

ADOBE® PHOTOSHOP

도움말 및 자습서

일부 링크의 내용은 영어로만 표시될 수 있습니다.

2014년 1월



새로운 기능

이 페이지에서 연결된 일부 내용은 영어로만 제공됩니다.

Photoshop CC의 새로운 기능



Adobe® Photoshop® CC에는 디지털 이미징 환경을 다채롭게 하는 새로운 기능 및 향상 기능이 포함되어 있습니다. 추가 정보를 제공하는 새 기능 및 리소스에 대한 링크에 대한 간단한 소개를 읽으십시오.

참고: Photoshop CS5에서 업그레이드하는 경우 Adobe Creative Cloud용 Photoshop CS6 and Photoshop 13.1의 새로운 기능에 대한 개요를 보려면 [Photoshop CS6의 새로운 기능](#)을 참조하십시오.

[Photoshop CC | 2014년 1월](#)

[Photoshop CC | 2013년 9월](#)

[Photoshop CC | 2013년 6월](#)

Photoshop CC | 2014년 1월

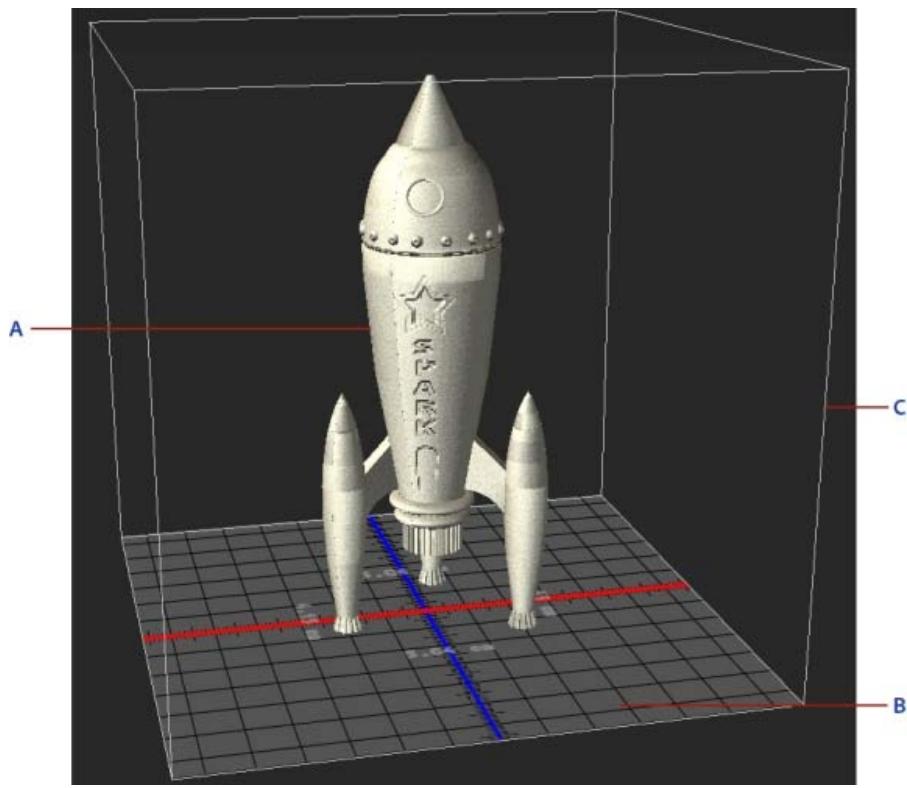
맨 위로

3D 개체 인쇄

[Photoshop CC의 새로운 기능 | 2014년 1월](#)

Photoshop을 사용하면 3D 프린터 제한을 걱정하지 않고도 호환되는 3D 모델을 인쇄할 수 있습니다. 인쇄를 준비할 때 Photoshop은 자동으로 틈새 없는 3D 모델을 준비합니다.

자세한 내용은 [3D 개체 인쇄](#)를 참조하십시오.



[3D 모델 인쇄](#)

A. 3D 모델 B. 인쇄 플레이트 C. 프린터 볼륨 오버레이

원근 뒤틀기

Photoshop CC의 새로운 기능 | 2014년 1월

Photoshop에서는 이미지의 원근을 쉽게 조정할 수 있습니다. 이 기능은 직선과 평면 표면을 가진 이미지(예: 건축 이미지 및 건물 이미지)에 특히 유용합니다. 단일 이미지에 여러 다른 원근을 갖는 합성 개체에도 이 기능을 사용할 수 있습니다.

자세한 내용은 [원근 뒤틀기를 참조하십시오.](#)



A. 레이아웃 모드에서 평면 정의 B. 뒤틀기 모드에서 원근 조정

연결된 고급 개체

Photoshop CC의 새로운 기능 | 2014년 1월

이제 외부 이미지 파일에서 참조되는 연결된 고급 개체를 만들 수도 있습니다. 연결된 고급 개체의 내용은 소스 이미지 파일이 바뀌면 업데이트됩니다. 연결된 고급 개체를 사용하면 여러 Photoshop 문서에서 공유된 소스 파일을 사용할 수 있습니다. 연결된 고급 개체는 팀 단위로 작업하거나 여러 디자인에서 자산을 재사용해야 할 경우에 특히 유용합니다.

연결된 고급 개체는 레이어 패널에 연결 아이콘()과 함께 표시됩니다.

자세한 내용은 [연결된 고급 개체 만들기](#)를 참조하십시오.

3D 이미징

Photoshop CC의 향상된 기능 | 2014년 1월

- 이제 대화형 3D 모델을 제시하고 표시하는 Sketchfab 웹 서비스를 사용하여 3D 레이어를 공유할 수 있습니다. Photoshop에서 3D > Sketchfab에서 3D 레이어 선택을 선택합니다.
- 이제 선택한 3D 레이어에서 개체 및 재질에 대한 UV 맵을 다시 생성할 수 있습니다. 아 옵션은 인터넷에서 다운로드한 3D 개체를 다시 매개변수화하는 데 특히 유용합니다. Photoshop에서 3D > UV 다시 생성을 선택합니다.
- 이제 하나의 장면에 있는 모든 개체를 쉽게 그룹화할 수 있습니다. Photoshop에서 3D > 장면의 모든 개체 그룹화를 선택합니다.
- 이제 3D 모델에 획단면을 적용할 수 있습니다. 자세한 내용은 [이 FAQ](#)를 참조하십시오.
- 3D 메뉴는 3D 장면의 모든 요소를 통합하고 장면을 틈새 없이 구성하는 편리한 옵션입니다. 3D > 3D 인쇄를 위해 장면 통합을 선택합니다.

Adobe Camera Raw

Photoshop CC의 향상된 기능 | 2014년 1월

Adobe Camera Raw는 현재 다음과 같은 향상된 기능을 제공합니다.

- 다음 세 가지 상호 작용 중 하나를 통해 이미지를 자동으로 똑바르게 나타내기:
 - 도구 모음에서 똑바르게 하기 도구()를 두 번 클릭합니다.
 - 똑바르게 하기 도구를 선택한 상태로 미리 보기 이미지의 아무 위치나 두 번 클릭합니다.
 - 자르기 도구를 선택한 상태로 Command 키(Mac) 또는 Ctrl 키(Windows)를 눌러 일시적으로 똑바르게 하기 도구로 전환합니다. 이제 미리 보기 이미지의 아무 위치나 두 번 클릭합니다.
- 흰색 및 검정은 이제 Shift 키를 누른 채로 슬라이더를 두 번 클릭(Shift+두 번 클릭)할 때 자동 레벨과 유사한 기능을 지원합니다.
- 자동 온도 및 자동 색조 기능 Shift 키를 누른 채로 이미지 미리 보기 두 번 클릭하여 이 기능을 활성화합니다.
- 작업 영역의 배경색을 선택하고 이미지 주변에 있는 가는 선 프레임의 가시성을 전환하는 옵션. 작업 영역에서 이미지 외부를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.
- 동기화, 새 사전 설정, 설정 저장 및 복사/붙여넣기(Bridge) 대화 상자에서 Option 키+클릭 단축키 지원 Option 키를 누르고 확인란을 선택하면 배타적으로 선택됩니다. Option 키를 누른 채로 마우스를 다시 클릭하여 이전 확인란 상태로 전환할 수 있습니다.

[ACR 8.x의 새로운 기능](#)을 참조하십시오.

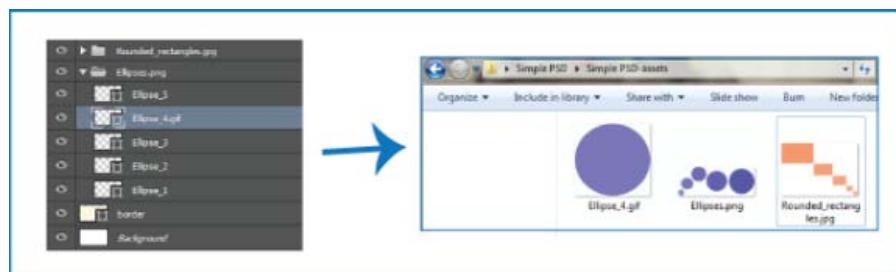
레이어에서 이미지 자산 생성

 Photoshop CC의 새로운 기능 | 2013년 9월

PSD 파일에 있는 레이어 또는 레이어 그룹의 내용에서 JPEG, PNG 또는 GIF 이미지 자산을 생성할 수 있습니다. 지원되는 이미지 형식 확장명을 레이어 이름이나 레이어 그룹 이름에 첨부하면 자산이 자동으로 생성됩니다. 필요에 따라, 생성된 이미지 자산에 대해 품질 및 크기 매개 변수를 지정할 수도 있습니다.

PSD 파일에서 이미지 자산을 생성하면 다중 장치 웹 디자인에 특히 유용합니다.

자세한 내용은 [레이어에서 이미지 자산 생성](#)을 참조하십시오.



레이어/레이어 그룹에서 생성된 이미지 자산

카메라 흔들림 감소 개선 사항

 Photoshop CC의 향상된 기능 | 2013년 9월

- 사용자 인터페이스 개선으로 생산성 향상
- 가공물 무시 사용 안 함 옵션
- 레티나 디스플레이를 위한 HiDPI 미리 보기 지원
- 대형 화면에서 성능 개선

자세한 내용은 [카메라 흔들림 흐림 효과 감소](#)를 참조하십시오.



카메라 흔들림 감소 UI 개선

기타 향상된 기능

-  파일을 네트워크 위치에 저장할 때의 안정성 증가
-  이제 몇몇 언어에서 Photoshop-Behance 통합을 사용할 수 있습니다. [Behance](#)에서 작업 공유를 참조하십시오.
-  기본 읽기 전용 PSDX 파일 형식 지원
-  그림자, 밝은 영역 및 중간 영역에 대한 범위 및 허용량을 수정하는 새 컨트롤
-  내용 인식 기능을 사용할 때의 성능 및 안정성 개선
-  측정 개수의 제한이 700개에서 10,000개로 증가
-  고정점 선택 기능 개선: 이제 선택한 고정점을 클릭하면 해당 고정점이 선택되고 다른 고정점의 선택은 해제됩니다.

- 24개 필터에 대한 32비트 지원 [필터 효과 참조](#)를 참조하십시오.
- 개선된 GPU 감지 및 비활성화를 통해 충돌 방지
- 패스 및 직접 선택 도구를 위해 [모든 레이어]/[활성 레이어]를 선택하는 새로운 옵션
- 격리 모드 변경 사항:
 - 격리 모드를 시작/종료하는 사용자 정의 단축키 지원
 - 이제 활성 레이어 모드에서 두 번 클릭하여 격리 모드를 시작하는 옵션을 사용할 수 없습니다.
 - 이제 필터링을 끄는 대신 격리 모드를 종료하면 레이어 필터가 기본값으로 재설정됩니다.
- 모양 레이어 생성 중 패널의 표시를 제어하는 새로운 옵션이 속성 패널 플라이아웃 메뉴에 있습니다.
- 이제 레이어 간 전환 시 더 이상 패스 점 선택이 유지되지 않습니다.

Photoshop CC | 2013년 6월

맨 위로

카메라 흔들림 흐림 효과 감소

Photoshop CC의 새로운 기능

Photoshop은 카메라 동작으로 인해 발생하는 이미지 흐림 효과를 자동으로 줄이기 위한 지능형 메커니즘을 제공합니다. 필요한 경우, 고급 설정을 조정하여 이미지를 더 선명하게 할 수 있습니다. 카메라 흔들림 감소 기능은 선형 동작, 부채꼴 모양 동작, 회전 동작 및 지그재그 동작을 비롯한 여러 가지 유형의 카메라 동작에서 발생하는 흐림 효과를 줄일 수 있습니다.



카메라 흔들림 감소 | 전후 예

카메라 흔들림 감소에 적합한 이미지

카메라 흔들림 감소 기능은 노이즈가 적고 알맞게 빛을 비춘 스타일 카메라 이미지에서 최적으로 작동합니다. 다음 유형의 스타일 이미지는 특히 흔들림 감소에 적합합니다.

- 초점 길이가 긴 렌즈를 사용하여 캡처한 실내 또는 야외 이미지
- 느린 셔터 속도로 플래시 없이 촬영한 정직 장면의 실내 이미지

또한 흔들림 감소는 카메라 동작에 의해 영향을 받는 이미지에서 흐린 텍스트를 선명하게 할 수 있습니다.

자세한 내용은 [카메라 흔들림 흐림 효과 감소](#)를 참조하십시오.

이미지 크기 조정 개선 사항

Photoshop CC의 향상된 기능

이제 이미지 크기 명령에는 이미지를 확대하면서 세부 묘사를 유지하고 더 선명하게 하는 방법이 포함되어 있습니다. 또한 이미지 크기 대화 상자가 사용하기 쉽도록 업데이트되었습니다.

- 창에는 크기 조정 매개 변수를 통한 미리 보기 이미지가 표시됩니다. 대화 상자의 크기를 조정하면 미리 보기 창의 크기도 조정됩니다.
- 스타일 비율 조정 옵션은 대화 상자의 상단 오른쪽에 있는 기어 메뉴 내부에서 끄고 켜 수 있습니다.
- 치수 팝업 메뉴에서, 다양한 측정 단위를 선택하여 최종 출력의 치수를 표시합니다.

비율 제한 옵션의 끄기 및 켜기를 전환하려면 연결 아이콘을 클릭합니다.

- 리샘플링 메뉴 옵션은 새로운 가장자리 보존 방법을 포함하여 용도별로 정렬됩니다.

자세한 내용은 [이미지 크기 조정](#)을 참조하십시오.



원래의 자르지 않은 이미지



세부 정보 유지를 통해 크기 조정된 이미지를 설명하게

Behance에서 작업 공유

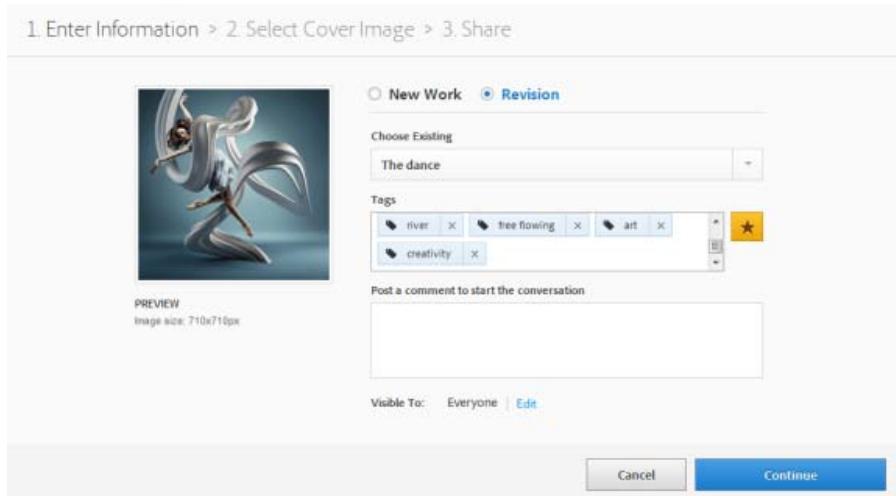
+ Photoshop CC의 새로운 기능



Photoshop 내에서 디자인한 이미지를 Behance에 진행 중인 작업으로 바로 업로드할 수 있습니다. Behance는 창작물을 전시하고 검색하는 가장 선도적인 온라인 플랫폼입니다. Behance를 사용하면, 자신의 작업 포트폴리오를 만들고, 광범위하고 효율적으로 브로드캐스팅하여 피드백을 받을 수

있습니다. 이전에 업로드한 이미지의 개정 버전은 물론 새로운 이미지도 업로드할 수 있습니다.

참고: 프랑스, 일본, 한국에서는 현재 Behance와 Photoshop CC 통합이 제공되지 않습니다.



Behance로 버전 업로드 중...

다음 방법 중 하나로 Photoshop 내에서 작업물을 공유할 수 있습니다.

- 문서를 연 상태에서, 파일 > Behance에서 공유를 선택합니다.
- 문서를 연 상태에서, 문서 창의 왼쪽 아래 모서리에 있는 Behance에서 공유 단추()를 클릭합니다.

Adobe ID를 사용하여 새 Behance 포트폴리오를 시작하거나 기존 Behance 계정을 Adobe ID와 연결할 수 있습니다.

Photoshop-Behance 통합에 대한 자세한 내용은 [Behance에서 작업 공유](#)를 참조하십시오. Behance 사용에 대한 자세한 내용은, 이 [FAQ](#)를 참조하십시오.

Behance에 등록하려면 13세 이상이어야 합니다.

참고: 320x320픽셀 이상 치수의 이미지를 공유할 수 있습니다.

Adobe Creative Cloud를 사용하여 설정 동기화

Photoshop CC의 새로운 기능



여러 컴퓨터에서 작업할 때 컴퓨터 전체에서 환경 설정을 관리하고 동기화하는 것은 시간이 걸리며, 복잡하고, 오류가 발생하기 쉬운 일일 수 있습니다.

새로 도입된 설정 동기화 기능을 사용하면 Creative Cloud를 통해 환경 설정과 기타 설정을 동기화할 수 있습니다. 예를 들어 컴퓨터를 두 대 사용할 경우 설정 동기화 기능을 사용하여 두 컴퓨터의 설정을 쉽게 동기화할 수 있습니다. 동기화는 Adobe Creative Cloud 계정을 통해 수행됩니다. 설정은 Creative Cloud 계정으로 업로드된 다음 다른 컴퓨터에 다운로드되고 적용됩니다.

편집 > 동기화 설정을 선택한 다음, 관련 옵션을 선택합니다. 자세한 내용은 [Adobe Creative Cloud를 사용하여 설정 동기화 / CC](#)를 참조하십시오.

3D 이미징

Photoshop CC의 향상된 기능

참고: 또한 Photoshop CS6에 추가된 Creative Cloud 전용 기능은 [3D 기능 | Creative Cloud 전용](#)을 참조하십시오. 이러한 기능은 Photoshop CC에서도 사용 가능합니다.

3D 페인팅

Photoshop CC에는 3D 모델을 더 섬세하게 제어하고 더 정확하게 페인팅할 수 있도록 해주는 몇 가지 향상된 기능이 포함되어 있습니다. 기본 실시간 3D 페인팅 모드에서 페인팅을 할 때는 3D 모델 보기와 텍스처 보기에서 실시간으로 브러시 획 업데이트를 볼 수 있습니다. 또한 실시간 3D 페인팅 모드에서는 상당한 성능적 이점을 제공하면서도 왜곡은 최소화합니다.

Photoshop CS5 및 CS6의 기본 3D 페인팅 방법인 투영 페인팅은 Photoshop CC에서도 사용할 수 있습니다. 3D > 투영 페인팅 사용을 선택하여 이

3D 페인팅 방법으로 전환할 수 있습니다.

실시간 3D 페인팅 이외에도, Photoshop CC에는 다음과 같은 3D 페인팅의 개선된 기능이 포함되어 있습니다.

- 페인팅을 위해 다른 텍스처 유형을 대상으로 할 때, 3D 모델 보기와 대상 텍스처 보기 모두에서 페인팅 대상을 볼 수 있습니다.
- 조명 해제 모드에서 3D 개체를 페인팅하도록 선택할 수 있습니다. 이 모드는 장면에 있는 모든 조명을 무시하고, 3D 개체 주변을 적절한 유형의 원시 텍스처 데이터로 감쌉니다. 조명 해제 모드로 페인팅할 경우 음영 없이 색상을 더 정확하게 페인팅할 수 있습니다.

사용 가능한 3D 페인팅 방법

사용 용도에 따라 각기 다른 페인팅 방법을 사용하는 것이 적합합니다. Photoshop CC에서는 다음의 3D 페인팅 방법을 제공합니다.

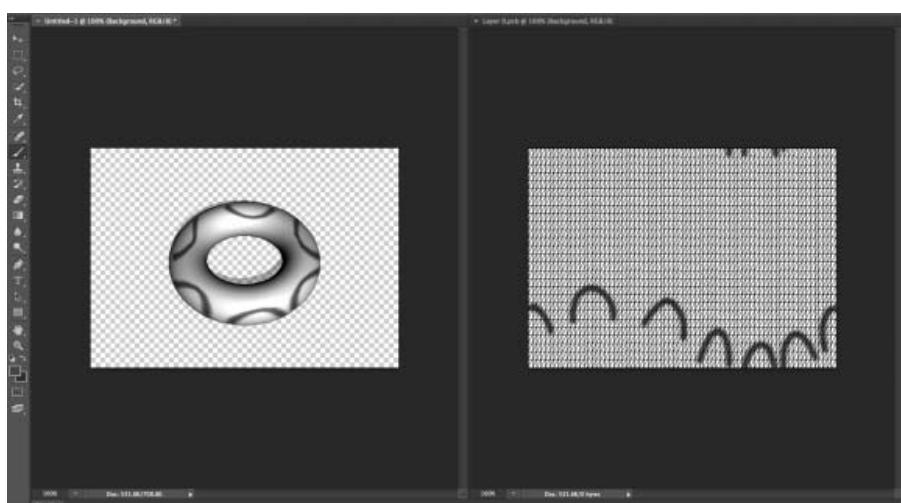
 **실시간 3D 페인팅:** (**Photoshop CC 기본값**) 3D 모델 보기나 텍스처 보기에서 만든 브러시 획은 다른 보기로 반영됩니다. 이 3D 페인팅 방법은 높은 성능 및 최소 왜곡을 제공합니다.

 **레이어 투영 페인팅:** (**Photoshop CC에서 향상됨**) 그레이디언트 도구 및 필터에서는 이 페인팅 방법을 사용합니다. 레이어 투영 페인팅 방법에는 페인팅한 레이어를 밑에 있는 3D 레이어와 병합하는 작업이 포함됩니다. 병합 작업 동안, Photoshop은 페인트를 자동으로 적절한 대상 텍스처에 투영합니다.

투영 페인팅 :: (**Photoshop CS6의 방법만**) 투영 페인팅은 여러 텍스처를 동시에 페인팅하거나 두 텍스처 간 이음새를 페인팅하는 데 적합합니다. 하지만, 일반적으로 이 페인팅은 낮은 성능의 페인팅 방법이며, 복잡한 3D 개체를 페인팅할 때 균열이 생길 수 있습니다.

텍스처 페인팅: 2D 텍스처를 열고 직접 페인팅할 수 있습니다.

자세한 내용은 [3D 페인팅](#)을 참조하십시오.



Photoshop의 실시간 3D 페인팅

3D 패널

Photoshop CC에는 3D 패널이 수정되어 3D 개체 작업을 더 쉽게 수행할 수 있습니다. 레이어 패널 다음에 모델로 만들어진 새로 디자인된 3D 패널은 루트 개체와 하위 개체가 있는 장면 그래프/트리 구조로 만들어집니다.

다음과 같이 몇 가지 방법으로 장면 그래프에서 3D 개체와 상호 작용할 수 있습니다.

- 개체 삭제
- 개체 순서 변경
- 개체 순서 반전
- 개체 삽입
- 개체 복제
- 개체 인스턴스 만들기(연결된 인스턴스 또는 연결이 해제된 인스턴스)
- 개체 그룹화

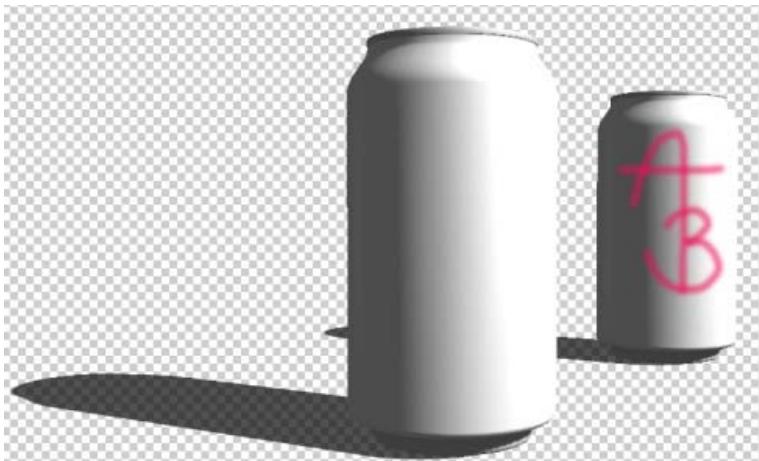
3D 개체와 연결된 컨텍스트 메뉴에서 이러한 상호 작용에 액세스할 수 있습니다. Windows에서는 개체를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하여 컨텍스트 메뉴에 액세스합니다. Mac OS에서 컨텍스트 메뉴에 액세스하려면, Control 키를 누른 채 개체를 클릭합니다.

특정 유형의 3D 개체에 대해서는 일부 상호 작용을 사용할 수 없습니다.

자세한 내용은 [3D 패널 향상 / Photoshop CC](#)를 참조하십시오.



연결된 인스턴스: 개체에 수행된 변경 사항은 인스턴스에 반영됩니다.



원본 개체에서 연결이 해제된 인스턴스

필터

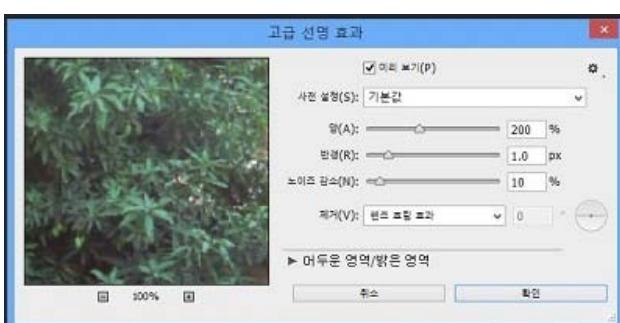
Photoshop CC의 향상된 기능

【고급 선명 효과】 필터 향상

향상된 【고급 선명 효과】 필터는 노이즈 및 후광 효과를 최소화하는 응용 선명 효과 기술을 통해 고품질의 결과를 만들 수 있게 해줍니다.

이 필터의 능률적인 UI 디자인은 대상으로 삼은 선명 효과용으로 최적화된 컨트롤을 제공합니다. 빠른 조정 및 고급 컨트롤용 슬라이더를 사용하여 결과를 미세 조정할 수 있습니다.

자세한 내용은 [필터 효과 참조](#) 및 [이미지 선명도 및 흐림 효과 조정](#)을 참조하십시오.



【고급 선명 효과】 대화 상자

최소값 및 최대값 필터 향상

최대값 및 최소값 필터가 업데이트되었습니다. 이제 유지 메뉴에서 선택하여 반경 값을 지정할 때 방형이나 원형을 지정할 수 있습니다. 이제 반경 값을 소수로 입력할 수 있습니다.

자세한 내용은 [필터 효과 참조](#)를 참조하십시오.

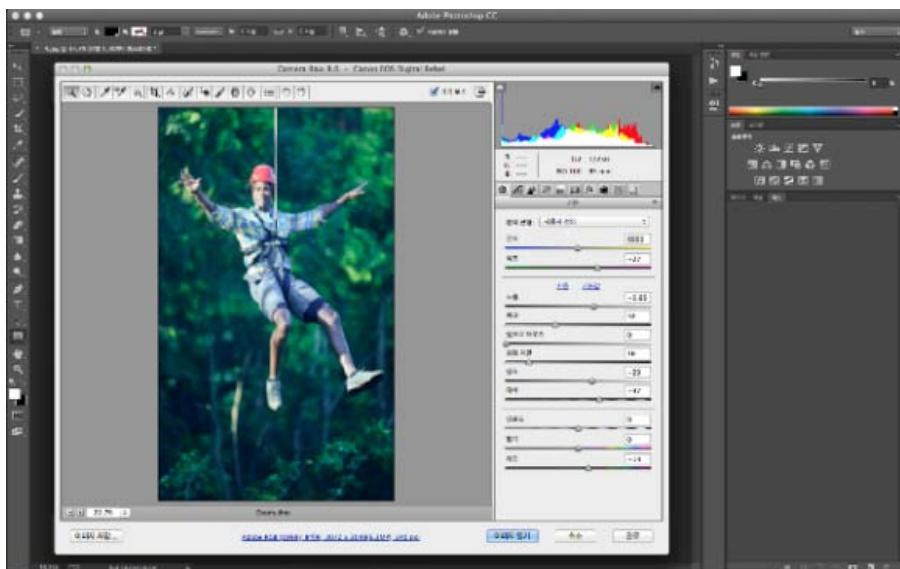


방형 또는 원형을 유지

필터로서의 Adobe Camera Raw

+ Photoshop CC의 새로운 기능

Photoshop CC에서는 Adobe Camera Raw를 필터로도 사용할 수 있습니다. Photoshop에서 이미지를 처리할 때, Photoshop에 이미 열려 있는 이미지에 Camera Raw 필터(필터 > Camera Raw 필터)를 적용하도록 선택할 수 있습니다. 이것은 PNG, 비디오 클립, TIFF, JPEG 등 더 많은 파일 유형에 Camera Raw 조정 사항을 적용할 수 있음을 의미합니다. Camera Raw 필터로 처리된 이미지는 모든 레이어에 있을 수 있습니다.



Photoshop의 Camera Raw 필터(Shift + Ctrl/Cmd + A)

자세한 내용은 [Photoshop에서 필터로 Camera Raw 사용](#)에서 이 비디오를 참조하십시오.

Adobe Camera Raw

향상된 Camera Raw의 최신 기능에 대한 자세한 내용은 [Adobe Camera Raw 8의 비디오 개요](#)를 참조하십시오.

JPEG 및 TIFF 파일 처리 환경 설정

+ Photoshop CC의 새로운 기능

새 환경 설정은 Photoshop에서 JPEG 및 TIFF 파일이 처리되는 방법을 결정하는 데 사용할 수 있습니다. 이러한 설정은 이미지를 처리할 때마다 작업 과정에 Camera Raw의 사용이 포함되어 있거나, 작업 과정에서 Camera Raw를 선택적으로 호출하려는 경우 특히 유용합니다. 예를 들어 사진작가는 Photoshop에서 각 이미지를 열기 전에 [Camera Raw] 대화 상자에서 이 이미지를 처리하려고 할 수 있습니다. 하지만 리터치 또는 합성 작업자는 이 전에 Camera Raw를 사용하여 처리한 이미지만 [Camera Raw] 대화 상자를 열려고 할 수 있습니다.

Photoshop에서 환경 설정을 수정하려면, 환경 설정 > 파일 처리 > 파일 호환성 섹션 > Camera Raw 환경 설정 > JPEG 및 TIFF 처리 섹션을 클릭합니다. JPEG 또는 TIFF를 열 때 자동으로 [Camera Raw] 대화 상자를 불러올지 선택할 수 있습니다. 예를 들어, JPEG 드롭다운에서 다음 항목을 선택할 수 있습니다.

- JPEG 지원 사용 불가. Photoshop에서 JPEG 파일을 열면, [Camera Raw] 대화 상자가 열리지 않습니다.
- 설정으로 JPEG 자동 열기. Photoshop에서 JPEG 파일을 열면, Adobe Camera Raw를 사용하여 이전에 처리했던 JPEG 파일만 [Camera Raw] 대화 상자에서 열립니다.

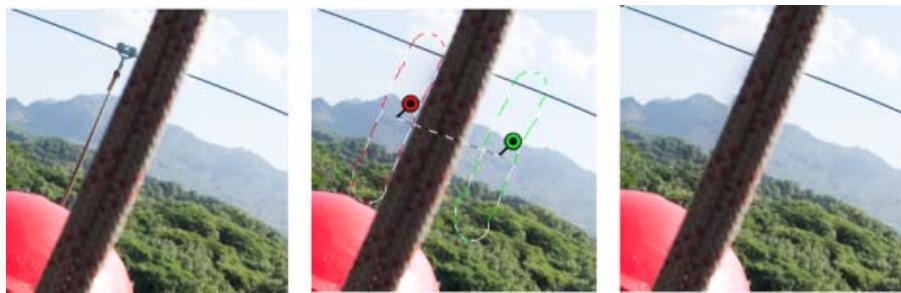
- 지원되는 모든 JPEG 자동 열기. JPEG 파일을 열 때마다 [Camera Raw] 대화 상자가 열립니다.

TIFF 드롭다운을 사용하여 TIFF 파일에 대해서 유사한 선택을 할 수 있습니다.

스팟 제거 도구

Photoshop CC의 향상된 기능

스팟 제거(Camera Raw 대화 상자 > 스팟 제거 도구, 또는 단축키 B) 도구의 새로운 동작은 Photoshop의 복구 브러시와 유사합니다. 스팟 제거 도구를 사용하여 사진의 요소를 페인팅하고, 선택 영역에서 사용할 수 있는 소스 영역을 선택합니다. 그러면 이 도구가 나머지를 자동으로 수행합니다. 슬레이시(I) 키를 눌러 Camera Raw에서 소스 영역을 자동으로 선택하게 할 수 있습니다.



제거해야 하는 집라인을 식별하고, 선택하고, 소스 영역(가운데)과 일치시킨 다음 제거할 수 있습니다(오른쪽)

스팟 제거 도구를 사용하면 보이는 결함을 제거할 수 있지만, 사진에 있는 어떤 결함은 일반 보기에서 보이지 않을 수 있습니다(예: 센서 먼지나 초상화의 스팟 또는 잡티). 스팟 제거 도구의 스팟 표시 옵션을 사용하면 식별하기 어려운 작은 결함을 볼 수 있습니다. 스팟 표시 확인란을 선택하면, 이미지가 반전됩니다. 반전된 이미지의 대비 수준을 달리하여 결함을 더 선명하게 볼 수 있습니다. 그런 다음 이 보기에서 스팟 제거 도구를 사용하여 결함을 제거할 수 있습니다.

자세한 내용은 [Photoshop CC의 향상된 스팟 제거 도구의 문서](#)를 참조하십시오.

방사형 필터

Photoshop CC의 새로운 기능

새로운 방사형 필터 도구(Camera Raw 대화 상자 > 방사형 필터 도구, 또는 단축키 J)를 사용하면 원형 선택 윤곽을 정의한 다음 지역화된 교정 내용을 이 영역에 적용할 수 있습니다. 교정 내용은 선택 윤곽 영역 내외에 적용할 수 있습니다. 이미지에 여러 방사형 필터를 배치하고, 각 방사형 필터에 다른 조정 내용을 적용할 수 있습니다.



이미지 원본(왼쪽)과 방사형 필터를 사용하여 비네팅과 비슷한 효과를 사용하는 초점을 맞춘 피사체(오른쪽)

예를 들어, 위 이미지에서는 유사 비네팅 효과를 시뮬레이션했습니다. 2개의 겹침 방사형 필터 영역이 피사체의 얼굴 위에 정의되었습니다. 하나가 다른 하나보다 약간 더 큽니다. 더 큰 방사형 필터 영역을 사용하여, 얼굴 뒤쪽 부분을 누르도록 조정했습니다. 두 번째의 작은 방사형 필터 영역에서는 얼굴이 생기 있고 밝아지도록 조정했습니다.

자세한 내용은 [방사형 필터 도구의 문서](#)를 참조하십시오.

수직 맞추기 모드

Photoshop CC의 새로운 기능

Camera Raw의 수직 맞추기 기능(Camera Raw 대화 상자 > 렌즈 교정 > 수동 탭)을 사용하면 이미지 내용을 자동으로 똑바르게 할 수 있습니다. 수직 맞추기 모드는 사진에 있는 요소들의 원근을 자동으로 수정합니다. 이 기능에는 선택할 수 있는 4가지 설정이 있습니다.

- 자동: 균형 잡힌 원근 수정
- 수평: 원근 수정이 가로 세부 묘사 쪽으로 편중됩니다.

- 수직: 원근 수정이 세로 세부 묘사 쪽으로 편중됩니다.
- 전체: 수평, 수직 및 자동 원근 수정이 조합됩니다.

한 설정을 적용하고, 나머지 설정을 둘러본 다음, 사진에 가장 적합한 설정을 선택합니다.



원근 수정을 적용하기 전(왼쪽)과 [수직 맞추기] 기능의 [자동] 설정을 사용한 후(오른쪽) 샘플 이미지

또한, 새 슬라이더 종횡비는 기존 세트에 있었습니다. 종횡비 슬라이더를 사용하면 이미지의 종횡비를 수평 또는 수직으로 수정할 수 있습니다. 컨트롤을 왼쪽으로 밀면 가로 비율이 변경되고, 오른쪽으로 밀면 사진의 세로 비율이 변경됩니다.

자세한 내용은 [Camera Raw의 자동 원근 교정의 문서](#)를 참조하십시오.

여러 패스 선택

Photoshop CC의 향상된 기능

Photoshop CC의 새롭게 향상된 기능을 사용하여 여러 패스에서 작업할 수 있습니다. 패스 패널 메뉴에서 여러 패스에 명령을 적용할 수 있습니다. 특히 사용자는 패스를 두 개 이상 선택하고 한 번에 삭제할 수 있다는 사실을 좋아할 것입니다.

현재 다음 작업을 수행할 수 있습니다.

- Shift 키를 누른 채 클릭하여 패스 패널에서 여러 패스 선택
- Ctrl(Windows) 또는 Command(Mac OS) 키를 누른 상태로 클릭하여 인접하지 않은 패스 선택
- 패스가 서로 다른 레이어에 있더라도 여러 패스 위에서 패스 선택 도구나 직접 선택 도구를 드래그하여 패스 조작 가능
- 패스 패널에서 Alt(Windows) 또는 Option(Mac OS) 키를 누른 채 패스를 드래그하여 패스 복제
- 패스 패널에서 드래그하여 패스의 순서를 변경합니다. 모양, 문자 또는 벡터 마스크 패스가 아닌 패스의 순서만 변경할 수 있습니다.
- 여러 개의 선택된 패스를 한 번에 삭제합니다.

자세한 내용은 [패스 편집](#)을 참조하십시오.

직사각형 및 둥근 직사각형 수정

Photoshop CC의 향상된 기능

직사각형이나 둥근 직사각형 모양을 만든 후 그 치수, 배치 및 모퉁이 반경을 조정할 수 있습니다. 각 모퉁이는 독립적으로 조정할 수 있으며, 여러 레이어의 직사각형들을 동시에 조정할 수 있습니다.

자세한 내용은 [모양 수정](#)을 참조하십시오.

인도어 지원

Photoshop CC의 새로운 기능

이제 Photoshop 문서에 10개의 인도계 언어(벵골어, 구자라트어, 힌디어, 칸나다어, 말라얄람어, 마라티어, 오리야어, 편자브어, 타밀어 및 텔루구어) 텍스트를 입력할 수 있습니다.

인도계 언어 지원을 활성화하려면, 환경 설정 > 문자 > 중동어 및 남아시아어를 선택합니다. 그러면 만드는 다음 문서에 변경 사항이 적용됩니다.

인도계 언어 지원을 활성화하면, 두 개의 추가 작성기가 단락 패널의 플레이아웃 메뉴에서 활성화됩니다.

- 단일 줄 작성기
- 전체 줄 작성기

참고: 문서에서 중동어 및 남아시아어 지원 또는 동아시아 언어 지원을 활성화할 수 있습니다.

문자에 대한 시스템 앤티앨리어싱 옵션

Photoshop CC의 향상된 기능

문자에 대한 새 시스템 앤티앨리어싱 옵션을 사용하면 문자가 웹에 어떻게 나타나는지 사실적으로 미리 볼 수 있습니다. Windows 기반 렌더링과 Mac 기반 렌더링 모두의 경우 이 새로운 옵션은 대중적인 브라우저의 앤티앨리어싱 옵션과 일치합니다.

기타 향상된 기능

- 흐림 효과 갤러리 성능이 크게 향상되었습니다. 이제 흐림 효과 갤러리는 최종 결과는 물론 미리 보기에도 OpenCL을 사용합니다.
- 사전 설정 마이그레이션 기능에 대한 몇 가지 향상된 기능:
 - 이제 사전 설정은 응용 프로그램 사전 설정 폴더는 물론 사용자 라이브러리 폴더에서도 마이그레이션됩니다.
 - 활성 사전 설정이 불러오지 않은 사전 설정과 함께 마이그레이션됩니다.
 - 바로 전 버전에 대한 사전 설정만 마이그레이션됩니다. 예를 들어, CS5 사전 설정은 마이그레이션에서 무시되지만 CS6 사전 설정은 마이그레이션됩니다.
 - 사전 설정을 마이그레이션한 후 시스템을 다시 시작하지 않아도 됩니다.
- Windows 열기/저장 대화 상자 변경 사항:
 - 일부 컨트롤의 순서 및 위치 변경
 - 소문자 사용 옵션이 없어졌습니다. 환경 설정 대화 상자에서 파일 확장명 대/소문자 설정을 변경할 수 있습니다.
 - 경고 아이콘과 경고 텍스트 정보 상자가 저장 및 취소 단추 옆에 있는 경고 단추로 대체되었습니다. 이 경고 단추를 클릭하면, Photoshop에 경고 이유를 알려주는 메시지가 표시됩니다. 문서에 경고가 없으면 경고 단추가 표시되지 않습니다.

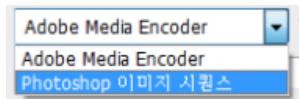


경고 단추

-  이제 브러시의 각도 컨트롤 위젯을 컨텍스트 메뉴는 물론 옵션 막대에서도 사용할 수 있습니다.
- 인쇄 크기 보기 옵션이 복원되었습니다.
- 텍스트의 감마 값이 이제 새로운 시스템 옵션에 대해 자동으로 설정됩니다.
- Mac OS X에서 작업을 공유 네트워크에 저장할 때의 성능이 향상되었습니다.
- 이제 문서를 PNG로 저장할 때 메타데이터와 ICC 프로필이 포함됩니다.
- 이제 레이어나 그룹에서 CSS(캐스케이드 스타일 시트) 코드를 바로 내보낼 수 있습니다. 레이어 > CSS 복사를 선택합니다.
- CSS 복사 개선 사항:
 - CSS 복사 단위는 이제 항상 픽셀(px)입니다.
 - CSS 복사 투명도가 이제 그레이디언트에서 작동합니다.
 - 변형된 텍스트의 배치 기능이 향상되었습니다.
 - 비단락 텍스트에 대해 너비가 더 이상 생성되지 않습니다.
- 이제 여러 문자 스타일을 선택하고 삭제할 수 있습니다.
- 이제 패스를 만들 때 Shift 키 수정자를 사용할 수 있습니다.

제품 수준 변경 사항

- Photoshop Extended CS6의 모든 기능은 현재 Photoshop CC에서 사용 가능합니다. Photoshop CC에는 별도의 Extended 제공 기능이 없습니다.
- 다음 응용 프로그램은 더 이상 Photoshop CC와 함께 기본적으로 설치되지 않습니다.
 - Bridge CC - 새로운 기능의 목록을 보려면 [Adobe Bridge CC의 새로운 기능](#)을 참조하십시오.
 - Extension Manager
 - ExtendScript Toolkit
- 참고: Bridge CC, Extension Manager 또는 ExtendScript Toolkit을 다운로드하려면 [Adobe Creative Cloud](#)에 로그인하고, [앱]으로 이동한 다음, 원하는 응용 프로그램을 다운로드합니다.
- Photoshop CC의 새 시스템 요구 사항:
 -  Mac OS X 10.7(Lion) 및 10.8(Mountain Lion) 지원
 - Mac OS X 10.6(Snow Leopard)는 공식적으로 지원되지 않습니다. 특히, Mac OS X 10.6에서는 비디오 파일을 사용할 수 없습니다. 스크립트로 타임라인을 만들고 변환과 같은 효과를 추가할 수는 있습니다. 단, 파일 > 내보내기 > 비디오 렌더 > Photoshop 이미지 시퀀스 옵션을 사용해야 내보낼 수 있습니다.



- 조명 효과 필터(필터 > 렌더 > 조명 효과)는 Photoshop CC에서 8비트 RGB 이미지에만 사용할 수 있습니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

원근 뒤틀기 | Photoshop CC

배경

전체 조건: 그래픽 프로세서 사용

원근 조정

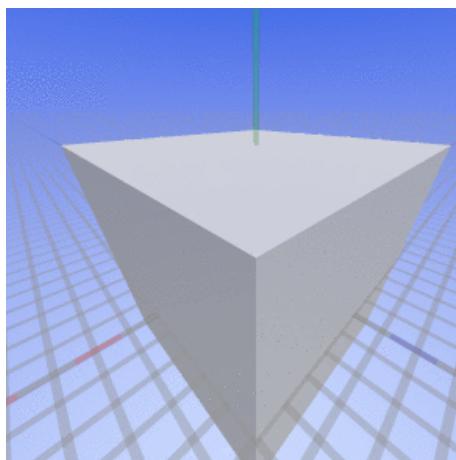
FAQ

Photoshop에서는 이미지의 원근을 쉽게 조정할 수 있습니다. 이 기능은 직선과 평면 표면을 가진 이미지(예: 건축 이미지 및 건물 이미지)에 특히 유용합니다. 단일 이미지에 여러 다른 원근을 갖는 합성 개체에도 이 기능을 사용할 수 있습니다.

배경

[맨 위로](#)

경우에 따라 이미지의 개체가 실제로 보이는 것과는 다르게 보일 수 있습니다. 이러한 불일치는 원근 왜곡 때문에 발생합니다. 동일한 개체를 다양한 카메라 거리 및 각도 보기에서 캡처하면 다양한 원근 왜곡이 나타납니다.



동일한 개체를 다양한 거리 및 각도에서 캡처해서 얻은 이미지의 원근 왜곡

(Creative Commons 이미지: [SharkD](#))

전체 조건: 그래픽 프로세서 사용

[맨 위로](#)

Photoshop에서 원근 뒤틀기 기능을 실행하려면 512MB 이상의 VRAM(비디오 RAM)이 있어야 합니다. 자세한 내용은 [Photoshop CC GPU FAQ](#)를 참조하십시오.

원근 조정을 위한 필수 요건으로, Photoshop 환경 설정에서 그래픽 프로세서가 사용되도록 설정되어 있는지 확인하십시오.

1. 편집 > 환경 설정 > 환경 설정을 선택합니다.
2. 그래픽 프로세서 설정 영역에서 사용자 그래픽 프로세서를 선택합니다.
3. 고급 설정을 클릭합니다. 그래픽 프로세서를 사용하여 계산 속도 향상이 선택되어 있는지 확인합니다.
4. 확인을 클릭합니다.

원근 조정

[맨 위로](#)

평면 정의

원근을 조정하기 전에 이미지에서 아키텍처의 평면을 정의해야 합니다.

1. Photoshop에서 이미지를 엽니다.
2. 편집 > 원근 뒤틀기를 선택합니다.. 화면 텁을 검토하고 닫습니다.
3. 이미지의 아키텍처 평면을 따라 사각형을 그립니다. 사각형을 그리는 동안 가장자리가 아키텍처의 직선과 평행을 유지하도록 하십시오.



아키텍처의 선과 평행이 되도록 사각형 가장자리를 대충 그립니다. 그럼에 나와 있는 것처럼 두 평면을 함께 스냅할 수 있습니다. 다음은 건물에 대해 정의된 평면 세트입니다.

평면 조작

- 레이아웃 모드에서 뒤틀기모드로 전환합니다.



뒤틀기 모드

- 다음과 같은 여러 방법 중 하나로 원근을 조작합니다.

- 사중(핀)의 모퉁이로 적절히 이동합니다. 예를 들어 이 이미지의 원근을 조정하여 건물의 양쪽 측면이 알맞게 단축되어 표시되도록 할 수 있습니다. 결과로 나타나는 원근은 모퉁이에서 건물의 직접 보기와 비슷해집니다.



건물의 양쪽 측면이 알맞게 단축되어 표시되도록 원근 조정

- 사중의 개별 가장자리를 Shift 키를 누른 채로 클릭하여 똑바르게 하고 원근을 계속 조장하는 동안 똑바르게 유지합니다. 이와 같이 똑바르게 나타낸 가장자리는 뒤틀기 모드에서 노란색으로 강조됩니다. 원근을 조정하는 동안 사각형(필)의 모퉁이를 조작하여 좀 더 미세하게 조정할 수 있습니다.



사중의 개별 가장자리를 Shift 키를 누른 채로 클릭하여 똑바르게 하고 원근을 계속 조장하는 동안 똑바르게 유지합니다. 이 이미지에서 가장 오른쪽에 선택된 가장자리가 노란색으로 강조 표시되어 있습니다.



선택된 가장자리가 똑바르게 조정되었습니다. 또한 가장자리의 똑바른 상태는 원근 조작이 계속되는 동안에도 유지됩니다.

💡 이러한 똑바른 상태를 유지하지 않으려면 Shift 키를 누른 채로 가장자리를 다시 클릭합니다.

- 뒤틀기 모드에서 자동 원근 조정을 위한 다음 아이콘을 클릭할 수 있습니다.

☰ 수평선 근처에서 자동으로 수평화



수평으로 레벨

☰ 수직선 근처에서 자동으로 똑바르게 하기



수직으로 똑바르게 하기

수직선 및 수평선 모두에서 자동으로 똑바르게 하기



수평 및 수직으로 똑바르게 하기

3. 원근 조정이 끝나면 [원근 뒤틀기 실행] 아이콘()을 클릭합니다.

단축키

다음 단축키를 사용하면 원근을 좀 더 쉽게 조정할 수 있습니다.

화살표 키 사각형의 모퉁이를 약간 이동합니다(핀).

H 뒤틀기 모드에서 작업 중일 때 격자를 숨깁니다.

L 레이아웃 모드

로 전환합니다.

W 뒤틀기 모드로 전환합니다.

Enter 키 레이아웃 모드에서 **Enter** 키를 눌러 뒤틀기 모드로 빠르게 전환할 수 있습니다. 뒤틀기 모드에서 **Enter** 키를 누르면 원근에 대한 현재 변경사항이 확정됩니다.

Shift + 클릭 (뒤틀기 모드) 사중의 개별 가장자리를 똑바르게 하고 원근을 계속 조작하는 동안 이 상태를 유지합니다. 가장자리의 똑바른 상태를 유지하지 않으려면 **Shift** 키를 누른 채로 다시 클릭합니다.

Shift 키+(가장자리 드래그) (뒤틀기 모드) 길이를 늘리면서 평면 모양을 제한합니다.

FAQ

[맨 위로](#)

같은 이미지에서 다른 원근을 편집할 수 있습니까?

예. 같은 이미지에서 다른 원근을 편집할 때는 다음 작업을 선택할 수 있습니다.

- 이미지의 한 부분을 특정 원근 상태로 그대로 유지하면서 나머지의 원근을 조정합니다. 이를 위해 다음을 수행합니다.
 1. 원근을 유지하려는 이미지 부분 둘레로 사중을 드래그합니다. 이 사중이 원근을 조정하려는 다른 평면에 스냅되지 않도록 합니다.
 2. 원근을 조정하려는 다른 평면으로 작업하는 동안 이 사중이 변경되지 않도록 합니다.
- 각 이미지 부분이 서로 독립적으로 다른 원근을 가지도록 편집합니다.
 1. 이미지의 관련 부분 둘레에 연결되지 않은 사중을 그립니다.
 2. 서로 독립적으로 사중을 조작합니다.

화면 팁이 더 이상 표시되지 않습니다. 다시 표시하려면 어떻게 해야 합니까?

다음 단계를 따르십시오.

1. 편집 > 환경 설정 > 일반을 선택합니다.
2. 모든 경고 대화 상자 재설정을 클릭하고 확인을 클릭합니다.

동일한 아키텍처에 대해 다른 평면 세트를 정의할 수 있습니까?

예. 다음 그림은 타지마할로 들어가는 문의 평면을 정의하는 두 가지 방법을 나타냅니다.



아키텍처 주변에 대충 그린 사중



동일한 아키텍처에 대해 정의된 다른 평면 세트 이 평면 세트는 원근 조정을 보다 적절히 제어합니다.

3D 개체 인쇄 | Photoshop CC

3D 개체 인쇄 준비

3D 개체 미리 보기 및 인쇄

3D 인쇄 유필리티

FAQ

도움이 될만한 영상

Photoshop을 사용하면 3D 프린터 제한을 걱정하지 않고도 호환되는 3D 모델을 인쇄할 수 있습니다. 인쇄를 준비할 때 Photoshop은 자동으로 틈새 없는 3D 모델을 준비합니다.

3D 개체 인쇄 준비

맨 위로

- 창 > 작업 영역 > 3D를 선택하여 3D 작업 영역으로 전환합니다.
- Photoshop에서 3D 모델을 엽니다. 필요한 경우 3D 모델을 열면서 크기를 사용자 정의합니다.
- 3D > 3D 인쇄 설정을 선택합니다.



3D 인쇄 설정

- 3D 인쇄 설정 패널에서 USB 포트를 통해 컴퓨터에 연결된 프린터(로컬 프린터)로 인쇄할지 또는 온라인 3D 인쇄 서비스(예: Shapeways.com)를 사용할지를 선택합니다.

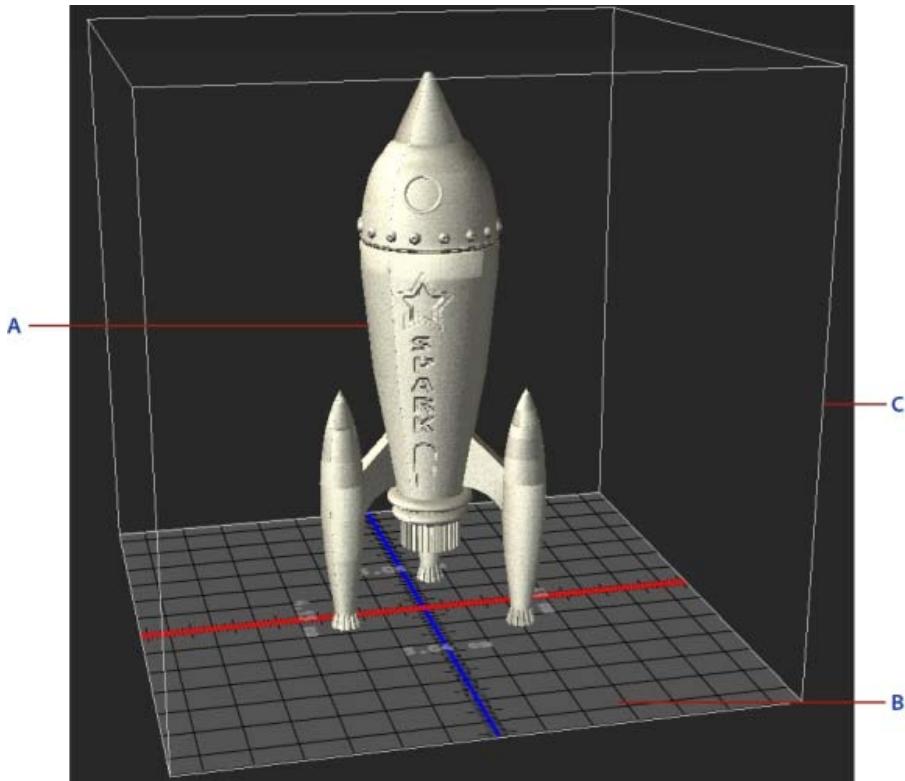
참고: Shapeways.com은 선두적인 3D 인쇄 마켓플레이스이자 커뮤니티입니다. Shapeways.com은 3D 모델을 인쇄하면서 활용할 수 있는 다양한 프린터 프로필을 제공합니다. 자세한 내용은 [이 FAQ](#)를 참조하십시오.

💡 지원되는 프린터 또는 Shapeways.com 프로필 목록을 새로 고치려면 인쇄 대상 팝업 메뉴에서 최신 프린터 가져오기를 선택합니다.

- 로컬 프린터나 Shapeways.com 프린터 프로필을 선택합니다.

💡 사용 가능한 Shapeways.com 프로필을 사용하여 3D 모델을 인쇄하기 위한 예상 가격을 확인하려면 프린터 > 가격 예측을 선택합니다.

- 프린터 볼륨 단위(예: 인치, 센티미터, 밀리미터 또는 픽셀)를 선택합니다. 이 단위는 프린터 볼륨 치수와 인쇄 플레이트 측정에 반영됩니다.



A. 3D 모델 B. 인쇄 플레이트 C. 프린터 볼륨 오버레이

7. 3D 인쇄에 대해 세부 수준—[낮음], [중간] 또는 [높음]을 선택합니다. 3D 개체를 인쇄하는 데 필요한 시간은 선택한 세부 수준에 따라 다릅니다.
 8. 3D 프린터 볼륨이 3D 모델에 오버레이되지 않게 하려면 프린터 볼륨 오버레이 표시를 선택 취소합니다.
 9. 장면 볼륨 치수를 조정하여 인쇄된 3D 개체의 원하는 크기를 지정합니다. 하나의 값(X, Y 또는 Z)을 변경하면 나머지 두 값도 비례해서 조정됩니다. [장면 볼륨] 치수를 수정하면 3D 모델 아래의 인쇄 플레이트가 비례해서 조정됩니다.
- 💡** 차원 레이블(X, Y 또는 Z)을 클릭하고 마우스를 왼쪽 또는 오른쪽으로 드래그하여 장면 볼륨 치수 값을 스크립할 수 있습니다. 값을 더 빠르게 스크립하려면 Shift 키를 누른 채로 작업합니다.



10. Photoshop에서 선택한 프린터의 사용 가능한 인쇄 볼륨에 맞게 3D 모델 크기가 자동으로 조정되게 하려면 인쇄 볼륨에 맞게 비율 조정을 선택 합니다.
11. 3D 모델에 표준 맵, 범프 맵 또는 불투명도 맵이 있는 경우 모델을 인쇄하는 동안 이러한 맵 유형 중 하나 이상을 무시하도록 선택할 수 있습니다. 이러한 표면 세부 설정을 변경하면 실시간으로 3D 모델이 업데이트됩니다.
12. 3D 개체에 필요한 지지 구조(스캐폴드 또는 래프트)는 인쇄되지 않도록 선택할 수 있습니다. 필요한 지지 구조를 인쇄하지 않으면 3D 모델 인쇄가 실패할 수 있으므로 이 옵션은 주의해서 사용해야 합니다.
13. 프린터가 여러 재질을 지원하는 경우 3D 개체를 인쇄하는 데 사용할 재질을 선택합니다.

3D 개체 미리 보기 및 인쇄

맨 위로

3D 인쇄 설정을 지정했으면 다음 단계를 따르십시오.

1. 인쇄 시작 아이콘()을 클릭하고 3D > 3D 인쇄를 선택합니다. Photoshop에서 3D 장면을 통합하고 인쇄 프로세스에 맞게 준비합니다.
2. Shapeways.com 프로필을 사용하여 인쇄하도록 선택한 경우 실제 인쇄 가격이 표시된 것과 다를 수 있다는 메시지가 표시됩니다. 확인을 클릭 합니다.
3. 나타나는 미리 보기 창에서 3D 카메라 도구를 사용하여 3D 개체를 회전, 확대/축소 또는 이동합니다.

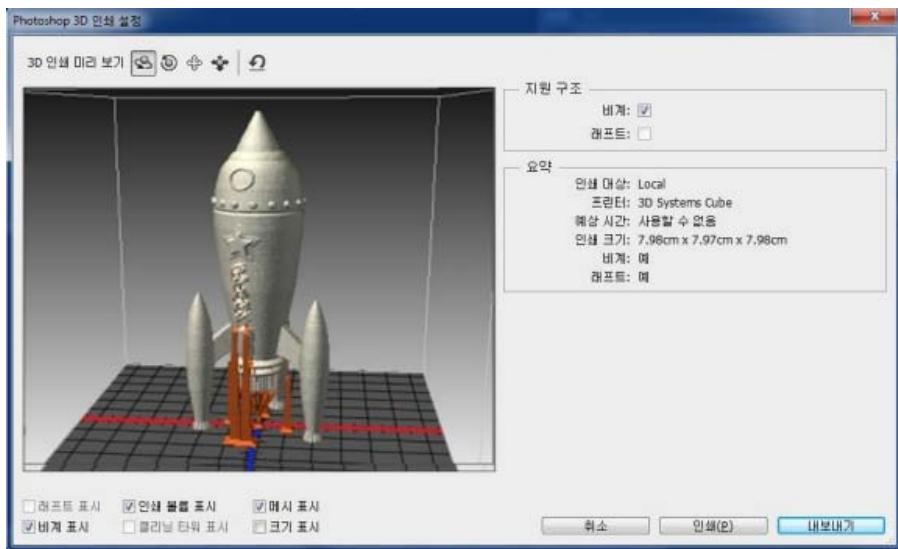
3D 카메라 회전

3D 카메라 돌리기

3D 카메라 이동

❖ 3D 카메라 슬라이드

- 3D 카메라를 원래 위치로 재설정



3D 인쇄 미리 보기

- 3D 인쇄 설정을 STL 파일로 내보내려는 경우 내보내기를 클릭하고 컴퓨터의 적절한 위치에 파일을 저장합니다. **STL 파일을 Shapeways.com**과 같은 온라인 서비스에 업로드하거나 로컬 인쇄를 위해 SD 카드에 넣을 수 있습니다.
- 3D 인쇄 요약을 검토하고 인쇄를 클릭합니다.

 3D > 3D 인쇄 취소를 선택하여 진행 중인 3D 인쇄를 취소할 수 있습니다.

3D 인쇄 유ти리티

[맨 위로](#)

Photoshop은 3D 프린터 구성, 보정 및 유지 관리에 사용할 수 있는 대화형 마법사 기반 유ти리티를 제공합니다. 이러한 유ти리티는 3D 프린터 전원이 켜져 있고 컴퓨터에 연결되어 있을 때만 사용할 수 있습니다.

- 3D > 3D 프린터 유ти리티를 선택합니다.
- 시작할 유ти리티를 선택합니다.

인쇄 플레이트 보정 인쇄 플레이트가 수평을 유지하도록 도와줍니다. 이 유ти리티는 다음 단계를 수행합니다.

- 3D 프린터에서 남은 인쇄 물질을 제거하라는 메시지가 표시됩니다.
- 인쇄 헤드를 초기화합니다.
- 인쇄 플레이트와 인쇄 헤드 사이의 간격을 9개 노즐 위치로 조정/미세 조정합니다.

이 유ти리티는 마법사 모드나 수동 모드로 사용할 수 있습니다.

필라멘트 로드 필라멘트를 FDM(수지 압출 모델링) 3D 프린터에 올려 놓도록 도와줍니다.

필라멘트 제거 FDM 3D 프린터에서 필라멘트를 제거하도록 도와줍니다.

필라멘트 변경 FDM 3D 프린터의 필라멘트를 새 필라멘트와 바꾸도록 도와줍니다.

- 화면 지시를 따릅니다.

FAQ

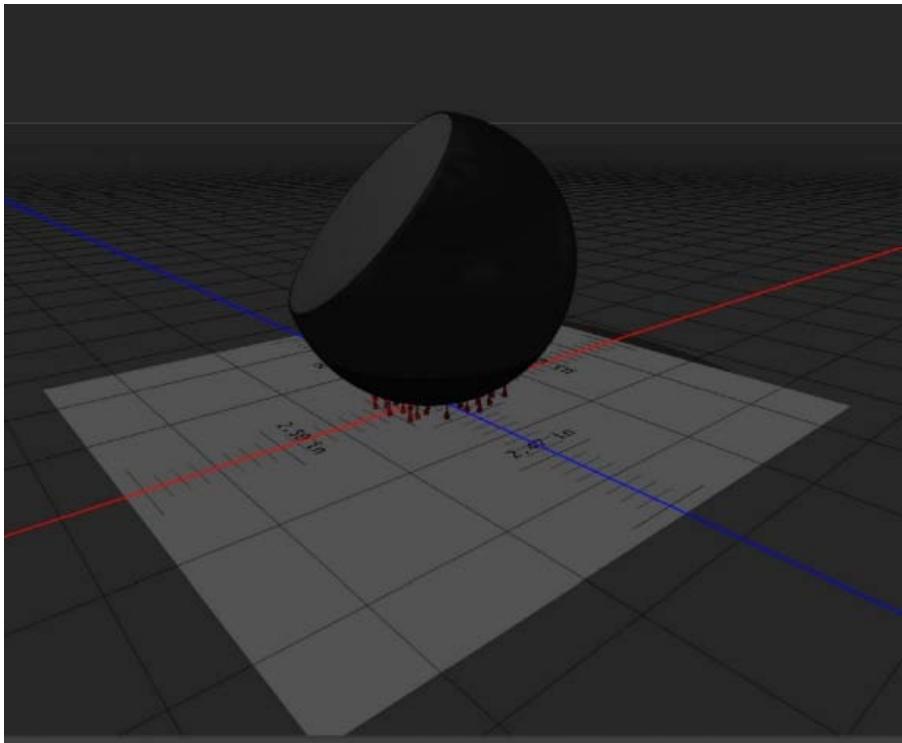
[맨 위로](#)

3D 모델을 인쇄하기 전에 횡단면을 적용할 수 있습니까?

예. 인쇄하기 전에 3D 모델의 부분을 분할하는 횡단면을 정의할 수 있습니다. 다음 단계를 따르십시오.

- 창 > 작업 영역 > 3D를 선택하여 3D 작업 영역으로 전환합니다.
- 인쇄할 3D 개체를 엽니다.
- 3D 패널에서 장면을 선택합니다.
- 속성 패널에서 횡단면을 선택합니다.
- 속성 패널에서 횡단면에 대한 설정을 지정합니다.
- 3D > 장면에 횡단면 적용을 선택합니다.

7. 3D 장면을 인쇄합니다.

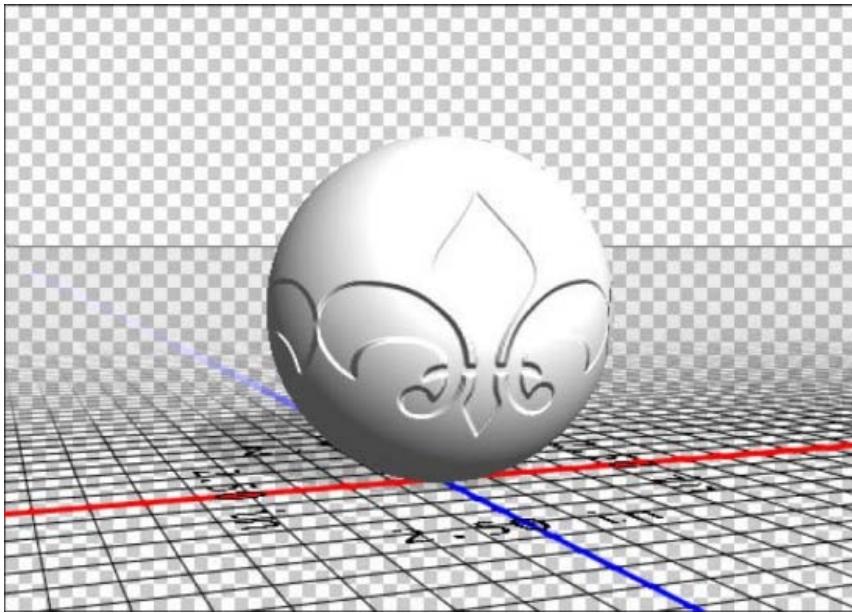


인쇄 전에 구의 횡단면 분할

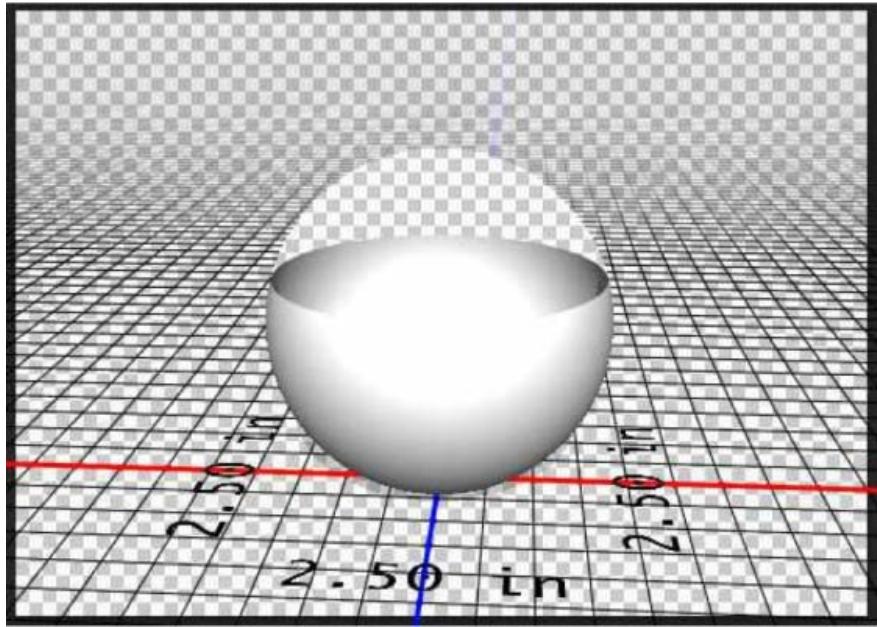
3D 모델을 인쇄하기 전에 범프/불투명도 맵을 적용할 수 있습니까?

예. 다음 단계를 따르십시오.

1. 장면 패널에서 재질을 선택합니다.
2. [속성] 패널에서 범프/불투명도 옆에 있는 폴더 아이콘(📁)을 클릭하고 텍스처를 로드합니다. 3D 모델에 적용할 새 텍스처를 정의할 수도 있습니다.
3. 새 텍스처를 정의하는 경우에는 텍스트를 저장합니다. 텍스처는 범프/불투명도 맵으로 3D 모델에 적용됩니다.
4. 3D 모델을 인쇄합니다.



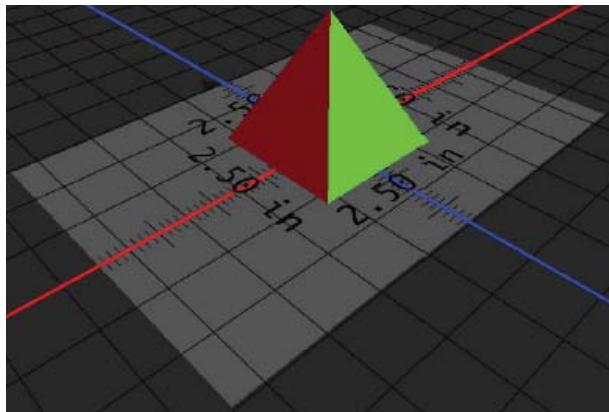
인쇄 전에 3D 모델에 범프 맵 적용



인쇄 전에 3D 모델에 불투명도 맵 적용

3D 모델을 두 가지 색상으로 인쇄할 수 있습니까?

3D 프린터에 헤드가 2개 장착되어 있으면 3D 모델을 두 가지 색상으로 인쇄할 수 있습니다. 3D 작업 영역과 3D 인쇄 미리 보기에서 모델이 두 가지 색상으로 표시됩니다.



3D 모델을 두 가지 색상으로 인쇄

3D 모델에 여러 레이어를 인쇄하려면 어떻게 합니까?

인쇄 측면에서 3D 모델의 각 레이어는 3D 개체로 취급됩니다. 필요한 경우 두 개 이상의 레이어를 병합할 수 있습니다(3D > 3D 레이어 병합).

도움이 될 만한 영상

[맨 위로](#)

- [3D 페인트 | CC, CS6](#)
- [향상된 3D 페널 | Photoshop CC](#)
- [Photoshop 3D 설명서](#)

 Twitter™ 및 Facebook 계시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

레이어에서 이미지 정보 생성 | Photoshop CC

레이어 또는 레이어 그룹에서 이미지 정보 생성

웹 디자인 사용 사례

품질 및 크기 매개 변수 지정

모든 문서에 대해 이미지 정보 생성 비활성화

FAQ

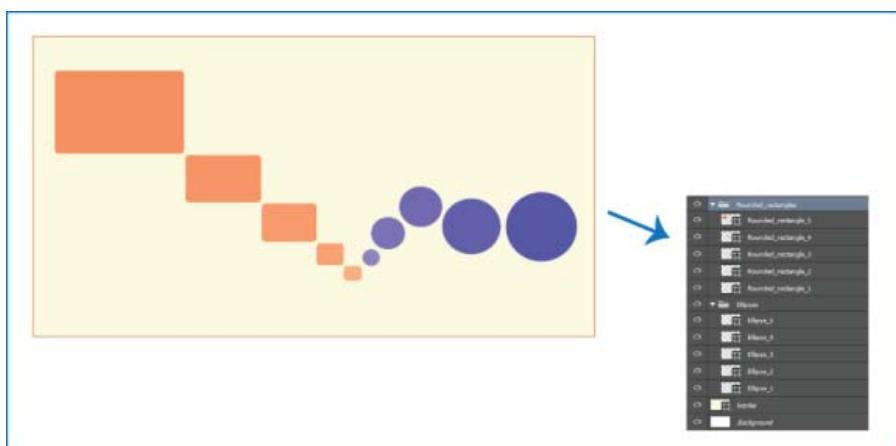
PSD 파일에 있는 레이어 또는 레이어 그룹의 내용에서 JPEG, PNG 또는 GIF 이미지 정보를 생성할 수 있습니다. 지원되는 이미지 형식 확장명을 레이어 이름이나 레이어 그룹 이름에 첨부하면 자산이 자동으로 생성됩니다. 필요에 따라, 생성된 이미지 자산에 대해 품질 및 크기 매개 변수를 지정할 수도 있습니다.

PSD 파일에서 이미지 정보를 생성하는 것은 다중 장치 웹 디자인에 특히 유용합니다.

레이어 또는 레이어 그룹에서 이미지 정보 생성

맨 위로

이미지 정보 제네레이터를 더욱 잘 이해하기 위해 다음 레이어 계층을 가진 단일 PSD 파일([이 링크에서 다운로드](#))을 떠올려 보십시오.



PSD 파일과 그 레이어 계층 구조의 예

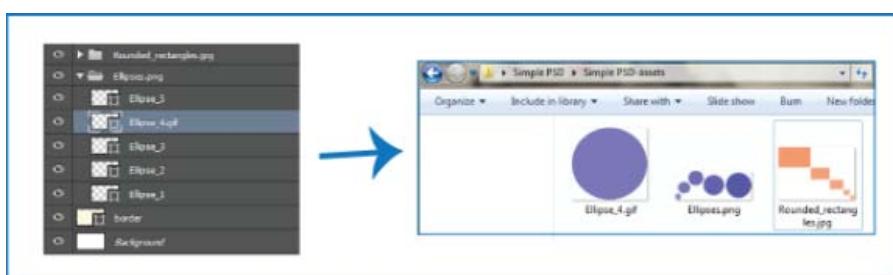
이 파일에 대한 레이어 계층 구조에는 두 개의 레이어 그룹, 즉 *Rounded_rectangle* 그룹과 타원 그룹이 있습니다. 이 레이어 그룹 각각에는 5개의 레이어가 들어 있습니다.

다음 절차에 따라 이 PSD 파일에서 이미지 정보를 생성하십시오.

1. PSD 파일을 연 채로 [파일] > [생성] > [이미지 정보]를 선택합니다.
2. 이미지 정보를 생성할 레이어 또는 레이어 그룹의 이름에 적절한 파일 형식 확장명(.jpg, .png 또는 .gif)을 추가합니다. 예를 들어, 레이어 그룹 *Rounded_rectangle* 및 *Ellipses*의 이름은 *Rounded_rectangle.jpg* 및 *Ellipses.png*로 변경하고, *Ellipse_4*의 이름은 *Ellipse_4.gif*로 변경합니다.

참고: 특수 문자(/, :, *)는 레이어 이름에서 지원되지 않습니다.

Photoshop에서는 이미지 정보를 생성하여 소스 PSD 파일과 함께 하위 폴더에 저장합니다. 소스 PSD 파일을 아직 저장하지 않은 경우 Photoshop에서 생성된 정보를 테스크탑의 새 폴더에 저장합니다.



레이어 이름/레이어 그룹 이름에서 이미지 정보 이름이 생성됩니다.

 현재 문서에 대해 이미지 정보 생성이 활성화되어 있습니다. 활성화되면, 다음에 문서를 열 때마다 이 기능을 사용할 수 있습니다. 현재 문서에 대해 이미지 정보 생성을 비활성화하려면, [파일] > [생성] > [이미지 정보]를 선택 해제합니다.

레이어 또는 레이어 그룹에서 여러 정보 생성

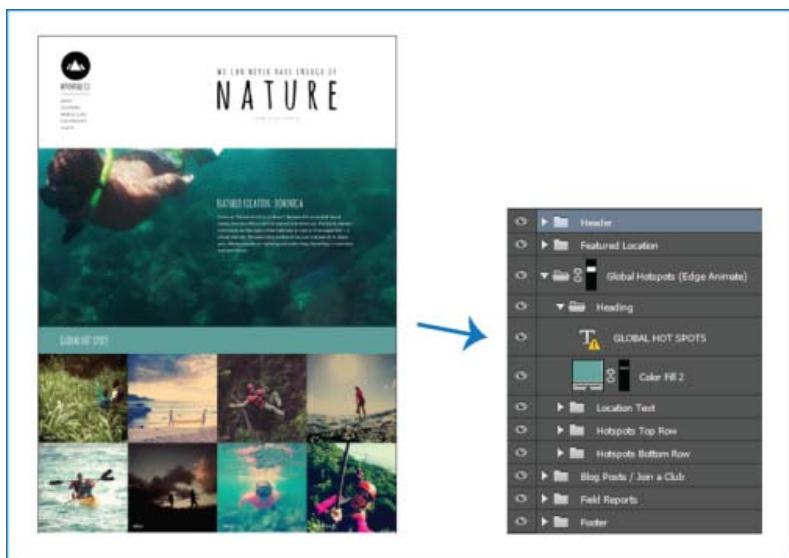
레이어/레이어 그룹에서 여러 정보를 생성하려면, 정보 이름들을 쉼표 기호(,)로 구분하십시오. 예를 들어, 다음 레이어 이름은 세 개의 정보를 생성합니다.

Ellipse_4.jpg, Ellipse_4b.png, Ellipse_4c.png

웹 디자인 사용 사례

맨 위로

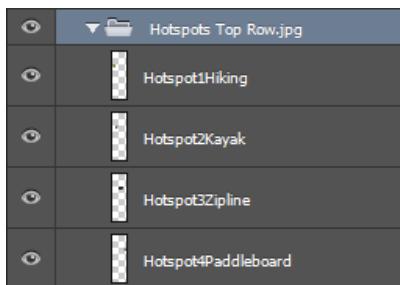
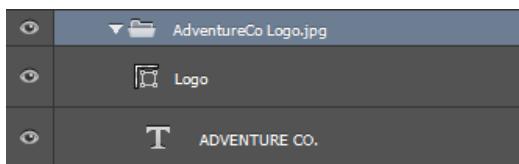
PSD 파일에서 이미지 정보를 생성하는 것은 다중 장치 웹 디자인에 특히 유용합니다. 다음의 웹 디자인과 그 레이어 구조를 생각해 보십시오.



웹 디자인과 그 레이어 계층 구조

맨 위와 전체 핫스폿 이미지 격자의 맨 위 행에 있는 아이콘을 이미지 정보로 추출해봅시다.

- 이미지 형식 확장명을 적절한 레이어 이름에 추가합니다.



적절한 레이어/레이어 그룹의 이름 변경

참고: 한 레이어/레이어 그룹의 내용에서 하나의 이미지 정보가 생성됩니다. 예를 들어 위의 스크린샷에 있는 AdventureCo Logo 레이어 그룹에는 모양 레이어와 라이브 텍스트 레이어가 들어 있습니다. 이러한 레이어는 레이어 그룹에서 이미지 정보가 생성될 때 병합됩니다.

에서는 정보를 생성하여 소스

파일과 동일한 위치에 저장합니다



생성된 이미지 정보

품질 및 크기 매개 변수 지정

맨 위로

JPG 정보는 기본적으로 90%의 품질로 생성됩니다. PNG 정보는 기본적으로 32비트 이미지로 생성됩니다. GIF 정보는 기본 알파 투명도로 생성됩니다.

정보를 생성하기 위해 레이어 또는 레이어 그룹의 이름을 변경할 때 품질과 크기를 사용자 정의할 수 있습니다.

JPG 정보용 매개 변수

- 원하는 출력 품질을 .jpg(1-10)나 .jpg(1-100%)와 같이 정보 이름의 접두어로 추가합니다. 예:
 - Ellipse_4.jpg5
 - Ellipse_4.jpg50%
- 원하는 출력 이미지 크기를 (px, in, cm, 및 mm 등의 관련 또는 지원 형식으로) 정보 이름의 접두어로 추가합니다. Photoshop은 그에 따라 이미지의 크기를 조정합니다. 예:
 - 200% Ellipse_4.jpg
 - 300 x 200 Rounded_rectangle_3.jpg
 - 10in x 200mm Rounded_rectangle_3.jpg

참고: 접두어와 정보 이름 사이에 공백 문자를 추가하는 것을 잊지 마십시오. 픽셀 단위로 크기를 지정할 때 단위는 생략해도 됩니다. 예: 300 x 200

그림에서 보듯이, 원하는 출력 이미지 크기를 지정할 때 서로 다른 단위와 픽셀을 혼합할 수 있습니다. 예를 들어 4in x 100 Rounded_rectangle_3.jpg는 정보 생성에 유효한 레이어 이름입니다.

PNG 정보용 매개 변수

- 원하는 출력 품질을 8, 24 또는 32와 같이 정보 이름의 접두어로 추가합니다. 예:
 - Ellipse_4.png24
- 원하는 출력 이미지 크기를 (px, in, cm 및 mm 등의 관련 또는 지원 형식으로) 정보 이름의 접두어로 추가합니다. Photoshop은 그에 따라 이미지의 크기를 조정합니다. 예:
 - 42% Ellipse_4.png
 - 300mm x 20cm Rounded_rectangle_3.png
 - 10in x 50cm Rounded_rectangle_3.png

참고: 접두어와 정보 이름 사이에 공백 문자를 추가하는 것을 잊지 마십시오. 픽셀 단위로 크기를 지정할 때 단위는 생략해도 됩니다. 예: 300 x 200

그림에서 보듯이, 원하는 출력 이미지 크기를 지정할 때 서로 다른 단위와 픽셀을 혼합할 수 있습니다. 예를 들어 4in x 100 Rounded_rectangle_3.png는 정보 생성에 유효한 레이어 이름입니다.

GIF 정보용 매개 변수

- 원하는 출력 이미지 크기를 (px, in, cm 및 mm 등의 관련 또는 지원 형식으로) 정보 이름의 접두어로 추가합니다. 예:
 - 42% Ellipse_4.gif
 - 300mm x 20cm Rounded_rectangle_3.gif
 - 20in x 50cm Rounded_rectangle_3.gif

참고: 접두어와 정보 이름 사이에 공백 문자를 추가하는 것을 잊지 마십시오. 픽셀 단위로 크기를 지정할 때 단위는 생략해도 됩니다. 예: 300 x 200

 그림에서 보듯이, 원하는 출력 이미지 크기를 지정할 때 서로 다른 단위와 픽셀을 혼합할 수 있습니다. 예를 들어 4in x 100 Rounded_rectangle_3.gif는 정보 생성에 유효한 레이어 이름입니다.

GIF 정보에는 품질 매개 변수를 사용할 수 없습니다.

복잡한 레이어 이름 구성

정보 생성용 레이어의 이름을 지정할 때 매개 변수를 사용하여 여러 정보 이름을 지정할 수 있습니다. 예:

120% Delicious.jpg, 42% Delicious.png24, 100x100 Delicious_2.jpg90%, 250% Delicious.gif

Photoshop에서는 이 레이어에서 다음 정보를 생성합니다.

- Delicious.jpg(크기가 120%로 조정된 8품질 JPG 이미지)
- Delicious.png(크기가 42%로 조정된 24비트 PNG 이미지)
- Delicious_2.jpg(절대 크기 100x100px의 90% 품질 JPG 이미지)
- Delicious.gif(크기가 250% 조정된 GIF 이미지)

모든 문서에 대해 이미지 정보 생성 비활성화

[맨 위로](#)

환경 설정을 수정하여 모든 Photoshop 문서에 대해 전체적으로 이미지 정보 생성을 비활성화할 수 있습니다.

1. [편집] > [환경 설정] > [플러그인]을 선택합니다.
2. [제네레이터 활성화]를 선택 해제합니다.
3. [확인]을 클릭합니다.

참고: [환경 설정]에서 이미지 정보 생성을 비활성화하면 [파일] > [생성] 메뉴 명령을 사용할 수 없습니다. 이 기능은 [환경 설정] 대화 상자에서만 다시 활성화할 수 있습니다.

FAQ

[맨 위로](#)

정보 이름을 고유하게 지정해야 합니까?

정보 이름은 문서 수준에서 고유해야 합니다.

이미지 정보를 생성할 때의 기본 품질 수준은 무엇입니까?

JPG 정보는 기본적으로 90%의 품질로 생성됩니다. PNG 정보는 기본적으로 32비트 이미지로 생성됩니다. GIF 정보는 기본 알파 투명도로 생성됩니다.

Photoshop에서는 투명도나 다른 효과가 있는 레이어에서 이미지 정보를 생성합니까?

예. 레이어에 적용된 투명도 및 기타 효과는 해당 레이어에서 생성된 정보에서 반영됩니다. 하지만 이와 같은 효과는 생성된 정보에서 병합됩니다.

캔버스 도린을 벗어나는 레이어에서는 이미지 정보가 어떻게 생성됩니까?

특별히 마스크로 제외하지 않는 한, 레이어에 있는 모든 픽셀 데이터는 생성된 정보의 일부입니다. 캔버스 도린을 벗어나는 레이어 또는 레이어 그룹은 생성된 정보에 완전히 표시됩니다.

쉼표가 이미지 정보 이름 사이에 유일하게 허용되는 분리 기호입니까?

쉼표(,) 이외에, 더하기(+) 기호를 이미지 정보 이름간 분리 기호로 사용할 수 있습니다. 예:

42% Rounded_rectangle_1.png24 + 100x100 Rounded_rectangle_1.jpg90%

는 다음과 동일합니다.

42% Rounded_rectangle_1.png24, 100x100 Rounded_rectangle_1.jpg90%

참조 페이지

- [Photoshop 제네레이터의 구조 탐구](#)

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

카메라 흔들기 흐림 효과 감소 | Photoshop CC

비디오 | 카메라 흔들림 감소 필터 사용

카메라 흔들기 감소에 적합한 이미지

자동 카메라 흔들기 감소 사용

카메라 흔들기 감소에 대해 여러 흐림 효과 추적 사용

고급 흐림 효과 추적 설정

Photoshop은 카메라 동작으로 인해 발생하는 이미지 흐림 효과를 자동으로 줄이기 위한 지능형 메커니즘을 제공합니다. 필요한 경우, 고급 설정을 조정하여 이미지를 더 선명하게 할 수 있습니다. [필터] > [선명 효과] 메뉴의 흔들기 감소 필터는 선형 동작, 부채꼴 모양 동작, 회전 동작 및 지그재그 동작을 비롯한 여러 가지 유형의 카메라 동작에서 발생하는 흐림 효과를 줄일 수 있습니다.



카메라 흔들기 감소 | 전후 예

카메라 흔들기 감소에 적합한 이미지

맨 위로

카메라 흔들기 감소 기능은 노이즈가 적고 알맞게 빛을 비춘 스타일 카메라 이미지에서 최적으로 작동합니다. 다음 유형의 스타일 이미지는 특히 흔들기 감소에 적합합니다.

- 초점 길이가 긴 렌즈를 사용하여 캡처한 실내 또는 야외 이미지
- 느린 셔터 속도로 플래시 없이 촬영한 정직 장면의 실내 이미지

또한 흔들기 감소는 카메라 동작에 의해 영향을 받는 이미지에서 흐린 텍스트를 선명하게 할 수 있습니다.

자동 카메라 흔들기 감소 사용

맨 위로

1. 이미지를 엽니다.

2. 필터 > 선명 효과 > 흔들기 감소를 선택합니다. Photoshop은 흔들기 감소에 가장 적합한 이미지 영역을 자동으로 분석하고, 흐림의 특성을 판단하여 전체 이미지에 적절한 교정을 추정합니다. 교정된 이미지는 흔들기 감소 대화 상자에 검토할 수 있도록 표시됩니다.

 오른쪽 하단 창에서 세부 부분 확대를 사용하여 초점 영역을 면밀하게 검사할 수 있습니다. 필요한 경우, 이미지 요소를 확대하거나 축소합니다. 세부 부분 확대에서 [손 도구]를 드래그하여 이미지 영역을 검사할 때, 해당 영역에 대한 흔들기 감소 변경 내용의 빠른 미리 보기 를 보려면 마우스 단추를 놓습니다.

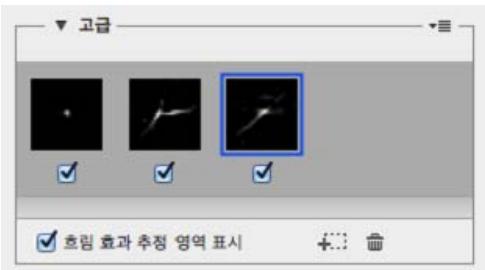
참고: 교정이 흔들기 감소 대화 상자의 이미지에 적용되지 않은 것 같으면 오른쪽 창의 미리 보기 옵션이 활성화되어 있는지 확인합니다.

카메라 흔들기 감소에 대해 여러 흐림 효과 추적 사용

맨 위로

흐림 효과 추적은 이미지의 선택된 영역에 적용되는 흐림 효과의 모양과 정도를 나타냅니다. 이미지의 다른 영역에서는 흐림 모양이 다를 수 있습니다. 자동 카메라 흔들기 감소는 Photoshop에서 흐림 효과 추정에 가장 적합한 것으로 판단한 이미지의 기본 영역에 대해서만 흐림 효과 추적을 고려합니다. 이미지를 추가로 미세 조정하기 위해 Photoshop에서 여러 영역에 대해 흐림 효과 추적을 계산하고 고려하도록 할 수 있습니다.

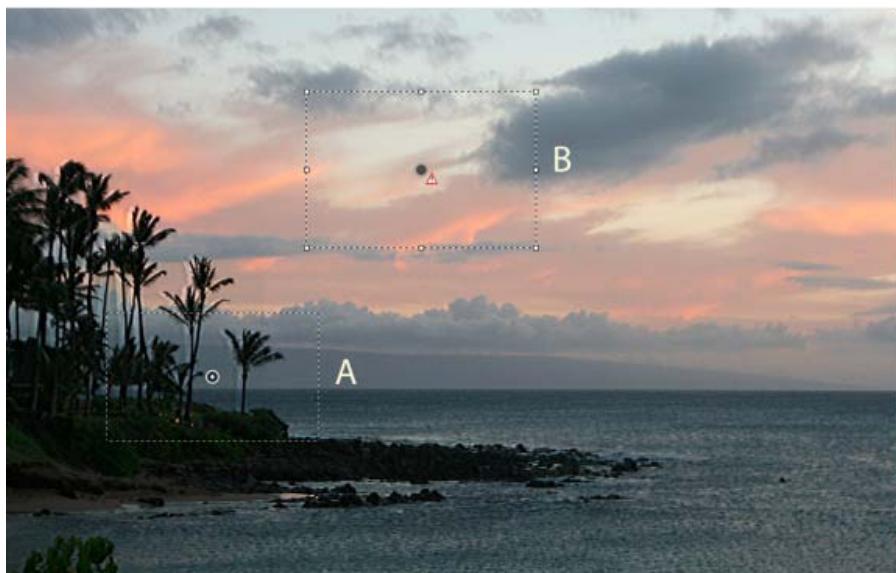
사용 가능한 흐림 효과 추적은 흔들기 감소 대화 상자의 고급 패널에 나열되어 있습니다. 흐림 효과 추적을 클릭하여 확대할 수 있습니다.



고급 패널에 나열된 여러 흐림 효과 추적

흐림 효과 추적 만들기 및 수정

Photoshop에서는 여러 가지 방법을 통해 흐림 효과 추적을 만들고 수정할 수 있습니다. 최상의 결과를 얻으려면 가장자리 대비가 있는 이미지 영역에 흐림 효과 추적을 만듭니다. 예를 들어, 아래 그림에서 **A**라고 레이블이 지정된 영역은 **B**라고 레이블이 지정된 영역보다 흐림 효과 추정에 더 적합합니다.



텍스처 대비로 인해 A가 B보다 흐림 효과 추정에 더 적합함

현재 초점이 있는 현재 영역의 경계 크기 조정/위치 다시 지정

초점이 있는 영역의 경계를 크기 조정하여 연결된 흐림 효과 추적을 업데이트할 수 있습니다. 다른 영역으로 초점을 이동하려면, 초점이 현재 있는 영역의 가운데 편을 드래그하면 됩니다.

Photoshop에서 흐림 효과 추정의 새 영역을 제안하도록 설정

1. 오른쪽 창의 고급 창에서 권장 흐림 효과 추적 추가 아이콘()을 클릭합니다. Photoshop은 흐림 효과 추정에 적합한 이미지의 새 영역을 강조 표시하고 흐림 효과 추적을 만듭니다.
2. 필요한 경우 흐림 효과 추적을 추가합니다.

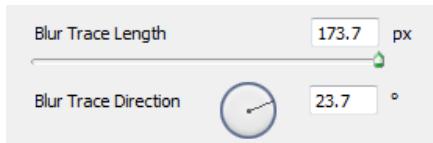
하나 이상의 선택된 흐림 효과 추적을 삭제하려면 휴지통 아이콘()을 클릭합니다.

수동으로 새 이미지 영역 선택

1. 혼들기 감소 대화 상자의 왼쪽 상단에서 흐림 효과 추정 도구 아이콘()을 클릭합니다.
2. 이미지에서 임의의 위치로 선택 사각형을 드래그합니다. Photoshop에서 선택된 영역의 흐림 효과 추적을 자동으로 만듭니다.
3. 필요한 경우 흐림 효과 추적을 추가합니다.

흐림 효과 방향 도구를 이용한 흐림 효과 추적 생성

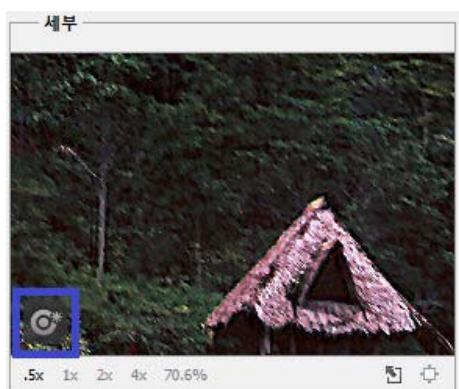
1. 왼쪽 창에서 흐림 효과 방향 도구()를 선택합니다.
2. 이미지 위에 흐림 효과의 방향을 나타내는 직선을 그립니다.
3. 필요한 경우 흐림 효과 추적 길이와 흐림 효과 추적 방향을 조정합니다.



세부 부분 확대를 사용하여 흐림 효과 추적 설정

1. 세부 부분 확대를 사용하여 카메라 흔들기 감소에 적합한 새 이미지 영역에 초점을 맞춥니다.
2. 부분 확대 위치에서 향상 아이콘(C)을 클릭하여 원쪽 창의 초점을 세부 부분 확대에서 강조 표시된 영역으로 이동합니다. 세부 묘사 부분에서 이전에 표시된 영역의 흐림 효과 추적이 자동으로 업데이트됩니다.

단축키 **q**를 사용하면 세부 정보 부분 확대를 도킹/도킹 해제합니다.



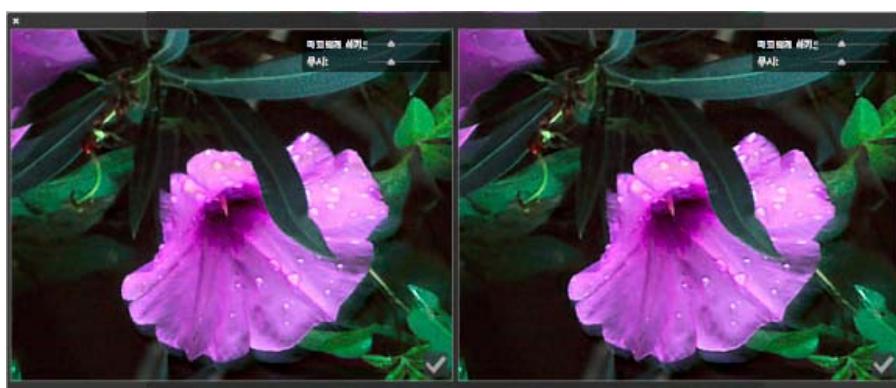
세부 부분 확대를 사용하여 흐림 효과 추적 설정

여러 흐림 효과 추적 미리 보기 및 적용

필요한 흐림 효과 추적을 추가한 후, 고급 패널에서 하나 이상의 흐림 효과 추적을 선택하여 이미지에 이 추적을 적용할 수 있습니다.

두 가지 흐림 효과 추적 결과 미리 보기 및 비교

- Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac)를 누른 상태로 고급 패널의 흐림 효과 추적을 선택합니다. Photoshop에 선택한 흐림 효과 추적에 대한 여러 미리 보기가 표시됩니다.



나란히 표시된 두 가지 흐림 효과 추적의 결과

2개의 흐림 효과 추적 결과를 나란히 놓고 미리 보면서 매끄럽게 하기 및 가공물 무시를 간단히 조정하고 이미지가 어떻게 변화하는지 확인할 수 있습니다. [매끄럽게 하기](#)와 [가공물 무시](#)를 참조하십시오.

흐림 효과 추적 복제

- 흐림 효과 추적을 권장 흐림 효과 추적 추가 아이콘(*)으로 드래그합니다.

Photoshop이 흐림 효과 추적의 사본을 만들고 복제 사본을 잠금니다.

흐림 효과 추적의 복제 사본 생성은 매끄럽게 하기 및 가공물 무시를 간단히 조정하고 이미지가 어떻게 변화하는지 미리 보려고 할 때 유용합니다. [매끄럽게 하기](#)와 [가공물 무시](#)를 참조하십시오.

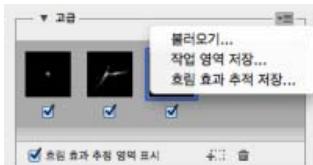


복제된 흐림 효과 추적 사용

흐림 효과 추적 다시 사용

흐림 효과 추적을 만든 후 다른 이미지에 적용할 수 있도록 이 추적을 저장할 수 있습니다.

1. 하나 이상의 흐림 효과 추적을 선택합니다.
 2. 고급 패널의 편집 메뉴에서 흐림 효과 추적 저장을 선택합니다. KNL 및 PNG의 두 형식으로 흐림 효과 추적을 저장할 수 있습니다.
- 다른 이미지의 저장된 흐림 효과 추적을 다시 사용하려면 고급 패널의 편집 메뉴에서 불러오기 옵션을 사용할 수 있습니다.



흐림 효과 추적 저장 및 불러오기

고급 흐림 효과 추적 설정

맨 위로

고급 흐림 효과 추적 설정을 사용하여 카메라 흔들기 감소를 추가로 미세 조정할 수 있습니다.

흐림 효과 추적 테두리

흐림 효과 추적 테두리 설정은 흐림 효과 추적의 테두리 크기를 나타냅니다. 필요한 경우 이 값을 조정할 수 있습니다.

소스 노이즈

Photoshop은 자동으로 이미지에서 노이즈 양을 추정합니다. 필요할 경우, 다른 값(자동/낮음/중간 영역/높이)을 선택합니다.

매끄럽게 하기

[매끄럽게 하기]는 빈도가 높은 선명한 노이즈를 줄입니다. 기본값 30%에서 다른 값으로 슬라이더를 이동할 수 있습니다. [매끄럽게 하기]는 [저]로 유지하는 것이 좋습니다.

가공물 무시

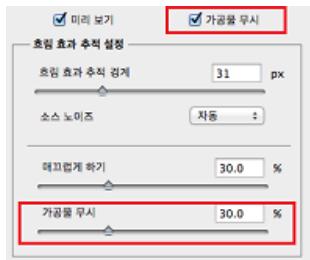
때때로 이미지를 설명하게 하는 과정에서 눈에 띠는 노이즈 가공물이 보일 수 있습니다. 가공물을 무시하려면 다음 단계를 따르십시오.

1. 가공물 무시를 선택합니다.

참고: 가공물 무시가 켜져 있지 않으면 Photoshop에서 거친 미리 보기 생성합니다. 거친 미리 보기보다 더 선명한 대신 노이즈 가공물도 더 많습니다.

2. 가공물 무시 슬라이더를 더 높은 값으로 조정합니다. 0% 노이즈 가공물 무시는 노이즈 가공물을 무시하지 않는 반면, 100% 노이즈 가공물 무시는 원래 이미지를 만들어냅니다.

💡 가공물 무시는 중간 빈도 노이즈에서 가장 효과가 좋습니다.



가공물 무시



노이즈 가공물

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

Behance에서 작업 공유 | Photoshop CC



Photoshop 내에서 디자인한 이미지를 Behance에 진행 중인 작업으로 바로 업로드할 수 있습니다. Behance는 창작물을 전시하고 검색하는 가장 선도적인 온라인 플랫폼입니다. Behance를 사용하면, 자신의 작업 포트폴리오를 만들고, 광범위하고 효율적으로 브로드캐스팅하여 피드백을 받을 수 있습니다.

참고: 프랑스, 일본, 그리고 한국에서는 현재 Behance와 Photoshop CC 통합이 제공되지 않습니다.

다음 방법 중 하나로 Photoshop 내에서 작업물을 공유할 수 있습니다.

- 문서를 연 상태에서, 파일 > Behance에서 공유를 선택합니다.
- 문서를 연 상태에서, 문서 창의 왼쪽 아래 모서리에 있는 Behance에서 공유 아이콘(↗)을 클릭합니다.

Behance 사용에 대한 자세한 내용은 [Behance 도움말 센터](#)를 참조하십시오.

참고: 320x320픽셀 이상 치수의 이미지를 공유할 수 있습니다.

Behance에 등록하려면 13세 이상이어야 합니다.

Behance에서 이미지 공유

[맨 위로](#)

- Photoshop에서 이미지를 연 상태에서, Behance에서 공유를 선택합니다.
- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - Behance 계정이 없는 경우, 공개 프로필 시작을 클릭하고 Behance 계정을 만듭니다.
 - Behance 계정과 Creative Cloud 멤버십에 동일한 전자 우편 주소를 사용하는 경우, Behance 암호를 입력하여 두 계정을 연결합니다.
 - Behance 계정과 Creative Cloud 멤버십에 다른 전자 우편 주소를 사용하는 경우에는, Behance 포트폴리오가 있음 아래에서 세부 사항을 작성합니다.
- 정보 입력 화면에서 공유하고 있는 이미지의 제목과 태그를 지정합니다. 또한 작업과 관련된 대화를 시작할 수 있도록 주석을 게시할 수도 있습니다.

1. Enter Information > 2. Select Cover Image > 3. Share

PREVIEW
Image size: 710x710px

New Work Revision

Title: The dance

Tags: dance, rhythm, existence, river, free flowing

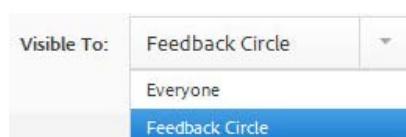
Post a comment to start the conversation:
The dance of existence

Visible To: Everyone | Edit

Cancel Continue

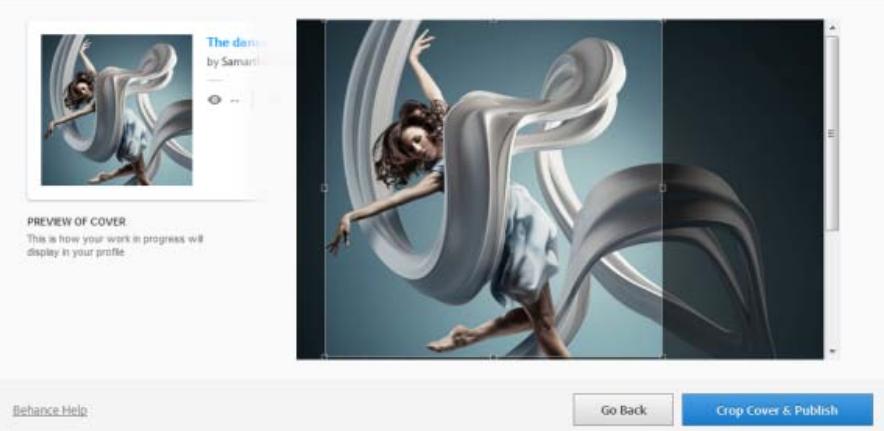
이미지의 제목 및 일부 태그 지정

- Behance에 피드백 써클이 있을 경우, 해당 써클의 구성원과만 작업을 공유하도록 선택할 수 있습니다.



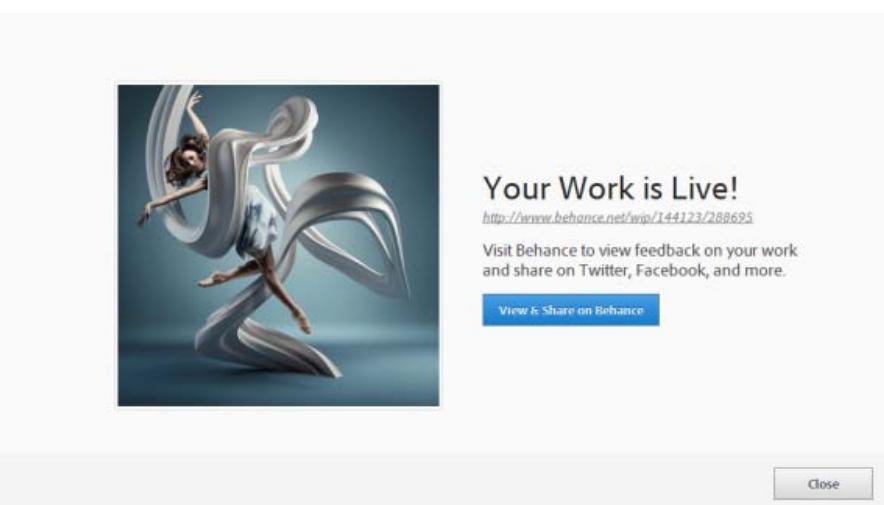
5. 표지 이미지 선택 화면에서, 이미지를 잘라 작업물의 표지 이미지를 만듭니다.

1. Enter Information > 2. Select Cover Image > 3. Share



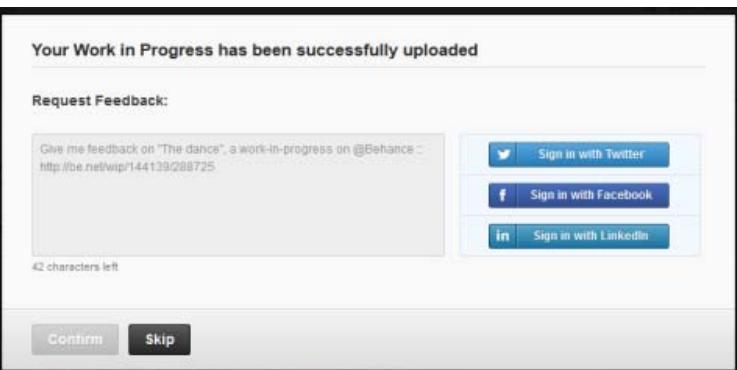
표지 이미지를 선택하여 자르기

6. 표지 자르기 및 게시를 클릭합니다. Behance에서 이미지를 진행 중인 작업으로 업로드하고 피드백 및 주석을 사용할 수 있게 설정합니다.



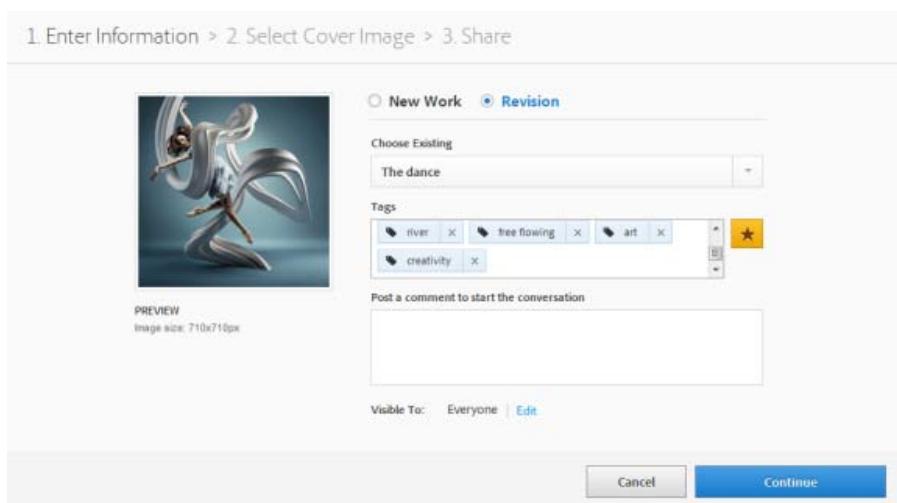
Behance에 업로드되어 실시간으로 보이는 진행중인 작업입니다.

7. Behance에서 보기 및 공유를 클릭하여 Twitter, Facebook 및 LinkedIn과 같은 소셜 네트워크와 동기화합니다. 다음에 이미지를 업로드할 때에는, Photoshop 내에서 바로 Twitter, Facebook 및 LinkedIn에 공유하도록 선택할 수 있습니다.

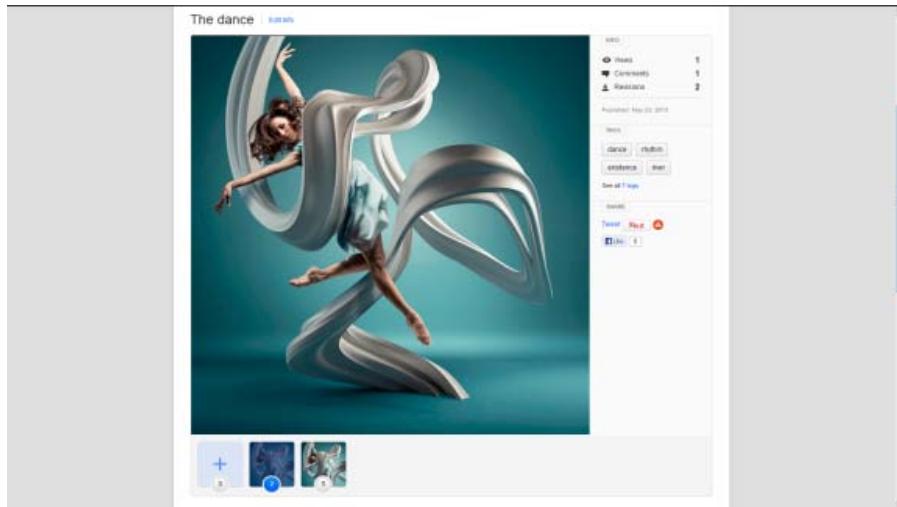


8. 이미지에 대해 추가 작업을 하는 경우, Behance에 수정된 버전을 업로드할 수 있습니다.

1. Enter Information > 2. Select Cover Image > 3. Share



Behance에 수정된 버전 업로드



Behance에 나타나는 진행 중인 작업

참고: 치수 3200x320 또는 320x3200픽셀의 파노라마 이미지가 지원됩니다. 파노라마의 경우 최대 10:1의 종횡비가 지원됩니다.

도움이 될 만한 영상

[맨 위로](#)

- Creative Cloud에서 Behance로 게시

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용 받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

고급 개체 만들기 | CC, CS6

고급 개체 이해

포함된 고급 개체 만들기 | **CC, CS6**

연결된 고급 개체 만들기 | **Photoshop CC**

포함된 고급 개체 복제

고급 개체의 내용 내보내기

고급 개체의 내용 대체

포함 또는 연결된 고급 개체를 레이어로 변환

포함된 고급 개체의 내용 내보내기

고급 개체 이해

맨 위로

고급 개체는 Photoshop 또는 Illustrator 파일 등의 래스터 이미지나 벡터 이미지의 이미지 데이터가 들어 있는 레이어입니다. 고급 개체는 모든 원본 특성과 함께 이미지의 소스 내용을 유지하여 레이어를 비파괴적으로 편집할 수 있게 합니다.

Photoshop CC 및 CS6에서 Photoshop 문서에 이미지 내용을 포함할 수 있습니다. Photoshop CC에서는 내용이 외부 이미지 파일에서 참조되는 연결된 고급 개체를 만들 수도 있습니다. 연결된 고급 개체의 내용은 소스 이미지 파일이 바뀌면 업데이트됩니다.

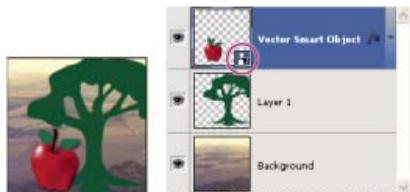
연결된 고급 개체는 Photoshop 문서 내의 중복된 고급 개체 인스턴스와는 구분됩니다. 연결된 고급 개체를 사용하면 여러 Photoshop 문서에서 공유된 소스 파일을 사용할 수 있습니다.

고급 개체를 사용하여 다음과 같은 작업을 수행할 수 있습니다.

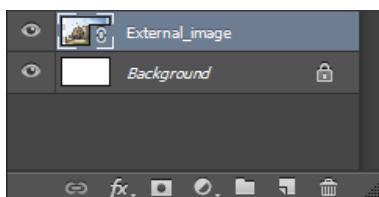
- 비파괴 변형을 수행할 수 있습니다. 비파괴 변형은 원본 데이터에 영향을 주지 않기 때문에 원본 이미지 데이터 또는 품질을 유지하면서 레이어를 비울 조정하거나 회전하거나 기울이거나 왜곡하거나 원근 변형하거나 뒤틀 수 있습니다.
- Illustrator의 벡터 아트웍과 같은 벡터 데이터를 사용할 수 있습니다. 고급 개체를 사용하지 않으면 이러한 벡터 데이터가 Photoshop에서 래스터화됩니다.
- 비파괴 필터링을 수행할 수 있습니다. 고급 개체에 적용된 필터를 언제든지 편집할 수 있습니다.
- 하나의 고급 개체를 편집하고 이와 연결된 인스턴스를 모두 자동으로 업데이트할 수 있습니다.
- [고급 개체] 레이어와 연결되거나 연결되지 않은 레이어 마스크를 적용합니다.
- 나중에 최종 버전으로 교체할 저해상도의 자리 표시자 이미지를 사용하여 다양한 디자인을 시도해 보십시오.

픽셀 데이터를 변경하는 페인트, 닷지, 면 또는 복제 등의 작업을 [고급 개체] 레이어에 직접 수행할 수 없습니다. [고급 개체] 레이어를 래스터화될 일반 레이어로 먼저 변환하는 경우는 예외입니다. 픽셀 데이터를 변경하는 작업을 수행하려면 고급 개체의 내용을 편집하거나, 고급 개체 레이어 위에 새 레이어를 복제하거나, 고급 개체의 복제본을 편집하거나, 새 레이어를 만듭니다.

참고: 스마트 필터가 적용된 고급 개체를 변형할 경우 변형이 수행되는 동안 필터 효과가 꺼지고 변형이 완료되면 필터 효과가 다시 적용됩니다. [고급 개체 정보](#)를 참조하십시오.



[레이어] 패널의 일반 레이어 및 고급 개체. 축소판의 오른쪽 아래 모퉁이에 있는 아이콘은 고급 개체를 나타냅니다.



(Photoshop CC) 레이어 패널의 연결된 고급 개체

[고급 개체로 열기] 명령을 사용하거나, 파일을 가져오거나(CS6), 파일을 포함된 파일로 가져오거나(CC, CS6), Illustrator로부터 데이터를 붙이거나, 하나 이상의 Photoshop 레이어를 고급 개체로 변환하는 등의 여러 가지 방법으로 연결된 고급 개체를 만들 수 있습니다.

- 다음 중 하나를 수행합니다.

- (CC)[파일] > [포함 가져오기]를 선택하여 열려 있는 Photoshop 문서에 파일을 고급 개체로 불러옵니다.
- [파일] > [고급 개체로 열기]를 선택하고 파일을 선택한 후 [열기]를 클릭합니다.
- (CS6)[파일] > [가져오기]를 선택하여 열려 있는 Photoshop 문서에 파일을 고급 개체로 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 저장하면 새 레이어를 배경으로 병합하고 이미지를 다시 압축해야 합니다. 단, 이렇게 하면 이미지 품질이 저하됩니다.

- [레이어] > [고급 개체] > [고급 개체로 변환]을 선택하여 선택한 레이어를 고급 개체로 변환합니다.
- Bridge에서 [파일] > [가져오기] > [Photoshop]을 선택하여 열려 있는 Photoshop 문서에 파일을 고급 개체로 불러옵니다.

Camera Raw 파일을 사용하는 가장 쉬운 방법은 파일을 고급 개체로 여는 것입니다. Raw 파일이 들어 있는 고급 개체 레이어를 두 번 클릭하여 언제든지 Camera Raw 설정을 조정할 수 있습니다.

- 하나 이상의 레이어를 선택하고 [레이어] > [고급 개체] > [고급 개체로 변환]을 선택합니다. 레이어가 하나의 고급 개체로 묶입니다.
- PDF 또는 Adobe Illustrator 레이어나 개체를 Photoshop 문서로 드래그합니다.
- Illustrator의 아트웍을 Photoshop 문서에 붙이고 [붙여 넣기] 대화 상자에서 [고급 개체]를 선택합니다. 유연성을 극대화하기 위해 Adobe Illustrator에서 [환경 설정] 대화 상자의 [파일 처리 및 클립보드] 섹션에서 [PDF]와 [AICB(투명도 지원 안함)]를 모두 사용합니다.

연결된 고급 개체 만들기 | Photoshop CC

Photoshop CC에서 연결된 고급 개체를 만들 수 있습니다. 연결된 고급 개체의 내용은 소스 이미지 파일이 바뀌면 업데이트됩니다. 연결된 고급 개체는 팀 단위로 작업하거나 여러 디자인에서 자산을 재사용해야 할 경우에 특히 유용합니다.

다음 단계에 따라 연결된 고급 개체를 만드십시오.

- 파일 > 포함 가져오기를 선택합니다.
- 해당 파일을 선택하고 가져오기를 클릭합니다.

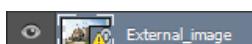
연결된 고급 개체가 만들어진 후 [레이어 패널]에 연결 아이콘()과 함께 표시됩니다.

연결된 고급 개체 업데이트

외부 소스 파일을 참조하는 Photoshop 문서가 열려 있는 상태에서 이 외부 소스 파일이 변경되면 관련된 연결된 고급 개체가 자동으로 업데이트됩니다. 그렇지만 동기화되지 않은 연결된 고급 개체를 포함하는 Photoshop 문서를 열 경우에는 고급 개체를 업데이트할 수 있습니다.

- 연결된 고급 개체 레이어를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 수정된 내용 업데이트를 선택합니다.
- 레이어 > 고급 개체 > 수정된 내용 업데이트를 선택합니다.

소스 이미지가 변경된 연결된 고급 개체가 레이어 패널에서 시작적으로 강조 표시됩니다.



동기화되지 않은 연결된 고급 개체가 [레이어] 패널에서 강조 표시됩니다.



외부 소스 파일이 누락된 연결된 고급 개체가 [레이어] 패널에서 강조 표시됩니다.

레이어 > 고급 개체 > 모든 수정된 내용 업데이트를 선택하여 현재 Photoshop 문서에서 연결된 모든 고급 개체를 업데이트할 수 있습니다.

연결된 고급 개체 포함

다음 중 하나를 수행합니다.

- 레이어 패널에서 연결된 고급 개체 레이어를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 포함된 연결을 선택합니다.
- 레이어 > 고급 개체 > 포함된 연결을 선택합니다.
- 속성 패널에서 포함을 클릭합니다.

모든 연결된 고급 개체를 Photoshop 문서에 포함하려면 레이어 > 고급 개체 > 포함된 모든 연결 개체를 선택합니다.

- [레이어] 패널에서 [고급 개체] 레이어를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- 원본에 연결되는 복제 고급 개체를 만들려면 [레이어] > [새로 만들기] > [복사한 레이어]를 선택하거나 [고급 개체] 레이어를 [레이어] 패널 아래쪽에 있는 [새 레이어를 만듭니다] 아이콘으로 드래그합니다. 원본의 편집 내용이 사본에 영향을 주고, 사본의 편집 내용이 원본에 영향을 줍니다.
- 원본에 연결되지 않는 복제 고급 개체를 만들려면 [레이어] > [고급 개체] > [복사를 통해 새 고급 개체 만들기]를 선택합니다. 원본의 편집 내용이 사본에 영향을 주지 않습니다.

새 고급 개체가 원본과 같은 이름에 접미어 “사본”이 추가된 이름으로 [레이어] 패널에 나타납니다.

고급 개체의 내용 내보내기

고급 개체를 편집하면 Photoshop에서(내용이 래스터 데이터 또는 Camera Raw 파일인 경우) 또는 기본적으로 가져온 형식을 처리하는 응용 프로그램에서(예: Adobe Illustrator 또는 Adobe Acrobat) 소스 내용이 열립니다. 소스 내용의 변경 내용을 저장하면 편집 내용이 Photoshop 문서에서 고급 개체의 연결된 모든 인스턴스에 나타납니다.

1. [레이어] 패널에서 고급 개체를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- [레이어] > [고급 개체] > [내용 편집]을 선택합니다.
- [레이어] 패널에서 고급 개체 축소판을 두 번 클릭합니다.
- 속성 패널에서 내용 편집을 클릭합니다.

2. [확인]을 클릭하여 대화 상자를 닫습니다.

3. 소스 내용 파일을 편집하고 [파일] > [저장]을 선택합니다.

고급 개체가 업데이트되어 변경 내용을 반영합니다. 변경 내용이 표시되지 않으면 고급 개체가 들어 있는 Photoshop 문서를 활성화합니다.

고급 개체의 내용 대체

하나의 [고급 개체] 또는 여러 연결된 인스턴스에서 이미지 데이터를 대체할 수 있습니다. 이 기능을 사용하면 시각적 디자인을 빠르게 업데이트하거나 저해상도 자리 표시자 이미지를 최종 버전으로 대체할 수 있습니다.

참고: 고급 개체를 대체하면 첫 번째 고급 개체에 적용한 비율 조정, 뒤틀기 또는 효과가 모두 유지됩니다.

1. 고급 개체를 선택하고 [레이어] > [고급 개체] > [내용 대체]를 선택합니다.
2. 사용하려는 파일을 찾고 [가져오기]를 클릭합니다.
3. [확인]을 클릭합니다.

고급 개체에 새 내용을 가져옵니다.

포함 또는 연결된 고급 개체를 레이어로 변환

고급 개체를 일반 레이어로 변환하면 내용이 현재 크기로 래스터화됩니다. 고급 개체 데이터를 더 편집할 필요가 없는 경우에만 고급 개체를 일반 레이어로 변환합니다. 고급 개체를 래스터화한 후에는 고급 개체에 적용된 변형, 뒤틀기 및 필터를 더는 편집할 수 없습니다.

- 고급 개체를 선택하고 레이어 > 고급 개체 > 래스터화를 선택합니다.

 고급 개체를 다시 만들려면 고급 개체의 원본 레이어를 다시 선택하고 처음부터 다시 만들면 되지만, 원본 고급 개체에 적용한 변형은 새 고급 개체에서 유지되지 않습니다.

포함된 고급 개체의 내용 내보내기

1. [레이어] 패널에서 [고급 개체]를 선택하고 [레이어] > [고급 개체] > [내용 내보내기]를 선택합니다.
2. 고급 개체의 내용을 내보낼 위치를 선택하고 [저장]을 클릭합니다.

고급 개체가 원래 가져온 형식(JPEG, AI, TIF, PDF 또는 기타 형식)으로 내보내집니다. 레이어로 고급 개체를 만든 경우 고급 개체가 PSB 형식으로 내보내집니다.

Adobe는 다음 사항도 권장합니다.

Photoshop 시작하기 자습서

LevelUp for Photoshop

문서(2013년 10월 23일)

LevelUp for Photoshop은 기본 Photoshop CC 기술을 안내하는 미션 게임, 포인트 및 리워드입니다.

Adobe Tutorial Player 설치

문제 해결(2013년 11월 1일)

Tutorial Player for Photoshop은 대화형 iPad 앱입니다. 자습서에서 단계를 완료하면서 진행률을 추적하고 문제가 발생하는 경우 도움을 줍니다.

Photoshop CC 비디오 자습서 알아보기

Adobe TV (2013년 5월 17일)

비디오 자습서

비디오 | Photoshop 소개

비디오 자습서(2013년 6월 17일)

비디오 | Photoshop CC에서 사전 설정 동기화

비디오 자습서(2013년 6월 17일)

비디오 | 3D 페인팅 - 더욱 높아진 수준

비디오 자습서(2013년 6월 17일)

비디오 | 카메라 흔들기 감소 필터 사용

비디오 자습서(2013년 6월 17일)

비디오 | 필터로서 Adobe Camera Raw

비디오 자습서(2013년 6월 17일)

이 페이지에서 연결된 일부 내용은 영어로만 제공됩니다.



How to edit a photo in Photoshop



What do I need?

The latest Photoshop CC

Don't have it yet?

[Download](#)

Installation problems? [Get help.](#)

The tutorial files

Everything you need in order to follow along, including sample images to use if you'd like.

[Download](#)

...And how about a cheat sheet?

Work Photoshop key commands like a pro. [Download it now.](#)

Watch the videos to see how to create this project. Download the sample files on your Mac or PC to do it yourself.

Who is this for?

This tutorial is perfect for first time Photoshop users.

How long is the tutorial?

Total video time: 19 minutes. Budget extra time if you plan to follow along.



Presenter: [Howard Pinsky](#)

Want to make your photos beautiful? It feels like magic in Photoshop.

As a new Photoshop user, you're probably itching to get your photos edited. It's one of the first things most people want to do, and it's one of the most fun. In this video, we'll show you how to use crop and straighten, two common tools that help to bring out the most in your image. You'll also learn how to save your image as a Photoshop (PSD) file, which helps you keep it editable. You'll be surprised how much straightening and cropping can enhance your photos. [Have questions? Get help from us in the forums.](#)

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

[Get the latest Flash Player](#)

[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

Straightening and Cropping

- Open a file (0:36)
- Straightening (3:10)
- Cropping (3:35)

Make unwanted elements disappear—just like that.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

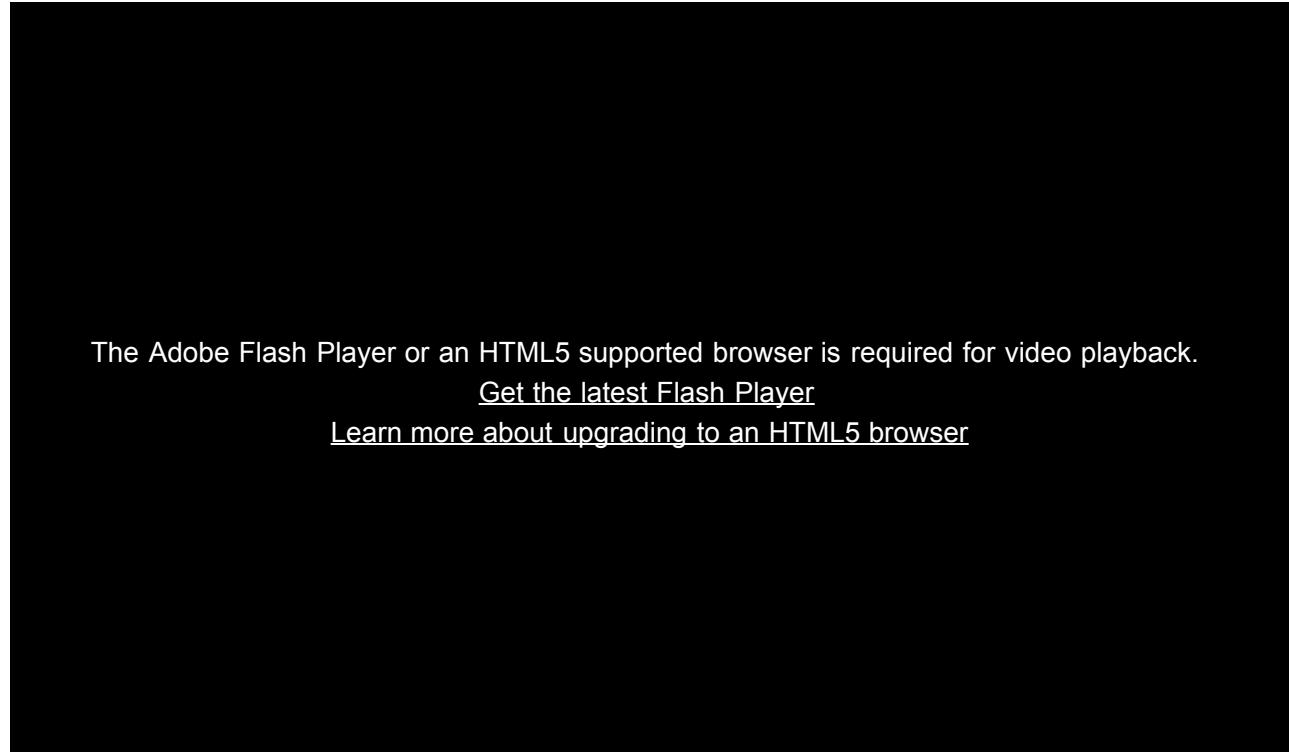
[Get the latest Flash Player](#)

[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Spot Healing brush (0:30)
- Content-Aware Fill (1:36)
- Content-Aware Move (2:40)

Is an unsightly plastic bag marring your otherwise pristine landscape? Photoshop makes it easy for you to remove unwanted areas of your photo. You can even move objects to a new location. This video demonstrates a few of the cool tools that you'll find in Photoshop. It really is almost like magic. Try these techniques on some of your own photos. It works best on a small-to-medium-sized selection with a relatively uniform surrounding area.

Create cool effects.



The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

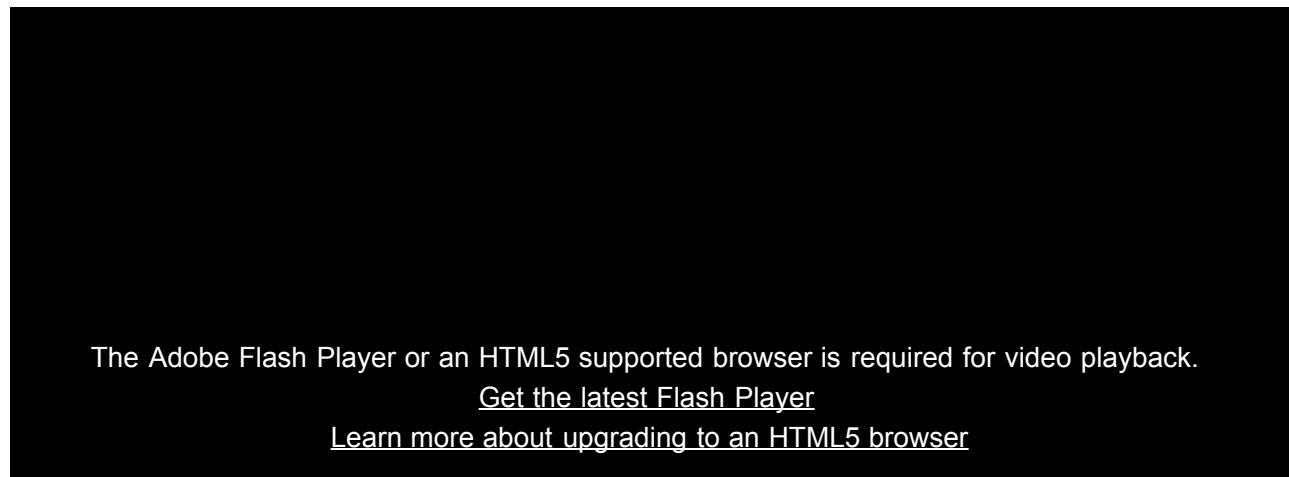
[Get the latest Flash Player](#)

[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Hue/Saturation (1:33)
- Black & White (2:19)
- Selective colorization (2:30)

In addition to producing fun effects, you can use Adjustment Layers to make interesting edits while preserving your original image. With Adjustment Layers, it's important to save your image as a PSD to keep them intact.

Personalize your image. Add a logo and text.



The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

[Get the latest Flash Player](#)

[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

Project Overview

- Place a logo (0:36)
- Add text (1:25)
- Save as a JPG (2:56)

Photoshop lets you save a copy of your file in common image formats, such as GIF, JPG, and PNG. Most modern computers and browsers understand these formats, so they are ideal for sharing images with your friends and family. Also, these files are typically much smaller than the original PSD, so they won't clog up their inbox.

Find interactive step-by-step versions of this tutorial and others in the [Tutorial Player for Photoshop app for iPad](#). Download it for free on iTunes!

Let us know what you think.

Congratulations, you're done! We hope you're ready to learn more and create something great using Photoshop. [Please tell us what you think about the tutorial](#).

[Share this on Facebook](#)

[Share this on Twitter](#)

What's next?

Learn more about Photoshop



[All tutorials for Photoshop CC](#)

New features, fundamentals, workflows and advanced techniques.



[LevelUp for Photoshop](#)

A game of missions, points, and rewards that helps you learn basic Photoshop skills.

Get help and support



Were you able to complete the project successfully?

If not, get help in our dedicated [Getting Started forum](#).



How to sharpen photos with Photoshop

Almost all photos can benefit from a bit of sharpening. Add this essential technique to your toolbox.

© 2014 Adobe Systems Incorporated. All Rights Reserved

- Help
- [Terms of Use](#)
- [Privacy Policy and Cookies](#)



How to make non-destructive edits using Camera Raw



What do I need?

The latest Photoshop CC

Don't have it yet?

[Download](#)

Installation problems? [Get help.](#)

The tutorial files

No starter files are needed, but you can download sample files.

[Download](#)

...And how about a cheat sheet?

Work Photoshop key commands like a pro. [Download it now.](#)

Watch the videos to see how to create this project. Download the sample files on your Mac or PC to do it yourself.

Who is this for?

This tutorial is perfect for first time Photoshop users.

How long is the tutorial?

Total video time: 16 minutes. Budget extra time if you plan to follow along.



Presenter: [Howard Pinsky](#)

Raw image files give your photos so much more. Here's why.

Does your digital camera shoot raw? Have you been wondering if you should be shooting raw?

If you are unfamiliar with Camera Raw, raw files contain unprocessed data from the camera's image sensor and are sometimes referred to as digital negatives, since in many ways they are similar to negatives in film photography.

Don't be scared; you and your photographs have a lot to gain. And since Camera Raw edits are non-destructive, you literally have nothing to lose. In the following videos, let's go through the basics of Camera Raw format and answer the questions you've always been afraid to ask. If you need help or have questions while doing this tutorial, please use [our tutorial forum](#) to get the help and answers you need.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

[Get the latest Flash Player](#)

[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Compare JPEG and raw (2:03)
- Non-destructive editing (2:22)

Edit details with precision.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

[Get the latest Flash Player](#)

[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Work with colors (3:25)
- Healing (4:22)
- Adjustment brush (5:00)

The Adobe Camera Raw utility provides fast and easy access to the raw image formats produced by many leading professional and midrange digital cameras. It lets you adjust pretty much every aspect of your image. And because raw files offer over 68 billion colors per pixel, you can uncover details that were originally hidden in the shadows or blown-out areas of your photos.

Correct image perspective and lens distortion.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

[Get the latest Flash Player](#)

[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Lens profiles (0:30)
- Fix level and perspective (0:50)
- Save options (2:05)

Adobe Camera Raw lets you correct many image perspective and lens flaws by synching the raw file with your specific camera and lens profile. It also offers additional ways to correct lens distortion.

Use Camera Raw edit for all your photos!

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

[Get the latest Flash Player](#)

[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Replace adjustment layers (0:53)
- Sharpen midtones (1:35)
- Finish the edit (3:00)

Use Adobe Camera Raw as a filter to make non-destructive edits to all your images and layers.

Let us know what you think.

Congratulations, you're done! We hope you're ready to learn more and create something great using Photoshop. Please tell us what you think about the tutorial in [our survey](#).

[Share this on Facebook](#)

[Share this on Twitter](#)

What's next?

Learn more about Photoshop



How to sharpen photos with Photoshop

Almost all photos can benefit from a bit of sharpening. Add this essential technique to your toolbox.



[LevelUp for Photoshop](#)

A game of missions, points, and rewards that helps you learn basic Photoshop skills.

Get help and support



Were you able to complete the project successfully?

If not, get help in our dedicated [Getting Started forum](#).



Get started with Creative Cloud apps

Create a website with Adobe Muse, or maybe a brochure with InDesign. Get started now!

© 2014 Adobe Systems Incorporated. All Rights Reserved

- Help
- [Terms of Use](#)
- [Privacy Policy and Cookies](#)

작업 영역 및 작업 과정

최고의 성능을 위한 **Photoshop 6**의 조정

Jeff Tranberry (2013년 6월 17일)

문서

배경 저장 및 자동 복구

Kelby(2012년 5월 7일)

비디오 자습서

이전 이미지 데이터를 보호합니다.

사진 설정 마이그레이션 및 공유

Kelby(2012년 5월 7일)

비디오 자습서

작업 그룹에 일반적인 설정을 적용합니다.

이 페이지에서 연결된 일부 내용은 영어로만 제공됩니다.

Behance에서 작업 공유 | Photoshop CC



Photoshop 내에서 디자인한 이미지를 Behance에 진행 중인 작업으로 바로 업로드할 수 있습니다. Behance는 창작물을 전시하고 검색하는 가장 선도적인 온라인 플랫폼입니다. Behance를 사용하면, 자신의 작업 포트폴리오를 만들고, 광범위하고 효율적으로 브로드캐스팅하여 피드백을 받을 수 있습니다.

참고: 프랑스, 일본, 그리고 한국에서는 현재 Behance와 Photoshop CC 통합이 제공되지 않습니다.

다음 방법 중 하나로 Photoshop 내에서 작업물을 공유할 수 있습니다.

- 문서를 연 상태에서, 파일 > Behance에서 공유를 선택합니다.
- 문서를 연 상태에서, 문서 창의 왼쪽 아래 모서리에 있는 Behance에서 공유 아이콘(↗)을 클릭합니다.

Behance 사용에 대한 자세한 내용은 [Behance 도움말 센터](#)를 참조하십시오.

참고: 320x320픽셀 이상 치수의 이미지를 공유할 수 있습니다.

Behance에 등록하려면 13세 이상이어야 합니다.

Behance에서 이미지 공유

[맨 위로](#)

- Photoshop에서 이미지를 연 상태에서, Behance에서 공유를 선택합니다.
- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - Behance 계정이 없는 경우, 공개 프로필 시작을 클릭하고 Behance 계정을 만듭니다.
 - Behance 계정과 Creative Cloud 멤버십에 동일한 전자 우편 주소를 사용하는 경우, Behance 암호를 입력하여 두 계정을 연결합니다.
 - Behance 계정과 Creative Cloud 멤버십에 다른 전자 우편 주소를 사용하는 경우에는, Behance 포트폴리오가 있음 아래에서 세부 사항을 작성합니다.
- 정보 입력 화면에서 공유하고 있는 이미지의 제목과 태그를 지정합니다. 또한 작업과 관련된 대화를 시작할 수 있도록 주석을 게시할 수도 있습니다.

1. Enter Information > 2. Select Cover Image > 3. Share

PREVIEW
Image size: 710x710px

New Work Revision

Title: The dance

Tags: dance, rhythm, existence, river, free flowing

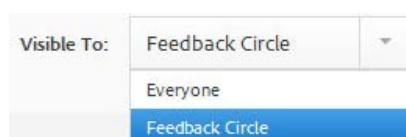
Post a comment to start the conversation:
The dance of existence

Visible To: Everyone | Edit

Cancel Continue

이미지의 제목 및 일부 태그 지정

- Behance에 피드백 써클이 있을 경우, 해당 써클의 구성원과만 작업을 공유하도록 선택할 수 있습니다.



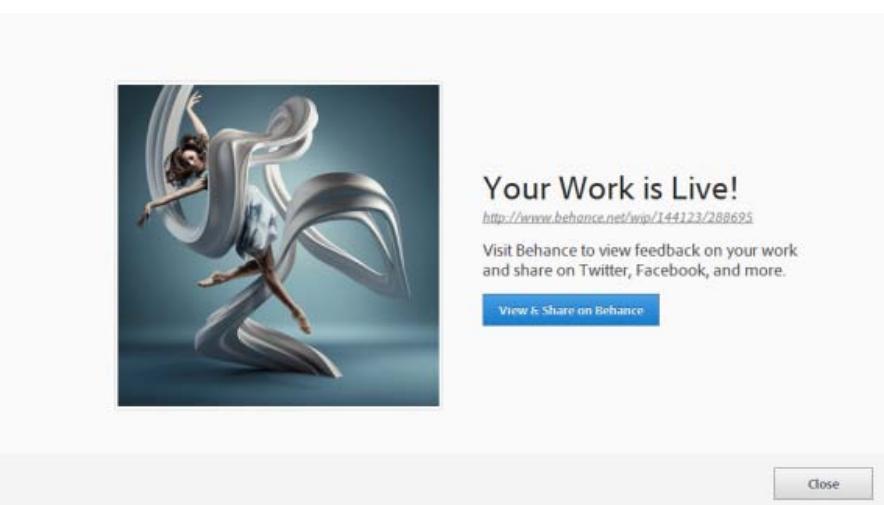
5. 표지 이미지 선택 화면에서, 이미지를 잘라 작업물의 표지 이미지를 만듭니다.

1. Enter Information > 2. Select Cover Image > 3. Share



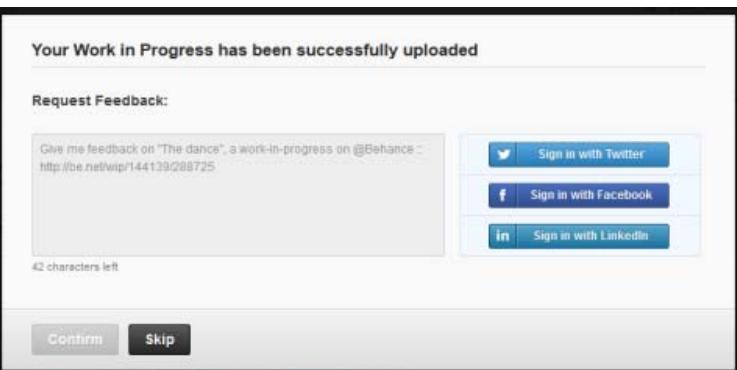
표지 이미지를 선택하여 자르기

6. 표지 자르기 및 게시를 클릭합니다. Behance에서 이미지를 진행 중인 작업으로 업로드하고 피드백 및 주석을 사용할 수 있게 설정합니다.



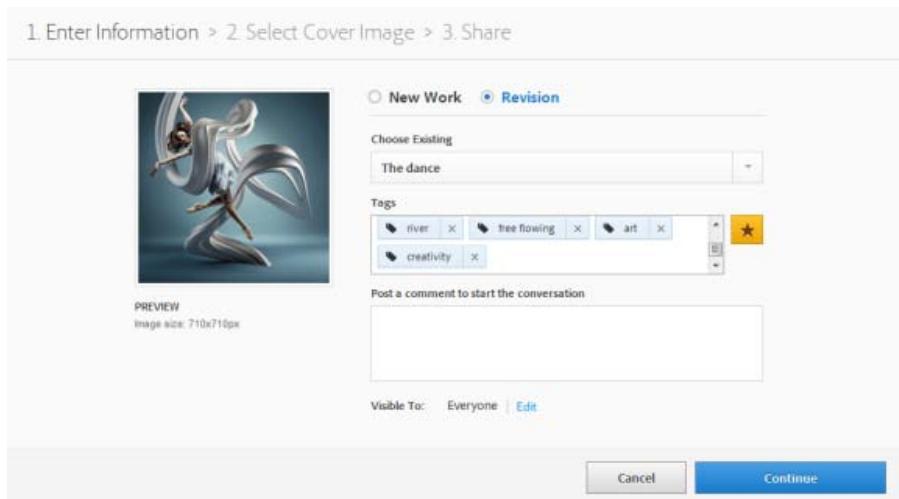
Behance에 업로드되어 실시간으로 보이는 진행중인 작업입니다.

7. Behance에서 보기 및 공유를 클릭하여 Twitter, Facebook 및 LinkedIn과 같은 소셜 네트워크와 동기화합니다. 다음에 이미지를 업로드할 때에는, Photoshop 내에서 바로 Twitter, Facebook 및 LinkedIn에 공유하도록 선택할 수 있습니다.

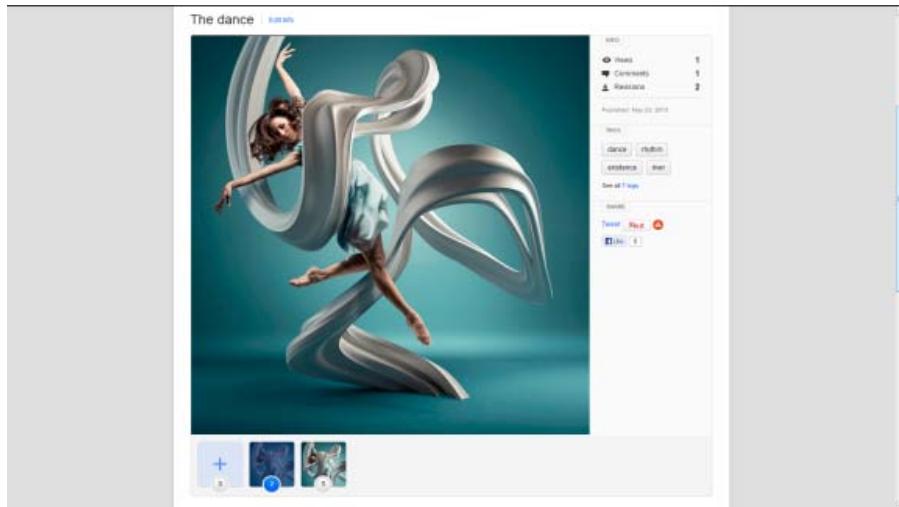


8. 이미지에 대해 추가 작업을 하는 경우, Behance에 수정된 버전을 업로드할 수 있습니다.

1. Enter Information > 2. Select Cover Image > 3. Share



Behance에 수정된 버전 업로드



Behance에 나타나는 진행 중인 작업

참고: 치수 3200x320 또는 320x3200픽셀의 파노라마 이미지가 지원됩니다. 파노라마의 경우 최대 10:1의 종횡비가 지원됩니다.

도움이 될 만한 영상

[맨 위로](#)

- Creative Cloud에서 Behance로 게시

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용 받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

Adobe Creative Cloud를 사용하여 설정 동기화 | Photoshop CC

비디오 | Photoshop CC의 사전 설정 동기화

설정 동기화

설정 동기화 관리

참조 항목

여러 컴퓨터에서 작업할 때 컴퓨터 간 환경 설정을 관리하고 동기화하는 것은 시간이 걸리며, 복잡하고, 오류가 발생하기 쉬운 일일 수 있습니다.

새로 도입된 설정 동기화 기능을 사용하면 Creative Cloud를 통해 환경 설정과 기타 설정을 동기화할 수 있습니다. 컴퓨터를 두 대 사용할 경우 설정 동기화 기능을 사용하여 두 컴퓨터의 설정을 쉽게 동기화할 수 있습니다.

동기화는 Adobe Creative Cloud 계정을 통해 수행됩니다. 설정은 Creative Cloud 계정으로 업로드된 다음 다른 컴퓨터에 다운로드되고 적용됩니다. 수동으로 동기화를 시작할 수 있습니다. 이 동기화는 자동으로 수행되지 않으며 예약할 수 없습니다.

설정 동기화

맨 위로

동기화를 시작하려면 다음 중 하나를 선택합니다.

- (Windows) 편집 > [사용자의 Adobe ID] > 지금 설정 동기화
- (Mac) Photoshop > [사용자의 Adobe ID] > 지금 설정 동기화

설정 동기화 관리

맨 위로

동기화되는 데이터를 변경하려면 다음 중 하나를 선택합니다.

- (Windows) 편집 > [사용자의 Adobe ID] > 설정 동기화 관리
- (Mac) Photoshop > [사용자의 Adobe ID] > 설정 동기화 관리

또는, 환경 설정 대화 상자(편집 > 환경 설정)에서 설정 동기화를 클릭합니다.



동기화 설정 관리

동기화 옵션을 변경하고 충돌 시 수행할 작업을 선택할 수도 있습니다. 환경 설정 및 기타 설정을 동기화하는 옵션을 선택합니다. 동기화가 가능한 환경 설정은 컴퓨터나 하드웨어 설정에 의존하지 않는 환경 설정입니다.

- 동기화할 환경 설정을 선택합니다.
 - 동기화가 가능한 환경 설정
 - 색상 견본
 - 사용자 정의 모양
 - 도구 사전 설정
 - 액션
 - 스타일
 - 패턴
 - 브러시
 - 그레이디언트
 - 윤곽선

- 충돌이 발생할 때: 충돌이 감지될 때 수행할 작업을 지정합니다.

- 항상 묻기
- 로컬 설정 유지
- 원격 설정 유지

참고: 설정을 동기화하려면 응용 프로그램 내에서만 해당 설정을 변경하십시오. 설정 동기화 기능은 폴더 위치에 수동으로 가져온 파일을 동기화하지 않습니다.

참조

[맨 위로](#)

- Creative Cloud 도움말 | Creative Cloud로 설정 동기화

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

도구 갤러리

Photoshop을 시작하면 화면 왼쪽에 [도구] 패널이 나타납니다. [도구] 패널의 일부 도구에는 상황에 맞는 옵션 막대에 나타나는 옵션이 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 올려놓으면 그에 대한 정보를 볼 수 있습니다. 포인터 아래에 나타나는 도구 설명에 도구의 이름이 표시됩니다.

도구 상자 개요

The screenshot shows the Photoshop Tools panel on the left side of the interface. It is organized into several sections:

- A 선택 도구**: Includes Selection Lasso (V), Selection Polygonal Lasso (M), Selection Rectangular Lasso (W), Selection Magic Wand (L), Selection Quick Selection (W), Selection Lasso (O), and Selection Smart Selection (W).
- B 자르기 및 분할 영역 도구**: Includes Crop Tool (C), Split Mask Selection (I), and Split Selection (C).
- C 측정 도구**: Includes Measure Tool (I), Color Sampler (I), Eyedropper (I), and Text Selection (I).
- D 재손질 도구**: Includes Spot Healing Brush (J), Healing Brush (J), Clone Stamp (J), Content-Aware Scale (J), and Content-Aware Move (S).
- E 페인팅 도구**: Includes Paintbrush (B), Airbrush (B), Bucket (B), Hatch Select (B), Gradient (B), Pattern (B), and Pattern Stamp (B).
- F 그리기 및 문자 도구**: Includes Pen (P), Freehand Pen (P), Shape Selection (P), Text Selection (T), and Type Selection (T).
- G 내비게이션 도구 & 3D 도구**: Includes Hand (H), Zoom (Z), and various 3D navigation tools like 3D Viewport Switch (N), 3D Viewport Rotate (N), 3D Viewport Pan (N), 3D Viewport Slideshow (N), 3D Viewport View (N), 3D Camera View (N), 3D Camera Rotate (N), 3D Camera Pan (N), 3D Camera Scale (N), and 3D Camera Fit (N).

Below the panel, there is a note: ■ 기본 도구를 나타냅니다. * 단축기는 괄호 안에 나타납니다. † Extended 전용

참고: Photoshop의 도구 사용 방법에 대한 일반 정보를 보려면 [도구 사용](#)을 참조하십시오.

도구 갤러리

맨 위로

선택 영역 도구 갤러리



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



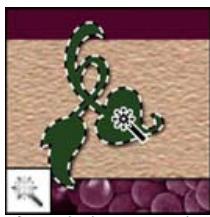
이동 도구는 선택 영역, 레이어 및 안내선을 이동시킵니다.



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



빠른 선택 도구 - 조정 가능한 둥근 브러시 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.

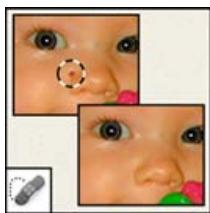


분할 영역 도구는 분할 영역을 만듭니다.



분할 영역 선택 도구는 분할 영역을 선택합니다.

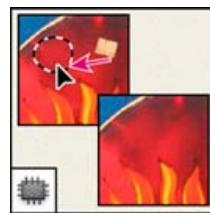
재손질 도구 갤러리



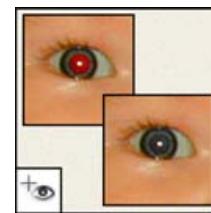
스팟 복구 브러시 도구 - 반점이나 개체를 제거합니다.



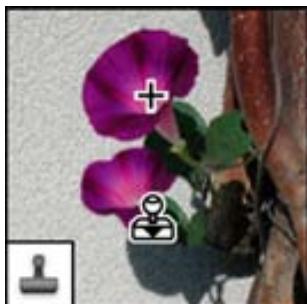
복구 브러시 도구 - 견본이나 패턴으로 패인팅하여 이미지의 결함을 복구합니다.



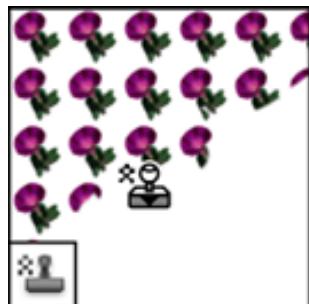
패치 도구 - 이미지의 선택한 영역에 있는 결함을 샘플이나 패턴을 사용하여 복구합니다.



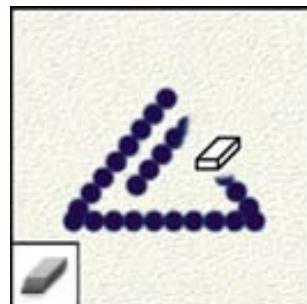
적목 현상 도구 - 플래시로 인해 발생하는 빨간색 반사를 제거합니다.



복제 도장 도구 - 이미지의 샘플로 패인팅합니다.



패턴 도장 도구 - 이미지의 일부를 패턴으로 사용하여 패인팅합니다.



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



흐림 효과 도구 - 이미지의 전명한 가장자리를 흐리게 합니다.



선명 효과 도구 - 이미지의 흐린 가장자리를 선명하게 합니다.



손가락 도구 - 이미지의 레이터에 문지르기 효과를 만듭니다.

지워집니다.



닷지 도구 - 이미지의 영역을 밝게 합니다.

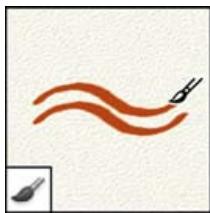


번 도구 - 이미지의 영역을 어둡게 합니다.

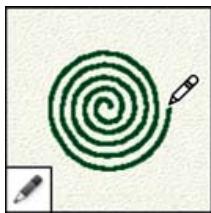


스폰지 도구 - 영역의 색상 체도를 변경합니다.

페인팅 도구 갤러리



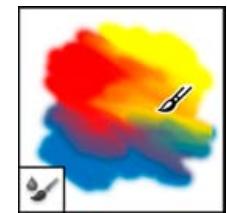
브러시 도구는 브러시 획을 그립니다.



연필 도구는 가장자리가 선명한 획을 그립니다.



색상 대체 도구 - 선택된 색상을 새 색상으로 대체합니다.



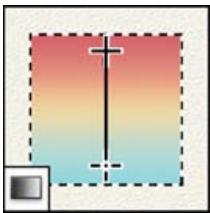
혼합 브러시 도구 캔버스의 색상 혼합 및 페인트 젖은 정도 변화와 같은 사실적인 페인팅 기법을 시뮬레이션합니다.



작업 내역 브러시 도구 - 선택한 상태나 스냅숏의 사본을 현재 이미지 장에 페인팅합니다.



미술 작업 내역 브러시 도구 - 선택한 상태나 스냅숏을 사용하여 여러 페인팅 스타일을 시뮬레이션하면서 스타일화된 획으로 페인팅합니다.

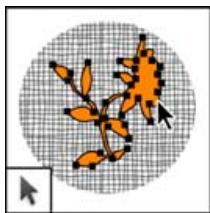


그레이디언트 도구 - 직선, 방사형, 각도, 반사 및 다이아몬드 패턴으로 색상을 혼합합니다.



페인트 통 도구는 유사한 색상 영역을 전경 색으로 칠합니다.

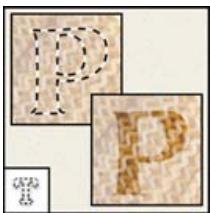
그리기 도구 및 문자 도구 갤러리



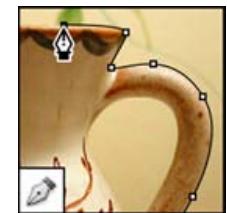
페스 선택 도구 - 기준점, 방향 선 및 방향점이 표시된 모양이나 선분 선택 영역을 만듭니다.



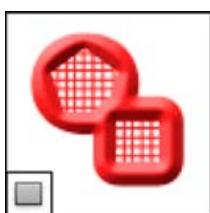
문자 도구 - 이미지에 문자를 만듭니다.



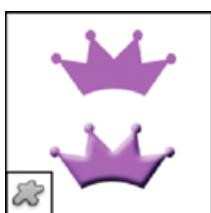
문자 마스크 도구 - 문자 모양에 선택 영역을 만듭니다.



펜 도구 - 가장자리가 매끄러운 페스를 그릴 수 있습니다.



모양 도구와 선 도구 - 일반 레



사용자 정의 모양 도구 - 사용자

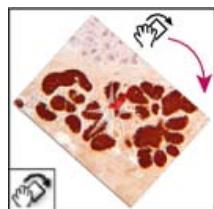
이어나 모양 레이어에 모양과 선을 그립니다.

정의 모양 목록에서 선택한 사용자 정의 모양을 만듭니다.

탐색, 메모 및 측정 도구 갤러리



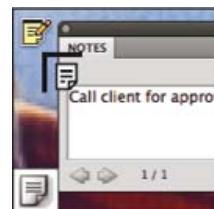
손 도구는 창 안에서 이미지를 이동시킵니다.



회전 보기 도구는 캔버스를 비파괴적으로 회전합니다.



확대 도구는 이미지 보기를 확대하고 축소합니다.



메모 도구는 이미지에 첨부할 수 있는 메모를 만듭니다.



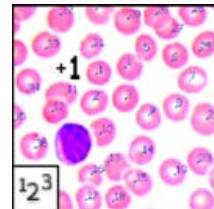
스포이드 도구 - 이미지에서 색상을 샘플링합니다.



색상 샘플러 도구는 최대 4개 영역의 색상 값을 표시합니다.



측정 도구 - 거리, 위치 및 각도를 측정합니다.



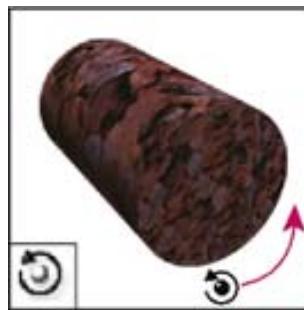
카운트 도구는 이미지에 있는 개체를 카운트합니다.

(Photoshop Extended 전용)

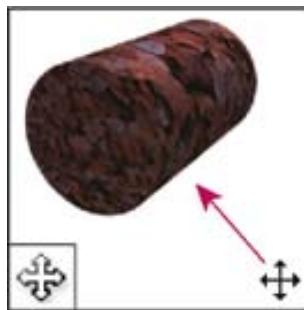
3D 도구 갤러리



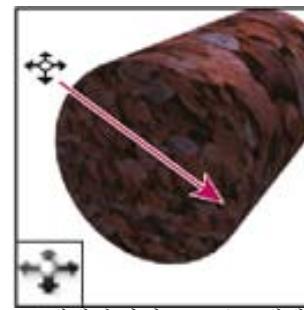
3D 개체 회전 도구는 x-축을 중심으로 개체를 회전합니다.



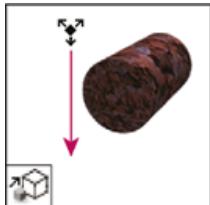
3D 개체 돌리기 도구는 z-축을 중심으로 개체를 회전합니다.



3D 개체 팬 도구는 개체를 x 또는 y 방향으로 패닝합니다.



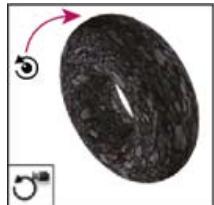
3D 개체 슬라이드 도구는 개체를 수평으로 드래그할 때 옆으로 이동하거나 수직으로 드래그 할 때 뒤로 이동합니다.



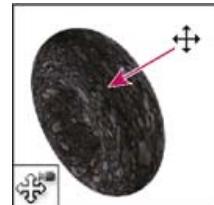
3D 개체 비율 도구는 개체를 크거나 작게 조절합니다.



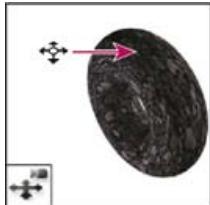
3D 카메라 회전 도구는 카메라를 x 또는 y 방향으로 궤도 회전합니다.



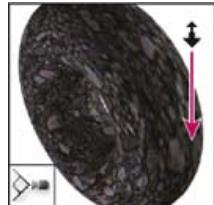
3D 카메라 돌리기 도구는 z-축을 중심으로 카메라를 회전합니다.



3D 카메라 팬 도구는 카메라를 x 또는 y 방향으로 패닝합니다.



3D 카메라 이동 도구는 수평으로 드래그할 때 옆으로 이동하



3D 카메라 확대/축소 도구는 시야를 멀거나 가깝게 변경합니다.

거나 수직으로 드래그할 때 뒤
로 이동합니다.

 Twitter™ 및 Facebook 계시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

작업 영역 기본 사항

Photoshop 작업 영역

작업 영역 개요

창 및 패널 관리

작업 영역 저장 및 전환

도구 설명 숨기기

Photoshop 작업 영역

[맨 위로](#)

Photoshop 작업 영역은 사용하기 쉬우며 다양한 사용 편의성 기능이 향상되었습니다.

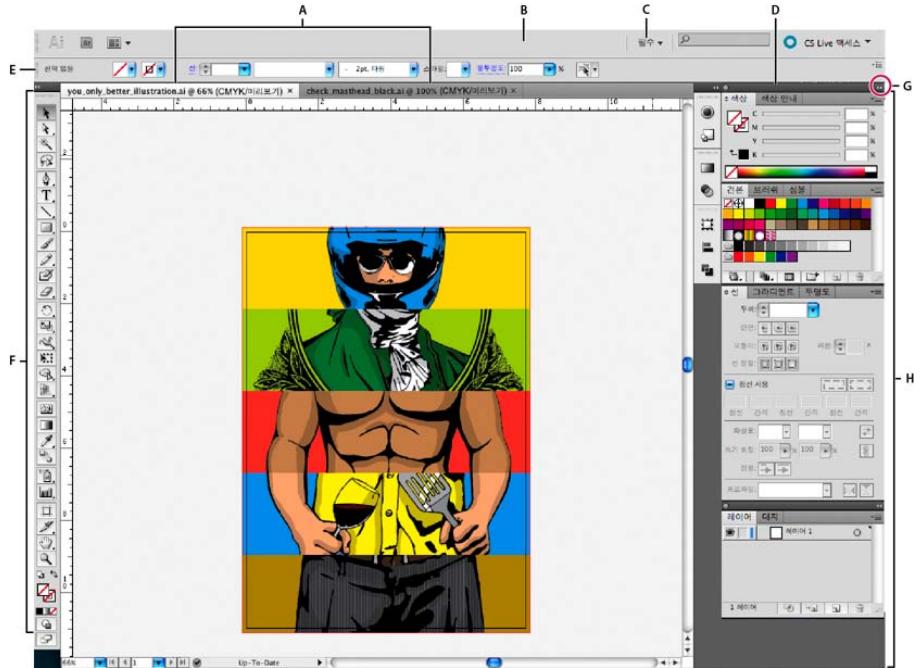
- 다양한 밝기 수준: [편집] > [환경 설정](Windows)을 선택하거나 Photoshop > [환경 설정](Mac OS)을 선택하고 [인터페이스] 섹션에서 [색상 테마] 색상 견본을 선택합니다.
참고: 밝기를 빠르게 낮추려면 Shift + 1을 누르고, 밝기를 빠르게 높이려면 Shift + 2를 누릅니다. (Mac OS에서는 FN 키도 눌러야 합니다.)
- 이미지 표시 정보: 즐겨찾는 도구를 사용할 때 해당 내용이 화면에 표시됩니다. 이미지 표시 정보에는 크기, 변형 각도 등이 표시됩니다. 표시 위치를 변경하려면 [인터페이스] 환경 설정에서 [변형 값 표시]의 옵션을 선택합니다.
- 새 Mini Bridge: 새로운 Mini Bridge 갤러리에서는 이미지와 문서에 더 쉽게 액세스할 수 있습니다. 창 > 확장 > Mini Bridge를 선택합니다.
- 최대화된 화면 영역: 도구 모음 하단의 단추를 클릭하여 표준 및 전체 화면 표시 모드 간을 전환합니다.

작업 영역 개요

[맨 위로](#)

패널, 막대 및 창과 같은 다양한 요소를 사용하여 문서 및 파일을 만들고 조작합니다. 이러한 요소의 배열을 작업 영역이라고 합니다. Adobe® Creative Suite® 5에 있는 여러 응용 프로그램의 작업 영역은 모양이 동일하므로 응용 프로그램 간에 쉽게 이동할 수 있습니다. 몇 가지 사전 설정 작업 영역 중에서 선택하거나 사용자 고유의 작업 영역을 만들어 모든 응용 프로그램에 같은 작업 방식을 적용할 수도 있습니다.

기본 작업 영역 레이아웃은 제품마다 다르지만 어느 프로그램이든 요소를 조작하는 방법은 거의 같습니다.



Illustrator 기본 작업 영역

- A.** 템이 지정된 문서 창 **B.** 응용 프로그램 막대 **C.** 작업 영역 전환기 **D.** 패널 제목 표시줄 **E.** 컨트롤 패널 **F.** 도구 패널 **G.** [아이콘으로 축소] 단추 **H.** 세로 도킹의 패널 그룹 4개

- 맨 위의 응용 프로그램 모음에는 작업 영역 변환기, 메뉴(Windows만 해당) 및 기타 응용 프로그램 컨트롤이 포함되어 있습니다. Mac에서 사용하는 일부 제품에서는 [창] 메뉴로 응용 프로그램 모음을 표시하거나 숨길 수 있습니다.
- 도구 패널에는 이미지, 아트워크, 페이지 요소 등을 만들고 편집할 수 있는 도구가 있습니다. 관련 도구는 그룹화되어 있습니다.

- 컨트롤 패널에는 현재 선택된 도구의 옵션이 표시됩니다. **Illustrator**의 경우 [컨트롤] 패널에는 현재 선택된 개체의 옵션이 표시됩니다. (**Adobe Photoshop®**에서는 옵션 막대라고 합니다. **Adobe Flash®**, **Adobe Dreamweaver®** 및 **Adobe Fireworks®**에서는 속성 관리자라고 하며, 현재 선택된 요소의 속성이 포함됩니다.)
- 문서 창에는 작업 중인 파일이 표시됩니다. [문서] 창은 템이 지정될 수 있으며 일부의 경우 그룹화되거나 고정될 수도 있습니다.
- 패널을 사용하여 작업을 쉽게 모니터링하고 수정할 수 있습니다. **Flash**의 타입라인, **Illustrator**의 [브러쉬] 패널, **Adobe Photoshop®**의 [레이어] 패널 및 **Dreamweaver**의 [CSS 스타일] 패널을 예로 들 수 있습니다. 패널은 그룹화, 스택에 누적 또는 도킹에 고정될 수 있습니다.
- 응용 프로그램을 하나의 단위로 취급할 수 있도록 응용 프로그램 프레임에서 모든 작업 영역 요소를 통합된 하나의 창으로 그룹화합니다. 응용 프로그램 프레임 또는 그 요소 중 일부를 이동하거나 크기를 조정하는 경우 응용 프로그램 프레임 내의 모든 요소가 서로 응답하여 어떤 부분도 겹쳐지지 않도록 합니다. 응용 프로그램을 전환하거나 실수로 응용 프로그램 밖을 클릭한 경우에도 패널은 사라지지 않습니다. 두 가지 이상의 응용 프로그램을 사용하여 작업하는 경우 화면 또는 여러 모니터에 각 응용 프로그램을 나란히 놓을 수 있습니다.

Mac을 사용하는 경우 자유로운 형태의 기존 사용자 인터페이스를 사용하려면 응용 프로그램 프레임을 끄면 됩니다. 예를 들어, **Adobe Illustrator®**의 경우 [창] > [응용 프로그램 프레임]을 선택하여 설정을 켜거나 끕니다. (**Flash**의 경우 **Mac**에서는 응용 프로그램 프레임이 영구적으로 켜져 있고, **Dreamweaver**의 경우 **Mac**에서는 응용 프로그램 프레임을 사용하지 않습니다.)

모든 패널 숨기기 또는 표시

- (**Illustrator**, **Adobe InCopy®**, **Adobe InDesign®**, **Photoshop**, **Fireworks**) [도구] 패널 및 [컨트롤] 패널 등 모든 패널을 숨기거나 표시하려면 Tab 키를 누르십시오.
 - (**Illustrator**, **InCopy**, **InDesign**, **Photoshop**) [도구] 패널 및 [컨트롤] 패널을 제외한 모든 패널을 숨기거나 표시하려면 Shift+Tab을 누르십시오.
- [인터페이스] 환경 설정에서 [숨겨진 패널 자동 표시]를 선택하면 숨겨진 패널을 일시적으로 표시할 수 있습니다. **Illustrator**에서는 항상 숨겨진 패널이 자동 표시됩니다. 응용 프로그램 창 가장자리(**Windows®**) 또는 모니터 가장자리(**Mac OS®**)로 포인터를 이동하여 나타난 스트립을 가리키면 됩니다.
- (**Flash**, **Dreamweaver**, **Fireworks**) 모든 패널을 숨기거나 표시하려면 F4 키를 누르십시오.

패널 옵션 표시

❖ 패널의 오른쪽 위에 있는 패널 메뉴 아이콘 을 클릭합니다.

패널이 최소화된 상태에서도 패널 메뉴를 열 수 있습니다.

In Photoshop에서는 패널 및 도구 설명 텍스트의 글꼴 크기를 변경할 수 있습니다. [인터페이스] 환경 설정의 [UI 글꼴 크기] 메뉴에서 글꼴 크기를 선택합니다.

(**Illustrator**) 패널 밝기 조정

❖ [사용자 인터페이스] 환경 설정에서 [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. **Fireworks** 및 **Flash**의 [도구] 패널에서는 이 기능을 사용할 수 없습니다.

InDesign 및 **InCopy**의 경우 [인터페이스] 환경 설정에서 옵션을 설정하여 1열 표시를 2열(또는 1행) 표시로 전환할 수도 있습니다.

❖ [도구] 패널의 위쪽에 있는 양방향 화살표를 클릭합니다.

창 및 패널 관리

맨 위로

[문서] 창 및 패널을 이동하고 조작하여 사용자 정의 작업 영역을 만들 수 있습니다. 작업 영역을 저장하고 작업 영역 간에 전환할 수도 있습니다. **Fireworks**의 경우 사용자 정의 작업 영역의 이름을 변경하면 예상치 못한 동작이 발생할 수 있습니다.

참고: 다음 예제에서는 데모용 **Photoshop**을 사용합니다. 작업 영역은 모든 제품에서 동일하게 작동합니다.

재배치, 고정 또는 부동 문서 창

여러 개의 파일을 열면 [문서] 창에 템이 지정됩니다.

- 템이 지정된 [문서] 창의 순서를 재정렬하려면 창의 템을 그룹의 새로운 위치로 드래그합니다.
- 창 그룹에서 [문서] 창의 고정을 해제(부동으로 만들거나 템을 해제)하려면 창의 템을 그룹 밖으로 드래그합니다.

참고: **Photoshop**에서는 [창] > [배열] > [부동 창으로 만들기]를 선택하여 단일 [문서] 창을 부동으로 만들거나 [창] > [배열] > [모든 창을 부동으로 만들기]를 선택하여 모든 [문서] 창을 한꺼번에 부동으로 만들 수도 있습니다. 자세한 내용은 [kb405298](#)의 기술 참고를 참조하십시오.

참고: **Dreamweaver**에서는 [문서] 창을 고정하거나 고정 해제할 수 없습니다. [문서] 창의 [최소화] 단추를 사용하여 부동 창을 만들거나(**Windows**), [창] > [세로로 나란히 놓기]를 선택하여 [문서] 창을 나란히 놓습니다. 이 항목에 대한 자세한 내용은 **Dreamweaver** 도움말에서 "세로로 나란히 놓기"를 검색하십시오. **Macintosh** 사용자의 경우 작업 과정이 조금 다릅니다.

- 다른 [문서] 창 그룹에 [문서] 창을 고정하려면 창을 그룹으로 드래그합니다.
- 누적된 문서 또는 바둑판식으로 배열된 문서의 그룹을 만들려면 다른 창의 위, 아래 또는 측면을 따라 놓기 영역 중 하나로 창을 드래그합니다. 응용 프로그램 모음의 [레이아웃] 단추를 사용하여 그룹에 대한 레이아웃을 선택할 수도 있습니다.

참고: 제품에 따라 이 기능을 지원하지 않을 수 있습니다. 그러나 [창] 메뉴의 [겹쳐 놓기] 및 [나란히 놓기] 명령을 사용하면 쉽게 문서를 레이아웃 할 수 있습니다.

- 선택 항목을 드래그할 때 템 그룹의 다른 문서로 전환하려면 선택 항목을 잠시 동안 문서 템 위로 드래그합니다.

참고: 제품에 따라 이 기능을 지원하지 않을 수 있습니다.

패널 고정 및 고정 해제

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

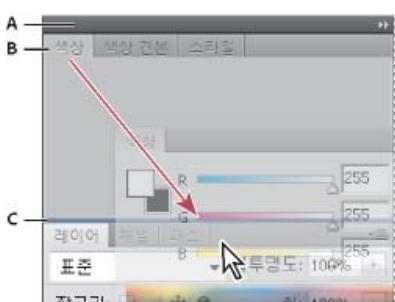
- 패널을 고정시키려면 해당 템을 도킹 내, 위쪽, 아래쪽 또는 다른 패널 사이로 드래그합니다.
- 패널 그룹을 고정시키려면 해당 제목 표시줄(템 위쪽의 단색 빈 막대)을 도킹으로 드래그합니다.
- 패널 또는 패널 그룹을 제거하려면 해당 템 또는 제목 표시줄을 도킹 밖으로 드래그합니다. 다른 도킹으로 드래그하거나 부동 상태로 만들 수 있습니다.

패널 이동

패널을 이동하면 패널을 이동할 수 있는 영역인 밝은 파란색 놓기 영역이 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 작업 영역에서 부동 상태로 표시됩니다.

참고: 마우스의 위치(패널의 위치가 아님)에 따라 놓기 영역이 활성화되므로, 놓기 영역이 보이지 않는 경우에는 놓기 영역이 있어야 할 위치로 마우스를 드래그해 보십시오.

- 패널을 이동하려면 해당 템을 드래그합니다.
- 패널 그룹을 이동하려면 해당 제목 표시줄을 드래그합니다.



좁은 파란색 놓기 영역은 [색상] 패널이 [레이어] 패널 그룹 위에 고정된다는 것을 의미합니다.

A. 제목 표시줄 B. Tab C. 놓기 영역

💡 패널을 이동할 때 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누르면 패널이 고정되는 것을 방지할 수 있습니다. 작업을 최소화하려면 패널을 이동하는 동안 Esc 키를 누르십시오.

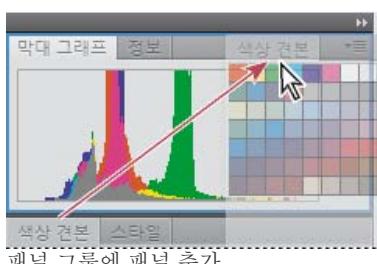
패널 추가 및 제거

도킹에서 모든 패널을 제거하면 도킹도 제거됩니다. 놓기 영역이 나타날 때까지 작업 영역의 오른쪽 가장자리로 패널을 이동하여 도킹을 만들 수 있습니다.

- 패널을 제거하려면 템을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac)한 다음 [닫기]를 선택하거나 [창] 메뉴에서 선택 해제합니다.
- 패널을 추가하려면 [창] 메뉴에서 패널을 선택하여 원하는 위치에 고정시킬 수 있습니다.

패널 그룹 조작

- 패널을 그룹으로 이동하려면 패널 템을 그룹의 강조 표시된 놓기 영역으로 드래그합니다.

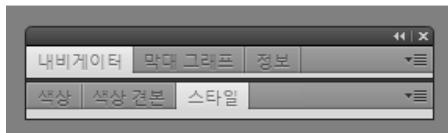


- 그룹에서 패널을 재정렬하려면 패널의 템을 그룹의 새 위치로 드래그합니다.

- 그룹에서 패널을 제거하여 부동 상태로 만들려면 해당 템을 그룹 밖으로 드래그합니다.
- 그룹을 이동하려면 템 위에 있는 해당 제목 표시줄을 드래그합니다.

부동 패널 누적

패널을 도킹 밖으로 드래그할 때 놓기 영역을 벗어나면 패널이 작업 영역의 어느 위치에나 놓을 수 있는 부동 상태가 됩니다. 부동 패널 또는 패널 그룹을 누적하여 맨 위의 제목 표시줄을 드래그할 때 한 단위로 이동하도록 할 수 있습니다.



부동 누적 패널

- 부동 패널을 누적하려면 패널의 템을 다른 패널 아래쪽에 있는 놓기 영역으로 드래그합니다.
 - 누적 순서를 변경하려면 패널의 템을 위나 아래로 드래그합니다.
- 참고: 제목 표시줄의 넓은 놓기 영역이 아니라 패널 사이의 좁은 놓기 영역 위에 템을 놓아야 합니다.
- 스택에서 패널 또는 패널 그룹을 제거하여 부동 상태로 만들려면 해당 템 또는 제목 표시줄을 스택 밖으로 드래그합니다.

패널 크기 조정

- 패널, 패널 그룹 또는 패널 스택을 최소화 또는 최대화하려면 템을 두 번 클릭하거나 템 영역(템 옆의 빈 공간)을 두 번 클릭합니다.
- 패널의 크기를 조정하려면 패널의 한쪽 면을 드래그합니다. Photoshop의 [색상] 패널 등 일부 패널은 드래그하여 크기를 조정할 수 없습니다.

패널 아이콘 확장 및 축소

패널을 아이콘으로 축소하여 작업 영역을 정리할 수 있습니다. 경우에 따라 패널은 기본 작업 영역에서 아이콘으로 축소됩니다.



아이콘으로 축소된 패널



아이콘에서 확장된 패널

- 열의 모든 패널 아이콘을 축소하거나 확장하려면 도킹 위쪽에 있는 양방향 화살표를 클릭합니다.
 - 패널 아이콘을 하나만 확장하려면 해당 아이콘을 클릭합니다.
 - 아이콘만 표시되고 레이블은 표시되지 않도록 패널 아이콘의 크기를 조정하려면 텍스트가 보이지 않을 때까지 도킹의 폭을 조정합니다. 아이콘 텍스트를 다시 표시하려면 도킹의 폭을 넓힙니다.
 - 확장된 패널을 다시 아이콘으로 축소하려면 해당 템, 아이콘 또는 패널의 제목 표시줄에 있는 양방향 화살표를 클릭합니다.
- 일부 제품에서는 [인터페이스] 또는 [사용자 인터페이스 옵션] 환경 설정에서 [아이콘 패널 자동 축소]를 선택하면 포커스가 확장된 아이콘 밖으로 이동할 때 자동으로 패널 아이콘이 축소됩니다.

- 부동 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 아이콘을 드래그합니다. 도킹에서 패널 아이콘을 다른 도킹으로 드래그하여 해당 도킹의 패널 스타일에 나타나게 하거나, 도킹 밖으로 드래그하여 부동 아이콘으로 만들 수 있습니다.

작업 영역 저장 및 전환

[맨 위로](#)

현재 패널 크기 및 위치를 명명된 작업 영역으로 저장하면 패널을 이동하거나 닫은 경우에도 해당 작업 영역을 복원할 수 있습니다. 저장된 작업 영역의 이름은 응용 프로그램 모음의 작업 영역 전환기에 나타납니다.

사용자 정의 작업 영역 저장

- 구성을 저장하려는 작업 영역에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - (Illustrator) [창] > [작업 영역] > [작업 영역 저장]을 선택합니다.
 - (Photoshop, InDesign, InCopy) [창] > [작업 영역] > [새 작업 영역]을 선택합니다.
 - (Dreamweaver) [윈도우] > [작업 영역 레이아웃] > [새 작업 영역]을 선택합니다.
 - (Flash) 응용 프로그램 모음의 작업 영역 전환기에서 [새 작업 영역]을 선택합니다.
 - (Fireworks) 응용 프로그램 모음의 작업 영역 전환기에서 [현재 설정 저장]을 선택합니다.

- 작업 영역 이름을 입력합니다.

- (Photoshop, InDesign) [캡처]에서 하나 이상의 옵션을 선택합니다.

패널 위치 현재의 패널 위치를 저장합니다(InDesign만 해당).

단축키 현재 단축키 세트를 저장합니다(Photoshop만 해당).

메뉴 또는 메뉴 사용자 정의 현재의 메뉴 세트를 저장합니다.

작업 영역 표시 또는 전환

❖ 응용 프로그램 모음의 작업 영역 전환기에서 작업 영역을 선택합니다.

 Photoshop에서 각 작업 영역에 단축키를 지정하여 작업 영역 간에 신속하게 탐색할 수 있습니다.

사용자 정의 작업 영역 삭제

- 응용 프로그램 모음의 작업 영역 전환기에서 [작업 영역 관리]를 선택하고 작업 영역을 선택한 다음 [삭제]를 클릭합니다. 이 옵션은 Fireworks에서 사용할 수 없습니다.
- (Photoshop, InDesign, InCopy) 작업 영역 전환기에서 [작업 영역 삭제]를 선택합니다.
- (Illustrator) [윈도우] > [작업 영역] > [작업 영역 관리]를 선택하고 작업 영역을 선택한 다음 [삭제] 아이콘을 클릭합니다.
- (Photoshop, InDesign) [창] > [작업 영역] > [작업 영역 삭제]를 선택하고 작업 영역을 선택한 다음 [삭제]를 클릭합니다.

기본 작업 영역 복원

- 응용 프로그램 모음의 작업 영역 전환기에서 [기본값] 또는 [필수] 작업 영역을 선택합니다. Fireworks에 대한 자세한 내용은 http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace_manager_panel.html 항목을 참조하십시오.

참고: Dreamweaver에서는 Designer가 기본 작업 영역입니다.

- Fireworks(Windows)의 경우, 다음 폴더를 삭제합니다.

Windows Vista \Users\<사용자 이름>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\

Windows XP \Documents and Settings\<사용자 이름>\Application Data\Adobe\Fireworks CS4\

- (Photoshop, InDesign, InCopy) [창] > [작업 영역] > [[작업 영역 이름] 다시 설정]을 선택합니다.

(Photoshop) 저장된 작업 영역 배치 복원

Photoshop에서는 작업 영역이 마지막으로 배치된 상태로 자동으로 표시됩니다. 하지만 패널의 원래 배치, 저장된 배치를 복원할 수 있습니다.

- 개별 작업 영역을 복원하려면 [창] > [작업 영역] > [작업 영역 이름 다시 설정]을 선택합니다.
- Photoshop과 함께 설치된 모든 작업 영역을 복원하려면 인터페이스 환경 설정에서 [기본 작업 영역 복원]을 클릭합니다.

 응용 프로그램 모음에서 작업 영역의 순서를 재정렬하려면 작업 영역을 드래그합니다.

[맨 위로](#)

도구 설명 숨기기

대부분의 도구 및 옵션에 포인터를 놓으면 기본적으로 도구 설명이 표시됩니다. 도구 설명이 시작적으로 방해가 되는 경우 숨길 수 있습니다.

❖ 인터페이스 환경 설정에서 [도구 설명 표시]를 선택 해제합니다.

참고: 일부 대화 상자에서는 도구 설명을 사용할 수 없습니다.

기타 도움말 항목

 [Adobe Bridge](#)



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

패널 및 메뉴

패널, 대화 상자 및 옵션 막대에 값 입력

슬라이더 작업

팝업 패널 작업

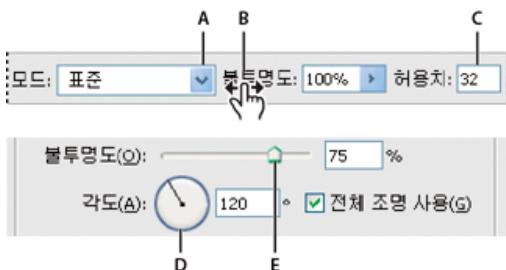
메뉴 표시 및 정의

패널, 대화 상자 및 옵션 막대에 값 입력

맨 위로

❖ 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.
- 패널의 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

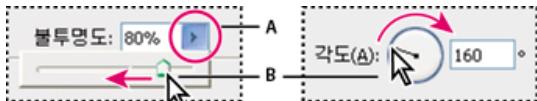
슬라이더 작업

맨 위로

팝업 슬라이더 정보

일부 패널, 대화 상자 및 옵션 막대에는 팝업 슬라이더를 사용하는 설정이 포함되어 있습니다(예: [레이어] 패널의 [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.



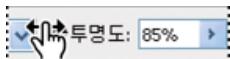
다른 종류의 팝업 슬라이더 사용

A. 팝업 슬라이더 상자를 열 때 클릭 B. 슬라이더 또는 각도 반경 드래그

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

스크러비 슬라이더 정보

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



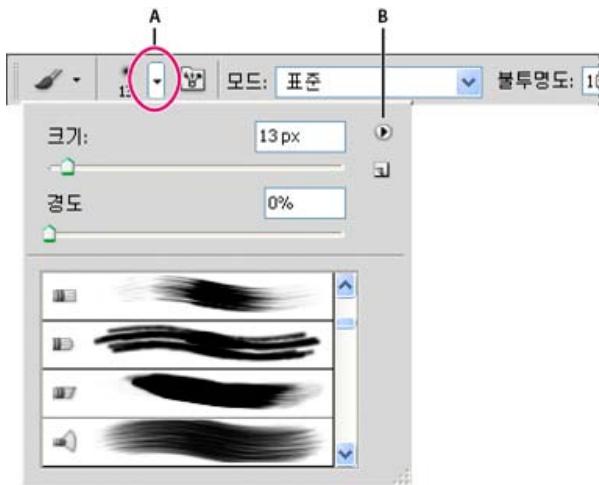
슬라이더 또는 팝업 슬라이더의 제목 위로 포인터를 이동하여 스크리비 슬라이더 표시

팝업 패널 작업

[맨 위로](#)

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

옵션 막대에서 도구 축소판을 클릭하여 팝업 패널을 표시합니다. 팝업 패널에서 항목을 클릭하여 선택합니다.



옵션 막대의 [브러시] 팝업 패널 보기

A. 클릭하여 팝업 패널 표시 **B.** 클릭하여 팝업 패널 메뉴 보기

팝업 패널 항목 이름 바꾸기 또는 삭제

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

도구 사전 설정 이름 바꾸기 항목의 새 이름을 입력할 수 있습니다.

삭제 도구 사전 설정 팝업 패널에서 항목을 삭제합니다.

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

팝업 패널의 항목 목록 사용자 정의

1. 팝업 패널의 오른쪽 위 모퉁이에 있는 삼각형을 클릭하여 패널 메뉴를 표시합니다.
 2. 기본 라이브러리로 돌아가려면 [도구 사전 설정 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 [도구 사전 설정 불러오기] 명령을 선택합니다. 그런 다음 사용할 라이브러리 파일을 선택하고 [불러오기]를 클릭하십시오.
 - 현재 목록을 다른 라이브러리로 대체하려면 [도구 사전 설정 대체] 명령을 선택합니다. 그런 다음 사용할 라이브러리 파일을 선택하고 [불러오기]를 클릭하십시오.
 - 패널 메뉴 아래쪽에 표시된 라이브러리 파일을 선택합니다. 그런 다음 [확인]을 클릭하여 현재 목록을 대체하거나, [첨부]를 클릭하여 현재 목록에 추가합니다.
 4. 나중에 사용할 수 있도록 현재 목록을 라이브러리로 저장하려면 [도구 사전 설정 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 패널의 항목 표시 변경

1. 팝업 패널의 오른쪽 위 모퉁이에 있는 삼각형을 클릭하여 패널 메뉴를 표시합니다.
2. 텍스트 전용, 작은 목록 및 큰 목록 중 원하는 보기 옵션을 선택합니다.

[맨 위로](#)

메뉴 표시 및 정의

문맥 메뉴 표시

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



스포이드 도구 사용을 위한 문맥 메뉴 보기

1. 이미지 또는 패널 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] 드롭다운 메뉴에서 메뉴 세트를 선택합니다.

3. [메뉴] 메뉴에서 유형을 선택합니다.

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

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

4. 메뉴나 패널 이름 옆에 있는 삼각형을 클릭합니다.

5. 다음 중 하나를 수행합니다.

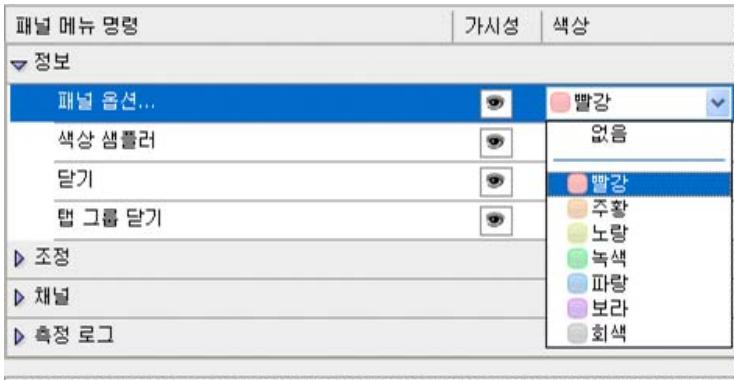
- 메뉴 항목을 숨기려면 [가시성] 단추 를 클릭합니다.
- 메뉴 항목을 표시하려면 빈 [가시성] 단추를 클릭합니다.
- 메뉴 항목에 색상을 추가하려면 색상 견본(색상이 할당되지 않은 경우 [없음]이 표시됨)을 클릭하고 색상을 선택합니다.

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 세트의 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.
 - Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 숨겨져 있는 항목이 속한 메뉴를 클릭합니다.
-  모든 메뉴 항목을 영구적으로 표시하려면 [창] > [작업 영역] > [필수]를 선택합니다.

메뉴 색상 켜기 또는 끄기

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



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

환경 설정

환경 설정 정보

Adobe Photoshop 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.

 특정 환경 설정에 대한 자세한 정보가 작업 관련 항목에 표시됩니다. 예를 들어, 도움말에서 "투명도 환경 설정"을 검색하면 레이어 등과 같은 관련 기능 문맥에서 토론한 설정이 표시됩니다.

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.
- 목록의 다음 환경 설정 세트를 표시하려면 [다음]을 클릭하고 이전 세트를 표시하려면 [이전]을 클릭합니다.

특정 환경 설정 옵션에 대한 내용은 도움말을 검색하십시오.

수동으로 환경 설정을 기본값으로 복원하려면:

- 재설정할 환경 설정 파일을 찾아 다른 위치로 이동합니다. Photoshop을 다시 시작하면 새 환경 설정 파일이 원래 위치에 만들어집니다. [환경 설정 파일 이름 및 위치](#)를 참조하십시오.

단축키를 사용하여 환경 설정을 빠르게 복원하려면:

- Photoshop을 시작할 때 Alt+Ctrl+Shift(Windows) 또는 Option+Command+Shift(Mac OS)를 누르고 있습니다. 현재 설정을 삭제하라는 메시지가 나타납니다. 다음에 Photoshop을 시작할 때 새 환경 설정 파일이 만들어집니다.

참고: 이 단축키를 사용하면 사용자 정의, 작업 영역 및 색상 설정에 대한 환경 설정 파일도 기본값으로 재설정됩니다.

경고 메시지 비활성화 및 활성화

때로 경고나 프롬프트가 들어 있는 메시지를 볼 수 있습니다. 메시지에서 [다시 표시 안 함] 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 재설정]을 클릭하고 [확인]을 클릭합니다.

기타 도움말 항목

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

기본 단축키

다운로드 | Photoshop CC 단축키 참조(PDF)

도구를 선택할 때 사용하는 키

이미지 보기에 사용하는 키

퍼펫 뒤틀기에 사용하는 키

가장자리 다듬기에 사용하는 키

[필터 갤러리]에 사용하는 키

픽셀 유동화에 사용하는 키

소실점에 사용하는 키

[Camera Raw] 대화 상자에 사용하는 키

[흑백] 대화 상자에 사용하는 키

곡선에 사용하는 키

개체 선택 및 이동에 사용하는 키

선택 영역, 선택 영역 테두리 및 패스 변형에 사용하는 키

패스 편집에 사용하는 키

페인팅을 위한 키

혼합 모드에 사용하는 키

텍스트 선택 및 편집에 사용하는 키

문자 서식 지정에 사용하는 키

분할 및 최적화에 사용하는 키

패널 사용을 위한 키

[액션] 패널에 사용하는 키

조정 레이어에 사용하는 키

프레임 모드의 [애니메이션] 패널에 사용하는 키

타임라인 모드의 [애니메이션] 패널에 사용하는 키(Photoshop Extended)

[브러시] 패널에 사용하는 키

[채널] 패널에 사용하는 키

[복제 원본] 패널에 사용하는 키

[색상] 패널에 사용하는 키

[작업 내역] 패널에 사용하는 키

[정보] 패널에 사용하는 키

[레이어] 패널에 사용하는 키

[레이어 구성 요소] 패널에 사용하는 키

[패스] 패널에 사용하는 키

[견본] 패널에 사용하는 키

3D 도구에 사용하는 키(Photoshop Extended)

측정에 사용하는 키(Photoshop Extended)

DICOM 파일에 사용하는 키(Photoshop Extended)

추출 및 패턴 작성기에 사용하는 키(선택적 플러그인)

기능 키

다운로드 | Photoshop CC 단축키 참조(PDF)

맨 위로



Photoshop 사용자 커뮤니티의 Marijan Tompa와 다른 전문가들이 함께 제공하는 이 유용한 참조서 다운로드... [자세히 알아보기](#)

<http://adobe.ly/181G9SM>



작성자: **Marijan Tompa**

<http://tomaxxi.com/>

Subotica(세르비아)의 그래픽 디자이너
Adobe Creative Cloud 전문가 Adobe
IDUG Chapter 대표, JS, AS3, Flex 개발자
및 InDesign 스크립트/패널 개발자

나의 재능 기부
[Adobe Community Help](#)

도구를 선택할 때 사용하는 키

맨 위로

키를 잠시 누른 채 있으면 도구가 활성화됩니다. 키를 다시 놓으면 이전 도구로 돌아갑니다. 단축키를 사용자 정의하려면 [새 단축키 정의](#)를 참조하십시오. Photoshop CS6에 도입된 기능에 대한 단축키를 보려면 [CS6 기능에 대한 단축키](#)를 참조하십시오.

참고: 여러 도구가 있는 행에서 동일한 단축키를 반복적으로 눌러 그룹 내 도구들 간에 전환합니다.

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)
숨겨진 도구 차례로 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
울가미 도구 다각형 울가미 도구 자석 울가미 도구	L	L
자동 선택 도구 빠른 선택 도구	W	W
자르기 도구 분할 영역 도구 분할 영역 선택 도구	C	C
스포이드 도구† 색상 샘플러 도구 눈금자 도구 노트 도구 카운트 도구*	I	I
스팟 복구 브러시 도구 복구 브러시 도구 폐치 도구 적목 현상 도구	J	J
브러시 도구 연필 도구 색상 대체 도구 혼합 브러시 도구	B	B
복제 도장 도구 페던 도장 도구	S	S
작업 내역 브러시 도구 미술 작업 내역 브러시 도구	Y	Y
지우개 도구† 배경 지우개 도구 자동 지우개 도구	E	E
그레이디언트 도구 페인트 통 도구	G	G
닻지 도구	O	O

변 도구		
스폰지 도구		
펜 도구	P	P
자유 형태 펜 도구		
수평 문자 도구	T	T
세로 문자 도구		
수평 문자 마스크 도구		
세로 문자 마스크 도구		
패스 선택 도구	A	A
직접 선택 도구		
사각형 도구	U	U
모서리가 둥근 사각형 도구		
원형 도구		
다각형 도구		
선 도구		
사용자 정의 모양 도구		
3D 개체 회전 도구*	K	K
3D 개체 돌리기 도구*		
3D 개체 팬 도구*		
3D 개체 슬라이드 도구*		
3D 개체 비율 도구*		
3D 카메라 회전 도구*	N	N
3D 카메라 돌리기 도구*		
3D 카메라 팬 도구*		
3D 카메라 이동 도구*		
3D 카메라 확대/축소 도구*		
손 도구†	H	H
보기 회전 도구	R	R
돋보기 도구†	Z	Z

†픽셀 유동화에 동일한 단축키 사용
*Photoshop Extended 전용

이미지 보기에 사용하는 키

이 부분 목록에는 메뉴 명령이나 도구 설명에 나타나지 않는 단축키가 있습니다.

[맨 위로](#)

결과	Windows	Mac OS
열린 문서 사이 순환	Ctrl + Tab	Ctrl + Tab
이전 문서로 전환	Shift + Ctrl + Tab	Shift + Command + `
Photoshop에서 파일을 닫고 Bridge 열기	Shift-Control-W	Shift-Command-W
표준 모드와 빠른 마스크 모드 간 전환	Q	Q
표준 화면 모드, 메뉴 막대가 포함된 전체 화면 모드 및 전체 화면 모드 간 전환(앞으	F	F

로)		
표준 화면 모드, 메뉴 막대가 포함된 전체 화면 모드 및 전체 화면 모드 간 전환(뒤로)	Shift + F	Shift + F
캔버스 색상 전환(앞으로)	공간 + F(또는 캔버스 배경을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 색상 선택)	공간 + F(또는 Control 키를 누른 상태에서 캔버스 배경을 클릭하고 색상 선택)
캔버스 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 또는 Ctrl+1	돋보기 도구 두 번 클릭 또는 Command+1
텍스트 편집 모드가 아닌 경우 손 도구로 전환	스페이스바	스페이스바
손 도구로 여러 문서를 동시에 이동	Shift + 드래그	Shift + 드래그
확대 도구로 전환	Ctrl + 스페이스바	Command + 스페이스바
축소 도구로 전환	Alt + 스페이스바	Option + 스페이스바
돋보기 도구로 드래그하는 동안 확대/축소 선택 유팽 이동	스페이스바 + 드래그	스페이스바 + 드래그
확대/축소 비율을 적용하고 확대/축소 비율 상자를 활성으로 유지	[내비 게이터] 패널의 확대/축소 비율 상자에서 Shift + Enter 누르기	[내비 게이터] 패널의 확대/축소 비율 상자에서 Shift + Return 누르기
이미지의 특정 영역 확대	[내비 게이터] 패널의 미리 보기에서 Control + 드래그	[내비 게이터] 패널의 미리 보기에서 Command + 드래그
일시적으로 이미지 확대	H 키를 누르고 이미지를 클릭한 상태로 마우스 단추를 누르고 있습니다.	H 키를 누르고 이미지를 클릭한 상태로 마우스 단추를 누르고 있습니다.
손 도구로 이미지 스크롤	스페이스바 + 드래그 또는 [내비 게이터] 패널에서 보기 영역 상자 드래그	스페이스바 + 드래그 또는 [내비 게이터] 패널에서 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 컴/끔 전환(레이어 마스크가 선택되어 있어야 함)	\(백슬래시)	\(백슬래시)

†원쪽(Page Up) 또는 오른쪽(Page Down)으로 스크롤하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누릅니다.

퍼펫 뒤틀기에 사용하는 키

[맨 위로](#)

이 부분 목록에는 메뉴 명령이나 도구 설명에 나타나지 않는 단축키가 있습니다.

결과	Windows	Mac OS
완전히 취소	Esc 키	Esc 키
마지막 편 조정 실행 취소	Ctrl+Z	Command + Z
모든 편 선택	Ctrl+A	Command+A
모든 편 선택 해제	Ctrl+D	Command + D
여러 편 선택	Shift + 클릭	Shift + 클릭

선택된 여러 편 이동	Shift + 드래그	Shift + 드래그
편 일시적으로 숨기기	H	H

가장자리 다듬기에 사용하는 키

[맨 위로](#)

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
원래 선택 항목과 다듬은 버전 간 전환	P	P
반경 미리 보기의 설정과 해제 간 전환	J	J
반경 다듬기 도구와 다듬기 지우기 도구 간 전환	Shift+E	Shift+E

【필터 갤러리】에 사용하는 키

[맨 위로](#)

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 재설정으로 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

픽셀 유동화에 사용하는 키

[맨 위로](#)

결과	Windows	Mac OS
뒤틀기 도구	W	W
재구성 도구	R	R
시계 방향 돌리기 도구	C	C
오목 도구	S	S
볼록 도구	B	B
원쪽 밀기 도구	O	O

거울 도구	M	M
휘몰아치기 도구	T	T
마스크 고정 도구	F	F
마스크 고정 해제 도구	D	D
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
브러시 크기의 경우 2만큼, 조밀도, 압력, 비율, 휨몰아치기 지터의 경우 1만큼 감소/증가	브러시 크기, 조밀도, 압력, 비율 또는 휨몰아치기 지터 텍스트 상자의 아래쪽 화살표/위쪽 화살표†	브러시 크기, 조밀도, 압력, 비율 또는 휨몰아치기 지터 상자의 아래쪽 화살표/위쪽 화살표†
브러시 크기의 경우 2만큼, 조밀도, 압력, 비율, 휨몰아치기 지터의 경우 1만큼 감소/증가	브러시 크기, 조밀도, 압력, 비율 또는 휨몰아치기 지터 슬라이더가 표시된 상태에서 왼쪽 화살표/오른쪽 화살표†	브러시 크기, 조밀도, 압력, 비율 또는 휨몰아치기 지터 슬라이더가 표시된 상태에서 왼쪽 화살표/오른쪽 화살표†
오른쪽 위에서부터 컨트롤 사이 순환	Tab	Tab
오른쪽 아래에서부터 컨트롤 사이 순환	Shift + Tab	Shift + Tab
취소를 재설정으로 변경	Alt	Option

†10만큼 줄이거나 늘리려면 Shift 키를 누릅니다.

소설점에 사용하는 키

맨 위로

결과	Windows	Mac OS
2x 확대(일시적으로)	X	X
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
브러시 크기 증가(브러시, 도장 도구)]	】
브러시 크기 감소(브러시, 도장 도구)	[[
브러시 경도 증가(브러시, 도장 도구)	Shift +]	Shift +]
브러시 경도 감소(브러시, 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
선택 영역을 10픽셀 이동	Shift + 화살표 키	Shift + 화살표 키
복사	Control + C	Command + C

붙여넣기	Control + V	Command + V
마지막 복제 및 이동 반복	Control + Shift + T	Command + Shift + T
현재의 선택 영역에서 유동 영역 만들기	Control + Alt + T	
선택 영역을 포인터 아래의 이미지로 칠하기	Control + 드래그	Command + 드래그
선택 영역의 복제본을 선택한 유동 영역으로 만들기	Control + Alt + 드래그	Command + Option + 드래그
선택 영역을 15° 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
상위 평면의 90도 평면 만들기	Control + 드래그	Command + 드래그
평면을 만드는 동안 마지막 노드 삭제	백스페이스	삭제
캔버스 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

[Camera Raw] 대화 상자에 사용하는 키

[맨 위로](#)

참고: 키를 잠시 누른 채 있으면 도구가 활성화됩니다. 키를 다시 놓으면 이전 도구로 돌아갑니다.

