 색상 및 색조 조정

[곡선] 대화 상자에서 곡선의 모양을 변경하여 이미지의 색조 및 색상을 조정할 수 있습니다. 곡선을 위로 또는 아래로 이동하면 대화 상자가 레벨 또는 백분율을 표시하도록 설정되어 있는지 여부에 따라 이미지가 밝아지거나 어두워집니다. 곡선에서 경사가 심한 부분은 대비가 높은 영역을 나타내고 경사가 완만한 부분은 대비가 낮은 영역을 나타냅니다.

[곡선] 대화 상자가 백분율이 아닌 레벨을 표시하도록 설정되어 있으면 밝은 영역이 그래프의 오른쪽 위에 표시됩니다. 곡선의 윗 부분에 있는 점을 옮기면 밝은 영역이 조정되고, 곡선의 중간 부분에 있는 점을 옮기면 중간 영역이, 곡선의 아랫 부분에 있는 점을 옮기면 어두운 영역이 조정됩니다. 밝은 영역을 어둡게 하려면 곡선의 위쪽에 있는 점을 아래로 옮깁니다. 점을 아래쪽이나 오른쪽으로 옮기면 [입력] 값이 더 낮은 [출력] 값에 매핑되어 이미지가 어두워집니다. 어두운 영역을 밝게 하려면 곡선의 아래쪽에 있는 점을 위로 옮깁니다. 점을 위쪽이나 왼쪽으로 옮기면 낮은 [입력] 값이 높은 [출력] 값에 매핑되어 이미지가 더 밝아집니다.

참고: 일반적으로 대부분의 이미지의 색상과 색조를 교정할 때 곡선을 조금만 조정해도 됩니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [이미지] > [조정] > [곡선]을 선택합니다.
- [레이어] > [새 조정 레이어] > [곡선]을 선택합니다. [새 레이어] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다.

2 (선택 사항) 이미지의 색상 균형을 조정하려면 [채널] 메뉴에서 조정할 채널을 한 개 또는 여러 개 선택합니다.

동시에 여러 색상 채널을 편집하려면 [곡선]을 선택하기 전에 Shift 키를 누른 채 [채널] 팔레트에서 채널을 클릭합니다. 그러면 [채널] 메뉴에 대상 채널의 약어가 표시됩니다. 예를 들어, 사이안과 마젠타 채널의 경우 CM이 표시됩니다. 메뉴에는 선택한 채널 조합에 해당하는 각 채널도 들어 있습니다. [곡선] 조정 레이어에는 이 방법이 작동하지 않습니다.

참고: 합성 곡선에서 겹쳐진 색상 채널 곡선을 보려면 [곡선 표시 옵션]에서 [채널 오버레이]를 선택합니다.

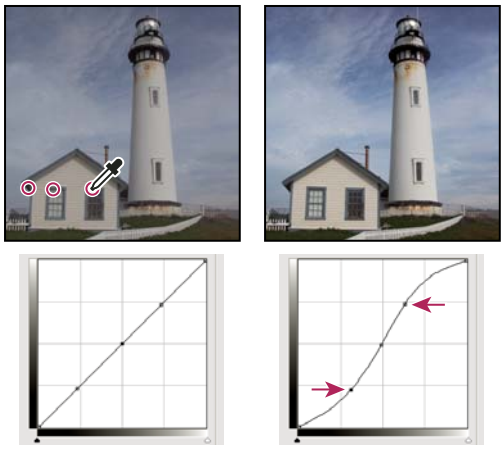
3 다음 중 하나를 수행하여 곡선에 점을 추가합니다.

- 곡선을 직접 클릭합니다.
- (RGB 이미지 전용) Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 이미지의 픽셀을 클릭합니다.

Ctrl 키 또는 Command 키를 누른 상태에서 이미지의 픽셀을 클릭하면 RGB 이미지의 특정 세부 묘사를 유지하거나 조정할 때 가장 편리하게 점을 추가할 수 있습니다.

(완전한 검정 또는 흰색으로) 클리핑된 이미지의 영역을 확인하려면 [클리핑 표시]를 선택합니다.

곡선에 추가할 수 있는 조절점은 최대 14개입니다. 조절점을 제거하려면 그래프 밖으로 드래그하거나, 조절점을 선택하고 Delete 키를 누르거나, Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 조절점을 클릭합니다. 곡선의 끝점은 삭제할 수 없습니다.



Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 이미지의 세 영역을 클릭하여 곡선에 점을 추가합니다. 밝은 영역을 더 밝게 표시하고 어두운 영역을 더 어둡게 표시하면 이미지의 대비가 증가하는 S자 곡선이 나타납니다.

RGB 이미지에서 가장 밝은 영역과 가장 어두운 영역을 확인하려면 이미지 위로 드래그합니다. [곡선] 대화 상자는 포인터 아래 영역의 강도 값과 해당 곡선상의 위치를 표시합니다. CMYK 값을 표시하도록 설정된 경우 포인터를 CMYK 이미지 위로 드래그하면 [색상] 팔레트에 백분율이 표시됩니다.

4 곡선의 모양을 조정하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 점을 클릭하고 색조와 색상이 교정될 때까지 곡선을 드래그합니다. Shift 키를 누른 상태로 드래그하여 곡선을 세로 및 가로 방향으로 제한합니다.
- 곡선에서 한 점을 클릭하고 [입력] 및 [출력] 텍스트 상자에 값을 입력합니다.
- 대화 상자의 위쪽에서 연필을 선택하고 드래그하여 새 곡선을 그립니다. Shift 키를 누른 상태에서 곡선을 직선으로 제한하고 끝점을 클릭하여 정의할 수도 있습니다. 그런 다음 곡선을 매끄럽게 만들려면 [매끄럽게]를 클릭합니다.

곡선 위의 점은 다시 이동될 때까지 고정됩니다. 따라서 특정 색조 영역을 조정하더라도 다른 영역은 영향을 받지 않습니다.

자동 교정 적용

[자동 색상 교정 옵션] 대화 상자에서 옵션을 사용하여 자동 색상 교정을 적용할 수 있습니다. [자동 색상], [자동 대비] 또는 [자동 레벨] 교정을 이미지에 적용할 수 있습니다. 이러한 옵션에 대한 자세한 내용은 162페이지의 “자동 조정 옵션 설정”을 참조하십시오.

검은 점과 흰 점 설정

검정 및 흰색 슬라이더를 사용하여 검은 점과 흰 점을 빠르게 설정합니다. 예를 들어, 검은 점 슬라이더를 오른쪽 방향의 입력 5로 이동하면 입력 5 이하의 모든 픽셀은 레벨 0으로 매핑됩니다. 마찬가지로 흰 점 슬라이더를 왼쪽의 레벨 243으로 이동하면 레벨 243 이상의 모든 픽셀이 레벨 255로 매핑됩니다. 매핑은 각 채널의 가장 어두운 픽셀과 가장 밝은 픽셀에 영향을 미칩니다. 다른 채널의 해당 픽셀도 색상 균형을 유지할 수 있도록 비례하여 조정됩니다.

❖ 검은 점과 흰 점 슬라이더를 축을 따라 임의의 점으로 드래그합니다. 드래그하면 입력 값이 변경됩니다. 검은 점과 흰 점을 조정할 때 클리핑을 미리 보려면 [곡선] 대화 상자에서 [클리핑 표시]를 선택하거나, Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 슬라이더를 드래그합니다.

단축키: 곡선 대화 상자

[곡선] 대화 상자에서 다음과 같은 단축키를 사용할 수 있습니다.

- [곡선] 대화 상자에서 지정된 현재 채널에서 곡선 위에 점을 설정하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 이미지 내부를 클릭합니다.
- 합성 채널이 아닌 각 색상 구성 요소 채널에서 선택한 색상에 대한 곡선 위에 점을 설정하려면 Shift+Ctrl 키(Windows) 또는 Shift+Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 이미지 내부를 클릭합니다.
- 여러 점을 선택하려면 Shift 키를 누른 상태에서 곡선 위의 점들을 클릭합니다. 선택한 점이 검정색으로 칠해집니다.
- 곡선 위의 모든 점을 선택 해제하려면 격자 내부를 클릭하거나 Ctrl+D(Windows) 또는 Command+D(Mac OS)를 누릅니다.
- 곡선 위의 선택한 점을 이동하려면 화살표 키를 누릅니다.
- 곡선 위의 조절점 간에 앞으로 이동하려면 오른쪽 화살표 키를 누릅니다.
- 곡선 위의 조절점 간에 뒤로 이동하려면 왼쪽 화살표 키를 누릅니다.

스포이드를 사용하여 색상 교정

[레벨] 또는 [곡선] 대화 상자에서 스포이드를 사용하면 과도한 색상(빨강, 녹색, 파랑 또는 사이안, 마젠타, 노랑)으로 인해 나타나는 원치 않는 색조인 색상 경향성을 교정할 수 있습니다. 중간 색조로 처리되어야 할 영역을 먼저 식별한 다음 해당 영역에서 색상 경향성을 제거하면 이미지의 색상 균형을 손쉽게 조정할 수 있습니다. 이미지에 따라 스포이드를 하나만 사용하거나 세 가지 모두 사용할 수도 있습니다. 스포이드는 중간 색조가 쉽게 식별되는 이미지에 가장 유용합니다.

참고: [회색 점 설정 스포이드 도구] 는 주로 색상 교정에 사용되며 회색 음영 이미지 작업에는 사용할 수 없습니다.

이미지의 특정 픽셀에 가장 밝거나 가장 어두운 값을 매핑할 때 상당한 조정이 필요한 경우에는 스포이드를 사용하지 않아야 최상의 결과를 얻을 수 있습니다.

중요: 스포이드 도구를 사용하면 [레벨]이나 [곡선] 대화 상자에서 이전에 조정한 내용이 모두 취소됩니다. 따라서 스포이드를 사용하려면 먼저 이 도구를 사용한 후 [레벨] 슬라이더나 [곡선] 조절점을 사용하여 세밀하게 조정하는 것이 가장 좋습니다.

1 중간 회색이 되어야 할 밝은 영역, 중간 영역 및 어두운 영역을 확인합니다. 이미지와 원하는 결과에 따라 한 영역만 선택해야 할 수도 있습니다.

나중에 스포이드로 클릭할 수 있도록 중간 영역을 표시하려면 색상 샘플러를 사용합니다.

2 [레벨] 또는 [곡선] 대화 상자를 엽니다. [이미지] > [조정]을 선택한 다음 [레벨]이나 [곡선]을 선택합니다. 조정 레이어를 사용할 수도 있습니다.

3 [검은 점 설정 도구] , [회색 점 설정 도구] 또는 [흰 점 설정 스포이드 도구] 를 두 번 클릭합니다. Adobe [색상 피커]를 사용하여 중간 대상 색상을 지정합니다.

RGB 모드에서는 R, G, B에 동일한 값을 입력하여 중간색을 지정합니다. 가능하면 중간색은 색상 샘플러 값과 가까운 것이 좋습니다.

어두운 영역이나 밝은 영역의 특정 세부 묘사를 유지하려면 출력 장치(인쇄기, 레이저 프린터 등)의 색상 영역 내의 값으로 [검은 점 설정] 및 [흰 점 설정] 스포이드 도구에 적절한 값을 지정해야 합니다.

4 대상 스포이드를 사용하여 앞서 확인한 중간 영역을 클릭합니다. 어두운 영역과 밝은 영역에 대해 반드시 적절한 도구를 사용하십시오.

5 필요한 경우에는 다른 스포이드 도구를 사용하여 3단계와 4단계를 반복합니다. 선택한 스포이드를 클릭하여 선택을 해제합니다.

6 필요한 경우에는 [레벨] 또는 [곡선] 대화 상자에서 마지막 조정 작업을 수행합니다.

7 [확인]을 클릭합니다. 스포이드의 대상 색상으로 새로운 색상을 지정한 경우 새 대상 색상을 기본값으로 저장할 것인지 묻는 메시지가 나타납니다.

색조 및 채도 조정

[색조/채도] 명령을 사용하면 이미지에 있는 특정 색상 구성 요소의 색조, 채도 및 명도를 조정하거나 이미지의 모든 색상을 동시에 조정할 수도 있습니다. 이 명령은 CMYK 이미지의 특정 색상이 출력 장치의 색상 영역 내에 포함되도록 세밀하게 조정할 때 특히 유용합니다.

[색조/채도] 대화 상자의 설정을 저장하여 다른 이미지에서 불러와 다시 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 139페이지의 "조정 대화 상자 설정 저장 및 다시 적용"을 참조하십시오.

색조/채도 명령 적용

1 다음 중 하나를 수행합니다.

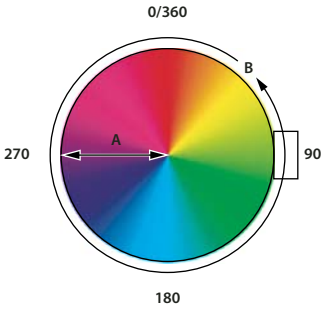
- [이미지] > [조정] > [색조/채도]를 선택합니다.
- [레이어] > [새 조정 레이어] > [색조/채도]를 선택합니다. [새 레이어] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다. 대화 상자에 있는 두 개의 색상 막대는 색상환에 표시된 순서대로 색상을 나타냅니다. 위쪽 색상 막대는 조정 전의 색상을 나타내며, 아래쪽 막대는 최고 채도에서의 조정이 모든 색조에 어떤 영향을 미치는지 표시합니다.

2 [편집] 팝업 메뉴를 사용하여 조정할 색상을 선택합니다.

- 모든 색상을 한 번에 조정하려면 [마스터]를 선택합니다.
- 조정할 색상에 대해 사전 설정된 다른 색상 범위 중 하나를 선택합니다. 색상 범위를 수정하려면 147페이지의 "색조 및 채도 조정"을 참조하십시오.

3 [색조]에는 값을 입력하거나 만족스러운 색상이 될 때까지 슬라이더를 드래그합니다.

텍스트 상자에 표시되는 값은 픽셀의 원래 색상을 기준으로 색상환 주위를 회전한 각도를 반영합니다. 양수 값은 시계 방향 회전, 음수 값은 시계 반대 방향 회전을 나타냅니다. 값의 범위는 -180에서 +180 사이입니다.



색상환
A. 채도 **B.** 색조

4 [채도]에서는 값을 입력하거나 슬라이더를 드래그합니다. 채도를 높이려면 슬라이더를 오른쪽으로, 채도를 낮추려면 슬라이더를 왼쪽으로 드래그합니다.

색상은 색상환의 중심에서 멀어지거나 가까워지면서 바뀝니다. 값의 범위는 -100(채도 감소 비율, 더 흐릿한 색상)에서 +100(채도 증가 비율) 사이입니다.

5 [밝기]에서는 값을 입력하거나 슬라이더를 오른쪽으로 드래그하여 밝기를 증가시키거나(색상에 흰색 추가) 슬라이더를 왼쪽으로 드래그하여 밝기를 감소시킵니다(색상에 검정 추가). 값의 범위는 -100(검은색 비율)에서 +100(흰색 비율) 사이입니다.

참고: [다시 설정] 단추를 클릭하여 [색조/채도] 대화 상자의 설정을 취소합니다. Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누르면 [취소] 단추가 [다시 설정]으로 바뀝니다.

색조/채도 명령으로 조정되는 색상 범위 지정

1 다음 중 하나를 수행합니다.

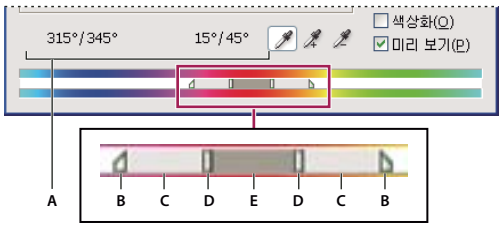
- [이미지] > [조정] > [색조/채도]를 선택합니다.
- [레이어] > [새 조정 레이어] > [색조/채도]를 선택합니다. [새 레이어] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다.

2 [색조/채도] 대화 상자의 [편집] 메뉴에서 색상을 선택합니다.

네 개의 색상환 값(각도)이 대화 상자에 나타납니다. 이 값들은 색상 막대 사이에 나타나는 조정 슬라이더로 조정한 값에 상응합니다. 두 개의 안쪽 수직 슬라이더는 색상 범위를 정의합니다. 두 개의 바깥쪽 삼각형 슬라이더는 색상 범위의 조정 내용이 "감소"하는 지점을 나타냅니다. **감소**란 조정 내용의 적용 여부를 명확하게 정의하지 않고 페더 또는 테이퍼를 이용하여 조정하는 것을 의미합니다.

3 스포이드 도구 또는 조정 슬라이더 중 하나를 사용하여 색상 범위를 수정합니다.

- [스포이드 도구] 를 사용하여 이미지에서 클릭하거나 드래그하여 색상 범위를 선택합니다. 색상 범위를 늘리려면 [샘플에 추가 스포이드 도구] 를 사용하여 이미지를 클릭하거나 이미지에서 드래그합니다. 색상 범위를 줄이려면 [샘플에서 빼기 스포이드 도구] 를 사용하여 이미지를 클릭하거나 이미지에서 드래그합니다. 스포이드 도구를 선택한 상태에서 Shift 키를 누르면 범위에 추가할 수 있고, Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누르면 범위에서 제외할 수 있습니다.
- 범위에 영향을 주지 않고 색상 감소량(페더 조정)을 조정하려면 흰색 삼각형 슬라이더 중 하나를 드래그합니다.
- 감소량에 영향을 주지 않고 범위를 조정하려면 삼각형과 세로 막대 사이의 영역을 드래그합니다.
- 삼각형과 세로 막대가 포함된 전체 조정 슬라이더를 이동하여 다른 색상 영역을 선택하려면 가운데 영역을 드래그합니다.
- 색상 구성 요소의 범위를 조정하려면 흰색 세로 막대 중 하나를 드래그합니다. 조정 슬라이더의 중앙에서 바깥쪽으로 삼각형에 가깝게 세로 막대를 옮기면 색상 범위는 늘어나고 감소량은 줄어듭니다. 조정 슬라이더의 중앙에 가깝게 삼각형에서 멀리 세로 막대를 옮기면 색상 범위는 줄어들고 감소량은 늘어납니다.
- 색상 막대 중앙에 다른 색상이 나타나도록 하려면 Ctrl 키(Windows)나 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 색상 막대를 드래그합니다.



색조/채도 조정 슬라이더
A. 색조 슬라이더 값 **B.** 범위에 영향을 주지 않고 감소량 조정 **C.** 감소량에 영향을 주지 않고 범위 조정 **D.** 색상 범위 및 감소량 조정 **E.** 슬라이더 전체 이동

조정 슬라이더를 수정하여 다른 색상 범위에 포함시키면 [편집] 메뉴에 있는 조정 슬라이더 이름도 색상 범위를 반영하는 이름으로 바뀝니다. 예를 들어 노랑을 선택하고 색상 막대의 빨강 부분에 해당하도록 그 범위를 변경하면 이름이 빨강 2로 변경됩니다. 최대 6개의 개별 색상 범위를 동일한 색상 범위 내에서(예: 빨강부터 빨강 6까지) 다양하게 변환할 수 있습니다.

참고: 기본적으로 색상 구성 요소를 고를 때 선택되는 색상 범위는 폭이 30도이고 어느 한 쪽의 범위가 30도 줄어듭니다. 감소량을 너무 낮게 설정하면 이미지에 밴딩 현상이 발생할 수도 있습니다.

회색 음영 이미지 색상화 또는 단일톤 효과 만들기

1 회색 음영 이미지를 색상화하려면 [이미지] > [모드] > [RGB]를 선택하여 이미지를 RGB 모드로 변환합니다.

2 [색조/채도] 대화 상자를 열려면 다음 중 하나를 수행하십시오.

- [이미지] > [조정] > [색조/채도]를 선택합니다.
- [레이어] > [새 조정 레이어] > [색조/채도]를 선택합니다. [새 레이어] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다.

3 [색상화] 옵션을 선택합니다. 전경색이 검정색이거나 흰색이면 이미지는 빨강 색조(0°)로 변환됩니다. 전경색이 검정색이나 흰색이 아니면 이미지는 현재 전경색의 색조로 변환됩니다. 이 때 각 픽셀의 밝기 값은 변경되지 않습니다.

4 (선택 사항) [색조] 슬라이더를 사용하여 새로운 색상을 선택합니다. [채도]와 [밝기] 슬라이더를 사용하여 픽셀의 채도와 밝기를 조정합니다.

컬러 이미지를 흑백으로 변환

[흑백] 명령을 사용하면 개별 색상 변환에 대한 전반적인 조정을 유지하면서 컬러 이미지를 회색 음영으로 변환할 수 있습니다. 이미지에 색상 톤을 적용하여 회색 음영에 색조 처리를 할 수도 있으며, 이렇게 하면 세피아 효과 등을 만들 수 있습니다. [흑백]은 [채널 혼합]과 같은 기능을 하며 색상 채널 입력을 조정하면서 컬러 이미지를 흑백으로 변환할 수도 있습니다.

컬러 이미지를 흑백으로 변환하는 방법에 대한 비디오를 보려면 www.adobe.com/go/vid0017_kr을 참조하십시오.

1 [이미지] > [조정] > [흑백]을 선택합니다. Photoshop에서 이미지의 색상 혼합을 기반으로 기본 회색 음영 변환이 수행됩니다.

2 색상 슬라이더를 사용하여 변환을 수동으로 조정하거나, 자동 변환을 적용하거나, 이전에 저장한 사용자 정의 혼합을 선택합니다.

사전 설정 미리 정의된 회색 음영 혼합 또는 이전에 저장한 혼합을 선택합니다. 혼합을 저장하려면 팔레트 메뉴에서 [사전 설정 저장]을 선택합니다.

자동 회색 값의 분포를 최대화하면서 이미지의 색상 값을 기반으로 회색 음영 혼합을 설정합니다. 자동 혼합을 사용하면 종종 우수한 결과를 얻을 수 있으며, 색상 슬라이더를 사용하여 회색 값을 세밀하게 조정하는 데 시작점으로 사용할 수도 있습니다.

색상 슬라이더 이미지에서 특정 색상의 회색 색조를 조정합니다. 이미지 원래 색상의 회색 색조를 어둡게 하려면 슬라이더를 왼쪽으로 드래그하고 밝게 하려면 오른쪽으로 드래그합니다.

- 회색 음영 경사도는 회색 음영 변환에서 색상 구성 요소가 어두워지는 정도를 나타냅니다.
- 마우스 포인터를 이미지 위로 이동하면 스포이드로 바뀝니다. 이미지 영역을 클릭한 상태로 유지하면 해당 위치의 주된 색상에 대한 색상 칩이 강조 표시됩니다. 이미지 영역을 클릭한 후 드래그하면 해당 색상의 색상 슬라이더를 이동할 수 있고, 이미지에서 해당 색상이 더 어두워지거나 밝아집니다. 이미지 영역을 클릭한 후 놓으면 선택한 슬라이더에 대한 텍스트 상자가 강조 표시됩니다.
- 개별 슬라이더를 초기 설정으로 다시 설정하려면 Alt 키(Windows)나 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 색상 칩을 클릭합니다. Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누르면 [취소] 단추가 [다시 설정]으로 바뀌며, 모든 색상 슬라이더를 다시 설정할 수 있습니다.

미리 보기 선택을 해제하여 원래 색상 모드에서 이미지를 표시합니다.

3 회색 음영에 색상 톤을 적용하려면 [색조] 옵션을 선택하고 필요에 따라 [색조] 및 [채도] 슬라이더를 조정합니다. [색조] 슬라이더에서 색조 색상을 변경하거나 [채도] 슬라이더에서 색상의 집중도를 높이거나 줄일 수 있습니다. [색상 피커]를 열고 색조 색상을 보다 세밀하게 조정하려면 색상 칩을 클릭합니다.

참조

157페이지의 “색상 채널 혼합”

어두운 영역과 밝은 영역의 세부 묘사 개선

[어두운 영역/밝은 영역] 명령은 강한 역광 때문에 이미지의 윤곽만 강조된 사진을 교정하거나 카메라 플래시에 너무 가까이 있어서 색상이 약간 바래진 피사체를 교정하는 데 적합합니다. 또한 이 조정 옵션을 사용하면, 다른 경우에서라면 밝았을 이미지의 어두운 영역을 밝게 할 때에도 유용합니다. [어두운 영역/밝은 영역] 명령은 이미지를 단순히 밝게 하거나 어둡게 하는 것이 아니라, 어두운 영역이나 밝은 영역의 주위(근처) 픽셀을 기반으로 밝게 하거나 어둡게 합니다. 이러한 이유로 어두운 영역과 밝은 영역에는 별도의 컨트롤이 있습니다. 기본값은 역광 문제가 있는 이미지를 수정하는 것으로 설정됩니다. [어두운 영역/밝은 영역] 명령은 이미지의 전체 대비를 조정할 수 있도록 [중간 색조 대비] 슬라이더, [검정 클립] 및 [흰색 클립] 옵션을 제공합니다.



원래 이미지와 어두운 영역/밝은 영역 교정이 적용된 이미지

이미지의 어두운 영역과 밝은 영역 조정

1 [이미지] > [조정] > [어두운 영역/밝은 영역]을 선택합니다.

조정 내용에 따라 이미지가 갱신되도록 하려면 대화 상자에 [미리 보기] 옵션이 선택되어 있어야 합니다.

2 [양] 슬라이더를 움직이거나 [어두운 영역] 또는 [밝은 영역] 백분율 텍스트 상자에 값을 입력하여 조명을 교정할 양을 조정합니다. 높은 값을 입력하면 어두운 영역은 지나치게 밝아지고 밝은 영역은 지나치게 어두워집니다. 이미지의 어두운 영역과 밝은 영역을 모두 조정할 수도 있습니다.

3 더 세밀하게 제어하려면 [기타 옵션 표시]를 선택하여 추가로 더 조정합니다.

4 (선택 사항) [기본값으로 저장] 단추를 클릭하여 현재 설정을 저장하고 이를 [어두운 영역/밝은 영역] 명령의 기본 설정으로 지정합니다. 원래의 기본 설정을 복구하려면 Shift 키를 누른 상태에서 [기본값으로 저장] 단추를 클릭합니다.

참고: [저장] 단추를 클릭하여 현재 설정을 파일에 저장한 다음 나중에 [불러오기] 단추로 다시 불러오면 [어두운 영역/밝은 영역] 설정을 다시 사용할 수 있습니다. 설정 저장 및 불러오기에 대한 자세한 내용은 139페이지의 "조정 대화 상자 설정 저장 및 다시 적용"을 참조하십시오.

5 [확인]을 클릭합니다.

어두운 영역/밝은 영역 명령 옵션

색조 폭 수정할 어두운 영역 또는 밝은 영역의 색조 범위를 조절합니다. 색조 폭이 좁을수록 어두운 영역을 교정할 때는 더 어두운 부분으로, 밝은 영역을 교정할 때는 더 밝은 부분으로 조정 범위가 제한됩니다. 색조 폭이 클수록 조정될 색조의 범위가 증가하여 중간 색조에 가까워집니다. 예를 들어, 어두운 영역의 색조 폭 슬라이더가 100%인 경우 어두운 영역이 가장 많은 영향을 받고 중간 영역은 부분적으로 영향을 받으며 가장 밝은 영역은 영향을 받지 않습니다. 색조 폭은 이미지에 따라 다릅니다. 값이 너무 크면 매우 어둡거나 밝은 가장자리 주위에 역광이 발생할 수 있습니다. 기본 설정은 이러한 문제를 줄일 수 있도록 설정됩니다. [어두운 영역 양] 또는 [밝은 영역 양]의 값이 너무 커도 역광이 발생할 수 있습니다.

색조 폭은 기본적으로 50%로 설정됩니다. 어두운 피사체를 밝게 하려다 중간 영역이나 밝은 부분이 너무 많이 변경되었다면 가장 어두운 영역만 밝아지도록 [어두운 영역]의 [색조 폭] 슬라이더를 0 쪽으로 옮깁니다. 그러나 어두운 영역과 중간 영역을 함께 밝게 해야 하는 경우 [어두운 영역 색조 폭]을 100%로 증가시킵니다.

반경 각 픽셀 주위의 픽셀 크기를 제어합니다. 주변 픽셀은 픽셀이 어두운 영역에 있는지 또는 밝은 영역에 있는지 여부를 판별할 때 사용됩니다. 이 슬라이더를 왼쪽으로 옮기면 더 작은 영역이 지정되고 오른쪽으로 옮기면 더 큰 영역이 지정됩니다. 주변 픽셀의 최적 크기는 이미지에 따라 다릅니다. 조정하면서 시험해 보는 것이 가장 좋습니다. [반경]이 너무 크면 피사체 자체만 밝게 되는 것이 아니라 전체 이미지가 밝아지거나 어두워집니다. 따라서 해당 피사체의 대략적인 크기로 반경을 설정하는 것이 가장 좋습니다. 피사체의 대비 및 배경과 비교한 피사체의 밝기(어둡기) 사이의 차이를 최대한 줄이고 싶은 경우에는 [반경] 설정을 바꾸어 가면서 시험해 봅니다.

색상 교정 변경된 이미지 부분에 사용된 색상을 세밀하게 조정할 수 있습니다. 이 조정 기능은 컬러 이미지에만 사용 가능합니다. 예를 들어, [어두운 영역 양] 슬라이더의 설정을 증가시키면 원본 이미지에서 어두웠던 색상이 두드러집니다. 이 색상의 선명도를 높이거나 줄일 수 있습니다. [색상 교정] 슬라이더를 조정하면 최상의 결과를 얻을 수 있습니다. 일반적으로 값을 높이면 색상의 채도가 높아지고, 값을 낮추면 채도가 낮아집니다.

참고: [색상 교정] 슬라이더는 이미지에서 변경된 부분에만 영향을 미치므로 색상이 변화하는 양은 밝은 영역 또는 어두운 영역이 적용되는 양에 따라 달라집니다. 어두운 영역과 밝은 영역을 많이 교정할수록 사용 가능한 색상 교정 범위는 넓어집니다. [색상 교정] 슬라이더는 이미지에서 어둡게 표시되었거나 밝게 표시된 색상을 세밀하게 조정합니다. 전체 이미지의 색조나 채도를 변경하려면 [어두운 영역/밝은 영역] 명령을 적용한 후에 [색조/채도] 명령을 사용합니다.

명도 회색 음영 이미지의 명도를 조정합니다. 이 조정 기능은 회색 음영 이미지에만 사용 가능합니다. [명도] 슬라이더를 왼쪽으로 옮기면 회색 음영 이미지가 어두워지고 이 슬라이더를 오른쪽으로 옮기면 회색 음영 이미지가 밝아집니다.

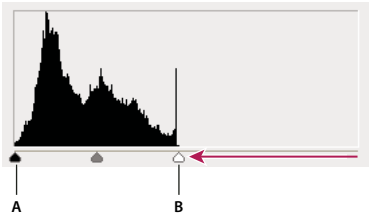
중간 색조 대비 중간 색조 대비를 조정합니다. 이 슬라이더를 왼쪽으로 옮기면 대비가 감소하고 이 슬라이더를 오른쪽으로 옮기면 대비가 증가합니다. [중간 색조 대비] 텍스트 상자에 값을 입력할 수도 있습니다. 음수 값을 사용하면 대비가 감소하고 양수 값을 사용하면 대비가 증가합니다. 중간 색조 대비 값이 증가하면 중간 색조의 대비량은 증가하지만 어두운 영역은 더 어두워지고 밝은 영역은 더 밝아지게 됩니다.

검정 클립과 흰색 클립 이미지에서 새로운 최대 어두운 영역(레벨 0) 및 최대 밝은 영역(레벨 255) 색상에 어두운 영역과 밝은 영역을 얼마만큼 클리핑할지 지정합니다. 높은 값을 지정하면 이미지 대비가 커집니다. 클리핑 값이 너무 커지지 않도록 주의하십시오. 클리핑 값을 너무 크게 지정하면 어두운 영역이나 밝은 영역의 세부 묘사가 생략됩니다(강도 값이 클리핑되어 완전한 검정이나 완전한 흰색으로 렌더링됨).

사진에 대비 추가

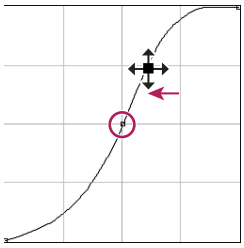
상황에 따라 두 가지 방법으로 이미지에 대비를 추가할 수 있습니다.

전체 색조 범위를 사용하지 않아 전체적인 대비가 필요한 경우 [이미지] > [조정] > [레벨]을 선택합니다. 그런 다음 [어두운 영역] 및 [밝은 영역] 입력 슬라이더를 막대 그래프의 끝에 닿을 때까지 안쪽으로 드래그합니다.



이미지 픽셀이 그래프 끝까지 확장되지 않으면 이는 이미지가 전체 색조 범위를 사용하지 않는다는 것을 나타냅니다.
A. 어두운 영역 입력 슬라이더 **B.** 밝은 영역 입력 슬라이더

이미지가 전체 색조 범위를 사용하지만 중간 영역 대비가 필요한 경우 [이미지] > [조정] > [곡선]을 선택합니다. 곡선을 S자 모양으로 드래그합니다.



곡선 중간의 경사도를 증가시켜 중간 영역의 대비 높이기

참조

270페이지의 “조정 레이어 및 칠 레이어 정보”

HDR 이미지의 노출 조정

[노출] 대화 상자는 HDR 이미지에 대한 색조 조정을 위해 만들어졌지만 8비트 및 16비트 이미지에서 사용할 수 있습니다. 노출은 이미지의 현재 색상 공간보다는 선형 색상 공간(감마 1.0)에서 계산을 수행하여 작동합니다.

1 [이미지] > [조정] > [노출]을 선택합니다.

2 다음 옵션을 설정합니다.

노출 어두운 영역에 미치는 영향을 최소화하면서 색조 스케일의 밝은 영역 끝을 조정합니다.

옵셋 밝은 영역에 미치는 영향을 최소화하면서 어두운 영역과 중간 영역을 어둡게 합니다.

감마 간단하고 강력한 기능을 사용하여 이미지 감마를 조정합니다. 음수 값은 0 부근에서 반사됩니다. 즉, 음수로 남아 있지만 마치 양수처럼 조정됩니다.

스포이드 도구는 모든 색상 채널에 영향을 미치는 [레벨] 스포이드와 달리 이미지의 광도 값을 조정합니다.

- [검은 점 설정] 스포이드는 사용자가 클릭한 픽셀을 0으로 변환하여 [옵셋]을 설정합니다.
- [흰 점 설정] 스포이드는 사용자가 클릭한 점을 흰색으로 변환하여(HDR 이미지는 1.0) [노출]을 설정합니다.
- [중간 영역] 스포이드는 사용자가 클릭한 값을 중간 회색으로 만들어서 노출을 설정합니다.

참조

69페이지의 “HDR 이미지 정보”

인쇄업체로 보내기 위한 대상 이미지 지정

밝은 영역 및 어두운 영역 대상 값 설정

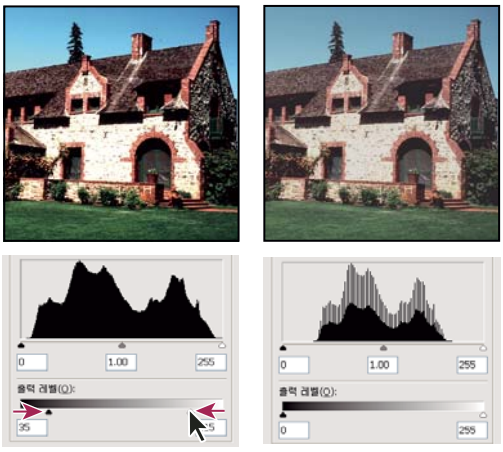
대부분의 출력 장치(보통 인쇄기)로는 가장 어두운 영역의 값(레벨 0에 가까움)이나 가장 밝은 영역의 값(레벨 255에 가까움)에 해당하는 세부 묘사를 인쇄할 수 없으므로 이미지의 밝은 영역 및 어두운 영역 값을 할당(대상으로 지정)해야 합니다. 가장 어두운 레벨과 가장 밝은 레벨을 지정하면 출력 장치의 색상 영역 내에서 어두운 영역과 밝은 영역의 중요한 세부 묘사를 가져올 때 유용합니다.

데스크탑 프린터에서 이미지를 인쇄하고 시스템에서 색상을 관리하는 경우에는 대상 값을 설정할 필요가 없습니다. Photoshop 색상 관리 시스템은 프로파일이 내장된 데스크탑 프린터로 이미지가 제대로 인쇄되도록 화면에 나타나는 이미지를 자동으로 조정합니다.

레벨을 사용하여 인쇄할 때 밝은 영역과 어두운 영역 세부 묘사 유지

[출력 레벨] 슬라이더를 사용하면 어두운 영역과 밝은 영역 레벨을 설정하여 이미지를 0에서 255 미만의 범위로 압축할 수 있습니다. 인쇄 특성을 잘 알고 있는 인쇄기로 이미지를 인쇄할 때 이 조정을 사용하면 어두운 영역과 밝은 영역의 세부 묘사가 유지됩니다. 예를 들어, 레벨 값이 245인 밝은 영역에 중요한 이미지 세부 묘사가 포함되어 있고 사용 중인 인쇄기에서는 5% 미만의 점은 인쇄하지 않는다고 가정합시다. 이 경우 밝은 영역 슬라이더를 242 레벨(인쇄기에서 5% 점에 해당)로 낮추어 밝은 영역 세부 묘사를 245에서 242로 바꿉니다. 그러면 밝은 영역의 세부 묘사가 인쇄기에서 안전하게 인쇄됩니다.

일반적으로 [출력 레벨] 슬라이더를 사용하여 반사 밝은 영역이 있는 이미지를 대상으로 지정하는 것은 바람직하지 않습니다. 반사 밝은 영역은 순수한 흰색이 아닌 회색처럼 보입니다. 반사 밝은 영역이 포함된 이미지에는 밝은 영역 스포이드 도구를 사용하십시오.



출력 레벨 슬라이더를 사용하여 어두운 영역 및 밝은 영역 대상 지정

스포이드를 사용하여 대상 값을 설정하려면

1 도구 상자에서 [스포이드 도구] 를 선택합니다. [스포이드 도구] 옵션의 [샘플 크기] 메뉴에서 [3 x 3 평균]을 선택합니다. 이렇게 하면 단일한 화면 픽셀 값이 아닌 영역을 대표하는 샘플을 얻을 수 있습니다.

2 [레벨] 또는 [곡선] 대화 상자를 엽니다. [이미지] > [조정]을 선택한 다음 [레벨]이나 [곡선]을 선택합니다. 조정 레이어를 사용할 수도 있습니다.

[레벨]이나 [곡선] 대화 상자를 열어도 [스포이드 도구] 는 대화 상자 밖에서 그대로 사용할 수 있으며, 단축키를 사용하여 스크롤 컨트롤, [손 도구] 및 [돋보기 도구] 에 액세스할 수도 있습니다.

3 이미지에서 그대로 유지하려는 밝은 영역 및 어두운 영역을 지정하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 포인터를 이미지 주위로 옮기고 [정보] 팔레트에서 (검정이나 흰색으로 클리핑하지 않고) 유지하려는 가장 밝은 영역과 가장 어두운 영역을 찾습니다. 자세한 내용은 135페이지의 "이미지에서 색상 값 보기"를 참조하십시오.
- 포인터를 이미지 안으로 드래그한 다음 [곡선] 대화 상자에서 유지하려는 가장 밝은 영역 점과 가장 어두운 영역 점을 찾습니다. [곡선] 대화 상자를 CMYK 합성 채널로 설정한 경우에는 이 방법을 사용할 수 없습니다.

인쇄 가능한(더 낮은) 값으로 할당하려는 가장 밝은 영역의 세부 묘사를 지정할 때 반사 밝은 영역은 포함하지 않아야 합니다. 보석의 반짝임이나 섬광과 같은 반사 밝은 영역은 이미지에서 보통 가장 밝은 점이 됩니다. 용지에 아무 잉크도 인쇄되지 않도록 반사 밝은 영역의 픽셀(완전한 흰색, 세부 묘사 없음)을 클리핑하는 것이 좋습니다.

[레벨]이나 [곡선] 대화 상자를 열기 전에 [한계값] 명령을 사용하여 대표적인 밝은 영역과 어두운 영역을 확인할 수도 있습니다. 자세한 내용은 164페이지의 "두 가지 값의 흑백 이미지 만들기"를 참조하십시오.

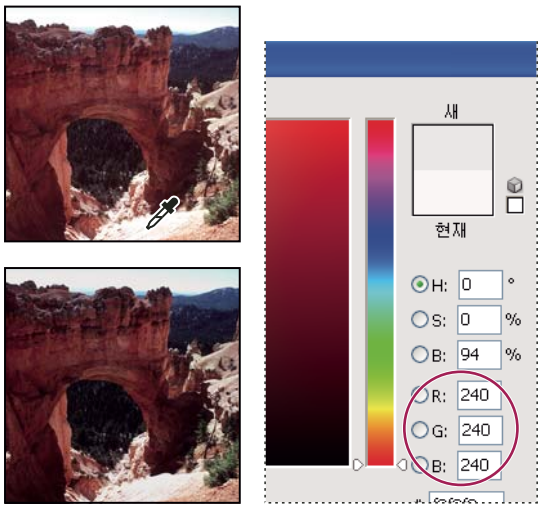
4 이미지의 가장 밝은 영역에 밝은 영역 값을 지정하려면 [레벨]이나 [곡선] 대화 상자에서 [흰 점 설정 스포이드 도구] 를 두 번 클릭하여 [색상 피커]를 표시합니다. 이미지의 가장 밝은 영역에 할당할 값을 입력하고 [확인]을 클릭합니다. 그런 다음 3단계에서 확인한 밝은 영역을 클릭합니다.

밝은 영역을 잘못 클릭할 경우 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누르고 [레벨] 또는 [곡선] 대화 상자에서 [다시 설정]을 클릭합니다.

흰색 용지에 인쇄할 때 출력 장치에 따라 각각 5, 3, 3, 0의 CMYK 값을 사용하여 평균 키 이미지에서 밝은 영역을 효과적으로 표현할 수 있습니다. RGB의 경우 244, 244, 244가, 회색 음영의 경우 4% 도트가 대략 여기에 해당합니다. [색상 피커]에 있는 HSB 영역의 맨 아래에 있는 [명도](B) 텍스트 상자에 96을 입력하면 이러한 대상 값의 근사치를 빠르게 구할 수 있습니다.

대비가 너무 높아지지 않도록 로 키 이미지를 사용하여 밝은 영역을 낮은 값으로 설정해야 할 수도 있습니다. 96와 80 사이의 명도 값을 사용하여 시험해 보십시오.

이미지 전체의 픽셀 값은 새로 설정한 밝은 영역의 값에 비례하여 조정됩니다. 클릭한 영역보다 밝은 픽셀은 클리핑되어 레벨 255의 흰색으로 조정됩니다. [정보] 팔레트에는 색상 조정 전후의 두 가지 값이 표시됩니다.



[흰 점 설정 스포이드 도구]의 대상 값 설정 후 밝은 영역을 클릭하여 대상 값 할당

5 보존하려는 이미지의 가장 어두운 영역에 어두운 영역 값을 지정하려면 [레벨]이나 [곡선] 대화 상자에서 [검은 점 설정 스포이드 도구] 를 두 번 클릭하여 [색상 피커]를 표시합니다. 이미지의 가장 어두운 영역에 할당할 값을 입력하고 [확인]을 클릭합니다. 그런 다음 3단계에서 확인한 어두운 영역을 클릭합니다.

흰색 용지에 인쇄할 때 65, 53, 51, 95의 CMYK 값을 사용하면 평균 키 이미지에서 어두운 영역을 효과적으로 표현할 수 있습니다. RGB의 경우 10, 10, 10이, 회색 음영의 경우 96% 도트가 대략 여기에 해당합니다. [색상 피커]의 HSB 영역 아래 [명도] 텍스트 상자에 4를 입력하면 이러한 값의 근사값을 빠르게 구할 수 있습니다.

밝은 영역의 세부 묘사를 유지할 수 있도록 하이 키 이미지를 사용하여 어두운 영역을 좀 더 높은 값으로 설정해야 할 수도 있습니다. 4와 20 사이의 명도 값을 사용하여 시험해 보십시오.

색상의 일치, 대체 및 혼합

서로 다른 이미지에서 색상 일치

[색상 일치] 명령은 여러 이미지 사이, 여러 레이어 사이 또는 여러 선택 영역 사이에서 색상을 일치시킵니다. 이 명령으로 광도 및 색상 범위를 변경하여 이미지의 색상을 조정할 수 있고 색상 경향성을 중화할 수 있습니다. [색상 일치] 명령은 RGB 모드에서만 동작합니다.

[색상 일치] 명령을 사용할 때 포인터는 [스포이드 도구]로 바뀝니다. [정보] 팔레트에서 색상 픽셀 값을 보기 위해 이미지를 조정하는 동안에는 [스포이드 도구]를 사용합니다. 이 팔레트에서는 [색상 일치] 명령을 사용할 때 발생한 색상 값 변경에 대한 피드백을 볼 수 있습니다. 자세한 내용은 135페이지의 “이미지에서 색상 값 보기”를 참조하십시오.

[색상 일치] 명령은 한 이미지(소스 이미지)의 색상과 다른 이미지(대상 이미지)의 색상을 일치시킵니다. 이 명령은 서로 다른 사진의 색상을 일관성있게 만들고자 할 때나 한 이미지에 포함된 특정 색상(예: 피부색)이 다른 이미지의 색상과 일치해야 하는 경우에 유용합니다.

[색상 일치] 명령을 사용하면 두 이미지의 색상뿐만 아니라 한 이미지에 속하는 서로 다른 여러 레이어의 색상도 일치시킬 수 있습니다.

두 이미지 사이의 색상 일치

1 (선택 사항) 소스 및 대상 이미지에서 선택 영역을 만듭니다.

이 옵션을 선택하지 않으면 [색상 일치] 명령은 이미지 사이의 전체적인 이미지 통계를 일치시킵니다.

2 대상으로 지정할 이미지를 활성화한 후 [이미지] > [조정] > [색상 일치]를 선택합니다.

대상 이미지의 특정 레이어에 [색상 일치] 명령을 적용하려면 [색상 일치] 명령을 선택할 때 해당 레이어가 활성화되어 있어야 합니다.

3 [색상 일치] 대화 상자의 [이미지 통계] 영역에 있는 [소스] 메뉴에서 대상 이미지의 색상과 일치시킬 색상이 포함된 소스 이미지를 선택합니다. 색상 조정을 계산할 때 다른 이미지를 참조하지 않으려면 [없음]을 선택합니다. [없음]을 선택하면 대상 이미지와 소스 이미지가 같아집니다.

필요한 경우에는 [레이어] 메뉴를 사용하여 일치시킬 색상이 포함된 소스 이미지의 레이어를 선택합니다. 소스 이미지에 속하는 모든 레이어의 색상을 일치시키려면 [레이어] 메뉴에서 [병합]을 선택하면 됩니다.

4 이미지에서 선택 영역을 만들었으면 다음 중 하나 이상의 작업을 수행합니다.

- 조정 내용을 전체 대상 이미지에 적용하려면 [대상 이미지] 영역에서 [조정 적용 시 선택 무시] 옵션을 선택합니다. 이 옵션은 대상 이미지의 선택 영역을 무시하고 조정 내용을 전체 대상 이미지에 적용합니다.
- 소스 이미지에서 선택 영역을 만들고 이 선택 영역의 색상을 사용하여 어느 정도 조정될지 계산하려면 [이미지 통계] 영역에서 [소스에서 선택 영역을 사용하여 색상 계산] 옵션을 선택합니다. 소스 이미지의 선택 영역을 무시하고 전체 소스 이미지의 색상을 사용하여 어느 정도 조정될지 계산하려면 이 옵션을 선택 해제합니다.
- 대상 이미지에서 선택 영역을 만들고 이 선택 영역의 색상을 사용하여 어느 정도 조정될지 계산하려면 [이미지 통계] 영역에서 [대상에서 선택 영역을 사용하여 조정 계산] 옵션을 선택합니다. 대상 이미지의 선택 영역을 무시하고 전체 대상 이미지의 색상을 사용하여 어느 정도 조정될지 계산하려면 이 옵션을 선택 해제합니다.

5 대상 이미지에서 색상 경향성을 자동 제거하려면 [중화] 옵션을 선택합니다. 조정 내용에 따라 이미지가 갱신되도록 하려면 [미리 보기] 옵션을 선택해야 합니다.

6 대상 이미지에서 밝기를 증가시키거나 감소시키려면 [광도] 슬라이더를 움직이거나 [광도] 텍스트 상자에 값을 직접 입력합니다. 최대값은 200이고, 최소값은 1이며, 기본값은 100입니다.

7 대상 이미지에서 색상 채도를 조정하려면 [색상 강도] 슬라이더를 조정하거나 [색상 강도] 텍스트 상자에 값을 입력합니다. 최대값은 200이고, 최소값은 1입니다. 최소값을 사용하면 회색 음영 이미지가 되고 기본값은 100입니다.

8 이미지에 적용된 조정의 양을 제어하려면 [페이드] 슬라이더를 움직입니다. 이 슬라이더를 오른쪽으로 움직이면 조정량이 감소합니다.

9 [확인]을 클릭합니다.

동일한 이미지에서 두 레이어의 색상 일치

1 (선택 사항) 일치시킬 요소를 레이어에서 선택합니다. 이 기능은 한 레이어의 색상 영역(예: 얼굴 피부 색조)을 다른 레이어의 영역과 일치시키는 경우에 유용합니다.

선택하지 않으면 [색상 일치] 명령은 전체 소스 레이어의 색상을 일치시킵니다.

2 대상으로 사용할, 즉 색상 조정을 적용할 레이어가 활성 상태인지 확인한 후 [이미지] > [조정] > [색상 일치]를 선택합니다.

3 [색상 일치] 대화 상자의 [이미지 통계] 영역에 있는 [소스] 메뉴를 확인하여 [소스] 메뉴에 있는 이미지가 대상 이미지와 동일한지 확인합니다.

4 일치시킬 색상이 포함된 레이어를 [레이어] 메뉴에서 선택합니다. 모든 레이어의 색상을 일치시키려면 [레이어] 메뉴에서 [병합]을 선택합니다.

5 이미지에서 선택 영역을 만들었으면 다음 중 하나 이상의 작업을 수행합니다.

- 조정 내용을 전체 대상 레이어에 적용하려면 [대상 이미지] 영역에서 [조정 적용 시 선택 무시] 옵션을 선택합니다. 이 옵션은 대상 레이어의 선택 영역을 무시하고 조정 내용을 전체 대상 레이어에 적용합니다.
- 소스 이미지에서 선택 영역을 만들고 이 선택 영역의 색상을 사용하여 어느 정도 조정될지 계산하려면 [이미지 통계] 영역에서 [소스에서 선택 영역을 사용하여 색상 계산] 옵션을 선택합니다. 소스 레이어의 선택 영역을 무시하고 전체 소스 레이어의 색상을 사용하여 어느 정도 조정될지 계산하려면 이 옵션을 선택 해제합니다.
- 대상 레이어의 선택 영역에 사용된 색상만 사용하여 어느 정도 조정될지 계산하려면 [이미지 통계] 영역에서 [대상에서 선택 영역을 사용하여 조정 계산] 옵션을 선택합니다. 선택 영역을 무시하고 전체 대상 레이어의 색상을 사용하여 어느 정도 조정될지 계산하려면 이 옵션을 선택 해제합니다.

6 대상 레이어에서 색상 경향성을 자동 제거하려면 [중화] 옵션을 선택합니다. 조정 내용에 따라 이미지가 갱신되도록 하려면 [미리 보기] 옵션을 선택해야 합니다.

7 대상 레이어에서 밝기를 증가시키거나 감소시키려면 [광도] 슬라이더를 움직이거나 [광도] 텍스트 상자에 값을 직접 입력합니다. 최대값은 200이고, 최소값은 1이며, 기본값은 100입니다.

8 대상 레이어에서 색상 픽셀 값의 범위를 조정하려면 [색상 강도] 슬라이더를 조정하거나 [색상 강도] 텍스트 상자에 값을 입력합니다. 최대값은 200이고, 최소값은 1입니다. 최소값을 사용하면 회색 음영 이미지가 되고 기본값은 100입니다.

9 이미지에 적용된 조정량을 제어하려면 [페이드] 슬라이더를 조정합니다. 이 슬라이더를 오른쪽으로 옮기면 조정량이 감소합니다.

10 [확인]을 클릭합니다.

색상 일치 명령을 사용하여 색상 경향성 제거

[색상 일치] 명령을 사용하면 이미지의 명도, 색상 채도 및 색상 균형을 조정할 수 있습니다. [색상 일치] 명령의 고급 알고리즘을 통해 이미지의 광도와 색상 구성 요소를 보다 효율적으로 제어할 수 있습니다. 두 이미지 사이의 색상을 일치시키는 것이 아니라 단일 이미지의 색상을 조정하는 것이기 때문에 현재 교정 중인 이미지는 소스 이미지이면서 대상 이미지가 됩니다.

1 [이미지] > [조정] > [색상 일치]를 선택합니다.

2 [이미지 통계] 영역의 [소스] 메뉴에서 [없음]이 선택되어 있는지 확인합니다. 이 옵션을 선택하면 소스 이미지와 대상 이미지가 동일하게 됩니다.

3 색상 경향성을 자동 제거하려면 [중화] 옵션을 선택합니다. 조정 내용에 따라 이미지가 갱신되도록 하려면 [미리 보기] 옵션을 선택해야 합니다.

4 이미지에서 밝기를 높이거나 낮추려면 [광도] 슬라이더를 움직입니다. [광도] 슬라이더를 왼쪽으로 옮기면 이미지가 어두워지고 오른쪽으로 옮기면 이미지가 밝아집니다. 광도 컨트롤은 어두운 영역 또는 밝은 영역의 픽셀을 되도록 클리핑(세부 묘사가 전혀 표시되지 않는 완전 검정 또는 완전 흰색으로 픽셀을 변경)하지 않으려고 합니다. 그러나 이미지에는 8비트 또는 16비트 값만 있을 수 있으므로 픽셀을 클리핑할 수도 있습니다.

5 이미지에서 색상 픽셀 값을 높이거나 낮추려면 [색상 강도] 슬라이더를 조정합니다. [색상 강도] 슬라이더를 왼쪽으로 옮기면 색상 범위가 감소하고 이미지가 단색으로 표시됩니다. [색상 강도] 슬라이더를 오른쪽으로 옮기면 색상 범위가 증가하고 색상 강도가 높아집니다.

6 이미지에 적용된 조정량을 제어하려면 [페이드] 슬라이더를 조정합니다. 이 슬라이더를 오른쪽으로 옮기면 조정량이 감소합니다.

참고: 이미지에 교정 내용을 하나만 적용하려면 [색상 일치] 컨트롤을 개별적으로 사용합니다. 예를 들어, 색상에 영향을 주지 않으면서 이미지를 어둡거나 밝게 하려면 [광도] 슬라이더만 조정합니다. 또는 수행하려는 색상 교정에 따라 컨트롤을 여러 방식으로 조합하여 사용할 수 있습니다.

7 [확인]을 클릭합니다.

색상 일치 명령에서 설정 저장 및 적용

- [색상 일치] 대화 상자의 [이미지 통계] 영역에서 [통계 저장] 단추를 클릭합니다. 설정의 이름을 지정하고 저장합니다.
- [색상 일치] 대화 상자의 [이미지 통계] 영역에서 [통계 불러오기] 단추를 클릭합니다. 저장한 설정 파일을 찾아서 불러옵니다.

이미지에서 오브젝트 색상 대체

[색상 대체] 명령을 사용하면 마스크를 작성하여 이미지의 특정 색상을 선택한 후 이 색상을 대체할 수 있습니다. 선택된 영역의 색조, 채도 및 밝기를 설정할 수 있습니다. 또는 [색상 피커]를 사용하여 대체 색상을 선택할 수 있습니다. [색상 대체] 명령으로 작성한 마스크는 일시적입니다.

1 [이미지] > [조정] > [색상 대체]를 선택합니다.

2 표시 옵션을 선택합니다.

선택 영역 미리 보기 상자에 마스크를 표시합니다. 마스크 영역은 검정색이며 마스크에 포함되지 않는 영역은 흰색입니다. 일부만 마스크되는 영역(반투명 마스크로 덮인 영역)은 불투명도에 따라 여러 가지 레벨의 회색으로 나타납니다.

이미지 미리 보기 상자에 이미지를 표시합니다. 이 옵션은 확대한 이미지로 작업하거나 화면 공간이 제한된 경우에 유용합니다.

3 마스크에 의해 노출된 영역을 선택하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- [스포이드 도구] 를 사용하여 이미지나 미리 보기 상자 내부를 클릭하여 마스크에 의해 노출된 영역을 선택합니다. Shift 키를 누른 상태에서 클릭하거나 [샘플에 추가 스포이드 도구] 를 사용하여 영역을 추가합니다. Alt 키(Windows)나 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 클릭하거나 [샘플에서 빼기 스포이드 도구] 를 사용하여 영역을 제거합니다.
- [선택]색상 견본을 두 번 클릭합니다. [색상 피커] 사용하여 대체될 색상을 지정합니다. [색상 피커]에서 색상을 선택하면 [미리 보기] 상자의 마스크가 업데이트됩니다.

4 [허용량] 슬라이더를 드래그하거나 값을 입력하여 마스크의 허용치를 조정합니다. 이 슬라이더로 선택 영역에 포함할 관련 색상의 범위를 조절합니다.

5 선택된 영역의 색상을 변경하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- [색조], [채도] 및 [밝기] 슬라이더를 드래그하거나 텍스트 상자에 값을 직접 입력합니다.
- [결과] 색상 견본을 두 번 클릭하고 [색상 피커]를 사용하여 대체 색상을 선택합니다.

[색상 대체] 대화 상자의 설정을 저장해 두고 나중에 다른 이미지에 다시 사용할 수 있습니다.

참조

139페이지의 "조정 대화 상자 설정 저장 및 다시 적용"

색상 채널 혼합

[채널 혼합] 대화 상자를 사용하여 고품질 회색 음영, 세피아 색조 또는 기타 색조 이미지를 만들 수 있습니다. 이미지에 독창적인 색상 조정을 할 수도 있습니다. 고품질 회색 음영 이미지를 만들려면 [채널 혼합] 대화 상자에서 각 색상 채널에 대한 비율을 선택합니다. 컬러 이미지를 회색 음영으로 변환하고 이미지에 색조를 추가하려면 [흑백] 명령을 사용합니다. 자세한 내용은 149페이지의 "컬러 이미지를 흑백으로 변환"을 참조하십시오.

[채널 혼합] 대화 상자 옵션을 사용하면 이미지의 기존(소스) 색상 채널을 혼합하여 사용하여 대상(출력) 색상 채널을 수정할 수 있습니다. 색상 채널은 색상 구성 요소의 색조 값을 RGB 또는 CMYK 이미지에 나타내는 회색 음영 이미지입니다. [채널 혼합] 명령을 사용하여 소스 채널에서 대상 채널로 회색 음영 데이터를 추가하거나 뺍니다. [선택 색상] 명령을 사용할 때처럼 특정 색상 구성 요소에 색상을 추가하거나 뺍니다.

채널 혼합 사전 설정은 [채널 혼합] 대화 상자의 [사전 설정] 메뉴에서 사용할 수 있습니다. 기본 채널 혼합 사전 설정을 사용하면 사용자 정의 사전 설정을 만들고 저장하고 불러올 수 있습니다.

참조

139페이지의 "조정 대화 상자 설정 저장 및 다시 적용"

색상 채널 혼합

1 [채널] 팔레트에서 합성 색상 채널을 선택합니다.

2 [채널 혼합] 대화 상자를 열려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- [이미지] > [조정] > [채널 혼합]을 선택합니다.
- [레이어] > [새 조정 레이어] > [채널 혼합]을 선택합니다. [새 레이어] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다.

3 [출력 채널]에서 하나 이상의 기존 채널을 혼합할 채널을 선택합니다.

출력 채널을 선택하면 특정 채널의 소스 슬라이더는 100%로 설정되고 기타 모든 채널은 0%로 설정됩니다. 예를 들어, RGB 이미지의 경우 [빨강]을 출력 채널로 선택하면 [소스 채널] 슬라이더는 [빨강]에 100%를 설정하고 [녹색]과 [파랑]에는 0%를 설정합니다.

4 출력 채널에 대한 채널의 적용 비율을 줄이려면 소스 채널 슬라이더를 왼쪽으로 드래그합니다. 채널의 적용 비율을 높이려면 소스 채널 슬라이더를 오른쪽으로 드래그하거나 텍스트 상자에 -200%에서 +200% 사이의 값을 입력합니다. 음수 값을 사용하면 출력 채널에 추가하기 전에 소스 채널이 반전됩니다.

[총합] 필드에 소스 채널 값의 총합이 표시됩니다. 조합된 채널 값의 합계가 100%를 넘는 경우 총합 옆에 경고 아이콘이 표시됩니다.

5 슬라이더를 드래그하거나 [계수] 옵션에 값을 입력합니다.

이 옵션은 출력 채널의 회색 음영 값을 조정합니다. 음수 값은 검정을 추가하고 양수 값은 흰색을 추가합니다. 이 값을 -200%로 설정하면 출력 채널이 순수 검정으로 표시되고 +200%로 설정하면 출력 채널이 순수 흰색으로 표시됩니다.

다른 이미지에 다시 사용할 수 있도록 [채널 혼합] 대화 상자 설정을 저장할 수 있습니다. 자세한 내용은 139페이지의 "조정 대화 상자 설정 저장 및 다시 적용"을 참조하십시오.

RGB 또는 CMYK 이미지로 단색 이미지 만들기

1 [채널] 팔레트에서 합성 색상 채널을 선택합니다.

2 [채널 혼합] 대화 상자를 열려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- [이미지] > [조정] > [채널 혼합]을 선택합니다.
- [레이어] > [새 조정 레이어] > [채널 혼합]을 선택합니다. [새 레이어] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- 회색을 출력 채널로 설정하려면 [단색]을 선택합니다. [단색]을 사용하면 회색 값만 포함된 컬러 이미지가 만들어집니다.

- 회색 음영을 만들려면 사전 설정 채널 혼합을 적용합니다. Photoshop에서는 RGB 이미지에 대한 6개의 기본 채널 혼합 사전 설정을 제공합니다.

흑백 적외선(RGB) 빨강=-70%, 녹색=200%, 파랑=-30%

파랑 필터가 적용된 흑백(RGB) 빨강=0%, 녹색=0%, 파랑=100%

녹색 필터가 적용된 흑백(RGB) 빨강=0%, 녹색=100%, 파랑=0%

주황 필터가 적용된 흑백(RGB) 빨강=50%, 녹색=50%, 파랑=0%

빨강 필터가 적용된 흑백(RGB) 빨강=100%, 녹색=0%, 파랑=0%

노랑 필터가 적용된 흑백(RGB) 빨강=34%, 녹색=66%, 파랑=0%

4 회색 음영으로 변환하기 전에 이미지의 세부 묘사 및 대비 정도를 조정하려면 [소스 채널] 슬라이더를 사용합니다.

소스 채널의 비율을 조정하기 전에 각 소스 채널이 단색 이미지에 어떤 영향을 주는지 확인합니다. 예를 들어, RGB 모드에서 [빨강] 채널은 +100%로 설정하고 [녹색]과 [파랑] 소스 채널은 0%로 설정한 이미지를 살펴봅니다. 그런 다음 [녹색] 소스 채널을 +100%로 설정하고 다른 두 채널은 0%로 설정한 이미지를 관찰합니다. 마지막으로 [파랑] 소스 채널을 +100%로 설정하고 다른 두 채널은 0%로 설정한 이미지를 살펴봅니다. 조합된 값이 100%가 되도록 소스 채널의 비율을 조정하면 최적의 결과를 얻을 수 있습니다.

[총합] 필드에 소스 채널 값의 총합이 표시됩니다. 조합된 채널 값의 합계가 100%를 넘는 경우에는 총합 옆에 경고 아이콘이 표시됩니다.

5 (선택 사항) [단색] 옵션을 선택한 후 선택 해제하면 혼합된 각 채널을 따로 수정하고 수동 색조 이미지를 만들 수 있습니다.



[단색] 옵션을 선택해서 만든 수동 색조 효과(왼쪽)와 단색 옵션을 선택하지 않고 만든 수동 색조 효과(오른쪽)

6 (선택 사항) 슬라이더를 드래그하거나 [계수] 옵션에 값을 입력합니다.

이 옵션은 출력 채널의 회색 음영 값을 조정합니다. 음수 값은 검정을 추가하고 양수 값은 흰색을 추가합니다. 이 값을 -200%로 설정하면 출력 채널이 순수 검정으로 표시되고 +200%로 설정하면 출력 채널이 순수 흰색으로 표시됩니다.

선택 색상 조정

선택 색상 교정 기능은 전문 스캐너 및 분판 프로그램에서 이미지의 기본 색상 구성 요소 각각의 원색의 양을 변경하는 데 사용하는 기술입니다. 다른 기본 색상에 영향을 주지 않고 선택적으로 기본 색상에서 원색의 양을 수정할 수 있습니다. 예를 들어, 선택 색상 교정 기능을 사용하면 파랑 구성 요소의 사이안 양을 변경하지 않으면서 녹색 구성 요소의 사이안 양을 현저하게 줄일 수 있습니다.

[선택 색상] 명령은 CMYK 색상을 사용하여 이미지를 교정하지만 RGB 이미지에서도 이 명령을 사용할 수 있습니다.

1 [채널] 팔레트에서 합성 채널을 선택했는지 확인합니다. [선택 색상] 명령은 합성 채널이 표시된 경우에만 사용할 수 있습니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [이미지] > [조정] > [선택 색상]을 선택합니다.
- [레이어] > [새 조정 레이어] > [선택 색상]을 선택합니다. [새 레이어] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다.

3 대화 상자 위쪽에 있는 [색상] 메뉴에서 조정하려는 색상을 선택합니다. 색상 세트는 기본 첨가 색상 및 감소 색상과 흰색, 중간색, 검정색으로 구성됩니다.

4 [방법]에서 옵션을 선택합니다.

상대치 기존의 사이안, 마젠타, 노랑, 검정의 양을 해당 색상의 비율에 따라 변경합니다. 예를 들어, 마젠타가 50%인 픽셀에 10%를 추가하면 마젠타에 실제로 5%(50%의 10%는 5%)가 추가되므로, 마젠타는 총 55%가 됩니다. 이 옵션으로는 아무 색상 구성 요소도 들어 있지 않는 순수한 반사 흰색을 조정할 수 없습니다.

절대치 절대값으로 색상을 조정합니다. 예를 들어, 마젠타가 50%인 픽셀에 10%를 추가하면 마젠타는 총 60%로 설정됩니다.

참고: 색상이 [색상] 메뉴의 옵션 중 하나에 가까운 정도를 기준으로 조정이 이루어집니다. 예를 들어, 50% 마젠타는 흰색과 순수한 마젠타의 중간 지점에 있으므로 두 색상에 대하여 정의한 교정 값에 비례하여 혼합된 색상으로 조정됩니다.

5 슬라이더를 드래그하여 선택한 색상의 구성 요소를 늘리거나 줄입니다.

[선택 색상] 대화 상자의 설정을 저장해 두고 나중에 다른 이미지에 다시 사용할 수 있습니다.

참조

139페이지의 "조정 대화 상자 설정 저장 및 다시 적용"

빠른 이미지 조정

포토 필터 명령을 사용하여 색상 균형 변경

[포토 필터] 명령은 색상 필터를 카메라 렌즈에 장착하여 렌즈 및 필름 노출을 통해 투과된 빛의 색상 균형 및 색상 온도를 조정하는 기술을 모방한 것입니다. [포토 필터] 명령을 사용하면 색상 사전 설정을 선택하여 이미지에 색조 조정을 적용할 수 있습니다. 사용자 정의 색상 조정을 적용하려는 경우 [포토 필터] 명령을 사용하면 Adobe [색상 피커]를 사용하여 색상을 지정할 수 있습니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [이미지] > [조정] > [포토 필터]를 선택합니다.
- [레이어] > [새 조정 레이어] > [포토 필터]를 선택합니다. [새 레이어] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다.

2 [포토 필터] 대화 상자에서 사용자 정의 필터든 사전 설정 필터든 관계 없이 필터 색상을 선택합니다. 사용자 정의 필터의 경우 [색상] 옵션을 선택하고 색상 샘플을 클릭한 다음 Adobe [색상 피커]를 사용하여 사용자 정의 색상 필터의 색상을 지정합니다. 사전 설정 필터의 경우 [필터] 옵션을 선택하고 [필터] 메뉴에서 다음과 같은 사전 설정 중 하나를 선택합니다.

색 온도 증가 필터(85 및 LBA)와 색 온도 감소 필터(80 및 LBB) 이미지의 흰색 균형을 조정하는 색상 변환 필터입니다. 사진을 찍을 때 사용된 빛의 색상 온도가 낮은 경우(노랑 계열) [색 온도 감소 필터(80)]를 사용하면 이미지에 파랑 계열 색상이 적용되어 주위 빛의 낮은 색상 온도가 보정됩니다. 반면 사진을 찍을 때 사용된 빛의 색상 온도가 높은 경우(파랑 계열) [색 온도 증가 필터(85)]를 사용하면 이미지에 더 따뜻한 색상이 적용되어 주위 빛의 높은 색상 온도가 보정됩니다.

색 온도 증가 필터(81)와 색 온도 감소 필터(82) 이미지의 색상 품질을 미세하게 조정할 때 사용하는 빛의 균형을 조절하는 필터를 사용합니다. [색 온도 증가 필터(81)]를 사용하면 이미지가 더 따뜻해지고(노랑 계열) [색 온도 감소 필터(82)]를 사용하면 이미지가 더 차가워집니다(파랑 계열).

개별 색상 선택한 색상 사전 설정에 따라 이미지에 색조 조정을 적용합니다. [포토 필터] 명령의 사용 방법에 따라 선택한 색상이 달라집니다. 사진에 색상 경향성이 있으면 보색을 선택하여 색상 경향성을 중화할 수 있습니다. 특수 색상 효과나 품질 향상을 위해 색상을 적용할 수도 있습니다. 예를 들어, 바다 속 색상은 사진에서 녹색을 띠는 파랑의 색상 경향성을 시뮬레이션합니다.

색상 필터를 사용한 결과를 보려면 [미리 보기]가 선택되어 있어야 합니다. 색상 필터 추가에 의해 이미지가 어두워지지 않도록 하려면 [광도 유지] 옵션을 선택해야 합니다.

3 이미지에 적용되는 색상 양을 조정하려면 [농도] 슬라이더를 사용하거나 [농도] 텍스트 상자에 직접 비율을 입력합니다. 농도가 높을수록 색상이 보다 강력하게 조정됩니다.

4 [확인]을 클릭합니다.

색상 균형 명령 적용

[색상 균형] 명령을 사용하면 일반 색상 교정을 위해 이미지의 전체 색상 혼합을 변경할 수 있습니다.

1 [채널] 팔레트에서 합성 채널을 선택했는지 확인합니다. 이 명령은 합성 채널이 표시된 경우에만 사용할 수 있습니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [이미지] > [조정] > [색상 균형]을 선택합니다.
- [레이어] > [새 조정 레이어] > [색상 균형]을 선택합니다. [새 레이어] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다.

3 [어두운 영역], [중간 영역], 또는 [밝은 영역]을 선택하여 변경할 색조 범위를 선택합니다.

4 (선택 사항) [광도 유지]를 선택하면 이미지의 색상을 변경하는 동안 광도 값이 변경되는 것을 방지할 수 있습니다. 이 옵션을 사용하면 이미지의 색조 균형이 유지됩니다.

5 이미지에서 색상을 늘리려면 해당 색상쪽으로 슬라이더를 드래그하고 색상을 줄이려면 해당 색상의 반대쪽으로 슬라이더를 드래그합니다.

색상 막대 위쪽에 표시되는 값은 빨강, 녹색, 파랑 채널의 색상 변화를 나타냅니다. Lab 이미지의 경우에는 A와 B 채널의 값입니다. 값의 범위는 -100에서 +100 사이입니다.

명도/대비 명령 적용

[명도/대비] 명령을 사용하면 이미지의 색조 범위를 간단하게 조정할 수 있습니다. [명도] 슬라이더를 오른쪽으로 옮기면 색조 값이 증가하고 이미지가 밝아지며, 왼쪽으로 옮기면 색조 값이 감소하고 이미지가 어두워집니다. [대비] 슬라이더에서는 이미지의 전반적인 색조 값 범위를 늘리거나 줄일 수 있습니다.

표준 모드에서 [명도/대비] 명령은 [레벨] 및 [곡선] 조정과 마찬가지로 이미지 픽셀에 비례적(비선형) 조정을 적용합니다. [레거시 사용]을 선택한 경우 [명도/대비] 명령을 사용하면 명도 조정 시 모든 픽셀 값을 더 높거나 낮게 변경할 수 있습니다. 이렇게 하면 밝은 영역이나 어두운 영역에서 클리핑 또는 이미지 세부 묘사 손실을 야기할 수 있으므로 고급 출력 시 레거시 모드에서 [명도/대비] 명령을 사용하는 것은 좋지 않습니다.

참고: 이전 버전의 Photoshop으로 만들어진 [명도/대비] 조정 레이어를 편집하는 경우 [레거시 사용]이 자동으로 선택됩니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [이미지] > [조정] > [명도/대비]를 선택합니다.
- [레이어] > [새 조정 레이어] > [명도/대비]를 선택합니다. [새 레이어] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다.

2 명도와 대비를 조정하려면 슬라이더를 드래그합니다.

왼쪽으로 드래그하면 레벨이 감소하고 오른쪽으로 드래그하면 레벨이 증가합니다. 각 슬라이더의 오른쪽에 있는 값은 명도 또는 대비 값을 반영합니다. [명도]에 대한 값의 범위는 -150에서 +150 사이이며 [대비]에 대한 값의 범위는 -50에서 +100 사이입니다.

자동 레벨 명령 적용

[자동 레벨] 명령은 이미지의 검은 점과 흰 점을 자동으로 조정합니다. 이 명령은 각 채널의 어두운 영역과 밝은 영역의 일부를 클리핑하며 각 색상 채널의 가장 밝은 픽셀과 가장 어두운 픽셀을 흰색(레벨 255)과 검정(레벨 0)으로 매핑합니다. 중간 픽셀 값은 비례적으로 다시 분포됩니다. 결과적으로 [자동 레벨]을 사용하면 픽셀 값이 확장되어 이미지 대비가 증가합니다. [자동 레벨] 명령에서는 각 색상 채널을 개별적으로 조정하므로 색조를 제거하거나 색상 경향성을 적용할 수 있습니다.

[자동 레벨]은 픽셀의 평균 분포가 대비에 따라 단순 증가하는 특정 이미지에 적합합니다.

참고: 기본적으로 [자동 레벨] 명령은 흰색 픽셀과 검정색 픽셀을 0.1%씩 클리핑합니다. 즉, 이미지의 가장 밝은 픽셀과 가장 어두운 픽셀을 식별할 때 양 끝의 처음 0.1%는 무시됩니다. [자동 레벨]의 기본 설정은 [자동 색상 교정 옵션] 대화 상자에서 변경할 수 있습니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [이미지] > [조정] > [자동 레벨]을 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 [자동 레벨]이 자동 적용됩니다. 다음 단계에서는 아무 옵션도 조정할 수 없습니다.

- [레이어] > [새 조정 레이어]를 선택하고 [레벨] 또는 [곡선] 중 하나를 선택합니다. [새 레이어] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다.

2 [레벨] 또는 [곡선] 대화 상자에서 [옵션] 단추를 클릭합니다.

3 [자동 색상 교정 옵션] 대화 상자의 [알고리즘] 아래에서 [채널별 대비 향상]을 선택합니다.

4 클리핑할 어두운 영역과 밝은 영역의 양을 조정하고 중간 영역의 대상 색상을 조정합니다.

5 [확인]을 클릭하여 열려 있는 대화 상자를 닫고 [자동 레벨]을 적용합니다.

참조

162페이지의 "자동 조정 옵션 설정"

자동 대비 명령 적용

[자동 대비] 명령은 자동으로 이미지 대비를 조정합니다. [자동 대비] 명령은 각 채널을 개별적으로 조정하지 않으므로 색상 경향성을 나타내거나 제거하지 않습니다. [자동 대비] 명령은 이미지의 어두운 영역 및 밝은 영역 값을 클리핑한 후 나머지 픽셀 중 가장 밝거나 어두운 픽셀을 흰색(레벨 255) 및 검정(레벨 0)에 매핑합니다. 이로 인해 밝은 영역은 더 밝아지고 어두운 영역은 더 어두워집니다.

기본적으로 이미지에서 가장 밝은 픽셀과 가장 어두운 픽셀을 식별할 때 자동 대비는 흰색과 검정 픽셀을 0.5%씩 클리핑합니다. 즉, 양 끝의 처음 0.5%는 무시됩니다. [레벨] 및 [곡선] 대화 상자의 [자동 색상 교정 옵션]에서 이 기본값을 변경할 수 있습니다.

[자동 대비] 명령을 사용하면 대부분의 사진 이미지나 연속된 색조의 이미지를 더욱 선명하게 표현할 수 있지만 균일한 색상의 이미지는 대비를 높이기가 어렵습니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [이미지] > [조정] > [자동 대비]를 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 [자동 대비]가 자동 적용됩니다. 다음 단계에서는 아무 옵션도 조정할 수 없습니다.
- [레이어] > [새 조정 레이어]를 선택하고 [레벨] 또는 [곡선] 중 하나를 선택합니다. [새 레이어] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다.

2 [레벨] 또는 [곡선] 대화 상자에서 [옵션] 단추를 클릭합니다.

3 [자동 색상 교정 옵션] 대화 상자의 [알고리즘]에서 [단색 대비 향상] 옵션을 선택합니다.

4 클리핑할 어두운 영역과 밝은 영역의 양을 조정하고 중간 영역의 대상 색상을 조정합니다.

5 열려 있는 대화 상자에서 [확인]을 클릭하여 [자동 대비]를 적용합니다.

참조

162페이지의 "자동 조정 옵션 설정"

자동 색상 명령을 사용하여 색상 경향성 제거

[자동 색상] 명령을 사용하면 실제 이미지에서 어두운 영역, 중간 영역 및 밝은 영역을 찾아서 이미지의 대비와 색상을 조정할 수 있습니다. 기본적으로 자동 색상은 RGB 128 회색을 대상 색상으로 사용하여 중간 영역을 중화하고 어두운 영역과 밝은 영역을 0.5%씩 클리핑합니다. [자동 색상 교정 옵션] 대화 상자에서 이 기본값을 변경할 수 있습니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [이미지] > [조정] > [자동 색상]을 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 응용 프로그램이 자동으로 동작합니다. 다음 단계에서는 아무 옵션도 조정할 수 없습니다.
- [레이어] > [새 조정 레이어]를 선택하고 [레벨] 또는 [곡선] 중 하나를 선택합니다. [새 레이어] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다.

2 [레벨] 또는 [곡선] 대화 상자에서 [옵션] 단추를 클릭합니다.

3 [자동 색상 교정 옵션] 대화 상자의 [알고리즘]에서 [어두운 색상과 밝은 색상 찾기] 옵션을 선택합니다.

4 [중간 영역 스냅] 옵션을 선택합니다.

5 클리핑할 어두운 영역과 밝은 영역의 양을 조정하고 중간 영역의 대상 색상을 조정합니다.

6 열려 있는 대화 상자에서 [확인]을 클릭하여 [자동 색상]을 적용합니다.

참조

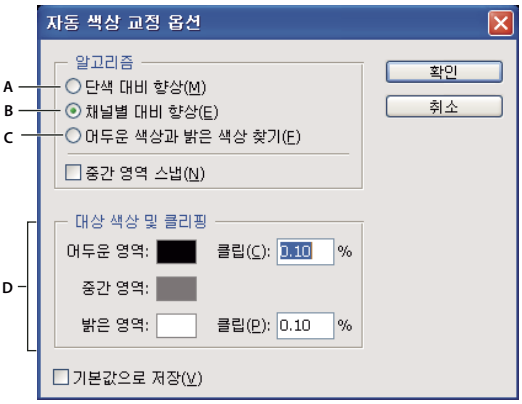
142페이지의 “레벨을 사용하여 색상 조정”

162페이지의 “자동 조정 옵션 설정”

자동 조정 옵션 설정

[자동 색상 교정 옵션]은 [레벨]과 [곡선]의 [자동 색상], [자동 레벨], [자동 대비] 및 [자동] 옵션에 의해 적용된 색조 및 색상을 교정합니다. [자동 색상 교정] 옵션을 사용하면 어두운 영역과 밝은 영역의 클리핑 비율을 지정할 수 있고 어두운 영역, 중간 영역 및 밝은 영역에 색상 값을 할당할 수 있습니다.

[레벨] 대화 상자 또는 [곡선] 대화 상자를 한 번만 사용해도 설정을 적용할 수 있습니다. 또는 [자동 레벨], [자동 대비], [자동 색상] 및 [레벨]과 [곡선]에서 [자동] 옵션을 적용할 때 설정을 기본값으로 저장할 수 있습니다.



자동 색상 교정 옵션 대화 상자
A. 자동 대비 옵션 **B.** 자동 레벨 옵션 **C.** 자동 색상 옵션 **D.** 대상 색상, 검은 점 및 흰 점 설정

1 [레벨] 또는 [곡선] 대화 상자에서 [옵션]을 클릭합니다.

2 Photoshop에서 이미지의 전체 색조 범위를 조정하는 데 사용할 알고리즘을 지정합니다.

단색 대비 향상 모든 채널을 동일하게 클리핑합니다. 이 알고리즘을 사용하면 전체적인 색상 관계는 그대로 유지하면서 밝은 영역은 더 밝게 나타내고 어두운 영역은 더 어둡게 나타냅니다. [자동 대비] 명령이 이 알고리즘을 사용합니다.

채널별 대비 향상 각 채널의 색조 범위를 최대화하여 보다 세밀하게 교정합니다. 채널은 개별적으로 조정되므로 [채널별 대비 향상]을 사용할 경우 색조가 제거되거나 추가될 수 있습니다. [자동 레벨] 명령이 이 알고리즘을 사용합니다.

어두운 색상과 밝은 색상 찾기 이미지에서 평균적으로 가장 밝은 픽셀과 가장 어두운 픽셀을 찾아 이 픽셀을 사용하여 클리핑을 최소화하고 대비를 최대화합니다. [자동 색상] 명령이 이 알고리즘을 사용합니다.

3 Photoshop에서 이미지의 대략적인 평균 중간 색상을 찾아 감마(중간 영역) 값을 조정하여 색상을 중간색으로 만들려면 [중간 영역 스냅]을 선택합니다. [자동 색상] 명령이 이 알고리즘을 사용합니다.

4 클리핑할 검정색 픽셀과 흰색 픽셀의 양을 지정하려면 [클립] 텍스트 상자에 비율을 입력합니다. 0.0%와 1% 사이의 값을 입력하는 것이 좋습니다.

기본적으로 Photoshop에서는 흰색 픽셀과 검정색 픽셀을 0.1%씩 클리핑합니다. 즉, 이미지에서 가장 밝은 픽셀과 가장 어두운 픽셀을 식별할 때 양 끝의 처음 0.1%가 무시됩니다. 최신 스캐너 및 디지털 카메라의 출력 품질이 향상되어 기본 클리핑 비율이 너무 높아질 수도 있습니다.

5 이미지의 가장 어두운 영역, 중간 영역, 가장 밝은 영역에 색상 값을 할당하려면 색상 견본을 클릭합니다.

6 다음 중 하나를 수행합니다.

- 현재의 [레벨] 또는 [곡선] 대화 상자의 설정을 사용하려면 [확인]을 클릭합니다. 그런 다음 [자동] 단추를 클릭하면 Photoshop에서 같은 설정이 이미지에 다시 적용됩니다.
- 설정을 기본값으로 저장하려면 [기본값으로 저장]을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다. 다음 번에 [레벨] 또는 [곡선] 대화 상자를 열 때 [자동] 단추를 클릭하여 같은 설정을 적용할 수 있습니다. [자동 레벨], [자동 대비] 및 [자동 색상] 명령도 기본 클리핑 비율을 사용합니다.

참고: [자동 색상 교정] 옵션을 [자동 색상], [자동 레벨] 및 [자동 대비]의 기본값으로 저장할 때 2단계에서 어떤 알고리즘을 선택했는지는 상관이 없습니다. 세 가지 자동 교정 명령은 대상 색상과 클리핑에 대해 사용자가 설정한 값만 사용합니다. 유일한 예외는 [자동 색상] 명령도 [중간 영역 스냅] 옵션을 사용한다는 점입니다.

변경 명령 적용

[변경] 명령을 사용하면 대체물의 축소판을 표시하여 이미지의 색상 균형, 대비 및 채도를 조정할 수 있습니다.

이 명령은 정밀한 색상 조정이 필요없는 평균 키 이미지에 가장 유용합니다. 인덱스 색상 이미지나 채널당 16비트 이미지에는 이 명령을 사용할 수 없습니다.

1 [이미지] > [조정] > [변경]을 선택합니다.

대화 상자 위쪽에 있는 두 개의 축소판에는 원래 선택 영역([원래 상태])과 현재 선택한 조정 내용을 적용한 선택 영역([현재 상태])이 표시되어 있습니다. 대화 상자를 처음 열면 두 이미지가 같은 모양으로 나타납니다. 이미지를 조정하면 사용자의 선택 내용이 반영되어 [현재 상태] 이미지가 변경됩니다.

2 이미지에서 조정을 통해 클리핑될 영역, 다시 말해 흰색이나 검정색으로 변환될 영역의 미리 보기를 표시하려면 [클리핑 표시] 옵션을 선택합니다. 클리핑하면 원래 이미지에서 뚜렷하게 구분되는 색상이 같은 색상으로 매핑되는 등 원하지 않는 색상 변화가 나타날 수 있습니다. 중간 색조를 조정하는 경우에는 클리핑이 일어나지 않습니다.

3 이미지에서 조정할 대상을 선택하십시오.

어두운 영역, 중간 영역 또는 밝은 영역 어두운 영역, 중간 영역 또는 밝은 영역을 조정합니다.

채도 이미지의 색조 정도를 변경합니다. 색상의 최대 채도를 초과하면 클리핑될 수 있습니다.

4 [작게/거칠게] 슬라이더를 드래그하여 조정 양을 결정합니다. 슬라이더를 한 눈금씩 이동하면 조정량이 두 배가 됩니다.

5 색상과 명도를 조정합니다.

- 이미지에 색상을 추가하려면 해당 색상 축소판을 클릭합니다.
- 색상을 빼려면 반대 색상에 해당하는 축소판을 클릭합니다. 예를 들어, 사이안을 제외하려면 [빨강 추가] 축소판을 클릭합니다. 자세한 내용은 95페이지의 "색상 이해"를 참조하십시오.
- 명도를 조정하려면 대화 상자 오른쪽에 있는 축소판을 클릭합니다.

축소판을 클릭하면 해당 색상이 점증적으로 추가됩니다. 예를 들어, [빨강 추가] 축소판을 두 번 클릭하면 [빨강 추가] 조정이 두 번 적용됩니다. 축소판을 클릭할 때마다 다른 축소판도 함께 바뀝니다. 세 개의 [현재 상태] 축소판은 항상 현재 선택을 반영합니다.

[변경] 대화 상자의 설정을 저장해 두고 나중에 다른 이미지에 다시 사용할 수 있습니다. 설정 저장 및 불러오기에 대한 자세한 내용은 139페이지의 "조정 대화 상자 설정 저장 및 다시 적용"을 참조하십시오.

균일화 명령을 사용하려면

[균일화] 명령은 이미지에 사용된 픽셀의 명도 값을 다시 분포시켜 픽셀이 명도 레벨의 전체 범위를 더욱 고르게 나타내도록 합니다. [균일화]는 합성 이미지의 픽셀 값을 다시 매핑하여 가장 밝은 값은 흰색을, 가장 어두운 값은 검정색을 나타내고, 중간 값은 회색 음영 전체에 고르게 분포되도록 합니다.

스캔한 이미지가 원본보다 어두워 보이는 경우 [균일화] 명령을 사용하여 값의 균형을 맞추면 더 밝은 이미지를 만들 수 있습니다. [막대 그래프] 팔레트와 [균일화] 명령을 함께 사용하면 명령을 적용하기 전과 후의 명도를 비교할 수 있습니다.

1 (선택 사항) 균일화 명령을 적용할 이미지 영역을 선택합니다.

2 [이미지] > [조정] > [균일화]를 선택합니다.

3 이미지 영역을 선택한 경우에는 대화 상자에서 균일화할 대상을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

선택 영역만 균일화 선택 영역의 픽셀만 고르게 분포시킵니다.

선택 영역에 기초하여 전체 이미지 균일화 선택 영역의 픽셀에 기초하여 모든 이미지 픽셀을 고르게 분포시킵니다.

이미지에 특수 색상 효과 적용

색상 채도 감소

[채도 감소] 명령은 컬러 이미지를 회색 음영 값으로 변환하지만 같은 색상 모드의 이미지는 그대로 둡니다. 예를 들어, RGB 이미지의 경우 각 픽셀에 동일한 빨강, 녹색, 파랑 값을 지정하는 것입니다. 이 때 각 픽셀의 밝기 값은 변경되지 않습니다.

이 명령은 [색조/채도] 대화 상자에서 채도를 -100으로 설정하는 것과 같은 효과가 있습니다.

참고: 다중 레이어 이미지를 사용하여 작업하는 경우 [채도 감소] 명령을 실행하면 선택한 레이어만 변환됩니다.

❖ [이미지] > [조정] > [채도 감소]를 선택합니다.

색상 반전

[반전] 명령은 이미지의 색상을 반전시킵니다. 이미지의 선택 영역에 선명 효과 및 기타 조정 내용을 적용하기 위해 가장자리 마스크를 만드는 과정의 일부로 이 명령을 사용할 수도 있습니다.

참고: 컬러 인쇄 필름은 바탕에 주황 마스크가 포함되어 있으므로 [반전] 명령으로 스캔한 컬러 네거티브에서 정확한 포지티브 이미지를 만들 수 없습니다. 필름을 스캔할 때는 색상 음화에 적합한 설정을 사용해야 합니다.

이미지를 반전시키면 채널에 있는 각 픽셀의 명도 값은 256단계 색상 값 눈금에서 반대 값으로 변환됩니다. 예를 들어, 값이 255인 포지티브 이미지의 픽셀은 0으로 바뀌고, 값이 5인 픽셀은 250으로 바뀝니다.

다음 중 하나를 수행합니다.

- [이미지] > [조정] > [반전]을 선택합니다.
- [레이어] > [새 조정 레이어] > [반전]을 선택합니다. [새 레이어] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다.

두 가지 값의 흑백 이미지 만들기

[한계값] 명령은 회색 음영 이미지나 컬러 이미지를 고대비 흑백 이미지로 변환합니다. 특정한 레벨을 한계값으로 지정하면 한계값보다 밝은 픽셀은 모두 흰색으로 변환되며 어두운 픽셀은 검정으로 변환됩니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [이미지] > [조정] > [한계값]을 선택합니다.
- [레이어] > [새 조정 레이어] > [한계값]을 선택합니다. [새 레이어] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다. [한계값] 대화 상자에 현재 선택 영역의 픽셀 광도 레벨 막대 그래프가 표시됩니다.

2 대화 상자 위쪽에 원하는 한계값 레벨이 나타날 때까지 막대 그래프 아래쪽 슬라이더를 드래그하고 [확인]을 클릭합니다. 슬라이더를 드래그하면 새 한계값 설정을 반영하여 이미지가 변경됩니다.

이미지 포스터화

[포스터화] 명령을 사용하면 이미지의 각 채널에 대한 색조 레벨 수 또는 명도 값을 지정한 다음 가장 가깝게 일치하는 레벨에 픽셀을 매핑할 수 있습니다. 예를 들어, RGB 이미지에서 두 개의 색조 레벨을 선택하면 빨강 2가지, 녹색 2가지, 파랑 2가지의 6가지 색상을 표현할 수 있습니다.

이 명령은 사진의 크고 평평한 영역과 같은 특수한 효과를 내는 데 유용합니다. 이 효과는 회색 음영 이미지에서 회색 레벨의 수를 줄일 때 가장 분명하게 나타나지만 컬러 이미지에서도 재미있는 효과를 나타냅니다.

특정한 수의 이미지 색상을 원한다면 이미지를 회색 음영으로 변환하고 원하는 레벨 수를 지정하십시오. 그런 다음 이미지를 다시 이전의 색상 모드로 변환하면 다양한 회색 색조가 원하는 색상으로 대체됩니다.

1 [이미지] > [조정] > [포스터화]를 선택합니다.

2 원하는 색조 레벨 수를 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

이미지에 그라디언트 맵 적용

[그라디언트 맵] 명령은 이미지의 동등한 회색 음영 범위를 지정된 그라디언트 칠 색상으로 매핑합니다. 예를 들어, 두 가지 색상의 그라디언트 칠을 지정하면 이미지의 어두운 영역은 그라디언트 칠의 한 쪽 끝점 색상에 매핑되고 밝은 영역은 다른 쪽 끝점 색상에 매핑되며 중간 영역은 그 사이의 그라디언트에 매핑됩니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [이미지] > [조정] > [그라디언트 맵]을 선택합니다.
- [레이어] > [새 조정 레이어] > [그라디언트 맵]을 선택합니다. [새 레이어] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다.

2 사용할 그라디언트 칠을 지정하십시오.

- 그라디언트 칠 목록에서 선택하려면 [그라디언트 맵] 대화 상자에 표시된 그라디언트 칠 오른쪽에 있는 삼각형을 클릭합니다. 원하는 그라디언트 칠을 클릭하여 선택한 다음 대화 상자의 빈 영역을 클릭하여 목록을 숨깁니다. 그라디언트 칠 목록 사용자 정의에 대한 자세한 내용은 41페이지의 “사전 설정 관리자 사용”을 참조하십시오.
- 현재 [그라디언트 맵] 대화 상자에 표시된 그라디언트 칠을 편집하려면 그라디언트 칠 영역을 클릭합니다. 그런 다음 기존 그라디언트 칠을 수정하거나 [그라디언트 편집기]를 사용하여 새 그라디언트 칠을 만듭니다. 자세한 내용은 310페이지의 “매끄러운 그라디언트 만들기”를 참조하십시오.

이미지의 어두운 영역, 중간 영역, 밝은 영역은 각각 그라디언트 칠의 시작(왼쪽) 색상, 중간점, 끝(오른쪽) 색상에 매핑됩니다.

3 원하는 [그라디언트] 옵션을 선택하십시오.

디더 임의의 노이즈를 추가하여 그라디언트 칠 표현을 부드럽게 하고 밴딩 현상을 줄입니다.

반전 그라디언트 칠의 방향을 전환하여 그라디언트 맵을 반전합니다.

8장: 재손질 및 변형

Photoshop의 재손질 및 변형 기능을 사용하면 이미지를 변경하여 컴포지션 향상, 왜곡 또는 결함 교정, 창의적으로 사진 요소 조정, 항목 추가 또는 제거, 선명 또는 흐림 효과 적용, 여러 이미지를 파노라마에 병합 등 다양한 작업을 실행할 수 있습니다. 소실점 기능은 이미지의 원근에 따라 재손질하고 페인트하는 데 사용됩니다. 또한 Photoshop Extended의 소실점 기능을 사용하면 이미지의 항목을 측정하고, 3D 응용 프로그램에서 사용할 수 있도록 기하학 정보 및 텍스처와 함께 측정을 내보낼 수도 있습니다.

자르기, 회전 및 캔바스 조정

이미지 자르기

자르기는 이미지의 일부를 제거하여 이미지에서 중심이 되는 부분을 만들거나 구도를 강조하는 과정입니다. [자르기 도구] 및 [자르기] 명령을 사용하여 이미지를 자를 수 있습니다. 또한 [자르기와 똑바르게 하기] 및 [재단] 명령을 사용하여 픽셀을 재단할 수도 있습니다.



자르기 도구 사용

참조

57페이지의 “리샘플링”

자르기 도구를 사용하여 이미지 자르기

1 [자르기 도구] 를 선택합니다.

2 (선택 사항) 옵션 막대에서 리샘플링 옵션을 설정합니다.

- 리샘플링하지 않고 이미지를 자르려면(기본값) 옵션 막대의 [해상도] 텍스트 상자에 입력된 값이 없어야 합니다. [지우기] 단추를 클릭하면 모든 텍스트 상자를 빨리 지울 수 있습니다.
- 이미지를 자르는 동안 리샘플링하려면 옵션 막대에서 높이, 폭 및 해상도 값을 입력합니다. [자르기 도구]는 이미지의 폭 및/또는 높이와 해상도가 제공되어야만 이미지를 리샘플링합니다. 높이와 폭 치수를 입력한 후 두 값을 서로 바꾸려면 [높이와 폭 교체] 아이콘 을 클릭합니다.

옵션 막대에서 [자르기 도구] 아이콘 옆에 있는 삼각형을 클릭하여 [도구 사전 설정 피커]를 열고 리샘플링 사전 설정을 선택할 수 있습니다. 다른 Photoshop 도구와 마찬가지로 직접 [자르기 도구] 사전 설정을 만들 수 있습니다. 자세한 내용은 28페이지의 “도구 사전 설정 만들기 및 사용”을 참조하십시오.

- 다른 이미지의 치수와 해상도를 기초로 이미지를 리샘플링하려면 다른 이미지를 열고 [자르기 도구]를 선택한 다음 옵션 막대에서 [전면 이미지]를 선택합니다. 그런 다음 자를 이미지를 활성화합니다.

자르는 동안 리샘플링할 때는 [일반] 환경 설정에 지정된 기본 보간 방법을 사용합니다.

3 보존할 이미지의 일부를 드래그하여 선택 윤곽을 만듭니다. 선택 윤곽은 정밀하지 않아도 됩니다. 나중에 조정할 수 있습니다.

4 필요하면 자르기 선택 윤곽을 조정합니다.

- 선택 윤곽을 다른 위치로 이동하려면 테두리 상자 안에 포인터를 놓고 드래그합니다.
- 선택 윤곽의 비율을 조정하려면 핸들을 드래그합니다. 가로 세로 비율을 유지하려면 Shift 키를 누른 상태에서 모퉁이 핸들을 드래그합니다.
- 선택 윤곽을 회전하려면 테두리 상자 밖에 포인터를 놓고 포인터가 구부러진 화살표로 변하면 드래그합니다. 선택 윤곽이 회전하는 중심점을 이동하려면 테두리 상자 중심에 있는 원을 드래그합니다. [비트맵] 모드에서는 선택 윤곽을 회전시킬 수 없습니다.

5 자른 부분을 숨기거나 보호하는 옵션을 설정합니다.

- 삭제하거나 숨길 이미지 영역을 처리하는 데 자르기 보호막을 사용할지 여부를 지정하십시오. [보호]를 선택하는 경우 자르기 보호막의 색상과 불투명도를 지정할 수 있습니다. [보호]를 선택하지 않으면 자르기 선택 윤곽 밖의 영역이 나타납니다.
- 자른 영역을 숨길 것인지 삭제할 것인지 지정합니다. 이미지 파일에서 자른 영역을 보존하려면 [숨기기]를 선택합니다. 이동 도구를 사용하여 이미지를 이동하면 가려진 영역을 나타낼 수 있습니다. 자른 영역을 버리려면 [삭제]를 선택합니다.

배경 레이어만 포함하는 이미지에는 [숨기기] 옵션을 사용할 수 없습니다. 숨기기 기능을 사용하여 배경을 자르려면 먼저 배경을 일반 레이어로 변환해야 합니다.

6 다음 중 하나를 수행합니다.

- 자르기를 완료하려면 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 누르고 옵션 막대에서 [실행] 단추 ✔ 를 클릭하거나, 자르기 선택 윤곽 내부를 두 번 클릭합니다.
- 자르기 작업을 취소하려면 Esc 키를 누르거나 옵션 막대에서 [취소] 단추 ⃠ 를 클릭합니다.

자르기 명령을 사용하여 이미지 자르기

1 선택 도구를 사용하여 이미지에서 보존하려는 부분을 선택합니다.

2 [이미지] > [자르기]를 선택합니다.

재단 명령을 사용하여 이미지 자르기

[재단] 명령은 [자르기] 명령과 다른 방식으로 필요 없는 이미지 데이터를 제거하여 이미지를 자릅니다. 이 명령을 사용하면 주변의 투명 픽셀 또는 지정한 색상의 배경 픽셀을 재단하여 이미지를 자를 수 있습니다.

1 [이미지] > [재단]을 선택합니다.

2 [재단] 대화 상자에서 옵션을 선택합니다.

- 투명 픽셀 - 이미지 가장자리에서 투명도를 잘라내고 투명하지 않은 픽셀이 들어 있는 가장 작은 이미지만 남깁니다.
- 왼쪽 위 픽셀 색상 - 이미지에서 왼쪽 위 픽셀의 색상이 있는 영역을 제거합니다.
- 오른쪽 아래 픽셀 색상 - 이미지에서 오른쪽 아래 픽셀의 색상이 있는 영역을 제거합니다.

3 이미지에서 재단할 부분 (위, 아래, 왼쪽 또는 오른쪽)을 한 곳 이상 선택합니다.

자를 때 원근 변형

[자르기 도구]에는 이미지의 원근을 변형할 수 있는 옵션이 있습니다. 이 옵션은 **사다리꼴 모양으로 왜곡된** 이미지를 사용하여 작업할 때 매우 유용합니다. 오브젝트를 정면으로 보지 않고 비스듬한 각도에서 촬영하면 이미지가 사다리꼴 모양으로 왜곡되어 나타납니다. 예를 들어, 지표면에서 고층 건물 사진을 찍으면 건물의 양 가장자리가 아래쪽보다 위쪽이 더 가깝게 나타납니다.



원근 변형 과정
A. 맨 처음 자를 윤곽선 그리기 **B.** 자를 윤곽선을 조정하여 오브젝트 가장자리 일치시키기 **C.** 자를 테두리 확장 **D.** 최종 이미지

1 [자르기 도구] 를 선택하고 자르기 모드를 설정합니다.

2 원래 장면에서는 직사각형 형태였지만 이미지에서는 직사각형으로 나타나지 않은 오브젝트 주위로 자르기 선택 윤곽을 드래그합니다. 이 오브젝트의 가장자리를 사용하여 이미지의 원근을 정의하게 됩니다. 선택 윤곽은 정밀하지 않아도 됩니다. 나중에 조정할 수 있습니다.

중요: 원근을 제대로 변형하려면 원래 장면에서 사각형이었던 오브젝트를 선택해야 합니다.

3 옵션 막대에서 [원근]을 선택하고 원하면 다른 옵션을 설정합니다.

4 자르기 선택 윤곽의 모퉁이 핸들을 움직여 오브젝트의 가장자리와 일치시킵니다. 이 과정에서 이미지의 원근이 정의되므로 자르기 선택 윤곽을 오브젝트의 가장자리와 정확하게 일치시켜야 합니다.

5 측면 핸들을 드래그하여 원근을 보존하면서 자르기 테두리를 확장합니다.

자르기 선택 윤곽의 중심점은 움직이면 안 됩니다. 원근을 교정하려면 중심점이 원래 위치에 있어야 합니다.

6 다음 중 하나를 수행합니다.

- Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 누르고 옵션 막대에서 [실행] 단추 ✓ 를 클릭하거나, 자르기 선택 윤곽 내부를 두 번 클릭합니다.
- 자르기 작업을 취소하려면 Esc 키를 누르거나 옵션 막대에서 [취소] 단추 ⃠ 를 클릭합니다.

사진 자르기와 똑바르게 하기

스캐너에 사진을 여러 장 놓고 한번에 스캔하여 단일 이미지 파일을 만들 수 있습니다. [사진 자르기와 똑바르게 하기] 명령은 여러 이미지를 스캔하여 개별 이미지 파일을 만들 수 있는 자동화 기능입니다.

최상의 결과를 얻으려면 스캔할 때 이미지 사이의 간격을 1/8 인치로 유지해야 하며 배경(일반적으로 스캐너 베드)은 노이즈가 거의 없는 균일한 색상이어야 합니다. [사진 자르기와 똑바르게 하기] 명령은 윤곽이 선명한 오브젝트에서 가장 잘 작동합니다. [사진 자르기와 똑바르게 하기] 명령으로 이미지 파일을 제대로 처리할 수 없는 경우에는 [자르기 도구]를 사용하십시오.

1 분리할 이미지가 포함된 스캔 파일을 엽니다.

2 해당 이미지가 포함된 레이어를 선택합니다.

3 (선택 사항) 처리할 이미지 주위에 선택 영역을 그립니다.

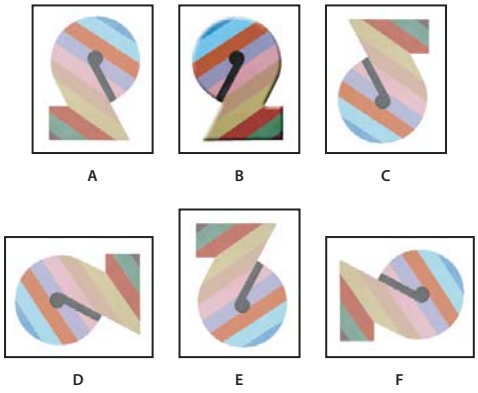
스캔 파일에서 일부 이미지만 처리하려는 경우 이렇게 하면 유용합니다.

4 [파일] > [자동화] > [사진 자르기와 똑바르게 하기]를 선택합니다. 스캔된 이미지가 처리되면 각 이미지는 별도의 창에 표시됩니다.

[사진 자르기와 똑바르게 하기] 명령을 사용하여 이미지 하나를 잘못 분할한 경우에는 해당 이미지 및 일부 배경 둘레에 선택 영역 테두리를 만든 다음 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 명령을 선택합니다. 수정자 키는 한 이미지만 배경에서 분리해야 함을 나타냅니다.

전체 이미지 회전 또는 뒤집기

[캔버스 회전] 명령을 사용하면 전체 이미지를 회전하거나 뒤집을 수 있습니다. 개별 레이어나 레이어의 일부, 패스, 선택 영역 테두리에는 이 명령을 실행할 수 없습니다. 선택 영역이나 레이어를 회전시키려면 [변형] 또는 [자유 변형] 명령을 사용하십시오.



이미지 회전
A. 가로로 뒤집기 **B.** 원본 이미지 **C.** 세로로 뒤집기 **D.** 시계 반대 방향으로 90° 회전 **E.** 180° 회전 **F.** 시계 방향으로 90° 회전

❖ [이미지] > [캔버스 회전]을 선택하고 하위 메뉴에서 다음 명령 중 하나를 선택합니다.

180° 이미지를 반 바퀴 회전합니다.

시계 방향으로 90° 이미지를 시계 방향으로 1/4 바퀴 회전합니다.

시계 반대 방향으로 90° 이미지를 시계 반대 방향으로 1/4 바퀴 회전합니다.

임의 사용자가 지정한 각도로 이미지를 회전합니다. 이 옵션을 선택한 경우에는 각도 텍스트 상자에 -359.99에서 359.99 사이의 각도를 입력하십시오. Photoshop에서는 [시계 방향] 또는 [시계 반대 방향]을 선택하여 시계 방향이나 시계 반대 방향으로 회전시킬 수 있습니다. 그런 다음 [확인]을 클릭합니다.

참조

188페이지의 "정확하게 회전 또는 뒤집기"

캔버스 크기 변경

캔버스 크기는 편집 가능한 전체 이미지 영역입니다. [캔버스 크기] 명령을 사용하면 이미지의 캔버스 크기를 늘리거나 줄일 수 있습니다. 캔버스 크기를 늘리면 기존 이미지 주위에 공간이 추가되고 이미지 캔버스 크기를 줄이면 이미지가 잘립니다. 또한 배경이 투명한 이미지의 캔버스 크기를 늘리면 추가된 캔버스도 투명하고 이미지 배경이 투명하지 않은 경우에는 추가된 캔버스의 색상을 결정하는 몇 가지 옵션이 제공됩니다.

1 [이미지] > [캔버스 크기]를 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [폭]과 [높이] 상자에 캔버스의 폭과 높이를 입력합니다. 이때 [폭] 및 [높이] 상자 옆에 있는 팝업 메뉴에서 원하는 측정 단위를 선택합니다.

- [상대치]를 선택하고 이미지의 현재 캔바스 크기를 늘리거나 줄일 크기를 입력합니다. 이때 캔바스 크기를 늘리려면 양수를 입력하고 캔바스 크기를 줄이려면 음수를 입력합니다.

3 [기준]에서 정사각형을 클릭하여 새 캔바스에서 기존 이미지를 놓을 위치를 지정합니다.

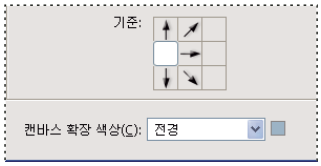
4 [캔바스 확장 색상] 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

- 전경 - 새 캔바스를 현재 전경색으로 채웁니다.
- 배경 - 새 캔바스를 현재 배경색으로 채웁니다.
- 흰색, 검정, 회색 - 새 캔바스를 해당 색상으로 채웁니다.
- 기타 - 색상 피커를 사용하여 새 캔바스 색상을 선택합니다.

참고: [캔바스 확장 색상] 메뉴 오른쪽에 있는 흰색 정사각형을 클릭하여 [색상 피커]를 열 수도 있습니다.

이미지에 배경 레이어가 없으면 [캔바스 확장 색상] 메뉴는 사용할 수 없습니다.

5 [확인]을 클릭합니다.





원본 캔바스와 전경색을 사용하여 이미지의 오른쪽에 추가된 캔바스

사진 프레임 만들기

캔바스 크기를 확장하고 특정 색상으로 채워 사진 프레임을 만들 수 있습니다.

다음과 같이 사전 정의된 기능을 사용하여 멋진 사진 프레임을 만들 수도 있습니다. 작업할 때는 사진의 사본을 사용하는 것이 좋습니다.

1 [액션] 팔레트를 엽니다. [창] > [액션]을 선택합니다.

2 [액션] 팔레트 메뉴에서 [사진 프레임]을 선택합니다.

3 목록에서 사진 프레임 액션 중 하나를 선택합니다.

4 [액션 재생] 단추를 클릭합니다.

액션이 재생되고 사진 둘레에 프레임이 만들어집니다.

이미지 재손질 및 복구

복제 원본 팔레트 정보

[복제 원본] 팔레트([창] > [복제 원본])를 사용하면 [복제 도장 도구] 또는 [복구 브러쉬 도구]에 최대 5개의 다양한 샘플 소스를 설정할 수 있습니다. 샘플 소스의 오버레이를 표시하면 특정 위치에 원본을 복제하는 데 도움이 됩니다. 샘플 소스의 비율을 조정하거나 회전하여 특정 크기와 방향으로 샘플을 복제할 수도 있습니다.

(Photoshop Extended) 타임라인 기반 애니메이션의 경우 [복제 원본] 팔레트에는 샘플 소스 비디오/애니메이션 프레임과 대상 비디오/애니메이션 프레임 간의 프레임 관계를 지정하는 옵션도 있습니다. 자세한 내용은 495페이지의 "비디오 및 애니메이션 프레임의 내용 복제(Photoshop Extended)"를 참조하십시오.

이미지 복구에 대한 비디오를 보려면 www.adobe.com/go/vid0011_kr을 참조하십시오.

복제 도장 도구를 사용하여 재손질

복제 도장 도구 는 이미지의 한 부분을 같은 이미지의 다른 부분이나 색상 모드가 같은 열려 있는 문서의 다른 부분에 페인팅합니다. 한 레이어의 일부를 다른 레이어에 페인팅할 수도 있습니다. [복제 도장 도구]는 오브젝트를 복제하거나 이미지의 결함을 제거하는 데 유용합니다.

(Photoshop Extended) [복제 도장 도구]를 사용하여 비디오 또는 애니메이션 프레임의 내용을 페인팅할 수도 있습니다. 자세한 내용은 495페이지의 "비디오 및 애니메이션 프레임의 내용 복제(Photoshop Extended)"를 참조하십시오.

[복제 도장 도구]를 사용하려면 픽셀을 복사(복제)하려는 영역의 샘플링 지점을 설정한 다음 다른 영역 위에 페인팅합니다. 페인팅을 중지했다가 다시 시작할 때마다 가장 최근의 샘플링 지점에서 페인팅하려면 [정렬] 옵션을 선택합니다. 페인팅을 중지했다가 다시 시작한 횟수에 관계없이 처음 샘플링 지점에서 페인팅을 시작하려면 [정렬] 옵션을 선택 해제합니다.

[복제 도장 도구]와 함께 브러쉬를 사용하여 복제 영역의 크기를 정확하게 조정할 수 있습니다. 불투명도 및 플로우 설정을 사용하여 복제된 영역에 페인트를 적용하는 방법을 조정할 수도 있습니다.



복제 도장 도구를 사용하여 이미지 대체

1 복제 도장 도구 를 선택합니다.

2 브러쉬를 선택한 후 옵션 막대에서 혼합 모드, 불투명도 및 플로우 등의 브러쉬 옵션을 설정합니다.

3 샘플 픽셀을 정렬하는 방법과 문서의 레이어에서 데이터를 샘플링하는 방법을 지정하려면 옵션 막대에서 다음을 설정합니다.

정렬 마우스 단추를 놓은 후에도 현재의 샘플링 지점을 그대로 유지하면서 픽셀을 계속 샘플링합니다. [정렬] 옵션을 해제하면 페인팅을 중지했다가 다시 시작할 때마다 처음 샘플링 지점의 샘플 픽셀이 다시 사용됩니다.

견본 지정한 레이어에서 데이터를 샘플링합니다. 활성 레이어와 그 아래 보이는 레이어에서 샘플링하려면 [현재 및 아래]를 선택합니다. 활성 레이어에서만 샘플링하려면 [현재 레이어]를 선택합니다. 보이는 모든 레이어에서 샘플링하려면 [모든 레이어]를 선택합니다. 조정 레이어를 제외하고 보이는 모든 레이어에서 샘플링하려면 [모든 레이어]를 선택하고 [샘플] 팝업 메뉴의 오른쪽에 있는 [조정 레이어 무시] 아이콘을 클릭합니다.

4 열려 있는 이미지에 포인터를 놓고 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 클릭하여 샘플링 지점을 설정합니다.

5 (선택 사항) [복제 원본] 팔레트에서 복제 원본 단추 를 클릭하고 추가 샘플링 지점을 설정합니다.

최대 5개의 다른 샘플링 소스를 설정할 수 있습니다. [복제 원본] 팔레트는 문서를 닫을 때까지 샘플 소스를 저장합니다.

6 (선택 사항) 원하는 샘플 소스를 선택하려면 [복제 원본] 팔레트에서 복제 원본 단추를 클릭합니다.

7 (선택 사항) [복제 원본] 팔레트에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 복제하려는 원본의 비율을 조정하거나 원본을 회전하려면 폭(W), 높이(H) 또는 회전 각도 값을 입력합니다.
- 복제하려는 원본의 오버레이를 표시하려면 [오버레이 표시]를 선택하고 오버레이 옵션을 지정합니다.

8 교정할 이미지 영역 위로 드래그합니다.

참조

304페이지의 “혼합 모드 목록”

25페이지의 “재손질 도구 갤러리”

복제 및 복구를 위한 샘플 소스 설정

[복제 도장 도구] 또는 [복구 브러쉬 도구]를 사용하면 현재 문서나 Photoshop에 열려 있는 문서의 소스를 샘플링할 수 있습니다.

(Photoshop Extended) 비디오나 애니메이션을 복제하는 경우, 해당 프레임이 다른 비디오 레이어나 열려 있는 다른 문서에 있더라도 페인팅하고 있는 현재 프레임에 샘플링 지점을 설정하거나 다른 프레임에 소스를 샘플링할 수 있습니다.

[복제 원본] 팔레트에서 한 번에 최대 5개의 다른 샘플링 소스를 설정할 수 있습니다. [복제 원본] 팔레트는 문서를 닫을 때까지 샘플링 소스를 저장합니다.

1 (Photoshop Extended에만 해당) 비디오 또는 애니메이션 프레임을 복제하려면 [애니메이션] 팔레트를 엽니다.(비디오 또는 애니메이션 프레임을 복제하지 않는 경우에는 2단계로 건너뜁니다.) 타임라인 애니메이션 옵션을 선택하고 샘플링하려는 소스가 있는 프레임으로 현재 시간 표시기를 이동합니다.

2 샘플링 지점을 설정하려면 [복제 도장 도구]를 선택하고 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 열려 있는 문서 창을 클릭합니다.

3 (선택 사항) 다른 샘플링 지점을 설정하려면 [복제 원본] 팔레트에서 다른 [복제 원본] 단추 를 클릭합니다.

다른 샘플링 지점을 설정하여 [복제 원본] 단추에 대한 샘플링 소스를 변경할 수 있습니다.

샘플 소스 비율 조정 또는 회전

1 [복제 도장 도구] 또는 [복구 브러쉬 도구]를 선택하여 하나 이상의 소스 샘플을 설정합니다.

2 [복제 원본] 팔레트에서 복제 원본을 선택한 후 다음 중 하나를 수행합니다.

- 샘플 소스의 비율을 조정하려면 폭(W) 또는 높이(H)의 비율 값을 입력하거나 폭 또는 높이를 스크럽합니다. 기본값은 비율을 제한하는 것입니다. 치수를 개별적으로 조정하거나 제한 옵션을 복원하려면 [종횡비를 유지합니다.] 단추 를 클릭합니다.
- 샘플 소스를 회전하려면 각도 값을 입력하거나 [복제 원본을 회전합니다.] 아이콘 을 스크럽합니다.
- 샘플 소스를 원래 크기와 방향으로 다시 설정하려면 [변형 다시 설정] 단추 를 클릭합니다.

샘플 소스 오버레이 옵션 조정

샘플 소스 오버레이 옵션을 조정하면 [복제 도장 도구]와 [복구 브러쉬 도구]를 사용하여 페인팅할 때 오버레이 및 밑에 있는 이미지를 더욱 잘 볼 수 있습니다.

[복제 도장 도구]를 사용하여 페인팅하는 동안 오버레이를 일시적으로 표시하려면 Alt+Shift(Windows) 또는 Option+Shift(Mac OS)를 누릅니다. 브러쉬는 일시적으로 [소스 오버레이 이동 도구]로 변경됩니다. 드래그하여 오버레이를 다른 위치로 이동합니다.

❖ [복제 원본] 팔레트에서 [오버레이 표시]를 선택한 후 다음 중 하나를 수행합니다.

- 페인트 선을 적용하는 동안 오버레이를 숨기려면 [자동 숨기기]를 선택합니다.
- 오버레이의 불투명도를 설정하려면 [불투명도] 텍스트 상자에 비율 값을 입력합니다.
- 오버레이 모양을 설정하려면 [복제 원본] 팔레트의 아래쪽에 있는 팝업 메뉴에서 [표준], [어둡게 하기], [밝게 하기] 또는 [차이] 혼합 모드 중 하나를 선택합니다.
- 오버레이에서 색상을 반전시키려면 [반전]을 선택합니다.

소스 오버레이와 밑에 있는 이미지에서 동일한 영역을 쉽게 정렬하려면 불투명도를 50%로 설정하고 [반전]을 선택합니다. 정렬이 완료되면 일치하는 이미지 영역이 회색으로 나타납니다.

복제 원본 옵셋 지정

[복제 도장 도구] 또는 [복구 브러쉬 도구]를 사용하는 경우 대상 이미지의 모든 부분에서 샘플 소스로 페인팅할 수 있습니다. 오버레이 옵션은 페인팅할 부분을 시각화하는 데 도움이 됩니다. 하지만 샘플링 지점과 관련하여 특정 위치에 페인팅해야 하는 경우에는 X 및 Y 픽셀 옵셋을 지정할 수 있습니다.

❖ [복제 원본] 팔레트에서 사용할 원본을 선택하고 [옵셋] 옵션의 X 및 Y 픽셀 값을 입력합니다.

복구 브러쉬 도구를 사용하여 재손질

[복구 브러쉬 도구]를 사용하면 결함이 교정되면서 주변 이미지 안으로 사라집니다. [복구 브러쉬 도구]는 복제 도구처럼 이미지나 패턴의 샘플 픽셀로 페인팅합니다. 그러나 [복구 브러쉬 도구]는 샘플 픽셀의 텍스처, 조명, 투명도 및 음영을 복구 중인 픽셀과 똑같이 만듭니다. 이렇게 하면 복구된 픽셀이 이미지의 나머지 부분에 완벽하게 혼합됩니다.

(Photoshop Extended) [복구 브러쉬 도구]는 비디오 또는 애니메이션 프레임에 적용할 수 있습니다.



샘플 픽셀 및 복구된 이미지

1 [복구 브러쉬 도구] 를 선택합니다.

2 옵션 막대에서 브러쉬 샘플을 클릭하고 팝업 팔레트에서 브러쉬 옵션을 설정합니다.

참고: 압력 감지형 디지털 타블렛을 사용하는 경우 복구 브러쉬를 움직이는 동안 복구 브러쉬의 크기에 변화를 주려면 [크기] 메뉴에서 옵션을 선택합니다. 펜 압력을 기준으로 변경하려면 [펜 압력]을 선택합니다. 펜 축소판 휠의 위치를 기준으로 변경하려면 [스타일러스 휠]을 선택합니다. 크기에 변화를 주지 않으려면 [끔]을 선택합니다.

모드 혼합 모드를 지정합니다. 가장자리가 부드러운 브러쉬를 사용하는 경우 브러쉬 선 가장자리에서 노이즈, 필름 그레인 및 텍스처를 유지하려면 [대체]를 선택합니다.

소스 픽셀 복구에 사용할 소스를 지정합니다. 현재 이미지의 픽셀을 사용하려면 [견본]을 선택하고 패턴의 픽셀을 사용하려면 [패턴]을 선택합니다. [패턴]을 선택한 경우에는 [패턴] 팝업 팔레트에서 패턴을 선택합니다.

정렬 마우스 단추를 놓은 후에도 현재의 샘플링 지점을 그대로 유지하면서 픽셀을 계속 샘플링합니다. [정렬] 옵션을 해제하면 페인팅을 중지했다가 다시 시작할 때마다 처음 샘플링 지점의 샘플 픽셀이 다시 사용됩니다.

견본 지정한 레이어에서 데이터를 샘플링합니다. 활성 레이어와 그 아래 보이는 레이어에서 샘플링하려면 [현재 및 아래]를 선택합니다. 활성 레이어에서만 샘플링하려면 [현재 레이어]를 선택합니다. 보이는 모든 레이어에서 샘플링하려면 [모든 레이어]를 선택합니다. 조정 레이어를 제외하고 보이는 모든 레이어에서 샘플링하려면 [모든 레이어]를 선택하고 [샘플] 팝업 메뉴의 오른쪽에 있는 [조정 레이어 무시] 아이콘을 클릭합니다.

3 이미지의 영역 위에 포인터를 놓고 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 클릭하여 샘플링 지점을 설정합니다.

참고: 한 이미지에서 만든 견본을 다른 이미지에 적용하는 경우 두 이미지의 색상 모드가 같아야 합니다. 그러나 한 이미지가 [회색 음영] 모드로 설정된 경우에는 색상 모드가 달라도 됩니다.

4 (선택 사항) [복제 원본] 팔레트에서 복제 원본 단추 를 클릭하고 추가 샘플링 지점을 설정합니다.

최대 5개의 다른 샘플링 소스를 설정할 수 있습니다. [복제 원본] 팔레트는 편집 중인 문서를 닫을 때까지 샘플 소스를 기억합니다.

5 (선택 사항) [복제 원본] 팔레트에서 복제 원본 단추를 클릭하고 원하는 샘플 소스를 선택합니다.

6 (선택 사항) [복제 원본] 팔레트에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 복제하려는 원본의 비율을 조정하거나 원본을 회전하려면 폭(W), 높이(H) 또는 회전 각도 값을 입력합니다.

• 복제하려는 원본의 오버레이를 표시하려면 [오버레이 표시]를 선택하고 오버레이 옵션을 지정합니다.

7 이미지를 드래그합니다.

마우스 단추를 놓을 때마다 샘플 픽셀이 기존 픽셀과 혼합됩니다. 상태 막대를 보면서 혼합 과정의 상태를 확인하십시오.

복구할 영역 가장자리의 대비가 강한 경우 선택 영역을 만든 후 [복구 브러쉬 도구]를 사용합니다. 선택 영역은 복구할 영역보다 커야 하지만 대비되는 픽셀의 경계를 정확하게 따라야 합니다. [복구 브러쉬 도구]로 선택 영역을 페인팅할 때 색상은 선택 영역 밖으로 흘러나오지 않습니다.

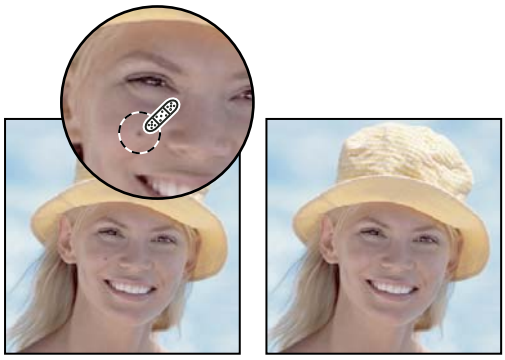
참조

304페이지의 “혼합 모드 목록”

314페이지의 “패턴 정보”

스팟 복구 브러쉬 도구를 사용하여 재손질

[스팟 복구 브러쉬 도구]를 사용하면 사진의 반점이나 기타 결함을 신속하게 제거할 수 있습니다. [스팟 복구 브러쉬]는 [복구 브러쉬]와 사용 방법이 비슷합니다. [스팟 복구 브러쉬]는 이미지 또는 패턴의 샘플 픽셀을 사용하여 페인팅하고 샘플 픽셀의 텍스처, 조명, 투명도 및 음영을 복구 중인 픽셀과 일치시킵니다. [복구 브러쉬]와 달리 [스팟 복구 브러쉬]는 샘플 스팟을 지정하지 않아도 됩니다. [스팟 복구 브러쉬]는 재손질된 영역 주변에서 자동으로 샘플링합니다.



스팟 복구 브러쉬를 사용하여 반점 제거

큰 영역을 재손질해야 하는 경우나 소스 샘플링 시 더 많은 제어가 필요한 경우 [스팟 복구 브러쉬] 대신 [복구 브러쉬]를 사용할 수 있습니다.

1 도구 상자에서 [스팟 복구 브러쉬 도구] 를 선택합니다. 필요에 따라 [복구 브러쉬 도구], [패치 도구] 또는 [적목 현상 도구] 중 하나를 클릭하여 숨겨진 도구를 표시하고 선택합니다.

2 옵션 막대에서 브러쉬 크기 선택합니다. 수정하려는 영역보다 약간 큰 브러쉬를 사용하면 한 번의 클릭으로 해당 영역 전체를 덮을 수 있으므로 가장 적합합니다.

3 (선택 사항) 옵션 막대의 [모드] 메뉴에서 혼합 모드를 선택합니다. 가장자리가 부드러운 브러쉬를 사용하는 경우 브러쉬 선 가장자리에서 노이즈, 필름 그레인 및 텍스처를 유지하려면 [대체]를 선택합니다.

4 옵션 막대에서 [유형] 옵션을 선택합니다.

근접 일치 선택 영역 가장자리 주변의 픽셀을 사용하여 선택된 영역의 패치로 사용할 이미지 영역을 찾습니다. 이 옵션을 이용한 수정 결과가 만족스럽지 않다면 수정한 내용을 취소하고 [텍스처 만들기] 옵션을 시도해 봅니다.

텍스처 만들기 선택 영역의 모든 픽셀을 사용하여 영역을 수정할 텍스처를 만듭니다. 텍스처가 제대로 작동하지 않으면 영역을 통과해 드래그해 봅니다.

5 옵션 막대에서 [모든 레이어 샘플링]을 선택하면 표시된 모든 레이어의 데이터가 샘플링됩니다. [모든 레이어 샘플링] 옵션을 해제하면 활성 레이어의 데이터만 샘플링됩니다.

6 수정할 영역을 클릭하거나, 더 넓은 영역을 클릭한 후 드래그하여 결함을 제거합니다.

참조

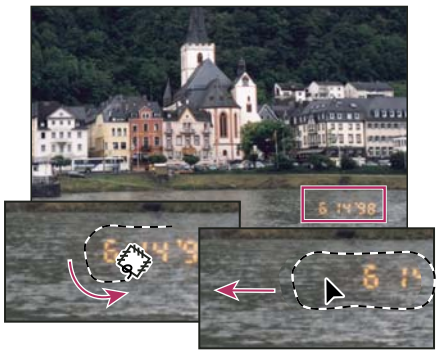
304페이지의 “혼합 모드 목록”

25페이지의 “재손질 도구 갤러리”

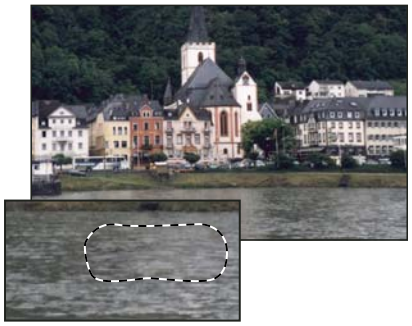
영역 패치

[패치 도구]를 사용하면 다른 영역 또는 패턴의 픽셀을 사용하여 선택한 영역을 복구할 수 있습니다. [패치 도구]는 [복구 브러쉬 도구]처럼 샘플 픽셀의 텍스처, 조명 및 음영을 소스 픽셀과 똑같이 만듭니다. [패치 도구]를 사용하여 분리된 이미지 영역을 복제할 수도 있습니다. [패치 도구]는 채널당 8비트 또는 16비트 이미지에 사용됩니다.

이미지의 픽셀을 사용하여 복구할 때 좋은 결과를 얻으려면 작은 영역을 선택하십시오.



패치 도구를 사용하여 픽셀 대체



패치된 이미지

샘플 픽셀을 사용하여 영역 복구

1 [패치 도구] 를 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 이미지에서 복구할 영역을 드래그하여 선택하고 옵션 막대에서 [소스]를 선택합니다.
- 이미지에서 샘플링할 영역을 드래그하여 선택하고 옵션 막대에서 [대상]을 선택합니다.

참고: 선택 영역을 만든 다음 [패치 도구]를 선택할 수도 있습니다.

3 선택 영역을 조정하려면 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 기존 선택 영역에 더하려면 Shift 키를 누른 채 이미지에서 드래그합니다.
- 기존 선택 영역에서 빼려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 이미지에서 드래그합니다.
- 기존 선택 영역과 교차하는 영역을 선택하려면 Alt+Shift(Windows) 또는 Option+Shift(Mac OS)를 누른 채 이미지에서 드래그합니다.

4 포인터를 선택 영역 안에 놓고 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 옵션 막대에서 [소스]를 선택했다면 샘플링을 시작할 지점으로 선택 영역 테두리를 드래그합니다. 마우스 단추를 놓으면 원래 선택한 영역이 샘플 픽셀로 패치됩니다.
- 옵션 막대에서 [대상]이 선택되어 있으면 패치할 영역으로 선택 영역 테두리를 드래그합니다. 그런 다음 마우스 단추를 놓으면 새로 선택한 영역이 샘플 픽셀로 패치됩니다.

패턴을 사용하여 영역 복구

1 [패치 도구] 를 선택합니다.

2 이미지에서 드래그하여 복구할 영역을 선택합니다.

참고: 선택 영역을 만든 다음 [패치 도구]를 선택할 수도 있습니다.

3 선택 영역을 조정하려면 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 기존 선택 영역에 더하려면 Shift 키를 누른 채 이미지에서 드래그합니다.
- 기존 선택 영역에서 빼려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 이미지에서 드래그합니다.
- 기존 선택 영역과 교차하는 영역을 선택하려면 Alt+Shift(Windows) 또는 Option+Shift(Mac OS)를 누른 채 이미지에서 드래그합니다.

4 옵션 막대의 [패턴] 팔레트에서 패턴을 선택하고 [패턴 사용]을 클릭합니다.

적목 현상 제거

[적목 현상 도구]는 인물이나 동물 사진을 찍을 때 플래시를 사용한 경우 나타나는 적목 현상 또는 흰색/녹색 반사를 제거합니다.

1 [적목 현상 도구] 를 선택합니다.

2 빨간 눈을 클릭합니다. 결과가 만족스럽지 못한 경우 교정한 내용을 취소하고 옵션 막대에서 다음 옵션을 설정한 다음 다시 빨간 눈을 클릭합니다.

눈동자 크기 [적목 현상 도구]의 영향을 받는 영역을 늘리거나 줄입니다.

어둡게 할 양 교정 명암을 설정합니다.

적목 현상은 피사체의 망막에 카메라 플래시가 반사되어 발생합니다. 어두운 방에서 사진을 찍으면 피사체의 홍채가 넓게 열리므로 적목 현상이 더 자주 발생합니다. 적목 현상을 방지하려면 카메라의 적목 현상 감소 기능을 사용합니다. 또는 이보다 좋은 방법은 별도의 플래시 장치를 카메라에 장착하여 플래시와 카메라 렌즈 사이의 거리를 더 멀어지게 합니다.

이미지 영역의 색상 대체

[색상 대체 도구]를 이용하면 이미지에서 특정 색상을 간단히 대체할 수 있습니다. 대상 색상을 교정 색상으로 페인팅하기만 하면 됩니다. 비트맵, 인덱스 또는 다중 채널 색상 모드의 이미지에는 [색상 대체 도구]를 사용할 수 없습니다.

1 [색상 대체 도구] 를 선택합니다.

2 옵션 막대에서 브러쉬를 선택합니다. 일반적으로 혼합 모드는 [색상]으로 설정해야 합니다.

3 [샘플링] 옵션에서 다음 중 하나를 선택합니다.

계속 드래그하는 동안 계속해서 색상을 샘플링합니다.

한 번 먼저 클릭한 색상이 포함된 영역에서만 대상 색상을 대체합니다.

배경 색상 견본 현재의 배경 색상이 포함된 영역만 대체합니다.

4 [제한] 옵션에서 다음 중 하나를 선택합니다.

인접하지 않음 픽셀의 위치에 관계 없이 포인터 아래에 있는 샘플링된 색상을 대체합니다.

인접 인접한 색상을 포인터 바로 아래 색상으로 대체합니다.

가장자리 찾기 모양 가장자리의 선명도를 효과적으로 유지하면서 샘플 색상을 포함하는 연결 영역을 대체합니다.

5 [허용치] 옵션에는 비율 값(0부터 255사이)을 입력하거나 슬라이더를 드래그합니다. 클릭한 픽셀과 매우 유사한 색상을 대체하려면 낮은 비율을 선택하고 넓은 범위의 색상을 대체하려면 비율을 올립니다.

6 수정된 영역에 매끄러운 가장자리를 정의하려면 [앤티 앨리어스]를 선택합니다.

7 원하지 않는 색상을 대체할 전경색을 선택합니다.

8 이미지에서 대체할 색상을 클릭합니다.

9 이미지에서 드래그하여 대상 색상을 대체합니다.

참조

304페이지의 "혼합 모드 목록"

이미지 영역에 문지르기 효과 만들기

[손가락 도구]는 마르지 않은 페인트에 손가락으로 그림을 그릴 때 볼 수 있는 효과를 시뮬레이션합니다. [손가락 도구]는 도구의 이동선이 시작되는 위치에서 색상을 선택하여 사용자가 드래그하는 방향으로 선택한 색상을 문지릅니다.

1 [손가락 도구] 를 선택합니다.

2 옵션 막대에서 브러쉬를 선택하고 혼합 모드 옵션을 선택합니다.

3 표시된 모든 레이어의 색상 데이터를 사용하여 문지르려면 옵션 막대에서 [모든 레이어 샘플링]을 선택합니다. 이 옵션이 선택 해제되면 [손가락 도구]에 활성 레이어의 색상만 사용됩니다.

4 페인팅 작업을 시작할 때의 전경색을 사용하여 문지르려면 [손가락 페인팅]을 선택합니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 페인팅 작업을 시작할 때 포인터 아래에 있는 색상이 사용됩니다.

5 이미지에서 드래그하여 픽셀을 문지릅니다.

[손가락 페인팅] 옵션을 사용하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 [손가락 도구]를 사용하여 드래그합니다.

참조

304페이지의 "혼합 모드 목록"

이미지 영역 흐리게 하기

[흐림 효과 도구]는 선명한 가장자리를 부드럽게 하거나 이미지 세부 묘사를 감소시킵니다. 이 도구를 사용하여 영역을 많이 페인트하면 해당 영역이 더 흐리게 표시됩니다.

1 [흐림 효과 도구] 를 선택합니다.

2 옵션 막대에서 다음을 수행하십시오.

- 옵션 막대에서 브러쉬를 선택하고 혼합 모드 및 강도 옵션을 설정합니다.
- 표시된 모든 레이어의 데이터를 사용하여 흐리게 표시하려면 옵션 막대에서 [모든 레이어 사용]을 선택합니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 활성 레이어의 데이터만 사용됩니다.

3 이미지에서 흐리게 표시할 부분 위로 드래그합니다.

참조

345페이지의 "흐림 효과 필터"

304페이지의 "혼합 모드 목록"

이미지 영역 선명하게 하기

[선명 효과 도구]는 가장자리를 따라 대비를 늘려 선명도를 향상시킵니다. 이 도구를 사용하여 영역을 많이 페인트하면 해당 영역이 더 선명하게 표시됩니다.

1 [선명 효과 도구] 를 선택합니다.

2 옵션 막대에서 다음을 수행하십시오.

- 옵션 막대에서 브러쉬를 선택하고 혼합 모드 및 강도 옵션을 설정합니다.
- 표시된 모든 레이어의 데이터를 사용하여 선명하게 표시하려면 옵션 막대에서 [모든 레이어 샘플링]을 선택합니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 활성 레이어의 데이터만 사용됩니다.

3 선명하게 표시할 이미지 부분 위로 드래그합니다.

참조

348페이지의 "선명 효과 필터"

304페이지의 "혼합 모드 목록"

영역 닷지 또는 번

[닷지 도구]와 [번 도구]는 이미지 영역을 밝게 하거나 어둡게 하는 데 사용되며 인화할 때 특정 부분의 노출을 조절하는 전통적인 사진 기법을 기반으로 합니다. 사진 작가는 빛을 차단하여 인화지 영역을 밝게 하거나(닷지) 노출을 증가시켜서 인화지 영역을 어둡게 합니다(번). [닷지 도구] 또는 [번 도구]를 사용하여 영역을 많이 페인트하면 해당 영역이 더 밝게 또는 더 어둡게 표시됩니다.

1 [닷지 도구] 또는 [번 도구] 를 선택합니다.

2 옵션 막대에서 브러쉬를 선택하고 브러쉬 옵션을 설정합니다.

3 옵션 막대에서 다음 중 하나를 선택합니다.

- 중간 영역 - 중간 범위의 회색을 변경합니다.
- 어두운 영역 - 어두운 영역을 변경합니다.
- 밝은 영역 - 밝은 영역을 변경합니다.

4 [닷지 도구] 또는 [번 도구]의 노출을 지정합니다.

5 에어브러쉬 단추 를 클릭하여 브러쉬를 에어브러쉬로 사용합니다. 또는 [브러쉬] 팔레트에서 [에어브러쉬] 옵션을 선택합니다.

6 밝게 표시하거나 어둡게 표시할 이미지 부분 위로 드래그합니다.

참조

293페이지의 "사전 설정 브러쉬 선택"

이미지 영역의 색상 채도 조정

[스폰지 도구]는 영역의 색상 채도를 미세하게 변경합니다. 이미지가 [회색 음영] 모드에 있는 경우 이 도구는 회색 레벨을 중간 회색 방향 또는 중간 회색 반대 방향으로 이동하여 대비를 늘리거나 줄입니다.

1 [스폰지 도구] 를 선택합니다.

2 옵션 막대에서 브러쉬를 선택하고 브러쉬 옵션을 설정합니다.

3 옵션 막대에서 색상을 변경할 방법을 선택합니다.

- 색상 채도를 높이려면 [채도 증가]를 선택합니다.
- 색상 채도를 낮추려면 [채도 감소]를 선택합니다.

4 [스폰지 도구]의 플로우를 지정합니다.

5 수정할 이미지 부분 위로 드래그합니다.

참조

293페이지의 “사전 설정 브러쉬 선택”

이미지 왜곡 및 노이즈 교정

렌즈 왜곡 정보

배럴 왜곡은 직선이 이미지의 가장자리를 향해 바깥으로 불룩하게 휘어지게 하는 렌즈 결함입니다. **핀쿠션 왜곡**은 배럴 왜곡과 반대로 직선이 안쪽으로 휘어지는 현상입니다.



배럴 왜곡(왼쪽)과 핀쿠션 왜곡(오른쪽)의 예

비네팅은 이미지의 가장자리 특히 모퉁이가 이미지 가운데보다 어둡게 나타나는 렌즈 결함입니다. **색수차**는 광선의 색상(파장)이 서로 달라 렌즈가 동일한 면에 초점을 맺지 못하기 때문에 생기는 결함으로서 오브젝트의 가장자리를 따라 색상 언저리가 나타나는 현상입니다.

일부 렌즈는 초점 거리 또는 사용된 f-스톱에 따라 이러한 결함을 보입니다. 이미지를 만드는 데 사용된 카메라, 렌즈 및 초점 거리를 바탕으로 설정을 사용하려면 [렌즈 교정] 필터를 설정합니다.

렌즈 왜곡 교정 및 원근 조정

[렌즈 교정] 필터는 배럴, 핀쿠션 왜곡, 비네팅 및 색수차와 같은 일반적인 렌즈 결함을 수정합니다. 이 필터는 채널당 8비트 또는 16비트 이미지에만 사용됩니다.

또한 필터를 사용하여 이미지를 회전시키거나 카메라의 수직 또는 수평 기울기로 인해 발생하는 이미지 원근을 교정할 수 있습니다. 필터의 이미지 격자를 사용하면 [변형] 명령을 사용할 때보다 더 쉽고 정확하게 이러한 조정이 가능합니다.

이미지 원근 및 렌즈 결함 교정

1 [필터] > [왜곡] > [렌즈 교정]을 선택합니다.

2 격자 및 이미지 확대를 설정합니다. 작업할 때 격자선을 조정하면 교정할 정도를 판단하는 데 도움이 됩니다. 자세한 내용은 아래 [렌즈 교정 미리 보기 및 격자 조정]을 참조하십시오.

3 (선택 사항) [설정] 메뉴에서 설정의 사전 설정 목록을 선택합니다. [렌즈 기본값]은 해당 이미지를 만들 때 사용된 카메라, 렌즈, 초점 거리 및 f-스톱 조합에 대해 이전에 저장된 설정을 사용합니다. [이전 교정]은 가장 마지막 렌즈 교정에 사용된 설정을 사용합니다. 저장된 사용자 정의 설정 그룹은 메뉴의 맨 아래에 나열됩니다. 자세한 내용은 아래 [카메라 및 렌즈 기본값 설정]을 참조하십시오.

4 다음 중 원하는 옵션을 설정하여 이미지를 교정합니다.

왜곡 제거 렌즈 배럴 또는 핀쿠션 왜곡을 교정합니다. 슬라이더를 이동하여 이미지의 중심에서 바깥으로 휘어지거나 이미지의 중심을 향해 안쪽으로 휘어진 수평선과 수직선을 똑바르게 합니다. [왜곡 제거 도구] 를 사용하여 교정할 수도 있습니다. 배럴 왜곡을 교정하려면 이미지의 중심으로 드래그하고, 핀쿠션 왜곡을 교정하려면 이미지의 가장자리 쪽으로 드래그합니다. 공백 이미지 가장자리의 처리 방법을 지정하려면 [가장자리] 옵션을 조정합니다.

색수차 색상 언저리를 교정합니다. 이미지 미리 보기를 확대하면 교정할 언저리를 더 크게 볼 수 있습니다.

빨강/사이안 언저리 수정 녹색 채널을 기준으로 빨강 채널의 크기를 조정하여 빨강/사이안 언저리를 보정합니다.

파랑/노랑 언저리 수정 녹색 채널을 기준으로 파랑 채널의 크기를 조정하여 파랑/노랑 언저리를 보정합니다.

비네팅 렌즈 결함 또는 부적합한 렌즈 음영으로 인해 가장자리가 어두워진 이미지를 교정합니다.

양 이미지의 가장자리를 따라 밝기와 어둡기의 양을 설정합니다.

중간점 [양] 슬라이더가 영향을 미치는 영역의 폭을 지정합니다. 이미지에서 더 많은 부분에 영향을 주려면 낮은 숫자를 지정합니다. 영향이 미치는 범위를 이미지 가장자리로 제한하려면 더 높은 숫자를 지정합니다.

수직 원근 카메라를 위 또는 아래로 기울일 때 발생하는 이미지 원근을 교정합니다. 이미지의 세로 선이 평행이 되도록 합니다.

수평 원근 가로 선이 평행이 되도록 하여 이미지 원근을 교정합니다.

각도 카메라 기울기를 교정하기 위해 또는 원근 교정 후 조정을 위해 이미지를 회전합니다. [똑바르게 하기 도구] 를 사용하여 교정할 수도 있습니다. 수직 또는 수평으로 만들려는 이미지의 선을 따라 드래그합니다.

가장자리 핀쿠션, 회전 또는 원근 교정으로 인해 발생하는 공백 영역을 어떻게 처리할 것인지 지정합니다. 투명 또는 배경색을 사용하여 빈 영역을 채우거나 이미지의 가장자리 픽셀을 확장할 수 있습니다.

비율 이미지 비율을 늘리거나 줄입니다. 이미지의 픽셀 크기는 변하지 않습니다. 주로 핀쿠션, 회전 또는 원근 조정으로 인해 발생한 이미지의 공백 영역을 제거하는 데 사용됩니다. 비율을 효과적으로 늘리면 이미지를 원래의 픽셀 크기로 자르고 보간할 수 있습니다.

렌즈 교정 미리 보기 및 격자 조정

- 이미지 미리 보기 확대를 변경하려면 [돋보기 도구]를 사용하거나 미리 보기 이미지의 왼쪽 아래에 있는 돋보기 컨트롤을 사용합니다.
- 미리 보기 창에서 이미지를 이동하려면 손 도구를 선택한 다음 이미지 미리 보기에서 드래그합니다.
- 격자를 사용하려면 대화 상자 아래에서 [격자 표시]를 선택합니다. [크기] 컨트롤을 사용하여 격자 간격을 조정하고 [색상] 컨트롤을 사용하여 격자의 색상을 변경합니다. [격자 이동 도구] 를 사용하면 격자를 이미지에 맞춰 정렬할 수 있습니다.

카메라 및 렌즈 기본값 설정

[렌즈 교정] 대화 상자에서 설정을 저장하여 동일한 카메라, 렌즈 및 초점 길이를 사용하여 만들어진 다른 이미지에 다시 적용할 수 있습니다. Photoshop에서는 왜곡, 비네팅 및 색수차 설정을 저장할 수 있습니다. 원근 교정 설정은 저장되지 않습니다. 다음 두 가지 방법으로 설정을 저장하고 다시 사용할 수 있습니다.

- 수동으로 설정을 저장하고 불러옵니다. 대화 상자에서 옵션을 설정한 다음 [설정] 메뉴 에서 [설정 저장]을 선택합니다. 저장된 설정을 사용하려면 [설정] 메뉴에서 선택합니다. [설정] 메뉴에서 [설정 불러오기] 명령을 사용하여 메뉴에 나타나지 않은 저장된 설정을 불러올 수도 있습니다.
- 렌즈 기본값을 설정합니다. 이미지에 카메라, 렌즈, 초점 거리 및 f-스톱에 대한 EXIF 메타데이터가 들어 있는 경우 현재 설정을 렌즈 기본값으로 저장할 수 있습니다. 설정을 저장하려면 [렌즈 기본값 설정] 단추를 클릭합니다. 카메라, 렌즈, 초점 거리 및 f-스톱과 일치하는 이미지를 교정하는 경우 [설정] 메뉴에서 [렌즈 기본값] 옵션을 사용할 수 있습니다. 그러나 이미지에 EXIF 메타데이터가 없는 경우에는 이 옵션을 사용할 수 없습니다.

이미지 노이즈 및 JPEG 가공물 감소

이미지 노이즈는 이미지 세부 묘사의 일부가 아닌 관련이 없는 임의의 픽셀로 나타납니다. 노이즈는 디지털 카메라에서 ISO를 높게 설정하여 촬영한 경우나 노출이 부족한 경우 또는 어두운 곳에서 셔터를 길게 누르고 찍은 경우 발생할 수 있습니다. 일반적으로 이미지 노이즈는 고급형 카메라보다 일반형 카메라에서 더 많이 발생합니다. 스캔된 이미지에도 스캐닝 센서에 의해 발생된 이미지 노이즈가 있을 수 있습니다. 입자가 거친 필름과 같은 패턴이 스캔한 이미지에 나타나는 경우가 종종 있습니다.

이미지 노이즈는 두 가지 형태로 나타날 수 있습니다. 광도(회색 음영) 노이즈는 이미지를 거칠거나 누덕누덕해 보이도록 만들고, 색상 노이즈는 일반적으로 이미지의 색상 결함처럼 보입니다.

광도 노이즈는 이미지의 한 채널, 일반적으로는 파랑 채널에서 더 두드러지게 나타날 수 있습니다. [고급] 모드에서 각 채널마다 별도로 노이즈를 조정할 수 있습니다. 필터를 열기 전에 이미지의 각 채널을 조사하여 노이즈가 한 채널에 많이 나타나는지 확인합니다. 모든 채널을 전체적으로 교정하는 것보다 한 채널씩 교정하면 이미지 세부 묘사를 더 많이 유지할 수 있습니다.

1 [필터] > [노이즈] > [노이즈 감소]를 선택합니다.

2 이미지 노이즈를 더 자세히 보려면 미리 보기 이미지를 확대합니다.

3 다음 옵션을 설정합니다.

강도 모든 이미지 채널에 적용된 광도 노이즈 감소량을 제어합니다.

세부 묘사 유지 머리카락이나 텍스처 오브젝트와 같은 가장자리와 이미지 세부 묘사를 유지합니다. 100이라는 값을 지정하면 대부분의 이미지 세부 묘사가 유지되지만 광도 노이즈 감소량은 최소로 낮아집니다. [강도] 컨트롤과 [세부 묘사 유지] 컨트롤의 균형을 맞추면 노이즈 감소량을 미세하게 조정할 수 있습니다.

색상 노이즈 감소 임의의 색상 픽셀을 제거합니다. 값이 높을수록 색상 노이즈가 많이 제거됩니다.

세부 묘사 선명도 이미지를 선명하게 합니다. 노이즈를 제거하면 이미지 선명도가 감소합니다. 대화 상자에서 선명 효과 컨트롤을 사용하거나 나중에 Photoshop의 다른 선명 효과 필터를 사용하여 선명도를 복원합니다.

JPEG 가공물 제거 낮은 JPEG 품질 설정을 사용하여 이미지를 저장함으로써 발생하는 이미지 가공물이나 역광을 제거합니다.

4 광도 노이즈가 한두 개의 색상 채널에서 더 많이 나타나는 경우 [고급] 단추를 클릭한 다음 [채널] 메뉴에서 색상 채널을 선택합니다. [강도] 및 [세부 묘사 유지] 컨트롤을 사용하여 채널의 노이즈를 줄입니다.

이미지 선명도 및 흐림 효과 조정

이미지 선명하게 하기

선명 효과를 적용하면 이미지의 가장자리를 더욱 정확하게 표현할 수 있습니다. 이미지가 디지털 카메라 이미지건 스캐너 이미지건 관계 없이 대부분의 이미지에 선명 효과를 적용할 수 있습니다. 적용할 선명 효과의 정도는 디지털 카메라 또는 스캐너의 품질에 따라 다릅니다. 심하게 흐린 이미지는 선명 효과로도 교정하기 어렵다는 점을 기억하십시오.

선명 효과에 대한 주의 사항과 팁

- 별도의 레이어에서 이미지에 선명 효과를 적용하면 이미지를 다른 매체로 출력해야 하는 경우 나중에 선명 효과를 다시 적용할 수 있습니다.
- 별도의 레이어에서 이미지에 선명 효과를 적용하는 경우 레이어의 혼합 모드를 [광도]로 설정해야 가장자리를 따라 색상이 변하는 것을 방지할 수 있습니다.
- 선명 효과를 적용하면 이미지 대비가 증가합니다. 선명 효과를 적용한 후에 밝은 영역이나 어두운 영역이 잘렸다면 레이어 혼합 컨트롤을 사용하여(별도의 레이어에서 선명 효과를 적용한 경우) 밝은 영역이나 어두운 영역에 선명 효과가 적용되지 않도록 합니다. 자세한 내용은 261페이지의 "레이어 혼합에 사용할 색조 범위 지정"을 참조하십시오.
- 이미지 노이즈를 감소시켜야 하는 경우 선명 효과를 적용하기 전에 감소시켜야 노이즈가 강화되지 않습니다.
- 선명 효과는 여러 번에 걸쳐 조금씩 적용합니다. 이미지를 스캐닝하거나 디지털 카메라로 촬영하는 것과 같이 이미지를 캡처함으로써 발생하는 흐림 현상을 수정할 때는 선명 효과를 맨 처음에 적용합니다. 이미지의 색상과 크기를 교정한 다음에는 이미지나 이미지 사본에 다시 한 번 선명 효과를 적용하여 출력 매체에 적합한 양의 선명 효과를 추가합니다.
- 가능하다면 이미지를 최종 매체에 출력해서 선명 효과의 정도를 판단해 보십시오. 필요한 선명 효과의 양은 출력 매체에 따라 다릅니다.

이미지에 선명 효과를 적용할 때 제어 기능을 최대로 높이려면 [언샵 마스크(USM)] 필터나 [고급 선명 효과] 필터를 사용하십시오. Photoshop에는 [선명 효과], [가장자리 선명하게] 및 [더 선명하게] 필터 옵션이 포함되어 있지만 이 필터들은 자동으로 적용되며 컨트롤과 옵션은 제공되지 않습니다.

선명 효과는 이미지 전체에 적용할 수도 있고 선택 영역 또는 마스크로 정의된 일부분에 대해서만 적용할 수도 있습니다. [언샵 마스크] 필터와 [고급 선명 효과] 필터는 한 번에 하나의 레이어에만 적용할 수 있으므로 여러 레이어로 이루어진 파일의 모든 이미지 레이어에 선명 효과를 적용하려면 레이어를 병합하거나 파일을 배경으로 병합해야 할 수 있습니다.

참고: [언샵 마스크]라는 명칭은 과거의 필름 기반 사진술에 사용되던 암실 기법에서 유래된 것이니 혼동하지 마시기 바랍니다. 이 필터는 이미지에 선명 효과를 적용하는 것입니다.

고급 선명 효과를 사용하여 선명하게 하기

[고급 선명 효과] 필터에는 [언샵 마스크] 필터에서 이용할 없는 선명 효과 컨트롤이 있습니다. 이러한 컨트롤을 이용하여 선명 효과 알고리즘을 설정하거나 어두운 영역과 밝은 영역에서 발생하는 선명 효과의 양을 제어할 수 있습니다.

1 문서 창을 100%로 확대하여 선명 효과를 정확하게 확인합니다.

2 [필터] > [선명 효과] > [고급 선명 효과]를 선택합니다.

3 [선명 효과] 탭에서 컨트롤을 설정합니다.

양 선명 효과의 양을 설정합니다. 값이 높을수록 가장자리 픽셀 간의 대비가 높아져 이미지가 더욱 선명해 보입니다.

반경 선명 효과의 영향을 받는 가장자리 픽셀을 둘러싼 픽셀의 수를 결정합니다. 반경 값이 클수록 영향을 받는 가장자리가 더 넓고 이미지가 더욱 선명해집니다.

제거 이미지 선명 효과에 사용된 선명 효과 알고리즘을 설정합니다. [가우시안 흐림 효과]는 [언샵 마스크] 필터에 의해 사용된 방법입니다. [렌즈 흐림 효과]는 이미지에서 가장자리와 세부 묘사를 감지하여 세부 묘사를 더욱 선명하게 나타내고 선명 효과 역광을 감소시킵니다. [동작 흐림 효과]는 카메라나 피사체의 움직임으로 인해 발생한 흐림 효과를 감소시킵니다. [동작 흐림 효과]를 선택하는 경우 [각도] 컨트롤을 설정합니다.

각도 [제거] 컨트롤의 [동작 흐림 효과] 옵션에 대한 동작의 방향을 설정합니다.

더 정확하게 흐림 효과를 정확하게 제거하기 위해 파일 처리 속도를 늦춥니다.

4 [어두운 영역] 탭과 [밝은 영역] 탭을 사용하여 어두운 영역과 밝은 영역에 대한 선명 효과를 조정합니다. 이 탭을 표시하려면 [고급] 단추를 클릭합니다. 어둡거나 밝은 선명 효과 역광이 너무 강하게 나타나는 경우에는 다음 컨트롤을 사용하여 감소시킬 수 있습니다. 이러한 컨트롤은 채널당 8비트 및 16비트 이미지에만 사용할 수 있습니다.

페이드 양 밝은 영역이나 어두운 영역에서 선명 효과의 양을 조정합니다.

색조 폭 수정할 어두운 영역 또는 밝은 영역의 색조 범위를 조절합니다. 슬라이더를 왼쪽이나 오른쪽으로 옮기면 [색조 폭] 값이 감소하거나 증가합니다. 색조 폭이 좁을수록 어두운 영역 교정에 대해서는 더 어두운 부분으로만, 밝은 영역 교정에 대해서는 더 밝은 부분으로만 조정 범위가 제한됩니다.

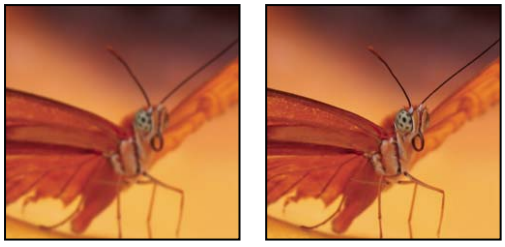
반경 각 픽셀을 둘러싼 주위 영역의 크기를 조절합니다. 이 값은 특정 픽셀을 어두운 영역에 포함시킬 것인지 밝은 영역에 포함시킬 것인지 결정할 때 사용합니다. 이 슬라이더를 왼쪽으로 옮기면 더 작은 영역이 지정되고 오른쪽으로 옮기면 더 큰 영역이 지정됩니다.

5 [확인]을 클릭합니다.

언샵 마스크를 사용하여 선명하게 하기

[언샵 마스크]는 이미지 가장자리의 대비를 증가시켜 이미지의 선명 효과를 높입니다. [언샵 마스크]는 이미지의 가장자리를 감지하지 못합니다. 대신 사용자가 지정한 한계값을 사용하여 주변 픽셀과 값이 다른 픽셀을 찾습니다. 그런 다음 사용자가 지정한 양만큼 주변 픽셀의 대비를 증가시킵니다. 따라서 주변 픽셀에 비해 밝은 픽셀은 더 밝아지고 어두운 픽셀은 더 어두워집니다.

또한 각 픽셀이 비교되는 영역의 반경을 지정합니다. 반경이 클수록 효과가 적용될 가장자리가 더 넓어집니다.



원본 이미지와 언샵 마스크가 적용된 이미지

이미지에 적용된 선명 효과의 정도는 개인의 취향에 따라 다릅니다. 그러나 선명 효과를 과도하게 적용하면 가장자리 주변에 역광이 발생합니다.



과도한 이미지 선명 효과로 인해 발생하는 가장자리 주변의 역광

[언샵 마스크] 필터의 효과는 고해상도 출력물보다는 화면에서 훨씬 두드러지게 나타납니다. 최종적으로 이미지를 인쇄하는 경우 시험적으로 적용해 본 다음 이미지에 가장 알맞은 설정값을 결정하는 것이 좋습니다.

1 (선택 사항) 이미지가 여러 개의 레이어로 구성된 경우 선명 효과를 적용할 이미지가 들어 있는 레이어를 선택합니다. 레이어가 연결되어 있거나 그룹화되어 있다고 하더라도 한 번에 하나의 레이어에만 [언샵 마스크]를 적용할 수 있습니다. 따라서 [언샵 마스크] 필터를 적용하기 전에 레이어를 병합하는 것이 좋습니다.

2 [필터] > [선명 효과] > [언샵 마스크]를 선택합니다. [미리 보기] 옵션을 선택했는지 확인합니다.

미리 보기 창의 이미지를 클릭한 상태에서 선명 효과가 적용되지 않은 이미지의 모습을 확인합니다. 미리 보기 창에서 드래그하여 이미지의 다른 부분을 표시하고 + 또는 -를 클릭하여 이미지를 확대하거나 축소합니다.

[언샵 마스크] 대화 상자에도 미리 보기 창이 있지만 이 대화 상자의 위치를 옮겨 문서 창에서 필터 효과를 미리 볼 수 있도록 하는 것이 좋습니다.

3 선명 효과에 영향을 주는 가장자리 픽셀 주위의 픽셀 수를 결정하려면 [반경] 슬라이더를 드래그하거나 값을 입력합니다. 반경 값이 클수록 효과가 적용될 가장자리가 넓어집니다. 효과가 적용될 가장자리가 넓어지면 가장자리가 더욱 선명해집니다.

반경 값은 피사체의 종류, 최종 산출물의 크기 및 출력 방법에 따라 다릅니다. 고해상도 이미지의 경우 보통 1에서 2 사이의 값으로 결정하는 것이 좋습니다. 높은 값은 넓은 범위의 픽셀을 선명하게 하는 반면, 낮은 값은 가장자리 픽셀만 선명하게 합니다. 이러한 효과는 인쇄보다 화면에서 더욱 두드러지는데, 고해상도 인쇄 이미지에서는 2픽셀의 반경이 더 작은 영역을 나타내기 때문입니다.

4 증가시킬 픽셀의 대비 값을 결정하려면 [양] 슬라이더를 드래그하거나 값을 입력합니다. 고해상도 인쇄 이미지의 경우 보통 150%에서 200% 사이의 값으로 결정하는 것이 좋습니다.

5 필터가 가장자리 픽셀로 인식하여 선명 효과를 적용하기 전에 해당 픽셀과 주위 영역 사이의 차이를 결정하려면 [고대비] 슬라이더를 드래그하거나 값을 입력합니다. 예를 들어, 0~255까지의 스케일에서 한계값 4는 색조값이 4 이상 차이나는 모든 픽셀에 영향을 미칩니다. 따라서 인접한 픽셀의 색조 값이 128과 129이면 이 인접한 픽셀은 영향을 받지 않습니다. 예를 들어, 살색 색조가 포함된 이미지에 노이즈나 포스터화 현상이 발생하는 것을 방지하려면 가장자리 마스크를 사용하거나 2-20 사이의 한계값을 사용해 보십시오. 기본 한계값 0을 사용하면 이미지의 모든 픽셀에 선명 효과가 적용됩니다.

[언샵 마스크]를 적용하여 원래 밝은 색상의 채도가 과도하게 높아지는 경우에는 [편집] > [언샵 마스크 희미하게 하기]를 선택하고 [모드] 메뉴에서 [광도]를 선택합니다.

선택적으로 선명하게 하기

마스크나 선택 영역을 사용하여 이미지의 일부에 선명 효과를 적용할 수 있습니다. 이는 이미지의 특정 부분에 선명 효과를 적용하지 않으려고 할 때 유용합니다. 예를 들어, 인물 사진에 가장자리 마스크와 언샵 마스크 필터를 함께 사용하여 눈, 코, 입, 머리 윤곽의 선명도만 높이고 피부 질감의 선명도는 그대로 유지하는 것입니다.



가장자리 마스크를 사용하여 이미지의 특정 부분에만 언샵 마스크 적용

선택 영역 선명하게 하기

1 [레이어] 팔레트에서 이미지 레이어를 선택하고 선택 영역을 그립니다.

2 [필터] > [선명 효과] > [언샵 마스크]를 선택합니다. 옵션을 조정하고 [확인]을 클릭합니다.

선택 영역만 선명해지고 이미지의 나머지는 그대로 둡니다.

가장자리 마스크를 사용하여 이미지 선명하게 하기

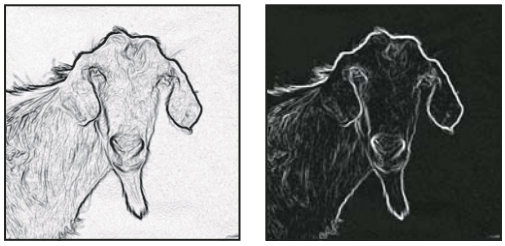
1 선택적으로 선명 효과를 적용하려면 마스크를 만듭니다. 가장자리 마스크는 여러 가지 방법으로 만들 수 있습니다. 선호하는 방법을 사용하거나 다음 방법을 사용해 보십시오.

- [채널] 팔레트를 열고 문서 창에서 최대 대비가 사용된 회색 음영 이미지가 표시된 채널을 선택합니다. 주로 녹색 또는 빨강 채널인 경우가 많습니다.



최대 대비가 사용된 채널 선택

- 선택된 채널을 복제합니다.
- 복제 채널을 선택하고 [필터] > [스타일화] > [가장자리 찾기]를 선택합니다.
- [이미지] > [조정] > [반전]을 선택하여 이미지를 반전시킵니다.



[가장자리 찾기] 필터가 적용된 이미지와 반전된 이미지

- 반전된 이미지가 선택되어 있는 상태에서 [필터] > [기타] > [최대값]을 선택합니다. 그런 다음 반경을 낮은 값으로 설정하고 [확인]을 클릭하여 가장자리를 진하게 표시하고 픽셀을 임의화합니다.
- [필터] > [노이즈] > [중간값]을 선택합니다. 그런 다음 반경을 낮은 값으로 설정하고 [확인]을 클릭합니다. 이렇게 하면 주위 픽셀의 평균이 계산됩니다.
- [이미지] > [조정] > [레벨]을 선택하고 검은 점을 높은 값으로 설정하여 임의 픽셀을 제거합니다. 필요한 경우, 최종 가장자리 마스크를 재손질하기 위해 검은 점으로 칠할 수도 있습니다.



레벨에서 검은 점을 높은 값으로 설정하여 가장자리 마스크의 임의 픽셀 제거

• [필터] > [흐림 효과] > [가우시안 흐림 효과]를 선택하여 가장자리에 페더 효과를 적용합니다.

중요: [최대값], [중간값] 및 [가우시안 흐림 효과] 필터는 가장자리 마스크를 부드럽게 만들어주므로 가장자리 효과가 최종 이미지에서 더 잘 혼합됩니다. 이 과정에서는 세 가지 필터가 모두 사용되지만 하나 또는 두 개만 사용해 볼 수도 있습니다.

2 [채널] 팔레트에서 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 복제 채널을 클릭하여 가장자리 마스크를 선택 영역으로 만듭니다.

3 [레이어] 팔레트에서 이미지 레이어를 선택합니다. 선택 영역이 이미지에 나타나는지 확인합니다.

4 [선택] > [반전]을 선택합니다.

5 선택 영역이 이미지 레이어에 활성화되어 있는 경우 [필터] > [선명 효과] > [언샵 마스크]를 선택합니다. 원하는 옵션을 설정하고 [확인]을 클릭합니다.

결과를 보려면 [채널] 팔레트에서 RGB 채널을 선택하고 이미지의 선택 영역을 해제합니다.

액션을 만들어 이 과정의 모든 단계를 편리하게 적용할 수 있습니다.

렌즈 흐림 효과 추가

이미지에 흐림 효과를 추가하여 필드 깊이가 더 좁아지는 효과를 만듭니다. 이로 인해, 이미지의 일부 오브젝트에만 초점이 맞게 되고 다른 영역은 흐리게 표시됩니다. 흐리게 표시될 영역을 결정하기 위해 간단한 선택 영역을 사용할 수 있습니다. 또는 흐림 효과가 추가될 방법을 별도의 알파 채널인 **깊이 맵**을 사용하여 정확하게 나타낼 수 있습니다.

[렌즈 흐림 효과] 필터는 깊이 맵을 사용하여 이미지 내에서의 픽셀 위치를 결정합니다. 깊이 맵을 선택한 다음 십자 커서를 사용하여 주어진 흐림 효과의 시작점을 설정할 수도 있습니다. 알파 채널과 레이어 마스크를 사용하면 깊이 맵을 만들 수 있습니다. 알파 채널에서 검정 영역은 사진의 맨 앞에 있는 것처럼 처리되고 흰색 영역은 먼 곳에 떨어져 있는 것처럼 처리됩니다.

점차 흐리게 표시되도록 하려면(아래쪽은 전혀 흐리게 표시되지 않고 위쪽은 가장 흐리게 표시됨) 알파 채널을 새로 만들고 그라디언트를 적용하여 이미지의 위쪽에서는 이 채널이 흰색으로 표시되고 아래쪽에서는 검정으로 표시되도록 합니다. 그런 다음 [렌즈 흐림 효과] 필터를 선택하고 [소스] 팝업 메뉴에서 이 알파 채널을 선택합니다. 그라디언트 방향을 변경하려면 [반전] 확인란을 선택합니다.

이 경우 나타나는 흐림 효과는 선택하는 조리개 모양에 따라 달라집니다. 조리개 모양은 조리개 모양에 포함된 블레이드 수에 따라 달라집니다. 조리개의 블레이드를 곡선 모양으로 만들거나(더 원형에 가깝게 만들거나) 회전시켜서 조리개의 블레이드를 변경할 수 있습니다. - 또는 + 단추를 클릭하여 미리 보기를 축소하거나 확대할 수도 있습니다.

1 [필터] > [흐림 효과] > [렌즈 흐림 효과]를 선택합니다.

2 [미리 보기]에서 [더 빠르게]를 선택하면 미리 보기를 더 빠르게 볼 수 있습니다. [더 정확하게]를 선택하면 이미지의 최종 버전을 볼 수 있습니다. [더 정확하게] 미리 보기를 선택하면 생성하는 데 시간이 더 오래 걸립니다.

3 사용할 수있는 깊이 맵 소스가 있으면 [깊이 맵]의 [소스] 팝업 메뉴에서 선택합니다. [흐림 효과 초점 거리] 슬라이더를 드래그하여 픽셀의 초점 깊이를 설정합니다. 예를 들어, 초점 거리가 100으로 설정되어 있으면 거리 1과 255의 픽셀은 완전히 흐리게 표시되며 100에 가까운 픽셀은 덜 흐리게 표시됩니다. 미리 보기 이미지 내부를 클릭하면 클릭한 위치를 반영하여 [흐림 효과 초점 거리] 슬라이더가 변경되고 이 위치의 깊이에 초점이 맞춰집니다.

4 선택 영역이나 깊이 맵으로 사용하는 알파 채널을 반전시키려면 [반전]을 선택합니다.

5 [모양] 팝업 메뉴에서 조리개를 선택합니다. 원하는 경우 [블레이드 곡률] 슬라이더를 드래그하여 조리개 가장자리를 부드럽게 만들거나 [회전] 슬라이더를 드래그하여 조리개 가장자리를 회전시킬 수 있습니다. 더욱 흐리게 표시하려면 [반경] 슬라이더를 드래그합니다.

6 [반사 밝은 영역]에서 [한계값] 슬라이더를 드래그하여 최소 명도를 선택합니다. 밝은 영역의 명도를 높이려면 [명도] 슬라이더를 드래그합니다.

7 이미지에 노이즈를 추가하려면 [균일] 또는 [가우시안]을 선택합니다. 색상에 영향을 주지 않으면서 노이즈를 추가하려면 [단색]을 선택합니다. [양] 슬라이더를 드래그하여 노이즈를 추가하거나 감소시킵니다.

흐림 효과를 적용하면 원본 이미지에서 필름 그레인과 노이즈가 제거됩니다. 제거한 노이즈를 이미지에 일부 다시 추가하면 이미지를 좀더 사실적이고 재손질하지 않은 것처럼 보이게 할 수 있습니다.

8 [확인]을 클릭하여 변경 내용을 이미지에 적용합니다.

오브젝트 변형

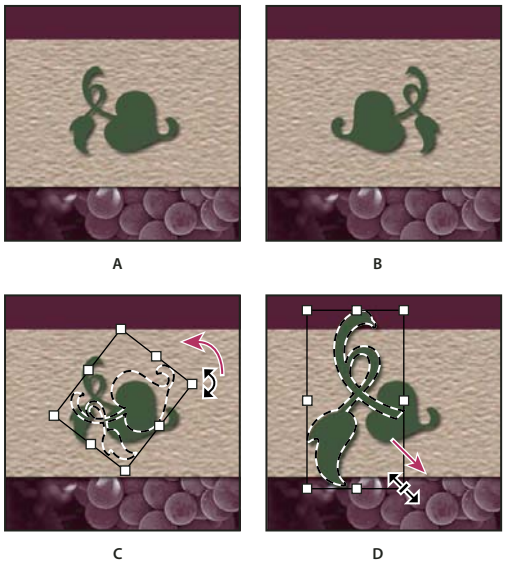
변형 적용

변형은 이미지에 대해 비율 조정, 회전, 기울이기, 늘이기 또는 뒤틀기 등의 작업을 실행하는 것입니다. 선택 영역, 전체 레이어, 여러 레이어 또는 레이어 마스크에 변형을 적용할 수 있습니다. 또한 패스, 벡터 모양, 벡터 마스크, 선택 영역 테두리 또는 알파 채널에도 변형을 적용할 수 있습니다. 픽셀을 조작하는 경우 변형은 이미지 품질에 영향을 줍니다. 원형과 기능에 영향을 주지 않는 비파괴적 변형을 래스터 이미지에 적용하려면 [스마트 오브젝트]를 사용합니다. 자세한 내용은 273페이지의 "스마트 오브젝트 정보"를 참조하십시오. 벡터 모양 또는 패스 변형은 오브젝트를 생성하는 수학 계산만 변경하므로 항상 비파괴적입니다.

오브젝트를 변형하려면 먼저 변형할 항목을 선택한 후 변형 명령을 선택해야 합니다. 필요한 경우 변형 명령을 실행하기 전에 참조점을 조정할 수도 있습니다. 또한 여러 가지 명령을 연속적으로 실행한 후 누적된 변형을 적용할 수 있습니다. 예를 들어, [비율]을 선택하고 핸들을 드래그하여 비율을 조정한 다음, [왜곡]을 선택하고 핸들을 드래그하여 왜곡합니다. 그런 다음 Enter 키 또는 Return 키를 눌러 두 변형을 모두 적용합니다.

Photoshop에서는 [환경 설정] 대화 상자의 [일반] 영역에서 선택된 보간 방법을 사용하여 변형 과정에서 추가되거나 삭제되는 픽셀의 색상 값을 계산합니다. 이 보간 설정은 변형 속도와 품질에 직접적으로 영향을 줍니다. 기본값인 쌍입방 보간은 가장 느린 방법이지만 결과는 가장 좋습니다.

참고: [픽셀 유동화] 필터를 사용하여 래스터 이미지를 뒤틀고 왜곡할 수도 있습니다.



이미지 변형
A. 원본 이미지 **B.** 레이어 뒤집기 **C.** 선택 영역 테두리 회전 **D.** 오브젝트 일부의 비율 조정

변형 하위 메뉴 명령

비율 참조점, 즉 변형을 실행할 때 중심이 되는 고정점을 기준으로 항목을 확대하거나 축소합니다. 수평으로, 수직으로 또는 수평 및 수직으로 비율을 조정할 수 있습니다.

회전 참조점을 기준으로 항목을 회전시킵니다. 기본적으로 이 점은 오브젝트의 중심에 있지만 이 점을 다른 위치로 이동할 수도 있습니다.

경사 항목을 세로 및 가로로 기울입니다.

왜곡 항목을 모든 방향으로 늘립니다.

원근 단일점 원근법을 항목에 적용합니다.

변형 항목의 모양을 조작합니다.

상하로 뒤집기 선택 영역을 가로 또는 세로로 뒤집습니다.

변형할 항목 선택

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 전체 레이어를 변형하려면 레이어를 활성화한 다음 아무 것도 선택하지 않아야 합니다.

중요: 배경 레이어는 변형할 수 없습니다. 배경 레이어를 변형하려면 이를 먼저 일반 레이어로 변환합니다.

- 레이어의 일부를 변형하려면 [레이어] 팔레트에서 레이어를 선택한 다음 레이어에서 이미지 일부를 선택합니다.
- 여러 레이어를 변형하려면 [레이어] 팔레트에서 다음 중 하나를 수행합니다. 여러 레이어를 서로 연결하거나, Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태로 하나 이상의 레이어를 클릭하여 여러 레이어를 선택합니다. 또한 [레이어] 팔레트에서 Shift 키를 누른 채 인접한 여러 레이어를 선택할 수도 있습니다.
- 레이어 마스크나 벡터 마스크를 변형하려면 마스크 연결을 해제하고 [레이어] 팔레트에서 마스크 축소판을 선택합니다.
- 패스 또는 벡터 모양을 변형하려면 [패스 선택 도구]를 사용하여 전체 패스를 선택하거나 [직접 선택 도구]를 사용하여 패스의 일부를 선택합니다. 패스에서 점을 하나 이상 선택하면 선택한 점에 연결된 패스 선분만 변형됩니다.
- 선택 영역 테두리를 변형하려면 선택 영역을 만들거나 불러옵니다. 그런 다음 [선택] > [선택 영역 변형]을 선택합니다.
- 알파 채널을 변형하려면 [채널] 팔레트에서 채널을 선택합니다.

참조

251페이지의 "레이어 연결 및 연결 해제"

330페이지의 "패스 선택"

변형에 사용할 참조점 설정 또는 이동

모든 변형은 **참조점**이라는 고정된 점을 기준으로 이루어집니다. 기본적으로 이 점은 변형되는 항목의 중심에 있습니다. 하지만 옵션 막대의 참조점 위치 설정 도구를 사용하여 참조점을 변경하거나 중심점을 다른 위치로 이동할 수 있습니다.

1 변형 명령을 선택합니다. 이미지에 테두리 상자가 나타납니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 옵션 막대의 참조점 로케이터에서 정사각형을 클릭합니다. 각 사각형은 테두리 상자에 있는 점을 나타냅니다. 예를 들어, 테두리 상자의 왼쪽 위 구석으로 참조점을 이동하려면 참조점 위치 설정 도구 왼쪽 위에 있는 사각형을 클릭합니다.
- 이미지에 나타나는 변형 테두리 상자에서 참조점을 드래그합니다. 중심점이 변형할 항목 바깥에 위치할 수도 있습니다.

비율 조정, 회전, 기울이기, 왜곡, 원근 적용 또는 뒤틀기

1 변형 대상을 선택합니다.

2 [편집] > [변형] > [비율], [회전], [기울이기], [왜곡], [원근] 또는 [뒤틀기]를 선택합니다.

참고: 모양 또는 전체 패스를 변형하는 경우에는 [변형] 메뉴가 [패스 변형] 메뉴로 바뀌고, 전체 패스가 아니라 여러 개의 패스 선분을 변형하는 경우에는[변형] 메뉴가 [점 변형] 메뉴로 바뀝니다.

3 (선택 사항) 옵션 막대의 참조점 로케이터 에서 정사각형을 클릭합니다.

4 다음 중 하나 이상을 수행하십시오.

- [비율]을 선택했으면 테두리 상자의 핸들을 드래그합니다. 비율을 비례적으로 조정하려면 Shift 키를 누른 상태에서 모퉁이 핸들을 드래그합니다. 포인터를 핸들 위에 놓으면 포인터 모양이 양방향 화살표로 바뀝니다.
- [회전]을 선택했으면 포인터를 경계 테두리 밖으로 이동한 다음 포인터가 구부러진 양방향 화살표로 바뀌면 드래그합니다. 15도씩 회전하도록 제한하려면 Shift 키를 누른 채 드래그합니다.
- [기울이기]를 선택했다면 측면 핸들을 드래그하여 테두리 상자를 기울입니다.
- [왜곡]을 선택했다면 모퉁이 핸들을 드래그하여 테두리 상자를 늘입니다.
- [원근]을 선택했다면 모퉁이 핸들을 드래그하여 테두리 상자에 원근을 적용합니다.
- [뒤틀기]를 선택한 경우에는 옵션 막대의 [뒤틀기 스타일] 팝업 메뉴에서 원하는 뒤틀기를 선택합니다. 사용자 정의 뒤틀기를 실행하려면 조절점, 선 또는 메쉬 내의 영역을 드래그하여 테두리 상자와 메쉬의 모양을 변경합니다.
- 옵션 막대에서 모든 종류의 변형에 대한 값을 입력합니다. 예를 들어, 항목을 회전시키려면 회전 텍스트 상자에 각도를 지정합니다.

5 (선택 사항) 원하는 경우 [편집] > [변형] 하위 메뉴에서 명령을 선택하여 다른 종류의 변형으로 전환합니다.

중요: 비트맵 이미지를 모양이나 패스에 대해 변형하면 변형할 때마다 비트맵 이미지가 조금씩 흐려지므로 각 변형을 개별적으로 적용하는 것보다 여러 가지 명령을 실행한 후 누적된 변형을 적용하는 것이 좋습니다.

6 (선택 사항) 이미지를 뒤틀려면 옵션 막대에서 [자유 변형 모드 및 뒤틀기 모드 사이를 전환합니다.] 단추 를 클릭합니다.

7 완료되면 다음 중 하나를 수행합니다.

- Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 누르고 옵션 막대에서 [실행] 단추 를 클릭하거나, 변형 선택 윤곽 내부를 두 번 클릭합니다.
- 변형을 취소하려면 Esc 키를 누르거나 옵션 막대에서 [취소] 단추 를 클릭합니다.

참조

190페이지의 “항목 뒤틀기”

정확하게 회전 또는 뒤집기

1 변형 대상을 선택합니다.

2 [편집] > [변형]을 선택하고 하위 메뉴에서 다음 명령 중 하나를 선택합니다.

- 180도 회전 - 반 바퀴 회전합니다.
- 시계 방향으로 90도 회전 - 시계 방향으로 1/4 바퀴 회전합니다.
- 시계 반대 방향으로 90도 회전 - 시계 반대 방향으로 1/4 바퀴 회전합니다.
- 가로로 뒤집기 - 세로 축을 따라 수평으로 뒤집습니다.
- 세로로 뒤집기 - 가로 축을 따라 수직으로 뒤집습니다.

참고: 모양 또는 전체 패스를 변형하는 경우에는 [변형] 명령이 [패스 변형] 명령으로 바뀌고, 전체 패스가 아니라 여러 개의 패스 선분을 변형하는 경우에는[변형] 명령이 [점 변형] 명령으로 바뀝니다.

변형 반복

❖ [편집] > [변형] > [반복], [편집] > [패스 변형] > [반복] 또는 [편집] > [점 변형] > [반복]을 선택합니다.

변형할 때 항목 복제

❖ Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 [변형] 명령을 선택합니다.

자유 변형

[자유 변형] 명령을 사용하면 연속된 하나의 작업으로 회전, 비율 조정, 기울이기, 왜곡, 원근 등의 변형을 적용할 수 있습니다. 뒤틀기 변형을 적용할 수도 있습니다. 여러 가지 명령을 선택하는 대신 키보드에서 키를 누른 상태에서 변형 종류 사이를 전환하면 됩니다.

참고: 모양 또는 전체 패스를 변형하는 경우에는 [변형] 명령이 [패스 변형] 명령으로 바뀌고, 전체 패스가 아니라 여러 개의 패스 선분을 변형하는 경우에는[변형] 명령이 [점 변형] 명령으로 바뀝니다.

1 변형 대상을 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [편집] > [자유 변형]을 선택합니다.
- 선택 영역, 픽셀 기반 레이어 또는 선택 영역 테두리를 변형하는 경우에는 [이동 도구] 를 선택합니다. 그런 다음 옵션 막대에서 [변형 컨트롤 표시]를 선택합니다.
- 벡터 모양 또는 패스를 변형하는 경우에는 [패스 선택 도구] 를 선택합니다. 그런 다음 옵션 막대에서 [변형 컨트롤 표시]를 선택합니다.

3 다음 중 하나 이상을 수행하십시오.

- 드래그하여 비율을 조정하려면 핸들을 드래그합니다. 비율을 비례적으로 조정하려면 Shift 키를 누른 상태에서 모퉁이 핸들을 드래그합니다.
- 숫자를 입력하여 비율을 조정하려면 옵션 막대의 [폭] 및 [높이] 텍스트 상자에 백분율을 입력합니다. 이때 종횡비를 유지하려면 [연결] 아이콘 을 클릭합니다.
- 드래그하여 회전하려면 포인터를 경계 테두리 밖으로 이동한 다음 포인터가 구부러진 이중 화살표로 바뀌면 드래그합니다. 15도씩 회전하도록 제한하려면 Shift 키를 누른 채 드래그합니다.
- 숫자를 입력하여 회전하려면 옵션 막대의 회전 텍스트 상자 에 각도를 입력합니다.
- 경계 테두리의 중심점을 기준으로 왜곡하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 핸들을 드래그합니다.
- 자유롭게 왜곡하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 핸들을 드래그합니다.
- 기울이려면 Ctrl+Shift(Windows) 또는 Command+Shift(Mac OS)를 누른 상태에서 측면 핸들을 드래그합니다. 포인터를 측면 핸들 위에 놓으면 포인터가 작은 흰색 양방향 화살표로 바뀝니다.
- 숫자를 입력하여 기울이려면 옵션 막대의 [H] 및 [V] 텍스트 상자에 각도를 입력합니다.
- 원근을 적용하려면 Ctrl+Alt+Shift(Windows) 또는 Command+Option+Shift(Mac OS)를 누른 상태에서 모퉁이 핸들을 드래그합니다. 포인터를 모퉁이 핸들 위에 놓으면 포인터가 회색 화살촉으로 바뀝니다.
- 뒤틀려면 옵션 막대에서 [자유 변형 모드 및 뒤틀기 모드 사이를 전환합니다.] 단추 를 클릭합니다. 그런 다음 조절점을 드래그하여 항목의 모양을 조작하거나 옵션 막대의 [뒤틀기] 팝업 메뉴에서 뒤틀기 스타일을 선택합니다. [뒤틀기] 팝업 메뉴에서 원하는 스타일을 선택하면 정사각형 핸들을 사용하여 뒤틀기 모양을 조정할 수 있습니다.
- 참조점을 변경하려면 옵션 막대의 참조점 위치 설정 도구 에서 사각형을 클릭합니다.
- 항목을 이동하려면 옵션 막대의 [X](수평 위치) 및 [Y](수직 위치) 텍스트 상자에 참조점의 새 위치를 나타내는 값을 입력합니다. 이때 현재 위치를 기준으로 새 위치를 지정하려면 [상대 위치] 단추 를 클릭합니다.


마지막 핸들 조정을 취소하려면 [편집] > [실행 취소]를 선택합니다.

4 다음 중 하나를 수행합니다.

- Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 누르고 옵션 막대에서 [실행] 단추 를 클릭하거나, 변형 선택 윤곽 내부를 두 번 클릭합니다.

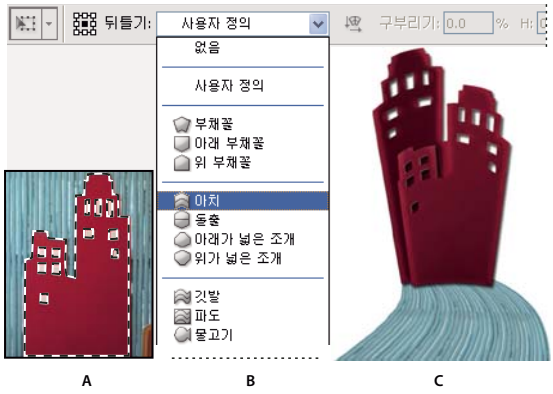
- 변형을 취소하려면 Esc 키를 누르거나 옵션 막대에서 [취소] 단추 를 클릭합니다.

중요: 비트맵 이미지를 모양이나 패스에 대해 변형하면 변형할 때마다 비트맵 이미지가 조금씩 흐려지므로 각 변형을 개별적으로 적용하는 것보다 여러 가지 명령을 실행한 후 누적된 변형을 적용하는 것이 좋습니다.

항목 뒤틀기

뒤틀기 명령으로 조절점을 드래그하여 이미지 모양이나 패스 등을 조정할 수 있습니다. 옵션 막대의 [뒤틀기 스타일] 팝업 메뉴에 있는 모양을 사용하여 뒤틀 수도 있습니다. [뒤틀기 스타일] 팝업 메뉴에 있는 각 모양도 조절점을 드래그하여 조정할 수 있습니다.

조절점을 사용하여 항목을 왜곡시키는 경우 [보기] > [표시자]를 선택하면 뒤틀기 메쉬 및 조절점을 표시하거나 숨길 수 있습니다.



뒤틀기 사용
A. 뒤틀 모양 선택 **B.** 옵션 막대의 뒤틀기 스타일 팝업 메뉴에서 뒤틀기 선택 **C.** 여러 가지 뒤틀기 옵션을 사용한 결과

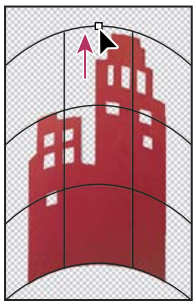
1 뒤틀기 대상을 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [편집] > [변형] > [뒤틀기]를 선택합니다.
- 다른 변형 명령 또는 [자유 변형] 명령을 선택한 경우에는 옵션 막대에서 [자유 변형 모드 및 뒤틀기 모드 사이를 전환합니다.] 단추 를 클릭합니다.

3 다음 중 하나 이상을 수행합니다.

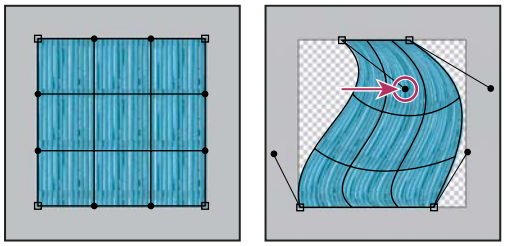
- 특정 모양을 사용하여 뒤틀려면 옵션 막대의 [뒤틀기] 팝업 메뉴에서 뒤틀기 스타일을 선택합니다.



조절점을 드래그하여 메쉬 뒤틀기

- 모양을 조정하려면 조절점, 테두리 상자나 메쉬의 선분, 메쉬 내 영역을 드래그합니다. 곡선을 조정할 때는 조절점 핸들을 사용합니다. 이는 벡터 그래픽의 곡선 선분에서 핸들을 조정하는 것과 비슷합니다.

마지막 핸들 조정을 취소하려면 [편집] > [실행 취소]를 선택합니다.



뒤틀기 모양 조정
A. 원본 뒤틀기 메쉬 **B.** 핸들, 메쉬 선분 및 메쉬 내 영역 조정

- [뒤틀기] 메뉴에서 선택한 뒤틀기 스타일의 방향을 변경하려면 옵션 막대에서 [뒤틀기 방향을 변경합니다.] 단추 를 클릭합니다.
- 참조점을 변경하려면 옵션 막대의 참조점 위치 설정 도구 에서 사각형을 클릭합니다.
- 숫자 값을 사용하여 뒤틀기 정도를 지정하려면 옵션 막대의 [구부리기](구부리기 설정), [X](가로 왜곡 설정) 및 [Y](세로 왜곡 설정) 텍스트 상자에 값을 입력합니다. [뒤틀기 스타일] 팝업 메뉴에서 [없음]이나 [사용자 정의]를 선택한 경우에는 숫자 값을 입력할 수 없습니다.

4 다음 중 하나를 수행합니다.

- Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 누르거나 옵션 막대에서 [실행] 단추 를 클릭합니다.
- 변형을 취소하려면 Esc 키를 누르거나 옵션 막대에서 [취소] 단추 를 클릭합니다.

중요: 모양이나 패스에 대해 비트맵 이미지를 뒤틀 때마다 비트맵 이미지가 조금씩 흐려지므로 각 변형을 개별적으로 적용하는 것보다 여러 가지 명령을 실행한 후 누적된 변형을 적용하는 것이 좋습니다.

픽셀 유동화 필터

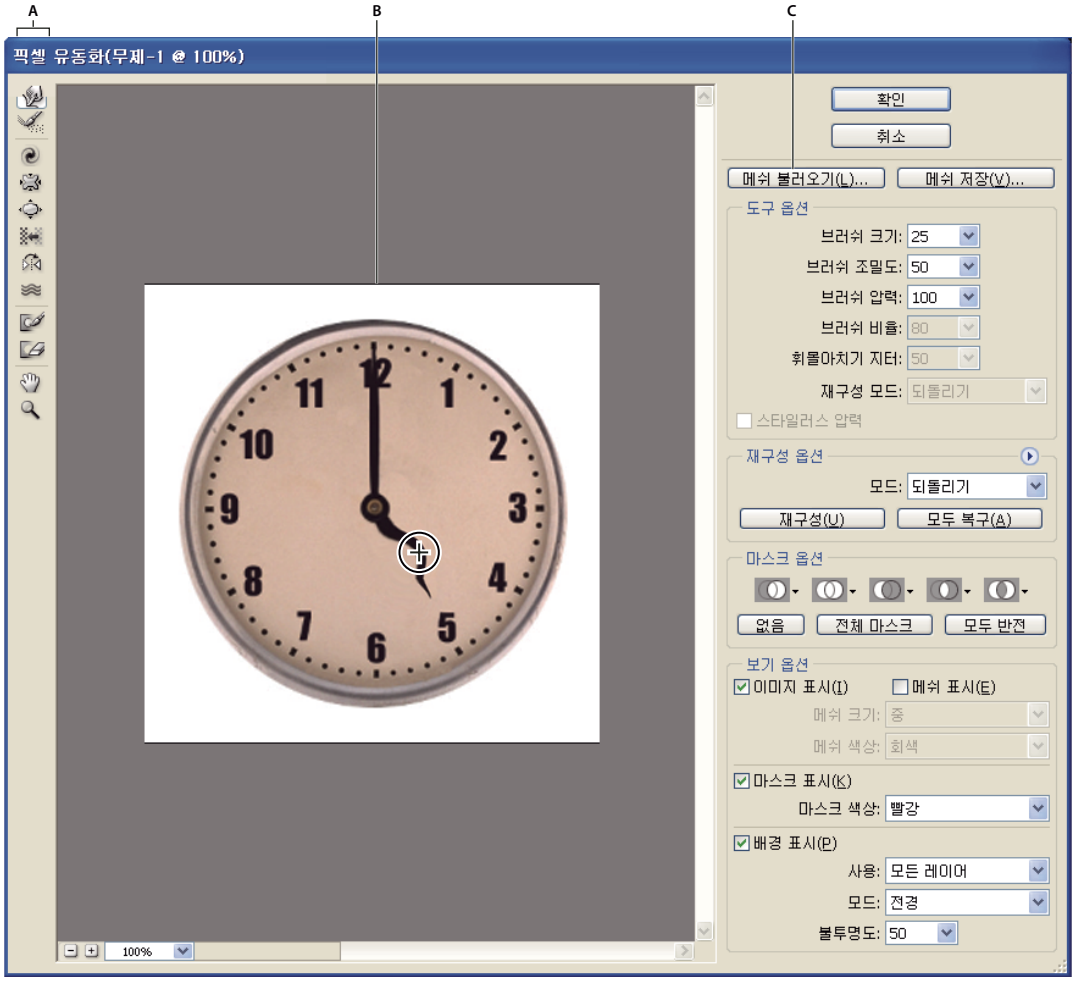
픽셀 유동화 필터 개요

[픽셀 유동화] 필터를 사용하면 이미지 영역에 밀기, 당기기, 회전, 반사, 오목, 볼록 등의 효과를 적용할 수 있습니다. 이미지 영역을 미세하게 왜곡하거나 급격하게 왜곡하는 경우 [픽셀 유동화] 명령은 미술 효과와 이미지 재손질에 매우 효과적으로 사용할 수 있습니다. [픽셀 유동화] 필터는 채널당 8비트 또는 채널당 16비트 이미지에 적용할 수 있습니다.



유동화 필터를 사용하여 이미지 왜곡하기

[픽셀 유동화] 필터의 도구, 옵션 및 이미지 미리 보기는 [픽셀 유동화] 대화 상자에서 사용할 수 있습니다. 대화 상자를 표시하려면 [필터] > [픽셀 유동화]를 선택합니다.



픽셀 유동화 대화 상자
A. 도구 상자 **B.** 미리 보기 이미지 **C.** 옵션

미리 보기 이미지 확대 또는 축소

❖ 미리 보기 이미지를 확대하려면 [픽셀 유동화] 대화 상자에서 [돋보기 도구]를 선택한 후 해당 이미지를 클릭하거나 드래그하고, 미리 보기 이미지를 축소하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 해당 이미지를 클릭하거나 드래그합니다. 또는 대화 상자 아래쪽에 있는 [돋보기] 텍스트 상자에서 확대 레벨을 지정할 수도 있습니다.

미리 보기 이미지에서 탐색

❖ [픽셀 유동화] 대화 상자에서 [손 도구]를 선택하고 미리 보기 이미지에서 드래그합니다. 또는 아무 도구나 선택하고 스페이스바를 누른 상태에서 미리 보기 이미지에서 드래그합니다.

왜곡 도구

[픽셀 유동화] 대화 상자에서 마우스 단추를 누르거나 드래그하여 브러쉬 영역을 왜곡하는 여러 가지 도구를 사용할 수 있습니다. 브러쉬 영역의 중심이 가장 많이 왜곡되며, 마우스 단추를 누르고 있거나 영역 위로 반복해서 드래그하면 왜곡 효과가 강해집니다.

변형 도구 드래그할 때 픽셀을 앞쪽으로 밉니다.

Shift 키를 누른 상태에서 [뒤틀기 도구], [왼쪽 밀기 도구] 또는 [거울 도구]를 클릭하면 이전에 클릭한 점에서 직선으로 드래그한 효과가 나타납니다.

시계 방향 돌리기 도구 마우스 단추를 누르고 있거나 드래그할 때 시계 방향으로 픽셀을 회전합니다. 픽셀을 시계 반대 방향으로 돌리려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)와 마우스 단추를 누른 상태에서 드래그합니다.

오목 도구 마우스 단추를 누르고 있거나 드래그할 때 브러쉬 영역의 중심으로 픽셀을 이동합니다.

볼록 도구 마우스 단추를 누르고 있거나 드래그할 때 브러쉬 영역의 중심으로부터 멀리 픽셀을 이동합니다.

왼쪽 밀기 도구 도구를 위로 똑바로 드래그하면 왼쪽으로 픽셀을 이동하고 아래로 똑바로 드래그하면 픽셀을 오른쪽으로 이동합니다. 오브젝트 주위에서 시계 방향으로 드래그하여 오브젝트의 크기를 늘릴 수도 있고 시계 반대 방향으로 드래그하여 크기를 줄일 수도 있습니다. 위쪽으로 똑바로 드래그할 때 오른쪽으로 픽셀을 밀거나 아래쪽으로 드래그할 때 왼쪽으로 픽셀을 이동하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 드래그합니다.

거울 도구 픽셀을 브러쉬 영역에 복사합니다. 이 도구를 드래그하면 도구가 이동하는 방향(도구 이동선의 왼쪽)과 수직인 영역을 반사합니다. Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 드래그하면 이동선과 반대 방향의 영역(예: 아래로 이동하는 경우 위쪽 영역)이 반사됩니다. 일반적으로 반사할 영역을 고정한 경우에는 Alt 키 또는 Option 키를 누른 상태에서 드래그하면 더 좋은 결과를 얻을 수 있습니다. 도구 이동선을 겹치면 물에 반사되는 것과 비슷한 효과가 납니다.

휘몰아치기 도구 픽셀을 부드럽게 뒤섞습니다. 휘몰아치기 도구는 불, 구름, 파도 및 이와 비슷한 효과를 만들 때 유용합니다.

픽셀 유동화 도구 옵션

대화 상자의 도구 옵션 영역에서 다음 옵션을 설정합니다.

브러쉬 크기 이미지 왜곡에 사용할 브러쉬 폭을 설정합니다.

브러쉬 압력 미리 보기 이미지에서 도구를 드래그할 때 왜곡이 만들어지는 속도를 설정합니다. 브러쉬 압력이 낮으면 천천히 변경되므로 알맞은 순간에 정확하게 변경을 중단하기가 더 쉽습니다.

브러쉬 비율 미리 보기 이미지에서 설정된 도구(예: [돌리기 도구])를 계속 유지할 때 왜곡이 적용될 속도를 설정합니다. 설정 값이 높을수록 왜곡이 적용되는 속도가 빨라집니다.

브러쉬 조밀도 가장자리에서 브러쉬가 페더링되는 방법을 조절합니다. 효과는 브러쉬의 중심에서 가장 강하게 나타나고 가장자리에서 약해집니다.

휘몰아치기 지터 휘몰아치기 도구가 픽셀을 뒤섞는 정도를 조절합니다.

재구성 모드 재구성 모드는 [재구성 도구]에 사용되므로 여기에서 선택한 모드에 따라 이 도구가 미리 보기 이미지 영역을 재구성하는 방법이 달라집니다.

스타일러스 압력 선택 스타일러스 타블렛의 압력 값을 사용합니다. 이 옵션은 스타일러스 타블렛으로 작업하는 경우에만 사용할 수 있습니다. 스타일러스 압력을 선택하면 도구의 브러쉬 압력은 스타일러스 압력에 브러쉬 압력을 곱한 값이 됩니다.

이미지 왜곡

참고: 문자 레이어나 모양 레이어를 선택한 경우에는 먼저 레이어를 래스터화해야 [픽셀 유동화] 필터를 통해 문자나 모양을 편집할 수 있습니다. 문자 레이어를 래스터화하지 않고 문자를 왜곡하려면 문자 도구의 [변형] 옵션을 사용합니다.

1 왜곡할 레이어를 선택합니다. 현재 레이어의 일부만 변경하려면 해당 영역을 선택합니다.

2 [필터] > [픽셀 유동화]를 선택합니다.

3 변경하지 않을 이미지 영역을 고정합니다.

4 유동화 도구 중 하나를 선택하여 미리 보기 이미지를 왜곡합니다. 미리 보기 이미지에서 드래그하여 이미지를 왜곡합니다.

5 미리 보기 이미지를 왜곡한 후 [재구성 도구] 또는 다른 컨트롤을 사용하여 변경 내용의 전부 또는 일부를 반전시키거나 이미지를 새로운 방법으로 변경할 수 있습니다.

6 다음 중 하나를 수행합니다.

- [픽셀 유동화] 대화 상자를 닫고 변경 내용을 활성 레이어에 적용하려면 [확인]을 클릭합니다.
- 레이어에 변경 내용을 적용하지 않고 [픽셀 유동화] 대화 상자를 닫으려면 [취소]를 클릭합니다.
- 미리 보기 이미지의 모든 왜곡 내용을 복귀시켜 현재 설정에 포함된 모든 옵션을 끝내려면 [모두 복구]를 클릭합니다.
- 모든 왜곡을 미리 보기 이미지로 되돌리고 모든 옵션을 기본값으로 다시 설정하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 [다시 설정]을 클릭합니다.

[편집] > [희미하게 하기] 명령을 사용하면 다른 효과를 더 만들 수 있습니다.

참조

343페이지의 “필터 효과 혼합 및 희미하게 하기”

영역 고정 및 고정 해제

수정하지 않을 영역을 고정시킬 수 있습니다.

영역 고정

미리 보기 이미지의 영역을 고정하여 영역이 변경되지 않도록 보호할 수 있습니다. 고정 영역은 [고정 도구] 를 사용하여 페인트한 마스크로 보호됩니다. 고정 영역에 기존 마스크, 선택 영역 또는 투명도를 사용할 수도 있습니다. 미리 보기 이미지에서 마스크를 보면서 이미지를 왜곡하면 도움이 됩니다.

[픽셀 유동화] 대화 상자의 [마스크 옵션] 영역에서 해당 아이콘의 팝업 메뉴를 사용하여 미리 보기 이미지의 고정 영역 또는 마스크 영역이 동작하는 방법을 선택할 수 있습니다.

마스크 고정 도구 사용 [고정 도구] 를 선택한 다음 보호할 영역 위로 드래그합니다. Shift 키를 누른 상태에서 현재의 지점과 앞서 클릭한 지점 사이의 직선을 클릭하여 고정합니다.

선택 영역, 마스크 또는 투명도 채널 사용 [픽셀 유동화] 대화 상자의 [마스크 옵션] 영역에 있는 다섯 가지 옵션의 팝업 메뉴에서 [선택], [레이어 마스크], [투명도] 또는 [빠른 마스크]를 선택합니다.

모든 고정 해제 영역 고정 대화 상자의 [마스크 옵션] 영역에서 [전체 마스크] 단추를 클릭합니다.

고정 해제 영역 및 고정 영역 반전 대화 상자의 [마스크 옵션] 영역에서 [모두 반전]을 클릭합니다.

고정 영역 표시 또는 가리기 대화 상자의 [보기 옵션] 영역에서 [마스크 보기]를 선택하거나 선택 해제합니다.

고정 영역의 색상 변경 대화 상자의 [보기 옵션] 영역에 있는 [마스크 색상] 팝업 메뉴에서 색상을 선택합니다.

픽셀 유동화 필터를 사용한 마스크 옵션

이미지에 기존 선택 영역이나 마스크가 있는 경우, [픽셀 유동화] 대화 상자가 열리면 이 정보가 보존됩니다. 다음 마스크 옵션 중 하나를 선택합니다:

선택 영역 대체 원본 이미지의 선택 영역, 마스크 또는 투명도를 보여 줍니다.

선택 영역에 추가 원본 이미지의 마스크를 보여주므로 고정 도구를 사용하여 선택 영역에 추가할 수 있습니다. 채널에서 선택된 픽셀을 현재 고정된 영역에 추가합니다.

선택 영역에서 빼기 현재 고정된 영역에서 채널의 픽셀을 뺍니다.

선택 영역과 교차 선택되어 있고 현재 고정되어 있는 픽셀만 사용합니다.

선택 영역 반전 선택된 픽셀을 사용하여 현재의 고정 영역을 반전시킵니다.

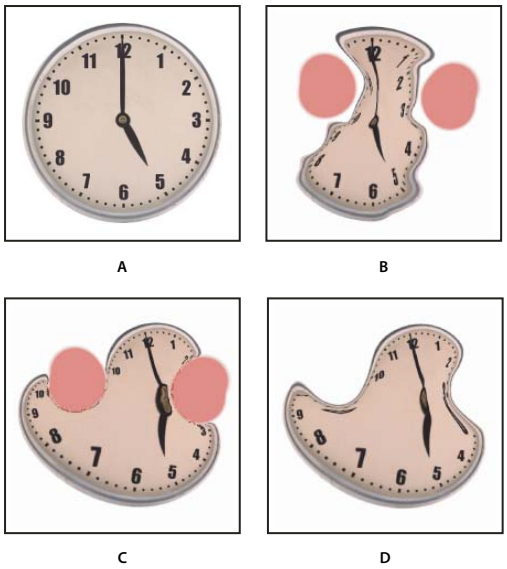
영역 고정 해제

❖ 다음을 수행합니다.

- [고정 해제 도구] 를 선택하고 해당 영역 위로 드래그합니다. Shift 키를 누른 상태에서 현재의 지점과 앞서 클릭한 지점 사이의 고정된 직선을 클릭하여 고정을 해제합니다.
- 고정된 모든 영역을 해제하려면 대화 상자의 [마스크 옵션] 영역에서 [없음] 단추를 클릭합니다.
- 고정된 영역과 및 고정 해제된 영역을 반전하려면 대화 상자의 [마스크 옵션]에서 [모두 반전]을 클릭합니다.

왜곡 재구성

미리 보기 이미지를 왜곡한 후 여러 가지 컨트롤과 재구성 모드를 사용하여 변경 내용을 반전하거나 새로운 방법으로 다시 변경할 수 있습니다. 재구성은 두 가지 방법으로 적용될 수 있습니다. 재구성을 전체 이미지에 적용하여 고정되지 않은 영역에서 왜곡을 매끄럽게 처리할 수도 있고 [재구성 도구]를 사용하여 특정 영역에서 재구성할 수도 있습니다. 왜곡된 영역이 재구성되지 않게 하려는 경우 [고정 도구]를 사용할 수 있습니다.



고정 영역의 왜곡에 기초한 재구성
A. 원본 이미지 **B.** 고정 영역과 함께 왜곡 **C.** 고정 모드에서 재구성(단추 사용) **D.** 고정을 해제한 다음 매끄럽게 모드에서 가장자리 재구성(도구 사용)

전체 이미지 재구성

1 대화 상자의 [재구성 옵션] 영역에서 재구성 모드를 선택합니다.

2 [재구성 옵션]에서 [재구성] 단추를 누르면 효과가 한 번만 적용됩니다. 재구성을 여러 번 적용하여 덜 왜곡된 형태로 만들 수 있습니다.

모든 왜곡 제거

❖ 대화 상자의 [재구성 옵션] 영역에서 [모두 복구] 단추를 클릭합니다. 이 옵션을 사용하면 고정 영역에 있는 왜곡까지 모두 제거됩니다.

왜곡된 이미지의 일부 재구성

1 왜곡된 채로 유지할 영역을 고정합니다.

2 [재구성 도구] 를 선택합니다. 대화 상자의 [브러쉬 옵션] 영역에 있는 [재구성 도구] 모드 중 하나를 선택합니다.

3 마우스 단추를 누르고 있거나 영역 위로 드래그합니다. 브러쉬 중심에서는 픽셀이 더욱 빠르게 이동합니다. Shift 키를 누른 상태에서 현재 지점과 앞서 클릭한 지점 사이의 직선을 클릭하여 재구성합니다.

시작점에서 샘플링된 왜곡 반복

1 미리 보기 이미지를 왜곡한 후 대화 상자의 [도구 옵션] 영역에 있는 [모드] 메뉴에서 재구성 모드 중 하나를 선택합니다.

2 [재구성 도구] 를 선택하고 미리 보기 이미지에서 마우스 단추를 누르고 있거나 시작점에서 드래그합니다.

이렇게 하면 시작점에서 샘플링된 왜곡의 사본이 만들어지며, 이는 [복제 도구]를 사용하여 영역의 사본을 페인팅할 때와 매우 비슷합니다. 왜곡이 없는 경우에는 [되돌리기] 모드를 사용할 때와 같은 효과가 나타납니다. 새 시작점을 설정하고 [재구성 도구]를 반복적으로 사용하면 다양한 효과를 낼 수 있습니다.

재구성 모드

다음 재구성 모드 중 하나를 선택합니다.

고정 고정 영역과 고정되지 않은 영역 사이의 픽셀 격자 각도(메쉬에 표시)를 직각으로 유지하며 가끔 가장자리 근처를 불연속적으로 만듭니다. 이렇게 하면 고정되지 않은 영역이 복구되어 거의 원래의 모습으로 돌아갑니다. 원래 모습으로 복구하려면 [되돌리기] 재구성 모드를 사용하십시오.

딱딱하게 약한 자기장처럼 동작합니다. 고정 영역과 고정되지 않은 영역의 경계에서 고정되지 않은 부분은 고정 영역을 계속해서 왜곡합니다. 고정 영역에서 거리가 멀어질수록 이러한 왜곡의 정도가 약해집니다.

매끄럽게 고정되지 않은 영역 전체에 고정 영역의 왜곡을 매끄럽게 연속적으로 진행시킵니다.

느슨하게 고정 영역과 고정되지 않은 영역 사이를 더욱 연속적으로 왜곡하여 [매끄럽게] 옵션과 비슷한 효과를 냅니다.

되돌리기 매끄럽게 하는 작업을 전혀 수행하지 않고 균일하게 왜곡 비율을 다시 조절합니다.

재구성 도구 모드

[재구성 도구]는 맨 처음 도구를 클릭한 지점(시작점)에서 왜곡을 사용하는 세 가지 모드를 통해 도구를 사용하는 영역을 재구성합니다. 클릭할 때마다 새로운 시작점이 설정됩니다. 따라서 하나의 시작점으로부터 그 효과를 확장시키고자 하는 경우에는 [재구성 도구] 사용을 마칠 때까지 마우스 단추를 놓지 마십시오.

변위 고정되지 않은 영역을 재구성하여 재구성에 사용할 시작점에 변위를 일치시킵니다. [변위]를 사용하면 미리 보기 이미지 전부 또는 일부를 다른 위치로 이동할 수 있습니다. 시작점을 클릭하고 나선형으로 점차 그려 나가면 이미지의 일부가 브러쉬된 영역으로 이동하게 됩니다.

최대한 비틀기 시작점의 변위, 회전 및 전체 비율과 일치하도록 고정되지 않은 영역을 재구성합니다.

연관 변위, 회전, 가로 및 세로 크기 조절 및 기울이기를 포함하여 시작점에 존재하는 모든 변위와 일치하도록 고정되지 않은 영역을 재구성합니다.

메쉬 사용

메쉬를 추가하면 왜곡을 보고 상태를 계속 확인할 수 있습니다. 메쉬의 크기와 색상을 선택할 수 있으며, 한 이미지의 메쉬를 저장했다가 다른 이미지에 적용할 수 있습니다.

- 메쉬를 추가하려면 이 대화 상자의 [보기 옵션]에서 [메쉬 보기]를 선택한 후 메쉬 크기 및 메쉬 색상을 선택합니다.
- 메쉬를 표시하려면 [메쉬 보기]를 선택합니다. [메쉬 보기]를 선택할 때 미리 보기 이미지를 보거나 가릴 수 있습니다. 미리 보기 이미지를 보려면 이 대화 상자의 [보기 옵션] 영역에서 [이미지 보기]를 선택하고 메쉬만 보려면 [이미지 보기]를 선택 해제합니다.
- 왜곡 메쉬를 저장하려면 미리 보기 이미지를 왜곡한 후 [메쉬 저장]을 클릭합니다. 메쉬 파일의 이름과 위치를 지정하고 [저장]을 클릭합니다.
- 왜곡 메쉬를 적용하려면 [메쉬 불러오기]를 클릭하고 적용하려는 메쉬 파일을 선택한 다음 [열기]를 클릭합니다. 이미지와 왜곡 메쉬의 크기가 다르면 이미지에 맞게 메쉬의 비율이 조정됩니다.

배경 사용

미리 보기 이미지에서 활성 레이어만 보거나 다른 레이어를 배경으로 보려면 이 옵션을 선택합니다. [모드] 옵션을 사용하면 활성 레이어의 앞이나 뒤로 배경의 위치를 지정하면 변경 내용을 더욱 쉽게 추적할 수도 있고 특정 왜곡을 다른 레이어에서 만들어진 다른 왜곡에 맞추어 정렬할 수도 있습니다.

중요: 다른 레이어를 표시해도 활성 레이어만 왜곡됩니다.

배경 표시 [배경 표시]를 선택한 후 [사용] 팝업 메뉴에서 옵션을 하나 선택합니다. [모든 레이어]를 사용하면 현재 대상 레이어의 변경 내용이 배경 레이어에 반영되지 않습니다. 대상 레이어와 배경 사이의 혼합을 변경하려면 오버레이 불투명도를 지정합니다. 이 모드는 배경과 대상 레이어가 미리 보기에서 결합되는 방법을 선택합니다. [모드] 팝업 메뉴에서 옵션을 하나 선택합니다.

배경 숨기기 이 대화 상자의 [보기 옵션] 영역에서 [배경 표시]를 선택 해제합니다.

소실점

소실점 정보

소실점은 건물 측면, 벽, 바닥 또는 사각형 오브젝트와 같이 원근감 있는 평면이 포함된 이미지에서 원근감을 교정하여 편집하는 기능을 간소화합니다. 소실점을 사용하면 이미지에서 평면을 지정한 후 페인팅, 복제, 복사, 붙이기 및 변환과 같은 편집 기능을 사용할 수 있습니다. 모든 편집 내용은 작업하고 있는 평면의 원근을 유지합니다. 이미지의 내용을 재손질, 추가 또는 제거하면 편집 내용의 방향과 비율이 원근감 있는 평면에 따라 적절하게 조정되므로 좀 더 사실적인 결과가 나타납니다. 소실점을 사용하여 작업이 끝난 후에는 Photoshop에서 이미지를 계속 편집할 수 있습니다. 이미지에서 원근감 있는 평면 정보를 보존하려면 문서를 PSD, TIFF 또는 JPEG 형식으로 저장합니다.



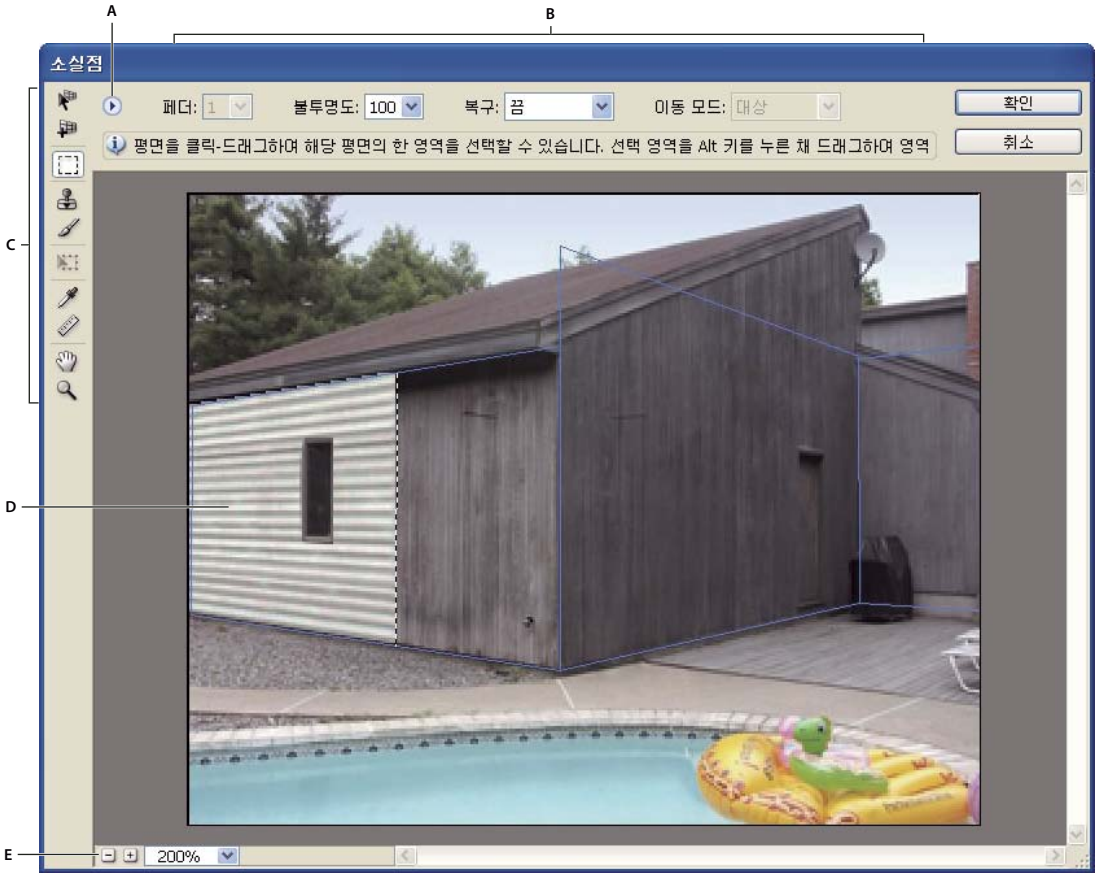
이미지의 원근감 있는 평면 편집

또한 Photoshop Extended 사용자는 이미지에서 오브젝트를 측정한 다음, 3D 응용 프로그램에서 사용할 수 있도록 3D 정보와 측정을 DXF 및 3DS 형식으로 내보낼 수도 있습니다.

소실점 사용에 대한 비디오를 보려면 www.adobe.com/go/vid0019_kr을 참조하십시오.

소실점 대화 상자 개요

[소실점] 대화 상자([필터] > [소실점])에는 원근감 있는 평면을 정의하는 도구, 이미지 편집 도구, 측정 도구(Photoshop Extended에만 해당) 및 이미지 미리 보기가 포함되어 있습니다. [소실점 도구](선택 윤곽, 도장, 브러쉬 및 기타)는 Photoshop 기본 도구 상자의 도구들과 사용 방법이 유사합니다. 동일한 단축키를 사용하여 도구 옵션을 설정할 수도 있습니다. [소실점] 메뉴 ▶를 열면 추가 도구 설정 및 명령이 표시됩니다.



소실점 대화 상자
A. 소실점 메뉴 **B.** 옵션 **C.** 도구 상자 **D.** 소실점 세션 미리 보기 **E.** 돋보기 옵션

소실점의 단축키에 대한 자세한 내용은 565페이지의 "소실점에 사용하는 키"를 참조하십시오.

소실점 도구

[소실점 도구]는 Photoshop 기본 도구 상자에서 이에 해당되는 도구들과 사용 방법이 유사합니다. 동일한 키보드 단축키를 사용하여 도구 옵션을 설정할 수 있습니다. 선택하는 도구에 따라 [소실점] 대화 상자에서 사용할 수 있는 옵션이 달라집니다.

평면 편집 도구 평면을 선택, 편집, 이동하거나 크기를 조정합니다.

평면 만들기 도구 평면의 모퉁이 노드 네 개를 정의하고 평면의 크기와 모양을 조정하고 새 평면을 떼어냅니다.

선택 윤곽 도구 정사각형 또는 사각형 선택 영역을 만들고 선택 영역을 이동하거나 복제합니다.

평면에서 [선택 윤곽 도구]를 두 번 클릭하면 평면 전체가 선택됩니다.

도장 도구 이미지의 샘플로 페인트합니다. [복제 도장 도구]와 달리 소실점의 [도장 도구]는 다른 이미지의 요소를 복제할 수 없습니다. 자세한 내용은 207페이지의 "소실점에서 샘플 픽셀을 사용하여 페인트" 및 171페이지의 "복제 도장 도구를 사용하여 재손질"을 참조하십시오.

브러쉬 도구 선택된 색상으로 평면을 페인트합니다.

변형 도구 테두리 상자 핸들을 움직여 **선택한 유동 영역**의 비율을 조정하거나 회전하거나 이동합니다. 이 도구의 기능은 직사각형 선택 영역에 [자유 변형] 명령을 사용할 때와 비슷합니다. 자세한 내용은 189페이지의 "자유 변형"을 참조하십시오.

스포이드 도구 미리 보기 이미지에서 클릭할 때 페인트할 색상을 선택합니다.

측정 도구 평면에서 항목의 거리 및 각도를 측정합니다. 자세한 내용은 207페이지의 "소실점을 사용하여 측정"을 참조하십시오.

돋보기 도구 미리 보기 창에서 이미지 보기를 확대하거나 축소합니다.

손 도구 미리 보기 창에서 이미지를 이동합니다.

미리 보기 이미지 확대 또는 축소

❖ 다음을 수행합니다.

- 미리 보기 이미지를 확대하려면 [소실점] 대화 상자에서 [돋보기 도구] 를 선택한 후 해당 이미지를 클릭하거나 드래그하고, 미리 보기 이미지를 축소하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 해당 이미지를 클릭하거나 드래그합니다.
- 대화 상자 아래쪽에 있는 [돋보기] 텍스트 상자에서 확대 레벨을 지정합니다.
- 축소 또는 확대 단추를 클릭합니다.
- 미리 보기 이미지를 일시적으로 확대하려면 "x" 키를 누릅니다. 이는 평면 정의 시 모퉁이 노드를 배치할 때와 세부 묘사 작업을 할 때 특히 유용합니다.

미리 보기 창에서 이미지 이동

❖ 다음을 수행합니다.

- [소실점] 대화 상자에서 [손 도구]를 선택하고 미리 보기 이미지에서 드래그합니다.
- 아무 도구나 선택하고 스페이스바를 누른 채 미리 보기 이미지에서 드래그합니다.

소실점에서 작업

1. (선택 사항) [소실점]에서 작업할 수 있도록 이미지를 준비합니다.

[소실점] 명령을 선택하기 전에 다음 중 하나를 수행합니다.

- [소실점] 작업의 결과를 다른 레이어에 놓으려면 [소실점] 명령을 선택하기 전에 새 레이어를 먼저 만듭니다. [소실점] 작업 결과를 다른 레이어에 놓으면 원본 이미지가 유지되고 레이어 불투명도 조절, 스타일 및 혼합 모드를 사용할 수 있습니다.
- 이미지 내용을 현재 이미지 크기보다 크게 복제하려는 경우 추가 내용이 모두 나타날 수 있도록 캔바스 크기를 늘립니다. 자세한 내용은 169페이지의 "캔바스 크기 변경"을 참조하십시오.
- Photoshop 클립보드의 항목을 [소실점]으로 붙이려면 먼저 항목을 복사한 다음 [소실점] 명령을 선택합니다. 복사된 항목은 다른 Photoshop 문서의 항목이 될 수도 있습니다. 유형을 복사하는 경우 텍스트 레이어 전체를 선택한 다음 클립보드에 복사합니다.
- [소실점] 결과를 이미지의 특정 영역으로 제한하려면 [소실점] 명령을 선택하기 전에 선택 영역을 만들거나 마스크를 이미지에 추가합니다. 자세한 내용은 215페이지의 "선택 윤곽 도구를 사용하여 선택" 및 237페이지의 "마스크 및 알파 채널 정보"를 참조하십시오.
- 특정 Photoshop 문서에서 원근감이 있는 항목을 다른 문서에 복사하려면 먼저 원본 문서에서 [소실점] 명령을 사용하여 항목을 복사합니다. 그런 다음 [소실점] 명령을 사용하여 항목을 다른 문서에 붙이면 해당 항목의 원근감이 그대로 유지됩니다.

2. [필터] > [소실점]을 선택합니다.

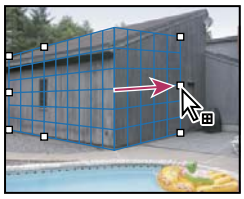
3. 평면 표면의 네 모퉁이 노드를 정의합니다.

기본적으로 [평면 만들기 도구] 가 선택되어 있습니다. 이 상태에서 미리 보기 이미지를 클릭하여 모퉁이 노드를 정의합니다. 이미지에 평면을 만들 때 직사각형 오브젝트를 지침으로 사용해 보십시오.



평면 만들기 도구를 사용하여 네 개의 모퉁이 노드 정의

추가 평면을 떼어 내려면 [평면 만들기 도구]를 사용하고 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 가장자리 노드를 드래그합니다.



Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 가장자리 노드를 드래그하여 평면 떼어내기

자세한 내용은 201페이지의 "소실점을 사용하여 원근감 있는 평면 정의 및 조정"을 참조하십시오.

4. 이미지를 편집합니다.

다음을 수행합니다.

- 선택 영역을 만듭니다. 그런 다음 해당 선택 영역에 대해 복제, 이동, 회전, 비율 조정, 칠하기 또는 변형 등의 작업을 실행할 수 있습니다. 자세한 내용은 202페이지의 "소실점의 선택 영역 정보"를 참조하십시오.
- 클립보드의 항목을 붙입니다. 붙인 항목은 **유동 영역**이 되고 선택한 유동 영역을 평면으로 이동하면 유동 영역은 해당 평면의 원근을 그대로 유지합니다. 자세한 내용은 206페이지의 "항목을 소실점에 붙이기"를 참조하십시오.
- 색상 또는 샘플 픽셀로 페인트합니다. 자세한 내용은 206페이지의 "소실점에서 색상을 사용하여 페인트" 또는 207페이지의 "소실점에서 샘플 픽셀을 사용하여 페인트"를 참조하십시오.
- 선택한 유동 영역에 대해 비율 조정, 회전, 뒤집기, 좌우 뒤집기 또는 이동 작업을 실행합니다. 자세한 내용은 202페이지의 "소실점의 선택 영역 정보"를 참조하십시오.
- 평면에서 항목을 측정합니다. [소실점] 메뉴에서 [측정을 Photoshop으로 렌더]를 선택하면 Photoshop에서 측정을 렌더링할 수 있습니다. 자세한 내용은 207페이지의 "소실점을 사용하여 측정"을 참조하십시오.

5. (Photoshop Extended에만 해당) 3D 정보와 측정을 DXF 또는 3DS 형식으로 내보냅니다.

텍스처도 3DS 형식으로 내보낼 수 있습니다. 자세한 내용은 209페이지의 "측정, 텍스처 및 3D 정보 내보내기"를 참조하십시오.

6. [확인]을 클릭합니다.

[확인]을 클릭하기 전에 [소실점] 메뉴에서 [격자를 Photoshop으로 렌더]를 선택하면 격자를 Photoshop으로 렌더링할 수 있습니다. 자세한 내용은 209페이지의 "격자를 Photoshop으로 렌더링"을 참조하십시오.

참조

565페이지의 "소실점에 사용하는 키"

원근감 있는 평면 및 격자 정보

[소실점]을 사용하여 편집하려면 먼저 이미지의 원근과 일치하는 사각형 평면을 정의해야 합니다. 평면의 정확성에 따라 편집 또는 조정의 비율과 방향이 이미지에서 적절하게 조정됩니다.

네 개의 모퉁이 노드를 설정하면 원근감 있는 평면이 활성화되고 테두리 상자 및 격자가 표시됩니다. 그러면 이 평면을 이동하거나 비율 또는 모양을 변경하여 세부적으로 조정할 수 있습니다. 또한 이미지의 요소와 일치하도록 격자 크기를 변경할 수도 있습니다. 경우에 따라 테두리 상자와 격자를 이미지의 텍스처나 패턴에 맞게 배치하면 이미지의 원근을 정확하게 표현할 수 있습니다. 격자 크기를 조정하면 이미지의 항목 수를 쉽게 계산할 수도 있습니다.

격자는 원근감 있는 평면을 이미지 요소에 맞춰 정렬하는 데 유용할 뿐만 아니라 [측정 도구]와 함께 사용하여 측정을 시각화할 수도 있습니다. 이때 [측정 도구]를 사용하여 측정한 값과 격자 크기를 연결하는 옵션을 사용할 수 있습니다.

참조

207페이지의 “소실점을 사용하여 측정”

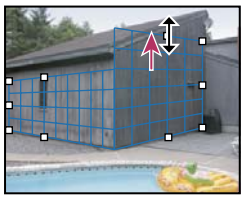
소실점을 사용하여 원근감 있는 평면 정의 및 조정

1 [소실점] 대화 상자에서 [평면 만들기 도구]를 선택하고 미리 보기 이미지를 클릭하여 네 개의 모퉁이 노드를 추가합니다.

원근감 있는 평면을 만들 때 이미지 내의 직사각형 오브젝트나 평면 영역을 지침으로 사용해 보십시오. “x” 키를 누르고 있으면 미리 보기 이미지가 확대되므로 좀더 쉽게 노드를 배치할 수 있습니다. 모퉁이 노드를 잘못 추가한 경우에는 백스페이스 키(Windows) 또는 Delete 키(Mac OS)를 눌러 마지막 노드를 삭제할 수 있습니다. 또한 노드를 드래그하여 위치를 조정할 수도 있습니다.

2 [평면 편집 도구]를 선택하고 다음 중 하나 이상을 수행합니다.

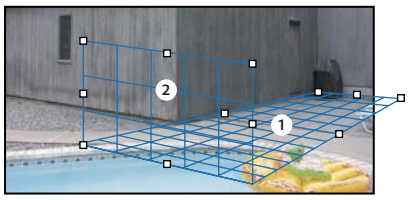
- 원근감 있는 평면의 모양을 변경하려면 모퉁이 노드를 드래그합니다.
- 격자를 조정하려면 [격자 크기] 텍스트 상자에 값을 입력하거나 아래 방향 화살표를 클릭하여 슬라이더를 이동합니다. [평면 만들기 도구]가 선택된 경우에는 격자 크기를 조정할 수도 있습니다.
- 평면을 이동하려면 평면 내부를 클릭하고 드래그합니다.
- 평면의 비율을 조정하려면 테두리 상자의 선분에서 가장자리 노드를 드래그합니다.



편집 내용을 모두 나타낼 수 있도록 가장자리 노드를 드래그하여 평면 크기 확대

원근감 있는 평면의 테두리 상자와 격자는 보통 파란색입니다. 모퉁이 노드의 위치에 문제가 있으면 평면이 유효하지 않고 테두리 상자와 격자가 빨간색 또는 노란색으로 바뀝니다. 평면이 유효하지 않으면 테두리 상자와 격자가 파란색이 될 때까지 모퉁이 노드를 이동합니다.

평면이 서로 겹치는 경우 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 클릭하면 겹치는 평면 간을 전환할 수 있습니다.



겹친 평면

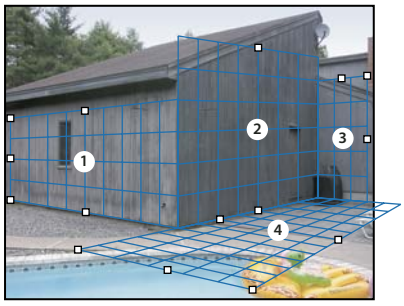
원근감 있는 관련 평면 만들기

[소실점]에서 평면을 만든 후 같은 원근을 공유하는 추가 평면을 만들거나 떼어낼 수 있습니다. 두 번째 평면을 초기의 원근감 있는 평면에서 떼어내면 두 번째, 세 번째 평면 등에서 추가 평면을 떼어낼 수 있습니다. 원하는 수만큼 평면을 떼어낼 수 있습니다. 새 평면은 90도 각도로 떼어내야 하지만 추가 평면의 경우 다른 각도로 조정할 수 있습니다. 이는 복잡한 장면의 도형을 일치시키면서 표면 사이를 자연스럽게 편집할 때 유용합니다. 예를 들어 부엌에 있는 모퉁이 찬장의 경우 표면을 연속적으로 처리할 수 있습니다. 원근감 있는 관련 평면의 각도를 조정할 수 있을 뿐 아니라 [평면 편집 도구]를 사용하면 평면 크기를 항상 조정할 수 있습니다.

1 [평면 만들기 도구] 또는 [평면 편집 도구]를 선택한 다음, 기존 평면의 테두리 상자에서 모퉁이 노드가 아닌 가장자리 노드를 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태로 드래그합니다.

새 평면은 원래 평면에 90도 각도로 떨어집니다.

참고: 새로 만들어진 평면은 이미지와 정확하게 맞지 않으므로 [평면 편집 도구]를 선택한 후 모퉁이 노드를 이동하여 평면을 조정해야 합니다. 하나의 평면을 조정하면 연결된 모든 평면이 영향을 받습니다.



여러 개의 평면을 떼어내면 평면들 사이의 관련성이 유지되므로 편집 내용의 비율과 방향이 원근에 맞게 적절히 조정됩니다.

2 (선택 사항) 새로 떼어 낸 평면의 각도를 변경하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- [평면 편집 도구] 또는 [평면 만들기 도구]를 사용하여 회전 축의 반대편에 있는 가운데 가장자리 노드를 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 드래그합니다.
- [각도] 텍스트 상자에 값을 입력합니다.
- [각도] 슬라이더를 이동합니다.

참고: 기존(상위) 평면에서 새(하위) 평면을 만들면 상위 평면의 각도는 더 이상 조정할 수 없습니다.

소실점의 테두리 상자 및 격자 경고

테두리 상자와 격자는 색상 변화를 통해 평면의 현재 상태를 나타냅니다. 평면이 유효하지 않으면 테두리 상자와 격자가 파란색이 될 때까지 모퉁이 노드를 이동합니다.

파랑 유효한 평면을 나타냅니다. 그러나 평면이 유효하더라도 결과에 반드시 적절한 원근이 적용되지는 않습니다. 테두리 상자와 격자가 이미지의 기하학적 요소나 평면 영역과 정확하게 정렬되어 있는지 확인해야 합니다.

빨강 유효하지 않은 평면임을 나타냅니다. [소실점] 기능을 통해 평면의 종횡비를 계산할 수 없습니다. 빨간색의 유효하지 않은 평면에서는 수직면을 떼어낼 수 없습니다. 빨간색의 유효하지 않은 평면에서 편집은 가능하지만 작업 결과에 방향이 제대로 나타나지 않습니다.

노랑 유효하지 않은 평면임을 나타냅니다. 평면의 모든 소실점을 확인할 수 없습니다. 노란색의 유효하지 않은 평면에서는 수직면을 떼어내거나 편집은 가능하지만 작업 결과에 방향이 제대로 나타나지 않습니다.

격자, 활성 선택 영역, 원근감 있는 평면 경계 표시 또는 숨기기

❖ [소실점] 메뉴에서 [가장자리 표시]를 선택합니다.

참고: [가장자리 표시]가 해제된 경우에도 크기 또는 위치를 조정하면 일시적으로 선택 영역이 표시됩니다.

원근감 있는 평면 격자의 간격 조정

❖ 다음을 수행합니다.

- [평면 편집 도구] 또는 [평면 만들기 도구] 를 선택하고 도구 옵션 영역의 [격자 크기]에 값을 입력합니다.
- (Photoshop Extended에만 해당) [측정 도구] 를 선택하고 도구 옵션 영역에서 [측정을 격자로 연결]을 선택합니다. 그런 다음 평면에서 [측정 도구]를 드래그하고 도구 옵션 영역의 [길이]에 값을 입력합니다.

소실점의 선택 영역 정보

선택 영역은 결함을 교정하고 요소를 추가하거나 이미지를 향상시키기 위해 페인트 또는 재손질하는 경우에 유용합니다. [소실점]을 사용하여 선택 영역을 만들면 이미지의 평면에 의해 정의된 원근을 유지하면서 해당 이미지의 특정 영역을 페인트하거나 칠할 수 있습니다. 또한 특정 이미지 내용을 원근감 있게 복제하거나 이동하려는 경우에도 선택 영역을 사용할 수 있습니다.

[소실점]에서 [선택 윤곽 도구]를 사용하여 원근감 있는 평면 내에 선택 영역을 그립니다. 이때 둘 이상의 평면에 걸쳐 있는 선택 영역을 그리면 해당 선택 영역이 래핑되어 각 평면의 원근을 그대로 유지합니다.

선택 영역을 그린 후에는 이미지 내에서 원하는 모든 위치로 이동하고 평면에 의해 설정된 원근을 유지할 수 있습니다. 이미지에 평면이 여러 개 있는 경우 선택 영역은 해당 영역이 이동된 평면의 원근을 그대로 유지합니다.

또한 [소실점]을 사용하면 이미지에서 선택 영역을 이동할 때 해당 영역의 이미지 픽셀을 복제할 수도 있습니다. [소실점]에서는 이미지 내에서 원하는 모든 위치로 이동할 수 있는 이미지 픽셀이 포함된 선택 영역을 **유동 영역**이라고 합니다. 유동 영역의 픽셀은 별도의 레이어에 있지 않더라도 기본 이미지 위에 있는 별도의 레이어처럼 보입니다. 유동 영역을 활성화한 후 해당 영역에 대해 이동, 회전, 비율 조정 등의 작업을 실행할 수 있습니다.

참고: 항목을 소실점에 붙이면 붙인 픽셀은 유동 영역 내에 포함됩니다.

유동 영역 외부를 클릭하면 해당 영역이 선택 해제됩니다. 유동 영역의 선택을 해제하면 내용이 이미지에 붙여지고 아래에 있었던 픽셀이 대체됩니다. 또한 유동 영역의 사본을 복제하는 경우에도 원래 영역의 선택이 해제됩니다.

[소실점]에서는 선택 영역에 사용할 수 있는 다른 이동 옵션을 제공합니다. 포인터가 이동된 원래 영역의 픽셀로 선택 영역을 칠할 수 있습니다.



원근감 있는 평면에서 선택 영역을 복사한 후 다른 평면으로 이동

참조

204페이지의 “이미지의 다른 영역으로 선택 영역 칠하기”

205페이지의 “소실점을 사용하여 선택 영역 복사”

201페이지의 “소실점을 사용하여 원근감 있는 평면 정의 및 조정”

소실점을 사용하여 선택 영역 만들기

1 [선택 윤곽 도구]를 선택합니다.

2 (선택 사항) 선택 영역을 만들기 전에 도구 옵션 영역에서 다음 설정에 대한 값을 입력합니다.

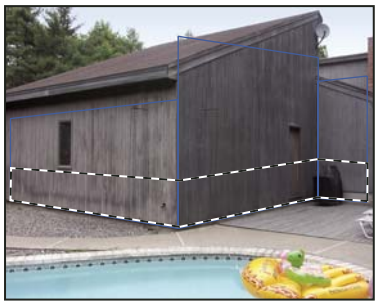
페더 선택 영역의 가장자리에 적용할 흐림 효과의 양을 지정합니다.

불투명도 선택 영역을 사용하여 이미지 내용을 이동하려면 이 값을 지정합니다. 이 옵션은 이동된 픽셀이 아래에 있는 이미지를 가리거나 나타내는 정도를 지정합니다.

복구 메뉴 선택 영역을 사용하여 이미지 내용을 이동하려면 혼합 모드를 선택합니다. 이 옵션은 이동된 픽셀을 주변 이미지와 혼합하는 방법을 지정합니다.

- 선택 영역을 주변 픽셀의 색상, 그림자 및 텍스처와 혼합하지 않으려면 [끔]을 선택합니다.
- 선택 영역을 주변 픽셀의 조명과 혼합하려면 [광도]를 선택합니다.
- 선택 영역을 주변 픽셀의 색상, 조명 및 음영과 혼합하려면 [켬]을 선택합니다.

3 평면에서 도구를 드래그합니다. 둘 이상의 평면에 걸쳐 있는 선택 영역을 만들 수 있습니다. 이때 Shift 키를 함께 누르면 선택 영역을 원근감 있는 정사각형으로 제한할 수 있습니다.



둘 이상의 평면에 걸쳐 있는 선택 영역

참고: 평면 전체를 선택하려면 평면에서 [선택 윤곽 도구]를 두 번 클릭합니다.

소실점을 사용하여 선택 영역 이동

1 원근감 있는 평면에서 선택 영역을 만듭니다.

2 [이동 모드] 메뉴에서 다음 중 하나를 선택하여 선택 영역 이동 시 적용할 동작을 결정합니다.

- 선택 영역의 윤곽을 이동할 대상 영역을 선택하려면 [대상]을 선택합니다.
- 선택 도구 포인터를 드래그하는 대상 영역에서 이미지 픽셀로 선택 영역을 칠하려면(Ctrl 키 또는 Command 키를 누른 상태에서 선택 영역을 드래그하는 것과 같음) [소스]를 선택합니다.

3 선택 영역을 드래그합니다. 이때 Shift 키를 누른 상태에서 드래그하면 원근감 있는 평면의 격자에 맞춰 정렬되도록 이동을 제한할 수 있습니다.

유동 영역 이동, 회전 및 비율 조정

❖ 다음을 수행합니다.

- 유동 영역을 이동하려면 [선택 윤곽 도구] 또는 [변형 도구]를 선택하고 선택 영역 내부를 클릭한 다음 드래그합니다.
- 유동 영역을 회전시키려면 [변형 도구]를 선택하고 포인터를 노드 가까이로 이동합니다. 포인터가 구부러진 양방향 화살표로 바뀌면 드래그하여 선택 영역을 회전시킵니다. 또한 [뒤집기] 옵션을 사용하여 평면의 세로 축을 따라 선택 영역을 가로로 뒤집거나 [좌우 뒤집기] 옵션을 선택하여 평면의 가로 축을 따라 선택 영역을 세로로 뒤집을 수 있습니다.



변형 도구 옵션
A. 원래 선택 영역 **B.** 좌우로 뒤집기 **C.** 상하로 뒤집기

- 유동 영역의 비율을 조정하려면 해당 영역이 원근감 있는 평면에 있어야 합니다. 그런 다음 [변형 도구]를 선택하고 포인터를 노드의 맨 위로 이동합니다. 포인터가 직선의 양방향 화살표로 바뀌면 드래그하여 선택 영역의 비율을 조정합니다. 이때 Shift 키를 함께 누르면 비율을 조정할 때 종횡비를 제한할 수 있습니다. 중심을 기준으로 비율을 조정하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 함께 누르십시오.

이미지의 다른 영역으로 선택 영역 칠하기

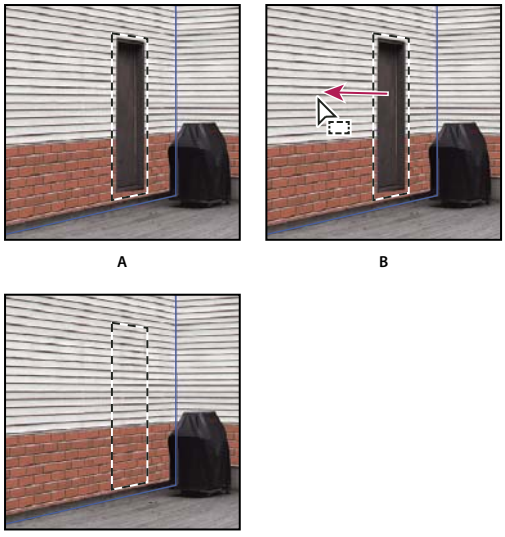
1 원근감 있는 평면에서 선택 영역을 만듭니다.

2 (선택 사항) 원하는 위치로 선택 영역을 이동합니다. 선택 영역을 이동할 때는 [이동 모드]가 [대상]으로 설정되어 있어야 합니다.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 선택 영역 내부의 포인터를 선택 영역을 채울 이미지 영역으로 드래그합니다.
- [이동 모드] 메뉴에서 [소스]를 선택하고 선택 영역 내부의 포인터를 선택 영역을 채울 이미지 영역으로 드래그합니다.

채워진 선택 영역은 유동 영역이 되어 [변형 도구]를 사용하여 비율 조정, 회전, 이동 또는 복제하거나 [선택 윤곽 도구]를 사용하여 이동 또는 복제할 수 있습니다.



Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 선택 영역 드래그
A. 원래 선택 영역 **B.** 선택 영역을 소스 이미지로 이동 **C.** 소스 이미지가 원래 선택 영역을 채움

참조

202페이지의 "소실점의 선택 영역 정보"

소실점을 사용하여 선택 영역 복사

1 원근감 있는 평면에서 선택 영역을 만듭니다.

2 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 [선택 윤곽 도구]로 선택 영역을 드래그하여 선택 영역의 사본 및 이미지 픽셀을 만듭니다.

이 사본은 **유동 영역**이 되는데, 기본 이미지 위에 있는 것처럼 보입니다. 유동 영역을 이동할 수 있으며 [변형 도구]를 선택하여 비율을 조정하거나 회전시킬 수도 있습니다.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- 유동 영역 외부를 클릭하여 선택을 해제합니다. 그러면 선택 영역의 내용이 이미지에 붙여지고 아래에 있었던 픽셀이 대체됩니다.
- [선택 윤곽 도구] 또는 [변형 도구]를 사용하여 유동 영역을 클릭하고 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 드래그하여 다른 사본을 만듭니다. 그러면 원본 유동 영역의 선택이 해제되고 아래에 있었던 픽셀이 대체됩니다.

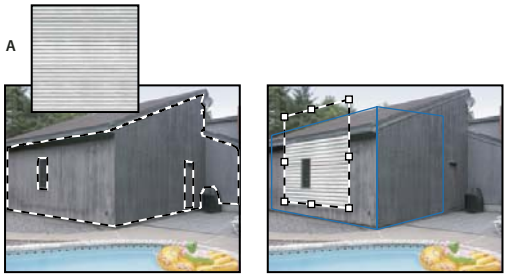
Ctrl+Shift+T(Windows) 또는 Command+Shift+T(Mac OS)를 누르면 마지막으로 복제한 항목이 복제됩니다. 이는 내용을 여러 번 복제할 때 유용한 방법입니다.

참조

202페이지의 "소실점의 선택 영역 정보"

항목을 소실점에 붙이기

[소실점]에서 클립보드의 항목을 붙일 수 있습니다. 복사된 항목은 동일한 문서의 항목 또는 다른 문서의 항목이 될 수 있습니다. 일단 소실점에 붙이면 항목은 비율 조정, 회전, 이동 또는 복제가 가능한 선택한 유동 영역이 됩니다. 선택한 유동 영역을 선택한 평면으로 이동하면 유동 영역은 해당 평면의 원근을 따릅니다.



항목을 소실점에 붙이기
A. 별도의 문서에서 복사된 패턴 **B.** 소실점을 열기 전에 결과를 제한하기 위해 Photoshop에서 만든 선택 영역이 포함된 이미지 **C.** 소실점을 사용하여 붙인 패턴이 평면으로 이동되고 선택 영역이 유지됨

편리하게 작업하려면 이전 [소실점] 세션에서 원근감 있는 평면을 작성하는 것이 좋습니다.

1 클립보드로 항목을 복사합니다. 복사된 항목은 동일한 문서의 항목 또는 다른 문서의 항목이 될 수 있습니다. 벡터 항목이 아닌 래스터 항목만 붙일 수 있으므로 주의하십시오.

참고: 유형을 복사하는 경우에는 텍스트 레이어 전체를 선택한 후 클립보드에 복사합니다. 그러면 래스터화된 유형이 [소실점]에 붙여집니다.

2 (선택 사항) 새 레이어를 만듭니다.

3 [필터] > [소실점]을 선택합니다.

4 필요에 따라 이미지에 하나 이상의 평면을 만듭니다.

5 Ctrl+V(Windows) 또는 Command+V(Mac OS)를 눌러 항목을 붙입니다.

붙인 항목은 미리 보기 이미지의 왼쪽 위 모퉁이에 유동 영역으로 나타납니다. 기본적으로 [선택 윤곽 도구]가 선택됩니다.

6 [선택 윤곽 도구]를 사용하여 붙인 이미지를 평면으로 드래그합니다.

이 이미지는 평면의 원근을 그대로 유지합니다.

중요: 소실점을 사용하여 이미지를 붙인 후에는 붙인 이미지를 원근감 있는 평면으로 드래그하는 경우를 제외하고 [선택 윤곽 도구]를 사용하여 이미지의 아무 위치나 클릭하지 마십시오. 아무 위치나 클릭하면 유동 영역의 선택이 해제되고 픽셀이 이미지에 영구적으로 붙여집니다.

소실점에서 색상을 사용하여 페인트

1 [브러쉬 도구]를 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행하여 브러쉬 색상을 지정합니다.

- [스포이드 도구]를 선택하고 미리 보기 이미지에서 색상을 클릭합니다.
- [브러쉬 색상] 상자를 클릭하여 Adobe [색상 피커]를 열고 색상을 선택합니다.

3 도구 옵션 영역에서 [직경](브러쉬 크기), [경도](브러쉬에서 앤티 앨리어스의 양) 및 [불투명도](아래에 있는 이미지를 가리거나 나타내는 페인팅 정도)를 설정합니다.

4 [복구] 모드를 선택합니다.

- 주변 픽셀의 색상, 조명 및 음영과 혼합하지 않고 페인팅하려면 [끔]을 선택합니다.
- 선택한 색상을 유지하면서 선을 페인트하고 주변 픽셀의 조명과 혼합하려면 [광도]를 선택합니다.
- 주변 픽셀의 색상, 조명 및 음영과 혼합하고 페인트하려면 [켬]을 선택합니다.

5 (선택 사항) 페인트 적용 옵션을 지정합니다.

- 평면 간에 원근을 자동으로 유지하면서 계속 페인트하려면 [소실점] 메뉴를 열고 [다중 표면 작업 허용]을 선택합니다. 이 옵션을 해제하면 한번에 한 평면의 원근만 페인트할 수 있으며, 중지한 후 원근을 전환할 다른 평면에서 페인팅을 시작해야 합니다.
- 활성 평면만 페인트하도록 제한하려면 [소실점] 메뉴를 열고 [표면 가장자리에 작업 클립]을 선택합니다. 이 옵션을 해제하면 활성 평면의 경계를 벗어나 원근감 있게 페인트할 수 있습니다.

6 이미지에서 드래그하여 페인팅합니다. 평면에서 페인팅할 때 브러쉬 크기 및 모양의 비율과 방향은 평면의 원근에 맞게 적절히 조정됩니다. 이때 Shift 키를 누른 상태에서 드래그하면 평면의 원근을 유지하는 직선으로 선이 제한됩니다. 또한 [브러쉬 도구]를 사용하여 점을 클릭한 다음, Shift 키를 누른 상태에서 다른 점을 클릭하면 직선을 원근감 있게 페인팅할 수도 있습니다.

[브러쉬 도구]는 선택 윤곽의 선택 영역을 유지하며 선택 영역의 가장자리를 따라 두꺼운 선을 페인팅하는 데 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 평면 전체를 선택한 경우 평면의 경계선을 따라 선을 페인팅할 수 있습니다.

소실점에서 샘플 픽셀을 사용하여 페인트

[소실점]에서 [도장 도구]는 샘플링된 픽셀로 페인팅합니다. 복제된 이미지는 페인팅 중인 평면의 원근에 맞춰 방향이 조정됩니다. [도장 도구]는 이미지 영역의 혼합 및 재손질, 오브젝트를 "페인팅하여 지우기" 위한 표면 일부 복제, 오브젝트를 복제하거나 텍스처나 패턴을 확장하기 위한 이미지 영역 복제 등의 작업을 할 때 유용합니다.

1 [소실점]에서 [도장 도구]  를 선택합니다.

2 도구 옵션 영역에서 [직경](브러쉬 크기), [경도](브러쉬에서 앤티 앨리어스의 양) 및 [불투명도](아래에 있는 이미지를 가리거나 나타내는 페인팅 정도)를 설정합니다.

3 [복구] 메뉴에서 혼합 모드를 선택합니다.

- 선을 주변 픽셀의 색상, 그림자 및 텍스처와 혼합하지 않으려면 [끔]을 선택합니다.
- 선을 주변 픽셀의 조명과 혼합하려면 [광도]를 선택합니다.
- 선을 주변 픽셀의 색상, 조명 및 음영과 혼합하려면 [켬]을 선택합니다.

4 [도장 도구]의 샘플링 동작을 결정합니다.

- 마우스 단추를 놓은 후에도 현재의 샘플링 지점을 그대로 유지하면서 계속 픽셀을 샘플링하려면 [정렬]을 선택합니다.
- [정렬] 옵션을 해제하면 페인팅을 중지했다가 다시 시작할 때마다 처음 샘플링 지점의 샘플 픽셀이 다시 사용됩니다.

5 (선택 사항) 페인트 적용 옵션을 지정합니다.

- 한 평면에서 다른 평면으로 계속 페인트하려면 [소실점] 메뉴를 열고 [다중 표면 작업 허용]을 선택합니다.
- 활성 평면만 페인트하도록 제한하려면 [소실점] 메뉴를 열고 [표면 가장자리에 작업 클립]을 선택합니다.

6 포인터를 평면으로 이동하고 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 클릭하여 샘플링 점을 설정합니다.

7 페인트할 이미지 영역 위로 드래그합니다. 이때 Shift 키를 함께 누르면 평면의 원근을 유지하는 직선을 드래그할 수 있습니다. 또한 [도장 도구]를 사용하여 점을 클릭한 다음, Shift 키를 누른 상태에서 다른 점을 클릭하면 직선을 원근감 있게 페인트할 수도 있습니다.

소실점을 사용하여 측정

(Photoshop Extended에만 해당) 건축가에서 실내 장식가, 법의학자, 목공예가에 이르기까지 다양한 분야의 사용자가 이미지에서 오브젝트의 크기를 알아야 하는 경우가 있습니다. [소실점]에서 [측정 도구]를 사용하면 원근감 있는 평면에서 크기를 알고 있는 오브젝트 위로 측정선을 그릴 수 있습니다. [측정 도구]에는 측정 길이를 입력할 수 있는 옵션이 있습니다. 측정선에는 두 개의 텍스트 상자가 표시되는데, 하나는 길이를 입력할 수 있고 다른 하나는 원근감 있는 평면을 기준으로 그린 선의 각도를 표시합니다. 측정 및 측정 길이를 설정하면 이후의 모든 측정선은 초기 측정선에 따라 정확하게 조정됩니다.

소실점 사용에 대한 비디오를 보려면 www.adobe.com/go/vid0019_kr을 참조하십시오.

선의 측정 길이를 원근감 있는 평면의 격자 간격과 연결할 수 있는 옵션이 있습니다. 예를 들어 측정 길이가 5인 경우 연결 옵션을 선택하면 격자 표시 간격이 5가 됩니다. 이 옵션은 이미지의 크기를 시각화하거나 이미지의 오브젝트 수를 계산할 때 유용합니다. 반면에 연결 옵션을 사용하지 않는 경우에는 측정 길이와 관계없이 격자 간격을 조정할 수 있습니다. 이 옵션은 격자 간격이 너무 작아서 측정 길이에 연결할 경우 시각적으로 오히려 혼동될 때 유용합니다.

[소실점] 대화 상자를 닫은 후 이미지에 측정이 나타나도록 렌더링할 수 있습니다. 또한 측정 및 기하학 정보를 CAD 응용 프로그램에서 읽을 수 있는 형식으로 내보낼 수도 있습니다.

참조

565페이지의 "소실점에 사용하는 키"

이미지에서 오브젝트 측정

1 [소실점]에서 [측정 도구]를 선택한 다음, 평면에서 오브젝트를 클릭하여 드래그합니다.

이때 크기를 알고 있는 오브젝트의 측정선을 맨 먼저 그리는 것이 가장 좋습니다.

참고: 평면 내에서 측정선을 만든 후 평면 경계를 벗어나 측정선을 계속 그릴 수 있습니다.

2 측정선을 선택한 상태에서 [길이] 값을 입력하여 측정 길이를 설정합니다.

3 (선택 사항) 추가 측정선을 그립니다.

이러한 측정선의 크기는 가장 먼저 그린 측정선의 크기에 따라 조정됩니다.

4 (선택 사항) 다음 중 하나를 수행합니다.

- 초기 측정선에 할당한 [길이] 값에 관계없이 격자 크기를 조정하려면 [측정을 격자로 연결]을 선택 해제해야 합니다. 이 설정이 기본값입니다.
- 초기 측정선에 할당한 [길이] 값에 따라 격자 크기를 조정하려면 [측정을 격자로 연결]을 선택합니다.

이미지의 소실점 측정은 대화 상자를 닫은 후에도 계속 유지되고 [소실점]을 다시 시작하면 나타납니다.

소실점을 사용하여 자동으로 측정선 그리기

[측정 도구]를 사용하면 원근감 있는 평면에 의해 정의된 표면의 길이 및 폭 측정선을 자동으로 그릴 수 있습니다.

❖ 원근감 있는 평면에서 [측정 도구]를 두 번 클릭합니다.

소실점을 사용하여 측정선 이동

[소실점]을 사용하면 측정선의 방향(각도) 또는 길이를 변경하지 않고 이동할 수 있습니다.

1 [측정 도구]를 선택합니다.

2 기존 측정선의 길이를 따라 아무 위치나 클릭한 후 드래그합니다.

측정선의 길이 또는 방향 변경

기존 측정선의 길이 또는 방향(각도)을 변경할 수 있습니다.

1 [측정 도구]를 선택하고 기존 측정선의 끝점으로 이동합니다.

2 다음을 수행합니다.

- 측정선의 방향과 길이를 변경하려면 끝점을 드래그합니다.
- 측정선의 길이를 변경하고 각도 변경을 15도 증가로 제한하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 끝점을 드래그합니다.
- 측정선의 방향을 변경하지 않고 길이만 변경하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 끝점을 드래그합니다.
- 측정선의 길이를 변경하지 않고 방향만 변경하려면 Shift 키를 누른 상태에서 끝점을 드래그합니다.

소실점을 사용하여 측정선 삭제

❖ 측정선을 선택한 다음 백스페이스 키(Windows에만 해당) 또는 Delete 키를 누릅니다.

소실점을 사용하여 측정선 표시 또는 숨기기

❖ [소실점] 메뉴를 열고 [측정 표시]를 선택합니다.

Photoshop에서 측정 렌더링

소실점 측정은 이미지에 유지되어 있고 [소실점]을 시작할 때마다 나타나더라도 Photoshop 문서 창에서 이미지를 볼 때는 표시되지 않습니다. 따라서 [소실점]에서 작업이 끝나면 Photoshop 문서 창에 표시되도록 측정을 렌더링할 수 있습니다. 렌더링된 측정은 벡터가 아니라 래스터입니다.

❖ [소실점] 메뉴를 열고 [측정을 Photoshop으로 렌더]를 선택합니다.

각 소실점 세션에 대해 [측정을 Photoshop으로 렌더] 명령이 선택되어 있어야 합니다.



측정을 Photoshop으로 렌더링하려면 소실점 결과에 대한 새 레이어를 만들어야 합니다. 그러면 측정이 기본 이미지와 별도의 레이어에 유지됩니다.

측정, 텍스처 및 3D 정보 내보내기

[소실점]을 사용하여 만든 3D 정보(평면), 텍스처 및 측정을 CAD, 모델링, 애니메이션 및 특수 효과 응용 프로그램에서 사용할 수 있는 형식으로 내보낼 수 있습니다. DXF로 내보내면 3D 정보와 측정이 포함된 파일이 만들어집니다. 또한 내보낸 3DS 파일에는 기하학 정보 및 렌더링된 텍스처가 포함됩니다.

1 [소실점] 메뉴를 열고 [DXF로 내보내기] 또는 [3DS로 내보내기]를 선택합니다.

2 [DXF 내보내기] 또는 [3DS 내보내기] 대화 상자에서 파일 저장 위치를 선택하고 [저장]을 클릭합니다.

격자를 Photoshop으로 렌더링

기본적으로 소실점 격자는 이미지에 유지되어 있고 [소실점]을 시작할 때마다 나타나더라도 Photoshop 문서 창에서 이미지를 볼 때는 표시되지 않습니다. 따라서 [소실점]에서 작업이 끝나면 Photoshop 문서 창에 표시되도록 격자를 렌더링할 수 있습니다. 렌더링된 격자는 벡터가 아니라 래스터입니다.

❖ [소실점] 메뉴를 열고 [격자를 Photoshop으로 렌더]를 선택합니다.

각 소실점 세션에 대해 [격자를 Photoshop으로 렌더] 명령이 선택되어 있어야 합니다.



격자를 Photoshop으로 렌더링하려면 소실점 결과에 대한 새 레이어를 만들어야 합니다. 그러면 격자가 기본 이미지와 별도의 레이어에 유지됩니다.

파노라마 이미지 만들기

Photomerge 정보

Photomerge™ 명령은 여러 장의 사진을 하나의 연속 이미지로 결합합니다. 예를 들어, 도시 지평선을 다섯 개의 겹치는 사진으로 찍은 후 이 사진들을 하나의 파노라마로 조합할 수 있습니다. Photomerge 명령을 이용하면 수직 또는 수평으로 배치된 사진들을 조합할 수 있습니다.



소스 이미지(위)와 완성된 Photomerge 컴포지션(아래)

Photomerge 컴포지션을 열려면 [파일] > [자동화] > [Photomerge]를 선택한 다음 소스 파일과 레이아웃 옵션을 선택합니다. 이전의 Photomerge 컴포지션을 불러오고 편집할 수도 있습니다.

Photomerge를 사용하는 방법에 대한 비디오를 보려면 www.adobe.com/go/vid0013_kr을 참조하십시오.

Photomerge에 사용할 사진 찍기

소스 사진은 파노라마 컴포지션에서 큰 역할을 합니다. 문제를 피하려면 Photomerge에 사용할 사진을 찍을 때 다음 지침을 준수해야 합니다.

이미지를 충분히 겹치기 이미지는 대략 25%에서 40% 정도 겹쳐야 합니다. 충분히 겹치지 않으면 Photomerge가 파노라마를 자동으로 조합하지 못할 수도 있습니다. 하지만 이미지를 너무 많이 겹쳐도 안 됩니다. 이미지가 70% 이상 겹치는 경우 Photomerge가 이미지를 혼합하지 못할 수 있습니다. 그러므로 개별 사진들이 어느 정도는 서로 구분되도록 하는 것이 좋습니다.

하나의 초점 거리 사용 확대/축소 렌즈를 사용하는 경우에는 사진을 찍는 동안 초점 거리(확대 또는 축소)를 변경하지 않아야 합니다.

카메라 레벨 유지 Photomerge가 사진 사이의 미세한 회전을 처리할 수는 있지만 3 ~ 10도 이상 기울어지면 파노라마를 조합하는 동안 오류가 발생할 수 있습니다. 회전 머리에 삼각대를 사용하면 카메라 정렬과 시점을 유지하는 데 도움이 됩니다.

동일한 장소에서 촬영 일련의 연속적인 사진을 찍을 때에는 사진의 시점이 동일하게 유지될 수 있도록 카메라를 찍는 사람의 위치를 변경하지 마십시오. 광학 뷰 파인더를 사용하고 시선을 카메라에 고정시키면 시점을 일관되게 유지하는 데 도움이 됩니다. 카메라의 위치를 고정할 수 있도록 삼각대를 사용하는 것도 좋습니다.

왜곡 렌즈 사용 피하기 어안 렌즈 및 기타 왜곡 렌즈는 Photomerge에 방해가 될 수 있습니다.

동일한 노출 유지 일부 사진에만 플래시를 사용하지 마십시오. Photomerge의 고급 혼합 기능을 사용하면 서로 다른 노출도 매끄럽게 처리할 수 있습니다. 하지만 너무 다르면 이미지를 정렬하기가 어렵습니다. 일부 디지털 카메라는 사진을 찍을 때 노출 설정을 자동으로 변경합니다. 그러므로 모든 이미지가 동일한 노출을 유지하도록 카메라 설정을 확인하는 것이 좋습니다.

Photomerge 컴포지션 만들기

Photomerge 컴포지션을 설정할 때 소스 파일을 식별하고 파노라마가 자동으로 조합됩니다. 파노라마가 조합된 후에 필요에 따라 개별 사진 배치를 세부적으로 조정할 수 있습니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [파일] > [자동화] > [Photomerge]를 선택합니다.
- Adobe® Bridge CS3의 Bridge 메뉴 막대에서 [도구] > [Photoshop] > [Photomerge]를 선택합니다. 5단계로 이동합니다.

참고: Bridge에서 Photomerge 명령을 선택하면 현재 Bridge에 표시된 모든 이미지가 사용됩니다. 특정 이미지만 사용하려면 Photomerge 명령을 선택하기 전에 원하는 이미지를 선택합니다.

2 [Photomerge] 대화 상자의 [사용] 팝업 메뉴에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

파일 개별 파일을 사용하여 Photomerge 컴포지션을 생성합니다.

폴더 폴더에 저장된 이미지를 모두 사용하여 Photomerge 컴포지션을 만듭니다. 폴더에 있는 파일이 이 대화 상자에 나타납니다.

또는 [열린 파일 추가]를 클릭하여 Photoshop에서 연 이미지를 Photomerge에서 소스 파일로 사용합니다.

3 Photomerge 컴포지션 작성에 사용할 소스 파일이나 폴더를 검색하려면 [찾아보기] 단추를 클릭합니다.

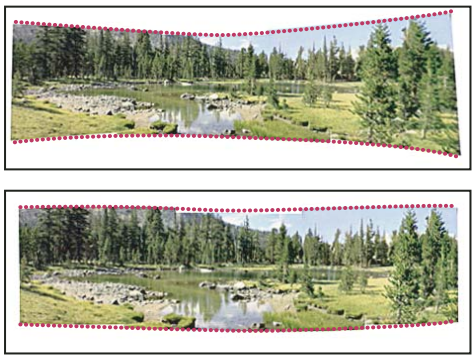
[찾아보기] 단추를 다시 클릭하고 소스 파일을 검색하여 파일을 더 추가할 수 있습니다. 특정 파일을 선택하고 [제거] 단추를 클릭하면 [소스 파일] 목록에서 해당 파일을 제거할 수 있습니다.

4 [레이아웃] 옵션을 선택합니다.

자동 Photoshop에서 소스 이미지를 분석하고 [원근] 레이아웃과 [원통형] 레이아웃 중 더 나은 Photomerge를 만드는 쪽을 적용합니다.

원근 소스 이미지 중 하나(기본적으로 중간 이미지)를 참조 이미지로 지정하여 일관된 컴포지션을 만듭니다. 그런 다음 레이어에서 겹친 내용이 일치하도록 다른 이미지들이 변형되며, 필요한 경우 이미지의 위치가 조정되거나, 이미지가 확대되거나 기울여집니다.

원통형 개별 이미지를 확장된 원통형으로 표시할 때 [원근] 레이아웃에서 발생할 수 있는 "나비 넥타이" 모양 왜곡을 줄입니다. 레이어에서 겹친 내용은 여전히 일치합니다. 참조 이미지는 중앙에 배치됩니다. 넓은 파노라마를 만드는 데 가장 적합합니다.



원통형 매핑 추가
A. 원본 **B.** 원통형 매핑 적용

위치 변경만 레이어를 정렬하고 겹친 내용을 일치시키지만 소스 레이어를 변형하거나, 늘이거나, 기울이지는 않습니다.

인터랙티브 레이아웃 이 옵션을 선택하여 대화 상자에서 소스 이미지를 열고 수동으로 위치를 지정하면 최적의 결과를 얻을 수 있습니다. 자세한 내용은 211페이지의 "대화형 Photomerge 만들기"를 참조하십시오.

5 Photoshop에서 이미지 간의 최적의 경계를 찾아내 이 경계를 기반으로 불연속을 만들고 이미지의 색상을 일치시키려면 [이미지 혼합](기본값)을 선택합니다. [고급 혼합]을 해제하면 단순 사각형 혼합이 실행됩니다. 혼합 마스크를 직접 재손질하려면 이 방법이 더 좋습니다.

6 소스 파일을 모두 추가했으면 [확인]을 클릭하여 Photomerge 컴포지션을 작성합니다.

컴포지션이 자동으로 처리될 수 없으면 화면에 메시지가 나타납니다. 라이트박스를 사용하여 [Photomerge] 대화 상자에서 컴포지션을 수동으로 조합할 수 있습니다.

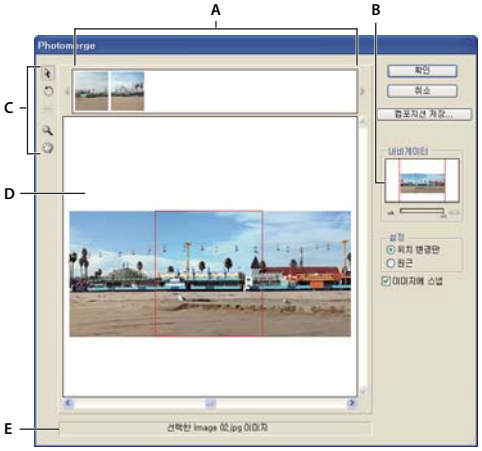
Photoshop에서는 소스 이미지에서 하나의 다중 레이어 이미지를 만들며, 이미지가 겹쳐지는 최적의 혼합을 만들기 위해 필요한 경우 레이어 마스크를 추가합니다. 레이어 마스크를 편집하거나 조정 레이어를 추가하여 파노라마의 다른 영역을 보다 세밀하게 조정할 수 있습니다.

대화형 Photomerge 만들기

기본 Photomerge 대화 상자에서 [인터랙티브 레이아웃] 옵션을 선택하여 Photomerge 인터랙티브 대화 상자를 엽니다. 이 대화 상자에서는 소스 이미지를 수동으로 다시 정돈하여 파노라마를 만들 수 있습니다.

[위치 변경만] 및 [이미지에 스냅]을 선택하면 Photoshop에서는 겹친 이미지 영역의 정렬을 유지하고, 혼합을 적용하여 이미지 간의 노출 차이를 고르게 합니다. [원근] 모드일 경우 Photoshop에서는 소스 이미지 중 하나를 선택하여 소실점을 제공하며, 다른 이미지를 늘이거나 기울여 감싸기 효과를 만듭니다. [소실점 도구]를 사용하여 소실점을 변경하고 원근의 방향을 다시 지정할 수 있습니다.

- 컴포지션을 정돈한 다음 [확인]을 클릭하여 파노라마를 새 Photoshop 파일로 생성합니다. 해당 컴포지션이 Photoshop에 열립니다.
- 컴포지션을 저장한 다음 나중에 다시 열어 보려면 [컴포지션 다른 이름으로 저장]을 클릭합니다.



Photomerge 대화 상자
A. 라이트 박스 **B.** [내비게이터] 보기 상자 **C.** 도구 상자 **D.** 작업 영역 **E.** 상태 표시줄

대화 상자를 사용하여 탐색

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [손 도구] 를 선택하고 작업 영역에서 드래그하여 보기를 이동합니다.
- [내비게이터] 축소판에서 보기 상자나 스크롤 막대를 드래그합니다. 보기 상자는 작업 영역의 경계를 나타냅니다.

대화 상자를 사용하여 확대/축소

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 돋보기 도구 를 사용하여 확대합니다.
- [내비게이터] 아래의 [축소] 아이콘 을 클릭합니다.
- [내비게이터] 아래의 [확대] 아이콘 을 클릭합니다.
- Ctrl + +(Windows) 또는 Command + +(Mac OS)를 눌러 확대합니다.
- Ctrl + -(Windows) 또는 Command + -(Mac OS)를 눌러 축소합니다.

라이트박스를 사용하여 이미지 재정돈

❖ 라이트박스를 사용하여 Photomerge 컴포지션에 있는 이미지를 다시 정돈할 수 있습니다. 라이트박스를 사용하려면 [이미지 선택 도구] 를 선택한 다음 다음 중 하나 이상을 수행합니다.

- 라이트박스의 이미지를 작업 영역으로 드래그하여 컴포지션에 추가합니다.
- 작업 영역의 이미지를 라이트박스로 드래그하여 컴포지션에서 제거합니다.
- 라이트박스 이미지를 두 번 클릭하여 컴포지션에 추가합니다.

동일한 부분이 감지되면 겹치는 이미지가 자동으로 해당 위치에 스냅되도록 [이미지에 스냅]이 선택되어 있는지 확인합니다.

이미지 회전

❖ [이미지 선택 도구] 를 선택하고 회전시킬 이미지를 클릭합니다. [회전 도구] 를 선택한 후 이미지 가장자리 근처를 클릭하고 이미지의 중심 주위에서 원형으로 드래그합니다.

컴포지션의 소실점 변경

[소실점 도구]는 소실점 이미지를 선택하고 이로 인해 컴포지션의 원근이 변경됩니다. 기본적으로 중간 이미지에 소실점이 포함됩니다(선택되면 파란 테두리가 생김). 단 하나의 소실점만 포함될 수 있습니다.

1 [Photomerge] 대화 상자의 [설정] 영역에서 [원근]을 선택합니다.

2 [소실점 도구] 를 선택하고 소실점을 배치할 이미지를 작업 영역에서 클릭합니다.

3 필요한 경우 [이미지 선택 도구] 를 사용하여 남아 있는 이미지의 위치를 조정합니다. 빨간 테두리는 선택된 이미지에 소실점이 없다는 것을 나타냅니다.

컴포지션에 원근 교정을 적용할 때 소실점이 없는 이미지는 소실점이 있는 이미지에 연결됩니다. [위치 변경만] 단추를 클릭하거나, 작업 영역에서 이미지를 분리하거나, 소실점이 있는 이미지를 라이트박스로 다시 드래그하면 이 연결이 끊어집니다. 연결이 끊어지면 이미지는 원래 모양으로 되돌아갑니다.

원근 교정은 약 120° 각도의 보기까지만 가능합니다. 각도가 더 넓은 보기인 경우에는 [원근] 옵션을 해제해야 합니다.

컴포지션의 원근을 변경하려면 [소실점 도구]를 선택하고 작업 영역에서 이미지를 클릭합니다. 어떤 이미지에 소실점이 들어 있느냐에 따라 컴포지션의 원근이 변경되는 방식이 달라진다는 점에 주의하십시오.

9장: 선택

변경 내용을 이미지 일부에 적용하려면 먼저 해당 부분을 구성하는 픽셀을 선택해야 합니다. Photoshop에서 선택 도구를 사용하거나, 마스크를 페인트한 후 선택 영역으로 불러오는 방법을 통해 픽셀을 선택할 수 있습니다. Photoshop에서 벡터 오브젝트를 선택하여 작업하려면 펜 선택 도구 및 모양 도구를 사용합니다. 이 장에서는 다양한 픽셀 선택 도구와 기법에 대해 설명합니다.

선택 영역 만들기

픽셀 선택 정보

선택 영역은 이미지에서 하나 이상의 부분을 분리합니다. 특정 영역을 선택하면 이미지의 일부만 편집하거나 효과 및 필터를 적용하고 선택하지 않은 영역은 그대로 둘 수 있습니다.

Photoshop에서는 래스터 데이터 및 벡터 데이터 선택 영역을 만들기 위해 별도의 도구 세트를 제공합니다. 예를 들어 픽셀을 선택하려면 선택 윤곽 도구 또는 올가미 도구를 사용합니다. [선택] 메뉴에 있는 명령을 사용하여 모든 픽셀을 선택하거나 선택을 해제하거나 다시 선택할 수 있습니다.

벡터 데이터를 선택하려면 펜 도구 또는 모양 도구를 사용하여 **패스**라고 하는 정밀한 윤곽선을 그립니다. 패스를 선택 영역으로 변환하거나 선택 영역을 패스로 변환할 수 있습니다.

선택 영역은 복사, 이동 또는 붙일 수 있으며 **알파 채널**에 저장 및 보관할 수 있습니다. 알파 채널은 선택 영역을 **마스크**라는 회색 음영 이미지로 저장합니다. 마스크는 선택 영역의 반대로 생각할 수 있습니다. 즉, 이미지에서 선택되지 않은 부분을 포함하며 편집 또는 조작 내용이 적용되지 않도록 해당 부분을 보호합니다. 알파 채널을 이미지로 불러오면 저장된 마스크를 다시 선택 영역으로 변환할 수 있습니다.

참고: 전체 이미지 또는 선택 영역 내에서 특정 색상이나 색상 범위를 선택하려면 [색상 범위] 명령을 사용합니다.

참조

237페이지의 “마스크 및 알파 채널 정보”

240페이지의 “알파 채널 마스크 만들기 및 편집”

336페이지의 “선택 영역 테두리로 패스 변환”

24페이지의 “선택 영역 도구 갤러리”

픽셀 선택, 선택 해제 및 다시 선택

레이어에 표시되는 모든 픽셀을 선택하거나 선택한 픽셀을 선택 해제할 수 있습니다.

선택 영역이 숨겨져 있는 경우에는 도구가 제대로 작동하지 않을 수 있습니다. 이런 경우에는 [선택 해제] 명령을 사용한 후 다시 시도하십시오.

캔바스 경계 내의 레이어에 있는 모든 픽셀 선택

1 [레이어] 팔레트에서 레이어를 선택합니다.

2 [선택] > [모두]를 선택합니다.

선택 영역 해제

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

• [선택] > [선택 해제]를 선택합니다.

- [사각형 선택 윤곽 도구], [원형 선택 윤곽 도구] 또는 [올가미 도구]를 사용하는 경우에는 이미지에서 선택 영역 외부의 아무 위치나 클릭합니다.

가장 최근의 선택 영역 다시 선택

❖ [선택] > [다시 선택]을 선택합니다.

선택 윤곽 도구를 사용하여 선택

선택 윤곽 도구를 사용하면 사각형, 타원 및 1픽셀 행과 열을 선택할 수 있습니다.

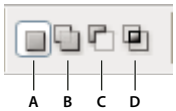
1 선택 윤곽 도구를 선택합니다.

사각형 선택 윤곽 사각형 선택 영역 또는 정사각형(Shift 키와 함께 사용하는 경우)을 만듭니다.

원형 선택 윤곽 원형 선택 영역 또는 원(Shift 키와 함께 사용하는 경우)을 만듭니다.

단일 행 **또는 단일 열** **선택 윤곽** 테두리를 폭이 1픽셀인 행이나 열로 정의합니다.

2 옵션 막대에서 선택 옵션 중 하나를 지정합니다.



선택 옵션
A. 새로 만들기 **B.** 추가 **C.** 빼기 **D.** 교차 영역

3 옵션 막대에서 페더 설정을 지정합니다. [원형 선택 윤곽 도구]의 앤티 앨리어스 기능을 켜거나 끕니다. 자세한 내용은 225 페이지의 "선택 영역의 가장자리를 부드럽게 하기"를 참조하십시오.

4 [사각형 선택 윤곽 도구] 또는 [원형 선택 윤곽 도구]의 경우 다음과 같이 옵션 막대에서 스타일을 선택합니다.

표준 드래그하면서 선택 윤곽의 비율을 결정합니다.

종횡비 고정 높이와 폭의 비율을 설정합니다. 종횡비 값을 입력합니다. 이때 소수점 값도 유효합니다. 예를 들어, 폭이 높이의 두 배인 선택 윤곽을 그리려면 폭에는 2, 높이에는 1을 입력합니다.

크기 고정 선택 윤곽의 높이와 폭에 대한 세트 값을 지정합니다. 픽셀 값을 정수로 입력합니다.

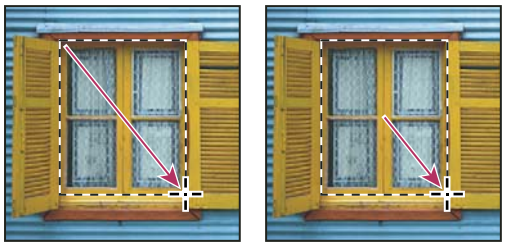
픽셀(px)뿐만 아니라 인치(in) 또는 센티미터(cm)와 같은 특정 단위를 높이와 폭 값으로 사용할 수도 있습니다.

5 선택 영역을 안내선, 격자, 분할 영역, 문서 경계에 맞춰 정렬하려면 다음 중 하나를 수행하여 선택 영역을 스냅하십시오.

- [보기] > [스냅] 또는 [보기] > [스냅 옵션]을 선택하고 하위 메뉴에서 명령을 선택합니다. 선택 윤곽 도구를 사용하여 지정한 선택 영역은 [스냅 옵션] 하위 메뉴에서 선택한 명령에 따라 문서 경계 또는 다양한 Photoshop 표시자에 스냅할 수 있습니다.

6 다음 중 하나를 수행하여 선택 영역을 만드십시오.

- [사각형 선택 윤곽 도구] 또는 [원형 선택 윤곽 도구]를 사용하여 선택할 영역을 드래그합니다.
- 선택 윤곽을 정사각형이나 원으로 제한하려면 Shift 키를 누른 상태에서 드래그합니다. 제한된 선택 영역 모양을 그대로 유지하려면 마우스 단추를 놓은 다음 Shift 키를 놓습니다.
- 중심에서부터 선택 윤곽을 드래그하려면 드래그를 시작한 후에 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 계속 누르고 있습니다.



이미지 모퉁이에서 선택 윤곽을 드래그하는 경우(왼쪽)와 드래그할 때 Alt 키 또는 Option 키를 눌러 이미지 중심에서 선택 윤곽을 드래그하는 경우(오른쪽)

- 단일 열이나 단일 행 선택 윤곽 도구를 사용하는 경우에는 선택하려는 영역 근처를 클릭한 다음 정확한 위치로 선택 윤곽을 드래그합니다. 선택 윤곽이 보이지 않으면 이미지 보기의 배율을 높입니다.

사각형 또는 원형 선택 윤곽의 위치를 조정하려면 먼저 마우스 단추를 누른 채로 드래그하여 선택 영역 테두리를 만듭니다. 그런 다음 스페이스바를 누른 상태에서 계속 드래그합니다. 선택 영역 테두리를 계속 조정하려면 스페이스바만 놓고 마우스 단추는 계속 누르고 있어야 합니다.

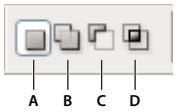
올가미 도구를 사용하여 선택

[올가미 도구]는 선택 영역의 테두리를 자유로운 형태의 선분으로 그릴 때 유용합니다.

1 [올가미 도구] 를 선택하고 옵션을 선택합니다.

2 마우스를 드래그하면서 선택 영역의 테두리를 자유롭게 그립니다.

3 옵션 막대에서 선택 옵션 중 하나를 지정합니다.



선택 옵션
A. 새로 만들기 **B.** 추가 **C.** 빼기 **D.** 교차 영역

4 (선택 사항) 옵션 막대에서 페더링 및 앤티 앨리어스를 설정합니다. 자세한 내용은 225페이지의 “선택 영역의 가장자리를 부드럽게 하기”를 참조하십시오.

5 다른 픽셀이 선택되어 있지 않은 경우 선택 영역의 테두리를 직선으로 그리려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누르고 선분의 시작 및 끝 위치를 클릭합니다. 선분을 자유롭게 그리는 방법과 직선으로 그리는 방법을 서로 전환할 수 있습니다.

6 최근에 그린 선분을 지우려면 원하는 선분의 고정점이 지워질 때까지 Delete 키를 누르고 있습니다.

7 선택 영역 테두리를 닫으려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누르지 않고 마우스를 놓습니다.

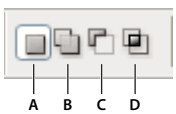
8 (선택 사항) [가장자리 다듬기]를 클릭하여 선택 영역 경계를 추가로 조정하거나, 다양한 배경에 선택 영역을 표시하거나, 선택 영역을 마스크로 표시합니다. 자세한 내용은 224페이지의 “선택 영역 가장자리 다듬기”를 참조하십시오.

다각형 올가미 도구를 사용하여 선택

[다각형 올가미 도구]는 선택 영역의 테두리를 직선으로 그릴 때 유용합니다.

1 [다각형 올가미 도구] 를 선택하고 옵션을 선택합니다.

2 옵션 막대에서 선택 옵션 중 하나를 지정합니다.



선택 옵션
A. 새로 만들기 **B.** 추가 **C.** 빼기 **D.** 교차 영역

3 (선택 사항) 옵션 막대에서 페더링 및 앤티 앨리어스를 설정합니다. 자세한 내용은 225페이지의 "선택 영역의 가장자리를 부드럽게 하기"를 참조하십시오.

4 이미지를 클릭하여 시작점을 설정합니다.

5 다음 중 하나 이상을 수행하십시오.

- 직선 선분을 그리려면 첫 번째 직선 선분이 끝날 위치에 포인터를 놓고 클릭합니다. 계속해서 클릭하여 다음 선분에 대한 끝점을 설정합니다.
- 직선을 45° 배수로 그리려면 Shift 키를 누른 상태에서 다음 선분을 클릭합니다.
- 자유 선분을 그리려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 드래그합니다. 선분 그리기가 끝나면 Alt 키 또는 Option 키와 마우스 단추를 놓습니다.
- 가장 나중에 그린 직선 선분을 지우려면 Delete 키를 누릅니다.

6 선택 영역 테두리를 닫습니다.

- [다각형 올가미 도구] 포인터를 시작점(포인터 옆에 나타나는 닫힌 원) 위에 놓고 클릭합니다.
- 포인터가 시작점 위에 있지 않으면 [다각형 올가미 도구] 포인터를 두 번 클릭하거나 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 클릭합니다.

7 (선택 사항) [가장자리 다듬기]를 클릭하여 선택 영역 경계를 추가로 조정하거나, 다양한 배경에 선택 영역을 표시하거나, 선택 영역을 마스크로 표시합니다. 자세한 내용은 224페이지의 "선택 영역 가장자리 다듬기"를 참조하십시오.

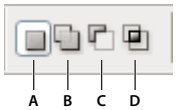
자석 올가미 도구를 사용하여 선택

[자석 올가미 도구] 를 사용하면 테두리가 이미지에서 정의된 영역의 가장자리에 스냅합니다. 채널당 32비트 이미지에는 [자석 올가미 도구]를 사용할 수 없습니다.

[자석 올가미 도구]는 배경의 대비가 높고 가장자리가 복잡하게 설정된 오브젝트를 빠르게 선택할 때 특히 유용합니다.

1 [자석 올가미 도구]를 선택합니다.

2 옵션 막대에서 선택 옵션 중 하나를 지정합니다.



선택 옵션
A. 새로 만들기 **B.** 추가 **C.** 빼기 **D.** 교차 영역

3 (선택 사항) 옵션 막대에서 페더링 및 앤티 앨리어스를 설정합니다. 자세한 내용은 225페이지의 "선택 영역의 가장자리를 부드럽게 하기"를 참조하십시오.

4 다음 중 필요한 옵션을 설정합니다.

폭 감지 폭을 지정하려면 [폭]에 픽셀 값을 입력합니다. [자석 올가미 도구]를 사용하면 포인터로부터 지정한 거리 안에 있는 가장자리만 감지할 수 있습니다.

올가미 포인터가 올가미 폭을 나타내도록 변경하려면 Caps Lock 키를 누릅니다. 선택한 도구를 사용하지 않는 동안에는 포인터를 변경할 수 있습니다.

대비 이미지 가장자리에 대한 올가미의 민감도를 지정하려면 [대비]에 1%에서 100% 사이의 값을 입력합니다. 이 값이 높을수록 배경과 선명하게 대비되는 가장자리만 감지하고 값이 낮을수록 대비가 더 낮은 가장자리를 감지합니다.

빈도 수 올가미가 고정점을 설정하는 속도를 지정하려면 [빈도 수]에 0~100 사이의 값을 입력합니다. 높은 값일수록 선택 영역 테두리가 제자리에 빠르게 고정됩니다.

가장자리가 정확하게 정의된 이미지에서는 폭과 가장자리 대비 값을 높여 테두리를 대략적으로 추적합니다. 가장자리가 부드러운 이미지에서는 폭과 가장자리 대비 값을 낮추어 테두리를 보다 정밀하게 추적합니다.

스타일러스 압력 스타일러스 타블렛을 사용하여 작업하는 경우에는 [스타일러스 압력] 옵션을 선택하거나 해제합니다. 이 옵션을 선택하면 스타일러스 압력이 증가할수록 가장자리 폭이 감소합니다.

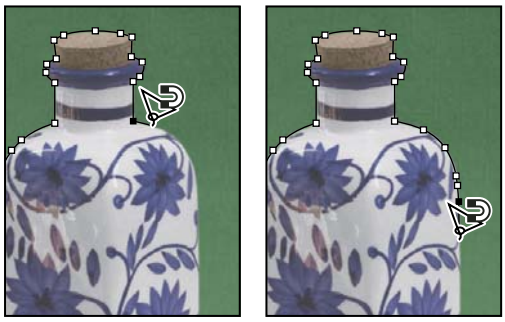
선택 영역을 만드는 동안 오른쪽 대괄호(])를 누르면 [자석 올가미] 가장자리 폭이 1픽셀씩 증가하고, 왼쪽 대괄호([)를 누르면 폭이 1픽셀씩 감소합니다.

5 이미지를 클릭하여 첫 번째 고정점을 설정합니다. 고정점은 선택 영역 테두리를 제자리에 고정합니다.

6 자유로운 형태의 선분을 그리려면 마우스 단추를 놓거나 누른 다음 원하는 가장자리를 따라 포인터를 이동합니다.

선택 영역의 테두리에서 가장 나중에 그린 선분이 활성화됩니다. 포인터를 이동하면 옵션 막대에서 설정한 감지 [폭]을 기초로 활성화된 선분이 이미지의 가장 굵은 가장자리에 스냅됩니다. [자석 올가미 도구]는 선택 영역의 테두리에 고정점을 규칙적으로 추가하여 이전 선분을 고정합니다.

7 테두리를 원하는 가장자리에 스냅할 수 없으면 한 번 클릭하여 고정점을 수동으로 추가합니다. 가장자리를 계속 따라가면서 고정점을 필요한 만큼 추가합니다.



고정점을 사용하여 선택 영역 테두리를 가장자리로 고정

8 일시적으로 다른 올가미 도구로 전환하려면 다음 방법 중 하나를 사용하십시오.

- [올가미 도구]를 활성화하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)와 마우스 단추를 누른 상태에서 드래그합니다.
- [다각형 올가미 도구]를 활성화하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 클릭합니다.

9 가장 나중에 그린 선분과 고정점을 지우려면 원하는 선분의 고정점이 지워질 때까지 Delete 키를 누릅니다.

10 선택 영역 테두리를 닫습니다.

- 자유로운 형태의 [자석] 선분을 사용하여 테두리를 닫으려면 두 번 클릭하거나 Enter 키 또는 Return 키를 누릅니다.
- 직선 선분 테두리를 닫으려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 두 번 클릭합니다.
- 테두리를 닫으려면 시작점 위로 다시 드래그한 다음 클릭합니다.

11 (선택 사항) [가장자리 다듬기]를 클릭하여 선택 영역 경계를 추가로 조정하거나, 다양한 배경에 선택 영역을 표시하거나, 선택 영역을 마스크로 표시합니다. 자세한 내용은 224페이지의 “선택 영역 가장자리 다듬기”를 참조하십시오.

빠른 선택 도구를 사용하여 선택

[빠른 선택 도구]를 사용하면 조정이 가능한 둥근 브러쉬 끝을 이용해 선택 영역을 빠르게 “페인팅”할 수 있습니다. 드래그하면 선택 영역이 밖으로 확장되어 이미지의 정의된 가장자리를 자동으로 찾아 따라갑니다.

1 [빠른 선택 도구]를 선택합니다.

2 옵션 막대에서 [새로 만들기], [추가], [빼기]와 같은 선택 옵션 중 하나를 지정합니다.

아무 것도 선택하지 않은 경우에는 [새로 만들기]가 기본 옵션입니다. 처음 선택 영역을 만든 후에는 옵션이 자동으로 [추가]로 바뀝니다.

3 [빠른 선택 도구]의 브러쉬 끝 크기를 변경하려면 옵션 막대에서 [브러쉬] 메뉴를 클릭하고 픽셀 크기를 입력하거나 [직경] 슬라이더를 이동합니다. [크기] 팝업 메뉴 옵션을 사용하여 브러쉬 끝 크기를 펜 압력이나 스타일러스 휠에 따라 달라지도록 합니다.

선택 영역을 만들 때 오른쪽 대괄호(])를 누르면 [빠른 선택 도구] 브러쉬 끝 크기가 증가하고, 왼쪽 대괄호([)를 누르면 브러쉬 끝 크기가 감소합니다.

4 [빠른 선택] 옵션을 선택합니다.

모든 레이어 샘플링 현재 선택한 레이어만이 아니라 모든 레이어를 기준으로 선택 영역을 만듭니다.

자동 향상 선택 영역 경계에서 거칠음과 비균일성을 줄입니다. [자동 향상]을 사용하면 선택 영역이 이미지 가장자리를 향해 자동으로 흐르게 되며 [가장자리 다듬기] 대화 상자에서 [매끄럽게], [대비] 및 [반경] 옵션을 통해 수동으로 적용할 수 있는 가장자리 다듬기의 일부가 적용됩니다.

5 선택할 이미지의 부분 안에서 페인팅합니다.

페인팅하면 선택 영역이 확장됩니다. 업데이트 속도가 느린 경우 계속 드래그하면 선택 영역에 대한 작업을 완료할 시간을 허용할 수 있습니다. 모양의 가장자리 근처를 페인팅할 때 선택 영역은 모양 가장자리의 윤곽선을 따라 확장됩니다.



[빠른 선택 도구]로 페인팅하여 선택 영역 확장

드래그를 중지한 다음 근처 영역을 클릭하거나 드래그하면 선택 영역이 확장되어 새 영역을 포함하게 됩니다.

- 선택 영역에서 빼려면 옵션 막대에서 [빼기] 옵션을 클릭한 다음 기존 선택 영역 위로 드래그합니다.
- 추가 모드와 빼기 모드 간을 일시적으로 전환하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac)를 누릅니다.
- 도구 커서를 변경하려면 [편집] > [환경 설정] > [커서] > [페인팅 커서](Windows) 또는 [Photoshop] > [환경 설정] > [커서] > [페인팅 커서](Mac OS)를 선택합니다. [표준 브러쉬 끝]은 더하기 또는 빼기 기호가 있는 표준 빠른 선택 커서를 표시하여 선택 영역 모드를 보여줍니다.

6 (선택 사항) [가장자리 다듬기]를 클릭하여 선택 영역 경계를 추가로 조정하거나, 다양한 배경에 선택 영역을 표시하거나, 선택 영역을 마스크로 표시합니다. 자세한 내용은 224페이지의 “선택 영역 가장자리 다듬기”를 참조하십시오.

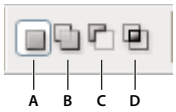
자동 선택 도구를 사용하여 선택

[자동 선택 도구]를 사용하면 윤곽선을 추적하지 않고 일관된 색상이 적용된 영역(예: 붉은 꽃)을 선택할 수 있습니다. 이때 클릭한 픽셀과의 유사성을 기준으로 자동 선택 도구의 색상 범위, 즉 **허용치**를 지정합니다.

비트맵 모드 또는 채널당 32비트 이미지에는 [자동 선택 도구]를 사용할 수 없습니다.

1 [자동 선택 도구] 를 선택합니다.

2 옵션 막대에서 선택 옵션 중 하나를 지정합니다. 선택한 옵션에 따라 [자동 선택 도구]의 포인터가 바뀝니다.



선택 옵션
A. 새로 만들기 **B.** 추가 **C.** 빼기 **D.** 교차 영역

3 옵션 막대에서 다음과 같은 옵션을 지정합니다.

허용치 선택된 픽셀의 유사성 또는 차이를 판별합니다. 0~255 사이의 픽셀 값을 입력합니다. 낮은 값을 지정하면 사용자가 클릭한 픽셀과 매우 유사한 몇 가지 색상만 선택됩니다. 높은 값을 지정하면 보다 넓은 범위의 색상이 선택됩니다.

앤티 앨리어스 가장자리가 매끄러운 선택 영역을 만듭니다.

인접 동일한 색상을 사용하는 인접 영역만을 선택합니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 전체 이미지에서 동일한 색상을 사용하는 모든 픽셀이 선택됩니다.

모든 레이어 샘플링 보이는 모든 레이어의 데이터를 사용하여 색상을 선택합니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 [자동 선택 도구]가 활성 레이어의 색상만 선택합니다.

4 이미지에서 선택할 색상을 클릭합니다. [인접]을 선택하면 허용치 범위 안의 인접한 픽셀이 모두 선택됩니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 허용치 범위 안의 픽셀이 모두 선택됩니다.

5 (선택 사항) [가장자리 다듬기]를 클릭하여 선택 영역 경계를 추가로 조정하거나, 다양한 배경에 선택 영역을 표시하거나, 선택 영역을 마스크로 표시합니다. 자세한 내용은 224페이지의 "선택 영역 가장자리 다듬기"를 참조하십시오.

색상 범위 선택

[색상 범위] 명령을 사용하면 기존 선택 영역이나 전체 이미지 내에서 지정한 색상 또는 색상 범위를 선택할 수 있습니다. 선택 영역을 대체하려면 이 명령을 적용하기 전에 모든 옵션을 선택 해제해야 합니다. 채널당 32비트 이미지에는 [색상 범위] 명령을 사용할 수 없습니다.

기존 선택 영역을 다듬으려면 [색상 범위] 명령을 반복적으로 사용하여 색상의 하위 세트를 선택합니다. 예를 들어 사이안 선택 영역에서 녹색 영역을 선택하려면 [색상 범위] 대화 상자에서 [사이안]을 선택하고 [확인]을 클릭합니다. 그런 다음 [색상 범위] 대화 상자를 다시 열고 [녹색]을 선택합니다. 이 기법을 사용하면 혼합 색상 내에서 색상의 일부만 선택되므로 결과가 분명하지는 않습니다.

1 [선택] > [색상 범위]를 선택합니다.

2 [선택] 메뉴에서 [샘플 색상] 도구를 선택합니다.

[선택] 메뉴에서 색상이나 색조 범위를 선택할 수도 있지만 선택 영역을 조정할 수는 없습니다. [색상 영역 외] 옵션은 RGB 및 Lab 이미지에만 사용할 수 있습니다. 색상 영역 외의 색상이란 원색(CMYK) 인쇄를 사용하여 인쇄할 수 없는 RGB나 Lab 색상을 말합니다.

3 표시 옵션 중 하나를 선택합니다.

선택 이미지에서 샘플링 색상을 적용하여 만들어지는 선택 영역을 미리 봅니다. 여기에서 흰색 영역은 선택된 픽셀, 검은색 영역은 선택되지 않은 픽셀, 회색 영역은 부분적으로 선택된 픽셀을 나타냅니다.

이미지 이미지 전체를 미리 보기로 표시합니다. 예를 들어, 화면에 표시되지 않은 이미지 부분을 샘플링해야 할 수도 있습니다.



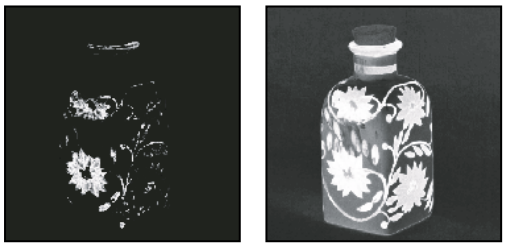
[색상 범위] 대화 상자에서 [이미지 미리 보기]와 [선택 영역 미리 보기]를 전환하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누릅니다.

4 이미지 또는 미리 보기 영역 위에 스포이드 포인터를 놓고 포함할 색상을 클릭하여 샘플링합니다.



색상 샘플링

5 [허용량] 슬라이더를 사용하거나 값을 직접 입력하여 색상 범위를 조정합니다. [허용량] 설정은 선택 영역에서 색상 범위를 제어하고 부분적으로 선택된 픽셀, 즉 선택 영역 미리 보기에서 회색 영역의 양을 늘리거나 줄입니다. 색상 범위를 제한하려면 [허용량] 값을 낮게 설정하고 색상 범위를 늘리려면 값을 높게 설정하십시오.



허용량을 늘리면 선택 영역이 확대됨

6 선택 영역을 조정합니다.

- 색상을 추가하려면 + 스포이드를 선택한 다음 미리 보기 영역이나 이미지를 클릭합니다.
- 색상을 빼려면 - 스포이드를 선택한 다음 미리 보기 영역이나 이미지를 클릭합니다.

+ 스포이드를 일시적으로 활성화하려면 Shift 키를 누릅니다. - 스포이드를 활성화하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누릅니다.

7 이미지 창에서 선택 영역을 미리 보려면 [선택 영역 미리 보기] 옵션을 선택합니다.

8 원래 선택 영역으로 되돌리려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 [다시 설정]을 클릭합니다.

9 색상 범위 설정을 저장하거나 불러오려면 [색상 범위] 대화 상자에서 [저장] 및 [불러오기] 단추를 사용하여 현재 설정을 저장하거나 다시 사용합니다.

참고: "50% 이상 선택한 픽셀이 없습니다."라는 메시지가 표시되면 선택 영역의 테두리가 보이지 않게 됩니다. 이미지에 채도가 높은 빨간색 색조가 포함되어 있지 않은 경우 [선택] 메뉴에서 [빨강 계열]과 같은 색상 옵션을 선택하면 이러한 문제가 발생할 수 있습니다.

선택 영역 만들기에 대한 비디오를 보려면 www.adobe.com/go/vid0002_kr을 참조하십시오.

픽셀 선택 영역 조정

선택 영역을 이동, 숨기기 또는 반전

선택 영역 테두리를 이미지 주위로 이동하거나, 선택 영역 테두리를 숨기거나, 이전에 선택하지 않은 이미지 부분을 선택하기 위해 선택 영역을 반전할 수 있습니다.

참고: 선택 영역 테두리가 아니라 선택 영역을 이동하려면 [이동 도구]를 사용합니다. 자세한 내용은 227페이지의 "선택 영역 이동"을 참조하십시오.

참조

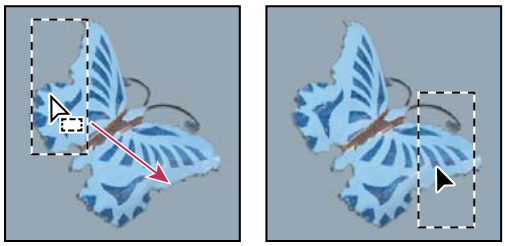
186페이지의 "변형 적용"

41페이지의 "표시자 표시 또는 숨기기"

선택 영역 테두리 이동

1 선택 도구를 사용하여 옵션 막대에서 [새 선택 영역] 을 선택하고 포인터를 선택 영역 테두리 안에 놓습니다. 포인터가 로 바뀌면 선택 영역을 이동할 수 있습니다.

2 이미지의 다른 영역을 포함하려면 테두리를 드래그합니다. 선택 영역 테두리의 일부를 캔바스 경계 밖으로 드래그할 수 있습니다. 선택 영역 테두리를 다시 원래 위치로 드래그하면 변경하지 않은 원래 테두리가 다시 나타납니다. 선택 영역 테두리를 다른 이미지 창으로 드래그할 수도 있습니다.



원본 선택 영역 테두리(왼쪽)와 선택 영역 테두리를 이동한 후(오른쪽)

기하학적 변형을 적용하여 선택 영역 테두리의 모양을 변경할 수 있습니다.

선택 영역의 움직임 조절

- 이동 방향을 45도의 배수로 제한하려면 선택 영역을 드래그하기 시작한 다음 Shift 키를 누른 상태에서 계속 드래그합니다.
- 선택 영역을 1픽셀씩 이동하려면 화살표 키를 사용합니다.
- 선택 영역을 10픽셀씩 이동하려면 Shift 키를 누른 상태에서 화살표 키를 사용합니다.

선택 영역 가장자리 표시 또는 숨기기

다음 중 하나를 수행합니다.

- [보기] > [표시자]를 선택합니다. 이 명령은 선택 영역 가장자리, 격자, 안내선, 대상 패스, 분할 영역, 주석, 레이어 테두리, 카운트 및 고급 안내선을 표시하거나 숨깁니다.
- [보기] > [표시] > [선택 영역 가장자리]를 선택합니다. 이 명령으로 현재 선택 영역의 가장자리 보기를 전환할 수 있습니다. 다른 선택 영역을 만들면 선택 영역 가장자리가 다시 나타납니다.

이미지에서 선택하지 않은 부분 선택

❖ [선택] > [반전]을 선택합니다.

이 옵션을 사용하면 단색 배경에 놓인 오브젝트를 선택할 수 있습니다. [자동 선택 도구]를 사용하여 배경색을 선택한 다음 선택 영역을 반전합니다.

수동으로 선택 영역 조정

선택 영역 도구를 사용하여 기존 픽셀 선택 영역에 더하거나 선택 영역에서 뺄 수 있습니다.

수동으로 선택 영역에서 더하거나 선택 영역에서 빼기 전에 옵션 막대에서 페더 및 앤티 앨리어스 값을 원래 선택 영역과 같은 값으로 설정할 수도 있습니다.

선택 영역에 추가 또는 다른 영역 선택

1 선택 영역을 만듭니다.

2 선택 도구를 사용하여 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 옵션 막대에서 [선택 영역에 추가] 옵션 을 선택한 후 드래그하여 선택 영역에 추가합니다.
- Shift 키를 누른 상태에서 드래그하여 선택 영역에 추가합니다.

선택 영역에 추가할 때 포인터 옆에 더하기 기호가 나타납니다.

선택 영역에서 빼기

1 선택 영역을 만듭니다.

2 선택 도구를 사용하여 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 옵션 막대에서 [선택 영역에서 빼기] 옵션 을 선택한 후 드래그하여 다른 선택 영역과 교차시킵니다.
- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 드래그하여 다른 선택 영역을 뺍니다.

선택 영역에서 뺄 때 포인터 옆에 빼기 기호가 나타납니다.

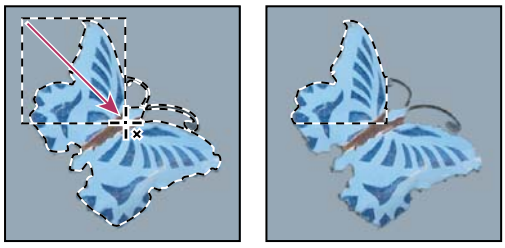
다른 선택 영역과 교차하는 영역만 선택

1 선택 영역을 만듭니다.

2 선택 도구를 사용하여 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 옵션 막대에서 [선택 영역과 교차] 옵션 을 선택하고 드래그합니다.
- Alt+Shift(Windows) 또는 Option+Shift(Mac OS)를 누른 채 원래 선택 영역에서 선택할 부분 위로 드래그합니다.

교차된 영역을 선택할 때 포인터 옆에 "x"가 나타납니다



교차된 선택 영역

특정 픽셀 수만큼 선택 영역 확대 또는 축소

1 선택 도구를 사용하여 선택 영역을 만듭니다.

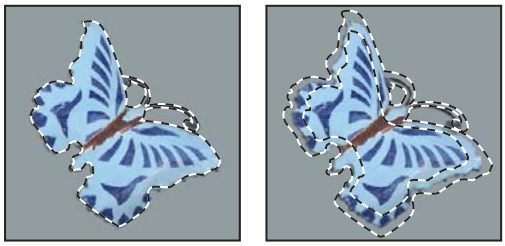
2 [선택] > [수정] > [확대] 또는 [축소]를 선택합니다.

3 [확대량] 또는 [축소량]에 1에서 100 사이의 픽셀 값을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

지정한 픽셀 수만큼 테두리가 늘어나거나 줄어듭니다. 캔바스 가장자리를 따라 놓인 선택 영역 테두리 부분에는 영향을 주지 않습니다.

선택 영역 테두리 주위에 선택 영역 만들기

[테두리] 명령을 사용하면 기존 선택 영역 테두리 내부 및 외부의 픽셀 폭을 선택할 수 있습니다. 이 방법은 붙인 오브젝트 주위의 선명 효과를 제거하는 경우와 같이 이미지 영역 자체가 아니라 영역 주위의 테두리 또는 픽셀 범위를 선택해야 할 때 유용합니다.



원본 선택 영역(왼쪽)과 테두리(5픽셀) 명령 실행 후(오른쪽)

1 선택 도구를 사용하여 선택 영역을 만듭니다.

2 [선택] > [수정] > [테두리]를 선택합니다.

3 새 선택 영역의 테두리 폭을 1에서 200픽셀 사이의 값으로 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

새 선택 영역은 원래 선택 영역의 프레임이 되고 원래 선택 영역 테두리의 가운데에 배치됩니다. 예를 들어 테두리 폭을 20픽셀로 설정하면 원래 선택 영역 테두리의 내부 및 외부로 각각 10픽셀씩 연장되어 가장자리가 부드러운 새 선택 영역이 만들어집니다.

유사한 색상이 있는 영역을 포함하도록 선택 영역 확대

다음 중 하나를 수행합니다.

- [선택] > [선택 영역 확장]을 선택하여 자동 선택 옵션에 지정한 허용치 범위 내에 있는 모든 인접 픽셀을 포함합니다.
- [선택] > [유사 영역 선택]을 선택하여 인접 픽셀뿐만 아니라 이미지 전체에서 허용치 범위 내에 있는 모든 픽셀을 포함합니다.

선택 영역을 점차로 늘리려면 이 명령을 여러 번 사용합니다.

참고: 비트맵 모드 이미지나 채널당 32비트 이미지에서는 [선택 영역 확장] 및 [유사 영역 선택] 명령을 사용할 수 없습니다.

색상 기반 선택 영역에서 흩어진 픽셀 정리

1 [선택] > [수정] > [매끄럽게]를 선택합니다.

2 [샘플 반경]에 1에서 100 사이의 픽셀 값을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

Photoshop에서는 선택 영역의 각 픽셀에 대해 반경 설정에 지정한 거리까지 해당 픽셀 주위의 픽셀을 검사합니다. 그 결과 선택된 주변 픽셀이 50%가 넘으면 해당 픽셀은 선택 영역에 그대로 유지되고 선택되지 않은 주변 픽셀은 선택 영역에 추가됩니다. 또한 선택된 주변 픽셀이 50%보다 작으면 해당 픽셀이 선택 영역에서 제거됩니다. 이렇게 하면 선택 영역에서 전체적으로 색채 조각이 줄어들고 날카로운 모퉁이 및 고르지 못한 선이 매끄러워지는 효과가 나타납니다.

선택 영역 가장자리 다듬기

[가장자리 다듬기] 옵션을 사용하면 선택 영역의 가장자리 품질이 향상되고, 편집하기 쉽도록 다양한 배경에서 선택 영역을 볼 수 있습니다.

1 선택 도구를 사용하여 선택 영역을 만듭니다.

2 선택 도구 옵션 막대에서 [가장자리 다듬기]를 클릭하거나 [선택] > [가장자리 다듬기]를 선택하여 선택 영역 조정을 위한 옵션을 설정합니다.

반경 가장자리 다듬기가 발생하는 선택 영역 경계 주위의 영역 크기를 결정합니다. 반경을 늘리면 짧은 머리카락이나 부드러운 털 또는 흐린 경계에서와 같은 부드러운 변환이나 세부 묘사가 포함된 영역 내의 선택 영역 경계를 보다 정확하게 만들 수 있습니다.

대비 선택 영역 가장자리를 선명하게 하고 흐릿한 부분을 제거합니다. 대비를 늘리면 반경이 높게 설정됨으로 인해 나타나는 선택 영역 가장자리 주변의 과도한 노이즈를 제거할 수 있습니다.

매끄럽게 선택 영역 경계에서 불규칙한 영역("언덕이나 골짜기")을 줄여 매끄러운 윤곽선을 만듭니다. 값을 입력하거나 슬라이더를 0과 100 사이에서 이동합니다.

페더 선택 영역과 주변 픽셀 간에 가장자리가 부드러운 변환을 만듭니다. 값을 입력하거나 슬라이더를 이동하여 페더 가장자리의 폭을 0에서 250 사이의 픽셀 값으로 정의합니다.

축소/확대 선택 영역 경계를 축소하거나 확대합니다. 값을 입력하거나 슬라이더를 이동하여 양을 0%에서 100% 사이로 설정하면 확대되고, 0%에서 -100% 사이로 설정하면 축소됩니다. 가장자리가 부드러운 선택 영역을 미세하게 조정하는 데 유용합니다. 선택 영역을 축소하면 선택 영역 가장자리에서 원하지 않는 배경색을 제거할 수 있습니다.

선택한 오브젝트의 색상이 배경과 구분되는 이미지의 경우 [반경]을 늘리고 [대비]를 적용하여 가장자리를 선명하게 한 다음 [축소]/[확대] 슬라이더를 조정합니다. 회색 음영 이미지 또는 선택한 오브젝트와 배경의 색상이 매우 유사한 이미지의 경우 먼저 매끄럽게 한 다음 [페더] 옵션과 [축소]/[확대]를 순서대로 적용합니다.

3 [선택 영역 보기] 아이콘을 클릭하여 보기 모드를 변경합니다. [설명]을 클릭하면 각 모드에 대한 정보를 볼 수 있습니다.

- 가장자리 다듬기 미리 보기를 설정하거나 해제하려면 [미리 보기]를 선택하거나 선택 해제합니다.
- 선택 영역을 조정하는 동안 확대하거나 축소하려면 [돋보기 도구]를 클릭합니다.
- 이미지의 위치를 다시 지정하려면 [손 도구]를 사용합니다.

마스크 색상 또는 불투명도를 변경하려면 [빠른 마스크] 미리 보기 모드 아이콘을 두 번 클릭합니다.

4 선택 영역의 조정 내용을 저장하려면 [확인]을 클릭합니다.

선택 영역의 가장자리를 부드럽게 하기

앤티 앨리어스와 페더로 선택 영역의 선명한 가장자리를 매끄럽게 할 수 있습니다.

앤티 앨리어스 가장자리 픽셀과 배경 픽셀 사이의 색상 변환을 부드럽게 하여 선택 영역의 들쭉날쭉한 가장자리를 매끄럽게 만드는 기능입니다. 가장자리 픽셀만 변경하므로 이미지의 세부 묘사는 그대로 유지됩니다. 앤티 앨리어스는 선택 영역에 대한 자르기, 복사, 붙이기 등의 작업으로 합성 이미지를 만드는 경우에 유용합니다.

앤티 앨리어스는 [올가미 도구], [다각형 올가미 도구], [자석 올가미 도구], [원형 선택 윤곽 도구] 및 [자동 선택 도구]에서 사용할 수 있습니다. 도구를 선택하면 해당 도구의 옵션 막대가 표시됩니다.

참고: 이 옵션은 도구를 사용하기 전에 지정해야 하며, 선택 영역을 만든 다음에는 앤티 앨리어스를 추가할 수 없습니다.

페더 선택 영역과 주위 픽셀 사이에 변환 경계를 만들어 가장자리를 흐리게 만드는 기능입니다. 가장자리를 흐리게 하면 선택 영역 가장자리의 세부 묘사가 일부 손실될 수도 있습니다.

도구를 사용할 때 [선택 윤곽 도구], [올가미 도구], [다각형 올가미 도구] 또는 [자석 올가미 도구]에 페더링을 정의하거나 기존 선택 영역에 페더링을 추가할 수 있습니다.

참고: 페더링 효과는 선택 영역을 이동, 오리기, 복사 또는 칠한 후에 뚜렷하게 나타납니다.

앤티 앨리어스를 사용하여 픽셀 선택

1 [올가미 도구], [다각형 올가미 도구], [자석 올가미 도구], [원형 선택 윤곽 도구] 또는 [자동 선택 도구]를 선택합니다.

2 옵션 막대에서 [앤티 앨리어스]를 선택합니다.

선택 도구에 대해 페더 가장자리 정의

1 올가미 또는 선택 윤곽 도구를 선택합니다.

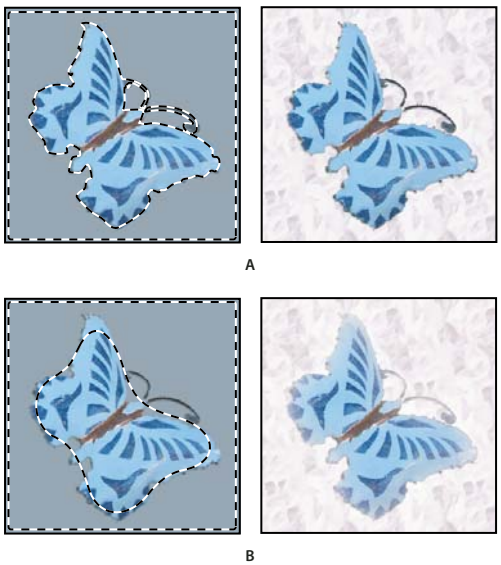
2 옵션 막대에 [페더] 값을 입력합니다. 이 값은 페더 가장자리의 폭을 정의하며 범위는 0부터 250픽셀까지 입니다.

기존 선택 영역에 대해 페더 가장자리 정의

1 [선택] > [수정] > [페더]를 선택합니다.

2 [페더 반경] 값을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

참고: 큰 페더 반경을 사용하여 작은 선택 영역을 만들면 선택 영역의 가장자리가 보이지 않을 정도로 희미하여 선택이 불가능할 수도 있습니다. "50% 이상 선택한 픽셀이 없습니다."라는 메시지가 표시되면 페더 반경을 줄이거나 선택 영역의 크기를 늘립니다. 아니면 [확인]을 클릭하여 마스크에 현재 설정을 적용하고 가장자리를 볼 수 없는 선택 영역을 만듭니다.



페더 기능을 사용한 선택 영역과 사용하지 않은 선택 영역
A. 페더가 사용되지 않은 선택 영역과 패턴으로 채워진 동일한 선택 영역 **B.** 페더가 사용된 선택 영역과 패턴으로 채워진 동일한 선택 영역

선택 영역에서 언저리 픽셀 제거

앤티 앨리어스된 선택 영역을 이동하거나 붙이면 선택 영역 테두리 주위에 있는 일부 픽셀이 선택 영역에 포함됩니다. 이렇게 되면 붙인 선택 영역의 가장자리 주위에 언저리 또는 역광이 생길 수 있습니다. 이 경우 [매트] 명령을 사용하면 원하지 않는 가장자리 픽셀을 편집할 수 있습니다.

- [언저리 제거]는 모든 언저리 픽셀의 색상을 선택 영역 가장자리에서 배경색을 포함하지 않은 주변 픽셀의 색상으로 바꿉니다.
- [검정 매트 제거]와 [흰색 매트 제거]는 흰색 또는 검정색 배경에 대해 앤티 앨리어스된 선택 영역을 다른 배경에 붙이려 할 때 유용합니다. 예를 들어, 흰색 배경 위에 놓인 앤티 앨리어스된 검정색 텍스트 가장자리에는 회색 픽셀들이 있는데 색상을 적용한 배경에서 이 픽셀들은 뚜렷하게 보입니다.

[레이어 스타일] 대화 상자의 [고급 혼합] 슬라이더를 사용하여 레이어의 영역을 삭제하거나 투명하게 만들어 언저리 영역을 삭제할 수도 있습니다. 이러한 경우 검정색이나 흰색 영역을 투명하게 만듭니다. Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 슬라이더를 클릭하여 분리합니다. 슬라이더를 분리하면 언저리 픽셀을 제거하고 가장자리를 매끄럽게 만들 수 있습니다.

선택 영역에서 언저리 줄이기

1 [레이어] > [매트] > [언저리 제거]를 선택합니다.

2 [폭] 상자에 값을 입력하여 대체 픽셀을 검색할 영역을 지정합니다. 대부분의 경우 1 또는 2픽셀 정도의 거리면 충분합니다.

3 [확인]을 클릭합니다.

선택 영역에서 매트 제거

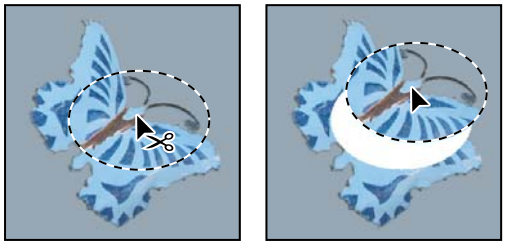
❖ [레이어] > [매트] > [검정 매트 제거] 또는 [레이어] > [매트] > [흰색 매트 제거]를 선택합니다.

선택한 픽셀 이동 및 복사

선택 영역 이동

1 [이동 도구] 를 선택합니다.

2 포인터를 선택 영역 테두리 안으로 이동한 다음 선택 영역을 새 위치로 드래그합니다. 여러 영역을 선택해서 드래그하면 모든 영역이 이동합니다.



원본 선택 영역(왼쪽)과 이동 도구를 사용하여 선택 영역을 이동한 후(오른쪽)

선택 영역 복사

선택 영역을 이미지 안에서 또는 여러 이미지 사이에서 드래그할 때 [이동 도구]를 사용하여 선택 영역을 복사할 수 있으며 [복사], [병합하여 복사], [오리기] 및 [붙이기] 명령을 사용하여 선택 영역을 복사하고 이동할 수도 있습니다. [이동 도구]를 사용하여 드래그할 때에는 [복사], [병합하여 복사], [오리기] 및 [붙이기] 명령을 사용할 때처럼 클립보드를 사용하지 않으므로 메모리가 절약됩니다.

복사 활성 레이어에서 선택된 영역을 복사합니다.

병합하여 복사 선택된 영역에서 보이는 모든 레이어를 병합하여 복사합니다.

붙이기 오리거나 복사한 선택 영역을 이미지의 다른 부분에 붙이거나 다른 이미지에 새 레이어로 붙입니다. 선택 영역이 있는 경우 [붙이기] 명령을 사용하면 복사한 선택 영역이 현재 선택 영역 위로 붙여집니다. 활성 선택 영역이 없으면 [붙이기] 명령은 복사한 선택 영역을 보기 영역의 중앙에 붙입니다.

안쪽에 붙이기 오리거나 복사한 선택 영역을 동일한 이미지의 다른 선택 영역이나 다른 이미지의 안쪽에 붙입니다. 이 때 소스 선택 영역은 새 레이어에 붙여지고 대상 선택 영역 테두리는 레이어 마스크로 변환됩니다.

해상도가 다른 이미지 간에 선택 영역 또는 레이어를 붙이면 붙인 데이터의 픽셀 치수가 그대로 유지됩니다. 이러한 점 때문에 붙인 부분이 새 이미지의 비율과 다르게 보일 수 있습니다. 이런 경우에는 복사하거나 붙이기 전에 [이미지 크기] 명령을 사용하여 소스 이미지와 대상 이미지의 해상도를 같은 값으로 설정하거나 [자유 변형] 명령을 사용하여 붙인 내용의 크기를 조정합니다.

파일이나 불러온 데이터와 관련된 색상 관리 설정 및 색상 프로파일에 따라 파일이나 불러온 데이터의 색상 정보 처리 방법을 지정하라는 메시지가 나타날 수 있습니다.

참조

281페이지의 “레이어 및 벡터 마스크 정보”

116페이지의 “색상 관리 설정”

선택 영역 복사

1 복사할 영역을 선택합니다.

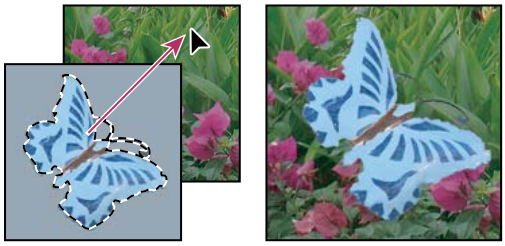
2 [편집] > [복사] 또는 [편집] > [병합하여 복사]를 선택합니다.

드래그하면서 선택 영역 복사

1 [이동 도구] 를 선택하거나, Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 눌러 [이동 도구]를 활성화합니다.

2 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 복사하거나 이동할 선택 영역을 드래그합니다.

다른 이미지 사이에서 복사하는 경우에는 활성 이미지 창에서 대상 이미지 창으로 선택 영역을 드래그합니다. 아무것도 선택되지 않은 경우에는 활성 레이어 전체가 복사됩니다. 선택 영역을 다른 이미지 창으로 드래그할 때 창 테두리가 밝게 표시되면 선택 영역을 그 창에 놓을 수 있습니다.



선택 영역을 다른 이미지로 드래그

이미지 내에서 선택 영역 사본을 여러 개 만들기

1 [이동 도구] 를 선택하거나, Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 눌러 [이동 도구]를 활성화합니다.

2 선택 영역을 복사합니다.

- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 선택 영역을 드래그합니다.
- 선택 영역을 복사한 다음 복사본을 1픽셀씩 이동하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 화살표 키를 누릅니다.
- 선택 영역을 복사한 후 10픽셀씩 이동하려면 Alt+Shift(Windows) 또는 Option+Shift(Mac OS)를 누른 다음 화살표 키를 누릅니다.

Alt 키 또는 Option 키를 누른 채 화살표 키를 누를 때마다 선택 영역의 복사본이 새로 만들어지며 최종 복사본에서 지정한 거리만큼 이동합니다. 이 경우에는 같은 레이어에서 복사본이 만들어집니다.

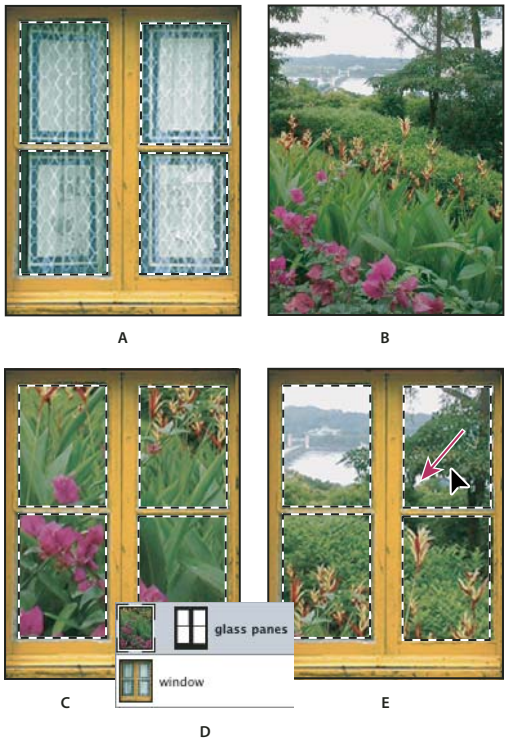
특정 선택 영역을 다른 선택 영역에 붙이기

1 붙이려는 이미지 부분을 오리거나 복사합니다.

2 선택 영역을 붙이려는 이미지 부분을 선택합니다. 소스 선택 영역과 대상 선택 영역은 같은 이미지 또는 두 개의 다른 Photoshop 이미지에 있을 수 있습니다.

3 [편집] > [안쪽에 붙이기]를 선택합니다. 그러면 소스 선택 영역의 내용이 대상 선택 영역 내에 나타납니다.

[안쪽에 붙이기] 작업을 실행하면 레이어 및 레이어 마스크가 이미지에 추가됩니다. [레이어] 팔레트에서 새 레이어에는 붙인 선택 영역의 레이어 축소판이 레이어 마스크 축소판 옆에 포함됩니다. 레이어 마스크는 붙여 넣은 대상 선택 영역을 기반으로 합니다. 즉, 선택 영역은 마스크에 포함되지 않고(흰색) 나머지 레이어는 마스크에 포함됩니다(검은색). 레이어와 레이어 마스크는 연결되어 있지 않았으므로 개별적으로 이동할 수 있습니다.



안쪽에 붙이기 명령 사용
A. 선택된 창 **B.** 복사된 이미지 **C.** 안쪽에 붙이기 명령 **D.** 레이어 팔레트의 레이어 축소판과 레이어 마스크 **E.** 붙인 이미지의 위치 변경

4 [이동 도구] 를 선택하거나, Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 눌러 [이동 도구]를 활성화합니다. 그런 다음 원하는 부분이 마스크를 통해 나타날 때까지 소스 내용을 드래그합니다.

5 아래의 이미지가 얼마나 보이게 할지 지정하려면 레이어 팔레트에서 레이어 마스크 축소판을 클릭하고 페인팅 도구를 선택하고 마스크를 편집합니다.

- 레이어 밑에 있는 이미지를 더 숨기려면 마스크를 검정색으로 페인팅합니다.
- 레이어 밑에 있는 이미지를 더 나타내려면 마스크를 흰색으로 페인팅합니다.
- 레이어 밑에 있는 이미지를 부분적으로 나타내려면 마스크를 회색으로 페인팅합니다.

6 결과가 마음에 들면 [레이어] > [아래 레이어와 병합]을 선택하여 새 레이어 및 레이어 마스크를 밑에 있는 레이어와 병합하고 변경 내용을 적용합니다.

응용 프로그램 간 복사

[오리기], [복사] 또는 [붙이기] 명령을 사용하면 Photoshop의 선택 영역을 복사하여 다른 응용 프로그램에 붙이거나 다른 응용 프로그램의 아트워크를 Photoshop에 붙일 수 있습니다. 오리거나 복사한 선택 영역은 다른 선택 영역을 오리거나 복사할 때까지 클립보드에 저장됩니다. 또한 드래그하여 놓기 기능을 사용하여 Photoshop과 Illustrator 간에 아트워크를 복사할 수도 있습니다.

[클립보드]의 내용이 래스터 이미지로 변환되는 경우도 있습니다. Photoshop에서 벡터 아트워크가 래스터화되면 이를 알리는 메시지가 나타납니다.

참고: 이미지는 붙일 파일의 해상도로 래스터화됩니다.

참조

273페이지의 “스마트 오브젝트 정보”

407페이지의 “파일 형식 및 압축 정보”

226페이지의 “선택 영역에서 언저리 픽셀 제거”

다른 응용 프로그램의 포스트스크립트 아트워크 붙이기

1 지원하는 응용 프로그램에서 아트워크를 선택한 다음 [편집] > [복사]를 선택합니다.

2 선택 영역을 붙일 이미지를 선택합니다.

3 [편집] > [붙이기]를 선택합니다.

4 [붙이기] 대화 상자에서 다음과 같은 [다른 형식으로 붙이기] 옵션을 선택합니다.

스마트 오브젝트 아트워크를 새 레이어에 스마트 오브젝트로 놓습니다.

픽셀 붙여질 때 아트워크를 래스터화합니다. 래스터화하면 수학적으로 정의된 벡터 아트워크가 픽셀로 변환됩니다.

패스 [패스] 팔레트에서 패스로 사본을 붙입니다. Illustrator에서 문자를 복사할 때에는 먼저 문자를 윤곽선으로 변환해야 합니다.

모양 레이어 벡터 마스크로 패스를 사용하는 새 모양 레이어를 만듭니다.

참고: Adobe Illustrator에서 아트워크를 복사하는 경우 Illustrator의 기본 클립보드 환경 설정으로 인해 Photoshop에서 [붙이기] 대화 상자가 나타나지 않을 수도 있습니다. Photoshop에서 아트워크를 붙일 때 [붙이기] 옵션이 나타나게 하려면 Illustrator [환경 설정] 대화 상자의 [파일 처리 및 클립보드]에서 [AICB]를 선택하십시오.

5 이전 단계에서 [픽셀로 붙이기]를 선택한 경우에는 옵션 막대에서 [앤티 앨리어스]를 선택하여 선택 영역의 가장자리와 주위 픽셀 사이를 매끄럽게 변환할 수 있습니다.

참고: 데이터를 병합한 다음 래스터화한 데이터를 다시 추출하려는 경우에는 [매트] 명령을 사용할 수 있습니다.

Photoshop을 종료할 때 클립보드 내용 저장

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- (Windows) [편집] > [환경 설정] > [일반]을 선택합니다.
- (Mac OS) [Photoshop] > [환경 설정] > [일반]을 선택합니다.

2 [클립보드 내보내기]를 선택하여 Photoshop을 종료할 때 클립보드에 있는 Photoshop 내용을 저장합니다.

드래그하여 놓기 기능을 사용하여 아트워크 복사

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 하나 이상의 Illustrator 벡터 오브젝트를 Photoshop에 열려 있는 이미지로 드래그합니다. 이렇게 하면 이미지에 벡터 스마트 오브젝트 레이어가 만들어집니다. Illustrator에서 내용을 편집하기 위해 다시 열려면 [레이어] > [스마트 오브젝트] > [내용 편집]을 선택하십시오.
- Photoshop에서 벡터 오브젝트를 패스로 복사하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채로 Illustrator에서 드래그합니다.
- Photoshop에서 현재 선택한 레이어의 내용을 Illustrator에 복사하려면 [이동 도구]를 사용하여 Photoshop 창의 내용을 열려 있는 Illustrator 문서로 드래그합니다.

오브젝트 삭제 및 추출

사진에서 오브젝트 제거 또는 오리기

1 [레이어] 팔레트에서 제거할 오브젝트가 들어 있는 레이어를 선택합니다.

2 선택 도구를 사용하여 제거할 오브젝트를 선택합니다.

3 선택 영역을 다듬어야 할 경우에는 도구 상자에서 [빠른 마스크 모드] 단추  를 클릭합니다. 이미지의 선택되지 않은 영역이 반투명 색상으로 마스크 처리되거나 덮힙니다. 옵션 막대에서 브러쉬 및 적절한 브러쉬 크기를 선택합니다. 검정색으로 페인팅하면 마스크 영역이 증가하고 흰색으로 페인팅하면 표시되는 이미지 영역이 증가합니다.

4 선택한 오브젝트를 제거하려면 [편집] > [오리기]를 선택합니다.

참조

231페이지의 “배경에서 오브젝트 추출”

선택한 픽셀 삭제

❖ [편집] > [지우기]를 선택하거나 백스페이스 키(Windows) 또는 Delete 키(Mac OS)를 누릅니다. 선택 영역을 오려서 클립보드에 붙이려면 [편집] > [오리기]를 선택합니다.

[레이어] 팔레트에서 [투명 픽셀 잠그기] 옵션을 선택하고 배경색이나 레이어에서 선택 영역을 삭제하면 원본의 위치가 배경색으로 대체됩니다. [투명 픽셀 잠그기] 옵션을 선택하지 않고 레이어에서 선택 영역을 삭제하면 원본 영역이 레이어 투명도로 대체됩니다.

배경에서 오브젝트 추출

[추출] 필터를 사용하면 정교한 방법으로 전경 오브젝트를 분리하고 레이어의 배경을 지울 수 있습니다. 희미하거나 복잡하거나 정의할 수 없는 가장자리가 있는 오브젝트도 간단하게 배경에서 잘라낼 수 있습니다. [추출] 대화 상자의 도구를 사용하여 추출할 이미지 부분을 지정합니다.

더 간단한 예를 보려면 [배경 지우개 도구]를 사용해 보십시오.

오브젝트를 추출하면 Photoshop은 오브젝트의 배경과 투명도를 지웁니다. 오브젝트 가장자리에 있는 픽셀은 배경색에서 가져온 색상 구성 요소를 잃게 되므로 색상 역광을 만들지 않고 새 배경색과 혼합될 수 있습니다.



강조 표시되고 칠한 선택 영역 및 추출한 오브젝트

추출한 후에 [편집] > [희미하게 하기] 명령을 사용하여 배경에 다시 불투명도를 추가하고 다른 효과를 만들 수 있습니다.

1 [레이어] 팔레트에서 추출할 오브젝트가 들어 있는 레이어를 선택합니다. 배경 레이어를 선택하면 추출 후 선택한 배경 레이어가 일반 레이어로 바뀝니다. 레이어에 선택 영역이 포함되어 있는 경우 추출하면 선택 영역의 배경만 지워집니다.

원본 이미지가 손실되지 않게 하려면 레이어를 복제하거나 원본 이미지 상태의 스냅사진을 만드는 것이 좋습니다.

2 [필터] > [추출]을 선택하고 다음과 같은 도구 옵션을 지정합니다.

브러쉬 크기 값을 입력하거나 슬라이더를 드래그하여 [가장자리 밝게하기 도구] 의 폭을 지정합니다. 또한 [브러쉬 크기] 옵션을 사용하여 [지우개], [정리] 및 [가장자리 손질 도구]의 폭을 지정할 수 있습니다.

밝은 영역 [가장자리 밝게하기 도구]를 사용할 때 오브젝트 주위에 나타나는 밝은 영역에 대해 사전 설정된 색상 옵션을 선택하거나, [기타]를 선택하여 밝은 영역에 대한 사용자 정의 색상을 선택합니다.

칠 [칠 도구]로 칠해진 영역에 대해 사전 설정된 색상 옵션을 선택하거나 [기타]를 선택하여 사용자 정의 색상을 선택합니다.

가장자리 밝게하기(고급) 잘 정의된 가장자리를 밝게 하려는 경우 이 옵션을 선택합니다. 이 옵션을 사용하면 가장자리의 밝은 영역을 유지할 수 있으며 현재 브러쉬 크기에 관계 없이 가장자리를 충분히 포함할 수 있는 폭의 밝은 영역을 적용할 수 있습니다.

참고: [가장자리 밝게하기(고급)]를 사용하여 다른 가장자리에 인접한 오브젝트 가장자리를 표시할 때 다른 가장자리와의 거리가 너무 가까워서 오브젝트 가장자리의 밝은 영역과 서로 겹치면 브러쉬 크기를 줄이십시오. 오브젝트 가장자리의 색상이 한 쪽은 균일하고 다른 쪽은 대비가 높은 경우, 오브젝트 가장자리가 브러쉬 영역 안에 들어가게 하고 브러쉬의 중심이 균일한 색상 위에 오게 합니다.

[추출] 옵션을 지정합니다.

텍스처 이미지 이미지의 전경 또는 배경에 텍스처가 많이 포함되어 있으면 [텍스처 이미지]를 선택합니다.

매끄럽게 [매끄럽게]에서는 값을 입력하거나 슬라이더를 드래그하여 윤곽의 매끄러운 정도를 늘리거나 줄입니다. 세부 묘사가 흐려지는 것을 방지하려면 0이나 작은 값으로 시작하는 것이 좋습니다. 추출 결과가 자연스럽지 못한 경우 [매끄럽게] 값을 증가시키면 다음에 추출할 때 자연스럽게 표현할 수 있습니다.

채널 [채널] 메뉴에서 알파 채널을 선택하여 알파 채널에 저장된 선택 영역에서 밝은 영역의 기본이 되게 합니다. 알파 채널은 가장자리 경계의 선택 영역을 기본으로 해야 합니다. 채널을 기본으로 한 밝은 영역을 수정하면 메뉴의 채널 이름이 [사용자 정의]로 바뀝니다. [채널] 옵션을 사용하려면 이미지에 알파 채널이 들어 있어야 합니다.

강제 전경 오브젝트가 너무 복잡하거나 오브젝트 내부를 명확하게 구별하기 어려우면 이 옵션을 선택합니다.

3 [가장자리 밝게하기 도구]  를 선택한 다음 추출할 오브젝트의 가장자리를 그려서 정의합니다. 밝은 영역이 전경 오브젝트와 배경을 모두 조금씩 겹치도록 드래그합니다. 머리카락이나 나무처럼 전경이 배경에 혼합된 희미하고 복잡한 가장자리에는 큰 브러쉬를 사용합니다.

 [돋보기 도구]나 [손 도구]를 사용하여 필요에 따라 보기를 조정합니다.

밝은 영역을 지워야 할 경우에는 [지우개 도구]  를 선택하고 밝은 영역 위로 드래그합니다. 밝은 영역 전체를 지우려면 Alt+백스페이스(Windows) 또는 Option+Delete(Mac OS)를 누릅니다.

오브젝트의 내부를 정확하게 정의했다면 밝은 영역이 완전한 폐곡선을 이루는지 확인합니다. 오브젝트가 이미지 경계와 접하는 영역은 밝게 할 필요가 없습니다. 오브젝트 내부에 투명한 부분이 부족하면 전체 오브젝트를 밝게 합니다.

참고: [텍스처 이미지] 또는 [강제 전경]을 선택한 경우에는 오브젝트 전체를 밝게 할 수 없습니다.

4 다음 중 하나를 수행하여 전경 영역을 정의합니다.

- 오브젝트 내부가 잘 정의되어 있는 경우 [칠 도구]  를 선택합니다. 오브젝트 안을 클릭하여 내부를 칠합니다. [칠 도구]로 칠한 영역을 클릭하면 칠이 삭제됩니다.
- [강제 전경]을 선택한 경우에는 [스포이드 도구]  를 선택한 후 오브젝트 내부를 클릭하여 전경색을 샘플링하거나, [색상] 텍스트 상자를 클릭한 후 색상 피커를 사용하여 전경색을 선택합니다. 이 기법은 단일한 색상의 색조를 포함하는 오브젝트에서 가장 효과적입니다.

5 (선택 사항) [미리 보기]를 클릭하여 추출된 오브젝트를 미리 봅니다. 이때 필요에 따라 확대할 수 있습니다.

보기 원본 이미지와 추출된 이미지 보기를 전환할 수 있는 메뉴 옵션을 선택합니다.

표시 색상 매트 배경 또는 회색 음영 배경에 대해 추출된 오브젝트를 미리 보기 하기 위한 메뉴 옵션을 선택합니다. 투명 배경을 표시하려면 [없음]을 선택합니다.

6 (선택 사항) 다음 중 하나를 수행하여 추출 기능을 향상시킵니다.

- 새로운 [밝은 영역] 및 [칠] 옵션을 선택하고 [가장자리 밝게하기 도구]를 사용하여 다시 그립니다. 전경 영역을 한 번 더 정의한 다음 추출된 오브젝트를 미리 봅니다.
- 새로운 [추출] 설정([매끄럽게], [강제 전경], [색상])을 지정한 다음 추출된 오브젝트를 미리 봅니다.

추출된 결과에 만족하는 경우 최종 손질을 수행할 수 있습니다.

7 다음 중 하나를 수행하여 추출 결과를 손질합니다.

- 추출한 영역에서 배경 흔적을 지우려면 [정리 도구]  를 사용합니다. 이 도구는 불투명도를 빼며 효과가 누적됩니다. [정리 도구]를 사용하여 추출한 오브젝트의 간격을 채울 수도 있습니다. 불투명도를 다시 추가하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 드래그합니다.
- 추출한 오브젝트의 가장자리를 편집하려면 [가장자리 손질 도구]  를 사용합니다. 이 도구는 가장자리를 선명하게 하며 효과가 누적됩니다. 선명한 가장자리가 없으면 [장자리 손질 도구]로 오브젝트에 불투명도를 더하거나 배경에서 불투명도를 뺍니다.

 추출 후 도구 상자의 [배경 지우개 도구]와 [작업 내역 브러쉬 도구]를 사용하여 가장자리를 정리할 수도 있습니다.

8 [확인]을 클릭하여 최종 추출 내용을 적용합니다. 레이어에서, 추출한 오브젝트 밖에 있는 모든 픽셀이 지워져 투명해집니다.

참조

291페이지의 “배경 지우개 도구를 사용하여 픽셀을 투명하게 변경”

343페이지의 “필터 효과 혼합 및 희미하게 하기”

채널

채널 정보

채널이란 다음과 같은 여러 가지 유형의 정보를 저장하는 회색 음영 이미지입니다.

- 새 이미지를 열면 자동으로 **색상 정보 채널**이 만들어집니다. 이미지의 색상 모드는 만들어지는 색상 채널 수에 따라 결정됩니다. 예를 들어, RGB 이미지에는 각 색상(빨강, 녹색, 파랑)의 채널과 이미지 편집에 사용되는 합성 채널이 있습니다.
- **알파 채널**은 선택 영역을 회색 음영 이미지로 저장합니다. 알파 채널을 추가하여 마스크를 저장하고 편집하면 이미지의 특정 부분을 조정하거나 보호할 수 있습니다.
- **별색 채널**은 별색 잉크로 인쇄하는 데 사용할 추가 플레이트를 지정합니다.

하나의 이미지는 최대 56개의 채널을 포함할 수 있습니다. 모든 새 채널의 치수 및 픽셀 수는 원래 이미지와 같습니다.

채널에 필요한 파일 크기는 채널의 픽셀 정보에 따라 달라집니다. TIFF, Photoshop 형식 등 특정 파일 형식을 사용하면 채널 정보를 압축하여 공간을 절약할 수 있습니다. 팝업 메뉴에서 [문서 크기]를 선택하면 알파 채널과 레이어를 비롯한 압축되지 않은 파일 크기 값이 창 아래쪽에 있는 상태 표시줄의 맨 오른쪽에 표시됩니다.

참고: 파일을 이미지의 색상 모드를 지원하는 형식으로 저장하면 색상 채널을 유지할 수 있습니다. 알파 채널은 파일을 Photoshop, PDF, PICT, Pixar, TIFF, PSB 또는 Raw 형식으로 저장하는 경우에만 유지됩니다. DCS 2.0 형식으로 저장하면 별색 채널만 유지됩니다. 파일을 다른 형식으로 저장하면 채널 정보가 손실될 수도 있습니다.

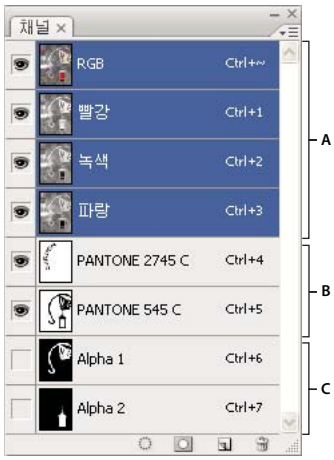
참조

444페이지의 “별색 정보”

237페이지의 “마스크 및 알파 채널 정보”

채널 팔레트 개요

채널 팔레트에는 이미지의 모든 채널이 나열되며 RGB, CMYK 및 Lab 이미지의 합성 채널이 맨 먼저 표시됩니다. 채널 내용의 축소판이 채널 이름 왼쪽에 나타나며, 채널을 편집하면 축소판도 자동으로 업데이트됩니다.



채널 유형
A. 색상 채널 **B.** 별색 채널 **C.** 알파 채널

채널 팔레트 표시

❖ [창] > [채널]을 선택합니다.

채널 축소판 크기 조정 또는 숨기기

❖ [채널] 팔레트 메뉴에서 [팔레트 옵션]을 선택합니다. 해당 축소판 크기를 클릭하거나 [없음]을 클릭하여 축소판 표시를 끕니다.

축소판을 사용하면 채널 내용을 편리하게 추적할 수 있고 축소판 표시를 끄면 성능이 향상됩니다.

채널 표시 또는 숨기기

[채널] 팔레트를 사용하면 문서 창에 있는 채널을 다양한 방식으로 결합하여 볼 수 있습니다. 예를 들어, 알파 채널과 합성 채널을 함께 표시하면 알파 채널의 변경 내용이 전체 이미지에 미치는 영향을 확인할 수 있습니다.

❖ 채널을 표시하거나 숨기려면 해당 채널 옆에 있는 눈 모양 아이콘을 클릭합니다. 기본 색상 채널을 모두 보려면 합성 채널을 클릭합니다. 합성 채널은 색상 채널이 나타날 때마다 표시됩니다.

여러 채널을 표시하거나 숨기려면 [채널] 팔레트에서 눈 모양 아이콘이 표시된 열을 드래그합니다.

색상 채널을 컬러로 표시

개별 채널은 회색 음영으로 표시됩니다. RGB, CMYK 또는 Lab 이미지에서는 각 채널을 컬러로 볼 수 있습니다. Lab 이미지에서는 **a**와 **b** 채널만 컬러로 나타납니다. 2개 이상의 채널이 활성화된 경우에는 항상 컬러로 나타납니다.

기본값을 변경하여 개별 색상 채널을 컬러로 표시할 수 있습니다. 이미지에 채널이 보일 때는 팔레트에서 눈 모양 아이콘 이 해당 채널의 왼쪽에 나타납니다.

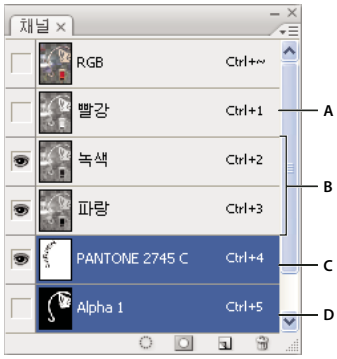
1 다음 중 하나를 수행합니다.

- Windows에서는 [편집] > [환경 설정] > [인터페이스]를 선택합니다.
- Mac OS에서는 [Photoshop] > [환경 설정] > [인터페이스]를 선택합니다.

2 [색상 채널 표시]를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

채널 선택 및 편집

[채널] 팔레트에서는 여러 개의 채널을 선택할 수 있습니다. 선택된 채널, 다시 말해 **활성화된** 모든 채널의 이름이 밝게 표시됩니다.



여러 채널 선택
A. 보이지도 않고 편집할 수도 없는 채널 **B.** 표시되어 있지만 편집용으로 선택되지 않은 채널 **C.** 표시 및 편집용으로 선택된 채널 **D.** 편집은 가능하지만 보이지 않는 채널

- 채널을 선택하려면 채널 이름을 클릭합니다. 여러 채널을 선택 또는 해제하려면 Shift 키를 누른 상태에서 클릭합니다.
- 채널을 편집하려면 해당 채널을 선택한 후 페인팅 도구 또는 편집 도구를 사용하여 이미지에 페인트합니다. 이때 한번에 한 채널만 페인트할 수 있습니다. 선택한 채널의 색상을 100% 강도로 추가하려면 흰색으로 페인팅합니다. 채널의 색상을 더 낮은 강도로 추가하려면 회색 값으로 페인팅합니다. 채널의 색상을 완전히 제거하려면 검정으로 페인팅합니다.

알파 채널과 별색 채널 재정돈 및 이름 바꾸기

이미지가 [다중 채널] 모드인 경우에만 알파 채널이나 별색 채널을 기본 색상 채널 위로 이동할 수 있습니다.

- 알파 채널이나 별색 채널의 순서를 변경하려면 [채널] 팔레트에서 채널을 위쪽이나 아래쪽으로 드래그합니다. 원하는 위치에 선이 나타나면 마우스 단추를 놓습니다.

참고: 별색은 [채널] 팔레트에서 나타나는 순서대로 위쪽에서 아래쪽으로 중복 인쇄됩니다.

- 알파 채널이나 별색 채널의 이름을 바꾸려면 [채널] 팔레트에서 채널의 이름을 두 번 클릭하고 새 이름을 입력합니다.

참조

444페이지의 “새 별색 채널 만들기”

채널 복제

채널을 복사한 후 현재 이미지 또는 다른 이미지에 사용할 수 있습니다.

채널 복제

이미지 간에 알파 채널을 복제하는 경우에는 채널의 픽셀 치수가 동일해야 합니다. 비트맵 모드 이미지에는 채널을 복제할 수 없습니다.

1 [채널] 팔레트에서 복제할 채널을 선택합니다.

2 [채널] 팔레트 메뉴에서 [채널 복제]를 선택합니다.

3 복제 채널의 새 이름을 입력합니다.

4 [문서]에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 대상을 선택합니다. 현재 이미지와 픽셀 치수가 같은 열린 이미지만 선택할 수 있습니다. 채널을 같은 파일 내에서 복제하려면 채널의 현재 파일을 선택합니다.
- 채널을 새 이미지에 복사하여 단일 채널이 포함된 다중 채널 이미지를 만들려면 [새로 만들기]를 선택합니다. 새 이미지 이름을 입력합니다.

5 복제 채널에서 선택 영역과 마스크 영역을 반전하려면 [반전]을 선택합니다.

이미지 내에서 채널 복제

1 [채널] 팔레트에서 복제할 채널을 선택합니다.

2 채널을 팔레트 아래쪽에 있는 [새 채널] 단추 위로 드래그합니다.

다른 이미지에 채널 복제

1 [채널] 팔레트에서 복제할 채널을 선택합니다.

2 대상 이미지가 열려 있는지 확인합니다.

참고: 대상 이미지와 복제된 채널의 픽셀 치수가 같을 필요는 없습니다.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- [채널] 팔레트에서 대상 이미지 창으로 채널을 드래그합니다. 복제된 채널이 [채널] 팔레트 아래쪽에 나타납니다.
- [선택] > [모두]를 선택한 다음 [편집] > [복사]를 선택합니다. 대상 이미지에서 채널을 선택하고 [편집] > [붙이기]를 선택합니다. 붙인 채널이 기존 채널을 덮어씁니다.

채널을 개별 이미지로 분할

병합된 이미지의 채널만 분할할 수 있습니다. 채널 분할은 채널을 유지하지 못하는 파일 형식에 각 채널 정보를 보존하려는 경우에 유용합니다.

❖ 채널을 개별 이미지로 분할하려면 [채널] 팔레트 메뉴에서 [채널 분할]을 선택합니다.

원본 파일은 닫히고 각 채널이 개별 회색 음영 이미지 창에 나타납니다. 새 창의 제목 표시줄에 원본 파일 이름과 채널 이름이 표시됩니다. 새 이미지들을 개별적으로 저장하고 편집하십시오.

채널 병합

여러 개의 회색 음영 이미지를 결합하여 단일 이미지의 채널로 만들 수 있습니다. 병합할 이미지는 모두 회색 음영 모드여야 하고 레이어 없이 배경에 병합되어 있어야 합니다. 또한 픽셀 치수가 같아야 하고 열려 있어야 합니다. 사용자가 연 회색 음영 이미지의 수에 따라 채널을 병합할 때 사용할 수 있는 색상 모드가 결정됩니다. 예를 들어, 열려 있는 이미지의 수가 3개이면 RGB 이미지로 병합할 수 있고 열려 있는 이미지의 수가 4개이면 CMYK 이미지가 될 수 있습니다.

실수로 연결이 손실되어서 열거나 가져오거나 인쇄할 수 없는 DCS 파일로 작업하는 경우에는 채널 파일을 열고 이 파일들을 CMYK 이미지로 병합합니다. 그런 다음 파일을 DCS EPS 파일로 다시 저장합니다.

1 병합하려는 채널이 포함된 회색 음영 이미지를 열고 이미지 중 하나를 활성화합니다.

[채널 병합] 옵션을 사용하려면 이미지가 둘 이상 열려 있어야 합니다.

2 [채널] 팔레트 메뉴에서 [채널 병합]을 선택합니다.

3 [모드]에서 만들려는 색상 모드를 선택합니다. 해당 모드에 알맞은 채널 수가 [채널] 텍스트 상자에 나타납니다.

4 필요하면 [채널] 텍스트 상자에 숫자를 입력합니다.

선택한 모드와 호환되지 않는 숫자를 입력하면 자동으로 [다중 채널] 모드가 선택됩니다. 그럴 경우에는 채널이 2개 이상 포함된 다중 채널 이미지를 만듭니다.

5 [확인]을 클릭합니다.

6 각 채널마다 원하는 이미지가 열려 있는지 확인합니다. 이미지 유형을 변경하려면 [모드]를 클릭하여 [채널 병합] 대화 상자로 되돌아갑니다.

7 채널을 다중 채널 이미지로 병합하는 경우에는 [다음]을 클릭하고 나머지 채널을 선택합니다.

참고: 다중 채널 이미지의 모든 채널은 알파 채널이거나 별색 채널입니다.

8 채널 선택을 마쳤으면 [확인]을 클릭합니다.

선택된 채널은 지정된 유형의 새 이미지로 병합되며 원본 이미지는 변경되지 않고 닫힙니다. 제목 없는 창에 새 이미지가 나타납니다.

참고: 별색 채널 이미지는 분할하고 재결합(병합)할 수 없습니다. 별색 채널은 알파 채널로 추가됩니다.

채널 삭제

이미지를 저장하기 전에 더 이상 필요 없는 별색 채널이나 알파 채널을 삭제해야 할 수도 있습니다. 복잡한 알파 채널이 포함되어 있으면 이미지에 필요한 디스크 공간이 증가할 수 있습니다.

❖ Photoshop에서는 [채널] 팔레트에서 채널을 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

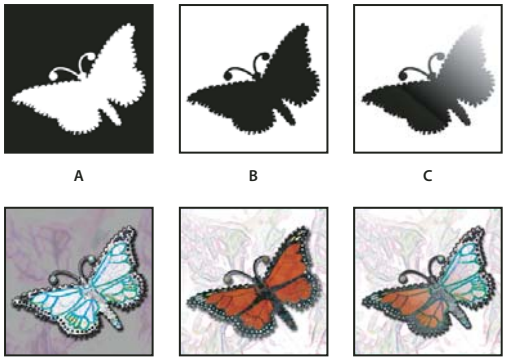
- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 [삭제] 아이콘 을 클릭합니다.
- 팔레트에서 채널 이름을 [삭제] 아이콘으로 드래그합니다.
- [채널] 팔레트 메뉴에서 [채널 삭제]를 선택합니다.
- 팔레트 아래쪽에 있는 [삭제] 아이콘을 클릭한 다음 [예]를 클릭합니다.

참고: 레이어가 있는 파일에서 색상 채널을 삭제하면, 보이는 레이어는 배경으로 병합되고 숨겨진 레이어는 버려집니다. 그 이유는 색상 채널을 삭제하면 이미지가 레이어를 지원하지 않는 [다중 채널] 모드로 변환되기 때문입니다. 알파 채널, 별색 채널 또는 빠른 마스크를 삭제할 경우에는 이미지가 배경으로 병합되지 않습니다.

선택 영역 저장 및 마스크 사용

마스크 및 알파 채널 정보

이미지의 일부를 선택할 때 선택되지 않은 영역은 "마스크" 영역이 되어 편집되지 않습니다. 따라서 마스크를 사용하면 이미지 영역에 색상 변경, 필터 또는 기타 효과를 적용하는 동안 이미지의 나머지 부분을 분리시켜 보호할 수 있습니다. 이미지에 색상이나 필터 효과를 단계적으로 적용하는 등의 복잡한 이미지 편집에 마스크를 사용할 수도 있습니다.



마스크의 예
A. 배경을 보호하면서 나비를 편집하는 데 사용한 불투명 마스크 **B.** 나비를 보호하면서 배경을 칠하는 데 사용한 불투명 마스크 **C.** 배경과 나비 일부를 칠하는 데 사용한 반투명 마스크

마스크는 알파 채널에 저장됩니다. 마스크와 채널은 회색 음영 이미지이므로 다른 모든 이미지와 마찬가지로 페인팅 도구, 편집 도구 및 필터를 사용하여 편집할 수 있습니다. 마스크에 검은색으로 페인트된 영역은 보호되고 흰색으로 페인트된 영역은 편집할 수 있습니다.

[빠른 마스크] 모드를 사용하면 선택 영역을 쉽게 편집하기 위해 임시 마스크로 변환할 수 있습니다. [빠른 마스크]는 불투명도를 조정할 수 있는 색상 오버레이로 나타납니다. 페인팅 도구를 사용하여 [빠른 마스크]를 편집하거나 필터를 사용하여 수정할 수 있습니다. 나중에 [빠른 마스크 모드]를 종료하면 마스크가 이미지에서 다시 선택 영역으로 변환됩니다.

선택 영역을 알파 채널로 저장하면 좀 더 영구적으로 저장할 수 있습니다. 알파 채널은 선택 영역을 편집 가능한 회색 음영 마스크로 [채널] 팔레트에 저장합니다. 선택 영역을 알파 채널로 저장한 후에는 언제든지 해당 선택 영역을 다시 불러올 수 있으며 다른 이미지로 불러올 수도 있습니다.



채널 팔레트에서 알파 채널로 저장된 선택 영역

참고: 레이어 마스크를 사용하면 레이어의 일부를 마스크로 만들거나 숨길 수 있습니다.

참조

281페이지의 “레이어 및 벡터 마스크 정보”

임시 빠른 마스크 만들기

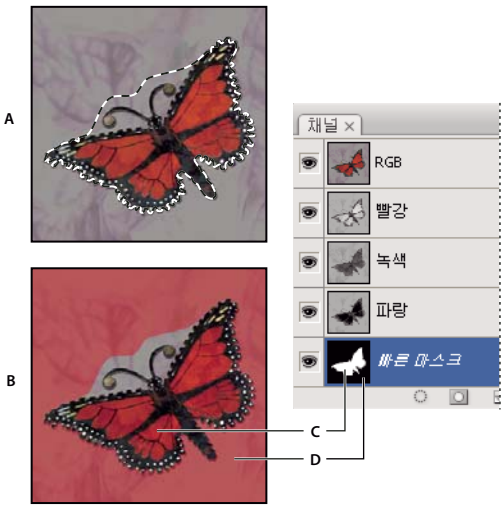
[빠른 마스크 모드]를 사용하려면 먼저 원하는 영역을 선택한 후 추가하거나 빼서 마스크를 만듭니다. [빠른 마스크 모드]에서도 마스크 전체를 만들 수 있습니다. 보호된 영역과 보호되지 않은 영역의 색상은 구분됩니다. [빠른 마스크 모드]를 끝내면 보호되지 않은 영역은 선택 영역이 됩니다.

참고: 임시 [빠른 마스크] 채널은 [빠른 마스크 모드]에서 작업하는 동안 [채널] 팔레트에 나타납니다. 그러나 마스크 편집 작업은 이미지 창에서 수행해야 합니다.

1 선택 도구를 사용하여 이미지의 변경할 부분을 선택합니다.

2 도구 상자에서 [빠른 마스크 모드] 단추 를 클릭합니다.

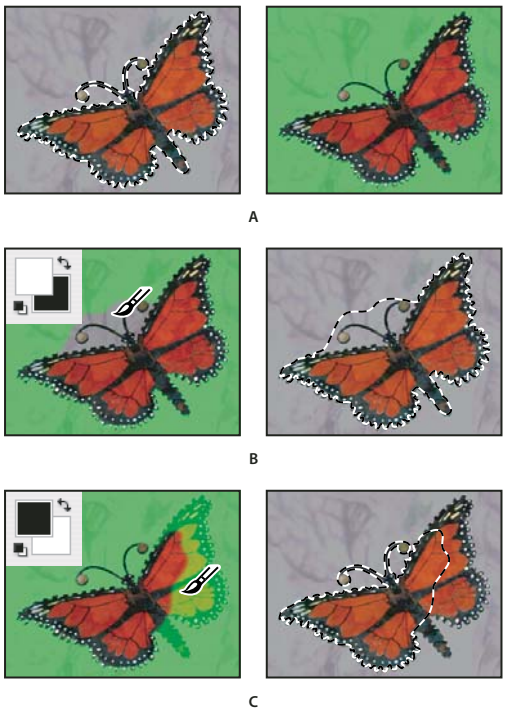
색상 오버레이(루비리스와 비슷)가 선택 영역의 바깥 영역을 덮어 보호합니다. 선택된 영역은 이 마스크에 의해 보호되지 않습니다. 기본적으로 [빠른 마스크 모드]에서는 보호 영역이 불투명도 50%의 빨강 오버레이로 색칠됩니다.



표준 모드 및 빠른 마스크 모드 선택
A. 표준 모드 **B.** 빠른 마스크 모드 **C.** 선택된 픽셀은 채널 축소판에 흰색으로 나타남 **D.** 루비리스 오버레이는 선택 영역 바깥쪽 영역을 보호하고 선택되지 않은 픽셀은 채널 축소판에 검정색으로 나타남

3 마스크를 편집하려면 도구 상자에서 페인팅 도구를 선택합니다. 도구 상자의 색상 견본은 자동으로 검정색과 흰색으로 바뀝니다.

4 이미지의 더 많은 부분을 선택하려면 흰색으로 페인팅합니다. 컬러 오버레이는 흰색으로 페인팅한 영역에서 제거됩니다. 선택한 영역을 해제하려면 검정색으로 영역을 페인팅합니다. 컬러 오버레이는 검정색으로 페인팅한 영역을 덮습니다. 회색 또는 다른 색상으로 페인팅하면 페더 효과나 앤티 앨리어스 효과에 유용한 반투명 영역이 만들어집니다. [빠른 마스크 모드]를 종료하면 반투명 영역이 선택되지 않은 것처럼 보일 수도 있지만 실제로는 선택된 것입니다.



빠른 마스크 모드에서 페인팅
A. 원래 선택 영역과 녹색을 마스크 색상으로 선택한 빠른 마스크 모드 **B.** 빠른 마스크 모드에서 흰색으로 페인팅한 부분은 선택 영역에 추가됨 **C.** 빠른 마스크 모드에서 검정색으로 페인팅한 부분은 선택 영역에서 제거됨

5 도구 상자에서 [표준 모드] 단추 를 클릭하여 빠른 마스크 기능을 끄고 원래 이미지로 돌아갑니다. 빠른 마스크의 보호되지 않은 영역은 선택 영역 테두리에 둘러싸입니다.

페더 마스크가 선택 영역으로 변환되면 마스크 그라디언트의 검정색 픽셀과 흰색 픽셀 중간에 경계선이 나타납니다. 선택 영역 경계는 50% 미만으로 선택된 픽셀과 50% 이상으로 선택된 픽셀 간의 변환을 나타냅니다.

6 원하는 변경 내용을 이미지에 적용합니다. 변경 내용은 선택 영역에만 영향을 줍니다.

7 [선택] > [선택 해제]를 선택하여 선택 영역을 해제하거나 [선택] > [선택 영역 저장]을 선택하여 선택 영역을 저장합니다.

표준 모드로 전환한 다음 [선택] > [선택 영역 저장]을 선택하면 이 임시 마스크를 영구 알파 채널로 변환할 수 있습니다.

빠른 마스크 옵션 변경

1 도구 상자에서 [빠른 마스크 모드] 단추 를 두 번 클릭합니다.

2 다음 표시 옵션 중에서 선택하십시오.

마스크 영역 마스크 영역을 검정색(불투명)으로 설정하고 선택 영역을 흰색(투명)으로 설정합니다. 검정색으로 페인팅하면 마스크 영역이 증가하고, 흰색으로 페인팅하면 선택 영역이 증가합니다. 이 옵션을 선택하면 도구 상자의 [빠른 마스크] 단추가 회색 배경의 흰색 원 으로 표시됩니다.

선택 영역 마스크 영역을 흰색(투명)으로 설정하고 선택 영역을 검정색(불투명)으로 설정합니다. 흰색으로 페인팅하면 마스크 영역이 증가하고, 검정색으로 페인팅하면 선택 영역이 증가합니다. 이 옵션을 선택하면 도구 상자의 [빠른 마스크] 단추가 흰색 배경의 회색 원 으로 표시됩니다.

빠른 마스크의 [마스크 영역] 옵션과 [선택 영역] 옵션을 전환하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 [빠른 마스크 모드] 단추를 클릭하십시오.

3 새 마스크 색상을 선택하려면 색상 상자를 클릭하고 새 색상을 선택합니다.

4 불투명도를 변경하려면 0%에서 100% 사이의 값을 입력합니다.

색상과 불투명도 설정 모두 마스크 표현에만 영향을 주고 밑에 있는 영역의 보호 상태에는 영향을 주지 않습니다. 이 설정을 변경하면 이미지의 색상을 좀더 쉽게 볼 수 있는 마스크를 만들 수 있습니다.

참조

106페이지의 “Adobe 색상 피커를 사용하여 색상 선택”

알파 채널 마스크 만들기 및 편집

새 알파 채널을 만든 다음 페인팅 도구, 편집 도구 및 필터를 사용하여 알파 채널에서 마스크를 만들 수 있습니다. 또한 Photoshop 이미지의 기존 선택 영역을 [채널] 팔레트에 나타나는 알파 채널로 저장할 수도 있습니다. 자세한 내용은 241페이지의 “선택 영역 저장 및 불러오기”를 참조하십시오.

참조

233페이지의 “채널 정보”

현재 옵션을 사용하여 알파 채널 마스크 만들기

1 [채널] 팔레트의 아래쪽에 있는 [새 채널] 단추 를 클릭합니다.

2 새 채널을 페인트하여 이미지 영역을 마스크합니다.

채널을 만들기 전에 이미지 영역을 선택하여 마스크를 만든 다음, 채널을 페인트하여 마스크를 다듬어야 합니다.

알파 채널 마스크 만들기 및 옵션 설정

1 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 [채널] 팔레트의 아래쪽에 있는 [새 채널] 단추를 클릭하거나 [채널] 팔레트 메뉴에서 [새 채널]을 선택합니다.

2 [새 채널] 대화 상자에서 옵션을 지정합니다.

3 새 채널을 페인트하여 이미지 영역을 마스크합니다.

채널 옵션

기존 채널의 옵션을 변경하려면 [채널] 팔레트에서 채널 축소판을 두 번 클릭하거나 [채널] 팔레트 메뉴에서 [채널 옵션]을 선택합니다.

[새 채널] 및 [채널 옵션] 대화 상자에는 다음과 같은 옵션이 포함되어 있습니다.

마스크 영역 마스크 영역을 검정색(불투명)으로 설정하고 선택 영역을 흰색(투명)으로 설정합니다. 검정색으로 페인팅하면 마스크 영역이 증가하고, 흰색으로 페인팅하면 선택 영역이 증가합니다. 이 옵션을 선택하면 도구 상자의 [빠른 마스크] 단추가 회색 배경의 흰색 원 으로 표시됩니다.

선택 영역 마스크 영역을 흰색(투명)으로 설정하고 선택 영역을 검정색(불투명)으로 설정합니다. 흰색으로 페인팅하면 마스크 영역이 증가하고, 검정색으로 페인팅하면 선택 영역이 증가합니다. 이 옵션을 선택하면 도구 상자의 [빠른 마스크] 단추가 흰색 배경의 회색 원 으로 표시됩니다.

별색 알파 채널을 별색 채널로 변환합니다. 이 옵션은 기존 채널에만 사용할 수 있습니다.

색상 마스크의 색상 및 불투명도를 설정합니다. 색상을 변경하려면 색상 필드를 클릭하면 됩니다. 색상 및 불투명도 설정은 마스크 모양에만 영향을 주고 밑에 있는 영역을 보호하는 방식에는 아무 영향을 주지 않습니다. 이 설정을 변경하면 이미지의 색상을 좀더 쉽게 볼 수 있는 마스크를 만들 수 있습니다.

채널을 페인트하여 이미지 영역 마스크

새 채널이 [채널] 팔레트의 아래쪽에 나타나면 이미지 창에 이 채널만 표시됩니다. 마스크를 표시하는 색상 오버레이로 이미지를 표시하려면 합성 색상 채널(RGB, CMYK)에 대한 눈 모양 아이콘을 클릭합니다.

❖ 브러쉬 도구 또는 편집 도구를 선택하고 다음 중 하나를 수행하여 알파 채널에서 만든 마스크에 추가하거나 해당 마스크에서 뺍니다.

- 새 채널에서 영역을 제거하려면 흰색으로 페인팅합니다.
- 새 채널에서 영역을 추가하려면 검정색으로 페인팅합니다.
- 100% 미만의 불투명도를 사용하는 영역을 추가 또는 제거하고, 페인팅 또는 편집 도구의 옵션 막대에서 불투명도를 설정한 다음 흰색이나 검정색으로 페인팅합니다. 불투명도를 더 낮게 만들려면 컬러로 페인팅할 수도 있습니다.

선택 영역 저장 및 불러오기

선택 영역을 새 알파 채널 또는 기존 알파 채널에 마스크로 저장하여 나중에 마스크에서 해당 선택 영역을 다시 불러올 수 있습니다.

선택 영역을 불러와 활성화한 후 새 레이어 마스크를 추가하면 선택 영역을 레이어 마스크로 사용할 수 있습니다.

참조

282페이지의 “레이어 마스크 추가”

선택 영역을 새 채널에 저장

1 분리할 이미지 영역을 선택합니다.

2 [채널] 팔레트의 아래에 있는 [선택 영역 저장] 단추  를 클릭합니다. 새 채널이 나타나면 만들어진 순서에 따라 이름이 지정됩니다.

선택 영역을 새 채널 또는 기존 채널에 저장

1 선택 도구를 사용하여 이미지에서 분리할 영역을 선택합니다.

2 [선택] > [선택 영역 저장]을 선택합니다.

3 [선택 영역 저장] 대화 상자에서 다음 옵션을 지정하고 [확인]을 클릭합니다.

문서 선택 영역에 대한 대상 이미지를 선택합니다. 기본적으로 선택 영역은 활성 이미지의 채널에 배치됩니다. 열려 있는 이미지 중 픽셀 치수가 같은 이미지 또는 새로운 이미지에 선택 영역을 저장할 수 있습니다.

채널 선택 영역에 대한 대상 채널을 선택합니다. 기본적으로 선택 영역은 새 채널에 저장됩니다. 선택된 이미지의 기존 채널 또는 레이어 마스크(이미지에 레이어가 포함되어 있는 경우)에 선택 영역을 저장할 수 있습니다.

4 선택 영역을 새 채널로 저장하려면 [이름] 텍스트 상자에 채널 이름을 입력합니다.

5 선택 영역을 기존 채널에 저장하려면 선택 영역의 결합 방법을 선택합니다.

채널 대체 채널에서 현재 선택 영역을 대체합니다.

현재 채널에 추가 선택 영역을 현재 채널 내용에 추가합니다.

현재 채널에서 빼기 채널 내용에서 선택 영역을 삭제합니다.

현재 채널과 교차 채널 내용과 교차하는 새 선택 영역을 유지합니다.

[채널] 팔레트에서 채널을 선택하면 저장된 선택 영역을 회색 음영으로 표시할 수 있습니다.

채널 팔레트에서 저장된 선택 영역 불러오기

이전에 저장한 선택 영역을 이미지로 불러와서 다시 사용할 수 있습니다. 알파 채널 수정을 마친 후에 이미지로 선택 영역을 불러올 수도 있습니다.

❖ [채널] 팔레트에서 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 알파 채널을 선택하고 팔레트 아래에 있는 [선택 영역 불러오기] 단추 ◌ 를 클릭한 후 팔레트 맨 위에 있는 합성 색상 채널을 클릭합니다.
- 불러올 선택 영역이 포함된 채널을 [선택 영역 불러오기] 단추로 드래그합니다.
- Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 불러올 선택 영역이 포함된 채널을 클릭합니다.
- 기존 선택 영역에 마스크를 추가하려면 Ctrl+Shift(Windows) 또는 Command+Shift(Mac OS)를 누른 상태에서 채널을 클릭합니다.
- 기존 선택 영역에서 마스크를 빼려면 Ctrl+Alt(Windows) 또는 Command+Option(Mac OS)을 누른 상태에서 채널을 클릭합니다.
- 저장된 선택 영역과 기존 선택 영역의 교차 영역을 불러오려면 Ctrl+Alt+Shift(Windows) 또는 Command+Option+Shift(Mac OS)를 누른 상태에서 채널을 선택합니다.


열려 있는 Photoshop 이미지에서 다른 이미지로 선택 영역을 드래그할 수 있습니다.

저장된 선택 영역 불러오기

참고: 다른 이미지에 저장된 선택 영역을 불러오는 경우에는 해당 이미지가 열려 있고 또한 대상 이미지가 활성화되어 있어야 합니다.

1 [선택] > [선택 영역 불러오기]를 선택합니다.

2 [선택 영역 불러오기] 대화 상자에서 [소스] 옵션을 지정합니다.

문서 불러오려는 소스를 선택합니다.

채널 불러올 선택 영역이 포함된 채널을 선택합니다.

반전 선택되지 않은 영역을 선택합니다.

3 이미지에 이미 선택 영역이 포함되어 있는 경우 [선택 범위] 옵션을 선택하여 선택 영역 결합 방법을 지정합니다.

새 선택 영역 불러온 선택 영역을 추가합니다.

선택 영역에 추가 불러온 선택 영역을 이미지의 기존 선택 영역에 추가합니다.

선택 영역에서 빼기 이미지의 기존 선택 영역에서 불러온 선택 영역을 뺍니다.

선택 영역과 교차 이미지에서 불러온 선택 영역과 기존 선택 영역이 교차하는 영역의 선택 영역을 저장합니다.


열려 있는 Photoshop 이미지에서 다른 이미지로 선택 영역을 드래그할 수 있습니다.

채널 연산

레이어 및 채널 혼합

레이어와 연관된 혼합 효과를 이용하면 이미지 내에서 및 이미지 간에 채널을 결합하여 새 이미지로 만들 수 있습니다. [이미지 적용] 명령(단일 채널 및 합성 채널에 대해 사용) 또는 [연산] 명령(단일 채널에 대해 사용)을 사용할 수 있습니다. 이러한 명령은 [레이어] 팔레트에서 사용할 수 없는 [추가] 및 [빼기] 혼합 모드로 추가로 제공합니다. 채널을 [레이어] 팔레트의 레이어에 복사하여 새로 채널을 결합할 수도 있지만 연산 명령을 사용하여 채널 정보를 혼합하는 것이 더 빠릅니다.

연산 명령은 두 채널의 대응 픽셀(이미지에서 같은 위치에 있는 픽셀)에 수학적 연산을 수행한 후 결과를 하나의 채널로 결합합니다. 다음은 연산 명령의 작동 방법을 이해하기 위한 두 가지 기본 개념입니다.

- 채널의 각 픽셀은 명도 값을 갖습니다. [연산]과 [이미지 적용] 명령으로 이 값들을 조정하여 합성 픽셀을 만듭니다.
- 이들 명령은 픽셀을 여러 채널에 오버레이하므로 연산에 사용한 이미지들은 픽셀 치수가 같아야 합니다.

이미지 적용 명령을 사용하여 채널 혼합

[이미지 적용] 명령을 사용하면 한 이미지의 레이어 및 채널(소스)을 활성 이미지의 레이어 및 채널(대상)과 혼합할 수 있습니다.

1 소스와 대상 이미지를 열고 대상 이미지에서 원하는 레이어와 채널을 선택합니다. 두 이미지의 픽셀 치수가 일치해야 [이미지 적용] 대화 상자에 이미지 이름이 나타납니다.

참고: 두 이미지의 색상 모드가 다른 경우(예: 한 이미지는 RGB 모드이고 다른 이미지는 CMYK 모드인 경우)에는 단일 채널을 대상 레이어의 합성 채널에 적용할 수 있습니다. 이때 소스의 합성 채널은 적용할 수 없습니다.

2 [이미지] > [이미지 적용]을 선택합니다.

3 대상 이미지와 결합할 소스 이미지, 레이어 및 채널을 선택합니다. 소스 이미지의 모든 레이어를 사용하려면 [레이어]에서 [병합]을 선택합니다.

4 이미지 창에서 결과를 미리 보려면 [미리 보기]를 선택합니다.

5 연산에 채널 내용의 네거티브를 사용하려면 [반전]을 선택합니다.

6 [혼합]에서 혼합 옵션을 선택합니다.

[추가] 및 [빼기] 옵션에 대한 자세한 내용은 244페이지의 "추가 및 빼기 혼합 모드"를 참조하십시오. 다른 혼합 옵션에 대한 자세한 내용은 304페이지의 "혼합 모드 목록"을 참조하십시오.

7 [불투명도] 값을 입력하여 효과의 강도를 지정합니다.

8 결과 레이어의 불투명 영역에만 결과를 적용하려면 [투명도 유지]를 선택합니다.

9 [마스크]를 통해 혼합을 적용하려면 [마스크]를 선택합니다. 그런 다음, 마스크가 포함된 이미지와 레이어를 선택합니다. [채널]에서 마스크로 사용할 색상 또는 알파 채널을 선택할 수 있습니다. 활성 선택 영역이나 선택된 레이어의 경계([투명도])를 기초로 마스크를 사용할 수도 있습니다. 마스크 채널 영역과 마스크되지 않은 채널 영역을 반전하려면 [반전]을 선택합니다.

연산 명령을 사용하여 채널 혼합

[연산] 명령을 사용하면 하나 이상의 소스 이미지에서 두 개의 개별 채널을 혼합할 수 있습니다. 그런 다음 결과를 새 이미지나 활성 이미지의 새 채널 또는 선택 영역에 적용할 수 있습니다. 합성 채널에는 [연산] 명령을 적용할 수 없습니다.

1 소스 이미지를 엽니다.

참고: 소스 이미지를 두 개 이상 사용하는 경우 이미지의 픽셀 치수가 같아야 합니다.

2 [이미지] > [연산]을 선택합니다.

3 이미지 창에서 결과를 미리 보려면 [미리 보기]를 선택합니다.

4 첫 번째 소스 이미지, 레이어 및 채널을 선택합니다. 소스 이미지의 모든 레이어를 사용하려면 [레이어]에서 [병합]을 선택합니다.

5 연산에 채널 내용의 네거티브를 사용하려면 [반전]을 선택합니다. 이미지를 회색 음영 이미지로 변환한 것과 같은 효과를 얻으려면 [채널]에서 [회색]을 선택합니다.

6 두 번째 소스 이미지, 레이어 및 채널을 선택하고 옵션을 지정합니다.

7 [혼합]에서 혼합 모드를 선택합니다.

[추가] 및 [빼기] 옵션에 대한 자세한 내용은 244페이지의 "추가 및 빼기 혼합 모드"를 참조하십시오. 다른 혼합 옵션에 대한 자세한 내용은 304페이지의 "혼합 모드 목록"을 참조하십시오.

8 [불투명도] 값을 입력하여 효과의 강도를 지정합니다.

9 [마스크]를 통해 혼합을 적용하려면 [마스크]를 선택합니다. 그런 다음, 마스크가 포함된 이미지와 레이어를 선택합니다. [채널]에서 마스크로 사용할 색상 또는 알파 채널을 선택할 수 있습니다. 활성 선택 영역이나 선택된 레이어의 경계([투명도])를 기초로 마스크를 사용할 수도 있습니다. 마스크 채널 영역과 마스크되지 않은 채널 영역을 반전하려면 [반전]을 선택합니다.

10 [결과]에서 혼합 결과를 새 문서에 가져올 것인지 활성 이미지의 새 채널이나 선택 영역에 가져올 것인지 지정합니다.

추가 및 빼기 혼합 모드

[추가] 및 [빼기] 혼합 모드는 [이미지 적용]과 [연산] 명령에서만 사용할 수 있습니다.

추가

두 채널의 픽셀 값을 더합니다. 이 방법을 사용하면 두 채널의 겹치지 않는 이미지를 쉽게 합성할 수 있습니다.

픽셀 값이 높을수록 더 밝은 색상을 나타내므로 겹치는 픽셀이 포함된 채널을 더하면 이미지가 밝아집니다. 양쪽 채널의 검정 영역은 그대로 검정을 유지합니다(0+0=0). 어느 한쪽 채널이 흰색이면 흰색이 됩니다(255+임의의 값=255 이상).

[추가] 모드는 픽셀 값의 합계를 [비율] 양으로 나눈 다음 그 합계에 [옵셋] 값을 더합니다. 예를 들어, 두 채널의 픽셀 평균값을 구하려면 픽셀 값을 더하고 2로 나눈 다음 [옵셋] 값을 입력하지 않습니다.

[비율] 계수는 1.000-2.000 사이의 수입니다. 높은 비율 값을 입력할수록 이미지가 어두워집니다.

[옵셋] 값을 사용하면 대상 채널의 픽셀을 +255와 -255 사이의 명도 값으로 밝게 또는 어둡게 할 수 있습니다. 음수 값은 이미지를 어둡게 하고 양수 값은 이미지를 밝게 합니다.

빼기

대상 채널의 대응 픽셀에서 소스 채널의 픽셀 값을 뺍니다. 그런 다음 [추가] 모드에서처럼 결과를 [비율] 계수로 나누고 [옵셋] 값에 더합니다.

[비율] 계수는 1.000-2.000 사이의 수입니다. [옵셋] 값을 사용하면 대상 채널의 픽셀을 +255와 -255 사이의 명도 값으로 밝게 또는 어둡게 할 수 있습니다.

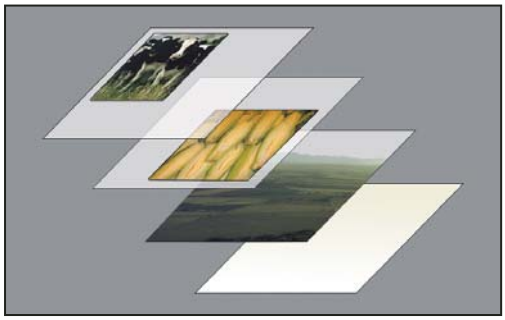
10장: 레이어

레이어는 많은 이미지 작성 워크플로의 구성 요소입니다. 단순한 이미지 작업을 수행할 경우에는 레이어를 사용할 필요가 없지만 레이어를 사용하면 효율적으로 작업할 수 있습니다. 또한 레이어는 원본 이미지 데이터의 손실이 없는 대부분의 비파괴 이미지 편집 작업에 필수적입니다.

레이어 기본 정보

레이어 정보

Photoshop 레이어는 아세테이트지를 여러 장 겹쳐 놓은 것과 같습니다. 레이어의 투명 영역을 통해 밑에 있는 레이어까지 볼 수 있습니다. 겹쳐 놓은 여러 장의 아세테이트지 중 한 장을 미끄러뜨려 움직이는 것처럼 레이어를 이동하여 레이어상의 내용 위치를 지정합니다. 레이어의 불투명도를 변경하여 내용을 부분적으로 투명하게 만들 수도 있습니다.



레이어의 투명 영역을 통해 밑에 있는 레이어를 볼 수 있습니다.

레이어를 사용하여 여러 이미지 합성, 이미지에 텍스트 추가 또는 벡터 그래픽 모양 추가 등의 작업을 수행합니다. 레이어 스타일을 적용하여 그림자나 광선 등의 특수 효과를 추가할 수 있습니다.

비파괴적인 방식으로 작업

레이어에 뚜렷하게 나타나는 내용이 없는 경우가 있습니다. 예를 들어, **조정** 레이어에는 밑에 있는 레이어에 영향을 주는 색상 또는 색조 조정 내용이 들어 있습니다. 이미지 픽셀을 직접 편집하는 대신 조정 레이어를 편집하고 밑에 있는 픽셀은 변경하지 않고 그대로 둘 수 있습니다.

스마트 오브젝트라는 특수한 유형의 레이어에는 하나 이상의 내용 레이어가 들어 있습니다. 이미지 픽셀을 직접 편집하지 않고 스마트 오브젝트를 변형(비율 조정, 기울이기 또는 모양 변경)할 수 있습니다. 또는 스마트 오브젝트를 Photoshop 이미지로 가져온 후에도 별개의 이미지로 편집할 수 있습니다. 스마트 오브젝트에 포함된 스마트 필터 효과를 사용하여 나중에 필터 효과를 조정하거나 제거할 수 있게 필터를 비파괴적으로 이미지에 적용할 수 있습니다. 자세한 내용은 272페이지의 “원본 이미지의 데이터 손실이 없는 비파괴 편집”을 참조하십시오.

레이어 구성

새 이미지에는 레이어가 하나만 들어 있습니다. 이미지에 추가할 수 있는 레이어, 레이어 효과 및 레이어 세트 수는 컴퓨터의 메모리 용량에 의해서만 제한됩니다.

[레이어] 팔레트에서 레이어를 사용하여 작업합니다. **레이어 그룹**을 사용하면 레이어를 편리하게 구성하고 관리할 수 있습니다. [레이어] 팔레트에서 그룹을 사용하여 레이어를 논리적인 순서로 정돈하여 어지럽게 흩어져 있는 레이어 수를 줄이고 더 보기 쉽게 정리할 수 있습니다. 다른 그룹 내에 그룹을 중첩시키거나, 그룹을 사용하여 여러 레이어에 특성과 마스크를 동시에 적용할 수도 있습니다.

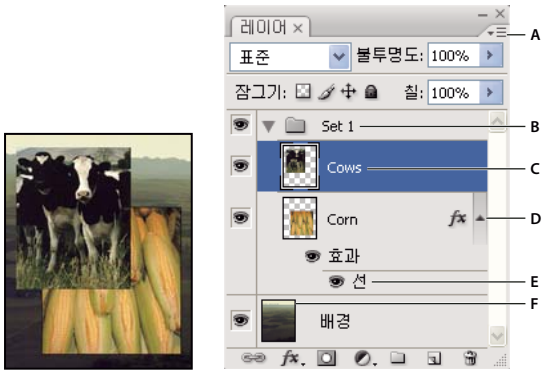
비디오 레이어

비디오 레이어를 사용하여 이미지에 비디오를 추가할 수 있습니다. 이미지에 비디오 클립을 비디오 레이어나 스마트 오브젝트로 불러온 후 레이어를 마스크 또는 변경하거나, 레이어 효과를 적용하거나, 개별 프레임을 페인팅하거나, 개별 프레임을 래스터화하고 표준 레이어로 변환할 수 있습니다. 이미지 내의 비디오를 재생하거나 개별 프레임에 액세스하려면 [타임라인] 팔레트를 사용합니다. 자세한 내용은 484페이지의 "지원되는 비디오 및 이미지 시퀀스 형식(Photoshop Extended)"을 참조하십시오.

레이어 사용에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0001_kr을 참조하십시오.

레이어 팔레트 개요

[레이어] 팔레트에는 한 이미지 안의 모든 레이어, 레이어 그룹 및 레이어 효과가 나열됩니다. 레이어 팔레트를 사용하면 레이어를 표시하거나 숨기고, 새 레이어를 만들고, 레이어 그룹으로 작업할 수 있습니다. [레이어] 팔레트 메뉴에서 다른 명령과 옵션에 액세스할 수 있습니다.



Photoshop 레이어 팔레트
A. 레이어 팔레트 메뉴 **B.** 레이어 그룹 **C.** 레이어 **D.** 레이어 확장/축소 효과 **E.** 레이어 효과 **F.** 레이어 축소판

레이어 팔레트 표시

❖ [창] > [레이어]를 선택합니다.

[레이어] 팔레트 메뉴에서 명령을 선택합니다.

❖ 팔레트의 오른쪽 위에서 삼각형을 클릭합니다.

레이어 축소판 크기 변경

❖ [레이어] 팔레트 메뉴에서 [팔레트 옵션]을 선택하고 축소판 크기를 선택합니다.

축소판 내용 변경

❖ [레이어] 팔레트 메뉴에서 [팔레트 옵션]을 선택하고 [문서 전체]를 선택하여 문서 전체의 내용을 표시합니다. 레이어에 있는 오브젝트의 픽셀로 축소판 내용을 제한하려면 [레이어 테두리]를 선택합니다.

성능을 향상시키고 모니터 공간을 절약하려면 축소판을 끄십시오.

그룹 확장 및 축소

❖ 그룹 폴더 왼쪽에 있는 삼각형을 클릭합니다. 자세한 내용은 249페이지의 "그룹 내의 레이어 및 그룹 보기"를 참조하십시오.

배경 및 레이어 변환

흰색 배경이나 배경색을 지정하여 새 이미지를 만들 때 [레이어] 팔레트의 맨 아래에 있는 이미지를 배경이라고 합니다. 이미지 한 개에 배경 레이어를 한 개만 지정할 수 있습니다. 배경 레이어의 스택 순서, 혼합 모드 또는 불투명도는 변경할 수 없습니다. 그러나 배경을 일반 레이어로 변환한 다음 이러한 특성을 변경할 수 있습니다.

내용이 투명한 이미지를 만들 경우에는 이미지에 배경 레이어가 없습니다. 이 경우에는 맨 아래 레이어가 배경 레이어처럼 제한되지 않으므로 [레이어] 팔레트 안에서 임의로 이동할 수 있으며, 불투명도와 혼합 모드를 변경할 수 있습니다.

레이어로 배경 변환

1 [레이어] 팔레트에서 [배경]을 두 번 클릭하거나 [레이어] > [새로 만들기] > [배경에서 레이어 가져오기]를 선택합니다.

2 레이어 옵션을 설정합니다. 자세한 내용은 247페이지의 "레이어 및 그룹 만들기"를 참조하십시오.

3 [확인]을 클릭합니다.

배경으로 레이어 변환

1 [레이어] 팔레트에서 레이어를 선택합니다.

2 [레이어] > [새로 만들기] > [레이어에서 배경 가져오기]를 선택합니다.

레이어의 모든 투명 픽셀이 배경색으로 변환되고 레이어 스택의 맨 아래로 레이어가 이동합니다.

참고: 일반 레이어의 이름만 [배경]으로 변경하여 해당 레이어를 배경으로 만들 수는 없습니다. [레이어에서 배경 가져오기] 명령을 사용해야 합니다.

레이어 및 그룹 만들기

새 레이어는 [레이어] 팔레트에서 선택된 레이어 위나 선택된 그룹 내에 나타납니다.

새 레이어 또는 그룹 만들기

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- 기본 옵션을 사용하여 새 레이어나 그룹을 만들려면 [레이어] 팔레트에서 [새 레이어] 단추 나 [새 그룹] 단추 를 클릭합니다.
- [레이어] > [새로 만들기] > [레이어] 또는 [그룹]을 선택합니다.
- [레이어] 팔레트 메뉴에서 [새 레이어]나 [새 그룹]을 선택합니다.
- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [레이어] 팔레트에서 [새 레이어] 단추나 [새 그룹] 단추를 클릭하여 [새 레이어] 대화 상자를 표시하고 레이어 옵션을 설정합니다.
- Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 [레이어] 팔레트에서 [새 레이어] 단추나 [새 그룹] 단추를 클릭하여 현재 선택된 레이어 아래에 레이어를 추가합니다.

2 레이어 옵션을 설정하고 [확인]을 클릭합니다.

이름 레이어나 그룹의 이름을 지정합니다.

이전 레이어를 사용하여 클리핑 마스크 만들기 그룹에는 이 옵션을 사용할 수 없습니다. 자세한 내용은 285페이지의 "클리핑 마스크를 사용하여 레이어 마스크"를 참조하십시오.

색상 [레이어] 팔레트에서 레이어나 그룹에 색상을 지정합니다.

모드 레이어나 그룹의 혼합 모드를 지정합니다. 304페이지의 "혼합 모드 개요"를 참조하십시오.

불투명도 레이어나 그룹의 불투명도 레벨을 지정합니다.

해당 모드-중간색으로 칠하기 레이어를 사전 설정된 중간색으로 칠합니다.

다른 레이어의 효과를 사용하여 새 레이어 만들기

1 [레이어] 팔레트에서 기존 레이어를 선택합니다.

2 [레이어] 팔레트의 아래쪽에 있는 [새 레이어 만들기] 단추로 레이어를 드래그합니다. 새로 만든 레이어에 기존 레이어의 모든 효과가 포함됩니다.

새 레이어로 선택 영역 변환

1 선택 영역을 만듭니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [레이어] > [새로 만들기] > [복사한 레이어]를 선택하여 선택 영역을 새 레이어에 복사합니다.
- [레이어] > [새로 만들기] > [오린 레이어]를 선택하여 선택 영역을 오려서 새 레이어에 붙입니다.

참고: 이러한 명령을 사용하려면 스마트 오브젝트나 모양 레이어를 래스터화해야 합니다.

레이어 복제

이미지 내에서 레이어를 복제하거나 다른 이미지나 새 이미지로 레이어를 복제할 수 있습니다.

이미지 내에서 레이어 또는 그룹 복제

1 [레이어] 팔레트에서 레이어나 그룹을 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 레이어나 그룹을 [새 레이어 만들기] 단추 로 드래그합니다.
- [레이어] 메뉴나 [레이어] 팔레트 메뉴에서 [레이어 복제] 또는 [그룹 복제]를 선택합니다. 레이어나 그룹의 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

이미지 간에 레이어 또는 그룹 복제

1 소스 이미지와 대상 이미지를 엽니다.

2 소스 이미지의 [레이어] 팔레트에서 하나 이상의 레이어나 레이어 그룹을 선택합니다.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- [레이어] 팔레트의 레이어나 그룹을 대상 이미지로 드래그합니다.
- [이동 도구] 를 선택하고 소스 이미지에서 대상 이미지로 드래그합니다. 복제 레이어나 그룹이 대상 이미지의 [레이어] 팔레트에서 활성 레이어 위에 나타납니다. 소스 이미지에서와 같은 위치(소스 이미지와 대상 이미지의 픽셀 치수가 같은 경우) 또는 문서 창의 가운데(소스 이미지와 대상 이미지의 픽셀 치수가 다른 경우)에 이미지 내용을 배치하려면 Shift 키를 누른 채 드래그합니다.
- [레이어] 메뉴나 [레이어] 팔레트 메뉴에서 [레이어 복제] 또는 [그룹 복제]를 선택합니다. [문서] 팝업 메뉴에서 대상 문서를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.
- [선택] > [모두]를 선택하여 레이어의 모든 픽셀을 선택하고 [편집] > [복사]를 선택합니다. 대상 이미지에서 [편집] > [붙이기]를 선택합니다.

레이어 또는 그룹에서 새 문서 만들기

1 [레이어] 팔레트에서 레이어나 그룹을 선택합니다.

2 [레이어] 메뉴나 [레이어] 팔레트 메뉴에서 [레이어 복제] 또는 [그룹 복제]를 선택합니다.

3 문서 팝업 메뉴에서 [새로 만들기]를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

레이어, 그룹, 스타일 표시 또는 숨기기

❖ [레이어] 팔레트에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 문서 창에서 레이어, 그룹 또는 레이어 효과의 내용을 숨기려면 이들 옆의 눈 모양 아이콘을 클릭합니다. 해당 열을 다시 클릭하면 내용이 다시 표시됩니다. 스타일과 효과의 눈 모양 아이콘을 표시하려면 [팔레트에 레이어 효과를 나타냅니다.] 아이콘 을 클릭합니다.
- [레이어] 메뉴에서 [레이어 표시]나 [레이어 숨기기]를 선택합니다.
- 레이어나 그룹의 내용만 표시하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 눈 모양 아이콘을 클릭합니다. Photoshop은 나머지 레이어를 모두 숨기기 전에 이들의 가시성 상태를 기억합니다. 다른 레이어의 가시성을 변경하지 않을 경우 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 동일한 눈 모양 아이콘을 클릭하면 원래 가시성 설정이 복원됩니다.
- [레이어] 팔레트에서 여러 항목의 가시성을 동시에 변경하려면 눈 아이콘 열을 따라 드래그합니다.

참고: 보이는 레이어만 인쇄됩니다.

그룹 내의 레이어 및 그룹 보기

❖ 그룹을 열려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 폴더 아이콘 왼쪽에 있는 삼각형을 클릭합니다.
- 폴더 아이콘 왼쪽에 있는 삼각형을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Ctrl 키를 누른 채 클릭(Mac OS)하고 [이 그룹 열기]를 선택합니다.
- 그룹 및 그룹 내에 중첩된 그룹을 열거나 닫으려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 삼각형을 클릭합니다.

보이는 모든 레이어에서 샘플링

[자동 선택 도구], [손가락 도구], [흐림 효과 도구], [선명 효과 도구], [페인트 통 도구], [복제 도장 도구] 및 [복구 브러쉬 도구]의 기본 동작은 활성 레이어의 픽셀에서만 색상 샘플을 만드는 것입니다. 즉, 문지르기 효과와 샘플링은 단일 레이어에서만 이루어집니다.

❖ 이들 도구를 사용할 때, 보이는 모든 레이어의 픽셀에 문지르기 효과를 내거나 샘플링하려면 옵션 막대에서 [모든 레이어 샘플링]을 선택합니다.

투명도 환경 설정 변경

1 Windows에서는 [편집] > [환경 설정] > [투명도와 색상 영역]을 선택하고 Mac OS에서는 [Photoshop] > [환경 설정] > [투명도와 색상 영역]을 선택합니다.

2 투명도 바둑판의 격자 크기와 색상을 선택하거나, 투명도 바둑판을 숨기려면 [격자 크기]를 [없음]으로 선택합니다.

3 [확인]을 클릭합니다.

레이어 선택, 그룹화 및 연결

레이어 선택

레이어를 작업할 때는 하나 이상을 선택하여 작업할 수 있습니다. 페인팅이나 색상 및 색조 조정과 같은 일부 작업의 경우에는 한 번에 하나의 레이어에만 작업할 수 있습니다. 선택된 단일 레이어를 **활성 레이어**라고 합니다. 활성 레이어의 이름은 문서 창의 제목 표시줄에 표시됩니다.

이동, 정렬, 변형, [스타일] 팔레트에서 스타일 적용 등의 작업을 할 때는 한 번에 여러 개의 레이어를 선택하여 작업할 수 있습니다. 레이어 선택은 [레이어] 팔레트나 [이동 도구]를 통해 할 수 있습니다.

여러 개의 레이어를 연결할 수도 있습니다. 연결된 레이어는 동시에 선택된 여러 개의 레이어와 달리 [레이어] 팔레트에서 선택 영역을 변경해도 연결된 상태가 유지됩니다. 자세한 내용은 251페이지의 "레이어 연결 및 연결 해제"를 참조하십시오.


레이어 선택을 잘못하면 도구를 사용하거나 명령을 적용할 때 원하는 결과가 표시되지 않을 수 있습니다. [레이어] 팔레트에서 레이어를 맞게 선택했는지 확인하십시오.

레이어 팔레트에서 레이어 선택

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [레이어] 팔레트에서 레이어를 클릭합니다.
- 인접한 여러 개의 레이어를 한 번에 선택하려면 첫 번째 레이어를 클릭한 다음 Shift 키를 누른 채 마지막 레이어를 클릭합니다.
- 인접하지 않은 여러 레이어를 한 번에 선택하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 [레이어] 팔레트에서 레이어를 클릭합니다.

참고: 선택 시 Ctrl 키를 누른 채 레이어 축소판 외부의 영역을 클릭합니다. Ctrl 키를 누른 채 레이어 축소판을 클릭하면 레이어 투명도가 선택됩니다.

- 모든 레이어를 선택하려면 [선택] > [모든 레이어]를 선택합니다.
- 유사한 유형의 모든 레이어(예: 모든 문자 레이어)를 선택하려면 해당 레이어 중 하나를 선택하고 [선택] > [유사한 레이어 선택]을 선택합니다.
- 한 레이어의 선택을 해제하려면 Ctrl 키를 누른 채 해당 레이어를 클릭합니다.
- 선택된 레이어가 없도록 하려면 [레이어] 팔레트에서 배경 레이어 아래 또는 맨 밑에 있는 레이어 아래를 클릭하거나 [선택] > [레이어 선택 해제]를 선택합니다.

문서 창에서 레이어 선택

1 [이동 도구] 를 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 옵션 막대에서 [자동 선택]을 선택한 다음 드롭다운 메뉴에서 [레이어]를 선택하고 문서에서 선택할 레이어를 클릭합니다. 그러면 커서 아래에 있는 픽셀이 포함된 맨 위에 있는 레이어가 선택됩니다.
- 옵션 막대에서 [자동 선택]을 선택한 다음 드롭다운 메뉴에서 [그룹]을 선택하고 문서에서 선택할 내용을 클릭합니다. 그러면 커서 아래에 있는 픽셀이 포함된 맨 위의 그룹이 선택됩니다. 그룹화되지 않은 레이어를 클릭하면 해당 레이어가 선택됩니다.
- 이미지를 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 채 클릭(Mac OS)하고 상황에 맞는 메뉴에서 레이어를 선택합니다. 그러면 문맥 메뉴에 현재 포인터 위치 아래에 있는 픽셀이 포함된 모든 레이어가 나열됩니다.

그룹의 레이어 선택

1 [레이어] 팔레트에서 그룹을 클릭합니다.

2 폴더 아이콘 왼쪽에 있는 삼각형을 클릭합니다.

3 그룹에서 개별 레이어를 클릭합니다.

레이어 그룹화 및 그룹 해제

1 [레이어] 팔레트에서 여러 레이어를 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [레이어] > [레이어 그룹화]를 선택합니다.
- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 레이어를 [레이어] 팔레트 아래쪽에 있는 폴더 아이콘으로 드래그하여 레이어를 그룹화합니다.

3 레이어를 그룹 해제하려면 그룹을 선택하고 [레이어] > [레이어 그룹 해제]를 선택합니다.

그룹에 레이어 추가

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [레이어] 팔레트에서 그룹을 선택하고 [새 레이어] 단추 를 클릭합니다
- 레이어를 해당 그룹 폴더로 드래그합니다.
- 그룹 폴더를 다른 그룹 폴더로 드래그합니다. 그룹 및 포함된 모든 레이어가 이동합니다.
- 기존 그룹을 [새 그룹] 단추 로 드래그합니다

레이어 연결 및 연결 해제

두 개 이상의 레이어나 그룹을 연결할 수 있습니다. 연결된 레이어는 동시에 선택된 여러 개의 레이어와 달리 연결을 해제할 때까지 레이어 간의 관계가 유지됩니다. 연결된 레이어로 변형을 이동하거나 연결된 레이어에 변형을 적용할 수 있습니다.

1 [레이어] 팔레트에서 레이어나 그룹을 선택합니다.

2 [레이어] 팔레트 아래쪽에 있는 연결 아이콘 을 클릭합니다.

3 레이어를 연결 해제하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 연결된 레이어를 선택하고 연결 아이콘을 클릭합니다.
- 연결된 레이어를 일시적으로 사용할 수 없게 하려면 Shift 키를 누른 채 해당 레이어의 [연결] 아이콘을 클릭합니다. 해당 연결 아이콘에 빨간색 X가 표시됩니다. 해당 연결을 다시 사용하려면 Shift 키를 누른 채 연결 아이콘을 클릭합니다.
- 연결된 레이어를 선택하고 [연결] 아이콘을 클릭합니다. 연결된 레이어를 모두 선택하려면 해당 레이어 중 하나를 선택하고 [레이어] > [연결된 레이어 선택]을 선택합니다.

레이어 이동, 스택 및 잠그기

레이어 및 그룹의 스택 순서 변경

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [레이어] 팔레트에서 레이어를 위쪽이나 아래쪽으로 드래그합니다. 레이어나 그룹을 가져오려는 위치에 강조된 선이 나타나면 마우스 단추를 놓습니다.
- 레이어를 그룹으로 이동하려면 레이어를 그룹 폴더 로 드래그합니다 그룹이 닫혀 있는 경우에는 그룹의 맨 아래에 레이어가 놓입니다.

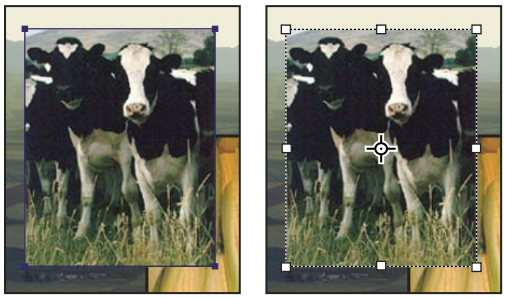
참고: 그룹이 확장되어 그룹 내의 모든 레이어를 볼 수 있는 경우 확장된 그룹 아래에 레이어를 추가하면 자동으로 이 그룹에 레이어가 추가됩니다. 이러한 문제가 발생되지 않도록 하려면 그룹을 축소한 다음 새 레이어를 추가합니다.

- 레이어나 그룹을 선택하고 [레이어] > [정돈]을 선택한 다음 하위 메뉴에서 명령을 선택합니다. 그룹 내의 항목을 선택한 경우 그룹 내의 스태킹 순서에 명령이 적용되고, 그룹 내의 항목이 아니면 [레이어] 팔레트의 스태킹 순서에 명령이 적용됩니다.
- 선택된 레이어의 순서를 반전시키려면 [레이어] > [정돈] > [반전]을 선택합니다. 레이어를 두 개 이상 선택한 경우에만 이 옵션을 사용할 수 있습니다.

참고: 배경 레이어는 항상 스태킹 순서의 맨 아래 항목입니다. 따라서 [맨 뒤로 보내기] 명령을 사용하면 선택한 항목이 배경 레이어 바로 위에 놓입니다.

레이어 가장자리 및 핸들 표시

레이어 내용의 경계나 가장자리를 표시하면 내용을 이동하거나 정렬할 때 편리합니다. 선택된 레이어와 그룹에 대해 변형 핸들을 표시하여 레이어의 크기를 조정하거나 레이어를 회전시킬 수도 있습니다.



가장자리가 표시된 레이어 내용(왼쪽)과 변형 모드가 선택된 레이어 내용(오른쪽)

선택된 레이어에서 내용 가장자리 표시

❖ [보기] > [표시] > [레이어 가장자리]를 선택합니다.

선택된 레이어에서 변형 핸들 표시

1 [이동 도구]를 선택합니다.

2 옵션 막대에서 [변형 컨트롤 표시]를 선택합니다.

변형 핸들을 사용하여 레이어 내용의 크기를 조정하고 회전시킬 수 있습니다. 자세한 내용은 189페이지의 "자유 변형"을 참조하십시오.

레이어 내용 이동

1 [레이어] 팔레트에서 이동시킬 오브젝트가 포함된 레이어를 선택합니다.

2 [이동 도구]를 선택합니다.

이동할 레이어를 문서 창에서 직접 선택할 수 있습니다. [이동 도구]의 옵션 막대에서 [자동 선택]을 선택하고 드롭다운 메뉴에서 [레이어]를 선택합니다. 여러 레이어를 선택하려면 Shift 키를 누른 채로 클릭합니다. 그룹의 한 레이어를 선택할 때 전체 그룹을 선택하려면 [자동 선택]을 선택한 다음 [그룹]을 선택합니다.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- 문서 창에서 선택된 레이어 중의 하나로 오브젝트를 드래그합니다. 레이어의 모든 오브젝트가 함께 이동합니다.
- 키보드의 화살표 키를 눌러 오브젝트를 1픽셀씩 이동시킵니다.
- Shift 키를 누른 채 키보드의 화살표 키를 눌러 오브젝트를 10픽셀씩 이동시킵니다.

여러 레이어의 오브젝트 정렬

[이동 도구]를 사용하여 레이어와 그룹의 내용을 정렬할 수 있습니다. 자세한 내용은 252페이지의 "레이어 내용 이동"을 참조하십시오.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- 여러 레이어를 정렬하려면 [이동 도구]를 사용하거나 [레이어] 팔레트에서 정렬할 레이어 또는 그룹을 선택합니다.
- 하나 이상의 레이어에 있는 내용을 선택 영역 테두리에 정렬하려면 이미지에 선택 영역을 만든 다음 [레이어] 팔레트에서 정렬할 레이어를 선택합니다. 이 방법을 사용하면 이미지의 지정된 지점에 내용을 정렬할 수 있습니다.

2 [레이어] > [정렬] 또는 [선택 영역에 맞춰 레이어 정렬]을 선택하고 하위 메뉴에서 명령을 선택합니다. 이와 동일한 명령을 [이동 도구] 옵션 막대의 [정렬] 단추로도 사용할 수 있습니다.

위쪽 가장자리 선택된 레이어의 위쪽 픽셀을 선택된 모든 레이어의 맨 위 픽셀이나 선택 영역 테두리의 위쪽 가장자리에 정렬합니다.

수직 중앙 선택된 각 레이어의 수직 중앙 픽셀을 선택된 모든 레이어의 수직 중앙 픽셀이나 선택 영역 테두리의 수직 중앙에 정렬합니다.

아래쪽 가장자리 선택된 레이어의 아래쪽 픽셀을 선택된 모든 레이어의 맨 아래 픽셀이나 선택 영역 테두리의 아래쪽 가장자리에 정렬합니다.

왼쪽 가장자리 선택된 레이어의 왼쪽 픽셀을 맨 왼쪽 레이어의 왼쪽 픽셀이나 선택 영역 테두리의 왼쪽 가장자리에 정렬합니다.

수평 중앙 선택된 레이어의 수평 중앙 픽셀을 선택된 모든 레이어의 수평 중앙 픽셀이나 선택 영역 테두리의 수평 중앙에 정렬합니다.

오른쪽 가장자리 연결된 레이어의 오른쪽 픽셀을 선택된 모든 레이어의 맨 오른쪽 픽셀이나 선택 영역 테두리의 오른쪽 가장자리에 정렬합니다.

참조

253페이지의 "이미지 레이어 자동 정렬"

균등하게 레이어 및 그룹 분포

1 레이어를 세 개 이상 선택합니다.

2 [레이어] > [분포]를 선택하고 명령을 선택합니다. 또는 [이동 도구]를 선택하고 옵션 막대에 있는 분포 단추 중 하나를 클릭합니다.

위쪽 가장자리 각 레이어의 위쪽 픽셀에서 시작하여 레이어를 균일한 간격으로 분포시킵니다.

수직 중앙 각 레이어의 수직 중앙 픽셀에서 시작하여 레이어를 균일한 간격으로 분포시킵니다.

아래쪽 가장자리 각 레이어의 아래쪽 픽셀에서 시작하여 레이어를 균일한 간격으로 분포시킵니다.

왼쪽 가장자리 각 레이어의 왼쪽 픽셀에서 시작하여 레이어를 균일한 간격으로 분포시킵니다.

수평 중앙 각 레이어의 수평 중앙 픽셀에서 시작하여 레이어를 균일한 간격으로 분포시킵니다.

오른쪽 가장자리 각 레이어의 오른쪽 픽셀에서 시작하여 레이어를 균일한 간격으로 분포시킵니다.

이미지 레이어 자동 정렬

[레이어 자동 정렬] 명령을 사용하면 여러 레이어의 모퉁이나 가장자리와 같이 비슷한 내용을 기준으로 레이어를 자동 정렬할 수 있습니다. 한 레이어를 참조 레이어로 지정하거나 Photoshop에서 자동으로 참조 레이어가 선택되도록 합니다. 일치하는 내용이 포개지도록 다른 레이어가 참조 레이어에 정렬됩니다.

[레이어 자동 정렬] 명령을 사용하여 다음과 같은 여러 가지 방법으로 이미지를 결합할 수 있습니다.

- 여러 이미지에서 배경이 같은 부분을 바꾸거나 삭제합니다. 이미지 정렬 후 마스크 또는 혼합 효과를 사용하여 각 이미지의 부분을 하나의 이미지로 결합합니다.
- 겹치는 내용을 공유하는 여러 이미지를 합칩니다.
- 정적 배경에서 촬영한 비디오 프레임의 경우 프레임을 레이어로 변환한 후 여러 프레임에서 내용을 추가하거나 삭제할 수 있습니다.

1 정렬할 이미지를 같은 문서로 복사하거나 가져옵니다.

각 이미지가 별개의 레이어에 배치됩니다. 자세한 내용은 248페이지의 “레이어 복제”를 참조하십시오.

스크립트를 사용하여 여러 이미지를 레이어로 로드할 수 있습니다. [파일] > [스크립트] > [스택에 파일 로드]를 선택합니다.

2 (옵션) [레이어] 팔레트에서 정렬 기준으로 사용할 레이어를 잠가 참조 레이어를 만듭니다. 자세한 내용은 255페이지의 “레이어 잠그기”를 참조하십시오. 참조 레이어를 설정하지 않으면 Photoshop에서 모든 레이어를 분석하고 최종 컴포지션의 중심에 있는 레이어를 참조 레이어로 선택합니다.

3 정렬할 나머지 레이어를 선택합니다.

팔레트에서 인접한 여러 레이어를 선택하려면 Shift 키를 누른 상태에서 클릭하고, 인접하지 않은 여러 레이어를 선택하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 클릭합니다.

참고: 정렬해야 하는 정보가 들어 있지 않은 조정 레이어, 벡터 레이어 또는 스마트 오브젝트는 선택하지 마십시오.

4 [편집] > [레이어 자동 정렬]을 선택하고 정렬 옵션을 선택합니다. 파노라마를 만들려는 경우와 같이 겹치는 영역을 공유하는 여러 이미지를 합치는 경우 [자동], [원근] 또는 [원통형] 옵션을 사용합니다. 옵셋 내용을 포함하는 스캔된 이미지를 정렬하려면 [위치 변경만] 옵션을 사용합니다.

자동 Photoshop에서 자동으로 소스 이미지를 분석하고 [원근] 또는 [원통형] 중 더 나은 합성 이미지를 생성하는 레이아웃을 적용합니다.

원근 소스 이미지 중 하나(기본적으로 가운데 이미지)를 지정하여 일관된 컴포지션을 참조 이미지로 만듭니다. 그러면 여러 레이어의 겹치는 내용이 맞춰지도록 다른 이미지가 변환됩니다. 이때 필요에 따라 이미지가 위치 변경되거나 늘어나거나 기울어집니다.

원통형 개별 이미지를 펼쳐진 원통 위에서처럼 표시하여 [원근] 레이아웃에서 발생할 수 있는 "나비 넥타이" 왜곡을 줄입니다. 여러 레이어에서 겹치는 내용은 여전히 맞춰지며 참조 이미지는 중앙에 배치됩니다. 넓은 파노라마를 만드는 데 가장 적합합니다.

위치 변경만 레이어를 정렬하고 겹치는 내용을 맞추지만 소스 레이어를 변형(늘이기 또는 기울이기)하지 않습니다.

자동 정렬 후 [편집] > [자유 변형]을 사용하여 정렬을 세밀하게 조정하거나 색조를 조정하여 레이어 간의 노출 차이를 없앤 후 레이어를 하나의 합성 이미지로 결합할 수 있습니다.

내용별 레이어 정렬에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0014_kr을 참조하십시오.

참조

286페이지의 "여러 이미지를 결합하여 단체 사진 만들기"

527페이지의 "이미지 스택(Photoshop Extended)"

레이어 자동 혼합

이미지를 합치거나 결합하여 합성 이미지를 만들 때 소스 이미지 간의 노출 차이로 인해 결합된 이미지에 이음새나 불일치가 생길 수 있습니다. [레이어 자동 혼합] 명령을 사용하여 최종 이미지에서 매끄러운 변환 모양을 만들 수 있습니다.

참고: [레이어 자동 혼합]은 RGB 또는 회색 음영 이미지에만 사용할 수 있습니다.

1 결합할 이미지를 같은 문서로 복사하거나 가져옵니다.

각 이미지가 별개의 레이어에 배치됩니다. 자세한 내용은 248페이지의 "레이어 복제"를 참조하십시오.

2 공통 영역이 겹치도록 레이어를 정렬합니다.

[레이어 자동 정렬] 명령을 사용하거나 수동으로 이 작업을 수행할 수 있습니다. 자세한 내용은 253페이지의 "이미지 레이어 자동 정렬"을 참조하십시오.

3 레이어를 선택한 상태에서 [편집] > [레이어 자동 혼합]을 선택합니다.

[레이어 자동 혼합]은 필요에 따라 각 레이어에 레이어 마스크를 적용하여 노출이 과도하거나 부족한 영역을 마스크하고 이음새 없는 합성을 만들어냅니다.

참조

286페이지의 "여러 이미지를 결합하여 단체 사진 만들기"

209페이지의 "파노라마 이미지 만들기"

레이어 회전

1 [레이어] 팔레트에서 회전시킬 레이어를 선택합니다.

2 이미지에 현재 선택된 부분이 있으면 [선택] > [선택 해제]를 선택합니다.

3 [편집] > [변형] > [회전]을 선택합니다. 레이어의 경계를 정의하는 테두리 상자가 나타납니다.

4 포인터를 테두리 상자의 밖으로 이동시키고 포인터가 구부러진 이중 화살표로 바뀌면 드래그합니다. 15도씩 회전하도록 제한하려면 Shift 키를 누른 채 드래그합니다.

5 결과가 만족스러우면 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 누르거나 옵션 막대의 확인 표시를 클릭합니다. 회전을 취소하려면 Esc 키를 누르거나 옵션 막대에서 [취소] 단추를 클릭합니다.

참조

169페이지의 "전체 이미지 회전 또는 뒤집기"

187페이지의 "비율 조정, 회전, 기울이기, 왜곡, 원근 적용 또는 뒤틀기"

레이어 잠그기

내용을 보호하기 위해 레이어를 완전히 또는 부분적으로 잠글 수 있습니다. 예를 들어, 레이어에 대한 작업을 끝낸 후에는 해당 레이어를 완전히 잠그는 것이 좋습니다. 투명도와 스타일 지정은 마쳤지만 위치를 아직 지정하지 않은 경우에는 레이어를 부분적으로 잠그는 것이 좋습니다. 레이어가 잠기면 레이어 이름 오른쪽에 자물쇠 아이콘이 나타납니다. 레이어가 완전히 잠겨 있으면 자물쇠 아이콘이 단색으로 표시되고, 부분적으로 잠겨 있으면 속이 빈 자물쇠로 표시됩니다.

레이어 또는 그룹의 모든 속성 잠그기

1 레이어나 그룹을 선택합니다.

2 [레이어] 팔레트에서 [모두 잠그기] 옵션을 클릭합니다.

참고: 잠긴 그룹의 레이어에는 흐린 자물쇠 아이콘 이 표시됩니다.

부분적으로 레이어 잠그기

1 레이어를 선택합니다.

2 [레이어] 팔레트에서 잠그기 옵션을 하나 이상 클릭합니다.

투명 픽셀 잠그기 레이어의 불투명한 부분만을 편집할 수 있습니다. 이 옵션은 이전 버전의 Photoshop에 있는 [투명도 유지] 옵션과 같은 기능을 합니다.

이미지 픽셀 잠그기 페인팅 도구로 레이어의 픽셀을 수정하는 것을 방지합니다.

위치 잠그기 레이어 픽셀이 이동하는 것을 방지합니다.

참고: 문자 레이어와 모양 레이어의 경우 [투명 픽셀 잠그기]와 [이미지 픽셀 잠그기]가 기본적으로 선택되어 있으며 선택을 해제할 수 없습니다.

선택한 레이어나 그룹에 잠그기 옵션 적용

1 레이어 여러 개나 그룹을 선택합니다.

2 [레이어] 메뉴나 [레이어] 팔레트 메뉴에서 [레이어 잠그기] 또는 [그룹의 모든 레이어 잠그기]를 선택합니다.

3 잠금 옵션을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

레이어 관리

레이어 또는 그룹 이름 바꾸기

이미지에 레이어를 추가할 때 해당 레이어의 내용을 반영하는 이름을 지정하는 것이 좋습니다. 해당 레이어의 내용을 설명하는 이해하기 쉬운 이름을 지정하면 팔레트에서 레이어를 쉽게 식별할 수 있습니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [레이어] 팔레트에서 레이어 이름이나 그룹 이름을 두 번 클릭하고 새 이름을 입력합니다.
- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [레이어] 팔레트에서 레이어(레이어 이름이나 축소판이 아님)를 두 번 클릭합니다. [이름] 텍스트 상자에 새 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.
- 레이어나 그룹을 선택하고 [레이어] 메뉴나 [레이어] 팔레트 메뉴에서 [레이어 속성] 또는 [그룹 속성]을 선택합니다. [이름] 텍스트 상자에 새 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

레이어나 그룹에 색상 지정

레이어와 그룹에 색상 코딩을 하면 [레이어] 팔레트에서 관련 레이어를 쉽게 찾을 수 있습니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- 레이어나 그룹을 선택하고 [레이어] 메뉴나 [레이어] 팔레트 메뉴에서 [레이어 속성] 또는 [그룹 속성]을 선택합니다.

- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [레이어] 팔레트에서 레이어(레이어 이름이나 축소판이 아님)를 두 번 클릭합니다.

2 [색상] 팝업 메뉴에서 색상을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

레이어 래스터화

문자 레이어, 모양 레이어, 벡터 마스크, 스마트 오브젝트 등의 벡터 데이터와 칠 레이어와 같은 생성된 데이터가 있는 레이어에서는 페인팅 도구나 필터를 사용할 수 없습니다. 그러나 이러한 레이어를 래스터화하여 레이어 내용을 평면 래스터 이미지로 변환할 수 있습니다.

❖ 래스터화할 레이어를 선택하고 [레이어] > [래스터화]를 선택한 다음 하위 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

문자 문자 레이어의 문자를 래스터화합니다. 해당 레이어에 있는 벡터 데이터는 래스터화하지 않습니다.

모양 모양 레이어를 래스터화합니다.

칠 내용 벡터 마스크는 그대로 유지하고 모양 레이어의 칠을 래스터화합니다.

벡터 마스크 레이어의 벡터 마스크를 래스터화하고 레이어 마스크로 변환합니다.

스마트 오브젝트 스마트 오브젝트를 래스터 레이어로 변환합니다.

비디오 현재 비디오 프레임을 이미지 레이어로 래스터화합니다.

레이어 선택한 레이어의 모든 벡터 데이터를 래스터화합니다.

모든 레이어 벡터 데이터와 생성된 데이터가 포함된 모든 레이어를 래스터화합니다.

참고: 연결된 레이어를 래스터화하려면 연결된 레이어를 선택하고 [레이어] > [연결된 레이어 선택]을 선택한 다음 해당 레이어를 래스터화합니다.

레이어 또는 그룹 삭제

필요 없는 레이어를 삭제하면 이미지 파일 크기를 줄일 수 있습니다.

1 [레이어] 팔레트에서 레이어나 그룹을 하나 이상 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 삭제할 때 확인 메시지가 표시되게 하려면 [삭제] 아이콘을 클릭합니다. 또는 [레이어] > [삭제] > [레이어]를 선택하거나 [레이어] 팔레트 메뉴에서 [레이어 삭제] 또는 [그룹 삭제]를 선택합니다.
- 확인 과정 없이 레이어나 그룹을 바로 삭제하려면 [삭제] 아이콘으로 레이어나 그룹을 드래그하거나, Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [삭제] 아이콘을 클릭하거나, [이동 도구]를 활성화한 상태에서 Delete 키를 클릭합니다.
- 숨겨진 레이어를 삭제하려면 [레이어] > [삭제] > [숨겨진 레이어]를 선택합니다.


연결된 레이어를 삭제하려면 연결된 레이어를 선택하고 [레이어] > [연결된 레이어 선택]을 선택한 다음 레이어를 삭제합니다.

레이어 내보내기

모든 레이어 또는 보이는 레이어를 별개의 파일로 내보낼 수 있습니다.

❖ [파일] > [스크립트] > [레이어를 파일로 내보내기]를 선택합니다.

파일 크기 추적

파일 크기는 이미지의 픽셀 치수와 이미지에 포함된 레이어 수에 따라 달라집니다. 이미지에 포함된 픽셀 수가 많으면 인쇄할 때 더 많은 세부 사항을 나타낼 수 있지만 저장하는 데 많은 디스크 공간이 필요하고 편집과 인쇄 속도가 느려질 수 있습니다. 파일이 용도에 맞지 않게 너무 커지지 않도록 파일 크기를 항상 확인하십시오. 파일이 너무 커지면 이미지의 레이어 수를 줄이거나 이미지 크기를 변경합니다.

❖ 응용 프로그램 창 아래쪽에서 이미지의 파일 크기 정보를 확인할 수 있습니다. 자세한 내용은 35페이지의 "문서 창에 파일 정보 표시"를 참조하십시오.

레이어 병합 및 찍어내기

레이어 내용이 완성되면 레이어를 병합하여 이미지 파일의 크기를 줄일 수 있습니다. 레이어를 병합하면 맨 위에 있는 레이어의 데이터가 밑에 있는 레이어에서 겹치는 모든 데이터를 대체합니다. 병합 레이어에서 모든 투명 영역이 교차하는 부분은 투명하게 유지됩니다.

참고: 조정 레이어나 칠 레이어는 병합 대상 레이어로 사용할 수 없습니다.

레이어를 병합할 수 있을 뿐만 아니라 레이어를 찍어낼 수도 있습니다. 레이어를 찍어내면 다른 레이어는 변경되지 않고 레이어 두 개 이상의 내용을 대상 레이어에 병합할 수 있습니다.

참고: 병합된 문서를 저장하면 병합되지 않은 상태로 되돌릴 수 없습니다. 레이어는 영구적으로 병합됩니다.

두 개의 레이어 또는 그룹 병합

1 병합할 레이어와 그룹이 모두 보이는지 확인합니다.

2 병합할 레이어와 그룹을 선택합니다.

3 [레이어] > [레이어 병합]을 선택합니다.

참고: 인접한 두 레이어나 그룹을 병합하려면 위쪽 항목을 선택하고 [레이어] > [아래 레이어와 병합] 또는 [그룹 병합]을 선택합니다. 연결된 레이어를 병합하려면 [레이어] > [연결된 레이어 선택]을 선택한 다음 선택된 레이어를 병합합니다.

클리핑 마스크의 레이어 병합

1 병합하지 않을 레이어를 숨깁니다.

2 클리핑 마스크의 기본 레이어를 선택합니다. 기본 레이어는 래스터 레이어여야 합니다.

3 [레이어] 메뉴나 [레이어] 팔레트 메뉴에서 [클리핑 마스크 병합]을 선택합니다.

클리핑 마스크에 대한 자세한 내용은 285페이지의 "클리핑 마스크를 사용하여 레이어 마스크"를 참조하십시오.

이미지의 보이는 모든 레이어 및 그룹 병합

❖ [레이어] 팔레트나 [레이어] 팔레트 메뉴에서 [보이는 레이어 병합]을 선택합니다. 눈 모양 아이콘이 표시된 모든 레이어가 병합됩니다.

참고: 보이는 레이어를 선택해야 [보이는 레이어 병합] 명령을 사용할 수 있습니다.

여러 레이어 또는 연결된 레이어 찍어내기

여러 개의 선택된 레이어나 연결된 레이어를 찍어내면 Photoshop에서는 병합된 내용을 포함하는 새 레이어가 만들어집니다.

1 여러 개의 레이어를 선택합니다.

2 Ctrl+Alt+E(Windows) 또는 Command+Option+E(Mac OS)를 누릅니다.

보이는 모든 레이어 찍어내기

1 병합할 레이어의 가시성을 활성화합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- Shift+Ctrl+Alt+E(Windows) 또는 Shift+Command+Option+E(Mac OS)를 누릅니다.
- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채로 [레이어] > [보이는 레이어 병합]을 선택합니다.

병합된 내용을 포함하는 새 레이어가 만들어집니다.

배경으로 모든 레이어 병합

배경으로 레이어를 병합하면 보이는 레이어가 모두 배경에 병합되고 숨겨진 레이어는 버려지므로 파일 크기가 줄어듭니다. 남은 투명 영역은 흰색으로 칠합니다. 병합 이미지를 저장하면 병합되지 않은 상태로 되돌릴 수 없습니다. 레이어는 영구적으로 병합됩니다.

참고: 일부 색상 모드 사이에 이미지를 변환하면 파일이 배경으로 병합됩니다. 변환 후에 원래 이미지를 편집하려면 모든 레이어가 포함된 이미지 사본을 저장해 두어야 합니다.

1 보존할 모든 레이어가 보이는지 확인합니다.

2 [레이어] > [배경으로 이미지 병합]을 선택하거나 [레이어] 팔레트 메뉴에서 [배경으로 이미지 병합]을 선택합니다.

불투명도 및 혼합 설정

레이어 또는 그룹의 불투명도 지정

레이어의 불투명도에 따라 밑에 있는 레이어를 숨기거나 나타내는 정도가 결정됩니다. 불투명도가 1%인 레이어는 거의 투명하게 나타나지만, 불투명도가 100%인 레이어는 완전히 불투명하게 나타납니다.

참고: 배경 레이어나 잠겨 있는 레이어의 불투명도는 변경할 수 없습니다. 그러나 투명도를 지원하지 않는 일반 레이어로 배경 레이어를 변환할 수 있습니다. 자세한 내용은 246페이지의 "배경 및 레이어 변환"을 참조하십시오.

1 [레이어] 팔레트에서 레이어나 그룹을 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [레이어] 팔레트에서 [불투명도] 텍스트 상자에 값을 입력하거나 [불투명도] 팝업 슬라이더를 드래그합니다.
- [레이어] > [레이어 스타일] > [혼합 옵션]을 선택합니다. [불투명도] 텍스트 상자에 값을 입력하거나 [불투명도] 팝업 슬라이더를 드래그합니다.
- [이동 도구]를 선택하고 불투명도 비율을 나타내는 숫자를 입력합니다.

참고: 텍스트 레이어의 혼합 옵션을 보려면 [레이어] > [레이어 스타일] > [혼합 옵션]을 선택하거나, [레이어] 팔레트 메뉴 아래쪽에 있는 [레이어 스타일을 추가합니다.] 단추에서 [혼합 옵션]을 선택합니다.

레이어의 칠 불투명도 지정

레이어에 적용된 레이어 스타일과 혼합 모드에 영향을 주는 레이어의 불투명도 설정 외에도 레이어의 칠 불투명도를 지정할 수 있습니다. 칠 불투명도는 적용된 레이어 효과의 불투명도에는 영향을 주지 않고, 레이어에서 페인팅된 픽셀이나 레이어에서 그려진 모양에 영향을 줍니다.

예를 들어 레이어에 그림자 효과를 사용하는 그린 모양이나 텍스트가 포함되어 있을 경우 그림자의 불투명도는 그대로 유지하면서 모양이나 텍스트 자체의 불투명도를 변경하려면 칠 불투명도를 조정합니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [레이어] 팔레트에서 [칠 불투명도] 텍스트 상자에 값을 입력하거나 [칠 불투명도] 팝업 슬라이더를 드래그합니다.
- 레이어 축소판을 두 번 클릭하거나, [레이어] > [레이어 스타일] > [혼합 옵션]을 선택하고 [칠 불투명도] 텍스트 상자에 값을 입력하거나 [칠 불투명도] 팝업 슬라이더를 드래그합니다.

참고: 텍스트 레이어의 혼합 옵션을 보려면 [레이어] > [레이어 스타일] > [혼합 옵션]을 선택하거나, [레이어] 팔레트 아래쪽에 있는 [레이어 스타일을 추가합니다.] 단추에서 [혼합 옵션]을 선택합니다. [칠 불투명도] 텍스트 상자에 값을 입력합니다.

레이어 또는 그룹의 혼합 모드 지정

레이어의 혼합 모드에 따라 이미지에서 레이어의 픽셀이 밑에 있는 픽셀과 혼합되는 방법이 결정됩니다. 혼합 모드를 사용하여 다양한 특수 효과를 만들어 낼 수 있습니다.

기본적으로 레이어 그룹의 혼합 모드는 [통과]이며 이는 그룹 자체의 혼합 속성이 없음을 의미합니다. 그룹에 대해 다른 혼합 모드를 선택하면 이미지 구성 요소가 합성되는 순서가 효과적으로 변경됩니다. 그룹 내의 모든 레이어가 먼저 합성됩니다. 그런 다음 이 합성된 그룹이 단일 이미지로 간주되고 선택한 혼합 모드를 사용하여 이미지의 나머지 부분과 혼합됩니다. 따라서 그룹에 대하여 [통과] 이외의 혼합 모드를 선택하면 그룹 내의 조정 레이어나 레이어 혼합 모드가 그룹 바깥의 레이어에 적용되지 않습니다.

참고: 레이어에는 혼합 모드 [지우기] 기능이 없습니다. 또한 Lab 이미지에는 [색상 닷지], [색상 번], [어둡게 하기], [밝게 하기], [차이] 및 [제외] 모드를 사용할 수 없습니다. 32비트 파일에 사용할 수 있는 레이어 혼합 모드는 [표준], [디졸브], [어둡게 하기], [곱하기], [선형 닷지(추가)], [색상 어둡게 하기], [밝게 하기], [색상 밝게 하기], [차이], [색조], [채도], [색상] 및 [광도]입니다.

1 [레이어] 팔레트에서 레이어나 그룹을 선택합니다.

2 혼합 모드를 선택합니다.

- [레이어] 팔레트의 [혼합 모드] 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.
- [레이어] > [레이어 스타일] > [혼합 옵션]을 선택한 다음 [혼합 모드] 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

혼합 모드 사용에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0012_kr을 참조하십시오.

참조

304페이지의 "혼합 모드 목록"

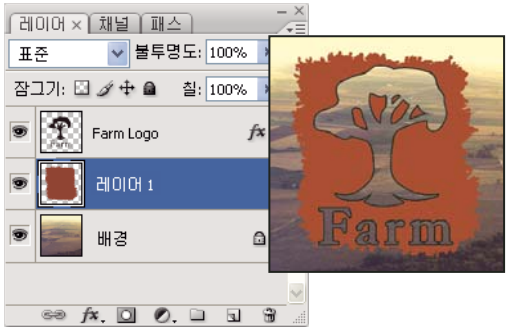
중간색으로 새 레이어 칠하기

[조명 효과] 필터와 같은 일부 필터는 픽셀이 없는 레이어에는 적용할 수 없습니다. [새 레이어] 대화 상자에서 [해당 모드-중간색으로 칠하기]를 선택하면 레이어를 사전 설정된 중간색으로 먼저 칠하여 이 문제를 해결할 수 있습니다. 보이지 않는 이 중간색은 레이어의 혼합 모드에 따라 지정됩니다. 아무 효과도 적용하지 않은 경우에는 중간색으로 칠해도 나머지 레이어에 영향을 주지 않습니다. [표준], [디졸브], [하드 혼합], [색조], [채도], [색상] 또는 [광도] 모드를 사용하는 레이어에는 [해당 모드-중간색으로 칠하기] 옵션을 사용할 수 없습니다.

녹아웃 만들기

[녹아웃] 옵션을 사용하면 "구멍 뚫린" 레이어를 지정하여 다른 레이어의 내용을 나타낼 수 있습니다. 예를 들어, 텍스트 레이어를 사용하여 색상 조정 레이어를 녹아웃하면 원래 색상을 사용하는 이미지의 일부를 나타낼 수 있습니다.

녹아웃 효과를 만들려면 녹아웃 모양을 만들 레이어, 구멍이 뚫릴 레이어 및 나타낼 레이어를 결정해야 합니다. 배경이 아닌 레이어를 나타내려는 경우 그룹 또는 클리핑 마스크에 사용할 레이어를 놓을 수 있습니다.