결과	Windows	Mac OS
돋보기 도구	Z	Z
손 도구	H	H
흰색 균형 도구	I	I
색상 샘플러 도구	S	S
자르기 도구	C	C
똑바르게 하기 도구	A	A
스팟 제거 도구	B	B
적목 현상 제거 도구	E	E
기본 패널	Ctrl+Alt+1	Command+Option+1
톤 곡선 패널	Ctrl+Alt+2	Command+Option+2
[세부 묘사] 패널	Ctrl+Alt+3	Command+Option+3
[HSL/회색 음영] 패널	Ctrl+Alt+4	Command+Option+4
토닝 분할 패널	Ctrl+Alt+5	Command+Option+5
렌즈 교정 패널	Ctrl+Alt+6	Command+Option+6
카메라 보정 패널	Ctrl+Alt+7	Command+Option+7

[사전 설정] 패널	Ctrl+Alt+8	Command+Option+8(Mac OS Universal Access 확대/축소 단축키를 [시스템 환경 설정]에서 비활성화해야 함)
[스냅샷 열기] 패널	Ctrl+Alt+9	Command+Option+9
매개 변수 곡선 대상 조정 도구	Ctrl+Alt+Shift+T	Command+Option+Shift+T
색조 대상 조정 도구	Ctrl+Alt+Shift+H	Command+Option+Shift+H
채도 대상 조정 도구	Ctrl+Alt+Shift+S	Command+Option+Shift+S
광도 대상 조정 도구	Ctrl+Alt+Shift+L	Command+Option+Shift+L
회색 음영 혼합 대상 조정 도구	Ctrl+Alt+Shift+G	Command+Option+Shift+G
마지막 사용된 대상 조정 도구	T	T
조정 브러시 도구	K	K
점차적 필터 도구	G	G
브러시 크기 늘리기/줄이기] / [] / [
브러시 폐더 늘리기/줄이기	Shift+] / Shift+[Shift+] / Shift+[
10 중분 단위로 조정 브러시 도구 풀로우 늘리기/줄이기	= (등호) / -(하이픈)	= (등호) / -(하이픈)
조정 브러시 도구에 대해 [추가] 모드를 [지우기] 모드로 일시적으로 전환하거나 [지우기] 모드를 [추가] 모드로 전환	Alt	Option
임시 조정 브러시 도구 크기 늘리기/줄이기	Alt+] / Alt+[Option+] / Option+[
임시 조정 브러시 도구 폐더 늘리기/줄이기	Alt+Shift+] / Alt+Shift+[Option+Shift+] / Option+Shift+[
10 중분 단위로 임시 조정 브러시 도구 풀로우 늘리기/줄이기	Alt+= / Alt+-	Option = / Option+-
조정 브러시 도구 또는 점차적 필터의 [추가] 또는 [지우기] 모드에서 [새로 만들기] 모드로 전환	N	N
조정 브러시 도구에 대한 [자동 마스크] 켜기/끄기	M	M
조정 브러시 도구에 대한 [마스크 표시] 켜기/끄기	Y	Y
조정 브러시 도구의 편 사이 전환	V	V
점차적 필터, 스팟 제거 도구 또는 적목 현상 제거 도구의 오버레이를 전환합니다.	V	V
왼쪽으로 이미지 회전	L 또는 Ctrl+]	L 또는 Command+]
오른쪽으로 이미지 회전	R 또는 Ctrl+[R 또는 Command+[
확대	Ctrl++(더하기)	Command + +(더하기)
축소	Ctrl+- (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.)	Ctrl	Command

일시적으로 축소 도구로 전환하고 이미지 열기 단추를 [사본 열기]로 변경하고 [축소] 단추를 [재설정]으로 변경합니다.	Alt	Option
미리 보기 전환	P	P
전체 화면 모드	F	F
일시적으로 흰색 균형 도구를 활성화하고 이미지 열기 단추를 [개체 열기]로 변경합니다. (자르기 도구가 활성화된 경우 작동하지 않습니다.)	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	Ctrl+R	Command + R
[Camera Raw] 대화 상자를 생략하고 Bridge에서 선택한 이미지 열기	Shift + 이미지 두 번 클릭	Shift + 이미지 두 번 클릭
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
밝은 영역 클리핑 경고	O	O
어두운 영역 클리핑 경고	U	U
(필름 스트립 모드) 1 - 5 별 등급 추가	Ctrl+1 - 5	Command+1 - 5
(필름 스트립 모드) 등급 늘리기/줄이기	Ctrl+. (마침표) / Ctrl+, (쉼표)	Command+. (마침표) / Command+, (쉼표)
(필름 스트립 모드) 빨강 레이블 추가	Ctrl+6	Command+6
(필름 스트립 모드) 노랑 레이블 추가	Ctrl+7	Command+7
(필름 스트립 모드) 녹색 레이블 추가	Ctrl+8	Command+8
(필름 스트립 모드) 파랑 레이블 추가	Ctrl+9	Command+9
(필름 스트립 모드) 자주 레이블 추가	Ctrl+Shift+0	Command+Shift+0
Camera Raw 환경 설정	Ctrl+K	Command+K
Adobe Camera Raw 환경 설정을 삭제합니다.	Ctrl + Alt(열린 상태)	Option + Shift(열린 상태)

【흑백】 대화 상자에 사용하는 키

맨 위로

결과	Windows	Mac OS
【흑백】 대화 상자 열기	Shift + Ctrl + Alt + B	Shift + Command + Option+ B
선택한 값을 1%만큼 늘리기/줄이기	위쪽 화살표/아래쪽 화살표 키	위쪽 화살표/아래쪽 화살표 키
선택한 값을 10%만큼 늘리기/줄이기	Shift + 위쪽 화살표/아래쪽 화살표	Shift + 위쪽 화살표/아래쪽 화살표
가장 비슷한 색상 슬라이더 값 변경	이미지를 클릭한 상태에서 드래그	이미지를 클릭한 상태에서 드래그

결과	Windows	Mac OS
[곡선] 대화 상자 열기	Ctrl + M	Command + M
곡선 위의 다음 점 선택	+(더하기)	+(더하기)
곡선 위의 이전 점 선택	-(빼기)	-(빼기)
곡선 위의 여러 점 선택	Shift + 점 클릭	Shift + 점 클릭
점 선택 해제	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
합성 곡선에 점 설정	Control 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 펠드 클릭	Option 키를 누른 상태에서 펠드 클릭

개체 선택 및 이동에 사용하는 키

이 부분 목록에는 메뉴 명령이나 도구 설명에 나타나지 않는 단축키가 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 + Option 키를 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	Control 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 옮기미 도구에서 옮기미 도구로 전환	Alt + 드래그	Option + 드래그
자석 옮기미 도구에서 다각형 옮기미 도구	Alt 키를 누른 상태에서 클릭	Option 키를 누른 상태에서 클릭

로 전환		
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 + Alt 키를 누른 상태에서 끝점 드래그	눈금자 도구 + Option 키를 누른 상태에서 끝점 드래그
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.

선택 영역, 선택 영역 테두리 및 패스 변형에 사용하는 키

[맨 위로](#)

이 부분 목록에는 메뉴 명령이나 도구 설명에 나타나지 않는 단축키가 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

패스 편집에 사용하는 키

[맨 위로](#)

이 부분 목록에는 메뉴 명령이나 도구 설명에 나타나지 않는 단축키가 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

페스 복제	펜(모든 펜 도구), 페스 선택 또는 직접 선택 도구 + Control + Alt + 드래그	펜(모든 펜 도구), 페스 선택 도구 또는 직접 선택 도구 + Command + Option + 드래그
페스 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
페스 닫기	자석 펜 도구 + 두 번 클릭	자석 펜 도구 + 두 번 클릭
직선 선분이 포함된 페스 닫기	자석 펜 도구 + Alt + 두 번 클릭	자석 펜 도구 + Option + 두 번 클릭

페인팅을 위한 키

펜 위로

이 부분 목록에는 메뉴 명령이나 도구 설명에 나타나지 않는 단축키가 있습니다.

결과	Windows	Mac OS
색상 피커에서 전경색 선택	페인팅 도구 + Shift + Alt + 마우스 오른쪽 단추 클릭 후 드래그	페인팅 도구 + Control + 옵션 + 명령 후 드래그
스포이드 도구로 이미지에서 전경색 선택	페인팅 도구 + Alt 또는 모양 도구 + Alt(페스 옵션이 선택되어 있는 경우 제외)	페인팅 도구 + Option 또는 모양 도구 + Option(페스 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%)(에어브러시 옵션을 사용하는 경우 Shift + 숫자 키)	페인팅 도구/편집 도구 + 숫자 키(예: 0 = 100%, 1 = 10%, 4와 5를 빠르게 연속하여 누름 = 45%)(에어브러시 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%)(에어브러시 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%)(에어브러시 옵션을 사용하는 경우 Shift 키를 누르지 않음)
[혼합 브러시]로 [혼합] 설정 변경	Alt+Shift+숫자	Option+Shift+숫자
[혼합 브러시]로 [축축함] 설정 변경	숫자 키	숫자 키
[혼합 브러시]로 [축축함] 및 [혼합] 설정을 0으로 변경	00	00
혼합 모드 사이 순환	Shift + + (플러스) 또는 -(마이너스)	Shift + + (플러스) 또는 -(마이너스)
배경 또는 표준 레이어에서 [칠] 대화 상자 열기	백스페이스 키 또는 Shift + 백스페이스	Delete 키 또는 Shift + Delete
전경색 또는 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
투명 픽셀 잠금 켜기/끄기	/ (슬래시)	/ (슬래시)
점을 직선으로 연결	페인팅 도구 + Shift + 클릭	페인팅 도구 + Shift + 클릭

†투명도를 유지하려면 Shift 키를 누릅니다.

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(브러시 도구 전용)	Shift + Alt + Q	Shift + Option + Q
지우기(브러시 도구 전용)	Shift + Alt + R	Shift + Option + R
어둡게 하기	Shift + Alt + K	Shift + Option + K
곱하기	Shift + Alt + M	Shift + Option + M
색상 변	Shift + Alt + B	Shift + Option + B
선형 변	Shift + Alt + A	Shift + Option + A
밝게 하기	Shift + Alt + G	Shift + Option + G
스크린	Shift + Alt + S	Shift + Option + S
색상 닻지	Shift + Alt + D	Shift + Option + D
선형 닻지	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
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 닻지/변	닻지 도구/변 도구 + Shift + Alt + S	닻지 도구/변 도구 + Shift + Option + S
중간 색조 닻지/변	닻지 도구/변 도구 + Shift + Alt + M	닻지 도구/변 도구 + Shift + Option + M
밝은 영역 닻지/변	닻지 도구/변 도구 + Shift + Alt + H	닻지 도구/변 도구 + Shift + Option + H

혼합 모드를 한계값(비트맵 이미지) 또는 표준(나머지 모든 이미지)으로 설정	Shift + Alt + N	Shift + Option + N
--	-----------------	--------------------

텍스트 선택 및 편집에 사용하는 키

[맨 위로](#)

이 부분 목록에는 메뉴 명령이나 도구 설명에 나타나지 않는 단축키가 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] 패널에서 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

[맨 위로](#)

이 부분 목록에는 메뉴 명령이나 도구 설명에 나타나지 않는 단축키가 있습니다.

결과	Windows	Mac OS
왼쪽, 중앙 또는 오른쪽 맞춤	수평 문자 도구 + Control + Shift + L, C, R	수평 문자 도구 + Command + Shift + L, C, R
위쪽, 중앙, 또는 아래쪽 맞춤	세로 문자 도구 + Control + Shift + L, C, R	세로 문자 도구 + Command + Shift + L, C, R
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 캠/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

[맨 위로](#)

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

패널 사용을 위한 키

[맨 위로](#)

이 부분 목록에는 메뉴 명령이나 도구 설명에 나타나지 않는 단축키가 있습니다.

결과	Windows	Mac OS
새 항목에 대한 옵션 설정([액션], [애니메이션], [스타일], [브러시], [도구 사전 설정], [레이어 구성 요소] 패널 제외)	Alt 키를 누른 상태에서 새로 만들기 단추 클릭	Option 키를 누른 상태에서 새로 만들기 단추 클릭
확인하지 않고 삭제([브러시] 패널 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
모든 패널 표시/숨기기	Tab	Tab
도구 상자와 옵션 막대를 제외한 모든 패널 표시/숨기기	Shift + Tab	Shift + Tab
옵션 막대 선택	도구를 선택하고 Enter 키 누름	도구를 선택하고 Return 키 누름
선택한 값을 10만큼 늘리기/줄이기	Shift + 위쪽 화살표/아래쪽 화살표	Shift + 위쪽 화살표/아래쪽 화살표

[맨 위로](#)

【액션】 패널에 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 또는 액션 세트 옵션 변경	Alt 키를 누른 상태에서 액션 또는 액션 세트 두 번 클릭	Option 키를 누른 상태에서 액션 또는 액션 세트 두 번 클릭
기록된 명령의 [옵션] 대화 상자 표시	기록된 명령 두 번 클릭	기록된 명령 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 확인 없이 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

조정 레이어에 사용하는 키

[맨 위로](#)

 빛강에 Alt/Option + 1로 시작하는 채널 단축키를 사용하려면 [편집] > [바로 가기 키]를 선택한 다음 [레거시 채널 단축키 사용]을 선택합니다. 그런 다음 Photoshop을 다시 시작합니다.

결과	Windows	Mac OS
조정할 특정 채널 선택	Alt + 3(빨강), 4(녹색), 5(파랑)	Option + 3(빨강), 4(녹색), 5(파랑)
조정할 합성 채널 선택	Alt + 2	Option + 2
조정 레이어 삭제	Delete 또는 백스페이스 키	삭제
레벨 또는 곡선용 [자동] 옵션 정의	Alt 키를 누른 상태에서 [자동] 단추 클릭	Option 키를 누른 상태에서 [자동] 단추 클릭

프레임 모드의 【애니메이션】 패널에 사용하는 키

[맨 위로](#)

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	Control 키를 누른 상태에서 여러 프레임 클릭	Command 키를 누른 상태에서 여러 프레임 클릭
대화 상자를 표시하지 않고 이전 설정값을 사용하여 붙여넣기	Alt 키를 누른 상태에서 [패널] 팝업 메뉴의 프레임 붙여넣기 명령 클릭	Option 키를 누른 상태에서 [패널] 팝업 메뉴의 프레임 붙여넣기 명령 클릭

타임라인 모드의 【애니메이션】 패널에 사용하는 키(Photoshop Extended)

참고: 모든 단축키를 사용하려면 [애니메이션(타임라인)] 패널 메뉴에서 [타임라인 단축키 사용]을 선택합니다.

결과	Windows	Mac OS
타임라인 또는 애니메이션 패널 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	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
재생 속도 감소	Control 키를 누른 상태에서 현재 시간 드래그	Command 키를 누른 상태에서 현재 시간 드래그
개체(키프레임, 현재 시간, 점 레이어 등)를 타임라인에서 가장 가까운 개체로 스냅	Shift + 드래그	Shift + 드래그
선택한 여러 키프레임 그룹 비율 조정(축소 또는 확장된 길이로 균등하게 분포)	Alt 키를 누른 상태에서 드래그(선택 영역의 첫 번째 또는 마지막 키프레임)	Option 키를 누른 상태에서 드래그(그룹의 첫 번째 또는 마지막 키프레임)
한 프레임 뒤로	왼쪽 화살표 또는 Page Up	왼쪽 화살표 또는 Page Up
한 프레임 앞으로	오른쪽 화살표 또는 Page Down	오른쪽 화살표 또는 Page Down
10개 프레임 뒤로	Shift + 왼쪽 화살표 또는 Shift + Page Up	Shift + 왼쪽 화살표 또는 Shift + Page Up
10개 프레임 앞으로	Shift + 오른쪽 화살표 또는 Shift + Page Down	Shift + 오른쪽 화살표 또는 Shift + Page Down
타임라인 시작으로 이동	Home	Home
타임라인 끝으로 이동	End	End
작업 영역 시작으로 이동	Shift+Home	Shift+Home
작업 영역 끝으로 이동	Shift+End	Shift+End
현재 레이어의 들어오는 포인트로 이동	위쪽 화살표	위쪽 화살표
현재 레이어의 나가는 포인트로 이동	아래쪽 화살표	아래쪽 화살표
1초 뒤로 이동	Shift + 위쪽 화살표	Shift + 위쪽 화살표
1초 앞으로 이동	Shift+아래쪽 화살표	Shift+아래쪽 화살표
회전된 문서를 원래 방향으로 복귀	Esc 키	Esc 키

【브러시】 패널에 사용하는 키

결과	Windows	Mac OS
브러시 삭제	Alt 키를 누른 상태에서 브러시 클릭	Option 키를 누른 상태에서 브러시 클릭
브러시 이름 변경	브러시 두 번 클릭	브러시 두 번 클릭
브러시 크기 변경	Alt + 마우스 오른쪽 단추 클릭 + 왼쪽 또는 오른쪽으로 드래그	Ctrl + Option + 왼쪽 또는 오른쪽으로 드래그

브러시 부드러움/경도 감소/증가	Alt + 마우스 오른쪽 단추 클릭 + 위 또는 아래로 드래그	Ctrl + Option + 위 또는 아래로 드래그
이전/다음 브러시 크기 선택	,(쉼표) 또는 .(마침표)	,(쉼표) 또는 .(마침표)
첫 번째/마지막 브러시 선택	Shift + ,(쉼표) 또는 .(마침표)	Shift + ,(쉼표) 또는 .(마침표)
브러시에 정밀 십자 커서 표시	Caps Lock 또는 Shift + Caps Lock	Caps Lock
에어브러시 옵션 전환	Shift + Alt + P	Shift + Option + P

【채널】 패널에 사용하는 키

[맨 위로](#)

▶ 빨강에 Ctrl/Command + 1로 시작하는 채널 단축키를 사용하려면 [편집] > [바로 가기 키]를 선택한 다음 [레거시 채널 단축키 사용]을 선택합니다.

결과	Windows	Mac OS
개별 채널 선택	Ctrl + 3(빨강), 4(녹색), 5(파랑)	Command + 3(빨강), 4(녹색), 5(파랑)
합성 채널 선택	Ctrl + 2	Command + 2
채널을 선택 영역으로 불러오기	Control 키를 누른 상태에서 채널 축소판 클릭, 또는 Alt + Ctrl + 3(빨강), 4(녹색), 5(파랑)	Command 키를 누른 상태에서 채널 축소판 클릭, 또는 Option + Command + 3(빨강), 4(녹색), 5(파랑)
현재 선택 영역에 추가	Control + Shift 키를 누른 상태에서 채널 축소판 클릭	Command + Shift 키를 누른 상태에서 채널 축소판 클릭
현재 선택 영역에서 빼기	Control + Alt 키를 누른 상태에서 채널 축소판 클릭	Command + Option 키를 누른 상태에서 채널 축소판 클릭
현재 선택 영역과 교차	Control + Shift + Alt 키를 누른 상태에서 채널 축소판 클릭	Command + Shift + Option 키를 누른 상태에서 채널 축소판 클릭
[선택 영역을 채널로 저장] 단추에 대한 옵션 설정	Alt 키를 누른 상태에서 [선택 영역을 채널로 저장] 단추 클릭	Option 키를 누른 상태에서 [선택 영역을 채널로 저장] 단추 클릭
새 스팟 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 스팟 채널 축소판 두 번 클릭	알파 또는 스팟 채널 축소판 두 번 클릭
빠른 마스크 모드에서 합성 및 회색 음영 마스크 전환	~(물결표)	~(물결표)

【복제 원본】 패널에 사용하는 키

[맨 위로](#)

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]

【색상】 패널에 사용하는 키

[맨 위로](#)

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】 패널에 사용하는 키

[맨 위로](#)

결과	Windows	Mac OS
새 스냅숏 만들기	Alt + 새 스냅숏	Option + 새 스냅숏
스냅숏 이름 변경	스냅숏 이름 두 번 클릭	스냅숏 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 [패널] 팝업 메뉴의 작업 내역 지우기 선택	Option 키를 누른 상태에서 작업 내역 [패널] 팝업 메뉴의 작업 내역 지우기 선택

【정보】 패널에 사용하는 키

[맨 위로](#)

결과	Windows	Mac OS
색상 정보 모드 변경	스포이드 아이콘 클릭	스포이드 아이콘 클릭
측정 단위 변경	십자 아이콘 클릭	십자 아이콘 클릭

【레이어】 패널에 사용하는 키

[맨 위로](#)

결과	Windows	Mac OS
레이어 투명도를 선택 영역으로 불러오기	Control 키를 누른 상태에서 레이어 축소판 클릭	Command 키를 누른 상태에서 레이어 축소판 클릭
현재 선택 영역에 추가	Control + Shift 키를 누른 상태에서 레이어 축소판 클릭	Command + Shift 키를 누른 상태에서 레이어 축소판 클릭
현재 선택 영역에서 빼기	Control + Alt 키를 누른 상태에서 레이어 축소판 클릭	Command + Option 키를 누른 상태에서 레이어 축소판 클릭
현재 선택 영역과 교차	Control + Shift + Alt 키를 누른 상태에서 레이어 축소판 클릭	Command + Shift + Option 키를 누른 상태에서 레이어 축소판 클릭
선택 영역으로 필터 마스크 불러오기	Control 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
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] 패널에서 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
레이어 병합	병합하려는 레이어를 강조 표시한 후 Control + E	병합하려는 레이어를 강조 표시한 후 Command + E
레이어를 맨 아래 또는 맨 위로 이동	Control + Shift + [또는]	Command + Shift + [또는]
현재 레이어를 아래 레이어로 복사	Alt 키를 누른 상태에서 [패널] 팝업 메뉴의 아래 레이어와 병합 명령 선택	Option 키를 누른 상태에서 [패널] 팝업 메뉴의 아래 레이어와 병합 명령 선택
보이는 모든 레이어를 현재 선택된 레이어 위에 새 레이어로 병합	Alt 키를 누른 상태에서 [패널] 팝업 메뉴의 보이는 레이어 병합 명령 선택	Option 키를 누른 상태에서 [패널] 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 꼭셀 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 캠/괌 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
현재 레이어/레이어 세트 아래에 새 레이어 그룹 만들기	Control 키를 누른 상태에서 [새 그룹] 단추 클릭	Command 키를 누른 상태에서 [새 그룹] 단추 클릭
대화 상자를 사용하여 새 레이어 그룹 만들기	Alt 키를 누른 상태에서 [새 그룹] 단추 클릭	Option 키를 누른 상태에서 [새 그룹] 단추 클릭
전체/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/경로 영역을 나타내는 벡터 마스크 만들기	Control 키를 누른 상태에서 레이어 마스크 추가 단추 클릭	Command 키를 누른 상태에서 레이어 마스크 추가 단추 클릭
전체를 숨기거나 경로 영역을 나타내는 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 클릭한 다음 [그룹 속성] 선택 또는 그룹을 두 번 클릭	Control 키를 누른 상태에서 레이어 그룹을 클릭한 다음 [그룹 속성] 선택 또는 그룹을 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

참고: Kotoeri를 일본어 입력 방법으로 사용하는 경우 '레이어 마스크에 대해 루비리스 모드 켜기/끄기' 단축키는 Kototeri에서 액션을 시작합니다. 이 단축키를 사용하려면 다른 모드(예: "U.S.")로 전환하십시오.

【레이어 구성 요소】 패널에 사용하는 키

[맨 위로](#)

결과	Windows	Mac OS
[새 레이어 구성 요소] 상자 없이 새 레이어 구성 요소 만들기	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
인라인에서 이름 바꾸기	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

【패스】 패널에 사용하는 키

[맨 위로](#)

결과	Windows	Mac OS
----	---------	--------

패스를 선택 영역으로 불러오기	Control 키를 누른 상태에서 패스 이름 클릭	Command 키를 누른 상태에서 패스 이름 클릭
선택 영역에 패스 추가	Ctrl + Shift 키를 누른 상태에서 패스 이름 클릭	Command + Shift 키를 누른 상태에서 패스 이름 클릭
선택 영역에서 패스 빼기	Ctrl + Alt 키를 누른 상태에서 패스 이름 클릭	Command + Option 키를 누른 상태에서 패스 이름 클릭
패스의 교차 영역을 선택 영역으로 유지	Ctrl + Shift + Alt 키를 누른 상태에서 패스 이름 클릭	Command + Shift + Option 키를 누른 상태에서 패스 이름 클릭
패스 숨기기	Control + Shift + H	Command + Shift + H
전경색으로 패스 칠 단추, 브러시로 패스 확 만들기 단추, 패스를 선택 영역으로 불러오 기 단추, 선택 영역으로부터 작업 패스 만들 기 단추 및 새 패스 만들기 단추에 대한 옵 션 설정	Alt 키를 누른 상태에서 단추 클릭	Option 키를 누른 상태에서 단추 클릭

[견본] 패널에 사용하는 키

[맨 위로](#)

결과	Windows	Mac OS
전경색으로부터 새 색상 견본 만들기	패널의 빈 영역 클릭	패널의 빈 영역 클릭
색상 견본을 배경색으로 설정	Control 키를 누른 상태에서 색상 견본 클릭	Command 키를 누른 상태에서 색상 견본 클릭
색상 견본을 삭제합니다.	Alt 키를 누른 상태에서 색상 견본 클릭	Option 키를 누른 상태에서 색상 견본 클릭

3D 도구에 사용하는 키(Photoshop Extended)

[맨 위로](#)

결과	Windows	Mac OS
3D 개체 도구 활성화	K	K
3D 카메라 도구 활성화	N	N
최단 표면 숨기기	Alt + Ctrl + X	Option + Command + X
모든 표면 표시	Alt + Shift + Ctrl + X	Option + Shift + Command + X

3D 개체 도구	마우스 오른쪽 단추 클 릭(Windows)/Control 키를 누른 상태에서 클릭(Mac OS)	Alt(Windows)/Option(Mac OS)
회전	드래그 도구로 변경	돌리기 도구로 변경
돌리기	슬라이드 도구로 변경	회전 도구로 변경
드래그	궤도 도구로 변경	슬라이드 도구로 변경
슬라이드	돌리기 도구로 변경	드래그 도구로 변경
비율	Z 평면의 비율	Z 평면의 비율

Y 평면을 기준으로 비율을 설정하려면 Shift 키를 누른 상태로 있습니다.

카메라 도구	마우스 오른쪽 단추 클릭(Windows)/Control 키를 누른 상태에서 클릭(Mac OS)	Alt(Windows)/Option(Mac OS)
궤도	드래그 도구로 변경	돌리기 도구로 변경
돌리기	슬라이드 도구로 변경	회전 도구로 변경
펜	궤도 도구로 변경	슬라이드 도구로 변경
이동	돌리기 도구로 변경	드래그 도구로 변경

측정에 사용하는 키(**Photoshop Extended**)

[맨 위로](#)

결과	Windows	Mac OS
측정 기록	Shift + Control + M	Shift + Command + M
모든 측정값 선택 해제	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
측정값을 증가하여 이동	Shift + 화살표 키	Shift + 화살표 키
선택한 측정값 확장/축소	Ctrl + 왼쪽/오른쪽 화살표 키	Command + 왼쪽/오른쪽 화살표 키
선택한 측정값을 증가하여 확장/축소	Shift + Ctrl + 왼쪽/오른쪽 화살표 키	Shift + Command + 왼쪽/오른쪽 화살표 키
선택한 측정값 회전	Ctrl + 위쪽/아래쪽 화살표 키	Command + 위쪽/아래쪽 화살표 키
선택한 측정값을 증가하여 회전	Shift + Ctrl + 위쪽/아래쪽 화살표 키	Shift + Command + 위쪽/아래쪽 화살표 키

DICOM 파일에 사용하는 키(**Photoshop Extended**)

[맨 위로](#)

결과	Windows	Mac OS
돋보기 도구	Z	Z
손 도구	H	H
창 레벨 도구	W	W
모든 프레임 선택	Ctrl+A	Command+A
현재 프레임을 제외한 모든 프레임 선택 해제	Control + D	Command + D
프레임 탐색	화살표 키	화살표 키

추출 및 패턴 작성기에 사용하는 키(**선택적 플러그인**)

[맨 위로](#)

결과(추출 및 패턴 작성기)	Windows	Mac OS
-----------------	----------------	---------------

창에 맞추기	Control + 0	Command + 0
확대	Control + +(더하기)	Command + +(더하기)
축소	Control + -(하이픈)	Command + -(하이픈)
오른쪽 위에서부터 컨트롤 사이 순환	Tab	Tab
오른쪽 아래에서부터 컨트롤 사이 순환	Shift + Tab	Shift + Tab
일시적으로 손 도구 활성화	스페이스바	스페이스바
취소를 재설정으로 변경	Alt	Option
결과(추출에만 해당)	Windows	Mac OS
가장자리 밝게 하기 도구	B	B
칠 도구	G	G
스포이드 도구	I	I
정리 도구	C	C
가장자리 손질 도구	T	T
가장자리 밝게 하기 도구와 지우개 도구를 번갈아 전환	Alt + [가장자리 밝게 하기 도구]/[지우개 도구]	Option + [가장자리 밝게 하기 도구]/[지우개 도구]
가장자리 밝게 하기(고급) 켜기/끄기	가장자리 밝게 하기 도구를 선택한 상태로 Control 키를 누름	가장자리 밝게 하기 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
브러시 크기를 1만큼 감소/증가	브러시 크기 텍스트 상자에서 아래쪽 화살표/위쪽 화살표†	브러시 크기 텍스트 상자에서 아래쪽 화살표 또는 위쪽 화살표†
브러시 크기를 1만큼 감소/증가	브러시 크기 슬라이더가 표시된 상태에서 왼쪽 화살표/오른쪽 화살표†	브러시 크기 슬라이더가 표시된 상태에서 왼쪽 화살표/오른쪽 화살표†
정리 또는 가장자리 손질 도구의 강도 설정	0~9	0~9
†10만큼 줄이거나 늘리려면 Shift 키를 누릅니다.		
결과(폐던 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
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

기능 키

맨 위로

결과	Windows	Mac OS
도움말 시작	F1 키	도움말 키
취소/다시 실행		F1 키
오리기	F2	F2
복사	F3	F3
붙여 넣기	F4	F4
[브러시] 패널 표시/숨기기	F5 키	F5 키
[색상] 패널 표시/숨기기	F6	F6
[레이어] 패널 표시/숨기기	F7	F7
[정보] 패널 표시/숨기기	F8	F8
[액션] 패널 표시/숨기기	F9	Option + F9
되돌리기	F12	F12
칠	Shift + F5	Shift + F5
선택 영역 페더	Shift + F6	Shift + F6
선택 영역 반전	Shift + F7	Shift + F7

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

도구 사용

도구 선택 및 표시

옵션 막대 사용

도구 사전 설정

Photoshop을 시작하면 화면 왼쪽에 [도구] 패널이 나타납니다. [도구] 패널의 일부 도구에는 상황에 맞는 옵션 막대에 나타나는 옵션이 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 올려놓으면 그에 대한 정보를 볼 수 있습니다. 포인터 아래에 나타나는 도구 설명에 도구의 이름이 표시됩니다.

Photoshop의 여러 다른 도구를 그림으로 보려면 [도구 갤러리](#)를 참조하십시오.

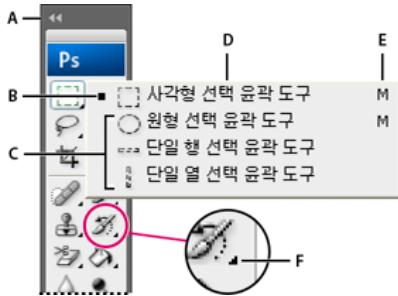
도구 선택 및 표시

맨 위로

도구를 선택합니다

- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [도구] 패널에서 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.

 키보드 단축키를 누른 채 있으면 일시적으로 도구로 전환할 수 있습니다. 단축키를 놓으면 Photoshop은 일시적으로 전환되기 전에 사용 중이었던 도구로 돌아갑니다.



A. 도구 패널 B. 활성 도구 C. 숨겨진 도구 D. 도구 이름 E. 도구 단축키 F. 숨겨진 도구 표시 삼각형

숨겨진 도구 차례로 전환

기본적으로 Shift 키를 누른 상태에서 도구 바로 가기 키를 반복적으로 누르면 숨겨진 도구 세트가 전환됩니다. Shift 키를 누르지 않고 도구를 전환하면 이 환경 설정을 비활성화할 수 있습니다.

- [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 [Photoshop] > [환경 설정] > [일반](Mac OS)을 선택합니다.
- [도구 전환에 Shift 키 사용]을 선택 해제합니다.

도구 포인터 변경

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

대개의 경우 도구에 대한 포인터는 해당 도구에 대한 아이콘과 동일합니다. 해당 도구를 선택하면 포인터가 표시됩니다. 선택 윤곽 도구의 기본 포인터는 십자선 포인터입니다. 텍스트 도구의 기본 포인터는 I형 포인터입니다. 페인트 도구의 기본 포인터는 브러시 크기 아이콘이입니다.

- [편집] > [환경 설정] > [커서](Windows) 또는 [Photoshop] > [환경 설정] > [커서](Mac OS)를 선택합니다.
- [페인팅 커서]나 [기타 커서] 아래에서 도구 포인터 설정을 선택합니다.

표준 도구 아이콘으로 포인터를 표시합니다.

정밀 십자 커서로 포인터를 표시합니다.

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

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

브러시 끝에 십자 표시 브러시 모양의 중심에 십자 커서를 표시합니다.

페인팅 중에 십자 커서만 표시 큰 브러시를 사용할 때 성능을 향상시킵니다.

3. [확인]을 클릭합니다.

[페인팅 커서] 옵션은 다음 도구의 포인터를 조절합니다.

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

[기타 커서] 옵션은 다음 도구의 마우스 포인터를 제어합니다.

선택 윤곽, 올가미, 다각형 올가미, 자동 선택, 자르기, 분할 영역, 페치, 스포이드, 웬, 그레이디언트, 줄, 페인트 통, 자석 올가미, 자석 웬, 자유 형태 웬, 측정 및 색상 샘플러 도구

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

페인팅 커서의 크기를 조정하거나 경도 변경

이미지를 드래그하여 페인팅 커서의 크기를 조정하거나 경도를 변경할 수 있습니다. 드래그하면 페인팅 커서가 변경 내용을 미리 보여줍니다. (미리 보기에는 OpenGL이 필요합니다. [GPU, OpenGL 지원](#)을 참조하십시오.)

- 커서 크기를 조정하려면 Alt+마우스 오른쪽 단추(Windows) 또는 Control+Option(Mac OS) 키를 누르고 왼쪽 또는 오른쪽으로 드래그합니다. 경도를 변경하려면 위쪽 또는 아래쪽으로 드래그합니다.

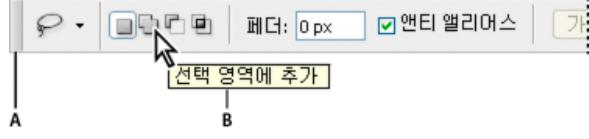
옵션 막대 사용

맨 위로

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 재설정] 또는 [모든 도구 재설정]을 선택합니다.

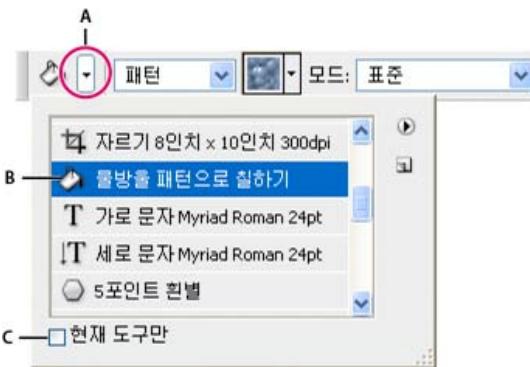
특정 도구의 옵션 설정에 대한 자세한 내용을 보려면 Photoshop 도움말에서 해당 도구 이름을 검색하십시오.

도구 사전 설정

맨 위로

도구 사전 설정을 사용하면 도구 설정을 저장했다가 다시 사용할 수 있습니다. 옵션 막대의 [도구 사전 설정] 퍼커, [도구 사전 설정] 패널 및 [사전 설정 관리자]를 사용하여 도구 사전 설정 라이브러리를 불러오고, 편집하고, 만들 수 있습니다.

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



[도구 사전 설정] 페커 보기

A. 옵션 막대에서 [도구 사전 설정] 페커를 클릭하여 [도구 사전 설정] 팝업 패널을 표시합니다. **B.** 사전 설정을 선택하여 도구의 옵션을 해당 사전 설정으로 변경합니다. 패널 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] 패널을 표시합니다.
3. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [새 도구 사전 설정 만들기] 단추를 클릭합니다.■.
 - 패널 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 패널 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 패널에서 [현재 도구만] 옵션을 선택할 수도 있습니다.

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

참고: 도구 사전 설정 라이브러리를 만들고, 불러오고 관리하려면 [사전 설정 관리자 사용](#)을 참조하십시오.

Twitter™ 및 Facebook 계시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

컴패니언 응용 프로그램

[Photoshop에 Photoshop](#) 컴패니언 응용 프로그램 연결

[Adobe Nav](#) 사용

[Adobe Color Lava](#) 사용

[Adobe Eazel](#) 사용

중요: 컴패니언 응용 프로그램 문제를 해결하려면 [Adobe](#) 컴패니언 응용 프로그램 사용자 포럼을 방문하십시오. 전화 지원은 제공되지 않습니다. feedback.photoshop.com에서 질문을 하고, 기능을 요청하고, 문제점을 보고하시기 바랍니다.

Photoshop에 Photoshop

[맨 위로](#)

Adobe® Photoshop®은 무선 네트워크를 사용하여 [Adobe Nav for Photoshop](#), [Adobe Color Lava for Photoshop](#) 및 [Adobe Eazel for Photoshop](#)과 통신합니다. Photoshop과 응용 프로그램을 연결하려면 둘 다 동일한 무선 네트워크에 있어야 합니다. 무선 네트워크를 확인하려면 다음을 수행합니다.

- Mac OS에서 OS 메뉴 막대의 Wi-Fi 아이콘 을 클릭하여 무선 네트워크를 선택합니다.
- Windows XP에서 [시작] > [제어판] > [네트워크 및 인터넷 연결] > [네트워크 연결] > [무선 네트워크 연결]을 선택합니다.
- Windows Vista/Windows 7에서 [시작] > [제어판] > [네트워크 및 인터넷 연결] > [네트워크 및 공유 센터]를 선택합니다.
- iPad에서 [설정]을 터치한 다음 [Wi-Fi]를 터치합니다.

참고: Photoshop과 컴패니언 응용 프로그램을 연결하는 방법에 대한 자세한 내용을 보려면 지원 문서 [컴패니언 응용 프로그램 문제 해결 | Photoshop\(cpsid_89485\)](#)을 참조하거나 [Adobe TV](#)에서 [Photoshop CS5에 대한 Photoshop 컴패니언 응용 프로그램 시작하기](#)를 시청하십시오. 무선 네트워크 설정 및 문제 해결에 대한 자세한 내용은 [Apple 지원](#) 또는 [Microsoft Windows 도움말과 사용 방법](#)에서 확인하십시오.

Photoshop 연결 설정

중요: Adobe Nav, Adobe Color Lava 및 Adobe Eazel과 함께 Photoshop을 사용하려면 Photoshop 12.0.4 버전 이상이 필요합니다. 필요한 경우 [도움말] > [업데이트]를 선택하여 최신 버전의 Photoshop을 설치합니다.

Photoshop을 응용 프로그램에 대해 원격 연결로 설정합니다.

1. Photoshop에서 [편집] > [원격 연결]을 선택합니다.



2. [원격 연결] 대화 상자의 [서비스 이름] 필드에 해당 서비스를 설명하는 이름을 입력합니다.
3. 암호 필드에 6자리의 암호를 입력합니다.
4. [원격 연결 사용]을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

컴패니언 응용 프로그램 무선 연결 설정

1. Adobe Nav, Adobe Color Lava 또는 Adobe Eazel에서 오른쪽 아래에 있는 PS 아이콘 을 터치합니다.
2. [연결] 창에서 Photoshop 서비스를 터치합니다.
3. 6자리의 암호를 입력하고 [연결]을 터치합니다.

연결이 설정되면 PS 아이콘이 파란색 으로 변합니다.

컴패니언 응용 프로그램 IP 연결

무선 네트워크를 사용할 수 없는 경우 Photoshop과 Adobe Nav, Adobe Color Lava 또는 Adobe Eazel 간에 직접 IP 연결을 만들 수 있습니다.

1. Adobe Nav, Adobe Color Lava 또는 Adobe Eazel에서 오른쪽 아래에 있는 PS 아이콘 을 탭합니다.
2. [연결] 창에서 [새로 만들기]를 탭합니다.
3. [Photoshop 원격 연결] 대화 상자에서 IP 주소와 암호를 입력합니다.
4. [연결]을 클릭합니다.

연결이 설정되면 PS 아이콘이 파란색 으로 변합니다.

참고: IP 연결 문제 해결에 대한 도움말은 지원 문서 [컴페니언 응용 프로그램 연결 문제 해결 | Photoshop](#)을 참조하십시오.

Adobe Nav 사용

맨 위로

Adobe Nav for Photoshop을 사용하면 iPad에서 Photoshop 도구를 선택하고 관리할 수 있습니다. 또한 Adobe Nav를 사용하면 컴퓨터에서 Photoshop으로 작업하는 동안 iPad를 사용하여 열려 있는 Photoshop 문서를 검색할 수 있습니다. Adobe Nav를 사용하여 도구와 문서에 액세스하면 Photoshop에서 이미지 작업을 수행할 때 더 많은 공간과 유연성을 가질 수 있습니다.

중요: Adobe Nav는 영어, 프랑스어, 독일어 및 일본어로 제공됩니다. 다른 언어 버전의 Photoshop은 Adobe Nav에 연결할 수는 있지만 해당 언어가 아닌 이러한 언어 버전 중 하나에 연결됩니다. Adobe Nav에는 Photoshop 12.0.4 버전 이상이 필요합니다. 최신 버전의 Photoshop을 다운로드하려면 [도움말] > [업데이트]를 선택합니다.

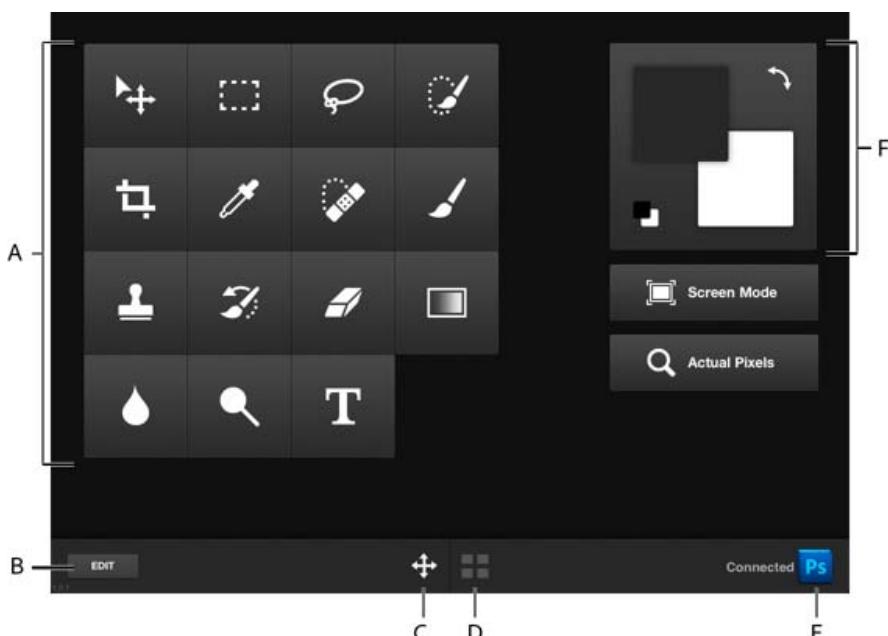
Adobe Nav 사용에 대한 비디오 자습서를 보려면 NAPP 웹 사이트의 [Adobe CS5.5 업데이트 페이지](#)를 방문하십시오. 또는 iPad 2를 위한 새로운 Adobe Nav 기능 정보에 대한 Russell Brown의 [Photoshop 응용 프로그램 업데이트](#) 비디오를 참조하십시오.

Photoshop에 연결

Adobe Nav를 사용하려면 Photoshop에 연결해야 합니다. Photoshop에 Adobe Nav를 연결하는 방법에 대한 자세한 내용은 Photoshop에 Photoshop 컴페니언 응용 프로그램 연결을 참조하십시오.

Adobe Nav 도구 모드

Adobe Nav 도구 모드에서는 Photoshop 도구를 선택하고 사용할 수 있습니다. Adobe Nav에는 한 번에 최대 16개의 도구가 표시됩니다. 자주 사용하는 도구나 페인팅과 같은 특정 작업에 사용하는 도구를 포함하도록 도구 모드를 사용자 정의할 수 있습니다.



Adobe Nav 도구 모드.

A. 도구 단추 B. 편집 옵션 C. 도구 모드로 전환 D. 문서 모드로 전환 E. Photoshop에 연결 F. 도구 상자

- 도구 모드로 전환하려면 응용 프로그램의 맨 아래에 있는  아이콘을 탭합니다.
 - Photoshop에서 사용할 도구를 선택하려면 해당 도구를 탭합니다. 선택한 도구는 배경이 흰색으로 표시됩니다.
- 참고: 도구 옵션을 지정하려면 Photoshop의 [옵션] 막대를 사용합니다.
- 활성 이미지의 100% 보기를 표시하려면 [실제 픽셀] 단추를 탭합니다.
 - 화면 모드를 돌아가면서 하나씩 표시하려면 [화면 모드] 단추를 탭합니다. 자세한 내용은 화면 모드 변경을 참조하십시오.
- 전경색과 배경색을 반전시키려면 [전경색과 배경색 전환] 아이콘 을 탭합니다. 기본 전경색과 배경색을 복원하려면 [기본 전경색과 배경색] 아

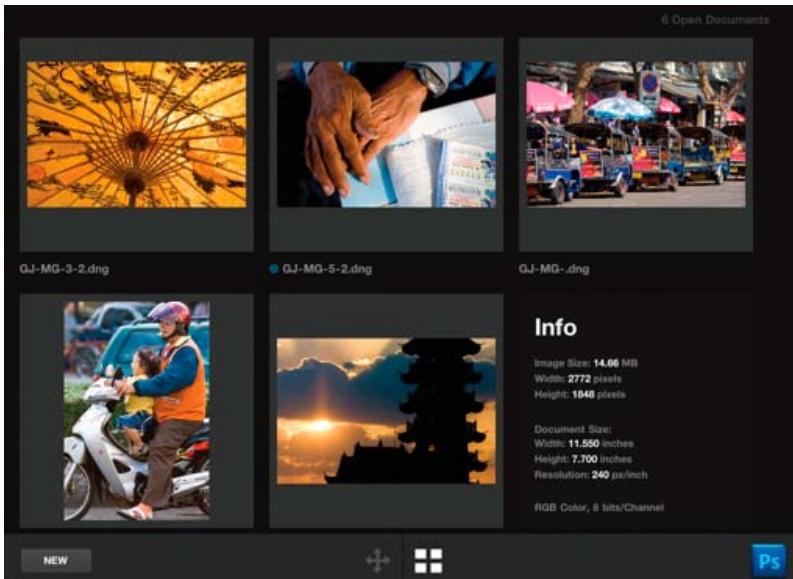
이콘 을 클릭합니다.

참고: Adobe Nav의 도구 상자에는 선택한 전경색과 배경색이 표시됩니다. 전경색과 배경색을 실제로 선택하려면 Photoshop의 도구 상자를 사용합니다. 자세한 내용은 도구 상자에서 색상 선택을 참조하십시오.

- 도구를 추가, 삭제 또는 이동하려면 [편집]을 텁합니다. 그런 후, 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 도구를 이동하려면 해당 도구를 드래그합니다.
 - 도구를 삭제하려면 도구 단추의 왼쪽 위에 있는 X를 텁합니다.
 - 도구를 추가하려면 오른쪽에 있는 메뉴에서 격자로 해당 도구를 드래그합니다.
- 격자에 있는 도구는 메뉴에 파란색으로 표시됩니다.
- 도구 모드로 돌아가려면 [완료]를 텁합니다.

Adobe Nav 문서 모드

[문서] 모드에서는 Adobe Nav에서 새 Photoshop 문서를 선택하고, 보고, 열 수 있습니다.



[Adobe Nav 문서] 모드에서는 Photoshop에 현재 열려 있는 이미지 파일이 표시됩니다.

- [문서] 모드로 전환하려면 응용 프로그램의 맨 아래에 있는  아이콘을 텁합니다.
파일 이름 왼쪽에 있는 파란색 점이 활성 문서임을 나타냅니다.
- Photoshop에서 다른 문서를 활성화하려면 해당 축소판을 텁합니다.
- 크기와 해상도 등의 문서에 대한 정보를 보려면 해당 축소판을 두 번 텁합니다. 축소판 보기로 돌아가려면 다시 두 번 텁합니다.
- Photoshop에서 제목이 없는 새로운 문서를 만들려면 [새로 만들기]를 텁하거나 새 문서 자리 표시자 축소판을 텁합니다.
새 문서는 크기, 해상도 및 RGB가 각각 1024 x 768픽셀, 72dpi 및 sRGB입니다.
- 문서를 복제하려면 해당 축소판을 새 문서 자리 표시자 축소판으로 드래그합니다.
- 축소판을 확대하려면 해당 축소판을 손가락으로 집어서 벌려 최대 4배까지 확대합니다. 축소판 보기로 돌아가려면 해당 축소판을 손가락으로 집어서 닫습니다.
- 문서를 재배열하려면 축소판을 새 위치로 드래그합니다.

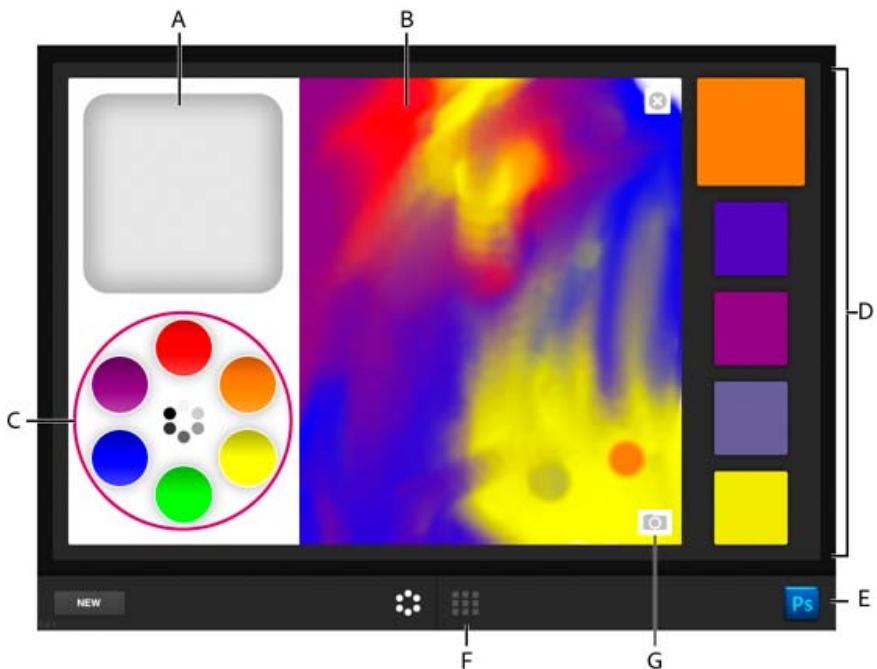
Adobe Color Lava 사용

[맨 위로](#)

Adobe Color Lava for Photoshop을 사용하면 iPad에서 테마가 적용된 색상 견본을 만들 수 있습니다. Adobe Color Lava가 Photoshop에 연결되면 Adobe Color Lava 색상 견본을 전경색으로 설정할 수 있습니다. 또한 작업할 때 Adobe Color Lava 색상을 [Photoshop 색상 견본] 패널에 추가할 수도 있습니다. 또는 다른 컴퓨터의 사용자와 공유하기 위해 Adobe Color Lava 테마를 색상 견본 라이브러리로 전자 우편에 첨부하여 보낼 수 있습니다.

중요: Adobe Color Lava는 영어, 프랑스어, 독일어 및 일본어로 제공됩니다. 다른 언어 버전의 Photoshop은 Adobe Color Lava에 연결할 수는 있지만 해당 언어가 아닌 이러한 언어 버전 중 하나에 연결됩니다. Adobe Color Lava에는 Photoshop 12.0.4 버전 이상이 필요합니다. 최신 버전의 Photoshop을 다운로드하려면 [도움말] > [업데이트]를 선택합니다.

 Adobe Color Lava 사용에 대한 비디오 자습서를 보려면 NAPP 웹 사이트의 [Adobe CS5.5 업데이트 페이지](#)를 방문하십시오. 또는 iPad 2를 위한 새로운 Adobe Color Lava 기능 정보에 대한 Russell Brown의 [Photoshop 응용 프로그램 업데이트](#) 비디오를 참조하십시오.



Adobe Color Lava 혼합기 모드.

A. 손가락 정리 웨일 B. 캔버스 C. 색상 웨일 D. 색상 견본 E. Photoshop에 연결 F. 테마 라이브러리 모드로 전환 G. 사진 로드

Adobe Color Lava에서 색상 혼합

Adobe Color Lava에서 색상을 혼합하려면 샘플 웨일에서 색상을 선택한 다음 캔버스에서 손가락으로 "페인팅"합니다.

- 색상을 로드하려면 해당 색상 웨일을 탭합니다. 선택한 색상은 흰색 테두리가 더 두껍게 표시됩니다.
- RGB와 회색 음영 간에 전환하려면 색상 웨일의 내부 링을 탭합니다.
- 색조, 채도 및 명도 값을 편집하려면 색상 웨일을 두 번 탭합니다. HSB 설정을 적용하려면 아이콘을 탭합니다.
- 손가락 끝에서 색상을 제거하려면 손가락 정리 웨일을 한 번 또는 두 번 탭합니다.
- 색상 웨일을 기본값으로 다시 설정하려면 아이콘을 탭합니다.
- 캔버스를 지우려면 아이콘을 탭합니다.
- 새 테마를 만들려면 [새로 만들기] 단추를 탭합니다.
- 캔버스에 사진을 로드하려면 카메라 아이콘 을 탭합니다. 그런 다음 iPad 사진 앤솔러리에서 이미지를 선택합니다.

Adobe Color Lava에서 색상 견본 사용

색상 견본 세트는 Adobe Color Lava 응용 프로그램의 오른쪽에 표시됩니다. 활성 또는 선택된 색상 견본은 다른 네 색상 견본보다 크게 표시됩니다.

- 색상 견본을 선택하려면 해당 색상 견본을 탭합니다. 색상을 혼합하면 선택한 색상 견본의 색상이 페인팅하고 있는 색상으로 바뀝니다.
- 색상 견본을 Photoshop의 전경색으로 설정하려면 해당 색상 견본을 탭합니다.
- 색상 견본 세트를 편집하려면 [테마 라이브러리] 모드 단추 를 탭합니다.

Adobe Color Lava에서 테마 관리

[테마 라이브러리] 모드에서는 최대 300개의 색상 견본 세트 또는 테마를 사용하여 작업할 수 있습니다.



Adobe Color Lava 테마 라이브러리 모드.

A. 색상 테마 B. 테마 편집 C. 색상 혼합기 모드로 전환 D. Photoshop에 연결

- 테마를 선택하려면 해당 테마를 탭합니다.
- 선택한 테마를 편집하려면 [색상 혼합기] 모드 단추 를 탭합니다.
- 테마의 색상 견본을 Photoshop의 전경색으로 설정하려면 해당 색상 견본을 탭합니다.
- 테마의 각 색상 견본에 대한 RGB, HSL 및 16진수 값을 보려면 해당 테마를 두 번 탭합니다.



Adobe Color Lava 테마 세부 정보.

- 테마를 삭제하거나 이름을 바꾸려면 [편집] 단추를 탭하거나 해당 테마를 터치한 상태로 있습니다. 그런 후, 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 삭제할 테마의 왼쪽 위에 있는 X를 탭합니다.
 - 이름을 바꿀 테마의 이름을 탭합니다.

Adobe Color Lava 테마 공유

Photoshop과 Adobe Color Lava를 연결하는 방법에 대한 자세한 내용은 Photoshop에 Photoshop 컴페니언 응용 프로그램 연결을 참조하십시오.

1. Photoshop에 연결되면 아이콘을 탭하여 [테마 라이브러리] 모드로 전환합니다.
2. 테마를 두 번 탭하여 테마 세부 정보를 엽니다. 그런 후, 다음 단추 중 하나를 탭합니다.

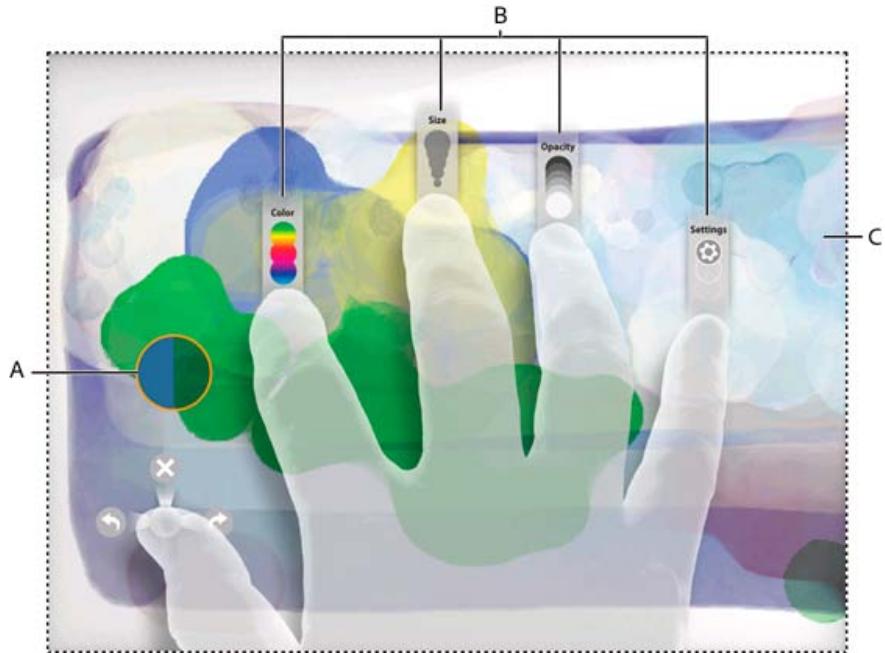
Photoshop에 보내기 [색상 견본] 패널에 테마 색상이 표시됩니다.

전자 우편 다른 사람에게 테마를 보낼 수 있도록 전자 우편 메시지를 엽니다. 전자 우편에는 테마의 .png 미리 보기, 캔버스의 .png 미리 보기 및 .ase 색상 견본 라이브러리 파일이 포함됩니다. Photoshop에서 색상 견본 라이브러리를 로드하는 방법에 대한 자세한 내용은 색상 견본 라이브러리 관리를 참조하십시오.

Adobe Eazel for Photoshop을 사용하면 캔버스에 수채화 그림을 페인팅할 수 있습니다. 각 회은 “젖은” 상태로 칠해지며 몇 초 후에 “건조”됩니다. 페인트는 사용자가 선택한 옵션과 이전 회의 젖은 정도에 따라 혼합됩니다. Eazel 아트워크를 iPad 포토 갤러리에 저장할 수 있으며 추가 편집 또는 합성을 위해 Photoshop으로 다시 불러올 수 있습니다.

중요: Adobe Eazel은 영어, 프랑스어, 독일어 및 일본어로 제공됩니다. 다른 언어 버전의 Photoshop은 Adobe Eazel에 연결할 수는 있지만 해당 언어가 아닌 이러한 언어 버전 중 하나에 연결됩니다. Adobe Eazel에는 Photoshop 12.0.4 버전 이상이 필요합니다. 최신 버전의 Photoshop을 다운로드하려면 [도움말] > [업데이트]를 선택합니다.

Adobe Eazel 사용에 대한 비디오 자습서를 보려면 NAPP 웹 사이트의 [Adobe CS5.5 업데이트 페이지](#)를 방문하십시오.



Adobe Eazel for Photoshop.

A. 브러시 샘플 B. 손가락 컨트롤 C. 캔버스

참고: Adobe Eazel은 자동으로 오른손과 왼손을 감지합니다.

브러시 샘플 현재 브러시의 색상, 크기 및 불투명도를 표시합니다.

엄지 손가락 컨트롤 실행 취소, 다시 실행 및 모두 지우기를 수행합니다.

검지 손가락 컨트롤 색상을 선택합니다.

세 번째 손가락 컨트롤 브러시 크기를 조정합니다.

네 번째 손가락 컨트롤 페인트 불투명도를 변경합니다.

다섯 번째 손가락 컨트롤 아트워크를 저장하고 Photoshop에 보냅니다.

Adobe Eazel 작업 모드

Adobe Eazel은 영구 모드와 일시 모드라는 두 가지 작업 모드를 제공합니다. 영구 모드에서는 옵션을 지정할 때 다섯 손가락이 모두 화면에 표시됩니다. 영구 모드에서 작업하려면 다음을 수행합니다.

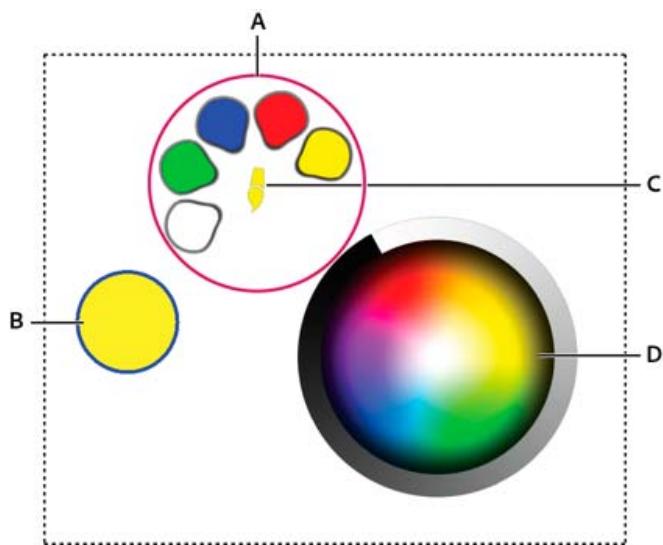
1. 한꺼번에 다섯 손가락을 모두 캔버스에 터치한 다음 땡깁니다.
2. 조정할 설정을 탭하거나 터치하고 드래그합니다.
3. 캔버스를 터치하여 변경 내용을 적용합니다.
4. 캔버스를 다시 터치하여 다른 옵션을 설정하거나 다시 탭하여 페인팅을 시작합니다.

일시 모드에서는 한 번에 하나의 손가락 컨트롤만 화면에 표시되며, 해당 손가락과 상호 작용하는 동안에만 컨트롤이 표시됩니다. 일시 모드에서 작업하려면 다음을 수행합니다.

1. 다섯 손가락을 모두 캔버스에 터치한 다음 옵션을 조정할 손가락을 제외한 나머지 손가락을 모두 땡깁니다.
2. 손가락을 드래그하여 설정을 조정하거나 다섯 번째 손가락으로 선택할 옵션을 탭합니다.
3. 캔버스를 다시 터치하여 다른 옵션을 설정하거나 페인팅을 시작합니다.

Adobe Eazel에서 색상 선택

Adobe Eazel은 검지 손가락 아래에서 사용할 수 있는 팔레트에 다섯 개의 색상 견본을 저장합니다. 선택한 색상 견본은 테두리가 반짝입니다.



Eazel에서 색상 선택.

A. 색상 견본 **B.** 브러시 샘플 **C.** 현재 색상 **D.** 색상환

- 색상 견본을 선택하려면 검지 손가락을 해당 색상 견본으로 드래그한 다음 뗅니다.
- 색상 견본을 변경하려면 검지 손가락을 해당 색상 견본으로 드래그하여 선택합니다. 계속해서 색상환으로 드래그하거나 캔버스에 있는 아트워크의 색상으로 드래그합니다.

Adobe Eazel에서 획 크기 및 불투명도 지정

- 브러시를 더 크게 만들려면 세 번째 손가락을 위로 드래그합니다. 브러시를 더 작게 만들려면 세 번째 손가락을 아래로 드래그합니다. 브러시 샘플은 드래그할 때 업데이트됩니다.
- 페인트를 더 불투명하게 만들려면 네 번째 손가락을 위로 드래그합니다. 페인트를 더 투명하게 만들려면 네 번째 손가락을 아래로 드래그합니다. 브러시 샘플은 드래그할 때 업데이트됩니다.

Adobe Eazel에서 실행 취소, 다시 실행 및 지우기

- 마지막 획 작업을 실행 취소하려면 엄지 손가락으로 아이콘을 선택하거나 오른쪽에서 왼쪽으로 밀니다.
- 마지막 획 작업을 다시 실행하려면 엄지 손가락으로 아이콘을 선택하거나 왼쪽에서 오른쪽으로 밀니다.
- 캔버스를 지우려면 엄지 손가락으로 아이콘을 선택하거나 위로 밀니다.

Adobe Eazel 아트워크 저장 및 Photoshop에 보내기

Adobe Eazel 아트워크를 iPad 갤러리에 .jpeg 사진으로 저장할 수 있습니다. 그런 다음 사진 응용 프로그램을 사용하여 다른 사용자에게 전자 우편으로 보내거나, 바탕 화면으로 사용하거나, 인쇄할 수 있습니다. 또한 Adobe Eazel 아트워크를 Photoshop에 보낼 수도 있습니다. 그런 다음, Photoshop에서 아트워크를 열어 편집 또는 합성 작업을 할 수 있습니다.

중요: Photoshop과 Adobe Eazel을 연결하는 방법에 대한 자세한 내용은 Photoshop에 Photoshop 컴페니언 응용 프로그램 연결을 참조하십시오.

- 아트워크를 iPad에 저장하려면 다섯 번째 손가락으로 [설정]을 선택한 다음 사진에 저장 단추를 탭합니다.
- 아트워크를 Photoshop에 보내려면 다섯 번째 손가락으로 [설정]을 선택한 다음 [Photoshop에 전송] 단추를 탭합니다.

Adobe Eazel은 이미지 데이터를 Photoshop에 보냅니다. Photoshop은 아트워크를 4096 X 3092 해상도로 엽니다. Photoshop에서는 Adobe Eazel 아트워크를 지원되는 모든 파일 형식으로 저장할 수 있습니다.

참고: Photoshop에서는 Adobe Eazel 아트워크가 약간 다르게 보일 수도 있습니다. 이는 렌더링으로 인해 약간의 기하학적 차이가 발생하기 때문입니다.



메타데이터 및 메모

메타데이터 정보 설명

메타데이터 정보

맨 위로

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 파일이라는 별도의 파일에 저장됩니다. XMP를 사용하면 Adobe 웹용 프로그램 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 Drive 등의 다른 응용프로그램 및 기능에서도 XMP를 통해 Adobe Bridge를 사용하여 검색할 수 있는 버전 설명 등의 정보를 교환하고 저장할 수 있습니다.

부분의 경우 메타데이터는 파일 형식이 변경되어도(예: PSD에서 JPG로 변경) 파일에 남아 있습니다. 또한 파일이 Adobe 문서 또는 프로젝트 내에 배치되는 경우에도 메타데이터는 유지됩니다.

 C++ 또는 Java 개발자인 경우 XMP 도구 키트 SDK를 사용하여 메타데이터의 처리와 교환을 사용자 정의합니다. Adobe Flash 또는 Flex 개발자인 경우 XMP 파일 정보 SDK를 사용하여 [파일 정보] 대화 상자를 사용자 정의합니다. 자세한 내용을 보려면 Adobe 웹 사이트를 방문하십시오.

Adobe Bridge 및 Adobe Creative Suite 구성 요소에서 메타데이터 작업

파일 및 버전을 구성하고, 검색하며, 추적할 수 있는 Adobe Bridge의 여러 가지 강력한 기능은 파일의 XMP 메타데이터에 따라 결정됩니다. Adobe Bridge에서는 [메타데이터] 패널을 통해서나 [파일 정보] 대화 상자를 통해 메타데이터 작업을 수행할 수 있습니다.

경우에 따라 같은 메타데이터 속성에 대해 여러 보기가 존재합니다. 예를 들어, 특정 보기에서는 속성의 헤더가 "작성자"이고 다른 보기에서는 "만든 이"지만 같은 속성을 의미하는 것일 수 있습니다. 특정 작업 과정 중 이러한 보기를 사용자 정의해도 XMP에서는 이 보기 가 표준화 상태로 유지됩니다.

설명

맨 위로

Photoshop에서 이미지에 메모를 첨부할 수 있습니다. 이 기능은 검토 주석, 제작 메모 또는 기타 정보를 이미지에 연결하는 데 유용합니다. 메모는 이미지에 인쇄할 수 없는 작은 아이콘으로 표시됩니다. 주석은 레이어가 아니라 이미지의 위치와 관련이 있습니다. 메모를 숨기거나 표시할 수 있고, 메모를 열어 내용을 보거나 편집할 수 있습니다.

메모 추가

Photoshop 이미지 캔버스의 어느 곳에나 메모를 추가할 수 있습니다. 메모를 만들 때, 이미지에 아이콘이 표시됩니다.

1. 도구 상자에서 [메모] 도구를 선택합니다. 도구가 표시되지 않을 경우 스포이드를 누른 상태로 있습니다.
2. 옵션 막대에서 필요에 따라 다음을 입력하거나 지정합니다.
작성자 메모 작성자의 이름을 지정합니다.

색상 메모 아이콘의 색상을 선택합니다. 색상 상자를 클릭하면 Adobe [색상 피커]가 열리고 색상을 선택할 수 있습니다.

3. 메모를 배치 할 곳을 클릭합니다.
4. 커서가 자동으로 활성화됩니다.

메모 표시 또는 숨기기

메모를 표시하거나 숨기려면 다음 중 하나를 수행하십시오.

- [뷰] > [보기] > [메모]를 선택합니다.
- [보기] > [표시자]를 선택합니다. 이 명령은 격자, 안내선, 선택 영역 가장자리, 대상 페스, 분할 영역도 표시하거나 숨깁니다.

메모 열기 및 편집

- [메모] 도구를 사용하여 이미지에서 메모 아이콘을 두 번 클릭합니다. 텍스트 편집 영역이 [메모] 패널에 나타납니다.
- [창] > [메모]를 선택하여 [메모] 패널을 표시하고 뒤쪽 및 앞쪽 화살표를 클릭하여 활성 이미지의 모든 메모 간에 전환합니다.

다중 레이어 이미지의 병합된 PDF 버전에서 메모 가져오기

PDF 파일을 열면 Photoshop이 자동으로 파일에 포함된 메모를 가져옵니다. 그러나 메모가 다중 레이어 이미지의 병합된 PDF 버전에 추가된 경우 메모를 개별적으로 가져와야 할 수 있습니다. 이러한 접근방식을 통해 Photoshop이 없는 검토자는 다중 레이어 디자인 맥락에서 주석을 볼 수 있게 하면서 주석을 제공할 수 있습니다.

1. [파일] > [가져오기] > [메모]를 선택합니다.
2. 메모를 포함하는 PDF 또는 FDF 파일을 선택한 다음 [불러오기]를 클릭합니다.

메모는 소스 문서에서 메모가 저장된 위치에 나타납니다.

메모 삭제

❖ [메모 도구]를 선택한 후 다음 중 하나를 수행합니다.

- 개별 메모를 삭제하려면 이미지에서 메모를 클릭한 다음 [메모] 패널에서 [메모 삭제] 아이콘 을 클릭합니다.
- 모든 메모를 삭제하려면 옵션 막대에서 모두 지우기를 클릭합니다.

기타 도움말 항목

[파일 정보] 대화 상자를 사용하여 메타데이터 추가

메타데이터 템플릿 작업

메타데이터를 문서로 가져오기



법적 고지 사항 | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

다른 응용 프로그램에 Photoshop 이미지 배치

페이지 레이아웃 프로그램을 위해 이미지 준비

Adobe Illustrator에서 Photoshop 아트웍 사용

이미지 클리핑 패스를 사용하여 투명도 만들기

이미지 클리핑 패스 인쇄

패스를 Adobe Illustrator로 내보내기

OLE를 사용하여 이미지 연결 또는 포함(Windows에만 해당)

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

맨 위로

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 저장을 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.

 페이지 레이아웃 프로그램에서 투명 영역이 흰색으로 표시되면 문서를 인쇄해 보십시오. 일부 레이아웃 프로그램에서는 클리핑 패스가 제대로 표시되지 않지만 의도한 대로 인쇄됩니다.

Adobe Illustrator에서 Photoshop 아트웍 사용

맨 위로

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 아트웍의 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 [열기]를 클릭합니다.
 - 기존 Illustrator 파일에 이미지를 통합하려면 [파일] > [가져오기]를 선택하고 [가져오기] 대화 상자에서 파일을 찾은 다음 [연결] 옵션을 선택해제하고 [가져오기]를 클릭합니다.
 - 이미지를 파일로 가져오지만 원본에 대한 연결을 계속 유지하려면 [파일] > [가져오기]를 선택하고 [가져오기] 대화 상자에서 파일을 찾은 다음 [연결] 옵션을 선택하고 [가져오기]를 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** 개체로 변환하려면 [**Photoshop** 레이어를 개체로 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

[맨 위로](#)

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 개체를 사용하고 배경을 제외할 수 있습니다. 이미지 클리핑 패스를 사용하면 다른 응용 프로그램에서 **Photoshop** 이미지를 인쇄하거나 가져올 때 전경 개체를 분리하고 나머지 부분을 투명하게 만들 수 있습니다.

참고: 패스는 벡터 기반으로 가장자리가 선명합니다. 이미지 클리핑 패스를 만들 경우에는 어두운 영역에서처럼 폐더 가장자리의 부드러움을 유지할 수 없습니다.



Illustrator 또는 **InDesign**으로 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 패스로 선택 영역 변환을 참조하십시오.

2. [패스] 패널에서 작업 패스를 패스로 저장합니다.

3. [패스] 패널 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.

이미지 클리핑 패스 인쇄

[맨 위로](#)

경우에 따라 이미지 세터가 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] 패널 메뉴에서 [**작업 패스 만들기**]를 선택한 후 허용치 설정을 늘립니다. 시작 값은 4-6픽셀이 적절합니다. 그런 다음 이미지 클리핑 패스를 다시 만듭니다.

패스를 **Adobe Illustrator**로 내보내기

[맨 위로](#)

[**Illustrator**로 패스 내보내기] 명령을 사용하면 **Photoshop** 패스를 **Adobe Illustrator** 파일로 내보낼 수 있습니다. 이러한 방법으로 패스를 내보내면 **Photoshop**과 **Illustrator** 아트워크 결합 작업이나 **Illustrator** 아트워크에 **Photoshop** 기능을 사용하는 작업이 단순해집니다. 예를 들어 펜 도구 패스를 내보낸 다음, 이 패스에 획을 그려 **Illustrator**에서 인쇄하는 **Photoshop** 클리핑 패스와 함께 트랩으로 사용할 수 있습니다. 또한 이 기능을 사용하여

Illustrator 텍스트 또는 개체를 **Photoshop** 패스에 정렬할 수도 있습니다.

1. 패스를 그리고 저장하거나 기존 선택 영역을 패스로 변환합니다.
2. [파일] > [내보내기] > [**Illustrator**로 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 **Illustrator**에서 이 파일을 엽니다. 이 패스를 조작할 수도 있고 이 패스를 사용하여 파일에 추가할 **Illustrator** 개체를 정렬할 수도 있습니다.

Adobe **Illustrator**의 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(**Windows**에만 해당)

맨 위로

Photoshop은 OLE 2.0 서버이므로 OLE 컨테이너 응용 프로그램(대개 워드프로세서나 페이지 레이아웃 프로그램)에서 이미지를 포함하거나 연결하는 기능을 지원합니다. 예를 들어 복사하여 붙여넣기 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 **Photoshop**에서 편집할 수 있습니다. **Photoshop**에서 이미지를 닫으면 컨테이너 응용 프로그램에서 업데이트됩니다.

OLE 응용 프로그램에서 선택 영역이나 이미지 연결 또는 포함

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- **Photoshop**에서 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 [개체 삽입] 명령을 사용하여 새 **Photoshop** 이미지나 기존의 **Photoshop** 파일을 OLE 포함 개체 또는 OLE 연결 개체로 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 개체를 놓으면 해당 개체는 **Photoshop**에서 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 **Photoshop**을 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.

기타 도움말 항목

Photoshop 및 After Effects 작업

Photoshop 및 Flash 작업

Photoshop 및 Dreamweaver 작업

기준점 추가 또는 삭제



법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호 정책

파일 가져오기

Photoshop으로 파일 가져오기

Photoshop로 PDF 또는 Illustrator 가져오기

Photoshop에 Adobe Illustrator 아트 붙여넣기

[가져오기] 명령은 문서에 사진, 아트 또는 Photoshop에서 지원하는 파일을 고급 개체로 추가합니다. 이미지 품질의 저하 없이 고급 개체에 대해 비율 조정, 위치 지정, 기울이기, 회전 또는 뒤집기 작업을 수행할 수 있습니다.

Photoshop으로 파일 가져오기

맨 위로

- 가져온 아트나 사진을 배치할 Photoshop 문서를 엽니다.

- 다음 중 하나를 수행합니다.

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

💡 또한 Windows 또는 Mac OS의 파일을 열린 Photoshop 이미지로 드래그할 수도 있습니다.

- (Bridge) 파일을 선택하고 [파일] > [가져오기] > [Photoshop]을 선택합니다.

- PDF나 Illustrator(AI) 파일을 가져오는 경우 [PDF 가져오기] 대화 상자가 나타납니다. 가져올 페이지나 이미지를 선택하고 [차르기] 옵션을 설정한 다음 [OK]를 클릭합니다. [PDF 가져오기] 대화 상자 옵션에 대한 자세한 내용은 Photoshop로 PDF 또는 Illustrator 가져오기를 참조하십시오. 가져온 아트웍은 Photoshop 이미지 가운데 있는 테두리 상자 안에 나타납니다. 아트웍은 원본의 종횡비를 유지하지만 아트웍이 Photoshop 이미지보다 큰 경우에는 이미지의 크기에 맞게 조정됩니다.

참고: [가져오기] 명령 외에도 Illustrator에서 아트를 복사하고 Photoshop 문서에 붙여서 Adobe Illustrator 아트를 고급 개체로 추가할 수도 있습니다. 자세한 내용은 Photoshop에 Adobe Illustrator 아트 붙여넣기를 참조하십시오.

- (선택 사항) 다음 중 하나를 수행하여 가져온 아트웍을 변형하거나 위치를 조정합니다.

- 가져온 아트의 위치를 다시 지정하려면 아트웍의 테두리 상자 안에 포인터를 놓고 드래그합니다. 또는 옵션 막대에서 [X]에 값을 입력하여 가져온 아트웍의 중심점과 이미지의 왼쪽 가장자리 사이의 거리를 지정하고, [Y]에 값을 입력하여 가져온 아트웍의 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 아트웍의 테두리 상자 밖에 포인터를 놓고 포인터가 구부러진 화살표로 바뀌면 드래그하거나 옵션 막대에서 [회전] 옵션 값을(도)를 입력합니다. 가져온 아트웍의 중심점 주위로 아트웍이 회전합니다. 중심점을 조정하려면 중심점을 새 위치로 드래그하거나 옵션 막대에서 [참조점 위치] 아이콘 의 핸들을 클릭합니다.

- 가져온 아트를 기울이려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 테두리 상자의 측면 핸들을 드래그합니다.

- 가져온 아트를 뒤집려면 [편집] > [변형] > [뒤집기]를 선택하고 옵션 막대의 [뒤집기 스타일] 팝업 메뉴에서 원하는 변형을 선택합니다.

[뒤집기 스타일] 팝업 메뉴에서 [사용자 정의]를 선택한 경우에는 조절점, 테두리 상자나 메시의 선분, 메시 내의 영역 등을 드래그하여 이미지를 변형합니다.

- PDF, EPS 또는 Adobe Illustrator 파일을 가져오는 경우에는 옵션 막대에서 원하는 앤티 엘리어스 옵션을 설정합니다. 레스터화 도중 가장자리 픽셀을 혼합하려면 [엔티 엘리어스] 옵션을 선택하고, 레스터화 도중 가장자리 픽셀 간의 가장자리 변환을 선명하게 하려면 [엔티 엘리어스] 옵션을 선택해제합니다.

- 다음 중 하나를 수행합니다.

- 옵션 막대에서 실행 을 클릭하거나 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 눌러 새 레이어에 가져온 아트웍을 실행합니다.

- 옵션 막대에서 취소 을 클릭하거나 Esc 키를 눌러 배치를 취소합니다.

Photoshop로 PDF 또는 Illustrator 가져오기

맨 위로

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

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

- [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 그림을 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.
도린 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 엔티 앤티어스 옵션을 설정합니다.
6. [실행]  을 클릭하여 대상 문서의 새 레이어에 아트워크를 고급 개체로 가져옵니다.

Photoshop에 Adobe Illustrator 아트 붙여넣기

맨 위로

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 레스터화하려면 [파일 처리 및 클립보드] 환경 설정에서 [PDF] 및 [AICB(투명도 지원 안함)] 옵션을 겁니다.
 - 아트를 고급 개체, 레스터화된 이미지, 패스 또는 모양 레이어로 붙이려면 [파일 처리 및 클립보드] 환경 설정에서 [PDF] 및 [AICB(투명도 지원 안함)] 옵션을 겁니다.
2. Adobe Illustrator에서 파일을 열고 복사할 아트를 선택한 다음 [편집] > [복사]를 선택합니다.
3. Photoshop에서 Adobe Illustrator 아트를 붙일 문서를 열고 [편집] > [붙여넣기]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 레스터화됩니다. 이 절차의 나머지 단계는 생략할 수 있습니다.
4. [붙여넣기] 대화 상자에서 Adobe Illustrator 아트를 붙일 방법을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.
고급 개체 이미지 품질의 저하 없이 비율 조정, 변형 또는 이동할 수 있는 벡터 고급 개체로 아트를 붙입니다. 그런 다음 아트를 가져오면 파일 데이터가 Photoshop 문서에 별개의 레이어로 포함됩니다.

픽셀이 옵션을 선택하면 아트를 픽셀로 붙이며 아트가 Photoshop 문서에서 자체의 레이어에 레스터화되고 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 패스가 [레이어] 패널에서 선택한 레이어에 붙여집니다.

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

5. [붙여넣기] 대화 상자에서 [고급 개체]나 [픽셀]을 선택한 경우 원하는대로 변형한 후 Enter 키 또는 Return 키를 클릭하여 아트를 가져옵니다.

기타 도움말 항목

 [Adobe Bridge](#)

 [Mini Bridge](#)

[패스 선분, 구성 요소 및 점](#)



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

이미지의 열 지정

이미지의 열 지정

[맨 위로](#)

이미지의 열 지정

열은 이미지나 요소를 정확하게 위치시키는 데 도움을 줍니다. [신규], 이미지 크기 및 [캔버스 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.
3. [파일] > [새로 만들기] 명령을 사용하여 새 이미지를 만들고, [너비] 값에 대해 [열]을 선택하고, 새 문서에 필요한 열 수를 입력합니다. 또한 [이미지] > [이미지 크기] 또는 [이미지] > [캔버스 크기] 명령을 사용하여 열린 이미지의 크기를 페이지 레이아웃에 필요한 열 수로 조정할 수 있습니다.

기타 도움말 항목



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

인쇄되지 않는 표시자 표시 또는 숨기기

표시자 표시 또는 숨기기

표시자 표시 또는 숨기기

맨 위로

안내선, 격자, 선택 영역 가장자리, 분할 영역 및 텍스트 데두리는 개체를 선택, 이동 또는 편집하는 데 도움이 되는 인쇄되지 않는 표시자입니다. 이미지에 영향을 주지 않고 모든 표시자 조합을 사용 또는 사용 안 함으로 설정할 수 있습니다. 또한 사용 설정된 표시자를 표시하거나 숨겨 작업 영역을 정리할 수 있습니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 사용 설정된 모든 표시자를 표시하거나 숨기려면 [보기] > [표시자]를 선택합니다. [표시] 하위 메뉴에서 사용 설정된 [표시자] 옆에 체크 표시가 나타납니다.
- 개별 표시자를 사용하고 표시하려면 [보기] > [표시]를 선택하고 하위 메뉴에서 [표시자]를 선택합니다.
- 사용 가능한 모든 표시자를 사용하고 표시하려면 [보기] > [표시] > [모두]를 선택합니다.
- 모든 표시자를 사용 안 함으로 설정하고 숨기려면 [보기] > [표시] > [없음]을 선택합니다.
- 표시자 그룹을 사용 또는 사용 안 함으로 설정하려면 [보기] > [표시] > [표시자 표시 옵션]을 선택합니다.

참고: 색상 샘플러는 [표시] 하위 메뉴에 [표시자], [모두], [없음] 명령이 옵션으로 있지 않지만, 이들 명령의 영향을 받습니다.
기타 도움말 항목



법적 고지 사항 | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

32비트 모드에서 Photoshop 실행(64비트 Mac OS에만 해당)

64비트 버전의 Mac OS 10.5 이상에서는 Photoshop이 32비트 모드에서 실행 중일 때만 일부 이전 선택적 플러그인을 사용할 수 있습니다.

1. Finder에서 [이동] > [응용 프로그램]을 선택합니다.
2. Photoshop 폴더를 확장합니다. 그런 다음 Photoshop 응용 프로그램 아이콘을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [정보 입수]를 선택합니다.
3. [정보] 창의 [일반] 섹션에서 [32비트 모드에서 열기]를 선택합니다.
4. [정보] 창을 닫고 Photoshop을 다시 시작합니다.

 자세한 내용은 [Photoshop의 64비트 운영 체제 이점 및 제한 사항](#)을 참조하십시오.



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

눈금자

눈금자 정보

눈금자의 0 원점 변경
측정 단위 변경

눈금자 정보

맨 위로

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

눈금자를 표시하거나 숨기려면 [보기] > [눈금자]를 선택합니다.

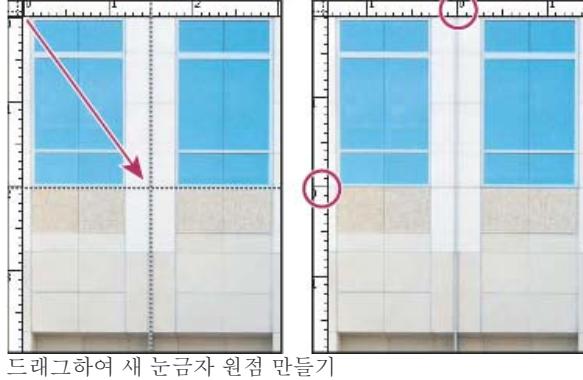
눈금자의 0 원점 변경

맨 위로

- (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.
- 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 클릭합니다.



측정 단위 변경

맨 위로

- 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.
- 눈금자의 측정 단위를 선택합니다.
참고: [정보] 패널에서 단위를 변경하면 자동으로 눈금자의 단위가 변경됩니다.
- [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.
- [확인]을 클릭합니다.

기타 도움말 항목



법적 고지 사항 | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

실행 취소 및 작업 내역

실행 취소 또는 다시 실행 명령 사용
최종 저장 버전으로 되돌리기
이미지의 일부를 이전에 저장한 버전으로 복원
작업 취소
작업 완료시 알림 받기
작업 내역 패널 사용
이미지 스냅사진 만들기
이미지 상태 또는 스냅사진으로 페인트

실행 취소 또는 다시 실행 명령 사용

맨 위로

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

최종 저장 버전으로 되돌리기

맨 위로

❖ [파일] > [되돌리기]를 선택합니다.

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

이미지의 일부를 이전에 저장한 버전으로 복원

맨 위로

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [작업 내역 브러시 도구] 를 사용하여 [작업 내역] 패널에서 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 [패널] 메뉴에서 [작업 내역 옵션]을 선택하고 [최초의 스냅사진 자동 생성] 옵션이 선택되어 있는지 확인하십시오.

작업 취소

맨 위로

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

작업 완료시 알림 받기

맨 위로

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 패널 사용

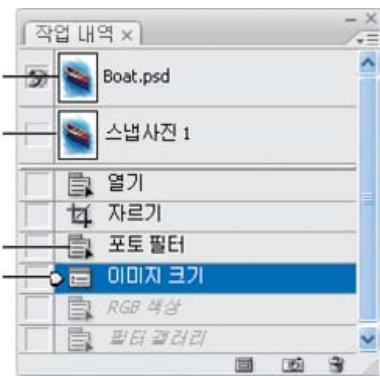
맨 위로

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

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

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

[작업 내역] 패널을 표시 하려면 [창] > [작업 내역]을 선택하거나 [작업 내역] 패널 탭을 클릭합니다.



Photoshop 작업 내역 패널

A. 작업 내역 브러시의 소스 설정 B. 스냅사진 축소판 C. 작업 내역 상태 D. 작업 내역 상태 슬라이더

[작업 내역] 패널을 사용할 때 다음 사항을 염두에 두십시오.

- 패널, 색상 설정, 액션 및 환경 설정 등에 대한 변경과 같은 프로그램 전체 범위의 변경 내용은 특정 이미지에 대한 변경 내용이 아니므로 [작업 내역] 패널에 반영되지 않습니다.
- 기본적으로 [작업 내역] 패널에는 20개의 이전 상태가 나열됩니다. [환경 설정] > [성능]에서 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 패널에서 지워집니다.
- 기본적으로 문서 초기 상태의 스냅사진은 패널 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 복원 할 수 있습니다.
- 기본적으로 상태를 삭제하면 해당 상태와 그 이후의 상태가 삭제됩니다. [비]연속 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] 패널 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] 패널 메뉴에서 [삭제]를 선택합니다.
- 해당 변경 내용과 그 이후의 변경 내용을 삭제하려면 [삭제] 단추 로 상태를 드래그합니다.
- 이미지는 변경하지 않고 [작업 내역] 패널에서 상태 목록을 삭제하려면 패널 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 패널 메뉴에서 [작업 내역 지우기]를 선택합니다. 이 명령은 [실행 취소] 버퍼에서 상태를 삭제하여 메모리를 확보하므로, Photoshop의 메모리가 부족하다는 메시지가 나타날 경우 상태를 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.

- 상태 또는 스냅사진을 작업 내역 패널에 있는 [현재 상태에서 새 문서를 만듭니다] 단추 로 드래그합니다. 새로 만든 문서의 작업 내역 목록에

는 [상태 복제] 항목만 있습니다.

- 상태 또는 스냅사진을 선택한 다음 [현재 상태에서 새 문서를 만듭니다] 단추 를 클릭합니다. 새로 만든 문서의 작업 내역 목록에는 [상태 복제] 항목만 있습니다.
- 상태나 스냅사진을 선택한 다음 [작업 내역] 패널 메뉴에서 [새 문서]를 선택합니다. 새로 만든 문서의 작업 내역 목록에는 [상태 복제] 항목만 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] 패널에서 해당 스냅사진에 다시 액세스할 수 있습니다.

작업 내역 옵션 설정

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

- [작업 내역] 패널 메뉴에서 [작업 내역 옵션]을 선택합니다.

- 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] 패널에는 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 패널의 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 메타 데이터로 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.

- [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 [Photoshop] > [환경 설정] > [일반](Mac OS)을 선택합니다.
- [작업 내역 로그] 환경 설정을 클릭하여 켜거나 끌 수 있습니다.
- [로그 항목 저장] 옵션에서는 다음 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.

- 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] 패널에 나타나는 텍스트가 포함됩니다.

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

이미지 스냅사진 만들기

[맨 위로](#)

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

스냅사진은 [작업 내역] 패널에 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] 패널에 나열되어 있는 모든 상태가 삭제됩니다.

스냅사진 만들기

1. 상태를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- 자동으로 스냅사진을 만들려면 [작업 내역] 패널의 [새 스냅사진을 만듭니다] 단추 를 클릭합니다. 또는 작업 내역 옵션에서 [저장 시 자동으로 새 스냅사진 만들기]를 선택한 경우 [작업 내역] 패널 메뉴에서 [새 스냅사진]을 선택합니다.
- 스냅사진을 만들 때 옵션을 설정하려면 [작업 내역] 패널 메뉴에서 [새 스냅사진]을 선택하거나, Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [새 스냅사진을 만듭니다] 단추를 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 패널 메뉴에서 [삭제]를 선택하거나, [삭제] 아이콘 을 클릭하거나, 스냅사진을 [삭제] 아이콘으로 드래그합니다.

이미지 상태 또는 스냅사진으로 페인트

[맨 위로](#)

[작업 내역 브러시 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 브러시 도구]를 사용하여 이미지 영역에 변경 사항을 선택적으로 적용할 수 있습니다. 병합된 스냅사진을 선택하지 않으면 선택한 상태의 레이어에서 다른 상태의 동일한 레이어까지 [작업 내역 브러시 도구]가 페인팅합니다.

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

1. [작업 내역 브러시 도구] 를 선택합니다.

2. 옵션 막대에서 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 불투명도 및 혼합 모드를 지정합니다.
- 브러시를 선택하고 브러시 옵션을 설정합니다.

3. [작업 내역] 패널에서 상태나 스냅사진의 왼쪽 열을 클릭하여 [작업 내역 브러시 도구]의 소스로 사용합니다.

4. [작업 내역 브러시 도구]로 페인팅하려면 드래그합니다.

기타 도움말 항목



눈금자 도구를 사용하여 위치 지정

눈금자 도구를 사용하여 위치 지정

맨 위로

[눈금자 도구] 는 이미지나 요소의 위치를 정밀하게 지정하는 데 도움이 됩니다. 또한 [눈금자 도구]는 작업 영역에 있는 두 점 사이의 거리를 계산합니다. 한 점에서 다른 점까지의 거리를 측정할 경우 인쇄되지 않는 선이 그려지고 옵션 막대와 [정보] 패널에 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 기준 측정선이 있는 경우 [눈금자 도구]를 선택하면 이 측정선이 표시됩니다.

두 점 사이에서 측정

1. [눈금자 도구] 를 선택합니다. (눈금자가 표시되지 않을 경우 스포이드를 누른 상태로 있습니다.)
2. 시작점에서 끝점으로 드래그합니다. 도구의 이동을 45°씩으로 제한하려면 Shift 키를 누른 채 드래그합니다.
3. 기준 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 편집

1. [눈금자 도구] 를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 선 크기를 조정하려면 기준 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] > [이미지 회전] > [임의]를 선택합니다. 이미지를 똑바르게 하는 데 필요한 올바른 회전 각도가 [캔버스 회전] 대화 상자에 자동으로 입력됩니다.

기타 도움말 항목



법적 고지 사항 | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

스냅을 사용하여 요소 위치 지정

스냅 사용

스냅 사용

맨 위로

스냅을 사용하면 선택 영역 가장자리, 자르기 선택 윤곽, 분할 영역, 모양, 페스를 정확하게 배치할 수 있습니다. 스냅으로 인해 요소가 올바르게 배치되지 않을 경우 스냅을 사용하지 않도록 설정할 수 있습니다.

스냅 사용 또는 사용 안 함

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

💡 [이동] 도구를 사용하는 동안 스냅을 일시적으로 사용하지 않으려면 Ctrl 키를 누릅니다.

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.

기타 도움말 항목



법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

격자 및 안내선

안내선 및 격자를 사용하여 위치 지정

안내선 및 격자를 사용하여 위치 지정

맨 위로

안내선과 격자는 이미지나 요소를 정확하게 위치시키는 데 도움을 줍니다. 안내선은 이미지 위에 인쇄되지 않는 선으로 나타납니다. 안내선을 이동 및 제거할 수 있습니다. 실수로 이동하지 않도록 잡을 수도 있습니다.

[고급 안내선]을 사용하면 모양, 분할 영역 및 선택 영역을 쉽게 정렬할 수 있습니다. 특정 모양을 그리거나 선택 영역 또는 분할 영역을 만들 때 고급 안내선이 자동으로 나타납니다. 필요하다면 [고급 안내선]을 숨길 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) 패널 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.

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 및 분할 영역을 표시하거나 숨깁니다.

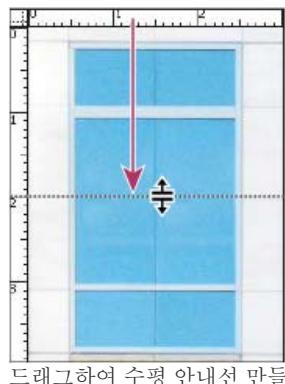
안내선 가져오기

- 눈금자가 보이지 않으면 [보기] > [눈금자]를 선택합니다.

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

- 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 수직 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.

- (선택 사항) 모든 안내선을 잡그려면 [보기] > [안내선 잡그기]를 선택합니다.

안내선 이동

1. [이동 도구] ▶✿를 선택하거나, Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 눌러 [이동 도구]를 활성화합니다.
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.

기타 도움말 항목



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

단축키 사용자 정의

새로운 단축키 정의

[명령이나 도구에서 단축키 지우기](#)

[단축키 세트 삭제](#)

[현재 단축키 목록 보기](#)

참고: 자세한 내용을 보려면 아래 링크를 클릭하십시오. 질문을 하고, 기능을 요청하고, 문제점을 보고하려면 feedback.photoshop.com을 방문하십시오.

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 포함합니다.

 단축키 사용 외에도 컨텍스트 메뉴를 사용하여 활성 도구, 선택 영역 또는 패널과 관련된 많은 명령에 액세스할 수 있습니다. 컨텍스트 메뉴를 표시하려면 문서 창 또는 패널을 마우스 오른쪽 단추로 클릭합니다.

새로운 단축키 정의

[맨 위로](#)

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.

패널 메뉴 패널 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.
- 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

[맨 위로](#)

1. [편집] > [단축키]를 선택합니다.

2. [단축키] 대화 상자에서 삭제할 단축키를 사용하는 명령이나 도구의 이름을 선택합니다.

3. [단축키 삭제]를 클릭합니다.

단축키 세트 삭제

[맨 위로](#)

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.

현재 단축키 목록 보기

맨 위로

현재 단축키의 목록을 보려면 웹 브라우저에서 표시하거나 인쇄할 수 있도록 현재 바로 가기를 HTML 파일로 내보냅니다.

1. [편집] > [단축키]를 선택합니다.
 2. [단축키] 메뉴에서 [응용 프로그램 메뉴], [패널 메뉴] 또는 [도구] 단축키 유형을 선택합니다.
 3. [사용자 정의]를 클릭합니다.
-



법적 고지 사항 | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

사전 설정

Photoshop의 이전 버전에서 사전 설정 마이그레이션

전문가 의견: Photoshop CS6으로 사전 설정 마이그레이션

사전 설정 관리자 사용

Photoshop의 이전 버전에서 사전 설정 마이그레이션

맨 위로

Photoshop의 이전 버전에서 최신 버전으로 사전 설정을 마이그레이션할 수 있습니다. [사전 설정 마이그레이션] 명령을 통해 브러시, 색상 견본, 그레이디언트, 스타일, 패턴 등을 자동으로 마이그레이션할 수 있습니다.

- [편집] > [사전 설정] > [사전 설정 마이그레이션]을 선택합니다.
- 이전 버전의 Photoshop에서 사전 설정을 가져올 것인지 묻는 메시지가 표시되면 [예]를 클릭합니다.
- [확인]을 클릭합니다.

사전 설정 관리자 사용

맨 위로

사전 설정 관리자 정보

사전 설정 관리자를 사용하여 Photoshop에서 제공되는 사전 설정 브러시, 색상 견본, 그레이디언트, 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, 패널, 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 응용 프로그램 폴더에 있는 Presets 폴더에 설치됩니다.

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

패널 메뉴 단추를 클릭하고 메뉴 윗부분에서 표시 모드를 선택하여 사전 설정 구성을 조정할 수 있습니다.

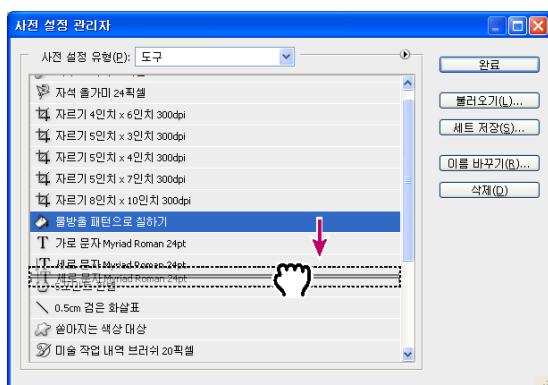
텍스트 전용 각 사전 설정 항목의 이름을 표시합니다.

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

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

획 축소판 각 브러시 사전 설정의 샘플 브러시 획과 브러시 축소판을 표시합니다. 이 옵션은 브러시 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 [재설정] 명령을 사용하여 라이브러리에 기본 항목을 복원할 수 있습니다.

사전 설정 항목의 라이브러리 불러오기

- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [사전 설정 유형] 팝업 메뉴 오른쪽에 있는 삼각형을 클릭하고 패널 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 패널 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

- 사전 설정 항목을 선택합니다. 여러 항목을 한꺼번에 선택하려면 Shift 키를 누른 상태에서 클릭하십시오.
- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [이름 바꾸기]를 선택한 후 브러시, 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

- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 목록에 있는 사전 설정을 모두 라이브러리로 저장하려면 모든 항목을 선택해야 합니다.
 - 현재 목록의 하위 침합을 라이브러리로 저장하려면 Shift 키를 누른 상태에서 저장할 항목을 선택합니다.
- [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 패널 메뉴 아래에 해당 라이브러리 이름이 나타납니다.

사전 설정 항목의 기본 라이브러리 복원

- 패널 메뉴에서 [재설정]을 선택합니다. 현재 목록을 대체하거나 기본 라이브러리를 현재 목록에 첨부할 수 있습니다.

기본 사전 설정 위치

- 사전 설정을 저장하거나, 불러오거나, 교체하는 기본 위치는 운영 체제에 따라 다릅니다.
 - Windows 7 및 Windows Vista: [드라이브]:\Users\<user>\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop \버전_번호\Presets.
 - Mac: <사용자>/Library/Application Support/Adobe/AdobePhotoshop \버전_번호\Presets.
 - Windows XP: [드라이브]:\Document and Settings\<사용자>\Application Data\Adobe\AdobePhotoshop \버전_번호\Presets.
- Adobe Photoshop과 함께 제공되는 사전 설정은 Photoshop 프로그램 폴더에 저장됩니다.

Windows에서 숨김 파일 표시

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

- Windows XP에서 숨김 파일을 표시하려면:
 - [시작] > [제어판] > [폴더 옵션]으로 이동합니다.
 - [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] > [모양 및 개인화] > [폴더 옵션]으로 이동합니다.
 - b. [보기] 탭의 [숨김 파일 및 폴더] 아래에서 [숨김 파일 및 폴더 표시]를 선택합니다.
 - c. [확인]을 클릭합니다.

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

법적 고지 사항 | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

플러그인

플러그인 모듈 정보

플러그인 모듈은 **Adobe Systems**와 타 소프트웨어 개발 업체가 공동으로 개발한 소프트웨어 프로그램으로, **Photoshop**에 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 앤리어스(Mac OS)를 설정할 수 있습니다. 그런 다음 플러그인 폴더에 단축키나 앤리어스를 추가하고 **Photoshop**에서 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. **Photoshop**에는 많은 플러그인을 설치할 수 있습니다. 그러나 설치된 플러그인 모듈 목록이 너무 길면 **Photoshop**의 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 **Photoshop**을 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. Windows에서는 모듈을 **Photoshop** 프로그램 폴더의 적절한 플러그인 폴더에 설치하거나 복사할 수도 있습니다. Mac OS에서는 모듈의 사본을 **Photoshop** 프로그램 폴더의 적절한 플러그인 폴더로 드래그합니다. 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

- [편집] > [환경 설정] > [플러그인](Windows) 또는 [Photoshop] > [환경 설정] > [플러그인](Mac OS)을 선택합니다.
- [추가 플러그인 폴더]를 선택합니다.
- [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.
- 추가 플러그인 폴더를 선택했으면 [확인](Windows) 또는 [선택](Mac OS)을 클릭합니다.
- 플러그인이 적용되도록 **Photoshop**을 다시 시작합니다.

플러그인 불러오기 무시

- 해당 플러그인 이름, 폴더 또는 디렉토리 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] > [플러그인 정보]를 선택하고 하위 메뉴에서 플러그인을 선택합니다.
 - (Mac OS) [Photoshop] > [플러그인 정보]를 선택하고 하위 메뉴에서 플러그인을 선택합니다.

기타 도움말 항목

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물은 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

법적 고지 사항 | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

CS6에서 생산성 향상(JDI)

Photoshop CS6는 JDI(Just Do It) 기능으로도 알려진 60여 가지의 생산성 개선 기능을 도입합니다. 이러한 작은 향상으로 오랜 고객의 요청을 해결하고 종체적으로 생산성을 크게 증가시킬 수 있습니다.

참고: Photoshop CC의 새 기능과 향상에 대한 자세한 내용은 [Photoshop CC의 새로운 기능을 참조하십시오.](#)

자동화

[맨 위로](#)

- 자동화 옵션으로 복원된 밀착 인화
- 자동화 옵션으로 복원된 PDF 프레젠테이션
- 스크립트 옵션으로 복원된 레이어 구성 요소를 PDF로

브러시

[맨 위로](#)

- 액션 패널 메뉴의 도구 기록 허용 옵션으로 액션에 브러시 획을 기록합니다. (브러시 획은 종종 각 프로젝트에 고유하므로, 이 획이 필요한 액션을 기록한 후 이 옵션을 비활성화하십시오.)
- 페인팅 시 텍스처에 대한 밝기/대비 슬라이더
- 브러시 끝 커서는 등근형 및 캡처된 끝에 대한 브러시 포즈 및 지터를 반영합니다.
- 고정 텁에 브러시 투영
- [색상]은 기본적으로 각 획에 대해 일관성을 유지합니다.

참고: 브러시 포즈, 투영 및 색상 움직임 옵션에 대한 자세한 내용은 [페인팅 및 패턴](#)을 참조하십시오.

- 브러시 크기 및 경도를 변경하기 위한 HUD(Heads-Up Display) 또한 불투명도를 변경할 수 있습니다. Ctrl+Alt(Windows) 또는 Command+Option(Mac OS)을 누르고 위 또는 아래로 드래그합니다. (일반 환경 설정에서 [HUD 세로 이동을 기준으로 등근 브러시에 변환 주기]를 선택 취소해야 합니다.)
- 최대 브러시 크기를 5000픽셀로 증가

채널

[맨 위로](#)

- 단일 레이어로 문서에 대한 채널 분할 사용(단순 투명도를 분할할 수 있음).

색상 피커

[맨 위로](#)

- #(예: #aabbcc) 또는 0x(예: 0xAABBCC)로 16진수 필드에 붙여 넣습니다.
- 바로 가기 16진수 값(예: #123)을 허용합니다.

스포이드

[맨 위로](#)

- 옵션 막대의 샘플 메뉴에 조정 레이어를 무시하는 옵션 추가
- 현재 레이어에서 및 샘플 메뉴 아래에서 샘플을 만드는 옵션 추가
- 이제 샘플 크기 옵션은 다양한 스포이드 도구에 대한 컨텍스트 메뉴에 나타납니다(수준의 검은 점 및 흰 점).

파일 형식

[맨 위로](#)

- TIFF 파일로 추가 비트 깊이를 읽습니다.
- 열고 저장할 때 OpenEXR 투명도를 지정하기 위한 옵션을 추가합니다.
- BIGTIFF 형식(4기가 이상의 TIFF 파일)을 읽습니다.
- 일반 스테레오 이미지 쌍 형식(JPS, MPO, PNS)을 읽습니다.

GPU

- 사용 전에 탐지된 GPU의 자격을 사전 심사하여 안정성 증가

이미지 크기 조정

[맨 위로](#)

- 쌓입방 자동 옵션은 크기 조정의 유형을 기준으로 최상의 재샘플 방법을 자동 선택합니다.

가져오기

[맨 위로](#)

- (Mac OS) ImageKit 스캐너 및 카메라는 더 많은 장치에서 이미지 가져오기를 지원합니다.

레이어

[맨 위로](#)

- 자유 변형 명령에 대한 옵션 막대에 보간 메뉴 추가
- 그레이디언트 오버레이 및 그레이디언트 획 레이어 스타일에 디더 옵션 추가
- 레이어 및 칠 불투명도를 0%로 설정하는 00 및 Shift + 00 단축키 추가
- 여러 개의 선택된 레이어에 대한 잡금, 혼합 모드 또는 색상 레이블을 동시에 변경합니다.
- Ctrl/Command + J는 (레이어 외) 선택한 레이어 그룹을 중복합니다.
- 레이어 도구 설명에는 레이어 이름이 포함됩니다.
- 레이어 스타일 새로 래스터화 명령은 레이어 효과를 레이어에 병합합니다.
- 레이어 스타일이 적용되는 순서를 반영하도록 레이어 스타일 재정리(예: 그림자 효과를 기타 효과 아래에 놓기).
- 레이어 스타일 혼합 옵션이 사용자 정의되었으면 레이어에 혼합 조건/혼합 옵션 배지 표시
- Alt/Opt + FX 캐시/끄기 화살표를 클릭하면 모든 레이어 효과가 표시되거나 숨겨집니다.
- 숨겨진 레이어에 대한 올바른 불투명도 및 혼합 모드 표시
- 레이어의 이름을 바꿀 때 Tab 키를 누르면 다음 레이어로 이동하고, Shift + Tab 키를 누르면 이전 레이어로 이동합니다.
- 모양 레이어 이름은 도구 이름을 반영합니다(예: "Rectangle 1")。

픽셀 유동화

[맨 위로](#)

- GPU 비디오 카드 가속 기능 추가
- 추가된 기본 및 고급 사용자 인터페이스 모드
- Mac 커서 가시성 향상
- 마지막 메시지를 불러오는 옵션 추가
- 최대 픽셀 유동화 브러시 크기를 15,000으로 증가
- (영어만) 팔호 키 ⌂ 단축키로 픽셀 유동화 브러시 크기를 조정합니다. 이제 Photoshop 내 다른 곳에서의 단위와 일치됩니다.
- Ctrl(Windows) / Command(Mac OS)는 확대경으로 전환됩니다.
- Alt + 마우스 오른쪽 클릭 + 드래그로 브러시 크기를 변경합니다(Windows).
- Ctrl + Alt + 클릭 + 드래그로 브러시 크기를 변경합니다(Mac OS).

마스크

[맨 위로](#)

- 32비트/채널 이미지의 마스크에 반전 및 임계값 조정 사용

플러그인

[맨 위로](#)

- 시작 도중 Shift 키를 누르면 선택적인 플러그 인 및 타사 플러그 인이 비활성화됩니다.

사전 설정

[맨 위로](#)

- 일반 장치(예: iPhone, iPad 등)에 대한 새 문서 사전 설정 추가
- 일반 인쇄 토닝 및 분할 토닝에 대한 새 그레이디언트 맵 추가
- 재시작 후 재구성된 도구 사전 설정 그대로 유지
- RC Concepcion 및 Scott Kelby의 새 HDR Pro 사전 설정

- [인쇄] 대화 상자의 설명 필드에 대한 [편집] 단추 추가
- [인쇄] 대화 상자 및 인쇄 미리 보기 창 크기 조정 허용
- [인쇄] 대화 상자에서 사용자 정의 가능한 미리 보기 배경색 허용
- 페이지에 인쇄되는 영역 수동 위치 조정 허용
- Photoshop에서 색상 관리를 사용할 때 현재 선택한 프린터에 부적합한 색상 프로필 숨기기
- 인쇄 선택 영역 제도입. [인쇄] 대화 상자에서 선택 영역을 수정할 수 있습니다.

- 경고 메시지는 16비트 이미지가 [JPEG로 저장] 대화 상자에서 해당 파일 크기를 표시할 수 없음을 나타냅니다.

- 스크립팅을 통해 도구 사전 설정 이름과 연관된 도구 이름을 액세스하는 기능 추가
- 스크립팅 SDK에서 문서의 안내선 배열을 반환하는 기능 추가

- [선택 윤곽 도구], [울가미 도구] 및 [마스크] 패널(예: [페더] 대화 상자)에 대한 10진수 페더 값 지원
- 패스 대화 상자에서 [선택 영역 만들기]에 재호출된 페더 반경

- 레이어를 변형할 때 레이어 축소판은 계속 고급 개체를 표시합니다.
- 벡터 곡선 드래깅 향상
- 짹수 x 홀수 픽셀 치수로 90도 회전하여 1/2픽셀 위치에 랜딩되는 것을 피할 수 있습니다. (이 동작을 활성화하려면 일반 환경 설정에서 [픽셀 격자에 변형 및 벡터 도구 스냅]을 선택해야 합니다.)
- [파일 처리] > [회전 메타데이터 무시] 환경 설정을 추가하여 파일 메타데이터를 기준으로 이미지 자동 회전 비활성화

- [유형] > [Lorem Ipsum 붙여 넣기] 명령을 추가하여 자리 표시자 텍스트 빨리 삽입
- [감마를 사용하여 텍스트 색상 혼합] 설정을 추가하여 문서 색상 영역과 다른 감마 설정을 사용하여 텍스트 레이어 혼합. 이 옵션을 액세스하려면 [편집] > [색상 설정]을 선택하고 오른쪽의 [옵션 확장]을 클릭하십시오. 기본 설정, 1.45는 이전 Photoshop 버전보다 더 정확하게 텍스트를 혼합하여 다른 응용 프로그램과 훨씬 잘 어울립니다.

참고: [감마를 사용하여 텍스트 색상 혼합]을 선택할 때 Photoshop CS6의 텍스트 레이어는 Photoshop의 이전 버전과 다르게 나타납니다.

- 상황에 따른 문서 클릭 탭에서 새로 만들기/문서 열기 명령 사용 가능(오랜 Mac OS 기능을 이제 Windows에서도 사용 가능)
- 경고를 제거하는 "다시 표시 안 함" 확인란 추가
- 응용 프로그램 막대가 제거되고 드래그 가능한 제목 표시줄을 30% 이상 축소

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물은 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

주요 단축키

인쇄

흐림 효과 갤러리(필드, 조리개, 기울기-이동)

픽셀 유동화

자르기 도구

응용 광각

이 목록에서는 일부 Photoshop 기능에 사용되는 유용한 단축키 중 일부를 다룹니다.

인쇄

[맨 위로](#)

인쇄 설정을 지우려면 [파일] > [인쇄]를 선택한 채로 스페이스바를 길게 누릅니다.

흐림 효과 갤러리(필드, 조리개, 기울기-이동)

[맨 위로](#)

H: 캔버스 UI에서 일시적으로 숨기기

M: 흐림 효과 마스크를 일시적으로 표시

픽셀 유동화

[맨 위로](#)

M: 마지막 메시 불러오기

X: 거울 도구

자르기 도구

[맨 위로](#)

자르기 상자 안을 두 번 클릭하거나 Enter 또는 Return 키 누르기

Esc 키

X

|

백스페이스 키 또는 Delete 키

O

Shift+O

슬래시(/)

Shift+드래그

Shift+드래그 코너 핸들

Control 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)

Control + 회전

Shift + 회전

Shift + 이미지 드래그

Control + 드래그

자르기 적용

자르기 취소

세로와 가로 사이 자르기 상자 방향 바꾸기

(Creative Cloud에만 해당) 자르기 도구 및 원근 자르기 도구의 전면 이미지

자르기 상자 재설정

순환 오버레이 옵션

삼각형 및 골든 나선형 오버레이에 대한 순환 오버레이 방향

자른 영역 숨기기 및 표시

새 자르기 상자 만들기

비율 제한

똑바르게 하기 도구 호출

자르기 상자 축소 방지

15도 단위로 제한

45도 단위로 제한

가장자리에 스냅 일시적으로 사용 안 함

응용 광각

[맨 위로](#)

도구 단축키

C: 제한 도구

Y: 다각형 제한 도구

M: 도구 이동

H: 손 도구

Z: 돌보기 도구

Control 단축키

P: 미리 보기

W: 표시 제한

E: 메시 표시

T: 교정

S: 크기 조절

F: 초점 거리

R: 자르기 계수

A: 원본값

인터페이스에서 볼 수 없는 숨겨진 단축키

L: 투명 매트 전환

X: 일시 확대

E: 최근에 추가한 다각형 모퉁이 되돌리기

기타 단축키

- 기본 단축키

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

이미지 및 색상 기본 사항

이 페이지에서 연결된 일부 내용은 영어로만 제공됩니다.

이미지 크기 조정 | CC, CS6

Photoshop CC의 이미지 크기 명령에 이미지를 확대하면서 세부를 유지하고 더 선명하게 하는 방법이 포함되었습니다.



또한 Photoshop CC 이미지 크기 대화 상자가 사용하기 쉽도록 업데이트되었습니다.

- 창에는 크기 조정 매개 변수를 통한 미리 보기 이미지가 표시됩니다.
- 대화 상자의 크기를 조정하면 미리 보기 창의 크기도 조정됩니다.
- 스타일 비율 조정 옵션은 대화 상자의 상단 오른쪽에 있는 기어 메뉴 내부에서 끄고 켜 수 있습니다.
- 치수 팝업 메뉴에서, 다양한 측정 단위를 선택하여 최종 출력의 치수를 표시합니다.
- 비율 제한 옵션의 끄기 및 켜기를 전환하려면 연결 아이콘을 클릭합니다.

이미지 크기 조정

[맨 위로](#)



이미지 크기 조정

- 이미지 > 이미지 크기를 선택합니다.
- 다음 중 원하는 작업을 수행하여 이미지 미리 보기 설정합니다.
 - 미리 보기 창의 크기를 변경하려면, 이미지 크기 대화 상자의 모퉁이를 드래그하여 크기를 조정합니다.
 - 이미지의 다른 영역을 보려면, 미리 보기 내부를 드래그합니다.
 - 미리 보기 확대 비율을 변경할 경우 확대하려면, 미리 보기 이미지에서 Ctrl 키를 누른 채 클릭(Windows)하거나 Command 키를 누른 채 클릭(Mac OS)합니다. 축소하려면 Alt 키를 누른 채 클릭(Windows)하거나 Option 키를 누른 채 클릭(Mac OS)합니다. 클릭 후 곧 확대 비율이 미리 보기 이미지의 하단에 나타납니다.
- 픽셀 치수의 측정 단위를 변경하려면 치수 옆에 있는 삼각형을 클릭하고 메뉴에서 선택합니다.
- 원래의 너비 대 높이 측정 비율을 유지하려면 비율 제한 옵션이 활성화되어 있는지 확인합니다. 너비와 높이의 크기를 개별적으로 조정하려면 비율 제한 아이콘을 클릭하여 그 연결을 해제합니다.

참고: 너비 및 높이 텍스트 상자의 오른쪽에 있는 메뉴에서 선택하여 너비와 높이의 측정 단위를 변경할 수 있습니다.

5. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 이미지 크기 또는 해상도를 변경하고 전체 픽셀 수를 비례적으로 조정하려면, 리샘플링이 선택되어 있는지 확인하고, 필요하면 리샘플링 메뉴에서 보간 방법을 선택합니다.
- 이미지의 총 픽셀 수를 변경하지 않고 이미지 크기 또는 해상도를 변경하려면 리샘플링의 선택을 해제합니다.

6. (선택 사항) 다음에 맞추기 메뉴에서

- 사전 설정을 선택하여 이미지의 크기를 조정합니다.
- 자동 해상도를 선택하여 특정 인쇄 출력을 위해 이미지 크기를 조정합니다. 자동 해상도 대화 상자에서, 화면 값을 지정하고 품질을 선택합니다. 화면 텍스트 상자의 오른쪽에 있는 메뉴에서 선택하여 측정 단위를 변경할 수 있습니다.

7. 너비와 높이에 값을 입력합니다. 값을 다른 측정 단위로 입력하려면, 너비 및 높이 텍스트 상자 옆에 있는 메뉴에서 선택합니다.

이미지 크기 대화 상자의 맨 위에 새 이미지 파일 크기가 표시되고 괄호 안에는 이전 파일 크기가 표시됩니다.

8. 해상도를 변경하려면, 새 값을 입력합니다. (선택 사항) 다른 측정 단위를 선택할 수도 있습니다.

9. 사용하는 이미지에 스타일이 적용된 레이어가 있으면 기어 아이콘에서 스타일 비율 조정을 선택하여 크기가 변경된 이미지에 나타나는 효과의 비율을 조정합니다. 이 옵션은 비율 제한 옵션을 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다.

10. 옵션 설정을 마칠 때 다음 중 원하는 작업을 수행하십시오.

- [확인]을 클릭합니다.

 이미지 크기 대화 상자에 표시된 초기 값을 복원하려면, 다음에 맞추기 메뉴에서 원래 크기를 선택하거나, Alt(Windows) 또는 Option(Mac OS) 키를 누른 채 재설정을 클릭합니다.

리샘플링 옵션 | Photoshop CC

자동 Photoshop에서는 문서 유형과 문서가 확대되는지 아니면 축소되는지 여부를 기반으로 리샘플링 방법을 선택합니다.

세부 묘사 유지(확대) 이 방법을 선택하면, 이미지 확대 시 노이즈를 없애는 노이즈 감소 슬라이더를 사용할 수 있습니다.

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

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

쌓입방(더 매끄러운 그레이디언트) 주변 픽셀의 값을 검사하여 픽셀을 추가하는 방법으로 속도는 더 느리지만 더 정밀합니다. [쌓입방] 방법은 더 복잡한 연산을 사용하여 [최단입점]이나 [쌍선형] 방법보다 색조의 단계적 변화를 더 매끄럽게 나타냅니다.

최단입점(명확한 가장자리) 이미지의 픽셀을 복제하는 속도는 빠르지만 정밀도가 약간 떨어지는 방법입니다. 이 방법은 명확한 가장자리를 유지하고, 엔티 엘리어스가 적용되지 않은 가장자리가 들어 있는 일러스트레이션에 더 작은 파일을 만듭니다. 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.

자세한 내용

- [이미지 크기 및 해상도](#)

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

이미지 필수 정보

비트맵 이미지 정보

벡터 그래픽 정보

벡터 그래픽 및 비트맵 이미지 결합

색상 채널

비트 심도

비트 심도 간 변환

참고: 자세한 내용을 보려면 아래 링크를 클릭하십시오. 질문을 하고, 기능을 요청하고, 문제점을 보고하려면 feedback.photoshop.com을 방문하십시오.

비트맵 이미지 정보

[맨 위로](#)

기술적 용어로 레스터 이미지라고 하는 비트맵 이미지는 그림 요소(픽셀)의 사각형 격자를 사용하여 이미지를 표현합니다. 각 픽셀에는 특정 위치와 색상 값이 할당되어 있습니다. 즉, 비트맵 이미지를 사용하여 작업할 때는 오브젝트나 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 응용 프로그램에서 이미지 파일을 압축합니다.

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

벡터 그래픽 정보

[맨 위로](#)

벡터 그래픽(벡터 모양 또는 벡터 오브젝트라고도 함)은 기하학적 특성에 따라 이미지를 묘사하는 벡터라는 수학적 오브젝트에 의해 정의된 선과 곡선으로 구성됩니다.

크기를 조정하거나, PostScript 프린터로 인쇄하거나, PDF 파일로 저장하거나, 벡터 기반 그래픽 응용 프로그램으로 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 오브젝트가 벡터 그래픽의 예입니다. [복사] 및 [붙여넣기] 명령을 사용하여 Creative Suite 구성 요소 간에 벡터 그래픽을 복제할 수 있습니다.

벡터 그래픽 및 비트맵 이미지 결합

[맨 위로](#)

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

투명도 여러 효과는 일부만 투명한 픽셀을 아트워크에 추가합니다. 아트워크에 투명도가 포함되어 있으면 Photoshop에서는 인쇄하거나 내보내기 전에 병합이라는 프로세스를 수행합니다. 대부분의 경우 기본 병합 프로세스는 우수한 결과를 만들어냅니다. 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 픽셀화가 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 빈

색상 채널

[맨 위로](#)

모든 Photoshop 이미지에는 하나 이상의 채널이 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 색상 모드를 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 알파 채널을 이미지에 추가하여 마스크와 같은 선택 영역을 저장하거나 편집할 수 있고, 별색 채널을 추가하여 인쇄를 위한 별색 플레이트를 추가할 수 있습니다. 자세한 내용은 채널 기본을 참조하십시오.

비트 심도

[맨 위로](#)

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 2⁸, 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.

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 브러시 도구]를 제외한 모든 도구는 채널당 16비트 이미지에 사용할 수 있습니다.
- 색상 및 색조 조정 명령을 사용할 수 있습니다.
- 채널당 16비트 이미지에 조정 레이어 등의 레이어를 사용할 수 있습니다.
- 16bpc 이미지에서 여러 Photoshop 필터를 사용할 수 있습니다.

몇몇 필터와 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.

Adobe 권장 사항

 공유하고 싶은 자습서가 있으십니까?



비트 심도 이해

Martin Evening

사진작가용 Adobe Photoshop에서 인용한 이 내용에 대해 자세히 알아봅니다.

비트 심도 간 변환

[맨 위로](#)

❖ 다음 중 하나를 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.

기타 도움말 항목



이미지 크기 및 해상도

픽셀 치수 및 인쇄된 이미지 해상도 정보

파일 크기

모니터 해상도 정보

프린터 해상도 정보

이미지의 권장 해상도 결정

화면에서 인쇄 크기 보기

리샘플링

이미지의 픽셀 치수 변경

인쇄 치수 및 해상도 변경

파일 크기에 영향을 미치는 것은 무엇입니까?

자세한 내용을 보려면 아래 링크를 클릭하십시오. 질문을 하고, 기능을 요청하고, 문제점을 보고하려면 feedback.photoshop.com을 방문하십시오.

픽셀 치수 및 인쇄된 이미지 해상도 정보

[맨 위로](#)

픽셀 치수는 이미지 너비와 높이를 따라 총 픽셀 수를 측정합니다. 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

이미지를 리샘플링(리샘플링 참조)하는 경우를 제외하고는 인쇄 치수나 해상도를 변경할 때 이미지 데이터 양은 그대로 유지됩니다. 예를 들어, 파일의 해상도를 변경하면 이미지 데이터 양을 그대로 유지하기 위해 파일의 너비와 높이도 변경됩니다.

Photoshop의 이미지 크기 대화 상자에서 이미지 크기와 해상도 간의 관계를 볼 수 있습니다. 이 대화 상자를 열려면 이미지 > 이미지 크기를 선택하십시오. 사진의 이미지 데이터 양을 변경하지 않으려면 [이미지 리샘플링] 선택을 해제합니다. 그런 다음 폭, 높이 또는 해상도를 변경합니다. 한 값을 변경하면 나머지 두 값도 그에 따라 변경됩니다. [이미지 리샘플링] 옵션을 선택하면 인쇄 또는 화면 요구에 맞게 이미지의 해상도, 너비 및 높이를 변경할 수 있습니다.



- B** 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 줄어듭니다(리샘플링).

현재 이미지 크기를 빠르게 표시

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

❖ 포인터를 파일 정보 상자 위에 두고 마우스 단추를 누릅니다.

파일 크기

[맨 위로](#)

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 결합하여 결정됩니다.

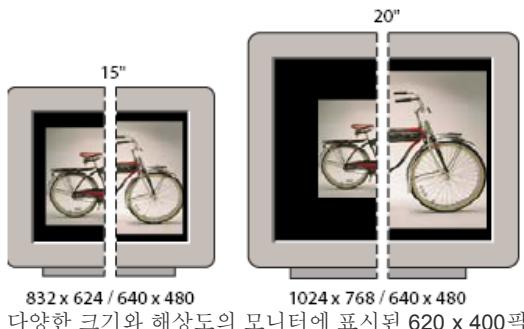
파일 크기에 영향을 주는 또 하나의 요인은 파일 형식입니다. GIF, JPEG, PNG 및 TIFF 파일 형식은 다양한 압축 방법을 사용하므로 픽셀 치수가 같은 경우에도 파일 크기가 상당히 달라질 수 있습니다. 마찬가지로, 색상 비트 심도와 이미지의 레이어 수 및 채널 수도 파일 크기에 영향을 줍니다.

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

모니터 해상도 정보

[맨 위로](#)

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

[맨 위로](#)

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.

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. 하지만 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

이미지의 권장 해상도 결정

[맨 위로](#)

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 크기를 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.
 4. [품질]에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.
- 기본 스크린 선 수와 동일한 해상도(인치당 72픽셀 이상)를 제현합니다.

양호 스크린 선 수의 1.5배 해상도를 재현합니다.

최적 스크린 선 수의 2배 해상도를 재현합니다.

화면에서 인쇄 크기 보기

[맨 위로](#)

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [보기] > [인쇄 크기]를 선택합니다.
- [손 도구]나 [돋보기 도구]를 선택하고 옵션 막대에서 [인쇄 크기]를 클릭합니다.

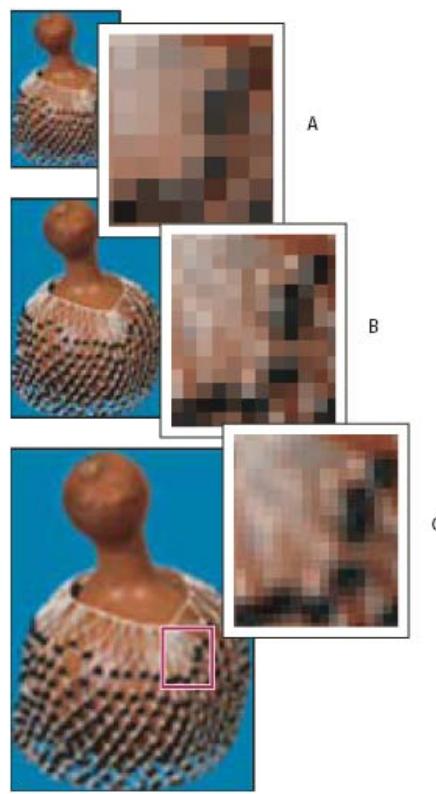
이미지 크기 대화 상자의 [문서 크기] 영역에 지정된 적절한 인쇄 크기로 이미지가 다시 표시됩니다. 화면 인쇄 크기는 모니터의 크기 및 해상도의 영향을 받습니다.

참고: Creative Cloud 버전에서는 인쇄 크기 명령을 사용할 수 없습니다.

리샘플링

[맨 위로](#)

리샘플링은 이미지의 픽셀 치수나 해상도를 변경할 때 이미지 데이터 양을 변경하는 것입니다. 다운샘플링하면(픽셀 수를 줄이면) 이미지에서 정보가 삭제됩니다. 확대 리샘플링하면(픽셀 수를 늘리면 또는 업샘플링하면) 새 픽셀이 추가됩니다. 보간방법을 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 엘리어스가 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 값을 평균을 내서 픽셀을 추가합니다. 중간 품질 방법입니다.

쌍입방 주변 픽셀의 값을 검사하여 픽셀을 추가하는 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.

다.

[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.

이미지의 픽셀 치수 변경

[맨 위로](#)

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

1. 이미지 > 이미지 크기를 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 팔호 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

[맨 위로](#)

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 하면 인쇄 치수와 해상도를 개별적으로 변경할 수 있고 이미지의 총 픽셀 수를 변경할 수도 있습니다. 리샘플링을 하면 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 크기를 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.

파일 크기에 영향을 미치는 것은 무엇입니까?

[맨 위로](#)

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.

기타 도움말 항목

[레이어 관리](#)

 [이미지 정보](#)



카메라 및 스캐너에서 이미지 얻기

카메라에서 디지털 이미지 얻기

WIA를 사용하여 디지털 카메라에서 이미지 불러오기(Windows만 해당)
스캔한 이미지 불러오기

카메라에서 디지털 이미지 얻기

[맨 위로](#)

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

- Adobe® Bridge®에서 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.

WIA를 사용하여 디지털 카메라에서 이미지 불러오기(Windows만 해당)

[맨 위로](#)

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 선택을 클릭합니다.
8. [사진 가져오기]를 클릭하여 이미지를 불러옵니다.

스캔한 이미지 불러오기

[맨 위로](#)

스캔한 이미지를 가져오려면 별도의 스캔 소프트웨어에 저장된 TIFF 파일을 열거나 Photoshop에서 TWAIN 또는 WIA 인터페이스를 직접 사용하십시오. 어느 경우든 스캐너에 필요한 소프트웨어를 설치하십시오. 설치 지침은 스캐너 제조업체에서 제공한 문서를 참조하십시오.

참고: 스캐너 드라이버는 Adobe가 아닌 스캐너 제조업체에서 지원합니다. 스캔하는 데 문제가 있으면 최신 버전의 적합한 스캐너 드라이버 및 소프트웨어를 사용하고 있는지 확인하십시오.

별도의 스캔 응용 프로그램에서 이미지 가져오기

대부분의 스캐너는 동일한 스캔 옵션과 품질을 제공하는 Photoshop 외부에서 실행할 수 있는 소프트웨어가 함께 제공됩니다. 이러한 방법은 오래된 TWAIN 드라이버로 인한 문제를 방지합니다. 또한 배경에서 스캔이 계속 진행되는 동안 사용자가 Photoshop에서 이미지를 편집할 수 있으므로 효율성이 향상될 수 있습니다.

1. 스캔 소프트웨어를 시작하고 원하는 대로 옵션을 설정하십시오. (Mac OS에서 Image Capture 유널리티를 사용할 수도 있습니다.)
2. TIFF 형식으로 스캔한 이미지를 저장하십시오.
3. Photoshop에서 저장한 TIFF 파일을 엽니다.

 일부 스캐너 소프트웨어에서는 스캔 완료 후 Photoshop을 이미지의 외부 편집기로 지정할 수 있습니다.

TWAIN 인터페이스를 사용하여 이미지 가져오기

TWAIN은 특정 스캐너, 디지털 카메라, 프레임 그래버를 사용하여 캡처한 이미지를 얻는 데 사용하는 플랫폼 간 인터페이스입니다.

1. 장치 제조업체에서 제공한 **TWAIN** 소프트웨어를 설치하십시오.
2. **Windows** 또는 **Mac OS**용으로 **Photoshop** TWAIN 플러그인을 다운로드합니다.

이 플러그인은 **32비트 Windows** 및 **Mac OS**를 지원하며, 스캐너 제조업체에서 **64비트 드라이버**를 제공할 경우 **64비트 Mac OS 10.6**도 지원합니다. (거의 그러한 경우는 없으므로 대부분의 **Mac OS** 사용자는 **32비트 모드**에서 **Photoshop**을 실행해야 합니다.)

3. [파일] > [가져오기]를 선택하고 하위 메뉴에서 사용할 장치를 선택합니다.

WIA 인터페이스를 사용하여 이미지 가져오기(**Windows**에만 해당)

1. [파일] > [불러오기] > [WIA 지원]을 선택합니다.
2. 컴퓨터에서 이미지 파일을 저장할 위치를 선택합니다.
3. [시작]을 클릭합니다.
4. [Photoshop에서 얻은 이미지 열기]를 선택하십시오(가져올 이미지가 많거나 이미지를 나중에 편집하려는 경우).
5. 현재 날짜로 이름이 지정된 폴더에 중요한 이미지를 저장하려는 경우 [고유 하위 폴더]를 선택하십시오.
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, 회색조 사진, 흑백 사진 또는 텍스트
 사용자 정의 설정을 지정하려면 [스캔한 사진의 품질 조정]을 선택하십시오.
8. [미리 보기]를 클릭합니다. 필요한 경우 테두리 상자의 핸들을 드래그하여 자르기 크기를 조정합니다.
9. [스캔]을 클릭합니다.

스캔한 이미지가 **BMP** 형식으로 저장됩니다.

기타 도움말 항목

디지털 카메라 또는 카드 판독기에서 사진 가져오기 **Adobe**로 **Bridge**

Camera Raw에서 이미지 탐색, 열기 및 저장



법적 고지 사항 | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

이미지 만들기, 열기 및 불러오기

[이미지 만들기](#)

[이미지 복제](#)

[파일 열기](#)

[PDF 파일 열기](#)

[EPS 파일 열기](#)

자세한 내용을 보려면 아래 링크를 클릭하십시오. 질문을 하고, 기능을 요청하고, 문제점을 보고하려면 feedback.photoshop.com을 방문하십시오.

이미지 만들기

[맨 위로](#)

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 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 십도를 열려 있는 이미지와 일치시키려면 [사전 설정] 메뉴의 아래쪽에서 파일 이름을 선택합니다.
 5. 해상도, 색상 모드 및 비트 십도를 설정합니다.
- 특정 선택 영역을 클립보드에 복사하면 이미지 치수와 해상도는 자동으로 이 이미지 데이터에 기반하여 조정됩니다.
6. 캔버스 색상 옵션을 선택합니다.
흰색 배경 레이어를 기본 배경색인 흰색으로 칠합니다.
배경색 배경 레이어를 현재 전경색으로 칠합니다.
 7. 투명 첫 번째 레이어를 색상 값 없이 투명하게 만듭니다. 이 옵션을 선택하면 문서의 내용에 하나의 투명한 레이어가 나타납니다.
 8. (선택 사항) [고급] 단추를 클릭하여 더 많은 옵션을 표시합니다.
 9. (선택 사항) [고급]에서 색상 프로필을 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.
- 마쳤으면 [사전 설정 저장]을 클릭하여 설정을 사전 설정으로 저장하거나 [확인]을 클릭하여 새 파일을 엽니다.

이미지 복제

[맨 위로](#)

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.

파일 열기

[맨 위로](#)

[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.

스털 이미지 외에도 Photoshop® Extended 사용자는 3D 파일, 비디오 및 이미지 시퀀스 파일을 열고 편집할 수 있습니다. 자세한 내용은 비디오 파일 및 이미지 시퀀스 불러오기를 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, 캘파운드 모양, 분할 영역, 이미지 맵 및 편집 가능

한 문자를 유지할 수 있습니다. **Illustrator**에서 아트를 **Photoshop(PSD)** 파일 형식으로 내보내십시오. **Illustrator** 아트에 **Photoshop**에서 지원하지 않는 요소가 포함되어 있으면 아트웍의 모양은 유지되지만 레이어가 병합되고 아트웍이 레스터화됩니다.

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 프로필 경고 메시지가 나타나면 포함된 프로필을 작업 영역으로 사용하거나, 문서 색상을 작업 영역으로 변환하거나, 포함된 프로필을 반전시키는 등의 여부를 지정합니다. 자세한 내용은 [불러온 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 **Photoshop**에서 파일을 열 수 없습니다. 정확한 형식을 선택해야 **Photoshop**에서 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

맨 위로

Adobe PDF(Portable Document Format)는 벡터와 비트맵 데이터를 모두 표현할 수 있는 유통성 있는 파일 포맷입니다. 또한 PDF 파일에는 전자 문서 검색 및 내비게이션 기능이 포함되어 있습니다. PDF는 **Adobe Illustrator**와 **Adobe Acrobat**의 기본 형식입니다.

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

[가져오기] 명령, [붙여넣기] 명령 및 드래그 앤 드롭 기능을 사용하여 PDF 데이터를 불러올 수도 있습니다. 불러온 페이지나 이미지는 별개의 레이어에 고급 채체로 배치됩니다.

참고: 다음은 **Photoshop**에서 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**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 전너ව니다.
- 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.

도린 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. 필요하다면 이미지 크기에서 [폭] 및 [높이]의 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 레스터화 시 모든 페이지의 비율이 비례적으로 조정됩니다.
8. 이미지 크기에서 다음 옵션을 지정합니다.
- 해상도 새 문서의 해상도를 설정합니다. 또한 픽셀 치수 및 인쇄된 이미지 해상도 정보를 참조하십시오.
- 모드 새 문서의 색상 모드를 설정합니다. 색상 모드를 참조하십시오.
- 비트 심도 새 문서의 비트 심도를 설정합니다. 자세한 내용은 비트 심도를 참조하십시오.
- [폭] 및 [높이] 값과 해상도에 따라 결과 문서의 최종 픽셀 치수가 결정됩니다.
9. 색상 프로필 경고를 표시하지 않으려면 [경고 무시]를 선택합니다.
10. [확인]을 클릭합니다.

EPS 파일 열기

맨 위로

Encapsulated PostScript(EPS)는 벡터 데이터와 비트맵 데이터를 모두 표현할 수 있고 거의 모든 그래픽, 일러스트레이션, 페이지 레이아웃 프로그램에서 지원됩니다. PostScript 아트웍을 주로 작성하는 Adobe 응용 프로그램은 **Adobe Illustrator**입니다. 벡터 아트가 포함된 EPS 파일을 열면 파일이 레스터화되어 수학적으로 정의된 벡터 아트웍의 선과 곡선이 비트맵 이미지의 픽셀 또는 비트로 변환됩니다.

[가져오기] 명령, [붙여넣기] 명령 및 드래그 앤 드롭 기능을 사용하여 **Photoshop**으로 포스트스크립트 아트웍을 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. 아트웍 가장자리에 계단 모양 선이 나타나는 것을 최소화하려면 [앤티 엘리어스]를 선택합니다.

기타 도움말 항목

 [Adobe Bridge](#)

 [Mini Bridge](#)

 [Camera Raw](#)를 사용하여 이미지 처리



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

이미지 보기

화면 모드 변경

이미지의 다른 영역 보기

보기 회전 도구 사용

트랙패드 제스처 사용 안 함 (Mac OS)

내비게이터 패널 사용

확대 또는 축소

화면 모드 변경

맨 위로

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

💡 화면 모드를 빠르게 돌아가면서 하나씩 보려면 F를 누릅니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 기본 모드(맨 위의 메뉴 막대 및 슬라이드의 스크롤 막대)를 표시하려면 [보기] > [화면 모드] > [표준 화면 모드]를 선택합니다. 또는 [응용 프로그램 막대]에서 [화면 모드] 단추 ▾를 클릭하고 팝업 메뉴에서 [표준 화면 모드]를 선택합니다.
- 메뉴 막대와 50% 회색 배경이 있지만 제목 표시줄이나 스크롤 막대는 없는 전체 화면 창을 표시하려면 [보기] > [화면 모드] > [메뉴 막대가 포함된 전체 화면 모드]를 선택합니다. 또는 [응용 프로그램 막대]에서 [화면 모드] 단추를 클릭하고 팝업 메뉴에서 [메뉴 막대가 포함된 전체 화면 모드]를 선택합니다.
- 검정 배경만 있고 제목 표시줄, 메뉴 막대 또는 스크롤 막대가 없는 전체 화면 창을 표시하려면 [보기] > [화면 모드] > [전체 화면 모드]를 선택합니다. 또는 [응용 프로그램 막대]에서 [화면 모드] 단추를 클릭하고 팝업 메뉴에서 [전체 화면 모드]를 선택합니다.

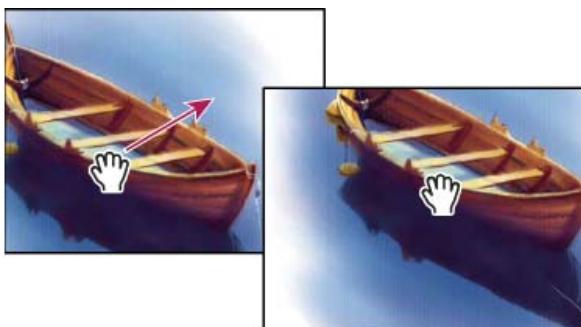
이미지의 다른 영역 보기

맨 위로

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 창 스크롤 막대를 사용하십시오.
- [손 도구]를 선택한 다음 이미지 위로 드래그합니다. 다른 도구를 선택한 상태에서 [손 도구]를 사용하려면 스페이스바를 누른 상태에서 이미지에서 드래그합니다.

💡 컴퓨터에 OpenGL이 있는 경우 [손] 도구를 사용하여 이미지를 보려는 방향으로 깜박임 표시할 수 있습니다. 빠른 마우스 동작 후 이미지가 연속적으로 드래그하는 것처럼 이동합니다. [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 [Photoshop] > [환경 설정] > [일반](Mac OS)을 선택하여 이 기능을 활성화한 다음 [깜박임 편 활성화]를 선택합니다.



손 도구를 드래그하여 이미지의 다른 영역 보기

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

보기 회전 도구 사용

맨 위로

[회전 보기] 도구를 사용하여 캔버스를 비파괴적으로 회전합니다. 즉 이미지가 변형되지 않습니다. 캔버스 회전은 페인팅이나 그리기가 쉬워진다는 점을 포함하여 많은 이유로 유용할 수 있습니다. (OpenGL 필요)

💡 다중 터치 트랙패드가 있는 MacBook 컴퓨터에서 회전 제스처를 사용할 수도 있습니다.

1. 도구 상자에서 [회전 보기] 도구 を 선택합니다. (도구가 표시되지 않을 경우 [손] 도구를 누른 상태로 있습니다.)

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 이미지를 드래그합니다. 현재 캔버스 각도에 관계없이 나침반의 이미지의 북쪽을 가리킵니다.
- 옵션 막대의 [회전 각도] 필드에 각도를 입력합니다.
- 원형의 회전 각도 설정 컨트롤을 클릭하거나 드래그합니다.

3. 캔버스를 원래 각도로 되돌리려면 [보기] 다시 설정]을 클릭합니다.

보기 회전 도구 및 다른 작업 영역에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/lrvid4001_ps_kr을 참조하십시오... ([회전 보기] 도구에 대한 토론은 5시간 10분 지점에서 시작합니다.)

트랙패드 제스처 사용 안 함 (Mac OS)

[맨 위로](#)

MacBook 컴퓨터에 멀티 터치 트랙패드가 있는 경우 트랙패드를 사용하여 이미지를 깜박이거나 회전하거나 확대/축소할 수 있습니다. 이 기능은 효율성을 크게 높여 줄 수 있지만 실수로 변경될 경우 사용하지 않도록 할 수도 있습니다.

1. [Photoshop] > [환경 설정] > [인터페이스]를 선택합니다(Mac OS).

2. [일반] 섹션에서 [제스처 사용 가능]을 선택 해제합니다.

내비게이터 패널 사용

[맨 위로](#)

[내비게이터] 패널을 사용하면 축소판 표시를 사용하여 아트웍 보기를 빠르게 변경할 수 있습니다. [내비게이터]에서 색상이 적용된 상자 영역을 가상본 보기 영역이라고 하며 창에서 현재 볼 수 있는 영역에 해당됩니다.

❖ 다음 중 하나 이상을 수행하십시오.

- [내비게이터] 패널을 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.

 프록시 영역의 크기와 위치를 동시에 설정하려면 이미지 축소판에서 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 드래그 합니다.

- 가상본 보기 영역의 색상을 변경하려면 패널 메뉴에서 [패널 옵션]을 선택합니다. [색상] 팝업 메뉴에서 사전 설정된 색상을 선택하거나 색상 상자를 클릭하여 사용자 정의 색상을 선택합니다.



A. 패널 메뉴 단추 B. 아트웍의 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

[맨 위로](#)

[돋보기] 도구  또는 [보기] 메뉴 명령을 사용하여 이미지를 확대하거나 축소합니다. [돋보기] 도구를 사용하는 경우 클릭할 때마다 이미지가 사전 설정된 다음 비율로 확대 또는 축소되고 클릭한 지점을 중심으로 이미지가 표시됩니다. 이미지가 최대 확대 레벨인 3200%에 도달하거나 최소 크기인 1픽셀에 도달하면 빈 돋보기가 표시됩니다.

 선명 효과, 레이어 효과 및 기타 조정을 정밀하게 나타내면서 이미지를 가장 정확하게 보려면 이미지를 100%로 표시를 참조하십시오.

돋보기 도구 환경 설정 지정

1. [편집] > [환경 설정] > [성능](Windows) 또는 [Photoshop] > [환경 설정] > [성능](Mac OS)을 선택합니다. [GPU 설정] 섹션에서 [OpenGL 그리기 사용]을 선택합니다.

참고: 일부 [확대/축소] 도구 환경 설정을 사용하려면 OpenGL이 필요합니다. [OpenGL 그리기 사용]을 사용할 수 없는 경우 비디오 카드에서 이 기술을 지원하지 않는 것입니다.

2. [일반] 환경 설정에서 다음 중 하나를 선택합니다.

애니메이션 확대/축소 [확대/축소] 도구를 누른 상태에서 연속 확대/축소 사용

확대/축소할 때 창 크기 조정 확대/축소 시 창 크기 자동 조정을 참조하십시오.

스크롤 휠로 확대/축소 마우스의 스크롤 휠로 확대/축소할 수 있습니다.

클릭한 점을 중앙으로 확대/축소 클릭한 위치에서 확대/축소 보기의 중앙에 배치합니다.

사전 설정 양만큼 확대/축소

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [확대 도구] 를 선택하고 옵션 막대에서 확대 단추 또는 축소 단추 를 클릭합니다. 그런 다음 확대하거나 축소할 영역을 클릭합니다.
 축소 모드로 빠르게 전환하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누르고 있습니다.
- [보기] > 확대 또는 축소를 선택합니다. 최대 이미지 확대 또는 축소에 도달할 경우 확대 또는 축소 명령을 사용할 수 없습니다.
- 문서 창의 왼쪽 아래 모퉁이나 [내비게이터] 패널에서 확대/축소 레벨을 설정합니다.

이미지를 100%로 표시

100% 확대/축소 설정은 각 이미지 픽셀이 한 개의 모니터 픽셀로 표시되므로 가장 정확한 보기를 제공합니다. (다른 확대/축소 설정에서는 이미지 픽셀이 다른 양의 모니터 픽셀에 보간됩니다.)

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 도구 상자에서 [돋보기 도구]를 두 번 클릭합니다.
- (Creative Cloud) [보기] > [100%]를 선택하거나 [확대/축소] 도구 또는 [손 도구] 옵션 막대에서 [100%]를 클릭합니다.
- [보기] > [실제 픽셀]을 선택하거나 [확대/축소] 도구 또는 [손 도구] 옵션 막대에서 [실제 픽셀]을 클릭합니다.
- 상태 표시줄에 100%를 입력하고 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 누릅니다.

이미지의 100% 보기는 웹 브라우저에 나타나는 대로(현재의 모니터 해상도로) 이미지를 표시합니다.

연속 확대/축소

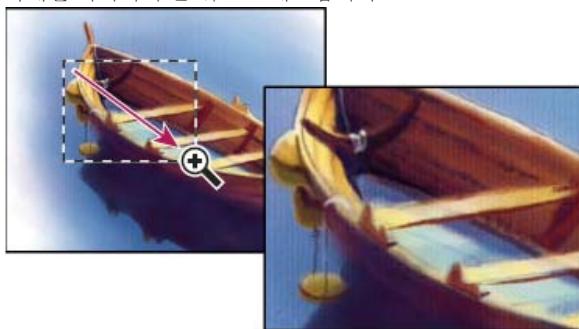
연속으로 확대/축소하려면 비디오 카드가 OpenGL을 지원하고 [일반] 환경 설정에서 [애니메이션 확대/축소]를 선택해야 합니다.

❖ [돋보기 도구]를 선택한 후 다음 중 하나를 수행합니다.

- 이미지를 누른 상태에서 클릭하면 확대됩니다. Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누르면 축소됩니다.
- 옵션 막대에서 [스크러비 확대/축소]를 선택합니다. 이미지에서 왼쪽으로 드래그하면 축소되고 오른쪽으로 드래그하면 확대됩니다.

특정 영역 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 누릅니다.

일시적으로 이미지 확대/축소

1. H 키를 누르고 이미지를 클릭한 상태를 유지합니다.

현재 도구가 [손 도구]로 바뀌고 이미지 확대 비율이 다음과 같이 변경됩니다.

- 전체 이미지가 원래 문서 창에 맞은 경우 이미지가 창에 맞도록 확대됩니다.
- 이미지의 일부만 원래 표시된 경우 이미지가 축소됩니다. 확대/축소 선택 윤곽을 드래그하여 이미지의 다른 부분을 확대합니다.

2. 마우스 단추와 H 키를 차례로 해제합니다.

이미지가 이전의 배율과 도구로 돌아갑니다.

확대/축소 시 창 크기 자동 조정

❖ [돋보기 도구]를 활성화하고 옵션 막대에서 [창 크기 조정]을 선택합니다. 이미지 보기 를 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 확대/축소할 때 창 크기를 자동으로 조정하려면 [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 [Photoshop] > [환경 설정] > [일반](Mac OS)을 선택합니다. 그런 다음 [확대/축소할 때 창 크기 조정]을 선택합니다.

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.

픽셀 격자 숨기기

기본적으로 500% 이상 확대할 경우 이미지의 픽셀 격자가 표시됩니다. 격자를 숨기려면 다음을 수행합니다.

❖ [보기] > [표시]를 선택하고 [픽셀 격자]를 선택 해제합니다.

기타 도움말 항목



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

채널을 사용하여 색상 및 단색 조정

색상 채널 혼합

색상 채널 혼합

맨 위로

[채널 혼합] 조정을 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] 조정에서 각 색상 채널에 대한 비율을 선택합니다. 컬러 이미지를 회색 음영으로 변환하고 이미지에 색조를 추가하려면 [흑백] 명령을 사용합니다. 자세한 내용은 [컬러 이미지를 흑백으로 변환](#)을 참조하십시오.

[채널 혼합] 조정 옵션을 사용하면 이미지의 기준(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]을 사용하여 소스 채널에서 대상 채널로 회색 음영 데이터를 추가하거나 뺍니다. [선택 색상] 조정을 사용할 때처럼 특정 색상 구성 요소에 색상을 추가하거나 뺍니다.

[채널 혼합] 사전 설정은 [조정] 패널(CS5)이나 [속성] 패널(CS6)의 [사전 설정] 메뉴에서 사용할 수 있습니다. 기본 채널 혼합 사전 설정을 사용하면 사용자 정의 사전 설정을 만들고 저장하고 불러올 수 있습니다.

색상 채널 혼합

- [채널] 패널에서 합성 색상 채널을 선택합니다.
- [채널 혼합] 조정에 액세스하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- [조정] 패널에서 [채널 혼합] 아이콘 을 클릭합니다.
- [레이어] > [새 조정 레이어] > [채널 혼합]을 선택합니다. [새 레이어] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다.
- (CS5) [조정] 패널에서 [채널 혼합] 사전 설정을 클릭합니다.

참고: [이미지] > [조정] > [채널 혼합]을 선택할 수도 있습니다. 하지만 이 방법은 이미지 레이어를 직접 조정하며 이미지 정보가 벼려진다는 점에 유의하십시오.

- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [조정] 패널(CS5)이나 [속성] 패널(CS6)의 [출력 채널] 메뉴에서 하나 이상의 기준 채널을 혼합할 채널을 선택합니다.
 - (CS6) [속성] 패널에서 [사전 설정] 메뉴의 [채널 혼합] 사전 설정을 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.

- 출력 채널에 대한 채널의 적용 비율을 줄이려면 소스 채널 슬라이더를 왼쪽으로 드래그합니다. 채널의 적용 비율을 높이려면 소스 채널 슬라이더를 오른쪽으로 드래그하거나 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 경우에는 총합 옆에 경고 아이콘이 표시됩니다.

- 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 검정으로 표시되고 +200%로 설정하면 출력 채널이 흰색으로 표시됩니다.

다른 이미지에 다시 사용할 수 있도록 [채널 혼합] 대화 상자 설정을 저장할 수 있습니다. 조정 설정 저장 및 조정 설정 다시 적용을 참조하십시오.

RGB 또는 CMYK 이미지로 단색 이미지 만들기

단색 이미지는 색상 채널이 회색 값으로 표시됩니다. 각 소스 채널의 비율을 조정하여 전체 회색 음영 이미지를 세부적으로 조정할 수 있습니다.

- [채널] 패널에서 합성 색상 채널을 선택합니다.
- [채널 혼합] 조정을 적용합니다.
- [조정] 패널(CS5)이나 [속성] 패널(CS6)에서 다음 중 하나를 수행하십시오.
 - [단색]을 선택합니다.
 - [채널 혼합] 메뉴에서 기본 사전 설정 중 하나를 선택합니다.
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%

- 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.

 [총합]은 소스 채널의 총 비율을 표시합니다. 최상의 결과를 얻으려면 결합된 값이 100%가 되도록 소스 채널을 조정합니다. 결합된 값이 100%를 넘을 경우 처리된 이미지가 원본보다 더 밝게 표시되므로 밝은 영역 세부 묘사가 제거될 수 있다는 경고 아이콘이 함께 옆에 나타납니다.

- (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 검정으로 표시되고 +200%로 설정하면 출력 채널이 흰색으로 표시됩니다.

특정 이미지 요소에 대해 수동 색조 모양 생성

- [채널] 패널에서 합성 색상 채널을 선택합니다.
- [채널 혼합] 조정을 적용합니다.
- [조정] 패널(CS5)이나 [속성] 패널(CS6)에서 [단색]을 선택했다가 선택을 취소합니다.
- [출력 채널] 옵션을 선택하고 소스 채널 슬라이더를 조정합니다. 각 출력 채널에 대해 이 단계를 원하는 만큼 반복합니다.



A



B



C

A. 원래 색상 이미지 B. [단색]을 선택하면 회색 음영 이미지가 생성됩니다. C. [단색] 선택 해제 및 회색 음영 이미지의 채널 색조 요소 혼합

기타 도움말 항목



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

여러 이미지 보기

여러 창에서 이미지 보기

여러 이미지에서 확대/축소 및 위치 일치

여러 창에서 이미지 보기

맨 위로

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.

- [창] > [정돈] > ["파일 이름"의 새 창]을 선택합니다.

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

겹쳐 놓기 화면의 왼쪽 위에서 오른쪽 아래로 도킹 해제된 창들이 겹쳐서 표시됩니다.

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

창에서 유동 이미지가 창에서 자유롭게 유동하도록 허용합니다.

모두 창에서 유동 모든 이미지를 유동합니다.

모두 템에 통합 한 이미지를 전체 화면에 표시하고 다른 이미지를 템으로 최소화합니다.

 [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 확대/축소 및 위치 일치

맨 위로

확대/축소만 일치

- 이미지를 하나 이상 열거나 하나의 이미지를 여러 창에서 엽니다.

- [창] > [정돈] > [나란히 놓기]를 선택하여 이미지를 나란히 표시합니다.

- [돋보기 도구]를 선택한 후 다음 중 하나를 수행합니다.

- 옵션 막대에서 [모든 창]을 선택한 후 이미지 중 하나를 클릭합니다. 다른 이미지도 동일한 상대적 양만큼 확대되거나 축소됩니다.

- [창] > [정돈] > [확대/축소 일치]를 선택합니다. Shift 키를 누르고 이미지 중 하나를 클릭합니다. 다른 이미지들도 동일한 확대율로 확대되거나 축소됩니다.

위치만 일치

- 이미지를 하나 이상 열거나 하나의 이미지를 여러 창에서 엽니다.

- [창] > [정돈] > [나란히 놓기]를 선택합니다.

- 다음 중 하나를 수행하십시오.

- [창] > [정돈] > [위치 일치]를 선택합니다.

- [손 도구]를 선택하고 옵션 막대에서 [모든 창 스크롤]을 선택한 다음 이미지 중 하나에서 한 영역을 드래그하여 표시합니다. (이 옵션을 일시적으로 활성화하려면 Shift 키를 누른 채 [손 도구]를 사용하여 드래그합니다.)

참고: 수평 축과 수직 축에서 동일한 상대적 위치로 자동으로 스크롤합니다. 이미지의 가장자리를 표시하려면 수동으로 스크롤해야 할 수도 있습니다.

확대/축소 및 위치 일치

- 이미지를 하나 이상 열거나 하나의 이미지를 여러 창에서 엽니다.

- [창] > [정돈] > [나란히 놓기]를 선택합니다.

- [창] > [정돈] > [모두 일치]를 선택합니다.



[모두 일치] 명령 선택하지 않음(위) 및 [모두 일치] 명령 선택(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.

기타 도움말 항목



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

○] 미지 정보

정보 패널 작업
문서 창에 파일 정보 표시

정보 패널 작업

맨 위로

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

[정보] 패널에는 다음과 같은 정보가 표시됩니다.

- 지정한 옵션에 따라 [정보] 패널은 8비트, 16비트 또는 32비트 값을 표시합니다.
- CMYK 값을 표시할 때 포인터나 색상 샘플러 아래의 색상이 인쇄 가능한 CMYK 색상 범위를 벗어나는 경우, [정보] 패널에서는 CMYK 값 옆에 느낌표를 표시합니다.
- 선택 윤곽 도구를 사용하는 경우 드래그하면 [정보] 패널에 포인터 위치의 x와 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] 패널에 표시됩니다. 또한 선택 윤곽 자르기의 회전 각도도 표시됩니다.
- [선 도구], [펜 도구] 또는 [그레이디언트 도구]를 사용하거나 선택 영역을 이동하는 경우 드래그하면 [정보] 패널에 시작 위치의 x와 y 좌표, X의 변동(DX), Y의 변동(DY), 각도(A) 및 길이(D)가 표시됩니다.
- 2차원 변형 명령을 사용할 경우 [정보] 패널에 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] 패널은 포인터 및 색상 샘플러 아래의 광 셀에 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] 패널은 문서 크기, 문서 프로필, 문서 치수, 스크래치 크기, 효율성, 타이밍 및 현재 도구 등과 같은 상태 정보를 표시합니다.

정보 패널 사용

[정보] 패널은 이미지에 대한 파일 정보를 표시하고 이미지 위로 도구 포인터를 이동하면서 발생하는 색상 값에 대한 피드백을 제공합니다. 이미지를 드래그하면서 정보를 보려면 작업 영역에 [정보] 패널이 표시되어 있는지 확인하십시오.

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

- [정보] 패널이 다른 패널과 고정되어 있는 경우 [정보] 패널 탭을 클릭합니다.
- [창]>[정보]를 선택합니다. 이미지에 대한 파일 정보는 [정보] 패널 아래쪽에 표시됩니다. 패널 위쪽의 오른쪽 모퉁이에 있는 삼각형을 클릭하고 패널 메뉴에서 [패널 옵션]을 선택하여 표시되는 정보를 변경할 수 있습니다.

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

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

3. 도구를 선택합니다.

4. 도구를 사용하면 이미지에서 포인터를 이동하거나 이미지에서 드래그합니다. 사용하는 도구에 따라 다음과 같은 정보가 나타날 수 있습니다.
 포인터 아래에 있는 색상의 숫자 값을 표시합니다.

 포인터의 x와 y 좌표를 표시합니다.

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

정보 패널 옵션 변경

- 오른쪽 위 모퉁이의 삼각형을 클릭하여 [정보] 패널 메뉴를 열고 [패널 옵션]을 선택합니다.
- [정보 패널 옵션] 대화 상자의 [첫 번째 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.

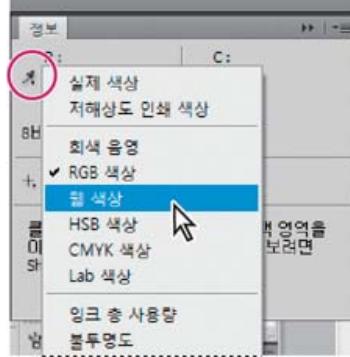
색상 모드 해당 색상 모드의 색상 값을 표시합니다.

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.

또한 [정보] 패널에서 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. 두 번째 색상 정보의 경우에도 [정보] 패널에서 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] 패널에 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 프로필 이미지가 사용하는 색상 프로필의 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.

측정 비율 문서의 비율을 표시합니다.

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

7. [확인]을 클릭합니다.

측정 단위를 변경 하려면 [정보] 패널에서 십자 아이콘을 클릭하고 메뉴에서 선택합니다.

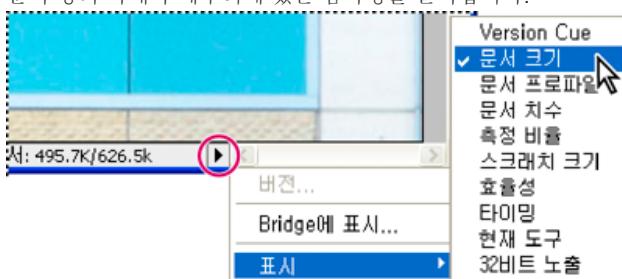
문서 창에 파일 정보 표시

맨 위로

상태 표시줄은 모든 문서 창의 맨 아래에 위치하며 활성 이미지의 현재 확대 배율 및 파일 크기와 활성 도구 사용에 대한 간단한 지침 등 유용한 정보를 표시합니다.

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] 필드를 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 프로필 이미지가 사용하는 색상 프로필의 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 영역을 클릭하여 문서 폭, 높이, 채널 및 해상도를 표시할 수 있습니다. Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 클릭하여 타일 폭과 높이를 표시할 수 있습니다.

기타 도움말 항목



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

HDR(High Dynamic Range) 이미지

HDR 이미지 정보

HDR 이미지 사진 찍기

32비트 HDR 이미지를 지원하는 기능

HDR로 이미지 병합

32비트 HDR 이미지에 대해 표시된 동적 범위 조정

HDR 색상 피커 정보

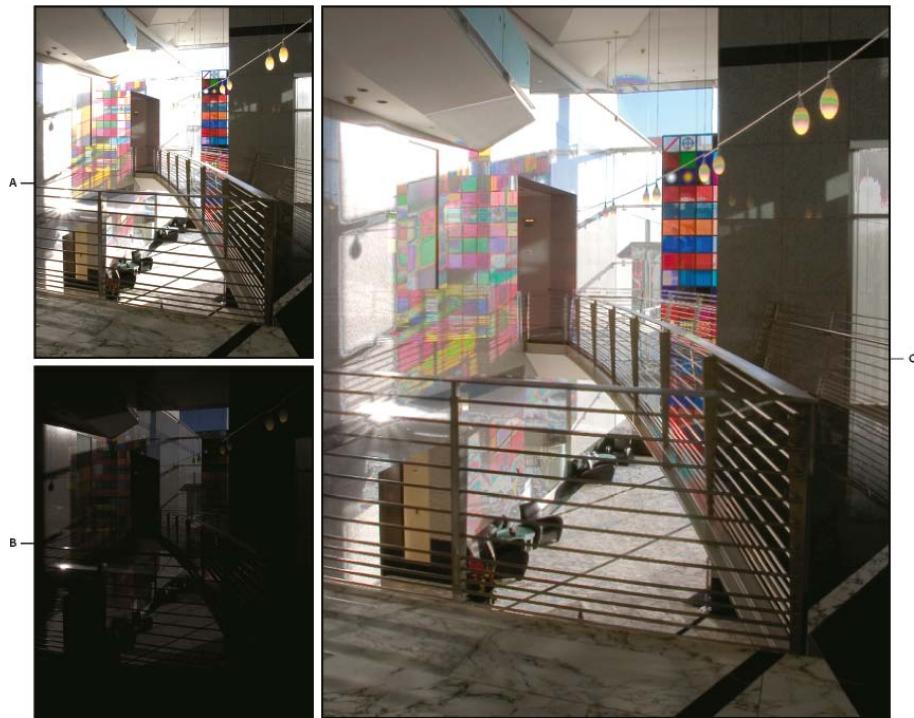
HDR 이미지에 페인팅

HDR 이미지 정보

[맨 위로](#)

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. 하지만 사람의 눈이 많은 종류의 서로 다른 명도 레벨을 수용할 수 있는 반면 대부분의 카메라와 컴퓨터 모니터가 재현할 수 있는 동적 범위는 이보다 훨씬 적은 수로 제한되어 있습니다. 그 결과 사진가와 영상 예술가 그리고 그밖의 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.



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. 이와 대조적으로 부동 소수점이 아닌 16bpc 및 8bpc 이미지 파일은 광도 값을 검정에서 흰색 용지까지만 저장하여 실세계의 동적 범위 중 매우 작은 부분만 반영합니다.

Photoshop에서는 [HDR Pro로 병합] 명령을 사용하여 다양한 노출로 캡처한 여러 장의 사진을 결합하여 HDR 이미지를 만들 수 있습니다. HDR 이미지에는 표준 24비트 모니터의 표시 기능을 훨씬 초과하는 명도 레벨이 포함되어 있으므로 Photoshop을 사용하면 HDR 미리 보기 기능을 조정할 수 있습니다. HDR 이미지를 인쇄하거나 HDR 이미지에 사용할 수 없는 도구 및 필터를 사용해야 할 경우에는 이 이미지를 16bpc 또는 8bpc 이미지로 변환할 수 있습니다.

HDR 이미지 사진 찍기

[맨 위로](#)

[HDR Pro로 병합] 명령을 사용하여 결합할 사진을 찍을 때는 다음 팁을 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. 애피처를 조정하면 각 노출의 피사계 심도가 달리지기 때문에 이미지 품질이 떨어질 수 있습니다. ISO나 애피처를 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 값입니다.
- 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.

32비트 HDR 이미지를 지원하는 기능

맨 위로

다음 도구, 조정 및 필터를 채널당 32비트 HDR 이미지에 사용할 수 있습니다. (더 많은 Photoshop 기능을 사용하려면 채널당 32비트 이미지를 채널당 16비트 또는 8비트 이미지로 변환합니다. 원본 이미지를 유지하려면 다른 이름으로 저장 명령을 사용하여 사본을 만듭니다.)

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

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

혼합 모드 [표준], [디졸브], [어둡게 하기], [곱하기], [밝게 하기], [색상 어둡게 하기], [선형 닻지(추가)], [밝은 색상], [차이], [빼기], [나누기], [색조], [채도], [색] 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], [획], [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, 가우스 흐림, 액션 흐림, 방사형 흐림, 모양 흐림, 표면 흐림, 노이즈 추가, 구름 1, 구름 2, 렌즈 플레이어, 고급 선명, 언샵 마스크, 엠보스, 인터레이스 제거, NTSC 색상, 하이 패스, 최대값, 최소값 및 오프셋

이미지 명령 이미지 크기, 캔버스 크기, 이미지 회전, 자르기, 재단, 복제, 이미지 적용, 연산 및 변수

보기 [픽셀 종횡비](사용자 정의 픽셀 종횡비, 픽셀 종횡비 삭제, 픽셀 종횡비 다시 설정 등)

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

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 울가미], [자동 선택], [스팟 복구 브러시], [복구 브러시], [적목 현상], [색상 대체], [미술 작업 내역 브러시], [자동 지우개], [배경 지우개], [페인트 풀], [닷지], [번] 및 [스폰지]. 일부 도구는 지원되는 혼합 모드와만 사용할 수 있습니다.

HDR로 이미지 병합

맨 위로

[HDR Pro로 병합] 명령은 전체 동적 범위를 단일 HDR 이미지에 캡처하여 여러 이미지를 노출이 서로 다른 동일한 장면에 결합합니다. 병합된 이미지를 채널당 32bpc, 16bpc 또는 8bpc 파일로 출력할 수 있습니다. 하지만 채널당 32bpc 파일에만 모든 HDR 이미지 데이터를 저장할 수 있습니다.

HDR 병합은 사진을 프로세스에 맞게 최적화할 때 가장 적합합니다. 권장 사항은 HDR 이미지 사진 찍기를 참조하십시오.

Adobe 권장 사항

공유하고 싶은 자습서가 있으십니까?

비디오 자습서: CS5의 새로운 최고의 기능:



HDR Pro

Deke McClelland

선명함을 넘어 초현실적인 이미지 색조를 만들 수 있습니다.

책 발췌: 연속 노출로부터 HDR 이미지 만들기

Conrad Chavez

카메라에서 컴퓨터까지 HDR 프로세스를 살펴봅니다.



책 발췌: HDR 이미지에서 고스트 제거

Scott Kelby

장면에서 이동하는 개체의 흐림 효과를 제거합니다.

비디오 자습서: HDR Pro의 개선 사항 탐색

Jan Kabili

새로운 모든 기능을 살펴봅니다.

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

(Photoshop) [파일] > [자동화] > [HDR Pro로 병합]을 선택합니다.

- (Bridge) 사용할 이미지를 선택하고 [도구] > [Photoshop] > [HDR Pro로 병합]을 선택합니다. 5단계로 이동합니다.

2. [HDR Pro로 병합] 대화 상자에서 [찾아보기]를 클릭하여 특정 이미지를 선택하고 [열린 파일 추가]를 클릭하거나 [사용] > [폴더]를 선택합니다. 특정 항목을 제거하려면 파일 목록에서 해당 항목을 선택하고 [제거]를 클릭합니다.
3. (선택 사항) 이미지를 찍은 카메라가 옆에 있다면 [소스 이미지 자동 정렬 시도]를 선택합니다.
4. [확인]을 클릭합니다.
참고: 이미지에 노출 메타데이터가 없으면 [수동으로 EV 설정] 대화 상자에서 값을 입력합니다.
- 두 번째 [HDR Pro로 병합] 대화 상자에 소스 이미지의 축소판과 병합된 결과의 미리 보기가 표시됩니다.
5. 미리 보기의 오른쪽 위에서 병합된 이미지의 비트 심도를 선택합니다.
 병합된 이미지에 전체 동적 범위의 HDR 이미지를 저장하려면 [32비트]를 선택합니다. 8비트 및 (부동 소수점 아님) 16비트 이미지 파일은 HDR 이미지에 전체 범위의 광도 값을 저장할 수 없습니다.
6. 색조 범위를 조정하려면 32비트 이미지에 대한 옵션 또는 16비트 또는 8비트 이미지에 대한 옵션을 참조하십시오.
7. (선택 사항) 나중에 사용하기 위해 색조 설정을 저장하려면 [사전 설정] > [사전 설정 저장]을 선택합니다. 설정을 나중에 다시 적용하려면 [사전 설정 불러오기]를 선택합니다.

32비트 이미지에 대한 옵션

막대 그래프 아래의 슬라이더를 이동하여 병합된 이미지의 흰점 미리 보기와 조정합니다. 슬라이더를 이동하면 이미지 미리 보기만 조정되고, 모든 HDR 이미지 데이터는 병합된 파일에 그대로 유지됩니다.

미리 보기 조정은 HDR 파일에 저장되고 Photoshop에서 파일을 열 때마다 적용됩니다. 언제든지 흰점 미리 보기와 다시 조정하려면 [보기] > [32비트 미리 보기 옵션]을 선택합니다.

16비트 또는 8비트 이미지에 대한 옵션

HDR 이미지에는 채널당 16비트 또는 8비트 이미지에 저장될 수 있는 동적 범위를 훨씬 초과하는 광도 레벨이 포함되어 있습니다. 원하는 동적 범위를 가진 이미지를 생성하려면 채널당 32비트에서 더 낮은 비트 심도로 변환할 때 노출과 대비를 조정합니다.

다음 톤 매핑 방법 중 하나를 선택합니다.

로컬 적용 이미지 전체의 로컬 밝기 영역을 조정하여 HDR 색조를 조정합니다.

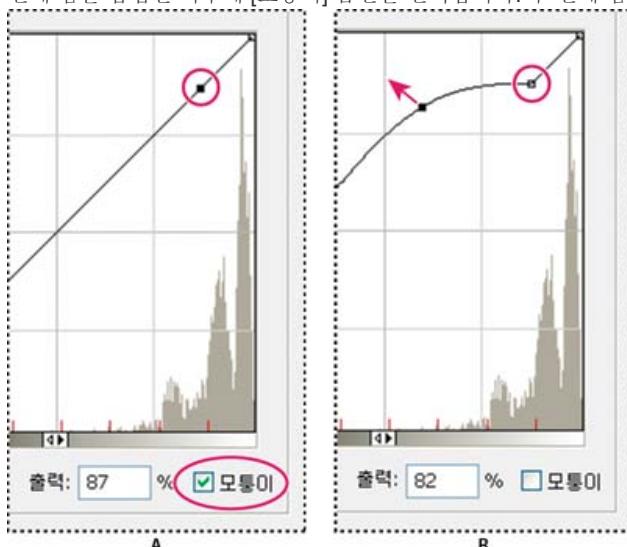
가장자리 광선 반경은 로컬 밝기 영역의 크기를 지정합니다. 강도는 픽셀이 같은 명도 영역으로 인식되지 않는 데 필요한 픽셀 사이의 색조 차이를 지정합니다.

톤 및 세부 묘사 동적 범위는 감마 설정 1.0에서 최대화됩니다. 설정이 낮아지면 중간 색조가 강조되고 설정이 높아지면 밝은 영역과 그림자가 강조됩니다. 노출 값은 f-스톱을 반영합니다. [세부 묘사] 슬라이더를 드래그하여 선명도를 조정하고 [어두운 영역 및 밝은 영역] 슬라이더를 사용하여 영역을 밝게 또는 어둡게 합니다.

색상 활기는 채도가 높은 색상의 클리핑을 최소화하면서 미세한 색상 강도를 조정합니다. 채도는 -100(단색)과 +100(이중 채도) 사이의 범위 내에서 모든 색상의 강도를 조정합니다.

토닝 곡선 원본 32비트 HDR 이미지의 광도 값을 보여 주는 막대 그래프 위에 조정 가능한 곡선을 표시합니다. 가로 축 방향의 빨간색 눈금은 1 EV(약 1 f-스톱)씩 증가합니다.

참고: 기본적으로 토닝 곡선과 막대 그래프는 점 간의 변형을 제한하고 균일화합니다. 제한을 제거하고 훨씬 더 급격한 조정을 적용하려면 곡선에 점을 삽입한 이후에 [모퉁이] 옵션을 선택합니다. 두 번째 점을 삽입하고 이동할 때 곡선이 각진 형태로 바뀝니다.



[모퉁이] 옵션을 사용한 토닝 곡선 및 막대 그래프 조정

A. 점을 삽입하고 [모퉁이] 옵션을 선택합니다. B. 새 점을 조정하면 [모퉁이] 옵션을 사용한 점에서 곡선이 각진 형태로 바뀝니다.

막대 그래프 균일화 일부 대비를 유지하면서 HDR 이미지의 동적 범위를 압축합니다. 그 밖의 조정은 필요하지 않습니다. 이 방법은 자동으로 적용됩니다.

노출 및 감마 HDR 이미지의 명도와 대비를 수동으로 조정할 수 있습니다. [노출] 슬라이더를 이동하여 개인을 조정하고 [감마] 슬라이더를 이동하여 대비를 조정합니다.

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.

개체 이동에 대해 보정

자동차, 사람 또는 나뭇잎 등과 같은 개체를 이동하여 이미지의 내용이 달라진 경우 [HDR Pro로 병합] 대화 상자에서 [고스트 제거]를 선택합니다.

Photoshop에서는 축소판 주위에 색조 균형이 가장 적합한 녹색 윤곽을 표시하여 기본 이미지를 식별합니다. 다른 이미지에 있는 이동하는 개체가 제거됩니다. 매우 밝거나 어두운 영역에서 이동할 경우 이동하는 개체가 향상된 결과를 얻을 수 있도록 더 잘 노출되는 다른 축소판을 클릭합니다.

💡 [고스트 제거] 옵션에 대한 자습서를 보려면 [이 비디오를 시청하십시오.](#) ([고스트 제거]에 대한 논의는 3:00에 시작합니다.)

카메라 반응 곡선 저장 또는 불러오기

반응 곡선은 카메라 센서에서 들어오는 다양한 조명의 레벨을 해석하는 방법을 나타냅니다. 기본적으로 [HDR Pro로 병합] 대화 상자에서는 병합할 이미지의 색조 범위를 기반으로 하여 카메라 반응 곡선을 자동으로 계산합니다. 현재 반응 곡선을 저장했다가 나중에 다른 병합 이미지 그룹에 적용할 수 있습니다.

❖ [HDR Pro로 병합] 대화 상자의 오른쪽 위에 있는 반응 곡선 메뉴 ▾를 클릭한 다음 [반응 곡선 저장]을 선택합니다. 곡선을 나중에 다시 적용하려면 [반응 곡선 불러오기]를 선택합니다.

채널당 32비트에서 채널당 16비트 또는 8비트로 변환

원래 [HDR Pro로 병합] 프로세스 중에 32비트 이미지를 만든 경우 나중에 이미지를 16비트 또는 8비트 이미지로 변환할 수 있습니다.

1. Photoshop에서 채널당 32비트 이미지를 열고 [이미지] > [모드] > [16비트/채널] 또는 [8비트/채널]을 선택합니다.
2. 노출과 대비를 조정하여 원하는 동적 범위를 가진 이미지를 생성합니다. 16비트 또는 8비트 이미지에 대한 옵션을 참조하십시오.
3. [확인]을 클릭하여 32비트 이미지를 변환합니다.

32비트 HDR 이미지에 대해 표시된 동적 범위 조정

맨 위로

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 보기와 조정할 수 있습니다. 미리 보기 설정은 해당 HDR 이미지 파일(PSD, PSB 및 TIFF만 해당)에 저장되어 Photoshop에서 이 파일을 열 때마다 적용됩니다. 미리 보기와 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] 패널에서 32비트 정보를 보려면 [정보] 패널에 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.

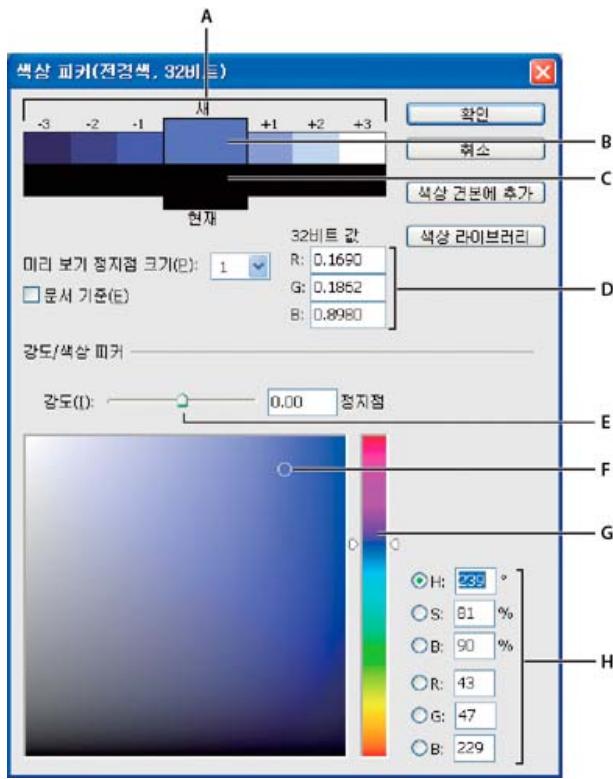
3. [노출 및 감마]를 선택한 경우 [노출]과 [감마] 슬라이더를 옮겨 이미지 미리 보기의 명도와 대비를 조정합니다.
4. [확인]을 클릭합니다.

💡 문서 창의 상태 표시줄에 있는 삼각형을 클릭하고 팝업 메뉴에서 [32비트 노출]을 선택하여 Photoshop에 열려 있는 HDR 이미지의 미리 보기와 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 보기와 각각 다르게 조정해 볼 수 있습니다. 이 방법으로 조정한 미리 보기 내용은 해당 HDR 이미지 파일에 저장되지 않습니다.

HDR 색상 피커 정보

맨 위로

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

HDR 색상 피커 표시

◆ 채널당 32비트 이미지를 열고 다음 중 하나를 수행합니다.

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

특정 기능을 통해 색상을 선택할 때 색상 피커를 사용할 수도 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 16비트 이미지에서 일반 [색상 피커]와 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 피커]의 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 중감을 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 피커]의 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] 패널에 추가합니다.
5. [확인]을 클릭합니다.

HDR 이미지에 페인팅

[맨 위로](#)

Photoshop 도구인 브러시, 연필, 펜, 모양, 복제 도장, 패턴 도장, 지우개, 그레이디언트, 흐림 효과, 선명 효과, 손가락 및 작업 내역 브러시 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 폐인팅하는 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. 32비트 HDR 이미지에 대해 표시된 동적 범위 조정을 참조하십시오.
3. [브러시 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. HDR 색상 피커 정보를 참조하십시오.
 다양한 HDR 노출 설정에 대한 폐인팅 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.

기타 도움말 항목

[HDR 노출 및 토닝 조정](#)



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

인덱스 색상표 사용자 정의

인덱스 색상표 사용자 정의

맨 위로

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 이미지에 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 > 색상표를 선택합니다.
 3. 단일 색상을 변경하려면 해당 색상을 클릭하고 [색상 피커]에서 새 색상을 선택합니다.
 4. 색상 범위를 변경하려면 색상표에서 드래그하여 변경할 색상 범위를 선택합니다. 그런 다음 [색상 피커]에서 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 내에 배치됩니다.
5. 색상에 투명도를 지정하려면 색상표 대화 상자에서 [스포이드 도구]를 선택하고 색상표나 이미지에서 색상을 클릭합니다. 샘플 색상이 이미지에서 투명도로 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 > 색상표를 선택합니다.
 - [이미지] > [모드] > [인덱스 색상]을 선택합니다. [인덱스 색상] 대화 상자의 [패널] 팝업 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] 패널 내로 불러올 수도 있습니다.

기타 도움말 항목



색상 피커 및 색상 견본 사용자 정의

색상 피커 변경

색상 견본 추가 및 삭제

색상 견본 라이브러리 관리

응용 프로그램 간 색상 견본 공유

색상 피커 변경

[맨 위로](#)

Adobe [색상 피커]를 사용하는 대신 컴퓨터 운영 체제의 표준 색상 피커나 타사 [색상 피커]에서 색상을 선택할 수 있습니다.

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

2. [색상 피커] 메뉴에서 [색상 피커]를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

자세한 내용은 운영 체제 설명서를 참조하십시오.

색상 견본 추가 및 삭제

[맨 위로](#)

[색상 견본] 패널에서 색상 견본을 추가하거나 삭제할 수 있습니다.

💡 [색상 견본에 추가] 단추를 클릭하여 [색상 피커]에서 색상 견본을 추가할 수도 있습니다.

색상 견본 패널에 색상 추가

1. 추가할 색상을 전경색으로 선택합니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [색상 견본] 패널에서 [새 색상 견본] 단추 를 클릭합니다. 또는 [색상 견본] 패널 메뉴에서 [새 색상 견본]을 선택합니다.
- 그런 다음 [색상 견본] 패널 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] 패널에 추가한 색상(오른쪽)

- (Creative Cloud만 해당) 패널 메뉴에서 [색상 견본 불러오기]를 선택하십시오. 그런 다음 불러오기 창에서 HTML, CSS 또는 SVG 파일로 이동한 후 [확인]을 클릭합니다. Photoshop은 문서에 지정된 색상 값을 읽습니다.

참고: 새 색상은 Photoshop [환경 설정] 파일에 저장되므로 편집 세션 간에 그대로 유지됩니다. 새 색상을 영구히 저장하려면 라이브러리에 저장하십시오.

색상 견본 패널에서 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

[맨 위로](#)

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.

색상 견본 라이브러리 불러오기 또는 대체

❖ [색상 견본] 패널 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. Photoshop에서 현재 색상 견본 세트를 대체하기 전에 저장할 수 있습니다.

색상 라이브러리의 이름 [색상 견본] 패널 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] 패널 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] 패널 메뉴 아래쪽에 해당 라이브러리 이름이 나타납니다.

기본 색상 견본 라이브러리로 돌아가기

❖ [색상 견본] 패널 메뉴에서 [색상 견본 다시 설정]을 선택합니다. 기본 견본 색상 라이브러리로 현재 색상 세트를 대체하거나 첨부할 수 있습니다.

응용 프로그램 간 색상 견본 공유

[맨 위로](#)

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. [견본] 패널에서 공유할 배합 색상 및 별색 견본을 만들고 공유하지 않을 견본을 제거합니다.

참고: 패턴, 그레이디언트, 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. [견본] 패널 메뉴에서 [교환할 견본 저장]을 선택하고, 쉽게 액세스할 수 있는 위치에 견본 라이브러리를 저장합니다.

3. 견본 라이브러리를 Photoshop, Illustrator 또는 InDesign용 [견본] 패널로 불러옵니다.

기타 도움말 항목

[HTML, CSS 및 SVG 파일에서 색상 견본 추가](#) | [Creative Cloud](#)



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

색상 모드 간 변환

[이미지를 다른 색상 모드로 변환](#)

[비트맵 모드로 이미지 변환](#)

[회색 음영 모드로 컬러 사진 변환](#)

[회색 음영 모드로 비트맵 모드 이미지 변환](#)

[인덱스 색상으로 회색 음영 또는 RGB 이미지 변환](#)

이미지를 다른 색상 모드로 변환

[맨 위로](#)

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 값은 색상 영역 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.
참고: 대부분의 경우 사용자는 파일을 변환하기 전에 배경으로 병합하려 합니다. 그러나 꼭 그럴 필요는 없으며 오히려 바람직하지 않은 결과가 나오는 경우도 있습니다(예: 파일에 벡터 텍스트 레이어가 있는 경우).

❖ [이미지] > [모드]를 선택하고 하위 메뉴에서 원하는 모드를 선택합니다. 현재 활성 이미지에 사용할 수 없는 모드는 메뉴에 흐리게 나타납니다.

[다중 챕터], [비트맵] 또는 [인덱스 색상] 모드로 변환하면 이들 모드에서는 레이어가 지원되지 않으므로 이미지가 배경으로 병합됩니다.

비트맵 모드로 이미지 변환

[맨 위로](#)

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.

- 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.
- [출력]에 [비트맵] 모드 이미지의 출력 해상도 값을 입력하고 측정 단위를 선택합니다. 기본적으로 현재 이미지의 해상도가 입력 및 출력 해상도로 표시됩니다.
- [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 디터 회색 레벨을 흰점과 검은 점의 기하학적 구성으로 구성하여 이미지를 변환합니다.

확산 디터 오류 확산 과정을 사용하여 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.

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 1.000에서 999.999까지, 선 수/센티미터이면 0.400에서 400.00까지의 값을 입력할 수 있습니다. 소수값을 입력할 수도 있습니다. 스크린 선 수는 하프톤 스크린의 선 수를 선 수/인치(ipi) 단위로 지정합니다. 선 수는 인쇄에 사용하는 인쇄 용지 및 인쇄 유형에 따라 달라집니다. 신문의 경우 보통 85선 스크린을 사용합니다. 잡지의 경우는 133ipi나 150ipi 같이 좀 더 높은 해상도의 스크린을 사용합니다. 정확한 스크린 선 수를 알아보려면 인쇄소에 문의하십시오.
- 스크린 각도 값으로 180에서 +180 사이의 값을 입력합니다. 스크린 각도는 스크린의 방향을 나타냅니다. 연속ton과 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 모아래 패턴(물결 모양 패턴)이 생깁니다.

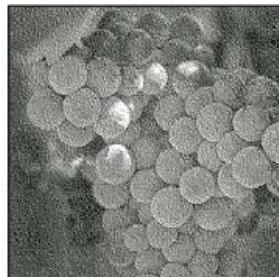
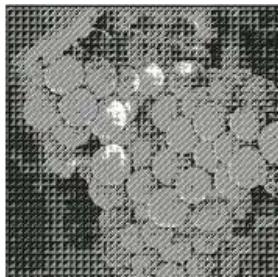
사용자 정의 패턴 변환된 이미지에 사용자 정의 하프톤 스크린의 모양을 시뮬레이션합니다. 두께를 변경하기 쉬운 패턴을 선택합니다. 일반적으로 회색 음영 변화가 다양한 패턴이 이에 해당합니다.

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 컬러 사진 변환

[맨 위로](#)

1. 흑백으로 변환할 사진을 엽니다.
2. [이미지] > [모드] > [회색 음영]을 선택합니다.
3. [버리기]를 클릭합니다. 이미지의 색상이 검정, 흰색 및 회색 음영으로 변환됩니다.

참고: 위의 기술을 사용하면 파일 크기를 최소화할 수 있지만 색상 정보가 제거되어 인접한 색상이 동일한 회색 음영으로 변환될 수 있습니다. 흑백 조정 레이어를 사용하면 파일 크기는 늘어나지만 색상 정보가 유지되므로 색상을 회색 음영에 매핑할 수 있습니다.

회색 음영 모드로 비트맵 모드 이미지 변환

[맨 위로](#)

[비트맵] 모드 이미지를 편집하기 위해 [회색 음영] 모드로 변환할 수 있습니다. 그러나 [회색 음영] 모드에서 편집한 [비트맵] 모드 이미지를 다시 [비트맵] 모드로 변환하면 전파 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

[맨 위로](#)

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 = $6 \times 6 \times 6 = 216$) 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.

마스터(가시 범위) 사람의 눈으로 감지할 수 있는 색상에 우선 순위를 두어 사용자 정의 팔레트를 만듭니다. 여러 문서를 연 경우 적용되며 열려 있는 모든 문서를 고려합니다.

마스터(고감도) [가시 범위] 색상표와 비슷하지만 넓은 색상 영역을 포괄하고 웹 색상을 유지하는 색상표를 만듭니다. 이 옵션은 일반적으로 색상 무결성이 가장 뛰어난 이미지를 생성합니다. 여러 문서를 연 경우 적용되며 열려 있는 모든 문서를 고려합니다.

마스터(응용 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. 여러 문서를 연 경우 적용되며 열려 있는 모든 문서를 고려합니다.

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 엘리어스 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 [페던] 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.

기타 도움말 항목

 [색상 작업 영역 정보](#)



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

색상 모드

[RGB 색상 모드](#)

[CMYK 색상 모드](#)

[Lab 색상 모드](#)

[회색 음영 모드](#)

[비트맵 모드](#)

[이중톤 모드](#)

[인덱스 색상 모드](#)

[다중 채널 모드](#)

RGB 색상 모드

[맨 위로](#)

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 값을 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 채널을 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 변환하여 화면에 표시하는 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.

CMYK 색상 모드

[맨 위로](#)

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 편집 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 불리온 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.

Lab 색상 모드

[맨 위로](#)

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 색계의 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] 패널에서 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

[맨 위로](#)

[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.

비트맵 모드

[맨 위로](#)

[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

[맨 위로](#)

[이중톤] 모드에서는 1~4가지 사용자 정의 잉크를 사용하여 단일톤, 이중톤(2색), 삼중톤(3색) 및 사중톤(4색)의 회색 음영 이미지를 만듭니다.

인덱스 색상 모드

[맨 위로](#)

[인덱스 색상] 모드는 최대 256가지의 색상을 사용하여 8비트 이미지 파일을 만듭니다. 인덱스 색상으로 변환할 경우 Photoshop은 색상 검색 표(CLUT)를 만들어 이미지의 색상을 저장하고 인덱스화합니다. 색상 검색표에 원본 이미지의 색상이 없는 경우에는 프로그램에서 가장 비슷한 색상을 선택하거나 디더링을 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(Digital Imaging and Communications in Medicine), 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

[맨 위로](#)

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.

- 레이어는 지원되지 않으므로 배경으로 병합됩니다.
- 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 변환되어 배경으로 레이어를 병합합니다.
- 다중 채널 이미지를 내보내려면 이미지를 Photoshop DCS 2.0 형식으로 저장하십시오.

참고: 인덱스 색상 및 32비트 이미지는 [다중 채널] 모드로 변환할 수 없습니다.

기타 도움말 항목

 [색상 작업 영역 정보](#)

 [저해상도로 색상 표시](#)



색상 정보

색상 이해

색상 모델, 공간 및 모드
색조, 채도 및 명도 조정

참고: 자세한 내용을 보려면 아래 링크를 클릭하십시오. 질문을 하고, 기능을 요청하고, 문제점을 보고하려면 feedback.photoshop.com을 방문하십시오.

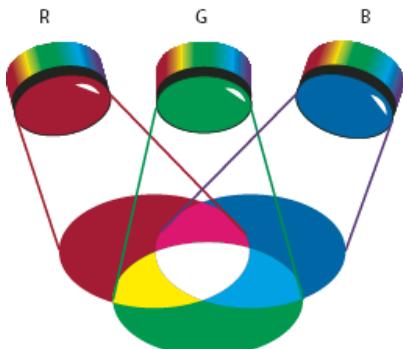
색상 이해

[맨 위로](#)

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

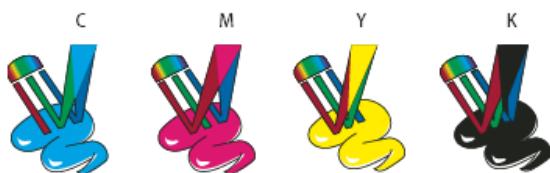
가법 삼 원색은 빛의 삼 원색으로 빨강, 초록, 파랑의 세 가지 색을 말합니다. 이 세 가지 색을 적당한 양으로 섞어 가시 스펙트럼의 모든 색을 만들어 낼 수 있습니다. 빨강, 초록, 파랑 색광을 동일한 양으로 섞으면 흰색이 됩니다. 빨강, 초록, 파랑 색광이 전혀 없으면 검정이 됩니다. 컴퓨터 모니터는 가법 삼 원색을 사용하여 색을 만들어 내는 장치입니다.



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 만들어냅니다. 원색 자체는 순수하며 원색을 혼합하면 원색보다 순도가 낮은 색이 만들어지기 때문에 "감법"이라는 용어가 사용됩니다. 예를 들어 마젠타와 노랑의 감법 혼합을 통해 주황이 만들어집니다.

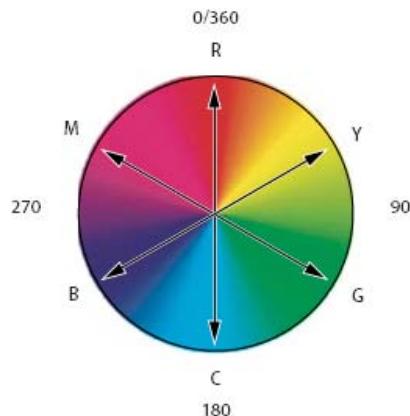


감색(CMYK)

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 보색이라고 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.

색상 모델, 공간 및 모드

[맨 위로](#)

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 영역입니다. 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. [색상이 일치하지 않는 이유](#)를 참조하십시오.

Photoshop에서 문서의 색상 모드는 작업 중인 이미지를 표시하고 인쇄하는 데 사용되는 색상 모델을 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 색상 모드를 선택하면 사용 가능한 도구와 파일 형식도 결정됩니다. 색상 모드를 참조하십시오.

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.

색조, 채도 및 명도 조정

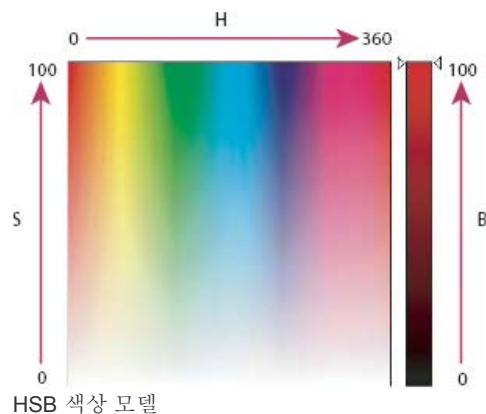
[맨 위로](#)

HSB 모델은 인간의 색상 인지 능력에 기초하여 색상의 세 가지 기본 특성을 표현합니다.

색조 한 개체에서 반사되거나 개체를 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

기타 도움말 항목

[색상 관리의 이해](#)



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

색상 및 색상 견본 패널에서 색상 선택

색상 패널 개요

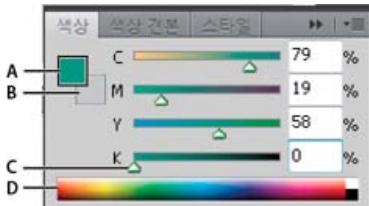
색상 패널에서 색상 선택

색상 견본 패널에서 색상 선택

색상 패널 개요

맨 위로

[색상] 패널([창]>[색상])에는 현재 전경색과 배경색의 색상 값이 표시됩니다. [색상] 패널의 슬라이더를 사용하면 여러 가지 색상 모델에 따라 전경색과 배경색을 편집할 수 있습니다. 패널 아래쪽에 있는 색상 경사도에 표시되는 색상 스펙트럼에서 전경색이나 배경색을 선택할 수도 있습니다.



A. 전경색 설정 B. 배경색 설정 C. 슬라이더 D. 색상 경사도

[색상] 패널에서 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 정사각형 이 나타납니다.

색상 패널 슬라이더의 색상 모델 변경

❖ [색상] 패널 메뉴에서 슬라이더 옵션을 선택합니다.

색상 패널에 표시된 스펙트럼 변경

1. [색상] 패널 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 패널에서 색상 선택

맨 위로

1. 색상 패널에서 전경색 또는 배경색 설정 상자를 클릭하여 활성화합니다(검정 윤곽선).

배경색 설정 상자를 색상 패널에서 활성화하면 스포이드 도구가 기본적으로 배경색으로 변경됩니다.

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 피커]를 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.

색상 견본 패널에서 색상 선택

맨 위로

[색상 견본] 패널([창]>[색상 견본])에는 자주 사용하는 색상이 저장됩니다. [색상 견본] 패널에 색상을 추가하거나 삭제할 수도 있고 프로젝트마다 다른 색상 라이브러리를 표시할 수도 있습니다.

- 전경색을 선택하려면 [색상 견본] 패널에서 색상을 클릭합니다.

- 배경색을 선택하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 [색상 견본] 패널에서 색상을 클릭합니다.

참고: [색상 견본] 패널 메뉴에서 옵션을 선택하여 색상 견본의 표시 방법을 변경하십시오.

기타 도움말 항목



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

색상 선택

전경색과 배경색 정보

도구 상자에서 색상 선택

스포이드 도구로 색상 선택

Adobe 색상 피커 개요

Adobe 색상 피커를 사용하여 색상 선택

페인팅 중에 색상 선택

웹에 적합한 색상 선택

인쇄 불가능한 색상에 대한 해당 CMYK 색상 선택

별색 선택

전경색과 배경색 정보

맨 위로

Photoshop은 전경색을 사용하여 선택 영역에 페인팅, 칠, 태두리 획 그리기 등의 작업을 수행하고 배경색을 사용하여 이미지의 지워진 영역에 그레이디언트 칠과 칠 작업을 수행합니다. 또한 전경색과 배경색을 특수 효과 필터에 사용하기도 합니다.

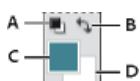
[스포이드 도구], [색상] 패널, [색상 견본] 패널 또는 Adobe [색상 피커]를 사용하여 새 전경색이나 배경색을 지정할 수 있습니다.

기본 전경색은 검정색이고 기본 배경색은 흰색입니다. 알파 채널에서는 기본 전경색이 흰색이고 배경색이 검정색입니다.

도구 상자에서 색상 선택

맨 위로

현재 전경색은 도구 상자에서 위쪽 색상 선택 상자에 나타나고 현재 배경색은 아래쪽 상자에 나타납니다.



도구 상자의 전경색과 배경색 상자

A. 기본 전경색과 배경색 아이콘 B. 전경색과 배경색 전환 아이콘 C. 전경색 설정 상자 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.

스포이드 도구로 색상 선택

맨 위로

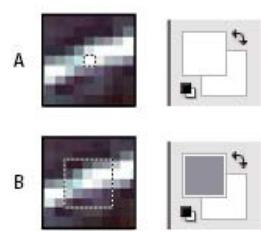
[스포이드 도구]는 이미지에서 색상을 샘플링하여 새 전경색이나 배경색을 지정합니다. 활성 이미지나 화면의 모든 곳에서 색상을 샘플링할 수 있습니다.

1. [스포이드 도구] 를 선택합니다.
2. 옵션 막대의 [샘플 크기] 메뉴에서 옵션을 선택하여 스포이드의 샘플 크기를 변경합니다.
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. [샘플] 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.

모든 레이어 문서에 있는 모든 레이어의 색상을 샘플링합니다.

현재 레이어 현재 활성 레이어의 색상을 샘플링합니다.

4. 현재 전경색 위에 샘플 색상을 미리 보여주는 링으로 스포이드 도구의 둘레를 둘게 하려면 [샘플링 링 표시]를 선택합니다. (이 옵션은 OpenGL이 필요합니다. OpenGL 사용 및 GPU 설정 최적화를 참조하십시오.)

5. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 새 전경색을 선택하려면 이미지 내부를 클릭합니다. 또는 이미지 위에 포인터를 놓고 마우스 단추를 누른 다음 화면의 임의의 위치로 드래그 합니다. 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] 도구를 임시로 사용하여 전경색을 선택하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누릅니다.

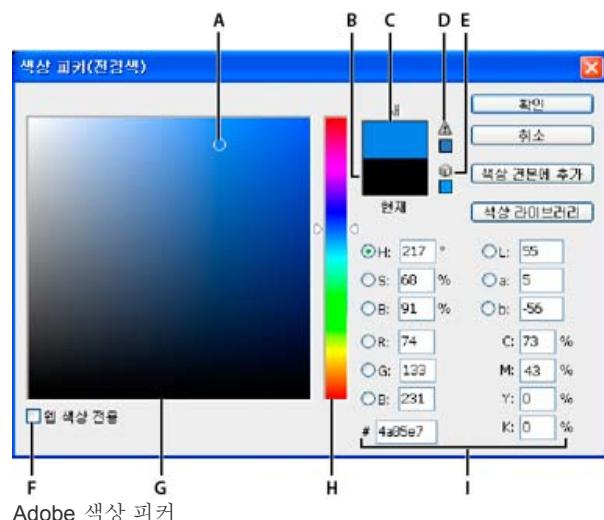
Adobe 색상 피커 개요

[맨 위로](#)

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.

Adobe 색상 피커를 구성하여 웹에 적합한 팔레트에 속한 색상만 선택하거나 특정 색상 시스템에 속한 색상만 선택할 수도 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 벗어남(인쇄 불가능)  경우 경고가 나타납니다.