배경 레이어에 얕은 녹아웃 효과를 적용한 Farm 로고

1 [레이어] 팔레트에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 배경을 나타내려면 구멍을 뚫을 레이어 위에 녹아웃을 만들 레이어를 놓고 이미지의 맨 밑에 있는 레이어가 [배경] 레이어인지 확인합니다. 일반 레이어를 [배경] 레이어로 변환하려면 [레이어] > [새로 만들기] > [레이어에서 배경 가져오기]를 선택합니다.
- 배경 위에 레이어를 나타내려면 그룹에 구멍을 뚫을 레이어를 놓습니다. 그룹의 맨 위에 있는 레이어가 그룹 아래의 다음 레이어까지 그룹화된 레이어에 구멍을 뚫습니다. 배경까지 모두 구멍을 뚫으려면 그룹의 혼합 모드를 기본 설정인 [통과]로 설정합니다.
- 클리핑 마스크의 기본 레이어를 나타내려면 클리핑 마스크에 사용할 레이어를 놓습니다. 자세한 내용은 285페이지의 "클리핑 마스크를 사용하여 레이어 마스크"를 참조하십시오. 기본 레이어에 대해 [클립 레이어를 그룹으로 혼합] 옵션이 선택되어 있는지 확인합니다. 자세한 내용은 260페이지의 "혼합 효과 그룹화"를 참조하십시오.

2 맨 위에 있는 레이어, 즉 녹아웃을 만들 레이어를 선택합니다.

3 혼합 옵션을 표시하려면 레이어(레이어 이름이나 축소판 바깥쪽의 아무 곳)를 두 번 클릭하거나, [레이어] > [레이어 스타일] > [혼합 옵션]을 선택하거나, [레이어] 팔레트 메뉴에서 [혼합 옵션]을 선택합니다.

참고: 텍스트 레이어의 혼합 옵션을 보려면 [레이어] > [레이어 스타일] > [혼합 옵션]을 선택하거나, [레이어] 팔레트 메뉴 아래쪽에 있는 [레이어 스타일을 추가합니다.] 단추에서 [혼합 옵션]을 선택합니다.

4 [녹아웃] 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

- 레이어 그룹 다음의 첫 번째 레이어나 클리핑 마스크의 기본 레이어와 같이 가능한 첫 번째 정지점에 녹아웃하려면 [얕게]를 선택합니다.
- [깊게]를 선택하면 배경에 녹아웃합니다. 배경이 없을 경우에는 투명하게 녹아웃됩니다.

참고: 레이어 그룹이나 클리핑 마스크를 사용하고 있지 않을 경우에는 배경 레이어 또는 투명도(맨 밑에 있는 레이어가 배경 레이어가 아닐 경우)를 나타내는 녹아웃이 만들어집니다.

5 녹아웃 효과를 만들려면 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 칠 불투명도를 낮춥니다.
- [혼합 모드]의 옵션으로 혼합 모드를 변경하여 밑에 있는 픽셀을 나타냅니다.

6 [확인]을 클릭합니다.

혼합에서 채널 제외

레이어나 그룹을 혼합할 때 지정된 채널에만 혼합 효과를 적용하도록 제한할 수 있습니다. 기본적으로는 모든 채널을 포함하도록 설정되어 있습니다. 예를 들어, RGB 이미지를 사용하는 경우 [빨강] 채널을 제외하고 혼합하도록 선택하면 합성 이미지에서 [녹색]과 [파랑] 채널에 포함된 정보에만 영향을 줍니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- 레이어 축소판을 두 번 클릭합니다.
- [레이어] > [레이어 스타일] > [혼합 옵션]을 선택합니다.
- [레이어] 팔레트 아래쪽에 있는 [레이어 스타일 추가] 단추를 클릭하여 [혼합 옵션]을 선택합니다.

참고: 텍스트 레이어의 혼합 옵션을 보려면 [레이어] > [레이어 스타일] > [혼합 옵션]을 선택하거나, [레이어] 팔레트 메뉴 아래쪽에 있는 [레이어 스타일을 추가합니다.] 단추에서 [혼합 옵션]을 선택합니다.

2 [레이어 스타일] 대화 상자의 [고급 혼합]에서 레이어를 혼합할 때 제외할 채널의 선택을 해제합니다.

혼합 효과 그룹화

기본적으로 클리핑 마스크의 레이어는 그룹의 맨 아래 레이어의 혼합 모드를 사용하여 밑에 있는 레이어와 혼합되도록 설정되어 있습니다. 그러나 맨 아래 레이어의 혼합 모드를 해당 레이어에만 적용하도록 설정하면 클립 레이어의 원래 혼합 표현을 유지할 수 있습니다. 자세한 내용은 285페이지의 "클리핑 마스크를 사용하여 레이어 마스크"를 참조하십시오.

또한 [외부 광선], [그림자 효과]와 같은 투명 픽셀만 수정하는 레이어 효과는 변경하지 않고 [내부 광선], [색상 오버레이] 등의 불투명 픽셀을 수정하는 레이어 효과에 레이어의 혼합 모드를 적용할 수도 있습니다.

1 영향을 줄 레이어를 선택합니다.

2 레이어 축소판을 두 번 클릭하거나, [레이어] 팔레트 메뉴에서 [혼합 옵션]을 선택하거나, [레이어] > [레이어 스타일] > [혼합 옵션]을 선택합니다.

참고: 텍스트 레이어의 혼합 옵션을 보려면 [레이어] > [레이어 스타일] > [혼합 옵션]을 선택하거나, [레이어] 팔레트 메뉴 아래쪽에 있는 [레이어 스타일을 추가합니다.] 단추에서 [혼합 옵션]을 선택합니다.

3 혼합 옵션의 범위를 지정합니다.

- [내부 효과를 그룹으로 혼합]을 선택하여 [내부 광선], [새틴], [색상 오버레이], [그라디언트 오버레이] 등의 불투명 픽셀을 수정하는 레이어 효과에 레이어의 혼합 모드를 적용합니다.

- [클립 레이어를 그룹으로 혼합]을 선택하여 클리핑 마스크에 있는 모든 레이어에 기본 레이어의 혼합 모드를 적용합니다. 항상 기본값으로 선택되어 있는 이 옵션의 선택을 해제하면 그룹 안에 있는 각 레이어의 원래 혼합 모드와 표현을 유지할 수 있습니다.



고급 혼합 옵션
A. Farm Logo 및 Paint Stroke 레이어에 자체의 혼합 모드를 적용한 경우 **B.** [내부 효과를 그룹으로 혼합] 옵션을 선택한 경우 **C.** [클립 레이어를 그룹으로 혼합] 옵션을 선택한 경우

- [투명 모양 레이어]를 선택하여 레이어 효과와 녹아웃을 레이어의 불투명 영역으로 제한합니다. 항상 기본값으로 선택되어 있는 이 옵션의 선택을 해제하면 이러한 효과가 해당 레이어 전체에 적용됩니다.
- [레이어 마스크로 효과 숨기기]를 선택하여 레이어 효과를 레이어 마스크로 정의된 영역으로 제한합니다.
- [벡터 마스크로 효과 숨기기]를 선택하여 레이어 효과를 벡터 마스크에 의해 정의된 영역으로 제한합니다.

4 [확인]을 클릭합니다.

레이어 혼합에 사용할 색조 범위 지정

[혼합 옵션] 대화 상자의 슬라이더를 사용하면 최종 이미지에 나타낼 활성 레이어 및 밑에 있는 보이는 레이어의 픽셀을 조정할 수 있습니다. 예를 들어, 활성 레이어에서 어두운 픽셀을 빼거나 밑에 있는 레이어의 밝은 픽셀이 비쳐 보이게 할 수 있습니다. 부분적으로 혼합된 픽셀의 범위를 정의하여 혼합 영역과 혼합되지 않은 영역 사이의 변환을 매끄럽게 할 수도 있습니다.

1 레이어 축소판을 두 번 클릭하거나, [레이어] > [레이어 스타일] > [혼합 옵션]을 선택하거나, [레이어] 팔레트 메뉴에서 [레이어 스타일 추가] > [혼합 옵션]을 선택합니다.

참고: 텍스트 레이어의 혼합 옵션을 보려면 [레이어] > [레이어 스타일] > [혼합 옵션]을 선택하거나, [레이어] 팔레트 메뉴 아래쪽에 있는 [레이어 스타일을 추가합니다.] 단추에서 [혼합 옵션]을 선택합니다.

2 [레이어 스타일] 대화 상자의 [고급 혼합]에 있는 [혼합 조건] 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

- [회색]을 선택하여 모든 채널의 혼합 범위를 지정합니다.
- 개별 색상 채널(예: RGB 이미지의 빨강, 녹색, 파랑)을 선택하여 해당 채널의 혼합을 지정합니다.

3 [선택된 레이어]와 [밑에 있는 레이어] 슬라이더를 사용하여 혼합된 픽셀의 명도 범위를 0(검정)에서 255(흰색)까지 범위 사이에서 설정합니다. 범위의 높은 값을 설정하려면 흰색 슬라이더를 드래그합니다. 범위의 낮은 값을 설정하려면 검정 슬라이더를 드래그합니다.

부분적으로 혼합된 픽셀의 범위를 정의하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 슬라이더 삼각형의 반쪽을 드래그합니다. 슬라이더 위쪽에 표시되는 두 개의 값이 부분 혼합 범위를 나타냅니다.

혼합 모드를 지정할 때 다음 지침에 유의하십시오.

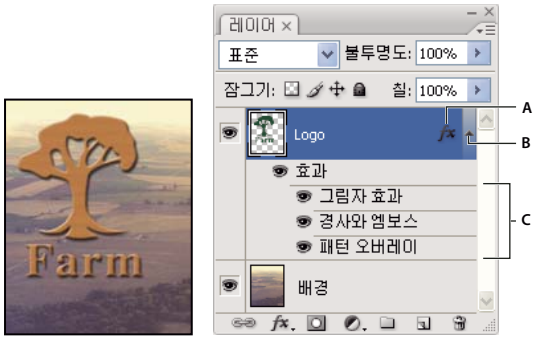
- 최종 이미지에 혼합되어 나타날 활성 레이어의 픽셀 범위를 지정하려면 [선택된 레이어] 슬라이더를 사용합니다. 예를 들어, 235로 드래그하면 명도 값이 235 이상인 픽셀은 혼합되지 않고 최종 이미지에서 제외됩니다.
- 최종 이미지에 혼합될 밑에 있는 보이는 레이어의 픽셀 범위를 지정하려면 [밑에 있는 레이어] 슬라이더를 사용합니다. 혼합된 픽셀은 활성 레이어의 픽셀과 결합하여 합성 픽셀이 되는 반면, 혼합되지 않은 픽셀은 위에 겹친 활성 레이어의 영역을 통해 볼 수 있습니다. 예를 들어, 검정 슬라이더를 19로 드래그하면 명도 값이 19보다 작은 픽셀은 혼합되지 않고 최종 이미지에서 활성 레이어를 통해 볼 수 있습니다.

레이어 효과 및 스타일

레이어 효과 및 스타일 정보

Photoshop에서는 레이어 내용 표현을 변경하는 그림자, 광선, 경사 등의 다양한 효과를 제공합니다. 레이어 효과는 레이어 내용과 연결되어 있습니다. 레이어 내용을 이동하거나 편집하면 수정된 내용에 동일한 효과가 적용됩니다. 예를 들어, 텍스트 레이어에 그림자 효과를 적용하고 새 텍스트를 추가하면 새 텍스트에 그림자가 자동으로 추가됩니다.

레이어 스타일은 레이어 또는 레이어 그룹에 적용되는 하나 이상의 효과입니다. Photoshop과 함께 제공되는 사전 설정 스타일 중 하나를 적용하거나 [레이어 스타일] 대화 상자를 사용하여 사용자 정의 스타일을 만들 수 있습니다. [레이어] 팔레트의 레이어 이름 오른쪽에 레이어 효과 아이콘이 나타납니다. [레이어] 팔레트에서 스타일을 확장하여 해당 스타일을 구성하는 효과를 보거나 편집할 수 있습니다.



여러 효과가 적용된 레이어를 보여 주는 레이어 팔레트
A. 레이어 효과 아이콘 **B.** 레이어 효과를 확장하거나 표시하려면 클릭 **C.** 레이어 효과

사용자 정의 스타일을 저장하면 사전 설정된 스타일이 됩니다. 사전 설정 스타일은 [스타일] 팔레트에 나타나며 한 번의 클릭으로 레이어나 그룹에 적용할 수 있습니다.

사전 설정 스타일 적용

[스타일] 팔레트에서 사전 설정 스타일을 적용할 수 있습니다. Photoshop과 함께 제공되는 레이어 스타일은 기능에 따라 라이브러리로 그룹화되어 있습니다. 예를 들어, 웹 단추를 만드는 스타일이 포함된 라이브러리도 있고, 텍스트에 효과를 추가하는 스타일이 포함된 라이브러리도 있습니다. 이러한 스타일에 액세스하려면 적절한 라이브러리를 불러와야 합니다. 스타일 불러오기 및 저장에 대한 자세한 내용은 267페이지의 “사전 설정 스타일 만들기 및 관리”를 참조하십시오.

참고: 배경, 잠긴 레이어 또는 그룹에는 레이어 스타일을 적용할 수 없습니다.

스타일 팔레트 표시

❖ [창] > [스타일]을 선택합니다.

레이어에 사전 설정 스타일 적용

일반적으로 사전 설정 스타일을 적용하면 현재 레이어 스타일이 바뀝니다. 그러나 현재 스타일의 특성에 두 번째 스타일의 특성을 추가할 수 있습니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [스타일] 팔레트에서 스타일을 클릭하여 현재 선택된 레이어에 적용합니다.
- 스타일을 [스타일] 팔레트에서 [레이어] 팔레트의 레이어로 드래그합니다.
- [스타일] 팔레트에서 문서 창으로 스타일을 드래그하고, 스타일을 적용할 레이어 내용에 포인터가 놓이면 마우스 단추를 놓습니다.

참고: Shift 키를 누른 상태에서 클릭하거나 드래그하면 대상 레이어의 기존 효과를 대체하지 않고 기존 효과에 스타일을 추가합니다.

- [레이어] > [레이어 스타일] > [혼합 옵션]을 선택하고 [레이어 스타일] 대화 상자 왼쪽에 있는 목록의 맨 위 항목인 **스타일**을 클릭합니다. 적용할 스타일을 클릭하고 [확인]을 클릭합니다.
- 모양 레이어 모드에서 모양 도구나 펜 도구를 사용할 때 모양을 그리기 전에 옵션 막대의 팝업 팔레트에서 스타일을 선택합니다.

다른 레이어의 스타일 적용

❖ [레이어] 팔레트에서 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 레이어 효과 목록의 스타일을 다른 레이어로 드래그합니다.

사전 설정 스타일의 표시 방법 변경

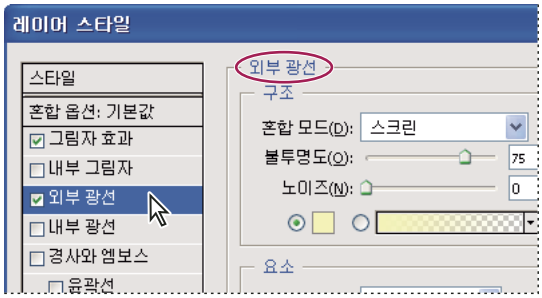
1 [스타일] 팔레트, [레이어 스타일] 대화 상자 또는 옵션 막대의 [레이어 스타일] 팝업 팔레트에서 삼각형을 클릭합니다.

2 팔레트 메뉴에서 표시 옵션을 선택합니다.

- [텍스트 전용]을 선택하면 레이어 스타일이 목록으로 표시됩니다.
- [작은 축소판] 또는 [큰 축소판]을 선택하면 레이어 스타일이 축소판으로 표시됩니다.
- [작은 목록] 또는 [큰 목록]을 선택하면 레이어 스타일이 선택한 레이어 스타일의 축소판과 목록으로 함께 표시됩니다.

레이어 스타일 대화 상자 개요

[레이어 스타일] 대화 상자를 사용하여 레이어에 적용된 스타일을 편집하거나 새 스타일을 만들 수 있습니다.



레이어 스타일 대화 상자. 체크 상자를 클릭하면 효과의 옵션을 표시하지 않고 현재 설정이 적용됩니다. 효과 이름을 클릭하여 해당 옵션이 표시됩니다.

다음 효과 중 하나 이상을 사용하여 사용자 정의 스타일을 만들 수 있습니다.

그림자 효과 레이어 내용 뒤쪽에 그림자를 추가합니다.

내부 그림자 레이어가 움푹 들어가 보이도록 레이어 내용의 가장자리 바로 안쪽에 그림자를 추가합니다.

외부 광선 및 내부 광선 레이어 내용의 바깥 가장자리나 안쪽 가장자리에서 나오는 광선을 추가합니다.

경사와 엠보스 밝은 영역과 그림자를 다양하게 결합하여 레이어에 추가합니다.

새틴 매끈하게 윤이 나는 음영을 레이어 내부에 적용합니다.

색상, 그라디언트 및 패턴 오버레이 색상, 그라디언트 또는 패턴으로 레이어 내용을 칠합니다.

선 색상, 그라디언트 또는 패턴을 사용하여 현재 레이어의 오브젝트에 윤곽선을 그립니다. 이 효과는 문자와 같이 가장자리가 선명한 모양에 특히 유용합니다.

사용자 정의 레이어 스타일 적용 또는 편집

참고: 배경 레이어, 잠긴 레이어 또는 그룹에는 레이어 스타일을 적용할 수 없습니다. 배경 레이어에 레이어 스타일을 적용하려면 먼저 배경 레이어를 일반 레이어로 변환합니다.

1 [레이어]팔레트에서 단일 레이어를 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 레이어 이름이나 축소판 외부의 레이어 영역을 두 번 클릭합니다.
- [레이어] 팔레트 아래쪽에 있는 [레이어 스타일] 단추 를 클릭하고 목록에서 효과를 선택합니다.
- [레이어] > [레이어 스타일] 하위 메뉴에서 효과를 선택합니다.
- 기존 스타일을 편집하려면 [레이어] 팔레트에서 레이어 이름 아래에 표시되는 효과를 두 번 클릭합니다. 스타일에 포함된 효과를 표시하려면 "fx" 아이콘 옆의 삼각형을 클릭합니다.

3 [레이어 스타일] 대화 상자에서 효과 옵션을 설정합니다. 264페이지의 "레이어 스타일 옵션"을 참조하십시오.

4 원하는 경우 스타일에 다른 효과를 추가합니다. [레이어 스타일] 대화 상자에서 효과 이름 왼쪽의 체크 상자를 클릭하면 효과를 선택하지 않고 추가할 수 있습니다.

[레이어 스타일] 대화 상자를 닫지 않고도 여러 효과를 편집할 수 있습니다. 대화 상자 왼쪽에 있는 효과 이름을 클릭하면 해당 옵션이 표시됩니다.

레이어 스타일 옵션

높이 [경사와 엠보스]에서 효과 광원 높이를 설정합니다. 설정 0은 바닥에 해당하고 90은 레이어 바로 위입니다.

각도 레이어에 적용할 효과의 조명 각도를 결정합니다. 문서 창에서 드래그하여 [그림자 효과], [내부 그림자] 또는 [새틴] 효과의 각도를 조정할 수 있습니다.

앤티 앨리어스 윤곽선이나 광택이 나는 윤곽선의 가장자리 픽셀을 혼합합니다. 이 옵션은 크기가 작고 복잡한 윤곽선을 가진 그림자에 가장 유용합니다.

혼합 모드 레이어 스타일을 밑에 있는 레이어와 혼합할 때 활성 레이어를 포함시킬지 여부를 결정합니다. 예를 들어, 내부 그림자 효과는 활성 레이어의 맨 위에 그려지므로 활성 레이어와 혼합되지만 그림자 효과는 활성 레이어 아래의 레이어와만 혼합됩니다. 대부분의 경우 각 효과의 기본 모드를 사용하는 것이 가장 좋습니다. 304페이지의 "혼합 모드 목록"을 참조하십시오.

경계 감소 흐리게 하기 전에 [내부 그림자] 또는 [내부 광선]의 매트 경계를 축소합니다.

색상 그림자, 광선 또는 밝은 영역의 색상을 지정합니다. 색상 상자를 클릭하면 색상을 선택할 수 있습니다.

윤곽선 단색 광선을 사용할 경우 [윤곽선]을 사용하면 투명한 고리를 만들 수 있습니다. 그라디언트 칠 광선을 사용할 경우 윤곽선을 사용하면 그라디언트 색상과 불투명도를 반복해서 다양한 형태를 만들 수 있습니다. 경사와 엠보스에서 [윤곽선]을 사용하면 엠보스 프로세스에서 음영이 적용된 산등성이, 계곡 및 융기 부분의 요철을 만들 수 있습니다. 그림자를 사용할 경우 [윤곽선]을 사용하면 희미해지는 효과를 지정할 수 있습니다. 자세한 내용은 266페이지의 "윤곽선으로 레이어 효과 수정"을 참조하십시오.

거리 그림자 또는 새틴 효과의 옵셋 거리를 지정합니다. 문서 창에서 드래그하여 옵셋 거리를 조정할 수 있습니다.

심도 경사의 깊이를 지정합니다. 패턴의 깊이를 지정하기도 합니다.

전체 조명 사용 이 설정을 사용하면 음영을 사용하는 모든 레이어 효과에 사용 가능한 하나의 "마스터" 조명 각도를 설정할 수 있습니다. [그림자 효과], [내부 그림자], [경사와 엠보스] 등의 모든 레이어 효과에 사용 가능한 하나의 "마스터" 조명 각도를 설정할 수 있습니다. 이러한 효과에서 [전체 조명 사용]을 선택하고 조명 각도를 설정하면 해당 각도가 전체 조명 각도가 됩니다. [전체 조명 사용]이 선택된 다른 효과에는 자동으로 동일한 각도 설정이 상속됩니다. [전체 조명 사용]이 선택 해제된 경우

설정하는 조명 각도는 "국부" 각도이며 해당 효과에만 적용됩니다. [레이어 스타일] > [전체 조명]을 선택하여 전체 조명 각도를 설정할 수도 있습니다.

광택 윤곽선 광택이 있는 금속과 같은 형태를 표현하며 경사나 엠보스에 음영을 만든 후 적용합니다.

그라디언트 레이어 효과의 그라디언트를 지정합니다. 그라디언트를 클릭하여 [그라디언트 편집기]를 표시하거나, 반전 화살표를 클릭하고 팝업 팔레트에서 그라디언트를 선택합니다. [그라디언트 편집기]를 사용하여 그라디언트를 편집하거나 새 그라디언트를 만들 수 있습니다. [그라디언트 편집기]에서 작업하는 것과 같은 방법으로 [그라디언트 오버레이] 팔레트에서 색상이나 불투명도를 편집할 수 있습니다. 일부 효과의 경우에는 그라디언트 옵션을 추가로 지정할 수 있습니다. [반전]에서 그라디언트의 방향을 반대로 바꾸고, [레이어에 정렬]에서 레이어의 테두리 상자를 사용하여 그라디언트 칠을 계산하고, [비율]에서 그라디언트 적용 비율을 조정합니다. 이미지 창에서 마우스로 클릭하고 드래그하여 그라디언트의 중심을 이동시킬 수도 있습니다. [스타일]에서는 그라디언트의 모양을 지정합니다.

밝은 영역 또는 그림자 모드 경사나 엠보스의 밝은 영역 또는 그림자 혼합 모드를 지정합니다.

파형 그라디언트의 색상과 불투명도를 다양하게 변형하여 적용합니다.

레이어 녹아웃 그림자 반투명 레이어의 그림자 효과 가시성을 조정합니다.

노이즈 광선이나 그림자의 불투명도에 임의로 분포시킬 요소의 수를 지정합니다. 값을 입력하거나 슬라이더를 드래그합니다.

불투명도 레이어 효과의 불투명도를 설정합니다. 값을 입력하거나 슬라이더를 드래그합니다.

패턴 레이어 효과의 패턴을 지정합니다. 팝업 팔레트를 클릭하고 패턴을 선택합니다. 현재 설정에 따라 새로운 사전 설정 패턴을 만들려면 [새 사전 설정 만들기] 단추 를 클릭합니다. [원본에 스냅]을 클릭하면 [레이어와 연결]이 선택되어 있는 경우에는 패턴의 원점을 문서의 원점과 같도록 배치하고, [레이어와 연결] 옵션이 꺼져 있는 경우에는 패턴의 원점을 레이어의 왼쪽 위 모퉁이에 배치합니다. 레이어가 이동할 때 패턴을 레이어와 함께 이동시키려면 [레이어와 연결]을 선택합니다. [비율] 슬라이더를 드래그하거나 값을 입력하여 패턴의 크기를 지정합니다. 레이어에서 패턴을 드래그하여 패턴의 위치를 조정할 수 있으며, [원본에 스냅] 단추를 사용하면 이 위치를 다시 설정할 수 있습니다. [패턴] 옵션은 불러온 패턴이 있는 경우에만 사용할 수 있습니다.

위치 선 효과의 위치를 [바깥쪽], [안쪽] 또는 [중앙]으로 지정합니다.

범위 윤곽선에 적용할 광선의 부분과 범위를 조정합니다.

크기 흐리게 할 양이나 그림자의 크기를 지정합니다.

부드럽게 음영 처리 결과를 흐리게 하여 원하지 않는 흠결이 보이는 것을 줄입니다.

소스 내부 광선의 광원을 지정합니다. 레이어 내용의 중앙에서 나오는 광선을 적용하려면 [중앙]을 선택하고, 레이어 내용의 안쪽 가장자리에서 나오는 광선을 적용하려면 [가장자리]를 선택합니다.

스프레드 흐림 효과를 적용하기 전에 매트의 경계를 확장합니다.

스타일 경사의 스타일을 지정합니다. [내부 경사]는 레이어 내용의 안쪽 가장자리에 경사를 만들고, [외부 경사]는 레이어 내용의 바깥쪽 가장자리에 경사를 만들며, [엠보스]는 밑에 있는 레이어에 대하여 레이어 내용의 엠보스 효과를 시뮬레이트하며, [쿠션 엠보스]는 레이어 내용의 가장자리를 밑에 있는 레이어에 찍어내는 효과를 시뮬레이트하고, [선 엠보스]는 엠보스를 레이어에 적용된 선 효과의 경계로 제한합니다. 레이어에 적용된 선이 없으면 [선 엠보스] 효과가 나타나지 않습니다.

기법 [매끄럽게], [거칠게 깎기] 및 [부드럽게 깎기]는 경사와 엠보스 효과에 사용할 수 있으며 [더 부드럽게]와 [정밀]은 [내부 광선] 및 [외부 광선] 효과에 적용됩니다.

- **매끄럽게** 매트의 가장자리를 약간 흐리게 하는 효과로서, 가장자리가 부드럽거나 선명한 모든 유형의 매트에 유용합니다. 크기를 확대하면 세부 형태를 유지하지 못합니다.

- **거칠게 깎기** 거리 측정 기법을 사용하며, 문자와 같은 앤티 앨리어스된 모양의 가장자리가 선명한 매트에 특히 유용합니다. 이 기법을 사용하면 [매끄럽게] 기법을 사용하는 것보다 세부 형태를 더 정확하게 유지할 수 있습니다.

- **부드럽게 깎기** 수정된 거리 측정 기법을 사용하며 [거칠게 깎기]만큼 정확하지는 않지만 더 넓은 범위의 매트에서 좀더 유용합니다. 이 기법은 [매끄럽게] 기법보다 세부 형태가 더욱 잘 유지됩니다.

- **약하게** 흐림 효과를 적용하며, 가장자리가 부드럽거나 선명한 모든 매트에 유용합니다. 이 기법은 크기가 큰 경우 세부 형태를 유지하지 못합니다.

- **정밀하게** 거리 측정 기법을 사용하여 광선을 만들며 문자와 같이 앤티 앨리어스된 모양으로 만든 가장자리가 선명한 매트에 특히 유용합니다. 이 기법을 사용하면 [더 부드럽게]를 사용하는 것보다 형태를 더 정확하게 유지할 수 있습니다.

텍스처 텍스처를 적용합니다. [비율]에서 텍스처의 크기를 조정하고, 레이어가 이동할 때 텍스처를 레이어와 함께 이동시키려면 [레이어와 연결]을 선택하며, [반전]을 선택하면 텍스처가 반전됩니다. [깊이]에서는 텍스처의 적용 정도와 방향(위쪽/아래쪽)을 변경하고, [원본에 스냅]을 클릭하면 [레이어와 연결]이 선택되어 있는 경우에는 패턴의 원점을 문서의 원점과 같도록 배치하고, [레이어와 연결] 옵션이 꺼져 있는 경우에는 패턴의 원점을 레이어의 왼쪽 위 모퉁이에 배치합니다. 레이어에서 패턴을 드래그하여 패턴의 위치를 조정할 수 있습니다.

윤곽선으로 레이어 효과 수정

사용자 정의 레이어 스타일을 만들 때 윤곽선을 사용하면 주어진 범위에서 [그림자 효과], [내부 그림자], [내부 광선], [외부 광선], [경사와 엠보스] 및 [새틴] 효과를 조정할 수 있습니다. 예를 들어, [그림자 효과]에 선형 윤곽선을 사용하면 선형으로 변환할 때 불투명도가 떨어지는 반면 [사용자 정의] 윤곽선을 사용하면 고유한 그림자 변환을 만들 수 있습니다.

[윤곽선] 팝업 팔레트와 [사전 설정 관리자]에서 윤곽선의 미리 보기를 선택, 다시 설정, 삭제 또는 변경할 수 있습니다.



그림자 효과의 레이어 스타일 대화 상자 세부 사항
A. 클릭하여 윤곽선 편집기 대화 상자 표시 **B.** 클릭하여 팝업 팔레트 표시

사용자 정의 윤곽선 만들기

1 [레이어 스타일] 대화 상자에서 [그림자 효과], [내부 그림자], [내부 광선], [외부 광선], [경사와 엠보스], [윤곽선] 또는 [새틴] 효과를 선택합니다.

2 [레이어 스타일] 대화 상자에서 윤곽선 축소판을 클릭합니다.

3 윤곽선을 클릭하여 점을 추가하고 윤곽선을 드래그하여 조정하거나, [입력] 및 [출력] 값을 입력합니다.

4 매끄러운 곡선 대신 뾰족한 모퉁이를 만들려면 점을 선택하고 [모퉁이]를 클릭합니다.

5 윤곽선을 파일로 저장하려면 [저장]을 클릭하고 윤곽선에 이름을 지정합니다.

6 윤곽선을 사전 설정으로 저장하려면 [새로 만들기]를 클릭합니다.

7 [확인]을 클릭합니다. 팝업 팔레트 아래쪽에 새 윤곽선이 추가됩니다.

윤곽선 불러오기

❖ [레이어 스타일] 대화 상자에서 윤곽선을 클릭하고 [윤곽선 편집기] 대화 상자에서 [불러오기]를 선택합니다. 불러오려는 윤곽선 라이브러리가 있는 폴더로 가서 [열기]를 클릭합니다.

윤곽선 삭제

❖ 현재 선택된 윤곽선 옆의 반전 화살표를 클릭하여 팝업 팔레트를 표시합니다. Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누르고 삭제할 윤곽선을 클릭합니다.

모든 레이어의 전체 조명 각도 설정

전체 조명을 사용하면 이미지에 공통의 광원을 비추는 느낌을 줄 수 있습니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [레이어] > [레이어 스타일] > [전체 조명]을 선택합니다. [전체 조명] 대화 상자에서 값을 입력하거나 각도 반경을 드래그하여 각도와 높이를 설정하고 [확인]을 클릭합니다.
- [그림자 효과], [내부 그림자] 또는 [경사]의 [레이어 스타일] 대화 상자에서 [전체 각도]를 선택합니다. [각도]에 값을 입력하거나 슬라이더를 드래그하고 [확인]을 클릭합니다.

전체 조명 각도를 사용하는 각 레이어 효과에 전체 조명이 적용됩니다.

레이어 스타일 표시 또는 숨기기

레이어에 적용된 스타일이 있으면 [레이어] 팔레트에서 해당 레이어 이름 오른쪽에 "fx" 아이콘 이 나타납니다.

이미지의 모든 레이어 스타일 숨기기 또는 표시

❖ [레이어] > [레이어 스타일] > [모든 효과 숨기기] 또는 [모든 효과 표시]를 선택합니다.

레이어 팔레트에서 레이어 스타일 확대 또는 축소

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 레이어에 적용된 레이어 효과의 목록을 확장하려면 레이어 스타일 아이콘 옆의 삼각형 을 클릭합니다.
- 레이어 효과의 목록을 축소하려면 삼각형을 클릭합니다.
- 그룹 내에 적용된 모든 레이어 스타일을 확장하거나 축소하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채로 그룹의 삼각형이나 거꾸로 된 삼각형을 클릭합니다. 그룹 내의 모든 레이어에 적용된 레이어 스타일도 함께 확장되거나 축소됩니다.

사전 설정 스타일 만들기 및 관리

사용자 정의 스타일을 만들어 사전 설정으로 저장하고 [스타일] 팔레트에서 사용할 수 있습니다. 라이브러리에 사전 설정 스타일을 저장하고 필요에 따라 [스타일] 팔레트에서 해당 스타일을 불러오거나 제거할 수 있습니다.

새 사전 설정 스타일 생성

1 [레이어] 팔레트에서 사전 설정 스타일로 저장할 스타일이 있는 레이어를 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [스타일] 팔레트의 빈 영역을 클릭합니다.
- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [스타일] 팔레트 아래쪽에 있는 [새 항목 만들기] 단추를 클릭합니다.
- [스타일] 팔레트 메뉴에서 [새 스타일]을 선택합니다.
- [레이어] > [레이어 스타일] > [혼합 옵션]을 선택하고 [레이어 스타일] 대화 상자에서 [새 스타일]을 클릭합니다.

3 사전 설정 스타일의 이름을 입력하고 스타일 옵션을 설정한 다음 [확인]을 클릭합니다.

사전 설정 스타일 이름 바꾸기

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [스타일] 팔레트에서 스타일을 두 번 클릭합니다. [스타일] 팔레트에 스타일이 축소판으로 표시되도록 설정된 경우 대화 상자에 새 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다. 그렇지 않으면 [스타일] 팔레트에 직접 새 이름을 입력하고 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 누릅니다.
- [레이어 스타일] 대화 상자의 [스타일] 영역에서 스타일을 선택합니다. 그런 다음 팝업 메뉴에서 [스타일 이름 바꾸기]를 선택하고, 새 이름을 입력하고, [확인]을 클릭합니다.
- 모양 도구나 펜 도구를 사용할 때 옵션 막대의 [레이어 스타일] 팝업 팔레트에서 스타일을 선택합니다. 그런 다음 팝업 팔레트 메뉴에서 [스타일 이름 바꾸기]를 선택합니다.

사전 설정 스타일 삭제

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [스타일] 팔레트 아래쪽에 있는 [삭제] 아이콘 으로 스타일을 드래그합니다.
- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누르고 [스타일] 팔레트에서 레이어 스타일을 클릭합니다.

- [레이어 스타일] 대화 상자의 [스타일] 영역에서 스타일을 선택합니다. 자세한 내용은 262페이지의 "사전 설정 스타일 적용"을 참조하십시오. 그런 다음 팝업 메뉴에서 [스타일 삭제]를 선택합니다.
- 모양 도구나 펜 도구를 사용할 때 옵션 막대의 [레이어 스타일] 팝업 팔레트에서 스타일을 선택합니다. 그런 다음 팝업 팔레트 메뉴에서 [스타일 삭제]를 선택합니다.

라이브러리로 사전 설정 스타일 세트 저장

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [스타일] 팔레트 메뉴에서 [스타일 저장]을 선택합니다.
- [레이어 스타일] 대화 상자 왼쪽에서 [스타일]을 선택합니다. 그런 다음 팝업 메뉴에서 [스타일 저장]을 선택합니다.
- 모양 도구나 펜 도구를 사용할 때 옵션 막대에서 레이어 스타일 축소판을 클릭합니다. 그런 다음 팝업 팔레트 메뉴에서 [스타일 저장]을 선택합니다.

2 스타일 라이브러리 위치를 선택하고 파일 이름을 입력한 다음 [저장]을 클릭합니다.

라이브러리 저장 위치를 임의로 선택할 수 있습니다. 그러나 기본 사전 설정 위치의 [사전 설정]/[스타일] 폴더에 라이브러리 파일을 저장하면 응용 프로그램을 다시 시작할 때 해당 라이브러리 이름이 [스타일] 팔레트 메뉴 아래쪽에 나타납니다.

참고: [사전 설정 관리자]를 사용하여 사전 설정 스타일 라이브러리의 이름을 바꾸고, 삭제하고, 저장할 수도 있습니다.

사전 설정 스타일 라이브러리 불러오기

1 [스타일] 팔레트, [레이어 스타일] 대화 상자 또는 옵션 막대의 [레이어 스타일] 팝업 팔레트에서 삼각형을 클릭합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 현재 목록에 라이브러리를 추가하려면 [스타일 불러오기]를 선택합니다. 그런 다음 사용할 라이브러리 파일을 선택하고 [불러오기]를 클릭하십시오.
- [스타일 대체]를 선택하여 현재 목록을 다른 라이브러리로 대체합니다. 그런 다음 사용할 라이브러리 파일을 선택하고 [불러오기]를 클릭하십시오.
- 팔레트 메뉴 아래쪽에 표시된 라이브러리 파일을 선택합니다. 그런 다음 [확인]을 클릭하여 현재 목록을 대체하거나, [첨부]를 클릭하여 현재 목록을 추가합니다.

3 사전 설정 스타일의 기본 라이브러리로 돌아가려면 [스타일 다시 설정]을 선택합니다. 현재 목록을 대체하거나 기본 라이브러리를 현재 목록에 첨부할 수 있습니다.

참고: [사전 설정 관리자]를 사용하여 라이브러리를 불러오고 다시 설정할 수도 있습니다. 자세한 내용은 41페이지의 "사전 설정 관리자 정보"를 참조하십시오.

레이어 스타일 복사

스타일 복사 및 붙이기를 통해 여러 레이어에 같은 효과를 쉽게 적용할 수 있습니다.

레이어 간에 레이어 스타일 복사

1 [레이어] 팔레트에서 복사할 스타일이 포함된 레이어를 선택합니다.

2 [레이어] > [레이어 스타일] > [레이어 스타일 복사]를 선택합니다.

3 팔레트에서 대상 레이어를 선택하고 [레이어] > [레이어 스타일] > [레이어 스타일 붙이기]를 선택합니다.

붙인 레이어 스타일이 대상 레이어의 기존 레이어 스타일을 대체합니다.

드래그로 레이어 간에 레이어 스타일 복사

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [레이어] 팔레트에서 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 특정 레이어의 단일 레이어 효과를 다른 레이어로 드래그하여 레이어 효과를 복제하거나, 특정 레이어의 [효과] 막대를 다른 레이어로 드래그하여 레이어 스타일을 복제합니다.

- [레이어] 팔레트에서 레이어 효과 하나 이상을 이미지로 드래그하여, 스타일을 적용할 대상 지점의 픽셀이 포함된 레이어 중 [레이어] 팔레트에서 가장 위에 있는 레이어에 결과 레이어 스타일을 적용합니다.

레이어 효과 비율 조정

레이어 스타일을 주어진 크기의 대상 해상도 및 형태를 가장 잘 표현할 수 있도록 세밀하게 조정한 후라면, [효과 비율 조정]을 사용하면 레이어 스타일이 적용된 오브젝트의 비율을 조정하지 않고 레이어 스타일에 포함된 효과의 크기를 조정할 수 있습니다.

1 [레이어] 팔레트에서 레이어를 선택합니다.

2 [레이어] > [레이어 스타일] > [효과 비율 조정]을 선택합니다.

3 비율을 입력하거나 슬라이더를 드래그합니다.

4 [미리 보기]를 선택하여 조정한 이미지를 미리 봅니다.

5 [확인]을 클릭합니다.

레이어 효과 제거

레이어에 적용된 스타일에서 개별 효과를 제거하거나 레이어에서 전체 스타일을 제거할 수 있습니다.

스타일에서 효과 제거

1 [레이어] 팔레트에서 해당 효과를 볼 수 있도록 레이어 스타일을 확장합니다.

2 효과를 [삭제] 아이콘으로 드래그합니다.

레이어에서 스타일 제거

1 [레이어] 팔레트에서 제거할 레이어 스타일이 포함된 레이어를 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [레이어] 팔레트의 [효과] 막대를 [삭제] 단추로 드래그합니다.
- [레이어] > [레이어 스타일] > [레이어 스타일 지우기]를 선택합니다.
- 레이어를 선택하고 [스타일] 팔레트 아래쪽에 있는 [스타일 지우기] 단추 를 클릭합니다.

이미지 레이어로 레이어 스타일 변환

레이어 스타일의 형태를 사용자 정의하거나 정밀하게 조정하려면 레이어 스타일을 일반 이미지 레이어로 변환합니다. 레이어 스타일을 이미지 레이어로 변환한 후 이 레이어에 페인팅하거나 명령과 필터를 적용하여 향상시킬 수 있습니다. 그러나 원래 레이어의 레이어 스타일은 더 이상 편집할 수 없으며 원래 이미지 레이어를 변경해도 레이어 스타일은 더 이상 업데이트되지 않습니다.

참고: 이 과정에서 만들어진 레이어는 레이어 스타일을 사용하는 버전과 일치하지 않는 아트워크가 될 수도 있습니다. 새 레이어를 만들 때 경고가 표시될 수 있습니다.

1 [레이어] 팔레트에서 변환하려는 레이어 스타일이 포함된 레이어를 선택합니다.

2 [레이어] > [레이어 스타일] > [레이어 만들기]를 선택합니다.

이제 일반 레이어와 같은 방법으로 새 레이어를 수정하고 다시 스택할 수 있습니다. [내부 광선] 등의 일부 효과는 클리핑 마스크 내의 레이어로 변환됩니다.

[레이어] 팔레트 아래쪽에 있는 [새 레이어 만들기] 단추로 레이어 스타일을 드래그하여 기존 스타일에서 새 레이어를 생성할 수도 있습니다.

조정 및 칠 레이어

조정 레이어 및 칠 레이어 정보

조정 레이어를 사용하면 이미지의 픽셀 값을 영구적으로 변경하지 않고 색상과 색조를 조정해 볼 수 있습니다. 예를 들어, 이미지의 [레벨]이나 [곡선]을 직접 조정하지 않고 [레벨] 또는 [곡선] 조정 레이어를 만들 수 있습니다. 조정한 색상과 색조는 조정 레이어에 저장되며 그 아래에 있는 모든 레이어에 적용됩니다. 언제든지 변경 내용을 취소하고 원본 이미지를 복원할 수 있습니다.

조정 레이어 옵션은 [이미지] > [조정] 메뉴의 명령과 일치합니다. 즉, [레이어] 팔레트에서 조정 레이어를 선택하면 해당 메뉴 명령과 동일한 대화 상자가 열립니다. [레이어] 팔레트에서 조정 레이어 축소판을 두 번 클릭하여 조정 설정 대화 상자를 다시 열 수 있습니다.

칠 레이어를 사용하면 단색, 그라디언트 또는 패턴으로 레이어를 칠할 수 있습니다. 조정 레이어와 달리 칠 레이어는 밑에 있는 레이어에 영향을 주지 않습니다.

조정 레이어를 사용하면 다음과 같은 이점이 있습니다.

- 원본 이미지 데이터 손실이 없는 비파괴 편집이 가능함. 따라서 언제든지 조정 레이어에 다른 설정을 적용해 볼 수 있으며 다시 편집할 수 있습니다. 조정 레이어의 불투명도를 낮추면 조정 효과를 줄일 수도 있습니다.
- 여러 조정 내용을 조합해 사용하므로 이미지 데이터 손실을 줄일 수 있음. 이미지 데이터는 픽셀 값을 직접 조정할 때마다 얼마간 손실됩니다. 여러 개의 조정 레이어를 사용하면 각 조정 레이어를 통해 작은 영역을 조정하는 것이 가능합니다. 그런 다음 Photoshop에 의해 모든 조정 내용이 하나로 결합되어 이미지에 적용됩니다.
- 선택 편집이 가능함. 조정 레이어의 이미지 마스크에 페인팅하면 이미지의 일부에만 조정 내용을 적용할 수 있습니다. 나중에 레이어 마스크를 편집하여 이미지에서 조정 영역을 다양하게 변경할 수 있습니다. 마스크에 페인팅할 때 회색 색조를 조절하면 다양한 조정 효과를 만들 수 있습니다.
- 조정한 내용을 여러 이미지에 적용 가능함. 이미지 간에 조정 레이어를 복사하여 붙이면 한 번에 여러 레이어에 같은 색상과 색조 조정을 적용할 수 있습니다.

조정 레이어는 별개의 레이어지만 조정 레이어를 사용하면 이미지 파일 크기가 늘어납니다. 여러 개의 레이어로 작업하는 경우 조정 레이어를 픽셀 내용 레이어로 병합하여 파일 크기를 줄이는 것이 좋습니다. 조정 레이어는 다른 레이어와 많은 특성이 동일합니다. 따라서 이러한 여러 조정 레이어의 불투명도와 혼합 모드를 다양하게 조정하고, 조정 내용을 특정 레이어에 맞게 그룹화하여 적용할 수 있습니다. 효과를 조정하거나 미리 볼 때는 각 레이어의 가시성을 켜거나 꺼서 적용 내용을 조정할 수 있습니다.



원본(왼쪽), 헛간에만 조정 레이어를 적용한 경우(가운데)-헛간의 세부 사항이 잘 나타나 있음, 이미지 전체에 조정 레이어를 적용한 경우(오른쪽)-이미지 전체가 밝아지고 구름이 픽셀화됨

조정 레이어는 그 아래에 있는 모든 레이어에 영향을 줍니다. 따라서 각 레이어를 개별적으로 조정하지 않고 한 번에 여러 레이어를 교정할 수 있습니다.

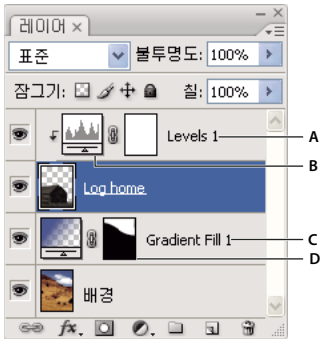
참조

132페이지의 “색상 및 색조 조정”

조정 및 칠 레이어 만들기

조정 레이어와 칠 레이어는 이미지 레이어와 같은 불투명도와 혼합 모드 옵션을 사용하며 재정돈, 삭제, 숨기기 및 복제도 같은 방법으로 수행합니다. 기본적으로 조정 레이어와 칠 레이어에는 레이어 마스크를 사용할 수 있으며 레이어 마스크를 사용하는 경우에는 레이어 축소판 왼쪽에 마스크 아이콘이 표시됩니다. 레이어 마스크 없이 조정 레이어를 만들려면 [레이어 팔레트 옵션] 대화 상자에서 이 옵션을 변경합니다. [레이어] 팔레트 메뉴에서 [팔레트 옵션]을 선택하면 [레이어 팔레트 옵션] 대화 상자가 열립니다.

조정 레이어나 칠 레이어의 효과를 선택한 영역으로 제한하려면 선택 영역을 만들거나, 닫힌 패스를 만들어 선택하거나, 기존의 닫힌 패스를 선택합니다. 선택 영역을 사용할 때는 레이어 마스크에 의해 제한된 조정 레이어나 칠 레이어를 만듭니다. 패스를 사용할 때는 벡터 마스크에 의해 제한된 조정 레이어나 칠 레이어를 만듭니다.



조정 및 칠 레이어
A. Log home 레이어에만 적용하도록 제한된 조정 레이어 **B.** 레이어 축소판 **C.** 칠 레이어 **D.** 레이어 마스크

조정 레이어를 만듭니다

특정 조정 레이어 옵션에 대한 자세한 내용은 132페이지의 "색상 및 색조 조정"을 참조하십시오.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [레이어] 팔레트 아래쪽에 있는 [새 조정 레이어] 단추 를 클릭하고 조정 레이어 유형을 선택합니다.
- [레이어] > [새 조정 레이어]를 선택하고 옵션을 선택합니다. 그런 다음 레이어 이름을 지정하고 레이어 옵션을 설정한 후 [확인]을 클릭합니다.

조정 레이어의 효과를 특정 레이어 그룹으로 제한하려면 해당 레이어로 구성된 클리핑 마스크를 만듭니다. 조정 레이어는 클리핑 마스크 내에나 클리핑 마스크의 기본 레이어에 배치할 수 있으며 이 경우에는 그룹 내의 레이어만 조정하도록 제한됩니다. 또는 [통과] 이외의 혼합 모드를 사용하는 레이어 그룹을 만들어 조정 레이어의 효과를 그룹 내로 제한할 수 있습니다.

칠 레이어 만들기

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [레이어] > [새로 칠 레이어]를 선택하고 옵션을 선택합니다. 그런 다음 레이어 이름을 지정하고 레이어 옵션을 설정한 후 [확인]을 클릭합니다.
- [레이어] 팔레트 아래쪽에 있는 [새 조정 레이어] 단추 를 클릭하고 칠 레이어 유형을 선택합니다.

단색 조정 레이어를 현재 전경색으로 칠합니다. [색상 피커]를 사용하여 다른 칠 색상을 선택합니다.

그라디언트 그라디언트를 클릭하여 [그라디언트 편집기]를 표시하거나, 반전 화살표를 클릭하고 팝업 팔레트에서 그라디언트를 선택합니다. 필요한 경우 추가로 옵션을 설정합니다. [스타일]에서는 그라디언트의 모양을 지정합니다. [각도]에서는 그라디언트 적용 각도를 지정하고 [비율]에서는 그라디언트 크기를 변경하며 [반전]에서는 그라디언트 방향을 바꿉니다. 또한 [디더]에서는 그라디언트에 디더링을 적용하여 밴딩을 줄이며 [레이어에 정렬]은 레이어의 테두리 상자를 사용하여 그라디언트 칠을 계산합니다. 이미지 창에서 드래그하여 그라디언트의 중심을 이동할 수 있습니다.

패턴 패턴을 클릭하고 팝업 팔레트에서 패턴을 선택합니다. [비율]을 클릭하고 값을 입력하거나 슬라이더를 드래그합니다. [원본에 스냅]을 클릭하여 패턴의 원점을 문서의 원점과 같도록 배치합니다. 레이어가 이동할 때 패턴을 레이어와 함께 이동하려면 [레이어와 연결]을 선택합니다. [레이어와 연결]을 선택하면 [패턴 칠] 대화 상자가 열려 있는 동안 이미지에서 드래그하여 패턴을 배치할 수 있습니다.

조정 레이어 또는 칠 레이어 편집

조정 레이어 또는 칠 레이어의 설정을 편집하거나 각 레이어를 다른 조정 유형 또는 칠 유형으로 대체할 수 있습니다.

또한 조정 레이어나 칠 레이어의 마스크를 편집하여 레이어가 이미지에 주는 효과를 조정할 수 있습니다. 기본적으로 조정 레이어나 칠 레이어의 모든 영역은 "마스크되지 않은" 상태이므로 눈에 보입니다. 자세한 내용은 281페이지의 "레이어 및 벡터 마스크 정보"를 참조하십시오.

조정 및 칠 레이어 옵션 변경

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [레이어] 팔레트에서 조정 레이어나 칠 레이어 축소판을 두 번 클릭합니다.
- [레이어] > [레이어 내용 옵션]을 선택합니다.

2 원하는 대로 조정하고 [확인]을 클릭합니다.

참고: 반전된 조정 레이어에는 편집 가능한 설정이 없습니다.

조정 레이어 또는 칠 레이어의 유형 변경

1 변경하려는 조정 레이어나 칠 레이어를 선택합니다.

2 [레이어] > [레이어 내용 변경]을 선택하고 목록에서 다른 칠 레이어나 조정 레이어를 선택합니다.

조정 레이어 또는 칠 레이어 병합

조정 레이어나 칠 레이어를 몇 가지 방법으로 병합할 수 있습니다. 아래에 있는 레이어, 조정 레이어나 칠 레이어가 포함되어 있는 그룹 레이어 내의 레이어, 선택된 다른 레이어, 보이는 다른 모든 레이어 등과 병합할 수 있습니다. 그러나 조정 레이어나 칠 레이어를 병합 대상 레이어로 사용할 수는 없습니다. 조정 레이어나 칠 레이어를 밑에 있는 레이어와 병합하면 조정 내용이 래스터화되어 병합된 레이어에 영구적으로 적용됩니다. 칠 레이어를 병합하지 않고 래스터화할 수도 있습니다. 자세한 내용은 256페이지의 "레이어 래스터화"를 참조하십시오.

조정 레이어 및 칠 레이어 마스크에 흰색 값만 포함된 경우에는 파일 크기가 많이 늘어나지 않으므로 파일 공간을 절약하기 위해 이런 조정 레이어를 병합할 필요가 없습니다.

원본 이미지의 데이터 손실이 없는 비파괴 편집

원본 이미지의 데이터 손실이 없는 비파괴 편집 정보

원본 이미지의 데이터 손실이 없는 비파괴 편집을 사용하면 나중에 원본 이미지로 되돌리려는 경우 사용할 수 있게 원본 이미지 데이터를 덮어쓰지 않고 이미지를 변경할 수 있습니다. 비파괴 편집은 이미지의 데이터를 제거하지 않기 때문에 편집 시 이미지 품질이 저하되지 않습니다. 다음과 같은 여러 가지 방법으로 Photoshop에서 비파괴 편집을 수행할 수 있습니다.

조정 레이어 사용 조정 레이어는 픽셀 값을 영구적으로 변경하지 않고 이미지에 색상 및 색조 조정 내용을 적용합니다.

스마트 오브젝트를 사용하여 변형 스마트 오브젝트를 사용하면 비파괴 비율 조정, 회전 및 뒤틀기가 가능합니다.

스마트 필터를 사용하여 필터링 스마트 오브젝트에 적용된 필터는 스마트 필터가 되며 비파괴 필터 효과를 사용할 수 있습니다.

스마트 오브젝트를 사용하여 변경, 어두운 영역 및 밝은 영역 조정 스마트 오브젝트에 [어두운 영역/밝은 영역] 및 [변경] 명령을 스마트 필터로 적용할 수 있습니다.

별개의 레이어에서 재손질 [복제 도장 도구], [복구 브러쉬 도구] 및 [스팟 복구 브러쉬 도구]를 사용하여 별개의 레이어에서 비파괴적으로 재손질할 수 있습니다. 옵션 막대에서 [모든 레이어 샘플링]을 선택해야 합니다. 또한 조정 레이어가 별개의 레이어에 두 번 영향을 주지 않도록 [조정 레이어 무시]를 선택합니다. 재손질 결과가 만족스럽지 않으면 재손질을 취소할 수 있습니다.

Camera Raw에서 편집 Raw, JPEG 또는 TIFF 이미지를 일괄 조정하면 원본 이미지 데이터가 유지됩니다. Camera Raw에서는 원본 이미지 파일과 별도로 이미지별 조정 설정을 저장합니다.

Camera Raw 파일을 스마트 오브젝트로 열기 Camera Raw로 Camera Raw 파일에 대한 설정을 구성해야 Photoshop에서 Camera Raw 파일을 편집할 수 있습니다. Photoshop에서 Camera Raw 파일을 편집한 후에는 변경 내용의 손실 없이 Camera Raw 설정을 재구성할 수 없습니다. Photoshop에서 Camera Raw 파일을 스마트 오브젝트로 열면 파일을 편집한 후에도 언제든지 Camera Raw 설정을 재구성할 수 있습니다.

비파괴적으로 자르기 [자르기 도구]로 자르기 사각형을 만든 후 옵션 막대에서 [숨기기]를 선택하여 레이어에서 잘린 영역을 유지합니다. [이미지] > [모두 나타내기]를 선택하거나 이미지 가장자리 밖으로 [자르기 도구]를 드래그하여 언제든지 자른 영역을 복원합니다. 배경 레이어만 포함하는 이미지에는 [숨기기] 옵션을 사용할 수 없습니다.

마스크 레이어 마스크와 벡터 마스크는 마스크로 숨겨진 픽셀의 손실 없이 나중에 마스크를 다시 편집할 수 있기 때문에 비파괴적입니다. 필터 마스크를 사용하면 스마트 오브젝트 레이어에서 스마트 필터의 효과를 마스크할 수 있습니다.

참조

76페이지의 “Camera Raw 정보”

270페이지의 “조정 레이어 및 칠 레이어 정보”

166페이지의 “이미지 자르기”

281페이지의 “레이어 및 벡터 마스크 정보”

171페이지의 “복제 도장 도구를 사용하여 재손질”

173페이지의 “복구 브러쉬 도구를 사용하여 재손질”

174페이지의 “스팟 복구 브러쉬 도구를 사용하여 재손질”

스마트 오브젝트 정보

스마트 오브젝트는 Photoshop 또는 Illustrator 파일 등의 래스터 이미지나 벡터 이미지의 이미지 데이터가 들어 있는 레이어입니다. 스마트 오브젝트는 모든 원본 특성과 함께 이미지의 소스 내용을 유지하여 레이어를 비파괴적으로 편집할 수 있게 합니다.

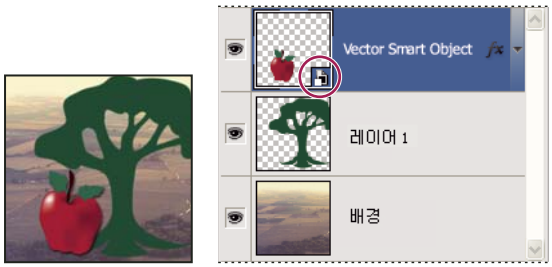
[스마트 오브젝트로 열기] 명령을 사용하거나, 파일을 가져오거나, Illustrator로부터 데이터를 붙이거나, 하나 이상의 Photoshop 레이어를 스마트 오브젝트로 변환하는 등의 여러 가지 방법으로 스마트 오브젝트를 만들 수 있습니다.

스마트 오브젝트를 사용하여 다음과 같은 작업을 수행할 수 있습니다.

- 비파괴 변형을 수행할 수 있습니다. 비파괴 변형은 원본 데이터에 영향을 주지 않기 때문에 원본 이미지 데이터 또는 품질을 유지하면서 레이어를 회전하거나 뒤틀거나 비율을 조정할 수 있습니다. [원근]과 [왜곡] 등의 일부 변형 옵션은 사용할 수 없습니다.
- Illustrator의 벡터 아트워크와 같은 벡터 데이터를 사용할 수 있습니다. 스마트 오브젝트를 사용하지 않으면 이러한 벡터 데이터가 Photoshop에서 래스터화됩니다.
- 비파괴 필터링을 수행할 수 있습니다. 스마트 오브젝트에 적용된 필터를 언제든지 편집할 수 있습니다.
- 하나의 스마트 오브젝트를 편집하고 이와 연결된 인스턴스를 모두 자동으로 업데이트할 수 있습니다.

픽셀 데이터를 변경하는 페인트, 닷지, 번 또는 복제 등의 작업을 스마트 오브젝트 레이어에 직접 수행할 수 없습니다. 스마트 오브젝트 레이어를 래스터화될 일반 레이어로 먼저 변환하는 경우는 예외입니다. 픽셀 데이터를 변경하는 작업을 수행하려면 스마트 오브젝트의 내용을 편집하거나, 스마트 오브젝트 레이어 위에 새 레이어를 복제하거나, 스마트 오브젝트의 복제본을 편집하거나, 새 레이어를 만듭니다.

참고: 스마트 필터가 적용된 스마트 오브젝트를 변형할 경우 변형이 수행되는 동안 필터 효과가 꺼지고 변형이 완료되면 필터 효과가 다시 적용됩니다. 자세한 내용은 275페이지의 “스마트 필터 정보”를 참조하십시오.



레이어 팔레트의 일반 레이어 및 스마트 오브젝트. 축소판의 오른쪽 아래 모퉁이에 있는 아이콘은 스마트 오브젝트를 나타냅니다.

스마트 오브젝트 만들기

❖ 다음을 수행합니다.

- [파일] > [스마트 오브젝트로 열기]를 선택하고 파일을 선택한 후 [열기]를 클릭합니다.
- [파일] > [가져오기]를 선택하여 열려 있는 Photoshop 문서에 파일을 스마트 오브젝트로 불러옵니다.

JPEG 파일을 가져올 수 있지만 레이어를 추가하고, 픽셀을 수정하고, 손실 없이 파일을 다시 저장할 수 있기 때문에 PSD, TIFF 또는 PSB 파일을 가져오는 것이 더 좋습니다. 수정한 JPEG 파일을 저장하려면 새 레이어를 배경으로 병합하고 이미지를 다시 압축해야 합니다. 단, 이렇게 하면 이미지 품질이 저하됩니다.

- [레이어] > [스마트 오브젝트] > [스마트 오브젝트로 변환]을 선택하여 선택한 레이어를 스마트 오브젝트로 변환합니다.
- Bridge에서 [파일] > [가져오기] > [Photoshop]을 선택하여 열려 있는 Photoshop 문서에 파일을 스마트 오브젝트로 불러옵니다.

Camera Raw 파일을 사용하는 가장 쉬운 방법은 파일을 스마트 오브젝트로 여는 것입니다. Raw 파일이 들어 있는 스마트 오브젝트 레이어를 두 번 클릭하여 언제든지 Camera Raw 설정을 조정할 수 있습니다.

- 하나 이상의 레이어를 선택하고 [레이어] > [스마트 오브젝트] > [스마트 오브젝트로 변환]을 선택합니다. 레이어가 하나의 스마트 오브젝트로 묶입니다. 레이어를 스마트 오브젝트로 그룹화할 때 클리핑 마스크는 유지되지 않습니다.
- PDF 또는 Adobe Illustrator 레이어나 오브젝트를 Photoshop 문서로 드래그합니다.
- Illustrator의 아트워크를 Photoshop 문서에 붙이고 [붙이기] 대화 상자에서 [스마트 오브젝트]를 선택합니다. 유연성을 극대화하기 위해 [환경 설정] 대화 상자의 [파일 처리] 섹션에서 [PDF]와 [AICB(투명도 지원 안함)]를 모두 사용합니다.

참조

66페이지의 “Photoshop으로 파일 가져오기”

68페이지의 “Photoshop에 Adobe Illustrator 아트 붙이기”

스마트 오브젝트 복제

❖ [레이어] 팔레트에서 스마트 오브젝트 레이어를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- 원본에 연결되는 복제 스마트 오브젝트를 만들려면 [레이어] > [새로 만들기] > [복사한 레이어]를 선택하거나 스마트 오브젝트 레이어를 [레이어] 팔레트 아래쪽에 있는 [새 레이어를 만듭니다.] 아이콘으로 드래그합니다. 원본의 편집 내용이 사본에 영향을 주고, 사본의 편집 내용이 원본에 영향을 줍니다.
- 원본에 연결되지 않는 복제 스마트 오브젝트를 만들려면 [레이어] > [스마트 오브젝트] > [복사를 통해 새 스마트 오브젝트 만들기]를 선택합니다. 원본의 편집 내용이 사본에 영향을 주지 않습니다.

새 스마트 오브젝트가 원본과 같은 이름에 접미어 “사본”이 추가된 이름으로 [레이어] 팔레트에 나타납니다.

스마트 오브젝트의 내용 편집

스마트 오브젝트를 편집할 때 소스 내용은 Photoshop(내용이 래스터 데이터 또는 Camera Raw 파일인 경우) 또는 Illustrator(내용이 벡터 PDF인 경우)에서 열립니다. 소스 내용의 변경 사항을 저장하면 편집 내용이 Photoshop 문서에서 스마트 오브젝트의 연결된 모든 인스턴스에 나타납니다.

1 [레이어] 팔레트에서 스마트 오브젝트를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- [레이어] > [스마트 오브젝트] > [내용 편집]을 선택합니다.
- [레이어] 팔레트에서 스마트 오브젝트 축소판을 두 번 클릭합니다.

2 [확인]을 클릭하여 대화 상자를 닫습니다.

3 소스 내용 파일을 편집하고 [파일] > [저장]을 선택합니다.

스마트 오브젝트가 업데이트되어 변경 사항을 반영합니다. 변경 사항이 표시되지 않으면 스마트 오브젝트가 들어 있는 Photoshop 문서를 활성화합니다.

스마트 오브젝트의 내용 대체

스마트 오브젝트의 한 인스턴스나 여러 인스턴스(스마트 오브젝트가 연결된 경우)에서 이미지 데이터를 업데이트할 수 있습니다.

참고: 스마트 오브젝트를 대체하면 첫 번째 스마트 오브젝트에 적용한 비율 조정, 뒤틀기 또는 효과가 모두 유지됩니다.

1 스마트 오브젝트를 선택하고 [레이어] > [스마트 오브젝트] > [내용 대체]를 선택합니다.

2 사용하려는 파일을 찾고 [가져오기]를 클릭합니다.

3 [확인]을 클릭합니다.

스마트 오브젝트에 새 내용을 가져옵니다. 연결된 스마트 오브젝트도 업데이트됩니다.

참조

66페이지의 “파일 가져오기 정보”

스마트 오브젝트의 내용 내보내기

1 [레이어] 팔레트에서 스마트 오브젝트를 선택하고 [레이어] > [스마트 오브젝트] > [내용 내보내기]를 선택합니다.

2 스마트 오브젝트의 내용을 내보낼 위치를 선택하고 [저장]을 클릭합니다.

스마트 오브젝트가 원래 가져온 형식(JPEG, AI, TIF, PDF 또는 기타 형식)으로 내보내집니다. 레이어로 스마트 오브젝트를 만든 경우 스마트 오브젝트가 PSB 형식으로 내보내집니다.

레이어로 스마트 오브젝트 변환

스마트 오브젝트를 일반 레이어로 변환하면 내용이 현재 크기로 래스터화됩니다. 스마트 오브젝트 데이터를 더 편집할 필요가 없는 경우에만 스마트 오브젝트를 일반 레이어로 변환합니다. 스마트 오브젝트를 래스터화한 후에는 스마트 오브젝트에 적용된 변형, 뒤틀기 및 필터를 더는 편집할 수 없습니다.

❖ 스마트 오브젝트를 선택하고 [레이어] > [래스터화] > [스마트 오브젝트]를 선택합니다.

스마트 오브젝트를 다시 만들려면 스마트 오브젝트의 원본 레이어를 다시 선택하고 처음부터 다시 만들면 되지만, 원본 스마트 오브젝트에 적용한 변형은 새 스마트 오브젝트에서 유지되지 않습니다.

스마트 필터 정보

스마트 오브젝트에 적용된 필터는 모두 스마트 필터입니다. 스마트 필터는 [레이어] 팔레트에서 스마트 필터가 적용된 스마트 오브젝트 레이어 아래에 표시됩니다. 스마트 필터는 조정하거나 제거하거나 숨길 수 있기 때문에 비파괴적입니다.

[추출], [픽셀 유동화], [패턴 작성기] 및 [소실점] 이외의 모든 Photoshop 필터를 스마트 필터로 적용할 수 있습니다. 또한 [어두운 영역/밝은 영역] 및 [변경] 조정 내용을 스마트 필터로 적용할 수 있습니다.

스마트 필터를 사용하려면 스마트 오브젝트 레이어를 선택하고 필터를 선택한 후 필터 옵션을 설정합니다. 스마트 필터를 적용한 후에는 스마트 필터를 조정 또는 삭제하거나 순서를 바꿀 수 있습니다.

스마트 필터의 보기를 확대하거나 축소하려면 [레이어] 팔레트에서 스마트 오브젝트 레이어 오른쪽에 표시되는 [스마트 필터] 아이콘 옆의 삼각형을 클릭합니다. 이 기법은 또한 [레이어 스타일]을 표시하거나 숨깁니다. 또는 [레이어] 팔레트 메뉴에서 [레이어 팔레트 옵션]을 선택하고 대화 상자에서 [새 효과 확대]를 선택합니다.

스마트 필터 효과를 선택적으로 마스크하려면 필터 마스크를 사용합니다. 자세한 내용은 277페이지의 “스마트 필터 마스크”를 참조하십시오.

참고: Photoshop에서 스마트 필터를 포함하는 스마트 오브젝트 레이어가 들어 있는 파일을 열 경우 필터 마스크를 비롯한 스마트 필터 효과가 유지됩니다. 그러나 그 후에 스마트 오브젝트 레이어를 편집하면 레이어의 스마트 필터가 표시되지 않습니다. Photoshop에서는 필터 마스크를 편집할 수 없습니다.

스마트 필터에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0004_kr을 참조하십시오.

스마트 필터 적용

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- 전체 스마트 오브젝트 레이어에 스마트 필터를 적용하려면 [레이어] 팔레트에서 레이어를 선택합니다.
- 스마트 필터의 효과를 스마트 오브젝트 레이어의 선택된 영역으로 제한하려면 선택 영역을 만듭니다.
- 일반 레이어에 스마트 필터를 적용하려면 레이어를 선택하고 [필터] > [스마트 필터용으로 변환]을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [필터] 메뉴에서 필터를 선택합니다. 스마트 필터를 지원하는 타사 필터를 비롯한 모든 필터를 선택할 수 있습니다. 단, [추출], [픽셀 유동화], [패턴 작성기] 및 [소실점]은 예외입니다.
- [이미지] > [조정] > [어두운 영역/밝은 영역] 또는 [변경]을 선택합니다.

참고: [필터 갤러리]를 사용하여 필터를 하나 이상 적용할 경우 이러한 필터는 [레이어] 팔레트에 “필터 갤러리”라는 그룹으로 나타납니다. [필터 갤러리]에서는 필터를 재정돈할 수 없습니다. [필터 갤러리] 항목을 두 번 클릭하여 개별 필터를 편집할 수 있습니다.

3 필터 옵션을 설정하고 [확인]을 클릭합니다.

스마트 필터가 [레이어] 팔레트에서 스마트 오브젝트 레이어 밑의 [스마트 필터] 줄 아래에 나타납니다. [레이어] 팔레트에서 스마트 필터 옆에 경고 아이콘이 나타나면 필터가 이미지의 색상 모드 또는 농도를 지원하지 않는 것입니다.

스마트 필터를 적용한 후 스마트 필터 또는 스마트 필터의 전체 그룹을 [레이어] 팔레트의 다른 스마트 오브젝트 레이어로 드래그할 수 있습니다. 이때 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 스마트 필터를 드래그합니다. 일반 레이어로 스마트 필터를 드래그할 수는 없습니다.

스마트 필터 적용에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0004_kr을 참조하십시오.

스마트 필터 편집

스마트 필터에 편집 가능한 설정이 들어 있는 경우 언제든지 해당 설정을 편집할 수 있습니다. 스마트 필터에 대한 혼합 옵션을 편집할 수도 있습니다.

참고: 스마트 필터를 편집할 때 그 위에 쌓인 필터를 미리 볼 수 없습니다. 스마트 필터 편집을 마친 후에는 그 위에 쌓인 필터가 다시 표시됩니다.

참조

304페이지의 “혼합 모드 목록”

258페이지의 “레이어 또는 그룹의 불투명도 지정”

스마트 필터 설정 편집

1 [레이어] 팔레트에서 스마트 필터를 두 번 클릭합니다.

2 필터 옵션을 설정하고 [확인]을 클릭합니다.

스마트 필터 혼합 옵션 편집

스마트 필터 혼합 옵션을 편집하면 일반 레이어에 필터를 적용할 때 [희미하게 하기] 명령을 사용하는 것과 비슷한 효과가 나타납니다.

1 [레이어] 팔레트에서 [필터] 옆의 [혼합 옵션 편집] 아이콘  을 두 번 클릭합니다.

2 혼합 옵션을 설정하고 [확인]을 클릭합니다.

스마트 필터 숨기기

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 단일 스마트 필터를 숨기려면 [레이어] 팔레트에서 스마트 필터 옆의 눈 모양 아이콘을 클릭합니다. 스마트 필터를 표시하려면 해당 열을 다시 클릭합니다.
- 스마트 오브젝트 레이어에 적용된 모든 스마트 필터를 숨기려면 [레이어] 팔레트에서 [스마트 필터] 줄 옆의 눈 모양 아이콘을 클릭합니다. 스마트 필터를 표시하려면 해당 열을 다시 클릭합니다.

스마트 필터 순서 바꾸기, 복제 또는 삭제

[레이어] 팔레트에서 스마트 필터의 순서를 바꾸거나 스마트 필터를 복제할 수 있습니다. 또는 스마트 오브젝트에 더 이상 적용하지 않을 스마트 필터를 삭제할 수 있습니다.

스마트 필터 순서 바꾸기

❖ [레이어] 팔레트에서 스마트 필터를 목록에서 위로 또는 아래로 드래그합니다. [필터 갤러리]에서 적용된 스마트 필터의 순서는 바꿀 수 없습니다.

아래쪽의 스마트 필터부터 적용됩니다.

스마트 필터 복제

❖ [레이어] 팔레트에서 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 스마트 필터를 다른 스마트 오브젝트나 [스마트 필터] 목록의 새 위치로 드래그합니다.

참고: 모든 스마트 필터를 복제하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 스마트 오브젝트 레이어 옆에 나타나는 [스마트 필터] 아이콘을 드래그합니다.

스마트 필터 삭제

- 개별 스마트 필터를 삭제하려면 [레이어] 팔레트 아래쪽에 있는 [삭제] 아이콘으로 스마트 필터를 드래그합니다.
- 스마트 오브젝트 레이어에 적용된 모든 스마트 필터를 삭제하려면 스마트 오브젝트 레이어를 선택하고 [레이어] > [스마트 필터] > [스마트 필터 지우기]를 선택합니다.

스마트 필터 마스크

스마트 오브젝트에 스마트 필터를 적용하면 [레이어] 팔레트에서 [스마트 오브젝트] 아래의 [스마트 필터] 줄에 빈(흰색) 마스크 축소판이 표시됩니다. 기본적으로 이 마스크는 전체 필터 효과를 표시합니다. 스마트 필터를 적용하기 전에 선택 영역을 만든 경우 [레이어] 팔레트의 [스마트 필터] 줄에 빈 마스크 대신 적절한 마스크가 표시됩니다.

스마트 필터를 선택적으로 마스크하려면 필터 마스크를 사용합니다. 스마트 필터를 마스크하면 모든 스마트 필터에 마스크가 적용됩니다. 즉, 개별 마스트 필터를 마스크할 수 없습니다.

필터 마스크는 레이어 마스크처럼 작동하며 필터 마스크에도 동일한 기법을 많이 사용할 수 있습니다. 레이어 마스크처럼 필터 마스크는 [채널] 팔레트에 알파 채널로 저장되며 필터 마스크의 가장자리를 선택 영역으로 로드할 수 있습니다.

레이어 마스크처럼 필터 마스크를 페인팅할 수 있습니다. 검정으로 페인팅하는 필터 영역은 숨겨지며 흰색으로 페인팅하는 영역은 보입니다. 또한 회색 음영으로 페인팅하는 영역은 다양한 레벨의 투명도로 나타납니다.

참고: 기본적으로 레이어 마스크는 일반 레이어에 연결되어 있습니다. [이동 도구]를 사용할 경우 레이어 마스크나 레이어는 한 단위로 이동합니다. 스마트 오브젝트 레이어에 적용된 필터 마스크 등의 마스크는 레이어에 연결되어 있지 않습니다. [이동 도구]를 사용할 경우 필터 마스크나 레이어는 한 단위로 이동하지 않습니다.

참조

283페이지의 "레이어 마스크 채널 선택 및 표시"

285페이지의 "선택 영역으로 레이어 또는 레이어 마스크 경계 불러오기"

스마트 필터 효과 마스크

1 [레이어] 팔레트에서 필터 마스크 축소판을 클릭하여 활성화합니다.

마스크 축소판 둘레에 테두리가 나타납니다.

2 편집 도구나 페인팅 도구 중 하나를 선택합니다.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- 필터의 일부를 숨기려면 마스크를 검정으로 페인팅합니다.
- 필터의 일부를 표시하려면 마스크를 흰색으로 페인팅합니다.
- 필터를 부분적으로 보이게 하려면 마스크를 회색으로 페인팅합니다.


필터 마스크에 이미지 조정 및 필터를 적용할 수도 있습니다.

필터 마스크만 표시

❖ [레이어] 팔레트에서 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 필터 마스크 축소판을 클릭합니다. 스마트 오브젝트 레이어를 표시하려면 Alt 키 또는 Option 키를 누른 상태에서 필터 마스크 축소판을 다시 클릭합니다.

필터 마스크 이동 또는 복사

- 마스크를 다른 스마트 필터 효과로 이동하려면 마스크를 다른 스마트 필터 효과로 드래그합니다.
- 마스크를 복사하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 마스크를 다른 스마트 필터 효과로 드래그합니다.

필터 마스크 사용 안함

❖ [레이어] 팔레트에서 Shift 키를 누른 채 필터 마스크 축소판을 클릭하거나 [레이어] > [스마트 필터] > [필터 마스크 사용 안함]을 선택합니다.

마스크를 사용하지 않으면 해당 필터 마스크 축소판에 빨간색 X가 표시되고 마스크 없이 스마트 필터가 나타납니다. 마스크를 다시 사용하려면 Shift 키를 누른 상태에서 스마트 필터 마스크 축소판을 다시 클릭합니다.

스마트 필터 마스크 삭제

- [레이어] 팔레트의 필터 마스크 축소판을 [삭제] 아이콘으로 드래그합니다.
- 스마트 필터 효과를 선택하고 [레이어] > [스마트 필터] > [필터 마스크 삭제]를 선택합니다.

필터 마스크 추가

필터 마스크를 삭제할 경우 이후에 다른 마스크를 추가할 수 있습니다.

- 빈 마스크를 추가하려면 스마트 필터 효과를 선택하고 [레이어] > [스마트 필터] > [필터 마스크 추가]를 선택합니다.
- 선택 영역 기반의 마스크를 추가하려면 선택 영역을 만들고 [레이어] 팔레트에서 [스마트 필터] 줄을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 클릭(Mac OS)하고 [필터 마스크 추가]를 선택합니다.

레이어 구성 요소

레이어 구성 요소 정보

디자이너는 경우에 따라 고객들에게 보여 주기 위해 페이지 레이아웃의 컴포지션 또는 **구성 요소**를 여러 개 만듭니다. 레이어 구성 요소를 사용하면 하나의 Photoshop 파일에서 여러 버전의 레이아웃을 만들고 관리하고 볼 수 있습니다.

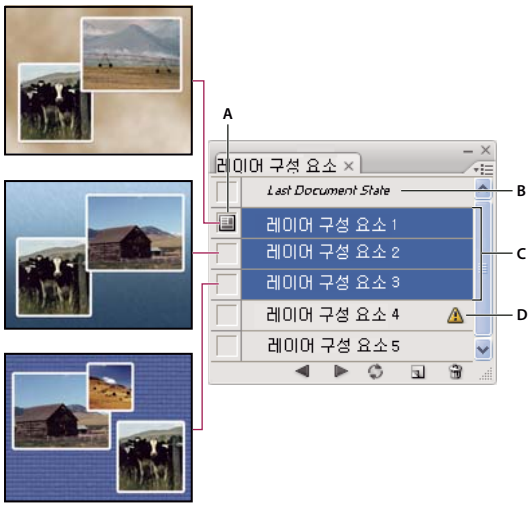
레이어 구성 요소는 [레이어] 팔레트 상태의 스냅사진입니다. 레이어 구성 요소는 다음과 같은 세 가지 레이어 옵션 유형을 기록합니다.

- 레이어 가시성-레이어가 표시되어 있는지 숨겨져 있는지 여부
- 문서 내의 레이어 위치
- 레이어 모양-레이어 및 레이어의 혼합 모드에 레이어 스타일이 적용되었는지 여부

참고: 레이어 효과와 달리 스마트 필터 설정은 여러 레이어 구성 요소에서 변경할 수 없습니다. 레이어에 적용된 스마트 필터는 이미지의 모든 레이어 구성 요소에 나타납니다.

레이어 구성 요소를 별개의 파일, 단일 PDF 또는 웹 포토 갤러리로 내보낼 수 있습니다.

[창] > [레이어 구성 요소]를 선택하여 팔레트를 표시합니다.



레이어 구성 요소 팔레트
A. 레이어 구성 요소 적용 아이콘 **B.** 마지막 문서 상태 **C.** 선택된 구성 요소 **D.** 레이어 구성 요소를 완전히 복원할 수 없음을 나타내는 아이콘

레이어 구성 요소 만들기

1 [창] > [레이어 구성 요소]를 선택하여 [레이어 구성 요소] 팔레트를 표시합니다.

2 [레이어 구성 요소] 팔레트 아래쪽에 있는 [새 레이어 구성 요소 만들기] 단추를 클릭합니다. 새 구성 요소는 [레이어] 팔레트에 있는 레이어의 현재 상태를 기반으로 합니다.

3 [새 레이어 구성 요소] 대화 상자에서 구성 요소에 이름을 지정하고, 설명을 추가하고, 레이어에 적용할 [가시성], [위치] 및 [모양] 옵션을 선택합니다.

4 [확인]을 클릭합니다. 새 구성 요소는 이전 구성 요소에 대해 선택했던 옵션을 그대로 유지하므로 새 구성 요소에 이전 구성 요소와 동일한 옵션을 적용하려는 경우 옵션을 다시 설정하지 않아도 됩니다.

구성 요소를 복제하려면 [레이어 구성 요소] 팔레트에서 구성 요소를 선택하고 [새 레이어 구성 요소] 단추로 드래그합니다.

레이어 구성 요소 적용 및 보기

1 다음을 수행합니다.

- 레이어 구성 요소를 보려면 먼저 문서에 레이어 구성 요소를 적용해야 합니다. [레이어 구성 요소] 팔레트에서 선택한 구성 요소 옆의 [레이어 구성 요소] 아이콘 을 클릭합니다.
- 모든 레이어 구성 요소 간을 전환하면서 보려면 팔레트 아래쪽에 있는 [선택된 이전 레이어 구성 요소 적용] 단추 및 [선택된 다음 레이어 구성 요소 적용] 단추 를 사용합니다.
- 선택한 특정 구성 요소 간을 전환하면서 보려면 [레이어 구성 요소] 팔레트에서 구성 요소를 선택한 후 팔레트 아래쪽에 있는 [선택된 이전 레이어 구성 요소 적용] 단추 및 [선택된 다음 레이어 구성 요소 적용] 단추를 클릭합니다. 이 경우에는 선택한 구성 요소 간만을 전환합니다.
- 레이어 구성 요소를 선택하기 전의 상태로 문서를 복원하려면 [레이어 구성 요소] 팔레트 맨 위에 있는 [마지막 문서 상태] 옆의 [레이어 구성 요소 적용] 아이콘 을 클릭합니다.

레이어 구성 요소 변경 및 업데이트

레이어 구성 요소 구성을 변경한 경우 업데이트해야 합니다.

1 [레이어 구성 요소] 팔레트에서 레이어 구성 요소를 선택합니다.

2 해당 레이어의 가시성, 위치 또는 스타일을 변경합니다. 이러한 변경 내용을 기록하려면 레이어 구성 요소의 옵션을 변경해야 할 수 있습니다.

3 구성 요소 옵션을 변경하려면 팔레트 메뉴에서 [레이어 구성 요소 옵션]을 선택하고 옵션을 추가로 선택하여 레이어 위치 및 스타일을 기록합니다.

4 팔레트 아래쪽에 있는 [레이어 구성 요소 업데이트] 단추 를 클릭합니다.

레이어 구성 요소 경고 지우기

특정 작업을 수행하면 해당 레이어 구성 요소를 완전히 복원할 수 없는 상태가 됩니다. 레이어를 삭제하거나, 레이어를 병합하거나, 레이어를 배경으로 변환하거나, 색상 모드를 변환하면 이러한 상태가 되며 이러한 경우 레이어 구성 요소 이름 옆에 주의 아이콘 이 나타납니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 경고를 무시합니다. 하지만 이렇게 하면 하나 이상의 레이어가 손실될 수도 있습니다. 저장된 기타 매개 변수는 보존됩니다.
- 해당 구성 요소를 업데이트합니다. 이렇게 하면 이전에 설정한 매개 변수는 잃게 되지만 해당 구성 요소는 최신 버전으로 갱신됩니다.
- 주의 아이콘을 클릭하여 해당 구성 요소를 제대로 복원할 수 없는 이유를 설명하는 메시지를 확인합니다. [지우기]를 선택하여 이 경고 아이콘을 제거하고 나머지 레이어를 변경되지 않은 상태로 유지합니다.
- 주의 아이콘을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Ctrl 키를 누른 채 클릭(Mac OS)하고 팝업 메뉴에서 [레이어 구성 요소 경고 지우기] 또는 [모든 레이어 구성 요소 경고 지우기]를 선택합니다.

레이어 구성 요소 삭제

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [레이어 구성 요소] 팔레트에서 레이어 구성 요소를 선택하고 팔레트에서 [삭제] 아이콘을 클릭하거나 팔레트 메뉴에서 [레이어 구성 요소 삭제]를 선택합니다.
- 팔레트에서 레이어 구성 요소를 [삭제] 아이콘으로 드래그합니다.

레이어 구성 요소 내보내기

레이어 구성 요소를 개별 파일, 여러 개의 레이어 구성 요소가 포함된 PDF 파일 및 레이어 구성 요소의 웹 포토 갤러리로 내보낼 수 있습니다.

❖ [파일] > [스크립트]를 선택하고 다음 명령 중 하나를 선택합니다.

레이어 구성 요소를 파일로 모든 레이어 구성 요소를 각 구성 요소별로 하나의 개별 파일로 내보냅니다.

레이어 구성 요소를 PDF로 모든 레이어 구성 요소를 PDF 파일로 내보냅니다.

레이어 구성 요소를 WPG로 모든 레이어 구성 요소를 웹 포토 갤러리로 내보냅니다.

레이어 마스크

레이어에 마스크를 추가하고 이 마스크를 사용하여 레이어의 일부분을 마스크하고 아래에 있는 레이어를 나타냅니다. 레이어 마스크는 여러 사진을 단일 이미지로 결합하거나 색조 교정 및 로컬 색상을 만드는 데 유용한 합성 기술입니다.

레이어 및 벡터 마스크 정보

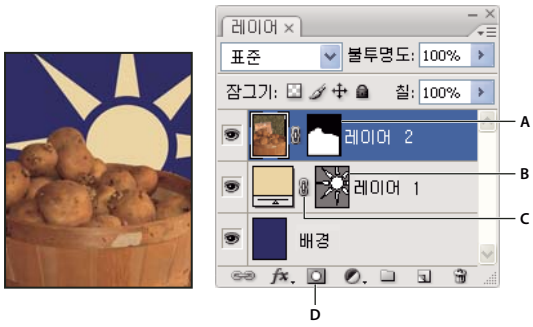
마스크를 사용하여 레이어의 일부분을 마스크하고 아래에 있는 레이어를 나타낼 수 있습니다. 두 가지 유형의 마스크를 만들 수 있습니다.

- 레이어 마스크는 해상도의 영향을 받으며 페인팅 도구나 선택 도구를 사용하여 편집합니다.
- 벡터 마스크는 해상도의 영향을 받지 않으며 펜 도구나 모양 도구를 사용하여 만듭니다.

레이어 마스크와 벡터 마스크는 비파괴적입니다. 즉, 돌아가서 마스크로 숨겨진 픽셀의 손실 없이 나중에 마스크를 다시 편집할 수 있습니다.

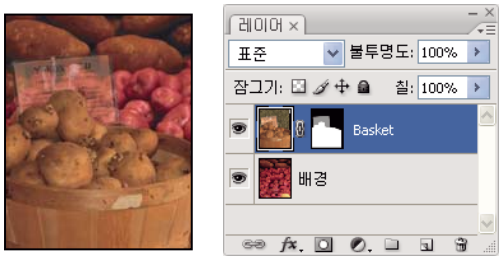
[레이어] 팔레트에서 레이어 마스크와 벡터 마스크는 모두 레이어 축소판 오른쪽에 별개의 축소판으로 나타납니다. 레이어 마스크의 경우 이 축소판은 레이어 마스크를 추가할 때 만든 회색 음영 채널을 나타냅니다. 벡터 마스크 축소판은 레이어의 내용을 자르는 패스를 나타냅니다.

참고: [배경] 레이어에 레이어 마스크나 벡터 마스크를 만들려면 먼저 [레이어] > [새로 만들기] > [배경에서 레이어 가져오기]를 선택하여 마스크를 일반 레이어로 변환합니다.



레이어 마스크
A. 레이어 마스크 축소판 **B.** 벡터 마스크 축소판 **C.** 벡터 마스크 연결 아이콘 **D.** 마스크 추가

또한 레이어 마스크를 편집하여 마스크된 영역에 추가하거나 뺄 수 있습니다. 레이어 마스크는 회색 음영 이미지이므로 검정으로 페인팅한 영역은 숨겨지고, 흰색으로 페인팅한 영역은 보이며, 회색 음영으로 페인팅한 영역은 다양한 레벨의 투명도로 나타납니다.



검정으로 페인팅한 배경, 회색으로 페인팅한 설명 카드, 흰색으로 페인팅한 바구니

벡터 마스크는 레이어에 가장자리가 선명한 모양을 만들며, 가장자리가 깨끗하게 정리된 디자인 요소를 추가할 때 유용합니다. 벡터 마스크를 사용하여 레이어를 만든 후 레이어 스타일을 하나 이상 적용하고 필요에 따라 편집하면 즉시 사용할 수 있는 단추, 패널 또는 기타 웹 디자인 요소를 만들 수 있습니다.

참조

237페이지의 “마스크 및 알파 채널 정보”

레이어 마스크 추가

레이어 마스크를 추가할 때 레이어 전체를 숨길지 또는 표시할지 결정해야 합니다. 나중에 마스크를 페인팅하여 해당 레이어의 일부분을 숨기고 그 아래에 있는 레이어를 나타냅니다. 또는 마스크를 만들기 전에 선택 영역을 만들어서 레이어의 일부분을 자동으로 숨기는 레이어 마스크를 만들 수 있습니다.

전체 레이어를 표시하거나 숨기는 마스크 추가

1 이미지에 선택된 부분이 없는지 확인합니다. [선택] > [선택 해제]를 선택합니다.

2 [레이어] 팔레트에서 레이어나 그룹을 선택합니다.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- 전체 레이어를 나타내는 마스크를 만들려면 [레이어] 팔레트에서 [레이어 마스크 추가] 단추를 클릭하거나 [레이어] > [레이어 마스크] > [모두 나타내기]를 선택합니다.
- 전체 레이어를 숨기는 마스크를 만들려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [레이어 마스크 추가] 단추를 클릭하거나 [레이어] > [레이어 마스크] > [모두 숨기기]를 선택합니다.

레이어의 일부분을 숨기는 레이어 마스크 추가

1 [레이어] 팔레트에서 레이어나 그룹을 선택합니다.

2 이미지에서 영역을 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- 선택 영역을 나타내는 마스크를 만들려면 [레이어] 팔레트에서 [레이어 마스크 추가] 단추 를 클릭합니다.
- 선택 영역을 숨기는 마스크를 만들려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 [레이어 마스크 추가] 단추를 클릭합니다.
- [레이어] > [레이어 마스크] > [선택 영역 나타내기] 또는 [선택 영역 숨기기]를 선택합니다.

다른 레이어에 레이어 마스크 적용

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 마스크를 다른 레이어로 이동시키려면 마스크를 다른 레이어로 드래그합니다.
- 마스크를 복제하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 다른 레이어로 마스크를 드래그합니다.

레이어 마스크 편집

1 [레이어] 팔레트에서 레이어 마스크 축소판을 클릭하여 활성화합니다. 마스크 축소판 둘레에 테두리가 나타납니다.

2 편집 도구나 페인팅 도구 중 하나를 선택합니다.

참고: 마스크가 활성일 때 전경색과 배경색의 기본값은 회색 음영입니다.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- 마스크에서 빼서 레이어를 나타내려면 마스크를 흰색으로 페인팅합니다.
- 레이어의 일부만 보이게 하려면 마스크를 회색으로 페인팅합니다. 회색이 어두울수록 레벨이 더 투명해지고 회색이 밝을수록 레벨이 더 불투명해집니다.
- 마스크에 추가하여 레이어나 그룹을 숨기려면 마스크를 검정으로 페인팅합니다. 그 아래에 있는 레이어가 보이게 됩니다.

레이어 마스크 대신 레이어를 편집하려면 [레이어] 팔레트에서 레이어 축소판을 클릭하여 선택합니다. 레이어 축소판 둘레에 테두리가 나타납니다.


복사한 선택 영역을 레이어 마스크에 붙이려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [레이어] 팔레트에서 레이어 마스크 축소판을 클릭하여 마스크 채널을 선택하고 표시합니다. [편집] > [붙이기]를 선택한 다음 [선택] > [선택 해제]를 선택합니다. 선택 영역이 회색 음영으로 변환되어 마스크에 추가됩니다. [레이어] 팔레트에서 레이어 축소판을 클릭하여 마스크 채널의 선택을 해제합니다.

레이어 마스크 채널 선택 및 표시

회색 음영 마스크를 레이어 위의 루비리스 오버레이로 표시하거나 그 자체만 표시하면 레이어 마스크를 보다 쉽게 편집할 수 있습니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 회색 음영 마스크만 표시하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 레이어 마스크 축소판을 클릭합니다. 레이어를 다시 표시하려면 Alt 키 또는 Option 키를 누른 채 레이어 마스크 축소판을 클릭하거나, 눈 모양 아이콘을 클릭합니다.
- 레이어 맨 위에 루비리스 마스크 색상으로 마스크를 표시하려면 Alt+Shift(Windows) 또는 Option+Shift(Mac OS)를 누른 채 레이어 마스크 축소판을 클릭합니다. Alt+Shift 또는 Option+Shift를 누른 채 마스크 축소판을 다시 클릭하면 색상 표시가 꺼집니다.

레이어 마스크 사용 또는 사용 안함

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [레이어] 팔레트에서 Shift 키를 누른 채 레이어 마스크 축소판을 클릭합니다.
- 사용하거나 사용하지 않을 레이어 마스크가 포함된 레이어를 선택하고 [레이어] > [레이어 마스크] > [사용 가능] 또는 [사용 불가]를 선택합니다.

마스크를 사용할 수 없게 되면 [레이어] 팔레트의 해당 마스크 축소판에 빨간색 X가 표시되고 마스크 효과 없이 레이어 내용이 나타납니다.

레이어 마스크 루비리스 또는 불투명도 변경

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 레이어 마스크 축소판을 클릭하여 레이어 마스크 채널을 선택한 후 레이어 마스크 축소판을 두 번 클릭합니다.
- [채널] 팔레트에서 레이어 마스크 채널을 두 번 클릭합니다.

2 새 마스크 색상을 선택하려면 [레이어 마스크 나타내기 옵션] 대화 상자에서 색상 견본을 클릭하고 새 색상을 선택합니다.

3 불투명도를 변경하려면 0%에서 100% 사이의 값을 입력합니다.

색상과 불투명도 설정 모두 마스크 표현에만 영향을 주고 밑에 있는 영역의 보호 상태에는 영향을 주지 않습니다. 예를 들어, 이미지의 색상과 대조하여 마스크를 알아 보기 쉽도록 이 설정을 변경할 수도 있습니다.

4 [확인]을 클릭합니다.

벡터 마스크 추가 또는 편집

펜 도구나 모양 도구를 사용하여 벡터 마스크를 만듭니다. 이러한 도구 사용에 대한 자세한 내용은 318페이지의 "그리기"를 참조하십시오.

전체 레이어를 표시하거나 숨기는 벡터 마스크 추가

1 [레이어] 팔레트에서 벡터 마스크를 추가할 레이어를 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 레이어 전체를 나타내는 벡터 마스크를 만들려면 [레이어] > [벡터 마스크] > [모두 나타내기]를 선택합니다.
- 레이어 전체를 숨기는 벡터 마스크를 만들려면 [레이어] > [벡터 마스크] > [모두 숨기기]를 선택합니다.

모양의 내용을 표시하는 벡터 마스크 추가

1 [레이어] 팔레트에서 벡터 마스크를 추가할 레이어를 선택합니다.

2 패스를 선택하거나 모양 도구 또는 펜 도구 중 하나를 사용하여 작업 패스를 그립니다.

참고: 모양 도구를 사용하여 패스를 만들려면 모양 도구 옵션 막대에서 [패스] 아이콘을 클릭합니다.

3 [레이어] > [벡터 마스크] > [현재 패스]를 선택합니다.

벡터 마스크 편집

❖ [레이어] 팔레트에서 벡터 마스크 축소판을 클릭하거나 [패스] 팔레트에서 축소판을 클릭합니다. 그런 다음 모양 도구, 펜 도구 또는 [직접 선택] 도구를 사용하여 모양을 변경합니다. 자세한 내용은 329페이지의 "패스 편집"을 참조하십시오.

벡터 마스크 제거

❖ [레이어] 팔레트에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 벡터 마스크 축소판을 [삭제] 아이콘 으로 드래그합니다.
- 삭제할 벡터 마스크가 포함된 레이어를 선택하고 [레이어] > [벡터 마스크] > [삭제]를 선택합니다.

벡터 마스크 사용 또는 사용 안함

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [레이어] 팔레트에서 Shift 키를 누른 채 벡터 마스크 축소판을 클릭합니다.
- 사용하거나 사용하지 않을 벡터 마스크가 포함된 레이어를 선택하고 [레이어] > [벡터 마스크] > [사용 가능] 또는 [사용 불가]를 선택합니다.

마스크를 사용할 수 없게 되면 [레이어] 팔레트의 해당 마스크 축소판에 빨간색 X가 표시되고 마스크 효과 없이 레이어 내용이 나타납니다.

레이어 마스크로 벡터 마스크 변환

❖ 변환할 벡터 마스크가 포함된 레이어를 선택하고 [레이어] > [래스터화] > [벡터 마스크]를 선택합니다.

중요: 벡터 마스크를 래스터화하면 다시 벡터 오브젝트로 변경할 수 없습니다.

레이어와 마스크 간의 연결 해제

기본적으로 레이어나 그룹은 [레이어] 팔레트에서 축소판 간의 연결 아이콘으로 표시된 대로 레이어 마스크나 벡터 마스크에 연결되어 있습니다. [이동 도구]를 사용하여 레이어나 마스크 중 하나를 이동하면 이미지에서 레이어와 마스크가 함께 이동합니다. 레이어와 마스크 간의 연결을 해제하면 레이어와 마스크를 개별적으로 이동시키고 마스크의 경계를 레이어에서 분리하여 이동시킬 수 있습니다.

참고: 기본적으로 스마트 오브젝트에 적용된 마스크는 스마트 오브젝트 레이어에 연결되지 않습니다.

- 마스크에서 레이어 연결을 해제하려면 [레이어] 팔레트에서 연결 아이콘을 클릭합니다.

- 레이어와 마스크 간의 연결을 다시 설정하려면 [레이어] 팔레트에서 레이어 축소판과 마스크 패스 축소판 사이를 클릭합니다.

레이어 마스크 적용 또는 삭제

레이어 마스크를 적용하여 레이어의 숨겨진 부분을 영구적으로 삭제할 수 있습니다. 레이어 마스크는 알파 채널로 저장되므로 레이어 마스크를 적용한 다음 삭제하면 파일 크기를 줄일 수 있습니다. 변경 사항을 적용하지 않고 레이어 마스크를 삭제할 수도 있습니다.

1 [레이어] 팔레트에서 레이어 마스크 축소판을 클릭합니다.

2 레이어에 레이어 마스크를 영구적으로 적용한 후에 레이어 마스크를 제거하려면 [레이어] 팔레트 아래쪽에 있는 [삭제] 아이콘 을 클릭하고 [적용]을 클릭합니다.

3 레이어에 레이어 마스크를 적용하지 않고 레이어 마스크를 제거하려면 [레이어] 팔레트 아래쪽에 있는 [삭제] 아이콘을 클릭하고 [삭제]을 클릭합니다.

[레이어] 메뉴를 사용하여 레이어 마스크를 적용하거나 삭제할 수도 있습니다.

참고: 레이어 마스크를 삭제할 때는 스마트 오브젝트 레이어에 레이어 마스크를 영구적으로 적용할 수 없습니다.

참조

241페이지의 “선택 영역 저장 및 불러오기”

선택 영역으로 레이어 또는 레이어 마스크 경계 불러오기

레이어에서 불투명한 모든 영역을 선택할 수 있습니다. 또는 레이어 마스크가 있는 경우 마스크되지 않은 모든 영역을 선택할 수 있습니다. 이는 투명한 영역으로 둘러싸이거나 투명한 영역이 포함된 텍스트 또는 이미지 내용을 선택하려는 경우나 레이어에 마스크된 영역이 포함되지 않은 선택 영역을 만들려는 경우 유용합니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- 마스크되지 않은 레이어에서 불투명한 영역만 선택하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 [레이어] 팔레트에서 레이어 축소판을 클릭합니다.
- 레이어 마스크가 포함된 레이어에서 마스크되지 않은 영역을 선택하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 [레이어] 팔레트에서 레이어 마스크 축소판을 클릭합니다.

2 선택 영역이 이미 있을 경우 다음을 수행할 수 있습니다.

- 기존 선택 영역에 픽셀을 추가하려면 Ctrl+Shift(Windows) 또는 Command+Shift(Mac OS)를 누르고 [레이어] 팔레트에서 레이어 축소판이나 레이어 마스크 축소판을 클릭합니다.
- 기존 선택 영역에서 픽셀을 빼려면 Ctrl+Alt(Windows) 또는 Command+Option(Mac OS)을 누르고 [레이어] 팔레트에서 레이어 축소판이나 레이어 마스크 축소판을 클릭합니다.
- 픽셀과 기존 선택 영역의 교차 영역을 불러오려면 Ctrl+Alt+Shift(Windows) 또는 Command+Option+Shift(Mac OS)를 누르고 [레이어] 팔레트에서 레이어 축소판이나 레이어 마스크 축소판을 클릭합니다.


레이어의 모든 내용을 이동시키려면 투명 마스크를 불러오지 않고 [이동 도구]를 사용합니다.

클리핑 마스크를 사용하여 레이어 마스크

클리핑 마스크를 사용하면 레이어의 내용으로 그 위에 있는 레이어를 마스크할 수 있습니다. 마스크는 맨 밑에 있는 레이어 또는 기본 레이어의 내용에 따라 결정됩니다. 기본 레이어의 불투명한 내용은 클리핑 마스크에서 위에 있는 레이어의 내용을 클리핑, 즉 나타냅니다. 클리핑된 레이어의 다른 내용은 모두 마스크됩니다.



클리핑 마스크: 클리핑된 레이어(Potatoes)의 내용은 기본 레이어(Logo)의 내용 내에서만 보입니다.

여러 개의 레이어를 클리핑 마스크에 사용할 수 있지만 연속되는 레이어만 포함시킬 수 있습니다. 마스크의 기본 레이어 이름에는 밑줄 표시가 있으며 위에 겹치는 레이어의 축소판은 안으로 들여쓰기됩니다. 겹치는 레이어에는 클리핑 마스크 아이콘 이 표시됩니다

[레이어 스타일] 대화 상자의 [클립 레이어를 그룹으로 혼합] 옵션에 따라 기본 레이어의 혼합 모드가 전체 그룹에 영향을 줄지 또는 기본 레이어 자체에만 영향을 줄지 결정됩니다. 자세한 내용은 260페이지의 "혼합 효과 그룹화"를 참조하십시오.

클리핑 마스크 만들기

1 [레이어] 팔레트에서 레이어를 정돈하여 마스크가 있는 기본 레이어가 마스크가 적용될 레이어 아래에 오도록 합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [레이어] 팔레트에서 클리핑 마스크에 포함할 기본 레이어와 그 위에 있는 첫 번째 레이어를 분리하는 선 위에 포인터를 놓고 포인터가 두 개의 겹친 원 으로 바뀌면 클릭합니다.
- [레이어] 팔레트에서 기본 레이어 위에 있는 첫 번째 레이어를 선택하고 [레이어] > [클리핑 마스크 만들기]를 선택합니다.

3 클리핑 마스크에 레이어를 추가하려면 2단계의 방법 중 하나를 사용하고 [레이어] 팔레트에서 한 번에 한 레벨씩 위로 작업합니다.

참고: 클리핑 마스크의 레이어 사이에 새 레이어를 만들거나 클리핑 마스크의 레이어 사이로 클리핑되지 않은 레이어를 드래그하면 해당 레이어는 클리핑 마스크의 일부가 됩니다.

클리핑 마스크의 레이어에는 기본 레이어의 불투명도 및 모드 특성이 할당됩니다.

클리핑 마스크에서 레이어 제거

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [레이어] 팔레트에서 그룹화된 두 레이어를 분리하는 선 위에 포인터를 놓고 포인터가 두 개의 겹친 원 으로 바뀌면 클릭합니다.
- [레이어] 팔레트에서 클리핑 마스크의 레이어를 선택하고 [레이어] > [클리핑 마스크 해제]를 선택합니다. 이 명령은 클리핑 마스크에서 선택된 레이어 및 이 레이어 위에 있는 모든 레이어를 삭제합니다.

클리핑 마스크의 모든 레이어 해제

1 [레이어] 팔레트에서 기본 레이어 위에 있는 클리핑 마스크 레이어를 선택합니다.

2 [레이어] > [클리핑 마스크 해제]를 선택합니다.

여러 이미지를 결합하여 단체 사진 만들기

[편집] 메뉴의 [레이어 자동 정렬] 명령을 사용하여 원하지 않는 일부 영역이 포함된 거의 동일한 두 이미지로 합성 사진을 만들 수 있습니다. 예를 들어, 두 개의 단체 사진이 있으며 그 중 하나에서 한 명이 눈을 감은 것을 제외하고는 두 사진이 동일합니다. 나머지 하나에서는 모두 눈을 뜨고 있습니다. [레이어 자동 정렬]과 레이어 마스크를 사용하여 이 두 사진을 결합하고 최종 이미지에서 결함을 제거할 수 있습니다.

내용별 레이어 정렬에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0014_kr을 참조하십시오.

1 결합할 두 이미지를 엽니다.

2 두 소스 이미지와 동일한 치수로 새 이미지를 만듭니다([파일] > [새로 만들기]).

3 각 소스 이미지에 대한 [레이어] 팔레트에서 이미지 내용이 들어 있는 레이어를 선택하고 새 이미지 창으로 드래그합니다. 이제 새 이미지에 대한 [레이어] 팔레트에 소스 이미지마다 하나씩, 총 두 개의 새 레이어가 포함됩니다.

4 새 이미지의 [레이어] 팔레트에서 교정할 내용(눈을 감은 사진)이 들어 있는 레이어가 올바른 내용(눈을 뜬 사진)이 들어 있는 레이어 위에 오도록 새 레이어를 정돈합니다.

5 두 개의 새 레이어를 선택하고 [편집] > [레이어 자동 정렬]을 선택합니다.

6 [위치 변경만]을 선택하고 [확인]을 클릭합니다. Photoshop에서 각 레이어의 공통 영역을 찾고 동일한 영역이 겹치도록 공통 영역을 정렬합니다.

7 맨 위의 레이어를 클릭하여 해당 레이어만 선택합니다.

8 레이어에 빈 레이어 마스크를 추가합니다.

- [레이어] 팔레트에서 [레이어 마스크 추가]를 클릭합니다.
- [레이어] > [레이어 마스크] > [모두 나타내기]를 선택합니다.

9 전경색을 검정으로 설정하고, 브러쉬 끝 및 크기를 선택하고, 필요에 따라 확대하여 교정할 이미지 부분에 초점을 맞춥니다.

10 브러쉬 도구로 맨 위의 레이어를 페인팅하여 레이어 마스크에 추가합니다. 회색 음영을 사용하면 밑에 있는 레이어를 일부 볼 수 있게 레이어가 부분적으로 투명해지고 흰색을 사용하면 맨 위의 레이어가 복원되는 반면 완전히 검정으로 페인팅하면 맨 위의 레이어가 마스크됩니다. 자세한 내용은 282페이지의 “레이어 마스크 편집”을 참조하십시오. 두 레이어를 성공적으로 혼합하여 하나의 통합된 이미지를 만들 때까지 레이어 마스크 편집을 계속합니다.

참고: 마스크 작업 시 [레이어] 팔레트에서 이미지 축소판이 아닌 레이어 마스크 축소판을 선택해야 합니다.

11 추가 편집을 위해 레이어가 사용된 버전의 이미지와 마스크된 버전의 이미지를 저장하고, 보다 작은 파일 크기의 단일 레이어 버전을 만들기 위해 배경으로 병합할 수 있는 사본을 또 만듭니다.

참조

257페이지의 “레이어 병합 및 찍어내기”

11장: 페인팅

페인팅을 적용하면 이미지 픽셀의 색상이 변경됩니다. 페인팅 도구 및 기법을 사용하여 이미지 재손질, 알파 채널에서 마스크 만들기 또는 편집, 비디오 프레임 로토스코프 또는 페인트, 원본 이미지 페인트 등의 작업을 실행할 수 있습니다. 브러쉬 끝, 브러쉬 사전 설정 및 다양한 브러쉬 옵션을 사용하면 이미지를 독창적으로 조절할 수 있으므로 멋진 페인팅 효과를 생성하거나 일반적인 미디어 사용을 시뮬레이션할 수 있습니다. 페인트 브러쉬, 연필, 손가락, 선명 효과, 흐림 효과, 도장, 작업 내역 브러쉬, 패턴 도장, 지우개 등 다양한 페인팅 도구를 채널당 32비트 HDR(High Dynamic Range) 이미지에 사용할 수 있습니다.

페인팅 도구

페인팅 도구, 옵션 및 팔레트 정보

Photoshop에서는 이미지 색상을 페인트하거나 편집할 수 있는 다양한 도구를 제공합니다. [브러쉬 도구]와 [연필 도구]는 브러쉬 선을 사용하여 색상을 이미지에 페인팅하여 전통적인 그리기 도구를 사용하는 것과 같은 효과를 냅니다. [그라디언트 도구], [칠] 명령 및 [페인트 통 도구]는 넓은 영역에 색상을 적용합니다. [지우개 도구], [흐림 효과 도구], [손가락 도구] 등은 이미지의 기존 색상을 수정합니다. 자세한 내용은 26페이지의 “페인팅 도구 갤러리”를 참조하십시오.

각 도구의 옵션 막대에서는 이미지에 색상을 적용하는 방법을 설정하고 사전 설정된 브러쉬 끝에서 선택할 수 있습니다.

브러쉬 및 도구 사전 설정

자주 사용하는 브러쉬 특징을 빠르게 다시 가져올 수 있도록 브러쉬 옵션 세트를 사전 설정 옵션으로 저장할 수 있습니다. Photoshop에는 샘플 브러쉬 사전 설정이 몇 가지 포함되어 있습니다. 이러한 사전 설정 옵션을 사용하여 시작한 후 적절하게 수정하여 새 효과를 생성할 수 있습니다. 대부분의 원본 브러쉬 사전 설정은 웹에서 다운로드할 수 있습니다.

사전 설정 브러쉬를 저장하고 브러쉬 사전 설정의 직경과 경도를 일시적으로 수정할 수 있는 [브러쉬 사전 설정] 피커에서 사전 설정을 선택합니다.


페인트 도구 크기 및 경도를 변경하는 데 사용할 수 있는 단축키에 대해 설명합니다. 자세한 내용은 569페이지의 “오브젝트 페인팅에 사용하는 키”를 참조하십시오.

불투명도, 플로우, 색상 등 옵션 막대의 설정과 함께 브러쉬 끝 특징을 저장하려는 경우 도구 사전 설정을 사용합니다. 도구 사전 설정에 대한 자세한 내용은 28페이지의 “도구 사전 설정 만들기 및 사용”을 참조하십시오.

브러쉬 끝 옵션

옵션 막대의 설정과 브러쉬 끝 옵션은 색상이 적용되는 방식을 제어합니다. 가장자리가 부드러운 선이나 굵은 브러쉬 선을 사용하거나, 브러쉬 움직임에 다양한 변화를 주거나, 혼합 속성을 다르게 적용해 보거나, 다양한 브러쉬 모양을 사용하는 등을 통해 색상을 점진적으로 적용할 수 있습니다. 브러쉬 선에 텍스처를 적용하여 캔바스나 아트지에서 페인팅을 시뮬레이션할 수 있습니다. 또한 에어브러쉬를 사용하여 페인트 스프레이 효과를 시뮬레이션할 수도 있습니다. 브러쉬 팔레트를 사용하여 브러쉬 끝 옵션을 설정합니다. 자세한 내용은 295페이지의 “브러쉬 팔레트 개요”를 참조하십시오.

그리기 타블렛으로 작업하는 경우에는 펜 압력, 각도, 회전 또는 스타일러스 휠을 사용하여 색상 적용 방식을 제어할 수 있습니다. 브러쉬 팔레트에서 그리기 타블렛 옵션을 설정합니다.

브러쉬 도구 또는 연필 도구를 사용하여 페인트

[브러쉬 도구]와 [연필 도구]는 현재 전경색을 이미지에 페인팅합니다. [브러쉬 도구]는 색상을 부드러운 선으로 그립니다. [연필 도구]는 가장자리가 선명한 선을 그립니다.

1 전경색을 선택합니다. 자세한 내용은 104페이지의 “도구 상자에서 색상 선택”을 참조하십시오.

2 [브러쉬 도구] 또는 [연필 도구] 를 선택합니다.

3 [브러쉬 사전 설정] 피커에서 브러쉬를 선택합니다. 자세한 내용은 293페이지의 “사전 설정 브러쉬 선택”을 참조하십시오.

4 옵션 막대에서 모드, 불투명도 등에 대한 도구 옵션을 설정합니다. 자세한 내용은 289페이지의 "페인트 도구 옵션"을 참조하십시오.

5 다음 중 하나 이상을 수행하십시오.

- 이미지에서 드래그하여 페인팅합니다.
- 직선을 그리려면 이미지에서 시작점을 클릭한 다음 Shift 키를 누른 채 끝점을 클릭합니다.
- [브러쉬 도구]를 에어브러쉬로 사용하는 경우에는 드래그하지 않은 채 마우스 단추를 누르고 있으면 색상이 계속 적용되면서 점차 더 뚜렷하게 표현됩니다.

페인트 도구 옵션

옵션 막대에서 페인팅 도구에 대해 다음과 같은 옵션을 설정합니다. 사용 가능한 옵션은 각 도구에 따라 다릅니다.

모드 기본으로 사용하는 기존 픽셀로 페인트하는 색상을 혼합하기 위한 방법을 설정합니다. 사용 가능한 모드는 현재 선택한 도구에 따라 다릅니다. 페인트 모드는 레이어 혼합 모드와 비슷합니다. 자세한 내용은 304페이지의 "혼합 모드 목록"을 참조하십시오.

불투명도 적용하는 색상의 투명도를 설정합니다. 영역을 페인트하는 경우 마우스 단추를 놓을 때까지 해당 영역 위에서 마우스 포인터를 움직인 횟수에 관계없이 불투명도는 설정된 수준을 초과하지 않습니다. 이 영역에서 다시 선을 그리는 경우에는 설정된 불투명도에 해당하는 다른 색상을 적용하게 됩니다. 불투명도가 100%이면 대상 영역이 불투명하게 처리됩니다.

플로우 마우스 포인터를 영역 위로 움직일 때 색상이 적용되는 속도를 설정합니다. 영역을 페인트하는 경우 마우스 단추를 누르고 있으면 플로우 속도를 기반으로 색상 양이 구성됩니다. 이때 최대값은 불투명도 설정값입니다. 예를 들어 불투명도를 33%로 설정하고 플로우 속도를 33%로 설정하면 영역에서 마우스 포인터를 움직일 때마다 색상이 브러쉬 색상 쪽으로 33% 이동합니다. 마우스 단추를 놓고 해당 영역에서 다시 선을 그리는 경우가 아니면 전체 값이 불투명도 33%를 초과하지 않습니다.


숫자 키를 눌러 도구의 불투명도를 10%의 배수로 설정할 수 있습니다. 예를 들어, 1을 누르면 10%로, 0을 누르면 100%로 설정됩니다. Shift 키를 누른 상태에서 숫자 키를 사용하면 [플로우]를 설정할 수 있습니다.

에어브러쉬  에어브러쉬로 페인팅을 시뮬레이션합니다. 영역에서 마우스 포인터를 움직일 때 마우스 단추를 누른 상태에서 페인트가 구성됩니다. 브러쉬 경도, 불투명도 및 플로우 옵션은 페인트 적용 속도와 양을 제어합니다. 단추를 클릭하여 이 옵션을 설정하거나 해제합니다.

자동 지우기 ([연필 도구]에만 해당) 전경색을 포함하는 영역에 배경색을 페인트합니다. 지우려는 전경색과 변경할 배경색을 선택합니다. 자세한 내용은 292페이지의 "연필 도구의 자동 지우기 옵션"을 참조하십시오.

패턴을 사용하여 페인트

[패턴 도장 도구]를 사용하면 패턴을 사용하여 페인트할 수 있습니다. 패턴은 패턴 라이브러리에서 선택할 수도 있고 직접 만들 수도 있습니다.

1 [패턴 도장 도구]  를 선택합니다.

2 [브러쉬 사전 설정] 피커에서 브러쉬를 선택합니다. 자세한 내용은 293페이지의 "사전 설정 브러쉬 선택"을 참조하십시오.

3 옵션 막대에서 모드, 불투명도 등에 대한 도구 옵션을 설정합니다. 자세한 내용은 289페이지의 "페인트 도구 옵션"을 참조하십시오.

4 옵션 막대에서 [정렬]을 선택하면 마우스 단추를 놓은 다음 페인팅 작업을 계속 진행하는 경우에도 원본 시작점과 패턴의 연속성이 유지됩니다. 페인팅을 중지하고 시작할 때마다 패턴을 다시 시작하려면 [정렬]을 선택 해제하십시오.

5 옵션 막대의 [패턴] 팝업 팔레트에서 패턴을 선택합니다.

6 인상주의 효과를 포함하는 패턴을 적용하려면 [인상파]를 선택합니다.

7 이미지에서 드래그하면 선택한 패턴으로 페인트됩니다.

참조

314페이지의 "패턴 만들기와 관리"

미술 작업 내역 브러쉬를 사용하여 페인트

[미술 작업 내역 브러쉬 도구]를 사용하면 지정된 작업 내역 상태나 스냅사진의 소스 데이터를 사용하여 스타일화된 선으로 페인팅할 수 있습니다. 다른 페인트 스타일, 크기 및 허용치 옵션을 적용해 보면서 다양한 색상과 예술적인 스타일의 페인팅 텍스처를 시뮬레이트할 수 있습니다.

[작업 내역 브러쉬 도구]처럼 [미술 작업 내역 브러쉬 도구]는 지정된 특정 작업 내역 상태나 스냅사진을 소스 데이터로 사용합니다. 그러나 [작업 내역 브러쉬 도구]는 지정된 소스 데이터를 다시 만들어 페인팅하는 반면, [미술 작업 내역 브러쉬 도구]는 소스 데이터와 설정한 옵션을 함께 사용하여 다양한 색상과 예술적인 스타일을 만듭니다.

다양한 시각적 효과를 내려면 필터를 적용하거나 단색으로 이미지를 칠한 다음 [미술 작업 내역 브러쉬 도구]로 페인팅해 보십시오. 또, 이미지의 크기를 4배로 확대하여 세부 묘사를 흐리게 만들어 보십시오.



미술 작업 내역 브러쉬 도구 사용 예
A. 원본 **B.** 작은 브러쉬 사용 **C.** 큰 브러쉬 사용

1 [작업 내역] 팔레트에서 [미술 작업 내역 브러쉬 도구]의 소스로 사용할 상태 또는 스냅사진의 왼쪽 열을 클릭합니다. 소스 작업 내역 상태 옆에 브러쉬 아이콘이 나타납니다.

2 [미술 작업 내역 브러쉬 도구] 를 선택합니다.

3 옵션 막대에서 다음을 수행하십시오.

- [브러쉬 사전 설정] 피커에서 브러쉬를 선택하고 브러쉬 옵션을 설정합니다. 자세한 내용은 293페이지의 "사전 설정 브러쉬 선택"을 참조하십시오.
- [모드] 메뉴에서 혼합 모드를 선택합니다. 자세한 내용은 304페이지의 "혼합 모드 개요"를 참조하십시오.
- [스타일] 메뉴에서 옵션을 선택하여 페인트 선의 모양을 조절합니다.
- [영역]에 값을 입력하여 페인트 선으로 그릴 영역을 지정합니다. 크기가 클수록 페인팅되는 영역이 넓어지고 선의 수가 많아집니다.
- [허용치]에 값을 입력하여 페인트 선을 적용할 수 있는 영역을 제한합니다. 허용치가 낮으면 이미지의 모든 부분을 제한 없이 페인팅할 수 있습니다. 허용치가 높으면 소스 상태나 스냅사진의 색상과 매우 다른 영역에만 페인트 선이 적용됩니다.

4 이미지에서 드래그하여 페인팅합니다.

지우개 도구를 사용하여 지우기

[지우개 도구]는 픽셀을 배경색 또는 투명 색상으로 변경합니다. 배경에서 작업하거나 투명도가 잠겨 있는 레이어에서 작업할 경우에는 픽셀이 배경색으로 바뀌거나 픽셀 색상이 지워져서 투명하게 됩니다.

지우개를 사용하면 변경된 영역을 [작업 내역] 팔레트에서 선택한 상태로 되돌릴 수도 있습니다.

1 [지우개 도구] 를 선택합니다.

2 투명도가 잠겨 있는 레이어 또는 배경에서 지우는 경우에는 적용할 배경색을 설정합니다.

3 지우개 모드를 선택합니다. [브러쉬 도구]와 [연필 도구]는 지우개를 해당 도구처럼 사용할 수 있도록 설정합니다. 블럭은 가장 자리가 선명하고 크기가 고정된 정사각형이며 불투명도 또는 플로우 변경 옵션을 포함하지 않습니다.

4 [브러쉬] 및 [연필] 모드의 경우 브러쉬를 선택하고 옵션 막대에서 불투명도와 플로우를 설정합니다.

불투명도가 100%이면 픽셀을 완전히 지우고, 불투명도가 낮으면 픽셀을 부분적으로 지웁니다. 자세한 내용은 289페이지의 "페인트 도구 옵션"을 참조하십시오.

5 이미지의 저장된 상태 또는 스냅사진을 지우려면 [작업 내역] 팔레트에서 해당 상태 또는 스냅사진의 왼쪽 열을 클릭한 다음, 옵션 막대에서 [작업 내역으로 지우기]를 선택합니다.

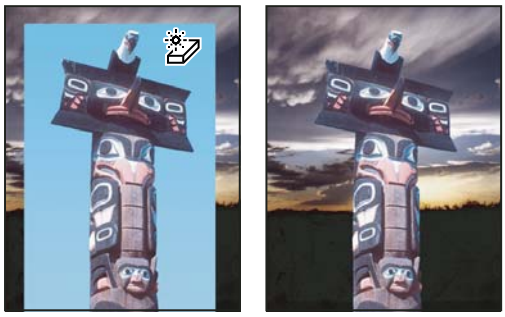
(Photoshop) [작업 내역으로 지우기] 모드에서 [지우개 도구]를 임시로 사용하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채로 이미지를 드래그합니다.

6 지우려는 영역에서 드래그합니다.

자동 지우개 도구를 사용하여 비슷한 픽셀 변경

[자동 지우개 도구]를 사용하여 레이어를 클릭하면 비슷한 모든 픽셀이 투명하게 변경되고 투명도가 잠겨 있는 레이어에서 작업하는 경우에는 픽셀이 배경색으로 변경됩니다. 또한 배경을 클릭하면 배경이 레이어로 변환되고 비슷한 모든 픽셀이 투명하게 변경됩니다.

인접 픽셀만 지우는 옵션이나 현재 레이어에 있는 비슷한 픽셀을 모두 지우는 옵션을 선택할 수 있습니다.



비슷한 픽셀 지우기의 예

1 [자동 지우개 도구] 를 선택합니다.

2 옵션 막대에서 다음을 수행하십시오.

- 허용치 값을 입력하여 지울 수 있는 색상 범위를 정의합니다. 허용치가 낮으면 클릭한 픽셀과 매우 비슷한 색상 값 범위 내의 픽셀을 지우고, 허용치가 높으면 더 넓은 범위의 픽셀을 지웁니다.
- 지운 영역의 가장자리를 매끄럽게 하려면 [앤티 앨리어스]를 선택합니다.
- 클릭한 픽셀과 인접한 픽셀만 지우려면 [인접]을 선택하고 이미지에 있는 비슷한 픽셀을 모두 지우려면 선택하지 않습니다.
- 볼 수 있는 모든 레이어의 데이터를 결합하여 지운 색상을 샘플링하려면 [모든 레이어 샘플링]을 선택합니다.
- 불투명도를 지정하여 지우기 강도를 정의합니다. 불투명도가 100%이면 픽셀을 완전히 지우고, 불투명도가 낮으면 픽셀을 부분적으로 지웁니다.

3 레이어에서 지울 부분을 클릭합니다.

배경 지우개 도구를 사용하여 픽셀을 투명하게 변경

[배경 지우개 도구]를 사용하면 레이어의 픽셀을 드래그하여 투명하게 지울 수 있으므로 전경에 있는 오브젝트의 가장자리를 유지하면서 배경을 지울 수 있습니다. 여러 가지 샘플링 옵션과 허용치 옵션을 지정하여 투명도의 범위와 경계의 선명도를 조절할 수 있습니다.

복잡하거나 희미한 가장자리가 포함된 오브젝트의 배경을 지우려면 [추출] 명령을 사용하십시오.

배경 지우개는 핫스폿이라고 하는 브러쉬 중앙의 색상을 샘플링하고, 해당 색상이 브러쉬 안쪽에 나타나면 삭제합니다. 또한 나중에 전경 오브젝트를 다른 이미지에 붙일 때 색상 역광이 보이지 않도록 모든 전경 오브젝트의 가장자리에서 색상을 추출합니다.

참고: 배경 지우개는 레이어의 투명 픽셀 잠그기 설정을 무시합니다.

1 [레이어] 팔레트에서 삭제할 영역이 포함된 레이어를 선택합니다.

2 [배경 지우개 도구] 를 선택합니다.

3 옵션 막대에서 브러쉬 샘플을 클릭하고 팝업 팔레트에서 브러쉬 옵션을 설정합니다.

- [직경], [경도], [간격], [각도] 및 [원형율] 옵션의 설정값을 선택합니다. 자세한 내용은 296페이지의 "브러쉬 모양 옵션"을 참조하십시오.
- 압력 감지형 디지털 타블렛을 사용하는 경우 지우개를 움직이는 동안 배경 지우개의 크기와 허용치에 변화를 주려면 [크기]와 [허용치] 메뉴에서 옵션을 선택합니다. 펜 압력을 기준으로 변경하려면 [펜 압력]을 선택합니다. 펜 축소판 휠의 위치를 기준으로 변경하려면 [스타일러스 휠]을 선택합니다. 크기 또는 허용치를 변경하지 않으려면 [끔]을 선택합니다.

4 옵션 막대에서 다음을 수행하십시오.

- 지우기에 대한 [제한] 모드를 선택합니다. 픽셀의 위치에 관계 없이 브러쉬 아래에 나타나는 샘플링한 색상을 지우려면 [인접하지 않음]을, 샘플링한 색상이 들어 있으면서 서로 연결된 영역을 지우려면 [인접]을, 모양의 가장자리를 선명하게 유지하면서 샘플링한 색상이 들어 있는 연결된 영역을 지우려면 [가장자리 찾기]를 선택합니다.
- [허용치]에 값을 입력하거나 슬라이더를 드래그합니다. 허용치가 낮으면 샘플링한 색상과 매우 비슷한 영역만 지우도록 제한되고, 허용치가 높으면 더 넓은 범위의 색상을 지웁니다.
- 도구 상자의 전경색과 일치하는 영역을 지우지 않도록 보호하려면 [전경색 보호]를 선택합니다.
- [샘플링] 옵션을 선택합니다. 드래그하면서 계속 색상을 샘플링하려면 [계속]을, 처음 클릭한 색상이 들어 있는 영역만 지우려면 [한 번]을, 현재 배경색이 들어 있는 영역만 지우려면 [배경 색상 견본]을 선택합니다.

5 지우려는 영역에서 드래그합니다. [배경 지우개 도구] 포인터는 도구의 핫스폿 ⊕을 나타내는 십자 커서가 포함된 브러쉬 모양으로 나타납니다.

연필 도구의 자동 지우기 옵션

[연필 도구]의 [자동 지우기] 옵션을 사용하면 전경색이 들어 있는 영역에 배경색을 페인팅할 수 있습니다.

1 전경색과 배경색을 지정합니다.

2 [연필 도구] 를 선택합니다.

3 옵션 막대에서 [자동 지우기]를 선택합니다.

4 이미지 위에서 드래그합니다.

드래그를 시작할 때 커서의 중심이 전경색 위에 있으면 해당 영역이 지워져서 배경색이 됩니다. 드래그를 시작할 때 커서의 중심이 전경색이 들어 있지 않은 영역 위에 있으면 해당 영역이 전경색으로 페인팅됩니다.

브러쉬 커서 변경

페인팅 도구에는 표준 커서(도구 상자의 아이콘), 십자 커서 ┼, 현재 선택한 브러쉬와 크기 및 모양이 일치하는 커서 등 세 가지 커서가 있습니다. [커서] 환경 설정 대화 상자에서 브러쉬 끝 커서를 변경합니다.

1 [편집] > [환경 설정] > [커서](Windows) 또는 [Photoshop] > [환경 설정] > [커서](Mac OS)를 선택합니다.

2 [페인팅 커서] 영역과 [기타 커서] 영역에서 원하는 커서를 선택합니다. 커서 모양을 선택하면 그에 따라 샘플 커서가 변경됩니다. 브러쉬 끝 커서의 경우 크기 및 커서에 십자 표시를 포함할지 여부 등을 선택합니다.

- 표준 브러쉬 끝은 커서 크기를 브러쉬 선에서 불투명도가 50% 이상인 영역으로 제한합니다.
- 최대 브러쉬 끝은 커서 크기를 브러쉬 선이 적용되는 전체 영역으로 조정합니다. 부드러운 브러쉬의 경우 이 옵션을 사용하면 표준 설정보다 큰 커서가 생성되어 불투명도가 낮은 브러쉬 선 영역을 포함할 수 있습니다.

3 [확인]을 클릭합니다.

[펜 도구]와 [브러쉬 도구]를 사용할 때는 Caps Lock 키를 사용하여 표준 커서와 십자 커서 간을 전환할 수 있습니다.

브러쉬 사전 설정

사전 설정된 브러쉬는 크기, 모양, 경도 등의 정의된 특성과 함께 저장된 브러쉬 모양입니다. 자주 사용하는 특성을 가진 사전 설정 브러쉬를 저장해 둘 수 있습니다. [브러쉬 도구]의 도구 사전 설정을 저장한 다음 옵션 막대의 [도구 사전 설정] 메뉴에서 선택할 수도 있습니다.

사전 설정 브러쉬의 크기, 모양 또는 경도를 변경할 수 있지만 이 변경은 일시적으로만 유지됩니다. 다음에 이 사전 설정을 선택하면 브러쉬는 원래 설정을 사용합니다. 변경 내용을 영구적으로 적용하려면 새 사전 설정을 만들어야 합니다. 자세한 내용은 294페이지의 "새 사전 설정 브러쉬 만들기"를 참조하십시오.

사전 설정 브러쉬 선택

1 페인팅 도구나 편집 도구를 선택하고 옵션 막대에서 [브러쉬 사전 설정] 팝업 메뉴를 클릭합니다.

2 브러쉬를 선택합니다.

참고: [브러쉬] 팔레트에서 브러쉬를 선택할 수도 있습니다. 불러온 브러쉬 사전 설정을 보려면 팔레트 왼쪽에 있는 [브러쉬 사전 설정]을 선택해야 합니다.

3 사전 설정 브러쉬의 옵션을 변경합니다.

직경 일시적으로 브러쉬 크기를 변경합니다. 슬라이더를 드래그하거나 값을 입력합니다. 이중 브러쉬를 사용하는 경우에는 기본 브러쉬와 이중 브러쉬의 비율이 모두 조정됩니다.

샘플 크기 사용 샘플 브러쉬의 브러쉬 모양을 사용하는 경우 해당 브러쉬 끝의 원래 직경을 사용합니다. 그러나 둥근 브러쉬에는 사용할 수 없습니다.

경도 브러쉬 도구의 앤티 앨리어스 양을 일시적으로 변경합니다. 값이 100%일 때 브러쉬 도구는 가장 선명한 브러쉬 선을 사용하여 페인팅합니다. 그러나 여전히 가장자리에 앤티 앨리어스가 적용되어 있습니다. 반면에 연필 도구는 항상 앤티 앨리어스를 적용하지 않고 가장자리를 선명하게 그립니다.

참조

295페이지의 "브러쉬 팔레트 개요"

28페이지의 "도구 사전 설정 만들기 및 사용"

사전 설정 브러쉬의 표시 방법 변경

[브러쉬 사전 설정] 피커 메뉴 또는 [브러쉬] 팔레트 메뉴에서 표시 옵션을 선택합니다.

- [텍스트 전용]을 선택하면 브러쉬를 목록으로 표시합니다.
- [작은 축소판] 또는 [큰 축소판]을 선택하면 브러쉬를 축소판으로 표시합니다.
- [작은 목록] 또는 [큰 목록]을 선택하면 브러쉬를 축소판이 함께 표시된 목록으로 표시합니다.
- [선 축소판]을 선택하면 샘플 브러쉬 선을 각 브러쉬 축소판과 함께 표시합니다.

[브러쉬] 팔레트에서 브러쉬 선을 동적으로 미리 보려면 [브러쉬 사전 설정]을 선택한 후 도구 설명이 나타날 때까지 포인터를 원하는 브러쉬 위에 멈추고 있어야 합니다. 포인터를 다른 브러쉬 위로 이동합니다. 그러면 팔레트 아래쪽에 있는 미리 보기 영역에 샘플 브러쉬 선이 표시됩니다.

브러쉬 사전 설정 불러오기, 저장 및 관리

사전 설정 브러쉬 라이브러리를 관리하여 브러쉬를 체계적으로 구성하고 프로젝트에 필요한 브러쉬에만 사용하도록 설정할 수 있습니다.

팔레트에 표시되는 사전 설정 브러쉬 변경

1 사전 설정 브러쉬 라이브러리를 불러오려면 [브러쉬 사전 설정] 피커 메뉴나 [브러쉬] 팔레트 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.

- 현재 목록에 라이브러리를 추가하려면 [브러쉬 불러오기]를 선택합니다. 사용할 라이브러리 파일을 선택하고 [불러오기]를 클릭합니다.
- 현재 목록을 다른 라이브러리로 대체하려면 [브러쉬 대체]를 선택합니다. 그런 다음 사용할 라이브러리 파일을 선택하고 [불러오기]를 클릭합니다.
- 팔레트 메뉴 아래쪽에 표시되는 라이브러리 파일을 선택합니다. [확인]을 클릭하여 현재 목록을 바꾸거나 [첨부]를 클릭하여 현재 목록을 추가합니다.

2 사전 설정 브러쉬의 기본 라이브러리로 돌아가려면 [브러쉬 사전 설정] 피커 메뉴나 [브러쉬] 팔레트 메뉴에서 [브러쉬 다시 설정]을 선택합니다. 현재 목록을 대체하거나 기본 라이브러리를 현재 목록에 첨부할 수 있습니다.

참고: [사전 설정 관리자]를 사용하여 브러쉬 라이브러리를 불러오고 다시 설정할 수도 있습니다.

사전 설정 브러쉬 세트를 라이브러리로 저장

1 [브러쉬 사전 설정] 피커 메뉴나 [브러쉬] 팔레트 메뉴에서 [브러쉬 저장]을 선택합니다.

2 브러쉬 라이브러리를 저장할 위치를 선택하고 파일 이름을 입력한 다음 [저장]을 클릭합니다.

라이브러리 저장 위치를 임의로 선택할 수 있습니다. 그러나 라이브러리 파일을 기본 사전 설정 위치에 있는 [사전 설정]/[브러쉬] 폴더에 저장하면 Photoshop을 다시 시작한 후 [브러쉬 사전 설정] 피커 메뉴나 [브러쉬] 팔레트 메뉴 아래쪽에 해당 라이브러리 이름이 나타납니다.

[사전 설정 관리자]를 사용하여 사전 설정 브러쉬 라이브러리의 이름 바꾸기, 삭제 및 저장 작업을 할 수도 있습니다. 자세한 내용은 41페이지의 "사전 설정 관리자 사용"을 참조하십시오.

사전 설정 브러쉬 이름 바꾸기

다음 중 하나를 수행합니다.

- [브러쉬 사전 설정] 피커나 [브러쉬] 팔레트에서 브러쉬를 선택하고 팔레트 메뉴에서 [브러쉬 이름 바꾸기]를 선택합니다. 브러쉬의 새 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.
- [브러쉬] 팔레트에 브러쉬를 축소판으로 표시하도록 설정된 경우에는 브러쉬를 두 번 클릭하고 새 이름을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.
- [브러쉬] 팔레트에 브러쉬를 목록 또는 텍스트 전용으로 표시하도록 설정된 경우에는 브러쉬를 두 번 클릭하고 새 이름을 선 안에 입력한 다음 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 누릅니다.

사전 설정 브러쉬 삭제

- [브러쉬 사전 설정] 피커 또는 [브러쉬] 팔레트에서 브러쉬를 선택하고 팔레트 메뉴에서 [브러쉬 삭제]를 선택합니다.
- [브러쉬 사전 설정] 피커 또는 [브러쉬] 팔레트에서 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 삭제할 브러쉬를 클릭합니다.
- [브러쉬] 팔레트에서 브러쉬를 선택하고 [삭제] 아이콘 을 클릭하거나 브러쉬를 [삭제] 아이콘으로 드래그합니다.

새 사전 설정 브러쉬 만들기

사용자가 정의한 브러쉬를 저장하여 [브러쉬] 팔레트, [브러쉬 사전 설정] 피커 및 [사전 설정 관리자]에 나타나게 할 수 있습니다.

참고: 새 사전 설정 브러쉬는 [환경 설정] 파일에 저장되므로 이 파일이 삭제 또는 손상되거나 브러쉬를 기본 라이브러리로 다시 설정하면 새 사전 설정을 잃게 됩니다. 새 사전 설정 브러쉬를 영구히 저장하려면 라이브러리에 저장하십시오.

1 브러쉬를 사용자 정의합니다.

2 [브러쉬] 팔레트나 [브러쉬 사전 설정] 피커에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 팔레트 메뉴에서 [새 브러쉬 사전 설정]을 선택하고 사전 설정 브러쉬 이름을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.

• [새 브러쉬 만들기] 단추 를 클릭합니다.

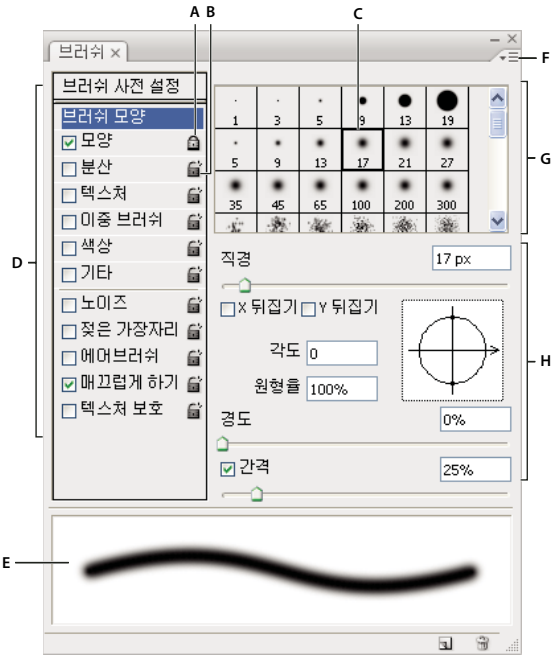
브러쉬 만들기 및 수정

다양한 방법을 사용하여 이미지에 페인트를 적용하는 브러쉬를 만들 수 있습니다. 기존 사전 설정 브러쉬와 브러쉬 모양을 선택하거나 이미지 일부에서 고유한 브러쉬 끝을 만듭니다. [브러쉬] 팔레트에서 옵션을 선택하여 페인트 적용 방식을 지정합니다.

브러쉬 팔레트 개요

[브러쉬] 팔레트에서는 [브러쉬 사전 설정] 피커에서처럼 사전 설정 브러쉬를 선택할 수 있을 뿐만 아니라 기존 브러쉬를 수정하고 새 사용자 정의 브러쉬를 디자인할 수도 있습니다. [브러쉬] 팔레트에는 이미지에 페인트를 적용하는 방식을 결정하는 브러쉬 끝 옵션이 포함되어 있습니다.

또한 팔레트의 아래쪽에 있는 브러쉬 선 미리 보기에는 페인트 선에 현재 브러쉬 옵션을 적용한 결과가 표시됩니다.



[브러쉬 모양] 옵션이 표시된 브러쉬 팔레트
A. 잠김 **B.** 잠기지 않음 **C.** 선택된 브러쉬 모양 **D.** 브러쉬 설정 **E.** 브러쉬 선 미리 보기 **F.** 팝업 메뉴 **G.** 브러쉬 모양(브러쉬 모양 옵션을 선택한 경우에 사용할 수 있음) **H.** 브러쉬 옵션

브러쉬 팔레트 및 브러쉬 옵션 표시

1 [창] > [브러쉬]를 선택합니다. 페인팅 도구, 지우개 도구, 색조 도구 또는 초점 도구를 선택한 경우에는 옵션 막대의 오른쪽에 있는 팔레트 단추 를 클릭합니다.

2 팔레트 왼쪽에 있는 옵션 세트를 선택합니다. 선택한 세트에 대해 사용 가능한 옵션이 팔레트 오른쪽에 나타납니다.

옵션을 표시하지 않고 활성화 또는 비활성화하려면 해당 옵션 세트의 왼쪽에 있는 확인란을 클릭하십시오.

이미지에서 브러쉬 끝 만들기

1 선택 도구 중 하나를 사용하여 이미지에서 사용자 정의 브러쉬로 사용할 부분을 선택합니다. 가장자리가 선명한 브러쉬를 만들려면 [페더]를 0픽셀로 설정해야 합니다. 만들 수 있는 최대 브러쉬 모양 크기는 2500 x 2500픽셀입니다.

색상 이미지를 선택하면 브러쉬 끝 이미지가 회색 음영으로 변환됩니다. 이미지에 적용된 레이어 마스크는 브러쉬 끝 정의에 영향을 주지 않습니다.

가장자리가 부드러운 브러쉬를 정의하려면 회색 값이 포함된 픽셀을 선택합니다. 색상이 지정된 브러쉬 모양이 회색 값으로 나타납니다.

2 [편집] > [브러쉬 사전 설정 정의]를 선택합니다.

3 브러쉬 이름을 지정하고 [확인]을 클릭합니다.

브러쉬 만들기 및 페인트 옵션 설정

1 옵션 막대에서 브러쉬 팔레트 단추를 클릭하여 [브러쉬] 팔레트를 엽니다. 브러쉬 팔레트 단추는 [브러쉬 도구]를 선택해야만 표시됩니다.

2 [브러쉬] 팔레트에서 기존 브러쉬 사전 설정을 선택하여 수정하거나 [브러쉬] 팔레트의 [브러쉬 모양] 패널에서 브러쉬 모양을 선택합니다. 이미지에서 새 브러쉬 모양을 만들 수도 있습니다.

3 [브러쉬] 팔레트 왼쪽에서 [브러쉬 모양]을 선택하고 옵션을 설정합니다. 296페이지의 "브러쉬 모양 옵션"을 참조하십시오.

4 필요에 따라 브러쉬의 다른 옵션을 설정합니다. 옵션에 대한 자세한 내용은 다음 절을 참조하십시오.

- 298페이지의 "브러쉬 모양 움직임"
- 300페이지의 "브러쉬 분산"
- 300페이지의 "텍스처 브러쉬 옵션"
- 301페이지의 "이중 브러쉬"
- 302페이지의 "색상 움직임 브러쉬 옵션"
- 302페이지의 "기타 움직임 브러쉬 옵션"
- 303페이지의 "기타 브러쉬 옵션"

5 브러쉬 모양 특성을 잠그려면 열린 자물쇠 아이콘 을 클릭하고 잠금을 해제하려면 자물쇠 아이콘 을 클릭합니다.

6 해당 브러쉬를 나중에 사용할 수 있도록 저장하려면 [브러쉬] 팔레트 메뉴에서 [새 브러쉬 사전 설정]을 선택합니다.

참고: 새 브러쉬를 영구적으로 저장하거나 다른 사용자에게 배포하려면 브러쉬를 브러쉬 세트의 일부로 저장해야 합니다. [브러쉬] 팔레트 메뉴에서 [브러쉬 저장]을 선택한 다음, 새 세트로 저장하거나 기존 세트를 덮어씁니다. 브러쉬를 새 세트에 저장하지 않고 [브러쉬] 팔레트에서 다시 설정하거나 바꾸면 새 브러쉬를 손실할 수 있습니다.

참조

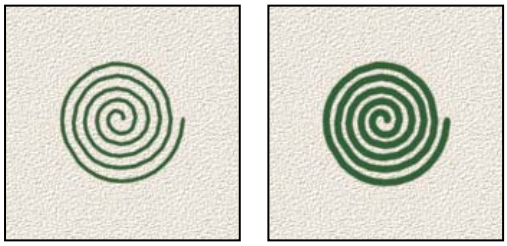
295페이지의 "브러쉬 팔레트 개요"

295페이지의 "이미지에서 브러쉬 끝 만들기"

브러쉬 모양 옵션

[브러쉬] 팔레트에서 다음 브러쉬 모양 옵션을 설정할 수 있습니다.

직경 브러쉬 크기를 조절합니다. 픽셀 단위로 값을 입력하거나 슬라이더를 드래그합니다.



직경 값이 다른 브러쉬 선

샘플 크기 사용 브러쉬를 원래 직경으로 다시 설정합니다. 이 옵션은 이미지의 픽셀을 샘플링하여 브러쉬 모양을 만든 경우에만 사용할 수 있습니다.

X 뒤집기 브러쉬 모양의 방향을 **x** 축을 기준으로 변경합니다.



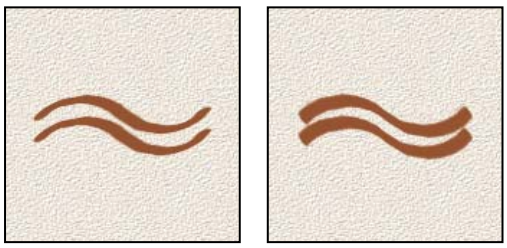
브러쉬 모양을 X 축을 기준으로 뒤집기
A. 브러쉬 모양의 원래 위치 **B.** X축 기준 뒤집기를 선택한 경우 **C.** X 축 기준 뒤집기와 Y 축 기준 뒤집기를 선택한 경우

Y 뒤집기 브러쉬 모양의 방향을 **y** 축을 기준으로 변경합니다.



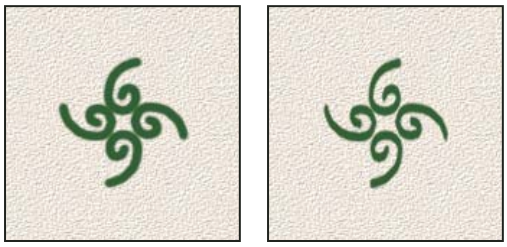
브러쉬 모양을 Y 축을 기준으로 뒤집기
A. 브러쉬 모양의 원래 위치 **B.** Y 축 기준 뒤집기를 선택한 경우 **C.** Y 축 기준 뒤집기와 X 축 기준 뒤집기를 선택한 경우

각도 타원형 브러쉬나 샘플 브러쉬의 긴 축과 수평선 사이의 각도를 지정합니다. 각도 단위로 값을 입력하거나 미리 보기 상자에서 가로 축을 드래그합니다.



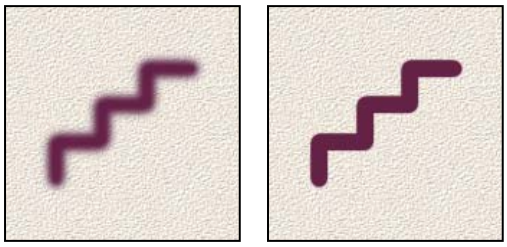
각진 브러쉬는 깎인 선을 만듭니다.

원형율 브러쉬의 짧은 축과 긴 축의 비율을 지정합니다. 비율 값을 입력하거나 미리 보기 상자에서 점을 드래그합니다. 100% 값은 원 모양의 브러쉬를 나타내고, 0% 값은 선형 브러쉬를 나타내며, 중간 값은 타원형 브러쉬를 나타냅니다.

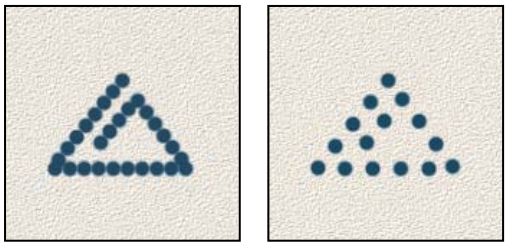


원형율을 조정하여 브러쉬 모양을 압축합니다.

경도 브러쉬의 선명하게(단단하게) 표현되는 중앙 크기를 조절합니다. 숫자를 입력하거나 슬라이더를 사용하여 브러쉬 직경의 백분율로 값을 입력합니다. 샘플 브러쉬의 경도는 변경할 수 없습니다.


경도 값이 다른 브러쉬 선

간격 브러쉬 선에 나타나는 브러쉬 자국 사이의 거리를 조절합니다. 간격을 변경하려면 숫자를 입력하거나 슬라이더를 사용하여 브러쉬 직경의 백분율로 값을 입력합니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 커서의 속도에 따라 간격이 결정됩니다.


간격을 늘리면 브러쉬 자국 사이의 간격이 넓어집니다.

사전 설정 브러쉬를 사용하는 경우 브러쉬 폭을 줄이려면 [키를 누르고 브러쉬 폭을 늘리려면] 키를 누릅니다. 선명한 원, 부드러운 원 및 서예 브러쉬를 사용하는 경우 브러쉬 경도를 줄이려면 Shift+[를 누르고 브러쉬 경도를 늘리려면 Shift+]를 누릅니다.

참조

295페이지의 “브러쉬 팔레트 개요”

296페이지의 “브러쉬 만들기 및 페인트 옵션 설정”

브러쉬 움직임 추가

[브러쉬] 팔레트는 사전 설정 브러쉬에 움직임(또는 변화) 요소를 추가하는 여러 가지 옵션을 제공합니다. 예를 들어, 브러쉬로 선을 그릴 때 브러쉬 자국의 크기, 색상, 불투명도 등에 변화를 주는 옵션을 설정할 수 있습니다.

브러쉬에 움직임 요소를 추가할 때는 두 가지 구성 요소를 사용합니다.

- 지터 비율은 움직임 요소의 불규칙성을 지정합니다. 지터 비율 값이 0%이면 브러쉬 선을 그리는 동안 요소가 변하지 않고, 100%이면 해당 요소가 임의로 변화되는 비율이 최대가 됩니다.
- [조절] 팝업 메뉴의 옵션으로 움직임 요소의 변화를 조절하는 방법을 지정합니다. 요소의 변화를 조절하지 않거나, 지정된 수의 단계에 따라 요소를 희미하게 하거나 펜 압력, 펜 기울기, 펜 스타일러스 휠 위치 또는 펜 회전을 기준으로 요소에 변화를 주는 옵션을 선택할 수 있습니다.

참고: 펜 조절은 Wacom 타블렛과 같은 압력 감지형 디지털 타블렛 및 지원되는 펜(회전 조절용)을 사용하는 경우에만 사용할 수 있습니다. 타블렛을 설치하지 않고 펜 조절을 선택하면 경고 아이콘이 나타납니다.

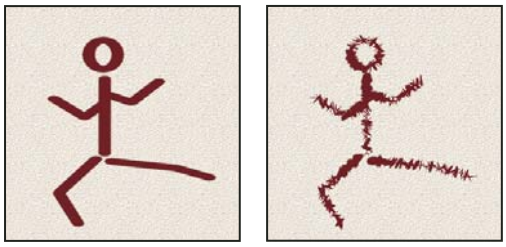
참조

295페이지의 “브러쉬 팔레트 개요”

296페이지의 “브러쉬 만들기 및 페인트 옵션 설정”

브러쉬 모양 움직임

모양 움직임은 브러쉬 선에 나타나는 브러쉬 자국의 변화를 결정합니다.


모양 움직임이 없는 브러쉬 선과 모양 움직임이 있는 브러쉬 선

크기 지터와 조절 브러쉬 선에 나타나는 브러쉬 자국의 크기 변화를 지정합니다. 자세한 내용은 298페이지의 "브러쉬 움직임 추가"를 참조하십시오.

최대 지터 비율을 지정하려면 숫자를 입력하거나 슬라이더를 사용하여 값을 입력합니다. 브러쉬 자국의 크기 변화를 조절하는 방법을 지정하려면 [조절] 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

- **끔** 브러쉬 자국의 크기 변화를 조절하지 않습니다.
- **희미하게 하기** 브러쉬 자국의 크기를 지정한 단계 수에 걸쳐 점점 줄여 초기 직경으로부터 최소 직경이 되도록 합니다. 각 단계는 이미지에 브러쉬 자국이 한 번 표시되는 것을 말하며 값 범위는 1에서 9999까지입니다. 예를 들어 10단계를 입력하면 브러쉬 자국이 10번에 걸쳐 점차 크기가 줄어듭니다.
- **펜 압력, 펜 기울기, 스타일러스 휠** 펜 압력, 펜 기울기 또는 펜 스타일러스 휠 위치 등을 기준으로 초기 직경과 최소 직경 사이에서 브러쉬 자국의 크기에 변화를 줍니다.

최소 직경 [크기 지터]나 [크기 조절] 옵션을 설정한 경우 브러쉬 자국의 크기를 몇 %까지 줄일 것인지를 지정합니다. 숫자를 입력하거나 슬라이더를 사용하여 브러쉬 직경의 백분율로 값을 입력합니다.

타일 비율 [크기 조절]을 [펜 기울기]로 설정한 경우 브러쉬를 회전하기 직전의 브러쉬 높이에 적용되는 비율 요소를 지정합니다. 숫자를 입력하거나 슬라이더를 사용하여 브러쉬 직경의 백분율로 값을 입력합니다.

각도 지터와 조절 브러쉬 선에 나타나는 브러쉬 자국의 각도 변화를 지정합니다. 최대 지터 비율을 지정하려면 360도의 백분율로 값을 입력합니다. 브러쉬 자국의 각도 변화를 조절하는 방법을 지정하려면 [조절] 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

- **끔** 브러쉬 자국의 각도 변화를 조절하지 않습니다.
- **희미하게 하기** 브러쉬 자국의 각도를 지정한 단계 수에 걸쳐 0도와 360도 사이에서 점점 줄입니다.
- **펜 압력, 펜 기울기, 스타일러스 휠, 회전** 펜 압력, 펜 기울기, 펜 스타일러스 휠의 위치 또는 펜 회전을 기준으로 브러쉬 자국의 각도를 0도와 360도 사이에서 변화를 줍니다.
- **초기 방향** 브러쉬 선의 초기 방향을 기준으로 브러쉬 자국의 각도를 조절합니다.
- **방향** 브러쉬 선의 방향을 기준으로 브러쉬 자국의 각도를 조절합니다.

원형율 지터와 조절 브러쉬 선에 나타나는 브러쉬 자국의 원형율 변화를 지정합니다. 최대 지터 비율을 지정하려면 브러쉬의 짧은 축과 긴 축의 비율을 나타내는 백분율을 입력합니다. 브러쉬 자국의 원형율 변화를 조절하는 방법을 지정하려면 [조절] 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

- **끔** 브러쉬 자국의 원형율 변화를 조절하지 않습니다.
- **희미하게 하기** 브러쉬 자국의 원형율을 지정한 단계 수에 걸쳐 점점 줄여 100%로부터 최소 원형율이 되도록 합니다.
- **펜 압력, 펜 기울기, 스타일러스 휠, 회전** 펜 압력, 펜 기울기, 펜 스타일러스 휠의 위치 또는 펜 회전을 기준으로 브러쉬 자국의 원형율을 100%와 최소 원형율 사이에서 변화를 줍니다.

최소 원형율 [원형율 지터]나 [원형율 조절] 옵션을 설정한 경우 브러쉬 자국의 최소 원형율을 지정합니다. 브러쉬의 짧은 축과 긴 축의 비율을 나타내는 백분율을 입력합니다.

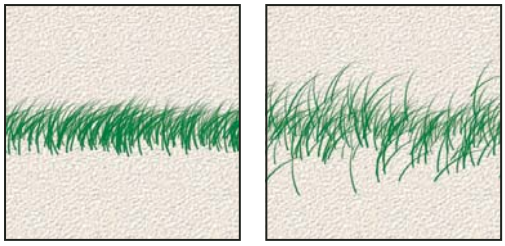
참조

298페이지의 "브러쉬 움직임 추가"

296페이지의 "브러쉬 만들기 및 페인트 옵션 설정"

브러쉬 분산

브러쉬 분산은 브러쉬 선에 나타나는 브러쉬 자국의 수와 위치를 결정합니다.



분산이 없는 브러쉬 선(왼쪽)과 분산이 있는 브러쉬 선(오른쪽)

분산과 조절 브러쉬 선에 브러쉬 자국이 분산되는 형태를 지정합니다. [양 축]을 선택하면 브러쉬 자국이 방사형으로 분산됩니다. [양 축]을 선택하지 않으면 브러쉬 자국은 브러쉬 선 패스에 수직으로 분산됩니다.

최대 분산 비율을 지정하려면 값을 입력합니다. 브러쉬 자국의 분산 변화를 조절하는 방법을 지정하려면 [조절] 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

- **끔** 브러쉬 자국의 분산 변화를 조절하지 않습니다.
- **희미하게 하기** 브러쉬 자국의 분산을 지정한 단계 수에 걸쳐 점점 줄여 최대 분산 상태로부터 분산이 없는 상태가 되도록 합니다.
- **펜 압력, 펜 기울기, 스타일러스 휠, 회전** 펜 압력, 펜 기울기, 펜 스타일러스 휠의 위치 또는 펜 회전을 기준으로 브러쉬 자국의 분산에 변화를 줍니다.

카운트 매 간격마다 적용되는 브러쉬 자국의 수를 지정합니다.

참고: 간격이나 분산 값을 증가시키지 않고 개수를 늘리면 페인팅 성능이 저하될 수 있습니다.

개수 지터와 조절 매 간격마다 나타나는 브러쉬 자국 수의 변화를 지정합니다. 매 간격마다 적용되는 최대 브러쉬 자국 비율을 지정하려면 값을 입력합니다. 브러쉬 자국의 개수 변화를 조절하는 방법을 지정하려면 [조절] 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

- **끔** 브러쉬 자국의 개수 변화를 조절하지 않습니다.
- **희미하게 하기** 브러쉬 자국의 수를 지정한 단계 수에 걸쳐 점점 줄여 [개수] 값부터 1이 되도록 합니다.
- **펜 압력, 펜 기울기, 스타일러스 휠, 회전** 펜 압력, 펜 기울기, 펜 스타일러스 휠의 위치 또는 펜 회전을 기준으로 브러쉬 자국의 수에 변화를 줍니다.

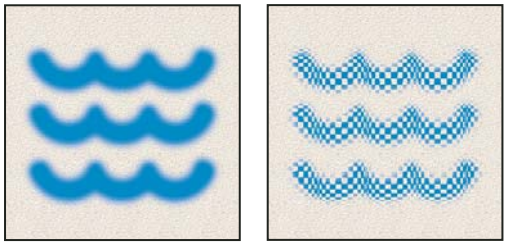
참조

298페이지의 “브러쉬 움직임 추가”

296페이지의 “브러쉬 만들기 및 페인트 옵션 설정”

텍스처 브러쉬 옵션

텍스처 처리된 브러쉬는 패턴을 사용하여 브러쉬 선이 마치 직물의 짜임이 있는 캔바스에 페인팅된 것처럼 보이게 만듭니다.



텍스처가 없는 브러쉬 선(왼쪽)과 텍스처가 있는 브러쉬 선(오른쪽)

패턴 샘플을 클릭하고 팝업 팔레트에서 패턴을 선택합니다. 다음 옵션 중 하나 이상을 설정합니다.

반전 패턴의 색조 농도를 기준으로 텍스처의 짜임이 촘촘한 부분과 성긴 부분을 반전시킵니다. [반전]을 선택하면 패턴에서 가장 밝은 영역은 짜임이 성긴 부분이므로 가장 적게 페인팅되고 가장 어두운 영역은 짜임이 촘촘한 부분이므로 가장 많이 페인팅됩니다. [반전]을 선택하지 않으면 패턴의 가장 밝은 영역이 가장 많이 페인팅되고 가장 어두운 영역이 가장 적게 페인팅됩니다.

비율 패턴의 비율을 지정합니다. 숫자를 입력하거나 슬라이더를 사용하여 패턴 크기의 백분율로 값을 입력합니다.

각 브러쉬 모양에 텍스처 사용 선택한 텍스처를 브러쉬 선에 전체적으로 적용하는 대신 브러쉬 선의 각 브러쉬 자국에 개별적으로 적용합니다. 브러쉬 선은 브러쉬를 드래그할 때 연속적으로 적용되는 많은 브러쉬 자국으로 구성됩니다. [깊이] 변화 옵션을 사용하려면 이 옵션을 선택해야 합니다.

모드 브러쉬와 패턴을 결합하는 데 사용하는 혼합 모드를 지정합니다. 304페이지의 "혼합 모드 개요"를 참조하십시오.

심도 페인트가 텍스처에 스며드는 깊이를 지정합니다. 숫자를 입력하거나 슬라이더를 사용하여 값을 입력합니다. 100%에서는 짜임이 성긴 부분은 페인팅되지 않습니다. 0%에서는 모든 짜임이 같은 양으로 페인팅되므로 패턴이 나타나지 않습니다.

최소 깊이 [깊이 조절] 옵션을 [희미하게 하기], [펜 압력], [펜 기울기] 또는 [스타일러스 휠]로 설정하고 [각 브러쉬 모양에 텍스처 사용] 옵션을 선택한 경우 페인트가 스며들 수 있는 최소 깊이를 지정합니다.

깊이 지터와 조절 [각 브러쉬 모양에 텍스처 사용] 옵션을 선택한 경우 깊이의 변화를 지정합니다. 최대 지터 비율을 지정하려면 값을 입력합니다. 브러쉬 자국의 깊이 변화를 조절하는 방법을 지정하려면 [조절] 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

- **끔** 브러쉬 자국의 깊이 변화를 조절하지 않습니다.
- **희미하게 하기** 깊이를 점점 줄여 [깊이 지터] 비율이 지정한 단계 수에 걸쳐 [최소 깊이] 비율이 되도록 합니다.
- **펜 압력, 펜 기울기, 스타일러스 휠, 회전** 펜 압력, 펜 기울기, 펜 스타일러스 휠의 위치 또는 펜 회전을 기준으로 깊이에 변화를 줍니다.

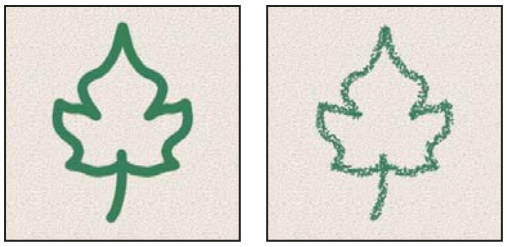
참조

298페이지의 "브러쉬 움직임 추가"

296페이지의 "브러쉬 만들기 및 페인트 옵션 설정"

이중 브러쉬

이중 브러쉬는 두 가지 브러쉬 모양을 결합하여 브러쉬 자국을 만듭니다. 두 번째 브러쉬 텍스처는 기본 브러쉬의 브러쉬 선 내에 적용되고 두 브러쉬 선이 교차하는 영역만 페인트됩니다. 기본 브러쉬에 대한 옵션은 [브러쉬] 팔레트의 [브러쉬 모양] 부분에서 설정하고 [브러쉬] 팔레트의 [이중 브러쉬] 부분에서 두 번째 브러쉬 모양을 선택한 후 다음 옵션을 설정합니다.



단일 브러쉬 모양을 사용하여 만든 브러쉬 선(왼쪽)과 이중 브러쉬 모양을 사용하여 만든 브러쉬 선(오른쪽)

모드 기본 브러쉬 자국과 이중 브러쉬 자국을 결합할 때 사용할 혼합 모드를 선택합니다. 304페이지의 "혼합 모드 목록"을 참조하십시오.

직경 이중 브러쉬의 크기를 조절합니다. 브러쉬의 원래 직경을 사용하려면 픽셀 단위의 값을 입력하거나 슬라이더를 드래그하거나 [샘플 크기 사용] 옵션을 클릭합니다. [샘플 크기 사용] 옵션은 이미지의 픽셀을 샘플링하여 브러쉬 모양을 만든 경우에만 사용할 수 있습니다.

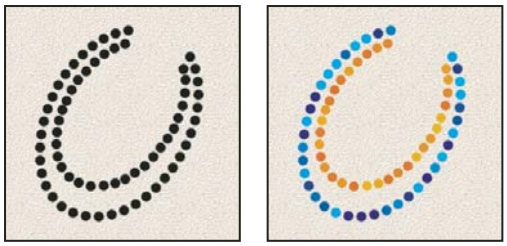
간격 브러쉬 선에 나타나는 이중 브러쉬 자국 사이의 거리를 조절합니다. 간격을 변경하려면 숫자를 입력하거나 슬라이더를 사용하여 브러쉬 직경의 백분율로 값을 입력합니다.

분산 브러쉬 선에 이중 브러쉬 자국이 분산되는 형태를 지정합니다. [양 축]을 선택하면 이중 브러쉬 자국이 방사형으로 분산됩니다. [양 축]을 선택하지 않으면 이중 브러쉬 자국은 브러쉬 선 패스에 수직으로 분산됩니다. 최대 분산 비율을 지정하려면 숫자를 입력하거나 슬라이더를 사용하여 값을 입력합니다.

카운트 매 간격마다 적용되는 이중 브러쉬 자국의 수를 지정합니다. 숫자를 입력하거나 슬라이더를 사용하여 값을 입력합니다.

색상 움직임 브러쉬 옵션

색상 움직임은 브러쉬로 선을 그릴 때 페인트의 색상 변화를 결정합니다.



색상 움직임이 없는 브러쉬 선(왼쪽)과 색상 움직임이 있는 브러쉬 선(오른쪽)

전경/배경 지터와 조절 전경색과 배경색 사이의 페인트 변화를 지정합니다.

페인트의 색상 변화 비율을 지정하려면 숫자를 입력하거나 슬라이더를 사용하여 값을 입력합니다. 브러쉬 자국의 색상 변화를 조절하는 방법을 지정하려면 [조절] 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

- **끔** 브러쉬 자국의 색상 변화를 조절하지 않습니다.
- **희미하게 하기** 페인트 색상에 점점 변화를 주어서 전경색이 지정한 단계 수에 걸쳐 배경색이 되도록 합니다.
- **펜 압력, 펜 기울기, 스타일러스 휠, 회전** 펜 압력, 펜 기울기, 펜 스타일러스 휠의 위치 또는 펜 회전을 기준으로 전경색과 배경색 사이에서 페인트 색상에 변화를 줍니다.

색조 지터 브러쉬로 선을 그릴 때 페인트의 색조 변화 비율을 지정합니다. 숫자를 입력하거나 슬라이더를 사용하여 값을 입력합니다. 값이 낮을수록 페인트 색조가 전경색의 색조와 유사한 범위에서 변화하고 값이 높을수록 색조 간의 차이가 커집니다.

채도 지터 브러쉬로 선을 그릴 때 페인트의 채도 변화 비율을 지정합니다. 숫자를 입력하거나 슬라이더를 사용하여 값을 입력합니다. 값이 낮을수록 페인트 채도가 전경색의 채도와 유사한 범위에서 변화하고 값이 높을수록 채도 레벨 간의 차이가 커집니다.

명도 지터 브러쉬로 선을 그릴 때 페인트의 명도 변화 비율을 지정합니다. 숫자를 입력하거나 슬라이더를 사용하여 값을 입력합니다. 값이 낮을수록 페인트 명도가 전경색의 명도와 유사한 범위에서 변화하고 값이 높을수록 명도 레벨 간의 차이가 커집니다.

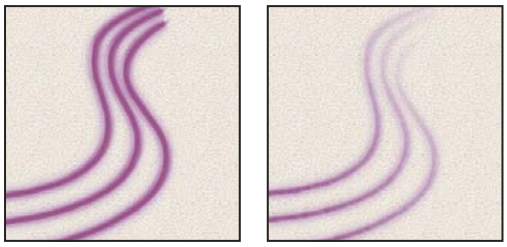
순도 색상의 채도를 증가 또는 감소시킵니다. 숫자를 입력하거나 슬라이더를 사용하여 –100에서 100 사이의 비율을 입력합니다. 색상 채도는 –100%에서 가장 낮고 100%에서 가장 높습니다.

참조

298페이지의 “브러쉬 움직임 추가”

기타 움직임 브러쉬 옵션

기타 움직임은 브러쉬로 선을 그릴 때 페인트의 변화를 결정합니다.


페인트 움직임이 없는 브러쉬 선(왼쪽)과 페인트 움직임이 있는 브러쉬 선(오른쪽)

불투명도 지터와 조절 브러쉬로 선을 그릴 때 페인트의 불투명도 변화를 지정합니다. 불투명도는 옵션 막대에 지정된 불투명도 값까지 변화할 수 있지만 이 값을 초과할 수는 없습니다. 페인트의 불투명도 변화 비율을 지정하려면 숫자를 입력하거나 슬라이더를 사용하여 값을 입력합니다. 브러쉬 자국의 불투명도 변화를 조절하는 방법을 지정하려면 [조절] 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

- **끔** 브러쉬 자국의 불투명도 변화를 조절하지 않습니다.
- **희미하게 하기** 페인트의 불투명도를 점점 줄여 옵션 막대에 지정된 불투명도 값이 지정한 단계 수에 걸쳐 0이 되도록 합니다.
- **펜 압력, 펜 기울기, 스타일러스 휠** 펜 압력, 펜 기울기 또는 펜 스타일러스 휠 위치 등을 기준으로 페인트 불투명도에 변화를 줍니다.

플로우 지터와 조절 브러쉬로 선을 그릴 때 페인트의 플로우 변화를 지정합니다. 플로우는 옵션 막대에 지정된 플로우 값까지 변화할 수 있지만 이 값을 초과할 수는 없습니다.

페인트의 플로우 변화 비율을 지정하려면 숫자를 입력하거나 슬라이더를 사용하여 값을 입력합니다. 브러쉬 자국의 플로우 변화를 조절하는 방법을 지정하려면 [조절] 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

- **끔** 브러쉬 자국의 플로우 변화를 조절하지 않습니다.
- **희미하게 하기** 페인트의 플로우를 점점 줄여 옵션 막대에 지정된 플로우 값이 지정한 단계 수에 걸쳐 0이 되도록 합니다.
- **펜 압력, 펜 기울기, 스타일러스 휠** 펜 압력, 펜 기울기 또는 펜 스타일러스 휠 위치 등을 기준으로 페인트 플로우에 변화를 줍니다.

참조

298페이지의 “브러쉬 움직임 추가”

296페이지의 “브러쉬 만들기 및 페인트 옵션 설정”

기타 브러쉬 옵션

노이즈 개별 브러쉬에 불규칙성을 추가로 지정합니다. 이 옵션은 부드러운 브러쉬(회색 값이 들어 있는 브러쉬)에 적용할 때 가장 효과적입니다.

젖은 가장자리 브러쉬 선의 양 가장자리를 따라 페인트가 계속 더 적용되게 하여 수채화 효과를 냅니다.

에어브러쉬 이미지에 색조를 점진적으로 적용하여 전통적인 에어브러쉬 기법을 시뮬레이트합니다. [브러쉬] 팔레트의 [에어브러쉬] 옵션은 옵션 막대의 [에어브러쉬] 옵션과 기능이 같습니다.

매끄럽게 하기 브러쉬로 선을 그릴 때 곡선을 더 매끄럽게 표현합니다. 이 옵션은 스타일러스로 빠르게 페인팅할 때 가장 효과적입니다. 그러나 이 옵션을 설정하면 브러쉬 선을 렌더링할 때 화면에 브러쉬 선이 약간 늦게 표시될 수 있습니다.

텍스처 보호 텍스처를 사용하는 모든 사전 설정 브러쉬에 같은 패턴과 비율을 적용합니다. 여러 가지 텍스처 브러쉬로 페인팅할 때 일관된 캔바스 질감을 내도록 하려면 이 옵션을 선택하십시오.

도구 간 텍스처 복사

현재 도구에 텍스처를 지정할 때 이 텍스처의 패턴과 비율을 복사하여 텍스처를 지원하는 모든 도구에 적용할 수 있습니다. 예를 들어, [브러쉬 도구]의 현재 텍스처 패턴과 비율을 [연필 도구], [복제 도장 도구], [패턴 도장 도구], [작업 내역 브러쉬 도구], [미술 작업 내역 브러쉬], [지우개 도구], [닷지 도구], [번 도구] 및 [스폰지 도구]에 복사할 수 있습니다.

❖ [브러쉬] 팔레트 메뉴에서 [다른 도구에 텍스처 복사]를 선택합니다.

브러쉬 옵션 지우기

브러쉬 모양 설정을 제외하고 브러쉬 사전 설정에 대해 변경한 모든 옵션을 지울 수 있습니다.

❖ [브러쉬] 팔레트 메뉴에서 [브러쉬 컨트롤 지우기]를 선택합니다.

그래픽 타블렛의 펜 민감도 설정

Wacom® 타블렛과 같은 그래픽 그리기 타블렛으로 작업하는 경우에는 펜 압력, 각도, 회전 또는 스타일러스 휠을 사용하여 색상 적용 방식을 제어하도록 페인팅 도구를 설정할 수 있습니다.

1 도구 상자에서 [브러쉬 도구] , [연필 도구] 또는 기타 페인팅 도구를 선택합니다.

2 [브러쉬] 탭을 클릭하여 [브러쉬] 팔레트를 맨 앞으로 가져옵니다. 이 팔레트가 열려 있지 않은 경우에는 [창] > [브러쉬]를 선택하십시오.

3 압력에 따라 도구 크기가 변경되게 하려면 [브러쉬] 팔레트에서 [모양]을 선택합니다. 이 경우, 체크 상자가 아니라 해당 항목 이름을 클릭해야 합니다. 그런 다음 [크기 지터] 슬라이더 컨트롤 아래의 [조절] 팝업 메뉴에서 [펜 압력]을 선택합니다.

4 압력에 따라 불투명도가 변경되게 하려면 [기타]를 선택합니다. 그런 다음 [불투명도 지터] 슬라이더 컨트롤 아래의 [조절] 팝업 메뉴에서 [펜 압력]을 선택합니다.

참고: 다른 브러쉬 설정에서도 [펜 압력]을 설정할 수 있습니다. [브러쉬] 팔레트에는 펜 압력에 따라 브러쉬 선의 각도, 플로우, 분산, 텍스처 깊이 및 원형율을 변경하는 컨트롤이 포함되어 있습니다.

참조

295페이지의 “브러쉬 팔레트 개요”

298페이지의 “브러쉬 모양 움직임”

혼합 모드

혼합 모드 개요

옵션 막대에서 지정한 혼합 모드는 페인팅 도구나 편집 도구로 이미지의 픽셀을 변경하는 방법을 조절합니다. 혼합 모드의 효과를 시각화할 때 다음 색상을 기준으로 생각하면 편리합니다.

- 기본 색상은 이미지의 원래 색상입니다.
- 혼합 색상은 페인팅 도구나 편집 도구를 사용하여 적용한 색상입니다.
- 결과 색상은 혼합한 결과 만들어진 색상입니다.

참조

304페이지의 “혼합 모드 목록”

혼합 모드 목록

옵션 막대의 [모드] 팝업 메뉴에서 다음 옵션을 선택합니다.

참고: 32비트 이미지에는 [표준], [디졸브], [어둡게 하기], [곱하기], [밝게 하기], [선형 닷지(추가)], [차이], [색조], [채도], [색상], [광도], [밝은 색상] 및 [어두운 색상] 혼합 모드만 사용할 수 있습니다.

표준 각 픽셀을 편집하거나 페인팅하여 결과 색상으로 만듭니다. 이 모드가 기본 모드입니다. 비트맵이나 인덱스 색상 이미지로 작업하는 경우에는 [표준] 모드를 한계값이라고 합니다.

디졸브 각 픽셀을 편집하거나 페인팅하여 결과 색상으로 만듭니다. 그러나 결과 색상은 픽셀 위치의 불투명도에 따라 임의로 픽셀을 기본 색상이나 혼합 색상으로 대체한 색상입니다.

배경 레이어의 투명한 부분만 편집하거나 페인팅합니다. 이 모드는 [투명 픽셀 잠그기] 옵션을 선택하지 않은 레이어에만 작용하며 아세테이트지에서 투명 영역의 뒷면에 페인팅하는 것과 유사한 효과를 냅니다.

지우기 각 픽셀을 편집하거나 페인팅하여 투명하게 만듭니다. 이 모드는 [모양 도구](칠 영역 을 선택한 경우), [페인트 통 도구] , [브러쉬 도구] , [연필 도구] , [칠] 명령 및 [선] 명령에 사용할 수 있습니다. 이 모드는 [투명 픽셀 잠그기] 옵션을 선택하지 않은 레이어에서만 사용할 수 있습니다.

어둡게 하기 각 채널의 색상 정보를 보고 기본 색상이나 혼합 색상 중 더 어두운 색상을 결과 색상으로 선택합니다. 혼합 색상보다 밝은 픽셀은 대체되고 혼합 색상보다 어두운 픽셀은 변경되지 않습니다.

곱하기 각 채널의 색상 정보를 보고 기본 색상과 혼합 색상을 곱합니다. 결과 색상은 항상 더 어두운 색상이 됩니다. 어느 색상이든 검정색을 곱하면 검정색이 되고, 어느 색상이든 흰색을 곱하면 색상에 변화가 없습니다. 검정색이나 흰색 이외의 다른 색상으로 페인팅하면 페인팅 도구로 계속 선을 그릴수록 점점 더 어두운 색상이 됩니다. 이 모드는 이미지에 여러 개의 마킹펜으로 그리는 것과 유사한 효과를 냅니다.

색상 번 각 채널의 색상 정보를 보고 대비를 증가시켜서 기본 색상을 어둡게 하여 혼합 색상을 반영합니다. 흰색과 혼합하면 색상 변화가 없습니다.

선형 번 각 채널의 색상 정보를 보고 명도를 감소시켜서 기본 색상을 어둡게 하여 혼합 색상을 반영합니다. 흰색과 혼합하면 색상 변화가 없습니다.

밝게 하기 각 채널의 색상 정보를 보고 기본 색상이나 혼합 색상 중 더 밝은 색상을 결과 색상으로 선택합니다. 혼합 색상보다 어두운 픽셀은 대체되고 혼합 색상보다 밝은 픽셀은 변경되지 않습니다.

스크린 각 채널의 색상 정보를 보고 혼합 색상과 기본 색상의 반전색을 곱합니다. 결과 색상은 항상 더 밝은 색상이 됩니다. 검정색으로 스크린하면 색상에 변화가 없고, 흰색으로 스크린하면 흰색이 됩니다. 이 모드는 여러 장의 사진 슬라이드를 서로 포개서 투영하는 것과 유사한 효과를 냅니다.

색상 닷지 각 채널의 색상 정보를 보고 대비를 감소시켜서 기본 색상을 밝게 하여 혼합 색상을 반영합니다. 검정색과 혼합하면 색상 변화가 없습니다.

선형 닷지(추가) 각 채널의 색상 정보를 보고 명도를 증가시켜서 기본 색상을 밝게 하여 혼합 색상을 반영합니다. 검정색과 혼합하면 색상 변화가 없습니다.

오버레이 기본 색상에 따라 색상을 곱하거나 스크린합니다. 패턴이나 색상은 기본 색상의 밝은 영역과 어두운 영역을 보존하면서 기존 픽셀 위에 겹칩니다. 기본 색상은 대체되지 않고 혼합 색상과 섞여 원래 색상의 밝기와 농도를 반영합니다.

소프트 라이트 혼합 색상에 따라 색상을 어둡게 하거나 밝게 하여 이미지에 확산된 집중 조명을 비추는 것과 유사한 효과를 냅니다.

혼합 색상(광원)이 50% 회색보다 밝으면 이미지는 닷지한 것처럼 밝아지고, 혼합 색상이 50% 회색보다 더 어두우면 이미지는 번한 것처럼 어두워집니다. 순수한 검정색이나 흰색으로 칠하면 더 밝거나 더 어두운 영역이 뚜렷이 나타나지만 순수한 검정이나 흰색이 되지는 않습니다.

하드 라이트 혼합 색상에 따라 색상을 곱하거나 스크린합니다. 이미지에 강한 집중 조명을 비추는 것과 유사한 효과를 냅니다.

혼합 색상(광원)이 50% 회색보다 밝으면 이미지는 스크린한 것처럼 밝아집니다. 이 모드는 이미지에 밝은 영역을 추가하는 데 유용합니다. 혼합 색상이 50% 회색보다 어두우면 이미지는 곱한 것처럼 어두워집니다. 이 모드는 이미지에 어두운 영역을 추가하는 데 유용합니다. 순수한 검정색이나 흰색으로 페인팅하면 순수한 검정색이나 흰색이 됩니다.

선명한 라이트 혼합 색상에 따라 대비를 증가 또는 감소시켜 색상을 번하거나 닷지합니다. 혼합 색상(광원)이 50% 회색보다 밝으면 대비를 감소시켜 이미지를 밝게 하고, 혼합 색상이 50% 회색보다 어두우면 대비를 증가시켜 이미지를 어둡게 합니다.

선형 라이트 혼합 색상에 따라 명도를 증가 또는 감소시켜 색상을 번하거나 닷지합니다. 혼합 색상(광원)이 50% 회색보다 밝으면 명도를 증가시켜 이미지를 밝게 하고, 혼합 색상이 50% 회색보다 어두우면 명도를 감소시켜 이미지를 어둡게 합니다.

핀 라이트 혼합 색상에 따라 색상을 대체합니다. 혼합 색상(광원)이 50% 회색보다 밝으면 혼합 색상보다 어두운 픽셀은 대체되고 혼합 색상보다 밝은 색상은 변화가 없습니다. 혼합 색상이 50% 회색보다 어두우면 혼합 색상보다 밝은 픽셀은 대체되고 혼합 색상보다 어두운 색상은 변화가 없습니다. 이 모드는 이미지에 특수 효과를 추가하는 데 유용합니다.

하드 혼합 혼합 색상의 빨강, 녹색, 파랑 채널 값을 기본 색상의 RGB 값에 추가합니다. 채널의 결과 합계가 255 이상이면 255 값을 받고 255 미만이면 0 값을 받습니다. 따라서 모든 혼합 픽셀의 빨강, 녹색, 파랑 채널 값은 0 또는 255입니다. 모든 픽셀을 빨강, 녹색, 파랑, 사이안, 노랑, 마젠타, 검정 또는 흰색 등의 원색으로 바꿉니다.

차이 각 채널의 색상 정보를 보고 기본 색상과 혼합 색상 중 명도 값이 더 큰 색상에서 다른 색상을 뺍니다. 흰색과 혼합하면 기본 색상 값이 반전되고 검정색과 혼합하면 색상 변화가 없습니다.

제외 [차이] 모드와 유사하지만 대비가 더 낮은 효과를 냅니다. 흰색과 혼합하면 기본 색상 값이 반전되고, 검정색과 혼합하면 색상 변화가 없습니다.

색조 기본 색상의 광도와 채도 및 혼합 색상의 색조로 결과 색상을 만듭니다.

채도 기본 색상의 광도와 색조 및 혼합 색상의 채도로 결과 색상을 만듭니다. 이 모드를 사용하여 채도가 0인 영역(회색)을 페인팅하면 색상 변화가 일어나지 않습니다.

색상 기본 색상의 광도 및 혼합 색상의 색조와 채도로 결과 색상을 만듭니다. 이 모드는 이미지의 회색 레벨을 유지하며 단색 이미지에 색상을 칠하고 컬러 이미지에 색조를 적용하는 데 유용합니다.

광도 기본 색상의 색조와 채도 및 혼합 색상의 광도로 결과 색상을 만듭니다. 이 모드는 [색상] 모드의 반대 효과를 냅니다.

밝은 색상 혼합 색상과 기본 색상에 대한 모든 채널 값의 총합을 비교하고 더 높은 값의 색상을 표시합니다. [밝은 색상]은 제3의 새로운 색상을 생성하지 않으며, 결과 색상을 만들기 위해 기본 색상과 혼합 색상 중 가장 높은 채널 값을 선택하기 때문에 [밝게 하기] 혼합으로 만들어질 수 있습니다.

어두운 색상 혼합 색상과 기본 색상에 대한 모든 채널 값의 총합을 비교하고 더 낮은 값의 색상을 표시합니다. [어두운 색상]은 제3의 새로운 색상을 생성하지 않으며, 결과 색상을 만들기 위해 기본 색상과 혼합 색상 중 가장 낮은 채널 값을 선택하기 때문에 [어둡게 하기] 혼합으로 만들어질 수 있습니다.

참조

304페이지의 “혼합 모드 개요”

306페이지의 “혼합 모드 예”

혼합 모드 예

다음 예는 이미지 얼굴의 일부를 각 혼합 모드를 사용하여 페인팅한 결과를 보여 줍니다.

혼합 모드에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0012_kr을 참조하십시오.


원본 이미지


표준, 불투명도 100%


표준, 불투명도 50%


디졸브, 불투명도 50%


배경


지우기


어둡게 하기


곱하기


색상 번


선형 번


밝게 하기


스크린


색상 닷지


선형 닷지(추가)


오버레이


소프트 라이트


하드 라이트


선명한 라이트


선형 라이트


핀 라이트


하드 혼합


차이


제외


색조


채도


색상


광도, 불투명도 80%


밝은 색상


어두운 색상

그라디언트

그라디언트 칠 적용

[그라디언트 도구]는 여러 가지 색상을 단계적으로 혼합합니다. 사전 설정된 그라디언트 칠을 선택하거나 직접 그라디언트 칠을 만들 수 있습니다.

참고: [그라디언트 도구]는 비트맵 또는 인덱스 색상 이미지에 사용할 수 없습니다.

이미지에서 영역을 드래그하면 해당 영역이 그라디언트로 칠해집니다. 사용한 [그라디언트 도구]에 따라 시작점(마우스를 누른 위치)과 끝점(마우스를 놓은 위치)이 그라디언트의 모양에 영향을 줄 수 있습니다.

1 이미지의 일부를 칠하려면 원하는 영역을 선택합니다. 영역을 선택하지 않으면 활성 레이어 전체에 그라디언트 칠이 적용됩니다.

2 [그라디언트 도구] 를 선택합니다.

3 옵션 막대에서 그라디언트 칠을 선택합니다.

- 사전 설정 그라디언트 칠을 선택하려면 그라디언트 샘플 옆에 있는 삼각형을 클릭합니다.
- [그라디언트 편집기]를 표시하려면 그라디언트 샘플을 클릭합니다. 사전 설정된 그라디언트 칠을 선택하거나 새 그라디언트 칠을 만든 그런 다음 [확인]을 클릭합니다. 자세한 내용은 310페이지의 "매끄러운 그라디언트 만들기"를 참조하십시오.

4 옵션 막대에서 그라디언트 칠 적용 옵션을 선택합니다.

선형 그라디언트 시작점에서 끝점까지 직선으로 음영을 나타냅니다.

방사형 그라디언트 시작점에서 끝점까지 원형 패턴으로 음영을 나타냅니다.

각진 그라디언트 시작점 둘레로 시계 반대 방향으로 퍼지는 음영을 나타냅니다.

반사 그라디언트 대칭적 선형 그라디언트를 사용하여 시작점의 양쪽이 대칭되는 음영을 나타냅니다.

다이아몬드 그라디언트 시작점에서 바깥쪽으로 향하는 다이아몬드 패턴으로 음영을 나타냅니다. 끝점은 다이아몬드의 한 쪽 모서리를 정의합니다.

5 옵션 막대에서 다음을 수행하십시오.

- 페인트의 혼합 모드와 불투명도를 지정합니다. 304페이지의 "혼합 모드 목록"을 참조하십시오.
- 그라디언트 칠의 색상 순서를 반전시키려면 [반전]을 선택합니다.
- 밴딩 현상을 감소시켜 좀더 매끄럽게 혼합하려면 [디더]를 선택합니다.
- 그라디언트 칠에 투명 마스크를 사용하려면 [투명도]를 선택합니다. 자세한 내용은 311페이지의 "그라디언트 투명도 지정"을 참조하십시오.

6 이미지에서 그라디언트의 시작점을 설정할 위치에 포인터를 놓은 다음 드래그하여 끝점을 정의합니다. 선의 각도를 45°의 배수로 제한하려면 Shift 키를 누른 채 드래그합니다.

그라디언트 사전 설정 관리

그라디언트 사전 설정을 사용하면 자주 사용하는 그라디언트를 빠르게 적용할 수 있습니다. [그라디언트 피커], [사전 설정 관리자] 또는 [그라디언트 편집기]에서 사전 설정을 관리할 수 있습니다.

참조

41페이지의 "사전 설정 관리자 사용"

사전 설정 그라디언트 세트를 라이브러리로 저장

1 [그라디언트 편집기] 대화 상자에서 [저장]을 클릭하거나 옵션 막대의 [그라디언트 피커] 메뉴에서 [그라디언트 저장]을 선택합니다.

2 그라디언트 라이브러리를 저장할 위치를 선택하고 파일 이름을 입력한 다음 [저장]을 클릭합니다.

라이브러리 저장 위치를 임의로 선택할 수 있습니다. 그러나 라이브러리 파일을 기본 사전 설정 위치에 있는 [사전 설정]/[그라디언트] 폴더에 저장하면 Photoshop을 다시 시작한 후 팔레트 메뉴 아래쪽에 해당 라이브러리 이름이 나타납니다.

사전 설정 그라디언트 라이브러리 불러오기

❖ [그라디언트 편집기] 대화 상자에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 현재 목록에 라이브러리를 추가하려면 [불러오기]를 클릭합니다. 사용할 라이브러리 파일을 선택하고 [불러오기]를 클릭합니다.
- 현재 목록을 다른 라이브러리로 대체하려면 [그라디언트 대체] 명령을 선택합니다. 그런 다음 사용할 라이브러리 파일을 선택하고 [불러오기]를 클릭합니다.
- 팔레트 메뉴 아래쪽에서 원하는 라이브러리 파일을 선택합니다. [확인]을 클릭하여 현재 목록을 바꾸거나 [첨부]를 클릭하여 현재 목록을 추가합니다.

참고: 옵션 막대의 [그라디언트 피커] 메뉴에서 [그라디언트 불러오기] 또는 [그라디언트 대체]를 선택하거나 원하는 그라디언트 라이브러리를 선택할 수도 있습니다.

사전 설정 그라디언트의 기본 라이브러리로 돌아가기

❖ 팔레트 메뉴에서 [그라디언트 다시 설정]을 선택합니다. 현재 목록을 대체하거나 기본 라이브러리를 현재 목록에 첨부할 수 있습니다.

사전 설정 그라디언트의 표시 방법 변경

❖ 팔레트 메뉴에서 표시 옵션을 선택합니다.

텍스트 전용 그라디언트를 목록으로 표시합니다.

작은 축소판 또는 큰 축소판 그라디언트를 축소판으로 표시합니다.

작은 목록 또는 큰 목록 그라디언트를 축소판이 함께 표시된 목록으로 표시합니다.

사전 설정 그라디언트 이름 바꾸기

- 팔레트에 그라디언트를 축소판으로 표시하도록 설정된 경우에는 그라디언트를 두 번 클릭하고 새 이름을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.
- 팔레트에 그라디언트를 목록 또는 텍스트 전용으로 표시하도록 설정된 경우에는 그라디언트를 두 번 클릭하고 새 이름을 선 안에 입력한 다음 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 누릅니다.

그라디언트 편집기 개요

[그라디언트 편집기] 대화 상자를 사용하면 기존 그라디언트의 사본을 수정하여 새 그라디언트를 정의할 수 있습니다. 또한 두 가지 이상의 색상을 혼합하여 그라디언트에 중간 색상을 추가할 수도 있습니다.



그라디언트 편집기 대화 상자
A. 팔레트 메뉴 **B.** 불투명도 정지점 **C.** 색상 정지점 **D.** 값을 조정하거나 선택한 불투명도 또는 색상 정지점 삭제 **E.** 중간점

매끄러운 그라디언트 만들기

1 [그라디언트 도구] 를 선택합니다.

2 옵션 막대에서 그라디언트 샘플 내부를 클릭하여 [그라디언트 편집기] 대화 상자를 표시합니다.

3 기존 그라디언트에 기초하여 새 그라디언트를 만들려면 대화 상자의 [사전 설정] 부분에서 그라디언트를 선택합니다.

4 [그라디언트 유형] 팝업 메뉴에서 [단색]을 선택합니다.

5 그라디언트의 시작점을 정의하려면 그라디언트 막대 아래에 있는 왼쪽 색상 정지점 을 클릭합니다. 정지점 위쪽 삼각형이 검정색 으로 바뀌면 시작점 편집이 시작된 것입니다.

6 색상을 선택하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 색상 정지점을 두 번 클릭하거나 대화 상자의 [정지점] 부분에서 색상 견본을 클릭합니다. 색상을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.
- 대화 상자의 [정지점] 부분에 있는 [색상] 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.
- 그라디언트 막대 위에 포인터를 놓은 다음 포인터가 스포이드로 바뀌면 클릭하여 색상을 샘플링하거나, 이미지에서 아무 위치나 클릭하여 이미지의 색상을 샘플링합니다.

7 끝 색상을 정의하려면 그라디언트 막대 아래에서 오른쪽 색상 정지점을 클릭합니다. 그런 다음 색상을 선택합니다.

8 시작점이나 끝점 위치를 조정하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 해당 색상 정지점을 왼쪽이나 오른쪽의 원하는 위치로 드래그합니다.
- 해당 색상 정지점을 클릭하고 대화 상자의 [정지점] 부분에서 [위치]에 값을 입력합니다. 값이 0%이면 정지점은 그라디언트 막대의 왼쪽 끝에 놓이고 값이 100%이면 정지점은 오른쪽 끝에 놓입니다.

9 중간점(시작 색상과 끝 색상이 균등하게 혼합된 그라디언트를 표시하는 위치)의 위치를 조정하려면 그라디언트 막대 아래에 있는 다이아몬드 를 왼쪽 또는 오른쪽으로 드래그하거나 다이아몬드를 클릭하고 [위치]에 값을 입력합니다.

10 그라디언트에 중간 색상을 추가하려면 그라디언트 막대 아래를 클릭하여 다른 색상 정지점을 정의합니다. 색상을 지정하고 시작점이나 끝점을 조정하는 것과 같은 방법으로 중간 색상 추가 점의 위치와 중간점을 조정합니다.

11 편집 중인 색상 정지점을 삭제하려면 [삭제]를 클릭하거나, 정지점이 사라질 때까지 아래쪽으로 드래그합니다.

12 그라디언트에서 색상 밴드 간의 점진적인 변환 정도를 제어하려면 [매끄러움] 텍스트 상자에 값을 입력하거나 [매끄러움] 팝업 슬라이더를 드래그합니다.

13 원하면 그라디언트의 투명도 값을 설정합니다.

14 새 그라디언트의 이름을 입력합니다.

15 그라디언트를 사전 설정으로 저장하려면 그라디언트를 만든 다음 [새로 만들기]를 클릭합니다.

참고: 새 사전 설정은 [환경 설정] 파일에 저장되므로 이 파일이 삭제 또는 손상되거나 사전 설정을 기본 라이브러리로 다시 설정하면 새 사전 설정을 잃게 됩니다. 새 사전 설정을 영구히 저장하려면 라이브러리에 저장하십시오.

그라디언트 투명도 지정

각 그라디언트 칠에는 그라디언트의 여러 위치에 적용된 칠의 불투명도를 조절하는 설정이 포함되어 있습니다. 예를 들어, 시작 색상의 불투명도를 100%로 설정하고 단계적으로 불투명도 50%를 사용하여 끝 색상으로 칠을 혼합할 수 있습니다. 그라디언트 미리 보기에서 바둑판 패턴은 투명도의 양을 나타냅니다.

1 그라디언트를 만듭니다.

2 시작 불투명도를 조정하려면 그라디언트 막대 위쪽에 있는 왼쪽 불투명도 정지점을 클릭합니다. 정지점 아래쪽에 있는 삼각형이 검정색으로 바뀌면 시작 투명도 편집이 시작된 것입니다.

3 대화 상자의[정지점] 부분에서 [불투명도] 텍스트 상자에 값을 입력하거나 [불투명도] 팝업 슬라이더를 드래그합니다.

4 끝점의 불투명도를 조정하려면 그라디언트 막대 위쪽에 있는 오른쪽 불투명도 정지점을 클릭합니다. 그런 다음 [정지점] 부분에서 불투명도를 설정합니다.

5 시작 불투명도나 끝 불투명도의 위치를 조정하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 해당 불투명도 정지점을 왼쪽 또는 오른쪽으로 드래그합니다.
- 해당 불투명도 정지점을 선택하고 [위치]에 값을 입력합니다.

6 중간점 불투명도(시작 불투명도와 끝 불투명도의 중간에 있는 점)의 위치를 조정하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 그라디언트 막대 위쪽의 다이아몬드를 왼쪽 또는 오른쪽으로 드래그합니다.
- 다이아몬드를 선택하고 [위치]에 값을 입력합니다.

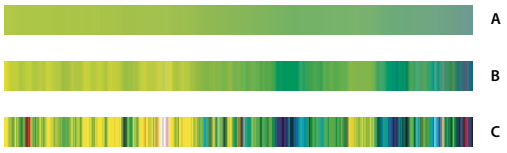
7 편집 중인 불투명도를 삭제하려면 [삭제]를 클릭합니다.

8 마스크에 중간 불투명도를 추가하려면 그라디언트 막대 위쪽을 클릭하여 새 불투명도 정지점을 정의합니다. 그런 다음 시작 불투명도나 끝 불투명도를 조정하는 것과 같은 방법으로 이 불투명도를 조정하고 이동시킬 수 있습니다. 중간 불투명도를 제거하려면 해당 불투명도 정지점을 위쪽으로 드래그하여 그라디언트 막대에서 떼어냅니다.

9 사전 설정 그라디언트를 만들려면 [이름] 텍스트 상자에 이름을 입력하고 [새로 만들기]를 클릭합니다. 이렇게 하면 사용자가 지정한 투명도 설정을 사용하여 새 그라디언트 사전 설정이 만들어집니다.

노이즈 그라디언트 만들기

노이즈 그라디언트는 지정한 색상 범위 안에 임의로 분포된 색상이 들어 있는 그라디언트입니다.



다양한 거칠음 값을 사용하는 노이즈 그라디언트입니다.
A. 10% 거칠음 **B.** 50% 거칠음 **C.** 90% 거칠음

1 [그라디언트 도구] 를 선택합니다.

2 옵션 막대에서 그라디언트 샘플을 클릭하여 [그라디언트 편집기] 대화 상자를 표시합니다.

3 기존 그라디언트에 기초하여 새 그라디언트를 만들려면 대화 상자의 [사전 설정] 부분에서 그라디언트를 선택합니다.

4 [그라디언트 유형] 팝업 메뉴에서 [노이즈]를 선택합니다.

5 그라디언트에서 색상 밴드 간의 점진적인 변환 정도를 제어하려면 [거칠음] 텍스트 상자에 값을 입력하거나 [거칠음] 팝업 슬라이더를 드래그합니다.

6 색상 모델을 정의하려면 [색상 모델] 목록에서 색상 모델을 선택합니다.

7 색상 범위를 조정하려면 슬라이더를 드래그합니다. 선택한 색상 모델의 각 색상 구성 요소에 대해 슬라이더를 드래그하여 적용 가능한 값의 범위를 정의할 수 있습니다. 예를 들어, HSB 모델을 선택한 경우 그라디언트를 높은 채도와 중간 명도의 청록 색조로 제한할 수 있습니다.

8 옵션을 설정하여 색상을 제한하거나 투명도를 추가합니다.

9 설정에 맞는 그라디언트를 임의화하려면 원하는 설정이 될 때까지 [임의화] 단추를 클릭합니다.

10 사전 설정 그라디언트를 만들려면 [이름] 텍스트 상자에 이름을 입력하고 [새로 만들기]를 클릭합니다. 이렇게 하면 사용자가 지정한 설정을 사용하여 새 사전 설정 그라디언트가 만들어집니다.

선택 영역, 레이어 및 패스 칠하기/선 그리기

선택 영역, 패스 또는 레이어 내부를 색상이나 패턴으로 칠할 수 있습니다. 또한 선택 영역이나 패스의 윤곽선에 색상을 추가할 수도 있으며 이를 선 그리기라고 합니다.

페인트 통 도구를 사용하여 칠하기

[페인트 통 도구]는 사용자가 클릭한 픽셀과 색상 값이 비슷한 인접 픽셀을 칠합니다.

참고: [비트맵] 모드의 이미지에는 [페인트 통 도구]를 사용할 수 없습니다.

1 전경색을 선택합니다. 자세한 내용은 104페이지의 "도구 상자에서 색상 선택"을 참조하십시오.

2 [페인트 통 도구] 를 선택합니다.

3 선택 영역을 전경색으로 칠할지 아니면 패턴으로 칠할지를 지정합니다.

4 페인트의 혼합 모드와 불투명도를 지정합니다. 304페이지의 "혼합 모드 목록"을 참조하십시오.

5 칠의 허용치를 입력합니다.

허용치는 칠해야 하는 픽셀의 색상 범위(클릭한 픽셀 기준)를 정의합니다. 값의 범위는 0%에서 255%까지입니다. 허용치가 낮으면 클릭한 픽셀과 매우 비슷한 색상 값 범위 내의 픽셀을 칠하고, 허용치가 높으면 더 넓은 범위의 픽셀을 칠합니다.

6 칠한 선택 영역의 가장자리를 매끄럽게 하려면 [앤티 앨리어스]를 선택합니다.

7 클릭한 픽셀과 인접한 픽셀만 칠하려면 [인접]을 선택하고 이미지에 있는 비슷한 픽셀을 모두 칠하려면 [인접]을 선택하지 않습니다.

8 볼 수 있는 모든 레이어의 병합한 색상 데이터를 기준으로 픽셀을 칠하려면 [모든 레이어]를 선택합니다.

9 이미지에서 칠할 부분을 클릭합니다. 지정한 허용치 안에 있는 지정된 모든 픽셀에 전경색이나 패턴이 칠해집니다.

레이어에서 작업하는 경우 투명 영역을 칠하지 않으려면 [레이어] 팔레트에서 해당 레이어의 투명도가 잠겨 있는지 확인합니다. 자세한 내용은 255페이지의 "레이어 잠그기"를 참조하십시오.

선택 영역 또는 레이어 색칠하기

1 전경색이나 배경색을 선택합니다. 자세한 내용은 104페이지의 "도구 상자에서 색상 선택"을 참조하십시오.

2 칠할 영역을 선택합니다. 레이어 전체를 칠하려면 [레이어] 팔레트에서 해당 레이어를 선택합니다.

3 [편집] > [칠]을 선택하여 선택 영역 또는 레이어를 칠합니다. 패스를 칠하려면 패스를 선택한 다음 [패스] 팔레트 메뉴에서 [패스 칠]을 선택합니다.

4 [칠] 대화 상자의 [사용]에서 다음 옵션 중 하나를 선택하거나 사용자 정의 패턴을 선택하십시오.

전경색, 배경색, 검정, 50% 회색, 흰색 지정한 색상으로 선택 영역을 칠합니다.

색상 [색상 피커]에서 선택한 색상으로 칠합니다.

패턴 패턴으로 선택 영역을 칠합니다. 패턴 샘플 옆에 있는 반전 화살표를 클릭하고 팝업 팔레트에서 패턴을 선택합니다. 팝업 팔레트 메뉴를 사용하여 다른 패턴을 불러올 수 있습니다. 원하는 패턴 라이브러리 이름을 선택하거나, [패턴 불러오기]를 선택하고 사용하려는 패턴이 있는 폴더를 찾습니다.

작업 내역 선택한 영역을 [작업 내역] 팔레트에서 소스로 설정한 이미지의 상태나 스냅사진으로 복원합니다.

참고: [검정] 옵션을 사용하여 CMYK 이미지를 칠하면 Photoshop은 모든 채널을 100% 검정색으로 칠하므로 프린터에서 허용 가능한 것보다 많은 양의 잉크를 사용할 수도 있습니다. CMYK 이미지를 칠할 때에는 전경색을 적절한 검정색으로 설정하고 [전경색] 옵션을 사용하는 것이 결과가 가장 좋습니다.

5 페인트의 혼합 모드와 불투명도를 지정합니다. 304페이지의 "혼합 모드 목록"을 참조하십시오.

6 레이어에서 작업하는 경우 픽셀이 들어 있는 영역만 칠하려면 [투명도 유지]를 선택합니다.

7 [확인]을 클릭하여 칠을 적용합니다.

픽셀을 포함하는 영역에만 전경색 칠을 적용하려면 Alt+Shift+백스페이스(Windows) 또는 Option+Shift+Delete(Mac OS)를 누릅니다. 이렇게 하면 레이어의 투명도가 유지됩니다. 픽셀을 포함하는 영역에만 배경색 칠을 적용하려면 Ctrl+Shift+백스페이스(Windows) 또는 Command+Shift+Delete(Mac OS)를 누릅니다.

작업 캔바스 칠하기

1 캔바스에 사용할 전경색을 설정합니다.

2 [페인트 통 도구] 를 선택합니다.

3 옵션 막대에서 [칠 영역의 소스 설정]을 전경색으로 설정합니다.

4 Shift 키를 누른 채 작업 캔바스를 클릭합니다.

참고: 작업 캔바스를 칠하려면 전체 화면 모드에서 메뉴가 표시되어 있어야 합니다.

패턴으로 선택 영역 칠하기

1 이미지에서 칠할 부분을 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [편집] > [칠]을 선택합니다. [칠] 대화 상자의 [사용]에서 [패턴]을 선택하고 팝업 팔레트에서 패턴을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

[패턴]이 흐리게 표시된 경우에는 먼저 패턴 라이브러리를 불러와야 이 옵션을 선택할 수 있습니다.

- [페인트 통 도구] 를 선택합니다. 옵션 막대의 [칠 영역 소스 설정] 팝업 메뉴에서 [패턴]을 선택하고 [패턴] 팝업 팔레트에서 패턴을 선택합니다. 그런 다음 선택 영역을 클릭하여 패턴으로 칠합니다.

참고: 선택 영역을 만들기 전에 팝업 팔레트에 다른 패턴 라이브러리를 불러올 수 있습니다. 자세한 내용은 315페이지의 "패턴 라이브러리 및 사전 설정 관리"를 참조하십시오.

색상으로 선택 영역 또는 레이어에 선 그리기

[선] 명령을 사용하면 선택 영역, 패스 또는 레이어에 색이 지정된 테두리를 그릴 수 있습니다. 이런 방식으로 만든 테두리는 현재 레이어의 래스터화된 부분이 됩니다.

오버레이처럼 설정하거나 해제할 수 있고, 앤티 앨리어스를 적용하여 가장자리가 부드러운 모퉁이 및 가장자리를 만드는 모양 또는 레이어 테두리를 만들려면 [선] 명령 대신 [선] 레이어 효과를 사용하십시오. 자세한 내용은 262페이지의 "레이어 효과 및 스타일"을 참조하십시오.

1 전경색을 선택합니다.

2 테두리 선을 그릴 영역이나 레이어를 선택합니다.

3 [편집] > [선]을 선택합니다.

4 [선] 대화 상자에서 선명한 가장자리 테두리의 폭을 지정합니다.

5 [위치]에서 선택 영역이나 레이어 경계의 안쪽, 중앙, 바깥쪽 중 어디에 테두리를 위치시킬지 지정합니다.

참고: 레이어 내용으로 전체 이미지를 칠하면 레이어 외부에 적용된 선이 보이지 않게 됩니다.

6 불투명도와 혼합 모드를 지정합니다. 304페이지의 "혼합 모드 목록"을 참조하십시오.

7 레이어에서 작업하는 경우 픽셀이 들어 있는 영역에만 테두리 선을 그리려면 [투명도 유지] 옵션을 선택합니다. 자세한 내용은 255페이지의 "레이어 잠그기"를 참조하십시오.

색상으로 패스에 선 그리기

1 [패스] 팔레트에서 패스를 선택합니다.

2 팔레트 메뉴에서 [패스 선]을 선택합니다.

3 [패스 선] 대화 상자에서 패스를 따라 테두리 선을 그릴 도구를 선택합니다.

원 또는 정사각형 그리기

원형 또는 사각형 선택 윤곽 도구를 사용하여 원이나 사각형을 그린 후 선택 윤곽에 **테두리 선**을 추가할 수 있습니다. 선택 영역을 따라 테두리 선을 그려 주면 오브젝트 둘레에 테두리나 프레임을 빠르게 추가할 수 있습니다. 선택 도구를 사용하여 만든 모든 선택 영역에 테두리 선을 그려 줄 수 있습니다.

1 [레이어] 팔레트에서 [새 레이어 만들기] 단추 를 클릭하여 원이나 사각형에 사용할 레이어를 새로 만듭니다. 원이나 사각형을 별도의 레이어에 분리하면 더욱 쉽게 다룰 수 있습니다.

2 도구 상자에서 [원형 선택 윤곽 도구] 또는 [사각형 선택 윤곽 도구] 를 선택합니다.

3 문서 창에서 드래그하여 모양을 만듭니다. Shift 키를 누른 상태에서 드래그하면 모양을 원이나 정사각형으로 제한할 수 있습니다.

4 [편집] > [선]을 선택합니다.

5 [선] 대화 상자에서 [폭] 값을 입력한 후 색상 견본을 클릭하여 [색상 피커] 대화 상자를 표시합니다.

6 Adobe [색상 피커]의 색상 스펙트럼 막대에 있는 삼각형 슬라이더를 사용하여 원하는 색상 범위를 검색한 후 색상 필드에서 원하는 색상을 클릭합니다. 선택한 색상이 색상 견본의 위쪽 1/2 영역에 나타납니다. 원래 색상은 아래쪽 1/2 영역에 나타납니다. [확인]을 클릭합니다.

7 [위치]에서 [안쪽], [중앙], [바깥쪽] 중 하나를 선택하여 선택 윤곽을 기준으로 선을 놓을 위치를 설정합니다. 다른 설정을 원하는 대로 조정하고 [확인]을 클릭합니다. 지정한 색상 및 선 설정에 따라 선을 그립니다.

참조

313페이지의 "색상으로 선택 영역 또는 레이어에 선 그리기"

패턴 만들기와 관리

패턴 정보

패턴으로 레이어나 선택 영역을 칠하면 동일한 이미지가 **타일 형태로 반복**되는데 이러한 반복적으로 나타나는 이미지를 패턴이라고 합니다. Photoshop에는 다양한 사전 설정 패턴이 함께 제공됩니다.

새 패턴을 만들어 라이브러리에 저장한 후 다른 도구 및 명령과 함께 사용할 수 있습니다. 사전 설정된 패턴은 [페인트 통 도구], [패턴 도장 도구], [복구 브러쉬 도구] 및 [패치 도구]의 옵션 막대에 있는 팝업 팔레트뿐만 아니라 [레이어 스타일] 대화 상자에도 표시됩니다. 각 팝업 팔레트 메뉴에서 표시 옵션을 선택하여 팝업 팔레트에 패턴이 표시되는 방법을 변경할 수 있습니다. 사전 설정 관리자를 사용하여 패턴 사전 설정을 관리할 수도 있습니다.

Photoshop에서는 패턴 사전 설정을 만들거나 사용자 정의 패턴으로 레이어나 선택 영역을 칠할 수 있는 [패턴 작성기] 필터도 제공합니다.

참조

316페이지의 “패턴 작성기를 사용하여 패턴 생성”

28페이지의 “도구 사전 설정 만들기 및 사용”

이미지를 사전 설정 패턴으로 정의

1 열려 있는 이미지에서 [사각형 선택 윤곽 도구] ⬚ 를 사용하여 패턴으로 사용할 영역을 선택합니다. [페더]는 0픽셀로 설정해야 합니다. 큰 이미지를 사용하면 영역을 선택하기 어려울 수도 있습니다.

2 [편집] > [패턴 정의]를 선택합니다.

3 [패턴 이름] 대화 상자에 패턴 이름을 입력합니다.

참고: 한 이미지로 만든 패턴을 다른 이미지에 적용하면 색상 모드가 변환됩니다.

Photoshop에는 사전 설정 패턴을 정의하는 데 사용할 수 있는 Illustrator 형식의 파일 세트가 함께 제공됩니다. [포스트스크립트 패턴] 폴더에 있는 각 파일에는 모든 해상도로 비율을 조정하고 렌더링할 수 있는 패턴이 하나씩 들어 있습니다. 원하는 파일을 열고 렌더링 옵션을 선택한 후 패턴을 정의하십시오.

패턴 라이브러리 및 사전 설정 관리

패턴 팔레트로 불러올 수 있는 라이브러리에 패턴을 구성하거나 패턴을 제거할 수 있습니다.

패턴 라이브러리 불러오기

[패턴] 팝업 팔레트 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.

- 현재 목록에 라이브러리를 추가하려면 [패턴 불러오기]를 선택합니다. 그런 다음 사용할 라이브러리 파일을 선택하고 [불러오기]를 클릭합니다.
- 현재 목록을 다른 라이브러리로 대체하려면 [패턴 대체]를 선택합니다. 그런 다음 사용할 라이브러리 파일을 선택하고 [불러오기]를 클릭합니다.
- 팔레트 메뉴 아래쪽에 표시되는 라이브러리 파일을 선택합니다. [확인]을 클릭하여 현재 목록을 바꾸거나 [첨부]를 클릭하여 현재 목록을 추가합니다.

사전 설정 패턴 세트를 라이브러리로 저장

1 [패턴] 팝업 팔레트 메뉴에서 [패턴 저장]을 선택합니다.

2 패턴 라이브러리를 저장할 위치를 선택하고 파일 이름을 입력한 다음 [저장]을 클릭합니다.

라이브러리 저장 위치를 임의로 선택할 수 있습니다. 그러나 라이브러리 파일을 기본 위치에 있는 [사전 설정]/[패턴] 폴더에 저장하면 Photoshop을 다시 시작한 후 [패턴] 팝업 팔레트 메뉴의 아래쪽에 해당 라이브러리 이름이 나타납니다.

기본 패턴 라이브러리로 돌아가기

❖ [패턴] 팝업 팔레트 메뉴에서 [패턴 다시 설정]을 선택합니다. 현재 목록을 대체하거나 기본 라이브러리를 현재 목록에 첨부할 수 있습니다.

정의되지 않은 패턴을 사용하는 [패턴 도장 도구] 사전 설정이 있거나, 패턴 라이브러리를 다시 설정 또는 대체하여 사용 중인 사전 설정을 지운 경우에는 [패턴] 팝업 팔레트 메뉴에서 [새 패턴]을 선택하여 패턴을 다시 정의합니다.

사전 설정 패턴 이름 바꾸기

1 이름을 바꿀 패턴을 선택하고 팔레트 메뉴에서 [패턴 이름 바꾸기]를 선택합니다.

2 패턴의 새 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

사전 설정 패턴 삭제

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 삭제할 패턴을 선택하고 팔레트 메뉴에서 [패턴 삭제]를 선택합니다.

- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채로 마우스 포인터를 패턴 위에 놓고 포인터가 가위 모양으로 바뀌면 클릭합니다.

패턴 작성기를 사용하여 패턴 생성

[패턴 작성기] 필터는 이미지를 분할한 후 패턴으로 재조합합니다. [패턴 작성기]는 두 가지 작업 방식을 지원합니다.

- 패턴으로 레이어나 선택 영역을 칠합니다. 패턴은 큰 타일 하나로 구성되거나 반복적으로 나타나는 여러 개의 복제 타일로 구성될 수 있습니다.
- 타일을 만들어 패턴 사전 설정으로 저장한 다음 다른 이미지에 사용할 수 있습니다.

마음에 드는 패턴을 찾을 때까지 하나의 샘플에서 여러 개의 패턴을 생성할 수 있습니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- 패턴을 생성할 영역이 들어 있는 레이어를 선택합니다. 선택한 레이어는 생성된 패턴으로 대체되므로 먼저 레이어의 사본을 만드는 것이 좋습니다.
- 새 레이어 또는 파일에 패턴을 생성하려면 사용하는 이미지로 사각형 선택 영역을 만들어 패턴을 생성한 다음 [편집] > [복사]를 선택합니다. 그런 다음 이미지에 레이어를 추가하거나 새 파일을 최종 이미지와 같은 치수로 만듭니다.

2 [필터] > [패턴 작성기]를 선택합니다.

3 패턴의 소스를 지정합니다.

- [패턴 작성기]를 열기 전에 이미지를 복사한 경우에는 [클립보드를 샘플로 사용]을 선택하여 클립보드의 내용을 사용합니다.
- [패턴 작성기]의 [선택 윤곽 도구] ⬚ 를 사용하여 미리 보기 영역에서 선택 영역을 만듭니다. 선택 윤곽을 이동시키려면 다른 위치로 드래그합니다.

참고: [돋보기 도구]와 [손도구]를 사용하여 미리 보기 영역을 탐색할 수 있습니다. 이미지를 축소하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [돋보기 도구]를 사용하십시오. 대화 상자 아래쪽에 배율이 표시됩니다.

4 타일 크기를 지정합니다.

- [폭]과 [높이] 상자에 픽셀 단위로 치수를 입력합니다.
- 이미지와 같은 크기의 타일 하나로 레이어를 칠하는 패턴을 생성하려면 [이미지 크기 사용]을 클릭합니다.

5 [생성]을 클릭합니다. Esc 키를 누르면 생성을 취소할 수 있습니다.

미리 보기 영역이 생성된 패턴으로 타일링됩니다.

- 생성된 미리 보기와 소스 이미지 간을 전환하려면 [보기] 메뉴에서 옵션을 선택합니다.
- 각 타일의 경계를 표시하려면 [타일 가장자리]를 클릭합니다.
- 생성된 패턴에서 타일을 옵셋하려면 [옵셋] 팝업 메뉴에서 방향을 선택하고 [양] 텍스트 상자에서 옵셋 크기를 지정합니다. 옵셋 크기는 타일 크기의 백분율로 나타낸 지정된 방향의 크기입니다. 옵셋은 저장된 패턴 사전 설정 타일에는 영향을 주지 않습니다.