A. 선택한 색상 B. 원래 색상 C. 조정된 색상 D. 색상 영역 벗어남 경고 아이콘 E. 웹에 적합한 색상이 아님 경고 아이콘 F. 웹에 적합한 색상만 표시 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 피커]를 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 컴퓨터 운영 체제의 내장 색상 피커나 타사의 플러그인 [색상 피커]를 사용할 수 있습니다.

색상 피커 표시

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

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

Adobe 색상 피커를 사용하여 색상 선택

[맨 위로](#)

[HSB], [RGB] 및 [Lab] 텍스트 상자에 색상 구성 요소 값을 입력하거나 색상 슬라이더와 색상 페드를 사용하여 색상을 선택할 수 있습니다.

색상 슬라이더와 색상 페드로 색상을 선택하려면 색상 슬라이더를 클릭하거나 색상 슬라이더 삼각 헌들을 이동하여 하나의 색상 구성 요소를 설정합니다. 그런 다음 원형 표시자를 이동하거나 색상 페드를 클릭합니다. 이렇게 하면 다른 두 가지 색상 구성 요소가 설정됩니다.

색상 페드와 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 채 움직이면 [스포이드 도구]를 데스크톱의 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 페드에 지정하고 채도와 명도는 백분율로 지정합니다. 색상 페드에서는 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 페드를 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 페드에 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 페드를 사용하여 육안으로 색상을 선택하려면 [R], [G] 또는 [B]를 클릭하고 슬라이더와 색상 페드를 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 페드의 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 페드를 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 페드를 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.

페인팅 중에 색상 선택

맨 위로

HUD(heads-up-display) 색상 피커를 사용하면 이미지 색상을 통해 유용한 문맥을 알 수 있는 문서 창에서 페인팅 중에 색상을 선택할 수 있습니다.

참고: HUD 색상 피커를 사용하려면 OpenGL이 필요합니다. 자세한 내용은 OpenGL 사용 및 GPU 설정 최적화를 참조하십시오.

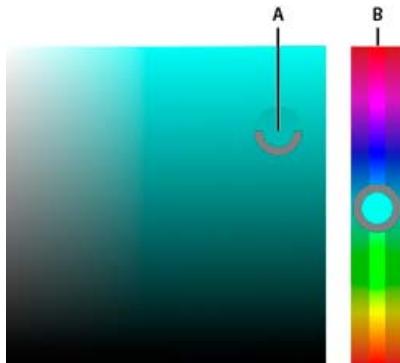
HUD 색상 피커의 유형 선택

1. [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 [Photoshop] > [환경 설정] > [일반](Mac OS)을 선택합니다.
2. [HUD 색상 피커] 메뉴에서 수직 피커를 표시하려면 [색조 띠]를 선택하고 원형 피커를 표시하려면 [색조 훨]을 선택합니다.

HUD 색상 피커에서 색상 선택

1. [페인트 도구]를 선택합니다.
2. Shift + Alt + 마우스 오른쪽 단추(Windows) 또는 Control + Option + Command(Mac OS) 키를 누릅니다.
3. 문서 창에서 클릭하여 피커를 표시합니다. 그런 다음 색조 및 음영을 드래그합니다.

문서 창에서 클릭한 다음 누른 키를 놓습니다. 다른 색조를 선택하는 동안 음영을 유지하거나 그 반대로 하려면 일시적으로 스페이스바를 누릅니다.



HUD 피커를 사용한 색상 선택

A. 음영 B. 색조

대신 이미지에서 색상을 선택하려면 Alt(Windows) 또는 옵션(Mac OS) 키를 누른 채 [스포이드 도구]에 액세스합니다.

웹에 적합한 색상 선택

맨 위로

웹에 적합한 색상이란 플랫폼에 관계없이 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

❖ [Adobe 색상 피커]의 왼쪽 아래에서 [웹 색상 전용] 옵션을 선택합니다. 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 패널을 사용하여 웹에 적합한 색상 선택

1. [색상] 패널 템을 클릭하거나 [창] > [색상]을 선택하여 [색상] 패널을 표시합니다.

2. 웹에 적합한 색상을 선택하는 데 필요한 옵션을 선택합니다.

• [색상] 패널 메뉴에서 [웹에 적합한 경사도 만들기]를 선택합니다. 이 옵션을 적용한 다음 선택하는 모든 색상은 웹에 적합한 색상입니다.

• [색상] 패널 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 채 슬라이더를 드래그합니다.

웹에 적합하지 않은 색상을 선택하면 [색상] 패널 왼쪽의 색상 경사도 위에 경고 육면체 가 나타납니다. 경고 육면체를 클릭하여 가장 가까운 웹 색상을 선택합니다.

인쇄 불가능한 색상에 대한 해당 CMYK 색상 선택

맨 위로

RGB, HSB, Lab 색상 모델의 일부 색상은 색상 영역을 벗어나고 CMYK 모델에 해당하는 색상이 없으므로 인쇄할 수 없습니다. Adobe [색상 피커]나 [색상] 패널에서 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] 패널에서 경고 삼각형이 나타나지 않습니다.

❖ 가장 근접한 해당 CMYK 색상을 선택하려면 [색상 피커] 대화 상자나 [색상] 패널에서 경고 삼각형 을 클릭합니다.

인쇄 가능한 색상은 색상 설정 대화 상자에 정의된 현재 CMYK 작업 영역에 따라 결정됩니다.

별색 선택

맨 위로

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.

별색 라이브러리

Adobe [색상 편집]에서는 다음과 같은 색상 시스템을 지원합니다.

ANPA-COLOR 일반적으로 신문 응용 프로그램에 사용합니다. ANPA-COLOR ROP Newspaper Color Ink Book에는 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 문제 가 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 렌더링 할 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 Book에는 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.

기타 도움말 항목

 [색상 설정 사용자 정의](#)



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

혼합 모드

혼합 모드 설명

혼합 모드 예

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.

혼합 모드 설명

맨 위로

옵션 막대의 [모드] 팝업 메뉴에서 다음 옵션을 선택합니다.

참고: 32비트 이미지에는 [표준], [디졸브], [어둡게 하기], [곱하기], [밝게 하기], [선형 닻지(추가)], [차이], [색조], [채도], [색상], [광도], [밝은 색상] 및 [어두운 색상] 혼합 모드만 사용할 수 있습니다.

표준 각 픽셀을 편집하거나 페인트하여 결과 색상으로 만듭니다. 이 모드가 기본 모드입니다. 비트맵이나 인덱스 색상 이미지로 작업하는 경우에는 [표준] 모드를 한계값이라고 합니다.

디졸브 각 픽셀을 편집하거나 페인트하여 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 잡그기] 옵션을 선택하지 않은 레이어에만 작용하며 아세테이트지에서 투명 영역의 뒷면에 페인트하는 것과 유사한 효과를냅니다.

지우기 각 픽셀을 편집하거나 페인트하여 투명하게 만듭니다. 이 모드는 [모양] 도구(칠 영역 □을 선택한 경우), [페인트 통] 도구 🖌, [브러시] 도구 🖌, [연필] 도구 🖌, [칠] 명령 및 [획] 명령에 사용할 수 있습니다. 이 모드는 [투명 픽셀 잡그기] 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 페인트하면 페인팅 도구로 계속 획을 그릴수록 점점 더 어두운 색상이 됩니다. 이 모드는 이미지에 여러 개의 마킹펜으로 그리는 것과 유사한 효과를냅니다.

색상 번 각 채널의 색상 정보를 보고 두 채널 사이의 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 효과를냅니다.

색상 닻지 각 채널의 색상 정보를 보고 두 채널 사이의 대비를 감소시켜서 기본 색상을 밝게 하여 혼합 색상을 반영합니다. 검정색과 혼합하면 색상 변화가 없습니다.

선형 닻지(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. 페턴이나 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 효과를냅니다. 혼합 색상(광원)이 50% 회색보다 밝으면 이미지는 닻지한 것처럼 밝아지고, 혼합 색상이 50% 회색보다 더 어두우면 이미지는 변한 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 효과를냅니다. 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 페인트하면 순수한 검정색이나 흰색이 됩니다.

선명한 라이트 혼합 색상에 따라 대비를 증가 또는 감소시켜 색상을 변하거나 닻지합니다. 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 변하거나 닻지합니다. 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 값은 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. 그러면 모든 픽셀이 기본 가색(빨강, 녹색 또는 파랑), 흰색 또는 검정으로 변경됩니다.

참고: CMYK 이미지의 경우 [하드 혼합]을 선택하면 모든 픽셀이 기본 감색(녹청, 노랑 또는 마젠타), 흰색 또는 검정으로 변경됩니다. 최대 색상 값은 100입니다.

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 효과를냅니다. 흰색과 혼합하면 기본 색상 값이 반전되고, 검정색과 혼합하면 색상 변화가 없습니다.

빼기 각 채널의 색상 정보를 보고 기본 색상에서 혼합 색상을 뺍니다. 8비트 및 16비트 이미지에서는 결과로 산출된 음수 값이 0으로 클리핑됩니다.

나누기 각 채널의 색상 정보를 보고 기본 색상에서 혼합 색상을 나눕니다.

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 폐인트하면 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 효과를냅니다.

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.

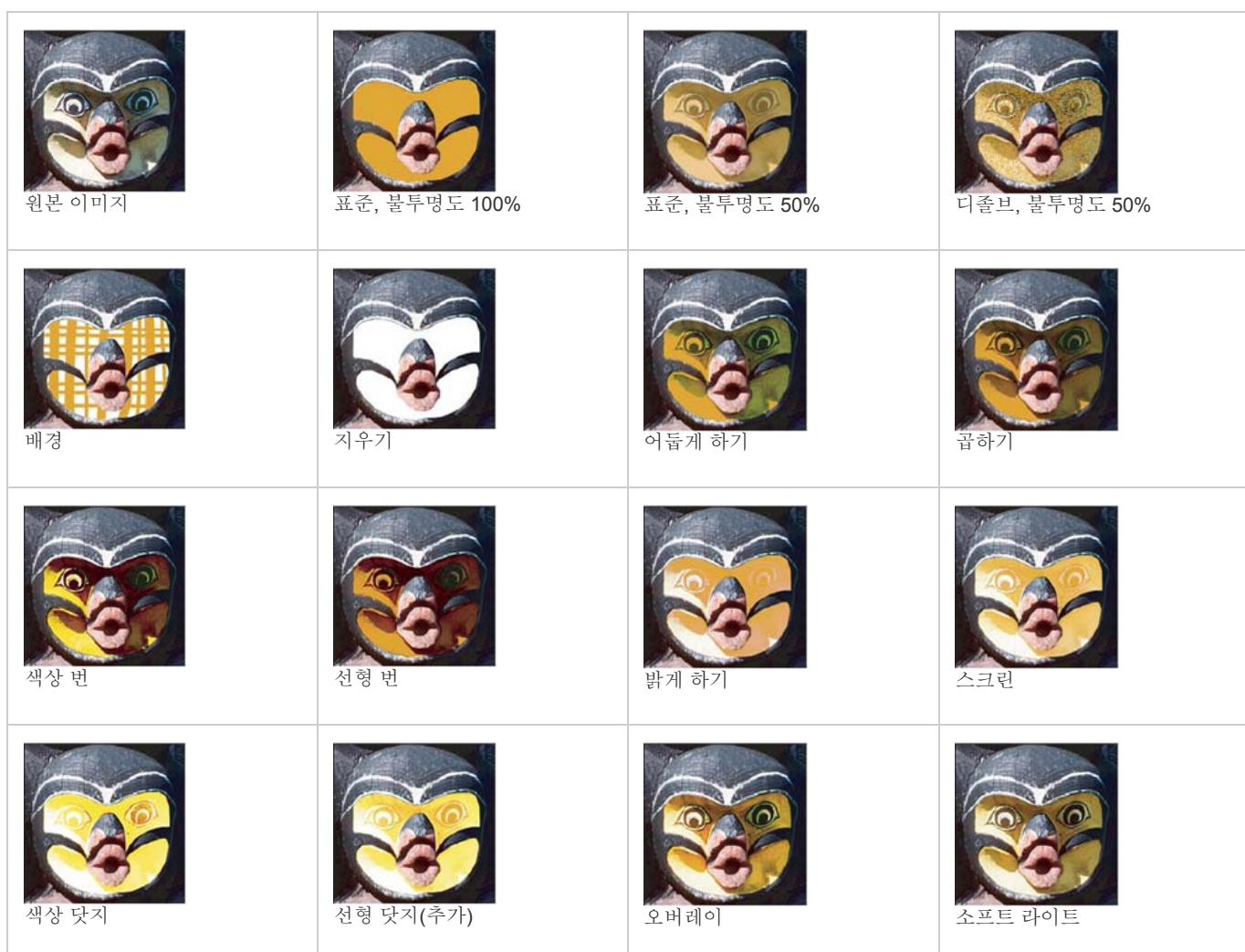
어두운 색상 혼합 색상과 기본 색상에 대한 모든 채널 값의 총합을 비교하고 더 낮은 값의 색상을 표시합니다. [어두운 색상]은 제3의 새로운 색상을 생성하지 않으며, 결과 색상을 만들기 위해 기본 색상과 혼합 색상 중 가장 낮은 채널 값을 선택하기 때문에 [어둡게 하기] 혼합으로 만들어질 수 있습니다.

혼합 모드 예

맨 위로

다음 예는 이미지 일부를 각 혼합 모드를 사용하여 폐인팅한 결과를 보여 줍니다.

혼합 모드에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0012_kr을 참조하십시오.





하드 라이트



선명한 라이트



선형 라이트



핀 라이트



하드 혼합



차이



제외



빼기



나누기



색조



채도



색상



광도, 불투명도 80%



밝은 색상



어두운 색상



법적 고지 사항 | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

액션에 조건부 모드 변경 추가

[액션에 조건부 모드 변경 추가](#)

액션에 조건부 모드 변경 추가

[맨 위로](#)

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. 조건적 모드 변경이 [액션] 패널에 새 단계로 나타납니다.

기타 도움말 항목

[조건부 액션 추가 | Creative Cloud](#)



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

HTML CSS 및 SVG에서 색상 견본 추가

참고: 이 기능은 Photoshop CS6의 Creative Cloud에서 도입되었습니다.

HTML, CSS 또는 SVG 문서에 지정된 모든 색상을 색상 견본 패널에 추가할 수 있습니다. 문서에서 색상 값이 반복될 경우 색상 인스턴스 하나만 추가되며 중복되지 않습니다. 이 기능으로 인해 HTML/CSS 색상 구문 #112233, #123, rgb(1,2,3), rgba(1,2,3,4), hsb(1,2,3), hsba(1,2,3,4)이 구분됩니다.

1. 색상 견본 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 패널 메뉴에서 색상 견본 불러오기를 선택합니다.
- 패널 메뉴에서 색상 견본 대체를 선택합니다.

2. 불러오기 창에서 HTML, CSS 또는 SVG 파일로 이동한 후 파일을 선택한 다음 불러오기를 클릭합니다.

자세한 내용은 [색상 페커 및 색상 견본 사용자 정의](#)를 참조하십시오.

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

HDR(High Dynamic Range) 이미지

[HDR 이미지 정보](#)

[HDR 이미지 사진 찍기](#)

[32비트 HDR 이미지를 지원하는 기능](#)

[HDR로 이미지 병합](#)

[32비트 HDR 이미지에 대해 표시된 동적 범위 조정](#)

[HDR 색상 페커 정보](#)

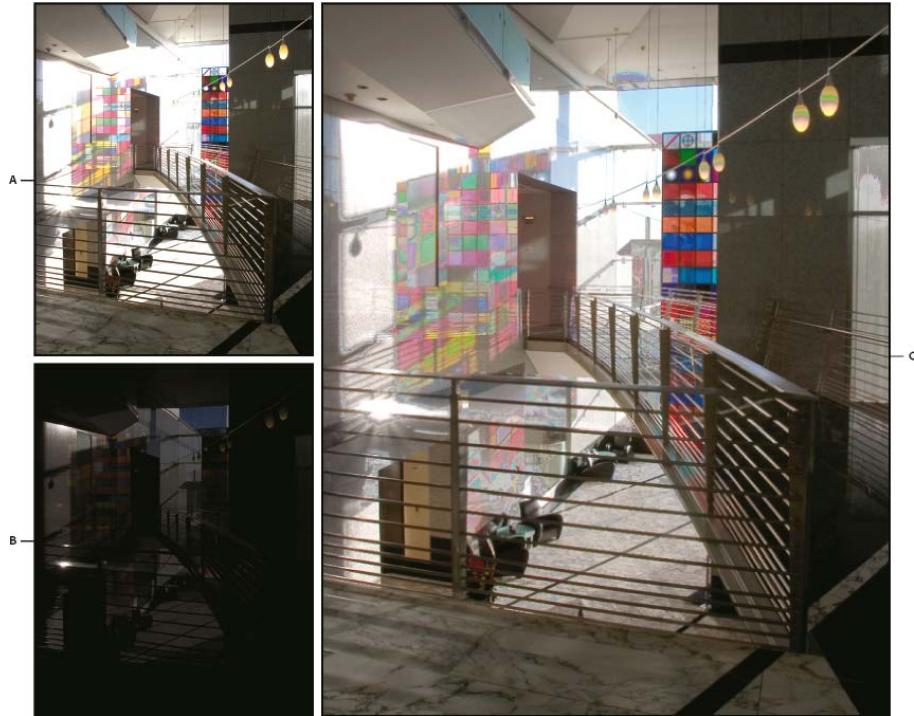
[HDR 이미지에 페인팅](#)

HDR 이미지 정보

[맨 위로](#)

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. 하지만 사람의 눈이 많은 종류의 서로 다른 명도 레벨을 수용할 수 있는 반면 대부분의 카메라와 컴퓨터 모니터가 재현할 수 있는 동적 범위는 이보다 훨씬 적은 수로 제한되어 있습니다. 그 결과 사진가와 영상 예술가 그리고 그밖의 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.



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. 이와 대조적으로 부동 소수점이 아닌 16bpc 및 8bpc 이미지 파일은 광도 값을 검정에서 흰색 용지까지만 저장하여 실세계의 동적 범위 중 매우 작은 부분만 반영합니다.

Photoshop에서는 [HDR Pro로 병합] 명령을 사용하여 다양한 노출로 캡처한 여러 장의 사진을 결합하여 HDR 이미지를 만들 수 있습니다. HDR 이미지에는 표준 24비트 모니터의 표시 기능을 훨씬 초과하는 명도 레벨이 포함되어 있으므로 Photoshop을 사용하면 HDR 미리 보기 기능을 조정할 수 있습니다. HDR 이미지를 인쇄하거나 HDR 이미지에 사용할 수 없는 도구 및 필터를 사용해야 할 경우에는 이 이미지를 16bpc 또는 8bpc 이미지로 변환할 수 있습니다.

HDR 이미지 사진 찍기

[맨 위로](#)

[HDR Pro로 병합] 명령을 사용하여 결합할 사진을 찍을 때는 다음 팁을 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. 애피처를 조정하면 각 노출의 피사계 심도가 달리지기 때문에 이미지 품질이 떨어질 수 있습니다. ISO나 애피처를 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.

32비트 HDR 이미지를 지원하는 기능

맨 위로

다음 도구, 조정 및 필터를 채널당 32비트 HDR 이미지에 사용할 수 있습니다. (더 많은 Photoshop 기능을 사용하려면 채널당 32비트 이미지를 채널당 16비트 또는 8비트 이미지로 변환합니다. 원본 이미지를 유지하려면 다른 이름으로 저장 명령을 사용하여 사본을 만듭니다.)

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

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

혼합 모드 [표준], [디졸브], [어둡게 하기], [곱하기], [밝게 하기], [색상 어둡게 하기], [선형 닻지(추가)], [밝은 색상], [차이], [빼기], [나누기], [색조], [채도], [색] 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], [획], [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, 가우스 흐림, 액션 흐림, 방사형 흐림, 모양 흐림, 표면 흐림, 노이즈 추가, 구름 1, 구름 2, 렌즈 플레이어, 고급 선명, 언샵 마스크, 엠보스, 인터레이스 제거, NTSC 색상, 하이 패스, 최대값, 최소값 및 오프셋

이미지 명령 이미지 크기, 캔버스 크기, 이미지 회전, 자르기, 재단, 복제, 이미지 적용, 연산 및 변수

보기 [픽셀 종횡비](사용자 정의 픽셀 종횡비, 픽셀 종횡비 삭제, 픽셀 종횡비 다시 설정 등)

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

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 옮기기], [자동 선택], [스팟 복구 브러시], [복구 브러시], [적목 현상], [색상 대체], [미술 작업 내역 브러시], [자동 지우개], [배경 지우개], [페인트 풀], [닷지], [번] 및 [스푼지]. 일부 도구는 지원되는 혼합 모드와만 사용할 수 있습니다.

HDR로 이미지 병합

맨 위로

[HDR Pro로 병합] 명령은 전체 동적 범위를 단일 HDR 이미지에 캡처하여 여러 이미지를 노출이 서로 다른 동일한 장면에 결합합니다. 병합된 이미지를 채널당 32bpc, 16bpc 또는 8bpc 파일로 출력할 수 있습니다. 하지만 채널당 32bpc 파일에만 모든 HDR 이미지 데이터를 저장할 수 있습니다.

HDR 병합은 사진을 프로세스에 맞게 최적화할 때 가장 적합합니다. 권장 사항은 [HDR 이미지 사진 찍기](#)를 참조하십시오.

Adobe 권장 사항

 공유하고 싶은 자습서가 있으십니까?

비디오 자습서: CS5의 새로운 최고의 기능:



HDR Pro

Deke McClelland

선명함을 넘어 초현실적인 이미지 색조를 만들 수 있습니다.



책 발췌: 연속 노출로부터 HDR 이미지 만들기

Conrad Chavez

카메라에서 컴퓨터까지 HDR 프로세스를 살펴봅니다.



책 발췌: HDR 이미지에서 고스트 제거

Scott Kelby

장면에서 이동하는 개체의 흐림 효과를 제거합니다.



비디오 자습서: HDR Pro의 개선 사항 탐색

Jan Kabilo

새로운 모든 기능을 살펴봅니다.

- 다음 중 하나를 수행합니다.

- (Photoshop) [파일] > [자동화] > [HDR Pro로 병합]을 선택합니다.
 - (Bridge) 사용할 이미지를 선택하고 [도구] > [Photoshop] > [HDR Pro로 병합]을 선택합니다. 5단계로 이동합니다.
- [HDR Pro로 병합] 대화 상자에서 [찾아보기]를 클릭하여 특정 이미지를 선택하고 [열린 파일 추가]를 클릭하거나 [사용] > [폴더]를 선택합니다. 특정 항목을 제거하려면 파일 목록에서 해당 항목을 선택하고 [제거]를 클릭합니다.
 - (선택 사항) 이미지를 찍은 카메라가 옆에 있다면 [소스 이미지 자동 정렬 시도]를 선택합니다.
 - [확인]을 클릭합니다.
참고: 이미지에 노출 메타데이터가 없으면 [수동으로 EV 설정] 대화 상자에서 값을 입력합니다.
- 두 번째 [HDR Pro로 병합] 대화 상자에 소스 이미지의 축소판과 병합된 결과의 미리 보기가 표시됩니다.
- 미리 보기의 오른쪽 위에서 병합된 이미지의 비트 심도를 선택합니다.
💡 병합된 이미지에 전체 동적 범위의 HDR 이미지를 저장하려면 [32비트]를 선택합니다. 8비트 및 (부동 소수점 아님) 16비트 이미지 파일은 HDR 이미지에 전체 범위의 광도 값을 저장할 수 없습니다.
 - 색조 범위를 조정하려면 [32비트 이미지에 대한 옵션](#) 또는 [16비트 또는 8비트 이미지에 대한 옵션](#)을 참조하십시오.
 - (선택 사항) 나중에 사용하기 위해 색조 설정을 저장하려면 [사전 설정] > [사전 설정 저장]을 선택합니다. 설정을 나중에 다시 적용하려면 [사전 설정 불러오기]를 선택합니다.

32비트 이미지에 대한 옵션

막대 그래프 아래의 슬라이더를 이동하여 병합된 이미지의 흰점 미리 보기와 흑점 미리 보기의 동적 범위를 조정합니다. 슬라이더를 이동하면 이미지 미리 보기만 조정되고, 모든 HDR 이미지 데이터는 병합된 파일에 그대로 유지됩니다.

미리 보기 조정은 HDR 파일에 저장되고 Photoshop에서 파일을 열 때마다 적용됩니다. 언제든지 흰점 미리 보기와 흑점 미리 보기의 동적 범위를 다시 조정하려면 [보기] > [32비트 미리 보기 옵션]을 선택합니다.

16비트 또는 8비트 이미지에 대한 옵션

HDR 이미지에는 채널당 16비트 또는 8비트 이미지에 저장될 수 있는 동적 범위를 훨씬 초과하는 광도 레벨이 포함되어 있습니다. 원하는 동적 범위를 가진 이미지를 생성하려면 채널당 32비트에서 더 낮은 비트 심도로 변환할 때 노출과 대비를 조정합니다.

다음 톤 매핑 방법 중 하나를 선택합니다.

로컬 적용 이미지 전체의 로컬 밝기 영역을 조정하여 HDR 색조를 조정합니다.

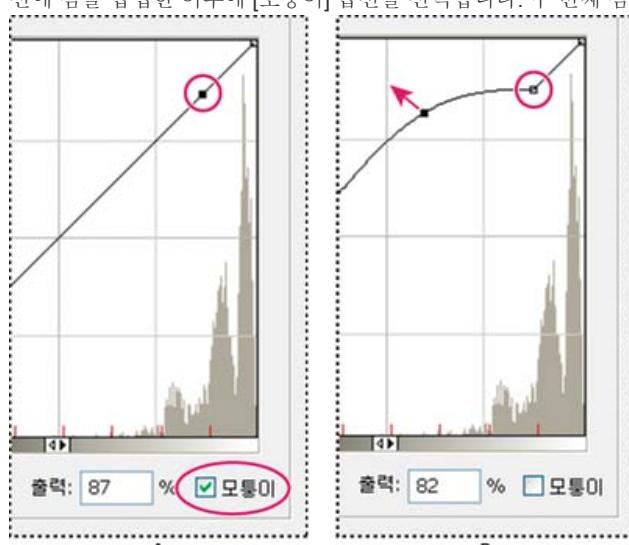
가장자리 광선 반경은 로컬 밝기 영역의 크기를 지정합니다. 강도는 픽셀이 같은 명도 영역으로 인식되지 않는 데 필요한 픽셀 사이의 색조 차이를 지정합니다.

톤 및 세부 묘사 동적 범위는 감마 설정 1.0에서 최대화됩니다. 설정이 낮아지면 중간 색조가 강조되고 설정이 높아지면 밝은 영역과 그림자가 강조됩니다. 노출 값은 f-스톱을 반영합니다. [세부 묘사] 슬라이더를 드래그하여 선명도를 조정하고 [어두운 영역 및 밝은 영역] 슬라이더를 사용하여 영역을 밝게 또는 어둡게 합니다.

색상 활기는 채도가 높은 색상의 클리핑을 최소화하면서 미세한 색상 강도를 조정합니다. 채도는 -100(단색)과 +100(이중 채도) 사이의 범위 내에서 모든 색상의 강도를 조정합니다.

토닝 곡선 원본 32비트 HDR 이미지의 광도 값을 보여 주는 막대 그래프 위에 조정 가능한 곡선을 표시합니다. 가로 축 방향의 빨간색 눈금은 1 EV(약 1 f-스톱)씩 증가합니다.

참고: 기본적으로 토닝 곡선과 막대 그래프는 점 간의 변경을 제한하고 균일화합니다. 제한을 제거하고 훨씬 더 급격한 조정을 적용하려면 곡선에 점을 삽입한 이후에 [모퉁이] 옵션을 선택합니다. 두 번째 점을 삽입하고 이동할 때 곡선이 각진 형태로 바뀝니다.



[모퉁이] 옵션을 사용한 토닝 곡선 및 막대 그래프 조정

A. 점을 삽입하고 [모퉁이] 옵션을 선택합니다. B. 새 점을 조정하면 [모퉁이] 옵션을 사용한 점에서 곡선이 각진 형태로 바뀝니다.

막대 그래프 균일화 일부 대비를 유지하면서 HDR 이미지의 동적 범위를 압축합니다. 그 밖의 조정은 필요하지 않습니다. 이 방법은 자동으로 적용됨

니다.

노출 및 감마 HDR 이미지의 명도와 대비를 수동으로 조정할 수 있습니다. [노출] 슬라이더를 이동하여 개인을 조정하고 [감마] 슬라이더를 이동하여 대비를 조정합니다.

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.

개체 이동에 대해 보정

자동차, 사람 또는 나뭇잎 등과 같은 개체를 이동하여 이미지의 내용이 달라진 경우 [HDR Pro로 병합] 대화 상자에서 [고스트 제거]를 선택합니다.

Photoshop에서는 축소판 주위에 색조 균형이 가장 적합한 녹색 윤곽을 표시하여 기본 이미지를 식별합니다. 다른 이미지에 있는 이동하는 개체가 제거됩니다. 매우 밝거나 어두운 영역에서 이동할 경우 이동하는 개체가 향상된 결과를 얻을 수 있도록 더 잘 노출되는 다른 축소판을 클릭합니다.

💡 [고스트 제거] 옵션에 대한 자습서를 보려면 [이 비디오를 시청하십시오.](#) ([고스트 제거]에 대한 논의는 3:00에 시작합니다.)

카메라 반응 곡선 저장 또는 불러오기

반응 곡선은 카메라 센서에서 들어오는 다양한 조명의 레벨을 해석하는 방법을 나타냅니다. 기본적으로 [HDR Pro로 병합] 대화 상자에서는 병합할 이미지의 색조 범위를 기반으로 하여 카메라 반응 곡선을 자동으로 계산합니다. 현재 반응 곡선을 저장했다가 나중에 다른 병합 이미지 그룹에 적용할 수 있습니다.

❖ [HDR Pro로 병합] 대화 상자의 오른쪽 위에 있는 반응 곡선 메뉴 ▾를 클릭한 다음 [반응 곡선 저장]을 선택합니다. 곡선을 나중에 다시 적용하려면 [반응 곡선 불러오기]를 선택합니다.

채널당 32비트에서 채널당 16비트 또는 8비트로 변환

원래 [HDR Pro로 병합] 프로세스 중에 32비트 이미지를 만든 경우 나중에 이미지를 16비트 또는 8비트 이미지로 변환할 수 있습니다.

1. Photoshop에서 채널당 32비트 이미지를 열고 [이미지] > [모드] > [16비트/채널] 또는 [8비트/채널]을 선택합니다.
2. 노출과 대비를 조정하여 원하는 동적 범위를 가진 이미지를 생성합니다. [16비트 또는 8비트 이미지에 대한 옵션을 참조하십시오.](#)
3. [확인]을 클릭하여 32비트 이미지를 변환합니다.

32비트 HDR 이미지에 대해 표시된 동적 범위 조정

맨 위로

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 보기와 조정할 수 있습니다. 미리 보기 설정은 해당 HDR 이미지 파일(PSD, PSB 및 TIFF만 해당)에 저장되어 Photoshop에서 이 파일을 열 때마다 적용됩니다. 미리 보기와 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] 패널에서 32비트 정보를 보려면 [정보] 패널에 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.

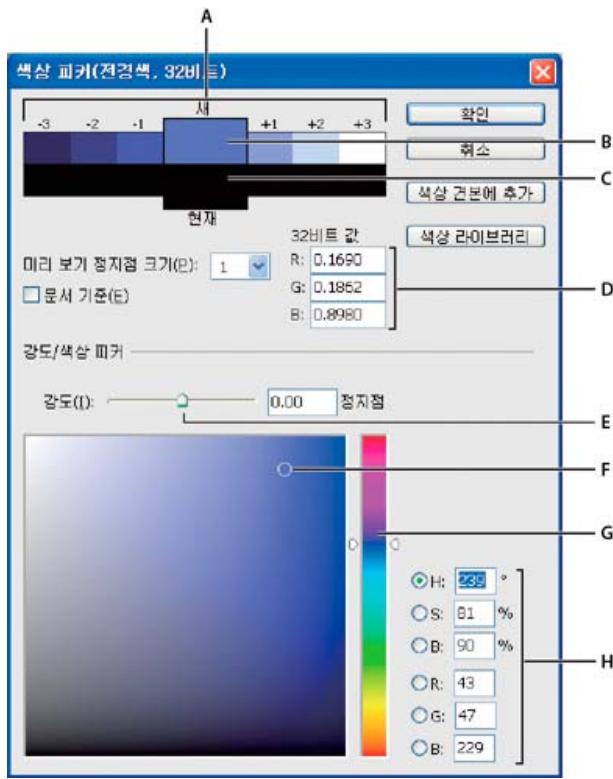
3. [노출 및 감마]를 선택한 경우 [노출]과 [감마] 슬라이더를 옮겨 이미지 미리 보기의 명도와 대비를 조정합니다.
4. [확인]을 클릭합니다.

💡 문서 창의 상태 표시줄에 있는 삼각형을 클릭하고 팝업 메뉴에서 [32비트 노출]을 선택하여 Photoshop에 열려 있는 HDR 이미지의 미리 보기와 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 보기와 각각 다르게 조정해 볼 수 있습니다. 이 방법으로 조정한 미리 보기 내용은 해당 HDR 이미지 파일에 저장되지 않습니다.

HDR 색상 피커 정보

맨 위로

HDR 색상 피커를 사용하면 채널당 32비트 HDR 이미지에 사용할 색상을 정확하게 보고 선택할 수 있습니다. 일반 Adobe [색상 피커]와 마찬가지로 색상 펜드를 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

HDR 색상 피커 표시

◆ 채널당 32비트 이미지를 열고 다음 중 하나를 수행합니다.

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

특정 기능을 통해 색상을 선택할 때 색상 피커를 사용할 수도 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 16비트 이미지에서 일반 [색상 피커]와 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 값을 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 피커]의 위쪽에 있는 [미리 보기] 비율의 새 색상 견본은 선택한 색상의 정지 점을 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 중감을 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 피커]의 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] 패널에 추가합니다.

5. [확인]을 클릭합니다.

HDR 이미지에 패인팅

[맨 위로](#)

Photoshop 도구인 브러시, 연필, 펜, 모양, 복제 도장, 패턴 도장, 지우개, 그레이디언트, 흐림 효과, 선명 효과, 손가락 및 작업 내역 브러시 등을 사용

하여 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 폐인팅하는 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. [32비트 HDR 이미지에 대해 표시된 동적 범위 조정](#)을 참조하십시오.
 3. [브러시 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. [HDR 색상 피커 정보](#)를 참조하십시오.
- 💡 다양한 HDR 노출 설정에 대한 폐인팅 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.

기타 도움말 항목

[곡선 개요](#)

[Adobe 색상 피커 개요](#)

[HDR 노출 및 토닝 조정](#)



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

색상 모드 간 변환

이미지를 다른 색상 모드로 변환

비트맵 모드로 이미지 변환

회색 음영 모드로 컬러 사진 변환

회색 음영 모드로 비트맵 모드 이미지 변환

인덱스 색상으로 회색 음영 또는 RGB 이미지 변환

이미지를 다른 색상 모드로 변환

맨 위로

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 값은 색상 영역 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 저장해둡니다. 변환 후 이미지의 원본을 편집할 수 있도록 모든 레이어가 포함된 이미지 사본을 저장해둡니다.
- 파일을 변환하기 전에 먼저 배경으로 파일을 병합합니다. 모드를 변경하면 레이어 혼합 모드 간에 색상 상호 작용이 변경됩니다.
참고: 대부분의 경우 사용자는 파일을 변환하기 전에 배경으로 병합하려 합니다. 그러나 꼭 그럴 필요는 없으며 오히려 바람직하지 않은 결과가 나오는 경우도 있습니다(예: 파일에 벡터 텍스트 레이어가 있는 경우).

❖ [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.

비트맵 모드로 이미지 변환

맨 위로

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.

倜던 디터 회색 레벨을 흰점과 검은 점의 기하학적 구성을 구성하여 이미지를 변환합니다.

확산 디터 오류 확산 과정을 사용하여 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.

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 1.000에서 999.999까지, 선 수/센티미터이면 0.400에서 400.00까지의 값을 입력할 수 있습니다. 소수값을 입력할 수도 있습니다. 스크린 선 수는 하프톤 스크린의 선 수를 선 수/인치(ipi) 단위로 지정합니다. 선 수는 인쇄에 사용하는 인쇄 용지 및 인쇄 유형에 따라 달라집니다. 신문의 경우 보통 85선 스크린을 사용합니다. 잡지의 경우는 133ipi나 150ipi 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. 연속ton과 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.

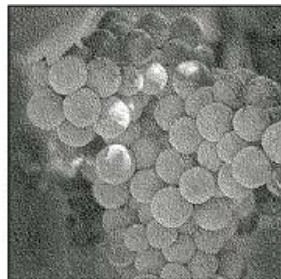
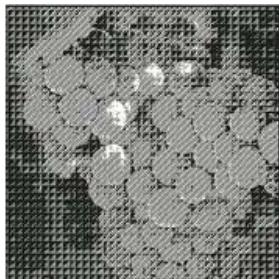
사용자 정의 패턴 변환된 이미지에 사용자 정의 하프톤 스크린의 모양을 시뮬레이션합니다. 두께를 변경하기 쉬운 패턴을 선택합니다. 일반적으로 회색 음영 변화가 다양한 패턴이 이에 해당합니다.

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.

 **변환 할 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 컬러 사진 변환

[맨 위로](#)

1. 흑백으로 변환할 사진을 엽니다.
2. [이미지] > [모드] > [회색 음영]을 선택합니다.
3. [버리기]를 클릭합니다. 이미지의 색상이 검정, 흰색 및 회색 음영으로 변환됩니다.

참고: 위의 기술을 사용하면 파일 크기를 최소화할 수 있지만 색상 정보가 제거되어 인접한 색상이 동일한 회색 음영으로 변환될 수 있습니다. 흑백 조정 레이어를 사용하면 파일 크기는 늘어나지만 색상 정보가 유지되므로 색상을 회색 음영에 매핑할 수 있습니다.

회색 음영 모드로 비트맵 모드 이미지 변환

[맨 위로](#)

[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 값 을 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

[맨 위로](#)

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

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 유효면체(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 = $6 \times 6 \times 6 = 216$) 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.

마스터(가시 범위) 사람의 눈으로 감지할 수 있는 색상에 우선 순위를 두어 사용자 정의 팔레트를 만듭니다. 여러 문서를 연 경우 적용되며 열려 있는 모든 문서를 고려합니다.

마스터(고감도) [가시 범위] 색상표와 비슷하지만 넓은 색상 영역을 포괄하고 웹 색상을 유지하는 색상표를 만듭니다. 이 옵션은 일반적으로 색상 무결성이 가장 뛰어난 이미지를 생성합니다. 여러 문서를 연 경우 적용되며 열려 있는 모든 문서를 고려합니다.

마스터(응용 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. 여러 문서를 연 경우 적용되며 열려 있는 모든 문서를 고려합니다.

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 엘리어스 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 [페던] 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.

페던 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.

기타 도움말 항목
인덱스 색상표 사용자 정의
액션에 조건부 모드 변경 추가

 색상 작업 영역 정보



법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

색상 관리의 이해

색상이 일치하지 않는 이유

색상 관리 시스템의 정의

색상 관리가 필요한 경우

색상 관리를 위한 보기 환경 만들기

색상 관리 시스템은 사용자가 최종적으로 생성될 색상을 짐작할 수 있도록 여러 장치 간의 색상 차이를 조정해 줍니다. 정확한 색상을 확인함으로써 디지털 캡처에서 최종 출력에 이르는 전체 작업 과정에서 색상과 관련된 사항을 적절하게 결정할 수 있습니다. 색상 관리를 통해 ISO, SWOP 및 Japan Color 인쇄물 제작 표준에 따라 출력을 만들 수도 있습니다.

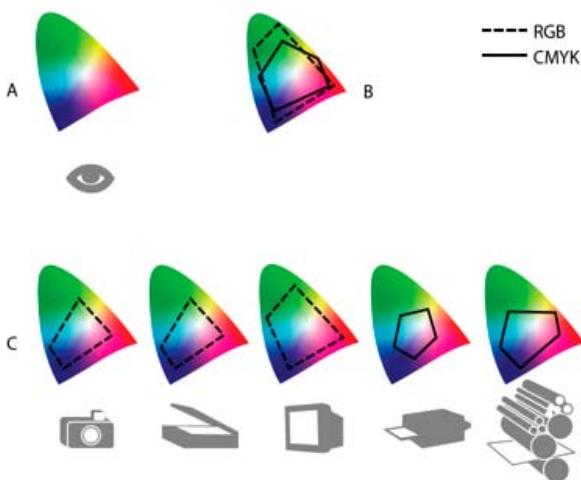
색상이 일치하지 않는 이유

[맨 위로](#)

출판 시스템의 어떤 장치로도 사람의 눈으로 볼 수 있는 색상 범위 전체를 재현할 수는 없습니다. 각 장치는 일정한 범위의 색상 또는 색상 영역을 생성할 수 있는 특정 색상 공간 내에서 작동합니다.

색상 모델은 값 사이의 관계를 결정하고 색상 공간은 색상으로서의 이 값에 대한 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 독립적이라고 합니다. RGB, HSL, HSB, CMYK 등의 다른 색상 모델은 다양한 색상 공간을 가질 수 있습니다. 이러한 모델은 관련된 색상 공간이나 장치에 따라 달라지기 때문에 장치 의존적이라고 합니다.

이와 같이 장치마다 색상 공간이 다르므로 문서를 다른 장치로 전송하면 색상이 다르게 보일 수 있습니다. 색상 변형은 이미지 소스의 차이, 소프트웨어 응용 프로그램의 색상 정의 방식, 인쇄 미디어(신문 용지는 잡지 용지보다 재현 가능한 색상 영역이 작음), 모니터 제조상의 차이 또는 모니터 수명과 같은 기타 자연적인 차이에 따라 나타날 수 있습니다.



A. Lab 색상 공간 B. 문서(작업 영역) C. 장치

색상 관리 시스템의 정의

[맨 위로](#)

서로 다른 색상 공간을 사용하는 다양한 장치 및 소프트웨어를 사용하는 경우 색상 일치 문제가 발생합니다. 이를 해결하는 한 가지 방법은 장치 간에 색상을 정확하게 해석하고 변환하는 시스템을 사용하는 것입니다. CMS(색상 관리 시스템)에서는 색상이 만들어진 색상 공간과 해당 색상이 출력될 색상 공간을 비교하여 서로 다른 장치에서 일관된 색상을 표현할 수 있도록 조정합니다.

색상 관리 시스템에서는 색상 프로파일을 참조하여 색상을 변환합니다. 프로파일은 장치의 색상 공간을 수학적으로 정의한 것입니다. 예를 들어, 스캐너 프로파일은 스캐너에서 색상이 "인식되는" 방식을 색상 관리 시스템에 전달합니다. Adobe 색상 관리에는 ICC(International Color Consortium)에서 플랫폼 간 표준으로 정의한 형식인 ICC 프로파일이 사용됩니다.

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 방법으로 일정 농도의 색상을 포함하는 로고에서 색상을 바꿀 수도 있습니다.

참고: 색상 관리와 색상 교정을 혼동하지 마십시오. 색상 관리 시스템에서는 색조 또는 색상 균형 문제가 있는 상태로 저장된 이미지를 교정하지 않으며, 단지 최종 출력의 컨텍스트에서 이미지를 안정적으로 평가할 수 있는 환경을 제공합니다.

색상 관리가 필요한 경우

색상 관리 시스템이 없는 경우 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 프로세스에 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 예측 가능하고 일관되게 색상을 출력해야 하는 경우. 색상 관리는 4원색 상업용 인쇄기와 같이 상대적으로 제한된 색상 영역을 사용하는 장치의 색상을 조정하는 데 특히 유용합니다.
- 컬러 문서에서 특정 출력 장치를 시뮬레이트하여 모니터에 보이는 문서의 색상을 정확하게 화면 교정(미리 보기)해야 하는 경우. 화면 교정은 모니터 디스플레이와 실내 조명 등의 기타 요인에 따라 제한을 받게 됩니다.
- 색상 관리를 사용하거나 사용하지 않는 다양한 출처의 컬러 그래픽을 정확히 평가하고 일관되게 통합해야 하는 경우
- 문서나 원본 그래픽의 색상을 수동으로 조정하지 않고 컬러 문서를 여러 출력 장치와 매체로 보내야 하는 경우. 이 작업은 인쇄 및 온라인용으로 모두 사용할 이미지를 만들 때 유용합니다.
- 알 수 없는 색상 출력 장치로 색상을 정확히 인쇄해야 하는 경우. 예를 들어, 문서를 온라인 상태로 보관하면 전 세계 어디서든 필요할 때 일관되게 재현할 수 있습니다.

색상 관리를 위한 보기 환경 만들기

작업 환경에 따라 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, 낮에는 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 인쇄된 색상이 인식되는 방식에 영향을 줄 수 있습니다. 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 인식하는 데 장애가 됩니다. 배경 화면에는 중간 회색만 표시되도록 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.

기타 도움말 항목



|

레이어

레이어 101

Infinite Skills(2012년 8월 9일)

비디오 자습서

레이어 및 레이어 패널 소개

이 페이지에서 연결된 일부 내용은 영어로만 제공됩니다.

레이어 기본 정보

레이어 정보

레이어 패널 개요

배경 및 레이어 변환

레이어 복제

보이는 모든 레이어에서 샘플링

투명도 환경 설정 변경

Adobe 권장 사항

1 공유하고 싶은 자습서가 있으십니까?



Photoshop CS6의 상위 10가지 레이어

작업 시간 개선 기능

Julieanne Kost

Adobe Digital Imaging Evangelist Julieanne Kost는 Photoshop CS6의 레이어 패널에서 작업 시간을 향상시킬 수 있는 상위 10가지 기능을 공유합니다.



레이어 101

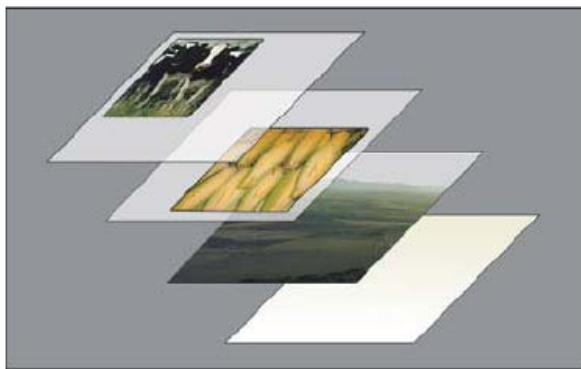
Andy Anderson

레이어를 어떻게 사용하고 있나요? Infinite Skills의 작성자인 Andy Anderson은 레이어 패널의 기본 옵션과 기능을 보여줍니다.

레이어 정보

[맨 위로](#)

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 한장을 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.

레이어 작업에 대한 개요를 보려면 [비디오 자습서: 레이어의 이해](#)를 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] 패널에서 레이어를 사용하여 작업합니다. 레이어 그룹을 사용하면 레이어를 편리하게 구성하고 관리할 수 있습니다. [레이어] 패널에서 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.

비파괴적 편집용 레이어

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.

고급 개체라는 특수한 유형의 레이어에는 하나 이상의 내용 레이어가 들어 있습니다. 이미지 픽셀을 직접 편집하지 않고 고급 개체를 변형(비율 조정, 기울이기 또는 모양 변경)할 수 있습니다. 또는 고급 개체를 Photoshop 이미지로 가져온 후에도 별개의 이미지로 편집할 수 있습니다. 고급 개체에 포함된 스마트 필터 효과를 사용하여 나중에 필터 효과를 조정하거나 제거할 수 있게 필터를 비파괴적으로 이미지에 적용할 수 있습니다. 자세한 내용은

원본 이미지의 데이터 손실이 없는 비파괴 편집을 참조하십시오.

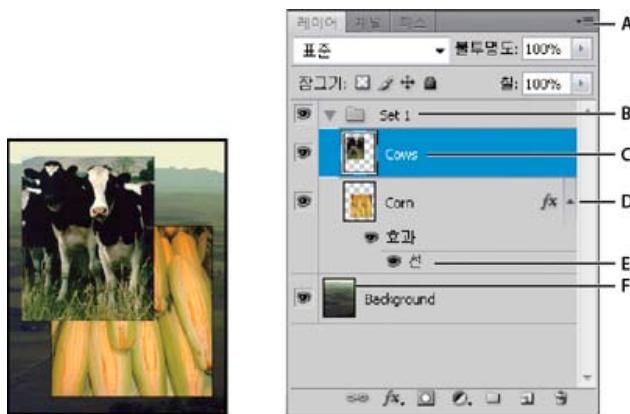
비디오 레이어

비디오 레이어를 사용하여 이미지에 비디오를 추가할 수 있습니다. 이미지에 비디오 클립을 비디오 레이어로 불러온 후 레이어에 마스크를 적용하거나, 레이어를 변형하거나, 레이어 효과를 적용하거나, 개별 프레임을 페인트하거나, 개별 프레임을 레스터화하고 표준 레이어로 변환하는 등의 작업을 할 수 있습니다. 이미지 내의 비디오를 재생하거나 개별 프레임에 액세스하려면 [타임라인] 패널을 사용합니다. 자세한 내용은 지원되는 비디오 및 이미지 시퀀스 형식(Photoshop Extended)을 참조하십시오.

레이어 패널 개요

[맨 위로](#)

[레이어] 패널에는 한 이미지 안에 있는 모든 레이어, 레이어 그룹 및 레이어 효과가 나열됩니다. [레이어] 패널을 사용하면 레이어를 표시하거나 숨기고, 새 레이어를 만들고, 레이어 그룹으로 작업할 수 있습니다. [레이어] 패널 메뉴에서 추가 명령과 옵션에 액세스할 수 있습니다.



Photoshop 레이어 패널

A. 레이어 패널 메뉴 B. 레이어 그룹 C. 레이어 D. 레이어 확장/축소 효과 E. 레이어 효과 F. 레이어 축소판

레이어 패널 표시

❖ [창] > [레이어]를 선택합니다.

레이어 패널 메뉴에서 명령 선택

❖ 패널의 오른쪽 위 모서리에 있는 삼각형을 클릭합니다.

레이어 축소판 크기 변경

❖ [레이어] 패널 메뉴에서 [패널 옵션]을 선택하고 축소판 크기를 선택합니다.

축소판 내용 변경

❖ [레이어] 패널 메뉴에서 [패널 옵션]을 선택하고 [문서 전체]를 선택하여 문서 전체의 내용을 표시합니다. 레이어에 있는 개체의 픽셀로 축소판 내용을 제한하려면 [레이어 테두리]를 선택합니다.

💡 성능을 향상시키고 모니터 공간을 절약하려면 축소판을 끄십시오.

그룹 확장 및 축소

❖ 그룹 풀려 원쪽에 있는 삼각형을 클릭합니다. 자세한 내용은 그룹 내의 레이어 및 그룹 보기를 참조하십시오.

레이어 필터링(CS6)

레이어 패널 상단에 있는 필터링 옵션을 사용하면 복잡한 문서에서 주요 레이어를 신속하게 찾을 수 있습니다. 이름, 유형, 효과, 모드, 특성 또는 색상 레이블을 기반으로 레이어의 하위 세트를 표시할 수 있습니다.



레이어 패널의 레이어 필터링 옵션

1. 팝업 메뉴에서 필터 유형을 선택합니다.
2. 필터 기준을 선택하거나 입력합니다.
3. 전환 스위치를 클릭하여 레이어 필터링을 켜거나 끕니다.

[맨 위로](#)

배경 및 레이어 변환

흰색 배경이나 배경색을 지정하여 새 이미지를 만들 때 [레이어] 패널의 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] 패널 안에서 임의로 이동할 수 있으며, 불투명도와 혼합 모드를 변경할 수 있습니다.

레이어로 배경 변환

- [레이어] 패널에서 [배경]을 두 번 클릭하거나 [레이어] > [새로 만들기] > [배경에서 레이어 가져오기]를 선택합니다.
- 레이어 옵션을 설정합니다. 자세한 내용은 레이어 및 그룹 만들기를 참조하십시오.
- [확인]을 클릭합니다.

배경으로 레이어 변환

- [레이어] 패널에서 레이어를 선택합니다.
- [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 복제

[맨 위로](#)

이미지 내에서 레이어를 복제하거나 다른 이미지나 새 이미지로 레이어를 복제할 수 있습니다.

이미지 내에서 레이어 또는 그룹 복제

- [레이어] 패널에서 레이어나 그룹을 선택합니다.
- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 레이어나 그룹을 [새 레이어를 만듭니다] 단추 로 드래그합니다.
 - [레이어] 메뉴나 [레이어] 패널 메뉴에서 [레이어 복제] 또는 [그룹 복제]를 선택합니다. 레이어나 그룹의 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

다른 이미지에서 레이어 또는 그룹 복제

- 소스 이미지와 대상 이미지를 엽니다.
- 소스 이미지의 [레이어] 패널에서 하나 이상의 레이어 또는 레이어 그룹을 선택합니다.
- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [레이어] 패널의 레이어나 그룹을 대상 이미지로 드래그합니다.
 - [이동 도구] 를 선택하고 소스 이미지에서 대상 이미지로 드래그합니다. 복제 레이어나 그룹이 대상 이미지의 [레이어] 패널에서 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] 패널 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] > [붙여넣기]를 선택합니다. 이 방법에서는 혼합 모드 같은 레이어 속성을 제외하고 픽셀만 복사합니다.

레이어 또는 그룹에서 새 문서 만들기

- [레이어] 패널에서 레이어나 그룹을 선택합니다.
- [레이어] 메뉴나 [레이어] 패널 메뉴에서 [레이어 복제] 또는 [그룹 복제]를 선택합니다.
- 문서 팝업 메뉴에서 [새로 만들기]를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

보이는 모든 레이어에서 샘플링

[맨 위로](#)

[혼합 브러시], [자동 선택], [손가락], [흐림 효과], [선명 효과], [페인트 통], [복제 도장] 및 [복구 브러시] 도구의 기본 동작은 활성 레이어의 픽셀에서만 색상 샘플을 만드는 것입니다. 즉, 문자르기 효과와 샘플링은 단일 레이어에서만 이루어집니다.

❖ 이들 도구를 사용할 때, 보이는 모든 레이어의 픽셀에 문자르기 효과를 내거나 샘플링하려면 옵션 막대에서 [모든 레이어 샘플링]을 선택합니다.

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.

기타 도움말 항목



법적 고지 사항 | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

레이어에서 이미지 정보 생성 | Photoshop CC

레이어 또는 레이어 그룹에서 이미지 정보 생성

웹 디자인 사용 사례

품질 및 크기 매개 변수 지정

모든 문서에 대해 이미지 정보 생성 비활성화

FAQ

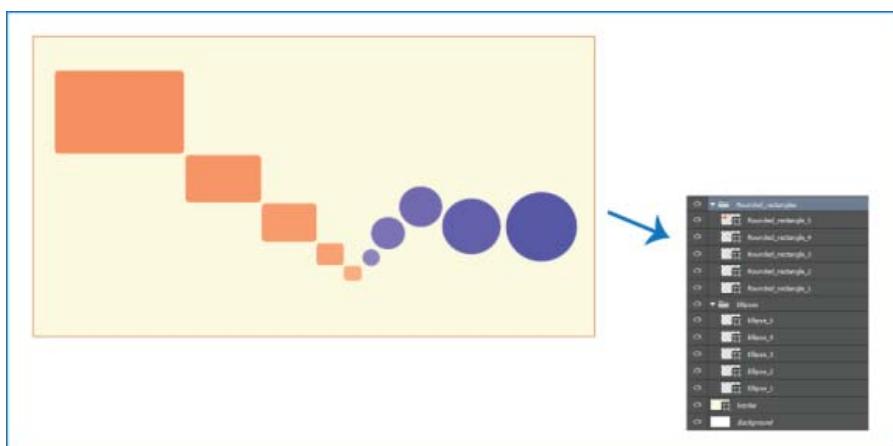
PSD 파일에 있는 레이어 또는 레이어 그룹의 내용에서 JPEG, PNG 또는 GIF 이미지 정보를 생성할 수 있습니다. 지원되는 이미지 형식 확장명을 레이어 이름이나 레이어 그룹 이름에 첨부하면 자산이 자동으로 생성됩니다. 필요에 따라, 생성된 이미지 자산에 대해 품질 및 크기 매개 변수를 지정할 수도 있습니다.

PSD 파일에서 이미지 정보를 생성하는 것은 다중 장치 웹 디자인에 특히 유용합니다.

레이어 또는 레이어 그룹에서 이미지 정보 생성

맨 위로

이미지 정보 제네레이터를 더욱 잘 이해하기 위해 다음 레이어 계층을 가진 단일 PSD 파일([이 링크에서 다운로드](#))을 떠올려 보십시오.



PSD 파일과 그 레이어 계층 구조의 예

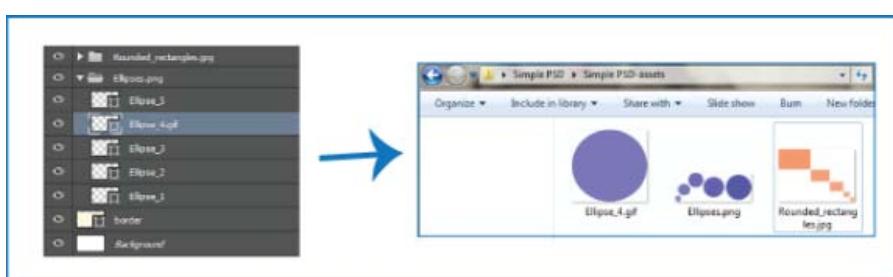
이 파일에 대한 레이어 계층 구조에는 두 개의 레이어 그룹, 즉 *Rounded_rectangle* 그룹과 타원 그룹이 있습니다. 이 레이어 그룹 각각에는 5개의 레이어가 들어 있습니다.

다음 절차에 따라 이 PSD 파일에서 이미지 정보를 생성하십시오.

1. PSD 파일을 연 채로 [파일] > [생성] > [이미지 정보]를 선택합니다.
2. 이미지 정보를 생성할 레이어 또는 레이어 그룹의 이름에 적절한 파일 형식 확장명(.jpg, .png 또는 .gif)을 추가합니다. 예를 들어, 레이어 그룹 *Rounded_rectangle* 및 *Ellipses*의 이름은 *Rounded_rectangle.jpg* 및 *Ellipses.png*로 변경하고, *Ellipse_4*의 이름은 *Ellipse_4.gif*로 변경합니다.

참고: 특수 문자(/, :, *)는 레이어 이름에서 지원되지 않습니다.

Photoshop에서는 이미지 정보를 생성하여 소스 PSD 파일과 함께 하위 폴더에 저장합니다. 소스 PSD 파일을 아직 저장하지 않은 경우 Photoshop에서 생성된 정보를 테스크탑의 새 폴더에 저장합니다.



레이어 이름/레이어 그룹 이름에서 이미지 정보 이름이 생성됩니다.

 현재 문서에 대해 이미지 정보 생성이 활성화되어 있습니다. 활성화되면, 다음에 문서를 열 때마다 이 기능을 사용할 수 있습니다. 현재 문서에 대해 이미지 정보 생성을 비활성화하려면, [파일] > [생성] > [이미지 정보]를 선택 해제합니다.

레이어 또는 레이어 그룹에서 여러 정보 생성

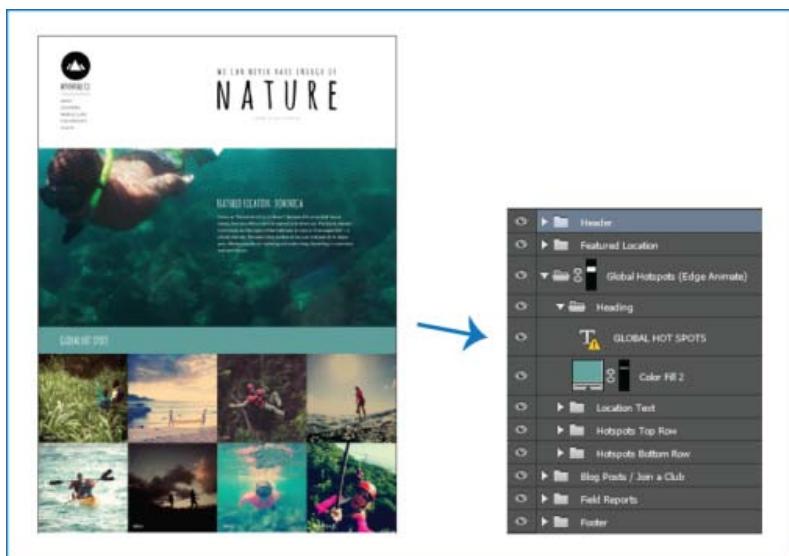
레이어/레이어 그룹에서 여러 정보를 생성하려면, 정보 이름들을 쉼표 기호(,)로 구분하십시오. 예를 들어, 다음 레이어 이름은 세 개의 정보를 생성합니다.

Ellipse_4.jpg, Ellipse_4b.png, Ellipse_4c.png

웹 디자인 사용 사례

맨 위로

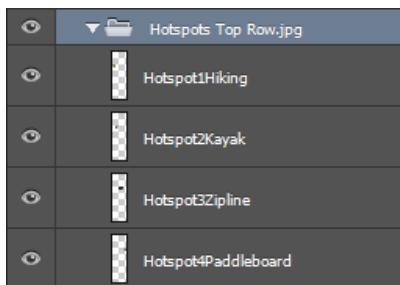
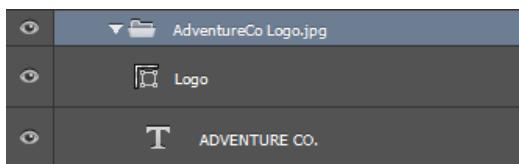
PSD 파일에서 이미지 정보를 생성하는 것은 다중 장치 웹 디자인에 특히 유용합니다. 다음의 웹 디자인과 그 레이어 구조를 생각해 보십시오.



웹 디자인과 그 레이어 계층 구조

맨 위와 전체 핫스폿 이미지 격자의 맨 위 행에 있는 아이콘을 이미지 정보로 추출해봅시다.

- 이미지 형식 확장명을 적절한 레이어 이름에 추가합니다.



적절한 레이어/레이어 그룹의 이름 변경

참고: 한 레이어/레이어 그룹의 내용에서 하나의 이미지 정보가 생성됩니다. 예를 들어 위의 스크린샷에 있는 AdventureCo Logo 레이어 그룹에는 모양 레이어와 라이브 텍스트 레이어가 들어 있습니다. 이러한 레이어는 레이어 그룹에서 이미지 정보가 생성될 때 병합됩니다.

에서는 정보를 생성하여 소스

파일과 동일한 위치에 저장합니다



생성된 이미지 정보

품질 및 크기 매개 변수 지정

맨 위로

JPG 정보는 기본적으로 90%의 품질로 생성됩니다. PNG 정보는 기본적으로 32비트 이미지로 생성됩니다. GIF 정보는 기본 알파 투명도로 생성됩니다.

정보를 생성하기 위해 레이어 또는 레이어 그룹의 이름을 변경할 때 품질과 크기를 사용자 정의할 수 있습니다.

JPG 정보용 매개 변수

- 원하는 출력 품질을 .jpg(1-10)나 .jpg(1-100%)와 같이 정보 이름의 접두어로 추가합니다. 예:
 - Ellipse_4.jpg5
 - Ellipse_4.jpg50%
- 원하는 출력 이미지 크기를 (px, in, cm, 및 mm 등의 관련 또는 지원 형식으로) 정보 이름의 접두어로 추가합니다. Photoshop은 그에 따라 이미지의 크기를 조정합니다. 예:
 - 200% Ellipse_4.jpg
 - 300 x 200 Rounded_rectangle_3.jpg
 - 10in x 200mm Rounded_rectangle_3.jpg

참고: 접두어와 정보 이름 사이에 공백 문자를 추가하는 것을 잊지 마십시오. 픽셀 단위로 크기를 지정할 때 단위는 생략해도 됩니다. 예: 300 x 200

그림에서 보듯이, 원하는 출력 이미지 크기를 지정할 때 서로 다른 단위와 픽셀을 혼합할 수 있습니다. 예를 들어 4in x 100 Rounded_rectangle_3.jpg는 정보 생성에 유효한 레이어 이름입니다.

PNG 정보용 매개 변수

- 원하는 출력 품질을 8, 24 또는 32와 같이 정보 이름의 접두어로 추가합니다. 예:
 - Ellipse_4.png24
- 원하는 출력 이미지 크기를 (px, in, cm 및 mm 등의 관련 또는 지원 형식으로) 정보 이름의 접두어로 추가합니다. Photoshop은 그에 따라 이미지의 크기를 조정합니다. 예:
 - 42% Ellipse_4.png
 - 300mm x 20cm Rounded_rectangle_3.png
 - 10in x 50cm Rounded_rectangle_3.png

참고: 접두어와 정보 이름 사이에 공백 문자를 추가하는 것을 잊지 마십시오. 픽셀 단위로 크기를 지정할 때 단위는 생략해도 됩니다. 예: 300 x 200

그림에서 보듯이, 원하는 출력 이미지 크기를 지정할 때 서로 다른 단위와 픽셀을 혼합할 수 있습니다. 예를 들어 4in x 100 Rounded_rectangle_3.png는 정보 생성에 유효한 레이어 이름입니다.

GIF 정보용 매개 변수

- 원하는 출력 이미지 크기를 (px, in, cm 및 mm 등의 관련 또는 지원 형식으로) 정보 이름의 접두어로 추가합니다. 예:
 - 42% Ellipse_4.gif
 - 300mm x 20cm Rounded_rectangle_3.gif
 - 20in x 50cm Rounded_rectangle_3.gif

참고: 접두어와 정보 이름 사이에 공백 문자를 추가하는 것을 잊지 마십시오. 픽셀 단위로 크기를 지정할 때 단위는 생략해도 됩니다. 예: 300 x 200

 그림에서 보듯이, 원하는 출력 이미지 크기를 지정할 때 서로 다른 단위와 픽셀을 혼합할 수 있습니다. 예를 들어 4in x 100 Rounded_rectangle_3.gif는 정보 생성에 유효한 레이어 이름입니다.

GIF 정보에는 품질 매개 변수를 사용할 수 없습니다.

복잡한 레이어 이름 구성

정보 생성용 레이어의 이름을 지정할 때 매개 변수를 사용하여 여러 정보 이름을 지정할 수 있습니다. 예:

120% Delicious.jpg, 42% Delicious.png24, 100x100 Delicious_2.jpg90%, 250% Delicious.gif

Photoshop에서는 이 레이어에서 다음 정보를 생성합니다.

- Delicious.jpg(크기가 120%로 조정된 8품질 JPG 이미지)
- Delicious.png(크기가 42%로 조정된 24비트 PNG 이미지)
- Delicious_2.jpg(절대 크기 100x100px의 90% 품질 JPG 이미지)
- Delicious.gif(크기가 250% 조정된 GIF 이미지)

모든 문서에 대해 이미지 정보 생성 비활성화

[맨 위로](#)

환경 설정을 수정하여 모든 Photoshop 문서에 대해 전체적으로 이미지 정보 생성을 비활성화할 수 있습니다.

1. [편집] > [환경 설정] > [플러그인]을 선택합니다.
2. [제네레이터 활성화]를 선택 해제합니다.
3. [확인]을 클릭합니다.

참고: [환경 설정]에서 이미지 정보 생성을 비활성화하면 [파일] > [생성] 메뉴 명령을 사용할 수 없습니다. 이 기능은 [환경 설정] 대화 상자에서만 다시 활성화할 수 있습니다.

FAQ

[맨 위로](#)

정보 이름을 고유하게 지정해야 합니까?

정보 이름은 문서 수준에서 고유해야 합니다.

이미지 정보를 생성할 때의 기본 품질 수준은 무엇입니까?

JPG 정보는 기본적으로 90%의 품질로 생성됩니다. PNG 정보는 기본적으로 32비트 이미지로 생성됩니다. GIF 정보는 기본 알파 투명도로 생성됩니다.

Photoshop에서는 투명도나 다른 효과가 있는 레이어에서 이미지 정보를 생성합니까?

예. 레이어에 적용된 투명도 및 기타 효과는 해당 레이어에서 생성된 정보에서 반영됩니다. 하지만 이와 같은 효과는 생성된 정보에서 병합됩니다.

캔버스 도린을 벗어나는 레이어에서는 이미지 정보가 어떻게 생성됩니까?

특별히 마스크로 제외하지 않는 한, 레이어에 있는 모든 픽셀 데이터는 생성된 정보의 일부입니다. 캔버스 도린을 벗어나는 레이어 또는 레이어 그룹은 생성된 정보에 완전히 표시됩니다.

쉼표가 이미지 정보 이름 사이에 유일하게 허용되는 분리 기호입니까?

쉼표(,) 이외에, 더하기(+) 기호를 이미지 정보 이름간 분리 기호로 사용할 수 있습니다. 예:

42% Rounded_rectangle_1.png24 + 100x100 Rounded_rectangle_1.jpg90%

는 다음과 동일합니다.

42% Rounded_rectangle_1.png24, 100x100 Rounded_rectangle_1.jpg90%

참조 페이지

- [Photoshop 제네레이터의 구조 탐구](#)

고급 개체 만들기 | CC, CS6

고급 개체 이해

포함된 고급 개체 만들기 | **CC, CS6**

연결된 고급 개체 만들기 | **Photoshop CC**

포함된 고급 개체 복제

고급 개체의 내용 내보내기

고급 개체의 내용 대체

포함 또는 연결된 고급 개체를 레이어로 변환

포함된 고급 개체의 내용 내보내기

고급 개체 이해

맨 위로

고급 개체는 Photoshop 또는 Illustrator 파일 등의 래스터 이미지나 벡터 이미지의 이미지 데이터가 들어 있는 레이어입니다. 고급 개체는 모든 원본 특성과 함께 이미지의 소스 내용을 유지하여 레이어를 비파괴적으로 편집할 수 있게 합니다.

Photoshop CC 및 CS6에서 Photoshop 문서에 이미지 내용을 포함할 수 있습니다. Photoshop CC에서는 내용이 외부 이미지 파일에서 참조되는 연결된 고급 개체를 만들 수도 있습니다. 연결된 고급 개체의 내용은 소스 이미지 파일이 바뀌면 업데이트됩니다.

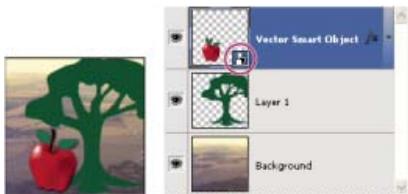
연결된 고급 개체는 Photoshop 문서 내의 중복된 고급 개체 인스턴스와는 구분됩니다. 연결된 고급 개체를 사용하면 여러 Photoshop 문서에서 공유된 소스 파일을 사용할 수 있습니다.

고급 개체를 사용하여 다음과 같은 작업을 수행할 수 있습니다.

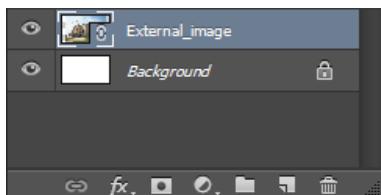
- 비파괴 변형을 수행할 수 있습니다. 비파괴 변형은 원본 데이터에 영향을 주지 않기 때문에 원본 이미지 데이터 또는 품질을 유지하면서 레이어를 비울 조정하거나 회전하거나 기울이거나 왜곡하거나 원근 변형하거나 뒤틀 수 있습니다.
- Illustrator의 벡터 아트웍과 같은 벡터 데이터를 사용할 수 있습니다. 고급 개체를 사용하지 않으면 이러한 벡터 데이터가 Photoshop에서 래스터화됩니다.
- 비파괴 필터링을 수행할 수 있습니다. 고급 개체에 적용된 필터를 언제든지 편집할 수 있습니다.
- 하나의 고급 개체를 편집하고 이와 연결된 인스턴스를 모두 자동으로 업데이트할 수 있습니다.
- [고급 개체] 레이어와 연결되거나 연결되지 않은 레이어 마스크를 적용합니다.
- 나중에 최종 버전으로 교체할 저해상도의 자리 표시자 이미지를 사용하여 다양한 디자인을 시도해 보십시오.

픽셀 데이터를 변경하는 페인트, 닷지, 번 또는 복제 등의 작업을 [고급 개체] 레이어에 직접 수행할 수 없습니다. [고급 개체] 레이어를 래스터화될 일반 레이어로 먼저 변환하는 경우는 예외입니다. 픽셀 데이터를 변경하는 작업을 수행하려면 고급 개체의 내용을 편집하거나, 고급 개체 레이어 위에 새 레이어를 복제하거나, 고급 개체의 복제본을 편집하거나, 새 레이어를 만듭니다.

참고: 스마트 필터가 적용된 고급 개체를 변형할 경우 변형이 수행되는 동안 필터 효과가 꺼지고 변형이 완료되면 필터 효과가 다시 적용됩니다. [고급 개체 정보](#)를 참조하십시오.



[레이어] 패널의 일반 레이어 및 고급 개체. 축소판의 오른쪽 아래 모퉁이에 있는 아이콘은 고급 개체를 나타냅니다.



(Photoshop CC) 레이어 패널의 연결된 고급 개체

[고급 개체로 열기] 명령을 사용하거나, 파일을 가져오거나(CS6), 파일을 포함된 파일로 가져오거나(CC, CS6), Illustrator로부터 데이터를 붙이거나, 하나 이상의 Photoshop 레이어를 고급 개체로 변환하는 등의 여러 가지 방법으로 연결된 고급 개체를 만들 수 있습니다.

- 다음 중 하나를 수행합니다.

- (CC)[파일] > [포함 가져오기]를 선택하여 열려 있는 Photoshop 문서에 파일을 고급 개체로 불러옵니다.
- [파일] > [고급 개체로 열기]를 선택하고 파일을 선택한 후 [열기]를 클릭합니다.
- (CS6)[파일] > [가져오기]를 선택하여 열려 있는 Photoshop 문서에 파일을 고급 개체로 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 저장하면 새 레이어를 배경으로 병합하고 이미지를 다시 압축해야 합니다. 단, 이렇게 하면 이미지 품질이 저하됩니다.

- [레이어] > [고급 개체] > [고급 개체로 변환]을 선택하여 선택한 레이어를 고급 개체로 변환합니다.
- Bridge에서 [파일] > [가져오기] > [Photoshop]을 선택하여 열려 있는 Photoshop 문서에 파일을 고급 개체로 불러옵니다.

Camera Raw 파일을 사용하는 가장 쉬운 방법은 파일을 고급 개체로 여는 것입니다. Raw 파일이 들어 있는 고급 개체 레이어를 두 번 클릭하여 언제든지 Camera Raw 설정을 조정할 수 있습니다.

- 하나 이상의 레이어를 선택하고 [레이어] > [고급 개체] > [고급 개체로 변환]을 선택합니다. 레이어가 하나의 고급 개체로 묶입니다.
- PDF 또는 Adobe Illustrator 레이어나 개체를 Photoshop 문서로 드래그합니다.
- Illustrator의 아트웍을 Photoshop 문서에 붙이고 [붙여 넣기] 대화 상자에서 [고급 개체]를 선택합니다. 유연성을 극대화하기 위해 Adobe Illustrator에서 [환경 설정] 대화 상자의 [파일 처리 및 클립보드] 섹션에서 [PDF]와 [AICB(투명도 지원 안함)]를 모두 사용합니다.

연결된 고급 개체 만들기 | Photoshop CC

Photoshop CC에서 연결된 고급 개체를 만들 수 있습니다. 연결된 고급 개체의 내용은 소스 이미지 파일이 바뀌면 업데이트됩니다. 연결된 고급 개체는 팀 단위로 작업하거나 여러 디자인에서 자산을 재사용해야 할 경우에 특히 유용합니다.

다음 단계에 따라 연결된 고급 개체를 만드십시오.

- 파일 > 포함 가져오기를 선택합니다.
- 해당 파일을 선택하고 가져오기를 클릭합니다.

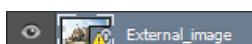
연결된 고급 개체가 만들어진 후 [레이어 패널]에 연결 아이콘()과 함께 표시됩니다.

연결된 고급 개체 업데이트

외부 소스 파일을 참조하는 Photoshop 문서가 열려 있는 상태에서 이 외부 소스 파일이 변경되면 관련된 연결된 고급 개체가 자동으로 업데이트됩니다. 그렇지만 동기화되지 않은 연결된 고급 개체를 포함하는 Photoshop 문서를 열 경우에는 고급 개체를 업데이트할 수 있습니다.

- 연결된 고급 개체 레이어를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 수정된 내용 업데이트를 선택합니다.
- 레이어 > 고급 개체 > 수정된 내용 업데이트를 선택합니다.

소스 이미지가 변경된 연결된 고급 개체가 레이어 패널에서 시작적으로 강조 표시됩니다.



동기화되지 않은 연결된 고급 개체가 [레이어] 패널에서 강조 표시됩니다.



외부 소스 파일이 누락된 연결된 고급 개체가 [레이어] 패널에서 강조 표시됩니다.

레이어 > 고급 개체 > 모든 수정된 내용 업데이트를 선택하여 현재 Photoshop 문서에서 연결된 모든 고급 개체를 업데이트할 수 있습니다.

연결된 고급 개체 포함

다음 중 하나를 수행합니다.

- 레이어 패널에서 연결된 고급 개체 레이어를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 포함된 연결을 선택합니다.
- 레이어 > 고급 개체 > 포함된 연결을 선택합니다.
- 속성 패널에서 포함을 클릭합니다.

모든 연결된 고급 개체를 Photoshop 문서에 포함하려면 레이어 > 고급 개체 > 포함된 모든 연결 개체를 선택합니다.

- [레이어] 패널에서 [고급 개체] 레이어를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- 원본에 연결되는 복제 고급 개체를 만들려면 [레이어] > [새로 만들기] > [복사한 레이어]를 선택하거나 [고급 개체] 레이어를 [레이어] 패널 아래쪽에 있는 [새 레이어를 만듭니다] 아이콘으로 드래그합니다. 원본의 편집 내용이 사본에 영향을 주고, 사본의 편집 내용이 원본에 영향을 줍니다.
- 원본에 연결되지 않는 복제 고급 개체를 만들려면 [레이어] > [고급 개체] > [복사를 통해 새 고급 개체 만들기]를 선택합니다. 원본의 편집 내용이 사본에 영향을 주지 않습니다.

새 고급 개체가 원본과 같은 이름에 접미어 “사본”이 추가된 이름으로 [레이어] 패널에 나타납니다.

고급 개체의 내용 내보내기

고급 개체를 편집하면 Photoshop에서(내용이 래스터 데이터 또는 Camera Raw 파일인 경우) 또는 기본적으로 가져온 형식을 처리하는 응용 프로그램에서(예: Adobe Illustrator 또는 Adobe Acrobat) 소스 내용이 열립니다. 소스 내용의 변경 내용을 저장하면 편집 내용이 Photoshop 문서에서 고급 개체의 연결된 모든 인스턴스에 나타납니다.

1. [레이어] 패널에서 고급 개체를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- [레이어] > [고급 개체] > [내용 편집]을 선택합니다.
- [레이어] 패널에서 고급 개체 축소판을 두 번 클릭합니다.
- 속성 패널에서 내용 편집을 클릭합니다.

2. [확인]을 클릭하여 대화 상자를 닫습니다.

3. 소스 내용 파일을 편집하고 [파일] > [저장]을 선택합니다.

고급 개체가 업데이트되어 변경 내용을 반영합니다. 변경 내용이 표시되지 않으면 고급 개체가 들어 있는 Photoshop 문서를 활성화합니다.

고급 개체의 내용 대체

하나의 [고급 개체] 또는 여러 연결된 인스턴스에서 이미지 데이터를 대체할 수 있습니다. 이 기능을 사용하면 시각적 디자인을 빠르게 업데이트하거나 저해상도 자리 표시자 이미지를 최종 버전으로 대체할 수 있습니다.

참고: 고급 개체를 대체하면 첫 번째 고급 개체에 적용한 비율 조정, 뒤틀기 또는 효과가 모두 유지됩니다.

1. 고급 개체를 선택하고 [레이어] > [고급 개체] > [내용 대체]를 선택합니다.
2. 사용하려는 파일을 찾고 [가져오기]를 클릭합니다.
3. [확인]을 클릭합니다.

고급 개체에 새 내용을 가져옵니다.

포함 또는 연결된 고급 개체를 레이어로 변환

고급 개체를 일반 레이어로 변환하면 내용이 현재 크기로 래스터화됩니다. 고급 개체 데이터를 더 편집할 필요가 없는 경우에만 고급 개체를 일반 레이어로 변환합니다. 고급 개체를 래스터화한 후에는 고급 개체에 적용된 변형, 뒤틀기 및 필터를 더는 편집할 수 없습니다.

- 고급 개체를 선택하고 레이어 > 고급 개체 > 래스터화를 선택합니다.

 고급 개체를 다시 만들려면 고급 개체의 원본 레이어를 다시 선택하고 처음부터 다시 만들면 되지만, 원본 고급 개체에 적용한 변형은 새 고급 개체에서 유지되지 않습니다.

포함된 고급 개체의 내용 내보내기

1. [레이어] 패널에서 [고급 개체]를 선택하고 [레이어] > [고급 개체] > [내용 내보내기]를 선택합니다.
2. 고급 개체의 내용을 내보낼 위치를 선택하고 [저장]을 클릭합니다.

고급 개체가 원래 가져온 형식(JPEG, AI, TIF, PDF 또는 기타 형식)으로 내보내집니다. 레이어로 고급 개체를 만든 경우 고급 개체가 PSB 형식으로 내보내집니다.

Adobe는 다음 사항도 권장합니다.

레이어 관리

[레이어 또는 그룹 이름 바꾸기](#)

[레이어 또는 그룹에 색상 지정](#)

[레이어 래스터화](#)

[레이어 또는 그룹 삭제](#)

[레이어 내보내기](#)

[레이어 병합](#)

레이어 또는 그룹 이름 바꾸기

[맨 위로](#)

이미지에 레이어를 추가할 때 해당 레이어의 내용을 반영하는 이름을 지정하는 것이 좋습니다. 해당 레이어의 내용을 설명하는 이해하기 쉬운 이름을 지정하면 패널에서 레이어를 쉽게 식별할 수 있습니다.

- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [레이어] 패널에서 레이어 이름이나 그룹 이름을 두 번 클릭하고 새 이름을 입력합니다.
 - Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [레이어] 패널에서 레이어(레이어 이름이나 축소판이 아님)를 두 번 클릭합니다. [이름] 텍스트 상자에 새 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.
 - 레이어나 그룹을 선택하고 [레이어] 메뉴나 [레이어] 패널 메뉴에서 [레이어 속성] 또는 [그룹 속성]을 선택합니다. [이름] 텍스트 상자에 새 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

레이어나 그룹에 색상 지정

[맨 위로](#)

레이어와 그룹에 색상 코딩을 하면 [레이어] 패널에서 관련 레이어를 쉽게 찾을 수 있습니다.

- (CC, CS6) 레이어 또는 그룹에 마우스의 오른쪽을 클릭하고 색상을 선택합니다.
- (CS5) 레이어 또는 그룹을 선택하거나 [레이어] 메뉴에서 레이어 속성 또는 그룹 속성을 선택합니다. [색상] 팝업 메뉴에서 색상을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

레이어 래스터화

[맨 위로](#)

문자 레이어, 모양 레이어, 벡터 마스크, 고급 개체 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.

- 래스터화 할 레이어를 선택하고 [레이어] > [래스터화]를 선택한 다음 하위 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

문자 문자 레이어의 문자를 래스터화합니다. 레이어의 다른 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.

고급 개체 고급 개체를 래스터 레이어로 변환합니다.

비디오 현재 비디오 프레임을 이미지 레이어로 래스터화합니다.

3D(Extended)에만 해당) 3D 데이터의 현재 보기를 평면 래스터 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.

[맨 위로](#)

레이어 또는 그룹 삭제

필요 없는 레이어를 삭제하면 이미지 파일 크기를 줄일 수 있습니다.

 빙 레이어를 빠르게 삭제하려면 [파일] > [스크립트] > [빙 레이어 모두 삭제]를 선택합니다.

1. [레이어] 패널에서 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] 패널 메뉴에서 [레이어 삭제] 또는 [그룹 삭제]를 선택합니다.
- 확인 과정 없이 레이어나 그룹을 바로 삭제하려면 해당 레이어나 그룹을 [삭제] 아이콘 으로 드래그하거나, Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채로 [삭제] 아이콘을 클릭하거나, Delete 키를 누릅니다.
- 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

[맨 위로](#)

모든 레이어 또는 보이는 레이어를 별개의 파일로 내보낼 수 있습니다.

• [파일] > [스크립트] > [레이어를 파일로 내보내기]를 선택합니다.

레이어 병합

[맨 위로](#)

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] > [레이어 병합]을 선택합니다. 연결된 레이어를 병합하려면 [레이어] > [연결된 레이어 선택]을 선택한 다음 선택된 레이어를 병합합니다. [레이어] > [레이어 병합]을 선택하여 두 개의 3D 레이어를 병합할 수 있습니다. 이 경우 두 레이어는 같은 장면을 공유하며 위쪽 레이어는 아래쪽 레이어의 3D 속성을 상속합니다(이렇게 하려면 카메라 보기가 같아야 함).

클리핑 마스크의 레이어 병합

1. 병합하지 않을 레이어를 숨깁니다.
2. 클리핑 마스크의 기본 레이어를 선택합니다. 기본 레이어는 래스터 레이어여야 합니다.
3. [레이어] 메뉴나 [레이어] 패널 메뉴에서 [클리핑 마스크 병합]을 선택합니다.

클리핑 마스크에 대한 자세한 내용은 클리핑 마스크로 레이어 마스크를 참조하십시오.

이미지의 보이는 모든 레이어 및 그룹 병합

- [레이어] 패널 또는 [레이어] 패널 메뉴에서 [보이는 레이어 병합]을 선택합니다. 눈 모양 아이콘 이 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. Shift+Ctrl+Alt+E(Windows) 또는 Shift+Command+Option+E(Mac OS)를 누릅니다.

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 원본 이미지를 편집하려면 모든 레이어가 포함된 파일 사본을 저장해 두어야 합니다.

1. 보존할 모든 레이어가 보이는지 확인합니다.

2. [레이어] > [이미지 병합]을 선택하거나, [레이어] 패널 메뉴에서 [이미지 병합]을 선택합니다.

기타 도움말 항목

- [문서 창에 파일 정보 표시](#)

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

레이어 선택, 그룹화 및 연결

레이어 선택

레이어 그룹화 및 연결

레이어 가장자리 및 핸들 표시

맨 위로

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 레이어라고 합니다. 활성 레이어의 이름은 문서 창의 제목 표시줄에 표시됩니다.

이동, 정렬, 변형 작업을 하거나 [스타일] 패널에서 스타일을 적용할 때는 한 번에 여러 개의 레이어를 선택하여 작업할 수 있습니다. 레이어 선택은 [레이어] 패널이나 [이동 도구]를 통해 할 수 있습니다.▶✿

여러 개의 레이어를 연결할 수도 있습니다. 연결된 레이어는 동시에 선택된 여러 개의 레이어와 달리 [레이어] 패널에서 선택 영역을 변경해도 연결된 상태가 유지됩니다. 자세한 내용은 레이어 연결 및 연결 해제를 참조하십시오.

💡 레이어 선택을 잘못하면 도구를 사용하거나 명령을 적용할 때 원하는 결과가 표시되지 않을 수 있습니다. [레이어] 패널에서 레이어를 맞게 선택했는지 확인하십시오.

레이어 패널에서 레이어 선택

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [레이어] 패널에서 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] 패널에서 레이어를 클릭합니다.

참고: 선택할 때는 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 레이어 축소판의 외부 영역을 클릭합니다. Ctrl 키 또는 Command 키를 누른 채 레이어 축소판을 클릭하면 레이어의 투명하지 않은 영역이 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]를 선택합니다.
- 레이어를 선택 해제하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채로 레이어를 클릭합니다.
- 선택된 레이어가 없도록 하려면 [레이어] 패널에서 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 퍽셀이 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 퍽셀이 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 퍽셀이 포함된 모든 레이어가 나열됩니다.

그룹의 레이어 선택

1. [레이어] 패널에서 그룹을 클릭합니다.
2. 풀더 아이콘 왼쪽에 있는 삼각형을 클릭합니다.■.
3. 그룹에서 개별 레이어를 클릭합니다.

레이어 그룹화 및 연결

맨 위로

레이어 그룹화 및 그룹 해제

1. [레이어] 패널에서 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] 패널 아래쪽에 있는 폴더 아이콘 □으로 드래그하여 레이어를 그룹화합니다.

3. 레이어를 그룹 해제하려면 그룹을 선택하고 [레이어] > [레이어 그룹 해제]를 선택합니다.

그룹에 레이어 추가

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

• [레이어] 패널에서 그룹을 선택하고 [새 레이어를 만듭니다] 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] 패널에서 레이어나 그룹을 선택합니다.

2. [레이어] 패널 아래쪽에 있는 연결 아이콘 ☐을 클릭합니다.

3. 레이어를 연결 해제하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 연결된 레이어를 선택하고 연결 아이콘을 클릭합니다.

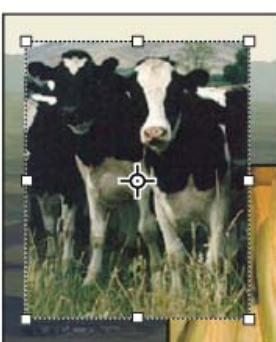
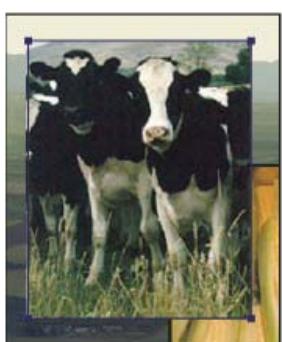
• 연결된 레이어를 일시적으로 사용할 수 없게 하려면 Shift 키를 누른 채 해당 레이어의 [연결] 아이콘을 클릭합니다. 해당 연결 아이콘에 빨간색 X가 표시됩니다. 해당 연결을 다시 사용하려면 Shift 키를 누른 채 연결 아이콘을 클릭합니다.

• 연결된 레이어를 선택하고 [연결] 아이콘을 클릭합니다. 연결된 레이어를 모두 선택하려면 해당 레이어 중 하나를 선택하고 [레이어] > [연결된 레이어 선택]을 선택합니다.

레이어 가장자리 및 핸들 표시

맨 위로

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 자유 변형을 참조하십시오.

기타 도움말 항목

레이어에서 CSS 복사 | CC, CS6

CSS 복사를 사용하면 모양 또는 텍스트 레이어에서 CSS(Cascading Style Sheet) 속성이 생성됩니다. CSS를 클립보드로 복사한 후 스타일 시트로 붙여 넣을 수 있습니다. 모양 레이어의 경우 다음 값을 캡처합니다.

- 크기
- 위치
- 획 색상
- 칠 색상(그레이디언트 포함)
- 그림자

텍스트 레이어의 경우, **CSS** 복사는 다음 값도 캡처합니다.

- 글꼴 군
- 글꼴 크기
- 글꼴 두께
- 선 높이
- 밑줄
- 취소선
- 위첨자
- 아래첨자
- 텍스트 맞춤

모양이나 텍스트를 포함하는 레이어 그룹에서 **CSS**를 복사하면 각 레이어에 대한 클래스와 그룹 클래스가 생성됩니다. 그룹 클래스는 그룹의 레이어에 해당하는 하위 분할 영역을 포함한 상위 분할 영역을 나타냅니다. 하위 분할 영역의 상단/원쪽 값은 상위 분할 영역에 상대적입니다.

참고: **CSS** 복사 명령은 고급 개체에는 작동하지 않으며 그룹화되지 않은 여러 모양/텍스트 레이어를 선택하는 경우에도 사용할 수 없습니다.

1. [레이어] 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 모양/텍스트 레이어나 레이어 그룹을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 컨텍스트 메뉴에서 [**CSS 복사**]를 선택합니다.
- 모양/텍스트 레이어나 레이어 그룹을 선택하고 [레이어] 패널 메뉴에서 [**CSS 복사**]를 선택합니다.

2. 코드를 스타일 시트 문서에 붙여 넣습니다.

Photoshop으로 웹 페이지를 생성하는 방법에 대한 자세한 내용은 [웹 페이지 분할](#)을 참조하십시오.

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

원본 이미지의 데이터 손실이 없는 비파괴 편집

비파괴 편집 기술

맨 위로

비파괴 편집 기술

원본 이미지의 데이터 손실이 없는 비파괴 편집을 사용하면 나중에 원본 이미지로 되돌리려는 경우 사용할 수 있게 원본 이미지를 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.

고급 개체를 사용하여 변형 고급 개체를 사용하면 비파괴 비율 조정, 회전 및 뒤틀기가 가능합니다.

스마트 필터를 사용하여 필터링 고급 개체에 적용된 필터는 스마트 필터가 되며 비파괴 필터 효과를 사용할 수 있습니다.

고급 개체를 사용하여 변경, 어두운 영역 및 밝은 영역 조정 고급 개체에 [어두운 영역/밝은 영역] 및 [변경] 명령을 스마트 필터로 적용할 수 있습니다. 별개의 레이어에서 재손질 [복제 도장 도구], [복구 브러시 도구] 및 [스팟 복구 브러시 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 고급 개체로 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 고급 개체로 열면 파일을 편집한 후에도 언제든지 Camera Raw 설정을 재구성할 수 있습니다.

비파괴적인 방식으로 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 고급 개체 레이어에서 스마트 필터의 효과를 마스크할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

Camera Raw 정보

이미지 색상 및 색조 조정



법적 고지 사항 | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

레이어 이동, 스택 및 잡그기

레이어 및 그룹의 스택 순서 변경

레이어 내용 이동

레이어 회전

레이어 잡그기

레이어 및 그룹의 스택 순서 변경

맨 위로

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [레이어] 패널에서 레이어를 위쪽이나 아래쪽으로 드래그합니다. 레이어나 그룹을 가져오려는 위치에 강조된 선이 나타나면 마우스 단추를 놓습니다.
- 레이어를 그룹으로 이동하려면 레이어를 그룹 풀더 □로 드래그합니다. 그룹이 닫혀 있는 경우에는 그룹의 맨 아래에 레이어가 놓입니다.
- 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] 패널의 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 내용 이동

맨 위로

1. [레이어] 패널에서 이동시킬 개체가 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 개체를 드래그합니다. 레이어의 모든 개체가 함께 이동합니다.
- 키보드의 화살표 키를 눌러 개체를 1픽셀씩 이동시킵니다.
- Shift 키를 누른 채 키보드의 화살표 키를 눌러 개체를 10픽셀씩 이동시킵니다.

레이어 회전

맨 위로

1. [레이어] 패널에서 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.

레이어 잡그기

맨 위로

내용을 보호하기 위해 레이어를 완전히 또는 부분적으로 잡글 수 있습니다. 예를 들어, 레이어에 대한 작업을 끝낸 후에는 해당 레이어를 완전히 잡기는 것이 좋습니다. 투명도와 스타일 설정은 마쳤지만 위치를 아직 지정하지 않은 경우에는 레이어를 부분적으로 잡그는 것이 좋습니다. 레이어가 잡기면 레이어 이름 오른쪽에 자물쇠 아이콘 █이 나타납니다. 레이어가 완전히 잡겨 있으면 자물쇠 아이콘이 단색으로 표시되고, 부분적으로 잡겨 있으면 속이 빈 자물쇠로 표시됩니다.

레이어 또는 그룹의 모든 속성 잡그기

1. 레이어나 그룹을 선택합니다.

2. [레이어] 패널에서 [모두 잠그기] 옵션을 클릭합니다.

참고: 잠긴 그룹의 레이어에는 흐린 자물쇠 아이콘 이 표시됩니다.

부분적으로 레이어 잠그기

1. 레이어를 선택합니다.

2. [레이어] 패널에서 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] 패널 메뉴에서 [레이어 잠그기] 또는 [그룹의 모든 레이어 잠그기]를 선택합니다.

3. 잠금 옵션을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

기타 도움말 항목



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

레이어 불투명도 및 혼합

선택한 레이어에 대한 전체 및 칠 불투명도 지정

레이어 또는 그룹의 혼합 모드 지정

혼합 효과 그룹화

혼합에서 채널 제외

레이어 혼합에 사용할 색조 범위 지정

중간색으로 새 레이어 칠하기

Adobe 권장 사항

■ 공유하고 싶은 자습서가 있으십니까?

혼합 모드 101



Andy Anderson

혼합 모드는 레이어의 픽셀이 기본 레이어의 픽셀과 혼합되는 방식을 결정합니다. Infinite Skills의 작성자인 Andy Anderson은 혼합 모드 및 레이어 작업 방법을 안내합니다.

선택한 레이어에 대한 전체 및 칠 불투명도 지정

맨 위로

레이어의 전체 불투명도에 따라 밑에 있는 레이어를 숨기거나 나타내는 정도가 결정됩니다. 불투명도가 1%인 레이어는 거의 투명하게 나타나지만, 불투명도가 100%인 레이어는 완전히 불투명하게 나타납니다.

레이어에 적용된 레이어 스타일과 혼합 모드에 영향을 주는 레이어의 전체 불투명도 외에도 칠 불투명도를 지정할 수 있습니다. 칠 불투명도는 그림자 효과와 같은 레이어 효과의 불투명도에는 영향을 주지 않고 레이어의 픽셀, 모양 또는 텍스트에만 영향을 줍니다.

참고: 배경 레이어나 잠겨 있는 레이어의 불투명도는 변경할 수 없습니다. 배경 레이어를 투명도를 지원하는 일반 레이어로 변환하려면 배경 및 레이어 변환을 참조하십시오.

1. [레이어] 패널에서 레이어 또는 그룹을 하나 이상 선택합니다.
2. [불투명도] 및 [칠] 값을 변경합니다. 그룹을 선택한 경우에는 [불투명도]만 사용할 수 있습니다.
💡 모든 혼합 옵션을 보려면 [레이어] 패널 아래쪽에 있는 [레이어 스타일 추가] 아이콘에서 [혼합 옵션]을 선택합니다.

레이어 또는 그룹의 혼합 모드 지정

맨 위로

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. Lab 이미지의 경우 [색상 닻지], [색상 번], [어둡게 하기], [밝게 하기], [차이], [제외], [빼기] 및 [나누기] 모드를 사용할 수 없습니다. HDR 이미지에 대해서는 32비트 HDR 이미지를 지원하는 기능을 참조하십시오.

1. [레이어] 패널에서 레이어나 그룹을 선택합니다.
2. 혼합 모드를 선택합니다.
 - [레이어] 패널의 [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.

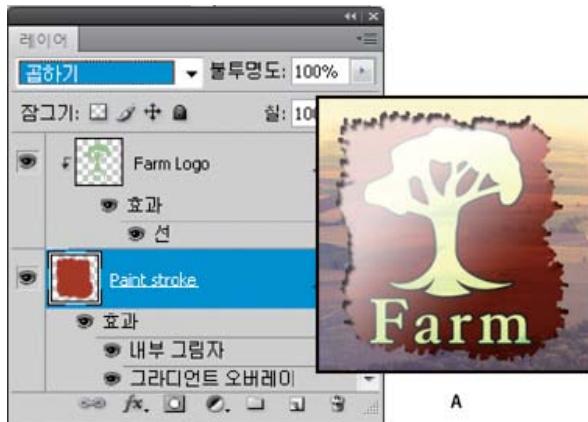
혼합 효과 그룹화

맨 위로

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 클리핑 마스크를 사용하여 레이어 마스크를 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] 패널 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] 패널 아래쪽에 있는 [레이어 스타일 추가] 단추에서 [혼합 옵션]을 선택합니다.
3. 혼합 옵션의 범위를 지정합니다.
 - [내부 효과를 그룹으로 혼합]을 선택하여 [내부 광선], [섀턴], [색상 오버레이], [그레이디언트 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.



B
고급 혼합 옵션

A. [Farm 로고] 및 [페인트 획] 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.

혼합에서 채널 제외

맨 위로

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] 패널 아래쪽에 있는 [레이어 스타일 추가] 아이콘 에서 [혼합 옵션]을 선택합니다.

참고: 텍스트 레이어의 혼합 옵션을 보려면 [레이어] > [레이어 스타일] > [혼합 옵션]을 선택하거나, [레이어] 패널 아래쪽에 있는 [레이어 스타일 추가] 단추에서 [혼합 옵션]을 선택합니다.

레이어 혼합에 사용할 색조 범위 지정

[맨 위로](#)

[혼합 옵션] 대화 상자의 슬라이더를 사용하면 최종 이미지에 나타날 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.

- 레이어 축소판을 두 번 클릭하거나, [레이어] > [레이어 스타일] > [혼합 옵션]을 선택하거나, [레이어] 패널 메뉴에서 [레이어 스타일 추가] > [혼합 옵션]을 선택합니다.

참고: 텍스트 레이어의 혼합 옵션을 보려면 [레이어] > [레이어 스타일] > [혼합 옵션]을 선택하거나, [레이어] 패널 아래쪽에 있는 [레이어 스타일 추가] 단추에서 [혼합 옵션]을 선택합니다.

- [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.

- [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.

중간색으로 새 레이어 칠하기

[맨 위로](#)

[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.

기타 도움말 항목



레이어 효과 및 스타일

레이어 효과 및 스타일 정보

사전 설정 스타일 적용

레이어 스타일 대화 상자 개요

사용자 정의 레이어 스타일 적용 또는 편집

레이어 스타일 옵션

윤곽선으로 레이어 효과 수정

모든 레이어의 전체 조명 각도 설정

레이어 스타일 표시 또는 숨기기

레이어 스타일 복사

레이어 효과 비율 조정

레이어 효과 제거

이미지 레이어로 레이어 스타일 변환

사전 설정 스타일 만들기 및 관리

레이어 효과 및 스타일 정보

맨 위로

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] 패널의 레이어 이름 오른쪽에 레이어 효과 아이콘 이 나타납니다. [레이어] 패널에서 스타일을 확장하여 해당 스타일을 구성하는 효과를 보거나 편집할 수 있습니다.



여러 효과가 적용된 레이어를 보여 주는 레이어 패널

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] 패널에 나타나며 한 번의 클릭으로 레이어나 그룹에 적용할 수 있습니다.

사전 설정 스타일 적용

맨 위로

[스타일] 패널에서 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 사전 설정 스타일 만들기 및 관리를 참조하십시오.

참고: 배경, 잠긴 레이어 또는 그룹에는 레이어 스타일을 적용할 수 없습니다.

스타일 패널 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] 패널에서 스타일을 클릭하여 현재 선택된 레이어에 적용합니다.
- 스타일을 [스타일] 패널에서 [레이어] 패널의 레이어로 드래그합니다.
- [스타일] 패널에서 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 스타일을 클릭합니다. 적용할 스타일을 클릭하고 [확인]을 클릭합니다.
- 모양 레이어 모드에서 [모양] 도구나 [펜] 도구를 사용할 때 모양을 그리기 전에 옵션 막대의 팝업 패널에서 스타일을 선택합니다.

다른 레이어의 스타일 적용

- [레이어] 패널에서 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 레이어 효과 목록의 스타일을 다른 레이어로 드래그하여 복사합니다.
- [레이어] 패널에서 레이어 효과 목록의 스타일을 클릭하고 드래그하여 다른 레이어로 이동합니다.

사전 설정 스타일의 표시 방법 변경

1. [스타일] 패널, [레이어 스타일] 대화 상자 또는 옵션 막대의 [레이어 스타일] 팝업 패널에서 삼각형을 클릭합니다.

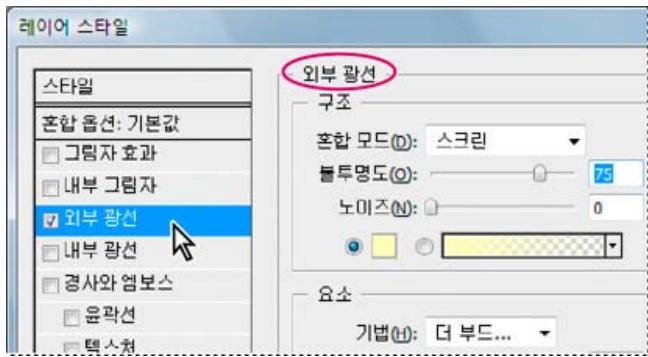
2. 패널 메뉴에서 표시 옵션을 선택합니다.

- [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

맨 위로

[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, 그레이디언트 및 패턴 오버레이 색상, 그레이디언트 또는 패턴으로 레이어 내용을 칠합니다.

획 색상, 그레이디언트 또는 패턴을 사용하여 현재 레이어의 개체에 윤곽선을 그립니다. 이 효과는 문자와 같이 가장자리가 선명한 모양에 특히 유용합니다.

사용자 정의 레이어 스타일 적용 또는 편집

맨 위로

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] 패널에서 단일 레이어를 선택합니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 레이어 이름이나 축소판 외부의 레이어 영역을 두 번 클릭합니다.
- [레이어] 패널 아래쪽에 있는 [레이어 스타일 추가] 아이콘 을 클릭하고 목록에서 효과를 선택합니다.

- [레이어] > [레이어 스타일] 하위 메뉴에서 효과를 선택합니다.
 - 기존 스타일을 편집하려면 [레이어] 패널에서 레이어 이름 아래에 표시되는 효과를 두 번 클릭합니다. 스타일에 포함된 효과를 표시하려면 [레이어 스타일 추가] 아이콘 옆의 삼각형을 클릭합니다.
3. [레이어 스타일] 대화 상자에서 효과 옵션을 설정합니다. 레이어 스타일 옵션을 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.

스타일 기본값을 사용자 정의 값으로 변경

1. [레이어 스타일] 대화 상자에서 설정을 원하는 대로 사용자 정의합니다.
2. [기본값 설정]을 클릭합니다.

다음에 대화 상자를 열면 사용자 정의 기본값이 자동으로 적용됩니다. 설정을 조정한 후 사용자 정의 기본값으로 되돌리려면 [기본값으로 재설정]을 클릭합니다.

Photoshop의 원래 기본값으로 되돌리려면 모든 환경 설정을 기본 설정으로 복원을 참조하십시오.

레이어 스타일 옵션

[맨 위로](#)

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 [섀틴] 효과의 각도를 조정할 수 있습니다.

엔터 앤리어스 윤곽선이나 광택이 나는 윤곽선의 가장자리 픽셀을 혼합합니다. 이 옵션은 윤곽선이 복잡한 작고 어두운 영역에 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. 혼합 모드를 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. 그레이디언트 칠 광선을 사용할 경우 윤곽선을 사용하면 그레이디언트 색상과 불투명도를 반복해서 다양한 형태를 만들 수 있습니다. 경사와 엠보스에서 [윤곽선]을 사용하면 엠보스 프로세스에서 음영이 적용된 산등성이, 계곡 및 유풍의 요철을 만들 수 있습니다. 그림자를 사용할 경우 [윤곽선]을 사용하면 희미해지는 효과를 지정할 수 있습니다. 자세한 내용은 윤곽선으로 레이어 효과 수정을 참조하십시오.

거리 그림자 또는 섀틴 효과의 오프셋 거리를 지정합니다. 문서 창에서 드래그하여 오프셋 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.

그레이디언트 레이어 효과의 그레이디언트를 지정합니다. 그레이디언트를 클릭하여 [그레이디언트 편집기]를 표시하거나, 반전 화살표를 클릭하고 팝업 패널에서 그레이디언트를 선택합니다. [그레이디언트 편집기]를 사용하여 그레이디언트를 편집하거나 새 그레이디언트를 만들 수 있습니다. [그레이디언트 편집기]에서 작업하는 것과 같은 방법으로 [그레이디언트 오버레이] 패널에서 색상이나 불투명도를 편집할 수 있습니다. 일부 효과의 경우에는 그레이디언트 옵션을 추가로 지정할 수 있습니다. [반전]에서 그레이디언트의 방향을 반대로 바꾸고, [레이어에 정렬]에서 레이어의 테두리 상자를 사용하여 그레이디언트 칠을 계산하고, [비율]에서 그레이디언트 적용 비율을 조정합니다. 이미지 창에서 마우스로 클릭하고 드래그하여 그레이디언트의 중심을 이동시킬 수도 있습니다. [스타일]에서는 그레이디언트의 모양을 지정합니다.

밝은 영역 또는 그림자 모드 경사나 엠보스의 밝은 영역 또는 그림자 혼합 모드를 지정합니다.

파형 그레이디언트의 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 패널을 클릭하고 패턴을 선택합니다. 현재 설정에 따라 새로운 사전 설정 패턴을 만들려면 [새 사전 설정] 단추 를 클릭합니다. [원본에 스냅]을 클릭하면 [레이어와 연결]이 선택되어 있는 경우에는 패턴의 원점을 문서의 원점과 같도록 배치하고, [레이어와 연결] 옵션이 선택 해제되어 있는 경우에는 패턴의 원점을 레이어의 왼쪽 위 모퉁이에 배치합니다. 레이어가 이동할 때 패턴을 레이어와 함께 이동하려면 [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 획 효과의 위치를 [바깥쪽], [안쪽] 또는 [중앙]으로 지정합니다.

범위 윤곽선에 적용할 광선의 부분과 범위를 조정합니다.

크기 흐림 효과의 반경과 크기 또는 어두운 영역의 크기를 지정합니다.

부드럽게 음영 처리 결과를 흐리게 하여 원하지 않는 흄결이 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, [획 엠보스]는 엠보스를 레이어에 적용된 획 효과의 경계로 제한합니다. 레이어에 적용된 획이 없으면 [획 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 사용하여, 문자와 같은 앤티 엘리어스된 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 사용하여 [거칠게 깎기]만큼 정확하지는 않지만 더 넓은 범위의 매트에서 좀더 유용합니다. 이 기법은 [매끄럽게] 기법보다 세부 형태가 더욱 잘 유지됩니다.

약하게 흐림 효과를 적용하여, 가장자리가 부드럽거나 선명한 모든 매트에 유용합니다. 이 기법은 크기가 큰 경우 세부 형태를 유지하지 못합니다.

정밀 거리 측정 기법을 사용하여 광선을 만들며 문자와 같이 앤티 엘리어스된 모양으로 만든 가장자리가 선명한 매트에 특히 유용합니다. 이 기법을 사용하면 [더 부드럽게]를 사용하는 것보다 형태를 더 정확하게 유지할 수 있습니다.

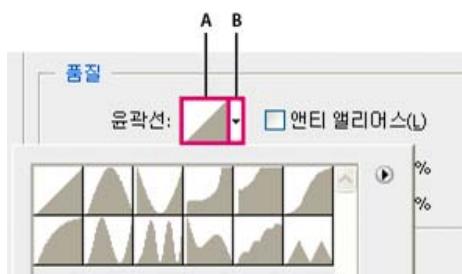
텍스처 텍스처를 적용합니다. [비율]에서 텍스처의 크기를 조정하고, 레이어가 이동할 때 텍스처를 레이어와 함께 이동시키려면 [레이어와 연결]을 선택하며, [반전]을 선택하면 텍스처가 반전됩니다. [깊이]에서는 텍스처의 적용 정도와 방향(위쪽/아래쪽)을 변경하고, [원본에 스냅]을 클릭하면 [레이어와 연결]이 선택 해제되어 있는 경우에는 패턴의 원점을 문서의 원점과 같도록 배치하고, [레이어와 연결] 옵션이 선택되어 있는 경우에는 패턴의 원점을 레이어의 원쪽 위 모퉁이에 배치합니다. 레이어에서 패턴을 드래그하여 패턴의 위치를 조정할 수 있습니다.

윤곽선으로 레이어 효과 수정

맨 위로

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 패널과 [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 패널 표시

사용자 정의 윤곽선 만들기

- [레이어 스타일] 대화 상자에서 [그림자 효과], [내부 그림자], [내부 광선], [외부 광선], [경사와 엠보스], [윤곽선] 또는 [새틴] 효과를 선택합니다.
- [레이어 스타일] 대화 상자에서 윤곽선 축소판을 클릭합니다.
- 윤곽선을 클릭하여 점을 추가하고 윤곽선을 드래그하여 조정하거나, [입력] 및 [출력] 값을 입력합니다.
- 매끄러운 곡선 대신 뾰족한 모퉁이를 만들려면 점을 선택하고 [모퉁이]를 클릭합니다.
- 윤곽선을 파일로 저장하려면 [저장]을 클릭하고 윤곽선에 이름을 지정합니다.
- 윤곽선을 사전 설정으로 저장하려면 [새로 만들기]를 클릭합니다.
- [확인]을 클릭합니다. 팝업 패널 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 패널을 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 반경을 드래그하고 [확인]을 클릭합니다.

전체 조명 각도를 사용하는 각 레이어 효과에 전체 조명이 적용됩니다.

레이어 스타일 표시 또는 숨기기

레이어에 적용된 스타일이 있으면 [레이어] 패널에서 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 패널에서 레이어 스타일 확대 또는 축소

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 레이어에 적용된 레이어 효과의 목록을 확장하려면 [레이어 스타일 추가] 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.

레이어 스타일 복사

스타일 복사 및 붙여넣기를 통해 여러 레이어에 같은 효과를 쉽게 적용할 수 있습니다.

레이어 간에 레이어 스타일 복사

1. [레이어] 패널에서 복사할 스타일이 포함된 레이어를 선택합니다.
2. [레이어] > [레이어 스타일] > [레이어 스타일 복사]를 선택합니다.
3. 패널에서 대상 레이어를 선택하고 [레이어] > [레이어 스타일] > [레이어 스타일 붙여넣기]를 선택합니다.

붙인 레이어 스타일이 대상 레이어의 기존 레이어 스타일을 대체합니다.

드래그로 레이어 간에 레이어 스타일 복사

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [레이어] 패널에서 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] 패널에서 레이어 효과 하나 이상을 이미지로 드래그하여, 스타일을 적용할 대상 지점의 픽셀이 포함된 레이어 중 [레이어] 패널에서 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 개체의 비율을 조정하지 않고 레이어 스타일에 포함된 효과의 크기를 조정할 수 있습니다.

1. [레이어] 패널에서 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] 패널에서 해당 효과를 볼 수 있도록 레이어 스타일을 확장합니다.
2. 효과를 [삭제] 아이콘으로 드래그합니다.

레이어에서 스타일 제거

1. [레이어] 패널에서 제거할 레이어 스타일이 포함된 레이어를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [레이어] 패널의 [효과] 막대를 [삭제] 아이콘 으로 드래그합니다.
- [레이어] > [레이어 스타일] > [레이어 스타일 지우기]를 선택합니다.
- 레이어를 선택하고 [스타일] 패널 아래쪽에 있는 [스타일 지우기] 단추 를 클릭합니다.

이미지 레이어로 레이어 스타일 변환

[맨 위로](#)

레이어 스타일의 형태를 사용자 정의하거나 정밀하게 조정하려면 레이어 스타일을 일반 이미지 레이어로 변환합니다. 레이어 스타일을 이미지 레이어로 변환한 후 이 레이어에 페인트하거나 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 아트워크 될 수도 있습니다. 새 레이어를 만들 때 경고가 표시될 수 있습니다.

1. [레이어] 패널에서 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.

사전 설정 스타일 만들기 및 관리

[맨 위로](#)

사용자 정의 스타일을 만들어 사전 설정으로 저장하고 [스타일] 패널에서 사용할 수 있습니다. 라이브러리에 사전 설정 스타일을 저장하고 필요에 따라 [스타일] 패널에서 해당 스타일을 불러오거나 제거할 수 있습니다.

새 사전 설정 스타일 생성

1. [레이어] 패널에서 사전 설정 스타일로 저장할 스타일이 있는 레이어를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [스타일] 패널의 빈 영역을 클릭합니다.
 - [스타일] 패널의 아래쪽에 있는 [새 스타일 만들기] 단추를 클릭합니다.
 - [스타일] 패널 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] 패널에서 스타일을 두 번 클릭합니다. [스타일] 패널에 스타일이 축소판으로 표시되도록 설정된 경우 대화 상자에 새 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다. 그렇지 않으면 [스타일] 패널에 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 [스타일] 팝업 패널에서 스타일을 선택합니다. 그런 다음 팝업 패널 메뉴에서 [스타일 이름 바꾸기]를 선택합니다.

사전 설정 스타일 삭제

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [스타일] 패널 아래쪽에 있는 [삭제] 아이콘 으로 스타일을 드래그합니다.
- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누르고 [스타일] 패널에서 레이어 스타일을 클릭합니다.
- [레이어 스타일] 대화 상자의 [스타일] 영역에서 스타일을 선택합니다. 자세한 내용은 사전 설정 스타일 적용을 참조하십시오. 그런 다음 팝업 메뉴에서 [스타일 삭제]를 선택합니다.

- [모양] 도구나 [펜] 도구를 사용할 때 옵션 막대의 [레이어 스타일] 팝업 패널에서 스타일을 선택합니다. 그런 다음 팝업 패널 메뉴에서 [스타일 삭제]를 선택합니다.

라이브러리로 사전 설정 스타일 세트 저장

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [스타일] 패널 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 패널 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] 패널 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] 패널, [레이어 스타일] 대화 상자 또는 옵션 막대의 [레이어 스타일] 팝업 패널에서 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.
- 패널 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 사전 설정 관리자 정보를 참조하십시오.



법적 고지 사항 | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

레이어 구성 요소

레이어 구성 요소 정보

레이어 구성 요소 만들기

레이어 구성 요소 적용 및 보기

레이어 구성 요소 변경 및 업데이트

레이어 구성 요소 경고 지우기

레이어 구성 요소 삭제

레이어 구성 요소 내보내기

레이어 구성 요소 정보

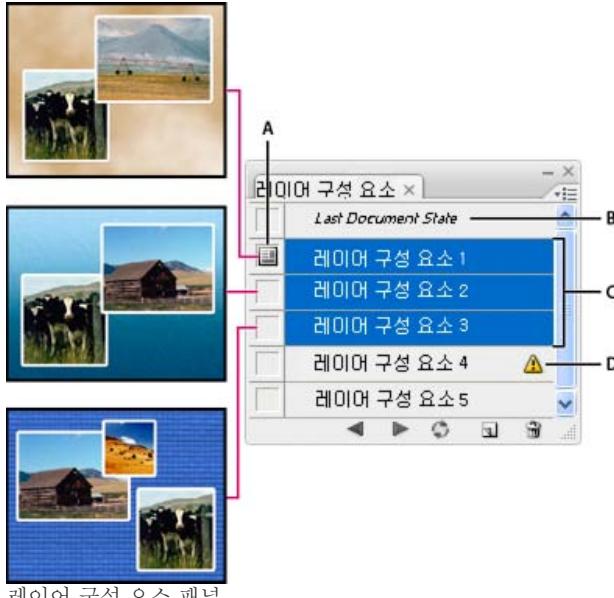
맨 위로

디자이너는 경우에 따라 고객들에게 보여 주기 위해 페이지 레이아웃의 컴포지션 또는 구성 요소를 여러 개 만들습니다. 레이어 구성 요소를 사용하면 하나의 Photoshop 파일에서 여러 버전의 레이아웃을 만들고 관리하고 볼 수 있습니다.

레이어 구성 요소는 [레이어] 패널 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.



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

맨 위로

1. [창]>[레이어 구성 요소]를 선택하여 [레이어 구성 요소] 패널을 표시합니다.
2. [레이어 구성 요소] 패널 아래쪽에 있는 [새 레이어 구성 요소 만들기] 단추를 클릭합니다. 새 구성 요소는 [레이어] 패널에 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. 선택한 옵션은 다음 구성 요소의 기본값으로 저장됩니다.
💡 구성 요소를 복제하려면 [레이어 구성 요소] 패널에서 구성 요소를 선택하고 [새 레이어 구성 요소] 단추로 드래그합니다.

레이어 구성 요소 적용 및 보기

맨 위로

❖ [레이어 구성 요소] 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 레이어 구성 요소를 보려면 먼저 레이어 구성 요소를 적용해야 합니다. 선택한 구성 요소 옆에 있는 [레이어 구성 요소 적용] 아이콘 을 클릭합니다.
- 모든 레이어 구성 요소 간을 순환하면서 보려면 패널 아래쪽에 있는 [이전] 단추 및 [다음] 단추 를 사용합니다. (특정 구성 요소 간을 순환하면서 먼저 순환할 구성 요소를 선택하십시오.)
- 레이어 구성 요소를 선택하기 전의 상태로 문서를 복원하려면 패널 맨 위에 있는 [마지막 문서 상태] 옆의 [레이어 구성 요소 적용] 아이콘 을 클릭합니다.

레이어 구성 요소 변경 및 업데이트

[맨 위로](#)

레이어 구성 요소 구성을 변경한 경우 업데이트해야 합니다.

1. [레이어 구성 요소] 패널에서 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 패널 메뉴에서 [레이어 구성 요소 옵션]을 선택하고 옵션을 추가로 선택하여 레이어 위치 및 스타일을 기록합니다.
4. 패널 아래쪽에 있는 [레이어 구성 요소 업데이트] 단추 를 클릭합니다.

레이어 구성 요소 경고 지우기

[맨 위로](#)

특정 작업을 수행하면 해당 레이어 구성 요소를 완전히 복원할 수 없는 상태가 됩니다. 레이어를 삭제하거나, 레이어를 병합하거나, 레이어를 배경으로 변환할 때 이렇게 됩니다. 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 잊게 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 지우기를 선택합니다.

레이어 구성 요소 삭제

[맨 위로](#)

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [레이어 구성 요소] 패널에서 레이어 구성 요소를 선택하고 패널에서 [삭제] 아이콘 을 클릭하거나 패널 메뉴에서 [레이어 구성 요소 삭제]를 선택합니다.
- 패널에서 레이어 구성 요소를 [삭제] 아이콘으로 드래그합니다.

레이어 구성 요소 내보내기

[맨 위로](#)

레이어 구성 요소를 개별 파일에 내보낼 수 있습니다.

❖ [파일] > [스크립트] > [레이어 구성 요소를 파일로]를 선택한 다음 파일 유형을 선택하고 대상을 설정합니다.

참고: 또한 웹 포토 갤러리(WPG)로 내보낼 수도 있으나, 선택 사항인 웹 포토 갤러리 플러그인이 컴퓨터에 설치되어 있어야 합니다. 설치 디스크의 자료 폴더에서 플러그인을 찾을 수 있습니다.



녹아웃으로 다른 레이어의 내용 나타내기

녹아웃 만들기

녹아웃 만들기

맨 위로

[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 얇은 녹아웃 효과를 적용한 Farm 로고

1. [레이어] 패널에서 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 위쪽 레이어가 그룹 아래의 다음 레이어까지 그룹화된 레이어에 구멍을 뚫습니다.
- 클리핑 마스크의 기본 레이어를 나타내려면 클리핑 마스크에 사용할 레이어를 놓습니다. 자세한 내용은 클리핑 마스크를 사용하여 레이어 마스크를 참조하십시오. 기본 레이어에 대해 [클립 레이어를 그룹으로 혼합] 옵션이 선택되어 있는지 확인합니다. 자세한 내용은 혼합 효과 그룹화를 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] 패널 메뉴에서 [혼합 옵션]을 선택합니다.

참고: 텍스트 레이어의 혼합 옵션을 보려면 [레이어] > [레이어 스타일] > [혼합 옵션]을 선택하거나, [레이어] 패널 아래쪽에 있는 [레이어 스타일 추가] 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 [얇게]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.

기타 도움말 항목



레이어 및 그룹 생성 및 관리

레이어 및 그룹 만들기

그룹 내의 레이어 및 그룹 보기

레이어, 그룹, 스타일 표시 또는 숨기기

레이어 및 그룹 만들기

맨 위로

새 레이어는 [레이어] 패널에서 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] 패널에서 [새 레이어를 만듭니다] 단추 또는 [새 그룹] 단추 를 클릭합니다.
- [레이어] > [새로 만들기] > [레이어] 또는 [그룹]을 선택합니다.
- [레이어] 패널 메뉴에서 [새 레이어]나 [새 그룹]을 선택합니다.
- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [레이어] 패널에서 [새 레이어를 만듭니다] 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] 패널에서 [새 레이어를 만듭니다] 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 클리핑 마스크를 사용하여 레이어 마스크를 참조하십시오.

색상 [레이어] 패널에서 레이어나 그룹에 색상을 지정합니다.

모드 레이어나 그룹의 혼합 모드를 지정합니다. (혼합 모드를 참조하십시오.)

불투명도 레이어나 그룹의 불투명도 레벨을 지정합니다.

해당 모드-중간색으로 칠하기 레이어를 사전 설정된 중간색으로 칠합니다.

참고: 현재 선택된 레이어를 새 그룹에 추가하려면 [레이어] > [레이어 그룹]을 선택하거나 [레이어] 패널 아래쪽의 [새 그룹] 단추를 Shift 키를 누른 채 클릭합니다.

기존 파일에서 레이어 만들기

1. Windows 또는 Mac OS에서 Photoshop의 열린 이미지로 파일 아이콘을 드래그합니다.
2. 불러온 이미지를 이동, 비율 조정 또는 회전합니다. 자세한 내용은 Photoshop으로 파일 가져오기를 참조하십시오.
3. Enter 또는 Return 키를 누릅니다.

기본적으로 [고급 개체] 레이어가 만들어집니다. 드래그된 파일에서 표준 레이어를 만들려면 [일반] 환경 설정에서 [래스터 이미지를 고급 개체로 가져오기 또는 드래그]를 선택 해제합니다.

가져온 파일이 다중 레이어 이미지인 경우 병합된 버전이 새 레이어에 나타납니다. 대신 copy 분판 레이어를 복사하려면 다른 이미지에서 해당 레이어를 복제합니다. (자세한 내용은 레이어 복제를 참조하십시오.)

다른 레이어의 효과를 사용하여 레이어 만들기

1. [레이어] 패널에서 기존 레이어를 선택합니다.
2. [레이어] 패널의 아래쪽에 있는 [새 레이어를 만듭니다] 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 고급 개체나 모양 레이어를 레스터화해야 합니다.

그룹 내의 레이어 및 그룹 보기

[맨 위로](#)

❖ 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.

레이어, 그룹, 스타일 표시 또는 숨기기

[맨 위로](#)

❖ [레이어] 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 문서 창에서 레이어, 그룹 또는 레이어 효과의 내용을 숨기려면 이들 옆의 눈 모양 아이콘 🔍을 클릭합니다. 해당 열을 다시 클릭하면 내용이 다시 표시됩니다. 스타일과 효과의 눈 모양 아이콘을 표시하려면 [패널에 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 아이콘 🔍을 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] 패널에서 여러 항목의 가시성을 동시에 변경하려면 눈 아이콘 열을 따라 드래그합니다.

참고: 보이는 레이어만 인쇄됩니다.

기타 도움말 항목



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

레이어 자동 혼합을 사용하여 이미지 결합

레이어 자동 혼합

레이어 자동 혼합

맨 위로

[레이어 자동 혼합] 명령을 사용하여 이미지를 매끄럽게 합치거나 결합하여 최종 합성 이미지를 만듭니다. [레이어 자동 혼합]은 필요에 따라 각 레이어에 레이어 마스크를 적용하여 노출이 과도하거나 부족한 영역을 마스크합니다. [레이어 자동 혼합]은 RGB 또는 회색 음영 이미지에만 사용할 수 있습니다. 고급 개체, 비디오 레이어, 3D 레이어 또는 배경 레이어에서는 작동하지 않습니다.

[레이어 자동 혼합] 명령을 여러 번 사용하면 장면의 여러 이미지를 여러 초점 영역으로 혼합하여 확장된 펠드 깊이의 합성 이미지를 실현할 수 있습니다. 마찬가지로 장면의 여러 이미지를 여러 조명과 혼합하여 합성 이미지를 만들 수 있습니다. 장면의 이미지 결합 이외에 이미지를 함께 하나의 파노라마로 합칠 수 있습니다. (그러나 여러 이미지에서 파노라마를 만들기 위해 Photomerge 명령을 사용하는 것이 좋습니다.)

[레이어 자동 혼합]은 필요에 따라 각 레이어에 레이어 마스크를 적용하여 노출이 과도하거나 부족한 영역을 마스크하고 이음새 없는 합성을 만들어냅니다.

Adobe 권장 사항

 공유하고 싶은 자습서가 있으십니까?



펠드 혼합 심도

Martin Evening

사진 작가용 Adobe Photoshop에서 인용한 이 내용에 대해 자세히 알아봅니다.

- 결합할 이미지를 같은 문서로 복사하거나 가져옵니다.

각 이미지가 별개의 레이어에 배치됩니다. 자세한 내용은 레이어 복제를 참조하십시오.

- 혼합할 레이어를 선택합니다.
- (선택 사항) 레이어를 정렬합니다.

[레이어 자동 정렬] 명령을 사용하거나 수동으로 레이어를 정렬할 수 있습니다. 자세한 내용은 이미지 레이어 자동 정렬을 참조하십시오.

- 레이어를 선택한 상태에서 [편집] > [레이어 자동 혼합]을 선택합니다.
- [개체 자동 혼합]을 선택합니다.

파노라마 겹치는 레이어를 파노라마 이미지로 혼합합니다.

이미지 스택 각 영역에 최적의 세부 묘사를 혼합합니다. 이 옵션은 정렬된 레이어에서 가장 적합합니다.

참고: 이미지 스택을 사용하면 장면의 여러 이미지를 여러 초점 영역 또는 여러 조명과 혼합하여 모든 이미지에서 최고의 결과를 얻을 수 있습니다(먼저 이미지 자동 정렬 필요).

- 혼합 색상 및 색조를 조정하려면 [연속 톤 및 색상]을 선택합니다.
- [확인]을 클릭합니다.

 자동 정렬 및 자동 혼합을 사용하여 파노라마를 만들거나 펠드 심도를 늘리는 방법에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/lrvid4120_ps_kr을 참조하십시오.

기타 도움말 항목



법적 고지 사항 | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

혼합 모드

혼합 모드 설명

혼합 모드 예

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.

혼합 모드 설명

맨 위로

옵션 막대의 [모드] 팝업 메뉴에서 다음 옵션을 선택합니다.

참고: 32비트 이미지에는 [표준], [디졸브], [어둡게 하기], [곱하기], [밝게 하기], [선형 닻지(추가)], [차이], [색조], [채도], [색상], [광도], [밝은 색상] 및 [어두운 색상] 혼합 모드만 사용할 수 있습니다.

표준 각 픽셀을 편집하거나 페인트하여 결과 색상으로 만듭니다. 이 모드가 기본 모드입니다. 비트맵이나 인덱스 색상 이미지로 작업하는 경우에는 [표준] 모드를 한계값이라고 합니다.

디졸브 각 픽셀을 편집하거나 페인트하여 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 잡그기] 옵션을 선택하지 않은 레이어에만 작용하며 아세테이트지에서 투명 영역의 뒷면에 페인트하는 것과 유사한 효과를냅니다.

지우기 각 픽셀을 편집하거나 페인트하여 투명하게 만듭니다. 이 모드는 [모양] 도구(칠 영역 □을 선택한 경우), [페인트 통] 도구 🖌, [브러시] 도구 🖌, [연필] 도구 🖌, [칠] 명령 및 [획] 명령에 사용할 수 있습니다. 이 모드는 [투명 픽셀 잡그기] 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 페인트하면 페인팅 도구로 계속 획을 그릴수록 점점 더 어두운 색상이 됩니다. 이 모드는 이미지에 여러 개의 마킹펜으로 그리는 것과 유사한 효과를냅니다.

색상 번 각 채널의 색상 정보를 보고 두 채널 사이의 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 효과를냅니다.

색상 닻지 각 채널의 색상 정보를 보고 두 채널 사이의 대비를 감소시켜서 기본 색상을 밝게 하여 혼합 색상을 반영합니다. 검정색과 혼합하면 색상 변화가 없습니다.

선형 닻지(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. 페턴이나 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 효과를냅니다. 혼합 색상(광원)이 50% 회색보다 밝으면 이미지는 닻지한 것처럼 밝아지고, 혼합 색상이 50% 회색보다 더 어두우면 이미지는 변한 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 효과를냅니다. 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 페인트하면 순수한 검정색이나 흰색이 됩니다.

선명한 라이트 혼합 색상에 따라 대비를 증가 또는 감소시켜 색상을 변하거나 닻지합니다. 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 변하거나 닻지합니다. 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 값은 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. 그러면 모든 픽셀이 기본 가색(빨강, 녹색 또는 파랑), 흰색 또는 검정으로 변경됩니다.

참고: CMYK 이미지의 경우 [하드 혼합]을 선택하면 모든 픽셀이 기본 감색(녹청, 노랑 또는 마젠타), 흰색 또는 검정으로 변경됩니다. 최대 색상 값은 100입니다.

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 효과를냅니다. 흰색과 혼합하면 기본 색상 값이 반전되고, 검정색과 혼합하면 색상 변화가 없습니다.

빼기 각 채널의 색상 정보를 보고 기본 색상에서 혼합 색상을 뺍니다. 8비트 및 16비트 이미지에서는 결과로 산출된 음수 값이 0으로 클리핑됩니다.

나누기 각 채널의 색상 정보를 보고 기본 색상에서 혼합 색상을 나눕니다.

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 폐인트하면 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 효과를냅니다.

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.

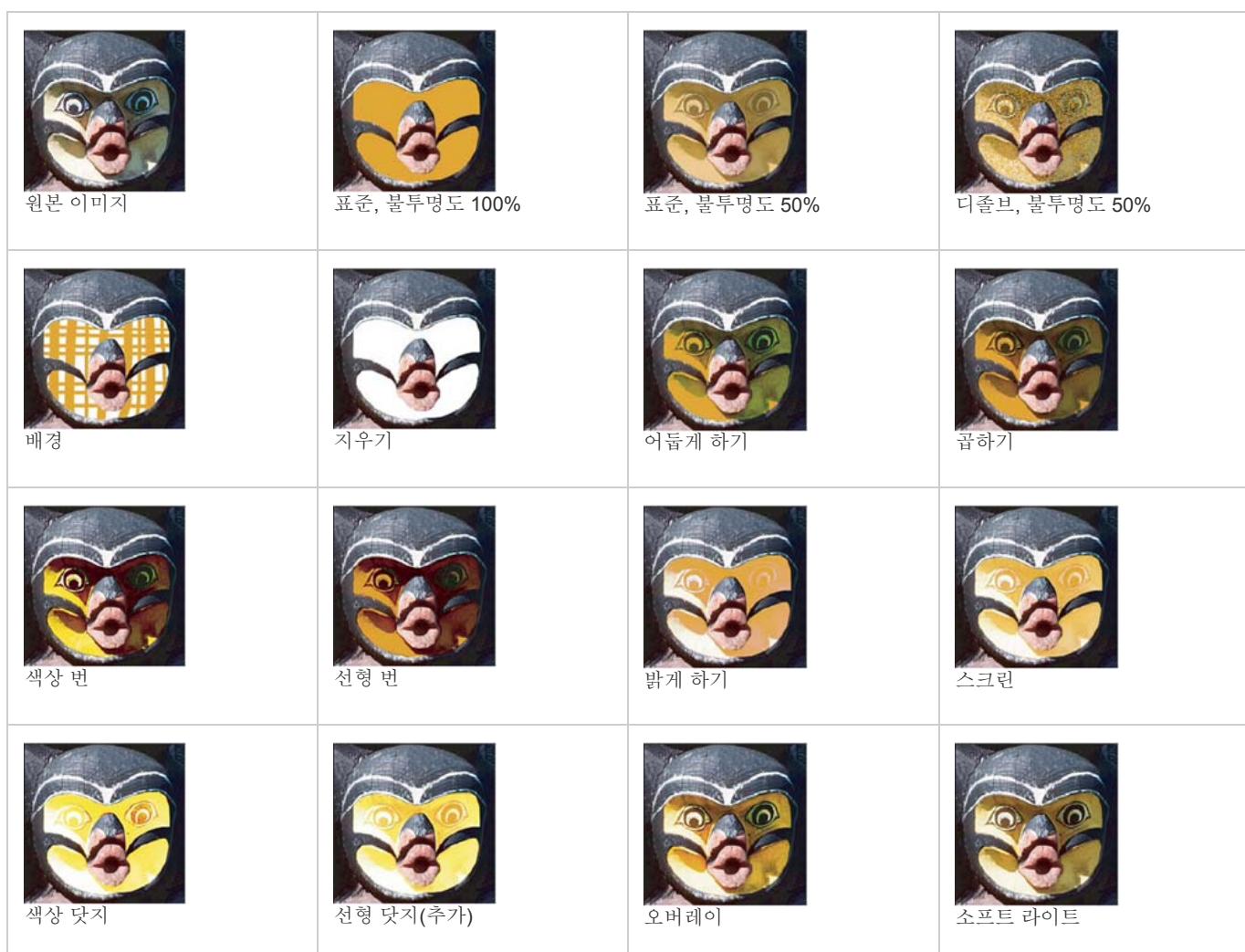
어두운 색상 혼합 색상과 기본 색상에 대한 모든 채널 값의 총합을 비교하고 더 낮은 값의 색상을 표시합니다. [어두운 색상]은 제3의 새로운 색상을 생성하지 않으며, 결과 색상을 만들기 위해 기본 색상과 혼합 색상 중 가장 낮은 채널 값을 선택하기 때문에 [어둡게 하기] 혼합으로 만들어질 수 있습니다.

혼합 모드 예

맨 위로

다음 예는 이미지 일부를 각 혼합 모드를 사용하여 폐인팅한 결과를 보여 줍니다.

혼합 모드에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0012_kr을 참조하십시오.





하드 라이트



선명한 라이트



선형 라이트



핀 라이트



하드 혼합



차이



제외



빼기



나누기



색조



채도



색상



광도, 불투명도 80%



밝은 색상



어두운 색상



법적 고지 사항 | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

고급 필터 적용

[스마트 필터 정보](#)

[스마트 필터 적용](#)

[스마트 필터 편집](#)

[스마트 필터 숨기기](#)

[스마트 필터 순서 바꾸기, 복제 또는 삭제](#)

[스마트 필터 마스크](#)

스마트 필터 정보

[맨 위로](#)

고급 개체에 적용된 필터는 모두 스마트 필터입니다. 스마트 필터는 [레이어] 패널에서 스마트 필터가 적용된 [고급 개체] 레이어 아래에 표시됩니다. 스마트 필터는 조정하거나 제거하거나 숨길 수 있기 때문에 비파괴적입니다.

[추출], [픽셀 유동화], [패턴 작성기] 및 [소실점]을 제외하고 모든 Photoshop 필터(스마트 필터와 사용하도록 설정된)를 스마트 필터로 적용할 수 있습니다. 또한 [어두운 영역/밝은 영역] 및 [변경] 조정 내용을 스마트 필터로 적용할 수 있습니다.

스마트 필터를 사용하려면 고급 개체 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] 패널에서 [고급 개체] 레이어 오른쪽에 표시되는 [스마트 필터] 아이콘 옆의 삼각형을 클릭합니다. 이 기법은 또한 [레이어 스타일]을 표시하거나 숨깁니다. 또는 [레이어] 패널 메뉴에서 [레이어 패널 옵션]을 선택하고 대화 상자에서 [새 효과 확대]를 선택합니다.

스마트 필터 효과를 선택적으로 마스크하려면 필터 마스크를 사용합니다.

Adobe 권장 사항

[\[i\] 공유하고 싶은 자습서가 있으십니까?](#)



시각적 예: 고급 필터

Martin Evening

사진작가용 Adobe Photoshop에서 인용한 이 내용에 대해 자세히 알아봅니다.

스마트 필터 적용

[맨 위로](#)

스마트 필터 적용에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0004_kr을 참조하십시오.

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 전체 [고급 개체] 레이어에 스마트 필터를 적용하려면 [레이어] 패널에서 레이어를 선택합니다.
- 스마트 필터의 효과를 고급 개체 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] 패널에 “필터 갤러리”라는 그룹으로 나타납니다. [필터 갤러리] 항목을 두 번 클릭하여 개별 필터를 편집할 수 있습니다.

3. 필터 옵션을 설정하고 [확인]을 클릭합니다.

스마트 필터가 [레이어] 패널에서 [고급 개체] 레이어 밑의 [스마트 필터] 줄 아래에 나타납니다. [레이어] 패널에서 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] 패널의 다른 [고급 개체] 레이어로 드래그할 수 있습니다. 이 때 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 스마트 필터를 드래그합니다. 일반 레이어로 스마트 필터를 드래그할 수는 없습니다.

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.

스마트 필터 설정 편집

1. [레이어] 패널에서 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] 패널에서 [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] 패널에서 스마트 필터 옆의 눈 모양 아이콘 을 클릭합니다. 스마트 필터를 표시하려면 해당 열을 다시 클릭합니다.
- [고급 개체] 레이어에 적용된 모든 스마트 필터를 숨기려면 [레이어] 패널에서 [스마트 필터] 줄 옆의 눈 모양 아이콘 을 클릭합니다. 스마트 필터를 표시하려면 해당 열을 다시 클릭합니다.

스마트 필터 순서 바꾸기, 복제 또는 삭제

[레이어] 패널에서 스마트 필터의 순서를 바꾸거나 스마트 필터를 복제할 수 있습니다. 또는 고급 개체에 더 이상 적용하지 않을 스마트 필터를 삭제할 수 있습니다.

스마트 필터 순서 바꾸기

❖ [레이어] 패널에서 스마트 필터를 목록에서 위로 또는 아래로 드래그합니다. 갤러리 필터의 순서를 바꾸려면 [필터 갤러리]를 두 번 클릭합니다. 아래쪽의 스마트 필터부터 적용됩니다.

스마트 필터 복제

❖ [레이어] 패널에서 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 스마트 필터를 다른 고급 개체나 [스마트 필터] 목록의 새 위치로 드래그합니다.

참고: 모든 스마트 필터를 복제하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 고급 개체 레이어 옆에 나타나는 [스마트 필터] 아이콘을 드래그합니다.

스마트 필터 삭제

- 개별 스마트 필터를 삭제하려면 [레이어] 패널 아래쪽에 있는 [삭제] 아이콘 으로 스마트 필터를 드래그합니다.
- 고급 개체 레이어에 적용된 모든 스마트 필터를 삭제하려면 고급 개체 레이어를 선택하고 [레이어] > [스마트 필터] > [스마트 필터 지우기]를 선택합니다.

스마트 필터 마스크

고급 개체에 스마트 필터를 적용하면 [레이어] 패널에서 [고급 개체] 아래의 [스마트 필터] 줄에 빈(흰색) 마스크 측면판이 표시됩니다. 기본적으로 이 마스크는 전체 필터 효과를 표시합니다. 스마트 필터를 적용하기 전에 선택 영역을 만든 경우 [레이어] 패널의 [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 스마트 필터를 마스크할 수 없습니다.

필터 마스크는 레이어 마스크처럼 작동하며 필터 마스크에도 동일한 기법을 많이 사용할 수 있습니다. 레이어 마스크처럼 필터 마스크는 [채널] 패널에 알파 채널로 저장되며 필터 마스크의 가장자리를 선택 영역으로 불러올 수 있습니다.

레이어 마스크처럼 필터 마스크를 페인트할 수 있습니다. 검정으로 페인트하는 필터 영역은 숨겨지며 흰색으로 페인트하는 영역은 보입니다. 또한 회색 음영으로 페인트하는 영역은 다양한 레벨의 투명도로 나타납니다.

마스크 패널의 컨트롤을 사용하여 필터 마스크 농도를 변경하거나, 마스크의 가장자리에 페더를 적용하거나, 마스크를 반전합니다.

참고: 기본적으로 레이어 마스크는 일반 레이어 또는 [고급 개체] 레이어에 연결됩니다. [이동 도구]를 사용할 경우 레이어 마스크나 레이어는 한 단위로 이동합니다.

스마트 필터 효과 마스크

1. [레이어] 패널에서 필터 마스크 축소판을 클릭하여 활성화합니다.

마스크 축소판 둘레에 테두리가 나타납니다.

2. 편집 도구나 폐인팅 도구 중 하나를 선택합니다.

3. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 필터의 일부를 숨기려면 마스크를 검정으로 폐인팅합니다.
- 필터의 일부를 표시하려면 마스크를 흰색으로 폐인팅합니다.
- 필터를 부분적으로 보이게 하려면 마스크를 회색으로 폐인팅합니다.
- 필터 마스크에 이미지 조정 및 필터를 적용할 수도 있습니다.

필터 마스크 불투명도 변경 또는 마스크 가장자리 폐더

1. 필터 마스크 축소판을 클릭하거나 [레이어] 패널에서 [고급 개체] 레이어를 선택한 다음 [마스크] 패널에서 [필터 마스크] 단추를 클릭합니다.

2. [마스크] 패널에서 [농도] 슬라이더를 드래그하여 마스크 불투명도를 조정하고, [폐더] 슬라이더를 드래그하여 마스크 가장자리에 폐더를 적용합니다. 마스크 불투명도 또는 가장자리 조정을 참조하십시오.

참고: [마스크 가장자리] 옵션은 필터 마스크에는 사용할 수 없습니다.

필터 마스크 반전

❖ [레이어] 패널에서 필터 마스크 축소판을 클릭한 다음 [마스크] 패널에서 [반전]을 클릭합니다.

필터 마스크만 표시

❖ [레이어] 패널에서 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 필터 마스크 축소판을 클릭합니다. 고급 개체 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

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [레이어] 패널에서 Shift 키를 누른 채 필터 마스크 축소판을 클릭합니다.
- [레이어] 패널에서 필터 마스크 축소판을 클릭한 다음 [마스크] 패널에서 [마스크 사용/사용 안함] 단추 를 클릭합니다.
- [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] 패널에서 필터 마스크 축소판을 클릭한 다음 [마스크] 패널에서 [삭제] 아이콘 을 클릭합니다.
- [레이어] 패널의 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 [고급 개체] 레이어를 선택한 다음 [마스크] 패널의 [필터 마스크] 단추를 클릭합니다.
- 선택 영역 기반의 마스크를 추가하려면 선택 영역을 만들고 [레이어] 패널에서 [스마트 필터] 줄을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Ctrl 키를 누른 채 클릭(Mac OS)하고 [필터 마스크 추가]를 선택합니다.

기타 도움말 항목



레이어 정렬

여러 레이어의 개체 정렬

균등하게 레이어 및 그룹 분포

이미지 레이어 자동 정렬

여러 레이어의 개체 정렬

[맨 위로](#)

[이동 도구] 를 사용하여 레이어와 그룹의 내용을 정렬할 수 있습니다. 자세한 내용은 레이어 내용 이동을 참조하십시오.

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 여러 레이어를 정렬하려면 [이동 도구]를 사용하거나 [레이어] 패널에서 정렬할 레이어 또는 그룹을 선택합니다.
- 하나 이상의 레이어에 있는 내용을 선택 영역 테두리에 정렬하려면 이미지에 선택 영역을 만든 다음 [레이어] 패널에서 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.

균등하게 레이어 및 그룹 분포

[맨 위로](#)

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

[맨 위로](#)

[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 활영한 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 레이어 복제를 참조하십시오.

 스크립트를 사용하여 여러 이미지를 레이어로 로드할 수 있습니다. [파일] > [스크립트] > [스택에 파일 로드]를 선택합니다.

2. (옵션) [레이어] 패널에서 정렬 기준으로 사용할 레이어를 잡아 참조 레이어를 만듭니다. 자세한 내용은 레이어 잡그기를 참조하십시오. 참조 레이어를 설정하지 않으면 Photoshop에서 모든 레이어를 분석하고 최종 컴포지션의 중심에 있는 레이어를 참조 레이어로 선택합니다.
3. 정렬할 나머지 레이어를 선택합니다.

패널에서 인접한 여러 레이어를 선택하려면 Shift 키를 누른 채 클릭하고, 인접하지 않은 여러 레이어를 선택하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 클릭합니다.

참고: 정렬해야 하는 정보가 들어 있지 않은 조정 레이어, 벡터 레이어 또는 고급 개체는 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. 오프셋 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 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.

구형 이미지를 넓은 시야(세로 및 가로)와 정렬합니다. 소스 이미지 중 하나(기본적으로 가운데 이미지)를 참조 이미지로 지정하고, 겹치는 내용이 일치되도록 다른 이미지를 구면 변형합니다.

콜라주 장면 이미지에서 개체의 모양을 변경하지 않고(예를 들어 원은 원 모양을 유지) 레이어를 정렬하고 내용을 겹칩니다.

위치 변경만 레이어를 정렬하고 겹친 내용을 일치시키지만 소스 레이어를 변형하거나, 늘이거나, 기울이지는 않습니다.

렌즈 교정 렌즈 결합 자동 교정:

비네팅 제거 이미지의 가장자리 특히 모퉁이가 이미지 가운데보다 어둡게 나타나는 렌즈 결함을 보정합니다.

기하학적 왜곡 배럴, 펀큐션 또는 물고기 눈 모양 왜곡을 보정합니다.

참고: 기하학적 왜곡은 물고기 눈 모양 렌즈를 제외하고 정렬 결과를 향상시키기 위해 심한 왜곡을 고려합니다. 물고기 눈 모양 메타데이터가 감지되면 기하학적 왜곡은 이미지를 물고기 눈 모양에 맞게 정렬합니다.

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.

 자동 정렬 및 자동 혼합을 사용하여 파노라마를 생성하거나 필드 심도를 늘리는 방법에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/lrvid4120_ps_kr을 참조하십시오.

기타 도움말 항목



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

벡터 마스크로 레이어 마스크

벡터 마스크 추가 및 편집

벡터 마스크는 레이어 콘텐츠를 클리핑하고 개별적으로 해상도를 조정하는 패스입니다. 펜 도구나 모양 도구를 사용하여 벡터 마스크를 만듭니다. 펜 또는 모양 도구로 작업하기에 대한 자세한 내용은 그리기를 참조하십시오.

전체 레이어를 표시하거나 숨기는 벡터 마스크 추가

1. [레이어] 패널에서 벡터 마스크를 추가할 레이어를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 전체 레이어를 나타내는 벡터 마스크를 만들려면 [레이어] > [벡터 마스크] > [모두 나타내기]를 선택합니다.
 - 전체 레이어를 숨기는 벡터 마스크를 만들려면 [레이어] > [벡터 마스크] > [모두 숨기기]를 선택합니다.

모양의 내용을 표시하는 벡터 마스크 추가

1. [레이어] 패널에서 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. [마스크] 패널에서 [벡터 마스크] 단추를 클릭하거나 [레이어] > [벡터 마스크] > [현재 패스]를 선택합니다.

벡터 마스크 편집

1. [레이어] 패널에서 편집할 벡터 마스크가 포함된 레이어를 선택합니다.
2. [속성] 패널(CC, CS6) 또는 [마스크] 패널(CS5)에서 [벡터 마스크] 단추를 클릭하거나 [패스] 패널에서 축소판을 클릭합니다. 그런 다음 모양 도구, 펜 도구 또는 [직접 선택] 도구를 사용하여 모양을 변경합니다. [패스 편집](#)을 참조하십시오.

벡터 마스크 불투명도 변경 또는 마스크 가장자리 폐더

1. [레이어] 패널에서 벡터 마스크가 포함된 레이어를 선택합니다.
2. [속성] 패널(CC, CS6) 또는 [마스크] 패널(CS5)에서 [벡터 마스크] 단추를 클릭합니다.
3. [농도] 슬라이더를 드래그하여 마스크 불투명도를 조정하거나 [폐더] 슬라이더를 드래그하여 마스크 가장자리에 폐더를 적용합니다. 자세한 내용은 마스크 불투명도 또는 가장자리 조정을 참조하십시오.

벡터 마스크 제거

1. [레이어] 패널에서 벡터 마스크가 포함된 레이어를 선택합니다.
 2. [마스크] 패널에서 [벡터 마스크] 단추를 클릭합니다.
3. [속성] 패널(CC, CS6) 또는 [마스크] 패널(CS5)에서 [마스크 삭제] 단추를 클릭합니다.

벡터 마스크 사용 또는 사용 안 함

- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 사용하거나 사용하지 않을 벡터 마스크가 포함된 레이어를 선택하고 [속성] 패널(CC, CS6) 또는 [마스크] 패널(CS5)에서 [마스크 사용/사용 안 함] 단추를 클릭합니다.
 - [레이어] 패널에서 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] 패널의 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.

참고: 벡터 마스크를 래스터화하면 다시 벡터 개체로 변경할 수 없습니다.

기타 도움말 항목

[마스크 및 알파 채널 정보](#)

- 펠터 적용 비디오
-

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물은 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

법적 고지 사항 | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

여러 이미지를 결합하여 단체 사진 만들기

[편집] 메뉴의 [레이어 자동 맞춤] 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. 다른 사진에서는 눈을 뜨고 있습니다. [레이어 자동 맞춤]과 레이어 마스크를 사용하여 이 두 사진을 결합하고 최종 이미지에서 결함을 제거할 수 있습니다.

1. 결합할 두 이미지를 엽니다.
 2. 두 소스 이미지와 동일한 치수로 새 이미지를 만듭니다([파일] > [새로 만들기]).
 3. 각 소스 이미지에 대한 [레이어] 패널에서 이미지 내용이 들어 있는 레이어를 선택하고 새 이미지 창으로 드래그합니다. 이제 새 이미지에 대한 [레이어] 패널에 소스 이미지마다 하나씩, 총 두 개의 새 레이어가 포함됩니다.
 4. 새 이미지의 [레이어] 패널에서 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 맞춤]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 빙 레이어 마스크를 추가합니다.
 - [레이어] 패널에서 [레이어 마스크 추가]를 클릭합니다.
 - [레이어] > [레이어 마스크] > [모두 나타내기]를 선택합니다.
 9. 전경색을 검정으로 설정하고, 브러시 끝 및 크기를 선택하고, 필요에 따라 확대하여 교정할 이미지 부분에 초점을 맞춥니다.
 10. 브러시 도구로 맨 위의 레이어를 페인트하여 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 페인트하면 맨 위의 레이어가 마스크됩니다. 레이어 마스크 편집을 참조하십시오. 두 레이어를 성공적으로 혼합하여 하나의 통합된 이미지를 만들 때까지 레이어 마스크 편집을 계속합니다.
- 참고: 마스크 작업 시 [레이어] 패널에서 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.

기타 도움말 항목

- [마스크 및 알파 채널 정보](#)
- [필터 비디오 적용](#)
- [레이어 자동 맞춤](#)

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물은 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

레이어 마스크

레이어 및 벡터 마스크 정보

레이어 마스크 추가

레이어와 마스크 간의 연결 해제

레이어 마스크 사용 또는 사용 안 함

레이어 마스크 적용 또는 삭제

레이어 마스크 채널 선택 및 표시

레이어 마스크 루비리스 색상 또는 불투명도 변경

마스크 불투명도 및 가장자리 조정

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 기법입니다.

레이어 및 벡터 마스크 정보

[맨 위로](#)

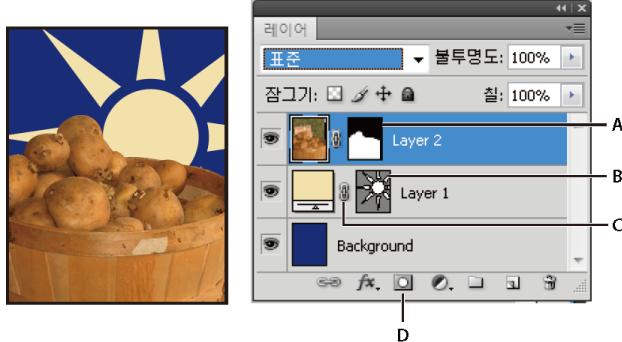
마스크를 사용하여 레이어의 일부분을 마스크하고 아래에 있는 레이어를 나타낼 수 있습니다. 두 가지 유형의 마스크를 만들 수 있습니다.

- 레이어 마스크는 해상도의 영향을 받으며 페인팅 도구나 선택 도구를 사용하여 편집합니다.
- 벡터 마스크는 해상도의 영향을 받지 않으며 웹 도구나 모양 도구를 사용하여 만듭니다.

레이어 마스크와 벡터 마스크는 비파괴적입니다. 즉, 돌아가서 마스크로 숨겨진 픽셀의 손실 없이 나중에 마스크를 다시 편집할 수 있습니다.

[레이어] 패널에서 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

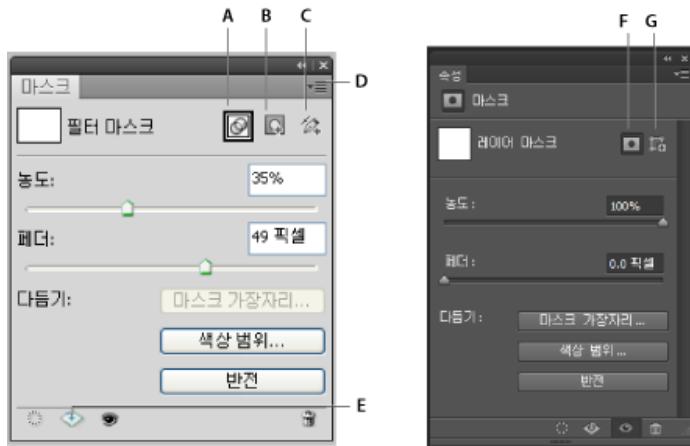
또한 레이어 마스크를 편집하여 마스크된 영역에 추가하거나 뺄 수 있습니다. 레이어 마스크는 회색 음영 이미지이므로 검정으로 페인팅한 영역은 숨겨지고, 흰색으로 페인팅한 영역은 보이며, 회색 음영으로 페인팅한 영역은 다양한 수준의 투명도로 나타납니다.



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.

[속성] 패널(CC, CS6) 또는 [마스크] 패널(CS5)은 추가 제어를 제공하여 마스크를 조정합니다. 마스크의 불투명도를 변경하여, 선택 영역에서처럼 마스크가 투과되어 보이는 정도를 조절하고 마스크 테두리를 다듬을 수 있습니다.



[마스크] 패널(CS5) 및 [속성] 패널(CC, CS6)

A. 필터 마스크 선택. B. 픽셀 마스크 추가. C. 벡터 마스크 추가. D. 패널 메뉴. E. 마스크 적용 F. 레이어 마스크 G. 벡터 마스크

레이어 마스크 추가

맨 위로

레이어 마스크를 추가할 때 모든 레이어를 숨기거나 표시할 수 있으며 선택 항목이나 투명도를 기반으로 하여 마스크를 추가할 수 있습니다. 나중에 마스크를 페인트하여 레이어의 특정 부분을 정확하게 숨기고 그 아래에 있는 레이어를 나타냅니다.

전체 레이어를 표시하거나 숨기는 마스크 추가

1. 이미지에 선택된 부분이 없는지 확인합니다. [선택] > [선택 해제]를 선택합니다.
2. [레이어] 패널에서 레이어나 그룹을 선택합니다.
3. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 전체 레이어를 나타내는 벡터 마스크를 만들려면 [레이어] 패널에서 [레이어 마스크 추가] 단추를 클릭하거나 [레이어] > [레이어 마스크] > [모두 나타내기]를 선택합니다.
 - 전체 레이어를 숨기는 마스크를 만들려면 [레이어 마스크 추가] 단추를 Alt-클릭(Windows) 또는 Option-클릭(Mac OS)하거나 [레이어] > [레이어 마스크] > [모두 숨기기]를 선택합니다.

💡 CS5에서 [마스크] 패널을 사용할 수도 있습니다(Window > [마스크]).

레이어의 일부분을 숨기는 레이어 마스크 추가

1. [레이어] 패널에서 레이어나 그룹을 선택합니다.
2. 이미지에서 영역을 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 선택 항목을 나타내는 마스크를 만들려면 [레이어] 패널에서 [새 레이어 마스크] 단추 를 클릭하십시오.
 - 선택 항목을 숨기는 마스크를 만들려면 [레이어] 패널에서 [레이어 마스크 추가] 단추를 Alt-클릭(Windows) 또는 Option-클릭(Mac OS)하십시오.
 - [레이어] > [레이어 마스크] > [선택 영역 나타내기] 또는 [선택 영역 숨기기]를 선택합니다.

레이어 투명도에서 마스크 만들기

레이어 투명도를 직접 편집하려면 이 레이아웃에서 마스크를 만듭니다. 이 기법은 비디오 및 3D 작업 과정에 유용합니다.

1. [레이어] 패널에서 레이어를 선택합니다.
2. [레이어] > [레이어 마스크] > [시작 투명도]를 선택합니다.

투명도가 불투명 색으로 변환되고 새로 만든 마스크에 가려집니다. 불투명 색은 레이어에 이전에 적용된 다른 처리와 필터에 따라 많이 달라집니다.

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.

레이어와 마스크 간의 연결 해제

맨 위로

기본적으로 레이어나 그룹은 [레이어] 패널에서 축소판 간의 연결 아이콘 으로 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.

- 마스크에서 레이어 연결을 해제하려면 [레이어] 패널에서 연결 아이콘을 클릭합니다.
- 레이어와 마스크 간의 연결을 다시 설정하려면 [레이어] 패널에서 레이어 축소판과 마스크 패스 축소판 사이를 클릭합니다.

레이어 마스크 사용 또는 사용 안 함

맨 위로

- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 사용하거나 사용하지 않을 레이어 마스크가 포함된 레이어를 선택하고 [속성] 패널(CC, CS6) 또는 [마스크] 패널(CS5)에서 [마스크 사용/사용 안 함] 단추 를 클릭합니다.
 - [레이어] 패널에서 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] 패널의 해당 마스크 축소판에 빨간색 X가 표시되고 마스크 효과 없이 레이어 내용이 나타납니다.

레이어 마스크 적용 또는 삭제

맨 위로

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 내용을 적용하지 않고 레이어 마스크를 삭제할 수도 있습니다.

- [레이어] 패널에서 레이어 마스크가 포함된 레이어를 선택합니다.
- [마스크] 패널에서 [픽셀 마스크] 단추를 클릭합니다.
- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 레이어 마스크를 레이어에 영구적으로 적용한 후 삭제하려면 [속성] 패널(CC, CS6) 또는 [마스크] 패널(CS5) 아래쪽에 있는 [마스크 적용] 아이콘 을 클릭합니다.
 - 레이어에 레이어 마스크를 적용하지 않고 레이어 마스크를 제거하려면 [마스크] 패널 아래쪽에 있는 [삭제] 단추를 클릭하고 [삭제]를 클릭합니다.

[레이어] 메뉴를 사용하여 레이어 마스크를 적용하거나 삭제할 수도 있습니다.

참고: 레이어 마스크를 삭제할 때는 고급 개체 레이어에 레이어 마스크를 영구적으로 적용할 수 없습니다.

레이어 마스크 채널 선택 및 표시

맨 위로

회색 음영 마스크를 레이어 위의 루비리스 오버레이로 표시하거나 그 자체만 표시하면 레이어 마스크를 더 쉽게 편집할 수 있습니다.

- [레이어] 패널에서 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 레이어 마스크 축소판을 Alt-클릭 또는 Option-클릭합니다. 또는 [속성] 패널(CC, CS6) 또는 [마스크] 패널(CS5)에서 눈 모양 아이콘 을 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 루비리스 색상 또는 불투명도 변경

맨 위로

- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - (CS5) 레이어 마스크 축소판을 두 번 클릭합니다.
 - [채널] 패널에서 레이어 마스크 채널을 두 번 클릭합니다.
- 새 마스크 색상을 선택하려면 [레이어 마스크 나타내기 옵션] 대화 상자에서 색상 견본을 클릭하고 새 색상을 선택합니다.
- 불투명도를 변경하려면 0%에서 100% 사이의 값을 입력합니다.

색상과 불투명도 설정 모두 마스크 표면에만 영향을 주고 밑에 있는 영역의 보호 상태에는 영향을 주지 않습니다. 예를 들어, 이미지의 색상과 대조하여 마스크를 알아보기 쉽도록 이 설정을 변경할 수도 있습니다.

4. [확인]을 클릭합니다.

마스크 불투명도 및 가장자리 조정

[맨 위로](#)

[속성] 패널(CC, CS6) 또는 [마스크] 패널(CS5)을 사용하여 선택한 레이어 또는 벡터 마스크의 불투명도를 조절합니다. [농도] 슬라이더를 사용하여 마스크 불투명도를 조절합니다. 패더를 사용하면 마스크 가장자리를 부드럽게 만들 수 있습니다.

추가 옵션은 레이어 마스크에만 사용할 수 있습니다. [반전] 옵션은 마스크된 영역과 마스크되지 않은 영역을 반전시킵니다. [마스크 가장자리] 옵션을 사용하면 [매끄럽게] 및 [축소/확대]와 같이 마스크 가장자리를 수정하기 위한 다양한 제어를 사용할 수 있습니다. 색상 범위 옵션에 대한 자세한 내용은 [조정 제한 및 특정 영역에 레이어 칠하기](#)를 참조하십시오.

마스크 농도 변경

1. [레이어] 패널에서 편집할 마스크가 포함된 레이어를 선택합니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- (CC, CS6) [레이어] 패널에서 [마스크] 축소판을 클릭합니다. 축소판 둘레에 테두리가 나타납니다.
- (CS5) [마스크] 패널에서 [픽셀 마스크] 단추 또는 [벡터 마스크] 단추를 클릭합니다.

3. [속성] 패널(CC, CS6) 또는 [마스크] 패널(CS5)에서 [농도] 슬라이더를 드래그하여 마스크 불투명도를 조절합니다.

100% 농도에서는 마스크가 완전히 불투명하게 되어 레이어의 아래 영역을 가리게 됩니다. 농도를 낮출수록 마스크 아래의 영역이 더 많이 보입니다.

마스크 가장자리 폐더

1. [레이어] 패널에서 편집할 마스크가 포함된 레이어를 선택합니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- (CC, CS6) [레이어] 패널에서 [마스크] 축소판을 클릭합니다. 축소판 둘레에 테두리가 나타납니다.
- (CS5) [마스크] 패널에서 [픽셀 마스크] 단추 또는 [벡터 마스크] 단추를 클릭합니다.

3. [폐더] 슬라이더를 드래그하여 마스크 가장자리에 폐더를 적용합니다.

폐더를 사용하면 마스크 가장자리가 흐리게 되어 마스크된 영역에서 마스크되지 않은 영역으로 매끄럽게 전환됩니다. 폐더는 마스크의 가장자리에서 바깥쪽으로, 슬라이더로 설정한 픽셀 범위 내에서 적용됩니다.

마스크 가장자리 다듬기

1. [레이어] 패널에서 편집할 마스크가 포함된 레이어를 선택합니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- (CC, CS6) [레이어] 패널에서 [마스크] 축소판을 클릭합니다. 축소판 둘레에 테두리가 나타납니다.
- (CS5) [마스크] 패널에서 [픽셀 마스크] 단추 또는 [벡터 마스크] 단추를 클릭합니다.

3. [마스크 가장자리]를 클릭합니다. [마스크 다듬기] 대화 상자의 옵션으로 마스크 가장자리를 수정하고 다른 배경으로 마스크를 볼 수 있습니다. 옵션에 대한 설명은 [선택 영역 가장자리 다듬기](#)를 참조하십시오.

4. [마스크 다듬기] 대화 상자를 닫고 레이어 마스크에 변경 내용을 적용하려면 [확인]을 클릭합니다.

기타 도움말 항목

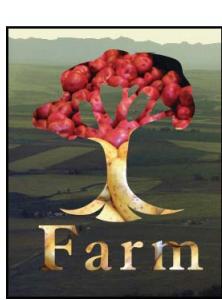
- [마스크 및 알파 채널 정보](#)
- [필터 적용 비디오](#)

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

클리핑 마스크로 레이어 표시

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. 오버레이 레이어는 클리핑 마스크 아이콘을 표시합니다.

[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. ([혼합 효과 그룹화](#)를 참조하십시오.)

클리핑 마스크 만들기

1. [레이어] 패널에서 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] 패널에서 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] 패널에서 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] 패널에서 한 번에 한 수준씩 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] 패널에서 그룹화된 두 레이어를 분리하는 선 위에 포인터를 놓고 포인터가 두 개의 겹친 원 으로 바뀌면 클릭합니다.
 - [레이어] 패널에서 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] 패널에서 기본 레이어 위에 있는 클리핑 마스크 레이어를 선택합니다.
2. [레이어] > [클리핑 마스크 해제]를 선택합니다.

기타 도움말 항목

- [마스크 및 알파 채널 정보](#)
- [필터 적용 비디오](#)

레이어 마스크 편집

1. [레이어] 패널에서 편집할 마스크가 포함된 레이어를 선택합니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- (CC, CS6) [레이어] 패널에서 [마스크] 축소판을 클릭합니다.
- (CS5) [마스크] 패널에서 [픽셀 마스크] 단추를 클릭합니다.

3. 편집 도구나 페인팅 도구 중 하나를 선택합니다.

참고: 마스크가 활성일 때 전경색과 배경색의 기본값은 회색 음영입니다.

4. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 마스크에서 빼서 레이어를 나타내려면 마스크를 흰색으로 페인팅합니다.
- 레이어의 일부만 보이게 하려면 마스크를 회색으로 페인팅합니다. 회색이 어두울수록 수준이 더 투명해지고 회색이 밝을수록 수준이 더 불투명해집니다.
- 마스크에 추가하여 레이어나 그룹을 숨기려면 마스크를 검정으로 페인팅합니다. 그 아래에 있는 레이어가 보이게 됩니다.

레이어 마스크 대신 레이어를 편집하려면 [레이어] 패널에서 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] 패널에서 레이어 마스크 축소판을 클릭하여 마스크 채널을 선택하고 표시합니다. [편집] > [붙여넣기]를 선택한 다음 [선택] > [선택 해제]를 선택합니다. 선택 영역이 회색 음영으로 변환되어 마스크에 추가됩니다. [레이어] 패널에서 레이어 축소판을 클릭하여 마스크 채널의 선택을 해제합니다.

기타 도움말 항목

- [마스크 및 알파 채널 정보](#)
- [필터 적용 비디오](#)

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

법적 고지 사항 | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

레이어 또는 레이어 마스크 경계에서 선택 영역 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. 이러한 영역을 선택하는 것은 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] 패널에서 레이어 축소판을 클릭합니다.
- 레이어 마스크가 포함된 레이어에서 마스크되지 않은 영역을 선택하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 [레이어] 패널에서 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] 패널에서 레이어 축소판이나 레이어 마스크 축소판을 클릭합니다.
- 기존 선택 영역에서 픽셀을 빼려면 Ctrl+Alt(Windows) 또는 Command+Option(Mac OS)을 누르고 [레이어] 패널에서 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] 패널에서 레이어 축소판이나 레이어 마스크 축소판을 클릭합니다.

 레이어의 모든 내용을 이동시키려면 투명 마스크를 불러오지 않고 [이동 도구]를 사용합니다.

기타 도움말 항목

- [마스크 및 알파 채널 정보](#)
- [필터 적용 비디오](#)

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물은 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

선택

선택 영역 다듬기

Infinite Skills(2012년 8월 9일)

비디오 자습서

선택 영역 또는 마스크 가장자리 다듬기

사진 영역 선택

video2brain(2012년 5월 7일)

비디오 자습서

이미지 편집의 기본적인 빌딩 블록을 검색합니다.

이 페이지에서 연결된 일부 내용은 영어로만 제공됩니다.

선택 영역 만들기

픽셀 선택 정보

[픽셀 선택, 선택 취소 및 다시 선택](#)

픽셀 선택 정보

[맨 위로](#)

선택 영역은 이미지에서 하나 이상의 부분을 분리합니다. 특정 영역을 선택하면 이미지의 일부만 편집하거나 효과 및 필터를 적용하고 선택하지 않은 영역은 그대로 둘 수 있습니다.

이미지의 픽셀을 선택하는 가장 쉬운 방법은 [빠른 선택 도구](#)를 사용하는 것입니다. [선택 윤곽 도구](#)로 특정 모양 영역을 선택하거나 [옮가미 도구](#)를 사용하여 이미지 요소를 추적하여 선택할 수도 있습니다. 또한 이미지의 [색상 범위](#)를 선택할 수도 있습니다. 선택 메뉴에는 모든 픽셀을 선택, 선택 해제 또는 다시 선택하는 명령이 있습니다.

픽셀뿐만 아니라 벡터 데이터도 사용하는 데 이용될 수 있습니다. 펜 또는 모양 도구를 사용하여 패스라고 하는 정확한 윤곽선을 만듭니다. 패스는 선택 영역으로 변환될 수 있습니다.

선택 영역은 복사, 이동 또는 붙일 수 있으며 알파 채널에 저장 및 보관할 수 있습니다. 알파 채널은 선택 영역을 마스크라는 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: 패스가 선택 영역으로 변환되지만 선택 영역도 패스로 변환될 수 있습니다.

픽셀 선택, 선택 취소 및 다시 선택

[맨 위로](#)

 선택 영역이 숨겨져 있는 경우에는 도구가 제대로 작동하지 않을 수 있습니다. 이런 경우에는 [선택 해제] 명령을 사용한 후 다시 시도하십시오.

캔버스 경계 내의 레이어에 있는 모든 픽셀 선택

1. [레이어] 패널에서 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 [옮가미 도구]를 사용하는 경우에는 이미지에서 선택 영역 외부의 아무 위치나 클릭합니다.

가장 최근의 선택 영역 다시 선택

- [선택] > [다시 선택]을 선택합니다.

기타 도움말 항목

- [선택 영역 테두리로 패스 변환](#)
- [선택 영역 및 알파 채널 마스크 저장](#)

 Twitter™ 및 Facebook 계시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

픽셀 선택 영역 조정

선택 영역을 이동, 숨기기 또는 반전

수동으로 선택 영역 조정

특정 픽셀 수만큼 선택 영역 확대 또는 축소

선택 영역 테두리 주위에 선택 영역 만들기

유사한 색상이 있는 영역을 포함하도록 선택 영역 확대

색상 기반 선택 영역에서 흩어진 픽셀 정리

선택 영역 가장자리 다듬기

선택 영역의 가장자리를 부드럽게 하기

선택 영역에서 언저리 픽셀 제거

선택 영역을 이동, 숨기기 또는 반전

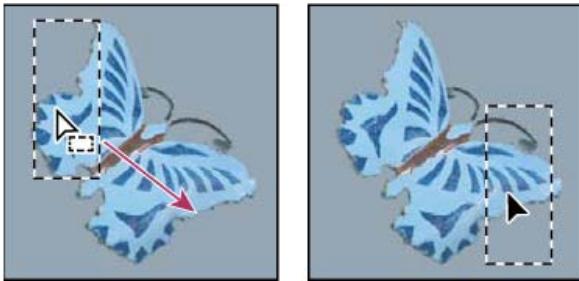
맨 위로

선택 영역 테두리를 이미지 주위로 이동하거나, 선택 영역 테두리를 숨기거나, 이전에 선택하지 않은 이미지 부분을 선택하기 위해 선택 영역을 반전 할 수 있습니다.

참고: 선택 영역 테두리가 아니라 선택 영역을 이동하려면 [이동 도구]를 사용합니다. 자세한 내용은 선택 영역 이동을 참조하십시오.

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 캔버스 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. 자세한 내용은 변형 적용을 참조하십시오.

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 보기와 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 개체를 선택할 수 있습니다. [자동 선택 도구]를 사용하여 배경을 선택한 다음 선택 영역을 반전합니다.

수동으로 선택 영역 조정

맨 위로

선택 영역 도구를 사용하여 기존 퍽셀 선택 영역에 더하거나 선택 영역에서 뺄 수 있습니다.

수동으로 선택 영역에서 더하거나 선택 영역에서 빼기 전에 옵션 막대에서 페더 및 앤티 엘리어스 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.

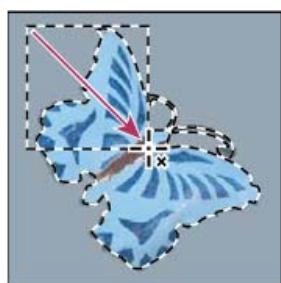
다른 선택 영역과 교차하는 영역만 선택

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 퍽셀 수만큼 선택 영역 확대 또는 축소

맨 위로

1. 선택 도구를 사용하여 선택 영역을 만듭니다.
2. [선택] > [수정] > [확대] 또는 [축소]를 선택합니다.
3. [확대량] 또는 [축소량]에 1에서 100 사이의 퍽셀 값을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

지정한 퍽셀 수만큼 테두리가 늘어나거나 줄어듭니다. [확장] 명령은 캔버스 가장자리를 따라 놓인 선택 영역 테두리 부분에는 영향을 주지 않습니다.

선택 영역 테두리 주위에 선택 영역 만들기

맨 위로

[테두리] 명령을 사용하면 기존 선택 영역 내부 및 외부의 퍽셀 폭을 선택할 수 있습니다. 이 방법은 붙인 개체 주위의 선명 효과를 제거하는 경우와 같이 이미지 영역 자체가 아니라 영역 주위의 테두리 또는 퍽셀 범위를 선택해야 할 때 유용합니다.



원본 선택 영역(왼쪽)과 테두리(5픽셀) 명령 실행 후(오른쪽)

- 선택 도구를 사용하여 선택 영역을 만듭니다.
- [선택] > [수정] > [테두리]를 선택합니다.
- 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

[맨 위로](#)

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

[맨 위로](#)

- [선택] > [수정] > [매끄럽게]를 선택합니다.
- [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

[맨 위로](#)

[가장자리 다듬기] 옵션은 선택 영역 가장자리의 품질을 향상시키며 손쉽게 개체를 추출할 수 있도록 도와줍니다. [가장자리 다듬기] 옵션을 사용하여 레이어 마스크를 다듬을 수도 있습니다. ([마스크 불투명도 또는 가장자리 조정](#)을 참조하십시오.)

Adobe 권장 사항

공유하고 싶은 자습서가 있으십니까?



비디오 자습서: Photoshop CS5에서 개체 추출

Russell Brown

[가장자리 다듬기]를 사용하여 빠르고 정확하게 추출할 수 있습니다.



비디오 자습서: 정확한 인물 선택

Deke McClelland

앞머리를 선택하여 새 배경의 인물로 손쉽게 가져올 수 있습니다.



비디오 자습서: 신속하게 선택 영역 다듬기

Martin Evening

[빠른 선택] 및 [가장자리 다듬기] 도구를 결합하여 효율성을 극대화합니다.



비디오 자습서: 향상된 선택 및 마스크 사용

Jan Kabili

선택 및 마스크의 개선 사항에 대해 살펴봅니다.

- 선택 도구를 사용하여 선택 영역을 만듭니다.

- 옵션 막대에서 [가장자리 다듬기]를 클릭하거나 [선택] > [가장자리 다듬기]를 선택합니다. 다음 옵션을 설정합니다.

보기 모드 팝업 메뉴에서 모드를 선택하여 선택 영역 표시 방법을 변경할 수 있습니다. 각 모드에 대한 자세한 내용을 보려면 포인터를 해당 모드 위로 이동하여 표시되는 도구 설명을 참조하십시오. [원본 표시]는 비교를 위해 원래 선택 항목을 표시합니다. [반경 표시]는 가장자리 다듬기가 발생한 선택 테두리를 표시합니다.

[반경 다듬기] 및 **[다듬기 지우기]** 도구 가장자리 다듬기가 발생하는 테두리 영역을 정밀하게 조정할 수 있습니다. 한 도구에서 다른 도구로 빠르게 전환하려면 **Shift+E**를 누릅니다. 브러시 크기를 변경하려면 **[W]** 키를 누릅니다.

머리결 또는 모피와 같은 부드러운 영역을 브러시하여 선택 항목에 정밀 세부 묘사를 추가합니다.

고급 반경 테두리 영역에 있는 하드 가장자리와 부드러운 가장자리의 반경을 자동으로 조정합니다. 테두리가 균일하게 하드 가장자리 또는 부드러운 가장자리인 경우 또는 반경 설정과 다듬기 브러시를 더 정밀하게 제어하려면 이 옵션을 선택 해제하십시오.

반경 가장자리 다듬기가 발생하는 선택 테두리의 크기를 결정합니다. 가장자리를 설명하게 나타내려면 작은 반경을 사용하고 더 부드럽게 나타내려면 큰 반경을 사용합니다.

매끄럽게 선택 테두리에서 불규칙한 영역("언덕이나 골짜기")을 줄여 매끄러운 윤곽선을 만듭니다.

페더 선택 항목과 주변 픽셀 간 변환을 흐리게 나타냅니다.

대비 이 값을 높이면 선택 항목 테두리를 따라 부드러운 가장자리가 더 급격하게 변환됩니다. 일반적으로 [고급 반경] 옵션과 다듬기 도구가 더 효과적입니다.

가장자리 이동 부드러운 가장자리 테두리를 음수 값을 사용하여 안쪽으로 이동하거나 양수 값을 사용하여 바깥쪽으로 이동합니다. 이러한 테두리를 안쪽으로 이동하여 선택 항목 가장자리에서 원하지 않는 배경색을 제거할 수 있습니다.

색상 정화 색상 언저리를 근처의 전체 선택된 픽셀 색으로 대체합니다. 색상 대체 강도는 선택 항목 가장자리의 부드러운 정도에 비례합니다.

중요: 이 옵션은 픽셀 색을 변경하기 때문에 새 레이어 또는 문서에 출력해야 합니다. 필요한 경우 되돌릴 수 있도록 원본 레이어를 유지합니다. 픽셀 색상이 어떻게 변경되는지 간단하게 확인하려면 [보기 모드]에서 [레이어 나타내기]를 선택합니다.

양 정화 및 언저리 대체 레벨을 변경합니다.

출력 위치 다듬은 선택 영역이 현재 레이어의 선택 영역 또는 마스크가 되는지 아니면 새 레이어 또는 문서를 생성하는지 여부를 결정합니다.

선택 영역의 가장자리를 부드럽게 하기

[맨 위로](#)

엔티 엘리어스와 페더로 선택 영역의 선명한 가장자리를 매끄럽게 할 수 있습니다.

엔티 엘리어스 가장자리 픽셀과 배경 픽셀 사이의 색상 변환을 부드럽게 하여 선택 영역의 들쭉날쭉한 가장자리를 매끄럽게 만드는 기능입니다. 가장자리 픽셀만 변경하므로 이미지의 세부 묘사는 그대로 유지됩니다. 엔티 엘리어스는 선택 영역에 대한 자르기, 복사, 붙여넣기 등의 작업으로 합성 이미지를 만드는 경우에 유용합니다.

엔티 엘리어스는 [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 엔티 엘리어스를 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.

Adobe 권장 사항

공유하고 싶은 자습서가 있으십니까?



비디오 자습서: 들어나는 페더링

[video2brain - Tim Grey](#)

최상의 결과를 위해 선택 영역이 아닌 마스크
를 페더링하십시오.

엔티 엘리어스를 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 [엔티 엘리어스]를 선택합니다.

선택 도구에 대해 페더 가장자리 정의

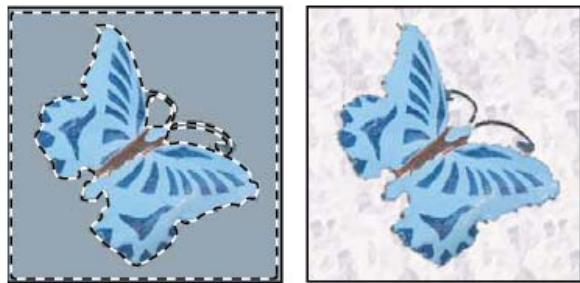
1. 올가미 또는 선택 윤곽 도구를 선택합니다.
2. 옵션 막대에 [페더] 값을 입력합니다. 이 값은 페더 가장자리의 폭을 정의하며 범위는 0부터 250픽셀까지입니다.

기존 선택 영역에 대해 페더 가장자리 정의

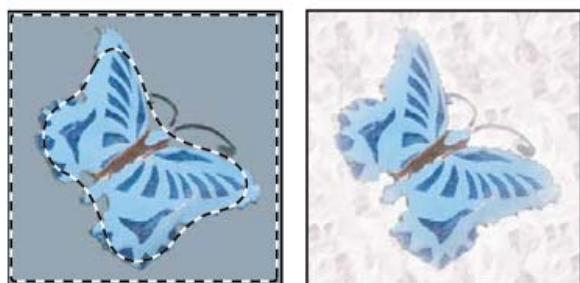
1. [선택] > [수정] > [페더]를 선택합니다.
2. [페더 반경] 값을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

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.



A



B

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

맨 위로

엔티 엘리어스된 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 [레이어] > [매트] 명령을 사용하면 원하지 않는 가장자리 픽셀을 편집할 수 있습니다.

- [색상 정화]는 언저리 픽셀의 배경색을 근처의 전체 선택된 픽셀 색으로 교체합니다.
- [언저리 제거]는 모든 언저리 픽셀의 색상을 선택 영역 가장자리에서 배경색이 없는 주변 픽셀의 색상으로 바꿉니다.
- [검정 매트 제거]와 [흰색 매트 제거]는 흰색 또는 검정색 배경에 대해 엔티 엘리어스된 선택 영역을 다른 배경에 붙이려 할 때 유용합니다. 예를 들어, 흰색 배경 위에 놓인 엔티 엘리어스된 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.

기타 도움말 항목



선택한 픽셀 이동, 복사 및 삭제

선택 영역 이동

선택 영역 복사

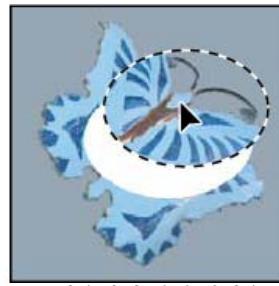
응용 프로그램 간 복사

선택한 픽셀 삭제

선택 영역 이동

맨 위로

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

맨 위로

선택 영역을 이미지 안에서 또는 여러 이미지 사이에서 드래그할 때 [이동 도구]를 사용하여 선택 영역을 복사할 수 있으며 [복사], [병합하여 복사], [오리기] 및 [붙여넣기] 명령을 사용하여 선택 영역을 복사하고 이동할 수도 있습니다. [이동] 도구로 드래그하면 클립보드가 사용되지 않으므로 메모리가 절약됩니다.

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 붙여넣기 전에 이미지 크기 명령을 사용하여 소스 이미지와 대상 이미지의 해상도를 같은 값으로 설정하거나 [자유 변형] 명령을 사용하여 붙인 내용의 크기를 조정합니다.

참고: 파일이나 불러온 데이터와 관련된 색상 관리 설정 및 색상 프로필에 따라 파일이나 불러온 데이터의 색상 정보 처리 방법을 지정하라는 메시지가 나타날 수 있습니다.

복사 및 붙여넣기 명령 이해

복사 활성 레이어에서 선택된 영역을 복사합니다.

병합하여 복사 선택된 영역에서 보이는 모든 레이어를 병합하여 복사합니다.

붙여넣기 복사한 선택 영역을 이미지의 다른 부분에 붙여넣거나 다른 이미지에 새 레이어로 붙여넣습니다. 선택 영역이 있는 경우 [붙여넣기] 명령을 사용하면 복사한 선택 영역이 현재 선택 영역 위로 붙여집니다. 활성 선택 영역이 없으면 [붙여넣기] 명령은 복사한 선택 영역을 보기 영역의 중앙에 붙입니다.

제 자리에 붙여넣기 클립보드에 다른 Photoshop 문서에서 복사된 픽셀이 있는 경우 소스의 위치와 동일한 대상 문서의 상대적 위치에 선택 영역을 붙여 넣습니다.

안쪽에 붙여넣기 또는 바깥쪽에 붙여넣기 복사한 선택 영역을 이미지의 다른 선택 영역 안쪽 또는 바깥쪽에 붙여냅니다. 이 때 소스 선택 영역은 새 레이어에 붙여지고 대상 선택 영역 테두리는 레이어 마스크로 변환됩니다.

선택 영역 복사

1. 복사할 영역을 선택합니다.

2. [편집] > [복사] 또는 [편집] > [병합하여 복사]를 선택합니다.

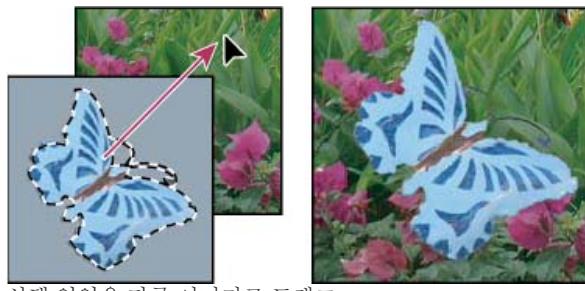
드래그하면서 선택 영역 복사

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.

다.



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.

선택 영역을 다른 선택 영역 안쪽 또는 바깥쪽에 붙여넣기

1. 붙이려는 이미지 부분을 오리거나 복사합니다.
2. 동일한 이미지나 다른 이미지에서 안쪽 또는 바깥쪽에 붙여넣을 영역을 선택합니다.

참고: 바깥쪽에 붙여넣을 경우 복사한 선택 영역보다 작은 영역을 선택합니다.
3. 다음 중 하나를 수행하십시오.
 - [편집] > [특수 붙여넣기] > [안쪽에 붙여넣기]를 선택합니다. 그러면 소스 선택 영역의 내용이 대상 선택 영역 내에 나타납니다.
 - [편집] > [특수 붙여넣기] > [바깥쪽에 붙여넣기]를 선택합니다. 그러면 소스 선택 영역의 내용이 대상 선택 영역 주위에 나타납니다.

[안쪽에 붙여넣기] 또는 [바깥쪽에 붙여넣기] 명령을 실행하면 레이어 및 레이어 마스크가 이미지에 추가됩니다. [레이어] 패널에서 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.



A

B



C

E

D
안쪽에 붙여넣기 명령 사용

A. 선택된 창 B. 복사된 이미지 C. 안쪽에 붙여넣기 명령 D. 레이어 패널의 레이어 측소판과 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 패널에서 레이어 마스크 측소판을 클릭한 다음 페인팅 도구를 선택하고 마스크를 편집합니다.
 - 레이어 밑에 있는 이미지를 더 숨기려면 마스크를 검정색으로 페인팅합니다.
 - 밑에 있는 이미지를 더 나타내려면 마스크를 흰색으로 페인팅합니다.
 - 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

맨 위로

[오리기], [복사] 또는 [붙여넣기] 명령을 사용하면 Photoshop의 선택 영역을 복사하여 다른 응용 프로그램에 붙이거나 다른 응용 프로그램의 아트웍을 Photoshop에 붙일 수 있습니다. 오리거나 복사한 선택 영역은 다른 선택 영역을 오리거나 복사할 때까지 클립보드에 저장됩니다. 또한 드래그하여 놓기 기능을 사용하여 Photoshop과 Illustrator 간에 아트웍을 복사할 수도 있습니다.

[클립보드]의 내용이 레스터 이미지로 변환되는 경우도 있습니다. Photoshop에서 벡터 아트웍이 레스터화되면 이를 알리는 메시지가 나타납니다.

참고: 이미지는 붙일 파일의 해상도로 레스터화됩니다. 벡터 고급 개체는 레스터화되지 않습니다.

다른 응용 프로그램의 포스트스크립트 아트웍 붙여넣기

1. 지원하는 응용 프로그램에서 아트웍을 선택한 다음 [편집] > [복사]를 선택합니다.
2. 선택 영역을 붙일 이미지를 선택합니다.
3. [편집] > [붙여넣기]를 선택합니다.
4. [붙여넣기] 대화 상자에서 다음과 같은 [다른 형식으로 붙여넣기] 옵션을 선택합니다.
고급 개체 아트웍을 새 레이어에 고급 개체로 놓습니다.

픽셀 붙여질 때 아트웍을 레스터화합니다. 레스터화하면 수학적으로 정의된 벡터 아트웍이 픽셀로 변환됩니다.

패스 [패스] 패널에서 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 아트웍을 복사하는 경우 Illustrator의 기본 클립보드 환경 설정으로 인해 Photoshop에서 [붙여넣기] 대화 상자가 나타나지 않을 수도 있습니다. Photoshop에서 아트웍을 붙일 때 [붙여넣기] 옵션이 나타나게 하려면 Illustrator [환경 설정] 대화 상자의 [파일 처리 및 클립보드]에서 [AICB]를 선택하십시오.

5. 이전 단계에서 [픽셀로 붙여넣기]를 선택한 경우에는 옵션 막대에서 [엔티 엘리어스]를 선택하여 선택 영역의 가장자리와 주위 픽셀 사이를 매끄럽게 변환할 수 있습니다.

참고: 데이터를 병합한 다음 레스터화한 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 아트웍 복사

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 하나 이상의 Illustrator 벡터 개체를 Photoshop에 열려 있는 이미지로 드래그합니다. 이렇게 하면 이미지에 벡터 고급 개체 레이어가 만들어집니다. Illustrator에서 내용을 편집하기 위해 다시 열려면 [레이어] > [고급 개체] > [내용 편집]을 선택하십시오.
- Photoshop에서 벡터 개체를 폐스로 복사하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 Illustrator에서 드래그합니다.
- Photoshop에서 현재 선택한 레이어의 내용을 Illustrator에 복사하려면 [이동 도구]를 사용하여 Photoshop 창의 내용을 열려 있는 Illustrator 문서로 드래그합니다.

선택한 픽셀 삭제

맨 위로

❖ [편집] > [지우기]를 선택하거나 백스페이스 키(Windows) 또는 Delete 키(Mac OS)를 누릅니다. 선택 영역을 오려서 클립보드에 붙이려면 [편집] > [오리기]를 선택합니다.

배경 레이어에서 선택 영역을 삭제하면 원본 색상이 배경색으로 대체됩니다. 표준 레이어에서 선택 영역을 삭제하면 원본 색상이 레이어 투명도로 대체됩니다.

기타 도움말 항목

 [색상 관리 설정](#)



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

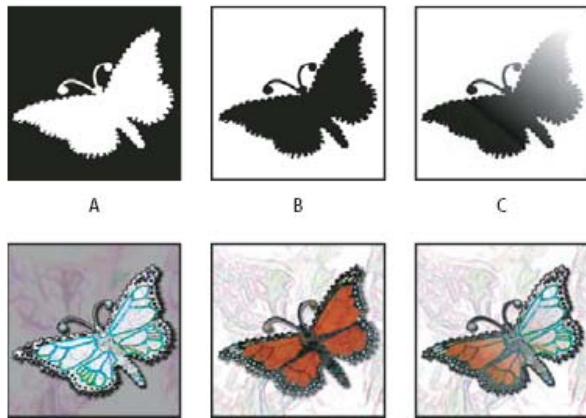
선택 영역 및 알파 채널 마스크 저장

마스크 및 알파 채널 정보
알파 채널 마스크 만들기 및 편집
선택 영역 저장 및 불러오기

마스크 및 알파 채널 정보

맨 위로

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.



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] 패널에 저장합니다. 선택 영역을 알파 채널로 저장한 후에는 언제든지 해당 선택 영역을 다시 불러올 수 있으며 다른 이미지로 불러올 수도 있습니다.



채널 패널에서 알파 채널로 저장된 선택 영역

참고: 레이어 마스크를 사용하면 레이어의 일부를 마스크로 만들거나 숨길 수 있습니다.

알파 채널 마스크 만들기 및 편집

맨 위로

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] 패널에 나타나는 알파 채널로 저장할 수도 있습니다. 자세한 내용은 선택 영역 저장 및 불러오기를 참조하십시오.



책 발췌: 마스크 패널 사용

Conrad Chavez

하나의 통합된 옵션 세트를 사용하여 마스크를 빠르게 미세 조정합니다.

현재 옵션을 사용하여 알파 채널 마스크 만들기

1. [채널] 패널의 아래쪽에 있는 [새 채널] 단추 를 클릭합니다.

2. 새 채널을 페인트하여 이미지 영역을 마스크합니다.

마스크에 대한 채널을 만들기 전에 이미지 영역을 선택합니다. 채널을 페인트하여 마스크를 다듬어야 합니다.

알파 채널 마스크 만들기 및 옵션 설정

1. Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [채널] 패널의 아래쪽에 있는 [새 채널] 단추를 클릭하거나 [채널] 패널 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] 패널에서 채널 축소판을 두 번 클릭하거나 [채널] 패널 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 페인트하면 마스크 영역이 증가하고, 흰색으로 페인트하면 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 페인트하면 마스크 영역이 증가하고, 검정색으로 페인트하면 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 펜드를 클릭하면 됩니다. 색상 및 불투명도 설정은 마스크 모양에만 영향을 주고 밑에 있는 영역을 보호하는 방식에는 아무 영향을 주지 않습니다. 이 설정을 변경하면 이미지의 색상을 좀 더 쉽게 볼 수 있는 마스크를 만들 수 있습니다.

채널을 페인트하여 이미지 영역 마스크

새 채널이 [채널] 패널의 아래쪽에 나타나면 이미지 창에 이 채널만 표시됩니다. 마스크를 표시하는 색상 오버레이로 이미지를 표시하려면 합성 색상 채널(RGB, CMYK)의 눈 모양 아이콘 을 클릭합니다.

❖ 브러시 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 사용하여 영역을 추가 또는 제거하려면 페인팅 또는 편집 도구의 옵션 막대에서 불투명도를 설정한 다음 흰색이나 검정색으로 페인팅합니다. 불투명도를 더 낮게 만들려면 컬러로 페인트할 수도 있습니다.

선택 영역 저장 및 불러오기

[맨 위로](#)

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.

선택 영역을 새 채널에 저장

1. 분리할 이미지 영역을 선택합니다.
2. [채널] 패널의 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 카운트가 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] 패널에서 채널을 선택하면 저장된 선택 영역을 회색 음영으로 표시할 수 있습니다.

채널 패널에서 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] 패널에서 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 알파 채널을 선택하고 패널 아래에 있는 [선택 영역 불러오기] 단추 를 클릭한 후 패널 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.

기타 도움말 항목



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

올가미 도구로 선택

올가미 도구를 사용하여 선택

다각형 올가미 도구를 사용하여 선택

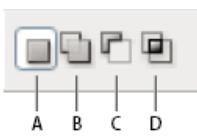
자석 올가미 도구를 사용하여 선택

올가미 도구를 사용하여 선택

맨 위로

[올가미 도구]는 선택 영역의 테두리를 자유로운 형태의 선분으로 그릴 때 유용합니다.

1. [올가미] 도구 를 선택하고 옵션 막대에서 폐더 및 엔티 엘리어스를 설정합니다. ([선택 영역의 가장자리를 부드럽게 하기](#)를 참조하십시오.)
2. 기존 선택 영역에 추가하거나, 기존 선택 영역에서 빼거나, 기존 선택 영역과 교차하려면 옵션 막대에서 해당 단추를 클릭합니다.



선택 옵션

A. 새로 만들기 B. 추가 C. 빼기 D. 교차 영역

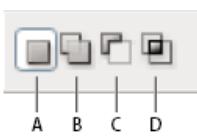
3. 다음 중 하나를 수행하십시오.
 - 마우스를 드래그하면서 선택 영역의 테두리를 자유롭게 그립니다.
 - 자유 형태 선분과 가장자리가 직선인 선분 간에 전환하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 선분의 시작 위치와 끝 위치를 클릭합니다. 최근에 그린 직선 선분을 지우려면 Delete 키를 누른 상태로 있습니다.
4. 선택 영역 테두리를 닫으려면 Alt 키 또는 Option 키를 누르지 않고 마우스를 놓습니다.
5. (선택 사항) [가장자리 다듬기]를 클릭하여 선택 영역 경계를 추가로 조정합니다. [선택 영역 가장자리 다듬기](#)를 참조하십시오.

다각형 올가미 도구를 사용하여 선택

맨 위로

[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 폐더링 및 엔티 엘리어스를 설정합니다. [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 조정합니다. [선택 영역 가장자리 다듬기](#)를 참조하십시오.

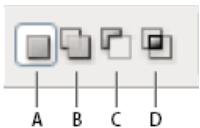
자석 올가미 도구를 사용하여 선택

맨 위로

[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 개체를 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 폐더링 및 앤티 엘리어스를 설정합니다. [선택 영역의 가장자리를 부드럽게 하기](#)를 참조하십시오.

4. 다음 중 필요한 옵션을 설정합니다.

너비 감지 너비를 지정하려면 [너비]에 픽셀 값을 입력합니다. [자석 올가미 도구]를 사용하면 포인터로부터 지정한 거리 안에 있는 가장자리만 감지할 수 있습니다.

올가미 포인터가 올가미 너비를 나타내도록 변경하려면 Caps Lock 키를 누릅니다. 선택한 도구를 사용하지 않는 동안에는 포인터를 변경할 수 있습니다. 선택 영역을 만드는 동안 오른쪽 대괄호(I)를 누르면 [자석 올가미] 가장자리 너비가 1픽셀씩 증가하고, 왼쪽 대괄호(I)를 누르면 너비가 1픽셀씩 감소합니다.

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.

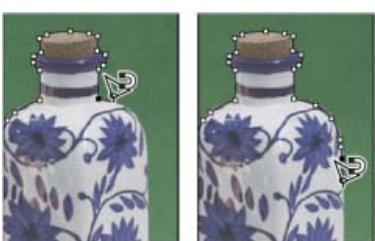
가장자리가 정확하게 정의된 이미지에서는 너비와 가장자리 대비 값을 높여 테두리를 대략적으로 추적합니다. 가장자리가 부드러운 이미지에서는 너비와 가장자리 대비 값을 낮추어 테두리를 보다 정밀하게 추적합니다.

스타일러스 압력 스타일러스 태블릿을 사용하여 작업하는 경우에는 [스타일러스 압력] 옵션을 선택하거나 해제합니다. 이 옵션을 선택하면 스타일러스 압력이 증가할수록 가장자리 너비가 감소합니다.

5. 이미지를 클릭하여 첫 번째 고정점을 설정합니다. 고정점은 선택 영역 테두리를 제자리에 고정합니다.
6. 마우스 단추를 놓거나 누른 상태로 추적할 가장자리를 따라 포인터를 이동합니다.

선택 영역의 테두리에서 가장 나중에 그린 선분이 활성화됩니다. 포인터를 이동하면 옵션 막대에서 설정한 감지 너비를 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.
 - [자석] 선분을 사용하여 테두리를 닫으려면 두 번 클릭하거나 Enter 키 또는 Return 키를 누릅니다. 테두리를 수동으로 닫으려면 시작점 위로 드래그한 다음 클릭합니다.
 - 직선 선분 테두리를 닫으려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 두 번 클릭합니다.

11. (선택 사항) [가장자리 다듬기]를 클릭하여 선택 영역 경계를 추가로 조정합니다. [선택 영역 가장자리 다듬기](#)를 참조하십시오.

기타 도움말 항목

- [선택 영역 및 알파 채널 마스크 저장](#)
- [선택 영역 테두리로 패스 변환](#)
- [선택 도구 갤러리](#)

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 의관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

선택 윤곽 도구로 선택

선택 윤곽 도구를 사용하면 사각형, 타원 및 1픽셀 행과 열을 선택할 수 있습니다.

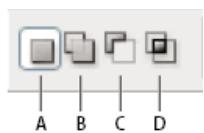
- 선택 윤곽 도구를 선택합니다.

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 너비가 1픽셀인 행이나 열로 정의합니다.

- 옵션 막대에서 선택 옵션 중 하나를 지정합니다.



A. 새로 만들기 B. 추가 C. 빼기 D. 교차 영역

- 옵션 막대에서 폐더 설정을 지정합니다. [원형 선택 윤곽 도구]의 엔티 엘리어스 기능을 켜거나 끕니다. 선택 영역의 가장자리를 부드럽게 하기 를 참조하십시오.

- [사각형 선택 윤곽 도구] 또는 [원형 선택 윤곽 도구]의 경우 다음과 같이 옵션 막대에서 스타일을 선택합니다.

표준 드래그하면서 선택 윤곽의 비율을 결정합니다.

고정비 높이와 너비의 비율을 설정합니다. 종횡비 값을 입력합니다. 이때 소수점 값도 유효합니다. 예를 들어, 너비가 높이의 두 배인 선택 윤곽을 그리려면 너비에는 2, 높이에는 1을 입력합니다.

크기 고정 선택 윤곽의 높이와 너비에 대한 세트 값을 지정합니다. 픽셀 값을 정수로 입력합니다.

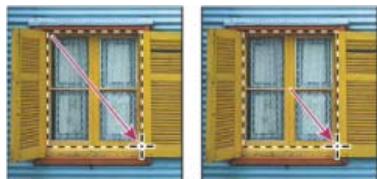
픽셀(px)뿐만 아니라 인치(in) 또는 센티미터(cm)와 같은 특정 단위를 높이와 너비 값으로 사용할 수도 있습니다.

- 선택 영역을 안내선, 격자, 분할 영역, 문서 경계에 맞춰 맞추려면 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.

- 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 채 드래그하여 선택 영역 테두리를 만듭니다. 그런 다음 스페이스 바를 누른 상태에서 계속 드래그합니다. 선택 영역 테두리를 계속 조정하려면 스페이스바만 놓고 마우스 단추는 계속 누르고 있어야 합니다.

기타 도움말 항목

- 선택 영역 및 알파 채널 마스크 저장

- 선택 영역 테두리로 패스 변환
- 선택 도구 갤러리

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

법적 고지 사항 | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

배경에서 개체 추출

더 효과적이고 유연한 [가장자리 다듬기] 명령 사용

이전의 선택적 [추출] 플러그인 사용(**Windows**에만 해당)

개체를 추출하면 Photoshop에서는 개체의 배경을 투명하게 지웁니다. 개체 가장자리에 있는 픽셀은 배경색에서 가져온 색상 구성 요소를 잃게 되므로 색상 역광을 만들지 않고 새 배경색과 혼합될 수 있습니다.

더 효과적이고 유연한 [가장자리 다듬기] 명령 사용

맨 위로

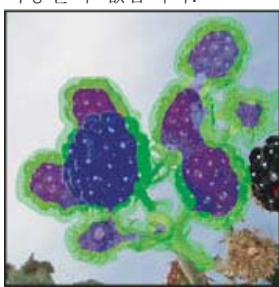
더 좋은 결과를 얻고 비파괴 처리를 구현하려면 선택 > 가장자리 다듬기 명령을 사용합니다. 추가 자습서에 대한 링크 및 설명을 보려면 선택 영역 가장자리 다듬기를 참조하십시오.

[가장자리 다듬기] 명령은 가느다란 머리카락과 같이 가장자리가 매우 복잡한 내용에 특히 유용합니다. 픽셀 데이터를 영구적으로 지우는 이전 [추출] 플러그인과 달리 [가장자리 다듬기] 명령은 나중에 다시 세부적으로 조정할 수 있는 선택 영역 마스크를 만듭니다.

이전의 선택적 [추출] 플러그인 사용(**Windows**에만 해당)

맨 위로

참고: 최신 버전의 Mac OS와 호환되지 않고 [가장자리 다듬기] 명령으로 더 좋은 추출 결과를 얻을 수 있기 때문에 Mac OS에서는 [추출] 플러그인을 사용할 수 없습니다.



강조 표시되고 칠한 선택 영역 및 추출한 개체

- [가장자리 다듬기] 명령이 뛰어나기 때문에 [추출] 플러그인은 Photoshop과 함께 설치되지 않습니다. 선택적 Windows 플러그인을 다운로드 하려면 [여기](#)를 클릭하십시오.
- [레이어] 팔레트에서 추출할 개체가 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.
- [필터] > [추출]을 선택하고 다음과 같은 도구 옵션을 지정합니다.

브러시 크기 값을 입력하거나 슬라이더를 드래그하여 [가장자리 밝게하기 도구] 의 폭을 지정합니다. 또한 [브러시 크기] 옵션을 사용하여 [지우개], [정리] 및 [가장자리 손질 도구]의 폭을 지정할 수 있습니다.

밝은 영역 [가장자리 밝게하기 도구]를 사용할 때 개체 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 브러시 크기에 관계 없이 가장자리를 충분히 포함할 수 있는 폭의 밝은 영역을 적용할 수 있습니다.

참고: [가장자리 밝게하기(고급)]를 사용하여 다른 가장자리에 인접한 개체 가장자리를 표시할 때 다른 가장자리와의 거리가 너무 가까워서 개체 가장자리의 밝은 영역과 서로 겹치면 브러시 크기를 줄이십시오. 개체 가장자리의 색상이 한 쪽은 균일하고 다른 쪽은 대비가 높은 경우 개체 가장자리가 브러시 영역 안에 들어가게 하고 브러시의 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 개체가 너무 복잡하거나 개체 내부를 명확하게 구별하기 어려우면 이 옵션을 선택합니다.

4. [가장자리 밝게하기 도구] 를 선택한 다음 추출할 개체의 가장자리를 그려서 정의합니다. 밝은 영역이 전경 개체와 배경을 모두 조금씩 겹치도록 드래그합니다. 머리카락이나 나무처럼 전경이 배경에 혼합된 희미하고 복잡한 가장자리에는 큰 브러시를 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.

개체의 내부를 정확하게 정의했다면 밝은 영역이 완전한 폐곡선을 이루는지 확인합니다. 개체가 이미지 경계와 접하는 영역은 밝게 할 필요가 없습니다. 개체 내부에 투명한 부분이 부족하면 전체 개체를 밝게 합니다.

참고: [텍스처 이미지] 또는 [강제 전경]을 선택한 경우에는 개체 전체를 밝게 할 수 없습니다.

5. 다음 중 하나를 수행하여 전경 영역을 정의합니다.

- 개체 내부가 잘 정의되어 있는 경우 [칠 도구] 를 선택합니다. 개체 안을 클릭하여 내부를 칠합니다. [칠 도구]로 칠한 영역을 클릭하면 칠이 삭제됩니다.
- [강제 전경]을 선택한 경우에는 [스포이드 도구] 를 선택한 후 개체 내부를 클릭하여 전경색을 샘플링하거나, [색상] 텍스트 상자를 클릭한 후 [색상 페커]를 사용하여 전경색을 선택합니다. 이 기법은 단일한 색상의 색조를 포함하는 개체에서 가장 효과적입니다.

6. (선택 사항) [미리 보기]를 클릭하여 추출된 개체를 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 개체를 미리 보기하기 위한 메뉴 옵션을 선택합니다. 투명 배경을 표시하려면 [없음]을 선택합니다.

7. (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 개체를 미리 봅니다.
- 새로운 [추출] 설정([매끄럽게], [강제 전경], [색상])을 지정한 다음 추출된 개체를 미리 봅니다.

추출된 결과에 만족하는 경우 최종 손질을 수행할 수 있습니다.

8. 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 개체의 간격을 채울 수도 있습니다. 불투명도를 다시 추가하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 드래그합니다.
- 추출한 개체의 가장자리를 편집하려면 [가장자리 손질 도구] 를 사용합니다. 이 도구는 가장자리를 선명하게 하며 효과가 누적됩니다. 선명한 가장자리가 없으면 [장자리 손질 도구]로 개체에 불투명도를 더하거나 배경에서 불투명도를 뺍니다.

추출 후 도구 상자의 [배경 지우개 도구]와 [작업 내역 브러시 도구]를 사용하여 가장자리를 정리할 수도 있습니다.

9. [확인]을 클릭하여 최종 추출 내용을 적용합니다. 레이어에서, 추출한 개체 밖에 있는 모든 픽셀이 지워져 투명해집니다.

추출한 후에 편집 > 희미하게 추출을 선택하여 배경에 다시 불투명도를 추가하고 다른 효과를 만들 수 있습니다.



채널 복제, 분할 및 병합

채널 복제

[채널을 개별 이미지로 분할](#)

[채널 병합](#)

채널 복제

[맨 위로](#)

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] 패널에서 복제할 채널을 선택합니다.
2. [채널] 패널 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] 패널에서 복제할 채널을 선택합니다.
2. 채널을 패널 아래쪽에 있는 [새 채널을 만듭니다] 단추 위로 드래그합니다.

다른 이미지에 채널 복제

1. [채널] 패널에서 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] 패널에서 대상 이미지 창으로 채널을 드래그합니다. 복제된 채널이 [채널] 패널 아래쪽에 나타납니다.
 - [선택] > [모두]를 선택한 다음 [편집] > [복사]를 선택합니다. 대상 이미지에서 채널을 선택하고 [편집] > [붙여넣기]를 선택합니다. 붙인 채널이 기존 채널을 덮어씁니다.

채널을 개별 이미지로 분할

[맨 위로](#)

병합된 이미지의 채널만 분할할 수 있습니다. 채널 분할은 채널을 유지하지 못하는 파일 형식에 각 채널 정보를 보존하려는 경우에 유용합니다.

◆ 채널을 개별 이미지로 분할하려면 [채널] 패널 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 이미지를 개별적으로 저장하고 편집하십시오.

채널 병합

[맨 위로](#)

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] 패널에서 [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.

기타 도움말 항목



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

임시 빠른 마스크 만들기

빠른 마스크 생성 및 편집

빠른 마스크 옵션 변경

빠른 마스크 생성 및 편집

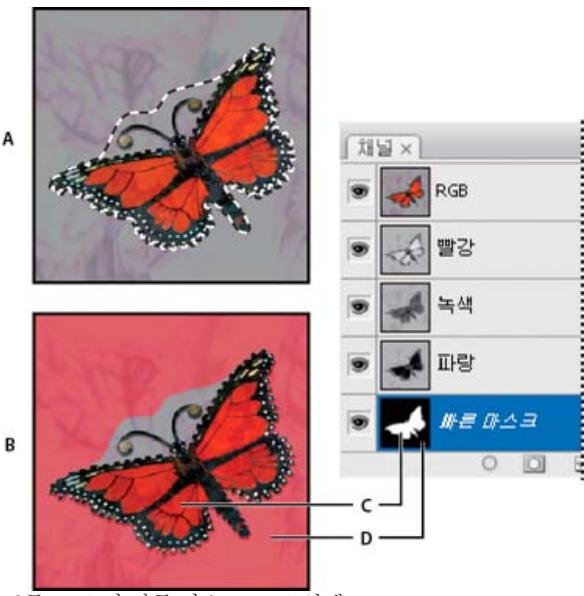
맨 위로

[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] 패널에 나타납니다. 그러나 마스크 편집 작업은 이미지 창에서 수행해야 합니다.

- 선택 도구를 사용하여 이미지의 변경할 부분을 선택합니다.
- 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 색칩니다.



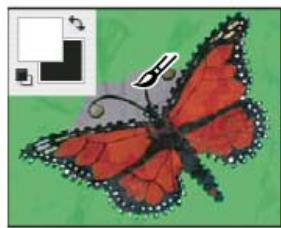
표준 모드 및 빠른 마스크 모드 선택

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

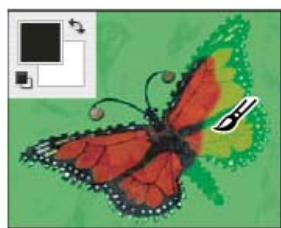
- 마스크를 편집하려면 도구 상자에서 페인팅 도구를 선택합니다. 도구 상자의 색상 견본은 자동으로 검정색과 흰색으로 바뀝니다.
- 이미지의 더 많은 부분을 선택하려면 흰색으로 페인팅합니다. 컬러 오버레이는 흰색으로 페인팅한 영역에서 제거됩니다. 선택한 영역을 해제하려면 검정색으로 영역을 페인팅합니다. 컬러 오버레이는 검정색으로 페인팅한 영역을 덮습니다. 회색 또는 다른 색상으로 페인트하면 페더 효과나 앤티 엘리어스 효과에 유용한 반투명 영역이 만들어집니다. [빠른 마스크 모드]를 종료하면 반투명 영역이 선택되지 않은 것처럼 보일 수도 있지만 실제로는 선택된 것입니다.



A



B



C

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 그레이디언트의 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

맨 위로

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 페인트하면 마스크 영역이 증가하고, 흰색으로 페인트하면 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 페인트하면 마스크 영역이 증가하고, 검정색으로 페인트하면 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 좀 더 쉽게 볼 수 있는 마스크를 만들 수 있습니다.

기타 도움말 항목



채널 연산

레이어 및 채널 혼합

이미지 적용 명령을 사용하여 채널 혼합

연산 명령을 사용하여 채널 혼합

추가 및 빼기 혼합 모드

레이어 및 채널 혼합

맨 위로

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] 패널에서 사용할 수 없는 [추가] 및 [빼기] 혼합 모드를 추가로 제공합니다. 채널을 [레이어] 패널의 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 값을 조정하여 합성 픽셀을 만듭니다.
- 이들 명령은 픽셀을 여러 채널에 오버레이하므로 연산에 사용한 이미지들은 픽셀 치수가 같아야 합니다.

이미지 적용 명령을 사용하여 채널 혼합

맨 위로

[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 추가 및 빼기 혼합 모드를 참조하십시오. 다른 혼합 옵션에 대한 자세한 내용은 혼합 모드 설명을 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

맨 위로

[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.
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 추가 및 빼기 혼합 모드를 참조하십시오. 다른 혼합 옵션에 대한 자세한 내용은 혼합 모드 설명을 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

[맨 위로](#)

[추가] 및 [빼기] 혼합 모드는 [이미지 적용] 및 [연산] 명령에 대해서만 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 [오프셋] 값을 더합니다. 예를 들어, 두 채널의 픽셀 평균값을 구하려면 픽셀 값을 더하고 2로 나눈 다음 [오프셋] 값을 입력하지 않습니다.

[비율] 계수는 1.000-2.000 사이의 수입니다. 높은 비율 값을 입력할수록 이미지가 어두워집니다.

[오프셋] 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 [오프셋] 값에 더합니다.

[비율] 계수는 1.000-2.000 사이의 수입니다. [오프셋] 값을 사용하면 대상 채널의 픽셀을 +255와 -255 사이의 명도 값으로 밝게 또는 어둡게 할 수 있습니다.



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

채널 기본

채널 정보

채널 패널 개요

채널 표시 또는 숨기기

색상 채널을 컬러로 표시

채널 선택 및 편집

알파 채널과 별색 채널 재정돈 및 이름 바꾸기

채널 삭제

채널 정보

맨 위로

채널이란 다음과 같은 여러 가지 유형의 정보를 저장하는 회색 음영 이미지입니다.

- 새 이미지를 열면 자동으로 색상 정보 채널이 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 채널은 선택 영역을 회색 음영 이미지로 저장합니다. 알파 채널을 추가하여 마스크를 저장하고 편집하면 이미지의 특정 부분을 조정하거나 보호할 수 있습니다. (마스크 및 알파 채널 정보를 참조하십시오.)
- 별색 채널은 별색 잉크로 인쇄하는 데 사용할 추가 플레이트를 지정합니다. 별색 정보를 참조하십시오.)

하나의 이미지는 최대 56개의 채널을 포함할 수 있습니다. 모든 새 채널의 치수 및 픽셀 수는 원래 이미지와 같습니다.

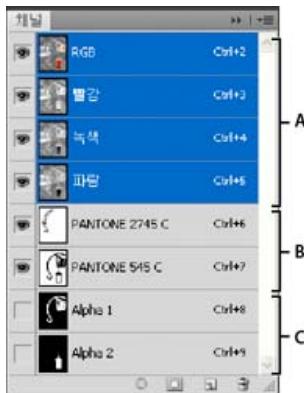
채널에 필요한 파일 크기는 채널의 픽셀 정보에 따라 달라집니다. TIFF, Photoshop 형식 등 특정 파일 형식을 사용하면 채널 정보를 압축하여 공간을 절약할 수 있습니다. 팝업 메뉴에서 [문서 크기]를 선택하면 알파 채널과 레이어를 비롯한 압축되지 않은 파일 크기 값이 창 아래쪽에 있는 상태 표시줄의 맨 오른쪽에 표시됩니다.

참고: 파일을 이미지의 색상 모드를 지원하는 형식으로 저장하면 색상 채널을 유지할 수 있습니다. 알파 채널은 파일을 Photoshop, PDF, 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.

채널 패널 개요

맨 위로

채널 패널에는 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 패널 표시

❖ [창] > [채널]을 선택합니다.

채널 축소판 크기 조정 또는 숨기기

❖ [채널] 패널 메뉴에서 [채널 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] 패널을 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 열을 클릭합니다. 기본 색상 채널을 모두 보려면 합성 채널을 클릭합니다. 합성 채널은 색상 채널이 나타날 때마다 표시됩니다.

여러 채널을 표시하거나 숨기려면 [채널] 패널에서 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 a와 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 패널에서 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] 패널에서는 하나 이상의 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] 모드([이미지] > [모드] > [다중 채널])인 경우에만 알파 채널이나 별색 채널을 기본 색상 채널 위로 이동할 수 있습니다. 모드의 제한 사항에 대한 자세한 내용은 다중 채널 모드를 참조하십시오.

- 알파 채널이나 별색 채널의 순서를 변경하려면 [채널] 패널에서 채널을 위쪽이나 아래쪽으로 드래그합니다. 원하는 위치에 선이 나타나면 마우스 단추를 놓습니다.
참고: 별색은 [채널] 패널에서 나타나는 순서대로 위쪽에서 아래쪽으로 중복 인쇄됩니다.
- 알파 채널이나 별색 채널의 이름을 바꾸려면 [채널] 패널에서 채널의 이름을 두 번 클릭하고 새 이름을 입력합니다.

자세한 내용은 새 별색 채널 만들기를 참조하십시오.

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] 패널에서 채널을 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 [삭제] 아이콘 을 클릭합니다.

- 패널에서 채널 이름을 [삭제] 아이콘으로 드래그합니다.
- [채널] 패널 메뉴에서 [채널 삭제]를 선택합니다.
- 패널 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.

기타 도움말 항목



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

빠른 선택 영역 만들기

[빠른 선택 도구를 사용하여 선택](#)
[자동 선택 도구를 사용하여 선택](#)

빠른 선택 도구를 사용하여 선택

[맨 위로](#)

[빠른 선택 도구] 를 사용하면 조정이 가능한 동근 브러시 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. (도구가 표시되지 않을 경우 [자동 선택] 도구를 누른 상태로 있습니다 .
2. 옵션 막대에서 [새로 만들기], [추가] 또는 [빼기]와 같은 선택 옵션 중 하나를 클릭합니다.

아무 것도 선택하지 않은 경우에는 [새로 만들기]가 기본 옵션입니다. 처음 선택 영역을 만든 후에는 옵션이 자동으로 [추가]로 바뀝니다.

3. 브러시 끝 크기를 변경하려면 옵션 막대에서 [브러시] 팝업 메뉴를 클릭하고 핏셀 크기를 입력하거나 슬라이더를 드래그합니다. [크기] 팝업 메뉴 옵션을 사용하여 브러시 끝 크기를 펜 압력이나 스타일러스 휠에 따라 달라지도록 합니다.

선택 영역을 만들 때 오른쪽 대괄호 ()를 누르면 [빠른 선택 도구] 브러시 끝 크기가 증가하고, 왼쪽 대괄호 ()를 누르면 브러시 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 [대비] 및 [반경] 옵션을 통해 수동으로 적용할 수 있는 가장자리 다듬기의 일부가 적용됩니다.

5. 선택할 이미지의 부분 안에서 페인팅합니다.

페인트하면 선택 영역이 확장됩니다. 업데이트 속도가 느린 경우 계속 드래그하면 선택 영역에 대한 작업을 완료할 시간을 허용할 수 있습니다. 모양의 가장자리 근처를 페인트할 때 선택 영역은 모양 가장자리의 윤곽선을 따라 확장됩니다.



[빠른 선택 도구]로 페인트하여 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 브러시 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 조정합니다. [선택 영역 가장자리 다듬기](#)를 참조하십시오.

자동 선택 도구를 사용하여 선택

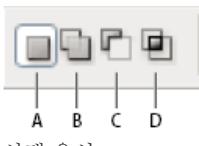
[맨 위로](#)

[자동 선택 도구]를 사용하면 윤곽선을 추적하지 않고 일관된 색상이 적용된 영역(예: 붉은 꽃)을 선택할 수 있습니다. 클릭한 원본 색상을 기준으로 선택한 색상 범위 또는 허용치를 지정합니다.

비트맵 모드 또는 채널당 32비트 이미지에는 [자동 선택 도구]를 사용할 수 없습니다.

1. [자동 선택 도구] 를 선택합니다. 도구가 표시되지 않을 경우 [빠른 선택] 도구 를 누른 상태에서 도구에 액세스할 수 있습니다.

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 선택한 픽셀의 색상 범위를 결정합니다. 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.

엔티 엘리어스 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. [선택 영역 가장자리 다듬기](#)를 참조하십시오.

기타 도움말 항목

- [선택 영역 및 알파 채널 마스크 저장](#)
- [선택 영역 테두리로 패스 변환](#)
- [선택 도구 갤러리](#)

Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

이미지의 색상 범위 선택

색상 범위 선택

전문가 의견: 피부 톤 조정

피부 톤 설정을 사전 설정으로 저장 | Creative Cloud에만 해당

색상 범위 선택

맨 위로

[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 청록 선택 영역에서 녹색 영역을 선택하려면 [색상 범위] 대화 상자에서 [청록]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.

Photoshop CC 및 Photoshop CS6에서 피부 톤을 선택하면 자동으로 선택할 표면을 감지할 수도 있습니다. 모든 것의 색상을 조정하면서 피부 톤을 유지하는 선택 항목을 만들려면 스포이드 샘플러 아래 반전을 선택하십시오.

1. [선택] > [색상 범위]를 선택합니다.

 [색상 범위]를 사용하여 레이어 마스크를 다듬을 수도 있습니다. 마스크 불투명도 변경 또는 가장자리 다듬기를 참조하십시오.

2. [선택] 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.

- (CC 및 CS6 전용) [피부 톤]을 선택하여 일반적인 피부 톤과 비슷한 색상을 선택합니다. 보다 정확한 피부 톤을 선택하려면 표면 감지를 사용하도록 설정합니다. Peachpit의 빠른 비디오 시연은 [피부 톤 선택하기](#)를 참조하십시오.
- [샘플 색상]을 선택하여 스포이드 도구를 활성화하고 이미지에서 샘플 색상을 고릅니다. 이미지에서 여러 색상 범위를 선택하는 경우 더 정확한 선택 영역을 만들려면 지역화된 색상 집합을 선택합니다.
- 색상이나 색조 범위를 선택합니다. 이 옵션을 사용하면 선택 항목을 조정할 수 없게 됩니다.

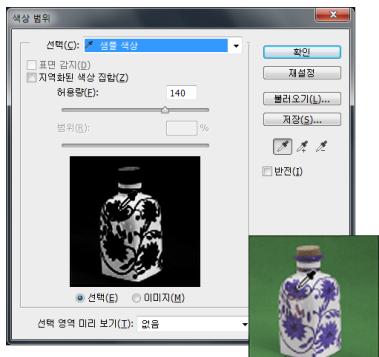
3. 표시 옵션 중 하나를 선택합니다.

선택 영역 이미지에서 샘플링 색상을 적용하여 만들어지는 선택 영역을 미리 봅니다. 기본적으로 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. 샘플 색상의 경우, 이미지 또는 미리 보기 영역 위에 스포이드 포인터를 놓고 포함할 색상을 클릭하여 샘플링합니다.



색상 샘플링

선택 항목을 조정하려면 다음을 수행합니다.

- 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.

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

[지역화된 색상 집합]을 선택한 경우 [범위] 슬라이더를 사용하여 샘플 포인트를 기준으로 선택 영역에 포함시킬 색상 범위를 조절합니다. 예를 들어 이미지의 전경과 배경 모두에 노란색 꽃의 패치가 포함되어 있지만 전경 꽃만 선택하려고 합니다. 이 경우에는 전경 꽃의 색상을 선택하고, 배경에서 비슷한 색상의 꽃이 선택되지 않도록 [범위]를 줄입니다.

6. 이미지 창에서 선택 영역을 미리 보려면 [선택 영역 미리 보기] 옵션을 선택합니다.

없음 원본 이미지를 표시합니다.

회색 음영 흰색(전체 선택된 픽셀), 회색(부분적으로 선택된 픽셀) 및 검정색(선택되지 않은 픽셀)을 표시합니다.

검정 매트 선택된 픽셀에 대해서는 원본 이미지를 표시하고 선택되지 않은 픽셀에 대해서는 검정색을 표시합니다. 이 옵션은 밝은 이미지에 적합합니다.

흰색 매트 선택된 픽셀에 대해서는 원본 이미지를 표시하고 선택되지 않은 픽셀에 대해서는 흰색을 표시합니다. 이 옵션은 어두운 이미지에 적합합니다.

빠른 마스크 선택되지 않은 영역을 루비리스 오버레이로 표시하거나 [빠른 마스크 옵션] 대화 상자에서 지정한 사용자 정의 색상으로 표시합니다.

7. 원래 선택 영역으로 되돌리려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 [재설정]을 클릭합니다.

8. 색상 범위 설정을 저장하거나 불러오려면 [색상 범위] 대화 상자에서 [저장] 및 [불러오기] 단추를 사용하여 현재 설정을 저장하거나 다시 사용합니다.

(Creative Cloud에만 해당) 이제 피부 톤 선택 설정을 사전 설정으로 저장할 수 있습니다.

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.

피부 톤 설정을 사전 설정으로 저장 | Creative Cloud에만 해당

[맨 위로](#)

이제 색상 범위 선택 명령을 수행하면 피부 톤 선택 사항이 사전 설정으로 저장됩니다. 또한 [피부 톤] 또는 [샘플 색상]이 선택되어 있으면 [표면 감지] 옵션에 대한 설정도 저장할 수 있습니다.

피부 톤 설정을 사전 설정으로 저장하려면 다음을 수행합니다.

1. [선택] > [색상 범위]를 선택합니다.
2. [색상 범위] 대화 상자의 [선택] 메뉴에서 [피부 톤]을 선택합니다.
3. 보다 정확한 피부 톤을 선택하려면 [표면 감지]를 선택하고 [허용량] 슬라이더를 조정하거나 값을 입력하십시오. 보다 적절하게 선택하기 위해서는 [표시 옵션]을 [선택물]로 설정하고 [선택 영역 미리 보기]를 선택하여 문서 창에서 선택 영역을 확인합니다.
4. [저장] 단추를 클릭하고 [저장] 창에서 피부 톤 사전 설정의 파일 이름을 입력하고 [저장]을 클릭합니다.

피부 톤 사전 설정을 불러오려면 다음을 수행합니다.

1. [색상 범위] 대화 상자에서 [불러오기] 단추를 클릭합니다.
2. [불러오기] 창에서 원하는 사전 설정 파일을 선택하고 [불러오기]를 클릭합니다.

기타 도움말 항목

- [선택 영역 및 알파 채널 마스크 저장](#)
- [선택 영역 테두리로 패스 변환](#)

- 선택 도구 갤러리
-

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물은 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

○] 미지 조정

자동 색상 교정

Kelby(2012년 5월 7일)

비디오 자습서

한 번의 클릭으로 일반적인 이미지 문제를 수정합니다.

조정 레이어 사용

video2brain(2012년 5월 7일)

비디오 자습서

유연하게 색상과 색조를 변경합니다.

이 페이지에서 연결된 일부 내용은 영어로만 제공됩니다.

원근 뒤틀기 | Photoshop CC

배경

전체 조건: 그래픽 프로세서 사용

원근 조정

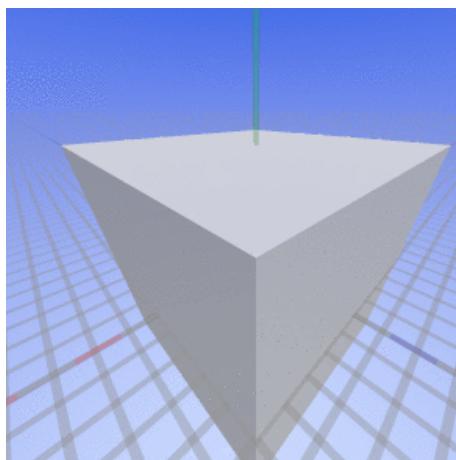
FAQ

Photoshop에서는 이미지의 원근을 쉽게 조정할 수 있습니다. 이 기능은 직선과 평면 표면을 가진 이미지(예: 건축 이미지 및 건물 이미지)에 특히 유용합니다. 단일 이미지에 여러 다른 원근을 갖는 합성 개체에도 이 기능을 사용할 수 있습니다.

배경

맨 위로

경우에 따라 이미지의 개체가 실제로 보이는 것과는 다르게 보일 수 있습니다. 이러한 불일치는 원근 왜곡 때문에 발생합니다. 동일한 개체를 다양한 카메라 거리 및 각도 보기에서 캡처하면 다양한 원근 왜곡이 나타납니다.



동일한 개체를 다양한 거리 및 각도에서 캡처해서 얻은 이미지의 원근 왜곡

(Creative Commons 이미지: SharkD)

전체 조건: 그래픽 프로세서 사용

맨 위로

Photoshop에서 원근 뒤틀기 기능을 실행하려면 512MB 이상의 VRAM(비디오 RAM)이 있어야 합니다. 자세한 내용은 [Photoshop CC GPU FAQ](#)를 참조하십시오.

원근 조정을 위한 필수 요건으로, Photoshop 환경 설정에서 그래픽 프로세서가 사용되도록 설정되어 있는지 확인하십시오.

- 편집 > 환경 설정 > 환경 설정을 선택합니다.
- 그래픽 프로세서 설정 영역에서 사용자 그래픽 프로세서를 선택합니다.
- 고급 설정을 클릭합니다. 그래픽 프로세서를 사용하여 계산 속도 향상이 선택되어 있는지 확인합니다.
- 확인을 클릭합니다.

원근 조정

맨 위로

평면 정의

원근을 조정하기 전에 이미지에서 아키텍처의 평면을 정의해야 합니다.

- Photoshop에서 이미지를 엽니다.
- 편집 > 원근 뒤틀기를 선택합니다.. 화면 텁을 검토하고 닫습니다.
- 이미지의 아키텍처 평면을 따라 사각형을 그립니다. 사각형을 그리는 동안 가장자리가 아키텍처의 직선과 평행을 유지하도록 하십시오.



아키텍처의 선과 평행이 되도록 사각형 가장자리를 대충 그립니다. 그럼에 나와 있는 것처럼 두 평면을 함께 스냅할 수 있습니다. 다음은 건물에 대해 정의된 평면 세트입니다.

평면 조작

- 레이아웃 모드에서 뒤틀기모드로 전환합니다.



뒤틀기 모드

- 다음과 같은 여러 방법 중 하나로 원근을 조작합니다.

- 사중(핀)의 모퉁이로 적절히 이동합니다. 예를 들어 이 이미지의 원근을 조정하여 건물의 양쪽 측면이 알맞게 단축되어 표시되도록 할 수 있습니다. 결과로 나타나는 원근은 모퉁이에서 건물의 직접 보기와 비슷해집니다.



건물의 양쪽 측면이 알맞게 단축되어 표시되도록 원근 조정

- 사중의 개별 가장자리를 Shift 키를 누른 채로 클릭하여 똑바르게 하고 원근을 계속 조장하는 동안 똑바르게 유지합니다. 이와 같이 똑바르게 나타낸 가장자리는 뒤틀기 모드에서 노란색으로 강조됩니다. 원근을 조정하는 동안 사각형(핀)의 모퉁이를 조작하여 좀 더 미세하게 조정할 수 있습니다.



사중의 개별 가장자리를 Shift 키를 누른 채로 클릭하여 똑바르게 하고 원근을 계속 조장하는 동안 똑바르게 유지합니다. 이 이미지에서 가장 오른쪽에 선택된 가장자리가 노란색으로 강조 표시되어 있습니다.



선택된 가장자리가 똑바르게 조정되었습니다. 또한 가장자리의 똑바른 상태는 원근 조작이 계속되는 동안에도 유지됩니다.

💡 이러한 똑바른 상태를 유지하지 않으려면 Shift 키를 누른 채로 가장자리를 다시 클릭합니다.

- 뒤틀기 모드에서 자동 원근 조정을 위한 다음 아이콘을 클릭할 수 있습니다.

☰ 수평선 근처에서 자동으로 수평화



수평으로 레벨

☰ 수직선 근처에서 자동으로 똑바르게 하기



수직으로 똑바르게 하기

수직선 및 수평선 모두에서 자동으로 똑바르게 하기



수평 및 수직으로 똑바르게 하기

3. 원근 조정이 끝나면 [원근 뒤틀기 실행] 아이콘()을 클릭합니다.

단축키

다음 단축키를 사용하면 원근을 좀 더 쉽게 조정할 수 있습니다.

화살표 키 사각형의 모퉁이를 약간 이동합니다(핀).

H 뒤틀기 모드에서 작업 중일 때 격자를 숨깁니다.

L 레이아웃 모드

로 전환합니다.

W 뒤틀기 모드로 전환합니다.

Enter 키 레이아웃 모드에서 **Enter** 키를 눌러 뒤틀기 모드로 빠르게 전환할 수 있습니다. 뒤틀기 모드에서 **Enter** 키를 누르면 원근에 대한 현재 변경사항이 확정됩니다.

Shift + 클릭 (뒤틀기 모드) 사중의 개별 가장자리를 똑바르게 하고 원근을 계속 조작하는 동안 이 상태를 유지합니다. 가장자리의 똑바른 상태를 유지하지 않으려면 **Shift** 키를 누른 채로 다시 클릭합니다.

Shift 키+(가장자리 드래그) (뒤틀기 모드) 길이를 늘리면서 평면 모양을 제한합니다.

같은 이미지에서 다른 원근을 편집할 수 있습니까?

예. 같은 이미지에서 다른 원근을 편집할 때는 다음 작업을 선택할 수 있습니다.

- 이미지의 한 부분을 특정 원근 상태로 그대로 유지하면서 나머지의 원근을 조정합니다. 이를 위해 다음을 수행합니다.
 1. 원근을 유지하려는 이미지 부분 둘레로 사중을 드래그합니다. 이 사중이 원근을 조정하려는 다른 평면에 스냅되지 않도록 합니다.
 2. 원근을 조정하려는 다른 평면으로 작업하는 동안 이 사중이 변경되지 않도록 합니다.
- 각 이미지 부분이 서로 독립적으로 다른 원근을 가지도록 편집합니다.
 1. 이미지의 관련 부분 둘레에 연결되지 않은 사중을 그립니다.
 2. 서로 독립적으로 사중을 조작합니다.

화면 팁이 더 이상 표시되지 않습니다. 다시 표시하려면 어떻게 해야 합니까?

다음 단계를 따르십시오.

1. 편집 > 환경 설정 > 일반을 선택합니다.
2. 모든 경고 대화 상자 재설정을 클릭하고 확인을 클릭합니다.

동일한 아키텍처에 대해 다른 평면 세트를 정의할 수 있습니까?

예. 다음 그림은 타지마할로 들어가는 문의 평면을 정의하는 두 가지 방법을 나타냅니다.



아키텍처 주변에 대충 그린 사중



동일한 아키텍처에 대해 정의된 다른 평면 세트 이 평면 세트는 원근 조정을 보다 적절히 제어합니다.

카메라 흔들기 흐림 효과 감소 | Photoshop CC

비디오 | 카메라 흔들림 감소 필터 사용

카메라 흔들기 감소에 적합한 이미지

자동 카메라 흔들기 감소 사용

카메라 흔들기 감소에 대해 여러 흐림 효과 추적 사용

고급 흐림 효과 추적 설정

Photoshop은 카메라 동작으로 인해 발생하는 이미지 흐림 효과를 자동으로 줄이기 위한 지능형 메커니즘을 제공합니다. 필요한 경우, 고급 설정을 조정하여 이미지를 더 선명하게 할 수 있습니다. [필터] > [선명 효과] 메뉴의 흔들기 감소 필터는 선형 동작, 부채꼴 모양 동작, 회전 동작 및 지그재그 동작을 비롯한 여러 가지 유형의 카메라 동작에서 발생하는 흐림 효과를 줄일 수 있습니다.



카메라 흔들기 감소 | 전후 예

카메라 흔들기 감소에 적합한 이미지

맨 위로

카메라 흔들기 감소 기능은 노이즈가 적고 알맞게 빛을 비춘 스타일 카메라 이미지에서 최적으로 작동합니다. 다음 유형의 스타일 이미지는 특히 흔들기 감소에 적합합니다.

- 초점 길이가 긴 렌즈를 사용하여 캡처한 실내 또는 야외 이미지
- 느린 셔터 속도로 플래시 없이 촬영한 정직 장면의 실내 이미지

또한 흔들기 감소는 카메라 동작에 의해 영향을 받는 이미지에서 흐린 텍스트를 선명하게 할 수 있습니다.

자동 카메라 흔들기 감소 사용

맨 위로

1. 이미지를 엽니다.

2. 필터 > 선명 효과 > 흔들기 감소를 선택합니다. Photoshop은 흔들기 감소에 가장 적합한 이미지 영역을 자동으로 분석하고, 흐림의 특성을 판단하여 전체 이미지에 적절한 교정을 추정합니다. 교정된 이미지는 흔들기 감소 대화 상자에 검토할 수 있도록 표시됩니다.

 오른쪽 하단 창에서 세부 부분 확대를 사용하여 초점 영역을 면밀하게 검사할 수 있습니다. 필요한 경우, 이미지 요소를 확대하거나 축소합니다. 세부 부분 확대에서 [손 도구]를 드래그하여 이미지 영역을 검사할 때, 해당 영역에 대한 흔들기 감소 변경 내용의 빠른 미리 보기 를 보려면 마우스 단추를 놓습니다.

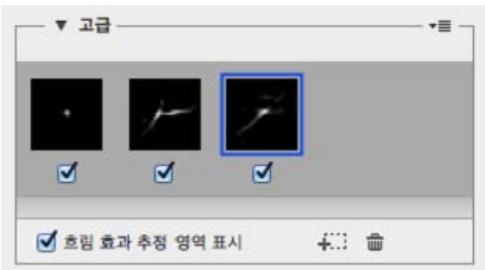
참고: 교정이 흔들기 감소 대화 상자의 이미지에 적용되지 않은 것 같으면 오른쪽 창의 미리 보기 옵션이 활성화되어 있는지 확인합니다.

카메라 흔들기 감소에 대해 여러 흐림 효과 추적 사용

맨 위로

흐림 효과 추적은 이미지의 선택된 영역에 적용되는 흐림 효과의 모양과 정도를 나타냅니다. 이미지의 다른 영역에서는 흐림 모양이 다를 수 있습니다. 자동 카메라 흔들기 감소는 Photoshop에서 흐림 효과 추정에 가장 적합한 것으로 판단한 이미지의 기본 영역에 대해서만 흐림 효과 추적을 고려합니다. 이미지를 추가로 미세 조정하기 위해 Photoshop에서 여러 영역에 대해 흐림 효과 추적을 계산하고 고려하도록 할 수 있습니다.

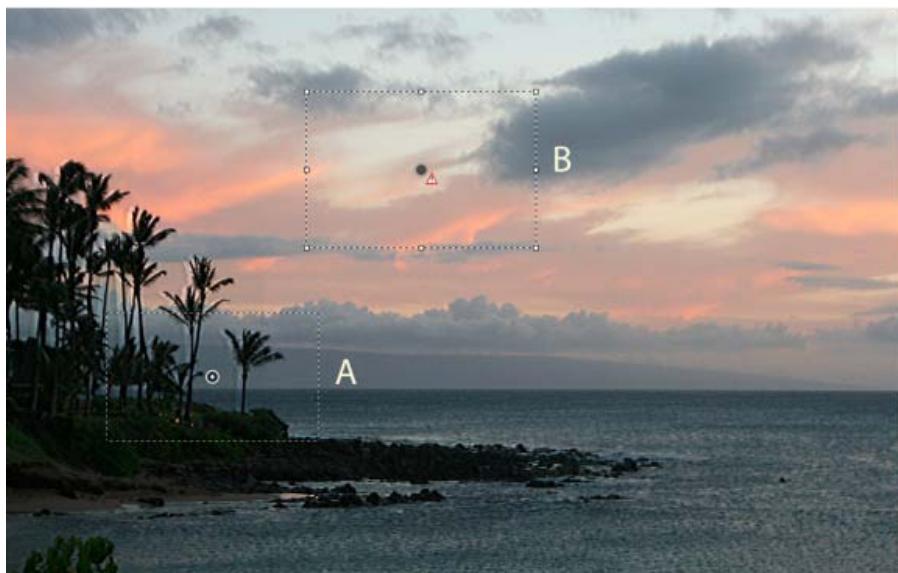
사용 가능한 흐림 효과 추적은 흔들기 감소 대화 상자의 고급 패널에 나열되어 있습니다. 흐림 효과 추적을 클릭하여 확대할 수 있습니다.



고급 패널에 나열된 여러 흐림 효과 추적

흐림 효과 추적 만들기 및 수정

Photoshop에서는 여러 가지 방법을 통해 흐림 효과 추적을 만들고 수정할 수 있습니다. 최상의 결과를 얻으려면 가장자리 대비가 있는 이미지 영역에 흐림 효과 추적을 만듭니다. 예를 들어, 아래 그림에서 **A**라고 레이블이 지정된 영역은 **B**라고 레이블이 지정된 영역보다 흐림 효과 추정에 더 적합합니다.



텍스처 대비로 인해 A가 B보다 흐림 효과 추정에 더 적합함

현재 초점이 있는 현재 영역의 경계 크기 조정/위치 다시 지정

초점이 있는 영역의 경계를 크기 조정하여 연결된 흐림 효과 추적을 업데이트할 수 있습니다. 다른 영역으로 초점을 이동하려면, 초점이 현재 있는 영역의 가운데 편을 드래그하면 됩니다.

Photoshop에서 흐림 효과 추정의 새 영역을 제안하도록 설정

1. 오른쪽 창의 고급 창에서 권장 흐림 효과 추적 추가 아이콘()을 클릭합니다. Photoshop은 흐림 효과 추정에 적합한 이미지의 새 영역을 강조 표시하고 흐림 효과 추적을 만듭니다.
2. 필요한 경우 흐림 효과 추적을 추가합니다.

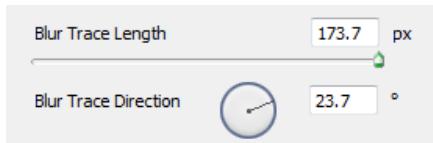
하나 이상의 선택된 흐림 효과 추적을 삭제하려면 휴지통 아이콘()을 클릭합니다.

수동으로 새 이미지 영역 선택

1. 혼들기 감소 대화 상자의 왼쪽 상단에서 흐림 효과 추정 도구 아이콘()을 클릭합니다.
2. 이미지에서 임의의 위치로 선택 사각형을 드래그합니다. Photoshop에서 선택된 영역의 흐림 효과 추적을 자동으로 만듭니다.
3. 필요한 경우 흐림 효과 추적을 추가합니다.

흐림 효과 방향 도구를 이용한 흐림 효과 추적 생성

1. 왼쪽 창에서 흐림 효과 방향 도구()를 선택합니다.
2. 이미지 위에 흐림 효과의 방향을 나타내는 직선을 그립니다.
3. 필요한 경우 흐림 효과 추적 길이와 흐림 효과 추적 방향을 조정합니다.

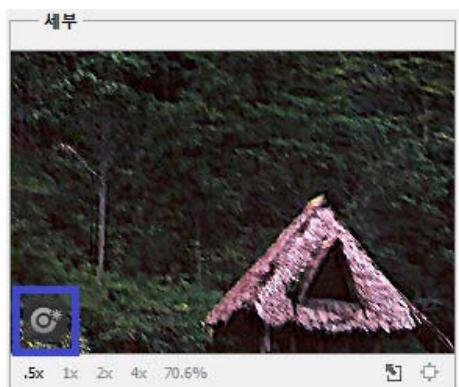


흐림 효과 추적 길이와 흐림 효과 추적 방향

세부 부분 확대를 사용하여 흐림 효과 추적 설정

1. 세부 부분 확대를 사용하여 카메라 흔들기 감소에 적합한 새 이미지 영역에 초점을 맞춥니다.
2. 부분 확대 위치에서 향상 아이콘()을 클릭하여 원쪽 창의 초점을 세부 부분 확대에서 강조 표시된 영역으로 이동합니다. 세부 묘사 부분에서 이전에 표시된 영역의 흐림 효과 추적이 자동으로 업데이트됩니다.

단축키 **q**를 사용하면 세부 정보 부분 확대를 도킹/도킹 해제합니다.



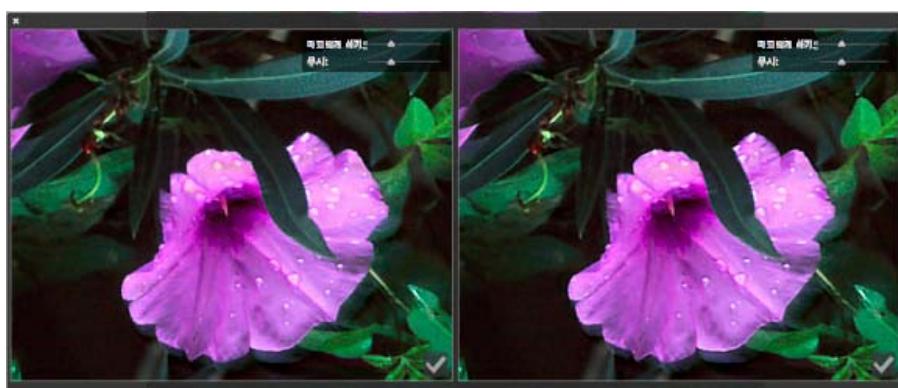
세부 부분 확대를 사용하여 흐림 효과 추적 설정

여러 흐림 효과 추적 미리 보기 및 적용

필요한 흐림 효과 추적을 추가한 후, 고급 패널에서 하나 이상의 흐림 효과 추적을 선택하여 이미지에 이 추적을 적용할 수 있습니다.

두 가지 흐림 효과 추적 결과 미리 보기 및 비교

- Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac)를 누른 상태로 고급 패널의 흐림 효과 추적을 선택합니다. Photoshop에 선택한 흐림 효과 추적에 대한 여러 미리 보기가 표시됩니다.



나란히 표시된 두 가지 흐림 효과 추적의 결과

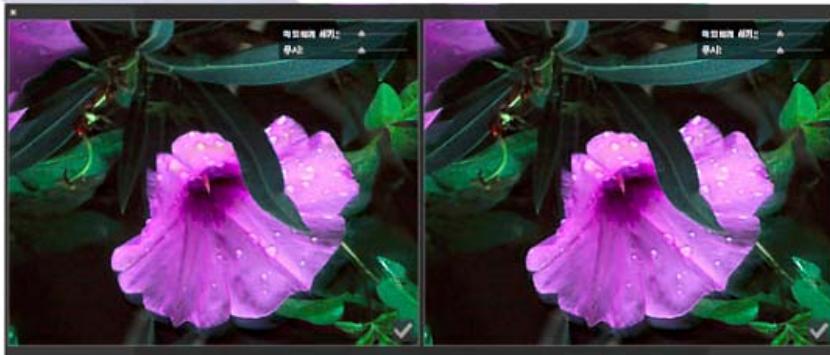
2개의 흐림 효과 추적 결과를 나란히 놓고 미리 보면서 매끄럽게 하기 및 가공물 무시를 간단히 조정하고 이미지가 어떻게 변화하는지 확인할 수 있습니다. [매끄럽게 하기](#)와 [가공물 무시](#)를 참조하십시오.

흐림 효과 추적 복제

- 흐림 효과 추적을 권장 흐림 효과 추적 추가 아이콘()으로 드래그합니다.

Photoshop이 흐림 효과 추적의 사본을 만들고 복제 사본을 잠금니다.

흐림 효과 추적의 복제 사본 생성은 매끄럽게 하기 및 가공물 무시를 간단히 조정하고 이미지가 어떻게 변화하는지 미리 보려고 할 때 유용합니다. [매끄럽게 하기](#)와 [가공물 무시](#)를 참조하십시오.



복제된 흐림 효과 추적 사용

흐림 효과 추적 다시 사용

흐림 효과 추적을 만든 후 다른 이미지에 적용할 수 있도록 이 추적을 저장할 수 있습니다.

1. 하나 이상의 흐림 효과 추적을 선택합니다.
 2. 고급 패널의 편집 메뉴에서 흐림 효과 추적 저장을 선택합니다. KNL 및 PNG의 두 형식으로 흐림 효과 추적을 저장할 수 있습니다.
- 다른 이미지의 저장된 흐림 효과 추적을 다시 사용하려면 고급 패널의 편집 메뉴에서 불러오기 옵션을 사용할 수 있습니다.



흐림 효과 추적 저장 및 불러오기

고급 흐림 효과 추적 설정

맨 위로

고급 흐림 효과 추적 설정을 사용하여 카메라 흔들기 감소를 추가로 미세 조정할 수 있습니다.

흐림 효과 추적 테두리

흐림 효과 추적 테두리 설정은 흐림 효과 추적의 테두리 크기를 나타냅니다. 필요한 경우 이 값을 조정할 수 있습니다.

소스 노이즈

Photoshop은 자동으로 이미지에서 노이즈 양을 추정합니다. 필요할 경우, 다른 값(자동/낮음/중간 영역/높이)을 선택합니다.

매끄럽게 하기

[매끄럽게 하기]는 빈도가 높은 선명한 노이즈를 줄입니다. 기본값 30%에서 다른 값으로 슬라이더를 이동할 수 있습니다. [매끄럽게 하기]는 [저]로 유지하는 것이 좋습니다.

가공물 무시

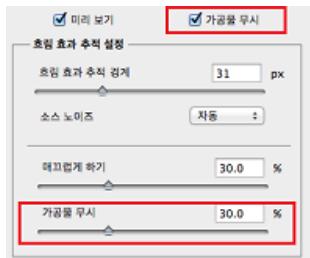
때때로 이미지를 설명하게 하는 과정에서 눈에 띠는 노이즈 가공물이 보일 수 있습니다. 가공물을 무시하려면 다음 단계를 따르십시오.

1. 가공물 무시를 선택합니다.

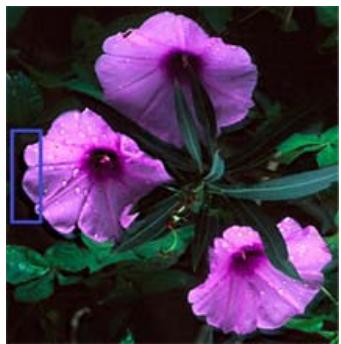
참고: 가공물 무시가 켜져 있지 않으면 Photoshop에서 거친 미리 보기 생성합니다. 거친 미리 보기 더 선명한 대신 노이즈 가공물도 더 많습니다.

2. 가공물 무시 슬라이더를 더 높은 값으로 조정합니다. 0% 노이즈 가공물 무시는 노이즈 가공물을 무시하지 않는 반면, 100% 노이즈 가공물 무시는 원래 이미지를 만들어냅니다.

💡 가공물 무시는 중간 빈도 노이즈에서 가장 효과가 좋습니다.



가공물 무시



노이즈 가공물

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

이미지 선명도 및 흐림 효과 조정 | CC, CS6

Video | Photoshop CC의 선명 효과

선명 효과 권장 사항

고급 선명 효과를 사용하여 선명하게 하기

언샵 마스크를 사용하여 선명하게 하기

선택적으로 선명하게 하기

렌즈 흐림 효과 추가

이미지 영역 흐리게 하기

이미지 영역 선명하게 하기

선명 효과 권장 사항

맨 위로

선명 효과를 적용하면 이미지의 가장자리를 더욱 정확하게 표현할 수 있습니다. 이미지가 디지털카메라 이미지건 스캐너 이미지건 관계없이 대부분의 이미지에 선명 효과를 적용할 수 있습니다. 적용할 선명 효과의 정도는 디지털카메라 또는 스캐너의 품질에 따라 다릅니다. 심하게 흐린 이미지는 선명 효과로도 교정하기 어렵다는 점을 기억하십시오.

선명 효과 향상 팁:

- 별도의 레이어에서 이미지에 선명 효과를 적용하면 이미지를 다른 매체로 출력할 수 있도록 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 제어를 사용하여(별도의 레이어에서 선명 효과를 적용한 경우) 밝은 영역이나 어두운 영역에 선명 효과가 적용되지 않도록 합니다. [레이어 혼합에 사용할 색조 범위 지정](#)을 참조하십시오.
- 노이즈가 심해지지 않도록 하려면 선명 효과를 적용하기 전에 이미지 노이즈를 줄입니다.
- 선명 효과는 여러 번에 걸쳐 조금씩 적용합니다. 이미지를 스캔하거나 디지털카메라로 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.

[언샵 마스크](USM) 필터나 [고급 선명 효과] 필터를 사용하면 이미지가 선명해질 때 더 잘 제어할 수 있습니다. Photoshop에는 [선명 효과], [가장자리 선명하게] 및 [더 선명하게] 필터 옵션이 있지만 이 필터들은 자동으로 적용되며 제어와 옵션이 제공되지는 않습니다.

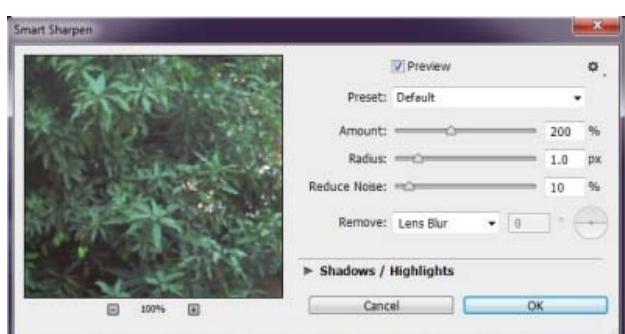
선명 효과는 이미지 전체에 적용할 수도 있고 선택 영역이나 마스크를 사용하여 일부분에만 적용할 수도 있습니다. [언샵 마스크] 필터와 [고급 선명 효과] 필터는 한 번에 하나의 레이어에만 적용할 수 있으므로 여러 레이어로 이루어진 파일의 모든 이미지 레이어에 선명 효과를 적용하려면 레이어를 병합하거나 파일을 배경으로 병합해야 할 수 있습니다.

참고: [언샵 마스크]라는 이름은 기존의 필름 기반 사진에 사용되는 암실 기술에서 유래된 것입니다. 이 필터는 이미지에 선명 효과를 적용하는 것입니다.

고급 선명 효과를 사용하여 선명하게 하기

맨 위로

[고급 선명 효과] 필터에는 [언샵 마스크] 필터에서 이용할 수 없는 선명 효과 제어가 있습니다. 이러한 제어를 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 제어를 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.

노이즈 감소 (*Photoshop CC*만) 중요한 가장자리를 영향을 받지 않게 유지하면서 불필요한 노이즈를 줄입니다.

제거 이미지 선명 효과에 사용된 선명 효과 알고리즘을 설정합니다.

가우스 흐림 효과는 [언샵 마스크] 필터에 의해 사용되는 방법입니다.

렌즈 흐림 효과는 이미지에서 가장자리와 세부 묘사를 감지하여 세부 묘사를 더욱 선명하게 나타내고 선명 효과 역광을 감소시킵니다.

동작 흐림 효과는 카메라나 피사체의 움직임으로 인해 발생한 흐림 효과를 감소시킵니다. [동작 흐림 효과]를 선택하는 경우 [각도] 제어를 설정합니다.

각도 [제거] 제어의 [동작 흐림 효과] 옵션에 대한 동작의 방향을 설정합니다.

더 정확하게 (*CS6*만) 흐림 효과를 정확하게 제거하기 위해 파일을 느리게 처리합니다.

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 제어를 사용하여 감소시킬 수 있습니다. 이러한 제어는 채널당 8비트 및 16비트 이미지에만 사용할 수 있습니다.

페이드 양 밝은 영역이나 어두운 영역에서 선명 효과의 양을 조정합니다.

색조 너비 수정할 어두운 영역 또는 밝은 영역의 색조 범위를 조절합니다. 슬라이더를 왼쪽이나 오른쪽으로 옮기면 [색조 너비] 값이 감소하거나 증가합니다. 색조 너비가 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 포함할 것인지 밝은 영역에 포함할 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

Men 위로

[언샵 마스크]는 이미지 가장자리의 대비를 증가시켜 이미지의 선명 효과를 높입니다. [언샵 마스크]는 이미지의 가장자리를 감지하지 못합니다. 대신 사용자가 지정한 한계 값을 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. 이미지를 지나치게 선명하게 하면 가장자리 주변에 후광 효과가 만들어진다는 것에 유의하십시오.



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 설정을 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 유형, 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 [한계값] 슬라이더를 드래그하거나 값을 입력합니다. 예를 들어, 0~255까지의 비율에서 한계값 4는 색조 값이 4 이상 차이나는 모든 픽셀에 영향을 미칩니다. 따라서 인접한 픽셀의 색조 값이 128과 129이면 이 인접한 픽셀은 영향을 받지 않습니다. 예를 들어, 피부색 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

맨 위로

이미지의 특정 부분이 선명해지는 것을 방지하기 위해 마스크나 선택 영역을 사용하여 이미지의 일부분에 선명 효과를 적용할 수 있습니다. 예를 들어, 인물 사진에 가장자리 마스크와 언샵 마스크 필터를 함께 사용하여 눈, 코, 입, 머리 윤곽의 선명도만 높이고 피부 채질의 선명도는 그대로 유지하는 것입니다.



가장자리 마스크를 사용하여 이미지의 특정 부분에만 언샵 마스크 적용

선택 영역 선명하게 하기

1. [레이어] 패널에서 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 됩니다.

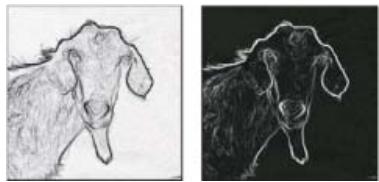
가장자리 마스크를 사용하여 이미지 선명하게 하기

1. 선택적으로 선명 효과를 적용하려면 마스크를 만듭니다. 가장자리 마스크는 여러 가지 방법으로 만들 수 있습니다. 선호하는 방법을 사용하거나 다음 방법을 사용해 보십시오.
 - [채널] 패널을 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 선택된 상태에서 [필터] > [기타] > [최대값]을 선택합니다. 그런 다음 반경을 낮은 값으로 설정하고 [확인]을 클릭하여 가장 자리를 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] > [수준]을 선택하고 검은 점을 높은 값으로 설정하여 임의 픽셀을 제거합니다. 필요한 경우 최종 가장자리 마스크를 재손질하기 위해 검은 점으로 칠할 수도 있습니다.



수준에서 검은 점을 높은 값으로 설정하여 가장자리 마스크의 임의 픽셀 제거

- [필터] > [흐림 효과] > [가우스 흐림 효과]를 선택하여 가장자리에 페더 효과를 적용합니다.

참고: 최대값, 중간값 및 가우스 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.

- [채널] 패널에서 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 복제 채널을 클릭하여 가장자리 마스크를 선택 영역으로 만듭니다.
- [레이어] 패널에서 이미지 레이어를 선택합니다. 선택 영역이 이미지에 나타나는지 확인합니다.
- [선택] > [반전]을 선택합니다.
- 선택 영역이 이미지 레이어에 활성화되어 있는 경우 [필터] > [선명 효과] > [언샵 마스크]를 선택합니다. 원하는 옵션을 설정하고 [확인]을 클릭합니다.

결과를 보려면 [채널] 패널에서 RGB 채널을 선택하고 이미지의 선택 영역을 해제합니다.

액션을 만들어 이 과정의 모든 단계를 편리하게 적용할 수 있습니다.

렌즈 흐림 효과 추가

맨 위로

이미지에 흐림 효과를 추가하여 필드 깊이가 더 좁아지는 효과를 만듭니다. 이로 인해, 이미지의 일부 개체에만 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 맵을 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 있

는 것처럼 처리되고 흰색 영역은 면 곳에 떨어져 있는 것처럼 처리됩니다.

 점차 흐려지는 효과를 내려면(아래쪽은 전혀 흐리게 표시되지 않고 위쪽은 가장 흐리게 표시됨) 새 알파 채널을 만들고 그레이디언트를 적용하여 이미지의 위쪽에는 채널이 흰색으로 표시되고 아래쪽에는 검정으로 표시되게 합니다. 그런 다음 [렌즈 흐림 효과] 필터를 선택하고 [소스] 팝업 메뉴에서 이 알파 채널을 선택합니다. 그레이디언트 방향을 변경하려면 [반전] 확인란을 선택합니다.

이 경우 나타나는 흐림 효과는 선택하는 조리개 모양에 따라 달라집니다. 블레이드의 수는 조리개 모양을 결정합니다. 조리개의 블레이드를 곡선 모양으로 만들거나(더 원형에 가깝게 만들거나) 회전시켜서 조리개의 블레이드를 변경할 수 있습니다. - 또는 + 단추를 클릭하여 미리 보기 를 축소하거나 확대할 수도 있습니다.

1. [필터] > [흐림 효과] > [렌즈 흐림 효과]를 선택합니다.
2. [미리 보기]에서 [더 빠르게]를 선택하면 미리 보기 더 빠르게 볼 수 있습니다. [더 정확하게]를 선택하면 이미지의 최종 버전을 볼 수 있습니다.
3. 사용할 수 있는 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 [한계 값] 슬라이더를 드래그하여 최소 명도를 선택합니다. 밝은 영역의 명도를 높이려면 [명도] 슬라이더를 드래그합니다.
7. 이미지에 노이즈를 추가하려면 [균일] 또는 [가우스]를 선택합니다. 색상에 영향을 주지 않으면 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 좀 더 사실적이고 재현하지 않은 것처럼 보이게 할 수 있습니다.

8. [확인]을 클릭하여 변경 내용을 이미지에 적용합니다.

이미지 영역 흐리게 하기

[맨 위로](#)

[흐림 효과 도구]는 선명한 가장자리를 부드럽게하거나 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 브러시를 선택하고 혼합 모드 및 강도 옵션을 설정합니다.
 - 표시된 모든 레이어의 데이터를 사용하여 흐리게 표시하려면 옵션 막대에서 [모든 레이어 샘플링]을 선택합니다. 이 옵션을 선택 취소하면 도구에서는 활성 레이어의 데이터를 사용합니다.
3. 이미지에서 흐리게 표시할 부분 위로 드래그합니다.

이미지 영역 선명하게 하기

[맨 위로](#)

[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. (도구가 표시되지 않을 경우 [흐림 효과]  도구를 누른 상태로 있습니다.)
2. 옵션 막대에서 다음을 수행하십시오.
 - 브러시 모양을 선택하고 혼합 모드 및 강도 옵션을 설정합니다.
 - 표시된 모든 레이어의 데이터를 사용하여 선명하게 표시하려면 [모든 레이어 샘플링]을 선택합니다. 이 옵션을 선택 해제하면 활성 레이어의 데이터만 사용됩니다.
 - 세부 사항을 향상시키고 픽셀 가공물을 최소화하려면 [세부 사항 보호]를 선택합니다. 더 화려하고 선명한 효과를 생성하려면 이 옵션을 선택 해제합니다.
3. 선명하게 표시할 이미지 부분 위로 드래그합니다.

색상 조정 이해

색상 및 색조 조정 전에 해야 할 일

이미지 교정

조정 패널 개요

색상 조정 명령

색상 조정

조정 설정 저장

조정 설정 재적용

CMYK 및 RGB에서 색상 교정

색상 영역 외의 색상 확인

색상 및 색조 조정 전에 해야 할 일

맨 위로

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.

- 프로필이 설정되고 보정된 모니터를 사용하여 작업합니다. 중요한 이미지를 편집할 때는 보정 및 프로필 작성이 필수적입니다. 그렇지 않으면 현재 모니터에 표시되는 이미지가 다른 모니터에 표시할 때 또는 인쇄할 때와 다르게 보입니다.
- 조정 레이어를 사용하여 이미지의 색조 범위와 색상 균형을 조정합니다. 조정 레이어를 사용하면 이미지 레이어의 데이터를 영구적으로 수정하거나 버리지 않고 연속적으로 색조를 조정할 수 있습니다. 단, 조정 레이어를 사용하면 이미지의 파일 크기가 증가하므로 컴퓨터의 **RAM**이 더 많이 필요하게 됩니다. [조정] 패널에서 색상 및 색조 명령에 액세스하면 자동으로 조정 레이어가 만들어집니다.
- 조정 레이어를 사용하지 않으려면 이미지 레이어에 직접 조정을 적용할 수 있습니다. 이미지 레이어에서 직접 색상 또는 색조 조정을 하면 일부 이미지 정보가 버려질 수 있습니다.
- 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.
- [화장된 보기]에서 [정보] 또는 [막대 그래프] 패널을 엽니다. 이미지를 평가하고 교정할 때 이 두 패널을 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 조정은 한 번에 하나의 레이어에만 적용됩니다. 대상 레이어의 이미지 구성 요소에만 적용됩니다.

이미지 교정

맨 위로

다음은 이미지의 색조와 색상을 교정할 때 따라야 할 일반적인 작업 과정입니다.

1. 이미지의 품질 및 색조 범위를 확인하려면 막대 그래프를 사용합니다.
2. 색상 및 색조 조정에 액세스하려면 [조정] 패널이 열려 있는지 확인합니다. 다음 단계에서 설명하는 조정에 액세스하려면 아이콘을 클릭합니다. [조정] 패널에서 교정을 적용하면 더 높은 유연성으로 작업하고 이미지 정보를 보존할 수 있는 조정 레이어가 만들어집니다. 조정 패널 개요 및 조정 레이어 및 칠 레이어 정보를 참조하십시오.
3. 원하지 않는 색상 경향성을 제거하거나, 과도한 채도 사용을 교정하거나, 색상의 채도를 낮추려면 색상 균형을 조정합니다. 색상 조정 명령을 참조하십시오.
4. [수준] 또는 [곡선] 조정을 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 훈 점 및 검은 점 설정이라고 합니다. 밝은 영역과 어두운 영역을 설정하면 일반적으로 중간 영역의 픽셀이 알맞게 재분배됩니다. 그러나 중간 색조는 수동으로 조정해야 할 수 있습니다.

어두운 영역과 밝은 영역의 색조를 조정하려면 [어두운 영역/밝은 영역] 명령을 사용합니다. 어두운 영역과 밝은 영역의 세부 묘사 개선을 참조

하십시오.

5. (선택 사항) 기타 색상 조정을 수행합니다.

이미지의 전체 색상 균형을 교정한 후 색상 품질을 향상시키거나 특수한 효과를 내도록 추가적으로 조정할 수 있습니다.

6. 이미지의 가장자리를 선명하게 합니다.

마지막으로 [언샵 마스크] 또는 [고급 선명 효과] 필터를 사용하여 이미지의 가장자리를 선명하게 합니다. 이미지에 필요한 선명 효과의 정도는 사용하는 디지털카메라나 스캐너에서 만들어낸 이미지 품질에 따라 다릅니다. 이미지 선명하게 하기 참조하십시오.

7. (선택 사항) 프린터 또는 인쇄기 특성에 맞게 대상 이미지를 정합니다.

[수준] 또는 [곡선] 조정에서 옵션을 사용하여 밝은 영역 및 어두운 영역 정보를 데스크탑 프린터와 같은 출력 장치의 색상 영역으로 가져올 수 있습니다. 이미지를 상업용 인쇄기로 보낼 때 인쇄기의 특성을 알고 있는 경우에도 이 절차를 수행할 수 있습니다.

선명 효과를 사용하면 인접 픽셀의 대비가 증가하므로 현재 사용 중인 프린터 또는 인쇄기에서 중요 영역의 일부 픽셀이 인쇄되지 않을 수도 있습니다. 따라서 선명 효과를 적용한 후에는 출력 설정을 세부적으로 조정하는 것이 좋습니다. 출력 설정에 대한 자세한 내용은 [밝은 영역 및 어두운 영역 대상 값 설정](#) 참조하십시오.

조정 패널 개요

맨 위로

색상 및 색조를 조정하기 위한 도구는 [조정] 패널에 있습니다. 도구 아이콘을 클릭하면 조정이 선택되고 조정 레이어가 자동으로 만들어집니다. [조정] 패널에서 제어와 옵션을 사용하여 조정하면 비파괴적인 조정 레이어가 만들어집니다. [조정 레이어 및 칠 레이어 정보](#) 참조하십시오.

Photoshop CC 및 CS6에서는 [속성] 패널에 조정 사전 설정이 있는 [사전 설정] 메뉴가 있습니다. Photoshop CS5에서는 [조정] 패널에 일반적인 이미지 교정을 적용하는 조정 사전 설정 목록이 있습니다. [수준], [곡선], [노출], [색조/채도], [흑백], [채널 혼합] 및 [선택 색상]에 사전 설정을 사용할 수 있습니다. 사전 설정을 클릭하면 조정 레이어를 사용하여 해당 사전 설정이 이미지에 적용됩니다. 조정 설정을 언제라도 사전 설정을 저장할 수 있으며, 이 사전 설정은 사전 설정 목록에 추가됩니다.

조정 아이콘 또는 사전 설정을 클릭하면 특정 조정에 대한 설정 옵션이 표시됩니다.

비디오는 [레이어 조정 소개](#)를 참조하십시오.

조정 패널을 사용하여 교정 적용

1. [조정] 패널에서 조정 아이콘을 클릭하거나 패널 메뉴에서 조정을 선택합니다. CS5에서는 조정 사전 설정을 클릭할 수도 있습니다.

2. [속성] 패널(CC, CS6) 또는 [조정] 패널(CS5)에서 제어 및 옵션을 사용하여 원하는 설정을 적용합니다.

3. 다음 중 하나를 수행합니다(옵션).

- 조정을 표시하거나 숨기려면 [레이어 가시성 켜기/끄기] 단추 를 클릭합니다.
- 조정을 원래 설정으로 되돌리려면 [재설정] 단추 를 클릭합니다.
- 조정을 버리려면 [이 조정 레이어 삭제] 단추 를 클릭합니다.
- Photoshop CC 및 Photoshop CS6에서 [조정] 패널 너비를 확장하려면 패널의 하단 모퉁이를 드래그합니다. Photoshop CS5에서는 [확장 보기] 단추를 클릭합니다.
- (CS5) 현재 조정 레이어 위에 다른 조정 레이어를 추가하려면 화살표 를 클릭합니다. 이 절차를 수행하면 [조정] 패널이 조정 아이콘 및 사전 설정 목록 표시로 돌아갑니다. Photoshop CC 및 CS6에서 조정 아이콘은 [조정] 패널에 항상 표시됩니다.
- (CS5) [조정] 패널의 조정 아이콘 및 사전 설정에서 현재 조정 설정 옵션으로 돌아가려면 화살표 를 클릭합니다.

아래 레이어에만 교정 적용

1. [조정] 패널에서 조정 아이콘을 클릭하거나 패널 메뉴에서 조정을 선택합니다. CS5에서는 조정 사전 설정을 클릭할 수도 있습니다.

2. [속성] 패널(CC, CS6) 또는 [조정] 패널(CS5)에서 [레이어에 클립] 단추 를 클릭합니다. 아이콘을 다시 클릭하면 [레이어] 패널에서 아래의 모든 레이어에 조정이 적용됩니다.

조정 사전 설정 저장 및 적용

Photoshop CC 및 Photoshop CS6의 [속성] 패널에는 [조정] 패널에서 클릭한 도구에 대한 조정 사전 설정이 있는 [사전 설정] 메뉴가 있습니다.

Photoshop CS5의 [조정] 패널에는 일반적인 색상 및 색조 조정을 위한 사전 설정 목록이 있습니다. 또한 [레벨], [곡선], [노출], [색조/채도], [흑백], [채널 혼합] 및 [선택 색상]에 대한 사전 설정을 저장하고 적용할 수 있습니다. 사전 설정을 저장하면 사전 설정 목록에 추가됩니다.

- 조정 설정을 사전 설정으로 저장하려면, [속성] 패널 메뉴(CC, CS6) 또는 [조정] 패널 메뉴(CS5)에서 [사전 설정 저장] 옵션을 선택합니다.
- (CC, CS6) 조정 사전 설정을 적용하려면, [속성] 패널의 [사전 설정] 메뉴에서 사전 설정을 선택합니다.
- (CS5) 조정 사전 설정을 적용하려면 삼각형을 클릭하여 특정 조정에 대한 사전 설정 목록을 확장한 다음 사전 설정을 클릭합니다. Alt

키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 삼각형을 클릭하면 모든 사전 설정이 확장됩니다.

텍스트 필드 또는 대상 조정 도구 자동 선택

텍스트 필드 또는 대상 조정 도구를 사용하여 조정 매개 변수를 자주 변경하는 경우 해당 항목을 자동으로 선택하면 효율을 극대화할 수 있습니다.

- [속성] 패널 메뉴(CC, CS6) 또는 [조정] 패널(CS5)에서 [자동 선택 매개 변수]나 [자동 선택 대상 조정 도구]를 선택합니다.

 필요에 따라 텍스트 필드를 선택하려면 Shift-Enter(Windows) 또는 Shift-Return(Mac OS)을 누릅니다.

색상 조정 명령

[맨 위로](#)

다음과 같은 색상 조정 명령을 사용할 수 있습니다.

자동 단계 조정 이미지의 색상 균형을 빠르게 교정합니다. 이 기능은 말 그대로 색상을 자동으로 조정하는 기능을 제공하며 [자동 색상] 명령의 동작 방법을 세밀하게 조정할 수도 있습니다. [자동 색상 명령을 사용하여 색상 경향성 제거](#)를 참조하십시오.

수준 명령 개별 색상 채널에 픽셀 분포를 설정하여 색상 균형을 조정합니다. 수준을 사용하여 색상 조정을 참조하십시오.

곡선 명령 개별 채널의 밝은 영역, 중간 영역 및 어두운 영역을 조정하는 데 사용할 수 있는 제어점을 최대 14개까지 제공합니다. 곡선 개요를 참조하십시오.

노출 명령 선형 색상 공간에서 연산을 수행하여 색조를 조정합니다. 노출은 HDR 이미지에 주로 사용됩니다. HDR 이미지의 노출 조정을 참조하십시오.

활기 명령 클리핑이 최소화되도록 색상 채도를 조정합니다. 활기를 사용하여 색상 채도 조정을 참조하십시오.

포토 필터 명령 카메라 렌즈 전면의 Kodak Wratten 또는 Fuji 필터를 사용하는 효과를 시뮬레이션하여 색상을 조정합니다. [포토 필터 명령을 사용하여 색상 균형 변경](#)을 참조하십시오.

색상 균형 명령 이미지에 포함된 전체 색상의 혼합 내용을 변경합니다. [색상 균형 조정 적용](#)을 참조하십시오.

색조/채도 명령 전체 이미지 또는 개별 색상 구성 요소의 색조, 채도 및 밝기 값을 조정합니다. 색조 및 채도 조정을 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. [서로 다른 이미지에서 색상 일치](#)를 참조하십시오.

색상 대체 명령 이미지의 특정 색상을 새 색상 값으로 대체합니다. [이미지에서 개체 색상 대체](#)를 참조하십시오.

선택 색상 명령 개별 색상 구성 요소의 원색량을 조정합니다. [선택 색상 조정](#)을 참조하십시오.

채널 혼합 명령 색상 채널을 수정합니다. 다른 색상 조정 도구를 사용하는 경우에는 색상 조정이 쉽게 완료되지 않습니다. [색상 채널 혼합](#)을 참조하십시오.

색상 조정

[맨 위로](#)

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 도구 및 옵션 설정은 [조정] 패널에서 액세스합니다. 색상 조정 도구 개요는 [색상 조정 명령](#)을 참조하십시오.

이미지의 색상을 여러 방법으로 조정할 수 있습니다. 가장 유연한 방법은 조정 레이어를 사용하는 것입니다. [조정] 패널에서 색상 조정 도구를 선택하면 Photoshop에서 자동으로 조정 레이어가 만들어집니다. 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.

- [조정] 패널에서 조정 아이콘을 클릭합니다. CS5에서는 [조정] 패널에서 조정 사전 설정을 선택할 수도 있습니다.
- 조정 레이어를 만듭니다. [조정 및 칠 레이어 만들기 및 제한](#)을 참조하십시오.
- [레이어] 패널에서 기존 조정 레이어의 축소판을 두 번 클릭합니다.

참고: [이미지] > [조정]을 선택하고 이미지 레이어에 직접 조정을 적용할 명령을 하위 메뉴에서 선택할 수도 있습니다. 이 방법을 사용하면 정보가 벼려진다는 점에 유의하십시오.

새 조정 레이어에는 레이어 마스크가 포함되며, 이 레이어 마스크는 기본적으로 비어 있습니다(또는 흰색). 즉, 조정이 전체 이미지에 적용됩니다. 조정 레이어를 추가할 때 이미지에 활성 선택 영역이 있는 경우 초기 레이어 마스크는 선택되지 않은 영역을 검정으로 마스크합니다. 브러시 도구를 사용하여 조정을 이미지에 적용하지 않을 검정 영역을 마스크에 칠할 수 있습니다. 레이어 마스크 편집을 참조하십시오.

3. 조정이 적용된 이미지와 조정이 적용되지 않은 이미지의 보기를 켜거나 끄려면 [속성] 패널(CC, CS6) 또는 [조정] 패널(CS5)에서 [레이어 가시성 켜기/끄기] 아이콘 을 클릭합니다.

 변경 사항을 최소하려면 [재설정] 단추를 클릭합니다.

조정 설정 저장

맨 위로

색상 조정 설정을 저장한 다음 다른 이미지에 적용할 수 있습니다. 설정이 저장되면 [속성] 패널의 [사전 설정] 메뉴(CC, CS6) 또는 [조정] 패널의 사전 설정 목록(CS5)에서 이 설정을 액세스할 수 있습니다. 또한 조정 대화 상자 메뉴에서 [사전 설정 로드] 옵션을 선택할 수도 있습니다. 색상 일치 명령을 사용하여 색상 조정 설정을 저장하려면 [서로 다른 이미지에서 색상 일치](#)를 참조하십시오.

- [사전 설정] 메뉴(CC, CS6) 또는 [조정] 패널(CS5)에서 설정을 저장하려면, 패널 메뉴에서 [사전 설정 저장] 옵션을 선택합니다. 이 옵션은 [수준], [곡선], [노출], [색조/채도], [흑백], [채널 혼합] 및 [선택 색상]에만 사용할 수 있습니다.
- [어두운 영역/밝은 영역] 또는 [색상 대체] 이미지 조정 대화 상자에서 설정을 저장하려면 [저장]을 클릭합니다. [수준], [곡선], [노출], [색조/채도], [흑백], [채널 혼합] 또는 [선택 색상] 이미지 조정 대화 상자에서는 패널 메뉴에서 [사전 설정 저장]을 선택합니다. 설정 이름을 입력하고 [저장]을 클릭합니다.

조정 설정 다시 적용

맨 위로

조정 설정이 저장되면 사전 설정으로 저장되고 다시 적용할 수 있습니다.

- (CC, CS6) [속성] 패널의 [사전 설정] 메뉴에서 조정 사전 설정을 선택합니다.
- (CS5) [조정] 패널에서 조정 사전 설정 세트를 확장하고 메뉴 목록에서 선택합니다.
- 조정 대화 상자에서 [불러오기]를 클릭합니다. 저장한 조정 파일을 찾아 불러옵니다. [곡선], [흑백], [노출], [색조/채도], [선택 색상], [수준] 또는 [채널 혼합] 대화 상자에서, 저장된 사전 설정이 [사전 설정] 메뉴에 나타납니다. [사전 설정] 옵션에서 [사전 설정 로드]를 선택하여 다른 위치에서 [사전 설정] 팝업 메뉴에 표시되지 않은 사전 설정을 불러옵니다.

기본 사전 설정을 제거하려면 다음 폴더로 이동하고, 사전 설정을 폴더 밖으로 이동한 다음 Photoshop을 다시 시작합니다.

- Windows: [시작 드라이브]/Program Files/Adobe/Adobe Photoshop/[버전_번호]/Presets/[조정 유형]/[사전 설정 이름]
- Mac OS: [시작 드라이브]/Applications/Adobe Photoshop/[버전_번호]/Presets/[조정 유형]/[사전 설정 이름]

CMYK 및 RGB에서 색상 교정

맨 위로

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. 화면 표시용 이미지인 경우에는 RGB 이미지를 CMYK 모드로 변환하지 마십시오. 분리되어 인쇄되는 CMYK 이미지의 경우에는 RGB 모드에서 색상 교정을 수행하지 마십시오.

한 모드에서 다른 모드로 이미지를 변환해야 하는 경우에는 RGB 모드에서 대부분의 색조 및 색상 교정 작업을 수행하십시오. 그런 다음 CMYK 모드를 사용하여 세밀하게 조정할 수 있습니다. RGB 모드에서 작업하면 다음과 같은 이점이 있습니다.

- RGB에는 채널 수가 더 적습니다. 따라서 컴퓨터 메모리 사용량이 더 적습니다.
- RGB는 CMYK에 비해 색상 범위가 더 넓으며 조정 후에 더 많은 색상이 유지됩니다.

이 경우 특정 출력 장치에서 문서를 재생할 때 문서의 색상이 어떻게 나타나는지를 화면에서 미리 보기 위해 화면 색상 교정을 사용할 수 있습니다. [화면 색상 교정 정보](#)를 참조하십시오.

 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 설정에서 [작업 중인 CMYK] 옵션을 선택한 후 [저해상도 인쇄 색상] 명령을 선택하여 창 중 하나에 CMYK 미리 보기 를 킁합니다.

색상 영역 외의 색상 확인

맨 위로

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 색상인지를 판별할 수 있습니다.

- [정보] 패널에서 포인터를 색상 영역 외 색상으로 이동하면 CMYK 값 옆에 느낌표가 나타납니다.
- [색상 피커]와 [색상] 패널 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. 변환 옵션에 따라 이미지의 일부 세부 묘사가 손실될 수 있습니다. CMYK 모드로 변환하기 전에 이미지의 색상 영역 외부 색상을 확인하거나 수동으로 교정할 수 있습니다. [색상 영역 경고] 명령을 사용하여 색상 영역 외의 색상을 밝게 할 수 있습니다.

색상 영역 외의 색상 찾기

1. 보기 > 저해상도 인쇄 설정을 선택한 다음 색상 영역 경고 기준으로 사용할 인쇄 교정본 프로필을 선택합니다.

2. [보기] > [색상 영역 경고]를 선택합니다.

저해상도 인쇄 프로필 공간에 해당하는 색상 영역 밖의 모든 퍽 셀이 회색으로 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] 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

Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

수준 조정

수준 개요

전문가 의견: 수준 명령

수준을 사용하여 색조 범위 조정

수준을 사용하여 색상 조정

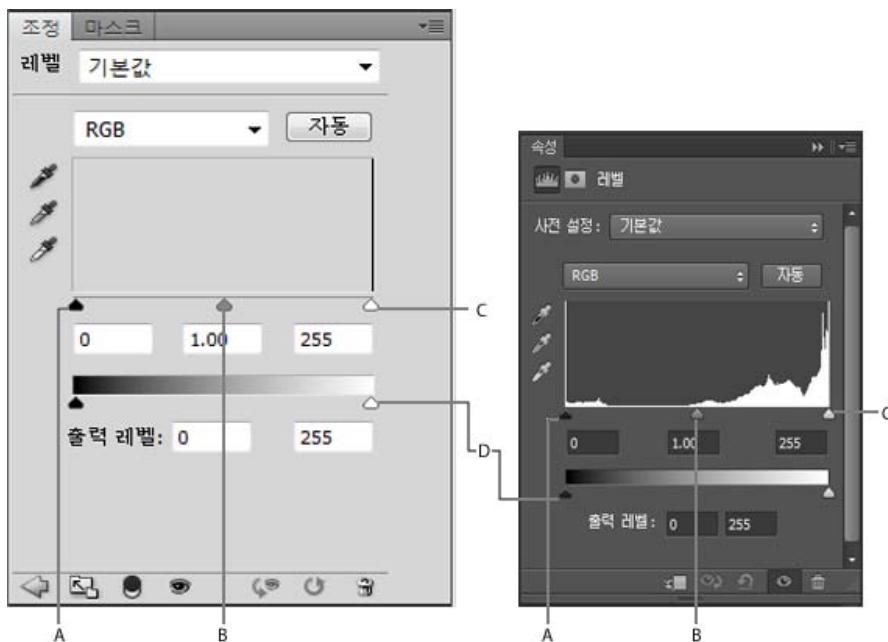
수준으로 사진에 대비 추가

수준 개요

맨 위로

[수준] 조정을 사용하면 이미지의 어두운 영역, 중간 영역 및 밝은 영역의 강도 수준을 조정하여 이미지의 색조 범위와 색상 균형을 교정할 수 있습니다. [수준] 막대 그래프를 보고 이미지의 주요 색조를 조정할 수 있습니다. 막대 그래프를 읽는 방법에 대한 자세한 내용은 [막대 그래프 정보](#)를 참조하십시오.

수준 설정을 사전 설정으로 저장한 다음 다른 이미지에 적용할 수 있습니다. 자세한 내용은 [조정 설정 저장 및 조정 설정 다시 적용](#)을 참조하십시오.



수준 조정

A. 그림자 B. 중간 색조 C. 밝은 영역 D. 출력 수준 슬라이더

비디오 자습서

수준 명령에 대한 자세한 자습서 내용은 다음을 참조하십시오.

[수준으로 색상 경향성 수정\(2:05\)](#)

[채널별 수준 조정\(3:59\)](#). 이 자습서에서는 조정 레이어 마스크를 사용하여 조정을 분리하는 방법을 보여 줍니다.

수준을 사용하여 색조 범위 조정

맨 위로

두 개의 [입력 수준] 슬라이더는 검은 점과 흰 점을 [출력] 슬라이더의 설정으로 매핑합니다. 기본적으로 [출력] 슬라이더의 수준은 0입니다. 수준 0에서의 픽셀은 검정이며 수준 255에서의 픽셀은 흰색입니다. 기본 위치의 [출력] 슬라이더에서 검정 입력 슬라이더를 움직이면 픽셀 값이 수준 0에 매핑되고, 흰 입력 슬라이더를 움직이면 픽셀 값이 수준 255에 매핑됩니다. 나머지 수준은 수준 0에서 255 사이에 재분배됩니다. 이러한 재분배는 이미지의 색조 범위를 확대하고 전체적인 이미지의 대비를 높이는 효과를 가져옵니다.

참고: 어두운 영역을 클리핑하면 픽셀이 검정이 되면서 세부 묘사가 사라집니다. 밝은 영역을 클리핑하면 픽셀이 흰색이 되면서 세부 묘사가 사라집니다.

중간 입력 슬라이더는 이미지의 감마를 조정합니다. 이렇게 하면 중간 영역(수준 128)이 이동하여 밝은 영역과 어두운 영역이 크게 바뀌지 않으면서

회색 색조의 중간 범위 강도 값이 변경됩니다.

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [조정] 패널에서 [수준] 아이콘 을 클릭하거나, 패널 메뉴에서 [수준]을 선택합니다.
- (CS5) [조정] 패널에서 [수준] 사전 설정을 클릭합니다.
- [레이어] > [새 조정 레이어] > [수준]을 선택합니다. [새 레이어] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다.

참고: [이미지] > [조정] > [수준]을 선택하여 이미지 레이어를 직접 조정하고 이미지 정보를 삭제합니다.

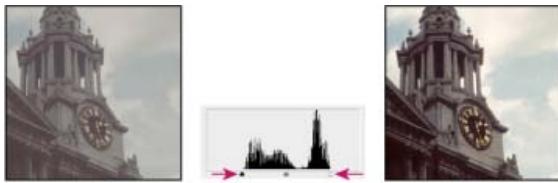
2. (선택 사항) 특정 색상 채널의 색조를 조정하려면 [채널] 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

3. (선택 사항) 여러 색상 채널을 동시에 편집하려면 [이미지] > [조정] > [수준] 명령을 선택하기 전에 Shift 키를 누른 채 [채널] 패널에서 채널을 선택합니다. ([수준] 조정 레이어에는 이 방법이 작동하지 않습니다.) 그러면 [채널] 메뉴에 대상 채널의 약어가 표시됩니다. 예를 들어, 청록과 자홍 채널의 경우 CM이 표시됩니다. 메뉴에는 선택한 채널 조합에 해당하는 각 채널도 들어 있습니다. 별색 채널과 알파 채널은 개별적으로 편집합니다.

4. 어두운 영역과 밝은 영역을 수동으로 조정하려면 흰색 및 검정 [입력 수준] 슬라이더를 막대 그래프 한쪽 끝에 있는 첫 번째 픽셀 그룹의 가장자리로 드래그합니다.

예를 들어, 검은 점을 수준 5로 이동하면 수준 5 이하의 모든 픽셀이 수준 0으로 매핑됩니다. 마찬가지로 흰 점 슬라이더를 왼쪽의 수준 243으로 이동하면 수준 243 이상의 모든 픽셀이 수준 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 수준] 텍스트 상자에 직접 값을 입력할 수도 있습니다.



수준 입력 슬라이더를 사용하여 검은 점과 흰 점 조정

5. (선택 사항) 클리핑된 이미지의 영역(완전한 검정 또는 완전한 흰색)을 식별하려면 다음 중 하나를 수행하십시오.

- Alt(Windows) 키 또는 Option(Mac OS) 키를 누른 채 검정 점 및 흰색 점 슬라이더를 드래그합니다.
- 패널 메뉴에서 [흑백 점 클리핑 표시]를 선택합니다.

6. 중간 영역을 조정하려면 중간 입력 슬라이더를 사용하여 감마를 조정합니다.

중간 입력 슬라이더를 왼쪽으로 움기면 전체 이미지가 더욱 밝게 표시됩니다. 이렇게 슬라이더를 조정하면 더 낮은(더 어두운) 수준이 [출력] 슬라이더 사이의 중간점 수준으로 매핑됩니다. [출력] 슬라이더가 기본 위치(0과 255)에 있는 경우 중간점은 수준 128입니다. 이 예에서는 어두운 영역이 확대되어 0에서 128까지의 색조 범위를 칠해지고 밝은 영역은 축소됩니다. 중간 입력 슬라이더를 오른쪽으로 움기면 반대의 효과가 나타나서 이미지가 더욱 어둡게 표시됩니다.

참고: 가운데 [입력 수준] 상자에 감마 조정 값을 직접 입력할 수도 있습니다.

[막대 그래프] 패널에서 조정된 막대 그래프를 볼 수 있습니다.

수준을 사용하여 색상 조정

맨 위로

1. [조정] 패널에서 [수준] 아이콘 을 클릭하거나 패널 메뉴에서 [수준]을 선택합니다.

2. [속성] 패널(CC, CS6) 또는 [조정] 패널(CS5)에서 다음 중 하나를 수행하여 색상 경향성을 중화합니다.

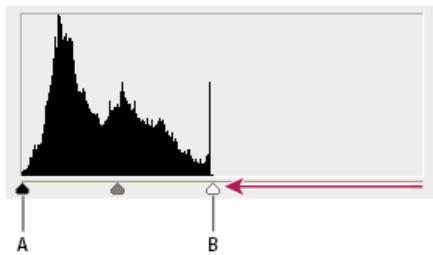
- 스포이드 도구를 클릭하여 회색 점 을 설정합니다. 그런 다음 중간 회색인 이미지 부분을 클릭합니다.
- 기본 자동 수준 조정을 적용하려면 [자동]을 클릭합니다. 다른 자동 조정 옵션을 테스트하려면 [속성] 패널 메뉴(CC, CS6) 또는 [조정] 패널 메뉴(CS5)에서 [자동 옵션]을 선택한 다음 [자동 색상 교정 옵션] 대화 상자에서 [알고리즘]을 변경합니다.

일반적으로 같은 색상 구성 요소 값을 지정하여 중간 회색을 표현합니다. 예를 들어, 같은 빨강, 녹색, 파랑의 값을 할당하여 RGB 이미지에 중간 회색을 표현합니다.

수준으로 사진에 대비 추가

맨 위로

이미지에 전체 색조 범위가 사용되지 않아 전체적으로 대비를 높여야 하는 경우에는 [조정] 패널에서 [레벨] 아이콘 을 클릭합니다. 그런 다음 [어두운 영역] 및 [밝은 영역] 입력 슬라이더를 막대 그래프의 끝에 닿을 때까지 안쪽으로 드래그합니다.



이미지 레이어가 그레프 끝까지 확장되지 않으면 이는 이미지가 전체 색조 범위를 사용하지 않는다는 것을 나타냅니다.

- A.** 어두운 영역 입력 슬라이더 **B.** 밝은 영역 입력 슬라이더

자세한 내용

- CS6에서 이미지 색상 및 색조 조정

Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호 정책

인쇄업체로 보내기 위한 대상 이미지 지정

밝은 영역 및 어두운 영역 대상 값 설정

레벨을 사용하여 인쇄할 때 밝은 영역과 어두운 영역 세부 묘사 유지
스포이드를 사용하여 대상 값 설정

밝은 영역 및 어두운 영역 대상 값 설정

맨 위로

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.

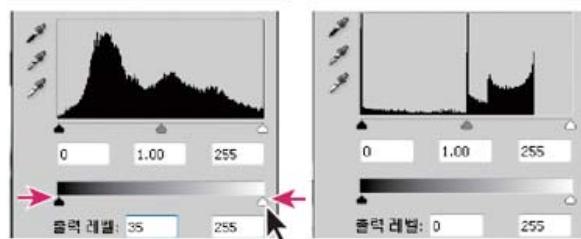
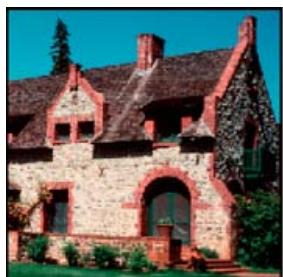
데스크탑 프린터에서 이미지를 인쇄하고 시스템에서 색상을 관리하는 경우에는 대상 값을 설정하지 않습니다. Photoshop 색상 관리 시스템은 프로필이 내장된 데스크탑 프린터로 이미지가 제대로 인쇄되도록 화면에 나타나는 이미지를 자동으로 조정합니다.

레벨을 사용하여 인쇄할 때 밝은 영역과 어두운 영역 세부 묘사 유지

맨 위로

[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 영역 세부 묘사를 인쇄기에서 안전하게 인쇄할 수 있습니다.

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 값 설정

맨 위로

- 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.
- [조정] 패널에서 [레벨] 또는 [곡선] 아이콘 을 클릭합니다.

[수준]이나 [곡선]을 선택하면 스포이드 도구 가 [조정] 패널(CS5)이나 [속성] 패널(CS6) 외부에서 활성화됩니다. 단축키를 사용하여 스크롤 컨트롤, [손 도구] 및 [돋보기 도구] 에 액세스할 수도 있습니다.

- 이미지에서 그대로 유지하려는 밝은 영역 및 어두운 영역을 지정하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 포인터를 이미지 주위로 옮기고 [정보] 패널에서 (검정이나 흰색으로 클리핑하지 않고) 유지하려는 가장 밝은 영역과 가장 어두운 영역을 찾습니다. 자세한 내용은 이미지에서 색상 값 보기를 참조하십시오.

포인터를 이미지 안으로 드래그한 다음 조정 패널 이나 속성 패널 의 곡선에서 유지하려는 가장 밝은 영역 점과 가장 어두운

영역 점을 찾습니다. 곡선 조정을 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.

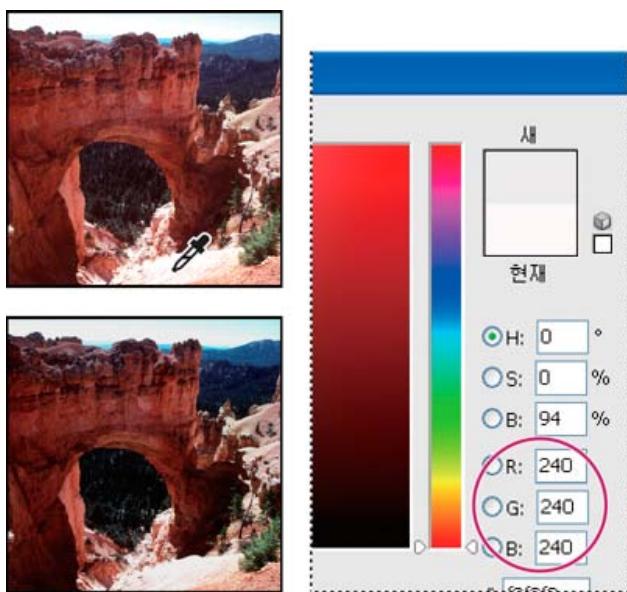
[레벨]이나 [곡선]에 액세스하기 전에 [한계 값] 명령을 사용하여 대표적인 밝은 영역과 어두운 영역을 확인할 수도 있습니다. 자세한 내용은 두 가지 값의 흑백 이미지 만들기를 참조하십시오.

4. 이미지의 가장 밝은 영역에 밝은 영역 값을 지정하려면 [레벨]이나 [곡선] 조정에서 [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.

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 영역 아래에 있는 [명도](B) 상자에 96을 입력하면 이러한 대상 값의 근사치를 빠르게 구할 수 있습니다.

대비가 너무 높아지지 않도록 키 이미지를 사용하여 밝은 영역을 낮은 값으로 설정해야 할 수도 있습니다. [밝기] 값을 96에서 80으로 시험해 봅니다.

이미지 전체의 픽셀 값은 새로 설정한 밝은 영역의 값에 비례하여 조정됩니다. 클릭한 영역보다 밝은 픽셀은 클리핑되어 레벨 255의 흰색으로 조정됩니다. [정보] 패널에는 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 [조정] 패널(CS5)이나 [속성] 패널(CS6)에서 [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, 10가, 회색 음영의 경우 96% 도트가 대략 여기에 해당합니다. [색상 피커]에 있는 HSB 영역 아래에 있는 [명도](B) 상자에 4를 입력하면 이러한 대상 값의 근사치를 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. [밝기] 값을 4에서 20으로 시험해 봅니다.

기타 도움말 항목



막대 그래프와 픽셀 값 보기

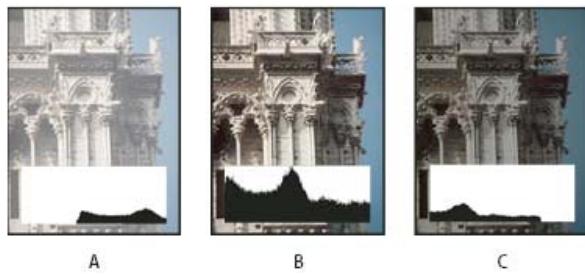
막대 그래프 정보
막대 그래프 패널 개요
다중 레이어 문서에 대한 막대 그래프 보기
막대 그래프 조정 내용 미리 보기
막대 그래프 새로 고치기
이미지에서 색상 값 보기
색상 조정 중 색상 정보 보기
색상 샘플러 조정

막대 그래프 정보

맨 위로

막대 그래프는 각 색상 강도 레벨의 픽셀 수를 그래프로 표시하여 이미지의 픽셀이 분포되어 있는 상태를 보여줍니다. 막대 그래프에는 어두운 영역(막대 그래프의 왼쪽 부분에 표시), 중간 영역(가운데에 표시) 및 밝은 영역(오른쪽 부분에 표시)의 세부 묘사가 표시됩니다. 막대 그래프를 사용하면 보정에 적합한 충분한 세부 묘사가 이미지에 있는지 여부를 확인할 수 있습니다.

또한 막대 그래프에서는 이미지의 색조 범위나 이미지 키 유형도 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 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

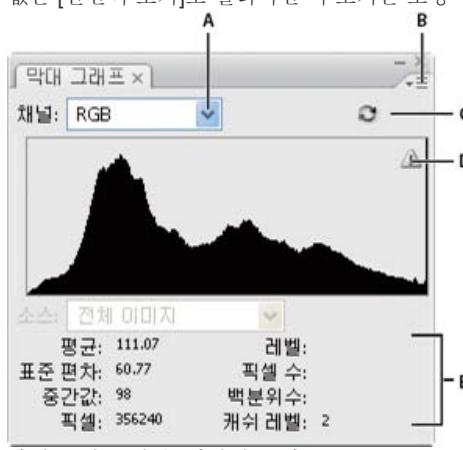
[막대 그래프] 패널은 이미지의 색조 및 색상 정보를 표시하는 데 사용되는 다양한 옵션을 제공합니다. 기본적으로 막대 그래프에는 전체 이미지의 색조 범위가 나타납니다. 이미지의 일부에 대한 막대 그래프 데이터를 표시하려면 먼저 해당 부분을 선택하십시오.

☞ [곡선 표시 옵션] 아래에서 막대 그래프 옵션을 선택하면 열리는 [곡선] 대화 상자 및 패널 메뉴에서 [곡선 표시 옵션]을 선택하고 [막대 그래프]를 선택하여 열리는 [곡선 조정] 패널(CS5) 또는 [곡선 속성] 패널(CS6)에서 이미지 막대 그래프를 전체적으로 볼 수 있습니다.

막대 그래프 패널 개요

맨 위로

❖ [창] > [막대 그래프]를 선택하거나 [막대 그래프] 탭을 클릭하여 [막대 그래프] 패널을 엽니다. 기본적으로 [막대 그래프] 패널은 컨트롤이나 통계가 없는 [간단히 보기]로 열리지만 이 보기의 조정이 가능합니다.



막대 그래프 패널 (확장된 보기)

A. 채널 메뉴 B. 패널 메뉴 C. 캐시하지 않고 새로 고침 단추 D. 캐시된 데이터 경고 아이콘 E. 통계

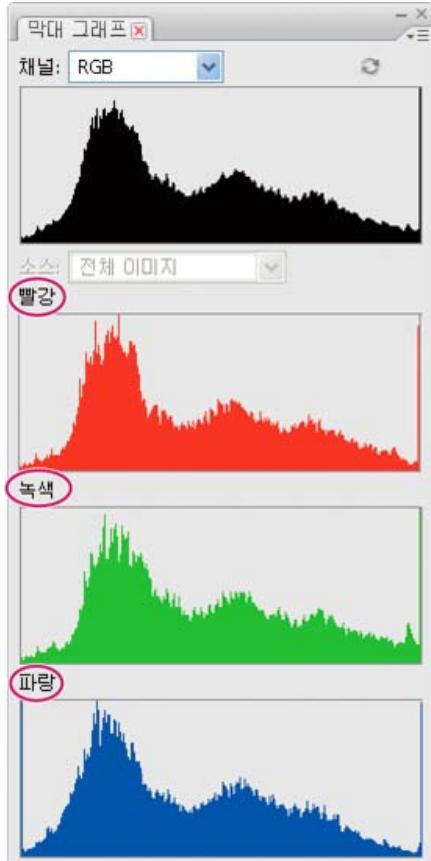
막대 그래프 패널의 보기 조정

❖ [막대 그래프] 패널 메뉴에서 보기를 선택합니다.

확장된 보기 막대 그래프에 통계가 함께 표시됩니다. 또한 막대 그래프로 표현되는 채널 선택, [막대 그래프] 패널의 옵션 보기, 캐시되지 않은 데이터를 표시하기 위한 막대 그래프 새로 고침 및 다중 레이어 문서의 특정 레이어 선택을 수행하기 위한 컨트롤도 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 색상으로 표시되어 있고 통계는 숨겨진 [막대 그래프] 패널

막대 그래프에서 특정 채널 보기

[막대 그래프] 패널의 [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 채널의 막대 그래프를 표시하려면 개별 채널을 선택합니다.
- 이미지의 색상 모드에 따라 [RGB], [CMYK] 또는 [합성]을 선택하여 모든 채널의 합성 막대 그래프를 표시합니다.
- 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. 이 옵션은 [확장된 보기] 또는 [모든 채널 보기]를 처음 선택했을 때 RGB 및 CMYK 이미지에 대한 기본 보기입니다.

[모든 채널 보기]를 선택하고 [채널] 메뉴를 선택하면 패널에서 맨 위에 있는 막대 그래프에만 영향을 줍니다.

색상 채널 막대 그래프 보기

❖ [막대 그래프] 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- [모든 채널 보기]를 선택하고 패널 메뉴에서 [색상 채널 표시]를 선택합니다.
- [확장된 보기] 또는 [모든 채널 보기]를 선택하고 [채널] 메뉴에서 개별 채널을 선택한 후 패널 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 패널은 [확장된 보기]와 [모든 채널 보기]로 통계를 표시합니다.

1. [막대 그래프] 패널 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.

패널은 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.

캐시 레벨 막대 그래프를 만들 때 사용한 현재 이미지 캐시를 표시합니다. 캐시 레벨이 1보다 높으면 막대 그래프가 더 빠르게 표시됩니다. 이 경우 막대 그래프는 이미지의 대표 샘플링 픽셀에서 확대율에 따라 추출됩니다. 원본 이미지는 캐시 레벨이 1입니다. 레벨 1 이상의 각 레벨에서는 4개의 인접 픽셀을 평균하여 하나의 픽셀 값을 산출합니다. 따라서 각 레벨은 더 낮은 레벨 치수의 절반(픽셀 수는 1/4)이 됩니다.

Photoshop에서 신속하게 균사치를 구해야 하는 경우 상위 레벨 중 하나가 사용될 수 있습니다. [캐시하지 않고 새로 고침] 단추를 클릭하여 실제 이미지 레이어를 사용하여 막대 그래프를 다시 그립니다.

다중 레이어 문서에 대한 막대 그래프 보기

[맨 위로](#)

1. [막대 그래프] 패널 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] 패널에서 선택된 레이어에 대한 막대 그래프를 표시합니다.

합성 조정 조정 레이어 아래의 모든 레이어를 포함하여 [레이어] 패널에서 선택된 조정 레이어에 대한 막대 그래프를 표시합니다.

막대 그래프 조정 내용 미리 보기

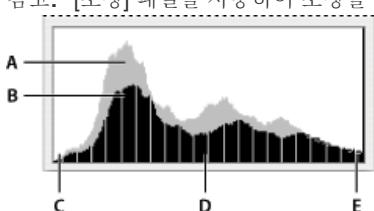
[맨 위로](#)

막대 그래프에 대한 색상 및 색조 조정 효과를 미리 볼 수 있습니다.

◆ 색상 또는 색조 조정 명령의 대화 상자에서 미리 보기 옵션을 선택합니다.

[미리 보기]를 선택하면 [막대 그래프] 패널에는 조정이 막대 그래프에 어떤 영향이 미치는지 표시됩니다.

참고: [조정] 패널을 사용하여 조정할 때는 변경 내용이 [막대 그래프] 패널에 자동으로 반영됩니다.



막대 그래프 패널에서 막대 그래프 조정 내용 미리 보기

A. 원본 막대 그래프 B. 조정된 막대 그래프 C. 어두운 영역 D. 중간 영역 E. 밝은 영역

막대 그래프 새로 고치기

[맨 위로](#)

문서의 현재 상태가 아니라 캐시에서 막대 그래프를 읽는 경우 [캐시된 데이터 경고] 아이콘 ▲이 [막대 그래프] 패널에 나타납니다. 이미지 캐시를 바탕으로 한 막대 그래프는 더 빨리 표시되며 이미지의 대표 샘플링 픽셀을 기본으로 합니다. [성능] 환경 설정에서 최대 캐시 레벨(2~8)을 설정할 수 있습니다.

참고: 캐시 레벨 설정이 높을수록 크기가 큰 다중 레이어 파일을 다시 그리는 속도가 빨라지만 시스템 RAM 사용량이 늘어납니다. RAM이 부족하거나 주로 작은 이미지로 작업하는 경우에는 낮은 캐시 레벨 설정을 사용하십시오.

◆ 막대 그래프를 새로 고쳐서 원본 이미지의 모든 픽셀이 현재 상태로 표시되도록 하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 막대 그래프의 아무 곳이나 두 번 클릭합니다.
- [캐시된 데이터 경고] 아이콘 ▲을 클릭합니다.
- [캐시하지 않고 새로 고침] 단추 ○를 클릭합니다.

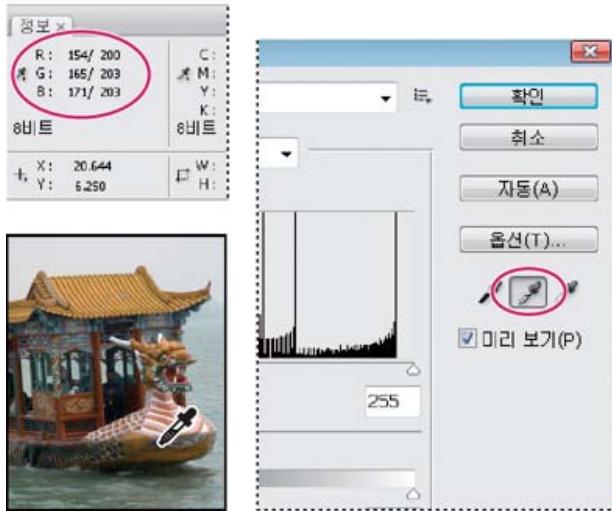
- [막대 그래프] 패널 메뉴에서 [캐시하지 않고 새로 고침]을 선택합니다.

캐시 레벨에 대한 자세한 내용은 막대 그래프 패널 개요를 참조하십시오.

이미지에서 색상 값 보기

[맨 위로](#)

[정보] 패널을 사용하면 색상을 조정할 때 픽셀의 색상 값을 볼 수 있습니다. [조정] 패널(CS5)이나 [속성] 패널(CS6)에서 작업할 때는 포인터 아래의 픽셀에 대한 두 개의 색상 값 세트가 [정보] 패널에 표시됩니다. 왼쪽 열에 표시되는 값은 원래의 색상 값이며 오른쪽 열에 표시되는 값은 조정한 후의 색상 값입니다.



레벨 및 정보 패널을 사용하여 이미지 색조 중화

스포이드 도구 를 사용하여 단일 위치의 색상을 볼 수 있습니다. 또한 최대 네 개의 색상 샘플러 를 사용하여 이미지의 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 패널

1. [창] > [정보]를 선택하여 [정보] 패널을 엽니다.
2. [스포이드 도구] 또는 [색상 샘플러 도구] 를 선택하여 Shift 키를 누른 채 클릭하고 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.

색상 조정 중 색상 정보 보기

[맨 위로](#)

[조정] 패널(CS5)이나 [속성] 패널(CS6)에서 색상을 조정할 때 이미지에 있는 특정 픽셀에 대한 색상 정보를 볼 수 있습니다.

1. [조정] 패널을 사용하여 조정을 추가합니다.
2. [조정] 패널(CS5)이나 [속성] 패널(CS6)에서 조정 작업을 수행합니다. 조정 작업을 할 때는 [정보] 패널에서 앞과 뒤의 색상 값을 확인합니다. 포인터를 이미지 위로 움직이면 포인터 위치의 색상 값을 볼 수 있습니다.
참고: [이미지] > [조정] 메뉴의 명령을 사용하는 경우 포인터를 이미지 위로 올리면 스포이드 도구 가 활성화됩니다(다른 도구는 일시적으로 사용 불가 상태가 됨). 단축키를 사용하여 스크롤 컨트롤 및 [손] 도구와 [돋보기] 도구에 액세스할 수도 있습니다.
3. 색상 샘플러를 이미지 위에 올리면 색상 샘플러 아래의 색상 값이 [정보] 패널의 아래쪽 절반에 나타납니다. 새 색상 샘플을 추가하려면 [색상 샘플러] 도구를 선택하고 이미지를 클릭하거나 [스포이드] 도구를 선택하고 Shift 키를 누른 채 이미지를 클릭합니다.

색상 샘플러 조정

[맨 위로](#)

색상 샘플러를 추가하면 색상 샘플러를 이동, 삭제하거나 숨길 수 있고 [정보] 패널에 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 가위모양이 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 패널에서 색상 샘플러 정보 표시 변경

- [정보] 패널에서 색상 샘플러 정보를 표시하거나 숨기려면 패널 메뉴에서 [색상 샘플러]를 선택합니다. 색상 샘플러 정보가 표시되면 확인 표시가 나타납니다.
- 색상 샘플러가 값을 표시하는 색상 공간을 변경하려면 포인터를 [정보] 패널의 색상 샘플러 아이콘 으로 이동합니다. 그런 다음 마우스 단추를 누른 채 메뉴에서 다른 색상 공간을 선택합니다.



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

색상의 일치, 대체 및 혼합

색상 일치

색상 바꾸기

선택적으로 색상 혼합

색상 일치

맨 위로

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] 패널에서 색상 픽셀 값과 이미지를 조정하는 동안에는 [스포이드 도구]를 사용합니다. 이 패널에서는 [색상 일치] 명령을 사용할 때 발생한 색상 값 변경에 대한 피드백을 볼 수 있습니다. 자세한 내용은 이미지에서 색상 값 보기 참조하십시오.

[색상 일치] 명령은 한 이미지(소스 이미지)의 색상과 다른 이미지(대상 이미지)의 색상을 일치시킵니다. 이 명령은 서로 다른 사진의 색상을 일관성 있게 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 만들습니다.

이 옵션을 선택하지 않으면 [색상 일치] 명령은 이미지 사이의 전체적인 이미지 통계를 일치시킵니다.

2. 변경할 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] 상자에 값을 직접 입력합니다. 최대값은 200이고, 최소값은 1이며, 기본값은 100입니다.

7. 대상 이미지에서 색상 채도를 조정하려면 [색상 강도] 슬라이더를 조정하거나 [색상 강도] 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. 한 레이어의 색상 영역(예: 얼굴 피부 색조)을 다른 레이어의 영역과 일치시키는 경우 이 방법을 사용합니다.

선택하지 않으면 [색상 일치] 명령은 전체 소스 레이어의 색상을 일치시킵니다.

- 대상으로 사용할, 즉 색상 조정을 적용할 레이어가 활성 상태인지 확인한 후 [이미지] > [조정] > [색상 일치]를 선택합니다.
- [색상 일치] 대화 상자의 [이미지 통계] 영역에 있는 [소스] 메뉴를 확인하여 [소스] 메뉴에 있는 이미지가 대상 이미지와 동일한지 확인합니다.
- 일치시킬 색상이 포함된 레이어를 [레이어] 메뉴에서 선택합니다. 모든 레이어의 색상을 일치시키려면 [레이어] 메뉴에서 [병합]을 선택합니다.
- 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.
- 대상 레이어에서 색상 경향성을 자동 제거하려면 [중화] 옵션을 선택합니다. 조정 내용에 따라 이미지가 갱신되도록 하려면 [미리 보기] 옵션을 선택해야 합니다.
- 대상 레이어에서 밝기를 증가시키거나 감소시키려면 [광도] 슬라이더를 움직이거나 [광도] 상자에 값을 직접 입력합니다. 최대값은 200이고, 최소값은 1이며, 기본값은 100입니다.
- 대상 레이어에서 색상 꽈婶 값의 범위를 조정하려면 [색상 강도] 슬라이더를 조정하거나 [색상 강도] 상자에 값을 입력합니다. 최대값은 200이고, 최소값은 1입니다. 최소값을 사용하면 회색 음영 이미지가 되고 기본값은 100입니다.
- 이미지에 적용된 조정량을 제어하려면 [페이드] 슬라이더를 조정합니다. 이 슬라이더를 오른쪽으로 옮기면 조정량이 감소합니다.
- [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.

색상 바꾸기

[맨 위로](#)

이미지에서 개체 색상 대체

Photoshop은 개체 색상을 대체할 수 있는 다양한 기법을 제공합니다. 최상의 유연성 및 결과를 위해 선택한 개체에 색조/채도 조정을 적용합니다. 유연성은 낫지만 옵션을 편리하게 그룹화하려면 [색상 대체] 대화 상자를 사용합니다. 정밀도는 낫지만 속도를 높이려면 색상 대체 도구를 사용합니다.

Adobe 권장 사항

공유하고 싶은 자습서가 있으십니까?



비디오 자습서: 색상 대체 기법 비교

Dave Cross

색상 변경을 지원하는 두 가지 접근 방법을 참조하십시오.



비디오 자습서: 정확한 색상 선택 및 대체

Deke McClelland

특정 색상 범위를 대상으로 지정하고 비튼니다.

선택한 개체에 색조/채도 조정 적용

대부분의 경우 이 유연한 기법을 통해 색상이 가장 잘 대체됩니다. 마스크 및 조정 레이어는 비파괴적이므로 나중에 자유롭게 결과를 미세 조정할 수 있습니다. 고유한 [색상화] 옵션을 사용하면 상대적이 아닌 절대적인 색상 변경을 할 수 있습니다(원본 색상의 색조 조정 방지).

- 변경하려는 개체를 선택합니다. 빠른 선택 도구 를 사용하여 좋은 결과를 얻는 경우도 있습니다. 추가 기법을 보려면 색상 범위 선택 및 선택 영역 가장자리 다듬기를 참조하십시오.
 - [조정] 패널에서 [색조/채도] 아이콘을 클릭합니다.
- 선택 영역이 조정 레이어에서 마스크가 됩니다.
- [조정] 패널(CS5)이나 [속성] 패널(CS6)에서 색조 및 채도 설정을 변경하여 개체의 색상을 바꿉니다. 원본 색상이 새 색상의 색조를 조정하는 경우 [색상화]를 선택하고 설정을 다시 조정하십시오. (자세한 내용은 색조 및 채도 조정을 참조하십시오.)
- 대비를 유지하려면 [밝기] 설정을 0으로 놓습니다. 대비 및 채도를 모두 유지하려면 조정 레이어에 대해 색조 혼합 모드를 선택합니다.
- 필요한 경우 흰색 또는 검정으로 마스크를 페인팅하여 영향을 받는 영역을 확대하거나 줄입니다. (자세한 내용은 레이어 마스크 편집을 참조하십시오.)

자세한 내용은 조정 패널 개요를 참조하십시오.

색상 대체 대화 상자 사용

색상 대체 대화 상자는 색상을 대체하는

슬라이더를 통해 색상 범위 선택을 위한 도구를 결합합니다. 또한 색상 피커에서 색상 대체를 선택할 수

[
 있습니다.

HSL

[색상 대체]에는 색상 변경을 위해 필요한 색조/채도 조정의 [색상화] 옵션이 없습니다. 특정 개체 변경을 위한 조정 레이어 기법을 손쉽게 찾을 수도 있습니다. 그러나 전체 색상 변경에는 [색상 대체] 명령을 사용하는 것이 좋으며 특히 색상 영역 외의 색상을 변경하는 경우에 적합합니다.

Adobe 권장 사항

 공유하고 싶은 자습서가 있으십니까?



책 발췌: [색상 대체] 명령 사용

Elaine Weinmann 및 Peter Lourekas

Photoshop Visual QuickStart 안내서의 예제를
통해 알아봅니다.

1. [이미지] > [조정] > [색상 대체]를 선택합니다.

2. (선택 사항) 이미지에서 인접해 있는 비슷한 색상을 선택하는 경우 더 정확한 마스크를 만들려면 [지역화된 색상 집합]을 선택합니다.

3. 미리 보기 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.

4. 바꿀 색상을 선택하려면 [스포이드] 도구 를 사용하여 이미지나 미리 보기 상자 내부를 클릭하여 마스크에 의해 노출된 영역을 선택합니다.

5. 선택 영역을 다듬으려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 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 견본]을 클릭하여 색상 피커를 엽니다. [색상 피커]를 사용하여 대체할 색상을 대상으로 지정합니다. [색상 피커]에서 색상을 선택하면 [미리 보기] 상자의 마스크가 업데이트됩니다.

6. [허용량] 슬라이더를 드래그하거나 [허용량] 값을 입력하여 선택 영역에 관련 색상이 포함되는 정도를 조정합니다.

7. 다음 중 하나를 수행하여 대체 색상을 지정합니다.

- [색조], [채도] 및 [밝기] 슬라이더를 드래그하거나 텍스트 상자에 값을 직접 입력합니다.
- [결과] 색상 견본을 두 번 클릭하고 [색상 피커]를 사용하여 대체 색상을 선택합니다.

중요: 회색, 검정 또는 흰색을 다른 색상으로 대체할 수 없습니다. 그러나 [밝기] 설정을 변경할 수 있습니다. (색조 및 채도 설정은 기존 색상과 관련이 있으므로 효과가 없습니다.)

8. (선택적) [저장]을 클릭하여 다른 이미지에 불러올 설정을 저장합니다.

 색상 대체 명령을 사용한 단지와 번에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/lrvid4119_ps_kr을 참조하십시오. ([색상 대체]에 대한 토론은 5시간 30분 지점에서 시작합니다.)

[색상 대체] 도구 사용

[색상 대체] 도구는 대상으로 지정된 색상을 대체 색상으로 페인팅합니다. 이 도구는 빠르게 편집하는 경우 유용하지만 어두운 색상 및 검정의 경우 종종 만족스럽지 못한 결과를 얻게 됩니다. 도구 옵션을 통한 실험으로 좋은 결과를 얻지 못한 경우 선택한 개체에 색조/채도 조정 적용을 참조하십시오.

비트맵, 인덱스 또는 다중 색상 모드에는 [색상 대체] 도구를 사용할 수 없습니다.

Adobe 권장 사항

 공유하고 싶은 자습서가 있으십니까?



책 발췌: 색상 대체 도구 사용

Elaine Weinmann 및 Peter Lourekas

단계별 프로세스에 대해 살펴봅니다.

1. [색상 대체 도구] 를 선택합니다. 도구가 표시되지 않을 경우 [브러시] 도구를 누른 상태에서 도구에 액세스할 수 있습니다.

2. 옵션 막대에서 브러시 모양을 선택합니다. 일반적으로 혼합 모드는 [색상]으로 설정해야 합니다.

3. [샘플링] 옵션에서 다음 중 하나를 선택합니다.

계속  드래그하는 동안 계속해서 색상을 샘플링 합니다.

한 번  먼저 클릭한 색상이 포함된 영역에서만 대상 색상을 대체합니다.

배경 색상 견본  현재의 배경 색상이 포함된 영역만 대체합니다.

4. [제한] 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.

인접하지 않음 픽셀의 위치에 관계없이 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. 클릭한 픽셀과 매우 유사한 색상을 대체하려면 [허용치]에 낮은 비율을 지정하고 넓은 범위의 색상을 대체하려면 비율을 올립니다.

6. 수정된 영역에 매끄러운 가장자리를 만들려면 [엔티 엘리어스]를 선택합니다.

7. 원하지 않는 색상을 대체할 전경색을 선택합니다. 자세한 내용은 도구 상자에서 색상 선택을 참조하십시오.

8. 이미지에서 대체할 색상을 클릭합니다.

9. 이미지에서 드래그하여 대상 색상을 대체합니다.

💡 대체된 색상의 범위가 너무 작은 경우 옵션 막대에서 [허용치]를 높이십시오.

선택적으로 색상 혼합

맨 위로

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] 패널에서 합성 채널을 선택했는지 확인합니다. [선택 색상] 조정은 합성 채널이 표시된 경우에만 사용할 수 있습니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [조정] 패널에서 [선택 색상] 아이콘 을 클릭합니다.
- [레이어] > [새 조정 레이어] > [선택 색상]을 선택합니다. [새 레이어] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다.
- (CS5) [조정] 패널에서 [선택 색상] 사전 설정을 클릭합니다.

참고: [이미지] > [조정] > [선택 색상]을 선택할 수도 있습니다. 하지만 이 방법은 이미지 레이어를 직접 조정하며 이미지 정보가 버려진다는 점에 유의하십시오.

3. 다음 중 하나를 수행합니다.

- CS6에서 [속성] 패널의 [색상] 메뉴에서 조정할 색상을 선택합니다. 저장한 사전 설정을 선택할 수도 있습니다.
- CS5에서 [조정] 패널의 [색상] 메뉴에서 조정할 색상을 선택합니다.
- (CS6) [속성] 패널에서 [사전 설정] 메뉴의 [선택 색상] 사전 설정을 선택합니다.

4. [속성] 패널에서 방법을 선택하거나(CS6)[조정] 패널 메뉴에서 방법을 선택합니다(CS5).

상대치 기준의 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.

또한 [선택 색상] 조정에서 수행한 설정을 저장하고 다른 이미지에서 해당 설정을 다시 사용할 수 있습니다.

기타 도움말 항목



법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

HDR(High Dynamic Range) 이미지

HDR 이미지 정보

HDR 이미지 사진 찍기

32비트 HDR 이미지를 지원하는 기능

HDR로 이미지 병합

32비트 HDR 이미지에 대해 표시된 동적 범위 조정

HDR 색상 피커 정보

HDR 이미지에 페인팅

HDR 이미지 정보

[맨 위로](#)

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. 하지만 사람의 눈이 많은 종류의 서로 다른 명도 레벨을 수용할 수 있는 반면 대부분의 카메라와 컴퓨터 모니터가 재현할 수 있는 동적 범위는 이보다 훨씬 적은 수로 제한되어 있습니다. 그 결과 사진가와 영상 예술가 그리고 그밖의 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.



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. 이와 대조적으로 부동 소수점이 아닌 16bpc 및 8bpc 이미지 파일은 광도 값을 검정에서 흰색 용지까지만 저장하여 실세계의 동적 범위 중 매우 작은 부분만 반영합니다.

Photoshop에서는 [HDR Pro로 병합] 명령을 사용하여 다양한 노출로 캡처한 여러 장의 사진을 결합하여 HDR 이미지를 만들 수 있습니다. HDR 이미지에는 표준 24비트 모니터의 표시 기능을 훨씬 초과하는 명도 레벨이 포함되어 있으므로 Photoshop을 사용하면 HDR 미리 보기 기능을 조정할 수 있습니다. HDR 이미지를 인쇄하거나 HDR 이미지에 사용할 수 없는 도구 및 필터를 사용해야 할 경우에는 이 이미지를 16bpc 또는 8bpc 이미지로 변환할 수 있습니다.

HDR 이미지 사진 찍기

[맨 위로](#)

[HDR Pro로 병합] 명령을 사용하여 결합할 사진을 찍을 때는 다음 팁을 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. 애피처를 조정하면 각 노출의 피사계 심도가 달리지기 때문에 이미지 품질이 떨어질 수 있습니다. ISO나 애피처를 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 값입니다.
- 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.

32비트 HDR 이미지를 지원하는 기능

맨 위로

다음 도구, 조정 및 필터를 채널당 32비트 HDR 이미지에 사용할 수 있습니다. (더 많은 Photoshop 기능을 사용하려면 채널당 32비트 이미지를 채널당 16비트 또는 8비트 이미지로 변환합니다. 원본 이미지를 유지하려면 다른 이름으로 저장 명령을 사용하여 사본을 만듭니다.)

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

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

혼합 모드 [표준], [디졸브], [어둡게 하기], [곱하기], [밝게 하기], [색상 어둡게 하기], [선형 닻지(추가)], [밝은 색상], [차이], [빼기], [나누기], [색조], [채도], [색] 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], [획], [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, 가우스 흐림, 액션 흐림, 방사형 흐림, 모양 흐림, 표면 흐림, 노이즈 추가, 구름 1, 구름 2, 렌즈 플레이어, 고급 선명, 언샵 마스크, 엠보스, 인터레이스 제거, NTSC 색상, 하이 패스, 최대값, 최소값 및 오프셋

이미지 명령 이미지 크기, 캔버스 크기, 이미지 회전, 자르기, 재단, 복제, 이미지 적용, 연산 및 변수

보기 [픽셀 종횡비](사용자 정의 픽셀 종횡비, 픽셀 종횡비 삭제, 픽셀 종횡비 다시 설정 등)

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

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 울가미], [자동 선택], [스팟 복구 브러시], [복구 브러시], [적목 현상], [색상 대체], [미술 작업 내역 브러시], [자동 지우개], [배경 지우개], [페인트 풀], [닷지], [번] 및 [스폰지]. 일부 도구는 지원되는 혼합 모드와만 사용할 수 있습니다.

HDR로 이미지 병합

맨 위로

[HDR Pro로 병합] 명령은 전체 동적 범위를 단일 HDR 이미지에 캡처하여 여러 이미지를 노출이 서로 다른 동일한 장면에 결합합니다. 병합된 이미지를 채널당 32bpc, 16bpc 또는 8bpc 파일로 출력할 수 있습니다. 하지만 채널당 32bpc 파일에만 모든 HDR 이미지 데이터를 저장할 수 있습니다.

HDR 병합은 사진을 프로세스에 맞게 최적화할 때 가장 적합합니다. 권장 사항은 HDR 이미지 사진 찍기를 참조하십시오.

Adobe 권장 사항

공유하고 싶은 자습서가 있으십니까?

비디오 자습서: CS5의 새로운 최고의 기능:



HDR Pro

Deke McClelland

선명함을 넘어 초현실적인 이미지 색조를 만들 수 있습니다.

책 발췌: 연속 노출로부터 HDR 이미지 만들기

Conrad Chavez

카메라에서 컴퓨터까지 HDR 프로세스를 살펴봅니다.



책 발췌: HDR 이미지에서 고스트 제거

Scott Kelby

장면에서 이동하는 개체의 흐림 효과를 제거합니다.

비디오 자습서: HDR Pro의 개선 사항 탐색

Jan Kabili

새로운 모든 기능을 살펴봅니다.

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

(Photoshop) [파일] > [자동화] > [HDR Pro로 병합]을 선택합니다.

- (Bridge) 사용할 이미지를 선택하고 [도구] > [Photoshop] > [HDR Pro로 병합]을 선택합니다. 5단계로 이동합니다.

2. [HDR Pro로 병합] 대화 상자에서 [찾아보기]를 클릭하여 특정 이미지를 선택하고 [열린 파일 추가]를 클릭하거나 [사용] > [폴더]를 선택합니다. 특정 항목을 제거하려면 파일 목록에서 해당 항목을 선택하고 [제거]를 클릭합니다.
3. (선택 사항) 이미지를 찍은 카메라가 옆에 있다면 [소스 이미지 자동 정렬 시도]를 선택합니다.
4. [확인]을 클릭합니다.
참고: 이미지에 노출 메타데이터가 없으면 [수동으로 EV 설정] 대화 상자에서 값을 입력합니다.
- 두 번째 [HDR Pro로 병합] 대화 상자에 소스 이미지의 축소판과 병합된 결과의 미리 보기가 표시됩니다.
5. 미리 보기의 오른쪽 위에서 병합된 이미지의 비트 심도를 선택합니다.
 병합된 이미지에 전체 동적 범위의 HDR 이미지를 저장하려면 [32비트]를 선택합니다. 8비트 및 (부동 소수점 아님) 16비트 이미지 파일은 HDR 이미지에 전체 범위의 광도 값을 저장할 수 없습니다.
6. 색조 범위를 조정하려면 32비트 이미지에 대한 옵션 또는 16비트 또는 8비트 이미지에 대한 옵션을 참조하십시오.
7. (선택 사항) 나중에 사용하기 위해 색조 설정을 저장하려면 [사전 설정] > [사전 설정 저장]을 선택합니다. 설정을 나중에 다시 적용하려면 [사전 설정 불러오기]를 선택합니다.

32비트 이미지에 대한 옵션

막대 그래프 아래의 슬라이더를 이동하여 병합된 이미지의 흰점 미리 보기와 조정합니다. 슬라이더를 이동하면 이미지 미리 보기만 조정되고, 모든 HDR 이미지 데이터는 병합된 파일에 그대로 유지됩니다.

미리 보기 조정은 HDR 파일에 저장되고 Photoshop에서 파일을 열 때마다 적용됩니다. 언제든지 흰점 미리 보기와 다시 조정하려면 [보기] > [32비트 미리 보기 옵션]을 선택합니다.

16비트 또는 8비트 이미지에 대한 옵션

HDR 이미지에는 채널당 16비트 또는 8비트 이미지에 저장될 수 있는 동적 범위를 훨씬 초과하는 광도 레벨이 포함되어 있습니다. 원하는 동적 범위를 가진 이미지를 생성하려면 채널당 32비트에서 더 낮은 비트 심도로 변환할 때 노출과 대비를 조정합니다.

다음 톤 매핑 방법 중 하나를 선택합니다.

로컬 적용 이미지 전체의 로컬 밝기 영역을 조정하여 HDR 색조를 조정합니다.

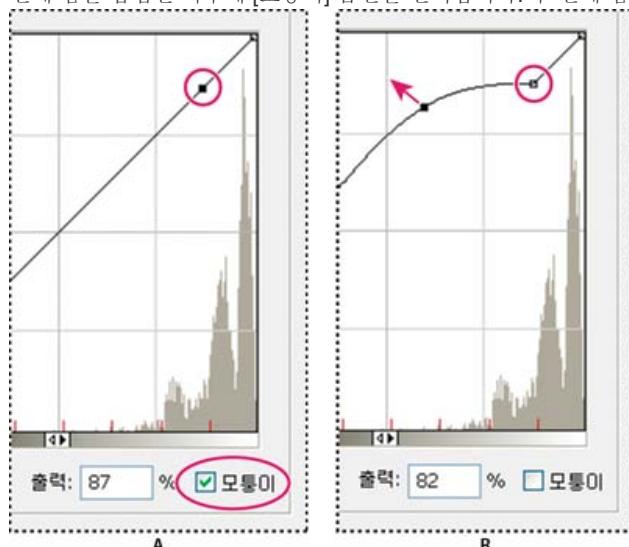
가장자리 광선 반경은 로컬 밝기 영역의 크기를 지정합니다. 강도는 픽셀이 같은 명도 영역으로 인식되지 않는 데 필요한 픽셀 사이의 색조 차이를 지정합니다.

톤 및 세부 묘사 동적 범위는 감마 설정 1.0에서 최대화됩니다. 설정이 낮아지면 중간 색조가 강조되고 설정이 높아지면 밝은 영역과 그림자가 강조됩니다. 노출 값은 f-스톱을 반영합니다. [세부 묘사] 슬라이더를 드래그하여 선명도를 조정하고 [어두운 영역 및 밝은 영역] 슬라이더를 사용하여 영역을 밝게 또는 어둡게 합니다.

색상 활기는 채도가 높은 색상의 클리핑을 최소화하면서 미세한 색상 강도를 조정합니다. 채도는 -100(단색)과 +100(이중 채도) 사이의 범위 내에서 모든 색상의 강도를 조정합니다.

토닝 곡선 원본 32비트 HDR 이미지의 광도 값을 보여 주는 막대 그래프 위에 조정 가능한 곡선을 표시합니다. 가로 축 방향의 빨간색 눈금은 1 EV(약 1 f-스톱)씩 증가합니다.

참고: 기본적으로 토닝 곡선과 막대 그래프는 점 간의 변형을 제한하고 균일화합니다. 제한을 제거하고 훨씬 더 급격한 조정을 적용하려면 곡선에 점을 삽입한 이후에 [모퉁이] 옵션을 선택합니다. 두 번째 점을 삽입하고 이동할 때 곡선이 각진 형태로 바뀝니다.



[모퉁이] 옵션을 사용한 토닝 곡선 및 막대 그래프 조정

A. 점을 삽입하고 [모퉁이] 옵션을 선택합니다. B. 새 점을 조정하면 [모퉁이] 옵션을 사용한 점에서 곡선이 각진 형태로 바뀝니다.

막대 그래프 균일화 일부 대비를 유지하면서 HDR 이미지의 동적 범위를 압축합니다. 그 밖의 조정은 필요하지 않습니다. 이 방법은 자동으로 적용됩니다.

노출 및 감마 HDR 이미지의 명도와 대비를 수동으로 조정할 수 있습니다. [노출] 슬라이더를 이동하여 개인을 조정하고 [감마] 슬라이더를 이동하여 대비를 조정합니다.

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.

개체 이동에 대해 보정

자동차, 사람 또는 나뭇잎 등과 같은 개체를 이동하여 이미지의 내용이 달라진 경우 [HDR Pro로 병합] 대화 상자에서 [고스트 제거]를 선택합니다.

Photoshop에서는 축소판 주위에 색조 균형이 가장 적합한 녹색 윤곽을 표시하여 기본 이미지를 식별합니다. 다른 이미지에 있는 이동하는 개체가 제거됩니다. 매우 밝거나 어두운 영역에서 이동할 경우 이동하는 개체가 향상된 결과를 얻을 수 있도록 더 잘 노출되는 다른 축소판을 클릭합니다.

💡 [고스트 제거] 옵션에 대한 자습서를 보려면 [이 비디오를 시청하십시오.](#) ([고스트 제거]에 대한 논의는 3:00에 시작합니다.)

카메라 반응 곡선 저장 또는 불러오기

반응 곡선은 카메라 센서에서 들어오는 다양한 조명의 레벨을 해석하는 방법을 나타냅니다. 기본적으로 [HDR Pro로 병합] 대화 상자에서는 병합할 이미지의 색조 범위를 기반으로 하여 카메라 반응 곡선을 자동으로 계산합니다. 현재 반응 곡선을 저장했다가 나중에 다른 병합 이미지 그룹에 적용할 수 있습니다.

❖ [HDR Pro로 병합] 대화 상자의 오른쪽 위에 있는 반응 곡선 메뉴 ▾를 클릭한 다음 [반응 곡선 저장]을 선택합니다. 곡선을 나중에 다시 적용하려면 [반응 곡선 불러오기]를 선택합니다.

채널당 32비트에서 채널당 16비트 또는 8비트로 변환

원래 [HDR Pro로 병합] 프로세스 중에 32비트 이미지를 만든 경우 나중에 이미지를 16비트 또는 8비트 이미지로 변환할 수 있습니다.

1. Photoshop에서 채널당 32비트 이미지를 열고 [이미지] > [모드] > [16비트/채널] 또는 [8비트/채널]을 선택합니다.
2. 노출과 대비를 조정하여 원하는 동적 범위를 가진 이미지를 생성합니다. 16비트 또는 8비트 이미지에 대한 옵션을 참조하십시오.
3. [확인]을 클릭하여 32비트 이미지를 변환합니다.

32비트 HDR 이미지에 대해 표시된 동적 범위 조정

맨 위로

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 보기와 조정할 수 있습니다. 미리 보기 설정은 해당 HDR 이미지 파일(PSD, PSB 및 TIFF만 해당)에 저장되어 Photoshop에서 이 파일을 열 때마다 적용됩니다. 미리 보기와 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] 패널에서 32비트 정보를 보려면 [정보] 패널에 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.

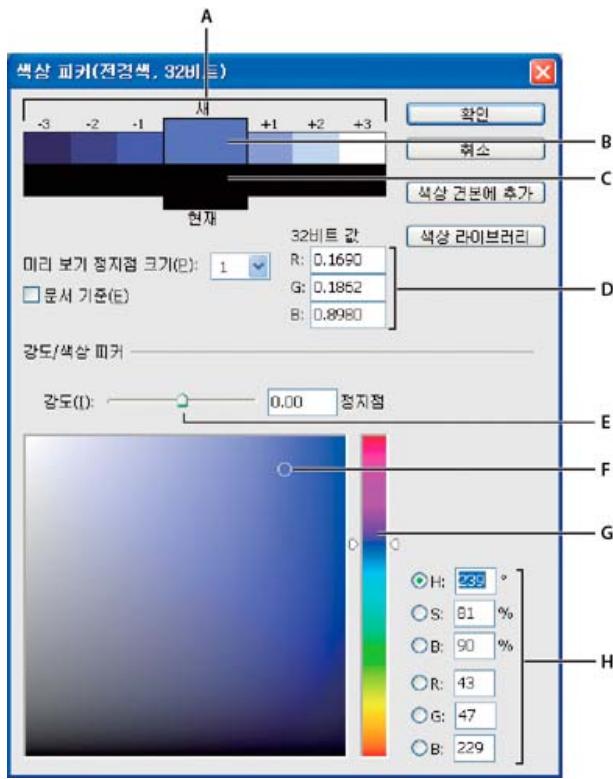
3. [노출 및 감마]를 선택한 경우 [노출]과 [감마] 슬라이더를 옮겨 이미지 미리 보기의 명도와 대비를 조정합니다.
4. [확인]을 클릭합니다.

💡 문서 창의 상태 표시줄에 있는 삼각형을 클릭하고 팝업 메뉴에서 [32비트 노출]을 선택하여 Photoshop에 열려 있는 HDR 이미지의 미리 보기와 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 보기와 각각 다르게 조정해 볼 수 있습니다. 이 방법으로 조정한 미리 보기 내용은 해당 HDR 이미지 파일에 저장되지 않습니다.

HDR 색상 피커 정보

맨 위로

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 편집

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

HDR 색상 편집 표시

◆ 채널당 32비트 이미지를 열고 다음 중 하나를 수행합니다.

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

특정 기능을 통해 색상을 선택할 때 색상 편집을 사용할 수도 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 편집 아랫부분은 8비트 또는 16비트 이미지에서 일반 [색상 편집]과 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 편집]에서처럼, 색상 필드를 클릭하고 색상 슬라이더를 이동하거나 HSB 또는 RGB 숫자 값을 입력하여 색상을 선택합니다.
2. [강도] 슬라이더를 조정하여 색상 명도를 높이거나 낮춥니다. [색상 편집]의 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 중감을 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 편집]의 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] 패널에 추가합니다.
5. [확인]을 클릭합니다.

HDR 이미지에 페인팅

[맨 위로](#)

Photoshop 도구인 브러시, 연필, 펜, 모양, 복제 도장, 패턴 도장, 지우개, 그레이디언트, 흐림 효과, 선명 효과, 손가락 및 작업 내역 브러시 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 폐인팅하는 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. 32비트 HDR 이미지에 대해 표시된 동적 범위 조정을 참조하십시오.
3. [브러시 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. HDR 색상 피커 정보를 참조하십시오.
 다양한 HDR 노출 설정에 대한 폐인팅 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.

기타 도움말 항목

[HDR 노출 및 토닝 조정](#)



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

이미지에 특수 색상 효과 적용

[색상 채도 감소](#)

[색상 반전](#)

[두 가지 값의 흑백 이미지 만들기](#)

[이미지 포스터화](#)

[이미지에 그레이디언트 맵 적용](#)

[색상 채도 감소](#)

[맨 위로](#)

[채도 감소] 명령은 컬러 이미지를 회색 음영 값으로 변환하지만 같은 색상 모드의 이미지는 그대로 됩니다. 예를 들어, RGB 이미지의 경우 각 픽셀에 동일한 빨강, 녹색, 파랑 값을 지정하는 것입니다. 이 때 각 픽셀의 밝기 값은 변경되지 않습니다.

[채도 감소] 명령은 배경 레이어에서 원본 이미지 정보를 영구적으로 변경한다는 점에 유의하십시오. 이 명령은 [색조/채도] 조정에서 채도를 -100으로 설정하는 것과 같은 효과가 있습니다. 비파괴 편집의 경우 [색조/채도] 조정 레이어를 사용하십시오.

참고: 다중 레이어 이미지를 사용하여 작업하는 경우 [채도 감소] 명령을 실행하면 선택한 레이어만 변환됩니다.

❖ [이미지] > [조정] > [채도 감소]를 선택합니다.

[색상 반전](#)

[맨 위로](#)

[반전] 조정은 이미지의 색상을 반전시킵니다. 이미지의 선택 영역에 선명 효과 및 기타 조정 내용을 적용하기 위해 가장자리 마스크를 만드는 과정의 일부로 [반전]을 사용할 수도 있습니다.

참고: 컬러 인쇄 필름은 바탕에 주황 마스크가 포함되어 있으므로 [반전] 조정으로 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.

- [조정] 패널에서 [반전] 아이콘 (CS5) 또는 (CS6)을 클릭합니다.
- [레이어] > [새 조정 레이어] > [반전]을 선택합니다. [새 레이어] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다.
참고: [이미지] > [조정] > [반전]을 선택할 수도 있습니다. 하지만 이 방법은 이미지 레이어를 직접 조정하며 이미지 정보가 버려진다는 점에 유의하십시오.

[두 가지 값의 흑백 이미지 만들기](#)

[맨 위로](#)

[한계값] 조정으로 회색 명암 또는 색상 이미지를 고대비 흑백 이미지로 변환합니다. 특정한 레벨을 한계값으로 지정하면 한계값보다 밝은 픽셀은 모두 흰색으로 변환되며 어두운 픽셀은 검정으로 변환됩니다.

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [조정] 패널에서 [한계값] 아이콘 을 클릭합니다.
- [레이어] > [새 조정 레이어] > [한계값]을 선택합니다. [새 레이어] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다.

[조정] 패널(CS5)이나 [속성] 패널(CS6)에 현재 선택 영역의 픽셀 광도 수준 막대 그래프가 표시됩니다.

참고: [이미지] > [조정] > [한계값]을 선택할 수도 있습니다. 하지만 이 방법은 이미지 레이어를 직접 조정하며 이미지 정보가 버려진다는 점에 유의하십시오.

2. [조정] 패널(CS5)이나 [속성] 패널(CS6)에서 원하는 한계값 수준이 나타날 때까지 슬라이더를 막대 그래프 아래로 드래그합니다. 슬라이더를 드래그하면 새 한계값 설정을 반영하여 이미지가 변경됩니다.

[이미지 포스터화](#)

[맨 위로](#)

[포스터화] 조정을 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 조정은 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 모

드로 변환하면 다양한 회색 색조가 원하는 색상으로 대체됩니다.

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [조정] 패널에서 [포스터화] 아이콘 을 클릭합니다.
- [레이어] > [새 조정 레이어] > [포스터화]를 선택합니다.

참고: [이미지] > [조정] > [포스터화]를 선택할 수도 있습니다. 하지만 이 방법은 이미지 레이어를 직접 조정하며 이미지 정보가 벼려진다는 점에 유의하십시오.

2. [조정] 패널(CS5)이나 [속성] 패널(CS6)에서 [수준] 슬라이더를 움직이거나 원하는 톤 수준 숫자를 입력합니다.

이미지에 그레이디언트 맵 적용

맨 위로

[그레이디언트 맵] 조정은 이미지의 동등한 회색 음영 범위를 지정된 그레이디언트 칠 색상으로 매핑합니다. 예를 들어, 두 가지 색상의 그레이디언트 칠을 지정하면 이미지의 어두운 영역은 그레이디언트 칠의 한 쪽 끝점 색상에 매핑되고 밝은 영역은 다른 쪽 끝점 색상에 매핑되며 중간 영역은 그 사이의 그레이디언트에 매핑됩니다.

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [조정] 패널에서 [그레이디언트 맵] 아이콘 을 클릭합니다.
- [레이어] > [새 조정 레이어] > [그레이디언트 맵]을 선택합니다. [새 레이어] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다.

참고: [이미지] > [조정] > [그레이디언트 맵]을 선택할 수도 있습니다. 하지만 이 방법은 이미지 레이어를 직접 조정하며 이미지 정보가 벼려진다는 점에 유의하십시오.

2. [조정] 패널(CS5)이나 [속성] 패널(CS6)에서 사용할 그레이디언트 칠을 지정합니다.

- 그레이디언트 칠 목록에서 선택하려면 그레이디언트 칠 오른쪽에 있는 삼각형을 클릭합니다. 원하는 그레이디언트 칠을 클릭하여 선택한 다음 [조정] 패널(CS5)이나 [속성] 패널(CS6)의 빈 영역을 클릭하여 목록을 숨깁니다. 그레이디언트 칠 목록 사용자 정의에 대한 자세한 내용은 사전 설정 관리자 사용을 참조하십시오.
- 현재 표시된 그레이디언트 칠을 편집하려면, 그레이디언트 칠을 클릭한 다음 기존 그레이디언트 칠을 수정하거나 [그레이디언트 편집기]에서 그레이디언트 칠을 만듭니다. 자세한 내용은 매끄러운 그레이디언트 만들기를 참조하십시오.

이미지의 어두운 영역, 중간 영역, 밝은 영역은 각각 그레이디언트 칠의 시작(왼쪽) 색상, 중간점, 끝(오른쪽) 색상에 매핑됩니다.

3. 원하는 [그레이디언트] 옵션을 선택하십시오.

디터 임의의 노이즈를 추가하여 그레이디언트 칠 표현을 부드럽게 하고 벤딩 현상을 줄입니다.

반전 그레이디언트 칠의 방향을 전환하여 그레이디언트 맵을 반전합니다.

기타 도움말 항목

색조 및 채도 조정



법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

색상 균형 조정 적용

색상 균형 조정 적용

포토 필터 명령을 사용하여 색상 균형 변경

[맨 위로](#)

색상 균형 조정 적용

[색상 균형] 명령을 사용하면 일반 색상 교정을 위해 이미지의 전체 색상 혼합을 변경할 수 있습니다.

1. [채널] 패널에서 합성 채널을 선택했는지 확인합니다. 이 명령은 합성 채널이 표시된 경우에만 사용할 수 있습니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [조정] 패널에서 [색상 균형] 아이콘 을 클릭합니다.
- [레이어] > [새 조정 레이어] > [색상 균형]을 선택합니다. [새 레이어] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다.

참고: [이미지] > [조정] > [색상 균형]을 선택할 수도 있습니다. 하지만 이 방법은 이미지 레이어를 직접 조정하며 이미지 정보가 버려진다는 점에 유의하십시오.

3. [조정] 패널(CS5)이나 [속성] 패널에서 [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.

포토 필터 명령을 사용하여 색상 균형 변경

[맨 위로](#)

[사진 필터] 조정은 렌즈를 통해 들어오는 광선의 색상 균형과 색상 온도를 조정하기 위해 카메라 렌즈 앞에 컬러 필터를 끼우고 필름을 노출하여 얻을 수 있는 효과를 구현합니다. [포토 필터]를 사용하면 색상 사전 설정을 선택하여 이미지에 색조 조정을 적용할 수 있습니다. 사용자 정의 색상 조정을 적용하려는 경우 [포토 필터] 조정을 사용하면 Adobe [색상 피커]를 사용하여 색상을 지정할 수 있습니다.

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [조정] 패널에서 [사진 필터] 아이콘  (CS5) 또는  (CS6)을 클릭합니다.
- [레이어] > [새 조정 레이어] > [포토 필터]를 선택합니다. [새 레이어] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다.

참고: [이미지] > [조정] > [사진 필터]를 선택할 수도 있습니다. 하지만 이 방법은 이미지 레이어를 직접 조정하며 이미지 정보가 버려진다는 점에 유의하십시오.

2. [조정] 패널(CS5)이나 [속성] 패널(CS6)에서 필터 색상, 사용자 정의 필터 또는 사전 설정을 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] 조정의 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] 상자에 직접 비율을 입력합니다. 농도가 높을수록 색상이 보다 강력하게 조정됩니다.

기타 도움말 항목

[CS6에서 이미지 색상 및 톤 조정](#)



법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호 정책

명도/대비 조정 적용

명도/대비 조정 적용

맨 위로

명도/대비 조정 적용

[명도/대비] 조정을 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]는 [레벨] 및 [곡선] 조정과 마찬가지로 이미지 레이어에 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 영역 또는 어두운 영역의 이미지 세부 묘사가 클리핑 또는 손실될 수 있기 때문에 사진 이미지에는 [레거시] 모드의 [명도/대비]를 사용하지 않는 것이 좋습니다(그러나 마스크 또는 과학 이미지 편집에는 유용할 수 있음).

참고: 이전 버전의 Photoshop으로 만들어진 [명도/대비] 조정 레이어를 편집하는 경우 [레거시 사용]이 자동으로 선택됩니다.

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [조정] 패널에서 [명도/대비] 아이콘 을 클릭합니다.
- [레이어] > [새 조정 레이어] > [명도/대비]를 선택합니다. [새 레이어] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다.

참고: [이미지] > [조정] > [명도/대비]를 선택할 수도 있습니다. 하지만 이 방법은 이미지 레이어를 직접 조정하며 이미지 정보가 버려진다는 점에 유의하십시오.

2. [조정] 패널(CS5)이나 [속성] 패널(CS6)에서 슬라이더를 드래그하여 명도와 대비를 조정합니다.

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.

기타 도움말 항목

[CS6에서 이미지 색상 및 톤 조정](#)



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

조정 및 칠 레이어

조정 및 칠 레이어 정보

조정 및 칠 레이어 만들기 및 제한

조정 레이어와 칠 레이어 편집 또는 병합

조정 및 칠 레이어 정보

맨 위로

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. 색상 및 색조 조정은 조정 레이어에 저장되고 그 아래에 있는 모든 레이어에 적용됩니다. 따라서 각 레이어를 개별적으로 조정하지 않고 한 번의 조정으로 여러 레이어를 교정할 수 있습니다. 언제든지 변경 내용을 취소하고 원본 이미지를 복원할 수 있습니다.

칠 레이어를 사용하면 단색, 그레이디언트 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. 레이어의 불투명도를 낮추어 조정 효과를 줄일 수도 있습니다.
- 선택 편집이 가능함. 조정 레이어의 이미지 마스크에 페인트하면 이미지의 일부에만 조정 내용을 적용할 수 있습니다. 나중에 레이어 마스크를 편집하여 이미지에서 조정 영역을 다양하게 변경할 수 있습니다. 마스크에 페인트할 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 다른 레이어와 많은 특성이 동일합니다. 따라서 이러한 여러 조정 레이어의 불투명도와 혼합 모드를 다양하게 조정하고, 조정 내용을 특정 레이어에 맞게 그룹화하여 적용할 수 있습니다. 마찬가지로 가시성을 켜거나 꺼서 효과를 적용하거나 미리 볼 수 있습니다.



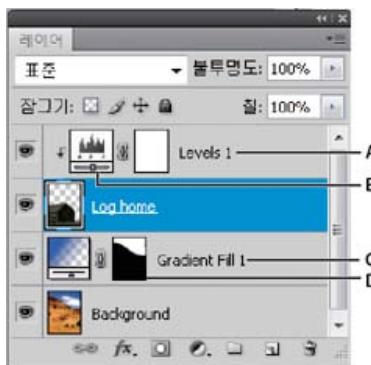
원본(왼쪽), 헛간에만 조정 레이어를 적용한 경우(가운데)-헛간의 세부 사항이 잘 나타나 있음, 이미지 전체에 조정 레이어를 적용한 경우(오른쪽)-이미지 전체가 밝아지고 구름이 픽셀화됨

 조정 레이어에는 픽셀 대신 조정 데이터가 포함되어 있으므로 파일 크기가 증가하는 정도가 표준 픽셀 레이어에 비해 훨씬 작습니다. 그러나 큰 파일로 작업할 경우 조정 레이어를 픽셀 레이어로 병합하여 파일 크기를 줄일 수 있습니다.

조정 및 칠 레이어 만들기 및 제한

맨 위로

조정 레이어와 칠 레이어는 이미지 레이어와 같은 불투명도와 혼합 모드 옵션을 사용합니다. 재정돈, 삭제, 숨기기 및 복제도 같은 방법으로 수행합니다.



조정 및 칠 레이어

레이어에만 적용하도록 제한된 조정 레이어

레이어 축소판

칠 레이어

레이어 마스크

조정 레이어를 만듭니다

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [레이어] 패널 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.
- (Photoshop CS5) [조정] 패널에서 조정 사전 설정을 선택하거나 조정 아이콘을 클릭합니다.

 조정 레이어의 효과를 특정 이미지 레이어로 제한하려면 이미지 레이어를 선택하고 [레이어] > [새로 만들기] > [레이어에서 그룹 만들기]를 선택한 다음 [모드]를 [통과]에서 다른 혼합 모드로 변경합니다. 그런 다음 조정 레이어를 레이어 그룹의 위쪽에 배치합니다.

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] 패널 아래쪽에 있는 [새 조정 레이어] 단추 를 클릭하고 칠 레이어 유형을 선택합니다.
단색 조정 레이어를 현재 전경색으로 칠합니다. [색상 페커]를 사용하여 다른 칠 색상을 선택합니다.

그레이디언트 그레이디언트를 클릭하여 [그레이디언트 편집기]를 표시하거나, 반전 화살표를 클릭하고 팝업 패널에서 그레이디언트를 선택합니다. 필요한 경우 추가로 옵션을 설정합니다. [스타일]에서는 그레이디언트의 모양을 지정합니다. [각도]에서는 그레이디언트 적용 각도를 지정하고 [비율]에서는 그레이디언트 크기를 변경하며 [반전]에서는 그레이디언트 방향을 바꿉니다. 또한 [디더]에서는 그레이디언트에 디더링을 적용하여 벤딩을 줄이며 [레이어에 정렬]은 레이어의 테두리 상자를 사용하여 그레이디언트 칠을 계산합니다. 이미지 창에서 드래그하여 그레이디언트의 중심을 이동할 수 있습니다.

패턴 패턴을 클릭하고 팝업 패널에서 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 및 칠 레이어를 특정 영역으로 제한

조정 레이어와 칠 레이어를 특정 영역으로 제한하려면 레이어 마스크를 사용합니다. 기본적으로 조정 레이어와 칠 레이어에는 레이어 마스크가 자동으로 포함되며 레이어 축소판의 오른쪽에 마스크 아이콘으로 표시됩니다. 마스크 없이 조정 레이어를 만들려면 [조정] 패널 메뉴에서 [기본적으로 마스크 추가]를 선택 해제합니다.

기존 레이어에서 마스크 모양을 변경하려면 레이어 마스크 편집을 참조하십시오. 특정 모양의 마스크로 새 조정 레이어 또는 칠 레이어를 만들려면 다음 절차 중 하나를 완료하십시오.

선택 영역 또는 패스를 사용하여 조정 레이어 마스크 또는 칠 레이어 마스크 만들기

1. [레이어] 패널에서 조정 레이어 또는 칠 레이어를 적용하려는 레이어를 선택합니다.
 2. 이미지에서 픽셀 선택을 만들거나 닫힌 패스를 만든 후 선택합니다.
- 선택 영역은 레이어 마스크로 새 조정 레이어 또는 칠 레이어를 제한합니다. 패스는 벡터 마스크로 새 조정 레이어 또는 칠 레이어를 제한합니다.
3. 조정 레이어 또는 칠 레이어를 만듭니다.

색상 범위를 사용하여 조정 레이어 마스크 만들기

이미지에서 샘플링된 색상을 기반으로 하여 선택 영역을 만들 때 유용한 [색상 범위] 기능을 사용하여 조정 레이어 마스크를 만들 수도 있습니다. 자세한 내용은 색상 범위 선택을 참조하십시오.

1. [레이어] 패널에서 조정 레이어를 적용하려는 레이어를 선택합니다.
2. [레이어] > [새 조정 레이어]를 선택하고 조정 형식을 선택합니다.
3. [마스크] 패널(CS5) 또는 [속성] 패널의 [마스크] 색션(CS6)에서 [색상 범위]를 클릭합니다.
4. [색상 범위] 대화 상자의 [선택] 메뉴에서 [샘플 색상]을 선택합니다.
5. 이미지의 여러 색상 범위를 기반으로 마스크를 만들려면 [지역화된 색상 집합]을 선택합니다.
6. 표시 옵션을 [선택 영역]으로 설정하고 [선택 영역 미리 보기]를 [없음]으로 설정합니다.
7. 이미지의 색상 영역을 클릭합니다.

 여러 영역을 샘플링하려면 Shift 키를 누른 채 + 스포이드를 활성화합니다. 스포이드를 활성화하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누릅니다.

이미지 영역을 클릭하면 [색상 범위] 대화 상자에서 마스크를 미리 볼 수 있습니다. 여기에서 흰색 영역은 마스크되지 않은 픽셀, 검은색 영역은 마스크된 픽셀, 회색 영역은 부분적으로 마스크된 픽셀을 나타냅니다.

8. [허용량] 슬라이더를 사용하여 마스크된 영역에 포함된 샘플 색상 주위의 색상 범위를 늘리거나 줄입니다. [범위] 슬라이더를 사용하여 샘플 포인트를 기준으로 마스크에 포함시킬 색상 범위를 조절합니다. 마스크를 조정한 뒤에는 [확인]을 클릭하여 [색상 범위] 대화 상자를 닫습니다.
9. [조정] 패널(CS5) 또는 [속성] 패널(CS6)에서 필요에 따라 조정합니다.
조정은 이미지의 마스크되지 않은(또는 부분적으로 마스크된) 영역에만 적용됩니다. 필요한 경우 [색상 범위]를 다시 클릭하여 조정 레이어 마스크를 더 조정합니다.

조정 레이어와 칠 레이어 편집 또는 병합

[맨 위로](#)

조정 레이어 및 칠 레이어 편집

조정 레이어 또는 칠 레이어 설정을 편집할 수 있습니다. 또한 조정 레이어나 칠 레이어의 마스크를 편집하여 이미지에 대한 레이어 효과를 조정할 수 있습니다. 기본적으로 조정 레이어나 칠 레이어의 모든 영역은 “마스크되지 않은” 상태이므로 눈에 보입니다. 자세한 내용은 레이어 및 벡터 마스크 정보를 참조하십시오.

조정 및 칠 레이어 옵션 변경

1. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [레이어] 패널에서 조정 또는 칠 레이어 축소판을 두 번 클릭합니다.
 - [레이어] > [레이어 내용 옵션]을 선택합니다.
2. [조정] 패널(CS5) 또는 [속성] 패널(CS6)에서 원하는 대로 변경합니다.
참고: 반전된 조정 레이어에는 편집 가능한 설정이 없습니다.

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 아래에 있는 레이어와 병합하면 조정 내용이 레스터화되어 병합된 레이어에 영구적으로 적용됩니다. 칠 레이어를 병합하지 않고 레스터화할 수도 있습니다. 자세한 내용은 레이어 레스터화를 참조하십시오.

조정 레이어 및 칠 레이어 마스크에 흰색 값만 포함된 경우에는 파일 크기가 많이 들어나지 않으므로 파일 공간을 절약하기 위해 이러한 조정 레이어를 병합할 필요가 없습니다.

기타 도움말 항목

 [Camera Raw에서 로컬 조정 수행](#)

[이미지 색상 및 색조 조정](#)



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

색조 및 채도 조정

색조/채도 조정 적용

활기를 사용하여 색상 채도 조정

이미지 영역의 색상 채도 조정

색조/채도를 사용하여 이미지에서 특정 색상 범위의 색조, 채도 및 밝기를 조정하거나 이미지에서 모든 색상을 동시에 조정할 수 있습니다. 이 조정은 CMYK 이미지의 특정 색상이 출력 장치의 색상 영역 내에 포함되도록 세밀하게 조정할 때 특히 유용합니다.

[조정] 패널(CS5) 또는 [속성] 패널(CS6)에서 [색조/채도] 설정을 저장했다가 불러와서 다른 이미지에 재사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 조정 설정 저장 및 조정 설정 재적용을 참조하십시오.

이미지 조정에 대한 자세한 내용은 [CS6에서 이미지 색상 및 색조 조정](#)을 참조하십시오.

색조/채도 조정 적용

[맨 위로](#)

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [조정] 패널에서 [색조/채도] 아이콘 을 클릭합니다.
- (CS5) [조정] 패널에서 [색조/채도] 사전 설정을 클릭합니다.
- [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.

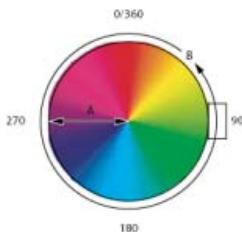
참고: [이미지] > [조정] > [색조/채도]를 선택할 수도 있습니다. 하지만 이 방법은 이미지 레이어를 직접 조정하며 이미지 정보가 버려진다는 점에 유의하십시오.

2. [조정] 패널(CS5) 또는 [속성] 패널(CS6)에서는 On-image 조정 도구 의 오른쪽에 있는 메뉴에서 선택합니다.

- 모든 색상을 한 번에 조정하려면 [마스터]를 선택합니다.
- 조정할 색상에 대해 사전 설정된 다른 색상 범위 중 하나를 선택합니다. 색상 범위를 수정하려면, 색조/채도를 사용하여 조정된 색상 범위 지정을 참조하십시오.
- (CS6) [사전 설정] 메뉴에서 [색조/채도] 사전 설정을 선택합니다.

3. [색조]에는 값을 입력하거나 만족스러운 색상이 될 때까지 슬라이더를 드래그합니다.

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

 [조정] 패널(CS5) 또는 [속성] 패널(CS6)에서 On-image 조정 도구를 선택한 다음 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 이미지의 색상을 클릭할 수도 있습니다. 이미지에서 왼쪽 또는 오른쪽으로 드래그하여 색조 값을 수정합니다.

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.

 또한 [조정] 패널(CS5) 또는 [속성] 패널(CS6)에서 On-image 조정 도구를 선택하고 이미지의 색상을 클릭할 수도 있습니다. 이미지에서 왼쪽이나 오른쪽으로 드래그하여 클릭한 픽셀이 포함된 색상 범위의 채도를 줄이거나 늘립니다.

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: [조정] 패널(CS5) 또는 [속성] 패널(CS6)에서 [색조/채도] 설정을 실행 취소 하려면 [재설정] 단추 를 클릭합니다.

색조/채도를 사용하여 조정된 색상 범위 지정

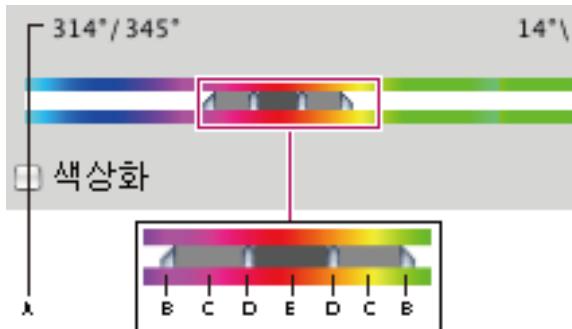
1. 색조/채도 조정을 적용합니다.

2. [조정] 패널(CS5) 또는 [속성] 패널(CS6)에서는 On-image 조정 단추 의 오른쪽에 있는 메뉴에서 색상을 선택합니다.

네 개의 색상 월 값(도 단위)이 [조정] 패널(CS5) 또는 [속성] 패널(CS6)에 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. 감소란 조정 내용의 적용 여부를 명확하게 정의하지 않고 폐어 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 밝기 감소 조정 **C.** 밝기 감소에 영향을 주지 않고 범위 조정 **D.** 색상 및 밝기 감소 조정 **E.** 전체 슬라이더 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.

기본적으로 색상 구성 요소를 고를 때 선택되는 색상 범위는 너비가 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. (선택 사항) 회색 음영 이미지를 색상화하려면 [이미지] > [모드] > [RGB]를 선택하여 이미지를 RGB 모드로 변환합니다.
 2. 색조/채도 조정을 적용합니다.
 3. [조정] 패널(CS5)이나 [속성] 패널(CS6)에서 [색상화] 옵션을 선택합니다. 전경색이 검정이거나 흰색이면 이미지는 빨강 색조(0°)로 변환됩니다. 전경색이 검정이거나 흰색이 아니면 이미지는 현재 전경색의 색조로 변환됩니다. 이때 각 픽셀의 밝기 값은 변경되지 않습니다.
 4. (선택 사항) [색조] 슬라이더를 사용하여 새로운 색상을 선택합니다. [채도]와 [밝기] 슬라이더를 사용하여 픽셀의 채도와 밝기를 조정합니다.

활기는 색상이 완전 순색에 도달할 때 클리핑이 최소화되도록 채도를 조정합니다. 이 조정은 채도가 낮은 색상의 채도를 이미 채도가 높아진 색상보다 높게 증가시킵니다. 또한 활기는 피부 톤의 채도가 지나치게 높아지는 것도 방지합니다.

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [조정] 패널에서 [활기] 아이콘 ▼을 클릭합니다.
- [레이어] > [새 조정 레이어] > [활기]를 선택합니다. [새 레이어] 대화 상자에서 [활기] 조정 레이어의 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

참고: [이미지] > [조정] > [활기]를 선택할 수도 있습니다. 하지만 이 방법은 이미지 레이어를 직접 조정하며 이미지 정보가 버려진다는 점에 유의하십시오.

2. 색상의 채도가 더 높아지면 [조정] 패널(CS5) 또는 [속성] 패널(CS6)에서 클립하지 말고 [활기] 슬라이더를 드래그하여 색상 채도를 높이거나 낮춥니다. 그런 다음, 다음 중 하나를 수행합니다.

- 채도가 낮은 색상을 더 조정하고 전체 채도에 도달할 때 색상 클리핑을 방지하려면 [활기] 슬라이더를 오른쪽으로 이동합니다.
- 현재 채도와 관계없이 모든 색상에 동일한 정도의 채도 조정을 적용하려면 [채도] 슬라이더를 이동합니다. 일부 상황에서는 [색조/채도 조정] 패널 또는 [색조/채도] 대화 상자의 [채도] 슬라이더보다 낮은 벤딩이 생성될 수 있습니다.
- 채도를 낮추려면 [활기] 또는 [채도] 슬라이더를 왼쪽으로 이동합니다.

이미지 영역의 색상 채도 조정

[맨 위로](#)

[스폰지 도구]는 영역의 색상 채도를 미세하게 변경합니다. 이미지가 [회색 음영] 모드에 있는 경우 이 도구는 회색 수준을 중간 회색 방향 또는 중간 회색 반대 방향으로 이동하여 대비를 늘리거나 줄입니다.

1. [스폰지 도구] ●를 선택합니다.
2. 옵션 막대에서 브러시를 선택하고 브러시 옵션을 설정합니다.
3. 옵션 막대의 [모드] 메뉴에서 색상을 변경할 방법을 선택합니다.

채도 색상 채도가 증가합니다.

채도 감소 색상 채도가 약해집니다.

4. [스폰지 도구]의 플로우를 지정합니다.
5. [활기] 옵션을 선택하여 완전하게 채도가 높여지거나 채도가 낮아진 색상에 대해 클리핑을 최소화합니다.
6. 수정할 이미지 부분 위로 드래그합니다.

자세한 내용

- [색상 균형 조정 적용](#)

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

HDR 노출 및 토닝 조정

참고: Photoshop CS5 및 Photoshop CS6에서 3D 기능은 Photoshop Extended의 일부였습니다. Photoshop Extended의 모든 기능은 Photoshop CC의 일부입니다. Photoshop CC에는 별도의 Extended 제공 기능이 없습니다.

노출 및 HDR 토닝 조정 기능은 주로 32비트 HDR 이미지용으로 만들어졌지만 HDR 유사 효과를 내기 위해 16비트 및 8비트 이미지에 적용할 수도 있습니다.

 HDR 효과를 16비트 또는 8비트 이미지에 적용하는 방법에 대한 비디오를 보려면 www.adobe.com/go/lrvid5011_ps_kr을 참조하십시오.

HDR 노출 조정

노출은 현재 색상 공간보다는 선형 색상 공간(감마 1.0)에서 연산을 수행하여 작동합니다.

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [노출] 아이콘 을 클릭하거나 [조정] 패널에서 [노출] 사전 설정을 클릭합니다.
- [레이어] > [새 조정 레이어] > [노출]을 선택합니다.

참고: [이미지] > [조정] > [노출]을 선택할 수도 있습니다. 하지만 이 방법은 이미지 레이어를 직접 조정하며 이미지 정보가 버려진다는 점에 유의하십시오.

2. [조정] 패널에서 다음과 같은 옵션을 설정합니다.

노출 어두운 영역에 미치는 영향을 최소화하면서 색조 스케일의 밝은 영역 끝을 조정합니다.

 32비트 이미지의 경우 이미지 창의 아래쪽에 있는 [노출] 슬라이더에 액세스할 수도 있습니다.

오프셋 밝은 영역에 미치는 영향을 최소화하면서 어두운 영역과 중간 영역을 어둡게 합니다.

감마 간단하고 강력한 기능을 사용하여 이미지 감마를 조정합니다. 음수 값은 0을 중심으로 하여 양수 값에 대칭됩니다. 즉, 음수로 남아 있지만 마치 양수처럼 조정됩니다.

스포이드 도구는 모든 색상 채널에 영향을 미치는 [수준] 스포이드와 달리 이미지의 광도 값을 조정합니다.

- [검은 점 설정] 스포이드는 사용자가 클릭한 픽셀을 0으로 변환하여 [오프셋]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.

HDR 토닝 조정

HDR 토닝 명령을 사용하면 모든 범위의 HDR 대비 및 노출 설정을 개별 이미지에 적용할 수 있습니다.

참고: HDR 토닝에는 병합 레이어가 필요합니다.

1. 32비트, 16비트 또는 8비트 이미지를 RGB 또는 회색 음영 색상 모드로 엽니다.
2. [이미지] > [조정] > [HDR 토닝]을 선택합니다.

각 설정에 대한 자세한 내용은 [16 또는 8비트 이미지 옵션](#)을 참조하십시오. ([HDR 토닝] 대화 상자에서는 이 옵션이 모든 비트 심도의 이미지에 적용됩니다.)

HDR에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오.

- [HDR\(High Dynamic Range\) 이미지](#)

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

곡선 조정

곡선 개요

전문가 의견: 곡선 작업

곡선으로 이미지 색상 및 색조 조정

곡선으로 사진의 중간 색조에 대비 추가

단축키: 곡선

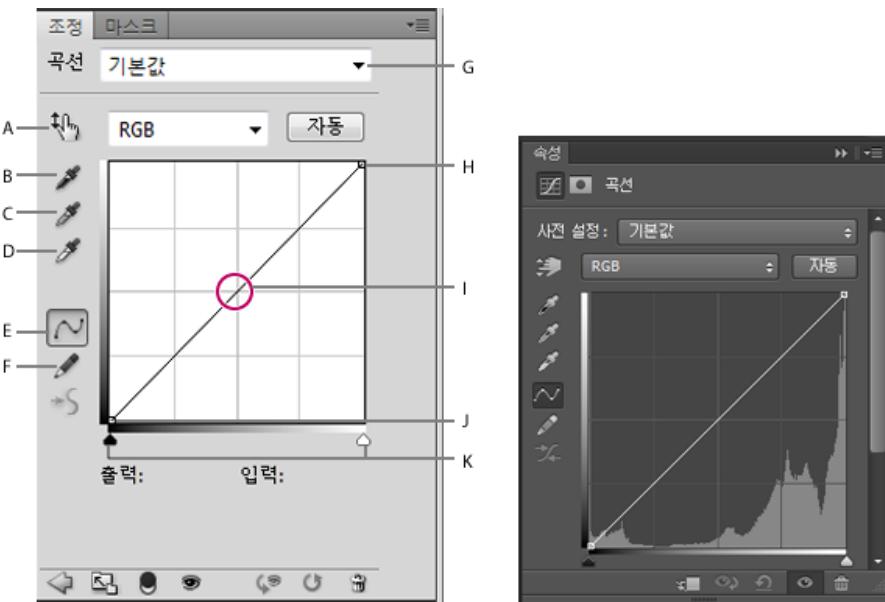
곡선 개요

맨 위로

[곡선]에서는 이미지의 색조 범위 전체에 있는 점을 조정합니다. 처음에, 이미지의 색조는 그레프에서 곧은 대각선으로 표시됩니다. RGB 이미지 조정 시, 그레프의 오른쪽 위에는 밝은 영역이 표시되고 왼쪽 아래에는 어두운 영역이 표시됩니다. 그레프의 수평 축은 입력 수준(원본 이미지 값)을 나타내고, 수직 축은 출력 수준(조정된 새 값)을 나타냅니다. 조절점을 선에 추가하고 움직이면, 곡선의 모양이 변하면서 이미지 조정 사항을 반영합니다. 곡선에서 경사가 심한 부분은 대비가 높은 영역을 나타내고 경사가 완만한 부분은 대비가 낮은 영역을 나타냅니다.

[곡선] 조정 설정을 사전 설정으로 저장할 수 있습니다. 자세한 내용은 조정 설정 저장 및 조정 설정 다시 적용을 참조하십시오.

참고: 곡선 조정은 CMYK, LAB 또는 회색 음영 이미지에도 적용할 수 있습니다. CMYK 이미지의 경우, 그레프에는 잉크/안료의 백분율이 표시됩니다. LAB 회색 음영 이미지의 경우, 그레프에는 조명 값이 표시됩니다.



[조정] 패널(CS5) 및 [속성] 패널(CC, CS6)에서의 곡선 옵션

A. On-image 조정 도구 B. 이미지 샘플링을 통해 검은 점 설정 C. 이미지 샘플링을 통해 회색 점 설정 D. 이미지 샘플링을 통해 흰색 점 설정 E. 점을 편집하여 곡선 수정 F. 그려서 곡선 수정 G. [곡선] 사전 설정 메뉴 H. 검은 점 설정 I. 회색 점 설정 J. 흰 점 설정 K. 클리핑 표시

곡선으로 이미지 색상 및 색조 조정

맨 위로

곡선의 윗부분에 있는 점을 옮기면 밝은 영역이 조정되고, 곡선의 중간 부분에 있는 점을 옮기면 중간 영역이, 곡선의 아랫부분에 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.

1. 곡선 조정을 적용하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [조정] 패널에서 [곡선] 아이콘 을 클릭합니다.
- [레이어] > [새 조정 레이어] > [곡선]을 선택합니다. [새 레이어] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다.
- (CS5) [조정] 패널에서 [곡선] 사전 설정을 선택합니다.

참고: [이미지] > [조정] > [곡선]을 선택하여 이미지 레이어에 곧바로 조정을 적용하고 이미지 정보를 삭제합니다.

2. (선택 사항) 색상 균형을 조정하려면 [속성] 패널(CC, CS6) 또는 [조정] 패널의 [자동] 단추 왼쪽에 있는 메뉴에서 조정할 채널을 선택합니다.

3. [속성] 패널(CC, CS6) 또는 [조정] 패널(CS5)에서 다음 중 하나를 수행하십시오.

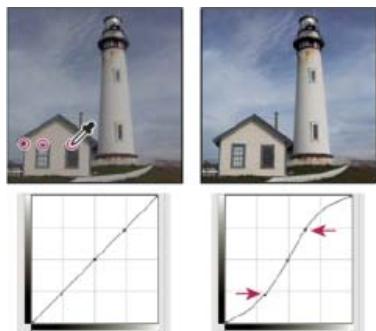
- 곡선을 직접 클릭한 다음 조절점을 드래그하여 색조 영역을 조정합니다.
- [On-image 조정] 도구를 선택한 다음 조정할 이미지 영역에서 드래그합니다.
- [On-image 조정] 도구를 선택하고, 이미지에서 조정할 색조 영역을 클릭합니다. 이렇게 하면 곡선을 따라 조절점이 놓입니다.
- (CC, CS6) [사전 설정] 메뉴에서 사전 설정을 선택합니다.

조절점을 위쪽 또는 아래쪽으로 드래그하면 조정하는 색조 영역이 밝아지거나 어두워집니다. 조절점을 왼쪽 또는 오른쪽으로 드래그하면 대비가 증가하거나 감소합니다. 곡선에 추가할 수 있는 조절점은 최대 14개입니다. 조절점을 제거하려면 조절점을 그레프 밖으로 드래그합니다. 색조를 조정하면 그레프는 원래의 대각선 기준선과 이미지 히스토그램을 참조용으로 계속 표시합니다. 이 옵션을 끌 수 있습니다. 곡선 표시 옵션 설정을 참조하십시오.

4. (선택 사항) 다음 중 하나를 수행하여 조정을 수행합니다.

- 다른 색조 영역을 조정하려면 곡선에 직접 더 많은 점을 추가합니다.
- 이미지의 다른 영역에서 [On-image 조정] 도구를 클릭하고, 위쪽이나 아래쪽으로 드래그합니다.
- 검은 점과 흰 점 설정 슬라이더를 이동하거나, 스포이드 도구를 사용하여 이미지에서 가장 어두운 값과 가장 밝은 값을 지정합니다.
- 곡선에서 한 점을 클릭하고 [입력] 및 [출력] 텍스트 상자에 값을 입력합니다.
- 연필 아이콘을 선택하고 기존 곡선 위에 새 곡선을 그립니다. 완료되면 [곡선 값 매끄럽게 하기] 아이콘을 클릭하여 그린 곡선을 매끄럽게 합니다. 두 번 이상 클릭하면 곡선이 계속하여 더 매끄러워집니다.

곡선 위의 점은 다시 이동될 때까지 고정됩니다. 다른 영역에 영향을 주지 않고 한 색조 영역에서 조정 작업을 수행할 수 있습니다.



이미지에서 [On-image 조정] 도구를 클릭하면 곡선에 조절점이 추가됩니다. 조절점을 이동하면 이미지의 색조가 조정됩니다.

곡선에서 조절점 제거

곡선에서 조절점을 제거하려면, 다음 중 하나를 수행합니다.

- 조절점을 그레프 밖으로 드래그합니다.
- 조절점을 선택하고 Delete 키를 누릅니다.
- Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 조절점을 클릭합니다.

곡선 표시 옵션 설정

[곡선 표시 옵션]을 사용하여 곡선 격자 표시를 조정할 수 있습니다.

1. 곡선 조정을 적용합니다.

2. [속성] 패널(CC, CS6) 또는 [조정] 패널(CS5)의 패널 메뉴에서 [곡선 표시 옵션]을 선택합니다.

참고: [이미지]>[조정]>[곡선]을 선택한 경우 [곡선] 대화 상자에서 [곡선 표시 옵션]을 확장합니다.

3. [곡선 표시 옵션] 대화 상자에서 다음 중 하나를 선택합니다.

빛(0-255) RGB 이미지의 강도 값을 0에서 255 사이의 범위에서 표시하며 검정(0)이 왼쪽 아래에 표시됩니다.

안료/잉크 % CMYK 이미지의 비율을 0에서 100 사이의 범위에서 표시하며 밝은 영역(0%)이 왼쪽 아래에 표시됩니다.

단순 격자 격자선을 25% 중분으로 표시합니다.

세부 격자 격자선을 10% 중분으로 표시합니다.

채널 오버레이 표시 합성 곡선에 겹쳐 놓은 색상 채널 곡선을 표시합니다.

히스토그램 그레프 뒤의 원본 이미지 색조 값에 대한 히스토그램을 표시합니다.

기준선 원본 이미지 색상 및 색조를 참조용 45도 각 선으로 표시합니다.

교차 선 히스토그램이나 격자에 대해 조절점을 드래그할 때 조절점 정렬에 도움이 되는 수평 및 수직 선을 표시합니다.

💡 격자선 표시 단위를 변경하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 격자를 클릭합니다.

곡선에서 자동 교정 적용

- [속성] 패널(CC, CS6) 또는 [조정] 패널(CS5)에서 [자동]을 클릭합니다.

자동을 선택하면 현재 기본 설정을 사용하여 자동 색상 교정이 적용됩니다. 기본 설정을 변경하려면 [속성] 패널(CC, CS6) 또는 [조정] 패널 메뉴(CS5)에서 [자동 옵션]을 선택하고 [자동 색상 교정 옵션] 대화 상자에서 옵션을 설정합니다.[자동 색상], [자동 대비] 또는 [자동 톤] 교정을 이미지에 적용할 수 있습니다. 이러한 옵션에 대한 자세한 내용은 [자동 조정 옵션 설정](#)을 참조하십시오.

검은 점 및 흰 점 슬라이더를 사용하여 검정 및 흰색 점 설정

곡선 조정을 적용할 때에는 흰 점 및 검은 점 슬라이더를 사용하여 이미지에서 흰 점 및 검은 점(순 검정 및 순 흰색)을 빠르게 설정할 수 있습니다.

1. 검은 점과 흰 점 슬라이더를 수평 축을 따라 아무 점으로나 드래그합니다. 드래그에 따라 [입력] 값이 변경됩니다.

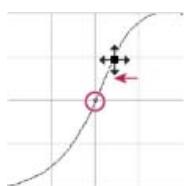
2. 검은 점과 흰 점을 조정하는 동안 클리핑을 미리 보려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- Alt(Windows) 또는 Option(Mac OS) 키를 잠시 누릅니다.
- 패널 메뉴에서 [흑백 점 클리핑 표시]를 선택합니다.

곡선으로 사진의 중간 색조에 대비 추가

[맨 위로](#)

이미지에 전체 색조 범위가 사용되지만 중간 영역 대비가 필요한 경우에는 [조정] 패널에서 [곡선] 아이콘 을 클릭합니다. 곡선을 S자 모양으로 드래그합니다.



곡선 중간의 경사도를 증가시켜 중간 영역의 대비 높이기

단축키: 곡선

[맨 위로](#)

곡선에 대해 다음과 같은 단축키를 사용할 수 있습니다.

- 합성 채널이 아닌 각 색상 구성 요소 채널에서 선택한 색상에 대한 곡선 위에 점을 설정하려면 Shift+Ctrl(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 검정으로 칠해집니다.
- 곡선 위의 모든 점을 선택 해제하려면 격자 내부를 클릭하거나 Ctrl+D(Windows) 또는 Command+D(Mac OS)를 누릅니다.
- 곡선에서 다음으로 높은 점을 선택하려면 +(더하기) 키를 누릅니다. 다음으로 낮은 점을 선택하려면 -(빼기) 키를 누릅니다.
- 곡선 위의 선택한 점을 이동하려면 화살표 키를 누릅니다.
- ([곡선] 대화 상자) 현재 채널에 대해 곡선 위의 한 점을 설정하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 이미지를 클릭합니다.

💡 [곡선] 조정을 대신 사용할 경우 [On-image] 조정] 도구를 사용하여 이미지를 클릭합니다.

자세한 내용

- [이미지 색상 및 색조 조정](#)

컬러 이미지를 흑백으로 변환

[흑백] 조정을 사용하면 개별 색상 변환에 대한 전반적인 조정을 유지하면서 색상 이미지를 회색 음영으로 변환할 수 있습니다. 이미지에 색상 색조를 적용하여 회색 음영에 색조 처리를 할 수도 있으며, 이렇게 하면 세파이아 효과 등을 만들 수 있습니다.

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [조정] 패널에서 [흑백] 아이콘 (CS5) 또는 (CS6)을 클릭합니다.
- (CS5) [조정] 패널에서 [흑백] 사전 설정을 클릭합니다.
- [레이어] > [새 조정 레이어] > [흑백]을 선택합니다. [새 레이어] 대화 상자에서 조정 레이어의 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

기본 회색 음영 변환이 적용됩니다.

참고: [이미지] > [조정] > [흑백]을 선택할 수도 있습니다. 하지만 이 방법은 이미지 레이어를 직접 조정하며 이미지 정보가 버려진다는 점에 유의하십시오.

2. (선택 사항) CS6에서는 [속성] 패널의 [사전 설정] 메뉴에서 [흑백] 사전 설정을 선택합니다.

3. [조정] 패널(CS5) 또는 [속성] 패널(CS6)에서 색상 슬라이더를 사용하여 변환을 수동으로 조정하거나, 자동 변환을 적용하거나, 이전에 저장한 사용자 정의 혼합을 선택합니다.

사전 설정 메뉴 미리 정의된 회색 음영 혼합 또는 이전에 저장한 혼합을 선택합니다. 혼합을 저장하려면 패널 메뉴에서 [흑백 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 어렵게 하려면 슬라이더를 왼쪽으로 드래그하고 밝게 하려면 오른쪽으로 드래그합니다.

- 특정 색상 구성 요소를 조정하려면 [On-image 조정] 도구 를 선택한 다음 이미지를 클릭합니다. 왼쪽 또는 오른쪽을 드래그하여 해당 위치의 주된 색상에 대한 색상 슬라이더를 변경함으로써 이미지에서 해당 위치를 어렵게 하거나 밝게 합니다.
- 모든 색상 슬라이더를 기본 회색 음영 변환으로 재설정하려면 [재설정] 단추 를 클릭합니다.

미리 보기 선택을 해제하여 원래 색상 모드에서 이미지를 표시합니다.

4. 색조를 적용하려면 [색조]를 선택합니다. 색조 색상을 세부적으로 조정하려면 색상 견본을 클릭하여 [색상 피커]를 엽니다.

자세한 내용

- [CS6에서 이미지 색상 및 색조 조정](#)

Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

어두운 영역과 밝은 영역의 세부 묘사 조정

어두운 영역과 밝은 영역의 세부 묘사 개선

맨 위로

[어두운 영역/밝은 영역] 명령은 강한 후광 때문에 이미지의 윤곽만 강조된 사진을 교정하거나 카메라 플래시에 너무 가까이 있어서 색상이 약간 바랜 피사체를 교정하기 위한 한 가지 방법입니다. 또한 이 조정 옵션은 다른 경우에서라면 밝았을 이미지의 어두운 영역을 밝게 할 때에도 사용할 수 있습니다. [어두운 영역/밝은 영역] 명령은 이미지를 단순히 밝게 하거나 어둡게 하는 것이 아니라, 어두운 영역이나 밝은 영역의 주위(근처) 굀 셀을 기반으로 밝게 하거나 어둡게 합니다. 이러한 이유로 어두운 영역과 밝은 영역에는 별도의 제어가 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]과 [흰색 클립] 옵션을 제공하며, 채도 조정을 위한 [색상 교정] 슬라이더를 제공합니다.

참고: [어두운 영역/밝은 영역] 명령은 조정 사항을 이미지에 직접 적용하고 이미지 정보를 버린다는 것에 유의하십시오. 비파괴적 이미지 편집을 위해서는 조정 레이어나 Camera Raw를 사용하는 것이 좋습니다. [조정 및 칠 레이어와 Camera Raw 소개](#)를 참조하십시오.



원본 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 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 표시를 선택하여 추가로 더 조정합니다.

참고: 다른 부분은 노출이 올바른 이미지의 어두운 영역 세부 묘사를 늘리려면 [어두운 영역 양] 및 [어두운 영역 색조 너비]에 대해 0-25% 범위의 값을 사용해 보십시오.

4. (선택적) 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 조정 설정 저장을 참조하십시오.

5. [확인]을 클릭합니다.

어두운 영역/밝은 영역 명령 옵션

양 수정할 양을 제어합니다(이미지의 밝은 영역 및 어두운 영역 값에 대해 별도).

참고: 극단적인 양 값을 설정하면 교차가 일어나 밝은 영역으로 시작한 부분이 어두운 영역으로 시작한 부분에 의해 어두워질 수도 있습니다. 그러면 조정된 이미지가 '부자연스럽게' 보입니다.

색조 너비 수정할 어두운 영역 또는 밝은 영역의 색조 범위를 조절합니다. 색조 너비가 좁을수록 어두운 영역을 교정할 때는 더 어두운 부분으로, 밝은 영역을 교정할 때는 더 밝은 부분으로 조정 범위가 제한됩니다. 색조 너비가 클수록 조정될 색조의 범위가 증가하여 중간 색조에 가까워집니다. 예를 들어, 어두운 영역의 색조 너비 슬라이더가 100%인 경우 어두운 영역이 가장 많은 영향을 받고 중간 영역은 부분적으로 영향을 받으며 가장 밝은 영역은 영향을 받지 않습니다. 색조 너비는 이미지에 따라 다릅니다. 값이 너무 크면 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 너비는 기본적으로 50%로 설정됩니다. 어두운 피사체를 밝게 하려다 중간 영역이나 밝은 부분이 너무 많이 변경되었다면 가장 어두운 영역 만 밝아지도록 [어두운 영역]의 [색조 너비] 슬라이더를 0 쪽으로 옮깁니다. 그러나 어두운 영역과 중간 영역을 함께 밝게 하려는 경우 [어두운 영역 색조 너비]를 100%로 증가시킵니다.

반경 각 퍽셀 주위의 퍽셀 크기를 제어합니다. 주변 퍽셀은 퍽셀이 어두운 영역에 있는지 또는 밝은 영역에 있는지를 판별할 때 사용됩니다. 이 슬라이더를 왼쪽으로 옮기면 더 작은 영역이 지정되고 오른쪽으로 옮기면 더 큰 영역이 지정됩니다. 주변 퍽셀의 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.

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] 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(수준 0) 및 최대 밝은 영역(수준 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).

자세한 내용

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

수준 및 곡선 스포이드로 색상 및 색조 조정

[스포이드 도구를 사용하여 검은 점 및 흰점 설정](#)
[스포이드를 사용하여 색상 교정](#)

스포이드 도구를 사용하여 검은 점 및 흰점 설정

[맨 위로](#)

스포이드 도구를 사용하면 [수준]이나 [곡선] 대화 상자에서 이전에 조정한 내용이 모두 취소된다는 것을 알아두십시오. 따라서 스포이드를 사용하려면 먼저 이 도구를 사용한 후 [수준] 슬라이더나 [곡선] 조절점을 사용하여 세밀하게 조정하는 것이 가장 좋습니다.

1. 곡선 및 수준 조정을 적용합니다.
2. [조정] 패널(CS5) 또는 [속성] 패널(CS6)에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [검은 점 설정] 스포이드 도구를 두 번 클릭하여 검은 점을 설정합니다.
 - [흰 점 설정] 스포이드 도구를 두 번 클릭하여 흰 점을 설정합니다.
3. Adobe 색상 피커에서는, 이미지에서 가장 어두운 톤과 가장 밝은 톤의 값을 원하는 대로 결정합니다.
 - 검은 점 값을 순 검정으로 설정하려면, R, G, B에 0을 입력합니다.
 - 흰 점 값을 순 흰색으로 설정하려면, R, G, B에 255를 입력합니다.
 - 검은 점 또는 흰 점에 대한 회색 음영을 지정하려면, R, G, B에 동일한 값(0과 255 사이)을 입력하십시오. 값이 낮을수록 어두운 회색이 되고, 값이 높을수록 밝은 회색이 됩니다.
4. 톤 영역을 2단계에서 지정한 검은 점 또는 흰 점으로 조정하려면 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [검은 점 설정] 스포이드 도구로, 검은 점을 나타내는 이미지 영역(가장 낮은 톤 값 영역)을 클릭합니다.
 - [흰 점 설정] 스포이드 도구로, 흰 점을 나타내는 이미지 영역(가장 밝은 톤 값 영역)을 클릭합니다.

스포이드를 사용하여 색상 교정

[맨 위로](#)

[수준] 또는 [곡선] 조정에서 스포이드를 사용하면 과도한 색상(빨강, 녹색, 파랑 또는 청록, 자홍, 노랑)으로 인해 나타나는 원치 않는 색조인 색상 경향성을 교정할 수 있습니다. 중간 색조로 처리할 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. [회색 점 설정] 스포이드 도구는 큰 조정 작업이 필요 없고 쉽게 식별되는 중간색이 있는 이미지에서 가장 적합합니다.

스포이드 도구를 사용하면 [수준]이나 [곡선] 대화 상자에서 이전에 조정한 내용이 모두 취소된다는 것을 알아두십시오. 따라서 스포이드를 사용하려면 먼저 이 도구를 사용한 후 [수준] 슬라이더나 [곡선] 조절점을 사용하여 세밀하게 조정하는 것이 가장 좋습니다.

참고: 회색 점 을 설정하는 스포이드 도구는 색상 교정에 주로 사용되며 회색 음영 이미지로 작업할 때는 사용할 수 없습니다.

1. 조정 사항을 적용하기 전에 이미지에서 중간 회색으로 만들 영역을 식별합니다. 예를 들어 포장된 도로를 선택합니다.
2. [조정] 패널에서 [레벨] 또는 [곡선] 아이콘을 클릭합니다.
3. [조정] 패널(CS5) 또는 [속성] 패널(CS6)에서 [회색 점 설정] 도구 를 두 번 클릭합니다.
4. Adobe 색상 피커에서 현재 선택된 색상의 중간 회색에 대한 R, G 및 B 값이 같은지 확인합니다(예: 128,128,128). 필요할 경우, 동일한 R, G, B 값을 입력합니다. Photoshop에 새 대상 색상을 기본값으로 저장할지를 묻는 메시지가 표시됩니다.
5. [회색 점 설정] 스포이드 도구를 사용하여 1단계에서 식별한 중간 영역을 클릭합니다. 이렇게 하면 중간 색조가 재설정되고 이미지에서 색상 경향성이 제거됩니다.
6. (선택 사항) [조정] 패널(CS5) 또는 [속성] 패널(CS6)에서 최종 수준 또는 곡선 조정 작업을 수행합니다.

자세한 내용

- [CS6에서 이미지 색상 및 색조 조정](#)

이미지 영역 닻지 또는 번

[닻지] 도구와 [번] 도구는 이미지 영역을 밝거나 어둡게 합니다. 이 도구는 특정 인쇄 영역에서 노출을 조절하는 전통적인 암실 기법을 기반으로 합니다. 사진 작가는 빛을 차단하여 인화지 영역을 밝게하거나(닻지) 노출을 증가시켜서 인화지 영역을 어둡게 합니다(번). [닻지 도구] 또는 [번 도구]를 사용하여 영역을 많이 페인트하면 해당 영역이 더 밝게 또는 더 어둡게 표시됩니다.

참고: [닻지] 도구나 [번] 도구를 배경 레이어에 적용하면 이미지 정보가 영구적으로 변합니다. 이미지를 비파괴적으로 편집하려면, 복제 레이어로 작업하십시오. 레이어 복제에 대한 자세한 내용은, [레이어 기본 정보](#)를 참조하십시오.

1. [닻지 도구] 또는 [번 도구] 를 선택합니다.
2. 옵션 막대에서 브러시를 선택하고 브러시 옵션을 설정합니다.
3. 옵션 막대의 [범위] 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.

중간 영역 중간 범위의 회색을 변경합니다.

어두운 영역 어두운 영역을 변경합니다.

밝은 영역 밝은 영역을 변경합니다.

4. [닻지 도구] 또는 [번 도구]의 노출을 지정합니다.
5. 에어브러시 단추 를 클릭하여 브러시를 에어브러시로 사용합니다. 또는 [브러시] 패널에서 [에어브러시] 옵션을 선택합니다.
6. [색조 보호] 옵션을 선택하여 어두운 영역 및 밝은 영역의 클리핑을 최소화합니다. 또한 이 옵션은 색상의 색조 변경을 방지합니다.
7. 밝게 표시하거나 어둡게 표시할 이미지 부분 위로 드래그합니다.

자세한 내용

Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

Camera Raw

Camera Raw 7 플러그인

Kelby(2012년 5월 7일)

비디오 자습서

최신 노이즈, 색상 및 동적 범위 제어를 누릅니다.

Raw 이미지 향상

video2brain(2012년 5월 7일)

비디오 자습서

이미지 데이터의 전체 범위를 그립니다.

이 페이지에서 연결된 일부 내용은 영어로만 제공됩니다.

What's new in ACR 8.x

[ACR 8.3](#)

[ACR 8.1 and 8.2](#)

 New feature

 Enhanced feature

[To the top](#)

ACR 8.3

Adobe Camera Raw now offers the following enhancements:

 Automatic straightening of an image through one of the following three interactions:

- Double-click the Straighten tool () in the toolbar.
- With the Straighten tool selected, double-click anywhere in the preview image.
- With the Crop tool selected, press the Command key (on Mac) or Ctrl key (on Windows) to temporarily switch to the Straighten tool. Now, double-click anywhere within the preview image.

 Whites and Blacks now support Auto Levels-like functionality when you double-click the sliders while keeping the Shift key pressed (Shift-double-click).

 Auto Temperature and Auto Tint functionality. Shift-double-click within the image preview to invoke this functionality.

 Option to choose a background color for the work area and toggle the visibility of the hairline frame around the image. Right-click outside the image in the work area and select an option from the popup menu.

 Option-click shortcut support for the Synchronize, New Preset, Save Settings, and Copy/Paste (Bridge) dialog boxes. When you option-click a checkbox, it is selected exclusively. You can option-click again to toggle to the previous checkbox state.

[To the top](#)

ACR 8.1 and 8.2

Note: For detailed information about the enhancements in this section, see [this Help article](#).

 **Soft proofing** from within the ACR dialog. You can now choose an ICC color profile and simulate additional factors like rendering intent and the paper and ink. These options can now be applied to the photograph through the ACR dialog, even before you open it in Photoshop.

 **ICC-based color spaces** support from within the ACR dialog. The ACR dialog now allows you to preview your photographs with arbitrary ICC-based output color spaces. Available color spaces include grayscale, RGB, Lab, and CMYK color spaces.

 **Image sizing** is now more flexible, with the ACR dialog providing multiple options to resize a photograph. These options are placed within the Image Sizing section, immediately beneath the Color Space section.

 **Presets.** Store commonly used settings as a preset. Save frequently-applied settings from the Workflow Options or Save Options dialog as a preset, and then apply the preset on multiple photos with ease.

 **Cropping** follows a modified workflow with the introduction of the new Image Sizing workflow. Use the Image Sizing option in the Workflow Options and Save Options dialogs to specify a desired absolute image size.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Introduction to Camera Raw

[About camera raw files](#)

[About Camera Raw](#)

[About the Digital Negative \(DNG\) format](#)

[Processing images with Camera Raw](#)

[Camera Raw dialog box overview](#)

[Work with the Camera Raw cache in Adobe Bridge](#)

[Work with Camera Raw and Lightroom](#)

[To the top](#)

About camera raw files

A *camera raw* file contains unprocessed, uncompressed grayscale picture data from a digital camera's image sensor, along with information about how the image was captured (metadata). Photoshop® Camera Raw software interprets the camera raw file, using information about the camera and the image's metadata to construct and process a color image.

Think of a camera raw file as your photo negative. You can reprocess the file at any time, achieving the results that you want by making adjustments for white balance, tonal range, contrast, color saturation, and sharpening. When you adjust a camera raw image, the original camera raw data is preserved. Adjustments are stored as metadata in an accompanying sidecar file, in a database, or in the file itself (in the case of DNG format).

When you shoot JPEG files with your camera, the camera automatically processes the JPEG file to enhance and compress the image. You generally have little control over how this processing occurs. Shooting camera raw images with your camera gives you greater control than shooting JPEG images, because camera raw does not lock you into processing done by your camera. You can still edit JPEG and TIFF images in Camera Raw, but you will be editing pixels that were already processed by the camera. Camera raw files always contain the original, unprocessed pixels from the camera.

To shoot camera raw images, you must set your camera to save files in its own camera raw file format.

Note: *The Photoshop Raw format (.raw) is a file format for transferring images between applications and computer platforms. Don't confuse Photoshop raw with camera raw file formats. File extensions for camera raw files vary depending on the camera manufacturer.*

Digital cameras capture and store camera raw data with a linear tone response curve (gamma 1.0). Both film and the human eye have a nonlinear, logarithmic response to light (gamma greater than 2). An unprocessed camera raw image viewed as a grayscale image would seem very dark, because what appears twice as bright to the photosensor and computer seems less than twice as bright to the human eye.

For a list of supported cameras and for more information about Camera Raw, see [Digital camera raw file support](#).

To see a list of cameras and which version of Camera Raw each camera requires, see [Camera Raw plug-in | Supported cameras](#).

[To the top](#)

About Camera Raw

Camera Raw software is included as a plug-in with Adobe After Effects® and Adobe Photoshop, and also adds functionality to Adobe Bridge. Camera Raw gives each of these applications the ability to import and work with camera raw files. You can also use Camera Raw to work with JPEG and TIFF files.

Note: *Camera Raw supports images up to 65,000 pixels long or wide and up to 512 megapixels. Camera Raw converts CMYK images to RGB upon opening. For a list of supported cameras, see [Digital camera raw file support](#).*

You must have Photoshop or After Effects installed to open files in the Camera Raw dialog box from Adobe Bridge. However, if Photoshop or After Effects is not installed, you can still preview the images and see their metadata in Adobe Bridge. If another application is associated with the image file type, it's possible to open the file in that application from Adobe Bridge.

Using Adobe Bridge, you can apply, copy, and clear image settings, and you can see previews and metadata for camera raw files without opening them in the Camera Raw dialog box. The preview in Adobe Bridge is a JPEG image generated using the current image settings; the preview is not the raw camera data itself, which would appear as a very dark grayscale image.

note: A caution icon  appears in the thumbnails and preview image in the Camera Raw dialog box while the preview is generated from the camera raw image.

You can modify the default settings that Camera Raw uses for a particular model of camera. For each camera model, you can also modify the defaults for a particular ISO setting or a particular camera (by serial number). You can modify and save image settings as presets for use with other images.

When you use Camera Raw to make adjustments (including straightening and cropping) to a camera raw image, the image's original camera raw data is preserved. The adjustments are stored in either the Camera Raw database, as metadata embedded in the image file, or in a *sidecar XMP* file (a metadata file that accompanies a camera raw file). For more information, see [Specify where Camera Raw settings are stored](#).

After you process and edit a camera raw file using the Camera Raw plug-in, an icon  appears in the image thumbnail in Adobe Bridge.

If you open a camera raw file in Photoshop, you can save the image in other image formats, such as PSD, JPEG, Large Document Format (PSB), TIFF, Cineon, Photoshop Raw, PNG, or PBM. From the Camera Raw dialog box in Photoshop, you can save the processed files in Digital Negative (DNG), JPEG, TIFF, or Photoshop (PSD) formats. Although Photoshop Camera Raw software can open and edit a camera raw image file, it cannot save an image in a camera raw format.

As new versions of Camera Raw become available, you can update this software by installing a new version of the plug-in. You can check for updates to Adobe software by choosing Help > Updates.

Different camera models save camera raw images in many different formats, and the data must be interpreted differently for these formats. Camera Raw includes support for many camera models, and it can interpret many camera raw formats.

 If you have trouble opening Camera Raw files, see [Why doesn't my version of Photoshop or Lightroom support my camera?](#)

[To the top](#)

About the Digital Negative (DNG) format

The Digital Negative (DNG) format is a non-proprietary, publicly documented, and widely supported format for storing raw camera data. Hardware and software developers use DNG because it results in a flexible workflow for processing and archiving camera raw data. You may also use DNG as an intermediate format for storing images that were originally captured using a proprietary camera raw format.

Because DNG metadata is publicly documented, software readers such as Camera Raw do not need camera-specific knowledge to decode and process files created by a camera that supports DNG. If support for a proprietary format is discontinued, users may not be able to access images stored in that format, and the images may be lost forever. Because DNG is publicly documented, it is far more likely that raw images stored as DNG files will be readable by software in the distant future, making DNG a safer choice for archival storage.

Metadata for adjustments made to images stored as DNG files can be embedded in the DNG file itself instead of in a sidecar XMP file or in the Camera Raw database.

You can convert camera raw files to the DNG format by using the Adobe DNG Converter or the Camera Raw dialog box. For more information on the DNG format and DNG Converter, see the [Digital Negative \(DNG\)](#) product page. To download the latest DNG Converter, go to the [Adobe downloads](#) page.

[To the top](#)

Processing images with Camera Raw

Copy camera raw files to your hard disk, organize them, and (optionally) convert them to DNG.

Before you do any work on the images that your camera raw files represent, transfer them from the camera's memory card, organize them, give them useful names, and otherwise prepare them for use. Use the Get Photos From Camera command in Adobe Bridge to accomplish these tasks automatically.

Open the image files in Camera Raw.

You can open camera raw files in Camera Raw from Adobe Bridge, After Effects, or Photoshop. You can also open JPEG and TIFF files in Camera Raw from Adobe Bridge. (See [Open images](#).)

For a video tutorial on importing raw images from a digital camera into Adobe Bridge CS4 or CS5 using Adobe Photo Downloader, watch [Download photos from a camera into Adobe Bridge](#) by Lynda.com.