6 [다시 생성]을 클릭하여 같은 옵션으로 패턴을 추가로 생성하거나, 옵션을 조정한 다음 [다시 생성]을 클릭합니다.

매끄러움 패턴의 뚜렷한 가장자리를 조정합니다. 가장자리를 축소하려면 매끄러움을 높입니다.

샘플 세부 사항 타일에 표시되는 패턴 분할 영역의 크기를 지정합니다. 값이 높을수록 패턴의 원래 세부 사항이 더 많이 유지되고, 값이 낮으면 타일에 분할 영역을 더 작게 표시합니다. 높은 값을 사용하면 타일을 생성하는 데 시간이 더 오래 걸립니다.

7 [타일 작업 내역] 패널에서 생성된 타일 간을 이동하면서 레이어를 칠하는 데 사용하거나 패턴 사전 설정으로 저장할 타일을 선택합니다.

- 생성된 타일 간을 이동하려면 [첫 번째 타일], [이전 타일], [다음 타일] 또는 [마지막 타일] 단추를 클릭합니다. 또는 보려는 패턴 미리 보기의 번호를 입력하고 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 누릅니다.
- 패턴의 반복 형태로 표시되는 타일의 전체적인 모습을 미리 보기 영역에서 확인하려면 [패턴 미리 보기 업데이트]가 선택되어 있어야 합니다. 타일 미리 보기의 속도가 느리면 이 옵션의 선택을 해제하고 원하는 타일을 찾은 후 옵션을 선택합니다.
- 타일 및 패턴 미리 보기를 삭제하려면 삭제할 타일을 찾은 다음 [삭제] 아이콘을 클릭합니다.

- 타일을 사전 설정 패턴으로 저장하려면 저장할 타일을 찾은 다음 [사전 설정 패턴 저장] 단추를 클릭합니다. 사전 설정 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다. 타일을 사전 설정 패턴으로 저장하면 생성된 전체 패턴 대신 타일 하나만 저장됩니다.



타일 작업 내역 단추
A. 사전 설정 패턴 저장 **B.** 첫 번째 타일 **C.** 이전 타일 **D.** 다음 타일 **E.** 마지막 타일 **F.** 삭제 아이콘

8 패턴 미리 보기 결과에 만족하면 나중에 사용할 수 있도록 타일을 저장하고 [확인]을 클릭하여 레이어 또는 선택 영역을 칠합니다.

사전 설정 패턴만을 만드는 경우에는 [취소]를 클릭하여 레이어를 칠하지 않고 대화 상자를 닫습니다.

참조

41페이지의 “사전 설정 관리자 사용”

12장: 그리기

그리기 도구([펜 도구]와 모양 도구)를 사용하여 벡터 모양을 만들고 편집할 수 있습니다. 모양 레이어에 모양을 패스로 사용할 수 있으며 페인팅 도구로 편집할 수 있는 래스터화된 모양을 만들 수도 있습니다. 그리기 도구를 사용하면 단추와 내비게이션 막대를 비롯하여 웹 페이지에 사용되는 그 밖의 항목을 쉽게 만들 수 있습니다.

벡터 그래픽 그리기

모양 및 패스 그리기

Photoshop의 그리기 작업에는 벡터 모양 및 패스 만들기 작업이 포함됩니다. Photoshop에서는 모양 도구, [펜 도구] 또는 [자유 형태 펜 도구]를 사용하여 그릴 수 있습니다. 옵션 막대에서 각 도구 옵션을 사용할 수 있습니다.

Photoshop에서 그리기를 시작하기 전에 옵션 막대에서 그리기 모드를 선택해야 합니다. 선택하는 그리기 모드에 따라 자체 레이어에 벡터 모양을 만드는지, 기존 레이어에 작업 패스를 만드는지 또는 기존 레이어에 래스터화된 모양을 만드는지가 결정됩니다.

벡터 모양이란 모양 도구나 펜 도구를 사용하여 그리는 선과 곡선을 말합니다. 벡터 모양은 해상도의 영향을 받지 않으므로 크기를 조정하거나, 포스트스크립트 프린터로 인쇄하거나, PDF 파일로 저장하거나, 벡터 기반 그래픽 응용 프로그램으로 불러오는 경우에도 가장자리가 선명하게 유지됩니다. 사용자 정의 모양의 라이브러리를 만들고 모양의 윤곽선(패스라고 함)과 특성(선, 칠 색상, 스타일 등)을 편집할 수 있습니다.

패스란 선택 영역으로 변환하거나 색상으로 내부를 칠하고 선을 그릴 수 있는 윤곽선을 말합니다. 모양의 윤곽선이 패스인 것입니다. 패스의 기준점을 편집하여 쉽게 패스의 모양을 변경할 수 있습니다.

작업 패스는 [패스] 팔레트에 나타나는 임시 패스로 모양의 윤곽선을 정의합니다.

패스는 여러 가지 방법으로 활용할 수 있습니다.

- 패스를 벡터 마스크로 사용하여 레이어의 일부 영역을 숨길 수 있습니다. 자세한 내용은 281페이지의 "레이어 및 벡터 마스크 정보"를 참조하십시오.
- 패스를 선택 영역으로 변환할 수 있습니다. 자세한 내용은 336페이지의 "선택 영역 테두리로 패스 변환"을 참조하십시오.
- 색상으로 패스를 칠하거나 선을 그릴 수 있습니다. 자세한 내용은 338페이지의 "패스 색칠하기"를 참조하십시오.

이미지를 페이지 레이아웃이나 벡터 편집 응용 프로그램에 내보낼 때 패스를 클리핑 패스로 저장하도록 지정하면 이미지의 일부를 투명하게 만들 수 있습니다. 자세한 내용은 424페이지의 "이미지 클리핑 패스를 사용하여 투명도 만들기"를 참조하십시오.

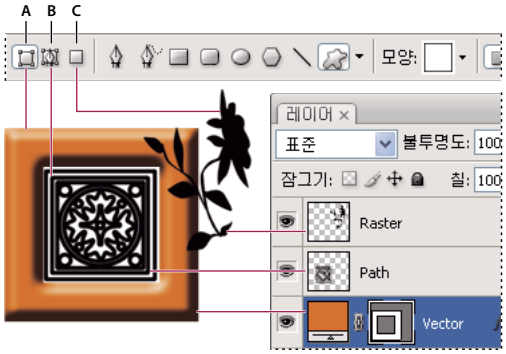
그리기 모드

모양 도구나 펜 도구를 사용할 때는 세 가지 모드에서 그릴 수 있습니다. 모양 도구나 펜 도구를 선택한 후 옵션 막대에서 각 모드의 아이콘을 선택하면 됩니다.

모양 레이어 별개의 레이어에 모양을 만듭니다. 모양 도구나 펜 도구를 사용하여 모양 레이어를 만들 수 있습니다. 모양 레이어는 이동, 크기 조정, 정렬 및 분포가 쉬워 웹 페이지용 그래픽을 만들 때 이상적입니다. 한 레이어에 여러 개의 모양을 그릴 수 있습니다. 모양 레이어는 모양의 색상을 정의하는 칠 레이어와 모양의 윤곽선을 정의하는 연결된 벡터 마스크로 구성됩니다. 모양의 윤곽선은 패스로 나타내고 패스는 [패스] 팔레트에 나타납니다.

패스 현재 레이어에 작업 패스를 그리면 이 패스를 사용하여 선택 영역을 만들거나, 벡터 마스크를 만들거나, 페인팅 도구를 사용할 때처럼 색상으로 내부를 칠하고 선을 그려 래스터 그래픽을 만들 수 있습니다. 저장하기 전까지 작업 패스는 임시 패스입니다. 패스는 [패스] 팔레트에 나타납니다.

픽셀 칠 페인팅 도구를 사용하는 것처럼 레이어에 직접 페인팅합니다. 이 모드에서 작업할 때는 벡터 그래픽이 아닌 래스터 이미지를 만드는 것입니다. 페인팅한 모양으로 작업하는 방식은 래스터 이미지로 작업하는 방식과 같습니다. 모양 도구만 이 모드에서 작동합니다.



그리기 옵션
A. 모양 레이어 **B.** 패스 **C.** 픽셀 칠

모양 그리기

모양 레이어에 모양을 만들기

1 모양 도구 또는 [펜 도구]를 선택합니다. 옵션 막대에서 [모양 레이어] 단추 가 선택되어 있는지 확인합니다.

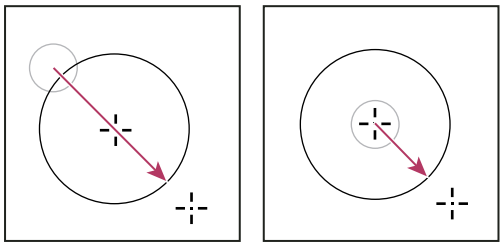
2 모양의 색상을 선택하려면 옵션 막대에서 색상 견본을 클릭한 다음 [색상 피커]에서 색상을 선택합니다.

3 (옵션) 옵션 막대에서 도구 옵션을 선택합니다. 모양 단추 옆의 거꾸로 된 화살표를 클릭하면 각 도구의 추가 옵션을 볼 수 있습니다. 322페이지의 “모양 도구 옵션”을 참조하십시오.

4 (옵션) 모양에 스타일을 적용하려면 옵션 막대에 있는 [스타일] 팝업 메뉴에서 사전 설정 스타일을 선택합니다. 자세한 내용은 262페이지의 “사전 설정 스타일 적용”을 참조하십시오.

5 다음과 같이 이미지에서 드래그하여 모양을 그립니다.

- 사각형이나 모서리가 둥근 직사각형은 정사각형으로, 타원은 원으로, 선 각도는 45도의 배수로 제한하려면 Shift 키를 누른 채 드래그합니다.
- 중심부터 그리려면 모양의 중심이 될 위치에 포인터를 놓고 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 원하는 크기의 모양이 되도록 모퉁이 또는 가장자리까지 대각선 방향으로 드래그합니다.



모퉁이부터 그리기(왼쪽)와 중심부터 그리기(오른쪽)

참고: 중심부터 그리기는 [별모양 도구](Illustrator)와 [다각형 도구](Illustrator와 Photoshop)의 기본 동작입니다.

참조

321페이지의 “모양 편집”

26페이지의 “그리기 및 문자 도구 갤러리”

하나의 레이어에 여러 개의 모양 그리기

하나의 레이어에 여러 개의 모양을 그리거나 [추가], [빼기], [교차] 또는 [제외] 옵션을 사용하여 레이어에 있는 현재 모양을 수정할 수 있습니다.

1 모양을 추가할 레이어를 선택합니다.

2 그리기 도구를 선택하고 도구별 옵션을 설정합니다. 자세한 내용은 322페이지의 "모양 도구 옵션"을 참조하십시오.

3 옵션 막대에서 다음 중 하나를 선택합니다.

모양 영역에 추가 기존 모양이나 패스에 새 영역을 추가합니다.

모양 영역에서 빼기 기존 모양이나 패스에서 겹치는 영역을 제거합니다.

모양 영역 교차 영역을 기존 모양과 새 영역의 교차 부분 또는 기존 패스와 새 영역의 교차 부분으로 제한합니다.

모양 영역 오버랩 제외 병합된 새 영역과 기존 영역에서 겹치는 영역을 제외합니다.

4 이미지에 모양을 그립니다. 옵션 막대에서 도구 단추를 클릭하여 그리기 도구 간에 쉽게 전환할 수 있습니다.

참조

321페이지의 "모양 편집"

흰 모양 그리기

기존 모양 내에서 모양을 오려내서 밑에 있는 레이어가 오려낸 곳을 통해 보이게 합니다. 이 절차는 도넛 모양을 만드는 방법이지만 사용자 정의 모양을 비롯하여 모양 도구를 다양한 방식으로 조합하여 새 모양을 만들 때도 이 기법을 그대로 적용할 수 있습니다.

1 도구 상자에서 [타원 도구] 를 선택합니다. 이 도구는 다른 모양 도구나 [선 도구] 에 가려져 있을 수도 있습니다.

2 작업 영역 맨 위에 있는 옵션 막대에서 [모양 레이어] 단추 를 선택합니다.

3 문서 창에서 드래그하여 모양을 그립니다. Shift 키를 누른 상태에서 드래그하면 타원이 원으로 제한됩니다.

4 옵션 막대에서 [모양 영역에서 빼기] 단추 를 선택합니다.

5 새 모양 내에서 드래그하여 오려내기 모양을 만듭니다. 마우스를 놓으면 새 모양 아래에 있는 이미지가 오려낸 영역을 통해 보입니다.

6 두 모양 중 한 모양의 위치를 다시 지정하려면 도구 상자에서 [패스 선택 도구] 를 클릭하고 지정할 패스를 선택합니다. [패스 선택 도구]는 [직접 선택 도구] 에 가려져 있을 수 있습니다. 위치를 옮길 모양을 새 위치로 드래그하거나 키보드의 화살표 키를 사용하여 한 번에 한 픽셀씩 이동합니다.

Shift 키를 누른 채 클릭하면 두 개 이상의 패스를 선택할 수 있습니다.

참조

319페이지의 "모양 레이어에 모양을 만들기"

사용자 정의 모양 그리기

[사용자 정의 모양] 팝업 팔레트의 모양을 사용하여 사용자 정의 모양을 그리거나 사용자 정의 모양으로 사용할 모양 또는 패스를 저장할 수 있습니다.

1 [사용자 정의 모양 도구] 를 선택합니다.

2 옵션 막대의 [사용자 정의 모양 도구] 팝업 팔레트에서 모양을 선택합니다.

팔레트에 원하는 모양이 없으면 팔레트의 오른쪽 위 모퉁이에 있는 화살표를 클릭하여 다른 모양 범주를 선택합니다. 현재 모양을 대체할 것인지 묻는 대화 상자가 나타나면 [확인]을 클릭하여 새 범주에 속한 모양만 표시하거나 [첨부]를 클릭하여 이미 표시된 모양에 추가합니다.

3 이미지에서 드래그하여 모양을 그립니다.

사용자 정의 모양으로 모양 또는 패스 저장

1 [패스] 팔레트에서 패스(모양 레이어의 벡터 마스크, 작업 패스 또는 저장된 패스 중 하나)를 선택합니다.

2 [편집] > [사용자 정의 모양 정의]를 선택하고 [모양 이름] 대화 상자에 새 사용자 정의 모양의 이름을 입력합니다. 새 모양이 [모양] 팝업 팔레트에 나타납니다.

3 새 사용자 정의 모양을 새 라이브러리의 일부로 저장하려면 팝업 팔레트 메뉴에서 [모양 저장]을 선택합니다.

참조

41페이지의 "사전 설정 관리자 사용"

래스터화된 모양 만들기

래스터화된 모양을 만들 때는 모양을 그리고 래스터화한 후 전경색으로 모양을 채우는 것입니다. 래스터화된 모양은 벡터 오브젝트로 편집할 수 없습니다. 래스터 모양은 현재 전경색을 사용하여 만들어집니다.

1 레이어를 선택합니다. 문자 레이어와 같은 벡터 기반 레이어에는 래스터화된 모양을 만들 수 없습니다.

2 모양 도구를 선택하고 옵션 막대에서 [픽셀 칠] 단추 ❑ 를 클릭합니다.

3 옵션 막대에서 다음 옵션을 설정합니다.

모드 모양이 기존 이미지 픽셀에 영향을 미치는 방법을 조정합니다. 304페이지의 "혼합 모드 목록"을 참조하십시오.

불투명도 모양이 밑에 있는 픽셀을 가리거나 나타내는 정도를 지정합니다. 불투명도가 1%인 모양은 거의 투명하게 보이고, 불투명도가 100%인 모양은 완전히 불투명하게 보입니다.

앤티 앨리어스 모양의 가장자리 픽셀을 매끄럽게 만들고 주변 픽셀과 혼합합니다.

4 도구별 옵션을 추가로 설정합니다. 자세한 내용은 322페이지의 "모양 도구 옵션"을 참조하십시오.

5 모양을 그립니다.

모양 편집

모양은 벡터 마스크에 연결된 칠 레이어입니다. 모양의 칠 레이어를 편집하여 칠을 다른 색상, 그라디언트 또는 패턴으로 쉽게 변경할 수 있습니다. 모양의 벡터 마스크를 편집하여 모양의 윤곽선을 수정하거나 레이어에 스타일을 적용할 수도 있습니다.

- 모양의 색상을 변경하려면 [레이어] 팔레트에서 해당 모양 레이어의 축소판을 두 번 클릭하고 색상 피커를 사용하여 다른 색상을 선택합니다.
- 모양을 패턴이나 그라디언트로 칠하려면 [레이어] 팔레트에서 모양 레이어를 선택하고 [레이어] > [레이어 내용 변경] > [그라디언트]를 선택한 후 그라디언트 옵션을 설정합니다.
- 모양을 패턴이나 그라디언트로 칠하려면 [레이어] 팔레트에서 모양 레이어를 선택하고 [레이어] > [레이어 내용 변경] > [패턴]을 선택한 후 패턴 옵션을 설정합니다.
- 모양의 윤곽선을 수정하려면 [레이어] 팔레트나 [패스] 팔레트에서 모양 레이어의 벡터 마스크 축소판을 클릭합니다. 그런 다음 모양 도구나 펜 도구를 사용하여 모양을 변경합니다.
- 모양을 크기나 비율을 변경하지 않은 상태로 이동시키려면 스페이스바를 누른 채 모양을 드래그합니다.

참조

333페이지의 "패스 구성 요소 조정"

270페이지의 "조정 레이어 및 칠 레이어 정보"

189페이지의 "자유 변형"

모양 도구 옵션

모양 도구를 선택하면 옵션 막대에서 사용할 수 있는 옵션이 바뀝니다. 모양 도구 옵션에 액세스하려면 옵션 막대에서 모양 단추 옆의 거꾸로 된 화살표를 클릭합니다.

화살촉의 시작과 끝 선에 화살표를 추가합니다. [선 도구]를 선택한 다음 [시작]을 선택하면 선의 시작 부분에 화살촉이 추가되고 [끝]을 선택하면 선의 끝 부분에 화살촉이 추가됩니다. 두 옵션을 모두 선택하면 양쪽 끝에 모두 화살촉이 추가됩니다. 모양 옵션이 팝업 대화 상자에 나타납니다. [폭]과 [길이]에 값을 입력하여 화살촉의 비율을 선 폭의 백분율로 지정합니다. [폭]에는 10%부터 1000%까지, [길이]에는 10%부터 5000%까지의 값을 입력합니다. 화살촉의 오목한 정도를 나타내는 값(-50%에서 +50까지)을 입력합니다. 오목한 정도를 나타내는 값은 화살촉이 선과 만나는 곳인 화살촉의 가장 넓은 부분의 곡률(굴곡 정도)을 정의합니다.

참고: 벡터 선택 도구와 그리기 도구를 사용하여 화살촉을 직접 편집할 수도 있습니다.

원형 타원을 원으로 제한합니다.

정의된 비율 사용자 정의 모양을 만들어진 비율을 기반으로 렌더링합니다.

정의된 크기 사용자 정의 모양을 만들어진 크기를 기반으로 렌더링합니다.

크기 고정 [폭]과 [높이] 텍스트 상자에 입력한 값을 기반으로 사각형, 모서리가 둥근 직사각형, 타원, 사용자 정의 모양을 고정된 모양으로 렌더링합니다.

중앙부터 사각형, 모서리가 둥근 직사각형, 타원, 사용자 정의 모양을 중앙에서부터 렌더링합니다.

측면 들여쓰기 기준 다각형을 별 모양으로 렌더링합니다. 텍스트 상자에 백분율을 입력하여 별의 반경 중 돌출부가 차지하는 부분을 지정합니다. 50%로 설정하면 별 전체 반경의 절반이 되는 위치에 돌출부를 만듭니다. 이 값이 클수록 뾰족하고 가는 돌출부가 만들어지고 값이 작을수록 부푼 모양의 돌출부가 만들어집니다.

비례 사각형, 모서리가 둥근 직사각형, 타원을 [폭]과 [높이] 텍스트 상자에 입력한 값을 기반으로 폭과 높이 비례가 유지되는 모양으로 렌더링합니다.

반경 모서리가 둥근 직사각형의 경우에는 모퉁이 반경을 지정하고, 다각형의 경우에는 다각형의 중심에서 바깥쪽 점까지의 거리를 지정합니다.

측면 다각형의 변의 개수를 지정합니다.

모퉁이 매끄럽게 또는 가장자리 매끄럽게 다각형을 렌더링할 때 모퉁이나 움푹 패인 곳을 매끄럽게 렌더링합니다.

픽셀에 스냅 사각형이나 모서리가 둥근 직사각형의 가장자리를 픽셀 경계에 스냅합니다.

정사각형 사각형이나 모서리가 둥근 직사각형을 정사각형으로 제한합니다.

제한 없음 사각형, 모서리가 둥근 직사각형, 타원 또는 사용자 정의 모양의 폭과 높이를 드래그하여 설정할 수 있습니다.

두께 선의 폭을 픽셀 단위로 지정합니다.

펜 도구로 그리기

펜 도구 정보

Photoshop에서는 여러 가지 [펜 도구]를 제공합니다. 표준 [펜 도구]를 사용하면 가장 정밀하게 그릴 수 있으며 [자유 형태 펜 도구]를 사용하면 종이에 연필로 그리는 것처럼 패스를 그릴 수 있고 자석 펜 옵션을 사용하면 이미지에서 정의된 영역의 가장자리에 스냅하는 패스를 그릴 수 있습니다. 펜 도구를 모양 도구와 함께 사용하면 복잡한 모양을 만들 수 있습니다. 표준 [펜 도구]를 사용할 때 옵션 막대에서 다음과 같은 옵션을 사용할 수 있습니다.

- [자동 추가/삭제] - 선분을 클릭하여 기준점을 추가하거나 삭제할 수 있습니다.
- [고무 밴드] - 클릭 간에 드래그할 때 패스 선분을 미리 볼 수 있습니다.

[펜 도구]로 그리기 전에 [패스] 팔레트에 새 패스를 만들어 자동으로 작업 패스를 이름이 지정된 패스로 저장할 수 있습니다.

[펜 도구]로 그릴 수 있는 모드에 대한 자세한 내용은 318페이지의 “그리기 모드”를 참조하십시오.

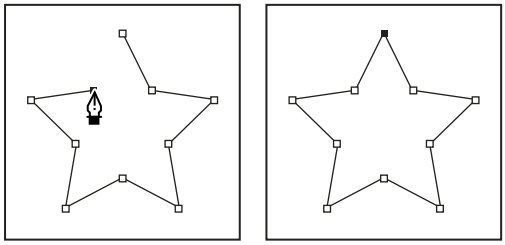
참조

329페이지의 “패스 선분, 구성 요소 및 점”

328페이지의 “새 작업 패스 만들기”

펜 도구로 직선 선분 그리기

[펜] 도구로 그릴 수 있는 가장 단순한 패스는 직선으로, [펜] 도구를 클릭하면 두 개의 고정점이 만들어지면서 직선이 그려집니다. [펜] 도구를 계속 클릭하면 직선 선분이 모퉁이점으로 연결된 패스를 만들 수 있습니다.



[펜 도구]를 클릭하여 직선을 만듭니다.

1 [펜 도구]를 선택합니다.

2 직선 선분을 시작하려는 위치에 펜 도구를 놓고 클릭하여 첫 번째 고정점을 정의합니다(드래그하지는 않음).

참고: 그리는 첫 번째 선분은 두 번째 고정점을 클릭할 때까지 나타나지 않습니다. 패스 선분을 미리 보려면 Photoshop에서 [고무 밴드] 옵션을 선택합니다. 또한 실수로 [펜 도구]를 드래그하여 방향선이 나타난 경우에는 [편집] > [실행 취소]를 선택하고 다시 클릭합니다.

3 선분을 끝내려는 위치를 다시 클릭합니다.선분의 각도를 45°의 배수로 제한하려면 Shift 키를 누른 상태에서 클릭합니다.

4 다른 직선의 고정점을 설정하려면 계속 클릭합니다.

마지막으로 추가한 고정점은 선택된 상태임을 나타내기 위해 항상 단색 정사각형으로 나타납니다. 고정점을 더 추가하면 이전에 정의한 고정점은 비게 되고 선택이 취소됩니다.

5 다음 중 하나를 수행하여 패스를 완성합니다.

- 패스를 닫으려면 펜 도구를 첫 번째(빈) 고정점 위로 가져갑니다. 위치가 올바르게 지정되면 펜 도구 포인터 옆에 작은 동그라미가 나타납니다. 클릭하거나 드래그하여 패스를 닫습니다.

참고: InDesign에서는 개체를 선택한 다음 [오브젝트] > [패스] > [패스 닫기]를 선택하여 패스를 닫을 수 있습니다.

- 패스를 열린 상태로 두려면 모든 개체 밖의 임의의 위치에서 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태로 클릭하면 됩니다.

패스를 열린 상태로 두려면 다른 도구를 선택하거나 [선택] > [선택 취소](Illustrator의 경우) 또는 [편집] > [모두 선택 해제](InDesign의 경우)를 선택해도 됩니다.

펜 도구를 사용하여 곡선 그리기

곡선의 방향이 바뀌는 지점에 고정점을 추가하고 곡선의 모양을 만드는 방향선을 드래그하여 곡선을 만들 수 있습니다. 방향선의 길이와 기울기에 따라 곡선의 모양이 정해집니다.

되도록 적은 수의 고정점을 사용하여 곡선을 그릴 경우 곡선을 보다 쉽게 편집할 수 있으며 시스템에서 더 빠르게 표시하고 인쇄할 수 있습니다. 너무 많은 점을 사용하면 곡선에서 원하지 않는 충돌이 생길 수 있습니다. 대신 간격을 넓게 하여 고정점을 그리고 방향선의 길이와 각도를 조정하여 곡선의 모양을 만듭니다.

1 [펜 도구]를 선택합니다.

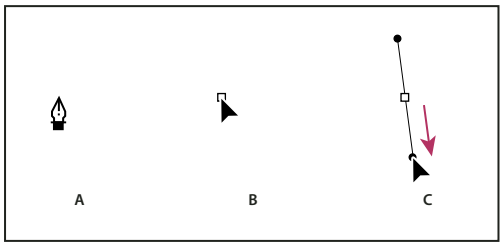
2 곡선을 시작할 위치에 펜 도구를 놓고 마우스 단추를 누릅니다.

첫 번째 고정점이 나타나고 펜 도구 포인터가 화살표로 바뀝니다. Photoshop에서는 드래그를 시작한 후에만 포인터가 변경됩니다.

3 곡선 선분을 드래그하여 만들고 있는 곡선 선분의 경사를 설정한 다음, 마우스 단추를 놓습니다.

일반적으로 그리려는 다음 고정점까지의 거리의 1/3 정도 방향선을 늘립니다. 방향선의 한쪽 또는 양쪽 모두를 나중에 조정할 수 있습니다.

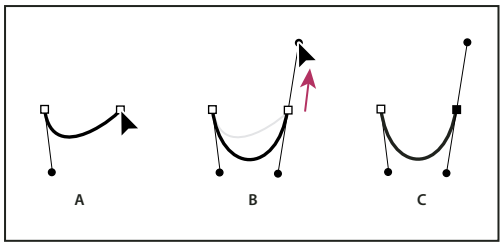
도구의 이동을 45°의 배수로 제한하려면 Shift 키를 누른 채 드래그합니다.



곡선의 첫 번째 점 그리기
A. 펜 도구 위치 지정 **B.** 마우스 단추를 누른 상태로 드래그 시작 **C.** 드래그하여 방향선 늘리기

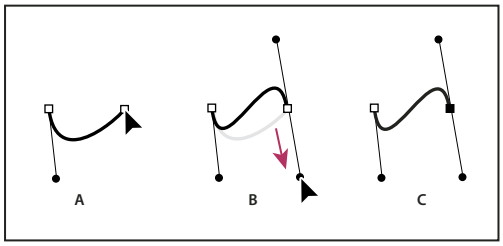
4 곡선 선분을 끝내려는 위치에 [펜] 도구를 가져간 후 다음 중 하나를 수행합니다.

- C자 곡선을 만들려면 이전 방향선의 반대 방향으로 드래그합니다. 그런 다음 마우스 단추를 놓습니다.



곡선의 두 번째 점 그리기
A. 두 번째 둥근점을 드래그하기 시작 **B.** 이전의 방향선에서 떨어지도록 드래그하여 C자 곡선 만들기 **C.** 마우스 단추를 놓은 후의 결과

- S자 곡선을 만들려면 이전 방향선과 같은 방향으로 드래그합니다. 그런 다음 마우스 단추를 놓습니다.



S자 곡선 그리기
A. 새 둥근점을 드래그하기 시작 **B.** 이전의 방향선과 같은 방향으로 드래그하여 S자 곡선 만들기 **C.** 마우스 단추를 놓은 후의 결과

(Photoshop에만 해당) 곡선의 방향을 급격하게 변경하려면 마우스 단추를 놓은 다음 Alt 키(Window) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 방향점을 곡선 방향으로 드래그합니다. Alt 키(Window) 또는 Option 키(Mac OS)와 마우스 단추를 놓고 선분을 끝낼 위치에 포인터를 다시 놓고 반대 방향으로 드래그하여 곡선 선분을 완성합니다.

5 다른 위치에서 펜 도구를 계속 드래그하면 일련의 매끄러운 곡선을 만들 수 있습니다. 고정점은 곡선의 정점이 아닌 각 곡선의 시작과 끝에 놓아야 합니다.

고정점의 방향선을 끊으려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 방향선을 드래그합니다.

6 다음 중 하나를 수행하여 패스를 완성합니다.

- 패스를 닫으려면 펜 도구를 첫 번째(빈) 고정점 위로 가져갑니다. 위치가 올바르게 지정되면 펜 도구 포인터 옆에 작은 동그라미가 나타납니다. 클릭하거나 드래그하여 패스를 닫습니다.

참고: InDesign에서는 개체를 선택한 다음 [오브젝트] > [패스] > [패스 닫기]를 선택하여 패스를 닫을 수 있습니다.

- 패스를 열린 상태로 두려면 모든 개체 밖의 임의의 위치에서 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태로 클릭하면 됩니다.

패스를 열린 상태로 두려면 다른 도구를 선택하거나 [선택] > [선택 취소](Illustrator의 경우) 또는 [편집] > [모두 선택 해제](InDesign의 경우)를 선택해도 됩니다.

Illustrator의 펜 도구 사용에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0037_kr을 참조하십시오.

패스 그리기 완료

❖ 다음 방법 중 하나를 수행하여 패스를 완성합니다.

- 패스를 닫으려면 펜 도구를 첫 번째(빈) 고정점 위로 가져갑니다. 위치가 올바르게 지정되면 펜 도구 포인터 옆에 작은 동그라미가 나타납니다. 클릭하거나 드래그하여 패스를 닫습니다.

참고: InDesign에서는 개체를 선택한 다음 [오브젝트] > [패스] > [패스 닫기]를 선택하여 패스를 닫을 수 있습니다.

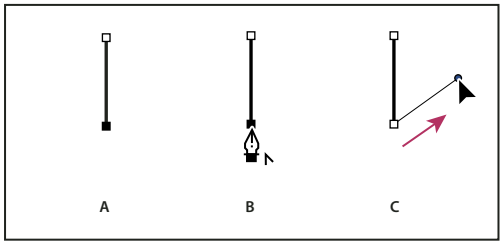
- 패스를 열린 상태로 두려면 모든 개체 밖의 임의의 위치에서 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태로 클릭하면 됩니다.

패스를 열린 상태로 두려면 다른 도구를 선택하거나 [선택] > [선택 취소](Illustrator의 경우) 또는 [편집] > [모두 선택 해제](InDesign의 경우)를 선택해도 됩니다.

직선을 그린 다음 곡선 그리기

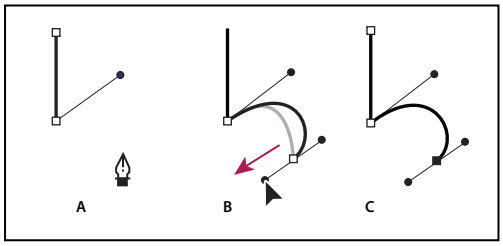
1 펜 도구로 두 위치의 모퉁이점을 클릭하여 직선 선분을 만듭니다.

2 선택한 끝점 위로 펜 도구를 가져갑니다. Illustrator 및 InDesign에서는 포인터가 올바른 위치에 있으면 펜 도구 옆에 점 변환 아이콘이 나타납니다. Photoshop에서는 펜 도구 옆에 작은 대각선 또는 슬래시가 나타납니다. 다음에 만들 곡선 선분의 기울기를 설정하려면 고정점을 클릭한 다음 나타나는 방향선을 드래그합니다.



직선 선분과 곡선 선분 이어서 그리기(1단계)
A. 직선 선분 완성 **B.** 끝점 위에 펜 도구 놓기(점 변환 아이콘은 Illustrator와 InDesign에서만 나타남) **C.** 방향점 드래그

3 다음 고정점 위치에 펜 도구를 놓고 새 고정점을 클릭(필요한 경우 클릭한 다음 드래그)하여 곡선을 완성합니다.



직선 선분과 곡선 선분 이어서 그리기(2단계)
A. 펜 도구 위치 지정 **B.** 방향선 드래그 **C.** 완성된 새 곡선 선분

곡선을 그린 다음 직선 그리기

1 [펜] 도구로 드래그하여 곡선 선분의 첫 번째 둥근점을 만든 다음 마우스 단추를 놓습니다.

2 곡선 선분을 끝내려는 위치로 [펜] 도구를 가져간 다음 드래그하여 곡선을 완성하고 마우스 단추를 놓습니다.

3 도구 상자에서 [기준점 변환 도구]를 선택합니다. 그런 다음 선택한 끝점을 클릭하여 둥근점에서 모퉁이점으로 변환합니다.

Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 눌러서 일시적으로 [펜 도구]를 [기준점 변환 도구]로 변경합니다.

4 도구 상자에서 [펜 도구]를 선택하고 직선 선분을 끝내려는 위치로 [펜 도구]를 가져간 다음 클릭하여 직선 선분을 완성합니다.

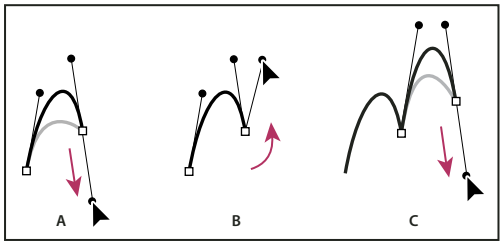
모퉁이점으로 연결된 두 개의 곡선 선분 그리기

1 펜 도구로 드래그하여 곡선 선분의 첫 번째 둥근점을 만듭니다.

2 펜 도구의 위치를 바꾸고 드래그하여 두 번째 둥근점으로 곡선을 만든 다음, Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 방향선을 반대 방향의 끝점으로 드래그하여 다음 곡선의 기울기를 설정합니다. 그런 다음 키와 마우스 단추를 놓습니다.

이렇게 하면 방향선이 분할되면서 둥근점이 모퉁이점으로 바뀝니다.

3 두 번째 곡선 선분을 끝내려는 위치에 펜 도구를 놓고 새 둥근점을 드래그하여 두 번째 곡선 선분을 완성합니다.



두 개의 곡선 그리기
A. 새 둥근점 드래그 **B.** Alt 키 또는 Option 키를 누른 채 드래그하면서 방향선의 방향을 위로 바꾸어 방향선 분할하기 **C.** 세 번째 위치를 지정하고 드래그한 후의 결과

자유 형태 펜 도구를 사용하여 그리기

[자유 형태 펜 도구]를 사용하면 종이에 연필로 그리는 것처럼 그릴 수 있으며 그릴 때 기준점이 자동으로 추가됩니다. 점이 놓일 위치를 직접 지정하지 않지만 패스가 완성된 후 점을 조정할 수 있습니다. 더 정밀하게 그리려면 [펜 도구]를 사용하십시오.

1 [자유 형태 펜 도구]를 선택합니다.

2 마우스나 스타일러스의 움직임에 대한 최종 패스의 민감도를 조정하려면 옵션 막대의 모양 단추 옆에 있는 거꾸로 된 화살표를 클릭하고 [곡선 맞춤]에 0.5-10.0픽셀 사이의 값을 입력합니다. 값이 클수록 기준점 수가 적은 단순한 패스가 됩니다.

3 이미지에서 포인터를 드래그합니다. 드래그하면 포인터 뒤쪽으로 패스가 그려집니다. 마우스를 놓으면 작업 패스가 만들어집니다.

4 기존 자유 형태 패스를 이어서 계속 그리려면 자유 형태 펜 포인터를 패스의 끝점에 놓고 드래그합니다.

5 패스를 완성하려면 마우스를 놓습니다. 닫힌 패스를 만들려면 선을 패스의 시작점으로 드래그합니다. 포인터가 시작점에 정렬되면 포인터 옆에 원 모양이 나타납니다.

참조

329페이지의 “패스 선분, 구성 요소 및 점”

자석 펜 옵션을 사용하여 그리기

[자석 펜]은 [자유 형태 펜 도구]의 옵션으로서 이미지에서 정의된 영역의 가장자리에 스냅하는 패스를 그릴 수 있도록 해 줍니다. 스냅 동작의 범위와 민감도뿐만 아니라 스냅 결과 나타나는 패스의 복잡도도 정의할 수 있습니다. [자석 펜 도구]와 [자석 올가미 도구]는 동일한 여러 가지 옵션을 공유합니다.

1 [자유 형태 펜 도구]를 [자석 펜 도구]로 변환하려면 옵션 막대에서 [자석]을 선택하거나 옵션 막대에서 모양 단추 옆에 있는 거꾸로 된 화살표를 클릭하고 [자석]을 선택한 후 다음 옵션을 설정합니다.

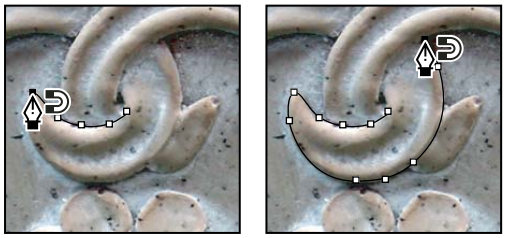
- [폭]에는 1에서 256 사이의 픽셀 값을 입력합니다. [자석 펜]을 사용하면 포인터로부터 지정한 거리 안에 있는 가장자리만 감지할 수 있습니다.

- [대비]에는 1-100 사이의 백분율 값을 입력하여 자석 펜 도구가 해당 영역을 가장자리로 인식하는 데 필요한 픽셀 사이의 대비를 지정합니다. 대비가 낮은 이미지에는 더 높은 값을 사용합니다.
- [빈도 수]에는 0-100 사이의 값을 입력하여 펜이 기준점을 설정하는 비율을 지정합니다. 값이 높을수록 패스가 제자리에 더 빠르게 고정됩니다.
- 스타일러스 타블렛으로 작업하는 경우에는 [펜 압력]을 선택 또는 해제합니다. 이 옵션을 선택한 경우 펜 압력을 증가시키면 폭이 감소합니다.

2 이미지를 클릭하여 첫 번째 고정점을 설정합니다.

3 자유 형태 선분을 그리려면 추적할 가장자리를 따라 포인터를 이동하거나 드래그합니다.

가장 최근에 그린 테두리의 선분은 활성화된 상태로 유지됩니다. 포인터를 이동하면 활성 선분이 이미지에서 가장 선명한 가장자리에 스냅되어 포인터를 마지막 고정점에 연결합니다. [자석 펜]은 테두리에 고정점을 규칙적으로 추가하여 이전 부분을 고정합니다.



클릭하여 고정점을 추가하고 추적을 계속합니다.

4 원하는 가장자리에 테두리를 스냅할 수 없으면 한 번 클릭하여 고정점을 수동으로 추가해 테두리를 움직이지 않게 고정합니다. 계속해서 가장자리를 추적하고 필요에 따라 고정점을 추가합니다. 고정점을 잘못 추가한 경우에는 Delete 키를 눌러 마지막 고정점을 제거합니다.

5 [자석 펜]을 움직이면서 속성을 수정하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 자유 형태 패스를 그리려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 드래그합니다.
- 직선 선분을 그리려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 클릭합니다.
- [자석 펜]의 펜 폭을 1픽셀씩 줄이려면 "[" 키를 누르고 1픽셀씩 늘리려면 "]" 키를 누릅니다.

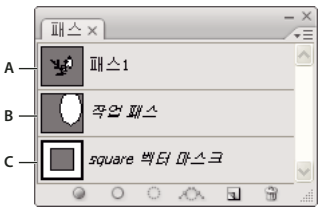
6 패스를 완성합니다.

- 열린 패스를 끝내려면 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 누릅니다.
- 자석 선분이 포함된 패스를 닫으려면 두 번 클릭합니다.
- 직선 선분이 포함된 패스를 닫으려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 두 번 클릭합니다.

패스 관리

패스 팔레트 개요

[패스] 팔레트([창] > [패스])에는 저장된 각 패스, 현재 작업 패스 및 현재 벡터 마스크의 이름과 축소판 이미지가 나열됩니다. 축소판을 끄면 성능이 향상됩니다. 패스를 보려면 먼저 [패스] 팔레트에서 원하는 패스를 선택해야 합니다.



패스 팔레트
A. 저장된 패스 **B.** 임시 작업 패스 **C.** 벡터 마스크 패스(모양 레이어가 선택된 경우에만 나타남)

패스 선택

❖ [패스] 팔레트에서 패스 이름을 클릭합니다. 한 번에 하나의 패스만 선택할 수 있습니다.

패스 선택 해제

❖ [패스] 팔레트의 빈 영역을 클릭하거나 Esc 키를 누릅니다.

패스 축소판 크기 변경

[패스] 팔레트에서 [팔레트 옵션]을 선택하고 크기를 선택하거나 [없음]을 선택하여 축소판 표시를 해제합니다.

패스의 스택 순서 변경

❖ [패스] 팔레트에서 패스를 선택하고 패스를 위나 아래로 드래그합니다. 원하는 위치에 두꺼운 검정색 선이 나타나면 마우스 단추를 놓습니다.

참고: 벡터 마스크나 작업 패스는 [패스] 팔레트에서 순서를 변경할 수 없습니다.

패스 팔레트에서 새 패스 만들기

- 이름을 지정하지 않고 패스를 만들려면 [패스] 팔레트 아래쪽에 있는 [새 패스를 만듭니다.] 단추 를 클릭합니다.
- 이름을 지정하여 패스를 만들려면 작업 패스가 선택되어 있지 않아야 합니다. [패스] 팔레트 메뉴에서 [새 패스]를 선택하거나 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 팔레트 아래쪽에 있는 [새 패스 만들기] 단추를 클릭합니다. [새 패스] 대화 상자에 패스 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

새 작업 패스 만들기

1 모양 도구나 펜 도구를 선택하고 옵션 막대에서 [패스] 단추 를 클릭합니다.

2 도구별 옵션을 설정하고 패스를 그립니다. 자세한 내용은 322페이지의 "모양 도구 옵션" 및 322페이지의 "펜 도구 정보"를 참조하십시오.

3 원하면 다른 패스 구성 요소를 그립니다. 옵션 막대에서 도구 단추를 클릭하여 그리기 도구 간에 쉽게 전환할 수 있습니다. 겹치는 패스 구성 요소 표시 방법을 지정하려면 패스 영역 옵션을 선택합니다.

패스 영역에 추가 겹치는 패스 영역에 새 영역을 추가합니다.

패스 영역에서 빼기 겹치는 패스 영역에서 새 영역을 제거합니다.

패스 영역 교차 패스를 새 영역과 기존 영역의 교차 부분으로 제한합니다.

패스 영역 오버랩 제외 병합된 패스에서 겹치는 영역을 제외합니다.

모양 도구를 사용하여 그리면서 Shift 키를 누른 채 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누르면 [패스 영역에서 빼기] 옵션을 임시로 선택할 수 있습니다.

패스 관리

펜 도구나 모양 도구를 사용하여 작업 패스를 만들면 새 패스는 [패스] 팔레트에 [작업 패스]로 나타납니다. [작업 패스]는 임시 패스이므로 작업 패스의 내용을 보존하려면 저장해야 합니다. 작업 패스를 저장하지 않고 선택을 해제한 다음 다시 패스를 그리면 기존 패스가 사라지고 새 패스가 만들어집니다.

펜 도구나 모양 도구를 사용하여 새 모양 레이어를 만들면 새 패스는 [패스] 팔레트에 벡터 마스크로 나타납니다. 벡터 마스크는 상위 레이어에 연결되어 있으므로 [패스] 팔레트에 벡터 마스크가 나타나려면 [레이어] 팔레트에서 해당 상위 레이어를 선택해야 합니다. 레이어에서 벡터 마스크를 제거하고 벡터 마스크를 래스터화된 마스크로 변환할 수 있습니다. 자세한 내용은 284페이지의 "벡터 마스크 추가 또는 편집"을 참조하십시오.

이미지와 함께 저장된 패스는 해당 이미지를 다시 열면 나타납니다. Windows의 경우 JPEG, JPEG 2000, DCS, EPS, PDF 및 TIFF 형식이 Photoshop에서 패스를 지원합니다. Mac OS에서는 사용 가능한 모든 파일 형식이 패스를 지원합니다.

참고: 위에 나열한 형식 외의 형식으로 저장한 패스는 Mac OS에서 Windows로 변환한 다음 다시 Mac OS로 변환할 수 없습니다.

작업 패스 저장

- 이름을 바꾸지 않고 저장하려면 **작업 패스** 이름을 [패스] 팔레트 아래쪽에 있는 [새 패스 만들기] 단추 로 드래그합니다.
- 이름을 바꿔 저장하려면 [패스] 팔레트 메뉴에서 [패스 저장]을 선택하고 [패스 저장] 대화 상자에 새 패스 이름을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.

저장된 패스 이름 바꾸기

❖ [패스] 팔레트에서 패스 이름을 두 번 클릭하고 새 이름을 입력한 후 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 누릅니다.

패스 삭제

1 [패스] 팔레트에서 패스 이름을 클릭합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

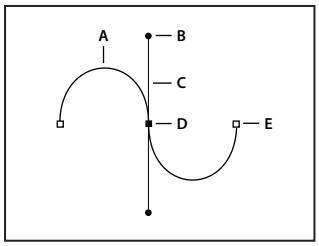
- 패스를 [패스] 팔레트 아래쪽에 있는 [삭제] 단추 로 드래그합니다.
- [패스] 팔레트 메뉴에서 [패스 삭제]를 선택합니다.
- [패스] 팔레트 아래쪽에 있는 [삭제] 단추를 클릭하고 [예]를 클릭합니다.

패스를 삭제할 때 확인 메시지가 표시되지 않게 하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [패스] 팔레트 아래쪽에 있는 [삭제] 단추를 클릭합니다.

패스 편집

패스 선분, 구성 요소 및 점

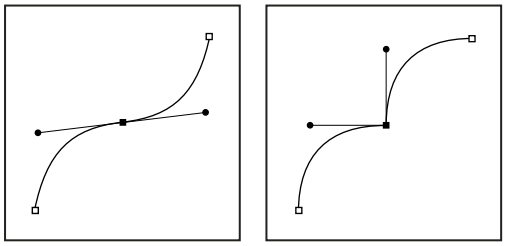
패스는 하나 이상의 직선 선분 또는 곡선 선분으로 구성됩니다. **기준점**은 패스 선분의 끝점을 표시합니다. 곡선 선분에서 선택된 각 기준점은 **방향점**에서 끝나는 한두 개의 **방향선**을 나타냅니다. 방향선과 방향점의 위치에 따라 곡선 선분의 크기와 모양이 정해지므로 이 요소들을 이동하면 패스의 곡선 모양이 변경됩니다.



패스
A. 곡선 선분 **B.** 방향점 **C.** 방향선 **D.** 선택한 기준점 **E.** 선택하지 않은 기준점

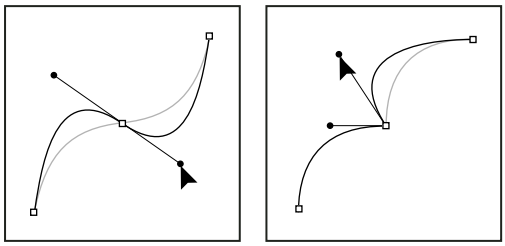
패스는 시작과 끝이 없는 **닫힌** 패스(예: 원)일 수도 있고 명확한 **끝점**이 있는 **열린** 패스(예: 물결선)일 수도 있습니다.

매끄러운 곡선은 **준대칭 점**이라고 하는 기준점으로 연결되고, 급격하게 구부러지는 패스는 **비대칭 점으로 연결됩니다.**



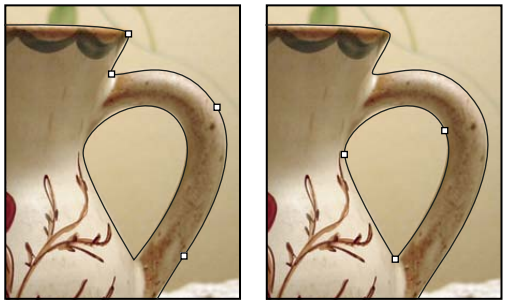
준대칭 점 및 비대칭 점

준대칭 점 상의 방향선을 이동하면 점 양쪽의 곡선 선분이 동시에 조정됩니다. 반면에 비대칭 점 상의 방향선을 이동하면 점을 중심으로 방향선과 같은 쪽에 있는 곡선만 조정됩니다.



준대칭 점 및 비대칭 점 조정

패스의 모든 선분을 하나로 연결할 필요는 없습니다. 패스에는 분리된 **패스 구성 요소**가 둘 이상 포함될 수 있습니다. 모양 레이어의 각 모양은 레이어의 클리핑 패스에서 설명한 것처럼 패스 구성 요소입니다.



분리된 패스 구성 요소 선택

패스 선택

패스 구성 요소나 패스 선분을 선택하면 선택한 부분의 모든 기준점이 표시되며 선택한 선분이 곡선인 경우에는 방향선과 방향점도 함께 표시됩니다. 방향점은 속이 채워진 원으로 표시되고 선택한 기준점은 속이 채워진 정사각형으로, 선택되지 않은 기준점은 속이 빈 정사각형으로 표시됩니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- 모양 레이어의 모양을 비롯한 패스 구성 요소를 선택하려면 [패스 선택 도구] 를 선택하고 패스 구성 요소의 내부를 클릭합니다. 패스가 여러 가지 패스 구성 요소로 구성된 경우에는 포인터 아래에 있는 패스 구성 요소만 선택됩니다.

선택한 패스를 따라 테두리 상자를 표시하려면 옵션 막대에서 [테두리 상자 표시]를 선택합니다.

- 패스 선분을 선택하려면 [직접 선택 도구] 를 선택하고 선분의 기준점 중 하나를 클릭하거나 선분 위로 선택 윤곽을 드래그합니다.



선택 윤곽을 드래그하여 선분을 선택합니다.

2 다른 패스 구성 요소나 선분을 선택하려면 [패스 선택 도구]나 [직접 선택 도구]를 선택한 후 Shift 키를 누른 상태에서 다른 패스나 선분을 선택합니다.

[직접 선택 도구]를 선택한 경우, Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 패스 안을 클릭하면 전체 패스나 패스 구성 요소를 선택할 수 있습니다. 다른 도구가 선택되어 있을 때 [직접 선택 도구]를 활성화하려면 포인터를 기준점 위에 놓고 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누릅니다.

참조

329페이지의 “패스 선분, 구성 요소 및 점”

패스 선분 조정

언제든지 패스 선분을 편집할 수 있지만, 기존 선분을 편집하는 것은 선분을 그리는 것과는 약간 다릅니다. 선분을 편집할 때 다음 팁을 염두에 두십시오.

- 고정점이 두 선분을 연결하는 경우 해당 고정점을 이동하면 항상 두 선분이 모두 변경됩니다.
- 펜 도구를 사용하여 그릴 때 직접 선택 도구를 임시로 활성화하여(InDesign 및 Photoshop) 그려 놓은 선분을 조정할 수 있습니다. 이렇게 하려면 그리는 중에 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누릅니다. Illustrator에서는 그리는 중에 Ctrl 키 또는 Command 키를 누르면 마지막으로 사용한 선택 도구가 활성화됩니다.
- 펜 도구를 사용하여 처음으로 둥근점을 그릴 경우 방향점을 드래그하면 점 양쪽의 방향선 길이가 달라집니다. 하지만 직접 선택 도구로 기존 둥근점을 편집하면 드래그하는 쪽의 방향선 길이만 변경됩니다.

직선 선분 이동

1 [직접 선택 도구] 를 사용하여 조정하려는 선분을 선택합니다.

2 선분을 새로운 위치로 드래그합니다.

직선 선분의 길이 또는 각도 조정

1 [직접 선택 도구] 를 사용하여 조정하려는 선분 위의 고정점을 선택합니다.

2 고정점을 원하는 위치로 드래그합니다. Shift 키를 누른 채 드래그하면 45°의 배수로만 조정할 수 있습니다.

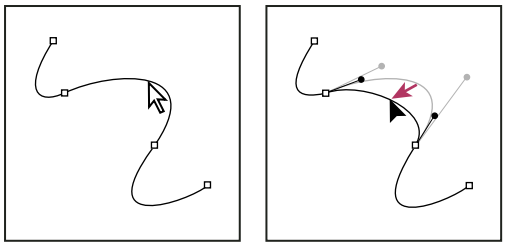
Illustrator 또는 InDesign에서 단순히 사각형을 더 넓게 또는 더 좁게 만들려면 선택 도구를 사용하여 사각형을 선택하고 테두리 상자 모서리에 있는 핸들 중 하나를 사용하여 크기를 조절하는 것이 더 쉽습니다.

곡선 선분의 위치 또는 모양 조정

1 직접 선택 도구로 곡선 선분을 선택하거나 곡선 선분 양쪽 끝의 고정점 중 하나를 선택합니다. 방향선이 있으면 나타납니다. 일부 곡선 선분에는 방향선이 하나만 사용됩니다.

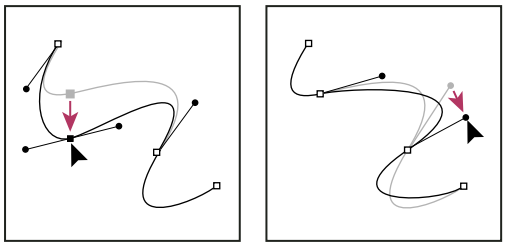
2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 선분의 위치를 조정하려면 선분을 드래그합니다. Shift 키를 누른 채 드래그하면 45°의 배수로만 조정할 수 있습니다.



곡선 선분을 클릭하여 선택합니다. 그런 다음 드래그하여 조정합니다.

- 선택한 기준점 양쪽에 있는 선분의 모양을 조정하려면 기준점이나 방향점을 드래그합니다. 고정점의 움직임을 45°의 배수로 제한하려면 Shift 키를 누른 채 드래그합니다.



고정점을 드래그하거나 방향점을 드래그합니다.

참고: 선분이나 고정점에 비율 조정, 회전과 같은 변형을 적용할 수도 있습니다.

선분 삭제

1 [직접 선택 도구] 를 선택하고 삭제할 선분을 선택합니다.

2 백스페이스 키(Windows) 또는 Delete 키(Mac OS)를 눌러 선분을 삭제합니다. 백스페이스 키나 Delete 키를 다시 누르면 나머지 패스도 지워집니다.

열린 패스 연장

1 [펜 도구]를 선택하고 연장하려는 열린 패스의 끝점 위에 포인터를 놓습니다. 포인터를 끝점 위에 정확히 놓으면 포인터가 변경됩니다.

2 끝점을 클릭합니다.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- 모퉁이점을 만들려면 새 선분을 끝내려는 위치에 펜 도구를 가져간 다음 클릭합니다. 둥근점에서 끝나는 패스를 연장하는 경우에는 새 선분은 기존의 방향선으로 인해 곡선이 됩니다.

참고: Illustrator에서 둥근점으로 끝나는 패스를 확장하는 경우 새로운 선분은 직선이 됩니다.

- 둥근점을 만들려면 새로운 곡선 선분을 끝내려는 위치에 펜 도구를 가져간 다음 드래그합니다.

두 개의 열린 패스 연결

1 [펜 도구]를 선택하고 다른 패스에 연결하려는 열린 패스의 끝점 위에 포인터를 놓습니다. 포인터를 끝점 위에 정확히 놓으면 포인터가 변경됩니다.

2 끝점을 클릭합니다.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- 패스를 열려 있는 다른 패스에 연결하려면 다른 패스의 끝점을 클릭합니다. 펜 도구를 다른 패스의 끝점 위에 정확하게 놓으면 과 같이 포인터 옆에 작은 병합 기호가 나타납니다.
- 새 패스를 기존 패스와 연결하려면 기존 패스 옆에 새 패스를 그린 다음 펜 도구를 기존 패스의 (선택되지 않은) 끝점으로 이동합니다. 포인터 옆에 작은 병합 기호가 나타나면 끝점을 클릭합니다.

키보드를 사용하여 고정점 또는 선분을 이동하거나 소량 이동

1 고정점 또는 패스 선분을 선택합니다.

참고: Photoshop에서는 이 방법으로 고정점만 이동할 수 있습니다.

2 한 번에 한 픽셀씩 화살표 방향으로 이동하려면 키보드의 화살표를 클릭하거나 누르고 있습니다.

한 번에 10픽셀씩 이동하려면 화살표와 함께 Shift 키를 누르고 있습니다.

참고: Illustrator 및 InDesign에서는 [키보드 증감] 환경설정을 변경하여 소량 이동 거리를 변경할 수 있습니다. 기본 증감을 변경할 때 Shift 키를 누르고 있으면 소량 이동 거리가 지정된 거리의 10배가 됩니다.

패스 구성 요소 조정

모양 레이어의 모양을 비롯해 패스 구성 요소는 이미지 안의 모든 위치에 놓을 수 있습니다. 이미지 안에서 또는 두 Photoshop 이미지 간에 구성 요소를 복사할 수 있습니다. [패스 선택 도구]를 사용하면 겹치는 구성 요소를 하나의 구성 요소로 병합할 수 있습니다. 저장된 패스, 작업 패스, 벡터 마스크 등으로 표현하는 모든 벡터 오브젝트는 이동하거나 모양을 변경하거나 복사하거나 삭제할 수 있습니다.

[복사]와 [붙이기] 명령을 사용하여 Photoshop 이미지와 Adobe Illustrator 같은 다른 응용 프로그램 이미지 간에 벡터 오브젝트를 복제할 수도 있습니다.

참조

329페이지의 “패스 선분, 구성 요소 및 점”

선택한 패스 구성 요소의 오버랩 모드 변경

1 [패스 선택 도구] 로 선택 윤곽을 드래그하여 기존 패스 영역을 선택합니다.

2 옵션 막대에서 모양 영역 옵션을 선택합니다.

모양 영역에 추가 겹치는 패스 영역에 해당 패스 영역을 추가합니다.

모양 영역에서 빼기 겹치는 패스 영역에서 해당 패스 영역을 제거합니다.

모양 영역 교차 영역을 겹치는 패스 영역과 선택한 패스 영역의 교차 부분으로 제한합니다.

모양 영역 오버랩 제외 겹치는 영역을 제외합니다.

선택한 패스 구성 요소 표시 또는 숨기기

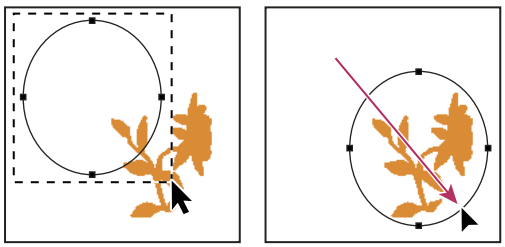
다음 중 하나를 수행합니다.

- [보기] > [표시] > [대상 패스]를 선택합니다.
- [보기] > [표시자]를 선택합니다. 이 명령을 이용하면 격자, 안내선, 선택 영역 가장자리, 주석 및 분할 영역도 표시하거나 숨길 수 있습니다.

패스 또는 패스 구성 요소 이동

1 [패스] 팔레트에서 패스 이름을 선택하고 [패스 선택 도구] 를 사용하여 이미지에서 패스를 선택합니다. 패스 구성 요소를 여러 개 선택하려면 Shift 키를 누른 상태에서 추가로 선택하면 각 패스 구성 요소가 선택 항목에 추가됩니다.

2 패스를 새 위치로 드래그합니다. 패스의 일부를 캔바스 경계 뒤로 이동해도 패스의 숨겨진 부분을 계속 사용할 수 있습니다.



패스를 새 위치로 드래그

참고: 패스를 드래그하여 열려 있는 다른 이미지 위에 이동 포인터를 놓으면 해당 이미지로 패스가 복사됩니다.

패스 구성 요소 모양 변경

1 [패스] 팔레트에서 패스 이름을 선택하고 [직접 선택 도구] 를 사용하여 패스에서 기준점을 선택합니다.

2 이 점이나 핸들을 새 위치로 드래그합니다.

겹치는 패스 구성 요소 병합

1 [패스] 팔레트에서 패스 이름을 선택하고 [패스 선택 도구] 를 선택합니다.

2 옵션 막대에서 [결합]을 클릭하여 겹치는 모든 구성 요소를 하나의 구성 요소로 만듭니다.

패스 구성 요소 또는 패스 복사

다음을 수행합니다.

- 패스 구성 요소를 이동시키면서 복사하려면 [패스] 팔레트에서 패스 이름을 선택하고 [패스 선택 도구] 를 사용하여 패스 구성 요소를 클릭합니다. 선택한 패스를 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 드래그합니다.
- 이름을 바꾸지 않고 패스를 복사하려면 [패스] 팔레트에서 팔레트 아래쪽에 있는 [새 패스 만들기] 단추 로 패스 이름을 드래그합니다.
- 패스를 복사하고 이름을 바꾸려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [패스] 팔레트에서 팔레트 아래쪽에 있는 [새 패스 만들기] 단추로 패스를 드래그합니다. 또는 복사할 패스를 선택하고 [패스] 팔레트 메뉴에서 [패스 복제]를 선택합니다. [패스 복제] 대화 상자에 새 패스 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.
- 패스나 패스 구성 요소를 다른 패스에 복사하려면 복사할 패스나 패스 구성 요소를 선택하고 [편집] > [복사]를 선택합니다. 그런 다음 대상 패스를 선택하고 [편집] > [붙이기]를 선택합니다.

두 Photoshop 파일 간에 패스 구성 요소 복사

1 두 이미지를 모두 엽니다.

2 복사할 소스 이미지에서 [패스 선택 도구] 를 사용하여 전체 패스나 패스 구성 요소를 선택합니다.

3 패스 구성 요소를 복사하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 소스 이미지에서 대상 이미지로 패스 구성 요소를 드래그합니다. 해당 패스 구성 요소가 [패스] 팔레트에서 활성 패스에 복사됩니다.
- 소스 이미지의 [패스] 팔레트에서 패스 이름을 선택한 다음 [편집] > [복사]를 선택하여 패스를 복사합니다. 대상 이미지에서 [편집] > [붙이기]를 선택합니다. 이 방법으로 같은 이미지에 있는 패스를 결합할 수도 있습니다.
- 대상 이미지에 패스 구성 요소를 붙이려면 소스 이미지에서 패스 구성 요소를 선택한 다음 [편집] > [복사]를 선택합니다. 대상 이미지에서 [편집] > [붙이기]를 선택합니다.

패스 구성 요소 삭제

1 [패스] 팔레트에서 패스 이름을 선택하고 [패스 선택 도구] 를 사용하여 패스 구성 요소를 클릭합니다.

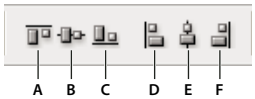
2 백스페이스 키(Windows) 또는 Delete 키(Mac OS)를 눌러 선택한 패스 구성 요소를 삭제합니다.

패스 구성 요소 정렬 및 분포

단일 패스로 표현된 패스 구성 요소를 정렬하고 분포시킬 수 있습니다. 예를 들어, 단일 레이어에 포함된 여러 가지 모양의 왼쪽 가장자리를 정렬하거나 작업 패스의 여러 가지 구성 요소를 수평 중앙을 따라 분포되게 할 수 있습니다.

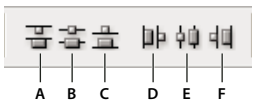
참고: 각각 다른 레이어에 포함된 모양을 정렬하려면 [이동 도구]를 사용합니다.

- 구성 요소를 정렬하려면 정렬할 구성 요소를 [패스 선택 도구] 를 사용하여 선택하고 옵션 막대에서 정렬 옵션 중 하나를 선택합니다.



정렬 옵션
A. 위쪽 **B.** 수직 중앙 **C.** 아래쪽 **D.** 왼쪽 **E.** 수평 중앙 **F.** 오른쪽

- 구성 요소를 분포시키려면 분포시킬 구성 요소를 세 개 이상 선택하고 옵션 막대에서 분포 옵션 중 하나를 선택합니다.



분포 옵션
A. 위쪽 **B.** 수직 중앙 **C.** 아래쪽 **D.** 왼쪽 **E.** 수평 중앙 **F.** 오른쪽

고정점 추가 또는 삭제

고정점을 추가하여 패스를 보다 효과적으로 제어하거나 열린 패스를 연장할 수 있습니다. 하지만 필요 이상으로 점을 추가하지 않는 것이 좋습니다. 패스의 점이 적을수록 편집, 표시 및 인쇄가 더 쉬워집니다. 필요 없는 점은 삭제하여 패스의 복잡도를 줄일 수 있습니다.

도구 상자에는 점을 추가하거나 삭제하는 세 가지 도구(펜 도구 , 고정점 추가 도구 및 고정점 삭제 도구)가 포함되어 있습니다.

기본적으로, 펜 도구는 선택한 패스 위에 놓으면 고정점 추가 도구로 바뀌고, 고정점 위에 놓으면 고정점 삭제 도구로 바뀝니다. Photoshop에서는 펜 도구를 기준점 추가 도구 또는 기준점 삭제 도구로 자동 변경하려면 옵션 막대에서 [자동 추가/삭제]를 선택해야 합니다.

Photoshop 및 InDesign에서는 동시에 여러 패스를 선택하여 편집할 수 있지만, Illustrator에서는 한 번에 한 패스에만 점을 추가하거나 삭제할 수 있습니다. Photoshop 및 InDesign에서는 고정점을 추가하는 중에 고정점을 클릭하고 드래그하여 패스 모양을 변경할 수 있습니다.

참고: 고정점을 삭제할 때 Delete 키, 백스페이스 키 및 Clear 키를 사용하거나 [편집] > [오리기] 또는 [편집] > [지우기] 명령을 사용하지 마십시오. 이러한 키 또는 명령을 사용하면 해당 점에 연결된 점과 선분이 삭제됩니다.

고정점 추가 또는 삭제

1 수정할 패스를 선택합니다.

2 [펜 도구], [고정점 추가 도구] 또는 [고정점 삭제 도구]를 선택합니다.

3 고정점을 추가하려면 패스 선분 위에 포인터를 놓고 클릭합니다. 고정점을 삭제하려면 고정점 위에 포인터를 놓고 클릭합니다.

Illustrator에서는 개체를 선택하고 [오브젝트] > [패스] > [고정점 추가]를 선택하여 고정점을 패스에 추가할 수 있습니다.

자동 펜 도구 전환을 사용하지 않거나 일시적으로 무시

고정점 추가 도구 또는 고정점 삭제 도구로의 펜 도구 자동 전환을 무시할 수 있습니다. 이 방법은 기존 패스 위에서 새 패스를 시작하려는 경우에 유용합니다.

- Photoshop의 경우, 옵션 막대에서 [자동 추가/삭제]를 선택 취소합니다.
- Illustrator 또는 InDesign의 경우, Shift 키를 누른 상태로 펜 도구를 선택한 패스나 고정점 위에 놓습니다. Shift 키가 펜 도구의 동작을 제한하지 않도록 하려면 마우스 단추를 놓기 전에 Shift 키를 놓습니다.
- Illustrator의 경우, [편집] > [환경설정] > [일반](Windows) 또는 Illustrator > [환경설정] > [일반](Mac OS)을 선택한 다음 [자동 추가/삭제 사용 안함]을 선택합니다.

등근점과 모퉁이점 간에 변환

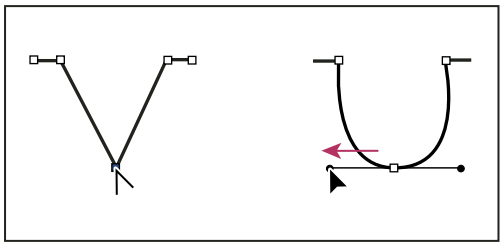
1 수정할 패스를 선택합니다.

2 [기준점 변환 도구]를 선택하거나 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 [펜 도구]를 사용합니다.

참고: [직접 선택 도구]를 선택한 경우 [점 변환 도구]를 활성화하려면 포인터를 기준점 위에 놓고 Ctrl+Alt(Windows) 또는 Command+Option(Mac OS)을 누릅니다.

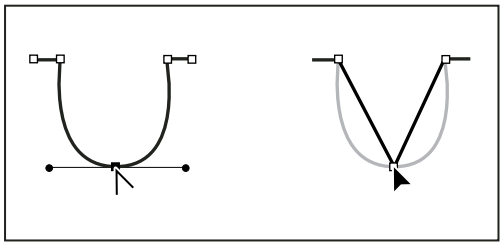
3 변환할 기준점 위에 [기준점 변환 도구]를 놓고 다음 중 하나를 수행합니다.

- 비대칭 점을 준대칭 점으로 변환하려면 비대칭 점에서 멀리 드래그하여 방향선이 나타나게 합니다.



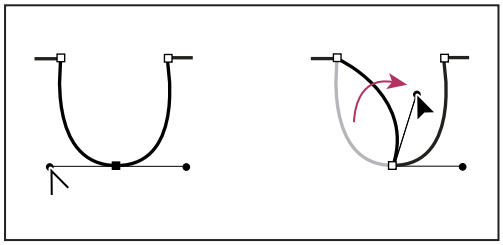
방향점을 모퉁이점 밖으로 드래그하여 둥근점 만들기

- 둥근점을 방향선 없는 모퉁이점으로 변환하려면 둥근점을 클릭합니다.



둥근점을 클릭하여 모퉁이점 만들기

- 방향선이 없는 모퉁이점을 독립된 방향선이 있는 모퉁이점으로 변환하려면 먼저 방향점을 모퉁이점 밖으로 드래그하여 방향선이 있는 둥근점으로 만듭니다. 마우스 단추만 놓은 다음([고정점 변환] 도구를 활성화하기 위해 눌렀던 다른 키는 그대로 누르고 있음) 한쪽 방향점을 드래그합니다.
- 둥근점을 독립적인 방향선이 있는 모퉁이점으로 변환하려면 한쪽 방향점을 드래그합니다.



둥근점을 모퉁이점으로 변환

참조

329페이지의 “패스 선분, 구성 요소 및 점”

패스와 선택 영역 테두리 간에 변환

선택 영역 테두리로 패스 변환

패스는 정밀한 선택 영역 테두리로 변환할 수 있는 매끄러운 윤곽선입니다. 세밀한 조정을 위해 [직접 선택 도구] 를 사용하여 선택 영역 테두리를 패스로 변환할 수도 있습니다.

모든 닫힌 패스는 선택 영역 테두리로 정의할 수 있습니다. 닫힌 패스는 현재 선택 영역에 추가되거나, 현재 선택 영역에서 제거되거나 또는 현재 선택 영역에 결합될 수 있습니다.

현재 설정을 사용하여 선택 영역 테두리로 패스 변환

1 [패스] 팔레트에서 패스를 선택합니다.

2 패스를 변환하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- [패스] 팔레트 아래쪽에 있는 [패스를 선택 영역으로 불러오기] 단추 ◌ 를 클릭합니다.
- Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 [패스] 팔레트에서 패스 축소판을 클릭합니다.

선택 영역 테두리로 패스 변환 및 설정 지정

1 [패스] 팔레트에서 패스를 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [패스] 팔레트 아래쪽에 있는 [패스를 선택 영역으로 불러오기] 단추 ◌ 를 클릭합니다.
- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 패스를 [패스를 선택 영역으로 불러오기] 단추로 드래그합니다.
- [패스] 팔레트 메뉴에서 [선택 영역 만들기]를 선택합니다.

3 [선택 영역 만들기] 대화 상자에서 [렌더링] 옵션을 선택합니다.

페더 반경 선택 영역 테두리 안과 밖으로 페더 가장자리가 확장되는 거리를 정의합니다. 값을 픽셀 단위로 입력합니다.

앤티 앨리어스 선택 영역 픽셀과 주변 픽셀 사이의 변환을 보다 세밀하게 합니다. [페더 반경]은 0으로 설정해야 합니다.

이러한 옵션에 대한 자세한 내용은 225페이지의 "선택 영역의 가장자리를 부드럽게 하기"를 참조하십시오.

4 [작업] 옵션을 선택합니다.

새 선택 영역 패스가 정의하는 영역만 선택합니다.

선택 영역에 추가 패스에 의해 정의된 영역을 원래 선택 영역에 추가합니다.

선택 영역에서 빼기 패스에 의해 정의된 영역을 원래 선택 영역에서 제거합니다.

선택 영역과 교차 패스와 원래 선택 영역의 공통 영역을 선택합니다. 패스와 선택 영역이 겹치지 않으면 아무 것도 선택되지 않습니다.

5 [확인]을 클릭합니다.

패스로 선택 영역 변환

선택 도구로 만든 모든 선택 영역은 패스로 정의할 수 있습니다. [작업 패스 만들기] 명령은 선택 영역에 적용된 모든 페더를 제거합니다. 또한 패스의 복잡도와 [작업 패스 만들기] 대화 상자에서 선택한 허용치 값에 따라 선택 영역의 모양을 변경할 수도 있습니다.

1 선택 영역을 만들고 다음 중 하나를 수행합니다.

- [패스] 팔레트 아래쪽에 있는 [작업 패스 만들기] 단추 를 클릭하여 [작업 패스 만들기] 대화 상자를 열지 않고 현재 허용치 설정을 사용합니다.
- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [패스] 팔레트 아래쪽에 있는 [작업 패스 만들기] 단추를 클릭합니다.
- [패스] 팔레트 메뉴에서 [작업 패스 만들기]를 선택합니다.

2 [작업 패스 만들기] 대화 상자에 [허용치] 값을 입력하거나 기본값을 사용합니다.

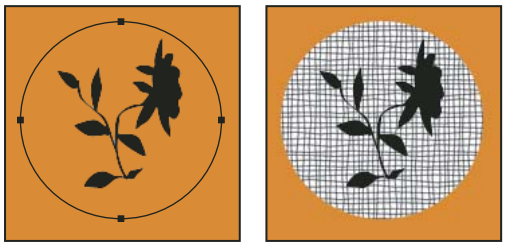
[허용치] 값의 범위는 0.5픽셀부터 10픽셀까지이며 이 값은 선택 영역 모양의 변경에 대한 [작업 패스 만들기] 명령의 민감도를 지정합니다. 허용치 값이 높을수록 패스를 그리는 데 사용하는 기준점 수가 적으므로 패스가 매끄러워집니다. 패스를 클리핑 패스로 사용하는 경우 이미지를 인쇄하는 데 문제가 있으면 더 높은 한계치 값을 사용하십시오. 425페이지의 "이미지 클리핑 패스 인쇄"를 참조하십시오.

3 [확인]을 클릭합니다. [패스] 팔레트 아래쪽에 패스가 나타납니다.

패스에 색상 추가

패스 색칠하기

[펜 도구]를 사용하여 만든 패스는 칠을 하거나 선을 그려야 이미지의 요소로 인식됩니다. [패스 칠] 명령은 지정한 색상, 이미지 상태, 패턴 또는 칠 레이어를 사용하여 패스 내부를 픽셀로 칠합니다.



선택된 패스(왼쪽)와 칠해진 패스(오른쪽)

중요: 패스를 칠하면 활성 레이어에 색상 값이 표시됩니다. 시작하기 전에 원하는 레이어가 활성화되어 있는지 확인합니다. 레이어 마스크나 텍스트 레이어가 활성 상태인 경우에는 패스를 칠할 수 없습니다.

현재 패스 칠 설정을 사용하여 패스 칠하기

1 [패스] 팔레트에서 패스를 선택합니다.

2 [패스] 팔레트 아래쪽에 있는 [패스 칠] 단추 를 클릭합니다.

패스 칠하기 및 옵션 지정

1 [패스] 팔레트에서 패스를 선택합니다.

2 패스를 칠합니다.

- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 [패스] 팔레트 아래쪽에 있는 [패스 칠] 단추를 클릭합니다.
- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 패스를 [패스 칠] 단추로 드래그합니다.
- [패스] 팔레트 메뉴에서 [패스 칠]을 선택합니다. 선택한 패스가 패스 구성 요소인 경우에는 이 명령이 [서브패스 칠]로 바뀝니다.

3 [사용]에서는 칠할 내용을 선택합니다. 자세한 내용은 312페이지의 “선택 영역 또는 레이어 색칠하기”를 참조하십시오.

4 칠의 불투명도를 지정합니다. 칠을 좀더 투명하게 하려면 낮은 백분율을 사용합니다. 설정이 100%이면 칠이 불투명해집니다.

5 칠의 혼합 모드를 선택합니다. 304페이지의 “혼합 모드 목록”을 참조하십시오.

[모드] 목록에는 칠을 지워서 투명하게 만들 수 있는 [지우기] 모드가 있습니다. 이 옵션은 배경 이외의 레이어에서 작업하는 경우에만 사용할 수 있습니다.

6 픽셀이 들어 있는 레이어 영역만 칠하려면 [투명도 유지]를 선택합니다. 자세한 내용은 255페이지의 “레이어 잠그기”를 참조하십시오.

7 [렌더링] 옵션을 선택합니다.

페더 반경 선택 영역 테두리 안과 밖으로 페더 가장자리가 확장되는 거리를 정의합니다. 값을 픽셀 단위로 입력합니다.

앤티 앨리어스 선택 영역의 가장자리 픽셀을 부분적으로 칠해서 선택 영역 픽셀과 주변 픽셀 사이의 변환을 세밀하게 합니다.

이러한 옵션에 대한 자세한 내용은 225페이지의 “선택 영역의 가장자리를 부드럽게 하기”를 참조하십시오.

8 [확인]을 클릭합니다.

색상으로 패스 선 그리기

[패스 선] 명령은 패스 테두리를 페인팅합니다. [패스 선] 명령을 사용하면 페인팅 도구의 현재 설정을 사용하여 패스를 따라 페인트 선을 그릴 수 있습니다. 이것은 페인팅 도구와 비슷한 효과를 내지 않는 [선] 레이어 효과와는 전혀 다릅니다.

중요: 패스 선을 그리면 활성 레이어에 색상 값이 표시됩니다. 시작하기 전에 원하는 레이어가 활성화되어 있는지 확인합니다. 레이어 마스크나 텍스트 레이어가 활성 상태인 경우에는 패스 선을 그릴 수 없습니다.



선택된 패스(왼쪽)와 선이 그려진 패스(오른쪽)

현재 패스 선 설정을 사용하여 패스 선 그리기

1 [패스] 팔레트에서 패스를 선택합니다.

2 [패스] 팔레트 아래쪽에 있는 [패스 선] 단추 ○ 를 클릭합니다. [패스 선] 단추를 클릭할 때마다 선의 불투명도가 증가하며, 불투명도가 증가하면 선이 두껍게 보일 수도 있습니다.

패스 선 그리기 및 옵션 지정

1 [패스] 팔레트에서 패스를 선택합니다.

2 패스에 선을 그리는 데 사용할 페인팅 도구나 편집 도구를 선택합니다. 옵션 막대에서 도구 옵션을 설정하고 브러쉬를 지정합니다. [패스 선] 대화 상자를 열기 전에 도구의 설정을 지정해야 합니다. 특정 도구 설정에 대한 자세한 내용은 177페이지의 “이미지 영역에 문지르기 효과 만들기” 및 288페이지의 “페인팅 도구, 옵션 및 팔레트 정보”를 참조하십시오.

3 패스에 선을 그리려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 [패스] 팔레트 아래쪽에 있는 [패스 선] 단추 ○ 를 클릭합니다.
- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 패스를 [패스 선] 단추로 드래그합니다.
- [패스] 팔레트 메뉴에서 [패스 선]을 선택합니다. 선택한 패스가 패스 구성 요소인 경우에는 이 명령이 [서브패스 선]으로 바뀝니다.

4 2단계에서 도구를 선택하지 않은 경우 [패스 선] 대화 상자에서 도구를 선택합니다.

5 [확인]을 클릭합니다.

13장: 필터

필터를 사용하여 이미지에 특수 효과를 적용하거나 사진 선명하게 만들기와 같은 일반적인 이미지 편집 작업을 수행할 수 있습니다. 이 섹션에서는 Photoshop 필터의 개요와 이미지에 필터를 적용하는 방법을 살펴봅니다. 일부 필터 사용에 대한 자세한 내용은 다른 섹션을 참조하십시오. Adobe 도움말을 검색하거나 색인에서 선명하게, 흐리게, [렌즈 교정], [렌즈 흐림 효과], 노이즈 감소, [픽셀 유동화] 및 [소실점] 필터에 대한 내용을 찾아볼 수 있습니다.

필터 기본 정보

필터 사용

필터를 사용하여 사진을 깨끗하게 만들거나 재손질하거나, 이미지에 스케치나 인상파 그림 같은 효과를 주는 특수 아트 효과를 적용하거나, 왜곡 및 조명 효과를 사용하여 독특한 변형을 만들어 낼 수 있습니다. Adobe에서 제공하는 필터는 [필터] 메뉴에 나타납니다. 타사에서 개발한 필터는 플러그인을 통해 사용할 수 있습니다. 이러한 플러그인 필터를 설치하면 [필터] 메뉴의 아래쪽에 나타납니다.

스마트 오브젝트에 적용되는 스마트 필터를 사용하면 원본 이미지 데이터의 손실이 없는 비파괴적인 방식으로 필터를 사용할 수 있습니다. 스마트 필터는 [레이어] 팔레트에 레이어 효과로 저장되며 스마트 오브젝트에 포함된 원본 이미지 데이터를 사용하여 언제든지 재조정할 수 있습니다. 스마트 필터 효과와 비파괴 편집에 대한 자세한 내용은 272페이지의 “원본 이미지의 데이터 손실이 없는 비파괴 편집”을 참조하십시오.

필터를 사용하려면 [필터] 메뉴에서 해당하는 하위 메뉴 명령을 선택합니다. 다음 지침을 참조하면 쉽게 필터를 선택할 수 있습니다.

- 필터는 보이는 활성 레이어 또는 선택 영역에 적용됩니다.
- 채널당 8비트 이미지에는 [필터 갤러리]를 통해 대부분의 필터를 계속적으로 적용할 수 있습니다. 또한 모든 필터는 개별적으로 적용할 수 있습니다.
- [비트맵] 모드 또는 인덱스 색상 이미지에는 필터를 적용할 수 없습니다.
- 일부 필터는 RGB 이미지에만 사용할 수 있습니다.
- 모든 필터는 8비트 이미지에 적용할 수 있습니다.
- 16비트 이미지에 적용할 수 있는 필터에는 [픽셀 유동화], [소실점], [평균 흐림 효과], [흐리게], [더 흐리게], [상자 흐림 효과], [가운시안 흐림 효과], [렌즈 흐림 효과], [동작 흐림 효과], [방사형 흐림 효과], [표면 흐림 효과], [모양 흐림 효과], [렌즈 교정], [노이즈 추가], [반점 제거], [더스트와 스크래치], [중간값], [노이즈 감소], [섬유], [구름 효과 1], [구름 효과 2], [렌즈 플레어], [선명하게], [가장자리 선명하게], [더 선명하게], [고급 선명 효과], [언샵 마스크], [엠보스], [가장자리 찾기], [과대 노출], [인터레이스 제거], [NTSC 색상], [사용자 정의], [하이 패스], [최대값], [최소값] 및 [옵셋]이 있습니다.
- 32비트 이미지에 적용할 수 있는 필터에는 [평균 흐림 효과], [상자 흐림 효과], [가운시안 흐림 효과], [동작 흐림 효과], [방사형 흐림 효과], [모양 흐림 효과], [표면 흐림 효과], [노이즈 추가], [구름 효과 1], [구름 효과 2], [렌즈 플레어], [고급 선명 효과], [언샵 마스크], [인터레이스 제거], [NTSC 색상], [엠보스], [하이 패스], [최대값], [최소값] 및 [옵셋]이 있습니다.
- 일부 필터는 RAM에서 처리됩니다. 따라서 필터 효과를 처리하는 데 사용 가능한 RAM이 부족하면 오류 메시지가 표시될 수 있습니다.

참조

44페이지의 “플러그인 모듈 정보”

필터 메뉴에서 필터 적용

활성 레이어나 스마트 오브젝트에 필터를 적용할 수 있습니다. 스마트 오브젝트에 적용되는 필터는 비파괴적이며 언제든지 재조정할 수 있습니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- 전체 레이어에 필터를 적용하려면 해당 레이어가 활성 상태이거나 선택되어 있어야 합니다.
- 레이어의 특정 영역에 필터를 적용하려면 해당 영역을 선택합니다.
- 나중에 필터 설정을 변경할 수 있도록 비파괴적인 방식으로 필터를 적용하려면 필터링할 이미지 내용이 들어 있는 스마트 오브젝트를 선택합니다.

2 [필터] 메뉴의 하위 메뉴에서 필터를 선택합니다.

대화 상자가 나타나지 않으면 해당 필터 효과가 적용됩니다.

3 대화 상자나 [필터 갤러리]가 나타나면 값을 입력하거나 옵션을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

큰 이미지에 필터를 적용하는 경우 시간이 많이 소요될 수 있지만 필터 대화 상자에서 효과를 미리 볼 수 있습니다. 미리 보기 창에서 이미지의 특정 영역이 가운데 오도록 드래그합니다. 일부 필터에서는 이미지를 클릭하여 가운데 오도록 할 수 있습니다. 미리 보기 창 아래에서 + 또는 – 단추를 클릭하여 확대하거나 축소합니다.

참조

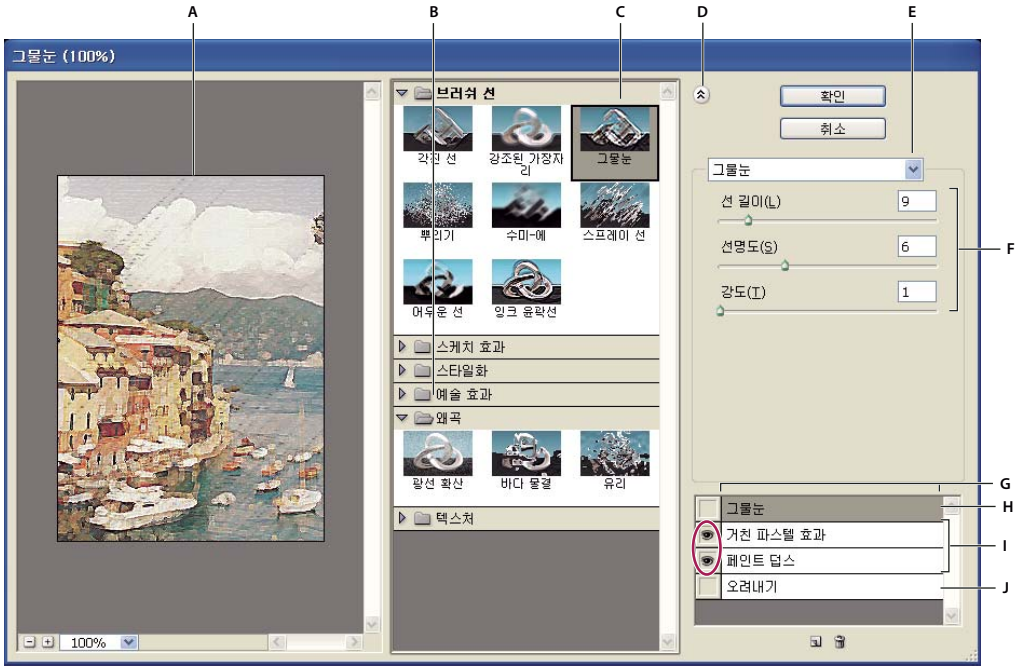
275페이지의 “스마트 필터 정보”

272페이지의 “원본 이미지의 데이터 손실이 없는 비파괴 편집”

341페이지의 “필터 갤러리 개요”

필터 갤러리 개요

[필터 갤러리]에서 많은 특수 효과 필터를 미리 볼 수 있습니다. 여러 필터를 적용하고, 필터 효과를 설정하거나 해제하고, 필터 옵션을 다시 설정하고, 필터 적용 순서를 변경할 수 있습니다. 미리 보기가 만족스러우면 이미지에 해당 필터를 적용할 수 있습니다. [필터] 메뉴 아래의 일부 필터는 [필터 갤러리]에서 사용할 수 없습니다.



필터 갤러리 대화 상자

A. 미리 보기 **B.** 필터 범주 **C.** 선택된 필터의 축소판 **D.** 필터 축소판 표시/숨기기 **E.** 필터 팝업 메뉴 **F.** 선택된 필터의 옵션 **G.** 적용하거나 정돈할 필터 효과 목록 **H.** 선택되었지만 적용되지 않은 필터 효과 **I.** 누적 적용되었지만 선택되지는 않은 필터 효과 **J.** 숨겨진 필터 효과

필터 갤러리 표시

❖ [필터] > [필터 갤러리]를 선택합니다. 필터 범주 이름을 클릭하면 사용 가능한 필터 효과의 축소판이 표시됩니다.

미리 보기 확대 또는 축소

❖ 미리 보기 영역 아래에서 + 또는 – 단추를 클릭하거나 확대/축소 비율을 선택합니다.

미리 보기의 다른 영역 보기

❖ 손 도구를 사용하여 미리 보기 영역에서 드래그합니다.

필터 축소판 숨기기

❖ 갤러리 위쪽에 있는 [표시/숨기기] 단추 를 클릭합니다.

필터 갤러리에서 필터 적용

필터 효과는 선택된 순서대로 적용됩니다. 필터를 적용한 후 특정 필터 이름을 적용된 필터 목록 내의 다른 위치로 드래그하여 필터를 다시 정돈할 수 있습니다. 필터 효과를 다시 정돈하면 이미지의 모습이 그에 따라 동적으로 변경됩니다. 필터 옆의 눈 모양 아이콘 을 클릭하면 미리 보기 이미지에서 해당 효과가 숨겨집니다. 필터를 선택하고 [삭제] 아이콘 을 클릭하면 적용된 필터를 삭제할 수도 있습니다.

다양한 필터를 시험해 볼 때 시간을 절약하려면 사용 중인 이미지의 일부분에 적용해 봅니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- 전체 레이어에 필터를 적용하려면 해당 레이어가 활성 상태이거나 선택되어 있어야 합니다.
- 레이어의 특정 영역에 필터를 적용하려면 해당 영역을 선택합니다.
- 나중에 필터 설정을 변경할 수 있도록 비파괴적인 방식으로 필터를 적용하려면 필터링할 이미지 내용이 들어 있는 스마트 오브젝트를 선택합니다.

2 [필터] > [필터 갤러리]를 선택합니다.

3 필터 이름을 클릭하여 첫 번째 필터를 추가합니다. 필터의 전체 목록을 보려면 필터 범주 옆에 있는 역삼각형을 클릭합니다. 필터를 추가하면 [필터 갤러리] 대화 상자의 오른쪽 아래 모퉁이에 있는 적용된 필터 목록에 해당 필터가 나타납니다.

4 선택한 필터에 사용할 값을 입력하거나 옵션을 선택합니다.

5 다음을 수행합니다.

- 필터를 누적 적용하려면 [새 효과 레이어] 아이콘 을 클릭하고 적용할 다른 필터를 선택합니다. 필터를 더 추가하려면 이 절차를 반복합니다.
- 적용된 필터를 다시 정돈하려면 [필터 갤러리] 대화 상자의 오른쪽 아래 모퉁이에 있는 적용된 필터 목록에서 특정 필터를 새 위치로 드래그합니다.
- 적용된 필터를 제거하려면 적용된 필터 목록에서 필터를 선택하고 [삭제] 아이콘 을 클릭합니다.

6 결과가 만족스러우면 [확인]을 클릭합니다.

참조

275페이지의 “스마트 필터 정보”

272페이지의 “원본 이미지의 데이터 손실이 없는 비파괴 편집”

341페이지의 “필터 갤러리 개요”

필터 효과 혼합 및 희미하게 하기

[희미하게 하기] 명령을 사용하면 필터, 페인팅 도구, 지우기 도구 또는 색 조정의 불투명도와 혼합 모드를 변경합니다. [배경] 및 [지우기] 모드를 제외한 [희미하게 하기] 명령 혼합 모드는 페인팅과 편집 도구 옵션에서 사용할 수 있는 모드의 하위 세트입니다. [희미하게 하기] 명령을 적용하면 개별 레이어에 필터 효과를 적용한 후 레이어 불투명도와 혼합 모드 조정을 사용하는 것과 비슷한 효과가 나타납니다.

참고: [희미하게 하기] 명령을 사용하면 [추출] 명령, [픽셀 유동화] 명령 및 [브러쉬 선] 필터를 사용한 효과를 수정할 수도 있습니다.

1 이미지나 선택 영역에 필터, 페인팅 도구 또는 색 조정을 적용합니다.

2 [편집] > [희미하게 하기]를 선택합니다. 효과를 미리 보려면 [미리 보기] 옵션을 선택합니다.

3 슬라이더를 0%(투명)와 100% 사이에서 드래그하여 불투명도를 조정합니다.

4 [모드] 메뉴에서 혼합 모드를 선택합니다.

참고: Lab 이미지에는 [색상 닷지], [색상 번], [밝게 하기], [어둡게 하기], [차이] 및 [제외] 혼합 모드를 사용할 수 없습니다.

5 [확인]을 클릭합니다.

참조

304페이지의 "혼합 모드 개요"

270페이지의 "조정 레이어 및 칠 레이어 정보"

특수 효과 만들기 팁

가장자리 효과 만들기 이미지의 일부에만 효과를 적용할 때 다양한 기법을 사용하여 해당 가장자리를 처리할 수 있습니다. 필터를 적용하기만 하는 경우에는 가장자리가 뚜렷하게 유지됩니다. 가장자리를 부드럽게 하려면 페더 효과를 낸 다음 필터를 적용하고, 투명 효과를 내려면 필터를 적용한 다음 [희미하게 하기] 명령을 사용하여 선택 영역의 혼합 모드와 불투명도를 조정합니다.

레이어에 필터 적용 개별 레이어에 필터를 적용하거나 여러 레이어에 연속으로 필터를 적용하여 효과를 만들 수 있습니다. 레이어에 필터를 적용하려면 레이어를 볼 수 있어야 하며 중간색 칠 색상과 같은 픽셀이 포함되어 있어야 합니다.

개별 채널에 필터 적용 개별 채널에 필터를 적용하거나, 각 색상 채널에 다른 효과를 적용하거나, 같은 필터를 다른 설정값으로 적용할 수 있습니다.

배경 만들기 단색이나 회색 음영 모양에 효과를 적용하여 다양한 배경과 텍스처를 만들 수 있습니다. 그런 다음 이 텍스처들을 흐리게 할 수도 있습니다. 단색에 적용할 때 효과가 거의 나타나지 않거나 아예 효과가 없는 필터(예: [유리])도 있지만 흥미로운 효과를 만들어 내는 필터도 있습니다.

여러 효과를 마스크 또는 복제 이미지와 합치기 마스크를 사용하여 선택 영역을 만들면 특정 효과를 훨씬 쉽게 다른 효과로 변환할 수 있습니다. 예를 들어, 특정 마스크로 선택 영역을 만든 다음 필터를 적용할 수 있습니다.

[작업 내역 브러쉬 도구]를 사용하여 이미지의 일부에 필터 효과를 페인팅할 수도 있습니다. 먼저, 전체 이미지에 필터를 적용합니다. 그런 다음 [작업 내역] 팔레트에서 필터를 적용하기 전의 이미지 상태로 돌아가 작업 내역 브러쉬 소스를 필터가 적용된 상태로 설정합니다. 그런 다음 이미지를 페인팅합니다.

이미지 품질과 일관성 개선 각 이미지에 동일한 효과를 적용하여 이미지의 결함을 숨기거나 이미지를 변경 또는 개선하거나 이미지 사이의 관련성을 설정할 수 있습니다. [액션] 팔레트를 사용하여 한 이미지 하나의 수정 프로세스를 기록한 다음 이 액션을 나머지 이미지에 적용하면 됩니다.

필터 성능 개선

일부 필터 효과는 메모리에 집중되는데, 특히 고해상도 이미지에 적용할 때 그렇습니다.

❖ 다음을 수행하여 성능을 개선할 수 있습니다.

- 이미지의 작은 부분에 필터와 설정을 적용해 봅니다.

- 이미지가 커서 메모리가 부족한 경우 각 RGB 채널과 같은 개별 채널에 효과를 적용합니다. 일부 필터, 특히 픽셀을 임의로 수정하는 필터들의 경우 합성 채널이 아닌 개별 채널에 적용하면 효과가 달라집니다.
- 필터를 실행하기 전에 [제거] 명령을 사용하여 여유 메모리를 확보합니다.
- Photoshop에 더 많은 RAM을 할당합니다. 필요한 경우 다른 응용 프로그램을 종료하여 Photoshop에서 더 많은 메모리를 사용할 수 있도록 합니다.
- [조명 효과], [오려내기], [스테인드 글라스], [크롬], [잔물결], [뿌리기], [스프레이 선], [유리] 필터 등 메모리에 집중되는 필터들의 속도를 향상시키려면 설정을 변경해 봅니다. 예를 들어, [스테인드 글라스] 필터의 경우 셀 크기를 늘리도록 하며, [오려내기] 필터의 경우에는 [가장자리 단순하게]를 증가시키거나 [가장자리 정확하게]를 감소시키거나 또는 둘 다 적용해 봅니다.
- 회색 음영 프린터로 인쇄할 계획이면 이미지의 사본을 회색 음영으로 변환한 후 필터를 적용합니다. 그러나 컬러 이미지에 필터를 적용한 다음 회색 음영으로 변환할 때와 이미지를 회색 음영으로 변환 다음 필터를 적용할 때는 효과가 다를 수 있습니다.

참조

45페이지의 “실행 취소 또는 다시 실행 명령 사용”

필터 효과 참조

예술 효과 필터

[예술 효과] 하위 메뉴의 필터를 사용하면 미술 프로젝트나 상업적인 프로젝트에 회화적이고 예술적인 효과를 적용할 수 있습니다. 예를 들어, 콜라주나 문자 처리에는 [오려내기] 필터를 사용하면 좋습니다. 여기에 있는 필터를 사용하여 자연적이거나 전통적인 미디어 효과를 복제할 수 있습니다. [예술 효과] 필터는 모두 [필터 갤러리]를 통해 적용할 수 있습니다.

색연필 색연필을 사용하여 단색 배경에 이미지를 그립니다. 중요한 가장자리가 그대로 남아 있는 채 가장자리에 거친 그물눈 모양이 나타나고 더 매끄러운 영역을 통해서는 아래 있는 단색 배경이 보입니다.


양피지 효과를 내려면 선택된 영역에 [색연필] 필터를 적용하기 직전에 배경색을 변경합니다.

오려내기 대충 오려낸 색종이로 만든 것처럼 이미지를 표현합니다. 고대비 이미지는 윤곽만으로 나타나는 반면, 색상이 있는 이미지는 몇 개의 색종이 레이어로부터 구성됩니다.

드라이 브러쉬 유화와 수채화 중간의 드라이 브러쉬 기법을 사용하여 이미지 가장자리를 페인팅합니다. 이 필터를 적용하면 색상 범위가 일반 색상 영역으로 줄어들기 때문에 이미지를 단순화할 수 있습니다.

필름 그레인 이미지의 어두운 영역 색조와 중간 영역 색조에 고른 패턴을 적용하며, 이미지의 더 밝은 영역에는 더욱 고르고 더욱 채도가 높은 패턴이 추가됩니다. 이 필터는 혼합물에서 밴딩 현상을 없애고 다양한 소스의 요소들을 시각적으로 통합하는 데 유용합니다.

프레스코 짧고 둥글며 빠르게 두드리는 방법을 사용하여 이미지를 거칠게 칠합니다.

네온광 이미지의 오브젝트에 다양한 종류의 광선을 추가합니다. 이 필터는 모양을 부드럽게 하면서 이미지에 색을 입히는 데 유용합니다. 광선 색상을 선택하려면 광선 상자를 클릭하고 색상 피커에서 색상을 선택합니다.

페인트 덥스 1부터 50까지 다양한 브러쉬 크기와 유형을 선택하여 회화적인 효과를 낼 수 있습니다. 브러쉬 유형에는 [단순하게], [밝고 거칠게], [어둡고 거칠게], [선명하게], [흐리게], [밝게] 등이 있습니다.

팔레트 나이프 이미지의 세부 묘사를 줄여 그 아래의 텍스처가 나타나도록 엷게 페인팅한 캔바스와 같은 효과를 냅니다.

플라스틱 포장 반짝거리는 플라스틱으로 이미지를 코팅하고 표면의 세부 묘사를 두드러지게 합니다.

포스터 가장자리 미리 설정해 둔 포스트화 옵션에 따라 이미지에서 색상 수를 줄이고 포스터화합니다. 그런 다음 이미지 가장자리를 찾아내서 검정 선을 그립니다. 이미지 전체에 어두운 세부 묘사가 분포되어 있는 반면, 이미지의 넓은 영역에는 단순한 음영이 포함되어 있습니다.

거친 파스텔 효과 텍스처가 입혀진 배경에 이미지에 파스텔 분필로 선을 그린 것처럼 보이게 합니다. 밝은 색상 영역에서는 텍스처가 거의 없어 분필이 두껍게 나타나지만, 어두운 영역에서는 텍스처를 나타내기 위해 분필을 벗겨낸 것처럼 보입니다.

문지르기 효과 짧은 사선을 사용하여 이미지의 어두운 영역을 문지르거나 번지게 해서 이미지를 부드럽게 만듭니다. 이 효과를 적용하면 밝은 영역은 더 밝아지고 세부 묘사는 손실됩니다.

스폰지 효과 대비 색의 텍스처가 짙게 스며든 영역으로 이미지를 만들어 스폰지로 페인팅한 것처럼 보이게 합니다.

언더페인팅 효과 텍스처가 스며든 배경에서 이미지를 페인팅한 다음 그 위에 최종 이미지를 페인팅합니다.

수채화 효과 디테일을 단순화하고 물과 색상으로 흠뻑 적신 중간 브러쉬를 사용하여 수채화 스타일로 이미지를 칠합니다. 이 필터를 사용하면 가장자리에서 뚜렷한 색조 변화가 일어나는 영역의 채도가 증가합니다.

흐림 효과 필터

[흐림 효과] 필터는 선택 영역이나 전체 이미지를 부드럽게 하므로 재손질할 때 유용합니다. 이미지에서 정의된 선과 음영 영역의 뚜렷한 가장자리 옆에 있는 픽셀들의 평균을 내서 이들 가장자리와 주변 픽셀 사이의 변환을 매끄럽게 합니다.



[렌즈 흐림 효과] 필터 사용 전(왼쪽)과 사용 후(오른쪽)의 모습으로, 배경은 흐리게 표시되지만 전경은 선명하게 표시됩니다.

참고: 레이어의 가장자리에 [흐림 효과] 필터를 적용하려면 [레이어] 팔레트에서 [투명 픽셀 잠금] 옵션을 해제해야 합니다.

평균 이미지나 선택 영역의 평균 색상을 찾은 후 이 색상으로 이미지나 선택 영역을 칠해 매끄러운 모습을 만들어 냅니다. 예를 들어, 잔디 영역을 선택하면 이 필터는 해당 영역을 균질한 초록색의 패치로 바꿉니다.

흐리게 및 더 흐리게 이미지에서 뚜렷한 색 변환이 일어나는 노이즈를 없앱니다. [흐리게] 필터는 정의된 선과 음영 영역의 뚜렷한 가장자리 옆에 있는 픽셀들의 평균을 내서 이들 가장자리와 주변 픽셀 사이의 변환을 매끄럽게 합니다. [더 흐리게] 필터의 효과는 [흐리게] 필터보다 3-4배 가량 강합니다.

상자 흐림 효과 주변 픽셀의 평균 색상 값을 기반으로 이미지를 흐리게 합니다. 이 필터는 특수 효과를 만드는 데 유용합니다. 주어진 픽셀의 평균 값을 계산하는 데 사용되는 영역의 크기를 조정할 수 있으며, 반경이 클수록 흐림 효과가 큽니다.

가우시안 흐림 효과 조정할 수 있는 양만큼 재빨리 선택 영역을 흐립니다. 가우시안은 Photoshop이 픽셀에 가중 평균을 적용할 때 생성되는 종 모양의 곡선입니다. [가우시안 흐림 효과] 필터를 적용하면 낮은 빈도 수의 세부 묘사를 추가하여 흐릿한 효과를 낼 수 있습니다.

렌즈 흐림 효과 이미지에 흐림 효과를 추가하여 필드 깊이가 더 좁아지는 효과를 만듭니다. 이로 인해, 이미지의 일부 오브젝트에만 초점이 맞게 되고 다른 영역은 흐리게 표시됩니다. 자세한 내용은 185페이지의 “렌즈 흐림 효과 추가”를 참조하십시오.

동작 흐림 효과 지정된 방향(-360에서 +360까지)에서 지정된 강도(1에서 999까지)로 이미지를 흐리게 합니다. 이 필터를 지정하면 노출 시간을 일정하게 하여 이동하는 오브젝트의 사진을 찍는 것과 같은 운동감을 주는 효과를 낼 수 있습니다.

방사형 흐림 효과 카메라의 확대/축소 또는 회전 시 이미지가 흐려지는 효과를 시뮬레이션하여 부드러운 흐림 효과를 냅니다. [회전]을 선택하여 동심원의 선을 따라 빠르게 회전하듯이 흐려지게 한 다음 회전 각도를 지정하거나, [돋보기]를 선택하여 방사형 선을 따라 이미지를 확대 또는 축소하는 것처럼 흐려지게 한 다음 1에서 100까지의 값을 지정합니다. 흐림 효과의 품질에는 가장 빠르지만 거친 입자가 생기는 [기본]에서부터 더 매끄럽게 흐려지는 [양호] 및 [최상]이 있지만, 선택 영역이 크지 않으면 차이를 구별하기 힘듭니다. [흐림 효과 중심] 상자에서 패턴을 드래그하여 흐림 효과의 기점을 지정하십시오.

모양 흐림 효과 지정된 커널을 사용하여 흐림 효과를 만듭니다. 사전 설정된 사용자 정의 모양 목록에서 커널을 선택하고 반경 슬라이더를 사용하여 커널의 크기를 조정합니다. 모양 목록 상자 오른쪽 위 모퉁이에 있는 삼각형을 클릭하고 목록에서 다른 모양 라이브러리를 불러올 수도 있습니다. 지정한 반경에 따라 커널의 크기가 달라지며 커널이 클수록 흐림 효과가 큽니다.

고급 흐림 효과 정밀하게 이미지에 흐림 효과를 줄 수 있습니다. 반경, 한계값 및 흐림 품질을 지정할 수 있습니다. [반경]에 값을 지정하면 필터를 적용할 때 다른 픽셀과 차이가 나는 픽셀을 검색할 영역의 크기를 결정할 수 있습니다. [한계값]에 값을 지정하여 픽셀 간의 색상 대비가 어느 정도 이상이면 흐림 효과를 적용할지를 결정할 수 있습니다. 또한 모드를 전체 선택 영역([표준])이나 색상이 변환되는 가장자리([가장자리만] 및 [가장자리 오버레이])로 설정할 수도 있습니다. 색상 대비가 뚜렷한 곳에 [가장자리만]은 흑백 가장자리를 적용하며 [가장자리 오버레이]는 흰색을 적용합니다.

표면 흐림 효과 가장자리를 유지하면서 이미지를 흐리게 합니다. 이 필터는 특수 효과를 만드는 데 및 노이즈나 거친 입자를 제거하는 데 유용합니다. [반경] 옵션에서는 흐림 효과를 적용할 때 샘플링할 영역의 크기를 지정할 수 있으며, [한계값] 옵션에서는 주변 픽셀의 색조 값이 중심 픽셀 값과 어느 정도 차이가 나면 해당 픽셀에 흐림 효과를 적용할지를 조정할 수 있습니다. 색조 값 차이가 [한계값]의 값보다 작은 픽셀에는 흐림 효과가 적용되지 않습니다.

브러쉬 선 필터

[예술 효과] 필터처럼 [브러쉬 선] 필터는 다양한 브러쉬와 잉크 선 효과를 사용하여 이미지에 회화적인 효과를 줍니다. 입자, 페인트, 노이즈, 가장자리 세부 묘사 또는 텍스처를 이미지에 추가하는 필터도 있습니다. [브러쉬 선] 필터는 모두 [필터 갤러리]를 통해 적용할 수 있습니다.

강조된 가장자리 이미지의 가장자리를 강조합니다. 가장자리 밝기 조정을 높은 값으로 설정하면 강조 부분이 흰색 분필처럼 보이고, 낮은 값으로 설정하면 검은 잉크처럼 보입니다.

각진 선 대각선을 사용하여 이미지를 다시 페인팅하며, 더 밝은 영역과 더 어두운 영역이 반대 방향의 선으로 페인팅됩니다.

그물눈 원본 이미지의 세부 묘사와 특징을 유지하면서 연필 해치를 시뮬레이션하여 텍스처를 추가하고 색상 영역의 가장자리를 거칠게 만듭니다. [강도] 옵션은 해치의 수를 1부터 3까지의 값으로 조정합니다.

어두운 선 이미지의 어두운 영역은 짧고 촘촘한 어두운 선으로 페인팅하고, 밝은 영역은 길고 흰 선으로 페인팅합니다.

잉크 윤곽선 잉크와 펜 스타일을 사용하여 원본 세부 묘사 위에 정밀한 선으로 이미지를 다시 그립니다.

뿌리기 에어브러쉬로 뿌리는 효과를 복제합니다. 옵션들의 값을 증가시킬수록 전체적으로 단순한 효과를 얻을 수 있습니다.

스프레이 선 이미지의 두드러진 색상을 사용하여 스프레이 효과를 내는 각진 선으로 이미지를 다시 페인팅합니다.

수미-에 한지 위에 흠뻑 적신 브러쉬로 그리듯이 일본식 스타일로 이미지를 페인팅합니다. [수미-에] 필터는 진한 검정색을 사용하여 부드럽고 흐린 가장자리를 만들어 냅니다.

왜곡 필터

[왜곡] 필터는 이미지를 기하학적으로 왜곡하여 3D 또는 기타 모양 재구성 효과를 내는 데 사용합니다. 이러한 필터들은 메모리를 많이 사용한다는 점에 유의하십시오. [광선 확산], [유리] 및 [바다 물결] 필터는 [필터 갤러리]를 통해 적용할 수 있습니다.

광선 확산 부드러운 확산 필터를 통해 보이는 것처럼 이미지를 렌더링합니다. 이 필터는 선택 영역 중심으로부터 바깥쪽으로 서서히 희미해지는 광선의 빛에 뿌옇게 비쳐 보이는 듯한 흰색 노이즈를 이미지에 추가합니다.

변위 변위 맵이라는 이미지를 사용하여 선택 영역을 왜곡하는 방법을 지정합니다. 예를 들어, 포물선 모양의 변위 맵을 사용하면 이미지가 모퉁이만 걸어 놓은 천 조각에 인쇄된 것처럼 보이게 할 수 있습니다.

유리 이미지가 여러 유형의 유리를 통해 보이는 것처럼 나타납니다. 유리 효과를 선택하거나 사용자 자신의 유리 표면을 Photoshop 파일로 만들어 적용할 수도 있습니다. 비율, 왜곡 및 매끄러움 설정을 조정할 수 있습니다. 파일을 사용하여 표면 조정을 할 경우에는 [변위] 필터의 지침을 따르십시오.

렌즈 교정 [렌즈 교정] 필터는 배럴, 핀쿠션 왜곡, 비네팅 및 색수차와 같은 일반적인 렌즈 결함을 수정합니다.

바다 물결 이미지 표면에 임의의 간격으로 잔물결을 추가하여 이미지가 수면 아래에 있는 것처럼 보이게 합니다.

핀치 선택 영역 양쪽을 누릅니다. 100%까지의 양수 값은 선택 영역을 중심 방향으로 움직이고 -100%까지의 음수 값은 선택 영역을 바깥쪽으로 움직입니다.

극좌표 선택한 옵션에 따라 선택 영역을 직교좌표에서 극좌표로, 또는 극좌표에서 직교좌표로 변환합니다. 이 필터를 사용하면 원통형 거울에 비출 때 볼 수 있는 왜곡된 이미지와 같은 18세기 양식의 원통형 왜상(Anamorphosis)을 표현할 수 있습니다.

잔물결 선택 영역에 연못 표면의 잔물결과 같은 물결치는 패턴을 만듭니다. 좀더 다양한 모양을 만들려면 [파도] 필터를 사용하십시오. 물결의 양과 크기는 옵션에서 선택할 수 있습니다.

기울임 곡선을 따라 이미지를 왜곡합니다. 상자 안의 선을 드래그하여 곡선을 지정하십시오. 곡선을 따라 임의의 점을 조정할 수 있으며, 곡선을 직선으로 되돌리려면 [기본값]을 클릭합니다. 왜곡되지 않은 영역을 처리하는 방법을 선택할 수도 있습니다.

구형화 선택된 곡선에 맞도록 이미지를 왜곡하고 잡아당기면서 구형 주위의 선택 영역을 감싸 오브젝트에 3D 효과를 줍니다.

돌리기 가장자리보다 중심에서 좀더 급격하게 소용돌이 모양이 생기도록 선택 영역을 회전시킵니다. 각도를 지정하여 돌리기 패턴을 만듭니다.

파도 [잔물결] 필터와 유사하지만 좀더 다양한 모양을 만들 수 있습니다. 옵션에는 파도 제너레이터 수, 파장(파도 물마루 사이의 거리), 파도 진폭 및 파도 유형([사인파], [삼각파], [사각파])가 포함되어 있습니다. [임의화] 옵션은 임의의 값을 적용하며, 왜곡되지 않은 영역을 정의할 수도 있습니다.


다른 선택 영역에 파도 결과를 복제하려면 [임의화]를 클릭하고 [제네레이터 수]를 1로, [파장]과 [진폭]의 최대와 최소 매개 변수를 같은 값으로 설정합니다.

지그재그 선택 영역의 픽셀 반경에 따라 방사형으로 선택 영역을 왜곡합니다. [산등성] 옵션으로 선택 영역의 중심으로부터 가장자리까지 지그재그의 방향 반전 수를 설정합니다. 픽셀의 변위 방법을 지정할 수도 있습니다. [연못 잔물결]은 픽셀을 왼쪽 위나 오른쪽 아래로 변위시키고, [중심부터]는 선택 영역의 중심으로부터 안쪽이나 바깥쪽으로 픽셀을 변위시키며, [중심 주위]는 픽셀을 중심 주위로 회전시킵니다.

노이즈 필터

[노이즈] 필터는 **노이즈**, 즉 이미지 여기 저기에 임의로 분포된 색상 레벨을 포함하는 픽셀을 더하거나 삭제합니다. 이 기능은 선택 영역을 주변 픽셀에 혼합하는 데 유용합니다. [노이즈] 필터를 사용하여 더스트와 스크래치 같은 문제가 되는 부분을 이미지에서 삭제하거나 특수한 텍스처를 만들 수 있습니다.

노이즈 추가 고속 필름으로 사진을 촬영하는 효과를 시뮬레이션하면서 이미지에 임의의 픽셀을 적용합니다. [노이즈 추가] 필터를 사용하면 페더 효과를 낸 선택 영역이나 농도가 점차로 변하는 칠에서 밴딩을 감소시키고 재손질을 많이 한 영역에 좀더 사실적인 느낌을 줄 수 있습니다. 노이즈 분포 옵션에는 [균일]과 [가우시안]이 있습니다. [균일] 옵션을 선택하면 0과 지정된 값의 양수 또는 음수 사이에 있는 임의의 수를 사용하여 노이즈 색상 값을 분포시켜 좀더 미묘한 변화 효과를 만들 수 있습니다. [가우시안]을 선택하면 종 모양의 곡선을 따라 노이즈 색상 값을 분포시켜 반점 효과를 만듭니다. [단색]옵션을 선택하면 색상을 바꾸지 않으면서 이미지의 색조 요소에만 필터가 적용됩니다.

반점 제거 이미지에서 뚜렷한 색상 변화가 일어나는 영역인 가장자리를 감지하고 이 가장자리를 제외한 모든 선택 영역을 흐리게 합니다. 이와 같이 흐리게 하면 세부 묘사가 보존된 상태에서 노이즈가 제거됩니다.

더스트와 스크래치 다른 픽셀과 차이가 나는 픽셀을 변경하여 노이즈를 줄입니다. 결함을 숨기면서도 이미지의 선명도가 떨어지지 않게 하려면 [반경]과 [한계값] 설정을 여러 가지로 조합해 봅니다. 또는 이미지의 선택 영역에 필터를 적용해 봅니다. 자세한 내용은 352페이지의 "더스트와 스크래치 필터 적용"을 참조하십시오.

중간값 선택 영역 내의 픽셀 명도를 혼합하여 이미지의 노이즈를 감소시킵니다. 이 필터는 픽셀 선택 반경에서 유사한 명도의 픽셀들을 찾은 다음, 인접 픽셀과 차이가 많이 나는 픽셀을 버리고 찾은 픽셀의 중간 명도 값으로 중심 픽셀의 값을 대체합니다. 이 필터는 이미지에서 동작 효과를 제거하거나 감소시키는 데 유용합니다.

노이즈 감소 가장자리를 유지하면서 전체 이미지 또는 개별 채널에 영향을 주는 사용자 설정을 기반으로 노이즈를 감소시킵니다. 자세한 내용은 180페이지의 "이미지 노이즈 및 JPEG 가공물 감소"를 참조하십시오.

픽셀화 필터

픽셀화 하위 메뉴에 있는 필터들은 셀에서 비슷한 색상 값의 픽셀들을 묶어 선택 영역을 선명하게 정의합니다.

색상 하프톤 이미지의 각 채널에 확대된 하프톤 스크린을 사용하는 효과를 시뮬레이션합니다. 이 필터는 각 채널의 이미지를 사각형으로 나눈 다음 각 사각형을 원형으로 대체하며, 원형의 크기는 사각형의 밝기에 비례합니다. 자세한 내용은 353페이지의 "색상 하프톤 필터 적용"을 참조하십시오.

수정화 픽셀을 단색의 다각형으로 묶습니다.

단면화 단색이나 유사한 색상의 픽셀을 유사한 색상의 픽셀 블럭으로 묶습니다. 이 필터를 사용하면 스캔 이미지를 손으로 그린 것처럼 만들거나 사실적인 이미지를 추상화처럼 만들 수 있습니다.

분열 선택 영역에서 픽셀의 사본 네 개를 만들고, 그 평균을 내어 각각을 옵셋합니다.

메조틴트 이미지를 흑백 영역 패턴 또는 색상 이미지에서는 완전한 채도를 가진 색상 패턴으로 변환합니다. 이 필터를 사용하려면 [메조틴트] 대화 상자의 [유형] 메뉴에서 점 패턴을 선택합니다.

모자이크 픽셀을 사각형 블럭으로 묶습니다. 이 때 주어진 블럭의 픽셀 색상은 동일하며, 블럭 색상은 선택 영역의 색상을 나타냅니다.

점묘화 점묘화와 유사하게 이미지의 색상을 임의로 퍼진 점들로 나누고, 점들 사이의 캔바스 영역으로 배경색을 사용합니다.

렌더 필터

[렌더] 필터는 3D 모양, 구름 패턴, 굴절 패턴 및 이미지에서 시뮬레이션된 빛의 반사 패턴을 만듭니다. 또한 3D 공간에서 오브젝트를 조정하고, 3D 오브젝트(육면체, 구형, 원통형)를 만들고, 회색 음영 파일에서 텍스처 칠을 만들어 3D 조명 효과를 냅니다.

구름 효과 1 전경색과 배경색 사이에서 변화하는 임의의 값을 사용하여 부드러운 구름 패턴을 생성합니다. 좀더 딱딱한 구름 패턴을 만들려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 [필터] > [렌더] > [구름 효과 1]을 선택합니다. [구름 효과 1] 필터를 적용하면 활성 레이어의 이미지 데이터가 대체됩니다.

구름 효과 2 전경색과 배경색 사이에서 변화하는 임의의 생성 값을 사용하여 구름 패턴을 만듭니다. 이 필터는 [차이] 모드에서 색상을 혼합하는 것과 같은 방법으로 구름 데이터와 기존 픽셀을 혼합합니다. 이 필터를 처음으로 선택하면 이미지의 일부가 구름 패턴으로 반전되며, 필터를 여러 번 적용하면 대리석 텍스처와 같은 이랑과 잎맥 패턴을 만들 수 있습니다. [구름 효과 2] 필터를 적용하면 활성 레이어의 이미지 데이터가 대체됩니다.

섬유 전경색 및 배경색을 사용하여 직물 느낌의 효과를 만듭니다. [분산] 슬라이더는 색상의 변화를 조정합니다. 낮은 값을 지정하면 긴 줄무늬 색상이 만들어지고 높은 값을 지정하면 색상이 더 다양하게 분산된 매우 짧은 섬유가 나타납니다. [강도] 슬라이더는 각 섬유의 모습을 조정합니다. 값을 낮게 설정하면 촘촘하지 않은 직물이 만들어지고 높게 설정하면 가느다란 짧은 섬유가 만들어집니다. [임의화] 단추를 클릭하면 패턴의 모습이 바뀝니다. 마음에 드는 패턴을 찾을 때까지 이 단추를 클릭합니다. [섬유] 필터를 적용하면 활성 레이어의 이미지 데이터가 대체됩니다.


섬유에 색상을 입히려면 그라디언트 맵 조정 레이어를 추가해 봅니다.

렌즈 플레어 카메라 렌즈로 밝은 빛을 비출 때 생기는 굴절 효과를 시뮬레이션합니다. 이미지의 축소판 내에서 클릭하거나 십자 표시를 드래그하여 광원 중심의 위치를 지정합니다.

조명 효과 17가지의 조명 스타일과 3가지의 조명 유형 및 4가지 세트의 조명 속성을 변화시켜 RGB 이미지에 여러 가지 조명 효과를 만듭니다. 또한 범프 맵이라고 하는 회색 음영 파일의 텍스처를 사용하여 3D 효과를 만든 다음 저장해 두었다가 다른 이미지에 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 354페이지의 “조명 효과 추가”를 참조하십시오.

선명 효과 필터

[선명 효과] 필터는 인접 픽셀들의 대비를 증가시켜 희미한 이미지를 선명하게 합니다.

선명하게 및 더 선명하게 선택 영역의 초점을 맞춰 선명도를 향상시킵니다. [더 선명하게] 필터를 사용하면 [선명하게] 필터보다 더욱 선명한 효과를 적용할 수 있습니다.

가장자리 선명하게 및 언샵 마스크 색상 변화가 뚜렷하게 일어나는 이미지의 영역을 찾아 선명하게 합니다. [가장자리 선명하게] 필터는 이미지를 전반적으로 매끄럽게 유지하면서 가장자리만 선명하게 하며, 이 필터를 사용하면 양을 지정하지 않고도 가장자리를 선명하게 할 수 있습니다. 전문적인 색상 교정을 하려면 [언샵 마스크] 필터를 사용하여 가장자리 세부 묘사의 대비를 조정하고 가장자리 각 면에 보다 밝고 어두운 선을 만듭니다. 이렇게 하면 가장자리를 강조하고 더욱 선명한 이미지로 보이게 만들 수 있습니다.

고급 선명 효과 선명 효과 알고리즘을 설정하거나 어두운 영역과 밝은 영역을 선명하게 하는 양을 조정하여 이미지를 선명하게 할 수 있습니다. 자세한 내용은 182페이지의 “고급 선명 효과를 사용하여 선명하게 하기”를 참조하십시오.

참조

181페이지의 “이미지 선명도 및 흐림 효과 조정”

스케치 효과 필터

[스케치] 하위 메뉴에 있는 필터는 3D 효과를 내기 위해 이미지에 텍스처를 추가합니다. 이 필터는 미술 효과나 손으로 그린 것과 같은 외양을 만들 때 유용합니다. 대부분의 [스케치 효과] 필터는 이미지를 다시 그릴 때 전경색과 배경색을 사용합니다. [스케치 효과] 필터는 모두 [필터 갤러리]를 통해 적용할 수 있습니다.

저부조 이미지를 저부조로 조각하고 빛을 비춘 것처럼 변형하여 표면 변화를 강조합니다. 이미지의 어두운 영역은 전경색으로 처리하고 밝은 영역은 배경색을 사용합니다.

분필과 목탄 거친 분필로 그려진 단색의 중간 색조 회색 배경을 사용하여 이미지의 밝은 영역과 중간 영역을 다시 그립니다. 어두운 영역은 대각선의 검은 목탄 선으로 대체됩니다. 목탄에는 전경색을, 분필에는 배경색을 사용하여 그리게 됩니다.

목탄 이미지에 포스터화와 문지르기 효과가 나타나도록 다시 그립니다. 주요 가장자리는 굵게 그려지고 중간 색조는 대각선으로 그려집니다. 목탄은 전경색으로, 용지 색상은 배경색으로 처리됩니다.

크롬 이미지를 광택있는 크롬 표면처럼 렌더링합니다. 반사 표면에서는 높은 지점이 밝은 영역이고 낮은 지점이 어두운 영역입니다. 필터를 적용한 후 [레벨] 대화 상자를 사용하여 이미지에 더 많은 대비를 추가할 수 있습니다.

크레용 이미지에 짙은 어두운 색과 흰색의 크레용 텍스처를 복제합니다. 크레용 필터는 어두운 영역에 전경색을, 밝은 영역에 배경색을 사용합니다. 정확한 효과를 내려면 전경색을 일반적인 크레용 색상 중 하나(검정, 세피아, 붉은색)로 변경한 다음 필터를 적용하고, 부드러운 효과를 내려면 배경색을 흰색으로 변경하고 흰색 배경에 전경색을 일부 추가한 다음 필터를 적용합니다.

그래픽 펜 가는 잉크 선을 사용하여 원본 이미지의 디테일을 캡처합니다. 이 효과는 특히 스캔한 이미지에 적합합니다. 이 필터는 전경색을 잉크 색상으로 사용하고 배경색을 용지 색상으로 사용하여 원본 이미지의 색상을 바꿉니다.

하프톤 패턴 연속톤 범위를 유지하면서 하프톤 스크린 효과를 시뮬레이트합니다.

메모지 수제품 종이에 구성한 것처럼 보이는 이미지를 만듭니다. 이 필터는 이미지를 단순화하고 [스타일화] > [엠보스]와 [텍스처] > [그레인] 필터의 효과를 결합합니다. 이미지에서 어두운 부분은 배경색을 나타내며 종이 레이어 위의 구멍처럼 보이게 됩니다.

복사 이미지 복사 효과를 시뮬레이션합니다. 이 필터를 사용하면 어둡고 큰 영역의 경우 가장자리 주위만 복사되고, 중간 영역의 경우 검정색이나 흰색으로 사라져 버릴 수 있습니다.

석고 3D 석고로 이미지의 주형을 뜨고 전경색과 배경색을 사용하여 결과물을 채색합니다. 어두운 영역은 양각된 것처럼 보이고 밝은 영역은 오목 들어가 보입니다.

망사 효과 필름 감광유제의 조절된 축소와 왜곡을 시뮬레이트하여 어두운 영역에서는 촘촘하게 나타나고 밝은 영역에서는 약간 우툴두툴하게 나타나는 이미지를 만듭니다.

도장 이미지를 단순화하여 고무 또는 나무 도장으로 찍은 효과를 낼 수 있습니다. 이 필터는 흑백 이미지에서 사용하는 것이 가장 좋습니다.

가장자리 찢기 이미지를 너덜너덜한 찢어진 종이 조각으로 재구성한 다음 전경색과 배경색을 사용하여 채색합니다. 이 필터는 텍스트나 고대비 오브젝트에 특히 유용합니다.

물 종이 얼룩이 있는 덥을 사용하여 섬유질의 축축한 종이 위에 페인팅하여 물감이 흐르고 섞인 것처럼 보이게 합니다.

스타일화 필터

[스타일화] 필터는 이미지에서 픽셀을 변위시키고 대비를 찾아 강조하여 선택 영역에 페인팅 또는 인상주의 효과를 만듭니다. 가장자리를 강조하는[가장자리 찾기]와 [윤곽선 추적] 필터를 사용한 다음 [반전] 명령을 적용하여 색칠된 선이 있는 색상 이미지의 가장자리에 윤곽선을 그리거나 흰색 선이 있는 회색 음영 이미지의 가장자리에 윤곽선을 그릴 수 있습니다.

확산 선택한 옵션에 따라 선택 영역의 픽셀을 뒤섞어서 초점이 흐려진 것처럼 보이게 합니다. [표준] 모드는 색상 값을 무시하면서 픽셀을 임의로 이동하고, [어둡게만 하기] 모드는 밝은 픽셀을 더 어두운 픽셀로 대체하며, [밝게만 하기] 모드는 어두운 픽셀을 더 밝은 픽셀로 대체합니다. [비등방성] 모드는 색상 변경이 가장 적은 방향으로 픽셀을 뒤섞습니다.

엠보스 칠 색상을 회색으로 변환하고 원래의 칠 색상을 사용하여 가장자리를 따라 그려서 선택 영역이 볼록하거나 눌려진 것처럼 보이도록 합니다. 이 필터에는 엠보싱 각도(표면을 오목하게 하는 -360°에서부터 표면을 볼록하게 하는 +360°까지), 높이 및 선택 영역 내의 색상 양에 대한 비율(1%에서 500%까지) 옵션이 포함되어 있습니다. [엠보스] 필터를 적용할 때 색상과 세부 묘사를 유지하려면 [엠보스] 필터를 적용한 다음 [희미하게 하기] 명령을 사용합니다.

돌출 선택 영역이나 레이어에 3D 텍스처를 지정합니다. 자세한 내용은 353페이지의 "돌출 필터 적용"을 참조하십시오.

가장자리 찾기 이미지에서 뚜렷한 변환이 일어난 영역을 식별하고 가장자리를 강조합니다. [가장자리 찾기] 필터는 [윤곽선 추적] 필터와 같이 흰색 배경과 대조되는 어두운 선을 사용하여 이미지 가장자리에 윤곽선을 그리며, 이미지 둘레에 테두리를 만들 때 유용합니다.

가장자리 광선 효과 가장자리 색상을 명확하게 하고 네온과 같은 광선을 추가합니다. 이 필터는 누적 적용할 수 있습니다.

과대 노출 사진을 현상하는 동안 빛에 약간 노출시키는 것과 비슷하게 네거티브 및 포지티브 이미지를 혼합합니다.

타일 원래의 위치로부터 선택 영역을 이동하고 두 위치 사이에 옵셋을 만들면서 이미지를 일련의 타일로 분할합니다. 배경색, 전경색, 반전된 이미지, 원본 이미지 중 하나를 선택하여 타일 사이의 영역을 채웁니다. 이렇게 하면 타일로 분할된 이미지를 원본 위에 둔 채 타일 가장자리 밑에 원본 이미지 일부를 나타낼 수 있습니다.

윤곽선 추적 윤곽선 맵의 선과 비슷한 효과를 내기 위해 주요 명도 영역의 변환을 찾아내어 각 색상 채널마다 주위를 가는 선으로 그립니다. 자세한 내용은 353페이지의 "윤곽선 추적 필터 적용"을 참조하십시오.

바람 이미지에 가는 가로선들을 만들어 바람에 날리는 효과를 시뮬레이트합니다. [방법] 옵션에는 [바람], 좀더 강한 바람 효과를 내는 [강풍] 및 이미지에서 바람의 방향이 급격히 변화하면서 가로선 방향이 상쇄되는 [돌풍]이 있습니다.

텍스처 필터

[텍스처] 필터를 사용하면 이미지에 깊이 또는 실재감을 주는 효과를 시뮬레이트하거나 조직적인 외관을 추가할 수 있습니다.

균열 고부조의 석고 표면 위에 이미지의 윤곽선을 따라 가는 균열을 만들면서 이미지를 페인팅합니다. 넓은 범위의 색상이나 회색 음영 값을 포함하는 이미지에 이 필터를 사용하면 엠보싱 효과를 낼 수 있습니다.

그레인 [보통], [부드럽게], [흩뿌림], [덩어리], [명암 대비], [확대], [점각], [수평], [수직], [반점]과 같은 다양한 유형의 그레인을 시뮬레이트하여 이미지에 텍스처를 추가합니다.

모자이크 타일 작은 조각이나 타일로 구성된 것처럼 이미지를 렌더링하고 타일 사이에 그라우트를 추가합니다. 이와 달리, [픽셀화] > [모자이크] 필터는 이미지를 다른 색상의 픽셀 블럭으로 분할합니다.

패치워크 이미지의 해당 영역에서 주된 색상으로 칠해진 사각형으로 이미지를 분할합니다. 이 필터는 임의로 타일 깊이를 감소시키거나 증가시켜 밝은 영역과 어두운 영역을 복제합니다.

스테인드 글라스 전경색을 사용하여 윤곽선이 그려진 단색의 인접 셀들로 이미지를 다시 페인팅합니다.

텍스처화 선택하거나 작성해 둔 텍스처를 이미지에 적용합니다.

비디오 필터

[비디오] 하위 메뉴에는 [인터레이스 제거] 필터와 [NTSC 색상] 필터가 있습니다.

인터레이스 제거 비디오 이미지에서 홀수 또는 짝수 번째의 인터레이스 선을 제거하여 비디오에서 캡처한 동영상 이미지를 매끄럽게 합니다. 복제 또는 보간 방법을 선택하면 제거한 선을 대체할 수 있습니다.

NTSC 색상 채도가 너무 높은 색상이 텔레비전 주사선을 가로질러 번지지 않게 하기 위해 색상 영역을 텔레비전에서 재현할 수 있는 영역으로 제한합니다.

기타 필터

[기타] 하위 메뉴에 있는 필터를 사용하면 자신만의 필터를 만들고, 이 필터를 사용하여 마스크를 수정하고, 이미지 내의 선택 영역에 옵셋 효과를 주고, 신속하게 색상을 조정할 수 있습니다.

사용자 정의 자신만의 필터 효과를 디자인합니다. [사용자 정의] 필터를 사용하면 컨볼루션이라고 하는 미리 정의된 수학적 연산에 따라 이미지 내 각 픽셀의 명도 값을 변경할 수 있습니다. 각 픽셀에는 주변 픽셀의 값을 기반으로 임의의 값이 다시 할당됩니다. 이 연산은 채널의 추가 및 빼기 연산과 유사합니다.

사용자 정의 필터를 만든 다음 저장해 두면 다른 Photoshop 이미지에도 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 353페이지의 “사용자 정의 필터 만들기”를 참조하십시오.

하이 패스 선명한 색상 변환이 일어나는 위치에서 지정된 반경의 가장자리 세부 묘사를 유지하고 나머지 이미지를 삭제합니다. 반경을 0.1픽셀로 설정하면 가장자리 픽셀만 유지됩니다. 이 필터에서는 빈도가 낮은 이미지 세부 묘사가 삭제되며 [가우시안 흐림 효과] 필터와 반대의 효과가 나타납니다.

[한계값] 명령을 사용하거나 이미지를 [비트맵] 모드로 변환하려면 [하이 패스] 필터를 연속톤 이미지에 적용하는 것이 좋습니다. 또한 이 필터는 스캔 이미지로부터 선 이미지나 넓은 흑백 영역을 추출할 때도 유용합니다.

최대값 및 최소값 마스크를 수정하는 데 유용합니다. [최대값] 필터는 흰색 영역을 확장하고 검정 영역을 줄여 **경계 감소** 효과를 냅니다. [최소값] 필터는 검정 영역을 확장하고 흰색 영역을 줄여 **스프레드** 효과를 냅니다. [중간값] 필터와 마찬가지로 [최대값]과 [최소값] 필터는 선택 영역에서 각각의 픽셀을 검사합니다. [최대값]과 [최소값] 필터는 지정된 반경 내에서 현재 픽셀의 명도 값을 주변 픽셀의 가장 크거나 가장 작은 명도 값으로 대체합니다.

옵셋 선택 영역의 원래 위치에 빈 공간을 남겨 두고 지정된 수평 방향과 수직 방향의 양만큼 선택 영역을 이동시킵니다. 빈 영역은 현재 배경색이나 이미지의 또 다른 부분으로 칠하고, 선택 영역이 이미지의 가장자리 부근에 있을 경우에는 칠을 선택하여 칠할 수도 있습니다.

Digimarc 필터

[Digimarc] 필터는 저작권 관련 정보를 저장하기 위해 이미지에 디지털 방식의 워터마크를 포함시킵니다.

참조

416페이지의 “디지털 저작권 정보 추가”

소실점

[소실점] 기능을 사용하면 빌딩이나 직사각형 오브젝트의 면 등과 같은 원근감이 있는 평면이 포함된 이미지를 편집할 때 정확한 원근을 유지할 수 있습니다.

참조

199페이지의 “소실점에서 작업”

특정 필터 적용

필터에서 이미지 및 텍스처 불러오기

일부 필터에서는 텍스처나 변위 맵과 같은 기타 이미지를 불러와서 해당 효과를 만들어 냅니다. 이러한 필터에는 [크레용], [변위], [유리], [조명 효과], [거친 파스텔 효과], [텍스처 칠], [텍스처화], [언더페인팅 효과], [사용자 정의] 필터 등이 있습니다. 이들 필터가 모두 같은 방식으로 이미지나 텍스처를 불러오는 것은 아닙니다.

1 해당 하위 메뉴에서 원하는 필터를 선택합니다.

2 해당 필터의 대화 상자에 있는 [텍스처] 팝업 메뉴에서 [텍스처 불러오기]를 선택하고 텍스처 이미지를 찾아서 엽니다.

모든 텍스처는 Photoshop 형식이어야 합니다. 대부분의 필터는 색상 파일의 회색 음영 정보만을 사용합니다.

텍스처 및 유리 표면 컨트롤 설정

[거친 파스텔 효과], [언더페인팅 효과], [유리], [크레용] 및 [텍스처화] 필터에는 텍스처 지정 옵션이 있습니다. 이러한 옵션을 지정하면 이미지를 캔버스와 벽돌 등의 텍스처 위에 페인팅하거나 유리 블럭이나 결빙 유리 등의 표면을 통해 보는 것과 같은 효과를 낼 수 있습니다.

1 [필터] 메뉴에서 [예술 효과] > [거친 파스텔 효과], [예술 효과] > [언더페인팅 효과], [왜곡] > [유리], [스케치 효과] > [크레용] 또는 [텍스처] > [텍스처화]를 선택합니다.

2 [텍스처]에서 텍스처 유형을 선택하거나 [텍스처 불러오기]를 선택하여 Photoshop 파일을 지정합니다.

3 [비율] 슬라이더를 드래그하여 텍스처 패턴의 크기를 늘리거나 줄입니다.

4 [부조] 슬라이더를 사용할 수 있는 경우 드래그하여 텍스처 표면의 깊이를 조정합니다.

5 [반전]을 선택하여 텍스처의 그림자와 밝은 영역을 반전시킵니다.

6 가능한 경우 [조명 방향]에서 텍스처에 대한 광원의 방향을 지정합니다.

왜곡되지 않은 영역 정의

[왜곡] 하위 메뉴의 [변위], [기울임] 및 [파도] 필터와 [기타] 하위 메뉴의 [옵셋] 필터를 사용하면 필터에 의해 정의되어 있지 않거나 보호되지 않은 영역을 다음 방법으로 처리할 수 있습니다.

감싸기 정의되지 않은 공간을 이미지 반대쪽 가장자리의 내용으로 채웁니다.

가장자리 픽셀 반복 이미지의 가장자리를 따라 지정된 방향으로 픽셀의 색상이 확장됩니다. 가장자리 픽셀이 다른 색상일 경우 밴딩 현상이 나타납니다.

배경으로 설정(옵셋 필터만 해당) 선택된 영역을 현재 배경색으로 칠합니다.

더스트와 스크래치 필터 적용

1 [필터] > [노이즈] > [더스트와 스크래치]를 선택합니다.

2 필요한 경우 노이즈가 포함되어 있는 영역이 보일 때까지 미리 보기 확대/축소 비율을 조정합니다.

3 선택 영역이나 이미지의 모든 픽셀을 검사할 수 있도록 레벨이 0이 될 때까지 [한계값] 슬라이더를 왼쪽으로 드래그하여 값을 끕니다.

[한계값]에 값을 지정하면 다른 픽셀과의 차이가 어느 정도 이상이면 해당 픽셀을 제거할지를 결정할 수 있습니다.

참고: [한계값] 슬라이더는 128에서 255 사이의 값보다는 이미지에 가장 많이 쓰이는 0에서 128 사이의 범위일 때 더 쉽게 조절할 수 있습니다.

4 [반경] 슬라이더를 왼쪽 또는 오른쪽으로 드래그하거나 텍스트 상자에 1부터 16픽셀까지의 값을 입력합니다. [반경]에 값을 지정하면 필터를 적용할 때 다른 픽셀과 차이가 나는 픽셀을 검색할 영역의 크기를 결정할 수 있습니다.

반경을 확대하면 이미지가 흐려지게 됩니다. 결함을 제거할 수 있는 가장 작은 값을 사용하십시오.

5 값을 입력하거나 결함을 제거할 수 있는 최대값까지 슬라이더를 드래그하여 한계값을 단계적으로 높입니다.

변위 필터 적용

변위 필터는 변위 맵의 색상 값을 사용하여 선택 영역을 이동시킵니다. 부정 변위의 최대값은 0이고, 긍정 변위의 최대값은 255입니다. 회색 값 128은 변위를 만들지 않습니다. 맵에 채널이 한 개 있으면 이미지는 가로와 세로의 크기 비율에 의해 정의된 대각선을 따라 변위됩니다. 반면, 맵에 둘 이상의 채널이 있으면 첫 번째 채널은 가로 변위를 조정하고 두 번째 채널은 세로 변위를 조정합니다.

이 필터는 Adobe Photoshop 형식으로 저장된 병합 파일([비트맵] 모드 이미지 제외)을 사용하여 변위 맵을 만듭니다. Photoshop 프로그램 폴더에 있는 [플러그인/변위 맵] 폴더의 파일을 사용할 수도 있습니다.

1 [필터] > [왜곡] > [변위]를 선택합니다.

2 변위 크기를 비율로 입력합니다.

가로와 세로 비율이 100%로 설정되면 최대 변위는 128픽셀입니다. 중간 회색 음영이 변위를 만들지 않기 때문입니다.

3 변위 맵과 선택 영역의 크기가 같지 않을 경우 이미지에 맵을 맞출 방법을 지정합니다. [동일 크기로 맞추기] 옵션을 선택하여 맵의 크기를 다시 조정할 수도 있고, [나란히 놓기] 옵션을 선택하면 맵을 패턴으로 반복하여 선택 영역을 채울 수 있습니다.

4 [감싸기] 옵션이나 [가장자리 픽셀 반복] 옵션을 선택하여 이미지에서 왜곡되지 않은 영역을 처리할 방법을 결정합니다.

5 [확인]을 클릭합니다.

6 변위 맵을 선택하여 엽니다. 이미지에 왜곡 효과가 적용됩니다.

색상 하프톤 필터 적용

1 [필터] > [픽셀화] > [색상 하프톤]을 선택합니다.

2 하프톤 도트의 최대 반경을 4부터 127까지의 픽셀 값으로 입력합니다.

3 하나 이상의 채널에서 스크린 각도 값(완전한 수평에서의 도트 각도)을 입력합니다.

- 회색 음영 이미지의 경우 채널 1만 사용합니다.
- RGB 이미지는 각각 빨강, 녹색, 파랑 채널에 해당하는 채널 1, 2, 3을 사용합니다.
- CMYK 이미지는 각각 사이안, 마젠타, 노랑 및 검정 채널에 해당하는 채널 4개를 모두 사용합니다.
- [기본값]을 클릭하여 모든 스크린 각도를 기본값으로 되돌립니다.

4 [확인]을 클릭합니다.

돌출 필터 적용

1 [필터] > [스타일화] > [돌출]을 선택합니다.

2 3D 유형을 선택합니다.

- [블럭] 옵션으로 정사각형의 앞면과 4개의 옆면을 갖는 오브젝트를 만들 수 있습니다. 각 블럭의 전면을 블럭의 평균 색상으로 칠하려면 [전면을 단일색으로 칠하기] 옵션을 선택합니다. 앞면을 이미지로 칠하려면 [전면을 단일색으로 칠하기] 옵션의 선택을 해제합니다.
- [피라미드] 옵션으로 한 점에서 만나는 4개의 삼각 면을 가진 오브젝트를 만들 수 있습니다.

3 오브젝트 밑면의 한쪽 길이를 정하려면 [크기] 텍스트 상자에 2에서 255까지의 값을 입력합니다.

4 화면에서 가장 길게 돌출된 오브젝트의 돌출 거리를 나타내려면 [깊이] 텍스트 상자에 1에서 255까지의 값을 입력합니다.

5 깊이 옵션을 선택합니다.

- [임의] 옵션은 각 블럭이나 피라미드에 임의의 깊이를 지정합니다.
- [레벨에 기초] 옵션은 각 오브젝트의 깊이를 오브젝트의 명도에 맞게 지정하며 밝은 부분을 어두운 부분보다 더 돌출시킵니다.

6 선택 영역 바깥으로 벗어난 오브젝트를 모두 숨기려면 [불완전한 블럭 마스크]를 선택합니다.

윤곽선 추적 필터 적용

1 [필터] > [스타일화] > [윤곽선 추적]을 선택합니다.

2 [가장자리] 옵션을 선택하여 선택 영역 내의 영역에 윤곽선을 그립니다. [지정 레벨 이하] 옵션은 픽셀의 색상 값이 지정된 레벨보다 낮은 영역의 윤곽선을, [지정 레벨 이상] 옵션은 픽셀의 색상 값이 지정된 레벨보다 높은 영역의 윤곽선을 그립니다.

3 색상 값(색조 레벨) 측정을 위한 0에서 255까지의 한계값([레벨])을 입력합니다. 어떤 값에서 이미지의 세부 묘사가 가장 잘 표현되는지 각 값을 하나씩 시험해 보십시오.

[회색 음영] 모드에서 [정보] 팔레트를 사용하여 추적할 색상 값을 확인한 다음 [레벨] 텍스트 상자에 값을 입력합니다.

참조

33페이지의 “정보 팔레트 사용”

사용자 정의 필터 만들기

1 [필터] > [기타] > [사용자 정의]를 선택합니다. 숫자 값을 입력할 수 있는 텍스트 상자 격자가 [사용자 정의] 대화 상자에 표시됩니다.

2 계산되고 있는 픽셀을 보여주는 가운데 텍스트 상자를 선택한 다음 해당 픽셀의 명도 값에 곱할 값(-999부터 +999까지)을 입력합니다.

3 인접 픽셀을 나타내는 텍스트 상자를 선택한 다음 해당 위치의 픽셀에 곱할 값을 입력합니다.

예를 들어, 현재 픽셀의 바로 오른쪽에 있는 픽셀의 명도 값에 2를 곱하려면 가운데 텍스트 상자의 바로 오른쪽에 있는 텍스트 상자에 2를 입력합니다.

4 연산에 포함될 모든 픽셀에 2단계와 3단계를 반복합니다. 모든 텍스트 상자에 값을 입력할 필요는 없습니다.

5 연산에 포함된 픽셀들의 명도 값을 모두 더한 다음 이것을 나눌 값을 [비율] 텍스트 상자에 입력합니다.

6 [옵셋] 텍스트 상자에는 비율 연산 결과에 더할 값을 입력합니다.

7 [확인]을 클릭합니다. 한 번에 하나씩 이미지의 각 픽셀에 사용자 정의 필터가 적용됩니다.

[저장]과 [불러오기] 단추를 눌러 사용자 정의 필터를 저장하고 다시 사용할 수 있습니다.

조명 효과 추가

조명 효과 필터 적용

[조명 효과] 필터를 사용하면 RGB 이미지에 여러 가지 조명 효과를 적용할 수 있습니다. 또한 범프 맵이라고 하는 회색 음영 파일의 텍스처를 사용하여 3D 효과를 만들어 저장해 두었다가 다른 이미지에 사용할 수 있습니다.

참고: [조명 효과] 필터는 RGB 이미지에만 사용할 수 있습니다.

1 [필터] > [렌더] > [조명 효과]를 선택합니다.

2 [스타일]에서 스타일을 선택합니다.

3 [조명 유형]에서 유형을 선택합니다. 여러 개의 조명을 사용할 경우 [켬]을 선택하거나 선택 해제하여 각 조명을 켜거나 끕니다.

4 조명 색상을 바꾸려면 대화 상자의 [조명 유형] 영역에서 색상 상자를 클릭합니다.

[일반 환경 설정] 대화 상자에서 선택한 색상 피커가 열립니다.

5 조명 속성을 설정하려면 아래 옵션에 해당하는 각각의 슬라이더를 드래그합니다.

광택 인화지 표면에서처럼 표면에서 반사되는 조명의 양을 [매트](낮은 반사율)부터 [높게](높은 반사율)까지 지정할 수 있습니다.

질감 조명 또는 조명에 반사되는 오브젝트 중 어느 쪽을 반사할 것인지 지정할 수 있습니다. 조명의 색상을 반사하려면 [플라스틱]을 선택하고 오브젝트의 색상을 반사하려면 [금속]을 선택합니다.

노출 빛의 양을 많게(양수값) 또는 적게(음수값) 지정할 수 있습니다. 값이 0이면 아무런 변화가 없습니다.

주변광 조명을 햇빛이나 형광빛과 같은 실내의 다른 빛과 혼합한 것처럼 확산시킵니다. 광원만 사용하려면 100을 선택하고 광원을 제거하려면 -100을 선택합니다. 주변 조명의 색상을 변경하려면 색상 상자를 클릭하여 나타나는 색상 피커를 사용합니다.

조명을 복제하려면, Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 미리 보기 상자 내에서 조명을 드래그합니다.

6 텍스처 칠을 사용하려면 [텍스처 채널]에서 채널을 선택합니다.

조명 효과 유형

여러 가지 조명 유형을 선택할 수 있습니다.

전체 조명 종이 위에 백열 전구를 비추는 것과 같이 이미지 바로 위에서 모든 방향으로 비춥니다.

직접 조명 태양과 같이 먼 곳으로부터 조명을 비춰 빛의 각도가 변하지 않도록 합니다.

집중 조명 타원형의 광선을 비춥니다. 미리 보기 창의 선은 조명의 방향과 각도를 정의하고 핸들은 타원의 가장자리를 정의합니다.

전체 조명 조정

1 [필터] > [렌더] > [조명 효과]를 선택합니다.

2 [조명 유형]에서 [전체 조명]을 선택합니다.

3 조명을 조정합니다.

- 조명을 이동시키려면 가운데 원을 드래그합니다.
- 빛이 가까워지거나 또는 멀어지는 것처럼 조명 크기를 증가 또는 감소시키려면 효과의 가장자리를 정의하는 4개의 핸들 중에서 하나를 드래그합니다.

미리 보기 창을 사용하여 직접 조명 조정

1 [필터] > [렌더] > [조명 효과]를 선택합니다.

2 [조명 유형]에서 [직접 조명]을 선택합니다.

3 조명을 조정합니다.

- 조명을 이동시키려면 가운데 원을 드래그합니다.
- 조명의 방향을 바꾸려면 선 끝에 있는 핸들을 드래그하여 조명의 각도를 회전시킵니다. 조명의 높이(선의 길이)를 일정하게 유지하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 드래그합니다.
- 조명의 높이를 바꾸려면 선 끝에 있는 핸들을 드래그합니다. 조명을 밝게 하려면 선을 짧게, 조명을 약하게 하려면 선을 길게 조정합니다. 선이 너무 짧아지면 순수한 백광이 되고 너무 길면 조명이 없어집니다. 각도를 일정하게 유지하면서 조명 높이(선 길이)만 변경하려면 Shift 키를 누른 채 드래그합니다.

미리 보기 창을 사용하여 집중 조명 조정

1 [필터] > [렌더] > [조명 효과]를 선택합니다.

2 [조명 유형]에서 [집중 조명]을 선택합니다.

3 조명을 조정합니다.

- 조명을 이동시키려면 가운데 원을 드래그합니다.
- 조명 각도를 증가시키려면 핸들을 드래그하여 선을 짧게 조정하고 조명 각도를 감소시키려면 핸들을 드래그하여 선을 길게 조정합니다.
- 타원을 늘이거나 조명을 회전시키려면 핸들 중 하나를 드래그하고, 각도를 일정하게 유지하면서 타원의 크기만 변경하려면 Shift 키를 누른 채 드래그합니다. 크기는 일정하게 유지하고 집중 조명의 각도나 방향을 변경하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 드래그합니다.
- 조명의 초점(또는 집중 조명의 강도)을 설정하고 조명으로 채워질 타원의 정도를 조정하려면 조도 슬라이더를 드래그합니다. 가장 밝은 최대 조도는 100, 표준 조도는 50 정도이며 조도가 음수이면 조명이 약해지고 조도가 -100이면 조명이 없어집니다. [초점] 슬라이더를 사용하면 조명으로 채워질 타원의 정도를 조정합니다.

조명 효과 스타일

[조명 효과] 대화 상자의 [스타일] 메뉴에 있는 17가지의 조명 스타일을 선택할 수 있으며 [기본값] 설정에 조명을 추가하여 자신만의 조명 스타일을 만들 수도 있습니다. [조명 효과] 필터를 사용할 때는 광원이 하나 이상 있어야 합니다. 한 번에 하나의 조명만 편집할 수 있지만 원하는 효과를 만들어 내기 위해 추가된 조명을 모두 사용할 수 있습니다.

2시 방향 집중 조명 중간 조도(17)와 넓은 초점(91)의 노랑 집중 조명입니다.

파랑 전체 조명 최대 조도(85)로 초점 없이 머리 위에서 비추는 파랑 전체 조명입니다.

원형 조명 네 개의 집중 조명입니다. 흰색은 최대 조도(100)와 집중된 초점(8)을 갖습니다. 노랑은 강한 조도(88)와 집중된 초점(3)을 갖습니다. 빨강은 중간 조도(50)와 집중된 초점(0)을 갖습니다. 파랑은 최대 조도(100)와 중간 초점(25)을 갖습니다.

가로지르기 중간 조도(35)와 넓은 초점(69)의 흰색 집중 조명입니다.

아래로 내리기 중간 조도(35)와 넓은 초점(100)의 흰색 집중 조명 두 개입니다.

기본값 중간 조도와 넓은 초점의 흰색 집중 조명입니다.

조명을 5단계 아래로/조명을 5단계 위로 최대 조도(100)와 넓은 초점(60)으로 각각 아래쪽으로/위쪽으로 비추는 흰색 집중 조명 5개입니다.

플래시 중간 조도(46)의 노랑 전체 조명입니다.

투광 조명 중간 조도(35)와 넓은 초점(69)의 흰색 집중 조명입니다.

평행 방향 최대 조도(98)에 초점이 없는 파랑 직접 조명입니다.

RGB 조명 중간 조도(60)와 넓은 초점(96)의 조명을 만들어내는 빨강, 파랑 및 녹색 조명입니다.

부드러운 지시등 초점이 맞지 않는 흰색과 파랑 두 개의 직접 조명입니다. 흰색은 부드러운 조도(20)를, 파랑은 중간 조도(67)를 갖습니다.

부드러운 전체 조명 중간 조도(50)의 부드러운 전체 조명입니다.

부드러운 집중 조명 최대 조도(98)와 넓은 초점(100)의 흰색 집중 조명입니다.

3단계 아래로 부드러운 조도(35)와 넓은 초점(96)의 흰색 집중 조명 세 개입니다.

3중 집중 조명 약한 조도(35)와 넓은 초점(100)의 집중 조명 세 개입니다.

조명 추가 또는 삭제

❖ [조명 효과] 대화 상자에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 조명을 추가하려면 대화 상자 아래쪽에 있는 백열 전구 아이콘을 미리 보기 영역으로 드래그합니다. 최대 16개의 조명에 대해 원하는 작업을 반복합니다.
- 조명을 삭제하려면 조명의 가운데 원을 미리 보기 창 오른쪽 아래에 있는 [삭제] 아이콘으로 드래그합니다.

조명 효과 스타일 만들기, 저장 또는 삭제

❖ [조명 효과] 대화 상자에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 스타일을 만들려면 [스타일]에서 [기본값]을 선택하고 대화 상자 아래쪽에 있는 백열 전구 아이콘을 미리 보기 영역으로 드래그합니다. 최대 16개의 조명에 대해 원하는 작업을 반복합니다.
- 스타일을 저장하려면, [저장]을 클릭하고 스타일에 이름을 지정한 다음 [확인]을 클릭합니다. 저장된 스타일에는 각 조명에 대한 설정이 모두 포함되며, 이미지를 열 때마다 [스타일] 메뉴에 표시됩니다.
- 스타일을 삭제하려면 스타일을 선택하고 [삭제]를 클릭합니다.

조명 효과에 텍스처 채널 사용

[조명 효과] 대화 상자의 [텍스처 채널]을 통해 이미지에 알파 채널로 추가하는 회색 음영 이미지(범프 맵이라고 함)를 사용하여 조명 효과를 제어할 수 있습니다. 이미지에 알파 채널로 회색 음영 이미지를 추가하거나, 알파 채널을 새로 만들고 텍스처를 추가할 수 있습니다. 엠보스 텍스트 효과를 내려면 검정 배경에 흰색 텍스트, 또는 흰색 배경에 검정 텍스트가 있는 채널을 사용합니다.

1 필요한 경우 이미지에 알파 채널을 추가합니다. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 다른 이미지를 기준으로 하는 텍스처(예: 천이나 물의 텍스처)를 사용하려면 해당 이미지를 회색 음영으로 변환하고 해당 이미지의 회색 음영 채널을 현재 이미지로 드래그합니다.
- 다른 이미지의 기존 알파 채널을 현재 이미지로 드래그합니다.
- 이미지에 알파 채널을 만들고 텍스처를 추가합니다.

2 [조명 효과] 대화 상자의 [텍스처 채널] 메뉴에서 추가한 알파 채널이나 이미지의 빨강, 녹색 또는 파랑 채널을 선택합니다.

3 채널의 흰색 부분을 표면에서 볼록하게 나타내려면 [흰색을 높게] 옵션을 선택합니다. 어두운 부분을 볼록하게 나타내려면 이 옵션의 선택을 해제합니다.

4 텍스처에 변화를 주려면 [평평하게](0)부터 [굴곡 있게](100)까지 [높이] 슬라이더를 드래그합니다.

참조

240페이지의 “알파 채널 마스크 만들기 및 편집”

14장: 문자줄

Photoshop의 문자는 벡터를 기반으로 하는 문자 윤곽선으로 구성됩니다. 이러한 윤곽선은 문자, 숫자 및 서체 기호를 나타내기 위해 수학적으로 정의된 모양입니다. 대부분의 서체는 여러 서식으로 사용할 수 있지만 가장 일반적으로 사용되는 형식은 Type1(포스트스크립트 글꼴), TrueType, OpenType 및 New CID 및 비보호 CID(일본어 전용)입니다. Photoshop에서는 벡터를 기반으로 하는 문자 윤곽선을 유지하며 문자의 비율 또는 크기를 조정하거나, PDF 또는 EPS 파일을 저장하거나, 포스트스크립트 프린터로 이미지를 인쇄할 때 이러한 윤곽선을 사용합니다. 따라서 해상도에 관계 없이 선명한 문자를 만들 수 있습니다.

문자 만들기

문자 및 문자 레이어 정보

문자를 만들면 [레이어] 팔레트에 새로운 문자 레이어가 추가됩니다.

중요: [다중 채널], [비트맵] 또는 [인덱스 색상] 모드에서는 레이어가 지원되지 않으므로 이미지에 대해 문자 레이어가 만들어지지 않습니다. 이러한 모드에서 문자는 래스터화된 텍스트로 배경에 표시됩니다.

문자 레이어를 만들고 나면 문자를 편집하고 레이어 명령을 적용할 수 있습니다.

그러나 래스터화해야 하는 문자 레이어를 변경하면 Photoshop에서는 벡터를 기반으로 문자 윤곽선을 픽셀로 변환합니다. 문자를 래스터화하면 벡터 윤곽선이 없어지므로 래스터화된 문자는 더 이상 문자로 편집할 수 없습니다. 자세한 내용은 364페이지의 "문자 레이어 래스터화"를 참조하십시오.

문자 레이어를 다음과 같이 변경할 수 있으며 문자를 편집할 수도 있습니다.

- 문자 방향 변경
- 앤티 앨리어스 적용
- 포인트 문자와 단락 문자 간 변환
- 문자로 작업 패스 만들기
- [편집] 메뉴에서 [원근] 및 [왜곡]을 제외한 변형 명령 적용

참고: 문자 레이어의 일부를 변형하려면 먼저 문자 레이어를 래스터화해야 합니다.

- 레이어 스타일을 사용할 수 있습니다.
- 칠 단축키 사용(569페이지의 "오브젝트 페인팅에 사용하는 키" 참조)
- 다양한 도형에 맞게 문자 변형

참조

380페이지의 "패스에서 문자 만들기 및 편집"

384페이지의 "아시아 언어 문자 옵션 표시 및 설정"

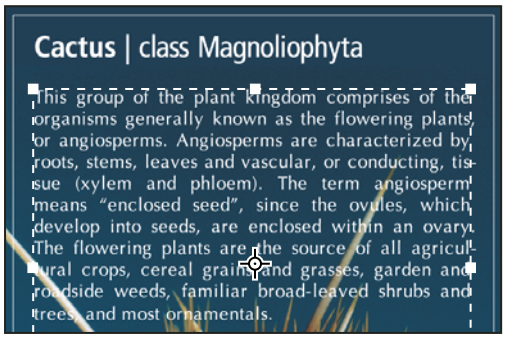
361페이지의 "텍스트 편집"

문자 입력

문자는 특정 점에서 만들기, 단락 내부에서 만들기, 패스를 따라 만들기 등 세 가지 방법을 사용하여 만들 수 있습니다.

- **포인트 문자**는 이미지를 클릭한 지점에서 시작하는 수평 또는 수직 텍스트입니다. 이미지에 몇 개의 단어를 추가할 때는 한 포인트에서 텍스트를 입력하는 것이 유용합니다.

- **단락 문자**는 경계선을 사용하여 문자의 흐름을 수평 또는 수직으로 제어합니다. 브로셔와 같이 여러 단락을 만들려는 경우 이 방법으로 텍스트를 입력하는 것이 유용합니다.



포인트 문자로 입력한 문자(위)와 테두리 상자 내에 입력한 문자(아래)

- **패스 상의 문자**를 사용하면 열린 패스나 닫힌 패스의 가장자리를 따라 문자가 흐릅니다. 텍스트를 가로로 입력하면 기준선에 수직인 패스를 따라 문자가 나타나고, 텍스트를 세로로 입력하면 기준선에 평행하는 패스를 따라 문자가 나타납니다. 어느 경우든 텍스트는 패스에 포인트가 추가되었던 방향으로 흐릅니다.

단락 경계 내에 또는 패스를 따라 텍스트를 더 입력하면 경계 모퉁이에 있는 핸들 또는 패스 끝에 있는 기준점 대신 더하기 기호(+)를 포함하는 작은 상자나 원이 표시됩니다.

문자 도구로 이미지를 클릭하면 문자 도구가 편집 모드로 전환됩니다. 문자 도구가 편집 모드로 전환되면 문자를 입력하고 편집할 수 있을 뿐만 아니라 다양한 메뉴에서 몇 가지 다른 명령을 실행할 수도 있습니다. 그러나 특정 작업을 수행하려면 먼저 문자 레이어의 변경 내용을 실행해야 합니다. 문자 도구가 편집 모드 상태에 있는지 여부를 확인하려면 옵션 막대를 검토하십시오. 옵션 막대에 [실행] 단추 ✓ 와 [취소] 단추 ⊘ 가 있으면 문자 도구가 편집 모드 상태입니다.

참조

23페이지의 "도구 정보"

380페이지의 "패스에서 문자 만들기 및 편집"

포인트 문자 입력

포인트 문자를 입력할 때 문자의 각 행은 서로 독립적이므로 문자를 편집할 때 행이 늘어나거나 줄어들어도 다음 행으로 넘어가지 않습니다. 입력한 문자가 새 문자 레이어에 표시됩니다.

1 [수평 문자 도구] T 또는 [세로 문자 도구] IT 를 선택합니다.

2 이미지를 클릭하여 해당 문자에 대한 삽입점을 설정합니다. I형 포인터를 통과하는 작은 선은 문자 기준선(문자가 놓일 가상 선)을 표시합니다. 세로 문자인 경우 기준선은 문자의 중앙 축을 표시합니다.

3 옵션 막대, [문자] 팔레트 및 [단락] 팔레트에 있는 다른 문자 옵션을 선택합니다.

4 문자를 입력합니다. 새 줄을 시작하려면 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 누릅니다.

참고: 편집 모드에서 포인트 문자를 변형할 수도 있습니다. Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누르고 있으면 문자 주위에 테두리 상자가 나타납니다. 핸들을 움직여 문자의 비율을 조절하거나 기울일 수 있습니다. 또한 테두리 상자를 회전시킬 수도 있습니다.

5 문자 입력 또는 편집 작업이 끝나면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 옵션 막대에서 [실행] 단추 ✓ 를 클릭합니다.
- 숫자 키패드에서 Enter 키를 누릅니다.
- Ctrl+Enter(Windows) 또는 Command+Return(Mac OS)을 누릅니다.
- 도구 상자에서 임의의 도구를 선택하거나, [레이어], [채널], [패스], [액션], [작업 내역] 또는 [스타일] 팔레트를 클릭하거나 사용할 수 있는 메뉴 명령을 선택합니다.

단락 문자 입력

단락 문자를 입력할 때는 문자가 너무 길면 테두리 상자의 크기에 맞춰 문자 행이 다음 행으로 넘어갑니다. 여러 단락을 입력할 수 있으며 단락 강제 정렬 옵션을 선택할 수 있습니다.

테두리 상자의 크기를 조정하여 조정된 사각형 내에서 문자가 끊기지 않고 연결되게 할 수 있습니다. 문자를 입력하는 동안 또는 문자 레이어를 만든 후에 테두리 상자를 조정할 수 있습니다. 또한 테두리 상자를 사용하여 문자를 회전시키거나 기울이고 비율을 조정할 수도 있습니다.

1 [수평 문자 도구] T 또는 [세로 문자 도구] IT 를 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 대각선으로 드래그하여 문자의 테두리 상자를 정의합니다.
- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 클릭하거나 드래그하여 [단락 텍스트 크기] 대화 상자를 표시한 다음, [폭] 및 [높이] 값을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

3 옵션 막대, [문자] 팔레트, [단락] 팔레트 또는 [레이어] > [문자] 하위 메뉴에서 다른 문자 옵션을 선택합니다.

4 문자를 입력합니다. 새 단락을 시작하려면 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 누릅니다. 테두리 상자에 들어갈 수 있는 문자보다 많은 수의 문자를 입력하면 테두리 상자에 오버플로 아이콘 ⊞ 이 나타납니다.

5 필요한 경우 테두리 상자를 회전 또는 기울이거나 크기를 조정합니다.

6 다음 중 하나를 수행하여 문자 레이어를 실행합니다.

- 옵션 막대에서 [실행] 단추 ✓ 를 클릭합니다.
- 숫자 키패드에서 Enter 키를 누릅니다.
- Ctrl+Enter(Windows) 또는 Command+Return(Mac OS)을 누릅니다.
- 도구 상자에서 임의의 도구를 선택하거나, [레이어], [채널], [패스], [액션], [작업 내역] 또는 [스타일] 팔레트를 클릭하거나 사용할 수 있는 메뉴 명령을 선택합니다.

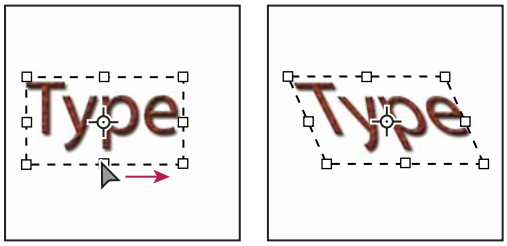
입력한 문자가 새 문자 레이어에 표시됩니다.

문자 테두리 상자 변형 또는 크기 조정

❖ 단락 문자의 테두리 상자 핸들을 표시합니다. [문자 도구] T 가 활성화되면 [레이어] 팔레트에서 문자 레이어를 선택하고 이미지에서 텍스트 흐름을 클릭합니다.

참고: 편집 모드에서 포인트 문자를 변형할 수 있습니다. Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누르고 있으면 문자 주위에 테두리 상자가 나타납니다.

- 테두리 상자의 크기를 조정하려면 포인터를 핸들 위에 놓고 양방향 화살표 ↖↘로 바뀌면 드래그합니다. Shift 키를 누른 채 드래그하여 테두리 상자의 비율을 유지합니다.
- 테두리 상자를 회전시키려면 포인터를 경계 테두리 외부에 놓고 구부러진 양방향 화살표 ↶↷로 바뀌면 드래그합니다. Shift 키를 누른 채 드래그하면 15도씩 회전하도록 제한할 수 있습니다. 회전 중심을 변경하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 중심점을 새 위치로 드래그합니다. 중심점을 테두리 상자 바깥에 놓을 수도 있습니다.
- 테두리 상자를 기울이려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 가운데 핸들 중 하나를 드래그합니다. 그러면 포인터가 화살촉 ▸ 모양으로 바뀝니다.



테두리 상자를 사용하여 문자 기울이기

- 테두리 상자의 크기를 조정할 때 문자 비율을 조정하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 모퉁이 핸들을 드래그합니다.
- 중심점을 기준으로 테두리 상자의 크기를 조정하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 모퉁이 핸들을 드래그합니다.

포인트 문자와 단락 문자 간 변환

테두리 상자 안에서 문자 흐름을 조정하기 위해 포인트 문자를 단락 문자로 변환할 수 있습니다. 또는 단락 문자를 포인트 문자로 변환하여 각 텍스트 행이 다른 행과 관계 없이 흐르게 할 수도 있습니다. 단락 문자에서 포인트 문자로 전환할 때 문자의 모든 행 끝에 캐리지 리턴이 추가됩니다. 마지막 줄에는 추가되지 않습니다.

1 [레이어] 팔레트에서 문자 레이어를 선택합니다.

2 [레이어] > [문자] > [포인트 텍스트로 변환] 또는 [레이어] > [문자] > [단락 텍스트로 변환]을 선택합니다.

참고: 단락 문자를 포인트 문자로 변환할 때 테두리 상자 밖으로 오버플로되는 문자는 모두 삭제됩니다. 텍스트가 손실되지 않게 하려면 변환하기 전에 테두리 상자를 조정하여 모든 문자를 표시합니다.

텍스트 편집

텍스트 편집

1 [수평 문자 도구] T 또는 [세로 문자 도구] IT 를 선택합니다.

2 [레이어] 팔레트에서 문자 레이어를 선택하거나, 텍스트 흐름을 클릭하여 문자 레이어를 자동으로 선택합니다.

3 텍스트에 삽입점을 놓고 다음 중 하나를 수행합니다.

- 클릭하여 삽입점을 설정합니다.
- 편집할 문자를 하나 이상 선택합니다.

4 원하는 대로 텍스트를 입력합니다.

5 문자 레이어에서 변경을 실행합니다.

참조

364페이지의 “문자 서식 지정”

375페이지의 “단락 서식 지정”

371페이지의 “행과 문자 간격”

374페이지의 “문자 크기 조절 및 회전”

368페이지의 “글꼴”

둥근 따옴표 또는 곧은 따옴표 지정

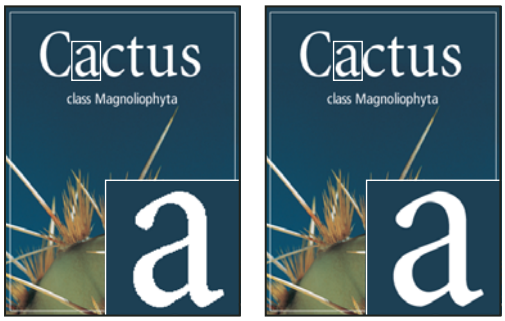
타이포그래퍼 따옴표는 둥근 따옴표(Curly Quotes 또는 Smart Quotes)라고도 하며 글꼴의 곡선과 혼합 사용됩니다. 타이포그래퍼 따옴표는 일반적으로 큰 따옴표와 아포스트로피에 사용됩니다. **직선 따옴표**는 일반적으로 피트와 인치의 약자로 사용됩니다.

1 [편집] > [환경 설정] > [문자](Windows) 또는 [Photoshop] > [환경 설정] > [문자](Mac OS)를 선택합니다.

2 [문자 옵션] 아래에서 [둥근 따옴표 사용] 옵션을 선택하거나 해제합니다.

문자 레이어에 앤티 앨리어스 적용

앤티 앨리어스를 사용하면 가장자리 픽셀을 부분적으로 칠해 가장자리가 매끄러운 문자를 만들 수 있습니다. 결과적으로 문자의 가장자리가 배경에 혼합됩니다.



앤티 앨리어스가 없는 경우(왼쪽)와 강하게 설정된 경우(오른쪽)

웹에 사용할 문자를 만드는 경우 앤티 앨리어스를 지정하면 원래 이미지의 색상 수가 상당히 늘어날 수 있습니다. 이렇게 되면 원하는 대로 이미지의 색상 수를 줄여서 이미지 파일 크기를 줄이기가 어렵게 됩니다. 또한 불필요한 색상이 문자의 가장자리를 따라 나타날 수 있습니다. 크기를 줄이고 색상 수를 제한하는 것이 가장 중요한 문제인 경우에는 가장자리가 들쭉날쭉한 모양으로 매끄럽지 않더라도 앤티 앨리어스를 사용하지 않는 것이 좋습니다. 또한 인쇄하여 볼 문자보다 더 큰 문자를 사용하는 것도 좋은 방법입니다. 문자가 클수록 웹에서 보기가 쉽고 문자에 앤티 앨리어스를 적용할 것인지 여부를 더욱 자유롭게 결정할 수 있습니다.

참고: 앤티 앨리어스를 적용할 때 문자의 크기가 작거나 웹 그래픽에 사용되는 해상도처럼 해상도가 낮으면 문자가 일관성 없이 렌더링될 수 있습니다). 이러한 현상을 막으려면 [문자] 팔레트 메뉴에서 [분할 폭] 옵션의 선택을 해제합니다.

1 [레이어] 팔레트에서 문자 레이어를 선택합니다.

2 옵션 막대나 [문자] 팔레트의 [앤티 앨리어스] 메뉴 $^{a}_{a}$에서 옵션을 선택합니다. 또는 [레이어] > [문자]를 선택하고 하위 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

없음 앤티 앨리어스를 적용하지 않습니다.

선명하게 문자가 가장 선명한 상태로 표시됩니다.

뚜렷하게 문자가 약간 선명한 상태로 표시됩니다.

강하게 문자가 굵게 표시됩니다.

매끄럽게 문자가 매끄럽게 표시됩니다.

맞춤법 검사 및 수정

Photoshop에서 문서의 맞춤법을 검사할 때 사전에 없는 단어가 나오는 경우 이 단어의 처리 방법을 결정해야 합니다. 맞춤법이 올바르면 사전에 이 단어를 추가하여 맞춤법을 확정할 수 있습니다. 단어의 맞춤법이 틀렸으면 수정할 수 있습니다.

1 필요에 따라 [문자] 팔레트의 아래쪽에 있는 팝업 메뉴에서 언어를 선택합니다. 이것이 Photoshop이 맞춤법 검사에 사용하는 사전입니다.

2 (선택 사항) 문자 레이어를 표시하거나 잠금 해제합니다. [맞춤법 검사] 명령에서는 숨겨진 레이어나 잠겨진 레이어를 확인하지 않습니다.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- 문자 레이어를 선택합니다.
- 특정 텍스트를 검사하려면 텍스트를 선택합니다.
- 단어를 검사하려면 단어에 삽입점을 놓습니다. 문자 레이어를 선택한 경우 해당 레이어의 맞춤법만 검사하려면 [모든 레이어 검사]를 선택 해제합니다.

4 [편집] > [맞춤법 검사]를 선택합니다.

5 사전에 없는 단어나 다른 오류가 발견되면 다음 중 하나를 수행하십시오:

무시 텍스트를 변경하지 않고 맞춤법 검사를 계속합니다.

모두 무시 나머지 맞춤법 검사를 수행하는 동안 해당 단어를 무시합니다.

변경 잘못된 맞춤법을 수정합니다. [변경 내용] 텍스트 상자에 올바른 단어가 있는지 확인하고 [변경]을 클릭합니다. 원하는 단어가 추천되지 않을 경우 [추천 단어] 텍스트 상자에서 다른 단어를 선택하거나, [변경 내용] 텍스트 상자에 단어를 입력할 수 있습니다.

모두 변경 문서에서 맞춤법이 잘못된 부분을 모두 수정합니다. [변경 내용] 텍스트 상자에 올바른 단어가 있는지 확인합니다.

추가 사전에서 인식하지 못한 단어를 저장하여 다음에 다시 나오더라도 맞춤법이 잘못된 것으로 인식되지 않게 합니다.

텍스트 찾기 및 바꾸기

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- 찾아서 바꾸려는 텍스트가 있는 레이어를 선택합니다. 그런 다음 검색할 텍스트의 맨 앞에 삽입점을 놓습니다.
- 텍스트 레이어를 두 개 이상 가지고 있고 문서의 모든 레이어를 검색하려면 문자 레이어가 아닌 다른 레이어를 선택합니다.

참고: [레이어] 팔레트에서 검색할 텍스트 레이어가 표시되어 있고 잠겨 있지 않은지 확인하십시오. 레이어가 숨겨져 있거나 잠겨 있는 경우에는 [텍스트 찾기/바꾸기] 명령을 실행하여 맞춤법을 검사할 수 없습니다.

2 [편집] > [텍스트 찾기/바꾸기]를 선택합니다.

3 [찾을 내용] 상자에서 찾을 텍스트를 입력하거나 붙입니다. 텍스트를 변경하려면 [변경 내용] 텍스트 상자에 새 텍스트를 입력합니다.

4 하나 이상의 옵션을 선택하여 검색 조건을 보다 자세하게 지정합니다.

모든 레이어 검색 문서의 모든 레이어를 검색합니다. 이 옵션은 [레이어] 팔레트에서 문자 레이어가 아닌 다른 레이어가 선택된 경우 사용 가능합니다.

앞으로 텍스트의 삽입점에서부터 앞으로 검색합니다. 삽입점의 위치에 관계없이 레이어의 모든 텍스트를 검색하려면 이 옵션을 해제합니다.

대소문자 구분 [찾을 내용] 텍스트 상자에 입력한 텍스트에 사용된 대소문자 설정과 정확하게 일치하는 단어를 검색합니다. 예를 들어, [대소문자 구분] 옵션을 선택하고 "PrePress"를 검색하면 "Prepress"나 "PREPRESS"는 검색하지 않습니다.

단어 단위로 검색 텍스트가 더 긴 단어에 포함되어 있으면 이 텍스트는 검색되지 않습니다. 예를 들어, "any"를 단어 단위로 검색하면 "many"는 무시됩니다.

5 [다음 찾기]를 클릭하여 검색을 시작합니다.

6 다음 단추 중 하나를 클릭합니다.

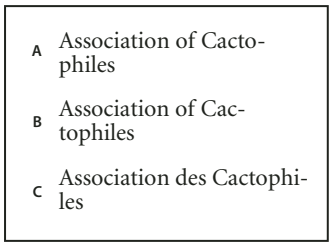
변경 검색된 텍스트를 수정된 텍스트로 바꿉니다. 검색을 계속하려면 [다음 찾기]를 선택합니다.

모두 변경 검색된 텍스트를 모두 바꿉니다.

변경/찾기 검색된 텍스트를 수정된 텍스트로 바꾸고 다음 텍스트를 찾습니다.

텍스트 언어 할당

Photoshop에서는 언어 사전을 사용하여 하이픈 넣기를 검사합니다. 언어 사전은 맞춤법 검사에도 사용됩니다. 각 사전에는 표준 음절로 분리되는 수십만 개의 단어가 포함되어 있습니다. 문서 전체에 언어를 지정할 수도 있고 선택된 텍스트에만 언어를 적용할 수도 있습니다.



여러 언어에 사용되는 하이픈의 예
A. 미국 영어에서의 "Cactophiles" **B.** 영국 영어에서의 "Cactophiles" **C.** 프랑스어에서의 "Cactophiles"

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- 특정 언어 사전을 사용하여 텍스트를 입력하려면 [문자] 팔레트의 왼쪽 아래에 있는 팝업 메뉴에서 언어 사전을 선택한 다음, 텍스트를 입력합니다.
- 기존 텍스트의 언어 사전을 변경하려면 텍스트를 선택하고 [문자] 팔레트의 왼쪽 아래에 있는 팝업 메뉴에서 원하는 언어 사전을 선택합니다.

2 [문자] 팔레트의 왼쪽 아래에 있는 팝업 메뉴에서 해당 사전을 선택합니다.

참고: 여러 언어로 이루어진 텍스트를 선택하거나 문자 레이어에 여러 언어가 포함되어 있는 경우 [문자] 팔레트의 팝업 메뉴가 흐리게 표시되고 "복수"라는 단어가 표시됩니다.

문자 레이어의 방향 변경

문자 레이어의 방향은 문서 창(포인트 문자의 경우) 또는 테두리 상자(단락 문자의 경우)에서 문자 행 방향을 결정합니다. 문자 레이어가 세로 방향이면 문자가 위쪽에서 아래쪽으로 배치되고 문자 레이어가 가로 방향이면 문자가 왼쪽에서 오른쪽으로 배치됩니다. 문자 레이어의 방향과 문자 행 안의 문자 방향을 혼동하지 마십시오.

1 [레이어] 팔레트에서 문자 레이어를 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 문자 도구를 선택하고 옵션 막대에서 [텍스트 방향] 단추 를 클릭합니다.
- [레이어] > [문자] > [가로] 또는 [레이어] > [문자] > [세로]를 선택합니다.
- [문자] 팔레트 메뉴에서 [텍스트 방향 변경]을 선택합니다.

문자 레이어 래스터화

필터 효과와 페인팅 도구 등의 일부 명령과 도구는 문자 레이어에 사용할 수 없습니다. 이러한 명령을 적용하거나 도구를 사용하려면 문자를 먼저 래스터화해야 합니다. **래스터화**하면 문자 레이어가 일반 레이어로 변환되고 레이어 내용을 텍스트로 편집할 수 없게 됩니다. 래스터화된 레이어가 필요한 명령이나 도구를 선택하면 경고 메시지가 나타납니다. 일부 경고 메시지에 나타나는 [확인] 단추를 클릭하면 해당 레이어를 래스터화할 수 있습니다.

❖ 문자 레이어를 선택하고 [레이어] > [래스터화] > [문자]를 선택합니다.

문자 서식 지정

문자 서식 정보

문자 특성을 설정한 다음 문자를 입력하거나 다시 설정하여 문자 레이어에서 선택된 문자의 모양을 변경할 수 있습니다.

개별 문자의 서식을 지정하려면 먼저 해당 문자를 선택해야 합니다. 이때 특정 문자 하나, 문자 범위 또는 문자 레이어의 모든 문자를 선택할 수 있습니다.

참조

371페이지의 “행과 문자 간격”

375페이지의 “단락 서식 지정”

문자 선택

1 [수평 문자 도구] T 또는 [세로 문자 도구] IT 를 선택합니다.

2 [레이어] 팔레트에서 문자 레이어를 선택하거나, 텍스트를 클릭하여 문자 레이어를 자동으로 선택합니다.

3 텍스트에 삽입점을 놓고 다음 중 하나를 수행합니다.

- 드래그하여 하나 이상의 문자를 선택합니다.
- 텍스트를 클릭한 다음 Shift 키를 누른 상태에서 클릭하여 문자 범위를 선택합니다.
- [선택] > [모두]를 선택하여 레이어의 모든 문자를 선택합니다.
- 단어를 선택하려면 두 번, 줄을 선택하려면 세 번, 단락을 선택하려면 네 번, 테두리 상자의 모든 문자를 선택하려면 텍스트 방향에서 아무 위치나 다섯 번 클릭합니다.
- 화살표 키를 사용하여 문자를 선택하려면 해당 텍스트를 클릭한 다음, Shift 키를 누른 상태에서 오른쪽 화살표 키 또는 왼쪽 화살표 키를 누릅니다. 또한 화살표 키를 사용하여 단어를 선택하려면 Shift+Ctrl(Windows) 또는 Shift+Command(Mac OS)를 누른 상태에서 오른쪽 화살표 키 또는 왼쪽 화살표 키를 누릅니다.

4 텍스트 흐름에 삽입점을 위치시키지 않고 레이어의 모든 문자를 선택하려면 [레이어] 팔레트에서 해당 문자 레이어를 선택한 후 레이어의 문자 아이콘을 두 번 클릭합니다.

중요: 문자 레이어의 문자를 선택하고 서식을 지정하면 [문자 도구]가 편집 모드로 전환됩니다.

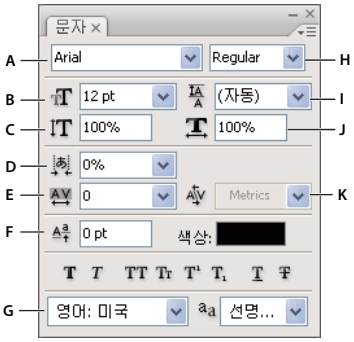
문자 팔레트 개요

[문자] 팔레트에는 문자의 서식을 지정하는 옵션이 있습니다. 일부 서식 지정 옵션은 옵션 막대에도 있습니다.

다음 중 하나를 수행하여 [문자] 팔레트를 표시할 수 있습니다.

- [창] > [문자]를 선택합니다. 팔레트가 보이지만 활성화되어 있지 않은 경우에는 [문자] 팔레트 탭을 클릭하십시오.
- 문자 도구가 선택되어 있으면 옵션 막대에서 [팔레트] 단추 를 클릭합니다.

[문자] 팔레트에서 옵션을 설정하려면 옵션 오른쪽에 있는 팝업 메뉴에서 값을 선택합니다. 숫자 값이 있는 옵션의 경우 위 방향 화살표와 아래 방향 화살표를 사용하여 값을 설정하거나 텍스트 상자에서 직접 값을 편집할 수 있습니다. 직접 값을 편집할 때는 Enter 키나 Return 키를 눌러 값을 적용하거나, Shift+Enter 또는 Shift+Return을 눌러 값을 적용한 다음 방금 편집한 값을 강조 표시하거나, 탭을 눌러 값을 적용하고 팔레트의 다음 텍스트 상자로 이동합니다.



문자 팔레트
A. 글꼴 모음 **B.** 글꼴 크기 **C.** 세로 비율 **D.** 비율 간격 옵션 설정 **E.** 자간 **F.** 기준선 이동 **G.** 언어 **H.** 글꼴 스타일 **I.** 행간 **J.** 수평 비율 **K.** 커닝

참고: [문자] 팔레트에 [비율 간격 설정] 옵션이 나타나게 하려면 [문자] 환경 설정에서 [아시아 언어 텍스트 옵션 표시]를 선택해야 합니다.

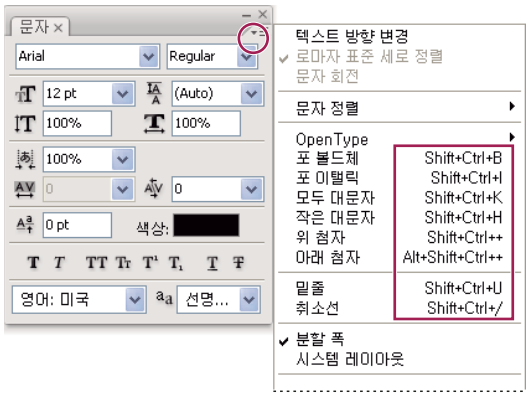
[문자] 팔레트 메뉴에서는 추가 명령 및 옵션에 액세스할 수 있습니다. 이 메뉴를 사용하려면 팔레트 상단 오른쪽에 있는 삼각형을 클릭합니다.

참조

19페이지의 “팔레트 및 메뉴”

동적 단축키 정보

동적 단축키는 포인트 문자나 단락 문자를 입력할 때, 문자를 선택할 때 또는 I형 포인터가 텍스트에 있을 때에만 액세스할 수 있는 키보드 단축키입니다. 동적 단축키에 액세스할 수 있는 경우 [문자] 팔레트에 [동적 단축키]가 나타납니다. 동적 단축키는 [포 볼드체], [포 이탤릭], [모두 대문자], [작은 대문자], [위 첨자], [아래 첨자], [밑줄] 및 [취소선]과 같은 문자 옵션에 사용 가능합니다.



동적 단축키는 포인트 문자나 단락 문자를 입력할 때, 문자를 선택할 때 또는 I형 포인터가 텍스트에 있을 때에만 [문자] 팔레트 메뉴에 나타납니다.

문자 크기 지정

문자 크기는 이미지에 나타나는 문자의 크기를 결정합니다.

문자의 기본 측정 단위는 포인트입니다. 포스트스크립트 1포인트는 72ppi 이미지에서 1/72인치입니다. 그러나 포스트스크립트와 일반적인 포인트 크기 정의 간을 전환하면서 사용할 수 있습니다. [환경 설정] 대화 상자의 [단위와 눈금자]에서 문자를 측정하는 기본 단위를 변경할 수 있습니다.

문자 크기 선택

❖ [문자] 팔레트 또는 옵션 막대에서 [크기] T의 새 값을 입력하거나 선택합니다.

다른 측정 단위를 사용하려면 [크기] 텍스트 상자의 값 뒤에 단위(in, cm, mm, pt, px 또는 파이카)를 입력합니다.

문자의 측정 단위를 변경하려면 [편집] > [환경 설정] > [단위와 눈금자](Windows) 또는 [Photoshop] > [환경 설정] > [단위와 눈금자](Mac OS)를 선택하고 [문자] 메뉴에서 측정 단위를 선택합니다.

포인트 크기 단위 정의

1 [편집] > [환경 설정] > [단위와 눈금자](Windows) 또는 [Photoshop] > [환경 설정] > [단위와 눈금자](Mac OS)를 선택합니다.

2 [포인트/파이카 크기]에서 다음 옵션 중 하나를 선택하십시오.

포스트스크립트(72포인트/인치) 포스트스크립트 장치로 인쇄할 수 있는 단위 크기를 설정합니다.

전통 방식 인쇄에서 전통적으로 사용되던 대로 인치당 72.27포인트를 사용합니다.

3 [확인]을 클릭합니다.

문자 색상 변경

입력한 문자의 색상은 현재 전경색에서 렌더링되지만 문자를 입력하기 전이나 후에 색상을 변경할 수 있습니다. 기존 문자 레이어를 편집할 때 각 문자나 선택된 문자 또는 레이어의 모든 문자 색상을 변경할 수 있습니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 옵션 막대나 [문자] 팔레트에서 [색상] 선택 상자를 클릭하고 Adobe [색상 피커]를 사용하여 색상을 선택합니다.
- 칠 단축키를 사용합니다. 전경색으로 칠하려면 Alt+백스페이스(Windows) 또는 Option+Delete(Mac OS)를 누르고, 배경색으로 칠하려면 Ctrl+백스페이스(Windows) 또는 Command+Delete(Mac OS)를 누릅니다.
- 문자 레이어에 오버레이 레이어 스타일을 적용하여 기존 색상의 상단에 색상, 그라디언트 또는 패턴을 적용합니다. 오버레이 레이어 스타일은 문자 레이어의 모든 문자에 영향을 미치기 때문에 선택적으로 적용할 수 없습니다.
- 도구 상자에서 전경색 선택 상자를 클릭하고 Adobe [색상 피커]를 사용하여 색상을 선택합니다. [색상] 팔레트 또는 [색상 견본] 팔레트에서 색상을 클릭할 수도 있습니다. 이 방법으로 기존 문자 레이어의 색상을 변경하려면 먼저 해당 레이어에서 문자를 선택해야 합니다.

참조

262페이지의 "레이어 효과 및 스타일 정보"

개별 문자의 색상 변경

1 [수평 문자 도구] T 를 선택합니다.

2 [레이어] 팔레트에서 해당 문자가 포함된 레이어를 선택합니다.

3 문서 창에서 변경할 문자를 선택합니다.

4 작업 영역의 맨 위에 있는 옵션 막대에서 색상 견본을 클릭합니다.

5 Adobe [색상 피커]의 색상 스펙트럼 막대에 있는 삼각형 슬라이더를 사용하여 원하는 색상 범위를 검색한 후 색상 필드에서 원하는 색상을 클릭합니다. 선택한 색상이 Adobe [색상 피커]의 색상 견본의 위쪽 1/2 영역에 나타납니다. 원래 색상은 아래쪽 1/2 영역에 나타납니다.

6 [확인]을 클릭합니다. 옵션 막대와 선택된 문자에 있는 원래 색상이 새 색상으로 바뀝니다.

참고: 문자의 선택을 해제하거나 다른 내용을 선택할 때까지는 문자에 적용된 새 색상을 볼 수 없습니다.

참조

358페이지의 "문자 입력"

364페이지의 "문자 서식 정보"

텍스트에 밑줄 또는 취소선 적용

가로 문자 아래 또는 세로 문자의 왼쪽이나 오른쪽에 줄을 넣을 수 있습니다. 가로나 세로 문자를 통과하는 줄을 넣을 수도 있습니다. 이 때 줄은 항상 문자 색상과 같은 색상입니다.

❖ 밑줄 또는 취소선을 그을 문자를 선택합니다.

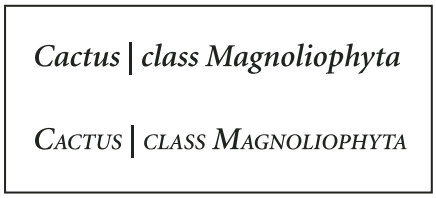
- 가로 문자에 밑줄을 그으려면 [문자] 팔레트에서 [밑줄] 단추 T 를 클릭합니다.
- 세로 문자의 왼쪽이나 오른쪽에 밑줄을 그으려면 [문자] 팔레트 메뉴에서 [왼쪽 밑줄] 또는 [오른쪽 밑줄]을 선택합니다. 이 때 문자의 왼쪽 또는 오른쪽에 밑줄을 적용할 수는 있지만 양쪽 모두에 적용할 수는 없습니다. 확인 표시는 해당 옵션이 선택되었다는 것을 나타냅니다.

참고: [왼쪽 밑줄] 및 [오른쪽 밑줄] 옵션은 세로 문자를 포함하는 문자 레이어를 선택한 경우에만 [문자] 팔레트 메뉴에 나타납니다. 세로 아시아 언어 문자 작업을 할 때는 문자 줄의 어느 쪽이든지 밑줄을 추가할 수 있습니다.

- 가로 문자를 통과하는 가로줄 또는 세로 문자를 통과하는 세로줄을 적용하려면 [문자] 팔레트에서 [취소선] 단추 T 를 클릭합니다. [문자] 팔레트 메뉴에서 [취소선]을 선택할 수도 있습니다.

모두 대문자 또는 작은 대문자 적용

문자를 입력하거나 문자 서식을 지정하는 경우 대문자(모두 대문자 또는 작은 대문자)를 사용합니다. 텍스트에 작은 대문자 서식을 지정하면 글꼴의 일부로 디자인된 작은 대문자(있는 경우)가 자동으로 사용됩니다. 글꼴에 작은 대문자가 없는 경우에는 포 작은 대문자가 생성됩니다.



일반 대문자(위)와 작은 대문자(아래) 비교

1 변경할 문자를 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [문자] 팔레트에서 [모두 대문자] 단추 TT 또는 [작은 대문자] 단추 Tr 를 클릭합니다.
- [문자] 팔레트 메뉴에서 [모두 대문자] 또는 [작은 대문자]를 선택합니다. 확인 표시는 해당 옵션이 선택되었다는 것을 나타냅니다.

위 첨자 또는 아래 첨자 문자 지정

위 첨자 및 아래 첨자 텍스트(어깨 문자 및 밑에 붙는 문자라고도 함)는 글꼴의 기준선에 비해 높거나 낮은 위치에 작게 표시되는 텍스트입니다. 글꼴에 위 첨자나 아래 첨자 문자가 포함되어 있지 않으면 Photoshop에서 포 위 첨자나 아래 첨자 문자가 만들어집니다.

1 변경할 문자를 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [문자] 팔레트에서 [위 첨자] 단추 T^1 또는 [아래 첨자] 단추 T_1 를 클릭합니다.
- [문자] 팔레트 메뉴에서 [위 첨자] 또는 [아래 첨자]를 선택합니다. 확인 표시는 해당 옵션이 선택되었다는 것을 나타냅니다.

글꼴

글꼴 정보

글꼴은 10포인트 Adobe Garamond Bold와 같이 공통된 두께, 폭 및 스타일을 공유하는 하나의 완전한 문자(글자, 숫자, 기호) 세트입니다.

서체(문자 모음 또는 글꼴 모음이라고도 함)란 Adobe Garamond와 같이 함께 사용하도록 설계된, 전체적인 모양이 유사한 글꼴 모음입니다.

문자 스타일은 글꼴 모음에서 변형된 개별 글꼴입니다. 일반적으로 글꼴 모음의 로마자 또는 일반(실제 이름은 글꼴 모음에 따라 다름)이 기본 글꼴이고 보통, 볼드체, 중간 볼드체, 이탤릭체 및 볼드 이탤릭체와 같은 문자 스타일을 포함할 수 있습니다. 원하는 스타일이 글꼴에 없으면 볼드체, 이탤릭체, 위 첨자, 아래 첨자, 모두 대문자 및 작은 대문자 스타일을 시뮬레이션한 포 스타일을 적용할 수 있습니다.

서체에는 키보드에 없는 많은 문자가 포함되어 있습니다. 글꼴에 따라 이러한 문자에는 연자, 분수, 스와시, 장식, 서수, 제목 및 문체 대체, 위 첨자 및 아래 첨자, 이전 스타일 모양 및 선 모양 등이 포함됩니다. 글리프는 문자의 특정 형태입니다. 예를 들어, 특정 글꼴에서 대문자 A는 스와시 및 작은 대문자 같은 여러 형태로 사용할 수 있습니다.

시스템에 설치되어 있는 글꼴뿐만 아니라 다음 폴더에 설치되어 있는 글꼴을 사용할 수도 있습니다.

Windows Program Files/Common Files/Adobe/Fonts

Mac OS Library/Application Support/Adobe/Fonts

Type 1, TrueType, OpenType 또는 CID 글꼴을 로컬 Fonts 폴더에 설치하면 해당 글꼴은 Adobe 응용 프로그램에만 나타납니다.

참조

370페이지의 “OpenType 글꼴”

370페이지의 “누락된 글꼴 및 글리프 보호 정보”

글꼴 미리보기

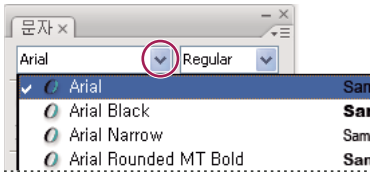
[문자] 패널 및 응용 프로그램에서 글꼴을 선택할 수 있는 다른 영역의 글꼴 모음과 글꼴 스타일 메뉴에서 글꼴 샘플을 볼 수 있습니다. 다양한 종류의 글꼴을 나타내기 위해 다음 아이콘이 사용됩니다.

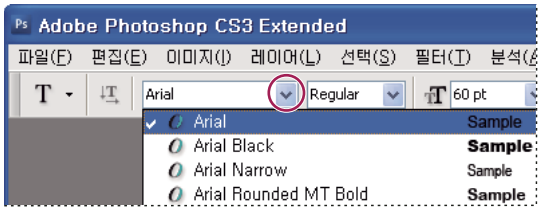
- OpenType
- Type 1
- TrueType
- 복수 마스터

[문자] 환경 설정에서 미리 보기 기능을 해제하거나 글꼴 이름의 포인트 크기를 변경할 수 있습니다.

글꼴 모음 및 스타일 선택

1 [문자] 팔레트 또는 옵션 막대에 있는 [글꼴 모음] 메뉴에서 글꼴 모음을 선택합니다. 컴퓨터에 글꼴 사본이 두 개 이상 설치되어 있는 경우 Type 1 글꼴은 (T1), TrueType 글꼴은 (TT), OpenType 글꼴은 (OT)와 같은 약자가 글꼴 뒤에 표시됩니다.





[문자] 팔레트와 옵션 막대의 [글꼴 모음] 메뉴에는 사용 가능한 글꼴의 미리 보기가 표시됩니다.

텍스트 상자에 이름을 입력하여 글꼴 모음과 스타일을 선택할 수 있습니다. 이름을 입력하면 해당 문자로 시작하는 첫 번째 글꼴 또는 스타일이 표시됩니다. 올바른 글꼴이나 스타일 이름이 나타날 때까지 계속해서 입력합니다.

2 글꼴 스타일을 선택하려면 다음 중 하나를 수행하십시오.

- [문자] 팔레트 또는 옵션 막대에 있는 [글꼴 스타일] 메뉴에서 글꼴 스타일을 선택합니다.
- 선택한 글꼴 모음에 볼드체나 이탤릭체 스타일이 없으면 [문자] 팔레트에서 [포 볼드체] 단추 T 또는 [포 이탤릭] 단추 T 를 클릭하여 시뮬레이션된 스타일을 적용합니다. 또는 [문자] 팔레트 메뉴에서 [포 볼드체] 또는 [포 이탤릭]을 선택할 수도 있습니다.
- 동적 단축키를 사용합니다. 동적 단축키는 [포 볼드체], [포 이탤릭], [모두 대문자], [작은 대문자], [위 첨자], [아래 첨자], [밑줄] 및 [취소선]에 사용 가능한(편집 모드에서만) 키보드 단축키입니다.

참고: 뒤틀기를 적용한 문자에는 [포 볼드체] 서식을 적용할 수 없습니다.

여러 레이어의 글꼴 변경

1 [레이어] 팔레트에서 변경할 텍스트 레이어 중 하나를 선택합니다.

2 [문자] 팔레트의 팝업 메뉴에서 문자 특성을 선택합니다.

누락된 글꼴 및 글리프 보호 정보

시스템에 설치되어 있지 않은 글꼴이 문서에서 사용되는 경우 그러한 문서를 열면 경고 메시지가 표시됩니다. Photoshop에서는 손실된 글꼴이 표시되고 손실된 글꼴은 사용 가능한 글꼴 중 일치하는 글꼴로 대체됩니다. 이러한 경우 텍스트를 선택한 후 사용 가능한 다른 글꼴을 적용할 수 있습니다.

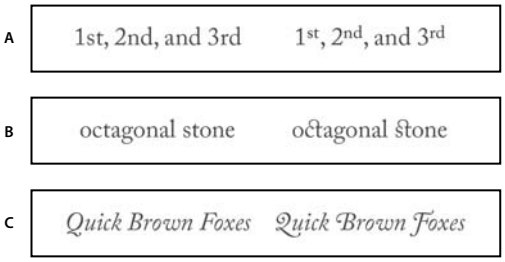
글리프 보호 기능을 사용하면 로마자 글꼴을 선택한 후에 일본어나 키릴자모 등 로마자가 아닌 텍스트를 입력하는 경우 읽을 수 없는 잘못된 문자가 나타나지 않도록 보호할 수 있습니다. 기본적으로 Photoshop에서는 올바른 글꼴을 자동으로 선택하여 글리프 보호 기능을 제공합니다. 글리프 보호 기능을 해제하려면 [문자] 환경 설정에서 [누락된 글리프 보호 사용]을 선택 해제하십시오.

OpenType 글꼴

OpenType 글꼴은 Windows® 및 Macintosh® 컴퓨터에서 모두 단일 글꼴 파일을 사용하므로 글꼴이 바뀐다거나 하는 문제를 염려할 필요 없이 한 플랫폼에서 다른 플랫폼으로 파일을 이동할 수 있습니다. OpenType 글꼴에는 현재 PostScript와 TrueType 글꼴에서 지원하지 않는 스와시, 임의 합자 등의 다양한 기능이 포함될 수 있습니다.

OpenType 글꼴은  아이콘을 표시합니다.

OpenType 글꼴을 사용하여 작업하는 경우 텍스트에서 합자, 작은 대문자, 분할, 고전 스타일의 비례 도형과 같은 대체 글리프를 자동으로 대체할 수 있습니다.



일반 글꼴(왼쪽) 및 OpenType 글꼴(오른쪽)
A. 서수 **B.** 임의 합자 **C.** 스와시

OpenType 글꼴에는 더욱 풍부한 언어적 지원과 고급 인쇄 제어 기능을 제공하기 위해 확장 문자 세트 및 레이아웃 기능이 포함될 수 있습니다. 중앙 유럽(CE) 언어를 지원하는 Adobe OpenType 글꼴에는 글꼴 이름의 일부로서 응용프로그램 글꼴 메뉴에 나타나는 "Pro"라는 단어가 붙습니다. 중앙 유럽 언어를 지원하지 않는 OpenType 글꼴에는 "Standard"라는 레이블이 붙으며 "Std"라는 접미어가 붙습니다. 또한 모든 OpenType 글꼴은 PostScript Type 1 및 TrueType 글꼴과 함께 설치 및 사용될 수 있습니다.

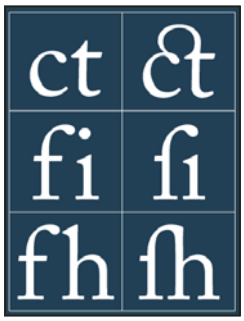
OpenType 글꼴에 대한 자세한 내용은 www.adobe.com/go/opentype_kr을 참조하십시오.

OpenType 기능 적용

1 [문자 도구]를 사용할 때는 Open Type 글꼴이 선택되어 있어야 합니다. 텍스트를 선택하지 않으면 새로 만드는 텍스트에 설정이 적용됩니다.

2 [문자] 팔레트 메뉴의 [OpenType] 하위 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.

표준 합자 fi, fl, ff, ffi, ffl과 같은 특정 문자 쌍에 사용하는 인쇄 시의 대체물입니다.



[표준 합자] 및 [임의 합자] 옵션을 선택하지 않은 문자와 선택한 문자

상황에 맞는 대체물 사용 보다 매끄러운 연결을 위해 일부 스크립트 서체에 포함된 대체 문자입니다. 예를 들어, 상황에 맞는 대체물 사용 기능이 지원되는 Caflisch Script Pro를 사용하는 경우 "bloom"이라는 단어에서 문자 "bl"은 마치 손으로 쓴 것처럼 보이도록 연결됩니다.

임의 합자 ct, st, ft와 같은 문자 쌍에 사용하는 인쇄용 대체 문자입니다.

참고: 합자의 문자는 연결된 것처럼 보이지만 완전하게 편집할 수 있고 철자 검사를 실행했을 때 오류로 표시되지 않습니다.

스와시 화려하고 과장된 스와시 글리프(확장된 선이 있고 스타일이 지정된 문자 양식)로 대체합니다.

고전 스타일 일반 숫자보다 길이가 더 짧은 문자 기준선 아래로 내려가는 일부 고전 스타일 숫자가 포함되어 있습니다.

스타일 대체 장식 효과를 만드는 스타일 있는 문자의 서식을 지정합니다.

제목 대체 제목과 같이 크기가 큰 설정에 사용하도록 디자인된 문자의 서식(보통 모두 대문자 사용)을 지정합니다.

장식 문자 모음에 개인적인 서명을 추가하며 제목 페이지 장식, 단락 마커, 텍스트 블록의 분리자 또는 반복된 밴드 및 테두리로 사용될 수 있습니다.

서수 위 첨자 문자를 사용하여 1st 및 2nd와 같은 서수의 서식을 자동 지정합니다. 스페인어 단어 **segunda** 및 **segundo**(2ª 및 2º)에 사용된 위 첨자와 같은 문자도 올바르게 지정됩니다.

분할 자동으로 분할 서식을 지정합니다. 예를 들어 슬래시로 구분된 숫자(예: 1/2)는 실링 분수(예: ½)로 변환됩니다.

상황에 맞는 대체물, 합자 및 글리프와 같은 OpenType 기능을 Photoshop에서 미리 보려면 먼저 해당 기능을 적용해야 합니다. 그러나 Adobe Illustrator의 [글리프] 팔레트를 사용하면 OpenType 기능을 미리 본 후 적용할 수 있습니다. 이렇게 하려면 텍스트를 복사하여 Adobe Illustrator에 붙인 후 [글리프] 팔레트를 사용하여 OpenType 기능을 미리 보고 적용하면 됩니다. 그런 다음 텍스트를 다시 Photoshop에 붙일 수 있습니다.

Adobe Illustrator에서 글리프를 보는 방법에 대한 자습서는 www.adobe.com/go/learn_ps_viewglyphsai_kr을 참조하십시오.

참조

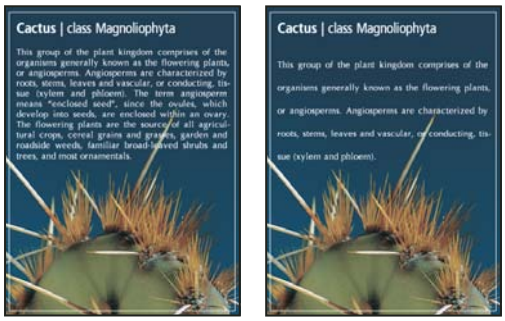
386페이지의 "아시아 언어 OpenType 글꼴 특성 설정"

행과 문자 간격

행간 설정

문자 행 사이의 수직 공간을 행간(**Leading**)(**Sledding**의 뒷부분과 같은 발음)이라고 합니다. 로마자의 경우 행간은 특정 텍스트 줄의 기준선에서 바로 위에 있는 텍스트 줄의 기준선까지의 거리로 측정됩니다. 기준선은 대부분의 문자가 위치하는 기준이 되는 보이지 않는 선입니다. 동일한 단락 내에서 둘 이상의 행간을 적용할 수 있습니다. 그러나 문자 행에서 가장 넓은 행간 값이 해당 행의 행간 값을 결정합니다.

참고: 가로 아시아어 문자로 작업할 때 기준선 간의 거리를 행간으로 사용할지 아니면 한 행의 맨 위에서 다음 행의 맨 위까지의 거리를 행간으로 사용할지 지정할 수 있습니다.



6포인트 행간의 5포인트 문자(왼쪽)와 12포인트 행간의 5포인트 문자(오른쪽)

참조

384페이지의 “아시아 언어 문자 정보”

행간 설정

1 변경할 문자를 선택합니다. 텍스트를 선택하지 않으면 새로 만드는 텍스트에 행간이 적용됩니다.

2 [문자] 팔레트에서 [행간] 값을 설정합니다.

기본 자동 행간 비율 변경

1 [단락] 팔레트 메뉴에서 [정렬]을 선택합니다.

2 [자동 행간]에서는 새 기본 비율을 지정합니다.

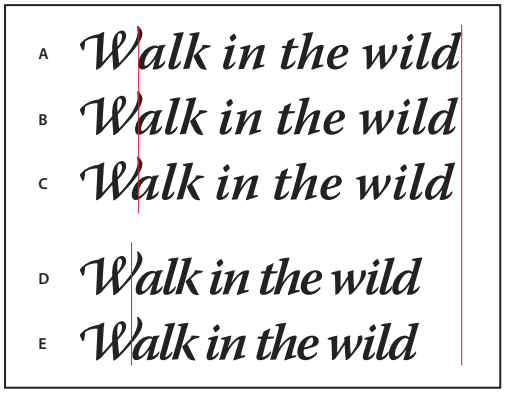
커닝 및 자간

커닝은 특정 문자 쌍 사이의 간격을 넓히거나 좁히는 과정입니다. **자간**은 선택한 텍스트나 전체 텍스트 블럭에 있는 문자 사이의 간격을 넓히거나 좁히는 과정입니다.

참고: 커닝 및 자간 값은 한글 텍스트에 적용되지만 일반적으로 이러한 옵션은 로마 문자 사이의 간격을 조정하는 데 사용됩니다.

메트릭 커닝이나 광학 커닝을 사용하여 문자를 자동으로 커닝할 수 있습니다. **메트릭 커닝**(**자동 커닝**이라고도 함)에서는 대부분의 글꼴에 포함되어 있는 커닝 쌍을 사용합니다. 커닝 쌍에는 특정 문자 쌍의 간격에 대한 정보가 포함되어 있습니다. 이러한 예로 LA, P., To, Tr, Ta, Tu, Te, Ty, Wa, WA, We, Wo, Ya, Yo 등이 있습니다. 메트릭 커닝은 텍스트를 불러오거나 입력할 때 특정 문자 쌍이 자동으로 커닝되도록 기본으로 설정되어 있습니다.

일부 글꼴에는 강력한 커닝 쌍 사양이 포함됩니다. 그러나 글꼴에 최소의 내장 커닝만 있거나 커닝이 전혀 없을 경우 또는 한 행에 있는 둘 이상의 단어에 대해 서로 다른 두 가지 서체나 크기를 사용하는 경우 **시각적 커닝** 옵션을 사용할 수도 있습니다. 광학 커닝은 문자의 모양에 따라 인접한 문자 사이의 간격을 조정합니다.



커닝 및 자간 옵션
A. 원본 텍스트 **B.** 광학 커닝이 적용된 텍스트 **C.** W와 a 사이에 수동 커닝이 적용된 텍스트 **D.** 자간이 적용된 텍스트 **E.** 누적 커닝 및 자간

두 문자 사이의 간격을 조정할 때 적합한 **수동 커닝**을 사용할 수도 있습니다. 자간과 수동 커닝은 누적되어 적용됩니다. 따라서 먼저 개별 문자 쌍을 조정한 후 문자 쌍에 관련된 커닝에 영향을 주지 않으면서 텍스트 블록을 좁히거나 넓힐 수 있습니다.

두 문자 사이를 클릭하여 삽입점을 놓으면 [문자] 패널에 커닝 값이 표시됩니다. 마찬가지로 단어 또는 텍스트 범위를 선택하면 [문자] 패널에 자간 값이 표시됩니다.

자간과 커닝은 모두 현재 문자 크기에 상대적인 측정 단위인 1/1000em으로 측정됩니다. 6포인트 글꼴에서 1em은 6포인트에 해당하고, 10포인트 글꼴에서 1em은 10포인트에 해당합니다. 커닝 및 자간은 현재 문자 크기에 정확하게 비례합니다.

참고: 커닝 및 자간에 대한 값은 일본어 텍스트에 영향을 주지만 일반적으로 이러한 옵션은 로마어 문자 사이의 공백을 조정하는 데 사용됩니다.

커닝 조정

❖ 다음을 수행합니다.

- 선택한 문자에 대해 글꼴의 기본 커닝 정보를 사용하려면 [문자] 패널의 [커닝] 옵션에서 [메트릭]을 선택합니다.
- 선택한 문자의 간격을 문자 모양에 따라 자동으로 조정하려면 [문자] 패널의 [커닝] 옵션에서 [광학]을 선택합니다.
- 커닝을 수동으로 조정하려면 두 문자 사이에 삽입점을 놓고 [문자] 패널의 [커닝] 옵션에 원하는 값을 설정합니다. 텍스트의 범위가 선택되어 있는 경우 텍스트를 수동으로 커닝할 수 없습니다. 이 경우에는 자간을 대신 사용합니다.)


두 문자 사이의 커닝을 줄이거나 늘리려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 왼쪽 또는 오른쪽 화살표 키를 누르십시오.

- 선택한 문자에 대해 커닝을 해제하려면 [문자] 패널의 [커닝] 옵션을 0으로 설정합니다.

자간 조정

1 조정하려는 문자 또는 문자 오브젝트의 범위를 선택합니다.

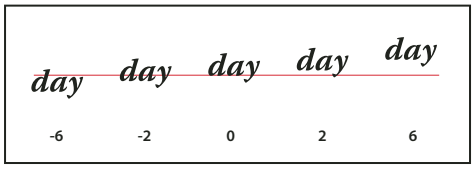
2 [문자] 패널에서 [자간] 옵션을 설정합니다.

기준선 이동

선택한 문자를 주변 텍스트의 기준선을 기준으로 위쪽이나 아래쪽으로 이동하려면 [기준선 이동]을 사용합니다. 기준선 이동은 분할을 손으로 설정하거나 그림 글꼴의 위치를 조정할 때 특히 유용합니다.

1 변경할 문자 또는 문자 오브젝트를 선택합니다. 텍스트를 선택하지 않으면 새로 만드는 텍스트에 해당 이동이 적용됩니다.

2 [문자] 패널에서 [기준선 이동] 옵션을 설정합니다. 양수 값을 입력하면 문자의 기준선이 나머지 선의 기준선 위로 이동되고 음수 값을 입력하면 기준선 아래로 이동됩니다.



[기준선 이동] 값을 다르게 적용한 문자

좁은 문자 폭 설정 또는 해제

기본적으로 소프트웨어는 문자와 문자 사이에 **좁은 문자 폭**을 사용합니다. 즉, 문자 간 간격은 다양하며 전체 픽셀의 일부만 사용될 수도 있습니다.

대부분의 경우, 좁은 문자 폭은 문자 모양에 맞게 또 쉽게 읽을 수 있는 최상의 간격을 제공합니다. 그러나 온라인으로 표시된 20포인트보다 작은 크기의 문자에서는 좁은 문자 폭 때문에 문자가 함께 섞이거나 여분의 공간이 너무 많아 읽기 어려울 수 있습니다.

전체 픽셀 증분에서 문자 간격을 수정하거나 작은 문자들이 서로 섞이는 것을 방지하려면 좁은 폭을 해제하십시오. 좁은 문자 폭 설정은 문자 레이어에 있는 모든 문자에 적용됩니다. 즉, 선택한 특정 문자에 대해서만 이 옵션을 설정할 수는 없습니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 전체 문서의 간격이 전체 픽셀 단위로 바뀌도록 설정하려면 [문자] 패널 메뉴에서 [시스템 레이아웃]을 선택합니다.
- 좁은 문자 폭을 다시 사용 가능하게 하려면 [문자] 패널 메뉴에서 [좁은 폭]을 선택합니다.

문자 크기 조절 및 회전

문자 크기 조절

해당 문자의 원래 폭과 높이를 기준으로 문자의 높이와 폭 간 비율을 지정할 수 있습니다. 비율을 지정하지 않은 문자의 값은 100%입니다. 일부 문자 군에는 일반 문자 스타일보다 가로가 더 넓게 디자인된 실제 확장 글꼴이 포함되어 있습니다. 크기 조절을 수행하면 문자가 왜곡되므로, 축소되거나 확장된 형태로 디자인된 글꼴이 있는 경우 이러한 글꼴을 사용하는 것이 좋습니다.

1 변경할 문자 또는 문자 오브젝트를 선택합니다. 텍스트를 선택하지 않으면 새로 만드는 텍스트에 해당 크기 조절 설정이 적용됩니다.