Adjust color.

Color adjustments include white balance, tone, and saturation. You can make most adjustments on the Basic tab, and then use controls on the other tabs to fine-tune the results. If you want Camera Raw to analyze your image and apply approximate tonal adjustments, click Auto on the Basic tab.

To apply the settings used for the previous image, or to apply the default settings for the camera model, camera, or ISO settings, choose the appropriate command from the Camera Raw Settings menu . (See [Apply saved Camera Raw settings](#).)

For a video tutorial on making nondestructive color adjustments to photos in Camera Raw, watch [Recovering detail in raw images](#) by Richard Harrington or [Adobe Camera Raw workflow](#) by Russell Brown.

Make other adjustments and image corrections.

Use other tools and controls in the Camera Raw dialog box to perform such tasks as sharpening the image, reducing noise, correcting for lens defects, and retouching.

(Optional) Save image settings as a preset or as default image settings.

To apply the same adjustments to other images later, save the settings as a preset. To save the adjustments as the defaults to be applied to all images from a specific camera model, a specific camera, or a specific ISO setting, save the image settings as the new Camera Raw defaults. (See [Save, reset, and load Camera Raw settings](#).)

Set workflow options for Photoshop.

Set options to specify how images are saved from Camera Raw and how Photoshop should open them. You can access the Workflow Options settings by clicking the link beneath the image preview in the Camera Raw dialog box.

Save the image, or open it in Photoshop or After Effects.

When you finish adjusting the image in Camera Raw, you can apply the adjustments to the camera raw file, open the adjusted image in Photoshop or After Effects, save the adjusted image to another format, or cancel and discard adjustments. If you open the Camera Raw dialog box from After Effects, the Save Image and Done buttons are unavailable.

Save Image Applies the Camera Raw settings to the images and saves copies of them in JPEG, PSD, TIFF, or DNG format. Press Alt (Windows) or Option (Mac OS) to suppress the Camera Raw Save Options dialog box and save the files using the last set of save options. (See [Save a camera raw image in another format](#).)

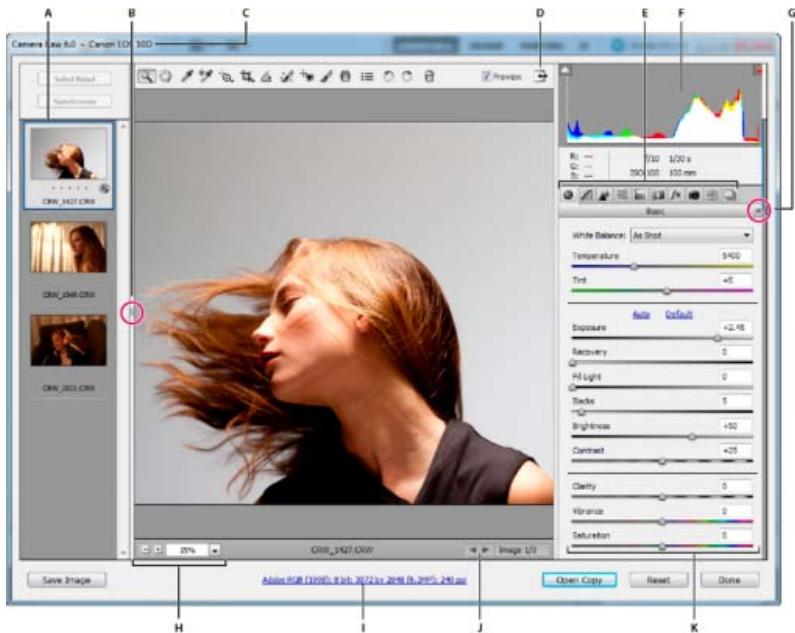
Open Image or OK Opens copies of the camera raw image files (with the Camera Raw settings applied) in Photoshop or After Effects. The original camera raw image file remains unaltered. Press Shift while clicking Open Image to open the raw file in Photoshop as a Smart Object. At any time, you can double-click the Smart Object layer that contains the raw file to adjust the Camera Raw settings.

Done Closes the Camera Raw dialog box and stores file settings either in the camera raw database file, in the sidecar XMP file, or in the DNG file.

Cancel Cancels the adjustments specified in the Camera Raw dialog box.

[To the top](#)

Camera Raw dialog box overview



Camera Raw dialog box

A. Filmstrip **B.** Toggle Filmstrip **C.** Camera name or file format **D.** Toggle full-screen mode **E.** Image adjustment tabs **F.** Histogram **G.** Camera Raw Settings menu **H.** Zoom levels **I.** Workflow options **J.** Navigation arrows **K.** Adjustment sliders

Note: Some controls, such as the *Workflow Options* link, that are available when you open the Camera Raw dialog box from Adobe Bridge or Photoshop are not available when you open the Camera Raw dialog box from After Effects.

You can invoke the Auto Temperature and Auto Tint functionality by Shift-double-clicking within the image preview.

- To open the Camera Raw Settings menu, click the button in the upper-right corner of any of the image adjustment tabs. Several of the commands in this menu are also available from the Edit > Develop Settings menu in Adobe Bridge.
- The Camera Raw zoom controls are:

Zoom tool

Sets the preview zoom to the next higher preset value when you click the preview image. Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) to use the next lower zoom value. Drag the Zoom tool in the preview image to zoom in on a selected area. To return to 100%, double-click the Zoom tool.

Hand tool

Moves the image in the preview window if the preview image is set at a zoom level higher than 100%. Hold down the spacebar to temporarily activate the Hand tool while using another tool. Double-click the Hand tool to fit the preview image to the window.

Select Zoom Level

Choose a magnification setting from the menu or click the Select Zoom Level buttons.

Preview

Displays a preview of the image adjustments made in the current tab, combined with the settings in the other tabs. Deselect to show the image with the original settings of the current tab combined with the settings in the other tabs.

RGB

Shows the red, green, and blue values of the pixel under the pointer in the preview image.

Shadows and Highlights

Displays shadow and highlight clipping using the buttons at the top of the Histogram. Clipped shadows appear in blue, and clipped highlights appear in red. Highlight clipping is shown if any one of the three RGB channels is clipped (fully saturated with no detail). Shadow clipping is shown if all three RGB channels are clipped (black with no detail).

- The Camera Raw image adjustment tabs are:

Basic

Adjust white balance, color saturation, and tonality.

Tone Curve

Fine-tune tonality using a Parametric curve and a Point curve.

Detail

Sharpen images or reduce noise.

HSL / Grayscale

Fine-tune colors using Hue, Saturation, and Luminance adjustments.

Split Toning

Color monochrome images or create special effects with color images.

Lens Corrections

Compensate for chromatic aberration, geometric distortions, and vignetting caused by the camera lens.

Effects

Simulate film grain or apply a postcrop vignette.

Camera Calibration

Apply camera profiles to raw images to correct color casts and adjust non-neutral colors to compensate for the behavior of a camera's image sensor.

Presets

Save and apply sets of image adjustments as presets.

Snapshots

Create versions of a photo that record its state at any point during the editing process.

[To the top](#)

Work with the Camera Raw cache in Adobe Bridge

When you view camera raw files in Adobe Bridge, the thumbnails and previews use either the default settings or your adjusted settings. The Adobe Bridge cache stores data for the file thumbnails, metadata, and file information. Caching this data shortens the loading time when you return to a previously viewed folder in Adobe Bridge. The Camera Raw cache speeds the opening of images in Camera Raw and rebuilds of previews in Adobe Bridge when image settings change in Camera Raw.

Because caches can become very large, you may want to purge the Camera Raw cache or limit its size. You can also purge and regenerate the cache if you suspect that it is corrupted or old.

Note: *The Camera Raw cache holds data for about 200 images for each gigabyte of disk storage allocated to it. By default, the Camera Raw cache is set to a maximum size of 1 GB. You can increase its limit in the Camera Raw preferences.*

1. In Adobe Bridge, choose Edit > Camera Raw Preferences (Windows) or Bridge > Camera Raw Preferences (Mac OS). Or, with the Camera Raw dialog box open, click the Open Preferences Dialog button .
2. Do any of the following:
 - To change the cache size, enter a Maximum Size value.
 - To purge the camera raw cache, click the Purge Cache button.
 - To change the location of the camera raw cache, click Select Location.

[To the top](#)

Work with Camera Raw and Lightroom

Camera Raw and Lightroom share the same image-processing technology to ensure consistent and compatible results across applications. For Camera Raw to view image adjustments made in the Develop module of Lightroom, metadata changes must be saved to XMP in Lightroom.

Adjustments made in Camera Raw are also displayed in the Adobe Bridge Content and Preview panels.

To view Lightroom changes in Camera Raw, and to ensure that Camera Raw adjustments can be viewed in Lightroom and Adobe Bridge, do the following:

1. In Adobe Bridge, choose Edit > Camera Raw Preferences (Windows) or Bridge > Camera Raw Preferences (Mac OS). Or, with the Camera Raw dialog box open, click the Open Preferences Dialog button .
2. Choose Save Image Settings In > Sidecar ".XMP" Files, and deselect Ignore Sidecar ".XMP" Files.
3. After applying adjustments to a photo in Camera Raw, save them by clicking Done or Open Image.

Note: Camera Raw reads only the current settings for the primary image in the Lightroom catalog. Adjustments made to virtual copies are not displayed or available in Camera Raw.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Camera Raw의 자동 원근 교정 | Photoshop CC

렌즈 왜곡으로 나타나는 기하학적 모양을 똑바르게 하기

잘못된 렌즈를 사용하거나 카메라 흔들림이 있는 경우 사진 원근이 기울어지거나 왜곡될 수 있습니다. 원근은 왜곡될 수 있으며, 연속적인 수직선이나 기하학적 모형을 포함하는 사진에 더 정확합니다.

Adobe Camera Raw의 **Upright** 모드 - 자동으로 원근을 수정할 수 있는 4가지 설정이 있습니다. 수동 교정 기능도 계속하여 사용할 수 있습니다. **Upright** 모드를 적용한 후 슬라이더식 설정을 수동으로 조정하여 이미지를 더욱 미세하게 조정할 수 있습니다.

참고: 새로운 4개의 사전 설정 중 하나를 적용하기 전에 카메라와 렌즈의 조합에 대해 사용할 수 있는 렌즈 교정 프로파일을 적용하는 것이 좋습니다. 렌즈 교정 프로파일을 적용하면 이미지에서의 왜곡 교정에 대한 분석이 보다 정교해집니다.

Upright 사전 설정을 사용하여 수동으로 렌즈 왜곡 교정하기

[맨 위로](#)

1. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - Camera Raw 파일을 엽니다. 또는
 - Photoshop에서 이미지를 열고, 필터 > Camera Raw 필터를 클릭합니다.
2. Camera Raw 창에서 렌즈 교정 탭으로 이동합니다.
3. (선택 사항) 렌즈 교정 > 프로파일 탭에서 렌즈 프로파일 교정 활성화 확인란을 선택합니다.

 **Upright** 사전 설정을 사진에 적용하기 전에 카메라와 렌즈 조합에 따라 렌즈 프로파일 교정을 활성화하는 것이 좋습니다.

4. 렌즈 교정 > 수동 탭에서 **4개의 Upright** 모드를 이용할 수 있습니다. 사진에 교정을 적용할 모드를 클릭합니다.

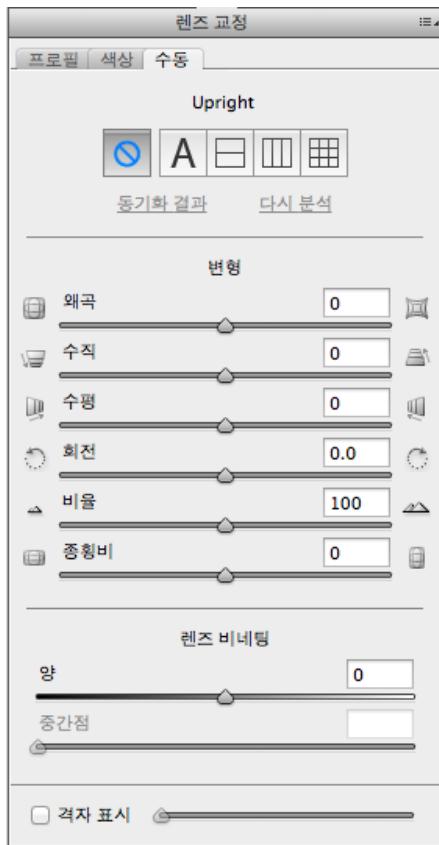
자동 잘 조율된 원근 교정 집합을 적용합니다.

레벨 이미지 레벨을 균등하게 하기 위해 원근 교정을 적용합니다.

수직 레벨 및 수직 원근 교정을 적용합니다.

전체 이미지에 레벨, 수직 및 수평 원근 교정을 적용합니다.

경고: **4개의 Upright** 모드를 테스트하려면 렌즈 프로파일 교정 활성화 확인란(렌즈 교정 > 프로파일)을 선택하거나 선택을 취소하고 **Upright** 모드 단추 아래에서 재분석 링크를 클릭합니다.



Upright 모드를 선택하거나, 슬라이더로 세부 조정을 합니다.

5. 원하는 설정을 찾을 때까지 Upright 모드를 반복합니다.

4개의 Upright 모드는 왜곡 및 원근 오류를 교정하고 관리합니다. 특별히 권장되는 설정은 없습니다. 사진마다 적합한 설정은 제각각입니다.
4개의 모드를 모두 테스트해 본 후 사진에 최적인 Upright 모드를 선택합니다.

6. 추가로 미세 조정해야 하는 경우 변형 슬라이더를 사용합니다. 새 슬라이더(종횡비)가 Camera Raw에 탑재되었습니다.

- 사진의 수평 원근을 조정하려면 종횡비 슬라이더를 왼쪽으로 이동합니다.
- 사진의 수직 원근을 조정하려면 종횡비 슬라이더를 오른쪽으로 이동합니다.

샘플 이미지

맨 위로



교정되지 않은 이미지(왼쪽), 자동 교정된 이미지(중간), 레벨 교정된 이미지(오른쪽).



교정되지 않은 이미지(왼쪽), 수직 교정된 이미지(중간), 전체 교정된 이미지(오른쪽).

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호정책](#)



How to make non-destructive edits using Camera Raw



What do I need?

The latest Photoshop CC

Don't have it yet?

[Download](#)

Installation problems? [Get help.](#)

The tutorial files

No starter files are needed, but you can download sample files.

[Download](#)

...And how about a cheat sheet?

Work Photoshop key commands like a pro. [Download it now.](#)

Watch the videos to see how to create this project. Download the sample files on your Mac or PC to do it yourself.

Who is this for?

This tutorial is perfect for first time Photoshop users.

How long is the tutorial?

Total video time: 16 minutes. Budget extra time if you plan to follow along.



Presenter: [Howard Pinsky](#)

Raw image files give your photos so much more. Here's why.

Does your digital camera shoot raw? Have you been wondering if you should be shooting raw?

If you are unfamiliar with Camera Raw, raw files contain unprocessed data from the camera's image sensor and are sometimes referred to as digital negatives, since in many ways they are similar to negatives in film photography.

Don't be scared; you and your photographs have a lot to gain. And since Camera Raw edits are non-destructive, you literally have nothing to lose. In the following videos, let's go through the basics of Camera Raw format and answer the questions you've always been afraid to ask. If you need help or have questions while doing this tutorial, please use [our tutorial forum](#) to get the help and answers you need.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

[Get the latest Flash Player](#)

[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Compare JPEG and raw (2:03)
- Non-destructive editing (2:22)

Edit details with precision.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

[Get the latest Flash Player](#)

[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Work with colors (3:25)
- Healing (4:22)
- Adjustment brush (5:00)

The Adobe Camera Raw utility provides fast and easy access to the raw image formats produced by many leading professional and midrange digital cameras. It lets you adjust pretty much every aspect of your image. And because raw files offer over 68 billion colors per pixel, you can uncover details that were originally hidden in the shadows or blown-out areas of your photos.

Correct image perspective and lens distortion.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

[Get the latest Flash Player](#)

[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Lens profiles (0:30)
- Fix level and perspective (0:50)
- Save options (2:05)

Adobe Camera Raw lets you correct many image perspective and lens flaws by synching the raw file with your specific camera and lens profile. It also offers additional ways to correct lens distortion.

Use Camera Raw edit for all your photos!

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

[Get the latest Flash Player](#)

[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Replace adjustment layers (0:53)
- Sharpen midtones (1:35)
- Finish the edit (3:00)

Use Adobe Camera Raw as a filter to make non-destructive edits to all your images and layers.

Let us know what you think.

Congratulations, you're done! We hope you're ready to learn more and create something great using Photoshop. Please tell us what you think about the tutorial in [our survey](#).

[Share this on Facebook](#)

[Share this on Twitter](#)

What's next?

Learn more about Photoshop



How to sharpen photos with Photoshop

Almost all photos can benefit from a bit of sharpening. Add this essential technique to your toolbox.



[LevelUp for Photoshop](#)

A game of missions, points, and rewards that helps you learn basic Photoshop skills.

Get help and support



Were you able to complete the project successfully?

If not, get help in our dedicated [Getting Started forum](#).



Get started with Creative Cloud apps

Create a website with Adobe Muse, or maybe a brochure with InDesign. Get started now!

© 2014 Adobe Systems Incorporated. All Rights Reserved

- Help
- [Terms of Use](#)
- [Privacy Policy and Cookies](#)

Camera Raw에서 광선 필터 | CC Photoshop

사진 일부를 강조하거나, 특정 영역의 로컬 수정을 향상합니다.

방사형 필터를 적용한 사진 향상

방사형 필터 도구용 키보드 단축키 및 보조기

사진을 보는 사람의 시선을 사로잡으려면 특정 피사체를 강조합니다. 일부 필터에서 비네팅 효과를 적용하여 이러한 결과를 얻을 수 있습니다. 하지만 이러한 필터를 사용하려면 주 피사체가 사진 중앙에 위치해야 합니다.

Adobe Camera Raw 8.0의 방사형 필터로 사진에서 원하는 부분을 부각시킬 수 있습니다. 예를 들어, 방사형 필터 도구를 사용하여 피사체 주위에 타원 모양을 그리고, 피사체에 주목할 수 있도록 해당 도형 내부 영역에 노출과 명확도를 증가시킬 수 있습니다. 사진의 피사체가 중심을 벗어나거나 특정 위치에 있을 수 있습니다.

방사형 필터로 사진을 수정하는 기본 작업 과정은 아래에 설명되어 있습니다.

1. Adobe Camera Raw 플러그인에서 사진을 엽니다.
2. 부각시킬 피사체를 하나 이상 선택합니다.
3. 설정:
 - (선택 사항) 배경의 초점을 흐리게 하는 방사형 필터
 - 피사체를 강조하는 방사형 필터
 - 강조할 피사체가 여러 개인 경우 추가 방사형 필터



피사체가 원본 사진에서는 눈의 띄지 않지만(왼쪽) 방사형 필터를 적용한 후 부각되었습니다(오른쪽).

방사형 필터를 적용한 사진 향상

[맨 위로](#)

1. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - Camera Raw 파일을 엽니다. 또는
 - Photoshop에서 이미지를 열고, 필터 > Camera Raw 필터를 클릭합니다.
2. 도구 모음에서 방사형 필터 도구를 선택합니다.
3. 방사형 필터 도구를 전환하려면 J를 누릅니다.
4. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 방사형 필터를 생성하려면 원하는 영역에 마우스를 클릭하여 드래그하고 원 또는 타원 모양을 그립니다. 이러한 모양으로 변경할 부분에서 영향을 미치거나 제외할 영역이 선택됩니다.
 - 방사형 필터를 편집하려면 사진의 회색 핸들에서 아무 곳이나 클릭합니다. 회색 핸들을 선택하면 빨간색으로 바くなります.
5. 사진에서 수정할 영역을 선택하려면 (슬라이더 아래에서) 효과 옵션을 선택합니다.
 - 외부 모든 수정 사항이 선택 영역 외부에 적용됩니다.
 - 내부 모든 수정 사항이 선택 영역에 적용됩니다.
6. 추가한 방사형 필터의 크기(폭 및 높이)와 방향을 조정합니다. 필터를 선택합니다. 그리고

- 필터의 중심을 클릭하여 드래그한 후 원하는 위치에 놓습니다.
- 4개의 필터 핸들 중 아무 곳에 포인터를 옮겨 놓고 포인터 아이콘이 바뀌면 클릭한 후 드래그하여 필터의 크기를 변경합니다.
- 필터의 가장자리 근처에 포인터를 옮겨 놓고 포인터 아이콘이 바뀌면 필터의 가장자리를 클릭한 후 드래그하여 방향을 변경합니다.



광선 필터는 원형 선택 윤곽으로 표시됩니다.

7. 슬라이더를 사용하여 선택한 방사형 필터 영역을 변경합니다. 페더 슬라이더가 적용된 효과의 밝기 감소를 조정합니다.



방사형 필터 도구 옵션은 타원형 마스크에 효과를 적용할 수 있습니다.

8. 방사형 필터를 추가하거나 편집하려면 3단계부터 6단계를 따르십시오.

9. 완료된 사진을 확인하려면 오버레이 표시 확인란의 선택을 취소합니다. 모든 방사형 필터를 삭제하고 새로 시작하려면 모두 지우기를 클릭합니다. 이 작업은 실행 후 취소할 수 없습니다.

방사형 필터 도구용 키보드 단축키 및 보조키

새로 수정하기

- Shift를 누른 상태에서 드래그하면 원 모양의 수정 영역이 생성됩니다.

[맨 위로](#)

- 드래그하는 동안 스페이스바를 누른 상태에서 타원을 이동할 수 있으며, 스페이스바를 놓으면 새롭게 수정할 모양을 다시 정의할 수 있습니다.

수정 사항 편집

- 수정 영역 내에서 드래그하여 이동하는 동안 **Shift** 키를 누르고 있으면 수평 또는 수직 방향으로 이동이 제한됩니다.
- 4개의 핸들 중 하나를 드래그하여 크기를 조정하는 동안 **Shift** 키를 누르고 있으면 수정된 모양의 종횡비가 유지됩니다.
- 수정 영역의 테두리를 드래그하여 회전하는 동안 **Shift** 키를 누르고 있으면 15도씩 회전 각도가 증가합니다.
- 수정 영역을 선택하고 **X** 키를 누르면 (예를 들면 바깥쪽에서 안쪽으로) 방향 효과가 전환됩니다.

수정 사항 삭제

- 수정 영역을 선택하고 **Delete** 키를 누르면 해당 영역이 삭제됩니다.
- **Option/Alt**를 누르고 기존 수정 영역을 클릭하면 이 영역이 삭제됩니다.

최대 영역으로 조정

- **Command/Control**을 누르고 빈 영역을 두 번 클릭하면 잘린 이미지 영역을 아우르는 수정 영역이 중앙에 생성됩니다.
- **Command/Control**을 누르고 기존 수정 영역을 두 번 클릭하면 수정 영역이 잘린 이미지 영역을 아우르도록 확장됩니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | [온라인 개인정보 보호정책](#)

Camera Raw의 향상된 별색 제거 도구 | Photoshop CC

현재 복구 브러시처럼 작동하는 별색 제거 도구로, 간단한 단계를 거쳐 사진에서 원치 않는 부분을 제거합니다.

별색 제거 도구 사용

별색 표시 기능을 사용하여 사진을 보정합니다.

Camera Raw의 별색 제거 도구를 사용하면 동일한 이미지의 다른 영역을 샘플링하여 선택한 영역을 보정합니다. 이 도구는 Photoshop의 헬링 브러시와 유사합니다. 별색 제거 도구의 기본 동작은 사진에 브러시를 드래그하여 보정할 영역을 표시하는 것입니다. 예를 들어, 푸른 하늘을 보는데 방해가 되는 와이어의 일부(헬멧과 오버헤드 와이어를 연결)를 제거합니다.

원본 이미지에서 별색 제거 도구를 사용하면 원본 이미지 데이터가 바로 수정됩니다. 원본 이미지 데이터에 직접 작업하면 리터치(헬링 또는 도장) 작업이 보다 깔끔해집니다. 또한 카메라 원본 이미지에 대한 편집본 및 수정본이 사이드카 파일에 저장되기 때문에 이 프로세스는 비파괴적입니다.



전선과 헬멧을 연결하는 선(이미지 왼쪽)이 제거되었습니다(이미지 오른쪽).

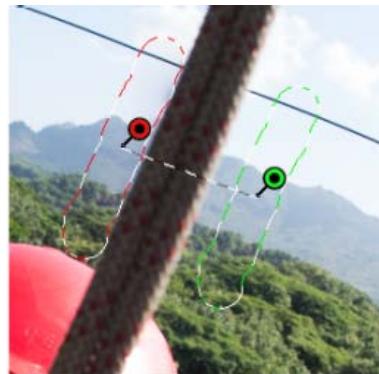
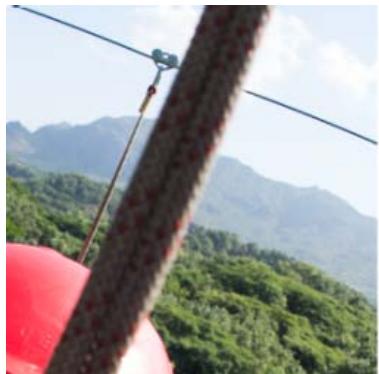
별색 제거 도구 사용

맨 위로

1. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - Camera Raw 파일을 엽니다. 또는
 - Photoshop에서 이미지를 열고, 필터>Camera Raw 필터를 클릭합니다.
2. 도구 모음에서 별색 제거 도구 를 선택합니다.
3. 유형 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.

헬링 샘플 영역의 텍스처, 조명 및 음영을 선택 영역과 일치시킵니다.
도장 이미지의 샘플 영역을 선택 영역에 적용합니다.
4. (선택 사항) 막대 그래프의 별색 제거 도구 옵션에서 반경 슬라이더를 드래그하면 별색 제거 도구의 영향이 미치는 영역의 크기를 지정할 수 있습니다.

키보드의 대괄호 키를 사용하여 브러시 크기 변경
 - 왼쪽 대괄호([), 도구 반경 줄이기
 - 오른쪽 대괄호()], 도구 반경 늘리기
5. 사진에서 리터치할 부분을 클릭하여 드래그합니다.
 - 뺨간색 및 흰색 선택 영역(뺨간색 핸들)이 선택한 부분입니다.
 - 녹색 및 흰색 선택 영역(녹색 핸들)이 샘플 영역입니다.



이미지에서 헐링할 부분을 확인하고 별색 제거 도구를 사용하여 이 영역을 색칩니다. 녹색 및 빨간색 핸들(이미지 오른쪽)을 사용하여 선택한 영역 및 샘플 영역 재정렬

6. (선택 사항) 기본적으로 선택되는 샘플 영역을 변경하려면 다음 중 하나를 수행 합니다.

- 자동. 선택 영역의 핸들을 클릭하고, 슬래시(/) 키를 누릅니다. 새 영역이 샘플링됩니다. 가장 적합한 샘플 영역을 찾을 때까지 슬래시 키를 누릅니다.
- 수동. 샘플 영역을 재정렬하려면 녹색 핸들을 사용하십시오.

💡 긴 스트로크를 사용하여 이미지에서 보다 넓은 영역을 선택할 경우 샘플 영역과 일치하는 부분을 바로 찾을 수 없습니다. 슬래시(/)를 클릭하면 보다 많은 영역이 자동 샘플링되므로 다양한 옵션을 테스트할 수 있습니다.

7. 별색 제거 도구를 사용하여 수정한 변경 사항을 모두 제거하려면 모두 지우기를 클릭합니다.

키보드 단축키 및 보조키

원 영역:

- Control/Command + 원 영역을 클릭하여 생생한 후 드래그하여 이 영역의 원본을 설정합니다.
- Command/Control + Option/Alt + 원 영역을 클릭하여 생성한 후 드래그하여 이 영역의 크기를 설정합니다.

사각형 선택:

- Option/Alt + 사각형 선택 영역을 클릭하고 드래그하여 정의합니다. (빨간색으로 강조 표시된) 선택한 모든 영역이 마우스를 놓으면 삭제됩니다.

선택 영역 또는 지점 확장:

- Shift + "점을 연결"하는 방법으로 기존 선택 영역을 클릭하여 확장합니다.

선택 영역 또는 지점 삭제:

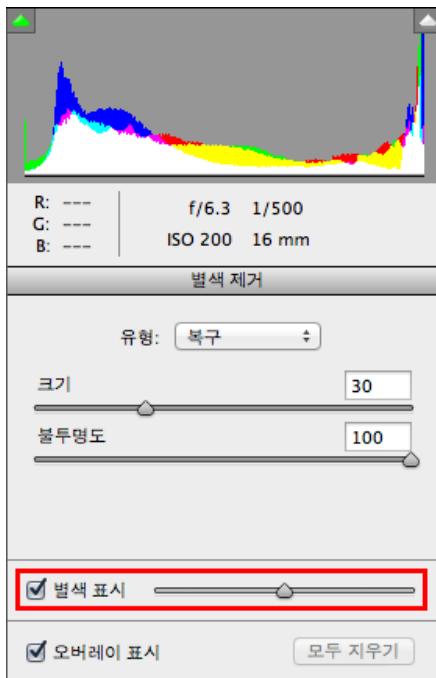
- 빨간색 또는 녹색 핸들을 선택하고 Delete를 누르면 선택 영역이 삭제됩니다.
- Option/Alt를 누르고 핸들을 클릭하여 원하는 영역을 삭제합니다.

별색 표시 기능으로 사진 보정

[맨 위로](#)

컴퓨터 화면에서 작업할 때 대부분의 보이는 얼룩 또는 결함을 확인하고 제거할 수 있습니다. 하지만 고해상도로 사진을 인쇄하면 인쇄물에 컴퓨터 화면에서 보이지 않았던 많은 결함이 눈에 띠일 수 있습니다. 이러한 결함은 카메라 센서의 먼지, 인물의 피부 잡티, 파란 하늘의 세털구름 등, 유형이 다양합니다. 고해상도의 경우 이러한 결함이 특히 두드러집니다.

새로운 별색 표시 기능이 한 눈에 잘 보이지 않는 결함을 찾을 수 있도록 해 줍니다. 별색 제거 확인란(별색 제거 도구의 옵션에서 찾을 수 있음)을 선택하면, 이미지가 반전됩니다. 별색 표시 모드에서 별색 제거 도구를 사용하여 원하는 대로 이미지를 보정합니다.

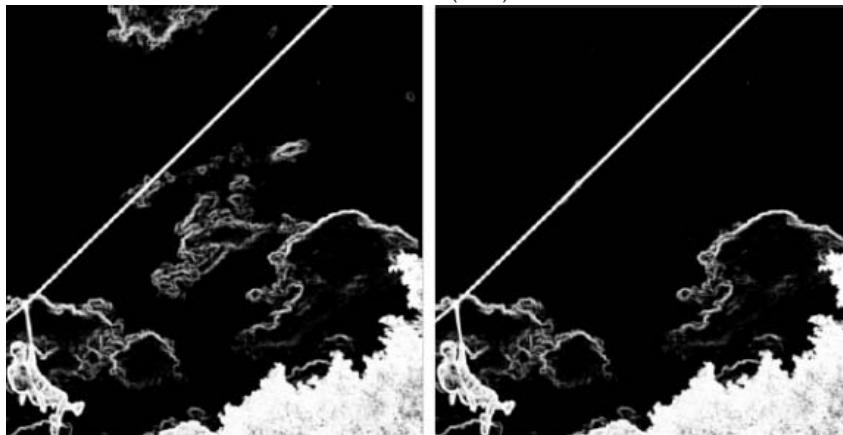


별색 표시 확인란은 별색 제거 도구 옵션입니다.

1. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - Camera Raw 파일을 엽니다. 또는
 - Photoshop CC에서 이미지를 열고, 필터 > Camera Raw 필터를 클릭합니다.
2. 도구 모음에서 별색 제거를 선택하고 별색 표시 확인란을 선택합니다.

이미지가 반전되고 이미지 요소의 윤곽선이 표시됩니다.

아래 - 별색 표시 보기의 경우 새털구름(왼쪽)과 같은 불필요한 요소가 제거됩니다(오른쪽).



위 - 별색 표시 보기의 경우 새털구름(왼쪽)과 같은 불필요한 요소가 제거됩니다(오른쪽).

3. 얼룩 표시 슬라이더를 사용하여 반전된 이미지의 대비도를 조정할 수 있습니다. 슬라이더로 대비도를 조정하면서 센서의 면지, 점 또는 기타 원치 않는 요소 등의 결합을 확인할 수 있습니다.

 별색 표시 확인란을 선택하고 표시 수준을 변경하려면:

- 증가: .(마침표)를 누릅니다.
- 증가(높은 단계): Shift + .를 누릅니다.
- 감소: ,(쉼표)를 누릅니다.
- 감소(높은 단계): Shift + ,를 누릅니다.

4. 사진에서 원치 않는 요소를 복제 또는 복구 하려면 별색 제거 도구를 사용합니다. 결과 이미지를 보려면 별색 표시 확인란의 선택을 취소합니다.

5. 2, 3, 4 단계를 반복합니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호정책](#)

Camera Raw에서 색상 및 색조 조정

막대 그래프 및 RGB 레벨

밝은 영역 및 어두운 영역 클리핑 미리 보기

흰색 균형 컨트롤

톤 조정

톤 곡선을 세부적으로 조정

명확성, 활기 및 채도 컨트롤

HSL/회색 음영 컨트롤

지정된 조정 도구를 사용하여 색상 또는 톤 조정

회색 음영 이미지 조색

[Camera Raw에서 HDR 이미지 편집](#)

맨 위로

막대 그래프 및 RGB 레벨

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.

💡 미리 보기 이미지에서 클리핑되는 픽셀을 보려면 [어두운 영역] 또는 [밝은 영역]을 선택합니다. 자세한 내용은 [Camera Raw에서 밝은 영역 및 어두운 영역 클리핑 미리 보기](#)를 참조하십시오.

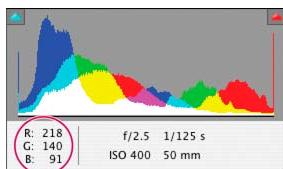
이미지 조정을 위한 일반적인 작업 중 하나는 막대 그래프에서 픽셀 값을 한쪽 끝이나 다른 한쪽 끝에 모으는 대신 왼쪽에서 오른쪽으로 더욱 균등하게 늘리는 것입니다.

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, 자홍 및 녹청이 나타납니다. 노랑은 빨강 + 녹색 채널, 자홍은 빨강 + 파랑 채널, 녹청은 녹색 + 파랑 채널과 같습니다.

[Camera Raw 대화 상자에서 설정을 조정하면 막대 그래프는 자동으로 업데이트됩니다.](#)

미리 보기 이미지에서 포인터 아래의 픽셀 RGB 값을 막대 그래프 아래에 나타냅니다.

참고: [색상 샘플러 도구] 를 사용하여 미리 보기 이미지에 최대 9개까지의 색상 샘플러를 가져올 수도 있습니다. RGB 값이 미리 보기 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.

맨 위로

밝은 영역 및 어두운 영역 클리핑 미리 보기

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 미리 보기 이미지에서 클리핑되는 픽셀을 보려면 막대 그래프 맨 위에 있는 [어두운 영역] 또는 [밝은 영역] 옵션을 선택합니다. 또한 어두운 영역 클리핑을 보려면 U를 누르고 밝은 영역 클리핑을 보려면 O를 누릅니다.
- 클리핑되는 픽셀만 보려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 [노출], [복구] 또는 [검정 계열] 슬라이더를 드래그합니다.

[노출] 및 [복구] 슬라이더의 경우 이미지가 검정으로 변경되고 클리핑된 영역이 흰색으로 나타납니다. [검정 계열] 슬라이더의 경우 이미지가 흰색으로 변경되고 클리핑된 영역이 검정으로 나타납니다. 색상 영역은 한 색상 채널(빨강, 녹색, 파랑) 또는 두 색상 채널(녹청, 자홍, 노랑)의 클리핑을 나타냅니다.

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.

흰색 균형 컨트롤

맨 위로

흰색 균형을 조정하려면 이미지에서 중간색(흰색 또는 회색)으로 표시되어야 할 오브젝트를 식별한 다음 색상을 조정하여 그러한 오브젝트를 중간색으로 만듭니다. 장면의 흰색 또는 회색 오브젝트는 사진을 촬영할 때 사용되는 주변광 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.

장면 조명의 척도로는 색상 온도(캘빈 단위)가 사용됩니다. 자연광 및 백열광원은 광원의 온도에 따라 빛을 예측할 수 있게 배포합니다.

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. DNG 프로파일 편집기를 사용하여 흰색 균형을 조정한 후에 남아 있는 색상 경향성을 교정할 수 있습니다. 자세한 내용은 [Camera Raw에서 카메라의 색상 렌더링 조정](#)을 참조하십시오.

[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.

Camera Raw 및 DNG 파일에는 일광, 흐림, 음영, 텡스텐, 형광, 플래시와 같은 흰색 균형 설정도 있습니다.

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 주변광의 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 주변광의 높은 색상 온도(파랑에 가까운 색)를 보정합니다.

참고: TIFF 또는 JPEG 이미지를 조정할 때 [온도] 컨트롤과 [색조] 컨트롤의 범위 및 단위는 다릅니다. 예를 들어, Camera Raw에서는 Raw 파일에 대해 2,000에서 50,000 캘빈 온도까지의 실제 온도 조정 슬라이더를 제공합니다. JPEG 또는 TIFF 파일의 경우, Camera Raw는 다른 색상 온도 또는 흰색 균형을 근접하게 맞춥니다. 원본 값이 파일의 픽셀 데이터를 대신하여 사용되었으므로 Camera Raw에서는 실제 캘빈 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 교정 **B.** [온도] 슬라이더를 왼쪽으로 옮기면 색상 온도가 낮은 광원 상태에서 찍은 사진을 교정 **C.** 색상 온도 조정 후의 사진

색조 흰색 균형을 설정하여 녹색 또는 자홍 색조를 보정합니다. 색조를 줄이면 이미지에 녹색이 추가되고, 색조를 늘리면 자홍이 추가됩니다.

흰색 균형을 빠르게 조정하려면 [흰색 균형 도구]를 선택한 후 중간 회색으로 표시되어야 하는 특정 영역을 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] 도구를 두 번 클릭하여 [흰색 균형]을 [원본값]으로 재설정할 수 있습니다.

톤 조정

[맨 위로](#)

[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 이미지를 분석하고 톤 컨트롤을 자동으로 조정합니다.

또한 개별 톤 컨트롤에 대해 별도로 자동 설정을 적용할 수 있습니다. [노출] 또는 [대비]와 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, [톤 곡선] 탭에서 수행한 톤 세부 조정과 같이 이전에 다른 탭에서 조정한 내용은 Camera Raw에서 무시됩니다. 따라서 자동 톤 조정을 먼저 적용하여 이미지에 대한 최적 설정이 적용된 대략적인 초기 모양을 얻으십시오. 주의 깊게 활용했거나 다양한 노출을 사용하여 신중히 활용한 경우에는 자동 톤 조정을 적용하여 해당 작업을 취소하고 싶지 않을 것입니다. 반면에 마음에 들지 않은 경우에는 언제든지 [자동]을 클릭하여 조정을 취소할 수 있습니다.

Adobe® Bridge의 미리 보기에는 기본 이미지 설정이 사용됩니다. 기본 이미지 설정에 자동 톤 조정을 포함하려면 [Camera Raw 환경 설정]의 [기본 이미지 설정] 섹션에서 [자동 톤 조정 적용]을 선택합니다.

참고: Adobe Bridge에서 미리 보기 기준으로 이미지를 비교하는 경우 기본값인 [자동 톤 조정 적용] 환경 설정을 선택 취소하십시오. 그렇지 않으면, 이미 조정된 이미지를 비교하게 됩니다.

조정할 때는 막대 그래프의 끝점을 주시하거나 어두운 영역 및 밝은 영역 클리핑 미리 보기 사용합니다.

Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 톤 컨트롤 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 Camera Raw에서 밝은 영역 및 어두운 영역 클리핑 미리 보기 참조하십시오.

- 톤 컨트롤을 수동으로 조정하려면 슬라이더를 드래그하거나, 상자에 숫자를 입력하거나, 상자에서 값을 선택하고 위쪽 화살표 키 또는 아래쪽 화살표 키를 누릅니다.
- 기본값으로 값을 재설정하려면 슬라이더 컨트롤을 두 번 클릭합니다.

참고: [기본] 패널에 나타나는 톤 컨트롤은 앞서 언급한 것처럼 사용 중인 프로세스 버전이 PV2012, PV2010 또는 PV2003인지에 따라 다릅니다.

노출(모두) 전체 이미지 밝기를 조정합니다. 원하는 사진이 나올 때까지, 이미지가 원하는 밝기가 될 때까지 슬라이더를 조정합니다. 노출 값은 카메라의 애피처 값(f-스톱)에 해당하는 값의 배수씩 조정됩니다. 값을 +1.00 조정하면 애피처를 1스톱(Stop) 넓힌 것과 비슷한 결과를 얻고, 값을 -1.00 조정하면 애피처를 1스톱 줄인 것과 비슷한 결과를 얻습니다.

대비(모두) 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. 대비를 낮추면 이미지 톤에 부정적인 영향을 줍니다.

밝은 영역(PV2012) 밝은 이미지 영역을 조정합니다. 밝은 영역을 어둡게 하고 "날아간" 밝은 영역 세부 묘사를 복구하려면 왼쪽으로 드래그합니다. 클리핑을 최소화하면서 밝은 영역을 밝게 하려면 오른쪽으로 드래그합니다.

어두운 영역(PV2012) 어두운 이미지 영역을 조정합니다. 클리핑을 최소화하면서 어두운 영역을 어둡게 하려면 왼쪽으로 드래그합니다. 어두운 영역을 밝게 하고 어두운 영역 세부 묘사를 복구하려면 오른쪽으로 드래그합니다.

흰색 계열(PV2012) 흰색 계열 클리핑을 조정합니다. 밝은 영역에서 클리핑을 줄이려면 왼쪽으로 드래그합니다. 밝은 영역 클리핑을 늘리려면 오른쪽으로 드래그합니다. (금속 표면과 같은 반사 밝은 영역에는 클리핑을 늘리는 것이 좋을 수 있습니다.)

검정 계열(PV2012) 검정 계열 클리핑을 조정합니다. 검정 계열 클리핑을 늘리고 어두운 영역을 순수한 검정에 더 많이 매핑하려면 왼쪽으로 드래그합니다. 어두운 영역 클리핑을 줄이려면 오른쪽으로 드래그합니다.

검정 계열(PV2010 및 PV2003) 검정에 매핑할 이미지 값을 지정합니다. 슬라이더를 오른쪽으로 옮기면 검어지는 영역이 증가하고, 이미지 대비가 증가된 듯한 인상을 주는 경우도 있습니다. 어두운 영역에서 가장 효과가 크고 중간 색조 및 밝은 영역에서는 훨씬 적게 변경됩니다.

복구(PV2010 및 PV2003) 밝은 영역에서 세부 묘사를 복구합니다. Camera Raw는 하나 또는 두 개의 색상 채널이 흰색으로 클리핑된 영역에서 일부 세부 묘사를 재구성할 수 있습니다.

빛으로 채우기(PV2010 및 PV2003) 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 Photoshop®의 [어두운 영역/밝은 영역] 필터 또는 After Effects®의 [어두운 영역/밝은 영역] 효과의 어두운 영역 부분을 사용하는 것과 비슷합니다.

밝기(PV2010 및 PV2003) [노출] 속성과 비슷하게 이미지의 명암을 조정합니다. 하지만, [밝기]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 [밝기]보다 [노출], [복구] 및 [검정 계열]을 먼저 설정하여 전체적인 색조 스케일을 설정하는 것입니다. 과도한 [밝기] 조정을 하게 되면 어두운 영역 또는 밝은 영역 클리핑에 영향을 줄 수 있으므로 [밝기]를 조정한 후에 [노출], [복구] 및 [검정 계열] 속성을 다시 조정해야 할 수도 있습니다.

상세 내용: Matt Kloskowski의 비디오 자습서 Camera Raw의 새로운 기능을 확인하십시오.

톤 곡선을 세부적으로 조정

맨 위로

[기본] 탭에서 톤을 조정한 후 이미지를 세부적으로 조정하려면 [톤 곡선] 탭의 컨트롤을 사용합니다. 톤 곡선은 이미지 색조 스케일에서 변경한 내용을 나타냅니다. 가로 축은 이미지의 원래 톤 값(입력 값)을 나타내며, 원쪽에는 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 중첩된 [매개 변수] 템에서 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.
 - 중첩된 [매개 변수] 템에서 [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.
 - 중첩된 [점] 템에서 곡선 위의 점을 드래그합니다. 점을 드래그할 때 [입력] 및 [출력] 색조 값이 톤 곡선 아래에 표시됩니다.
 - 중첩된 [점] 템의 [곡선] 메뉴에서 옵션을 선택합니다. 선택한 설정은 [점] 템에는 반영되지만 [매개 변수] 템의 설정에는 반영되지 않습니다. [중간 대비]가 기본 설정입니다.
 - 도구 모음에서 매개 변수 곡선 지정된 조정 도구 를 선택하고 이미지에서 드래그합니다. 그러면 이미지에서 클릭한 위치의 값을 기준으로 밝은 영역, 밝음, 어두움 또는 어두운 영역 곡선 영역이 조정됩니다.

참고: 지정된 조정 도구는 점 곡선에서 사용할 수 없습니다.

명확성, 활기 및 채도 컨트롤

[맨 위로](#)

[기본] 템의 [명확성], [활기] 및 [채도] 컨트롤을 조정하여 모든 색상의 색상 채도를 변경할 수 있습니다. (특정 색상 범위에 대한 채도를 조정하려면 [HSL/회색 음영] 템의 컨트롤을 사용합니다.)

명확성 로컬 대비를 증가시켜 이미지에 입체감을 더합니다. 중간 영역에서 효과가 커집니다. 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.

활기 색상이 완전 순색에 도달할 때 클리핑이 최소화되도록 채도를 조정합니다. 이 설정은 채도가 높은 색상에 거의 영향을 주지 않고 채도가 낮은 모든 색상의 채도를 변경합니다. [활기]는 피부색의 채도가 너무 높아지는 것을 방지합니다.

채도 모든 이미지 색상의 채도를 -100(단색)부터 +100(기본 채도의 2배)까지 동일하게 조정합니다.

HSL/회색 음영 컨트롤

[맨 위로](#)

[HSL/회색 음영] 템의 컨트롤을 사용하여 개별 색상 범위를 조정할 수 있습니다. 예를 들어, 빨간색 오브젝트가 지나치게 선명하여 자연스럽지 못한 경우 중첩된 [채도] 템에서 [빨강 계열] 값을 줄일 수 있습니다.

다음 중첩된 템에는 특정 색상 범위의 색상 구성 요소를 조정할 수 있는 컨트롤이 포함됩니다.

색조 색상을 변경합니다. 예를 들어, 파란 하늘을 비롯해 다른 모든 파란색 오브젝트를 녹청에서 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 밝기를 변경합니다.

[회색 음영으로 변환]을 선택하면 다음과 같은 단 하나의 중첩된 템만 볼 수 있습니다.

회색 음영 혼합 이 템의 컨트롤을 사용하여 각 색상 범위의 적용 비율을 이미지의 회색 음영 범위로 지정할 수 있습니다.

지정된 조정 도구를 사용하여 색상 또는 톤 조정

[맨 위로](#)

지정된 조정 도구를 사용하면 사진에서 직접 드래그하여 톤 및 색상을 교정할 수 있습니다. 예를 들어 지정된 조정 도구를 사용하면 파란 하늘에서 아래쪽으로 드래그하여 체도를 감소시키거나 빨간색 재킷에서 위쪽으로 드래그하여 색조를 증가시킬 수 있습니다.

1. 지정된 조정 도구 를 사용하여 색상을 조정하려면 도구 모음에서 지정된 조정 도구를 클릭한 다음 [색조], [채도], [광도], [회색 음영 혼합] 중에서 원하는 교정 유형을 선택합니다. 그런 다음 이미지에서 드래그합니다.

위쪽이나 오른쪽으로 드래그하면 값이 커지고 아래쪽이나 왼쪽으로 드래그하면 값이 작아집니다. 지정된 조정 도구를 사용하여 드래그하면 두 개 이상의 색상에 대한 슬라이더에 해당 내용이 적용될 수 있습니다. 회색 음영 혼합 지정된 조정 도구를 선택하면 이미지가 회색 음영으로 변환됩니다.

2. 지정된 조정 도구 를 사용하여 톤 곡선을 조정하려면 도구 모음에서 지정된 조정 도구를 클릭한 다음 [매개 변수 곡선]을 선택합니다. 그런 다음 이미지에서 드래그합니다.

그러면 이미지에서 클릭한 위치의 값을 기준으로 밝은 영역, 밝음, 어두움 또는 어두운 영역 곡선 영역이 조정됩니다.

 단축키 T를 사용하여 마지막으로 사용한 지정된 조정 도구를 켜거나 끌 수 있습니다.

[맨 위로](#)

회색 음영 이미지 조색

[토닝 분할] 탭의 컨트롤을 사용하여 회색 음영 이미지에 색상을 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 [밝은 영역] 컨트롤의 영향이 증가하고 음수 값을 설정하면 [어두운 영역] 컨트롤의 영향이 증가합니다.

Camera Raw에서 HDR 이미지 편집

[맨 위로](#)

Camera Raw 7.1 이상에서 HDR(High Dynamic Range) 이미지라고도 하는 16비트, 24비트 및 32비트 부동 소수점 이미지로 작업할 수 있습니다. Camera Raw에서 열리는 HDR 이미지는 TIFF 및 DNG 형식입니다. 이미지의 프로세스 버전은 2012여야 합니다. 자세한 내용은 프로세스 버전을 참조하십시오.

[기본] 탭 컨트롤을 사용하여 HDR 이미지를 편집할 수 있습니다. [기본] 탭의 [노출] 컨트롤에는 HDR 이미지로 작업할 때 확장되는 범위(+10~-10)가 있습니다.

편집이 완료되면 [완료] 또는 [이미지 열기]를 클릭하여 Photoshop에서 이미지를 여십시오. 이미지는 작업 과정 옵션이 설정된 방식에 따라 16비트 또는 8비트 이미지로 열립니다.

Camera Raw에서 HDR 이미지를 열려면

- Bridge에서 이미지를 선택하고 [파일] > [Camera Raw에서 열기]를 선택합니다. Mini Bridge에서 이미지를 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Mac의 경우 Ctrl 키를 누른 채 클릭)하고 [연결 프로그램] > [Camera Raw]를 선택합니다.

HDR 이미지에 대한 자세한 내용은 Photoshop 도움말에서 [HDR\(High Dynamic Range\) 이미지](#)를 참조하십시오.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관에 포함되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

Manage Camera Raw settings

[Save image states as snapshots](#)

[Save, reset, and load Camera Raw settings](#)

[Specify where Camera Raw settings are stored](#)

[Copy and paste Camera Raw settings](#)

[Apply saved Camera Raw settings](#)

[Export Camera Raw settings and DNG previews](#)

[Specify Camera Raw workflow options](#)

[To the top](#)

Save image states as snapshots

You can record the state of an image at any time by creating a *snapshot*. Snapshots are stored renditions of an image that contain the complete set of edits made up until the time the snapshot is created. By creating snapshots of an image at various times during the editing process, you can easily compare the effects of the adjustments that you make. You can also return to an earlier state if you want to use it at another time. Another benefit of snapshots is that you can work from multiple versions of an image without having to duplicate the original.

Snapshots are created and managed using the Snapshots tab of the Camera Raw dialog box.

1. Click the New Snapshot button  at the bottom of the Snapshots tab to create a snapshot.
2. Type a name in the New Snapshot dialog box and click OK.

The snapshot appears in the Snapshots tab list.

When working with snapshots, you can do any of the following:

- To rename a snapshot, right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) it and choose Rename.
- Click a snapshot to change the current image settings to those of the selected snapshot. The image preview updates accordingly.
- To update, or overwrite, an existing snapshot with the current image settings, right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) the snapshot and choose Update With Current Settings.
- To undo changes made to a snapshot, click Cancel.

Note: Use caution when clicking Cancel to undo snapshot changes. All image adjustments made during the current editing session are also lost.

- To delete a snapshot, select it and click the Trash button  at the bottom of the tab. Or, right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) the snapshot and choose Delete.

 *Snapshots applied in Photoshop Lightroom appear and can be edited in the Camera Raw dialog box. Similarly, snapshots created in Camera Raw appear and can be edited in Lightroom.*

[To the top](#)

Save, reset, and load Camera Raw settings

You can reuse the adjustments that you've made to an image. You can save all of the current Camera Raw image settings, or any subset of them, as a preset or as a new set of defaults. The default settings apply to a specific camera model, a specific camera serial number, or a specific ISO setting, depending on the settings in the Default Image Settings section of the Camera Raw preferences.

Presets appear by name in the Presets tab, in the Edit > Develop Settings menu in Adobe Bridge, in the context menu for camera raw images in Adobe Bridge, and in the Apply Presets submenu of the Camera Raw Settings menu in the Camera Raw dialog box. Presets are not listed in

these locations if you don't save them to the Camera Raw settings folder. However, you can use the Load Settings command to browse for and apply settings saved elsewhere.

 You can save and delete presets using the buttons at the bottom of the Presets tab.

- Click the Camera Raw Settings menu button  and choose a command from the menu:

Save Settings Saves the current settings as a preset. Choose which settings to save in the preset, and then name and save the preset.

Save New Camera Raw Defaults Saves the current settings as the new default settings for other images taken with the same camera, with the same camera model, or with the same ISO setting. Select the appropriate options in the Default Image Settings section of the Camera Raw preferences to specify whether to associate the defaults with a specific camera's serial number or with an ISO setting.

Reset Camera Raw Defaults Restores the original default settings for the current camera, camera model, or ISO setting.

Load Settings Opens the Load Raw Conversion Settings dialog box, in which you browse to the settings file, select it, and then click Load.

[To the top](#)

Specify where Camera Raw settings are stored

Choose a preference to specify where the settings are stored. The XMP files are useful if you plan to move or store the image files and want to retain the camera raw settings. You can use the Export Settings command to copy the settings in the Camera Raw database to sidecar XMP files or embed the settings in Digital Negative (DNG) files.

When a camera raw image file is processed with Camera Raw, the image settings are stored in one of two places: the Camera Raw database file or a sidecar XMP file. When a DNG file is processed in Camera Raw, the settings are stored in the DNG file itself, but they can be stored in a sidecar XMP file instead. Settings for TIFF and JPEG files are always stored in the file itself.

Note: When you import a sequence of camera raw files in After Effects, the settings for the first file are applied to all files in the sequence that do not have their own XMP sidecar files. After Effects does not check the Camera Raw database.

You can set a preference to determine where settings are stored. When you reopen a camera raw image, all settings default to the values used when the file was last opened. Image attributes (target color space profile, bit depth, pixel size, and resolution) are not stored with the settings.

1. In Adobe Bridge, choose Edit > Camera Raw Preferences (Windows) or Bridge > Camera Raw Preferences (Mac OS). Or, in the Camera Raw dialog box, click the Open Preferences Dialog button . Or, in Photoshop, choose Edit > Preferences > Camera Raw (Windows) or Photoshop > Preferences > Camera Raw (Mac OS).
2. In the Camera Raw Preferences dialog box, choose one of the following from the Save Image Settings In menu:

Camera Raw Database Stores the settings in a Camera Raw database file in the folder Document and Settings/[user name]/Application Data/Adobe/CameraRaw (Windows) or Users/[user name]/Library/Preferences (Mac OS). This database is indexed by file content, so the image retains camera raw settings even if the camera raw image file is moved or renamed.

Sidecar ".XMP" Files Stores the settings in a separate file, in the same folder as the camera raw file, with the same base name and an .xmp extension. This option is useful for long-term archiving of raw files with their associated settings, and for the exchange of camera raw files with associated settings in multiuser workflows. These same sidecar XMP files can store IPTC (International Press Telecommunications Council) data or other metadata associated with a camera raw image file. If you open files from a read-only volume such as a CD or DVD, be sure to copy the files to your hard disk before opening them. The Camera Raw plug-in cannot write an XMP file to a read-only volume and writes the settings to the Camera Raw database file instead. You can view XMP files in Adobe Bridge by choosing View > Show Hidden Files.

Note: If you are using a revision control system to manage your files and are storing settings in sidecar XMP files, keep in mind that you

must check your sidecar files in and out to change camera raw images; similarly, you must manage (e.g., rename, move, delete) XMP sidecar files together with their camera raw files. Adobe Bridge, Photoshop, After Effects, and Camera Raw take care of this file synchronization when you work with files locally.

 If you store the camera raw settings in the Camera Raw database and plan to move the files to a different location (CD, DVD, another computer, and so forth), you can use the Export Settings To XMP command to export the settings to sidecar XMP files.

3. If you want to store all adjustments to DNG files in the DNG files themselves, select Ignore Sidecar ".XMP" Files in the DNG File Handling section of the Camera Raw Preferences dialog box.

[To the top](#)

Copy and paste Camera Raw settings

In Adobe Bridge, you can copy and paste the Camera Raw settings from one image file to another.

1. In Adobe Bridge, select a file and choose Edit > Develop Settings > Copy Camera Raw Settings.

2. Select one or more files and choose Edit > Develop Settings > Paste Camera Raw Settings.

 You can also right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) image files to copy and paste using the context menu.

3. In the Paste Camera Raw Settings dialog box, choose which settings to apply.

[To the top](#)

Apply saved Camera Raw settings

1. In Adobe Bridge or in the Camera Raw dialog box, select one or more files.

2. In Adobe Bridge, choose Edit > Develop Settings, or right-click a selected file. Or, in the Camera Raw dialog box, click the Camera Raw Settings menu .

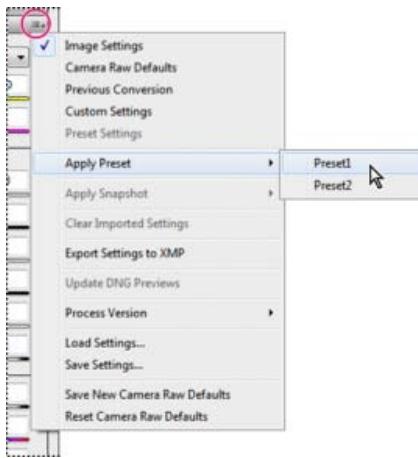
3. Choose one of the following:

Image Settings Uses the settings from the selected camera raw image. This option is available only from the Camera Raw Settings menu in the Camera Raw dialog box.

Camera Raw Defaults Uses the saved default settings for a specific camera, camera model, or ISO setting.

Previous Conversion Uses the settings from the previous image of the same camera, camera model, or ISO setting.

Preset name Uses the settings (which can be a subset of all image settings) saved as a preset.



Applying a preset

Note: You can also apply presets from the Presets tab.

[To the top](#)

Export Camera Raw settings and DNG previews

If you store file settings in the Camera Raw database, you can use the Export Settings To XMP command to copy the settings to sidecar XMP files or embed them in DNG files. This is useful for preserving the image settings with your camera raw files when you move them.

You can also update the JPEG previews embedded in DNG files.

1. Open the files in the Camera Raw dialog box.
2. If you are exporting settings or previews for multiple files, select their thumbnails in the Filmstrip view.
3. In the Camera Raw Settings menu , choose Export Settings To XMP or Update DNG Previews.

The sidecar XMP files are created in the same folder as the camera raw image files. If you saved the camera raw image files in DNG format, the settings are embedded in the DNG files themselves.

[To the top](#)

Specify Camera Raw workflow options

Workflow options specify settings for all files output from Camera Raw, including the color bit depth, color space, output sharpening, and pixel dimensions. Workflow options determine how Photoshop opens these files but not how After Effects imports a camera raw file. Workflow options settings do not affect the camera raw data itself.

You can specify workflow options settings by clicking the underlined text at the bottom of the Camera Raw dialog box.

Space Specifies the target color profile. Generally, set Space to the color profile you use for your Photoshop RGB working space. The source profile for camera raw image files is usually the camera-native color space. The profiles listed in the Space menu are built in to Camera Raw. To use a color space that's not listed in the Space menu, choose ProPhoto RGB, and then convert to the working space of your choice when the file opens in Photoshop.

Depth Specifies whether the file opens as an 8-bpc or 16-bpc image in Photoshop.

Size Specifies the pixel dimensions of the image when imported into Photoshop. The default pixel dimensions are those used to photograph the image. To resample the image, use the Crop Size menu.

For square-pixel cameras, choosing a smaller-than-native size can speed processing when you are planning a smaller final image. Picking a larger

size is like upsampling in Photoshop.

For non-square pixel cameras, the native size is the size that most closely preserves the total pixel count. Selecting a different size minimizes the resampling that Camera Raw performs, resulting in slightly higher image quality. The best quality size is marked with an asterisk (*) in the Size menu.

Note: You can always change the pixel size of the image after it opens in Photoshop.

Resolution Specifies the resolution at which the image is printed. This setting does not affect the pixel dimensions. For example, a 2048 x 1536 pixel image, when printed at 72 dpi, is approximately 28-1/2 x 21-1/4 inches. When printed at 300 dpi, the same image is approximately 6-3/4 x 5-1/8 inches. You can also use the Image Size command to adjust resolution in Photoshop.

Sharpen For Allows you to apply output sharpening for Screen, Matte Paper, or Glossy Paper. If you apply output sharpening, you can change the Amount pop-up menu to Low or High to decrease or increase the amount of sharpening applied. In most cases, you can leave the Amount set to the default option, Standard.

Open In Photoshop As Smart Objects Causes Camera Raw images to open in Photoshop as a Smart Object layer instead of a background layer when you click the Open button. To override this preference for selected images, press Shift when clicking Open.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Rotate, crop, and adjust images in Camera Raw

[Rotate images](#)

[Straighten images](#)

[Crop images](#)

[Remove red-eye](#)

[Remove spots](#)

[To the top](#)

Rotate images

- Click the Rotate Image 90° Counter Clockwise button  (or press L).
- Click the Rotate Image 90° Clockwise button  (or press R).

Note: Using commands in the Edit menu, you can also rotate images in Adobe Bridge without opening the Camera Raw dialog box.

[To the top](#)

Straighten images

1. In the Camera Raw dialog box, select the Straighten tool ( in Creative Cloud and  in Creative Suite 6). Alternatively, press the A key.
2. Drag the Straighten tool in the preview image to baseline horizontal and vertical.

Note: The Crop tool becomes active immediately after you use the Straighten tool.

Automatically straighten an image | Creative Cloud only

You can automatically straighten an image in one of the following three ways:

- Double-click the Straighten tool () in the toolbar.
- With the Straighten tool selected, double-click anywhere in the preview image.
- With the Crop tool selected, press the Command key (on Mac) or Ctrl key (on Windows) to temporarily switch to the Straighten tool. Now, double-click anywhere within the preview image.

[To the top](#)

Crop images

1. In the Camera Raw dialog box, select the Crop tool  (or press C).

To constrain the initial crop area to a specific aspect ratio, hold the mouse button down as you select the Crop tool  and choose an option from the menu. To apply a constraint to a previously applied crop, Ctrl-click (Mac OS) or right-click (Windows) on the crop.

2. Drag in the preview image to draw the crop area box.
3. To move, scale, or rotate the crop area, drag the crop area or its handles.

Note: To cancel the crop operation, press Esc with the Crop tool active, or click and hold the Crop tool button and choose Clear Crop from the menu. To cancel the crop and close the Camera Raw dialog box without processing the camera raw image file, click the Cancel button or deselect the Crop tool and press Esc.

4. When you are satisfied with the crop, press Enter (Windows) or Return (Mac OS).

The cropped image resizes to fill the preview area, and the workflow options link under the preview area displays the updated image size and dimensions.

[To the top](#)

Remove red-eye

1. Zoom the image in to at least 100%.
2. In the toolbar, select the Red Eye Removal tool  (or press E).
3. Drag a selection in the photo around the red eye.

Camera Raw sizes the selection to match the pupil. You can adjust the size of the selection by dragging its edges.

4. In the tool options under the Histogram, drag the Pupil Size slider to the right to increase the size of the area corrected.
5. Drag the Darken slider to the right to darken the pupil area within the selection and the iris area outside the selection.

Deselect Show Overlay to turn off the selection and check your correction.

Note: Move between multiple selected red eye areas by clicking the selection.

[To the top](#)

Remove spots

The Spot Removal tool  lets you repair a selected area of an image with a sample from another area.

1. Select the Spot Removal tool  from the toolbar.
2. Select one of the following from the Type menu:

Heal Matches the texture, lighting, and shading of the sampled area to the selected area.

Clone Applies the sampled area of the image to the selected area.

3. (Optional) In the tool options under the Histogram, drag the Radius slider to specify the size of the area that the Spot Removal tool affects.
4. Move the Spot Removal tool into the photo and click the part of the photo to retouch. A red-and-white dashed circle appears over the selected area. The green-and-white dashed circle designates the sampled area of the photo used to clone or heal.
5. Do any of the following:

- To specify the sampled area, drag inside the green-and-white circle to move it to another area of the image.
- To specify the selected area being cloned or healed, drag inside the red-and-white circle.
- To adjust the size of the circles, move the pointer over the edge of either circle until it changes to a double-pointing arrow, and then drag to make both circles larger or smaller.
- To cancel the operation, press Backspace (Windows) or Delete (Mac OS).

Repeat this procedure for each area of the image that needs retouching. To remove all sample areas and start over, click the Clear All button in the tool options.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Adjust color rendering for your camera in Camera Raw

[Apply a camera profile](#)

[Specify a default camera profile](#)

[Apply a profile to a group of images](#)

[Create a camera profile preset](#)

[Customize profiles using the DNG Profile Editor](#)

For each camera model it supports, Camera Raw uses color profiles to process raw images. These profiles are produced by photographing color targets under standardized lighting conditions and are *not* ICC color profiles.

ACR version These profiles are compatible with older versions of Camera Raw and Lightroom. The version corresponds to the version of Camera Raw in which the profile first appeared. ACR profiles offer consistent behavior with legacy photos.

Adobe Standard Standard profiles significantly improve color rendering, especially in warm tones such as reds, yellows, and oranges, from earlier Adobe camera profiles.

Camera Matching Camera Matching profiles attempt to match the camera manufacturer's color appearance under specific settings. Use Camera Matching profiles if you prefer the color rendering offered by your camera manufacturer's software.

Both Adobe Standard and Camera Matching camera profiles are intended to serve as a starting point for further image adjustments. Therefore, use the profiles in conjunction with the color and tone controls in the Basic, Tone Curve, HSL / Grayscale, and other image adjustment tabs.

To manually install camera profiles, place them in the following locations:

Windows XP C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\CameraRaw\CameraProfiles

Windows Vista C:\ProgramData\Adobe\CameraRaw\CameraProfiles

Windows 7 C:\ProgramData\Adobe\CameraRaw\CameraProfiles

Mac OS /Library/Application Support/Adobe/CameraRaw/CameraProfiles

[To the top](#)

Apply a camera profile

- To apply a camera profile, select it from the Camera Profile pop-up menu in the Camera Calibration tab of the Camera Raw dialog box.

The Adobe Standard profile for a camera is named *Adobe Standard*. Camera Matching profiles include the prefix *Camera* in the profile name. The Camera Profile pop-up menu displays only profiles for your camera.

If the only profile in the Camera Profile menu is Embedded, it means that you have selected a TIFF or JPEG image. Adobe Standard and Camera Matching profiles work only with raw images.

Note: If you have selected a raw file and Adobe Standard and Camera Matching profiles do not appear in the Camera Profile pop-up menu, download the latest Camera Raw update from the [Digital camera raw file support](#) page.

[To the top](#)

Specify a default camera profile

1. Select a profile from the Camera Profile pop-up menu in the Camera Calibration tab of the Camera Raw dialog box.

2. Click the Camera Raw Settings menu button  and choose Save New Camera Raw Defaults from the menu.

[To the top](#)

Apply a profile to a group of images

1. Select the images in the Filmstrip.

2. Choose a profile from the Camera Profile pop-up menu in the Camera Calibration tab of the Camera Raw dialog box.

3. Click the Synchronize button.

4. In the Synchronize dialog box, choose Synchronize > Camera Calibration, and then click OK.

[To the top](#)

Create a camera profile preset

If you find yourself often applying the same profile, you can work more efficiently by creating and applying a preset.

1. Choose a profile from the Camera Profile pop-up menu in the Camera Calibration tab of the Camera Raw dialog box.

2. Click the Camera Raw Settings menu button  and choose Save Settings from the menu.

3. In the Save Settings dialog box, choose Subset > Camera Calibration, and then click OK.

4. Name your preset and click Save.

5. To apply the preset to a group of images, select the images and then choose Apply Preset > Preset Name from the Camera Raw Settings menu.

[To the top](#)

Customize profiles using the DNG Profile Editor

To improve color rendering or customize a camera profile, use the standalone DNG Profile Editor utility. For example, use the DNG Profile Editor to correct an unwanted color cast in a profile or to optimize colors for a specific application, such as studio portraits or fall foliage.

The DNG Profile Editor and documentation for it are available on [Adobe Labs](#).

Note: Leave the Camera Calibration tab sliders set to 0 when adjusting camera profiles with the DNG Profile Editor.

- Save, reset, and load Camera Raw settings
- Apply saved Camera Raw settings

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Vignette and grain effects in CameraRaw

[Simulate film grain](#)

[Apply a postcrop vignette](#)

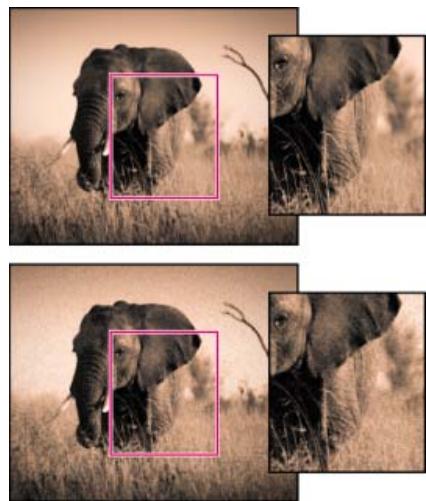
[To the top](#)

Simulate film grain

The Grain section of the Effects tab has controls for simulating film grain for a stylistic effect reminiscent of particular film stocks. You can also use the Grain effect to mask enlargement artifacts when making large prints.

Together, the Size and Roughness controls determine the *character* of the grain. Check grain at varying zoom levels to ensure that the character appears as desired.

For a video tutorial about using the Grain effect in Camera Raw, see [The new Grain feature in CS5](#) by Matt Kloskowski or [Black and white film grain in Photoshop and Lightroom](#) by Dan Moughamian.



No grain applied (top), grain effect applied (bottom).

Amount Controls the amount of grain applied to the image. Drag to the right to increase the amount. Set to zero to disable grain.

Size Controls grain particle size. At sizes of 25 or greater, the image may appear slightly blurred.

Roughness Controls the regularity of the grain. Drag to the left to make the grain more uniform; drag to the right to make the grain more uneven.

[To the top](#)

Apply a postcrop vignette

To apply a vignette to a cropped image for artistic effect, use the Post Crop Vignetting feature.

For a video tutorial about creating postcrop vignettes in Camera Raw, see [Vignetting in Camera Raw CS5](#) by Matt Kloskowski.

1. Crop your image. See [Crop images](#).

2. In the Post Crop Vignetting area of the Effects tab, choose a Style.

Highlight Priority Applies the postcrop vignette while protecting highlight contrast but may lead to color shifts in darkened areas of an image. Appropriate for images with important highlight areas.

Color Priority Applies the postcrop vignette while preserving color hues but may lead to loss of detail in bright highlights.

Paint Overlay Applies the postcrop vignette by blending original image colors with black or white. Appropriate when a soft effect is desired but may reduce highlight contrast.

3. Refine the effect by adjusting any of the following sliders:

Amount Positive values lighten the corners, negative values darken them.

Midpoint Higher values restrict the adjustment to the area closer to the corners, lower values apply the adjustment to a larger area away from the corners.

Roundness Positive values make the effect more circular, negative values make the effect more oval.

Feather Higher values increase the softening between the effect and its surrounding pixels, lower values reduce the softening between the effect and its surrounding pixels.

Highlights (Available for a Highlight Priority or Color Priority effect when Amount is a negative value) Controls the degree of highlight “punch” in bright areas of an image, such as in the glow of a streetlight or other bright light source.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Navigate, open, and save images in Camera Raw

[Process, compare, and rate multiple images](#)

[Automating image processing](#)

[Open images](#)

[Save a camera raw image in another format](#)

[To the top](#)

Process, compare, and rate multiple images

The most convenient way to work with multiple camera raw images is to use the Filmstrip view in Camera Raw. Filmstrip view opens by default when you open multiple images in Camera Raw from Adobe Bridge.

Note: The Filmstrip view is not available when importing multiple images into After Effects.

Images can have three states in Filmstrip pane: deselected, selected (but not active), and active (also selected). In general, adjustments are applied to all selected images.

You can also synchronize settings to apply settings from the active image to all selected images. You can quickly apply a set of adjustments to an entire set of images—such as all shots taken under the same conditions—and then fine-tune the individual shots later, after you've determined which you'll use for your final output. You can synchronize both global and local adjustment settings.

- To select an image, click its thumbnail. To select a range of images, Shift-click two thumbnails. To add an image to a selection, Ctrl-click (Windows) or Command-click (Mac OS) its thumbnail.
- To change which image is active without changing which images are selected, click a navigation arrow  at the bottom of the preview pane.
- To apply settings from the active image to all selected images, click the Synchronize button at the top of the Filmstrip pane and choose which settings to synchronize.
- To apply a star rating, click a rating under the image thumbnail.
- To mark selected images for deletion, click Mark For Deletion .

A red X appears in the thumbnail of an image marked for deletion. The file is sent to the Recycle Bin (Windows) or Trash (Mac OS) when you close the Camera Raw dialog box. (If you decide to keep an image that you marked for deletion, select it in the Filmstrip pane and click Mark For Deletion again, before you close the Camera Raw dialog box.)

For a tutorial on synchronizing edits across multiple Camera Raw photos, see [Synchronizing edits in Adobe Camera Raw](#) by Dan Moughamian.

[To the top](#)

Automating image processing

You can create an action to automate the processing of image files with Camera Raw. You can automate the editing process, and the process of saving the files in formats such as PSD, DNG, JPEG, Large Document Format (PSB), TIFF, and PDF. In Photoshop, you can also use the Batch command, the Image Processor, or the Create Droplet command to process one or more image files. The Image Processor is especially useful for saving image files in different file formats during the same processing session.

Here are some tips for automating the processing of camera raw image files:

- When you record an action, first select Image Settings from the Camera Raw Settings menu  in the Camera Raw dialog box. In this way, the settings particular to each image (from the Camera Raw database or sidecar XMP files) are used to play back the action.
- If you plan to use the action with the Batch command, you may want to use the Save As command and choose the file format when saving the camera raw image.
- When you use an action to open a camera raw file, the Camera Raw dialog box reflects the settings that were in effect when the action was recorded. You may want to create different actions for opening camera raw image files with different settings.

- When using the Batch command, select Override Action “Open” Commands. Any Open commands in the action will then operate on the batched files rather than the files specified by name in the action. Deselect Override Action “Open” Commands only if you want the action to operate on open files or if the action uses the Open command to retrieve needed information.
- When using the Batch command, select Suppress File Open Options Dialogs to prevent the display of the Camera Raw dialog box as each camera raw image is processed.
- When using the Batch command, select Override Action “Save As” Commands if you want to use the Save As instructions from the Batch command instead of the Save As instructions in the action. If you select this option, the action must contain a Save As command, because the Batch command does not automatically save the source files. Deselect Override Action “Save As” Commands to save the files processed by the Batch command in the location specified in the Batch dialog box.
- When creating a droplet, select Suppress File Open Options Dialogs in the Play area of the Create Droplet dialog box. This prevents the display of the Camera Raw dialog box as each camera raw image is processed.

[To the top](#)

Open images

- To process raw images in Camera Raw, select one or more camera raw files in Adobe Bridge, and then choose File > Open In Camera Raw or press Ctrl+R (Windows) or Command+R (Mac OS). When you finish making adjustments in the Camera Raw dialog box, click Done to accept changes and close the dialog box. You can also click Open Image to open a copy of the adjusted image in Photoshop.
- To process JPEG or TIFF images in Camera Raw, select one or more JPEG or TIFF files in Adobe Bridge, and then choose File > Open In Camera Raw or press Ctrl+R (Windows) or Command+R (Mac OS). When you finish making adjustments in the Camera Raw dialog box, click Done to accept changes and close the dialog box. You can specify whether JPEG or TIFF images with Camera Raw settings are automatically opened in Camera Raw in the JPEG and TIFF Handling section of the Camera Raw preferences.
- To import camera raw images in Photoshop, select one or more camera raw files in Adobe Bridge, and then choose File > Open With > Adobe Photoshop CS5. (You can also choose the File > Open command in Photoshop, and browse to select camera raw files.) When you finish making adjustments in the Camera Raw dialog box, click Open Image to accept changes and open the adjusted image in Photoshop. Press Alt (Windows) or Option (Mac OS) to open a copy of the adjusted image and not save the adjustments to the original image's metadata. Press Shift while clicking Open Image to open the image as a Smart Object in Photoshop. At any time, you can double-click the Smart Object layer that contains the raw file to adjust the Camera Raw settings.

Tip: Shift-double-click a thumbnail in Adobe Bridge to open a camera raw image in Photoshop without opening the Camera Raw dialog box. Hold down Shift while choosing File > Open to open multiple selected images.

- To import camera raw images in After Effects using Adobe Bridge, select one or more camera raw files in Adobe Bridge, and then choose File > Open With > Adobe After Effects CS5. (You can also choose a File > Import command in After Effects and browse to select camera raw files.) When you finish making adjustments in the Camera Raw dialog box, click OK to accept changes.
- To import TIFF and JPEG files into After Effects using Camera Raw, select the File > Import command in After Effects, and then select All Files from the Enable menu (Mac OS) or Files Of Type menu (Windows) in the After Effects Import File dialog box. Select the file to import, select Camera Raw from the Format menu, and click Open.
- To import Camera Raw images into After Effects as a sequence, choose File > Import in After Effects. Select the images, check the Camera Raw Sequence box, and click Open. Camera Raw settings applied to the first camera raw file upon import are applied to the remaining files in the sequence unless an XMP sidecar file is present for any subsequent file in the sequence. In that case, the settings in the XMP file or in the DNG file are applied to that specific frame in the sequence. All other frames use the settings that the first file in the sequence specifies.

 If you have trouble opening Camera Raw files, see [Why doesn't my version of Photoshop or Lightroom support my camera?](#)

[To the top](#)

Save a camera raw image in another format

You can save camera raw files from the Camera Raw dialog box in PSD, TIFF, JPEG, or DNG format.

When you use the Save Image command in the Camera Raw dialog box, files are placed in a queue to be processed and saved. This is useful if you are processing several files in the Camera Raw dialog box and saving them in the same format.

- In the Camera Raw dialog box, click the Save Image button in the lower-left corner of the dialog box.

 Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) Save to suppress the Camera Raw Save Options dialog box when saving a file.

- In the Save Options dialog box, specify the following options:

Destination Specifies where to save the file. If necessary, click the Select Folder button and navigate to the location.

File Naming Specifies the filename using a naming convention that includes elements such as date and camera serial number. Using informative filenames based on a naming convention helps you keep image files organized.

3. Choose a file format from the Format menu.

Digital Negative Saves a copy of the camera raw file in the DNG file format.

Compatibility

Specifies the versions of Camera Raw and Lightroom that can read the file.

If you choose Custom, specify whether you want compatibility with DNG 1.1 or DNG 1.3. By default, the conversion uses lossless compression, which means no information is lost while reducing file size. Choosing Linear (Demosaiced) stores the image data in an interpolated format. That means other software can read the file even if that software does not have a profile for the digital camera that captured the image.

JPEG Preview

Embeds a JPEG preview in the DNG file. If you decide to embed a JPEG preview, you can choose the preview size. If you embed JPEG previews, other applications can view the contents of the DNG file without parsing the camera raw data.

Embed Original Raw File

Stores all of the original camera raw image data in the DNG file.

JPEG Saves copies of the camera raw files in JPEG (Joint Photographic Experts Group) format. To specify the amount of compression, enter a value from 0 to 12 or choose from the menu. Entering a higher value, or choosing High or Maximum, applies less compression and increases file size and image quality. JPEG format is commonly used to display photographs and other continuous-tone images in web photo galleries, slide shows, presentations, and other online services.

TIFF Saves copies of the camera raw files as TIFF (Tagged-ImageFile Format) files. Specify whether to apply no compression, or LZW or ZIP file compression. TIFF is a flexible bitmap image format supported by virtually all paint, image-editing, and page-layout applications. TIFF provides greater compression and compatibility with other applications than does PSD format.

Photoshop Saves copies of the camera raw files in the PSD file format. You can specify whether to preserve cropped pixel data in the PSD file.

4. Click Save.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Camera Raw에서 로컬 조정 수행

로컬 조정 정보

Camera Raw에서 조정 브러쉬 도구를 사용하여 로컬 조정 적용

Camera Raw에서 점진 필터 도구를 사용하여 로컬 조정 적용

로컬 조정 사전 설정 저장 및 적용

로컬 조정 정보

맨 위로

Camera Raw의 [이미지 조정] 탭에 있는 컨트롤은 전체 사진의 색상과 톤에 영향을 줍니다. 닻지 및 변 효과를 준 것처럼 사진의 특정 영역을 조정하려면 Camera Raw에서 [조정 브러쉬 도구] 및 [점진 필터 도구] 를 사용하십시오.

[조정 브러쉬 도구]를 통해 사진을 페인트하여 [노출], [밝기], [명확성] 및 기타 조정을 선택적으로 적용할 수 있습니다.

[점진 필터 도구]를 사용하여 사진의 영역에 동일한 종류의 조정을 점진적으로 적용할 수 있습니다. 사진의 영역은 원하는 만큼 넓게 또는 좁게 조정할 수 있습니다.

두 유형의 로컬 조정을 모든 사진에 적용할 수 있습니다. 선택한 여러 이미지 간에 로컬 조정 설정을 동기화할 수 있습니다. 자주 사용하는 효과를 빠르게 다시 적용할 수 있도록 로컬 조정 사전 설정을 만들 수도 있습니다.

Camera Raw에서 로컬 조정을 "제대로" 적용하려면 몇 번의 시도를 거쳐야 합니다. 도구를 선택하고 옵션을 지정한 다음 사진에 조정을 적용하는 작업 과정을 권장합니다. 그런 다음 조정한 사진으로 이동하여 편집하거나 새 조정을 적용할 수 있습니다.

Camera Raw에 적용된 다른 모든 조정과 마찬가지로 로컬 조정도 비파괴적입니다. 따라서 이러한 조정은 사진에 영구적으로 적용되지 않습니다. 로컬 조정 내용은 이미지와 함께 저장됩니다. 즉, Camera Raw 환경 설정에 지정된 대로 XMP 사이드카 파일이나 Camera Raw 데이터베이스에 저장됩니다.

Camera Raw에서 조정 브러쉬 도구를 사용하여 로컬 조정 적용

맨 위로

1. 도구 모음에서 [조정 브러쉬 도구] 를 선택하거나 K를 누릅니다.

[막대 그래프]에서 [조정 브러쉬 도구] 옵션을 열고 마스크 모드를 [새로 만들기]로 설정합니다.

2. 효과 슬라이더를 드래그하여 [조정 브러쉬 도구] 옵션에서 조정하려는 유형을 선택합니다.

참고: 사용 가능한 효과는 앞서 언급한 것처럼 사용 중인 프로세스 버전이 2012, 2010 또는 2003인지에 따라 다릅니다. 사진을 PV2012로 업데이트하려면 이미지 미리 보기의 오른쪽 아래 모퉁이에 있는 느낌표 아이콘을 클릭합니다.

임시(**PV2012**) 이미지에서 특정 영역의 색상 온도를 조정하여 따뜻하거나 차갑게 만듭니다. 점진 필터 온도 효과는 혼합 조명 조건에서 캡처된 이미지를 개선할 수 있습니다.

색조(**PV2012**) 녹색 또는 자홍 색상 경향성에 맞게 보정합니다.

노출(모두) 전체 이미지 밝기를 설정합니다. 노출 로컬 교정을 적용하면 기존의 닻지 및 변 효과와 유사한 결과를 얻을 수 있습니다.

밝은 영역(**PV2012**) 이미지의 과다 노출된 밝은 영역에서 세부 묘사를 복구합니다.

어두운 영역(**PV2012**) 이미지의 과다 노출된 어두운 영역에서 세부 묘사를 복구합니다.

밝기(**PV2010 및 PV2003**) 이미지 밝기를 조정합니다. 중간 영역에서 효과가 커집니다.

대비(모두) 이미지 대비를 조정합니다. 중간 영역에서 효과가 커집니다.

채도(모두) 색상 선명도 또는 색상 순도를 변경합니다.

명확성(모두) 로컬 대비를 증가시켜 이미지에 입체감을 더합니다.

선명도(모두) 가장자리 선명도를 증가하여 사진의 세부 묘사를 강조합니다. 음수 값을 사용하면 세부 묘사가 흐려집니다.

노이즈 감소(**PV2012**) 어두운 영역을 열었을 때 명확히 드러날 수 있는 광도 노이즈를 줄입니다.

모아래 감소(**PV2012**) 모아래 흄결 또는 색상 앤리어싱을 제거합니다.

언저리 제거(**PV2012**) 모서리를 따라 언저리 색상을 제거합니다. 자세한 내용은 로컬 색상 언저리 제거를 참조하십시오.

색상(모두) 선택한 영역에 색조를 적용합니다. 효과 이름 오른쪽에 있는 색상 샘플 상자를 클릭하여 색조를 선택합니다.

 더하기 아이콘(+) 또는 빼기 아이콘(-)을 클릭하여 사전 설정한 양으로 효과를 증가 또는 감소시킵니다. 여러 번 클릭하면 조정 효과를 증가 시킬 수 있습니다. 슬라이더를 두 번 클릭하면 효과가 0으로 다시 설정됩니다.

3. 브러쉬 옵션을 지정합니다.

크기 브러쉬 끝의 직경을 픽셀로 지정합니다.

페더 브러쉬 선의 경도를 제어합니다.

플로우 조정 적용 비율을 제어합니다.

조밀도 선의 투명도 양을 제어합니다.

자동 마스크 브러쉬 선을 비슷한 색상 영역으로 제한합니다.

마스크 표시 이미지 미리 보기에서 마스크 오버레이의 가시성을 켜거나 끕니다.

4. [조정 브러쉬 도구]를 이미지 위로 이동합니다.

십자 표시는 적용 지점을 나타냅니다. 단색 원은 브러쉬 크기를 나타냅니다. 검정 및 흰색 점선으로 된 원은 페더의 양을 나타냅니다.

참고: [페더]를 0으로 설정하면 검정 및 흰색 원이 브러쉬 크기를 나타냅니다. 페더의 양을 아주 작게 설정하면 단색 원이 보이지 않습니다.

5. [조정 브러쉬 도구]를 사용하여 조정하려는 이미지 영역을 페인트합니다.

마우스를 놓으면 적용 지점에 펀 아이콘 이 표시됩니다. [조정 브러쉬 도구] 옵션에서 마스크 모드를 [추가]로 변경합니다.

6. (선택 사항) 다음 중 하나를 수행하여 조정을 다듬습니다.

- [조정 브러쉬 도구] 옵션에서 효과 슬라이더 중 하나를 드래그하여 이미지의 효과를 사용자 정의합니다.
- V를 눌러 펀 아이콘을 숨기거나 표시합니다.
- 마스크 오버레이의 가시성을 켜거나 끄려면 [마스크 표시] 옵션을 사용하거나 Y를 누르거나 펀 아이콘 위에 포인터를 놓습니다.

 마스크 오버레이의 색상을 사용자 정의하려면 [마스크 표시] 옵션 옆의 색상 견본을 클릭합니다. 그런 다음 Color Picker에서 새로운 색상을 선택합니다.

- 조정 작업의 일부를 취소하려면 [조정 브러쉬 도구] 옵션에서 [지우기]를 클릭하고 조정된 부분을 페인트합니다.

 현재 조정 브러쉬 도구와는 다른 특성의 지우개 브러쉬를 만들려면 로컬 조정 설정 메뉴 단추를 클릭하고 [개별 지우개 크기]를 선택합니다. 그런 다음 지우개의 크기, 페더, 플로우 및 밀도를 지정합니다.

- 펀을 선택하고 [삭제]를 눌러 조정 작업을 완전히 제거합니다.

- Ctrl+Z(Windows) 또는 Command+Z(Mac OS)를 눌러 마지막 조정 작업을 취소합니다.

- 도구 옵션 아래쪽에 있는 [모두 지우기]를 클릭하여 [조정 브러쉬 도구]의 모든 조정을 제거하고 마스크 모드를 [새로 만들기]로 설정합니다.

7. (선택 사항) [새로 만들기]를 클릭하여 추가 [조정 브러쉬 도구] 조정을 적용하고 6단계의 기술을 사용하여 원하는 대로 다듬습니다.

참고: 다양한 조정 브러쉬 조정을 사용하여 작업하는 경우 [추가] 모드에서 효과를 전환해야 합니다. 펀 아이콘을 클릭하여 해당 조정 부분을 선택하고 다듬습니다.

Camera Raw에서 점진 필터 도구를 사용하여 로컬 조정 적용

[맨 위로](#)

1. 도구 모음에서 [점진 필터 도구] 를 선택하거나 G를 누릅니다.

[막대 그래프]에서 [점진 필터 도구] 옵션을 열고 마스크 모드를 [새로 만들기]로 설정합니다.

2. 다음 효과에 해당하는 슬라이더를 드래그하여 [점진 필터 도구] 옵션에서 조정하려는 유형을 선택합니다.

참고: 사용 가능한 효과는 앞서 언급한 것처럼 사용 중인 프로세스 버전이 2012, 2010 또는 2003인지에 따라 다릅니다. 사진을 PV2012로 업데이트하려면 이미지 미리 보기의 오른쪽 아래 모퉁이에 있는 느낌표 아이콘을 클릭합니다.

임시(**PV2012**) 이미지에서 특정 영역의 색상 온도를 조정하여 따뜻하거나 차갑게 만듭니다. 점진 필터 온도 효과는 혼합 조명 조건에서 캡처된 이미지를 개선할 수 있습니다.

색조(**PV2012**) 녹색 또는 자홍 색상 경향성에 맞게 보정합니다.

노출(모두) 전체 이미지 밝기를 설정합니다. 노출 점진 필터를 적용하면 기존의 닷지 및 벤 효과와 유사한 결과를 얻을 수 있습니다.

밝은 영역(PV2012) 이미지의 과다 노출된 밝은 영역에서 세부 묘사를 복구합니다.

어두운 영역(PV2012) 이미지의 과다 노출된 어두운 영역에서 세부 묘사를 복구합니다.

밝기(PV2010 및 PV2003) 이미지 밝기를 조정합니다. 중간 영역에서 효과가 커집니다.

대비(모두) 이미지 대비를 조정합니다. 중간 영역에서 효과가 커집니다.

채도(모두) 색상 선명도 또는 색상 순도를 변경합니다.

명확성(모두) 로컬 대비를 증가시켜 이미지에 입체감을 더합니다.

선명도(모두) 가장자리 선명도를 증가하여 사진의 세부 묘사를 강조합니다. 음수 값을 사용하면 세부 묘사가 흐려집니다.

노이즈 감소(PV2012) 어두운 영역을 열었을 때 명확히 드러날 수 있는 광도 노이즈를 줄입니다.

모아레 감소(PV2012) 모아레 흡결 또는 색상 앤리어싱을 제거합니다.

언저리 제거(PV 2012) 모서리를 따라 언저리 색상을 제거합니다. 자세한 내용은 로컬 색상 언저리 제거를 참조하십시오.

색상(모두) 선택한 영역에 색조를 적용합니다. 효과 이름 오른쪽에 있는 색상 샘플 상자를 클릭하여 색조를 선택합니다.

 더하기 아이콘(+) 또는 빼기 아이콘(-)을 클릭하여 사전 설정한 양으로 효과를 증가 또는 감소시킵니다. 슬라이더를 두 번 클릭하면 효과가 0으로 다시 설정됩니다.

3. 사진에서 드래그하여 사진의 한 영역에 점진 필터를 적용합니다.

이 필터는 빨간색 점과 빨간색 점선에서 시작하여 녹색 점 및 녹색 점선을 지닙니다.

[점진 필터 도구] 옵션에서 마스크 모드를 [편집]으로 전환합니다.

4. (선택 사항) 다음 중 하나를 수행하여 필터를 다듬습니다.

- [점진 필터 도구] 옵션에서 효과 슬라이더 중 하나를 드래그하여 필터를 사용자 정의합니다.
- [오버레이 표시] 옵션을 선택하거나 V를 눌러 안내선 오버레이를 숨기거나 표시합니다.
- 녹색 또는 빨간색 점을 드래그하여 효과를 자유롭게 확장, 축소 및 회전합니다.
- 흑백 점선을 드래그하여 효과를 이동합니다.
- 양방향 화살표가 나타날 때까지 녹색 점 또는 빨간색 점 근처의 녹색 및 흰색 점선이나 빨간색 및 흰색 점선에 포인터를 놓습니다. 그런 다음 드래그하여 범위의 끝에서 효과를 확장하거나 축소합니다.
- 양방향 곡선 화살표가 나타날 때까지 녹색 및 흰색 또는 빨간색 및 흰색 점선, 녹색 점 또는 빨간색 점 바깥에 포인터를 놓습니다. 그런 다음 드래그하여 효과를 회전시킵니다.
- [삭제]를 눌러 필터를 제거합니다.
- Ctrl+Z(Windows) 또는 Command+Z(Mac OS)를 눌러 마지막 조정 작업을 취소합니다.
- 도구 옵션 아래쪽에 있는 [모두 지우기]를 클릭하여 [점진 필터 도구]의 모든 효과를 제거하고 마스크 모드를 [새로 만들기]로 설정합니다.

5. (선택 사항) [새로 만들기]를 클릭하여 추가 [점진 필터 도구] 효과를 적용하고 4단계의 기술을 사용하여 원하는 대로 다듬습니다.

참고: 다양한 점진 필터 효과를 사용하여 작업하는 경우 오버레이를 클릭하여 해당 효과를 선택하고 다듬습니다.

로컬 조정 사전 설정 저장 및 적용

[맨 위로](#)

다른 이미지에 효과를 빠르게 적용할 수 있도록 로컬 조정을 사전 설정으로 저장할 수 있습니다. [조정 브러쉬 도구]나 [점진 필터 도구] 옵션의 Camera Raw 설정 메뉴 를 사용하여 로컬 조정 사전 설정을 만들고 선택하고 관리합니다. [조정 브러쉬 도구] 나 [점진 필터 도구] 를 사용하여 로컬 조정 사전 설정을 적용합니다.

참고: 로컬 조정은 Camera Raw 이미지 사전 설정과 함께 저장할 수 없습니다.

- Camera Raw 대화 상자의 [조정 브러쉬 도구]나 [점진 필터 도구] 옵션에서 Camera Raw 설정 메뉴 단추 를 클릭합니다. 그런 후 다음 명령 중 하나를 선택합니다.

새 로컬 교정 설정 현재 로컬 조정 효과 설정을 사전 설정으로 저장합니다. 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다. 저장된 사전 설정은 로컬 조정 설정 메뉴에 나타나며 Camera Raw에서 열려 있는 이미지에 적용할 수 있습니다.

'사전 설정 이름' 삭제 선택한 로컬 조정 사전 설정을 삭제합니다.

'사전 설정 이름' 바꾸기 선택한 로컬 조정 사전 설정의 이름을 바꿉니다. 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

사전 설정 이름 [조정 브러쉬 도구]나 [점진 필터 도구]를 사용하여 설정을 적용할 사전 설정을 선택합니다.

로컬 조정 사전 설정을 사용하는 경우에는 다음 사항에 유의합니다.

- 한 번에 하나의 로컬 조정 사전 설정만 선택할 수 있습니다.
- [조정 브러쉬 도구]를 사용하여 로컬 조정 사전 설정을 적용하는 경우에도 크기, 폐더, 플로우 및 밀도 등의 브러쉬 옵션을 사용자 정의할 수 있습니다. 사전 설정을 사용하면 지정된 브러쉬 크기에서 효과 설정이 적용됩니다.
- 로컬 조정 사전 설정을 적용한 후 필요에 따라 설정을 세부적으로 조정할 수 있습니다.
- [조정 브러쉬 도구]와 [점진 필터 도구]에 동일한 효과 설정을 사용할 수 있습니다. 따라서 로컬 조정 사전 설정은 해당 사전 설정을 만드는데 사용된 도구가 무엇이든 관계없이 둘 중 어느 도구로나 적용할 수 있습니다.

비디오 자습서

- [Camera Raw 7의 새로운 기능](#)

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관에 포함되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

Camera Raw에서 선명 효과 및 노이즈 감소

사진 선명 효과 노이즈 감소

사진 선명 효과

맨 위로

[세부 사항] 탭의 선명 효과 컨트롤은 이미지의 가장자리 선명도를 조정합니다. [조정 브러쉬 도구] 및 [점진 필터 도구]는 로컬 선명 효과가 적용되면 반경, 세부 사항 및 마스크 값을 사용합니다.

Camera Raw 환경 설정에서 [다음에 선명 효과 적용] 환경 설정을 사용하여 선명 효과를 모든 이미지에 적용할 것인지 아니면 미리 보기에만 적용할 것인지를 지정합니다.

 Camera Raw에서 환경 설정을 열려면 도구 모음에서 [환경 설정 대화 상자 열기] 단추를 클릭합니다.

1. 미리 보기 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 [연색 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 일반적으로 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.

3. (선택 사항) 이미지에 최신 선명 효과 알고리즘을 적용하려면 이미지 미리 보기의 오른쪽 아래 모퉁이에 있는 Update To Current Process(현재 프로세스로 업데이트)(2012) 단추 를 클릭합니다.

노이즈 감소

맨 위로

[세부] 탭의 [노이즈 감소] 섹션에는 이미지 품질을 저하시키는 눈에 띠는 이질적인 흠흥결인 이미지 노이즈를 줄이기 위한 컨트롤이 있습니다. 이미지 노이즈는 광도(회색 음영) 노이즈와 크로마(색상) 노이즈가 있습니다. 광도 노이즈가 발생하면 이미지가 거칠게 나타나고, 채도 노이즈가 발생하면 이미지에 색상 있는 흠흥결이 나타납니다. 높은 ISO 속도로 찍었거나 덜 정교한 디지털 카메라로 찍은 사진은 노이즈 현상이 두드러질 수 있습니다.

참고: 노이즈 감소를 조정할 때는 노이즈 감소를 미리 볼 수 있도록 먼저 미리 보기 이미지를 100% 이상으로 확대합니다.



색상 및 Color Detail(색상 세부 묘사) 슬라이더를 조정하면 색상 세부 묘사가 유지되면서 크로마 노이즈가 감소합니다(오른쪽 아래).

참고: Luminance Detail(광도 세부 묘사), Luminance Contrast(광도 대비) 및 Color Detail(색상 세부 묘사) 슬라이더가 흐리게 표시되면 이미지의 오

른쪽 아래 모퉁이에 있는 Update To Current Process(현재 프로세스로 업데이트)(2012) 단추 를 클릭합니다.

광도 광도 노이즈를 줄입니다.

Luminance Detail(광도 세부 묘사) 광도 노이즈 임계값을 제어합니다. 이 옵션은 노이즈가 많은 사진에 유용합니다. 값이 클수록 세부 묘사는 좋아지지만 노이즈가 많아질 수 있습니다. 값이 작을수록 결과는 더 깨끗해지지만 일부 세부 묘사가 제거될 수 있습니다.

Luminance Contrast(광도 대비) 광도 대비를 제어합니다. 이 옵션은 노이즈가 많은 사진에 유용합니다. 값이 클수록 대비는 유지되지만 지저분한 얼룩이나 반점이 표시될 수 있습니다. 값이 작을수록 결과는 더 부드러워지지만 대비가 줄어들 수 있습니다.

색상 색상 노이즈를 줄입니다.

Color Detail(색상 세부 묘사) 색상 노이즈 임계값을 제어합니다. 값이 클수록 색상 가장자리가 가늘고 자세하게 표시되지만 색상이 얼룩질 수 있습니다. 값이 작을수록 색상 얼룩이 제거되지만 색상이 번질 수 있습니다.

Camera Raw에서 노이즈를 줄이는 방법에 대한 비디오 자습서는 다음을 참조하십시오.

- [Better noise reduction in Photoshop CS5\(Photoshop® CS5에서 향상된 노이즈 감소\)](#)(Matt Kloskowski)
- [Lens correction and noise reduction with Adobe® Camera Raw\(Adobe® Camera Raw를 통한 렌즈 교정 및 노이즈 감소\)](#)(Russell Brown)
- [Photoshop CS5 - Camera Raw 6.0\(Justin Seeley\)](#)

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관에 포함되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

Camera Raw의 프로세스 버전

프로세스 버전은 Camera Raw에서 사진을 조정하고 렌더링하는 데 사용되는 기술입니다. 사용하는 프로세스 버전에 따라 로컬 조정을 수행할 때 [기본] 탭에 표시되는 옵션 및 설정 영역이 달라집니다.

프로세스 버전 **2012** Camera Raw 7에서 처음 편집한 이미지에는 프로세스 버전 2012가 사용됩니다. PV2012는 고대비 이미지를 위한 새로운 톤 컨트롤과 톤 매핑 알고리즘을 제공합니다. PV2012에서는 [기본] 패널에서 [밝은 영역], [어두운 영역], [흰색 계열], [검정 계열], [노출] 및 [대비]를 조정할 수 있습니다. 또한 흰색 균형([온도] 및 [색조]), [밝은 영역], [어두운 영역], [노이즈] 및 [모아레]에 대한 로컬 교정을 적용할 수 있습니다.

프로세스 버전 **2010** Camera Raw 6에서 편집한 이미지는 기본적으로 PV2010에서 사용됩니다. PV2010은 선명 효과와 노이즈 감소 측면에서 이전의 프로세스 버전 PV2003보다 향상되었습니다.

프로세스 버전 **2003** Camera Raw 버전 5.x 이하에서 사용되는 기준의 처리 엔진입니다.

새로운 프로세스를 적용하기 위해 이전에 편집한 사진을 현재 프로세스 버전으로 업데이트할 수 있습니다.

사진을 Camera Raw 7 프로세스(PV2012)로 업데이트하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 이미지 미리 보기의 오른쪽 아래 모퉁이에 있는 **Update to Current Process**(현재 프로세스로 업데이트) 단추(느낌표 아이콘)를 클릭합니다.
- [카메라 보정] 탭에서 [프로세스] > [2012](현재)를 선택합니다.

사진에 기준의 프로세스 버전을 적용하려면 [카메라 보정] 탭으로 이동한 후 [프로세스] > [2010] 또는 [프로세스] > [2003]을 선택합니다.

비디오 자습서

- [Camera Raw 7의 새로운 기능](#)

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관에 포함되지 않습니다.

법적 고지 사항 | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

Camera Raw에서 렌즈 왜곡 교정

렌즈 교정 정보

이미지 원근 및 렌즈 결합 자동 수정

전문가의 관점:

이미지 원근 및 렌즈 결합 수동 수정

Camera Raw 7.1에서 색수차 수정

렌즈 교정 정보

맨 위로

카메라 렌즈는 여러 유형의 특정 초점 길이, f-스톱 및 초점 거리를 표시할 수 있습니다. Camera Raw 대화 상자의 [렌즈 교정] 탭을 사용하여 이러한 명백한 왜곡 및 색수차를 수정할 수 있습니다.

비네팅은 이미지의 가장자리, 특히 모퉁이가 이미지 가운데보다 어둡게 나타나게 합니다. [렌즈 교정] 탭의 [렌즈 비네팅] 섹션에서 컨트롤을 사용하여 비네팅을 보정합니다.

배럴 왜곡은 직선이 활처럼 바깥쪽으로 휘어져 보이도록 만듭니다.

핀쿠션 왜곡은 직선이 활처럼 안쪽으로 휘어져 보이도록 만듭니다.

색수차는 광선의 색상이 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. 다른 유형의 색채 가공물은 빛이 수면 또는 광택 있는 금속에 반사될 때 나타나는 것과 같은 반사 밝은 영역의 가장자리에 영향을 미칩니다. 이 경우 일반적으로 각 반사 밝은 영역 주위에 보라색 언저리가 나타납니다.



원본 이미지(위쪽)와 색수차 수정 후 이미지(아래쪽)

이미지 원근 및 렌즈 결합 자동 수정

맨 위로

Camera Raw 대화 상자의 [렌즈 교정] 탭의 중첩된 프로파일 탭에 있는 옵션으로 일반 카메라 렌즈에서 발생하는 왜곡을 수정할 수 있습니다. 이 프로파일은 캡처된 사진의 카메라 및 렌즈를 식별하는 Exif 메타데이터를 기반을 두고 있으며 프로파일은 이 메타데이터에 따라 보정됩니다.

전문가의 관점:

맨 위로

Russell Brown^o] Camera Raw 6에서 렌즈
교정 및 노이즈 감소를 적용하는 방법을 설명
합니다(05:55).... [자세한 내용](#)

http://av.adobe.com/russellbrown/ACRWhatsNew_...



- Russell Brown

전문 지식 기여
Adobe Community Help

1. [렌즈 교정] 탭의 중첩된 프로파일 탭에서 [렌즈 프로필 교정 사용]을 선택할 수 있습니다.

2. Camera Raw가 자동으로 적합한 프로파일을 찾지 못할 경우 제조사, 모델 및 프로파일을 선택합니다.

참고: 일부 카메라에는 렌즈가 하나만 장착되어 있고, 일부 렌즈에는 프로필이 하나밖에 없습니다. 사용 가능한 렌즈는 raw 파일을 조정하는지, 비 raw 파일을 조정하는지에 따라 달라집니다. 지원되는 렌즈 목록은 지원 기사 [렌즈 프로파일 지원 | Lightroom 3, Photoshop CS5, Camera Raw 6](#)을 참조하십시오. 사용자 정의 프로파일을 만들려면 [Adobe Lens Profile Creator](#)를 사용하십시오.

3. 원하는 경우 [양] 슬라이더를 사용하여 해당 프로파일이 적용된 교정을 사용자 정의합니다.

왜곡 기본값 100이 프로파일의 왜곡 교정의 100%에 적용됩니다. 100 이상의 값은 왜곡에 더 큰 교정을 적용하고 100 이하의 값은 왜곡에 더 적은 교정을 적용합니다.

색수차 기본값 100이 프로파일의 색수차 교정의 100%에 적용됩니다. 100 이상의 값은 색상 언저리에 더 큰 교정을 적용하고 100 이하의 값은 색상 언저리에 더 적은 교정을 적용합니다.

4. (선택 사항) 변경 내용을 기본 프로파일에 적용하려면 [설정] > [새 렌즈 프로필 기본값 저장]을 선택합니다.

이미지 원근 및 렌즈 결함 수동 수정

[맨 위로](#)

변형 및 비네팅 교정을 원본 사진 및 잘린 사진에 적용할 수 있습니다. 렌즈 비네팅은 노출 값을 조정해 모퉁이를 어둡게 만듭니다.

1. Camera Raw 대화 상자의 [렌즈 교정] 탭을 사용하여 이러한 명백한 왜곡 및 색수차를 수정할 수 있습니다.

2. 변형 아래에서 다음 중 하나를 수행합니다.

왜곡 오른쪽으로 드래그하여 배럴 왜곡을 교정하고 중심에서 면 쪽으로 휘어진 선을 직선으로 만듭니다. 왼쪽으로 드래그하여 핀쿠션 왜곡을 교정하고 중심 쪽으로 휘어진 선을 직선으로 만듭니다.

세로 방향 카메라를 위쪽 또는 아래쪽으로 기울이면서 발생한 원근을 교정합니다. 세로선을 평행하게 만듭니다.

가로 방향 카메라를 왼쪽 또는 오른쪽으로 각도를 잡으면서 발생한 원근을 교정합니다. 가로선을 평행하게 만듭니다.

회전 카메라 기울기를 수정합니다.

크기 조정 이미지 크기를 늘리거나 줄여 조정합니다. 원근 교정 및 왜곡으로 생성된 빈 공간을 제거할 수 있습니다. 자르기 경계 밖으로 확장되는 이미지 영역을 표시합니다.

3. 색수차 아래에서 다음 중 하나를 수행합니다.

빨강/녹청 언저리 수정 녹색 채널을 기준으로 빨간색 채널의 상대적인 크기를 조정합니다.

파랑/노랑 언저리 수정 녹색 채널을 기준으로 파란색 채널의 상대적인 크기를 조정합니다.

 매우 밝거나 흰색인 배경과 어둡거나 검정인 세부 묘사가 대비를 이루고 있는 영역을 확대합니다. 색상이 번져 보이는 언저리를 찾습니다. 더욱 명확하게 색상 언저리를 보고 위해, Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 슬라이더를 움직여 다른 색상 슬라이더로 교정된 모든 색상 언저리를 숨깁니다.

언저리 제거 [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 원치 않는 효과가 나타나는 경우 [가장자리 강조]를 선택하면 대개 언저리가 나타나는 강조 표시된 가장자리에서만 색상 언저리를 교정합니다. 언저리 제거를 끄려면 [咎]을 선택합니다.

4. 그리고 렌즈 비네팅 아래에서 다음을 조정합니다.

양 양 슬라이더를 오른쪽(양수 값)으로 이동해 사진의 모퉁이를 밝게 만듭니다. 슬라이더를 왼쪽(음수 값)으로 이동해 사진의 모퉁이를 어둡게 만듭니다.

중간점 중간점 슬라이더를 왼쪽(더 낮은 값)으로 드래그해서 모퉁이에서 멀리 떨어진 영역에만 양 조정 내용이 적용됩니다. 슬라이더를 오른쪽(더 높은 값)으로 드래그하면 모퉁이에서 가까운 영역까지만 조정 내용이 적용됩니다.

Camera Raw 7.1에서 색수차 수정

[맨 위로](#)

Camera Raw 7.1에서는 파랑-노랑 및 빨강-녹색 언저리(배율 색수차)를 자동으로 수정하는 확인란을 제공합니다. 슬라이더 컨트롤로 자주/자종 및 녹색 색수차(축상 색수차)를 수정할 수 있습니다. 축상 색수차는 에파치를 크게 설정해서 만든 이미지에서 자주 발생합니다.

빨강-녹색 및 파랑-노랑 색 이동 제거

- [렌즈 교정] 패널의 [색상] 탭에서 [색수차 제거] 확인란을 선택합니다.

전체 자주/자홍 및 녹색 언저리 제거

[렌즈 교정] 패널의 [색상] 탭에서 자주 및 녹색 [양] 슬라이더를 이동합니다. 양이 커질수록 색상이 더 번져 보입니다. 이미지에서 자주 또는 녹색 객체에 영향을 주는 조정은 적용하지 않도록 주의하십시오.

[자주 색조] 및 [녹색 색조] 슬라이더를 사용하여 영향을 받는 자주 또는 녹색 색조 범위를 조정할 수 있습니다. 영향을 받는 색상의 범위를 확장하거나 축소하려면 끝점 컨트롤을 드래그합니다. 색조 범위를 이동하려면 끝점 컨트롤 사이를 드래그합니다. 끝점 사이의 최소 공간은 10개 단위입니다. 녹색 슬라이더의 기본 간격은 언저리와 같은 녹색/노랑 이미지 색상을 보호하기 위해 줍습니다.

참고: 로컬 조정 브러쉬를 사용하여 자주 및 녹색 객체의 가장자리를 보호할 수 있습니다.

슬라이더를 드래그하면서 Alt/Option 키를 누르면 조정을 시각화할 수 있습니다. 드래그하여 색상을 제거하면서 언저리 색상이 자연스러워집니다.

로컬 색상 언저리 제거

로컬 브러쉬 및 그라디언트 조정은 모든 색상의 언저리를 제거합니다. 로컬 언저리는 프로세스 버전 2012에만 사용할 수 있습니다.

- 브러쉬 또는 그라디언트 툴을 선택하고 이미지에서 드래그합니다.
- [언저리 제거] 슬라이더를 조정합니다. 더하기 값은 색상 언저리를 제거합니다. 빼기 값은 이미지 영역이 전체적으로 적용되는 언저리 제거의 영향을 받지 않도록 합니다. 빼기 100은 영역이 모든 언저리 제거의 영향을 받지 않도록 합니다. 예를 들어 굵은 전체 자주 언저리 제거를 적용하면 이미지에서 자주 객체 모서리의 채도가 감소하거나 변경될 수 있습니다. 이러한 영역 위에 언저리 제거 -100을 설정한 상태로 페인트하면 영향을 받지 않고 원래 색상이 유지됩니다.

 최상의 결과를 얻으려면 로컬 색상 언저리 제거 조정을 적용하기 전에 렌즈 교정 변형을 수행하십시오.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관에 포함되지 않습니다.

법적 고지 사항 | [온라인 개인 정보 보호정책](#)

복구 및 복원

내용 인식 페치 사용

Lynda.com(2012년 5월 7일)

비디오 자습서

지속적으로 결함을 복원합니다.

내용 인식 이동 및 확장 사용

Lynda.com(2012년 5월 7일)

비디오 자습서

단순한 절차에 따라 이미지를 재구성합니다.

이 페이지에서 연결된 일부 내용은 영어로만 제공됩니다.

내용 인식 패치 및 이동

내용 인식 패치

내용 인식 이동

Photoshop CS6 이전 버전의 패치 도구 사용에 대한 자세한 내용은 영역 패치를 참조하십시오.

내용 인식 패치

맨 위로

패치 도구는 원치 않는 이미지 요소를 제거하는 데 사용됩니다. 패치 도구의 내용 인식 옵션은 주변 내용과의 완벽한 혼합을 위해 근처의 내용을 합성합니다.

그 결과는 내용 인식 채우기와 비슷하지만 이 도구를 사용하면 소스 영역을 선택할 수 있는 유연성이 생깁니다.

1. 도구 모음에서 스팟 복구 브러시 를 누른 채 패치 도구를 선택합니다. 

2. 옵션 막대에서 다음을 수행합니다.



내용 인식 패치 옵션

패치 [내용 인식]을 선택하여 내용 인식 옵션을 선택합니다.

적용 패치에 기존 이미지 패턴을 반영할 거리에 대한 값을 선택합니다.

모든 레이어 샘플링 이 옵션으로 모든 레이어의 정보를 사용하여 다른 레이어에서의 이동 결과를 만들 수 있습니다. [레이어] 패널에서 대상 레이어를 선택합니다.

3. 이미지에서 교체할 영역을 선택합니다. 패치 도구를 사용하여 선택 영역을 그리거나 다른 선택 영역 도구도 사용할 수 있습니다.

4. 채우기를 생성할 영역 위에 선택 영역을 드래그합니다.

내용 인식 이동

맨 위로

내용 인식 이동 도구를 사용하여 사진 일부를 선택 및 이동합니다. 재구성된 이미지와 원쪽 뒤에 있는 구멍이 사진에서 일치하는 요소를 사용하여 채워집니다. 레이어와 복잡한 선택 사항이 포함된 고급 편집을 수행할 필요가 없습니다.

다음과 같은 두 가지 모드에서 [내용 인식 이동] 도구를 사용할 수 있습니다.

- 이동 모드를 사용하여 개체를 다른 위치에 놓습니다(배경을 비슷하게 유지할 때 가장 효과적임).
- 확장 모드를 사용하여 머릿결, 나무 또는 건물과 같은 개체를 확대 또는 축소합니다. 설계 개체를 최상으로 확장하려면 경사가 아닌, 평행면에서 사진 촬영을 사용하십시오.

1. 도구 모음에서 스팟 복구 브러시 를 누른 채로 내용 인식 이동 도구를 선택합니다. 

2. 옵션 막대에서 다음을 수행합니다.



내용 인식 이동 옵션

모드 이동 모드를 사용하여 다른 위치에 선택한 개체를 배치합니다. 확장 모드를 사용하여 개체를 확대 또는 축소합니다.

적용 결과에 기존 이미지 패턴을 반영할 거리에 대한 값을 선택합니다.

모든 레이어 샘플링 모든 레이어의 정보를 사용하여 선택된 레이어에서 이동 결과를 만들려면 이 옵션을 사용합니다. [레이어] 패널에서 대상

레이어를 선택합니다.

3. 이동하거나 확장할 영역을 선택합니다. [이동] 도구를 사용하여 선택 영역을 그리거나 기타 [선택 영역] 도구도 사용할 수 있습니다.

4. 개체를 배치할 영역으로 선택 영역을 드래그합니다.

자세한 내용 보기

- [Leslie Snider](#)의 내용 인식 이동 비디오 자습서
- [Dan Moughamian](#)의 내용 인식 이동 및 배치 도구로 사진 요소 재구성

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

법적 고지 사항 | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

이미지 재손질 및 복구

복제 원본 패널 정보

복제 도장 도구를 사용하여 재손질

복제 및 복구를 위한 샘플 소스 설정

복구 브러시 도구를 사용하여 재손질

스팟 복구 브러시 도구를 사용하여 재손질

영역 패치

적목 현상 제거

복제 원본 패널 정보

맨 위로

[복제 원본] 패널(Window > [복제 원본])에는 [복제 도장] 도구 또는 [복구 브러시] 도구 옵션이 있습니다. 5개의 서로 다른 샘플 소스를 설정하고 다른 소스로 변경할 때마다 다시 샘플링 할 필요 없이 신속하게 필요한 소스를 선택할 수 있습니다. 샘플 소스의 오버레이를 표시하면 특정 위치에 원본을 쉽게 복제할 수 있습니다. 또한 복제 대상의 크기 및 방향과 일치하도록 샘플 소스를 크기 조정하거나 회전시킬 수 있습니다.

(Photoshop Extended) 타임라인 기반 애니메이션의 경우 [복제 원본] 패널에는 샘플 소스 비디오/애니메이션 프레임과 대상 비디오/애니메이션 프레임 간의 프레임 관계를 지정하는 옵션도 있습니다. [비디오 및 애니메이션 프레임의 내용 복제\(Photoshop Extended\)](#)도 참조하십시오.

[복제 원본] 패널에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0011_kr을 참조하십시오.

복제 도장 도구를 사용하여 재손질

맨 위로

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 페인트할 수도 있습니다. [복제 도장 도구]는 개체를 복제하거나 이미지의 결함을 제거하는 데 유용합니다.

(Photoshop Extended) [복제 도장 도구]를 사용하여 비디오 또는 애니메이션 프레임의 내용을 페인트할 수도 있습니다. [비디오 및 애니메이션 프레임의 내용 복제\(Photoshop Extended\)](#)도 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 페인트하려면 [맞춤] 옵션을 선택합니다. 페인팅을 중지했다가 다시 시작한 횟수에 관계없이 처음 샘플링 지점에서 페인팅을 시작하려면 [맞춤] 옵션을 선택 해제합니다.

[복제 도장 도구]와 함께 브러시를 사용하여 복제 영역의 크기를 정확하게 조정할 수 있습니다. 불투명도 및 플로우 설정을 사용하여 복제된 영역에 대한 페인트 적용을 제어할 수도 있습니다.



복제 도장 도구를 사용하여 이미지 대체

1. 복제 도장 도구 를 선택합니다.
2. 브러시를 선택한 후 옵션 막대에서 혼합 모드, 불투명도 및 플로우 등의 브러시 옵션을 설정합니다.
3. 샘플 픽셀을 맞춤하는 방법과 문서의 레이어에서 데이터를 샘플링하는 방법을 지정하려면 옵션 막대에서 다음을 설정합니다.

맞춤 마우스 단추를 놓은 후에도 현재의 샘플링 지점을 그대로 유지하면서 픽셀을 계속 샘플링합니다. [맞춤] 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.

참고: 조정 레이어에서 작업하고 있지 않은지 확인합니다. 조정 레이어에서는 [복제 도장] 도구가 작동하지 않습니다.

5. (선택 사항) [복제 원본] 패널에서 복제 원본 단추 를 클릭하고 추가 샘플링 지점을 설정합니다.

최대 5개의 다른 샘플링 소스를 설정할 수 있습니다. [복제 원본] 패널은 문서를 닫을 때까지 샘플 소스를 저장합니다.

6. (선택 사항) [복제 원본] 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 복제하려는 원본의 비율을 조정하거나 원본을 회전하려면 너비(W), 높이(H) 또는 회전 각도 값을 입력합니다.
- 소스 방향을 반전(눈과 같은 요소를 미러링하는 데 유용)하려면 [가로로 뒤집기] 또는 [세로로 뒤집기] 단추를 클릭합니다.
- 복제하려는 원본의 오버레이를 표시하려면 오버레이 표시를 선택하고 오버레이 옵션을 지정합니다.

참고: 오버레이를 브러시 크기에 따라 클립하려면 [클립됨]을 선택합니다.

7. 교정할 이미지 영역 위로 드래그합니다.

복제 및 복구를 위한 샘플 소스 설정

맨 위로

[복제 도장 도구] 또는 [복구 브러시 도구]를 사용하면 현재 문서나 Photoshop에 열려 있는 문서의 소스를 샘플링 할 수 있습니다.

(Photoshop Extended) 비디오나 애니메이션을 복제하는 경우 해당 프레임이 다른 비디오 레이어나 열려 있는 다른 문서에 있더라도 페인트하고 있는 현재 프레임에 샘플링 지점을 설정하거나 다른 프레임에 소스를 샘플링 할 수 있습니다.

[복제 원본] 패널에서 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] 패널을 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] 패널에서 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 브러시 도구]를 선택하여 하나 이상의 소스 샘플을 설정합니다.

2. [복제 원본] 패널에서 복제 원본을 선택한 후 다음 중 하나를 수행합니다.

- 샘플 소스의 비율을 조정하려면 너비(W) 또는 높이(H)의 비율 값을 입력하거나 너비 또는 높이를 스크립합니다. 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 스크립합니다.
- 샘플 소스를 원래 크기와 방향으로 재설정하려면 [변형 재설정] 단추 를 클릭합니다.

샘플 소스 오버레이 옵션 조정

샘플 소스 오버레이 옵션을 조정하면 [복제 도장]과 [복구 브러시] 도구를 사용하여 페인트할 때 오버레이 및 밑에 있는 이미지를 더욱 잘 볼 수 있습니다.

💡 [복제 도장 도구]를 사용하여 페인트하는 동안 오버레이를 일시적으로 표시하려면 Alt+Shift(Windows) 또는 Option+Shift(Mac OS)를 누릅니다. 브러시는 일시적으로 [소스 오버레이 이동 도구]로 변경됩니다. 드래그하여 오버레이를 다른 위치로 이동합니다.

- [복제 원본] 패널에서 오버레이 표시를 선택한 후 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 페인트 획을 적용하는 동안 오버레이를 숨기려면 [자동 숨기기]를 선택합니다.
 - 브러시 크기에 맞게 오버레이를 클리핑하려면 [클립] 옵션을 활성화합니다.
 - 오버레이의 불투명도를 설정하려면 [불투명도] 텍스트 상자에 비율 값을 입력합니다.
 - 오버레이 모양을 설정하려면 [복제 원본] 패널의 아래쪽에 있는 팝업 메뉴에서 [표준], [어둡게 하기], [밝게 하기] 또는 [혼합 2] 모드 중 하나를 선택합니다.
 - 오버레이에서 색상을 반전시키려면 [반전]을 선택합니다.

💡 소스 오버레이와 밑에 있는 이미지에서 동일한 영역을 쉽게 맞추려면 [불투명도]를 50%로 설정하고 [반전]을 선택합니다. 맞춤이 완료되면 일치하는 이미지 영역이 회색으로 나타납니다.

복제 원본 오프셋 지정

[복제 도장 도구] 또는 [복구 브러시 도구]를 사용하는 경우 대상 이미지의 모든 부분에서 샘플 소스로 페인트할 수 있습니다. 오버레이 옵션은 페인트 할 부분을 시각화하는 데 도움이 됩니다. 하지만 샘플링 지점과 관련하여 특정 위치에 페인팅하는 경우에는 X 및 Y 픽셀 오프셋을 지정할 수 있습니다.

- [복제 원본] 패널에서 사용할 원본을 선택하고 [오프셋] 옵션의 X 및 Y 픽셀 값을 입력합니다.

복구 브러시 도구를 사용하여 재손질

[맨 위로](#)

[복구 브러시 도구]를 사용하면 결함이 교정되면서 주변 이미지 안으로 사라집니다. [복구 브러시 도구]는 복제 도구처럼 이미지나 패턴의 샘플 픽셀로 페인팅합니다. 그러나 [복구 브러시 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 브러시 도구]는 비디오 또는 애니메이션 프레임에 적용할 수 있습니다.



샘플 픽셀 및 복구된 이미지

1. [복구 브러시 도구] 를 선택합니다.
2. 옵션 막대에서 브러시 샘플을 클릭하고 팝업 패널에서 브러시 옵션을 설정합니다.

참고: 압력 감지형 디지털 태블릿을 사용하는 경우 복구 브러시를 움직이는 동안 복구 브러시의 크기에 변화를 주려면 [크기] 메뉴에서 옵션을 선택합니다. 펜 압력을 기준으로 변경하려면 [펜 압력]을 선택합니다. 펜 축소판 훈의 위치를 기준으로 변경하려면 [스타일러스 훈]을 선택합니다. 크기에 변화를 주지 않으려면 [끔]을 선택합니다.

모드 혼합 모드를 지정합니다. 가장자리가 부드러운 브러시를 사용하는 경우 브러시 획 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 패널에서 패턴을 선택합니다.

맞춤 마우스 단추를 놓은 후에도 현재의 샘플링 지점을 그대로 유지하면서 픽셀을 계속 샘플링합니다. [맞춤] 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] 패널에서 복제 원본 단추 를 클릭하고 추가 샘플링 지점을 설정합니다.

최대 5개의 다른 샘플링 소스를 설정할 수 있습니다. [복제 원본] 패널은 편집 중인 문서를 닫을 때까지 샘플 소스를 기억합니다.

5. (선택 사항) [복제 원본] 패널에서 복제 원본 단추를 클릭하고 원하는 샘플 소스를 선택합니다.

6. (선택 사항) [복제 원본] 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 복제하려는 원본의 비율을 조정하거나 원본을 회전하려면 너비(W), 높이(H) 또는 회전 각도 값을 입력합니다.
- 복제하려는 원본의 오버레이를 표시하려면 오버레이 표시를 선택하고 오버레이 옵션을 지정합니다.

7. 이미지를 드래그합니다.

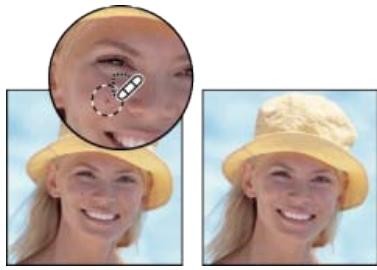
마우스 단추를 놓을 때마다 샘플 픽셀이 기존 픽셀과 혼합됩니다.

복구할 영역 가장자리의 대비가 강한 경우 선택 영역을 만든 후 [복구 브러시 도구]를 사용합니다. 선택 영역은 복구할 영역보다 커야 하고, 대비되는 픽셀의 경계를 정확하게 따릅니다. [복구 브러시 도구]로 선택 영역을 페인트할 때 색상은 선택 영역 밖으로 흘러나오지 않습니다.

스팟 복구 브러시 도구를 사용하여 재손질

[맨 위로](#)

[스팟 복구 브러시 도구]를 사용하면 사진의 반점이나 기타 결함을 신속하게 제거할 수 있습니다. [스팟 복구 브러시]는 [복구 브러시]와 사용 방법이 비슷합니다. [스팟 복구 브러시]는 이미지 또는 패턴의 샘플 픽셀을 사용하여 페인트하고 샘플 픽셀의 텍스처, 조명, 투명도 및 음영을 복구 중인 픽셀과 일치시킵니다. [복구 브러시]와 달리 [스팟 복구 브러시]는 샘플 스팟을 지정하지 않아도 됩니다. [스팟 복구 브러시]는 재손질된 영역 주변에서 자동으로 샘플링합니다.



스팟 복구 브러시를 사용하여 반점 제거

큰 영역을 제순질해야 하는 경우나 소스 샘플링에 대해 더 많은 제어가 필요한 경우 [스팟 복구 브러시] 대신 [복구 브러시]를 사용할 수 있습니다.

1. 도구 상자에서 [스팟 복구 브러시 도구] 를 선택합니다. 필요에 따라 [복구 브러시 도구], [패치 도구] 또는 [적목 현상 도구] 중 하나를 클릭하여 숨겨진 도구를 표시하고 선택합니다.
2. 옵션 막대에서 브러시 크기 선택합니다. 수정하려는 영역보다 약간 큰 브러시를 사용하면 한 번의 클릭으로 해당 영역 전체를 덮을 수 있으므로 가장 적합합니다.
3. (선택 사항) 옵션 막대의 [모드] 메뉴에서 혼합 모드를 선택합니다. 가장자리가 부드러운 브러시를 사용하는 경우 브러시 획 가장자리에서 노이즈, 필름 그레이 및 텍스처를 유지하려면 [대체]를 선택합니다.
4. 옵션 막대에서 [유형] 옵션을 선택합니다.

근접 일치 선택 영역 가장자리 주위의 픽셀을 사용하여 폐치로 사용할 영역을 찾습니다.

텍스처 만들기 선택 영역의 픽셀을 사용하여 텍스처를 만듭니다. 텍스처가 제대로 작동하지 않으면 영역을 통과해 드래그해 봅니다.

내용 인식 인접 이미지 내용을 비교하여 선택 영역을 매끄럽게 철하고, 어두운 영역 및 개체 가장자리와 같은 주요 세부 묘사를 실감나게 유지합니다.

[내용 인식] 옵션에 대해 더 크거나 정밀한 선택 영역을 만들려면 [편집] > [철] 명령을 사용합니다. ([내용 인식, 패턴 또는 작업 내용 철](#)을 참조하십시오.)

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.

영역 패치

맨 위로

[패치 도구]를 사용하면 다른 영역 또는 패턴의 픽셀을 사용하여 선택한 영역을 복구할 수 있습니다. [패치 도구]는 [복구 브러시 도구]처럼 샘플의 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.

내용 인식 패치 도구 사용 옵션에 대한 자세한 내용은 내용 인식 패치 및 이동을 참조하십시오.



패치 도구를 사용하여 픽셀 대체



패치된 이미지

샘플 퍼셀을 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. 샘플링된 영역에서 투명한 배경을 가진 텍스처를 추출하려면 [투명]을 선택합니다. 대상 영역을 샘플링된 영역으로 완전히 교체하려면 이 옵션을 선택해제합니다.
-  [투명] 옵션은 명확하게 구분되는 텍스처를 가진 단색 또는 그레이디언트 배경(예: 파란 하늘을 나는 새)에 가장 적합합니다.
5. 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 퍼셀로 패치됩니다.
 - 옵션 막대에서 [대상]이 선택되어 있으면 패치할 영역으로 선택 영역 테두리를 드래그합니다. 그런 다음 마우스 단추를 놓으면 새로 선택한 영역이 샘플 퍼셀로 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. 원하는 경우 위의 3-4 단계를 완료하여 선택 영역을 조정하고 투명 배경을 사용하여 패턴 텍스처를 적용합니다.
 4. 옵션 막대의 [패턴] 패널에서 패턴을 선택하고 [패턴 사용]을 클릭합니다.

적목 현상 제거

[맨 위로](#)

[적목 현상] 도구는 플래시를 켜고 찍은 사람 또는 동물 사진에서 적목 현상을 제거합니다.

1. [RGB 색상] 모드에서 [적목 현상] 도구 를 선택합니다. [적목 현상 도구]는 [스팟 복구 브러시 도구] 와 같은 그룹에 있습니다. 도구를 누르고 있으면 그룹에 추가된 도구가 표시됩니다.
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.

 피사체의 막대에 카메라 플래시가 반사되면 적목 현상이 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.

자세한 내용

- 혼합 모드
- 흐림 효과 필터
- 선명 효과 필터
- 사진 설정 브러시 선택

이미지 왜곡 및 노이즈 교정

렌즈 왜곡 정보

렌즈 왜곡 교정 및 원근 조정

이미지 노이즈 및 JPEG 가공물 감소

렌즈 왜곡 정보

맨 위로

배럴 왜곡은 직선이 이미지의 가장자리를 향해 바깥으로 불룩하게 휘어지게 하는 렌즈 결함입니다. 편쿠션 왜곡은 배럴 왜곡과 반대로 직선이 안쪽으로 휘어지는 현상입니다.



배럴 왜곡(왼쪽)과 편쿠션 왜곡(오른쪽)의 예

비네팅은 렌즈 주변의 밝기 감소로 인해 이미지의 모서리가 어둡게 나타나는 결함입니다. 색수차는 광선의 색상(파장)이 서로 달라 렌즈가 동일한 면에 초점을 맞추지 못하기 때문에 생기는 결함으로서 개체의 가장자리를 따라 색상 언저리가 나타나는 현상입니다.

일부 렌즈는 특정 초점 길이, f-스톱 및 초점 거리에 따라 다른 결함을 나타냅니다. [렌즈 교정] 필터를 사용하여 이미지를 만드는 데 사용되는 설정 혼합을 지정할 수 있습니다.

렌즈 왜곡 교정 및 원근 조정

맨 위로

[렌즈 교정] 필터는 배럴, 편쿠션 왜곡, 비네팅 및 색수차와 같은 일반적인 렌즈 결함을 수정합니다. 이 필터는 RGB 또는 회색 음영 모드의 8bpc 및 16bpc 이미지에만 적용됩니다.

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 자동 교정

렌즈 프로필을 사용하여 기본 [자동 교정] 옵션은 왜곡을 빠르고 정확하게 수정합니다. 적절한 자동 교정을 위해 이미지를 만든 카메라 및 렌즈와 시스템의 일치하는 렌즈 프로필을 식별하는 Exif 메타데이터가 필요합니다.

1. [필터] > [렌즈 교정]을 선택합니다.

2. 다음 옵션을 설정합니다.

교정 수정할 문제를 선택합니다. 교정으로 인해 이미지가 원본 치수와 다르게 확장 또는 축소되는 경우 [이미지 자동 비율]을 선택합니다.

[가장자리] 메뉴는 편쿠션, 회전 또는 원근 교정으로 인해 발생하는 공백 영역을 어떻게 처리할 것인지를 지정합니다. 투명도 또는 색상을 사용하여 빈 영역을 채우거나 이미지의 가장자리 픽셀을 확장할 수 있습니다.

검색 기준 [렌즈 프로필] 목록을 필터링합니다. 기본적으로 이미지 센서 크기를 기반으로 하는 프로필이 먼저 나타납니다. RAW 프로필을 먼저 나열하려면 팝업 메뉴 ▾를 클릭하고 [RAW 프로필 선호]를 선택합니다.

렌즈 프로필 일치하는 프로필을 선택합니다. 기본적으로 이미지를 만드는 데 사용된 카메라 및 렌즈와 일치하는 프로필만 표시됩니다. 단, 카메라 모델은 완벽히 일치하지 않아도 됩니다. 또한 초점 거리, f-스톱 및 초점 거리를 기반으로 선택된 렌즈에 대해 일치하는 하위 프로필을 자동으로 선택합니다. 자동 선택을 변경하려면 현재 렌즈 프로필을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 다른 하위 프로필을 선택합니다.

일치하는 렌즈 프로필이 없는 경우 [온라인 검색]을 클릭하여 Photoshop 커뮤니티에서 만든 추가 프로필을 가져옵니다. 나중에 사용하기 위해 온라인 프로필을 저장하려면 팝업 메뉴 ▾를 클릭하고 [로컬로 온라인 프로필 저장]을 선택합니다.

💡 사용자 프로필을 만들려면 Adobe 웹 사이트에서 무료 **Adobe Lens Profile Creator**를 다운로드합니다.

이미지 원근 및 렌즈 결함 수동 교정

수동 교정만 작용하거나 수동 교정을 사용하여 자동 렌즈 교정을 자세하게 지정할 수 있습니다.

1. [필터] > [렌즈 교정]을 선택합니다.
2. 대화 상자의 오른쪽 위에서 [사용자 정의] 탭을 클릭합니다.
3. (선택 사항) [설정] 메뉴에서 설정의 사전 설정 목록을 선택합니다. [렌즈 기본값]은 해당 이미지를 만들 때 사용된 카메라, 렌즈, 초점 길이, f-스톱 및 초점 거리에 대해 이전에 저장된 설정을 사용합니다. [이전 교정]은 가장 마지막 렌즈 교정에 사용된 설정을 사용합니다. 저장된 사용자 정의 설정 그룹은 메뉴의 맨 아래에 나열됩니다. ([설정 저장 및 카메라와 렌즈 기본값 설정](#)을 참조하십시오.)
4. 다음 중 원하는 옵션을 설정하여 이미지를 교정합니다.

왜곡 제거 렌즈 베럴 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. 베럴 왜곡을 교정하려면 이미지의 중심으로 드래그하고, 핀쿠션 왜곡을 교정하려면 이미지의 가장자리 쪽으로 드래그합니다. 표시된 빈 이미지 가장자리를 보정하려면 [자동 교정] 탭의 [가장자리] 옵션을 조정하십시오.

언저리 수정 설정 다른 색상 채널을 기준으로 색상 채널의 크기를 조정하여 언저리를 보정합니다.

이미지 미리 보기 를 확대하면 교정할 언저리를 더 크게 볼 수 있습니다.

비네팅 양 이미지의 가장자리를 따라 밝기 또는 어둡기의 양을 설정합니다. 렌즈 결합 또는 부적합한 렌즈 음영으로 인해 모서리가 어두워진 이미지를 교정합니다.

독창적인 효과를 위해 비네팅을 적용할 수도 있습니다.

비네팅 중간점 [양] 슬라이더가 영향을 미치는 영역의 너비를 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.

참고: 원근 또는 각도 설정을 조정할 때 원치 않는 비율 조정을 방지하려면 [자동 교정] 탭에서 [이미지 자동 비율]을 선택 해제합니다.

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

필요한 교정 양을 판단하기 쉽도록 미리 보기 배율과 격자 선을 조정합니다.

- 이미지 미리 보기 확대를 변경하려면 [확대 도구]를 사용하거나 미리 보기 이미지의 왼쪽 아래에 있는 확대 제어를 사용합니다.
- 미리 보기 창에서 이미지를 이동하려면 [손 도구]를 선택한 다음 이미지 미리 보기에서 드래그합니다.
- 격자를 사용하려면 대화 상자 아래에서 [격자 표시]를 선택합니다. [크기] 제어를 사용하여 격자 간격을 조정하고 [색상] 제어를 사용하여 격자의 색상을 변경합니다. [격자 이동 도구] 를 사용하면 격자를 이미지에 맞춰 정렬할 수 있습니다.

설정 저장 및 카메라 및 렌즈 기본값 설정

[렌즈 교정] 대화 상자에서 설정을 저장하여 동일한 카메라, 렌즈 및 초점 거리를 사용하여 만들어진 다른 이미지에 다시 적용할 수 있습니다. Photoshop에서는 왜곡, 색수차 및 비네팅에 대한 [자동 교정] 설정과 [사용자 정의] 설정을 모두 저장합니다. 원근 교정 설정은 일반적으로 이미지마다 다르기 때문에 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 저장을 선택합니다. 저장된 설정을 사용하려면 [설정] 메뉴에서 선택합니다. 설정을 기본 폴더 외부에 저장하면 메뉴에 나타나지 않습니다. 이 경우 설정 불러오기 명령을 사용하여 설정에 액세스할 수 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 디지털카메라에서 높은 ISO 설정으로 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 스캔 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 결합처럼 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 개체와 같은 가장자리와 이미지 세부 묘사를 유지합니다. 100이라는 값을 지정하면 대부분의 이미지 세부 묘사가 유지되지만 광도 노이즈 감소량은 최소로 낮아집니다. [강도] 제어와 [세부 묘사 유지] 제어의 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 제어를 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] 제어를 사용하여 채널의 노이즈를 줄입니다.

기타 도움말 항목

- Camera Raw에서 렌즈 왜곡 교정

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호 정책

모양 변경 및 변형

새로운 자르기 도구

[Lynda.com](#)(2012년 10월 7일)

비디오 자습서

대화형 미리 보기를 사용하면 이미지 크기를 정확하게 재단할 수 있습니다.

광각 렌즈 교정

[Kelby](#)(2012년 10월 7일)

비디오 자습서

세부 데이터베이스에서 발생하는 렌즈 문제를 신속히 보정합니다.

원근 수정

[video2brain](#)(2012년 5월 7일)

비디오 자습서

사진 각도를 신속히 수정합니다.

회여진 이미지 평기

[video2brain](#)(2012년 5월 7일)

비디오 자습서

수평선을 정의합니다.

이 페이지에서 연결된 일부 내용은 영어로만 제공됩니다.

개체 변형

전문가 의견: 자유 변형 명령

변형 적용

변형할 항목 선택

변형에 사용할 참조점 설정 및 이동

비율 조정, 회전, 기울이기, 왜곡, 원근 적용 또는 뒤집기

정확하게 회전 또는 뒤집기

변형 반복

변형할 때 항목 복제

자유 변형

항목 뒤집기

퍼펫 뒤집기

변형 적용

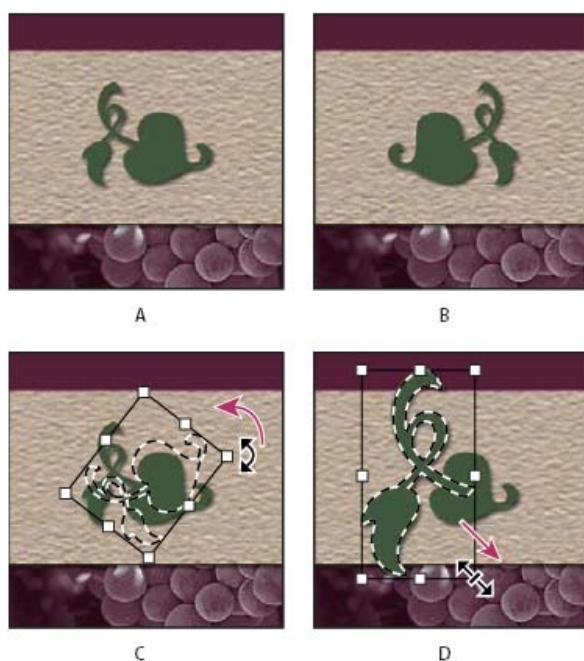
[맨 위로](#)

변형은 이미지에 대해 비율 조정, 회전, 기울이기, 높이기 또는 뒤집기 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 레스터 이미지에 적용하려면 [고급 개체]를 사용합니다. ([고급 개체 정보](#)를 참조하십시오.) 벡터 모양 또는 패스 변형은 개체를 생성하는 수학 계산만 변경하므로 항상 비파괴적입니다.

개체를 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 레스터 이미지를 뒤틀고 왜곡할 수도 있습니다.



이미지 변형

A. 원본 이미지 B. 뒤집힌 레이어 C. 회전된 선택 영역 테두리 D. 비율 조정된 개체의 부분

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 개체의 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.

180도 회전, 90도 시계 방향 회전, 90도 반시계 방향 회전 항목을 지정한 각도만큼 시계 방향이나 반시계 방향으로 회전시킵니다.

상하로 뒤집기 항목을 가로 또는 세로로 뒤집습니다.

변형 할 항목 선택

[맨 위로](#)

- 다음 중 하나를 수행합니다.

- 전체 레이어를 변형하려면 레이어를 활성화한 다음 아무것도 선택하지 않아야 합니다.

참고: 배경 레이어는 변형할 수 없습니다. 배경 레이어를 변형하려면 이를 먼저 일반 레이어로 변환합니다.

- 레이어의 일부를 변형하려면 [레이어] 패널에서 레이어를 선택한 다음 레이어에서 이미지 일부를 선택합니다.

- 여러 레이어를 변형하려면 [레이어] 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다. 여러 레이어를 서로 연결하거나, Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 하나 이상의 레이어를 클릭하여 여러 레이어를 선택합니다. 또한 [레이어] 패널에서 Shift 키를 누른 채 인접한 여러 레이어를 선택할 수도 있습니다. ([레이어 선택, 그룹화 및 연결](#)을 참조하십시오.)

- 레이어 마스크나 벡터 마스크를 변형하려면 마스크 연결을 해제하고 [레이어] 패널에서 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. ([패치 선택](#)을 참조하십시오.)

- 선택 영역 테두리를 변형하려면 선택 영역을 만들거나 불리웁니다. 그런 다음 [선택] > [선택 영역 변형]을 선택합니다.

- 알파 채널을 변형하려면 [채널] 패널에서 채널을 선택합니다.

변형에 사용할 참조점 설정 또는 이동

[맨 위로](#)

모든 변형은 참조점이라는 고정된 점을 기준으로 이루어집니다. 기본적으로 이 점은 변형되는 항목의 중심에 있습니다. 그러나 옵션 막대의 참조점 위치 설정 도구를 사용하여 참조점을 변경하거나 중심점을 다른 위치로 이동할 수 있습니다.

- 변형 명령을 선택합니다. 이미지에 테두리 상자가 나타납니다.

- 다음 중 하나를 수행합니다.

- 옵션 막대의 참조점 로케이터 에서 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 참조점 을 드래그합니다. 중심점이 변형할 항목 바깥에 위치할 수도 있습니다.

비율 조정, 회전, 기울이기, 왜곡, 원근 적용 또는 뒤틀기

[맨 위로](#)

- 변형 대상을 선택합니다.

- [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.

- (선택 사항) 옵션 막대의 참조점 로케이터 에서 정사각형을 클릭합니다.

- 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 조

절점, 선 또는 메시 내의 영역을 드래그하여 테두리 상자와 메시의 모양을 변경합니다.

- 옵션 막대에서 모든 유형의 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 유형의 변형으로 전환합니다.

참고: 비트맵 이미지를 모양이나 폐스에 대해 변형하면 변형할 때마다 비트맵 이미지가 조금씩 흐려지므로 각 변형을 개별적으로 적용하는 것 보다 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 윈과 내부를 두 번 클릭합니다.
- 변형을 취소하려면 Esc 키를 누르거나 옵션 막대에서 [취소] 단추 를 클릭합니다.

정확하게 회전 또는 뒤집기

[맨 위로](#)

1. 변형 대상을 선택합니다.

2. [편집] > [변형]을 선택하고 하위 메뉴에서 다음 명령 중 하나를 선택합니다.

- 회전 - 옵션 막대에서 각도를 지정합니다.
- 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 폐스를 변형하는 경우에는 [변형] 명령이 [폐스 변형] 명령으로 바뀌고, 전체 폐스가 아니라 여러 개의 폐스 선분을 변형하는 경우에는 [변형] 명령이 [점 변형] 명령으로 바뀝니다.

변형 반복

[맨 위로](#)

- [편집] > [변형] > [반복], [편집] > [폐스 변형] > [반복] 또는 [편집] > [점 변형] > [반복]을 선택합니다.

변형 할 때 항목 복제

[맨 위로](#)

- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 [변형] 명령을 선택합니다.

자유 변형

[맨 위로](#)

[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 유형 사이를 전환하면 됩니다.

참고: 모양 또는 전체 폐스를 변형하는 경우에는 [변형] 명령이 [폐스 변형] 명령으로 바뀌고, 전체 폐스가 아니라 여러 개의 폐스 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 제어 표시]를 선택합니다.
 - 벡터 모양 또는 폐스를 변형하는 경우에는 [폐스 선택] 도구 를 선택합니다. 그런 다음 옵션 막대에서 [변형 제어 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 [너비] 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 Δ 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 Δ 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 윈과 내부를 두 번 클릭합니다.
- 변형을 취소하려면 Esc 키를 누르거나 옵션 막대에서 [취소] 단추 를 클릭합니다.

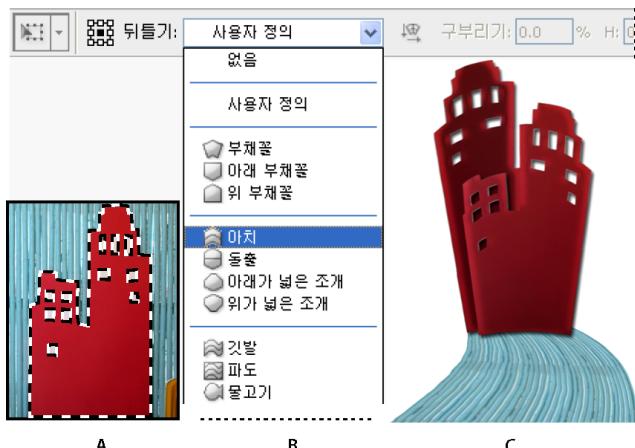
참고: 비트맵 이미지를 모양이나 폐스에 대해 변형하면 변형할 때마다 비트맵 이미지가 조금씩 흐려지므로 각 변형을 개별적으로 적용하는 것보다 여러 가지 명령을 실행한 후 누적된 변형을 적용하는 것이 좋습니다.

항목 뒤틀기

[맨 위로](#)

뒤틀기 명령으로 조절점을 드래그하여 이미지 모양이나 폐스 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 메시 및 조절점을 표시하거나 숨길 수 있습니다.



뒤틀기 사용

A. 뒤틀기 할 모양 선택 B. 옵션 막대의 뒤틀기 스타일 팝업 메뉴에서 뒤틀기 선택 C. 여러 개의 뒤틀기 옵션을 사용한 결과

- 뒤틀기 대상을 선택합니다.
- 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 수행하십시오.

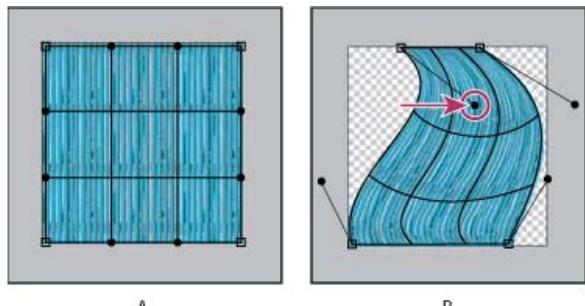
- 특정 모양을 사용하여 뒤틀려면 옵션 막대의 [뒤틀기] 팝업 메뉴에서 뒤틀기 스타일을 선택합니다.



조절점을 드래그하여 메시 뒤틀기

• 모양을 조정하려면 조절점, 테두리 상자나 메시의 선분, 메시 내 영역을 드래그합니다. 곡선을 조정할 때는 조절점 핸들을 사용합니다. 이는 벡터 그래픽의 곡선 선분에서 핸들을 조정하는 것과 비슷합니다.

 마지막 핸들을 조정을 취소하려면 [편집] > [실행 취소]를 선택합니다.



A

B

뒤틀기 모양 조정

A. 원본 뒤틀기 메시 **B.** 핸들, 메시 세그먼트 및 메시 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.

참고: 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.

퍼펫 뒤틀기

[맨 위로](#)

[퍼펫 뒤틀기]는 다른 영역은 그대로 유지하면서 특정 이미지 영역만 심하게 왜곡할 수 있도록 하는 시각적 메시를 제공합니다. 적용 범위는 미세한 이미지 재순질(예: 머리털 모양 지정)부터 전체 변형(예: 팔 또는 다리 위치 다시 지정)까지 다양합니다.

이미지 레이어 이외에 레이어 및 벡터 마스크에도 [퍼펫 뒤틀기]를 적용할 수 있습니다. 데이터 손실 없이 이미지를 비파괴적으로 왜곡하려면 [고급 개체]를 사용합니다. ([고급 개체 만들기](#)를 참조하십시오.)

1. [레이어] 패널에서 변형 할 레이어 또는 마스크를 선택합니다.

2. [편집] > [퍼펫 뒤틀기]를 선택합니다.

3. 옵션 막대에서 다음 메시 설정을 조정합니다.

모드 메시의 전체 탄성을 결정합니다.

 광각 이미지 또는 텍스처 맵을 뒤틀기 위한 신축성이 뛰어난 메시 항목에 대해 [왜곡]을 선택합니다.

조밀도 메시 점의 간격을 결정합니다. [포인트 많게]의 경우 정밀도가 높아지지만 처리 시간이 더 걸립니다. 반대로 [포인트 적게]는 정밀도가 떨

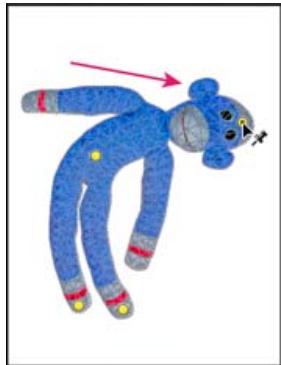
여기지만 처리 시간이 적게 걸립니다.

확장 메시의 외부 가장자리를 확장하거나 축소합니다.

메시 표시 선택 해제하면 조정 편만 표시되므로 변형 미리 보기가 더 선명해집니다.

 조정 편을 일시적으로 숨기려면 H 키를 누릅니다.

4. 이미지 창에서 변형할 영역과 제자리에 고정할 영역에 편을 추가하려면 클릭합니다.



퍼펫 메시에서 편 이동. 인접하는 편을 인접 영역에 그대로 유지합니다.

5. 편의 위치를 다시 지정하거나 제거하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 편을 드래그하여 메시를 뒤틀립니다.
- 다른 메시로 가려진 메시 영역을 나타내려면 옵션 막대에서 [편 깊이] 단추 를 클릭합니다.
- 선택한 편을 제거하려면 Delete 키를 누릅니다. 다른 개별 편을 제거하려면 커서를 해당 편 위에 놓고 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 다음 가위 모양 아이콘 가 나타나면 클릭합니다.
- 옵션 막대에서 [모든 편 제거] 단추 를 클릭합니다.

 여러 편을 선택하려면 Shift 키를 누른 채로 해당 편을 클릭하거나 컨텍스트 메뉴에서 모든 편 선택을 선택합니다.

6. 메시를 편 주위로 회전하려면 메시를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- 메시를 고정 각도만큼 회전하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채로 편 옆에 커서를 놓습니다. 이 때 커서를 편 위에 놓지 마십시오. 원이 나타나면 메시를 드래그하여 시각적으로 회전합니다.

 회전 각도가 옵션 막대에 표시됩니다.

- 선택한 모드 옵션을 기반으로 하여 메시를 자동으로 회전하려면 옵션 막대의 [회전] 메뉴에서 [자동]을 선택합니다.

7. 변형이 끝나면 Enter 키 또는 Return 키를 누릅니다.



Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 눌러 선택한 편 주위로 메시를 회전합니다.

자르기, 회전 및 캔버스 조정

이미지 자르기

자를 때 원근 변형 | **CS5**

스캔한 사진 자르기와 똑바르게 하기

이미지 똑바르게 하기

전체 이미지 회전 또는 뒤집기

캔버스 크기 변경

프레임 만들기

이미지 자르기

맨 위로

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 퍽셀을 재단할 수도 있습니다.

 CS6의 자르기 도구 사용 방법을 알아보려면 사진 자르기 및 똑바르게 하기를 참조하십시오.



자르기 도구 사용

자르기 도구를 사용하여 이미지 자르기 | **CS5**

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, 너비 및 해상도 값을 입력합니다. 높이와 너비의 치수를 전환하려면 [높이와 너비 교체] 아이콘 을 클릭합니다.
 - 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.

 리샘플링 사전 설정을 선택하거나 생성하려면 옵션 막대에서 [자르기] 도구 아이콘 옆에 있는 삼각형을 클릭합니다. (도구 사전 설정 만들기 및 사용을 참조하십시오.)

3. 보존할 이미지의 일부를 드래그하여 선택 윤곽을 만듭니다.
4. 필요하면 자르기 선택 윤곽을 조정합니다.
 - 선택 윤곽을 다른 위치로 이동하려면 테두리 상자 안에 포인터를 놓고 드래그합니다.
 - 선택 윤곽의 비율을 조정하려면 핸들을 드래그합니다. 가로세로 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 회전할 수 없습니다.
5. 옵션 막대에서 다음을 설정합니다.

자른 영역 이미지 파일에서 자른 영역을 보존하려면 [숨기기]를 선택합니다. [이동] 도구 를 사용하여 이미지를 이동하면 숨겨진 영역을 나타낼 수 있습니다. 자른 영역을 버리려면 [삭제]를 선택합니다.

참고: 배경 레이어만 있는 이미지에 대해서는 [숨기기] 옵션을 사용할 수 없으므로 배경을 일반 레이어로 변환해야 합니다.

자르기 안내선 오버레이 [삼등분 선]을 선택하여 컴포지션 요소를 1/3씩 증가 배치할 수 있도록 안내선을 추가합니다. [격자]를 선택하여 자르기 크기에 따라 적절한 간격으로 고정 지침을 표시합니다.

보호 자르기 보호는 삭제되거나 숨겨진 이미지 영역을 음영 처리합니다. [보호]를 선택하는 경우 보호막의 색상과 불투명도를 지정할 수 있습니다. [보호]를 선택 해제하면 자르기 선택 윤곽 밖의 영역이 나타납니다.

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.
- 원쪽 위 픽셀 색상 - 이미지에서 원쪽 위 픽셀의 색상이 있는 영역을 제거합니다.
- 오른쪽 아래 픽셀 색상 - 이미지에서 오른쪽 아래 픽셀의 색상이 있는 영역을 제거합니다.

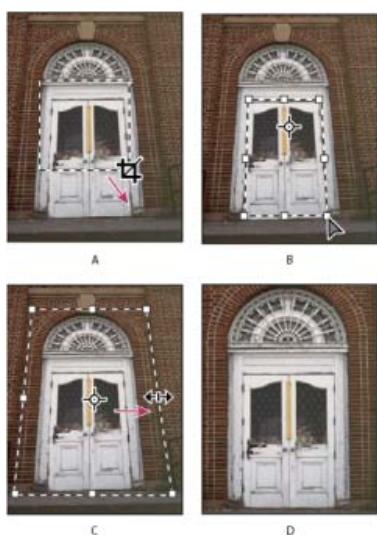
3. 이미지에서 재단할 부분 (위, 아래, 원쪽 또는 오른쪽)을 한 곳 이상 선택합니다.

자를 때 원근 변형 | CS5

맨 위로

 Photoshop CC 및 CS6의 원근 변형 방법에 대해 알아보려면 자를 때 원근 변형을 참조하십시오.

[자르기 도구]에는 이미지의 원근을 변형할 수 있는 옵션이 있습니다. 원근감 변형은 대형 왜곡이 포함된 이미지를 작업할 때 유용합니다. 개체를 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. 초기 자르기 선택 윤곽 그리기 B. 개체의 가장자리에 맞게 자르기 선택 윤곽 조정 C. 자르기 경계 확장 D. 최종 이미지

1. [자르기 도구] 를 선택하고 자르기 모드를 설정합니다.

2. 원래 장면에서는 직사각형 형태였지만 이미지에서는 직사각형으로 나타나지 않은 개체 주위로 자르기 선택 윤곽을 드래그합니다. 이 개체의 가장자리를 사용하여 이미지의 원근을 정의하게 됩니다. 선택 윤곽은 정밀하지 않아도 됩니다. 나중에 조정할 수 있습니다.

참고: 원근을 제대로 변형하려면 원래 장면에서 사각형이었던 개체를 선택해야 합니다.

3. 옵션 막대에서 [원근]을 선택하고 원하면 다른 옵션을 설정합니다.

4. 자르기 선택 윤곽의 모퉁이 핸들을 움직여 개체의 가장자리와 일치시킵니다. 이 과정에서 이미지의 원근이 정의되므로 자르기 선택 윤곽을 개체의 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.

스캔한 사진 자르기 및 똑바르게 하기

[맨 위로](#)

스캐너에 사진을 여러 장 놓고 한 번에 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 유지하고 배경(일반적으로 스캐너 베드)은 노이즈가 거의 없는 균일한 색상이어야 합니다. [사진 자르기와 똑바르게 하기] 명령은 윤곽이 선명한 개체에서 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.
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.

이미지 똑바르게 하기

[맨 위로](#)

[눈금자] 도구는 가로 선, 빌딩 벽 및 다른 주요 요소에 이미지를 빠르게 정렬할 수 있도록 [똑바르게 하기] 옵션을 제공합니다.

1. [눈금자 도구] 를 선택합니다. 필요한 경우 [스포이드] 도구를 길게 눌러 [눈금자]를 나타냅니다.
2. 이미지에서 주요 가로 또는 세로 요소를 가로질러 드래그합니다.
3. 옵션 막대에서 [똑바르게 하기]를 클릭합니다.

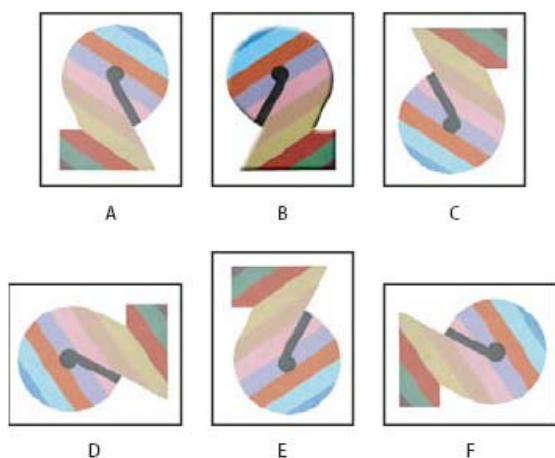
Photoshop에서는 이미지를 똑바르게 하고 자동으로 자릅니다. 새 문서 가장자리를 벗어나는 이미지 영역을 표시하려면 [편집] > [실행 취소]를 선택합니다.

 자동으로 잘리는 것을 완전히 방지하려면 Alt 키(Windows)나 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 [똑바르게 하기]를 클릭합니다.

전체 이미지 회전 또는 뒤집기

[맨 위로](#)

이미지 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 90도 회전 **E.** 180도 회전 **F.** 시계 방향으로 90도 회전

- [이미지] > [이미지 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.

캔버스 가로 또는 세로로 뒤집기 해당 축에 따라 이미지를 뒤집습니다.

참고: [이미지 회전]은 파괴적인 편집이며 파일 정보를 실제로 수정합니다. 비파괴 회전된 이미지를 보려면 [회전 도구]를 사용합니다.

캔버스 크기 변경

[맨 위로](#)

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.
 - [너비]와 [높이] 상자에 캔버스의 너비와 높이를 입력합니다. 이때 [너비] 및 [높이] 상자 옆에 있는 팝업 메뉴에서 원하는 측정 단위를 선택합니다.
 - [상대치]를 선택하고 이미지의 현재 캔버스 크기를 늘리거나 줄일 크기를 입력합니다. 이때 캔버스 크기를 늘리려면 양수를 입력하고 캔버스 크기를 줄이려면 음수를 입력합니다.
3. [기준]에서 정사각형을 클릭하여 새 캔버스에서 기존 이미지를 놓을 위치를 지정합니다.
4. [캔버스 확장 색상] 메뉴에서 옵션을 선택합니다.
 - 전경 - 새 캔버스를 현재 전경색으로 채웁니다.
 - 배경 - 새 캔버스를 현재 배경색으로 채웁니다.
 - 흰색, 검정, 회색 - 새 캔버스를 해당 색상으로 채웁니다.
 - 기타 - 색상 피커를 사용하여 새 캔버스 색상을 선택합니다.

참고: [캔버스 확장 색상] 메뉴 오른쪽에 있는 흰색 정사각형을 클릭하여 [색상 피커]를 열 수도 있습니다.

이미지에 배경 레이어가 없으면 [캔버스 확장 색상] 메뉴는 사용할 수 없습니다.

5. [확인]을 클릭합니다.



원본 캔버스와 전경색을 사용하여 이미지의 오른쪽에 추가된 캔버스

프레임 만들기

[맨 위로](#)

캔버스 크기를 확장하고 특정 색상으로 채워 사진 프레임을 만들 수 있습니다.

다음과 같이 사전 정의된 기능을 사용하여 멋진 사진 프레임을 만들 수도 있습니다. 사진 사본으로 작업하는 것이 가장 좋습니다.

1. [액션] 패널을 엽니다. [창] > [액션]을 선택합니다.
2. [액션] 패널 메뉴에서 [프레임]을 선택합니다.
3. 목록에서 프레임 액션 중 하나를 선택합니다.
4. [선택 영역 재생] 단추를 클릭합니다.

액션이 재생되고 사진 둘레에 프레임이 만들어집니다.

기타 도움말 항목

- [Camera Raw](#)에서 이미지 회전, 자르기 및 제순질

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

사진 자르기와 똑바르게 하기 | CC, CS6

이미지의 일부를 자르거나 제거하기

자르기 도구 업데이트 | Creative Cloud에만 해당

이미지 똑바르게 하기

차를 때 원근 변형

자르기 도구를 사용하여 캔버스 크기 조정

자르기는 이미지의 일부를 제거하여 이미지에서 중심이 되는 부분을 만들거나 구도를 강조하는 과정입니다. 자르기 도구를 사용하여 Photoshop의 이미지를 자르고 똑바르게 합니다. Photoshop CC 및 CS6의 자르기 도구는 비파괴적이며 자른 픽셀을 유지하도록 선택하여 자른 가장자리를 나중에 최적화할 수 있습니다. 자르기 도구는 자르는 동안 이미지를 똑바르게 할 직관적인 방법도 제공합니다.

모든 작업에서 시각적 안내선은 대화형 미리 보기로 제공합니다. 사진을 자르거나 똑바르게 할 때 실시간 피드백은 최종 결과를 시각화하는데 도움이 됩니다.

이미지의 일부를 자르거나 제거하기

[맨 위로](#)

- 도구 모음에서 자르기 도구 를 선택합니다. 가장자리를 자르면 이미지의 가장자리에 표시됩니다.
- 새 자르기 영역을 그리거나 모서리 및 가장자리 핸들을 드래그하여 이미지에 자르기 테두리를 지정합니다.
- (선택적) 제어 막대를 사용하여 자르기 옵션을 지정합니다.



A. 활성 도구 B. 크기 및 비율 C. 자르기 상자 회전 D. 이미지 똑바르게 하기 E. 보기 F. 자르기 옵션 G. 자른 픽셀 삭제

크기 및 비율 자르기 상자의 비율 또는 크기를 선택합니다. 사전 설정을 선택하거나 원하는 비율을 입력하거나 나중에 사용하기 위해 원하는 사전 설정 값을 정의할 수도 있습니다.

보기 보기를 선택하여 자르는 동안 오버레이 안내선을 표시합니다. 삼등분 선, 격자 및 골든 비율과 같은 안내선을 사용할 수 있습니다. 모든 옵션을 돌아가면서 보려면 O를 누르십시오.

자르기 옵션 [설정] 메뉴를 클릭하여 자르기 옵션을 추가로 지정합니다.

클래식 모드 사용 이전 Photoshop 버전에서와 같은 자르기 도구를 사용하려고 하는 경우 이 옵션을 사용합니다. 클래식 모드에서 자르기 도구 사용에 대한 자세한 내용은 자르기, 회전 및 캔버스 조정을 참조하십시오.

자동 중앙 미리 보기 이 옵션을 활성화하여 캔버스 중앙에 미리 보기로 배치합니다.

자른 영역 표시 이 옵션을 활성화하여 잘린 영역을 표시합니다. 이 옵션이 비활성화되면 최종 영역만 미리 보게 됩니다.

자르기 방패 활성화 자르기 방패를 사용하여 색조가 지정된 자른 영역을 오버레이합니다. 색상과 불투명도를 지정할 수 있습니다. 불투명도 자동 조정을 활성화할 경우, 자른 테두리를 편집할 때 불투명도가 감소합니다.

자른 픽셀 삭제 이 옵션을 비활성화하여 비파괴적 자르기를 적용하고 자르기 테두리 외부에 픽셀을 유지합니다. 비파괴적 자르기는 픽셀을 제거하지 않습니다. 나중에 이미지를 클릭하여 현재 자르기 테두리 외부에 있는 영역을 봅니다.

이 옵션을 활성화하여 자르기 영역 외부에 있는 픽셀을 삭제합니다. 이러한 픽셀이 사라지며 향후 조정을 위해 사용할 수 없습니다.

 자르기 상자를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 컨텍스트 메뉴에서 일반적인 자르기 옵션에 액세스합니다.

- Enter(Windows) 또는 Return(Mac OS) 키를 눌러 사진을 자릅니다.

자르기 및 똑바르게 하기에 대한 자세한 내용은 Julieanne Kost의 [새롭게 디자인된 자르기 도구](#)를 참조하십시오.

자르기 도구 업데이트 | Creative Cloud에만 해당

[맨 위로](#)

참고: 이 기능은 Photoshop CS6의 Creative Cloud에서 도입되었습니다.

자르기 도구 업데이트에는 다음과 같은 다양한 버그 수정과 향상된 기능이 포함되어 있습니다.

- 종횡비 메뉴의 전면 이미지 및 새로운 사전 설정
- 양방향 화살표 아이콘을 클릭하면 너비 및 높이 값이 교체되어 자르기 방향이 변경됩니다. 이 아이콘은 회전 자르기 상자 단추를 대체합니다.
- 종횡비 메뉴에서 **W x H x** 해상도를 선택하면 옵션 막대에 해상도 필드가 표시되고 너비 및 높이 값이 자동으로 채워집니다.
- 지우기 단추를 클릭하면 옵션 막대에서 너비 및 높이 필드의 값이 지워집니다. 해상도 필드에 값이 표시될 경우 이 값도 지워집니다.
- 전면 이미지의 단축키가 자르기 도구 및 원근 자르기 도구 둘 다 **F**에서 **I**로 바뀌었습니다.



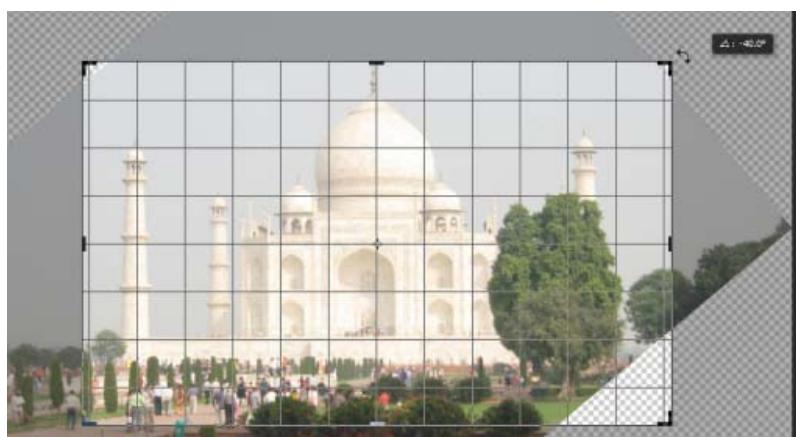
Creative Cloud 자르기 도구 옵션 막대

A. 종횡비 메뉴 B. 너비 및 높이 값 교체 C. 오버레이 옵션

이미지 똑바르게 하기

[맨 위로](#)

자르는 동안 이미지를 똑바르게 할 수 있습니다. 똑바르게 하기 위해 이미지가 회전 및 정렬됩니다. 회전된 픽셀을 적용하기 위해 이미지 캔버스 크기가 자동으로 조정됩니다.



이미지를 똑바르게 하기 위해 자르기 도구를 사용하여 이미지 회전

- 이미지를 똑바르게 하려면 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 포인터를 약간 모서리 핸들 바깥으로 두고 이미지를 드래그하여 회전합니다. 격자가 자르기 상자 내부에 표시되고 이미지가 뒤에서 회전됩니다.
 - 제어 막대에서 똑바르게 하기를 클릭한 다음 똑바르게 하기 도구를 사용하여 사진을 똑바르게 하도록 참조선을 그립니다. 예를 들어 가로 또는 가장자리를 따라 선을 그려 이미지를 똑바르게 합니다.

자르기 도구를 사용하여 이미지를 똑바르게 하기를 설명한 비디오를 시청하려면 [구부러진 이미지 똑바르게 하기](#)를 참조하십시오.

자를 때 원근 변형

[맨 위로](#)

원근 자르기 도구를 사용하면 자르는 동안 이미지의 원근을 변형할 수 있습니다. 대형 왜곡이 포함된 이미지 작업 시 원근 자르기 도구를 사용합니다. 개체를 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. 원본 이미지 B. 개체의 가장자리에 맞추어 자르기 선택 윤곽 조정 C. 최종 이미지

1. 이미지 원근을 수정하려면 자르기 도구를 누른 채로 원근 자르기 도구 를 선택합니다.
2. 왜곡된 개체 주변에 선택 윤곽을 그립니다. 선택 윤곽의 가장자리를 개체의 사각형 가장자리에 맞춥니다.
3. Enter(Windows) 또는 Return(Mac OS) 키를 눌러 원근 자르기를 완료합니다.

자르기 도구를 사용하여 캔버스 크기 조정

[맨 위로](#)

자르기 도구를 사용하여 이미지 캔버스 크기를 조정할 수 있습니다.

1. 도구 모음에서 자르기 도구 를 선택합니다. 가장자리를 자르면 이미지의 가장자리에 표시됩니다.
2. 캔버스를 확대하려면 자르기 핸들을 바깥쪽으로 드래그합니다. Alt/Option 수정자 키를 사용하여 모든 면에서 확대합니다.
3. Enter(Windows) 또는 Return(Mac OS) 키를 눌러 액션을 확인합니다.

캔버스의 크기를 조정하기 위해 이미지 > 캔버스 크기를 사용할 수도 있습니다. [캔버스 크기 변경](#)을 참조하십시오.

Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

소실점

소실점 대화 상자 개요

소실점에서 작업

측정, 텍스처 및 **3D** 정보 내보내기

원근감 있는 평면 및 격자 정보

소실점을 사용하여 원근감 있는 평면 정의 및 조정

격자를 **Photoshop**으로 렌더링

소실점의 선택 영역 정보

이미지의 다른 영역으로 선택 영역 칠하기

소실점을 사용하여 선택 영역 복사

항목을 소실점에 붙여넣기

소실점에서 색상을 사용하여 페인트

소실점에서 샘플 퍽셀을 사용하여 페인트

소실점을 사용하여 측정 (**Photoshop Extended**)

소실점은 건물 측면, 벽, 바닥 또는 사각형 개체와 같이 원근감 있는 평면이 포함된 이미지에서 원근감을 교정하여 편집하는 기능을 간소화합니다. 소실점을 사용하면 이미지에서 평면을 지정한 후 페인팅, 복제, 복사, 붙여넣기 및 변환과 같은 편집 기능을 사용할 수 있습니다. 모든 편집 내용은 작업하고 있는 평면의 원근을 유지합니다. 이미지의 내용을 재순질, 추가 또는 제거하면 편집 내용의 방향과 비율이 원근감 있는 평면에 따라 적절하게 조정되므로 좀 더 사실적인 결과가 나타납니다. 소실점을 사용하여 작업이 끝난 후에는 **Photoshop**에서 이미지를 계속 편집할 수 있습니다. 이미지에서 원근감 있는 평면 정보를 보존하려면 문서를 **PSD**, **TIFF** 또는 **JPEG** 형식으로 저장합니다.



이미지의 원근감 있는 평면 편집

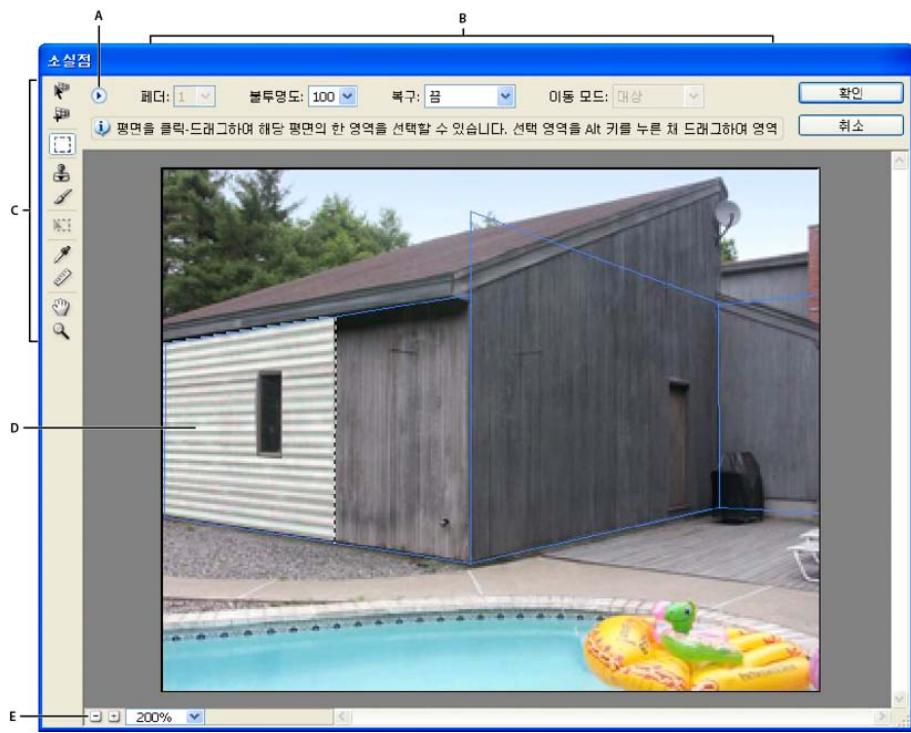
또한 **Photoshop Extended** 사용자는 이미지에서 개체를 측정한 다음, 3D 응용 프로그램에서 사용할 수 있도록 3D 정보와 측정을 **DXF** 및 **3DS** 형식으로 내보낼 수도 있습니다.

소실점 사용에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0019_kr을 참조하십시오.

소실점 대화 상자 개요

[맨 위로](#)

[소실점] 대화 상자([필터]>[소실점])에는 원근감 있는 평면을 정의하는 도구, 이미지 편집 도구, 측정 도구(**Photoshop Extended**에만 해당) 및 이미지 미리 보기가 포함되어 있습니다. [소실점 도구](선택 윤곽, 도장, 브러시 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.



A. 소실점 메뉴 B. 옵션 C. 도구 상자 D. 소실점 세션 미리 보기 E. 돋보기 옵션

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 소실점에서 샘플 픽셀을 사용하여 페인트 및 복제 도장 도구를 사용하여 재손질을 참조하십시오.

브러시 도구 선택된 색상으로 평면을 페인트합니다.

변형 도구 테두리 상자 핸들을 움직여 선택한 유동 영역의 비율을 조정하거나 회전하거나 이동합니다. 이 도구의 기능은 직사각형 선택 영역에 [자유 변형] 명령을 사용할 때와 비슷합니다. 자세한 내용은 자유 변형을 참조하십시오.

스포이드 도구 미리 보기 이미지에서 클릭할 때 페인트할 색상을 선택합니다.

측정 도구 평면에서 항목의 거리 및 각도를 측정합니다. 소실점을 사용하여 측정 (Photoshop Extended)을 참조하십시오.

돋보기 도구 미리 보기 창에서 이미지를 확대하거나 축소합니다.

손 도구 미리 보기 창에서 이미지를 이동합니다.

미리 보기 이미지 확대 또는 축소

❖ 다음 중 하나를 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.
- 더하기 기호(+) 또는 빼기 기호(-) 단추를 눌러 각각 확대하거나 축소합니다.
- 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

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [소실점] 대화 상자에서 [손 도구]를 선택하고 미리 보기 이미지에서 드래그합니다.
- 아무 도구나 선택하고 스페이스바를 누른 채 미리 보기 이미지에서 드래그합니다.

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 블루명도 조절, 스타일 및 혼합 모드를 사용할 수 있습니다.
- 이미지 내용을 현재 이미지 크기보다 크게 복제하려는 경우 추가 내용이 모두 나타날 수 있도록 캔버스 크기를 늘립니다. 자세한 내용은 캔버스 크기 변경을 참조하십시오.
- Photoshop 클립보드의 항목을 [소실점]으로 붙이려면 먼저 항목을 복사한 다음 [소실점] 명령을 선택합니다. 복사된 항목은 다른 Photoshop 문서의 항목이 될 수도 있습니다. 유형을 복사할 경우 텍스트 레이어를 래스터화한 다음 클립보드에 복사해야 합니다.
- [소실점] 결과를 이미지의 특정 영역으로 제한하려면 [소실점] 명령을 선택하기 전에 선택 영역을 만들거나 마스크를 이미지에 추가합니다. 자세한 내용은 선택 유팽 도구를 사용하여 선택 및 마스크 및 알파 채널 정보를 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.

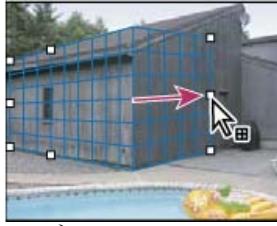
3. 평면 표면의 네 모퉁이 노드를 정의합니다.

기본적으로 [평면 만들기 도구] 가 선택되어 있습니다. 이 상태에서 미리 보기 이미지를 클릭하여 모퉁이 노드를 정의합니다. 이미지에 평면을 만들 때 직사각형 개체를 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 소실점을 사용하여 원근감 있는 평면 정의 및 조정을 참조하십시오.

4. 이미지를 편집합니다.

다음 중 하나를 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 소실점의 선택 영역 정보를 참조하십시오.
- 클립보드의 항목을 붙입니다. 붙인 항목은 유동 영역이 되고 선택한 유동 영역을 평면으로 이동하면 유동 영역은 해당 평면의 원근을 그대로 유지합니다. 자세한 내용은 항목을 소실점에 붙여넣기를 참조하십시오.
- 색상 또는 샘플 픽셀로 페인트합니다. 자세한 내용은 소실점에서 색상을 사용하여 페인트 또는 소실점에서 샘플 픽셀을 사용하여 페인트를 참조하십시오.
- 선택한 유동 영역에 대해 비율 조정, 회전, 뒤집기, 좌우 뒤집기 또는 이동 작업을 실행합니다. 자세한 내용은 소실점의 선택 영역 정보를 참조하십시오.
- 평면에서 항목을 측정합니다. [소실점] 메뉴에서 [측정을 Photoshop으로 렌더]를 선택하면 Photoshop에서 측정을 렌더링할 수 있습니다. 자세한 내용은 소실점을 사용하여 측정 (Photoshop Extended)을 참조하십시오.

5. (Photoshop Extended에만 해당) 3D 정보와 측정을 DXF 또는 3DS 형식으로 내보냅니다.

텍스처도 3DS 형식으로 내보낼 수 있습니다. 자세한 내용은 측정, 텍스처 및 3D 정보 내보내기를 참조하십시오.

6. [확인]을 클릭합니다.

[확인]을 클릭하기 전에 [소실점] 메뉴에서 [격자를 Photoshop으로 렌더]를 선택하면 격자를 Photoshop으로 렌더링 할 수 있습니다. 자세한 내용은 격자를 Photoshop으로 렌더링을 참조하십시오.

측정, 텍스처 및 3D 정보 내보내기

[맨 위로](#)

[소실점]을 사용하여 만든 3D 정보(평면, 텍스처 및 측정)를 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.

원근감 있는 평면 및 격자 정보

[맨 위로](#)

[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. 이 때 [측정 도구]를 사용하여 측정한 값과 격자 크기를 연결하는 옵션을 사용할 수 있습니다.

소실점을 사용하여 원근감 있는 평면 정의 및 조정

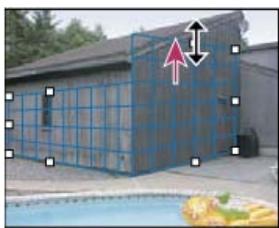
[맨 위로](#)

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 개체나 평면 영역을 지침으로 사용해 보십시오. “x” 키를 누르고 있으면 미리 보기 이미지가 확대되므로 좀 더 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.

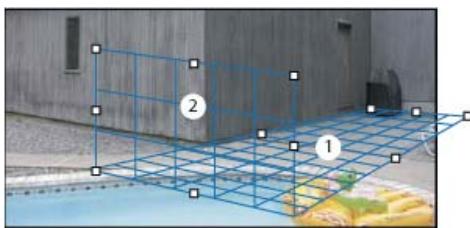
- 원근감 있는 평면의 모양을 변경하려면 모퉁이 노드를 드래그합니다.
- 격자를 조정하려면 [격자 크기] 텍스트 상자에 값을 입력하거나 아래 방향 화살표를 클릭하여 슬라이더를 이동합니다. [평면 만들기 도구]가 선택된 경우에는 격자 크기를 조정할 수도 있습니다.
- 평면을 이동하려면 평면 내부를 클릭하고 드래그합니다.
- 평면의 비율을 조정하려면 테두리 상자의 선분에서 가장자리 노드를 드래그합니다.



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

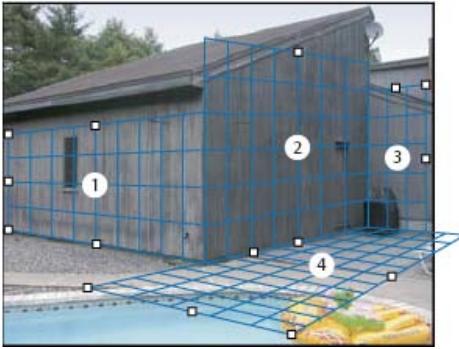
원근감 있는 관련 평면 만들기

[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.

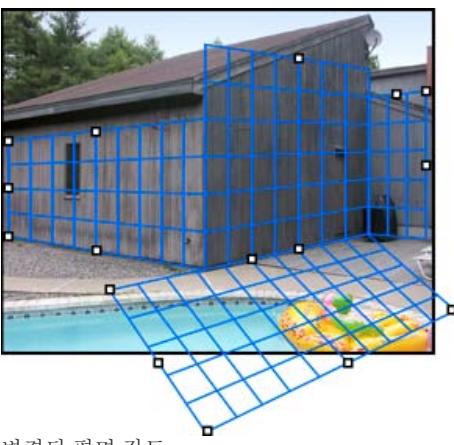
참고: 새로 만들어진 평면은 이미지와 정확하게 맞지 않으므로 [평면 편집 도구]를 선택한 후 모퉁이 노드를 조정합니다. 한 평면을 조정하면 연결된 평면에도 영향을 줍니다. 세 개 이상의 평면이 연결되어 있는 경우 [모퉁이] 노드를 사용할 수 없습니다.



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.



변경된 평면 각도.

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.

노랑 유효하지 않은 평면임을 나타냅니다. 평면의 일부 소실점을 확인할 수 없습니다.

중요: 수직 평면 떼어내기를 비롯하여 잘못된 빨강 또는 노랑 평면을 편집할 수 있지만 결과물의 방향이 올바르게 표시되지 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

❖ 다음 중 하나를 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.

격자를 Photoshop으로 렌더링

[맨 위로](#)

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 레스터입니다.

❖ [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.

소실점의 선택 영역 정보

[맨 위로](#)

선택 영역은 결합을 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 영역이라고 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 사분을 복제하는 경우에도 원래 영역의 선택이 해제됩니다.



소실점에 붙인 항목.

[소실점]에서는 선택 영역에 사용할 수 있는 다른 이동 옵션을 제공합니다. 포인터가 이동된 원래 영역의 픽셀로 선택 영역을 칠할 수 있습니다.

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 [검]을 선택합니다.

- 선택 영역을 주변 픽셀의 조명과 혼합하려면 [광도]를 선택합니다.
 - 선택 영역을 주변 픽셀의 색상, 조명 및 음영과 혼합하려면 [겹]을 선택합니다.
3. 평면에서 도구를 드래그합니다. 둘 이상의 평면에 걸쳐 있는 선택 영역을 만들 수 있습니다. 이 때 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.

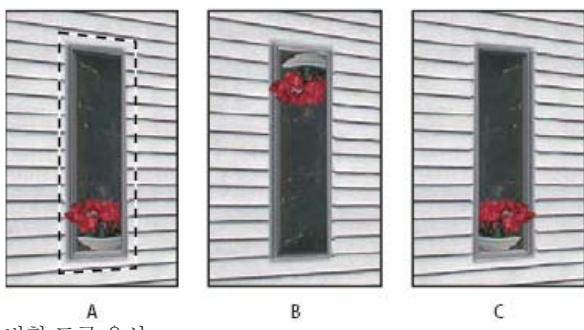
소실점을 사용하여 선택 영역 이동

- 원근감 있는 평면에서 선택 영역을 만듭니다.
- [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.
- 선택 영역을 드래그합니다. 이 때 Shift 키를 누른 상태에서 드래그하면 원근감 있는 평면의 격자에 맞춰 정렬되도록 이동을 제한할 수 있습니다.

유동 영역 이동, 회전 및 비율 조정

❖ 다음 중 하나를 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.



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. 이 때 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.

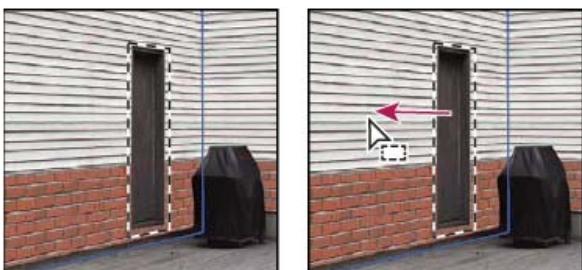
이미지의 다른 영역으로 선택 영역 칠하기

맨 위로

- 원근감 있는 평면에서 선택 영역을 만듭니다.
- (선택 사항) 원하는 위치로 선택 영역을 이동합니다. 선택 영역을 이동할 때는 [이동 모드]가 [대상]으로 설정되어 있어야 합니다.
- 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.

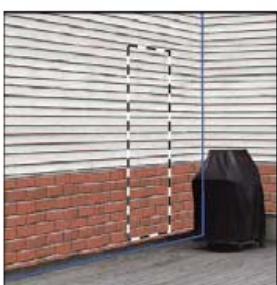
- [이동 모드] 메뉴에서 [소스]를 선택하고 선택 영역 내부의 포인터를 선택 영역을 채울 이미지 영역으로 드래그합니다.

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.



A

B



C

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

소실점을 사용하여 선택 영역 복사

[맨 위로](#)

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 영역이 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.

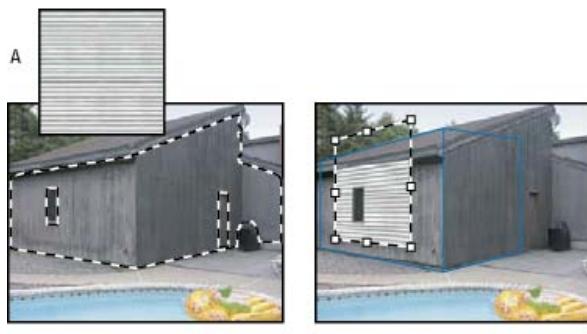
- 유동 영역 외부를 클릭하여 선택을 해제합니다. 그러면 선택 영역의 내용이 이미지에 붙여지고 아래에 있었던 픽셀이 대체됩니다.
- [선택 윤곽 도구] 또는 [변형 도구]를 사용하여 유동 영역을 클릭하고 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 드래그하여 다른 사본을 만듭니다. 그러면 원본 유동 영역의 선택이 해제되고 아래에 있었던 픽셀이 대체됩니다.

Ctrl+Shift+T(Windows) 또는 Command+Shift+T(Mac OS)를 누르면 마지막으로 복제한 항목이 복제됩니다. 이는 내용을 여러 번 복제할 때 유용한 방법입니다.

항목을 소실점에 붙여 넣기

[맨 위로](#)

[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.



B

C

항목을 소실점에 붙여넣기

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. 백터 항목이 아닌 레스터 항목만 붙일 수 있으므로 주의하십시오.
참고: 유형을 복사할 경우 먼저 유형을 레스터화해야 합니다. 텍스트 레이어를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [레스터화]를 선택합니다. 그런 다음 [선택] > [모두]를 선택하여 클립보드에 복사합니다.
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

[맨 위로](#)

1. [브러시 도구]를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행하여 브러시 색상을 지정합니다.
 - [스포이드 도구]를 선택하고 미리 보기 이미지에서 색상을 클릭합니다.
 - [브러시 색상] 상자를 클릭하여 [색상 피커]를 열고 색상을 선택합니다.
3. 도구 옵션 영역에서 [직경](브러시 크기), [경도](가장자리 매끄러움) 및 [불투명도](페인팅이 아래 이미지를 가리는 정도)를 설정합니다.
4. [복구] 모드를 선택합니다.
 - 주변 픽셀의 색상, 조명 및 음영과 혼합하지 않고 페인트하려면 [끔]을 선택합니다.
 - 선택한 색상을 유지하면서 획을 페인트하고 주변 픽셀의 조명과 혼합하려면 [광도]를 선택합니다.
 - 주변 픽셀의 색상, 조명 및 음영과 혼합하고 페인트하려면 [겸]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 페인트할 때 브러시 크기 및 모양의 비율과 방향은 평면의 원근에 맞게 적절히 조정됩니다. 이 때 Shift 키를 누른 상태에서 드래그하면 평면의 원근을 유지하는 직선으로 획이 제한됩니다. 또한 [브러시 도구]를 사용하여 점을 클릭한 다음, Shift 키를 누른 상태에서 다른 점을 클릭하면 직선을 원근감 있게 페인트할 수도 있습니다.
 [브러시 도구]는 선택 윤곽의 선택 영역을 유지하며 선택 영역의 가장자리를 따라 두꺼운 선을 페인트하는 데 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 평면 전체를 선택한 경우 평면의 경계선을 따라 선을 페인트할 수 있습니다.

소실점에서 샘플 픽셀을 사용하여 페인트

[맨 위로](#)

[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, 개체를 “페인트하여 지우기” 위한 표면 일부 복제, 개체를 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](브러시 크기), [경도](브러시에서 페더의 양) 및 [불투명도](아래에 있는 이미지를 가리거나 표시하는 페인팅 정도)를 설정합니다.
3. [복구] 메뉴에서 혼합 모드를 선택합니다.
 - 획을 주변 픽셀의 색상, 그림자 및 텍스처와 혼합하지 않으려면 [끔]을 선택합니다.
 - 획을 주변 픽셀의 조명과 혼합하려면 [광도]를 선택합니다.
 - 획을 주변 픽셀의 색상, 조명 및 음영과 혼합하려면 [겸]을 선택합니다.

4. [도장 도구]의 샘플링 동작을 결정합니다.

- 마우스 단추를 놓은 후에도 현재의 샘플링 지점을 그대로 유지하면서 계속 퍽셀을 샘플링하려면 [정렬]을 선택합니다.
- [정렬] 옵션을 해제하면 페인팅을 중지했다가 다시 시작할 때마다 처음 샘플링 지점의 샘플 퍽셀이 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 Extended)

맨 위로

건축가에서 실내 장식가, 병의학자, 목공예가에 이르기까지 다양한 분야의 사용자가 이미지에서 개체의 크기를 알아야 하는 경우가 있습니다. [소실점]에서 [측정 도구]를 사용하면 원근감 있는 평면에서 크기를 알고 있는 개체 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.

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 개체 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 연결하면 시각적으로 오히려 혼동될 경우에 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.

이미지에서 개체 측정

1. [소실점]에서 [측정 도구]를 선택한 다음, 평면에서 개체를 클릭하여 드래그합니다.

이때 크기를 알고 있는 개체의 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] 값은 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 끝점을 이동합니다.

2. 다음 중 하나를 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 레스터입니다.

❖ [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.

기타 도움말 항목



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

이미지, 모양 및 패스의 뒤틀기

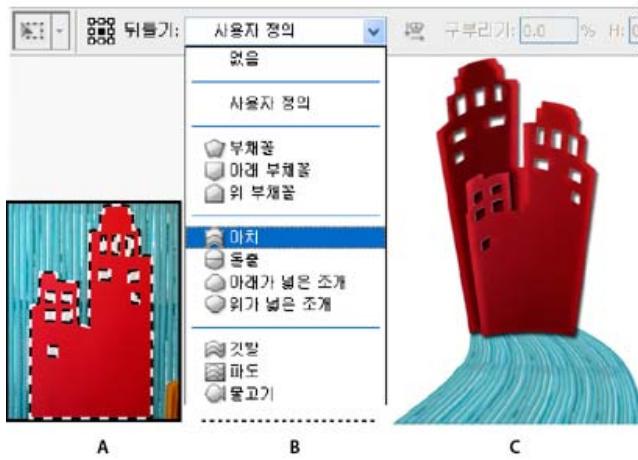
항목 뒤틀기
퍼펫 뒤틀기

항목 뒤틀기

맨 위로

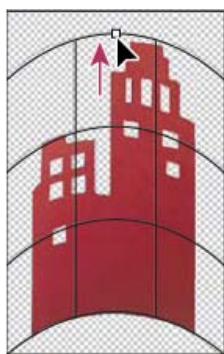
뒤틀기 명령으로 조절점을 드래그하여 이미지 모양이나 패스 등을 조정할 수 있습니다. 옵션 막대의 [뒤틀기 스타일] 팝업 메뉴에 있는 모양을 사용하여 뒤틀 수도 있습니다. [뒤틀기 스타일] 팝업 메뉴에 있는 각 모양도 조절점을 드래그하여 조정할 수 있습니다.

조절점을 사용하여 항목을 왜곡시키는 경우 [보기] > [표시자]를 선택하면 뒤틀기 메시 및 조절점을 표시하거나 숨길 수 있습니다.



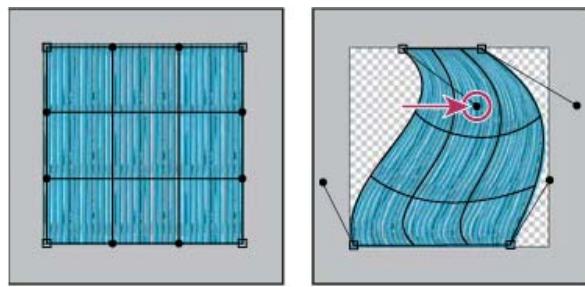
A. 뒤틀기 사용 B. 옵션 막대의 뒤틀기 스타일 팝업 메뉴에서 뒤틀기 선택 C. 여러 가지 뒤틀기 옵션을 사용한 결과

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 수행하십시오.
 - 특정 모양을 사용하여 뒤틀려면 옵션 막대의 [뒤틀기] 팝업 메뉴에서 뒤틀기 스타일을 선택합니다.



조절점을 드래그하여 메시 뒤틀기

- 모양을 조정하려면 조절점, 테두리 상자나 메시의 선분, 메시 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.



A. 원본 뒤틀기 메시 B. 핸들, 메시 선분 및 메시 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.

퍼펫 뒤틀기

[맨 위로](#)

[퍼펫 뒤틀기]는 다른 영역은 그대로 유지하면서 특정 이미지 영역만 심하게 왜곡할 수 있도록 하는 시각적 메시를 제공합니다. 적용 범위는 미세한 이미지 채손질(예: 머리털 모양 지정)부터 전체 변형(예: 팔 또는 다리 위치 다시 지정)까지 다양합니다.

이미지 레이어 이외에 레이어 및 벡터 마스크에도 [퍼펫 뒤틀기]를 적용할 수 있습니다. 데이터 손실 없이 이미지를 비파괴적으로 왜곡하려면 [고급 개체]를 사용합니다. 자세한 내용은 고급 개체 만들기를 참조하십시오.

1. [레이어] 패널에서 변형 할 레이어 또는 마스크를 선택합니다.
2. [편집] > [퍼펫 뒤틀기]를 선택합니다.
3. 옵션 막대에서 다음 메시 설정을 조정합니다.

모드 메시의 전체 탄성을 결정합니다.

광각 이미지 또는 텍스처 맵을 뒤틀기 위한 신축성이 뛰어난 메시 항목에 대해 [왜곡]을 선택합니다.

조밀도 메시 점의 간격을 결정합니다. [포인트 많게]의 경우 정밀도가 높아지지만 처리 시간이 더 걸립니다. 반대로 [포인트 적게]는 정밀도가 떨어지지만 처리 시간이 적게 걸립니다.

확장 메시의 외부 가장자리를 확장하거나 축소합니다.

메시 표시 선택 해제하면 조정 편만 표시되므로 변형 미리 보기 가 더 선명해 집니다.

조정 편을 일시적으로 숨기려면 H 키를 누릅니다.

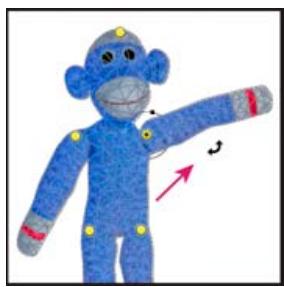
4. 이미지 창에서 변형 할 영역과 제 자리에 고정 할 영역에 편을 추가하려면 누릅니다.



퍼펫 메시에서 편 이동. 인접하는 편을 인접 영역에 그대로 유지합니다.

5. 편의 위치를 다시 지정하거나 제거하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 핀을 드래그하여 메시를 뒤집니다.
 - 다른 메시로 가려진 메시 영역을 나타내려면 옵션 막대에서 [핀 깊이] 단추 를 클릭합니다.
 - 선택한 핀을 제거하려면 Delete 키를 누릅니다. 다른 개별 핀을 제거하려면 커서를 해당 핀 위에 놓고 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 다음 가위 모양 아이콘 이 나타나면 클릭합니다.
 - 옵션 막대에서 [모든 핀 제거] 단추 를 클릭합니다.
-  여러 핀을 선택하려면 Shift 키를 누른 채로 해당 핀을 클릭하거나 컨텍스트 메뉴에서 모두 선택을 선택합니다.
6. 메시를 핀 주위로 회전하려면 메시를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.
- 메시를 고정 각도만큼 회전하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채로 핀 옆에 커서를 놓습니다. 이 때 커서를 핀 위에 놓지 마십시오. 원이 나타나면 메시를 드래그하여 시각적으로 회전합니다.
 - 선택한 모드 옵션을 기반으로 하여 메시를 자동으로 회전하려면 옵션 막대의 [회전] 메뉴에서 [자동]을 선택합니다.
7. 변형이 끝나면 Enter 키 또는 Return 키를 누릅니다.



Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 눌러 선택한 핀 주위로 메시를 회전합니다.

기타 도움말 항목



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

픽셀 유동화 필터

픽셀 유동화 필터 개요

픽셀 유동화 필터의 향상된 기능 | **Creative Cloud**에만 제공
픽셀 유동화 필터를 고급 필터로 적용 | **Creative Cloud**만 해당

왜곡 도구

이미지 왜곡

영역 고정 및 고정 해제

메시 사용

배경 사용

왜곡 재구성

픽셀 유동화 필터 개요

맨 위로

[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. CS6에서 [고급 모드]를 선택하여 추가 옵션에 액세스합니다.

Adobe 권장 사항

1 공유하고 싶은 자습서가 있으십니까?

픽셀 유동화 필터를 사용하여 형상 결합
수정



Eddie Tapp, Software Cinema for
Photographers

전문 사진작가이자 강사인 Eddie Tapp이 의류
사진의 형상 결합을 수정하면서 픽셀 유동화 필
터의 기본적인 도구와 옵션을 안내합니다.

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.

픽셀 유동화 필터의 향상된 기능 | **Creative Cloud**에만 제공

맨 위로

Photoshop Creative Cloud 버전에서 픽셀 유동화 필터는 이전 버전보다 훨씬 더 빨라졌습니다. 이제 픽셀 유동화 필터는 고급 필터 비디오 레이어를 비롯한 고급 개체를 지원하며 고급 필터로 적용됩니다.

그 외에도 픽셀 유동화 필터에 재구성 도구 동작이 추가되었습니다. Alt(Windows) 또는 Option(Mac OS) 키를 누른 채로 뒤틀린 부분으로 도구를 드래

그하면 [재구성] 도구는 비율을 다시 조정하거나 제거하지 않고 뒤틀기를 매끄럽게 만듭니다.

픽셀 유동화 필터를 고급 필터로 적용 | Creative Cloud만 해당

맨 위로

픽셀 유동화 필터는 고급 개체 비디오 레이어를 비롯한 고급 개체를 지원하며 고급 필터로 적용됩니다. 픽셀 유동화 필터를 고급 개체에 적용하면 메시가 문서에 자동으로 저장됩니다. 고급 개체에 적용된 메시는 픽셀 유동화 필터를 다시 적용하면 압축되고 다시 편집 가능해집니다. 포함된 메시는 압축된 메시라도 파일 크기를 증가시킨다는 점에 유의하십시오.

픽셀 유동화 필터를 스마트 필터로 적용하려면:

1. [레이어] 패널에서 고급 개체 레이어를 선택합니다.
2. [필터] > [픽셀 유동화]를 선택합니다.

왜곡 도구

맨 위로

[픽셀 유동화] 대화 상자에서 마우스 단추를 누르거나 드래그하여 브러시 영역을 왜곡하는 여러 가지 도구를 사용할 수 있습니다. 브러시 영역의 중심이 가장 많이 왜곡되며, 마우스 단추를 누르고 있거나 영역 위로 반복해서 드래그하면 왜곡 효과가 강해집니다.

뒤틀기 도구 드래그할 때 픽셀을 앞쪽으로 밀립니다.

Shift 키를 누른 상태에서 [뒤틀기 도구], [왼쪽 밀기 도구] 또는 [거울 도구]를 클릭하면 이전에 클릭한 점에서 직선으로 드래그한 효과가 나타납니다.

재구성 도구 마우스 단추를 누른 채 드래그하면서 이미 추가한 왜곡을 반전합니다.

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 브러시 영역의 중심으로 픽셀을 이동합니다.

불록 도구 마우스 단추를 누르고 있거나 드래그할 때 브러시 영역의 중심으로부터 멀리 픽셀을 이동합니다.

왼쪽 밀기 도구 도구를 위로 똑바로 드래그하면 왼쪽으로 픽셀을 이동하고 아래로 똑바로 드래그하면 픽셀을 오른쪽으로 이동합니다. 개체 주위에서 시계 방향으로 드래그하여 개체의 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.

(CS5) 거울 도구 픽셀을 브러시 영역에 복사합니다. 이 도구를 드래그하면 도구가 이동하는 방향(도구 이동획의 왼쪽)과 수직인 영역을 반사합니다. Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 드래그하면 이동획과 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 이동획을 걸치면 물에 반사되는 것과 비슷한 효과가 납니다.

(CS5) 휘몰아치기 도구 픽셀을 부드럽게 뒤섞습니다. 휘몰아치기 도구는 불, 구름, 파도 및 이와 비슷한 효과를 만들 때 유용합니다.

왜곡 도구 옵션

대화 상자의 도구 옵션 영역에서 다음 옵션을 설정합니다.

브러시 크기 이미지 왜곡에 사용할 브러시 폭을 설정합니다.

브러시 조밀도 가장자리에서 브러시가 페더링되는 방법을 조절합니다. 효과는 브러시의 중심에서 가장 강하게 나타나고 가장자리에서 약해집니다.

브러시 압력 미리 보기 이미지에서 도구를 드래그할 때 왜곡이 만들어지는 속도를 설정합니다. 브러시 압력이 낮으면 천천히 변경되므로 알맞은 순간에 정확하게 변경을 중단하기가 더 쉽습니다.

브러시 비율 미리 보기 이미지에서 설정된 도구(예: [돌리기 도구])를 계속 유지할 때 왜곡이 적용될 속도를 설정합니다. 설정값이 높을수록 왜곡이 적용되는 속도가 빨라집니다.

(CS5) 휘몰아치기 지터 휘몰아치기 도구가 픽셀을 뒤섞는 정도를 조절합니다.

(CS5) 재구성 모드 재구성 모드는 [재구성 도구]에 사용되므로 여기에서 선택한 모드에 따라 이 도구가 미리 보기 이미지 영역을 재구성하는 방법이 달라집니다.

스타일러스 압력 스타일러스 타블렛의 압력 값을 사용합니다. 이 옵션은 스타일러스 타블렛으로 작업하는 경우에만 사용할 수 있습니다. 스타일러스 압력을 선택하면 도구의 브러시 압력은 스타일러스 압력에 브러시 압력을 곱한 값이 됩니다.

이미지 왜곡

맨 위로

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 후에 다음을 수행할 수 있습니다.
 - 변경 사항을 전체적으로나 부분적으로 반전시키려면 재구성 도구 또는 [재구성 옵션]을 사용합니다.

- 이미지를 새로운 방식으로 변경하려면 다른 도구를 사용합니다.

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.
- 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.

영역 고정 및 고정 해제

[맨 위로](#)

수정하지 않으려는 영역을 고정하거나 고정된 영역을 고정 해제하여 다시 편집 가능하게 만들 수 있습니다. 고정된 영역 및 고정 해제된 영역을 모두 반전시킬 수도 있습니다.

영역 고정

미리 보기 이미지의 영역을 고정하여 영역이 변경되지 않도록 보호할 수 있습니다. 고정된 영역은 [마스크 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.

마스크 고정 도구 사용 [마스크 고정 도구] 를 선택한 다음 보호할 영역 위로 드래그합니다. Shift 키를 누른 상태에서 현재의 지점과 앞서 클릭한 지점 사이의 직선을 클릭하여 고정합니다.

기존 선택 영역, 마스크 또는 투명도 채널 사용 선택 영역, 레이어 마스크, 투명도 또는 알파 채널을 사용하여 레이어에 픽셀 유동화 필터를 적용하는 경우 대화 상자의 [마스크 옵션] 영역에 있는 다섯 가지 아이콘의 팝업 메뉴 중 하나에서 [선택], [레이어 마스크], [투명도] 또는 [빠른 마스크]를 선택합니다. 이에 따라 미리 보기 이미지 영역이 고정 및 마스크되는 방식이 결정됩니다.

모든 고정 해제 영역 고정 대화 상자의 [마스크 옵션] 영역에서 [전체 마스크]를 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 보기를 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, 투명도 또는 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 [마스크 고정 도구]를 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.

참고: 선택 영역이 있는 경우 필터는 미리 보기와 처리를 해당 선택 영역을 포함하는 사각형 영역으로 제한합니다. 사각형 선택 윤곽 선택 영역의 경우 선택한 영역과 미리 보기와 동일하므로 위의 마스크 옵션 메뉴에서 [선택]을 선택해도 아무 소용이 없습니다.

영역 고정 해제

❖ 고정된 영역을 편집할 수 있게 고정 해제하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- [마스크 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.

메시 사용

[맨 위로](#)

메시를 추가하면 왜곡을 보고 상태를 계속 확인할 수 있습니다. 메시의 크기와 색상을 선택할 수 있으며, 한 이미지의 메시를 저장했다가 다른 이미지에 적용할 수 있습니다.

- 메시를 표시하려면 이 대화 상자의 [보기 옵션]에서 [메시 보기]를 선택한 후 메시 크기 및 메시 색상을 선택합니다.
- 메시만 표시하려면 [메시 표시]를 선택한 다음 [이미지 표시]를 선택 해제합니다.
- 왜곡 메시를 저장하려면 미리 보기 이미지를 왜곡한 후 [메시 저장]을 클릭합니다. 메시 파일의 이름과 위치를 지정하고 [저장]을 클릭합니다.

저장된 왜곡 메시를 적용하려면 [메시 불러오기]를 클릭하고 적용하려는 메시 파일을 선택한 다음 [열기]를 클릭합니다. 이미지와 왜곡 메시의 크기가 다르면 이미지에 맞게 메시의 비율이 조정됩니다.

- (CS6) 마지막으로 저장한 왜곡 메시를 적용하려면 [마지막 메시 로드]를 클릭합니다.
- (Creative Cloud) 메시가 자동으로 문서에 저장됩니다. 고급 개체에 적용된 메시는 압축되며 다시 편집 가능해집니다.

참고: (Creative Cloud) 포함된 메시는 압축되었더라도 파일 크기를 증가시킵니다.

배경 사용

[맨 위로](#)

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 다음 [사용] 메뉴에서 [배경]을 선택하고 [모드] 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

배경을 표시하지 않고 대상 레이어 변경 사항 표시 [사용] 메뉴에서 [모든 레이어]를 선택합니다. [불투명도]를 0으로 설정하면 픽셀 유동화 필터의 전체 효과가 적용된 대상 레이어만 표시됩니다. [불투명도]를 더 높은 값으로 설정하면 대상 레이어에 대한 픽셀 유동화 필터 효과가 줄어듭니다.

대상 레이어와 배경 간 혼합 변경 불투명도 값을 지정합니다.

이미지 미리 보기에서 대상 레이어와 배경이 결합되는 방식 결정 [모드] 메뉴에서 옵션을 하나 선택합니다.

배경 숨기기 이 대화 상자의 [보기 옵션] 영역에서 [배경 표시]를 선택 해제합니다.

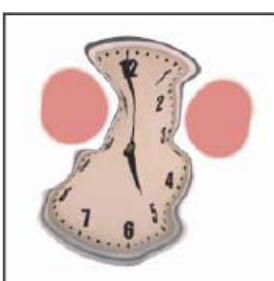
왜곡 재구성

[맨 위로](#)

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 [마스크 고정 도구]를 사용할 수 있습니다.



A



B



C



D

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

❖ 다음을 수행합니다.

- (CS6) 대화 상자의 [재구성 옵션] 영역에서 [재구성]을 클릭합니다. 그런 후 [재구성 되돌리기] 대화 상자에서 양을 지정하고 [확인]을 클릭합니다.
- (CS5) 대화 상자의 [재구성 옵션] 영역에서 재구성 모드를 선택합니다. 그런 후 [재구성 옵션]에서 [재구성]을 클릭하면 효과가 한 번만 적용됩니다. 재구성을 여러 번 적용하여 덜 왜곡된 형태로 만들 수 있습니다.

모든 왜곡 제거

❖ 대화 상자의 [재구성 옵션] 영역에서 [모두 복구]를 클릭합니다. 이 옵션을 사용하면 고정 영역에 있는 왜곡까지 모두 제거됩니다.

왜곡된 이미지의 일부 재구성

1. 왜곡된 채로 유지할 영역을 고정합니다.
2. 재구성 도구 를 선택하고 대화 상자의 [도구 옵션] 영역에서 브러시 옵션을 지정합니다.
3. (CS5만 해당) 대화 상자의 [도구 옵션] 영역에서 [재구성 모드] 메뉴의 옵션을 선택합니다.
4. 재구성하려는 영역 위로 드래그합니다. 브러시 중심에서는 픽셀이 더욱 빠르게 이동합니다. Shift 키를 누른 상태에서 현재 지점과 앞서 클릭한 지점 사이의 직선을 클릭하여 재구성합니다.

(CS5만 해당) 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 이미지의 시작점에서 드래그합니다.

이렇게 하면 시작점에서 샘플링된 왜곡의 사본이 만들어지며, 이는 [복제 도구]를 사용하여 영역의 사본을 페인트할 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.

(CS5만 해당) 재구성 모드

다음 재구성 모드 중 하나를 선택합니다.

되돌리기 매끄럽게 하는 작업을 전혀 수행하지 않고 균일하게 왜곡 비율을 다시 조절합니다.

고정 고정 영역과 고정되지 않은 영역 사이의 픽셀 격자 각도(메시에 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 효과를냅니다.

재구성 모드의 강도를 조정하려면 [모드] 메뉴 위의 레이블이 지정되지 않은 팝업 메뉴에서 재구성 모드의 강도를 선택합니다. 강도를 조정하면 이미지에 변경 미리 보기가 표시됩니다.

(CS5만 해당) 재구성 도구의 추가 모드

[재구성 도구]는 맨 처음 도구를 클릭한 지점(시작점)에서 왜곡을 사용하는 세 가지 추가 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 브러시된 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.

기타 도움말 항목

"흐림 효과 갤러리 및 픽셀 유동화에 대한 스마트 개체 지원"에 대한 비디오



이미지, 모양 및 패스의 자유 변형

자유 변형

맨 위로

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, 퍼센트 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 축면 핸들을 드래그합니다. 포인터를 축면 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 것 보다 여러 가지 명령을 실행한 후 누적된 변형을 적용하는 것이 좋습니다.

기타 도움말 항목



법적 고지 사항 | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

파노라마 이미지 만들기 Photomerge 사용

Photomerge 정보

Photomerge용 사진 찍기

Photomerge 컴포지션 만들기

360도 파노라마 만들기(Photoshop Extended)

Adobe 권장 사항

공유하고 싶은 자습서가 있으십니까?

책 발췌: 손쉽게 만드는 파노라마



Scott Kelby

디지털 사진작가를 위한 Adobe Photoshop Book의 발췌 내용을 통해 Photomerge를 빠르게 파악합니다.

Photomerge 정보

맨 위로

Photomerge™ 명령은 여러 장의 사진을 하나의 연속 이미지로 결합합니다. 예를 들어, 도시 지평선을 다섯 개의 겹치는 사진으로 찍은 후 이 사진들을 하나의 파노라마로 병합할 수 있습니다. Photomerge 명령을 이용하면 수직 또는 수평으로 배치된 사진들을 조합할 수 있습니다.



소스 이미지(위)와 완성된 Photomerge 컴포지션(아래)

Photomerge 컴포지션을 만들려면 [파일] > [자동화] > [Photomerge]를 선택한 다음 소스 파일을 선택하고 레이아웃 및 혼합 옵션을 지정합니다. 옵션 선택은 파노라마를 활용한 방법에 따라 다릅니다. 예를 들어 360도 파노라마 이미지를 활용한 경우 [구형] 레이아웃 옵션을 권장합니다. 이 옵션은 이미지를 합쳐서 구형 내에 매핑된 것처럼 변형함으로써 360도 파노라마 보기 효과를 시뮬레이션합니다.

Photomerge의 비디오 개요는 www.adobe.com/go/vid0013_kr을 참조하십시오.

Photomerge용 사진 찍기

맨 위로

소스 사진은 파노라마 컴포지션에서 큰 역할을 합니다. 문제를 피하려면 Photomerge에 사용할 사진을 찍을 때 다음 지침을 준수해야 합니다.

이미지를 충분히 겹치기 이미지는 대략 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 왜곡 렌즈가 Photomerge와 충돌할 수 있습니다. 그러나 [자동] 옵션을 선택하면 어안 모양 렌즈로 찍은 이미지가 조정됩니다.

동일한 노출 유지 일부 사진에만 플래시를 사용하지 마십시오. Photomerge의 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

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [파일] > [자동화] > [Photomerge]를 선택합니다.
- Adobe® Bridge의 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 [소스 파일] 아래 [사용] 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.

파일 개별 파일을 사용하여 Photomerge 컴포지션을 생성합니다.

폴더 폴더에 저장된 이미지를 모두 사용하여 Photomerge 컴포지션을 만듭니다.

3. 다음 중 하나를 수행하여 사용할 이미지를 지정합니다.

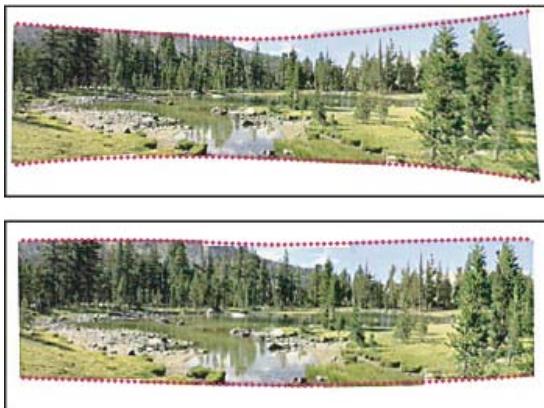
- 이미지 파일 또는 이미지 폴더를 선택하려면 [찾아보기] 단추를 클릭하고 파일 또는 폴더로 이동합니다.
- 현재 Photoshop에서 열려 있는 이미지를 사용하려면 [열린 파일 추가]를 클릭합니다.
- [소스 파일] 목록에서 이미지를 제거하려면 파일을 선택하고 [제거] 단추를 클릭합니다.

4. [레이아웃] 옵션을 선택합니다.

자동 Photoshop에서 소스 이미지를 분석하고 [원근], [원통형] 및 [구형] 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. 파일 전체에서 겹친 내용은 여전히 일치합니다. 참조 이미지는 중앙에 배치됩니다. 넓은 파노라마를 만드는데 가장 적합합니다.



원통형 매핑 적용

A. 원본 B. 원통형 매핑 적용

구형 이미지가 구형의 한쪽에 매핑되는 것처럼 정렬하고 변형합니다. 360도를 덮는 이미지 세트가 있는 경우에는 360도 파노라마에 이를 사용합니다. [구형]을 사용하여 다른 파일 세트에서 더 나은 파노라마 결과를 작성할 수도 있습니다.

콜라주 레이어를 정렬하고 겹친 내용을 일치시키며 소스 레이어를 변형(회전 또는 비율 조정)합니다.

위치 변경 레이어를 정렬하고 겹친 내용을 일치시키지만 소스 레이어를 변형하거나, 늘이거나, 기울이지는 않습니다.

5. 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

이미지 혼합 이미지 간의 최적의 테두리를 찾아 이러한 테두를 기준으로 이미지 색상이 일치하도록 이음새를 만듭니다. [이미지 혼합]을 끈 상태에서 간단한 사각형 혼합을 수행합니다. 혼합 마스크를 직접 제작하려면 이 방법이 더 좋습니다.

비네팅 제거 렌즈 결함 또는 부적합한 렌즈 음영으로 인해 가장자리가 어두워진 이미지를 제거하고 노출을 보정합니다.

기하학적 왜곡 교정 배럴, 핀큐션 또는 물고기 눈 모양 왜곡을 보정합니다.

6. [확인]을 클릭합니다.

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.

이미지 테두리 둘레의 빈 영역을 대체하려면 내용 인식 칠하기를 사용하십시오. (내용 인식, 패턴 또는 작업 내용 칠 참조)

360도 파노라마 만들기(Photoshop Extended)

Photomerge를 3D 기능과 결합하여 360도 파노라마를 만듭니다. 먼저 이미지를 연결하여 파노라마를 만든 다음 [구형 파노라마] 명령을 사용하여 파노라마가 연속성을 갖도록 감쌉니다.

충분한 오버랩을 두고 이미지의 전체 원을 촬영해야 합니다. 삼각대에 파노라마 헤드를 장착하여 촬영하면 보다 나은 결과를 생성할 수 있습니다.

1. [파일] > [자동화] > [Photomerge]를 선택합니다.
2. [Photomerge] 대화 상자에서 사용하려는 이미지를 추가합니다.

장면의 위(zenith) 또는 아래(nadir)를 덮는 이미지는 포함하지 마십시오. 이 이미지는 나중에 추가합니다.

3. [레이아웃]에서 [구형]을 선택합니다.

 사진을 찍을 때 물고기 눈 모양 렌즈를 사용한 경우 [자동 레이아웃] 및 [기하학적 왜곡 교정]을 선택합니다. 렌즈를 자동으로 식별할 수 없는 경우 Adobe 웹 사이트에서 무료 [Adobe Lens Profile Creator](#)를 다운로드합니다.

4. (선택 사항) [렌즈 교정]에서는 [비네팅 제거] 또는 [기하학적 왜곡]을 선택합니다.

5. [확인]을 클릭합니다.

파노라마 이미지의 가장자리에 투명 픽셀이 있을 수도 있습니다. 그로 인해 360도 파노라마를 제대로 감싸지 못할 수 있습니다. 픽셀을 잘라내거나 [오프셋] 필터를 사용하여 그 픽셀을 식별해 제거할 수 있습니다.

6. [3D] > [레이어에서 새 모양 만들기] > [구형 파노라마]를 선택합니다.

7. (선택 사항) 위 및 아래 이미지를 구형에 수동으로 추가합니다. 남아 있는 투명 픽셀을 3D 구형 파노라마 레이어에서 페인트할 수도 있습니다.

기타 도움말 항목



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

내용 인식 비율

[이미지 크기 조정 및 내용 보호](#)

[이미지 비율 조정 시 시각적 내용 보존](#)

[비율 조정 시 보호할 내용을 지정합니다.](#)

[이미지 크기 조정 및 내용 보호](#)

[맨 위로](#)

내용 인식 비율은 사람, 건물, 동물 등과 같이 중요한 시각적 내용을 변경하지 않고 이미지 크기를 조정합니다. 일반적인 비율 조정은 이미지 크기 조정 시 모든 픽셀을 균일하게 변경하지만 내용 인식 비율은 중요한 시각적 내용이 없는 영역의 픽셀에만 거의 영향을 줍니다. 내용 인식 비율을 통해 이미지를 확대하거나 축소하여 합성을 향상시키고, 레이아웃을 조정하거나 방향을 변경합니다. 이미지 크기 조정 시 일부 정상적인 비율을 사용하려는 경우 내용 인식 비율과 정상 비율 간의 비율을 지정하는 옵션이 있습니다.

이미지 비율 조정 시 특정 영역을 유지하려면 내용 인식 비율을 통해 알파 채널을 사용하여 크기 조정하는 동안 내용을 보호할 수 있습니다.

내용 인식 비율은 레이어 및 선택 영역에서 작동합니다. 이미지는 RGB, CMYK, Lab 및 회색 색상 모드 및 모든 비트 깊이에서 표시될 수 있습니다. 내용 인식 비율은 조정 레이어, 레이어 마스크, 개별 채널, 고급 개체, 3D 레이어, 비디오 레이어, 여러 레이어 동시 또는 레이어 그룹에서는 작동하지 않습니다.



A. 원본 이미지 B. 더 좁게 비율 조정 C. 더 넓게 비율 조정, 내용 인식 비율 사용

내용 인식 비율에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/lrvid4120_ps_kr을 참조하십시오. 이 기능에 대한 토론은 4분 지점에서 시작합니다.

[이미지 비율 조정 시 시각적 내용 보존](#)

[맨 위로](#)

1. (선택 사항) 배경 레이어의 비율을 조정하는 경우 [선택] > [모두]를 선택합니다.

2. [편집] > [내용 인식 비율]을 선택합니다.

3. 옵션 막대에서 다음 중 하나를 지정합니다.

참조점 위치 참조점 위치 설정 도구 의 사각형을 클릭하여 이미지 비율을 조정할 고정점을 지정합니다. 기본적으로 이 점은 이미지의 중심에 있습니다.

참조점의 상대 위치 사용 단추를 클릭하여 현재 위치를 기준으로 참조점의 새 위치를 지정합니다.

참조점 위치 참조점을 지정한 위치에 놓습니다. X축 및 Y축 픽셀 치수를 입력합니다.

비율 조정 백분율 이미지 비율을 원래 크기의 백분율로 지정합니다. 폭(W) 및 높이(H)의 백분율을 입력합니다. 원하는 경우 [종횡비]를 유지합니다.] 를 클릭합니다.

양 내용 인식 비율과 정상 비율 간의 비율을 지정합니다. 텍스트 상자에 입력하거나 화살표를 클릭하고 슬라이더를 이동하여 내용 인식 비율 백분율을 지정합니다.

보호 보호할 영역을 지정한 알파 채널을 선택합니다.

피부 톤 보호 피부 톤이 포함된 영역을 보존합니다.

4. 테두리 상자의 핸들을 드래그하여 이미지 비율을 조정합니다. 비율을 비례적으로 조정하려면 Shift 키를 누른 상태에서 모퉁이 핸들을 드래그합니다. 포인터를 핸들 위에 놓으면 포인터 모양이 양방향 화살표로 바뀝니다.

5. [변형 취소] 또는 [변형 실행] 을 클릭합니다.

[비율 조정 시 보호할 내용을 지정합니다.](#)

[맨 위로](#)

1. [채널] 패널에서 보호할 내용 주위를 선택하고 [선택 영역을 채널로 저장] 을 클릭합니다.

2. (선택 사항) 배경 레이어의 비율을 조정하는 경우 [선택] > [모두]를 선택합니다.
 3. [편집] > [내용 인식 비율]을 선택합니다.
 4. 옵션 막대에서 생성한 알파 채널을 선택합니다.
 5. 경계 테두리의 핸들을 드래그하여 이미지 비율을 조정합니다.
-



법적 고지 사항 | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

그리기 및 페인팅

벡터 모양

Infinite Skills(2012년 10월 7일)

비디오 자습서

CS6의 모양 그리기

새로운 모양, 형식 및 디자인 도구

Lynda.com(2012년 5월 7일)

비디오 자습서

새로운 벡터 모양, 유형 스타일 등을 제안합니다.

이 페이지에서 연결된 일부 내용은 영어로만 제공됩니다.

모양 수정 | CC, CS6

직사각형 및 둥근 직사각형 수정

모양 획 옵션 설정

직사각형 및 둥근 직사각형 수정

맨 위로

직사각형의 크기와 위치를 조정할 수 있습니다. Photoshop CC에서는 모서리가 둥근 사각형을 그린 후, 모서리가 둥근 사각형 모양의 모서리 반경을 수정할 수도 있습니다. 각 모퉁이는 독립적으로 조정할 수 있으며, 여러 레이어의 직사각형들을 동시에 조정할 수 있습니다.

참고: 여러 직사각형을 선택하는 경우, 맨 위 직사각형의 값이 속성 패널에 표시됩니다. 입력하는 값은 모든 선택된 직사각형에 적용됩니다.

1. 패스 선택 도구를 사용하여 하나 이상의 직사각형이나 둥근 직사각형을 선택합니다.

2. 직사각형의 치수를 변경하려면, 속성 패널이나 옵션 막대의 W 또는 H 텍스트 상자에 값을 입력하십시오.

너비와 높이의 비율을 제한하지 않으려면, 옵션 막대의 연결 아이콘을 클릭하여 가로와 세로의 연결을 해제합니다.

3. 직사각형의 배치를 변경하려면 다음 중 원하는 작업을 수행하십시오.

- 이동 도구를 사용하여 레이어의 내용을 이동합니다.
- 패스 선택 도구를 사용하여 직사각형을 드래그합니다.
- 속성 패널에서 X 및 Y 텍스트 상자에 픽셀 좌표를 입력합니다.

4. 속성 패널에서 다음 중 원하는 작업을 수행하여 모퉁이 반경을 수정합니다.

- 텍스트 상자에 값을 입력하여 모퉁이 반경을 개별적으로 수정합니다.
- 반경 텍스트 상자에 값을 입력하여 모든 모퉁이를 같은 반경으로 조정합니다.

 속성 패널에서, 모퉁이 아이콘 위에 포인터를 놓고 왼쪽이나 오른쪽으로 스크립하여 반경 값을 입력할 수도 있습니다.

모양 획 옵션 설정

맨 위로

1. 패스 선택 도구를 사용하여 패스를 수정할 모양을 선택할 수 있습니다.

2. 속성 패널이나 도구 옵션 막대에서, 모양 획 유형 설정 메뉴 아이콘을 클릭하여 획 옵션 패널을 열 수 있습니다.

3. 획 옵션 패널에서 다음 중 원하는 작업을 수행하십시오.

- 원하는 획 유형을 선택합니다.
- 맞춤 아이콘을 클릭하고 옵션을 선택하여 패스에 상대적인 획의 위치를 지정합니다.
- 단면 아이콘을 클릭하고 단면 스타일을 선택하여 패스의 양쪽 끝모양을 지정합니다.

접한 단면 끝점에 인접하는(끝점에서 중단) 사각형 모양의 끝모양을 만듭니다.

원형 단면 끝점에서 획 너비의 1/2 정도 연장되는 반원형 끝모양을 만듭니다.

돌출 단면 끝점에서 획 너비의 1/2 정도 연장되는 사각형 끝모양을 만듭니다. 이 옵션을 선택하면 획 두께가 패스 주위의 모든 방향으로 똑같이 연장됩니다.

참고: 패스가 열려 있지 않은 경우에는 단면이 표시되지 않습니다. 또한 끝모양 스타일은 획이 두꺼울수록 더 잘 표시됩니다.

- 모퉁이 아이콘을 클릭하여 모퉁이점에서의 획 모양을 지정합니다.

마이터 연결 마이터의 길이가 마이터 제한 범위 내에 있을 때 끝점에서 연장되는 뾰족한 모퉁이를 만듭니다.

원형 연결 끝점에서 획 너비의 1/2 정도 연장되는 둥근 모퉁이를 만듭니다.

경사 연결 끝점에 인접하는 사각형 모양 모퉁이를 만듭니다.

참고: 마이터는 단면과 마찬가지로 두꺼운 획 두께로 보는 것이 편합니다.

획 설정 저장

획 옵션 패널에서 모양 획 옵션을 지정한 후, 새로 만든 획 유형을 저장했다가 다시 사용할 수 있습니다.

- 획 옵션 패널의 상단 오른쪽 모퉁이에 있는 기어 아이콘을 클릭하고 획 저장을 선택합니다.

모양 획 설정 복사 및 붙여넣기

모양 획 옵션을 지정한 후, 이 설정을 복사 및 붙여넣기하여 다른 모양에 적용할 수 있습니다.

1. 획 옵션 패널의 상단 오른쪽 모퉁이에 있는 기어 아이콘을 클릭한 다음 획 세부 복사를 선택합니다.
2. 수정할 모양을 선택합니다.
3. 속성 패널이나 도구 옵션 막대에서, 모양 획 유형 설정 메뉴 아이콘을 클릭하여 획 옵션 패널을 열 수 있습니다.
4. 획 옵션 패널의 상단 오른쪽 모퉁이에 있는 기어 아이콘을 클릭하고 획 세부 붙여넣기를 선택합니다.

자세한 내용

- [벡터 모양 자습서](#)

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

그리기 정보

모양 및 패스 이해

그리기 모드

모양 및 패스 이해

맨 위로

Adobe Photoshop의 그리기에는 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. (모양 그리기 및 펜 도구로 그리기)를 참조하십시오.) 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(획, 칠 색상, 스타일 등)을 편집할 수 있습니다.

패스란 선택 영역으로 변환하거나 색상으로 내부를 칠하고 획을 그릴 수 있는 윤곽선을 말합니다. 패스의 기준점을 편집하여 쉽게 패스의 모양을 변경할 수 있습니다.

작업 패스는 [패스] 패널에 나타나는 임시 패스로 모양의 윤곽선을 정의합니다.

패스는 여러 가지 방법으로 활용할 수 있습니다.

- 패스를 벡터 마스크로 사용하여 레이어의 일부 영역을 숨길 수 있습니다. (레이어 및 벡터 마스크 정보를 참조하십시오.)
- 패스를 선택 영역으로 변환할 수 있습니다. (선택 영역 테두리로 패스 변환을 참조하십시오.)
- 색상으로 패스를 칠하거나 획을 그릴 수 있습니다. (패스 색칠하기를 참조하십시오.)

이미지를 페이지 레이아웃이나 벡터 편집 응용 프로그램에 내보낼 때 패스를 클리핑 패스로 저장하도록 지정하면 이미지의 일부를 투명하게 만들 수 있습니다. (이미지 클리핑 패스를 사용하여 투명도 만들기를 참조하십시오.)

그리기 모드

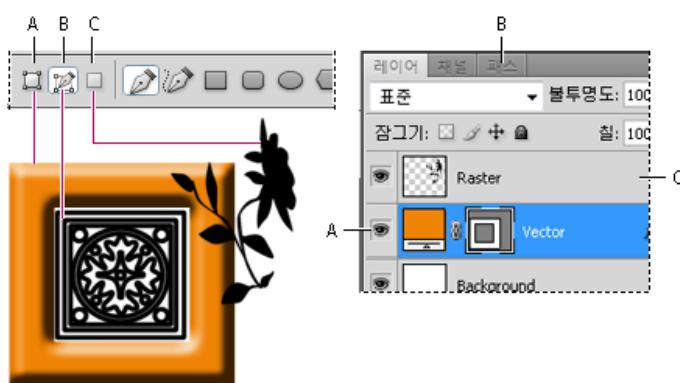
맨 위로

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] 패널에 나타납니다.

패스 현재 레이어에 작업 패스를 그리면 이 패스를 사용하여 선택 영역을 만들거나, 벡터 마스크를 만들거나, 페인팅 도구를 사용할 때처럼 색상으로 내부를 칠하고 획을 그려 래스터 그래픽을 만들 수 있습니다. 저장하기 전까지 작업 패스는 임시 패스입니다. 패스는 [패스] 패널에 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

모양 레이어 패스 픽셀 칠

A. B. C.

기타 도움말 항목

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물은 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

모양 그리기

모양 레이어에 모양 만들기

모양 레이어 만들기, 편집 및 작업

하나의 레이어에 여러 개의 모양 그리기

휠 모양 그리기

사용자 정의 모양 그리기

사용자 정의 모양으로 모양 또는 패스 저장

레스터화된 모양 만들기

모양 도구 옵션

모양 편집

 모양 도구를 사용하면 단추, 탐색 모음, 웹 페이지에 사용되는 기타 항목을 쉽게 만들 수 있습니다. Photoshop의 모든 그리기 기능에 대한 개요는 그리기 정보를 참조하십시오.

모양 레이어에 모양 만들기

[맨 위로](#)

1. 모양 도구 또는 [펜 도구]를 선택합니다. Photoshop CC 또는 CS6에서는 옵션 막대 메뉴에서 [모양]이 선택되었는지 확인합니다. CS5에서는 모양 레이어 단추 가 선택되었는지 확인합니다.

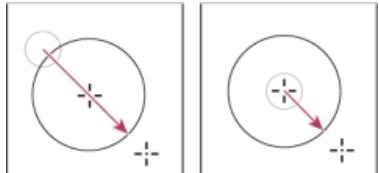
2. 모양의 색상을 선택하려면 옵션 막대에서 색상 견본을 클릭한 다음 [색상 피커]에서 색상을 선택합니다.

3. (옵션) 옵션 막대에서 도구 옵션을 선택합니다. 모양 단추 옆의 거꾸로 된 화살표를 클릭하면 각 도구의 추가 옵션을 볼 수 있습니다. [모양 도구 옵션](#)을 참조하십시오.

4. (옵션) 모양에 스타일을 적용하려면 옵션 막대에 있는 [스타일] 팝업 메뉴에서 사전 설정 스타일을 선택합니다. ([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.

모양 레이어 만들기, 편집 및 작업

[맨 위로](#)

Photoshop 팀 구성원 **Jeanne Rubbo**가 모양 레이어를 만들고, 편집하고, 작업하는 방법을 정보용 비디오 시리즈로 보여줍니다. 방법 알아보기:

- 모양 레이어 만들기
- 획 편집 및 모양 레이어 채우기
- 여러 모양 레이어 편집
- 레이어 간 모양 패스 드래그
- 모양 병합
- 서브패스 사용
- 서브패스 주문
- 서브패스 맞춤

자세한 내용은 그리기 도구 및 문자 도구 갤러리를 참조하십시오.

하나의 레이어에 여러 개의 모양 그리기

[맨 위로](#)

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. [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 겹침 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.

휠 모양 그리기

[맨 위로](#)

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.

사용자 정의 모양 그리기

[맨 위로](#)

[사용자 정의 모양] 팝업 패널의 모양을 사용하여 사용자 정의 모양을 그리거나 사용자 정의 모양으로 사용할 모양 또는 패스를 저장할 수 있습니다.

1. [사용자 정의 모양] 도구 를 선택합니다. (도구가 표시되지 않을 경우 도구 상자의 아래쪽에 있는 [사각형] 도구를 누른 상태로 있습니다.)
2. 옵션 막대의 [사용자 정의 모양] 팝업 패널에서 모양을 선택합니다.

패널에 원하는 모양이 없으면 패널의 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

[맨 위로](#)

1. [패스] 패널에서 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 옵션 막대의 [모양] 팝업 패널에 나타납니다.
3. 새 사용자 정의 모양을 새 라이브러리의 일부로 저장하려면 팝업 패널 메뉴에서 [모양 저장]을 선택합니다.

자세한 내용은 사전 설정 관리자 사용을 참조하십시오.

래스터화된 모양 만들기

[맨 위로](#)

래스터화된 모양을 만들 때는 모양을 그리고 래스터화한 후 전경색으로 모양을 채우는 것입니다. 래스터화된 모양은 벡터 개체로 편집할 수 없습니다. 래스터 모양은 현재 전경색을 사용하여 만들어집니다.

- 레이어를 선택합니다. 문자 레이어와 같은 벡터 기반 레이어에는 레스터화된 모양을 만들 수 없습니다.
- 모양 도구를 선택하고 옵션 막대에서 [픽셀 칠] 단추 를 클릭합니다.
- 옵션 막대에서 다음 옵션을 설정합니다.

모드 모양이 기존 이미지 픽셀에 영향을 미치는 방법을 조정합니다. ([혼합 모드](#)를 참조하십시오.)

불투명도 모양이 밑에 있는 픽셀을 가리거나 나타내는 정도를 지정합니다. 불투명도가 1%인 모양은 거의 투명하게 보이고, 불투명도가 100%인 모양은 완전히 불투명하게 보입니다.

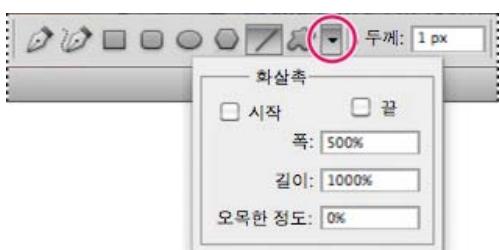
엔티 앤리어스 모양의 가장자리 픽셀을 매끄럽게 만들고 주변 픽셀과 혼합합니다.

- 도구별 옵션을 추가로 설정합니다. [모양 도구 옵션](#)을 참조하십시오.
- 모양을 그립니다.

모양 도구 옵션

[맨 위로](#)

각 모양 도구는 아래 옵션의 고유한 하위 세트를 제공합니다. 이러한 옵션을 사용하려면 옵션 막대에서 모양 단추 행의 오른쪽에 있는 화살표를 클릭합니다.



옵션 막대에서 모양 도구 옵션에 액세스(선 옵션이 표시되어 있음)

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. [너비]와 [길이]에 값을 입력하여 화살촉의 비율을 선 너비의 백분율로 지정합니다. [너비]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 [너비]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 들어쓰기 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 [너비]와 [높이] 텍스트 상자에 입력한 값을 기반으로 너비와 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 팬 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 너비와 높이를 드래그하여 설정할 수 있습니다.

두께 선 도구에 대한 너비를 픽셀로 지정합니다.

 다른 모양 도구에 대한 획 너비를 변경하려면 레이어 > 레이어 스타일 > 획을 선택합니다. ([사용자 정의 레이어 스타일 적용 또는 편집](#)을 참조하십시오.)

모양 편집

[맨 위로](#)

모양은 벡터 마스크에 연결된 칠 레이어입니다. 모양의 칠 레이어를 편집하여 칠을 다른 색상, 그레이디언트 또는 패턴으로 쉽게 변경할 수 있습니다. 모양의 벡터 마스크를 편집하여 모양의 윤곽선을 수정하거나 레이어에 스타일을 적용할 수도 있습니다.

- 모양의 색상을 변경하려면 [레이어] 패널에서 해당 모양 레이어의 축소판을 두 번 클릭하고 색상 피커를 사용하여 다른 색상을 선택합니다.
- 모양을 패턴이나 그레이디언트로 칠하려면 [레이어] 패널에서 모양 레이어를 선택하고 레이어 > 레이어 스타일 > 그레이디언트 오버레이를 선택 합니다.
- 획 너비를 변경하려면 [레이어] 패널에서 모양 레이어를 선택하고 레이어 > 레이어 스타일 > 획을 선택합니다.
- 모양의 윤곽선을 수정하려면 [레이어] 패널이나 [패스] 패널에서 모양 레이어의 벡터 마스크 축소판을 클릭합니다. 그런 다음 직접 선택 및 펜 도구를 사용하여 모양을 변경합니다.
- 크기나 비율의 변화없이 모양을 이동하려면 [이동] 도구를 사용합니다.

자세한 내용은 [패스 구성 요소 조정](#) 및 자유 변형을 참조하십시오.

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

페인팅 도구

페인팅 도구, 사전 설정 및 옵션 정보

브러시 도구 또는 연필 도구를 사용하여 페인트

페인트 도구 옵션

커서 환경 설정 선택

페인팅 도구, 사전 설정 및 옵션 정보

맨 위로

Adobe Photoshop에는 이미지 색상의 페인팅과 편집에 사용할 수 있는 몇 가지 도구가 있습니다. [브러시 도구]와 [연필 도구]는 브러시 휙을 사용하여 색상을 이미지에 페인트하여 전통적인 그리기 도구를 사용하는 것과 같은 효과를냅니다. [지우개 도구], [흐림 효과 도구], [손가락 도구] 등은 이미지의 기존 색상을 수정합니다. 각 페인팅 도구의 옵션 막대에서는 이미지에 색상을 적용하는 방법을 설정하고 사전 설정된 브러시 끝에서 선택할 수 있습니다. 페인팅 도구 갤러리를 참조하십시오.

브러시 및 도구 사전 설정

자주 사용하는 브러시 특징에 빠르게 액세스할 수 있도록 브러시 옵션 세트를 사전 설정으로 저장할 수 있습니다. Photoshop에는 샘플 브러시 사전 설정이 몇 가지 포함되어 있습니다. 이러한 사전 설정 옵션을 사용하여 시작한 후 적절하게 수정하여 새 효과를 생성할 수 있습니다. 대부분의 원본 브러시 사전 설정은 웹에서 다운로드할 수 있습니다.

옵션 막대의 [브러시 사전 설정] 피커에서 사전 설정을 빨리 선택할 수 있습니다. 이 기능을 사용하여 일시적으로 브러시 사전 설정의 크기 및 경도를 수정할 수 있습니다.

불투명도, 플로우, 색상 등 옵션 막대의 설정과 함께 사용자 정의 브러시 끝 특성을 저장하려는 경우 도구 사전 설정을 저장합니다. 도구 사전 설정에 대해 자세히 알아보려면 도구 사전 설정 만들기 및 사용을 참조하십시오.

브러시 끝 옵션

옵션 막대의 설정과 브러시 끝 옵션은 색상이 적용되는 방식을 제어합니다. 가장자리가 부드러운 휙이나 굽은 브러시 휙을 사용하거나, 브러시 움직임에 다양한 변화를 주거나, 혼합 속성을 다르게 적용해 보거나, 다양한 브러시 모양을 사용하는 등을 통해 색상을 점진적으로 적용할 수 있습니다. 브러시 휙에 텍스처를 적용하여 캔버스나 아트지에서 페인팅을 시뮬레이션할 수 있습니다. 또한 에어브러시를 사용하여 페인트 스프레이 효과를 시뮬레이션할 수도 있습니다. 브러시 패널을 사용하여 브러시 끝 옵션을 설정합니다. 브러시 패널 개요를 참조하십시오.

그리기 태블릿으로 작업하는 경우에는 웜 압력, 각도, 회전 또는 스타일러스 휠을 사용하여 색상 적용 방식을 제어할 수 있습니다. [브러시] 패널 및 옵션 막대에서 그리기 태블릿 옵션을 설정합니다.

브러시 도구 또는 연필 도구를 사용하여 페인트

맨 위로

[브러시 도구]와 [연필 도구]는 현재 전경색을 이미지에 페인팅합니다. [브러시 도구]는 색상을 부드러운 휙으로 그립니다. [연필 도구]는 가장자리가 선명한 선을 그립니다.

참고: [회전] 도구로 캔버스를 회전하여 페인팅을 더 쉽게 수행할 수 있습니다. [보기 회전 도구 사용](#)을 참조하십시오.

1. 전경색을 선택합니다. ([도구 상자에서 색상 선택](#)을 참조하십시오.)
2. [브러시 도구] 또는 [연필 도구] 를 선택합니다.
3. [브러시 사전 설정] 패널에서 브러시를 선택합니다. [사전 설정 브러시 선택](#)을 참조하십시오.
4. 옵션 막대에서 모드, 불투명도 등에 대한 도구 옵션을 설정합니다.
5. 다음 중 하나 이상을 수행하십시오.
 - 이미지 안을 클릭한 후 드래그하여 페인트합니다.
 - 직선을 그리려면 이미지에서 시작점을 클릭한 다음 Shift 키를 누른 채 끝점을 클릭합니다.
 - [브러시 도구]를 에어브러시로 사용하는 경우에는 드래그하지 않은 채 마우스 단추를 누르고 있으면 색상이 계속 적용되면서 점차 더 뚜렷하게 표현됩니다.

페인트 도구 옵션

맨 위로

옵션 막대에서 다음을 설정합니다. 사용 가능한 옵션은 각 도구에 따라 다릅니다.

모드 기본으로 사용하는 기존 퍽 셀로 페인트하는 색상을 혼합하기 위한 방법을 설정합니다. 사용 가능한 모드는 현재 선택한 도구에 따라 다릅니다.

페인트 모드는 레이어 혼합 모드와 비슷합니다. [혼합 모드](#)를 참조하십시오.

불투명도 적용하는 색상의 투명도를 설정합니다. 영역을 페인트하는 경우 마우스 단추를 놓을 때까지 해당 영역 위에서 마우스 포인터를 움직인 횟수와 관계없이 불투명도는 설정된 수준을 초과하지 않습니다. 이 영역에서 다시 획을 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 설정입니다. 예를 들어 불투명도를 33%로 설정하고 플로우를 33%로 설정하면 영역에서 마우스 포인터를 움직일 때마다 색상이 브러시 색상 쪽으로 33% 이동합니다. 마우스 단추를 놓고 해당 영역에서 다시 획을 그리는 경우가 아니면 전체 값이 불투명도 33%를 초과하지 않습니다.

 **단일** 숫자 키를 눌러 도구의 불투명도를 10% 단위로 설정합니다. 1을 누르면 도구의 불투명도가 10%로 설정되고 0을 누르면 100%로 설정됩니다. 두 숫자 키를 눌러 특정 불투명도를 설정할 수 있습니다. 플로우를 설정하려면 **Shift** 키를 누른 상태에서 숫자 키를 누릅니다.

에어브러시

에어브러시로 페인팅을 시뮬레이션합니다. 영역에서 마우스 포인터를 움직일 때 마우스 단추를 누른 상태에서 페인트가 구성됩니다. 브러시 경도, 불투명도 및 플로우 옵션은 페인트 적용 속도와 양을 제어합니다. 단추를 클릭하여 이 옵션을 켜거나 끕니다.

자동 지우기 ([연필 도구]에만 해당) 전경색을 포함하는 영역에 배경색을 페인트합니다. 지우려는 전경색과 변경할 배경색을 선택합니다. (연필 도구의 자동 지우기를 참조하십시오.)

태블릿 압력 단추

[브러시] 패널의 불투명도 및 크기 설정을 무시하려면 스타일러스 압력을 사용합니다.

커서 환경 설정 선택

맨 위로

페인팅 도구에는 표준 커서(도구 상자의 아이콘), 십자 커서+, 현재 선택한 브러시와 크기 및 모양이 일치하는 커서 등 세 가지 커서가 있습니다.

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. 브러시 끝 커서의 경우 크기 및 커서에 십자 표시를 포함할지 여부 등을 선택합니다.
 - 표준 브러시 끝은 커서 크기를 브러시 획에서 불투명도가 50% 이상인 영역으로 제한합니다.
 - 최대 브러시 끝은 커서 크기를 브러시 획이 적용되는 전체 영역으로 조정합니다. 부드러운 브러시의 경우 이 옵션을 사용하면 표준 설정보다 큰 커서가 생성되어 불투명도가 낮은 브러시 획 영역을 포함할 수 있습니다.

 다른 유형의 커서를 결합하려면 [브러시 끝에 십자 표시] 또는 [페인팅 중에 십자 커서만 표시]를 선택합니다. [펜] 및 [브러시] 도구의 경우 Caps Lock 키를 눌러 표준 커서와 십자 커서를 전환합니다.

기타 도움말 항목

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

브러시 만들기 및 수정

브러시 패널 개요

이미지에서 브러시 끝 만들기

브러시 만들기 및 페인팅 옵션 설정

표준 브러시 모양 옵션

강모 끝 모양 옵션

부식 끝 옵션 | CC, CS6

에어브러시 끝 옵션 | CC, CS6

브러시 포즈 옵션 | CC, CS6

기타 브러시 옵션

브러시 분산

브러시 옵션 지우기

다양한 방법을 사용하여 이미지에 페인트를 적용하는 브러시를 만들 수 있습니다. 기존 사전 설정 브러시와 브러시 모양을 선택하거나 이미지 일부에서 고유한 브러시 끝을 만듭니다. [브러시] 패널에서 옵션을 선택하여 페인트 적용 방식을 지정합니다.

브러시 패널 개요

맨 위로

[브러시] 패널에서는 [브러시 사전 설정] 패널에서 사전 설정 브러시를 선택할 수 있을 뿐만 아니라 기존 브러시를 수정하고 새 사용자 정의 브러시를 디자인할 수도 있습니다. [브러시] 패널에는 이미지에 페인트를 적용하는 방식을 결정하는 브러시 끝 옵션이 포함되어 있습니다.

또한 패널의 아래쪽에 있는 브러시 획 미리 보기에는 페인트 획에 현재 브러시 옵션을 적용한 결과가 표시됩니다.



[브러시 모양] 옵션이 표시된 브러시 패널

A. 잠김 B. 잠금 해제 C. 선택한 브러시 끝 D. 브러시 설정 E. 브러시 획 미리 보기 F. 팝업 메뉴 G. 브러시 모양(브러시 모양 옵션이 선택되었을 때 사용 가능) H. 브러시 옵션

브러시 패널 및 브러시 옵션 표시

1. [창] > [브러시]를 선택합니다. 또는 페인팅, 지우기, 토닝 또는 초점 도구를 선택한 다음 옵션 막대의 왼쪽에 있는 패널 단추 를 클릭합니다.

2. 패널 왼쪽에 있는 옵션 세트를 선택합니다. 선택한 세트에 대해 사용 가능한 옵션이 패널 오른쪽에 나타납니다.

 옵션을 표시하지 않고 활성화 또는 비활성화하려면 해당 옵션 세트의 왼쪽에 있는 확인란을 클릭하십시오.

이미지에서 브러시 끝 만들기

[맨 위로](#)

1. 선택 영역 도구를 사용하여 사용자 정의 브러시로 사용할 이미지 영역을 선택합니다. 만들 수 있는 최대 브러시 모양 크기는 2500 x 2500픽셀입니다.

페인팅할 때 샘플링된 브러시의 경도를 조정할 수 없습니다. 뚜렷한 가장자리를 가진 브러시를 만들려면 [페더]를 0픽셀로 설정합니다. 부드러운 가장자리를 가진 브러시를 만들려면 [페더] 설정을 늘립니다.

참고: 색상 이미지를 선택하면 브러시 모양 이미지가 회색 음영으로 변환됩니다. 이미지에 적용된 레이어 마스크는 브러시 모양 정의에 영향을 주지 않습니다.

2. [편집] > [브러시 사전 설정 정의]를 선택합니다.

3. 브러시 이름을 지정하고 [확인]을 클릭합니다.

브러시 만들기 및 페인팅 옵션 설정

[맨 위로](#)

1. 페인팅, 지우기, 색조 또는 초점 도구를 선택합니다. 그런 다음 [창] > [브러시]를 선택합니다.

2. [브러시] 패널에서 브러시 모양을 선택하거나 [브러시 사전 설정]을 클릭하여 기존 사전 설정을 선택합니다.

3. [브러시] 패널 왼쪽에서 [브러시 모양]을 선택하고 옵션을 설정합니다.

4. 브러시의 다른 옵션을 설정하려면 다음 항목을 참조하십시오.

- 브러시에 움직임 요소 추가

- [획에서 분산 결정](#)

- 텍스처 브러시 만들기

- 브러시가 동적으로 변경되는 방식 결정

- 그래픽 태블릿으로 그리기 또는 칠하기

5. 브러시 모양 특성을 잠그려면(다른 브러시 사전 설정을 선택하는 경우에 브러시 모양 특성 유지) 잠금 해제 아이콘 을 클릭합니다. 잠금을 해제하려면 자물쇠 아이콘 을 클릭합니다.

6. 브러시를 나중에 사용할 수 있도록 저장하려면 [브러시] 패널 메뉴에서 [새 브러시 사전 설정]을 선택합니다.

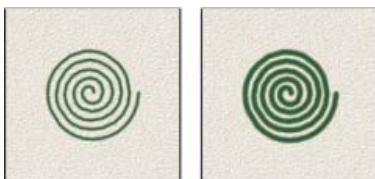
참고: 새 브러시를 영구적으로 저장하거나 다른 사용자에게 배포하려면 브러시를 브러시 세트의 일부로 저장해야 합니다. [브러시 사전 설정] 패널 메뉴에서 [브러시 저장]을 선택한 다음 새 세트로 저장하거나 기존 세트를 덮어씁니다. 브러시를 세트로 저장하지 않고 [브러시 사전 설정] 패널에서 재설정하거나 바꾸면 새 브러시가 손실될 수 있습니다.

표준 브러시 모양 옵션

[맨 위로](#)

표준 브러시 모양인 경우 [브러시] 패널에서 다음 옵션을 설정할 수 있습니다.

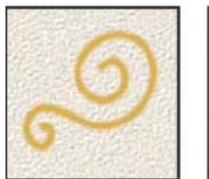
크기 브러시 크기를 조절합니다. 픽셀 단위로 값을 입력하거나 슬라이더를 드래그합니다.



직경 값이 다른 브러시 획

샘플 크기 사용 브러시를 원래 직경으로 재설정합니다. 이 옵션은 이미지의 픽셀을 샘플링하여 브러시 모양을 만든 경우에만 사용할 수 있습니다.

X 뒤집기 브러시 모양의 방향을 x 축을 기준으로 변경합니다.



A



B



C

브러시 모양을 X 축을 기준으로 뒤집기

A. 기본 위치의 브러시 끝 **B.** X 축 기준 뒤집기를 선택한 경우 **C.** X 축 기준 뒤집기와 Y 축 기준 뒤집기를 선택한 경우

Y 뒤집기 브러시 모양의 방향을 y 축을 기준으로 변경합니다.



A



B

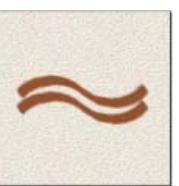


C

브러시 모양을 Y 축을 기준으로 뒤집기

A. 기본 위치의 브러시 끝 **B.** Y 축 기준 뒤집기를 선택한 경우 **C.** Y 축 기준 뒤집기와 X 축 기준 뒤집기를 선택한 경우

각도 타원형 브러시나 샘플 브러시의 긴 축과 수평선 사이의 각도를 지정합니다. 각도 단위로 값을 입력하거나 미리 보기 상자에서 가로 축을 드래그 합니다.



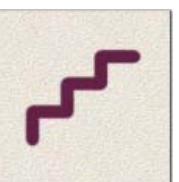
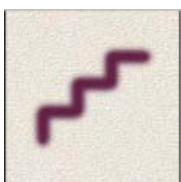
각진 브러시는 깎인 획을 만듭니다.

원형율 브러시의 짧은 축과 긴 축의 비율을 지정합니다. 비율 값을 입력하거나 미리 보기 상자에서 점을 드래그합니다. 100% 값은 원 모양의 브러시를 나타내고, 0% 값은 선형 브러시를 나타내며, 중간 값은 타원형 브러시를 나타냅니다.



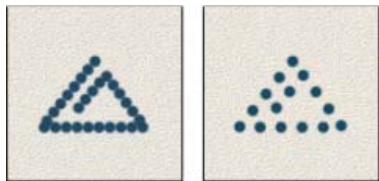
원형율을 조정하여 브러시 모양을 압축합니다.

경도 브러시의 선명하게(단단하게) 표현되는 중앙 크기를 조절합니다. 숫자를 입력하거나 슬라이더를 사용하여 브러시 직경의 백분율로 값을 입력합니다. 샘플 브러시의 경도는 변경할 수 없습니다.



경도 값이 다른 브러시 획

간격 브러시 획에 나타나는 브러시 자국 사이의 거리를 조절합니다. 간격을 변경하려면 숫자를 입력하거나 슬라이더를 사용하여 브러시 직경의 백분율로 값을 입력합니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 커서의 속도에 따라 간격이 결정됩니다.



간격을 늘리면 브러시 자국 사이의 간격이 넓어집니다.

☞ 사전 설정 브러시를 사용하는 경우 브러시 너비를 줄이려면 [키를 누르고 브러시 너비를 늘리려면] 키를 누릅니다. 선명한 원, 부드러운 원 및 서예 브러시를 사용하는 경우 브러시 경도를 줄이려면 Shift+[를 누르고 브러시 경도를 늘리려면 Shift+]를 누릅니다.

강모 끝 모양 옵션

[맨 위로](#)

☞ 강모 끝에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/lrvid5009_ps_kr을 참조하십시오.

강모 모양을 사용하면 강모 특성을 정밀하게 지정하여 매우 사실적이고 자연스러운 모양의 획을 만들 수 있습니다. [브러시] 패널에서 다음 브러시 모양 옵션을 설정합니다.

모양 강모의 전체 정돈을 결정합니다.

강모 전체 강모 조밀도를 조절합니다.

길이 강모 길이를 변경합니다.

두께 개별 강모의 너비를 조절합니다.

강성 강모 유연성을 제어합니다. 값을 낮게 설정하면 브러시 모양이 쉽게 변형됩니다.

☞ 마우스를 사용할 때 획 만들기를 변경하려면 강성 설정을 조정합니다.

간격 브러시 획에 나타나는 브러시 자국 사이의 거리를 조절합니다. 간격을 변경하려면 숫자를 입력하거나 슬라이더를 사용하여 브러시 직경의 백분율을 지정합니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 커서의 속도에 따라 간격이 결정됩니다.

각도 마우스로 페인팅할 경우 브러시 끝 각도를 결정합니다.

브러시 미리 보기

현재 압력과 획 각도를 비롯하여 위 설정에 대한 변경 내용을 반영하는 브러시 끝을 표시합니다. 다른 측면에서 브러시를 표시하려면 미리 보기 창을 클릭합니다.

참고: 강모 브러시 미리 보기 사용하려면 OpenGL이 필요합니다. ([OpenGL 사용 및 GPU 설정 최적화](#)를 참조하십시오.)

부식 끝 옵션 | CC, CS6

[맨 위로](#)

부식 끝 브러시는 연필과 크레용과 유사하게 움직이고 그리면서 자연스럽게 닳게 됩니다. 이미지 왼쪽 상단에 있는 라이브 브러시 끝 미리 보기 를 통해 마모된 정도를 확인할 수 있습니다.

크기 브러시 크기를 조절합니다. 픽셀 단위로 값을 입력하거나 슬라이더를 드래그합니다.

부드러움 마모 비율을 조절합니다. 백분율로 값을 입력하거나 슬라이더를 드래그합니다.

모양 끝 모양을 조절합니다. 다양한 끝 옵션에서 선택합니다.

선명한 끝 원래 선명도로 끝을 반환합니다.

간격 브러시 획에 나타나는 브러시 자국 사이의 거리를 조절합니다. 간격을 변경하려면 숫자를 입력하거나 슬라이더를 사용하여 브러시 직경의 백분율을 지정합니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 커서의 속도에 따라 간격이 결정됩니다.

브러시 미리 보기

현재 압력과 획 각도를 비롯하여 위 설정에 대한 변경 내용을 반영하는 브러시 끝을 표시합니다. 다른 측면에서 브러시를 표시하려면 미리 보기 창을 클릭합니다.

에어브러시 끝 옵션 | CC, CS6

[맨 위로](#)

에어브러시 모양은 스프레이 통을 3D 원뿔 모양의 스프레이로 복제합니다. 스타일러스를 사용하면 펜 압력을 변경하여 스프레이 선의 스프레드를 대체할 수 있습니다.

크기 브러시 크기를 조절합니다. 픽셀 단위로 값을 입력하거나 슬라이더를 드래그합니다.

경도 브러시의 선명하게(단단하게) 표현되는 중앙 크기를 조절합니다.

왜곡 페인트 스프레이에 적용할 왜곡을 조절합니다.

세분성 페인트 드롭의 굵기를 조절합니다.

뿌리기 크기 페인트 드롭릿의 크기를 조절합니다.

뿌리기 양 페인트 드롭릿의 수를 조절합니다.

간격 드롭릿 간의 거리를 조절합니다. 이 옵션이 선택 해제되면 커서 속도가 간격을 결정합니다.

브러시 미리 보기



현재 압력과 획 각도를 비롯하여 위 설정에 대한 변경 내용을 반영하는 브러시 끝을 표시합니다. 다른 측면에서 브러시를 표시하려면 미리 보기 창을 클릭합니다.

브러시 포즈 옵션 | CC, CS6

[맨 위로](#)

브러시 포즈 옵션을 통해 스타일러스 같은 효과를 달성하고 브러시의 각도 및 위치를 조절할 수 있습니다.

기울기 X 원쪽에서 오른쪽으로 브러시의 기울기 각도를 결정합니다.

기울기 Y 앞에서 뒤로 브러시의 기울기 각도를 결정합니다.

회전 강모의 회전 각도를 결정합니다.

압력 캔버스에 적용되는 브러시 압력을 결정합니다.

재정의 옵션을 활성화하여 정적인 브러시 포즈를 유지합니다.

기타 브러시 옵션

[맨 위로](#)

노이즈 개별 브러시에 불규칙성을 추가로 지정합니다. 이 옵션은 부드러운 브러시(회색 값이 들어 있는 브러시)에 적용할 때 가장 효과적입니다.

젖은 가장자리 브러시 획의 양 가장자리를 따라 페인트가 계속 더 적용되게 하여 수채화 효과를 냅니다.

에어브러시/강화 이미지에 색조를 점진적으로 적용하여 전통적인 에어브러시 기법을 시뮬레이션합니다. [브러시] 패널의 [에어브러시] 옵션은 옵션 막대의 [에어브러시] 옵션과 기능이 같습니다.

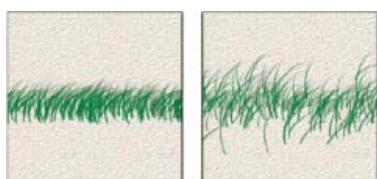
매끄럽게 하기 브러시로 획을 그릴 때 곡선을 더 매끄럽게 표현합니다. 이 옵션은 스타일러스로 빠르게 페인트할 때 가장 효과적입니다. 그러나 이 옵션을 설정하면 브러시 획을 렌더링할 때 화면에 브러시 획이 약간 늦게 표시될 수 있습니다.

텍스처 보호 텍스처를 사용하는 모든 사전 설정 브러시에 같은 패턴과 비율을 적용합니다. 여러 가지 텍스처 브러시로 페인트할 때 일관된 캔버스 재질을 내도록 하려면 이 옵션을 선택하십시오.

브러시 분산

[맨 위로](#)

브러시 분산은 브러시 획에 나타나는 브러시 자국의 수와 위치를 결정합니다.



분산이 없는 브러시 획(왼쪽)과 분산이 있는 브러시 획(오른쪽)

분산과 조절 브러시 획에 브러시 자국이 분산되는 형태를 지정합니다. [양 축]을 선택하면 브러시 자국이 방사형으로 분산됩니다. [양 축]을 선택하지 않으면 브러시 자국은 브러시 획 패스에 수직으로 분산됩니다.

최대 분산 비율을 지정하려면 값을 입력합니다. 브러시 자국의 분산 변화를 조절하는 방법을 지정하려면 [조절] 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

끔 브러시 자국의 분산 변화를 조절하지 않습니다.

희미하게 하기 브러시 자국의 분산을 지정한 단계 수에 걸쳐 점점 줄여 최대 분산 상태로부터 분산이 없는 상태가 되도록 합니다.

펜 압력, 펜 기울기, 스타일러스 훨, 회전 펜 압력, 펜 기울기, 펜 스타일러스 훨의 위치 또는 펜 회전을 기준으로 브러시 자국의 분산에 변화를 줍니다.

개수 매 간격마다 적용되는 브러시 자국의 수를 지정합니다.

참고: 간격이나 분산 값을 증가시키지 않고 개수를 늘리면 페인팅 성능이 저하될 수 있습니다.

개수 지터와 조절 매 간격마다 나타나는 브러시 자국 수의 변화를 지정합니다. 매 간격마다 적용되는 최대 브러시 자국 비율을 지정하려면 값을 입력합니다. 브러시 자국의 개수 변화를 조절하는 방법을 지정하려면 [조절] 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

끔 브러시 자국의 개수 변화를 조절하지 않습니다.

희미하게 하기 브러시 자국의 수를 지정한 단계 수에 걸쳐 점점 줄여 [개수] 값부터 1이 되도록 합니다.

펜 압력, 펜 기울기, 스타일러스 훨, 회전 펜 압력, 펜 기울기, 펜 스타일러스 훨의 위치 또는 펜 회전을 기준으로 브러시 자국의 수에 변화를 줍니다.

브러시 옵션 지우기

[맨 위로](#)

브러시 모양 설정을 제외하고 브러시 사전 설정에 대해 변경한 모든 옵션을 지울 수 있습니다.

- [브러시] 패널 메뉴에서 [브러시 제어 지우기]를 선택합니다.

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

패스 관리

패스 패널 개요

패스 패널에서 새 패스 만들기
새 작업 패스 만들기
패스 관리

패스 패널 개요

맨 위로

[패스] 패널([창]>[패스])에는 저장된 각 패스, 현재 작업 패스 및 현재 벡터 마스크의 이름과 축소판 이미지가 나열됩니다. 축소판을 끄면 성능이 향상 됩니다. 패스를 보려면 먼저 [패스] 패널에서 원하는 패스를 선택해야 합니다.



A. 저장된 패스 B. 임시 작업 패스 C. 벡터 마스크 패스(모양 레이어가 선택된 경우에만 나타남)

패스 선택

❖ [패스] 패널에서 패스 이름을 클릭합니다. 한 번에 하나의 패스만 선택할 수 있습니다.

패스 선택 해제

❖ [패스] 패널의 빈 영역을 클릭하거나 Esc 키를 누릅니다.

패스 축소판 크기 변경

[패스] 패널 메뉴에서 [패널 옵션]을 선택하고 크기를 선택하거나 [없음]을 선택하여 축소판 표시를 해제합니다.

패스의 스택 순서 변경

❖ [패스] 패널에서 패스를 선택하고 패스를 위나 아래로 드래그합니다. 원하는 위치에 두꺼운 검정색 선이 나타나면 마우스 단추를 놓습니다.
참고: 벡터 마스크나 작업 패스는 [패스] 패널에서 순서를 변경할 수 없습니다.

패스 패널에서 새 패스 만들기

맨 위로

- 이름을 지정하지 않고 패스를 만들려면 [패스] 패널 아래쪽에 있는 [새 패스를 만듭니다] 단추 를 클릭합니다.
- 이름을 지정하여 패스를 만들려면 작업 패스가 선택되어 있지 않아야 합니다. [패스] 패널 메뉴에서 [새 패스]를 선택하거나 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 패널 아래쪽에 있는 [새 패스] 단추를 클릭합니다. [새 패스] 대화 상자에 패스 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

새 작업 패스 만들기

맨 위로

1. 모양 도구나 펜 도구를 선택하고 옵션 막대에서 [패스] 단추 를 클릭합니다.
2. 도구별 옵션을 설정하고 패스를 그립니다. 자세한 내용은 모양 도구 옵션 및 펜 도구 정보를 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

패스 관리

펜 도구나 모양 도구를 사용하여 작업 패스를 만들면 새 패스는 [패스] 패널에 [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] 패널에 벡터 마스크로 나타납니다. 벡터 마스크는 상위 레이어에 연결되어 있으므로 [패스] 패널에 벡터 마스크가 나타나려면 [레이어] 패널에서 해당 상위 레이어를 선택해야 합니다. 레이어에서 벡터 마스크를 제거하고 벡터 마스크를 레스터화된 마스크로 변환할 수 있습니다. 자세한 내용은 벡터 마스크 추가 또는 편집을 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] 패널 아래쪽에 있는 [새 패스] 단추 로 드래그합니다.
- 이름을 바꿔 저장하려면 [패스] 패널 메뉴에서 [패스 저장]을 선택하고 [패스 저장] 대화 상자에 새 패스 이름을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.

저장된 패스 이름 바꾸기

❖ [패스] 패널에서 패스 이름을 두 번 클릭하고 새 이름을 입력한 후 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 누릅니다.

패스 삭제

1. [패스] 패널에서 패스 이름을 클릭합니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 패스를 [패스] 패널 아래쪽에 있는 [삭제] 아이콘 으로 드래그합니다.
- [패스] 패널 메뉴에서 [패스 삭제]를 선택합니다.
- [패스] 패널 아래쪽에 있는 [삭제] 아이콘을 클릭하고 [예]를 클릭합니다.

패스를 삭제할 때 확인 메시지가 표시되지 않게 하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [패스] 패널 아래쪽에 있는 [삭제] 아이콘을 클릭합니다.



법적 고지 사항 | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

그레이디언트

그레이디언트 칠 적용
그레이디언트 사전 설정 관리
그레이디언트 편집기 개요
매끄러운 그레이디언트 만들기
그레이디언트 투명도 지정
노이즈 그레이디언트 만들기

그레이디언트 칠 적용

맨 위로

[그레이디언트 도구]는 여러 가지 색상을 단계적으로 혼합합니다. 사전 설정된 그레이디언트 칠을 선택하거나 직접 그레이디언트 칠을 만들 수 있습니다.

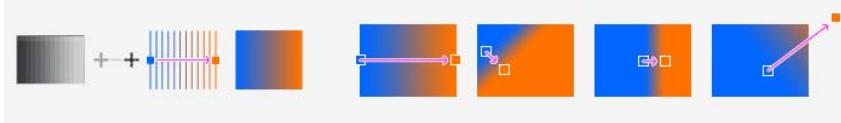
참고: [그레이디언트 도구]는 비트맵 또는 인덱스 색상 이미지에 사용할 수 없습니다.

1. 이미지의 일부를 칠하려면 원하는 영역을 선택합니다. 영역을 선택하지 않으면 활성 레이어 전체에 그레이디언트 칠이 적용됩니다.
2. [그레이디언트 도구] 를 선택합니다. (도구가 표시되지 않을 경우 [페인트 통] 도구를 누른 상태로 있습니다.)
3. 옵션 막대의 그레이디언트 샘플에서 칠을 선택합니다.

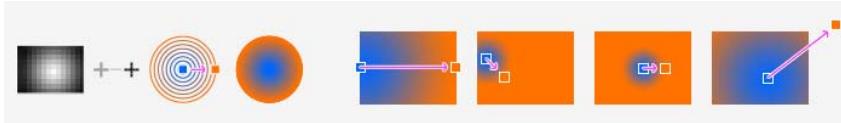
- 사전 설정 그레이디언트 칠을 선택하려면 샘플 옆에 있는 삼각형을 클릭합니다.
- [그레이디언트 편집기]를 표시하려면 샘플 안쪽을 클릭합니다. 사전 설정된 그레이디언트 칠을 선택하거나 새 그레이디언트 칠을 만듭니다. (자세한 내용은 매끄러운 그레이디언트 만들기를 참조하십시오.)

 [중간 농도] 사전 설정은 일몰 및 다른 고대비 장면에 유용한 사진 필터를 제공합니다.

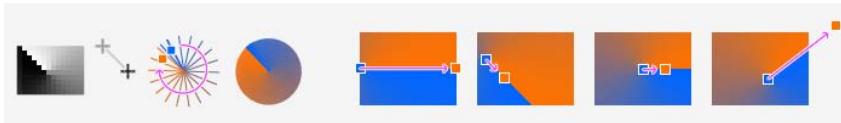
4. 옵션을 선택하여 시작점(마우스를 누른 위치)과 끝점(마우스를 놓은 위치)이 그레이디언트의 모양에 영향을 주는 방법을 지정합니다. 선형 그레이디언트 시작점에서 끝점까지 직선으로 음영을 나타냅니다.



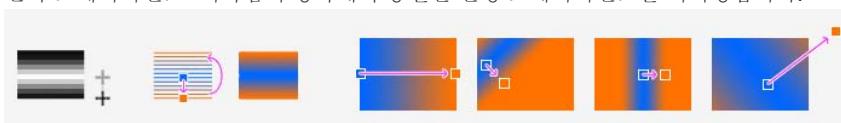
방사형 그레이디언트 시작점에서 끝점까지 원형 패턴으로 음영을 나타냅니다.



각진 그레이디언트 시작점 둘레로 시계 반대 방향으로 퍼지는 음영을 나타냅니다.



반사 그레이디언트 시작점의 양쪽에서 동일한 선형 그레이디언트를 미러링합니다.



다이아몬드 그레이디언트 다이아몬드 패턴의 중간에서 바깥쪽으로 음영을 나타냅니다.



5. 옵션 막대에서 다음을 수행하십시오.

- 페인트의 혼합 모드와 불투명도를 지정합니다. (혼합 모드를 참조하십시오.)
 - 그레이디언트 칠의 색상 순서를 반전시키려면 [반전]을 선택합니다.
 - 밴딩 현상을 감소시켜 좀더 매끄럽게 혼합하려면 [디더]를 선택합니다.
 - 그레이디언트 칠에 투명 마스크를 사용하려면 [투명도]를 선택합니다. 자세한 내용은 그레이디언트 투명도 지정을 참조하십시오.
6. 이미지에서 그레이디언트의 시작점을 설정할 위치에 포인터를 놓은 다음 드래그하여 끝점을 정의합니다. 선의 각도를 45°의 배수로 제한하려면 Shift 키를 누른 채 드래그합니다.

그레이디언트 사전 설정 관리

[맨 위로](#)

그레이디언트 사전 설정을 사용하면 자주 사용하는 그레이디언트를 빠르게 적용할 수 있습니다. [그레이디언트 편집기], [사전 설정 관리자] 또는 [그레이디언트 편집기]에서 사전 설정을 관리할 수 있습니다.

사전 설정 그레이디언트 세트를 라이브러리로 저장

1. [그레이디언트 편집기] 대화 상자에서 [저장]을 클릭하거나 옵션 막대의 [그레이디언트 편집기] 메뉴에서 [그레이디언트 저장]을 선택합니다.
2. 그레이디언트 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]/[그레이디언트] 폴더에 저장하면 Photoshop을 다시 시작한 후 패널 메뉴 아래쪽에 해당 라이브러리 이름이 나타납니다.

사전 설정 그레이디언트 라이브러리 불러오기

❖ [그레이디언트 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 패널 메뉴에서 [그레이디언트 대체]를 선택합니다. 그런 다음 사용할 라이브러리 파일을 선택하고 [불러오기]를 클릭합니다.
- 패널 메뉴 아래쪽에서 원하는 라이브러리 파일을 선택합니다. [확인]을 클릭하여 현재 목록을 바꾸거나 [첨부]를 클릭하여 현재 목록을 추가합니다.

참고: 옵션 막대의 [그레이디언트 편집기] 메뉴에서 [그레이디언트 불러오기] 또는 [그레이디언트 대체]를 선택하거나 원하는 그레이디언트 라이브러리를 선택할 수도 있습니다.

사전 설정 그레이디언트의 기본 라이브러리로 돌아가기

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

사전 설정 그레이디언트의 표시 방법 변경

❖ 패널 메뉴에서 표시 옵션을 선택합니다.

텍스트 전용 그레이디언트를 목록으로 표시합니다.

작은 축소판 또는 큰 축소판 그레이디언트를 축소판으로 표시합니다.

작은 목록 또는 큰 목록 그레이디언트를 축소판이 함께 표시된 목록으로 표시합니다.

사전 설정 그레이디언트 이름 바꾸기

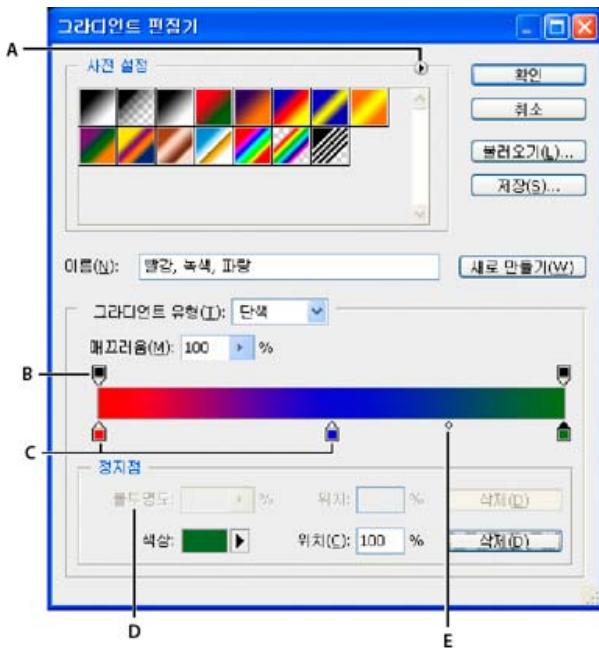
- 패널이 그레이디언트를 축소판으로 표시하도록 설정된 경우에는 그레이디언트를 두 번 클릭하고 새 이름을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.
- 패널이 그레이디언트를 목록 또는 텍스트 전용으로 표시하도록 설정된 경우에는 그레이디언트를 두 번 클릭하고 새 이름을 선 안에 입력한 다음 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 누릅니다.

그레이디언트 편집기 개요

[맨 위로](#)

[그레이디언트 편집기] 대화 상자를 표시하려면 옵션 막대에서 현재 그레이디언트 샘플을 클릭합니다. 그레이디언트 샘플 위로 마우스를 이동하면 "그레이디언트를 편집하려면 클릭하십시오."라는 도구 설명이 표시됩니다.

[그레이디언트 편집기] 대화 상자를 사용하면 기존 그레이디언트의 사본을 수정하여 새 그레이디언트를 정의할 수 있습니다. 또한 두 가지 이상의 색상을 혼합하여 그레이디언트에 중간 색상을 추가할 수도 있습니다.



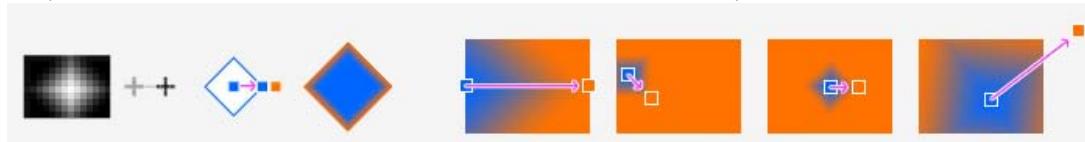
그레이디언트 편집기 대화 상자

A. 패널 메뉴 B. 불투명도 정지점 C. 색상 정지점 D. 값을 조정하거나 선택한 불투명도 또는 색상 정지점 삭제 E. 중간점

매끄러운 그레이디언트 만들기

[맨 위로](#)

1. [그레이디언트 도구] 를 선택합니다.
2. 옵션 막대에서 그레이디언트 샘플 내부를 클릭하여 [그레이디언트 편집기] 대화 상자를 표시합니다.
3. 기존 그레이디언트에 기초하여 새 그레이디언트를 만들려면 대화 상자의 [사전 설정] 부분에서 그레이디언트를 선택합니다.
4. [그레이디언트 유형] 팝업 메뉴에서 [단색]을 선택합니다.
5. 그레이디언트의 시작점을 정의하려면 그레이디언트 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.
 - 그레이디언트 막대 위에 포인터를 놓은 다음 포인터가 스포이드로 바뀌면 클릭하여 색상을 샘플링하거나, 이미지에서 아무 위치나 클릭하여 이미지의 색상을 샘플링합니다.
7. 끝 색상을 정의하려면 그레이디언트 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 그레이디언트 막대의 왼쪽 끝에 놓이고 값이 100%이면 정지점은 오른쪽 끝에 놓입니다.
9. 중간점(시작 색상과 끝 색상이 균등하게 혼합된 그레이디언트를 표시하는 위치)의 위치를 조정하려면 그레이디언트 막대 아래에 있는 다이아몬드 모양의 드래그 핸들 를 움직입니다.



드

래그하거나 다이아몬드를 클릭하고 [위치]에 값을 입력합니다.

를 왼쪽 또는 오른쪽으로

10. 그레이디언트에 중간 색상을 추가하려면 그레이디언트 막대 아래를 클릭하여 다른 색상 정지점을 정의합니다. 색상을 지정하고 시작점이나 끝 점을 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. 그레이디언트에서 색상 밴드 간의 점진적인 변환 정도를 제어하려면 [매끄러움] 텍스트 상자에 값을 입력하거나 [매끄러움] 팝업 슬라이더를 드래그합니다.
13. 원하면 그레이디언트의 투명도 값을 설정합니다.
14. 새 그레이디언트의 이름을 입력합니다.

15. 그레이디언트를 사전 설정으로 저장하려면 그레이디언트를 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 잊게 됩니다. 새 사전 설정을 영구히 저장하려면 라이브러리에 저장하십시오.

[맨 위로](#)

그레이디언트 투명도 지정

각 그레이디언트 칠에는 그레이디언트의 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. 그레이디언트 미리 보기에서 바둑판 패턴은 투명도의 양을 나타냅니다.

1. 그레이디언트를 만듭니다.
2. 시작 불투명도를 조정하려면 그레이디언트 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 그레이디언트 막대 위쪽에 있는 오른쪽 투명도 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.
 - 그레이디언트 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 그레이디언트 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 그레이디언트 막대에서 떼어냅니다.
9. 사전 설정 그레이디언트를 만들려면 [이름] 텍스트 상자에 이름을 입력하고 [새로 만들기]를 클릭합니다. 이렇게 하면 사용자가 지정한 투명도 설정을 사용하여 새 그레이디언트 사전 설정이 만들어집니다.

[맨 위로](#)

노이즈 그레이디언트 만들기

노이즈 그레이디언트는 지정한 색상 범위 안에 임의로 분포된 색상이 들어 있는 그레이디언트입니다.



다양한 거칠음 값을 사용하는 노이즈 그레이디언트입니다.

A. 10% 거칠음 B. 50% 거칠음 C. 90% 거칠음

1. [그레이디언트 도구] 를 선택합니다.
2. 옵션 막대에서 그레이디언트 샘플을 클릭하여 [그레이디언트 편집기] 대화 상자를 표시합니다.
3. 기존 그레이디언트에 기초하여 새 그레이디언트를 만들려면 대화 상자의 [사전 설정] 부분에서 그레이디언트를 선택합니다.
4. [그레이디언트 유형] 팝업 메뉴에서 [노이즈]를 선택하고 다음 옵션을 설정합니다.

거칠음 그레이디언트에서 색상 밴드 간의 점진적인 변환 정도를 조절합니다.

색상 모델 조정할 수 있는 색상 구성 요소를 변경합니다. 각 구성 요소에 대해 슬라이더를 드래그하여 적용 가능한 값의 범위를 정의합니다. 예를 들어, HSB 모델을 선택한 경우 그레이디언트를 높은 채도와 중간 명도의 청록 색조로 제한할 수 있습니다.

색상 제한 초과 채도 색상을 예방합니다.

투명도 추가 임의 색상에 투명도를 추가합니다.

임의화 위의 설정을 유지하는 그레이디언트를 임의로 만듭니다. 원하는 설정을 찾을 때까지 단추를 클릭합니다.

5. 지정된 설정으로 사전 설정 그레이디언트를 만들려면 [이름] 텍스트 상자에 이름을 입력하고 [새로 만들기]를 클릭합니다.

기타 도움말 항목



패턴 작성기를 사용하여 패턴 생성

💡 패턴 작성기는 Windows 또는 Mac OS용으로 다운로드할 수 있는 선택적 플러그인입니다.

[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. [패턴 작성기]는 선택적 플러그인입니다. Windows 또는 Mac OS용으로 다운로드하고 설치합니다.

2. 32비트 모드에서 Photoshop 실행(64비트 Mac OS에만 해당)

3. 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.

4. [필터]>[패턴 작성기]를 선택합니다.

5. 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 드래그 합니다.

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.

6. 타일 크기를 지정합니다.

- [폭]과 [높이] 상자에 픽셀 단위로 치수를 입력합니다.
- 이미지와 같은 크기의 타일 하나로 레이어를 칠하는 패턴을 생성하려면 이미지 크기 사용을 클릭합니다.

7. [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 오프셋하려면 [오프셋] 팝업 메뉴에서 방향을 선택하고 [양] 텍스트 상자에서 오프셋 크기를 지정합니다. 오프셋 크기는 타일 크기의 백분율로 나타낸 지정된 방향의 크기입니다. 오프셋은 저장된 패턴 사전 설정 타일에는 영향을 주지 않습니다.

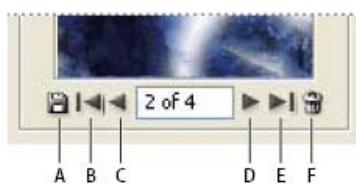
8. [다시 생성]을 클릭하여 같은 옵션으로 패턴을 추가로 생성하거나, 옵션을 조정한 다음 [다시 생성]을 클릭합니다.

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 크게 표시합니다. 높은 값을 사용하면 타일을 생성하는 데 시간이 더 오래 걸립니다.

9. [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 보기와 함께 표시되는 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

10. 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.



법적 고지 사항 | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

선택 영역, 레이어 및 패스 칠하기/선 그리기

페인트 풀 도구를 사용하여 칠하기

선택 영역 또는 레이어 색칠하기

내용 인식, 패턴 또는 작업 내용 칠

작업 캔버스 칠하기

색상으로 선택 영역 또는 레이어에 획 그리기

원 또는 정사각형 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 풀 도구를 사용하여 칠하기

맨 위로

[페인트 풀 도구]는 사용자가 클릭한 픽셀과 색상 값이 비슷한 인접 픽셀을 칠합니다.

참고: [비트맵] 모드의 이미지에는 [페인트 풀 도구]를 사용할 수 없습니다.

1. 전경색을 선택합니다. 자세한 내용은 도구 상자에서 색상 선택을 참조하십시오.

2. [페인트 풀 도구] 를 선택합니다.

참고: [페인트 풀] 도구는 [그레이디언트] 도구와 그룹화되어 도구 모음에 표시됩니다. [페인트 풀] 도구를 찾을 수 없는 경우 [그레이디언트] 도구를 클릭하여 액세스합니다.

3. 선택 영역을 전경색으로 칠할지 아니면 패턴으로 칠할지를 지정합니다.

4. 페인트의 혼합 모드와 불투명도를 지정합니다. (혼합 모드를 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 [엔티 엘리어스]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] 패널에서 해당 레이어의 투명도가 잠겨 있는지 확인합니다. 자세한 내용은 레이어 잠그기를 참조하십시오.

선택 영역 또는 레이어 색칠하기

맨 위로

1. 전경색이나 배경색을 선택합니다. 자세한 내용은 도구 상자에서 색상 선택을 참조하십시오.

2. 칠할 영역을 선택합니다. 레이어 전체를 칠하려면 [레이어] 패널에서 해당 레이어를 선택합니다.

3. [편집] > [칠]을 선택하여 선택 영역 또는 레이어를 칠합니다. 패스를 칠하려면 패스를 선택한 다음 [패스] 패널 메뉴에서 [패스 칠]을 선택합니다.

4. [칠] 대화 상자의 [사용]에서 다음 옵션 중 하나를 선택하거나 사용자 정의 패턴을 선택하십시오.

전경색, 배경색, 검정색, 50% 회색, 흰색 지정한 색상으로 선택 영역을 칠합니다.

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.

색상 [색상 편집]에서 선택한 색상으로 칠합니다.

5. 페인트의 혼합 모드와 불투명도를 지정합니다. (혼합 모드를 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.

내용 인식, 패턴 또는 작업 내용 칠

맨 위로



비디오 자습서: 내용 인식 채우기

Chris Orwig

이미지 요소를 원활하게 대체합니다.



CS6의 스크립트 패턴

Dave Cross

기하학적 패턴 칠을 쉽게 생성합니다.

1. 이미지에서 칠할 부분을 선택합니다.

2. [편집] > [칠]을 선택합니다.

[배경] 레이어에서 Delete 키 또는 백스페이스 키를 눌러 [칠] 대화 상자에 빠르게 액세스합니다.

3. [사용] 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.

내용 인식 근처의 비슷한 이미지 내용으로 선택 영역을 매끄럽게 칠합니다. 최상의 결과를 얻으려면 복제할 영역으로 약간 확장하는 선택 영역을 만듭니다. (종종 빠른 옮가미 및 선택 윤곽 선택으로도 충분합니다.)

내용 인식 칠하기는 무작위로 유사한 이미지 내용을 합성합니다. 원래 결과가 마음에 들지 않으면 [편집] > [실행 취소]를 선택하고 다른 내용 인식 칠하기를 적용합니다.

패턴 샘플 옆에 있는 반전 화살표를 클릭하고 팝업 패널에서 패턴을 선택합니다. 팝업 패널 메뉴를 사용하여 다른 패턴을 불러올 수 있습니다. 원하는 패턴 라이브러리 이름을 선택하거나, [패턴 불러오기]를 선택하고 사용하려는 패턴이 있는 폴더를 찾습니다.

(CS6) 포함된 다섯 가지 스크립트 패턴 중 하나를 적용하여 다양한 기하학적 칠 패턴을 쉽게 만들 수도 있습니다. 칠 대화 상자에서 [스크립트 패턴]을 선택한 다음 [스크립트] 팝업 메뉴에서 칠 패턴을 선택합니다.

참고: 패턴이 흐리게 표시되면 선택하기 전에 패턴 라이브러리를 불러와야 합니다. 패턴 라이브러리 및 사전 설정 관리를 참조하십시오.

작업 내역 선택된 영역을 [작업 내역] 패널의 소스 상태 또는 스냅샷 설정으로 복원합니다.



내용 인식 칠하기

A. 복제할 영역으로 조금 연장하는 선택 영역 만들기 B. 선택 영역을 [내용 인식 칠하기]로 매끄럽게 대체

작업 캔버스 칠하기

맨 위로

이미지 영역이 작업 캔버스에 둘러싸입니다. 지정된 이미지와 더 잘 대비되는 다른 색으로 캔버스를 칠할 수 있습니다.

❖ 작업 캔버스를 마우스의 오른쪽 단추로 클릭하고 [회색], [검정] 또는 [사용자 정의]를 선택합니다. 사용자 정의 색상을 지정하려면 [사용자 정의 색상 선택]을 선택합니다.

색상으로 선택 영역 또는 레이어에 획 그리기

맨 위로

[획] 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 엘리어스를 적용하여 가장자리가 부드러운 모퉁이 및 가장자리를 만드는 모양 또는 레이어 테두리를 만들려면 [획] 명령 대신 [획] 레이어 효과를 사용하십시오. 자세한 내용은 레이어 효과 및 스타일을 참조하십시오.

1. 전경 색을 선택합니다.

2. 테두리 획을 그릴 영역이나 레이어를 선택합니다.

3. [편집] > [획]을 선택합니다.

4. [획] 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 획이 보이지 않게 됩니다.

6. 불투명도와 혼합 모드를 지정합니다. (혼합 모드를 참조하십시오.)

7. 레이어에서 작업하는 경우 픽셀이 들어 있는 영역에만 테두리 획을 그리려면 [투명도 유지] 옵션을 선택합니다. 자세한 내용은 레이어 잡그기를

원 또는 정사각형 그리기

원형 또는 사각형 선택 윤곽 도구를 사용하여 원이나 사각형을 그린 후 선택 윤곽에 테두리 획을 추가할 수 있습니다. 선택 영역을 따라 테두리 선을 그려 주면 개체 둘레에 테두리나 프레임을 빠르게 추가할 수 있습니다. 선택 도구를 사용하여 만든 모든 선택 영역에 테두리 획을 그려 줄 수 있습니다.

1. [레이어] 패널에서 [새 레이어] 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] > [획]을 선택합니다.
5. [획] 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 펜드에서 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 획을 놓을 위치를 설정합니다. 다른 설정을 원하는 대로 조정하고 [확인]을 클릭합니다. 지정한 색상 및 획 설정에 따라 획을 그립니다.

기타 도움말 항목



법적 고지 사항 | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

펜 도구로 그리기

펜 도구 정보

펜 도구로 직선 선분 그리기

펜 도구를 사용하여 곡선 그리기

페스 그리기 완료

자유 형태 펜 도구를 사용하여 그리기

직선을 그린 다음 곡선 그리기

곡선을 그린 다음 직선 그리기

모퉁이점으로 연결된 두 개의 곡선 선분 그리기

자석 펜 옵션을 사용하여 그리기

펜 도구 정보

맨 위로

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 페스를 그릴 수 있고 자석 펜 옵션을 사용하면 이미지에서 정의된 영역의 가장자리에 스냅하는 페스를 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 벤드] - 클릭 사이에 포인터를 이동할 때 페스 선분을 미리 볼 수 있습니다. 이 옵션을 사용하려면 [사용자 정의 모양] 아이콘의 오른쪽에 있는 팝업 메뉴를 클릭합니다.

💡 [펜 도구]로 그리기 전에 [페스] 패널에 새 페스를 만들어 자동으로 작업 페스를 이름이 지정된 페스로 저장할 수 있습니다.

Adobe 권장 사항

💡 공유하고 싶은 자습서가 있으십니까?



펜 도구 101

Andy Anderson

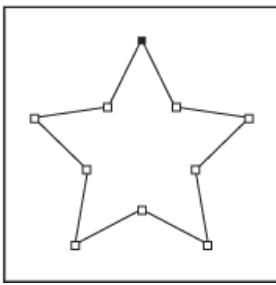
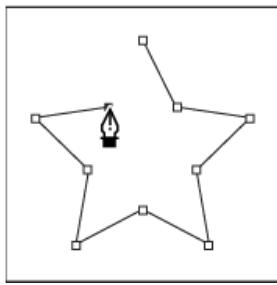
Photoshop CS6의 펜 도구 사용 방법에 대한
포괄적인 비디오 개요입니다.

[펜 도구]로 그릴 수 있는 모드에 대한 자세한 내용은 그리기 모드를 참조하십시오.

펜 도구로 직선 선분 그리기

맨 위로

[펜] 도구로 그릴 수 있는 가장 단순한 페스는 직선으로, [펜] 도구를 클릭하면 두 개의 고정점이 만들어지면서 직선이 그려집니다. [펜] 도구를 계속 클릭하면 직선 선분이 모퉁이점으로 연결된 페스를 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. 페스 선분을 미리 보려면 Photoshop에서 [고무 벤드] 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 고정점

은 비게 되고 선택이 취소됩니다.

5. 다음 중 하나를 수행하여 패스를 완성합니다.

- 패스를 닫으려면 펜 도구를 첫 번째(빈) 고정점 위로 가져옵니다. 위치가 올바르게 지정되면 펜 도구 포인터 옆에 작은 동그라미가 나타납니다. 클릭하거나 드래그하여 패스를 닫습니다.

참고: InDesign에서는 개체를 선택한 다음 [개체] > [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 해제(Illustrator의 경우) 또는 편집 > 모두 선택 해제(InDesign의 경우)를 선택해도 됩니다.

펜 도구를 사용하여 곡선 그리기

맨 위로

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.

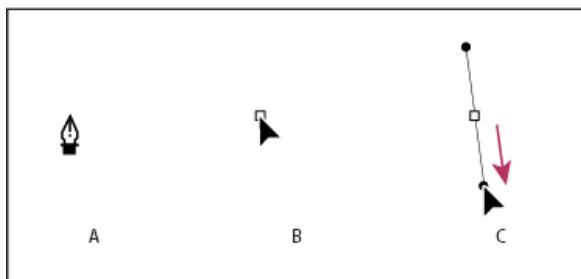
2. 곡선을 시작할 위치에 펜 도구를 놓고 마우스 단추를 누릅니다.

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 상태에서 드래그합니다.

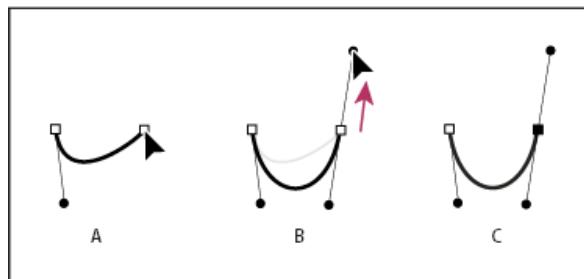


곡선의 첫 번째 점 그리기

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.

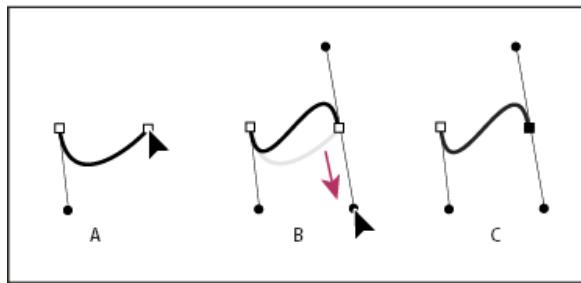
- C자 곡선을 만들려면 이전 방향선의 반대 방향으로 드래그합니다. 그런 다음 마우스 단추를 놓습니다.



곡선의 두 번째 점 그리기

A. 두 번째 등근점을 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(번) 고정점 위로 가져갑니다. 위치가 올바르게 지정되면 펜 도구 포인터 옆에 작은 동그라미가 나타납니다. 클릭하거나 드래그하여 패스를 닫습니다.

참고: InDesign에서는 개체를 선택한 다음 [개체] > [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 해제(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

맨 위로

❖ 다음 방법 중 하나를 수행하여 패스를 완성합니다.

- 패스를 닫으려면 펜 도구를 첫 번째(번) 고정점 위로 가져갑니다. 위치가 올바르게 지정되면 펜 도구 포인터 옆에 작은 동그라미가 나타납니다. 클릭하거나 드래그하여 패스를 닫습니다.

참고: InDesign에서는 개체를 선택한 다음 [개체] > [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 해제(Illustrator의 경우) 또는 편집 > 모두 선택 해제(InDesign의 경우)를 선택해도 됩니다.

자유 형태 펜 도구를 사용하여 그리기

맨 위로

[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.

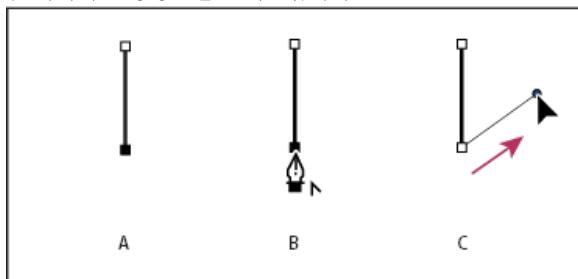
1. [자유 형태 펜 도구] 를 선택합니다.
2. 마우스나 스타일러스의 움직임에 대한 최종 패스의 민감도를 조정하려면 옵션 막대의 모양 단추 옆에 있는 거꾸로 된 화살표를 클릭하고 [곡선 맞춤]에 0.5-10.0픽셀 사이의 값을 입력합니다. 값이 클수록 기준점 수가 적은 단순한 패스가 됩니다.
3. 이미지에서 포인터를 드래그합니다. 드래그하면 포인터 뒤쪽으로 패스가 그려집니다. 마우스를 놓으면 작업 패스가 만들어집니다.
4. 기존 자유 형태 패스를 이어서 계속 그리려면 펜 포인터를 패스의 끝점에 놓고 드래그합니다.
5. 패스를 완성하려면 마우스를 놓습니다. 단한 패스를 만들려면 선을 패스의 시작점으로 드래그합니다. 포인터가 시작점에 정렬되면 포인터 옆에 원 모양이 나타납니다.

직선을 그린 다음 곡선 그리기

맨 위로

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

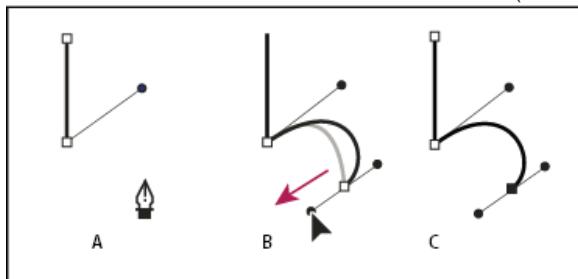
음 나타나는 방향선을 드래그합니다.



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

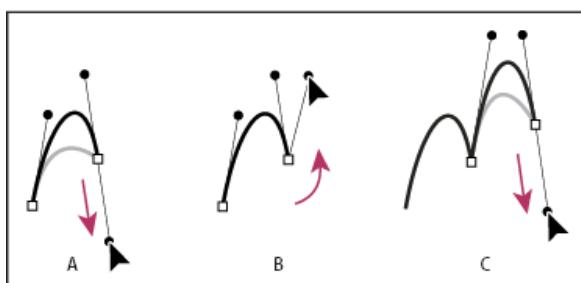
멘 위로

- [펜] 도구로 드래그하여 곡선 선분의 첫 번째 등근점을 만든 다음 마우스 단추를 놓습니다.
- 곡선 선분을 끝내려는 위치로 [펜] 도구를 가져간 다음 드래그하여 곡선을 완성하고 마우스 단추를 놓습니다.
- 도구 상자에서 [기준점 변환 도구]를 선택합니다. 그런 다음 선택한 끝점을 클릭하여 등근점에서 모퉁이점으로 변환합니다.
 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 눌러서 일시적으로 [펜 도구]를 [기준점 변환 도구]로 변경합니다.
- 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

멘 위로

- 펜 도구로 드래그하여 곡선 선분의 첫 번째 등근점을 만듭니다.
- 펜 도구의 위치를 바꾸고 드래그하여 두 번째 등근점으로 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 등근점이 모퉁이점으로 바뀝니다.
- 두 번째 곡선 선분을 끝내려는 위치에 펜 도구를 놓고 새 등근점을 드래그하여 두 번째 곡선 선분을 완성합니다.



두 곡선 그리기

A. 새 등근점 드래그 B. Alt 키 또는 Option 키를 누른 채 드래그하면서 방향선의 방향을 위로 바꾸어 방향선 분할하기 C. 세 번째 위치를 지정하고 드래그한 후의 결과

자석 펜 옵션을 사용하여 그리기

멘 위로

[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.

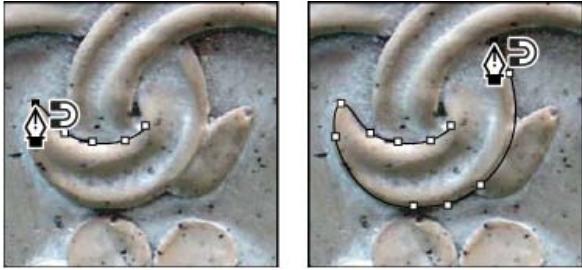
니다.

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.
 - [너비]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 너비가 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 너비를 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.

기타 도움말 항목

[패스 선분, 구성 요소 및 점](#)



패스와 선택 영역 테두리 간에 변환

선택 영역 테두리로 패스 변환

패스로 선택 영역 변환

선택 영역 테두리로 패스 변환

맨 위로

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 단힌 패스는 선택 영역 테두리로 정의할 수 있습니다. 단힌 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] 패널에서 패스를 선택합니다.
2. 패스를 변환하려면 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [패스] 패널 아래쪽에 있는 [패스를 선택 영역으로 불러옵니다] 단추 를 클릭합니다.
 - Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 [패스] 패널에서 패스 축소판을 클릭합니다.

선택 영역 테두리로 패스 변환 및 설정 지정

1. [패스] 패널에서 패스를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [패스] 패널 아래쪽에 있는 [패스를 선택 영역으로 불러옵니다] 단추 를 클릭합니다.
 - Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 패스를 [패스를 선택 영역으로 불러오기] 단추로 드래그합니다.
 - [패스] 패널 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.
엔티 엘리어스 선택 영역 픽셀과 주변 픽셀 사이의 변환을 보다 세밀하게 합니다. [페더 반경]은 0으로 설정해야 합니다.
이러한 옵션에 대한 자세한 내용은 선택 영역의 가장자리를 부드럽게 하기를 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

맨 위로

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] 패널 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] 패널 아래쪽에 있는 [작업 패스 만들기] 단추를 클릭합니다.
 - [패스] 패널 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 인

쇄하는 데 문제가 있으면 더 높은 한계치 값을 사용하십시오. 이미지 클리핑 패스 인쇄를 참조하십시오.

3. [확인]을 클릭합니다. [패스] 패널 아래쪽에 패스가 나타납니다.



법적 고지 사항 | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

브러시 사전 설정

사전 설정 브러시 선택

사전 설정 브러시의 표시 방법 변경

브러시 사전 설정 불러오기, 저장 및 관리

새 사전 설정 브러시 만들기

사전 설정된 브러시는 크기, 모양, 경도 등의 정의된 특성과 함께 저장된 브러시 모양입니다. 자주 사용하는 특성을 가진 사전 설정 브러시를 저장해 둘 수 있습니다. [브러시 도구]의 도구 사전 설정을 저장한 다음 옵션 막대의 [도구 사전 설정] 메뉴에서 선택할 수도 있습니다.

사전 설정 브러시의 크기, 모양 또는 경도를 변경할 수 있지만 이 변경은 일시적으로만 유지됩니다. 다음에 이 사전 설정을 선택하면 브러시는 원래 설정을 사용합니다. 변경 내용을 영구적으로 적용하려면 새 사전 설정을 만들어야 합니다. 자세한 내용은 새 사전 설정 브러시 만들기를 참조하십시오.

사전 설정 브러시 선택

맨 위로

- 페인팅 또는 편집 도구를 선택하고 옵션 막대에서 [브러시] 팝업 메뉴를 클릭합니다.

- 브러시를 선택합니다.

참고: [브러시] 패널에서 브러시를 선택할 수도 있습니다. 불러온 사전 설정을 보려면 패널 왼쪽 위에 있는 [브러시 사전 설정]을 클릭합니다.

- 사전 설정 브러시의 옵션을 변경합니다.

직경 일시적으로 브러시 크기를 변경합니다. 슬라이더를 드래그하거나 값을 입력합니다. 이중 브러시를 사용하는 경우에는 기본 브러시와 이중 브러시의 비율이 모두 조정됩니다.

샘플 크기 사용 샘플 브러시의 브러시 모양을 사용하는 경우 해당 브러시 끝의 원래 직경을 사용합니다. 그러나 둥근 브러시에는 사용할 수 없습니다.

경도 (둥근 브러시 및 정방형 브러시에만 사용 가능) 브러시 도구의 앤티 엘리어스 양을 일시적으로 변경합니다. 값이 100%일 때 브러시 도구는 가장 선명한 브러시 선을 사용하여 페인팅합니다. 그러나 여전히 가장자리에 앤티 엘리어스가 적용되어 있습니다. 반면에 연필 도구는 항상 앤티 엘리어스를 적용하지 않고 가장자리를 선명하게 그립니다.

사전 설정 브러시의 표시 방법 변경

맨 위로

[브러시 사전 설정] 패널 메뉴 에서 표시 옵션을 선택합니다.

- [텍스트 전용]을 선택하면 브러시를 목록으로 표시합니다.
- [작은 축소판] 또는 [큰 축소판]을 선택하면 브러시를 축소판으로 표시합니다.
- [작은 목록] 또는 [큰 목록]을 선택하면 브러시를 축소판이 함께 표시된 목록으로 표시합니다.
- [획 축소판]을 선택하면 샘플 브러시 획을 각 브러시 축소판과 함께 표시합니다.
 [브러시] 패널에서 브러시 획을 동적으로 미리 보려면 [브러시 사전 설정] 패널에서 브러시 위에 포인터를 놓고 표시되는 도구 설명을 참조합니다. 포인터를 다른 브러시로 이동하면 [브러시] 패널 아래쪽의 미리 보기 영역에 샘플 브러시 획이 표시됩니다.

브러시 사전 설정 불러오기, 저장 및 관리

맨 위로

사전 설정 브러시 라이브러리를 관리하여 브러시 구성을 유지할 수 있습니다.

표시된 사전 설정 브러시 라이브러리 변경

- 사전 설정 브러시 라이브러리를 불러오려면 [브러시 사전 설정] 패널 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.
 - 현재 목록에 라이브러리를 추가하려면 [브러시 불러오기]를 선택합니다.
 - 현재 목록을 다른 라이브러리로 대체하려면 [브러시 대체]를 선택합니다.
 - 패널 아래쪽에 표시되는 라이브러리 파일을 선택합니다. [확인]을 클릭하여 현재 목록을 바꾸거나 [첨부]를 클릭하여 현재 목록을 추가합니다.
- 사전 설정 브러시의 기본 라이브러리로 돌아가려면 [브러시 사전 설정] 패널 메뉴에서 [브러시 재설정]을 선택합니다. 현재 목록을 대체하거나 기본 라이브러리를 현재 목록에 첨부할 수 있습니다.
 [사전 설정 관리자]를 사용하여 브러시 라이브러리를 불러오고 다시 설정할 수도 있습니다. 자세한 내용은 사전 설정 관리자 사용을 참조하십시오.

사전 설정 브러시 세트를 라이브러리로 저장

1. [브러시 사전 설정] 패널 메뉴에서 [브러시 저장]을 선택합니다.
2. 브러시 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][브러시] 폴더에 저장하면 Photoshop을 다시 시작한 후 [브러시 사전 설정] 패널 아래쪽에 해당 라이브러리 이름이 나타납니다.

사전 설정 브러시 이름 바꾸기

다음 중 하나를 수행합니다.

- [브러시 사전 설정] 패널에서 브러시를 선택하고 패널 메뉴에서 [브러시 이름 바꾸기]를 선택합니다. 새 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.
- [브러시] 패널에서 브러시 끝을 두 번 클릭하고 새 이름을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.

사전 설정 브러시 삭제

[브러시 사전 설정] 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- Alt 키(Windows) 또는 Options 키(Mac OS)를 누른 채 삭제할 브러시를 클릭합니다.
- 브러시를 선택하고 패널 메뉴에서 [브러시 삭제]를 선택하거나, [삭제] 아이콘 을 클릭합니다.

새 사전 설정 브러시 만들기

[맨 위로](#)

사용자 정의 브러시를 사전 설정으로 저장하여 [브러시 사전 설정] 패널 및 [사전 설정 관리자]에 나타나게 할 수 있습니다.

참고: 새 사전 설정 브러시는 [환경 설정] 파일에 저장되므로 이 파일이 삭제 또는 손상되거나 브러시를 기본 라이브러리로 다시 설정하면 새 사전 설정을 잃게 됩니다. 새 사전 설정 브러시를 영구히 저장하려면 라이브러리에 저장하십시오.

1. 브러시를 사용자 정의합니다.
2. [브러시 사전 설정] 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 패널 메뉴에서 [새 브러시 사전 설정]을 선택하고 사전 설정 브러시 이름을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.
- [새 브러시 만들기] 단추 를 클릭합니다.

기타 도움말 항목



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

혼합 모드

혼합 모드 설명

혼합 모드 예

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.

혼합 모드 설명

맨 위로

옵션 막대의 [모드] 팝업 메뉴에서 다음 옵션을 선택합니다.

참고: 32비트 이미지에는 [표준], [디졸브], [어둡게 하기], [곱하기], [밝게 하기], [선형 닻지(추가)], [차이], [색조], [채도], [색상], [광도], [밝은 색상] 및 [어두운 색상] 혼합 모드만 사용할 수 있습니다.

표준 각 픽셀을 편집하거나 페인트하여 결과 색상으로 만듭니다. 이 모드가 기본 모드입니다. 비트맵이나 인덱스 색상 이미지로 작업하는 경우에는 [표준] 모드를 한계값이라고 합니다.

디졸브 각 픽셀을 편집하거나 페인트하여 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 잡그기] 옵션을 선택하지 않은 레이어에만 작용하며 아세테이트지에서 투명 영역의 뒷면에 페인트하는 것과 유사한 효과를냅니다.

지우기 각 픽셀을 편집하거나 페인트하여 투명하게 만듭니다. 이 모드는 [모양] 도구(칠 영역 □을 선택한 경우), [페인트 통] 도구 🖌, [브러시] 도구 🖌, [연필] 도구 🖌, [칠] 명령 및 [획] 명령에 사용할 수 있습니다. 이 모드는 [투명 픽셀 잡그기] 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 페인트하면 페인팅 도구로 계속 획을 그릴수록 점점 더 어두운 색상이 됩니다. 이 모드는 이미지에 여러 개의 마킹펜으로 그리는 것과 유사한 효과를냅니다.

색상 번 각 채널의 색상 정보를 보고 두 채널 사이의 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 효과를냅니다.

색상 닻지 각 채널의 색상 정보를 보고 두 채널 사이의 대비를 감소시켜서 기본 색상을 밝게 하여 혼합 색상을 반영합니다. 검정색과 혼합하면 색상 변화가 없습니다.

선형 닻지(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. 페턴이나 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 효과를냅니다. 혼합 색상(광원)이 50% 회색보다 밝으면 이미지는 닻지한 것처럼 밝아지고, 혼합 색상이 50% 회색보다 더 어두우면 이미지는 변한 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 효과를냅니다. 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 페인트하면 순수한 검정색이나 흰색이 됩니다.

선명한 라이트 혼합 색상에 따라 대비를 증가 또는 감소시켜 색상을 변하거나 닻지합니다. 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 변하거나 닻지합니다. 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 값은 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. 그러면 모든 픽셀이 기본 가색(빨강, 녹색 또는 파랑), 흰색 또는 검정으로 변경됩니다.

참고: CMYK 이미지의 경우 [하드 혼합]을 선택하면 모든 픽셀이 기본 감색(녹청, 노랑 또는 마젠타), 흰색 또는 검정으로 변경됩니다. 최대 색상 값은 100입니다.

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 효과를냅니다. 흰색과 혼합하면 기본 색상 값이 반전되고, 검정색과 혼합하면 색상 변화가 없습니다.

빼기 각 채널의 색상 정보를 보고 기본 색상에서 혼합 색상을 뺍니다. 8비트 및 16비트 이미지에서는 결과로 산출된 음수 값이 0으로 클리핑됩니다.

나누기 각 채널의 색상 정보를 보고 기본 색상에서 혼합 색상을 나눕니다.

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 폐인트하면 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 효과를냅니다.

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.

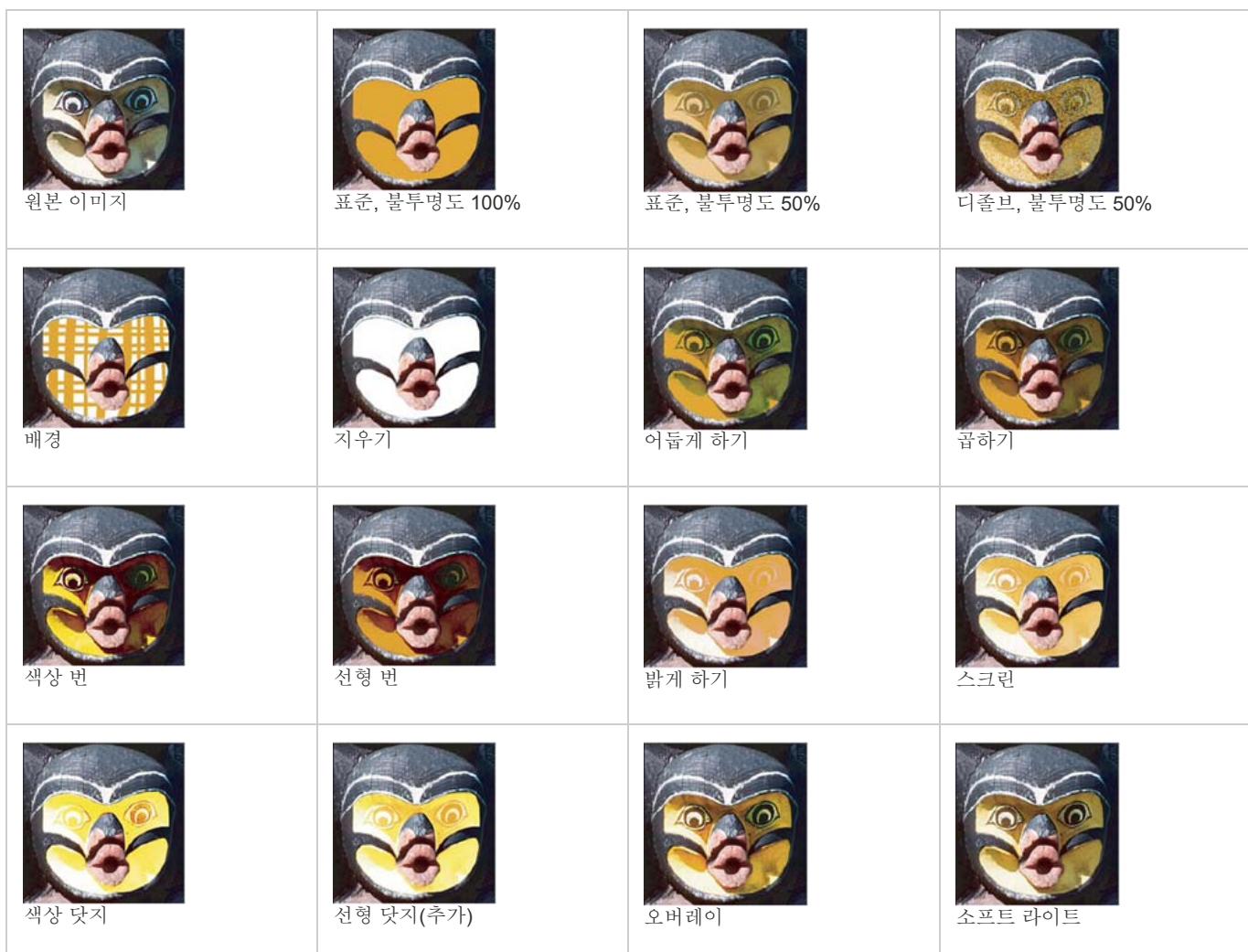
어두운 색상 혼합 색상과 기본 색상에 대한 모든 채널 값의 총합을 비교하고 더 낮은 값의 색상을 표시합니다. [어두운 색상]은 제3의 새로운 색상을 생성하지 않으며, 결과 색상을 만들기 위해 기본 색상과 혼합 색상 중 가장 낮은 채널 값을 선택하기 때문에 [어둡게 하기] 혼합으로 만들어질 수 있습니다.

혼합 모드 예

맨 위로

다음 예는 이미지 일부를 각 혼합 모드를 사용하여 폐인팅한 결과를 보여 줍니다.

혼합 모드에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0012_kr을 참조하십시오.





하드 라이트



선명한 라이트



선형 라이트



핀 라이트



하드 혼합



차이



제외



빼기



나누기



색조



채도



색상



광도, 불투명도 80%



밝은 색상



어두운 색상



법적 고지 사항 | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

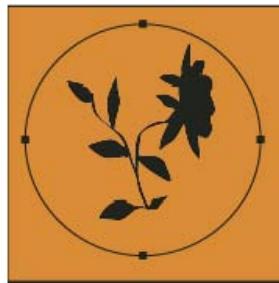
패스에 색상 추가

[패스 색칠하기](#)
[색상으로 패스 획 그리기](#)

패스 색칠하기

[맨 위로](#)

[펜 도구]를 사용하여 만든 패스는 칠을 하거나 획을 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. 아래 단계를 완료하기 전에 표준 레이어 또는 배경 레이어가 활성화되었는지 확인하십시오. 마스크, 텍스트, 칠, 조정 또는 고급 개체 레이어가 활성화된 경우 패스를 칠할 수 없습니다.

현재 패스 칠 설정을 사용하여 패스 칠하기

- [패스] 패널에서 패스를 선택합니다.
- [패스] 패널 아래쪽에 있는 [패스 칠] 단추 를 클릭합니다.

패스 칠하기 및 옵션 지정

- [패스] 패널에서 패스를 선택합니다.
- 패스를 칠합니다.
 - Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [패스] 패널 아래쪽에 있는 [패스 칠] 단추를 클릭합니다.
 - Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 패스를 [패스 칠] 단추로 드래그합니다.
 - [패스] 패널 메뉴에서 [패스 칠]을 선택합니다. 선택한 패스가 패스 구성 요소인 경우에는 이 명령이 [서브패스 칠]로 바뀝니다.
- [사용]에서는 칠할 내용을 선택합니다. (선택 영역 또는 레이어 색칠하기 참조)
- 칠의 불투명도를 지정합니다. 칠을 좀더 투명하게 하려면 낮은 백분율을 사용합니다. 설정이 100%이면 칠이 불투명해집니다.
- 칠의 혼합 모드를 선택합니다. (혼합 모드 설명 참조)

[모드] 목록에는 칠을 지워서 투명하게 만들 수 있는 [지우기] 모드가 있습니다. 이 옵션은 배경 이외의 레이어에서 작업하는 경우에만 사용할 수 있습니다.

- 픽셀이 들어 있는 레이어 영역만 칠하려면 [투명도 유지]를 선택합니다. 자세한 내용은 레이어 잡그기를 참조하십시오.
- [랜더링] 옵션을 선택합니다.
페더 반경 선택 영역 테두리 안과 밖으로 페더 가장자리가 확장되는 거리를 정의합니다. 값을 픽셀 단위로 입력합니다.

엔티 앤리어스 선택 영역의 가장자리 픽셀을 부분적으로 칠해서 선택 영역 픽셀과 주변 픽셀 사이의 변환을 세밀하게 합니다.

이러한 옵션에 대한 자세한 내용은 선택 영역의 가장자리를 부드럽게 하기 참조하십시오.

- [확인]을 클릭합니다.

색상으로 패스 획 그리기

[맨 위로](#)

[패스 획] 명령은 패스 테두리를 폐인팅합니다. [패스 획] 명령을 사용하면 폐인팅 도구의 현재 설정을 사용하여 패스를 따라 폐인트 획을 그릴 수 있습니다. 이 명령은 [획] 레이어 효과와는 전혀 다르며 폐인팅 도구와 비슷한 효과를 내지 않습니다.

중요: 패스를 획 처리하면 활성 레이어에 색상 값이 표시됩니다. 아래 단계를 완료하기 전에 표준 레이어 또는 배경 레이어가 활성화되었는지 확인하십시오. 마스크, 텍스트, 칠, 조정 또는 고급 개체 레이어가 활성화된 경우 패스를 획 처리할 수 없습니다.



선택된 패스(왼쪽)와 획 처리된 패스(오른쪽)

현재 패스 획 옵션을 사용하여 패스 획 처리

1. [패스] 패널에서 패스를 선택합니다.
2. [패스] 패널 아래쪽에 있는 [패스 획] 단추 를 클릭합니다. [패스 획] 단추를 클릭할 때마다 획의 불투명도가 증가하며, 현재 브러시 옵션에 따라 획이 두껍게 보일 수도 있습니다.

패스 획 그리기 및 옵션 지정

1. [패스] 패널에서 패스를 선택합니다.
2. 패스를 획 처리하는 데 사용할 페인팅 도구나 편집 도구를 선택합니다. 옵션 막대에서 도구 옵션을 설정하고 브러시를 지정합니다.

특정 도구 설정에 대한 자세한 내용은 이미지 영역에 문지르기 효과 만들기 및 페인팅 도구, 옵션 및 패널 정보를 참조하십시오.

3. 패스에 획을 그리려면 다음 중 하나를 수행합니다.
 - Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [패스] 패널 아래쪽에 있는 [패스 획] 단추 를 클릭합니다.
 - Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 패스를 [패스 획] 단추로 드래그합니다.
 - [패스] 패널 메뉴에서 [패스 획]을 선택합니다. 선택한 패스가 패스 구성 요소인 경우에는 이 명령이 [서브패스 획]으로 바뀝니다.
4. [패스 획] 대화 상자에서 도구를 선택합니다(2단계에서 선택하지 않은 경우). 손으로 그린 획 시뮬레이션을 수행하려면 [압력 시뮬레이션]을 선택합니다. 선형의 짹수 획을 더 만들려면 이 옵션을 선택 해제합니다.
5. [확인]을 클릭합니다.

기타 도움말 항목



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

이미지의 일부 지우기

지우개 도구를 사용하여 지우기

- 자동 지우개 도구를 사용하여 비슷한 픽셀 변경
- 배경 지우개 도구를 사용하여 픽셀을 투명하게 변경
- 연필 도구의 자동 지우기

지우개 도구를 사용하여 지우기

맨 위로

[지우개 도구]는 픽셀을 배경색 또는 투명 색상으로 변경합니다. 배경에서 작업하거나 투명도가 잡겨 있는 레이어에서 작업할 경우에는 픽셀이 배경색으로 바뀌거나 픽셀 색상이 지워져서 투명하게 됩니다.

지우개를 사용하면 변경된 영역을 [작업 내역] 패널에서 선택한 상태로 되돌릴 수도 있습니다.

1. [지우개 도구] 를 선택합니다.
 2. 투명도가 잡겨 있는 레이어 또는 배경에서 지우는 경우에는 적용할 배경색을 설정합니다.
 3. 옵션 막대에서 [모드] 설정을 선택합니다. [브러시 도구]와 [연필 도구]는 지우개를 해당 도구처럼 사용할 수 있도록 설정합니다. 블러은 가장자리가 선명하고 크기가 고정된 정사각형이며 불투명도 또는 플로우 변경 옵션을 포함하지 않습니다.
 4. [브러시] 및 [연필] 모드의 경우 브러시 사전 설정을 선택하고 옵션 막대에서 [불투명도]와 [플로우]를 설정합니다.
- 불투명도가 100%이면 픽셀을 완전히 지우고, 불투명도가 낮으면 픽셀을 부분적으로 지웁니다. 페인트 도구 옵션을 참조하십시오.
5. 이미지의 저장된 상태 또는 스냅숏을 지우려면 [작업 내역] 패널에서 해당 상태 또는 스냅숏의 왼쪽 열을 클릭한 다음, 옵션 막대에서 [작업 내역으로 지우기]를 선택합니다.
 6. 이미지에 드래그합니다.

자동 지우개 도구를 사용하여 비슷한 픽셀 변경

맨 위로

[자동 지우개 도구]를 사용하여 레이어를 클릭하면 비슷한 모든 픽셀이 투명하게 변경되고 투명도가 잡겨 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, 허용치를 높게 지정하면 지워지는 색상의 범위가 넓어집니다.
 - 지운 영역의 가장자리를 매끄럽게 하려면 [앤티 엘리어스]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 꽈셀을 투명하게 변경

배경 지우개 도구는 레이어의 꽈셀을 드래그하여 투명하게 지웁니다. 전경에 있는 개체의 가장자리를 유지하면서 배경을 지울 수 있습니다. 여러 가지 샘플링 옵션과 허용치 옵션을 지정하여 투명도의 범위와 경계의 선명도를 조절할 수 있습니다.

복잡하거나 희미한 가장자리가 포함된 개체의 배경을 지우려면 **QuickSelect**를 사용하십시오.

배경 지우개는 핫스폿이라고 하는 브러시 중앙의 색상을 샘플링하고, 해당 색상이 브러시 안쪽에 나타나면 삭제합니다. 또한 나중에 전경 개체를 다른 이미지에 붙일 때 색상 역광이 보이지 않도록 모든 전경 개체의 가장자리에서 색상을 추출합니다.

참고: 배경 지우개는 레이어의 투명 꽈셀 잠그기 설정을 무시합니다.

1. [레이어] 패널에서 삭제할 영역이 포함된 레이어를 선택합니다.
2. [배경 지우개 도구] 를 선택합니다. 도구가 표시되지 않을 경우 [지우개] 도구 를 누르고 팝업 메뉴에서 [배경 지우개]를 선택합니다.
3. 옵션 막대에서 브러시 샘플을 클릭하고 팝업 패널에서 브러시 옵션을 설정합니다.
 - 직경, 경도, 간격, 각도 및 원형율 옵션에 대한 설정(브러시 끝 모양 옵션 참조)을 선택합니다.
 - 압력 감지형 디지털 태블릿을 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 훨의 위치를 기준으로 변경하려면 [스타일러스 훨]을 선택합니다. 크기 또는 허용치를 변경하지 않으려면 [끔]을 선택합니다.
4. 옵션 막대에서 다음을 수행하십시오.
 - 지우기에 대한 [제한] 모드를 선택합니다. 꽈셀의 위치와 관계없이 브러시 아래에 나타나는 샘플링한 색상을 지우려면 [인접하지 않음]을, 샘플링한 색상이 들어 있으면서 서로 연결된 영역을 지우려면 [인접], 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 보호를 선택합니다.
 - [샘플링] 옵션을 선택합니다. 드래그하면서 계속 색상을 샘플링하려면 [계속], 처음 클릭한 색상이 들어 있는 영역만 지우려면 [한 번], 현재 배경색이 들어 있는 영역만 지우려면 [배경 색상 견본]을 선택합니다.
5. 지우려는 영역에서 드래그합니다. [배경 지우개 도구] 포인터는 도구의 핫스팟 를 나타내는 십자 커서가 포함된 브러시 모양으로 나타납니다.

연필 도구의 자동 지우기 옵션

[연필 도구]의 [자동 지우기] 옵션을 사용하면 전경색이 들어 있는 영역에 배경색을 페인트할 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 들어 있지 않은 영역 위에 있으면 해당 영역이 전경색으로 페인팅됩니다.

기타 도움말 항목

Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

법적 고지 사항 | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

패턴 만들기

패턴으로 레이어나 선택 영역을 칠하면 동일한 이미지가 타일 형태로 반복되는데 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 브러시 도구] 및 [패치 도구]의 옵션 막대에 있는 팝업 패널뿐만 아니라 [레이어 스타일] 대화 상자에도 표시됩니다. 각 팝업 패널 메뉴에서 표시 옵션을 선택하여 팝업 패널에 패턴이 표시되는 방법을 변경할 수 있습니다. 사전 설정 관리자를 사용하여 패턴 사전 설정을 관리할 수도 있습니다.

이미지를 사전 설정 패턴으로 정의

[맨 위로](#)

1. 열려 있는 이미지에서 [사각형 선택 유판 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. 원하는 파일을 열고 렌더링 옵션을 선택한 후 패턴을 정의하십시오.

기타 도움말 항목

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물은 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

패턴 라이브러리 및 사전 설정 관리

패턴 팝업 패널로 불러올 수 있는 라이브러리에 패턴을 구성하거나 패턴을 제거할 수 있습니다.

패턴 라이브러리 불러오기

[패턴] 팝업 패널 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.
- 패널 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 패널 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 패널 메뉴의 아래쪽에 해당 라이브러리 이름이 나타납니다.

기본 패턴 라이브러리로 돌아가기

- [패턴] 팝업 패널 메뉴에서 [패턴 재설정]을 선택합니다. 현재 목록을 대체하거나 기본 라이브러리를 현재 목록에 첨부할 수 있습니다.
- 정의되지 않은 패턴을 사용하는 [패턴 도장 도구] 사전 설정이 있거나, 패턴 라이브러리를 재설정 또는 대체하여 사용 중인 사전 설정을 지원 경우에는 [패턴] 팝업 패널 메뉴에서 [새 패턴]을 선택하여 패턴을 다시 정의합니다.

사전 설정 패턴 이름 바꾸기

1. 이름을 바꿀 패턴을 선택하고 패널 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 패널 메뉴에서 [패턴 삭제]를 선택합니다.
 - Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 마우스 포인터를 패턴 위에 놓고 포인터가 가위 모양으로 바뀌면 클릭합니다.

패턴은 표시된 그룹에서만 삭제됩니다. 전체 라이브러리를 다시 표시하려면 패턴 라이브러리 불러오기를 참조하십시오.

기타 도움말 항목

Twitter™ 및 Facebook의 게시물은 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

법적 고지 사항 | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

미술 작업 내역 브러시로 스타일화된 획 칠하기

[미술 작업 내역 브러시 도구]를 사용하면 지정된 작업 내역 상태나 스냅숏의 소스 데이터를 사용하여 스타일화된 획으로 페인트할 수 있습니다. 다른 페인트 스타일, 크기 및 허용치 옵션을 적용해 보면서 다양한 색상과 예술적인 스타일의 페인팅 텍스처를 시뮬레이션할 수 있습니다.

[작업 내역 브러시 도구]처럼 [미술 작업 내역 브러시 도구]는 지정된 특정 작업 내역 상태나 스냅숏을 소스 데이터로 사용합니다. 그러나 [작업 내역 브러시 도구]는 지정된 소스 데이터를 다시 만들어 페인트하는 반면, [미술 작업 내역 브러시 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 브러시 도구]로 페인팅해 보십시오. 또, 이미지의 크기를 4배로 확대하여 세부 묘사를 흐리게 만들어 보십시오.



미술 작업 내역 브러시 도구 사용 예

A. 원본 B. 작은 브러시 사용 C. 큰 브러시 사용

1. [작업 내역] 패널에서 [미술 작업 내역 브러시 도구]의 소스로 사용할 상태 또는 스냅숏의 왼쪽 열을 클릭합니다. 소스 작업 상태 옆에 브러시 아이콘이 나타납니다.

2. [미술 작업 내역 브러시 도구] 를 선택합니다.

3. 옵션 막대에서 다음을 수행하십시오.

- [브러시 사전 설정] 피커에서 브러시를 선택하고 브러시 옵션을 설정합니다. ([사전 설정 브러시 선택](#)을 참조하십시오.)
- [모드] 메뉴에서 혼합 모드를 선택합니다. ([혼합 모드](#)를 참조하십시오.)
- [스타일] 메뉴에서 옵션을 선택하여 페인트 획의 모양을 조절합니다.
- [영역]에 값을 입력하여 페인트 획으로 그릴 영역을 지정합니다. 크기가 클수록 페인팅되는 영역이 넓어지고 획의 수가 많아집니다.
- [허용치]에 값을 입력하여 페인트 획을 적용할 수 있는 영역을 제한합니다. 허용치가 낮으면 이미지의 모든 부분을 제한 없이 페인트할 수 있습니다. 허용치가 높으면 소스 상태나 스냅숏의 색상과 매우 다른 영역에만 페인트 획이 적용됩니다.

4. 이미지 안을 클릭한 후 드래그하여 페인트합니다.

기타 도움말 항목

Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

혼합 브러시로 칠하기

혼합 브러시를 사용하여 페인트

혼합 브러시는 캔버스의 색상 혼합, 브러시의 색상 결합, 회의 페인트 젖은 정도 변화 등과 같은 사실적인 페인팅 기법을 시뮬레이션합니다.

혼합 브러시에는 리저버와 퍽업이라는 두 개의 페인트 저장소가 있습니다. 리저버는 캔버스에 쌓인 마지막 색상을 저장하며 페인트 용량이 더 큽니다. 퍽업 저장소는 캔버스에서만 페인트를 받습니다. 또한 내용이 캔버스 색상과 지속적으로 혼합됩니다.

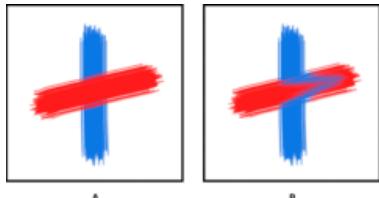
 혼합 브러시에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/lrvid5001_ps_kr을 참조하십시오.

1. [혼합 브러시] 도구 를 선택합니다. 필요한 경우 표준 [브러시] 도구를 클릭한 채로 눌러 [혼합 브러시]를 표시합니다.
2. 페인트를 리저버로 불러오려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채로 캔버스를 클릭합니다. 또는 전경색을 선택하십시오.
 캔버스에서 페인트를 불러오면 샘플링되는 영역의 색상 변형이 브러시 모양에 반영됩니다. 균일한 색상의 브러시 모양을 원할 경우 옵션 막대의 [현재 브러시 불러오기] 팝업 메뉴에서 [단색만 불러오기]를 선택합니다.
3. [브러시 사전 설정] 패널에서 브러시를 선택합니다. [사전 설정 브러시 선택](#)을 참조하십시오.
4. 옵션 막대에서 도구 옵션을 설정합니다. 일반 옵션은 페인트 도구 옵션을 참조하십시오. 혼합 브러시의 고유한 옵션에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오.

현재 브러시 불러오기 기본 팝업 패널에서 [브러시 불러오기]를 클릭하여 리저버 색상으로 브러시를 칠하거나, [브러시 정리]를 클릭하여 페인트를 브러시에서 제거합니다. 각 획을 처리한 이후에 이러한 작업을 수행하려면 자동 [불러오기]  또는 [정리]  옵션을 선택합니다.

사전 설정 팝업 메뉴 자주 사용하는 [축축함], [불러오기] 및 [혼합] 설정 조합을 적용합니다.

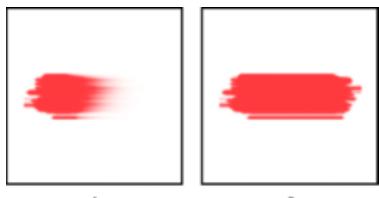
축축함 브러시가 캔버스에서 선택하는 페인트의 양을 조절합니다. 설정이 높을수록 더 긴 페인트 줄무늬가 생성됩니다.



페인트 젖은 정도 늘리기

A. 0% B. 100%

불러오기 저장소에서 불러오는 페인트의 양을 지정합니다. 불러오기 비율이 낮을수록 페인트 획이 빨리 건조됩니다.



불러오기 비율 늘리기

A. 1% B. 100%

혼합 캔버스 페인트와 리저버 페인트의 비율을 조절합니다. 100%이면 캔버스에서 모든 페인트를 선택하고, 0%이면 리저버에서 모든 페인트를 불러옵니다. 그러나 페인트가 캔버스에서 혼합되는 방법은 계속해서 [축축함] 설정에 따라 결정됩니다.

모든 레이어 샘플링 표시된 모든 레이어에서 캔버스 색상을 선택합니다.

5. 다음 중 하나 이상을 수행하십시오.
 - 이미지에서 드래그하여 페인팅합니다.

- 직선을 그리려면 이미지에서 시작점을 클릭한 다음 Shift 키를 누른 채 끝점을 클릭합니다.
- [브러시 도구]를 에어브러시로 사용하는 경우에는 드래그하지 않은 채 마우스 단추를 누르고 있으면 색상이 계속 적용되면서 점차 더 뚜렷하게 표현됩니다.

기타 도움말 항목

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

패턴으로 칠하기

옵션 막대에서 다음을 설정합니다. 사용 가능한 옵션은 각 도구에 따라 다릅니다.

패턴을 사용하여 페인트

[맨 위로](#)

[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. [브러시 사전 설정] 패널에서 브러시를 선택합니다. [사전 설정 브러시 선택](#)을 참조하십시오.
3. 옵션 막대에서 모드, 불투명도 등에 대한 도구 옵션을 설정합니다. 페인트 도구 옵션을 참조하십시오.
4. 옵션 막대에서 [맞춤]을 선택하면 마우스 단추를 놓은 다음 페인팅 작업을 계속 진행하는 경우에도 원본 시작점과 패턴의 연속성이 유지됩니다. 페인팅을 중지하고 시작할 때마다 패턴을 다시 시작하려면 [맞춤]을 선택 해제하십시오.
5. 옵션 막대의 [패턴] 팁업 패널에서 패턴을 선택합니다.
6. 인상주의 효과를 포함하는 패턴을 적용하려면 [인상파]를 선택합니다.
7. 이미지에서 드래그하면 선택한 패턴으로 페인트됩니다.

기타 도움말 항목

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

그래픽 태블릿으로 그리기 또는 칠하기

펜 압력으로 브러시 크기 및 불투명도 변경

그래픽 그리기 태블릿(예: Wacom® 태블릿)으로 작업할 경우 펜 압력, 각도, 회전 또는 스타일러스 휠을 사용하여 페인팅 도구를 제어할 수 있습니다.

1. [브러시] , [연필]  또는 다른 페인팅 도구를 선택합니다.
2. 옵션 막대에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [태블릿 압력 컨트롤 크기] 단추 를 클릭합니다.
 - [태블릿 압력 컨트롤 불투명도] 단추 를 클릭합니다.

참고: [창] > [브러시]를 선택하여 펜 압력에 따라 브러시 획의 각도, 플로우, 분산, 텍스처 깊이 및 원형율을 변경하는 추가 컨트롤에 액세스할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

패스 편집

패스 선분, 구성 요소 및 점

패스 선택

패스 순서 변경

패스 복제

패스 선분 조정

기준점 추가 또는 삭제

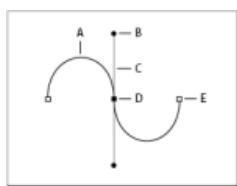
매끄러운 점과 모퉁이점 간 변환

패스 구성 요소 조정

패스 선분, 구성 요소 및 점

맨 위로

패스는 하나 이상의 직선 선분 또는 곡선 선분으로 구성됩니다. 기준점은 패스 선분의 끝점을 표시합니다. 곡선 선분에서 선택된 각 기준점은 방향 점에서 끝나는 한두 개의 방향선을 나타냅니다. 방향선과 방향점의 위치에 따라 곡선 선분의 크기와 모양이 정해지므로 이 요소들을 이동하면 패스의 곡선 모양이 변경됩니다.

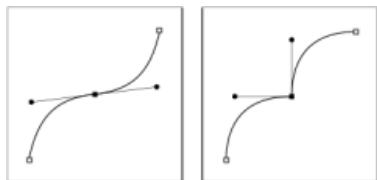


패스

A. 곡선 선분 B. 방향점 C. 방향선 D. 선택된 기준점 E. 선택 취소된 기준점

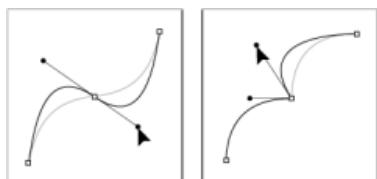
패스는 시작과 끝이 없는 닫힌 패스(예: 원)일 수도 있고 명확한 끝점이 있는 열린 패스(예: 물결선)일 수도 있습니다.

매끄러운 곡선은 준대칭 점이라고 하는 기준점으로 연결되고, 급격하게 구부러지는 패스는 비대칭 점으로 연결됩니다.



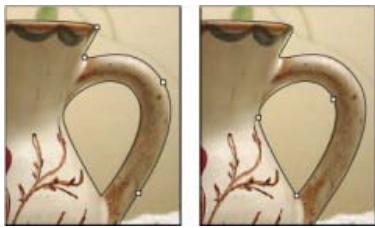
매끄러운 점 및 모퉁이점

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.



매끄러운 점 및 모퉁이점 조정

패스의 모든 선분을 하나로 연결할 필요는 없습니다. 패스에는 분리된 패스 구성 요소가 둘 이상 포함될 수 있습니다. 모양 레이어의 각 모양은 레이어의 클리핑 패스에서 설명한 것처럼 패스 구성 요소입니다.



분리된 패스 구성 요소 선택

맨 위로

패스 선택

패스 구성 요소나 패스 선분을 선택하면 선택한 부분의 모든 기준점이 표시되며 선택한 선분이 곡선인 경우에는 방향선과 방향점도 함께 표시됩니다. 방향 핸들은 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.
- 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.

여러 패스 선택 | Photoshop CC

같은 레이어 또는 다른 레이어에서 여러 패스를 선택할 수 있습니다.

1. 패스 패널에서 패스를 표시하려면 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 연속된 패스를 선택하려면 Shift 키를 누른 채로 클릭합니다.
- Ctrl(Windows) 또는 Command(Mac OS) 키를 누른 상태로 클릭하여 인접하지 않은 패스를 선택할 수 있습니다.

2. 패스 선택 도구 또는 직접 선택 도구를 선택하고 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 선분 위에서 드래그합니다.
- Shift 키를 누른 채로 패스를 클릭합니다.

3. 다른 패스 구성 요소나 선분을 선택하려면 패스 선택 도구나 직접 선택 도구를 선택한 후 Shift 키를 누른 상태에서 다른 패스나 선분을 선택합니다.

참고: 격리 모드에서 패스로 작업하도록 선택할 수 있습니다. 패스가 포함된 레이어만 격리하려면 활성 패스에서 선택 도구를 사용하여 두 번 클릭합니다. 또한 레이어 선택/격리 메뉴 항목을 사용하거나 레이어 필터링을 선택됨으로 설정하여 단일 레이어 또는 여러 레이어를 격리할 수 있습니다.

다음과 같은 여러 방법으로 격리 모드를 종료할 수 있습니다.

- 레이어 필터링 끄기
- 레이어 필터링을 선택됨 이외로 전환
- 패스 선택 도구를 사용하여 패스에서 두 번 클릭

패스 패널에서 모양, 유형 또는 벡터 마스크 패스를 제외한, 저장된 패스의 순서를 변경할 수 있습니다.

- 패스 패널에서 원하는 위치로 패스를 드래그합니다. Photoshop CC에서 2개 이상의 패스를 동시에 선택하여 드래그할 수 있습니다.

패스 복제

1. 패스 패널에서 복제할 패스를 선택합니다. Photoshop CC에서 2개 이상의 패스를 선택할 수 있습니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 패스를 Alt 키(Windows) 또는 Option 키를 누른 채 드래그합니다.
- 패널 메뉴에서 패스 복제를 선택합니다.

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.
- 웜 도구를 사용하여 그릴 때 직접 선택 도구를 임시로 활성화하여 그려 놓은 선분을 조정할 수 있습니다. 이렇게 하려면 그리는 중에 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누릅니다.
- 웜 도구를 사용하여 처음으로 둥근점을 그릴 경우 방향점을 드래그하면 점 양쪽의 방향선 길이가 달라집니다. 그러나 직접 선택 도구로 기준 둥근점을 편집하면 드래그하는 쪽의 방향선 길이만 변경됩니다.

직선 선분 이동

1. [직접 선택 도구] 를 사용하여 조정하려는 선분을 선택합니다.
2. 선분을 새로운 위치로 드래그합니다.

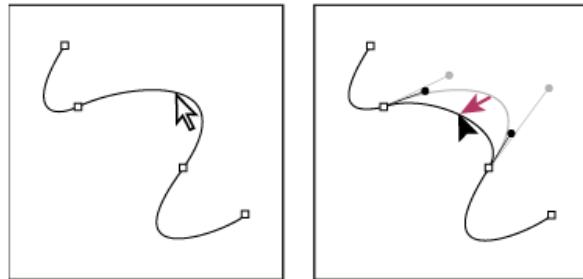
직선 선분의 길이 또는 각도 조정

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.

곡선 선분의 위치 또는 모양 조정

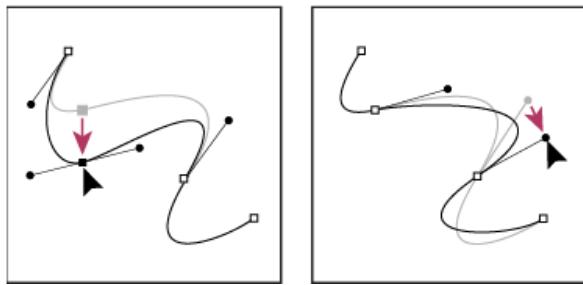
1. 직접 선택 도구 로 곡선 선분을 선택하거나 곡선 선분 양쪽 끝의 기준점 중 하나를 선택합니다. 방향선이 있으면 나타납니다. 일부 곡선 선분에는 방향선이 하나만 사용됩니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 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.



기준점을 드래그하거나 방향점을 드래그합니다.

참고: Photoshop CC 및 CS6에서 패스 세그먼트를 조정하면 관련 세그먼트도 조정되므로 패스 모양을 직관적으로 변형할 수 있습니다. 이전 Photoshop 버전과 비슷하게 선택한 기준점 사이의 세그먼트만 편집하려면 옵션 막대에서 [제한 패스 드래그]를 선택합니다.

참고: 선분이나 고정점에 비율 조정, 회전과 같은 변형을 적용할 수도 있습니다.

선분 삭제

1. (선택 사항) 닫힌 패스에 틈을 만들 경우 [기준점 추가] 도구 를 선택하고 잘라내기를 수행할 두 점을 추가합니다.
2. [직접 선택 도구] 를 선택하고 삭제할 선분을 선택합니다.
3. 백스페이스 키(Windows) 또는 Delete 키(Mac OS)를 눌러 선분을 삭제합니다. 백스페이스 키나 Delete 키를 다시 누르면 나머지 패스도 지워집니다.

기준점의 방향선 삭제

- [기준점 변환] 도구를 사용하여 방향선의 기준점을 클릭합니다.

매끄러운 점이 모퉁이점이 됩니다. 자세한 내용은 [매끄러운 점과 모퉁이점 간 변환](#)을 참조하십시오.

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.
 - 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.
2. 한 번에 한 픽셀씩 화살표 방향으로 이동하려면 키보드의 화살표를 클릭하거나 누르고 있습니다.

한 번에 10픽셀씩 이동하려면 화살표와 함께 Shift 키를 누르고 있습니다.

기준점 추가 또는 삭제

맨 위로

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 포인트를 추가 또는 삭제할 때 사용할 수 있는 [펜 도구] , [기준점 추가 도구] *, [기준점 삭제 도구] * 가 포함되어 있습니다.

기본적으로, 펜 도구는 선택한 패스 위에 놓으면 고정점 추가 도구로 바뀌고, 고정점 위에 놓으면 고정점 삭제 도구로 바뀝니다. 펜 도구를 기준점 추가

도구 또는 기준점 삭제 도구로 자동 변경하려면 옵션 막대에서 [자동 추가/삭제]를 선택해야 합니다.

여러 패스를 동시에 선택하여 편집할 수 있습니다. 기준점을 추가하는 중에 기준점을 클릭하고 드래그하여 패스 모양을 변경할 수도 있습니다.

참고: Delete 키나 백스페이스 키 또는 [편집] > [오리기] 또는 [편집] > [지우기] 명령을 사용하여 기준점을 삭제하지 마십시오. 이러한 키와 명령은 해당 점에 연결된 점과 선분이 삭제됩니다.

기준점 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.

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 해제합니다.

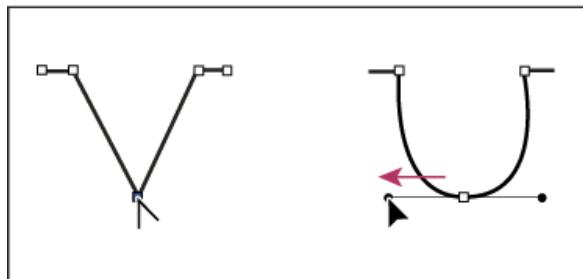
매끄러운 점과 모퉁이점 간 변환

[맨 위로](#)

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.

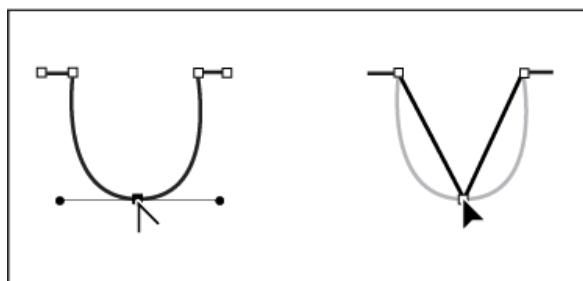
참고: [직접 선택 도구]를 선택한 경우 [점 변환 도구]를 활성화하면 포인터를 기준점 위에 놓고 Ctrl+Alt(Windows) 또는 Command+Option(Mac OS)을 누릅니다.

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.



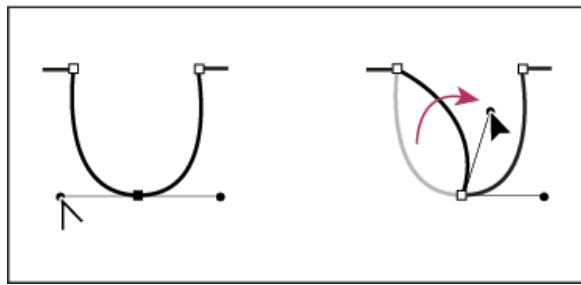
방향점을 모퉁이점 밖으로 드래그하여 매끄러운 점 만들기

- 매끄러운 점을 방향선 없는 모퉁이점으로 변환하려면 매끄러운 점을 클릭합니다.



매끄러운 점을 클릭하여 모퉁이점 만들기

- 방향선이 없는 모퉁이점을 독립된 방향선이 있는 모퉁이점으로 변환하려면 먼저 방향점을 모퉁이점 밖으로 드래그하여 방향선이 있는 등근 점으로 만듭니다. 마우스 단추만 놓은 다음([고정점 변환] 도구를 활성화하기 위해 눌렀던 다른 키는 그대로 누르고 있음) 한쪽 방향점을 드래그합니다.
- 등근점을 독립적인 방향선이 있는 모퉁이점으로 변환하려면 한쪽 방향점을 드래그합니다.



매끄러운 점을 모퉁이점으로 변환

맨 위로

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 개체는 이동하거나 모양을 변경하거나 복사하거나 삭제할 수 있습니다.

[복사]와 [붙여넣기] 명령을 사용하여 Photoshop 이미지와 Adobe Illustrator 같은 다른 응용 프로그램 이미지 간에 벡터 개체를 복제할 수도 있습니다.

선택한 패스 구성 요소의 오버랩 모드 변경

1. [패스 선택 도구] 로 선택 유팔을 드래그하여 기존 패스 영역을 선택합니다.
2. Photoshop CC 및 CS6에서는 옵션 막대의 [패스 작업] 드롭다운 메뉴에서 모양 영역 옵션을 선택하고, CS5에서는 옵션 막대에서 모양 영역 옵션을 선택합니다.

모양 결합(CC, CS6) 또는 모양 영역에 추가(CS5) 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 겹침 제외 겹치는 영역을 제외합니다.

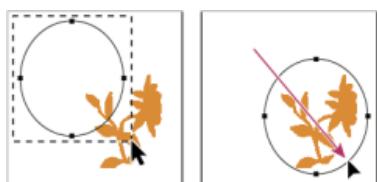
선택한 패스 구성 요소 표시 또는 숨기기

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] 패널에서 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 캔버스 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] 패널에서 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] 패널에서 패스 이름을 선택하고 [패스 선택 도구] 를 선택합니다.

2. 다음을 수행하여 모든 겹치는 구성 요소에서 단일 구성 요소를 생성합니다.

- Photoshop CC 및 CS6에서는 옵션 막대의 [패스 작업] 드롭다운에서 [모양 병합 구성 요소]를 선택합니다.
- CS5 또는 이전 버전에서는 옵션 막대에서 [결합]을 클릭합니다.

패스 구성 요소 또는 패스 복사

다음 중 하나를 수행합니다.

- 패스 구성 요소를 이동시키면서 복사하려면 [패스] 패널에서 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] 패널에서 패널 아래쪽에 있는 [새 패스] 단추 로 패스 이름을 드래그합니다.
- 패스를 복사하고 이름을 바꾸려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 [패스] 패널에서 패널 아래쪽에 있는 [새 패스] 단추로 패스를 드래그합니다. 또는 복사할 패스를 선택하고 [패스] 패널 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] > [붙여넣기]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] 패널에서 활성 패스로 복사됩니다.
- 소스 이미지의 [패스] 패널에서 패스 이름을 선택한 다음 [편집] > [복사]를 선택하여 패스를 복사합니다. 대상 이미지에서 [편집] > [붙여넣기]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] > [붙여넣기]를 선택합니다.

패스 구성 요소 삭제

1. [패스] 패널에서 패스 이름을 선택하고 [패스 선택 도구] 를 사용하여 패스 구성 요소를 클릭합니다.

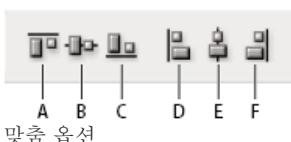
2. 백스페이스 키(Windows) 또는 Delete 키(Mac OS)를 눌러 선택한 패스 구성 요소를 삭제합니다.

패스 구성 요소 맞춤 및 분포

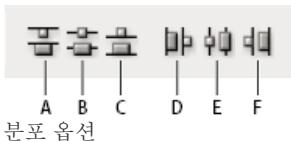
단일 패스로 표현된 패스 구성 요소를 맞춤하고 분포시킬 수 있습니다. 예를 들어, 단일 레이어에 포함된 여러 가지 모양의 왼쪽 가장자리를 맞춤하거나 작업 패스의 여러 가지 구성 요소를 수평 중앙을 따라 분포되게 할 수 있습니다.

참고: 각각 다른 레이어에 포함된 모양을 맞추려면 [이동 도구]를 사용합니다.

- 구성 요소를 정렬하려면 패스 선택 도구 를 사용하여 정렬하려는 구성 요소를 선택합니다. 그런 다음 Photoshop CC 또는 CS6에서는 옵션 막대에서 [패스 맞춤] 드롭다운 메뉴의 옵션을 선택하고, CS5에서는 옵션 막대에서 맞춤 옵션을 선택합니다.



- 구성 요소를 분포시키려면 분포시킬 구성 요소를 3개 이상 선택합니다. 그런 다음 Photoshop CC 또는 CS6에서는 옵션 막대에서 [패스 배열] 드롭다운 메뉴의 옵션을 선택하고, CS5에서는 옵션 막대에서 분포 옵션을 선택합니다.



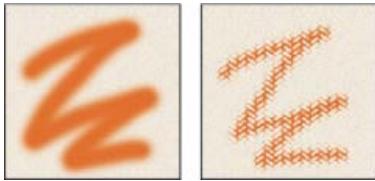
텍스처 브러시 만들기

텍스처 브러시 옵션
도구 간 텍스처 복사
이중 브러시

텍스처 브러시 옵션

[맨 위로](#)

텍스처 처리된 브러시는 패턴을 사용하여 브러시 획이 마치 직물의 짜임이 있는 캔버스에 페인팅된 것처럼 보이게 만듭니다.



텍스처가 없는 브러시 획(왼쪽)과 텍스처가 있는 브러시 획(오른쪽)

패턴 샘플을 클릭하고 팝업 패널에서 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 브러시 모양에 텍스처 사용 선택한 텍스처를 브러시 획에 전체적으로 적용하는 대신 브러시 자국에 개별적으로 적용합니다. 브러시 획은 브러시를 드래그할 때 연속적으로 적용되는 많은 브러시 자국으로 구성됩니다. [깊이] 변화 옵션을 사용하려면 이 옵션을 선택해야 합니다.

모드 브러시와 패턴을 결합하는 데 사용하는 혼합 모드를 지정합니다. ([혼합 모드를 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 훈]로 설정하고 [각 브러시 모양에 텍스처 사용] 옵션을 선택한 경우 페인트가 스며들 수 있는 최소 깊이를 지정합니다.

깊이 지터와 조절 [각 브러시 모양에 텍스처 사용] 옵션을 선택한 경우 깊이의 변화를 지정합니다. 최대 지터 비율을 지정하려면 값을 입력합니다. 브러시 자국의 깊이 변화를 조절하는 방법을 지정하려면 [조절] 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

끔 브러시 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 훈, 회전 펜 압력, 펜 기울기, 펜 스타일러스 훈의 위치 또는 펜 회전을 기준으로 깊이에 변화를 줍니다.

도구 간 텍스처 복사

[맨 위로](#)

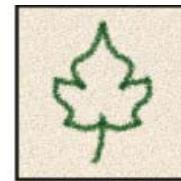
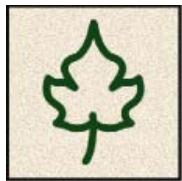
현재 도구에 텍스처를 지정할 때 이 텍스처의 패턴과 비율을 복사하여 텍스처를 지원하는 모든 도구에 적용할 수 있습니다. 예를 들어, [브러시 도구]의 현재 텍스처 패턴과 비율을 [연필 도구], [복제 도장 도구], [패턴 도장 도구], [작업 내역 브러시 도구], [미술 작업 내역 브러시], [지우개 도구], [닦기 도구], [번 도구] 및 [스폰지 도구]에 복사할 수 있습니다.

- [브러시] 패널 메뉴에서 [다른 도구에 텍스처 복사]를 선택합니다.

이중 브러시

[맨 위로](#)

이중 브러시는 두 가지 브러시 모양을 결합하여 브러시 자국을 만듭니다. 두 번째 브러시 텍스처는 기본 브러시의 브러시 획 내에 적용되며 두 브러시 획이 교차하는 영역만 페인트됩니다. 기본 모양에 대한 옵션은 [브러시] 패널의 [브러시 모양] 부분에서 설정합니다. [브러시] 패널의 [이중 브러시] 부분에서 두 번째 브러시 모양을 선택한 후 다음 옵션을 설정합니다.

**A****B****C**

A. 기본 브러시 끝 획(선명한 원 55). **B.** 두 번째 브러시 끝 획(풀). **C.** 이중 브러시 획(둘 다 사용).

모드 기본 브러시 자국과 이중 브러시 자국을 결합할 때 사용할 혼합 모드를 선택합니다. ([혼합 모드](#)를 참조하십시오.)

직경 이중 브러시의 크기를 조절합니다. 브러시의 원래 직경을 사용하려면 퍽셀 단위의 값을 입력하거나 슬라이더를 드래그하거나 [샘플 크기 사용] 옵션을 클릭합니다. [샘플 크기 사용] 옵션은 이미지의 퍽셀을 샘플링하여 브러시 모양을 만든 경우에만 사용할 수 있습니다.

간격 브러시 획에 나타나는 이중 브러시 자국 사이의 거리를 조절합니다. 간격을 변경하려면 숫자를 입력하거나 슬라이더를 사용하여 끝 직경의 백분율로 값을 입력합니다.

분산 브러시 획에 이중 브러시 자국이 분산되는 형태를 지정합니다. [양 축]을 선택하면 이중 브러시 자국이 방사형으로 분산됩니다. [양 축]을 선택하지 않으면 이중 브러시 자국은 브러시 획 패스에 수직으로 분산됩니다. 최대 분산 비율을 지정하려면 숫자를 입력하거나 슬라이더를 사용하여 값을 입력합니다.

개수 매 간격마다 적용되는 이중 브러시 자국의 수를 지정합니다. 숫자를 입력하거나 슬라이더를 사용하여 값을 입력합니다.

기타 도움말 항목

Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

브러시에 움직임 요소 추가

브러시 움직임 추가

색상 움직임 브러시 옵션

브러시 옵션 전송

브러시 움직임 추가

맨 위로

[브러시] 패널에는 사전 설정된 브러시 모양에 움직임(또는 변화) 요소를 추가하는 여러 가지 옵션이 있습니다. 예를 들어, 브러시로 획을 그릴 때 브러시 자국의 크기, 색상, 불투명도 등에 변화를 주는 옵션을 설정할 수 있습니다.

브러시에 움직임 요소를 추가할 때는 두 가지 구성 요소를 사용합니다.

- 지터 비율은 움직임 요소의 불규칙성을 지정합니다. 지터 비율 값이 0%이면 브러시 획을 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 태블릿과 같은 압력 감지형 디지털 태블릿 및 지원되는 펜(회전 조절 및 스타일러스 휠용)을 사용하는 경우에만 사용할 수 있습니다. 펜 조절을 선택했지만 태블릿이 설치되어 있지 않거나 조절 기능이 없는 펜을 사용하는 경우에는 경고 아이콘이 나타납니다.

브러시 모양 움직임

모양 움직임은 브러시 획에 나타나는 브러시 자국의 변화를 결정합니다.



모양이 없는 브러시 획과 모양이 있는 브러시 획

크기 지터와 조절 브러시 획에 나타나는 브러시 자국의 크기 변화를 지정합니다. 자세한 내용은 브러시 만들기 및 수정을 참조하십시오.

최대 지터 비율을 지정하려면 숫자를 입력하거나 슬라이더를 사용하여 값을 입력합니다. 브러시 자국의 크기 변화를 조절하는 방법을 지정하려면 [조절] 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

끔 브러시 자국의 크기 변화를 조절하지 않습니다.

희미하게 하기 브러시 자국의 크기를 지정한 단계 수에 걸쳐 점점 줄여 초기 직경으로부터 최소 직경이 되도록 합니다. 각 단계는 이미지에 브러시 자국이 한 번 표시되는 것을 말하며 값 범위는 1에서 9999까지입니다. 예를 들어 10단계를 입력하면 브러시 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 브러시 자국의 크기에 변화를 줍니다.

최소 직경 [크기 지터]나 [크기 조절] 옵션을 설정한 경우 브러시 자국의 크기를 몇 %까지 줄일 것인지를 지정합니다. 숫자를 입력하거나 슬라이더를 사용하여 브러시 끝 직경의 백분율로 값을 입력합니다.

타일 비율 [크기 조절]을 [펜 기울기]로 설정한 경우 브러시를 회전하기 직전의 브러시 높이에 적용되는 비율 요소를 지정합니다. 숫자를 입력하거나 슬라이더를 사용하여 브러시 직경의 백분율로 값을 입력합니다.

각도 지터와 조절 브러시 획에 나타나는 브러시 자국의 각도 변화를 지정합니다. 최대 지터 비율을 지정하려면 360도의 백분율로 값을 입력합니다. 브러시 자국의 각도 변화를 조절하는 방법을 지정하려면 [조절] 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

끔 브러시 자국의 각도 변화를 조절하지 않습니다.

희미하게 하기 브러시 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 브러시 자국의 각도를 0도와 360도 사이에서 변화를 줍니다.

초기 방향 브러시 획의 초기 방향을 기준으로 브러시 자국의 각도를 조절합니다.

방향 브러시 획의 방향을 기준으로 브러시 자국의 각도를 조절합니다.

원형율 지터와 조절 브러시 획에 나타나는 브러시 자국의 원형율 변화를 지정합니다. 최대 지터 비율을 지정하려면 브러시의 짧은 축과 긴 축의 비율을 나타내는 백분율을 입력합니다. 브러시 자국의 원형율 변화를 조절하는 방법을 지정하려면 [조절] 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

끔 브러시 자국의 원형율 변화를 조절하지 않습니다.

희미하게 하기 브러시 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 브러시 자국의 원형율을 100%와 최소 원형율 사이에서 변화를 줍니다.

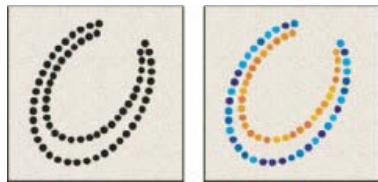
최소 원형율 [원형율 지터]나 [원형율 조절] 옵션을 설정한 경우 브러시 자국의 최소 원형율을 지정합니다. 브러시의 짧은 축과 긴 축의 비율을 나타내는 백분율을 입력합니다.

브러시 투영(**CC**, **CS6**) 스타일러스로 페인팅하는 대로 지정하여 기울기 및 회전 변경 사항은 팀 모양을 바꿉니다.

색상 움직임 브러시 옵션

[맨 위로](#)

색상 움직임은 브러시로 획을 그릴 때 페인트의 색상 변화를 결정합니다.



색상 움직임이 없는 브러시 획(왼쪽)과 색상 움직임이 있는 브러시 획(오른쪽)

끌당 적용 획에서 각각의 끄렸한 끌 도장에 대해 색상 변경을 지정합니다.

선택하지 않으면 각 획의 처음에 동적인 변화가 발생합니다. 이렇게 해서 각 개별 획 내가 아니라, 획 간 색상을 달리할 수 있습니다.

전경/배경 지터와 조절 전경색과 배경색 사이의 페인트 변화를 지정합니다.

페인트의 색상 변화 비율을 지정하려면 숫자를 입력하거나 슬라이더를 사용하여 값을 입력합니다. 브러시 자국의 색상 변화를 조절하는 방법을 지정하려면 [조절] 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

끔 브러시 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 브러시로 획을 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 브러시로 획을 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 수준 간의 차이가 커집니다.

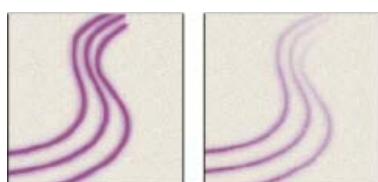
명도 지터 브러시로 획을 그릴 때 페인트의 명도 변화 비율을 지정합니다. 숫자를 입력하거나 슬라이더를 사용하여 값을 입력합니다. 값이 낮을수록 페인트 명도가 전경색의 명도와 유사한 범위에서 변화하고 값이 높을수록 명도 수준 간의 차이가 커집니다.

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.

브러시 옵션 전송

[맨 위로](#)

브러시 옵션 전송은 브러시로 획을 그릴 때 페인트의 변화를 결정합니다.



페인트 움직임이 없는 브러시 획(왼쪽)과 페인트 움직임이 있는 브러시 획(오른쪽)

불투명도 지터와 조절 브러시로 획을 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. 브러시 자국의 불투명도 변화를 조절하는 방법을 지정하려면 [조절] 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

끔 브러시 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 브러시로 획을 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. 브러시 자국의 플로우 변화를 조절하는 방법을 지정하려면 [조절] 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

끔 브러시 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.

기타 도움말 항목

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

텍스트

이 페이지에서 연결된 일부 내용은 영어로만 제공됩니다.

문자 서식 지정

문자 선택

문자 패널 개요

동적 단축키 정보

문자 크기 지정

문자 색상 변경

개별 문자의 색상 변경

텍스트에 밀줄 또는 취소선 적용

모두 대문자 또는 작은 대문자 적용

위 첨자 또는 아래 첨자 문자 지정

문자 스타일 | CC, CS6

기본 유형 스타일 지정 | Creative Cloud에만 해당

문자 특성을 설정한 다음 문자를 입력하거나 재설정하여 문자 레이어에서 선택된 문자의 모양을 변경할 수 있습니다.

개별 문자의 서식을 지정하려면 먼저 해당 문자를 선택합니다. 이때 특정 문자 하나, 문자 범위 또는 문자 레이어의 모든 문자를 선택할 수 있습니다.

문자 선택

맨 위로

1. [수평 문자 도구] T 또는 [세로 문자 도구] ↴T를 선택합니다.
2. [레이어] 패널에서 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] 패널에서 해당 문자 레이어를 선택한 후 레이어의 문자 아이콘을 두 번 클릭합니다.

참고: 문자 레이어의 문자를 선택하고 서식을 지정하면 [문자 도구]가 편집 모드로 전환됩니다.

문자 패널 개요

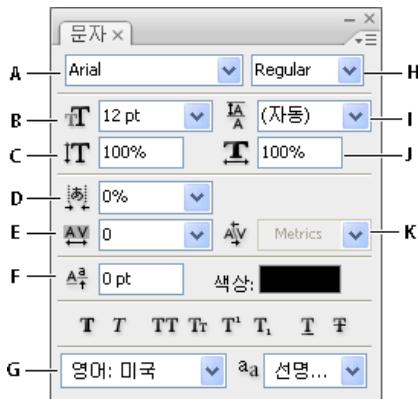
맨 위로

[문자] 패널에는 문자의 서식을 지정하는 옵션이 있습니다. 일부 서식 지정 옵션은 옵션 막대에서도 사용할 수 있습니다.

다음 중 하나를 수행하여 [문자] 패널을 표시할 수 있습니다.

- [창] > [문자]를 선택합니다. 패널이 보이지만 활성화되어 있지 않은 경우에는 [문자] 패널 탭을 클릭하십시오.
- 문자 도구가 선택되어 있으면 옵션 막대에서 [패널] 단추 ☰를 클릭합니다.

[문자] 패널에서 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 패널의 다음 텍스트 상자로 이동합니다.



문자 패널

A. 글꼴군 B. 글꼴 크기 C. 세로 비율 D. 비율 간격 옵션 설정 E. 추적 F. 기준선 이동 G. 언어 H. 글꼴 스타일 I. 행간 J. 가로 비율 K. 커닝

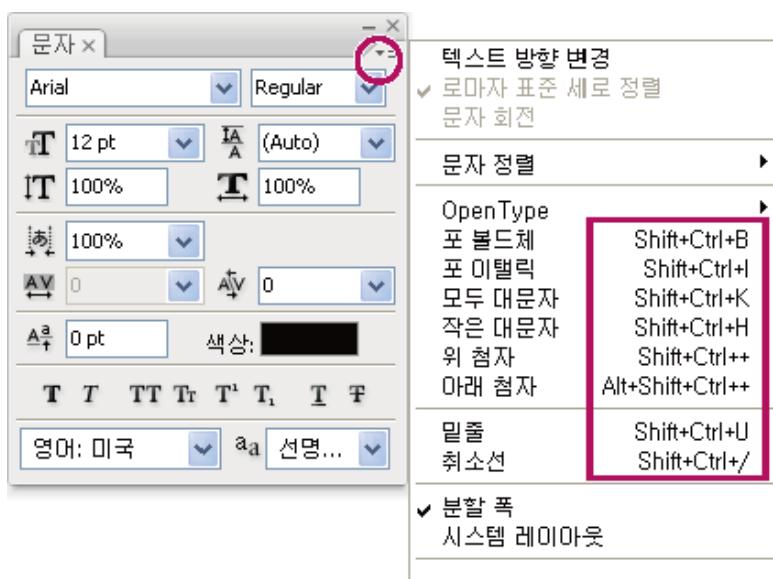
참고: [문자] 패널에 [비율 간격 설정] 옵션이 나타나게 하려면 [문자] 환경 설정에서 [아시아 언어 텍스트 옵션 표시]를 선택합니다.

[문자] 패널 메뉴에서는 추가 명령 및 옵션에 액세스할 수 있습니다. 이 메뉴를 사용하려면 패널 오른쪽 상단 모서리에 있는 삼각형을 클릭합니다.

동적 단축키 정보

[맨 위로](#)

동적 단축기는 포인트 문자나 단락 문자를 입력할 때, 문자를 선택할 때 또는 I형 포인터가 텍스트에 있을 때에만 액세스할 수 있는 키보드 단축키입니다. 동적 단축기에 액세스할 수 있는 경우 [문자] 패널에 [동적 단축키]가 나타납니다. 동적 단축기는 [포 볼드체], [포 이탤릭], [모두 대문자], [작은 대문자], [위 첨자], [아래 첨자], [밀줄] 및 [취소선]과 같은 문자 옵션에 사용 가능합니다.



동적 단축기는 포인트 문자나 단락 문자를 입력할 때, 문자를 선택할 때 또는 I형 포인터가 텍스트에 있을 때에만 [문자] 패널 메뉴에 나타납니다.

문자 크기 지정

[맨 위로](#)

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] 패널 또는 옵션 막대에서 [크기] **T**의 새 값을 입력하거나 선택합니다.

다른 측정 단위를 사용하려면 [글꼴 크기] 텍스트 상자의 값 뒤에 단위(in, cm, mm, pt, px 또는 파이카)를 입력합니다.

💡 문자의 측정 단위를 변경하려면 [핀집] > [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 (**72 포인트/인치**) 포스트스크립트 장치로 인쇄할 수 있는 단위 크기를 설정합니다.

일반(**72.27 포인트/인치**) 인쇄에서 전통적으로 사용되던 대로 인치당 72.27 포인트를 사용합니다.

3. [확인]을 클릭합니다.

문자 색상 변경

맨 위로

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] 패널에서 [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, 그레이디언트 또는 패턴을 적용합니다. 오버레이 레이어 스타일은 선택적으로 적용할 수 있으며 문자 레이어의 모든 문자에 영향을 미칩니다.
 - 도구 상자에서 전경색 선택 상자를 클릭하고 Adobe [색상 피커]를 사용하여 색상을 선택합니다. [색상] 패널 또는 [색상 견본] 패널에서 색상을 클릭할 수도 있습니다. 이 방법으로 기존 문자 레이어의 색상을 변경하려면 먼저 해당 레이어에서 문자를 선택해야 합니다.

개별 문자의 색상 변경

맨 위로

1. [수평 문자 도구] T를 선택합니다.
2. [레이어] 패널에서 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.

텍스트에 밑줄 또는 취소선 적용

맨 위로

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.
 - 문자에 수평 밑줄을 그으려면 [문자] 패널에서 [밑줄] 단추 T를 클릭합니다.
 - 세로 문자의 왼쪽이나 오른쪽에 밑줄을 그으려면 [문자] 패널 메뉴에서 [왼쪽 밑줄] 또는 [오른쪽 밑줄]을 선택합니다. 이때 문자의 왼쪽 또는 오른쪽에 밑줄을 적용할 수는 있지만 양쪽 모두에 적용할 수는 없습니다. 확인 표시는 해당 옵션이 선택되었다는 것을 나타냅니다.

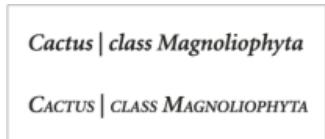
참고: [왼쪽 밑줄] 및 [오른쪽 밑줄] 옵션은 세로 문자를 포함하는 문자 레이어를 선택한 경우에만 [문자] 패널 메뉴에 나타납니다. 세로 아시아 언어 문자 작업을 할 때는 문자 줄의 어느 쪽이든지 밑줄을 추가할 수 있습니다.

- 가로 문자를 통과하는 가로줄 또는 세로 문자를 통과하는 세로줄을 적용하려면 [문자] 패널에서 [취소선] 단추 F를 클릭합니다. [문자] 패널 메뉴에서 [취소선]을 선택할 수도 있습니다.

모두 대문자 또는 작은 대문자 적용

맨 위로

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 표 작은 대문자가 생성됩니다.



1. 변경할 문자를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [문자] 패널에서 [모두 대문자] 단추 **TT** 또는 [작은 대문자] 단추 **Tr**를 클릭합니다.
 - [문자] 패널 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] 패널에서 [위 첨자] 단추 **T^o** 또는 [아래 첨자] 단추 **T_o**를 클릭합니다.
 - [문자] 패널 메뉴에서 [위 첨자] 또는 [아래 첨자]를 선택합니다. 확인 표시는 해당 옵션이 선택되었다는 것을 나타냅니다.

문자 스타일 | CC, CS6

문자 스타일은 문자 서식 특성을 포함하며 문자, 특정 단락 또는 여러 단락에도 적용할 수 있습니다. 문자 스타일을 만든 다음 나중에 적용할 수 있습니다.

Window > 문자 스타일을 선택하여 [문자 스타일] 패널을 엽니다.

- 문자 스타일을 적용하려면 텍스트 또는 텍스트 레이어를 선택하고 문자 스타일을 클릭합니다.

계층적 문자 스타일: 수동 무시는 적용된 문자 스타일보다 우선하여 적용된 단락 스타일을 대체합니다. 이 계층적 접근 방법을 사용하여 스타일의 효율성을 유연성과 결합하여 디자인을 사용자 정의할 수 있습니다.

비디오 개요를 보려면 Julieanne Kost의 [Photoshop CS6의 단락 및 문자 스타일](#)을 참조하십시오.

문자 스타일 만들기

1. 기존 텍스트의 포맷을 기반으로 하여 새 스타일을 만들려면 해당 텍스트를 선택합니다.
2. [문자 스타일] 패널 메뉴에서 [새 문자 스타일]을 선택합니다.

참고: 먼저 텍스트를 선택하지 않고 스타일을 만들려면 [문자 스타일] 패널의 맨 아래에 있는 [새 스타일 만들기] 아이콘 을 클릭합니다. 스타일을 텍스트에 적용하지 않고 편집하려면 [배경]과 같은 이미지 레이어를 선택합니다.

문자 스타일 편집

기존 스타일을 두 번 클릭하여 편집하고 현재 문서에서 연결된 모든 텍스트를 업데이트합니다. 스타일 서식을 변경하면 스타일이 적용된 모든 텍스트가 새 형식으로 업데이트됩니다.

문자 스타일을 편집하려면 다음을 수행합니다.

1. [문자 스타일] 패널에서 스타일을 두 번 클릭합니다.
2. 서식 특성을 지정하려면 왼쪽에서 [기본 문자 서식] 등의 범주를 선택하고 스타일에 추가할 특성을 지정합니다.
3. 서식 특성 지정을 완료한 다음 [확인]을 클릭합니다.

기본 유형 스타일 지정 | Creative Cloud에만 해당

참고: 이 기능은 Photoshop CS6 Creative Cloud 릴리스에 도입되었습니다.

현재 문자 및 단락 스타일을 유형 기본값으로 저장할 수 있습니다. 이러한 기본값은 새 Photoshop 문서에 자동으로 적용되며 유형 스타일이 아직 없는 기존 문서에도 적용될 수 있습니다. 자세한 내용은 단락 스타일을 참조하십시오.

현재 문자 및 단락 스타일을 유형 기본값으로 저장하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- [유형] > [기본 유형 스타일 저장]을 선택합니다.
- [문자 스타일] 또는 [단락 스타일] 패널의 패널 메뉴에서 [기본 유형 스타일 저장]을 선택합니다.

기본 문자 및 단락 스타일을 문서에 적용하려면 다음을 수행합니다.

1. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [유형] > [기본 유형 스타일 불러오기]를 선택합니다.
- 문자 스타일 또는 단락 스타일 패널의 패널 메뉴에서 기본 유형 스타일 불러오기 를 선택합니다

2. 기본 유형 스타일을 기준 유형 스타일이 이미 적용된 문서에 불러오는 경우 단락 스타일 가져오기 대화 상자가 나타납니다. 기준 유형 스타일을 기본 유형 스타일로 대체할지 여부를 선택할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

- [행과 문자 간격](#)
- [페널 및 메뉴](#)
- [레이어 효과 및 스타일 정보](#)
- [문자 만들기](#)

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

단락 서식 지정

단락 서식 지정
단락 패널 개요
맞춤 지정
단락 문자에 정렬 지정
양쪽 정렬된 텍스트에서 단어 및 문자 간격 조정
단락 들여쓰기
단락 간격 조정
로마자 글꼴에 구두점 위치 설정
자동 하이픈 넣기 조정
단어 줄바꿈 방지
컴포지션 방법
단락 스타일 | CC, CS6

단락 서식 지정

맨 위로

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] 패널을 사용하여 문자 레이어에 있는 단일 단락, 복수 단락 또는 모든 단락에 대한 서식 옵션을 설정할 수 있습니다.

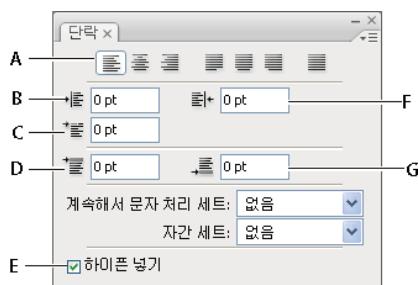
- [수평 문자 도구] T 또는 [세로 문자 도구] IT를 선택합니다.
 - 하나의 단락에 서식을 적용하려면 단락을 클릭합니다.
 - 여러 단락에 서식을 적용하려면 단락 범위 안에 선택 영역을 만듭니다.
 - 레이어의 모든 단락에 서식을 적용하려면 [레이어] 패널에서 문자 레이어를 선택합니다.

단락 패널 개요

맨 위로

[단락] 패널을 사용하여 열과 단락의 서식을 변경합니다. 패널을 표시하려면 [창] > [단락]을 선택합니다. 패널이 보이지만 활성화되어 있지 않은 경우에는 [단락] 패널 탭을 클릭하십시오. 또한 문자 도구를 선택하고 옵션 막대에서 [패널] 단추 □를 클릭할 수도 있습니다.

[단락] 패널에서 옵션을 숫자 값으로 설정하는 경우 위쪽 화살표와 아래쪽 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 패널의 다음 텍스트 상자로 이동합니다.



단락 패널

A. 맞춤 및 강제 정렬 B. 왼쪽 들여쓰기 C. 첫 줄 왼쪽 들여쓰기 D. 단락 앞에 공간 추가 E. 하이픈 넣기 F. 오른쪽 들여쓰기 G. 단락 뒤에 공간 추가

[단락] 패널 메뉴에서 추가 명령과 옵션에 액세스할 수 있습니다. 이 메뉴를 사용하려면 패널 오른쪽 상단 모서리에 있는 삼각형을 클릭합니다.

맞춤 지정

맨 위로

단락의 한 쪽 가장자리(가로 문자의 경우 왼쪽, 중앙 또는 오른쪽, 세로 문자의 경우 위쪽, 중앙 또는 아래쪽)로 문자를 정렬할 수 있습니다. 맞춤 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] 패널이나 옵션 막대에서 맞춤 옵션을 클릭합니다.

다음은 가로 문자에 사용할 수 있는 옵션입니다.

텍스트 왼쪽 맞춤 단락의 오른쪽 가장자리를 그대로 두고 문자를 왼쪽으로 맞춥니다.

텍스트 가운데 맞춤 단락의 양쪽 가장자리를 그대로 두고 문자를 중앙으로 맞춥니다.

텍스트 오른쪽 맞춤 단락의 왼쪽 가장자리를 그대로 두고 문자를 오른쪽으로 맞춥니다.

다음은 세로 문자에 사용할 수 있는 옵션입니다.

텍스트 위쪽 맞춤 단락의 아래 가장자리를 그대로 두고 문자를 위쪽으로 맞춥니다.

텍스트 가운데 맞춤 단락의 위와 아래 가장자리를 그대로 두고 문자를 가운데로 맞춥니다.

텍스트 아래쪽 맞춤 단락의 위 가장자리를 그대로 두고 문자를 아래쪽으로 맞춥니다.

단락 문자에 정렬 지정

[맨 위로](#)

텍스트를 양쪽 가장자리에 맞춰 정렬하는 경우를 강제 정렬이라고 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] 패널에서 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

[맨 위로](#)

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] 패널 메뉴에서 [강제 정렬]을 선택합니다.
3. [단어 간격], [문자 간격] 및 [글리프 비율]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%까지 사이가 될 수 있습니다. 문자 간격이 0%이면 문자 사이에 공백이 추가되지 않으며, 문자 간격이 100%이면 문자 사이에 전체 간격 너비가 추가됩니다.

글리프 비율 문자의 너비입니다(글리프는 어떠한 글꼴 문자라도 될 수 있음). 값은 50%에서 200% 사이가 될 수 있습니다. 값이 100%이면 문자의 높이를 조정할 수 없습니다.

 [간격] 옵션은 항상 단락 전체에 적용됩니다. 단락 전체가 아닌 몇몇 문자에서 간격을 조정하려면 [자간] 옵션을 사용합니다.

단락 들여쓰기

[맨 위로](#)

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] 패널에서 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

[맨 위로](#)

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.

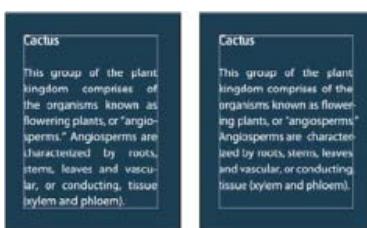
2. [단락] 패널에서 [단락 앞에 공간 추가] 및 [단락 뒤에 공간 추가] 값을 조정합니다.

로마자 글꼴에 구두점 위치 설정

[맨 위로](#)

구두점 위치 설정은 특정 단락의 구두점 맞춤을 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 맞춤에 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] 패널 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

자동 하이픈 넣기 조정

맨 위로

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 작성기]를 사용할 때만 적용됩니다.

대문자 단어 하이픈 넣기 대문자 단어에 하이픈을 넣지 않으려면 이 옵션을 선택 해제합니다.

참고: 하이픈 넣기 설정은 로마자에만 적용할 수 있습니다. 중국어, 일본어 및 한글 글꼴에 사용되는 2바이트 문자는 이러한 설정의 영향을 받지 않습니다.

단어 줄바꿈 방지

맨 위로

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. [줄바꿈 없음] 옵션을 두 줄 이상의 텍스트에 적용할 경우 텍스트가 나타나지 않습니다.

컴포지션 방법

맨 위로

페이지의 문자 모양은 컴포지션이라고 하는 여러 과정의 복잡한 상호 작용에 의해 결정됩니다. Adobe 응용 프로그램에서는 선택한 단어 간격, 문자 간격, 글리프 간격 및 하이픈 연결 옵션을 사용하여 가능한 줄바꿈 평가하고 지정된 매개 변수를 가장 잘 지원하는 방법을 선택합니다.

[Adobe 전체 행 작성기]와 [Adobe 단일 행 작성기]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 작성기

[전체 행 작성기]는 줄 범위에서 줄바꿈 지점들이 얹혀 있는 모양을 고려하여 외관상 좋지 않을 줄바꿈을 나중에 없앨 수 있도록 앞쪽에 있는 줄을 최적화할 수 있습니다.

[전체 행 작성기]는 다음 원리에 따라 가능한 줄바꿈 지점을 식별하고, 평가하고, 가장 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 작성기

[단일 행 작성기]는 한 번에 하나의 줄에서 문자를 만드는 일반적인 방법을 제공합니다. 이 옵션은 줄바꿈 방법을 수동으로 조절하려는 경우 유용합니다. [단일 행 작성기]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 개체를 선택하고, 현재 단락에만 적용하려면 먼저 해당 단락에 커서를 삽입합니다.

단락 스타일 | CC, CS6

맨 위로

단락 스타일은 문자 서식 특성과 단락 서식 특성을 모두 포함하며, 단락이나 여러 단락에 적용할 수 있습니다. 단락 스타일을 만든 다음 나중에 적용할 수 있습니다.

창 > 단락 스타일을 선택하여 [단락 스타일] 패널을 엽니다. 기본적으로 각각의 새 문서에는 사용자가 입력하는 텍스트에 적용되는 [기본 단락] 스타일이 있습니다. 이 스타일을 편집할 수는 있지만 이름을 바꾸거나 삭제할 수는 없습니다. 사용자가 만든 스타일은 이름 바꾸기 및 삭제가 가능합니다. 다른 기본 스타일을 선택하여 텍스트에 적용할 수도 있습니다.

- 단락 스타일을 적용하려면 텍스트 또는 텍스트 레이어를 선택하고 단락 스타일을 클릭합니다.

계층적 문자 스타일: 수동 무시는 적용된 문자 스타일보다 우선하여 적용된 단락 스타일을 대체합니다. 이 계층적 접근 방법을 사용하여 스타일의 효율성을 유연성과 결합하여 디자인을 사용자 정의할 수 있습니다.

비디오 개요를 보려면 Julieanne Kost의 [Photoshop CS6의 단락 및 문자 스타일](#)을 참조하십시오.

(Creative Cloud에만 해당) 문자 및 단락 스타일을 기본 유형 스타일로 지정할 수 있습니다. 자세한 내용은 [기본 유형 스타일 지정 | Creative Cloud에만 해당을 참조하십시오.](#)

단락 스타일 만들기

1. 기존 텍스트 서식을 기준으로 새 스타일을 만들려면 해당 텍스트를 선택하거나 텍스트에 삽입점을 놓습니다.
2. [단락 스타일] 패널 메뉴에서 [새 단락 스타일]을 선택합니다.

참고: 먼저 텍스트를 선택하지 않고 스타일을 만들려면 [단락 스타일] 패널의 맨 아래에 있는 [새 스타일 만들기] 아이콘 을 클릭합니다. 스타일을 텍스트에 적용하지 않고 편집하려면 [배경]과 같은 이미지 레이어를 선택합니다.

단락 스타일 편집

기존 스타일을 두 번 클릭하여 편집하고 현재 문서에서 연결된 모든 텍스트를 업데이트합니다. 스타일의 서식을 변경하면 해당 스타일이 적용된 모든 텍스트가 새로운 서식으로 업데이트됩니다.

단락 스타일을 편집하려면 다음을 수행합니다.

1. [단락 스타일] 패널에서 스타일을 두 번 클릭합니다.
2. 서식 특성을 지정하려면 왼쪽에서 [기본 문자 서식] 등의 범주를 선택하고 스타일에 추가할 특성을 지정합니다.
3. [스타일 옵션] 대화 상자에서 [문자 색상]을 지정하는 경우 철 또는 회색자를 두 번 클릭하여 새 색상을 만들 수 있습니다.
4. 서식 특성 지정을 완료한 다음 [확인]을 클릭합니다.

기타 도움말 항목

- [행과 문자 간격](#)
- [텍스트 편집](#)
- [문장 부호 끌어 맞춤 옵션 지정](#)
- [아시아 언어 문자 옵션 표시 및 설정](#)

Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

법적 고지 사항 | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

행과 문자 간격

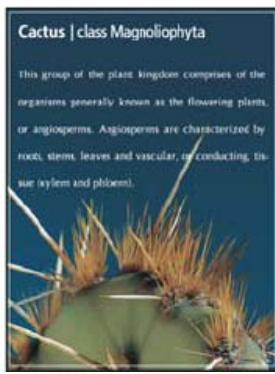
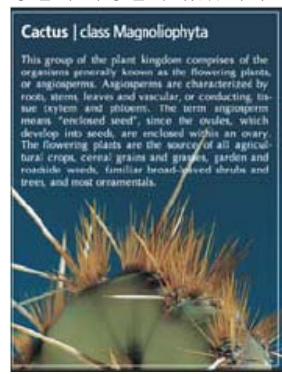
행간 설정
커닝 및 자간
기준선 이동
좁은 문자 폭 설정 또는 해제

행간 설정

맨 위로

문자 행 사이의 수직 공간을 행간(Leading)(Sledding의 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)

행간 설정

- 변경할 문자를 선택합니다. 텍스트를 선택하지 않으면 새로 만드는 텍스트에 행간이 적용됩니다.
- [문자] 패널에서 [행간] 값을 설정합니다.

기본 자동 행간 비율 변경

- [단락] 패널 메뉴에서 [강제 정렬]을 선택합니다.
- [자동 행간]에서는 새 기본 비율을 지정합니다.

커닝 및 자간

맨 위로

커닝은 특정 문자 쌍 사이의 간격을 넓히거나 좁히는 과정입니다. 자간은 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 커닝이라고도 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.

- A *Walk in the wild*
- B *Walk in the wild*
- C *Walk in the wild*
- D *Walk in the wild*
- E *Walk in the wild*

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 커닝을 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

❖ 다음 중 하나를 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

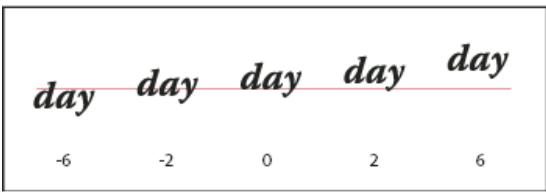
- 조정하려는 문자 또는 문자 개체의 범위를 선택합니다.
- [문자] 패널에서 [자간] 옵션을 설정합니다.

기준선 이동

맨 위로

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.

- 변경할 문자 또는 문자 오브젝트를 선택합니다. 텍스트를 선택하지 않으면 새로 만드는 텍스트에 해당 이동이 적용됩니다.
- [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

맨 위로

기본적으로 소프트웨어는 문자와 문자 사이에 좁은 문자 폭을 사용합니다 즉 문자 간 간격은 다양하며 전체 펀더멘털의 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 퍼셀 중분에서 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 퍼셀 단위로 바뀌도록 설정하려면 [문자] 패널 메뉴에서 [시스템 레이아웃]을 선택합니다.
- 좁은 문자 폭을 다시 사용 가능하게 하려면 [문자] 패널 메뉴에서 [좁은 폭]을 선택합니다.

기타 도움말 항목



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

글꼴

[글꼴 정보](#)
[글꼴 미리 보기](#)
[글꼴 모음 및 스타일 선택](#)
[여러 레이어의 글꼴 변경](#)
[누락된 글꼴 및 글리프 보호 정보](#)
[OpenType 글꼴](#)
[OpenType 기능 적용](#)

글꼴 정보

[맨 위로](#)

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 가상 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.

글꼴을 Photoshop 및 다른 Adobe Creative Suite 응용 프로그램에서 사용할 수 있도록 만들려면 다음 시스템 폴더에 글꼴을 설치합니다.

[Windows Windows/Fonts](#)
[Mac OS Library/Fonts](#)

글꼴 미리 보기

[맨 위로](#)

[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 

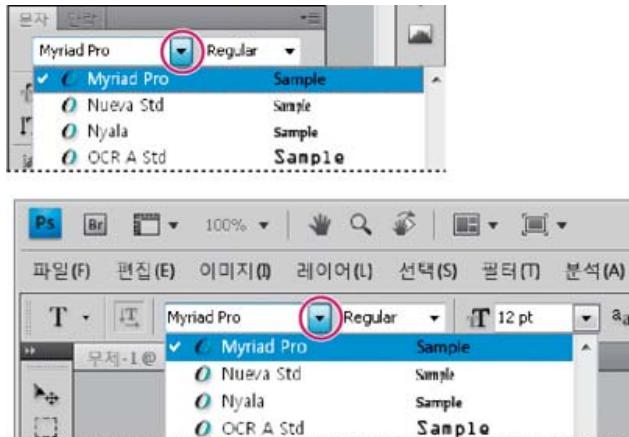
미리 보기 기능을 끄거나 글꼴 이름의 포인트 크기를 변경하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- (CS6)[문자] > [글꼴 미리 보기 크기]에서 옵션을 선택합니다.
- (CS5)[문자 환경 설정]에서 [글꼴 미리 보기 크기]를 사용 안 함으로 설정하거나 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

글꼴 모음 및 스타일 선택

[맨 위로](#)

1. [문자] 패널 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] 패널과 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] 패널 또는 옵션 막대에 있는 [글꼴 스타일] 메뉴에서 글꼴 스타일을 선택합니다.
- 선택한 글꼴 모음에 볼드체나 이탤릭체 스타일이 없으면 [문자] 패널에서 [가상 볼드체] 단추 **T** 또는 [가상 이탤릭] 단추 **T**를 클릭하여 시뮬레이션된 스타일을 적용합니다. 또는 [문자] 패널 메뉴에서 [가상 볼드체] 또는 [가상 이탤릭]을 선택할 수도 있습니다.
- 동적 단축키를 사용합니다. 동적 단축키는 [가상 볼드체], [가상 이탤릭], [모두 대문자], [작은 대문자], [위 첨자], [아래 첨자], [밑줄] 및 [취소선]에 사용 가능한(편집 모드에서만) 키보드 단축키입니다.

참고: 뒤틀기를 적용한 문자에는 [가상 볼드체] 서식을 적용할 수 없습니다.

여러 레이어의 글꼴 변경

[맨 위로](#)

1. [레이어] 패널에서 변경할 문자 레이어 중 하나를 선택합니다.

2. [문자] 패널의 팝업 메뉴에서 문자 특성을 선택합니다.

누락된 글꼴 및 글리프 보호 정보

[맨 위로](#)

시스템에 설치되어 있지 않은 글꼴이 문서에서 사용되는 경우 그러한 문서를 열면 경고 메시지가 표시됩니다. 나중에 손실된 글꼴이 있는 문자 레이어를 편집하려고 하면 사용 가능한 일치 글꼴을 대체하라는 메시지가 표시됩니다. 손실된 글꼴을 포함한 레이어가 많으면 [유형] > [손실된 글꼴 모두 대체]를 선택하여 대체 프로세스를 빨리 진행할 수 있습니다. (CS5에서는 이 명령이 [레이어] > [문자] 메뉴에 있습니다.)

글리프 보호 기능을 사용하면 로마자 글꼴을 선택한 후에 일본어나 키릴자로 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.

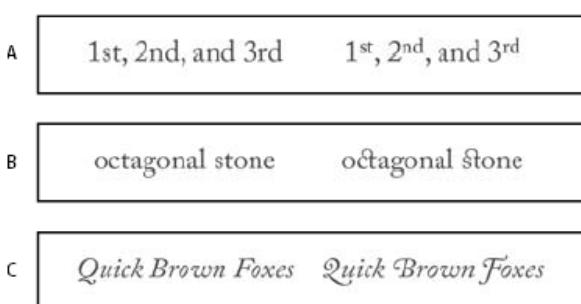
OpenType 글꼴

[맨 위로](#)

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)

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 응용 프로그램 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

맨 위로

- [문자 도구]를 사용할 때는 Open Type 글꼴이 선택되어 있어야 합니다. 텍스트를 선택하지 않으면 새로 만드는 텍스트에 설정이 적용됩니다.
- [문자] 패널 메뉴의 [OpenType] 하위 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.

표준 합자 fi, fl, ff, ffi과 같은 특정 문자 쌍에 사용하는 인쇄 시의 대체물입니다.

ct	ct
fi	fi
fh	fh

[표준 합자] 및 [임의 합자] 옵션을 선택하지 않은 문자와 선택한 문자

상황에 맞는 대체물 사용 보다 깨끗한 연결을 위해 일부 스크립트 서체에 포함된 대체 문자입니다. 예를 들어, 상황에 맞는 대체물 사용 기능이 지원되는 Cafisch 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 획이 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(2^a 및 2^o)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] 패널을 사용하면 OpenType 기능을 미리 본 후 적용할 수 있습니다. 이렇게 하려면 텍스트를 복사하여 Adobe Illustrator에 붙인 후 [글리프] 패널을 사용하여 OpenType 기능을 미리 보고 적용하면 됩니다. 그런 다음 텍스트를 다시 Photoshop에 붙일 수 있습니다.

기타 도움말 항목



텍스트 편집

텍스트 편집

둥근 따옴표 또는 곧은 따옴표 지정
문자 레이어에 앤티 엘리어스 적용
맞춤법 검사 및 수정
텍스트 찾기 및 바꾸기
텍스트 언어 할당
문자 크기 조절 및 회전
문자 레이어의 방향 변경
문자 레이어 레스터화

텍스트 편집

[맨 위로](#)

1. [수평 문자 도구] **T** 또는 [세로 문자 도구] **↓T**를 선택합니다.
2. [레이어] 패널에서 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. 옵션 막대에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [실행] 단추 를 클릭하여 문자 레이어에 변경 사항을 적용합니다.
 - [취소] 단추 를 클릭하거나 Esc 키를 누릅니다.

둥근 따옴표 또는 곧은 따옴표 지정

[맨 위로](#)

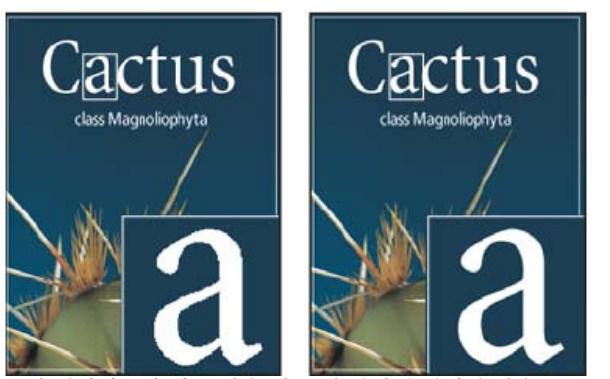
타이포그래피 따옴표는 둥근 따옴표(Curly Quotes) 또는 Smart Quotes라고도 하며 글꼴의 곡선과 혼합 사용됩니다. 타이포그래피 따옴표는 일반적으로 큰 따옴표와 아포스트로피에 사용됩니다. 직선 따옴표는 일반적으로 피트와 인치의 약자로 사용됩니다.

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 엘리어스 적용

[맨 위로](#)

엔티 엘리어스를 사용하면 가장자리 픽셀을 부분적으로 칠해 가장자리가 매끄러운 문자를 만들 수 있습니다. 결과적으로 문자의 가장자리가 배경에 혼합됩니다.



엔티 엘리어스가 없는 경우(왼쪽)와 강하게 설정된 경우(오른쪽)

웹에 사용할 문자를 만드는 경우 앤티 엘리어스를 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 엘리어스를 사용하지 않는 것이 좋습니다. 또한 인쇄하여 볼 문자보다 더 큰 문자를 사용하는 것도 좋은 방법입니다. 문자가 클수록 웹에서 보기 가 쉽고 문자에 앤티 엘리어스를 적용할 것

인지 여부를 더욱 자유롭게 결정할 수 있습니다.

참고: 앤티 엘리어스를 적용할 때 문자의 크기가 작거나 웹 그래픽에 사용되는 해상도처럼 해상도가 낮으면 문자가 일관성 없이 렌더링될 수 있습니다). 이러한 현상을 막으려면 [문자] 패널 메뉴에서 [분할 폭] 옵션의 선택을 해제합니다.

1. [레이어] 패널에서 문자 레이어를 선택합니다.

2. 옵션 막대나 [문자] 패널의 [앤티 엘리어싱] 메뉴 에서 옵션을 선택합니다. 또는 [레이어] > [문자]를 선택하고 하위 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

없음 앤티 엘리어스를 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

[맨 위로](#)

Photoshop에서 문서의 맞춤법을 검사할 때 사전에 없는 단어가 나오는 경우 이 단어의 처리 방법을 결정해야 합니다. 맞춤법이 올바르면 개인 사전에 이 단어를 추가하여 맞춤법을 확정할 수 있습니다. 단어의 맞춤법이 틀렸으면 수정할 수 있습니다.

1. 필요에 따라 [문자] 패널의 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.

4. [편집] > [맞춤법 검사]를 선택합니다.

5. 문자 레이어를 선택한 경우 해당 레이어의 맞춤법만 검사하려면 [모든 레이어 검사]를 선택 해제합니다.

6. 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

[맨 위로](#)

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 찾아서 바꾸려는 텍스트가 있는 레이어를 선택합니다. 그런 다음 검색할 텍스트의 맨 앞에 삽입점을 놓습니다.
- 문자 레이어를 두 개 이상 가지고 있고 문서의 모든 레이어를 검색하려면 문자 레이어가 아닌 다른 레이어를 선택합니다.

참고: [레이어] 패널에서 검색할 문자 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] 패널에서 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

맨 위로

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.

A Association of Cactophiles

B Association of Cactophiles

C Association des Cactophiles

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] 패널의 왼쪽 아래에 있는 팝업 메뉴에서 언어 사전을 선택한 다음, 텍스트를 입력합니다.
- 기존 텍스트의 언어 사전을 변경하려면 텍스트를 선택하고 [문자] 패널의 왼쪽 아래에 있는 팝업 메뉴에서 원하는 언어 사전을 선택합니다.

2. [문자] 패널의 왼쪽 아래에 있는 팝업 메뉴에서 해당 사전을 선택합니다.

참고: 여러 언어로 이루어진 텍스트를 선택하거나 문자 레이어에 여러 언어가 포함되어 있는 경우 [문자] 패널의 팝업 메뉴가 흐리게 표시되고 “복수”라는 단어가 표시됩니다.

문자 크기 조절 및 회전

맨 위로

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.

- 변경할 문자 또는 문자 오브젝트를 선택합니다. 텍스트를 선택하지 않으면 새로 만드는 텍스트에 해당 크기 조절 설정이 적용됩니다.
- [문자] 패널에서 [세로 크기 조절] 옵션 또는 [가로 크기 조절] 옵션 을 설정합니다.

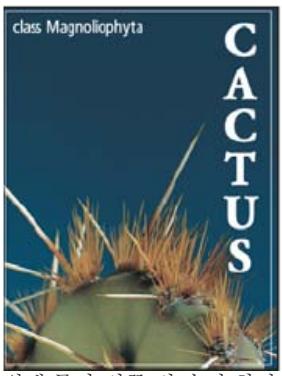
문자 회전

❖ 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.

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] 패널 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.

문자 레이어의 방향 변경

[맨 위로](#)

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] 패널에서 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] 패널 메뉴에서 [텍스트 방향 변경]을 선택합니다.

문자 레이어 래스터화

[맨 위로](#)

필터 효과와 페인팅 도구 등의 일부 명령과 도구는 문자 레이어에 사용할 수 없습니다. 이러한 명령을 적용하거나 도구를 사용하려면 문자를 먼저 래스터화해야 합니다. 래스터화하면 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.



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

문자 효과 만들기

패스를 따라 또는 패스 내부에 문자 만들기

문자 뒤틀기 및 뒤틀기 취소

문자로 작업 패스 만들기

문자를 모양으로 변환

문자 선택 영역 테두리 만들기

텍스트에 그림자 추가

이미지로 문자 칠하기

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] 패널 메뉴에서 [텍스트 효과]를 선택하여 이러한 효과에 액세스할 수 있습니다.