2 [문자] 패널에서 [세로 크기 조절] 옵션 IT 또는 [가로 크기 조절] 옵션 T을 설정합니다.

문자 회전

❖ 다음을 수행합니다.

- 문자를 회전하려면 문자 레이어를 선택하고 회전 명령을 사용하거나 [자유 변형] 명령을 사용합니다. 단락 문자의 경우 테두리 상자를 선택하고 핸들을 사용하여 수동으로 문자를 회전할 수도 있습니다.
- 세로로 된 아시아 언어 텍스트에서 여러 개의 문자를 회전하려면 [문자 회전]을 사용합니다.

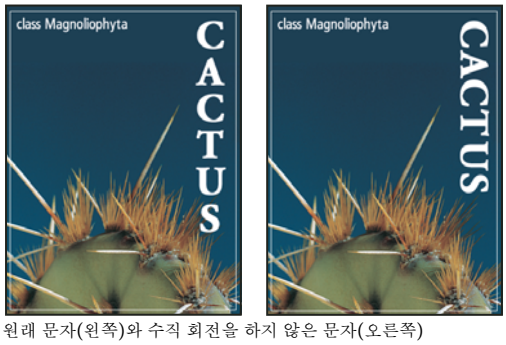
참조

385페이지의 “문자 회전 사용”

186페이지의 “변형 적용”

세로 문자 회전

세로 문자 작업을 할 때 문자 방향을 90˚ 회전할 수 있습니다. 회전한 문자는 수직으로 나타나며 회전하지 않은 문자는 문자 줄과 세로를 이루는 옆면에 나타납니다.



원래 문자(왼쪽)와 수직 회전을 하지 않은 문자(오른쪽)

1 회전 또는 회전을 취소할 세로 문자를 선택합니다.

2 [문자] 팔레트 메뉴에서 [로마자 표준 세로 정렬]을 선택합니다. 확인 표시는 해당 옵션이 선택되었다는 것을 나타냅니다.

참고: 2바이트 문자는 회전할 수 없습니다. 중국어, 일본어 및 한국어 글꼴에서는 전자 문자만 사용할 수 있습니다. 선택한 범위에서 2바이트 문자는 회전되지 않습니다.

단락 서식 지정

단락 서식 지정

포인트 문자의 경우 각 줄은 별도의 단락입니다. 단락 문자의 경우 각 단락에는 테두리 상자의 크기에 따라 여러 줄이 있을 수 있습니다.

단락을 선택한 다음 [단락] 팔레트를 사용하여 문자 레이어에 있는 단일 단락, 복수 단락 또는 모든 단락에 대한 서식 옵션을 설정할 수 있습니다.

❖ [수평 문자 도구] T 또는 [세로 문자 도구] T 를 선택합니다.

- 하나의 단락에 서식을 적용하려면 단락을 클릭합니다.
- 여러 단락에 서식을 적용하려면 단락 범위 안에 선택 영역을 만듭니다.
- 레이어의 모든 단락에 서식을 적용하려면 [레이어] 팔레트에서 문자 레이어를 선택합니다.

참조

364페이지의 “문자 서식 지정”

371페이지의 “행과 문자 간격”

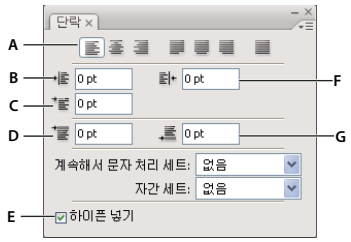
374페이지의 “문자 크기 조절 및 회전”

361페이지의 “텍스트 편집”

단락 팔레트 개요

[단락] 팔레트를 사용하여 단과 단락의 서식을 변경합니다. 단락 팔레트를 표시하려면 [창] > [단락]을 선택합니다. 팔레트가 보이지만 활성화되어 있지 않은 경우에는 [단락] 팔레트 탭을 클릭하십시오. 또한 문자 도구를 선택하고 옵션 막대에서 [팔레트] 단추 를 클릭할 수도 있습니다.

[단락] 팔레트에서 옵션을 숫자 값으로 설정하는 경우 위 방향 화살표와 아래 방향 화살표를 사용하거나 텍스트 상자에서 직접 값을 편집할 수 있습니다. 직접 값을 편집할 때는 Enter 키나 Return 키를 눌러 값을 적용하거나, Shift+Enter 또는 Shift+Return을 눌러 값을 적용한 다음 방금 편집한 값을 강조 표시하거나, 탭을 눌러 값을 적용하고 팔레트의 다음 텍스트 상자로 이동합니다.



단락 팔레트
A. 정렬 및 강제 정렬 **B.** 왼쪽 들여쓰기 **C.** 첫 줄 왼쪽 들여쓰기 **D.** 단락 앞 공백 **E.** 하이픈 **F.** 오른쪽 들여쓰기 **G.** 단락 뒤 공백

[단락] 팔레트 메뉴에서 추가 명령 및 옵션에 액세스할 수 있습니다. 이 메뉴를 사용하려면 팔레트 상단 오른쪽에 있는 삼각형을 클릭합니다. 팔레트가 고정되어 있는 경우 팔레트 탭의 삼각형을 클릭합니다.

정렬 지정

단락의 한 쪽 가장자리(가로 문자의 경우 왼쪽, 중앙 또는 오른쪽, 세로 문자의 경우 위쪽, 중앙 또는 아래쪽)로 문자를 정렬할 수 있습니다. 정렬 옵션은 단락 문자에 대해서만 사용할 수 있습니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- 특정 문자 레이어에 포함된 모든 단락이 영향을 받도록 하려면 해당 문자 레이어를 선택합니다.
- 영향을 줄 단락을 선택합니다.

2 [단락] 팔레트나 옵션 막대에서 정렬 옵션을 클릭합니다.

다음은 가로 문자에 사용할 수 있는 옵션입니다.

텍스트 왼쪽 정렬 단락의 오른쪽 가장자리를 그대로 두고 문자를 왼쪽으로 정렬합니다.

텍스트 중앙 정렬 단락의 양쪽 가장자리를 그대로 두고 문자를 중앙에 정렬합니다.

텍스트 오른쪽 정렬 단락의 왼쪽 가장자리를 그대로 두고 문자를 오른쪽으로 정렬합니다.

다음은 세로 문자에 사용할 수 있는 옵션입니다.

텍스트 위쪽 정렬 단락의 아래 가장자리를 그대로 두고 문자를 위로 정렬합니다.

텍스트 중앙 정렬 단락의 위와 아래 가장자리를 그대로 두고 문자를 가운데로 정렬합니다.

텍스트 아래 정렬 단락의 위 가장자리를 그대로 두고 문자를 아래로 정렬합니다.

단락 문자에 정렬 지정

텍스트를 양쪽 가장자리에 맞춰 정렬하는 경우를 **강제 정렬**이라고 합니다. 마지막 행을 제외하고 단락의 모든 텍스트를 양쪽 정렬하도록 선택하거나, 마지막 행을 포함하여 단락의 텍스트를 양쪽 정렬할 수 있습니다. 강제 정렬에서 선택한 설정을 사용하여 행의 가로 간격과 웹 페이지에서 문자의 외양을 보기 좋게 꾸밀 수 있습니다. 강제 정렬 옵션은 단락 문자에서만 사용할 수 있으며 단어, 문자 및 글리프 간격을 결정합니다. 강제 정렬 설정은 로마자에만 적용할 수 있습니다. 중국어, 일본어 및 한글 글꼴에 사용되는 2바이트 문자는 이러한 설정의 영향을 받지 않습니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- 특정 문자 레이어에 포함된 모든 단락이 영향을 받도록 하려면 해당 문자 레이어를 선택합니다.
- 영향을 줄 단락을 선택합니다.

2 [단락] 팔레트에서 강제 정렬 옵션을 클릭합니다.

다음은 가로 문자에 사용할 수 있는 옵션입니다.

마지막 줄 왼쪽 강제 정렬 마지막 행을 왼쪽에 정렬하고 나머지 모든 행을 강제 정렬합니다.

마지막 줄 중앙 강제 정렬 마지막 행을 중앙에 정렬하고 나머지 모든 행을 강제 정렬합니다.

마지막 줄 오른쪽 강제 정렬 마지막 행을 오른쪽에 정렬하고 나머지 모든 행을 강제 정렬합니다.

모두 강제 정렬 마지막 행을 포함하여 모든 행을 강제 정렬합니다.

다음은 세로 문자에 사용할 수 있는 옵션입니다.

마지막 위 강제 정렬 마지막 행을 위에 정렬하고 나머지 모든 행을 강제 정렬합니다.

마지막 줄 중앙 강제 정렬 마지막 행을 중앙에 정렬하고 나머지 모든 행을 강제 정렬합니다.

마지막 아래 강제 정렬 마지막 행을 아래에 정렬하고 나머지 모든 행을 강제 정렬합니다.

모두 강제 정렬 마지막 행을 포함하여 모든 행을 강제 정렬합니다.

참고: 패스상의 문자에 대한 강제 정렬(오른쪽, 중앙, 왼쪽 정렬, 모두 강제 정렬)은 삽입점에서 시작하고 패스의 끝에서 끝납니다.

양쪽 정렬된 텍스트에서 단어 및 문자 간격 조정

Photoshop에서 문자 및 단어의 간격을 조정하고 문자 크기를 조정하는 방법을 정확하게 제어할 수 있습니다. 간격 조정은 양쪽 정렬된 문자 작업을 할 때 특히 유용합니다. 물론 양쪽 정렬되지 않은 문자에 대한 간격을 조정할 수도 있습니다.

1 간격을 조정할 단락을 선택합니다. 이때 해당 문자 레이어의 모든 단락에 적용하려면 문자 레이어를 선택합니다.

2 [단락] 팔레트 메뉴에서 [정렬]을 선택합니다.

3 [단어 간격], [문자 간격] 및 [글리프 간격]에 값을 입력합니다. [최소] 및 [최대] 값에 따라 양쪽 정렬된 단락에 대해서만 허용 가능한 간격 범위가 정해집니다. [권장] 값에 따라 양쪽 정렬된 단락과 양쪽 정렬되지 않은 단락 모두에 대한 권장 간격이 정해집니다.

단어 간격 스페이스바를 눌렀을 때 단어 사이에 생기는 공백입니다. 단어 간격 값은 0%부터 1000%까지입니다. 100%로 지정하면 단어 사이에 공백이 더 추가되지 않습니다.

문자 간격 커닝 또는 자간 값을 포함한 문자 사이의 거리입니다. [문자 간격] 값은 -100%에서 500% 사이가 될 수 있습니다. 문자 간격이 0%이면 문자 사이에 공백이 추가되지 않으며, 문자 간격이 100%이면 문자 사이에 전체 간격 폭이 추가됩니다.

글리프 간격 문자의 폭입니다(글리프는 어떠한 글꼴 문자라도 될 수 있음). [글리프 간격] 값은 50%에서 200% 사이가 될 수 있습니다. 값이 100%이면 문자의 높이를 조절할 수 없습니다.

[간격] 옵션은 항상 단락 전체에 적용됩니다. 단락 전체가 아닌 몇몇 문자에서 간격을 조정하려면 [자간] 옵션을 사용합니다.

참조

371페이지의 “행간 설정”

단락 들여쓰기

들여쓰기란 문자와 테두리 상자 사이의 공간 또는 문자가 포함되어 있는 줄의 공간을 지정하는 것입니다. 들여쓰기는 선택한 단락에만 영향을 주므로 단락마다 간편하게 다른 들여쓰기를 설정할 수 있습니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- 특정 문자 레이어에 포함된 모든 단락이 영향을 받도록 하려면 해당 문자 레이어를 선택합니다.
- 영향을 줄 단락을 선택합니다.

2 [단락] 팔레트에서 들여쓰기 옵션 값을 입력합니다.

왼쪽 여백 들여쓰기 단락의 왼쪽 가장자리에서 들여쓰기를 합니다. 세로 문자의 경우 이 옵션을 지정하면 단락의 상단부터 들여쓰기가 조절됩니다.

오른쪽 여백 들여쓰기 단락의 오른쪽 가장자리에서 들여쓰기를 합니다. 세로 문자의 경우 이 옵션은 단락의 아래쪽에서 들여쓰기를 조절합니다.

첫 줄 들여쓰기 단락에서 문자의 첫 줄을 들여씁니다. 첫 줄 들여쓰기는 가로 문자의 경우 왼쪽 들여쓰기의 영향을 받고, 세로 문자의 경우 상단 들여쓰기의 영향을 받습니다. 첫 줄 내어쓰기를 하려면 음수 값을 입력합니다.

단락 간격 조정

1 간격을 조정할 단락을 선택합니다. 이때 해당 문자 레이어의 모든 단락에 적용하려면 문자 레이어를 선택합니다. 단락에 커서를 삽입하지 않거나 문자 레이어를 선택하지 않으면 새로 만드는 텍스트에 설정이 적용됩니다.

2 [단락] 팔레트에서 [단락 앞에 공간 추가] 및 [단락 뒤에 공간 추가] 값을 조정합니다.

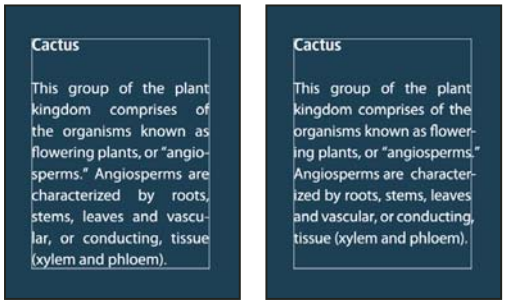
참조

371페이지의 “행간 설정”

로마자 글꼴에 구두점 위치 설정

구두점 위치 설정은 특정 단락의 구두점 정렬을 조절합니다. [로마자 구두점 위치 설정]이 켜져 있으면 작은 따옴표, 큰 따옴표, 아포스트로피, 쉼표, 마침표, 하이픈, 전각 대시, 반각 대시, 콜론 및 세미콜론과 같은 문자가 여백 외부에 나타납니다. 구두점 문자 뒤에 따옴표가 나오면 두 문자 모두 내어쓰기가 적용됩니다.

단락 정렬에 따라 구두점 내어쓰기가 시작되는 여백이 결정된다는 점에 유의하십시오. 왼쪽 정렬된 단락과 오른쪽 정렬된 단락의 경우 각각 왼쪽 및 오른쪽 여백에서 구두점 내어쓰기가 적용됩니다. 위쪽 정렬된 단락과 아래쪽 정렬된 단락의 경우 각각 위쪽 및 아래쪽 여백에서 구두점 내어쓰기가 적용됩니다. 가운데 정렬된 단락 및 양쪽 정렬된 단락의 경우 양쪽 여백에서 구두점을 내어씁니다.



구두점 내어쓰기를 적용하지 않은 단락(왼쪽)과 구두점 내어쓰기를 적용한 단락(오른쪽) 비교

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- 특정 문자 레이어에 포함된 모든 단락이 영향을 받도록 하려면 해당 문자 레이어를 선택합니다.
- 영향을 줄 단락을 선택합니다.

2 [단락] 팔레트 메뉴에서 [로마자 구두점 위치 설정]을 선택합니다. 확인 표시는 해당 옵션이 선택되었다는 것을 나타냅니다.

참고: 선택한 범위 안에서 중국어, 일본어 및 한글 글꼴에 사용할 수 있는 2바이트 구두점 기호는 로마자 구두점 위치 설정을 사용하더라도 내어쓰기가 적용되지 않습니다. 대신 [표준 구두점 내어쓰기] 또는 [강제 구두점 내어쓰기]를 사용합니다. 이 항목은 [문자] 환경 설정에서 [아시아 언어 텍스트 옵션 표시]를 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다.

참조

389페이지의 "문장 부호 끌어 맞춤 옵션 지정"

384페이지의 "아시아 언어 문자 옵션 표시 및 설정"

자동 하이픈 넣기 조정

하이픈 넣기 설정을 선택하여 페이지에서 줄의 가로 간격을 조정하거나 문자의 모양을 꾸밀 수 있습니다. [하이픈 넣기] 옵션에서는 단어를 하이픈으로 연결할 것인지 지정할 수 있으며, 이 경우 줄바꿈의 세부 사항을 지정할 수 있습니다.

1 자동 하이픈 넣기를 사용하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 자동 하이픈 넣기를 설정하거나 해제하려면 [단락] 패널에서 [하이픈 넣기] 옵션을 선택하거나 선택 해제합니다.
- 특정 단락에 하이픈 넣기를 적용하려면 먼저 하이픈을 넣을 단락만 선택합니다.
- 하이픈 사전을 선택하려면 [문자] 패널 아래쪽에 있는 [언어] 메뉴에서 언어를 선택합니다.

2 옵션을 지정하려면 [단락] 패널 메뉴에서 [하이픈 넣기]를 선택하고 다음 옵션을 지정합니다.

다음보다 긴 단어 하이픈으로 연결되는 단어의 최소 글자 수를 지정합니다.

시작에서 및 끝에서 하이픈으로 나누어질 수 있는 단어의 시작 또는 끝 부분의 최소 글자 수를 지정합니다. 예를 들어, 이러한 값으로 3을 지정하면 **aromatic**은 **ar- omatic**이나 **aromat- ic**이 아닌 **aro- matic**의 형태로 하이픈이 삽입됩니다.

하이픈 제한 하이픈이 연결될 수 있는 최대 연속선 수를 지정합니다.

하이픈 넣기 영역 단락의 오른쪽 가장자리로부터의 거리를 지정하여 하이픈 연결이 허용되지 않는 행의 특정 부분을 구분합니다. 값을 0으로 설정하면 모든 하이픈 연결이 허용됩니다. 이 옵션은 [Adobe 단일 행 컴포저]를 사용할 때만 적용됩니다.

대문자 단어 하이픈 넣기 대문자 단어에 하이픈을 넣지 않으려면 이 옵션을 선택합니다.

참고: 하이픈 넣기 설정은 로마자에만 적용할 수 있습니다. 중국어, 일본어 및 한글 글꼴에 사용되는 2바이트 문자는 이러한 설정의 영향을 받지 않습니다.

단어 줄바꿈 방지

예를 들어, 고유 명사나 잘못 읽을 수 있는 단어가 하이픈으로 연결될 때 행 끝에서 단어가 줄바꿈이 되지 않도록 방지할 수 있습니다. 또한 이니셜이나 성처럼 여러 개의 단어나 단어 그룹을 함께 유지할 수도 있습니다.

1 줄바꿈되지 않도록 할 문자를 선택합니다.

2 [문자] 패널 메뉴에서 [줄바꿈 없음]을 선택합니다.

참고: [줄바꿈 없음] 옵션을 너무 많은 인접 문자에 적용할 경우 텍스트가 단어의 중간에서 흐를 수 있습니다.

구성 방법

페이지의 문자 모양은 **컴포지션**이라고 하는 여러 과정의 복잡한 상호 작용에 의해 결정됩니다. Adobe 응용프로그램에서는 선택한 단어 간격, 문자 간격, 글리프 간격 및 하이픈 연결 옵션을 사용하여 가능한 줄바꿈을 평가하고 지정된 매개 변수를 가장 잘 지원하는 방법을 선택합니다.

[Adobe 전체 행 컴포저]와 [Adobe 단일 행 컴포저]라는 두 가지 구성 방법 중에서 선택할 수 있습니다. 두 가지 방법 모두 상황에 맞게 줄바꿈하고 사용자가 주어진 단락에 지정한 하이픈 연결과 양쪽 정렬 옵션에 가장 잘 맞도록 선택합니다. 구성 방법은 선택한 단락에만 영향을 주므로 서로 다른 단락에 다른 구성 방법을 간편하게 설정할 수 있습니다.

전체 행 컴포저

[전체 행 컴포저]는 줄 범위에서 줄바꿈 지점들이 얽혀 있는 모양을 고려하여 외관상 좋지 않을 줄바꿈을 나중에 없앨 수 있도록 앞쪽에 있는 줄을 최적화할 수 있습니다.

[전체 행 컴포저]는 다음 원리에 따라 가능한 줄바꿈 지점을 식별하고, 평가하고, 가중 페널티를 지정하여 구성을 수행합니다.

- 왼쪽, 오른쪽 또는 가운데 정렬 텍스트의 경우 오른쪽 면에 더 가까운 행이 선호되며 더 낮은 페널티가 적용됩니다.
- 양쪽 정렬된 텍스트에서 가장 중요한 것은 문자 간격과 단어 간격을 균형 있게 유지하는 것입니다.
- 가능한 경우 하이픈 넣기가 취소됩니다.

단일 행 컴포저

[단일 행 컴포저]는 한 번에 하나의 줄에서 문자를 만드는 일반적인 방법을 제공합니다. 이 옵션은 줄바꿈 방법을 수동으로 조절하려는 경우 유용합니다. [단일 행 컴포저]는 중단점을 고려할 때 다음 원칙을 사용합니다.

- 짧은 행보다 긴 행이 선호됩니다.
- 양쪽 정렬된 텍스트에서는 축소 또는 확장된 단어 간격이 하이픈 연결보다 선호됩니다.
- 양쪽 정렬되지 않은 텍스트에서는 하이픈 연결이 축소 또는 확장된 단어 간격보다 선호됩니다.
- 간격을 조정해야 하는 경우 확장보다는 압축이 바람직합니다.

이와 같은 방법 중에서 하나를 선택하려면 [단락] 패널 메뉴에서 선택하면 됩니다. 해당 방법을 모든 단락에 적용하려면 먼저 문자 오브젝트를 선택하고, 현재 단락에만 적용하려면 먼저 해당 단락에 커서를 삽입합니다.

문자 효과 만들기

문자 효과 정보

문자로 다양한 작업을 실행하여 모양을 변경할 수 있습니다. 예를 들어 문자를 뒤틀거나 모양으로 변환할 수 있으며 문자에 그림자를 추가할 수도 있습니다. 문자 레이어에서 Photoshop에 제공된 기본 [텍스트 효과] 액션을 실행하면 가장 쉽게 문자 효과를 만들 수 있습니다. [액션] 팔레트 메뉴에서 [텍스트 효과]를 선택하여 이러한 효과에 액세스할 수 있습니다.

참조

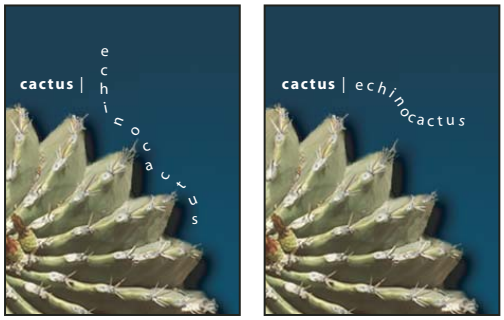
542페이지의 “파일에서 액션 실행”

패스에서 문자 만들기 및 편집

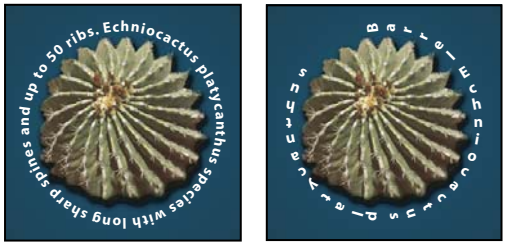
펜 도구 또는 모양 도구에 의해 작성된 작업 패스의 가장자리를 따라 문자가 흐르도록 입력할 수 있습니다.

패스를 따라 문자를 입력하면 패스에 기준점이 추가되었던 방향으로 문자가 흐릅니다. 패스에 가로 문자를 입력하면 입력한 문자가 기준선에 수직으로 나타납니다. 패스에 세로 문자를 입력하면 텍스트 방향이 기준선과 평행이 됩니다.

패스를 이동하거나 모양을 변경하면 문자는 새로운 패스 위치나 모양을 따라갑니다.



열린 패스 위의 가로 문자와 세로 문자



모양 도구를 사용하여 만든 닫힌 패스 위의 가로 문자와 세로 문자

참조

318페이지의 “모양 및 패스 그리기”

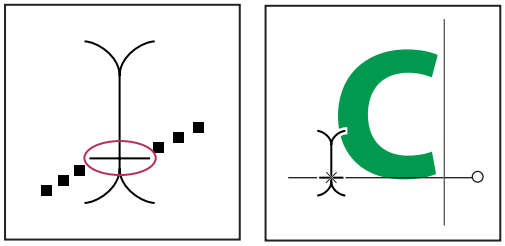
373페이지의 “기준선 이동”

패스를 따라 문자 입력

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [수평 문자 도구] T 또는 [세로 문자 도구] T 를 선택합니다.
- [수평 문자 마스크 도구] 또는 [세로 문자 마스크 도구] 를 선택합니다.

2 문자 도구의 기준선 표시기 가 패스 위에 오도록 포인터를 놓고 클릭하면 삽입점이 패스에 나타납니다.



문자 도구의 기준선 표시기(왼쪽)와 패스에 기준선 표시기가 있는 문자 도구(오른쪽)

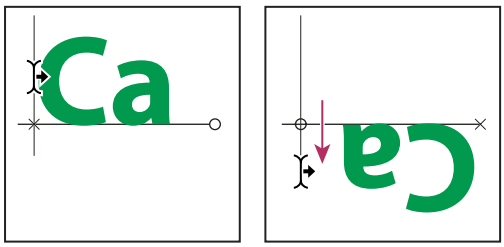
3 문자를 입력합니다. 가로 문자가 패스를 따라 기준선에 수직으로 나타납니다. 세로 문자가 패스를 따라 기준선과 평행하게 나타납니다.

패스상에서 문자의 세로 정렬을 더 잘 제어하려면 [문자] 팔레트의 [기준선 이동] 옵션을 사용합니다. 예를 들어, [기준선 이동] 텍스트 상자에 음수 값을 입력하여 문자 위치를 아래로 내립니다.

패스 위에서 문자 이동 또는 뒤집기

❖ [직접 선택 도구] 또는 [패스 선택 도구] 를 선택하여 문자 위에 놓습니다. 그러면 포인터가 화살표가 있는 I형 포인터 로 바뀝니다.

- 텍스트를 이동하려면 패스를 따라 문자를 클릭하고 드래그합니다. 패스를 가로질러 드래그하지 않도록 조심하십시오.
- 패스의 다른 쪽으로 텍스트를 뒤집으려면 문자를 클릭한 다음 패스를 가로질러 드래그합니다.



[직접 선택 도구] 또는 [패스 선택 도구]를 사용하여 패스에 있는 문자를 이동시키거나 뒤집기

문자의 방향을 바꾸지 않고 패스를 가로질러 문자를 이동하려면 [문자] 팔레트에서 [기준선 이동] 옵션을 선택합니다. 예를 들어, 원의 맨 위를 가로질러 왼쪽에서 오른쪽으로 진행하는 문자를 만드는 경우 기준선 이동 입력란에 음수를 입력하여 문자가 원의 맨 위에서 안쪽으로 흐르도록 문자를 떨어뜨릴 수 있습니다.

문자가 있는 패스 이동

❖ [패스 선택 도구] 또는 [이동 도구] 를 선택한 다음, 패스를 클릭하여 새 위치로 드래그합니다. [패스 선택 도구]를 사용하는 경우에는 포인터가 화살표가 있는 I형 포인터 로 바뀌지 않는지 확인하십시오. 포인터가 바뀌면 패스를 따라 문자가 이동합니다.

문자가 있는 패스의 모양 변경

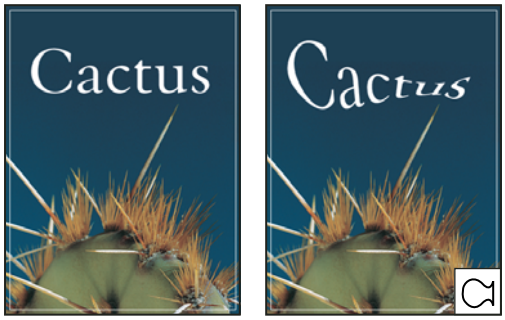
1 [직접 선택 도구] 를 선택합니다.

2 패스에 기준점을 하나 클릭하고 핸들을 사용하여 패스의 모양을 변경합니다.

문자 뒤틀기 및 뒤틀기 취소

문자를 뒤틀어 특수 문자 효과를 만들 수 있습니다. 예를 들어 부채꼴 모양이나 파도 모양으로 문자를 뒤틀 수 있습니다. 선택한 뒤틀기 스타일은 문자 레이어의 특성입니다. 언제든지 레이어의 뒤틀기 스타일을 변경하여 전체적인 뒤틀기 모양을 바꿀 수 있습니다. [뒤틀기] 옵션에서는 뒤틀기 효과를 내는 방향과 원근을 정확하게 조절할 수 있습니다.

참고: [포 볼드체] 서식을 포함하고 있는 문자 레이어는 뒤틀 수 없으며, 비트맵 글꼴과 같이 윤곽선 데이터를 포함하고 있지 않은 글꼴은 사용할 수 없습니다.



[물고기] 스타일로 뒤튼 문자의 예

참조

190페이지의 “항목 뒤틀기”

문자 뒤틀기

1 문자 레이어를 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 문자 도구를 선택하고 옵션 막대에서 [변형] 단추 를 클릭합니다.
- [레이어] > [문자] > [텍스트 변형]을 선택합니다.

참고: [뒤틀기] 명령을 사용하여 문자 레이어의 텍스트를 변형할 수 있습니다. 이렇게 하려면 [편집] > [변형] > [뒤틀기]를 선택합니다.

3 [스타일] 팝업 메뉴에서 뒤틀기 스타일을 선택합니다.

4 뒤틀기 효과 방향을 [가로]나 [세로] 중에서 선택합니다.

5 필요한 경우 다른 뒤틀기 옵션의 값을 지정합니다.

- 레이어에 적용할 뒤틀기 정도를 지정하려면 [구부리기]를 선택합니다.
- 뒤틀기에 원근을 적용하려면 [가로 왜곡]과 [세로 왜곡]을 선택합니다.

문자 뒤틀기 취소

1 뒤틀기가 적용된 문자 레이어를 선택합니다.

2 문자 도구를 선택하고 옵션 막대에서 [변형] 단추 를 클릭하거나, [레이어] > [문자] > [텍스트 변형]을 선택합니다.

3 [스타일] 팝업 메뉴에서 [없음]을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

문자로 작업 패스 만들기

문자를 작업 패스로 변환하면 벡터 모양으로 사용할 수 있습니다. 작업 패스는 [패스] 팔레트에 나타나는 임시 패스로 모양의 윤곽선을 정의합니다. 문자 레이어로 작업 패스를 만든 후에는 다른 패스와 마찬가지로 이 작업 패스를 저장하거나 조작할 수 있습니다. 패스의 문자를 텍스트로 편집할 수는 없지만 원본 문자 레이어는 그대로 유지되므로 편집할 수 있습니다.

❖ 문자 레이어를 선택하고 [레이어] > [문자] > [작업 패스 만들기]를 선택합니다.

참고: 비트맵 글꼴처럼 윤곽선 데이터가 없는 글꼴에서는 작업 패스를 만들 수 없습니다.

참조

329페이지의 “패스 선분, 구성 요소 및 점”

문자를 모양으로 변환

문자를 모양으로 변환할 때 벡터 마스크가 있는 레이어가 문자 레이어를 대체합니다. 벡터 마스크를 편집하고 레이어에 스타일을 적용할 수 있습니다. 그러나 레이어의 문자를 텍스트처럼 편집할 수는 없습니다.

❖ 문자 레이어를 선택하고 [레이어] > [문자] > [모양으로 변환]을 선택합니다.

참고: 비트맵 글꼴처럼 윤곽선 데이터가 없는 글꼴에서는 모양을 만들 수 없습니다.

참조

318페이지의 “모양 및 패스 그리기”

문자 선택 영역 테두리 만들기

[수평 문자 마스크 도구] 또는 [세로 문자 마스크 도구]를 사용할 때 문자 모양에 선택 영역을 만들 수 있습니다. 활성 레이어에 문자 선택 영역이 표시되며, 다른 선택 영역처럼 이동하거나, 복사하거나, 채우거나, 선을 그릴 수 있습니다.

1 선택 영역을 표시할 레이어를 선택합니다. 최상의 결과를 얻으려면 문자 레이어가 아닌 일반 이미지 레이어 위에 문자 선택 영역 테두리를 만듭니다. 또한 문자 선택 영역 테두리를 칠하거나 선 처리하려면 비어 있는 새 레이어에 문자 선택 영역 테두리를 만듭니다.

2 [수평 문자 마스크 도구] 또는 [세로 문자 마스크 도구]를 선택합니다.

3 문자 옵션을 추가로 선택하고 포인트나 테두리 상자에 문자를 입력합니다.

문자를 입력할 때 빨간색 마스크가 활성 레이어 위에 나타납니다. [실행] 단추 ✓를 클릭하면 활성 레이어의 이미지에 문자 선택 영역 테두리가 나타납니다.

텍스트에 그림자 추가

그림자 효과를 추가하여 이미지의 텍스트에 입체감을 부여합니다.

1 [레이어] 팔레트에서 그림자 효과를 추가할 텍스트가 포함된 레이어를 선택합니다.

2 [레이어] 팔레트 아래쪽에 있는 [레이어 스타일] 단추 *fx*를 클릭하고 목록이 나타나면 [그림자]를 선택합니다.

3 가능하면 레이어 및 레이어의 그림자 효과를 볼 수 있도록 [레이어 스타일] 대화 상자를 위치를 조정합니다.

4 만족할 때까지 설정을 조정합니다. 그림자가 밑에 있는 레이어와 혼합되는 방법, 그림자의 불투명도(밑에 있는 레이어의 부분이 나타나는 정도), 광원 각도 및 텍스트나 오브젝트로부터의 거리를 포함하여 그림자의 다양한 측면을 변경할 수 있습니다.

5 그림자 효과가 마음에 들면 [확인]을 클릭합니다.

다른 레이어에 동일한 그림자 효과 설정을 사용하려면 [레이어] 팔레트에서 [그림자 효과] 레이어를 다른 레이어로 드래그합니다. 마우스 단추를 놓으면 그림자 효과 특성이 다른 레이어에 적용됩니다.

참조

262페이지의 “레이어 효과 및 스타일 정보”

이미지로 문자 칠하기

레이어 팔레트에서 텍스트 레이어 위에 있는 이미지 레이어에 클리핑 마스크를 적용하면 문자를 이미지로 칠할 수 있습니다.

1 텍스트 안에 사용할 이미지가 포함된 파일을 엽니다.

2 도구 상자에서 [수평 문자 도구] 또는 [세로 문자 도구]를 선택합니다.

3 [문자] 탭을 클릭하여 [문자] 팔레트를 맨 앞으로 가져옵니다. 이 팔레트가 열려 있지 않은 경우에는 [창] > [문자]를 선택하십시오.

4 [문자] 팔레트에서 텍스트의 글꼴 및 기타 문자 특성을 설정합니다. 크고 두꺼운 볼드체 문자에 적용할 때 효과가 가장 좋습니다.

5 문서 창에서 삽입점을 클릭하고 원하는 텍스트를 입력합니다. 텍스트 효과가 마음에 들면 Ctrl+Enter(Windows) 또는 Command+Return(Mac OS)을 누릅니다.

6 [레이어] 탭을 클릭하여 [레이어] 팔레트를 맨 앞으로 가져옵니다. 이 팔레트가 열려 있지 않은 경우에는 [창] > [레이어]를 선택하십시오.

7 (선택 사항) 이미지 레이어가 배경 레이어인 경우 [레이어] 팔레트에서 이미지 레이어를 두 번 클릭하여 배경 레이어에서 일반 레이어로 변환합니다.

참고: 배경 레이어는 잠겨 있으므로 [레이어] 팔레트에서 이동할 수 없습니다. 잠금을 해제하려면 배경 레이어를 일반 레이어로 변환해야 합니다.

8 (선택 사항) [새 레이어] 대화 상자에서는 레이어의 이름을 변경할 수 있습니다. [확인]을 클릭하여 대화 상자를 닫고 이미지 레이어를 변환합니다.

9 [레이어] 팔레트에서 이미지 레이어가 텍스트 레이어 바로 위에 오도록 이미지 레이어를 드래그합니다.

10 이미지 레이어를 선택한 상태에서 [레이어] > [클리핑 마스크 만들기]를 선택합니다. 텍스트 안에 이미지가 나타납니다.

11 [이동 도구] 를 선택한 후 이미지를 드래그하여 텍스트 내에서 이미지 위치를 조정합니다.

이미지 대신 텍스트를 이동하려면 [레이어] 팔레트에서 텍스트 레이어를 선택한 다음 [이동 도구]를 사용하여 텍스트를 이동합니다.

참조

285페이지의 "클리핑 마스크를 사용하여 레이어 마스크"

358페이지의 "문자 입력"

364페이지의 "문자 서식 정보"

아시아 언어 문자

아시아 언어 문자 정보

Photoshop은 중국어, 일본어 및 한국어 문자로 작업하기 위한 여러 가지 옵션을 제공합니다. 아시아 언어 글꼴의 문자를 **2**바이트 문자라고도 합니다.

참고: 사용 중인 운영 체제에서 작업에 사용할 언어를 지원해야 합니다. 자세한 내용은 시스템 소프트웨어 제조업체에 문의하십시오.

아시아 언어 문자 옵션 표시 및 설정

기본적으로 중국어, 일본어 또는 한국어 버전이 아닌 Photoshop에서는 [문자] 팔레트 및 [단락] 팔레트의 아시아 언어 문자 옵션이 표시되지 않습니다. 해당 버전의 Photoshop에서 중국어, 일본어 및 한국어 문자 작업 옵션을 보고 설정하려면 [환경 설정] 대화 상자에서 [아시아 언어 텍스트 옵션 표시]를 선택해야 합니다. 글꼴 이름이 표시되는 방법을 영어나 해당 지역 언어로 조정할 수도 있습니다.

1 [편집] > [환경 설정] > [문자](Windows) 또는 [Photoshop] > [환경 설정] > [문자](Mac OS)를 선택합니다.

2 다음 옵션 중에서 선택합니다.

아시아 언어 텍스트 옵션 표시 [문자] 및 [단락] 팔레트에서 아시아 언어 문자 옵션을 표시합니다.

글꼴 이름을 영어로 표시 아시아 언어 글꼴 이름을 영어로 표시합니다.

아시아 언어 문자 주위의 간격 줄이기

비율 간격을 지정하면 지정된 비율만큼 문자 주위의 공간을 줄일 수 있습니다. 따라서 문자 자체가 확장되거나 축소되는 결과는 발생하지 않습니다. 대신 문자 테두리 상자와 Em 상자 사이의 공간이 압축됩니다. 문자에 비율 간격을 추가하면 문자 양면 주위의 간격이 같은 비율만큼 줄어듭니다.

1 조정할 문자를 선택합니다.

2 [문자] 팔레트의 [비율 간격] 에서 비율을 입력하거나 선택합니다. 비율이 클수록 문자 사이가 더 촘촘하게 압축됩니다. 최대값인 100%로 지정하면 문자 테두리 상자와 문자 Em 상자 사이에 공간이 없습니다.

아시아어 문자에서 행간을 측정하는 방법 지정

1 조정할 단락을 선택합니다.

2 [단락] 패널 메뉴에서 행간 옵션을 선택합니다.

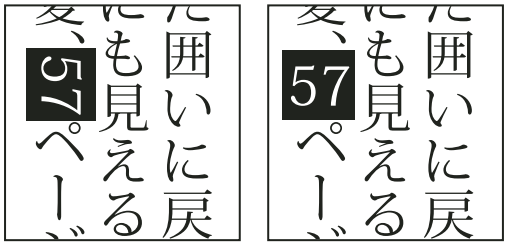
상단과 상단 사이의 행간 특정 줄의 상단으로부터 다음 줄 상단까지 문자 줄 간의 간격을 측정하는 것입니다. 상단과 상단 사이의 행간을 사용하면 단락의 첫 번째 문자 행이 테두리 상자 상단에 접하도록 정렬됩니다.

하단과 하단 사이의 행간 가로 문자의 경우 문자 기준선에서 문자 행 사이의 간격을 측정합니다. 하단과 하단 사이의 행간을 사용하면 첫 번째 문자 행과 테두리 상자 사이에 간격이 생깁니다. 확인 표시가 있으면 옵션이 선택된 것입니다.

참고: 선택한 행간 옵션은 행들 사이에 행간을 얼마나 지정할 것인지는 영향을 주지 않고 행간을 측정하는 방법에만 영향을 줍니다.

문자 회전 사용

문자 회전(**kumimoji** 및 **renmoji**라고도 함)은 세로 문자 행 내에 배치된 수평 문자의 블록입니다. 문자 회전 옵션을 사용하면 세로 쓰기 텍스트의 숫자, 날짜 및 짧은 외래어 등과 같은 반자 문자를 쉽게 읽을 수 있습니다.



문자 회전을 적용하지 않은 숫자(왼쪽)와 문자 회전을 적용하여 회전한 숫자(오른쪽) 비교

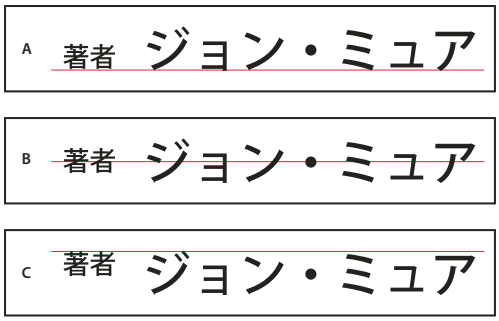
1 회전할 문자를 선택합니다.

2 [문자] 팔레트 메뉴에서 [문자 회전]을 선택합니다. 확인 표시가 있으면 옵션이 설정된 것입니다.

참고: 문자 회전을 사용할 때도 문자를 편집하고 서식을 지정할 수 있습니다. 다른 문자와 마찬가지로 회전된 문자도 서식 옵션을 편집하고 적용할 수 있습니다.

아시아어 문자 정렬

Mojisoroe는 아시아 언어 문자를 정렬하는 것입니다. 텍스트 행에 크기가 다른 문자가 포함되어 있을 때 그 행에서 가장 큰 문자에 텍스트를 정렬하는 방식을 지정할 수 있습니다. 전각 상자의 상단, 중앙 또는 하단(세로 프레임에 대해서는 오른쪽, 가운데 및 왼쪽)에 정렬, 로마자 기준선에 정렬 또는 ICF 상자의 상단 또는 하단(세로 프레임에 대해서는 오른쪽 또는 왼쪽)에 정렬 중에서 선택할 수 있습니다. **ICF**는 문자가 위치할 공간입니다.



문자 정렬 옵션
A. 작은 문자를 하단에 정렬 **B.** 작은 문자를 가운데에 정렬 **C.** 작은 문자를 상단에 정렬

❖ [문자] 패널 메뉴의 [문자 정렬] 하위 메뉴에서 다음 옵션을 선택합니다.

로마자 기준선 한 줄에서 작은 문자를 큰 문자에 맞춰 정렬합니다.

EM 상자 상단/오른쪽, EM 상자 중앙 또는 EM 상자 하단/왼쪽 한 행의 작은 문자를 큰 문자의 전각 상자의 지정된 위치에 맞춰 정렬합니다. 세로 쓰기 텍스트 프레임에서 [전각 상자 상단/오른쪽]을 지정하면 텍스트가 전각 상자의 오른쪽에 정렬되고, [전각 상자 하단/왼쪽]을 지정하면 텍스트가 전각 상자의 왼쪽에 정렬됩니다.

ICF 상단/오른쪽 및 ICF 하단/왼쪽 한 줄에서 작은 문자를 큰 문자에 의해 지정된 ICF에 맞춰 정렬합니다. 수직 텍스트 프레임에서 [ICF 상단/오른쪽]을 지정하면 텍스트가 ICF의 오른쪽에 정렬되고, [ICF 하단/왼쪽]을 지정하면 텍스트가 ICF의 왼쪽에 정렬됩니다.

아시아 언어 문자에 왼쪽 밑줄 및 오른쪽 밑줄 지정

1 세로 문자를 선택합니다.

2 [문자] 팔레트 메뉴에서 [왼쪽 밑줄] 또는 [오른쪽 밑줄] 중 하나를 선택합니다.

아시아 언어 OpenType 글꼴 특성 설정

아시아 언어 OpenType 글꼴에는 최신 포스트스크립트 및 TrueType 글꼴에서 사용할 수 없는 많은 기능이 포함되어 있습니다. 일반적으로 KozMinPro 및 KozGoPro OpenType 글꼴의 두께를 사용하는 것이 가장 좋습니다. 이 글꼴에는 Adobe에서 제작한 아시아 언어 글꼴의 가장 큰 글리프 모음이 포함되어 있습니다.

1 [문자 도구]를 선택하여 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 기존 문자 레이어에서 설정을 적용하려는 문자 또는 문자 오브젝트를 선택합니다.
- 이미지를 클릭하여 새 문자 레이어를 만듭니다.

2 [문자] 팔레트에서 아시아 언어 OpenType Pro 글꼴이 선택되어 있는지 확인합니다.

3 [문자] 팔레트 메뉴에서 Open Type 옵션 중 하나를 선택합니다.

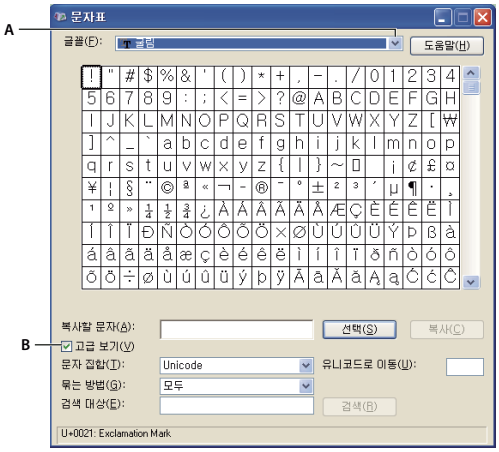
4 MSIME(Windows) 또는 Kotoeri(Mac OS) 입력 방법을 설정합니다. 다음 중 하나를 수행합니다.

- (Windows) Windows의 [시작] 메뉴에서 [프로그램] > [보조프로그램] > [시스템 도구] > [문자표]를 선택합니다.
- (Mac OS) [Kotoeri] 메뉴에서 [문자 팔레트 표시]를 선택하여 Kotoeri 입력 방법을 선택합니다.
- (Mac OS) 메뉴 막대의 오른쪽에 있는 [입력] 팝업 메뉴에서 [문자 팔레트 표시]를 선택합니다.

참고: (Mac OS) [입력] 메뉴가 메뉴 막대에 표시되지 않는 경우 Apple 메뉴 > [시스템 환경 설정] > [다국어] > [입력 메뉴]를 선택하고 [문자 팔레트] 및 [메뉴 막대에 입력 메뉴 보기]를 선택합니다.

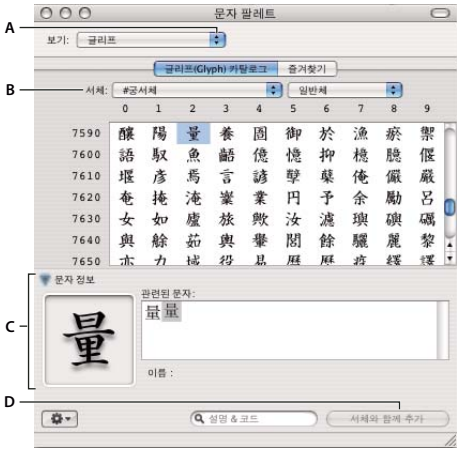
5 다음 중 하나를 수행합니다.

- (Windows) [문자표]에서 [고급 보기] 옵션을 선택하고 [묶는 방법] 메뉴에서 [모두]를 선택한 다음, [문자 집합]에서 [유니코드]를 선택합니다.



문자표
A. 글꼴 메뉴 **B.** 고급 보기 확인란

- (Mac OS) [Kotoeri 문자] 팔레트의 [보기] 메뉴에서 [글리프]를 선택합니다.



Kotoeri 문자 팔레트
A. 보기 메뉴 **B.** 글꼴 메뉴 **C.** 문자 정보 **D.** 글꼴 삽입 단추

6 [글꼴] 메뉴에서 아시아어 OpenType 글꼴을 선택합니다.

7 다음 중 하나를 수행합니다.

- (Windows) 사용할 문자를 선택하고 [선택], [복사]를 차례로 클릭한 다음, Photoshop에 붙입니다.
- (Mac OS) 문서에 삽입하려는 문자를 두 번 클릭합니다.

아시아 언어 OpenType 옵션

추가적인 OpenType 옵션은 글꼴에 따라 사용이 가능합니다.

일본어 78 표준 글리프를 jp78 변형 글리프로 대체합니다.

일본어 전문가 표준 글리프를 전문가 변형 글리프로 대체합니다.

전통 일본어 표준 글리프를 전통 변형 글리프로 대체합니다.

비율 메트릭 반폭 및 전체 폭 글리프를 비례 글리프로 대체합니다.

가나 표준 가나 글리프를 가로 레이아웃에 사용하도록 가로로 최적화된 가나 글리프로 대체합니다. 그러나 차이가 매우 미세한 경우가 자주 있습니다.

로마자 이탤릭체 표준 비례 글리프를 이탤릭 글리프로 대체합니다.

참조

370페이지의 “OpenType 기능 적용”

자간 세트 선택

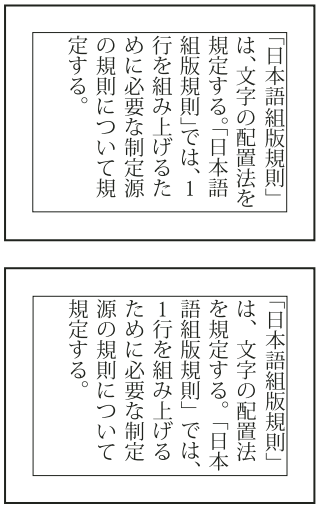
자간을 사용하여 일본어 문자, 로마자, 구두점, 특수 문자, 행 시작, 행 끝 및 숫자의 간격에 대해 일본어 텍스트 컴포지션을 지정할 수 있습니다. Photoshop은 일본어 산업 표준(JIS) X 4051-1995를 기반으로 사전 정의된 자간 세트를 여러 개 제공합니다.

❖ [단락] 팔레트의 [자간 세트] 팝업 메뉴에서 다음 옵션을 선택합니다.

없음 자간 사용을 끕니다.

자간 세트 1 구두점에 반자 간격을 사용합니다.

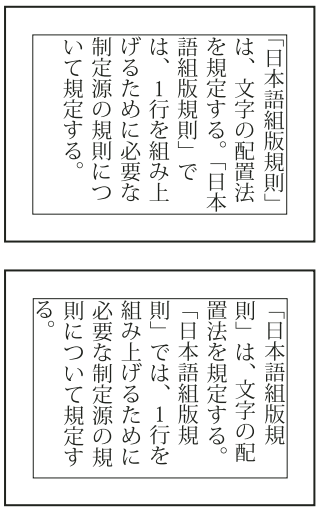
자간 세트 2 행의 마지막 문자를 제외한 대부분의 문자에 대해 전자 간격을 사용합니다.



자간 세트 1 및 자간 세트 2

자간 세트 3 행에서 대부분의 문자 및 마지막 문자에 대해 전자 간격을 사용합니다.

자간 세트 4 모든 문자에 대해 전자 간격을 사용합니다.



자간 세트 3 및 자간 세트 4

단락의 줄바꿈 설정 선택

줄바꿈(**Kinsoku shori**)은 일본어 텍스트에 줄바꿈을 지정합니다. 줄을 새로 시작하거나 끝낼 수 없는 문자를 **kinsoku** 문자라고 합니다. Photoshop은 일본 산업 표준(JIS) X 4051-1995를 기반으로 하는 최대의 kinsoku 세트를 제공합니다. 일반 줄바꿈 설정에는 장모음 심볼과 작은 히라가나 문자가 없습니다.

❖ [단락] 팔레트의 [계속해서 문자 처리 세트] 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

없음 줄바꿈 기능을 사용하지 않습니다.

JIS 일반 또는 JIS 최대 줄의 처음이나 끝에 다음과 같은 문자가 나오지 않게 합니다.

JIS 일반 세트
줄에서 시작될 수 없는 문자 ’ ” 、 。 々 〉 》 」 』 】 〕 ゝ ゞ ・ ヽ ヾ ！ ） ， ． ： ； ？ ］ ｝
줄의 끝에 올 수 없는 문자 ‘ “ 〈 《 「 『 【 〔 （ ［ ｛

JIS 최대 세트
줄에서 시작될 수 없는 문자 ！ ） ， ． ： ； ？ ］ ｝ ¢ — ’ ” ‰ ℃ ℉ 、 。 々 〉 》 」 』 】 〕 ぁ ぃ ぅ ぇ ぉ っ ゃ ゅ ょ ゎ ゛ ゜ ゝ ゞ ァ ィ ゥ ェ ォ ッ ャ ュ ョ ヮ カ ケ ・ ― ヽ ヾ ！ ％ ） ， ． ： ； ？ ］ ｝
줄의 끝에 올 수 없는 문자 （ ［ ｛ £ § ‘ “ 〈 《 「 『 【 〒 〔 # $ （ @ ［ ｛ ¥

금칙 줄바꿈 옵션 지정

❖ [단락] 패널 메뉴에서 [줄바꿈 문자]를 선택하고 다음 방법 중 하나를 선택합니다.

먼저 밀어넣기 문자를 이전 줄로 밀어올려 금지된 문자가 줄의 처음이나 끝에 오지 않도록 합니다.

먼저 밀어내기 문자를 다음 줄로 밀어내려 금지된 문자가 줄의 처음이나 끝에 오지 않도록 합니다.

밀어내기만 항상 문자를 다음 줄로 밀어내려 금지된 문자가 줄의 처음이나 끝에 오지 않도록 합니다. 밀어넣기는 허용되지 않습니다.

확인 표시가 있으면 그 방법이 선택된 것입니다.

문장 부호 끌어 맞춤 옵션 지정

문장 부호 끌어 맞춤을 사용하면 1바이트 마침표, 2바이트 마침표, 1바이트 쉼표 및 2바이트 쉼표를 단락 테두리 상자 밖으로 내보낼 수 있습니다.

1 [단락] 패널의 패널 메뉴에서 [문장 부호 끌어 맞춤]을 선택합니다.

2 하위 메뉴에서 다음과 같은 옵션을 선택합니다.

없음 구두점 내어쓰기를 해제합니다.

보통 들쭉날쭉한 행을 테두리 상자 가장자리에 강제로 맞추지 않고 구두점 내어쓰기를 설정합니다.

강제 테두리 상자 내에서 끝나고 문자 내어쓰기 중 하나로 끝나는 행을 확장하여 구두점을 테두리 상자 밖으로 강제로 내보냅니다.

참고: [문장 부호 끌어 맞춤] 옵션은 [금칙 처리]가 [없음]으로 설정되면 사용할 수 없습니다.

15장: 이미지 저장 및 내보내기

Adobe Photoshop에서는 광범위한 출력 요구에 적합한 다양한 파일 형식을 지원합니다. 따라서 원하는 모든 형식으로 이미지를 저장하거나 내보낼 수 있습니다. 또한 특수 Photoshop 기능을 사용하여 파일에 정보를 추가하고, 여러 페이지 레이아웃을 설정하거나, 다른 응용 프로그램에 이미지를 추가할 수도 있습니다.

이미지 저장

이미지 파일 저장

그래픽 파일 형식은 이미지 데이터 표시 방법(픽셀 또는 벡터), 압축 기법 및 지원하는 Photoshop 기능 면에서 차이가 있습니다. 편집한 이미지의 모든 Photoshop 기능(레이어, 효과, 마스크, 스타일 등)을 그대로 유지하려면 이미지 사본을 Photoshop 형식(PSD)으로 저장하는 것이 가장 좋습니다. 대부분의 파일 포맷과 마찬가지로 PSD 포맷으로 저장할 수 있는 파일 크기는 최대 2GB까지입니다. Photoshop에서 2GB보다 큰 문서를 가지고 작업하는 경우에는 대용량 문서 형식(PSB), Photoshop Raw(병합 이미지에만 사용) 또는 TIFF(최대 4GB까지 가능)로 저장하면 됩니다.

참고: DICOM 형식은 2GB가 넘는 파일도 지원합니다.

채널당 16비트 이미지는 [다른 이름으로 저장] 명령을 사용하여 Photoshop, Photoshop PDF, Photoshop Raw, 대용량 문서 형식(PSB), Cineon, PNG 및 TIFF 형식으로만 저장할 수 있습니다. Photoshop에서 채널당 16비트 이미지에 [웹 및 장치용으로 저장] 명령을 사용하면 이미지가 채널당 16비트에서 채널당 8비트로 자동 변환됩니다.

채널당 32비트 이미지는 [다른 이름으로 저장] 명령을 사용하여 Photoshop, 대용량 문서 형식(PSB), OpenEXR, Portable Bit Map, Radiance 및 TIFF 형식으로만 저장할 수 있습니다.

다음 명령을 사용하여 이미지를 저장할 수 있습니다.

저장 현재 파일의 변경 내용을 저장합니다. 파일이 현재 형식으로 저장됩니다.

다른 이름으로 저장 이미지를 다른 위치에 저장하거나 다른 파일 이름으로 저장합니다. [다른 이름으로 저장] 명령을 사용하면 다양한 형식 및 옵션을 지정하여 이미지를 저장할 수 있습니다.

체크인 이 명령을 사용하면 파일을 여러 버전으로 저장할 수 있으며 각 버전에 설명을 추가할 수 있습니다. 이 명령은 Version Cue Workspace에서 관리하는 이미지에 사용할 수 있습니다.

Adobe Version Cue 프로젝트의 파일로 작업할 때는 문서 제목 표시줄에 해당 파일의 상태에 대한 정보가 추가로 나타납니다.

웹 및 장치용으로 저장 웹 및 장치용으로 최적화된 이미지를 저장합니다.

참조

407페이지의 “파일 형식 및 압축 정보”

파일 저장

변경 내용을 현재 파일에 저장하려면 [저장] 명령을 사용하고 현재 파일의 새 버전에 저장하려면 [다른 이름으로 저장]을 사용합니다.

참조

36페이지의 “이미지 복제”

82페이지의 “Camera Raw 이미지를 다른 형식으로 저장”

48페이지의 “이미지 스냅사진 만들기”

현재 파일의 변경 내용 저장

❖ [파일] > [저장]을 선택합니다.

다른 이름, 위치 또는 형식을 사용하여 파일 저장

1 [파일] > [다른 이름으로 저장]을 선택합니다.

참고: Camera Raw 플러그인은 Camera Raw 이미지 파일을 디지털 네거티브(DNG)와 같은 다른 파일 형식으로 저장할 수 있습니다.

2 [형식] 메뉴에서 형식을 선택합니다.

참고: 문서의 일부 기능을 지원하지 않는 형식을 선택하면 대화 상자의 아래쪽에 경고 메시지가 나타납니다. 이 경고가 표시되면 Photoshop 형식이나 모든 이미지 데이터를 지원하는 다른 형식으로 파일 사본을 저장하는 것이 좋습니다.

3 파일 이름 및 위치를 지정합니다.

4 [다른 이름으로 저장] 대화 상자에서 저장 옵션을 선택합니다.

5 [저장]을 클릭합니다.

일부 이미지 형식으로 저장하는 경우에는 옵션 선택 대화 상자가 나타납니다.


이미지를 하드 디스크에 저장하지 않고 복사하려면 [복제] 명령을 사용하고, 이미지의 임시 버전을 메모리에 저장하려면 [작업 내역] 팔레트를 사용하여 스냅사진을 만듭니다.

파일 저장 옵션

[다른 이름으로 저장] 대화 상자에서 다양한 파일 저장 옵션을 설정할 수 있습니다. 저장하고 있는 이미지와 선택한 파일 형식에 따라 사용할 수 있는 옵션이 달라집니다. Version Cue를 사용할 수 있는 경우 대체 파일을 저장하거나 버전 설명을 입력하는 추가 옵션을 사용할 수 있습니다.

사본으로 데스크탑에 현재 파일이 열려 있는 상태에서 파일 사본을 저장합니다.

알파 채널 이미지와 함께 알파 채널 정보를 저장합니다. 이 옵션을 사용하지 않는 경우 저장된 이미지에서 알파 채널이 제거됩니다.

레이어 이미지의 모든 레이어를 유지합니다. 이 옵션을 사용할 수 없는 경우에는 보이는 모든 레이어가 선택한 형식에 따라 배경으로 또는 하나로 병합됩니다.

주석 메모 또는 오디오 주석과 같은 주석을 이미지에 저장합니다.

별색 이미지와 함께 별색 채널 정보를 저장합니다. 이 옵션을 사용하지 않는 경우 이미지에서 별색이 제거됩니다.

저해상도 인쇄 설정 사용, ICC 프로파일(Windows) 또는 색상 프로파일 포함(Mac OS) 색상 관리 문서를 만듭니다.

참고: 다음의 이미지 미리 보기 및 파일 확장자 옵션은 [파일 처리 환경 설정] 대화 상자에서 [이미지 미리 보기] 및 [파일 확장자 첨부] 옵션에 대해 [저장 시 확인]을 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다.

축소판(Windows) 파일에 대한 축소판 데이터를 저장합니다.

이미지 미리 보기 옵션(Mac OS) 파일에 대한 축소판 데이터를 저장합니다. [열기] 대화 상자에 축소판이 나타납니다.

소문자 확장자 사용 파일 확장자를 소문자로 지정

파일 확장자 옵션(Mac OS) 파일 확장자에 대한 형식을 지정합니다. [첨부]를 선택하여 해당 포맷 확장자를 파일 이름에 추가하고 [소문자 사용]을 선택하여 확장자를 소문자로 지정합니다.

파일 저장 환경 설정

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- (Windows) [편집] > [환경 설정] > [파일 처리]를 선택합니다.
- (Mac OS) [Photoshop] > [환경 설정] > [파일 처리]를 선택합니다.

2 다음 옵션을 설정합니다.

이미지 미리 보기 이미지 미리 보기 저장 옵션을 선택합니다. 미리 보기 없이 파일을 저장하려면 [저장 안함]을 선택하고, 지정된 미리 보기와 함께 파일을 저장하려면 [항상 저장]을 선택합니다. 또 저장할 때 파일별로 미리 보기를 할당하려면 [저장 시 확인]을 선택합니다. Mac OS에서는 미리 보기 유형을 하나 이상 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 아래의 "Mac OS 이미지 미리 보기 옵션"을 참조하십시오.

파일 확장자(Windows) 파일 형식을 나타내는 3개 문자로 이루어진 파일 확장자 옵션을 선택합니다. 대문자를 사용하여 파일 확장자를 추가하려면 [대문자 사용]을 선택하고, 소문자를 사용하여 화일 확장자를 추가하려면 [소문자 사용]을 선택합니다.

파일 확장자 첨부(Mac OS) Windows 시스템에서 사용하거나 Windows 시스템으로 전송할 파일에는 파일 확장자가 필요합니다. 파일 이름에 확장자를 추가할 옵션을 선택합니다. 확장자 없이 파일을 저장하려면 [안함]을 선택하거나, 파일 이름에 파일 확장자를 붙이려면 [항상]을 선택하거나, 파일에 따라 파일 확장자를 붙이려면 [저장 시 확인]을 선택합니다. 소문자를 사용하여 파일 확장자를 첨부하려면 [소문자 사용]을 선택합니다.

Mac OS 이미지 미리 보기 옵션

Mac OS에서는 다음과 같은 미리 보기 유형 중 하나 이상을 선택할 수 있지만 파일 저장 속도를 높이고 파일 크기를 최소화하려면 필요한 미리 보기만 선택해야 합니다.

아이콘 데스크탑에서 파일 아이콘으로 미리 보기를 사용합니다.

전체 크기 저해상도 Photoshop 이미지만 열 수 있는 응용 프로그램에서 사용할 수 있도록 파일의 72ppi 버전을 저장합니다. 이 유형은 EPS 이외의 파일에서는 PICT 미리 보기로 표시됩니다.

Macintosh 축소판 [열기] 대화 상자에서 미리 보기를 표시합니다.

Windows 축소판 Windows 시스템에서 표시할 수 있는 미리 보기를 저장합니다.

대용량 문서 저장

Photoshop에서는 문서의 폭과 높이를 각각 30,000픽셀까지 지원하지만, 폭이나 높이가 30,000픽셀을 넘는 이미지가 포함된 문서도 저장할 수 있도록 세 가지 파일 형식을 제공합니다. Photoshop CS 이전 버전을 포함하여 대부분의 다른 응용 프로그램에서는 2GB가 넘는 파일 또는 폭과 높이가 30,000픽셀을 초과하는 이미지를 처리할 수 없습니다.

❖ [파일] > [다른 이름으로 저장]을 선택하고 다음 파일 형식 중 하나를 선택합니다.

대용량 문서 형식(PSB) 파일 크기에 제한 없이 모든 문서를 지원합니다. PSB 파일에서는 모든 Photoshop 기능이 유지됩니다. 현재 PSB 파일은 Photoshop CS 이상에서만 지원됩니다.

Photoshop Raw 픽셀 치수나 파일 크기에 제한 없이 모든 문서를 지원하지만 레이어는 지원하지 않습니다. Photoshop Raw 형식으로 저장된 대용량 문서에 포함된 레이어는 병합됩니다.

TIFF 최대 4GB까지의 파일 크기를 지원합니다. 4GB보다 큰 문서는 TIFF 형식으로 저장할 수 없습니다.

참조

410페이지의 "대용량 문서 형식"

408페이지의 "Photoshop Raw 형식"

413페이지의 "TIFF"

Adobe Device Central을 사용하여 모바일 장치의 Photoshop 이미지 테스트

Photoshop 사용자는 Device Central을 사용하여 Photoshop 파일이 다양한 모바일 장치에서 어떻게 표시되는지 미리 볼 수 있습니다.

디자인 전문가들은 모바일 장치에 맞게 특별히 Photoshop 파일을 만들어 쉽게 파일을 테스트할 수 있습니다. 일반 사용자는 Photoshop에서 대상 장치를 기반으로 하는 문서를 만들 수 있습니다.

예를 들어, 사용자 인터페이스 디자이너는 Photoshop을 사용하여 모형을 만들 수 있습니다. 디자이너는 이러한 모형을 다양한 핸드세트에서 테스트하고, 필요한 조정 작업을 거친 후 향상된 모형을 개발자에게 보낼 수 있습니다.

Adobe Device Central과 Photoshop을 사용하여 모바일 컨텐트 만들기

1 Photoshop을 시작합니다.

2 [파일] > [새 파일]을 선택합니다.

3 [Device Central]을 클릭하여 Photoshop에서 대화 상자를 닫고 Device Central을 엽니다.

4 컨텐트 유형을 선택합니다.

왼쪽의 [사용 가능 장치] 목록이 업데이트되고 선택한 컨텐트 유형을 지원하는 장치가 표시됩니다.

5 [사용 가능 장치] 목록에서 하나 이상의 대상 장치를 선택하거나 [장치 세트] 목록에서 장치 세트 또는 개별 장치를 선택합니다.

장치의 표시 크기가 서로 다른 경우에는 선택한 장치를 기준으로 Device Central에서 제안된 문서 크기를 표시합니다. 개발 중인 디자인이나 컨텐트에 따라, 각 표시 크기마다 별도의 모바일 문서를 작성하거나 모든 장치에 적합한 하나의 크기를 찾습니다. 두 번째 방법을 사용하는 경우 제안된 문서 크기 중 가장 작거나 가장 큰 크기를 공통 요소로 사용할 수 있습니다. 탭 아래쪽에서 사용자 정의 크기를 지정할 수도 있습니다.

6 [만들기]를 클릭합니다.

지정한 크기의 빈 PSD 파일이 Photoshop에서 열립니다. 새 파일에는 기본적으로 다음 매개 변수가 설정되어 있습니다.

- 색상 모드: RGB/8비트
- 해상도: 72ppi
- 색상 프로파일: SRGB IEC61966-2.1

7 Photoshop에서 빈 PSD 파일에 컨텐트를 채웁니다.

8 작업이 끝나면 [파일] > [웹 및 장치용으로 저장]을 선택합니다.

9 [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 원하는 형식을 선택하고 필요한 경우 기타 내보내기 설정을 변경합니다.

10 [Device Central]을 클릭합니다.

Device Central의 [에뮬레이터] 탭에 내보내기 설정이 지정된 임시 파일이 표시됩니다. 테스트를 계속하려면 [장치 세트] 또는 [사용 가능 장치] 목록에서 다른 장치의 이름을 두 번 클릭합니다.

11 Device Central에서 파일을 미리 본 다음 필요에 따라 파일을 변경하고 Photoshop으로 돌아옵니다.

12 Photoshop의 [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 내보낼 다른 형식이나 품질을 선택하는 등 여러 가지 조정을 합니다.

13 새로운 내보내기 설정으로 파일을 다시 테스트하려면 [Device Central] 단추를 클릭합니다.

14 결과가 만족스러우면 Photoshop [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 [저장]을 클릭합니다.

참고: 파일을 만들거나 테스트하지 않고 단순히 Photoshop에서 Device Central을 열려면 [파일] > [Device Central]을 선택합니다.

Photoshop과 Device Central을 사용한 컨텐트 만들기에 대한 자습서는 http://www.adobe.com/go/vid0185_kr을 참조하십시오.

PDF 파일 저장

Photoshop PDF 형식으로 파일 저장

[다른 이름으로 저장] 명령을 사용하면 RGB, 인덱스 색상, CMYK, 회색 음영, 비트맵 모드, Lab 색상 및 이중톤 이미지를 Photoshop PDF 형식으로 저장할 수 있습니다. Photoshop PDF 문서에는 레이어, 알파 채널, 별색 및 주석과 같은 Photoshop 데이터를 유지할 수 있으므로 Photoshop CS2 이상에서 문서를 열고 이미지를 편집할 수 있습니다. 또한 Photoshop PDF 형식을 사용하면 여러 페이지로 구성된 문서나 슬라이드 쇼 프레젠테이션에 여러 이미지를 저장할 수 있습니다.

파일에서 [Photoshop PDF로 저장] 액션을 실행하면 파일을 빠르게 Photoshop PDF로 저장할 수 있습니다. 이 액션에 액세스하려면 [액션] 팔레트 메뉴에서 [제작]을 선택하십시오.

Photoshop PDF 형식은 고급 사용자를 위해 PDF/X 문서를 호환 문서로 만드는 옵션을 제공하는데, 이는 문서를 대용량 인쇄업체로 보내는 등의 경우에 필수적인 기능입니다. PDF/X(Portable Document Format Exchange)는 Adobe PDF의 하위 세트로서 인쇄 문제의 원인이 되는 색상, 글꼴 및 트래핑 변수를 제거한 것입니다.

또한 보안 옵션을 지정하여 PDF 문서에 대한 액세스를 제한할 수도 있습니다. 128비트 RC4(Acrobat 6 이상) 암호화를 사용하면 Adobe Bridge를 사용하여 보안 PDF 문서에서 메타데이터 및 축소판을 볼 수 있습니다.

PDF 설정을 PDF 사전 설정으로 저장하여 일관성 있는 Photoshop PDF 파일을 만들 수 있습니다. Adobe PDF 사전 설정 및 기타 설정은 Photoshop, InDesign, Illustrator, GoLive, Acrobat 등을 포함하여 모든 Adobe Creative Suite 구성 요소에서 공유됩니다.

Adobe Creative Suite 사용자들은 Creative Suite CD의 PDF 통합 설명서에서 Adobe Creative Suite 응용 프로그램을 위한 공유 PDF 설정에 대한 자세한 정보를 찾을 수 있습니다.

참조

418페이지의 “PDF 프레젠테이션 만들기”

399페이지의 “Adobe PDF 사전 설정 저장”

542페이지의 “파일에서 액션 실행”

Photoshop PDF 형식으로 파일 저장

1 [파일] > [다른 이름으로 저장]을 선택하고 [형식] 메뉴에서 [Photoshop PDF]를 선택합니다. 색상 프로파일을 포함하거나 [저해상도 인쇄 설정] 명령을 사용하여 지정한 프로파일을 사용하려면 [색상] 옵션을 선택합니다. 레이어, 주석, 별색 또는 알파 채널을 포함할 수도 있습니다. [저장]을 클릭합니다.

2 [Adobe PDF 저장] 대화 상자에서는 Photoshop PDF 파일을 데스크탑 프린터나 교정인쇄기에서 인쇄할 것인지, 인쇄업체로 보낼 것인지, 전자 우편으로 배포할 것인지 또는 웹상에 표시할 것인지 등을 지정하는 Adobe PDF 사전 설정을 선택합니다. 자세한 내용은 395페이지의 “Adobe PDF 사전설정”을 참조하십시오.

사전 설정을 선택하는 것이 Photoshop PDF 파일의 옵션을 설정하는 가장 쉬운 방법입니다. 사전 설정을 선택한 다음 [PDF 저장]을 클릭하여 Photoshop PDF 파일을 생성합니다. PDF에 대한 보안 옵션을 추가하거나 저장 옵션을 세부적으로 조정하려면 이 절차의 나머지 단계를 수행합니다.

3 (선택 사항) PDF 문서에 대한 PDF/X 규격 및 Acrobat 버전 호환성을 지정하려면 [표준] 메뉴 및 [호환성] 메뉴에서 옵션을 선택합니다. 자세한 내용은 396페이지의 “PDF 호환성 레벨”을 참조하십시오.

4 (선택 사항) 일반적인 PDF 파일 저장 옵션을 설정하려면 [Adobe PDF 저장] 대화 상자의 왼쪽 창에서 [일반]을 선택합니다. 각 옵션에 대한 자세한 내용은 397페이지의 “Adobe PDF의 일반 옵션”을 참조하십시오.

참고: Photoshop CS2 이전 버전의 사용자는 Photoshop 데이터가 포함된 PDF를 레이어가 병합된 일반 PDF로 열 수 있습니다. [파일] > [다른 형식으로 열기]를 선택한 다음 [여는 형식] 메뉴에서 [일반 PDF]를 선택하거나(Windows), [파일] > [열기]를 선택한 다음 [형식] 메뉴에서 [일반 PDF]를 선택합니다(Mac OS).

5 (선택 사항) PDF 파일에 대한 압축 및 다운샘플링 옵션을 지정하려면 [Adobe PDF 저장] 대화 상자의 왼쪽 창에서 [압축]을 선택합니다. 자세한 내용은 397페이지의 “Adobe PDF 압축 및 다운샘플링 옵션”을 참조하십시오.

6 (선택 사항) 색상 관리 및 PDF/X 옵션을 지정하려면 [Adobe PDF 저장] 대화 상자의 왼쪽 창에서 [출력]을 선택합니다. 자세한 내용은 398페이지의 “Adobe PDF의 색상 관리 및 PDF/X 옵션”을 참조하십시오.

7 (선택 사항) PDF 문서에 보안을 추가하려면 [Adobe PDF 저장] 대화 상자의 왼쪽 창에서 [보안]을 선택합니다. PDF 문서에 대한 암호 및 권한 옵션을 지정합니다. 자세한 내용은 399페이지의 “PDF 파일에 보안 추가”를 참조하십시오.

참고: 암호화 레벨은 PDF 문서의 호환성 설정에 따라 다릅니다. 서로 다른 호환성 설정을 선택하여 암호화 레벨을 높거나 낮게 설정할 수 있습니다.

8 (선택 사항) [Adobe PDF 저장] 대화 상자의 왼쪽 창에서 [요약]을 선택합니다. 지정한 옵션을 검토할 수 있습니다.

9 (선택 사항) PDF 저장 설정을 다시 사용하려면 [사전 설정 저장]을 클릭하여 설정을 PDF 사전 설정으로 저장합니다. 다음에 Photoshop PDF 파일을 저장하면 [Adobe PDF 사전 설정] 메뉴 및 Adobe Creative Suite의 모든 제품에 새 사전 설정이 나타납니다. 자세한 내용은 399페이지의 "Adobe PDF 사전 설정 저장"을 참조하십시오.

10 [PDF 저장]을 클릭합니다. [Adobe PDF 저장] 대화 상자가 닫히고 PDF 문서 파일이 만들어집니다.

참조

407페이지의 "파일 형식 및 압축 정보"

Adobe PDF 사전설정

PDF 사전설정은 PDF 작성 프로세스에 영향을 주는 일련의 설정입니다. 이 설정은 PDF의 용도에 따라 파일 크기와 품질의 균형을 맞출 수 있도록 설계되었습니다. 대부분의 사전설정은 InDesign, Illustrator, Photoshop, Acrobat을 비롯한 Adobe Creative Suite 구성 요소 전체에서 공유됩니다. 해당 출력 요구 사항에 따라 사용자 정의 사전설정을 만들어 공유할 수도 있습니다.

아래에 나와 있는 사전설정 중 몇 가지는 필요에 따라 Extras 폴더(기본 설치 폴더)에서 Settings 폴더로 옮겨야만 사용할 수 있습니다. 일반적으로 Extras 폴더와 Settings 폴더는 Windows Vista의 경우 ProgramData\Adobe\AdobePDF에 있고, Windows XP의 경우 Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Adobe PDF에 있으며, Mac OS의 경우 Library/Application Support/Adobe PDF에 있습니다. 몇 가지 사전설정은 일부 Creative Suite 구성 요소에서는 사용할 수 없습니다.

PDF 설정을 주기적으로 검토하십시오. 설정값은 자동으로 기본 설정으로 되돌아가지 않습니다. PDF를 생성하는 응용 프로그램과 유틸리티는 마지막으로 정의되거나 선택된 PDF 설정을 사용합니다.

고품질 인쇄 데스크톱 프린터 및 교정 인쇄 장치에서 고품질로 인쇄하기 위한 PDF를 작성합니다. 이 사전설정은 PDF 1.4(Windows) 또는 PDF 1.6(Mac OS)을 사용하고, 컬러 및 회색 명암 이미지를 300ppi로, 흑백 이미지를 1200ppi로 다운샘플링하며, 모든 글꼴의 서브세트를 포함하고, 색상을 유지하며, 투명도 지원 파일 형식에 대해 투명도를 병합하지 않습니다. 이 PDF는 Acrobat 5.0 및 Acrobat Reader 5.0 이상에서 열 수 있습니다. InDesign에서 이 사전설정은 태그 있는 PDF도 작성합니다.

Illustrator 기본값(Illustrator 전용) 모든 Illustrator 데이터가 그대로 유지되는 PDF를 작성합니다. 이 사전설정으로 작성된 PDF는 아무런 데이터 손실 없이 Illustrator에서 다시 열 수 있습니다.

대용량 페이지(Acrobat 전용) 200 x 200인치보다 큰 기계 도면을 보고 인쇄하기에 적합한 PDF를 생성합니다. 이 PDF는 Acrobat 및 Reader 7.0 이상에서 열 수 있습니다.

PDF/A-1b: 2005(CMYK 및 RGB)(Acrobat 전용) 전자 문서의 장기 보관용으로 사용됩니다. PDF/A-1b는 PDF 1.4를 사용하며 선택한 표준에 따라 모든 색상을 CMYK 또는 RGB로 변환합니다. 이 PDF는 Acrobat 및 Reader 5.0 버전 이상에서 열 수 있습니다.

PDF/X-1a(2001 및 2003) PDF/X-1a에서는 모든 글꼴을 포함해야 하고 적절한 PDF 테두리 상자를 지정해야 하며 색상은 CMYK나 별색 중 하나 또는 이 두 가지로 표시되어야 합니다. 규격 파일에는 준비 인쇄 조건을 설명하는 정보가 들어 있어야 합니다. PDF/X-1a 규격을 사용하여 만들어진 PDF 파일은 Acrobat 4.0 및 Acrobat Reader 4.0 이상에서 열 수 있습니다.

PDF/X-1a는 PDF 1.3을 사용하고, 컬러 및 회색 명암 이미지를 300ppi로, 흑백 이미지를 1200ppi로 다운샘플링하며, 모든 글꼴의 서브세트를 포함하고, 태그 없는 PDF를 생성하며, 고해상도 설정을 사용하여 투명도를 병합합니다.

참고: PDF/X1-a:2003 및 PDF/X-3(2003) 사전설정은 설치 과정에서 컴퓨터에 생성되지만 이 사전설정을 사용하려면 Extras 폴더에서 Settings 폴더로 옮겨야 합니다.

PDF/X-4(2007) Acrobat 8의 경우 출시 기간의 ISO 규격에 대한 초안 상태를 반영하기 위해 이 사전설정을 PDF/X-4 DRAFT라고 합니다. 이 사전설정은 PDF 1.4를 기반으로 하며 라이브 투명도 지원을 포함합니다. PDF/X-4는 PDF/X-3과 동일한 색상 관리 및 ICC(**International Color Consortium**) 색상 규격을 사용합니다. PDF/X-4 규격 파일은 Creative Suite 3 구성 요소(Illustrator, InDesign, Photoshop)에서 직접 작성할 수 있습니다. Acrobat 8의 경우 프리플라이트 기능을 사용하여 PDF를 PDF/X-4 DRAFT로 변환하십시오.

PDF/X-4 규격을 사용하여 작성된 PDF 파일은 Acrobat 7.0 및 Reader 7.0 이상에서 열 수 있습니다.

출판 품질 디지털 인쇄 작업이나 이미지 세터 또는 플레이트 세터로 분리하는 작업 등 고품질 인쇄 제작을 위한 PDF 파일을 작성하지만 PDF/X와 호환되지는 않습니다. 이 경우 내용의 품질을 가장 우선시합니다. 이 설정의 목적은 인쇄업체 또는 인쇄 서비스 제공업체가 문서를 올바르게 인쇄하기 위해 필요한 모든 정보를 PDF 파일에 유지하는 것입니다. 이 옵션 설정은 PDF 1.4를 사용하고, 색상을 CMYK로 변환하며, 컬러 및 회색 명암 이미지를 300ppi로, 흑백 이미지를 1200ppi로 다운샘플링하고, 모든 글꼴의 서브세트를 포함하고, 투명도 지원 파일 형식에 대해 투명도를 유지합니다.

이 PDF 파일은 Acrobat 5.0 및 Acrobat Reader 5.0 이상에서 열 수 있습니다.

참고: 인쇄업체나 인쇄 서비스 제공업체에 보낼 Adobe PDF 파일을 만들기 전에 필요한 출력 해상도와 기타 설정을 확인하거나 권장 설정이 들어 있는 .joboptions 파일을 요청하십시오. 특정 공급업체에 맞추어 Adobe PDF 설정을 사용자 정의하고 .joboptions 파일을 별도로 제공해야 할 수도 있습니다.

리치 컨텐트 PDF 태그, 하이퍼링크, 책갈피, 대화형 요소 및 레이어가 포함된 액세스 가능한 PDF 파일을 만듭니다. 이 옵션 세트에서는 PDF 1.5가 사용되며 모든 글꼴의 서브세트가 포함됩니다. 또한 바이트 작업을 위해 파일을 최적화합니다. 이 PDF 파일은 Acrobat 6.0 및 Acrobat Reader 6.0 이상에서 열 수 있습니다. 리치 컨텐트 PDF 사전설정은 Extras 폴더에 있습니다.

참고: 이전 버전의 일부 응용 프로그램에서는 이 사전 설정을 eBook이라고 합니다.

최소 파일 크기 웹 사이트 또는 인트라넷에 게시하거나 전자 우편 시스템을 통해 배포할 PDF 파일을 만듭니다. 이 옵션은 압축, 다운샘플링 및 비교적 낮은 이미지 해상도를 사용합니다. 모든 색상을 sRGB로 변환하며 Distiller 기반의 변환에 대해서는 글꼴을 포함하지 않습니다. 또한 바이트 작업을 위해 파일을 최적화합니다.

이 PDF 파일은 Acrobat 5.0 및 Acrobat Reader 5.0 이상에서 열 수 있습니다.

표준(Acrobat 전용) 데스크톱 프린터 또는 디지털 복사기에서 인쇄하거나, CD로 출판하거나, 고객에게 출판 교정용 문서로 보낼 PDF 파일을 만듭니다. 이 옵션 설정은 압축과 다운샘플링을 사용하여 파일 크기를 작게 유지하는 반면, 파일에 사용된 모든 글꼴(허용되는 글꼴)의 서브세트를 포함하고 모든 색상을 RGB로 변환하며 중간 해상도로 인쇄합니다. Windows 글꼴 서브세트는 기본적으로 포함되지 않는다는 것을 알아 두십시오. 이 설정 파일을 사용하여 만들어진 PDF 파일은 Acrobat 5.0 및 Acrobat Reader 5.0 이상에서 열 수 있습니다.

Creative Suite 구성 요소의 공유 PDF 설정에 대한 자세한 내용은 Creative Suite DVD의 PDF Integration Guide를 참조하십시오.

PDF/X 및 PDF/A 표준 정보

PDF/X 및 PDF/A 표준은 ISO(International Organization for Standardization)에서 제정합니다. PDF/X 표준은 그래픽 컨텐트 교환에 적용되며, PDF/A는 전자 문서의 장기 보관에 적용됩니다. PDF 변환 중 변환할 파일이 특정 표준을 준수하는지를 확인하는 검사가 수행됩니다. PDF가 해당 ISO 표준을 따르지 않을 경우 변환을 취소할 것인지 아니면 비규격 파일로 생성할 것인지를 묻는 메시지가 나타납니다.

인쇄 출판 작업 과정에서 가장 보편적으로 사용되는 표준은 PDF/X-1a, PDF/X-3, PDF/X-4(2007년) 등과 같은 PDF/X 형식입니다. PDF 보관에 가장 보편적으로 사용되는 표준은 PDF/A-1a 및 PDF/A-1b(규격 요구 사항 완화)입니다.

참고: PDF/X 및 PDF/A에 대한 자세한 내용은 ISO 웹 사이트 및 Adobe 웹 사이트를 참조하십시오.

PDF 호환성 레벨

PDF를 작성할 때 어떤 PDF 버전을 사용할 것인지 결정해야 합니다. PDF로 저장하거나 PDF 사전설정을 편집할 때 다른 사전설정으로 변경하거나 호환성 옵션을 선택하여 PDF 버전을 변경할 수 있습니다.

일반적으로 이전 버전과의 호환성이 특별히 필요하지 않는 한 가장 최신 버전(이 경우 1.7 버전)을 사용해야 합니다. 최신 버전에는 새로운 기능이 모두 포함되어 있습니다. 하지만 널리 배포되는 문서를 만들 경우, 모든 사용자가 문서를 보고 인쇄할 수 있도록 Acrobat 5(PDF 1.4) 또는 Acrobat 6(PDF 1.5)을 선택하는 것이 좋습니다.

다음 표는 서로 다른 호환성 설정을 사용하여 작성한 Adobe PDF 파일의 몇 가지 기능을 비교한 것입니다.

PDF 1.3(Acrobat 4)	PDF 1.4(Acrobat 5)	PDF 1.5(Acrobat 6)	PDF 1.6(Acrobat 7) 및 Acrobat 8(PDF 1.7)
Acrobat 3.0 및 Acrobat Reader 3.0 이상에서 PDF를 열 수 있습니다.	Acrobat 3.0 및 Acrobat Reader 3.0 이상에서 PDF를 열 수 있습니다. 그러나 이후 버전의 특정 기능은 사용할 수 없거나 표시되지 않을 수 있습니다.	Acrobat 4.0 및 Acrobat Reader 4.0 이상에서 대부분의 PDF를 열 수 있습니다. 그러나 이후 버전의 특정 기능은 사용할 수 없거나 표시되지 않을 수 있습니다.	Acrobat 4.0 및 Acrobat Reader 4.0 이상에서 대부분의 PDF를 열 수 있습니다. 그러나 이후 버전의 특정 기능은 사용할 수 없거나 표시되지 않을 수 있습니다.
라이브 투명 효과를 사용하는 아트워크를 포함시킬 수 없습니다. 투명도는 PDF 1.3으로 변환하기 전에 모두 병합해야 합니다.	아트워크에서 라이브 투명도의 사용을 지원합니다. Acrobat Distiller 기능은 투명도를 병합합니다.	아트워크에서 라이브 투명도의 사용을 지원합니다. Acrobat Distiller 기능은 투명도를 병합합니다.	아트워크에서 라이브 투명도의 사용을 지원합니다. Acrobat Distiller 기능은 투명도를 병합합니다.
레이어가 지원되지 않습니다.	레이어가 지원되지 않습니다.	Illustrator CS 및 이후 버전 또는 InDesign CS 및 이후 버전 등과 같이 레이어가 사용된 PDF 문서의 생성을 지원하는 응용프로그램에서 PDF를 작성할 때 레이어를 보존합니다.	Illustrator CS 및 이후 버전 또는 InDesign CS 및 이후 버전 등과 같이 레이어가 사용된 PDF 문서의 생성을 지원하는 응용프로그램에서 PDF를 작성할 때 레이어를 보존합니다.
8색재의 DeviceN 색상 공간이 지원됩니다.	8색재의 DeviceN 색상 공간이 지원됩니다.	최대 31색재의 DeviceN 색상 공간이 지원됩니다.	최대 31색재의 DeviceN 색상 공간이 지원됩니다.
멀티바이트 글꼴을 포함할 수 있습니다. Distiller는 포함 시 글꼴을 변환합니다.	멀티바이트 글꼴을 포함할 수 있습니다.	멀티바이트 글꼴을 포함할 수 있습니다.	멀티바이트 글꼴을 포함할 수 있습니다.
40비트 RC4 보안이 지원됩니다.	128비트 RC4 보안이 지원됩니다.	128비트 RC4 보안이 지원됩니다.	128비트 RC4 및 128비트 AES(Advanced Encryption Standard) 보안이 지원됩니다.

Adobe PDF의 일반 옵션

Adobe PDF 옵션 대화 상자의 [일반] 섹션에서는 다음 옵션을 설정할 수 있습니다.

설명 선택된 사전 설정에 대한 설명을 표시하고 설명을 편집할 수 있는 공간을 제공합니다. 클립보드로부터 설명을 붙일 수 있습니다. 사전 설정의 설명을 편집하면 사전 설정 이름 끝에 "(수정됨)"이라는 단어가 추가됩니다.

Photoshop 편집 기능 유지 레이어, 알파 채널 및 별색과 같은 Photoshop 데이터를 PDF에 유지합니다. 이 옵션을 사용하는 Photoshop PDF 문서는 Photoshop CS2 이상에서만 열 수 있습니다.

페이지 축소판 포함 아트워크의 축소판 이미지를 만듭니다.

빠른 웹 보기를 위해 최적화 PDF 파일을 최적화하여 웹 브라우저에서 더 빨리 볼 수 있도록 합니다.

저장 후 PDF 보기 새로 만든 PDF 파일을 기본 PDF 보기 응용 프로그램에서 엽니다.

Adobe PDF 압축 및 다운샘플링 옵션

아트워크를 Adobe PDF로 저장하면 텍스트와 라인 아트를 압축하고 비트맵 이미지를 압축 및 다운샘플링할 수 있습니다. 사용자가 선택한 설정에 따라, 압축 및 다운샘플링을 통해 디테일 및 정밀도를 그대로 유지하면서 PDF 파일의 크기를 크게 줄일 수 있습니다.

[Adobe PDF 옵션] 대화 상자의 압축 영역은 세 개의 섹션으로 나뉩니다. 각 섹션에는 아트워크의 이미지를 압축 및 리샘플링하기 위한 다음과 같은 옵션이 포함되어 있습니다.

다운샘플링 PDF 파일을 웹에서 사용하려는 경우 다운샘플링을 사용하면 압축률을 높일 수 있습니다. PDF 파일을 고해상도로 인쇄하려면 다운샘플링을 사용하지 마십시오. [다운샘플링 안함] 옵션을 선택하여 모든 다운샘플링 옵션을 비활성화합니다.

다운샘플링은 이미지의 픽셀 수를 줄이는 것을 말합니다. 이미지를 다운샘플링하려면 평균 다운샘플링, 서브샘플링 또는 바이큐빅 다운샘플링과 같은 **보간 방법**을 선택하고 원하는 해상도(인치당 픽셀 수)를 입력합니다. 그런 다음 상단 이미지에 대한 ppi 입력란에 해상도를 입력합니다. 이 한계값을 초과하는 해상도의 이미지는 모두 다운샘플링됩니다.

사용자가 선택한 보간법에 따라 픽셀이 삭제되는 방법이 결정됩니다.

• **평균 다운샘플링** 샘플 영역의 픽셀 평균을 계산하여 전체 영역을 지정된 해상도의 평균 픽셀 색상으로 바꿉니다. 평균 다운샘플링은 쌍선형 리샘플링과 동일합니다.

• **서브샘플링** 서브샘플링은 샘플 영역의 중앙에서 픽셀을 선택하여 전체 영역을 선택한 픽셀 색상으로 바꿉니다. 서브샘플링은 다운샘플링에 비해 변환 시간이 크게 단축되지만 덜 매끄럽고 끊어지는 이미지가 생성됩니다. 서브샘플링은 최단입점 리샘플링과 동일합니다.

• **바이큐빅 다운샘플링** 가중 평균을 사용하여 픽셀 색상을 결정합니다. 이 방법은 일반적으로 단순한 평균 다운샘플링 방법보다 더 나은 결과를 가져옵니다. 바이큐빅 다운샘플 방법은 가장 느리지만 가장 정확한 방법으로, 가장 매끄러운 그라데이션을 만들 수 있습니다.

압축 사용되는 압축 유형을 결정합니다.

• **ZIP 압축** ZIP 압축은 단색이나 반복 패턴의 넓은 영역이 있는 이미지와 반복 패턴을 포함하는 흑백 이미지를 압축할 경우 효과적입니다. ZIP 압축은 손실 없는 압축 유형입니다.

• **JPEG 압축** 회색 음영 또는 컬러 이미지에 적합합니다. [JPEG] 압축은 손실 있는 압축 방법입니다. 즉 이미지 데이터를 제거하므로 이미지 품질이 저하될 수 있지만 정보 손실을 최소화하면서 파일 크기를 줄입니다. JPEG 압축은 데이터를 제거하므로 ZIP 압축보다 파일 크기를 훨씬 작게 만들 수 있습니다.

• **JPEG2000** 이미지 데이터의 압축 및 패키지화를 위한 새로운 국제 표준입니다. JPEG 압축과 마찬가지로 JPEG2000은 회색 음영이나 컬러 이미지에 적합합니다. 또한 점진적인 이미지 표시와 손실 없는 압축 등 JPEG에서 사용할 수 없는 몇 가지 이점을 추가로 제공합니다. JPEG2000은 [호환성] 메뉴에서 [Acrobat 6 (PDF 1.5)] 이상을 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다.

이미지 품질 적용할 압축 수준을 결정합니다. 사용 가능한 옵션은 압축 방법에 따라 다릅니다. JPEG2000 압축을 사용하는 경우에는 [손실 없음], [최대], [고], [중], [저] 및 [최소] 옵션을 선택할 수 있으며 JPEG 압축을 사용하는 경우에는 [최소], [저], [중], [고] 및 [최대] 옵션을 선택할 수 있습니다. 또한 ZIP 압축을 사용하는 경우에는 8비트 이미지 품질 옵션을 선택할 수 있습니다. 8비트 이미지 품질 옵션은 손실 없이 이미지를 압축합니다. 즉, 데이터를 제거하지 않고 파일 크기를 줄이므로 이미지 품질에 영향을 주지 않습니다.

타일 크기 JPEG 2000 압축을 사용하여 이미지에 사용되는 타일 크기를 지정합니다. 낮은 이미지 품질 값을 사용하여 1024 x 1024 픽셀보다 작은 이미지를 최적화하는 경우 가장 큰 타일 크기를 사용하면 더 좋은 결과를 얻을 수 있습니다. 일반적으로 타일 크기 1024가 대개의 이미지에 최적입니다. 더 낮은 타일 크기는 일반적으로 휴대폰과 같은 장치에서 보기 위한 작은 크기의 이미지에 사용됩니다.

16비트/채널 이미지를 8비트/채널로 변환 채널당 16비트 이미지를 채널당 8비트 이미지로 변환하며 기본으로 선택되어 있습니다. 16비트 옵션을 선택하지 않았다면 ZIP이 사용할 수 있는 유일한 압축 방법입니다. 문서의 [호환성]을 Acrobat 5(PDF 1.4) 또는 그 이전 버전으로 설정한 경우 [16비트 변환] 옵션은 사용할 수 없으며 이미지는 채널당 8비트로 자동 변환됩니다.

Adobe PDF의 색상 관리 및 PDF/X 옵션

[Adobe PDF 옵션] 대화 상자의 [출력] 섹션에서 다음 옵션을 설정할 수 있습니다. [출력] 옵션 간의 상호 작용은 [색상 관리]가 켜져 있는지 여부 및 어떤 PDF 표준이 선택되었는지에 따라 달라집니다.

색상 변환 Adobe PDF 파일에서 색상 정보를 나타내는 방법을 지정합니다. 색상 오브젝트를 RGB 또는 CMYK로 변환하는 경우 팝업 메뉴에서 대상 프로파일을 선택합니다. 색상 변환이 수행되는 동안 모든 별색 정보는 보존됩니다. 원색에 해당되는 것만 지정된 색상 공간으로 변환됩니다.

• **변환 없음** 색상 데이터가 있는 그대로 유지됩니다.

• **대상으로 변환** 모든 색상을 대상으로 선택된 프로파일로 변환합니다. 프로파일 포함 여부는 프로파일 포함 정책에 의해 결정됩니다.

대상 모니터나 SWOP 표준과 같은 최종적인 RGB 또는 CMYK 출력 장치의 색상 영역을 기술합니다. 이 프로파일을 사용하여 Photoshop은 문서의 색상 정보([색상 설정] 대화 상자의 [작업 영역] 섹션에 있는 소스 프로파일로 정의)를 대상 출력 장치의 색상 공간으로 변환합니다.

프로파일 포함 정책 색상 프로파일이 파일에 포함되는지 여부를 결정합니다.

출력 의도 프로파일 이름 문서에 대한 특성 지정이 된 인쇄 조건을 지정합니다. PDF/X 호환 파일을 만들려면 출력 의도 프로파일이 필요합니다. 이 메뉴는 [Adobe PDF 옵션] 대화 상자에서 PDF/X 표준(또는 사전 설정)을 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다.

출력 조건 의도하는 인쇄 조건을 기술합니다. 이 내용은 PDF 문서의 수신자에게 유용한 정보가 될 수 있습니다.

출력 조건 ID 의도하는 인쇄 조건에 대한 더 많은 정보로 연결되는 포인터 이 ID는 ICC 레지스트리에 포함된 인쇄 조건에 맞게 자동으로 입력됩니다.

레지스트리 이름 레지스트리와 관련된 더 자세한 내용을 보여주는 웹 주소를 나타냅니다. 이 URL은 ICC 레지스트리 이름에 맞게 자동으로 입력됩니다.

PDF 파일에 보안 추가

PDF로 저장할 때 암호 보호 및 보안 제한을 추가하여 파일을 열 수 있는 사용자뿐 아니라 내용을 복사하거나 추출하고, 문서를 인쇄하는 등의 작업을 수행할 수 있는 사용자도 제한할 수 있습니다.

PDF 파일에 문서를 열기 위한 암호와 보안 설정을 변경하기 위한 암호를 설정할 수 있습니다. 파일에 보안 제한을 설정한 경우 암호도 지정해야 합니다. 암호를 지정하지 않으면 파일을 연 사람이 보안 제한을 제거할 수 있습니다. 권한 암호로 파일을 연 경우에는 보안 제한이 일시적으로 해제됩니다.

PDF 파일의 암호 보호에는 RSA Corporation의 RC4 암호 보안 방법이 사용됩니다. 암호화 레벨은 [일반] 범주의 [호환성] 설정에 따라 높게 설정되거나 낮게 설정됩니다.

참고: Adobe PDF 사전설정은 암호 및 보안 설정을 지원하지 않습니다. [Adobe PDF 내보내기] 대화 상자에서 암호 및 보안 설정을 선택하고 [사전설정 저장]을 클릭한 경우 암호 및 보안 설정은 유지되지 않습니다.

Adobe PDF 사전 설정 저장

기본 PDF 사전 설정이 축적된 경험에서 비롯된 뛰어난 노하우를 바탕으로 한 것이라고 하더라도 귀하의 작업 과정의 특성상 내장된 사전 설정으로는 사용할 수 없는 특별한 PDF 설정이 필요한 경우가 있을 것입니다. 이 경우 자신만의 사용자 정의 사전 설정을 만들어 저장해 놓고 Photoshop이나 Adobe Creative Suite의 다른 제품에서 다시 사용할 수 있습니다.

Photoshop에서는 [Adobe PDF Presets] 명령을 사용하거나 [Adobe PDF 저장] 대화 상자의 [사전 설정 저장] 단추를 클릭하여 사전 설정을 저장할 수 있습니다. Adobe PDF 사전 설정은 확장자가 .joboptions인 파일로 저장됩니다. 이것은 업체나 프린터로부터 그들의 작업 과정에 가장 적합한 Adobe PDF 사전 설정과 함께 .joboptions 파일을 받고자 하는 경우 유용합니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [편집] > [Adobe PDF 사전 설정]을 선택합니다.
- Photoshop PDF 문서를 저장하는 경우에는 PDF 설정을 지정한 다음 [Adobe PDF 저장] 대화 상자에서 [사전 설정 저장] 단추를 클릭합니다. 2단계와 3단계는 생략합니다.

2 [Adobe PDF 사전 설정] 명령을 선택한 경우 [Adobe PDF 사전 설정] 대화 상자에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 새로운 사전 설정을 만들려면 [Adobe PDF 사전 설정] 대화 상자에서 [새로 만들기] 단추를 클릭합니다. [새 PDF 사전 설정] 대화 상자에서 [사전 설정] 텍스트 상자에 사전 설정의 이름을 입력합니다.
- 기존 사용자 정의 사전 설정을 편집하려면 사전 설정을 선택한 다음 [편집]을 클릭합니다. 기본 사전 설정은 편집할 수 없습니다.

3 PDF 옵션을 설정합니다.

4 다음 중 하나를 수행하여 사전 설정을 저장합니다.

- [새 PDF 사전 설정] 또는 [PDF 사전 설정 편집] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다. [Adobe PDF 사전 설정] 목록에 새로운 사전 설정이 표시됩니다. 사전 설정 작성을 마쳤으면 [완료]를 클릭합니다.
- [저장] 대화 상자에서 [파일 이름] 텍스트 상자에 사전 설정 이름을 입력하고 [저장]을 클릭합니다.

Adobe PDF 사전 설정은 Documents and Settings/[사용자 이름]/Application Data/Adobe/Adobe PDF/Settings(Windows) 또는 Users/[사용자 이름]/Library/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings(Mac OS)에 저장됩니다. 이 위치에 저장하는 모든 Adobe PDF 사전 설정은 다른 Adobe Creative Suite 응용 프로그램에서도 사용할 수 있습니다.

참고: 기본 위치가 아닌 다른 위치에 PDF 사전 설정을 저장하려면 [Adobe PDF 사전 설정] 대화 상자에서 [다른 이름으로 저장] 단추를 클릭하고 저장할 위치를 찾아보거나, [저장] 대화 상자에서 저장할 위치를 찾아본 후 [저장]을 클릭합니다.

참조

394페이지의 "Photoshop PDF 형식으로 파일 저장"

Adobe PDF 사전 설정 불러오기, 편집 또는 삭제

Adobe PDF 사전 설정(작성 설정)은 Photoshop 및 Adobe Creative Suite의 다른 제품에서 사용할 수 있습니다. [Adobe PDF 사전 설정] 대화 상자에서 Adobe PDF 사전 설정을 저장하거나 불러오고 편집 또는 삭제할 수 있습니다.

❖ [편집] > [Adobe PDF 사전 설정]을 선택하고 다음 중 하나를 실행합니다.

- 설정을 새 사전 설정으로 저장하려면 [새로 만들기] 단추를 클릭하고 [새 PDF 사전 설정] 대화 상자에서 설정을 지정한 다음 [확인]을 클릭합니다.
- Adobe PDF 사전 설정을 편집하려면 [사전 설정] 창에서 사전 설정을 선택하고 [편집] 단추를 클릭한 다음 [PDF 사전 설정 편집] 대화 상자에서 설정을 변경합니다.

참고: Photoshop과 함께 설치된 Adobe PDF 사전 설정(Photoshop과 함께 설치된 사전 설정 이름은 대괄호로 표시됨)은 편집할 수 없지만 이 중에서 하나를 선택하여 [새로 만들기] 단추를 클릭할 수는 있습니다. [새 PDF 사전 설정] 대화 상자에서 설정을 수정하여 새 사전 설정으로 저장할 수 있습니다.

- Adobe PDF 사전 설정을 삭제하려면 [사전 설정] 창에서 사전 설정을 선택한 다음 [삭제] 단추를 클릭합니다. Photoshop과 함께 설치된 Adobe PDF 사전 설정은 삭제할 수 없습니다.
- Adobe PDF 사전 설정을 불러오려면 [불러오기] 단추를 클릭하고 사전 설정 파일을 선택한 다음 [불러오기] 단추를 클릭합니다. 사전 설정이 [사전 설정] 창에 추가됩니다.


불러올 Adobe PDF 사전 설정을 찾을 때 확장자가 .joboptions인 파일만 [불러오기] 대화 상자에 표시됩니다.

- [PDF 옵션 사전 설정] 대화 상자를 닫으려면 [완료] 단추를 클릭합니다.
- 기본 위치가 아닌 다른 위치에 사전 설정을 저장하려면 [다른 이름으로 저장] 단추를 클릭하고, 필요에 따라 사전 설정에 새 이름을 지정한 다음, 대상 위치를 찾아 [저장]을 클릭합니다.

참조

399페이지의 "Adobe PDF 사전 설정 저장"

다른 형식으로 파일 저장 및 내보내기

TIFF 형식으로 파일 저장

TIFF는 모든 페인트, 이미지 편집 및 페이지 레이아웃 응용 프로그램에서 지원하는 유연한 래스터(비트맵) 이미지 형식입니다.

1 [파일] > [다른 이름으로 저장]을 선택하고 [형식] 메뉴에서 [TIFF]를 선택한 다음 [저장]을 클릭합니다.

2 [TIFF 옵션] 대화 상자에서 원하는 옵션을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

비트 심도(32비트 전용) 저장된 이미지의 비트 심도(16비트, 24비트 또는 32비트)를 지정합니다.

이미지 압축 합성 이미지 데이터 압축 방법을 지정합니다. 32비트 TIFF 파일을 저장하는 경우에는 예측자 압축을 사용하여 파일을 저장하도록 지정할 수 있지만 JPEG 압축을 사용할 수 없습니다. 예측자 압축은 LZW 압축과 ZIP 압축 둘 다에서 작동하며 부동 소수점 값을 재정돈하여 압축 품질을 향상시킵니다.

픽셀 순서 평면으로 삽입 또는 구성된 채널 데이터를 사용하여 TIFF 파일을 작성합니다. 이전에는 Photoshop은 항상 채널 순서 삽입으로 TIFF 파일을 작성했습니다. 이론적으로는 Planar 순서 파일이 더 빨리 읽히고 작성되며 조금 더 나은 압축 결과를 제공합니다. 이 두 가지 채널 순서는 이전 버전의 Photoshop과 역호환됩니다.

바이트 순서 파일이 읽힐 수 있는 플랫폼을 선택합니다. 이 옵션은 파일이 어떤 프로그램에서 열리게 될지 모를 때 유용합니다. Photoshop 및 최신 응용 프로그램은 IBM PC 또는 Macintosh 바이트 순서를 사용하여 파일을 읽을 수 있습니다.

이미지 피라미드 저장 다중 해상도 정보를 유지합니다. Photoshop은 다중 해상도 파일을 여는 옵션을 제공하지 않습니다. 이미지는 파일 내에서 최고 해상도로 열립니다. 그러나 Adobe InDesign과 일부 이미지 서버는 다중 해상도 형식 열기를 지원합니다.

투명도 저장 다른 응용 프로그램에서 파일을 열 때 추가 알파 채널로 투명도를 유지합니다. Photoshop에서 파일을 다시 열 때는 항상 투명도가 유지됩니다.

레이어 압축 픽셀 단위로 레이어의 데이터를 압축하는 방법을 지정합니다(합성 데이터와 반대). 대부분의 응용 프로그램에서는 레이어 데이터를 읽을 수 없으므로 TIFF 파일을 열 경우 이 데이터를 건너뜁니다. 그러나 Photoshop에서는 TIFF 파일의 레이어 데이터를 읽을 수 있습니다. 레이어 데이터가 있는 파일은 그렇지 않은 파일에 비해 크기가 크지만 레이어 데이터를 저장하면 레이어 데이터를 보관하기 위해 별도의 PSD 파일을 저장하고 관리할 필요가 없습니다. 이미지를 병합하려면 [레이어 버리기와 사본 저장]을 선택합니다.

참고: 다중 레이어가 포함된 이미지를 저장하기 전에 저장 여부를 물어보는 메시지가 Photoshop에 표시되도록 설정하려면 [환경 설정] 대화 상자의 [파일 처리]에서 [레이어가 사용된 TIFF 파일을 저장하기 전에 확인]을 선택합니다.

참조

413페이지의 “TIFF”

407페이지의 “파일 형식 및 압축 정보”

JPEG 형식으로 파일 저장

[다른 이름으로 저장] 명령을 사용하여 CMYK, RGB 및 회색 음영 이미지를 JPEG 형식으로 저장할 수 있습니다. JPEG 형식은 데이터를 선택적으로 버리고 파일 크기를 압축합니다.

참고: [웹 및 장치용으로 저장] 명령을 사용하여 이미지를 하나 이상의 JPEG 파일로 저장할 수도 있습니다.

중간 품질의 JPEG를 빠르게 저장하려면 파일에서 [JPEG 표준으로 저장] 액션을 실행합니다. 이 액션에 액세스하려면 [액션] 팔레트 메뉴에서 [제작]을 선택하십시오.

1 [파일] > [다른 이름으로 저장]을 선택하고 [형식] 메뉴에서 [JPEG]를 선택합니다.

2 [JPEG 옵션] 대화 상자에서 원하는 옵션을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

매트 매트 색상 선택 사항을 제공함으로써 투명도를 포함하고 있는 이미지에 투명한 배경을 시뮬레이션할 수 있도록 합니다.

이미지 옵션 이미지 품질을 지정합니다. [품질] 메뉴에서 옵션을 선택하거나 [품질] 팝업 슬라이더를 드래그하거나 [품질] 텍스트 상자에 0-12 사이의 값을 입력합니다.

형식 옵션 JPEG 파일의 형식을 지정합니다. [기본(“표준”)] 옵션을 선택하면 대부분의 웹 브라우저에서 인식할 수 있는 형식이 사용되며, [기본 최적화] 옵션을 선택하면 색상이 최적화되고 크기가 약간 작은 파일이 만들어집니다. 또한 [점진] 옵션을 선택하고 이미지를 다운로드하면 사용자가 지정한 수의 이미지가 점차 세부적으로 표시됩니다.

참고: 최적화 및 점진적 JPEG 이미지는 모든 웹 브라우저에서 지원되는 것은 아닙니다.

참고: 일부 응용 프로그램은 JPEG 형식으로 저장된 CMYK 파일을 읽을 수 없습니다. 또한 Java 응용 프로그램의 모든 색상 모드에서 JPEG 파일을 읽을 수 없으면 파일을 축소판 미리 보기 없이 저장해 보십시오.

참조

407페이지의 “파일 형식 및 압축 정보”

410페이지의 “JPEG 형식”

542페이지의 “파일에서 액션 실행”

PNG 형식으로 파일 저장

[다른 이름으로 저장] 명령을 사용하여 RGB, 인덱스 색상, 회색 음영 및 비트맵 모드 이미지를 PNG 형식으로 저장할 수 있습니다.

참고: [웹 및 장치용으로 저장] 명령을 사용하여 이미지를 하나 이상의 PNG 파일로 저장할 수도 있습니다.

1 [파일] > [다른 이름으로 저장]을 선택하고 [형식] 메뉴에서 [PNG]를 선택합니다.

2 [인터레이스] 옵션을 선택합니다.

없음 다운로드가 완료된 경우에만 브라우저에 이미지를 표시합니다.

인터레이스 파일을 다운로드할 때 이미지의 저해상도 버전을 브라우저에 표시합니다. 이 옵션을 선택하면 다운로드 시간이 단축되는 것처럼 보이지만 파일 크기가 늘어납니다.

3 [확인]을 클릭합니다.

참조

412페이지의 “PNG 형식”

GIF 형식으로 파일 저장

[다른 이름으로 저장] 명령을 사용하여 RGB, 인덱스 색상, 회색 음영 또는 비트맵 모드 이미지를 Compuserve GIF 형식(GIF 형식이라고도 함)으로 바로 저장할 수 있습니다. 이미지는 자동으로 인덱스 색상 모드로 변환됩니다.

1 [파일] > [다른 이름으로 저장]을 선택하고 [형식] 메뉴에서 [CompuServe GIF]를 선택합니다.

2 RGB 이미지를 변환할 때에는 [인덱스 색상] 대화 상자가 나타납니다. 변환 옵션을 지정한 다음 [확인]을 클릭합니다.

3 GIF 파일에 대한 행 순서를 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

표준 다운로드가 완료된 경우에만 브라우저에 이미지를 표시합니다.

인터레이스 파일을 다운로드할 때 이미지의 저해상도 버전을 브라우저에 표시합니다. 이 옵션을 선택하면 다운로드 시간이 단축되는 것처럼 보이지만 파일 크기가 늘어납니다.

참고: [웹 및 장치용으로 저장] 명령을 사용하여 이미지를 하나 이상의 GIF 파일로 저장할 수도 있습니다.

참조

410페이지의 “GIF”

102페이지의 “인덱스 색상으로 회색 음영 또는 RGB 이미지 변환”

Photoshop EPS 형식으로 파일 저장

거의 모든 페이지 레이아웃, 워드 프로세서 및 그래픽 응용 프로그램은 불러오거나 가져온 EPS 파일을 받아들입니다. EPS 파일을 인쇄하려면 포스트스크립트 프린터를 사용해야 합니다. 포스트스크립트가 아닌 프린터는 화면 해상도 수준의 미리 보기만 인쇄합니다.

1 [파일] > [다른 이름으로 저장]을 선택하고 [형식] 메뉴에서 [Photoshop EPS]를 선택합니다.

2 [EPS 옵션] 대화 상자에서 원하는 옵션을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

미리 보기 대상 응용 프로그램에서 볼 저해상도 이미지를 만듭니다. Windows와 Mac OS 시스템 간에 EPS 파일을 공유하려면 TIFF를 선택하십시오. 8비트 미리 보기는 컬러로, 1비트 미리 보기는 가장자리에 들쭉날쭉한 모양의 계단 현상이 나타나

는 흑백으로 표시됩니다. 8비트 미리 보기는 1비트 미리 보기보다 파일 크기가 큽니다. 자세한 내용은 53페이지의 "비트 심도"를 참조하십시오.

인코딩 포스트스크립트 출력 장치에 이미지 데이터가 전달되는 방법을 지정합니다. 아래에는 인코딩 옵션에 대해 자세히 설명되어 있습니다.

하프톤 스크린 포함 및 전송 함수 포함 전문적인 상업용 인쇄 작업을 수행하기 위한 인쇄 지정을 조절합니다. 이 옵션을 선택하기 전에 프린터에서 지원하는지 확인하십시오.

투명한 흰색 흰색 영역을 투명하게 표시합니다. 이 옵션은 [비트맵] 모드의 이미지에서만 사용할 수 있습니다.

포스트스크립트 색상 관리 파일 데이터를 프린터의 색상 공간으로 변환합니다. 이미지를 다른 색상 관리 문서에 배치하려면 이 옵션을 선택하지 마십시오.

참고: 포스트스크립트 [레벨 3] 프린터만 CMYK 이미지에 대한 [포스트스크립트 색상 관리]를 지원합니다. [레벨 2] 프린터에서 [포스트스크립트 색상 관리]를 사용하여 CMYK 이미지를 인쇄하려면 EPS 형식으로 저장하기 전에 해당 이미지를 Lab 모드로 변환합니다.

벡터 데이터 포함 파일의 모양이나 문자와 같은 벡터 그래픽은 유지됩니다. 그러나 EPS와 DCS 파일의 벡터 데이터는 다른 응용 프로그램에서만 사용할 수 있습니다. Photoshop에서 해당 파일을 다시 열면 벡터 데이터는 래스터화됩니다. 이 옵션은 파일에 벡터 데이터가 들어 있는 경우에만 사용할 수 있습니다.

이미지 보간 인쇄된 저해상도 이미지에 앤티 앨리어스를 적용합니다.

참조

408페이지의 "Photoshop EPS 형식"

Photoshop EPS 인코딩 옵션

ASCII 또는 ASCII85 Windows 시스템에서 인쇄하는 경우나 인쇄 오류 또는 다른 문제가 있을 경우 인코딩합니다.

이진 [이진]을 선택하면 파일 크기가 작아지고 원본 데이터가 그대로 유지됩니다. 그러나 일부 페이지 레이아웃 응용 프로그램과 상업용 인쇄 스풀링 및 네트워크 인쇄 소프트웨어에서는 이진 EPS 파일을 지원하지 않을 수도 있습니다.

JPEG 일부 이미지 데이터를 버리고 파일을 압축합니다. JPEG 압축 정도를 사용자의 필요에 따라 매우 적게(JPEG 최고 품질) 설정할 수도 있고 매우 많게(JPEG 저품질) 설정할 수도 있습니다. JPEG 인코딩을 사용하는 파일은 레벨 2 이상의 포스트스크립트 프린터에서만 인쇄할 수 있으며 개별 플레이트로 분판되지 않습니다.

Photoshop DCS 형식으로 파일 저장

DCS(Desktop Color Separations) 형식은 CMYK나 다중 채널 파일의 색상 분판을 저장할 수 있는 EPS 버전입니다.

1 [파일] > [다른 이름으로 저장]을 선택하고 [형식] 메뉴에서 [Photoshop DCS 1.0] 또는 [Photoshop DCS 2.0]을 선택합니다.

2 [DCS 형식] 대화 상자에서 원하는 옵션을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

이 대화 상자에는 Photoshop EPS 파일에서 사용할 수 있는 모든 옵션이 포함되어 있습니다. 또한 [DCS] 메뉴에는 페이지 레이아웃 응용 프로그램으로 가져오거나 이미지를 교정하는 데 사용할 수 있는 72ppi 합성 파일을 만드는 옵션이 있습니다.

DCS 1.0 형식 CMYK 이미지에서 각 색상 채널에 대해 하나의 파일을 만듭니다. 또한 회색 음영이나 색상 합성의 다섯번째 파일을 만들 수도 있습니다. 합성 파일을 보려면 다섯 개 파일을 모두 동일한 폴더에 두어야 합니다.

DCS 2.0 형식 이미지에 별색 채널을 유지합니다. 색상 채널을 다중 파일(DCS 1.0의 경우)이나 단일 파일로 저장할 수 있습니다. 단일 파일 옵션을 선택하면 차지하는 디스크 공간이 줄어듭니다. 또한 회색 음영이나 색상 합성을 포함할 수도 있습니다.

참조

408페이지의 "Photoshop DCS 1.0 및 2.0 형식"

Photoshop Raw 형식으로 파일 저장

Photoshop Raw 형식은 응용 프로그램과 컴퓨터 플랫폼 사이에서 이미지를 전송하는 데 사용하기 위한 파일 형식입니다. Photoshop Raw 형식은 Camera Raw와 다릅니다.

1 [파일] > [다른 이름으로 저장]을 선택하고 [형식] 메뉴에서 [Photoshop Raw]를 선택합니다.

2 [Photoshop Raw 옵션] 대화 상자에서 다음을 실행합니다.

- (Mac OS) [파일 유형] 및 [파일 작성자]에 값을 지정하거나 기본값을 사용합니다.
- [헤더] 매개 변수를 지정합니다.
- 채널을 인터리브 순서로 저장할지 비인터리브 순서로 저장할지 선택합니다.

참조

408페이지의 "Photoshop Raw 형식"

BMP 형식으로 파일 저장

BMP 형식은 Windows 운영 체제에서 사용하는 이미지 형식입니다. 이 이미지는 흑백(픽셀 당 1바이트)에서 24비트 색상(1670만 가지 색상)까지 광범위한 색상을 지원합니다.

1 [파일] > [다른 이름으로 저장]을 선택하고 [형식] 메뉴에서 [BMP]를 선택합니다.

2 파일 이름과 위치를 지정하고 [저장]을 클릭합니다.

3 [BMP 옵션] 대화 상자에서 파일 형식을 선택하고 비트 깊이를 지정한 후 필요하면 [행 순서 뒤집기]를 선택합니다. 다른 옵션을 보려면 [고급 모드]를 클릭하여 BMP 옵션을 지정합니다.

4 [저장]을 클릭합니다.

참조

409페이지의 "BMP 형식"

Cineon 형식으로 채널당 16비트 파일 저장

채널당 16비트인 RGB 이미지는 Kodak Cineon Film System에서 사용할 수 있도록 Cineon 형식으로 저장할 수 있습니다.

❖ [파일] > [다른 이름으로 저장]을 선택하고 [형식] 메뉴에서 [Cineon]을 선택합니다.

참조

409페이지의 "Cineon 형식"

Targa 형식으로 파일 저장

Targa(TGA) 형식은 1비트에서 32비트 사이의 색상을 가진 이미지를 크기에 제한 없이 지원합니다. 이 형식은 Truevision 하드웨어용으로 개발되었지만 다른 응용 프로그램에서도 사용할 수 있습니다.

1 [파일] > [다른 이름으로 저장]을 선택하고 [형식] 메뉴에서 [Targa]를 선택합니다.

2 파일 이름과 위치를 지정하고 [저장]을 클릭합니다.

3 [Targa 옵션] 대화 상자에서 해상도를 선택하고, 파일을 압축하려는 경우 [압축(RLE)] 옵션을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

참조

412페이지의 "Targa"

JPEG 2000 형식으로 파일 저장(Photoshop 옵션 플러그인)

JPEG 2000 형식으로 파일을 저장하려면 옵션 사양인 JPEG 2000 플러그인을 Adobe Photoshop CS3/플러그인/파일 형식 폴더에 설치해야 합니다. 이 플러그인은 Photoshop CS3 설치 CD의 자료/옵션 플러그인/파일 형식 폴더에 있습니다. Extended JPEG 2000(JPF) 형식은 표준 JPEG 2000(JP2) 형식에 비해 보다 광범위한 옵션을 제공합니다. 하지만 JPEG 2000 대화 상자에서 적절한 옵션을 선택하여 파일이 JP2와 호환되도록 할 수도 있습니다.

참고: 이중톤, 다중 채널 또는 비트맵 모드 이미지는 [JPEG 2000] 형식으로 저장할 수 없습니다. 이를 JPEG 2000 형식으로 저장하려면 먼저 RGB 색상 모드로 변환하십시오.

1 [파일] > [다른 이름으로 저장]을 선택하고 [형식] 메뉴에서 [JPEG 2000]을 선택합니다.

2 파일 이름과 저장 위치를 지정하고 저장 옵션을 선택한 다음 [저장]을 클릭합니다. [JPEG 2000] 대화 상자가 열립니다.

참고: JP2 호환 파일을 저장하려면 [다른 이름으로 저장] 대화 상자에서 [ICC 프로파일] 옵션(Windows) 또는 [색상 프로파일 포함] 옵션(Mac OS)을 선택해야 합니다. 그렇지 않으면 [JPEG 2000] 대화 상자에서 [JP2 호환] 옵션을 사용할 수 없습니다. JP2 호환 옵션을 선택하면 JPF 파일 크기가 약간 커집니다. JP2 뷰어는 JPF 파일에 포함된 ICC 프로파일과 메타데이터를 지원하지 않으므로 색상 충실도 및 기타 기능이 예상대로 동작하지 않을 수 있습니다.

3 (선택 사항) [파일 크기] 텍스트 상자에 값을 입력하여 저장된 파일의 대상 크기를 설정합니다. [품질] 텍스트 상자의 값은 입력한 파일 크기에서 최상의 품질을 나타내도록 변경됩니다.

4 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

손실 없는 압축 이미지 품질이 보존된 상태로 이미지를 압축합니다. 이 옵션을 선택하면 파일 크기가 커집니다. 파일 크기를 줄이려면 [손실 없음] 옵션을 해제합니다. 그런 다음 [품질] 팝업 슬라이더를 드래그하거나 [품질] 텍스트 상자에 값을 입력하여 이미지 품질을 지정합니다. 품질 값이 높으면 높을수록 이미지 품질은 향상되지만 파일 크기는 커집니다.

이전에 입력한 대상 파일 크기와 맞지 않는 이미지 품질을 지정하면 [파일 크기] 텍스트 상자의 값이 자동으로 변경됩니다.

고속 모드 이미지 미리 보기나 인코딩 속도가 빨라집니다. 고속 모드에서는 파일 크기 제어, 점진적 최적화 또는 정수 웨이블릿 필터를 사용한 손실 인코딩 등이 지원되지 않습니다.

메타데이터 포함 파일 정보를 포함합니다. 이미지 파일에 경로가 포함되어 있고 이 경로 정보를 JPEG 2000 파일에 저장하고자 하는 경우 [메타데이터] 옵션을 선택해야 합니다.

색상 설정 포함 이미지에 포함된 색상 프로파일을 포함합니다.

이미지 파일의 크기를 줄이려면 [메타데이터 포함] 및 [색상 설정 포함] 옵션의 선택을 해제합니다.

투명도 포함 원본 이미지에서 투명도를 보존합니다. 이미지에 투명도가 포함되어 있지 않은 경우에는 [투명도 포함] 옵션이 희미하게 표시됩니다.

JP2 호환 표준 JPEG 2000(JP) 형식은 지원하지만 확장된 JPEG 2000(JPF) 형식은 지원하지 않는 소프트웨어에 표시할 파일을 만들려면 [JP2 호환]을 선택합니다.

5 [고급 옵션] 단추를 클릭하여 다음 옵션을 설정합니다.

호환 파일이 호환되는 장치를 지정합니다. 현재는 웹 브라우저와 같은 일반 장치만 지원됩니다.

웨이블릿 필터 파일을 인코딩할 때 사용할 숫자 유형(계수)를 지정합니다. [부동] 옵션을 사용하면 더 정확하지만 [손실 없음] 압축에는 사용할 수 없습니다. [손실 없음] 압축 옵션을 선택하면 [웨이블릿 필터] 옵션은 [정수]로 자동으로 설정됩니다.

이미지 및 원하는 결과에 맞게 [부동] 또는 [정수]를 선택합니다. 이미지의 모양이 전체적으로 일관되게 하려면 [정수]를 선택하는 것이 가장 좋습니다. [부동]을 선택하면 이미지가 선명하게 표시되기는 하지만 가장자리 주위의 품질이 떨어집니다.

타일 크기 이미지에 사용되는 타일 크기를 지정합니다. 낮은 품질 값을 사용하여 1024 x 1024 픽셀보다 작은 이미지를 최적화하는 경우 가장 큰 타일 크기를 사용하면 더 좋은 결과를 얻을 수 있습니다.

타일 크기를 1024로 사용하면 대부분의 이미지에 가장 적합합니다. 휴대폰과 같이 치수가 작은 파일을 만드는 경우에는 작은 타일 크기를 사용하십시오.

메타데이터 형식 이미지 파일에 포함할 메타데이터 형식을 지정합니다. JPEG2000 XML은 JPEG 2000 전용 XML 데이터입니다. 따라서 이미지에 이 데이터가 있는 경우에만 이 옵션을 사용할 수 있습니다. XMP는 파일 정보 데이터이며 EXIF는 디지털 카메라 데이터입니다.

색상 설정 형식 이미지 파일에 포함할킬 [색상 설정 형식]을 선택합니다. 기본 옵션인 ICC 프로파일에는 [다른 이름으로 저장] 대화 상자에서 지정된 전체 ICC 프로파일이 포함됩니다. [제한된 ICC 프로파일] 옵션은 핸드폰이나 PDA와 같은 휴대용 장치에 사용하도록 만들어졌습니다. [제한된 ICC 프로파일]은 JP2 파일에 포함되어야 합니다.

6 [순서] 메뉴에서 [최적화 순서]를 선택합니다.

축소판 확대 작은 축소판 이미지가 이미지의 전체 크기가 될 때까지 점진적으로 크기가 커지는 시퀀스를 제공합니다.

점진적 웹을 통해 브라우저로 스트리밍하는 경우와 같이 데이터의 가용성에 따라 전체 이미지를 점차 세부적으로 묘사한 버전들을 보여줍니다. 따라서 점진적 JPEG 이미지의 파일 크기는 조금씩 증가하므로 화면에 표시하는 데 더 많은 RAM이 필요합니다. 일부 응용 프로그램과 JPEG 2000 보기 소프트웨어에서는 이 이미지를 지원하지 않습니다.

색상 이미지를 회색 음영 이미지로 먼저 표시한 후 컬러 이미지로 표시합니다.

원하는 영역 Photoshop 문서에 하나 이상의 알파 채널이 포함되어 있는 경우 원하는 영역을 정의할 알파 채널을 선택할 수 있습니다.

알파 채널을 [원하는 영역]으로 불러왔으면 [향상] 값을 선택하여 이미지의 나머지 부분에 대한 [원하는 영역]의 상대적인 품질을 늘리거나 줄입니다. [향상]을 선택해도 이미지의 파일 크기가 변경되는 것은 아니므로 알파 채널 내의 영역을 향상시키면 알파 채널 밖의 영역에 대한 품질이 떨어집니다.

Photoshop 문서에 알파 채널이 없으면 [원하는 영역] 및 [향상] 옵션을 사용할 수 없습니다.

참고: 원하는 영역을 정의할 때 사용하는 채널(알파, 별색 또는 빠른 마스크)은 마지막으로 저장된 JPEG 2000 파일에서 버려집니다.

7 이미지가 JPEG 2000 보기 소프트웨어에 어떻게 표시될지 미리 보려면 6단계에서 최적화 순서를 선택해야 합니다. [미리 보기] 옵션은 이미지 최적화 방법을 고려하여 그에 따라 이미지를 엽니다. [JPEG 2000] 대화 상자의 [다운로드 미리 보기] 영역에 있는 팝업 메뉴에서 다운로드 속도를 선택하여 이미지의 예상 다운로드 시간을 확인한 후 [미리 보기] 단추를 클릭합니다.

이미지를 더 잘 볼 수 있도록 확대하거나 축소하려면 [미리 보기 확대/축소 설정] 팝업 메뉴를 사용합니다. [돋보기 도구] 및 [손 도구]를 사용하여 미리 보기의 보기 영역을 조정할 수 있습니다.

8 [확인]을 클릭하여 JPEG 2000 이미지 파일을 생성합니다.

참조

410페이지의 “JPEG 형식”

레이어를 파일로 내보내기

PSD, BMP, JPEG, PDF, Targa, TIFF 등 다양한 형식을 사용하여 레이어를 개별 파일로 내보내거나 저장할 수 있습니다. 레이어는 저장되면서 자동으로 이름이 지정됩니다. 필요한 경우에는 이름 지정에 사용할 옵션을 설정할 수 있습니다.

1 [파일] > [스크립트] > [레이어를 파일로 내보내기]를 선택합니다.

2 [레이어를 파일로 내보내기] 대화 상자의 [대상] 아래에서 [찾아보기]를 클릭하여 파일을 내보낼 대상을 선택합니다. 기본적으로 생성된 파일은 소스 파일과 동일한 폴더에 저장됩니다.

3 [파일 이름 접두어] 텍스트 상자에 이름을 입력하여 파일에 사용할 공통 이름을 지정합니다.

4 레이어 팔레트에 가시성이 켜져 있는 레이어만을 내보내려면 [보이는 레이어만] 옵션을 선택합니다. 일부 레이어만 내보내려는 경우에 이 옵션을 사용하고, 내보내지 않을 레이어는 가시성을 끕니다.

5 [파일 형식] 메뉴에서 [파일 유형]을 선택합니다. 필요에 따라 옵션을 설정합니다.

6 내보내는 파일에 작업 영역 프로파일을 포함하려면 [ICC 프로파일 포함] 옵션을 선택합니다. 이는 색상 관리 작업 과정에 있어서 중요합니다.

7 [실행]을 클릭합니다.

파일 형식

파일 형식 및 압축 정보

그래픽 파일 형식은 이미지 데이터 표시 방법(픽셀 또는 벡터), 압축 기법 및 지원하는 Photoshop 기능 면에서 차이가 있습니다. 대용량 문서 형식(PSB), Photoshop Raw 및 TIFF 등 일부를 제외하고는 대개의 파일 형식은 2GB를 초과하는 문서를 지원할 수 없습니다.

참고: 지원되는 파일 형식이 해당 대화 상자나 하위 메뉴에 나타나지 않으면 해당 형식의 플러그인 모듈을 설치해야 합니다.

파일 압축 정보

대부분의 파일 형식은 압축을 통해 비트맵 이미지의 파일 크기를 줄일 수 있습니다. 손실 없음 기법을 사용하면 이미지 세부 정보 또는 색상 정보를 제거하지 않고 파일이 압축되고 손실 기법을 사용하면 세부 정보가 제거됩니다. 다음은 주로 많이 사용되는 압축 기술입니다.

RLE(Run Length Encoding) 손실 없는 압축 방법이며 일반적인 Windows 파일 형식에서 지원됩니다.

LZW(Lemple-Zif-Welch) TIFF, PDF, GIF 및 포스트스크립트 언어 파일 형식에서 지원하는 손실 없는 압축입니다. 단색이 넓은 영역에 퍼져 있는 이미지에 유용합니다.

JPEG(Joint Photographic Experts Group) JPEG, TIFF, PDF 및 포스트스크립트 언어 파일 형식에서 지원하는 손실 압축입니다. 사진 등의 연속톤 이미지에 권장됩니다. JPEG는 손실 압축을 사용합니다. 이미지 품질을 지정하려면 [품질] 메뉴에서 옵션을 선택하거나 [품질] 팝업 슬라이더를 드래그하거나 [품질] 텍스트 상자에 0-12 사이의 값을 입력합니다. 최상의 인쇄 결과를 얻으려면 최고 품질 압축을 선택합니다. JPEG 파일은 레벨 2 이상의 포스트스크립트 프린터에서만 인쇄할 수 있으며 개별 플레이트로 분판되지 않습니다.

CCITT PDF와 포스트스크립트 언어 파일 형식에서 지원하는 손실 없는 흑백 이미지용 압축 기술입니다. CCITT는 International Telegraph and Telekeyed Consultive Committee의 프랑스어 약어입니다.

ZIP PDF와 TIFF 파일 형식에서 지원하는 손실 없는 압축입니다. ZIP 압축은 LZW 압축과 마찬가지로 단색이 넓은 영역에 퍼져 있는 이미지에 가장 효율적입니다.

참조

390페이지의 “이미지 파일 저장”

44페이지의 “플러그인 모듈 정보”

파일을 저장할 때 호환성 최대화

1 [편집] > [환경 설정] > [파일 처리](Windows)를 선택하거나 [Photoshop] > [환경 설정] > [파일 처리](Mac OS)를 선택합니다.

2 [PSD 파일 호환성 최대화] 메뉴에서 [항상]을 선택합니다. 이렇게 하면 합성(병합) 이미지가 문서의 레이어와 함께 저장됩니다.

참고: 파일 크기를 고려해야 하거나 Photoshop에서만 파일을 열려는 경우 [PSD 파일 호환성 최대화]를 끄면 파일 크기가 상당히 줄어듭니다. [PSD 파일 호환성 최대화] 메뉴에서 저장할 때 호환성 최대화 여부를 묻도록 하려면 [확인]을 선택하고 호환성을 최대화하지 않고 문서를 저장하려면 [안함]을 선택합니다.

이전 버전의 Photoshop을 사용하여 이미지를 편집하거나 저장하면 지원되지 않는 기능은 버려집니다.

Photoshop 형식(PSD)

Photoshop 형식(PSD)은 기본 파일 형식으로 대용량 문서 형식(PSB)를 제외한 대부분의 Photoshop 기능을 지원하는 유일한 형식입니다. Adobe 제품군은 서로 긴밀하게 통합되어 있으므로 Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Premiere, Adobe After Effects 및 Adobe GoLive와 같은 기타 Adobe 응용 프로그램에서 Photoshop 기능이 대부분 유지된 PSD 파일을 불러올 수 있습니다. 자세한 내용은 특정 Adobe 응용 프로그램의 도움말을 참조하십시오.

PSD를 저장할 때 파일의 호환성을 최대한 유지하도록 환경을 설정할 수 있습니다. PSD 파일에는 레이어를 사용한 이미지의 합성 버전이 저장되므로 이전 버전의 Photoshop을 포함한 다른 응용 프로그램에서도 파일을 읽을 수 있습니다. 또한 차후 혼합 레이어의 형태도 유지합니다.

채널당 16비트 이미지와 채널당 32비트 HDR(High Dynamic Range) 이미지를 PSD 파일로 저장할 수 있습니다.

Photoshop 2.0 형식

(Mac OS) 이 형식을 사용하면 Photoshop 2.0에서 이미지를 열거나 Photoshop 2.0 파일만 지원하는 응용 프로그램으로 이미지를 내보낼 수 있습니다. Photoshop 2.0 형식으로 저장하면 이미지를 병합하고 레이어 정보를 버릴 수 있습니다.

Photoshop DCS 1.0 및 2.0 형식

DCS(Desktop Color Separations) 형식은 CMYK 이미지의 색상 분판을 저장할 수 있는 표준 EPS 형식입니다. DCS 2.0 형식을 사용하여 별색 채널이 들어 있는 이미지를 보낼 수 있습니다. DCS 파일을 인쇄하려면 포스트스크립트 프린터를 사용해야 합니다.

Photoshop EPS 형식

EPS(Encapsulated PostScript) 언어 파일 형식에는 벡터와 비트맵 그래픽이 모두 포함될 수 있으며 모든 그래픽, 일러스트레이션 및 페이지 레이아웃 프로그램에서 지원합니다. EPS 형식은 응용 프로그램 간에 포스트스크립트 아트워크를 전송할 때 사용됩니다. 벡터 그래픽이 들어 있는 EPS 파일을 열 때 Photoshop에서는 이미지를 래스터화하고 벡터 그래픽을 픽셀로 변환합니다.

EPS 형식은 Lab, CMYK, RGB, 인덱스 색상, 이중톤, 회색 음영 및 비트맵 색상 모드를 지원하며 알파 채널은 지원하지 않습니다. 또한 EPS는 클리핑 패스를 지원합니다. 표준 EPS 형식의 하나인 DCS(Desktop Color Separation) 형식을 사용하면 CMYK 이미지의 색상 분판을 저장할 수 있습니다. DCS 2.0 형식을 사용하여 별색 채널을 포함하고 있는 이미지를 보낼 수 있습니다. EPS 파일을 인쇄하려면 포스트스크립트 프린터를 사용해야 합니다.

Photoshop에서 EPS TIFF 및 EPS PICT 형식을 사용하면 미리 보기는 만들지만 Photoshop에서 지원하지는 않는 파일 형식(예: QuarkXPress®)으로 저장된 이미지를 열 수 있습니다. 다른 저해상도 파일에서처럼 열린 미리 보기 이미지를 편집 및 사용할 수 있습니다. EPS PICT 미리 보기는 Mac OS에서만 사용할 수 있습니다.

참고: EPS TIFF 형식 및 EPS PICT 형식은 Photoshop 이전 버전에 더 적합합니다. Photoshop의 현재 버전은 벡터 데이터가 포함된 파일을 열기 위한 래스터화 기능을 제공합니다.

Photoshop Raw 형식

Photoshop Raw 형식은 여러 응용 프로그램과 여러 컴퓨터 플랫폼 간에 이미지를 전송하기 위해 사용하는 유연성이 뛰어난 파일 형식입니다. 이 형식은 알파 채널이 있는 CMYK, RGB 및 회색 음영 이미지를 지원하며 알파 채널이 없는 다중 채널과 Lab 이미지를 지원합니다. Photoshop Raw 형식으로 저장된 문서는 픽셀 크기나 파일 크기에 제한이 없습니다. 하지만 이 문서에는 레이어를 포함할 수 없습니다.

Photoshop Raw 형식은 이미지의 색상 정보를 나타내는 일련의 바이트로 구성되어 있습니다. 각 픽셀은 이진 형식으로 설명되며, 0은 검정색을 나타내고 255는 흰색을 나타냅니다. 즉 16비트 채널이 지원되는 이미지의 경우 흰색 값은 65535입니다. Photoshop은 이미지를 설명할 때 필요한 채널과 추가 가능한 채널의 수를 이미지에 지정합니다. 파일 확장자(Windows), 파일 유형(Mac OS), 파일 작성자(Mac OS) 및 헤더 정보를 지정할 수 있습니다.

Mac OS에서 파일 유형은 일반적으로 파일을 식별하는 4자의 ID입니다. 예를 들어 TEXT는 해당 파일이 ASCII 텍스트 파일임을 나타냅니다. 일반적으로 파일 작성자도 4자로 된 ID입니다. 대부분의 Mac OS 응용 프로그램에는 Apple 컴퓨터 개발자 서비스 그룹에 등록된 고유한 파일 작성자 ID가 지정되어 있습니다.

헤더 매개 변수는 실제 이미지 정보가 시작되기 전에 파일에 나타날 정보의 바이트 수를 지정합니다. 이 값은 위치 고정을 위해 파일의 시작 부분에 삽입될 0의 수를 정의합니다. 기본적으로 헤더는 없습니다(헤더 크기 = 0). Raw 형식으로 파일을 열 때 헤더를 입력할 수 있습니다. 또한 헤더 정보를 포함하지 않고 파일을 저장한 다음, HEdit(Windows) 또는 Norton Utilities®(Mac OS)와 같은 파일 편집 프로그램을 사용하여 0을 헤더 정보로 바꿀 수도 있습니다.

인터리브 또는 비인터리브 형식으로 이미지를 저장할 수 있습니다. 삽입을 선택한 경우 색상 값(예: 빨강, 녹색, 파랑)이 순차적으로 저장됩니다. 파일을 열게 되는 응용 프로그램의 요구 사항에 맞게 선택합니다.

참고: Photoshop Raw 이미지는 디지털 카메라의 Camera Raw 이미지 파일과 동일한 파일 형식이 아닙니다. Camera Raw 이미지 파일은 기본적으로 필터 처리나 흰색 균형 조정 또는 기타 카메라 내부의 어떠한 처리도 거치지 않은 가공하지 않은 상태의 "디지털 네거티브"이며 각 카메라별 전용 형식으로 저장됩니다.

참조

392페이지의 "대용량 문서 저장"

디지털 네거티브 형식(DNG)

디지털 네거티브(DNG)는 디지털 카메라의 Raw 이미지 데이터와 이 데이터의 의미를 정의하는 메타데이터를 포함하는 파일 형식입니다. DNG는 현재 각 카메라 모델별로 전용 형식을 사용함으로써 급증하고 있는 Camera Raw 파일 형식 수를 줄이고 각 형식 간의 호환성을 제공하기 위해 Adobe에서 제안한 Camera Raw 파일의 공용 보관 형식입니다. Camera Raw 플러그인은 Camera Raw 이미지 데이터를 DNG 형식으로 저장할 수 있습니다. 디지털 네거티브(DNG) 파일 형식에 대한 자세한 내용을 보려면 www.adobe.com/kr을 방문하여 "디지털 네거티브"를 검색해 보십시오. 광범위한 관련 정보와 사용자 포럼으로의 링크를 찾을 수 있을 것입니다.

참조

82페이지의 "Camera Raw 이미지를 다른 형식으로 저장"

BMP 형식

BMP는 DOS와 Windows 호환 컴퓨터에서 사용되는 Windows 표준 이미지 형식입니다. BMP 형식은 RGB, 인덱스 색상, 회색 음영 및 비트맵 색상 모드를 지원합니다. Windows 또는 OS/2® 형식을 지정할 수 있으며 비트 심도를 이미지의 각 채널당 최대 32비트까지 지정할 수 있습니다. Windows 형식을 사용하는 4비트 및 8비트 이미지에 대해 RLE 압축을 지정할 수도 있습니다.

BMP 이미지는 대개 아래쪽에서 위쪽으로 작성되지만 [행 순서 뒤집기] 옵션을 사용하여 위쪽에서 아래쪽으로 작성할 수 있습니다. [고급 모드]를 클릭하여 다른 인코딩 방법을 선택할 수도 있습니다. [행 순서 뒤집기]와 [고급 모드]는 게임 프로그래머나 DirextX를 사용하는 사람에게 가장 필요합니다.

Cineon 형식

Kodak에서 개발한 Cineon 형식은 전자 합성, 조정 및 개선에 적합한 채널당 10비트의 디지털 형식입니다. Cineon 형식을 사용하면 이미지 품질의 손실 없이 필름으로 다시 출력할 수 있습니다. 이 형식은 Cineon Digital Film System에서 사용되며, 원래 필름에 들어 있던 이미지를 Cineon 형식으로 전송한 후 다시 필름으로 가지고 옵니다.

DICOM 형식

일반적으로 DICOM(Digital Imaging and Communications in Medicine) 형식은 초음파, 스캔 등 의료용 이미지를 전송하거나 저장하는 데 사용됩니다. DICOM 파일에는 환자 및 의료용 이미지에 대한 정보를 저장하는 헤더와 이미지 데이터가 둘 다 포함되어 있습니다. Photoshop Extended에서는 DICOM 파일을 열어서 편집하고 저장할 수 있습니다.

참조

525페이지의 "DICOM 파일(Photoshop Extended)"

Filmstrip 형식

필름 스트립 형식은 Adobe Premiere Pro®에서 만든 RGB 애니메이션 또는 동영상 파일에 사용됩니다. Photoshop에서 알파 채널의 크기를 조정, 리샘플링 또는 제거하거나 필름 스트립 파일의 색상 모드 또는 파일 형식을 변경하면 파일을 필름 스트립 형식으로 다시 저장할 수 없습니다. 자세한 지침을 보려면 Adobe Premiere Pro 도움말을 참조하십시오.

GIF

GIF(Graphics Interchange Format)는 월드 와이드 웹과 기타 온라인 서비스 상의 HTML(Hypertext Markup Languag) 문서에서 인덱스 색상 그래픽과 이미지를 나타낼 때 주로 사용되는 파일 형식입니다. GIF는 파일 크기와 전자 전송 시간을 최소화하기 위해 디자인된 LZW 압축 형식입니다. GIF 형식은 인덱스 색상 이미지에 투명도를 유지하지만 알파 채널은 지원하지 않습니다.

IFF

IFF(Interchange File Format)는 선택적 플러그인을 통해 사용할 수 있습니다. 여러 유형의 데이터를 연관시키고 저장할 수 있는 범용 데이터 스토리지 형식입니다. IFF는 휴대 장치에서 사용할 수 있으며 정지 사진, 소리, 음악, 비디오 및 텍스처 데이터를 지원하는 Extension을 가지고 있습니다. IFF 형식은 Maya IFF 및 IFF(이전에는 Amiga IFF)를 제공합니다.

JPEG 형식

JPEG(Joint Photographic Experts Group) 형식은 월드 와이드 웹과 기타 온라인 서비스상의 HTML(Hypertext Markup Language) 문서에 사진과 기타 연속톤 이미지를 나타낼 때 주로 사용하는 파일 형식입니다. JPEG 형식은 CMYK, RGB 및 회색 음영 색상 모드를 지원하며 알파 채널은 지원하지 않습니다. GIF 형식과 달리 JPEG는 RGB 이미지에 모든 색상 정보를 보존하지만 선별적으로 데이터를 버려 파일 크기를 압축합니다.

JPEG 이미지를 열면 자동으로 압축이 풀립니다. 압축 레벨이 높을수록 이미지 품질은 나빠지고 압축 레벨이 낮을수록 이미지 품질이 좋아집니다. 대부분의 경우 [최고] 품질 옵션을 선택하면 원본과 구별할 수 없을 정도의 이미지 품질을 얻을 수 있습니다.

JPEG 2000 형식(Photoshop 옵션 플러그인)

JPEG 2000은 표준 JPEG(JPG) 형식보다 더 많은 옵션을 제공하며 유연성이 뛰어난 파일 형식입니다. JPEG 2000을 사용하면 웹과 인쇄 저작에서 이미지에 더욱 향상된 압축 및 품질을 제공할 수 있습니다. JPEG 2000 형식으로 파일을 저장하려면 옵션 사양인 JPEG 2000 플러그인을 찾아서 Adobe Photoshop CS3/플러그인/파일 형식 폴더에 설치해야 합니다. 이 플러그인은 Photoshop CS3 설치 CD의 자료/옵션 플러그인/파일 형식 폴더에 있습니다.

참고: 웹에서 JPEG 2000 이미지 파일을 보려면 브라우저에 JPEG 2000 파일을 볼 수 있는 플러그인이 있어야 합니다.

손실이 있는 일반 JPEG 파일과 달리 JPEG 2000 형식은 손실 없는 압축 옵션을 지원합니다. 또한 JPEG 2000 형식은 16비트 컬러 또는 회색 음영 파일과 8비트 투명도를 지원하며, 알파 채널과 별색 채널을 유지할 수 있습니다. JPEG 2000 형식에서는 회색 음영, RGB, CMYK 및 Lab 모드만 지원합니다.

JPEG 2000 형식은 파일 크기를 최소화하고 이미지의 중요한 영역의 품질을 유지할 수 있도록 [원하는 영역](ROI)을 지원합니다. 알파 채널을 사용하여 [원하는 영역](ROI)을 지정하면 해당 영역에서는 세부 내용을 최대한 유지하고 그외 다른 영역의 세부 내용은 덜 저장하여 압축률을 더 높이도록 지정할 수 있습니다.

참조

237페이지의 “마스크 및 알파 채널 정보”

대용량 문서 형식

대용량 문서 형식(PSB)은 한쪽 또는 양쪽 치수가 최대 300,000픽셀인 대용량 문서를 지원합니다. 레이어, 효과 및 필터와 같은 모든 Photoshop 기능이 지원됩니다. 채널당 32비트 HDR(High Dynamic Range) 이미지를 PSB 파일로 저장할 수 있습니다. 현재 PSB 형식으로 저장되는 문서는 Photoshop CS 이상에서만 열 수 있습니다. 기타 응용 프로그램 및 이전 버전의 Photoshop을 사용하면 PSB 형식으로 저장된 문서를 열 수 없습니다.

참고: 대부분의 응용 프로그램과 이전 버전의 Photoshop은 크기가 2GB 이상인 문서를 지원하지 않습니다.

참조

392페이지의 “대용량 문서 저장”

OpenEXR 형식

OpenEXR(EXR)는 높은 동적 범위의 이미지를 위해 시각 효과 산업에서 사용되는 파일 형식입니다. 필름 형식은 영화 제작에 적합한 높은 색상 충실도와 동적 범위를 제공합니다. Industrial Light and Magic에서 개발된 OpenEXR은 여러 가지의 손실 없는 압축 방법 또는 손실 압축 방법을 지원합니다. OpenEXR 필름은 임의의 채널 수를 포함할 수 있으며 이 형식은 16비트와 32비트 이미지를 모두 지원합니다.

PCX

PCX 형식은 IBM PC 호환 컴퓨터에서 주로 사용됩니다. 대부분의 PC 소프트웨어는 PCX 형식 버전 5를 지원합니다. 사용자 정의 색상 팔레트를 지원하지 않는 버전 3 파일에는 표준 VGA 색상 팔레트가 사용됩니다

PCX 형식은 비트맵, 회색 음영, 인덱스 색상 및 RGB 색상 모드는 지원하지만 알파 채널은 지원하지 않습니다. PCX는 RLE 압축 방법을 지원합니다. 이미지의 비트 심도는 1, 4, 8 또는 24입니다.

PDF

PDF(Portable Document Format)는 여러 플랫폼과 응용 프로그램 간에 사용할 수 있는 유연성이 뛰어난 파일 형식입니다. 포스트스크립트 이미지 모델을 기반으로 PDF 파일은 글꼴, 페이지 레이아웃 및 벡터와 비트맵 그래픽을 정확하게 표시하고 유지합니다. 또한 PDF 파일에는 전자 링크와 같은 전자 문서 검색 및 탐색 기능이 포함될 수 있습니다. PDF는 채널당 16비트 이미지를 지원합니다. Adobe Acrobat에서는 PDF 이미지를 보조 편집하는 데 사용하는 Touch Up 개체 도구를 제공합니다. PDF 이미지를 사용한 작업에 대한 자세한 내용은 Acrobat 도움말을 참조하십시오.

참고: Touch Up 개체 도구는 이미지나 오브젝트를 최종 단계에서 수정할 때 주로 사용됩니다. PDF로 저장하기 전에 Photoshop에서 이미지 편집을 수행하는 것이 좋습니다.

Photoshop에서는 Photoshop PDF 파일과 일반 PDF 파일이라는 두 가지 유형의 PDF 파일을 인식합니다. 이러한 두 가지 유형의 PDF 파일을 모두 열 수 있습니다. 기본적으로 PDF 파일을 저장하면 Photoshop PDF 파일로 저장됩니다. 일반 PDF 파일을 저장하려면 [PDF 저장] 대화 상자의 [일반] 섹션에서 [Photoshop 편집 기능 유지]를 선택 해제하십시오.

Photoshop PDF 파일 [PDF 저장] 대화 상자의 [일반] 섹션에서 [Photoshop 편집 기능 유지]를 선택하고 Photoshop의 [다른 이름으로 저장] 명령을 사용하여 만들어집니다. PDF 파일에는 이미지를 하나만 포함할 수 있습니다.

Photoshop PDF 형식은 표준 Photoshop 형식에서 지원하는 모든 색상 모드(다중 채널 모드 제외)와 기능을 지원합니다. Photoshop PDF는 또한 CCITT Group 4 압축을 사용하는 비트맵 모드 이미지를 제외하고 JPEG와 ZIP 압축도 지원합니다.

일반 PDF 파일 Photoshop에서 PDF 프레젠테이션을 만든 후 [PDF 저장] 대화 상자의 [일반] 섹션에서 [Photoshop 편집 기능 유지]를 선택 해제하고 Photoshop의 [다른 이름으로 저장] 명령을 사용하거나, Adobe Acrobat 및 Adobe Illustrator와 같은 Photoshop 이외의 응용 프로그램을 사용하여 만들어집니다. 여러 개의 페이지와 이미지가 포함될 수 있습니다. 일반 PDF 파일을 열 때 Photoshop에서는 이미지를 래스터화합니다.

PICT 파일

PICT 형식은 Mac OS 그래픽 및 페이지 레이아웃 응용 프로그램에서 응용 프로그램 간에 이미지를 전송하기 위한 중간 파일 형식으로 사용됩니다. PICT 형식은 단일 알파 채널이 있는 RGB 이미지를 지원하며 알파 채널이 없는 인덱스 색상, 회색 음영 및 비트맵 모드 이미지를 지원합니다. PICT 형식은 넓은 범위의 단색이 있는 이미지를 압축할 때 특히 효율적입니다. 이 압축 방법은 넓은 범위에 흰색과 검정색이 퍼져 있는 알파 채널의 경우 상당한 효과를 줄 수 있습니다.

PICT 형식으로 RGB 이미지를 저장할 경우 16비트 또는 32비트 픽셀 해상도를 선택할 수 있습니다. 비트맵 및 회색 음영 이미지의 경우 픽셀당 2, 4 또는 8비트 중에서 선택할 수 있습니다. QuickTime이 설치된 Mac OS에서는 네 가지 JPEG 압축 옵션을 사용할 수 있습니다.

PICT 리소스

(Mac OS) PICT 리소스는 PICT 파일이지만 이름과 리소스 ID 번호를 사용합니다. PICT 리소스 형식은 단일 알파 채널이 있는 RGB 이미지를 지원하며 알파 채널이 없는 인덱스 색상, 회색 음영 및 비트맵 모드 이미지를 지원합니다.

[불러오기] 명령이나 [열기] 명령을 사용하여 PICT 리소스를 열 수 있습니다. 파일을 PICT 리소스로 저장할 때 리소스 ID와 리소스 이름을 지정할 수 있습니다. 다른 PICT 파일에서처럼 비트 심도와 압축 옵션을 지정할 수도 있습니다.

Pixar 형식

Pixar 형식은 3차원 이미지와 애니메이션 렌더링에 사용되는 응용 프로그램과 같이 전문적인 그래픽 응용 프로그램에 맞게 특별히 설계되었습니다. Pixar 형식은 단일 알파 채널이 있는 RGB와 회색 음영 이미지를 지원합니다.

PNG 형식

GIF의 대안으로 특허 없이도 사용할 수 있도록 개발된 PNG(Portable Network Graphic) 형식은 웹에서 손실 없이 압축하고 이미지를 나타내기 위해 사용됩니다. GIF와 달리 PNG는 24비트 이미지를 지원하며 가장자리에 들쭉날쭉한 계단 모양이 나타나지 않는 배경 투명도를 만듭니다. 그러나 일부 웹 브라우저에서는 PNG 이미지를 지원하지 않습니다. PNG 형식은 알파 채널이 없는 RGB, 인덱스 색상, 회색 음영 및 비트맵 모드 이미지를 지원합니다. PNG는 회색 음영과 RGB 이미지에 투명도를 보존합니다.

Portable Bit Map 형식

Portable Bit Map(PBM) 파일 형식은 Portable Bitmap Library 및 Portable Binary Map이라고도 하며 단색 비트맵(픽셀당 1비트)을 지원합니다. 많은 응용 프로그램이 이 형식을 지원하므로 이 형식은 손실 없는 데이터 전송에 사용될 수 있습니다. 간단한 텍스트 편집기에서도 이러한 파일을 편집하거나 작성할 수도 있습니다.

Portable Bit Map 형식은 Portable FloatMap(PFM), Portable Graymap(PGM), Portable Pixmap(PPM) 및 Portable Anymap(PNM) 등과 같은 대규모 비트맵 변환 필터 제품군의 공통 언어 기능을 수행합니다. PBM 파일 형식은 단색 비트맵을 저장하고, PGM은 추가로 회색 음영 비트맵을 저장하며 PPM은 컬러 비트맵도 저장할 수 있습니다. PNM은 그 자체로는 전혀 다른 파일 형식은 아니지만 PNM 파일에는 PBM, PGM 또는 PPN 파일을 포함할 수 있습니다. PFM은 부동 소수점 이미지 형식으로서 채널당 32비트의 HDR 파일에 사용될 수 있습니다.

Radiance 형식

Radiance(HDR)는 HDR(High Dynamic Range) 이미지에 사용되는 채널당 32비트 파일 형식입니다. 이 형식은 원래 가상 환경에서 빛을 가시화하는 전문 도구인 Radiance 시스템을 위해 개발된 것입니다. 이 파일 형식은 화면에 표시되는 색상 대신 픽셀 당 빛의 양을 저장합니다. Radiance 형식이 수용할 수 있는 광도 레벨은 채널당 8비트 이미지 파일 형식이 수용할 수 있는 256 레벨보다 훨씬 높습니다. Radiance(HDR) 파일은 주로 3D 모델링에서 사용됩니다.

Scitex CT

Scitex CT(Continuous Tone) 형식은 Scitex 컴퓨터에서 전문적인 이미지를 처리할 때 사용됩니다. Scitex CT 형식으로 저장한 파일을 Scitex 시스템으로 전송할 수 있는 유틸리티를 구하려면 Creo사에 문의하십시오. Scitex CT 형식은 CMYK, RGB 및 회색 음영 이미지를 지원하고 알파 채널을 지원하지는 않습니다.

Scitex CT 형식으로 저장된 CMYK 이미지는 파일 크기가 매우 클 수 있습니다. 이러한 파일은 Scitex 스캐너를 사용하여 입력하여 생성됩니다. Scitex CT 형식으로 저장된 이미지는 특허를 취득한 Scitex 하프톤 시스템으로 분판을 만들어 내는 Scitex 래스터화 단위를 사용하여 필름으로 인쇄됩니다. 이 시스템은 모아레 패턴을 거의 만들지 않으며 주로 잡지 광고와 같은 전문적인 색상 작업에서 요구됩니다.

Targa

Targa®(TGA) 형식은 Truevision® 비디오 보드를 사용하는 시스템용으로 개발되었으며 MS-DOS 색상 응용 프로그램에서 일반적으로 지원됩니다. Targa 형식은 16비트 RGB 이미지(5비트 x 3개 색상 채널과 사용하지 않는 1비트), 24비트 RGB 이미지(8비트 x 3개 색상 채널) 및 32비트 RGB 이미지(8비트 x 3개 색상 채널과 8비트 알파 채널 하나)를 지원합니다. 이 형식은 또한 알파 채널이 없는 인덱스 색상과 회색 음영 이미지를 지원합니다. RGB 이미지를 이 형식으로 저장할 때 픽셀 심도를 선택하고 RLE 인코딩을 선택하여 이미지를 압축할 수 있습니다.

TIFF

TIFF(Tagged-Image File Format)는 응용 프로그램과 컴퓨터 플랫폼 간에 파일을 교환할 때 사용됩니다. TIFF는 거의 모든 페인트, 이미지 편집 및 페이지 레이아웃 응용 프로그램에서 지원하는 비트맵 이미지 형식으로 다양한 용도로 사용할 수 있습니다. 사실상 모든 데스크탑 스캐너에서 TIFF 이미지를 만들 수 있습니다. TIFF 문서의 크기는 최대 4GB입니다. Photoshop CS 이상에서는 TIFF 형식으로 저장된 대용량 문서를 지원합니다. 하지만 대부분의 다른 응용 프로그램과 이전 버전의 Photoshop에서는 크기가 2GB 이상인 문서는 지원하지 않습니다.

TIFF 형식은 알파 채널이 포함된 CMYK, RGB, Lab, 인덱스 색상 및 회색 음영 이미지와 알파 채널이 포함되지 않은 비트맵 모드 이미지를 지원합니다. Photoshop에서는 레이어를 TIFF 파일에 저장할 수 있습니다. 하지만 이 파일을 다른 응용 프로그램에서 열면 병합된 이미지만 화면에 나타납니다. Photoshop에서는 또한 주석, 투명도 및 다중 해상도 피라미드 데이터를 TIFF 형식으로 저장할 수 있습니다.

Photoshop에서 TIFF 이미지 파일은 채널당 8, 16 또는 32비트의 비트 심도를 갖습니다. HDR(High Dynamic Range) 이미지를 채널당 32비트 TIFF 파일로 저장할 수 있습니다.

참조

392페이지의 “대용량 문서 저장”

WBMP 형식

WBMP 형식은 휴대폰 등의 이동 장치용 이미지를 최적화하는 표준 형식입니다. WBMP는 1비트 색상을 지원합니다. 즉, WBMP 이미지에는 검정색과 흰색 픽셀만 포함됩니다.

메타데이터 및 주석

메타데이터 정보

메타데이터는 작성자 이름, 해상도, 색상 공간, 저작권 및 적용된 키워드 등 해당 파일에 대한 표준 정보의 집합입니다. 예를 들어, 대부분의 디지털 카메라에서는 높이, 폭, 파일 형식 및 이미지 촬영 시간 등의 기본 정보를 이미지 파일에 추가합니다. 메타데이터를 사용하여 작업 과정의 효율을 높이고 파일을 구성할 수 있습니다.

XMP 표준 정보

메타데이터 정보는 Adobe Bridge, Adobe Illustrator, Adobe InDesign 및 Adobe Photoshop에서 기본 제공되는 XMP(Extensible Metadata Platform) 표준을 사용하여 저장됩니다. Photoshop® Camera Raw를 사용하여 이미지를 조정한 내용은 XMP 메타데이터로 저장됩니다. XMP는 XML에서 기본으로 제공하며 대부분의 경우 메타데이터는 파일로 저장됩니다. 정보를 파일로 저장할 수 없는 경우에는 메타데이터가 **사이드카 파일**이라는 별도의 파일에 저장됩니다. XMP를 사용하면 Adobe 응용프로그램 사이에서 또는 제작 작업 과정에서 메타데이터를 쉽게 교환할 수 있습니다. 예를 들어, 특정 파일의 메타데이터를 템플릿으로 저장한 후 이 메타데이터를 다른 파일로 불러올 수 있습니다.

Exif, IPTC(IIM), GPS, TIFF 등 다른 형식으로 저장된 메타데이터는 더 쉽게 보고 관리할 수 있도록 XMP로 동기화되고 기술됩니다. Adobe Version Cue 등의 다른 응용프로그램 및 기능에서도 XMP를 통해 Bridge를 사용하여 검색할 수 있는 버전 설명 등의 정보를 교환하고 저장할 수 있습니다.

대부분의 경우 파일 형식이 변경되어도(예: PSD에서 JPG로 변경) 메타데이터는 파일에 남아 있습니다. 또한 파일이 Adobe 문서 또는 프로젝트 내에 배치되는 경우에도 메타데이터는 유지됩니다.



XMP SDK를 사용하여 메타데이터를 작성하고, 처리하며, 교환을 사용자 정의할 수 있습니다. 예를 들어 XMP SDK를 사용하여 [파일 정보] 대화 상자에 칸을 추가할 수 있습니다. XMP 및 XMP SDK에 대한 자세한 내용을 보려면 Adobe 웹 사이트를 방문하십시오.

Bridge 및 Adobe Creative Suite 구성 요소에서 메타데이터 작업

파일 및 버전을 구성하고, 검색하며, 추적할 수 있는 Bridge의 여러 가지 강력한 기능은 파일의 XMP 메타데이터에 따라 결정됩니다. Bridge에서는 [메타데이터] 패널을 사용하거나 [파일 정보] 대화 상자를 사용하여 메타데이터 작업을 할 수 있습니다.

경우에 따라 같은 메타데이터 속성에 대해 여러 보기가 존재할 수 있습니다. 예를 들어, 특정 보기에서는 속성의 레이블이 "작성자"이고 다른 보기에서는 "만든 이"이지만 같은 속성을 의미하는 것일 수 있습니다. 특정 작업 과정 중 이러한 보기를 사용자 정의해도 XMP에서는 이 보기가 표준화 상태로 유지됩니다.

이미지에 주석 첨부

Photoshop에서 이미지에 메모 주석(메모) 및 오디오 주석을 첨부할 수 있습니다. 이 기능은 검토 주석, 제작 메모 또는 기타 정보를 이미지에 연결하는 데 유용합니다. Photoshop 주석은 Adobe Acrobat과 호환되므로 Photoshop 사용자는 물론 Acrobat 사용자와도 Photoshop 주석을 사용하여 정보를 교환할 수 있습니다.


여러 사람이 돌아가면서 Photoshop 문서를 Acrobat으로 검토하려면 문서를 PDF(Portable Document Format)로 저장하고 검토자에게 Acrobat를 사용하여 메모나 오디오 주석을 추가하도록 요청합니다. 그런 다음 주석을 Photoshop으로 불러옵니다.

메모와 오디오 주석은 이미지에 인쇄할 수 없는 작은 아이콘으로 표시됩니다. 주석은 레이어가 아니라 이미지의 위치와 관련이 있습니다. 주석을 숨기거나 표시하고, 주석을 열어 내용을 보거나 편집하고, 오디오 주석을 실행할 수 있습니다. 오디오 주석을 액션에 추가한 다음, 액션을 사용 중이거나 일시 정지한 경우 이를 실행하도록 설정할 수도 있습니다.

메모 및 오디오 주석 추가

메모와 오디오 주석은 Photoshop 이미지 캔바스의 모든 위치에 추가할 수 있습니다. 메모를 작성할 때는 텍스트를 입력할 수 있도록 크기를 조정할 수 있는 창이 나타납니다. 오디오 주석을 녹음할 때는 컴퓨터의 오디오 입력 포트에 마이크를 연결해야 합니다.

PDF로 저장된 Photoshop 문서나 PDF 또는 FDF(Form Data Format)로 저장된 Acrobat 문서에서 메모와 오디오 주석을 모두 불러올 수 있습니다).

문서에서 주석을 삭제해야 하는 경우 [메모 도구] 또는 [오디오 주석 도구] 중 하나를 선택하여 도구 옵션 막대에서 [모두 지우기]를 클릭합니다. 모든 메모 및 오디오 주석이 문서에서 삭제됩니다.

메모 만들기

문서에 메모를 추가할 때 시스템의 표준 편집 명령([실행 취소], [오리기], [복사], [붙이기] 및 [모두 선택])을 사용하여 텍스트를 편집할 수 있습니다. (Windows) 텍스트 영역을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 문맥 메뉴에서 명령을 선택합니다. (Mac OS) [편집] 및 [선택] 메뉴에서 해당 명령을 선택합니다. 또한 편집 명령의 표준 단축키를 사용할 수도 있습니다.

1 [메모 도구] 를 선택합니다.

2 옵션 막대에서 필요에 따라 다음을 입력하거나 지정합니다.

작성자 메모 창의 제목 표시줄에 나타날 작성자 이름을 지정합니다.

크기 메모 텍스트의 크기를 선택합니다.

색상 메모 아이콘과 메모 창의 제목 표시줄 색상을 선택합니다. 색상 상자를 클릭하면 Adobe [색상 피커]가 열리고 색상을 선택할 수 있습니다.

3 메모를 놓을 곳을 클릭하거나 드래그하여 사용자 정의한 크기의 창을 만듭니다.

4 창 안쪽을 클릭하고 텍스트를 입력합니다. 메모 창의 크기보다 많은 양의 텍스트를 입력하면 스크롤 막대가 활성화됩니다. 필요에 따라 텍스트를 편집합니다.

서로 다른 스크립트 시스템(예: 로마자, 일본어 또는 키릴자모 등)에 필요한 소프트웨어가 컴퓨터에 설치되어 있는 경우 스크립트 시스템 간에 전환이 가능합니다. 마우스 오른쪽 단추를 클릭하거나(Windows) Control 키를 누른 상태에서 클릭하여(Mac OS) 문맥 메뉴를 표시한 후 스크립트 시스템을 선택합니다.

5 메모를 아이콘으로 닫으려면 닫기 상자를 클릭합니다.

오디오 주석 만들기

1 컴퓨터에 마이크가 내장되어 있는지 확인하고 내장되어 있지 않으면 마이크를 연결합니다.

2 [오디오 주석 도구] 를 선택합니다.

3 옵션 막대에서 필요에 따라 다음을 입력하거나 지정합니다.

작성자 문서의 오디오 주석 아이콘 위에 포인터를 놓으면 도구 설명에 나타날 작성자 이름을 지정합니다.

색상 오디오 주석 아이콘 색상을 선택합니다. 색상 상자를 클릭하면 Adobe [색상 피커]가 열리고 색상을 선택할 수 있습니다.

4 주석 아이콘을 놓을 곳을 클릭합니다.

5 [시작]을 클릭한 다음 마이크에 대고 녹음합니다. 끝나면 [정지]를 클릭합니다.

주석 불러오기

1 [파일] > [불러오기] > [주석]을 선택합니다.

2 주석이 들어 있는 PDF 또는 FDF 파일을 선택한 다음 [불러오기]를 클릭합니다. 주석은 소스 문서에서 저장된 위치에 나타납니다.

주석 열기 및 편집

메모나 오디오 주석 아이콘은 이미지의 주석 위치를 표시합니다. 주석 아이콘 위로 포인터를 이동하여 일시 정지하면 작성자 이름이 표시된 메시지가 나타납니다. 아이콘을 사용하여 메모를 열거나 오디오 주석을 재생합니다. 아이콘을 보거나, 숨기거나, 이동할 수 있고 메모의 내용을 편집할 수 있습니다.

참고: 이미지의 크기를 조정해도 주석 아이콘이나 메모 창의 크기는 조정되지 않습니다. 아이콘과 메모 창은 이미지에 상대적인 위치를 유지합니다. 이미지를 자르면 잘린 영역의 주석은 제거됩니다. 이런 경우 [자르기] 명령을 취소하면 주석을 복구할 수 있습니다.

메모 열기 또는 오디오 주석 재생

❖ 아이콘을 두 번 클릭합니다.

- 메모를 열면 메모 텍스트를 표시하는 창이 나타납니다.
- 사운드 카드가 설치되어 있는 경우 오디오 주석을 재생하면 오디오 파일이 재생됩니다.

주석 아이콘 표시 또는 숨기기

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [보기] > [표시] > [주석]을 선택합니다.
- [보기] > [표시자]를 선택합니다. 이 명령은 격자, 안내선, 선택 영역 가장자리, 대상 패스, 분할 영역도 표시하거나 숨깁니다.

주석 편집

❖ 다음을 수행합니다.

- 주석 아이콘을 이동하려면, 아이콘 위로 포인터를 이동한 다음 포인터가 화살표로 바뀌면 아이콘을 드래그합니다. 선택한 모든 도구에서 이 작업을 할 수 있습니다. 메모 아이콘을 이동해도 해당 메모 창은 이동하지 않습니다.
- 메모 창을 이동하려면 메모 창의 제목 표시줄을 드래그합니다.
- 메모 내용을 편집하려면 메모를 열고, 옵션을 변경한 다음 텍스트를 추가, 삭제 또는 변경합니다. 메모를 만들 때 사용한 것과 동일한 편집 명령을 사용할 수 있습니다.

메모 및 오디오 주석 삭제

❖ 다음을 수행합니다.

- 메모 또는 오디오 주석을 삭제하려면 [메모 도구] 또는 [오디오 주석 도구]를 선택하고 이미지에서 [메모] 또는 [오디오 주석] 아이콘을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Control 키를 누른 채로 클릭한(Mac OS) 다음, [메모 삭제] 또는 [오디오 주석 삭제]를 선택하거나 Delete 키를 누릅니다.
- 모든 메모 또는 오디오 주석을 삭제하려면 [메모 도구] 또는 [오디오 주석 도구] 중 하나를 선택하고 도구 옵션 막대에서 [모두 지우기]를 클릭합니다. [메모 도구] 또는 [오디오 주석 도구]를 선택하고 이미지에서 [메모] 또는 [오디오 주석] 아이

콘을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Control 키를 누른 채로 클릭한(Mac OS) 다음, 문맥 메뉴에서 [모든 메모 삭제] 또는 [모든 주석 삭제]를 선택할 수도 있습니다.

Digimarc 저작권 보호 추가 및 보기

Digimarc 워터마크 읽기

1 [필터] > [Digimarc] > [워터마크 읽기]를 선택합니다. 워터마크를 찾으면 작성자 ID, 저작권 연도(있을 경우) 및 이미지 특성이 대화 상자에 표시됩니다.

2 [승인] 또는 [웹 조회]를 클릭합니다. [웹 조회]를 클릭하면 지정된 작성자 ID에 대한 연락처 정보를 포함하는 Digimarc 웹 사이트가 웹 브라우저에 표시됩니다.

디지털 저작권 정보 추가

Digimarc ImageBridge 기술을 사용하는 디지털 워터마크를 통해 Photoshop 이미지에 저작권 정보를 추가하고 사용자들에게 이미지가 저작권 보호를 받고 있음을 알릴 수 있습니다. 워터마크는 이미지에 노이즈로 추가된 디지털 코드이며 실제로 사람의 눈으로는 거의 볼 수 없습니다. Digimarc 워터마크는 디지털 양식과 인쇄 양식에 대해 지속성을 가지므로 일반적인 이미지 편집 및 파일 형식 변환 작업 후에도 계속 유지됩니다.

이미지에 디지털 워터마크를 포함하면 이미지 작성자에 대한 정보를 얻을 수 있습니다. 이러한 기능은 특히 타인에게 자신의 작품에 대한 저작권을 부여할 때 매우 유용합니다. 포함된 워터마크가 있는 이미지를 복사하면 워터마크와 연관된 모든 정보가 복사됩니다.

Digimarc 디지털 워터마크 포함에 대한 자세한 내용은 Digimarc 웹 사이트(www.digimarc.com)를 참조하십시오.

디지털 워터마크를 추가하기 전에 고려할 사항

이미지에 디지털 워터마크를 포함하기 전에 다음 사항을 고려해야 합니다.

색상 변경 다른 사람들이 워터마크를 잘 알아보지 못하게 포함하면서도 효율성은 그대로 유지하려면 이미지에 어느 정도 다양한 색상이 포함되어 있어야 합니다. 균일 색상 한 가지로 이미지의 대부분 또는 전부를 구성하지 않아야 합니다.

픽셀 치수 Digimarc 기술은 작업에 최소한의 픽셀 수를 필요로 합니다. Digimarc에서는 이미지에 워터마크를 삽입할 때 다음의 최소 픽셀 치수를 권장합니다.

- 실제로 사용하기 전에 이미지를 수정하거나 압축하지 않으려면 100 x 100픽셀을 지정합니다.
- 이미지를 자르거나, 회전하거나, 압축하거나, 워터마크를 삽입한 후 수정하려면 256 X 256픽셀을 지정합니다.
- 300dpi 이상에서 이미지가 최종적으로 인쇄된 모습으로 보이게 하려면 750 X 750픽셀을 지정합니다.

워터마크를 삽입하기 위한 픽셀 치수는 얼마든지 높게 지정해도 됩니다.

파일 압축 파일 크기보다 이미지 품질이 더 중요하지만, 일반적으로 Digimarc 워터마크는 JPEG과 같은 손실 압축 방법에서도 나타납니다(JPEG 압축 설정 4 이상에서 최적으로 기능함). 또한 워터마크를 포함할 때 [워터마크 지속성] 설정을 높게 설정할수록 압축할 때 워터마크가 더 또렷하게 나타납니다.

작업 과정 디지털 워터마크 삽입은 파일을 압축하는 것을 제외하고는 이미지에 수행하는 가장 마지막 작업 중 하나입니다.

워터마크 작업 시에는 다음 작업 과정을 따르는 것이 좋습니다.

- 최종적인 형태에 만족할 때까지 이미지에 필요한 모든 수정 작업을 수행하십시오(크기 조정 및 색상 교정 포함).
- Digimarc 워터마크 포함
- 필요한 경우 이미지를 JPEG나 GIF 형식으로 저장하여 압축합니다.
- 이미지를 출력할 경우에는 색상 분판을 수행합니다.
- 워터마크를 읽고 워크마크 강도 측정기를 사용하여 의도에 맞게 충분한 강도의 워터마크가 이미지에 삽입되었는지 확인합니다.

• 디지털 워터마크가 있는 이미지를 제작합니다.

참조

417페이지의 “워터마크 지속성 설정 사용”

워터마크 삽입

디지털 워터마크를 삽입하려면 먼저 미술가, 디자이너, 사진작가 및 이들의 연락처 정보가 포함된 데이터베이스를 관리하는 Digimarc Corporation에 등록하여 고유한 Digimarc ID를 받아야 합니다. 그런 다음 이미지에 저작권 연도나 사용 제한 ID와 같은 정보와 함께 Digimarc ID를 포함할 수 있습니다.

1 워터마크를 포함할 이미지를 엽니다. 워터마크는 각 이미지에 하나만 포함할 수 있습니다. 이전에 워터마크를 포함한 이미지에 대해서는 [워터마크 삽입] 필터가 작동하지 않습니다.

레이어 이미지를 사용하여 작업하는 경우에는 워터마크를 포함하기 전에 이미지를 병합해야 합니다. 그렇지 않으면 워터마크가 활성 레이어에만 적용됩니다.

참고: 인덱스 색상 이미지에 워터마크를 추가하려면 먼저 이미지를 RGB 모드로 변환하여 워터마크를 포함시킨 후 해당 이미지를 다시 인덱스 색상 모드로 변환해야 합니다. 그러나 그 결과가 서로 다르게 나타날 수도 있습니다. 워터마크가 포함되었는지 확인하려면 [워터마크 읽기] 필터를 실행합니다.

2 [필터] > [Digimarc] > [워터마크 삽입]을 선택합니다.

3 필터를 처음으로 사용하는 경우에는 [사용자 설정] 단추를 클릭합니다. [정보]를 클릭하여 웹 브라우저를 시작한 다음 Digimarc 웹 사이트(www.digimarc.com)를 방문하거나 대화 상자에 표시된 전화 번호로 Digimarc에 문의하여 Digimarc ID를 받습니다. [Digimarc ID] 텍스트 상자에 PIN 및 ID 번호를 입력하고 [승인]을 클릭합니다.

Digimarc ID를 입력하고 나면 [사용자 설정] 단추가 [변경] 단추로 바뀌고 새로운 Digimarc ID를 입력할 수 있습니다.

4 해당 이미지의 저작권 년도, 거래 ID 또는 이미지 ID를 입력합니다.

5 다음 이미지 특성 중에서 아무 것이나 선택합니다.

사용 제한 이미지 사용을 제한합니다.

복사 금지 이미지 복사 금지를 지정합니다.

성인 내용 이미지 내용이 성인에게 적합한 것임을 나타냅니다. 현재 Photoshop에서는 이 옵션으로 성인 전용 이미지에 대한 액세스를 제한할 수 없지만 앞으로 출시될 응용 프로그램 버전에서는 이러한 제한 기능을 추가할 예정입니다.

6 [출력 대상]에서는 이미지가 화면용인지, 웹용인지, 출력용인지를 지정합니다.

7 [워터마크 지속성]에서는 다음 부분의 설명과 같이 슬라이더를 드래그하거나 값을 입력합니다.

8 워터마크를 포함시킨 후 워터마크 지속성에 자동으로 액세스하려면 [확인]을 선택합니다.

9 [확인]을 클릭합니다.

워터마크 지속성 설정 사용

[워터마크 지속성] 설정 기본값은 대부분의 이미지에서 워터마크 지속성과 가시성의 균형을 맞추도록 설계되었습니다. 그러나 이미지의 필요에 맞도록 직접 [워터마크 지속성] 설정을 조정할 수도 있습니다. 낮은 값으로 지정하면 이미지에 노이즈가 적게 나타나지만 지속성이 약하여 필터를 적용하거나, 이미지를 편집하거나, 인쇄하거나, 스캔할 때 손상될 수 있습니다. 높은 값으로 지정된 경우일수록 지속성은 강하지만 이미지에 노이즈가 나타나기 쉽습니다.

이미지의 용도와 워터마크의 설정 목적에 따라 다르게 설정해야 합니다. 예를 들어, 웹 사이트에 게시한 JPEG 이미지에는 훨씬 높은 [워터마크 지속성] 설정을 사용하는 것이 좋습니다. 높은 지속성을 사용하면 워터마크의 지속성을 보장할 수 있지만 가시성이 증가되어 중간 해상도의 JPEG 이미지에서 인식되지 않는 경우가 많습니다. Digimarc는 대부분의 이미지에 최적의 설정을 결정할 수 있도록 테스트 과정의 일부로 다양한 설정을 시험해 볼 것을 권장합니다.

워터마크 강도 측정기 확인

워터마크 강도 측정기를 사용하면 워터마크가 이미지의 용도에서 뚜렷하게 나타날 정도로 충분한 지속성이 있는지 결정할 수 있습니다.

❖ [필터] > [Digimarc] > [워터마크 읽기]를 선택합니다. 그러면 대화 상자의 아래쪽에 워터마크 강도 측정기가 나타납니다. 워터마크를 포함하는 동안 [확인]을 선택하면 워터마크 강도 측정기가 자동으로 표시됩니다.

워터마크 강도 측정기는 자신이 포함시킨 디지털 워터마크가 들어 있는 이미지에만 사용할 수 있습니다.

Digimarc는 이미지를 발행하기 전에 워터마크 강도 측정기를 확인할 것을 권장합니다. 예를 들어 웹 사이트에 포함하기 위해 워터마크가 있는 이미지를 자주 압축하는 경우 이미지를 게시하기 전에 워터마크 강도를 확인합니다. 또한 실험 중인 다른 [워터마크 지속성] 설정의 효과를 평가할 때도 워터마크 강도 측정기를 사용할 수 있습니다.

프레젠테이션 및 사진 레이아웃

PDF 프레젠테이션 만들기

[PDF 프리젠테이션] 명령을 사용하면 다양한 이미지를 사용하여 다중 페이지 문서 또는 슬라이드 쇼 프레젠테이션을 만들 수 있습니다. 이미지 품질을 유지할 옵션을 PDF에 설정하고, 보안 설정을 지정하고, 문서가 자동으로 슬라이드 쇼로 열리도록 설정할 수 있습니다. 또한 파일 이름과 선택된 메타데이터 등의 텍스트 정보를 PDF 프레젠테이션의 각 이미지 아래쪽에 추가할 수 있습니다.



슬라이드 쇼로 열리는 PDF 프레젠테이션
A. 첫 번째 슬라이드 **B.** 왼쪽으로 지우기 변환 **C.** 두 번째 슬라이드

1 다음 중 하나를 수행합니다.

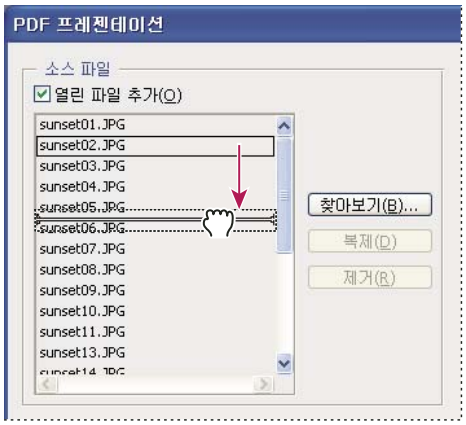
- (Photoshop) [파일] > [자동화] > [PDF 프레젠테이션]을 선택합니다.
- (Bridge) 사용할 이미지를 선택하고 [도구] > [Photoshop] > [PDF 프레젠테이션]을 선택합니다. 사용할 이미지를 선택하지 않으면 현재 Bridge에 표시된 이미지가 모두 프레젠테이션에 포함됩니다.

2 PDF 프레젠테이션에 파일을 추가하려면 PDF 프레젠테이션 대화 상자에서 [찾아보기]를 클릭하여 찾아 봅니다. Photoshop에 열려 있는 파일을 추가하려면 [열린 파일 추가]를 선택합니다.

[소스 파일] 창에서 원하지 않는 파일을 선택한 후 [제거]를 클릭하면 파일을 제거할 수 있습니다.

[소스 파일] 영역의 파일은 PDF 프레젠테이션의 페이지를 생성하는 데 사용되며, 파일 목록에서 맨 위의 파일이 첫 번째 페이지가 되고 아래에 있는 파일은 순서대로 다음 페이지가 됩니다. 순서를 변경하려면 파일을 선택한 후 [소스 파일] 창에서 새로운 위치로 드래그합니다.

참고: PDF 프레젠테이션에 파일이 한 번 이상 표시되도록 하려면 파일을 선택한 후 [복제]를 클릭합니다. 그런 다음 복제 파일을 [소스 파일] 창의 원하는 위치로 드래그합니다.



파일을 목록의 새 위치로 드래그

3 [PDF 프레젠테이션] 대화 상자의 [출력 옵션] 영역에서 다음 옵션을 선택합니다.

복수 페이지 문서로 저장 개별 페이지에 이미지가 저장된 PDF 문서를 만듭니다.

프레젠테이션으로 저장 PDF 슬라이드 쇼 프레젠테이션을 만듭니다.

배경 PDF 프레젠테이션에 포함된 각 이미지 테두리에 배경색(흰색, 회색 또는 검정)을 지정합니다.

참고: 테두리는 [파일 이름 포함], [제목 포함], [저작권 포함], [작성자 포함], [설명 포함], [EXIF 정보 포함] 또는 [주석] 옵션 중 하나 이상을 선택한 경우에만 나타납니다. 그렇지 않을 경우 화면이 이미지로 채워집니다.

파일 이름 포함 PDF 프레젠테이션의 각 이미지 아래쪽에 파일 이름이 포함됩니다. 파일 이름에 세 자리 파일 형식 확장자를 포함하려면 [확장자]를 선택합니다.

제목 포함 PDF 프레젠테이션의 각 이미지 아래쪽에 이미지의 메타데이터에서 파생된 이미지 제목이 포함됩니다.

저작권 포함 PDF 프레젠테이션의 각 이미지 아래쪽에 저작권 메타데이터가 포함됩니다.

작성자 포함 PDF 프레젠테이션의 각 이미지 아래쪽에 작성자 메타데이터가 포함됩니다.

설명 포함 PDF 프레젠테이션의 각 이미지 아래쪽에 설명 메타데이터가 포함됩니다.

EXIF 정보 포함 PDF 프레젠테이션의 각 이미지 아래쪽에 카메라 메타데이터가 포함됩니다.

주석 포함 PDF 프레젠테이션에 메모 또는 오디오 주석이 있는 이미지에 이러한 메모나 주석을 포함합니다.

글꼴 크기 표시된 텍스트의 글꼴 크기를 지정합니다.

4 [출력 옵션]으로 [프레젠테이션]을 선택한 경우 [프레젠테이션 옵션] 영역에서 다음 옵션을 지정합니다.

전환 간격 [x]초 프레젠테이션에서 다음 이미지로 넘어가기 전에 각 이미지가 표시되는 시간을 지정합니다. 기본 지속 시간은 5초입니다.

마지막 페이지 이후 반복 프레젠테이션이 끝나면 자동으로 다시 시작하도록 지정합니다. 마지막 이미지가 표시된 후 프레젠테이션을 중지하려면 이 옵션을 해제합니다.

변환 한 이미지에서 다음 이미지로 전환하는 방법을 지정합니다. [변환] 메뉴에서 변환을 선택합니다.

5 [저장]을 클릭합니다.

6 [저장] 대화 상자에서 PDF 프레젠테이션의 이름을 입력하고 저장된 파일의 대상을 선택한 다음 [저장]을 클릭합니다.

7 [Adobe PDF 저장] 대화 상자에서 [Adobe PDF] 사전 설정을 선택하거나 PDF 문서에 대한 저장 옵션을 지정합니다.

참고: PDF 프레젠테이션에서는 Photoshop 편집 기능을 사용할 수 없습니다. PDF 프레젠테이션은 일반 PDF 파일로 저장되며, 레이어와 같이 Photoshop에서만 사용할 수 있는 PDF 기능이 없습니다. 또한 Photoshop에서 PDF 프레젠테이션을 다시 열면 프레젠테이션이 래스터화됩니다.

8 [PDF 저장]을 클릭합니다. [Adobe PDF 저장] 대화 상자가 닫히고 PDF 프레젠테이션이 만들어집니다.

참조

407페이지의 “파일 형식 및 압축 정보”

394페이지의 “Photoshop PDF 형식으로 파일 저장”

밀착 인화 만들기

[밀착 인화]를 사용하면 하나의 페이지에 여러 축소판을 표시하여 여러 이미지 그룹을 쉽게 미리 보고 그 범주를 만들 수 있습니다. [밀착 인화 II] 명령을 사용하면 자동으로 축소판을 만들어 페이지에 배치할 수 있습니다.



밀착 인화

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- (Photoshop) [파일] > [자동화] > [밀착 인화 II]를 선택합니다.
- (Bridge) 이미지 폴더 또는 특정 이미지 파일을 선택합니다. Bridge 메뉴에서 [도구] > [Photoshop] > [밀착 인화 II]를 선택합니다. 특정 이미지를 선택하지 않는 한, 밀착 인화에는 현재 Adobe Bridge에 표시된 모든 이미지가 포함됩니다. [밀착 인화 II] 대화 상자가 열린 후 다른 이미지 폴더를 선택하거나 현재 열려 있는 다른 이미지를 선택할 수 있습니다.

참고: 클릭하여 Bridge에서 이미지를 선택합니다. 인접한 여러 이미지를 선택하려면 Shift 키를 누른 상태에서 이미지를 클릭합니다. 인접하지 않은 여러 이미지를 선택하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 이미지를 클릭합니다.

2 [밀착 인화 II] 대화 상자의 [소스 이미지] 영역에 있는 [사용] 메뉴에서 다음 중 하나를 선택하여 사용할 이미지를 지정합니다.

현재 열려 있는 문서 Photoshop에서 현재 열려 있는 임의의 이미지를 사용합니다.

폴더 [찾아보기](Windows) 또는 [선택](Mac OS)을 클릭하여 사용할 이미지가 포함된 폴더를 지정할 수 있습니다. 하위 폴더의 이미지를 포함하려면 [모든 하위 폴더 포함]을 선택합니다.

Bridge에서 선택한 이미지 Bridge에 표시된 이미지를 사용합니다. [밀착 인화 II] 명령을 선택하기 전에 특정 이미지를 선택하지 않는 한 Bridge의 모든 이미지가 사용됩니다. 하위 폴더의 이미지는 포함되지 않습니다.

3 [문서] 영역에서 밀착 인화의 치수, 해상도 및 색상 모드를 지정합니다. 단일 레이어에 모든 이미지와 텍스트를 포함하여 밀착 인화를 만들려면 [배경으로 모든 레이어 병합]을 선택합니다. 각 이미지가 별도의 레이어에 있고 각 그림 설명이 별도의 텍스트 레이어에 있는 밀착 인화를 만들려면 [배경으로 모든 레이어 병합] 옵션을 해제합니다.

4 [축소판] 영역에서 축소판 미리 보기의 레이아웃 옵션을 지정합니다.

- [가져오기]에서 축소판을 가로로 먼저 정돈할지(왼쪽에서 오른쪽으로 정돈한 후 위쪽에서 아래쪽으로 정돈) 아니면 세로로 먼저 정돈할지(위쪽에서 아래쪽으로 정돈한 후 왼쪽에서 오른쪽으로 정돈)를 선택합니다.
- 각 밀착 인화에 포함하려는 행과 열의 수를 입력합니다. 지정된 레이아웃에 대한 미리 보기와 함께 각 축소판에 대한 최대 치수가 오른쪽에 표시됩니다.

- Photoshop에서 밀착 인화에 포함된 축소판의 간격을 자동으로 조정하려면 [간격 자동 조정]을 선택합니다. [간격 자동 조정]을 선택 해제하는 경우 축소판 주위에 수직 및 수평 공간을 지정할 수 있습니다. 이 대화 상자의 밀착 인화 미리 보기는 간격을 조정할 때마다 자동 갱신됩니다.
- 방향에 상관 없이 이미지를 회전하려면 [회전하여 자동 맞춤]을 선택합니다. 이렇게 하면 여러 이미지가 밀착 인화지에 효율적으로 맞춰집니다.



[회전하여 자동 맞춤] 옵션을 해제하는 경우 올바른 방향으로 축소판이 표시됩니다(왼쪽). [회전하여 자동 맞춤]을 선택하면 이미지는 최적의 맞춤을 위해 회전합니다(오른쪽).

5 [파일 이름을 캡션으로 사용]을 선택하면 소스 이미지 파일 이름을 사용하여 축소판의 레이블을 지정할 수 있습니다. 메뉴를 사용하여 캡션 글꼴과 글꼴 크기를 지정할 수 있습니다.

6 [확인]을 클릭합니다.

InDesign을 설치한 경우 Bridge를 사용하여 InDesign 밀착 인화를 만들 수도 있습니다. 이렇게 하려면 [도구] > [InDesign] > [InDesign 밀착 인화 만들기]를 선택하십시오.

사진 패키지에 여러 장의 사진 추가

사진 패키지 명령을 사용하여 하나의 페이지에 여러 개의 소스 이미지 사본을 놓고 사진관에서와 같이 학교 사진이나 기타 사진 패키지 작업을 할 수 있습니다. 하나의 페이지에 서로 다른 여러 이미지를 배치하는 옵션을 사용할 수도 있습니다. 다양한 크기와 배치 옵션에서 선택하여 패키지 레이아웃을 사용자 정의할 수 있습니다.



사진 패키지 레이아웃

1 다음 중 하나를 수행합니다.

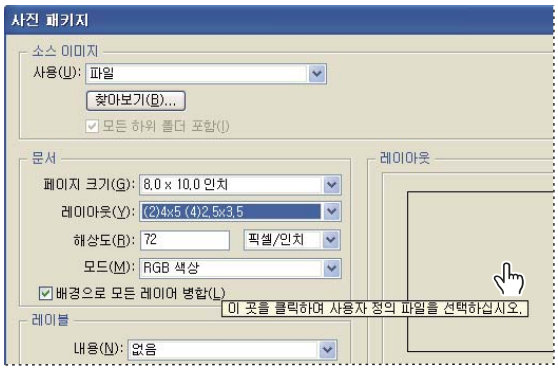
- (Photoshop) [파일] > [자동화] > [사진 패키지]를 선택합니다. 여러 개의 이미지가 열려 있는 경우에는 맨 앞에 있는 이미지가 사용됩니다.
- (Bridge) [도구] > [Photoshop] > [사진 패키지]를 선택합니다. [사진 패키지] 명령을 사용하기 전에 특정 이미지를 선택하지 않는 한 [사진 패키지] 명령은 Bridge에서 맨 처음 나열된 이미지를 사용합니다.

Bridge에서 가장 앞에 있는 이미지만 사용하거나 선택한 이미지만을 사용하려면 3단계로 가십시오.

2 다음 중 하나를 수행하여 레이아웃에 이미지를 하나 이상 추가합니다.

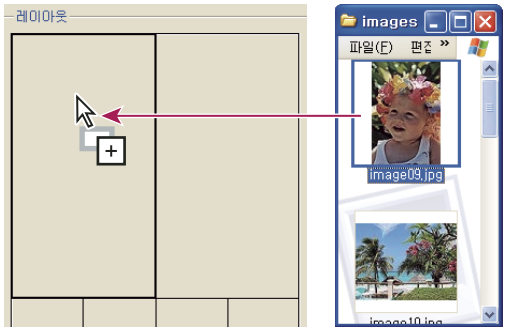
- [사진 패키지] 대화 상자의 [소스 이미지] 영역에 있는 [사용] 메뉴에서 [파일] 또는 [폴더] 중 하나를 선택하고 [찾아보기](Windows) 또는 [선택](Mac OS)을 클릭합니다. [폴더]를 선택할 때 하위 폴더 내의 이미지를 포함하려면 [모든 하위 폴더 포함]을 선택합니다.

- 미리 보기 레이아웃의 자리 표시자를 클릭하고 이미지를 찾아 선택합니다.



[사진 패키지] 미리 보기 레이아웃에서 자리 표시자를 클릭하면 이미지를 찾아 선택할 수 있습니다.

- 이미지를 데스크탑이나 폴더에서 자리 표시자로 드래그합니다.



데스크탑에서 자리 표시자로 이미지를 드래그하여 이미지를 사진 패키지에 추가합니다.

자리 표시자를 클릭하고 이미지를 찾아 선택하여 이미지 레이아웃을 변경할 수 있습니다.

3 [사진 패키지] 대화 상자의 [문서] 영역에서 페이지 크기, 레이아웃, 해상도 및 색상 모드를 선택합니다. 선택한 레이아웃의 축소판이 대화 상자의 오른쪽에 표시됩니다. 자신만의 고유한 사용자 정의 레이아웃을 만들 수도 있습니다.

4 단일 레이어에 모든 이미지와 레이블 텍스트가 포함된 사진 패키지를 만들려면 [배경으로 모든 레이어 병합]을 선택합니다. 별도의 이미지 레이어 및 텍스트 레이어(레이블용)를 사용하여 사진 패키지를 만들려면 [배경으로 모든 레이어 병합] 옵션을 해제합니다. 각 이미지와 레이블을 별개의 레이어에 두는 경우 저장 후에 사진 패키지를 업데이트할 수 있습니다. 그러나 레이어는 사진 패키지의 파일 크기를 증가시킵니다.

5 [레이블] 영역의 [내용] 메뉴에서 특정 레이블 텍스트의 소스를 선택하거나 [없음]을 선택합니다. [사용자 정의 텍스트]를 선택한 경우에는 레이블에 사용할 텍스트를 [사용자 정의 텍스트] 필드에 입력합니다.

6 레이블의 글꼴, 글꼴 크기, 색상, 불투명도, 위치 및 회전을 지정합니다.

7 [확인]을 클릭합니다.

사진 패키지 레이아웃 사용자 정의

사진 패키지 레이아웃 편집 기능을 사용하면 기존 레이아웃을 수정하여 새 레이아웃을 만들 수 있습니다. 사용자 정의 레이아웃은 [사전 설정] 폴더 내의 [레이아웃] 폴더에 저장된 텍스트 파일로 저장됩니다. 그런 다음 저장된 레이아웃을 사용할 수 있습니다. 사진 패키지 레이아웃 편집 기능은 텍스트 파일을 작성하여 레이아웃을 만들거나 수정할 필요가 없는 그래픽 인터페이스를 사용합니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

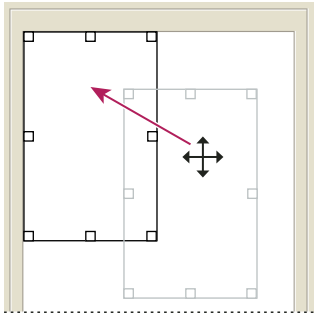
- (Photoshop) [파일] > [자동화] > [사진 패키지]를 선택합니다.
- (Bridge) [도구] > [Photoshop] > [사진 패키지]를 선택합니다.

2 레이아웃을 새로 만들거나 기존 레이아웃을 사용자 정의하는 경우 [사진 패키지] 대화 상자의 [레이아웃] 메뉴에서 레이아웃을 선택합니다.

3 [레이아웃 편집] 단추를 클릭합니다.

4 [사진 패키지 레이아웃 편집] 대화 상자의 [이름] 텍스트 상자에 사용자 정의 레이아웃의 이름을 입력합니다.

5 (선택 사항) [사진 패키지 레이아웃 편집] 대화 상자의 [레이아웃] 영역에 있는 [페이지 크기] 메뉴에서 크기를 선택하거나 [폭] 및 [높이] 텍스트 상자에 값을 입력합니다. [단위] 메뉴를 사용하여 인치, 센티미터, 픽셀 또는 밀리미터를 지정할 수 있습니다.



자리 표시자를 사진 패키지 레이아웃의 새 위치로 드래그합니다

6 [사진 패키지 레이아웃 편집] 대화 상자의 [격자] 영역에서 [스냅 대상] 옵션을 선택하여 사용자 정의 레이아웃의 요소를 배치할 때 사용할 격자를 표시합니다. 이 격자의 모양을 변경하려면 [크기] 텍스트 상자에 값을 입력합니다.

7 자리 표시자를 추가하거나 삭제하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 레이아웃에 자리 표시자를 추가하려면 [영역 추가]를 클릭합니다.
- 레이아웃에서 자리 표시자를 삭제하려면 자리 표시자를 선택하고 [영역 삭제]를 클릭합니다.

8 자리 표시자를 수정하려면 자리 표시자를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- 자리 표시자의 크기를 변경하려면 [폭] 및 [높이] 텍스트 상자에 값을 입력합니다.
- 자리 표시자의 크기를 변경하려면 핸들을 클릭하여 드래그합니다. 내부에 이미지가 포함된 직사각형 자리 표시자의 크기를 변경하면 사진 패키지는 이 영역의 크기가 변경되는 방법에 따라 수직 또는 수평 자리 표시자 내의 이미지를 스냅합니다.
- 자리 표시자를 이동하려면 [X] 및 [Y] 텍스트 상자에 값을 입력합니다.
- [위치] 및 [크기] 텍스트 상자에 값을 입력하여 자리 표시자의 위치와 크기를 지정합니다.
- 자리 표시자를 클릭하여 레이아웃에서 원하는 위치로 드래그합니다.

9 [저장]을 클릭합니다.

다른 응용 프로그램에 Photoshop 이미지 배치

다른 응용 프로그램에서 Photoshop 이미지 사용

Photoshop에는 다른 응용 프로그램에서 이미지를 사용할 수 있도록 해주는 다양한 기능이 포함되어 있습니다. Adobe 제품군은 서로 긴밀하게 통합되어 있어 대다수 Adobe 응용 프로그램에서 Photoshop(PSD) 형식 파일을 직접 불러올 수 있고 레이어, 레이어 스타일, 마스크, 투명도 및 효과와 같은 Photoshop 기능을 사용할 수 있습니다.

페이지 레이아웃 프로그램을 위해 이미지 준비

이미지를 페이지 레이아웃 프로그램에 사용할 수 있도록 준비하는 방법은 프로그램이 인식하는 파일 형식에 따라 다릅니다.

- Adobe InDesign 2.0 이상 버전은 Photoshop PSD 파일을 인식할 수 있습니다. 따라서 Photoshop 이미지를 다른 파일 형식으로 저장하거나 보내지 않아도 됩니다. 투명 영역은 예상대로 표시 및 인쇄됩니다.

- 기타 대부분의 페이지 레이아웃 프로그램에 사용하려면 이미지를 TIFF 또는 EPS 파일로 저장해야 합니다. 그러나 완전히 투명하게 표시할 영역이 이미지에 포함되어 있으면 클리핑 패스를 사용하여 이 영역을 먼저 정의해야 합니다. 사용할 페이지 레이아웃 프로그램의 설명서를 참조하여 Photoshop 이미지를 가져오는 데 가장 적합한 형식을 결정하십시오.

페이지 레이아웃 프로그램이 PSD 파일을 인식하지 못하면 다음 단계를 따릅니다.

1 투명 배경이나 투명하게 표시할 영역이 이미지에 포함되어 있으면 이미지의 불투명 영역 주위에 클리핑 패스를 만듭니다. 이미지 주위의 배경을 삭제한 경우에도 파일을 TIFF 또는 EPS 형식으로 변환하기 전에 클리핑 패스를 사용하여 영역을 정의해야 합니다. 그렇지 않으면 투명 영역이 페이지 레이아웃 프로그램에서 흰색으로 인쇄될 수 있습니다.

2 [파일] > [다른 이름으로 저장]을 선택합니다.

3 [다른 이름으로 저장] 대화 상자의 [형식] 메뉴에서 적절한 형식을 선택합니다. 선택하는 형식은 문서의 최종 출력 방법에 따라 달라집니다. 포스트스크립트 프린터가 아닌 프린터로 인쇄하려면 [TIFF]를 선택합니다. 포스트스크립트 프린터로 인쇄하려면 [Photoshop EPS]를 선택합니다. 그런 다음 [저장]을 클릭합니다.

4 [TIFF 옵션] 또는 [EPS 옵션] 대화 상자에서 다음 옵션을 설정합니다. 나머지 옵션은 기본 설정을 그대로 유지하고 [확인]을 클릭합니다.

- [TIFF 옵션] 대화 상자: 이미지 압축을 [없음]으로 설정합니다.
- [EPS 옵션] 대화 상자(Windows): [미리 보기]를 TIFF(8비트/픽셀)로 설정하고 [인코딩]을 ASCII85로 설정합니다.
- [EPS 옵션] 대화 상자(Mac OS): [미리 보기]를 Mac(8비트/픽셀)으로 설정하고 [인코딩]을 ASCII85로 설정합니다.

레이아웃 프로그램에서 투명 영역이 흰색으로 표시되면 문서를 인쇄해 보십시오. 일부 레이아웃 프로그램에서는 클리핑 패스가 제대로 표시되지 않지만 의도한 대로 인쇄됩니다.

Adobe Illustrator에서 Photoshop 아트워크 사용

Adobe Illustrator에서는 Photoshop 파일을 열거나 가져올 수 있으므로 Photoshop 이미지를 다른 파일 형식으로 저장하거나 보내지 않아도 됩니다. 열려 있는 Illustrator 파일에 이미지를 가져오는 경우 이 이미지를 해당 아트워크의 여러 요소 중 하나로 통합할 수도 있고 원본 파일에 대한 연결을 유지할 수도 있습니다. 연결된 이미지를 Illustrator에서 편집할 수는 없지만 [원본 편집] 명령을 사용하여 다시 Photoshop으로 가서 수정할 수 있습니다. 편집한 이미지를 저장하면 편집 내용이 Illustrator의 파일에 적용됩니다.

1 이 이미지 파일이 Photoshop에 열려 있으면 이 파일을 Photoshop(PSD) 파일로 저장하고 파일을 닫습니다.

2 Adobe Illustrator를 열고 다음 중 하나를 수행하십시오.

- Illustrator에서 직접 파일을 열려면 [파일] > [열기]를 선택하고 [파일 열기] 대화 상자에서 이미지를 찾은 다음 [확인]을 클릭합니다.
- 기존 Illustrator 파일에 이미지를 통합하려면 [파일] > [가져오기]를 선택하고 [가져오기] 대화 상자에서 파일을 찾은 다음 [연결] 옵션을 선택 해제하고 [확인]을 클릭합니다.
- 이미지를 파일로 가져오지만 원본에 대한 연결을 계속 유지하려면 [파일] > [가져오기]를 선택하고 [가져오기] 대화 상자에서 파일을 찾은 다음 [연결] 옵션을 선택하고 [확인]을 클릭합니다. 이미지가 일러스트레이션의 가운데에 표시됩니다. 빨간색 X가 표시되어 있는 이미지는 연결되어 있어서 편집할 수 없다는 것을 나타냅니다.

3 연결하지 않고 이미지를 열거나 가져오면 [Photoshop 불러오기] 대화 상자가 나타납니다. 다음과 같이 적절한 옵션을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

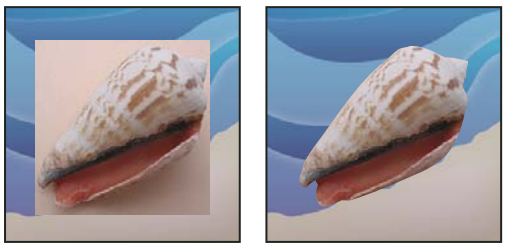
- 레이어를 Illustrator 오브젝트로 변환하려면 [Photoshop 레이어를 오브젝트로 변환]을 선택합니다. 이 옵션은 마스크, 혼합 모드, 투명도 및 (선택적으로) 분할 영역과 이미지 맵을 유지합니다. 하지만 이 옵션은 Photoshop 조정 레이어 및 레이어 효과를 지원하지 않습니다.
- 모든 레이어를 하나의 레이어로 병합하려면 [Photoshop 레이어를 단일 이미지로 병합]을 선택합니다. 이 옵션은 이미지의 보기를 보존합니다. 하지만 개별 레이어를 더 이상 편집할 수 없습니다.

이미지 클리핑 패스를 사용하여 투명도 만들기

이미지 클리핑 패스를 사용하면 페이지 레이아웃 응용 프로그램에 배치한 이미지에 투명도 영역을 정의할 수 있습니다. 또한 Mac OS 사용자는 Photoshop 이미지를 다양한 워드 프로세스 파일에 포함할 수도 있습니다.

Photoshop 이미지를 인쇄하거나 다른 응용 프로그램에 배치할 때 이미지의 일부만 사용하는 경우가 있습니다. 예를 들어, 전경 오브젝트를 사용하고 배경을 제외할 수 있습니다. **이미지 클리핑 패스**를 사용하면 다른 응용 프로그램에서 Photoshop 이미지를 인쇄하거나 가져올 때 전경 오브젝트를 분리하고 나머지 부분을 투명하게 만들 수 있습니다.

참고: 패스는 벡터 기반이므로 가장자리가 선명합니다. 이미지 클리핑 패스를 만들 경우에는 어두운 영역에서처럼 페더 가장자리의 부드러움을 유지할 수 없습니다.



Illustrator 또는 InDesign으로 이미지 클리핑 패스 없이 불러온 이미지(왼쪽)와 이미지 클리핑 패스를 포함하여 불러온 이미지(오른쪽)

1 표시할 이미지 영역을 정의하는 작업 패스를 그립니다.

표시할 이미지 영역을 이미 선택한 경우에는 선택 영역을 작업 패스로 변환할 수 있습니다. 자세한 내용은 337페이지의 "패스로 선택 영역 변환"을 참조하십시오.

2 [패스] 팔레트에서 작업 패스를 패스로 저장합니다.

3 [패스] 팔레트 메뉴에서 [클리핑 패스]를 선택하고 다음 옵션을 설정한 후 [확인]을 클릭합니다.

- [패스]에서 저장하고자 하는 패스를 선택합니다.
- 프린터의 기본값을 사용하여 이미지를 인쇄하려면 [평탄도] 값을 비워 둡니다. 인쇄 오류가 발생하면 평탄도 값을 입력하여 포스트스크립트 인터프리터가 곡선 근사치를 구하는 방법을 지정합니다. 평탄도 값이 낮을수록 곡선을 그릴 때 직선이 더 많이 사용되므로 정확도가 향상됩니다. 값의 범위는 0.2%에서 100%까지입니다. 일반적으로 고해상도 인쇄(1200dpi-2400dpi 사이)에는 8~10의 평탄도 설정을, 저해상도 인쇄(300dpi-600dpi 사이)에는 1~3의 설정을 사용하는 것이 좋습니다.

4 4도 분판을 사용하여 파일을 인쇄하려면 파일을 CMYK 모드로 변환합니다.

5 다음 중 하나를 수행하여 파일을 저장합니다.

- 포스트스크립트 프린터를 사용하여 파일을 인쇄하려면 Photoshop EPS, DCS 또는 PDF 형식으로 저장합니다.
- 비포스트스크립트 프린터를 사용하여 파일을 인쇄하려면 TIFF 형식으로 저장하고 Adobe InDesign 또는 Adobe PageMaker® 5.0 이상으로 내보냅니다.

참조

423페이지의 "페이지 레이아웃 프로그램을 위해 이미지 준비"

99페이지의 "이미지를 다른 색상 모드로 변환"

318페이지의 "모양 및 패스 그리기"

337페이지의 "패스로 선택 영역 변환"

이미지 클리핑 패스 인쇄

경우에 따라 이미지세터가 이미지 클리핑 패스를 해석할 수 없거나 이미지 클리핑 패스가 너무 복잡해서 한계 검사 오류 또는 일반 포스트스크립트 오류가 발생할 수 있습니다. 저해상도 프린터에서는 별다른 어려움 없이 복잡한 패스를 인쇄할 수 있지만 동일한 패스를 고해상도 프린터에서 동일한 패스를 인쇄할 때 문제가 발생하는 경우가 있습니다. 이것은 저해상도 프린터가 고해상도 프린터보다 훨씬 더 적은 선으로 곡선을 표현하여 패스를 단순화하기 때문입니다.

다음과 같은 방법으로 이미지 클리핑 패스를 단순화할 수 있습니다.

- 수동으로 패스의 기준점 수를 줄입니다.

- 패스를 만드는 데 사용되는 허용치 설정을 늘립니다. 이렇게 하려면 기존 패스를 선택 영역으로 불러오고 [패스] 팔레트 메뉴에서 [작업 패스 만들기]를 선택한 후 허용치 설정을 늘립니다. 시작 값은 4-6픽셀이 적절합니다. 그런 다음 이미지 클리핑 패스를 다시 만듭니다.

참조

335페이지의 "고정점 추가 또는 삭제"

336페이지의 "선택 영역 테두리로 패스 변환"

패스를 Adobe Illustrator로 내보내기

[Illustrator로 패스 내보내기] 명령을 사용하면 Photoshop 패스를 Adobe Illustrator 파일로 내보낼 수 있습니다. 이러한 방법으로 패스를 내보내면 Photoshop과 Illustrator 아트워크 결합 작업이나 Illustrator 아트워크에 Photoshop 기능을 사용하는 작업이 단순해집니다. 예를 들어 펜 도구 패스를 내보낸 다음, 이 패스에 선을 그려 Illustrator에서 인쇄하는 Photoshop 클리핑 패스와 함께 트랩으로 사용할 수 있습니다. 또한 이 기능을 사용하여 Illustrator 텍스트 또는 오브젝트를 Photoshop 패스에 정렬할 수도 있습니다.

1 패스를 그리고 저장하거나 기존 선택 영역을 패스로 변환합니다.

2 [파일] > [내보내기] > [Illustrator로 패스 내보내기]를 선택합니다.

3 내보낼 패스의 위치를 선택하고 파일 이름을 입력합니다. [패스] 메뉴에 패스를 내보낼 [작업 패스]가 선택되어 있어야 합니다.

4 [저장]을 클릭합니다.

5 Adobe Illustrator에서 이 파일을 엽니다. 이 패스를 조작할 수도 있고 이 패스를 사용하여 파일에 추가할 Illustrator 오브젝트를 정렬할 수도 있습니다.

Adobe Illustrator의 자르기 표시는 Photoshop 이미지의 치수를 나타냅니다. 자르기 표시를 변경하지 않거나 패스를 이동시키지 않으면 Photoshop 이미지 내에서 패스의 위치가 그대로 유지됩니다.

OLE를 사용하여 이미지 연결 또는 포함(Windows에만 해당)

Photoshop은 OLE 2.0 서버이므로 OLE 컨테이너 응용 프로그램(대개 워드프로세서나 페이지 레이아웃 프로그램)에서 이미지를 포함하거나 연결하는 기능을 지원합니다. 예를 들어 복사하여 붙이기 또는 다른 방법을 사용하여 Adobe PageMaker, Adobe FrameMaker 및 Microsoft Word와 같은 다른 OLE 응용 프로그램에 Photoshop 파일과 선택 영역을 삽입할 수 있습니다.

- 연결 기능을 사용하면 하드 드라이브의 Photoshop 파일을 참조하는 OLE 컨테이너 파일에 링크를 배치할 수 있습니다.
- 포함 기능을 사용하면 Photoshop 파일을 OLE 컨테이너 파일에 삽입할 수 있습니다.

이미지가 컨테이너 응용 프로그램에 삽입된 후에는 두 번 클릭하여 Photoshop에서 편집할 수 있습니다. Photoshop에서 이미지를 닫으면 컨테이너 응용 프로그램에서 업데이트됩니다.

OLE 응용 프로그램에서 선택 영역이나 이미지 연결 또는 포함

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- Photoshop에서 선택 영역을 복사한 후 해당 응용 프로그램의 [선택하여 붙여넣기] 명령을 사용하여 OLE 컨테이너 응용 프로그램에 삽입합니다. 자세한 내용은 워드프로세싱이나 페이지 레이아웃 응용 프로그램의 사용 설명서를 참조하십시오. 붙인 선택 영역은 연결할 수 없으며 포함할 수만 있습니다.
- OLE 컨테이너 응용 프로그램의 [오브젝트 삽입] 명령을 사용하여 새 Photoshop 이미지나 기존의 Photoshop 파일을 OLE 포함 오브젝트 또는 OLE 연결 오브젝트로 삽입합니다. 자세한 내용은 워드프로세싱이나 페이지 레이아웃 응용 프로그램의 사용 설명서를 참조하십시오.

연결되지 않은 화면 해상도 비트맵을 OLE 응용 프로그램에 삽입

❖ [이동 도구] 를 사용하여 선택 영역을 OLE 컨테이너 응용 프로그램으로 드래그합니다. 그런 다음 오브젝트를 놓으면 해당 오브젝트는 Photoshop에서 자동으로 업데이트할 수 없는 72ppi 비트맵으로 나타납니다.

OLE 응용 프로그램에서 연결되거나 포함된 이미지 수정 및 업데이트

1 워드프로세서나 페이지 레이아웃 응용 프로그램에서 연결되었거나 포함된 이미지를 두 번 클릭하여 Photoshop을 실행하고(실행되어 있지 않은 경우) 편집할 수 있도록 이미지를 엽니다.

2 이미지를 원하는 대로 수정합니다.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- 포함된 이미지의 경우 파일을 닫거나, [파일] > [업데이트] 또는 [파일] > [닫기 및 **[application name]**(으)로 반환]을 선택합니다.
- 연결된 이미지의 경우 파일을 저장하고 닫습니다.

참고: 먼저 컨테이너 응용 프로그램의 문서를 열지 않고 연결된 파일을 수정할 수도 있습니다. 이 경우 다음에 OLE 컨테이너 응용 프로그램에서 문서를 열 때 연결된 이미지가 업데이트됩니다.