패스를 따라 또는 패스 내부에 문자 만들기

맨 위로

Adobe 권장 사항

공유하고 싶은 자습서가 있으십니까?



비디오 자습서: 패스에 문자 만들기

무한 기술 - Andy Anderson

다양한 접근 방법에 대한 시각적 개요를 살펴봅니다.



책 빌憔: 패스에 문자 만들기

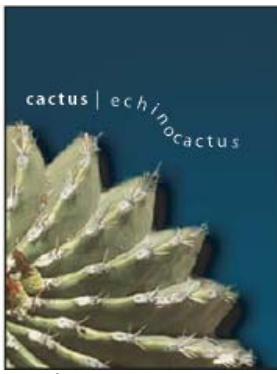
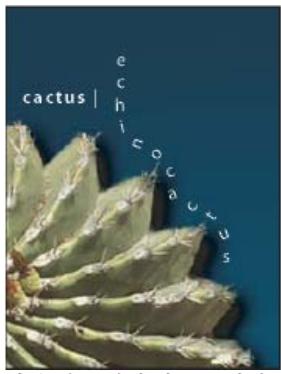
Adobe Photoshop Classroom in a Book

단계별 프로세스를 살펴봅니다.

펜 도구 또는 모양 도구로 만든 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.

닫힌 패스의 내부에 문자를 입력할 수도 있습니다. 이 경우 문자의 방향이 항상 가로이고 문자가 패스 경계에 도달할 때마다 행 분리가 발생합니다.

💡 패스를 이동하거나 모양을 변경하면 관련 문자는 새로운 패스 위치나 모양을 따라갑니다.



열린 패스 위의 가로 문자와 세로 문자.

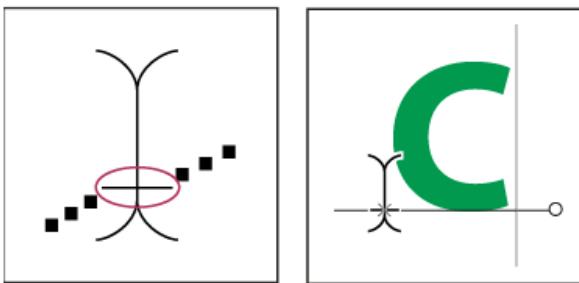


모양 도구를 사용하여 만든 닫힌 패스 위의 가로 문자와 세로 문자

패스를 따라 문자 입력

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [수평 문자 도구] 또는 [세로 문자 도구] 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.

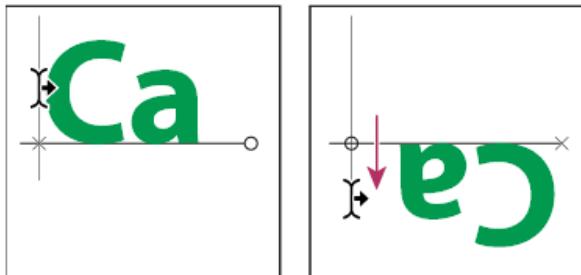


문자 도구의 기준선 표시기(왼쪽)와 패스에 기준선 표시기가 있는 문자 도구(오른쪽)

3. 문자를 입력합니다. 가로 문자가 패스를 따라 기준선에 수직으로 나타납니다. 세로 문자가 패스를 따라 기준선과 평행하게 나타납니다.
- 패스상의 문자에 대한 세로 정렬을 더 잘 제어하려면 [문자] 패널의 [기준선 이동] 옵션을 사용합니다. 예를 들어, [기준선 이동] 텍스트 상자에 음수 값을 입력하여 문자 위치를 아래로 내립니다.

패스를 따라 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] 패널에서 [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.

닫힌 패스 내부에 문자 입력

- [수평 문자 도구] 를 선택합니다.
- 패스 내부에 포인터를 놓습니다.
- 문자 도구 주위에 점선 팔호 가 표시되면 텍스트를 클릭하여 삽입합니다.

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

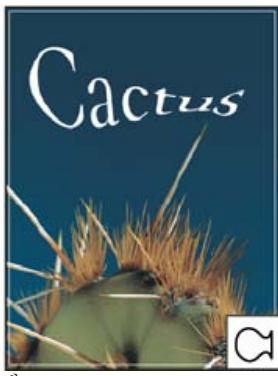
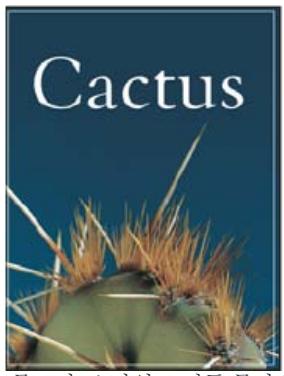
- [직접 선택 도구] 를 선택합니다.
- 패스에 기준점을 하나 클릭하고 핸들을 사용하여 패스의 모양을 변경합니다.

문자 뒤틀기 및 뒤틀기 취소

맨 위로

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: [가상 볼드체] 서식을 포함하고 있는 문자 레이어는 뒤틀 수 없으며, 비트맵 글꼴과 같이 유크션 데이터를 포함하고 있지 않은 글꼴은 사용할 수 없습니다.



[물고기] 스타일로 뒤틀 문자의 예.

문자 뒤틀기

1. 문자 레이어를 선택합니다.
 2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 문자 도구를 선택하고 옵션 막대에서 [변형] 단추 를 클릭합니다.
 - [문자] > [텍스트 뒤틀기](CS6) 또는 [레이어] > [문자] > [텍스트 뒤틀기](CS5)를 선택합니다.
- 참고: [뒤틀기] 명령을 사용하여 문자 레이어의 텍스트를 변형할 수 있습니다. [편집] > [패스 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

맨 위로

문자를 작업 패스로 변환하면 벡터 모양으로 사용할 수 있습니다. 작업 패스는 [패스] 패널에 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 [문자] > [작업 패스 만들기](CS6) 또는 [레이어] > [문자] > [작업 패스 만들기](CS5)를 선택합니다.
참고: 비트맵 글꼴처럼 윤곽선 데이터가 없는 글꼴에서는 작업 패스를 만들 수 없습니다.

문자를 모양으로 변환

맨 위로

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 [문자] > [모양으로 변환](CS6) 또는 [레이어] > [문자] > [모양으로 변환](CS5)을 선택합니다.
참고: 비트맵 글꼴처럼 윤곽선 데이터가 없는 글꼴에서는 모양을 만들 수 없습니다.

문자 선택 영역 테두리 만들기

맨 위로

[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, 획을 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 철하거나 획 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.

그림자 효과를 추가하여 이미지의 텍스트에 입체감을 부여합니다.

1. [레이어] 패널에서 그림자 효과를 추가할 텍스트가 포함된 레이어를 선택합니다.
 2. [레이어] 패널 아래쪽에 있는 [레이어 스타일] 단추 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 개체로부터의 거리를 포함하여 그림자의 다양한 측면을 변경할 수 있습니다.
 5. 그림자 효과가 마음에 들면 [확인]을 클릭합니다.
- 다른 레이어에 동일한 그림자 효과 설정을 사용하려면 Alt 키를 누른 채 [레이어] 패널에서 [그림자 효과] 레이어를 다른 레이어로 드래그합니다. 마우스 단추를 놓으면 그림자 효과 특성이 다른 레이어에 적용됩니다.

이미지로 문자 칠하기

[레이어] 패널에서 문자 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] 패널을 맨 앞으로 가져옵니다. 이 패널이 열려 있지 않은 경우에는 [창] > [문자]를 선택하십시오.
4. [문자] 패널에서 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] 패널을 맨 앞으로 가져옵니다. 이 패널이 열려 있지 않은 경우에는 [창] > [레이어]를 선택하십시오.
7. (선택 사항) 이미지 레이어가 배경 레이어인 경우 [레이어] 패널에서 이미지 레이어를 두 번 클릭하여 배경 레이어에서 일반 레이어로 변환합니다.
참고: 배경 레이어는 잠겨 있으므로 [레이어] 패널에서 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] 패널에서 이미지 레이어가 문자 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] 패널에서 문자 레이어를 선택한 다음 [이동 도구]를 사용하여 텍스트를 이동합니다.

기타 도움말 항목

[페스 선분, 구성 요소 및 점](#)



문자 만들기

[문자 레이어 정보](#)

[문자 입력](#)

[포인트 문자 입력](#)

[단락 문자 입력](#)

lorem-ipsum 자리 표시자 텍스트 붙여넣기(**CS6**)

[문자 테두리 상자 변형 또는 크기 조정](#)

[포인트 문자와 단락 문자 간 변환](#)

참고: 자세한 내용을 보려면 아래 링크를 클릭하십시오. 질문을 하고, 기능을 요청하고, 문제점을 보고하려면 feedback.photoshop.com을 방문하십시오.

Adobe 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 관계없이 선명한 문자를 만들 수 있습니다.

 이전 버전의 Photoshop 또는 Photoshop Elements에서 만들어진 비트맵 유형의 레이어를 가져올 경우 [유형] > [모든 텍스트 레이어 업데이트]를 선택하여 벡터 유형으로 변환합니다. (CS5에서는 이 명령이 [레이어] > [문자] 메뉴에 있습니다.)

Adobe 권장 사항

 공유하고 싶은 자습서가 있으십니까?

유형 101



Andy Anderson

Photoshop은 기본적으로 이미지 편집 응용 프로그램이지만 텍스트도 처리합니다. Infinite Skills의 작성자인 Andy Anderson은 텍스트를 창의적으로 사용하는 기본 방법을 보여줍니다.

문자 레이어 정보

[맨 위로](#)

중요: [다중 채널], [비트맵] 또는 [인덱스 색상] 모드에서는 레이어가 지원되지 않으므로 이미지에 대해 문자 레이어가 만들어지지 않습니다. 이러한 모드에서 문자는 레스터화된 텍스트로 배경에 표시됩니다.

문자를 만들면 [레이어] 패널에 새로운 문자 레이어가 추가됩니다. 문자 레이어를 만들고 나면 문자를 편집하고 레이어 명령을 적용할 수 있습니다.

그러나 레스터화해야 하는 문자 레이어를 변경하면 Photoshop에서는 벡터를 기반으로 문자 윤곽선을 픽셀로 변환합니다. 문자를 레스터화하면 벡터 윤곽선이 없어지므로 레스터화된 문자는 더 이상 문자로 편집할 수 없습니다. 자세한 내용은 텍스트 편집을 참조하십시오.

문자 레이어를 다음과 같이 변경할 수 있으며 문자를 편집할 수도 있습니다.

- 문자 방향 변경
- 앤티 엘리어스 적용
- 포인트 문자와 단락 문자 간 변환
- 문자로 작업 폐스 만들기
- [편집] 메뉴에서 [원근] 및 [왜곡]을 제외한 변형 명령 적용

참고: 문자 레이어의 일부를 변형하려면 먼저 문자 레이어를 레스터화해야 합니다.

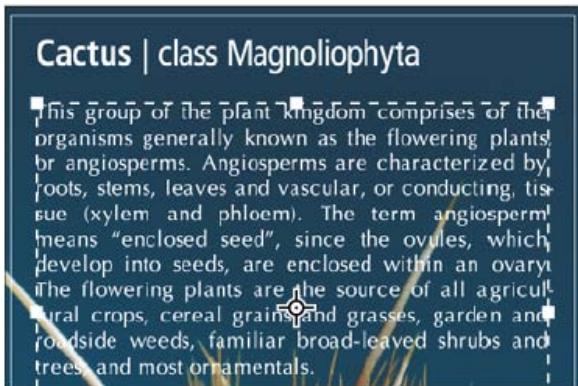
- 레이어 스타일을 사용할 수 있습니다.
- 칠 단축키를 사용합니다(페인팅을 위한 키 참조).
- 다양한 도형에 맞게 문자 변형

문자 입력

[맨 위로](#)

문자는 특정 점에서 만들기, 단락 내부에서 만들기, 폐스를 따라 만들기 등 세 가지 방법을 사용하여 만들 수 있습니다.

- 포인트 문자는 이미지를 클릭한 지점에서 시작하는 수평 또는 수직 텍스트입니다. 이미지에 몇 개의 단어를 추가할 때는 한 포인트에서 텍스트를 입력하는 것이 유용합니다.
- 단락 문자는 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 문자를 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.

포인트 문자 입력

[맨 위로](#)

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.

- [수평 문자 도구] 또는 [세로 문자 도구] 를 선택합니다.
- 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.
- 옵션 막대, [문자] 패널 및 [단락] 패널에 있는 다른 문자 옵션을 선택합니다.
- 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.
- 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] 패널을 클릭하거나 사용할 수 있는 메뉴 명령을 선택합니다.

단락 문자 입력

[맨 위로](#)

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.

- [수평 문자 도구] 또는 [세로 문자 도구] 를 선택합니다.
- 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] 패널, [단락] 패널 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] 패널을 클릭하거나 사용할 수 있는 메뉴 명령을 선택합니다.

입력한 문자가 새 문자 레이어에 표시됩니다.

lorem-ipsum 자리 표시자 텍스트 붙여 넣기(CS6)

[맨 위로](#)

lorem-ipsum 자리 표시자 텍스트로 레이아웃용 텍스트 블럭을 빠르게 채울 수 있습니다.

1. 문자 도구를 선택하고 커서를 기준 텍스트 줄이나 상자에 삽입합니다.
2. [문자] > [Lorem ipsum 붙여 넣기]를 선택합니다.

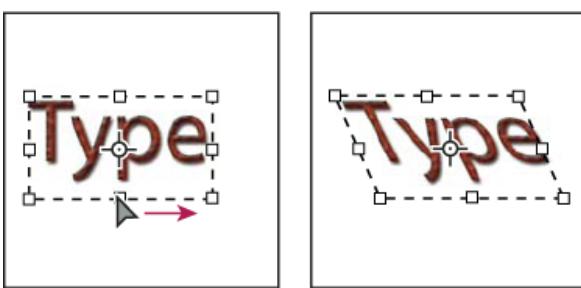
문자 테두리 상자 변형 또는 크기 조정

[맨 위로](#)

❖ 단락 문자의 테두리 상자 핸들을 표시합니다. [문자 도구] T가 활성화되면 [레이어] 패널에서 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

[맨 위로](#)

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 관계없이 흐르게 할 수도 있습니다. 단락 문자에서 포인트 문자로 전환할 때 문자의 모든 행 끝에 캐리지 리턴이 추가됩니다. 마지막 줄에는 추가되지 않습니다.

1. [레이어] 패널에서 문자 레이어를 선택합니다.
2. [문자] > [포인트 텍스트 또는 문자로 변환] > [단락 텍스트로 변환]을 선택합니다. (CS5에서는 이러한 명령이 [레이어] > [문자] 메뉴에 있습니다.)

다.)

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.



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

아시아 언어 문자

[아시아 언어 문자 옵션 표시 및 설정](#)

[아시아 언어 문자 주위의 간격 줄이기](#)

[아시아어 문자에서 행간을 측정하는 방법 지정](#)

[문자 회전 사용](#)

[아시아어 문자 정렬 **mojisoreo** 사용](#)

[아시아 언어 문자에 왼쪽 밑줄 및 오른쪽 밑줄 지정](#)

[아시아 언어 **OpenType** 글꼴 특성 설정](#)

[아시아 언어 **OpenType** 옵션](#)

[자간 세트 선택](#)

[줄바꿈 설정 옵션](#)

[문장 부호 끌어 맞춤 옵션 지정](#)

Photoshop은 중국어, 일본어 및 한국어 문자로 작업하기 위한 여러 가지 옵션을 제공합니다. 아시아 언어 글꼴의 문자를 2바이트 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

[맨 위로](#)

기본적으로 중국어, 일본어 또는 한국어 버전이 아닌 Photoshop에서는 [문자] 패널 및 [단락] 패널의 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.

글꼴 이름을 영어로 표시 아시아 언어 글꼴 이름을 영어로 표시합니다.

[동아시아 언어](CS6) 또는 [아시아 문자 옵션 표시](CS5) [문자] 및 [단락] 패널에서 아시아 언어 문자 옵션을 표시합니다.

중요: CS6에서는 중국어, 일본어 및 한국어 외의 아시아 언어에 대한 상위 결과를 얻으려면 중동 언어 옵션을 선택합니다.

아시아 언어 문자 주위의 간격 줄이기

[맨 위로](#)

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] 패널의 [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

[맨 위로](#)

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

[맨 위로](#)

문자 회전(kumimoji 및 renmoji라고도 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

- 회전할 문자를 선택합니다.
- [문자] 패널 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 mojisoree 사용

[맨 위로](#)

Mojisoree는 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(Ideographic Character Space)는 글꼴 디자이너가 글꼴의 한 요소인 표의 문자를 디자인할 때 사용하는 일반적인 높이와 폭입니다.



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.

전각 상자 상단/오른쪽, 전각 상자 중앙 또는 전각 상자 하단/왼쪽 한 행의 작은 문자를 큰 문자의 전각 상자의 지정된 위치에 맞춰 정렬합니다. 세로쓰기 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

[맨 위로](#)

- 세로 문자를 선택합니다.
- [문자] 패널 메뉴에서 [왼쪽 밑줄] 또는 [오른쪽 밑줄] 중 하나를 선택합니다.

아시아 언어 OpenType 글꼴 특성 설정

[맨 위로](#)

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.

- [문자 도구]를 선택하여 다음 중 하나를 수행하십시오.
 - 기준 문자 레이어에서 설정을 적용하려는 문자 또는 문자 개체를 선택합니다.
 - 이미지를 클릭하여 새 문자 레이어를 만듭니다.
- [문자] 패널에서 아시아 언어 OpenType Pro 글꼴이 선택되어 있는지 확인합니다.
- [문자] 패널 메뉴에서 OpenType 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) 메뉴 막대의 오른쪽에 있는 [입력] 팝업 메뉴에서 [문자 뷰어 표시]를 선택합니다.

참고: (Mac OS) 메뉴 막대에 [입력] 메뉴가 표시되지 않으면 [Apple] 메뉴 > [시스템 환경 설정] > [언어 및 텍스트]를 선택한 다음 [입력 소스]를 클릭하고 [키보드 및 문자 뷰어]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] 패널의 [보기] 메뉴에서 [글리프]를 선택합니다.



Kotoeri 문자 패널

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.

맨 위로

전통 일본어 표준 글리프를 전통 변형 글리프로 대체합니다.

비율 메트릭 반쪽 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.

자세한 내용은 **OpenType** 기능 적용을 참조하십시오.

자간 세트 선택

[맨 위로](#)

자간을 사용하여 일본어 문자, 로마자, 구두점, 특수 문자, 행 시작, 행 끝 및 숫자의 간격에 대해 일본어 텍스트 컴포지션을 지정할 수 있습니다.

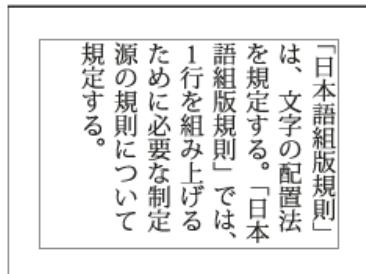
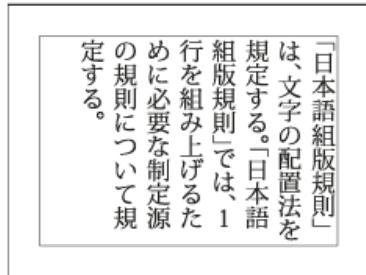
Photoshop은 일본어 산업 표준(JIS) X 4051-1995를 기반으로 사전 정의된 자간 세트를 여러 개 제공합니다.

❖ [단락] 패널의 [자간 세트] 팝업 메뉴에서 다음 옵션을 선택합니다.

없음 자간 사용을 끕니다.

자간 세트 1 구두점에 반자 간격을 사용합니다.

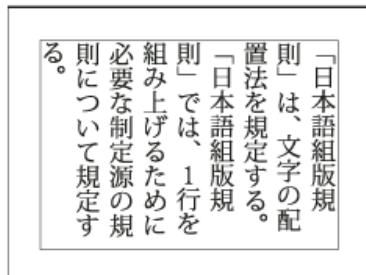
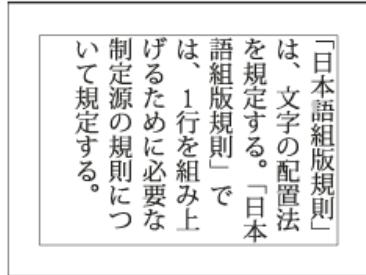
자간 세트 2 행의 마지막 문자를 제외한 대부분의 문자에 대해 전자 간격을 사용합니다.



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

줄바꿈 설정 옵션

[맨 위로](#)

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.

단락에 줄바꿈 사용 안 함 또는 사용

- ◆ [단락] 패널의 [줄바꿈] 팝업 메뉴에서 다음 옵션을 선택합니다.
없음 줄바꿈 기능을 사용하지 않습니다.

JIS 일반 또는 **JIS** 최대 줄의 처음이나 끝에 다음과 같은 문자가 나오지 않게 합니다.

JIS 일반 세트
줄의 처음에 나올 수 없는 문자 ' " 、 。 々> 》 」 】 】 > 々 + 々 !) , . : ; ?] }
줄의 끝에 올 수 없는 문자 ‘ “ < 《 『 『 [([{

JIS 최대 세트
줄의 처음에 나올 수 없는 문자 !) . . : ; ?] } ¢ — ' " % °C °F 、 。々 > 》 』 』 】]
あいうえおつやゆよわ ^ ^ > >
アイウエオツヤユヨワカケ ・—ゞゞ！%) , . : ; ?] }
줄의 끝에 올 수 없는 문자 ([{ £ § ‘ “ < 《 『 【 〒 [# \$ (@ [{ ¥

줄바꿈 옵션 지정

다음과 같은 줄바꿈 옵션을 사용하려면 줄바꿈 또는 자간을 선택해야 합니다.

- ❖ [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

맨 위로

문장 부호 끌어 맞춤을 사용하면 1바이트 미첨표, 2바이트 마첨표, 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 들쭉남쭉한 헤을 테두리 삼자 가장자리에 강제로 맞추지 않고 구둔점 내어쓰기를 설정합니다.

간체 테두리 삽자 내에서 끌나고 문자 내어쓰기 중 하나로 끌나는 행을 화장하여 구둔결을 테두리 삽자 밖으로 간체로 내보냅니다

참고: [문장부호 끌어말출] 윤선희는 [금칙칙칙리]가 [임을]으로 설정되면 사용할 수 없습니다.



아랍어 및 히브리어 문자 | CC, CS6

How to access Arabic and Hebrew features in Photoshop

중동 언어 기능 사용

텍스트 방향

숫자 유형

레거시 글꼴 지원

기본 글꼴

자동 카시다 삽입

합자(OpenType 글꼴)

하이픈 넣기

발음 구분 표시

양쪽 정렬 대체

중동 언어 기능 사용

[맨 위로](#)

Photoshop 인터페이스에서 중동 언어 문자 옵션을 나타내려면 다음을 수행하십시오.

- [편집] > [환경 설정] > [문자](Windows) 또는 [Photoshop] > [환경 설정] > [문자](Mac OS)를 선택합니다.
- [텍스트 엔진 옵션 선택] 섹션에서 [중동]을 선택합니다.
- 확인을 클릭하고 Photoshop을 다시 시작합니다.
- [유형] > [언어 옵션] > [중동 언어 기능]을 선택합니다.

텍스트 방향

[맨 위로](#)

아랍어 및 히브리어로 내용을 만들기 위해 기본 텍스트 방향을 오른쪽에서 왼쪽(RTL)으로 정할 수 있습니다. 반면에 왼쪽에서 오른쪽(LTR) 텍스트가 포함된 문서의 경우 이제 자유롭게 두 방향간 전환할 수 있습니다.

단락 패널에서 단락 방향을 선택합니다.



단락 방향 선택(InDesign 패널 표시)

숫자 유형

[맨 위로](#)

아랍어 또는 히브리어로 작업할 때 사용할 숫자의 유형을 선택할 수 있습니다. 아랍어, 힌디어 또는 페르시아어를 선택할 수 있습니다.

Photoshop 아랍어 버전에서는 힌디어 숫자가, 히브리어 버전에서는 아랍어 숫자가 기본적으로 선택됩니다. 필요할 경우 숫자 유형을 수동으로 변경할 수 있습니다.

- 텍스트에서 숫자를 선택합니다.
- [문자] 패널에서 숫자 메뉴를 사용하여 적절한 글꼴을 선택합니다.



숫자 유형 선택(InDesign 패널 표시)

레거시 글꼴 지원

[맨 위로](#)

기존에 사용되었던 글꼴(예: AXT 글꼴)을 이 소프트웨어 릴리스에서 계속 사용할 수 있습니다. 그러나 텍스트 기반 요소에 최신 Open Type 글꼴을 사용하는 것이 좋습니다.

누락된 글리프 보호([편집] > [환경 설정] > [고급 문자])는 기본적으로 활성화되어 있습니다. 텍스트가 자동으로 처리되는데, 글리프는 사용 중인 글꼴로 사용할 수 없습니다.

기본 글꼴

[맨 위로](#)

중동 또는 북아프리카 버전을 설치할 때 기본 입력 글꼴은 기본적으로 설치 지정된 언어로 설정됩니다. 예를 들어 영어/아랍어 사용 버전을 설치한 경우 기본 입력 글꼴은 Adobe 아랍어로 설정됩니다. 마찬가지로, 영어/히브리어 사용 버전을 설치한 경우 기본 입력 글꼴은 Adobe 히브리어(또는 Photoshop의 Myriad 히브리어)로 설정됩니다.

자동 카시다 삽입

[맨 위로](#)

아랍어에서 텍스트는 카시다를 추가하여 양쪽 정렬됩니다. 카시다가 아랍어 문자에 추가되어 길게 표시됩니다. 공백은 수정되지 않습니다. 자동 카시다 삽입을 사용하여 아랍어 텍스트 단락을 양쪽 정렬합니다.

단락 패널의 오른쪽 아래에서 [단락]을 선택하고 [카시다 삽입] 팝업 메뉴에서 옵션(없음, 짧게, 중간, 길게, 스타일)을 선택합니다.

참고: 카시다는 여백이 양쪽 정렬된 단락에만 삽입됩니다.

카시다를 문자 그룹에 적용하려면 문서에서 문자를 선택한 다음 [문자] > [언어 옵션] > [카시다]를 선택합니다.

합자(OpenType 글꼴)

[맨 위로](#)

일부 OpenType 글꼴로 아랍어 및 히브리어의 문자 쌍에 합자를 자동으로 적용할 수 있습니다. 연자는 특정 문자 쌍을 대체하는 출력용 문자입니다.

1. 텍스트를 선택합니다.
2. 언어 및 앤티 엘리어싱 메뉴 위의 [문자] 패널에서 [표준] 또는 [임의 합자] 아이콘을 클릭합니다.

임의 합자는 일부 글꼴이 지원하는 더욱 화려한 옵션을 제공합니다.

하이픈 넣기

[맨 위로](#)

한 줄 텍스트에 맞출 수 있는 단어 이상을 포함하는 문장은 자동으로 다음 줄로 줄바꿈됩니다. 때때로 줄바꿈이 발생할 때 텍스트 유형 양쪽 맞춤로 인해 보기 좋지 않거나 언어 구조상 올바르지 않은 불필요한 공백이 해당 줄에 나타날 수 있습니다. 하이픈 넣기를 사용하면 하이픈을 사용하여 줄 끝에 있는 단어를 분할할 수 있습니다. 이러한 분할을 통해 문장이 더 적절한 방식으로 다음 줄로 줄바꿈됩니다.

혼합된 텍스트: 카시다 삽입 기능은 혼합된 텍스트에서 하이픈이 삽입되는 방식에 영향을 줍니다. 이 기능을 활성화하면 카시다가 해당되는 곳에 삽입되고 아랍어가 아닌 텍스트에는 하이픈이 삽입되지 않습니다. 카시다 기능을 비활성화하면 아랍어가 아닌 텍스트에만 하이픈 넣기가 고려됩니다.

히브리어 텍스트: 하이픈 넣기가 허용됩니다. 하이픈 넣기를 활성화하고 설정을 사용자 정의하려면 [단락] 패널 > [패널] 메뉴 > [하이픈 넣기 설정]을 선택합니다.



하이픈 넣기 옵션(InDesign 패널 표시)

발음 구분 표시

[멘 위로](#)

아랍어 스크립트에서는 발음 구분 기호 또는 발음 구분 표시가 자음 길이 또는 단모음을 나타내는 글리프입니다. 발음 구분 표시는 스크립트 위 또는 아래에 놓입니다. 텍스트 스타일 향상 또는 특정 글꼴의 가독성 향상을 위해 발음 구분 표시의 세로 또는 가로 위치를 제어할 수 있습니다.

1. 발음 구분 표시가 있는 텍스트 선택
2. [문자] 패널에서 스크립트를 기준으로 발음 구분 기호의 위치를 수정합니다. 변경할 수 있는 값은 [발음 구분 기호 가로 위치 조정]과 [발음 구분 기호 세로 위치 조정]입니다.

양쪽 정렬 대체

[멘 위로](#)

하나의 글꼴은 일반적으로 스타일 또는 서체 목적으로 특정 글자에 대해 대체 모양을 제공할 수 있습니다. 드문 경우로 양쪽 정렬 대체를 사용하여 이러한 모양을 포함한 단락을 양쪽 정렬하고 맞춥니다.

양쪽 정렬 대체는 글꼴이 이 기능을 지원하는 경우에 한 해 문자 수준에서 켤 수 있습니다. [문자] 패널의 맨 밑에서 [양쪽 정렬 대체]를 선택합니다.

다음의 아랍어 글꼴은 양쪽 정렬 대체를 포함합니다. Adobe 아랍어, Myriad 아랍어 및 Adobe Naskh.

다음의 히브리어 글꼴은 양쪽 정렬 대체를 포함합니다. Adobe 히브리어 및 Myriad 히브리어

Twitter™ 및 Facebook 계시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

비디오 및 애니메이션

Dolby Digital AC3로 인코딩된 비디오 파일에서 오디오 재생되지 않음
문제 해결(2012년 5월 27일)

비디오 작업 과정

Kelby(2012년 5월 7일)

비디오 자습서

비디오 DSLR 및 다른 소스를 직관적으로 수정합니다.

이 페이지에서 연결된 일부 내용은 영어로만 제공됩니다.

비디오 편집 | CC, CS6

[비디오 | 비디오 프로젝트를 통해 알아보기](#)

[타임라인 비디오 생성](#)

[비디오 레이어에 필터 적용](#)

[텍스트, 스틸 이미지 및 고급 개체에 모션 효과 적용](#)

[광범위한 파일 형식 가져오기](#)

[Adobe Media Encoder를 사용하여 최종 비디오 내보내기](#)

타임라인 비디오 생성

맨 위로

새롭게 디자인된 클립 기반 타임라인 패널은 변환 및 효과를 포함하여 완료된 비디오에 전문적인 수정 기능 제공하는 Adobe Premiere와 같은 비디오편집기를 반영합니다.

비디오 자습서:

[직관적인 비디오 작업 과정](#): 비디오 클립 추가, 비디오 클립 재단, 음악 트랙 추가, 청중이 재생하도록 동영상 렌더링하는 방법. 발표: RC Conception(8:18)

[Photoshop CS6에서의 비디오 편집 방법](#). 발표: Matthew Gore(10:42)

[슬립 편집](#)으로 클립 재생 시간을 변경하지 않고 비디오의 들어오는 포인트 및 나가는 포인트 조정. 발표: Meredith Payne-Stotzne(1:20)

[프레임 건너뛰기 및 캐시](#)로 재생 성능 개선. 발표: Meredith Payne-Stotzne(2:07)

[노출된 비디오 푸터지 수정](#). 발표: Richard Harrington(1:55)

[클립 속도 변경: 느린 동작 및 빠른 동작](#). 발표: Jeff Sengstack(9:45). 무한 기술은 Photoshop 비디오 해당 강좌에서 몇 개의 비디오를 사용할 수 있도록 합니다.

비디오 그룹

비디오 그룹은 [타임라인]의 단일 트랙에서 여러 비디어 클립을 비롯하여 텍스트, 이미지, 모양 등의 기타 내용을 결합합니다.

비디오 그룹 만들기

- 비디오 파일 가져오기. 새 비디오 그룹으로 자동으로 추가됩니다.
- 내용을 추가할 빈 그룹을 만들려면 [타임라인] 패널 왼쪽에 있는 필름 스트립 아이콘 을 클릭하고 팝업 메뉴에서 [새 비디오 그룹]을 선택합니다.

비디오 그룹 편집

- 클립의 위치를 다시 지정하려면 타임라인에서 드래그합니다.
- 들어오는 포인트 및 나가는 포인트를 변경하려면 타임라인에서 클립 테두리를 드래그합니다.
- 항목을 한 그룹에서 다른 그룹으로 이동하려면 타임라인 또는 레이어 패널에서 위나 아래로 드래그합니다.
- 선택한 클립을 나누고, 나눈 부분을 개별적으로 편집하려면 클립을 분할하려는 곳에 타임라인 플레이헤드 를 배치합니다. 그런 다음 타임라인 패널의 왼쪽 위에 있는 플레이헤드에서 분할 단추 를 클릭합니다.

오디오 트랙 및 제어

타임라인의 개별 오디오 트랙을 통해 쉽게 편집하고 조정할 수 있습니다.

클립에서 오디오 조정

- 오디오 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하여 음소거, 볼륨 조정 또는 페이드 인 및 아웃을 조절할 수 있습니다.
- 비디오 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 음표 를 클릭하여 포함된 오디오를 조정할 수 있습니다.

[오디오 조정](#): Richard Harrington의 비디오 자습서. (3:31)

오디오 트랙 생성 및 삭제

- 타임라인의 오디오 트랙 제목 오른쪽에서 음표 를 클릭하고 새 오디오 트랙 또는 트랙 삭제를 선택합니다.

오디오 클립 추가, 복제, 삭제 또는 대체

- 타임라인의 오디오 트랙 제목 오른쪽에서 음표 를 클릭합니다. 그런 다음 오디오 추가를 선택하여 트랙에 있는 다른 클립을 가져옵니다.
- 타임라인에서 오디오 클립을 선택하고 트랙 제목 오른쪽에서 음표 를 클릭합니다. 그런 다음 복제, 삭제 또는 오디오 클립 대체를 선택합니다.

비디오 변환

변환은 전문 페이드 및 크로스페이드 효과를 생성합니다. 타임라인 패널 왼쪽 위에서 변환 아이콘 을 클릭합니다. 그런 다음 재생 시간을 선택하고 클립의 시작 또는 끝으로 변환 유형을 드래그합니다.(클립 간 변환을 크로스페이드로 가져옵니다.) 타임라인에서 변환 미리 보기의 가장자리를 드래그하여 들어오는 포인트 및 나가는 포인트를 정확하게 설정합니다.

타임라인에서 변환을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하여 다른 변환 유형으로 대체하거나 정확한 재생 시간을 숫자로 지정합니다.

비디오 클립 재생 시간 및 속도 변경

비디오 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하여 재생 시간 및 속도 슬라이더에 액세스합니다. 이 제어는 상호 작용합니다. 예를 들어 400%의 속도는 최대 재생 시간을 원래의 1/4로 제한합니다.

비디오 레이어에 필터 적용

[맨 위로](#)

비디오 레이어의 모든 프레임 전반에 필터를 적용하려면 일단 레이어를 고급 개체로 변환합니다. 이후에 적용하는 필터는 모두 고급 필터가 되어 완전한 유연성을 제공하고 언제든지 필터 설정을 재조정할 수 있게 됩니다.

1. [타임라인] 또는 [레이어 패널]에서 비디오 레이어를 선택합니다.
2. [레이어] > [고급 개체] > [고급 개체로 변경]을 선택합니다.
3. [필터] 메뉴에서 필터를 적용합니다. 나중에 설정을 재조정하려면 레이어 패널을 보고 고급 필터 목록에서 비디오 레이어에 사용하려는 필터를 두 번 클릭합니다.

자세한 내용은 [원본 이미지의 데이터 손실이 없는 비파괴 편집](#)을 참조하십시오.

텍스트, 스텔 이미지 및 고급 개체에 모션 효과 적용

[맨 위로](#)

텍스트, 스텔 이미지 및 고급 개체를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하여 웹, 확대/축소에 액세스하고 사전 설정을 회전하면 세련된 애니메이션을 빠르게 적용할 수 있습니다. 타임라인에서 결과로 생기는 변형 키프레임을 드래그하여 결과를 세부적으로 조정합니다.

시간에 따라 클립을 비율 조정, 회전 및 웜하면서 극적인 효과를 만들려면 고급 개체로 클립을 변환하고 자유 변형 도구와 함께 변형 키프레임을 사용합니다.

비디오 자습서:

[시간에 따른 레이어 변형](#). Julieanne Kost(3:52)

[시간에 따른 이동하는 마스크 만들기](#). Julieanne Kost(3:17)

[Photoshop CS6에서의 비디오 웹 및 확대/축소 방법](#). Julieanne Kost(18:06)

[오디오가 있는 애니메이션 만들기](#). Rafiq Elmansy의 자습서 문서.

광범위한 파일 형식 가져오기

[맨 위로](#)

새롭게 디자인된 비디오 엔진을 통해 광범위한 비디오, 오디오 및 이미지 시퀀스 파일을 가져올 수 있습니다. 3GP, 3G2, AVI, DV, FLV 및 F4V, MPEG-1, MPEG-4, QuickTime MOV(Windows에서는, 전체 지원에 별도의 QuickTime 설치가 필요)와 같은 파일 형식으로 쉽게 작업합니다.

전체 목록을 보려면 지원하는 파일 형식을 참조하십시오.

Adobe Media Encoder를 사용하여 최종 비디오 내보내기

[맨 위로](#)

파일 > 내보내기 > 비디오 렌더를 선택합니다. 첫 번째 팝업 메뉴에서 Adobe Media Encoder를 선택하고 다음 [형식] 옵션에서 선택합니다.

- DPX(Digital Picture Exchange) 형식은 주로 Adobe Premiere Pro와 같은 편집기를 사용하여 전문 비디오 프로젝트에 통합할 프레임 시퀀스용으로 설계되었습니다.
- H.264(MPEG-4) 형식은 HD 및 와이드스크린 비디오에 대한 사전 설정과 태블릿 장치 또는 웹 배달용으로 최적화된 출력을 포함하여 가장 다채롭습니다.
- 알파 채널 및 압축되지 않은 비디오를 내보내려면 QuickTime(MOV) 형식이 필요합니다. [사전 설정] 메뉴는 추가 압축 옵션을 제공합니다.

비디오 수정 및 애니메이션 레이어

비디오 레이어 변형

새 비디오 레이어 만들기

비디오 또는 애니메이션에서 레이어가 나타나는 시점 지정

비디오 레이어 재단 또는 이동

작업 영역 들어 올리기

작업 영역 추출

비디오 레이어 분할

비디오 또는 애니메이션의 레이어 그룹화

비디오 레이어 레스터화

비디오 레이어 변형

맨 위로

Photoshop에서 다른 레이어를 변형하는 것처럼 비디오 레이어를 변형할 수 있습니다. 그러나 변형하기 전에 비디오 레이어를 고급 개체로 변환해야 합니다.

1. [타임라인](CC, CS6), [애니메이션](CS5) 또는 [레이어] 패널에서 비디오 레이어를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 문서 창에서 핸들을 사용하여 비디오를 변형하려면 [편집] > [자유 변형]을 선택합니다.
 - [편집] > [자유 변형]을 선택한 다음 하위 메뉴에서 변형 옵션을 선택합니다.

비디오 레이어가 고급 개체가 아닌 경우 Photoshop에서는 변환하라는 메시지를 표시합니다.

새 비디오 레이어 만들기

맨 위로

비디오 파일을 새 레이어로 추가하거나 빈 레이어를 만들어 새 비디오 레이어를 만들 수 있습니다.

비디오 레이어 작업에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0027_kr을 참조하십시오.

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. 활성화된 문서의 경우, [타임라인](CC, CS6) 또는 [애니메이션](CS5) 패널이 타임라인 모드로 열려 있는지 확인하십시오.
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. 활성화된 문서의 경우, [타임라인](CC, CS6) 또는 [애니메이션](CS5) 패널이 타임라인 모드로 열려 있는지 확인하십시오.
2. [레이어] > [비디오 레이어] > [새 빈 비디오 레이어]를 선택합니다.

비디오 또는 애니메이션에서 레이어가 나타나는 시점 지정

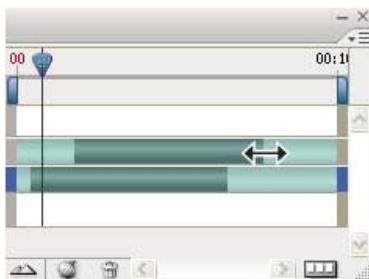
맨 위로

다양한 방법을 사용하여 레이어가 비디오 또는 애니메이션에 나타나는 시점을 지정할 수 있습니다. 예를 들어, 레이어의 시작 부분이나 끝 부분에서 프레임을 재단, 즉 슬기 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. [타임라인](CC, CS6) 또는 [애니메이션](Photoshop Extended CS5) 패널에서 해당 레이어를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 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.



(타임라인 모드에서) 드래그할 레이어 재생 시간 막대가 선택된 레이어(Photoshop Extended CS5)

- 새로운 들어오는 포인트 또는 나가는 포인트로 사용할 프레임으로 현재 시간 표시기를 이동하고 [패널] 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.

- 키프레임을 사용하여 특정 시간 또는 프레임에서 레이어의 불투명도를 변경합니다.

참고: 하나 이상의 레이어에서 푸터지를 삭제하려면 작업 영역 들어 올리기 명령을 사용합니다. 모든 비디오 또는 애니메이션 레이어에서 특정 재생 시간을 삭제하려면 작업 영역 추출 명령을 사용합니다.

비디오 레이어 재단 또는 이동

[맨 위로](#)

비디오 또는 애니메이션 레이어의 시작이나 끝에서 프레임을 숨기려면 레이어를 재단합니다. 비디오를 다른 시간 점에서 시작하거나 끝내려면 비디오 레이어를 이동합니다.

 비디오 레이어를 이동하는 경우에는 파일을 저장할 때 변경 내용이 영구적으로 적용됩니다. 그러나 비디오를 재단하는 경우에는 레이어 재생 시간 막대 끝을 다시 확장하여 비디오를 복원할 수 있습니다.

1. [타임라인](CC, CS6), [애니메이션](CS5) 또는 [레이어] 패널에서 편집할 레이어를 선택합니다.
2. 새로운 들어오는 포인트 또는 나가는 포인트로 사용할 프레임(또는 시간)으로 현재 시간 표시기를 이동합니다.
3. [타임라인](CC, CS6) 또는 [애니메이션](CS5) 패널 메뉴에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

레이어의 들어오는 포인트를 현재 시간으로 이동 레이어 시작을 현재 시간 표시기로 영구적으로 이동합니다.

레이어 끝점을 현재 시간으로 이동 레이어 끝을 현재 시간 표시기로 영구적으로 이동합니다.

현재 시간에 맞게 레이어 시작 재단 현재 시간 표시기와 레이어 시작 사이의 부분을 임시로 숨깁니다.

현재 시간에 맞게 레이어 끝 재단 현재 시간 표시기와 레이어 끝 사이의 부분을 임시로 숨깁니다.

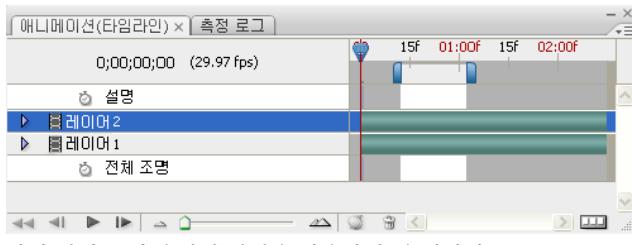
참고: 또는 작업 영역 들어 올리기 명령을 사용하여 하나 이상의 레이어에서 푸터지를 삭제하거나, 작업 영역 추출 명령을 사용하여 비디오 또는 애니메이션의 모든 레이어에서 특정 재생 시간을 숨길 수 있습니다.

작업 영역 들어 올리기

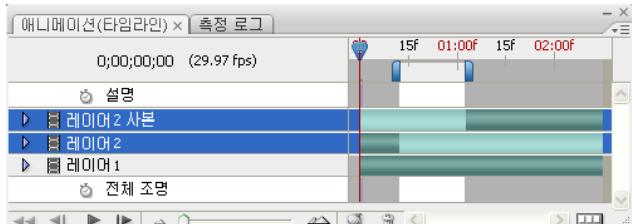
[맨 위로](#)

선택된 레이어에서 푸터지 일부를 삭제하여 제거된 부분과 동일한 재생 시간을 빈 간격으로 남겨둘 수 있습니다.

1. 편집할 레이어를 선택합니다.
2. [타임라인](CC, CS6) 또는 [애니메이션](CS5) 패널에서 작업 영역을 설정하여 선택한 레이어에서 생략할 재생 시간을 지정합니다.
3. 패널 메뉴에서 작업 영역 들어 올리기를 선택합니다.



작업 영역 들어 올리기 명령을 적용하기 전 레이어(Photoshop Extended CS5)



작업 영역 들어 올리기 명령을 적용한 후 레이어(Photoshop Extended CS5)

작업 영역 추출

[맨 위로](#)

비디오의 일부를 삭제하고 시간 간격을 자동으로 제거하려면 작업 영역 추출 명령을 사용합니다. 남아 있는 내용은 새 비디오 레이어로 복사됩니다.

1. 편집 할 레이어를 선택합니다.
2. [타임라인](CC, CS6) 또는 [애니메이션](CS5) 패널에서 작업 영역을 설정하여 비디오나 애니메이션에서 생략할 재생 시간을 지정합니다.
3. [패널] 메뉴에서 작업 영역 추출을 선택합니다.

비디오 레이어 분할

[맨 위로](#)

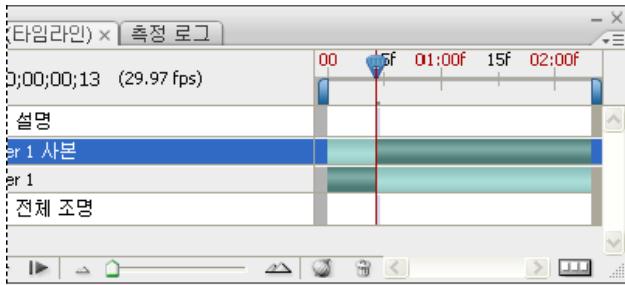
지정한 프레임에서 하나의 비디오 레이어를 두 개의 새 비디오 레이어로 분할할 수 있습니다.

1. [타임라인](CC, CS6) 또는 [애니메이션](CS5) 패널에서 비디오 레이어를 선택합니다.
2. 비디오 레이어를 분할할 시간 또는 프레임 번호로 현재 시간 표시기를 이동합니다.
3. 패널 메뉴 아이콘 을 클릭하고 [레이어 분할]을 선택합니다.

선택한 비디오 레이어가 복제되어 [타임라인](CC, CS6) 또는 [애니메이션](CS5) 패널에서 원본 바로 위에 나타납니다. 원본 레이어는 현재 시간의 시작에 맞게 재단되고 복제 레이어는 현재 시간의 끝부터 재단됩니다.



레이어 분할 명령을 사용하기 전 원본 레이어(Photoshop Extended CS5)



레이어 분할 명령을 사용 결과로 생기는 두 레이어(Photoshop Extended CS5)

비디오 또는 애니메이션의 레이어 그룹화

[맨 위로](#)

비디오나 애니메이션에 레이어를 더 추가할 때 레이어를 그룹화하여 계층으로 구성할 수 있습니다. 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] 패널에는 공통된 불투명도 레이어 속성으로 그룹화된 레이어 그룹이 표시됩니다.

Photoshop에서 비디오 레이어를 그룹화하는 것은 Adobe After Effects에서 미리 구성하는 것과 유사합니다.

- [레이어] 패널에서 두 개 이상의 레이어를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [레이어] > [레이어 그룹화]를 선택합니다.
 - [레이어] > [고급 개체] > [고급 개체로 변경]을 선택합니다.

비디오 레이어 래스터화

[맨 위로](#)

비디오 레이어를 래스터화하면 선택된 레이어가 [애니메이션] 패널에서 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] 패널에서 비디오 레이어를 선택합니다.
2. [타임라인](CC, CS6) 또는 [애니메이션](CS5) 패널에서 비디오 레이어를 래스터화할 때 보존할 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] 패널에서 레이어를 선택하고 현재 시간 표시기를 맨 위에 있는 비디오 레이어에서 유지할 프레임으로 설정한 다음 [레이어] > [래스터화] > [레이어]를 선택합니다.

- 고급 개체 정보
- 비디오 파일 및 이미지 시퀀스 불러오기(Photoshop Extended)
- 비디오 또는 이미지 시퀀스 가져오기(Photoshop Extended)
- 비디오 레이어의 푸터지 바꾸기(Photoshop Extended)

Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

비디오 및 애니메이션 미리 보기

[프레임 애니메이션 미리 보기](#)

[미리 볼 타임라인 영역 설정](#)

[비디오 또는 타임라인 애니메이션 미리 보기](#)

[비디오 모니터에서 문서 미리 보기](#)

프레임 애니메이션 미리 보기

[맨 위로](#)

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [애니메이션] 패널(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널(CS6)에서 [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.

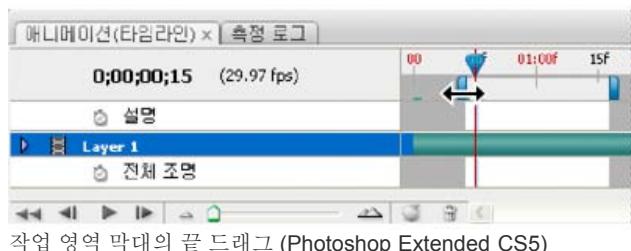
참고: 애니메이션 및 타이밍을 더 정확하게 미리 보려면 브라우저를 사용하여 애니메이션을 미리 보십시오. Photoshop에서 [웹 및 장치용으로 저장](Photoshop Extended CS5) 또는 [웹용으로 저장](CS6) 대화 상자를 열고 [브라우저에서 미리 보기] 단추를 클릭합니다. 브라우저의 [중지] 및 [새로 고침] 명령을 사용하여 애니메이션을 중지시키거나 다시 재생할 수 있습니다.

미리 볼 타임라인 영역 설정

[맨 위로](#)

1. 내보내거나 미리 볼 타임라인 재생 시간을 설정 하려면 [애니메이션] 패널(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널(CS6)에서 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 작업 영역 막대의 한쪽 끝을 드래그합니다.



작업 영역 막대의 끝 드래그 (Photoshop Extended CS5)

- 미리 볼 부분 위로 작업 영역 막대를 드래그합니다.
 - (Photoshop Extended CS5) 현재 시간 표시기를 원하는 시간 또는 프레임으로 이동합니다. 패널 메뉴에서 작업 영역 시작 설정 또는 작업 영역 끝 설정을 선택합니다.
 - (CS6) 현재 시간 표시기를 원하는 시간 또는 프레임으로 이동합니다. 패널 메뉴에서 [작업 영역] > [Playhead에서 시작 설정] 또는 [작업 영역] > [Playhead에서 끝 설정]을 선택합니다.
2. (Photoshop Extended CS5에서 선택 사항) 타임라인에서 작업 영역에 있지 않은 부분을 제거하려면 패널 메뉴에서 작업 영역에 맞게 문서 재생 시간 재단을 선택합니다.

비디오 또는 타임라인 애니메이션 미리 보기

[맨 위로](#)

문서 창에서 비디오나 애니메이션을 미리 볼 수 있습니다. Photoshop에서는 RAM을 사용하여 편집 세션 동안 비디오나 애니메이션을 미리 볼 수 있습니다. 프레임을 미리 보기 위해 드래그하거나 재생하면 프레임이 자동으로 캐시되어 다음에 해당 프레임을 보다 빨리 재생할 수 있습니다. 캐시된 프레임은 [애니메이션] 패널(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널(CS6)의 작업 영역에 있는 녹색 막대로 표시됩니다. 캐시된 프레임 수는 Photoshop에서 사용할 수 있는 RAM의 양에 따라 다릅니다.

비디오 또는 타임라인 애니메이션 미리 보기

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 타임라인에서 현재 시간 표시기를 드래그합니다.

- [애니메이션] 패널(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널(CS6)의 하단에 있는 [재생] 단추를 사용하십시오.
 - 스페이스바를 눌러 재생하거나 재생을 중지합니다.
-  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](Photoshop Extended CS5) 또는 [웹용으로 저장](CS6) 대화 상자를 열고 [브라우저에서 미리 보기] 단추를 클릭합니다.

비디오 레이어의 오디오 미리 보기

비디오 레이어의 오디오 미리 보기 를 활성화하면 Photoshop에서 QuickTime 동영상 형식으로 내보낸 파일에 해당 오디오가 포함됩니다. (비디오 파일 또는 이미지 시퀀스 내보내기 참조)

[애니메이션] 패널(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널(CS6)에서 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 특정 비디오 레이어의 오디오 미리 보기 를 활성화하거나 비활성화하려면 해당 레이어의 스피커 아이콘 을 클릭합니다.
- 전체 문서의 오디오 미리 보기 를 활성화하거나 비활성화하려면 패널 맨 아래 재생 단추 오른쪽에 있는 스피커 아이콘을 클릭합니다.

프레임 건너뛰기 사용

Photoshop에서는 실시간 재생을 위해 캐시되지 않은 프레임을 건너뛸 수 있습니다.

❖ 타임라인 애니메이션 모드의 [애니메이션] 패널(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널(CS6)에 있는 패널 메뉴에서 [프레임 건너뛰기 허용]을 선택합니다.

비디오 모니터에서 문서 미리 보기

맨 위로

비디오 미리 보기 플러그인을 사용하면 Firewire(IEEE 1394)를 통해 비디오 모니터 같은 디스플레이 장치에서 [애니메이션] 타임라인에 지정된 현재 프레임이나 Photoshop에 열려 있는 이미지를 미리 볼 수 있습니다. 또한 이미지가 적절하게 표시되도록 종횡비를 조정할 수도 있습니다.

참고: 64비트 운영 체제에서 비디오 미리 보기 플러그인에 액세스하려면 32비트 버전의 Photoshop을 사용해야 합니다.

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 잡기지 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 FireWire(IEEE 1394)를 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 보기기에 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.

기타 도움말 항목

 웹 브라우저에서 최적화된 이미지 미리 보기



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

비디오 레이어의 프레임 페인트

비디오 레이어의 프레임 페인트

비디오 및 애니메이션 프레임의 내용 복제
비디오 레이어의 프레임 복원
비디오 레이어의 색상 관리

비디오 레이어의 프레임 페인트

맨 위로

개별 비디오 프레임을 편집 또는 페인트하여 애니메이션을 만들거나 내용을 추가하거나 원치 않는 세부 묘사를 제거할 수 있습니다. [브러시 도구]를 사용하는 것 외에 [복제 도장], [페인트 도장], [복구 브러시] 또는 [스팟 복구 브러시]를 사용하여 페인트할 수도 있습니다. [폐침 도구]를 사용하여 비디오 프레임을 편집할 수도 있습니다.

참고: 비디오 프레임에서 페인팅을 하거나 다른 도구를 사용하는 것을 로토스코프라고 부르기도 하지만, 일반적으로 로토스코프에는 애니메이션에 서 사용할 라이브 액션 이미지를 프레임별로 추적하는 과정이 포함됩니다.

1. [애니메이션](Photoshop Extended CS5), [타임라인](CS6) 또는 [레이어] 패널에서 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 브러시 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 타임 라인에서 변경된 비디오 트랙 옆에 있는 눈 모양 아이콘을 클릭합니다.

비디오 및 애니메이션 프레임의 내용 복제

맨 위로

Photoshop Extended CS5 또는 Photoshop CS6에서는 [복제 도장] 도구와 [복구 브러시] 도구를 사용하여 비디오나 애니메이션 프레임의 개체를 재손질하거나 복제할 수 있습니다. [복제 도장]은 프레임(소스) 일부에서 내용을 샘플링하여 동일한 프레임의 다른 부분 또는 다른 프레임(대상)에 페인트 할 때 사용합니다. 프레임 대신 별도의 문서를 샘플링 소스로 사용할 수도 있습니다. [복구 브러시]에는 샘플링한 내용을 대상 프레임과 혼합하는 옵션이 있습니다.

참고: 또한 [스팟 복구 브러시 도구]와 [폐침 도구]로 내용을 복제할 수도 있습니다. 그러나 [복제 도장 도구]와 [복구 브러시 도구]를 사용하면 [복제 원본] 패널에 최대 다섯 개의 샘플을 저장하고, 오버레이, 비율 조정 및 프레임 오프셋 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 오프셋 값을 입력하여 처음 샘플링한 프레임을 기준으로 다른 프레임으로 소스를 변경합니다.

💡 프레임 복제에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0025_kr을 참조하십시오.

비디오 또는 애니메이션 내용 복제

1. [복제 도장 도구] 또는 [복구 브러시 도구] 를 선택한 다음 원하는 도구 옵션을 설정합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [레이어] 패널, [애니메이션] 패널(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널(CS6)에서 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 원본] 패널에서 각각의 복제 원본 단추 를 클릭합니다.
5. 대상 비디오 레이어를 선택하고 현재 시간 표시기를 페인트할 프레임으로 이동합니다.
 - 💡 별도의 레이어에서 페인트하려면 빈 비디오 레이어를 추가합니다. 내용을 빈 비디오 레이어에 복제하려면 적절한 [샘플] 옵션을 선택해야 합니다.
6. 샘플링 점을 여러 개 설정한 경우 [복제 원본] 패널에서 사용할 소스를 선택합니다.
7. [복제 원본] 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 복제하려는 소스의 비율을 조정하거나 회전하려면 W(폭) 값이나 H(높이) 값, 회전 각도 를 입력합니다.
 - 복제하려는 원본의 오버레이를 표시하려면 오버레이 표시를 선택하고 오버레이 옵션을 지정합니다. (클립됨 옵션은 오버레이를 브러시 크기로 제한합니다. 전체 소스 이미지를 오버레이하려면 이 옵션을 선택 해제합니다.)

 소스 오버레이를 오프셋 위치로 이동하려면 Shift + Alt를 누르고 드래그하거나(Windows) Shift + Option을 누르고 드래그합니다(Mac OS). 오버레이를 일시적으로 표시하려면 오버레이 표시를 선택 해제하고 Shift + Alt(Windows) 또는 Shift + Option(Mac OS)을 누릅니다.

8. 페인트 할 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 오프셋 변경

❖ [복제 원본] 패널:

- 항상 처음 샘플링한 프레임을 사용하여 페인트하려면 [프레임 잠그기]를 선택합니다.
- 처음 샘플링한 프레임에 따라 어떤 프레임을 사용하여 페인트하려면 [프레임 오프셋] 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

[맨 위로](#)

프레임 비디오 레이어와 빈 비디오 레이어의 편집 내용을 버릴 수 있습니다.

❖ [애니메이션] 패널(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널(CS6)에서 비디오 레이어를 선택하고 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 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

[맨 위로](#)

Photoshop Extended CS5 및 Photoshop CS6에서는 [브러시] 도구나 [복제 도장] 도구와 같은 도구를 사용하여 비디오 레이어를 페인트할 수 있습니다. 비디오 레이어에 할당된 색상 프로필이 없을 경우 픽셀 편집 내용은 문서 파일의 색상 공간을 사용하여 저장되고 비디오 푸터지 자체는 변경되지 않습니다. 불러온 푸터지의 색상 공간이 Photoshop 문서의 색상 공간이 다를 경우 조정이 필요할 수 있습니다. 예를 들어, 표준 정의 비디오 동영상은 SDTV 601 NTSC에 속하고 Photoshop 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 페인트하거나 편집하는 데 드는 시간을 줄일 수 있습니다.

불러온 푸터지에 해당하는 색상 프로필을 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 프로필을 할당할 수 있습니다. 이 경우 불러온 프레임 픽셀이 색상 변환 없이 비디오 레이어에 직접 저장됩니다.

반대로 [편집된 프레임 내용 변환] 옵션([레이어] > [비디오 레이어] > [푸터지 해석])을 사용하여 문서의 색상 프로필을 비디오 레이어에 할당할 수도 있습니다. 이 옵션을 사용하면 픽셀 편집 내용이 문서의 색상 공간으로 변환되지만 비디오 프레임의 색상은 변환되지 않습니다.

프로필로 변환 명령(편집 > 프로필로 변환)을 사용해도 픽셀 편집 내용이 모두 문서의 색상 공간으로 변환됩니다. 그러나 [프로필 할당] 명령([편집] > [프로필 할당])을 사용하면 픽셀 편집 내용이 비디오 레이어로 변환되지 않습니다. 특히 비디오 프레임을 페인트하거나 편집한 경우에는 [프로필 할당] 명령을 사용할 때 주의해야 합니다. 비디오 레이어에 색상 프로필이 있을 때 문서에 [프로필 할당] 명령을 적용하면 픽셀 편집 내용과 불러온 프레임의 색상 공간이 서로 일치하지 않을 수 있습니다.

다음과 같이 비디오 푸터지와 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 푸터지를 사용하려면 색상을 변환해야 합니다.

기타 도움말 항목

 색상 관리의 이해

 색상 프로필 할당 또는 제거 (Illustrator, Photoshop)

 문서 색상을 다른 프로필로 변환(Photoshop)



비디오 파일 및 이미지 시퀀스 불러오기

비디오 파일 열기 또는 불러오기

이미지 시퀀스 불러오기

비디오 또는 이미지 시퀀스 가져오기

비디오 레이어의 푸티지 다시 불러오기

비디오 레이어의 푸티지 바꾸기

비디오 푸티지 해석

비디오 파일 열기 또는 불러오기

맨 위로

Photoshop CS6 및 Photoshop Extended CS5에서는 비디오 파일을 직접 열거나 열린 문서에 비디오를 추가할 수 있습니다. 비디오를 불러올 때 비디오 레이어에서 이미지 프레임이 참조됩니다.

비디오 레이어 작업에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0027_kr을 참조하십시오.

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]을 선택합니다.

이미지 시퀀스 불러오기

맨 위로

Photoshop CS6 및 Photoshop Extended CS5에서는, 시퀀스 이미지 파일의 폴더를 가져오면 각 이미지가 비디오 레이어의 프레임이 됩니다.

이미지 시퀀스에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0026_kr을 참조하십시오.

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.

5. 프레임 속도를 지정하고 [확인]을 클릭합니다.

비디오 또는 이미지 시퀀스 가져오기

맨 위로

Photoshop CS6 또는 Photoshop Extended CS5에서는, 비디오나 이미지 시퀀스를 문서로 가져올 때 비디오나 이미지 시퀀스를 변경하려면 [가져오기] 명령을 사용하십시오. 비디오 프레임을 가져오면 비디오 프레임이 고급 개체 내에 포함됩니다. 비디오가 고급 개체에 포함되면 [애니메이션] 패널을 사용하여 프레임을 찾아볼 수 있고 스마트 필터를 적용할 수도 있습니다.

참고: 고급 개체에 포함된 비디오 프레임을 직접 페인트하거나 복제할 수는 없습니다. 그러나 고급 개체 위에 빙 비디오 레이어를 추가한 다음 빙 프레임을 페인트할 수는 있습니다. 또한 [모든 레이어 샘플링] 옵션과 함께 [복제 도구]를 사용하여 빙 프레임을 페인트할 수 있습니다. 고급 개체의 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 Bridge에서 직접 비디오를 가져올 수도 있습니다. 비디오 파일을 선택하고 [파일] > [가져오기] > [Photoshop]을 선택합니다.

비디오 레이어의 푸티지 다시 불러오기

맨 위로

비디오 레이어의 소스 파일을 다른 응용 프로그램에서 수정한 경우, 변경된 소스 파일을 참조하는 비디오 레이어가 포함된 문서를 열면 Photoshop CS6 및 Photoshop Extended CS5에서 일반적으로 푸티지를 다시 불러와 업데이트합니다. 문서가 이미 열려 있거나 소스 파일이 수정된 경우 [프레임 다시 불러오기] 명령을 사용하여 [애니메이션] 패널에서 현재 프레임을 다시 불러와 업데이트합니다. [애니메이션] 패널에서 [이전/다음 프레임] 또는 [재생] 단추를 사용하여 비디오 레이어를 찾을 때도 푸티지가 다시 불러와져 업데이트됩니다.

비디오 레이어의 푸티지 바꾸기

맨 위로

Photoshop CS6 및 Photoshop Extended CS5는 사용자가 소스를 이동하거나 이름을 바꿔도 비디오 레이어와 소스 파일 간의 연결을 유지하려고 합니다. 어떠한 이유로 이 연결이 끊어진 경우 [레이어] 패널의 레이어에 경고 아이콘 이 표시됩니다. 비디오 레이어와 소스 파일을 다시 연결하려면 [푸티지 바꾸기] 명령을 사용합니다. 또한 이 명령을 사용하여 비디오 레이어의 비디오 또는 이미지 시퀀스를 다른 비디오 또는 이미지 시퀀스 소스의 프레임으로 바꿀 수 있습니다.

1. [애니메이션](Photoshop Extended CS5), [타임라인](CS6) 또는 [레이어] 패널에서 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

맨 위로

비디오 푸티지 해석

Photoshop CS6 또는 Photoshop Extended CS5에서는 사용자가 열거나 불러온 비디오의 알파 채널 및 프레임 속도를 해석하는 방식을 지정할 수 있습니다.

1. [애니메이션](Photoshop Extended CS5), [타임라인](CS6) 또는 [레이어] 패널에서 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 다중화 할 매트 색상을 지정할 수 있습니다.
 - 초당 재생할 비디오 프레임 수를 지정하려면 [프레임 속도]를 입력합니다.
 - 비디오 레이어에서 프레임이나 이미지의 색상을 관리하려면 [색상 프로필] 메뉴에서 프로필을 선택합니다.

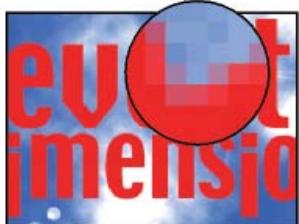
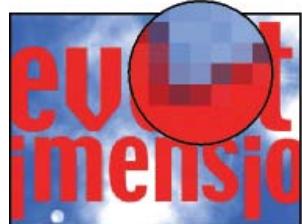
비디오 및 이미지 시퀀스의 알파 채널 해석

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 알파 투명도로 해석합니다. 비디오를 만들 때 사용한 응용 프로그램이 색상 채널을 사전 다중화하지 않을 경우 이 옵션을 선택합니다.

사전 다중화-매트 알파 채널을 사용하여 매트 색상이 색상 채널과 혼합되는 정도를 결정합니다. 필요한 경우 [푸티지 해석] 대화 상자에서 색상 견본을 클릭하여 매트 색상을 지정합니다.



사전 다중화 채널이 사용된 항목(위쪽)을 스트레이트 - 매트 해제로 해석하면 검정 후광이 나타납니다(왼쪽 아래). 검정이 배경색으로 지정된 사전 다중화-매트로 해석된 후광은 나타나지 않습니다(오른쪽 아래).

기타 도움말 항목

[누락되거나 일치하지 않는 색상 프로필 정보](#)

[이미지 시퀀스 작업](#)



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

타임라인 애니메이션 만들기

타임라인 애니메이션 작업 과정

키프레임을 사용하여 레이어 속성을 애니메이션으로 저장
손으로 그린 애니메이션 만들기
빈 비디오 프레임 삽입, 삭제 또는 복제
어니언 스킨 설정 지정
다중 레이어 애니메이션 열기

타임라인 애니메이션 작업 과정

맨 위로

타임라인 모드에서 레이어 내용을 애니메이션으로 저장하려면 현재 시간 표시기를 다른 시간/프레임으로 이동할 때 [애니메이션] 패널(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널(CS6)에서 키프레임을 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 페이드 아웃 효과를 적용하려면 시작 프레임의 레이어 불투명도를 100%로 설정하고 레이어의 [불투명도 초기화]를 클릭합니다. 그런 다음 현재 시간 표시기를 끝 프레임의 시간/프레임으로 이동하고 같은 레이어의 불투명도를 0%로 설정합니다. Photoshop에서는 시작 프레임과 끝 프레임 사이의 프레임들이 자동으로 보간되며 레이어의 불투명도가 새 프레임에서 균일하게 감소됩니다.

Photoshop에서 자동으로 애니메이션의 프레임을 보간하는 것 외에도 빈 비디오 레이어를 폐인트하여 손으로 그린 프레임별 애니메이션을 만들 수 있습니다.

 SWF 형식 애니메이션을 만들려면 Adobe Flash, Adobe After Effects 또는 Adobe Illustrator를 사용합니다.

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.

- (Photoshop Extended CS5) [애니메이션] 패널이 열려 있는지 확인합니다. [애니메이션] 패널이 프레임 애니메이션 모드일 경우, 패널의 오른쪽 하단에 있는 [타임라인 애니메이션으로 변환합니다.] 아이콘을 클릭합니다.
- (CS6) [타임라인] 패널이 열려 있는지 확인합니다. 필요한 경우, 패널의 중앙에 있는 아래쪽 화살표를 클릭하고 메뉴에서 [비디오 타임라인 만들기]를 선택한 다음 화살표의 왼쪽에 있는 단추를 클릭합니다. [타임라인] 패널이 프레임 애니메이션 모드일 경우 패널의 왼쪽 하단에 있는 [비디오 타임라인으로 변환]을 클릭합니다.

2. 패널 메뉴에서 [문서 타임라인 설정](Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인 프레임 속도 설정](CS6)을 지정합니다.

재생 시간(Photoshop Extended CS5만 해당) 및 프레임 속도를 지정합니다. 자세한 내용은 타임라인 재생 시간 및 프레임 속도 지정을 참조하십시오.

3. 레이어를 추가합니다.

배경 레이어는 애니메이션으로 만들 수 없습니다. 내용을 애니메이션으로 만들려면 배경 레이어를 일반 레이어로 변환하거나 다음 중 하나를 추가하십시오.

- 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 일부를 표시할 때 사용할 수 있습니다. 레이어 마스크를 애니메이션으로 저장하여 시간에 따라 레이어 내용의 다른 부분을 표시할 수 있습니다. 자세한 내용은 레이어 마스크 추가를 참조하십시오.

6. 첫 번째 키 프레임을 설정할 시간 또는 프레임으로 현재 시간 표시기를 이동합니다.

자세한 내용은 키프레임을 사용하여 레이어 속성을 애니메이션으로 저장을 참조하십시오.

7. 레이어 속성의 키 프레임 기능을 겁니다.

레이어 이름 옆의 삼각형을 클릭합니다. 아래쪽을 가리키는 삼각형이 레이어의 속성을 표시합니다. 그런 다음 초기화를 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.

개체 색상 변경이나 프레임 내용 완전 변경과 같은 일부 애니메이션 유형의 경우 새로운 내용의 추가 레이어가 필요합니다.

참고: 모양을 애니메이션으로 저장하려면 [백터 마스크 위치] 또는 [백터 마스크 사용 가능]에 [시간 변경 가능 초시계]를 사용하여 모양 레이어가 아닌 백터 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 비디오 또는 애니메이션에서 레이어가 나타나는 시점 지정 및 미리 볼 타임라인 영역 설정을 참조하십시오.

11. 애니메이션을 미리 봅니다.

애니메이션을 만들면 [애니메이션] 패널(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널(CS6)에 있는 컨트롤을 사용하여 애니메이션을 재생합니다. 그런 다음 웹 브라우저에서 애니메이션을 미리 봅니다. [웹 및 장치용으로 저장](Photoshop Extended CS5) 또는 [웹용으로 저장](CS6) 대화 상자에서 애니메이션을 미리 볼 수 있습니다. 자세한 내용은 비디오 또는 타임라인 애니메이션 미리 보기 참조하십시오.

12. 애니메이션을 저장합니다.

[웹 및 장치용으로 저장](Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널(CS6) 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.

키프레임을 사용하여 레이어 속성을 애니메이션으로 저장

맨 위로

[위치], [불투명도], [스타일] 등의 여러 레이어 속성을 애니메이션으로 저장할 수 있습니다. 각각의 변경 작업을 다른 변경 작업과 동시에 또는 별도로 수행할 수 있습니다. 여러 개체를 애니메이션으로 개별 저장하려면 별개의 레이어에 각 개체를 만드는 것이 좋습니다.

💡 레이어 속성 애니메이션에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0024_kr을 참조하십시오.

다음은 레이어 속성을 애니메이션으로 저장하는 방법의 몇 가지 예입니다.

- [위치] 속성을 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] 패널에서 레이어의 불투명도를 변경하여 레이어의 불투명도를 애니메이션으로 저장할 수 있습니다.
- 개체 및 카메라 위치와 같은 3D 속성을 애니메이션으로 저장할 수 있습니다. (자세한 내용은 3D 애니메이션 만들기(Photoshop Extended)를 참조하십시오.)

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] 아이콘 ⏱이 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.

보간 방법 선택

보간(트원이라고도 함)은 알려진 두 값 사이에 알 수 없는 값을 입력하는 프로세스입니다. 디지털 비디오와 필름에서 보간은 대개 두 키 프레임 사이에 새 값을 생성하는 것을 의미합니다. 예를 들어 15개 프레임의 그레픽 요소를 왼쪽으로 50픽셀 이동하려면 첫 번째 프레임과 15번째 프레임의 그레픽 위치를 설정하고 둘 다 키 프레임으로 표시합니다. 이렇게 하면 두 키 프레임 사이의 프레임이 보간됩니다. 키 프레임 간의 보간을 사용하여 움직임, 불투명도, 스타일 및 전체 조명을 애니메이션으로 저장할 수 있습니다.

[애니메이션] 패널(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널(CS6)에서는 키프레임의 모양이 키프레임 간 간격에 대해 선택하는 보간 방법에 따라 다릅니다.

선형 키 프레임 ◆ 애니메이션된 속성을 키 프레임 간에 균일하게 변경합니다. (단, 활성 상태와 비활성 상태 사이를 갑자기 변환하는 [레이어 마스크 위치] 속성은 예외입니다.)

키 프레임 유지 ■ 현재 속성 설정을 유지합니다. 이 보간 방법은 레이어가 갑자기 나타나거나 사라지게 하려는 경우나 섬광 효과에 유용합니다.

키 프레임의 보간 방법을 선택하려면 다음을 수행합니다.

1. [애니메이션] 패널(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널(CS6)에서 하나 이상의 키프레임을 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 선택한 키 프레임을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 상황에 맞는 메뉴에서 [선행 보간] 또는 [보간 유지]를 선택합니다.
- [애니메이션] 패널 메뉴를 열고 [키 프레임 보간] > [선행] 또는 [키 프레임 보간] > [중단]을 선택합니다.

키프레임으로 현재 시간 표시기 이동

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 다이아몬드가 활성화되면(노랑) 해당 레이어 속성의 키 프레임에 현재 시간 표시기가 정확히 놓이고, 키 프레임 내비게이터 다이아몬드가 비활성화되면(회색) 키 프레임 사이에 현재 시간 표시기가 놓입니다. 키 프레임 내비게이터 상자의 각 면에 화살표가 표시되면 해당 속성의 다른 키 프레임이 현재 시간의 양면에 나타납니다.

❖ [애니메이션] 패널(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널(CS6)에서 키프레임 내비게이터 화살표를 클릭합니다. 왼쪽 화살표는 현재 시간 표시기를 이전 키 프레임으로 이동하고, 오른쪽 화살표는 현재 시간 표시기를 다음 키 프레임으로 이동합니다.

키프레임 선택

❖ [애니메이션] 패널(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널(CS6)에서 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 키 프레임을 선택하려면 키 프레임 아이콘을 클릭합니다.
- 여러 키 프레임을 선택하려면 Shift 키를 누른 채 키 프레임을 클릭하거나 키 프레임 주위로 선택 윈дов을 드래그합니다.
- 하나의 레이어 속성에 대해 모든 키 프레임을 선택하려면 [초시계] 아이콘 옆의 레이어 속성 이름을 클릭합니다.

키프레임 이동

1. [애니메이션] 패널(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널(CS6)에서 하나 이상의 키프레임을 선택합니다.

2. 선택한 키 프레임 아이콘을 원하는 시간으로 드래그합니다. (여러 키 프레임을 선택한 경우 선택한 키 프레임이 그룹으로 이동하며 동일한 시간 간격을 유지합니다.)

 여러 키 프레임의 간격을 늘리거나 좁히려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 선택 영역의 첫 번째 또는 마지막 키 프레임을 드래그합니다. 선택 영역에서 반대쪽 끝의 키 프레임은 드래그할 때 제자리에 남아 있으므로 애니메이션 속도를 늦추거나 높입니다.

키프레임 복사 및 붙여넣기

[위치] 등의 속성에 대한 키 프레임을 다른 레이어의 같은 속성에 복사할 수 있습니다. 키 프레임을 붙여넣으면 붙인 키 프레임은 현재 시간 표시기에서 복사된 오프셋을 반영합니다.

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 볼일 수 있습니다.

- [애니메이션] 패널(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널(CS6)에 복사할 키프레임이 들어 있는 레이어 속성을 표시합니다.
- 하나 이상의 키 프레임을 선택합니다.
- 선택된 키 프레임을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [키프레임 복사]를 선택합니다.
- 대상 레이어가 들어 있는 [애니메이션] 패널에서 키프레임을 표시할 시점으로 현재 시간 표시기를 이동합니다.
- 대상 레이어를 선택합니다.
- [애니메이션] 패널 메뉴를 열고 [키프레임 붙여넣기]를 선택합니다.

키프레임 삭제

❖ [애니메이션] 패널(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널(CS6)에서 키프레임을 하나 이상 선택하고 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 선택된 키프레임을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control+클릭(Mac OS)하고 컨텍스트 메뉴에서 [키프레임 삭제]를 선택합니다.
- 패널 메뉴에서 [키프레임 삭제]를 선택합니다.

손으로 그린 애니메이션 만들기

[맨 위로](#)

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 페인트하여 비디오 레이어 내용을 로토스코프할 수 있습니다. 비디오 레이어의 프레임 페인트도 참조하십시오.

참고: 여러 개의 개별 요소를 애니메이션으로 저장할 경우 서로 다른 빈 비디오 레이어에 별개의 내용을 만드십시오.

- 새 문서를 만듭니다.
- 빈 비디오 레이어를 추가합니다.
- 레이어에 내용을 추가하거나 페인트합니다.
- (선택 사항) [애니메이션] 패널(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널(CS6)에서 어니언 스킨 모드를 활성화합니다.
- (Photoshop Extended CS5) [어니언 스킨 켜기/끄기] 단추 를 클릭하여 어니언 스킨을 활성화합니다.

및

패널 메뉴에서 어니언 스킨 활성화를 선택합니다

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 재생 컨트롤을 사용하거나 현재 시간 표시기를 드래그하여 애니메이션을 미리 볼 수 있습니다.

빈 비디오 프레임 삽입, 삭제 또는 복제

[맨 위로](#)

빈 비디오 프레임을 빈 비디오 레이어에 추가하거나 빈 비디오 레이어에서 제거할 수 있습니다. 빈 비디오 레이어에서 기존(페인트) 프레임을 복제할 수도 있습니다.

1. [애니메이션] 패널(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널(CS6)에서 빈 비디오 레이어를 선택한 다음 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

[맨 위로](#)

어니언 스킨 모드는 현재 프레임에 그려진 내용과 주변 프레임에 그려진 내용을 모두 표시합니다. 이러한 추가 프레임은 현재 프레임과 구분하기 위해 사용자가 지정한 불투명도로 나타납니다. 어니언 스킨 모드를 사용하면 획 위치 및 기타 편집의 참조점을 알 수 있으므로 프레임별 애니메이션을 그릴 때 유용합니다.

어니언 스킨 설정에서는 [어니언 스킨]이 활성화된 경우 이전 및 나중 프레임이 어떻게 나타나는가를 지정합니다. (애니메이션 패널 개요 참조)

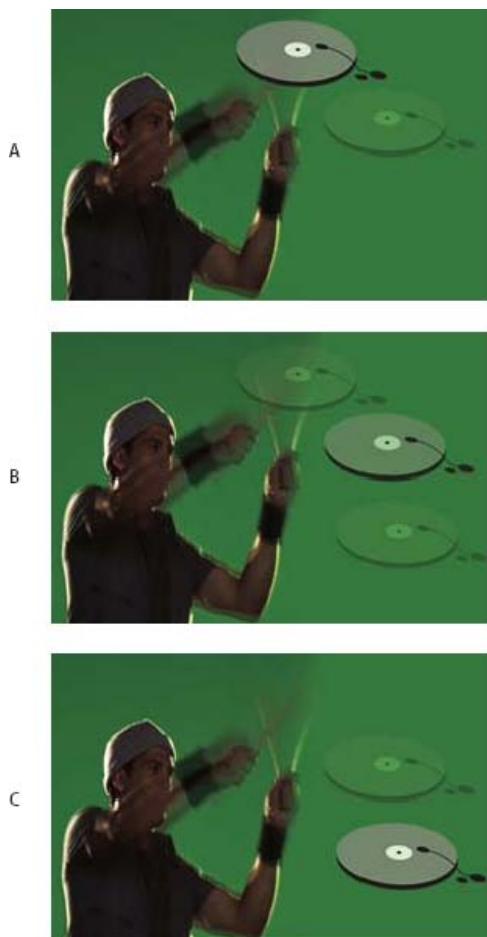
1. [애니메이션] 패널 메뉴(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널 메뉴(CS6)를 열고 [어니언 스킨 설정]을 선택합니다.
2. 다음 옵션을 지정합니다.
 어니언 스킨 개수 표시할 이전 프레임과 다음 프레임 개수를 지정합니다. 텍스트 상자에 [다음 이전 프레임](이전 프레임) 및 [다음 이후 프레임](다음 프레임) 값은 입력합니다.

프레임 간격 표시된 프레임 사이의 프레임 개수를 지정합니다. 예를 들어, 1이라는 값은 연속된 프레임을 표시하고 2라는 값은 두 프레임만큼 떨어진 획을 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.



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

다중 레이어 애니메이션 열기

[맨 위로](#)

이전 버전의 Photoshop에서 저장한 애니메이션을 다중 레이어 Photoshop(PSD) 파일로 열 수 있습니다. 레이어가 [애니메이션] 패널(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널(CS6)에 맨 아래 레이어가 첫 번째 프레임이 되어 스태킹 순서로 배치됩니다.

- [파일] > [열기]를 선택하고 열려는 Photoshop 파일을 선택합니다.
- [레이어] 패널에서 애니메이션에 사용할 레이어를 선택하고 [애니메이션] 패널 메뉴에서 [레이어에서 프레임 만들기]를 선택합니다.

애니메이션을 편집하거나, [웹 및 장치용으로 저장](Photoshop Extended CS5) 또는 [웹용으로 저장](CS6) 명령을 사용하여 애니메이션 GIF를 저장하거나, [비디오 렌더] 명령을 사용하여 애니메이션을 QuickTime 동영상으로 저장할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

[모양 트윈으로 애니메이션 만들기](#)



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

비디오용 이미지 만들기

비디오용 이미지 만들기 정보

종횡비

비디오에 사용할 이미지 만들기

비디오 액션 불러오기

픽셀 종횡비 조정

After Effects에서 사용할 이미지 준비

비디오용 이미지 만들기 정보

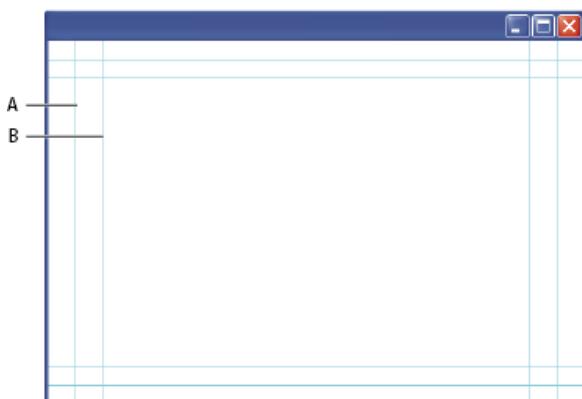
맨 위로

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 보기 위해 [비디오 미리 보기] 명령을 통해 비디오 모니터 등의 디스플레이 장치에서 작업 내용을 즉시 미리 보는 기능을 제공합니다. 이 기능을 사용하려면 FireWire(IEEE 1394)를 통해 컴퓨터에 장치가 연결되어 있어야 합니다. 자세한 내용은 비디오 모니터에서 문서 미리 보기 참조하십시오. FireWire(IEEE 1394)에 대한 자세한 내용은 Apple의 웹 사이트를 참조하십시오.

기타 고려 사항

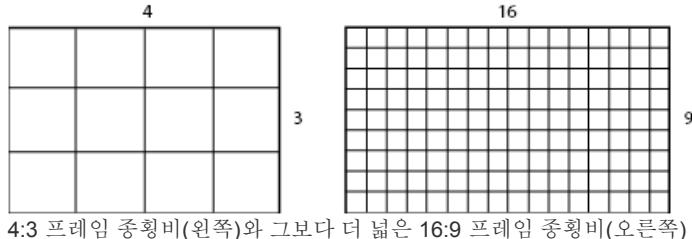
Adobe After Effects와 Adobe Premiere Pro 모두 Photoshop에서 만든 PSD 파일을 지원합니다. 그러나 기타 필름 및 비디오 응용 프로그램을 사용할 경우 비디오에 사용할 이미지를 만들 때 다음 사항을 고려해야 합니다.

- 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

맨 위로

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. 일부 비디오 카메라는 다양한 프레임 종횡비를 기록할 수 있습니다. 와이드스크린 모드가 있는 많은 카메라에서 16:9 종횡비를 사용하며 많은 전문 필름이 이보다 넓은 종횡비로 촬영되어 왔습니다.

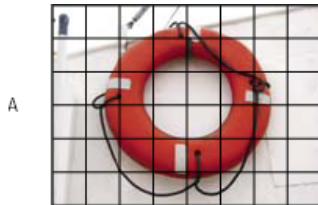


4:3 프레임 종횡비(왼쪽)와 그보다 더 넓은 16:9 프레임 종횡비(오른쪽)

픽셀 종횡비는 프레임에 있는 단일 픽셀의 폭과 높이 비율을 설명합니다. 비디오 표준마다 사용되는 픽셀 종횡비가 다릅니다. 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 0.91(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 Illustrator에서 가져온 이미지도 적절하게 비율이 조정됩니다.



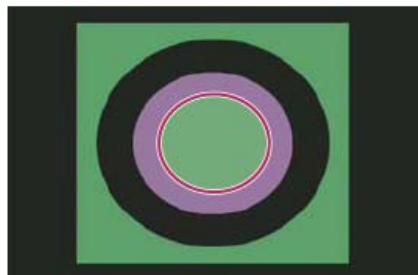
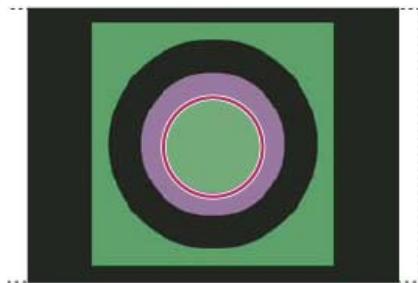
픽셀 및 프레임 종횡비

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

맨 위로

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 프로필과 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.

비디오 액션 불러오기

[맨 위로](#)

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. 패널의 오른쪽 위 모퉁이에 있는 삼각형을 클릭하고 메뉴에서 비디오 액션을 선택합니다.

픽셀 종횡비 조정

[맨 위로](#)

기존 문서에서 사용자 정의 픽셀 종횡비를 만들거나 이전에 문서에 할당된 픽셀 종횡비를 삭제하거나 다시 설정합니다.

기존 문서에 픽셀 종횡비 값 지정

❖ 문서가 열린 상태에서 [보기] > [픽셀 종횡비]를 선택하고 Photoshop 파일과 함께 사용할 비디오 형식과 호환되는 픽셀 종횡비를 선택합니다.

사용자 정의 픽셀 종횡비 만들기

1. 문서가 열린 상태에서 [보기] > [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 [보기] > [픽셀 종횡비] 메뉴에 새로 설정한 사용자 정의 픽셀 종횡비가 나타납니다.

픽셀 종횡비 삭제

1. 문서가 열린 상태에서 [보기] > [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 [보기] > [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

[맨 위로](#)

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: 더 나은 결과를 얻으려면 After Effects가 사용되는 RGB 모드로 작업합니다. After Effects CS3 이후 버전에서는 파일을 CMYK에서 RGB로 변환할 수 있습니다. After Effects 7 이전 버전에서는 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 고급 개체로 그룹화할 수도 있습니다. 예를 들어, 하나의 레이어 세트를 사용하여 전경 개체를 만들고 또 다른 레이어 세트를 사용하여 배경을 만든 경우 이를 각각 하나의 고급 개체로 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 프로필을 할당할 수도 있습니다. 601 NTSC 또는 Rec. After Effects는 포함된 색상 프로필을 읽고 이를 바탕으로 이미지의 색상을 해석합니다. 색상 프로필에 대한 자세한 내용은 [색상 프로필 작업](#)을 참조하십시오..

기타 도움말 항목

 [Photoshop 파일 준비 및 가져오기](#)



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

프레임 애니메이션 만들기

프레임 애니메이션 작업 과정

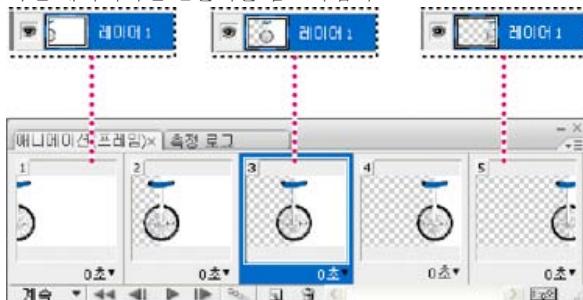
- 애니메이션에 프레임 추가
- 애니메이션 프레임 선택
- 애니메이션 프레임 편집
- 애니메이션 프레임에서 레이어 속성 통합
- 레이어 속성으로 프레임 복사
- 트원을 사용하여 프레임 만들기
- 새로운 각 프레임에 새 레이어 추가
- 애니메이션 프레임에서 레이어 숨기기
- 프레임 애니메이션의 지연 시간 지정
- 프레임 처리 방법 선택
- 프레임 애니메이션의 루핑 지정
- 전체 애니메이션 삭제

프레임 애니메이션 작업 과정

맨 위로

Photoshop에서는 [애니메이션] 패널(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널(CS6)을 사용하여 애니메이션 프레임을 만듭니다. 각 프레임은 레이어 구성을 나타냅니다.

참고: Photoshop Extended CS5 및 Photoshop CS6에서는 타임라인 및 키프레임을 사용하여 애니메이션을 만들 수도 있습니다. 자세한 내용은 타임라인 애니메이션 만들기를 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.

아직 표시되지 않은 경우 [애니메이션](Photoshop Extended CS5), [타임라인](CS6) 및 [레이어] 패널을 엽니다. [애니메이션](Photoshop Extended CS5)이나 [타임라인](CS6) 패널이 프레임 애니메이션 모드인지 확인하십시오.

- (Photoshop Extended CS5) [애니메이션] 패널에서 [프레임 애니메이션으로 변환]을 클릭합니다.
- (CS6) [타임라인] 패널의 중앙에서 아래쪽 화살표를 클릭하여 [프레임 애니메이션 만들기]를 선택한 다음 화살표 옆에 있는 단추를 클릭합니다.

2. 레이어를 추가하거나 배경 레이어를 변환합니다.

배경 레이어는 애니메이션으로 저장할 수 없으므로 새 레이어를 추가하거나 배경 레이어를 일반 레이어로 변환합니다. 자세한 내용은 배경 및 레이어 변환을 참조하십시오.

3. 애니메이션에 내용을 추가합니다.

애니메이션에 독립적인 애니메이션으로 저장된 몇 개의 개체가 있거나, 개체의 색상을 변경하거나, 프레임의 내용을 완전히 변경하려면 별도의 레이어에서 개체를 만듭니다.

4. [애니메이션] 패널(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널(CS6)에 프레임을 추가합니다.

자세한 내용은 애니메이션에 프레임 추가를 참조하십시오.

5. 프레임을 선택합니다.

자세한 내용은 애니메이션 프레임 선택을 참조하십시오.

6. 선택된 프레임의 레이어를 편집합니다.

다음 중 하나를 수행합니다

- 각 레이어의 가시성을 켜거나 끕니다.
- 개체 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. 애니메이션 프레임에서 레이어 속성 통합을 참조하십시오.

7. 필요에 따라 더 많은 프레임을 추가하거나 레이어를 편집합니다.

만들 수 있는 프레임 수는 **Photoshop**에서 사용할 수 있는 시스템 메모리의 양만 충분하다면 제한이 없습니다.

[트윈] 명령을 사용하면 패널에서 기준의 두 프레임 사이에 중간 단계를 추가하는 일련의 새 프레임을 자동으로 생성할 수 있습니다. 이 기능을 사용하면 개체가 화면을 가로질러 이동하거나 페이드인 또는 페이드아웃하는 효과를 빠르게 만들 수 있습니다. 자세한 내용은 트윈을 사용하여 프레임 만들기를 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 프레임 애니메이션의 지연 시간 지정 및 프레임 애니메이션의 루핑 지정을 참조하십시오.

9. 애니메이션을 미리 봅니다.

애니메이션을 만들면 [애니메이션] 패널(**Photoshop Extended CS5**) 또는 [타임라인] 패널(**CS6**)에 있는 컨트롤을 사용하여 애니메이션을 재생합니다. 그런 다음 웹 및 장치용으로 저장 명령을 사용하여 웹 브라우저에서 애니메이션을 미리 봅니다. 자세한 내용은 웹 브라우저에서 최적화된 이미지 미리 보기 를 참조하십시오.

10. 애니메이션을 효율적으로 다운로드할 수 있도록 최적화합니다.

자세한 내용은 애니메이션 프레임 최적화를 참조하십시오.

11. 애니메이션을 저장합니다.

프레임 애니메이션을 저장하는 옵션은 다양합니다.

- [웹 및 장치용으로 저장](**Photoshop Extended CS5**) 또는 [웹용으로 저장](**CS6**) 명령을 사용하여 애니메이션 GIF로 저장할 수 있습니다.
- 나중에 애니메이션에서 더 많은 작업을 할 수 있도록 **Photoshop** 형식(**PSD**)으로 저장할 수 있습니다.
- 이미지 시퀀스, **QuickTime** 동영상 또는 별도의 파일로 저장할 수 있습니다. 자세한 내용은 비디오 파일 또는 이미지 시퀀스 내보내기를 참조하십시오.

애니메이션에 프레임 추가

[맨 위로](#)

애니메이션을 만드는 첫 번째 단계는 프레임을 추가하는 것입니다. 이미지가 열려 있는 경우 [애니메이션] 패널(**Photoshop Extended CS5**) 또는 [타임라인] 패널(**CS6**)에 이미지가 새 애니메이션의 첫 번째 프레임으로 표시됩니다. 프레임을 추가할 때마다 이전 프레임이 그대로 복제되어 시작됩니다. 그런 다음 [레이어] 패널을 사용하면 프레임의 내용을 변경할 수 있습니다.

1. [애니메이션](**Photoshop Extended CS5**)이나 [타임라인](**CS6**) 패널이 프레임 애니메이션 모드인지 확인하십시오.
2. [애니메이션] 패널에서 [선택한 프레임을 복제합니다.] 단추 를 클릭합니다.

애니메이션 프레임 선택

[맨 위로](#)

특정 프레임으로 작업하려면 먼저 해당 프레임을 현재 프레임으로 선택해야 합니다. 현재 프레임의 내용은 문서 창에 표시됩니다.

[애니메이션] 패널(**Photoshop Extended CS5**) 또는 [타임라인] 패널(**CS6**)에서는 현재 프레임이 프레임 축소판 주위에 좁은 테두리(음영 처리된 밝은 선택 영역 내)로 표시됩니다. 선택된 프레임은 프레임 축소판 둘레가 음영으로 강조되어 표시됩니다.

하나의 애니메이션 프레임 선택

❖ [애니메이션] 패널(**Photoshop Extended CS5**) 또는 [타임라인] 패널(**CS6**)에서 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 프레임을 클릭합니다.
- [다음 프레임 선택] 단추 를 클릭하여 일련의 프레임 중 다음 프레임을 현재 프레임으로 선택합니다.
- [이전 프레임 선택] 단추 를 클릭하여 일련의 프레임 중 이전 프레임을 현재 프레임으로 선택합니다.
- [첫 번째 프레임 선택] 단추 를 클릭하여 일련의 프레임 중 첫 번째 프레임을 현재 프레임으로 선택합니다.

여러 애니메이션 프레임 선택

❖ [애니메이션] 패널(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널(CS6)에서 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 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 패널 메뉴에서 모든 프레임 선택을 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

[맨 위로](#)

1. [애니메이션] 패널(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널(CS6)에서 하나 이상의 프레임을 선택합니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 애니메이션 프레임에 있는 개체의 내용을 편집하려면 [레이어] 패널을 사용하여 그 프레임에 영향을 주는 이미지의 레이어를 수정합니다.

- 애니메이션 프레임에 있는 개체의 위치를 변경하려면 [레이어] 패널에서 개체가 포함된 레이어를 선택한 다음 새 위치로 드래그합니다.

참고: 여러 프레임의 위치를 선택하고 변경할 수 있습니다. 그러나 서로 떨어져 있는 여러 프레임을 새 위치로 드래그하면 프레임이 인접하게 됩니다.

- 애니메이션 프레임의 순서를 반대로 바꾸려면 패널 메뉴에서 [프레임 반전]을 선택합니다.

참고: 반전할 프레임은 인접하지 않아도 됩니다. 선택된 프레임은 모두 반전할 수 있습니다.

- 선택된 프레임을 삭제하려면 [애니메이션] 패널 메뉴에서 [프레임 삭제]를 선택하거나 [삭제] 아이콘 을 클릭한 다음 [예]를 클릭하여 삭제를 확인합니다. 선택된 프레임을 [삭제] 아이콘 위로 드래그할 수도 있습니다.

애니메이션 프레임에서 레이어 속성 통합

[맨 위로](#)

[레이어] 패널의 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 특성이 변경됩니다. 그리고 이 단추의 선택을 해제하면 변경 내용이 활성 프레임에만 적용됩니다.

[레이어] 패널의 [프레임 1 전파] 옵션도 첫 번째 프레임에서 변경한 특성이 동일한 레이어의 다른 프레임에 적용되는 방식을 결정합니다. 이 옵션을 선택하면 첫 번째 프레임의 특성을 변경할 수 있으며, 활성 레이어에 존재하는 이후 프레임은 모두 첫 번째 프레임에 따라 변경됩니다. 이미 만들어진 애니메이션은 그대로 유지됩니다.

레이어 속성 통합

1. [애니메이션] 패널(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널(CS6)에서 특성을 하나의 프레임으로 변경합니다.

2. [레이어] 패널에서 [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. [레이어] 패널에서 [프레임 1 전파] 옵션을 선택합니다.

2. [애니메이션] 패널(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널(CS6)에서 첫 번째 프레임에 대한 특성을 변경합니다.

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] 패널 메뉴에서 [애니메이션 옵션]을 선택하고 다음 중 하나를 선택합니다.

자동 [애니메이션] 패널이 열릴 때 레이어 통합 단추를 표시합니다. Photoshop Extended에서는 [애니메이션] 패널이 프레임 애니메이션 모드여야 합니다.

항상 표시 [애니메이션] 패널이 열리든 닫히든 항상 레이어 통합 단추를 표시합니다.

항상 숨기기 [애니메이션] 패널이 열리든 닫히든 항상 레이어 통합 단추를 숨깁니다.

레이어 속성으로 프레임 복사

[맨 위로](#)

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.

- [애니메이션] 패널(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널(CS6)에서 복사할 프레임을 하나 이상 선택합니다.
- 패널 메뉴에서 [프레임 복사]를 선택합니다.
- 현재 애니메이션이나 다른 애니메이션에서 대상 프레임을 하나 또는 여러 개 선택합니다.
- 패널 메뉴에서 [프레임 붙여넣기]를 선택합니다.
- [붙여넣기] 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 붙여넣기 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 사항) [레이어] 패널에서 붙인 레이어를 연결하려면 [추가된 레이어 연결]을 선택합니다.

이 옵션은 프레임을 다른 문서에 붙여넣을 때만 사용할 수 있습니다. 붙인 레이어의 위치를 하나의 단위로 다시 지정할 경우 이 옵션을 선택합니다.

- [확인]을 클릭합니다.

트윈을 사용하여 프레임 만들기

[맨 위로](#)

트윈(tweening)이라는 용어는 이러한 과정을 설명할 때 사용되는 전통적인 애니메이션 용어 “in betweening”에서 차안된 말입니다. 트윈(보간이라고도 함)을 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 기준의 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

- 특정 레이어에 트윈을 적용하려면 [레이어] 패널에서 해당 레이어를 선택합니다.
- 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 루프되도록 설정되어 있을 때 유용한 트윈 방법입니다.

- 다음 중 하나를 수행합니다.

- [애니메이션] 패널(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널(CS6)에서 [트윈] 단추 를 클릭합니다.
- 패널 메뉴에서 [트윈]을 선택합니다.

- 추가된 프레임에서 변경할 레이어를 지정합니다.

모든 레이어 선택된 프레임에서 모든 레이어를 변경합니다.

선택된 레이어 선택된 프레임에서 현재 선택된 레이어만 변경합니다.

- 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.

- 2단계에서 단일 프레임을 선택했으면 [트윈 방법] 메뉴에서 프레임을 추가할 위치를 선택합니다.

다음 프레임 선택한 프레임과 다음 프레임 사이에 프레임을 추가합니다. 이 옵션은 [애니메이션] 패널(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라

인] 패널(CS6)에서 마지막 프레임을 선택할 때는 사용할 수 없습니다.

첫 번째 프레임 마지막 프레임과 첫 번째 프레임 사이에 프레임을 추가합니다. 이 옵션은 [애니메이션] 패널(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널(CS6)에서 마지막 프레임을 선택하는 경우에만 사용할 수 있습니다.

이전 프레임 선택한 프레임과 이전 프레임 사이에 프레임을 추가합니다. 이 옵션은 [애니메이션] 패널(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널(CS6)에서 첫 번째 프레임을 선택할 때는 사용할 수 없습니다.

마지막 프레임 첫 번째 프레임과 마지막 프레임 사이에 프레임을 추가합니다. 이 옵션은 [애니메이션] 패널(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널(CS6)에서 첫 번째 프레임을 선택하는 경우에만 사용할 수 있습니다.

7. [추가할 프레임] 상자에 값을 입력하거나 위쪽 또는 아래쪽 화살표 키를 사용하여 프레임 수를 선택합니다. 세 개 이상 선택한 경우에는 이 옵션을 사용할 수 없습니다.

8. [확인]을 클릭합니다.

새로운 각 프레임에 새 레이어 추가

[맨 위로](#)

[새 프레임마다 새 레이어 만들기] 명령은 다른 프레임에 숨겨져 있지만 새 프레임에는 표시되는 새 레이어를 자동으로 추가합니다. 애니메이션을 만들어 각 프레임에 새로운 시각적 요소를 추가해야 할 때 이 옵션을 사용하면 시간을 절약할 수 있습니다.

❖ [애니메이션] 패널 메뉴(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널 메뉴(CS6)에서 [새 프레임마다 새 레이어 만들기]를 선택합니다. 확인 표시가 있으면 옵션이 설정된 것입니다.

애니메이션 프레임에서 레이어 숨기기

[맨 위로](#)

새 레이어를 만들면 기본적으로 모든 애니메이션 모든 프레임에서 볼 수 있습니다.

- 새 레이어를 활성화 프레임으로만 표시하려면, [애니메이션] 패널 메뉴(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널 메뉴(CS6)에서 [모든 프레임에 새 레이어 표시]의 선택을 해제합니다.
- 특정 프레임에서 레이어를 숨기려면 프레임을 선택한 다음 [레이어] 패널에서 원하는 레이어를 숨깁니다.

프레임 애니메이션의 지연 시간 지정

[맨 위로](#)

애니메이션에서 하나의 프레임 또는 여러 프레임에 대해 하나의 프레임이 표시되는 시간, 즉 지연을 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. [애니메이션] 패널(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널(CS6)에서 프레임을 하나 이상 선택합니다.
2. 선택된 프레임 아래의 [지연] 값을 클릭하여 팝업 메뉴를 표시합니다.
3. 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.

프레임 처리 방법 선택

[맨 위로](#)

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 [처리] 로 설정되어 있는지 나타냅니다. [처리 방법]을 [자동]으로 설정하면 아이콘이 나타나지 않습니다.

1. (Photoshop Extended) [애니메이션] 패널이 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:
자동으로 현재 프레임의 처리 방법을 결정하며, 다음 프레임에 레이어 투명도가 포함되어 있는 경우 현재 프레임을 베립니다. 대부분의 애니메이션에서는 [자동] 옵션(기본값)으로 원하는 결과를 얻을 수 있습니다.
참고: 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 다음 프레임을 표시하기 전에 현재 프레임을 표시 영역에서 베립니다. 이 옵션을 선택하면 항상 하나의 프레임만이 표시되며 현재 프레임이 다음 프레임의 투명 영역을 통해 나타나지 않습니다.

프레임 애니메이션의 루핑 지정

[맨 위로](#)

루핑 옵션을 선택하면 애니메이션 시퀀스가 재생될 때 반복되는 횟수를 지정할 수 있습니다.

1. [애니메이션] 패널(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널(CS6)의 왼쪽 하단에서 [루핑 옵션] 선택 상자를 클릭합니다.
2. 루핑 옵션으로 [한 번], [3번], [계속] 또는 [기타]를 선택합니다.
3. [기타]를 선택한 경우 [루프 개수 설정] 대화 상자에 값을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.
참고: 루핑 옵션은 [웹 및 장치용으로 저장](Photoshop Extended CS5) 또는 [웹용으로 저장](CS6) 대화 상자에서 설정할 수도 있습니다. 자세한 내용은 [웹 및 장치용으로 저장 개요](#)를 참조하십시오.

전체 애니메이션 삭제

[맨 위로](#)

❖ [애니메이션] 패널 메뉴(Photoshop Extended CS5) 또는 [타임라인] 패널 메뉴(CS6)에서 [애니메이션 삭제]를 선택합니다.

기타 도움말 항목



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

비디오 및 애니메이션 저장과 내보내기

비디오 및 애니메이션 내보내기 형식

애니메이션 프레임 최적화

레이어로 프레임 병합

비디오 파일 또는 이미지 시퀀스 내보내기

QuickTime 동영상 설정 지정(**Photoshop Extended CS5**)

참고: Photoshop CC 이전 버전의 Photoshop에서는 Photoshop Extended가 있는 경우에만 이 문서에서 설명한 일부 기능이 사용 가능할 수 있습니다. Photoshop CC에는 별도의 Extended 제공 기능이 없습니다. Photoshop Extended의 모든 기능은 Photoshop CC의 일부입니다.

비디오 및 애니메이션 내보내기 형식

[맨 위로](#)

애니메이션을 **GIF** 파일로 저장하여 웹에서 볼 수 있습니다. 비디오와 애니메이션을 QuickTime 동영상이나 PSD 파일로 저장할 수 있습니다. 작업 내용을 비디오로 렌더링하지 않으려면 파일을 **PSD**로 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.

애니메이션 프레임 최적화

[맨 위로](#)

애니메이션을 완성한 후에는 이 애니메이션 이미지를 효율적으로 웹 브라우저에 다운로드할 수 있도록 최적화합니다. 애니메이션을 최적화하는 방법은 두 가지입니다.

- 프레임 간에 변경되는 영역만 포함하도록 프레임을 최적화합니다. 이렇게 하면 애니메이션 **GIF** 파일의 크기를 현저하게 줄일 수 있습니다.
 - 애니메이션을 **GIF** 이미지로 저장하는 경우 다른 모든 **GIF** 이미지와 마찬가지로 애니메이션 **GIF** 이미지를 최적화합니다. 특수 디터링 기법을 애니메이션에 적용하므로 디터 패턴이 모든 프레임에서 일관되게 적용되어 재생 중 깜박임 현상을 막을 수 있습니다. 이처럼 추가적인 최적화 기능 때문에 표준 **GIF**보다 애니메이션 **GIF**를 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. [타임라인] 패널(CC, CS6) 또는 [애니메이션] 패널(CS5)이 [프레임 애니메이션] 모드에 있는지 확인합니다.

2. 패널 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] 패널의 [투명도] 옵션이 선택되어 있어야 중복 픽셀을 제거할 수 있습니다. 이 옵션은 기본값으로 선택되어 있으므로 그대로 사용하는 것이 좋습니다.

참고: [중복 픽셀 제거] 옵션을 사용하는 경우 프레임 처리 방법을 [자동]으로 설정해야 합니다. ([프레임 처리 방법 선택](#)을 참조하십시오.)

4. [확인]을 클릭합니다.

레이어로 프레임 병합

[맨 위로](#)

프레임을 레이어로 병합하면 비디오 레이어의 프레임마다 하나의 레이어가 만들어집니다. 이는 개별 비디오 프레임을 별도의 이미지 파일로 내보내는 경우나 이미지 스택에서 정적 개체의 비디오를 사용할 계획인 경우에 유용할 수 있습니다.

1. [타임라인](CC, CS6), [애니메이션](CS5) 또는 [레이어] 패널에서 비디오 레이어를 선택합니다.

2. [타임라인](CC, CS6) 또는 [애니메이션](CS5) 패널의 패널 메뉴에서 [레이어로 프레임 병합]을 선택합니다.

비디오 파일 또는 이미지 시퀀스 내보내기

[맨 위로](#)

 이미지 시퀀스에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0026_kr을 참조하십시오.

- [파일] > [내보내기] > [비디오 렌더]를 선택합니다.
- [비디오 렌더] 대화 상자에서 비디오 또는 이미지 시퀀스의 이름을 입력합니다.
- 폴더 선택 단추를 클릭하고 내보낸 파일의 위치를 찾습니다.

내보낸 파일을 저장할 폴더를 만들려면 [새 하위 폴더 만들기] 옵션을 선택하고 하위 폴더의 이름을 입력합니다.

- 보기나 이미지 시퀀스를 내보내려면 다음 중 하나를 수행합니다.
 - (CC, CS6) [비디오 렌더] 대화 상자의 [위치] 섹션 아래에 있는 메뉴에서 [Adobe Media Encoder] 또는 [Photoshop 이미지 시퀀스]를 선택합니다. 그런 다음 팝업 메뉴에서 파일 형식을 선택합니다. Adobe Media Encoder를 선택한 경우 CPS, H.264 및 Quicktime 형식 중에서 선택할 수 있습니다.
 - (CS5) [파일 옵션] 아래에서 [QuickTime 내보내기] 또는 [이미지 시퀀스]를 선택합니다. 그런 다음 팝업 메뉴에서 파일 형식을 선택합니다.
- (선택 사항) 형식별 옵션을 지정합니다.
 - (CC, CS6) 파일 형식 메뉴 아래에 있는 메뉴에서 옵션을 선택합니다.
 - (CS5) [설정] 단추를 클릭하고 [동영상 설정] 대화 상자에서 옵션을 설정합니다.
- (선택 사항) 4단계에서 [이미지 시퀀스]를 선택한 경우 [시작] 및 [숫자] 번호를 지정합니다. (이 옵션은 내보낸 파일에 숫자를 붙이는 방법을 지정합니다.) 그런 다음 필요할 경우, 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [크기] 팝업 메뉴에서 선택하여 내보낸 파일의 픽셀 치수를 지정합니다.
 - [설정] 단추를 클릭하고 형식별 옵션을 지정합니다.
 - (CC, CS6) [문서 프레임 속도] 메뉴에서 프레임 속도를 선택합니다.
- [범위]에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

모든 프레임 Photoshop 문서의 모든 프레임을 렌더링합니다.

시작 프레임 및 끝 프레임(CC, CS6) 렌더링 할 프레임 시퀀스를 지정합니다.

작업 영역(CC, CS6) [타임라인] 패널에서 작업 영역 막대로 선택한 프레임을 렌더링합니다.

프레임 내부 및 프레임 외부(Photoshop Extended CS5) 렌더링 할 프레임 시퀀스를 지정합니다.

현재 선택한 프레임(Photoshop Extended CS5) [애니메이션] 패널에서 작업 영역 막대로 선택한 프레임을 렌더링합니다.

참고: 사용 가능한 [범위] 옵션은 선택한 파일 형식에 따라 달라집니다.

- (선택 사항) 렌더링 옵션을 지정합니다.

알파 채널 알파 채널의 렌더링 방식을 지정합니다. 이 옵션은 PSD나 TIFF처럼 알파 채널을 지원하는 형식에서만 사용할 수 있습니다. 알파 채널을 무시하려면 [없음], 채널을 포함하려면 [미변경 - 매트 해제] 또는 매트 색상을 색상 채널과 혼합하려면 [사전 다중화]를 선택합니다.

3D 품질(CC, CS6) 프로젝트에 3D 개체가 포함된 경우 표면이 렌더링되는 방식을 제어합니다. [대화형]은 비디오 게임 및 유사한 사용에 적합합니다. [기본 광선 추적]은 품질은 낮지만 비디오가 빨리 렌더링됩니다. [최종 광선 추적]은 품질은 높지만 비디오 렌더링에 시간이 오래 걸립니다.

프레임 속도(Photoshop Extended CS5) 비디오 또는 애니메이션의 각 초에 대해 만드는 프레임 수를 결정합니다. [문서 프레임 속도] 옵션은 Photoshop의 속도를 반영합니다. 다른 비디오 표준으로 내보내는 경우(예: NTSC에서 PAL로) 팝업 메뉴에서 적절한 비율을 선택합니다.

- [렌더]를 클릭합니다.

QuickTime 내보내기 파일 형식 (Photoshop Extended CS5)

3G 타사에서 제조한 모바일 장치용으로 개발된 파일 형식입니다.

FLC 컴퓨터에서 만든 애니메이션을 워크스테이션, Windows, Mac OS에서 재생하기 위한 애니메이션 형식으로, FLI라고 부르기도 합니다.

Flash 비디오(FLV) Adobe® Flash® Video는 웹 및 기타 네트워크에서 오디오 및 비디오 스트리밍을 위한 Adobe 형식입니다. (이 형식을 사용하려면 먼저 FLV QuickTime 인코더를 설치해야 합니다.)

QuickTime 동영상 많은 코덱이 포함된 Apple Computer 멀티미디어 아키텍처입니다. (오디오를 내보려면 이 형식을 사용해야 합니다.)

AVI 오디오 비디오 인터리브(AVI)는 Windows 컴퓨터에서 오디오 및 비디오 데이터를 처리하기 위한 표준 형식입니다.

DV 스트림 FireWire(IEEE 1394) 인터페이스를 사용하여 비디오를 비선형 편집 시스템으로 전송하는 인트라 프레임 압축이 적용된 비디오 형식입니다.

이미지 시퀀스 한 폴더 내에 존재하면서 동일한 폐던의 숫자 또는 알파벳 파일 이름(시퀀스1, 시퀀스2, 시퀀스3 등)을 사용하는 스타일 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.

QuickTime 키 프레임 이해하기

QuickTime 용어에서 키프레임이라는 용어는 Photoshop의 애니메이션 키프레임과 의미가 다릅니다. QuickTime에서 키 프레임은 동영상에 정기적으로 나타나며 완전한 프레임으로 저장됩니다. 이들을 구분하는 각각의 중간 프레임이 이전 프레임과 비교되고 변경된 데이터만 저장됩니다. 키 프레임을 사용하면 동영상 크기가 상당히 줄어들고 동영상 편집과 렌더링에 필요한 메모리는 대폭 증가합니다. 키 프레임 사이의 간격을 줄이면 검색 및 역방향 재생 속도는 빨라지지만 파일 크기는 상당히 증가할 수 있습니다.

3G 내보내기 설정 (Photoshop Extended CS5)

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 키클로비트(kbps)를 지정합니다. kbps 비율이 높을수록 일반적으로 동영상 재생 품질이 향상되지만 가용 대역폭보다 높은 데이터 속도는 선택하지 마십시오.

최적화 [비디오 형식] 메뉴에서 H.264를 선택하고 [비디오 옵션]을 클릭한 다음 [최고 품질]을 선택하는 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 종횡비 유지 이미지 크기를 변경할 때의 옵션을 지정합니다. 이때 동영상은 새 치수에 맞게 비율을 조정해야 합니다. [Letterbox]를 선택하면 소스가 깨끗한 애피처에 맞도록 비율이 비례하게 조정되어 필요에 따라 위, 아래 또는 측면에 검정 막대가 추가됩니다. [자르기]는 깨끗한 애피처를 중앙에 배치하고 비율을 조정하며 깨끗한 애피처에 맞게 재단합니다.

프레임 속도 재생 중 초당 프레임(fps)을 지정합니다. 대부분의 경우 소스 fps를 정확하게 나눌 수 있는 수를 선택하면 비디오 화질이 더 좋습니다. 예를 들어, 소스가 30fps로 캡처되는 경우 프레임 속도를 10이나 15로 선택합니다. 소스 자료의 비율보다 큰 비율을 선택하지 마십시오.

키 프레임 내보낸 비디오에서 키 프레임이 만들어지는 빈도수를 지정합니다. 키 프레임 속도가 높을수록(숫자가 낮을수록) 비디오 화질은 좋았지만 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 페킷 순서 복구를 지원할지 지정할 수 있습니다. H.264 비디오의 경우 [고속 인코드(싱글페스)]를 선택하여 압축 프로세스 속도를 높일 수도 있습니다(예: 미리 보기 목적). 기본 옵션인 [최고 품질(멀티페스)]을 사용하면 코덱에서 최고 품질로 데이터를 압축하는 데 필요한 페스 수를 결정할 수 있습니다.

오디오 Photoshop Extended의 내보낸 3G 파일에 오디오가 없기 때문에 모든 오디오 옵션이 비활성화됩니다.

텍스트 Photoshop Extended의 내보낸 3G 파일에 텍스트 트랙이 없기 때문에 모든 텍스트 옵션이 비활성화됩니다.

스트리밍 [파일 형식] 메뉴 아래 팝업 메뉴에서 [스트리밍]을 선택하고 다음을 지정합니다.

스트리밍 사용 QuickTime Player로 RTSP 스트리밍 할 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 계획하여 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 (Photoshop Extended CS5)

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 속도를 설정합니다.

AVI 내보내기 설정 지정 (Photoshop Extended CS5)

- [비디오 렌더] 대화 상자에서 [QuickTime 내보내기]를 선택한 다음 팝업 메뉴에서 [AVI]를 선택합니다.
- [설정] 단추를 클릭합니다.
- [AVI 설정] 대화 상자에서 [비디오]가 선택되었는지 확인합니다.

참고: Photoshop Extended의 내보낸 AVI 파일에 오디오가 없기 때문에 사운드 옵션이 비활성화됩니다.

- [비디오]에서 [설정] 단추를 클릭하고 다음을 설정합니다.

압축 유형 비디오를 압축하는 데 사용할 비디오 압축 장치(코덱)를 선택합니다.

초당 프레임 초마다 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 속도로 QuickTime 동영상을 만들기도 합니다.

프레임 속도가 높을수록 동영상의 움직임은 향상되지만 파일 크기는 커집니다. 동영상의 현재 프레임 속도보다 낮은 프레임 속도를 선택하면 프레임이 삭제됩니다. 동영상의 현재 프레임 속도보다 높은 수를 선택하면 기존 프레임이 복제됩니다. 하지만 품질이 향상되지 않고 파일 크기만 커지므로 좋은 방법이 아닙니다. 대부분의 경우 소스 fps를 정확하게 나눌 수 있는 수를 선택하면 비디오 화질이 더 좋습니다. 예를 들어, 소스가 30fps로 캡처되는 경우 프레임 속도를 10이나 15로 선택합니다. 소스 자료의 비율보다 큰 비율을 선택하지 마십시오.

키 프레임 간격 키 프레임 빈도를 지정합니다. 키 프레임 속도가 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 스트리밍에 사용할 파일을 만들려고 하는데 전송 네트워크를 믿을 수가 없다면 1-2초당 하나의 키 프레임으로 키 프레임 빈도수를 높이는 것이 좋습니다.

데이터율 제한 재생 중 초당 킬로비트(kbps)를 지정합니다. kbps 비율이 높을수록 일반적으로 동영상 재생 품질이 향상되지만 가용 대역폭보다 높은 데이터 속도는 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 보기 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 스트리밍 내보내기 설정 (Photoshop Extended CS5)

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([프로그래시브 스캔])을 지정합니다.

종횡비 종횡비를 4:3 또는 16:9로 지정합니다.

다음을 사용하여 종횡비 유지 동영상이 새로운 픽셀 치수로 조정될 때의 옵션을 지정합니다. [Letterbox]를 선택하면 소스가 깨끗한 애피처에 맞도록 비율이 비례하게 조정되어 필요에 따라 위, 아래 또는 측면에 검정 막대가 추가됩니다. [자르기]는 깨끗한 애피처를 중앙에 배치하고 비율을 조정하며 깨끗한 애피처에 맞게 재단합니다.

참고: DV 내보내기 설정 대화 상자에 [오디오 형식] 옵션이 있는 하지만 Photoshop Extended는 DV 파일로 오디오를 내보내지 않습니다.

QuickTime 내보내기의 이미지 시퀀스 설정 (Photoshop Extended CS5)

일반적으로 QuickTime을 사용하여 비디오 파일을 내보냅니다. 그러나 [QuickTime 내보내기] 팝업 메뉴에서 [이미지 시퀀스]를 선택할 수도 있습니다. [설정]을 클릭하여 다음 옵션에 액세스합니다.

형식 내보낸 이미지의 파일 형식을 선택합니다.

초당 프레임 이미지 시퀀스의 프레임 속도를 설정합니다.

숫자 앞에 공백 삽입 이미지의 파일 이름에서 이름과 생성된 숫자 사이에 공백을 삽입합니다.

옵션 사용 가능한 경우 [옵션] 단추를 클릭하고 형식에 따른 옵션을 설정합니다.

특정 파일 형식 및 해당 옵션에 대한 자세한 내용은 [이미지 저장 및 내보내기](#) 및 [파일 형식](#)을 참조하십시오.

MPEG 4 내보내기 설정 지정(Photoshop Extended)

- [비디오 렌더] 대화 상자에서 [QuickTime 내보내기]를 선택한 다음 팝업 메뉴에서 [MPEG-4]를 선택합니다. 그런 다음 [설정]을 클릭합니다.
- 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.
- [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. 파일 형식 메뉴에서 [MP4]를 선택하고, [비디오 형식] 메뉴에서 H.264를 선택하고, [비디오 옵션]을 클릭한 다음 [최고 품질]을 선택하는 경우 이 옵션을 사용할 수 있습니다.

이미지 크기 내보낸 비디오의 픽셀 치수를 지정합니다. [현재]는 소스 자료 크기를 유지합니다. 이미지 크기 메뉴에 나열되지 않은 크기를 지정 하려면 [사용자 정의]를 선택합니다.

다음을 사용하여 종횡비 유지 동영상을 새로운 픽셀 치수로 조정해야 할 때의 옵션을 지정합니다. [Letterbox]를 선택하면 소스가 깨끗한 애피처에 맞도록 비율이 비례하게 조정되어 필요에 따라 위, 아래 또는 측면에 검정 막대가 추가됩니다. [자르기]는 깨끗한 애피처를 중앙에 배치하고 비율을 조정하며 깨끗한 애피처에 맞게 재단합니다. [크기 내에 맞추기]는 필요에 따라 비율을 조정하면서 가장 긴 면을 기준으로 대상 크기에 맞게 조정합니다.

프레임 속도 내보낸 비디오를 재생할 프레임 속도를 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 속도를 10이나 15로 선택합니다. 소스 자료의 비율보다 큰 비율을 선택하지 마십시오.

키 프레임 키 프레임이 자동으로 만들어지도록 지정하거나 내보낸 비디오에서 키 프레임이 만들어지는 빈도수를 지정합니다. 키 프레임 속도가 높을수록(숫자가 낮을수록) 비디오 화질은 좋아지지만 파일 크기는 커집니다.

- (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 프로필 제한 (H.264 전용) 하나 이상의 표준 프로필을 따르는 장치에서 비디오 파일을 재생하는 데 사용할 프로필을 선택합니다.

인코딩 모드 (H.264 전용) 최고 품질과 빠른 인코딩 중 어느 것을 원하는지 지정합니다.

QuickTime 동영상 설정 지정(Photoshop Extended CS5)

[맨 위로](#)

- [비디오 렌더] 대화 상자에서 [QuickTime 내보내기]를 선택한 다음 팝업 메뉴에서 [QuickTime 동영상]을 선택합니다.
- [설정] 단추를 클릭합니다.
- [동영상 설정] 대화 상자에서 [비디오]가 선택되었는지 확인합니다.

참고: [동영상 설정] 대화 상자에 [사운드] 옵션이 표시되지만 현재 오디오 설정을 조정할 수 없습니다. 내보낸 파일에 오디오를 포함하려면 [비디오 또는 타임라인 애니메이션 미리 보기\(Photoshop Extended\)](#)를 참조하십시오.

- [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.

- (선택 사항) 인터넷을 통해 동영상을 전송하려는 경우 [인터넷 스트리밍으로 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 스트리밍 되도록 설정합니다.

QuickTime 표준 비디오 압축 설정 (Photoshop Extended CS5)

[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 속도를 지정합니다. 일부 코덱은 특정 프레임 속도 집합을 지원합니다. 프레임 속도를 높이면 소스 클립의 원래 프레임 속도에 따라 움직임은 부드러워질 수 있지만 디스크 공간이 많이 사용됩니다. 사용 가능한 경우 키 프레임이 만들어지는 빈도수를 지정합니다. ([QuickTime 키 프레임 이해하기](#)를 참조하십시오.)

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. [심도] 메뉴를 사용할 수 있는 경우 내보낸 비디오에 포함할 색상 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: [콤파넌트 비디오] 코덱에는 [압축 장치] 옵션을 사용할 수 없습니다.

QuickTime 동영상 크기 설정 (Photoshop Extended CS5)

[내보내기 크기 설정] 대화 상자의 옵션은 다음과 같습니다.

크기 내보낸 동영상의 프레임 크기를 지정합니다. [치수] 메뉴에 없는 프레임 크기를 지정하려면 [사용자화]를 선택하고 [너비] 및 [높이] 값을 입력합니다.

다음을 사용하여 종횡비 유지 동영상이 새로운 프레임 크기로 조정될 때의 옵션을 지정합니다. [Letterbox]를 선택하면 소스가 깨끗한 애피처에 맞도록 비율이 비례하게 조정되어 필요에 따라 위, 아래 또는 측면에 검정 막대가 추가됩니다. [자르기]는 깨끗한 애피처를 중앙에 배치하고 비율을 조정하며 깨끗한 애피처에 맞게 재단합니다. [크기에 맞게]는 필요에 따라 비율을 조정하면서 가장 긴 면을 기준으로 대상 크기에 맞게 조정합니다.

디터레이스 소스 비디오 각 인터레이스 비디오 프레임에서 두 필드의 인터레이스를 제거합니다.

- [이미지 죄적화](#)
- [이미지 스택\(Photoshop Extended\)](#)
- [비디오 푸터지 해석\(Photoshop Extended\)](#)

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

비디오 및 애니메이션 개요

Photoshop Extended의 비디오 레이어 정보

지원되는 비디오 및 이미지 시퀀스 형식

애니메이션 패널 개요

애니메이션 모드 전환

타임라인 재생 시간 및 프레임 속도 지정

참고: Photoshop CC 이전 버전의 Photoshop에서는 Photoshop Extended가 있는 경우에만 이 문서에서 설명한 일부 기능이 사용 가능할 수 있습니다. Photoshop CC에는 별도의 Extended 제공 기능이 없습니다. Photoshop Extended의 모든 기능은 Photoshop CC의 일부입니다.

비디오 레이어 정보

[맨 위로](#)

Photoshop을 사용하여 비디오 및 이미지 시퀀스 파일의 개별 프레임을 편집할 수 있습니다. Photoshop 도구를 사용하여 비디오를 편집하고 페인트할 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.

 비디오 레이어 작업에 관한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0027_kr을 참조하십시오.

참고: 비디오 파일에서는 오디오가 아닌 시각적 이미지만 작업할 수 있습니다.

Photoshop에서 비디오 파일이나 이미지 시퀀스를 열면 프레임이 비디오 레이어에 포함됩니다. [레이어] 패널에서 비디오 레이어는 필름 스트립 아이콘 으로 구분할 수 있습니다. 비디오 레이어에서는 [브러시 도구]와 [도장 도구]를 사용하여 개별 프레임을 페인트하거나 복제할 수 있습니다. 일반 레이어를 가지고 작업하는 것과 마찬가지로 원하는 항목을 선택하거나 마스크를 적용하여 프레임의 특정 영역만 편집할 수 있습니다. [애니메이션] 패널([창] > [애니메이션])에서 타임라인 모드를 사용하여 프레임들을 살펴봅니다.

참고: 비디오 레이어는 [애니메이션] 패널이 프레임 모드일 때에는 사용할 수 없습니다.

비디오 레이어도 일반 레이어와 마찬가지로 혼합 모드, 불투명도, 위치 및 레이어 스타일을 조정하여 작업합니다. [레이어] 패널에서 비디오 레이어를 그룹화할 수도 있습니다. 조정 레이어를 사용하면 레이어 손실 없이 비디오 레이어의 색상 및 색조를 조정할 수 있습니다.

별도의 레이어에서 프레임을 편집하려면 빈 비디오 레이어를 사용하면 됩니다. 빈 비디오 레이어를 사용해도 손으로 그린 애니메이션을 만들 수 있습니다.

참고: 비디오 레이어는 원본 파일을 참조하므로 비디오 레이어를 편집해도 원본 비디오 또는 이미지 시퀀스 파일은 변경되지 않습니다. 원본 파일에 대한 링크를 유지하려면 원본 파일이 PSD 파일을 기준으로 같은 위치에 남아 있는지 확인합니다. 자세한 내용은 [비디오 레이어의 푸터지 바꾸기](#)를 참조하십시오.

지원되는 비디오 및 이미지 시퀀스 형식

[맨 위로](#)

다음과 같은 형식의 비디오 파일 및 이미지 시퀀스를 열 수 있습니다.

QuickTime 비디오 형식

- MPEG-1(.mpg 또는 .mpeg)
- MPEG-4(.mp4 또는 .m4v)
- MOV
- AVI
- 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 플러그인을 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

애니메이션 패널 개요

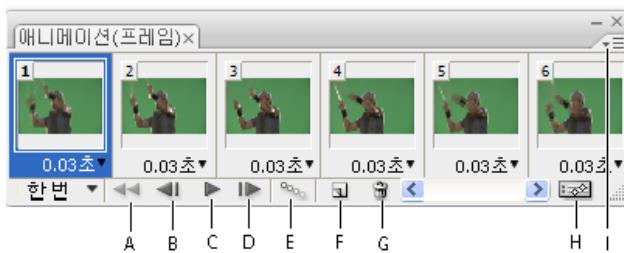
[맨 위로](#)

 [애니메이션] 패널에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0023_kr을 참조하십시오.

애니메이션이란 시간의 경과에 따라 연속적으로 표시되는 이미지 또는 프레임의 시퀀스입니다. 각 프레임은 이전 프레임과 약간씩 다르기 때문에 여러 프레임을 연속으로 빠르게 보면 마치 이미지가 움직이고 변하는 것처럼 보입니다.

Photoshop 표준 버전 이하에서 [애니메이션] 패널([창] > [애니메이션])은 프레임 모드로 나타나며 각 프레임의 축소판을 애니메이션에 표시합니다. 패널 아래쪽에 있는 도구를 사용하여 프레임들을 살펴보고, 루프 옵션을 설정하고, 프레임을 삭제 및 추가하고, 애니메이션을 미리 볼 수 있습니다.

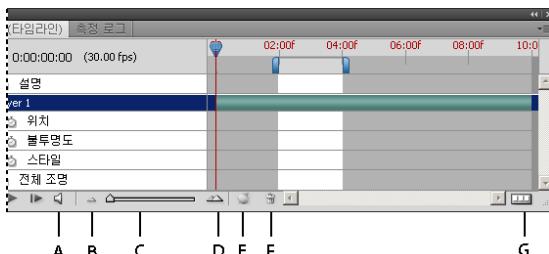
[애니메이션] 패널 메뉴에는 프레임이나 타임라인 재생 시간을 편집하고 패널 표시를 구성할 수 있는 추가 명령이 포함되어 있습니다. 사용할 수 있는 명령을 보려면 패널 메뉴 아이콘을 클릭합니다.



애니메이션 패널(프레임 모드)

A. 첫 프레임 선택 B. 이전 프레임 선택 C. 애니메이션 재생 D. 다음 프레임 선택 E. 애니메이션 프레임 트윈 처리 F. 선택한 프레임 복제 G. 선택한 프레임 삭제 H. 타임라인 모드로 전환 I. 애니메이션 패널 메뉴

[애니메이션] 패널을 프레임 모드나 타임라인 모드로 사용할 수 있습니다. 타임라인 모드에서는 문서 레이어의 프레임 재생 시간 및 애니메이션 속성이 표시됩니다. 패널 아래쪽에 있는 도구를 사용하여 프레임들을 살펴보고, 시간 표시를 확대/축소하고, 어니언 스킨 모드를 전환하고, 키프레임을 삭제하고, 비디오를 미리 볼 수 있습니다. 타임라인 자체에 있는 제어로는 레이어의 프레임 재생 시간을 조정하고, 레이어 속성의 키프레임을 설정하고, 비디오 섹션을 작업 영역으로 지정할 수 있습니다.



애니메이션 패널(타임라인 모드)

A. 오디오 재생 사용 B. 축소 C. 확대/축소 슬라이더 D. 확대 E. 어니언 스킨 켜기/끄기 F. 키프레임 삭제 G. 프레임 애니메이션으로 변환

타임라인 모드에서는 [애니메이션] 패널이 Photoshop 문서의 각 레이어(배경 레이어 제외)를 표시하고 [레이어] 패널과 동기화됩니다. 따라서 레이어가 추가, 삭제, 그룹화, 복제되거나 이름이 바뀌거나 색상이 지정될 때마다 변경 내용이 두 패널에서 모두 업데이트됩니다.

참고: 애니메이션 레이어를 고급 개체로 그룹화하면 [애니메이션] 패널의 애니메이션 정보가 고급 개체에 저장됩니다. 고급 개체 정보도 참조하십시오.

프레임 모드 제어

프레임 모드에서는 [애니메이션] 패널에 다음과 같은 제어가 포함됩니다.

루프 옵션 애니메이션을 애니메이션 GIF 파일로 내보낼 때 재생할 횟수를 설정합니다.

프레임 지연 시간 재생 중 프레임 재생 시간을 설정합니다.

애니메이션 프레임 트위 

새 프레임에 레이어 속성이 고르게 적용되도록 보간하면서 기존의 두 프레임 사이에 여러 프레임을 추가합니다.

선택한 프레임 복제 

[애니메이션] 패널에서 선택한 프레임을 복제하여 애니메이션에 프레임을 추가합니다.

타임라인 애니메이션으로 변환 

키프레임을 사용하여 프레임 애니메이션을 타임라인 애니메이션으로 변환하여 레이어 속성을 애니메이션으로 저장합니다.

타임라인 모드 컨트롤

타임라인 모드에서는 [애니메이션] 패널에 다음과 같은 기능과 제어가 포함됩니다.

캐쉬 프레임 표시기 재생을 위해 캐ッシュ된 프레임을 나타내는 녹색 막대를 표시합니다.

설명 트랙 패널 메뉴에서 [타임라인 설명 편집]을 선택하여 현재 시간에 텍스트 설명을 삽입합니다. 설명이 설명 트랙에 아이콘 으로 나타납니다. 포인터를 이러한 아이콘 위로 이동하면 설명이 도구 설명으로 표시됩니다. 이러한 아이콘을 두 번 클릭하여 설명을 수정합니다. 특정 설명에서 다음 설명으로 이동하려면 [설명 트랙] 왼쪽 끝에 있는 [이전으로 이동]◀ 또는 [다음으로 이동]▶ 단추를 클릭합니다.

 시간, 프레임 번호 및 각 설명의 텍스트를 나열하는 HTML 파일을 만들려면 패널 메뉴에서 [타임라인 설명 내보내기]를 선택합니다.

프레임 애니메이션으로 변환 키프레임을 사용하여 타임라인 애니메이션을 프레임 애니메이션으로 변환합니다.

시간 코드 또는 프레임 번호 표시 패널 옵션에 따라 현재 프레임의 시간 코드 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 키프레임을 표시합니다.

키프레임 내비게이터 

트랙 레이블 왼쪽의 화살표 단추를 클릭하여 현재 시간 표시기를 현재 위치에서 이전 또는 다음 키프레임으로 이동합니다. 현재 시간에서 키프레임을 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 프레임에 대한 재생 시간 막대를 표시합니다. 변경된 프레임으로 이동하려면 트랙 레이블 왼쪽에 있는 키프레임 내비게이터를 사용합니다.

시간 눈금자 문서의 재생 시간과 프레임 속도에 따라 재생 시간 또는 프레임 수를 가로로 측정합니다. [패널] 메뉴에서 [문서 설정]을 선택하여 재생 시간이나 프레임 속도를 변경합니다. 눈금 표시와 숫자는 자를 따라 나타나며 타임라인의 확대/축소 설정에 따라 간격이 변합니다.

시간 변경 가능 초기화 

레이어 속성의 키 프레임 기능을 활성화하거나 비활성화합니다. 키프레임을 삽입하고 레이어 속성에서 키프레임 기능을 활성화하려면 이 옵션을 선택합니다. 모든 키프레임을 제거하고 레이어 속성에서 키프레임 기능을 비활성화하려면 이 옵션의 선택을 해제합니다.

애니메이션 패널 메뉴 키프레임, 레이어, 패널 모양, 어니언 스킨 및 문서 설정에 영향을 주는 기능을 포함합니다.

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] 패널에서는 각 프레임 또는 레이어를 나타내는 축소판의 크기를 변경할 수 있습니다.

1. [애니메이션] 패널 메뉴에서 [패널 옵션]을 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 크기 옵션을 선택합니다.
 - 타임라인 모드의 경우 레이어 이름만 표시하려면 [없음]을 선택합니다.

타임라인 단위 전환

[애니메이션] 패널 타임라인을 프레임 번호나 시간 코드 단위로 표시할 수 있습니다.

- 표시할 단위를 선택하려면 [애니메이션] 패널 메뉴에서 [패널 옵션]을 선택하고 [프레임 번호] 또는 [시간 코드]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

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.

타임라인에서 레이어 표시 또는 숨기기

모든 문서 레이어는 기본적으로 타임라인에 표시됩니다. 레이어 하위 세트만 표시하려면 먼저 즐겨찾는 레이어로 설정합니다.

1. 타임라인 모드의 [애니메이션] 패널에서 하나 이상의 레이어를 선택한 다음 [애니메이션] 패널 메뉴에서 [표시] > [즐겨찾는 레이어 설정]을 선택합니다.
2. 표시할 레이어를 지정하려면 [애니메이션] 패널 메뉴에서 [표시]를 선택한 다음 [모든 레이어] 또는 [즐겨찾는 레이어]를 선택합니다.

타임라인 탐색

- 타임라인 모드의 [애니메이션] 패널에서 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] 패널에서 재생 제어를 사용합니다.
 - [애니메이션] 패널 메뉴에서 [이동]을 선택한 다음 타임라인 옵션을 선택합니다.

애니메이션 모드 전환

[맨 위로](#)

Photoshop Extended에서는 [애니메이션] 패널을 프레임 또는 타임라인 애니메이션 모드로 사용할 수 있습니다. 프레임 모드에서는 개별 프레임을 각각 표시하며, 각각의 재생 시간과 레이어 속성을 고유하게 설정할 수 있습니다. 타임라인 모드에서는 프레임을 연속 타임라인으로 표시하며, 키프레임을 사용하여 속성을 애니메이션하고 비디오 레이어를 재생할 수 있습니다.

애니메이션을 시작하기 전에 모드를 선택하는 것이 좋습니다. 그러나 열린 문서에서 애니메이션 모드를 전환하면 프레임 애니메이션이 타임라인 애니메이션으로 또는 그 반대로 변환됩니다.

참고: 타임라인 애니메이션을 프레임 애니메이션으로 변환하면 보간된 일부 키프레임이 손실될 수 있지만 애니메이션 모양은 변경되지 않습니다.

- [애니메이션] 패널에서 다음을 수행하십시오.
 - [프레임 애니메이션으로 변환] 아이콘 을 클릭합니다.
 - [타임라인 애니메이션으로 변환] 아이콘 을 클릭합니다.
 - [애니메이션] 패널 메뉴에서 [프레임 애니메이션으로 변환]이나 [타임라인으로 변환]을 선택합니다.

타임라인 재생 시간 및 프레임 속도 지정

[맨 위로](#)

타임라인 모드에서 작업하면 비디오나 애니메이션을 포함하고 있는 문서의 재생 시간과 프레임 속도를 지정할 수 있습니다. 재생 시간은 비디오 클립의 전체 시간 길이 즉, 지정하는 첫 번째 프레임에서 마지막 프레임까지의 시간입니다. 프레임 속도, 다시 말해 초당 프레임 수(fps)는 일반적으로 생성된 출력 유형에 의해 결정됩니다. 예를 들어, NTSC 비디오는 프레임 속도가 29.97fps, PAL 비디오는 프레임 속도가 25fps, 그리고 영화 필름은 프레임 속도가 24fps입니다. 방송 시스템에 따라 DVD 비디오의 프레임 속도는 NTSC 비디오나 PAL 비디오와 같을 수도 있고 23.976이 될 수도 있습니다. CD-ROM이나 웹용 비디오는 일반적으로 프레임 속도가 10-15fps입니다.

새 문서를 만들 경우 기본 타임라인 재생 시간은 10초입니다. 프레임 속도는 선택하는 문서 사전 설정에 따라 다릅니다. 국제 용지와 같이 비디오 사전 설정이 아닌 경우 기본 비율은 30fps입니다. 비디오 사전 설정의 경우 비율은 25fps(PAL) 및 29.97fps(NTSC)입니다.

1. [애니메이션] 패널 메뉴에서 [문서 설정]을 선택합니다.
2. [재생 시간] 및 [프레임 속도] 값을 입력하거나 선택합니다.

참고: 기존 비디오 또는 애니메이션의 재생 시간을 줄이면 문서 끝에서부터 프레임 및 키프레임(있는 경우)을 재단하는 효과를 얻을 수 있습니다.

- [비디오용 이미지 만들기](#)
- [비디오 액션 불러오기](#)
- [조정 및 칠 레이어](#)
- [미리 볼 타임라인 영역 설정](#)
- [타임라인 모드 비디오 이해하기](#)

필터 및 효과

[흐림 효과 갤러리 개요](#)

Kelby(2012년 5월 7일)

비디오 자습서

전용 흐림 효과 작업 영역에서 빠르고 창의적인 제어

[새로운 3부 흐림 효과 갤러리 사용](#)

[Lynda.com](#)(2012년 5월 7일)

비디오 자습서

정확하게 배치된 흐림 효과로 초점을 맞춥니다.

이 페이지에서 연결된 일부 내용은 영어로만 제공됩니다.

필터 효과 참조 | CC, CS6

16비트/채널 및 32비트/채널 문서를 지원하는 필터 목록

예술 효과 필터

흐림 효과 필터

브러시 획 필터

왜곡 필터

노이즈 필터

픽셀화 필터

렌더 필터

선명 효과 필터

스케치 필터

스타일화 필터

텍스처 필터

비디오 필터

기타 필터

Digimarc 필터

소실점

참고: 일부 필터 사용에 대한 자세한 내용은 다른 섹션을 참조하십시오. Adobe 도움말에서 선명, 흐림, 렌즈 교정, 렌즈 흐림, 노이즈 감소, 픽셀 유동화 및 소실점 필터에 대한 정보를 검색합니다.

[맨 위로](#)

16비트/채널 및 32비트/채널 문서를 지원하는 필터 목록

다음 필터는 16비트/채널 및 32비트/채널 문서를 지원합니다.

- 모든 흐림 효과 필터(렌즈 흐림 효과 및 고급 흐림 효과 제외)
- 모든 왜곡 필터
- 노이즈 > 노이즈 추가 필터
- 모든 픽셀화 필터
- 모든 렌더 필터(조명 효과 제외)
- 모든 선명 효과 필터(가장자리 선명하게 제외)
- 필터 > 스타일화 아래에 있는 다음 필터:
 - 확산
 - 엠보스
 - 윤곽선 추적
- 모든 비디오 필터
- 필터 > 기타 아래에 있는 모든 필터

[맨 위로](#)

예술 효과 필터

[예술 효과] 하위 메뉴의 필터를 사용하면 미술 프로젝트나 상업적인 프로젝트에 회화적이고 예술적인 효과를 적용할 수 있습니다. 예를 들어, 콜라주나 타이포그라피에는 [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. 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.

브러시 유화와 수채화 중간의 드라이 브러시 기법을 사용하여 이미지 가장자리를 페인팅합니다. 이 필터를 적용하면 색상 범위가 일반 색상 영역으로 줄어들기 때문에 이미지를 단순화할 수 있습니다.

필름 그레이 이미지의 어두운 영역 색조와 중간 영역 색조에 고른 패턴을 적용하며, 이미지의 더 밝은 영역에는 더욱 고르고 더욱 채도가 높은 패턴이 추가됩니다. 이 필터는 혼합물에서 벤딩 현상을 없애고 다양한 소스의 요소들을 시각적으로 통합하는 데 유용합니다.

프레스코 짧고 둥글게, 신속히 바르는 방법을 사용하여 이미지를 거칠게 칠합니다.

네온광 이미지의 개체에 다양한 종류의 광선을 추가합니다. 이 필터는 모양을 부드럽게 하면서 이미지에 색을 입히는 데 유용합니다. 광선 색상을 선택하려면 광선 상자를 클릭하고 [색상 피커]에서 색상을 선택합니다.

페인트 바르기 1부터 50까지 다양한 브러시 크기와 유형을 선택하여 회화적인 효과를 낼 수 있습니다. 브러시 유형에는 [단순하게], [밝고 거칠게], [어둡고 거칠게], [선명하게], [흐리게], [밝게] 등이 있습니다.

팔레트 나이프 이미지의 세부 묘사를 줄여 그 아래의 텍스처가 나타나도록 얇게 페인팅한 캔버스와 같은 효과를냅니다.

비닐랩 반짝거리는 비닐로 이미지를 코팅하고 표면의 세부 묘사를 두드러지게 합니다.

포스터 가장자리 사전 설정해 둔 포스트화 옵션에 따라 이미지에서 색상 수를 줄이고 포스터화합니다. 그런 다음 이미지 가장자리를 찾아내서 검정선을 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 획을 그린 것처럼 보이게 합니다. 밝은 색상 영역에서는 텍스처가 거의 없어 분필이 두껍게 나타나지만, 어두운 영역에서는 텍스처를 나타내기 위해 분필을 벗겨낸 것처럼 보입니다.

문지르기 효과 대각선을 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 흠틀고 적신 중간 브러시를 사용하여 수채화 스타일로 이미지를 칠합니다. 이 필터를 사용하면 가장자리에서 뚜렷한 색조 변화가 일어나는 영역의 채도가 증가합니다.

[맨 위로](#)

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] 패널에서 [투명 픽셀 잠그기] 옵션을 해제해야 합니다.

평균 이미지나 선택 영역의 평균 색상을 찾은 후 이 색상으로 이미지나 선택 영역을 칠해 매끄러운 모습을 만들어냅니다. 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.

가우스 흐림 조정할 수 있는 양만큼 재빨리 선택 영역을 흐립니다. 가우스은 Photoshop이 픽셀에 가중 평균을 적용할 때 생성되는 종 모양의 곡선입니다. 가우스 흐림 필터를 적용하면 낮은 빈도 수의 세부 묘사를 추가하여 흐릿한 효과를 낼 수 있습니다.

참고: [가우스 흐림 효과], [상자 흐림 효과], [동작 흐림 효과] 또는 [모양 흐림 효과]가 선택한 이미지 영역에 적용된 경우 선택 영역의 가장자리 부근에 예기치 않은 시각 효과가 발생할 수 있습니다. 이러한 흐림 효과 필터에서 선택 영역 외부에 있는 이미지 데이터를 사용하여 선택 영역 내부에 새로운 흐림 효과 픽셀을 만들기 때문입니다. 예를 들어 선택 영역이 흐리게 표시할 배경 영역인데 전경은 선명하게 유지하려는 경우 흐린 배경 영역의 가장자리가 전경의 색상으로 오염되어 전경 주위의 윤곽선이 흐리고 번져 보일 수 있습니다. 그런 경우 이 문제를 방지하려면 [고급 흐림 효과] 또는 [렌즈 흐림 효과]를 사용합니다.

렌즈 흐림 효과 이미지에 흐림 효과를 추가하여 필드 깊이가 더 좁아지는 효과를 만듭니다. 이로 인해, 이미지의 일부 개체에만 초점이 맞게 되고 다른 영역은 흐리게 표시됩니다. 렌즈 흐림 효과 추가를 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 개체의 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 효과를냅니다. [회전]을 선택하여 동심 원의 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.

[맨 위로](#)

브러시 획 필터

[예술 효과] 필터처럼 [브러시 획] 필터는 다양한 브러시와 잉크 획 효과를 사용하여 이미지에 회화적인 효과를 줍니다. 입자, 페인트, 노이즈, 가장자리 세부 묘사 또는 텍스처를 이미지에 추가하는 필터도 있습니다. [브러시 획] 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 획 대각선 획을 사용하여 이미지를 다시 페인트하며, 더 밝은 영역과 더 어두운 영역이 반대 방향의 획으로 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 획 이미지의 어두운 영역은 짙고 촘촘한 어두운 획으로 페인트하고, 밝은 영역은 길고 흰 획으로 페인팅합니다.

잉크 윤곽선 잉크와 펜 스타일을 사용하여 원본 세부 묘사 위에 정밀한 선으로 이미지를 다시 그립니다.

뿌리기 에어브러시로 뿌리는 효과를 복제합니다. 옵션들의 값을 증가시킬수록 전체적으로 단순한 효과를 얻을 수 있습니다.

스프레이 획 이미지의 두드러진 색상을 사용하여 스프레이 효과를 내는 각진 획으로 이미지를 다시 페인팅합니다.

수목화 한지 위에 흠뻑 적신 브러시로 그리듯이 일본식 스타일로 이미지를 페인팅합니다. [수미-예] 필터는 진한 검정색을 사용하여 부드럽고 흐린 가장자리를 만들어냅니다.

[맨 위로](#)

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 웹더링합니다. 이 필터는 선택 영역 중심으로부터 바깥쪽으로 서서히 희미해지는 광선의 빛에 뿐영게 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 서로 다른 유형의 유리를 통해 보는 것처럼 이미지를 나타냅니다. 유리 효과를 선택하거나 유리 표면을 Photoshop 파일로 만들어 적용할 수 있습니다. 비율, 왜곡 및 매끄러움 설정을 조정할 수 있습니다. 파일을 사용하여 표면 조정을 할 경우에는 [변위] 필터의 지침을 따르십시오.

바다 물결 이미지 표면에 임의의 간격으로 잔물결을 추가하여 이미지가 수면 아래에 있는 것처럼 보이게 합니다.

핀치 선택 영역 양쪽을 누릅니다. 100%까지의 양수 값을 선택 영역을 중심 방향으로 움직이고 100%까지의 음수 값을 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. 좀 더 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 개체에 3D 효과를 줍니다.

돌리기 가장자리보다 중심에서 좀더 급격하게 소용돌이 모양이 생기도록 선택 영역을 회전시킵니다. 각도를 지정하여 돌리기 패턴을 만듭니다.

파형 [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])이 포함되어 있습니다. [임의화] 옵션은 임의의 값을 적용하여, 왜곡되지 않은 영역을 정의할 수도 있습니다.

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 선

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 철에서 밴딩을 감소시키고 재순질을 많이 한 영역에 좀 더 사실적인 느낌을 줄 수 있습니다. 노이즈 분포 옵션에는 [균일]과 [가우스]가 있습니다. [균일] 옵션을 선택하면 0과 지정된 값의 양수 또는 음수 사이에 있는 임의의 수를 사용하여 노이즈 색상 값을 분포시켜 좀 더 미묘한 변화 효과를 만들 수 있습니다. [가우스]를 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.

먼지와 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. [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. 이미지 노이즈 및 JPEG 가공물 감소를 참조하십시오.

픽셀화 필터

픽셀화 하위 메뉴에 있는 필터는 셀에서 비슷한 색상 값의 픽셀을 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. [색상 하프톤 필터 적용](#)을 참조하십시오.

수정화 픽셀을 단색의 사각형으로 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 오프셋합니다.

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 캔버스 영역으로 배경 색을 사용합니다.

렌더 필터

[렌더] 필터는 3D 모양, 구름 패턴, 굴절 패턴 및 이미지에서 시뮬레이션된 빛의 반사 패턴을 만듭니다. 또한 3D 공간에서 개체를 조정하고, 3D 개체(육면체, 구형, 원통형)를 만들고, 회색 음영 파일에서 텍스처 칠을 만들어 3D 조명 효과를냅니다.

구름 효과 1 전경색과 배경색 사이에서 변화하는 임의의 값을 사용하여 부드러운 구름 패턴을 생성합니다. 좀 더 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 춤춤하지 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 그레이디언트 맵 조정 레이어를 추가해 봅니다.

렌즈 플레이 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. 조명 효과 추가를 참조하십시오.

참고: 64비트 버전의 Mac OS에서는 [조명 효과]를 사용할 수 없습니다.

[맨 위로](#)

선명 효과 필터

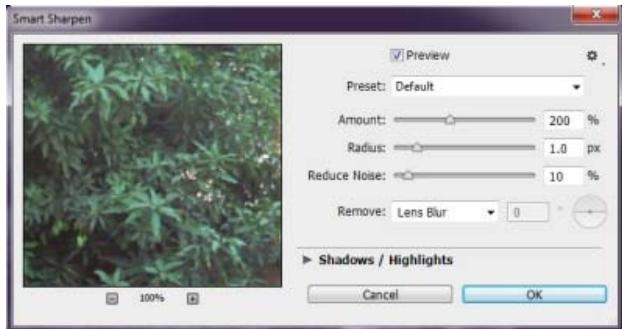
[선명 효과] 필터는 인접 픽셀의 대비를 증가시켜 희미한 이미지를 선명하게 합니다.

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. 따로 정해 둔 선명 효과 필터가 없는 경우에는 선명 효과에 이 방법을 사용하는 것이 좋습니다. 고급 선명 효과를 사용하여 선명하게 하기를 참조하십시오. Photoshop CC에서 향상된 고급 선명 효과 필터는 노이즈와 후광 효과를 최소화하는 응용 선명 효과 기술을 통해 고품질의 결과를 만들 수 있게 해줍니다. 이 필터의 능률적인 UI 디자인은 대상으로 삼은 선명 효과용으로 최적화된 컨트롤을 제공합니다. 빠른 조정 및 고급 컨트롤용 슬라이더를 사용하여 결과를 미세 조정할 수 있습니다.

Photoshop CC의 고급 선명 효과는 CMYK를 지원합니다. 또한, 임의 채널을 선명하게 할 수도 있습니다. 예를 들어, 파랑 채널, 녹색 채널 또는 알파 채널만을 선명하게 하도록 선택할 수 있습니다.



(Photoshop CC) 향상된 고급 선명 효과 필터 UI

다음은 Photoshop CC에서 이미지 선명하게 하기 위해 권장되는 접근 방식입니다.

1. 우선, 양을 높은 값으로 설정합니다.
2. 반경 값을 후광 효과가 나타날 때까지 늘립니다.
3. 후광 효과가 사라질 때까지 반경을 줄입니다. 최적의 반경 값에 도달했습니다.
4. 이제, 양 값을 필요한 만큼 줄입니다.
5. 이미지에 있는 노이즈가 이미지를 선명하게 하기 전과 유사하게 보이도록 노이즈 감소 슬라이더를 조정 합니다. 노이즈를 너무 많이 줄이면 인조 같아 보일 수 있습니다. 양 값이 클수록 노이즈를 많이 줄여야 합니다.

[맨 위로](#)

스케치 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 굽게 그려지고 중간 색조는 대각선으로 그려집니다. 목탄은 전경색으로, 용지 색상은 배경색으로 처리됩니다.

크롬 이미지를 그림처럼 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 획을 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 시뮬레이션합니다.

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 이멸전의 조절된 축소와 왜곡을 시뮬레이션하여 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 개체에 특히 유용합니다.

물 종이 얼룩덜룩하게 발라 섬유질의 축축한 종이 위에 페인팅하여 물감이 흐르고 섞인 것처럼 보이게 합니다.

[맨 위로](#)

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 놀려진 것처럼 보이도록 합니다. 이 필터에는 엠보싱 각도(표면을 오목하게 하는 -360° 에서부터 표면을 볼록하게 하는 $+360^{\circ}$ 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. [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 오프셋을 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. [윤곽선 추적 필터 적용](#)을 참조하십시오.

바람 이미지에 가는 가로선들을 배치하여 바람에 날리는 효과를 만듭니다. [방법] 옵션에는 [바람], 좀 더 강한 바람 효과를 내는 [강풍] 및 이미지에서 바람의 방향이 급격히 변화하면서 가로선 방향이 상쇄되는 [돌풍]이 있습니다.

[맨 위로](#)

텍스처 필터

[텍스처] 필터를 사용하면 이미지에 깊이 또는 실재감을 주는 효과를 시뮬레이션하거나 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 대조], [확대], [점각], [수평], [수직], [반점]과 같은 다양한 유형의 그레인을 시뮬레이션하여 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.

이어붙이기 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 셀로 이미지를 다시 페인팅합니다.

텍스처화 선택하거나 작성해 둔 텍스처를 이미지에 적용합니다.

[맨 위로](#)

비디오 필터

[비디오] 하위 메뉴에는 [인터레이스 제거] 필터와 [NTSC 색상] 필터가 있습니다.

인터레이스 제거 비디오 이미지에서 홀수 또는 짹수 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 변지지 않게 하기 위해 색상 영역을 텔레비전에서 재현할 수 있는 영역으로 제한합니다.

[맨 위로](#)

기타 필터

[기타] 하위 메뉴에 있는 필터를 사용하면 자신만의 필터를 만들고, 이 필터를 사용하여 마스크를 수정하고, 이미지 내의 선택 영역에 오프셋 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. [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 [가우스 흐림 효과] 필터와 반대의 효과가 나타납니다. [한계값] 명령을 사용하거나 이미지를 [비트맵] 모드로 변환하려면 [하이 패스] 필터를 연속된 이미지에 적용하는 것이 좋습니다. 또한 이 필터는 스캔 이미지로부터 선 이미지나 넓은 흑백 영역을 추출할 때도 유용합니다.

최대값 및 최소값 [최대값] 및 [최소값] 필터는 마스크 수정에 유용합니다. [최대값] 필터는 흰색 영역을 확장하고 검정 영역을 줄여 스프레드(팽창) 효과를냅니다. [최소값] 필터는 흰색 영역을 줄이고 검정 영역을 확장하여 경계 감소(쇠퇴) 효과를냅니다. [중간값] 필터와 같이 [최대값] 및 [최소값] 필터는 선택된 픽셀에서 작동합니다. [최대값]과 [최소값] 필터는 지정된 반경 내에서 현재 픽셀의 명도 값을 주변 픽셀의 가장 크거나 가장 작은 명도 값으로 대체합니다.

이러한 필터, 특히 반경이 더 큰 필터는 이미지 윤곽선에서 모퉁이 또는 곡선을 승격시키는 경향이 있습니다. Photoshop CC에서는 [유지] 메뉴에서 선택하여 반경 값을 지정할 때 방형이나 원형율을 지정할 수 있습니다.



(Photoshop CC) 방형 또는 원형을 유지

오프셋 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.

[맨 위로](#)

Digimarc 필터

Digimarc 필터는 저작권 관련 정보를 저장하기 위해 이미지에 디지털 방식의 워터마크를 포함시킵니다.

참고: Digimarc 플러그인을 실행하려면 32비트 운영 체제가 필요합니다. Digimarc 플러그인은 64비트 버전의 Windows 및 Mac OS에서는 지원되지 않습니다.

[맨 위로](#)

소실점

[소실점] 기능을 사용하면 빌딩이나 직사각형 개체의 면 등과 같은 원근감이 있는 평면이 포함된 이미지를 편집할 때 정확한 원근이 유지됩니다.

Adobe는 다음 사항도 권장합니다.

- [디지털 저작권 정보 추가](#)
- [소실점에서 작업](#)

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

조명 효과 추가 | CC, CS6

조명 효과 필터 적용

전문가 의견: 조명 효과 자습서

조명 효과 유형

미리 보기 창에서 점 광원 조정

미리 보기 창에서 무한 조명 조정

미리 보기 창에서 스팟 광원 조정

조명 효과 사전 설정

조명 추가 또는 삭제

조명 효과 사전 설정 만들기, 저장 또는 삭제

텍스처 채널 적용

조명 효과 필터 적용

맨 위로

[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 Photoshop CC에서 8비트 RGB 이미지에만 작동합니다. 조명 효과를 사용하기 위해 지원되는 비디오 카드가 있어야 합니다. 자세한 내용은 이 [FAQ](#)를 참조하십시오.

1. [필터] > [렌더] > [조명 효과]를 선택합니다.

2. 원쪽 상단에 있는 [사전 설정] 메뉴에서 스타일을 선택합니다.

3. 미리 보기 창에서 조정할 개별 조명을 선택합니다. 그런 다음 [속성] 패널의 상위 영역에서 다음 작업을 수행합니다.

- 맨 위 메뉴에서 조명 유형(스팟, 무한 또는 점)을 선택합니다.
- 색상, 강도 및 핫스팟 크기를 조정합니다.

 조명을 복제하려면, Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 미리 보기 상자 내에서 조명을 드래그합니다.

4. [속성] 패널의 하위 영역에서 다음 옵션을 사용하여 전체 조명 세트를 조정합니다.

색상화 전체 조명의 색조를 조정하려면 클릭합니다.

노출 밝은 영역 및 어두운 영역 세부 묘사를 제어합니다.

광택 조명을 반사하는 평면을 결정합니다.

금속 조명 또는 조명에 반사되는 개체 중 어느 쪽을 반사할 것인지 지정할 수 있습니다.

주변광 조명을 햇빛이나 형광빛과 같은 실내의 다른 빛과 혼합한 것처럼 확산시킵니다. 광원만 사용하려면 100을 선택하고 광원을 제거하려면 -100을 선택합니다.

텍스처 텍스처 채널을 적용합니다.

전문가 의견: 조명 효과 자습서

맨 위로

전용 조명 효과 작업 영역을 빠르게 익힙니다. 이 [Dan Moughamian의 자습서](#)는 단계별 소개를 제공합니다.

또한 이 [Matt Kloskowski의 CS6 조명 효과](#) 개요 비디오를 참조하십시오.

조명 효과 유형

맨 위로

다음과 같은 여러 가지 조명 유형을 선택할 수 있습니다.

점 전구와 같이 이미지 바로 위에서 모든 방향으로 빛을 비춥니다.

무한 태양과 같이 전체 평면에 빛을 비춥니다.

스팟 타원형의 광선을 비춥니다. 미리 보기 창의 선은 조명의 방향과 각도를 정의하고 핸들은 타원의 가장자리를 정의합니다.

미리 보기 창에서 점 광원 조정

[맨 위로](#)

1. [속성] 패널의 맨 위 메뉴에서 [점]을 선택합니다.
 2. 미리 보기 창에서 조명을 조정합니다.
 - 조명을 이동하려면 캔버스의 어디든지 드래그하십시오.
 - 광속(더 가깝게 또는 더 멀리 이동하는 빛의 반사)을 변경하려면 중심에서 [강도] 링의 흰색 부분을 드래그하십시오.
-  [강도] 값 100이 가장 밝고 보통 조명은 약 50이고, 음수 강도는 빛에서 멀어지고, -100 강도는 빛이 없습니다.

미리 보기 창에서 무한 조명 조정

[맨 위로](#)

1. [속성] 패널의 맨 위 메뉴에서 [무한]을 선택합니다.
2. 조명을 조정합니다.
 - 방향을 바꾸려면 선 끝에 있는 핸들을 드래그합니다.
 - 밝기를 변경하려면 조명 제어의 가운데에 있는 [강도] 링의 흰색 부분을 드래그합니다.

미리 보기 창에서 스팟 광원 조정

[맨 위로](#)

1. [속성] 패널의 맨 위에서 [스팟]을 선택합니다.
2. 미리 보기 창에서 조명을 조정합니다.
 - 조명을 이동하려면 외부 타원 내에서 드래그합니다.
 - 조명을 회전하려면 외부 타원 밖으로 드래그합니다.
 - 핫스팟 각도를 변경하려면 내부 타원의 가장자리를 끕니다.
 - 타원을 확장하거나 축소하려면 네 개의 외부 핸들 중 하나를 드래그합니다.
 - 빛으로 채우는 타원 범위를 변경하려면 가운데에 있는 [강도] 링의 흰색 부분을 드래그합니다.

조명 효과 사전 설정

[맨 위로](#)

[조명 효과] 작업 영역의 [사전 설정] 메뉴에 있는 17가지의 조명 스타일을 선택할 수 있으며 [기본값] 설정에 조명을 추가하여 자신만의 사전 설정을 만들 수도 있습니다. [조명 효과] 필터를 사용할 때는 광원이 하나 이상 있어야 합니다. 한 번에 하나의 조명만 편집할 수 있지만 원하는 효과를 만들어내기 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 조도(35)와 넓은 초점(69)의 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

[맨 위로](#)

- [조명 효과] 작업 영역에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 원쪽 상단에서 [조명] 아이콘을 클릭하여 [점], [스팟] 및 [무한] 유형을 추가합니다. 최대 16개의 조명에 대해 원하는 작업을 반복합니다.
- [조명] 패널에서(기본적으로 오른쪽 아래에 있음) 조명을 [휴지통] 아이콘을 드래그하여 조명을 삭제합니다.

조명 효과 사전 설정 만들기, 저장 또는 삭제

[맨 위로](#)

- [조명 효과] 대화 상자에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 사전 설정을 만들려면 [사전 설정] 메뉴에서 [사용자 정의]를 선택하고 [조명] 아이콘을 클릭하여 [점], [스팟] 및 [무한] 유형을 추가합니다. 최대 16개의 조명에 대해 원하는 작업을 반복합니다.
- 사전 설정을 저장하려면, [저장]을 클릭하고 스타일에 이름을 지정한 다음 [확인]을 클릭합니다. 저장된 사전 설정에는 각 조명에 대한 설정이 모두 포함되며, 이미지를 열 때마다 [스타일] 메뉴에 표시됩니다.
- 사전 설정을 삭제하려면 사전 설정을 선택한 다음 [삭제]를 클릭합니다.

텍스처 채널 적용

[맨 위로](#)

조명 효과 작업 영역에서는 텍스처 채널을 통해 범프 맵이라는 회색 음영 이미지를 사용하여 조명 효과를 제어할 수 있습니다. 이미지에 알파 채널로 범프 맵을 추가합니다. 이미지에 알파 채널로 회색 음영 이미지를 추가하거나, 알파 채널을 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 물)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] 작업 영역에서 [속성] 대화 상자의 [텍스처] 메뉴에서 채널을 선택합니다. (사용자가 추가한 알파 채널이나 이미지의 [빨강], [녹색] 또는 [파랑] 채널을 선택합니다.)

3. 텍스처에 변화를 주려면 [평평하게](0)부터 [굴곡 있게](100)까지 [높이] 슬라이더를 드래그합니다.

기타 도움말 항목

- [알파 채널 마스크 만들기 및 편집](#)

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

사진 흐림 효과 갤러리

필드 흐림 효과

조리개 흐림 효과

기울기-이동

흐림 효과

흐림 효과 갤러리 효과를 고급 필터로 적용 | **Creative Cloud**에만 해당

흐림 효과 갤러리를 사용하여 직관적인 On-image 제어를 통해 특별한 세 개의 사진 흐림 효과를 빠르게 생성합니다.

사진에 필드 흐림 효과, 조리개 흐림 효과 또는 기울기-이동 효과를 추가합니다. 각 흐림 효과 도구는 직관적인 오버레이 조절 기능을 제공하여 흐림 효과를 적용 및 조절합니다. 흐림 효과 조정을 완료하면 뿌연 효과 조절을 사용하여 전반적인 흐림 효과 스타일을 지정합니다. **Photoshop**은 흐림 효과 갤러리를 작동할 때 전체 크기의 실시간 미리 보기를 제공합니다.

필터 > 흐림 효과 를 선택한 다음 필드 흐림 효과, 조리개 흐림 효과 또는 기울기-이동 효과를 선택합니다.

기타 흐림 효과에 대한 자세한 내용은 이미지 선명도 및 흐림 효과 조정을 참조하십시오.

💡 M 키를 눌러 이미지에 적용된 흐림 효과 마스크 보기 어두운 영역은 선명한 영역을 나타내는 반면 밝은 영역은 흐린 영역을 나타냅니다.

필드 흐림 효과

맨 위로

필드 흐림 효과를 사용하여 다른 크기의 흐림 효과로 다중 흐림 효과 지점을 정의하여 흐림 효과의 그레이디언트를 만듭니다. 이미지에 다중 편을 추가하고 각 편에 대해 흐림 효과 크기를 지정합니다.

최종 결과는 이미지에 있는 모든 흐림 효과 편이 결합된 효과입니다. 이미지 외부에 편을 추가하여 모서리에 흐림 효과를 적용할 수도 있습니다.

- 필터 > 흐림 효과 > 필드 흐림 효과를 선택합니다.

필드 흐림 효과 편은 이미지 위에 배치됩니다. 이미지를 클릭하여 흐림 효과 편을 추가합니다.

- 편을 클릭하여 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- 흐림 효과 핸들을 드래그하여 흐림 효과를 높이거나 줄입니다. [흐림 효과 도구] 패널을 사용하여 흐림 효과 값을 지정할 수도 있습니다.
- 편을 새로운 위치에 드래그합니다.
- [삭제]를 눌러 제거합니다.



필드 흐림 효과 편

A. 선택하지 않은 흐림 효과 편 B. 선택한 흐림 효과 편

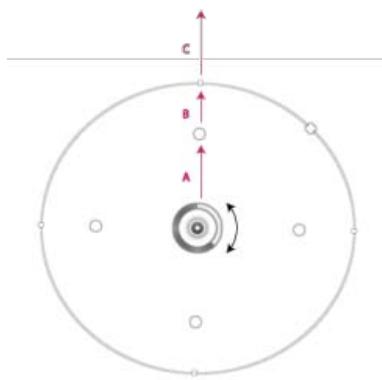
조리개 흐림 효과

맨 위로

조리개 흐림 효과를 사용하여 사용하는 카메라 또는 렌즈에 상관없이 사진에 얇은 깊이 필드 효과를 시뮬레이션합니다. 기존의 카메라 기법을 사용해 서는 거의 불가능한 효과인 다중 초점을 정의할 수도 있습니다.

- 필터 > 흐림 효과 > 조리개 흐림 효과를 선택합니다.

기본적인 조리개 흐림 효과 편은 이미지 위에 배치됩니다. 이미지를 클릭하여 흐림 효과 편을 추가합니다.



A. 선명 효과 영역 **B.** 희미한 효과 영역 **C.** 흐림 효과 영역

2. 이동할 핸들을 드래그하여 다양한 영역을 다시 정의합니다.

3. 흐림 효과 핸들을 드래그하여 흐림 효과를 높이거나 줄입니다. [흐림 효과 도구] 패널을 사용하여 흐림 효과 값을 지정할 수도 있습니다.

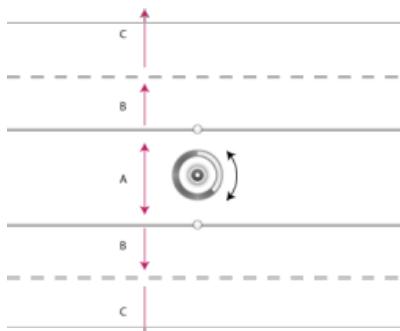
기울기-이동

맨 위로

기울기-이동 효과를 사용하여 기울기-이동 렌즈로 찍은 이미지를 시뮬레이션합니다. 이 흐림 특수 효과는 선명도 영역을 정의한 다음 가장자리에서 점점 흐리게 됩니다. 기울기-이동 효과는 미니어처 개념의 사진을 시뮬레이션하는 데 사용할 수 있습니다.

1. 필터 > 흐림 효과 > 기울기-이동을 선택합니다.

기본적인 기울기-이동 흐림 효과 편은 이미지 위에 배치됩니다. 이미지를 클릭하여 흐림 효과 편을 추가합니다.



A. 선명 효과 영역 **B.** 희미한 효과 영역 **C.** 흐림 효과 영역

2. 흐림 효과 핸들을 드래그하여 흐림 효과를 높이거나 줄입니다. [흐림 효과 도구] 패널을 사용하여 흐림 효과 값을 지정할 수도 있습니다.

3. 다른 영역을 정의하려면 다음을 수행합니다.

- 이동할 선 드래그
- 핸들 드래그 및 회전

기울기-이동에 대한 자세한 내용은 Dan Moughamian의 이 단계별 [텍스트 자습서](#)를 참조하십시오.

흐림 효과

맨 위로

초점이 없거나 흐린 부분의 모양을 제어하여 전반적인 사진을 향상시킬 수 있습니다. 뿐만 아니라 매개 변수를 지정하여 전반적으로 편안한 효과를 줍니다.

흐림 효과 패널에서 다음에 대한 값을 지정합니다.

조명 뿐만 아니라 사진에서 초점이 없거나 흐린 영역을 밝게 합니다..

뿐만 아니라 흰색으로 번지지 않은 밝은 영역에 보다 선명한 색상을 추가합니다..

조명 범위 설정이 영향을 주는 색조 범위를 결정합니다.

흐림 효과 갤러리의 사진 흐림 효과는 이제 고급 개체를 지원하며 비파괴적인 방식으로 고급 필터로서 적용할 수 있습니다. 이 기능은 고급 개체 비디오 레이어도 지원합니다. 흐림 효과 갤러리 효과를 고급 필터로 적용하려면 다음을 수행합니다.

1. [레이어] 패널에서 [고급 개체] 레이어를 선택합니다.
2. [필터] > [흐림 효과]를 선택한 다음 [필드 흐림 효과], [조리개 흐림 효과] 또는 [기울기-이동]을 선택합니다.

다음 링크를 클릭하면 Photoshop 제품 담당 수석 관리자인 Zorana Gee가 [흐림 효과 갤러리 및 픽셀 유동화에 대한 고급 개체 지원](#)에 대해 설명하는 비디오를 볼 수 있습니다.

고급 필터에 대한 자세한 내용은 [고급 필터 적용](#)을 참조하십시오.

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

응용 광각 필터

응용 광각 필터를 사용하여 광각 렌즈 사용 때문에 발생한 렌즈 왜곡을 수정합니다. 파노라마에서 구부러져 보이는 선 또는 어안 및 광각 렌즈로 찍은 사진을 신속하게 똑바로 펼 수 있습니다. 예를 들어, 건물을 광각 렌즈를 사용하여 캡처하면 안쪽으로 기울어진 것처럼 보입니다.

이 필터는 카메라 및 렌즈 모델을 감지하고 렌즈 특성을 사용하여 이미지를 똑바르게 합니다. 다중 제한사항을 추가하여 사진의 다른 부분에 직선을 표시할 수 있습니다. 이 응용 광각 필터 정보를 사용하여 왜곡을 제거합니다.

약간 추가 작업이 필요하지만 카메라 및 렌즈 정보가 없는 이미지에 이 필터를 사용할 수도 있습니다.

나중에 필터 설정을 편집하려는 경우 레이어를 고급 개체로 변환합니다. 레이어를 선택하고 레이어 > 고급 개체 > 고급 개체로 변환을 선택합니다.

초점 거리 렌즈의 초점 거리를 지정합니다. 사진에서 렌즈 정보가 감지되면 이 값이 자동으로 채워집니다.

자르기 계수 값을 지정하여 최종 이미지를 자르는 방법을 결정합니다. 비율과 함께 이 값을 사용하여 필터를 적용하는 동안 도입된 빈 영역을 보완합니다.

1. 필터 > 응용 광각을 선택합니다.

2. 교정 유형을 선택합니다.

어안 어안 렌즈로 유발되는 극단적인 곡률을 교정합니다.

원근 사각 및 카메라 기울기로 유발되는 수렴 선을 교정합니다.

파노라마 Photomerge 파노라마를 교정합니다.

전체 구형 360도 파노라마를 교정합니다. 파노라마는 2:1 종횡비여야 합니다.

자동 적절한 교정을 자동으로 감지합니다.

3. 추가 필터 설정을 지정합니다. 이미지에 렌즈 데이터가 있을 경우 이러한 값을 자동으로 감지되며 일부 옵션은 표시되지 않습니다.

비율 이미지에 맞도록 값을 지정합니다. 이 값을 사용하여 필터를 적용한 후 도입된 빈 영역을 최소화합니다.

초점 거리 렌즈의 초점 거리를 지정합니다. 렌즈 정보가 사진에 감지되면 이 값을 자동으로 채워집니다.

자르기 계수 값을 지정하여 최종 이미지를 자르는 방법을 결정합니다. 이 값을 비율과 함께 사용하여 필터를 적용하는 동안 도입된 빈 영역을 보완합니다.

원본값 이 옵션을 활성화하여 렌즈 프로필에 정의된 값을 사용합니다. 렌즈 정보를 찾지 못하면 이 옵션은 비활성화됩니다.

4. 사진에서 직선을 표시하는 제한사항을 정의합니다.

다음 중 하나를 수행합니다.

- 제한 도구를 선택하고 똑바르게 할 주요 개체에 선을 드래그합니다.
- 다각형 제한 도구를 선택하고 똑바르게 할 개체를 따라 다각형을 그립니다.

이 필터는 곡률을 감지하고 개체의 윤곽을 따라가는 선을 그립니다.



 수직 또는 수평으로 제한하려면 선을 드래그하는 동안 **Shift** 키를 누릅니다. 기존 선의 방향을 정의하려면 이미지에서 제한 선을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 팝업 메뉴에서 방향을 선택합니다.

광각 교정이 완료된 후 사진에 몇 개의 빈 영역이 생길 수 있습니다. 이미지를 잘라 그려한 영역을 제거하거나 [내용 인식 채우기](#)를 사용하여 해당 영역에 내용을 추가할 수도 있습니다.

자세히 알아보기

- [RC 구상에 의한 렌즈 인식 조정](#)
- [Russell Brown의 응용 광각 필터](#)

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

유화 필터

유화 필터를 사용하면 이미지가 고전 회화 스타일로 표시됩니다.

1. 필터 > 유화를 선택합니다.
2. 브러시 및 조명 옵션을 실험합니다.
3. [확인]을 클릭하여 필터를 적용합니다.

 유화 필터가 작동되지 않을 경우 지원되는 그래픽 카드가 없을 수 있습니다. 또는 그래픽 카드 드라이버가 최신 상태가 아님을 의미할 수 있습니다.
자세한 내용은 [GPU FAQ](#)를 참조하십시오.

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물은 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

레이어 효과 및 스타일

레이어 효과 및 스타일 정보

사전 설정 스타일 적용

레이어 스타일 대화 상자 개요

사용자 정의 레이어 스타일 적용 또는 편집

레이어 스타일 옵션

윤곽선으로 레이어 효과 수정

모든 레이어의 전체 조명 각도 설정

레이어 스타일 표시 또는 숨기기

레이어 스타일 복사

레이어 효과 비율 조정

레이어 효과 제거

이미지 레이어로 레이어 스타일 변환

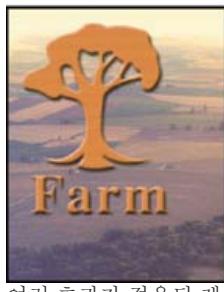
사전 설정 스타일 만들기 및 관리

레이어 효과 및 스타일 정보

맨 위로

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] 패널의 레이어 이름 오른쪽에 레이어 효과 아이콘 이 나타납니다. [레이어] 패널에서 스타일을 확장하여 해당 스타일을 구성하는 효과를 보거나 편집할 수 있습니다.



여러 효과가 적용된 레이어를 보여 주는 레이어 패널



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] 패널에 나타나며 한 번의 클릭으로 레이어나 그룹에 적용할 수 있습니다.

사전 설정 스타일 적용

맨 위로

[스타일] 패널에서 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 사전 설정 스타일 만들기 및 관리를 참조하십시오.

참고: 배경, 잠긴 레이어 또는 그룹에는 레이어 스타일을 적용할 수 없습니다.

스타일 패널 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] 패널에서 스타일을 클릭하여 현재 선택된 레이어에 적용합니다.
- 스타일을 [스타일] 패널에서 [레이어] 패널의 레이어로 드래그합니다.
- [스타일] 패널에서 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 스타일을 클릭합니다. 적용할 스타일을 클릭하고 [확인]을 클릭합니다.
- 모양 레이어 모드에서 [모양] 도구나 [펜] 도구를 사용할 때 모양을 그리기 전에 옵션 막대의 팝업 패널에서 스타일을 선택합니다.

다른 레이어의 스타일 적용

- [레이어] 패널에서 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 레이어 효과 목록의 스타일을 다른 레이어로 드래그하여 복사합니다.
- [레이어] 패널에서 레이어 효과 목록의 스타일을 클릭하고 드래그하여 다른 레이어로 이동합니다.

사전 설정 스타일의 표시 방법 변경

1. [스타일] 패널, [레이어 스타일] 대화 상자 또는 옵션 막대의 [레이어 스타일] 팝업 패널에서 삼각형을 클릭합니다.

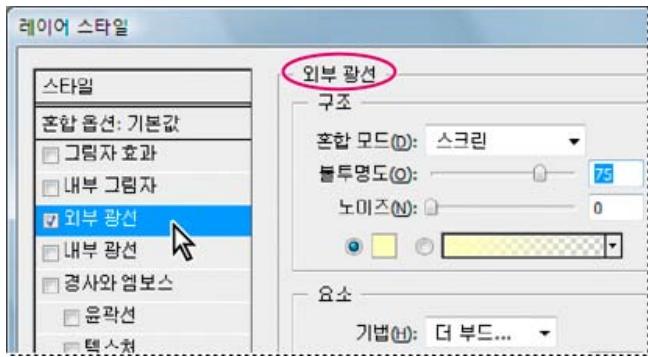
2. 패널 메뉴에서 표시 옵션을 선택합니다.

- [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

맨 위로

[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, 그레이디언트 및 패턴 오버레이 색상, 그레이디언트 또는 패턴으로 레이어 내용을 칠합니다.

획 색상, 그레이디언트 또는 패턴을 사용하여 현재 레이어의 개체에 윤곽선을 그립니다. 이 효과는 문자와 같이 가장자리가 선명한 모양에 특히 유용합니다.

사용자 정의 레이어 스타일 적용 또는 편집

맨 위로

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] 패널에서 단일 레이어를 선택합니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 레이어 이름이나 축소판 외부의 레이어 영역을 두 번 클릭합니다.
- [레이어] 패널 아래쪽에 있는 [레이어 스타일 추가] 아이콘 을 클릭하고 목록에서 효과를 선택합니다.

- [레이어] > [레이어 스타일] 하위 메뉴에서 효과를 선택합니다.
 - 기존 스타일을 편집하려면 [레이어] 패널에서 레이어 이름 아래에 표시되는 효과를 두 번 클릭합니다. 스타일에 포함된 효과를 표시하려면 [레이어 스타일 추가] 아이콘 옆의 삼각형을 클릭합니다.
3. [레이어 스타일] 대화 상자에서 효과 옵션을 설정합니다. 레이어 스타일 옵션을 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.

스타일 기본값을 사용자 정의 값으로 변경

1. [레이어 스타일] 대화 상자에서 설정을 원하는 대로 사용자 정의합니다.
2. [기본값 설정]을 클릭합니다.

다음에 대화 상자를 열면 사용자 정의 기본값이 자동으로 적용됩니다. 설정을 조정한 후 사용자 정의 기본값으로 되돌리려면 [기본값으로 재설정]을 클릭합니다.

Photoshop의 원래 기본값으로 되돌리려면 모든 환경 설정을 기본 설정으로 복원을 참조하십시오.

레이어 스타일 옵션

[맨 위로](#)

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 [섀틴] 효과의 각도를 조정할 수 있습니다.

엔터 앤리어스 윤곽선이나 광택이 나는 윤곽선의 가장자리 픽셀을 혼합합니다. 이 옵션은 윤곽선이 복잡한 작고 어두운 영역에 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. 혼합 모드를 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. 그레이디언트 칠 광선을 사용할 경우 윤곽선을 사용하면 그레이디언트 색상과 불투명도를 반복해서 다양한 형태를 만들 수 있습니다. 경사와 엠보스에서 [윤곽선]을 사용하면 엠보스 프로세스에서 음영이 적용된 산등성이, 계곡 및 유풍의 요철을 만들 수 있습니다. 그림자를 사용할 경우 [윤곽선]을 사용하면 희미해지는 효과를 지정할 수 있습니다. 자세한 내용은 윤곽선으로 레이어 효과 수정을 참조하십시오.

거리 그림자 또는 섀틴 효과의 오프셋 거리를 지정합니다. 문서 창에서 드래그하여 오프셋 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.

그레이디언트 레이어 효과의 그레이디언트를 지정합니다. 그레이디언트를 클릭하여 [그레이디언트 편집기]를 표시하거나, 반전 화살표를 클릭하고 팝업 패널에서 그레이디언트를 선택합니다. [그레이디언트 편집기]를 사용하여 그레이디언트를 편집하거나 새 그레이디언트를 만들 수 있습니다. [그레이디언트 편집기]에서 작업하는 것과 같은 방법으로 [그레이디언트 오버레이] 패널에서 색상이나 불투명도를 편집할 수 있습니다. 일부 효과의 경우에는 그레이디언트 옵션을 추가로 지정할 수 있습니다. [반전]에서 그레이디언트의 방향을 반대로 바꾸고, [레이어에 정렬]에서 레이어의 테두리 상자를 사용하여 그레이디언트 칠을 계산하고, [비율]에서 그레이디언트 적용 비율을 조정합니다. 이미지 창에서 마우스로 클릭하고 드래그하여 그레이디언트의 중심을 이동시킬 수도 있습니다. [스타일]에서는 그레이디언트의 모양을 지정합니다.

밝은 영역 또는 그림자 모드 경사나 엠보스의 밝은 영역 또는 그림자 혼합 모드를 지정합니다.

파형 그레이디언트의 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 패널을 클릭하고 패턴을 선택합니다. 현재 설정에 따라 새로운 사전 설정 패턴을 만들려면 [새 사전 설정] 단추 를 클릭합니다. [원본에 스냅]을 클릭하면 [레이어와 연결]이 선택되어 있는 경우에는 패턴의 원점을 문서의 원점과 같도록 배치하고, [레이어와 연결] 옵션이 선택 해제되어 있는 경우에는 패턴의 원점을 레이어의 왼쪽 위 모퉁이에 배치합니다. 레이어가 이동할 때 패턴을 레이어와 함께 이동하려면 [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 획 효과의 위치를 [바깥쪽], [안쪽] 또는 [중앙]으로 지정합니다.

범위 윤곽선에 적용할 광선의 부분과 범위를 조정합니다.

크기 흐림 효과의 반경과 크기 또는 어두운 영역의 크기를 지정합니다.

부드럽게 음영 처리 결과를 흐리게 하여 원하지 않는 흄결이 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, [획 엠보스]는 엠보스를 레이어에 적용된 획 효과의 경계로 제한합니다. 레이어에 적용된 획이 없으면 [획 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 사용하여, 문자와 같은 앤티 엘리어스된 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 사용하여 [거칠게 깎기]만큼 정확하지는 않지만 더 넓은 범위의 매트에서 좀더 유용합니다. 이 기법은 [매끄럽게] 기법보다 세부 형태가 더욱 잘 유지됩니다.

약하게 흐림 효과를 적용하여, 가장자리가 부드럽거나 선명한 모든 매트에 유용합니다. 이 기법은 크기가 큰 경우 세부 형태를 유지하지 못합니다.

정밀 거리 측정 기법을 사용하여 광선을 만들며 문자와 같이 앤티 엘리어스된 모양으로 만든 가장자리가 선명한 매트에 특히 유용합니다. 이 기법을 사용하면 [더 부드럽게]를 사용하는 것보다 형태를 더 정확하게 유지할 수 있습니다.

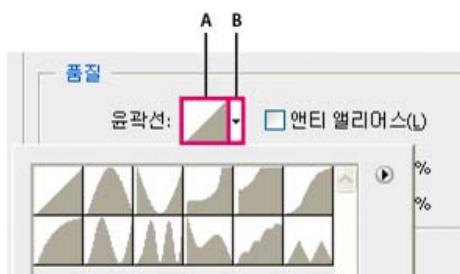
텍스처 텍스처를 적용합니다. [비율]에서 텍스처의 크기를 조정하고, 레이어가 이동할 때 텍스처를 레이어와 함께 이동시키려면 [레이어와 연결]을 선택하며, [반전]을 선택하면 텍스처가 반전됩니다. [깊이]에서는 텍스처의 적용 정도와 방향(위쪽/아래쪽)을 변경하고, [원본에 스냅]을 클릭하면 [레이어와 연결]이 선택 해제되어 있는 경우에는 패턴의 원점을 문서의 원점과 같도록 배치하고, [레이어와 연결] 옵션이 선택되어 있는 경우에는 패턴의 원점을 레이어의 원쪽 위 모퉁이에 배치합니다. 레이어에서 패턴을 드래그하여 패턴의 위치를 조정할 수 있습니다.

윤곽선으로 레이어 효과 수정

맨 위로

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 패널과 [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 패널 표시

사용자 정의 윤곽선 만들기

- [레이어 스타일] 대화 상자에서 [그림자 효과], [내부 그림자], [내부 광선], [외부 광선], [경사와 엠보스], [윤곽선] 또는 [새틴] 효과를 선택합니다.
- [레이어 스타일] 대화 상자에서 윤곽선 축소판을 클릭합니다.
- 윤곽선을 클릭하여 점을 추가하고 윤곽선을 드래그하여 조정하거나, [입력] 및 [출력] 값을 입력합니다.
- 매끄러운 곡선 대신 뾰족한 모퉁이를 만들려면 점을 선택하고 [모퉁이]를 클릭합니다.
- 윤곽선을 파일로 저장하려면 [저장]을 클릭하고 윤곽선에 이름을 지정합니다.
- 윤곽선을 사전 설정으로 저장하려면 [새로 만들기]를 클릭합니다.
- [확인]을 클릭합니다. 팝업 패널 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 패널을 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 반경을 드래그하고 [확인]을 클릭합니다.

전체 조명 각도를 사용하는 각 레이어 효과에 전체 조명이 적용됩니다.

레이어 스타일 표시 또는 숨기기

레이어에 적용된 스타일이 있으면 [레이어] 패널에서 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 패널에서 레이어 스타일 확대 또는 축소

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 레이어에 적용된 레이어 효과의 목록을 확장하려면 [레이어 스타일 추가] 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.

레이어 스타일 복사

스타일 복사 및 붙여넣기를 통해 여러 레이어에 같은 효과를 쉽게 적용할 수 있습니다.

레이어 간에 레이어 스타일 복사

1. [레이어] 패널에서 복사할 스타일이 포함된 레이어를 선택합니다.
2. [레이어] > [레이어 스타일] > [레이어 스타일 복사]를 선택합니다.
3. 패널에서 대상 레이어를 선택하고 [레이어] > [레이어 스타일] > [레이어 스타일 붙여넣기]를 선택합니다.

붙인 레이어 스타일이 대상 레이어의 기존 레이어 스타일을 대체합니다.

드래그로 레이어 간에 레이어 스타일 복사

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [레이어] 패널에서 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] 패널에서 레이어 효과 하나 이상을 이미지로 드래그하여, 스타일을 적용할 대상 지점의 픽셀이 포함된 레이어 중 [레이어] 패널에서 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 개체의 비율을 조정하지 않고 레이어 스타일에 포함된 효과의 크기를 조정할 수 있습니다.

1. [레이어] 패널에서 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] 패널에서 해당 효과를 볼 수 있도록 레이어 스타일을 확장합니다.
2. 효과를 [삭제] 아이콘으로 드래그합니다.

레이어에서 스타일 제거

1. [레이어] 패널에서 제거할 레이어 스타일이 포함된 레이어를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [레이어] 패널의 [효과] 막대를 [삭제] 아이콘 으로 드래그합니다.
- [레이어] > [레이어 스타일] > [레이어 스타일 지우기]를 선택합니다.
- 레이어를 선택하고 [스타일] 패널 아래쪽에 있는 [스타일 지우기] 단추 를 클릭합니다.

이미지 레이어로 레이어 스타일 변환

[맨 위로](#)

레이어 스타일의 형태를 사용자 정의하거나 정밀하게 조정하려면 레이어 스타일을 일반 이미지 레이어로 변환합니다. 레이어 스타일을 이미지 레이어로 변환한 후 이 레이어에 페인트하거나 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 아트워크 될 수도 있습니다. 새 레이어를 만들 때 경고가 표시될 수 있습니다.

1. [레이어] 패널에서 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.

사전 설정 스타일 만들기 및 관리

[맨 위로](#)

사용자 정의 스타일을 만들어 사전 설정으로 저장하고 [스타일] 패널에서 사용할 수 있습니다. 라이브러리에 사전 설정 스타일을 저장하고 필요에 따라 [스타일] 패널에서 해당 스타일을 불러오거나 제거할 수 있습니다.

새 사전 설정 스타일 생성

1. [레이어] 패널에서 사전 설정 스타일로 저장할 스타일이 있는 레이어를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [스타일] 패널의 빈 영역을 클릭합니다.
 - [스타일] 패널의 아래쪽에 있는 [새 스타일 만들기] 단추를 클릭합니다.
 - [스타일] 패널 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] 패널에서 스타일을 두 번 클릭합니다. [스타일] 패널에 스타일이 축소판으로 표시되도록 설정된 경우 대화 상자에 새 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다. 그렇지 않으면 [스타일] 패널에 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 [스타일] 팝업 패널에서 스타일을 선택합니다. 그런 다음 팝업 패널 메뉴에서 [스타일 이름 바꾸기]를 선택합니다.

사전 설정 스타일 삭제

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [스타일] 패널 아래쪽에 있는 [삭제] 아이콘 으로 스타일을 드래그합니다.
- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누르고 [스타일] 패널에서 레이어 스타일을 클릭합니다.
- [레이어 스타일] 대화 상자의 [스타일] 영역에서 스타일을 선택합니다. 자세한 내용은 사전 설정 스타일 적용을 참조하십시오. 그런 다음 팝업 메뉴에서 [스타일 삭제]를 선택합니다.

- [모양] 도구나 [펜] 도구를 사용할 때 옵션 막대의 [레이어 스타일] 팝업 패널에서 스타일을 선택합니다. 그런 다음 팝업 패널 메뉴에서 [스타일 삭제]를 선택합니다.

라이브러리로 사전 설정 스타일 세트 저장

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [스타일] 패널 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 패널 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] 패널 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] 패널, [레이어 스타일] 대화 상자 또는 옵션 막대의 [레이어 스타일] 팝업 패널에서 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.
- 패널 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 사전 설정 관리자 정보를 참조하십시오.



법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호 정책

필터 기본 정보

필터 사용

- 필터 메뉴에서 필터 적용
- 필터 갤러리 개요
- 필터 갤러리에서 필터 적용
- 필터 효과 혼합 및 희미하게 하기
- 특수 효과 만들기 팁
- 필터 성능 개선

참고: 자세한 내용을 보려면 아래 링크를 클릭하십시오. 질문을 하고, 기능을 요청하고, 문제점을 보고하려면 feedback.photoshop.com을 방문하십시오.

필터 사용

[맨 위로](#)

필터를 사용하여 사진을 깨끗하게 만들거나 재손질하거나, 이미지에 스케치나 인상과 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.

고급 개체에 적용되는 스마트 필터를 사용하면 비파괴적인 방식으로 필터를 사용할 수 있습니다. 스마트 필터는 [레이어] 패널에 레이어 효과로 저장되며 고급 개체에 포함된 원본 이미지 데이터를 사용하여 언제든지 재조정할 수 있습니다. 스마트 필터 효과와 비파괴 편집에 대한 자세한 내용은 원본 이미지의 데이터 손실이 없는 비파괴 편집을 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], [흐림 효과], [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], [더스트 와 스크래치], [중간값], [노이즈 감소], [섬유], [구름 효과], [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 [오프셋]이 있습니다.
- 32비트 이미지에 적용할 수 있는 필터에는 평균 흐림, 상자 흐림, 가우스 흐림, 동작 흐림, 방사형 흐림, 모양 흐림, 표면 흐림, 노이즈 추가, 구름, 렌즈 플레어, 고급 선명, 언샵 마스크, 인터레이스 제거, NTSC 색상, 엠보스, 하이 패스, 최대값, 최소값 및 오프셋이 있습니다.
- 일부 필터는 RAM에서 처리됩니다. 따라서 필터 효과를 처리하는 데 사용 가능한 RAM이 부족하면 오류 메시지가 표시될 수 있습니다.

필터 메뉴에서 필터 적용

[맨 위로](#)

활성 레이어나 고급 개체에 필터를 적용할 수 있습니다. 고급 개체에 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 필터링 할 이미지 내용이 들어 있는 [고급 개체]를 선택합니다.
2. [필터] 메뉴의 하위 메뉴에서 필터를 선택합니다.

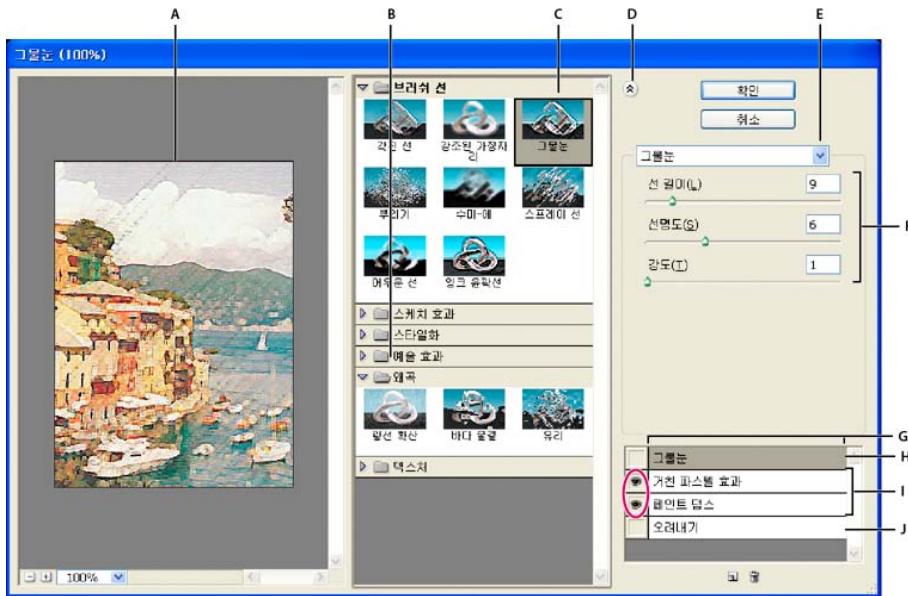
대화 상자가 나타나지 않으면 해당 필터 효과가 적용됩니다.

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 - 단추

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 보기 가 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 정돈 할 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 [레이어 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 [고급 개체]를 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. 다음 중 하나를 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 드래그 합니다.
- 적용된 필터를 제거하려면 적용된 필터 목록에서 필터를 선택하고 [레이어 삭제] 아이콘 을 클릭합니다.

6. 결과가 만족스러우면 [확인]을 클릭합니다.

필터 효과 혼합 및 희미하게 하기

[맨 위로](#)

[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 [픽셀 유동화] 명령 및 [브러시 획] 필터를 사용한 효과를 수정할 수도 있습니다.

- 이미지나 선택 영역에 필터, 페인팅 도구 또는 색 조정을 적용합니다.
- [편집] > [희미하게 하기]를 선택합니다. 효과를 미리 보려면 [미리 보기] 옵션을 선택합니다.
- 슬라이더를 0%(투명)와 100% 사이에서 드래그하여 불투명도를 조정합니다.
- [모드] 메뉴에서 혼합 모드를 선택합니다.

참고: Lab 이미지에는 [색상 단지], [색상 번], [밝게 하기], [어둡게 하기], [차이] 및 [제외] 혼합 모드를 사용할 수 없습니다.

- [확인]을 클릭합니다.

특수 효과 만들기 팁

[맨 위로](#)

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 넣 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 월 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 텍스트처를 만들 수 있습니다. 그런 다음 이 텍스트처들을 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 브러시 도구]를 사용하여 이미지의 일부에 필터 효과를 페인트할 수도 있습니다. 먼저, 전체 이미지에 필터를 적용합니다. 다음으로 [작업 내역] 패널에서 필터를 적용하기 전의 이미지 상태로 돌아간 다음 작업 내역 상태 왼쪽의 저장소를 클릭하여 작업 내역 브러시 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] 패널을 사용하여 한 이미지의 수정 프로세스를 기록한 다음 이 액션을 나머지 이미지에 적용하면 됩니다.

필터 성능 개선

[맨 위로](#)

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 획], [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 월리 이미지에 필터를 적용한 다음 회색 음영으로 변환할 때와 이미지를 회색 음영으로 변환한 다음 필터를 적용할 때는 효과가 다를 수 있습니다.

기타 도움말 항목



법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호 정책

특정 필터 적용

필터에서 이미지 및 텍스처 불러오기

텍스처 및 유리 표면 컨트롤 설정

왜곡되지 않은 영역 정의

더스트와 스크래치 필터 적용

변위 필터 적용

색상 하프톤 필터 적용

돌출 필터 적용

윤곽선 추적 필터 적용

사용자 정의 필터 만들기

필터에서 이미지 및 텍스처 불러오기

[맨 위로](#)

일부 필터에서는 텍스처나 변위 맵과 같은 기타 이미지를 불러와서 해당 효과를 만들어냅니다. 이러한 필터에는 [크레용], [변위], [유리], [조명 효과], [거친 파스텔 효과], [텍스처화], [언더페인팅 효과], [사용자 정의] 필터 등이 있습니다. 이들 필터가 모두 같은 방식으로 이미지나 텍스처를 불러오는 것은 아닙니다.

- 해당 하위 메뉴에서 원하는 필터를 선택합니다.
- 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

[맨 위로](#)

[거친 파스텔 효과], [언더페인팅 효과], [유리], [크레용] 및 [텍스처화] 필터에는 텍스처 지정 옵션이 있습니다. 이러한 옵션을 지정하면 이미지를 챔버스와 벽돌 등의 텍스처 위에 페인트하거나 유리 블럭이나 결빙 유리 등의 표면을 통해 보는 것과 같은 효과를 낼 수 있습니다.

- [필터] 메뉴에서 [예술 효과] > [거친 파스텔 효과], [예술 효과] > [언더페인팅 효과], [왜곡] > [유리], [스캐치 효과] > [크레용] 또는 [텍스처] > [텍스처화]를 선택합니다.
- [텍스처]에서 텍스처 유형을 선택하거나 [텍스처 불러오기]를 선택하여 Photoshop 파일을 지정합니다.
- [비율] 슬라이더를 드래그하여 텍스처 패턴의 크기를 늘리거나 줄입니다.
- [부조] 슬라이더를 사용할 수 있는 경우 드래그하여 텍스처 표면의 깊이를 조정합니다.
- [반전]을 선택하여 텍스처의 그림자와 밝은 영역을 반전시킵니다.
- 가능한 경우 [조명 방향]에서 텍스처에 대한 광원의 방향을 지정합니다.

왜곡되지 않은 영역 정의

[맨 위로](#)

[왜곡] 하위 메뉴의 [변위], [기울임] 및 [파도] 필터와 [기타] 하위 메뉴의 [오프셋] 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 벤딩 현상이 나타납니다.

배경으로 설정(오프셋 필터만 해당) 선택된 영역을 현재 배경색으로 칠합니다.

더스트와 스크래치 필터 적용

[맨 위로](#)

- [필터] > [노이즈] > [더스트와 스크래치]를 선택합니다.

필요한 경우 노이즈가 포함되어 있는 영역이 보일 때까지 미리 보기 확대/축소 비율을 조정합니다.

선택 영역이나 이미지의 모든 픽셀을 검사할 수 있도록 레벨이 0이 될 때까지 [한계값] 슬라이더를 왼쪽으로 드래그하여 값을 끂니다.

[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.

- [반경] 슬라이더를 원쪽 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

[맨 위로](#)

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 파일을 사용하여 변위 맵을 만듭니다. 비트맵 모드 이미지는 지원되지 않습니다.