16장: 인쇄

인쇄는 이미지를 출력 장치로 보내는 프로세스입니다. 종이나 필름(포지티브 또는 네거티브), 인쇄 플레이트 또는 디지털 인쇄기에 직접 인쇄할 수 있습니다. 인쇄하기 전에 [인쇄] 대화 상자의 색상 관리 옵션을 사용하여 전체 색상으로 이미지를 미리 볼 수 있습니다.

Photoshop에서 인쇄

인쇄 정보

이미지를 데스크탑 프린터에 인쇄하든 시험 인쇄 장치에 보내 인쇄하든 인쇄에 대한 몇 가지 기본 사항만 알고 있으면 인쇄 작업을 보다 원활하게 진행할 수 있으며 완성된 이미지가 원래 의도대로 출력되게 할 수 있습니다.

인쇄 유형 많은 Photoshop 사용자에게 파일을 인쇄하는 것은 이미지를 잉크젯 프린터로 보내는 것을 의미합니다. Photoshop에서는 이미지를 다양한 인쇄 장치로 보내 종이에 직접 인쇄하거나 포지티브 또는 네거티브 필름 이미지로 변환할 수 있습니다. 후자의 경우, 필름을 사용하여 인쇄기에서 인쇄할 수 있는 마스터 플레이트를 만들 수 있습니다.

이미지 유형 라인 아트와 같이 가장 단순한 이미지는 하나의 회색 레벨에서 하나의 색상만 사용합니다. 사진과 같이 보다 복잡한 이미지는 다양한 색조를 사용합니다. 이러한 유형의 이미지를 **연속톤 이미지**라고 합니다.

하프톤 프린터에서는 이미지의 색상이 연속된 것처럼 보이게 하기 위해 이미지를 점으로 나눕니다. 상업용 인쇄기에서 사진을 인쇄하는 경우 이러한 과정을 **하프톤 처리**라고 합니다. 하프톤 스크린의 점의 크기를 다양하게 변화시키면 이미지의 회색이 변화하거나 색상이 연속되는 것처럼 보입니다.

참고: 잉크젯 프린터도 이미지를 점으로 처리하여 색상을 연속톤처럼 보이게 하지만 점의 크기가 대부분의 상업용 인쇄기에서 사용하는 것보다 훨씬 작고 균일합니다.

색상 분판 상업용으로 제작할 아트워크에 색상이 두 가지 이상 포함되어 있는 경우 각 색상을 별개의 마스터 플레이트에 인쇄해야 합니다. 이 과정을 **색상 분판**이라고 하며 일반적으로 사이안, 마젠타, 노랑, 검정(CMYK) 잉크를 사용해야 합니다. Photoshop에서는 다양한 플레이트를 생성하는 방법을 조정할 수 있습니다.

세부 묘사의 품질 인쇄된 이미지의 세부 묘사는 해상도와 스크린 선 수에 따라 달라집니다. 출력 장치의 해상도가 높을수록 인치 당 스크린 선 수가 많아집니다. 대부분의 잉크젯 프린터 드라이버는 고품질 인쇄를 위해 단순화된 인쇄 설정을 제공합니다.

사진 인쇄에 대한 비디오를 보려면 www.adobe.com/go/vid0015_kr을 참조하십시오.

데스크탑 인쇄 정보

출판사나 인쇄소에 근무하는 사용자가 아닌 경우에는 대부분 이미지세터와 같은 전문 출력 장치 대신 잉크젯 프린터, 염료 승화 프린터 또는 레이저 프린터와 같은 데스크탑 프린터에서 이미지를 인쇄하게 됩니다. Photoshop에서는 이미지의 인쇄 방법을 조정할 수 있습니다.

모니터는 빛을 사용하여 이미지를 표시하는 반면 데스트탑 프린터는 잉크나 염료, 안료를 사용하여 이미지를 재현합니다. 따라서 데스크탑 프린터는 모니터에 표시되는 모든 색상을 재현하지는 못합니다. 그러나 색상 관리 시스템과 같은 특정 절차를 작업 과정에 포함시키면 데스크탑 프린터에 이미지를 인쇄할 때 화면의 색상과 인쇄된 색상 사이에 차이가 나는 문제를 해결할 수 있습니다. 인쇄할 이미지를 작업 중인 경우에는 다음과 같은 사항에 유의하십시오.

- RGB 모드에 있는 이미지를 데스크탑 프린터로 인쇄할 때 CMYK 모드로 변환하지 않도록 합니다. RGB 모드에서 모든 작업을 수행해야 합니다. 대부분의 데스크탑 프린터는 RGB 데이터를 받아서 내부 소프트웨어를 사용하여 CMYK로 변환하도록 구성되어 있습니다. CMYK 데이터를 보내더라도 대부분의 데스크탑 프린터에서는 항상 이러한 변환 절차를 거치므로 예상하지 못한 결과가 발생할 수 있습니다.
- 프로파일이 있는 장치에서 인쇄된 이미지가 어떤 모습으로 나타나는지 미리 보려면 [저해상도 인쇄 색상] 명령을 사용합니다.

- 화면의 색상을 인쇄된 페이지에 정확하게 재현하려면 색상 관리 절차를 작업 과정에 포함시켜야 합니다. 보정 및 특징 지정이 가능한 모니터를 사용해야 합니다. 또한 사용 중인 프린터와 인쇄 용지에 적합한 사용자 정의 프로파일도 만들어야 합니다. 프린터와 함께 제공된 프로파일을 사용하면 프로파일을 전혀 사용하지 않는 것보다는 낫지만 일반적인 품질의 결과밖에 얻을 수 없습니다.

참조

120페이지의 “화면으로 색상 보기”

123페이지의 “색상 프로파일 정보”

이미지 인쇄

Photoshop에서는 다음과 같은 인쇄 명령을 제공합니다.

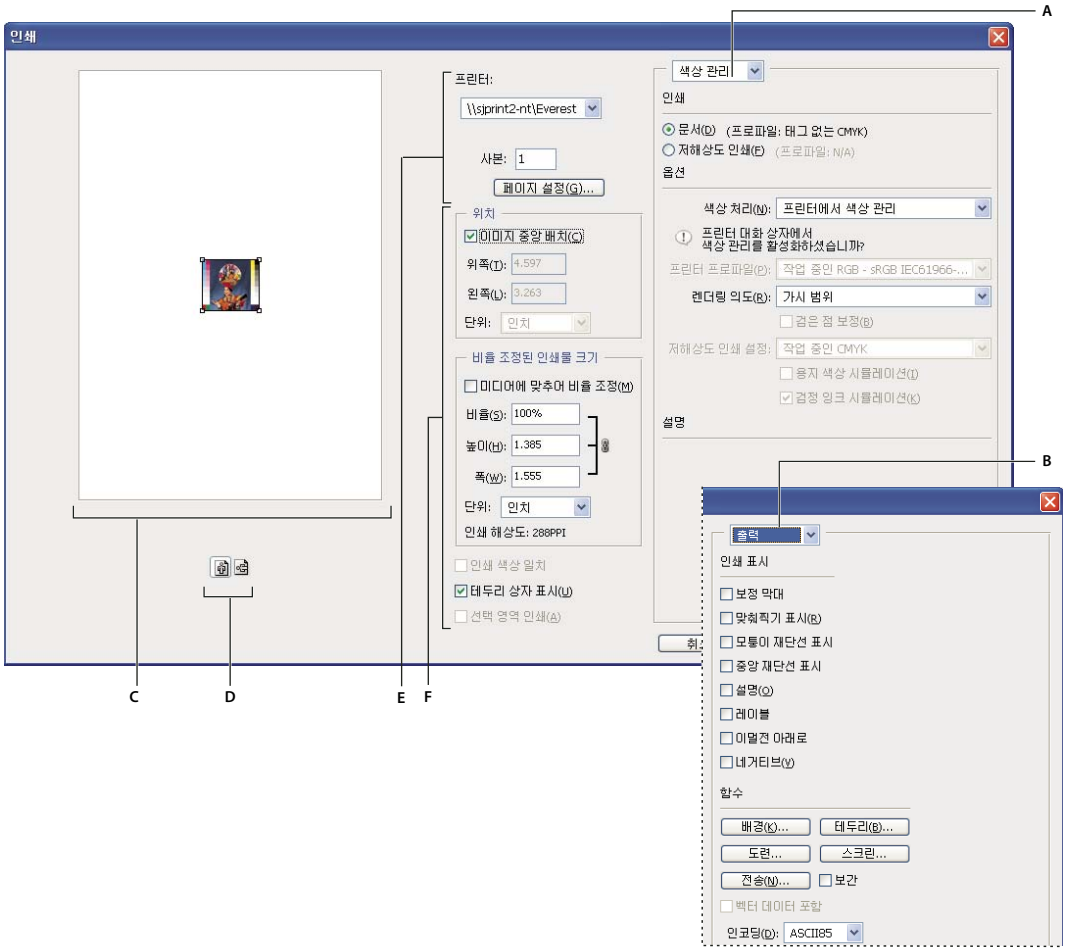
페이지 설정 프린터, 프린터 드라이버 및 운영 체제에 따른 옵션을 표시합니다.

인쇄 인쇄 작업을 미리 보고 프린터, 사본의 수, 출력 옵션 및 색상 관리 옵션 등을 선택할 수 있는 [인쇄] 대화 상자를 표시합니다.

한 부 인쇄 대화 상자를 표시하지 않고 파일을 한 부 인쇄합니다.

Photoshop 인쇄 옵션 및 인쇄 설정

1 [파일] > [인쇄]를 선택합니다.



인쇄 대화 상자
A. 색상 관리 및 교정 옵션 지정 **B.** 시험 인쇄 출력 옵션 지정 **C.** 인쇄 미리 보기 **D.** 용지 방향 설정 **E.** 프린터 및 인쇄 작업 옵션 설정 **F.** 이미지 배치와 비율 조정

사진 인쇄에 대한 비디오를 보려면 www.adobe.com/go/vid0015_kr을 참조하십시오.

2 다음 중 하나 이상을 수행합니다.

- [프린터] 메뉴를 사용하여 프린터를 선택합니다.
- 용지 방향을 가로 또는 세로로 설정합니다.
- 인쇄할 사본의 수를 선택합니다.
- 선택한 용지 크기와 방향에 맞게 이미지의 위치와 비율을 조정합니다. 자세한 내용은 430페이지의 "이미지 배치와 비율 조정"을 참조하십시오.
- 팝업 메뉴에서 [출력]과 [색상 관리] 옵션을 설정합니다.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- 이미지를 인쇄하려면 [인쇄]를 클릭합니다.
- 옵션을 저장하지 않고 대화 상자를 닫으려면 [취소]를 클릭합니다.
- 옵션을 저장하고 대화 상자를 닫으려면 [완료]를 클릭합니다.
- 이미지를 한 부 인쇄하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 [한 장 인쇄]를 클릭합니다.
- 인쇄 옵션을 다시 설정하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 [다시 설정]을 클릭합니다.
- 대화 상자를 닫지 않고 인쇄 옵션을 저장하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 [기억]을 클릭합니다.

참고: 이미지가 용지의 인쇄 가능 영역보다 크다는 경고가 나타나면 [취소]를 클릭하고 [파일] > [인쇄]를 선택한 다음 [미디어에 맞추어 비율 조정]을 선택합니다. 용지 크기와 레이아웃을 변경하려면 [페이지 설정]을 클릭한 다음 파일을 다시 인쇄합니다.

현재 이미지 위치 및 용지 방향 미리 보기

❖ 상태 표시줄의 파일 정보 영역(Windows의 응용 프로그램 창 또는 Mac OS의 문서 창 맨 아래) 위에 포인터를 놓고 마우스 단추를 누릅니다.

페이지 설정 옵션 설정

1 [파일] > [페이지 설정]을 선택하거나 [인쇄] 대화 상자에서 [페이지 설정]을 클릭합니다.

2 용지 크기, 소스, 방향 및 여백을 원하는 대로 설정합니다.

프린터, 프린터 드라이버 및 운영 체제에 따라 사용할 수 있는 옵션이 다릅니다.

참고: 인쇄할 이미지의 비율을 조정하려면 [인쇄]를 선택하고 [페이지 설정] 대화 상자 대신 [인쇄] 대화 상자에서 비율 조정 옵션을 지정합니다. [인쇄] 대화 상자에는 비율이 조정된 이미지의 미리 보기가 표시되므로 좀더 유용합니다. 또한 [페이지 설정] 대화 상자와 [인쇄] 대화 상자에서 비율 조정 옵션을 두 번 설정하지 않아도 됩니다. 양쪽 대화 상자에서 모두 비율 조정 옵션을 설정하면 비율이 두 번 조정되어 이미지가 의도한 크기로 인쇄되지 않을 수도 있습니다.

3 (선택 사항) [프린터]를 클릭하여 현재 선택한 프린터를 변경합니다.

이미지 배치와 비율 조정

[인쇄] 대화 상자의 옵션을 사용하여 이미지의 위치와 비율을 조정할 수 있습니다. 종이 가장자리의 어두운 테두리는 선택한 용지의 여백을 나타내고 흰색은 인쇄할 수 있는 영역을 나타냅니다.

이미지의 기본 출력 크기는 [이미지 크기] 대화 상자에서 설정한 문서 크기에 의해 결정됩니다. [인쇄] 대화 상자에서 이미지 비율을 조정하면 인쇄되는 이미지의 크기와 해상도만 변경됩니다. 예를 들어, [인쇄] 대화 상자에서 72ppi 이미지의 비율을 50%로 조정하면 이미지는 144ppi로 인쇄되지만, [이미지 크기] 대화 상자의 문서 크기 설정은 변경되지 않습니다. [비율 조정된 인쇄물 크기] 영역 아래의 [인쇄 해상도] 필드는 현재 비율 설정에서의 인쇄 해상도를 표시합니다.

[페이지 설정] 대화 상자에서 AdobePS와 LaserWriter 등의 여러 프린터 드라이버가 제공하는 비율 조정 옵션을 사용할 수도 있습니다. 여기서 이미지 비율을 조정하면 자르기 표시와 캡션 같은 페이지 표시의 크기를 포함하여 페이지 내의 모든 항목에 영향을 주지만, [인쇄] 명령에서 지정한 비율 조정 백분율 값은 인쇄할 이미지의 크기에만 영향을 주고 페이지 표시의 크기에는 영향을 주지 않습니다.

참고: [페이지 설정] 대화 상자에서 비율 조정 백분율을 설정하더라도 [인쇄] 대화 상자에 [비율], [높이] 및 [폭]의 정확한 값이 반영되지 않을 수 있습니다. 비율을 정확하게 조정하려면 [페이지 설정] 대화 상자 대신 [인쇄] 대화 상자를 사용하여 비율을 조정하고, 두 대화 상자 중 하나에만 비율을 입력해야 합니다.

참조

54페이지의 “픽셀 치수 및 해상도 정보”

용지에서 이미지 위치 조정

❖ [파일] > [인쇄]를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- 이미지를 인쇄 가능 영역의 중앙에 배치하려면 [이미지 중앙 배치]를 선택합니다.
- 이미지의 위치를 숫자 값으로 지정하려면 [이미지 중앙 배치]를 선택 해제하고 [위쪽]과 [왼쪽] 값을 입력합니다.
- [이미지 중앙 배치] 옵션의 선택을 해제하고 미리 보기 영역에서 이미지를 드래그합니다.

이미지의 인쇄 크기 비율 조정

❖ [파일] > [인쇄]를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- 이미지를 선택한 용지의 인쇄 가능 영역에 맞게 조정하려면 [미디어에 맞추어 비율 조정]을 클릭합니다.
- 이미지의 인쇄 크기를 숫자 값으로 다시 조정하려면 [미디어에 맞추어 비율 조정]을 선택 해제하고 [높이]와 [폭] 값을 입력합니다.
- 원하는 비율을 얻으려면 [테두리 상자 표시]를 선택하고 미리 보기 영역에서 테두리 상자 핸들을 드래그합니다.

이미지의 일부만 인쇄

1 [사각형 선택 윤곽 도구]를 사용하여 이미지에서 인쇄할 부분을 선택합니다.

2 [파일] > [인쇄]를 선택하고 [선택 영역 인쇄]를 선택한 다음 [인쇄]를 클릭합니다.

참고: 이미지가 용지의 인쇄 가능 영역보다 크다는 경고가 나타나면 [취소]를 클릭하고 [파일] > [인쇄]를 선택한 다음 [미디어에 맞추어 비율 조정]을 선택합니다. 용지 크기와 레이아웃을 변경하려면 [페이지 설정]을 클릭한 다음 파일을 다시 인쇄합니다.

벡터 데이터 인쇄

이미지에 모양과 문자 등의 벡터 그래픽이 포함되어 있으면 Photoshop에서 포스트스크립트 프린터로 벡터 데이터를 보낼 수 있습니다. 벡터 데이터를 포함시키도록 선택하면 Photoshop에서 각 문자 레이어와 벡터 모양 레이어의 개별 이미지를 프린터로 보냅니다. 이러한 추가 이미지들은 기본 이미지 위쪽에 인쇄되고 벡터 윤곽선을 사용하여 클리핑됩니다. 결과적으로 벡터 그래픽의 가장자리는 각 레이어의 내용이 이미지 파일의 해상도로 제한되어 있더라도 프린터의 최고 해상도에서 인쇄됩니다.

1 [파일] > [인쇄]를 선택합니다.

2 팝업 메뉴에서 [출력]을 선택합니다.

3 [벡터 데이터 포함] 옵션을 선택합니다.

필요한 경우 [인코딩] 팝업 메뉴에서 인코딩 알고리즘(ASCII, ASCII85, 이진 또는 JPEG)을 선택할 수 있습니다. 이렇게 하면 데이터의 저장 방법과 필요한 디스크 공간 크기를 선택할 수 있습니다. [벡터 데이터 포함] 옵션이 희미하게 표시되면 이미지에 벡터 데이터가 포함되어 있지 않습니다.

4 [인쇄]를 클릭합니다.

참고: 이미지가 용지의 인쇄 가능 영역보다 크다는 경고가 나타나면 [취소]를 클릭하고 [파일] > [인쇄]를 선택한 다음 [미디어에 맞추어 비율 조정]을 선택합니다. 용지 크기와 레이아웃을 변경하려면 [페이지 설정]을 클릭한 다음 파일을 다시 인쇄합니다.

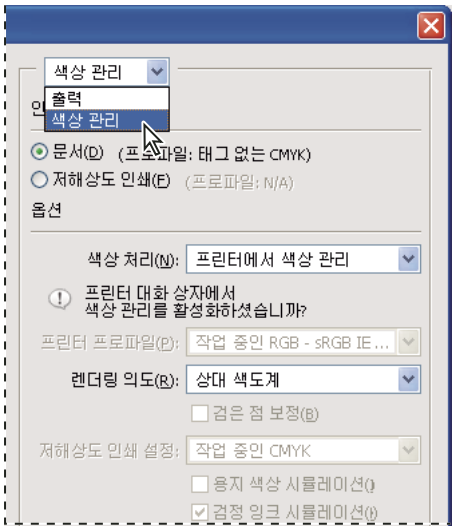
색상 관리를 이용한 인쇄

프린터에서 자동으로 인쇄 색상 결정

해당 프린터 및 용지 유형의 사용자 정의 프로파일이 없는 경우 프린터 드라이버가 색상 변환을 처리하도록 할 수 있습니다. 122페이지의 "인쇄할 때 프린터에서 색상 결정"을 참조하십시오.

1 [파일] > [인쇄]를 선택합니다.

2 팝업 메뉴에서 [색상 관리]를 선택합니다.



[색상 관리]를 선택하여 시험 인쇄 및 색상 관리에 대한 옵션을 표시합니다.

3 [인쇄] 영역에서 [문서]를 선택합니다.

프로파일이 괄호로 묶여 같은 줄에 표시됩니다.

4 [옵션] 영역의 [색상 처리]에서 [프린터에서 색상 관리]를 선택합니다.

5 (선택 사항) 색상을 대상 색상 공간으로 변환할 때 사용할 렌더링 의도를 선택합니다.

대부분의 비포스트스크립트 프린터 드라이버는 이 옵션을 무시하고 [가시범위] 렌더링 의도를 사용합니다. 자세한 내용은 130페이지의 "렌더링 의도 정보"를 참조하십시오.

6 [인쇄]를 클릭하면 자동으로 나타나는 두 번째 [인쇄] 대화 상자에서 해당 프린터 드라이버의 색상 관리 옵션에 액세스합니다. Windows에서는 [환경 설정] 단추를 클릭하여 프린터 드라이버 옵션에 액세스할 수 있습니다. Mac OS에서는 두 번째 [인쇄] 대화 상자의 팝업 메뉴를 사용하여 프린터 드라이버 옵션에 액세스할 수 있습니다.

7 색상 관리 설정을 지정하여 인쇄 중에 프린터 드라이버가 색상 관리를 처리할 수 있도록 합니다.

색상 관리 옵션은 각 프린터 드라이버마다 다릅니다. 색상 관리를 켜는 방법은 프린터 설명서를 참조하십시오.

8 [인쇄]를 클릭합니다.

참고: 이미지가 용지의 인쇄 가능 영역보다 크다는 경고가 나타나면 [취소]를 클릭하고 [파일] > [인쇄]를 선택한 다음 [미디어에 맞추어 비율 조정]을 선택합니다. 용지 크기와 레이아웃을 변경하려면 [페이지 설정]을 클릭한 다음 파일을 다시 인쇄합니다.

Photoshop에서 자동으로 인쇄 색상 결정

특정 프린터, 잉크 및 용지를 조합한 사용자 정의 색상 프로파일이 있는 경우에는 Photoshop에서 색상을 관리하도록 하면 프린터에서 색상을 관리하도록 하는 것보다 더 좋은 결과를 얻을 수 있습니다. 122페이지의 "인쇄할 때 응용프로그램에서 색상 결정"을 참조하십시오.

1 [파일] > [인쇄]를 선택합니다.

2 팝업 메뉴에서 [색상 관리]를 선택합니다.

3 [옵션] 영역의 [색상 처리]에서 [Photoshop에서 색상 관리]를 선택합니다.

4 [프린터 프로파일]에서 출력 장치의 프로파일을 선택합니다.

프로파일에서 출력 장치 및 인쇄 조건(예: 용지 유형)의 동작을 정확하게 설명할수록 CMS(색상 관리 시스템)에서 문서에 있는 실제 색상의 숫자 값을 더 정확하게 변환할 수 있습니다. 122페이지의 "데스크톱 프린터용 사용자 정의 프로파일 얻기"를 참조하십시오.

5 (선택 사항) 다음 옵션을 설정합니다.

렌더링 의도 Photoshop에서 색상을 대상 색상 공간으로 변환하는 방법을 지정합니다. 130페이지의 "렌더링 의도 정보"를 참조하십시오.

검은 점 보정 출력 장치의 전체 동적 범위(DR)를 시뮬레이트하여 이미지의 어두운 영역 세부 묘사를 유지합니다.

인쇄 색상 일치 Photoshop에서 색상을 관리하는 경우에 사용할 수 있습니다. 이 옵션을 선택하면 미리 보기 영역에서 실제로 인쇄될 이미지 색상을 볼 수 있습니다.

6 [인쇄]를 클릭하면 자동으로 나타나는 두 번째 [인쇄] 대화 상자에서 해당 프린터 드라이버의 색상 관리 옵션에 액세스합니다. Windows에서는 [환경 설정] 단추를 클릭하여 프린터 드라이버 옵션에 액세스할 수 있습니다. Mac OS에서는 두 번째 [인쇄] 대화 상자의 팝업 메뉴를 사용하여 프린터 드라이버 옵션에 액세스할 수 있습니다.

7 프린터 프로파일 설정이 사용자 프로파일 설정보다 우선하지 않도록 프린터의 색상 관리를 끕니다.

색상 관리 옵션은 각 프린터 드라이버마다 다릅니다. 색상 관리를 끄는 방법을 잘 알지 못하면 프린터 설명서를 참조하십시오.

8 [인쇄]를 클릭합니다.

참고: 이미지가 용지의 인쇄 가능 영역보다 크다는 경고가 나타나면 [취소]를 클릭하고 [파일] > [인쇄]를 선택한 다음 [미디어에 맞추어 비율 조정]을 선택합니다. 용지 크기와 레이아웃을 변경하려면 [페이지 설정]을 클릭한 다음 파일을 다시 인쇄합니다.

저해상도 인쇄

출력 교정본(교정 인쇄본 또는 매치 인쇄본이라고도 함)은 상업용 인쇄기에 최종 출력이 어떻게 나타나는지 시뮬레이션한 인쇄물입니다. 출력 교정본은 상업용 인쇄기보다 저렴한 출력 장치에서 인쇄됩니다. 대부분의 잉크젯 프린터는 충분한 해상도를 갖추고 있어 출력 교정본을 저렴하게 만들수 있게 되었습니다.

1 [보기] > [저해상도 인쇄 설정]을 선택하고 시뮬레이트하려는 출력 조건을 선택합니다. 사전 설정된 저해상도 인쇄 설정을 사용하거나 사용자 정의 저해상도 인쇄 설정을 만든 다음 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 120페이지의 "화면 교정 색상"을 참조하십시오.

[사용자 정의]를 선택한 경우를 제외하고 각 저해상도 인쇄 설정을 선택하면 그에 따라 문서 창의 보기가 자동으로 변합니다. [사용자 정의]를 선택한 경우에는 [저해상도 인쇄 조건 사용자 정의] 대화 상자가 나타납니다. 사용자 정의 저해상도 인쇄 설정이 [인쇄] 대화 상자의 [저해상도 인쇄 설정 사전 설정] 메뉴에 나타나도록 하려면 해당 사용자 정의 저해상도 인쇄 설정을 저장해야 합니다. 지침에 따라 저해상도 인쇄를 사용자 정의하십시오.

2 저해상도 인쇄를 선택한 다음 [파일] > [인쇄]를 선택합니다.

3 팝업 메뉴에서 [색상 관리]를 선택합니다.

4 [인쇄] 영역에서 [저해상도 인쇄]를 선택합니다.

괄호 안에 나타나는 프로파일이 앞에서 선택한 저해상도 인쇄 설정과 일치해야 합니다.

5 [옵션] 영역의 [색상 처리]에서 [Photoshop에서 색상 관리]를 선택합니다.

6 [프린터 프로파일]에서 출력 장치의 프로파일을 선택합니다.

7 (선택 사항) 다음 옵션을 설정합니다.

보정 설정 이 옵션은 [인쇄] 영역에서 [저해상도 인쇄]를 선택한 경우 사용할 수 있습니다. 팝업 메뉴에서 하드 드라이브에 로컬로 저장된 사용자 정의 저해상도 인쇄를 선택합니다.

용지 색상 시뮬레이션 시뮬레이션한 장치의 용지에 색상이 어떻게 나타나는지 시뮬레이트할 수 있습니다. 이 옵션을 사용하면 가장 정확한 교정본을 얻을 수 있지만 일부 프로파일에는 이 옵션을 사용할 수 없습니다.

검은 잉크 시뮬레이션 시뮬레이션한 장치에 대한 어두운 색상 명도를 시뮬레이트합니다. 이 옵션을 사용하면 어두운 색상에 대한 더 정확한 교정본을 얻을 수 있지만 일부 프로파일에는 이 옵션을 사용할 수 없습니다.

8 [인쇄]를 클릭하면 자동으로 나타나는 두 번째 [인쇄] 대화 상자에서 해당 프린터 드라이버의 색상 관리 옵션에 액세스합니다. Windows에서는 [환경 설정] 단추를 클릭하여 프린터 드라이버 옵션에 액세스할 수 있습니다. Mac OS에서는 두 번째 [인쇄] 대화 상자의 팝업 메뉴를 사용하여 프린터 드라이버 옵션에 액세스할 수 있습니다.

9 프린터 프로파일 설정이 사용자 프로파일 설정보다 우선하지 않도록 프린터의 색상 관리를 끕니다.

색상 관리 옵션은 각 프린터 드라이버마다 다릅니다. 색상 관리를 끄는 방법을 잘 알지 못하면 프린터 설명서를 참조하십시오.

10 [인쇄]를 클릭합니다.

참고: 이미지가 용지의 인쇄 가능 영역보다 크다는 경고가 나타나면 [취소]를 클릭하고 [파일] > [인쇄]를 선택한 다음 [미디어에 맞추어 비율 조정]을 선택합니다. 용지 크기와 레이아웃을 변경하려면 [페이지 설정]을 클릭한 다음 파일을 다시 인쇄합니다.

사용자 정의 프로파일을 만드는 데 사용할 대상 인쇄

대상은 사용자 정의 프로파일을 만들 때 사용하는 문서입니다. 일반적으로, 색상 견본이 포함된 대상 문서는 타사의 색상 관리 소프트웨어 패키지의 일부로 제공됩니다. Photoshop과 프린터 드라이브에서 모든 색상 관리를 끈 다음 이 문서를 인쇄하면, 타사 측정기가 인쇄된 대상을 읽거나 스캔하여 사용자 정의 프로파일을 만듭니다.

1 Photoshop에서 색상 대상 문서를 엽니다.

2 [파일] > [인쇄]를 선택합니다.

3 팝업 메뉴에서 [색상 관리]를 선택합니다.

4 [인쇄] 영역에서 [문서]를 선택합니다.

프로파일이 괄호로 묶여 같은 줄에 표시됩니다.

5 [옵션] 영역의 [색상 처리] 팝업 메뉴에서 [색상 관리 없음]을 선택합니다.

이 옵션을 선택하면 Photoshop에서 파일의 RGB 번호를 변환 없이 프린터로 보냅니다.

6 [인쇄]를 클릭하면 자동으로 나타나는 두 번째 [인쇄] 대화 상자에서 해당 프린터 드라이버의 색상 관리 옵션에 액세스합니다. Windows에서는 [환경 설정] 단추를 클릭하여 프린터 드라이버 옵션에 액세스할 수 있습니다. Mac OS에서는 두 번째 [인쇄] 대화 상자의 팝업 메뉴를 사용하여 프린터 드라이버 옵션에 액세스할 수 있습니다.

7 프린터 프로파일 설정이 사용자 프로파일 설정보다 우선하지 않도록 프린터의 색상 관리를 끕니다.

색상 관리 옵션은 각 프린터 드라이버마다 다릅니다. 색상 관리를 끄는 방법을 잘 알지 못하면 프린터 설명서를 참조하십시오.

8 [인쇄]를 클릭합니다.

참고: 이미지가 용지의 인쇄 가능 영역보다 크다는 경고가 나타나면 [취소]를 클릭하고 [파일] > [인쇄]를 선택한 다음 [미디어에 맞추어 비율 조정]을 선택합니다. 용지 크기와 레이아웃을 변경하려면 [페이지 설정]을 클릭한 다음 파일을 다시 인쇄합니다.

상업용 인쇄기로 이미지 인쇄

상업용 인쇄기에서 인쇄할 이미지 준비

옵셋 인쇄, 디지털 인쇄, 그라비어 인쇄 및 기타 상업 인쇄 과정을 통해 인쇄할 이미지 파일을 Photoshop에서 직접 준비할 수 있습니다.

일반적으로 작업 과정은 시험 인쇄 장치의 기능에 따라 달라집니다. 상업 인쇄를 위한 작업 과정을 시작하기 전에 시험 인쇄 담당자에게 문의하여 작업 요구 사항을 확인하십시오. 예를 들어, 시험 인쇄에 따른 설정을 사용해야 하므로 이미지를 모든 경우에 CMYK로 변환하지 않기를 원할 수도 있습니다. 다음 방법을 사용하여 이미지 파일의 인쇄를 준비하면 인쇄 결과를 예측할 수 있습니다.

- RGB 모드에서 모든 작업을 수행하고 이미지 파일에 RGB 작업 영역 프로파일 태그를 지정했는지 확인합니다. 프린터나 시험 인쇄 담당자가 색상 관리 시스템을 사용하는 경우 필름과 인쇄 플레이트를 만들기 전에 사용자의 이미지 파일에 포함된 프로파일을 사용하여 CMYK 값으로 정확하게 변환할 수 있어야 합니다.
- 이미지 편집을 마칠 때까지 RGB 모드에서 작업합니다. 그런 다음, 이미지를 CMYK 모드로 변환하고 색상과 색조를 추가적으로 조정합니다. 특히 이미지의 밝은 영역과 어두운 영역을 세밀하게 확인합니다. 레벨, 곡선 또는 색조/채도 조정 레이어를 사용하여 교정 그러나 이러한 조정은 최소한에 그쳐야 합니다. 필요할 경우 파일을 병합한 후 CMYK 파일을 전문적인 프린터로 보냅니다.
- RGB 또는 CMYK 이미지를 Adobe InDesign이나 Adobe Illustrator로 가져옵니다. 일반적으로 상업용 인쇄기에서 인쇄되는 이미지는 Photoshop에서 직접 인쇄되기보다는 Adobe InDesign과 같은 페이지 레이아웃 프로그램이나 Adobe Illustrator와 같은 일러스트레이션 프로그램에서 인쇄되는 경우가 대부분입니다. Photoshop 파일을 Adobe InDesign이나 Adobe Illustrator로 불러오는 작업에 대한 자세한 내용은 Adobe InDesign 도움말이나 Adobe Illustrator 도움말을 참조하십시오.

상업 인쇄를 통해 인쇄할 이미지에 대한 작업을 할 때는 다음과 같은 사항을 염두에 두십시오.

- 상업용 인쇄기의 인쇄 특성을 알고 있는 경우에는 밝은 영역과 어두운 영역의 출력을 지정하여 특정 세부 묘사를 유지할 수 있습니다.
- 데스크탑 프린터를 사용하여 최종 인쇄물의 모습을 미리 보는 경우 데스크 프린터는 상업용 인쇄기의 출력물을 정확하게 보여 주지 못합니다. 전문적인 색상 교정본을 사용하면 최종 인쇄물의 모습을 더 정확하게 미리 볼 수 있습니다.
- 상업용 인쇄기의 프로파일이 있는 경우에는 [저해상도 인쇄 설정] 명령에서 이 프로파일을 선택한 다음 [저해상도 인쇄 색상] 명령을 사용하여 화면 교정 인쇄본을 볼 수 있습니다. 이 방법을 사용하면 모니터에서 최종 인쇄물을 미리 볼 수 있습니다.

참고: 일부 프린터는 문서를 PDF 형식으로 받는 것을 선호합니다. 문서가 PDF/X 표준을 준수해야 하는 경우에는 문서를 PDF 형식으로 받으면 특히 유용합니다. 394페이지의 **"**Photoshop PDF 형식으로 파일 저장**"**을 참조하십시오.

참조

120페이지의 **"**화면 교정 색상**"**

출력 옵션 설정

상업 인쇄를 통해 인쇄할 이미지를 Photoshop에서 직접 준비하는 경우 [인쇄] 명령을 사용하여 다양한 페이지 표시 및 기타 출력 옵션을 선택하고 미리 볼 수 있습니다. 일반적으로 시험 인쇄 전문가 또는 상업 인쇄 과정에 대해서 잘 아는 사용자인 경우에만 이 출력 옵션을 지정합니다.



페이지 표시
A. 그라디언트 색조 막대 **B.** 레이블 **C.** 맞춰찍기 표시 **D.** 점진 색상 막대 **E.** 모퉁이 재단선 표시 **F.** 중앙 재단선 표시 **G.** 설명 **H.** 별 모양

1 [파일] > [인쇄]를 선택합니다.

2 팝업 메뉴에서 [출력]을 선택합니다.

3 다음 옵션 중 하나 이상을 설정합니다.

보정 막대 0% 에서 100%까지 10%씩 밀도를 변환하여 11단계의 회색 음영을 인쇄합니다. CMYK 색상 분판을 사용하는 경우 그라디언트 색조 막대는 각 CMYK 플레이트 왼쪽에 인쇄되고 점진 색상 막대는 오른쪽에 인쇄됩니다.

참고: 보정 막대, 맞춰찍기 표시, 재단선 표시 및 레이블은 용지 크기가 인쇄된 이미지 크기보다 큰 경우에만 인쇄됩니다. 보정 막대와 별 모양 맞춰찍기 표시에는 포스트스크립트 프린터가 필요합니다.

맞춰찍기 표시 과녁 모양과 별 모양을 포함하여 이미지에 맞춰찍기 표시를 인쇄합니다. 이 표시는 주로 색상 분판을 정렬하는 데 사용합니다.

모퉁이 재단선 표시 페이지가 재단될 위치를 나타내는 재단선 표시를 인쇄합니다. 모퉁이에 재단선 표시를 인쇄할 수 있습니다. 포스트스크립트 프린터에서 이 옵션을 선택하면 별 모양도 인쇄됩니다.

중앙 재단선 표시 페이지가 재단될 위치를 나타내는 재단선 표시를 인쇄합니다. 각 가장자리 가운데에 재단선 표시를 인쇄할 수 있습니다.

설명 [파일 정보] 대화 상자에 입력한 설명 텍스트를 최대 300자까지 인쇄합니다. 설명 텍스트는 항상 9포인트의 Helvetica 일반 문자로 인쇄됩니다.

레이블 이미지 위에 파일 이름을 인쇄합니다. 분판 인쇄 시 분판 이름이 레이블의 일부로 인쇄됩니다.

이멀전 아래로 이멀전이 아래로 되어 있을 때 즉, 필름이나 인화지의 감광 레이어가 사용자의 반대쪽을 향하고 있을 때 문자를 읽을 수 있도록 지정합니다. 일반적으로 용지에 인쇄되는 이미지는 감광 레이어가 사용자쪽을 향하는 경우 문자를 읽을 수 있도록 이멀전을 위로 하여 인쇄됩니다. 필름에 인쇄되는 이미지는 보통 이멀전이 아래로 되어 있는 상태로 인쇄됩니다.

네거티브 모든 마스크와 배경 색상을 비롯한 전체 출력을 반전시켜 인쇄합니다. [이미지] 메뉴의 [반전] 명령과 달리 [네거티브] 옵션은 화면의 이미지가 아닌 출력물을 네거티브로 변환합니다. 대부분의 나라에서는 포지티브 필름이 보편화되어 있지만 분판을 필름에 직접 인쇄하는 경우에는 네거티브로 인쇄하는 경우도 있습니다. 포지티브와 네거티브 중 어느 필름이 필요한지는 인쇄소에서 확인합니다. 이멀전 방향을 구별하려면 필름을 현상한 후에 밝은 빛 아래에서 검사합니다. 흐릿한 쪽이 이멀전이고 반짝거리는 쪽이 베이스입니다. 포지티브 이멀전을 위로 할 것인지, 네거티브 이멀전을 위로 할 것인지, 포지티브 이멀전을 아래로 할 것인지, 네거티브 이멀전을 아래로 할 것인지 여부는 인쇄소에서 확인합니다.

배경 페이지의 이미지 영역 바깥쪽에 인쇄할 배경색을 선택합니다. 예를 들어, 필름 레코더에 인쇄되는 슬라이드에는 검정 등의 색이 있는 배경을 사용하는 것이 좋습니다. 이 옵션을 사용하려면 [배경]을 선택한 후 색상 피커에서 색상을 선택합니다. 이 옵션은 인쇄용 옵션이므로 이미지 자체에는 영향을 미치지 않습니다.

테두리 이미지 둘레에 검정색 테두리를 인쇄합니다. 숫자를 입력하고 단위 값을 선택하여 테두리의 폭을 지정합니다.

도련 이미지 바깥쪽 대신 안쪽에 재단선 표시를 인쇄합니다. 이 옵션은 그래픽 내의 이미지를 재단할 때 사용합니다. 숫자를 입력하고 단위 값을 선택하여 도련의 폭을 지정합니다.

스크린 인쇄할 때 사용하는 각 스크린의 스크린 선 수와 점 모양을 설정합니다.

전송 이미지를 필름으로 전송할 때 발생할 수 있는 도트 게인이나 도트 손실을 보정하는 데 전통적으로 사용하는 전송 함수를 조정합니다. 이 옵션은 Photoshop에서 직접 인쇄하거나 파일을 EPS 형식으로 저장한 다음 포스트스크립트 프린터로 인쇄하는 경우에만 인식됩니다. 일반적으로 도트 게인은 [CMYK 설정] 대화 상자의 설정을 사용하여 조정하는 것이 가장 좋은 방법입니다. 그러나 잘못 보정된 출력 장치를 보정할 경우에는 전송 함수가 유용합니다.

보간 인쇄하는 동안 자동으로 리샘플링하여 저해상도 이미지의 가장자리에 들쭉날쭉한 모양으로 나타나는 계단 현상을 줄입니다. 그러나 리샘플링을 하면 이미지 품질이 다소 떨어질 수 있습니다. 포스트스크립트 레벨 2 이상인 일부 프린터에는 보간 기능이 있습니다. 보간 기능이 없는 프린터를 사용할 경우 이 옵션은 아무런 영향을 주지 않습니다.

[벡터 데이터 포함] 또는 [인코딩] 옵션에 대한 자세한 내용은 431페이지의 “벡터 데이터 인쇄”나 439페이지의 “인코딩 방법 변경”을 참조하십시오.

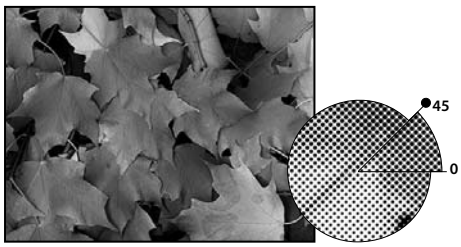
참조

57페이지의 “리샘플링”

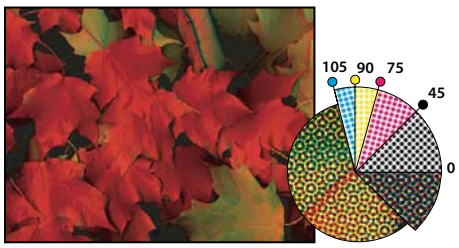
하프톤 스크린 특성 선택

하프톤 스크린 특성에는 인쇄 과정에서 사용하는 각 스크린의 스크린 선 수와 점 모양 등이 있습니다. 색상 분판을 사용하는 경우 시험 인쇄 담당자는 각 색상 스크린의 각도도 지정해야 합니다. 스크린을 각각 다른 각도로 설정하면 4개의 스크린에 배치된 점들이 혼합되어 연속된 색상처럼 보이므로 모아레 패턴이 생기지 않습니다.

하프톤 스크린은 인쇄기의 특정한 위치에 쌓이는 잉크 양을 조정하는 점으로 구성되어 있습니다. 점의 크기와 밀도를 변화시키면 회색이 변화하거나 색상이 연속된 것처럼 보입니다. 4도 분판 이미지의 경우 인쇄 과정에서 사용하는 사이안, 마젠타, 노랑, 검정의 각 잉크마다 하나씩 4개의 하프톤 스크린을 사용합니다.



검정 잉크의 하프톤 스크린



각각 다른 스크린 각도로 설정된 원색 잉크(CMYK) 배합의 하프톤 스크린. 로제트의 점이 정확한 망점을 이루고 있습니다.

전통적인 인쇄 제작 과정에서는 필름과 이미지 사이에 하프톤 스크린을 배치하고 필름을 노출하여 하프톤이 생성됩니다. Photoshop에서는 필름을 만들거나 용지를 출력하기 바로 전에 하프톤 스크린 특성을 지정합니다. 최상의 결과를 얻으려면 출력 장치(예: 포스트스크립트 이미지세터)를 정확한 밀도 한계로 설정하고, 처리기를 올바르게 보정해야 합니다. 그렇지 않으면 예상치 못한 결과가 나올 수 있습니다.

하프톤 스크린을 만들기 전에 인쇄소에서 원하는 스크린 선 수, 각도 및 점 설정을 확인하십시오. 인쇄소에서 변경 사항을 지정하지 않으면 기본 각도 설정을 사용합니다.

하프톤 스크린의 특성 정의

1 [파일] > [인쇄]를 선택합니다.

2 팝업 메뉴에서 [출력]을 선택하고 [스크린]을 클릭합니다.

3 [하프톤 스크린] 대화 상자에서 사용자 정의 스크린 설정을 만들지 여부를 선택합니다.

- 직접 스크린 설정을 선택하려면 [프린터의 기본 스크린 사용]의 선택을 해제합니다.
- 프린터에 내장되어 있는 기본 하프톤 스크린을 사용하려면 [프린터의 기본 스크린 사용]을 선택합니다. 이렇게 하면 Photoshop에서 하프톤 스크린을 생성할 때 [하프톤 스크린] 대화 상자에 지정된 사항이 무시됩니다.

4 회색 음영 하프톤의 경우 1에서 999.999까지의 스크린 선 수를 입력하고 측정 단위를 선택합니다. -180도에서 +180도까지의 스크린 각도를 입력합니다.

5 색상 분판의 경우에는 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

- Photoshop에서 각 스크린에 대한 최상의 스크린 선 수와 각도를 자동으로 결정하여 입력하도록 하려면 [자동]을 클릭합니다. [자동 스크린] 대화 상자에 출력 장치의 해상도와 사용하려는 스크린 선 수를 입력하고 [확인]을 클릭합니다. [하프톤 스크린] 대화 상자에 자동으로 값이 입력됩니다. 이 값을 변경하면 모아레 패턴이 생길 수 있습니다.
- 포스트스크립트 레벨 2 이상의 프린터나 에메랄드 조절기가 부착된 이미지세터를 사용하는 경우에는 [자동 스크린] 대화 상자(수동으로 값을 입력하는 경우 [하프톤 스크린] 대화 상자)에서 [정확한 스크린 사용] 옵션이 선택되어 있는지 확인합니다. [정확한 스크린 사용] 옵션을 사용하면 프로그램에서 고해상도 출력물의 정확한 각도와 하프톤 스크린 선 수를 사용할 수 있습니다. 출력 장치가 포스트스크립트 레벨 2 이상의 프린터가 아니거나 에메랄드 조절기가 부착되어 있지 않은 경우에는 이 옵션은 아무런 영향을 주지 않습니다.

참고: 일부 포스트스크립트 레벨 3 프린터의 경우 스크린 빈도 수가 너무 낮게 설정되어 있는 것으로 측정되면 [정확한 스크린] 설정이 무시됩니다.

6 [모양]에서 원하는 점 모양을 선택합니다. 4개의 스크린에서 모두 같은 점 모양을 사용하게 하려면 [모든 잉크에 동일한 모양 사용]을 선택합니다.

[모양] 메뉴에서 [사용자 정의]를 선택하면 [사용자 정의 스팟 함수] 대화 상자가 표시됩니다. 포스트스크립트 명령을 입력하여 점 모양을 사용자 정의할 수 있습니다. 이 옵션은 비표준 하프톤 알고리즘으로 인쇄하려고 할 때 유용합니다. 포스트스크립트 언어 명령에 대한 자세한 내용은 Addison-Wesley에서 발행된 **PostScript Language Reference**를 참조하거나 이미지세터 제조업체에 문의하십시오.

포스트스크립트 프린터에서 최적의 출력 결과를 얻으려면 이미지 해상도가 하프톤 스크린 선 수의 1.5-2배가 되어야 합니다. 해상도가 하프톤 스크린 선 수의 2.5배 이상이 되면 경고 메시지가 나타납니다. 라인 아트를 인쇄하거나 비포스트스크립트 프린터로 인쇄하는 경우에는 프린터 설명서를 참조하여 사용할 알맞은 이미지 해상도를 확인하십시오.

7 [확인]을 클릭합니다.

참조

54페이지의 “픽셀 치수 및 해상도 정보”

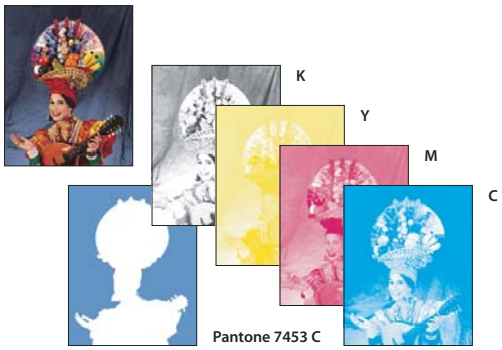
하프톤 스크린 설정 저장 또는 불러오기

❖ [하프톤 스크린] 대화 상자에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 설정을 저장하려면 [저장]을 클릭합니다. 설정을 저장할 위치를 선택하고 파일 이름을 입력한 다음 [저장]을 클릭합니다.
- 설정을 불러오려면 [불러오기]를 클릭합니다. 설정을 찾아서 선택한 다음 [불러오기]를 클릭합니다.

Photoshop에서 분판 인쇄

이미지의 시험 인쇄를 준비하고 있으며 CMYK 이미지 또는 별색이 사용된 이미지로 작업하고 있으면 각 색상 채널을 개별 페이지로 인쇄할 수 있습니다.



개별 페이지로 인쇄된 각 색상 채널

참고: 다른 응용 프로그램의 이미지를 인쇄하는 경우에 별색 채널을 별색 플레이트에 인쇄하려면 먼저 파일을 DCS 2.0 형식으로 저장해야 합니다. DCS 2.0은 별색 채널을 유지하며 이 형식은 Adobe InDesign과 QuarkXPress 등의 응용 프로그램에서 지원됩니다.

1 문서가 [CMYK 색상] 모드에 있는지 또는 [다중 채널] 모드에 있는지 확인한 후 [파일] > [인쇄]를 선택합니다.

2 [색상 처리] 드롭다운 메뉴에서 [분판]을 선택합니다.

참고: 컴퓨터의 지정된 프린터 및 프린터 드라이버에 따라 이들 옵션이 [인쇄] 대화 상자에 나타날 수도 있습니다. Windows에서는 [속성] 단추를 클릭하여 프린터 드라이버 옵션에 액세스할 수 있으며, Mac OS에서는 두 번째 [인쇄] 대화 상자의 팝업 메뉴를 사용하여 프린터 드라이버 옵션에 액세스할 수 있습니다.

3 [인쇄]를 클릭합니다. 이미지의 각 색상별로 분판을 인쇄합니다.

참조

402페이지의 “Photoshop EPS 형식으로 파일 저장”

다른 응용 프로그램에서 별색 채널이 포함된 이미지 인쇄 준비

1 이미지가 이중톤인 경우에는 [다중 채널] 색상 모드로 변환합니다.

2 이미지를 DCS 2.0 형식으로 저장합니다.

3 [DCS 2.0 형식] 대화 상자에서 [하프톤 스크린 포함] 옵션과 [전송 함수 포함] 옵션의 선택을 해제합니다.

4 Photoshop에서 이미지를 열거나 불러온 후 스크린 각도를 설정합니다. 각 색상 플레이트에 사용할 별색을 프린터에 지정했는지 확인합니다.

참고: 별색이 포함된 PSD 파일을 특별한 준비 없이 Illustrator나 InDesign으로 직접 가져올 수 있습니다.

참조

402페이지의 “Photoshop EPS 형식으로 파일 저장”

인코딩 방법 변경

기본적으로 프린터 드라이버는 포스트스크립트 프린터에 이진 정보를 전송합니다. 하지만 JPEG 또는 ASCII85 인코딩을 사용하여 이미지 데이터를 전송하도록 선택할 수 있습니다. ASCII85는 이진 데이터의 텍스트 인코딩 방법으로서 ASCII 인코딩보다 더욱 간단합니다. 여러 잉크젯 프린터를 비롯한 비포스트스크립트 프린터에서는 이러한 옵션을 사용할 수 없습니다.

JPEG로 인코딩된 파일은 이진 파일보다 작으므로 인쇄하는 데 시간이 적게 걸리지만 JPEG 인코딩을 사용하면 이미지 품질이 떨어지게 됩니다. 포스트스크립트 레벨 2 이상의 프린터에서만 JPEG 인코딩을 지원하며, JPEG로 인코딩된 파일을 포스트스크립트 레벨 1 프린터로 보내면 포스트스크립트 언어 오류 메시지가 표시될 수 있습니다.

일부 인쇄 스풀러 프로그램, 컴퓨터 네트워크 및 타사 프린터 드라이버는 이진 파일이나 JPEG로 인코딩된 파일을 지원하지 않으며, 일부 포스트스크립트 출력 장치는 병렬 포트나 직렬 포트가 아닌 AppleTalk과 이더넷 포트를 통해서만 이진 이미지 데이터와 JPEG로 인코딩된 이미지 데이터를 받아들입니다. 이러한 경우에는 ASCII85 인코딩 방법을 선택할 수 있습니다. 그러나 ASCII85 파일은 이진 파일에 비해 문자 수가 2배 정도 많으므로 전송 시간이 2배로 늘어납니다.

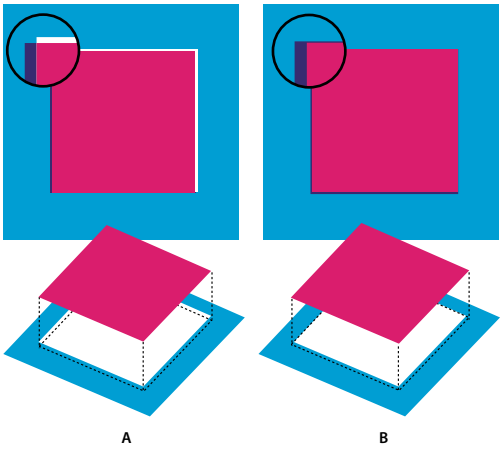
1 [파일] > [인쇄]를 선택합니다.

2 팝업 메뉴에서 [출력]을 선택합니다.

3 [인코딩] 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

색상 트랩 만들기

트랩은 인쇄기의 맞춰찍기가 약간만 틀어져도 인쇄된 이미지에 작은 틈이 생기는 것을 방지하기 위해 플레이트를 약간 겹쳐서 인쇄하는 기법입니다. 트랩을 수행하기 전에 서비스 공급자에게 문의하십시오. 대부분의 경우 인쇄소에서 트랩이 필요한지 여부를 결정하여 [트랩] 대화 상자에 입력할 값을 알려 줍니다.



트랩을 사용하여 정렬 오류 교정
A. 트랩을 사용하지 않은 경우의 맞춰찍기 오류 **B.** 트랩을 사용한 경우의 맞춰찍기 오류

트랩은 잘못 정렬된 단색 오류를 교정하기 위해 수행됩니다. 일반적으로 사진 등의 연속톤 이미지에는 트랩이 필요 없습니다. 트랩이 지나치면 윤곽선 효과가 생길 수 있습니다. 이러한 문제점은 화면에는 표시되지 않고 인쇄물에만 나타납니다. Photoshop에서는 트랩에 다음과 같은 표준 규칙을 사용합니다.

- 모든 색상은 검정색 밑으로 확산됩니다.
- 밝은 색상은 어두운 색상 밑으로 확산됩니다.
- 노랑은 사이안, 마젠타 및 검정색 밑으로 확산됩니다.
- 순수한 사이안과 순수한 마젠타는 서로의 밑으로 같은 양만큼 확산됩니다.

1 나중에 이미지를 다시 변환할 경우에 대비하여 파일을 RGB 모드로 저장합니다. 그런 다음 [이미지] > [모드] > [CMYK 색상]을 선택하여 이미지를 CMYK 모드로 변환합니다.

2 [이미지] > [트랩]을 선택합니다.

3 [폭]에 인쇄소에서 제공한 트랩 값을 입력합니다. 그런 다음 측정 단위를 선택하고 [확인]을 클릭합니다. 예상 맞춰찍기 오류의 수를 확인하려면 인쇄소에 문의하십시오.

인쇄를 위한 스캔 해상도 결정

여러 가지 기법을 사용하여 사진 스캔 시 사용할 해상도를 결정할 수 있습니다. 인쇄할 사진을 스캔하고 있으며 정확한 크기와 인쇄 스크린 빈도 수를 알고 있을 경우 다음 기법을 사용하여 스캔 해상도를 결정할 수 있습니다. 가장 쉽고 일반적인 방법은 스캐너의 최대 광학 해상도로 스캔한 후 나중에 Photoshop에서 이미지 크기를 조정하는 것입니다.

스캔 해상도 계산

원본 및 최종 이미지 치수와 출력 장치의 해상도를 사용하여 스캔 해상도를 결정할 수 있습니다. 스캔한 이미지를 Photoshop에서 열면 스캔 해상도가 이미지 해상도로 변환됩니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- 레이저 프린터와 이미지세터의 경우 프린터의 스크린 빈도 수와 2를 곱합니다. 프린터의 스크린 빈도 수를 확인하려면 프린터 설명서를 참조하거나 서비스 공급자에게 문의하십시오.
- 잉크젯 프린터의 경우, 최적 해상도에 대한 내용은 프린터 설명서를 참조하십시오. 사진 용지에 직접 인쇄하는 대부분의 열승화형 프린터와 장치의 최적 해상도는 300-400dpi입니다.

2 최종 이미지와 원본 이미지 간의 치수 비율을 지정합니다. 예를 들어, 6x9 인치 최종 이미지와 2x3 인치 원본 이미지 간의 치수 비율은 3:1입니다.

3 1단계에서 계산한 결과와 2단계에서 계산한 결과를 곱합니다.

예를 들어, 스크린 선 수가 85lpi인 이미지세터에서 인쇄하고 최종 이미지와 원본 이미지의 치수 비율이 3:1인 경우 먼저 85(스크린 선 수)에 2를 곱하면 170이 됩니다. 그런 다음 170에 3을 곱하면 스캔 해상도 510ppi가 산출됩니다. 잉크젯 프린터에서 최적 해상도 300dpi로 인쇄할 경우에는 스크린 해상도는 300에 3을 곱하여 900이 됩니다.

참고: 스크린 선 수에 대한 이미지 해상도 비율은 색상 분판 절차에 따라 다를 수 있습니다. 따라서 이미지를 스캔하기 전에 서비스 공급자나 인쇄소에 먼저 확인해 보는 것이 좋습니다.

이미지 스캔 전에 파일 크기 계산

모조 파일을 만들면 스캔한 이미지를 최종 출력했을 때의 파일 크기를 예측할 수 있습니다.

1 Photoshop에서 [파일] > [새로 만들기]를 선택합니다.

2 최종 인쇄 이미지의 폭, 높이 및 해상도를 입력합니다. 해상도는 인쇄할 때 사용할 스크린 선 수의 1.5배에서 2배 정도 되어야 합니다. 스캔에 사용할 모드가 선택되었는지 확인합니다. [새로 만들기] 대화 상자에 파일 크기가 표시됩니다.

예를 들어, 4인치(폭)X5인치(높이)의 최종 이미지를 만드는 경우 2:1 비율을 사용하여 150선 스크린으로 이미지를 인쇄하려면 해상도를 300으로 설정합니다. 이때 최종 파일 크기는 5.15MB가 됩니다.

스캔하려면 스캐너 설정에 결과 파일의 크기를 입력합니다. 해상도나 이미지의 치수는 염려하지 않아도 됩니다. 이미지를 스캔하고 Photoshop으로 불러온 다음 [이미지 크기] 명령을 사용하여([이미지 리샘플링] 옵션이 선택 해제된 상태에서) 이미지의 정확한 폭과 높이를 입력합니다.

이중톤 인쇄

이중톤 정보

Photoshop에서는 단일톤, 이중톤, 삼중톤 및 사중톤을 만들 수 있습니다. 단일톤은 검정색을 제외한 한 가지 잉크를 사용하여 인쇄하는 회색 음영 이미지이고 이중톤, 삼중톤 및 사중톤은 각각 2가지, 3가지 및 4가지 잉크를 사용하여 인쇄하는 회색 음영 이미지입니다. 이러한 이미지에서는 여러 가지 회색 음영 대신 색이 있는 잉크를 사용하여 회색 색조를 재현합니다. 이 장에서 **이중톤**이라는 용어는 이중톤뿐만 아니라 단일톤, 삼중톤 및 사중톤도 가리킵니다.

이중톤은 회색 음영 이미지의 색조 범위를 증가시키는 데 사용합니다. 회색 음영을 재현하면 최대 256레벨의 회색을 표시할 수 있지만 인쇄기는 잉크당 약 50레벨의 회색만을 재현할 수 있습니다. 각 잉크는 최대 50레벨의 회색을 재현하므로 검정 잉크만 사용하여 인쇄한 회색 음영 이미지는 같은 이미지를 2가지, 3가지 또는 4가지 잉크를 사용하여 인쇄한 것보다 훨씬 거칠게 보일 수 있습니다.

때때로 이중톤은 검정 잉크와 회색 잉크를 사용하여 인쇄됩니다. 이 때 검정 잉크는 어두운 영역에, 회색 잉크는 중간 영역과 밝은 영역에 사용됩니다. 이중톤은 컬러 잉크를 강조 색상으로 사용하여 인쇄하는 경우가 많습니다. 이 기법을 사용하면 색조가 약간 포함된 이미지가 만들어지고 이미지의 동적 범위가 훨씬 늘어납니다. 이중톤은 PANTONE 색상 등의 별색을 강조 색상으로 사용하는 2색 인쇄 작업에 적합합니다.

이중톤은 서로 다른 색상의 잉크를 사용하여 각 회색 레벨을 재현하므로 Photoshop에서는 이중톤을 단일 채널의 8비트 회색 음영 이미지로 처리합니다. [이중톤] 모드에서는 RGB, CMYK 또는 Lab 모드에서처럼 개별 이미지 채널에 직접 액세스할 수 없으며 채널을 조정하려면 [이중톤 옵션] 대화 상자의 곡선을 사용합니다.

이미지를 이중톤으로 변환

1 [이미지] > [모드] > [회색 음영]을 선택하여 이미지를 회색 음영 이미지로 변환합니다. 8비트 회색 음영 이미지만 이중톤으로 변환할 수 있습니다.

2 [이미지] > [모드] > [이중톤]을 선택합니다.

3 [이중톤 옵션] 대화 상자에서 이미지를 미리 보려면 [미리 보기]를 선택합니다.

4 [유형] 옵션에서 [단일톤], [이중톤], [삼중톤] 또는 [사중톤]을 선택합니다.

5 색상 상자(단색 정사각형)를 클릭하여 색 선택을 연 다음 [색상 라이브러리] 단추를 클릭하고 대화 상자에서 잉크 책과 색상을 선택합니다.

참고: 채도가 가장 높은 색상을 만들려면 가장 어두운 색상을 맨 위에 놓고 가장 밝은 색상을 맨 아래쪽에 놓아 내림차순으로 잉크를 지정합니다.

6 색상 잉크 상자 옆에 있는 곡선 상자를 클릭하고 각 잉크 색상의 이중톤 곡선을 조정합니다.

7 필요한 경우 중복 인쇄 색상을 설정합니다.

8 [확인]을 클릭합니다.

이미지의 일부에만 이중톤 효과를 적용하려면 이중톤 이미지를 [다중 채널] 모드로 변환합니다. 이렇게 하면 이중톤 곡선이 별색 채널로 변환됩니다. 그런 다음, 표준 회색 음영으로 인쇄하려는 영역의 별색 채널 부분을 지울 수 있습니다.

참조

444페이지의 “별색 정보”

지정된 잉크의 이중톤 곡선 수정

이중톤 이미지에서 각 잉크에는 해당 색상이 어두운 영역과 밝은 영역에 분포하는 상태를 지정하는 별도의 곡선이 있습니다. 이 곡선은 원본 이미지의 각 회색 음영 값을 특정 잉크 비율에 매핑합니다.

1 조정 내용을 미리 보려면 [이중톤 옵션] 대화 상자에서 [미리 보기] 옵션을 선택합니다.

2 잉크 색상 상자 옆에 있는 곡선 상자를 클릭합니다.

기본 이중톤 곡선인 대각선은 원본 이미지의 회색 음영 값이 동일한 잉크 비율에 매핑되는 것을 나타냅니다. 예를 들어, 이 설정에서는 50% 중간 영역 픽셀은 잉크의 50% 색조로 인쇄되고, 100% 어두운 영역은 100% 색상으로 인쇄됩니다.

3 그래프 위의 점을 드래그하거나 다른 잉크 비율의 값을 입력하여 각 잉크의 이중톤 곡선을 조정합니다.

- 곡선 그래프에서 가로 축은 밝은 영역(왼쪽)에서 어두운 영역(오른쪽)으로 변합니다. 잉크 밀도는 세로 축을 따라 위로 올라갈수록 증가합니다. 곡선 상에 최대 13개의 점을 지정할 수 있습니다. 곡선을 따라 두 개의 값을 지정하면 Photoshop이 중간 값을 계산합니다. 곡선을 조정하면 해당 값이 자동으로 비율 텍스트 상자에 입력됩니다.
- 텍스트 상자에 입력하는 값은 원본 이미지의 회색 음영 값을 표현하는 데 사용하는 잉크 색상의 비율을 나타냅니다. 예를 들어, 100% 텍스트 상자에 70을 입력하면 100% 어두운 영역을 인쇄하는 데 해당 잉크 색상의 70% 색조가 사용됩니다.

4 [이중톤 곡선] 대화 상자에서 만든 곡선을 저장하려면 이 대화 상자에서 [저장]을 클릭합니다.

5 [임의 맵] 옵션을 사용하여 만든 곡선을 비롯하여 이들 곡선이나 [곡선] 대화 상자에서 만든 곡선을 불러오려면 [불러오기]를 클릭합니다.

이중톤 이미지를 사용하여 작업하는 경우 [정보] 팔레트를 사용하여 잉크 비율을 표시할 수 있습니다. 이미지를 인쇄할 때 적용될 잉크 비율을 확인하려면 색상 정보 모드를 [실제 색상]으로 설정합니다. 이 값은 [이중톤 곡선] 대화 상자에 입력한 모든 변경 내용을 반영합니다.

참조

143페이지의 “곡선 개요”

중복 인쇄 색상 지정

중복 인쇄 색상은 스크린되지 않은 두 가지 잉크를 서로의 위에 겹쳐서 인쇄된 색상입니다. 예를 들어, 사이안 잉크를 노랑 잉크 위에 인쇄하면 중복 인쇄 색상은 녹색이 됩니다. 잉크와 용지의 변화는 물론 잉크를 인쇄하는 순서도 최종 결과에 많은 영향을 미칠 수 있습니다.

인쇄한 색상이 어떻게 나타날지 예상하려면 중복 인쇄 잉크를 인쇄한 샘플을 사용하여 화면의 표시를 조정합니다. 조정 내용은 중복 인쇄 색상이 화면에 나타나는 모양에만 영향을 주고 인쇄 시에는 영향을 주지 않습니다. 이들 색상을 조정하기 전에 모니터를 보정했는지 확인합니다.

중복 인쇄 색상의 표시 조정

1 [이미지] > [모드] > [이중톤]을 선택합니다.

2 [중복 인쇄 색상]을 클릭합니다. [중복 인쇄 색상] 대화 상자에 조합된 잉크가 인쇄할 때 어떻게 나타나는지 표시됩니다.

3 조정하려는 잉크 조합의 색상 견본을 클릭합니다.

4 색상 피커에서 원하는 색상을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

5 잉크 조합에 만족할 때까지 3단계와 4단계를 반복한 다음 그런 후 [확인]을 클릭합니다.

이중톤 설정 저장 및 불러오기

이중톤 곡선, 잉크 설정 및 중복 인쇄 색상을 저장하려면 [이중톤 옵션] 대화 상자에서 [저장] 단추를 사용합니다. 이중톤 곡선, 잉크 설정 및 중복 인쇄 색상을 불러오려면 [불러오기] 단추를 사용합니다. 그런 다음 이들 설정을 다른 회색 음영 이미지에 적용할 수 있습니다.

Photoshop에는 이중톤, 삼중톤 및 사중톤 곡선 샘플 세트가 포함되어 있습니다. 이 세트에는 흔히 사용되는 여러 가지 곡선과 색상이 포함되어 있으며 이 세트를 기초로 사용자 정의 조합을 만들 수 있습니다.

이중톤 이미지의 개별 색상 보기

이중톤은 단일 채널 이미지이므로 각 인쇄 잉크의 조정 내용이 최종 합성 이미지의 일부로 표시됩니다. CMYK 이미지와 같이, 경우에 따라서는 개별 색상이 인쇄될 때 분판되는 방식을 확인하기 위해 개별 “인쇄 플레이트”를 보아야 할 수도 있습니다.

1 잉크 색상을 지정한 후 [이미지] > [모드] > [다중 채널]을 선택합니다.

각 채널을 별색 채널로 나타내는 다중 채널 이미지로 이미지가 변환됩니다. 각 별색 채널의 내용은 이중톤 설정을 정확하게 반영하지만 화면에 표시되는 합성 미리 보기는 [이중톤] 모드의 미리 보기만큼 정확하지 않을 수도 있습니다.

참고: [다중 채널] 모드에서 이미지를 변경하면 원래의 이중톤 상태로 되돌릴 수 없습니다. 원래의 이중톤 상태로 돌아가려면 [작업 내역] 팔레트에서 해당 이중톤 상태에 접근할 수 있어야 합니다. 잉크의 분포를 조정한 다음 개별 인쇄 플레이트에서 결과를 확인하려면 [다중 채널] 모드로 변환하기 전에 [이중톤 곡선] 대화 상자에서 분포를 조정하십시오.

2 [채널] 팔레트에서 확인하려는 채널을 선택합니다.

3 [편집] > [다중 채널 취소]를 선택하여 [이중톤] 모드로 돌아갑니다.

이중톤 인쇄

이중톤을 만들 때는 잉크가 인쇄되는 순서와 사용하는 스크린 각도가 모두 최종 출력물에 큰 영향을 준다는 점을 고려해야 합니다.

[하프톤 스크린] 대화 상자에서 [자동] 단추를 클릭하여 최적의 스크린 각도와 빈도 수를 설정합니다. [파일] > [인쇄]를 선택한 후 팝업 메뉴에서 [출력]을 선택하고 [스크린]을 클릭합니다. 포스트스크립트 레벨 2 이상의 프린터나 에메랄드 조절기가 부착된 이미지세터로 인쇄하는 경우에는 [자동 스크린] 대화 상자에서 [정확한 스크린 사용] 옵션을 선택해야 합니다.

참고: 사중톤용으로 권장하는 스크린 각도와 선 수는 1번 채널이 가장 어두운 잉크이고 4번 채널이 가장 밝은 잉크인 경우를 기준으로 결정합니다.

분판을 인쇄하기 위해 이중톤 이미지를 CMYK로 변환할 필요는 없습니다. 프린터 옵션을 설정하는 [인쇄] 대화 상자의 [색상 관리] 영역에 있는 [프로파일] 팝업 메뉴에서 분판을 선택하면 됩니다. CMYK 모드로 변환하면 모든 사용자 정의 색상이 CMYK의 해당 색상으로 변환됩니다.

이중톤 이미지를 다른 응용 프로그램으로 내보내기

이중톤 이미지를 페이지 레이아웃 응용 프로그램으로 내보내려면 먼저 이미지를 EPS 또는 PDF 형식으로 저장해야 합니다. 그러나 이미지에 별색 채널이 포함되어 있는 경우에는 이미지를 [다중 채널] 모드로 변환하고 DCS 2.0 형식으로 저장해야 합니다. 사용자 정의 색상에 적절한 접미어를 사용하여 이름을 지정해야만 다른 응용 프로그램에서 해당 색상을 인식할 수 있습니다. 그렇지 않으면 해당 응용 프로그램에서 색상이 올바르게 인쇄되지 않거나 이미지가 전혀 인쇄되지 않을 수 있습니다.

별색 인쇄

별색 정보

별색이란 원색(CMYK) 잉크 대신 또는 원색 잉크에 추가로 사용하는 사전 혼합된 특수 잉크입니다. 각 별색을 인쇄하려면 각각 고유한 플레이트가 필요합니다. 코팅제 또한 인쇄 과정에서 별도의 플레이트가 필요하므로 별색으로 간주됩니다.

별색 이미지를 인쇄하려면 색상을 저장할 별색 채널을 만들어야 합니다. 별색 채널을 보내려면 파일을 DCS 2.0 형식이나 PDF로 저장합니다.

별색을 사용하여 작업하는 경우에는 다음을 유의하십시오.

- 가장자리가 선명하고 밑에 있는 이미지를 녹아웃하는 별색 그래픽의 경우 페이지 레이아웃이나 일러스트레이션 응용 프로그램에서 추가 아트워크를 만드는 것이 좋습니다.
- 별색을 이미지 전체에 색조로 적용하려면 이미지를 [이중톤] 모드로 변환한 후 이중톤 플레이트 중 하나에 별색을 적용합니다. 별색은 플레이트당 한 색상씩 최대 4가지를 사용할 수 있습니다.
- 별색 이름이 분판 위에 인쇄됩니다.
- 별색은 완전하게 합성된 이미지 위에 중복 인쇄됩니다. 각 별색은 채널 팔레트에 나타나는 순서로 인쇄되어 맨 위 채널이 맨 위 별색으로 인쇄됩니다.
- [다중 채널] 모드 이외에는 [채널] 팔레트에서 별색을 기본 채널 위로 이동할 수 없습니다.
- 개별 레이어에는 별색을 적용할 수 없습니다.
- 별색 채널이 있는 이미지를 합성 컬러 프린터에 인쇄하면 색의 농담 설정에 표시된 강도로 별색이 인쇄됩니다.
- 별색을 색상 채널 구성 요소로 분할하여 별색 채널을 색상 채널과 병합할 수 있습니다.

참조

233페이지의 “채널 정보”

438페이지의 “Photoshop에서 분판 인쇄”

새 별색 채널 만들기

새 별색 채널을 만들거나 기존의 알파 채널을 별색 채널로 변환할 수 있습니다.

1 [창] > [채널]을 선택하여 [채널] 팔레트를 표시합니다.

2 선택 영역을 별색으로 칠하려면 선택 영역을 만들거나 불러옵니다.

3 다음 중 하나를 수행하여 채널을 만듭니다.

- Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 [채널] 팔레트에서 [새 채널] 단추 를 클릭합니다.

• [채널] 팔레트 메뉴에서 [새 별색 채널]을 선택합니다.

선택 영역을 만든 경우 해당 영역이 현재 지정된 별색으로 칠해집니다.

4 [새 별색 채널] 대화 상자에서 [색상] 상자를 클릭합니다. 그런 다음 [색상 피커]에서 [색상 라이브러리]를 클릭하여 PANTONE 또는 TOYO 등의 사용자 정의 색상 시스템을 선택하고 색상을 선택합니다. 108페이지의 "별색 선택"을 참조하십시오.

사용자 정의 색상을 선택하면 인쇄 서비스 공급자가 이미지를 재현하는 데 적합한 잉크를 보다 쉽게 제공할 수 있습니다.

5 별색 채널의 이름을 입력합니다. 사용자 정의 색상을 사용하는 경우에는 해당 색상 이름이 자동으로 채널 이름이 됩니다.

별색에 이름을 지정해야 다른 응용 프로그램에서 파일을 읽을 때 별색을 인식할 수 있습니다. 별색에 이름을 지정하지 않으면 파일을 인쇄하지 못할 수도 있습니다.

6 [색의 농담]에 0-100% 사이의 값을 입력합니다.

이 옵션을 사용하면 인쇄된 별색의 농도를 화면에서 시뮬레이션할 수 있습니다. 100% 값은 밑에 있는 잉크를 완벽하게 가리는 잉크(예: 금속 잉크)를 시뮬레이션하고, 0%는 밑에 있는 잉크를 완벽하게 드러내는 투명 잉크(예: 투명 코팅제)를 시뮬레이션합니다. 이 옵션을 사용하여 다른 투명한 별색(예: 코팅제)이 나타날 위치를 확인할 수도 있습니다.



색의 농담 100%와 색의 농담 50%

참고: 색의 농담과 색상 선택 옵션은 화면에 표시되는 미리 보기와 합성 인쇄에만 영향을 주고 인쇄된 분판에는 영향을 주지 않습니다.

참조

108페이지의 "별색 선택"

알파 채널을 별색 채널로 변환

1 다음 중 하나를 수행합니다.

• [채널] 팔레트에서 알파 채널 축소판을 두 번 클릭합니다.

• [채널] 팔레트에서 알파 채널을 선택하고 팔레트 메뉴에서 [채널 옵션]을 선택합니다.

2 [별색]을 선택합니다.

3 색상 상자를 클릭한 후 [색상 피커]에서 색상을 선택하거나 [색상 라이브러리]를 클릭하고 사용자 정의 색상을 선택합니다. [확인]을 클릭합니다.

4 필요한 경우 채널의 이름을 바꿉니다.

5 [확인]을 클릭합니다.

회색 음영 값이 포함된 채널 영역이 별색으로 변환됩니다.

6 채널의 선택 영역에 색상을 적용하려면 [이미지] > [조정] > [반전]을 선택합니다.

참조

444페이지의 “새 별색 채널 만들기”

별색 채널을 편집하여 색상 추가 또는 제거

1 [채널] 팔레트에서 별색 채널을 선택합니다.

2 페인팅 또는 편집 도구를 사용하여 이미지에 페인팅합니다. 검정색으로 페인팅하면 100% 불투명한 별색이 추가되고 회색으로 페인팅하면 불투명도가 좀더 낮은 별색이 추가됩니다.

참고: [별색 채널 옵션] 대화 상자의 [색의 농담] 옵션과 달리, 페인팅 또는 편집 도구 옵션에 있는 [불투명도] 옵션은 인쇄된 출력물에 사용하는 실제 잉크 농도를 결정합니다.

별색 채널의 색상 또는 농담 변경

1 [채널] 팔레트에서 별색 채널 축소판을 두 번 클릭합니다.

2 색상 상자를 클릭하고 색상을 선택합니다. [색상 라이브러리]를 클릭하여 PANTONE 또는 TOYO 같은 사용자 정의 색상 시스템 중에서 하나를 선택합니다.

3 0%에서 100% 사이의 [색의 농담] 값을 입력하여 별색의 잉크 불투명도를 조정합니다.

참조

444페이지의 “새 별색 채널 만들기”

108페이지의 “별색 선택”

별색 채널 병합

1 [채널] 팔레트에서 별색 채널을 선택합니다.

2 팔레트 메뉴에서 [별색 채널 병합]을 선택합니다.

별색이 변환되어 색상 채널로 병합되므로 팔레트에서 해당 별색 채널이 삭제됩니다.

별색 채널을 병합하면 레이어 이미지는 병합됩니다. 병합된 합성 채널은 [색의 농담] 설정을 비롯한 미리 보기 별색 정보를 반영합니다. 예를 들어, 색의 농담이 50%인 별색 채널을 병합한 결과는 색의 농담이 100%인 같은 별색 채널을 병합한 결과와 다릅니다.

또한 CMYK 잉크는 별색 잉크에서 사용하는 색상의 범위를 나타내지 못하므로 병합된 별색 채널은 일반적으로 원래의 별색 채널과 같은 색상을 재현하지 않습니다.

오버랩 별색 조정

별색 채널이 겹쳐서 밑에 있는 별색 위에 중복 인쇄되거나 밑에 있는 별색을 녹아웃하는 것을 방지하려면 겹치는 위치에서 별색 중 하나를 삭제합니다.

인쇄할 때 색상이 어떻게 표현될지를 예측하려면 중복 인쇄된 잉크의 인쇄 샘플을 사용하여 화면에 표시된 색상을 조정합니다.

참고: 코팅제나 범프 플레이트를 사용하는 경우처럼 색상을 중복 프린트해야 하는 경우도 있습니다.

1 [채널] 팔레트에서 인쇄하려는 색상의 별색 채널을 선택합니다.

2 [선택] > [선택 영역 불러오기]를 선택합니다.



채널의 이미지를 빠르게 선택하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 [채널] 팔레트에서 채널을 클릭합니다.

3 [채널]에서 1단계의 별색 채널을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

4 밑에 있는 색상을 녹아웃할 때 트랩(겹침 효과)을 만들려면, 겹치는 별색이 그 밑에 있는 별색보다 어두운지 밝은지에 따라 [선택] > [수정] > [확대] 또는 [축소]를 선택합니다. [채널] 팔레트에서, 녹아웃하려는 영역이 포함된 밑에 있는 별색 채널을 선택합니다. 백스페이스 키(Windows) 또는 Delete 키(Mac시 OS)를 누릅니다.


이 방법은 CMYK 채널 등 별색 아래에 있는 모든 채널의 영역을 녹아웃하는 데 사용할 수 있습니다.

5 한 채널의 별색이 둘 이상의 다른 별색과 겹쳐지는 경우에는 삭제하려는 영역이 포함된 각 채널에 대해 이 과정을 반복합니다.

참조

440페이지의 “색상 트랩 만들기”

17장: 웹 그래픽

Photoshop에서는 웹 도구를 사용하여 개별 웹 그래픽을 디자인 및 최적화하거나 페이지 레이아웃을 완료할 수 있습니다. [분할 영역 도구]를 사용하면 그래픽이나 페이지를 이음새 없이 서로 맞물린 여러 조각으로 나눈 후 각 세그먼트마다 다른 압축 및 인터랙티브 작업 설정을 적용할 수 있습니다. [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서는 여러 가지 최적화 설정을 미리 보고 색상 팔레트, 투명도 및 품질 설정을 조정하여 몇 가지 웹 호환 형식으로 저장할 수 있습니다.

웹 그래픽 작업

웹 그래픽 정보

Photoshop 웹 도구를 사용하면 웹 페이지에 사용할 구성 요소를 만들거나 완전한 웹 페이지를 사전 설정 또는 사용자 정의 형식으로 출력하기가 쉽습니다.

- 레어어와 분할 영역을 사용하여 웹 페이지와 웹 페이지 인터페이스 요소를 디자인합니다.
- 레이어 구성 요소를 사용하여 다른 페이지 컴포지션을 실험해 보거나 페이지를 다양하게 변형하여 내보냅니다.
- 롤오버 텍스트 또는 단추 그래픽을 만들어 Dreamweaver나 Flash로 불러옵니다.
- [애니메이션] 팔레트로 웹 애니메이션을 만든 후 애니메이션 GIF 이미지나 QuickTime 파일로 내보냅니다. 자세한 내용은 501페이지의 “프레임 애니메이션 만들기”를 참조하십시오.
- 웹 포토 갤러리 기능으로 다양하고 전문적인 사이트 템플릿을 사용하여 이미지 세트를 인터랙티브 웹 사이트로 빠르게 변환합니다. 458페이지의 “웹 포토 갤러리 만들기”를 참조하십시오.

Photoshop과 Dreamweaver로 웹 사이트를 디자인하는 방법에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0200_kr을 참조하십시오.

롤오버 만들기

롤오버는 마우스를 올릴 때 변하는 웹 페이지의 단추나 이미지입니다. 롤오버를 만들려면 최소 두 개의 이미지(일반 상태를 나타내는 기본 이미지와 변경된 상태를 나타내는 보조 이미지)가 있어야 합니다.

Photoshop에는 롤오버 이미지를 만들 때 유용하게 사용할 수 있는 다양한 도구들이 있습니다.

- 레이어를 사용하여 기본 이미지와 보조 이미지를 만듭니다. 하나의 레이어에서 내용을 만든 후 레이어를 복제해서 편집하면 레이어 사이의 정렬 상태를 유지하면서 유사한 내용을 만들 수 있습니다. 롤오버 효과를 만들면 레이어의 스타일, 가시성, 위치를 변경하거나 색상 또는 색조를 조정하거나 필터 효과를 적용할 수 있습니다. 자세한 내용은 248페이지의 “레이어 복제”를 참조하십시오.
- 레이어 스타일을 사용하여 색상 오버레이, 그림자 효과, 광선 또는 엠보스 등의 효과를 기본 레이어에 적용할 수도 있습니다. 롤오버 쌍을 만들려면 레이어를 켜거나 끈 후 각 상태의 이미지를 저장합니다. 자세한 내용은 262페이지의 “레이어 효과 및 스타일”을 참조하십시오.
- [스타일] 팔레트에서 사전 설정 단추 스타일을 사용하여 일반, 마우스오버 및 마우스다운 상태의 롤오버 단추를 빠르게 만들 수 있습니다. [사각형 도구]로 기본 모양을 그린 후 [경사진 일반] 등의 스타일을 적용하여 사각형을 자동으로 단추로 바꿉니다. 그런 다음 레이어를 복사하고 [경사진 마우스오버]와 같은 다른 사전 설정 스타일을 적용하여 추가 단추 상태를 만듭니다. 각 레이어를 별도의 이미지로 저장하여 완료된 롤오버 단추 세트를 만듭니다.
- [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자를 사용하여 롤오버 이미지를 웹 호환 형식과 최적화된 파일 크기로 저장합니다. 자세한 내용은 464페이지의 “이미지 최적화”를 참조하십시오.


롤오버 이미지를 저장할 때는 이름 지정 규칙을 사용하여 기본(롤오버 전 상태) 이미지와 보조(롤오버 상태) 이미지를 구분합니다.

Photoshop에서 롤오버 이미지 세트를 생성한 후에는 Dreamweaver를 사용하여 웹 페이지에 이미지를 가져오고 자동으로 롤오버 액션을 위한 Javascript 코드를 추가합니다.

Photoshop과 Dreamweaver로 웹 사이트를 디자인하는 방법에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0200_kr을 참조하십시오.

Zoomify로 내보내기

사용자가 회전하거나 확대하여 보다 세부적인 내용을 볼 수 있는 고해상도 이미지를 웹에 게시할 수 있습니다. 기본 크기 이미지는 동등한 크기의 JPEG 파일과 다운로드 시간이 같습니다. Photoshop에서는 JPEG 파일과 HTML 파일을 내보내 웹 서버에 업로드할 수 있습니다.

1 [파일] > [내보내기] > [Zoomify]를 선택하고 내보내기 옵션을 설정합니다.

템플릿 브라우저에 표시되는 이미지의 배경과 내비게이션을 설정합니다.

출력 위치 파일의 위치와 이름을 지정합니다.

이미지 타일 옵션 이미지의 품질을 지정합니다.

브라우저 옵션 사용자 브라우저에 나타나는 기본 이미지의 픽셀 폭과 높이를 설정합니다.

2 HTML 및 이미지 파일을 웹 서버에 업로드합니다.

Zoomify에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0003_kr을 참조하십시오.

16진수 색상 값 사용

Photoshop에서는 이미지 색상의 16진수 값을 표시하거나 색상의 16진수 값을 복사하여 HTML 파일에서 사용할 수 있습니다.

참조

107페이지의 “웹에 적합한 색상 선택”

정보 팔레트에서 16진수 색상 값 보기

1 [창] > [정보]를 선택하거나 [정보] 팔레트 탭을 클릭하여 팔레트를 표시합니다.

2 팔레트 메뉴에서 [팔레트 옵션]을 선택합니다. [제 1 색상 정보]나 [제 2 색상 정보] 아래 [모드] 메뉴에서 [웹 색상]을 선택하고 [승인]을 클릭합니다.

3 16진수 값을 보려는 색상 위에 포인터를 놓습니다.

16진수 값으로 색상 복사

기본 작업 영역([웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자 제외)에 있는 동안 이미지의 현재 전경색 또는 특정 색상을 16진수 값으로 복사할 수 있습니다.

1 다음 중 하나를 수행하여 색상을 복사합니다.

- [색상] 팔레트, [색상 견본] 팔레트 또는 Adobe [색상 피커]를 사용하여 전경색을 설정합니다. [색상] 팔레트 메뉴에서 [색상을 HTML로 복사]를 선택합니다.
- [스포이드 도구]를 선택한 상태에서 포인터를 복사할 색상 위로 가져간 후 마우스 오른쪽 단추를 클릭하거나(Windows) Control 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) 문맥 메뉴에서 [색상을 HTML로 복사]를 선택합니다.

해당 색상이 16진수 값이 포함된 HTML COLOR 특성(color=#xxyyzz)으로 클립보드에 복사됩니다.

2 색상을 HTML 파일에 붙이려면 HTML 편집 응용 프로그램에서 대상 파일을 열고 [편집] > [붙이기]를 선택합니다.

웹 페이지 분할

분할된 웹 페이지 정보

분할 영역을 사용하면 이미지가 보다 작은 이미지로 나뉩니다. 이렇게 나뉜 이미지는 HTML 표나 CSS 레이어를 사용하여 웹 페이지에서 재조합됩니다. 이미지를 나누는 방식으로 여러 URL 링크를 할당하여 페이지 탐색을 만들거나 각 이미지 부분을 자체의 최적화 설정으로 최적화할 수 있습니다.

분할된 이미지를 내보내고 최적화하려면 [웹 및 장치용으로 저장] 명령을 사용합니다. 이 명령을 실행하면 각 분할 영역이 개별 파일로 저장되고, 분할된 이미지를 표시하는 데 필요한 HTML 또는 CSS 코드가 생성됩니다.



분할 영역으로 나뉜 웹 페이지

분할 영역을 사용하여 작업할 때는 다음과 같은 기본적인 사항에 유의해야 합니다.

- [분할 영역 도구]를 사용하거나 레이어 기반 분할 영역을 작성하여 분할 영역을 만들 수 있습니다.
- 분할 영역을 만든 다음 [분할 영역 선택 도구] 를 사용하여 해당 분할 영역을 선택한 후 분할 영역을 이동하거나 크기를 조정하거나 다른 분할 영역에 맞춰 정렬할 수 있습니다.
- [분할 영역 옵션] 대화 상자에서 각 분할 영역에 대한 내용 유형, 이름, URL 등의 옵션을 설정할 수 있습니다.
- [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 여러 최적화 설정을 사용하여 각 분할 영역을 최적화할 수 있습니다.

분할 영역 유형

분할 영역의 범주는 작성 방법(사용자, 레이어 기반, 자동)과 내용 유형(자동, 이미지, 이미지 없음)에 따라 나눠집니다.

[분할 영역 도구]로 만든 분할 영역을 **사용자 분할 영역**이라고 하고, 레이어에서 만든 분할 영역을 **레이어 기반 분할 영역**이라고 합니다. 사용자 분할 영역이나 레이어 기반 분할 영역을 새로 만들면 이미지의 나머지 영역에 추가로 **자동 분할 영역**이 만들어집니다. 다시 말하면 자동 분할 영역은 이미지에서 사용자 분할 영역이나 레이어 기반 분할 영역으로 정의하지 않은 영역을 칠하며, 사용자 분할 영역이나 레이어 기반 분할 영역을 추가하거나 편집할 때마다 다시 만들어집니다. 자동 분할 영역을 사용자 분할 영역으로 변환할 수도 있습니다.

사용자 분할 영역과 레이어 기반 분할 영역은 실선으로, 자동 분할 영역은 점선으로 정의되므로 각각 다르게 보일 수 있습니다. 또한 사용자 분할 영역과 레이어 기반 분할 영역은 서로 다른 아이콘으로 표시됩니다. 자동 분할 영역을 표시하거나 숨기면 사용자 분할 영역과 레이어 기반 분할 영역을 쉽게 볼 수 있습니다.

하위 분할 영역은 오버랩 분할 영역을 만들 때 생성되는 자동 분할 영역의 일종으로, 최적화된 파일을 저장할 때 이미지를 나누는 방법을 나타냅니다. 하위 분할 영역에는 번호가 매겨지고 분할 영역 기호가 표시되지만 이를 밑에 있는 분할 영역과 별도로 선택하거나 편집할 수 없습니다. 분할 영역의 스태킹 순서를 정돈할 때마다 하위 분할 영역이 다시 생성됩니다.

분할 영역은 다음과 같은 여러 가지 방법으로 만들어집니다.

- 자동 분할 영역은 자동으로 생성됩니다.
- 사용자 분할 영역은 [분할 영역 도구]를 사용하여 만들어집니다.
- 레이어 기반 분할 영역은 [레이어] 팔레트를 사용하여 만들어집니다.

참조

456페이지의 “분할 영역 내용 유형 지정”

웹 페이지 분할

[분할 영역 도구]를 사용하여 이미지에 직접 분할 영역 선을 그리거나, 레이어를 사용하여 그래픽을 디자인하거나, 레이어 기반의 분할 영역을 만들 수 있습니다.

분할 영역 도구를 사용하여 분할 영역 만들기

1 [분할 영역 도구] 를 선택합니다. 문서 창에 기존 분할 영역이 자동으로 표시됩니다.

2 옵션 막대에서 스타일 설정을 선택합니다.

표준 사용자가 드래그하는 대로 분할 영역의 비율이 결정됩니다.

종횡비 고정 높이와 폭의 비율을 설정합니다. 정수나 소수를 입력합니다. 예를 들어, 분할 영역의 폭을 높이의 두 배가 되게 하려면 폭 2, 높이 1을 입력합니다.

크기 고정 분할 영역의 높이와 폭을 지정합니다. 픽셀 값을 정수로 입력합니다.

3 분할 영역을 만들 영역 위로 드래그합니다. Shift 키를 누른 상태에서 드래그하면 분할 영역을 정사각형으로 제한할 수 있습니다. 중심부터 그리려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS) 키를 누른 채로 드래그합니다. 이미지의 다른 분할 영역이나 안내선에 새 분할 영역을 정렬하려면 [보기] > [스냅 대상]을 사용합니다. 453페이지의 “사용자 분할 영역 이동, 크기 조정 및 스냅”을 참조하십시오.

안내선에서 분할 영역 만들기

1 이미지에 안내선을 추가합니다.

2 [분할 영역 도구]를 선택하고 옵션 막대에서 [안내선에서 분할 영역 만들기]를 클릭합니다.

안내선에서 분할 영역을 만들면 기존의 분할 영역이 모두 삭제됩니다.

레이어에서 분할 영역 만들기

레이어 기반 분할 영역에는 레이어의 픽셀 데이터가 포함됩니다. 레이어를 이동하거나 레이어의 내용을 편집하면 새 픽셀을 포함하도록 분할 영역이 자동으로 조정됩니다.



레이어 기반 분할 영역은 소스 레이어가 수정될 때 업데이트됩니다.

레이어 기반 분할 영역은 사용자 분할 영역보다 유연성이 떨어지지만 레이어 기반 분할 영역을 사용자 분할 영역으로 변환, 즉 "승격"할 수 있습니다. 452페이지의 “자동 분할 영역과 레이어 기반 분할 영역을 사용자 분할 영역으로 변환”을 참조하십시오.

1 [레이어] 팔레트에서 레이어를 선택합니다.

2 [레이어] > [레이어 기반 새 분할 영역]을 선택합니다.

애니메이션이 실행되는 동안 이미지의 넓은 영역 위로 레이어를 이동하려는 경우에는 레이어 기반 분할 영역을 사용하지 마십시오. 이렇게 하면 분할 영역이 너무 커질 수 있습니다.

자동 분할 영역과 레이어 기반 분할 영역을 사용자 분할 영역으로 변환

레이어 기반 분할 영역은 레이어의 픽셀 내용에 고정되어 있기 때문에 레이어 기반 분할 영역을 사용자 분할 영역으로 변환하지 않는 한, 레이어 기반 분할 영역을 이동하고, 결합하고, 나누고, 크기를 조정하고, 정렬하는 유일한 방법은 해당 레이어를 편집하는 것입니다.

이미지의 모든 자동 분할 영역은 연결되어 있으며 동일한 최적화 설정을 공유합니다. 자동 분할 영역의 최적화 설정을 여러 개 지정하려면 자동 분할 영역을 사용자 분할 영역으로 승격해야 합니다.

1 [분할 영역 선택 도구]를 사용하여 변환할 하나 이상의 분할 영역을 선택합니다.

2 옵션 막대에서 [승격]을 클릭합니다.

자동 분할 영역의 연결을 해제하여 [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 자동 분할 영역을 승격할 수 있습니다. 자세한 내용은 467페이지의 "웹 및 장치용으로 저장 대화 상자에서 분할 영역 작업"을 참조하십시오.

분할 영역 및 분할 영역 옵션 보기

Photoshop과 [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 분할 영역을 볼 수 있습니다. 다음 특성을 이용하면 쉽게 분할 영역을 식별하고 구별할 수 있습니다.

분할 영역 선 분할 영역의 경계선을 정의합니다. 실선은 분할 영역이 사용자 분할 영역이나 레이어 기반 분할 영역임을 나타내고, 점선은 분할 영역이 자동 분할 영역임을 나타냅니다.

분할 영역 색상 사용자 분할 영역 및 레이어 기반 분할 영역을 자동 분할 영역과 구분합니다. 사용자 분할 영역과 레이어 기반 분할 영역은 파란색 기호, 자동 분할 영역에는 회색 기호가 기본값으로 설정되어 있습니다.

그 외에도 [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 색상 조정을 사용하여 선택하지 않은 분할 영역을 흐리게 할 수 있습니다. 이러한 조정은 표시를 위한 것으로 최종 이미지의 색상에는 영향을 미치지 않습니다. 기본적으로 자동 분할 영역의 색상 조정양은 사용자 분할 영역의 두 배입니다.

분할 영역 번호 분할 영역에는 이미지의 왼쪽 위 모퉁이에서 시작하여 왼쪽에서 오른쪽으로, 위에서 아래로 번호 01가 지정됩니다. 분할 영역의 전체 개수나 정렬 방식을 변경하면 분할 영역 번호가 업데이트되어 새로운 순서가 적용됩니다.

분할 영역 배지 다음 배지나 아이콘은 특정 상태를 나타냅니다.

- 사용자 분할 영역에 이미지 내용이 있는 경우
- 사용자 분할 영역에 이미지 내용이 없는 경우
- 레이어 기반 분할 영역인 경우

분할 영역 가장자리 표시 또는 숨기기

❖ [보기] > [표시] > [분할 영역]을 선택합니다. 분할 영역을 다른 항목과 함께 숨기거나 표시하려면 [표시자] 명령을 사용하십시오. 41페이지의 "표시자 표시 또는 숨기기"를 참조하십시오.

자동 분할 영역 표시 또는 숨기기

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [분할 영역 선택 도구]를 선택하고 옵션 막대에서 [자동 분할 영역 표시] 또는 [자동 분할 영역 숨기기]를 클릭합니다.
- [보기] > [표시] > [분할 영역]을 선택합니다. 자동 분할 영역이 나머지 분할 영역과 함께 나타납니다.

분할 영역 번호 표시 또는 숨기기

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- Windows에서는 [편집] > [환경 설정] > [안내선, 격자, 분할 영역 및 카운트]를 선택합니다.
- Mac OS에서는 [Photoshop] > [환경 설정] > [안내선, 격자, 분할 영역 및 카운트]를 선택합니다.

2 [분할 영역]에서 [분할 영역 번호 표시]를 클릭합니다.

분할 영역 선의 색상 변경

1 Windows에서는 [편집] > [환경 설정] > [안내선, 격자, 분할 영역 및 카운트]를 선택하고, Mac OS에서는 [Photoshop] > [환경 설정] > [안내선, 격자, 분할 영역 및 카운트]를 선택합니다.

2 [분할 영역 선] 아래의 [선 색상] 메뉴에서 색상을 선택합니다.

색상이 바뀌면 선택된 분할 영역 선은 대조되는 색상으로 자동 표시됩니다.

분할 영역 수정

하나 이상의 분할 영역 선택

다음 중 하나를 수행합니다.

- [분할 영역 선택 도구] 를 선택하고 이미지의 분할 영역을 클릭합니다. 오버랩 분할 영역 작업을 할 때에는 밑에 있는 분할 영역의 보이는 부분을 클릭하여 선택합니다.
- [분할 영역 선택 도구]를 선택하고 Shift 키를 누른 상태에서 분할 영역을 클릭하여 선택 영역에 추가합니다.
- [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 [분할 영역 선택 도구]를 선택하고 자동 분할 영역 내부나 이미지 영역 외부를 클릭한 다음 선택하려는 분할 영역 위로 드래그합니다. 사용자 분할 영역을 클릭하고 드래그하면 분할 영역을 이동할 수 있습니다.
- [파일] > [웹 및 장치용으로 저장]을 선택합니다. 대화 상자에서 [분할 영역 도구]를 사용하여 분할 영역을 하나 선택합니다.

[분할 영역 도구]나 [분할 영역 선택 도구]를 사용할 때 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 눌러서 두 도구 사이를 전환할 수 있습니다.

사용자 분할 영역 이동, 크기 조정 및 스냅

Photoshop에서는 사용자 분할 영역을 이동하고 크기를 조정할 수 있지만 [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서는 그렇게 할 수 없습니다.

사용자 분할 영역 이동 또는 크기 조정

1 하나 이상의 사용자 분할 영역을 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 분할 영역을 이동하려면 선택한 분할 영역 테두리 안으로 포인터를 이동하고 해당 분할 영역을 새 위치로 드래그합니다. 이동을 수직, 수평 또는 45° 대각선 방향으로 제한하려면 Shift 키를 누른 채 드래그합니다.
- 분할 영역의 크기를 조정하려면 분할 영역의 측면이나 모퉁이 핸들을 누르고 드래그하여 분할 영역의 크기를 조정합니다. 인접 분할 영역을 선택하고 크기를 조정하면 해당 분할 영역들이 공유하는 공통된 가장자리의 크기도 함께 조정됩니다.

좌표를 사용하여 사용자 분할 영역 크기 조정 또는 이동

1 하나 이상의 사용자 분할 영역을 선택합니다.

2 옵션 막대에서 [옵션] 단추를 클릭합니다. 분할 영역을 두 번 클릭해도 옵션이 표시됩니다.

3 [분할 영역 옵션] 대화 상자의 [치수] 영역에서 다음 옵션 중 하나 이상을 변경합니다.

X 분할 영역 왼쪽 가장자리와 문서 창에서 원래 눈금자 위치 간의 거리를 픽셀 단위로 지정합니다.

Y 분할 영역 맨 위쪽 가장자리와 문서 창에서 원래 눈금자 위치 간의 거리를 픽셀 단위로 지정합니다.

참고: 눈금자의 기본 위치는 이미지의 왼쪽 위 모퉁이입니다.

W 분할 영역의 폭을 지정합니다.

H 분할 영역의 높이를 지정합니다.

안내선, 사용자 분할 영역 또는 다른 오브젝트로 분할 영역 스냅

1 [보기] > [스냅 대상] 하위 메뉴에서 원하는 옵션을 선택합니다.

2 [보기] > [스냅]을 선택합니다. 확인 표시가 있으면 옵션이 설정된 것입니다.

3 선택된 분할 영역을 원하는 대로 이동합니다. 분할 영역이 4픽셀 내에서 선택된 오브젝트로 스냅됩니다.

사용자 분할 영역 및 자동 분할 영역 나누기

[분할 영역 나누기] 대화 상자에서 분할 영역을 가로, 세로 또는 동시에 두 방향으로 나눌 수 있습니다. 나뉘어진 분할 영역은 원본이 사용자 분할 영역 또는 자동 분할 영역인지에 상관 없이 항상 사용자 분할 영역으로 인식됩니다.

참고: 레이어 기반 분할 영역은 나눌 수 없습니다.

1 하나 이상의 분할 영역을 선택합니다.

2 [분할 영역 선택 도구]를 선택하고 옵션 막대에서 [나누기]를 클릭합니다.

3 [분할 영역 나누기] 대화 상자에서 [미리 보기]를 선택하여 변경 내용을 미리 봅니다.

4 [분할 영역 나누기] 대화 상자에서 다음 옵션 중 하나 또는 모두를 선택합니다.

수평으로 나누기 길이 방향으로 분할 영역을 나눕니다.

수직으로 나누기 폭 방향으로 분할 영역을 나눕니다.

5 선택한 각 분할 영역을 나눌 방법을 정의합니다.

- 각 분할 영역을 지정된 수의 분할 영역으로 균등하게 나눌 수 있도록 [분할 영역 세로] 또는 [분할 영역 가로]에 대한 값을 선택 및 입력합니다.
- [픽셀/분할 영역] 값을 선택하고 입력하여 지정된 픽셀 수의 분할 영역을 만듭니다. 분할 영역을 해당 픽셀 수로 균등하게 나눌 수 없을 경우 나머지는 다른 분할 영역으로 만들어집니다. 예를 들어, 전체 100픽셀의 분할 영역을 각각 30픽셀의 새로운 분할 영역 3개로 나눌 경우 나머지 10픽셀은 새 분할 영역이 됩니다.

6 [확인]을 클릭합니다.

분할 영역 복제

원본과 동일한 크기와 최적화 설정으로 복제 분할 영역을 만들 수 있습니다. 원본 분할 영역이 연결된 사용자 분할 영역이면 복제 분할 영역은 동일한 연결 분할 영역 세트에 연결됩니다. 복제 분할 영역은 원본이 사용자 분할 영역, 레이어 기반 분할 영역 또는 자동 분할 영역인지에 관계 없이 항상 사용자 분할 영역입니다.

1 분할 영역을 하나 또는 여러 개 선택합니다.

2 선택 영역 내부에서 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS) 키를 누른 채로 드래그합니다.

분할 영역 복사하여 붙이기

선택한 분할 영역을 이미지 내, 다른 이미지 또는 Dreamweaver 같은 다른 응용 프로그램에 복사해서 붙일 수 있습니다. 분할 영역을 복사하면 활성 레이어뿐만 아니라 분할 영역 테두리 내에 포함된 모든 레이어가 복사됩니다.

1 [분할 영역 선택 도구]를 사용하여 분할 영역을 하나 이상 선택합니다.

2 [편집] > [복사]를 선택합니다.

참고: 문서에서 현재 선택된 항목(선택 윤곽 픽셀 선택 또는 선택된 경로)이 있으면 분할 영역을 복사할 수 있습니다.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- 분할 영역을 다른 이미지로 붙이려면 그 이미지를 열어 표시합니다.
- Dreamweaver로 붙일 경우 Dreamweaver 문서를 활성 창으로 만듭니다.

4 [편집] > [붙이기]를 선택합니다. 분할 영역을 Photoshop 이미지로 붙이면 새 레이어가 만들어집니다.

참고: Dreamweaver에 복사된 분할 영역은 원래 Photoshop 소스 파일의 파일 이름과 경로에 관한 정보를 그대로 유지합니다. Dreamweaver에서 이 정보를 보려면 이미지를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 상태에서 클릭(Mac OS)한 후 [디자인 노트]를 선택하고 [모든 정보] 탭에서 [파일 경로 소스] 필드를 찾습니다.

Photoshop과 Dreamweaver로 웹 사이트를 디자인하는 방법에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0200_kr을 참조하십시오.

분할 영역 결합

둘 이상의 분할 영역을 하나의 분할 영역으로 결합할 수 있습니다. 결과적으로 만들어지는 분할 영역의 치수와 위치는 결합된 분할 영역의 바깥쪽 가장자리를 연결하여 만든 직사각형으로 결정됩니다. 결합된 분할 영역이 인접하지 않거나 비율 및 정렬 방식이 다른 경우 새로 결합된 분할 영역은 다른 분할 영역과 겹쳐질 수 있습니다.

결합된 분할 영역에는 사용자가 선택하는 일련의 분할 영역 중 첫 번째 분할 영역의 최적화 설정이 사용됩니다. 또한 결합된 분할 영역은 원본 분할 영역에 자동 분할 영역이 포함되어 있는지에 관계 없이 항상 사용자 분할 영역입니다.

참고: 레이어 기반 분할 영역은 결합할 수 없습니다.

1 두 개 이상의 분할 영역을 선택합니다.

2 마우스 오른쪽 단추를 클릭(Windows)하거나 Ctrl 키를 누른 채 클릭(Mac OS)하고 [분할 영역 결합]을 선택합니다.

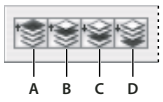
분할 영역의 스태킹 순서 변경

분할 영역이 겹치는 경우 마지막으로 만든 분할 영역은 스태킹 순서에서 맨 위에 옵니다. 스태킹 순서를 변경하면 밑에 있는 분할 영역을 액세스할 수 있습니다. 스택의 맨 위쪽과 맨 아래쪽에 올 분할 영역을 지정하고 스태킹 순서에 따라 분할 영역을 위나 아래로 이동할 수 있습니다.

참고: 자동 분할 영역의 스태킹 순서는 정돈할 수 없습니다.

1 분할 영역을 하나 또는 여러 개 선택합니다.

2 [분할 영역 선택]도구를 선택하고 옵션 막대에서 스태킹 순서 옵션을 클릭합니다.



스태킹 순서 옵션
A. 맨 앞으로 가져오기 **B.** 앞으로 가져오기 **C.** 뒤로 보내기 **D.** 맨 뒤로 보내기

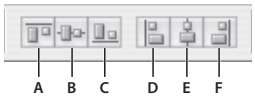
사용자 분할 영역 정렬 및 분포

가장자리나 중심을 따라 사용자 분할 영역을 정렬하고 세로 또는 가로 축을 따라 사용자 분할 영역을 고르게 분포시킬 수 있습니다. 사용자 분할 영역을 정렬하고 분포시키면 불필요한 자동 분할 영역을 없애고 보다 작고 효율적인 HTML 파일을 만들 수 있습니다.

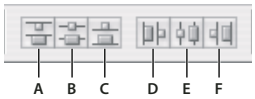
참고: 레이어 기반 분할 영역을 정렬하거나 분포시키려면 레이어 내용을 정렬하거나 분포시키십시오.

1 정렬할 사용자 분할 영역을 선택합니다.

2 [분할 영역 선택 도구]를 선택하고 옵션 막대에서 옵션을 선택합니다.



정렬 옵션
A. 위쪽 **B.** 수직 중앙 **C.** 아래쪽 **D.** 왼쪽 **E.** 수평 중앙 **F.** 오른쪽



분포 옵션
A. 위쪽 **B.** 수직 중앙 **C.** 아래쪽 **D.** 왼쪽 **E.** 수평 중앙 **F.** 오른쪽

참조

252페이지의 “여러 레이어의 오브젝트 정렬”

분할 영역 삭제

사용자 분할 영역이나 레이어 기반 분할 영역을 삭제하면 자동 분할 영역이 다시 만들어져서 문서 영역에 놓입니다.

레이어 기반 분할 영역을 삭제해도 연관된 레이어는 삭제되지 않지만 레이어 기반 분할 영역과 연관된 레이어를 삭제하면 레이어 기반 분할 영역이 삭제됩니다.

참고: 자동 분할 영역은 삭제할 수 없습니다. 이미지에서 모든 사용자 분할 영역과 레이어 기반 분할 영역을 삭제하면 전체 이미지를 덮는 자동 분할 영역 레이어가 한 개 남습니다.

1 하나 이상의 분할 영역을 선택합니다.

2 [분할 영역] 또는 [분할 영역 선택 도구]를 선택하고 백스페이스 키 또는 Delete 키를 누릅니다.

3 사용자 분할 영역과 레이어 기반 분할 영역을 모두 삭제하려면 [보기] > [분할 영역 지우기]를 선택합니다.

모든 분할 영역 잠그기

분할 영역을 잠그면 크기 조정, 이동, 실수로 인한 변경을 방지할 수 있습니다.

❖ [보기] > [분할 영역 잠그기]를 선택합니다.

분할 영역 출력 옵션

분할 영역 옵션 대화 상자 표시

다음 중 하나를 수행합니다.

- [분할 영역 선택 도구]로 분할 영역을 두 번 클릭합니다.
- [분할 영역 선택 도구]가 활성 상태이면 옵션 막대에서 [분할 영역 옵션] 단추 를 클릭합니다. [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서는 이 방법을 사용할 수 없습니다.

분할 영역 내용 유형 지정

분할 영역 데이터를 HTML 파일과 함께 내보낼 때 웹 브라우저에 표시되는 방식을 지정할 수 있습니다. 선택하는 분할 영역 유형에 따라 사용 가능한 옵션이 다릅니다.

- 이미지 분할 영역에는 이미지 데이터가 포함되어 있습니다. 이것이 기본 내용 유형입니다.
- [이미지 없음] 분할 영역을 사용하여 텍스트 또는 단색으로 채울 수 있는 비어 있는 표 셀을 만들 수 있습니다. [이미지 없음] 분할 영역에서 HTML 텍스트를 입력할 수 있습니다. [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 [HTML 텍스트입니다.] 옵션을 설정하면 텍스트를 브라우저에서 볼 때 HTML로 해석됩니다. [이미지 없음] 유형의 분할 영역은 이미지로 내보낼 수 없으며 브라우저에서 미리 볼 수 있습니다.

참고: 자동 분할 영역에 대한 옵션을 설정하면 해당 분할 영역을 사용자 분할 영역으로 승격할 수 있습니다.

1 분할 영역을 선택합니다. Photoshop에서 작업하는 경우 [분할 영역 선택 도구]로 분할 영역을 두 번 클릭하여 [분할 영역 옵션] 대화 상자를 표시합니다.

2 [분할 영역 옵션] 대화 상자의 [유형] 팝업 메뉴에서 분할 영역 유형을 선택합니다.

분할 영역 이름 바꾸기

이미지에 분할 영역을 추가할 때 내용에 따라 분할 영역 이름을 변경하는 것이 좋습니다. 기본적으로 사용자 분할 영역의 이름은 [출력 옵션] 대화 상자의 설정에 따라 지정됩니다. 레이어 기반 분할 영역은 파생된 레이어에 따라 이름이 지정됩니다.

❖ 분할 영역을 선택하고 [분할 영역 선택 도구]로 분할 영역을 두 번 클릭하여 [분할 영역 옵션] 대화 상자를 표시합니다. [분할 영역 옵션] 대화 상자의 [이름] 텍스트 상자에 새 이름을 입력합니다.

참고: [이미지 없음] 분할 영역 내용에는 [이름] 텍스트 상자를 사용할 수 없습니다.

분할 영역의 배경색 선택

배경색을 선택하여 해당 분할 영역의 투명 영역([이미지] 분할 영역)이나 전체 영역([이미지 없음] 분할 영역)을 칠할 수 있습니다.

Photoshop에서는 사용자가 선택한 배경색이 표시되지 않으므로 배경색 선택 결과를 보려면 브라우저에서 이미지를 미리 봐야 합니다.

1 분할 영역을 선택합니다. Photoshop [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 작업하는 경우 [분할 영역 선택 도구]로 해당 분할 영역을 두 번 클릭하여 [분할 영역 옵션] 대화 상자를 표시합니다.

2 [분할 영역 옵션] 대화 상자의 [배경색] 팝업 메뉴에서 배경색을 선택합니다. [없음], [매트], [스포이드](스포이드 샘플 상자에서 색상 사용 시), [흰색], [검정] 또는 [기타](Adobe [색상 피커] 사용 시)를 선택합니다.

이미지 분할 영역에 URL 링크 정보 할당

분할 영역에 URL을 할당하면 전체 분할 영역이 결과 웹 페이지에서 링크로 표시됩니다. 사용자가 링크를 클릭하면 웹 브라우저는 지정된 URL과 대상 프레임에 연결됩니다. 이 옵션은 [이미지] 분할 영역에만 사용할 수 있습니다.

1 분할 영역을 선택합니다. Photoshop에서 작업하는 경우 [분할 영역 선택 도구]로 분할 영역을 두 번 클릭하여 [분할 영역 옵션] 대화 상자를 표시합니다.

2 [분할 영역 옵션] 대화 상자의 [URL] 텍스트 상자에 URL을 입력합니다. 상대 URL 또는 절대(전체) URL을 입력할 수 있습니다. 절대 URL을 입력하는 경우에는 반드시 적절한 프로토콜을 포함시켜야 합니다. 예를 들면 www.adobe.com이 아니라 http://www.adobe.com으로 입력해야 합니다. 상대 URL 및 전체 URL 사용에 대한 자세한 내용은 HTML 참조서를 참조하십시오.

3 필요한 경우 [대상] 텍스트 상자에 대상 프레임 이름을 입력합니다.

_blank 원래 브라우저 창을 열어 둔 채 새 창에서 연결된 파일을 표시합니다.

_self 원본 파일과 동일한 프레임에서 연결된 파일을 표시합니다.

_parent 자체 원본 상위 프레임 세트에서 연결된 파일을 표시합니다. HTML 문서에 프레임이 들어 있으며 현재 프레임이 하위 프레임인 경우 이 옵션을 사용하면 현재 상위 프레임에 연결된 파일을 표시할 수 있습니다.

_top 브라우저 창 전체를 연결된 파일로 대체하고 현재의 모든 프레임을 제거합니다. 이름은 이전에 문서의 HTML 파일에서 정의한 프레임 이름과 일치해야 합니다. 링크를 클릭하면 새 프레임에 지정된 파일이 표시됩니다.

참고: 프레임에 대한 자세한 내용은 HTML 참조서를 참조하십시오.

브라우저 메시지 및 Alt 텍스트 지정

브라우저에 나타날 메시지를 지정할 수 있습니다. 옵션은 [이미지] 분할 영역에만 사용할 수 있으며 내보낸 HTML 파일에만 나타납니다.

1 분할 영역을 선택합니다. Photoshop에서 작업하는 경우 [분할 영역 선택 도구]로 분할 영역을 두 번 클릭하여 [분할 영역 옵션] 대화 상자를 표시합니다.

2 [분할 영역 옵션] 대화 상자에서 원하는 텍스트를 입력합니다.

메시지 텍스트 선택한 분할 영역에 대해 브라우저의 상태 영역에 표시되는 기본 메시지를 변경합니다. 기본적으로 해당 분할 영역의 URL이(있으면) 표시됩니다.

Alt 태그/Alt 선택된 분할 영역에 [Alt] 태그를 지정할 수 있습니다. 그래픽이 표시되지 않는 브라우저에서는 분할 영역 이미지 대신 [Alt] 텍스트가 표시됩니다. [Alt] 텍스트는 이미지가 다운로드되는 동안 이미지 대신 나타나거나 일부 브라우저에서는 도구 설명으로 나타납니다.

분할 영역에 HTML 텍스트 추가

[이미지 없음] 유형의 분할 영역을 선택하면 결과 웹 페이지의 분할 영역에 표시될 텍스트를 입력할 수 있습니다. 이때 일반 텍스트나 표준 HTML 태그로 서식이 지정된 텍스트를 입력할 수 있습니다. 또한 수직 및 수평 정렬 옵션을 선택할 수 있습니다. 특정 HTML 태그에 대한 자세한 내용은 HTML 참조서를 참조하십시오.

Photoshop에서는 문서 창에 HTML 텍스트가 표시되지 않으므로 텍스트를 미리 보려면 웹 브라우저를 사용해야 합니다. 다양한 운영 체제를 기반으로 다양한 브라우저에서 다양한 브라우저 설정을 사용하여 HTML 텍스트를 미리 보고 웹상에 텍스트가 올바르게 표시되는지 확인해야 합니다.

참고: [이미지 없음] 분할 영역의 텍스트 양은 내보낸 페이지의 레이아웃에 영향을 줄 수 있습니다.

1 분할 영역을 선택합니다. [분할 영역 선택 도구]로 분할 영역을 두 번 클릭하여 [분할 영역 옵션] 대화 상자를 표시합니다. [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 분할 영역을 두 번 클릭하여 추가 서식 옵션을 설정할 수 있습니다.

2 [분할 영역 옵션] 대화 상자의 [분할 영역 유형] 메뉴에서 [이미지 없음]을 선택합니다.

3 텍스트 상자에 원하는 텍스트를 입력합니다.

4 ([웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자 전용) 텍스트에 HTML 서식 태그가 있을 경우 [HTML 텍스트입니다.] 옵션을 선택합니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 HTML 태그가 무시되고 모든 텍스트가 웹 페이지에 서식 없는 일반 텍스트로 나타납니다.

5 ([웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자 전용) 필요한 경우 이 대화 상자의 [셀 정렬]에서 옵션을 선택합니다.

기본값 수평 정렬에 브라우저의 기본값을 사용합니다.

왼쪽 분할 영역의 왼쪽에 텍스트를 정렬합니다.

중심점 분할 영역의 중심에 텍스트를 정렬합니다.

오른쪽 분할 영역의 오른쪽에 텍스트를 정렬합니다.

기본값 수직 정렬에 브라우저의 기본값을 사용합니다.

위쪽 분할 영역의 위쪽에 텍스트를 정렬합니다.

기준선 결과 HTML 표에서 동일한 행에 있는 셀의 첫 번째 텍스트 줄에 대한 공통 기준선을 설정합니다. 행의 각 셀에서 [기준선] 옵션을 사용해야 합니다.

가운데 분할 영역에서 텍스트를 중앙에 수직으로 표시합니다.

아래쪽 분할 영역의 아래쪽에 텍스트 정렬를 정렬합니다.

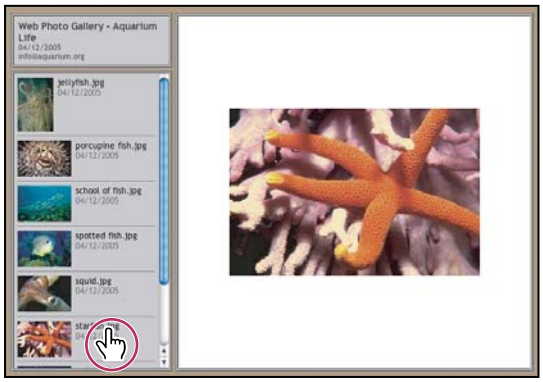
참조

469페이지의 “웹 브라우저에서 최적화된 이미지 미리보기”

웹 포토 갤러리 만들기

웹 포토 갤러리 정보

웹 포토 갤러리는 축소판 이미지가 포함된 홈 페이지 및 전체 크기의 이미지가 들어 있는 갤러리 페이지의 기능을 갖고 있습니다. 각 페이지에는 방문자가 사이트를 탐색할 수 있는 링크가 들어 있습니다. 예를 들어, 방문자가 홈 페이지의 축소판 이미지를 클릭하면 연결된 이미지 전체가 갤러리 페이지에 표시됩니다. [웹 포토 갤러리] 명령을 사용하면 일련의 이미지를 가지고 자동으로 웹 포토 갤러리를 만들 수 있습니다.



웹 포토 갤러리 홈 페이지

Photoshop에서는 사용자의 갤러리에 다양한 스타일을 제공합니다. 이 스타일들은 [웹 포토 갤러리] 명령을 사용하면 선택할 수 있습니다. HTML을 알고 있는 고급 사용자의 경우 새로운 스타일을 만들거나 HTML 템플릿 파일 세트를 편집하여 스타일을 사용자 정의할 수 있습니다.

갤러리 스타일에 대한 각 템플릿은 서로 다른 옵션을 가지고 있습니다. 사전 설정 스타일을 사용하는 경우 일부 옵션이 특정 스타일에서 흐리게 표시되거나 사용 불가능할 수 있습니다.

웹 포토 갤러리 만들기

1 (선택 사항) Adobe Bridge에서 사용하려는 파일이나 폴더를 선택합니다.

Bridge에 표시된 순서로 이미지가 표시됩니다. 순서를 바꾸려면 Bridge에 이미지가 표시되는 순서를 변경하십시오.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- Adobe Bridge에서 [도구] > [Photoshop] > [웹 포토 갤러리]를 선택합니다.
- Photoshop에서 [파일] > [자동화] > [웹 포토 갤러리]를 선택합니다.

3 [스타일] 팝업 메뉴에서 갤러리의 스타일을 선택합니다. 선택한 스타일로 홈 페이지 미리 보기가 대화 상자에 표시됩니다.

4 (선택 사항) 갤러리에 대한 연락처 정보로 전자 우편 주소를 입력합니다.

5 [사용] 메뉴에서 갤러리의 소스 파일을 선택합니다.

Adobe Bridge에서 선택한 이미지 [웹 포토 갤러리] 대화 상자를 열기 전에 선택한 이미지를 사용합니다.

폴더 [찾아보기](Windows) 또는 [선택](Mac OS) 단추를 사용하여 선택한 폴더에서 이미지를 사용합니다. [모든 하위 폴더 포함]을 선택하여 선택된 폴더의 하위 폴더 내의 이미지를 포함시킵니다.

6 [대상]을 클릭한 다음 갤러리의 이미지와 HTML 페이지를 저장할 폴더를 선택합니다. 그런 다음 [확인](Windows) 또는 [선택](Mac OS) 단추를 클릭합니다.

7 웹 갤러리에 대한 서식 지정 옵션을 선택합니다. [옵션] 메뉴에서 선택하여 각 옵션 세트를 표시합니다. 460페이지의 "웹 포토 갤러리 옵션"을 참조하십시오.

8 [확인]을 클릭합니다. Photoshop에서는 대상 폴더에 다음과 같은 HTML 및 JPEG 파일을 가져옵니다.

- [확장자] 옵션에 따라 index.htm이나 index.html로 이름이 지정된 갤러리 홈 페이지. 웹 브라우저에서 이 파일을 열면 갤러리를 미리 볼 수 있습니다.
- 이미지 하위 폴더 내의 JPEG 이미지
- 페이지 하위 폴더 내의 HTML 페이지
- 축소판 하위 폴더 내의 JPEG 축소판 이미지

색상 일치 확인

ProPhoto RGB나 Adobe RGB와 같이 광범위한 색상 작업 공간에서 사진 작업을 하는 경우 웹 갤러리에서 포함된 색상 프로파일을 읽지 못하는 브라우저로 볼 때 이미지 색상이 변할 수 있습니다. 이런 문제가 발생하면 이미지 프로파일을 최적화하거나 웹 포토 갤러리에 포함시키기 전에 sRGB(대부분의 브라우저에서 기본값으로 사용)로 변환하십시오. 다음 중 한 가지 방법을 사용하여 sRGB로 변환하십시오. 이 경우 이미지 사본을 가지고 작업하는 것이 좋습니다.

- 하나의 이미지를 변환하려면 [편집] > [프로파일로 변환]을 선택한 다음 [sRGB]를 선택합니다. 126페이지의 "색상 프로파일 할당 또는 제거(Illustrator, Photoshop)"를 참조하십시오.
- 이미지 폴더를 변환하려면 [이미지 프로세서]를 사용합니다. [파일] > [스크립트] > [이미지 프로세서]를 선택합니다. 548페이지의 "이미지 프로세서를 사용하여 파일 변환"을 참조하십시오.

이미지 프로세서를 사용하는 경우 파일을 원하는 크기의 JPEG 형식으로 직접 저장할 수 있습니다. 그럴 경우 반드시 [큰 이미지] 옵션에서 [이미지 크기 조정]을 꺼야 합니다.

웹 포토 갤러리 옵션

일반 파일 확장자, 인코딩 및 메타데이터에 대한 옵션입니다.

- **확장자** 파일 이름 확장자로 .htm 또는 .html을 사용합니다.
- **URL에 UTF 8 인코딩 사용** UTF-8 인코딩을 사용합니다.
- **이미지의 폭과 높이 속성 추가** 다운로드 시간을 줄일 수 있도록 크기를 지정합니다.
- **모든 메타데이터 유지** 메타데이터 정보를 유지합니다.

배너 갤러리의 각 페이지에 표시되는 배너에 대한 텍스트 옵션입니다. 다음을 각각 입력합니다.

- **사이트 이름** 갤러리의 이름입니다.
- **사진작가** 갤러리의 사진을 제공한 개인이나 기관의 이름입니다.
- **문의 정보** 전화 번호나 주소와 같은 갤러리의 연락처 정보입니다.
- **날짜** 갤러리의 각 페이지에 표시되는 날짜입니다. 기본적으로 Photoshop에서는 현재 날짜가 사용됩니다.
- **글꼴 및 글꼴 크기** (일부 사이트 스타일에 사용 가능) 배너 텍스트에 대한 옵션입니다.

큰 이미지 각 갤러리 페이지에 표시되는 기본 이미지에 대한 옵션입니다.

- **숫자 링크 추가** (일부 사이트 스타일에 사용 가능) 각 갤러리 페이지 위쪽에 가로로 실행되는 숫자 시퀀스(1부터 시작하여 갤러리의 총 페이지 수로 끝남)를 추가합니다. 각 번호는 해당 페이지에 대한 링크입니다.
- **이미지 크기 조정** 갤러리 페이지에 배치하기 위해 소스 이미지의 크기를 조정합니다. 팝업 메뉴에서 크기를 선택하거나 픽셀 단위로 크기를 입력합니다. [제한]에서 크기를 조정하는 동안 제한할 이미지 치수를 선택합니다. JPEG 품질을 조정하려면 팝업 메뉴에서 옵션을 선택하거나 0-12 사이의 값을 입력하거나, 슬라이더를 드래그합니다. 값이 높으면 이미지 품질이 좋아지는 반면 파일은 커집니다.

참고: Photoshop은 환경 설정에서 설정된 기본 이미지 보간 방법을 사용합니다. 이미지 크기를 줄이려는 경우 기본값으로 [쌍입방(더 선명하게)]를 선택하면 최상의 결과를 얻을 수 있습니다.

- **테두리 크기** 이미지 주위의 테두리 폭을 픽셀 단위로 지정합니다.
- **제목 사용** (일부 사이트 스타일에 사용 가능) 각 이미지 아래에 캡션을 표시하기 위한 옵션을 지정합니다. [파일 이름]을 선택하여 파일 이름을 표시하거나, [설명], [제작진], [제목] 및 [저작권]을 선택하여 [파일 정보] 대화 상자에서 가져온 설명 텍스트를 표시합니다.
- **글꼴 및 글꼴 크기** (일부 사이트 스타일에 사용 가능) 캡션의 글꼴 및 크기를 지정합니다.

축소판 축소판 이미지 크기 등의 갤러리 홈 페이지에 대한 옵션입니다.

- **크기** 축소판 크기를 지정합니다. 각 축소판의 폭을 팝업 메뉴에서 선택하거나 픽셀 단위로 값을 입력합니다.
- **열과 행** 홈 페이지에서 축소판을 표시할 열과 행의 수를 지정합니다. 수평 프레임 스타일 또는 수직 프레임 스타일을 사용하는 갤러리에는 이 옵션을 적용할 수 없습니다.
- **테두리 크기** 각 축소판 주위의 테두리 폭을 픽셀 단위로 지정합니다.

• **제목** (일부 사이트 스타일에 사용 가능) 각 축소판 아래에 캡션을 표시하기 위한 옵션을 지정합니다. [파일 이름]을 선택하여 파일 이름을 표시하거나, [설명], [제작진], [제목] 및 [저작권]을 선택하여 [파일 정보] 대화 상자에서 가져온 설명 텍스트를 표시합니다.

• **글꼴 및 글꼴 크기** (일부 사이트 스타일에 사용 가능) 캡션의 글꼴 및 크기를 지정합니다.

사용자 정의 색상 갤러리 요소의 색상에 대한 옵션입니다. 요소의 색상을 변경하려면 색상 견본을 클릭한 다음 Adobe [색상 피커]에서 새로운 색상을 선택합니다. 각 페이지([배경] 옵션) 및 배너([배너] 옵션)의 배경색을 변경할 수 있습니다.

보안 도난 방지책으로 각 이미지에 텍스트를 표시합니다.

• **내용** 표시될 텍스트를 지정합니다. [사용자 정의 텍스트]를 선택하여 사용자 정의 텍스트를 입력합니다. [파일 정보] 대화 상자에서 가져온 텍스트를 표시하려면 [파일 이름], [설명], [제작진], [제목] 또는 [저작권]을 선택합니다.

• **글꼴, 색상 및 위치** 캡션의 글꼴, 색상 및 정렬을 지정합니다.

• **회전 옵션** 특정 각도로 이미지에 텍스트를 배치합니다.

웹 포토 갤러리 스타일

Photoshop은 다양한 웹 포토 갤러리 스타일을 제공합니다. HTML을 알고 있는 고급 사용자의 경우 새로운 스타일을 만들거나 HTML 템플릿 파일 세트를 편집하여 스타일을 사용자 정의할 수 있습니다.

Photoshop에서 제공되는 웹 포토 갤러리 스타일은 다음 위치에 있는 각각의 폴더에 저장되어 있습니다.

Windows Program Files/Adobe/Photoshop CS3/사전 설정/웹 포토 갤러리

Mac OS Adobe Photoshop CS3/사전 설정/웹 포토 갤러리

이 위치에 있는 각 폴더 이름은 [웹 포토 갤러리] 대화 상자의 [스타일] 팝업 메뉴에 옵션으로 표시됩니다. 각 폴더에는 Photoshop에서 갤러리를 만들 때 사용하는 다음과 같은 HTML 템플릿 파일이 들어 있습니다.

Caption.htm 홈 페이지에서 각 축소판 아래에 나타나는 캡션의 레이아웃을 결정합니다.

FrameSet.htm 페이지를 표시할 프레임 세트의 레이아웃을 결정합니다.

IndexPage.htm 홈 페이지의 레이아웃을 결정합니다.

SubPage.htm 전체 크기 이미지의 갤러리 페이지 레이아웃을 결정합니다.

Thumbnail.htm 홈 페이지에 나타나는 축소판의 레이아웃을 결정합니다.

각 템플릿 파일에는 HTML 코드와 토큰이 들어 있습니다. 토큰이란 [웹 포토 갤러리] 대화 상자에서 해당 옵션을 설정하면 Photoshop에서 대체되는 텍스트 문자열입니다. 예를 들어, 템플릿 파일에는 토큰을 괄호 텍스트로 사용하는 다음의 TITLE 요소가 들어 있습니다.

<TITLE>%TITLE%</TITLE>

Photoshop에서 이 템플릿 파일을 사용하여 갤러리를 생성할 때 %TITLE% 토큰은 [웹 포토 갤러리] 대화 상자의 [사이트 이름]에 입력한 텍스트로 바뀝니다.

HTML 편집기를 사용하여 해당 HTML 템플릿 파일을 열어 학습하면 기존 스타일에 대해 훨씬 잘 알 수 있습니다. HTML 문서를 만들 때는 표준 ASCII 문자만 사용해야 하므로 메모장(Windows)이나 TextEdit(Mac OS)와 같은 일반 텍스트 편집기를 사용하여 이러한 문서를 열고, 편집하고, 만들 수 있습니다.

웹 포토 갤러리 스타일 사용자 정의 정보

하나 이상의 HTML 템플릿 파일을 편집하여 기존 웹 포토 갤러리 스타일을 사용자 정의할 수 있습니다. 스타일을 사용자 정의할 때에는 다음의 지침을 따라야 Photoshop에서 정확하게 갤러리를 만들 수 있습니다.

- 스타일 폴더에는 Caption.htm, IndexPage.htm, SubPage.htm, Thumbnail.htm 및 FrameSet.htm 파일이 들어 있어야 합니다.
- 스타일 폴더의 이름은 변경할 수 있지만 해당 폴더의 HTML 템플릿 파일 이름은 변경할 수 없습니다.
- Caption.htm 파일은 비어 있을 수도 있으며, Thumbnail.htm 파일에 캡션 레이아웃을 결정하는 HTML 코드와 캡션 레이아웃을 포함시킬 수 있습니다.

• [웹 포토 갤러리] 대화 상자가 아닌 템플릿 파일을 통해 옵션이 설정되도록 템플릿 파일의 토큰을 적절한 텍스트나 HTML 코드로 바꿀 수 있습니다. 예를 들어 템플릿 파일에는 토큰을 해당 값으로 사용하는 다음과 같은 배경 색상 특성을 가진 BODY 요소가 들어 있습니다.

bgcolor=%BGCOLOR%

페이지의 배경색을 빨강으로 설정하려면 %BGCOLOR% 토큰을 "FF0000"으로 대체합니다.

• 템플릿 파일에 HTML 코드와 토큰을 추가할 수 있습니다. 모든 토큰은 대문자여야 하며 퍼센트(%) 기호로 시작하고 끝나야 합니다.

웹 포토 갤러리 스타일 사용자 정의 또는 만들기

1 기존 웹 포토 갤러리 스타일을 저장하는 폴더를 찾습니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

• 스타일을 사용자 정의하려면 스타일 폴더의 사본을 만들고 이를 기존 스타일 폴더와 같은 위치에 저장합니다.

• 새 스타일을 만들려면 새 스타일을 저장할 새 폴더를 만들고 기존 스타일 폴더와 같은 위치에 저장합니다.

새 스타일 또는 사용자 정의된 스타일(폴더 이름이 지정됨)은 [웹 포토 갤러리] 대화 상자의 [스타일] 팝업 메뉴에 표시됩니다.

3 HTML 편집기를 사용하여 다음 중 하나를 수행합니다.

• HTML 템플릿 파일을 사용자 정의합니다.

• 필요한 HTML 템플릿 파일을 만들고 스타일 폴더에 저장합니다.

템플릿 파일을 만들 때는 461페이지의 **"**웹 포토 갤러리 스타일 사용자 정의 정보**"**에 설명된 사용자 정의 지침을 따라야 합니다.

중요: 갤러리 스타일 템플릿을 사용자 정의하거나 만들 때 HTML 파일의 개별 행에 %CURRENTINDEX%, %NEXTIMAGE%, %NEXTINDEX%, %PAGE%, %PREVIMAGE% 및 %PREVINDEX%와 같은 토큰을 지정해야 합니다. Photoshop에서는 갤러리의 특정 페이지를 만들 때 템플릿에서 해당 페이지에 적용되지 않는 토큰이 포함된 줄을 건너뜁니다. 예를 들어, Photoshop에서 첫 번째 갤러리 페이지를 만들 때 %PREVIMAGE% 토큰을 포함하고 있는 템플릿의 줄을 건너뜁니다. 이 토큰은 이전 갤러리 페이지에 대한 링크를 결정하는 토큰입니다. 별개의 줄에 %PREVIMAGE% 토큰을 유지하면 Photoshop에서 템플릿의 다른 토큰이 무시되지 않습니다.

웹 포토 갤러리 스타일 토큰

Photoshop에서는 HTML 템플릿 파일의 토큰을 사용하여 기본 웹 포토 갤러리 스타일을 정의하고, 이러한 토큰을 사용하여 웹 포토 갤러리 대화 상자에서 사용자가 입력한 내용을 바탕으로 갤러리를 만들 수 있습니다.

갤러리 스타일을 사용자 정의하거나 만들 때 HTML 템플릿 파일에 어떤 토큰이든지 추가할 수 있습니다. IndexPage.htm 파일에만 나타날 수 있는 %THUMBNAILS%와 %THUMBNAILSROWS%는 예외입니다. 토큰을 추가할 때 해당 토큰을 정확하게 사용할 수 있도록 파일에 HTML 코드를 추가해야 할 수도 있습니다.

HTML 템플릿 파일에서는 다음 토큰을 사용할 수 있습니다.

%ALINK% 활성 링크의 색상을 결정합니다.

%ALT% 이미지 파일의 이름을 결정합니다.

%ANCHOR% 인덱스의 시작 위치로 되돌아가지 않고 사용자가 보고 있는 이미지의 축소판으로 되돌아갈 수 있도록 합니다. 이 토큰은 사용자가 [Home] 단추를 클릭할 때 동작합니다.

%BANNERCOLOR% 배너의 색상을 결정합니다.

%BANNERFONT% 배너 텍스트의 글꼴을 결정합니다.

%BANNERFONTSIZE% 배너 텍스트의 글꼴 크기를 결정합니다.

%BGCOLOR% 배경색을 결정합니다.

%CAPTIONFONT% 홈 페이지에서 각 축소판 아래의 캡션에 대한 글꼴을 결정합니다.

%CAPTIONFONTSIZE% 캡션에 대한 글꼴 크기를 결정합니다.

%CHARSET% 각 페이지에서 사용하는 문자 집합을 결정합니다.

%CONTENT_GENRATOR% "Adobe Photoshop CS3 웹 포토 갤러리"로 확장합니다.

%CURRENTINDEX% 현재 홈 페이지에 대한 링크를 결정합니다.

%CURRENTINDEXANCHOR% subpage.htm에 있으며 첫 번째 인덱스 페이지를 가리킵니다.

%DATE% 배너에 나타나는 날짜를 결정합니다.

%FILEINFO% 캡션에 대한 이미지 파일 정보를 결정합니다.

%FILENAME% 이미지의 파일 이름을 결정합니다. HTML 텍스트로 나타나는 메타데이터에 이 토큰을 사용합니다.

%FILENAME_URL% 이미지의 URL 파일 이름을 지정합니다. 이 토큰은 URL 파일 이름에만 사용됩니다.

%FIRSTPAGE% 프레임 세트의 오른쪽 프레임에 나타나는 첫 번째 갤러리에 대한 링크를 지정합니다.

%FRAMEINDEX% 프레임 세트의 왼쪽 프레임에 나타나는 홈 페이지에 대한 링크를 결정합니다.

%HEADER% 갤러리의 제목을 결정합니다.

%IMAGEBORDER% 갤러리 페이지에서 전체 크기 이미지의 테두리 크기를 지정합니다.

%IMAGE_HEIGHT% [이미지의 폭과 높이 속성 추가] 체크 상자를 사용할 수 있도록 설정합니다. 이 토큰을 사용하면 사용자가 특성을 다운로드할 수 있으므로 다운로드 시간이 단축됩니다.

%IMAGE_HEIGHT_NUMBER% 이 토큰은 이미지의 폭을 나타내는 숫자로만 교체됩니다.

%IMAGEPAGE% 갤러리 페이지에 대한 링크를 결정합니다.

%IMAGE_SIZE% [이미지 크기 조정] 상자를 선택한 경우 이 토큰에는 [큰 이미지] 창에서 사용되는 이미지 픽셀 값이 포함됩니다. 이 상자가 선택되지 않았으면 이 토큰에는 빈 문자열이 들어 갑니다. 이 토큰은 생성된 사이트의 모든 이미지에 대해 최대 높이와 폭 값을 표시할 수 있어 템플릿의 JavaScript에 유용합니다.

%IMAGESRC% 갤러리 페이지에서 전체 크기 이미지에 대한 URL을 지정합니다.

%IMAGE_WIDTH% [이미지의 폭과 높이 속성 추가] 체크 상자를 사용할 수 있도록 설정합니다. 이 토큰을 사용하면 사용자가 특성을 다운로드할 수 있으므로 다운로드 시간을 줄일 수 있습니다.

%IMAGE_WIDTH_NUMBER% 이 토큰은 이미지의 폭을 나타내는 숫자로만 교체됩니다.

%LINK% 링크 색상을 결정합니다.

%NEXTIMAGE% 다음 갤러리 페이지에 대한 링크를 결정합니다.

%NEXTIMAGE _CIRCULAR% 큰 미리 보기 이미지에서 다음 큰 미리 보기 이미지로 이동하는 링크를 설정합니다.

%NEXTINDEX% 다음 홈 페이지에 대한 링크를 결정합니다.

%NUMERICLINKS% 모든 큰 미리 보기 이미지에 하위 페이지의 숫자 링크를 삽입합니다.

%PAGE% 현재 페이지 위치(예: 3페이지 중 1페이지)를 결정합니다.

%PHOTOGRAPHER% 갤러리의 사진을 제공한 개인이나 기관의 이름을 결정합니다.

%PREVIMAGE% 이전 갤러리 페이지에 대한 링크를 결정합니다.

%PREVINDEX% 이전 홈 페이지에 대한 링크를 결정합니다.

%SUBPAGEHEADER% 갤러리의 제목을 결정합니다.

%SUBPAGETITLE% 갤러리의 제목을 결정합니다.

%TEXT% 텍스트 색상을 결정합니다.

%THUMBBORDER% 축소판 테두리의 크기를 결정합니다.

%THUMBNAIL_HEIGHT% [이미지의 폭과 높이 속성 추가] 체크 상자를 사용할 수 있도록 설정합니다. 이 토큰을 사용하면 사용자가 특성을 다운로드할 수 있으므로 다운로드 시간이 단축됩니다.

%THUMBNAIL_HEIGHT_NUMBER% 이 토큰은 축소판의 높이를 나타내는 숫자로만 교체됩니다.

%THUMBNAILS% 이 토큰은 프레임 스타일에 대한 Thumbnail.htm 파일을 사용하여 축소판으로 바꿉니다. 이 토큰은 HTML 파일에서 독립된 줄에 단어가 잘리지 않도록 지정되어야 합니다.

%THUMBNAIL_SIZE% "축소판" 패널에 있는 축소판 픽셀 값이 저장됩니다. 이 토큰은 생성된 사이트의 모든 축소판에 대해 최대 높이와 폭 값을 표시할 수 있어 템플릿의 JavaScript에 유용합니다.

%THUMBNAILSRC% 축소판에 대한 링크를 결정합니다.

%THUMBNAILSROWS% 이 토큰은 프레임 없는 스타일의 Thumbnail.htm 파일을 사용하는 축소판의 행으로 대체됩니다. 이 토큰은 HTML 파일에서 독립된 줄에 단어가 잘리지 않도록 지정되어야 합니다.

%THUMBNAIL_WIDTH% [이미지의 폭과 높이 속성 추가] 체크 상자를 사용할 수 있도록 설정합니다. 이 토큰을 사용하면 사용자가 특성을 다운로드할 수 있으므로 다운로드 시간이 단축됩니다.

%THUMBNAIL_WIDTH_NUMBER% 이 토큰은 축소판의 폭을 나타내는 숫자로만 교체됩니다.

%TITLE% 갤러리의 제목을 결정합니다.

%VLINK% 방문한 링크의 색상을 결정합니다.

이미지 최적화

최적화 정보

웹 및 기타 온라인 미디어에서 사용할 이미지를 준비할 때는 이미지 화질과 파일 크기를 절충해야 하는 경우가 많습니다.

웹 및 장치용으로 저장

[웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 최적화 기능을 사용하면 다양한 파일 형식과 파일 특성으로 최적화된 이미지를 미리 볼 수 있습니다. 이미지의 여러 버전을 동시에 표시하고 미리 보면서 최적화 설정을 수정하여 필요에 맞는 최상의 설정을 결합하여 선택할 수 있습니다. 또한 투명도와 매트를 지정하고, 디더링 조절 옵션을 선택하고, 지정된 픽셀 치수나 원본 크기의 비율로 이미지 크기를 조정하는 등의 작업을 수행할 수도 있습니다.

[웹 및 장치용으로 저장] 명령을 사용하여 최적화된 파일을 저장할 때 해당 이미지에 대한 HTML 파일을 생성하도록 선택할 수 있습니다. 이 파일에는 이미지를 웹 브라우저에 표시하는 데 필요한 모든 정보가 포함됩니다.

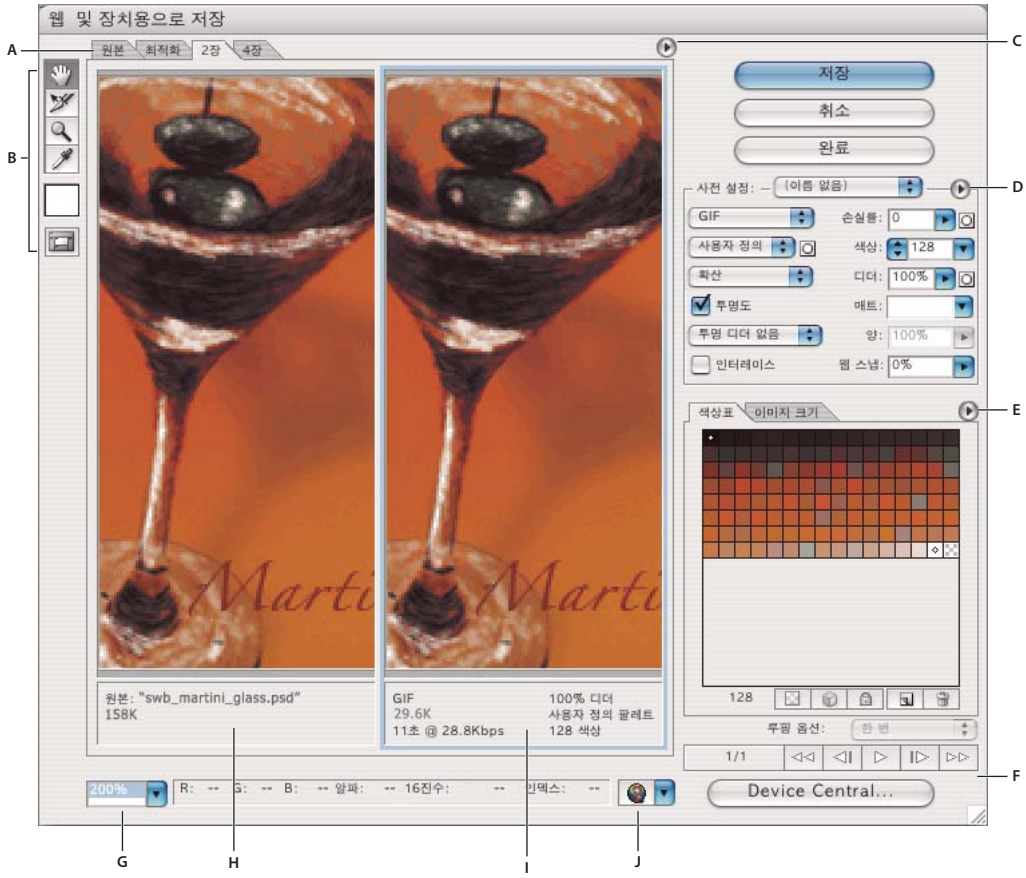
Photoshop의 다른 이름으로 저장 명령 및 이미지 프로세서

Photoshop에서는 [다른 이름으로 저장] 명령을 사용하여 이미지를 GIF, JPEG 또는 PNG 파일로 저장할 수 있습니다. 파일 형식에 따라 이미지 품질, 배경 투명도나 매트, 색상 표시 및 다운로드 방법을 지정할 수 있습니다. 그러나 파일에 추가한 분할 영역, 연결, 애니메이션 등의 웹 기능은 유지되지 않습니다.

또한 Photoshop 이미지 프로세서를 사용하여 이미지 폴더의 사본을 JPEG 형식으로 저장할 수 있습니다. 이미지 프로세서를 사용하여 이미지의 크기를 조절하거나 이미지의 색상 프로파일을 웹 표준 sRGB로 변환할 수 있습니다.

웹 및 장치용으로 저장 개요

[웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자([파일] > [웹 및 장치용으로 저장])를 사용하여 최적화 옵션을 선택하고 최적화된 아트워크를 미리 볼 수 있습니다.



[웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자
A. 표시 옵션 **B.** 도구 상자 **C.** 미리보기 팝업 메뉴 **D.** 최적화 팝업 메뉴 **E.** 색상표 팝업 메뉴 **F.** 애니메이션 컨트롤 **G.** 확대/축소 텍스트 상자 **H.** 원본 이미지 **I.** 최적화된 이미지 **J.** 브라우저에서 미리보기 메뉴

대화 상자에서 이미지 미리보기

❖ 이미지 영역 위쪽의 탭을 클릭하여 표시 옵션을 선택합니다.

원본 최적화되지 않은 이미지를 표시합니다.

최적화 현재 최적화 설정이 적용된 이미지를 표시합니다.

2장 이미지의 두 가지 버전을 나란히 표시합니다.

4장 이미지의 네 가지 버전을 나란히 표시합니다.

대화 상자를 사용하여 탐색

[웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 아트워크가 일부만 보이면 [손 도구]로 드래그하여 다른 영역을 볼 수 있습니다. [돋보기 도구]를 사용하여 보기를 확대하거나 축소할 수도 있습니다.

- [손 도구]를 선택하거나 스페이스바를 누른 상태에서 보기 영역에서 드래그하면 이미지 전체를 이동하면서 볼 수 있습니다.
- [돋보기 도구] 🔍 를 선택하고 보기 영역 내부를 클릭하여 보기를 확대하거나, Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 보기 영역 내부를 클릭하여 보기를 축소할 수 있습니다.

배율을 입력하거나 대화 상자 아래쪽에 있는 팝업 메뉴에서 선택할 수도 있습니다.

최적화된 이미지 정보 및 다운로드 시간 보기

[웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자의 각 이미지 아래에 있는 주석 영역에 최적화 정보가 표시됩니다. 원본 이미지에 대한 주석은 파일 이름과 파일 크기를 보여 줍니다. 최적화된 이미지에 대한 주석은 현재 최적화 옵션, 최적화된 파일 크기 및 선택한 모뎀 속도에 따른 예상 다운로드 시간을 보여 줍니다. [미리보기] 팝업 메뉴에서 모뎀 속도를 선택할 수 있습니다.

브라우저 디더 미리보기

모니터에 표시할 수 있는 색상보다 많은 색상이 포함된 이미지는 브라우저에서 **디더링**됩니다. 즉, 표시할 수 없는 색상은 표시 가능한 색상을 혼합하여 근사치로 처리합니다.

❖ 브라우저 디더 미리보기를 표시하거나 숨기려면 [미리보기] 팝업 메뉴에서 [브라우저 디더]를 선택합니다. 확인 표시가 있으면 브라우저 디더링이 활성화되어 있다는 것을 나타냅니다. [브라우저 디더]를 활성화해도 최종 이미지 출력에는 영향을 미치지 않습니다.

이미지 감마를 다른 값으로 미리보기

컴퓨터 모니터의 감마 값 설정에 따라 웹 브라우저에서 전체 이미지가 더 밝게 보이거나 더 어둡게 보입니다. Windows 시스템의 감마 값은 2.2이고 Mac OS 시스템의 감마 값은 보통 1.8로 설정되어 있으므로 같은 이미지가 Mac OS 시스템보다 Windows 시스템에서 더 어두워 보입니다. Photoshop의 경우, 다른 감마 값을 사용하는 시스템에서 이미지가 어떻게 표시되는지 미리 보고 이미지의 감마를 조정하여 시스템 간의 차이를 보정할 수 있습니다. 미리보기 옵션을 활성화해도 최종 이미지 출력에는 영향을 미치지 않습니다.

❖ [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자의 [미리보기] 팝업 메뉴를 사용하여 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

보정하지 않은 색상 이미지 감마를 조정하지 않습니다. [보정하지 않은 색상]이 기본 설정입니다.

표준 Windows 색상 기본 Windows 감마로 조정한 이미지를 표시합니다.

표준 Macintosh 색상 기본 Macintosh 감마로 조정한 이미지를 표시합니다.

문서 색상 프로파일 사용 색상 관리 문서에 첨부된 문서 색상 프로파일과 일치하도록 감마를 조정합니다.

웹용으로 이미지 최적화

1 [파일] > [웹 및 장치용으로 저장]을 선택합니다.

2 대화 상자 위쪽의 탭을 클릭하여 표시 옵션([최적화], [2장] 또는 [4장])을 선택합니다. [4장]을 선택한 경우에는 최적화할 미리보기를 클릭합니다.

3 (선택 사항) 이미지에 여러 개의 분할 영역이 포함되어 있으면 최적화할 분할 영역을 하나 이상 선택합니다.

4 [사전설정] 메뉴에서 사전설정된 최적화 설정을 선택하거나 개별 최적화 옵션을 설정합니다. 선택한 파일 형식에 따라 사용 가능한 옵션이 다릅니다.

[4장] 모드에서 작업하는 경우에는 최적화 설정을 변경한 후 [보기 다시 고침]을 선택하면 이미지의 저품질 버전을 자동으로 생성할 수 있습니다.

5 이미지 품질과 파일 크기 간의 균형에 만족할 때까지 최적화 설정을 세밀하게 조정합니다. 이미지에 여러 개의 분할 영역이 포함되어 있으면 모든 분할 영역을 최적화해야 합니다.

최적화된 미리 보기를 원본으로 복원하려면 해당 미리 보기를 선택한 다음 [사전 설정] 메뉴에서 [원본]을 선택합니다.

6 sRGB가 아닌 색상 프로파일이 포함된 이미지를 최적화하는 경우에는 이미지의 색상을 sRGB로 변환한 다음 웹용으로 이미지를 저장해야 합니다. [최적화] 메뉴에서 [sRGB로 변환]이 선택되어 있는지 확인합니다.

7 [저장]을 클릭합니다.

8 [최적화 다른 이름으로 저장] 대화 상자에서 다음을 수행하고 [저장]을 클릭합니다.

- 파일 이름을 입력하고 파일 저장 위치를 선택합니다.
- [파일 형식] 옵션을 선택하여 저장하려는 파일 종류([HTML 및 이미지], [이미지 전용] 또는 [HTML 전용])를 지정합니다.
- (선택 사항) HTML 및 이미지 파일의 출력 설정을 지정합니다.
- 이미지에 여러 개의 분할 영역이 포함되어 있으면 [분할 영역] 메뉴에서 분할 영역을 저장하는 옵션([모든 분할 영역] 또는 [선택 분할 영역])을 선택합니다.

최적화 설정값을 마지막으로 저장된 버전으로 재설정하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누르고 [다시 설정]을 클릭합니다. 다음에 [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자를 열 때 같은 설정이 유지되도록 하려면 Alt/Option 키를 누른 채 [기억]을 클릭합니다.

Illustrator의 웹용으로 파일 저장에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0063_kr을 참조하십시오.

참조

470페이지의 "웹 그래픽 최적화 옵션"

469페이지의 "웹 브라우저에서 최적화된 이미지 미리보기"

480페이지의 "출력 옵션 설정"

최적화 사전설정 저장 또는 삭제

최적화 설정을 이름이 지정된 세트로 저장한 다음 다른 이미지에 적용할 수 있습니다. 저장한 설정은 이름이 지정되어 미리 정의된 설정과 함께 [사전설정] 팝업 메뉴에 나타납니다. 이름이 지정된 세트나 미리 정의된 세트를 편집하면 [사전설정] 메뉴에 [이름 없음]으로 표시됩니다.

1 최적화 옵션을 설정하고 [최적화] 팔레트 메뉴에서 [설정 저장]을 선택합니다.

2 설정에 이름을 지정하고 해당 폴더에 저장합니다.

Photoshop (Windows XP) Document and Settings\[사용자 이름]\Application Data\Adobe\Adobe Photoshop CS3\Optimized Settings

(Windows Vista) Users\[사용자 이름]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop CS3\Optimized Settings

(Mac OS) User/[사용자 이름]/Library/Preferences/Adobe Photoshop CS3 Settings/Optimized Settings

Illustrator (Windows XP) Document and Settings\[사용자 이름]\Application Data\Adobe\Adobe Illustrator CS3 Settings\웹 설정값용으로 저장\최적화

(Windows Vista) Users\[사용자 이름]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS3 Settings\웹 설정값용으로 저장\최적화

(Mac OS) User/[사용자 이름]/Library/ApplicationSupport/Adobe/Adobe Illustrator CS3/웹 설정값용으로 저장/최적화

참고: 다른 위치에 설정을 저장하면 [사전설정] 팝업 메뉴에 표시되지 않습니다.

3 사전 설정을 삭제하려면 [사전 설정] 메뉴에서 사전 설정을 선택하고 [최적화] 메뉴에서 [설정 삭제]를 선택합니다.

웹 및 장치용으로 저장 대화 상자에서 분할 영역 작업

이미지에 여러 개의 분할 영역이 포함되어 있으면 최적화할 분할 영역을 지정해야 합니다. 분할 영역을 연결하여 다른 분할 영역에도 최적화 설정을 적용할 수 있습니다. GIF 및 PNG-8 형식의 연결된 분할 영역은 색상 팔레트와 디더 패턴을 공유하여 분할 영역 간에 경계가 두드러지지 않고 자연스럽게 연결되게 합니다.

- 모든 분할 영역을 표시하거나 숨기려면 [분할 영역 가시성 켜기/끄기] 단추  를 클릭합니다.
- (Photoshop에만 해당) 자동 분할 영역을 표시하거나 숨기려면 [미리보기] 팝업 메뉴에서 [자동 분할 영역 숨기기]를 선택합니다.
- [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 분할 영역을 선택하려면 [분할 영역 선택 도구]  를 선택한 다음 분할 영역을 클릭하여 선택합니다. 분할 영역을 여러 개 선택하려면 Shift 키를 누른 채 클릭하거나 드래그합니다.

참고: [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 선택하지 않은 분할 영역은 흐리게 표시됩니다. 최종 이미지 색상에는 영향을 주지 않습니다.

- [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 분할 영역 옵션을 보려면 [분할 영역 선택 도구]를 선택하고 분할 영역을 두 번 클릭합니다.

- 분할 영역을 연결하려면 두 개 이상의 분할 영역을 선택한 다음 [최적화] 팝업 메뉴 ([사전설정] 메뉴 오른쪽에 위치)에서 [분할 영역 연결]을 선택합니다. 연결된 분할 영역에 연결 아이콘 이 나타납니다.
- 분할 영역의 연결을 해제하려면 해당 분할 영역을 선택한 다음 [최적화] 팝업 메뉴에서 [분할 영역 연결 해제]를 선택합니다.
- 이미지에 있는 모든 분할 영역의 연결을 해제하려면 [최적화] 팝업 메뉴에서 [모든 분할 영역 연결 해제]를 선택합니다.

웹 그래픽을 특정 파일 크기로 압축

1 [파일] > [웹 및 장치용으로 저장]을 선택합니다.

2 [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자 위쪽의 탭을 클릭하여 표시 옵션([최적화], [2장] 또는 [4장])을 선택합니다. [4장]을 선택한 경우에는 최적화할 미리보기를 선택합니다.

3 (선택 사항) 최적화할 분할 영역과 사용할 파일 형식을 선택합니다.

4 [설정] 메뉴 오른쪽에 있는 [최적화] 메뉴에서 [파일 크기에 맞게 최적화]를 선택합니다.

5 원하는 파일 크기를 입력합니다.

6 [시작] 옵션을 선택합니다.

현재 설정 현재 파일 형식을 사용합니다.

GIF/JPEG 자동 선택 이미지 내용에 따라 최적의 형식이 자동으로 선택됩니다.

7 [사용]을 선택하여 지정된 파일 크기를 현재 분할 영역에만 적용할지, 이미지의 각 분할 영역에 적용할지, 모든 분할 영역에 적용할지 여부를 지정합니다. [확인]을 클릭합니다.

최적화 도중 아트워크 크기 조정

[웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 이미지 크기를 지정된 픽셀 치수나 원본 크기의 특정 비율로 조정할 수 있습니다.

1 [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 [이미지 크기] 탭을 클릭합니다.

2 추가 옵션을 설정합니다.

비율 제한 픽셀 폭과 픽셀 높이의 현재 비율을 유지합니다.

품질 (Photoshop에만 해당) 보간 방법을 지정합니다. [쌍입방(더 선명하게)] 방법을 사용하면 일반적으로 이미지 크기를 줄일 때 더 좋은 결과를 얻을 수 있습니다.

앤티 앨리어스 (Illustrator에만 해당) 앤티 앨리어싱을 적용하여 아트워크의 들쭉날쭉한 가장자리를 제거합니다.

대지로 클립 (Illustrator에만 해당) 문서의 [대지] 경계와 일치하도록 아트워크 크기를 클리핑합니다. [대지] 경계 바깥의 아트워크는 모두 삭제됩니다.

참고: SWF 및 SVG 파일 포맷의 경우 [대지로 클립]을 제외한 [이미지 크기] 팔레트의 모든 기능을 사용할 수 없습니다.

3 새 크기를 픽셀 단위로 입력하거나 이미지 크기를 조정하기 위한 백분율을 지정하고 [적용]을 클릭합니다.

웹 그래픽에 대한 CSS 레이어 생성

Illustrator 아트워크의 레이어를 사용하여 결과로 생성된 HTML 파일에 CSS 레이어를 생성할 수 있습니다. CSS 레이어는 절대 위치를 갖는 요소이므로 웹 페이지의 다른 요소와 겹칠 수 있습니다. 웹 페이지에 동적 효과를 만들려는 경우 CSS 레이어 내보내기가 유용합니다.

[웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자의 [레이어] 팔레트를 사용하여 CSS 레이어로 내보낼 아트워크의 최상위 레이어를 선택하고 내보낸 레이어가 보이는지 가려지는지를 제어할 수 있습니다.

1 [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 [레이어] 탭을 클릭합니다.

2 [CSS 레이어로 내보내기]를 선택합니다.

3 [레이어] 팝업 메뉴에서 레이어를 선택하고 원하는 대로 다음 옵션을 설정합니다.

보임 결과 HTML 파일에서 보이는 CSS 레이어를 만듭니다.

가려짐 결과 HTML 파일에서 숨겨진 CSS 레이어를 만듭니다.

CSS 레이어는 GoLive 레이어와 동일합니다. Adobe GoLive를 사용하여 CSS 레이어를 애니메이션으로 나타내고 내장 JavaScript 액션을 사용하여 대화형 효과를 만들 수 있습니다.

참조

464페이지의 "웹 및 장치용으로 저장 개요"

466페이지의 "웹용으로 이미지 최적화"

마스크를 기준으로 다양한 최적화 수행

마스크를 사용하여 이미지 각 영역의 최적화 설정에 변화를 줄 수 있습니다(가중 최적화라고 함). 이렇게 하면 파일 크기를 크게 늘리지 않으면서 중요한 이미지 영역의 품질을 향상시킬 수 있습니다. 다음 설정에 대해 가중 최적화를 설정할 수 있습니다.

- JPEG 이미지 품질
- GIF, PNG-8 및 WBMP 이미지 디더링
- GIF 이미지 손실률
- GIF 및 PNG-8에 대해 생성된 색상표(특정 이미지 영역에 색상 포함)

가중 최적화를 적용하려면 먼저 알파 채널 마스크를 만들거나, 문자 레이어 및 모양 레이어에 대해 마스크 자동 만들기를 사용합니다.

마스크의 흰색 영역(문자 또는 모양 레이어의 모양 포함)은 이미지 품질의 레벨이 가장 높은 이미지 영역을 나타냅니다. 검정 영역은 가장 중요도가 낮은 이미지 영역으로 JPEG 품질이 낮거나 GIF 이미지의 디더링 비율 및 손실률이 높습니다. 마스크 회색 영역의 최적화 레벨은 회색 레벨에 따라 달라집니다. 생성된 색상표의 경우, 마스크의 흰색 영역은 중요한 이미지 영역을 나타내므로 흰색 영역의 색상이 더 많이 유지됩니다.

1 [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 옵션 옆에 있는 [마스크] 단추  를 클릭합니다. 예를 들어, JPEG 이미지의 경우 [품질]을, GIF 이미지의 경우 [손실률]을 클릭합니다.

2 표시된 대화 상자에서 적용할 마스크를 선택합니다. 모든 이미지 텍스트 레이어, 모든 이미지 모양 레이어 또는 알파 채널에 대해 마스크를 적용할 수 있습니다. 마스크를 두 개 이상 선택할 수 있습니다.

마스크 축소판이 대화 상자의 오른쪽 아래에 나타납니다.

3 슬라이더를 사용하여 품질, 손실률 또는 디더링을 수정하거나 텍스트 상자에 최소 또는 최대 설정값을 입력합니다.

흰색 슬라이더는 마스크의 흰색 영역에 영향을 미치고 검정 슬라이더는 마스크의 검정 영역에 영향을 미칩니다. 마스크의 회색 영역은 부분적으로 영향을 받으므로 영역 간 변환이 보다 자연스럽습니다.

참고: [손실률] 설정이 높다는 것은 실제로 더 많이 압축된다는 것을 의미합니다. 다른 설정에서 값이 높을수록 해당 품질이 높아지는 것과는 반대입니다.

웹 브라우저에서 최적화된 이미지 미리보기

[웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자([파일] > [웹 및 장치용으로 저장])를 통해 컴퓨터에 설치된 모든 웹 브라우저에서 최적화된 이미지를 미리 볼 수 있습니다. 브라우저 미리보기는 이미지의 파일 형식, 픽셀 크기, 파일 크기, 압축율 및 기타 HTML 정보를 나열한 캡션과 함께 이미지를 표시합니다.

- 기본 웹 브라우저에서 이미지를 미리 보려면 [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자의 아래에 있는 브라우저 아이콘을 클릭합니다.
- 다른 브라우저를 선택하려면 브라우저 아이콘 옆에 있는 브라우저 팝업 메뉴에서 [기타]를 선택합니다.
- 브라우저 팝업 메뉴에서 브라우저를 추가, 편집 또는 제거하려면 브라우저 팝업 메뉴에서 [목록 편집]을 선택합니다. [브라우저] 대화 상자에서 컴퓨터에 있는 모든 브라우저를 찾을 수 있고, 이미지를 미리 볼 기본 브라우저를 설정할 수 있습니다.

전자 우편에 파일 저장

1 Photoshop에서 이미지를 열고 [파일] > [웹 및 장치용으로 저장]을 선택합니다.

2 [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자 위쪽에 있는 [최적화] 탭을 클릭합니다.

3 [사전설정] 메뉴에서 [JPEG 저]를 선택합니다.

4 [이미지 크기] 탭을 클릭합니다.

5 [비율 제한]이 선택되어 있는지 확인하고 폭을 입력합니다. 전자 우편에 첨부하는 이미지는 400픽셀 정도의 크기가 좋습니다. 수신자의 인터넷 연결 속도가 느린 경우에는 좀더 작은 크기를 사용합니다.

6 [저장]을 클릭합니다. 파일 이름과 파일 저장 위치를 입력합니다. [파일 형식]이 [이미지 전용]으로 선택되어 있는지 확인합니다. [저장]을 클릭합니다.

이제 파일을 전자 우편으로 보낼 준비가 되었습니다. 일부 전자 우편 프로그램에서는 파일을 드래그하여 메시지 본문에 포함시킬 수 있습니다. 다른 프로그램에서는 [첨부] 또는 [삽입] 명령을 사용합니다.

웹 그래픽 최적화 옵션

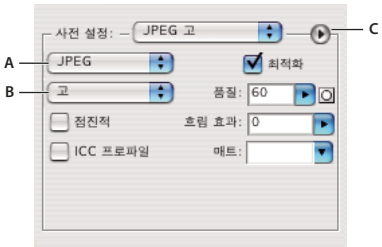
웹 그래픽 형식

웹 그래픽 형식에는 비트맵(래스터) 또는 벡터가 있습니다. 비트맵 형식(GIF, JPEG, PNG 및 WBMP)은 해상도에 따라 다르게 보입니다. 즉 비트맵 이미지의 크기와 이미지 품질은 모니터 해상도에 따라 변합니다. 벡터 형식(SVG 및 SWF)은 해상도의 영향을 받지 않으며 이미지 품질을 저하시키지 않으면서 크기를 늘리거나 줄일 수 있습니다. 벡터 형식에 래스터 데이터가 포함될 수도 있습니다. Adobe Illustrator에서만 [웹 및 장치용으로 저장]에서 SVG 및 SWF로 내보낼 수 있습니다.

JPEG 최적화 옵션

JPEG는 사진과 같은 연속톤 이미지를 압축하는 표준 형식입니다. 이미지를 JPEG 형식으로 최적화하는 것은 데이터를 선택적으로 버리는 손실 압축 방법입니다.

참고: 파일을 JPEG 형식으로 저장하면 이미지 데이터가 손실되므로 파일을 추가로 편집하거나 추가 JPEG 버전을 만들려면 소스 파일을 원본 형식(예: Photoshop의 경우 .PSD)으로 저장하는 것이 좋습니다.



JPEG의 최적화 설정
A. 파일 형식 메뉴 **B.** 압축 품질 메뉴 **C.** 최적화 메뉴

품질 압축 레벨을 결정합니다. [품질] 설정이 높을수록 압축 알고리즘에서 더 많은 세부 사항을 유지합니다. 그러나 [품질] 설정이 높으면 낮은 [품질] 설정을 사용하는 것보다 파일 크기가 커집니다. 여러 가지 품질 설정으로 이미지를 최적화해 보면서 품질과 파일 크기가 가장 균형을 이룬 이미지를 선택합니다.

최적화 JPEG 품질을 향상시키고 파일 크기를 줄입니다. 최대로 압축하려면 [최적화된 JPEG] 형식을 사용하는 것이 좋으나 이 기능을 지원하지 않는 구형 브라우저도 있습니다.

점진적 웹 브라우저에서 이미지를 점진적으로 표시합니다. 완전히 다운로드하기 전에 저해상도 이미지 버전을 볼 수 있도록 이미지가 일련의 오버레이로 표시됩니다. [점진적] 옵션을 사용하려면 [최적화된 JPEG] 형식을 사용해야 합니다.

참고: [점진적 JPEG]를 보려면 RAM이 더 많이 사용되며 [점진적 JPEG]를 지원하지 않는 브라우저도 있습니다.

흐림 효과 이미지에 적용할 흐림 효과의 정도를 지정합니다. 이 옵션을 사용하면 [가우시안 흐림 효과] 필터와 동일한 효과가 적용되며, 파일을 더 많이 압축할 수 있으므로 더 작은 파일을 만들 수 있습니다. 설정값은 0.1에서 0.5 사이로 지정하는 것이 좋습니다.

ICC 프로파일 아트워크의 ICC 프로파일을 파일과 함께 유지합니다. 일부 브라우저에서는 ICC 프로파일을 색상 교정에 사용합니다. 이 옵션은 이미지를 ICC 프로파일과 함께 저장한 후에만 사용할 수 있으며 저장하지 않은 이미지에는 사용할 수 없습니다.

매트 원본 이미지의 투명한 픽셀에 대해 칠 색상을 지정합니다. 색상 피커에서 색상을 선택하려면 [매트] 색상견본을 클릭하거나 [매트] 메뉴에서 [스포이드](스포이드 샘플 상자의 색상을 사용하려는 경우), [전경색], [배경색], [흰색], [검정] 또는 [기타](색상 피커를 사용하려는 경우)와 같은 옵션을 선택합니다.

원본 이미지에서 완전히 투명한 픽셀은 선택한 색상으로 칠해지고, 원본 이미지에서 부분적으로 투명한 픽셀은 선택한 색상과 혼합됩니다.

참조

466페이지의 “웹용으로 이미지 최적화”

GIF 및 PNG-8 최적화 옵션

GIF는 라인 아트, 로고, 문자가 있는 일러스트레이션 등 세부가 선명한 단색 이미지를 압축하는 표준 형식입니다. PNG-8 형식은 GIF 형식처럼 세부를 선명하게 유지하면서 단색 영역을 효율적으로 압축합니다.

PNG-8과 GIF 파일은 8비트 색상을 지원하므로 최대 256색을 표시할 수 있습니다. 사용할 색상을 결정하는 프로세스를 **인덱싱**이라고 하며 이런 이유로 GIF 및 PNG-9 형식의 이미지를 **인덱싱 색상** 이미지라고 하기도 합니다. 이미지를 인덱스 색상으로 변환할 경우 Photoshop은 색상 검색표를 만들어 이미지의 색상을 저장하고 인덱스화합니다. 색상 검색표에 원본 이미지의 색상이 없는 경우에는 가장 비슷한 색상을 선택하거나 사용 가능한 색상을 조합하여 해당 색상을 시뮬레이션합니다.

다음 옵션 외에도 이미지 색상표의 색상 수를 조정할 수 있습니다. 자세한 내용은 474페이지의 “GIF 및 PNG-8 이미지의 색상표 사용자 정의”를 참조하십시오.



GIF의 최적화 설정
A. 파일 형식 메뉴 **B.** 색상 감소 알고리즘 메뉴 **C.** 디더링 알고리즘 메뉴 **D.** 최적화 메뉴

손실률(GIF만 해당) 손실 있는 압축은 데이터를 선택적으로 버려 파일 크기를 줄이므로 [손실률] 값을 높게 설정하면 더 많은 데이터를 버리게 됩니다. 보통 5에서 10 사이의 [손실률] 값을 적용할 수 있으며 이미지의 품질이 떨어지지 않는 범위 내에서 최대 50까지 적용할 수도 있습니다. [손실률] 옵션을 사용하면 파일 크기를 5%-40% 정도 줄일 수 있습니다.

참고: [손실률] 옵션은 [인터레이스] 옵션이나 [노이즈] 또는 [패턴] 디더 알고리즘과 함께 사용할 수 없습니다.

색상 감소 방법 및 색상 색상 검색표를 생성하는 방법과 색상 검색표의 색상 수를 지정합니다. 다음 색상 감소 방법 중 하나를 선택할 수 있습니다.

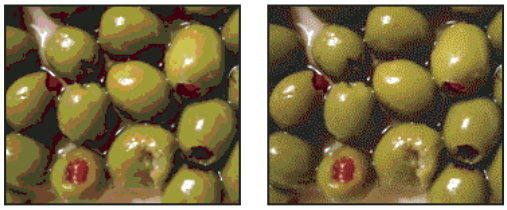
- **가시 범위** 사람의 눈으로 감지하기 쉬운 색상을 우선하여 사용자 정의 색상표를 만듭니다.
- **고감도** [가시 범위] 색상표와 비슷하지만 넓은 색상 영역을 포괄하고 웹 색상을 유지하는 색상표를 만듭니다. 이 색상표는 일반적으로 색상 무결성이 가장 뛰어난 이미지를 생성합니다. [고감도]가 기본 옵션입니다.
- **주 색상** 해당 이미지에 가장 흔히 나타나는 스펙트럼에서 색상을 샘플링하여 사용자 정의 색상표를 만듭니다. 예를 들어, 녹색과 파랑만 포함된 이미지로 만든 색상표는 주로 녹색과 파랑으로 구성되어 있습니다. 대부분의 이미지는 스펙트럼의 특정 영역에 색상이 집중되어 있습니다.
- **제한(웹)** Windows와 Mac OS 8비트(256색) 팔레트에 일반적으로 사용하는 표준 216색 색상표를 사용합니다. 이 옵션을 사용하면 8비트 색상을 사용하여 이미지를 표시하는 경우 색상에 브라우저 디더가 적용되지 않습니다. 이 팔레트를 웹에 적합한 팔레트라고도 합니다. 웹 팔레트를 사용하면 파일 크기가 커질 수 있으므로 브라우저 디더를 피하는 것을 우선해야 하는 경우에만 사용하는 것이 좋습니다.

• **사용자 정의** 사용자가 만들거나 수정한 색상 팔레트를 사용합니다. 기존의 GIF나 PNG-8 파일을 열면 사용자 정의 색상 팔레트가 나타납니다.

[웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자의 [색상표] 팔레트를 사용하여 색상 검색표를 사용자 정의할 수 있습니다.

• **검정 및 흰색, 회색 음영, Mac OS, Windows** 설정된 색상 팔레트를 사용합니다.

디더 방법 및 디더 응용프로그램 디더링의 방법과 양을 결정합니다. 디더링이란 컴퓨터의 색상 표시 시스템에서 사용할 수 없는 색상을 시뮬레이션하는 방법을 의미합니다. 디더링 비율이 높으면 이미지의 색상과 세부 묘사가 더 많이 나타나지만 파일 크기도 커집니다. 최적 압축을 위해서는 필요한 세부 색상을 제공하는 최저 디더 비율을 사용하십시오. 단색이 주로 사용된 이미지는 디더링을 하지 않는 것이 좋습니다. 연속톤 색상이 포함된 이미지(특히 색상 그라디언트)는 색상 밴딩 현상이 발생하지 않도록 디더링해야 할 수 있습니다.



디더가 0%인 GIF 이미지(왼쪽)와 디더가 100%인 GIF 이미지(오른쪽)

다음 디더 방법 중 하나를 선택할 수 있습니다.

• **확산** 일반적으로 [패턴] 디더보다 눈에 잘 띄지 않는 임의 패턴을 적용하며 디더 효과가 인접 픽셀로 확산됩니다.

• **패턴** 하프톤과 비슷한 정사각형 패턴을 적용하여 색상표에 없는 모든 색상을 시뮬레이션합니다.

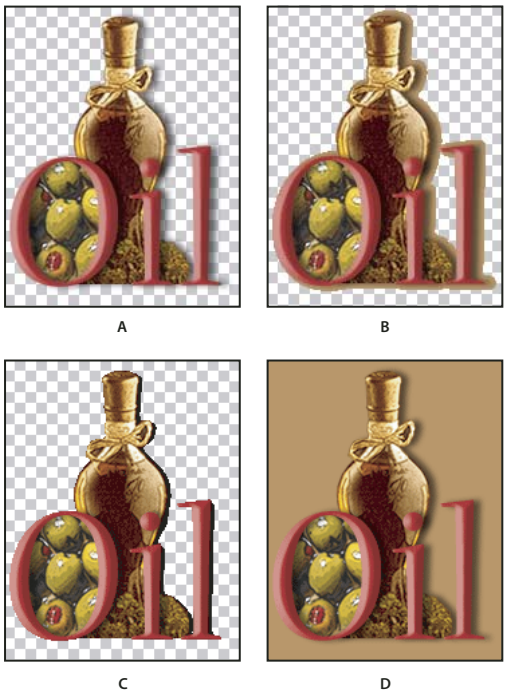
• **노이즈** [확산] 디더 방법과 유사한 임의 패턴을 적용하지만 인접 픽셀로 패턴이 확산되지 않습니다. [노이즈] 디더 방법을 사용하면 경계가 나타나지 않고 매끄럽게 연결됩니다.

투명도와 매트 이미지의 투명한 픽셀을 최적화하는 방법을 결정합니다.

• 완전히 투명한 픽셀은 투명하게 만들고 일부만 투명한 픽셀은 색상을 사용하여 혼합하려면 [투명도]를 선택한 다음 매트 색상을 선택합니다.

• 완전히 투명한 픽셀은 색상으로 칠하고 일부만 투명한 픽셀은 같은 색상과 혼합하려면 매트 색상을 선택한 다음 [투명도]를 선택 취소합니다.

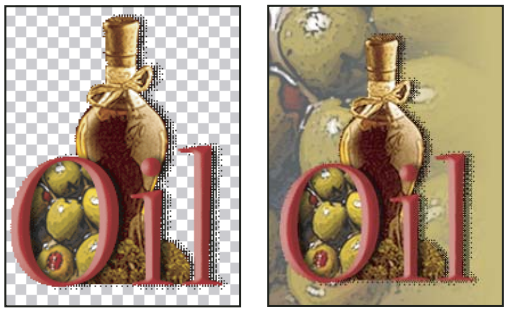
• [매트] 색상을 선택하려면 [매트] 색상견본을 클릭하고 색상 피커에서 색상을 선택합니다. 또는 [매트] 메뉴에서 [스포이드](스포이드 샘플 상자의 색상을 사용하려는 경우), [전경색], [배경색], [흰색], [검정] 또는 [기타](색상 피커를 사용하려는 경우)와 같은 옵션을 선택합니다.



투명도와 매트의 예
A. 원본 이미지 **B.** 매트 색상과 함께 선택된 투명도 **C.** 매트 없이 선택된 투명도 **D.** 매트 색상을 선택하고 투명도는 끈 경우

투명 디더 [투명도] 옵션을 선택하면 부분적으로 투명한 픽셀을 디더링하는 방법을 선택할 수 있습니다.

- [투명 디더 없음]은 이미지의 부분적으로 투명한 픽셀에 디더를 적용하지 않습니다.
- [확산 투명 디더]는 일반적으로 [패턴] 디더보다 눈에 잘 띄지 않는 임의 패턴을 적용하며 디더 효과가 인접 픽셀로 확산됩니다. 이 알고리즘을 선택하는 경우에는 [디더] 비율을 지정하여 이미지에 적용되는 디더링 양을 조정합니다.
- [패턴 투명 디더]는 부분적으로 투명한 픽셀에 하프톤과 비슷한 정사각형 패턴을 적용합니다.
- [노이즈 투명 디더]는 [확산] 알고리즘과 유사한 임의 패턴을 적용하지만 인접 픽셀로 패턴이 확산되지 않습니다. [노이즈] 알고리즘을 사용하면 경계가 나타나지 않고 매끄럽게 연결됩니다.



패턴 투명 디더(왼쪽)와 웹 페이지 배경에 적용된 예(오른쪽)

인터레이스 이미지 파일 전체를 다운로드하는 동안 브라우저에 이미지의 저해상도 버전을 표시합니다. [인터레이스] 기능을 사용하면 다운로드 시간이 짧아지고 다운로드가 진행 중이라는 것을 사용자가 확인할 수 있지만 파일 크기가 늘어납니다.

웹 스냅 색상을 해당하는 가장 가까운 웹 팔레트 색상으로 이동하기 위한 허용치 수준을 지정하고 브라우저에서 색상이 디더링되는 것을 방지합니다. 값이 높을수록 더 많은 색상을 이동시킵니다.

참조

466페이지의 “웹용으로 이미지 최적화”

GIF 및 PNG 이미지에서 투명도 최적화

투명도를 이용해 웹용으로 비사각형 이미지를 만들 수 있습니다. **배경 투명도**는 이미지의 투명 픽셀을 보존합니다. 이를 통해 이미지의 투명 영역을 통해 웹 페이지의 배경을 볼 수 있습니다. **배경 매트**는 웹 페이지 배경과 일치될 수 있는 매트 색상으로 투명 픽셀을 칠하거나 혼합하여 투명도를 시뮬레이션합니다. 웹 페이지 배경이 단색이고 그 색상이 무슨 색인지 안다면 배경 매트가 최상의 효과를 냅니다.

[웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 [투명도] 및 [매트] 옵션을 사용해 GIF 및 PNG 이미지의 투명한 픽셀이 최적화되는 방식을 지정합니다.

- (GIF 및 PNG-8) 완전히 투명한 픽셀은 투명하게 만들고 일부만 투명한 픽셀은 색상을 사용하여 혼합하려면 [투명도]를 선택한 다음 매트 색상을 선택합니다.
- 완전히 투명한 픽셀은 색상으로 칠하고 일부만 투명한 픽셀은 같은 색상과 혼합하려면 매트 색상을 선택한 다음 [투명도]를 선택 취소합니다.
- (GIF 및 PNG-8) 투명도가 50%보다 큰 픽셀은 모두 완전 투명으로 만들고 투명도가 50% 이하인 픽셀은 모두 완전 불투명으로 만들려면 [투명도]를 선택한 다음 [매트] 메뉴에서 [없음]을 선택합니다.
- (PNG-24) 여러 레벨의 투명도(최대 256 레벨)를 가진 이미지를 저장하려면 [투명도]를 선택합니다. 여러 레벨의 투명도를 가진 이미지는 모든 배경색과 혼합되므로 [매트] 옵션이 비활성화됩니다.

참고: PNG-24 투명도를 지원하지 않는 브라우저에서는 회색과 같은 기본 배경색 위에 투명한 픽셀이 표시됩니다.

[매트] 색상을 선택하려면 [매트] 색상견본을 클릭하고 색상 피커에서 색상을 선택합니다. 또는 [매트] 메뉴에서 [스포이드](스포이드 샘플 상자의 색상을 사용하려는 경우), [전경색], [배경색], [흰색], [검정] 또는 [기타](색상 피커를 사용하려는 경우)와 같은 옵션을 선택합니다.

최적화된 분할 영역의 색상표 보기

분할 영역의 색상표는 [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자의 [색상표] 패널에 나타납니다.

❖ GIF 또는 PNG-8 형식으로 최적화된 분할 영역을 선택합니다. 선택한 분할 영역의 색상표는 [웹 및 장치용으로 저장] 색상표에 나타납니다.

이미지에 분할 영역이 여러 개 있는 경우에는 분할 영역마다 색상표의 색상이 다를 수 있습니다. 이러한 상황을 방지하려면 먼저 분할 영역을 연결합니다. 다른 색상표를 사용하는 분할 영역을 여러 개 선택하면 색상표가 비워지고 상태 표시줄에 "혼합"이라는 메시지가 표시됩니다.

GIF 및 PNG-8 이미지의 색상표 사용자 정의

[웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자의 색상표를 사용하여 최적화된 GIF 및 PNG-8 이미지의 색상을 사용자 정의합니다. 색상 수를 줄이면 대개 이미지 품질은 유지하면서 이미지 파일 크기를 줄일 수 있습니다.

색상표에 색상을 추가하거나 삭제할 수 있으며 선택한 색상을 웹에 적합한 색상으로 이동시키거나 팔레트에서 누락되지 않도록 잠글 수 있습니다.

색상표 정렬

[색상표] 팔레트 메뉴에서 정렬 순서를 선택합니다.

- [정렬하지 않음]을 선택하면 원래 정렬 순서를 복원합니다.
- [색조별 정렬]을 선택하면 0도에서 360도까지의 각도로 표시되는 표준 색상환에서의 색상 위치순으로 정렬합니다. 중간색에는 색조가 0으로 할당되며 빨강과 같은 위치가 지정됩니다.
- [광도별 정렬]을 선택하면 색상의 밝기순 또는 명도순으로 정렬합니다.
- [밀도별 정렬]을 선택하면 해당 색상이 이미지에 나타나는 빈도순으로 정렬합니다.

색상표에 새 색상 추가

색상표를 만들 때 제외된 색상을 추가할 수 있습니다. 동적 색상표에 색상을 추가하면 새 색상에 가장 비슷한 팔레트 색상으로 이동합니다. 고정 색상표나 [사용자 정의] 색상표에 색상을 추가하면 팔레트에 해당 색상이 추가됩니다.

1 색상표에 현재 선택된 색상이 있으면 [색상표] 팔레트 메뉴에서 [모든 색상 선택 해제]를 선택하여 선택을 해제합니다.

2 다음 중 하나를 수행하여 색상을 선택합니다.

- [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 [스포이드 색상] 상자를 클릭하고 색상 피커에서 색상을 선택합니다.
- [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 [스포이드 도구]를 선택하고 이미지를 클릭합니다.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- 색상표에서 [새 색상] 단추 를 클릭합니다.
- [색상표] 팔레트 메뉴에서 [새 색상]을 선택합니다.

색상표를 [사용자 정의] 팔레트로 전환하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 새 색상을 추가합니다.

새 색상이 색상표에 나타나고 해당 색상이 잠겨 있음을 나타내는 작은 흰색 정사각형이 색상의 오른쪽 아래 모퉁이에 표시됩니다. 동적 색상표인 경우 원래 색상은 왼쪽 위에 표시되고 새로운 색상은 오른쪽 아래에 표시됩니다.

색상표에서 색상 선택

색상표에서 선택한 색상 둘레에 흰색 테두리가 나타납니다.

- 색상을 선택하려면 [색상표]에서 해당 색상을 클릭합니다.
- 색상표에서 색상을 여러 개 선택하려면 Shift 키를 누른 채 다른 색상을 클릭합니다. 첫 번째 선택한 색상과 두 번째 선택한 색상 사이에 있는 행의 모든 색상이 선택됩니다. 인접하지 않은 색상 그룹을 선택하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 선택하려는 색상을 클릭합니다. 색상표 팔레트 메뉴에 있는 색상 선택 명령을 사용할 수도 있습니다.
- 미리보기 이미지의 색상을 선택하려면 [웹 및 장치용으로 저장]에서 [스포이드 도구]로 미리보기를 클릭합니다. 다른 색상을 더 선택하려면 Shift 키를 누른 채 클릭합니다.
- 모든 색상의 선택을 해제하려면 [색상표] 팔레트 메뉴에서 [모든 색상 선택 해제]를 선택합니다.

색상 이동

색상표에서 선택한 색상을 다른 RGB 값으로 변경할 수 있습니다. 그런 다음 최적화된 이미지를 재작성하면 선택한 색상이 이미지에 나타나는 모든 위치에서 새 색상으로 변경됩니다.

1 색상표에서 색상을 두 번 클릭하여 기본 색상 피커를 표시합니다.

2 색상을 선택합니다.

원래 색상이 색상견본의 왼쪽 위에, 새로운 색상이 오른쪽 아래에 나타나고 색상견본 오른쪽 아래에 표시되는 작은 정사각형은 해당 색상이 잠겨 있음을 나타냅니다. 웹에 적합한 색상으로 이동할 경우에는 색상견본 중앙에 작은 흰색 마름모가 나타납니다.

3 이동한 색상을 원래 색상으로 되돌리려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 이동한 색상의 색상견본을 두 번 클릭합니다. 색상 피커가 표시되고 원래 색상이 선택되어 있습니다. [승인]을 클릭하여 색상을 복구합니다.
- 색상표에서 이동한 모든 색상(웹 팔레트로 이동한 색상 포함)을 되돌리려면 [색상표] 팔레트 메뉴에서 [모든 색상 이동 취소]를 선택합니다.

가장 비슷한 웹 팔레트 색상으로 색상 이동

브라우저에서 색상이 디더링되지 않게 하려면 색상을 가장 유사한 웹 팔레트의 동일 색상으로 이동합니다. 이렇게 하면 256색만을 표시할 수 있는 Windows나 Macintosh 운영 체제에서 브라우저에 색상이 표시될 때 디더링되지 않습니다.

1 최적화된 이미지나 색상표에서 색상을 하나 이상 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [색상표] 팔레트에서 [웹 이동] 단추 를 클릭합니다.
- [색상표] 팔레트 메뉴에서 [선택 색상을 웹 팔레트로 이동/이동 취소]를 선택합니다. 원래 색상이 색상견본의 왼쪽 위에, 새로운 색상이 오른쪽 아래에 나타납니다. 색상견본 중앙의 작은 흰색 마름모 는 웹에 적합한 색상임을 나타내며, 색상견본 오른쪽 아래에 표시되는 작은 정사각형은 해당 색상이 잠겨 있음을 나타냅니다.

3 이동 허용치를 설정하려면 [웹 스냅]에 값을 입력합니다. 값이 높을수록 더 많은 색상을 이동시킵니다.

4 웹 팔레트로 이동한 색상을 되돌리려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 색상표에서 웹 팔레트로 이동한 색상을 선택하고 [색상표] 팔레트에서 [웹 이동] 단추 를 클릭합니다.
- 색상표에서 웹 팔레트로 이동한 모든 색상을 되돌리려면 [색상표] 팔레트 메뉴에서 [모든 색상 이동 취소]를 선택합니다.

투명도에 색상 매핑

투명도에 기존 색상을 매핑하여 최적화된 이미지에 투명도를 추가할 수 있습니다.

1 최적화된 이미지나 색상표에서 색상을 하나 이상 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [색상표] 팔레트에서 [투명도 매핑] 단추 를 클릭합니다.
- [색상표] 팔레트 메뉴에서 [선택 색상을 투명에 매핑/매핑 해제]를 선택합니다.

각 매핑된 색상의 반쪽에 투명도 격자 가 나타납니다. 색상견본 오른쪽 아래에 표시되는 작은 정사각형은 해당 색상이 잠겨 있음을 나타냅니다.

3 투명도를 원래 색상으로 되돌리려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 되돌릴 색상을 선택하고 [투명도 매핑] 단추 를 클릭하거나 [색상표] 팔레트 메뉴에서 [선택 색상을 투명에 매핑/매핑 해제]를 선택합니다.
- 투명도에 매핑된 모든 색상을 되돌리려면 [모든 투명 색상 매핑 해제]를 선택합니다.

색상 잠금 또는 잠금 해제

색상 수가 감소하는 경우 색상표에서 선택한 색상을 잠그면 색상이 누락되지 않도록 할 수 있으며 응용프로그램에서 디더링되는 것도 방지할 수 있습니다.

참고: 색상을 잠그더라도 브라우저에서 디더링될 수 있습니다.

1 색상표에서 색상을 하나 이상 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행하여 색상을 잠급니다.

- [잠금] 단추 를 클릭합니다.
- [색상표] 팔레트 메뉴에서 [선택 색상 잠그기/해제]를 선택합니다.

잠긴 각 색상의 오른쪽 아래 모퉁이에 흰색 정사각형 이 나타납니다.

3 다음 중 하나를 수행하여 색상 잠금을 해제합니다.

- [잠금] 단추 를 클릭합니다.
- [색상표] 팔레트 메뉴에서 [선택 색상 잠그기/해제]를 선택합니다.

색상견본에서 흰색 정사각형이 없어집니다.

선택한 색상 삭제

색상표에서 선택 색상을 삭제하면 이미지 파일 크기를 줄일 수 있습니다. 색상을 삭제하면 팔레트에 남아 있는 가장 유사한 색상을 사용하여 이전에 해당 색상이 포함되었던 최적화된 이미지 영역을 다시 렌더링합니다.

색상을 삭제하면 색상표가 자동으로 [사용자 정의] 팔레트로 변경됩니다. 이미지를 다시 최적화하면 [주 색상], [가시 범위] 및 [고감도] 팔레트에 삭제된 색상이 자동으로 다시 추가되기 때문입니다. [사용자 정의] 팔레트는 이미지를 다시 최적화해도 변경되지 않습니다.

1 색상표에서 색상을 하나 이상 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행하여 색상을 삭제합니다.

- [삭제] 아이콘 을 클릭합니다.
- [색상표] 팔레트 메뉴에서 [색상 삭제]를 선택합니다.

색상표 저장

최적화된 이미지의 색상표를 저장했다가 다른 이미지에 사용하거나 다른 응용프로그램에서 만든 색상표를 불러올 수 있습니다. 새 색상표를 이미지로 불러오면 최적화된 이미지의 색상이 변경되어 새 색상표의 색상을 반영합니다.

1 [색상표] 팔레트 메뉴에서 [색상표 저장]을 선택합니다.

2 색상표에 이름을 지정하고 저장할 위치를 지정합니다. 기본적으로, 색상표 파일의 확장자는 .act(Adobe 색상표용)로 지정됩니다.

GIF나 PNG 이미지의 [최적화] 옵션을 선택할 때 색상표에 액세스하려면 Photoshop 응용 프로그램 폴더에 있는 Optimized Colors 폴더에 색상표를 저장합니다.

3 [저장]을 클릭합니다.

중요: 색상표를 다시 불러오면 이동한 모든 색상은 전체 색상견본으로 나타나고 잠금이 해제됩니다.

색상표 불러오기

1 [색상표] 팔레트 메뉴에서 [색상표 불러오기]를 선택합니다.

2 Adobe 색상표 파일(.act), Adobe 색상견본 파일(.aco) 또는 GIF 파일(파일에 포함된 색상표를 불러옴) 중 불러오려는 색상표가 들어 있는 파일을 찾습니다.

3 [열기]를 클릭합니다.

PNG-24 최적화 옵션

PNG-24는 연속톤 이미지를 압축하는 데 적합하지만 JPEG 형식보다 파일 크기가 훨씬 더 큽니다. PNG-24를 사용할 때의 이점은 이미지에서 최대 256 레벨까지 투명도를 유지할 수 있다는 점입니다.

투명도와 매트 이미지의 투명 픽셀 최적화 방법을 결정합니다. 474페이지의 "GIF 및 PNG 이미지에서 투명도 최적화"를 참조하십시오.

인터레이스 이미지 파일 전체를 다운로드하는 동안 브라우저에 이미지의 저해상도 버전을 표시합니다. [인터레이스] 기능을 사용하면 다운로드 시간이 짧아지고 다운로드가 진행 중이라는 것을 사용자가 확인할 수 있지만 파일 크기가 늘어납니다.

참조

466페이지의 "웹용으로 이미지 최적화"

WBMP 최적화 옵션

WBMP 형식은 휴대폰 등의 이동 장치용 이미지를 최적화하는 표준 형식입니다. WBMP는 1비트 색상을 지원합니다. 즉, WBMP 이미지에는 검정색 및 흰색 픽셀만 포함됩니다.

[디더 방법]과 [디더] 옵션은 응용프로그램 디더링의 방법과 양을 결정합니다. 최적 압축을 위해서는 필요한 세부 색상을 제공하는 최저 디더 비율을 사용하십시오.

다음 디더 방법 중 하나를 선택할 수 있습니다.

디더 없음 디더링을 적용하지 않고 이미지를 검정과 흰색 픽셀로 렌더링합니다.

확산 일반적으로 [패턴] 디더보다 눈에 잘 띄지 않는 임의 패턴을 적용하며 디더 효과가 인접 픽셀로 확산됩니다. 이 알고리즘을 선택하는 경우에는 [디더] 비율을 지정하여 이미지에 적용되는 디더링 양을 조정합니다.

참고: [확산] 디더를 사용하면 분할 영역 경계가 두드러져 보일 수 있습니다. 분할 영역을 연결하면 연결된 모든 분할 영역 간에 디더 패턴이 확산되어 경계가 없어집니다.

패턴 하프톤과 비슷한 정사각형 패턴을 적용하여 픽셀 값을 결정합니다.

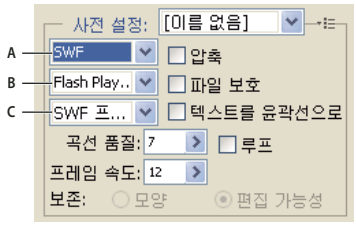
노이즈 [확산] 디더링과 유사한 임의 패턴을 적용하지만 인접 픽셀로 패턴이 확산되지 않습니다. [노이즈] 알고리즘을 사용하면 경계가 나타나지 않고 매끄럽게 연결됩니다.

참조

466페이지의 “웹용으로 이미지 최적화”

SWF 최적화 옵션(Illustrator)

Adobe Flash(SWF) 파일 형식은 크기 조절이 가능한 웹용 압축 그래픽을 만들기 위한 벡터 기반 그래픽 파일 형식입니다. 벡터 기반 파일 형식이므로 해상도에 관계 없이 아트워크의 이미지 품질을 유지할 수 있습니다. SWF 형식은 애니메이션 프레임을 만들 때 이상적으로 사용할 수 있는 파일 형식이지만, 래스터 이미지를 SWF 형식으로 저장하거나 래스터 그래픽과 벡터 그래픽을 혼합할 수도 있습니다.



SWF에 대한 최적화 설정값
A. 파일 포맷 메뉴 **B.** Flash Player 메뉴 **C.** 내보내기 메뉴

사전설정 내보내기에 사용할 미리 구성된 옵션 설정을 지정합니다. 필요에 따라 옵션을 설정한 다음 패널 메뉴에서 [설정 저장]을 선택하여 새 사전설정을 만들 수 있습니다. 패널 메뉴를 열려면 [사전설정] 메뉴 오른쪽에 있는 삼각형을 클릭합니다.

Flash Player 버전 내보낸 파일을 지원하는 Flash Player 초기 버전을 지정합니다.

내보내기 유형 레이어 내보내기 방법을 결정합니다. [AI 파일에서 SWF 파일]을 선택하여 아트워크를 단일 프레임으로 내보냅니다. [레이어를 SWF 프레임으로]를 선택하면 각 레이어의 아트워크를 개별 SWF 프레임으로 내보낼 수 있으며 애니메이션 SWF가 만들어집니다.

참고: [AI 파일에서 SWF 파일]을 선택하여 레이어 클리핑 마스크를 보존합니다.

곡선 품질 베지어 곡선의 정확도를 지정합니다. 숫자를 낮게 지정하면 곡선 품질의 저하를 최소화하도록 내보낸 파일 크기를 줄입니다. 숫자를 높게 지정하면 베지어 곡선의 재생성 정확도는 증가하지만 결국은 파일 크기가 커집니다.

프레임 속도 Flash Viewer에서 애니메이션이 재생되는 속도를 지정합니다. [레이어를 SWF 프레임으로]에만 이 옵션을 사용할 수 있습니다.

루프 Flash Viewer에서 애니메이션을 재생할 때 한 번 재생한 다음 정지하는 대신 계속 반복 재생하도록 합니다. [레이어를 SWF 프레임으로]에만 이 옵션을 사용할 수 있습니다.

모양 유지 선을 선 모양 칠로 확장하고 SWF에서 지원하지 않는 혼합 모드 및 투명도를 병합합니다.

가능한 경우 편집 가능성 보존 선을 SWF 선으로 변환하고 SWF에서 지원하지 않는 투명도를 가깝게 맞추거나 무시합니다.

참고: SWF에서는 오브젝트 레벨의 불투명도만 지원합니다.

각 레이어를 별도의 SWF 파일로 내보내 아트워크의 누적 순서를 유지하려면 [웹 및 장치용으로 저장] 명령 대신 [내보내기] 명령을 사용합니다. 그런 다음 내보낸 SWF 파일을 Adobe Flash로 동시에 불러올 수 있습니다.

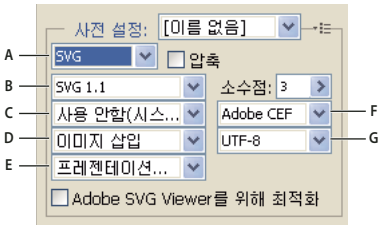
압축 내보낸 파일을 압축합니다.

파일 보호 Flash 이외의 응용프로그램으로 내보낼 수 없도록 파일을 보호합니다.

텍스트를 윤곽선으로 모든 텍스트를 윤곽선으로 변환하여 모양을 유지합니다. Flash에서 텍스트를 편집하려면 이 옵션을 선택하지 마십시오.

SVG 최적화 옵션(Illustrator)

SVG는 이미지를 모양, 패스, 텍스트, 필터 효과 등으로 나타내는 벡터 형식입니다. 결과로 생성되는 파일은 크기가 작으며 웹 상에서, 인쇄할 때 그리고 리소스가 제한되어 있는 휴대용 장치에서도 고품질의 그래픽을 제공합니다.



SVG에 대한 최적화 설정값
A. 파일 포맷 메뉴 **B.** SVG 프로파일 메뉴 **C.** 글꼴 부분 설정 메뉴 **D.** 이미지 위치 메뉴 **E.** CSS 속성 메뉴 **F.** 글꼴 유형 메뉴 **G.** 인코딩 메뉴

압축 압축된 SVG(SVGZ) 파일을 만듭니다.

SVG 프로파일 내보낸 파일에 대해 SVG XML 문서 유형 정의를 지정합니다.

- **SVG 1.0 및 SVG 1.1** 데스크톱 컴퓨터에서 보려는 SVG 파일에 적합합니다. SVG 1.1은 SVG 사양의 정식 버전으로서 하위 세트로 SVG Tiny 1.1, SVG Tiny 1.1 Plus, SVG Tiny 1.2 및 SVG Basic 1.1이 있습니다.
- **SVG Basic 1.1** 핸드헬드와 같은 중간급 장치에서 보려는 SVG 파일에 적합합니다. 모든 핸드헬드에서 SVG Basic 프로파일이 지원되지는 않는다는 점을 명심하십시오. 따라서 이 옵션을 선택하더라도 SVG 파일을 모든 핸드헬드에서 볼 수 있으리라고 보장할 수는 없습니다. SVG Basic은 비사각형 클리핑과 일부 SVG 필터 효과를 지원하지 않습니다.
- **SVG Tiny 1.1 및 SVG Tiny 1.1+** 휴대폰과 같은 소형 장치에서 보려는 SVG 파일에 적합합니다. 모든 휴대폰에서 SVG Tiny 및 SVG Tiny Plus 프로파일이 지원되지는 않는다는 점을 명심하십시오. 따라서 이 옵션들 중 하나를 선택하더라도 SVG 파일을 모든 소형 장치에서 볼 수 있으리라고 보장할 수는 없습니다.
- **SVG Tiny 1.2** PDA, 휴대폰에서 노트북과 데스크톱 컴퓨터에 이르는 다양한 장치에서 보려는 SVG 파일에 적합합니다.

SVG Tiny는 그라디언트, 투명도, 클리핑, 마스크, 심볼 또는 SVG 필터 효과를 지원하지 않습니다. SVG Tiny Plus에는 그라디언트와 투명도를 표시하는 기능이 포함되어 있지만 클리핑, 마스크, 심볼 또는 SVG 필터 효과는 지원하지 않습니다.

SVG 프로파일에 대한 자세한 내용은 W3C(World Wide Web Consortium) 웹 사이트(www.w3.org)에 있는 SVG 사양을 참조하십시오.

소수점 SVG 파일에서 벡터 데이터의 정밀도를 결정합니다. 1에서 7까지의 소수점 자리수 값을 설정할 수 있습니다. 값을 높게 설정하면 파일 크기가 커지고 이미지 품질이 향상됩니다.

글꼴 부분 설정 SVG 파일에서 어떤 글리프가 포함될지 제어합니다. 최종 사용자 시스템에 설치되는 필수 글꼴로 충분하면 [부분 설정] 메뉴에서 [없음]을 선택합니다. 현재 아트워크에 있는 텍스트의 글리프만 포함시키려면 [글리프만 사용]을 선택합니다. [일반 영어], [일반 영어와 글리프 사용], [일반 로마어], [일반 로마어와 글리프 사용], [모든 글리프] 등의 값은 SVG 파일의 텍스트 내용이 서버 생성 텍스트나 사용자 대화식 텍스트와 같이 동적인 경우 유용합니다.

글꼴 유형 글꼴 내보내기 방식을 지정합니다.

- **Adobe CEF** 작은 글꼴의 보다 나은 렌더링을 위해 글꼴 힌트 기능을 사용합니다. 이 글꼴 유형은 Adobe SVG Viewer에서는 지원되지만 다른 SVG 뷰어에서는 지원되지 않을 수도 있습니다.
- **SVG** 글꼴 힌트 기능을 사용하지 않습니다. 이 글꼴 유형은 모든 SVG 뷰어에서 지원됩니다.
- **윤곽선으로 변환** 문자를 벡터 패스로 변환합니다. 모든 SVG Viewer에서 문자의 시각적 속성을 보존하려면 이 옵션을 사용합니다.

이미지 위치 이미지를 포함할지 또는 연결할지 여부를 지정합니다. 이미지를 포함시키면 파일 크기는 커지지만 래스터화된 이미지를 항상 사용할 수 있습니다.

CSS 속성 SVG 코드에서 CSS 스타일 속성이 저장되는 방법을 결정합니다. 기본 방법인 [프레젠테이션 속성]은 계층 구조의 최고점에서 속성을 적용하므로 특수하게 편집하고 변형할 때 유연성을 최대로 발휘할 수 있습니다. [스타일 속성] 방법을 사용하면 가장 가독성이 높은 파일이 만들어지지만 파일 크기가 커질 수 있습니다. XSLT(확장 가능한 스타일 시트 언어 변형)를 사용한 변형과 같은 변형에 SVG 코드가 사용되는 경우 이 방법을 선택합니다. [엔터티 참조] 방법을 사용하면 렌더링 시간이 빨라지고 SVG 파일 크기가 줄어듭니다. [스타일 요소] 방법은 파일을 HTML 문서와 공유할 때 사용됩니다. [스타일 요소]를 선택하면 SVG 파일을 수정하여 스타일 요소를 HTML 파일에서도 참고하는 외부 스타일 시트 파일로 이동할 수 있습니다. 그러나 [스타일 요소] 옵션을 사용해도 결국은 렌더링 속도가 떨어집니다.

인코딩 SVG 파일에서 문자가 인코딩되는 방법을 결정합니다. UTF(Unicode Transformation Format) 인코딩은 모든 XML 프로세서에서 지원됩니다. UTF-8은 8비트 형식이고 UTF-16은 16비트 형식입니다. ISO 8859-1 및 UTF-16 인코딩에서는 파일 메타데이터가 보존되지 않습니다.

Adobe SVG Viewer를 위해 최적화 Adobe SVG Viewer용으로 이미지를 최적화합니다.

웹 그래픽에 대한 출력 설정

출력 옵션 설정

최적화된 이미지를 저장할 때 출력 설정을 통해 HTML 파일 서식, 파일과 분할 영역의 이름을 지정하는 방법, 배경 이미지 처리 방법 등을 조정할 수 있습니다. 이러한 옵션은 [출력 설정] 대화 상자에서 설정합니다.

출력 설정을 저장한 다음 다른 파일에 적용할 수 있습니다

1 [출력 설정] 대화 상자를 표시하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 최적화된 이미지를 저장할 때 [최적화 저장]이나 [최적화 다른 이름으로 저장] 대화 상자의 [설정] 팝업 메뉴에서 [기타]를 선택합니다.
- [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자의 [최적화] 팝업 메뉴에서 [출력 설정 편집]을 선택합니다.

2 (선택 사항) 미리 정의된 출력 옵션을 표시하려면 [설정] 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

3 필요한 각 옵션 세트를 편집합니다. 다른 출력 옵션 세트로 전환하려면 [설정] 메뉴 아래에 있는 팝업 메뉴에서 옵션 세트를 선택합니다. 또는 [다음]을 클릭하여 메뉴 목록의 다음 세트를 표시하거나 [이전]을 클릭하여 이전 세트를 표시합니다.

4 (선택 사항) 출력 설정을 저장하려면 원하는 옵션을 설정하고 [저장]을 클릭합니다. 파일 이름을 입력하고 파일을 저장할 위치를 선택한 다음 [저장]을 클릭합니다.

원하는 어느 위치에든 출력 설정을 저장할 수 있습니다. 그러나 Photoshop 폴더 내에 있는 [최적화 출력 설정] 폴더 또는 Illustrator 폴더 내에 있는 [웹 설정값용으로 저장/출력 설정] 폴더에 출력 설정 파일을 두면 [설정] 팝업 메뉴에 해당 파일이 나타납니다.

5 (선택 사항) 출력 설정을 불러오려면 [불러오기]를 클릭하고 파일을 선택한 다음 [열기]를 클릭합니다.

HTML 출력 옵션

[HTML] 세트에서 설정할 수 있는 옵션은 다음과 같습니다.

XHTML 출력 내보낼 때 XHTML 표준에 부합하는 웹 페이지를 만듭니다. [XHTML 출력]을 선택하면 이 표준과 충돌할 가능성이 있는 다른 출력 옵션이 비활성화됩니다. 이 옵션을 선택하면 [태그 대소문자]와 [특성 대소문자] 옵션이 자동으로 설정됩니다.

태그 대소문자 태그의 대소문자를 지정합니다.

특성 대소문자 특성의 대소문자를 지정합니다.

들여쓰기 코드 행 들여쓰기 방법을 지정합니다. 저작 응용프로그램의 탭 설정, 지정된 수의 공백, 들여쓰기 사용 안함 중에서 선택할 수 있습니다.

선 끝 선 끝이 호환되는 플랫폼을 지정합니다.

인코딩 웹 페이지에 사용할 기본 문자 인코딩 방식을 지정합니다.

주석 포함 HTML 코드에 설명이 포함된 주석을 추가합니다.

항상 Alt 특성 추가 정부의 웹 액세스 표준에 따라 ALT 특성을 IMG 요소에 추가합니다.

항상 특성 인용 모든 태그 특성을 따옴표로 묶습니다. 특정한 초기 브라우저와 호환되게 하거나 HTML 표준을 엄격하게 준수하려면 특성을 따옴표로 묶어야 합니다. 그러나 항상 특성을 따옴표로 묶는 것은 좋지 않습니다. 이 옵션이 선택되지 않은 경우 대부분의 브라우저 요건을 충족해야 할 때 인용 부호가 사용됩니다.

모든 태그 닫기 XHTML 규격에 맞게 파일의 모든 HTML 요소에 닫는 태그를 추가합니다.

본문 태그에 여백 없음 추가 브라우저 창 내에 있는 기본 내부 여백을 제거합니다. Body 태그에 값이 0인 marginwidth, marginheight, leftmargin 및 topmargin 태그를 추가합니다.

분할 영역 출력 옵션

[분할 영역] 세트에서 설정할 수 있는 옵션은 다음과 같습니다.

표 작성 CSS 대신 HTML 표를 사용하여 분할 영역을 정렬합니다.

빈 셀 비어 있는 분할 영역을 표의 셀로 변환하는 방법을 지정합니다. IMG 태그에 지정한 폭과 높이 값을 갖는 1픽셀 GIF를 사용하려면 [GIF, IMG W&H]를 선택합니다. TD 태그에 지정한 폭과 높이 값을 갖는 1픽셀 GIF를 사용하려면 [GIF, TD W&H]를 선택합니다. 표의 데이터에 표준이 아닌 NoWrap 특성을 배치하고 TD 태그에 지정한 폭과 높이 값을 배치하려면 [NoWrap, TD W&H]를 선택합니다.

TD W&H 표 데이터의 폭 및 높이 특성을 포함하는 경우를 [항상 저장], [저장 안함] 또는 [자동](권장 설정)으로 지정합니다.

스페이서 셀 생성된 표 둘레에 1행 1열의 빈 스페이서 셀을 추가하는 경우를 [자동](권장 설정), [자동 (아래)], [항상 저장], [항상 (아래)] 또는 [저장 안함] 옵션 중의 하나로 지정합니다. 분할 영역 경계가 정렬되지 않은 표 레이아웃에 스페이서 셀을 추가하면 일부 브라우저에서는 표가 분리되지 않습니다.

CSS 작성 HTML 표 대신 CSS 스타일 시트를 생성합니다.

작성법 CSS를 사용할 때 HTML 파일에서 분할 영역 위치가 참고되는 방법을 지정합니다.

- **ID로 작성** 고유한 ID로 작성된 스타일을 사용하여 각 분할 영역을 배치합니다.
- **본문 내에 작성** <DIV> 블럭 요소 선언 태그 내에 스타일 요소를 포함시킵니다.
- **CLASS로 작성** 고유한 ID로 작성된 클래스를 사용하여 각 분할 영역을 배치합니다.

기본 분할 영역 이름 지정 팝업 메뉴에서 요소를 선택하거나 필드에 텍스트를 입력하여 분할 영역의 기본 이름을 만듭니다. 요소에는 문서 이름, **slice**라는 단어, 분할 영역 또는 롤오버 상태를 지정하는 숫자나 문자, 해당 분할 영역을 만든 날짜, 구두점 등이 포함되거나 아무 것도 포함되지 않을 수 있습니다.

배경 출력 설정값

[출력 설정값] 대화 상자의 [배경] 세트에서 다음 옵션을 설정할 수 있습니다.

문서 따로 보기 웹 페이지에서 이미지나 단색을 현재 이미지 뒤에 배경으로 표시하려면 [이미지]를 선택합니다. 웹 페이지에서 최적화된 이미지를 타일 모양 배경으로 표시하려면 [배경]을 선택합니다.

배경 이미지 이미지 파일 위치를 입력하거나 [선택]을 클릭하고 이미지를 선택합니다. 지정하는 파일은 웹 페이지에서 최적화된 이미지 뒤에 타일링됩니다.

색상 [색상] 상자를 클릭하고 색상 피커를 이용해 배경색을 선택하거나 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

파일 출력 설정값 저장

[출력 설정] 대화 상자의 [파일 저장] 설정에서 다음 옵션을 설정할 수 있습니다.

파일 이름 지정 팝업 메뉴에서 요소를 선택하거나 상자에 모든 파일의 기본 이름으로 결합될 텍스트를 입력합니다. 요소에는 문서 이름, 분할 영역 이름, 롤오버 상태, 트리거 분할 영역, 파일을 만든 날짜, 분할 영역 번호, 구두점 및 파일 확장자 등이 포함됩니다. 일부 옵션은 파일에 분할 영역이나 롤오버 상태가 포함된 경우에만 관련이 있습니다.

이러한 텍스트 상자를 사용하여 파일 이름 부분의 순서와 포맷을 변경할 수 있습니다. 예를 들어, 완전한 단어 대신 약어를 사용하여 롤오버 상태를 나타낼 수 있습니다.

파일 이름 호환성 파일 이름이 Windows(긴 파일 이름 허용), Mac OS 및 UNIX와 호환되게 만드는 옵션을 하나 이상 선택합니다.

폴더에 이미지 넣기 최적화된 이미지를 저장할 폴더 이름을 지정합니다. 분할 영역이 여러 개 포함된 문서에서만 사용할 수 있습니다.

저장할 때 배경 이미지 복사 [배경] 환경설정 세트에서 지정된 배경 이미지를 보존합니다.

XMP 포함 문서에 추가된 메타데이터 파일 정보를 포함합니다. 문서 메타데이터를 보거나 입력하려면 [파일] > [파일 정보]를 선택합니다. 메타데이터는 JPEG 파일 형식에서 완전히 지원되고 GIF 및 PNG 파일 형식에서 부분적으로 지원됩니다.

이미지에 제목 및 저작권 정보 포함

[파일 정보] 대화 상자에 정보를 입력하여 웹 페이지에 제목과 저작권 정보를 추가할 수 있습니다. 제목 정보는 이미지를 HTML 파일로 내보낼 때 웹 브라우저의 제목 표시줄에 표시됩니다. 저작권 정보는 브라우저에 표시되지 않지만 HTML 파일에 설명으로 추가되고 이미지 파일에 메타데이터로 추가됩니다.

1 [파일] > [파일 정보]를 선택합니다.

2 웹 브라우저의 제목 표시줄에 나타나는 제목을 입력하려면 [파일 정보] 대화 상자의 [설명] 부분에서 [설명] 텍스트 상자에 원하는 텍스트를 입력합니다.

3 저작권 정보를 입력하려면 [파일 정보] 대화 상자의 [설명] 부분에서 [저작권 고지 사항] 텍스트 상자에 원하는 텍스트를 입력합니다.

4 [확인]을 클릭합니다.

18장: 비디오 및 애니메이션

Adobe Photoshop CS3에서는 이미지 레이어 수정을 통해 이동하고 변하는 모양을 만들어 프레임 기반 애니메이션을 만들 수 있습니다. 또한 많은 사전 설정 픽셀 종횡비 중 하나를 사용하여 비디오에 사용할 이미지를 만들 수도 있습니다. 편집을 마친 후에는 작업 내용을 애니메이션 GIF 파일이나 PSD 파일로 저장하여 Adobe Premiere Pro CS3이나 Adobe After Effects CS3 같은 다양한 비디오 프로그램에서 편집할 수 있습니다.

Photoshop Extended에서는 비디오 파일과 이미지 시퀀스를 불러와 편집 및 재손질하거나, 타임라인 기반 애니메이션을 만들거나, 작업 내용을 QuickTime, 애니메이션 GIF 또는 이미지 시퀀스로 내보낼 수도 있습니다.

Photoshop의 비디오 및 애니메이션

애니메이션 정보

애니메이션이란 시간의 경과에 따라 연속적으로 표시되는 이미지 또는 **프레임**의 시퀀스입니다. 각 프레임은 이전 프레임과 약간씩 다르기 때문에 여러 프레임을 연속으로 빠르게 보면 마치 이미지가 움직이고 변하는 것처럼 보입니다.

Photoshop Extended의 비디오 및 비디오 레이어 정보

중요: Photoshop Extended에서 비디오 작업을 하려면 컴퓨터에 QuickTime 7.1 이상을 설치해야 합니다. QuickTime은 Apple Computer 웹 사이트에서 무료로 다운로드할 수 있습니다.

Photoshop Extended를 사용하여 비디오 및 이미지 시퀀스 파일의 개별 프레임을 편집할 수 있습니다. Photoshop 도구를 사용하여 비디오를 편집하고 페인팅할 수 있을 뿐만 아니라 필터, 마스크, 변형, 레이어 스타일, 혼합 모드를 적용할 수도 있습니다. 편집한 후에는 문서를 PSD 파일(Premiere Pro, After Effects 같은 다른 Adobe 응용 프로그램에서 재생하거나 다른 응용 프로그램에서 정적 파일로 액세스할 수 있는 파일)로 저장하거나, QuickTime 동영상이나 이미지 시퀀스로 렌더링할 수 있습니다.

참고: 비디오 파일에서는 오디오가 아닌 시각적 이미지만 작업할 수 있습니다.

Photoshop Extended에서 비디오 파일이나 이미지 시퀀스를 열면 프레임이 **비디오 레이어**에 포함됩니다. [레이어] 팔레트에서 비디오 레이어는 필름 스트립 아이콘으로 구분할 수 있습니다. 비디오 레이어에서는 [브러쉬 도구]와 [도장 도구]를 사용하여 개별 프레임을 페인팅하거나 복제할 수 있습니다. 일반 레이어를 가지고 작업하는 것과 마찬가지로 원하는 항목을 선택하거나 마스크를 적용하여 프레임의 특정 영역만 편집할 수 있습니다. [애니메이션] 팔레트([창] > [애니메이션])에서 타임라인 모드를 사용하여 프레임들을 살펴봅니다.

참고: 프레임 모드([애니메이션] 팔레트)에서는 비디오 레이어가 작동하지 않습니다.

비디오 레이어도 일반 레이어와 마찬가지로 혼합 모드, 불투명도, 위치 및 레이어 스타일을 조정하여 작업합니다. [레이어] 팔레트에서 비디오 레이어를 그룹화할 수도 있습니다. 조정 레이어를 사용하면 데이터 손실 없이 비디오 레이어의 색상 및 색조를 조정할 수 있습니다. 비디오 레이어는 원본 파일을 참조하므로 비디오 레이어를 편집해도 원본 비디오 또는 이미지 시퀀스 파일은 변경되지 않습니다.

별도의 레이어에서 프레임을 편집하려면 빈 비디오 레이어를 사용하면 됩니다. 빈 비디오 레이어를 사용해도 손으로 그린 애니메이션을 만들 수 있습니다.

비디오 레이어 작업에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0027_kr을 참조하십시오.

참조

488페이지의 “비디오용 이미지 만들기”

490페이지의 “비디오 액션 불러오기”

270페이지의 “조정 및 칠 레이어”

지원되는 비디오 및 이미지 시퀀스 형식(Photoshop Extended)

Photoshop Extended에서는 다음과 같은 형식의 비디오 파일 및 이미지 시퀀스를 열 수 있습니다.

QuickTime 비디오 형식

- MPEG-1
- MPEG-4
- MOV
- AVI
- QuickTime의 FLV는 Adobe Flash 8이 설치된 경우에만 지원됩니다.
- MPEG-2는 MPEG-2 인코더가 컴퓨터에 설치된 경우에 지원됩니다.

이미지 시퀀스 형식

- BMP
- DICOM
- JPEG
- OpenEXR
- PNG
- PSD
- Targa
- TIFF
- Cineon 및 JPEG 2000은 플러그인이 설치된 경우에 지원됩니다.

플러그인 및 설치 방법에 대한 자세한 내용은 44페이지의 “플러그인”을 참조하십시오.

참고: Photoshop Extended에서는 여러 개의 단일 레이어 DICOM 파일을 선택하여 비디오 레이어에서 열 수 있습니다(이미지 시퀀스를 여는 것과 비슷함). 자세한 내용은 525페이지의 “DICOM 파일(Photoshop Extended)”을 참조하십시오.

색상 모드 및 비트 심도

비디오 레이어는 색상 모드 및 채널당 비트(bpc)가 다음과 같은 파일을 포함할 수 있습니다.

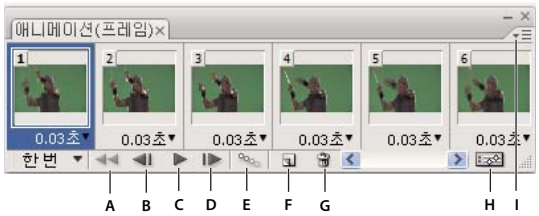
- 회색 음영: 8, 16 또는 32bpc
- RGB: 8, 16 또는 32bpc
- CMYK: 8 또는 16bpc
- Lab: 8 또는 16bpc

비디오 레이어 작업에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0027_kr을 참조하십시오.

애니메이션 팔레트 개요

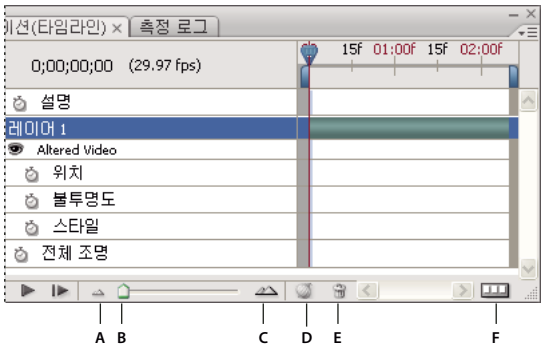
Photoshop에서 [애니메이션] 팔레트([창] > [애니메이션])는 프레임 모드로 나타나며 각 프레임의 축소판을 애니메이션에 표시합니다. 팔레트 아래쪽에 있는 도구를 사용하여 프레임들을 살펴보고, 루핑 옵션을 설정하고, 프레임을 삭제 및 추가하고, 애니메이션을 미리 볼 수 있습니다.

[애니메이션] 팔레트 메뉴에는 프레임이나 타임라인 재생 시간을 편집하고 팔레트 표시를 구성할 수 있는 추가 명령이 포함되어 있습니다. 사용할 수 있는 명령을 보려면 팔레트 메뉴 아이콘을 클릭합니다.



애니메이션 팔레트(프레임 모드)
A. 첫 번째 프레임 선택 **B.** 이전 프레임 선택 **C.** 애니메이션 재생 **D.** 다음 프레임 선택 **E.** 애니메이션 프레임 트윈 **F.** 선택한 프레임 복제 **G.** 선택한 프레임 삭제 **H.** 타임라인 모드로 변환(Photoshop Extended 전용) **I.** 애니메이션 팔레트 메뉴

Photoshop Extended에서는 [애니메이션] 팔레트를 프레임 모드나 타임라인 모드로 사용할 수 있습니다. 타임라인 모드에서는 문서 레이어의 프레임 재생 시간 및 애니메이션 속성이 표시됩니다. 팔레트 아래쪽에 있는 도구를 사용하여 프레임들을 살펴보고, 시간 표시를 확대/축소하고, 어니언 스킨 모드를 전환하고, 키 프레임을 삭제하고, 비디오를 미리 볼 수 있습니다. 타임라인 자체에 있는 컨트롤로는 레이어의 프레임 재생 시간을 조정하고, 레이어 속성의 키 프레임을 설정하고, 비디오 일부를 작업 영역으로 지정할 수 있습니다.



애니메이션 팔레트(타임라인 모드)
A. 축소 **B.** 확대/축소 슬라이더 **C.** 확대 **D.** 어니언 스킨 전환 **E.** 키 프레임 삭제 **F.** 프레임 애니메이션으로 변환

타임라인 모드에서는 [애니메이션] 팔레트가 Photoshop Extended 문서의 각 레이어(배경 레이어 제외)를 표시하고 [레이어] 팔레트와 동기화됩니다. 따라서 레이어가 추가, 삭제, 그룹화, 복제되거나 이름이 바뀌거나 색상이 지정될 때마다 변경 내용이 두 팔레트에서 모두 업데이트됩니다.

참고: 애니메이션 레이어를 스마트 오브젝트로 그룹화하면 [애니메이션] 팔레트의 애니메이션 정보가 스마트 오브젝트에 저장됩니다. 자세한 내용은 273페이지의 "스마트 오브젝트 정보"를 참조하십시오.

타임라인 모드에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0023_kr을 참조하십시오.

프레임 모드 컨트롤

프레임 모드에서는 [애니메이션] 팔레트에 다음과 같은 컨트롤이 포함됩니다.

루핑 옵션 애니메이션을 애니메이션 GIF 파일로 내보낼 때 재생할 횟수를 설정합니다.

프레임 지연 시간 재생 중 프레임 재생 시간을 설정합니다.

애니메이션 프레임 트윈 새 프레임에 레이어 속성이 고르게 적용되도록 하면서 기존의 두 프레임 사이에 여러 프레임을 추가합니다.

선택한 프레임 복제 [애니메이션] 팔레트에서 선택한 프레임을 복제하여 애니메이션에 프레임을 추가합니다.

타임라인 애니메이션으로 변환(Photoshop Extended) 키 프레임을 사용하여 프레임 애니메이션을 타임라인 애니메이션으로 변환하여 레이어 속성을 애니메이션으로 저장합니다.

타임라인 모드 컨트롤(Photoshop Extended)

타임라인 모드에서는 [애니메이션] 팔레트에 다음과 같은 기능과 컨트롤이 포함됩니다.

캐쉬 프레임 표시기 재생을 위해 캐쉬된 프레임을 나타내는 녹색 막대를 표시합니다.

설명 트랙 [팔레트] 메뉴에서 [타임라인 설명 편집]을 선택하여 현재 시간에 설명을 삽입합니다. 설명은 설명 트랙에 아이콘으로 나타나며 포인터를 아이콘 위로 가져가면 도구 설명으로 표시됩니다.

프레임 애니메이션으로 변환 키 프레임을 사용하여 타임라인 애니메이션을 프레임 애니메이션으로 변환합니다.

타임코드 또는 프레임 번호 표시 팔레트 옵션에 따라 현재 프레임의 타임코드 또는 프레임 번호를 표시합니다.

현재 시간 표시기 현재 시간 표시기를 드래그하여 프레임을 찾아보거나 현재 시간 또는 프레임을 변경합니다.

전체 조명 트랙 [그림자 효과], [내부 그림자], [경사와 엠보스] 등의 레이어 효과를 위해 마스터 조명 각도를 설정하고 변경하는 키 프레임을 표시합니다.

키 프레임 내비게이터 트랙 레이블 왼쪽의 화살표 단추를 클릭하여 현재 시간 표시기를 현재 위치에서 이전 또는 다음 키 프레임으로 이동합니다. 현재 시간에서 키 프레임을 추가하거나 삭제하려면 가운데 단추를 클릭합니다.

레이어 재생 시간 막대 비디오 또는 애니메이션 내에서 레이어의 시간상 위치를 지정합니다. 레이어를 다른 시간상 위치로 이동하려면 막대를 드래그합니다. 레이어를 재단하려면, 다시 말해 레이어 재생 시간을 조정하려면, 막대의 한쪽 끝을 드래그합니다.

변경된 비디오 트랙 비디오 레이어의 경우, 변경된 각 프레임의 키 프레임 아이콘을 표시합니다. 변경된 프레임으로 이동하려면 트랙 레이블 왼쪽에 있는 키 프레임 내비게이터를 사용합니다.

시간자 문서의 재생 시간과 프레임 비율에 따라 재생 시간 또는 프레임 수를 가로로 측정합니다. [팔레트] 메뉴에서 [문서 설정]을 선택하여 재생 시간이나 프레임 비율을 변경합니다. 눈금 표시와 숫자는 자를 따라 나타나며 타임라인의 확대/축소 설정에 따라 간격이 변합니다.

시간 변경 가능 초시계 레이어 속성의 키 프레임 기능을 활성화하거나 비활성화합니다. 키 프레임을 삽입하고 레이어 속성에서 키 프레임 기능을 활성화하려면 이 옵션을 선택합니다. 모든 키 프레임을 제거하고 레이어 속성에서 키 프레임 기능을 비활성화하려면 이 옵션의 선택을 해제합니다.

애니메이션 팔레트 옵션 키 프레임, 레이어, 패널 모양, 어니언 스킨 및 문서 설정에 영향을 주는 기능이 있는 [애니메이션] 팔레트 메뉴를 엽니다.

작업 영역 표시기 가장 위쪽 트랙의 한쪽 끝에 있는 파랑 탭을 드래그하여 미리 보거나 내보낼 애니메이션 또는 비디오의 특정 부분을 표시합니다.

축소판 크기 변경

[애니메이션] 팔레트에서는 각 프레임 또는 레이어를 나타내는 축소판의 크기를 변경할 수 있습니다.

1 [애니메이션] 팔레트 메뉴에서 [팔레트 옵션]을 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 크기 옵션을 선택합니다.
- (Photoshop Extended) 타임라인 모드의 경우 레이어 이름만 표시하려면 [없음]을 선택합니다.

타임라인 단위 전환(Photoshop Extended)

Photoshop Extended에서는 [애니메이션] 팔레트 타임라인을 프레임 번호나 타임코드 단위로 표시할 수 있습니다.

- 표시할 단위를 선택하려면 [애니메이션] 팔레트 메뉴에서 [팔레트 옵션]을 선택하고 [프레임 번호] 또는 [타임코드]를 선택합니다.
- 다른 단위로 전환하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 타임라인의 왼쪽 위 모퉁이에 있는 현재 시간 표시를 클릭합니다.

타임라인에서 레이어 속성 표시 또는 숨기기(Photoshop Extended)

Photoshop Extended에서 문서에 레이어를 추가하면 타임라인에 트랙으로 나타납니다. 레이어 트랙을 확장하여 애니메이션으로 저장할 수 있는 레이어 속성을 표시합니다.

❖ 레이어 속성을 표시하거나 숨기려면 레이어 이름 왼쪽에 있는 삼각형을 클릭합니다.

타임라인 모드에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0023_kr을 참조하십시오.

타임라인에서 레이어 표시 또는 숨기기(Photoshop Extended)

Photoshop Extended에서는 기본적으로 모든 문서 레이어가 타임라인에 나타납니다. 레이어 하위 세트만 표시하려면 먼저 즐겨찾는 레이어로 설정합니다.

1 타임라인 모드의 [애니메이션] 팔레트에서 하나 이상의 레이어를 선택한 다음 [애니메이션] 팔레트 메뉴에서 [표시] > [즐겨찾는 레이어 설정]을 선택합니다.

2 표시할 레이어를 지정하려면 [애니메이션] 팔레트 메뉴에서 [표시]를 선택한 다음 [모든 레이어] 또는 [즐겨찾는 레이어]를 선택합니다.

타임라인 탐색(Photoshop Extended)

❖ 타임라인 모드의 [애니메이션] 팔레트에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 현재 시간 표시기 를 드래그합니다.
- 시간자에서 현재 시간 표시기를 놓을 위치 또는 숫자를 클릭합니다.
- 현재 시간 표시(타임라인 왼쪽 위 모퉁이)를 드래그합니다.
- 현재 시간 표시를 두 번 클릭하고 [현재 시간 설정] 대화 상자에 프레임 번호 또는 시간을 입력합니다.
- [애니메이션] 팔레트에서 재생 컨트롤을 사용합니다.
- [애니메이션] 팔레트 메뉴에서 [이동]을 선택한 다음 타임라인 옵션을 선택합니다.

애니메이션 모드 전환(Photoshop Extended)

Photoshop Extended에서는 [애니메이션] 팔레트를 프레임 애니메이션 모드나 타임라인 애니메이션 모드로 사용할 수 있습니다. 프레임 모드에서는 Photoshop 문서의 프레임 재생 시간과 레이어 애니메이션 속성이 표시됩니다. 타임라인 모드에서는 타임라인에 나타난 비디오와 애니메이션의 프레임 재생 시간과 키 프레임 레이어 속성이 표시됩니다.

애니메이션을 시작하기 전에 모드를 선택해야 합니다. 열린 문서에서 모드를 전환하면 프레임 애니메이션이 타임라인 애니메이션으로 또는 그 반대로 변환됩니다.

중요: 타임라인 애니메이션을 프레임 애니메이션으로 변환하면 보간된 일부 키 프레임이 손실될 수 있습니다(애니메이션 모양은 바뀌지 않음).

❖ [애니메이션] 팔레트에서 다음을 수행하십시오.

- [프레임 애니메이션으로 변환] 아이콘 을 클릭합니다.
- [타임라인 애니메이션으로 변환] 아이콘 을 클릭합니다.
- [애니메이션] 팔레트 메뉴에서 [프레임 애니메이션으로 변환]이나 [타임라인으로 변환]을 선택합니다.

타임라인 재생 시간 및 프레임 비율 지정(Photoshop Extended)

타임라인 모드에서 작업하면 비디오나 애니메이션을 포함하고 있는 문서의 재생 시간과 프레임 비율을 지정할 수 있습니다. **재생 시간**은 문서에 있는 비디오 클립의 전체 시간 길이입니다. **프레임 비율**, 다시 말해 초당 프레임 수(fps)는 일반적으로 생성된 출력 유형에 의해 결정됩니다. 예를 들어, NTSC 비디오는 프레임 비율이 29.97fps, PAL 비디오는 프레임 비율이 25fps, 그리고 영화 필름은 프레임 비율이 24fps입니다. 방송 시스템에 따라 DVD 비디오의 프레임 비율은 NTSC 비디오나 PAL 비디오와 같을 수도 있고 23.976이 될 수도 있습니다. CD-ROM이나 웹용 비디오는 일반적으로 프레임 비율이 10-15fps입니다.

새 문서를 만들 경우 기본 타임라인 재생 시간은 10초, 프레임 비율은 30fps입니다.

1 [애니메이션] 팔레트 메뉴에서 [문서 설정]을 선택합니다.

2 [재생 시간] 및 [프레임 비율] 값을 입력하거나 선택합니다.

참고: 기존 비디오 또는 애니메이션의 재생 시간을 줄이면 문서 끝에서부터 프레임 및 키 프레임(있는 경우)을 재단하는 효과를 얻을 수 있습니다.

참조

498페이지의 “작업 영역 설정(Photoshop Extended)”

비디오용 이미지 만들기

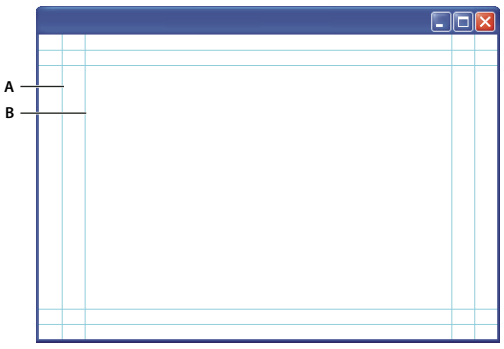
비디오용 이미지 만들기 정보

Photoshop에서는 비디오 모니터 등의 장치에서 이미지가 제대로 나타나도록 다양한 종횡비의 이미지를 만들 수 있습니다. [새로 만들기] 대화 상자에서 특정 비디오 옵션을 선택하여 최종 이미지를 비디오에 통합할 때 비율을 보정할 수 있습니다.

영향을 받지 않는 영역

[필름 및 비디오] 사전 설정을 사용할 경우에도 이미지에서 액션 및 제목의 영향을 받지 않는 영역을 나타내는 안내선(인쇄되지 않음)이 포함된 문서가 만들어집니다. [크기] 메뉴의 옵션을 사용하여 NTSC, PAL, HDTV 등의 특정 비디오 시스템에 맞는 이미지를 만들 수 있습니다.

이러한 영역은 브로드캐스팅 및 비디오 테이프용 편집 시 유용합니다. 대부분의 가전 TV는 영상의 중심을 확대할 수 있도록 바깥쪽 가장자리 부분을 자르는 오버스캔이라는 프로세스를 사용합니다. 오버스캔 양은 TV마다 다릅니다. 대부분의 TV 화면에 모든 요소가 표시되도록 제목의 영향을 받지 않는 여백 내에 텍스트를 넣고 액션의 영향을 받지 않는 여백 내에 기타 중요한 요소를 모두 넣으십시오.



비디오 사전 설정 파일 크기 안내선
A. 액션의 영향을 받지 않는 영역(바깥쪽 직사각형) **B.** 제목의 영향을 받지 않는 영역(안쪽 직사각형)

참고: CD나 웹용 컨텐트를 만들 경우 전체 이미지가 미디어에 표시되기 때문에 제목 또는 액션의 영향을 받지 않는 여백이 프로젝트에 적용되지 않습니다.

미리 보기 옵션

비디오용 이미지를 만드는 데 도움이 되도록 Photoshop에서는 이미지를 지정된 종횡비로 표시하는 [픽셀 종횡비 교정] 보기 모드를 제공합니다. 또한 보다 정확한 미리 보기를 위해 [비디오 미리 보기] 명령을 통해 비디오 모니터 등의 디스플레이 장치에서 작업 내용을 즉시 미리 보는 기능을 제공합니다. 이 기능을 사용하려면 FireWire를 통해 컴퓨터에 장치가 연결되어 있어야 합니다. 자세한 내용은 514페이지의 “비디오 모니터에서 문서 미리 보기”를 참조하십시오. FireWire에 대한 자세한 내용은 Apple의 웹 사이트를 참조하십시오.

기타 고려 사항

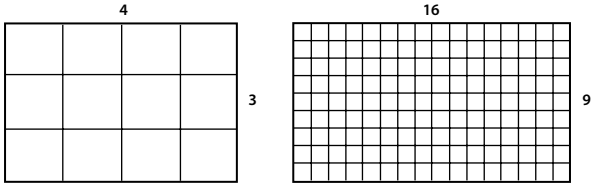
Adobe After Effects와 Adobe Premiere Pro 모두 Photoshop에서 만든 PSD 파일을 지원합니다. 그러나 기타 필름 및 비디오 응용 프로그램을 사용할 경우 비디오에 사용할 이미지를 만들 때 다음 사항을 고려해야 합니다.

- 일부 비디오 편집 프로그램은 다중 레이어 PSD 파일에서 개별 레이어를 불러올 수 있습니다.
- 파일에 투명도가 있을 경우 일부 비디오 편집 프로그램은 이를 유지합니다.
- 파일에 레이어 마스크나 여러 레이어를 사용한 경우, 레이어를 병합하지 않고 PSD 형식으로 파일의 병합 사본을 포함시켜 이전 버전과의 호환성을 최대한 유지합니다.

종횡비

종횡비는 폭과 높이 비율을 지정합니다. 비디오 프레임에는 프레임 종횡비가 있고 프레임을 구성하는 픽셀에는 픽셀 종횡비가 있습니다. 일부 비디오 카메라는 다양한 프레임 종횡비를 기록할 수 있으며 비디오 표준마다 사용되는 픽셀 종횡비가 다릅니다.

프레임 종횡비는 이미지 치수의 폭과 높이 비율을 설명합니다. 예를 들어, DV NTSC의 프레임 종횡비는 4:3(가로 4 x 세로 3)이고 일반 와이드스크린 프레임의 프레임 종횡비는 16:9입니다. 와이드스크린 모드가 있는 많은 비디오 카메라에서 16:9 종횡비로 기록할 수 있으며 많은 필름이 이보다 넓은 종횡비로 촬영되어 왔습니다.

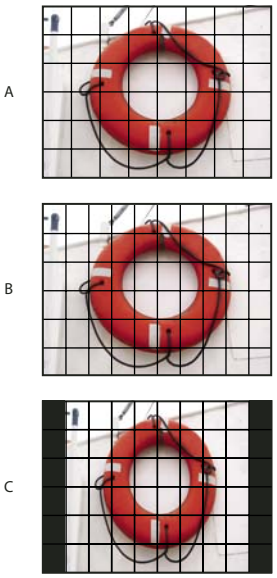


4:3 프레임 종횡비(왼쪽)와 그보다 더 넓은 16:9 프레임 종횡비(오른쪽)

픽셀 종횡비는 프레임에 있는 단일 픽셀의 폭과 높이 비율을 설명합니다. 여러 비디오 시스템에서 프레임을 채우는 데 필요한 픽셀 수에 대한 다양한 가정을 세우기 때문에 픽셀 종횡비는 매우 다양합니다. 예를 들어, 많은 컴퓨터 비디오 표준에서 정사각형 픽셀에 해당하는 가로 640픽셀 x 세로 480픽셀로 4:3 종횡비를 정의합니다. 이 예에서 컴퓨터 비디오 픽셀의 픽셀 종횡비는 1:1(정사각형)인 반면 DV NTSC 픽셀의 픽셀 종횡비는 0.9(정사각형이 아님)입니다. 항상 사각형인 DV 픽셀의 방향은 NTSC 비디오를 출력하는 시스템에서 가로로 조정되고, PAL 비디오를 출력하는 시스템에서 세로로 조정됩니다.

정사각형 픽셀 모니터에 사각형 픽셀을 그대로 표시하면 이미지가 왜곡되어 나타납니다. 예를 들어, 원이 타원으로 왜곡됩니다. 그러나 사각형 픽셀을 사용하는 브로드캐스팅 모니터에 사각형 이미지를 표시하면 이미지가 올바른 비율로 나타납니다.

참고: 정사각형이 아닌 픽셀 문서로 이미지를 복사하거나 불러오면 문서의 픽셀 종횡비에 맞게 자동으로 이미지가 변환되고 비율이 조정됩니다. Adobe Illustrator CS3에서 불러온 이미지도 적절하게 비율이 조정됩니다.



픽셀 및 프레임 종횡비
A. 4:3 정사각형 픽셀 컴퓨터 모니터에 표시된 4:3 정사각형 픽셀 이미지 **B.** 4:3 정사각형이 아닌 픽셀 TV 모니터에 표시하기에 적합하게 해석된 4:3 정사각형 픽셀 이미지 **C.** 4:3 정사각형이 아닌 픽셀 TV 모니터에 표시하기에 적합하지 않게 해석된 4:3 정사각형 픽셀 이미지

비디오에 사용할 이미지 만들기

1 새 문서를 만듭니다.

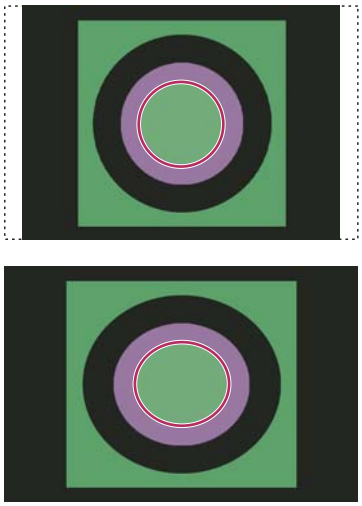
2 [새로 만들기] 대화 상자의 [사전 설정] 메뉴에서 [필름 및 비디오] 사전 설정을 선택합니다.

3 이미지가 표시될 비디오 시스템에 적합한 크기를 선택합니다.

4 [고급]을 클릭하여 색상 프로파일과 특정 픽셀 종횡비를 지정합니다.

중요: 기본적으로 정사각형이 아닌 픽셀 문서는 [픽셀 종횡비 교정] 옵션이 활성화된 상태로 열립니다. 이 설정은 이미지가 비디오 모니터와 같이 정사각형이 아닌 픽셀 출력 장치에서처럼 나타나도록 이미지를 조정합니다.

5 이미지를 컴퓨터 모니터(정사각형 픽셀)에 나타나는 대로 보려면 [보기] > [픽셀 종횡비 교정]을 선택합니다.



컴퓨터 모니터(정사각형 픽셀)에 NTSC DV(720 x 480 픽셀) 문서 내의 원을 표시할 때 [픽셀 종횡비 교정]을 설정한 경우(위)와 [픽셀 종횡비 교정]을 해제한 경우(아래)

[픽셀 종횡비 교정]을 설정한 경우와 해제한 경우를 동시에 볼 수도 있습니다. 정사각형이 아닌 픽셀 이미지가 열려 있고 [픽셀 종횡비 교정]이 설정된 상태에서 [창] > [정돈] > ["문서 이름"의 새 창]을 선택합니다. 새 창이 활성화되면 [보기] > [픽셀 종횡비 교정]을 선택하여 교정 기능을 해제합니다.

6 비디오 모니터와 같은 디스플레이 장치가 FireWire를 통해 컴퓨터에 연결되어 있는 경우 장치에서 문서를 미리 볼 수 있습니다.

- 이미지를 미리 보기 전에 출력 옵션을 설정하려면 [파일] > [내보내기] > [비디오 미리 보기]를 선택합니다.
- 출력 옵션을 설정하지 않고 이미지를 보려면 [파일] > [내보내기] > [장치로 비디오 미리 보기 보내기]를 선택합니다.

비디오에 사용할 이미지를 만들 때, 비디오 픽셀 치수에 맞게 이미지 비율을 조정하거나 픽셀 종횡비를 설정하는 등의 특정 작업을 자동화하는 비디오 액션 세트(Photoshop에 포함되어 있음)를 불러올 수 있습니다.

참조

514페이지의 “비디오 모니터에서 문서 미리 보기”

비디오 액션 불러오기

비디오 이미지의 경우, 액션은 광도 범위와 채도 레벨을 방송 표준에 맞게 제한하고, DVD 슬라이드 쇼(NTSC 및 PAL, 표준 및 와이드스크린 종횡비)에 사용되는 정사각형이 아닌 픽셀로 변환 및 크기 조정하고, 현재 보이는 모든 레이어에서 알파 채널을 만들고, 인터레이스 플리커를 발생시킬 가능성이 있는 이미지 영역(특히 얇은 선)을 조정하고, 제목의 영향을 받지 않는 오버레이를 생성하는 등의 작업을 자동화합니다.

1 [창] > [액션]을 선택하여 액션 패널을 표시합니다.

2 오른쪽 상단 모퉁이의 삼각형을 클릭하여 [액션] 팔레트 메뉴를 열고 [액션 불러오기]를 선택합니다.

3 [불러오기] 대화 상자에서 [Photoshop 액션] 폴더로 이동하고 비디오 액션.atn 파일을 선택합니다.

4 [불러오기]를 클릭합니다.

참조

541페이지의 “작업 자동화”

픽셀 종횡비 조정

기존 문서에서 사용자 정의 픽셀 종횡비를 만들거나 이전에 문서에 할당된 픽셀 종횡비를 삭제하거나 다시 설정합니다.

기존 문서에 픽셀 종횡비 값 지정

❖ 문서가 열린 상태에서 [이미지] > [픽셀 종횡비]를 선택하고 Photoshop 파일과 함께 사용할 비디오 형식과 호환되는 픽셀 종횡비를 선택합니다.

사용자 정의 픽셀 종횡비 만들기

1 문서가 열린 상태에서 [이미지] > [픽셀 종횡비] > [사용자 정의 픽셀 종횡비]를 선택합니다.

2 [픽셀 종횡비 저장] 대화 상자에서 [계수] 텍스트 상자에 값을 입력하고 사용자 정의 픽셀 종횡비의 이름을 지정한 후 [확인]을 클릭합니다.

이렇게 하면 [새로 만들기] 대화 상자의 [픽셀 종횡비] 메뉴와 [이미지] > [픽셀 종횡비] 메뉴에 새로 설정한 사용자 정의 픽셀 종횡비가 나타납니다.

픽셀 종횡비 삭제

1 문서가 열린 상태에서 [이미지] > [픽셀 종횡비] > [픽셀 종횡비 삭제]를 선택합니다.

2 [픽셀 종횡비 삭제] 대화 상자의 [픽셀 종횡비] 메뉴에서 삭제할 항목을 선택하고 [삭제]를 클릭합니다.

픽셀 종횡비 다시 설정

1 문서가 열린 상태에서 [이미지] > [픽셀 종횡비] > [픽셀 종횡비 다시 설정]을 선택합니다.

2 대화 상자에서 다음 중 하나를 선택합니다.

첨부 현재 픽셀 종횡비를 기본값에 사용자 정의 픽셀 종횡비를 더한 값으로 대체합니다. 이 옵션은 기본값을 삭제한 후 삭제한 기본값을 메뉴에 다시 복원하면서 사용자 정의 값도 그대로 유지하고 싶은 경우에 유용합니다.

확인 현재 픽셀 종횡비를 기본값으로 대체합니다. 사용자 정의 픽셀 종횡비는 버려집니다.

취소 명령을 취소합니다.

After Effects에서 사용할 이미지 준비

개별 레이어, 레이어 스타일, 투명 영역 및 레이어 마스크, 조정 레이어를 유지하는, 즉 애니메이션의 개별 요소를 유지하는 옵션을 사용하여 Photoshop(PSD) 파일을 직접 After Effects 프로젝트로 불러올 수 있습니다.

참고: After Effects는 RGB 색상 모드로 실행됩니다. 최상의 결과를 얻기 위해서는 Photoshop에서 After Effects로 내보낼 파일들을 RGB 모드로 작업하십시오. After Effects CS3에서는 파일을 CMYK에서 RGB로 변환할 수 있습니다. After Effects 7 이전 버전에서는 파일을 CMYK에서 RGB로 변환할 수 없습니다.

레이어가 있는 Photoshop 파일을 After Effects에서 사용하기 위해 내보낼 때 다음 작업을 수행하면 미리 보거나 렌더링하는 데 드는 시간을 줄이고 Photoshop 레이어를 불러오거나 업데이트할 때 발생할 수 있는 문제를 피할 수 있습니다.

- 레이어를 구성하고 레이어 이름을 지정합니다. Photoshop 문서를 After Effects로 불러온 후에 Photoshop 문서에 포함된 레이어 이름을 변경하거나 특정 레이어를 삭제하면 After Effects에서 이름이 변경되었거나 삭제된 레이어를 찾을 수 없습니다. After Effects [프로젝트] 패널은 이러한 레이어를 손실된 것으로 처리합니다. 레이어를 스마트 오브젝트로 그룹화할 수도 있습니다. 예를 들어, 하나의 레이어 세트를 사용하여 전경 오브젝트를 만들고 또 다른 레이어 세트를 사용하여 배경을 만든 경우 이를 각각 하나의 스마트 오브젝트로 그룹화하여 한 항목이 다른 항목 앞으로 이동하는 애니메이션을 쉽게 만들 수 있습니다.
- 단, 각 레이어에는 고유한 이름이 있어야 합니다. 같은 레이어 이름이 있을 경우 혼동될 수 있습니다.
- [파일 처리 환경 설정] 대화 상자의 [PSD 및 PSB 파일 호환성 최대화] 메뉴에서 [항상]을 선택합니다.
- [새 문서] 대화 상자에서 비디오 및 필름에 적절한 픽셀 치수 사전 설정을 사용합니다.

- After Effects에서 추가 이미지 처리 작업을 하지 않아도 되도록 Photoshop에서 필요한 색상 교정, 비율 조정, 자르기 또는 기타 편집 작업을 합니다. 의도한 출력 유형(Rec.601 NTSC 또는 Rec.709 등)에 해당하는 이미지에 색상 프로파일을 할당할 수도 있습니다. 601 NTSC 또는 Rec. After Effects는 포함된 색상 프로파일을 읽고 이를 바탕으로 이미지의 색상을 해석합니다. 색상 프로파일에 대한 자세한 내용은 123페이지의 "색상 프로파일 사용"을 참조하십시오.

비디오 파일 및 이미지 시퀀스 불러오기(Photoshop Extended)

비디오 파일 열기 또는 불러오기(Photoshop Extended)

Photoshop Extended에서는 비디오 파일을 직접 열거나 열린 문서에 비디오를 추가할 수 있습니다. 비디오를 불러올 때 비디오 레이어에서 이미지 프레임이 참조됩니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- 비디오 파일을 직접 열려면 [파일] > [열기]를 선택합니다.
- 비디오를 열린 문서로 불러오려면 [레이어] > [비디오 레이어] > [파일에서 비디오 레이어 새로 만들기]를 선택합니다.

2 [열기] 대화 상자의 [여는 형식](Windows) 또는 [활성화](Mac OS)에서 [읽을 수 있는 모든 문서] 또는 [QuickTime 동영상]을 선택합니다.

3 비디오 파일을 선택하고 [열기]를 클릭합니다.

Bridge에서 직접 비디오를 열 수도 있습니다. 비디오 파일을 선택한 다음 [파일] > [연결 프로그램] > [Adobe Photoshop CS3]을 선택합니다.

참조

484페이지의 "지원되는 비디오 및 이미지 시퀀스 형식(Photoshop Extended)"

128페이지의 "누락되거나 일치하지 않는 색상 프로파일 정보"

이미지 시퀀스 불러오기(Photoshop Extended)

이미지 시퀀스 파일의 폴더를 불러올 때 각 이미지는 비디오 레이어의 프레임이 됩니다.

1 이미지 파일은 하나의 폴더에 있어야 하고 파일 이름은 순차적으로 지정해야 합니다.

프레임으로 사용할 이미지만 폴더에 있어야 합니다. 모든 파일의 픽셀 치수가 같은 경우 애니메이션이 훨씬 성공적으로 나타납니다. 애니메이션에 사용할 프레임의 순서를 매기려면 알파벳순이나 숫자순으로 파일 이름을 지정합니다. 예를 들어, *filename001*, *filename002*, *filename003* 등으로 파일 이름을 지정합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 이미지 시퀀스를 직접 열려면 [파일] > [열기]를 선택합니다.
- 이미지 시퀀스를 열린 문서로 불러오려면 [레이어] > [비디오 레이어] > [파일에서 비디오 레이어 새로 만들기]를 선택합니다.

3 [열기] 대화 상자에서 이미지 시퀀스 파일이 있는 폴더를 찾습니다.

4 하나의 파일을 선택해서 [이미지 시퀀스] 옵션을 선택한 다음 [열기]를 클릭합니다.

참고: 이미지 시퀀스의 파일을 여러 개 선택하면 [이미지 시퀀스] 옵션을 사용할 수 없습니다.

이미지 시퀀스 작업에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0026_kr을 참조하십시오.

참조

484페이지의 "지원되는 비디오 및 이미지 시퀀스 형식(Photoshop Extended)"

비디오 또는 이미지 시퀀스 가져오기(Photoshop Extended)

비디오 또는 이미지 시퀀스를 문서로 불러올 때 변형하려면 [가져오기] 명령을 사용하십시오. 비디오 프레임을 가져오면 비디오 프레임이 스마트 오브젝트 내에 포함됩니다. 비디오가 스마트 오브젝트에 포함되면 [애니메이션] 팔레트를 사용하여 프레임을 찾아볼 수 있고 스마트 필터를 적용할 수도 있습니다.

참고: 스마트 오브젝트에 포함된 비디오 프레임을 직접 페인팅하거나 복제할 수는 없습니다. 하지만 스마트 오브젝트 위에 빈 비디오 레이어를 추가한 다음 빈 프레임을 페인팅할 수는 있습니다. 또한 [모든 레이어 샘플링] 옵션과 함께 [복제 도구]를 사용하여 빈 프레임을 페인팅할 수 있습니다. 스마트 오브젝트의 비디오를 복제 소스로 사용할 수도 있습니다.

1 문서를 열고 [파일] > [가져오기]를 선택합니다.

2 [가져오기] 대화 상자에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 비디오 파일을 선택하고 [가져오기]를 클릭합니다.
- 이미지 시퀀스 파일을 하나 선택하고 [이미지 시퀀스] 옵션을 선택한 다음 [가져오기]를 클릭합니다.

참고: 모든 이미지 시퀀스 파일이 한 폴더에 있는지 확인합니다.

3 (선택 사항) 조절점을 사용하여 불러온 내용에 대해 비율 조정, 회전, 이동 또는 뒤틀기를 실행합니다.

4 옵션 막대에서 [변형 실행] 단추 ✓를 클릭하여 파일을 가져옵니다.

Adobe Bridge CS3에서 직접 비디오를 가져올 수도 있습니다. 비디오 파일을 선택하고 [파일] > [가져오기] > [Photoshop]을 선택합니다.

참조

273페이지의 “스마트 오브젝트 정보”

497페이지의 “비디오 레이어 변형(Photoshop Extended)”

275페이지의 “스마트 필터 정보”

497페이지의 “새 비디오 레이어 만들기”

비디오 레이어의 푸티지 다시 불러오기(Photoshop Extended)

비디오 레이어의 소스 파일을 다른 응용 프로그램에서 수정한 상태에서, 변경된 소스 파일을 참조하는 비디오 레이어가 포함된 문서를 열면 일반적으로 푸티지가 다시 불러와져 업데이트됩니다. 문서가 이미 열려 있거나 소스 파일이 수정된 경우 [프레임 다시 불러오기] 명령을 사용하여 [애니메이션] 팔레트에서 현재 프레임을 다시 불러와 업데이트합니다. [애니메이션] 팔레트에서 [이전/다음 프레임] 또는 [재생] 단추를 사용하여 비디오 레이어를 찾을 때도 푸티지가 다시 불러와져 업데이트됩니다.

비디오 레이어의 푸티지 바꾸기(Photoshop Extended)

사용자가 비디오 푸티지를 수정하거나 Photoshop 밖으로 이동해도 Photoshop Extended는 소스 비디오 파일과 비디오 레이어 간의 연결을 유지하려고 합니다. 어떠한 이유로 비디오 레이어와 참조 소스 파일의 연결이 끊어진 경우 [푸티지 바꾸기] 명령을 사용하여 비디오 레이어를 소스 비디오 파일에 다시 연결할 수 있습니다. 또한 [푸티지 바꾸기] 명령을 사용하여 비디오 레이어의 비디오 또는 이미지 시퀀스를 다른 비디오 또는 이미지 시퀀스 소스의 프레임으로 바꿀 수 있습니다.

Photoshop은 사용자가 비디오 소스를 이동하거나 이름을 바꿔도 비디오 레이어와 소스 파일 간의 연결을 유지하려고 합니다. 하지만 비디오 소스 파일의 이동, 이름 바꾸기 또는 삭제로 인해 비디오 소스 파일과 비디오 레이어 간의 연결이 끊어진 경우 [레이어] 팔레트의 해당 레이어에 경고 아이콘  이 나타납니다. 이 경우 [푸티지 바꾸기] 명령을 사용하여 비디오 레이어와 소스 파일을 다시 연결할 수 있습니다.

1 [애니메이션] 또는 [레이어] 팔레트에서 소스 파일에 다시 연결하거나 내용을 바꿀 비디오 레이어를 선택합니다.

2 [레이어] > [비디오 레이어] > [푸티지 바꾸기]를 선택합니다.

3 [열기] 대화 상자에서 비디오 또는 이미지 시퀀스 파일을 선택하고 [열기]를 클릭합니다.

비디오 푸티지 해석(Photoshop Extended)

비디오 푸티지 해석(Photoshop Extended)

Photoshop Extended에서는 사용자가 열거나 불러온 비디오의 알파 채널 및 프레임 비율을 해석하는 방식을 지정할 수 있습니다.

1 [애니메이션] 또는 [레이어] 팔레트에서 해석할 비디오 레이어를 선택합니다.

2 [레이어] > [비디오 레이어] > [푸티지 해석]을 선택합니다.

3 [푸티지 해석] 대화 상자에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 비디오 레이어에 포함된 알파 채널의 해석 방식을 지정하려면 [알파 채널] 옵션을 선택합니다. 이 옵션을 사용하려면 푸티지에 알파 채널이 있어야 합니다. [사전 다중화-매트]를 선택한 경우 채널을 사전 다중화할 매트 색상을 지정할 수 있습니다.
- 초당 재생할 비디오 프레임 수를 지정하려면 [프레임 비율]을 입력합니다.
- 비디오 레이어에서 프레임이나 이미지의 색상을 관리하려면 [색상 프로파일] 메뉴에서 프로파일을 선택합니다.

비디오 및 이미지 시퀀스의 알파 채널 해석(Photoshop Extended)

알파 채널이 있는 비디오 및 이미지 시퀀스는 미변경 상태이거나 사전 다중화 상태일 수 있습니다. 알파 채널이 포함된 비디오 또는 이미지 시퀀스로 작업할 때는 원하는 결과를 얻기 위해 알파 채널을 어떻게 해석할 것인지 지정하는 것이 중요합니다. 특정 배경색을 가진 문서에 사전 다중화 비디오 또는 이미지가 있을 경우 원치 않는 고스트 현상이나 역광이 발생할 수 있습니다. 반투명 픽셀이 역광 없이 배경과 혼합(다중화)되도록 매트 색상을 지정할 수 있습니다.

무시 비디오의 알파 채널을 무시합니다.

미변경-매트 해제 알파 채널을 미변경 알파로 해석합니다. 비디오를 만들 때 사용한 응용 프로그램이 알파 채널을 사전 다중화하지 않을 경우 이 옵션을 선택합니다.

사전 다중화-매트 알파 채널이 검정, 흰색 또는 컬러로 사전 다중화된 것으로 해석합니다. 필요한 경우 [푸티지 해석] 대화 상자에서 색상 견본을 클릭하여 Adobe [색상 피커]를 열고 매트 색상을 지정합니다.



흰색 매트로 사전 다중화된 알파 채널

비디오 레이어의 프레임 페인트(Photoshop Extended)

비디오 레이어의 프레임 페인트(Photoshop Extended)

개별 비디오 프레임을 편집 또는 페인팅하여 애니메이션을 만들거나 내용을 추가하거나 원치 않는 세부 묘사를 제거할 수 있습니다. [브러쉬 도구]를 사용하는 것 외에 [복제 도장], [패턴 도장], [복구 브러쉬] 또는 [스팟 복구 브러쉬]를 사용하여 페인팅할 수도 있습니다. [패치 도구]를 사용하여 비디오 프레임을 편집할 수도 있습니다.

참고: 비디오 프레임에서 페인팅을 하거나 다른 도구를 사용하는 것을 로토스코프라고 부르기도 하지만, 일반적으로 로토스코프에는 애니메이션에서 사용할 라이브 액션 이미지를 프레임별로 추적하는 과정이 포함됩니다.

1 [애니메이션] 또는 [레이어] 팔레트에서 비디오 레이어를 선택합니다.

2 현재 시간 표시기를 편집할 비디오 프레임으로 이동합니다.

3 (선택 사항) 별도의 레이어에서 편집하려면 [레이어] > [비디오 레이어] > [새 빈 비디오 레이어]를 선택합니다.

4 사용할 브러쉬 도구를 선택한 다음 프레임에 편집 내용을 적용합니다.

비디오 레이어를 페인팅해도 데이터는 손실되지 않습니다. 특정 프레임 또는 비디오 레이어에서 변경된 픽셀을 버리려면 [프레임 복원] 또는 [모든 프레임 복원] 명령을 선택합니다. 변경된 비디오 레이어를 보이게 또는 보이지 않게 하려면 [변경된 비디오 숨기기] 명령을 선택하거나 타임라인에서 변경된 비디오 트랙 옆에 있는 눈 모양 아이콘을 클릭합니다.

복제에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0025_kr을 참조하십시오.

비디오 레이어 작업에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0027_kr을 참조하십시오.

참조

288페이지의 “브러쉬 도구 또는 연필 도구를 사용하여 페인트”

170페이지의 “이미지 재손질 및 복구”

496페이지의 “비디오 레이어의 프레임 복원(Photoshop Extended)”

511페이지의 “손으로 그린 애니메이션 만들기(Photoshop Extended)”

비디오 및 애니메이션 프레임의 내용 복제(Photoshop Extended)

Photoshop Extended에서는 [복제 도장 도구]와 [복구 브러쉬 도구]를 사용하여 비디오나 애니메이션 프레임의 오브젝트를 재손질하거나 복제할 수 있습니다. [복제 도장]은 프레임(소스) 일부에서 내용을 샘플링하여 동일한 프레임의 다른 부분 또는 다른 프레임(대상)에 페인팅할 때 사용합니다. 프레임 대신 별도의 문서를 샘플링 소스로 사용할 수도 있습니다. [복구 브러쉬]에는 샘플링한 내용을 대상 프레임과 혼합하는 옵션이 있습니다.

참고: 또한 [스팟 복구 브러쉬 도구]와 [패치 도구]로 내용을 복제할 수도 있습니다. 그러나 [복제 도장 도구]와 [복구 브러쉬 도구]를 사용하면 [복제 소스] 팔레트에 최대 다섯 개의 샘플을 저장하고, 오버레이, 비율 조정 및 프레임 옵셋 옵션을 설정할 수 있습니다.

프레임에서 내용을 샘플링하여 페인팅한 후 다른 프레임으로 이동하면 처음 샘플링한 프레임에 따라 소스 프레임이 변합니다. 처음 샘플링한 소스 프레임을 잠그거나, 프레임 옵셋 값을 입력하여 처음 샘플링한 프레임을 기준으로 다른 프레임으로 소스를 변경합니다.

복제에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0025_kr을 참조하십시오.

참조

171페이지의 “복제 도장 도구를 사용하여 재손질”

173페이지의 “복구 브러쉬 도구를 사용하여 재손질”

172페이지의 “복제 및 복구를 위한 샘플 소스 설정”

497페이지의 “새 비디오 레이어 만들기”

비디오 또는 애니메이션 내용 복제

1 [복제 도장 도구] 또는 [복구 브러쉬 도구] 를 선택한 다음 원하는 도구 옵션을 설정합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [레이어] 팔레트 또는 [애니메이션] 팔레트에서 비디오 레이어를 선택한 다음 현재 시간 표시기를 샘플링할 프레임으로 이동합니다.
- 샘플링할 이미지를 엽니다.

3 포인터를 열린 이미지 또는 프레임으로 이동하고 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 클릭하여 샘플링 점을 설정합니다.

4 추가 샘플링 점을 설정하려면 [복제 소스] 팔레트에서 각각의 복제 소스 단추 를 클릭합니다.

5 대상 비디오 레이어를 선택하고 현재 시간 표시기를 페인팅할 프레임으로 이동합니다.

별도의 레이어에서 페인팅하려면 빈 비디오 레이어를 추가합니다. 내용을 빈 비디오 레이어에 복제하려면 적절한 [샘플] 옵션을 선택해야 합니다.

6 샘플링 점을 여러 개 설정한 경우 [복제 소스] 팔레트에서 사용할 소스를 선택합니다.

7 [복제 소스] 팔레트에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 복제하려는 소스의 비율을 조정하거나 회전하려면 W(폭) 값이나 H(높이) 값, 회전 각도 를 입력합니다.
- 복제하려는 소스의 오버레이를 표시하려면 [오버레이 표시]를 선택하고 오버레이 옵션을 지정합니다.

Shift + Alt(Windows) 또는 Shift + Option(Mac OS)을 사용하여 복제 소스 오버레이를 임시로 표시합니다. Shift + Alt(Windows) 또는 Shift + Option(Mac OS)을 누른 채 드래그하여 소스 오버레이를 원하는 옵셋/위치로 이동합니다. 단축키에 대한 자세한 내용은 558페이지의 "단축키"를 참조하십시오.

8 페인팅할 프레임 영역 위로 드래그합니다.

비디오 레이어를 페인팅해도 데이터는 손실되지 않습니다. [프레임 복원] 또는 [모든 프레임 복원] 명령을 선택하여 특정 프레임 또는 비디오 레이어에서 변경된 픽셀을 버릴 수 있습니다.

복제 또는 복구를 위한 프레임 옵셋 변경

❖ [복제 소스] 팔레트에서 다음을 수행합니다.

- 항상 처음 샘플링한 프레임을 사용하여 페인팅하려면 [프레임 잠그기]를 선택합니다.
- 처음 샘플링한 프레임에 따라 특정 프레임을 사용하여 페인팅하려면 [프레임 옵셋] 상자에 프레임 수를 입력합니다. 사용할 프레임이 처음 샘플링한 프레임 뒤에 있으면 양수 값을 입력합니다. 사용할 프레임이 처음 샘플링한 프레임 앞에 있으면 음수 값을 입력합니다.

비디오 레이어의 프레임 복원(Photoshop Extended)

프레임 비디오 레이어와 빈 비디오 레이어의 변경 내용을 버릴 수 있습니다.

❖ [애니메이션] 팔레트에서 비디오 레이어를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- 특정 프레임을 복원하려면 현재 시간 표시기를 비디오 프레임으로 이동하고 [레이어] > [비디오 레이어] > [프레임 복원]을 선택합니다.
- 비디오 레이어 또는 빈 비디오 레이어의 모든 프레임을 복원하려면 [레이어] > [비디오 레이어] > [모든 프레임 복원]을 선택합니다.

비디오 레이어의 색상 관리(Photoshop Extended)

Photoshop Extended에서는 [브러쉬 도구]나 [복제 도장 도구]와 같은 도구를 사용하여 비디오 레이어를 페인팅할 수 있습니다. 비디오 레이어에 할당된 색상 프로파일이 없을 경우 픽셀 편집 내용은 문서 파일의 색상 공간을 사용하여 저장되고 비디오 푸티지 자체는 변경되지 않습니다. 불러온 푸티지의 색상 공간이 Photoshop 문서의 색상 공간이 다를 경우 조정이 필요할 수 있습니다. 예를 들어, 표준 정의 비디오 동영상은 SDTV 601 NTSC에 속하고 Photoshop Extended 문서는 Adobe RGB에 속할 수 있습니다. 색상 공간 불일치로 인해 내보낸 비디오나 문서의 색상이 예상과 다를 수 있습니다.

전체 작업 과정을 테스트하여 색상 관리 요구 사항을 이해하고 현재 작업 과정에 가장 적합한 접근 방법을 찾으면 비디오 레이어를 페인팅하거나 편집하는 데 드는 시간을 줄일 수 있습니다.

불러온 푸티지에 해당하는 색상 프로파일을 문서에 할당하고 비디오 레이어를 별도로 관리하지 않아도 불일치 문제를 해결할 수 있는 경우가 있습니다. 예를 들어, 표준 정의 비디오를 사용할 경우 비디오 레이어를 관리되지 않은 상태로 두고 문서에 SDTV(Rec. 601 NTSC) 색상 프로파일을 할당할 수 있습니다. 이 경우 불러온 프레임 픽셀이 색상 변환 없이 비디오 레이어에 직접 저장됩니다.

반대로 [편집된 프레임 내용 변환] 옵션([레이어] > [비디오 레이어] > [푸티지 해석])을 사용하여 문서의 색상 프로파일을 비디오 레이어에 할당할 수도 있습니다. 이 옵션을 사용하면 픽셀 편집 내용이 문서의 색상 공간으로 변환되지만 비디오 프레임의 색상은 변환되지 않습니다.

참고: NTSC(1953) 프로파일은 사용하지 마십시오. 이 프로파일에는 더 이상 사용되지 않는 장치가 필요합니다.

[프로파일로 변환] 명령([편집] > [프로파일로 변환])을 사용해도 픽셀 편집 내용이 모두 문서의 색상 공간으로 변환됩니다. 그러나 [프로파일 할당] 명령([편집] > [프로파일 할당])을 사용하면 픽셀 편집 내용이 비디오 레이어로 변환되지 않습니다. 특히 비디오 프레임을 페인팅하거나 편집한 경우에는 [프로파일 할당] 명령을 사용할 때 주의해야 합니다. 비디오 레이어에 색상 프로파일이 있을 때 문서에 [프로파일 할당] 명령을 적용하면 픽셀 편집 내용과 불러온 프레임의 색상 공간이 서로 일치하지 않을 수 있습니다.

다음과 같이 비디오 푸티지와 문서 색상 공간을 혼합할 경우 색상 변환이 필요합니다.

- RGB, CMYK 또는 Lab 모드 문서의 회색 음영 동영상의 경우 색상 변환이 필요합니다.
- 32bpc 문서에서 8bpc 또는 16bpc 푸티지를 사용하려면 색상을 변환해야 합니다.

참조

113페이지의 “색상 관리의 이해”

126페이지의 “색상 프로파일 할당 또는 제거(Illustrator, Photoshop)”

127페이지의 “문서 색상을 다른 프로파일로 변환(Photoshop)”

비디오 및 애니메이션 레이어 편집(Photoshop Extended)

비디오 레이어 변형(Photoshop Extended)

Photoshop에서 다른 레이어를 변형하는 것처럼 비디오 레이어를 변형할 수 있습니다. 비디오 프레임을 변경하면 비디오 프레임이 스마트 오브젝트에 포함됩니다.

1 [애니메이션] 또는 [레이어] 팔레트에서 비디오 레이어를 선택합니다.

2 다음을 수행합니다.

- [편집] > [자유 변형]을 선택한 다음 문서 창에서 핸들을 사용하여 비디오를 변형합니다.
- [편집] > [자유 변형]을 선택한 다음 하위 메뉴에서 변형 옵션을 선택합니다.

참조

186페이지의 “오브젝트 변형”

273페이지의 “스마트 오브젝트 정보”

새 비디오 레이어 만들기

비디오 파일을 새 레이어로 추가하거나 빈 레이어를 만들어 새 비디오 레이어를 만들 수 있습니다.

참조

492페이지의 “비디오 파일 및 이미지 시퀀스 불러오기(Photoshop Extended)”

493페이지의 “비디오 또는 이미지 시퀀스 가져오기(Photoshop Extended)”

493페이지의 “비디오 레이어의 푸티지 바꾸기(Photoshop Extended)”

비디오 파일 열기

❖ [파일] > [열기]를 선택하여 비디오 파일을 선택한 다음 [열기]를 클릭합니다.

비디오가 새 문서의 비디오 레이어에 나타납니다.

비디오 파일을 새 비디오 레이어로 추가

1 활성 문서의 경우 [애니메이션] 팔레트가 타임라인 모드로 표시되어야 합니다.

2 [레이어] > [비디오 레이어] > [파일에서 비디오 레이어 새로 만들기]를 선택합니다.

3 비디오 또는 이미지 시퀀스 파일을 선택하고 [열기]를 클릭합니다.

빈 비디오 레이어 추가

1 활성 문서의 경우 [애니메이션] 팔레트가 타임라인 모드로 표시되어야 합니다.

2 [레이어] > [비디오 레이어] > [새 빈 비디오 레이어]를 선택합니다.

작업 영역 설정(Photoshop Extended)

1 [애니메이션] 팔레트에서 다음을 수행하여 내보내거나 미리 볼 비디오나 애니메이션의 재생 시간을 설정합니다.

- 작업 영역 막대의 끝을 드래그합니다.
- 현재 시간 표시기를 원하는 시간 또는 프레임으로 이동합니다. [애니메이션] 팔레트 메뉴에서 [작업 영역 시작 설정] 또는 [작업 영역 끝 설정]을 선택합니다.

2 (선택 사항) 타임라인에서 작업 영역에 있지 않은 부분을 제거하려면 [애니메이션] 팔레트 메뉴에서 [작업 영역에 맞게 문서 재생 시간 재단]을 선택합니다.

참조

487페이지의 “타임라인 재생 시간 및 프레임 비율 지정(Photoshop Extended)”

비디오 또는 애니메이션에서 레이어가 나타나는 시점 지정(Photoshop Extended)

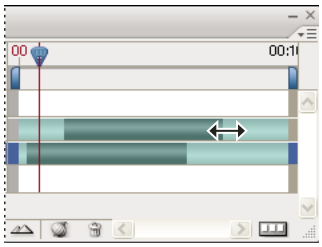
다양한 방법을 사용하여 레이어가 비디오 또는 애니메이션에 나타나는 시점을 지정할 수 있습니다. 예를 들어, 레이어의 시작 부분이나 끝 부분에서 프레임을 재단, 즉 숨길 수 있습니다. 이렇게 하면 비디오나 애니메이션에서 레이어의 시작점과 끝점이 변경됩니다. 첫 번째로 나타나는 프레임을 들어오는 포인트이라고 하고 마지막으로 나타나는 프레임을 나가는 포인트라고 합니다. 또한 전체 레이어 재생 시간 막대를 타임라인의 다른 부분으로 드래그할 수 있습니다.

1 [애니메이션] 팔레트에서 레이어를 선택합니다.

2 다음을 수행합니다.

- 레이어의 들어오는 포인트와 나가는 포인트를 지정하려면 레이어 실행 시간 막대의 시작 부분과 끝 부분을 드래그합니다.
- 레이어를 표시할 타임라인 부분으로 레이어 실행 시간 막대를 드래그합니다.

참고: 최상의 결과를 얻기 위해서는 레이어 재생 시간 막대를 재단한 다음 막대를 드래그하십시오.



드래그할 레이어 재생 시간 막대가 선택되어 있는 레이어(타임라인 모드)

- 새 들어오는 포인트 또는 나가는 포인트로 사용할 프레임으로 현재 시간 표시기를 이동하고 [애니메이션] 팔레트 메뉴에서 [현재 시간에 맞게 레이어 시작 재단]이나 [현재 시간에 맞게 레이어 끝 재단]을 선택합니다.

이렇게 하면 현재 시간 표시기와 레이어 시작 또는 끝 사이의 프레임이 표시되지 않으므로 레이어 재생 시간이 짧아집니다. 레이어 재생 시간 막대의 끝을 다시 늘리면 숨겨진 프레임이 나타납니다.

- 키 프레임을 사용하여 특정 시간 또는 프레임에서 레이어의 불투명도를 변경합니다.

참고: 잠기지 않은 하나 이상의 레이어에서 푸티지를 삭제하려면 [작업 영역 들어올리기] 명령을 사용합니다. 모든 비디오 또는 애니메이션 레이어에서 특정 재생 시간을 삭제하려면 [작업 영역 추출] 명령을 사용합니다.

레이어에서 푸티지 제거(Photoshop Extended)

비디오 또는 애니메이션 레이어의 시작이나 끝에서 푸티지를 제거할 수 있습니다.

푸티지를 재단할 때 레이어 재생 시간 막대 끝을 다시 확장하면 푸티지를 복원할 수 있습니다.

1 [애니메이션] 또는 [레이어] 팔레트에서 편집할 레이어를 선택합니다.

2 새 들어오는 포인트 또는 나가는 포인트로 사용할 프레임 또는 시간으로 현재 시간 표시기를 이동합니다.

3 [애니메이션] 팔레트 메뉴에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

레이어의 들어오는 포인트를 현재 시간으로 이동 레이어 시작과 현재 시간 표시기 사이의 부분을 영구적으로 이동합니다.

레이어의 나가는 포인트를 현재 시간으로 이동 현재 시간 표시기와 레이어 끝 사이의 부분을 영구적으로 이동합니다.

현재 시간에 맞게 레이어 시작 재단 현재 시간 표시기와 레이어 시작 사이의 부분을 임시로 제거합니다(숨깁니다).

현재 시간에 맞게 레이어 끝 재단 현재 시간 표시기와 레이어 끝 사이의 부분을 임시로 제거합니다(숨깁니다).

참고: 또는 [작업 영역 들어올리기] 명령을 사용하여 잠기지 않은 하나 이상의 레이어에서 푸티지를 삭제하거나, [작업 영역 추출] 명령을 사용하여 비디오 또는 애니메이션의 모든 레이어에서 특정 재생 시간을 삭제할 수 있습니다.

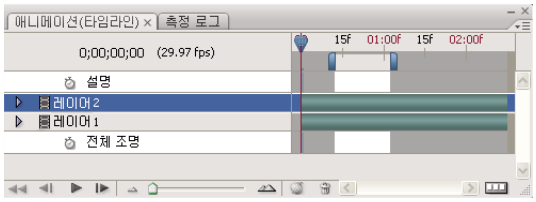
작업 영역 들어올리기(Photoshop Extended)

선택된 레이어에서 푸티지 일부를 삭제하여 제거된 부분과 동일한 재생 시간을 빈 간격으로 남겨둘 수 있습니다.

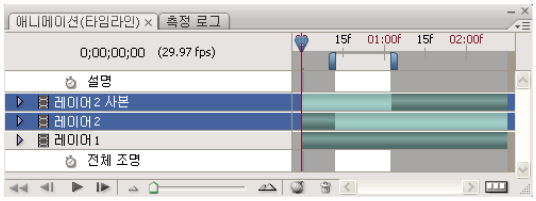
1 유지할 레이어는 잠긴 상태인지 확인하고 편집할 레이어로는 잠기지 않은 레이어를 선택합니다.

2 [애니메이션] 팔레트에서 작업 영역을 설정하여 생략할 선택 레이어의 재생 시간을 지정합니다.

3 [애니메이션] 팔레트 메뉴에서 [작업 영역 들어올리기]를 선택합니다.



[작업 영역 들어올리기] 명령을 적용하기 전 레이어



[작업 영역 들어올리기] 명령을 적용한 후 레이어

작업 영역 추출(Photoshop Extended)

[작업 영역 추출] 명령을 사용하여 애니메이션이나 비디오의 특정 부분을 삭제할 수 있습니다. 모든 레이어가 이 명령의 영향을 받습니다.

1 [애니메이션] 팔레트에서 작업 영역을 설정하여 생략할 비디오나 애니메이션의 재생 시간을 지정합니다.

2 [애니메이션] 팔레트 메뉴에서 [작업 영역 추출]을 선택합니다.

남아 있는 내용은 새 비디오 레이어로 복사됩니다.

비디오 레이어 분할(Photoshop Extended)

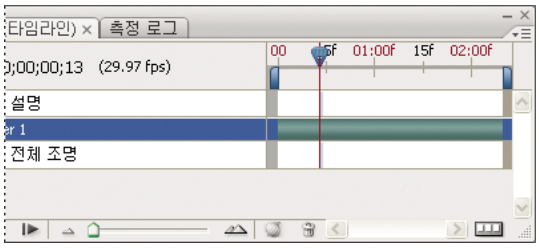
지정한 프레임에서 하나의 비디오 레이어를 두 개의 새 비디오 레이어로 분할할 수 있습니다.

1 [애니메이션] 팔레트에서 비디오 레이어를 선택합니다.

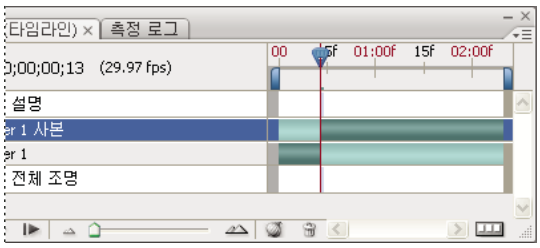
2 비디오 레이어를 분할할 시간 또는 프레임 번호로 현재 시간 표시기를 이동합니다.

3 [애니메이션] 옵션 아이콘 ▾☰을 클릭하고 [애니메이션] 팔레트 메뉴에서 [비디오 레이어 분할]을 선택합니다.

선택된 비디오 레이어가 복제되고 [애니메이션] 팔레트의 원본 바로 위에 나타납니다. 원본 레이어는 현재 시간의 시작에 맞게 재단되고 복제 레이어는 현재 시간의 끝부터 재단됩니다.



[비디오 레이어 분할] 명령을 사용하기 전 원본 레이어



[비디오 레이어 분할] 명령을 사용한 후 만들어진 두 개의 레이어

비디오 또는 애니메이션의 레이어 그룹화(Photoshop Extended)

비디오나 애니메이션에 레이어를 더 추가할 때 레이어를 계층으로 구성할 수 있습니다. 가장 쉬운 방법 중 하나는 레이어를 그룹화하는 것입니다. Photoshop에서 비디오나 애니메이션의 프레임은 그룹화된 레이어로 보존됩니다.

레이어 그룹을 그룹화할 수도 있습니다. 레이어 그룹을 그룹화하면 보다 복잡한 계층에 레이어를 중첩할 수 있을 뿐만 아니라 그룹화된 모든 레이어의 불투명성을 동시에 애니메이션으로 저장할 수 있습니다. [애니메이션] 팔레트에는 공통된 불투명도 레이어 속성으로 그룹화된 레이어 그룹이 표시됩니다.

비디오 레이어 작업에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0027_kr을 참조하십시오.

❖ [레이어] 팔레트에서 두 개 이상의 레이어를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- [레이어] > [레이어 그룹화]를 선택합니다.
- [레이어] > [스마트 오브젝트] > [스마트 오브젝트로 변경]을 선택합니다.

비디오 레이어 래스터화(Photoshop Extended)

비디오 레이어를 래스터화하면 선택된 레이어가 [애니메이션] 팔레트에서 선택한 현재 프레임의 합성으로 병합됩니다. 한 번에 하나 이상의 비디오 레이어를 래스터화할 수도 있지만 맨 위에 있는 비디오 레이어에 대해서만 현재 프레임을 지정할 수 있습니다.

1 [레이어] 팔레트에서 비디오 레이어를 선택합니다.

2 [애니메이션] 팔레트에서 비디오 레이어를 래스터화할 때 유지할 프레임으로 현재 시간 표시기를 이동합니다.

3 다음 중 하나를 수행하십시오.

- [레이어] > [래스터화] > [비디오]를 선택합니다.

- [레이어] > [래스터화] > [레이어]를 선택합니다.

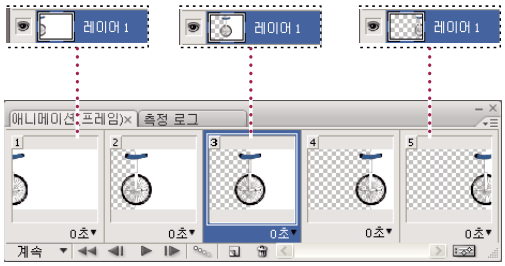
참고: 한 번에 하나 이상의 비디오 레이어를 래스터화하려면 [레이어] 팔레트에서 레이어를 선택하고 현재 시간 표시기를 맨 위에 있는 비디오 레이어에서 유지할 프레임으로 설정한 다음 [레이어] > [래스터화] > [레이어]를 선택합니다.

프레임 애니메이션 만들기

프레임 애니메이션 작업 과정

Photoshop에서는 [애니메이션] 팔레트를 사용하여 애니메이션 프레임을 만들 수 있습니다. 각 프레임은 레이어 구성을 나타냅니다.

참고: Photoshop Extended에서도 타임라인과 키 프레임을 사용하여 애니메이션을 만들 수 있습니다. 자세한 내용은 507페이지의 "타임라인 애니메이션 만들기(Photoshop Extended)"를 참조하십시오.



애니메이션 그림. 자전거 이미지가 자체 레이어 위에 있으며, 레이어의 위치가 애니메이션의 각 프레임에서 바뀝니다.

Photoshop에서 프레임 기반 애니메이션을 만들려면 다음과 같은 일반 작업 과정을 사용하십시오.

1. 새 문서를 엽니다.

애니메이션이 표시되지 않으면 [애니메이션] 및 [레이어] 팔레트도 함께 엽니다. Photoshop Extended에서는 [애니메이션] 팔레트가 프레임 애니메이션 모드여야 합니다([애니메이션] 팔레트에서 [프레임 애니메이션으로 변환] 단추 클릭).

2. 레이어를 추가하거나 배경 레이어를 변환합니다.

배경 레이어는 애니메이션으로 저장할 수 없으므로 새 레이어를 추가하거나 배경 레이어를 일반 레이어로 변환합니다. 자세한 내용은 246페이지의 "배경 및 레이어 변환"을 참조하십시오.

3. 애니메이션에 내용을 추가합니다.

애니메이션에 독립적인 애니메이션으로 저장된 몇 개의 오브젝트가 있거나, 오브젝트의 색상을 변경하거나, 프레임의 내용을 완전히 변경하려면 별도의 레이어에서 오브젝트를 만듭니다.

4. [애니메이션] 팔레트에 프레임을 추가합니다.

자세한 내용은 502페이지의 "애니메이션에 프레임 추가"를 참조하십시오.

5. 프레임을 선택합니다.

자세한 내용은 502페이지의 "애니메이션 프레임 선택"을 참조하십시오.

6. 선택된 프레임의 레이어를 편집합니다.

다음을 수행합니다.

- 각 레이어의 가시성을 켜거나 끕니다.
- 오브젝트 또는 레이어의 위치를 변경하여 레이어 내용이 이동하게 만듭니다.
- 레이어 불투명도를 변경하여 내용에 페이드인 또는 페이드아웃 효과를 적용합니다.

- 레이어의 혼합 모드를 변경합니다.
- 레이어에 스타일을 추가합니다.

Photoshop에는 프레임 전체에서 레이어 특성을 동일하게 유지할 수 있는 도구가 있습니다. 자세한 내용은 503페이지의 "애니메이션 레이어의 특성 변경"을 참조하십시오.

7. 필요에 따라 더 많은 프레임을 추가하거나 레이어를 편집합니다.

만들 수 있는 프레임 수는 Photoshop에서 사용할 수 있는 시스템 메모리의 양만 충분하다면 제한이 없습니다.

[트윈] 명령을 사용하면 팔레트에서 기존의 두 프레임 사이에 중간 단계를 추가하는 일련의 새 프레임을 자동으로 생성할 수 있습니다. 이 기능을 사용하면 오브젝트가 화면을 가로질러 이동하거나 페이드인 또는 페이드아웃하는 효과를 빠르게 만들 수 있습니다. 자세한 내용은 504페이지의 "트윈을 사용하여 프레임 만들기"를 참조하십시오.

8. 프레임 지연 및 루핑 옵션을 설정합니다.

각 프레임에 지연 시간을 할당하고 루핑을 지정하여 애니메이션이 한 번, 특정 횟수 또는 연속적으로 실행되도록 할 수 있습니다. 자세한 내용은 506페이지의 "프레임 애니메이션의 지연 시간 지정" 및 507페이지의 "프레임 애니메이션의 루핑 지정"을 참조하십시오.

9. 애니메이션을 미리 봅니다.

애니메이션을 만들면서 [애니메이션] 팔레트에 있는 컨트롤을 사용하여 애니메이션을 재생해 볼 수 있습니다. 그런 다음 [웹 및 장치용으로 저장] 명령을 사용하여 웹 브라우저에서 애니메이션을 미리 봅니다. 자세한 내용은 469페이지의 "웹 브라우저에서 최적화된 이미지 미리보기"를 참조하십시오.

10. 애니메이션을 효율적으로 다운로드할 수 있도록 최적화합니다.

자세한 내용은 515페이지의 "애니메이션 프레임 최적화"를 참조하십시오.

11. 애니메이션을 저장합니다.

[웹 및 장치용으로 저장] 명령을 사용하여 애니메이션을 애니메이션 GIF로 저장할 수 있습니다. 또한 애니메이션을 Photoshop(PSD) 형식으로 저장하여 나중에 더 많은 애니메이션 작업을 할 수 있습니다.

Photoshop에서는 프레임 애니메이션을 이미지 시퀀스, QuickTime 동영상 또는 별도의 파일로 저장할 수 있습니다. 자세한 내용은 521페이지의 "이미지 시퀀스 내보내기" 및 516페이지의 "비디오 내보내기"를 참조하십시오.

애니메이션에 프레임 추가

애니메이션을 만드는 첫 번째 단계는 프레임을 추가하는 것입니다. 이미지를 열면 해당 이미지가 [애니메이션] 팔레트에 새 애니메이션의 첫 번째 프레임으로 표시됩니다. 프레임을 추가할 때마다 이전 프레임이 그대로 복제되어 시작됩니다. 그런 다음 [레이어] 팔레트를 사용하면 프레임의 내용을 변경할 수 있습니다.

1 (Photoshop Extended) [애니메이션] 팔레트가 프레임 애니메이션 모드인지 확인하십시오.

2 [애니메이션] 팔레트에서 [현재 프레임 복제] 단추 를 클릭합니다.

애니메이션 프레임 선택

특정 프레임으로 작업하려면 먼저 해당 프레임을 현재 프레임으로 선택해야 합니다. 현재 프레임의 내용은 문서 창에 표시됩니다.

[애니메이션] 팔레트에서 프레임 축소판 둘레의 음영이 강조된 선택 영역 안에 좁은 테두리가 표시된 것이 현재 프레임입니다. 선택된 프레임은 프레임 축소판 둘레가 음영으로 강조되어 표시됩니다.

하나의 애니메이션 프레임 선택

1 (Photoshop Extended) [애니메이션] 팔레트가 프레임 애니메이션 모드인지 확인하십시오.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [애니메이션] 팔레트에서 프레임을 클릭합니다.

- [애니메이션] 팔레트에서 [다음 프레임 선택] 단추 를 클릭하여 일련의 프레임 중 다음 프레임을 현재 프레임으로 선택합니다.
- [애니메이션] 팔레트에서 [이전 프레임 선택] 단추 를 클릭하여 일련의 프레임 중 이전 프레임을 현재 프레임으로 선택합니다.
- [애니메이션] 팔레트에서 [첫 번째 프레임 선택] 단추 를 클릭하여 일련의 프레임 중 첫 번째 프레임을 현재 프레임으로 선택합니다.

여러 애니메이션 프레임 선택

❖ [애니메이션] 팔레트(프레임 애니메이션 모드)에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 인접한 여러 개의 프레임을 동시에 선택하려면 Shift 키를 누른 상태에서 두 번째 프레임을 클릭합니다. 두 번째 프레임 및 첫 번째와 두 번째 사이에 있는 모든 프레임이 선택 항목에 추가됩니다.
- 인접하지 않은 여러 프레임을 동시에 선택하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 선택된 프레임에 추가할 프레임을 클릭합니다.
- 모든 프레임을 선택하려면 [애니메이션] 팔레트 메뉴에서 [모든 프레임 선택]을 선택합니다.
- 선택된 여러 프레임 중 하나의 프레임만 선택을 해제하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 그 프레임을 클릭합니다.

애니메이션 프레임 편집

1 [애니메이션] 팔레트(프레임 애니메이션 모드)에서 하나 이상의 프레임을 선택합니다.

2 다음을 수행합니다.

- 애니메이션 프레임에 있는 오브젝트의 내용을 편집하려면 [레이어] 팔레트를 사용하여 그 프레임에 영향을 주는 이미지의 레이어를 수정합니다.
- 애니메이션 프레임에 있는 오브젝트의 위치를 변경하려면 [레이어] 팔레트에서 오브젝트가 포함된 레이어를 선택한 다음 새 위치로 드래그합니다.

참고: [애니메이션] 팔레트에서는 여러 개의 프레임을 동시에 선택하여 위치를 변경할 수 있습니다. 그러나 서로 떨어져 있는 여러 프레임을 새 위치로 드래그하면 프레임이 인접하게 됩니다.

- 애니메이션 프레임의 순서를 반대로 바꾸려면 [애니메이션] 팔레트 메뉴에서 [프레임 반전]을 선택합니다.

참고: 반전할 프레임은 인접하지 않아도 됩니다. 선택된 프레임은 모두 반전할 수 있습니다.

- 선택된 프레임을 삭제하려면 [애니메이션] 팔레트 메뉴에서 [프레임 삭제]를 선택하거나 [삭제] 아이콘 을 클릭한 다음 [예]를 클릭하여 삭제를 확인합니다. 선택된 프레임을 [삭제] 아이콘 위로 드래그할 수도 있습니다.

참조

502페이지의 “애니메이션 프레임 선택”

애니메이션 레이어의 특성 변경

[레이어] 팔레트의 통합 단추들([레이어 위치 통합], [레이어 가시성 통합], [레이어 스타일 통합])은 활성 애니메이션 프레임에서 변경한 특성이 동일한 레이어의 다른 프레임에 적용되는 방식을 결정합니다. 통합 단추를 선택하면 활성 레이어의 모든 프레임에서 해당 속성이 변경됩니다. 그리고 이 단추의 선택을 해제하면 변경 내용이 활성 프레임에만 적용됩니다.

[레이어] 팔레트의 [프레임 1 전파] 옵션도 첫 번째 프레임에서 변경한 특성이 동일한 레이어의 다른 프레임에 적용되는 방식을 결정합니다. 이 옵션을 선택하면 첫 번째 프레임의 속성을 변경할 수 있으며, 활성 레이어에 존재하는 이후 프레임은 모두 첫 번째 프레임에 따라 변경됩니다. 이미 만들어진 애니메이션은 그대로 유지됩니다.

레이어 속성 통합

1 [애니메이션] 팔레트(프레임 애니메이션 모드)에서 특성을 하나의 프레임으로 변경합니다.

2 [레이어] 팔레트에서 [레이어 위치 통합], [레이어 가시성 통합] 또는 [레이어 스타일 통합] 을 선택하여 변경된 특성이 활성 레이어의 다른 프레임에도 모두 적용되도록 합니다.

프레임 1 전파

1 [애니메이션] 팔레트(프레임 애니메이션 모드)에서 특성을 첫 번째 프레임으로 변경합니다.

2 [레이어] 팔레트에서 [프레임 1 전파] 옵션을 선택합니다.

레이어에 존재하는 이후 모든 프레임에 (따라) 변경된 특성이 적용됩니다.

Shift 키를 누른 채 레이어에서 연속하는 프레임 그룹을 선택하고 선택된 프레임에서 특성을 변경하여 프레임을 전파할 수도 있습니다.

레이어 통합 단추 표시 또는 숨기기

❖ [레이어] 팔레트 메뉴에서 [애니메이션 옵션]을 선택하고 다음 중 하나를 선택합니다.

자동 [애니메이션] 팔레트가 열릴 때 레이어 통합 단추를 표시합니다. Photoshop Extended에서는 [애니메이션] 팔레트가 프레임 애니메이션 모드여야 합니다.

항상 표시 [애니메이션] 팔레트가 열리거나 닫힐 때 레이어 통합 단추를 표시합니다.

항상 숨기기 [애니메이션] 팔레트가 열리든 닫히든 항상 레이어 통합 단추를 숨깁니다.

프레임 간에 레이어 복사하여 붙이기

프레임을 복사하여 붙이는 작업의 원리를 쉽게 이해하려면 지정된 레이어 구성에서 이미지를 복제한 것을 프레임이라고 생각하면 편리합니다. 프레임을 복사하는 경우 각 레이어의 가시성 설정, 위치 및 기타 속성을 포함한 레이어의 구성을 복사한 다음 프레임을 붙이면 대상 프레임에 해당 레이어 구성이 적용됩니다.

1 (Photoshop Extended) [애니메이션] 팔레트가 프레임 애니메이션 모드인지 확인하십시오.

2 [애니메이션] 팔레트에서 복사할 프레임을 하나 이상 선택합니다.

3 [애니메이션] 팔레트 메뉴에서 [프레임 복사]를 선택합니다.

4 현재 애니메이션이나 다른 애니메이션에서 대상 프레임을 하나 또는 여러 개 선택합니다.

5 [애니메이션] 팔레트 메뉴에서 [프레임 붙이기]를 선택합니다.

6 [붙이기] 방법을 선택합니다.

프레임 대체 선택한 프레임을 복사한 프레임으로 대체합니다. 새 레이어가 추가되지 않습니다. 대상 프레임에 있던 각 레이어의 속성은 복사된 각 레이어의 속성으로 대체됩니다. 이미지 간에 프레임을 붙일 경우에는 새 레이어가 이미지에 추가됩니다. 그러나 대상 프레임에서는 붙인 레이어만 보이며 기존 레이어는 숨겨집니다.

선택 항목 위에 붙이기 붙이는 프레임의 내용을 새 레이어로 이미지에 추가합니다. 같은 이미지에 프레임을 붙이는 경우 이 옵션을 사용하면 이미지의 레이어 수가 두 배로 늘어납니다. 대상 프레임에서는 새로 붙인 레이어가 보이며 원래 레이어는 숨겨집니다. 대상 프레임이 아닌 프레임에서 새로 붙인 레이어는 숨겨집니다.

선택 항목 앞에 붙이기 또는 선택 항목 뒤에 붙이기 복사한 프레임을 대상 프레임의 앞이나 뒤에 추가합니다. 이미지 간에 프레임을 붙이면 새 레이어가 이미지에 추가됩니다. 그러나 새 프레임에서는 붙인 레이어만 보이며 기존 레이어는 숨겨집니다.

7 (선택 사항) [레이어] 팔레트에서 붙인 레이어를 연결하려면 [추가된 레이어 연결]을 선택합니다.

붙인 레이어의 위치를 하나의 단위로 다시 지정해야 하는 경우 이 옵션을 사용합니다.

8 [확인]을 클릭합니다.

트윈을 사용하여 프레임 만들기

트윈*(tweening)*이라는 용어는 이러한 과정을 설명할 때 사용되는 전통적인 애니메이션 용어 "in betweening"에서 착안된 말입니다. 이 기능을 사용하면 페이드인이나 페이드아웃 또는 프레임 전반에 걸쳐 요소를 이동하는 것과 같은 애니메이션 효과를 만드는 데 필요한 시간이 줄어듭니다. 트윈 프레임을 만든 다음 프레임을 개별적으로 편집할 수도 있습니다.

[트윈] 명령을 사용하여 자동으로 기존의 두 프레임 사이에 일련의 프레임을 추가하거나 수정할 수 있습니다. 이 때 새 프레임들 간에 레이어 속성(위치, 불투명도 또는 효과 매개 변수)을 균일하게 변경하면 움직이는 모양을 만들 수 있습니다. 예를 들어, 레이어를 페이드아웃하려면 시작 프레임에서 레이어의 불투명도를 100%로 설정한 다음 같은 레이어의 불투명도를 끝 프레임에서 0%로 설정합니다. 이렇게 한 다음 두 프레임 간을 트윈하면 사이에 있는 새 프레임들 간에 레이어의 불투명도가 균일하게 점진적으로 줄어듭니다.



트윈을 사용하여 텍스트 위치에 애니메이션 효과를 줌

1 (Photoshop Extended) [애니메이션] 팔레트가 프레임 애니메이션 모드인지 확인하십시오.

2 특정 레이어에 트윈을 적용하려면 [레이어] 팔레트에서 해당 레이어를 선택합니다.

3 하나의 프레임 또는 인접한 여러 개의 프레임을 선택합니다.

- 프레임 하나를 선택한 경우에는 해당 프레임을 이전 프레임으로 트윈할 것인지 다음 프레임으로 트윈할 것인지 선택합니다.
- 두 개의 인접 프레임을 선택한 경우에는 두 프레임 사이에 새 프레임이 추가됩니다.
- 세 개 이상의 프레임을 선택한 경우에는 첫 번째와 마지막으로 선택한 프레임 사이의 기존 프레임이 트윈 작업에 의해 변경됩니다.
- 애니메이션에서 첫 번째 프레임과 마지막 프레임을 선택한 경우 이 프레임들은 인접한 것으로 처리되며 트윈한 프레임은 마지막 프레임 다음에 추가됩니다. 애니메이션이 여러 번 루핑되도록 설정되어 있을 때 유용한 트윈 방법입니다.

4 다음 중 하나를 수행합니다.

- [애니메이션] 팔레트에서 [트윈] 단추 를 클릭합니다.
- [애니메이션] 팔레트 메뉴에서 [트윈]을 선택합니다.

5 추가된 프레임에서 변경할 레이어를 지정합니다.

모든 레이어 선택된 프레임에서 모든 레이어를 변경합니다.

선택된 레이어 선택된 프레임에서 현재 선택된 레이어만 변경합니다.

6 변경할 레이어 속성을 지정합니다.

위치 새 프레임에서 시작과 끝 프레임 간에 레이어 내용의 위치를 균일하게 변경합니다.

불투명도 시작 프레임과 끝 프레임 사이에서 새 프레임의 불투명도를 균일하게 변경합니다.

효과 시작 프레임과 끝 프레임 사이에서 레이어 효과의 매개 변수 설정을 균일하게 변경합니다.

7 2단계에서 단일 프레임을 선택했으면 [트윈] 메뉴에서 프레임을 추가할 위치를 선택합니다.

다음 프레임 선택한 프레임과 다음 프레임 사이에 프레임을 추가합니다. [애니메이션] 팔레트에서 마지막 프레임을 선택한 경우에는 이 옵션을 사용할 수 없습니다.

첫 번째 프레임 마지막 프레임과 첫 번째 프레임 사이에 프레임을 추가합니다. 이 옵션은 [애니메이션] 팔레트에서 마지막 프레임을 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다.

이전 프레임 선택한 프레임과 이전 프레임 사이에 프레임을 추가합니다. [애니메이션] 팔레트에서 첫 번째 프레임을 선택한 경우에는 이 옵션을 사용할 수 없습니다.

마지막 프레임 첫 번째 프레임과 마지막 프레임 사이에 프레임을 추가합니다. 이 옵션은 [애니메이션] 팔레트에서 첫 번째 프레임을 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다.

8 값을 입력하거나, 위쪽 또는 아래쪽 화살표 키를 사용하여 추가할 프레임 수를 선택합니다. 세 개 이상 선택한 경우에는 이 옵션을 사용할 수 없습니다.

9 [확인]을 클릭합니다.

프레임을 만들 때마다 새 레이어 추가

새 레이어를 만들면 애니메이션의 모든 프레임에서 볼 수 있습니다. 특정 프레임에서 레이어를 숨기려면 [애니메이션] 팔레트에서 프레임을 선택한 다음 [레이어] 팔레트에서 원하는 레이어를 숨깁니다.

[새 프레임마다 레이어 만들기] 옵션을 사용하면 프레임을 만들 때마다 자동으로 이미지에 새 레이어를 추가할 수 있습니다. 새 레이어는 새 프레임에서는 볼 수 있지만 다른 프레임에서는 볼 수 없습니다. 애니메이션을 만들어 각 프레임에 새로운 시각적 요소를 추가해야 할 때 이 옵션을 사용하면 시간을 절약할 수 있습니다.

1 (Photoshop Extended) [애니메이션] 팔레트가 프레임 애니메이션 모드인지 확인하십시오.

2 [애니메이션] 팔레트 메뉴에서 [새 프레임마다 레이어 만들기]를 선택합니다.

확인 표시가 있으면 옵션이 설정된 것입니다.

프레임 애니메이션의 지연 시간 지정

애니메이션에서 하나의 프레임 또는 여러 프레임에 대해 하나의 프레임이 표시되는 시간, 즉 **지연**을 지정할 수 있습니다. 지연 시간은 초 단위로 표시되며 초 이하의 단위는 소수값으로 표시됩니다. 예를 들어, 1/4초는 .25로 표시됩니다. 현재 프레임에 지연 시간을 설정하면 이후 작성한 모든 프레임에 이 지연 시간 값이 기억되고 적용됩니다.

1 (Photoshop Extended) [애니메이션] 팔레트가 프레임 애니메이션 모드인지 확인하십시오.

2 하나 이상의 프레임을 선택합니다.

3 [애니메이션] 팔레트에서 선택된 프레임 아래의 [지연] 값을 클릭하여 [지연] 팝업 메뉴를 표시합니다.

4 지연 시간을 지정합니다.

- 팝업 메뉴에서 값을 선택합니다. 최근에 사용된 값이 메뉴 아래에 나타납니다.
- [기타]를 선택하고 [프레임 지연 설정] 대화 상자에 값을 입력한 다음 [승인]을 클릭합니다. 여러 개의 프레임을 선택한 경우에는 프레임 하나에 지연 값을 지정하면 모든 프레임에 해당 값이 적용됩니다.

처리 방법 선택

프레임 처리 방법이란 다음 프레임을 표시하기 전에 현재 프레임을 버릴 것인지 여부를 지정하는 것입니다. 배경 투명도가 포함된 애니메이션의 처리 방법을 선택하여 다음 프레임의 투명 영역을 통해 현재 프레임을 볼 수 있도록 할 것인지 지정할 수 있습니다.



프레임 처리 방법
A. 배경 투명도가 있는 프레임에 [배경으로 복구] 옵션을 사용했을 때 **B.** 배경 투명도가 있는 프레임에 [지우지 않음] 옵션을 사용했을 때

[처리 방법] 아이콘은 프레임이 [처리하지 않음] 으로 설정되어 있는지 [배경으로 복구] 로 설정되어 있는지 나타냅니다. [처리 방법]을 [자동]으로 설정하면 아이콘이 나타나지 않습니다.

1 (Photoshop Extended) [애니메이션] 팔레트가 프레임 애니메이션 모드인지 확인하십시오.

2 처리 방법을 선택할 프레임을 하나 또는 여러 개 선택합니다.

3 프레임 축소판을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Control 키를 누른 채 클릭하면(Mac OS) [처리 방법] 문맥 메뉴를 볼 수 있습니다.

4 처리 방법 선택:

자동 자동으로 현재 프레임의 처리 방법을 결정하며, 다음 프레임에 레이어 투명도가 포함되어 있는 경우 현재 프레임을 버립니다. 대부분의 애니메이션에서는 [자동] 옵션(기본값)으로 원하는 결과를 얻을 수 있습니다.

참고: Photoshop에서 투명도가 포함된 프레임을 유지하려면 [중복 픽셀 제거] 최적화 옵션을 사용할 때 [자동 처리] 옵션을 선택합니다.

지우지 않음 표시 영역에 다음 프레임을 추가할 때 현재 프레임을 유지합니다. 현재 프레임과 이전 프레임을 다음 프레임의 투명 영역을 통해 볼 수 있습니다. [지우지 않음] 옵션을 선택했을 때 애니메이션을 정확하게 미리 보려면 브라우저를 사용해야 합니다.

처리(Photoshop) 다음 프레임을 표시하기 전에 현재 프레임을 표시 영역에서 버립니다. 이 옵션을 선택하면 항상 하나의 프레임만이 표시되며 현재 프레임이 다음 프레임의 투명 영역을 통해 나타나지 않습니다.

프레임 애니메이션의 루핑 지정

루핑 옵션을 선택하면 애니메이션 시퀀스가 재생될 때 반복되는 횟수를 지정할 수 있습니다.

1 (Photoshop Extended) [애니메이션] 팔레트가 프레임 애니메이션 모드인지 확인하십시오.

2 [애니메이션] 팔레트의 왼쪽 아래 모퉁이에서 [루핑 옵션 선택] 상자를 클릭합니다.

3 루핑 옵션으로 [한 번], [계속] 또는 [기타]를 선택합니다.

4 [기타]를 선택한 경우 [루프 개수 설정] 대화 상자에 값을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

참고: 루핑 옵션은 [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서도 설정할 수 있습니다. 자세한 내용은 464페이지의 "웹 및 장치용으로 저장 개요"를 참조하십시오.

전체 애니메이션 삭제

1 (Photoshop Extended) [애니메이션] 팔레트가 프레임 애니메이션 모드인지 확인하십시오.

2 [애니메이션] 팔레트 메뉴에서 [애니메이션 삭제]를 선택합니다.

타임라인 애니메이션 만들기(Photoshop Extended)

타임라인 애니메이션 작업 과정(Photoshop Extended)

프레임 모드가 아닌 타임라인 모드에서 레이어 내용을 애니메이션으로 저장하려면 현재 시간 표시기를 다른 시간/프레임으로 이동할 때 [애니메이션] 팔레트에서 키 프레임을 설정한 다음 레이어 내용의 위치, 불투명도 또는 스타일을 수정합니다. Photoshop에서는 기존의 두 프레임 사이에 프레임들이 자동으로 추가되거나 수정됩니다. 그리고 이때 새 프레임들 사이에서 레이어 속성(위치, 불투명도, 스타일)이 균일하게 변하면서 움직이거나 변하는 모양이 만들어집니다.

예를 들어, 레이어에 페이드아웃 효과를 적용하려면 시작 프레임의 레이어 불투명도를 100%로 설정하고 [애니메이션] 팔레트에서 레이어의 [불투명도 초시계]를 클릭합니다. 그런 다음 현재 시간 표시기를 끝 프레임의 시간/프레임으로 이동하고 같은 레이어의 불투명도를 0%로 설정합니다. Photoshop Extended에서는 시작 프레임과 끝 프레임 사이의 프레임들이 자동으로 보간되어 레이어의 불투명도가 새 프레임에서 균일하게 감소됩니다.

Photoshop에서 자동으로 애니메이션의 프레임을 보간하는 것 외에도 빈 비디오 레이어를 페인팅하여 손으로 그린 프레임별 애니메이션을 만들 수 있습니다.


SWF 형식 애니메이션을 만들려면 Adobe Flash, Adobe After Effects 또는 Adobe Illustrator를 사용합니다.

Photoshop Extended에서 타임라인 기반 애니메이션을 만들려면 다음과 같은 일반 작업 과정을 사용하십시오.

1. 새 문서를 만듭니다.

크기 및 배경 내용을 지정합니다. 픽셀 종횡비 및 치수가 애니메이션의 출력에 적합한지 확인합니다. 색상 모드는 RGB여야 합니다. 특별히 변경해야 할 이유가 없다면 해상도를 72픽셀/인치, 비트 심도를 8bpc, 픽셀 종횡비를 정사각형으로 두는 것이 좋습니다.

2. 애니메이션 팔레트 메뉴에서 문서 타임라인 설정을 지정합니다.

재생 시간 및 프레임 비율을 지정합니다. 자세한 내용은 487페이지의 "타임라인 재생 시간 및 프레임 비율 지정(Photoshop Extended)"를 참조하십시오.

3. 레이어를 추가합니다.

다음을 추가합니다.

- 내용을 추가할 새 레이어
- 비디오 내용을 추가할 새 비디오 레이어
- 내용을 복제하거나 손으로 그린 애니메이션을 만들 새 빈 비디오 레이어

4. 레이어에 내용을 추가합니다.

5. (선택 사항) 레이어 마스크를 추가합니다.

레이어 마스크는 레이어 내용 중 일부만을 표시할 때 사용할 수 있습니다. 레이어 마스크를 애니메이션으로 저장하여 시간에 따라 레이어 내용의 다른 부분을 표시할 수 있습니다. 자세한 내용은 282페이지의 "레이어 마스크 추가"를 참조하십시오.

6. 첫 번째 키 프레임을 설정할 시간 또는 프레임으로 현재 시간 표시기를 이동합니다.

자세한 내용은 509페이지의 "키 프레임을 사용하여 레이어 속성을 애니메이션으로 저장(Photoshop Extended)"을 참조하십시오.

7. 레이어 속성의 키 프레임 기능을 켭니다.

레이어 이름 옆의 삼각형을 클릭합니다. 아래쪽을 가리키는 삼각형이 레이어의 속성을 표시합니다. 그런 다음 [시간 변경 가능 초시계]를 클릭하여 애니메이션으로 저장할 레이어 속성에 첫 번째 키 프레임을 설정합니다. 한 번에 하나 이상의 레이어 속성에 키 프레임을 설정할 수 있습니다.

8. 현재 시간 표시기를 이동하고 레이어 속성을 변경합니다.

레이어 속성이 변경되는 시간 또는 프레임으로 현재 시간 표시기를 이동합니다. 다음 중 하나 이상을 수행할 수 있습니다.

- 레이어의 위치를 변경하여 레이어 내용이 이동하게 만듭니다.
- 레이어 불투명도를 변경하여 내용에 페이드인 또는 페이드아웃 효과를 적용합니다.
- 레이어 마스크의 위치를 변경하여 레이어의 다른 부분을 표시합니다.
- 레이어 마스크를 켜거나 끕니다.

오브젝트 색상 변경이나 프레임 내용 완전 변경과 같은 일부 애니메이션 유형의 경우 새로운 내용의 추가 레이어가 필요합니다.

참고: 모양을 애니메이션으로 저장하려면 [벡터 마스크 위치] 또는 [벡터 마스크 사용 가능]에 [시간 변경 가능 초시계]를 사용하여 모양 레이어가 아닌 벡터 마스크를 애니메이션으로 저장합니다.

9. 내용이 있는 추가 레이어를 추가하고 필요에 따라 레이어 속성을 편집합니다.

10. 레이어 재생 시간 막대를 이동하거나 재단하여 애니메이션에서 레이어가 나타나는 시점을 지정합니다.

자세한 내용은 498페이지의 "비디오 또는 애니메이션에서 레이어가 나타나는 시점 지정(Photoshop Extended)" 및 498페이지의 "작업 영역 설정(Photoshop Extended)"을 참조하십시오.

11. 애니메이션을 미리 봅니다.

애니메이션을 만들면서 [애니메이션] 팔레트에 있는 컨트롤을 사용하여 애니메이션을 재생해 볼 수 있습니다. 그런 다음 웹 브라우저에서 애니메이션을 미리 봅니다. [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서도 애니메이션을 미리 볼 수 있습니다. 자세한 내용은 513페이지의 "비디오 또는 타임라인 애니메이션 미리 보기(Photoshop Extended)"를 참조하십시오.

12. 애니메이션을 저장합니다.

[웹 및 장치용으로 저장] 명령을 사용하여 애니메이션을 애니메이션 GIF로 저장하거나, [비디오 렌더] 명령을 사용하여 이미지 시퀀스나 비디오로 저장할 수 있습니다. 또한 PSD 형식으로 저장한 후 Adobe After Effects로 불러올 수도 있습니다.

참조

510페이지의 “보간 방법 선택(Photoshop Extended)”

511페이지의 “손으로 그린 애니메이션 만들기(Photoshop Extended)”

키 프레임을 사용하여 레이어 속성을 애니메이션으로 저장(Photoshop Extended)

위치, 불투명도, 스타일 등의 여러 레이어 속성을 애니메이션으로 저장할 수 있습니다. 각각의 변경 작업을 다른 변경 작업과 동시에 또는 별도로 수행할 수 있습니다. 여러 오브젝트를 애니메이션으로 개별 저장하려면 별개의 레이어에 각 오브젝트를 만드는 것이 좋습니다.

이미지에서 애니메이션을 만드는 방법에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0024_kr을 참조하십시오.

다음은 레이어 속성을 애니메이션으로 저장하는 방법의 몇 가지 예입니다.

- [위치] 속성에 키 프레임을 추가한 후 현재 시간 표시기를 이동하고 문서 창에서 레이어를 드래그하여 위치를 애니메이션으로 저장할 수 있습니다.
- [불투명도] 속성에 키 프레임을 추가한 후 현재 시간 표시기를 이동하고 [레이어] 팔레트에서 레이어의 불투명도를 변경하여 레이어의 불투명도를 애니메이션으로 저장할 수 있습니다.

키 프레임을 사용하여 속성을 애니메이션으로 저장하려면 해당 속성에 대해 두 개 이상의 키 프레임을 설정해야 합니다. 그렇지 않으면 레이어가 재생되는 동안에만 레이어 속성의 변경 내용이 적용됩니다.

각 레이어 속성에는 애니메이션 만들기를 시작할 때 클릭하는 [시간 변경 가능 초시계] 아이콘이 있습니다. 특정 속성에 대해 초시계를 활성화하면 현재 시간과 해당 속성 값을 변경할 때마다 새 키 프레임이 자동으로 설정됩니다. 속성에 대해 초시계를 비활성화하면 속성에 키 프레임이 없습니다. 초시계가 비활성화된 상태에서 레이어 속성 값을 입력하면 해당 레이어가 재생되는 동안에만 값이 적용됩니다. 초시계를 선택 해제하면 해당 속성의 모든 키 프레임이 영구적으로 삭제됩니다.

키 프레임 아이콘(Photoshop Extended)

[애니메이션] 팔레트에서 키 프레임의 모양은 키 프레임 간의 간격에 대해 선택하는 보간 방법에 의해 결정됩니다. 자세한 내용은 510페이지의 “보간 방법 선택(Photoshop Extended)”을 참조하십시오.

선형 키 프레임 애니메이션으로 저장된 속성이 이전에 정의된 상태에서 연속적으로 균일하게 변경되도록 합니다. 단, 활성 상태와 비활성 상태 사이를 갑자기 변환하는 [레이어 마스크 위치] 속성은 예외입니다.

키 프레임 유지 애니메이션으로 저장된 속성이 이전 키 프레임과 동일하게 유지되고 현재 시간 표시기가 키 프레임 유지에 있을 때만 변경되도록 합니다.

키 프레임으로 현재 시간 표시기 이동(Photoshop Extended)

속성의 첫 키 프레임을 설정하면 키 프레임 간을 이동하거나 키 프레임을 설정 또는 제거하는 데 사용할 수 있는 키 프레임 내비게이터가 표시됩니다. 키 프레임 내비게이터 상자를 선택하면 해당 레이어 속성의 키 프레임에 현재 시간 표시기가 정확히 놓이고, 키 프레임 내비게이터 상자를 선택 해제하면 키 프레임 사이에 현재 시간 표시기가 놓입니다. 키 프레임 내비게이터 상자의 각 면에 화살표가 표시되면 해당 속성의 다른 키 프레임이 현재 시간의 양면에 나타납니다.

❖ 키 프레임 내비게이터 화살표를 클릭하십시오. 왼쪽 화살표는 현재 시간 표시기를 이전 키 프레임으로 이동하고, 오른쪽 화살표는 현재 시간 표시기를 다음 키 프레임으로 이동합니다.

키 프레임 선택(Photoshop Extended)

❖ [애니메이션] 팔레트에서 다음을 수행하십시오.

- 키 프레임을 선택하려면 키 프레임 아이콘을 클릭합니다.
- 여러 키 프레임을 선택하려면 Shift 키를 누른 채 키 프레임을 클릭하거나 키 프레임 주위로 선택 윤곽을 드래그합니다.
- 하나의 레이어 속성에 대해 모든 키 프레임을 선택하려면 [초시계] 아이콘 옆의 레이어 속성 이름을 클릭합니다.

키 프레임 이동(Photoshop Extended)

1 하나 이상의 키 프레임을 선택합니다.

2 선택한 키 프레임 아이콘을 원하는 시간으로 드래그합니다. 여러 키 프레임을 선택한 경우 선택한 모든 키 프레임이 서로 절대 거리를 유지합니다.


Option 키를 누른 채 키 프레임을 이동하면 프레임이 서로 상대 거리를 유지합니다.

키 프레임 복사하여 붙이기(Photoshop Extended)

[위치] 등의 동일한 속성에 대한 레이어 간에 또는 동일한 레이어 내에서 키 프레임을 복사할 수 있습니다. 복사한 키 프레임은 현재 시간 표시기에서 떨어진 곳에 균등하게 붙여 넣어집니다.

한 번에 한 레이어에서만 키 프레임을 복사할 수 있습니다. 다른 레이어에 키 프레임을 붙이면 대상 레이어의 해당 속성에 키 프레임이 나타납니다. 맨 앞의 키 프레임이 현재 시간에 나타나며 나머지 프레임이 순서대로 나타납니다. 키 프레임은 붙인 후 선택된 상태로 나타나므로 타임프레임에서 즉시 해당 키 프레임을 이동할 수 있습니다.

참고: 한 번에 여러 속성 간에 키 프레임을 복사하여 붙일 수 있습니다.

1 [애니메이션] 팔레트에서 복사할 키 프레임이 있는 레이어 속성을 표시합니다.

2 하나 이상의 키 프레임을 선택합니다.

3 [애니메이션] 팔레트 메뉴를 열고 [키 프레임 복사]를 선택합니다.

4 대상 레이어가 들어 있는 [애니메이션] 팔레트에서 키 프레임을 표시할 시점으로 현시 시간 표시기를 이동합니다.

5 대상 레이어를 선택합니다.

6 [애니메이션] 팔레트 메뉴를 열고 [키 프레임 붙이기]를 선택합니다.

키 프레임 삭제(Photoshop Extended)

키 프레임을 잘못 설정한 경우나 키 프레임이 더는 필요 없을 경우 키 프레임을 삭제할 수 있습니다.

❖ 하나 이상의 키 프레임을 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- [애니메이션] 팔레트 메뉴를 열고 [키 프레임 삭제]를 선택합니다.
- 마우스 오른쪽 단추를 클릭하거나(Windows) Control 키를 누른 채 클릭하고(Mac OS) 문맥 메뉴에서 [삭제]를 선택합니다.

보간 방법 선택(Photoshop Extended)

보간은 알려진 두 값 사이에 알 수 없는 데이터를 입력하는 프로세스입니다. 디지털 비디오와 필름에서 보간은 대개 두 키 프레임 사이에 새 값을 생성하는 것을 의미합니다. 예를 들어 화면에서 15개 프레임의 그래픽 요소를 왼쪽으로 50픽셀 이동하려면 첫 번째 프레임과 15번째 프레임의 그래픽 위치를 설정하고 둘 다 키 프레임으로 표시합니다. 이렇게 하면 두 키 프레임 사이의 프레임이 보간됩니다. 보간을 트윈이라고도 합니다. 키 프레임 간의 보간을 사용하여 움직임, 불투명도, 스타일 및 전체 조명을 애니메이션으로 저장할 수 있습니다.

Photoshop에는 선형 보간과 보간 유지라는 두 종류의 보간이 있습니다.

선형 보간 고른 속도로 한 프레임에서 다른 프레임으로 전환합니다. 선형 보간을 사용한 전환은 각 키 프레임에서 갑자기 시작되고 중지됩니다.

보간 유지 점진적인 변환 없이 연속적으로 레이어 속성 값을 변경합니다. 이 보간 방법은 레이어가 갑자기 나타나거나 사라지게 하려는 경우나 섬광 효과에 유용합니다.

레이어 속성의 모든 키 프레임에 보간 유지를 적용할 경우 첫 번째 키 프레임의 값이 다음 키 프레임까지 그대로 유지되며 다음 키 프레임에서 바로 변경됩니다.

1 [애니메이션] 팔레트에서 하나 이상의 키 프레임을 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 선택한 키 프레임을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 상황에 맞는 메뉴에서 [선형 보간] 또는 [보간 유지]를 선택합니다.

• [애니메이션] 팔레트 메뉴를 열고 [키 프레임 보간] > [선형] 또는 [키 프레임 보간] > [중단]을 선택합니다.

참조

509페이지의 "키 프레임을 사용하여 레이어 속성을 애니메이션으로 저장(Photoshop Extended)"

손으로 그린 애니메이션 만들기(Photoshop Extended)

손으로 그린 프레임별 애니메이션을 만들려면 문서에 빈 비디오 레이어를 추가합니다. 비디오 레이어 위에 빈 비디오 레이어를 추가한 후 빈 비디오 레이어의 투명도를 조정하면 그 아래에 있는 비디오 레이어의 내용을 볼 수 있습니다. 그런 다음 빈 비디오 레이어에 내용을 그리거나 페인팅하여 비디오 레이어 내용을 로토스코프할 수 있습니다. 494페이지의 "비디오 레이어의 프레임 페인트(Photoshop Extended)"를 참조하십시오.

참고: 여러 개의 개별 요소를 애니메이션으로 저장할 경우 서로 다른 빈 비디오 레이어에 별개의 내용을 만드십시오.

1 새 문서를 만듭니다.

2 빈 비디오 레이어를 추가합니다.

3 레이어에 내용을 추가하거나 페인트합니다.

4 (선택 사항) [어니언 스킨 켜기/끄기] 단추  를 클릭하여 어니언 스킨을 켭니다.

5 다음 프레임으로 현재 시간 표시기를 이동합니다.

6 이전 프레임의 내용과 조금 다른 위치에 있는 레이어에 내용을 추가하거나 페인트합니다.


[레이어] > [비디오 레이어]를 선택한 다음 적절한 명령을 선택하여 빈 비디오 프레임을 추가하거나 프레임을 복제하거나 빈 비디오 레이어에서 프레임을 삭제할 수 있습니다.

손으로 그린 프레임을 추가로 만들 때 [애니메이션] 팔레트의 재생 컨트롤을 사용하거나 현재 시간 표시기를 드래그하여 애니메이션을 미리 볼 수 있습니다.

빈 비디오 프레임 삽입, 삭제 또는 복제(Photoshop Extended)

빈 비디오 프레임을 빈 비디오 레이어에 추가하거나 빈 비디오 레이어에서 제거할 수 있습니다. 빈 비디오 레이어에서 기존(페인트) 프레임을 복제할 수도 있습니다.

1 [애니메이션] 팔레트에서 빈 비디오 레이어를 선택하고 현재 시간 표시기를 원하는 프레임으로 이동합니다.

2 [레이어] > [비디오 레이어]를 선택하고 다음 중 하나를 선택합니다.

빈 프레임 삽입 현재 시간의 선택된 빈 비디오 레이어에 빈 비디오 프레임을 삽입합니다.

프레임 삭제 현재 시간의 선택된 빈 비디오 레이어에서 비디오 프레임을 삭제합니다.

프레임 복제 선택된 빈 비디오 레이어에서 현재 시간에 비디오 프레임 사본을 추가합니다.

어니언 스킨 설정 지정(Photoshop Extended)

어니언 스킨 모드는 현재 프레임에 그려진 내용과 주변 프레임에 그려진 내용을 모두 표시합니다. 이러한 추가 선은 현재 프레임의 선과 구분하기 위해 사용자가 지정한 불투명도로 나타납니다. 어니언 스킨 모드를 사용하면 선 위치의 참조점을 알 수 있으므로 프레임별 애니메이션을 그릴 때 유용합니다.

어니언 스킨 설정을 사용하여 [애니메이션] 팔레트에서 재생 중 [어니언 스킨]이 활성화될 때 이전 선과 다음 선(현재 프레임 주변)이 나타나는 방식을 지정합니다.

1 [애니메이션] 팔레트 메뉴를 열고 [어니언 스킨 설정]을 선택합니다.

2 다음 옵션을 지정합니다.

어니언 스킨 개수 표시할 이전 프레임과 다음 프레임 개수를 지정합니다. 텍스트 상자에 [다음 이전 프레임](이전 프레임) 및 [다음 이후 프레임](다음 프레임) 값을 입력합니다.

프레임 간격 표시된 프레임 사이의 프레임 개수를 지정합니다. 예를 들어, 1이라는 값은 연속된 프레임을 표시하고 2라는 값은 두 프레임만큼 떨어진 선을 표시합니다.

최대 불투명도 현재 시간 바로 앞과 뒤에 프레임의 불투명도 비율을 설정합니다.

최소 불투명도 어니언 스킨 프레임 세트의 앞과 뒤의 마지막 프레임에 불투명도 비율을 설정합니다.

혼합 모드 프레임이 겹치는 영역의 모양을 설정합니다.

A



B



C



어니언 스킨
A. 뒤에 한 개의 프레임이 있는 현재 프레임 **B.** 앞과 뒤에 프레임이 한 개씩 있는 현재 프레임 **C.** 앞에 한 개의 프레임이 있는 현재 프레임

참조

304페이지의 “혼합 모드 목록”

프레임 및 타임라인 애니메이션 변환(Photoshop Extended)

Photoshop 또는 Photoshop Extended에서 만든 프레임 애니메이션을 타임라인 애니메이션으로 변환하면 키 프레임과 다른 타임라인 기능을 사용하여 레이어 속성을 애니메이션으로 저장할 수 있습니다. 또한 타임라인 애니메이션을 프레임 애니메이션으로 변환할 수 있습니다. 그러나 비디오 레이어가 프레임 애니메이션에서 재생되지 않으며 일부 키 프레임 레이어 속성이 변환 중 손실된다는 점을 염두에 두어야 합니다.

❖ [애니메이션] 팔레트에서 다음을 수행하십시오.

- [애니메이션] 팔레트 메뉴에서 [프레임 애니메이션으로 변환]이나 [타임라인으로 변환]을 선택합니다.
- [타임라인 애니메이션으로 변환] 아이콘 을 클릭합니다.
- [프레임 애니메이션으로 변환] 아이콘 을 클릭합니다.

다중 레이어 애니메이션 열기

이전 버전의 Photoshop에서 저장한 애니메이션을 다중 레이어 Photoshop(PSD) 파일로 열 수 있습니다. 레이어들은 해당 스태킹 순서대로 [애니메이션] 팔레트에 배치되어 맨 밑에 있는 레이어가 첫 번째 프레임이 됩니다.

1 [파일] > [열기]를 선택하고 열려는 Photoshop 파일을 선택합니다.

2 [레이어] 팔레트에서 애니메이션에 사용할 레이어를 선택하고 [애니메이션] 팔레트 메뉴에서 [레이어에서 프레임 만들기]를 선택합니다.

원본 애니메이션이 유지되도록 [애니메이션] 팔레트에 각 레이어의 위치, 불투명도 및 스타일에 대한 키 프레임이 생성됩니다. 애니메이션을 편집하거나, [웹 및 장치용으로 저장] 명령을 사용하여 애니메이션 GIF를 저장하거나, [비디오 렌더] 명령을 사용하여 애니메이션을 Quicktime 동영상으로 저장할 수 있습니다.

비디오 및 애니메이션 미리 보기

프레임 애니메이션 미리 보기

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [애니메이션] 팔레트에서 [재생] 단추 ▶ 를 클릭합니다.
- 스페이스바를 사용하여 애니메이션을 재생하고 일시 정지합니다.

문서 창에 애니메이션이 표시됩니다. [재생 옵션] 대화 상자에서 다른 반복 값을 지정하지 않으면 애니메이션은 무한 반복됩니다.

2 애니메이션을 정지하려면 [정지] 단추 ■ 를 클릭합니다.

3 애니메이션을 되감으려면 [첫 번째 프레임 선택] 단추 ◀◀ 를 클릭합니다.

참고: 애니메이션 및 타이밍을 더 정확하게 미리 보려면 브라우저를 사용하여 애니메이션을 미리 보십시오. Photoshop에서는 [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자를 열고 [브라우저에서 미리 보기] 단추를 클릭합니다. 브라우저의 [중지] 및 [새로 고침] 명령을 사용하여 애니메이션을 중지시키거나 다시 재생할 수 있습니다.

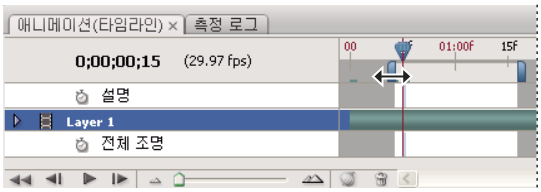
참조

469페이지의 “웹 브라우저에서 최적화된 이미지 미리보기”

미리 볼 타임라인 영역 설정(Photoshop Extended)

❖ 다음을 수행합니다.

- 미리 볼 부분 위로 작업 영역 막대를 드래그합니다.
- 작업 영역 막대의 끝에 있는 작업 영역 표시자를 드래그하여 작업 영역의 시작 부분과 끝 부분을 지정합니다.



작업 영역 표시자 드래그

- 현재 시간 표시기를 원하는 프레임으로 이동하고 [애니메이션] 팔레트 메뉴에서 [작업 영역 시작 설정]이나 [작업 영역 끝 설정]을 선택합니다.

비디오 또는 타임라인 애니메이션 미리 보기(Photoshop Extended)

문서 창에서 비디오나 애니메이션을 미리 볼 수 있습니다. Photoshop에서는 RAM 미리 보기를 사용하여 편집 세션 동안 비디오나 애니메이션을 미리 볼 수 있습니다. 프레임을 미리 보기 위해 드래그하거나 재생하면 프레임이 자동으로 캐쉬되어 다음에 해당 프레임을 보다 빨리 재생할 수 있습니다. 캐쉬된 프레임은 [애니메이션] 팔레트의 작업 영역에 녹색 막대로 표시되며 캐쉬된 프레임 수는 Photoshop에서 사용할 수 있는 RAM의 양에 따라 다릅니다.

비디오 또는 타임라인 애니메이션 미리 보기(Photoshop Extended)

❖ 다음을 수행합니다.

- 타임라인에서 현재 시간 표시기를 드래그합니다.
- [애니메이션] 팔레트의 아래쪽에 있는 재생 단추를 사용합니다.
- 스페이스바를 눌러 재생하거나 재생을 중지합니다.

참고: 웹용으로 만든 애니메이션을 더 정확하게 미리 보려면 웹 브라우저를 사용하여 애니메이션을 미리 보십시오. 브라우저의 [중지] 및 [새로 고침] 명령을 사용하여 애니메이션을 중지시키거나 다시 재생할 수 있습니다. [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자를 열고 [브라우저에서 미리 보기] 단추를 클릭합니다.

프레임 건너뛰기 사용(Photoshop Extended)

Photoshop Extended에서는 실시간 재생을 위해 캐쉬되지 않은 프레임을 건너뛸 수 있습니다.

❖ 타임라인 애니메이션 모드의 [애니메이션] 팔레트에서 [애니메이션 옵션] 아이콘 을 클릭하고 [애니메이션] 팔레트 메뉴에서 [프레임 건너뛰기 허용]을 선택합니다.

비디오 모니터에서 문서 미리 보기

비디오 미리 보기 플러그인을 사용하면 Firewire를 통해 디스플레이 장치에서 [애니메이션] 타임라인에 지정된 현재 프레임이나 Photoshop에 열려 있는 이미지를 미리 볼 수 있습니다. 또한 이미지가 적절하게 표시되도록 종횡비를 조정할 수도 있습니다. 비디오 미리 보기 플러그인은 RGB, 회색 음영 및 인덱스 이미지를 지원합니다. 플러그인은 16bpc 이미지를 8bpc 이미지로 변환합니다. 비디오 미리 보기 플러그인은 알파 채널을 지원하지 않으며 투명도는 검정색으로 표시됩니다.

참고: 비디오 미리 보기 플러그인을 사용해도 디스플레이 장치는 잠기지 않습니다. 컴퓨터에서 Photoshop이 배경이 되고 다른 응용 프로그램이 전경으로 나오면 미리 보기와 장치의 잠금이 해제되어 다른 응용 프로그램에서 이를 미리 보기 목적으로 사용할 수 있습니다.

1 비디오 모니터와 같은 디스플레이 장치를 FireWire를 통해 컴퓨터에 연결합니다.

2 Photoshop에서 문서를 열고 다음 중 하나를 수행합니다.

- 장치에서 문서를 보기 위한 출력 옵션을 설정하지 않으려면 [파일] > [내보내기] > [장치로 비디오 미리 보기 보내기]를 선택합니다. 이 절차의 나머지 단계는 생략할 수 있습니다.
- 장치에서 문서를 보기 전에 출력 옵션을 설정하려면 [파일] > [내보내기] > [비디오 미리 보기]를 선택합니다.

[비디오 미리 보기] 대화 상자가 열립니다. 문서의 픽셀 종횡비가 디스플레이 장치의 종횡비 설정과 일치하지 않을 경우 경고가 나타납니다.

참고: [장치로 비디오 미리 보기 보내기] 명령은 [비디오 미리 보기] 대화 상자의 이전 설정을 사용합니다.

3 [장치 설정]에서 이미지를 표시할 장치에 대한 옵션을 지정합니다.

- (Mac OS) 출력 모드를 지정하려면 NTSC 또는 PAL을 선택합니다. 출력 모드와 장치가 일치하지 않는 경우(예:출력 모드에는 NTSC를 지정하고 PAL 모드로 장치에 연결하는 경우) 미리 보기에 검은색 패치가 표시됩니다.
- 디스플레이 장치의 종횡비를 지정하려면 [종횡비] 메뉴에서 [표준(4:3)] 또는 [와이드스크린(16:9)]을 선택합니다.

참고: [종횡비] 설정에 따라 어떤 배치 옵션을 사용할 수 있는지가 결정됩니다.

4 [이미지 옵션]에서 배치 옵션을 선택하여 디스플레이 장치에 어떤 이미지를 표시할지 결정합니다.

중심점 화면 중앙에 이미지의 중심을 배치하고 비디오 미리 보기 장치의 표시 경계를 벗어나는 부분은 잘라냅니다.

Pillarbox 화면 중앙에 이미지의 중심을 두고 16:9 화면에 4:3 이미지를 표시하며 이미지의 왼쪽과 오른쪽에 회색 밴드가 표시됩니다. 이 옵션은 장치 종횡비로 [와이드스크린(16:9)]을 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다.

4:3으로 자르기 화면 중앙에 이미지의 중심을 두고 4:3 화면에 16:9 이미지를 표시하며, 비디오 미리 보기 장치의 표시 경계를 벗어나는 프레임의 왼쪽과 오른쪽 테두리는 잘라냄으로써 왜곡을 방지합니다. 이 옵션은 장치 종횡비로 [표준(4:3)]을 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다.

Letterbox 16:9 이미지를 4:3 화면에 맞게 조정합니다. 16:9 이미지와 4:3 화면의 종횡비 차이로 인해 이미지의 위와 아래에 회색 밴드가 표시됩니다. 이미지를 잘라내거나 이미지 왜곡 없이 화면 종횡비를 유지합니다. 이 옵션은 장치 종횡비로 [표준(4:3)]을 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다.

14:9/Letterbox로 자르기 와이드스크린 이미지를 14:9 종횡비로 잘라내어 표시합니다. 4:3 디스플레이에서 볼 때는 이미지의 위쪽과 아래쪽에 검은색 밴드가 표시되며 16:9 디스플레이에서 볼 때는 이미지의 왼쪽과 오른쪽에 검은색 밴드가 표시됩니다. 이미지 왜곡 없이 화면 종횡비를 유지합니다.

5 문서 픽셀을 장치 화면에 맞게 조정할 것인지 여부를 제어하려면 [이미지 크기] 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

비율 조정 안함 이미지에 수직 비율 조정을 적용하지 않습니다. 이미지의 높이가 비디오 화면 높이보다 클 경우 이미지가 잘립니다.

프레임 내에 맞게 비율 조정 비디오 프레임에 맞게 이미지의 폭과 높이를 늘리거나 줄입니다. 이 옵션을 사용하면 16:9 이미지가 4:3 화면에서 letterbox로 표시되고 4:3 이미지는 16:9 화면에서 pillarbox로 표시됩니다.

6 문서의 (정사각형이 아닌) 픽셀 종횡비를 사용하여 이미지를 표시하려면 [미리 보기에 픽셀 종횡비 적용] 체크 상자를 선택합니다. 정사각형 픽셀의 컴퓨터 모니터에서 보이는 대로 이미지를 표시하려면 이 옵션을 해제합니다.

[미리 보기에 픽셀 종횡비 적용] 선택 상자는 기본적으로 선택되어 있으므로 이미지의 픽셀 종횡비가 유지됩니다. 일반적으로, 문서의 픽셀 종횡비가 정사각형 기준이고 이미지를 컴퓨터 모니터(정사각형 픽셀 사용)에 나타나는 모습 그대로 표시하려면 이 옵션의 선택을 해제합니다.

7 [확인]을 클릭하여 문서를 장치 화면으로 내보냅니다.

비디오 및 애니메이션 저장 및 내보내기

비디오 및 애니메이션 내보내기 형식

애니메이션을 GIF로 저장하여 웹에서 볼 수 있습니다.

Photoshop Extended에서는 비디오와 애니메이션을 QuickTime 동영상이나 PSD 파일로 저장할 수 있습니다. 작업 내용을 비디오로 렌더링하지 않으려면 파일을 PSD로 저장하는 것이 가장 좋습니다. 이는 PSD가 편집 내용을 유지하고 Adobe 디지털 비디오 응용 프로그램 및 많은 영화 편집 응용 프로그램에서 지원하는 형식으로 파일을 저장하기 때문입니다.

이미지 시퀀스 작업에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0026_kr을 참조하십시오.

애니메이션 프레임 최적화

애니메이션을 완성한 후에는 이 애니메이션 이미지를 효율적으로 웹 브라우저에 나타낼 수 있도록 최적화해야 합니다. 애니메이션을 최적화하는 방법은 두 가지입니다.

- 프레임 간에 변경되는 영역만 포함하도록 프레임을 최적화합니다. 이렇게 하면 애니메이션 GIF의 파일 크기를 현저하게 줄일 수 있습니다.
- 애니메이션을 GIF 이미지로 저장하는 경우 다른 모든 GIF 이미지와 마찬가지로 애니메이션 GIF 이미지를 최적화합니다. 특수 디더링 기법을 애니메이션에 적용하므로 디더 패턴이 모든 프레임에서 일관되게 적용되며 재생 중 깜박임 현상을 막을 수 있습니다. 이처럼 추가적인 최적화 기능 때문에 표준 GIF보다 애니메이션 GIF를 최적화할 때 더 많은 시간이 필요할 수 있습니다.


애니메이션의 색상을 최적화할 때는 [주 색상] 팔레트, [가시 범위] 팔레트 또는 [고감도] 팔레트를 사용합니다. 이렇게 하면 프레임 전체에 색상이 일관되게 적용됩니다.

1 (Photoshop Extended) [애니메이션] 팔레트가 프레임 애니메이션 모드인지 확인하십시오.

2 [애니메이션] 팔레트 메뉴에서 [애니메이션 최적화]를 선택합니다.

3 다음 옵션을 설정합니다.

테두리 상자 이전 프레임에서 변경된 영역만 포함하도록 각 프레임을 자릅니다. 이 옵션을 사용하여 만든 애니메이션 파일은 크기가 매우 작지만 이 옵션을 지원하지 않는 GIF 편집기에서는 사용할 수 없습니다. 이 옵션은 기본값으로 선택되어 있으므로 그대로 사용하는 것이 좋습니다.

중복 픽셀 제거 이전 프레임에서 변경되지 않은 모든 픽셀을 투명하게 만듭니다. [최적화] 팔레트의 [투명도] 옵션이 선택되어 있어야 중복 픽셀을 제거할 수 있습니다. 이 옵션은 기본값으로 선택되어 있으므로 그대로 사용하는 것이 좋습니다.

중요: [중복 픽셀 제거] 옵션을 사용하는 경우 프레임 처리 방법을 [자동]으로 설정해야 합니다. 자세한 내용은 506페이지의 "처리 방법 선택"을 참조하십시오.

4 [확인]을 클릭합니다.

참조

466페이지의 "웹용으로 이미지 최적화"

471페이지의 "GIF 및 PNG-8 최적화 옵션"

레이어로 프레임 병합

프레임을 레이어로 병합하면 비디오 레이어의 각 프레임마다 하나의 레이어가 만들어집니다. 이는 개별 비디오 프레임을 별도의 이미지 파일로 내보내는 경우나 [이미지 스택]에서 정적 오브젝트의 비디오를 사용할 계획인 경우에 유용할 수 있습니다.

1 [애니메이션] 또는 [레이어] 팔레트에서 비디오 레이어를 선택합니다.

2 [애니메이션] 팔레트 메뉴에서 [레이어로 프레임 병합]을 선택합니다.

참조

527페이지의 "이미지 스택(Photoshop Extended)"

비디오 내보내기

참고: Photoshop에서는 QuickTime 또는 이미지 시퀀스를 내보낼 수 있습니다. Photoshop Extended에서는 비디오 레이어가 있는 타임라인 애니메이션을 내보낼 수 있습니다.

1 [파일] > [내보내기] > [비디오 렌더]를 선택합니다.

2 [비디오 렌더] 대화 상자에서 비디오 또는 이미지 시퀀스의 이름을 입력합니다.

3 [폴더 선택] 단추를 클릭하고 비디오를 저장할 위치를 찾은 후 [선택]을 클릭합니다.

내보낸 비디오를 저장할 폴더를 만들려면 [새 하위 폴더 만들기] 옵션을 선택하고 하위 폴더의 이름을 입력합니다.

4 [파일 옵션]에서 [QuickTime 내보내기]를 선택한 다음 팝업 메뉴에서 파일 형식을 선택합니다.

5 (선택 사항) 선택한 QuickTime 비디오 파일 형식에 따라 [설정] 단추를 클릭하고 내보내기 설정을 지정합니다.

참고: iPod(320x240)는 자동으로 [H.264(고품질, RGB 24비트)] 설정을 사용합니다.

6 [범위]에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

모든 프레임 Photoshop 문서의 모든 프레임을 렌더링합니다.

프레임 내부 렌더링할 특정 프레임을 선택할 수 있습니다.

현재 선택한 프레임 [애니메이션] 팔레트에서 작업 영역 막대로 선택한 프레임을 렌더링합니다.

7 (선택 사항) 렌더링 옵션을 지정합니다.

알파 채널 알파 채널의 렌더링 방식을 지정합니다. 이 옵션은 PSD나 TIFF처럼 알파 채널을 지원하는 형식에서만 사용할 수 있습니다.

프레임 비율 렌더링된 비디오가 재생할 초당 프레임 수(fps)를 결정합니다.

8 [렌더]를 클릭합니다.

참조

494페이지의 "비디오 푸티지 해석(Photoshop Extended)"

QuickTime 내보내기 파일 형식

3G 타사에서 제조한 모바일 장치용으로 개발된 파일 형식으로, MP4 파일 형식에 기반을 두고 있습니다.

FLC 컴퓨터에서 만든 애니메이션을 워크스테이션, Windows, Mac OS 컴퓨터에서 재생하기 위한 애니메이션 형식으로, FLI라고 부르기도 합니다.

Flash 비디오(FLV) 웹이나 기타 네트워크를 통해 오디오와 비디오를 스트리밍할 때 필요한 Adobe 형식으로, FLV QuickTime 인코더를 설치해야 합니다.

iPod(320x240) H.264 비디오가 포함된 .m4v 파일과 iPod에서 재생할 수 있도록 최적화된 AAC입니다.

QuickTime 동영상 많은 코덱이 포함된 Apple Computer 멀티미디어 아키텍처입니다.

AVI 오디오 비디오 인터리브(AVI)는 Windows 컴퓨터에서 오디오/비디오 데이터를 처리하기 위한 형식입니다.

DV 스트림 FireWire(IEEE 1394) 인터페이스를 사용하여 비디오를 비선형 편집 시스템으로 전송하는 인트라 프레임 압축이 적용된 비디오 형식입니다.

이미지 시퀀스 하나의 폴더 내에 존재하면서 동일한 패턴의 숫자 또는 알파벳 파일 이름(시퀀스1, 시퀀스2, 시퀀스3 등)을 사용하는 스틸 이미지 순서입니다.

MPEG-4 다양한 대역폭을 통해 오디오 및 비디오 스트림을 전달하는 멀티미디어 표준입니다.

참고: Photoshop은 Avid AVR 코덱과 같은 타사 형식도 지원하지만 필요한 QuickTime 코덱이 설치되어 있어야 합니다.

3G 내보내기 설정

3G 설정에 대한 자세한 내용은 Apple Computer 웹 사이트에서 3G를 검색해 보십시오.

파일 형식 3GPP 및 3GPP2는 타사에서 제작한 고속 무선 네트워크를 통해 멀티미디어를 만들고, 전달하고, 재생하는 데 사용되는 표준입니다. 3GPP는 GSM 네트워크용이고 3GPP2는 CDMA 2000 네트워크용입니다. 3GPP(Mobile MP4), 3GPP2(EZmovie) 및 AMC(EZmovie)는 특정 네트워크용입니다. 3GPP(Mobile MP4)는 NTT DoCoMo의 i-motion 3G 서비스용입니다. 3GPP2(EZmovie)는 KDDI의 3G 네트워크 서비스용입니다. AMC(EZmovie)는 AMC 전화기를 사용하는 KDDI 가입자용입니다.

비디오 [파일 형식] 메뉴 아래 팝업 메뉴에서 [비디오]를 선택하고 다음을 지정합니다.

- **비디오 형식** 비디오 내보내기 작업 중에 사용된 코덱을 선택합니다. 소스 동영상에 하나의 비디오 트랙만 있고 이미 압축된 경우 [통과]를 선택하여 비디오가 다시 압축되지 않도록 할 수 있습니다.
- **데이터 속도** 재생 중 초당 킬로비트(kbps)를 지정합니다. kbps 비율이 높을수록 일반적으로 동영상 재생 품질이 향상되지만 가용 대역폭보다 높은 데이터 속도는 선택하지 마십시오.
- **최적화** [비디오 형식] 메뉴에서 H.264를 선택할 경우 사용해야 할 제공 방법을 지정합니다. 이 설정은 선택된 데이터 속도가 변할 수 있는 범위를 코덱에 알려 줍니다.
- **이미지 크기** 파일을 모바일 전화기로 보내기 위한 표준을 지정합니다. [현재]는 소스 자료 크기를 유지하므로, 결과적으로 나타나는 파일이 모바일 전화기에서 재생되지 않을 수 있습니다. 메뉴에 나열되지 않은 크기를 지정하려면 [사용자 정의]를 선택합니다.
- **다음을 사용하여 영상비 유지** 이미지 크기를 변경할 때의 옵션을 지정합니다. 이때 동영상은 새 치수에 맞게 비율을 조정해야 합니다. [Letterbox]를 선택하면 소스가 깨끗한 애퍼처에 맞도록 비율이 비례하게 조정되어 필요에 따라 위, 아래 또는 측면에 검정 막대가 추가됩니다. [자르기]는 깨끗한 애퍼처를 중앙에 배치하고 비율을 조정하며 깨끗한 애퍼처에 맞게 재단합니다. [크기 내에 맞추기]는 필요에 따라 비율을 조정하면서 가장 긴 면을 기준으로 대상 크기에 맞게 조정합니다.
- **프레임 비율** 재생 중 초당 프레임(fps)을 지정합니다. 대부분의 경우 소스의 fps로 정확하게 나눌 수 있는 수를 선택하면 비디오 화질이 더 좋습니다. 예를 들어, 소스가 30fps로 캡처되는 경우 프레임 비율을 10이나 15로 선택합니다. 소스 자료의 비율보다 큰 비율을 선택하지 마십시오.
- **키 프레임** 내보낸 비디오에서 키 프레임이 만들어지는 빈도 수를 지정합니다. 키 프레임 비율이 높을수록(숫자가 낮을수록) 비디오 화질은 좋아지지만 파일 크기는 커집니다.
- **비디오 옵션** 사용 가능한 경우 [비디오 옵션] 단추를 클릭하여 [3G 고급 비디오 설정] 대화 상자를 엽니다. 비디오에 따라 비디오 프레임 내부에 재동기화 표시자를 추가하여 스트리밍 시 패킷 손실 복구를 지원할지 지정할 수 있습니다. H.264 비디오의 경우 [고속 인코드(싱글패스)]를 선택하여 압축 프로세스 속도를 높일 수도 있습니다(예: 미리 보기 목적). 기본 옵션인 [최고 품질(멀티패스)]을 사용하면 코덱에서 최고 품질로 데이터를 압축하는 데 필요한 패스 수를 결정할 수 있습니다.

오디오 [파일 형식] 메뉴 아래 팝업 메뉴에서 [오디오] 옵션을 사용할 수는 있으나 Photoshop Extended CS3에서는 오디오 트랙을 지원하지 않습니다.

텍스트 [파일 형식] 메뉴 아래 팝업 메뉴에서 [텍스트]를 선택하고 다음을 지정합니다.

- **텍스트 형식** 모바일 장치에 텍스트를 표시할 서식을 지정하거나 지정하지 않습니다.
- **텍스트 인코딩** UTF8, UTF16 또는 STML Native(사용 가능한 경우) 인코딩을 선택합니다.
- **단말기에서 텍스트 기능 필요** 텍스트를 수신 장치에 표시할 수 있는 경우에만 동영상이 재생됩니다. 텍스트를 장치에 표시할 수 없는 경우에도 오디오와 비디오를 재생하려면 이 옵션의 선택을 해제합니다.

참고: 이러한 옵션은 동영상에 제작 정보, 제목, 부제목 등의 텍스트 트랙이 있는 경우에만 사용할 수 있습니다.

스트리밍 [파일 형식] 메뉴 아래 팝업 메뉴에서 [스트리밍]을 선택하고 다음을 지정합니다.

- **스트리밍 사용** QuickTime Player로 RTSP 스트리밍할 파일을 만듭니다. 이 옵션을 선택하면 힌트 트랙(파일을 스트리밍하는 데 필요한 지침)이 만들어집니다.
- **서버에 대한 최적화** 서버가 파일을 더 빠르게 처리할 수 있지만 파일 크기가 커집니다.

고급 [파일 형식] 메뉴 아래 팝업 메뉴에서 [고급]을 선택하고 다음을 지정합니다.

- **분배 제한** 다운로드 후 핸드셋에서 파일을 재생할 수 있는 횟수를 지정합니다. 파일 만료 옵션도 지정합니다. 파일 만료까지 남은 일수를 설정하거나 날짜를 입력합니다. 파일이 Mobile MP4 또는 EZmovie 형식인 경우 분포를 제한하여 파일을 핸드셋에 저장한 후 다른 곳으로 보내거나 복사할 수 없도록 설정할 수 있습니다.
- **동영상 분할** HTTP를 통해 파일을 작은 조각들로 다운로드하여 재생 시작 속도를 높이고 더 큰 파일도 핸드셋에서 재생할 수 있도록 합니다. 이 때 분열된 조각은 한 번에 핸드셋에서 재생하기에 적합해야 합니다.

FLC 내보내기 설정

[FLC 내보내기 설정] 대화 상자의 옵션은 다음과 같습니다.

색상표 내보낸 동영상에서 Windows 시스템 색상 또는 Mac OS 시스템 색상을 사용하여 색상표를 지정합니다.

움직임 재생 프레임 비율을 설정합니다.

AVI 내보내기 설정 지정

1 [비디오 렌더] 대화 상자에서 [QuickTime 내보내기]를 선택한 다음 팝업 메뉴에서 [AVI]를 선택합니다.

2 [설정] 단추를 클릭합니다.

3 [AVI 설정] 대화 상자에서 [비디오]가 선택되었는지 확인합니다.

중요: [AVI 설정] 대화 상자에 [사운드] 옵션이 있기는 하지만 Photoshop Extended CS3는 오디오 트랙을 지원하지 않습니다.

4 [비디오]에서 [설정] 단추를 클릭하고 다음을 설정합니다.

압축 유형 비디오를 압축하는 데 사용할 비디오 압축 장치(코덱)를 선택합니다. 가장 낮은 데이터 속도 또는 가장 작은 파일로 가장 높은 품질을 얻으려면 H.264를 사용하는 것이 좋습니다.

초당 프레임 매초마다 표시되는 개별 이미지의 수를 지정합니다. 일반적인 표준 비디오 형식은 NTSC로, 29.97fps입니다. PAL는 유럽의 비디오 형식으로, 25fps입니다. 영화의 표준 비율은 24fps입니다. 대역폭 및 CPU 요구 사항을 낮추기 위해 더 낮은 프레임 비율로 QuickTime 동영상을 만들기도 합니다.

프레임 비율이 높을수록 동영상의 움직임은 향상되지만 파일 크기는 커집니다. 동영상의 현재 프레임 비율보다 낮은 프레임 비율을 선택하면 프레임이 삭제됩니다. 동영상의 현재 프레임 비율보다 높은 수를 선택하면 기존 프레임이 복제됩니다. 하지만 품질이 향상되지 않고 파일 크기만 커지므로 좋은 방법이 아닙니다. 대부분의 경우 소스의 fps로 정확하게 나눌 수 있는 수를 선택하면 비디오 화질이 더 좋습니다. 예를 들어, 소스가 30fps로 캡처되는 경우 프레임 비율을 10이나 15로 선택합니다. 소스 자료의 비율보다 큰 비율을 선택하지 마십시오.

키 프레임 간격 키 프레임 빈도 수를 지정합니다. 키 프레임 비율이 높을수록(숫자가 낮을수록) 비디오 화질은 좋아지지만 파일 크기는 커집니다. 일부 압축 장치의 경우 인접한 두 프레임 사이에서 너무 많은 이미지가 변경된 경우 추가 키 프레임이 자동으로 삽입됩니다. 일반적으로 5초마다 하나의 키 프레임을 지정하면 충분합니다(초당 프레임 수를 5로 곱함). RTSP 스트

리밍에 사용할 파일을 만들려고 하는데 전송 네트워크를 믿을 수가 없다면 1-2초당 하나의 키 프레임으로 키 프레임 빈도 수를 높이는 것이 좋습니다.

데이터율 제한 재생 중 초당 킬로비트(kbps)를 지정합니다. kbps 비율이 높을수록 일반적으로 동영상 재생 품질이 향상되지만 가용 대역폭보다 높은 데이터율은 선택하지 마십시오.

심도 내보내는 비디오에 포함할 색상 수를 지정합니다. 선택한 코덱이 하나의 색상 심도만 지원할 경우 이 메뉴는 사용할 수 없습니다.

품질 사용 가능한 경우 슬라이더를 드래그하거나 값을 입력하여 내보낸 비디오의 사진 품질과 그에 따른 파일 크기를 조정합니다. 동일한 코덱을 사용하여 캡처하고 내보내려고 할 때 시퀀스 미리 보기를 렌더링했다면 내보내기 품질 설정을 원래 캡처 품질 설정과 동일하게 만들어 렌더링 시간을 줄일 수 있습니다. 품질을 원래 캡처 설정보다 높이면 품질은 증가하지 않고 렌더링 시간만 길어질 수 있습니다.

스캔 모드 내보낸 동영상에서 필드의 유무([인터레이스] 또는 [점진적])를 지정합니다.

종횡비 내보낸 동영상에 4:3 또는 16:9 종횡비를 지정합니다.

옵션 (Intel Indeo® Video 4.4 전용) Intel Indeo® Video 4.4 코덱의 압축, 투명도 옵션 및 액세스를 설정합니다.

DV 스트림 내보내기 설정

[DV 내보내기 설정] 대화 상자의 옵션은 다음과 같습니다.

DV 형식 내보낸 비디오에 DV 또는 DVCPRO 형식을 지정합니다.

비디오 형식 NTSC 또는 PAL 비디오 방송 표준을 지정합니다.

스캔 모드 내보낸 비디오에서 인터레이스 필드 또는 필드 없음([프로그레시브 스캔])을 지정합니다.

종횡비 종횡비를 4:3 또는 16:9로 지정합니다.

다음을 사용하여 영상비 유지 동영상이 새로운 픽셀 치수로 조정될 때의 옵션을 지정합니다. [Letterbox]를 선택하면 소스가 깨끗한 애퍼처에 맞도록 비율이 비례하게 조정되어 필요에 따라 위, 아래 또는 측면에 검정 막대가 추가됩니다. [자르기]는 깨끗한 애퍼처를 중앙에 배치하고 비율을 조정하며 깨끗한 애퍼처에 맞게 재단합니다.

중요: [DV 내보내기 설정] 대화 상자에 [오디오 형식] 옵션이 있기는 하지만 Photoshop Extended CS3는 오디오 트랙을 지원하지 않습니다.

MPEG 4 내보내기 설정 지정(Photoshop Extended)

1 [비디오 렌더] 대화 상자에서 [QuickTime 내보내기]를 선택하고 [설정] 단추를 클릭합니다.

2 [MPEG-4 내보내기 설정] 대화 상자의 [파일 형식] 메뉴에서 [MP4] 또는 [MP4(ISMA)]를 선택합니다. MP4(ISMA) 형식을 선택하면 ISMA 회원사가 만든 장치를 함께 사용할 수 있습니다.

3 [비디오]에서 다음을 지정합니다.

비디오 형식 비디오를 압축할 코덱을 선택합니다. 가장 낮은 데이터 속도 또는 가장 작은 파일로 가장 높은 품질을 얻으려면 H.264를 사용하는 것이 좋습니다. MPEG-4 비디오를 지원하는 장치에서 파일을 재생해야 하는 경우 대상 장치에 따라 [MPEG-4 기본] 또는 [MPEG-4 고급]을 선택합니다. 소스 동영상의 비디오 트랙이 이미 압축된 경우 [통과]를 선택하여 비디오가 다시 압축되지 않도록 할 수 있습니다.

데이터 속도 재생 중 초당 킬로비트(kbps)를 지정합니다. kbps 비율이 높을수록 일반적으로 동영상 재생 품질이 향상되지만 가용 대역폭보다 높은 데이터 속도는 선택하지 마십시오.

최적화 선택한 데이터 속도가 변할 수 있는 범위를 지정합니다.

이미지 크기 내보낸 비디오의 픽셀 치수를 지정합니다. [현재]는 소스 자료 크기를 유지합니다. [이미지 크기] 메뉴에 나열되지 않은 크기를 지정하려면 [사용자 정의]를 선택합니다.

다음을 사용하여 영상비 유지 동영상을 새로운 픽셀 치수로 조정해야 할 때의 옵션을 지정합니다. [Letterbox]를 선택하면 소스가 깨끗한 애퍼처에 맞도록 비율이 비례하게 조정되어 필요에 따라 위, 아래 또는 측면에 검정 막대가 추가됩니다. [자르기]는 깨끗한 애퍼처를 중앙에 배치하고 비율을 조정하며 깨끗한 애퍼처에 맞게 재단합니다. [크기 내에 맞추기]는 필요에 따라 비율을 조정하면서 가장 긴 면을 기준으로 대상 크기에 맞게 조정합니다.

프레임 비율 내보낸 비디오를 재생할 프레임 비율을 지정합니다. 일반적으로 소스의 초당 프레임 수(fps)로 정확하게 나눌 수 있는 수를 선택하면 비디오 화질이 더 좋습니다. 예를 들어, 소스가 30fps로 캡처되는 경우 프레임 비율을 10이나 15로 선택합니다. 소스 자료의 비율보다 큰 비율을 선택하지 마십시오.

키 프레임 키 프레임이 자동으로 만들어지도록 지정하거나 내보낸 비디오에서 키 프레임이 만들어지는 빈도 수를 지정합니다. 키 프레임 비율이 높을수록(숫자가 낮을수록) 비디오 화질은 좋아지지만 파일 크기는 커집니다.

4 (MP4 파일 형식 전용) [비디오 옵션] 단추를 클릭하고 다음을 지정합니다.

재동기화 표시자 ([MPEG-4 기본] 및 [MPEG-4 고급] 전용) 비디오 비트 스트림에 재동기화 표시자를 사용합니다. 이 옵션은 전송 오류로 인해 동기화를 다시 수행할 때 유용합니다.

다음으로 프로파일 제한 (H.264 전용) 하나 이상의 표준 프로파일을 따르는 장치에서 비디오 파일을 재생하는 데 사용할 프로파일을 선택합니다.

인코딩 모드 (H.264 전용) 최고 품질과 빠른 인코딩 중 어느 것을 원하는지 지정합니다.

QuickTime 동영상 설정 지정(Photoshop Extended)

1 [비디오 렌더] 대화 상자에서 [QuickTime 내보내기]를 선택한 다음 팝업 메뉴에서 [QuickTime 동영상]을 선택합니다.

2 [설정] 단추를 클릭합니다.

3 [동영상 설정] 대화 상자에서 [비디오]가 선택되었는지 확인합니다.

중요: [동영상 설정] 대화 상자에 [사운드] 옵션이 있기는 하지만 Photoshop Extended CS3는 오디오 트랙을 지원하지 않습니다.

4 [비디오]에서 적절한 단추를 클릭하여 다음을 설정합니다.

설정 [표준 비디오 압축 설정] 대화 상자를 열고 비디오 압축 및 그에 따른 옵션을 선택합니다.

필터 내장 QuickTime 비디오 효과를 적용할 수 있는 [비디오 필터 선택] 대화 상자를 엽니다.

크기 [내보내기 크기 설정] 대화 상자를 열어 내보낸 비디오의 픽셀 치수를 지정합니다.

5 (선택 사항) 인터넷을 통해 동영상을 전송하려는 경우 [인터넷 스트리밍용으로 준비]를 선택하고 다음을 선택합니다.

빠른 시작 동영상이 사용자의 컴퓨터 하드 드라이브에 완전히 다운로드되기 전에 웹 서버에서 재생을 시작하도록 설정합니다.

빠른 시작 - 압축된 헤더 동영상의 헤더를 손실 없이 압축하고 동영상이 사용자의 컴퓨터 하드 드라이브에 완전히 다운로드되기 전에 웹 서버에서 재생을 시작하도록 설정합니다.

힌트(Hinted) 스트리밍 동영상이 QuickTime 스트리밍 서버에서 스트리밍되도록 설정합니다.

QuickTime 표준 비디오 압축 설정

[표준 비디오 압축 설정] 대화 상자의 옵션은 다음과 같습니다.

압축 유형 파일을 내보낼 때 적용할 코덱을 선택합니다.

움직임 초당 프레임 수(fps)를 선택하여 비디오의 프레임 비율을 지정합니다. 일부 코덱은 특정 프레임 비율을 지원합니다. 프레임 비율을 높이면 소스 클립의 원래 프레임 비율에 따라 움직임은 부드러워질 수 있지만 디스크 공간이 많이 사용됩니다. 사용 가능한 경우 키 프레임이 만들어지는 빈도 수를 지정합니다. 일부 QuickTime 코덱은 프레임 차이를 이용하여 동영상 파일을 압축합니다. 다시 말해, 비디오 정보가 담긴 하나의 완전한 이미지 프레임을 만든 후 첫 번째 완전한 이미지 프레임과 각 프레임 사이의 차이만 저장하여 다음 프레임 수를 만드는 것입니다. 첫 번째 완전한 이미지 프레임을 키 프레임이라고 합니다. 단, 여기서 말하는 키 프레임은 [애니메이션] 팔레트의 타임라인 모드에서 사용되는 키 프레임과 다르므로 혼동하지 마십시오.

데이터 속도 선택된 압축 장치에 사용할 수 있는 경우 선택하여 데이터 속도를 입력하면 내보낸 비디오가 재생될 때 생성되는 비디오 데이터의 양에 최대 한도를 설정할 수 있습니다.

압축 장치 선택된 코덱에 사용할 수 있는 압축 장치 옵션을 설정합니다. [옵션] 단추(사용 가능한 경우)를 클릭하여 추가 압축 장치 옵션을 지정합니다. 사용 가능한 경우 색상 심도, 즉 내보내는 비디오에 포함할 색상의 수를 선택합니다. 선택한 코덱이 하나의 색상 심도만 지원할 경우 이 메뉴는 사용할 수 없습니다.

[압축 장치]에서 [품질] 슬라이더를 사용할 수 있는 경우 슬라이더를 드래그하거나 값을 입력하여 내보낸 비디오의 사진 품질과 그에 따른 파일 크기를 조정합니다. 동일한 코덱을 사용하여 캡처하고 내보내려고 할 때 시퀀스 미리 보기를 렌더링했다면 내보내기 품질 설정을 원래 캡처 품질 설정과 동일하게 만들어 렌더링 시간을 줄일 수 있습니다. 품질을 원래 캡처 설정보다 높이면 품질은 증가하지 않고 렌더링 시간만 길어질 수 있습니다.

참고: [콤퍼넌트 비디오]에는 [압축 장치] 옵션을 사용할 수 없습니다.

QuickTime 동영상 크기 설정

[내보내기 크기 설정] 대화 상자의 옵션은 다음과 같습니다.

크기 내보낸 동영상의 프레임 크기를 지정합니다. [치수] 메뉴에 없는 프레임 크기를 지정하려면 [사용자화]를 선택하고 [폭] 및 [높이] 값을 입력합니다.

다음을 사용하여 영상비 유지 동영상이 새로운 프레임 크기로 조정될 때의 옵션을 지정합니다. [Letterbox]를 선택하면 소스가 깨끗한 애퍼처에 맞도록 비율이 비례하게 조정되어 필요에 따라 위, 아래 또는 측면에 검정 막대가 추가됩니다. [자르기]는 깨끗한 애퍼처를 중앙에 배치하고 비율을 조정하며 깨끗한 애퍼처에 맞게 재단합니다. [크기에 맞게]는 필요에 따라 비율을 조정하면서 가장 긴 면을 기준으로 대상 크기에 맞게 조정합니다.

디인터레이스 소스 비디오 각 인터레이스 비디오 프레임에서 두 필드의 인터레이스를 제거합니다.

이미지 시퀀스 내보내기

1 [파일] > [내보내기] > [비디오 렌더]를 선택합니다.

2 [비디오 렌더] 대화 상자에서 비디오 또는 이미지 시퀀스의 이름을 입력합니다.

3 [폴더 선택] 단추를 클릭하고 비디오를 저장할 위치를 찾은 후 [선택]을 클릭합니다.

내보낸 파일을 저장할 폴더를 만들려면 [새 하위 폴더 만들기] 옵션을 선택하고 하위 폴더의 이름을 입력합니다.

4 [파일 옵션]에서 [이미지 시퀀스]를 선택한 다음 팝업 메뉴에서 파일 형식을 선택합니다.

5 (선택 사항) [설정] 단추를 클릭하여 파일을 저장할 옵션을 설정합니다.

파일 형식 및 내보내기 옵션에 대한 자세한 내용은 407페이지의 "파일 형식" 및 400페이지의 "다른 형식으로 파일 저장 및 내보내기"를 참조하십시오.

6 (선택 사항) 4단계에서 [이미지 시퀀스]를 선택한 경우 [시작] 번호를 입력하고 [숫자] 팝업 메뉴에서 자릿수를 선택합니다.

이 옵션은 내보낸 이미지 시퀀스 파일에 숫자를 붙이는 방법을 지정합니다.

7 [크기] 팝업 메뉴를 사용하여 내보낸 파일의 픽셀 치수를 지정합니다.

8 [범위]에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

모든 프레임 Photoshop 문서의 모든 프레임을 렌더링합니다.

프레임 내부 렌더링할 특정 프레임을 선택할 수 있습니다.

현재 선택한 프레임 [애니메이션] 팔레트에서 작업 영역 막대로 선택한 프레임을 렌더링합니다.

9 (선택 사항) 렌더링 옵션을 지정합니다.

알파 채널 내보낸 파일에서 알파 채널을 렌더링할 방법을 결정합니다.

프레임 비율 이미지 시퀀스가 재생할 초당 프레임 수(fps)를 결정합니다.

참고: 사용할 수 있는 렌더 옵션은 선택한 내보내기 파일 형식에 따라 다릅니다.

10 [렌더]를 클릭합니다.

참조

494페이지의 "비디오 푸티지 해석(Photoshop Extended)"

QuickTime 내보내기의 이미지 시퀀스 내보내기 설정

[이미지 시퀀스 내보내기 설정] 대화 상자의 설정은 다음과 같습니다.

형식 내보낸 이미지의 파일 형식을 선택합니다.

초당 프레임 이미지 시퀀스의 프레임 비율을 설정합니다.

숫자 앞에 공백 삽입 이미지의 파일 이름에서 이름과 생성된 숫자 사이에 공백을 삽입합니다.

옵션 사용 가능한 경우 [옵션] 단추를 클릭하고 선택한 파일 형식에 내보내기 설정을 지정합니다.

특정 파일 형식 및 관련 옵션에 대한 자세한 내용은 400페이지의 "다른 형식으로 파일 저장 및 내보내기" 및 407페이지의 "파일 형식"을 참조하십시오.

이미지 시퀀스 작업에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0026_kr을 참조하십시오.

비디오 및 이미지 시퀀스의 알파 채널 렌더링(Photoshop Extended)

알파 채널이 있는 비디오 및 이미지 시퀀스는 미변경 상태이거나 사전 다중화 상태일 수 있습니다. 알파 채널이 포함된 비디오 또는 이미지 시퀀스로 작업할 때는 원하는 결과를 얻기 위해 알파 채널을 어떻게 해석할 것인지 지정하는 것이 중요합니다. 특정 배경색을 가진 문서에 사전 다중화 비디오 또는 이미지가 있을 경우 원치 않는 고스트 현상이나 역광이 발생할 수 있습니다. 반투명 픽셀이 역광 없이 배경과 혼합(다중화)되도록 매트 색상을 지정할 수 있습니다.

무시 비디오의 알파 채널을 무시합니다.

미변경-매트 해제 알파 채널을 미변경 알파로 해석합니다. 비디오를 만들 때 사용한 응용 프로그램이 알파 채널을 사전 다중화하지 않을 경우 이 옵션을 선택합니다.

사전 다중화-매트 알파 채널이 검정, 흰색 또는 컬러로 사전 다중화된 것으로 해석합니다. 필요한 경우 [푸티지 해석] 대화 상자에서 색상 견본을 클릭하여 Adobe [색상 피커]를 열고 매트 색상을 지정합니다.

19장: 전문 이미징

Adobe Photoshop CS3 Extended에는 MATLAB 통합, DICOM 의료용 이미지 형식 지원, 정교한 이미지 향상을 위한 이미지 스택 기술 등 전문 이미지를 분석하고 편집하는 데 유용한 도구들이 있습니다. 측정 도구로는 복잡한 이미지 내용을 정확하게 측정하고 데이터를 기록하고 측정 비율을 만들고 표시할 수 있습니다. 3D 레이어를 사용하면 3D 모델을 열어 조작하고 모델 텍스처를 편집할 수 있으며 합성 이미지에 3D 레이어와 2D 레이어를 결합할 수 있습니다.

Photoshop 및 MATLAB(Photoshop Extended)

Photoshop 및 MATLAB 정보(Photoshop Extended)

MATLAB이란 고급 전문 컴퓨팅 언어로, 알고리즘 개발, 데이터 시각화, 데이터 분석 및 수치 계산을 위한 대화형 환경을 제공합니다. Photoshop Extended를 이용하면 Photoshop에서 MATLAB 이미지 처리 결과를 볼 수 있고 MATLAB 명령을 Photoshop의 이미지 편집 기능과 결합할 수 있습니다.

MATLAB에서 Photoshop에 연결한 후 MATLAB 명령 프롬프트에 명령을 입력하면 Photoshop에서 작업이 실행됩니다. 또한 MATLAB 알고리즘을 실행하고 Photoshop에서 이미지 결과를 볼 수 있습니다.

참고: Photoshop과 MATLAB 간의 통신에는 Photoshop JavaScript 인터페이스와 MATLAB 라이브러리 인터페이스가 사용됩니다.

MATLAB 및 Photoshop 설정(Photoshop Extended)

컴퓨터에 Photoshop과 MATLAB을 설치합니다. Photoshop Extended와 MATLAB을 설치한 후에는 MATLAB 통합을 확인해야 합니다.

MATLAB 통합 확인

1. Photoshop Extended를 시작한 다음 MATLAB을 시작합니다.
2. MATLAB에서 하위 폴더를 포함한 Photoshop/MATLAB 패스를 추가합니다.
3. MATLAB 프롬프트에서 MATLAB 폴더를 열고 Tests 폴더를 찾아서 연 다음 **testall**을 입력합니다.
4. Photoshop과 MATLAB은 일련의 테스트를 실행하여 두 프로그램이 통합되었는지 확인하고 요약 보고서를 표시합니다.

(선택 사항) MATLAB에서 Photoshop 액세스 설정

Photoshop Extended 패스를 설정하여 MATLAB에서 직접 Photoshop 명령에 액세스할 수 있습니다.

1. MATLAB에서 [File] > [Set Path]를 선택합니다.
2. [Add Folder]를 클릭하고 Photoshop Extended가 설치된 MATLAB 폴더를 선택합니다.
3. [Save]를 클릭하고 [Close]를 클릭합니다.
4. [MATLAB] 메뉴에서 [File] > [Preferences]을 선택합니다.
5. [Preferences] 대화 상자에서 왼쪽 위에 있는 [General] 트리를 클릭합니다.
6. [Update Toolbox Path Cache] 단추를 클릭합니다.
7. [Apply]을 클릭하고 [OK]을 클릭합니다.

MATLAB에서 Photoshop 연결 및 연결 끊기(Photoshop Extended)

❖ MATLAB에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- Photoshop을 시작하거나 Photoshop에 연결하려면 **pslaunch**를 입력하고 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 누릅니다.

• Photoshop 연결을 끊고 종료하려면 **psquit**를 입력하고 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 누릅니다.

도움말 사용 및 시작(Photoshop Extended)

MATLAB의 도움말 시스템에는 MATLAB/Photoshop 작업 과정의 예가 있습니다.

1 [Help] > [Full Product Family Help]를 선택합니다.

시작 예를 포함한 하위 메뉴 항목이 Photoshop 도구 상자에 나타납니다. Photoshop 도구 상자가 나타나지 않으면 다음 단계를 수행해 봅니다.

2 [Start] 단추를 클릭합니다.

3 [Desktop Tools] > [View Source Files]를 선택합니다.

4 [Refresh Start] 단추와 [Close] 단추를 차례로 클릭한 다음 [도움말] 메뉴를 다시 열어 봅니다.

MATLAB 명령(Photoshop Extended)

MATLAB 명령줄에 명령을 입력하여 Photoshop에 연결하고 연결을 끊고 Photoshop 문서에서 볼 수 있는 픽셀을 생성할 수 있습니다.

전체 MATLAB Photoshop 명령을 보려면 Photoshop을 설치한 디렉토리에서 MATLAB 폴더에 있는 psfunctionscat.html 파일을 찾습니다. 구문, 인수, 예 등 각 명령에 대한 자세한 설명을 보려면 MATLAB 명령 프롬프트에 **help**(명령 이름)를 입력합니다.

참고: 또한 모든 MATLAB 명령이 일본어 문자에 대해 지원됩니다. Windows용 MATLAB은 일본어 WinXP 시스템에서 일본어 사용자 인터페이스를 지원합니다. Mac OS용 MATLAB은 일본어 Mac OS 시스템에서 영어(미국)만 지원합니다. 자세한 내용은 The MathWorks, Inc에 문의하십시오.

MATLAB에서 새 문서 만들기(Photoshop Extended)

1 MATLAB에서 **psnewdoc**를 입력합니다.

2 새 문서의 특성을 지정하려면 다음 중 하나를 입력합니다.

• 기본값을 사용하여 새 문서를 만들려면 psnewdoc()를 입력합니다. 기본값에 대한 자세한 내용은 아래를 참조하십시오.

• 특정 폭과 높이로 새 문서를 만들려면 psnewdoc(W,H). W 값과 H 값은 Photoshop [환경 설정] 대화 상자의 [단위와 눈금자] 옵션에 설정된 현재 단위를 사용합니다. 다른 문서 특성은 해당 기본값으로 설정됩니다.

참고: 입력 인수를 건너뛰려면 문자열로 "정의되지 않음"을 입력하십시오. 새 문서의 기본 크기는 504 x 360 픽셀입니다.

• 새 문서를 만들고 특성을 지정하려면 psnewdoc(W,H,R,N,M,F,A,B,P)를 입력합니다. 새 문서 특성에 대한 자세한 내용은 아래를 참조하십시오.

다음은 MATLAB에서 새 문서를 만들고 모든 특성을 지정하는 예제 코드입니다.

```
psnewdoc(10, 10, 72, 'hi', 'cmyk', 'transparent', 2.5, 16, 'U.S. Web Coated (SWOP) v2')
```

새 문서 특성 및 기본값

psnewdoc(W,H,R,N,M,F,A,B,P)는 다음과 같은 특성 값으로 새 문서를 만듭니다.

W Photoshop [환경 설정] 대화 상자의 [단위와 눈금자] 옵션에 설정된 현재 단위를 사용하여 문서의 폭을 지정합니다. 기본 폭은 504픽셀입니다.

H Photoshop [환경 설정] 대화 상자의 [단위와 눈금자] 패널에 설정된 현재 단위를 사용하여 문서의 높이를 지정합니다. 기본 높이는 360입니다.

R 해상도를 지정합니다. 기본값은 72ppi입니다.

N 문서 이름을 지정합니다. 기본값은 무제-X입니다. 여기에서 X는 새 문서의 인덱스입니다.

M 색상 모드를 지정합니다. RGB, CMYK, Lab, 비트맵 또는 회색 음영입니다. 기본값은 RGB입니다.

F 새 문서의 배경 내용을 지정합니다. 흰색, 배경색 또는 투명입니다. 기본값은 흰색입니다.

A 픽셀 종횡비를 지정합니다. 기본값은 1.0(정사각형)입니다.

B 비트 심도로 1, 8, 16, 32 중 하나를 지정합니다. 초기값은 8입니다.

P 색상 프로파일을 지정합니다. 기본값은 지정된 색상 모드에 대한 작업 색상 공간입니다. 작업 공간은 Photoshop의 [색상 설정] 대화 상자에 지정되어 있습니다.

DICOM 파일(Photoshop Extended)

DICOM 파일 정보(Photoshop Extended)

DICOM은 의료용 스캔을 받을 때 가장 일반적으로 사용되는 표준입니다. Photoshop Extended에서는 .dc3, .dcm, .dic 확장자로 저장된 DICOM 파일과 확장자가 없는 DICOM 파일을 열어서 작업할 수 있습니다. DICOM 파일에는 별개의 스캔 레이어를 나타내는 여러 "분할 영역", 즉 프레임이 포함될 수 있습니다.

Photoshop에서는 DICOM 파일의 모든 프레임을 읽어서 Photoshop 레이어로 변환합니다. Photoshop에서는 8비트, 10비트, 12비트 또는 16비트 DICOM 파일을 읽을 수 있습니다. Photoshop은 10비트 파일과 12비트 파일을 16비트 파일로 전환합니다.

Photoshop에서 DICOM 파일을 열면 Photoshop 도구를 사용하여 파일을 조정하거나 파일에 표시를 하거나 주석을 달 수 있습니다. 예를 들어, 파일에 설명을 추가할 때는 [메모 도구]를, 특정 스캔 영역을 표시할 때는 [연필 도구]를, 스캔에서 더스트와 스크래치를 제거할 때는 [더스트와 스크래치] 필터를 사용합니다.

8비트 DICOM 파일은 Photoshop에서 지원하는 모든 파일 형식으로 저장할 수 있습니다. 하지만 16비트 파일은 반드시 DICOM, 대용량 문서 형식, Photoshop, Photoshop PDF, Photoshop Raw, PNG 또는 TIFF 파일로 저장해야 합니다.

중요: 파일을 DICOM으로 저장하면 레이어 스타일, 조정 내용, 혼합 모드 또는 마스크가 버려집니다.

Photoshop의 [파일 정보] 대화 상자나 Bridge에서 DICOM 파일의 메타데이터를 보고 편집할 수도 있습니다. DICOM 파일은 스크립팅을 통한 외부 자동화를 지원합니다. 자세한 내용은 552페이지의 “스크립팅 정보”를 참조하십시오.

DICOM 파일에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0028_kr을 참조하십시오.

참조

414페이지의 “이미지에 주석 첨부”

288페이지의 “브러쉬 도구 또는 연필 도구를 사용하여 페인트”

352페이지의 “더스트와 스크래치 필터 적용”

DICOM 파일 열기(Photoshop Extended)

DICOM 파일을 열기 전에 DICOM 프레임이 열리는 형식(레이어 또는 격자)을 지정하고 [DICOM 파일 불러오기] 대화 상자에서 환자 메타데이터를 익명화하고 오버레이를 표시하는 옵션을 설정할 수 있습니다. Photoshop에서 파일을 연 후에는 이동, 확대/축소 및 창 레벨 작업을 수행할 수 있습니다.

[DICOM 불러오기] 대화 상자에는 DICOM 헤더 정보(파일 치수, 데이터 해상도, 데이터 압축 여부를 비롯한 파일의 텍스트 정보)도 표시됩니다.

[파일에서 비디오 레이어 새로 만들기] 명령을 사용하여 여러 개의 단일 프레임 DICOM 파일 시퀀스를 하나의 다중 레이어 Photoshop 파일로 불러올 수 있습니다. 자세한 내용은 492페이지의 “이미지 시퀀스 불러오기(Photoshop Extended)”를 참조하십시오.

DICOM 파일 열기에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0028_kr을 참조하십시오.

1 [파일] > [열기]를 선택하고 DICOM 파일을 선택한 후 [열기]를 클릭합니다.

2 열려는 프레임을 선택합니다. 인접한 여러 프레임을 선택하려면 Shift 키를 누른 상태에서 클릭합니다. 인접하지 않은 프레임을 선택하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 클릭합니다. 모든 프레임을 선택하려면 [모두 선택]을 클릭합니다.

프레임을 빠르게 스크롤하려면 마우스의 스크롤 휠을 사용하거나(Windows) 넓은 미리 보기 영역 아래에 있는 오른쪽 화살표 또는 왼쪽 화살표 단추를 클릭합니다.

3 다음과 같은 옵션을 선택하고 [열기]를 클릭합니다.

프레임 가져오기 [프레임을 레이어로 가져오기]를 선택하면 레이어에 DICOM 프레임이 배치됩니다. [N-Up 구성]을 선택하면 격자에 여러 프레임이 표시됩니다. 격자의 높이와 폭을 지정하려면 [행] 상자와 [열] 상자에 값을 입력합니다.

DICOM 데이터 세트 [익명화]를 선택하면 환자 메타데이터가 "익명"으로 덮어씌집니다. [오버레이 표시]를 선택하면 주석, 곡선, 텍스트 등의 오버레이가 표시됩니다.

윈도잉 윈도잉 옵션으로 프레임의 대비와 명도를 조정합니다. [윈도잉 옵션 표시]를 선택하고 [창 레벨] 상자나 [창 폭] 상자에 값을 입력하여 창 폭(대비)과 레벨(명도)을 조정합니다. 또는 [창 레벨 도구]를 위, 아래로 드래그하여 레벨을 조정하거나 오른쪽, 왼쪽으로 드래그하여 폭을 조정합니다. 또한 [창 사전 설정] 메뉴에서 [기본값], [폐], [뼈], [복부] 등의 일반적인 방사선 사전 설정을 선택할 수 있습니다. 프레임의 명도 값을 반전하려면 [이미지 반전]을 선택합니다.

확대/축소하려면 [확대/축소 레벨 선택] 메뉴에서 확대/축소 레벨을 선택하거나 더하기 및 빼기 기호를 클릭합니다. 이동하려면 대화 상자 위쪽에 있는 [손] 아이콘을 클릭하고 프레임에서 드래그합니다.

DICOM 프레임을 JPEG 파일로 내보내기(Photoshop Extended)

1 DICOM 파일을 열고 [DICOM 파일 불러오기] 대화 상자에서 옵션을 설정합니다. 자세한 내용은 525페이지의 “DICOM 파일 열기(Photoshop Extended)”를 참조하십시오.

2 [DICOM 파일 불러오기] 대화 상자에서 프레임을 선택합니다. 인접한 여러 프레임을 선택하려면 Shift 키를 누른 채 프레임을 클릭하고, 인접하지 않은 여러 프레임을 선택하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 프레임을 선택합니다. 또한 모든 프레임을 선택하려면 [모두 선택]을 클릭합니다.

3 [내보내기 옵션] 영역의 [접두어] 상자에 접두어를 입력합니다.

4 [프레젠테이션 내보내기(JPEG)]를 클릭하고 폴더를 선택한 다음 [선택]을 클릭합니다.

JPEG 파일은 파일 이름에 접두어가 추가된 상태로 지정된 위치에 저장됩니다. 여러 프레임을 선택한 경우 DICOM 프레임1, DICOM 프레임2, DICOM 프레임3과 같이 각 파일 이름 끝에 일련 번호가 추가됩니다.

DICOM 메타데이터(Photoshop Extended)

Photoshop의 [파일 정보] 대화 상자에서 DICOM 메타데이터의 몇 가지 범주를 보고 편집할 수 있습니다.

환자 데이터 환자 이름, ID, 성별 및 생일을 포함합니다.

연구 데이터 연구 ID, 위탁 의사, 연구 날짜 및 시간, 연구 설명이 포함됩니다.

계열 데이터 계열 번호, 양식, 계열 날짜 및 시간, 계열 설명이 포함됩니다.

장비 데이터 장비 협회와 장비 제조업체를 포함합니다.

이미지 데이터 전송 구문, 포토 메트릭 해석, 이미지 폭과 높이, 픽셀당 비트 수 및 프레임을 포함합니다. 이러한 필드는 편집할 수 없습니다.

참조

413페이지의 “메타데이터 정보”

DICOM 파일을 애니메이션으로 저장(Photoshop Extended)

DICOM 분할 영역 또는 프레임을 애니메이션으로 저장하려면 모든 DICOM 레이어를 선택하고 [애니메이션(타임라인)] 팔레트 메뉴에서 [레이어에서 프레임 만들기]를 선택합니다.

[애니메이션(타임라인)] 팔레트에서 프레임을 만든 다음에는 DICOM 파일을 QuickTime 동영상으로 저장할 수 있습니다(회색 음영 DICOM 파일을 RGB로 변환하고 비디오로 렌더링). [파일] > [웹 및 장치용으로 저장]을 선택하여 프레임을 애니메이션 GIF 파일로 저장할 수도 있습니다.

참조

516페이지의 “비디오 내보내기”

501페이지의 “프레임 애니메이션 만들기”

418페이지의 “PDF 프레젠테이션 만들기”

507페이지의 “타임라인 애니메이션 작업 과정(Photoshop Extended)”

이미지 스택(Photoshop Extended)

이미지 스택 정보(Photoshop Extended)

이미지 스택은 이미지 그룹을 유사한 참조 프레임과 결합합니다. 하지만 품질이나 내용은 그룹 전반에서 차이가 납니다. 스택으로 결합한 후에는 원하지 않는 내용이나 노이즈가 제거된 합성 보기로 나타나도록 여러 이미지를 처리할 수 있습니다.

이미지 스택을 사용하면 여러 가지 방법으로 이미지를 향상시킬 수 있습니다.

- 법의학용 사진, 의료용 사진 또는 천체 사진용 이미지의 노이즈 및 왜곡 감소
- 일련의 정적 사진 또는 비디오 프레임에서 원하지 않거나 우발적으로 나타난 오브젝트 제거 예를 들어, 이미지를 통과하는 어떤 형상을 제거하거나 주요 피사체 앞을 지나가는 차를 제거할 수 있습니다.

이미지 스택은 스마트 오브젝트로 저장됩니다. 스택에 적용할 수 있는 처리 옵션을 스택 모드라고 합니다. 스택 모드를 이미지 스택에 적용하는 것은 비파괴 편집입니다. 스택 모드를 변경하여 다른 효과를 만들 수 있습니다. 이때 스택에 있는 원본 이미지 정보는 그대로 유지됩니다. 스택 모드를 적용한 다음 변경 내용을 유지하려면 결과를 새 이미지로 저장하거나 스마트 오브젝트를 래스터화합니다. 이미지 스택은 수동으로 또는 스크립트를 사용하여 만들 수 있습니다.

이미지 스택 만들기(Photoshop Extended)

이미지 스택에 들어있는 이미지는 시점을 고정한 상태로 촬영한 스틸 이미지 세트 또는 비디오 카메라를 고정한 상태로 촬영한 여러 프레임 등과 같이 치수가 같고 내용이 거의 비슷해야 최적의 결과를 얻을 수 있습니다. 이미지의 내용이 충분히 비슷해야 세트의 다른 이미지와 맞춰찍거나 정렬할 수 있습니다.

1 개별 이미지를 하나의 다중 레이어 이미지로 결합합니다. 자세한 내용은 248페이지의 “레이어 복제”를 참조하십시오.

참고: 이미지 스택에는 레이어가 두 개 이상 포함되어 있어야 합니다.

스크립트를 사용하여 이미지를 결합할 수도 있습니다([파일] > [스크립트] > [스택으로 파일 불러오기]).

2 [선택] > [모든 레이어]를 선택합니다.

참고: [모든 레이어] 명령으로 배경 레이어를 선택할 수 있도록 하려면 먼저 배경 레이어를 일반 레이어로 변환해야 합니다.

3 [편집] > [레이어 자동 정렬]을 선택하고 정렬 옵션으로 [자동]을 선택합니다. [자동] 옵션을 사용하여 원하는 레이어 맞춰찍기 결과를 얻지 못한 경우에는 [위치 변경] 옵션을 사용해 보십시오.

4 [레이어] > [스마트 오브젝트] > [스마트 오브젝트로 변경]을 선택합니다.

5 [레이어] > [스마트 오브젝트] > [스택 모드]를 선택하고 하위 메뉴에서 스택 모드를 선택합니다.

- 노이즈를 줄이려면 Mean 또는 Median 플러그인을 사용하십시오.
- 이미지에서 오브젝트를 제거하려면 Median 플러그인을 사용하십시오.

출력물은 원본 이미지 스택과 동일한 크기의 합성 이미지입니다. 이미지에 따라 다른 플러그인을 사용해 보면서 최적의 품질을 찾아야 할 수도 있습니다.

렌더링 효과를 변경하려면 하위 메뉴에서 다른 스택 모드를 선택합니다. 스택 렌더링은 누적되지 않습니다. 그러므로 각 렌더링 효과는 스택에 있는 원본 이미지 데이터에 적용되어 이전 효과를 대체합니다.

스택 모드

스택 모드는 채널당 비트 수 및 불투명 픽셀로만 작동합니다. 예를 들어, 최대값 모드는 하나의 픽셀 횡단면에 대해 빨강, 녹색, 파랑 채널의 최대값을 반환하고 렌더링된 이미지에서 이 값들을 하나의 합성 픽셀 값으로 병합합니다.

플러그인 이름 렌더링	결과	설명
엔트로피	엔트로피 = - 합계((값의 확률) * log2(값의 확률)) 값의 확률 = (값의 발생 빈도) / (총 불투명 픽셀 수)	이진 엔트로피 또는 0차 엔트로피는 세트의 정보를 손실 없이 인코딩하는 데 필요한 비트 수의 하한값을 정의합니다.
첨도	첨도 = (불투명 픽셀에 대한 합계((값 - 평균)^4)) / ((불투명 픽셀 수 - 1) * (표준 편차)^4)	정규 분포와 비교한 첨도 또는 평탄도 측정값입니다. 표준 정규 분포의 첨도는 3.0입니다. 정규 분포와 비교하여 3보다 큰 첨도는 뾰족한 분포를 나타내고 3보다 작은 첨도는 편평한 분포를 나타냅니다.
최대	모든 불투명 픽셀의 최대 채널 값	
평균	모든 불투명 픽셀의 평균 채널 값	노이즈 감소에 효과적입니다.
중간값	모든 불투명 픽셀의 중간 채널 값	이미지의 노이즈 감소 및 원하지 않는 내용 제거에 효과적입니다.
최소	모든 불투명 픽셀의 최소 채널 값	
범위	불투명 픽셀의 최대값 - 최소값	
왜도	왜도 = (불투명 픽셀에 대한 합계((값 - 평균)^3)) / ((불투명 픽셀 수 - 1) * (표준 편차)^3)	왜도란 통계적 평균을 중심으로 대칭 또는 비대칭을 측정하는 것입니다.
표준 편차	표준 편차 = 제곱근(분산)	
합계	모든 불투명 픽셀의 채널 값 합계	
분산	분산 = (불투명 픽셀에 대한 합계((값-평균)^2)) / (불투명 픽셀 수 - 1)	

스택 렌더링 제거

❖ [레이어] > [스마트 오브젝트] > [스택 모드] > [없음]을 선택하여 이미지 스택에서 렌더링을 제거한 다음 이를 다시 일반 스마트 오브젝트로 변환합니다.

이미지 스택 편집

이미지 스택은 스마트 오브젝트이므로 언제든지 스택 레이어를 구성하는 원본 이미지를 편집할 수 있습니다.

❖ [레이어] > [스마트 오브젝트] > [내용 편집]을 선택하거나 레이어 축소판을 두 번 클릭합니다. 편집된 스마트 오브젝트를 저장하고 나면 스택은 마지막으로 적용된 렌더링 옵션으로 자동 렌더링됩니다.

이미지 스택 변환

이미지 스택에서 렌더링 효과를 유지하려면 스마트 오브젝트를 일반 레이어로 변환합니다. 나중에 이미지 스택을 다시 렌더링할 경우에 대비하여, 변환하기 전에 스마트 오브젝트를 복사할 수 있습니다.

❖ [레이어] > [스마트 오브젝트] > [래스터화]를 선택합니다.

스크립트를 사용하여 이미지 스택 만들기(Photoshop Extended)

통계 스크립트를 사용하여 이미지 스택을 만들고 렌더링하는 작업을 자동화할 수 있습니다.

1 [파일] > [스크립트] > [통계]를 선택합니다.

2 [스택 모드 선택] 메뉴에서 스택 모드를 선택합니다.

3 현재 열려 있는 파일에 스택 모드를 적용하거나, 폴더나 개별 파일을 찾아서 선택합니다.

선택한 파일은 대화 상자에 나열됩니다.

4 이미지를 자동으로 정렬할 것인지 선택하고([편집] > [레이어 자동 정렬]을 선택하는 것과 같음) [확인]을 클릭합니다.

Photoshop에서는 여러 이미지를 하나의 다중 레이어 이미지로 결합하거나 레이어를 스마트 오브젝트로 변환하거나 선택된 스택 모드를 적용할 수 있습니다.

측정(Photoshop Extended)

측정 정보(Photoshop Extended)

Photoshop Extended의 측정 기능을 사용하면 [올가미 도구], [빠른 선택 도구], [자동 선택 도구]로 선택한 불규칙한 영역을 포함하여 [눈금자 도구], [선택 도구]로 정의한 영역을 측정할 수 있습니다. 높이, 폭, 넓이 및 주변 길이를 계산하거나 한 이미지 또는 여러 이미지의 측정을 추적할 수도 있습니다. 측정 데이터는 [측정 로그] 팔레트에 기록됩니다. 측정 로그 열을 사용자 정의하고 열 내에서 데이터를 정렬하고 로그에서 CSV(쉼표로 구분된 값) 파일로 데이터를 내보낼 수 있습니다.

측정 기능에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0029_kr을 참조하십시오.

측정 비율

측정 비율 설정은 이미지의 지정된 픽셀 수를 인치, 밀리미터, 미크론과 같은 다양한 픽셀 단위와 같게 설정하는 것입니다. 비율을 만들면 넓이를 측정한 후 선택한 비율 단위로 계산 및 로그 결과를 얻을 수 있습니다. 측정 비율 사전 설정을 여러 개 만들 수는 있지만 문서에는 한 번에 하나의 비율만 사용할 수 있습니다.

비율 표시자

이미지에 비율 표시자를 올려 놓으면 측정 비율을 표시할 수 있습니다. 비율 표시자는 측정 비율 단위를 표시하는 캡션과 함께 나타날 수도 있고 그렇지 않을 수도 있습니다.

측정 비율 설정(Photoshop Extended)

[눈금자 도구]를 사용하여 문서의 측정 비율을 설정합니다. 자주 사용하는 측정 비율을 측정 비율 사전 설정으로 만들 수 있습니다. 사전 설정은 [분석] > [측정 비율 설정] 하위 메뉴에 추가됩니다. 문서의 현재 측정 비율은 하위 메뉴에서 선택할 수 있으며 [정보] 팔레트에 나타납니다.

[분석] > [측정 비율 설정] > [기본값]을 선택하여 측정 비율 기본값(1 픽셀 = 1 픽셀)으로 되돌릴 수 있습니다.

측정 비율 설정

1 문서를 엽니다.

2 [분석] > [측정 비율 설정] > [사용자 정의]를 선택합니다. [눈금자 도구] 가 자동으로 선택됩니다. 도구를 드래그하여 이미지에서 픽셀 거리를 측정하거나 [픽셀 길이] 텍스트 상자에 값을 입력합니다. [측정 비율] 대화 상자를 닫으면 현재 도구 설정이 복원됩니다.

3 픽셀 길이와 동일하게 설정하려는 논리적 길이 및 논리적 단위를 입력합니다.

예를 들어, 픽셀 길이가 50이고 비율을 미크론당 50픽셀로 설정하려는 경우 [논리적 길이]에는 1을, [논리적 단위]에는 미크론을 입력합니다.

4 [측정 비율] 대화 상자에서 [확인]을 클릭하여 문서의 측정 비율을 설정합니다.

5 [파일] > [저장]을 선택하여 문서와 함께 현재 측정 비율 설정을 저장합니다.

[정보] 팔레트에 비율을 표시하려면 팔레트 메뉴에서 [팔레트 옵션]을 선택하고 [상태 정보] 영역에서 측정 비율을 선택합니다.

문서 창 아래쪽에 있는 측정 비율을 표시하려면 문서 창 메뉴에서 [표시] > [측정 비율]을 선택합니다.

측정 비율 사전 설정 만들기

1 문서를 엽니다.

2 [분석] > [측정 비율 설정] > [사용자 정의]를 선택합니다.

3 측정 비율을 만듭니다.

4 [사전 설정 저장]을 클릭하고 사전 설정 이름을 지정합니다.

5 [확인]을 클릭합니다. 만들어진 사전 설정은 [분석] > [측정 비율 설정] 하위 메뉴에 추가됩니다.

측정 비율 사전 설정 삭제

1 [분석] > [측정 비율 설정] > [사용자 정의]를 선택합니다.

2 삭제하려는 사전 설정을 선택합니다.

3 [사전 설정 삭제]를 클릭하고 [확인]을 클릭합니다.

비율 표시자 사용(Photoshop Extended)

측정 비율 표시자는 문서에 사용된 측정 비율을 표시합니다. 비율 표시자를 만들기 전에 문서의 측정 비율을 설정해야 합니다. 논리적 단위의 표시자 길이를 설정하고 길이를 나타내는 텍스트 캡션을 포함하고 표시자 및 캡션 색상을 검정색이나 흰색으로 설정할 수 있습니다.

비율 표시자 만들기

1 [분석] > [비율 표시자 가져오기]를 선택합니다.

2 [측정 비율 표시자] 대화 상자에서 다음 옵션을 설정합니다.

길이 값을 입력하여 비율 표시자의 길이를 설정합니다. 픽셀의 표시자 길이는 현재 문서에 선택된 측정 비율에 따라 달라집니다.

텍스트 표시 비율 표시자의 논리적 길이 및 단위를 표시합니다.

텍스트 위치 비율 표시자 위 또는 아래에 캡션을 표시합니다.

색상 비율 표시자 및 캡션 색상을 검정색이나 흰색으로 설정합니다.

3 [확인]을 클릭합니다.

이미지의 왼쪽 아래 모퉁이에 비율 표시자가 놓입니다. 표시자는 텍스트 레이어([텍스트 표시] 옵션이 선택된 경우) 및 그래픽 레이어가 포함된 레이어 그룹을 문서에 추가합니다. [이동 도구]를 사용하여 비율 표시자를 이동하거나, [텍스트 도구]를 사용하여 캡션을 편집하거나 텍스트 크기, 글꼴 또는 색상을 변경할 수 있습니다.

측정 기능 이해 및 사용에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0029_kr을 참조하십시오.

비율 표시자 추가 또는 바꾸기

문서에 여러 개의 비율 표시자를 놓거나 기존 표시자를 대체할 수 있습니다.

참고: 추가 비율 표시자는 이미지에서 동일한 위치에 배치되고 길이에 따라 서로를 가릴 수도 있습니다. 밑에 있는 표시자를 보려면 비율 표시자의 레이어 설정을 끕니다.

1 [분석] > [비율 표시자 가져오기]를 선택합니다.

2 [제거] 또는 [유지]를 클릭합니다.

3 새 표시자 설정을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

비율 표시자 삭제

1 [레이어] 팔레트에서 삭제하려는 비율 표시자에 대한 [측정 비율 표시자] 레이어 그룹을 선택합니다.

2 마우스 오른쪽 단추로 레이어 그룹을 클릭하고, 문맥 메뉴에서 [그룹 삭제]를 선택하거나 [레이어 삭제] 단추를 클릭합니다.

3 [그룹과 내용]을 클릭합니다.

측정 실행(Photoshop Extended)

Photoshop의 [선택 도구], [눈금자 도구] 또는 [카운트 도구]를 사용하여 측정할 수 있습니다. [측정 로그]에서 기록하려는 데이터 종류와 일치하는 측정 도구를 선택합니다.

- 선택 영역을 만들어 높이, 폭, 주변 길이, 넓이 및 픽셀 회색 값과 같은 값을 측정합니다. 하나 또는 여러 개의 선택 영역을 한 번에 측정할 수 있습니다.
- [눈금자 도구]를 사용하여 선을 그려 선형 거리 및 각도를 측정합니다.
- [카운트 도구]를 사용하여 이미지의 항목을 카운트하거나 항목 수를 기록합니다. 자세한 내용은 534페이지의 "카운트 정보(Photoshop Extended)"를 참조하십시오.

측정을 할 때마다 하나 이상의 데이터 포인트가 측정됩니다. 선택한 데이터 포인트에 따라 [측정 로그]에 기록되는 정보가 결정됩니다. 데이터 포인트는 측정에 사용하고 있는 도구의 유형에 해당합니다. 넓이, 주변 길이, 높이 및 폭은 선택 영역을 측정하는 데 사용할 수 있는 데이터 포인트입니다. 길이 및 각도는 [눈금자 도구] 측정에 사용할 수 있는 데이터 포인트입니다. 특정 유형의 측정에 사용할 데이터 포인트 세트를 만들어 저장해 두면 작업 과정을 빠르게 진행할 수 있습니다.

1 기존 문서를 엽니다.

2 [분석] > [측정 비율 설정]을 선택하고 문서의 측정 비율 사전 설정을 선택하거나(529페이지의 "측정 비율 설정(Photoshop Extended)") 참조) [사용자 정의]를 선택하고 사용자 정의 측정 비율을 설정합니다.

측정이 기록될 때 적용 중인 비율 단위를 사용하여 측정을 계산하고 [측정 로그]에 기록합니다. 측정 비율이 없는 경우 기본 비율은 1픽셀 = 1픽셀입니다.

3 (선택 사항) [분석] > [데이터 포인트 선택]을 선택하여 다음 중 하나를 수행합니다.

- [사용자 정의]를 선택하고 측정할 데이터 포인트를 선택합니다.
- 하위 메뉴에서 기존 데이터 포인트 사전 설정을 선택합니다.

측정 기능 이해 및 사용에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0029_kr을 참조하십시오.

[데이터 포인트 선택] 대화 상자에서 데이터 포인트는 측정에 사용할 수 있는 측정 도구에 따라 그룹화되어 있습니다. [일반] 데이터 포인트는 모든 도구에 사용할 수 있습니다. 데이터 포인트는 측정 중인 파일 이름, 측정 비율, 측정 날짜/시간과 같은 유용한 정보를 [측정 로그]에 추가합니다.

기본적으로 모든 데이터 포인트가 선택됩니다. 특정 종류의 측정에 사용할 데이터 포인트 하위 세트를 선택한 다음 조합을 데이터 포인트 사전 설정으로 저장하여 사용할 수 있습니다.

참고: 특정 도구를 사용하여 측정하면 다른 데이터 포인트가 선택되어도 해당 도구와 연결된 데이터 포인트만 로그에 표시됩니다. 예를 들어, [눈금자 도구]를 사용하여 측정하는 경우, 선택된 [일반] 데이터 포인트(있는 경우)와 함께 [눈금자 도구] 데이터 포인트만 [측정 로그]에 나타납니다.

4 선택된 데이터 포인트와 일치하는 이미지 기능 및 측정 도구를 선택합니다. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 이미지에 하나 이상의 선택 영역을 만듭니다.
- [분석] > [눈금자 도구]를 선택하거나 도구 상자에서 [눈금자 도구]를 클릭한 다음 도구를 사용하여 이미지 영역의 길이를 측정합니다.
- [분석] > [카운트 도구]를 선택하거나 도구 상자에서 [카운트 도구]를 클릭한 다음 이미지의 항목을 카운트합니다.

5 [창] > [측정 로그]를 선택하여 [측정 로그] 팔레트를 엽니다.

6 [분석] > [측정 기록]을 선택하거나 [측정 로그] 팔레트에서 [측정 기록]을 클릭합니다.

참고: 현재 선택된 데이터 포인트가 현재 측정 도구에 해당하지 않는 경우 해당 도구에 맞은 데이터 포인트를 선택하라는 메시지가 나타납니다.

측정 로그에는 [측정 데이터 포인트] 대화 상자에서 선택한 각 데이터 포인트에 대한 열이 있습니다. 측정할 때마다 [측정 로그]에 새로운 데이터 행이 입력됩니다.

이미지에서 여러 선택 영역을 측정하는 경우 모든 선택 영역에 대한 요약 또는 누적 데이터가 포함된 하나의 데이터 행이 로그에 만들어지고 그 다음 각 선택 영역에 대한 데이터 행이 만들어집니다. 각 선택 영역은 로그의 [레이블] 열에 별도의 기능으로 나열되고 고유한 번호가 지정됩니다.

동일한 문서 또는 여러 문서의 다양한 선택 영역에서 2-6단계를 반복할 수 있습니다. [측정 로그]에 있는 [문서] 열은 측정 데이터의 소스를 반영합니다.

측정 데이터 포인트

각도 [눈금자 도구] 방향의 각도(±0-180)입니다.

영역 정사각형 픽셀 또는 현재 측정 비율(제곱 밀리미터 등)에 해당하는 보정 단위로 나타낸 선택 영역입니다.

원형성 4π(넓이/주변 길이²)입니다. 1.0이라는 값은 완전한 원을 나타냅니다. 값이 0.0에 근접할수록 점점 선이 긴 다각형이 됩니다. 선택 영역이 너무 작으면 값이 유효하지 않을 수도 있습니다.

카운트 사용되는 측정 도구에 따라 다릅니다. 선택 도구: 이미지에서 인접하지 않은 선택 영역의 수를 셉니다. 카운트 도구: 이미지에서 카운트한 항목의 개수를 나타냅니다. 눈금자 도구: 눈에 보이는 눈금자 선의 개수(1 또는 2)를 나타냅니다.

날짜 및 시간 측정이 일어난 때의 날짜/시간 도장을 적용합니다.

문서 측정된 문서(파일)를 식별합니다.

회색 값 8비트 이미지에서는 0-255, 16비트 이미지에서는 0-32,768, 32비트 이미지에서는 0.0-10으로 나타나는 명도 측정값입니다. 회색 값과 관련된 모든 측정에서 이미지는 기본 회색 음영 프로파일을 사용하여 내부적으로 회색 음영으로 변환됩니다([이미지] > [모드] > [회색 음영]을 선택하는 것과 동일). 그런 다음 각 기능 및 요약에 대해 평균, 중간값, 최소값, 최대값과 같은 요청된 값들이 계산됩니다.

높이 현재 측정 비율에 해당하는 단위로 나타낸 선택 영역의 높이(y 최대값 - y 최소값)입니다.

막대 그래프 이미지의 각 채널(RGB 이미지의 경우 세 개, CMYK의 경우 네 개 등)에 대한 막대 그래프 데이터를 생성하여 0에서 255까지의 각 값에 픽셀 수를 기록합니다. 단, 16비트 또는 32비트 값은 8비트로 전환됩니다. [측정 로그]에서 데이터를 내보내면 막대 그래프의 숫자 데이터가 CSV(쉼표로 구분된 값) 파일로 내보내집니다. 파일은 측정 로그 탭 구분 텍스트 파일을 내보낸 위치와 동일한 위치의 고유한 폴더에 저장됩니다. 막대 그래프 파일에는 0부터 시작하여 1씩 증가하는 고유한 번호가 지정됩니다. 여러 선택 영역을 한 번에 측정한 경우 선택된 전체 영역에 대한 하나의 막대 그래프 파일과 각 선택 영역에 대한 추가 막대 그래프 파일이 생성됩니다.

통합 조밀도 선택 영역의 픽셀 값 합계입니다. 이는 면적의 곱(픽셀) 및 평균 회색 값과 같습니다.

레이블 측정할 때마다 이를 식별하여 자동으로 측정 1, 측정 2 등의 번호를 매깁니다. 여러 선택 영역을 동시에 측정한 경우 각 선택 영역에는 추가 기능 레이블 및 번호가 지정됩니다.

길이 이미지에서 [눈금자 도구]로 정의한 선형 거리를 현재 측정 비율에 해당하는 단위로 나타낸 것입니다.

주변 길이 선택 영역의 주변 길이입니다. 한 번에 여러 선택 영역을 측정한 경우 모든 선택 영역의 총 주변 길이에 대한 하나의 측정과 각 선택 영역에 대한 추가 측정이 생성됩니다.

비율 소스 문서의 측정 비율입니다(예: 100픽셀 = 3마일).

비율 단위 측정 비율의 논리적 단위입니다.

비율 계수 비율 단위에 지정된 픽셀 수입니다.

소스 측정 소스, 다시 말해 [눈금자 도구], [카운트 도구] 또는 [선택 도구]입니다.

폭 현재 측정 비율에 해당하는 단위로 나타낸 선택 영역의 폭(x 최대값 - x 최소값)입니다.

데이터 포인트 사전 설정 만들기

1 [분석] > [데이터 포인트 선택] > [사용자 정의]를 선택합니다.

2 사전 설정에 포함할 데이터 포인트를 선택합니다.

3 [사전 설정 저장]을 클릭하고 사전 설정 이름을 지정합니다.

4 [확인]을 클릭합니다. 사전 설정이 저장되고 [분석] > [데이터 포인트 선택] 하위 메뉴에서 이를 사용할 수 있습니다.

데이터 포인트 사전 설정 편집

1 [분석] > [데이터 포인트 선택] > [사용자 정의]를 선택합니다.

2 [사전 설정] 메뉴에서 편집하려는 사전 설정을 선택합니다.

3 데이터 포인트를 선택하거나 선택 해제합니다. [사전 설정] 이름을 [사용자 정의]로 변경합니다.

4 [사전 설정 저장]을 클릭합니다. 기존 사전 설정을 대체할 원래 사전 설정 이름을 입력하거나 새 이름을 입력하여 새로운 사전 설정을 만듭니다.

데이터 포인트 사전 설정 삭제

1 [분석] > [데이터 포인트 선택] > [사용자 정의]를 선택합니다.

2 [사전 설정] 메뉴에서 삭제하려는 사전 설정을 선택합니다.

3 [사전 설정 삭제]를 클릭한 다음 [예]를 클릭하여 삭제를 확인합니다.

4 [확인]을 클릭합니다.

측정 로그 사용(Photoshop Extended)

오브젝트를 측정하면 [측정 로그] 팔레트에 측정 데이터가 기록됩니다. 로그의 각 행은 측정 세트를 나타내고 열은 측정 세트의 데이터 포인트를 나타냅니다.

오브젝트를 측정하면 [측정 로그]에 새로운 행이 나타납니다. 로그의 열 순서를 바꾸거나 열의 데이터를 정렬하거나 행 또는 열을 삭제하거나 로그의 데이터를 쉼표로 구분된 텍스트 파일로 내보낼 수 있습니다.

측정 기능 이해 및 사용에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0029_kr을 참조하십시오.

측정 로그 표시

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [분석] > [측정 기록]을 선택합니다.
- [창] > [측정 로그]를 선택합니다.

로그에서 행 선택

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 로그에서 행을 클릭하여 선택합니다.
- 인접한 여러 행을 선택하려면 첫 번째 행을 클릭한 다음 다른 행들을 드래그하거나 첫 번째 행을 클릭한 다음 Shift 키를 누른 상태에서 마지막 행을 클릭합니다.
- 인접하지 않은 행을 선택하려면 첫 번째 행을 클릭한 다음 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac)를 누른 채 추가 행을 클릭합니다.
- 모든 행을 선택하려면 [모두 선택]을 클릭합니다.
- 모든 행을 선택 해제하려면 [선택 안 함]을 클릭합니다.

로그에서 열 선택

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 열 헤더를 클릭합니다.
- 인접한 여러 열을 선택하려면 열 헤더를 클릭한 다음 다른 열들을 드래그하거나 첫 번째 열 헤더를 클릭한 다음 Shift 키를 누른 상태에서 마지막 열 헤더를 클릭합니다.
- 인접하지 않은 여러 열을 선택하려면 첫 번째 열 헤더를 클릭한 다음 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac)를 누른 채 추가 열 헤더를 클릭합니다.

로그에서 열 순서 바꾸기, 크기 조정 또는 정렬

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 선택된 열을 드래그하여 로그에서 열 순서를 바꿉니다. 열 위치는 두 개의 검정색 선으로 표시됩니다.
- 열의 크기를 조정하려면 열 헤더를 클릭한 다음 구분선을 드래그합니다.

- 열에서 데이터를 정렬하려면 열 헤더를 클릭하여 정렬 순서를 변경하거나 마우스 오른쪽 단추로 헤더를 클릭하고 [문맥] > [오름차순 정렬] 또는 [문맥] > [내림차순 정렬]을 선택합니다. 행 순서는 수동으로 정렬할 수 없습니다.

로그에서 행 또는 열 삭제

1 로그에서 하나 이상의 행 또는 열을 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [측정 로그] 옵션 메뉴에서 [삭제]를 선택합니다.
- 팔레트 맨 위의 [삭제] 아이콘을 클릭합니다.
- 행 또는 열 헤더에서 마우스 오른쪽 단추를 클릭한 다음 팝업 메뉴에서 [삭제]를 선택합니다.

측정 로그 데이터 내보내기

측정 로그의 데이터를 쉼표로 구분된 텍스트 파일로 내보낼 수 있습니다. 스프레드시트 응용 프로그램에서 텍스트 파일을 열고 측정 데이터로부터 통계적 또는 분석적 계산을 수행할 수 있습니다.

1 로그에서 하나 이상의 데이터 행을 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [측정 로그] 옵션 메뉴에서 [내보내기]를 선택합니다.
- 팔레트 맨 위의 [내보내기] 아이콘을 클릭합니다.
- 행에서 마우스 오른쪽 단추를 클릭한 다음 팝업 메뉴에서 [내보내기]를 선택합니다.

3 파일 이름과 위치를 입력하고 [저장]을 클릭합니다.

측정 내용을 쉼표로 구분된 UTF-8 텍스트 파일로 내보냅니다.

이미지에서 오브젝트 카운트(Photoshop Extended)

카운트 정보(Photoshop Extended)

[카운트 도구]를 사용하여 이미지의 오브젝트를 카운트할 수 있습니다. 오브젝트를 수동으로 카운트하려면 [카운트 도구]로 이미지를 클릭하고 Photoshop으로 클릭 수를 추적합니다. 카운트 수는 항목 및 [카운트 도구] 옵션 막대에 표시됩니다.

Photoshop에서는 이미지에서 선택된 여러 영역을 자동으로 카운트하여 그 결과를 [측정 로그] 팔레트에 기록할 수 있습니다.

참조

531페이지의 "측정 실행(Photoshop Extended)"

이미지 항목 수 수동 카운트(Photoshop Extended)

1 카운트 항목에 대한 색상을 설정하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- [카운트 도구] 옵션 막대에서 [색상 피커]를 사용합니다.
- [편집] > [환경 설정] > [안내선, 격자, 분할 영역 및 카운트]를 선택한 다음 [환경 설정] 대화 상자의 [카운트] 패널에서 색상을 설정합니다.

2 이미지에서 오브젝트를 클릭하여 카운트 번호를 추가합니다.

- 기존 번호를 드래그하여 이동시킵니다.
- Shift 키를 누른 채 클릭하여 드래그를 가로 또는 세로로 제한합니다.
- 번호를 제거하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 클릭합니다. 총 카운트가 업데이트됩니다.
- 옵션 막대에서 [지우기]를 클릭하여 카운트를 0으로 다시 설정합니다.

참고: 이미지에서 카운트 번호를 지워도 측정 로그에 이미 기록된 카운트는 변경되지 않습니다.

3 (선택 사항) 카운트 번호를 표시하거나 숨기려면 다음을 수행하십시오.

• [보기] > [표시] > [카운트]를 선택합니다.

참고: 카운트 번호는 문서와 함께 저장되지 않습니다.

• [보기] > [표시자], [보기] > [표시] > [모두] 또는 [보기] > [표시] > [없음]을 선택합니다.

4 (선택 사항) [분석] > [측정 기록]을 선택하거나 [측정 로그] 팔레트에서 [측정 기록]을 클릭하여 측정 로그에 카운트 번호를 기록합니다.

참고: 측정 로그에 카운트를 기록하려면 카운트를 측정 데이터 포인트로 선택해야 합니다. [분석] > [데이터 포인트 선택] > [사용자 정의]를 선택하고 [카운트 도구] 영역에서 [카운트] 데이터 포인트를 선택합니다.

선택 영역을 사용하여 자동 카운트(Photoshop Extended)

Photoshop 자동 카운트 기능을 사용하여 이미지에서 여러 선택 영역을 카운트할 수 있습니다. [자동 선택 도구] 또는 [색상 범위] 명령을 사용하여 선택 영역을 정의합니다.

1 [자동 선택 도구]를 선택하거나 [선택] > [색상 범위]를 선택합니다.

2 이미지에서 카운트할 오브젝트가 포함된 선택 영역을 만듭니다. 오브젝트와 배경의 대비가 뛰어난 이미지를 사용하는 것이 효과적입니다.

• [자동 선택 도구]를 사용하는 경우 필요에 따라 [허용치] 옵션을 높이거나 낮추어 이미지에서 카운트할 오브젝트의 선택 영역을 최적화합니다. [앤티 앨리어스] 및 [인접] 옵션을 선택 해제합니다.

• [색상 범위]의 경우 [허용량] 및 [선택 색상]을 설정하여 이미지에서 선택된 영역을 세밀하게 조정합니다(220페이지의 "색상 범위 선택"참조).

3 [분석] > [데이터 포인트 선택] > [사용자 정의]를 선택합니다.

4 [선택] 영역에서 [카운트] 데이터 포인트를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

5 [측정 로그]를 엽니다.

6 [분석] > [측정 기록]을 선택하거나 [측정 로그]에서 [측정 기록]을 클릭합니다.

Photoshop에서 자동으로 선택 영역을 카운트해서 [측정 로그]의 [카운트] 열에 숫자를 입력합니다.

참조

219페이지의 "자동 선택 도구를 사용하여 선택"

3D 파일 작업(Photoshop Extended)

Photoshop의 3D 파일(Photoshop Extended)

Photoshop에서는 3차원(3D) 파일이 지원되므로 Adobe Acrobat 3D® 버전 8, 3D Studio Max, Alias, Maya 및 Google Earth와 같은 프로그램에서 만들어진 3D 파일(.u3d, .3ds, .obj, .kmz 및 Collada 파일 형식)을 열어서 작업할 수 있습니다.

Photoshop에서는 3D 모델이 별도의 3D 레이어에 놓입니다. 3D 도구를 사용하여 3D 모델을 이동하거나 비율을 조정하거나 조명을 변경하거나 단색 모드에서 와이어프레임 모드 등으로 렌더링 모드를 변경할 수 있습니다.

참고: 3D 모델 자체를 편집하려면 3D 제작 프로그램을 사용해야 합니다.

이미지에 여러 3D 레이어를 추가하거나, 3D 레이어를 2차원(2D) 레이어와 결합하여 3D 내용에 대한 배경을 만들거나, 3D 레이어를 2D 레이어 또는 스마트 오브젝트로 변환할 수 있습니다.

I3D 파일에 텍스처가 포함된 경우 텍스처가 파일과 함께 열리고 [레이어] 팔레트에 별도의 레이어로 표시됩니다. Photoshop의 페인팅 도구나 조정 도구를 사용하여 텍스처를 편집한 다음 텍스처를 모델에 다시 적용하고 결과를 볼 수 있습니다.

참고: Photoshop에서는 새 텍스처를 만들거나 모델 영역에 텍스처가 매핑되는 방법을 변경할 수 없습니다.

3D 모델을 스마트 오브젝트로 불러오는 방법에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0018_kr을 참조하십시오.

3D 모델에 2D 모델 매핑에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0020_kr을 참조하십시오.

텍스처 편집에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0021_kr을 참조하십시오.

3D 모델 내보내기에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0022_kr을 참조하십시오.

3D 파일 열기(Photoshop Extended)

3D 파일을 열거나 기존 Photoshop 파일에 3D 레이어로 추가할 수 있습니다. 3D 파일을 열면 파일의 높이와 폭을 설정해야 합니다. 3D 모델은 어떤 치수로든 비율을 조정할 수 있습니다. 파일을 3D 레이어로 추가하면 레이어는 기존 파일의 치수를 사용합니다. 3D 레이어에는 3D 모델 및 투명 배경이 포함되어 있습니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [파일] > [열기]를 선택합니다.
- 문서를 열고 [레이어] > [3D 레이어] > [3D 파일에서 레이어 새로 만들기]를 선택합니다.

사용 가능한 여러 가지 3D 모델 템플릿에서 선택합니다.

- 기존 이미지 외부에서 3D 파일을 여는 경우 이미지 파일의 높이와 폭을 설정하고 [확인]을 클릭합니다.

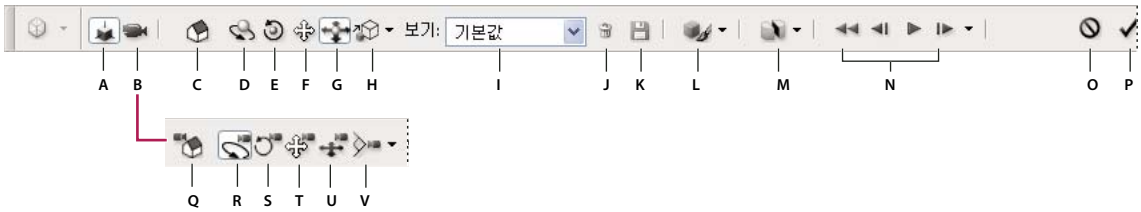
벡터 아트와 마찬가지로 3D 모델은 세부 묘사 또는 품질을 그대로 유지하면서 비율을 높이거나 낮출 수 있습니다. 이미지 치수를 더 크게 또는 더 작게 설정하면 모델의 비율이 비례하게 조정되어 이미지 프레임을 채웁니다.

참고: 3D 레이어에서는 원래 3D 파일의 배경이나 알파 정보가 유지되지 않습니다.

3D 모델 변형(Photoshop Extended)

3D 모델을 열면 모델의 위치, 카메라 보기, 조명 또는 렌더링 모드를 변경하거나 횡단면 보기를 만들거나 3D 파일에 포함된 애니메이션을 재생할 수 있습니다. 이러한 변경 사항을 만들려면 Photoshop 3D 도구를 사용합니다.

참고: 3D 도구를 사용하면 3D 내용에 변경 내용을 저장하거나 취소할 때까지 Photoshop의 다른 기능이나 메뉴 명령을 사용할 수 없습니다.



3D 변형 옵션 막대
A. 3D 오브젝트 편집 도구 활성화(C - H) **B.** 3D 카메라 편집 도구 활성화(Q - V) **C.** 초기 오브젝트 위치로 돌아가기 **D.** 회전 **E.** 돌리기 **F.** 드래그 **G.** 슬라이드 **H.** 비율 **I.** 보기 메뉴 **J.** 현재 보기 삭제 **K.** 현재 카메라 위치를 보기로 저장 **L.** 조명 및 렌더링 모드 옵션 **M.** 3D 횡단면 옵션 **N.** 애니메이션 재생 컨트롤 **O.** 현재 3D 변형 취소 **P.** 현재 3D 변형 실행 **Q.** 초기 카메라 위치로 돌아가기 **R.** 궤도 회전 **S.** 돌리기 **T.** 팬 **U.** 이동 **V.** 확대/축소

3D 도구 사용

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [레이어] 팔레트에서 3D 레이어 축소판을 두 번 클릭합니다.
- [레이어] > [3D 레이어] > [3D 모델 변형]을 선택합니다.

옵션 막대가 바뀌면서 3D 도구가 표시됩니다. 3D 변형 모드를 끝내려면 옵션 막대에서 [3D 변형 취소] 또는 [3D 변형 실행]을 클릭합니다.

3D 모델 이동, 회전 및 비율 조정

3D 오브젝트 편집 도구를 사용하여 3D 모델을 X-축, Y-축, Z-축을 기준으로 회전하거나, 모델을 축을 따라 이동하거나, 오브젝트의 비율을 조정할 수 있습니다. 3D 모델을 조작하는 동안에는 카메라 보기가 고정된 채로 유지됩니다.

각 3D 도구에 대한 도구 설명을 보려면 [정보] 팔레트 옵션 메뉴에서 [팔레트 옵션]을 선택하고 [도구 힌트 표시]를 선택합니다. 도구를 클릭한 다음 커서를 이미지 창으로 옮겨 [정보] 팔레트에서 도구 세부 사항을 봅니다.

1 옵션 막대에서 [3D 오브젝트 편집]을 클릭합니다.

2 내비게이션 도구를 클릭하여 활성화합니다.

[회전], [드래그], [슬라이드] 또는 [비율] 도구의 이동을 한 방향으로 제한하려면 Shift 키를 누른 상태에서 드래그합니다.

회전 X-축을 중심으로 모델을 회전하려면 위아래로 드래그하고, Y-축을 중심으로 회전하려면 좌우로 드래그합니다. 모델을 돌리려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 드래그합니다.

돌리기 Z-축을 중심으로 모델을 회전하려면 좌우로 드래그합니다.

드래그 모델을 가로로 이동하려면 좌우로 드래그하고 세로로 이동하려면 위아래로 드래그합니다. x/z 방향으로 이동하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 드래그합니다.

슬라이드 모델을 가로로 이동하려면 좌우로 드래그하고 모델을 가까워지거나 멀어지게 하려면 위아래로 드래그합니다. x/y 방향으로 이동하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 드래그합니다.

비율 모델의 비율을 높이거나 낮추려면 위아래로 드래그합니다. z 방향으로 비율을 조정하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 드래그합니다.

모델을 초기 보기로 되돌리려면 [옵션] 막대에서 [기본 보기로 돌아가기] 아이콘을 클릭합니다.

3D 모델의 x, y, z 위치, 회전 또는 비율 조정을 보거나 편집하려면 3D 도구 오른쪽의 화살표를 클릭합니다.

3D 카메라 편집

카메라 편집 도구를 사용하여 3D 오브젝트 위치를 고정한 상태로 카메라 보기를 이동합니다.

각 3D 도구에 대한 도구 설명을 보려면 [정보] 팔레트 옵션 메뉴에서 [팔레트 옵션]을 선택하고 [도구 힌트 표시]를 선택합니다. 도구를 클릭한 다음 커서를 이미지 창으로 옮겨 [정보] 팔레트에서 도구 세부 사항을 봅니다.

1 옵션 막대에서 [3D 카메라 편집]을 클릭합니다.

2 카메라 편집 도구를 클릭하여 활성화합니다.

[궤도 회전], [팬] 또는 [이동] 도구의 이동을 한 방향으로 제한하려면 Shift 키를 누른 상태에서 드래그합니다.

궤도 회전 드래그하여 카메라를 x 방향 또는 y 방향으로 궤도 회전합니다. 카메라를 돌리려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 드래그합니다.

돌리기 드래그하여 카메라를 돌립니다.

팬 드래그하여 카메라를 x 방향 또는 y 방향으로 이동합니다. x 방향 또는 z 방향으로 회전하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 드래그합니다.

이동 드래그하여 카메라를 이동합니다(z 방향 및 y축 회전). z/x 방향으로 이동하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 드래그합니다(z 방향 및 x 회전).

확대/축소 드래그하여 3D 카메라 시야를 변경합니다. 최대 시야는 180입니다.

3D 카메라의 x, y, z 위치, 회전 또는 시야를 보거나 편집하려면 카메라 편집 도구 오른쪽의 화살표를 클릭하여 [3D 카메라 설정]을 엽니다.

원근을 왜곡하지 않고 모델을 정확한 비율 보기로 표시하려면 [정사영 보기]를 선택합니다.

3D 카메라 보기 변경 또는 만들기

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [보기] 메뉴에서 모델의 카메라 보기 사전 설정을 선택합니다.
- 사용자 정의 보기를 추가하려면 카메라 편집 도구를 사용하여 원하는 위치에 3D 카메라를 놓고 옵션 막대에서 [저장]을 클릭합니다.

모델의 기본 카메라 보기로 돌아가려면 카메라 편집 도구를 선택한 상태에서 옵션 막대의 [기본 카메라로 돌아가기] 아이콘을 클릭합니다.

조명 효과 변경

3D 모델에 일광, 실내광 또는 색광과 같은 다른 조명 효과를 적용하거나, 조명을 완전히 제거하여 윤곽 효과를 만들 수 있습니다. 기본 조명 설정([파일]의 [조명])은 3D 제작 프로그램에서 만들어진 원본 파일의 조명 설정을 사용하여 3D 모델을 표시합니다.

❖ [조명 및 모양 설정] 아이콘을 클릭하고 팝업 팔레트에서 조명 모드를 선택합니다.

렌더링 효과 변경

기본 렌더링 모드는 단색입니다. 와이어프레임, 윤곽선, 꼭지점과 같은 모드를 사용하면 모델 구성 요소의 기본 구조가 드러납니다. [실선 와이어프레임] 모드에서 와이어 프레임과 단색 렌더링을 결합하거나 [투명] 또는 [투명 와이어프레임] 모드를 사용하여 모델에서 단색 영역의 투명도를 조정할 수 있습니다.

[실선 외곽선] 및 [선 일러스트레이션]과 같은 렌더링 모드를 사용하면 [주름 한계값] 설정을 조정하여 모델에 나타나는 구조선의 개수를 조정할 수 있습니다. 주름 또는 선은 모델 내의 두 다각형이 특정한 각도로 만날 때 만들어집니다. 가장자리가 [주름 한계값] 설정(0-180)보다 작은 각도로 만나면 두 가장자리가 만드는 선이 제거됩니다. 0으로 설정되면 전체 와이어프레임이 표시됩니다.

1 [조명 및 모양 설정] 아이콘을 클릭하고 팝업 팔레트에서 렌더링 모드를 선택합니다.

테두리 상자 구성 요소를 포함하는 데 필요한 최소 크기로 모델의 각 구성 요소 부분 둘레로 상자를 그립니다.

투명 불투명도를 조정할 수 있는 모델을 표시합니다. [불투명도] 값을 입력하여 투명도를 0%에서 100%까지 변경합니다.

선 일러스트레이션 모델을 오버레이된 외곽선이 있는 실선(음영이 없음)으로 표시합니다. [면 색상]을 사용하여 단색을 설정하고 [선 색상]을 사용하여 외곽선 색상을 설정합니다.

실선 외곽선 [주름 한계값]을 줄이면 와이어프레임이 점점 단순한 외곽선으로 줄어든다는 점만 제외하면 [단색 와이어프레임] 모드와 유사합니다.

와이어프레임/음영 처리된 와이어프레임 선택된 색상 또는 음영 처리된 회색 음영의 와이어프레임만 표시합니다.

숨겨진 와이어프레임 숨겨진 표면이 보이지 않게 와이어프레임 보기를 표시하거나 숨깁니다. 외곽선 각도를 0으로 설정하고 [실선 외곽선]을 사용해도 유사한 효과를 얻을 수 있습니다.

꼭지점 와이어프레임 모델을 구성하는 다각형의 모든 꼭지점이나 교차 영역을 표시합니다.

2 [선 색상], [면 색상], [불투명도] 및 [주름 한계값]을 선택된 렌더링 모드에서 사용할 수 있도록 설정합니다.

횡단면 보기

3D 모델을 가로지르는 보이지 않는 평면과 모델을 원하는 각도로 교차시켜 3D 모델의 횡단면을 보거나 평면의 한쪽 면에만 내용을 표시할 수 있습니다.

1 [횡단면 설정] 아이콘을 클릭하여 팝업 팔레트를 엽니다.

2 [횡단면 설정] 영역에서 [횡단면 사용]을 선택하고 정렬, 위치 및 방향 옵션을 선택합니다.

정렬 교차하는 평면의 축(x, y 또는 z)을 선택합니다. 평면은 선택한 축과 수직입니다.

위치 및 방향 [옵셋]을 사용하여 기울기를 유지한 채 축을 따라 평면을 이동합니다. 기본 옵셋인 0에서는 평면이 3D 모델과 중간점에서 교차합니다. 최대 양수 또는 음수 옵셋에서 평면은 모델과의 교차 영역 밖으로 이동합니다. [기울기] 설정을 사용하여 가능한 기울기 방향으로 평면을 360^0까지 회전합니다. 특정 축에서는 기울기 설정에 따라 평면이 다른 두 축을 따라 회전합니다. 예를 들어, Y-축으로 정렬된 평면을 X-축(기울기 1)을 중심으로 회전하거나 Z축(기울기 2)을 중심으로 회전할 수 있습니다.

상하로 뒤집기 모델의 표시된 영역을 교차 평면의 반대쪽 면으로 변경합니다.

모델의 두 렌더링 모드를 결합하려면 3D 레이어를 복제한 다음 복제된 레이어의 렌더링 모드를 변경합니다. 각 레이어의 동일한 위치에 횡단면을 설정한 다음 횡단면 하나를 뒤집습니다.

3D 애니메이션 보기

3D 파일에 애니메이션이 포함된 경우 Photoshop에서 3D 모델을 열 때 애니메이션이 파일에 포함됩니다. 애니메이션을 보려면 옵션 막대에서 애니메이션 컨트롤을 사용합니다.

1 [레이어] > [3D 레이어] > [3D 모델 변형]을 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 재생 단추를 클릭하여 애니메이션을 재생하거나 되감거나 프레임별로 앞 또는 뒤로 전환합니다.
- 재생 단추 옆의 화살표를 클릭하여 슬라이더 컨트롤을 연 다음 슬라이더를 앞 또는 뒤로 드래그하여 애니메이션을 통해 이동합니다.

3D 텍스처 편집(Photoshop Extended)

Photoshop의 페인팅 도구와 조정 도구를 사용하여 3D 파일에 들어 있는 텍스처를 편집할 수 있습니다. 텍스처는 3D 모델과 함께 2D 파일로 불러와집니다. 텍스처는 3D 레이어 아래 항목으로 나타납니다.

3D 모델의 개별 텍스처를 표시하거나 숨기려면 [텍스처] 레이어 옆의 눈 모양 아이콘을 클릭합니다. 모든 텍스처를 숨기거나 표시하려면 [텍스처] 레이어의 최상위 레벨 옆에 있는 눈 모양 아이콘을 클릭합니다.

참고: 3D 도구가 활성화되면 텍스처를 편집할 수 없습니다. 옵션 막대에서 [실행] 또는 [취소]를 클릭하여 3D 변형 모드를 종료합니다.

텍스처 편집에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0021_kr을 참조하십시오.

1 [레이어] 팔레트에서 텍스처를 두 번 클릭합니다.

텍스처는 자체 창에 별도의 문서로 열립니다.

2 아무 Photoshop 도구나 사용하여 텍스처를 편집하거나 페인팅합니다.

3 텍스처 문서를 저장합니다. 업데이트된 텍스처는 3D 모델에 적용됩니다.

4 Photoshop 형식의 3D 파일이 아닌 경우 텍스처 파일을 편집한 후 [레이어] > [3D 레이어] > [텍스처 바꾸기]를 선택하여 변경 내용을 저장합니다.

Photoshop 형식으로 저장된 3D 파일의 경우 파일을 저장할 때 편집한 텍스처가 저장됩니다. 외부 파일에서 텍스처를 저장하는 다른 3D 파일 형식의 경우 [텍스처 바꾸기] 명령을 사용하여 텍스처 편집 내용을 저장합니다.

참고: 동일한 파일에 텍스처를 모델과 함께 저장하는 .u3d, .kmz와 같은 3D 파일 형식의 경우 [텍스처 바꾸기]를 사용하면 모델 파일이 업데이트됩니다. .3ds와 같은 형식의 경우 [텍스처 바꾸기]를 사용하면 모델 파일과 관련된 별도의 텍스처 파일이 업데이트됩니다.

참조

288페이지의 “브러쉬 도구 또는 연필 도구를 사용하여 페인트”

이미지에서 3D 오브젝트 가져오기(Photoshop Extended)

배경 이미지를 기준으로 3D 모델을 가져와서 모델의 위치 및 시야 각도를 배경과 일치하게 변경할 수 있습니다.

2D 모델을 3D 모델에 매핑하는 방법에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0020_kr을 참조하십시오.

1 작업하려는 파일을 배경으로 엽니다.

2 3D 파일을 엽니다.

3 [레이어] 팔레트에서 3D 파일의 3D 레이어를 배경 이미지로 드래그하여 배경 파일에 3D 레이어를 추가합니다.

4 [레이어] > [3D 레이어] > [3D 모델 변형]을 선택하거나 [레이어] 팔레트에서 3D 레이어를 두 번 클릭하고 3D 도구를 사용하여 배경을 기준으로 3D 모델의 위치 또는 비율을 조정합니다.

3D 파일 저장(Photoshop Extended)

3D 레이어가 포함된 Photoshop 파일을 PSD, PSB, TIFF 또는 PDF 형식으로 저장할 수 있습니다. 3D 모델의 위치, 조명, 렌더링 모드 및 횡단면이 파일을 저장할 때 그대로 유지됩니다.

❖ [파일] > [저장] 또는 [파일] > [다른 이름으로 저장]을 선택하고 Photoshop(PSD), Photoshop PDF 또는 TIFF 형식을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

20장: 작업 자동화

작업을 자동화하면 시간을 절약할 수 있으며 여러 종류의 작업에서 일관된 결과를 얻을 수 있습니다. Photoshop에서는 액션, 드롭릿, [일괄 처리] 명령, 스크립팅, 템플릿, 변수 및 데이터 세트를 사용하여 다양한 방법으로 작업을 자동화할 수 있습니다.

액션을 사용하여 자동화

액션 정보

액션은 한 파일이나 파일 집합에서 실행되는 일련의 작업을 의미하며 메뉴 명령, 팔레트 옵션, 도구 액션 등을 포함합니다. 예를 들어, 이미지 크기를 변경하고 특정 효과에 대한 필터를 이미지에 적용한 다음 원하는 형식으로 파일을 저장하는 액션을 만들 수 있습니다.

액션에는 페인트 도구를 사용할 때와 같이 기록할 수 없는 작업을 수행할 수 있는 정지점이 포함되어 있습니다. 또 액션에는 액션을 실행하는 동안 대화 상자에 값을 입력할 수 있는 모드 방식의 컨트롤이 포함되어 있습니다.

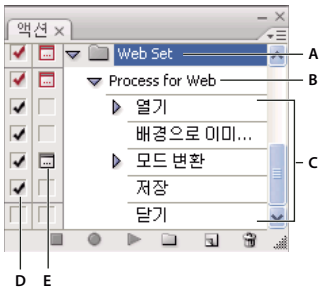
Photoshop에서 액션은 드롭릿의 기초가 됩니다. 드롭릿이란 해당 아이콘으로 드래그한 모든 파일을 자동으로 처리하는 작은 응용프로그램을 말합니다.

Photoshop과 Illustrator에는 일반적인 작업을 수행하는 데 도움을 주는 미리 정의된 액션이 설치되어 있습니다. 이러한 액션을 그대로 사용하거나 필요에 맞게 사용자 정의할 수도 있고 새 액션을 만들 수도 있습니다. 액션은 쉽게 정리할 수 있도록 세트에 저장됩니다.

액션을 기록, 편집, 사용자 정의 및 일괄 처리할 수 있으며 액션 세트를 대상으로 작업하여 액션 그룹을 관리할 수 있습니다.

액션 팔레트 개요

[액션] 팔레트([창] > [액션])를 사용하여 개별 액션을 기록, 실행, 편집 및 삭제할 수 있습니다. 이 팔레트(Illustrator에서는 액션 패널)를 통해 액션 파일을 저장하고 불러올 수도 있습니다.



Photoshop 액션 팔레트
A. 액션 세트 **B.** 액션 **C.** 기록된 명령 **D.** 포함된 명령 **E.** 모드 방식 컨트롤(켜기 또는 끄기)

세트, 액션 및 명령 확장 및 축소

❖ [액션] 팔레트에서 세트, 액션 또는 명령의 왼쪽에 있는 삼각형을 클릭합니다. Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 삼각형을 클릭하면 특정 세트의 모든 액션이나 특정 액션의 모든 명령을 확장하거나 축소할 수 있습니다.

이름순으로만 액션 보기

❖ [액션] 팔레트 메뉴에서 [단추 모드]를 선택합니다. [단추 모드]를 다시 선택하면 목록 모드로 되돌아갑니다.

참고: 단추 모드에서는 개별 명령이나 세트를 볼 수 없습니다.

액션 팔레트에서 액션 선택

❖ 액션 이름을 클릭합니다. 인접한 여러 액션을 선택하려면 Shift 키를 누른 채 액션 이름을 클릭하고, 인접하지 않은 여러 액션을 선택하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 액션 이름을 클릭합니다.

파일에서 액션 실행

액션을 실행하면 활성 문서에서 액션의 기록된 명령이 실행됩니다. 액션에는 선택을 해야 실행할 수 있는 액션이 있는가 하면 전체 파일에서 실행할 수 있는 액션도 있습니다. 액션에서 특정 명령을 제외하거나 한 명령만 실행할 수 있습니다. 액션에 모드 방식 컨트롤이 포함되어 있으면 액션이 일시 정지될 때 대화 상자에 값을 지정하거나 모드 방식 도구를 사용할 수 있습니다.

참고: 단추 모드에서는 단추를 클릭하면 전체 액션이 실행됩니다. 이 경우, 이전에 제외된 명령은 실행되지 않습니다.

1 필요한 경우 액션을 실행할 개체를 선택하거나 파일을 엽니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- (Illustrator) 액션 세트를 실행하려면 세트 이름을 선택하고 [액션] 팔레트에서 [실행] 단추 ▶ 를 클릭하거나 팔레트 메뉴에서 [실행]을 선택합니다.
- 한 액션 전체를 실행하려면 액션 이름을 선택하고 [액션] 팔레트에서 [실행] 단추를 클릭하거나, 팔레트 메뉴에서 [실행]을 선택합니다.
- 액션에 키 조합을 지정한 경우 이 키 조합을 누르면 해당 액션이 자동으로 실행됩니다.
- 한 액션의 일부만 실행하려면 실행을 시작할 명령을 선택하고 [액션] 팔레트에서 [실행] 단추를 클릭하거나 팔레트 메뉴에서 [실행]을 선택합니다.
- 한 명령을 실행하려면 명령을 선택한 다음 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 [액션] 팔레트에서 [실행] 단추를 클릭합니다. Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 명령을 두 번 클릭할 수도 있습니다.

Photoshop에서 액션 실행을 취소하려면 액션을 실행하기 전에 [작업 내역] 팔레트에서 스냅사진을 찍은 다음 액션 실행을 취소할 스냅사진을 선택합니다.

실행 속도 지정

액션의 재생 속도를 조정하거나 일시 정지하여 액션에서 디버깅을 수행할 수 있습니다.

1 [액션] 팔레트 메뉴에서 [실행 옵션]을 선택합니다.

2 속도를 지정하고 [확인]을 클릭합니다.

가속화 액션을 표준 속도로 재생합니다(기본값).

참고: 빠른 속도로 액션을 실행하면 액션이 실행될 때 화면이 업데이트되지 않을 수 있습니다. 액션이 더 빨리 실행될 수 있도록 파일이 화면에 나타나지 않은 상태로 열리고 수정 및 저장된 다음 닫힐 수 있습니다. 액션이 실행될 때 화면에서 파일을 보려면 [단계별] 속도를 대신 지정하십시오.

단계별 각 명령을 완료하고 이미지를 다시 그린 후 액션의 다음 명령으로 진행합니다.

__초 일시 정지 액션의 각 명령을 실행하는 사이사이에 응용프로그램이 일시 정지하는 기간을 지정합니다.

3 (Photoshop에만 해당) [오디오 주석 일시 정지]를 선택하면 액션의 각 오디오 주석이 재생된 후 액션의 다음 단계가 시작됩니다. 오디오 주석을 재생하는 동안 액션을 계속하려면 이 옵션의 선택을 해제합니다.

액션 관리

[액션] 팔레트에서 액션을 관리하여 액션을 정리하고 프로젝트에 필요한 액션만 사용할 수 있게 설정할 수 있습니다. [액션] 팔레트에서 액션에 대한 옵션을 재정렬, 복제, 삭제, 이름 변경 및 변경할 수 있습니다.

액션 팔레트에서 액션 재정렬

❖ [액션] 팔레트에서 액션을 다른 액션의 앞이나 뒤의 새 위치로 드래그합니다. 원하는 위치에 강조된 선이 나타나면 마우스 단추를 놓습니다.

액션, 명령 또는 세트 복제

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 액션이나 명령을 [액션] 팔레트의 새 위치로 드래그합니다. 원하는 위치에 강조된 선이 나타나면 마우스 단추를 놓습니다.
- 액션이나 명령을 선택합니다. 그런 다음 [액션] 팔레트 메뉴에서 [복제]를 선택합니다.
- [액션] 팔레트 아래에 있는 [새 액션 만들기] 단추로 액션이나 명령을 드래그합니다.

동일한 방법으로 세트를 복제할 수 있습니다.

액션, 명령 또는 세트 삭제

1 [액션] 팔레트에서 액션, 명령 또는 세트를 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [액션] 팔레트에서 [삭제] 아이콘 을 클릭합니다. [확인]을 클릭하여 삭제를 확인합니다.
- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [삭제] 아이콘을 클릭하면 확인 대화 상자를 표시하지 않고 선택한 항목을 삭제할 수 있습니다.
- [액션] 팔레트의 [삭제] 아이콘으로 선택 항목을 드래그하여 확인 대화 상자를 표시하지 않고 삭제합니다.
- [액션] 팔레트 메뉴에서 [삭제]를 선택합니다.

액션 팔레트에서 모든 액션 삭제

❖ [액션] 팔레트 메뉴에서 [모든 액션 지우기](Photoshop) 또는 [액션 지우기](Illustrator)를 선택합니다.

모든 액션을 제거한 후에도 [액션] 팔레트를 기본 액션 세트로 복구할 수 있습니다.

액션 이름 변경 또는 옵션 변경

1 액션을 선택하고 [액션] 팔레트 메뉴에서 [액션 옵션]을 선택합니다.

2 액션의 새 이름을 입력하거나 액션 세트, 기능 키 조합 또는 단추 색상에 대한 옵션을 변경합니다.

3 [확인]을 클릭합니다.

Illustrator에서는 [액션] 팔레트에서 액션 이름을 두 번 클릭해도 [액션 옵션] 대화 상자가 열립니다. Photoshop에서는 [액션] 팔레트에서 액션을 두 번 클릭하고 새 이름을 입력할 수 있습니다.

액션 세트 관리

Illustrator에서는 작업 관련 액션 세트를 만들고 정리하여 디스크에 저장하고 다른 컴퓨터로 전송할 수 있습니다.

참고: 만든 액션은 [액션] 팔레트에 자동으로 표시되지만, 액션을 실제로 저장하여 기본 설정 파일(Illustrator)이나 액션 팔레트 파일(Photoshop)을 삭제하는 경우에도 액션이 손실되지 않도록 하려면 액션 세트의 일부로 액션을 저장해야 합니다.

액션 세트 저장

1 세트를 선택합니다.

한 액션을 저장하려면 먼저 액션 세트를 만들고 액션을 새 세트로 이동하십시오.

2 [액션] 팔레트 메뉴에서 [액션 저장]을 선택합니다.

3 세트 이름을 입력하고 위치를 선택한 다음 [저장]을 클릭합니다.

임의의 위치에 파일을 저장할 수 있습니다. 개별 액션이 아닌 세트의 전체 내용만 [액션] 팔레트에 저장할 수 있습니다.

참고: (Photoshop에만 해당) 사전 설정/액션 폴더에 액션 세트 파일을 저장하면 응용 프로그램을 다시 시작한 후 [액션] 팔레트 메뉴 아래쪽에 해당 세트가 나타납니다.

(Photoshop에만 해당) [액션 저장] 명령을 선택하여 텍스트 파일에 액션을 저장할 때 Ctrl+Alt(Windows) 또는 Command+Option(Mac OS)을 누르십시오. 이 파일을 사용하면 액션의 내용을 검토하거나 인쇄할 수 있습니다. 그러나 텍스트 파일을 Photoshop으로 다시 불러올 수는 없습니다.

액션 세트 불러오기

기본적으로 [액션] 팔레트에는 응용프로그램에 들어 있는 미리 정의된 액션과 사용자가 만든 액션이 표시됩니다. [액션] 팔레트로 추가 액션을 불러올 수도 있습니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [액션] 팔레트 메뉴에서 [액션 불러오기]를 선택합니다. 액션 세트 파일을 불러오고 선택한 다음 [불러오기](Photoshop) 또는 [열기](Illustrator)를 클릭합니다.
- (Photoshop에만 해당) [액션] 팔레트 메뉴의 아래쪽에서 액션 세트를 선택합니다.

Photoshop 액션 세트 파일의 확장명은 .atn이고, Illustrator 액션 세트 파일의 확장명은 .aia입니다.

액션을 기본 세트로 복구

1 [액션] 팔레트 메뉴에서 [액션 재설정]을 선택합니다.

2 [확인]을 클릭하여 [액션] 팔레트의 현재 액션을 기본 세트로 바꾸거나, [첨부]를 클릭하여 기본 액션 세트를 [액션] 팔레트의 현재 액션에 추가합니다.

액션 세트 정리

액션 세트를 만들고 해당 세트를 디스크에 저장하여 액션을 편리하게 구성할 수 있습니다. 인쇄 출판이나 온라인 출판과 같은 각각의 작업 유형에 맞게 액션 세트를 구성하고 다른 컴퓨터로 세트를 전송할 수 있습니다.

- 새 액션 세트를 만들려면 [액션] 팔레트에서 [새 세트 만들기] 단추 를 클릭하거나 팔레트 메뉴에서 [새 세트]를 선택합니다. 그런 다음 세트 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

참고: 새 액션을 만들어 새 세트로 그룹화하려면 반드시 세트를 먼저 만들어야 합니다. 이렇게 하면 새 액션을 만들 때 해당 세트가 세트 팝업 메뉴에 나타납니다.

- 액션을 다른 세트로 이동시키려면 해당 세트로 액션을 드래그합니다. 원하는 위치에 강조된 선이 나타나면 마우스 단추를 놓습니다.
- 액션 세트의 이름을 바꾸려면 [액션] 팔레트에서 세트의 이름을 두 번 클릭하거나 [액션] 팔레트 메뉴에서 [세트 옵션]을 선택합니다. 그런 다음 세트의 새 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.
- [액션] 팔레트의 모든 액션을 새 세트로 바꾸려면 [액션] 팔레트 메뉴에서 [액션 바꾸기]를 선택합니다. 액션 파일을 선택하고 [불러오기](Photoshop) 또는 [열기](Illustrator)를 클릭합니다.

중요: [액션 바꾸기] 명령은 현재 문서의 액션 세트를 모두 바꿉니다. 이 명령을 사용하기 전에 [액션 저장] 명령을 사용하여 현재 액션 세트의 사본을 이미 저장했는지 확인합니다.

액션 만들기

액션 기록 정보

액션을 기록할 때는 다음 지침을 따르십시오.

- 전부는 아니지만 대부분의 명령을 액션에 기록할 수 있습니다.
- [작업 내역], [색상 견본], [색상], [패스], [채널], [레이어], [스타일] 및 [액션] 팔레트에서 수행한 작업뿐만 아니라 [선택 윤곽], [이동], [다각형], [올가미], [자동 선택], [자르기], [분할 영역], [자동 지우개], [그라디언트], [페인트 통], [문자], [모양], [메모], [스포이드] 및 [색상 샘플러] 도구를 사용하여 수행한 작업도 기록할 수 있습니다.
- 결과는 파일과 프로그램 설정 매개 변수(예: 활성 레이어나 전경색)에 따라 달라질 수 있습니다. 예를 들어, 3픽셀 가우시안 흐림 효과를 72ppi 파일에 적용할 때와 144ppi 파일에 적용할 때의 효과는 서로 다릅니다.마찬가지로 [색상 균형]은 회색 음영 파일에서 제대로 작동하지 않습니다.

- 대화 상자와 팔레트의 설정이 포함된 액션을 기록할 때는 기록할 때의 설정이 액션에 반영됩니다. 액션을 기록하는 동안 대화 상자나 팔레트에서 설정을 변경하면 변경된 값이 기록됩니다.

참고: 대부분의 대화 상자는 이전에 사용할 때 지정된 설정이 그대로 유지됩니다. 지정되어 있는 값이 기록하고자 하는 값이 맞는지 주의 깊게 확인해야 합니다.

- 모드 방식 작업 및 도구(위치를 기록하는 도구 포함)는 현재 눈금자로 지정된 단위를 사용합니다. 모드 방식 작업이나 도구는 변형이나 자르기 명령처럼 사용자가 Enter 키나 Return 키를 눌러야 효과가 적용됩니다. 위치를 기록하는 도구에는 [선택 윤곽], [분할 영역], [그라디언트], [자동 선택], [올가미], [모양], [패스], [스포이드] 및 [메모] 도구가 있습니다.

다양한 크기의 파일에서 재생될 액션을 기록하는 경우에는 눈금자 단위를 백분율(%)로 설정합니다. 이렇게 하면 액션이 항상 이미지의 동일한 상대 위치에 재생됩니다.

- [액션] 팔레트 메뉴 목록에 있는 [실행] 명령을 기록하여 하나의 액션에서 다른 액션을 재생할 수 있습니다.

액션 기록은 Photoshop과 Illustrator에서 비슷한 방법으로 진행됩니다.

액션 기록

새 액션을 만드는 경우 사용하는 명령과 도구는 기록을 중지할 때까지 액션에 추가됩니다.

실수를 방지하려면 복사본에서 작업해야 합니다. 다른 명령을 적용하기 전에 액션 시작 부분에 [파일] > [사본 저장] 명령을 기록하거나(Illustrator) [파일] > [다른 이름으로 저장] 명령을 기록하고 [사본으로]를 선택합니다(Photoshop). 또는 Photoshop에서 [작업 내역] 팔레트의 [새 스냅사진] 단추를 클릭하여 액션을 기록하기 전에 이미지의 스냅사진을 만듭니다.

1 파일을 엽니다.

2 [액션] 팔레트에서 [새 액션 만들기] 단추 를 클릭하거나 [액션] 팔레트 메뉴에서 [새 액션]을 선택합니다.

3 액션 이름을 입력하고 액션 세트를 선택한 후 추가 옵션을 설정합니다.

기능 키 액션에 단축키를 지정합니다. 기능 키, Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS), Shift 키의 조합(예: Ctrl+Shift+F3)을 선택할 수 있지만 Windows에서는 F1 키를 사용할 수 없으며 Ctrl 키와 함께 F4 또는 F6 키를 사용할 수 없습니다.

참고: 명령에 사용되는 동일한 단축키를 액션에 지정하면 그 단축키가 명령이 아닌 액션에 적용됩니다.

색상 [단추] 모드에 표시할 색상을 지정합니다.

4 [기록 시작]을 클릭합니다. [액션] 팔레트의 [기록 시작] 단추가 빨강 으로 바뀝니다.

중요: [따로 저장] 명령을 기록하는 경우 파일 이름을 변경하지 않도록 합니다. 새 파일 이름을 입력하는 경우 액션을 실행할 때마다 해당 파일 이름이 기록되고 사용됩니다. 저장하기 전에 다른 폴더를 탐색하는 경우 파일 이름을 지정하지 않아도 다른 위치를 지정할 수 있습니다.

5 기록하려는 작업과 명령을 수행합니다.

액션의 일부 작업은 직접 기록할 수 없지만 [액션] 팔레트 메뉴에 있는 명령을 사용하여 대부분의 기록 불가능한 작업을 삽입할 수 있습니다.

6 기록을 중지하려면 [실행/기록 멈춤] 단추를 클릭하거나 [액션] 팔레트 메뉴에서 [기록 정지]를 선택합니다. Photoshop에서는 Esc 키를 눌러도 됩니다.

같은 액션에서 기록을 계속하려면 [액션] 팔레트 메뉴에서 [기록 시작]을 선택합니다.

패스 기록

[패스 삽입] 명령을 사용하면 액션의 일부로 복잡한 패스(펜 도구를 사용하여 만들거나 Adobe Illustrator에서 가져와 붙인 패스)를 포함할 수 있습니다. 액션을 재생하면 이 작업 패스가 기록된 패스로 설정됩니다. 액션을 기록하는 동안 또는 기록한 후에 패스를 삽입할 수 있습니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- 액션 기록을 시작합니다.

- 액션 끝에 패스를 기록하려면 액션의 이름을 선택합니다.
- 명령 뒤에 패스를 기록하려면 명령을 선택합니다.

2 [패스] 팔레트에서 기존 패스를 선택합니다.

3 [액션] 팔레트 메뉴에서 [패스 삽입]을 선택합니다.

단일 액션에서 여러 개의 [패스 삽입] 명령을 기록하면 대상 파일의 이전 패스가 새로 삽입된 각 패스로 대체됩니다. 여러 패스를 추가하려면 각 [패스 삽입] 명령을 기록한 후 [패스] 팔레트를 사용하여 [패스 저장] 명령을 기록합니다.

참고: 복잡한 패스를 삽입하는 액션을 재생하려면 메모리가 상당히 많이 필요합니다. 문제가 발생하면 Photoshop에서 사용 가능한 메모리 양을 늘리도록 합니다.

정지점 삽입

액션에 정지점을 포함하여 페인팅 도구 사용과 같은 기록할 수 없는 작업을 수행할 수 있습니다. 작업을 완료했으면 [액션] 팔레트에서 [실행] 단추를 클릭하여 액션을 완료합니다.

액션이 정지점에 도달하면 액션을 계속하기 전에 수행해야 하는 작업을 알리기 위해 간략한 메시지를 표시할 수도 있습니다. 다른 작업을 수행할 필요가 없는 경우 메시지 상자에 [계속] 단추를 포함할 수 있습니다.

1 다음 중 하나를 수행하여 정지점을 삽입할 위치를 선택합니다.

- 액션 끝에 정지점을 삽입하려면 해당 액션의 이름을 선택합니다.
- 명령 뒤에 정지점을 삽입하려면 해당 명령을 선택합니다.

2 [액션] 팔레트 메뉴에서 [정지점 삽입]을 선택합니다.

3 나타낼 메시지를 입력합니다.

4 정지하지 않고 액션을 계속 진행하는 옵션이 필요하면 [계속 허용]을 선택합니다.

5 [확인]을 클릭합니다.


액션을 기록하는 동안이나 기록한 후에 정지점을 삽입할 수 있습니다.

액션을 실행할 때 설정 변경

기본적으로 액션은 원래 기록되었을 때 지정된 값을 사용하여 완료됩니다. 액션의 명령에 대한 설정을 변경하고 싶으면 모드 방식 컨트롤을 삽입할 수 있습니다. 모드 방식 컨트롤을 설정하면 액션이 일시 정지되므로 대화 상자에 값을 지정하거나 모드 방식 도구를 사용할 수 있습니다. 모드 방식 도구의 효과를 적용하려면 Enter 키 또는 Return 키를 눌러야 합니다. Enter 키 또는 Return 키를 누르면 액션의 작업이 다시 시작됩니다.

모드 방식 컨트롤은 [액션] 팔레트에서 명령, 액션 또는 세트 왼쪽의 대화 상자 아이콘 으로 표시됩니다. 빨간색 대화 상자 아이콘 은 일부(전부는 아님) 명령이 모드 방식인 액션이나 세트를 나타냅니다. 단추 모드에서는 모드 방식 컨트롤을 설정할 수 없습니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 액션의 한 명령에 대해 모드 방식 컨트롤을 설정하려면 명령 이름 왼쪽의 상자를 클릭합니다. 모드 방식 컨트롤을 해제하려면 상자를 다시 클릭합니다.
- 액션의 모든 명령에 대해 모드 방식 컨트롤을 설정하거나 해제하려면 액션 이름 왼쪽의 상자를 클릭합니다.
- 세트의 모든 명령에 대해 모드 방식 컨트롤을 설정하거나 해제하려면 세트 이름 왼쪽의 상자를 클릭합니다.

액션에서 명령 제외

기록된 액션의 일부로 실행하고 싶지 않은 명령을 제외할 수 있습니다. 단추 모드에서는 명령을 제외할 수 없습니다.

1 필요한 경우 [액션] 팔레트에서 액션 이름 왼쪽에 있는 삼각형을 클릭하여 액션의 명령 목록을 확장합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 한 명령을 제외하려면 명령 이름 왼쪽에 있는 확인 표시를 클릭하여 지웁니다. 명령을 포함하려면 확인 표시를 다시 클릭합니다.
- 액션이나 액션 세트에 있는 모든 명령을 제외하거나 포함하려면 해당 액션이나 액션 세트 이름 왼쪽의 확인 표시를 클릭합니다.
- 선택한 명령을 **제외한** 모든 명령을 제외하거나 포함하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 해당 확인 표시를 클릭합니다.

액션의 일부 명령이 제외되었음을 나타내기 위해 Photoshop에서는 상위 액션의 확인 표시가 빨강으로 변경되고 Illustrator에서는 상위 액션의 확인 표시가 흐리게 표시됩니다.

기록할 수 없는 메뉴 명령 삽입

페인팅 및 색조 도구, 도구 옵션, [보기] 명령 및 [창] 명령은 기록할 수 없습니다. 그러나 [메뉴 항목 삽입] 명령을 사용하면 기록할 수 없는 많은 명령들을 액션에 삽입할 수 있습니다.

액션을 기록하는 동안 또는 기록한 후에 명령을 삽입할 수 있습니다. 삽입된 명령은 액션이 재생될 때까지 실행되지 않으므로 파일은 명령이 삽입될 때까지 변경되지 않습니다. 명령의 값은 액션에 기록되지 않습니다. 명령에 대화 상자가 있을 경우에는 액션이 재생되는 동안 대화 상자가 나타나며, 사용자가 [확인]이나 [취소]를 클릭할 때까지 액션이 일시 정지됩니다.

참고: [메뉴 항목 삽입] 명령을 사용하여 대화 상자를 여는 명령을 삽입하면 [액션] 팔레트에서 모드 방식 컨트롤을 해제할 수 없습니다.

1 메뉴 항목을 삽입할 위치를 선택합니다.

- 액션 끝에 항목을 삽입하려면 해당 액션의 이름을 선택합니다.
- 명령 뒤에 항목을 삽입하려면 명령을 선택합니다.

2 [액션] 팔레트 메뉴에서 [메뉴 항목 삽입]을 선택합니다.

3 [메뉴 항목 삽입] 대화 상자를 열어 두고 메뉴에서 명령을 선택합니다.

4 [확인]을 클릭합니다.

액션 편집 및 재기록

액션을 편집하고 사용자 정의하는 작업은 간단합니다. 액션에 있는 특정 명령의 설정을 수정하거나, 기존 액션에 명령을 추가하거나, 전체 액션을 단계별로 실행하고 설정 중 일부나 전부를 변경할 수 있습니다.

단일 명령 덮어쓰기

1 [액션] 팔레트에서 명령을 두 번 클릭합니다.

2 새 값을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

액션에 명령 추가

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- 액션 끝에 새 명령을 삽입하려면 액션 이름을 선택합니다.
- 액션에서 명령을 삽입할 위치 앞에 있는 명령을 선택합니다.

2 [기록 시작] 단추를 클릭하거나 [액션] 팔레트 메뉴에서 [기록 시작]을 선택합니다.

3 추가 명령을 기록합니다.

4 완료되면 [액션] 팔레트에서 [실행/기록 멈춤] 단추를 클릭하거나 팔레트 메뉴에서 [기록 정지]를 선택합니다.

액션의 명령 재정렬

❖ [액션] 팔레트에서 동일한 액션이나 다른 액션 내의 새 위치로 명령을 드래그합니다. 원하는 위치에 강조된 선이 나타나면 마우스 단추를 놓습니다.

액션 다시 기록

1 액션을 선택하고 [액션] 팔레트 메뉴에서 [다시 기록]을 선택합니다.

2 모드 방식 도구가 나타나면 도구를 사용하여 다른 결과를 만들고 Enter 키 또는 Return 키를 누르거나 그냥 Enter 키 또는 Return 키만 눌러 동일한 설정을 유지합니다.

3 대화 상자가 나타나면 설정을 변경하고 [확인]을 클릭하여 설정을 기록하거나 [취소]를 클릭하여 동일한 값을 유지합니다.

파일 일괄 처리

이미지 프로세서를 사용하여 파일 변환

이미지 프로세서는 여러 파일을 변환하고 처리합니다. 그러나 [일괄 처리] 명령과 달리 [이미지 프로세서] 명령을 사용하면 액션을 먼저 만들지 않고 파일을 처리할 수 있습니다. 이미지 프로세서에서는 다음 중 하나를 수행할 수 있습니다.

- 파일 세트를 JPEG, PSD, TIFF 형식 중 하나로 변환하거나 동시에 세 가지 형식 모두로 변환할 수 있습니다.
- Camera Raw 파일 세트를 동일한 옵션을 사용하여 처리할 수 있습니다.
- 지정한 픽셀 치수에 맞게 이미지 크기를 조정할 수 있습니다.
- 색상 프로파일을 포함시키거나 파일 세트를 sRGB로 변환한 다음 웹에 사용할 수 있도록 JPEG 이미지로 저장할 수 있습니다.
- 변환된 이미지에 저작권 메타데이터를 포함시킬 수 있습니다.

이미지 프로세서는 Photoshop(PSD), JPEG 및 Camera Raw 파일을 처리합니다.

1 다음을 수행합니다.

- [파일] > [스크립트] > [이미지 프로세서]를 선택합니다(Photoshop).
- [도구] > [Photoshop] > [이미지 프로세서]를 선택합니다(Bridge).

2 처리할 이미지를 선택합니다. 열려 있는 파일을 처리하도록 선택하거나 파일 폴더를 선택하여 처리할 수 있습니다.

3 (선택 사항) 모든 이미지에 같은 설정을 적용하려면 [설정을 적용할 첫 번째 이미지 열기]를 선택합니다.

동일한 조명 조건에서 찍은 Camera Raw 파일 그룹을 처리하는 경우, 첫 번째 이미지의 설정을 만족스러울 때까지 조정한 다음 나머지 이미지에 같은 설정을 적용할 수 있습니다.

파일의 색상 프로파일이 작업 프로파일과 일치하지 않으면 PSD나 JPEG 소스 이미지에 이 옵션을 사용합니다. 첫 번째 이미지와 폴더의 모든 이미지를 변환할 때 사용할 색상 프로파일을 선택할 수 있습니다.

참고: 이미지 프로세서에서 적용하는 설정은 일시적인 것으로 이미지 프로세서에서만 사용됩니다. 이미지 프로세서에서 이미지의 현재 Camera Raw 설정을 변경하지 않는 한 이미지를 처리하는 데는 현재 Camera Raw 설정이 사용됩니다.

4 처리된 파일을 저장할 위치를 선택합니다.

같은 파일을 같은 위치에 여러 번 저장하더라도 각 파일은 고유한 파일 이름으로 저장되고 덮어쓰이지 않습니다.

5 저장할 파일 형식과 옵션을 선택합니다.

JPEG로 저장 JPEG 형식의 이미지를 대상 폴더 내의 JPEG라는 폴더에 저장합니다.

품질 JPEG 이미지 품질을 0-12 사이로 설정합니다.

크기 조정하여 맞추기 [폭]과 [높이]에 입력한 치수에 맞게 이미지의 크기를 조정합니다. 이미지의 원래 비율은 그대로 유지됩니다.

프로파일을 sRGB로 변환 색상 프로파일을 sRGB로 변환합니다. 프로파일을 이미지와 함께 저장하려면 [ICC 프로파일 포함]을 선택해야 합니다.

PSD로 저장 Photoshop 형식의 이미지를 대상 폴더 내의 PSD라는 폴더에 저장합니다.

호환성 최대화 레이어 이미지를 인식할 수 없는 응용 프로그램과의 호환성을 위해 대상 파일에 합성된 레이어 이미지를 저장합니다.

TIFF로 저장 TIFF 형식의 이미지를 대상 폴더 내의 TIFF라는 폴더에 저장합니다.

LZW 압축 LZW 압축 구조를 사용하여 TIFF 파일을 저장합니다.

6 기타 처리 옵션을 설정합니다.

액션 실행 Photoshop 액션을 실행합니다. 첫 번째 메뉴에서 액션 세트를 선택하고 두 번째 메뉴에서 액션을 선택합니다. 먼저 [액션] 팔레트에서 액션 세트를 불러와야 액션 세트가 메뉴에 나타납니다.

저작권 정보 파일의 IPTC 저작권 메타데이터에 입력한 텍스트를 포함시킵니다. 여기에서 포함시킨 텍스트가 원본 파일의 저작권 메타데이터를 덮어씁니다.

ICC 프로파일 포함 저장된 파일에 색상 프로파일을 포함시킵니다.

7 [실행]을 클릭합니다.

이미지를 처리하기 전에 [저장]을 클릭하면 대화 상자의 현재 설정을 저장할 수 있습니다. 다음에 이 설정을 사용하여 파일을 처리해야 할 때 [불러오기]를 클릭하고 저장된 이미지 프로세서 설정을 찾으면 됩니다.

이미지 처리 기법에 대한 자습서는 www.adobe.com/go/learn_ps_processraw_kr 참조하십시오.

파일 일괄 처리

[일괄 처리] 명령은 파일 폴더에 액션을 실행합니다. 디지털 카메라나 문서 공급 장치가 부착된 스캐너가 있으면 단일 액션으로 여러 개의 이미지를 불러오고 처리할 수 있습니다. 스캐너나 디지털 카메라를 사용하려면 액션을 지원하는 플러그인 모듈을 구해야 할 수도 있습니다.

참고: 타사 플러그인이 한 번에 여러 문서를 가져오도록 작성되어 있지 않으면 일괄 처리 과정에서 또는 액션의 일부로 사용되는 과정에서 플러그인이 작동하지 않을 수 있습니다. 자세한 정보는 해당 플러그인 제조 업체에 문의하십시오.

Acrobat Capture 또는 기타 소프트웨어 프로그램에서 PDF 이미지를 불러올 수도 있습니다.

파일을 일괄 처리할 때는 모든 파일을 열린 채로 두거나, 닫아서 변경 내용을 원본 파일에 저장하거나, 수정된 파일을 새 위치에 저장하여 원본은 변경되지 않도록 할 수 있습니다. 처리된 파일을 새 위치에 저장하려면 일괄 처리를 시작하기 전에 처리된 파일을 저장할 새 폴더를 만들어 두는 것이 좋습니다.

여러 개의 액션을 사용하여 일괄 처리하려면 다른 액션을 모두 재생하는 새 액션을 만든 다음 이 새 액션을 사용하여 일괄 처리합니다. 여러 폴더를 일괄 처리하려면 한 폴더 내에 처리할 다른 폴더의 별칭을 만들고 [모든 하위 폴더 포함] 옵션을 선택합니다.

일괄 처리가 더 빠르게 진행되도록 하려면 저장된 작업 내역 상태의 수를 줄이고 [작업 내역] 팔레트에서 [최초의 스냅샷 자동 생성] 옵션을 해제합니다.

이미지 처리 기법에 대한 자습서는 www.adobe.com/go/learn_ps_processraw_kr 참조하십시오.

파일 일괄 처리

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [파일] > [자동화] > [일괄 처리]를 선택합니다(Photoshop).
- [도구] > [Photoshop] > [일괄 처리]를 선택합니다(Bridge).

2 [설정]과 [액션] 팝업 메뉴에서 파일을 처리하는 데 사용할 액션을 선택합니다. 팝업 메뉴에는 [액션] 팔레트에서 사용할 수 있는 액션이 표시됩니다. 액션이 보이지 않으면 다른 세트를 선택하거나 팔레트에서 세트를 불러와야 할 수 있습니다.

3 [소스] 팝업 메뉴에서 처리하려는 파일을 선택합니다.

폴더 지정한 폴더의 파일을 처리합니다. [선택]을 클릭한 다음 폴더를 찾아 선택합니다.

불러오기 디지털 카메라나 스캐너 또는 PDF 문서의 이미지를 처리합니다.

열린 파일 열려 있는 모든 파일을 처리합니다.

Bridge Adobe Bridge에서 선택한 파일을 처리합니다. 파일을 선택하지 않으면 현재 Bridge 폴더의 파일이 처리됩니다.

4 처리, 저장 및 파일 이름 지정 옵션을 설정합니다. [일괄 처리] 대화 상자 설정에 대한 설명은 551페이지의 "일괄 처리 및 드롭릿 처리 옵션"을 참조하십시오.

중첩된 폴더의 파일을 다른 형식으로 일괄 처리

1 [대상] 단계 전까지는 일반적인 절차를 따라 폴더를 처리합니다.

2 [대상]으로 [저장하고 닫기]를 선택합니다. [액션 "다른 이름으로 저장" 명령 무시] 옵션을 지정하여 다음을 수행할 수 있습니다.

- 액션의 "다른 이름으로 저장" 단계에 파일 이름이 포함되어 있으면 이 이름은 저장되고 있는 문서 이름으로 대체됩니다. 모든 "다른 이름으로 저장" 단계는 파일 이름 없이 기록된 것처럼 처리됩니다.
- "다른 이름으로 저장" 액션 단계에서 지정한 폴더는 문서의 원래 폴더로 대체됩니다.

참고: 액션에 "다른 이름으로 저장" 단계가 있어야 합니다. [일괄 처리] 명령은 자동으로 파일을 저장하지 않습니다.

예를 들어, 이러한 절차를 따라 이미지를 선명하게 하고 크기를 조정한 다음 이미지의 원래 폴더에 JPEG로 저장할 수 있습니다. 선명 효과 단계, 크기 조정 단계, "JPEG로 저장" 단계가 순차적으로 포함된 액션을 만듭니다. 그리고 이 액션을 일괄 처리할 때 [모든 하위 폴더 포함]을 선택하고 대상을 [저장하고 닫기]로 지정한 다음 [액션 "다른 이름으로 저장" 명령 무시]를 선택합니다.

이미지 처리 기법에 대한 자습서는 www.adobe.com/go/learn_ps_processraw_kr을 참조하십시오.

액션에서 드롭릿 만들기

드롭릿은 [드롭릿] 아이콘 위로 드래그하는 하나 이상의 이미지나 이미지 폴더에 액션을 적용합니다. 데스크탑이나 디스크상의 위치에 저장할 수 있습니다.



드롭릿 아이콘

액션은 드롭릿을 만드는 토대가 됩니다. 드롭릿을 만들기 전에 [액션] 팔레트에서 원하는 액션을 만들어야 합니다. 544페이지의 "액션 기록 정보"을 참조하십시오.

1 [파일] > [자동화] > [드롭릿 만들기]를 선택합니다.

2 드롭릿을 저장할 위치를 지정합니다. 대화 상자의 [드롭릿 저장 위치] 섹션에서 [선택]을 클릭하여 위치를 찾습니다.

3 [액션 세트]를 선택한 다음 [설정]과 [액션] 메뉴에서 사용할 액션을 지정합니다. [드롭릿 만들기] 대화 상자를 열기 전에 [액션] 팔레트에서 액션을 선택하여 이러한 메뉴를 미리 선택합니다.

4 처리, 저장 및 파일 이름 지정 옵션을 설정합니다. [일괄 처리] 대화 상자 설정에 대한 설명은 551페이지의 "일괄 처리 및 드롭릿 처리 옵션"을 참조하십시오.

여러 플랫폼에서 사용할 수 있는 드롭릿에 대한 팁

Windows와 Mac OS 모두에서 사용할 수 있는 드롭릿을 만드는 경우 다음과 같은 호환성 문제를 고려하는 것이 좋습니다.

- Windows에서 만든 드롭릿을 Mac OS로 이동한 후에는 이 드롭릿을 데스크탑의 Photoshop 아이콘 위로 드래그합니다. 그러면 Mac OS에서 사용할 수 있도록 드롭릿이 업데이트됩니다.
- Mac OS에서 드롭릿을 만들 때는 .exe 확장자를 사용하여 Windows 및 Mac OS와 모두 호환되는 드롭릿을 만듭니다.
- 운영 체제 간에는 파일 이름에 대한 참조가 지원되지 않습니다. 파일이나 폴더 이름을 참조하는 액션 단계(예: [열기] 명령, [저장] 명령 또는 파일에서 설정을 불러오는 조정 명령)는 일시 정지되어 파일 이름을 묻는 메시지가 표시됩니다.

드롭릿을 사용하여 파일 처리

❖ 파일이나 폴더를 [드롭릿] 아이콘 위로 드래그합니다. Photoshop이 실행되고 있지 않은 경우 Photoshop이 시작됩니다.

일괄 처리 및 드롭릿 처리 옵션

[일괄 처리] 대화 상자와 [드롭릿] 대화 상자에서 이러한 옵션을 지정합니다.

액션 "열기" 명령 무시 액션의 "열기" 명령에 지정한 파일을 열지 않고 [일괄 처리] 명령에서 선택한 파일이 일괄 처리되도록 합니다. 저장된 파일을 여는 [열기] 명령이 액션에 포함된 경우 이 옵션을 선택하지 않으면 [일괄 처리] 명령 실행 시 [열기] 명령 기록에 사용된 파일만 열리고 처리됩니다. 이는 일괄 처리 원본 폴더의 각 파일이 열린 후 [일괄 처리] 명령에서 액션에 지정된 파일을 열기 때문입니다. 가장 최근에 연 파일이 액션에 지정된 파일이므로 [일괄 처리] 명령 실행 시 해당 파일에 대해서만 액션이 수행되고 일괄 처리 원본 폴더의 파일은 처리되지 않습니다.

이 옵션을 사용하려면 액션에 [열기] 명령이 포함되어 있어야 합니다. 그렇지 않으면 일괄 처리하도록 선택한 파일이 [일괄 처리] 명령 실행 시 열리지 않습니다. 이 옵션을 선택하면 열려는 파일 선택 사항만 무시되고 [열기] 명령의 나머지 사항은 유지됩니다.

열려 있는 파일에 대해 실행되도록 액션이 기록된 경우나 액션에 필요한 특정 파일에 대한 [열기] 명령이 액션에 포함된 경우에는 이 옵션의 선택을 해제합니다.

모든 하위 폴더 포함 지정한 폴더의 하위 디렉토리에 있는 파일을 처리합니다.

색상 프로파일 경고 무시 색상 정책 메시지 표시를 끕니다.

파일 열기 옵션 대화 상자 무시 [파일 열기 옵션] 대화 상자를 숨깁니다. 이 옵션은 Camera Raw 이미지 파일에 액션을 일괄 처리할 때 유용합니다. 기본 설정 또는 이전에 지정한 설정이 사용됩니다.

대상 메뉴 처리된 파일의 저장 위치 설정

- **없음** 액션에 [저장] 명령이 포함된 경우 이외에는 변경 내용을 저장하지 않고 파일을 열어 둡니다.
- **저장하고 닫기** 파일을 현재 위치에 저장하여 원본 파일을 덮어씁니다.
- **폴더** 처리된 파일을 다른 위치에 저장합니다. [선택]을 클릭하여 파일이 저장될 대상 폴더를 지정합니다.

액션 "다른 이름으로 저장" 명령 무시 처리된 파일이 원래 이름이나 [일괄 처리] 대화 상자의 [파일 이름 지정] 섹션에 지정한 이름으로, [일괄 처리] 명령에 지정된 대상 폴더나 원래 폴더([저장하고 닫기]를 선택한 경우)에 저장되도록 합니다.

[다른 이름으로 저장] 명령이 액션에 포함된 경우 이 옵션을 선택하지 않으면 [일괄 처리] 명령에 지정된 폴더가 아닌 액션의 [다른 이름으로 저장] 명령에 지정된 폴더에 파일이 저장됩니다. 또한 액션의 [다른 이름으로 저장] 명령에 파일 이름이 지정된 경우 이 옵션을 선택하지 않으면 [일괄 처리] 명령에서 이미지를 처리할 때마다 동일한 파일(액션에 지정된 파일)을 덮어씁니다.



[일괄 처리] 명령 실행 시 [일괄 처리] 명령에 지정한 폴더에 원래 파일 이름으로 파일이 처리되게 하려면 액션에 이미지를 저장합니다. 그런 다음 일괄 처리를 만들 때 [액션 "다른 이름으로 저장" 명령 무시]를 선택하고 대상 폴더를 지정합니다. [일괄 처리] 명령에서 이미지의 이름을 바꿀 경우 [액션 "다른 이름으로 저장" 명령 무시]를 선택하지 않으면 처리된 이미지가 지정된 폴더에 새 이름으로 한 번, 그리고 액션의 [다른 이름으로 저장] 명령에서 지정된 폴더에 원래 이름으로 한 번, 이렇게 두 번 저장됩니다.

이 옵션을 사용하려면 액션에 [다른 이름으로 저장] 명령이 포함되어 있어야 합니다. 그렇지 않으면 [일괄 처리] 명령 실행 시 처리된 파일이 저장되지 않습니다. 이 옵션을 선택하면 지정된 파일 이름과 폴더만 무시되고 [다른 이름으로 저장] 명령의 나머지 사항은 유지됩니다.

참고: JPEG 압축이나 TIFF 옵션 등의 일부 [저장] 옵션은 [일괄 처리] 명령이나 [드롭릿 만들기] 명령에서 사용할 수 없습니다. 이러한 옵션을 사용하려면 먼저 원하는 옵션이 포함된 액션에 [다른 이름으로 저장] 단계를 기록한 다음 [액션 "다른 이름으로 저장" 명령 무시] 옵션을 사용하여 [일괄 처리] 명령이나 [드롭릿 만들기] 명령에서 지정하는 위치에 파일이 저장되도록 합니다. 액션의 [다른 이름으로 저장] 명령에 지정된 파일 이름과 경로는 무시되고 [일괄 처리] 대화 상자에서 지정하는 새 경로와 파일 이름을 사용하는 [저장] 옵션은 유지됩니다.

파일 이름 지정 새 폴더에 파일을 쓸 경우 파일 이름 지정 규칙을 지정합니다. 팝업 메뉴에서 요소를 선택하거나 모든 파일의 기본 이름으로 결합될 필드에 텍스트를 입력합니다. 이러한 필드에서는 파일 이름 구성 요소의 순서와 형식을 변경할 수 있습니다. 모든 파일에 고유한 필드(예: 파일 이름, 일련 번호 또는 일련 문자)를 하나 이상 입력하여 파일들이 서로 덮어쓰지 않도록 합니다. 시작하는 일련 번호에 따라 일련 번호 필드의 시작 숫자가 지정됩니다. 일련 문자 필드에서 첫 번째 파일은 항상 “A”로 시작합니다.

호환성 파일 이름이 Windows, Mac OS 및 Unix 운영 체제와 호환되도록 합니다.

[일괄 처리] 명령 옵션을 사용하여 파일을 저장하면 대부분 원본 파일과 같은 형식으로 저장됩니다. 파일을 새 형식으로 저장하는 일괄 처리 과정을 만들려면 원래 액션의 일부로 [다른 이름으로 저장] 명령을 기록한 다음 [닫기] 명령을 기록합니다. 그런 다음 일괄 처리 프로세스를 설정할 때 [대상]에 대해 [액션 "다른 이름으로 저장" 명령 무시]를 선택합니다.

오류 메뉴 처리 시 발생하는 오류의 처리 방법을 지정합니다.

- **오류 시 멈춤** 사용자가 오류 메시지를 확인할 때까지 처리를 일시 중단합니다.
- **오류 로그 파일 작성** 처리를 중지하지 않고 각 오류를 파일에 기록합니다. 로그 파일에 기록된 오류가 있으면 일괄 처리 작업이 끝난 후 메시지가 표시됩니다. 오류 파일을 검토하려면 [일괄 처리] 명령이 실행된 후 텍스트 편집기에서 파일을 엽니다.

스크립팅

스크립팅 정보

Photoshop은 스트립트 작성을 통한 외부 자동화를 지원합니다. Windows에서는 VB Script와 같이 COM 자동화를 지원하는 스크립트 언어를 사용할 수 있습니다. Mac OS에서는 AppleScript와 같이 Apple 이벤트를 보낼 수 있는 언어를 사용할 수 있습니다. 이러한 언어들은 플랫폼 간에 호환되지는 않지만 Adobe Photoshop, Adobe Illustrator 및 Microsoft Office와 같은 여러 응용 프로그램을 제어할 수 있습니다. 또한 Mac OS에서는 Apple의 Photoshop Automator Actions를 사용하여 Photoshop 작업을 제어할 수 있습니다.

두 플랫폼 모두에서 지원되는 Javascript를 사용할 수도 있습니다. JavaScript가 지원되면 Windows 또는 Mac OS에서 실행되는 Photoshop 스크립트를 작성할 수 있습니다.

참고: 자세한 내용은 Photoshop 응용 프로그램을 설치할 때 포함된 스크립팅 설명서인 Photoshop AppleScript 참조 안내서.pdf, Photoshop JavaScript 참조 안내서.pdf, Photoshop 스크립팅 안내서.pdf 및 Photoshop VBScript 참조 안내서.pdf를 참조하십시오. 이들 안내서는 Photoshop CS3/[스크립트 안내서] 폴더에서 참조하실 수 있습니다.

JavaScript 실행

❖ [파일] > [스크립트]를 선택한 다음 목록에서 스크립트를 선택합니다. 이 스크립트 목록에는 Photoshop CS3/[사전 설정]/[스크립트] 폴더에 .js 또는 .jsx 확장자로 저장된 모든 스크립트가 포함되어 있습니다. 다른 위치에 저장된 스크립트를 실행하려면 [파일] > [스크립트] > [찾아보기]를 선택한 다음 원하는 스크립트를 찾습니다.

스크립트와 액션 자동 실행 설정

Photoshop의 파일 열기, 저장 또는 내보내기와 같은 이벤트가 JavaScript나 Photoshop 액션을 트리거하도록 할 수 있습니다. Photoshop에서 제공하는 여러 기본 이벤트를 사용하거나 사용자가 스크립트 가능 Photoshop 이벤트를 작성하여 스크립트나 액션이 트리거되게 할 수 있습니다. 스크립트 가능 이벤트에 대한 자세한 내용은 Photoshop 스크립트 안내서를 참조하십시오.

1 [파일] > [스크립트] > [스크립트 이벤트 관리자]를 선택합니다.

2 [이벤트에서 스크립트/액션 실행 가능]을 선택합니다.

3 [Photoshop 이벤트] 메뉴에서 스크립트나 액션을 트리거할 이벤트를 선택합니다.

4 [스크립트] 또는 [액션]을 선택한 후 이벤트가 발생할 때 실행될 스크립트나 액션을 선택합니다.

Photoshop에 포함된 여러 샘플 스크립트를 선택할 수 있습니다. 다른 스크립트를 실행하려면 [찾아보기]를 선택한 다음 원하는 스크립트를 찾습니다. [액션]에서는, 첫 번째 팝업 메뉴에서 액션 세트를 선택한 다음 두 번째 팝업 메뉴에서 이 세트의 액션을 선택합니다. 액션이 이 메뉴에 나타나려면 먼저 [액션] 팔레트에서 해당 액션을 불러왔어야 합니다.

5 [추가]를 클릭합니다. 이벤트 및 연결된 스크립트나 액션이 대화 상자의 목록에 나타납니다.

6 개별 이벤트를 사용하지 않고 제거하려면 목록에서 해당 이벤트를 선택하고 [제거]를 클릭합니다. 모든 이벤트를 사용할 수 없도록 하고 목록에 유지만 되도록 하려면 [이벤트에서 스크립트/액션 실행 가능]의 선택을 해제합니다.

데이터 연동 그래픽 만들기

데이터 연동 그래픽 정보

데이터 연동 그래픽을 만들면 인쇄용이나 웹 프로젝트용으로 이미지의 여러 버전을 빠르고 정확하게 제작할 수 있습니다. 예를 들어, 기본 템플릿에 다양한 텍스트와 이미지를 적용하여 100가지 버전의 웹 배너를 제작할 수 있습니다.

Photoshop에서 그래픽을 내보내서 그래픽을 생성하거나 Adobe GoLive 또는 Adobe Graphics Server 등의 다른 프로그램에서 사용할 템플릿을 만들 수 있습니다. 자세한 내용은 557페이지의 "다른 Adobe 제품과 사용할 수 있도록 템플릿 저장"을 참조하십시오.

다음의 일반적인 단계를 따라 템플릿과 데이터 세트에서 그래픽을 만듭니다.

1. 템플릿으로 사용할 기본 그래픽을 만듭니다.

그래픽에서 변경할 요소를 레이어를 사용하여 분리합니다.

2. 그래픽에 변수를 정의합니다.

변수는 이미지에서 변경되는 부분을 지정합니다. 자세한 내용은 554페이지의 "변수 정의"를 참조하십시오.

3. 데이터 세트를 만들거나 불러옵니다.

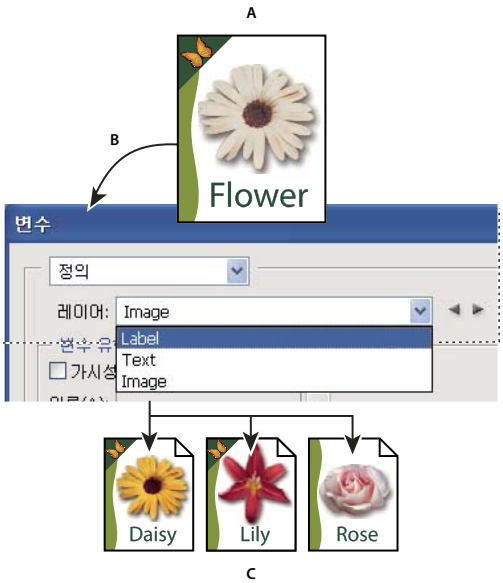
템플릿에서 데이터 세트를 만들거나 텍스트 파일에서 불러올 수 있습니다. 자세한 내용은 555페이지의 "데이터 세트 정의" 및 556페이지의 "외부 파일에 데이터 세트 만들기"를 참조하십시오.

4. 문서를 각 데이터 세트를 적용하여 미리 봅니다.

모든 파일을 내보내기 전에 미리 보기를 통해 최종 그래픽 버전이 어떤 모양인지 확인할 수 있습니다. 자세한 내용은 555페이지의 "데이터 세트 미리 보기 또는 적용"을 참조하십시오.

5. 그래픽을 데이터와 함께 내보내서 그래픽을 생성합니다.

그래픽을 Photoshop(PSD) 파일로 내보낼 수 있습니다. 자세한 내용은 556페이지의 "데이터 세트를 사용하여 그래픽 생성"을 참조하십시오.

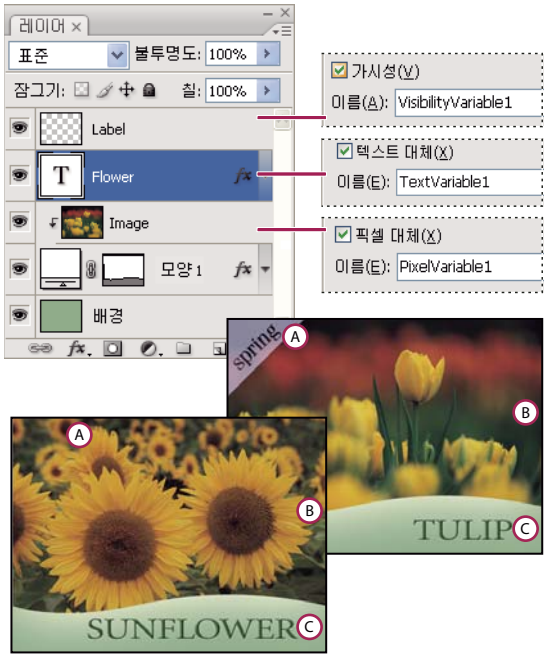


변수를 사용하여 이미지의 여러 버전 만들기
A. 소스 파일 템플릿 **B.** 사용자가 레이어를 변수로 정의 **C.** 각각 다른 변수 데이터 세트를 사용하여 이미지의 여러 버전 생성

변수 정의

변수를 사용하여 템플릿에서 변경될 요소를 정의합니다. 세 가지 유형의 변수를 정의할 수 있습니다. [가시성] 변수는 레이어의 내용을 표시하거나 숨깁니다. [픽셀 대체] 변수는 레이어의 픽셀을 다른 이미지 파일의 픽셀로 대체합니다. [텍스트 대체] 변수는 문자 레이어의 텍스트 문자열을 대체합니다.

참고: GoLive는 모든 텍스트 및 가시성 변수를 인식하지만 픽셀 대체 변수는 인식하지 못합니다.



같은 템플릿을 사용한 이미지의 두 버전
A. 가시성 변수 **B.** 픽셀 대체 변수 **C.** 텍스트 대체 변수

배경 레이어에는 변수를 정의할 수 없습니다.

1 [이미지] > [변수] > [정의]를 선택합니다.

2 [레이어] 팝업 메뉴에서 변수로 정의할 내용이 포함되어 있는 레이어를 선택합니다.

3 변수 유형을 하나 이상 선택합니다.

가시성 레이어의 내용을 표시하거나 숨깁니다.

픽셀 대체 레이어의 픽셀을 다른 이미지 파일의 픽셀로 대체합니다.

텍스트 대체 텍스트 레이어의 텍스트 문자열을 대체합니다.

4 다음 중 하나를 수행합니다.

- [이름]을 선택하고 변수의 이름을 입력합니다. 변수 이름은 문자, 밑줄 또는 콜론으로 시작해야 하며 공백이나 특수 문자(마침표, 하이픈, 밑줄 및 콜론 제외)가 포함될 수 없습니다.
- [이름] 팝업 메뉴에서 기존 변수를 선택하여 이 레이어를 연결합니다. 같은 변수에 연결된 레이어가 [이름] 메뉴 옆에 연결 아이콘과 함께 표시됩니다.

5 [픽셀 대체] 변수에서는 다음 옵션을 설정합니다.

- 대체 이미지의 비율을 조정할 방법을 선택합니다. [맞춤] 옵션은 대체 이미지의 비율을 조정하여 테두리 상자 내에 맞춥니다. 따라서 테두리 상자 내부의 일부가 비어 있을 수 있습니다. [칠] 옵션은 대체 이미지의 비율을 조정하여 테두리 상자를 완전히 채웁니다. 따라서 이미지가 테두리 상자를 벗어나는 경우도 생깁니다. [그대로] 옵션은 대체 이미지의 비율을 조정하지 않습니다. [일치] 옵션은 폭과 높이의 비례를 무시하고 대체 이미지의 비율을 조정하여 테두리 상자에 꼭 맞춥니다.
- 정렬 아이콘 의 핸들을 클릭하여 테두리 상자 안에 이미지를 배치할 정렬 옵션을 선택합니다. [일치] 옵션에는 사용할 수 없습니다.

• [테두리 상자에 클립]을 선택하면 테두리 상자를 벗어나는 이미지 영역이 잘립니다. [칠] 또는 [그대로] 대체 방법을 선택한 경우에만 이 옵션을 사용할 수 있습니다. [일치] 옵션에는 사용할 수 없습니다.

6 다른 레이어의 변수를 정의하려면 [레이어] 팝업 메뉴에서 레이어를 선택합니다. 변수가 포함된 레이어의 이름 옆에는 별표가 나타납니다. 내비게이션 화살표를 사용하여 레이어 간에 이동할 수 있습니다.

7 [확인]을 클릭합니다.

변수 이름 바꾸기

1 [이미지] > [변수] > [정의]를 선택합니다.

2 [레이어] 팝업 메뉴에서 변수가 포함된 레이어를 선택합니다.

3 변수의 이름을 바꾸려면 [이름] 텍스트 상자에 이름을 입력합니다. 변수 이름은 문자, 밑줄 또는 콜론으로 시작해야 하며 공백이나 특수 문자(마침표, 하이픈, 밑줄 및 콜론 제외)가 포함될 수 없습니다.

4 변수를 제거하려면 해당 변수의 선택을 해제합니다.

데이터 세트 정의

데이터 세트는 변수 및 연결된 데이터의 모음입니다. 생성할 각 그래픽 버전에 대해 데이터 세트를 정의합니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

• [이미지] > [변수] > [데이터 세트]를 선택합니다.

• [변수] 대화 상자가 열리면 대화 상자 맨 위의 팝업 메뉴에서 [데이터 세트]를 선택하거나 [다음]을 클릭합니다.

참고: 기본 데이터 세트를 편집하려면 먼저 변수를 하나 이상 정의해야 합니다.

2 [새 데이터 세트] 단추 를 클릭합니다.

3 [이름] 팝업 메뉴나 대화 상자 아래쪽에 있는 목록에서 변수를 선택합니다.

4 변수 데이터를 편집합니다.

• [가시성] 변수 의 경우 레이어의 내용을 표시하려면 [보임]을 선택하고 레이어의 내용을 숨기려면 [보이지 않음]을 선택합니다.

• [픽셀 대체] 변수 의 경우 [파일 선택]을 클릭하고 대체 이미지 파일을 선택합니다. 레이어를 현재 상태로 두려면 데이터 세트가 적용되기 전에 [대체 안함]을 클릭합니다.

참고: 다른 대체가 이미 적용되었으면 [대체 안함]을 선택해도 파일이 원래 상태로 다시 설정되지 않습니다.

• [텍스트 대체] 변수 T 의 경우 [값] 텍스트 상자에 텍스트 문자열을 입력합니다.

5 생성할 각 그래픽 버전에 대해 데이터 세트를 정의합니다.

먼저 [데이터 세트] 팝업 메뉴에서 데이터 세트를 선택하고 옵션을 편집하여 나중에 데이터 세트를 편집하거나 이름을 바꾸거나 삭제할 수 있습니다. 화살표 아이콘을 사용하여 데이터 세트 간에 이동합니다. [삭제] 아이콘을 클릭하여 데이터 세트를 삭제합니다.

데이터 세트 미리 보기 또는 적용

모든 변수와 데이터 세트를 그대로 유지하면서 기본 이미지에 데이터 세트의 내용을 적용해 볼 수 있습니다. 이렇게 하면 PSD 문서에 해당 데이터 세트의 값이 포함되어 모양이 변경됩니다. 각 데이터 세트를 적용한 각 그래픽 버전이 어떤 모양일지 미리 볼 수도 있습니다.

참고: 데이터 세트를 적용하면 원본 문서를 덮어씁니다.

❖ [이미지] > [데이터 세트 적용]을 선택합니다. 목록에서 데이터 세트를 선택하여 해당 이미지를 문서 창에서 미리 봅니다. 데이터 세트를 적용하려면 [적용]을 클릭합니다. 미리 보는 동안 기본 이미지를 변경하지 않으려면 [취소]를 클릭합니다.

[변수] 대화 상자의 [데이터 세트] 페이지에서 데이터 세트를 적용하고 미리 볼 수도 있습니다.

데이터 세트를 사용하여 그래픽 생성

변수와 하나 이상의 데이터 세트를 정의한 후 데이터 세트 값을 사용하여 일괄 처리 모드에서 이미지를 출력할 수 있습니다. 이미지를 PSD 파일로 출력할 수 있습니다.

1 [파일] > [내보내기] > [데이터 세트를 파일로 저장]을 선택합니다.

2 생성된 모든 파일에 사용할 기본 이름을 입력합니다. 필요한 경우 고유한 파일 이름 지정 규칙을 만들 수도 있습니다.

3 해당 파일을 저장할 디렉토리를 선택하려면 [폴더 선택] 단추를 클릭합니다.

4 내보낼 데이터 세트를 선택합니다.

5 [확인]을 클릭합니다.

외부 파일에 데이터 세트 만들기

모든 변수 정보가 포함된 외부 텍스트 파일을 만든 후 변수가 포함된 PSD 문서로 이 파일을 불러오면 여러 개의 데이터 세트를 빠르게 만들 수 있습니다. 이 작업을 수행하는 방법 중 하나는 텍스트 파일이나 Microsoft Excel 스프레드시트에 데이터를 입력한 후 이 파일을 탭이나 쉼표로 구분된 파일에 보내는 것입니다.

외부 텍스트 파일의 구문은 다음과 같습니다. "Variable" 또는 "Value"로 시작하는 각 행은 파일에서 하나의 전체 행이 됩니다.

```
VariableName1<sep>VariableName2<sep> <sep>VariableNameN <nl>
Value1-1<sep>Value2-1<sep>><sep>ValueN-1<nl>
Value1-2<sep>Value2-2<sep><sep>ValueN-2<nl>
Value1-M<sep>Value2-M<sep><sep>ValueN-M<nl>
```

첫 번째 행에는 모든 변수 이름이 후속 행에서 값이 지정된 순서로 포함되어 있습니다. 이어지는 각 행은 하나의 데이터 세트를 나타내며 지정된 각 변수의 값을 포함하고 있습니다.

데이터 세트의 단일 행 텍스트에 여러 행 텍스트를 만들려면 텍스트를 큰따옴표로 묶고 줄바꿈할 탭이나 쉼표로 구분된 파일에 하드 리턴을 삽입합니다.

외부 텍스트 파일 구문 요소	
<sep>	쉼표로 구분된 파일(CSV)이나 탭(탭으로 구분된) 파일이며 각 변수 이름이나 값을 구분합니다.
<nl>	각 데이터 세트를 끝내는 줄 바꿈 문자이며 줄 바꿈, 캐리지 리턴 또는 두 가지 모두일 수 있습니다.
"true"와 "false"	가시성 변수에 대해 허용되는 값입니다.
공백	구분 기호 주위의 공백은 파일 구문을 분석할 때 제거됩니다. 그러나 값 문자열의 단어 사이에 있는 공백(예: two of a kind)은 유지되고, 큰따옴표로 묶인(예: " one kind ") 선행 및 후행 공백은 유지됩니다.
큰따옴표	큰따옴표를 하나 더 사용하면 값으로 인식됩니다. 예를 들어, ""B""는 데이터 세트에서 "B"가 됩니다.

<sep> 또는 <nl>이 변수 값의 일부이면 전체 값을 큰따옴표로 묶어야 합니다.

PSD 문서에 정의한 모든 변수는 텍스트 파일에 정의되어야 합니다. 텍스트 파일에 있는 변수의 수가 PSD 문서에 있는 수와 일치하지 않으면 오류가 발생합니다.

데이터 세트 예:

튤립(tulip)과 해바라기(sunflower) 변수를 포함한 꽃(flowers) 템플릿을 사용하여 다음과 같이 나타나는 텍스트 파일을 설정할 수 있습니다.

```
{contents of FlowerShow.txt}
Variable 1, Variable 2, Variable 3
true, TULIP, c:\My Documents\tulip.jpg
false, SUNFLOWER, c:\My Documents\sunflower.jpg
false, CALLA LILY, c:\My Documents\calla.jpg
true, VIOLET, c:\My Documents\violet.jpg
```

참고: 텍스트 파일과 이미지 파일이 같은 폴더에 있으면 이미지 위치를 상대 경로로 지정할 수 있습니다. 예를 들어, 예제의 마지막 항목은 true, VIOLET, violet.jpg로 나타낼 수 있습니다.

데이터 세트 가져오기

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [파일] > [불러오기] > [변수 데이터 세트]를 선택합니다.
- [이미지] > [변수] > [데이터 세트]를 선택하고 [불러오기] 단추를 클릭합니다.

2 불러올 텍스트 파일을 찾습니다.

3 불러오기 옵션을 설정합니다.

첫 번째 열을 데이터 세트 이름으로 사용 텍스트 파일에 있는 첫 번째 열의 내용(목록에서 첫 번째 변수의 값)을 사용하여 각 데이터 세트에 이름을 지정합니다. 그렇지 않은 경우 데이터 세트는 "데이터 세트 1, 데이터 세트 2" 등으로 이름이 지정됩니다.

기존 데이터 세트 바꾸기 데이터 세트를 불러오기 전에 기존 데이터 세트를 삭제합니다.

4 텍스트 파일의 인코딩을 설정하거나 [자동] 설정으로 둡니다.

5 [확인]을 클릭합니다.

다른 Adobe 제품과 사용할 수 있도록 템플릿 저장

Adobe Graphics Server(영문 전용)와 Adobe GoLive 같은 다른 Adobe 제품에서 사용할 수 있도록 템플릿을 PSD 형식으로 저장할 수 있습니다. 예를 들어, GoLive 사용자가 페이지 레이아웃에 PSD 템플릿을 가져오고, 동적 링크를 사용하여 해당 변수를 데이터베이스에 바인딩한 다음 Graphics Server를 사용하여 아트워크를 반복해서 생성할 수 있습니다. 이와 마찬가지로 Graphics Server로 작업하는 개발자는 PSD 파일의 변수를 데이터베이스나 다른 데이터 소스에 직접 바인딩할 수 있습니다.

PSD 템플릿을 사용한 데이터 연동 그래픽 만들기에 대한 자세한 내용은 Adobe GoLive 도움말 및 Adobe Graphics Server 개발자 안내서를 참조하십시오.

21장: 단축키

단축키를 사용하면 Photoshop에서 생산성을 더욱 높일 수 있습니다. 여기에 표시된 기본 단축키를 사용하거나 자신이 원하는 대로 단축키를 추가하고 사용자 정의할 수 있습니다.

단축키 사용자 정의

단축키 사용자 정의 정보

Photoshop에서는 모든 단축키 목록을 보고 단축키를 편집하거나 작성할 수 있습니다. [단축키] 대화 상자는 단축키 편집기 역할을 하며 기본 단축키 세트에 포함되지 않는 명령을 포함하여 단축키를 지원하는 모든 명령을 포괄합니다.



단축키 사용 외에 상황에 맞는 메뉴를 사용하여 여러 명령에 액세스할 수 있습니다. 상황에 맞는 메뉴는 활성 도구, 선택 영역 또는 팔레트와 관련된 명령을 표시합니다. 상황에 맞는 메뉴를 표시하려면 문서 창 또는 팔레트에서 마우스 오른쪽 단추를 클릭하거나(Windows) Control 키를 누른 채 클릭합니다(Mac OS).

새로운 단축키 정의

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [편집] > [단축키]를 선택합니다.
- [창] > [작업 영역] > [단축키 및 메뉴]를 선택하고 [단축키] 탭을 클릭합니다.

2 [단축키 및 메뉴] 대화 상자의 위쪽에 있는 [세트] 메뉴에서 단축키 세트를 선택합니다.

3 [단축키] 메뉴에서 단축키 유형을 선택합니다.

응용 프로그램 메뉴 메뉴 막대의 항목에 대한 단축키를 사용자 정의할 수 있습니다.

팔레트 메뉴 팔레트 메뉴의 항목에 대한 단축키를 사용자 정의할 수 있습니다.

도구 도구 상자의 도구에 대한 단축키를 사용자 정의할 수 있습니다.

4 스크롤 목록의 [단축키] 열에서 수정할 단축키를 선택합니다.

5 새 단축키를 입력합니다.

키보드 단축키가 이미 다른 명령이나 세트의 도구에 지정되어 있는 경우 경고가 표시됩니다. 이 단축키를 새 명령이나 도구에 지정하고 이전에 지정한 단축키를 지우려면 [허용]을 클릭합니다. 단축키를 재지정한 후, 변경 내용을 취소하려면 [변경 취소]를 클릭하고 다른 명령이나 도구에 새 단축키를 지정하려면 [허용 후 충돌 위치로 이동]을 클릭합니다.

6 단축키 변경을 마치고 나면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 현재의 단축키 세트에 대한 모든 변경 내용을 저장하려면 [세트 저장] 단추 를 클릭합니다. 사용자 정의 세트에 대한 변경 내용이 저장됩니다. [Photoshop 기본값] 세트의 변경 내용을 저장하는 경우에는 [저장] 대화 상자가 열립니다. 새로운 세트의 이름을 입력하고 [저장]을 클릭합니다.
- 현재의 단축키 세트를 바탕으로 새 세트를 만들려면 [다른 이름으로 세트 저장] 단추 를 클릭합니다. [저장] 대화 상자의 [이름] 텍스트 상자에서 새 세트의 이름을 입력하고 [저장]을 클릭합니다. 새 단축키 세트가 새 이름 아래 팝업 메뉴에 표시됩니다.
- 대화 상자를 닫지 않고 마지막으로 저장한 변경 내용을 취소하려면 [취소]를 클릭합니다.
- 새 단축키를 기본값으로 되돌리려면 [기본값 사용]을 클릭합니다.
- 표시된 단축키 세트를 내보내려면 [요약]을 클릭합니다. 이 HTML 파일을 사용하여 웹 브라우저에서 단축키 세트를 표시할 수 있습니다.
- 모든 변경 내용을 취소하고 대화 상자를 종료하려면 [취소]를 클릭합니다.

참고: 현재 변경 세트를 저장하지 않았다면 [취소]를 클릭하여 변경 내용을 모두 삭제하고 대화 상자를 닫습니다.

명령이나 도구에서 단축키 지우기

1 [편집] > [단축키]를 선택합니다.

2 [단축키] 대화 상자에서 삭제할 단축키를 사용하는 명령이나 도구의 이름을 선택합니다.

3 [단축키 삭제]를 클릭합니다.

단축키 세트 삭제

1 [편집] > [단축키]를 선택합니다.

2 [세트] 팝업 메뉴에서 삭제하려는 단축키 세트를 선택합니다.

3 [삭제] 아이콘 을 클릭한 다음 [확인]을 클릭하여 대화 상자를 닫습니다.

기본 단축키

도구를 선택할 때 사용하는 키

Photoshop에서는 [단축키] 명령을 사용하여 단축키를 사용자 정의할 수 있습니다. [편집] > [단축키]를 선택합니다. 자세한 내용은 558페이지의 "새로운 단축키 정의"를 참조하십시오.

참고: 여러 도구가 나열된 행에서 같은 단축키를 사용하여 다양한 도구들 사이를 전환할 수 있습니다. 도구들은 [도구] 팔레트에서 그룹화되는 것처럼 단축키로 그룹화되어 있습니다.

결과	Windows	Mac OS
동일한 단축키를 사용하여 다른 도구로 전환	Shift 키를 누른 상태로 단축키 누름([도구 전환에 Shift 키 사용] 환경 설정이 선택된 경우)	Shift 키를 누른 상태로 단축키 누름([도구 전환에 Shift 키 사용] 환경 설정이 선택된 경우)
가려진 다른 도구로 전환	Alt 키를 누른 상태에서 도구 클릭(기준점 추가, 기준점 삭제 및 포인트 도구 변환 제외)	Option 키를 누른 상태에서 도구 클릭(기준점 추가, 기준점 삭제 및 포인트 도구 변환 제외)
이동 도구	V	V
사각형 선택 윤곽 도구† 원형 선택 윤곽 도구	M	M
올가미 도구 다각형 올가미 도구 자석 올가미 도구	L	L
자동 선택 도구 빠른 선택 도구	W	W
자르기 도구	C	C
분할 영역 도구 분할 영역 선택 도구	K	K
스팟 복구 브러쉬 도구 복구 브러쉬 도구 패치 도구 적목 현상 도구	J	J
브러쉬 도구 연필 도구 색상 대체 도구	B	B

결과	Windows	Mac OS
복제 도장 도구 패턴 도장 도구	S	S
작업 내역 브러쉬 도구 미술 작업 내역 브러쉬 도구	Y	Y
지우개 도구† 배경 지우개 도구 자동 지우개 도구	E	E
그라디언트 도구 페인트 통 도구	G	G
흐림 효과 도구 선명 효과 도구 손가락 도구	R	R
닷지 도구 번 도구 스폰지 도구	O	O
펜 도구 자유 형태 펜 도구	P	P
수평 문자 도구 세로 문자 도구 수평 문자 마스크 도구 세로 문자 마스크 도구	T	T
패스 선택 도구 직접 선택 도구	A	A
사각형 도구 모서리가 둥근 사각형 도구 원형 도구 다각형 도구 선 도구 사용자 정의 모양 도구		
메모 도구 오디오 주석 도구	N	N
스포이드 도구† 색상 샘플러 도구 측정 도구 카운트 도구*	I	I
손 도구†	H	H
돋보기 도구†	Z	Z
†추출, 픽셀 유동화 및 패턴 작성기에 동일한 단축키 사용 *Photoshop Extended 전용		

추출 도구 상자에서 도구를 선택할 때 사용하는 키

결과	Windows	Mac OS
가장자리 밝게하기 도구	B	B
칠 도구	G	G
스포이드 도구	I	I
정리 도구	C	C
가장자리 손질 도구	T	T

픽셀 유동화 도구 상자에서 도구를 선택할 때 사용하는 키

결과	Windows	Mac OS
변형 도구	W	W
재구성 도구	R	R
시계 방향 돌리기 도구	C	C
오목 도구	S	S
볼록 도구	B	B
왼쪽 밀기 도구	O	O
거울 도구	M	M
휘몰아치기 도구	T	T
마스크 고정 도구	F	F
마스크 고정 해제 도구	D	D

추출, 픽셀 유동화 및 패턴 작성기에 사용하는 키

결과(추출, 픽셀 유동화 및 패턴 작성기)	Windows	Mac OS
오른쪽 위에서부터 컨트롤 사이 순환	Tab	Tab
오른쪽 아래에서부터 컨트롤 사이 순환	Shift + Tab	Shift + Tab
일시적으로 손 도구 활성화	스페이스바	스페이스바
취소를 다시 설정으로 변경	Alt	Option

결과(추출 및 픽셀 유동화)	Windows	Mac OS
브러쉬 크기 줄이기 또는 늘리기	위쪽 또는 아래쪽 화살표 키	위쪽 또는 아래쪽 화살표 키

결과(추출 및 패턴 작성기)	Windows	Mac OS
창에 맞추기	Control + 0	Command + 0
확대	Control + +(더하기)	Command + +(더하기)
축소	Control + -(하이픈)	Command + -(하이픈)

결과(추출에만 해당)	Windows	Mac OS
가장자리 밝게하기 도구와 지우개 도구를 번갈아 전환	Alt + [가장자리 밝게하기 도구]/[지우개 도구]	Option + [가장자리 밝게하기 도구]/[지우개 도구]
가장자리 밝게하기(고급) 켜기/끄기	가장자리 밝게하기 도구를 선택한 상태로 Control 키를 누름	가장자리 밝게하기 도구를 선택한 상태로 Command 키를 누름
현재 밝게 한 영역 제거	Alt + Delete	Option + Delete
전체 이미지 밝게 하기	Control + Delete	Command + Delete
전경 영역을 칠하고 추출 미리 보기	칠 도구를 선택한 상태에서 Shift를 누르고 클릭	칠 도구를 선택한 상태에서 Shift를 누르고 클릭
가장자리 손질 도구가 선택될 때 마스크 이동	Control + 드래그	Command + 드래그
정리 도구가 선택될 때 불투명도 추가	Alt + 드래그	Option + 드래그
미리 보기의 표시 메뉴 옵션에서 원본 표시와 추출 표시 간 전환	X	X
미리 보기 전 정리 도구 및 가장자리 손질 도구 활성화	Shift + X	Shift + X
미리 보기의 표시 메뉴 항목을 위에서 아래로 순환	F	F
미리 보기의 표시 메뉴 항목을 아래에서 위로 순환	Shift + F	Shift + F
브러쉬 크기를 1만큼 감소/증가	브러쉬 크기 텍스트 상자에서 아래쪽 화살표/위쪽 화살표†	브러쉬 크기 텍스트 상자에서 아래쪽 화살표 또는 위쪽 화살표†
브러쉬 크기를 1만큼 감소/증가	브러쉬 크기 슬라이더가 표시된 상태에서 왼쪽 화살표/오른쪽 화살표†	브러쉬 크기 슬라이더가 표시된 상태에서 왼쪽 화살표/오른쪽 화살표†
정리 도구 또는 가장자리 밝게하기 도구의 강도 설정	0–9	0–9
†10만큼 줄이거나 늘리려면 Shift 키를 누릅니다.		

결과(픽셀 유동화 전용)	Windows	Mac OS
볼록, 오목, 왼쪽 밀기 및 거울 도구의 방향 반전	Alt + 도구	Option + 도구
연속적으로 왜곡 샘플링	재구성 도구, 변위, 최대한 비틀기 또는 연관 모드를 선택한 상태에서 미리 보기에서 Alt + 드래그	재구성 도구, 변위, 최대한 비틀기 또는 연관 모드를 선택하고 미리 보기에서 Option 키를 누른 상태에서 드래그
브러쉬 크기의 경우 2만큼, 조밀도, 압력, 비율, 휘몰아치기 지터의 경우 1만큼 감소/증가	브러쉬 크기, 조밀도, 압력, 비율 또는 휘몰아치기 지터 텍스트 상자의 아래쪽 화살표/위쪽 화살표†	브러쉬 크기, 조밀도, 압력, 비율 또는 휘몰아치기 지터 상자의 아래쪽 화살표/위쪽 화살표†
브러쉬 크기의 경우 2만큼, 조밀도, 압력, 비율, 휘몰아치기 지터의 경우 1만큼 감소/증가	브러쉬 크기, 조밀도, 압력, 비율 또는 휘몰아치기 지터 슬라이더가 표시된 상태에서 왼쪽 화살표/오른쪽 화살표†	브러쉬 크기, 조밀도, 압력, 비율 또는 휘몰아치기 지터 슬라이더가 표시된 상태에서 왼쪽 화살표/오른쪽 화살표†
마지막 단계 다시 실행	Control + Z	Command + Z
†10만큼 줄이거나 늘리려면 Shift 키를 누릅니다.		

결과(패턴 작성기에만 해당)	Windows	Mac OS
현재 선택 영역 삭제	Control + D	Command + D
선택 영역 이동 취소	Control + Z	Command + Z
생성 또는 다시 생성	Control + G	Command + G
현재 선택 영역과 교차	Shift + Alt + 선택	Shift + Option + 선택
보기 전환: 원본/생성 패턴	X	X
타일 작업 내역의 첫 번째 타일로 이동	Home	Home

결과(패턴 작성기에만 해당)	Windows	Mac OS
타일 작업 내역의 마지막 타일로 이동	End	End
타일 작업 내역에서 이전 타일로 이동	왼쪽 화살표, Page Up	왼쪽 화살표, Page Up
타일 작업 내역에서 다음 타일로 이동	오른쪽 화살표, Page Down	오른쪽 화살표, Page Down
타일 작업 내역에서 현재 타일 삭제	삭제	삭제
원본 보기 상태에서 선택 영역 소량 이동	오른쪽 화살표, 왼쪽 화살표, 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표	오른쪽 화살표, 왼쪽 화살표, 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표
원본 보기 상태에서 선택 영역 소량 이동량 증가	Shift+오른쪽 화살표, 왼쪽 화살표, 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표	Shift+오른쪽 화살표, 왼쪽 화살표, 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표

필터 갤러리에 사용하는 키

결과	Windows	Mac OS
선택된 필터의 맨 위에 새 필터 적용	Alt 키를 누른 상태에서 필터 클릭	Option 키를 누른 상태에서 필터 클릭
모든 표시 삼각형 열기/닫기	Alt 키를 누른 상태에서 표시 삼각형 클릭	Option 키를 누른 상태에서 표시 삼각형 클릭
취소 단추를 기본값으로 변경	Control	Command
취소 단추를 다시 설정으로 변경	Alt	Option
취소/다시 실행	Control + Z	Command + Z
한 단계 앞으로	Control + Shift + Z	Command + Shift + Z
한 단계 뒤로	Control + Alt + Z	Command + Option + Z

가장자리 다듬기 대화 상자에 사용하는 키

결과	Windows	Mac OS
가장자리 다듬기 대화 상자 열기	Ctrl + Alt + R	Command + Option + R
미리 보기 모드 사이 순환(앞으로)	F	F
미리 보기 모드 사이 순환(뒤로)	Shift + F	Shift + F
원래 이미지와 선택 영역 미리 보기 간에 전환	X	X
미리 보기 옵션 전환(켬과 끔)	P	P

흑백 대화 상자에 사용하는 키

결과	Windows	Mac OS
흑백 대화 상자 열기	Shift + Ctrl + Alt + B	Shift + Command + Option+ B
선택한 값을 %1만큼 늘리기/줄이기	왼쪽 화살표/오른쪽 화살표	왼쪽 화살표/오른쪽 화살표
선택한 값을 %10만큼 늘리기/줄이기	Shift + 왼쪽 화살표/오른쪽 화살표	Shift + 왼쪽 화살표/오른쪽 화살표
가장 비슷한 색상 슬라이더 값 변경	이미지를 클릭한 상태에서 드래그	이미지를 클릭한 상태에서 드래그

Camera Raw 대화 상자에서 사용하는 키

결과	Windows	Mac OS
돋보기 도구	Z	Z
손 도구	H	H
흰색 균형 도구	I	I

결과	Windows	Mac OS
색상 샘플러 도구	S	S
자르기 도구	C	C
똑바르게 하기 도구	A	A
왼쪽으로 이미지 회전	L	L
오른쪽으로 이미지 회전	R	R
확대	Control + +(더하기)	Command + +(더하기)
축소	Control + -(하이픈)	Command + -(하이픈)
확대 도구로 일시 전환 ([똑바르게 하기 도구]가 선택된 경우 제대로 작동하지 않습니다. [자르기 도구]가 활성화되어 있는 경우 일시적으로 [똑바르게 하기 도구]로 전환됩니다.)	Control	Command
[흰색 균형 도구]를 일시적으로 활성화([자르기 도구]가 활성화되어 있으면 제대로 작동하지 않음)	Shift	Shift
곡선 패널에서 여러 점 선택	첫 번째 점을 클릭하고 Shift 키를 누른 상태에서 다른 점들을 클릭	첫 번째 점을 클릭하고 Shift 키를 누른 상태에서 다른 점들을 클릭
곡선 패널의 곡선에 점 추가	Control 키를 누른 상태에서 미리 보기 클릭	Command + 미리 보기 클릭
곡선 패널에서 선택한 점 이동(1단위)	화살표 키	화살표 키
곡선 패널에서 선택한 점 이동(10단위)	Shift 키를 누른 상태에서 화살표 키를 클릭	Shift 키를 누른 상태에서 화살표 키를 클릭
Bridge의 Camera Raw 대화 상자에서 선택한 이미지 열기	Control + R	Command + R
Camera Raw 대화 상자를 생략하고 Bridge에서 선택한 이미지 열기	Shift + 이미지 두 번 클릭	Shift + 이미지 두 번 클릭
취소 단추를 다시 설정 및 저장 단추로 변경하여 저장 대화 상자 생략	Alt	Option
미리 보기에서 클리핑할 밝은 영역 표시	Alt 키를 누른 상태로 [노출], [복구] 또는 [검정] 슬라이더 드래그	Option 키를 누른 상태로 [노출], [복구] 또는 [검정] 슬라이더 드래그

곡선 대화 상자에 사용하는 키

결과	Windows	Mac OS
곡선 대화 상자 열기	Ctrl + M	Command + M
곡선 위의 다음 점 선택	Ctrl + Tab	Ctrl + Tab
곡선 위의 이전 점 선택	Shift + Ctrl + Tab	Shift + Ctrl + Tab
곡선 위의 여러 점 선택	Control + 점 클릭	Command + 점 클릭
점 선택 취소	Control + D	Command + D
곡선 위의 점을 삭제하려면	점을 선택하고 Delete 키를 누릅니다.	점을 선택하고 Delete 키를 누릅니다.
선택한 점을 1단위 이동	화살표 키	화살표 키
선택한 점을 10단위 이동	Shift+화살표 키	Shift+화살표 키
클리핑할 밝은 영역과 어두운 영역 표시	Alt 키를 누른 상태로 검은 점/흰 점 슬라이더 드래그	Option 키를 누른 상태로 검은 점/흰 점 슬라이더 드래그

결과	Windows	Mac OS
합성 곡선에 점 설정	Ctrl 키를 누른 상태에서 이미지 클릭	Command 키를 누른 상태에서 이미지 클릭
채널 곡선에 점 설정	Shift + Ctrl을 누른 상태에서 이미지 클릭	Shift + Command를 누른 상태에서 이미지 클릭
격자 크기 전환	Alt 키를 누른 상태에서 필드 클릭	Option 키를 누른 상태에서 필드 클릭

Photomerge에 사용하는 키

결과	Windows	Mac OS
이미지 선택 도구	A	A
이미지 회전 도구	R	R
소실점 설정 도구	V	V
돋보기 도구	Z	Z
보기 이동 도구	H	H
보기 이동 도구로 전환(일시적으로)	스페이스바	스페이스바
한 단계 뒤로	Control + Z	Command + Z
한 단계 앞으로	Control + Shift + Z	Command + Shift + Z
선택한 이미지를 1픽셀 이동	오른쪽 화살표, 왼쪽 화살표, 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표	오른쪽 화살표, 왼쪽 화살표, 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표
취소를 다시 설정으로 변경	Alt	Option
각 이미지 테두리 표시	Alt 키를 누른 상태에서 이미지 위로 포인터 이동	Option 키를 누른 상태에서 이미지 위로 포인터 이동

소실점에 사용하는 키

결과	Windows	Mac OS
돋보기 도구	Z	Z
2x 확대(일시적으로)	X	X
손 도구	H	H
손 도구로 전환(일시적으로)	스페이스바	스페이스바
확대	Control + +(더하기)	Command + +(더하기)
축소	Control + -(하이픈)	Command + -(하이픈)
보기에 맞게 조정	Control + 0(영), 손 도구 두 번 클릭	Command + 0(영), 손 도구 두 번 클릭
가운데로 100% 확대/축소	돋보기 도구 두 번 클릭	돋보기 도구 두 번 클릭
브러쉬 크기 증가(브러쉬, 도장 도구)	]	]
브러쉬 크기 감소(브러쉬, 도장 도구)	[	[
브러쉬 경도 증가(브러쉬, 도장 도구)	Shift +]	Shift +]
브러쉬 경도 감소(브러쉬, 도장 도구)	Shift + [	Shift + [
마지막 액션 취소	Control + Z	Command + Z
마지막 액션 다시 실행	Control + Shift + Z	Command + Shift + Z
모두 선택 해제	Control + D	Command + D
선택 영역 및 평면 숨기기	Control + H	Command + H
선택 영역을 1픽셀 이동	화살표 키	화살표 키

결과	Windows	Mac OS
선택 영역을 10픽셀 이동	Shift + 화살표 키	Shift + 화살표 키
복사	Control + C	Command + C
붙이기	Control + V	Command + V
마지막 복제 및 이동 반복	Control + Shift + T	Command + Shift + T
현재의 선택 영역에서 유동 영역 만들기	Control + Alt + T	Command + Option + T
선택 영역을 포인터 아래의 이미지로 칠하기	Control + 드래그	Command + 드래그
선택한 유동 영역의 복제본 만들기	Control + Alt + 드래그	Command + Opt + 드래그
15도 회전으로 제한	Alt + Shift를 눌러 회전	Option + Shift를 눌러 회전
선택된 다른 평면 아래에 있는 평면 선택	Control 키를 누른 상태에서 평면 클릭	Command 키를 누른 상태에서 평면 클릭
평면 격자 렌더링	Alt 키를 누른 상태에서 확인 클릭	Option 키를 누른 상태에서 확인 키를 클릭
상위 평면의 90도 평면 만들기	Control + 드래그	Command + 드래그
평면을 만드는 동안 마지막 노드 삭제	백스페이스	백스페이스
캔바스 평면 전체를 카메라에 맞추기	평면 만들기 도구를 두 번 클릭	평면 만들기 도구를 두 번 클릭
측정 표시/숨기기(Photoshop Extended에만 해당)	Control + Shift + H	Command + Shift + H
DFX 파일로 내보내기(Photoshop Extended에만 해당)	Control + E	Command + E
3DS 파일로 내보내기(Photoshop Extended에만 해당)	Control + Shift + E	Command + Shift + E

혼합 모드에서 사용하는 키

결과	Windows	Mac OS
혼합 모드 사이 순환	Shift + + (플러스) 또는 -(마이너스)	Shift + + (플러스) 또는 -(마이너스)
표준	Shift + Alt + N	Shift + Option + N
디졸브	Shift + Alt + I	Shift + Option + I
배경(브러쉬 도구 전용)	Shift + Alt + Q	Shift + Option + Q
지우기(브러쉬 도구 전용)	Shift + Alt + R	Shift + Option + R
어둡게 하기	Shift + Alt + K	Shift + Option + K
곱하기	Shift + Alt + M	Shift + Option + M
색상 번	Shift + Alt + B	Shift + Option + B
선형 번	Shift + Alt + A	Shift + Option + A
밝게 하기	Shift + Alt + G	Shift + Option + G
스크린	Shift + Alt + S	Shift + Option + S
색상 닷지	Shift + Alt + D	Shift + Option + D
선형 닷지	Shift + Alt + W	Shift + Option + W
오버레이	Shift + Alt + O	Shift + Option + O
소프트 라이트	Shift + Alt + F	Shift + Option + F
하드 라이트	Shift + Alt + H	Shift + Option + H
선명한 라이트	Shift + Alt + V	Shift + Option + V
선형 라이트	Shift + Alt + J	Shift + Option + J

결과	Windows	Mac OS
핀 라이트	Shift + Alt + Z	Shift + Option + Z
하드 혼합	Shift + Alt + L	Shift + Option + L
차이	Shift + Alt + E	Shift + Option + E
제외	Shift + Alt + X	Shift + Option + X
색조	Shift + Alt + U	Shift + Option + U
채도	Shift + Alt + T	Shift + Option + T
색상	Shift + Alt + C	Shift + Option + C
광도	Shift + Alt + Y	Shift + Option + Y
채도 감소	스폰지 도구 + Shift + Alt + D	스폰지 도구 + Shift + Option + D
채도	스폰지 도구 + Shift + Alt + S	스폰지 도구 + Shift + Option + S
어두운 영역 닷지/번	닷지 도구/번 도구 + Shift + Alt + S	닷지 도구/번 도구 + Shift + Option + S
중간 색조 닷지/번	닷지 도구/번 도구 + Shift + Alt + M	닷지 도구/번 도구 + Shift + Option + M
밝은 영역 닷지/번	닷지 도구/번 도구 + Shift + Alt + H	닷지 도구/번 도구 + Shift + Option + H
혼합 모드를 한계값(비트맵 이미지) 또는 표준(나머지 모든 이미지)으로 설정	Shift + Alt + N	Shift + Option + N

이미지 보기에 사용하는 키

이 표는 전체 단축키 목록이 아닙니다. 이 표에는 메뉴 명령이나 도구 설명에 표시되지 않는 단축키만 나열되어 있습니다.

결과	Windows	Mac OS
열린 문서 사이 순환	Ctrl + Tab	Ctrl + Tab
Photoshop에서 파일을 닫고 Bridge 열기	Shift-Control-W	Shift-Command-W
표준 모드와 빠른 마스크 모드 간 전환	Q	Q
표준 화면 모드, 최대화 화면 모드, 전체 화면 모드, 메뉴 막대가 포함된 전체 화면 모드 간 전환(앞으로)	F	F
표준 화면 모드, 최대화 화면 모드, 전체 화면 모드, 메뉴 막대가 포함된 전체 화면 모드 간 전환(뒤로)	Shift + F	Shift + F
캔바스 색상 전환(앞으로)	공간 + F(또는 캔바스 배경을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 색상 선택)	공간 + F(또는 Control 키를 누른 상태에서 캔바스 배경을 클릭하고 색상 선택)
캔바스 색상 전환(뒤로)	공간 + Shift + F	공간 + Shift + F
창 크기에 이미지 맞추기	손 도구를 두 번 클릭	손 도구를 두 번 클릭
100%로 확대	돋보기 도구 두 번 클릭	돋보기 도구 두 번 클릭
텍스트 편집 모드가 아닌 경우 손 도구로 전환	스페이스바	스페이스바
확대 도구로 전환	Ctrl + 스페이스바	Command + 스페이스바
축소 도구로 전환	Alt + 스페이스바	Option + 스페이스바
돋보기 도구로 드래그하는 동안 확대/축소 선택 윤곽 이동	스페이스바 + 드래그	스페이스바 + 드래그
확대/축소 비율을 적용하고 확대/축소 비율 상자를 활성으로 유지	내비게이터 팔레트의 확대/축소 비율 상자에서 Shift + Enter 누르기	내비게이터 팔레트의 확대/축소 비율 상자에서 Shift + Return 누르기
이미지의 특정 영역 확대	내비게이터 팔레트의 미리 보기에서 Control + 드래그	내비게이터 팔레트의 미리 보기에서 Command + 드래그

결과	Windows	Mac OS
손 도구로 이미지 스크롤	스페이스바 + 드래그 또는 내비게이터 팔레트에서 보기 영역 상자 드래그	스페이스바 + 드래그 또는 내비게이터 팔레트에서 보기 영역 상자 드래그
위/아래로 한 화면 스크롤	Page Up 또는 Page Down†	Page Up 또는 Page Down†
위/아래로 10단위 스크롤	Shift + Page Up 또는 Page Down†	Shift + Page Up 또는 Page Down†
왼쪽 위/오른쪽 아래 모퉁이로 보기 이동	Home 또는 End	Home 또는 End
레이어 마스크를 루비리스로 켬/끔 전환(레이어 마스크가 선택되어 있어야 함)	\(백슬래시)	\(백슬래시)
†왼쪽(Page Up) 또는 오른쪽(Page Down)으로 스크롤하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누릅니다.		

오브젝트 선택 및 이동에 사용하는 키

이 표는 전체 단축키 목록이 아닙니다. 이 표에는 메뉴 명령이나 도구 설명에 표시되지 않는 단축키만 나열되어 있습니다.

결과	Windows	Mac OS
선택하는 동안 선택 윤곽 위치 변경‡	선택 윤곽 도구(단일 열/행 도구 제외) + 스페이스바 + 드래그	선택 윤곽 도구(단일 열/행 도구 제외) + 스페이스바 + 드래그
선택 영역에 추가	선택 도구 + Shift + 드래그	선택 도구 + Shift + 드래그
선택 영역에서 빼기	선택 도구 + Alt + 드래그	선택 도구 + Option + 드래그
선택 영역 교차	선택 도구([빠른 선택 도구] 제외) + Shift + Alt를 누른 상태로 드래그	선택 도구([빠른 선택 도구] 제외) + Shift + Option을 누른 상태로 드래그
선택 윤곽을 정사각형 또는 원형으로 제한(다른 선택 영역이 활성화되지 않은 경우)‡	Shift + 드래그	Shift + 드래그
중앙부터 선택 윤곽 그리기(다른 선택 영역이 활성화되지 않은 경우)‡	Alt + 드래그	Option + 드래그
모양을 제한하고 중앙부터 선택 윤곽 그리기‡	Shift + Alt + 드래그	Shift + Option + 드래그
이동 도구로 전환	Ctrl 키(손, 분할 영역, 패스, 모양 또는 펜 도구가 선택된 경우 제외)	Command 키(손, 분할 영역, 패스, 모양 또는 펜 도구가 선택된 경우 제외)
자석 올가미 도구에서 올가미 도구로 전환	Alt + 드래그	Option + 드래그
자석 올가미 도구에서 다각형 올가미 도구로 전환	Alt 키를 누른 상태에서 클릭	Option 키를 누른 상태에서 클릭
자석 올가미 도구 작업 적용/취소	Enter/Esc 키 또는 Ctrl + .(마침표)	Return/Esc 키 또는 Command + .(마침표)
선택 영역 사본 이동	이동 도구 + Alt 키를 누른 상태에서 선택 영역 드래그‡	이동 도구 + Option 키를 누른 상태에서 선택 영역 드래그‡
선택 영역을 1픽셀 이동	선택 영역 + 오른쪽 화살표, 왼쪽 화살표, 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표†	선택 영역 + 오른쪽 화살표, 왼쪽 화살표, 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표†
선택 영역을 1픽셀 이동	이동 도구 + 오른쪽 화살표, 왼쪽 화살표, 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표†‡	이동 도구 + 오른쪽 화살표, 왼쪽 화살표, 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표†‡
레이어에 선택된 항목이 없을 경우 레이어를 1픽셀 이동	Control + 오른쪽 화살표, 왼쪽 화살표, 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표†	Command+오른쪽 화살표, 왼쪽 화살표, 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표†
감지 폭 증가/감소	자석 올가미 도구 + [또는]	자석 올가미 도구 + [또는]
자르기 허용 또는 종료	자르기 도구 + Enter/Esc	자르기 도구 + Return/Esc
자르기 보호 켜기/끄기	/(슬래시)	/(슬래시)
각도기 만들기	눈금자 도구 + Alt를 누른 상태에서 끝점 드래그	눈금자 도구 + Option을 누른 상태에서 끝점 드래그

결과	Windows	Mac OS
눈금자 격자로 안내선 스냅([보기] > [스냅]이 선택 해제된 경우 제외)	Shift 키를 누른 상태에서 안내선 드래그	Shift 키를 누른 상태에서 안내선 드래그
수평/수직 안내선 사이 전환	Alt 키를 누른 상태에서 안내선 드래그	Option 키를 누른 상태에서 안내선 드래그
†10픽셀 이동하려면 Shift 키를 누릅니다. ‡모양 도구에 적용됩니다.		

패스 편집 관련 키

이 표는 전체 단축키 목록이 아닙니다. 이 표에는 메뉴 명령이나 도구 설명에 표시되지 않는 단축키만 나열되어 있습니다.

결과	Windows	Mac OS
여러 기준점 선택	직접 선택 도구 + Shift + 클릭	직접 선택 도구 + Shift + 클릭
전체 패스 선택	직접 선택 도구 + Alt + 클릭	직접 선택 도구 + Option + 클릭
패스 복제	펜(모든 펜 도구), 패스 선택 또는 직접 선택 도구 + Control + Alt + 드래그	펜(모든 펜 도구), 패스 선택 도구 또는 직접 선택 도구 + Commandl + Option + 드래그
패스 선택, 펜, 기준점 추가, 기준점 삭제, 기준점 변환 도구에서 직접 선택 도구로 전환	Control	Command
포인터가 기준점이나 방향점 위에 있을 때 펜 도구 또는 자유 형태 펜 도구에서 기준점 변환 도구로 전환	Alt	Option
패스 닫기	자석 펜 도구 + 두 번 클릭	자석 펜 도구 + 두 번 클릭
직선 선분이 포함된 패스 닫기	자석 펜 도구 + Alt + 두 번 클릭	자석 펜 도구 + Option + 두 번 클릭

오브젝트 페인팅에 사용하는 키

이 표는 전체 단축키 목록이 아닙니다. 이 표에는 메뉴 명령이나 도구 설명에 표시되지 않는 단축키만 나열되어 있습니다.

결과	Windows	Mac OS
스포이드 도구	페인팅 도구 + Alt 또는 모양 도구 + Alt(패스 옵션이 선택되어 있는 경우 제외)	페인팅 도구 + Option 또는 모양 도구 + Option(패스 옵션이 선택되어 있는 경우 제외)
배경색 선택	스포이드 도구 + Alt + 클릭	스포이드 도구 + Option + 클릭
색상 샘플러 도구	스포이드 도구 + Shift	스포이드 도구 + Shift
색상 샘플러 삭제	색상 샘플러 도구 + Alt + 클릭	색상 샘플러 도구 + Option + 클릭
페인팅 모드의 불투명도, 허용치, 강도, 노출 설정	페인팅 도구/편집 도구 + 숫자 키(예: 0 = 100%, 1 = 10%, 4와 5를 빠르게 연속하여 누름 = 45%)(에어브러쉬 옵션을 사용하는 경우 Shift + 숫자 키)	페인팅 도구/편집 도구 + 숫자 키(예: 0 = 100%, 1 = 10%, 4와 5를 빠르게 연속하여 누름 = 45%)(에어브러쉬 옵션을 사용하는 경우 Shift + 숫자 키)
페인팅 모드의 플로우 설정	페인팅 도구/편집 도구 + Shift + 숫자 키(예: 0 = 100%, 1 = 10%, 4와 5를 빠르게 연속하여 누름 = 45%)(에어브러쉬 옵션을 사용하는 경우 Shift 키를 누르지 않음)	페인팅 도구/편집 도구 + Shift + 숫자 키(예: 0 = 100%, 1 = 10%, 4와 5를 빠르게 연속하여 누름 = 45%)(에어브러쉬 옵션을 사용하는 경우 Shift 키를 누르지 않음)
혼합 모드 전환	Shift + + (플러스) 또는 -(마이너스)	Shift + + (플러스) 또는 -(마이너스)
선택 영역/레이어를 전경색이나 배경색으로 칠하기	Alt + 백스페이스 또는 Control + 백스페이스†	Option + Delete 또는 Command + Delete†
작업 내역에서 칠하기	Control + Alt + 백스페이스†	Command + Option + Delete†
칠 대화 상자 표시	Shift + 백스페이스	Shift + Delete

결과	Windows	Mac OS
투명 픽셀 잠금 켜기/끄기	/(슬래시)	/(슬래시)
점을 직선으로 연결	페인팅 도구 + Shift + 클릭	페인팅 도구 + Shift + 클릭
†투명도를 유지하려면 Shift 키를 누릅니다.		

선택 영역, 선택 영역 테두리 및 패스 변형에 사용하는 키

이 표는 전체 단축키 목록이 아닙니다. 이 표에는 메뉴 명령이나 도구 설명에 표시되지 않는 단축키만 나열되어 있습니다.

결과	Windows	Mac OS
가운데부터 변형 또는 반사	Alt	Option
제한	Shift	Shift
왜곡	Control	Command
적용	Enter	Return
취소	Control + . (마침표) 또는 Esc	Command + . (마침표) 또는 Esc
복제 데이터를 사용하여 자유 변형	Control + Alt + T	Command + Option + T
복제 데이터를 사용하여 다시 변형	Control + Shift + Alt + T	Command + Shift + Option + T

텍스트 선택, 편집 및 이동에 사용하는 키

이 표는 전체 단축키 목록이 아닙니다. 이 표에는 메뉴 명령이나 도구 설명에 표시되지 않는 단축키만 나열되어 있습니다.

결과	Windows	Mac OS
이미지에서 문자 이동	문자 레이어가 선택된 경우 Control 키를 누른 상태에서 문자 드래그	문자 레이어가 선택된 경우 Command 키를 누른 상태에서 문자 드래그
1문자 왼쪽/오른쪽, 1줄 아래쪽/위쪽 또는 1단어 왼쪽/오른쪽 선택	Shift + 왼쪽 화살표/오른쪽 화살표, 아래쪽 화살표/위쪽 화살표 또는 Control + Shift + 왼쪽 화살표/오른쪽 화살표	Shift + 왼쪽 화살표/오른쪽 화살표, 아래쪽 화살표/위쪽 화살표 또는 Command + Shift + 왼쪽 화살표/오른쪽 화살표
삽입점에서 마우스 클릭 점까지 문자 선택	Shift + 클릭	Shift + 클릭
1문자 왼쪽/오른쪽, 1줄 아래쪽/위쪽 또는 1단어 왼쪽/오른쪽 이동	왼쪽 화살표/오른쪽 화살표, 아래쪽 화살표/위쪽 화살표 또는 Control + 왼쪽 화살표/오른쪽 화살표	왼쪽 화살표/오른쪽 화살표, 아래쪽 화살표/위쪽 화살표 또는 Command + 왼쪽 화살표/오른쪽 화살표
레이어 팔레트에서 텍스트 레이어를 선택했을 때 새 텍스트 레이어 만들기	Shift + 클릭	Shift + 클릭
단어, 줄, 단락 또는 전체 내용 선택	두 번 클릭, 세 번 클릭, 네 번 클릭 또는 다섯 번 클릭	두 번 클릭, 세 번 클릭, 네 번 클릭 또는 다섯 번 클릭
선택된 텍스트에서 선택 영역 표시/숨기기	Control + H	Command + H
텍스트를 편집할 때 변형 테두리 상자 표시 또는 커서가 테두리 상자 내부에 있을 때 이동 도구 활성화	Control	Command
테두리 상자 크기를 조정할 때 테두리 상자 내의 텍스트 비율 조정	Control 키를 누른 상태에서 테두리 상자 핸들 드래그	Command 키를 누른 상태에서 테두리 상자 핸들 드래그
텍스트 상자를 만들 때 텍스트 상자 이동	스페이스바 + 드래그	스페이스바 + 드래그

문자 서식 지정에 사용하는 키

이 표는 전체 단축키 목록이 아닙니다. 이 표에는 메뉴 명령이나 도구 설명에 표시되지 않는 단축키만 나열되어 있습니다.

결과	Windows	Mac OS
왼쪽, 중앙 또는 오른쪽 정렬	수평 문자 도구 + Control + Shift + L, C, R	수평 문자 도구 + Command + Shift + L, C, R
위쪽, 중앙, 또는 아래쪽 정렬	세로 문자 도구 + Control + Shift + L, C, R	세로 문자 도구 + Command + Shift + L, C, R
기본 글꼴 스타일로 복귀	Control + Shift + Y	Command + Shift + Y
100% 수평 비율 선택	Control + Shift + X	Command + Shift + X
100% 수직 비율 선택	Control + Shift + Alt + X	Command + Shift + Option + X
자동 행간 선택	Control + Shift + Alt + A	Command + Shift + Option + A
자간으로 0 선택	Control + Shift + Q	Command + Control + Shift + Q
단락 강제 정렬, 마지막 줄 왼쪽 정렬	Control + Shift + J	Command + Shift + J
단락 강제 정렬, 모두 강제 정렬	Control + Shift + F	Command + Shift + F
단락 하이픈 넣기 켬/끔 전환	Control + Shift + Alt + H	Command + Control + Shift + Option + H
싱글라인/에브리라인 컴포저 켜기/끄기	Control + Shift + Alt + T	Command + Shift + Option + T
선택된 텍스트의 문자 크기를 2포인트 또는 2픽셀 감소/증가	Control + Shift + < 또는 >†	Command + Shift + < 또는 >†
행간을 2포인트 또는 2픽셀 감소/증가	Alt + 아래쪽 화살표 또는 위쪽 화살표††	Option + 아래쪽 화살표 또는 위쪽 화살표††
기준선 이동을 2포인트 또는 2픽셀 감소/증가	Shift + Alt + 아래쪽 화살표 또는 위쪽 화살표††	Shift + Option + 아래쪽 화살표 또는 위쪽 화살표††
커닝/자간 20/1000ems 감소/증가	Alt + 왼쪽 화살표 또는 오른쪽 화살표††	Option + 왼쪽 화살표 또는 오른쪽 화살표††
†10만큼 줄이거나 늘리려면 Alt 키(Win) 또는 Option 키(Mac OS)를 누릅니다. ††10만큼 줄이거나 늘리려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누릅니다.		

분할 및 최적화에 사용하는 키

결과	Windows	Mac OS
분할 영역 도구 및 분할 영역 선택 도구 간 전환	Control	Command
정사각형 분할 영역 그리기	Shift + 드래그	Shift + 드래그
중앙에서 바깥쪽으로 그리기	Alt + 드래그	Option + 드래그
중앙에서 바깥쪽으로 정사각형 분할 영역 그리기	Shift + Alt + 드래그	Shift + Option + 드래그
분할 영역을 만들면서 분할 영역 위치 바꾸기	스페이스바 + 드래그	스페이스바 + 드래그
상황에 맞는 메뉴 열기	분할 영역을 마우스 오른쪽 단추로 클릭	Control 키를 누른 상태에서 분할 영역 클릭

팔레트에서 사용하는 키

이 표는 전체 단축키 목록이 아닙니다. 이 표에는 메뉴 명령이나 도구 설명에 표시되지 않는 단축키만 나열되어 있습니다.

결과	Windows	Mac OS
옵션 설정(액션, 애니메이션, 스타일, 브러쉬, 도구 사전 설정, 레이어 구성 요소 팔레트 제외)	Alt 키를 누른 상태에서 새로 만들기 단추 클릭	Option 키를 누른 상태에서 새로 만들기 단추 클릭
확인하지 않고 삭제(브러쉬 팔레트 제외)	Alt 키를 누른 상태로 삭제 단추 클릭	Option 키를 누른 상태로 삭제 단추 클릭
값을 적용하고 텍스트 상자를 계속 활성 상태로 유지	Shift + Enter	Shift + Return
선택 영역으로 불러오기	Ctrl 키를 누른 상태에서 채널, 레이어 또는 패스 축소판 클릭	Command 키를 누른 상태에서 채널, 레이어 또는 패스 축소판 클릭
현재 선택 영역에 추가	Ctrl + Shift를 누른 상태에서 채널, 레이어 또는 패스 축소판 클릭	Command + Shift를 누른 상태에서 채널, 레이어 또는 패스 축소판 클릭

결과	Windows	Mac OS
현재 선택 영역에서 빼기	Ctrl + Alt를 누른 상태에서 채널, 패스 또는 레이어 축소판 클릭	Command + Option을 누른 상태에서 채널, 패스 또는 레이어 축소판 클릭
현재 선택 영역과 교차	Ctrl + Shift + Alt를 누른 상태에서 채널, 패스 또는 레이어 축소판 클릭	Command + Shift + Option을 누른 상태에서 채널, 패스 또는 레이어 축소판 클릭
모든 팔레트 표시/숨기기	Tab	Tab
도구 상자와 옵션 막대를 제외한 모든 팔레트 표시/숨기기	Shift + Tab	Shift + Tab
옵션 막대 선택	도구를 선택하고 Enter 키 누름	도구를 선택하고 Return 키 누름
팝업 메뉴에서 10 단위씩 증가/감소	Shift + 위쪽 화살표/아래쪽 화살표	Shift + 위쪽 화살표/아래쪽 화살표

액션 팔레트에서 사용하는 키

결과	Windows	Mac OS
명령을 켜고 나머지 다른 모든 명령 끄기 또는 모든 명령 켜기	Alt + 명령 옆에 있는 체크 표시 클릭	Option 키를 누른 상태에서 명령 옆에 있는 체크 표시 클릭
현재 모드 방식 컨트롤을 켜고 나머지 다른 모든 모드 방식 컨트롤 켜기/끄기	Alt 키를 누른 상태에서 클릭	Option 키를 누른 상태에서 클릭
액션 세트 옵션 변경	Alt 키를 누른 상태에서 액션 세트 두 번 클릭	Option 키를 누른 상태에서 액션 세트 두 번 클릭
옵션 대화 상자 표시	세트 또는 액션 두 번 클릭	세트 또는 액션 두 번 클릭
전체 액션 실행	Control 키를 누른 상태에서 액션 두 번 클릭	Command 키를 누른 상태에서 액션 두 번 클릭
모든 액션 구성 요소 축소/확장	Alt 키를 누른 상태에서 삼각형 클릭	Option 키를 누른 상태에서 삼각형 클릭
명령 재생	Control 키를 누른 상태에서 재생 단추 클릭	Command 키를 누른 상태에서 재생 단추 클릭
새 액션을 만들고 확인없이 기록 시작	Alt 키를 누른 상태에서 새 액션 만들기 단추 클릭	Option 키를 누른 상태에서 새 액션 만들기 단추 클릭
같은 종류의 연속 항목 선택	Shift 키를 누른 상태에서 액션/명령 클릭	Shift 키를 누른 상태에서 액션/명령 클릭
같은 종류의 불연속 항목 선택	Control 키를 누른 상태에서 액션/명령 클릭	Command 키를 누른 상태에서 액션/명령 클릭

애니메이션 팔레트에서 사용하는 키

결과	Windows	Mac OS
여러 연속 프레임 선택/선택 해제	Shift 키를 누른 상태에서 두 번째 프레임 클릭	Shift 키를 누른 상태에서 두 번째 프레임 클릭
여러 불연속 프레임 선택/선택 해제	Ctrl 키를 누른 상태에서 여러 프레임 클릭	Command 키를 누른 상태에서 여러 프레임 클릭
대화 상자를 표시하지 않고 이전 설정값을 사용하여 붙이기	Alt 키를 누른 상태에서 팔레트 팝업 메뉴의 프레임 붙이기 명령 클릭	Option 키를 누른 상태에서 팔레트 팝업 메뉴의 프레임 붙이기 명령 클릭

애니메이션 팔레트 타임라인 모드에 사용하는 키(Photoshop Extended에만 해당)

결과	Windows	Mac OS
타임라인 또는 애니메이션 팔레트 재생 시작	스페이스바	스페이스바
타임코드와 프레임 번호 간 전환(현재 시간 보기)	Alt 키를 누른 상태에서 타임라인 왼쪽 위 모퉁이의 현재 시간 표시 클릭	Option 키를 누른 상태에서 타임라인 왼쪽 위 모퉁이의 현재 시간 표시 클릭
레이어 목록 확장 및 축소	Alt 키를 누른 상태에서 클릭	Option 키를 누른 상태에서 목록 삼각형 클릭
타임라인의 이전/다음 전체 초로 이동(재생 도중)	Shift 키를 누른 상태에서 다음/이전 프레임 단추(재생 단추 양 옆) 클릭	Shift 키를 누른 상태에서 다음/이전 프레임 단추(재생 단추 양 옆) 클릭
재생 속도 증가	Shift 키를 누른 상태에서 현재 시간 드래그	Shift 키를 누른 상태에서 현재 시간 드래그

결과	Windows	Mac OS
재생 속도 감소	Ctrl 키를 누른 상태에서 현재 시간 드래그	Command 키를 누른 상태에서 현재 시간 드래그
오브젝트(키 프레임, 현재 시간, 점 레이어 등)를 타임라인에서 가장 가까운 오브젝트로 스냅	Shift + 드래그	Shift + 드래그
선택한 여러 키 프레임 그룹 비율 조정(축소 또는 확장된 길이로 균등하게 분포)	Alt 키를 누른 상태에서 드래그(선택 영역의 첫 번째 또는 마지막 키 프레임)	Option 키를 누른 상태에서 드래그(그룹의 첫 번째 또는 마지막 키 프레임)

복제 원본에 사용하는 키

결과	Windows	Mac OS
복제 원본 표시(이미지 오버레이)	Alt + Shift	Opt + Shift
복제 원본 소량 이동	Alt + Shift + 화살표 키	Opt + Shift + 화살표 키
복제 원본 회전	Alt + Shift + < 또는 >	Opt + Shift + < 또는 >
복제 원본 비율 조정(크기 증가 또는 감소)	Alt + Shift + [또는]	Opt + Shift + [또는]

브러쉬 팔레트에서 사용하는 키

결과	Windows	Mac OS
브러쉬 삭제	Alt 키를 누른 상태에서 브러쉬 클릭	Option 키를 누른 상태에서 브러쉬 클릭
브러쉬 이름 변경	브러쉬 두 번 클릭	브러쉬 두 번 클릭
브러쉬 크기 감소/증가	[또는]	[또는]
브러쉬 부드러움/경도를 25%씩 감소/증가	Shift + [또는]	Shift + [또는]
이전/다음 브러쉬 크기 선택	,(쉼표) 또는 .(마침표)	,(쉼표) 또는 .(마침표)
첫 번째/마지막 브러쉬 선택	Shift + ,(쉼표) 또는 .(마침표)	Shift + ,(쉼표) 또는 .(마침표)
브러쉬에 정밀 십자 커서 표시	Caps Lock	Caps Lock
에어브러쉬 옵션 전환	Shift + Alt + P	Shift + Option + P

채널 팔레트에서 사용하는 키

결과	Windows	Mac OS
선택 영역을 채널로 저장 단추에 대한 옵션 설정	Alt 키를 누른 상태에서 단추 클릭	Option 키를 누른 상태에서 단추 클릭
새 별색 채널 만들기	Control 키를 누른 상태에서 새 채널 만들기 단추 클릭	Command 키를 누른 상태에서 새 채널 만들기 단추 클릭
여러 색상 채널 선택 영역 선택/해제	Shift 키를 누른 상태에서 색상 채널 클릭	Shift 키를 누른 상태에서 색상 채널 클릭
알파 채널 선택/해제 및 루비리스 오버레이로 표시/숨기기	Shift 키를 누른 상태에서 알파 채널 클릭	Shift 키를 누른 상태에서 알파 채널 클릭
채널 옵션 표시	알파 또는 별색 채널 축소판 두 번 클릭	알파 또는 별색 채널 축소판 두 번 클릭
합성 결과 표시	~(물결표)	~(물결표)

색상 팔레트에서 사용하는 키

결과	Windows	Mac OS
배경색 선택	Alt 키를 누른 상태에서 색상 막대의 색상 클릭	Option 키를 누른 상태에서 색상 막대의 색상 클릭
색상 막대 메뉴 표시	마우스 오른쪽 단추로 색상 막대 클릭	Control 키를 누른 상태에서 색상 막대 클릭
색상 선택 순환	Shift + 색상 막대 클릭	Shift + 색상 막대 클릭

작업 내역 팔레트에서 사용하는 키

결과	Windows	Mac OS
새 스냅사진 만들기	Alt + 새 스냅사진	Option + 새 스냅사진
스냅사진 이름 변경	스냅사진 이름 두 번 클릭	스냅사진 이름 두 번 클릭
다음 단계 이미지 상태로 이동	Control + Shift + Z	Command + Shift + Z
이전 단계 이미지 상태로 이동	Control + Alt + Z	Command + Option + Z
현재 상태를 제외한 임의의 이미지 상태 복제	Alt 키를 누른 상태에서 이미지 상태 클릭	Option 키를 누른 상태에서 이미지 상태 클릭
영구적으로 작업 내역 지우기(취소 불가)	Alt 키를 누른 상태에서 작업 내역 팔레트 메뉴의 작업 내역 지우기 선택	Option 키를 누른 상태에서 작업 내역 팔레트 메뉴의 작업 내역 지우기 선택

정보 팔레트에서 사용하는 키

결과	Windows	Mac OS
색상 정보 모드 변경	스포이드 아이콘 클릭	스포이드 아이콘 클릭
측정 단위 변경	십자 아이콘 클릭	십자 아이콘 클릭

레이어 구성 요소 팔레트에 사용하는 키

결과	Windows	Mac OS
새 레이어 구성 요소 만들기 + 상자	Alt 키를 누른 상태에서 새 레이어 구성 요소 만들기 단추 클릭	Option 키를 누른 상태에서 새 레이어 구성 요소 만들기 단추 클릭
레이어 구성 요소 옵션 대화 상자 열기	레이어 구성 요소 두 번 클릭	레이어 구성 요소 두 번 클릭
이름 변경	레이어 구성 요소 이름 두 번 클릭	레이어 구성 요소 이름 두 번 클릭
여러 연속 레이어 구성 요소 선택/선택 해제	Shift + 클릭	Shift + 클릭
여러 불연속 레이어 구성 요소 선택/선택 해제	Control 키를 누른 상태에서 클릭	Command 키를 누른 상태에서 클릭

레이어 팔레트에서 사용하는 키

결과	Windows	Mac OS
레이어 투명도를 선택 영역으로 불러오기	Control 키를 누른 상태에서 레이어 축소판 클릭	Command 키를 누른 상태에서 레이어 축소판 클릭
선택 영역으로 필터 마스크 불러오기	Ctrl 키를 누른 상태에서 필터 마스크 축소판 클릭	Command 키를 누른 상태에서 필터 마스크 축소판 클릭
레이어 그룹화	Control + G	Command + G
레이어 그룹 해제	Control + Shift + G	Command-Shift + G
클리핑 마스크 만들기/해제	Control + Alt + G	Command + Option + G
모든 레이어 선택	Control + Alt + A	Command + Option + A

결과	Windows	Mac OS
보이는 레이어 병합	Control + Shift + E	Command + Shift + E
대화 상자를 표시하고 새 빈 레이어 만들기	Alt 키를 누른 상태에서 새 레이어 단추 클릭	Option 키를 누른 상태에서 새 레이어 단추 클릭
대상 레이어 아래에 새 레이어 만들기	Control 키를 누른 상태에서 새 레이어 단추 클릭	Command 키를 누른 상태에서 새 레이어 단추 클릭
맨 위의 레이어 선택	Alt + .(마침표)	Option + .(마침표)
맨 아래 레이어 선택	Alt + ,(쉼표)	Option + ,(쉼표)
레이어 팔레트에서 레이어 선택 영역에 추가	Shift + Alt + [또는]	Shift + Option + [또는]
아래/위 레이어 선택	Alt + [또는]	Option + [또는]
대상 레이어를 위로/아래로 이동	Control + [또는]	Command + [또는]
보이는 모든 레이어 사본을 대상 레이어로 병합	Control + Shift + Alt + E	Command + Shift + Option + E
아래 레이어와 병합	Control + E	Command + E
레이어를 맨 아래 또는 맨 위로 이동	Control + Shift + [또는]	Command + Shift + [또는]
현재 레이어를 아래 레이어로 복사	Alt 키를 누른 상태에서 팔레트 팝업 메뉴의 아래 레이어와 병합 명령 선택	Option 키를 누른 상태에서 팔레트 팝업 메뉴의 아래 레이어와 병합 명령 선택
보이는 모든 레이어를 현재 선택된 레이어 위에 새 레이어로 병합	Alt 키를 누른 상태에서 팔레트 팝업 메뉴의 보이는 레이어 병합 명령 선택	Option 키를 누른 상태에서 팔레트 팝업 메뉴의 보이는 레이어 병합 명령 선택
선택 레이어/레이어 그룹만 또는 모든 레이어/레이어 그룹 표시/숨기기	마우스 오른쪽 단추로 눈 모양 아이콘 클릭	Control 키를 누른 상태에서 눈 모양 아이콘 클릭
현재 보이는 다른 모든 레이어 표시/숨기기	Alt 키를 누른 상태에서 눈 모양 아이콘 클릭	Option 키를 누른 상태에서 눈 모양 아이콘 클릭
대상 레이어의 투명 픽셀 잠그기 또는 마지막으로 적용된 잠그기 전환	/(슬래시)	/(슬래시)
레이어 효과/스타일, 옵션 편집	레이어 효과/스타일 두 번 클릭	레이어 효과/스타일 두 번 클릭
레이어 효과/스타일 숨기기	Alt 키를 누른 상태에서 레이어 효과/스타일 두 번 클릭	Option 키를 누른 상태에서 레이어 효과/스타일 두 번 클릭
레이어 스타일 편집	레이어 두 번 클릭	레이어 두 번 클릭
벡터 마스크 사용 불가/사용 가능	Shift 키를 누른 상태에서 벡터 마스크 축소판 클릭	Shift 키를 누른 상태에서 벡터 마스크 축소판 클릭
레이어 마스크 표시 옵션 대화 상자 열기	레이어 마스크 축소판 두 번 클릭	레이어 마스크 축소판 두 번 클릭
레이어 마스크 켜기/끄기	Shift 키를 누른 상태에서 레이어 마스크 축소판 클릭	Shift 키를 누른 상태에서 레이어 마스크 축소판 클릭
필터 마스크 켬/끔 전환	Shift 키를 누른 상태에서 필터 마스크 축소판 클릭	Shift 키를 누른 상태에서 필터 마스크 축소판 클릭
레이어 마스크/합성 이미지 전환	Alt 키를 누른 상태에서 레이어 마스크 축소판 클릭	Option 키를 누른 상태에서 레이어 마스크 축소판 클릭
필터 마스크/합성 이미지 간 전환	Alt 키를 누른 상태에서 필터 마스크 축소판 클릭	Option 키를 누른 상태에서 필터 마스크 축소판 클릭
레이어 마스크에 대해 루비리스 모드 켜기/끄기	\(백슬래시) 또는 Shift + Alt + 클릭	\(백슬래시) 또는 Shift + Option + 클릭
모든 문자 선택, 일시적으로 문자 도구 선택	문자 레이어 축소판 두 번 클릭	문자 레이어 축소판 두 번 클릭
클리핑 마스크 만들기	Alt 키를 누른 상태에서 두 레이어 사이 구분선 클릭	Option 키를 누른 상태에서 두 레이어 사이 구분선 클릭
레이어 이름 변경	레이어 이름 두 번 클릭	레이어 이름 두 번 클릭
필터 설정 편집	필터 효과 두 번 클릭	필터 효과 두 번 클릭
필터 혼합 옵션 편집	필터 혼합 아이콘 두 번 클릭	필터 혼합 아이콘 두 번 클릭

결과	Windows	Mac OS
현재 레이어/레이어 세트 아래에 새 레이어 세트 만들기	Control 키를 누른 상태에서 새 레이어 세트 만들기 단추 클릭	Command 키를 누른 상태에서 새 레이어 세트 만들기 단추 클릭
대화 상자를 표시하고 새 레이어 세트 만들기	Alt 키를 누른 상태에서 새 레이어 세트 만들기 단추 클릭	Option 키를 누른 상태에서 새 레이어 세트 만들기 단추 클릭
전체/선택 선택 영역을 숨기는 레이어 마스크 만들기	Alt 키를 누른 상태에서 레이어 마스크 추가 단추 클릭	Option 키를 누른 상태에서 레이어 마스크 추가 단추 클릭
전체/선택 영역을 나타내는 벡터 마스크 만들기	Control 키를 누른 상태에서 레이어 마스크 추가 단추 클릭	Command 키를 누른 상태에서 레이어 마스크 추가 단추 클릭
전체/선택 영역을 숨기는 벡터 마스크 만들기	Control + Alt + 레이어 마스크 추가 단추 클릭	Command + Option + 레이어 마스크 추가 단추 클릭
레이어 그룹 속성 표시	레이어 그룹을 마우스 오른쪽 단추로 클릭 또는 그룹 두 번 클릭	Control 키를 누른 상태에서 레이어 그룹 클릭 또는 그룹 두 번 클릭
여러 연속 레이어 선택/해제	Shift + 클릭	Shift + 클릭
여러 불연속 레이어 선택/해제	Control 키를 누른 상태에서 클릭	Command 키를 누른 상태에서 클릭

패스 팔레트에서 사용하는 키

결과	Windows	Mac OS
선택 영역에 패스 추가	Ctrl + Shift를 누른 상태에서 패스 이름 클릭	Command + Shift를 누른 상태에서 패스 이름 클릭
선택 영역에서 패스 빼기	Ctrl + Alt를 누른 상태에서 패스 이름 클릭	Command + Option을 누른 상태에서 패스 이름 클릭
패스의 교차 영역을 선택 영역으로 유지	Ctrl + Shift + Alt를 누른 상태에서 패스 이름 클릭	Command + Shift + Option을 누른 상태에서 패스 이름 클릭
패스 숨기기	Control + Shift + H	Command + Shift + H
전경색으로 패스 칠 단추, 브러쉬로 패스 선 만들기 단추, 패스를 선택 영역으로 불러오기 단추, 선택 영역으로부터 작업 패스 만들기 단추 및 새 패스 만들기 단추에 대한 옵션 설정	Alt 키를 누른 상태에서 단추 클릭	Option 키를 누른 상태에서 단추 클릭

색상 견본 팔레트에서 사용하는 키

결과	Windows	Mac OS
전경색으로부터 새 색상 견본 만들기	팔레트의 빈 영역 클릭	팔레트의 빈 영역 클릭
배경색 선택	Control 키를 누른 상태에서 색상 견본 클릭	Command 키를 누른 상태에서 색상 견본 클릭
색상 삭제	Alt 키를 누른 상태에서 색상 견본 클릭	Option 키를 누른 상태에서 색상 견본 클릭

측정에 사용하는 키(Photoshop Extended에만 해당)

결과	Windows	Mac OS
측정 기록	Shift + Control + M	Shift + Command + M
모든 측정값 선택 취소	Control + D	Command + D
모든 측정값 선택	Ctrl+A	Command+A
모든 측정값 숨기기/표시	Shift + Control + H	Shift + Command + H
측정값 제거	백스페이스	삭제
측정값 이동	화살표 키	화살표 키

결과	Windows	Mac OS
측정값을 증가하여 이동	Shift + 화살표 키	Shift + 화살표 키
선택한 측정값 확장/축소	왼쪽/오른쪽 화살표 키	왼쪽/오른쪽 화살표 키
선택한 측정값을 증가하여 확장/축소	Shift + 왼쪽/오른쪽 화살표 키	Shift + 왼쪽/오른쪽 화살표 키
선택한 측정값 회전	Control + 화살표 키	Command + 화살표 키
선택한 측정값을 증가하여 회전	Shift + Control + 화살표 키	Shift + Command + 화살표 키

3D 도구에 사용하는 키(Photoshop Extended)

결과	Windows	Mac OS
3D 오브젝트 도구 활성화	O	O
3D 카메라 도구 활성화	C	C
3D 오브젝트 도구/3D 카메라 도구의 이동을 한 방향으로 제한	Shift	Shift
3D 오브젝트 회전/3D 카메라 궤도 회전	R	R
3D 오브젝트 돌리기/3D 카메라 돌리기	L	L
3D 오브젝트 드래그/3D 카메라 회전	H	H
3D 오브젝트 슬라이딩/3D 카메라 이동	S	S
3D 오브젝트 크기 조절/3D 카메라 확대/축소	Z	Z

DICOM 파일 작업에 사용하는 키(Photoshop Extended)

결과	Windows	Mac OS
돋보기 도구	Z	Z
손 도구	H	H
창 레벨 도구	W	W
모든 프레임 선택	Ctrl+A	Command+A
모든 프레임 선택 취소	Control + D	Command + D
프레임 탐색	오른쪽 화살표/왼쪽 화살표	오른쪽 화살표/왼쪽 화살표

기능 키

결과	Windows	Mac OS
도움말 호출	F1	도움말 키
취소/다시 실행		F1
오리기	F2	F2
복사	F3	F3
붙이기	F4	F4
브러쉬 팔레트 표시/숨기기	F5	F5
색상 팔레트 표시/숨기기	F6	F6
레이어 팔레트 표시/숨기기	F7	F7
정보 팔레트 표시/숨기기	F8	F8
액션 팔레트 표시/숨기기	F9	Option + F9

결과	Windows	Mac OS
되돌리기	F12	F12
칠	Shift + F5	Shift + F5
선택 영역 페더	Shift + F6	Shift + F6
선택 영역 반전	Shift + F7	Shift + F7

색인

숫자

0 원점(눈금자) 37
16진수 색상 값 107
3D 레이어 539
3D 모델
  렌더링 모드 변경 536
  배경을 기준으로 가져오기 539
  변형 536
  이동 및 비율 조정 536
  조명 변경 536
  텍스처 편집 539
  횡단면 보기 536
3D 파일
  열기 536
  저장 540
  지원되는 형식 535

A

Acrobat. Adobe Acrobat 참조
Adobe Acrobat
  내보내기 사전설정 395
  버전 비교 396
Adobe After Effects, Photoshop(PSD) 파일 불러오기 491
Adobe Bridge
  Creative Suite 색상 설정 115, 116
  메타데이터 413
  정보 19
Adobe Illustrator
  Photoshop 파일 사용 424
  가져오기를 사용하여 아트 불러오기 63
  메타데이터 413
  파일, 열기 64, 65
Adobe InDesign
  메타데이터 413
Adobe PDF 변환 설정 395
Adobe PDF 사전 설정. PDF 파일 참조
Adobe Photoshop
  Device Central과 함께 사용 392
  만들어진 모바일 컨텐트 테스트 393
  메타데이터 413
Adobe Premiere Pro 409
Adobe RGB 색상 공간 128
Adobe Version Cue
  정보 62
Adobe 대화 상자 사용 옵션 62
Adobe 도움말 2
Adobe 디자인 센터 8
Adobe 비디오 워크샵 4
Adobe 색상 피커
  16진수 색상 값 지정 107
  CMYK 색상 선택 107
  Lab 색상 지정 107
  경고 108
  사용자 정의 색상 선택 108
  색상 영역 벗어남 경고 106
  선택 109
  웹에 적합한 색상 선택 107
  표시 106
Adobe 응용 프로그램, 통합 423
ALT HTML 요소 457
ANPA 색상 109
Apple 색상 피커 109
AppleScript 552

B

BMP 파일 형식
  저장 404
  정보 409
Bridge Home 7
Bridge. Adobe Bridge 참조

C

Camera Raw
  Camera Raw 파일 참고
  XMP 파일 91
  데이터베이스 91
  미리보기 컨트롤 79
  작업 과정 옵션 94
  정보 77
  프로파일 조정 87
Camera Raw 파일
  Bridge에서 설정 복사하여 붙이기 93
  Bridge의 캐쉬 77, 80
  노이즈 줄이기 91
  다른 파일 형식으로 저장 82
  리샘플링 94
  막대 그래프 및 RGB 값 83
  미리보기 컨트롤 79
  보기 컨트롤 79
  비네팅 89
  비중간색 87
  비트 심도 94
  사이드카 XMP 파일 92
  색상 경향성 교정 87
  색상 프로파일 및 비트 심도 설정 94
  색수차 88
  색조 조정 컨트롤 86
  선명 효과 90
  설정 내보내기 93
  설정 데이터베이스 92
  설정 저장 및 복원 91
  이미지 자르기 및 똑바르게 하기 89
  인쇄 해상도 94
  자동 일괄 처리 81
  정보 76
  프로파일 조정 87
  픽셀 94
  흰색 균형 84
Camera Raw 파일의 흰색 균형 84
CCITT 압축 407
Cineon 형식
  저장 404
  정보 409
CJK 문자. 아시아 언어 문자 참조
CMYK 색상 공간
  미리 보기 139
  정보 98
CMYK 색상 모드
  색상 선택 107
  색상 영역 외의 색상 140
  색조 및 색상 조정 139
CMYK 이미지
  색상 영역 외의 색상 140
  채널 표시 234
CMYK 잉크. 원색 잉크 참조
CSS 레이어, 생성 468
CSS(Cascading Style Sheets)
  CSS 분할 영역 옵션 생성 481

D

DCS 파일 형식
- DCS 1.0 403
- DCS 2.0 403
- 별색 채널이 포함된 이미지 439
- 정보 236, 408

Device Central 통합
- Photoshop 392

DIC 색상 안내 109

DICOM 파일
- JPEG로 내보내기 526
- 대비 및 명도 조정 526
- 메타데이터 보기 526
- 스크립팅 525
- 열기 525
- 오버레이 표시 526
- 옵션 설정 525
- 윈도윙 526
- 이동 526
- 익명화 526
- 주석 달기 525
- 프레임을 레이어로 가져오기 526
- 헤더 보기 525
- 확대/축소 526

DICOM 파일 형식, 정보 409

Digimarc 필터
- 워터마크 강도 측정기 418
- 워터마크 읽기 416
- 워터마크 지속성 설정 417
- 정보 416
- 추가 전 416, 417

DNG(디지털 네거티브) 409

dpi(인치당 도트 수) 53

E

EPS 파일
- DCS 형식으로 저장 403
- JPEG 인코딩 403
- 열기 65
- 이진 인코딩 403
- 저장 402
- 정보 408
- 페이지 레이아웃용으로 저장 424

EPS 파일 형식
- JPEG 인코딩 403
- 이진 인코딩 403
- 파일 저장 402

EPS(Encapsulated PostScript). EPS 파일 참조

F

Filmstrip 형식 409

FOCOLTONE 색상 시스템 109

G

GIF 파일 형식
- 웹 최적화 설정 471
- 인터레이스 옵션 402
- 정보 410
- 최적화 옵션 471
- 표준 옵션 402

H

HDR 색상 피커
- 색상 선택 73
- 표시 73

HDR 이미지
- HDR로 병합 명령 70
- 보기 72
- 정보 69
- 채널당 8비트 또는 16비트로 변환 72
- 페인팅 75

HDR로 병합 명령 70

High Dynamic Range 이미지. HDR 이미지 참조

HKS 색상 모델 109

HSB 색상 모델 97

HSL/색상/회색 음영 패널 87

HTML
- ALT 요소 457
- MESSAGE 요소 457
- 대상 프레임 457
- 분할 영역에 HTML 텍스트 추가 458
- 분할 영역에 URL 457
- 출력 설정 480, 481
- 텍스트에 대한 셀 정렬 458

I

ICC 프로파일
- 프로파일 참조
- 파일에 포함 471

ICC 프로파일 옵션 391

ICC(International Color Consortium) 115

IFF 형식, 정보 410

Illustrator. Adobe Illustrator 참조

Illustrator. **See** Adobe Illustrator

Illustrator로 패스 내보내기 명령 426

InDesign. Adobe InDesign 참조

InDesign의 패스 닫기 명령 323, 324, 325

International Press Telecommunications CouncilIPTC 참조

IPTC 92

ISO 표준 396

ITPC 92

J

JavaScript 552

JP2 형식. JPEG 2000 형식 참조

JPEG 2000 형식
- 메타데이터 형식 옵션 406
- 선택적 플러그인 405
- 알파 채널 406
- 원하는 영역을 정의 406
- 웨이블릿 필터 옵션 405
- 저장 405
- 점진적 옵션 406
- 정보 405, 410
- 축소판 확대 옵션 406
- 타일 크기 옵션 405
- 호환 옵션 405

JPEG 가공물 181
- 감소 179

JPEG 압축. JPEG 형식 참조

JPEG 인코딩, EPS 파일 403

JPEG 형식
- 압축 407
- 이미지 품질 지정 401
- 정보 410
- 최적화 옵션 470
- 파일 저장 401

JPF 형식. JPEG 2000 형식 참조

K

Kotoeri 문자 팔레트 386

L

Lab 색상 모델 98

Lab 색상 모드

Adobe 색상 피커 107

정보 98

Lab 이미지

채널 표시 234

혼합 259

Letterbox 515

LiveDocs 2

lpi(인치당 선 수) 53, 56

LZW(Lemple-Zif-Welch) 압축 407

M

Mac OS, 시스템 색상 팔레트 102, 104

MATLAB

Photoshop 문서 만들기 524

Photoshop과 함께 사용 523

명령 참조 524

설정 523

연결 523

MESSAGE HTML 요소 457

N

NTSC 색상 필터 350

O

OLE(Object Linking and Embedding) 426

OpenEXR 형식 411

OpenType 글꼴

미리보기 369

정보 370

P

PCD 형식 65

PCX 파일 형식 411

PDF

PDF/X 표준 준수 396

다운샘플링 397

색상 관리 고려 사항 119, 123

압축 397

열기 64

PDF 버전 호환성 396

PDF 변환 설정 395

PDF 사전설정

만들기 395

정보 395

PDF 파일

Adobe PDF 사전 설정 399

Photoshop PDF 411

보안 399

저장 393

호환성 레벨 396

PDF 프레젠테이션

만들기 418

정보 418

PDF(Portable Document Format)

정보 411

파일 저장 393

PDF/X 호환 파일

표준 396

PDF/X 호환 파일, 옵션 398

PDF/X-호환 파일

색상 관리 고려 사항 123

Photo CD 파일 65

Photomerge

Bridge에서 사용 210

대화형 Photomerge 만들기 209

라이트박스 사용 212

사용할 파일 선택 210

사진 찍기 209

소스 사진 210

소실점 설정 213

원근 조정 213

정보 209

컴포지션 만들기 209

Photoshop 2.0 형식, 파일 열기 408

Photoshop EPS 형식 EPS 파일 참조

Photoshop PDF 형식 411

Photoshop Raw 형식

저장 404

정보 408

Photoshop 이전 일련 번호 44

Photoshop 형식 407

Photoshop. Adobe Photoshop 참조

Photoshop에서 레이어를 파일로 내보내기 명령 406

PICT 파일 형식

PICT 리소스 파일 411

정보 411

Pillarbox 514

Pixar 형식 412

PNG 파일 형식

옵션 402

인터레이스 옵션 402

정보 412

파일 저장 402

PNG-24 파일 형식

최적화 옵션 477

PNG-8 파일 형식

최적화 옵션 471

Portable Bit Map 형식 412

PostScript Language Reference 설명서 438

ppi(인치당 픽셀 수), 비트맵 이미지

해상도 53

ppi(인치당 픽셀 수), 픽셀 수

인치당(ppi) 53

PSD 형식 407

R

Radiance 형식 412

renmoji 아시아 언어 문자 참조

RGB 색상 공간, Adobe 128

RGB 색상 모드 97

색상 선택 107

색조 및 색상 조정 139

RGB 이미지

숫자 값으로 색상 지정 110

인덱스 색상으로 변환 102

채널 표시 234

RLE(Run Length Encoding) 압축 407

S

Scitex 형식 412

sRGB 색상 공간 119, 128

SVG(Scalable Vector Graphics)

웹용으로 저장 명령 479

SWF 형식

정보 478

T

Targa 형식 412

TIFF 형식 413

정보

파일 저장 401

페이지 레이아웃용으로 저장 424

TIFF(Tagged-Image File Format) TIFF 형식 참조

Toyo 색상 109

TrueType 글꼴 369

Trumatch 색상 시스템 109

Type 1 글꼴 369

U

URL, 분할 영역에 할당 457

V

VGA 색상 팔레트 411

W

Wacom 타블렛 298

WBMP 형식 413

WIA 지원 60, 61

Windows(Microsoft)

색상 팔레트 102

색상 피커 109

시스템 색상 팔레트 104

WMMP 최적화 옵션 477

X

XHTML 호환 웹 페이지 480

XMP SDK(Software Development Kit) 413

XMP 사이드카 파일

Bridge에서 보기 92

Camera Raw 91

XMP(Extensible Metadata Platform) 413

Z

ZIP 압축 407

Zoomify 449

ㄱ

가상 메모리 50

가상본 보기 영역 30

가시 범위 색상 팔레트

색상 수 103

정보 102

가우시안 흐림 효과 필터 345

가장자리 광선 효과 필터 350

가장자리 다듬기 명령 224

가장자리 민감도, 올가미 도구 217

가장자리 밝게하기(고급) 옵션 231

가장자리 선명하게 필터 348

가장자리 찢기 필터 349

가장자리 찾기 필터 350

가장자리 효과 343

가장자리, 매끄럽게 337

가져오기 명령, 정보 66

가중 최적화

마스크 및 469

정보 469

각도

브러쉬 옵션 297

전체 조명 266

각진 그라디언트 도구 308

각진 선 필터 346

간격 옵션, 브러쉬 298, 301

간격 조정, 단어와 문자 사이 문자, 서식 참조

감마 명령 466

감지 폭, 자석 올가미 도구 217

강조된 가장자리 필터 346

거친 파스텔 효과 필터 345, 351

검은 점 보정 130

검정 잉크 시뮬레이트 옵션 121

격자 38

격자 렌더링. 격자 참조

경고 메시지, 숨기기 및 표시 44

경고, 표시 및 숨기기 44

경도 옵션 297

경사와 엠보스 효과 263

고감도 색상 팔레트 102

고급 선명 효과 필터 182

고급 안내선 38, 39

고급 흐림 효과 필터 346

고정점

이동 및 소량 이동 331, 332

조정 규칙 331

추가 또는 삭제 335

고정점 및 패스 선분 소량 이동 332

고정점, 점, 고정 218

고품질 인쇄, PDF 사전설정 395

곡선

모양 변경 331

곡선 명령

단축키 146

대상 값 설정 153

밝은 영역 및 어두운 영역 값 설정 152

색상 균형 및 색조 범위 조정 144

색상 및 색조 조정 145

스포이드 도구를 사용하여 색조 조정 146

자동 옵션 162

점 추가 144

정보 143

곡선, 매끄러운 곡선 및 급격하게 구부러지는 곡선 만들기 329

곱하기 모드 305

과대 노출 필터 350

광도 모드 306

광도, 막대 그래프 팔레트에서 보기 133

광도별 정렬 명령 474

광선 확산 필터 346

교정 인쇄 설정 명령 120

구두점 위치 설정 378

구두점, 위치 설정 문자, 서식 참조

구름 효과 1 필터 348

구름 효과 2 필터 348

구성 방법 379

구형화 필터 347

권한 암호, PDF 399

균열 필터 350

균일 색상 팔레트 102, 103

균일화 명령 163

그라디언트

단축키 569

라이브러리 309

만들기 310

사전 설정 만들기 311

색조 범위 매핑 165

적용 308

칠 레이어 271

투명도 308, 309

그라디언트 도구 33

그라디언트 도구. 각 그라디언트 도구 이름 참조

그라디언트 맵 명령 165

그라디언트 칠 도구 33

그라디언트 편집기 대화 상자 309

그래픽 펜 필터 349

그레인 필터 350

그룹

레이어 그룹화 250

레이어 추가 250

보기 249

혼합 모드 258

그룹 자동 선택 옵션 252

그룹 해제 명령 286

그리기

곡선 다음 직선 325

도넛 또는 휠 모양 320

모양 319

사용자 정의 모양 320

원 또는 사각형 314
정보 318
중심에서 바깥쪽으로 319
하나의 레이어에 여러 개의 모양 320
그리기 모드 318
그림자 효과 263
그물눈 필터 346
극좌표 필터 346
글꼴
OpenType 370
글꼴 모음 368
미리보기 369
손실 370
글꼴 설치 1
글리프
OpenType 글꼴 370
글리프 보호 370
글리프, 간격 377
기능 키 577
기록
정지점 삽입 546
기록, 액션 544
기본
레이어 285
색상(혼합 모드) 304
출력 크기 430
기본 작업영역
복원 13
기울임 필터 347
기준선 이동 373
기준점 변환 335
기타 필터 350
끝점
연결 332

ㄴ

나타내기와 커서 환경 설정 234
내보내기
소실점에서 측정 197
소실점에서 텍스처 197
이중톤 444
투명도 424
패스 426
내부 광선 효과 263
내부 그림자 효과 263
내부 효과를 그룹으로 혼합 옵션 260
내비게이터 팔레트 30
내용 내보내기 명령 275
내용 대체 명령 275
네거티브, 만들기 164
네온광 필터 344
노이즈
Camera Raw 이미지 91
노이즈 그라디언트 311
디더 473
브러쉬 303
노이즈 추가 필터 347
노이즈 필터 347
녹아웃
만들기 259
및 별색 446
눈금자
0 원점 37
설정 변경 37
정보 36
눈금자 도구 38
눈금자 표시 명령 36

ㄷ

다각형 올가미 도구 216
다른 이름으로 저장 명령 390, 391
다른 형식으로 열기 명령 63
다시 선택 명령 215
다운로드 9
업데이트, 플러그인 및 시험판 9
다운샘플링
PDF 파일 397
정보 57
다이아몬드 그라디언트 도구 308
다중 채널 모드
문자 사용 358
및 삭제된 채널 237
정보 99
단락
구두점 위치 설정 378
단어 및 문자 간격 377
들여쓰기 377
사이의 간격 377
서식 지정 375
정보 375
하이픈 넣기 설정 378
하이픈 연결 379
단락 들여쓰기 377
단락 문자. 문자 참조
단락 텍스트로 변환 명령 361
단락 팔레트, 정보 375
단면화 필터 348
단색, 변환 164
단어 간격 377
단어 줄바꿈, 막기 379
단일 열 선택 윤곽 도구 215
단일 행 선택 윤곽 도구 215
단일 행 컴포저 379
단일톤. 이중톤 참조
단추 모드 명령 541
단축키 558, 559
도움말 3
명령 또는 도구에서 지우기 558
사용자 정의 558
세트 삭제 558
정의 558
단축키 사용자 정의 558
단축키 정의 558
닫힌 패스
펜 도구로 만들기 325
닷지 도구 178
대문자 텍스트 만들기 문자, 서식 참조
대비
자동 조정 161
조정 151
대상 값, 레벨 또는 곡선으로 설정 152
대상 채널 234
대용량 문서 형식(PSB)
저장 392
정보 410
대용량 페이지, PDF 사전설정 395
대체 글리프
OpenType 글꼴 370
더 선명하게 필터 348
더스트와 스크래치 필터 347
데스크톱 프린터, 색상 프로파일 122
데이터 세트
외부 파일에서 불러오기 556
일괄 처리 사용 556
적용 555
정의 555
데이터 연동 그래픽
그래픽 생성 556
데이터 세트 적용 555
변수 554
정보 553, 555
도구
도구 사전 설정, 개별 도구 이름 참조
갤러리 27

단축키 559
레이어 샘플링 249
숨겨진 도구 보기 23, 27
스냅 동작 38
액션에 기록 545
전환 27
칠 232
페인팅 288
포인터 모양 설정 28
표준 및 정밀 커서 28
현재 보기 36
도구 사전 설정
만들기 29
정보 28
팔레트 29
도구 사전 설정 팝업 팔레트 29
도구 설명
숨기기 19
정보 24
도구 패널, 구성 14
도구 포인터 28
도구 핫스폿 27
도움말
정보 2
도장 필터 349
돋보기 도구 33
돌리기 필터 347
돌출 필터 350
동작 흐림 효과 필터 345
동적 단축키 366
되돌리기 명령 45
둥근 따옴표 361
뒤집기, 이미지 169
뒤틀기 도구 192
드라이 브러쉬 필터 344
드롭릿
Photoshop에서 만들기 550
다양한 운영 체제에 적합하게 만들기 550
정보 550
파일 처리 550
호환성 문제 550
드롭릿 만들기 명령
자동화 하위 메뉴 550
드롭릿 처리 옵션 551
디더링
디더 없음 설정 477
브라우저 472
애니메이션에서 515
웹에 적합한 색상으로 이동 475
정보 103
투명도, 최적화 팔레트에서 473
디자인 센터 8
디졸브 모드 305
디지털 네거티브 파일 형식, 정보 409
따옴표, 정보 361

ㄹ

래스터 이미지. 비트맵 이미지 참조
래스터화
Illustrator 아트워크 230
PostScript 아트워크 65
문자 레이어 364
래스터화된 문자. 문자 참조
레벨 명령
대상 값 설정 153
밝은 영역 값 지정 152
색상 경향성 교정 142
색조 범위 조정 141
스포이드를 사용하여 색조 조정 146
어두운 영역 값 지정 152
입력 레벨 슬라이더 141
자동 옵션 162
정보 140
출력 레벨 슬라이더 152
회색 점 설정 스포이드 142
레이어 281
문자 레이어 참조
CSS 레이어로 변환 468
가장자리 표시 252
경계를 선택 영역으로 불러오기 285
그룹 보기 249
그룹화 250
내보내기 256
녹아웃 259
래스터화 256
마스크 연결 해제 284
마스크를 사용하여 불투명 영역 선택 285
배경 246
배경으로 병합 257, 258
벡터 마스크 만들기 282
벡터 마스크 편집 282
병합 257
보기 248
복제 248
분포 253
분할 영역 만들기 451
불투명도 258
사전 설정 스타일 적용 262
삭제 256
새 문서 248
새로 만들기 247
색상 코딩 255
샘플링 249
선택 249, 250
숨기기 및 표시 248
스타일 복사 및 붙이기 268
스타일을 변환 269
스태킹 순서 251
애니메이션 프레임에서 병합 516
연결 251
이동 251, 252
이름 바꾸기 255
자동 정렬 253, 286
자동 혼합 254
잠그기 255
저장 391
정렬 252
조정 레이어, 정보 270
중간색으로 칠하기 259
채널 연산에서 243
축소판 246
칠하기 312
클리핑 마스크 및 285
테두리 선 그리기 312
통합 503
파일로 내보내기 406
페인팅 투명도 305
혼합 범위 및 261
회전 254
효과 비율 조정 269
효과 수정 266
효과 이동 269
레이어 가장자리 252
레이어 구성 요소
삭제 280
업데이트 280
유효성 검사 280
작업 279
적용 및 보기 280
레이어 구성 요소 팔레트 279
레이어 기반 분할 영역, 만들기 451

레이어 기반 새 분할 영역 명령 451
레이어 내용 변경 명령 272
레이어 래스터화 256
레이어 마스크
  버리기 285
  선택 영역으로 불러오기 285
  임시로 사용 불가능하게 및 가능하게 283
  조정 레이어 271
  채널 표시 283
  편집 282
  표시 283
레이어 마스크 채널 283
레이어 마스크로 효과 숨기기 옵션 261
레이어 만들기 명령 269
레이어 분포 명령 253
레이어 스타일
  문자 레이어 358
  사용자 정의 264
  사전 설정 267
  숨기기 및 표시 267
  옵션 264
  윤곽선 266
  제거 269
  편집 269
  확대 및 축소 267
  효과 비율 조정 269
레이어 스타일 복사 명령 268
레이어 스타일 지우기 명령 269
레이어 자동 선택 옵션 252
레이어 자동 정렬 명령 253, 286
레이어 자동 혼합 명령 254
레이어 잠그기
  부분적으로 255
  여러 개의 레이어 255
  완전히 255
레이어 정렬 명령 252
레이어 팔레트
  단축키 574
  정보 246
레이어로 변환 명령 275
레이어로 프레임 병합 명령 516
렌더 필터 348
렌더링 의도 130
렌즈 교정 필터 179
렌즈 왜곡 179
렌즈 왜곡 교정 179
렌즈 플레어 필터 348
렌즈 흐림 효과 필터 185, 345
렌즈 흐림 효과, 추가 181
로 키 이미지 132
롤오버, 만들기 도구 448
루핑, 애니메이션 507
리샘플링
  크기 조정 참조
  보간 방법 58
  정보 57
리치 컨텐트 PDF 설정 396

ㅁ
마스크 281
  가중 최적화 469
  다른 이름으로 채널 저장 241
  레이어 281
  레이어에 추가 282
  레이어에서 연결 해제 284
  문자용 383
  벡터 282
  불투명 영역 285
  불투명도 변경 240
  빠른 마스크 제거 239
  색상 선택 240
  선택 영역 저장 237
  선택 영역에서 만들기 241
  스마트 필터에 적용 278
  알파 채널로 저장 237
  알파 채널에서 만들기 240
  임시 만들기 238
  정보 237
  클리핑 285
  필터 마스크 사용 안함 278
  필터 마스크 삭제 278
  필터 마스크 추가 278
마스크 영역 옵션 239
마스크 옵션, 픽셀 유동화 필터 191
마스크 편집 색상 240
막대 그래프
  읽기 132
  정보 132
  캐쉬 레벨 134
막대 그래프 팔레트
  간단히 보기 133
  막대 그래프 보기 조정 133
  새로 고침 135
  색상 채널 표시 134
  정보 132
  조정 효과 미리 보기 135
  통계 134
  특정 채널 보기 133
  표시 132
  확장된 보기 133
막대 그래프 팔레트의 모든 채널 보기,막대 그래프 팔레트
  모든 채널 보기 133
막대 그래프 팔레트의 확장된 보기. 막대 그래프 팔레트 참조
망사 효과 필터 349
맞춤법 검사 명령 362
맞춤법 검사, 정보 362
매끄럽게 하기
  선택 영역 224
  선택 영역 가장자리 337
매트 명령
  검정색 매트 제거 명령 226
  언저리 제거 명령 226
  흰색 매트 제거 명령 226
매트 색상, 선택 103
메뉴
  사용자 정의 22
  색상 켜기 또는 끄기 23
  세트 삭제 23
  숨겨져 있는 항목 보기 23
메모 주석 참조
메모리, 확보 51
메모지 필터 349
메쉬, 픽셀 유동화 필터로 저장 196
메조틴트 필터 348
메타데이터
  정보 413
명도
  HSB 색상 모델 97
  균일화 163
명도/대비 명령 160
명령 팔레트 45
명령, 액션에 기록 545
모니터 프로파일 123, 124, 125
모니터 해상도
  비율 및 56
모두 대문자 명령 368
모두 대문자, 문자 368
모드 방식 컨트롤, 액션 546
모드.혼합 모드, 색상 모드 참조
모든 레이어 스타일 숨기기 명령 267
모든 레이어 스타일 표시 명령 267

모든 색상 선택 해제 명령 475
모든 색상 이동 취소 명령 476
모양
  겹침 320
  교차 320
  그리기 319
  래스터화 321
  분포 334
  빼기 320
  사용자 정의 그리기 320
  사용자 정의 선택 320
  사용자 정의 저장 321
  추가 320
  편집 321
  하나의 레이어에 여러 개 320
  휠 320
모양 도구 옵션 322
모양 레이어 318
모양 움직임, 브러쉬 298
모양으로 변환 명령 382
모자이크 타일 필터 350
모자이크 필터 348
목탄 필터 349
문맥 메뉴, 사용 22
문서 창,파일 정보 보기 35
문서 치수, 보기 36
문서 크기
  보기 35
  정보 58
문서 프로파일. 색상 프로파일 참조
문서, 단축키 567
문자
  아시아 언어 문자, 글꼴, 문자 서식, 문자 레이어 참조
  구두점 위치 설정 378
  그림자 추가 383
  단락 문자 360
  단락 서식 지정 375
  단축키 570
  둥근 따옴표 및 직선 따옴표 361
  뒤틀기 취소 382
  래스터화 358
  만들기 359
  맞춤법 검사 362
  문자 서식 지정 364
  문자 팔레트를 통해 서식 지정 365
  밑줄 또는 취소선 367
  방향 364
  변형 360
  선택 364
  선택 영역 테두리 383
  스타일 368
  실행 359
  아시아 언어 OpenType 글꼴 특성 설정 386
  아시아 언어 문자 옵션 384
  언어 지정 363
  작업 패스 382
  정보 358
  찾기 및 바꾸기 363
  칠하기 367
  크기 366
  크기 조절 374
  크기 조정 360
  테두리 상자 360
  패스 위의 380
  편집 361
  하이픈 연결 편집 378
문자 간격 372, 377
문자 강제 정렬 376
문자 강제 정렬. 문자 서식 참조
문자 도구 359
문자 레이어
  뒤틀기 취소 382
  래스터화 364
  방향 변경 364
  변형 358
  앤티 앨리어스 361
  정보 358
문자 레이어 뒤틀기 취소 382
문자 문자 참조
문자 팔레트
  문자 크기 366
  정보 365
문자 회전. 아시아 언어 문자 참조
문자, 서식
  구성 방법 379
  글꼴 369
  기준선 이동 373
  단락 간격 377
  단어 사이의 간격 377
  좁은 문자 폭 373
  커닝과 자간 372, 373
  크기 조절 374
  키보드 단축키 570
문자, 서식 지정
  OpenType 글꼴 370
  단락 팔레트 사용 375
  모두 대문자 및 작은 대문자 368
  손실된 글꼴 370
문자, 편집
  하이픈 연결 379
문자. 문자 참조
문지르기 효과 필터 345
물 종이 필터 349
미리 보기
  레이어 248
  비디오 모니터에서 문서 514
  색상 및 픽셀 값 135
  선택 영역 경계 224
  인쇄 이미지 59
  채널 연산 243
  추출된 오브젝트 232
  타임라인의 비디오 및 애니메이션 513
미리보기
  색상 화면 교정 참조
미세 그레인 필터 344
미술 작업 내역 브러쉬 도구 290
밀도별 정렬 명령 474
밀착 인화 II 명령 420
밀착 인화 자동화 420
밑줄 문자. 문자 참조

ㅂ

바다 물결 필터 346
바람 필터 350
반사 그라디언트 도구 308
반전 명령 164, 222
반점 제거 필터 347
밝게하기 모드 305
밝기
  Illustrator에서 조정 14
  조정 151
밝은 색상 모드 306
밝은 영역
  레벨을 사용하여 조정 141
  조정 178
밝은 영역 및 어두운 영역 세부 묘사 유지 152
방사형 그라디언트 도구 308
방사형 흐림 효과 필터 345
방향선 및 방향점
  이동 331

배경
  레이어 스타일 262, 264
  변환 247
  지우기 291
  필터 효과를 사용하여 343
배경 모드 305
배경 이미지 481
배경 지우개 도구 291
배경색
  색상 팔레트에서 편집 110
  선택 104, 111
  선택 영역 칠하기 312
  웹 페이지 481
배경에서 오브젝트 추출 231
배경으로 복구 옵션 507
배경으로 이미지 병합 명령 258
배럴 왜곡 179
배지 452
버전 저장 명령 390
번 도구 178
범프 맵 356
벡터 그래픽
  SWF(Flash) 파일 형식 478
  문자 382
  인쇄 431
  정보 52, 318
벡터 마스크
  레이어 마스크로 변환 284
  임시로 사용 불가능하게 및 가능하게 284
  제거 284
  추가 284
  편집 284
벡터 마스크로 효과 숨기기 옵션 261
벡터 모양, 정보 318
변경 명령 163
변수
  정보 554
  정의 554
변위 맵 346
변위 필터 346
변형
  레이어 252
  문자 360
  반복 186
  자유 변형 186
  적용 186
  참조점 187
  참조점 설정 또는 이동 186
  항목 복제 186
  항목 선택 186
변형 도구, 소실점 197
변형 명령 33
변환 설정
  사전설정 395
별색
  색상 관리 고려 사항 117
  정보 444
  트랩 446
별색 채널
  채널 참조
  병합 446
  옵션 446
  저장 391
  추가 444
별색 채널 병합 옵션 446
병합
  레이어 257
  보이는 모든 레이어 257
  이미지 258
  조정 레이어 또는 칠 레이어 272
  찍어낸 레이어 257
  채널 236
병합 레이어만 복제 옵션 36
병합, 이미지 257
보간 방법 58
보색. 색상환 참조
보안, PDF 파일 399
보이는 레이어 병합 명령 257
복구 브러쉬 도구 170
복사
  드래그 앤 드롭 사용 229
  드래그하면서 227
  선택 영역 227
  스타일 268
  응용 프로그램 간 229
  클립보드로부터 포스트스크립트 아트워크 230
복사 필터 349
복사를 통해 새 스마트 오브젝트 만들기 명령 274
복사한 레이어 명령 274
복수 마스터 글꼴 369
복제 도장 도구 170
  사용 171
  샘플 소스 설정 172
복제 명령 36
복제 원본 팔레트 170
부동 상자. CSS 레이어 참조
분열 필터 348
분판. 색상 분판 참조
분포
  레이어 253
  모양 334
분필과 목탄 필터 349
분할 영역
  가장자리 452
  결합 455
  내보내기 옵션 456
  내보내기 옵션에 브라우저 메시지 지정 457
  레이어에서 만들기 451
  링크 추가 457
  배경색 457
  배지 452
  번호 지정 452
  변환 452
  보기 452
  복사 454
  복제 454
  분할 영역 도구를 사용하여 만들기 451
  분할 영역 선 453
  사용자 유형 450
  삭제 456
  색상 452
  선 452
  선택 453
  수정 455
  스냅 454
  스태킹 순서 변경 455
  안내선에서 만들기 451
  웹용으로 저장 대화 상자에서 작업 467
  유형 450
  이동 453
  이름 바꾸기 457
  이미지 없음 유형 456
  이미지 유형 456
  자동 450
  자동을 사용자로 변환 452
  잠금 456
  잠금 해제 456
  정렬 455
  정보 450
  크기 조정 453

분할 영역 결합 명령 455
분할 영역 나누기 454
분할 영역 도구 451
분할 영역 번호 숨기기 명령 452
분할 영역 번호 표시 명령 452
분할 영역 옵션 대화 상자 450
분할 영역 잠그기 명령 456
분할 영역 잠금 해제. 분할 영역 참조
분할 영역 지우기 명령 456
불러오기
  스캔 참조
  Illustrator 아트 63
  WIA 지원을 사용하여 이미지 60, 61
  드래그로 아트워크 229
  색상표 104, 477
  색조 및 색상 조정 설정 139
  윤곽선 266
  이중톤 곡선 442
  출력 설정 480
  패턴 라이브러리 313
불러오기 명령 61
불투명도
  그라디언트 311
  레이어 마스크 283
  배경 레이어의 258
  칠 258
붙이기
  선택 영역 228
  포스트스크립트 아트워크 230
  프레임 504
브라우저 디더링 472
브라우저 메시지 457
브러쉬
  모양 움직임 298
  분산 300
  사전 설정 293
  색상 움직임 302
  압력 감지도 304
  에어브러쉬 옵션 303
  옵션 지우기 304
  움직임 298
  이중 301
  젖은 가장자리 또는 수채화 효과 303
  텍스처 300, 303
브러쉬 도구
  소실점 197
  정보 288
브러쉬 모양
  만들기 295
  모양 옵션 296
브러쉬 선 필터 346
브러쉬 정의 명령 296
브러쉬 커서 292
브러쉬 팔레트
  단축키 573
  정보 295
블랙 바디 옵션 104
비네팅, Camera Raw 파일에서 교정 89
비네팅, 정보 179
비디오
  내보내기 516
  내용 복제 495
  타임라인에서 미리 보기 513
비디오 레이어
  래스터화 500
  색상 모드, 비트 심도 484
  정보 246
  푸티지 제거 499
비디오 미리 보기 플러그인 514
비디오 및 애니메이션 프레임 복제 495
비디오 워크샵 4
비디오 필터
  NTSC 색상 350
  인터레이스 제거 350
비연속 작업 내역 허용 옵션 49
비율 간격 옵션 384
비율 조정
  레이어 스타일 269
  이미지 186
  인쇄 중에 이미지 430
비율 표시자
  만들기 530
  삭제 530
비트 심도 53
비트맵 모드
  문자 사용 358
  사용자 정의 패턴 옵션 101
  정보 98, 100
  페인트 통 도구 312
  회색 음영으로 변환 102
비트맵 이미지
  정보 52
  투명도 53
빈 셀 481
빠른 마스크 모드
  끄기 239
  불투명도 변경 240
  옵션 239
빠른 선택 도구 218
빼기 옵션 244
뿌리기 필터 346

ㅅ
사각형 선택 윤곽 도구 215
사다리꼴 모양으로 왜곡, 교정 167
사본 여러 개 복제 참조
사용자 분할 영역. 분할 영역 참조
사용자 정의 색상 필터, 포토 필터 명령에서 159
사용자 정의 스팟 함수 옵션 438
사용자 정의 잉크 색상, Adobe 색상 피커에서 선택 108
사용자 정의 필터 350
사이드카 파일 91, 92, 413
사전 설정
  그라디언트 311
  브러쉬 293
  스타일 262
  윤곽선 266
사전 설정 브러쉬 293, 294
사전설정
  PDF 내보내기 395
  파일 변환 395
사중톤. 이중톤 참조
사진 패키지 명령
  레이아웃 사용자 정의 422
  정보 421
사진 프레임
  만들기 166
삭제
  분할 영역 456
  색상 견본 세트의 색상 111
  선택 영역 231
  알파 채널 237
  오브젝트 230
  잠겨 있는 선택 영역 231
  채널 237
삼중톤. 이중톤 참조
상단과 상단 사이의 행간 385
상수 옵션 158
상업용 인쇄 435
상자 흐림 효과 필터 345

상태 표시줄
  정보 35
상호 작용
  CSS 레이어로 만들기 468
상호 흐림 효과 필터 346
새 보기 명령 32
새 색상 명령 475
새 스냅사진 만들기 단추 49
새 액션 명령 545
새로 만들기 명령 61
색 온도 감소 필터 159
색 온도 증가 필터 159
색상
  배경색, 색상 관리 참조
  색상 관리, 색상 모델 참조
  디지털 그래픽 96
  레이어나 그룹 255
  막대 그래프 팔레트에서 보기 133
  문자 367
  삭제 476
  색상표 팔레트에서 잠그기 476
  웹 팔레트로 이동 475
  이미지에서 반전 164
  일치 154
  투명도에 매핑 476
  회색 음영으로 변환 100
색상 값, 미리 보기 135
색상 견본
  응용 프로그램 간 공유 112
색상 견본 팔레트
  단축키 576
  색상표 불러오기 104
  정보 111
색상 경향성
  색상 균형 참조
  레벨을 사용하여 교정 142
  스포이드를 사용하여 교정 146
색상 공간, 정보 96
색상 관리
  색상 프로파일, 색상 설정 참조
  JPEG 2000 파일에서 406
  PDF 119, 123
  Photoshop에서 인쇄 관리 433
  가져온 이미지에 대한 고려 사항 118
  문서 저장 391
  보기 환경 만들기 114
  비디오 레이어 496
  색상 대상 인쇄 434
  색상 설정 동기화 116
  색상 설정 참조 127
  설정 115
  온라인 그래픽 119, 120
  원색 및 별색 사용 시 고려 사항 117
  인쇄 옵션 432
  인쇄할 문서에 대한 고려 사항 122
  정보 113, 114, 115
  출력 교정본 인쇄 433
  화면으로 색상 보기 120, 121
색상 교정. 색조 및 색상 조정 참조
색상 균형
  곡선을 사용하여 조정 144
  색상 대체 명령 156
  일반화된 조정 163
  자동 조정 160
색상 균형 명령 160
색상 농도. 비트 심도 참조
색상 닷지 모드 305
색상 대체 명령 156
색상 모델
  HSB 97
  Lab 98
  정보 96
색상 모델 작업 공간 126
색상 모드
  Lab 색상 98
  RGB 97
  다중 채널 99
  모드 간 이미지 변환 99
  비트맵 98
  비트맵 모드로 변환 100
  비트맵에서 회색 음영으로 변환 102
  새 이미지에서 설정 62
  이중톤 98
  인덱스 색상 102
  인덱스 색상으로 변환 102
  조건부 모드 변경 100
  채널 수
  회색 음영 98
색상 모드 옵션 306
색상 번 모드 305
색상 범위 명령
  선택 영역 미리 보기 221
  선택 영역의 221
  정보 220
색상 범위, 합성을 위해 지정 261
색상 분판
  인쇄 439
  정보 428
  트랩 조정 440
색상 삭제 명령 477
색상 샘플러
  이동 136
  정보 136
  표시 및 숨기기 136
  표시 변경 137
색상 관리 참조 115
색상 설정
  Adobe 응용프로그램용 116
  다른 응용프로그램과 동기화 116
  렌더링 의도 130
  사용자 정의 127
  사전설정 127
  색상 관리 규칙 128
  색상 변환 130
  작업 공간 127, 128
색상 영역 113, 139
색상 영역 외의 색상
  색상 피커에서의 경고 106
  선택 220
  정보 139
  정보 팔레트에 표시 33
색상 일치 154
색상 일치 명령
  레이어 간 색상 일치 155
  색상 조정 155
  정보 154
색상 조정
  색조 및 색상 조정 참조
색상 채널. 채널 참조
색상 칠 레이어 271
색상 트랩 440
색상 팔레트
  색상 팔레트 참조
  Mac OS 102, 104
  Windows 102, 104
  가시 범위 102
  경고 108
  고감도 102
  균일 팔레트 102
  매트 색상 103
  배경색 지정 103

블랙 바디 옵션 104
사용자 정의 103
색상 수 103
색상 지정 103
스펙트럼 옵션 104
웹 102
웹에 적합한 색상 선택 108
인덱스 색상 변환 102
정보 109
정확한 팔레트 102
주 색상 102
투명도 지정 103
회색 음영 옵션 104
색상 프로파일
가져온 이미지 118, 119
경고 메시지 128
데스크톱 프린터 122
모니터용 124, 125
문서에서 지정 및 제거 126
변환 127
설치 125
정보 123
할당 및 제거 126
색상 프로파일 포함 옵션 391
색상 피커
Apple 색상 피커 109
Windows 색상 피커 109
색상 하프톤 필터 347
색상/채도 명령
색상 범위 지정 147
스포이드로 색상 범위 수정 148
색상표
디더링 103
매트 색상 103
배경색 지정 103
블랙 바디 옵션 104
사용자 정의 103
색상 지정 103
색상 편집 103
색상에 투명도 지정 103
스펙트럼 옵션 104
인덱스 색상 변환 102
저장 및 불러오기 104
정렬 474
투명도 지정 103
회색 음영 옵션 104
색상표 명령 103
색상표 팔레트 474
색상환
보색 96
정보 95
색연필 필터 344
색조 모드 306
색조 및 색상 조정
색조 및 색상 조정 명령 참조
곡선 대화 상자에서 144
도구 및 명령 사용 138
분할 영역 452
자동 조정 160, 161
저장 139
정보 137
조정 레이어 사용 138
색조 및 색상 조정 명령
색상 대체 156
색상 일치 155
색조/채도 147
자동 대비 161
색조 범위
곡선을 사용하여 조정 144
막대 그래프에서 확인 132
조정 레이어를 사용하여 변경 139
채널의 픽셀 다시 매핑 164
색조, 정보 97
색조/채도 명령
정보 147
조정 147
회색 음영 이미지 색상화 148
색조별 정렬 명령 474
샘플 소스 복제 및 복구 설정 170
샘플 흐림 효과 필터 345
샘플링
도구를 사용한 이미지 171, 173
레이어 249
패치 도구를 사용한 이미지 175
서체. 글꼴 참조
석고 필터 349
선
각도 및 길이 조정 331
모양 변경 331
이동 331
선 그리기
선택 영역 테두리 224
선 도구, 거리 측정 33
선 명령 313
선 수. 스크린 선 수 참조 56
선 효과 264
선, 그리기 289
선, 단축키 569
선명 필터 181
선명 효과 도구 178
선명하게 필터 348
선명한 라이트 모드 305
선택
선택 영역, 선택 영역 테두리 참조
RGB 색상 107
그룹의 레이어 250
단축키 568
레이어 249
문자 364
보이는 모든 레이어의 색상 220
색상 범위 220
스냅사진 49
인접 픽셀 176, 220
채널 446
픽셀 214
선택 색상 명령 158
선택 색상 잠그기/해제 명령 476
선택 색상을 웹 팔레트로 이동/이동 취소 명령 476
선택 영역
가장자리 다듬기 224
가장자리 숨기기 및 표시 222
가장자리 효과 만들기 343
가장자리를 부드럽게 하기 225
교차 223
다른 선택 영역에 붙이기 227
드래그하면서 복사 227
레이어로 변환 248
마스크로 저장 241
만들기 위한 도구 및 명령 214
매끄럽게 하기 224
문서간 드래그 228
미리 보기, 가장자리 다듬기 옵션 사용 224
반전 222
배경에서 추출 231
복사 227
복제 228
불러오기 242
붙이기 228
빠른 마스크 모드로 만들기 238
빼기 223
삭제 231

색상 범위 명령을 사용하여 다듬기 220
선분 지우기 216
선택하지 않은 영역을 선택 222
스냅 동작 38
알파 채널에서 불러오기 242
앤티 앨리어스 225
언저리 픽셀 제거 226
여러 개의 사본 만들기 228
유사한 픽셀 선택 224
응용 프로그램 간 복사 229
이동, 숨기기 또는 반전 222
임시 마스크로부터 239
자동 선택 도구 사용자 정의 219
자유 형태 216
정렬 215
주위의 역광 제거 226
직선 테두리 216
채널에 저장 241
채널에 추가 241
채널에서 교차 241
채널에서 대체 241
채널에서 빼기 241
추가 223
추출 231
축소 223
칠하기 312
테두리 선 그리기 312
페더 225
해제 214
확장 223, 224
선택 영역 만들기 명령 337
선택 영역 저장 명령 241
선택 영역 테두리
닫기 216
문자용 383
선 그리기 224
선택 영역으로 프레임 만들기 224
스냅 동작 38
패스 정의 337
패스로 변환 337
패스에서 변환된 336
선택 영역 해제 214
선택 참조
선택 영역 확장 명령 224
선택 영역에 맞춰 정렬 명령 252
선택 윤곽 도구
소실점 197
정보 215
정보 팔레트의 좌표 33
크기 고정 옵션 215
선택 해제 명령 214
선택적으로 선명 효과 적용 183
선택적으로 선명하게 하기 181
선형 그라디언트 도구 308
선형 닷지 모드 305
선형 라이트 모드 305
선형 번 모드 305
소실점
다른 영역 이미지로 선택 영역 칠하기 197
색칠하기 197
샘플 픽셀로 페인팅 197
선택 영역 복사 197
선택 영역 정보 197
원근감 있는 평면 및 격자 197
원근감 있는 평면 정의 및 조정 197
작업 197
정보 197
측정 197
측정, 텍스처 및 3D 정보 내보내기 197
항목 붙이기 197
소실점 대화 상자 197
소프트 라이트 모드 305, 306
소프트웨어
다운로드 9
등록 1
활성화 1
소프트웨어 등록 1
소프트웨어 활성화 1
손 도구 30
손가락 도구 177
손가락 페인팅 옵션 177
손실 압축
JPEG 형식 407
손실 없는 압축 형식
CCITT 407
LZW 407
RLE 407
ZIP 407
수동 색조 이미지 158
수미-에 필터 346
수정화 필터 347
수채화 효과 필터 345
숨기기 및 표시
격자 및 안내선 39
경고 메시지 44
도구 설명 19
레이어 마스크 사용 282
레이어 스타일 267
채널 234
스냅 명령 40, 215
스냅사진
상태 46
지우기 46
스냅사진 명령 48
스마트 오브젝트
내보내기 275
내용 대체 275
레이어로 변환 275
만들기 274
복제 274
정보 273
편집 275
스마트 오브젝트로 변환 명령 274
스마트 오브젝트로 열기 명령 274
스마트 필터
마스크 277, 278
마스크 사용 안함 278
복사 276
복제 277
삭제 277
순서 바꾸기 277
숨기기 277
이동 276
적용 276
정보 275
편집 276
혼합 옵션 설정 276
스캐너용 TWAIN 인터페이스 61
스캔 61
올바른 해상도로 57
이미지 61
정보 60
파일 크기 예측 441
스케치 효과 필터 349
스크래치 디스크 50
스크래치 크기, 보기 36
스크러비 슬라이더 20
스크린 가로선 수 437
스크린 모드 305

스크린 선 수
설정 437
설정 저장 438
스캔 및 441
정보 56
해상도 결정 59
스크립트 이벤트 관리자 552
스크립팅
액션, 자동화, 드롭릿 참조
Photoshop 자동화 552
스타일
레이어로 변환 269
복사 및 붙이기 268
사전 설정 262
사전 설정 적용 262
스타일러스 압력 옵션 218
스타일화 필터 349
스태킹 순서
레이어 251
분할 영역 정돈 455
스테인드 글라스 필터 350
스팟 복구 브러쉬 도구 170
스페이서 셀 481
스포이드 도구
검은 점 146
대상 색상 146
색조/채도 명령에서 148
소실점 197
정보 136
회색 점 142
흰 점 146
스포이드 샘플 105
스폰지 도구 178
스폰지 효과 필터 345
스프레이 선 필터 346
슬라이더
스크러비 슬라이더 20
팝업 슬라이더 20
슬라이더 색상 변화 보기 옵션 110
시계 방향 돌리기 도구 192
시스템 요구 사항 1
시험판 9
실수 교정
마지막 조치 실행 취소 45
저장된 이미지로 되돌리기 45
실제 크기 보기 32
실제 픽셀 보기 32
실행 옵션 명령 542
실행 취소 명령 45

ㅇ
아래 첨자 명령 368
아시아 언어 문자
kumimoji 385
OpenType 글꼴 특성 386
문자 정렬 385
문자 회전 385
문장 부호 끌어 맞춤 389
비율 간격 384
서식 지정 예외 378
옵션 설정 384
자간 387
정보 384
줄바꿈 388
줄바꿈 옵션 389
행간 385
아시아어 문자의 행간 385
아이콘
패널 17
안내선
고급 안내선 38
고급 안내선, 숨기기 39
스냅 38
안내선에서 분할 영역 만들기 명령 451
안쪽에 붙이기 명령 227
알파 채널
채널 참조
JPEG 2000 파일에서 406
만들기 240
별색 채널로 변환 445
삭제 237
선택 영역 저장 241
연산 242
옵션 240
저장 391
저장된 선택 영역 불러오기 242
저장할 파일 형식 233
정보 233
텍스처 추가 356
파일 크기 233
알파 채널 해석 494
암호, PDF 399
압축
PDF 397
정보 407
애니메이션
애니메이션 프레임 참조
내보내기 516
루핑 485, 507
만들기 492
미리 보기 513
삭제 507
저장 515
정보 483
지연 시간 506
최적화 515
타임라인 미리 보기 513
편집 503
프레임 지연 506
프레임 추가 502
애니메이션 GIF
애니메이션 참조
애니메이션 팔레트
모드(프레임 애니메이션 또는 타임라인) 487
정보 484
애니메이션 프레임
애니메이션 참조
내용 복제 495
레이어 추가 506
레이어로 병합 516
복사하여 붙이기 504
복제 485
처리 방법 506
트윈 505
액세스 가능성
도움말 3
액션
기록 544, 545
기록된 값 변경 546
다시 기록 548
드롭릿을 사용하여 파일 처리 550
복제 543
불러오기 544
삭제 543
색조 범위 및 색상 조정 139
선택 542
실행 542
실행 취소 542
이름 바꾸기 543
작업 제외 547
재정렬 542
정보 541

정지점 삽입 546
편집 547
액션 바꾸기 명령 544
액션 불러오기 명령 544
액션 세트
사용 544
액션 실행 속도 542
액션 재설정 명령 544
액션 저장 명령 543
액션 팔레트
단축키 572
정보 541
앤티 앨리어스
Adobe Illustrator 파일 65
EPS 파일 65
레이어 스타일 264
문자 361
선택 영역 225
앤티 앨리어싱
웹 그래픽 468
어두운 선 필터 346
어두운 영역
레벨을 사용하여 조정 141
조정 150
어두운 영역/밝은 영역 명령 149, 150
어둡게 하기 모드 305
언더페인팅 효과 필터 345, 351
언샵 마스크 필터 181, 348
리샘플링 후 57
선택적으로 선명 효과 적용 183
정보 181, 182
언어, 텍스트에 지정 363
언저리 픽셀, 제거 226
업데이트 9
에어브러쉬 303
엠보스 필터 350
연결된 파일
색상 관리 고려 사항 118
연산 명령 243
연속톤 이미지
인쇄. 인쇄 참조
연필 도구
자동 지우기 292
정보 288
열, 정밀한 위치 지정 37
열기
EPS 파일 65
PDF 파일 64
Photo CD 파일 65
열기 명령 64, 65
열기 암호, PDF 399
열린 패스
만들기, 펜 도구 325
영역 고정 해제, 픽셀 유동화 필터 191
영역 고정, 픽셀 유동화 필터 191
예술 효과 필터 344
오디오 주석. 주석 참조
오려내기 필터 344
오리기 명령 231
오린 레이어 명령 248
오목 도구 192
오버레이 모드 305
오브젝트 변형
원근 및 왜곡 명령 사용 358
편집 메뉴에서 358
온라인 리소스 6
올가미 도구
사용 216
스타일러스 압력 옵션 218
올가미 폭 옵션 217
옵셋 필터 351
옵션 막대, 이동 28
왜곡
재구성 195
픽셀 유동화 필터를 사용하여 적용 192
왜곡 필터 346
외부 광선 효과 263
요구 사항, 시스템 1
워터마크 삽입 명령 417
워터마크 지속성 설정 417
워터마크, 포함 416, 417
원, 그리기 314
원근
교정 179
변형 167
잘라서 변경 167
적용 189
조정 179
원근 변형 166
원근감 있는 평면
소실점으로 작업 197
원근감 있는 평면 정의 및 조정
소실점 197
원본 이미지의 데이터 손실이 없는 비파괴 편집, 정보 272
원색
색상 관리 고려 사항 117
원색 잉크
색의 농담 시뮬레이션 445
정보 444
원형 선택 윤곽 도구 215
원형율 옵션 297
웹 그래픽
특정 파일 포맷 참조
CSS 레이어 생성 468
미리보기 469
색상 관리 고려 사항 119
최적화 464
출력 설정값 481
파일 포맷, 비교 470
웹 그래픽 최적화
CSS 레이어 생성 468
SVG 옵션 479
가중 최적화 469
결과 미리보기 469
기본 절차 466
분할 영역의 색상표 패널 사용 474
사전설정 저장 467
특정 파일 크기로 압축 468
파일 포맷 470
웹 그래픽, 색상 관리 고려 사항 120
웹 그래픽, 최적화 550
웹 색상 팔레트 102
웹 적합 경고, 색상 피커 106
웹 파일 형식
GIF 및 PNG-8 471
JPEG 470
PNG-24 477
웹 포토 갤러리
만들기 459
사용자 정의 461
스타일 461
옵션 460
토큰 사용 461, 462
웹에 적합한 색상
Adobe 색상 피커에서 선택 107
변경 108
색상 팔레트에서 선택 107
정보 108, 471

웹용으로 저장 대화 상자
분할 영역 작업 467
색상표 패널 474
이미지 크기 조정 468
이미지 크기 패널 468
정보 464
주석 보기 465
웹용으로 저장 명령 390, 464
위 첨자 명령 368
유리 필터 346, 351
윤곽선 266
윤곽선 라이브러리 266
윤곽선 추적 필터 350
음영
조정 178
이동
단축키 568
레이어 252
분할 영역 453
패스 333
이동 도구 227
이미지
RGB 97
기울이기 186, 189
단색 만들기 157
뒤집기 또는 정확하게 회전 186
로 키 132
리샘플링 57
만들기 61
모조 색상 103
밝은 영역 및 어두운 영역 세부 묘사 유지 152
배경으로 병합 257, 258
복원 45
비디오에서 사용하기 위한 미리 보기 514
비트 심도 53
비트 심도 간 변환 54
색상 모드 간 변환 99
색상 조정 137, 138
선명 효과 181, 183
선택 영역 복사 228
선택 영역 불러오기 242
수동 색조 158
스냅사진으로부터 만들기 47
스캔 60, 61
여러 개 결합 286
원근 적용 186
웹용으로 저장 대화 상자에서 크기 조정 468
인덱스 색상 변환 옵션 102
인쇄 428
인쇄 치수 58
자르기 166
작업 내역 상태로부터 만들기 47
재단 167
저장 390
최대 크기 55
크기 표시 55
특정 상태로 되돌리기 46, 49
파노라마 만들기 209
포스터화 164
픽셀 유동화 필터로 왜곡 191
픽셀 유동화 필터로 재구성 195
하이 키 132
확대 31
회색 음영 98
회전 또는 뒤집기 166, 169
이미지 노이즈
감소 179
정보 180
이미지 노이즈, 정의됨 91
이미지 되돌리기. 이미지 참조
이미지 뒤틀기. 이미지 참조
이미지 미리 보기 옵션 391
이미지 선명 효과 181, 183
이미지 스택
레이어로 변환 527
만들기 527, 528
스택 모드 528
정보 527
편집 527
이미지 영역
닷지 또는 번 170
문지르기 효과 170
색상 대체 170
색상 채도 조정 170
선명 효과 170
흐림 효과 170
이미지 왜곡 186
이미지 윤곽선 처리. 이미지 참조
이미지 재단 167
이미지 적용 명령 243
이미지 크기 54
이미지 크기 명령
자동 옵션 사용 59
픽셀 치수 변경 58
이미지 포스터화 164
이미지 프레임 처리 170
이미지 프로세서 548
이미지 해상도 53
이미지 확대 31
이미지 회전 186
이벤트 관리자 552
이전 Photoshop 일련 번호 44
이중 브러쉬 301
이중톤
개별 플레이트 보기 443
곡선 442
다른 응용 프로그램으로 내보내기 444
만들기 442
설정 저장 및 불러오기 443
인쇄 443
정보 441
중복 인쇄 색상 443
이중톤 모드 98
이진 인코딩, EPS 파일 403
인덱스 색상 모드
RGB 및 회색 음영 이미지를 변환 102
문자 사용 358
변환 옵션 102
정보 102
인쇄
미리 보기 59, 429
벡터 그래픽 431
비율 조정 431
상업용 435
색상 관리 고려 사항 122
색상 관리 기능 사용 432
색상 분판 439
연속톤 이미지 428
옵션, 설정 429
이미지 428
이미지의 일부만 431
이중톤 443
인코딩된 이미지 데이터 440
전에 색상 트랩 440
정보 428
중복 인쇄 색상 443
페이지 설정 430
하프톤 특성 437

인쇄 명령 428, 429
인쇄 시에 나타나는 모아레 패턴 437
인쇄 옵션 명령 428
인쇄 잉크, 농도 446
인쇄 치수, 변경 58, 430
인쇄할 수 없는 색상 108
인접 옵션 176, 291
인터레이스 제거 필터 350
일괄 처리 549, 550
일괄 처리 명령 549
일괄 처리 옵션 551
일련 번호, 레거시. Photoshop 레거시 일련 번호 참조
일반 환경설정
  자동 추가/삭제 사용 안함 335
읽어보기 파일 1
임의화 옵션 312
입력 장치 프로파일 123, 125
잉크 윤곽선 필터 346

ㅈ
자간 373
자간 문자, 서식 참조
자간, 정보. 아시아 언어 문자 참조
자동 대비 명령
  옵션 162
  정보 161
자동 레벨 명령
  옵션 162
  정보 160, 162
  클리핑 기본값 160
자동 분할 영역 숨기기 명령 452
자동 분할 영역 표시 명령 452
자동 분할 영역. 분할 영역 참조
자동 색상 명령
  옵션 162
  정보 161, 162
자동 색상의 중간 영역 스냅 옵션 162
자동 선택 도구 219
자동 지우개 도구 291
자동 추가/삭제 사용 안함 명령 335
자동 프레임 처리 506
자동화
  다른 Adobe 응용 프로그램에 사용할 수 있도록 템플릿 저장 557
  데이터 세트 일괄 처리 556
  드롭릿 사용 550
  스크립팅을 통해 552
  액션 참조
  일괄 처리 549
자르기 도구 33, 166, 167
자석 올가미 도구 217
자석 펜 도구 326
자유 변형 명령, 정보 189
자유 형태 펜 도구 326
작업 공간, 색상 127, 128
작업 내역 브러쉬 도구 45, 49
작업 내역 상태
  대체 290
  삭제 47
  스냅사진으로 칠 49
  옵션 47
  이전으로 되돌리기 47
작업 내역 팔레트
  일괄 처리 549
  정보 46
작업 영역
  메뉴 사용자 정의 22
  메뉴 삭제 23
  메뉴 색상 23
작업 취소 46
작업 패스
  만들기 328
  선택 영역을 변환 337
  정보 318
작업 패스 만들기 명령 337
작업 패스 만들기 명령(문자용) 382
작업영역
  사용자 정의 18
  정보 13
작업영역 삭제 명령 19
작업영역 저장 명령 18
작은 대문자 명령 368
작은 대문자 문자, 서식 참조
잔물결 필터 347
잠그기, 분할 영역 456
재구성 도구 195
  모드 196
재단 명령 167
재손질
  복구 브러쉬 도구 사용 170
  복제 도장 도구 170
  스팟 복구 브러쉬 도구 사용 170
저부조 필터 349
저작권 정보, 추가 416
저장
  개별 파일 형식 이름 참조
  Illustrator에 저장 424
  Illustrator에서 사용 424
  레이어 391
  별색 채널 391
  사본으로 391
  색상 관리 문서 391
  색상표 104, 477
  색조 및 색상 조정 설정 139
  알파 채널 391
  옵션 391
  이미지 390
  이미지 미리 보기 391
  이중톤 곡선 442
  이중톤 설정 443
  저작권 정보 416
  주석 391
  축소판 391
  파일 확장자 지정 392
  파일 확장자에 소문자 사용 391
  페이지 레이아웃 424
  포함된 워터마크 416
  환경 설정 391
저장 명령 390, 391
저해상도 인쇄 색상 명령 139
저해상도 인쇄 설정 명령 139, 140
적목 현상 도구 176
적목 현상, 제거 170
전경색
  색상 팔레트에서 편집 110
  선택 104, 111
  선택 영역 칠하기 312
  스포이드 도구로 선택 105
전경색 보호 옵션 292
전자 우편
  저장 469
전체 조명 266
전체 조명 효과 354, 355
전체 행 컴포저 379
점묘화 필터 348
점진적 옵션, JPEG 2000 형식 406
정렬
  레이어 252
  모양 334
  분할 영역 455
  선택 영역 215
정렬 단추 252

정렬. 정렬 참조
정보 상자 55
정보 팔레트
  보기 136
  사용 34
  색상 변화 미리 보기 135
  색상 수정 표시 33
  색상 영역 외의 색상 33
  옵션 34
  전과 후의 색상 값 33
  정보 33
정사각형, 그리기. 그리기 참조
정지점 삽입 명령 546
정지점, 기록하는 동안 삽입 546
정확한 스크린 사용 옵션 443
젖은 가장자리 효과 또는 수채화 효과 303
제거 명령 51
제외 모드 306
조건부 모드 변경 명령 100
조명 효과 266
조명 효과 유형
  전체 조명 354, 355
  직접 조명 354, 355
  집중 조명 354, 355
조명 효과 필터
  스타일 만들기 356
  정보 348, 354
  추가 356
  텍스처 356
조명 효과 필터 스타일
  가로지르기 355
  기본값 356
  아래로 내리기 356
  조명을 5단계 아래로 356
  조명을 5단계 위로 356
  투광 조명 356
  평행 방향 356
  플래시 356
조정
  문자 374
조정 레이어
  만들기 271
  병합 272
  정보 138, 270
  편집 272
좁은 문자 폭 373
종횡비 66
  비디오 이미지 489
종횡비 설정
  14/9(Letterbox)로 자르기 515
  4/3으로 자르기 514
  Letterbox 515
  Pillarbox 514
  비율 조정 안함 515
  중앙 514
  프레임 내에 맞게 비율 조정 515
주 색상 색상 팔레트 102
주석
  불러오기 415
  삭제 415
  액션에서 재생 542
  열기 415
  오디오 414
  웹용으로 저장 대화 상자에서 보기 465
  작성 414
  재생 415
  저장 391
  정보 414
  추가 414
  편집 415
  표시 또는 숨기기 415
줄바꿈 없음 명령 379
줄바꿈. 아시아 언어 문자 참조
중간 영역, 레벨을 사용하여 조정 142
중간 픽셀 값 134
중간값 필터 184, 347
중복 인쇄 색상 443
중복 픽셀 제거로 최적화 옵션 516
지그재그 필터 347
지우개 도구 45, 290
  작업 내역으로 지우기 모드 291
지우기
  배경 291
  선택 영역의 고정점 216
  올가미 선분 217
  이전 상태로 복원하기 위해 작업 내역으로 45
  정보 290
지우기 명령 231
지우기 모드 305
지터
  각도 299
  개수 300
  불투명도 303
  색상 302
  원형율 299
  정보 298
  크기 299
  텍스처 깊이 301
  플로우 303
직경 옵션 296, 301
직선 따옴표 문자, 서식 참조
직접 선택 도구
  임시로 활성화 331
직접 조명 효과 354, 355
집중 조명 효과 354, 355

ㅊ

차이 모드 306
참조점 187
찾기 및 바꾸기 명령 363
채널
  알파 채널, 채널 팔레트, 색상 채널, 별색 채널 참조
  개별 이미지로 분할 236
  레이어 마스크 283
  막대 그래프 팔레트에서 보기 133
  반전 157
  병합 236
  보기 234
  복제 235
  비트 심도 53
  빠른 마스크 238
  삭제 237
  색상 233
  색상 정보 및
  선택 234
  선택 영역 저장 241
  소스 157
  순서 241
  숨기기 및 표시 234
  연산 242
  옵션 240
  이미지 최적화 469
  최대 수 233
  축소판 233, 234
  파일 크기 233
  혼합 157, 243
채널 대체 옵션 241
채널 병합 명령 236
채널 복제 명령 235
채널 분할 명령 236

채널 색상화 옵션 234
채널 팔레트
  정보 233
  채널 선택 234
  채널 재정돈 235
  표시 변경 234
채널 표시 명령 234
채널 혼합 명령
  단색 이미지 만들기 157
  상수 옵션 157, 158
  채널 혼합 157
  출력 채널 옵션 157
채널당 16비트 이미지
  지원 54
  채널당 32비트로 변환 54
채널당 32비트 이미지, 채널당 8비트 또는 16비트로 변환 72
채널당 8비트 이미지, 변환 54
채도
  정보 97
  조정 147, 178
  특정 색상 범위 조정 87
채도 감소 명령 164
채도 모드 306
채도, 조정 178
최근 파일 열기 명령 63
최대값 및 최소값 필터 351
최대값 필터 184
최소 파일 크기 PDF 설정 396
최적화
  웹 그래픽 최적화 참조
  GIF 및 PNG-8 471
  JPEG 파일 470
  SWF(Flash) 파일 478
  정보 464
최적화 저장 명령 464
최적화 팔레트
  투명도 디더링 지정 473
추가 옵션 244
추가 항목 6
추출 명령, 미리 보기 232
추출 필터 231
축소판
  PDF 파일 397
  레이어 246
  저장 391
  채널 팔레트에서 크기 조정 234
출력 교정본 433
출력 설정 대화 상자
  HTML 출력 옵션 480
  설정 옵션 480
출력 장치 프로파일 122, 123, 125
출판 품질, PDF 사전설정 396
취소선 문자. 문자 참조
측정
  데이터 포인트 531
  도구 531
  사용된 단위 변경 37
  선 도구 사용 33
  선택 영역 사용 531
  선택 윤곽 자르기 사용 33
  소실점 197
  정보 38
  종류 531
  측정된 데이터를 파일로 내보내기 533
  회전 각도 33
측정 비율
  사전 설정 만들기 529
  설정 529
칠
  작업 내역 상태 사용 45
  패스 338
칠 도구 232
칠 레이어
  만들기 271
  병합 272
  정보 270
  편집 272
칠 명령 312, 313
칠 불투명도 258
칠, 단축키 569
칠하기
  그라디언트로 308
  레이어 312
  문자 367
  배경색으로 312
  선택 영역 312
  전경색으로 312

ㅋ

카운트 도구 534
캔바스
  칠하기 313
  크기 변경 166
  크기 조정 170
캔바스 크기 명령 170
캔바스 회전 명령 169
커닝 372, 373
컨볼루션 350
코팅제
  원색 잉크 참조
  정보 445
크기 조정
  문자 360
  분할 영역 453
  인쇄 중에 이미지 430
  정보 57
크레용 필터 349, 351
크로마, 정보 97
크롬 필터 349
클리핑
  그룹 257
  자동 레벨 명령 160
  정보 141
클리핑 마스크
  레이어 제거 286
  만들기 286
  정보 285
클리핑 패스
  인쇄 425
  정보 424
클립 레이어를 그룹으로 혼합 옵션 261
클립보드
  Photoshop 종료 후 저장 230
  응용 프로그램 간 복사 229
  이미지 래스터화 230
  지우기 51
  클립보드 내보내기 옵션 230

ㅌ

타블렛, 펜 압력 설정 304
타이포그래퍼 따옴표 361
타일 필터 350
타임라인
  비디오 및 애니메이션 미리 보기 513
  탐색 487
타임코드 486
탐색용 단축키, Adobe 도움말 3
테두리 명령 224
테두리 상자, 문자의 360
테두리 상자로 최적화 옵션 515
테두리 선 그리기
  선택 영역 312, 314

텍스처
도구 간에 복사 304
브러쉬 선에서 보호 303
조명 효과 필터에서 356
텍스처 채널 356
텍스처 필터 350
텍스처화 필터 350, 351
텍스터
브러쉬의 300
텍스트 서식
로마자 또는 일반 368
텍스트, 단축키 570
텍스트. 문자 참조
템플릿, 다른 Adobe 응용 프로그램과 사용 557
토큰 461
구문 462
웹 포토 갤러리에 사용 462
톤 분할 87
통계, 막대 그래프 팔레트 보기. 막대 그래프 패널 참조
통과 혼합 모드 258
투명도
그라디언트 309
디더링 473
마스크를 사용하여 적용 239
문서의 249
웹 그래픽 474
캔바스 169
투명도 유지 옵션 291
투명도에 색상 매핑 476
투명도와 색상 영역 옵션 249
트랩
겹친 별색 조정 446
트랩 명령 440
트윈 505
애니메이션 프레임 485
특수 문자
OpenType 글꼴 370

ㅍ

파노라마 이미지, 만들기 209
파도 필터 347
파일
확장자 391
환경 설정 저장 391
파일 압축. 압축 참조
파일 이름 확장자, 저장 환경 설정 392
파일 정보 영역, 상태 표시줄 36
파일 크기
스캔 및 441
알파 채널에 필요 233
정보 55
추적 256
파일 형식
압축, 웹용으로 저장 대화 상자, 개별 형식 이름 참조
애니메이션 및 동영상 409
정보 390, 407
지원되지 않는 미리 보기 408
패스 지원 328
팔레트
패널 참조
정보 13
팔레트 나이프 필터 344
팔레트, 단축키 571
팝업 팔레트
정보 21
표시 변경 21
항목 목록을 사용자 정의 21, 42, 295
패널
팔레트 참조
고정 15
그룹화 16
누적 17
아이콘으로 축소 17
이동 16
정보 13
표시 및 숨기기 14
패널 메뉴, 표시 14
패스
Illustrator로 내보내기 426
각도 및 길이 조정 331
결합 332
겹침 333
곡선 선분 325
관리 328
닫기 323, 324, 325
닫힌 329
모양 변경 331
문자로부터 만들기 382
복사 334
분포 334
삭제 329, 332
새로 만들기 328
선 그리기 339
선택 327, 330
선택 영역 테두리에서 변환된 337
연결 332
열린 329
열린 상태로 두기 325
위치 다시 지정 333
이동 331
이름 바꾸기 329
인쇄 425
자유 형태 그리기 326
저장 329
정보 329
조정 333
직선 선분 325
칠 338
클리핑 425
텍스트 380
투명도 정의 424
편집 333
패스 구성 요소 329
겹침 333
모양 변경 333
복사 334
삭제 334
이동 333
패스 복제 명령 334
패스 선 명령 314
패스 선분
소량 이동 332
패스 위의 텍스트 380
패스 팔레트 327
패치 도구 175
패치 영역 170
패치워크 필터 350
패턴
라이브러리 불러오기 315
라이브러리 저장 315
선택 영역 칠하기 313
이미지 정의 315
정보 314
칠 레이어 271
패턴 작성기로 생성 316
페인팅 289
포스트스크립트 패턴 폴더 315
패턴 도장 도구 289
패턴 디더 473
패턴 버퍼 51

패턴 작성기 316
패턴 정의 명령 315
페더 225
페이지 설정 428, 430
페이지 표시 435
페인트 덥스 필터 344
페인트 통 도구 312
페인팅
  도구 288
  소실점에 색상 사용 197
  소실점에 샘플 픽셀 사용 197
  옵션 304
  패턴 사용 289
펜 도구 33
  곡선 그리기 323, 326
  곡선 및 직선 그리기 325
  자동 전환 무시 335
  전환 무시 335
  정보 322
  직선 그리기 323
평균 흐림 효과 필터 345
평면 만들기 도구, 소실점 197
평면 편집 도구, 소실점 197
포스터 가장자리 필터 344
포스터화 명령, 정보 164
포스트스크립트, 포인트 크기 37
포인트 문자 문자, 서식 참조
포인트 크기 문자, 서식 참조
포인트 텍스트로 변환 명령 361
포지티브, 만들기 164
포토 갤러리
  만들기 458
  스타일 461
  토큰 사용 461, 462
포토 필터 명령
  사용자 정의 색상 필터 159
  색 온도 감소 필터 159
  색 온도 증가 필터 159
  정보 159
폴더를 프레임으로 불러오기 명령 492
표 분할 영역 450
표시자
  개별 표시자의 이름 참조
  대상 패스 333
  표시 및 숨기기 41
표준 모드 305
표준 모드 단추, 빠른 마스크 끄기 239
표준 편차 픽셀 값 134
표준 화면 모드 29
프레스코 필터 344
프레임
  선택 503
  추가 502
  트윈 505
프레임 복사 명령 504
프레임 지연 506
프로파일 할당 명령 126
프로파일로 변환 명령 127
프린터 드라이버 색상 관리 432
프린터 표시 435
프린터 프로파일 대상 434
프린터 해상도 56
프린터의 포인트(pt) 37
플라스틱 포장 필터 344
플러그인 6
  Adobe 스토어 9
  스캔한 이미지 불러오기 60
  지원되지 않은 파일 형식 407
  폴더 선택 45
플러그인과 스크래치 디스크 환경 설정 44
픽셀
  막대 그래프 표시 134
  색상 값 표시 33
  선택 214
  정보 52
픽셀 값
  미리 보기 135
  중간값 134
  평균 134
  표준 편차 134
픽셀 깊이. 비트 심도 참조
픽셀 유동화 도구
  거울 192
픽셀 유동화 필터
  고정 영역 반전 194
  도구 옵션 설정 193
  마스크 옵션 사용 194
  메쉬 저장 196
  메쉬 적용 196
  배경 표시 196
  영역 고정 및 고정 해제 194
  이미지 왜곡 191, 192
  재구성 195
  정보 191
  픽셀을 오른쪽으로 이동 192
픽셀 유동화 필터 도구
  뒤틀기 192
  볼록 192, 193
  시계 반대 방향 돌리기 192
  시계 방향 돌리기 192
  오목 192
  왼쪽 밀기 192
  재구성 195
  휘몰아치기 192, 193
픽셀 종횡비
  값 삭제 491
  기본값 복구 491
  사용자 정의 491
  지정 491
픽셀 종횡비 교정 명령 490
픽셀 치수
  리샘플링 및 57
  보기 55
  새 채널 233
  최대 55
픽셀 칠 318
픽셀화 필터 347
픽셀화, 원인 53
핀치 필터 346
핀쿠션 왜곡 179
필터
  16비트 이미지 340
  8비트 이미지 340
  Digimarc 351, 416
  가장자리 픽셀 반복 옵션 352
  감싸기 옵션 352
  기타 350
  네온광 344
  노이즈 347
  누적 적용 341
  드라이 브러쉬 344
  렌더 348
  렌즈 흐림 효과 185, 345
  미리 보기 341, 342
  미세 그레인 344
  배경 만들기 343
  브러쉬 선 346
  비디오 350
  색연필 344
  선명 효과 348
  성능 개선 343
  스케치 349

스타일화 349
예술 효과 344
오려내기 344
왜곡 346, 352
적용 341, 342
조명 효과 354
특수 효과 만들기 343
페인트 덥스 344
프레스코 344
픽셀화 347
필터 갤러리에서 적용 341
흐림 효과 345
필터 갤러리 341
필터 마스크
사용 안함 278
삭제 278
정보 277
추가 278
필터를 사용한 특수 효과 343

ㅎ
하단과 하단 사이의 행간 385
하드 라이트 모드 305
하드 혼합 모드 306
하위 분할 영역 450
하이 키 이미지 132
하이 패스 필터 351
하이픈 넣기 설정
옵션 378
자동 378
하이픈 연결
구성 방법 및 379
줄바꿈 방지 379
하프톤
사용자 정의 스팟 함수 옵션 438
설정 저장 438
정보 437
특성 선택 437
하프톤 셀 56
하프톤 스크린
정보 56
하프톤 패턴 필터 349
한 부 인쇄 명령 429
한계값 명령 164
한계값 슬라이더 352
해당 모드-중간색으로 칠하기 옵션 259
해상도
문서 크기 및 58
비트맵 이미지 53
스크린 선 수 및 56
정보 54
최적 결정 59
파일 크기 및 55
표시 55
프린터 53
허용량 옵션
색상 범위 명령으로 매끄럽게 하기 221
현재 상태 저장 명령 18
현재 채널과 교차 옵션 241
현재 패스 명령 284
형식
비디오 484
이미지 시퀀스 484
혼합
결과 색상 304
범위 지정 261
색상 304
일부 채널로 제한 260
효과 그룹화 260
혼합 모드
레이어 그룹의 258
선택 258
정보 304
채널 연산의 243
혼합 옵션, 고급 260
화면 교정
Acrobat 121
화면 교정 인쇄
Photoshop, Illustrator, InDesign 120
정보 120
화면 선 수
정보 53
화면 인쇄 교정본 139
화면 크기에 맞게 조정 명령 32
화살촉 옵션 322
확대/축소
드래그 31
확대 및 축소 31
확산 디더 473
확산 필터 349
환경 설정
기본 설정으로 복원 43
색상 영역 경고 색상 140
색상 피커 109
최근 파일 목록 63
투명도 표시 249
플러그인 모듈 45
플러그인과 스크래치 디스크 50
활성 레이어 249
회색 음영 이미지
비트맵 모드에서 변환 102
색상화 87, 148
선택 영역 저장 233
인덱스 색상으로 변환 102
정보 98
채널 혼합으로 만들기 157
컬러 이미지로 만들기 100, 164
하프톤 스크린 특성 438
흑백 이미지로 변환 164
회전
레이어 및 선택 영역 189
이미지 169, 189
효과
비율 조정 269
윤곽선으로 수정 266
제거 269
혼합 그룹화 260
효과 비율 조정 269
효과 비율 조정 명령 269
흐리게 및 더 흐리게 필터 345
흐림 효과 도구 177
흑백 명령 149
흑백 이미지, 만들기 164
흰색 용지 시뮬레이트 옵션 121