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 퍽셀 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

[맨 위로](#)

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

[맨 위로](#)

1. [필터] > [스타일화] > [돌출]을 선택합니다.

2. 3D 유형을 선택합니다.

- [블럭] 옵션으로 정사각형의 앞면과 4개의 옆면을 갖는 개체를 만들 수 있습니다. 각 블럭의 전면을 블럭의 평균 색상으로 칠하려면 [전면을 단일색으로 칠하기] 옵션을 선택합니다. 앞면을 이미지로 칠하려면 [전면을 단일색으로 칠하기] 옵션의 선택을 해제합니다.

- [파라미드] 옵션으로 한 점에서 만나는 4개의 삼각 면을 가진 개체를 만들 수 있습니다.

3. 개체 밑면의 한쪽 길이를 정하려면 [크기] 텍스트 상자에 2에서 255까지의 값을 입력합니다.

4. 화면에서 가장 길게 돌출된 개체의 돌출 거리를 나타내려면 [깊이] 텍스트 상자에 1에서 255까지의 값을 입력합니다.

5. 깊이 옵션을 선택합니다.

- [임의] 옵션은 각 블럭이나 파라미드에 임의의 깊이를 지정합니다.

- [레벨에 기초] 옵션은 각 개체의 깊이를 개체의 명도에 맞게 지정하며 밝은 부분을 어두운 부분보다 더 돌출시킵니다.

6. 선택 영역 바깥으로 벗어난 개체를 모두 숨기려면 [불완전한 블럭 마스크]를 선택합니다.

윤곽선 추적 필터 적용

[맨 위로](#)

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] 패널을 사용하여 추적할 색상 값을 확인한 다음 [레벨] 텍스트 상자에 값을 입력합니다.

[맨 위로](#)

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 값은 입력할 필요는 없습니다.
5. 연산에 포함된 픽셀들의 명도 값을 모두 더한 다음 이것을 나눌 값을 [비율] 텍스트 상자에 입력합니다.
6. [오프셋] 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.

기타 도움말 항목



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

이미지 영역에 문지르기 효과 만들기

[손가락 도구]는 마르지 않은 페인트에 손가락으로 그림을 그릴 때 볼 수 있는 효과를 시뮬레이션합니다. [손가락 도구]는 도구의 이동轨迹이 시작되는 위치에서 색상을 선택하여 사용자가 드래그하는 방향으로 선택한 색상을 문지릅니다.

1. [손가락 도구] 를 선택합니다.
2. 옵션 막대에서 브러시를 선택하고 혼합 모드 옵션을 선택합니다.
3. 표시된 모든 레이어의 색상 데이터를 사용하여 문지르려면 옵션 막대에서 [모든 레이어 챔플링]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.

자세한 내용

- 재손질 도구 갤러리

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

조명 효과 추가(CS5)

32비트 모드에서 Photoshop 실행(64비트 Mac OS에만 해당)

조명 효과 필터 적용

조명 효과 유형

전체 조명 조정

미리 보기 창을 사용하여 직접 조명 조정

미리 보기 창을 사용하여 집중 조명 조정

조명 효과 스타일

조명 추가 또는 삭제

조명 효과 스타일 만들기, 저장 또는 삭제

조명 효과에 텍스처 채널 사용

32비트 모드에서 Photoshop 실행(64비트 Mac OS에만 해당)

맨 위로

64비트 버전의 Mac OS에서는 Photoshop이 32비트 모드에서 실행 중일 때만 조명 효과를 사용할 수 있습니다.

1. Finder에서 [이동] > [응용 프로그램]을 선택합니다.
2. Photoshop 폴더를 확장합니다. 그런 다음 Photoshop 응용 프로그램 아이콘을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [정보 입수]를 선택합니다.
3. [정보] 창의 [일반] 섹션에서 [32비트 모드에서 열기]를 선택합니다.
4. [정보] 창을 닫고 Photoshop을 다시 시작합니다.

 자세한 내용은 Photoshop의 64비트 운영 체제 이점 및 제한 사항을 참조하십시오.

조명 효과 필터 적용

맨 위로

[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 [겹]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 피커]가 열립니다.

5. 조명 속성을 설정하려면 아래 옵션에 해당하는 각각의 슬라이더를 드래그합니다.

광택 인화지 표면에서처럼 표면에서 반사되는 조명의 양을 [매트](낮은 반사율)부터 [유광택](높은 반사율)까지 지정할 수 있습니다.

재질 조명 또는 조명에 반사되는 개체 중 어느 쪽을 반사할 것인지 지정할 수 있습니다. 조명의 색상을 반사하려면 [플라스틱]을 선택하고 개체의 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 피커]를 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

맨 위로

다음과 같은 여러 가지 조명 유형을 선택할 수 있습니다.

전체 조명 종이 위에 백열전구를 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

[맨 위로](#)

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 멀어지는 것처럼 조명 크기를 증가 또는 감소시키려면 효과의 가장자리를 정의하는 핸들 중에서 하나를 드래그합니다.

미리 보기 창을 사용하여 직접 조명 조정

[맨 위로](#)

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

[맨 위로](#)

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

[맨 위로](#)

[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. 뺨강은 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 조도(35)와 넓은 초점(69)의 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

[맨 위로](#)

- [조명 효과] 대화 상자에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 조명을 추가하려면 대화 상자 아래쪽에 있는 백열전구 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

[맨 위로](#)

- [조명 효과] 대화 상자에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 스타일을 만들려면 [스타일]에서 [기본값]을 선택하고 대화 상자 아래쪽에 있는 백열전구 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

[맨 위로](#)

[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 물)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.

기타 도움말 항목

- [알파 채널 마스크 만들기 및 편집](#)

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

저장 및 내보내기

이 페이지에서 연결된 일부 내용은 영어로만 제공됩니다.

지원되는 파일 형식

별표(*)는 CS6에서 지원이 시작된 형식을 나타냅니다.

오디오 가져오기 형식

다음 형식은 이제 Photoshop Standard 및 Extended에서 열립니다. (Photoshop CS5 및 이전 버전에서는 Extended가 필요했습니다.)

AAC*
AIFF*
M2A*
M4A*
MP2*
MP3*

비디오 가져오기 형식

.264*
3GP, 3GPP*
AVC*
AVI
F4V*
FLV*
MOV(QuickTime)
MPE*
MPEG-1
MPEG-4
(예들 들어, Adobe 비디오 세트와 함께) 디코더가 설치된 경우 MPEG-2
MTS*
MXF*
R3D*
TS*
VOB*

비디오 내보내기 형식

DPX*
MOV(QuickTime)
MP4

그래픽 파일 형식

Photoshop PSD
대용량 문서 형식 PSB
BMP
Cineon
CompuServe GIF
Photoshop DCS 1.0
Photoshop DCS 2.0
DICOM
Photoshop EPS
IFF 형식
JPEG
JPEG2000
OpenEXR
PCX
Photoshop PDF
Pixar
PNG
Portable Bit Map
Photoshop Raw
Scitex CT
Targa
TIFF
Wireless Bitmap
Photoshop 2.0(Mac 전용)
PICT(읽기 전용)

PICT 리소스(Mac 전용, 열기만 가능)

Radiance

3D-관련 형식

3D Studio(가져오기만 가능)

DAE(Collada)

Flash 3D*(내보내기만 가능)

JPS*(JPEG 스테레오)

KMZ(Google Earth 4)

MPO*(다중 사진 형식)

U3D

Wavefront|OBJ

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물은 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

PDF 파일 저장

Photoshop PDF 형식 정보

Photoshop PDF 형식으로 저장

Adobe PDF 사전 설정

PDF/X 및 PDF/A 표준 정보

PDF 호환성 레벨

Adobe PDF의 일반 옵션

Adobe PDF 압축 및 다운샘플링 옵션

Adobe PDF의 색상 관리 및 PDF/X 옵션

PDF 파일에 보안 추가

Adobe PDF 사전 설정 저장

Adobe PDF 사전 설정 불러오기, 편집 또는 삭제

맨 위로

Photoshop PDF 형식 정보

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 문서는 레이어, 알파 채널, 메모 및 별색과 같은 Photoshop 데이터를 보존할 수 있기 때문에 Photoshop CS2 이상에서 문서를 열고 이미지를 편집할 수 있습니다.

 파일에서 Photoshop PDF로 저장 액션을 실행하면 파일을 빠르게 Photoshop PDF로 저장할 수 있습니다. 이 액션에 액세스하려면 [액션] 패널 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® 및 Acrobat® 등을 포함하여 모든 Adobe Creative Suite 구성 요소에서 공유됩니다.

맨 위로

Photoshop PDF 형식으로 저장

1. 파일 > 다른 이름으로 저장을 선택하고 [형식] 메뉴에서 [Photoshop PDF]를 선택합니다. 색상 프로필을 포함하거나 저해상도 인쇄 설정 명령을 사용하여 지정한 프로필을 사용하려면 [색상] 옵션을 선택합니다. 레이어, 메모, 별색 또는 알파 채널을 포함할 수도 있습니다. [저장]을 클릭합니다.

2. [Adobe PDF 저장] 대화 상자에서는 Photoshop PDF 파일을 테스크탑 프린터나 교정인쇄기에서 인쇄할 것인지, 인쇄업체로 보낼 것인지, 전자 우편으로 배포할 것인지 또는 웹상에 표시할 것인지 등을 지정하는 Adobe PDF 사전 설정을 선택합니다. 자세한 내용은 Adobe PDF 사전 설정을 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 PDF 호환성 레벨을 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 Adobe PDF의 일반 옵션을 참조하십시오.

참고: Photoshop 7.0 및 그 이전 버전 사용자는 Photoshop PDF를 병합 레이어를 포함한 일반 PDF로 열 수 있습니다. [파일] > [파일 형식]을 선택한 다음 [파일 유형] 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 Adobe PDF 압축 및 다운샘플링 옵션을 참조하십시오.

6. (선택 사항) 색상 관리 및 PDF/X 옵션을 지정하려면 [Adobe PDF 저장] 대화 상자의 왼쪽 창에서 [출력]을 선택합니다. 자세한 내용은 Adobe PDF의 색상 관리 및 PDF/X 옵션을 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 PDF 파일에 보안 추가를 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 사용하여면 [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 Adobe PDF 사전 설정 저장을 참조하십시오.
10. [PDF 저장]을 클릭합니다. [Adobe PDF 저장] 대화 상자가 닫히고 PDF 문서 파일이 만들어집니다.

Adobe PDF 사전 설정

맨 위로

PDF 사전 설정은 PDF 작성 프로세스에 영향을 주는 일련의 설정입니다. 이 설정은 PDF의 용도에 따라 파일 크기와 품질의 균형을 맞출 수 있도록 설계되었습니다. 대부분의 미리 정의된 사전 설정은 InDesign, Illustrator, Photoshop, Acrobat을 비롯한 Adobe Creative Suite 구성 요소 전체에서 공유됩니다. 해당 출력 요구 사항에 따라 사용자 정의 사전 설정을 만들어 공유할 수도 있습니다.

아래에 나와 있는 사전 설정 중 몇 가지는 필요에 따라 Extras 폴더(기본 설치 폴더)에서 Settings 폴더로 옮겨야만 사용할 수 있습니다. 일반적으로 Extras 폴더와 Settings 폴더는 Windows Vista와 Windows 7의 경우 ProgramData\Adobe\Adobe PDF에 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 사전 설정은 일부 Creative Suite 구성 요소에서는 사용할 수 없습니다.

사용자 정의 설정은 Windows XP의 경우 Documents and Settings/[사용자 이름]/Application Data\Adobe\Adobe PDF\Settings에 있고, Windows Vista와 Windows 7의 경우 Users/[사용자 이름]/AppData/Roaming\Adobe\Adobe PDF\Settings에 있으며, Mac OS의 경우 Users/[사용자 이름]/Library\Application Support\Adobe\Adobe PDF\Settings에 있습니다.

 PDF 설정을 주기적으로 검토하십시오. 설정값은 자동으로 기본 설정으로 되돌아가지 않습니다. PDF를 생성하는 응용 프로그램과 유일하게는 마지막으로 정의되거나 선택된 PDF 설정을 사용합니다.

고품질 인쇄 데스크톱 프린터 및 교정 인쇄 장치에서 고품질로 인쇄하기 위한 PDF를 작성합니다. 이 사전 설정은 PDF 1.4를 사용하고, 컬러 및 회색 음영 이미지를 300ppi로, 단색 이미지를 1200ppi로 다운샘플링하고, 모든 글꼴의 하위 세트를 포함하고, 색상을 유지하고, 투명도 지원 파일 형식에 대해 투명도를 병합하지 않습니다. 해당 PDF는 Acrobat 5.0 및 Acrobat Reader 5.0 이상에서 열 수 있습니다. InDesign에서는 이 사전 설정을 사용하여 태그 있는 PDF도 만들 수 있습니다.

Illustrator 초기값(Illustrator에만 해당) 모든 Illustrator 데이터가 그대로 유지되는 PDF를 만듭니다. 이 사전 설정으로 만들어진 PDF는 아무런 데이터 손실 없이 Illustrator에서 다시 열 수 있습니다.

대용량 페이지(Acrobat에만 해당) 200 x 200인치보다 큰 기계 도면을 보고 인쇄하기에 적합한 PDF를 만듭니다. 해당 PDF는 Acrobat 및 Reader 7.0 이상에서 열 수 있습니다.

PDF/A-1b: 2005(CMYK 및 RGB)(Acrobat에만 해당) 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-1a의 경우 모든 글꼴을 포함해야 하고, 적절한 표시 및 도련을 지정해야 하며, 색상은 CMYK, 별색 또는 둘 모두로 표시해야 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 음영 이미지를 300ppi로, 흑백 이미지를 1200ppi로 다운샘플링하고, 모든 글꼴의 하위 세트를 포함하고, 태그 없는 PDF를 만들며, 고해상도 설정을 사용하여 투명도를 병합합니다.

참고: PDF/X-1-a:2003 및 PDF/X-3(2003) 사전 설정은 설치 과정에서 컴퓨터에 생성되지만 이 사전 설정을 사용하여면 Extras 폴더에서 Settings 폴더로 옮겨야 합니다.

PDF/X-3 이 사전 설정은 ISO 표준 PDF/X-3:2002에 따라 PDF를 만듭니다. 이 설정으로 만들어진 PDF는 Acrobat 4.0 및 Acrobat Reader 4.0 이상에서 열 수 있습니다.

PDF/X-4(2008) 이 사전 설정은 라이브 투명도(병합되지 않은 투명도)와 ICC 색상 관리를 지원하는 ISO PDF/X-4:2008 파일을 만듭니다. 이 사전 설정으로 내보낸 PDF 파일의 형식은 PDF 1.4입니다. 이미지는 다운샘플링되고 압축되며 글꼴은 PDF/X-1a 및 PDF/X-3 설정과 동일한 방식으로 포함됩니다. PDF/X-4:2008 규격 PDF 파일은 Creative Suite 4 및 5 구성 요소(Illustrator, InDesign 및 Photoshop)에서 직접 만들 수 있습니다. Acrobat 9 Pro는 PDF 파일이 PDF/X-4:2008 규격에 적합한지 유효성을 검사하고 프리플라이트 할 뿐만 아니라 가능한 경우 PDF/X 이외의 파일을 PDF/X-4:2008로 변환하는 프로그램을 제공합니다.

Adobe에서는 안정적인 PDF 인쇄 출판 작업 과정을 위한 최적의 PDF 파일 형식으로 PDF/X-4:2008을 권장합니다.

출판 품질 디지털 인쇄 작업이나 이미지 세터 또는 플레이트 세터로 분리하는 작업 등 고품질 인쇄 제작을 위한 PDF 파일을 만들지만 PDF/X 규격인 파일은 만들지 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 세트는 PDF 1.4를 사용하고, 색상을 CMYK로 변환하고, 컬러 및 회색 음영 이미지를 300ppi로, 흑백 이미지를 1200ppi로 다운샘플링하고, 모든 글꼴의 하위 세트를 포함하고, 투명도 지원 파일 형식에 대해 투명도를 유지합니다. 해당 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 세트는 PDF 1.5을 사용하고 모든 글꼴의 하위 세트를 포함합니다. 또한 바이트 작업을 위해 파일을 최적화합니다. 해당 PDF 파일은 Acrobat 6.0 및 Acrobat Reader 6.0 이상에서 열 수 있습니다. 리치 컨텐트 PDF 사전 설정은 Extras 폴더에 있습니다.

참고: 이전 버전의 일부 응용 프로그램에서는 이 사전 설정을 eBook이라고 합니다.

최소 파일 크기 웹 또는 인트라넷에 게시하거나 전자 우편으로 배포할 PDF 파일을 만듭니다. 이 옵션 세트는 압축, 다운샘플링 및 비교적 낮은 이미지 해상도를 사용하고, 모든 색상을 sRGB로 변환하며, 글꼴을 포함합니다. 또한 바이트 작업을 위해 파일을 최적화합니다. 최상의 결과를 얻으려면 PDF 파일을 인쇄하려는 경우 이 사전 설정을 사용하지 않습니다.

해당 PDF 파일은 Acrobat 5.0 및 Acrobat Reader 5.0 이상에서 열 수 있습니다.

Magazine Ads 2006(일본) 이 사전 설정은 Digital Data Delivery 위원회에서 지정한 생성 규칙에 따라 PDF를 만듭니다.

표준(Acrobat에만 해당) 데스크톱 프린터 또는 디지털 복사기에서 인쇄하거나, CD로 출판하거나, 고객에게 출판 교정용 문서로 보낼 PDF 파일을 만듭니다. 이 옵션 세트는 압축과 다운샘플링을 사용하여 파일 크기를 작게 유지하는 반면, 파일에 사용된 모든 글꼴(허용되는 글꼴)의 하위 세트를 포함하고, 모든 색상을 RGB로 변환하며, 중간 해상도로 인쇄합니다. Windows 글꼴 하위 세트는 기본적으로 포함되지 않습니다. 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

[맨 위로](#)

PDF/X 및 PDF/A 표준은 ISO(International Organization for Standardization)에서 제정합니다. PDF/X 표준은 그래픽 컨텐츠 교환에 적용되며, PDF/A 표준은 전자 문서의 장기 보관에 적용됩니다. PDF 변환 중 변환할 파일이 특정 표준을 준수하는지를 확인하는 검사가 수행됩니다. PDF가 선택한 ISO 표준을 따르지 않을 경우 변환을 취소할지 또는 계속해서 비규격 파일을 생성할지 묻는 메시지가 표시됩니다.

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 사이트](#)를 참조하십시오.

PDF 호환성 레벨

[맨 위로](#)

PDF를 만들 때는 사용할 PDF 버전을 결정해야 합니다. PDF로 저장하거나 PDF 사전 설정을 편집할 때 다른 사전 설정으로 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 5.0(PDF 1.4) 또는 Acrobat 6.0(PDF 1.5)을 선택하는 것이 좋습니다.

다음 표는 서로 다른 호환성 설정을 사용하여 만든 Adobe PDF 파일의 몇 가지 기능을 비교한 것입니다.

참고: Acrobat 8.0 및 9.0도 PDF 1.7을 사용합니다.

PDF 1.3(Acrobat 3.0)	PDF 1.4(Acrobat 5.0)	PDF 1.5(Acrobat 6.0)	PDF 1.6(Acrobat 7.0) 및 PDF 1.7(Acrobat X)
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 버전에서만 제공되는 기능은 사용할 수 없거나 표시되지 않을 수 있습니다.	Acrobat 4.0 및 Acrobat Reader 4.0 이상에서 대부분의 PDF를 열 수 있습니다. 그러나 이후 버전에서만 제공되는 기능은 사용할 수 없거나 표시되지 않을 수 있습니다.	Acrobat 4.0 및 Acrobat Reader 4.0 이상에서 대부분의 PDF를 열 수 있습니다. 그러나 이후 버전에서만 제공되는 기능은 사용할 수 없거나 표시되지 않을 수 있습니다.
라이브 투명 효과를 사용하는 아트워크를 포함할 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 응용 프로그램에서 PDF를 작성할 때 레이어를 보존합니다.	Illustrator CS 및 이후 버전 또는 InDesign CS 및 이후 버전 등과 같이 레이어가 사용된 PDF 문서의 생성을 지원하는 응용 프로그램에서 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

[맨 위로](#)

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 아트웍의 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

[맨 위로](#)

아트웍을 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 아트웍의 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 다운샘플링하면 평균 다운샘플링, 서브샘플링 또는 바이크리 다운샘플링과 같은 보간 방법을 선택하고 원하는 해상도(인치당 픽셀 수)를 입력합니다. 그런 다음 [해상도가 다음보다 높은 경우] 상자에 해상도를 입력합니다. 이 한계 값을 초과하는 해상도의 이미지는 모두 다운샘플링됩니다.

사용자가 선택한 보간법에 따라 픽셀이 삭제되는 방법이 결정됩니다.

평균 다운샘플링 대상 샘플 영역의 픽셀 평균을 계산하여 전체 영역을 지정된 해상도의 평균 픽셀 색상으로 바꿉니다. 평균 다운샘플링은 쌍선형 리샘플링과 동일합니다.

서브샘플링 대상 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.

바이크리 다운샘플링 대상 가중 평균을 사용하여 픽셀 색상을 결정합니다. 이 방법은 일반적으로 단순한 평균 다운샘플링 방법보다 더 나은 결과를 가져옵니다. 바이크리 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 있는 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/채널**로 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

[맨 위로](#)

[Adobe PDF 옵션] 대화 상자의 [출력] 섹션에서 다음 옵션을 설정할 수 있습니다. [출력] 옵션 간의 상호 작용은 색상 관리가 켜져 있는지 여부 및 어떤 PDF 표준이 선택되었는지에 따라 달라집니다.

색상 변환 Adobe PDF 파일에서 색상 정보를 나타내는 방법을 지정합니다. 색상 개체를 RGB 또는 CMYK로 변환하는 경우 팝업 메뉴에서 대상 프로필을 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 프로필로 변환합니다. 프로필 포함 여부는 프로필 포함 정책에 의해 결정됩니다.

대상 모니터나 SWOP 표준과 같은 최종적인 RGB 또는 CMYK 출력 장치의 색상 영역을 기술합니다. 이 프로필을 사용하여 Photoshop은 문서의 색상 정보(색상 설정 대화 상자의 [작업 영역] 섹션에 있는 소스 프로필로 정의)를 대상 출력 장치의 색상 공간으로 변환합니다.

프로필 포함 정책 색상 프로필이 파일에 포함되는지 여부를 결정합니다.

출력 의도 프로필 이름 문서에 대한 특성 지정이 된 인쇄 조건을 지정합니다. PDF/X 호환 파일을 만들려면 출력 의도 프로필이 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

[맨 위로](#)

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 열 사람이 보안 제한을 제거할 수 있습니다. 권한 암호로 파일을 열 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 사전 설정은 암호 및 보안 설정을 지원하지 않습니다. [Adobe PDF 내보내기] 대화 상자에서 암호 및 보안 설정을 선택하고 [사전 설정 저장]을 클릭한 경우 암호 및 보안 설정은 유지되지 않습니다.

Adobe PDF 사전 설정 저장

[맨 위로](#)

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 작성은 마쳤으면 [완료]를 클릭합니다.
- [저장] 대화 상자에서 [파일 이름] 텍스트 상자에 사전 설정 이름을 입력하고 [저장]을 클릭합니다.

Adobe PDF 사전 설정은 다음 폴더에 저장됩니다.

- (Windows Vista) Users/[사용자 이름]/AppData/Roaming/Adobe/Adobe PDF/Settings
- (Windows XP) Documents and Settings/[사용자 이름]/Application Data/Adobe/Adobe PDF/Settings
- (Mac OS) Users/[사용자 이름]/Library/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings

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.

Adobe PDF 사전 설정 불러오기, 편집 또는 삭제

[맨 위로](#)

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.
 불러온 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.

기타 도움말 항목



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

이미지 저장

파일 저장

파일 저장 환경 설정

대용량 문서 저장

레이어를 파일로 내보내기

Adobe Device Central을 사용하여 모바일 장치의 **Photoshop** 이미지 테스트 (CS5)

Adobe Device Central과 **Photoshop**을 사용하여 모바일 컨텐트 만들기 (CS5)

참고: 자세한 내용을 보려면 아래 링크를 클릭하십시오. 질문을 하고, 기능을 요청하고, 문제점을 보고하려면 feedback.photoshop.com을 방문하십시오.

파일 저장

[맨 위로](#)

[저장] 명령을 사용하여 현재 파일에 대한 변경 내용을 저장하거나 다른 이름으로 저장 명령을 사용하여 다른 파일에 대한 변경 내용을 저장하십시오.

현재 파일의 변경 내용 저장

❖ [파일] > [저장]을 선택합니다.

파일이 현재 형식으로 유지됩니다.

다른 이름, 위치 또는 형식을 사용하여 파일 저장

1. 파일 > 다른 이름으로 저장을 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] 패널을 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.

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.

설명 이미지와 함께 메모를 저장합니다.

별색 이미지와 함께 별색 채널 정보를 저장합니다. 이 옵션을 사용하지 않는 경우 이미지에서 별색이 제거됩니다.

저해상도 인쇄 설정 사용, **ICC** 프로필(**Windows**) 또는 색상 프로필 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](**Mac OS**) 옵션에 대해 [저장 시 확인]을 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다.

축소판(**Windows**) 파일에 대한 축소판 데이터를 저장합니다.

소문자 확장자 사용(**Windows**) 파일 확장자를 소문자로 지정

이미지 미리 보기 옵션(**Mac OS**) 파일에 대한 축소판 데이터를 저장합니다. [열기] 대화 상자에 축소판이 나타납니다.

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

[맨 위로](#)

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 보기 할당하려면 [저장 시 확인]을 선택합니다. Mac OS에서는 미리 보기 유형을 하나 이상 선택할 수 있습니다. Mac OS 이미지 미리 보기 옵션을 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 파일 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, 파일 이름에 파일 확장자를 추가하려면 [항상]을, 파일에 따라 파일 확장자를 붙이려면 [저장 시 확인]을 선택합니다. 소문자를 사용하여 파일 확장자를 첨부하려면 [소문자 사용]을 선택합니다.

원래 폴더에 다른 이름으로 저장 기본적으로 이미지가 원래 생성된 폴더에 저장됩니다. 가장 최근에 파일을 저장한 폴더를 기본값으로 지정하려면 이 옵션을 선택 해제합니다.

배경에 저장(**CS6**) 배경 저장을 사용하여 [저장] 명령을 선택한 후에도 Photoshop에서 계속 작업할 수 있습니다. Photoshop에서 파일 저장이 끝날 때까지 기다릴 필요가 없습니다.

복구 정보 자동 저장(**CS6**) Photoshop에서는 사용자가 지정한 간격으로 충돌 복구 정보를 자동으로 저장합니다. 충돌이 발생할 경우 사용자가 작업을 다시 시작하면 Photoshop에서 작업을 복구합니다.

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 테스크탑에서 파일 아이콘으로 미리 보기 사용합니다.

전체 크기 저해상도 Photoshop 이미지만 열 수 있는 응용 프로그램에서 사용할 수 있도록 파일의 72ppi 베전을 저장합니다. 이 유형은 EPS 이외의 파일에서는 PICT 미리 보기로 표시됩니다.

Macintosh 축소판 [열기] 대화 상자에서 미리 보기 표시합니다.

Windows 축소판 Windows 시스템에서 표시할 수 있는 미리 보기 저장합니다.

대용량 문서 저장

[맨 위로](#)

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 저장을 선택하고 다음 파일 형식 중 하나를 선택합니다.

대용량 문서 형식(**PSB**) 파일 크기에 제한 없이 모든 문서를 지원합니다. 문서의 폭이나 높이가 30,000픽셀을 초과할 경우 일부 플러그인 필터를 사용할 수 있지만, 모든 Photoshop 기능이 PSB 파일에서 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.

레이어를 파일로 내보내기

[맨 위로](#)

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 패널에 가시성이 켜져 있는 레이어만을 내보내려면 [보이는 레이어만] 옵션을 선택합니다. 일부 레이어만 내보내려는 경우에 이 옵션을 사용하고, 내보내지 않을 레이어는 가시성을 끕니다.
5. 파일 유형 메뉴에서 [파일 형식]을 선택합니다. 필요에 따라 옵션을 설정합니다.
6. 내보내는 파일에 작업 영역 프로필을 포함하려면 [ICC 프로필 포함] 옵션을 선택합니다. 이는 색상 관리 작업 과정에 있어서 중요합니다.
7. [실행]을 클릭합니다.

Adobe Device Central을 사용하여 모바일 장치의 Photoshop 이미지 테스트 (**CS5**)

[맨 위로](#)

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 장

치를 기반으로 하는 문서를 만들 수 있습니다.

예를 들어, 사용자 인터페이스 디자이너는 Photoshop을 사용하여 모형을 만들 수 있습니다. 디자이너는 이러한 모형을 다양한 헨드세트에서 테스트하고, 필요한 조정 작업을 거친 후 향상된 모형을 개발자에게 보낼 수 있습니다.

Adobe Device Central과 Photoshop을 사용하여 모바일 컨텐트 만들기 (CS5)

[맨 위로](#)

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 [온라인 라이브러리] 목록이 업데이트되고 선택한 컨텐트 유형을 지원하는 장치가 표시됩니다.

5. [온라인 라이브러리] 목록에서 대상 장치를 하나 이상 선택한 다음 [로컬 라이브러리] 목록으로 드래그합니다. 그런 다음 [로컬 라이브러리] 목록에서 대상 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. 템 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 프로필: SRGB IEC61966-2.1

7. Photoshop에서 빈 PSD 파일에 컨텐트를 채웁니다.

8. 작업이 끝나면 파일 > 웹 및 장치용으로 저장을 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] 템에 내보내기 설정이 지정된 임시 파일이 표시됩니다. 테스트를 계속하려면 장치 세트 또는 로컬 라이브러리 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 Photoshop의 웹 및 장치용으로 저장 대화 상자에서 [저장]을 클릭합니다.

참고: 파일을 만들거나 테스트하지 않고 단순히 Photoshop에서 Device Central을 열려면 [파일] > [Device Central]을 선택합니다.

기타 도움말 항목

 [Camera Raw 이미지를 다른 형식으로 저장](#)

 [Adobe Device Central 정보](#)



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

파일 형식

파일 형식 선택
파일 압축 정보
PSD 및 PSB 파일의 호환성 최대화
Photoshop 형식(PSD)
Photoshop 2.0 형식
Photoshop DCS 1.0 및 2.0 형식
Photoshop EPS 형식
Photoshop Raw 형식
디지털 네거티브 형식(**DNG**)
BMP 형식
Cineon 형식
DICOM 형식
GIF
IFF
JPEG 형식
대용량 문서 형식 (**PSB**)
OpenEXR 형식
PCX
PDF
PICT 파일
PICT 리소스
Pixar 형식
PNG 형식
Portable Bit Map 형식
Radiance 형식
Scitex CT
Targa
TIFF
WBMP 형식

참고: 지원되는 파일 형식이 해당 대화 상자나 하위 메뉴에 나타나지 않으면 해당 형식의 플러그인 모듈을 설치해야 합니다.

파일 형식 선택

[맨 위로](#)

그래픽 파일 형식은 이미지 데이터 표시 방법(픽셀 또는 벡터), 지원하는 압축 기법 및 Photoshop 기능 면에서 차이가 있습니다. 모든 Photoshop 기능(레이어, 효과, 마스크, 등)을 유지하려면 이미지 복사본을 Photoshop 형식(PSD)으로 저장합니다.

대부분의 파일 형식과 마찬가지로 PSD 형식으로 저장할 수 있는 파일 크기는 최대 2GB까지입니다. 파일이 2GB보다 큰 경우 대용량 문서 형식(PSB), Photoshop Raw(병합된 이미지에만 해당), TIFF(최대 4GB) 또는 DICOM 형식으로 저장합니다.

이미지에 대한 표준 비트 심도는 채널별 8비트입니다. 16 또는 32비트 이미지로 보다 큰 동적 범위를 얻으려면 다음 형식을 사용하십시오.

16비트 이미지 형식([다른 이름으로 저장] 명령을 사용해야 함)

Photoshop, 대용량 문서 형식(PSB), Cineon, DICOM, IFF, JPEG, JPEG 2000, Photoshop PDF, Photoshop Raw, PNG, Portable Bit Map 및 TIFF.

참고: 웹 및 장치용으로 저장 명령은 16비트 이미지를 8비트 이미지로 자동으로 변환합니다.

32비트 이미지 형식([다른 이름으로 저장] 명령을 사용해야 함)

Photoshop, 대용량 문서 형식(PSB), OpenEXR, Portable Bitmap, Radiance 및 TIFF.

파일 압축 정보

[맨 위로](#)

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 연속 톤

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.

PSD 및 PSB 파일의 호환성 최대화

[맨 위로](#)

이전 버전의 Photoshop 또는 레이어를 지원하지 않는 응용 프로그램에서 PSD 및 PSB 파일로 작업하는 경우 병합된 버전의 이미지를 저장된 파일에 추가할 수 있습니다.

참고: 이전 버전의 Photoshop에서 이미지를 저장하는 경우 해당 버전이 지원하지 않는 기능은 버려집니다.

1. [편집] > [환경 설정] > [파일 처리](Windows)를 선택하거나 [Photoshop] > [환경 설정] > [파일 처리](Mac OS)를 선택합니다.
2. [PSD 및 PSB 파일 호환성 최대화] 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.

항상 합성(병합) 이미지를 문서의 레이어와 함께 저장합니다.

확인 저장할 때 호환성을 최대화할지 여부를 확인합니다.

안 함 레이어로 구성된 이미지만 저장합니다.

 파일 크기를 대폭 줄이려면 [확인] 또는 [안 함]을 선택합니다.

Photoshop 형식(PSD)

[맨 위로](#)

Photoshop 형식(PSD)은 기본 파일 형식으로 대용량 문서 형식(PSB)을 제외하고는 모든 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 PSD 파일을 불러올 수 있으며 Photoshop 기능은 대부분 그대로 유지됩니다. 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. 여기에는 나중 버전의 Photoshop에서 일부 기능의 비헤이버를 변경하는 경우에 대비하여 문서의 모양이 유지됩니다. 합성을 포함하면 이미지를 불러오는 속도가 훨씬 빨라지며 Photoshop 외의 응용 프로그램에서도 사용할 수 있게 됩니다. 경우에 따라서는 다른 응용 프로그램에서 읽을 수 있게 만들어야 할 수도 있습니다.

채널당 16비트 이미지와 채널당 32비트 HDR(High Dynamic Range) 이미지를 PSD 파일로 저장할 수 있습니다.

Photoshop 2.0 형식

[맨 위로](#)

(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

[맨 위로](#)

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

[맨 위로](#)

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 아트웍을 전송할 때 사용됩니다. 벡터 그래픽이 들어 있는 EPS 파일을 열 때 Photoshop에서는 이미지를 레스터화하고 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 채널이 들어 있는 이미지를 내보낼 수 있습니다. EPS 파일을 인쇄하려면 포스트스크립트 프린터를 사용해야 합니다.

Photoshop에서 EPS TIFF 및 EPS PICT 형식을 사용하면 미리 보기기는 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 보기기는 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 레스터화 기능을 제공합니다.

Photoshop Raw 형식

[맨 위로](#)

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 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.

디지털 네거티브 형식(DNG)

[맨 위로](#)

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/kr를 방문하여 "디지털 네거티브"를 검색해 보십시오. 광범위한 관련 정보와 사용자 포럼으로의 링크를 찾을 수 있을 것입니다.

BMP 형식

[맨 위로](#)

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® 형식과 8비트/채널의 비트 심도를 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 DirectX®를 사용하는 사람에게 가장 필요합니다.

Cineon 형식

[맨 위로](#)

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

[맨 위로](#)

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.

GIF

[맨 위로](#)

GIF(Graphics Interchange Format)는 월드 와이드 웹과 기타 온라인 서비스 상의 HTML(Hypertext Markup Language) 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

[맨 위로](#)

IFF(Interchange File Format) 형식은 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

JPEG 형식

맨 위로

JPEG(Joint Photographic Experts Group) 형식은 월드 와이드 웹과 기타 온라인 서비스상의 HTML(Hypertext Markup Language) 문서에 사진과 기타 연속된 이미지를 나타낼 때 주로 사용하는 파일 형식입니다. JPEG 형식은 CMYK, RGB 및 회색 음영 색상 모드를 지원하며 투명도는 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.

대용량 문서 형식 (PSB)

맨 위로

대용량 문서 형식(PSB)은 한쪽 또는 양쪽 치수가 최대 300,000픽셀인 대용량 문서를 지원합니다. 레이어, 효과 및 필터와 같은 모든 Photoshop 기능이 지원됩니다. 문서의 폭이나 높이가 30,000픽셀보다 클 경우 일부 플러그인 필터를 사용할 수 없습니다.

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.

OpenEXR 형식

맨 위로

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 순실 없는 압축 방법 또는 순실 압축 방법을 지원합니다. OpenEXR 파일은 투명도를 지원하며 32비트/채널 이미지에서만 작동합니다. 이 파일 형식에는 값이 16비트/채널 부동 소수점으로 저장됩니다.

PCX

맨 위로

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

맨 위로

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 개체를 최종 단계에서 수정할 때 주로 사용됩니다. PDF로 저장하기 전에 Photoshop에서 이미지 편집을 수행하는 것이 좋습니다.

Photoshop은 두 가지 유형의 PDF 파일을 인식합니다.

Photoshop PDF 파일 [Adobe PDF 저장] 대화 상자에서 [Photoshop 편집 기능 유지]를 선택할 때 만들어집니다. PDF 파일에는 이미지를 하나만 포함할 수 있습니다.

Photoshop PDF 형식은 표준 Photoshop 형식에서 지원하는 모든 색상 모드(다중 채널 제외)와 기능을 지원합니다. Photoshop PDF는 또한 CCITT Group 4 압축을 사용하는 비트맵 모드 이미지를 제외하고 JPEG와 ZIP 압축도 지원합니다.

표준 PDF 파일 [Adobe PDF 저장] 대화 상자에서 [Photoshop 편집 기능 유지]를 선택 해제할 때 또는 Adobe Acrobat 또는 Illustrator 등 다른 응용 프로그램을 사용하여 만들어집니다. 표준 PDF 파일은 여러 페이지와 이미지를 포함할 수 있습니다.

표준 PDF 파일을 열면 Photoshop이 픽셀 내용을 유지하면서 벡터 및 텍스트 내용을 레스터화합니다.

PICT 파일

맨 위로

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.

💡 Photoshop을 사용하면 레스터 PICT 파일을 열 수는 있지만 QuickDraw PICT를 열거나 PICT 형식으로 저장할 수는 없습니다.

PICT 리소스

맨 위로

(Mac OS) PICT 리소스는 PICT 파일이지만 이름과 리소스 ID 번호를 사용합니다. PICT 리소스 형식은 단일 알파 채널이 있는 RGB 이미지를 지원하

며 알파 채널이 없는 인덱스 색상, 회색 음영 및 비트맵 모드 이미지를 지원합니다.

[불러오기] 명령이나 [열기] 명령을 사용하여 PICT 리소스를 열 수 있습니다. 그러나 Photoshop을 사용하면 이 형식으로 저장할 수 없습니다.

Pixar 형식

[맨 위로](#)

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

[맨 위로](#)

GIF의 대안으로 특히 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

[맨 위로](#)

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 페더 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 PPM 파일을 포함할 수 있습니다. PFM은 부동 소수점 이미지 형식으로서 채널당 32비트의 HDR 파일에 사용될 수 있습니다.

Radiance 형식

[맨 위로](#)

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

[맨 위로](#)

Scitex CT(Continuous Tone) 형식은 Scitex 컴퓨터에서 전문적인 이미지를 처리할 때 사용됩니다. Scitex CT 형식으로 저장한 파일을 Scitex 시스템으로 전송할 수 있는 유트리티를 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

[맨 위로](#)

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

[맨 위로](#)

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 메모, 투명도 및 다중 해상도 파라미드 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 파일

일로 저장할 수 있습니다.

WBMP 형식

[맨 위로](#)

WBMP 형식은 휴대폰 등의 이동 장치용 이미지를 최적화하는 표준 형식입니다. WBMP는 1비트 색상을 지원합니다. 즉, WBMP 이미지에는 검정색과 흰색 픽셀만 포함됩니다.

기타 도움말 항목

 [Camera Raw 이미지를 다른 형식으로 저장](#)



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

Digimarc 저작권 보호

Digimarc 워터마크 읽기

디지털 저작권 정보 추가

디지털 워터마크를 추가하기 전에 고려할 사항

워터마크 삽입

워터마크 지속성 설정 사용

워터마크 강도 측정기 확인

참고: Digimarc 플러그인을 실행하려면 32비트 운영 체제가 필요합니다. Digimarc 플러그인은 64비트 버전의 Windows 및 Mac OS에서는 지원되지 않습니다.

Digimarc 워터마크 읽기

[맨 위로](#)

- [필터] > [Digimarc] > [워터마크 읽기]를 선택합니다. 워터마크를 찾으면 Digimarc ID, 작성자 정보 및 이미지 특성이 대화 상자에 표시됩니다.
- [확인]을 클릭하거나 자세한 정보가 필요한 경우 [웹 조회]를 클릭합니다. 웹 브라우저에 Digimarc 웹 사이트가 표시됩니다. 지정된 작성자 ID의 자세한 문의 정보를 여기에서 볼 수 있습니다.

디지털 저작권 정보 추가

[맨 위로](#)

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](http://www.digimarc.com)(www.digimarc.com)를 참조하십시오.

디지털 워터마크를 추가하기 전에 고려할 사항

[맨 위로](#)

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 JPEG와 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.

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.

- 워터마크를 포함할 이미지를 업니다. 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.

- [필터] > [Digimarc] > [워터마크 삽입]을 선택합니다.
- 필터를 처음으로 사용하는 경우에는 [사용자 설정] 단추를 클릭합니다. [정보]를 클릭하여 웹 브라우저를 시작한 다음 Digimarc 웹 사이트(www.digimarc.com)를 방문하여 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.

- 해당 이미지의 저작권 연도, 거래 ID 또는 이미지 ID를 입력합니다.
- 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 있지만 앞으로 출시될 응용 프로그램 버전에서는 이러한 제한 기능을 추가할 예정입니다.

- [워터마크 지속성]에서는 다음 부분의 설명과 같이 슬라이더를 드래그하거나 값을 입력합니다.
- 워터마크를 포함시킨 후 워터마크 지속성에 자동으로 액세스하려면 [확인]을 선택합니다.
- [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 값을 지정하면 이미지에 노이즈가 적게 나타나지만 지속성이 약하여 필터를 적용하거나, 이미지를 편집하거나, 인쇄하거나, 스캔할 때 손상될 수 있습니다. 높은 값을 지정된 경우 일수록 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 개시하기 전에 워터마크 강도를 확인합니다. 또한 실험 중인 다른 [워터마크 지속성] 설정의 효과를 평가할 때도 워터마크 강도 측정기를 사용할 수 있습니다.



인쇄

이 페이지에서 연결된 일부 내용은 영어로만 제공됩니다.

Photoshop에서 인쇄 | CC, CS6

인쇄 기본 사항

데스크탑 인쇄 정보

이미지 인쇄

이미지 배치와 비율 조정

이미지의 일부만 인쇄

벡터 데이터 인쇄

인쇄 기본 사항

맨 위로

이미지를 데스크탑 프린터에 인쇄하는 시험 장치에 보내 인쇄하는 인쇄에 대한 몇 가지 기본 사항만 알고 있으면 인쇄 작업을 더 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 수준에서 하나의 색상만 사용합니다. 사진과 같이 보다 복잡한 이미지는 다양한 색조를 사용합니다. 이러한 유형의 이미지를 연속톤 이미지라고 합니다.

색상 분판 상업용으로 제작할 아트워크에 색상이 두 가지 이상 포함되어 있는 경우 각 색상을 별개의 마스터 플레이트에 인쇄해야 합니다. 이 과정을 색상 분판이라고 하며 일반적으로 청록, 자홍, 노랑, 검정(CMYK) 잉크를 사용해야 합니다. Photoshop에서는 다양한 플레이트를 생성하는 방법을 조정할 수 있습니다.

세부 묘사의 품질 인쇄된 이미지의 세부 묘사는 이미지 해상도(인치당 핀셀 수) 및 프린터 해상도(인치당 도트 수)에 따라 다릅니다. 대부분의 포스트스크립트 레이저 프린터의 해상도는 600dpi이고 포스트스크립트 이미지 세터의 해상도는 1200dpi 이상입니다. 잉크젯 프린터는 점을 실제로 표시하는 대신 잉크를 미세하게 분사하여 약 300-720dpi의 해상도를 갖습니다.

데스크탑 인쇄 정보

맨 위로

출판사나 인쇄소에 근무하는 사용자가 아닌 경우에는 대부분 이미지 세터와 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 데스크탑 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.
- 프로필이 있는 장치에서 인쇄된 이미지가 어떤 모습으로 나타나는지 미리 보려면 [저장상태 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. 프린터에 제공된 프로필로도 적절한 결과를 얻을 수 있지만 사용 중인 프린터와 인쇄 용지에 맞는 사용자 정의 프로필도 만드는 것이 좋습니다.

이미지 인쇄

맨 위로

Photoshop은 [파일] 메뉴에 다음과 같은 인쇄 명령을 제공합니다.

인쇄 인쇄 및 세트 옵션을 미리 볼 수 있는 [인쇄] 대화 상자를 표시합니다. [완료] 또는 [인쇄]를 클릭하면 사용자 정의 설정이 새 기본값으로 저장됩니다.

한 부 인쇄 대화 상자를 표시하지 않고 파일을 한 부 인쇄합니다.

☞ 최고의 효율을 얻으려면 액션에 [인쇄] 명령을 포함시킬 수 있습니다. Photoshop에서는 하나의 대화 상자에서 모든 인쇄 설정을 제공합니다.

Photoshop 인쇄 옵션 및 인쇄 설정

1. [파일] > [인쇄]를 선택합니다.

2. 프린터, 인쇄 매수 및 용지 방향을 선택합니다.

3. 왼쪽의 미리 보기 영역에서 선택한 용지 크기 및 방향에 따른 위치 및 배율을 시작적으로 조정합니다. 또는 오른쪽의 [위치 및 크기], [색상 관리], [인쇄 표시] 등의 세부 옵션을 설정하십시오.

자세한 내용은 [이미지 배치와 비율 조정](#) 및 Photoshop CS6의 색상 관리를 이용한 인쇄를 참조하십시오.

 Mac OS에서는 [색상 관리] 섹션을 확장한 다음 [16비트 데이터 보내기]를 선택하여 밝은 하늘색과 같은 미세하게 점차적으로 변색되는 색조에서 가능한 가장 높은 품질을 만들어 보십시오.

4. 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.

이미지 배치와 비율 조정

[맨 위로](#)

[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. 인쇄 대화 상자의 [위치 및 크기] 섹션 하단의 [인쇄 해상도] 영역에는 현재 크기 설정의 인쇄 해상도가 표시됩니다.

많은 타사 프린터 드라이버가 [인쇄 설정] 대화 상자에서 비율 조정 옵션을 제공합니다. 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: 비율을 정확하게 조정하려면 [인쇄 설정] 대화 상자 대신 [인쇄] 대화 상자를 사용하여 비율을 조정하고, 두 대화 상자 중 하나에만 비율 조정 백분율을 입력해야 합니다.

용지에서 이미지 위치 조정

- [파일] > [인쇄]를 선택하고 오른쪽의 [위치 및 크기] 설정을 확장합니다. 그런 다음, 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 오른쪽의 [위치 및 크기] 설정을 확장합니다. 그런 다음, 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 [비율], [높이]와 [너비] 값을 입력합니다.
 - 원하는 비율로 설정하려면 미리 보기 영역 주변 이미지의 테두리 상자를 드래그합니다.

참고: 이미지가 용지의 인쇄 가능 영역보다 크다는 경고가 표시되면 취소를 클릭합니다. 그런 다음 [파일] > [인쇄]를 클릭하고 오른쪽의 [위치 및 크기] 설정을 확장하여 [미디어에 맞추어 비율 조정]을 선택합니다.

이미지의 일부만 인쇄

[맨 위로](#)

1. [사각형 선택 윤곽 도구]를 사용하여 이미지에서 인쇄할 부분을 선택합니다.
2. [파일] > [인쇄]를 선택한 다음 [선택 영역 인쇄]를 선택합니다.
3. 필요한 경우, 인쇄 미리 보기의 둘레에 있는 삼각형 핸들을 드래그하여 선택 영역을 조정하십시오.
4. [인쇄]를 클릭합니다.

벡터 데이터 인쇄

[맨 위로](#)

이미지에 모양과 문자 등의 벡터 그래픽이 포함되어 있으면 Photoshop에서 포스트스크립트 프린터로 벡터 데이터를 보낼 수 있습니다. 벡터 데이터

를 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.

참고: 일부 혼합 모드 및 레이어 효과를 적용하려면 레스터화된 벡터 데이터가 필요합니다.

1. [파일] > [인쇄]를 선택합니다.
2. 오른쪽의 옵션 상자에서 아래로 스크롤하여 [포스트스크립트] 옵션을 확장합니다.
3. [벡터 데이터 포함]을 선택합니다.

기타 도움말 항목

- [이미지 크기 및 해상도](#)
- [화면 색상 교정 정보](#)
- [색상 프로필 정보](#)

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물은 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

색상 관리를 이용한 인쇄

[Photoshop에서 자동으로 인쇄 색상 결정](#)

[프린터에서 자동으로 인쇄 색상 결정](#)

[출력 교정 인쇄](#)

 색상 관리 개념 및 작업 과정을 정확히 이해하려면 [색상 관리의 이해](#)를 참조하십시오.

Photoshop에서 자동으로 인쇄 색상 결정

[맨 위로](#)

특정 프린터, 잉크 및 용지를 조합한 사용자 정의 색상 프로필이 있는 경우에는 Photoshop에서 색상을 관리하도록 하면 프린터에서 색상을 관리하도록 하는 것보다 더 좋은 결과를 얻을 수 있습니다.

1. [파일] > [인쇄]를 선택합니다.
2. 오른쪽의 색상 관리 섹션을 확장하십시오.
3. [색상 처리]에서는 [Photoshop에서 색상 관리]를 선택합니다.
4. [프린터 프로필]에서 출력 장치 및 용지 유형에 가장 적합한 프로필을 선택합니다. 현재 프린터와 연결된 프로필이 있는 경우 기본 프로필이 선택된 상태에서 메뉴 맨 위에 배치됩니다.

프로필에서 출력 장치 및 인쇄 조건(예: 용지 유형)의 동작을 정확하게 설명할 수록 CMS(색상 관리 시스템)에서 문서에 있는 실제 색상의 숫자값을 더 정확하게 변환할 수 있습니다. ([색상 프로파일 설치](#)를 참조하십시오.)

5. (선택 사항) 다음 옵션을 설정합니다:

렌더링 의도 Photoshop에서 색상을 대상 색상 공간으로 변환하는 방법을 지정합니다. ([렌더링 의도 정보](#)를 참조하십시오.)

검은 점 보정 출력 장치의 전체 동적 범위(DR)를 시뮬레이션하여 이미지의 어두운 영역 세부 묘사를 유지합니다.

6. (선택 사항) 아래 인쇄 미리 보기에서 다음 중 하나를 선택합니다.

인쇄 색상 일치 이 옵션을 선택하면 미리 보기 영역에서 실제로 인쇄될 이미지 색상을 볼 수 있습니다.

색상 영역 경고 [인쇄 색상 일치]를 선택한 경우에 활성화됩니다. 선택된 프린터 프로필에 따라 결정된 대로 이미지의 색상 영역 외의 색상을 강조 표시합니다. 색상 영역이란 색상 시스템이 표시하거나 인쇄할 수 있는 색상의 범위입니다. RGB에서 표시할 수 있는 색상은 현재 프린터 프로필의 색상 영역에서 벗어날 수 있습니다.

종이 흰색 표시 미리 보기의 색상 흰색을 선택된 프린터 프로필의 용지 색상으로 설정합니다. 이렇게 하면 흰색보다 베이지색에 가까운 신문 또는 아트지와 같은 흰색이 아닌 용지에 인쇄할 때 더 정확한 인쇄 미리 보기 사용할 수 있습니다. 완전 흰색과 검정색에서 대비가 발생하기 때문에 용지의 흰색이 줄어들 수록 이미지의 전체적인 대비가 낮아집니다. 흰색이 아닌 용지는 이미지의 전체적인 색상 경향성도 변경할 수 있기 때문에 베이지색 용지에 인쇄된 노란색은 갈색에 더 가깝게 나타날 수 있습니다.

7. [인쇄]를 클릭하면 자동으로 나타나는 [인쇄 설정] 대화 상자에서 해당 프린터 드라이버의 색상 관리 옵션에 액세스합니다.

- Windows에서는 [인쇄 설정] 단추를 클릭하여 프린터 드라이버 옵션에 액세스합니다.
- Mac OS에서는 [인쇄 설정] 대화 상자의 팝업 메뉴를 사용하여 프린터 드라이버 옵션에 액세스할 수 있습니다.

8. 프린터 프로필 설정이 사용자 프로필 설정보다 우선하지 않도록 프린터의 색상 관리를 끕니다.

색상 관리 옵션은 각 프린터 드라이버마다 다릅니다. 색상 관리를 끄는 방법은 프린터 설명서를 참조하십시오.

9. [인쇄]를 클릭합니다.

프린터에서 자동으로 인쇄 색상 결정

[맨 위로](#)

해당 프린터 및 용지 유형의 사용자 정의 프로필이 없는 경우 프린터 드라이버가 색상 변환을 처리하도록 할 수 있습니다.

1. [파일] > [인쇄]를 선택합니다.
2. 오른쪽의 색상 관리 섹션을 확장합니다.

참고: [문서 프로필] 항목은 이미지에 포함된 프로필을 표시합니다.

3. [색상 처리]에서는 [프린터에서 색상 관리]를 선택합니다.
 4. (선택 사항) [렌더링 의도]를 사용하는 경우 대상 색상 공간에 색상을 변환할 방법을 지정하십시오. 각 옵션의 요약은 아래의 [설명] 영역에 표시됩니다.
- 대부분의 비포스트스크립트 프린터 드라이버는 이 옵션을 무시하고 [가시범위] 렌더링 의도를 사용합니다. (자세한 내용은 [レン더링 의도 정보](#)를 참조하십시오.)

5. [인쇄]를 클릭하면 자동으로 나타나는 [인쇄 설정] 대화 상자에서 해당 프린터 드라이버의 색상 관리 옵션에 액세스합니다.
 - Windows에서는 [인쇄 설정]을 클릭하여 프린터 드라이버 옵션에 액세스할 수 있습니다.
 - Mac OS에서는 [인쇄 설정] 대화 상자의 팝업 메뉴를 사용하여 프린터 드라이버 옵션에 액세스할 수 있습니다.

색상 관리 옵션은 각 프린터 드라이버마다 다릅니다. 색상 관리를 켜는 방법은 프린터 설명서를 참조하십시오.

6. [인쇄]를 클릭합니다.

저해상도 인쇄

[맨 위로](#)

출력 교정 인쇄(교정 인쇄본 또는 매치 인쇄본이라고도 함)은 상업용 인쇄기에 최종 출력력을 시뮬레이션한 인쇄물입니다. 출력 교정본은 상업용 인쇄기보다 저렴한 출력 장치에서 인쇄됩니다. 대부분의 잉크젯 프린터는 충분한 해상도를 갖추고 있어 출력 교정본을 저렴하게 만들 수 있게 되었습니다.

1. [보기] > 저해상도 인쇄 설정을 선택하고 시뮬레이션하려는 출력 조건을 선택합니다. 사전 설정된 저해상도 인쇄 설정을 사용하거나 사용자 정의 저해상도 인쇄 설정을 만든 다음 선택할 수 있습니다. [화면 색상 교정](#)을 참조하십시오.

선택하는 저해상도에 따라 자동으로 화면이 변경됩니다. [사용자 정의]를 선택하여 사용자 정의 저해상도 설정을 만든 다음 저장을 해야만 인쇄 대화 상자의 저해상도 인쇄 설정 메뉴에서 선택할 수 있습니다.

2. 저해상도 인쇄를 선택한 다음 [파일] > [인쇄]를 선택합니다.
3. 오른쪽의 색상 관리 섹션을 확장합니다.
4. [색상 처리]에서는 [Photoshop에서 색상 관리]를 선택합니다.
5. [프린터 프로필]에서 출력 장치의 프로필을 선택합니다.
6. [저해상도 인쇄 설정] 메뉴 또는 [렌더링 의도] 메뉴의 위에서 [출력 교정 인쇄]를 선택합니다.

아래의 [저해상도 인쇄 프로필] 항목이 이전에 선택한 저해상도 설정과 일치해야 합니다.

7. (선택 사항) 다음 옵션을 설정합니다.

저해상도 인쇄 설정 하드 드라이브에 로컬로 저장된 사용자 정의 저해상도를 선택합니다.

용지 색상 시뮬레이션 시뮬레이션한 장치의 용지에 색상이 어떻게 나타나는지 시뮬레이션할 수 있습니다. 이 옵션을 사용하면 가장 정확한 교정본을 얻을 수 있지만 일부 프로필에는 이 옵션을 사용할 수 없습니다.

검은 잉크 시뮬레이션 시뮬레이션한 장치에 대한 어두운 색상 명도를 시뮬레이션합니다. 이 옵션을 사용하면 어두운 색상에 대한 더 정확한 교정본을 얻을 수 있지만 일부 프로필에는 이 옵션을 사용할 수 없습니다.

8. [인쇄]를 클릭하면 자동으로 나타나는 [인쇄 설정] 대화 상자에서 해당 프린터 드라이버의 색상 관리 옵션에 액세스합니다.
 - Windows에서는 [환경 설정] 단추를 클릭하여 프린터 드라이버 옵션에 액세스할 수 있습니다.
 - Mac OS에서는 [인쇄 설정] 대화 상자의 팝업 메뉴를 사용하여 프린터 드라이버 옵션에 액세스할 수 있습니다.
9. 프린터 프로필 설정이 사용자 프로필 설정보다 우선하지 않도록 프린터의 색상 관리를 끕니다.

색상 관리 옵션은 각 프린터 드라이버마다 다릅니다. 색상 관리를 끄는 방법은 프린터 설명서를 참조하십시오.

10. [인쇄]를 클릭합니다.

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

밀착 인화 및 PDF 프레젠테이션

Photoshop CS6 및 Photoshop CC의 밀착 인화 II 및 PDF 프레젠테이션 플러그인은 64비트와 호환되므로 최신 시스템에서 최적의 성능을 발휘합니다.

 이 문서의 일부 절차는 Adobe Bridge에 적용됩니다. Adobe Bridge는 Photoshop CC와 함께 기본적으로 설치되지 않습니다. [Adobe Creative Cloud](#)에 로그인한 다음 [앱]으로 이동하여 Bridge CC를 다운로드할 수 있습니다.

밀착 인화 만들기

[맨 위로](#)

1. 다음 중 하나를 수행하십시오.
 - (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 열리면 다양한 이미지를 선택할 수 있습니다.
2. [밀착 인화 II] 대화 상자의 [사용] 메뉴에서 옵션을 선택하여 포함할 이미지를 지정합니다.
참고: Bridge를 선택하는 경우 [밀착 인화 II] 명령을 선택하기 전에 이미지를 선택하지 않으면 기준에 Bridge에 있는 이미지가 모두 사용됩니다. 하위 폴더의 이미지는 포함되지 않습니다.
3. [문서] 영역에서 밀착 인화의 치수와 색상 데이터를 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 열과 행의 수를 입력합니다.
 - 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.
 - 방향에 상관 없이 이미지를 회전하려면 [회전하여 자동 맞춤]을 선택합니다. 이렇게 하면 여러 이미지가 밀착 인화지에 효율적으로 맞춰집니다.
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.

PDF 프레젠테이션 만들기

[맨 위로](#)

[PDF 프레젠테이션] 명령을 사용하면 다양한 이미지로 여러 페이지의 문서나 슬라이드 쇼 프레젠테이션을 만들 수 있습니다.

1. [파일] > [자동화] > [PDF 프레젠테이션]을 선택합니다.
2. [PDF 프레젠테이션] 대화 상자에서 검색을 클릭하고 PDF 프레젠테이션에 추가할 파일을 찾습니다. Photoshop에 이미 열려 있는 파일을 추가하려면 [열린 파일 추가]를 선택합니다.

참고: 파일을 위나 아래로 드래그하여 프레젠테이션에서 파일의 순서를 바꿉니다. 파일이 한 번 이상 표시되도록 하려면 파일을 선택한 다음 [복제]를 클릭합니다.

3. [출력] 및 [프레젠테이션 옵션]을 설정합니다. 그런 다음 [저장]을 클릭합니다.

참고: PDF 프레젠테이션은 Photoshop PDF 파일이 아닌 일반 PDF 파일로 저장되며 Photoshop에서 다시 열면 레스터화됩니다.

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물은 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

3D 개체 인쇄 | Photoshop CC

3D 개체 인쇄 준비

3D 개체 미리 보기 및 인쇄

3D 인쇄 유필리티

FAQ

도움이 될만한 영상

Photoshop을 사용하면 3D 프린터 제한을 걱정하지 않고도 호환되는 3D 모델을 인쇄할 수 있습니다. 인쇄를 준비할 때 Photoshop은 자동으로 틈새 없는 3D 모델을 준비합니다.

3D 개체 인쇄 준비

맨 위로

- 창 > 작업 영역 > 3D를 선택하여 3D 작업 영역으로 전환합니다.
- Photoshop에서 3D 모델을 엽니다. 필요한 경우 3D 모델을 열면서 크기를 사용자 정의합니다.
- 3D > 3D 인쇄 설정을 선택합니다.



3D 인쇄 설정

- 3D 인쇄 설정 패널에서 USB 포트를 통해 컴퓨터에 연결된 프린터(로컬 프린터)로 인쇄할지 또는 온라인 3D 인쇄 서비스(예: Shapeways.com)를 사용할지를 선택합니다.

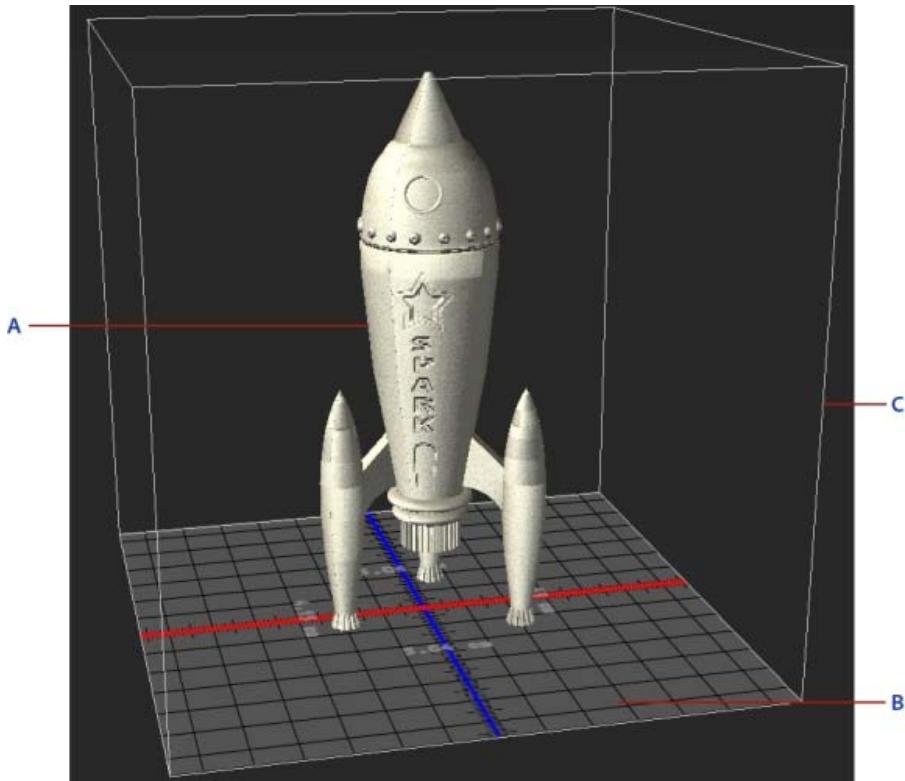
참고: Shapeways.com은 선두적인 3D 인쇄 마켓플레이스이자 커뮤니티입니다. Shapeways.com은 3D 모델을 인쇄하면서 활용할 수 있는 다양한 프린터 프로필을 제공합니다. 자세한 내용은 [이 FAQ](#)를 참조하십시오.

💡 지원되는 프린터 또는 Shapeways.com 프로필 목록을 새로 고치려면 인쇄 대상 팝업 메뉴에서 최신 프린터 가져오기를 선택합니다.

- 로컬 프린터나 Shapeways.com 프린터 프로필을 선택합니다.

💡 사용 가능한 Shapeways.com 프로필을 사용하여 3D 모델을 인쇄하기 위한 예상 가격을 확인하려면 프린터 > 가격 예측을 선택합니다.

- 프린터 볼륨 단위(예: 인치, 센티미터, 밀리미터 또는 픽셀)를 선택합니다. 이 단위는 프린터 볼륨 치수와 인쇄 플레이트 측정에 반영됩니다.



A. 3D 모델 B. 인쇄 플레이트 C. 프린터 볼륨 오버레이

7. 3D 인쇄에 대해 세부 수준—[낮음], [중간] 또는 [높음]을 선택합니다. 3D 개체를 인쇄하는 데 필요한 시간은 선택한 세부 수준에 따라 다릅니다.
 8. 3D 프린터 볼륨이 3D 모델에 오버레이되지 않게 하려면 프린터 볼륨 오버레이 표시를 선택 취소합니다.
 9. 장면 볼륨 치수를 조정하여 인쇄된 3D 개체의 원하는 크기를 지정합니다. 하나의 값(X, Y 또는 Z)을 변경하면 나머지 두 값도 비례해서 조정됩니다. [장면 볼륨] 치수를 수정하면 3D 모델 아래의 인쇄 플레이트가 비례해서 조정됩니다.
- 💡** 차원 레이블(X, Y 또는 Z)을 클릭하고 마우스를 왼쪽 또는 오른쪽으로 드래그하여 장면 볼륨 치수 값을 스크립할 수 있습니다. 값을 더 빠르게 스크립하려면 Shift 키를 누른 채로 작업합니다.



10. Photoshop에서 선택한 프린터의 사용 가능한 인쇄 볼륨에 맞게 3D 모델 크기가 자동으로 조정되게 하려면 인쇄 볼륨에 맞게 비율 조정을 선택 합니다.
11. 3D 모델에 표준 맵, 범프 맵 또는 불투명도 맵이 있는 경우 모델을 인쇄하는 동안 이러한 맵 유형 중 하나 이상을 무시하도록 선택할 수 있습니다. 이러한 표면 세부 설정을 변경하면 실시간으로 3D 모델이 업데이트됩니다.
12. 3D 개체에 필요한 지지 구조(스캐폴드 또는 래프트)는 인쇄되지 않도록 선택할 수 있습니다. 필요한 지지 구조를 인쇄하지 않으면 3D 모델 인쇄가 실패할 수 있으므로 이 옵션은 주의해서 사용해야 합니다.
13. 프린터가 여러 재질을 지원하는 경우 3D 개체를 인쇄하는 데 사용할 재질을 선택합니다.

3D 개체 미리 보기 및 인쇄

맨 위로

3D 인쇄 설정을 지정했으면 다음 단계를 따르십시오.

1. 인쇄 시작 아이콘()을 클릭하고 3D > 3D 인쇄를 선택합니다. Photoshop에서 3D 장면을 통합하고 인쇄 프로세스에 맞게 준비합니다.
2. Shapeways.com 프로필을 사용하여 인쇄하도록 선택한 경우 실제 인쇄 가격이 표시된 것과 다를 수 있다는 메시지가 표시됩니다. 확인을 클릭 합니다.
3. 나타나는 미리 보기 창에서 3D 카메라 도구를 사용하여 3D 개체를 회전, 확대/축소 또는 이동합니다.

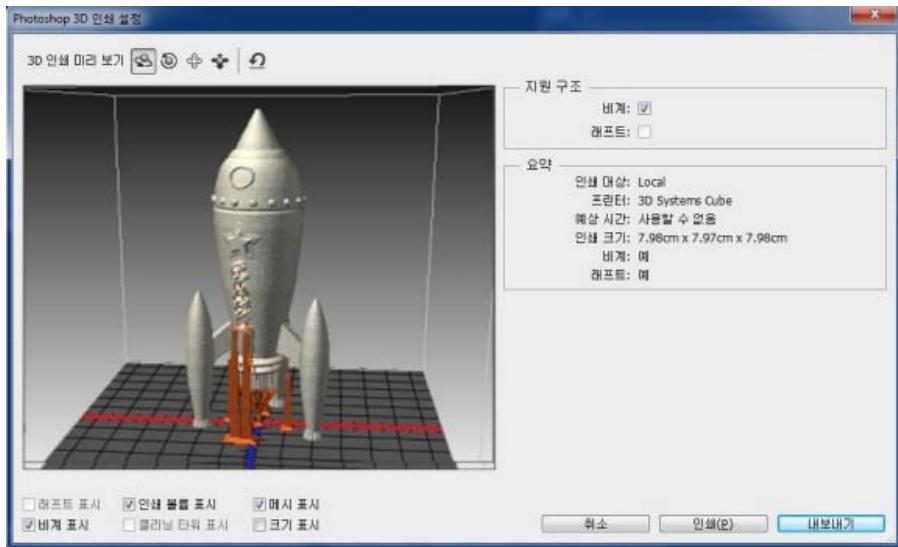
3D 카메라 회전

3D 카메라 돌리기

3D 카메라 이동

❖ 3D 카메라 슬라이드

- 3D 카메라를 원래 위치로 재설정



3D 인쇄 미리 보기

- 3D 인쇄 설정을 STL 파일로 내보내려는 경우 내보내기를 클릭하고 컴퓨터의 적절한 위치에 파일을 저장합니다. **STL** 파일을 [Shapeways.com](#)과 같은 온라인 서비스에 업로드하거나 로컬 인쇄를 위해 SD 카드에 넣을 수 있습니다.
- 3D 인쇄 요약을 검토하고 인쇄를 클릭합니다.

3D > 3D 인쇄 취소를 선택하여 진행 중인 3D 인쇄를 취소할 수 있습니다.

3D 인쇄 유ти리티

[맨 위로](#)

Photoshop은 3D 프린터 구성, 보정 및 유지 관리에 사용할 수 있는 대화형 마법사 기반 유ти리티를 제공합니다. 이러한 유ти리티는 3D 프린터 전원이 켜져 있고 컴퓨터에 연결되어 있을 때만 사용할 수 있습니다.

- 3D > 3D 프린터 유ти리티를 선택합니다.
- 시작할 유ти리티를 선택합니다.

인쇄 플레이트 보정 인쇄 플레이트가 수평을 유지하도록 도와줍니다. 이 유ти리티는 다음 단계를 수행합니다.

- 3D 프린터에서 남은 인쇄 물질을 제거하라는 메시지가 표시됩니다.
- 인쇄 헤드를 초기화합니다.
- 인쇄 플레이트와 인쇄 헤드 사이의 간격을 9개 노즐 위치로 조정/미세 조정합니다.

이 유ти리티는 마법사 모드나 수동 모드로 사용할 수 있습니다.

필라멘트 로드 필라멘트를 FDM(수지 압출 모델링) 3D 프린터에 올려 놓도록 도와줍니다.

필라멘트 제거 FDM 3D 프린터에서 필라멘트를 제거하도록 도와줍니다.

필라멘트 변경 FDM 3D 프린터의 필라멘트를 새 필라멘트와 바꾸도록 도와줍니다.

- 화면 지시를 따릅니다.

FAQ

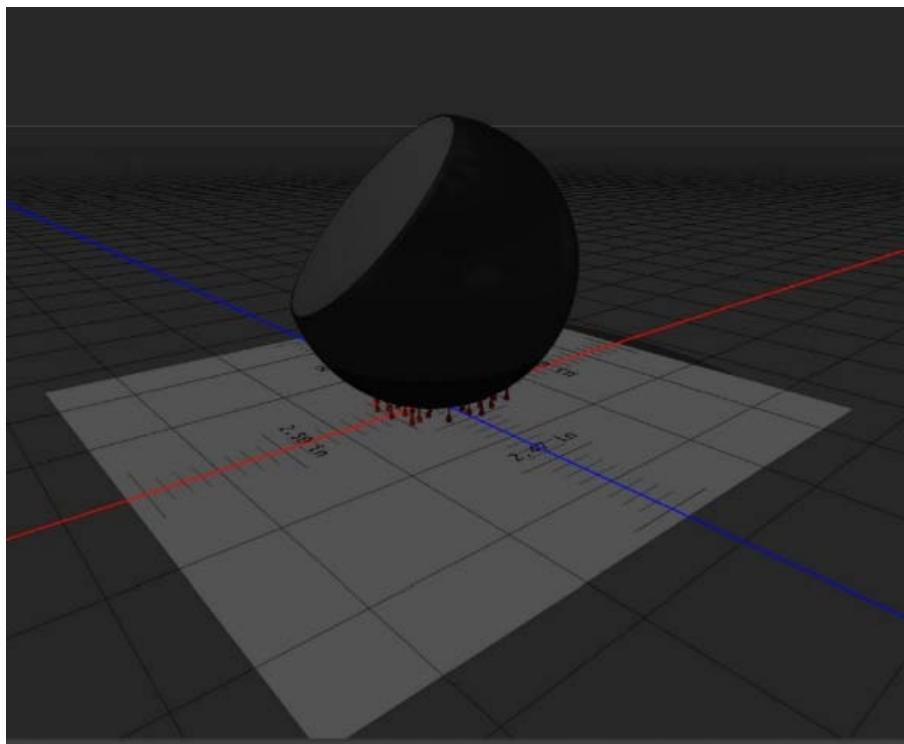
[맨 위로](#)

3D 모델을 인쇄하기 전에 횡단면을 적용할 수 있습니까?

예. 인쇄하기 전에 3D 모델의 부분을 분할하는 횡단면을 정의할 수 있습니다. 다음 단계를 따르십시오.

- 창 > 작업 영역 > 3D를 선택하여 3D 작업 영역으로 전환합니다.
- 인쇄할 3D 개체를 엽니다.
- 3D 패널에서 장면을 선택합니다.
- 속성 패널에서 횡단면을 선택합니다.
- 속성 패널에서 횡단면에 대한 설정을 지정합니다.
- 3D > 장면에 횡단면 적용을 선택합니다.

7. 3D 장면을 인쇄합니다.

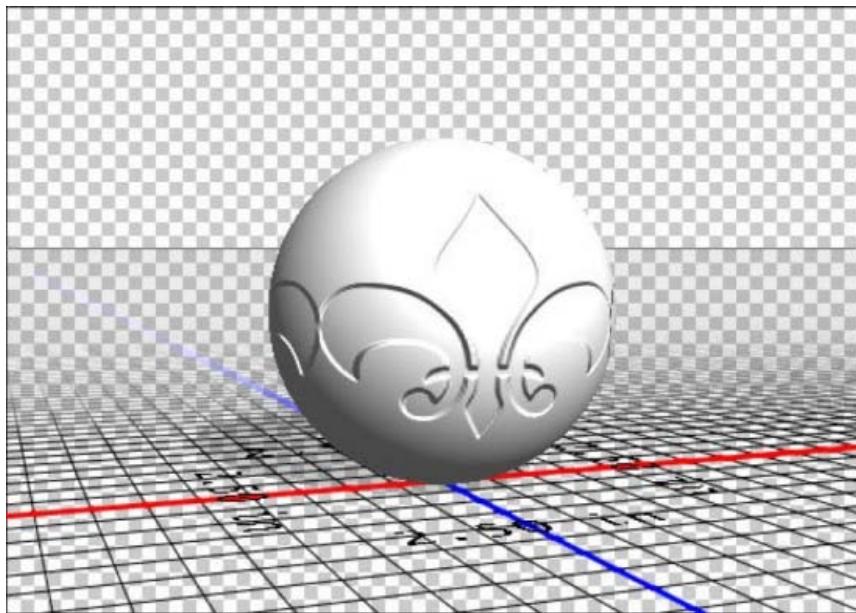


인쇄 전에 구의 횡단면 분할

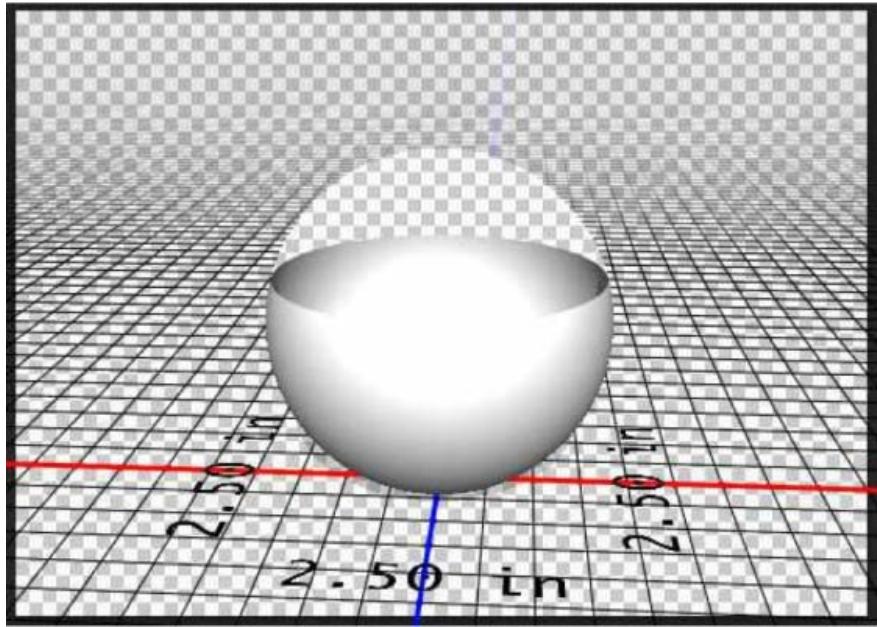
3D 모델을 인쇄하기 전에 범프/불투명도 맵을 적용할 수 있습니까?

예. 다음 단계를 따르십시오.

1. 장면 패널에서 재질을 선택합니다.
2. [속성] 패널에서 범프/불투명도 옆에 있는 폴더 아이콘(📁)을 클릭하고 텍스처를 로드합니다. 3D 모델에 적용할 새 텍스처를 정의할 수도 있습니다.
3. 새 텍스처를 정의하는 경우에는 텍스트를 저장합니다. 텍스처는 범프/불투명도 맵으로 3D 모델에 적용됩니다.
4. 3D 모델을 인쇄합니다.



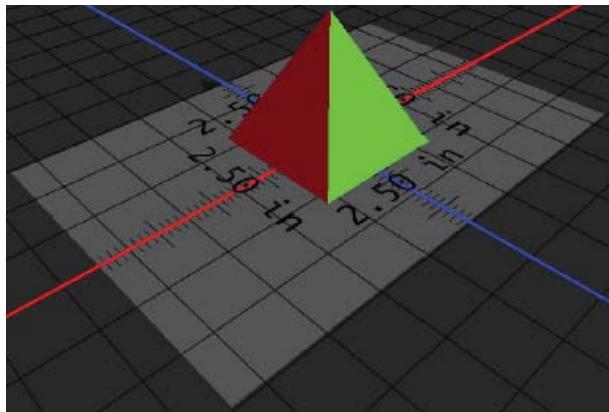
인쇄 전에 3D 모델에 범프 맵 적용



인쇄 전에 3D 모델에 불투명도 맵 적용

3D 모델을 두 가지 색상으로 인쇄할 수 있습니까?

3D 프린터에 헤드가 2개 장착되어 있으면 3D 모델을 두 가지 색상으로 인쇄할 수 있습니다. 3D 작업 영역과 3D 인쇄 미리 보기에서 모델이 두 가지 색상으로 표시됩니다.



3D 모델을 두 가지 색상으로 인쇄

3D 모델에 여러 레이어를 인쇄하려면 어떻게 합니까?

인쇄 측면에서 3D 모델의 각 레이어는 3D 개체로 취급됩니다. 필요한 경우 두 개 이상의 레이어를 병합할 수 있습니다(3D > 3D 레이어 병합).

도움이 될 만한 영상

[맨 위로](#)

- [3D 페인트 | CC, CS6](#)
- [향상된 3D 패널 | Photoshop CC](#)
- [Photoshop 3D 설명서](#)

 Twitter™ 및 Facebook 계시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

사진 패키지 레이아웃에 사진 인쇄

사진 패키지에 여러 장의 사진 추가

사진 패키지 레이아웃 사용자 정의

Adobe 권장 사항

1 공유하고 싶은 자습서가 있으십니까?

고급 개체를 통한 유연한 사진 패키지

Michael Hoffman

Photoshop CS5에서 사용자 정의 패키지 템플릿
을 배치합니다.

사진 패키지에 여러 장의 사진 추가

맨 위로

💡 아래에 설명된 선택적 [사진 패키지] 플러그인을 사용하려면 먼저 Windows 또는 Mac OS용을 다운로드하십시오. 또한 Photoshop Lightroom이 있을 경우 Photoshop Lightroom에서 사진과 사용자 정의 패키지를 만들 수도 있습니다. Lightroom 도움말에서 인쇄 템플릿 선택을 참조하십시오.

선택적 [사진 패키지] 플러그인을 사용하여 사진관에서 학교 사진 작업 때와 같이 하나의 페이지에 한 이미지의 여러 사본을 놓을 수 있습니다. 또한 동일한 페이지에 서로 다른 여러 개의 이미지를 놓을 수도 있습니다. 다양한 크기와 배치 옵션에서 선택하여 패키지 레이아웃을 사용자 정의할 수 있습니다.



사진 패키지 레이아웃

1. [사진 패키지]는 선택적 플러그입니다. Windows 또는 Mac OS용 사진 패키지를 다운로드하고 설치합니다.

2. 32비트 모드에서 Photoshop 실행(64비트 Mac OS에만 해당)

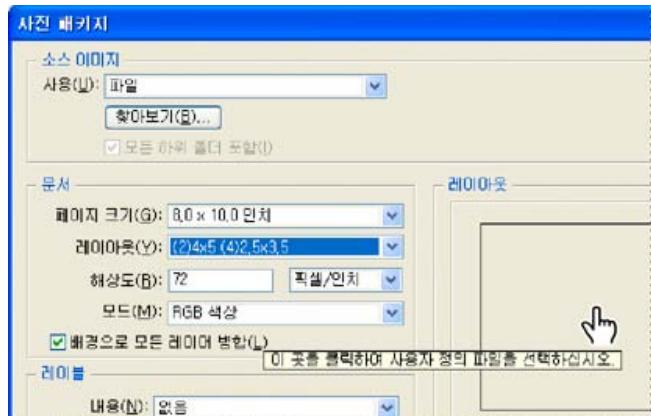
3. 다음 중 하나를 수행합니다.

- (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.

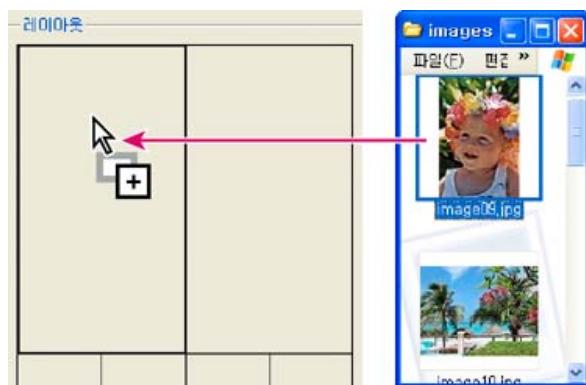
4. 다음 중 하나를 수행하여 레이아웃에 이미지를 하나 이상 추가합니다.

- [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.

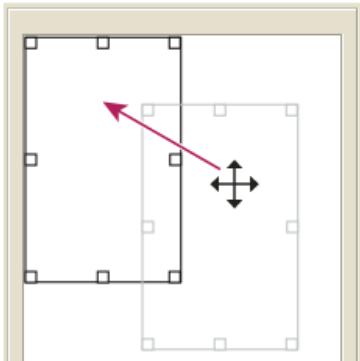
5. [사진 패키지] 대화 상자의 [문서] 영역에서 페이지 크기, 레이아웃, 해상도 및 색상 모드를 선택합니다. 선택한 레이아웃의 축소판이 대화 상자의 오른쪽에 표시됩니다.
6. 단일 레이어에 모든 이미지와 레이블 텍스트가 포함된 사진 패키지를 만들려면 [배경으로 모든 레이어 병합]을 선택합니다. 별도의 이미지 레이어 및 텍스트 레이어(레이블용)를 사용하여 사진 패키지를 만들려면 [배경으로 모든 레이어 병합] 옵션을 해제합니다. 각 이미지와 레이블을 별개의 레이어에 두는 경우 저장 후에 사진 패키지를 업데이트할 수 있습니다. 그러나 레이어는 사진 패키지의 파일 크기를 증가시킵니다.
7. [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.
8. 레이블의 글꼴, 글꼴 크기, 색상, 불투명도, 위치 및 회전을 지정합니다.
9. [확인]을 클릭합니다.

사진 패키지 레이아웃 사용자 정의

[맨 위로](#)

사진 패키지 레이아웃 편집 기능을 사용하면 기존 레이아웃을 수정하여 새 레이아웃을 만들 수 있습니다. 사용자 정의 레이아웃은 [사진 설정] 폴더 내의 [레이아웃] 폴더에 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.
 - 자리 표시자를 클릭하여 레이아웃에서 원하는 위치로 드래그합니다.
9. [저장]을 클릭합니다.



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

별색 인쇄

별색 정보

새 별색 채널 만들기

알파 채널을 별색 채널로 변환

별색 채널을 편집하여 색상 추가 또는 제거

별색 채널의 색상 또는 농담 변경

별색 채널 병합

오버랩 별색 조정

별색 정보

[맨 위로](#)

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 플레이트 당 한 색상씩 최대 4 가지를 사용할 수 있습니다.
- 별색 이름이 분판 위에 인쇄됩니다.
- 별색은 완전하게 합성된 이미지 위에 중복 인쇄됩니다. 각 별색은 [채널] 패널에 나타나는 순서로 인쇄되어 맨 위 채널이 맨 위 별색으로 인쇄됩니다.
- [다중 채널] 모드 이외에는 [채널] 패널에서 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.

새 별색 채널 만들기

[맨 위로](#)

새 별색 채널을 만들거나 기존의 알파 채널을 별색 채널로 변환할 수 있습니다.

1. [창] > [채널]을 선택하여 [채널] 패널을 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] 패널에서 [새 채널] 단추 를 클릭합니다.

- [채널] 패널 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. 별색 선택을 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 농담 및 색상 선택 옵션은 화면 미리 보기와 합성 인쇄에만 영향을 줍니다. 인쇄된 분판에는 영향을 주지 않습니다.

알파 채널을 별색 채널로 변환

[맨 위로](#)

1. 선택 영역이 이미지에서 활성화되어 있는 경우 [선택] > [선택 해제]를 선택합니다.
 2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [채널] 패널에서 알파 채널 축소판을 두 번 클릭합니다.
 - [채널] 패널에서 알파 채널을 선택하고 패널 메뉴에서 [채널 옵션]을 선택합니다.
 3. [별색]을 선택합니다.
 4. 색상 상자를 클릭한 후 [색상 피커]에서 색상을 선택하거나 [색상 라이브러리]를 클릭하고 사용자 정의 색상을 선택합니다. [확인]을 클릭합니다.
 5. 필요한 경우 채널의 이름을 바꿉니다.
 6. [확인]을 클릭합니다.
- 회색 음영 값이 포함된 채널 영역이 별색으로 변환됩니다.
7. 채널의 선택 영역에 색상을 적용하려면 [이미지] > [조정] > [반전]을 선택합니다.

별색 채널을 편집하여 색상 추가 또는 제거

[맨 위로](#)

1. [채널] 패널에서 별색 채널을 선택합니다.
 2. 페인팅 또는 편집 도구를 사용하여 이미지에 페인팅합니다. 검정색으로 페인트하면 100% 불투명한 별색이 추가되고 회색으로 페인트하면 불투명도가 좀 더 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

[맨 위로](#)

1. [채널] 패널에서 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.
- 참고: 색의 농담 및 색상 선택 옵션은 화면 미리 보기와 합성 인쇄에만 영향을 줍니다. 인쇄된 분판에는 영향을 주지 않습니다.

별색 채널 병합

[맨 위로](#)

RGB 또는 CMYK 색상 모드에서 별색 채널을 제거하고 표준 색상 채널로 병합할 수 있습니다. CMYK 잉크는 별색 잉크에서 사용할 수 있는 색상 범위를 생성할 수 없기 때문에 CMYK 모드에서 별색 채널을 병합할 경우 일반적으로 결과 색상이 원래의 별색과 정확하게 일치하지 않습니다.

1. [채널] 패널에서 별색 채널을 선택합니다.
2. 패널 메뉴에서 [별색 채널 병합]을 선택합니다.

별색이 변환되어 색상 채널로 병합되므로 패널에서 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.

오버랩 별색 조정

[맨 위로](#)

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] 패널에서 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] 패널에서 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] > [화대] 또는 [축소]를 선택합니다. [채널] 패널에서, 녹아웃하려는 영역이 포함된 밑에 있는 별색 채널을 선택합니다. 백스페이스 키(Windows) 또는 Delete 키(Mac 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.

기타 도움말 항목



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

상업용 인쇄기로 이미지 인쇄

상업용 프린터에서 인쇄할 이미지 준비

출력 옵션 설정

Photoshop에서 분판 인쇄

다른 응용 프로그램에서 별색 채널이 포함된 이미지 인쇄 준비

색상 트랩 만들기

인쇄를 위한 스캔 해상도 결정

상업용 프린터에서 인쇄할 이미지 준비

맨 위로

오프셋 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 프로필 태그를 지정했는지 확인합니다. 프린터나 시험 인쇄 담당자가 색상 관리 시스템을 사용하는 경우 필름과 인쇄 플레이트를 만들기 전에 사용자의 이미지 파일에 포함된 프로필을 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 인쇄되며 Adobe InDesign와 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 프로필이 있는 경우에는 저해상도 인쇄 설정 명령에서 이 프로필을 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. Photoshop PDF 형식으로 저장을 참조하십시오.

출력 옵션 설정

맨 위로

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. 그레이디언트 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 그레이디언트 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.

맞춰찍기 표시 과녁 모양과 별 모양을 포함하여 이미지에 맞춰찍기 표시를 인쇄합니다. 이러한 표시는 포스트스크립트 프린터에서 색상 분판을 정렬하는 데 주로 사용됩니다.

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.

이멸전 아래로 이멸전이 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 이멸전을 위로 하여 인쇄됩니다. 필름에 인쇄되는 이미지는 보통 이멸전이 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 나라는 포지티브 필름이 보편화되어 있지만 분판을 필름에 직접 인쇄하는 경우에는 네거티브로 인쇄하는 경우도 있습니다. 포지티브와 네거티브 중 어느 필름이 필요한지는 인쇄소에서 확인합니다. 이멸전 방향을 구별하려면 필름을 현상한 후에 밝은 빛 아래에서 검사합니다. 흐릿한 쪽이 이멸전이고 반짝거리는 쪽이 베이스입니다. 포지티브 이멸전을 위로 할 것인지, 네거티브 이멸전을 위로 할 것인지, 포지티브 이멸전을 아래로 할 것인지, 네거티브 이멸전을 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 피커]에서 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.

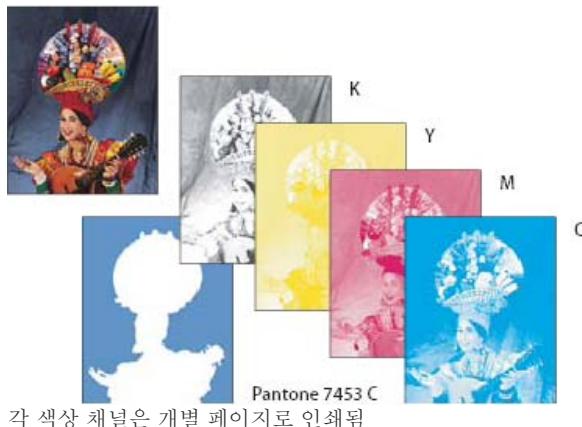
보간 인쇄하는 동안 자동으로 리샘플링하여 저해상도 이미지의 가장자리에 들쭉날쭉한 모양으로 나타나는 계단 현상을 줄입니다(포스트스크립트 프린터용). 리샘플링을 하면 이미지 품질이 다소 떨어질 수 있습니다.

[벡터 데이터 포함] 옵션에 대한 내용은 벡터 데이터 인쇄를 참조하십시오.

Photoshop에서 분판 인쇄

이미지의 시험 인쇄를 준비하고 있으며 CMYK 이미지 또는 별색이 사용된 이미지로 작업하고 있으면 각 색상 채널을 개별 페이지로 인쇄할 수 있습니다.

참고: 포스트스크립트 이외의 프린터에서 인쇄된 CMYK, 이중톤 또는 다중 채널 문서의 분판은 포스트스크립트 프린터에서 인쇄된 것과 다를 수 있습니다.



각 색상 채널은 개별 페이지로 인쇄됨

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], [다중 채널] 또는 [이중톤] 모드에 있는지 확인한 후 [파일] > [인쇄]를 선택합니다.

2. [색상 처리] 드롭다운 메뉴에서 [분판]을 선택합니다.

참고: 컴퓨터의 지정된 프린터 및 프린터 드라이버에 따라 이를 옵션이 [인쇄 설정] 대화 상자에도 나타날 수 있습니다. Windows에서는 [속성] 단추를 클릭하여 프린터 드라이버 옵션에 액세스할 수 있으며, Mac OS에서는 [인쇄 설정] 대화 상자의 팝업 메뉴를 사용하여 프린터 드라이버 옵션에 액세스할 수 있습니다.

3. [인쇄]를 클릭합니다. 이미지의 각 색상별로 분판을 인쇄합니다.

다른 응용 프로그램에서 별색 채널이 포함된 이미지 인쇄 준비

맨 위로

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.

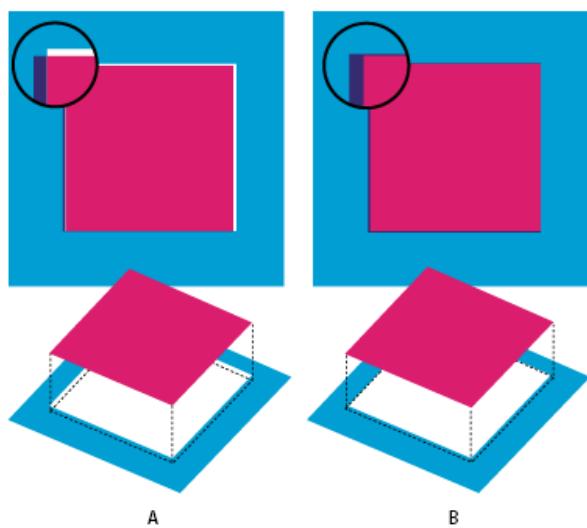
4. Photoshop에서 이미지를 열거나 불러온 후 스크린 각도를 설정합니다. 각 색상 플레이트에 사용할 별색을 프린터에 지정했는지 확인합니다.

참고: 별색이 포함된 PSD 파일을 특별한 준비 없이 Illustrator나 InDesign으로 직접 가져올 수 있습니다.

색상 트랩 만들기

맨 위로

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.



A. 트랩을 사용하지 않은 경우의 맞춰찍기 오류 B. 트랩을 사용한 경우의 맞춰찍기 오류

트랩은 잘못 정렬된 단색 오류를 교정하기 위해 수행됩니다. 일반적으로 사진 등의 연속된 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. 편집 > 프로필로 변환을 선택하여 출력 장치의 색상 공간에서 이미지를 봅니다. 자세한 내용은 [문서 색상을 다른 프로필로 변환\(Photoshop\)](#)을 참조하십시오.
 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

맨 위로

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 이미지 세터의 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 열 승화형 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 85ppi인 이미지 세터에서 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.

기타 도움말 항목

 [저해상도로 색상 표시](#)



이중톤

이중톤 정보

[이미지를 이중톤으로 변환](#)
지정된 잉크의 이중톤 곡선 수정
중복 인쇄 색상 지정
중복 인쇄 색상의 표시 조정
[이중톤 설정 저장 및 불러오기](#)
[이중톤 이미지의 개별 색상 보기](#)
[이중톤 인쇄](#)
[이중톤 이미지를 다른 응용 프로그램으로 내보내기](#)

이중톤 정보

[맨 위로](#)

Photoshop에서 이중톤은 이중톤은 물론이고 단일톤, 삼중톤 및 사중톤을 나타냅니다. 단일톤은 검정색을 제외한 한 가지 잉크를 사용하여 인쇄하는 회색 음영 이미지이고 이중톤, 삼중톤 및 사중トン은 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.

이중トン은 회색 음영 이미지의 색조 범위를 증가시키는 데 사용합니다. 회색 음영을 재현하면 최대 256레벨의 회색을 표시할 수 있지만 인쇄기는 잉크 당 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 이중トン은 검정 잉크와 회색 잉크를 사용하여 인쇄됩니다. 이 때 검정 잉크는 어두운 영역에, 회색 잉크는 중간 영역과 밝은 영역에 사용됩니다. 이중トン은 컬러 잉크를 강조 색상으로 사용하여 인쇄하는 경우가 많습니다. 이 기법을 사용하면 색조가 약간 포함된 이미지가 만들어지고 이미지의 동적 범위가 훨씬 늘어납니다. 이중トン은 PANTONE 색상 등의 별색을 강조 색상으로 사용하는 2색 인쇄 작업에 적합합니다.

이중トン은 서로 다른 색상의 잉크를 사용하여 각 회색 레벨을 재현하므로 Photoshop에서는 이중トン을 단일 채널의 8비트 회색 음영 이미지로 처리합니다. [이중トン] 모드에서는 RGB, CMYK 또는 Lab 모드에서처럼 개별 이미지 채널에 직접 액세스할 수 없으며 채널을 조정하려면 [이중トン 옵션] 대화 상자의 곡선을 사용합니다.

이미지를 이중トン으로 변환

[맨 위로](#)

- [이미지] > [모드] > [회색 음영]을 선택하여 이미지를 회색 음영 이미지로 변환합니다. 8비트 회색 음영 이미지만 이중トン으로 변환할 수 있습니다.
- [이미지] > [모드] > [이중トン]을 선택합니다.
- [이중トン 옵션] 대화 상자에서 이미지를 미리 보려면 [미리 보기]를 선택합니다.
- [유형] 옵션에서 [단일톤], [이중トン], [삼중톤] 또는 [사중トン]을 선택합니다.
- 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.
- 색상 잉크 상자 옆에 있는 곡선 상자를 클릭하고 각 잉크 색상의 이중トン 곡선을 조정합니다.
- 필요한 경우 중복 인쇄 색상을 설정합니다.
- [확인]을 클릭합니다.
 이미지의 일부에만 이중トン 효과를 적용하려면 이중トン 이미지를 [다중 채널] 모드로 변환합니다. 이렇게 하면 이중トン 곡선이 별색 채널로 변환됩니다. 그런 다음, 표준 회색 음영으로 인쇄하려는 영역의 별색 채널 부분을 지울 수 있습니다.

지정된 잉크의 이중トン 곡선 수정

[맨 위로](#)

이중トン 이미지에서 각 잉크에는 해당 색상이 어두운 영역과 밝은 영역에 분포하는 상태를 지정하는 별도의 곡선이 있습니다. 이 곡선은 원본 이미지의 각 회색 음영 값에 특정 잉크 비율에 매핑합니다.

- 조정 내용을 미리 보려면 [이중トン 옵션] 대화 상자에서 [미리 보기] 옵션을 선택합니다.
- 잉크 색상 상자 옆에 있는 곡선 상자를 클릭합니다.

기본 이중トン 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.

- 그래프 위의 점을 드래그하거나 다른 잉크 비율의 값을 입력하여 각 잉크의 이중トン 곡선을 조정합니다.
- 곡선 그래프에서 가로 축은 밝은 영역(왼쪽)에서 어두운 영역(오른쪽)으로 변합니다. 잉크 밀도는 세로 축을 따라 위로 올라갈수록 증가합니다.

다. 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] 패널을 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.

중복 인쇄 색상 지정

[맨 위로](#)

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. 이 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

[맨 위로](#)

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 전본을 클릭합니다.
4. [색상 피커]에서 원하는 색상을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.
5. 잉크 조합에 만족할 때까지 3단계와 4단계를 반복한 다음 그런 다음 [확인]을 클릭합니다.

이중톤 설정 저장 및 불러오기

[맨 위로](#)

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 세트를 기초로 사용자 정의 조합을 만들 수 있습니다.

이중톤 이미지의 개별 색상 보기

[맨 위로](#)

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] 패널에서 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] 패널에서 확인하려는 채널을 선택합니다.
3. [편집] > [다중 채널 취소]를 선택하여 [이중톤] 모드로 돌아갑니다.

이중톤 인쇄

[맨 위로](#)

이중톤을 만들 때는 잉크가 인쇄되는 순서와 사용하는 스크린 각도가 모두 최종 출력물에 큰 영향을 준다는 점을 고려해야 합니다. 필요한 경우 프린터의 RIP에서 하프톤 스크린 각도를 변경합니다.

분판을 인쇄하기 위해 이중톤 이미지를 CMYK로 변환할 필요는 없습니다. 프린터 옵션을 설정하는 [인쇄] 대화 상자의 색상 관리 영역에 있는 [프로필] 팝업 메뉴에서 분판을 선택하면 됩니다. CMYK 모드로 변환하면 모든 사용자 정의 색상이 CMYK의 해당 색상으로 변환됩니다.

이중톤 이미지를 다른 응용 프로그램으로 내보내기

[맨 위로](#)

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 않

거나 이미지가 전혀 인쇄되지 않을 수 있습니다.

기타 도움말 항목



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

CS5의 색상 관리를 이용한 인쇄

[Photoshop에서 자동으로 인쇄 색상 결정](#)

[프린터에서 자동으로 인쇄 색상 결정](#)

[저해상도 인쇄](#)

 색상 관리 개념 및 작업 과정을 정확히 이해하려면 [색상 관리의 이해](#)를 참조하십시오.

Photoshop에서 자동으로 인쇄 색상 결정

[맨 위로](#)

특정 프린터, 잉크 및 용지를 조합한 사용자 정의 색상 프로필이 있는 경우에는 Photoshop에서 색상을 관리하도록 하면 프린터에서 색상을 관리하도록 하는 것보다 더 좋은 결과를 얻을 수 있습니다.

1. [파일] > [인쇄]를 선택합니다.
2. 팝업 메뉴에서 색상 관리를 선택합니다.
3. [색상 처리]에서는 [Photoshop에서 색상 관리]를 선택합니다.
4. [프린터 프로필]에서 출력 장치 및 용지 유형에 가장 적합한 프로필을 선택합니다. 현재 프린터와 연결된 프로필이 있는 경우 기본 프로필이 선택된 상태에서 메뉴 맨 위에 배치됩니다.

프로필에서 출력 장치 및 인쇄 조건(예: 용지 유형)의 동작을 정확하게 설명할수록 CMS(색상 관리 시스템)에서 문서에 있는 실제 색상의 숫자값을 더 정확하게 변환할 수 있습니다. ([색상 프로필 설치](#)를 참조하십시오.)

5. (선택 사항) 다음 옵션을 설정합니다.

렌더링 의도 Photoshop에서 색상을 대상 색상 공간으로 변환하는 방법을 지정합니다. ([렌더링 의도 정보](#)를 참조하십시오.)

검은 점 보정 출력 장치의 전체 동적 범위(DR)를 시뮬레이션하여 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.

색상 영역 경고 [인쇄 색상 일치]를 선택한 경우에 활성화됩니다. 선택된 프린터 프로필에 따라 결정된 대로 이미지의 색상 영역 외의 색상을 강조 표시합니다. 색상 영역이란 색상 시스템이 표시하거나 인쇄할 수 있는 색상의 범위입니다. RGB에서 표시할 수 있는 색상은 현재 프린터 프로필의 색상 영역에서 벗어날 수 있습니다.

종이 흰색 표시 미리 보기의 색상 흰색을 선택된 프린터 프로필의 용지 색상으로 설정합니다. 이렇게 하면 흰색보다 베이지색에 가까운 신문 또는 아트지와 같은 흰색이 아닌 용지에 인쇄할 때 더 정확한 인쇄 미리 보기 사용할 수 있습니다. 완전 흰색과 검정색에서 대비가 발생하기 때문에 용지의 흰색이 줄어들수록 이미지의 전체적인 대비가 낮아집니다. 흰색이 아닌 용지는 이미지의 전체적인 색상 경향성도 변경할 수 있기 때문에 베이지색 용지에 인쇄된 노란색은 갈색에 더 가깝게 나타날 수 있습니다.

6. [인쇄]를 클릭하면 자동으로 나타나는 [인쇄 설정] 대화 상자에서 해당 프린터 드라이버의 색상 관리 옵션에 액세스합니다. Windows에서는 [환경 설정] 단추를 클릭하여 프린터 드라이버 옵션에 액세스할 수 있습니다. Mac OS에서는 [인쇄 설정] 대화 상자의 팝업 메뉴를 사용하여 프린터 드라이버 옵션에 액세스할 수 있습니다.
7. 프린터 프로필 설정이 사용자 프로필 설정보다 우선하지 않도록 프린터의 색상 관리를 끕니다.

색상 관리 옵션은 각 프린터 드라이버마다 다릅니다. 색상 관리를 끄는 방법은 프린터 설명서를 참조하십시오.

8. [인쇄]를 클릭합니다.

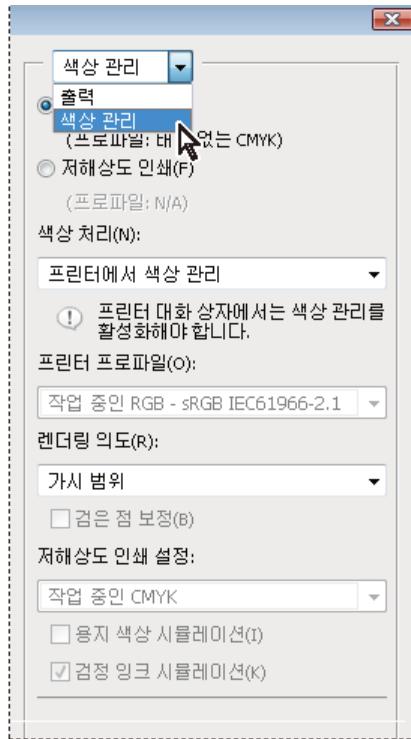
참고: 이미지가 용지의 인쇄 가능 영역보다 크다는 경고가 나타나면 [취소]를 클릭하고 [파일] > [인쇄]를 선택한 다음 [미디어에 맞추어 비율 조정]을 선택합니다. 용지 크기와 레이아웃을 변경하려면 [인쇄 설정]을 클릭한 다음 파일을 다시 인쇄합니다.

프린터에서 자동으로 인쇄 색상 결정

[맨 위로](#)

해당 프린터 및 용지 유형의 사용자 정의 프로필이 없는 경우 프린터 드라이버가 색상 변환을 처리하도록 할 수 있습니다.

1. [파일] > [인쇄]를 선택합니다.
2. 오른쪽 위의 팝업 메뉴에서 색상 관리를 선택합니다.



색상 관리를 선택하여 추가 옵션을 표시합니다.

3. 문서를 선택합니다.

프로필이 괄호로 묶여 같은 줄에 표시됩니다.

4. [색상 처리]에서는 [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 [렌더링 의도 정보](#)를 참조하십시오.)

6. [인쇄]를 클릭하면 자동으로 나타나는 [인쇄 설정] 대화 상자에서 해당 프린터 드라이버의 색상 관리 옵션에 액세스합니다. Windows에서는 [인쇄 설정]을 클릭하여 프린터 드라이버 옵션에 액세스할 수 있습니다. Mac OS에서는 [인쇄 설정] 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 나타날 경우 해당 영역을 초과하지 않으려면, [취소]를 클릭하고 [파일] > [인쇄]를 선택한 다음 [미디어에 맞추어 비율 조정]을 선택합니다. 용지 크기와 레이아웃을 변경하려면 [인쇄 설정]을 클릭한 다음 파일을 다시 인쇄합니다.

저해상도 인쇄

[맨 위로](#)

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 만들 수 있게 되었습니다.

1. [보기] > 저해상도 인쇄 설정을 선택하고 시뮬레이션하려는 출력 조건을 선택합니다. 사전 설정된 저해상도 인쇄 설정을 사용하거나 사용자 정의 저해상도 인쇄 설정을 만든 다음 선택할 수 있습니다. [화면 색상 교정](#)을 참조하십시오.

[사용자 정의]를 선택한 경우를 제외하고는 각 저해상도 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 관리를 선택합니다.

4. [저해상도 인쇄]를 선택합니다.

괄호 안에 나타나는 프로필이 앞에서 선택한 저해상도 인쇄 설정과 일치해야 합니다.

5. [색상 처리]에서는 [Photoshop에서 색상 관리]를 선택합니다.

6. [프린터 프로필]에서 출력 장치의 프로필을 선택합니다.

7. (선택 사항) 다음 옵션을 설정합니다.

저해상도 인쇄 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 시뮬레이션할 수 있습니다. 이 옵션을 사용하면 가장 정확한 교정본을 얻을 수 있지만 일부 프로필에는 이 옵션을 사용할 수 없습니다.

검은 잉크 시뮬레이션 시뮬레이션한 장치에 대한 어두운 색상 명도를 시뮬레이션합니다. 이 옵션을 사용하면 어두운 색상에 대한 더 정확한 교정본을 얻을 수 있지만 일부 프로필에는 이 옵션을 사용할 수 없습니다.

8. [인쇄]를 클릭하면 자동으로 나타나는 [인쇄 설정] 대화 상자에서 해당 프린터 드라이버의 색상 관리 옵션에 액세스합니다. Windows에서는 [환경 설정] 단추를 클릭하여 프린터 드라이버 옵션에 액세스할 수 있습니다. Mac OS에서는 [인쇄 설정] 대화 상자의 팝업 메뉴를 사용하여 프린터 드라이버 옵션에 액세스할 수 있습니다.

9. 프린터 프로필 설정이 사용자 프로필 설정보다 우선하지 않도록 프린터의 색상 관리를 끕니다.

색상 관리 옵션은 각 프린터 드라이버마다 다릅니다. 색상 관리를 끄는 방법은 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 [인쇄 설정]을 클릭한 다음 파일을 다시 인쇄합니다.

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물은 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

Photoshop CS5에서 인쇄하기

인쇄 기본 사항

데스크탑 인쇄 정보

이미지 인쇄

이미지 배치와 비율 조정

벡터 데이터 인쇄

인쇄 기본 사항

맨 위로

이미지를 데스크탑 프린터에 인쇄하든 시험 인쇄 장치에 보내 인쇄하든 인쇄에 대한 몇 가지 기본 사항만 알고 있으면 인쇄 작업을 더 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 수준에서 하나의 색상만 사용합니다. 사진과 같이 보다 복잡한 이미지는 다양한 색조를 사용합니다. 이러한 유형의 이미지를 연속톤 이미지라고 합니다.

색상 분판 상업용으로 제작할 아트워크에 색상이 두 가지 이상 포함되어 있는 경우 각 색상을 별개의 마스터 플레이트에 인쇄해야 합니다. 이 과정을 색상 분판이라고 하며 일반적으로 청록, 자홍, 노랑, 검정(CMYK) 잉크를 사용해야 합니다. Photoshop에서는 다양한 플레이트를 생성하는 방법을 조정할 수 있습니다.

세부 묘사의 품질 인쇄된 이미지의 세부 묘사는 이미지 해상도(인치당 핀셀 수) 및 프린터 해상도(인치당 도트 수)에 따라 다릅니다. 대부분의 포스트스크립트 레이저 프린터의 해상도는 600dpi이고 포스트스크립트 이미지 세터의 해상도는 1200dpi 이상입니다. 잉크젯 프린터는 점을 실제로 표시하는 대신 잉크를 미세하게 분사하여 약 300-720dpi의 해상도를 갖습니다.

데스크탑 인쇄 정보

맨 위로

출판사나 인쇄소에 근무하는 사용자가 아닌 경우에는 대부분 이미지 세터와 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 데스크탑 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.
- 프로필이 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. 프린터에 제공된 프로필로도 적절한 결과를 얻을 수 있지만 사용 중인 프린터와 인쇄 용지에 맞는 사용자 정의 프로필도 만드는 것이 좋습니다.

이미지 인쇄

맨 위로

Photoshop에서는 다음과 같은 인쇄 명령을 제공합니다.

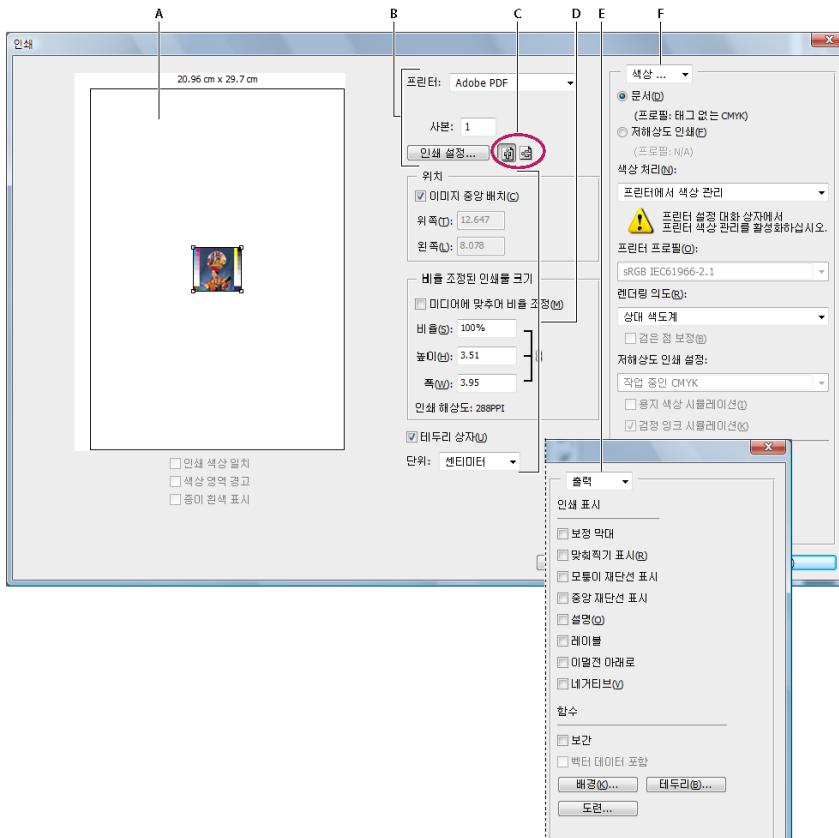
인쇄 인쇄 및 세트 옵션을 미리 볼 수 있는 [인쇄] 대화 상자를 표시합니다. [완료] 또는 [인쇄]를 클릭하면 사용자 정의 설정이 새 기본값으로 저장됩니다.

한 부 인쇄 대화 상자를 표시하지 않고 파일을 한 부 인쇄합니다.

 최고의 효율을 얻으려면 액션에 [인쇄] 명령을 포함시킬 수 있습니다. Photoshop에서는 하나의 대화 상자에서 모든 인쇄 설정을 제공합니다.

Photoshop 인쇄 옵션 및 인쇄 설정

- [파일] > [인쇄]를 선택합니다.



인쇄 대화 상자

A. 인쇄 미리 보기 **B.** 프린터 및 인쇄 작업 옵션 설정 **C.** 용지 방향 설정 **D.** 이미지 배치와 비율 조정 **E.** 시험 인쇄 출력 옵션 **F.** 색상 관리 및 저해상도 인쇄 옵션 지정

2. 프린터, 인쇄 매수 및 용지 방향을 선택합니다.

💡 Mac OS에서는 16비트 데이터를 프린터로 보내 밝은 하늘과 같은 미세한 점차적 톤으로 가능한 최고 품질을 생성합니다.

3. 선택한 용지 크기와 방향에 맞게 이미지의 위치와 비율을 조정합니다. [이미지 배치 및 비율 조정](#)을 참조하십시오.

4. 색상 관리 및 [출력] 옵션을 설정합니다. 이러한 옵션은 오른쪽 위에 있는 팝업 메뉴에서 액세스할 수 있습니다.

5. 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.

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 [인쇄 설정]을 클릭한 다음 파일을 다시 인쇄합니다.

프린터 옵션 설정

1. [인쇄] 대화 상자에서 [인쇄 설정]을 클릭합니다.
2. 용지 크기, 소스 및 페이지 방향을 원하는대로 설정합니다.

프린터, 프린터 드라이버 및 운영 체제에 따라 사용할 수 있는 옵션이 다릅니다.

이미지 배치와 비율 조정

[맨 위로](#)

[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.

많은 타사 프린터 드라이버가 [인쇄 설정] 대화 상자에서 비율 조정 옵션을 제공합니다. 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: [인쇄 설정] 대화 상자에서 비율 조정 백분율을 설정하더라도 [인쇄] 대화 상자에 [비율], [높이] 및 [너비]의 정확한 값이 반영되지 않을 수 있습니다. 비율을 정확하게 조정하려면 [인쇄 설정] 대화 상자 대신 [인쇄] 대화 상자를 사용하여 비율을 조정하고, 두 대화 상자 중 하나에만 비율 조정 백분율을 입력해야 합니다.

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 [너비] 값을 입력합니다.
 - 원하는 비율을 얻으려면 [태두리 상자]를 선택하고 미리 보기 영역에서 태두리 상자 핸들을 드래그합니다.

벡터 데이터 인쇄

[맨 위로](#)

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.

참고: 일부 혼합 모드 및 레이어 효과를 적용하려면 레스터화된 벡터 데이터가 필요합니다.

1. [파일] > [인쇄]를 선택합니다.
2. 팝업 메뉴에서 [출력]을 선택합니다.
3. [벡터 데이터 포함] 옵션을 선택합니다.
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 [인쇄 설정]을 클릭한 다음 파일을 다시 인쇄합니다.

기타 도움말 항목

- [이미지 크기 및 해상도](#)
- [화면 색상 교정 정보](#)
- [색상 프로필 정보](#)

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물은 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

자동화

일괄 작업

Infinite Skills(2012년 8월 9일)

비디오 자습서

이 페이지에서 연결된 일부 내용은 영어로만 제공됩니다.

스크립팅

JavaScript 실행

스크립트와 액션 자동 실행 설정

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: Photoshop CS5/스크립팅/문서 폴더에 설치된 스크립팅 문서를 참조하십시오. Scriptlistener 플러그인은 Photoshop CS5/스크립팅/유ти리티에 있습니다.

JavaScript 실행

[맨 위로](#)

❖ [파일] > [스크립트]를 선택한 다음 목록에서 스크립트를 선택합니다. 이 스크립트 목록에는 Photoshop CS5/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

[맨 위로](#)

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 CS5 스크립팅 안내서를 참조하십시오.

1. [파일] > [스크립트] > [스크립트 이벤트 관리자]를 선택합니다.
2. [이 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] 패널에서 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 유지지만 되도록 하려면 [이 이벤트에서 스크립트/액션 실행 가능]의 선택을 해제합니다.



파일 일괄 처리

이미지 프로세서를 사용하여 파일 변환

파일 일괄 처리

액션에서 드롭릿 만들기

일괄 처리 및 드롭릿 처리 옵션

이미지 프로세서를 사용하여 파일 변환

맨 위로

이미지 프로세서는 여러 파일을 변환하고 처리합니다. 그러나 [일괄 처리] 명령과 달리 이미지 프로세서를 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 프로필을 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. 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 파일 > 스크립트 > 이미지 프로세서(Photoshop)를 선택합니다.
- 도구 > Photoshop > 이미지 프로세서(Bridge)를 선택합니다.

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 프로필이 작업 프로필과 일치하지 않으면 PSD나 JPEG 소스 이미지에 이 옵션을 사용합니다. 첫 번째 이미지와 폴더의 모든 이미지를 변환할 때 사용할 색상 프로필을 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 [너비]와 [높이]에 입력한 치수에 맞게 이미지의 크기를 조정합니다. 이미지의 원래 비율은 그대로 유지됩니다.

프로필을 **sRGB**로 변환 색상 프로필을 **sRGB**로 변환합니다. 프로필을 이미지와 함께 저장하려면 [ICC 프로필 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] 패널에서 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 프로필 포함 저장된 파일에 색상 프로필을 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.

파일 일괄 처리

[맨 위로](#)

[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 제조업체에 문의하십시오.

Acrobat Capture 또는 기타 소프트웨어에서 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] 패널에서 [최초의 스냅사진 자동 생성] 옵션을 해제합니다.

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] 패널에서 사용할 수 있는 액션이 표시됩니다. 액션이 보이지 않으면 다른 세트를 선택하거나 패널에서 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 일괄 처리 및 드롭릿 처리 옵션을 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 설명하게 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 무시를 선택합니다.

액션에서 드롭릿 만들기

[맨 위로](#)

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] 패널에서 원하는 액션을 만들어야 합니다. (액션 만들기를 참조하십시오.)

1. 파일 > 자동화 > 드롭릿 만들기를 선택합니다.

- 드롭릿을 저장할 위치를 지정합니다. 대화 상자의 [드롭릿 저장 위치] 섹션에서 [선택]을 클릭하여 위치를 찾습니다.
- [액션 세트]를 선택한 다음 [설정]과 [액션] 메뉴에서 사용할 액션을 지정합니다. [드롭릿 만들기] 대화 상자를 열기 전에 [액션] 패널에서 액션을 선택하여 이러한 메뉴를 미리 선택합니다.
- 처리, 저장 및 파일 이름 지정 옵션을 설정합니다. [일괄 처리] 대화 상자 설정에 대한 설명은 일괄 처리 및 드롭릿 처리 옵션을 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 데스크톱의 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, 다른 이름으로 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

[맨 위로](#)

[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 프로필 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 결정됩니다. 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 대상에 대해 액션 '다른 이름으로 저장' 명령 무시를 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.

기타 도움말 항목

[이미지 처리 비디오](#)



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

데이터 연동 그래픽 만들기

변수 정의

변수 이름 바꾸기

데이터 세트 정의

데이터 세트 미리 보기 또는 적용

데이터 세트를 사용하여 그래픽 생성

외부 파일에 데이터 세트 만들기

데이터 세트 가져오기

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.

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 변수 정의를 참조하십시오.

3. 데이터 세트를 만들거나 불러옵니다.

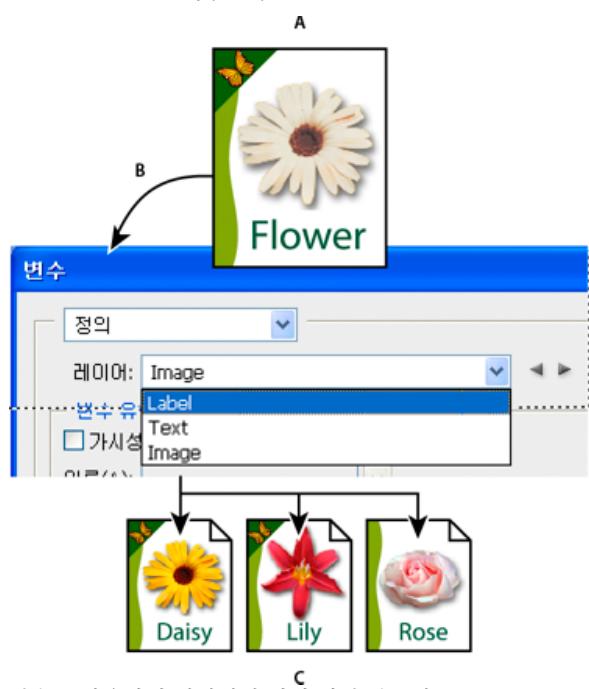
템플릿에서 데이터 세트를 만들거나 텍스트 파일에서 불러올 수 있습니다. 자세한 내용은 데이터 세트 정의 및 외부 파일에 데이터 세트 만들기를 참조하십시오.

4. 문서를 각 데이터 세트를 적용하여 미리 봅니다.

모든 파일을 내보내기 전에 미리 보기로 통해 최종 그래픽 버전이 어떤 모양인지 확인할 수 있습니다. 자세한 내용은 데이터 세트 미리 보기 또는 적용을 참조하십시오.

5. 그래픽을 데이터와 함께 내보내서 그래픽을 생성합니다.

그래픽을 Photoshop(PSD) 파일로 내보낼 수 있습니다. 자세한 내용은 데이터 세트를 사용하여 그래픽 생성을 참조하십시오.

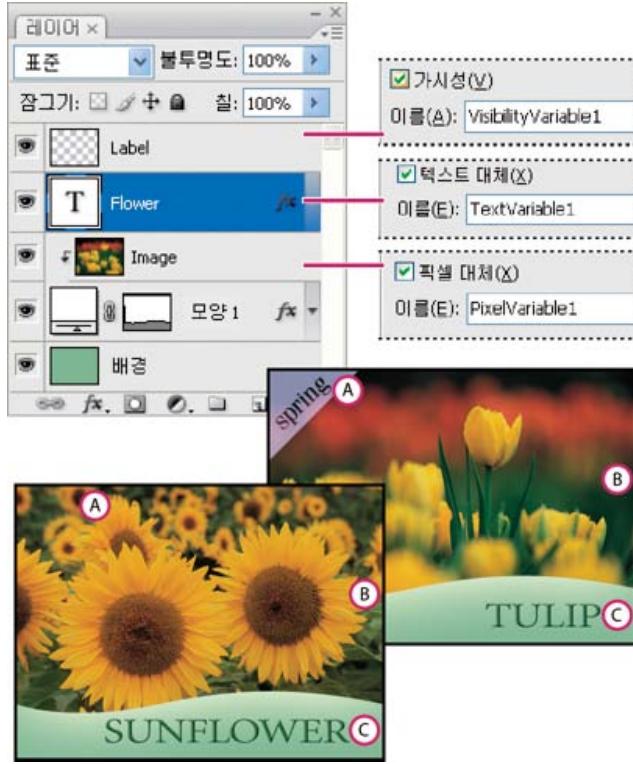


변수를 사용하여 이미지의 여러 버전 만들기

A. 소스 파일 템플릿 B. 사용자가 레이어를 변수로 정의 C. 각각 다른 변수 데이터 세트를 사용하여 이미지의 여러 버전 생성

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 너비와 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. 내비 게이션 화살표를 사용하여 레이어 간에 이동할 수 있습니다.

7. [확인]을 클릭합니다.

- [이미지] > [변수] > [정의]를 선택합니다.
- [레이어] 팝업 메뉴에서 변수가 포함된 레이어를 선택합니다.
- 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.
- 변수를 제거하려면 해당 변수의 선택을 해제합니다.

데이터 세트 정의

[맨 위로](#)

데이터 세트는 변수 및 연결된 데이터의 모음입니다. 생성할 각 그래픽 버전에 대해 데이터 세트를 정의합니다.

- 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.

- [새 데이터 세트] 단추 를 클릭합니다.
- [이름] 팝업 메뉴나 대화 상자 아래쪽에 있는 목록에서 변수를 선택합니다.

- 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 의 경우 [값] 텍스트 상자에 텍스트 문자열을 입력합니다.
- 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

[맨 위로](#)

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

[맨 위로](#)

변수와 하나 이상의 데이터 세트를 정의한 후 데이터 세트 값을 사용하여 일괄 처리 모드에서 이미지를 출력할 수 있습니다. 이미지를 PSD 파일로 출력할 수 있습니다.

- [파일] > [내보내기] > [데이터 세트를 파일로 저장]을 선택합니다.
- 생성된 모든 파일에 사용할 기본 이름을 입력합니다. 필요한 경우 고유한 파일 이름 지정 규칙을 만들 수도 있습니다.
- 폴더 선택 단추를 클릭하여 파일을 저장할 대상 디렉토리를 선택합니다.
- 내보낼 데이터 세트를 선택합니다.
- [확인]을 클릭합니다.

외부 파일에 데이터 세트 만들기

[맨 위로](#)

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 텁이나 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 <n>
Value1-1<sep>Value2-1<sep><sep>ValueN-1<n>
```

```
Value1-2<sep>Value2-2<sep><sep>ValueN-2<n>
Value1-M<sep>Value2-M<sep><sep>ValueN-M<n>
```

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.
<n>	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 <n>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

[맨 위로](#)

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [파일] > [불러오기] > [변수 데이터 세트]를 선택합니다.
- [이미지] > [변수] > [데이터 세트]를 선택하고 [불러오기] 단추를 클릭합니다.

2. 불러온 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.



액션 만들기

액션 기록에 대한 지침

액션 기록

페스 기록

정지점 삽입

액션을 실행할 때 설정 변경

액션에서 명령 제외

기록할 수 없는 메뉴 명령 삽입

액션 편집 및 제거

액션 기록에 대한 지침

맨 위로

액션을 기록할 때는 다음 지침을 따르십시오.

- 전부는 아니지만 대부분의 명령을 액션에 기록할 수 있습니다.
- [작업 내역], [색상 견본], [색상], [페스], [채널], [레이어], [스타일] 및 [액션] 패널에서 수행한 작업뿐만 아니라 [선택 윤곽], [이동], [다각형], [옮가미], [자동 선택], [자르기], [분할 영역], [자동 지우개], [그레이디언트], [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 가우스 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 패널의 설정이 포함된 액션을 기록할 때는 기록할 때의 설정이 액션에 반영됩니다. 액션을 기록하는 동안 대화 상자나 패널에서 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], [그레이디언트], [자동 선택], [옮가미], [모양], [페스], [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] 패널 메뉴 목록에 있는 [실행] 명령을 기록하여 하나의 액션에서 다른 액션을 재생할 수 있습니다.

액션 기록

맨 위로

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] 패널의 [새 스냅사진] 단추를 클릭하여 액션을 기록하기 전에 이미지의 스냅사진을 만듭니다.

- 파일을 엽니다.
- [액션] 패널에서 [새 액션 만들기] 단추를 클릭하거나 [액션] 패널 메뉴에서 [새 액션]을 선택합니다.
- 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.

- [기록 시작]을 클릭합니다. [액션] 패널의 [기록 시작] 단추가 빨간색으로 바뀝니다.
중요: [다른 이름으로 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.
- 기록하려는 작업과 명령을 수행합니다.

액션의 일부 작업은 직접 기록할 수 없지만 [액션] 패널 메뉴에 있는 명령을 사용하여 대부분의 기록 불가능한 작업을 삽입할 수 있습니다.

- 기록을 정지하려면 [실행/기록 정지] 단추를 클릭하거나 [액션] 패널 메뉴에서 [기록 정지]를 선택합니다. Photoshop에서는 Esc 키를 눌러도 됩니다.

 같은 액션에서 기록을 계속하려면 [액션] 패널 메뉴에서 [기록 시작]을 선택합니다.

패스 기록

[맨 위로](#)

[패스 삽입] 명령을 사용하면 액션의 일부로 복잡한 패스(펜 도구를 사용하여 만들어거나 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] 패널에서 기존 패스를 선택합니다.

3. [액션] 패널 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] 패널을 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

[맨 위로](#)

액션에 정지점을 포함하여 페인팅 도구 사용과 같은 기록할 수 없는 작업을 수행할 수 있습니다. 작업을 완료했으면 [액션] 패널에서 [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] 패널 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

[맨 위로](#)

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] 패널에서 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

[맨 위로](#)

기록된 액션의 일부로 실행하고 싶지 않은 명령을 제외할 수 있습니다. 단추 모드에서는 명령을 제외할 수 없습니다.

1. 필요한 경우 [액션] 패널에서 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

[맨 위로](#)

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] 패널에서 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] 패널에서 [메뉴 항목 삽입]을 선택합니다.
3. [메뉴 항목 삽입] 대화 상자를 열어 두고 메뉴에서 명령을 선택합니다.
4. [확인]을 클릭합니다.

액션 편집 및 재기록

[맨 위로](#)

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] 패널에서 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] 패널에서 [기록 시작]을 선택합니다.
3. 추가 명령을 기록합니다.
4. 완료되면 [액션] 패널에서 [실행/기록 정지] 단추를 클릭하거나 패널 메뉴에서 [기록 정지]를 선택합니다.

액션의 명령 재정렬

❖ [액션] 패널에서 동일한 액션이나 다른 액션 내의 새 위치로 명령을 드래그합니다. 원하는 위치에 강조된 선이 나타나면 마우스 단추를 놓습니다.

액션 다시 기록

1. 액션을 선택하고 [액션] 패널 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.

기타 도움말 항목

[조건부 액션 추가 | Creative Cloud](#)



액션에 조건부 모드 변경 추가

[액션에 조건부 모드 변경 추가](#)

액션에 조건부 모드 변경 추가

[맨 위로](#)

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. 조건적 모드 변경이 [액션] 패널에 새 단계로 나타납니다.

기타 도움말 항목

[조건부 액션 추가 | Creative Cloud](#)



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

액션 및 액션 패널 정보

액션 정보

액션 패널 개요

액션에 대한 자세한 정보

액션 정보

맨 위로

액션은 한 파일이나 파일 집합에서 실행되는 일련의 작업을 의미하며 메뉴 명령, 패널 옵션, 도구 액션 등을 포함합니다. 예를 들어, 이미지 크기를 변경하고 효과를 이미지에 적용한 다음 원하는 형식으로 파일을 저장하는 액션을 만들 수 있습니다.

액션에는 페인트 도구를 사용할 때와 같이 기록할 수 없는 작업을 수행할 수 있는 단계가 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 응용 프로그램을 말합니다.

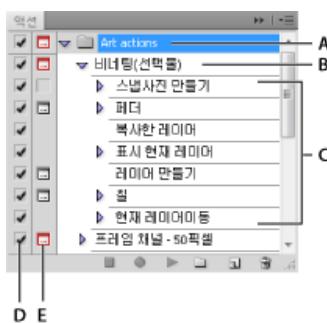
Photoshop과 Illustrator에는 일반적인 작업을 수행하는 데 도움을 주는 미리 정의된 액션이 설치되어 있습니다. 이러한 액션을 그대로 사용하거나 필요에 맞게 사용자 정의할 수도 있고 새 액션을 만들 수도 있습니다. 액션은 쉽게 정리할 수 있도록 세트에 저장됩니다.

액션을 기록, 편집, 사용자 정의 및 일괄 처리할 수 있으며 액션 세트를 대상으로 작업하여 액션 그룹을 관리할 수 있습니다.

액션 패널 개요

맨 위로

[액션] 패널([창]>[액션])을 사용하여 개별 액션을 기록, 실행, 편집 및 삭제할 수 있습니다. 또한 액션 파일을 저장 및 로드할 수도 있습니다.



Photoshop 액션 패널

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] 패널에서 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] 패널 메뉴에서 [단추 모드]를 선택합니다. [단추 모드]를 다시 선택하면 목록 모드로 되돌아갑니다.

참고: 단추 모드에서는 개별 명령이나 세트를 볼 수 없습니다.

액션 패널에서 액션 선택

❖ 액션 이름을 클릭합니다. 인접한 여러 액션을 선택하려면 Shift 키를 누른 챇 액션 이름을 클릭하고, 인접하지 않은 여러 액션을 선택하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 챗 액션 이름을 클릭합니다.

액션에 대한 자세한 정보

맨 위로

기타 도움말 항목

조건부 액션 추가 | Creative Cloud



조건부 액션 추가 | CC, CS6

조건부 액션을 사용하면 여러 다른 조건 중 하나에 따라 수행할 작업을 선택하는 액션을 작성할 수 있습니다. 먼저 조건을 선택한 다음 문서가 해당 조건을 충족할 때 실행되는 액션을 선택적으로 지정합니다. 그런 후 문서가 해당 조건을 충족하지 않을 때 실행되는 액션을 선택적으로 지정합니다. 기록 또는 편집 중인 액션에 조건부 액션 단계를 삽입하려면 다음을 수행합니다.

1. 참조하려는 액션이 동일한 액션 세트에 있는지 확인합니다.
2. 액션 패널 메뉴에서 조건부 삽입을 선택합니다.
3. 조건부 액션 대화 상자의 현재 조건 메뉴에서 조건을 선택합니다.
4. 맞는 경우 실행 액션 메뉴 및 아닌 경우 실행 액션 메뉴에서 액션을 선택하고 확인을 클릭합니다.

두 메뉴 중 하나에서만 없음을 선택할 수 있습니다. 맞는 경우 실행 액션으로 없음을 선택하고 아닌 경우 실행 액션으로 원하는 액션을 선택하여 특정 조건이 거짓인 경우에만 액션을 실행할 수 있습니다.

자세한 정보는 [액션 및 액션 패널 정보와 액션 만들기](#)를 참조하십시오.

참고: 액션의 색상 모드 변경 단계에 대한 조건을 지정할 수 있는 [조건부 모드 변경](#) 명령이 있습니다. 이 명령을 사용하면 파일이 액션에 지정된 소스 모드에 있지 않는 오류를 방지할 수 있습니다.

조건의 반대 테스트

[맨 위로](#)

조건의 반대를 테스트하려고 하는 경우가 있을 수 있습니다.

예를 들어 맨 앞의 문서가 정사각형이 아닐 때 "액션 1"을 실행하려고 할 수 있습니다. 이 경우 "현재 조건을 "문서가 정사각형"일 경우로 하고, 맞는 경우 실행 액션을 "없음"으로, 아닌 경우 실행 액션을 "액션 1"로 지정할 수 있습니다.

특정 조건의 반대를 테스트하려면 "맞는 경우" 액션과 "아닌 경우" 액션을 바꾸십시오.

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

액션의 도구 기록 | CC, CS6

Photoshop를 사용하면 액션에 있는 브러시 도구와 같은 도구를 기록할 수 있습니다. 이 기능을 활성화하려면, [액션] 패널 메뉴에서 [도구 기록 허용]을 선택합니다.

기억해 둘 몇 가지 항목:

- 도구를 기록할 때 브러시를 액션의 일부로 선택하십시오. 그렇지 않으면 Photoshop에서 현재 선택된 브러시를 사용합니다.
- 액션을 기록하여 다른 크기로 재생하는 경우 Photoshop의 측정 단위를 백분율로 설정하고, 브러시 크기를 브러시 사전 설정의 일부로 정의하지 마십시오.

자세한 내용은 액션 및 액션 패널 정보 및 액션 만들기를 참조하십시오.

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

웹 그래픽

이 페이지에서 연결된 일부 내용은 영어로만 제공됩니다.

레이어에서 CSS 복사 | CC, CS6

CSS 복사를 사용하면 모양 또는 텍스트 레이어에서 CSS(Cascading Style Sheet) 속성이 생성됩니다. CSS를 클립보드로 복사한 후 스타일 시트로 붙여 넣을 수 있습니다. 모양 레이어의 경우 다음 값을 캡처합니다.

- 크기
- 위치
- 획 색상
- 칠 색상(그레이디언트 포함)
- 그림자

텍스트 레이어의 경우, CSS 복사는 다음 값도 캡처합니다.

- 글꼴 군
- 글꼴 크기
- 글꼴 두께
- 선 높이
- 밑줄
- 취소선
- 위첨자
- 아래첨자
- 텍스트 맞춤

모양이나 텍스트를 포함하는 레이어 그룹에서 CSS를 복사하면 각 레이어에 대한 클래스와 그룹 클래스가 생성됩니다. 그룹 클래스는 그룹의 레이어에 해당하는 하위 분할 영역을 포함한 상위 분할 영역을 나타냅니다. 하위 분할 영역의 상단/원쪽 값은 상위 분할 영역에 상대적입니다.

참고: CSS 복사 명령은 고급 개체에는 작동하지 않으며 그룹화되지 않은 여러 모양/텍스트 레이어를 선택하는 경우에도 사용할 수 없습니다.

1. [레이어] 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 모양/텍스트 레이어나 레이어 그룹을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 컨텍스트 메뉴에서 [CSS 복사]를 선택합니다.
- 모양/텍스트 레이어나 레이어 그룹을 선택하고 [레이어] 패널 메뉴에서 [CSS 복사]를 선택합니다.

2. 코드를 스타일 시트 문서에 붙여 넣습니다.

Photoshop으로 웹 페이지를 생성하는 방법에 대한 자세한 내용은 [웹 페이지 분할](#)을 참조하십시오.

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

웹 페이지 분할

분할 영역 유형

웹 페이지 분할

자동 분할 영역과 레이어 기반 분할 영역을 사용자 분할 영역으로 변환

분할 영역 및 분할 영역 옵션 보기

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 분할 영역 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

[맨 위로](#)

분할 영역의 범주는 작성 방법(사용자, 레이어 기반, 자동)과 내용 유형(표, 이미지, 이미지 없음)에 따라 나눠집니다.

[분할 영역 도구]로 만든 분할 영역을 사용자 분할 영역이라고 하고, 레이어에서 만든 분할 영역을 레이어 기반 분할 영역이라고 합니다. 사용자 분할 영역이나 레이어 기반 분할 영역을 새로 만들면 이미지의 나머지 영역에 추가로 자동 분할 영역이 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] 패널을 사용하여 만들어집니다.

[분할 영역 도구]를 사용하여 이미지에 직접 분할 영역 선을 그리거나, 레이어를 사용하여 그래픽을 디자인한 다음 레이어 기반의 분할 영역을 만들 수 있습니다.

분할 영역 도구를 사용하여 분할 영역 만들기

1. [분할 영역 도구] 를 선택합니다. C 키를 눌러 [자르기] 도구로 그룹화된 도구를 순환할 수 있습니다.

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 채 드래그합니다. 이미지의 다른 분할 영역이나 안내선에 새 분할 영역을 정렬하려면 [보기] > [스냅 대상]을 사용합니다. 사용자 분할 영역 이동, 크기 조정 및 스냅을 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. 자동 분할 영역과 레이어 기반 분할 영역을 사용자 분할 영역으로 변환을 참조하십시오.

1. [레이어] 패널에서 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 웹 및 장치용으로 저장 대화 상자에서 분할 영역 작업을 참조하십시오.

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 조정 양은 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. 표시자 표시 또는 숨기기를 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 및 분할 영역]을 선택합니다.
- Mac OS에서는 [Photoshop] > [환경 설정] > [안내선, 격자 및 분할 영역]을 선택합니다.

2. [분할 영역]에서 [분할 영역 번호 표시]를 클릭합니다.

분할 영역 선의 색상 변경

1. Windows에서는 [편집] > [환경 설정] > [안내선, 격자 및 분할 영역]을 선택하고, Mac OS에서는 [Photoshop] > [환경 설정] > [안내선, 격자 및 분할 영역]을 선택합니다.

2. [분할 영역 선] 아래의 [선 색상] 메뉴에서 색상을 선택합니다.

색상이 바뀌면 선택된 분할 영역 선은 대조되는 색상으로 자동 표시됩니다.

기타 도움말 항목

- [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 분할 영역을 사용하여 작업



법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호 정책

웹 그래픽 작업

롤오버 이미지 만들기

[Zoomify로 내보내기](#)

[16진수 색상 값 사용](#)

참고: 자세한 내용을 보려면 아래 링크를 클릭하십시오. 질문을 하고, 기능을 요청하고, 문제점을 보고하려면 feedback.photoshop.com을 방문하십시오.

Photoshop 웹 도구를 사용하면 웹 페이지에 사용할 구성 요소를 만들거나 완전한 웹 페이지를 사전 설정 또는 사용자 정의 형식으로 출력하기가 쉽습니다.

- 레이어와 분할 영역을 사용하여 웹 페이지와 웹 페이지 인터페이스 요소를 디자인합니다. (레이어 및 웹 페이지 분할을 참조하십시오.)
- 레이어 구성 요소를 사용하여 다른 페이지 컴포지션을 실험해 보거나 페이지를 다양하게 변형하여 내보냅니다. (레이어 구성 요소를 참조하십시오.)
- 롤오버 텍스트 또는 단추 그래픽을 만들어 Dreamweaver나 Flash로 불러옵니다.
- [애니메이션] 패널로 웹 애니메이션을 만든 후 애니메이션 GIF 이미지나 QuickTime 파일로 내보냅니다. 자세한 내용은 프레임 애니메이션 만들기를 참조하십시오.
- Adobe Bridge에서 웹 포토 갤러리를 만들어 다양하고 전문적인 템플릿을 사용하여 이미지 세트를 인터랙티브 웹 사이트로 빠르게 변환합니다.

Photoshop과 Dreamweaver로 웹 사이트를 디자인하는 방법에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/lrvid4043_dw_kr를 참조하십시오.

롤오버 이미지 만들기

[맨 위로](#)

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 레이어 복제를 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 레이어 효과 및 스타일을 참조하십시오.
- [스타일] 패널에서 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 [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 만든 후에는 Dreamweaver를 사용하여 웹 페이지에 이미지를 가져오고 자동으로 롤오버 액션을 위한 JavaScript 코드를 추가합니다.

Photoshop과 Dreamweaver로 웹 사이트를 디자인하는 방법에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/lrvid4043_dw_kr를 참조하십시오.

Zoomify로 내보내기

[맨 위로](#)

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 타입 옵션 이미지의 품질을 지정합니다.

브라우저 옵션 사용자 브라우저에 나타나는 기본 이미지의 픽셀 폭과 높이를 설정합니다.

2. HTML 및 이미지 파일을 웹 서버에 업로드합니다.

16진수 색상 값 사용

Photoshop에서는 이미지 색상의 16진수 값을 표시하거나 색상의 16진수 값을 복사하여 HTML 파일에서 사용할 수 있습니다.

정보 패널에서 16진수 색상 값 보기

- [창] > [정보]를 선택하거나 [정보] 패널 탭을 클릭하여 패널을 표시합니다.
- 패널 메뉴에서 [패널 옵션]을 선택합니다. [제 1 색상 정보]나 [제 2 색상 정보] 아래 [모드] 메뉴에서 [웹 색상]을 선택하고 [승인]을 클릭합니다.
- 16진수 값을 보려는 색상 위에 포인터를 놓습니다.

16진수 값으로 색상 복사

Photoshop에서는 16진수 값(`color=#xxxxzz`)을 포함하는 HTML COLOR 특성 또는 단독 16진수 값으로 색상을 복사합니다.

- 다음 중 하나를 수행합니다.

- [스포이드] 도구를 사용하여 복사할 색상 위로 포인터를 이동합니다. 마우스 오른쪽 단추(Windows) 또는 Control 키(Mac OS)를 클릭하고 [색상을 HTML로 복사] 또는 [색상의 16진수 코드 복사]를 선택합니다.
- [색상] 패널, [색상 견본] 패널 또는 Adobe [색상 피커]를 사용하여 전경색을 설정합니다. [색상] 패널 메뉴에서 [색상을 HTML로 복사] 또는 [색상의 16진수 코드 복사]를 선택합니다.
- 웹 용으로 저장 대화 상자에서 색상 견본을 클릭하거나 매트 > 기타를 선택합니다. [Adobe 색상 피커]에서 16진수 값을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [복사]를 클릭합니다.

- HTML 편집 응용 프로그램에서 원하는 파일을 열고 편집 > 붙여넣기를 선택합니다.

기타 도움말 항목

웹 및 장치용으로 저장 개요

웹 그래픽 형식

웹 포토 갤러리 만들기

룰오버 이미지 만들기



법적 고지 사항 | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

슬라이스 레이아웃 수정

하나 이상의 분할 영역 선택

- 사용자 분할 영역 이동, 크기 조정 및 스냅
- 사용자 분할 영역 및 자동 분할 영역 나누기
- 분할 영역 복제
- 분할 영역 복사하여 붙여넣기
- 분할 영역 결합
- 분할 영역의 스태킹 순서 변경
- 사용자 분할 영역 정렬 및 분포
- 분할 영역 삭제
- 모든 분할 영역 잡그기

하나 이상의 분할 영역 선택

[맨 위로](#)

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 저장을 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

[맨 위로](#)

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 드래그합니다. 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.
 분할 영역 왼쪽 가장자리와 문서 창에서 원래 눈금자 위치 간의 거리를 픽셀 단위로 지정합니다.

 분할 영역 맨 위쪽 가장자리와 문서 창에서 원래 눈금자 위치 간의 거리를 픽셀 단위로 지정합니다.

참고: 눈금자의 기본 위치는 이미지의 왼쪽 위 모퉁이입니다.

 분할 영역의 폭을 지정합니다.

 분할 영역의 높이를 지정합니다.

안내선, 사용자 분할 영역 또는 다른 개체로 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 개체로 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] 의 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 관계없이 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 채 드래그합니다.

분할 영역 복사하여 붙여넣기

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] > [붙여넣기]를 선택합니다. 분할 영역을 Photoshop 이미지로 붙이면 새 레이어가 만들어집니다.

참고: Dreamweaver에 복사된 분할 영역은 원래 Photoshop 소스 파일의 파일 이름과 경로에 대한 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] 월드를 찾습니다.

Dreamweaver와 Photoshop을 비롯한 다른 응용 프로그램 간의 복사 및 붙여넣기에 대한 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/vid0193_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 관계없이 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 도구] 를 선택하고 옵션 막대에서 스태킹 순서 옵션을 클릭합니다.



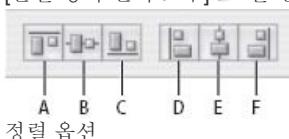
A. 맨 앞으로 가져오기 B. 앞으로 가져오기 C. 뒤로 보내기 D. 맨 뒤로 보내기

사용자 분할 영역 정렬 및 분포

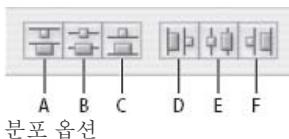
가장자리나 중심을 따라 사용자 분할 영역을 정렬하고 세로 또는 가로 축을 따라 사용자 분할 영역을 고르게 분포시킬 수 있습니다. 사용자 분할 영역을 정렬하고 분포시키면 불필요한 자동 분할 영역을 없애고 보다 작고 효율적인 HTML 파일을 만들 수 있습니다.

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.



A. 정렬 옵션 B. 위쪽 C. 수직 중앙 D. 아래쪽 E. 왼쪽 F. 오른쪽



A. 위쪽 B. 수직 중앙 C. 아래쪽 D. 왼쪽 E. 수평 중앙 F. 오른쪽

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.

기타 도움말 항목

 [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 분할 영역을 사용하여 작업



분할 영역에 대한 HTML 옵션

분할 영역 옵션 대화 상자 표시

분할 영역 내용 유형 지정

분할 영역 이름 바꾸기

분할 영역의 배경색 선택

이미지 분할 영역에 URL 링크 정보 할당

브라우저 메시지 및 Alt 텍스트 지정

분할 영역에 HTML 텍스트 추가

분할 영역 옵션 대화 상자 표시

맨 위로

다음 중 하나를 수행합니다.

- [분할 영역 선택 도구] 로 분할 영역을 두 번 클릭합니다. (도구가 표시되지 않을 경우 [자르기 또는 분할] 도구를 누른 상태로 있습니다.)
- [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

맨 위로

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

맨 위로

이미지에 분할 영역을 추가할 때 내용에 따라 분할 영역 이름을 변경하는 것이 좋습니다. 기본적으로 사용자 분할 영역의 이름은 출력 설정 대화 상자의 설정에 따라 지정됩니다. 웹 그래픽에 대한 출력 설정을 참조하십시오.

❖ 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

맨 위로

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], [흰색], [검정] 또는 [기타](Adobe [색상 페커] 사용 시)를 선택합니다.

이미지 분할 영역에 URL 링크 정보 할당

맨 위로

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 표시

합니다.

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.com>으로 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 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 전체 브라우저 창을 연결된 파일로 대체하면서 현재의 모든 프레임을 제거합니다. 이름은 이전에 HTML 파일에서 해당 문서에 대해 정의된 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

맨 위로

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

맨 위로

[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 정렬을 정렬합니다.

기타 도움말 항목

 웹 브라우저에서 최적화된 이미지 미리 보기

 웹 그래픽의 출력 설정



법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호 정책

웹 포토 갤러리 만들기

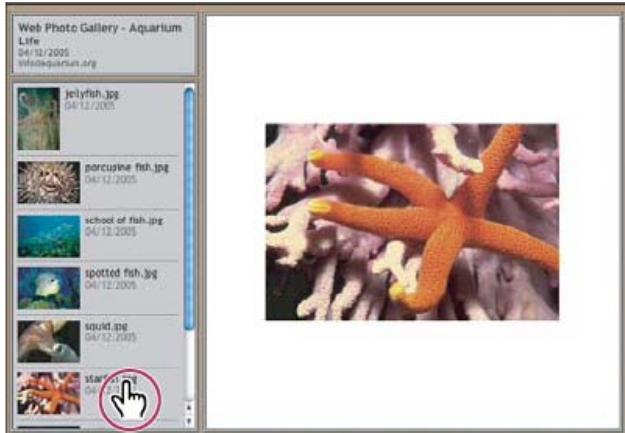
[웹 포토 갤러리 정보](#)
[웹 포토 갤러리 만들기](#)
[색상 일치 확인](#)
[웹 포토 갤러리 옵션](#)
[웹 포토 갤러리 스타일](#)
[웹 포토 갤러리 스타일 사용자 정의 정보](#)
[웹 포토 갤러리 스타일 사용자 정의 또는 만들기](#)
[웹 포토 갤러리 스타일 토큰](#)

Photoshop CS5를 사용하여 웹 갤러리를 만들려면 **Adobe Bridge** 도움말에서 [웹 포토 갤러리 만들기](#)를 참조하십시오. 항목에 설명된 이전의 선택적 [웹 포토 갤러리] 플러그인을 사용하려면 먼저 [Windows](#) 또는 [Mac OS](#)용을 다운로드하십시오.

웹 포토 갤러리 정보

[맨 위로](#)

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

[맨 위로](#)

Adobe Bridge를 사용하여 웹 갤러리 만들기

Adobe Bridge는 업데이트된 웹 갤러리 기능을 제공합니다. 자세한 내용은 **Adobe Bridge** 도움말의 [웹 포토 갤러리 만들기](#) 또는 아래 자습서를 참조하십시오.

Adobe 권장 사항

공유하고 싶은 자습서가 있으십니까?



비디오 자습서: **CS5의 밀착 인화 및 웹 갤러리**
Richard Harrington
Adobe Bridge의 프로세스를 살펴봅니다.



책 발췌: **Adobe Bridge**를 사용하여 갤러리 만들기
Conrad Chavez
최신 CS5 기능을 사용하여 웹 갤러리를 정렬하고 출력합니다.

이전의 선택적 Photoshop 플러그인 사용

1. Windows 또는 Mac OS용 이전 [웹 포토 갤러리] 플러그인을 다운로드하고 설치합니다.
2. 32비트 모드에서 Photoshop 실행(64비트 Mac OS에만 해당)
3. (선택 사항) Adobe Bridge에서 사용하려는 파일이나 폴더를 선택합니다.

Bridge에 표시된 순서로 이미지가 표시됩니다. 순서를 바꾸려면 Bridge에 이미지가 표시되는 순서를 변경하십시오.

4. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - Adobe Bridge에서 [도구] > [Photoshop] > [웹 포토 갤러리]를 선택합니다.
 - Photoshop에서 [파일] > [자동화] > [웹 포토 갤러리]를 선택합니다.
5. [스타일] 팝업 메뉴에서 갤러리의 스타일을 선택합니다. 선택한 스타일로 홈 페이지 미리 보기와 대화 상자에 표시됩니다.
6. (선택 사항) 갤러리에 대한 연락처 정보로 전자 우편 주소를 입력합니다.
7. [사용] 메뉴에서 갤러리의 소스 파일을 선택합니다.

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.

8. [대상]을 클릭한 다음 갤러리의 이미지와 HTML 페이지를 저장할 폴더를 선택합니다. 그런 다음 [확인](Windows) 또는 [선택](Mac OS) 단추를 클릭합니다.
9. 웹 갤러리에 대한 서식 지정 옵션을 선택합니다. [옵션] 메뉴에서 선택하여 각 옵션 세트를 표시합니다. 웹 포토 갤러리 옵션을 참조하십시오.
10. [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

[맨 위로](#)

ProPhoto RGB나 Adobe RGB와 같이 광범위한 색상 작업 공간에서 사진 작업을 하는 경우 웹 갤러리에서 포함된 색상 프로필을 읽지 못하는 브라우저로 볼 때 이미지 색상이 변할 수 있습니다. 이런 문제가 발생하면 이미지 프로필을 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 > 프로필로 변환을 선택한 다음 [sRGB]를 선택합니다. 색상 프로필 할당 또는 제거(Illustrator, Photoshop)를 참조하십시오.
- 이미지 폴더를 변환하려면 이미지 프로세서를 사용합니다. 파일 > 스크립트 > 이미지 프로세서를 선택합니다. 이미지 프로세서를 사용하여 파일 변환을 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

[맨 위로](#)

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 특성 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 [상입방(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 용도 (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 특정 각도로 이미지에 텍스트를 배치합니다.

웹 포토 갤러리 스타일

맨 위로

Photoshop CS5를 사용하여 웹 갤러리를 만들려면 Adobe Bridge 도움말에서 [웹 포토 갤러리 만들기](#)를 참조하십시오. 아래에 설명된 이전의 선택적 [웹 포토 갤러리] 플러그인을 사용하려면 먼저 [Windows](#) 또는 [Mac OS](#)용을 다운로드하십시오.

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/Adobe Photoshop CS5/사전 설정/웹 포토 갤러리

Mac OS Adobe Photoshop CS5/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 팔호 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)이나TextEdit(Mac OS)와 같은 일반 텍스트 편집기를 사용하여 이러한 문서를 열고, 편집하고, 만들 수 있습니다.

웹 포토 갤러리 스타일 사용자 정의 정보

맨 위로

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

[맨 위로](#)

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 웹 포토 갤러리 스타일 사용자 정의 정보에 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

[맨 위로](#)

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% 흰 페이지에서 각 축소판 아래의 캡션에 대한 글꼴을 결정합니다.

%CAPTIONFONTSIZE% 캡션에 대한 글꼴 크기를 결정합니다.

%CAPTIONTITLE% 파일 정보에서 캡션에 대한 문서 제목을 삽입합니다.

%CHARSET% 각 페이지에서 사용하는 문자 집합을 결정합니다.

%CONTACTINFO% 전화 번호 및 위치와 같은 갤러리의 연락처 정보를 결정합니다.

%CONTENT_GENERATOR% "Adobe Photoshop CS5 웹 포토 갤러리"로 확장합니다.

%COPYRIGHT% 파일 정보에서 캡션에 대한 저작권 정보를 삽입합니다.

%CREDITS% 파일 정보에서 캡션에 대한 제작진을 삽입합니다.

%CURRENTINDEX% 현재 흰 페이지에 대한 링크를 결정합니다.

%CURRENTINDEXANCHOR% subpage.htm에 있으며 첫 번째 인덱스 페이지를 가리킵니다.

%DATE% 배너에 나타나는 날짜를 결정합니다.

%EMAIL% 갤러리의 전자 우편 주소 연락처 정보를 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 특성 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 들어갑니다. 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 특성 추가] 체크 상자를 사용할 수 있도록 설정합니다. 이 토큰을 사용하면 사용자가 특성을 다운로드할 수 있으므로 다운로드 시간이 단축됩니다.

%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 특성 추가] 체크 상자를 사용할 수 있도록 설정합니다. 이 토큰을 사용하면 사용자가 특성을 다운로드 할 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 특성 추가] 체크 상자를 사용할 수 있도록 설정합니다. 이 토큰을 사용하면 사용자가 특성을 다운로드 할 수 있으므로 다운로드 시간이 단축됩니다.

%THUMBNAIL_WIDTH_NUMBER% 이 토큰은 축소판의 폭을 나타내는 숫자로만 교체됩니다.

%TITLE% 갤러리의 제목을 결정합니다.

%VLINK% 방문한 링크의 색상을 결정합니다.



법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호 정책

이미지 최적화

최적화 정보

[웹 및 장치용으로 저장 개요](#)

[이미지 감마를 다른 값으로 미리 보기](#)

[웹용으로 이미지 최적화](#)

[최적화 사전 설정 저장 또는 삭제](#)

[웹 및 장치용으로 저장 대화 상자에서 분할 영역을 사용한 작업](#)

[웹 그래픽을 특정 파일 크기로 압축](#)

[최적화 중 아트워크 크기 조정](#)

[웹 그래픽에 대한 CSS 레이어 생성](#)

[웹 브라우저에서 최적화된 이미지 미리 보기](#)

[전자 우편으로 보낼 파일 저장](#)

최적화 정보

[맨 위로](#)

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 상자의 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, 디터링 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

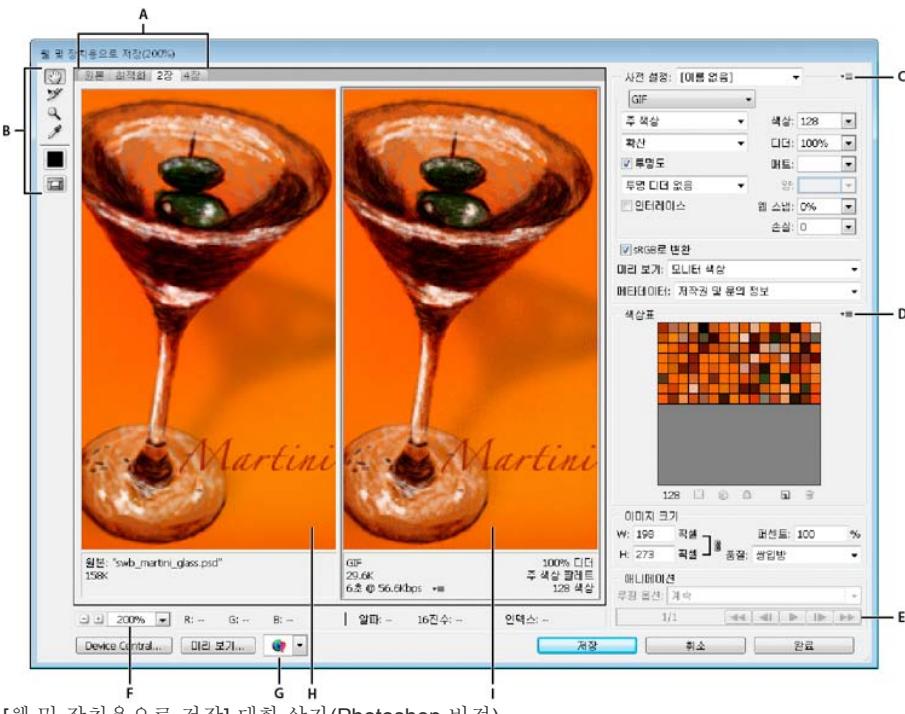
Photoshop에서는 [다른 이름으로 저장] 명령을 사용하여 이미지를 GIF, JPEG 또는 PNG 파일로 저장할 수 있습니다. 파일 형식에 따라 이미지 품질, 배경 투명도나 매트, 색상 표시 및 다운로드 방법을 지정할 수 있습니다. 그러나 파일에 추가한 분할 영역, 링크, 애니메이션 등의 웹 기능은 유지되지 않습니다.

또한 Photoshop 이미지 프로세서를 사용하여 이미지 폴더의 복사본을 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

[맨 위로](#)

[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(Photoshop 버전)

A. 표시 옵션 B. 도구 상자 C. 최적화 팝업 메뉴 D. 색상표 팝업 메뉴 E. 애니메이션 컨트롤(Photoshop에만 해당) F. 확대/축소 텍스트 상자 G. 브라우저에서 미리 보기 메뉴 H. 원본 이미지 I. 최적화된 이미지

대화 상자에서 이미지 미리 보기

❖ 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 보기 를 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 보기 를 확대하거나, Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 보기 영역 내부를 클릭하여 보기 를 축소할 수 있습니다.

배율을 직접 입력하거나 대화 상자 아래쪽에서 선택할 수도 있습니다.

최적화된 이미지 정보 및 다운로드 시간 보기

[웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자의 각 이미지 아래에 있는 주석 영역에는 최적화 정보가 표시됩니다. 원본 이미지에 대한 주석에서는 파일 이름과 파일 크기를 보여 줍니다. 최적화된 이미지에 대한 주석에서는 현재 최적화 옵션, 최적화된 파일 크기 및 선택한 모뎀 속도에 따른 예상 다운로드 시간을 보여 줍니다. [미리 보기] 팝업 메뉴에서 모뎀 속도를 선택할 수 있습니다.

이미지 감마를 다른 값으로 미리 보기

[맨 위로](#)

컴퓨터 모니터의 감마 값 설정에 따라 웹 브라우저에서 전체 이미지가 더 밝게 보이거나 더 어둡게 보입니다. Photoshop에서는 다른 감마 값을 적용할 때 시스템에 표시되는 이미지의 모양을 미리 보고 감마를 조정하여 이미지를 보정할 수 있습니다. 미리 보기 옵션을 활성화해도 최종 이미지 출력에는 영향을 주지 않습니다.

❖ [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자의 [미리 보기] 팝업 메뉴를 사용하여 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

모니터 색상 이미지 감마를 조정하지 않습니다. [모니터 색상]이 기본 설정입니다.

레거시 Macintosh(색상 관리 없음) Mac OS 10.5 이전 버전에서 사용되는 기본 감마 1.8을 시뮬레이션합니다.

Windows(색상 관리) Windows 및 Mac OS 10.6 이상 버전에서 사용되는 기본 감마 2.2를 시뮬레이션합니다.

문서 프로필 사용 색상 관리 문서에 첨부된 문서 색상 프로파일과 일치하도록 감마를 조정합니다.

- [파일] > [웹 및 장치용으로 저장]을 선택합니다.
- 대화 상자 위쪽의 템을 클릭하여 표시 옵션([최적화], [2장] 또는 [4장])을 선택합니다. [4장]을 선택한 경우에는 최적화할 미리 보기 를 클릭합니다.
- (선택 사항) 이미지에 여러 개의 분할 영역이 포함되어 있으면 최적화할 분할 영역을 하나 이상 선택합니다.
- [사전 설정] 메뉴에서 사전 설정된 최적화 설정을 선택하거나 개별 최적화 옵션을 설정합니다. 선택한 파일 형식에 따라 사용 가능한 옵션이 다릅니다.
[4장] 모드에서 작업하는 경우에는 최적화 설정을 변경한 후 [최적화] 메뉴에서 [보기 다시 고침]을 선택하면 이미지의 저품질 버전을 자동으로 생성할 수 있습니다.
- 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 보기 를 원본으로 복원하려면 해당 미리 보기 를 선택한 다음 [사전 설정] 메뉴에서 [원본]을 선택합니다.
- sRGB가 아닌 색상 프로파일이 포함된 이미지를 최적화하는 경우에는 이미지의 색상을 sRGB로 변환한 다음 웹용으로 이미지를 저장해야 합니다. 그러면 여러 웹 브라우저에서 최적화된 이미지의 색상이 동일하게 보입니다. [sRGB로 변환] 옵션은 기본적으로 선택되어 있습니다.
- (Photoshop에만 해당) [메타데이터] 메뉴에서 최적화된 파일과 함께 저장할 메타데이터를 선택합니다. [파일] > [파일 정보]를 선택하여 문서 메타데이터를 보거나 입력할 수 있습니다. 메타데이터는 JPEG 파일 형식에서 완전히 지원되며 GIF 및 PNG 파일 형식에서는 부분적으로 지원됩니다.

참고: 출력 메타데이터는 [Metadata Working Group](#) 표준을 따르기 때문에 일부 JPEG 메타데이터는 XMP 형식이 아니라 EXIF 및 IIM 형식으로 저장됩니다.

없음 저장된 메타데이터가 없습니다(JPEG 파일의 EXIF 저작권 고지 사항 제외). 가장 작은 크기의 파일이 생성됩니다.

저작권 저작권 고지 사항, 권한 사용 조건, 저작권 상태 및 저작권 정보 URL을 저장합니다.

저작권 및 문의 정보 모든 저작권 정보뿐 아니라 작성자, 작성자 직함, 전자 우편, 주소, 구/군/시, 시/도, 우편 번호, 국가, 전화 번호, 웹 사이트 등을 저장합니다.

카메라 정보를 제외한 모두 셔터 속도, 날짜 및 시간, 초점 거리, 노출 보정, 미터링 패턴, 플래시 사용 등과 같은 카메라 설정에 대한 EXIF 데이터를 제외한 모든 메타데이터를 저장합니다.

모두 모든 메타데이터를 파일에 저장합니다.

- [저장]을 클릭합니다.
- [최적화 다른 이름으로 저장] 대화 상자에서 다음을 수행하고 [저장]을 클릭합니다.

- 파일 이름을 입력하고 결과 파일을 저장할 위치를 선택합니다.
- [형식] 옵션을 선택하여 저장할 파일의 종류를 HTML 및 이미지, 이미지 전용, HTML 전용 중에서 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 설정을 마지막으로 저장된 버전으로 되돌리려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누르고 [재설정]을 클릭합니다. 다음에 [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자를 열 때 같은 설정이 유지되도록 하려면 Alt/Option 키를 누른 채 [기억]을 클릭합니다.

Illustrator에서 파일을 웹용으로 저장하는 방법에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0063_kr을 참조하십시오.

최적화 사전 설정 저장 또는 삭제

[맨 위로](#)

최적화 설정을 이름이 지정된 세트로 저장한 다음 다른 이미지에 적용할 수 있습니다. 저장한 설정은 이름이 지정되어 미리 정의된 설정과 함께 [사전 설정] 팝업 메뉴에 나타납니다. 이름이 지정된 세트나 미리 정의된 세트를 편집하면 [사전 설정] 메뉴에 [이름 없음]으로 표시됩니다.

- 최적화 옵션을 설정하고 [최적화] 팔레트 메뉴에서 [설정 저장]을 선택합니다.
- 설정에 이름을 지정하고 적절한 폴더에 저장합니다.

Photoshop (Windows XP) Document and Settings\[사용자 이름]\Application Data\Adobe\Adobe Photoshop CS5\최적화 설정

(Windows Vista) Users\[사용자 이름]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop CS5\최적화 설정

(Mac OS) User/[사용자 이름]/Library/Preferences/Adobe Photoshop CS5 Settings/최적화 설정

Illustrator (Windows XP) Document and Settings\[사용자 이름]\Application Data\Adobe\Adobe Illustrator CS5 Settings\[언어] 웹 설정용으로 저장\최적화

(Windows Vista) Users\[사용자 이름]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS5 Settings\[언어] 웹 설정용으로 저장\최적화

(Mac OS) Users/[사용자 이름]/Library/ApplicationSupport/Adobe\Adobe Illustrator CS5\[언어]\웹 설정용으로 저장\최적화

참고: 다른 위치에 저장한 설정은 [사전 설정] 팝업 메뉴에 표시되지 않습니다.

- 사전 설정을 삭제하려면 [사전 설정] 메뉴에서 사전 설정을 선택하고 [최적화] 메뉴에서 [설정 삭제]를 선택합니다.

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 디터 패턴을 공유하여 분할 영역 간에 경계가 두드러지지 않고 자연스럽게 연결되게 합니다.

- 모든 분할 영역을 표시하거나 숨기려면 [분할 영역 가시성 켜기/끄기] 단추 를 클릭합니다.
- [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 [사전 설정] 메뉴의 오른쪽에 있는 [최적화] 팝업 메뉴 에서 [분할 영역 연결]을 선택합니다. 연결된 분할 영역에 연결 아이콘 가 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

[맨 위로](#)

- [파일] > [웹 및 장치용으로 저장]을 선택합니다.
- [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자 위쪽의 템을 클릭하여 표시 옵션([최적화], [2장] 또는 [4장])을 선택합니다. [4장]을 선택한 경우에는 최적화할 미리 보기 를 선택합니다.
- (선택 사항) 최적화할 분할 영역과 사용할 파일 형식을 선택합니다.
- [사전 설정] 메뉴의 오른쪽에 있는 [최적화] 메뉴에서 [파일 크기]에 맞게 최적화]를 선택합니다.
- 원하는 파일 크기를 입력합니다.
- [시작] 옵션을 선택합니다.
현재 설정 현재 파일 형식을 사용합니다.
- GIF/JPEG** 자동 선택 이미지 내용에 따라 최적의 형식이 자동으로 선택됩니다.
- [사용] 옵션을 선택하여 지정된 파일 크기를 현재 분할 영역에만 적용할지, 이미지의 각 분할 영역에 적용할지, 모든 분할 영역에 적용할지를 지정합니다. [확인]을 클릭합니다.

최적화 중 아트워크 크기 조정

[맨 위로](#)

[웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 이미지 크기를 지정된 픽셀 치수나 원본 크기의 특정 비율로 조정할 수 있습니다.

- [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 [이미지 크기] 템을 클릭합니다.
- 추가 옵션을 설정합니다.

비율 제한 픽셀 너비와 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.

엔티 앤리어스 (Illustrator에만 해당) 엔티 앤리어싱을 적용하여 아트워크의 들쭉날쭉한 가장자리를 제거합니다.

대지에 클립 (Illustrator에만 해당) 문서의 대지 경계와 일치하도록 아트워크 크기를 클리핑합니다. 대지 경계 바깥의 아트워크는 모두 삭제됩니다.

참고: SWF 및 SVG 파일 형식의 경우 [대지에 클립]을 제외한 [이미지 크기] 팔레트의 모든 기능을 사용할 수 없습니다.

- 새 픽셀 치수를 입력하거나 이미지 크기를 조정할 백분율을 지정하고 [적용]을 클릭합니다.

웹 그래픽에 대한 CSS 레이어 생성

[맨 위로](#)

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 레이어를 내보내면 유용합니다.

[웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자의 [레이어] 팔레트를 사용하여 CSS 레이어로 내보낼 아트워크의 최상위 레이어를 선택하고 내보낸 레이어를 표시 할지 숨길지를 제어할 수 있습니다.

- [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 [레이어] 템을 클릭합니다.
- [CSS 레이어로 내보내기]를 선택합니다.
- [레이어] 팝업 메뉴에서 레이어를 선택하고 다음 옵션을 원하는대로 설정합니다.
보임 결과 HTML 파일에서 보이는 CSS 레이어를 만듭니다.

가려짐 결과 HTML 파일에서 숨겨지는 CSS 레이어를 만듭니다.

CSS 레이어는 GoLive 레이어와 동일합니다. Adobe GoLive를 사용하여 CSS 레이어를 애니메이션으로 나타내고 내장 JavaScript 액션을 사용하여 대화형 효과를 만들 수 있습니다.

[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 미리 보기에는 이미지와 함께 이미지의 파일 형식, 픽셀 치수, 파일 크기, 압축율 및 기타 HTML 정보가 나열된 캡션이 표시됩니다.

- 기본 웹 브라우저에서 이미지를 미리 보려면 [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자의 아래쪽에 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 우편으로 보낼 파일 저장

1. [파일] > [웹 및 장치용으로 저장]을 선택합니다.
2. [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자 위쪽에 있는 [최적화] 탭을 클릭합니다.
3. [사전 설정] 메뉴에서 [JPEG 저]를 선택합니다.
4. 그리고 [이미지 크기] 영역에서 [W] 및 [H] 상자의 오른쪽에 있는 사슬 아이콘을 클릭하여 이미지 비율을 유지합니다. 그런 다음 너비를 입력합니다.

전자 우편에 첨부하는 이미지는 400픽셀 정도의 크기가 좋습니다. 수신자의 인터넷 연결 속도가 느린 경우에는 좀더 작은 크기를 사용합니다.

5. [저장]을 클릭합니다. 파일 이름과 파일 저장 위치를 입력합니다. [파일 형식]이 [이미지 전용]으로 선택되어 있는지 확인합니다. [저장]을 다시 클릭합니다.

이제 파일을 전자 우편으로 보낼 준비가 되었습니다. 일부 전자 우편 프로그램에서는 파일을 메시지 본문으로 드래그할 수 있습니다. 다른 프로그램에서는 [첨부] 또는 [삽입] 명령을 사용합니다.

기타 도움말 항목

[Illustrator의 웹용으로 저장 비디오](#)



|

웹 그래픽의 출력 설정

출력 옵션 설정

HTML 출력 옵션

분할 영역 출력 옵션

배경 출력 설정

파일 출력 설정 저장

이미지에 제목 및 저작권 정보 포함

출력 옵션 설정

맨 위로

최적화된 이미지를 저장할 때 출력 설정을 통해 HTML 파일 서식, 파일 및 분할 영역의 이름 지정 방식, 배경 이미지 처리 방식 등을 조정할 수 있습니다. 이러한 옵션은 [출력 설정] 대화 상자에서 설정합니다.

출력 설정을 저장한 다음 다른 파일에 적용할 수 있습니다.

1. 다음 중 하나를 수행하면 [출력 설정] 대화 상자가 표시됩니다.

- 최적화된 이미지를 저장할 때 [최적화 저장]이나 [최적화 다른 이름으로 저장] 대화 상자의 [설정] 팝업 메뉴에서 [기타]를 선택합니다.
- [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에 있는 [사전 설정] 메뉴 오른쪽의 [최적화] 팝업 메뉴에서 [출력 설정 편집]을 선택합니다.

2. (선택 사항) 미리 정의된 출력 옵션을 표시하려면 [설정] 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

3. 각 옵션 세트를 필요한대로 편집합니다. 다른 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 원하는대로 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 내의 최적화 출력 설정 폴더나 Illustrator 폴더 내의 웹 설정용으로 저장/출력 설정 폴더에 출력 설정 파일을 저장하면 [설정] 팝업 메뉴에 해당 파일이 나타납니다.

5. (선택 사항) 출력 설정을 로드하려면 [불러오기]를 클릭하고 파일을 선택한 다음 [열기]를 클릭합니다.

HTML 출력 옵션

맨 위로

[HTML] 세트에서 설정할 수 있는 옵션은 다음과 같습니다.

XHTML 출력 내보낼 때 XHTML 표준에 맞는 웹 페이지를 만듭니다. [XHTML 출력]을 선택하면 이 표준과 충돌할 가능성이 있는 다른 출력 옵션은 비활성화됩니다. 이 옵션을 선택하면 [태그 대소문자]와 [특성 대소문자] 옵션이 자동으로 설정됩니다.

태그 대소문자 태그의 대/소문자를 지정합니다.

특성 대소문자 특성의 대/소문자를 지정합니다.

들여쓰기 코드 행 들여쓰기 방법을 지정합니다. 저작 응용 프로그램의 템 설정을 사용하거나, 지정된 수의 공백을 사용하거나, 들여쓰기를 사용하지 않을 수 있습니다.

선 끝 선 끝이 호환되는 플랫폼을 지정합니다.

인코딩 웹 페이지에 사용할 기본 문자 인코딩 방식을 지정합니다. 이 옵션은 Illustrator에서만 사용할 수 있고 Photoshop에서는 항상 UTF-8 인코딩을 사용합니다.

주석 포함 HTML 코드에 설명이 포함된 주석을 추가합니다.

항상 Alt 특성 추가 정부의 웹 액세스 가능성 표준에 따라 IMG 요소에 ALT 특성을 추가합니다.

항상 특성 인용 모든 태그 특성을 따옴표로 묶습니다. 일부 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 따옴표가 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

맨 위로

[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 방식을 지정합니다. IMG 태그에 지정된 너비 및 높이 값을 갖는 1픽셀 GIF를 사용하려면 [GIF, IMG

[W&H]를 선택합니다. TD 태그에 지정된 너비 및 높이 값을 갖는 1픽셀 GIF를 사용하려면 [GIF, TD W&H]를 선택합니다. 표의 데이터에 표준이 아닌 NoWrap 특성을 배치하고 TD 태그에 지정된 너비 및 높이 값을 배치하려면 [NoWrap, TD W&H]를 선택합니다.

TD W&H [항상 저장], [저장 안 함] 또는 [자동](권장 설정) 옵션 중 하나를 선택하여 표 데이터의 너비 및 높이 특성을 포함할 경우를 지정합니다.

스페이서 셀 [자동](권장 설정), [자동(아래)], [항상 저장], [항상(아래)] 또는 [저장 안 함] 옵션 중 하나를 선택하여 생성된 표 둘레에 1행 1열의 빈 스페이서 셀을 추가할 경우를 지정합니다. 분할 영역 경계가 정렬되지 않은 표 레이아웃의 경우 스페이서 셀을 추가하면 일부 브라우저에서 표가 분리되는 것을 방지할 수 있습니다.

CSS 작성 HTML 표 대신 CSS를 생성합니다.

작성법 CSS를 사용할 때 HTML 파일에서 분할 영역 위치가 참조되는 방식을 지정합니다.

ID로 작성 고유한 ID로 참조되는 스타일을 사용하여 각 분할 영역을 배치합니다.

본문 내에 작성 <DIV> 블록 요소 선언 태그 내에 스타일 요소를 포함합니다.

CLASS로 작성 고유한 ID로 참조되는 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, slice라는 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 설정

[맨 위로](#)

다음 옵션을 [출력 설정] 대화 상자의 [배경] 세트에서 설정할 수 있습니다.

문서 따로 보기 웹 페이지에서 이미지나 단색을 현재 이미지 뒤의 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 타일 모양으로 표시됩니다.

색상 [색상] 상자를 클릭하고 색상 피커를 사용하여 배경색을 선택하거나 팝업 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

파일 출력 설정 저장

[맨 위로](#)

다음 옵션을 [출력 설정] 대화 상자의 [파일 저장] 세트에서 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 확장명 등이 포함됩니다. 일부 옵션은 파일에 분할 영역이나 롤오버 상태가 포함된 경우에만 관련이 있습니다.

이러한 텍스트 상자를 사용하여 파일 이름 부분의 순서와 서식을 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] 환경 설정 세트에서 지정된 배경 이미지를 보존합니다.

이미지에 제목 및 저작권 정보 포함

[맨 위로](#)

웹 페이지에 제목과 저작권 정보를 추가하려면 [파일 정보] 대화 상자에 정보를 입력하면 됩니다. 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 정보를 선택합니다.
2. 웹 브라우저의 제목 표시줄에 표시할 제목을 입력하려면 [파일 정보] 대화 상자의 [설명] 섹션에 있는 [문서 제목] 텍스트 상자에 원하는 텍스트를 입력합니다.
3. 저작권 정보를 입력하려면 [파일 정보] 대화 상자의 [설명] 섹션에 있는 [저작권 고지 사항] 텍스트 상자에 원하는 텍스트를 입력합니다.
4. [확인]을 클릭합니다.



|

웹 그래픽 최적화 옵션

웹 그래픽 형식

JPEG 최적화 옵션

GIF 및 PNG-8 최적화 옵션

GIF 및 PNG 이미지에서 투명도 최적화

최적화된 분할 영역의 색상표 보기

GIF 및 PNG-8 이미지의 색상표 사용자 정의

PNG-24 최적화 옵션

WBMP 최적화 옵션

SWF 최적화 옵션(Illustrator)

SVG 최적화 옵션(Illustrator)

웹 그래픽 형식

맨 위로

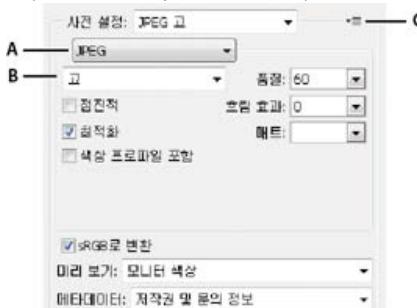
웹 그래픽 형식에는 비트맵(래스터) 또는 벡터가 있습니다. 비트맵 형식(GIF, JPEG, PNG 및 WBMP)은 해상도의 영향을 받는 형식입니다. 즉, 비트맵 이미지의 크기와 이미지 품질이 모니터 해상도에 따라 변합니다. 벡터 형식(SVG 및 SWF)은 해상도의 영향을 받지 않는 형식이므로 크기를 늘리거나 줄여도 이미지 품질이 저하되지 않습니다. 벡터 형식에 레스터 데이터가 포함될 수도 있습니다. Adobe Illustrator에서만 [웹 및 장치용으로 저장]에서 SVG 및 SWF로 내보낼 수 있습니다.

JPEG 최적화 옵션

맨 위로

JPEG는 사진과 같은 연속톤 이미지를 압축하기 위한 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 (Photoshop 버전)

A. 파일 형식 메뉴 B. 압축 품질 메뉴 C. 최적화 메뉴

품질 압축 수준을 결정합니다. [품질] 설정이 높을수록 압축 알고리즘에서 더 많은 세부 사항을 유지합니다. 그러나 [품질] 설정이 높으면 낮은 [품질] 설정을 사용할 때보다 파일 크기가 커집니다. 여러 가지 품질 설정으로 이미지를 최적화해 보면서 품질과 파일 크기가 가장 균형을 이룬 이미지를 선택합니다.

최적화 파일 크기가 좀더 작은 향상된 JPEG를 만듭니다. 최대로 압축하려면 [최적화] JPEG 형식을 사용하는 것이 좋으나 오래된 브라우저에서는 이 기능을 지원하지 않는 경우도 있습니다.

점진적 웹 브라우저에서 이미지를 점진적으로 표시합니다. 다운로드가 완료되기 전이라도 저해상도 이미지 버전을 볼 수 있도록 이미지가 일련의 오버레이로 표시됩니다. [점진적] 옵션을 사용하려면 [최적화된 JPEG] 형식을 사용해야 합니다.

참고: 점진적 JPEG를 표시하는 데는 RAM이 더 많이 필요하며 점진적 JPEG를 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 파일 크기가 더 작아집니다. 0.1에서 0.5 사이로 설정하는 것이 좋습니다.

색상 프로파일 포함(Photoshop) 또는 ICC 프로파일 포함(Illustrator) 최적화된 파일에서 색상 프로파일을 보존합니다. 일부 브라우저에서는 색상 프로파일을 색상 교정에 사용합니다.

매트 원본 이미지의 투명한 픽셀에 사용할 칠 색상을 지정합니다. [매트] 색상 견본을 클릭하여 색상 피커에서 색상을 선택하거나, [매트] 메뉴에서 [스포이드 색상](스포이드 샘플 상자의 색상을 사용하려는 경우), [전경색], [배경색], [흰색], [검정] 또는 [기타](색상 피커를 사용하려는 경우) 옵션 중 하나를 선택합니다.

참고: Photoshop에서는 [전경색] 및 [배경색] 옵션만 사용할 수 있습니다.

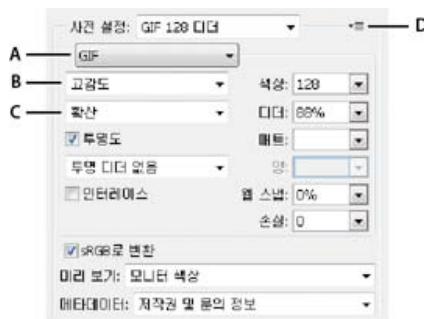
원본 이미지에서 완전히 투명한 픽셀은 선택한 색상으로 칠해지고, 원본 이미지에서 부분적으로 투명한 픽셀은 선택한 색상과 혼합됩니다.

GIF 및 PNG-8 최적화 옵션

GIF는 라인 아트, 로고, 문자가 있는 일러스트레이션 등 세부가 선명한 단색 이미지를 압축하기 위한 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 인덱싱이라고 하므로 GIF 및 PNG-9 형식의 이미지는 인덱싱 색상 이미지라고 하기도 합니다. 이미지를 인덱싱 색상으로 변환할 경우 이미지의 색상을 저장하고 인덱스화하기 위해 색상 검색표가 생성됩니다. 색상 검색표에 원본 이미지의 색상이 없는 경우에는 가장 비슷한 색상을 선택하거나 사용 가능한 색상을 조합하여 해당 색상을 시뮬레이트합니다.

다음 옵션을 사용할 수 있을 뿐 아니라 이미지 색상표의 색상 수를 조정할 수도 있습니다. 자세한 내용은 GIF 및 PNG-8 이미지의 색상표 사용자 정의를 참조하십시오.



GIF의 최적화 설정 (Photoshop 버전)

A. 파일 형식 메뉴 B. 색상 감소 알고리즘 메뉴 C. 디더링 알고리즘 메뉴 D. 최적화 메뉴

손실(GIF에만 해당) 데이터를 선택적으로 버려 파일 크기를 줄입니다. [손실] 값을 높게 설정할수록 더 많은 데이터를 버리게 됩니다. 보통 5에서 10 사이의 [손실] 값을 적용할 수 있으며 이미지의 품질이 떨어지지 않는 범위 내에서 최대 50까지 적용할 수도 있습니다. [손실] 옵션을 사용하면 파일 크기를 5-40% 정도 줄일 수 있습니다.

참고: [손실] 옵션은 [인터레이스] 옵션이나 노이즈 또는 패턴 디더 알고리즘과 함께 사용할 수 없습니다.

색상 감소 방법 및 색상 색상 검색표를 생성하는 방법과 색상 검색표에 포함할 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.

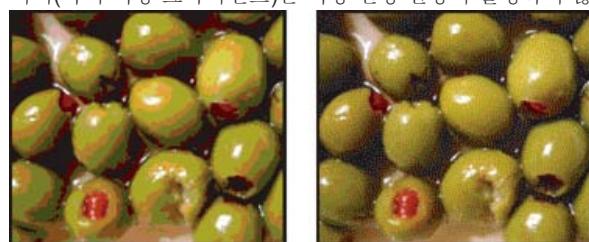
제한(웹) Windows와 Mac OS 8비트(256색) 팔레트에 일반적으로 사용하는 표준 216색 색상표를 사용합니다. 이 옵션을 사용하면 8비트 색상을 사용하여 이미지를 표시하는 경우 색상에 브라우저 디터가 적용되지 않습니다. 이 팔레트를 웹에 적합한 팔레트라고도 합니다. 웹 팔레트를 사용하면 파일 크기가 커질 수 있으므로 브라우저 디터를 피하는 것을 우선해야 하는 경우에만 사용하는 것이 좋습니다.

사용자 정의 사용자가 만들거나 수정한 색상 팔레트를 사용합니다. 기존의 GIF 또는 PNG-8 파일을 열면 사용자 정의 색상 팔레트가 나타납니다.

💡 [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자의 [색상표] 팔레트를 사용하여 색상 검색표를 사용자 정의할 수 있습니다.

흑백, 회색 음영, Mac OS, Windows 설정된 색상 팔레트를 사용합니다.

디더링 방법 및 디터 응용 프로그램 디더링의 방법과 양을 결정합니다. 디더링이란 컴퓨터의 색상 표시 시스템에서 사용할 수 없는 색상을 시뮬레이트하는 방법을 의미합니다. 디더링 비율이 높으면 이미지의 색상과 세부 묘사가 더 많이 나타나지만 파일 크기도 커집니다. 최적 압축을 위해서는 필요한 세부 색상을 제공하는 최저 디터 비율을 사용하십시오. 단색이 주로 사용된 이미지는 디더링을 하지 않는 것이 좋습니다. 연속된 색상이 포함된 이미지(특히 색상 그라디언트)는 색상 벤딩 현상이 발생하지 않도록 디더링해야 할 수 있습니다.



디터가 0%인 GIF 이미지(왼쪽)와 디터가 100%인 GIF 이미지(오른쪽)

다음 디더링 방법 중 하나를 선택할 수 있습니다.

확산 일반적으로 [패턴] 디터보다 눈에 잘 띠지 않는 임의 패턴을 적용하여 디터 효과가 인접 픽셀로 확산됩니다.

패턴 하프톤과 비슷한 정사각형 패턴을 적용하여 색상표에 없는 모든 색상을 시뮬레이트합니다.

노이즈 [확산] 디터 방법과 유사한 임의 패턴을 적용하지만 인접 픽셀로 패턴이 확산되지 않습니다. [노이즈] 디터 방법을 사용하면 경계가 나타나지 않고 매끄럽게 연결됩니다.

투명도와 매트 이미지의 투명한 픽셀을 최적화하는 방법을 결정합니다.

- 완전히 투명한 픽셀은 투명하게 만들고 일부만 투명한 픽셀은 색상과 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] 색상 견본을 클릭하고 색상 피커에서 색상을 선택합니다. 또는 [매트] 메뉴에서 [스포이드 색상](스포이드 샘플 상자의 색상을 사용하려는 경우), [전경색], [배경색], [흰색], [검정] 또는 [기타](색상 피커를 사용하려는 경우) 옵션 중 하나를 선택합니다.

참고: Photoshop에서는 [전경색] 및 [배경색] 옵션만 사용할 수 있습니다.



A



B



C



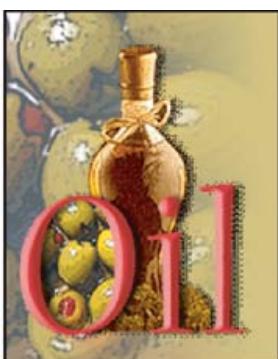
D

투명도와 매트의 예

A. 원본 이미지 B. 매트 색상과 함께 투명도가 선택된 경우 C. 매트 없이 투명도가 선택된 경우 D. 매트 색상을 선택하고 투명도를 선택 취소한 경우

투명 디터 [투명도] 옵션을 선택하면 부분적으로 투명한 픽셀을 디더링할 방법을 선택할 수 있습니다.

- [투명 디터 없음]은 이미지의 부분적으로 투명한 픽셀에 디터를 적용하지 않습니다.
- [확산 투명 디터]는 일반적으로 [패턴] 디터보다 눈에 잘 띠지 않는 임의 패턴을 적용하며 디터 효과가 인접 픽셀로 확산됩니다. 이 알고리즘을 선택하는 경우에는 [디터] 비율을 지정하여 이미지에 적용되는 디더링 양을 조정합니다.
- [패턴 투명 디터]는 부분적으로 투명한 픽셀에 하프톤과 비슷한 정사각형 패턴을 적용합니다.
- [노이즈 투명 디터]는 [확산] 알고리즘과 유사한 임의 패턴을 적용하지만 인접 픽셀로 패턴이 확산되지 않습니다. [노이즈] 알고리즘을 사용하면 경계가 나타나지 않고 매끄럽게 연결됩니다.



패턴 투명 디터(왼쪽)와 웹 페이지 배경에 적용된 예(오른쪽)

인터레이스 이미지 파일 전체를 다운로드하는 동안 브라우저에 이미지의 저해상도 버전을 표시합니다. [인터레이스] 기능을 사용하면 다운로드 시간이 더 짧게 느껴지고 다운로드가 진행 중이라는 것을 사용자가 확인할 수 있지만 파일 크기가 늘어납니다.

웹 스냅 색상을 해당하는 가장 가까운 웹 팔레트 색상으로 바꾸기 위한 허용치 수준을 지정하고 브라우저에서 색상이 디더링되는 것을 방지합니다. 값이 높을수록 더 많은 색상이 바뀝니다.

GIF 및 PNG 이미지에서 투명도 최적화

[맨 위로](#)

투명도를 이용해 웹용으로 사각형이 아닌 이미지를 만들 수 있습니다. 배경 투명도는 이미지의 투명 픽셀을 보존합니다. 이 경우 이미지의 투명 영역을 통해 웹 페이지의 배경을 볼 수 있습니다. 배경 매트는 웹 페이지 배경과 일치될 수 있는 매트 색상으로 투명 픽셀을 칠하거나 혼합하여 투명도를 시뮬레이트합니다. 웹 페이지 배경이 단색이고 그 색상이 무슨 색인지 안다면 배경 매트가 최상의 효과를 냅니다.

[웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 [투명도] 및 [매트] 옵션을 사용하여 GIF 및 PNG 이미지의 투명한 픽셀이 최적화되는 방식을 지정합니다.

- (GIF 및 PNG-8) 완전히 투명한 픽셀은 투명하게 만들고 일부만 투명한 픽셀은 색상과 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 수준의 투명도(최대 256개의 수준)를 가진 이미지를 저장하려면 [투명도]를 선택합니다. 여러 수준의 투명도를 가진 이미지는 모든 배경색과 혼합되므로 [매트] 옵션이 비활성화됩니다.

참고: PNG-24 투명도를 지원하지 않는 브라우저에서는 회색과 같은 기본 배경색 위에 투명한 픽셀이 표시될 수 있습니다.

매트 색상을 선택하려면 [매트] 색상 견본을 클릭하고 색상 피커에서 색상을 선택합니다. 또는 [매트] 메뉴에서 [스포이드 색상](스포이드 샘플 상자의 색상을 사용하려는 경우), [전경색], [배경색], [흰색], [검정] 또는 [기타](색상 피커를 사용하려는 경우) 옵션 중 하나를 선택합니다.

참고: Photoshop에서는 [전경색] 및 [배경색] 옵션만 사용할 수 있습니다.

최적화된 분할 영역의 색상표 보기

[맨 위로](#)

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. 서로 다른 색상표를 사용하는 분할 영역을 여러 개 선택하면 색상표가 비워지고 상태 표시줄에 “혼합”이라는 메시지가 표시됩니다.

GIF 및 PNG-8 이미지의 색상표 사용자 정의

[맨 위로](#)

[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 바꾸거나 팔레트에서 누락되지 않도록 잡글 수 있습니다.

색상표 정렬

정렬 순서는 [색상표] 팔레트 메뉴에서 선택합니다.

- [정렬하지 않음]을 선택하면 원래 정렬 순서가 복원됩니다.
- [색조별 정렬]을 선택하면 0도에서 360도까지의 각도로 표시되는 표준 색상환에서의 색상 위치를 기준으로 정렬됩니다. 중간색에는 색조가 0으로 할당되며 빨강과 같은 위치가 지정됩니다.
- [광도별 정렬]을 선택하면 색상의 밝기 또는 명도를 기준으로 정렬됩니다.
- [밀도별 정렬]을 선택하면 색상이 이미지에 나타나는 빈도를 기준으로 정렬됩니다.

색상표에 새 색상 추가

색상표를 만들 때 제외된 색상을 추가할 수 있습니다. 동적 색상표에 색상을 추가하면 팔레트의 색상이 새 색상에 가장 비슷하게 바뀝니다. 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 취소합니다.

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.
- 이 [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 함께 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

이 색상표에서 선택한 색상 둘레에는 흰색 테두리가 나타납니다.

- 색상을 선택하려면 [색상표]에서 해당 색상을 클릭합니다.
- 색상표에서 색상을 여러 개 선택하려면 Shift 키를 누른 채 다른 색상을 클릭합니다. 그러면 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 각 색상을 클릭합니다. 색상 선택 명령은 [색상표] 팔레트 메뉴에서 사용할 수도 있습니다.
- 미리 보기 이미지의 색상을 선택하려면 [웹 및 장치용으로 저장]에서 [스포이드 도구]로 미리 보기 를 클릭합니다. 다른 색상을 더 선택하려면 Shift 키를 누른 채 클릭합니다.
- 모든 색상의 선택을 취소하려면 [색상표] 팔레트 메뉴에서 [모든 색상 선택 해제]를 선택합니다.

색상 바꾸기

색상표에서 선택한 색상을 다른 RGB 색상 값으로 변경할 수 있습니다. 그런 다음 최적화된 이미지를 다시 생성하면 선택한 색상이 이미지에 나타나는 모든 위치에서 새 색상으로 변경됩니다.

1. 색상표에서 색상을 두 번 클릭하여 기본 색상 피커를 표시합니다.

2. 색상을 선택합니다.

원래 색상은 색상 견본의 왼쪽 위에 나타나고 새로운 색상은 오른쪽 아래에 나타납니다. 색상 견본 오른쪽 아래에 표시되는 작은 정사각형은 해당 색상이 잡겨 있음을 나타냅니다. 웹에 적합한 색상으로 바꿀 경우에는 색상 견본 중앙에 작은 흰색 마름모가 나타납니다.

3. 바꾼 색상을 원래 색상으로 되돌리려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 바꾼 색상의 색상 견본을 두 번 클릭합니다. 원래 색상이 색상 피커에 선택된 상태로 표시됩니다. [확인]을 클릭하여 색상을 복원합니다.
- 색상표에서 바꾼 모든 색상(웹에 적합한 색상으로 바꾼 색상 포함)을 되돌리려면 [색상표] 팔레트 메뉴에서 [모든 색상 이동 취소]를 선택합니다.

가장 비슷한 웹 팔레트 색상으로 색상 바꾸기

브라우저에서 색상이 디더링되지 않게 하려면 색상을 웹 팔레트의 가장 유사한 색상으로 바꿉니다. 이렇게 하면 256색만 표시할 수 있는 Windows나 Macintosh 운영 체제에서 브라우저에 색상이 표시될 때 디더링이 수행되지 않습니다.

1. 최적화된 이미지나 색상표에서 색상을 하나 이상 선택합니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 팔레트 [색상표]에서 [웹 이동] 단추를 클릭합니다.
- 팔레트 메뉴 색상표에서 [선택 색상을 웹 팔레트로 이동/이동 취소]를 선택합니다. 원래 색상은 색상 견본의 왼쪽 위에 나타나고 새로운 색상은 오른쪽 아래에 나타납니다. 색상 견본 중앙의 작은 흰색 마름모 는 해당 색상이 웹에 적합한 색상임을 나타내며, 색상 견본 오른쪽 아래에 표시되는 작은 정사각형은 해당 색상이 잡겨 있음을 나타냅니다.
- 3. 바꾸기 허용치를 설정하려면 [웹 스냅]에 값을 입력합니다. 값이 높을수록 더 많은 색상이 바뀝니다.
- 4. 웹에 적합한 색상으로 바꾼 색상을 되돌리려면 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 색상표에서 웹에 적합한 색상으로 바꾼 색상을 선택하고 [색상표]에서 [웹 이동] 단추를 클릭합니다.
 - 색상표에서 웹에 적합한 색상으로 바꾼 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.

- 팔레트 [색상표]에서 [투명도 매핑] 단추를 클릭합니다.
- [색상표] 팔레트 메뉴에서 [선택 색상을 투명에 매핑/매핑 해제]를 선택합니다.

매핑된 각 색상의 반쪽에 투명도 격자 가 나타납니다. 색상 견본 오른쪽 아래에 표시되는 작은 정사각형은 해당 색상이 잡겨 있음을 나타냅니다.
- 3. 투명에 매핑된 색상을 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.
 - 투명에 매핑된 모든 색상을 되돌리려면 [투명 색상의 매핑을 모두 해제]를 선택합니다.

색상 잠금 또는 잠금 해제

색상표에서 선택한 색상을 잠그면 색상 수가 감소하는 경우 해당 색상이 누락되지 않도록 할 수 있으며 응용 프로그램에서 해당 색상이 디더링되는 것도 방지할 수 있습니다.

참고: 색상을 잠그더라도 브라우저에서는 해당 색상이 디더링될 수 있습니다.

1. 색상표에서 색상을 하나 이상 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행하여 색상을 잠금니다.

- [잠금] 단추 를 클릭합니다.
- [선택 색상 잠그기/해제]를 [색상표] 팔레트 메뉴에서 선택합니다.

잠긴 각 색상의 오른쪽 아래에 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.

색상 견본에서 흰색 정사각형이 없어집니다.

선택한 색상 삭제

색상표에서 선택한 색상을 삭제하면 이미지 크기를 줄일 수 있습니다. 색상을 삭제하면 이전에 해당 색상이 포함되었던 최적화된 이미지 영역은 팔레트에 남아 있는 가장 유사한 색상을 사용하여 다시 렌더링됩니다.

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 를 클릭합니다.
 - [색상표] 팔레트 메뉴에서 [색상 삭제]를 선택합니다.

색상표 저장

최적화된 이미지의 색상표를 저장했다가 다른 이미지에 사용하거나 다른 응용 프로그램에서 만든 색상표를 로드할 수 있습니다. 새 색상표를 이미지로 로드하면 최적화된 이미지의 색상이 변경되어 새 색상표의 색상을 반영합니다.

1. 팔레트 메뉴 [색상표]에서 [색상표 저장]을 선택합니다.
 2. 색상표에 이름을 지정하고 색상표를 저장할 위치를 지정합니다. 기본적으로 색상표 파일의 확장명은 .act(Adobe 색상표용)로 지정됩니다.
- GIF 또는 PNG 이미지의 [최적화] 옵션을 선택할 때 색상표에 액세스하려면 Photoshop 응용 프로그램 폴더에 있는 최적화된 색상 폴더에 색상표를 저장합니다.
3. [저장]을 클릭합니다.

중요: 색상표를 다시 로드하면 바뀐 모든 색상이 전체 색상 견본으로 나타나고 잠금 해제됩니다.

색상표 로드

1. [색상표] 팔레트 메뉴에서 [색상표 불러오기]를 선택합니다.
2. Adobe 색상표 파일(.act), Adobe 색상 견본 파일(.aco) 또는 GIF 파일(파일에 포함된 색상표를 로드하려는 경우) 중에서 로드하려는 색상표가 들어 있는 파일을 찾습니다.
3. [열기]를 클릭합니다.

PNG-24 최적화 옵션

[맨 위로](#)

PNG-24는 연속톤 이미지를 압축하는 데 적합하지만 JPEG 형식보다 파일 크기가 훨씬 더 큽니다. PNG-24를 사용할 때의 이점은 이미지에서 최대 256개 수준의 투명도를 유지할 수 있다는 점입니다.

투명도와 매트 이미지의 투명 픽셀이 최적화되는 방식을 결정합니다. 자세한 내용은 GIF 및 PNG 이미지에서 투명도 최적화를 참조하십시오.

인터레이스 이미지 파일 전체를 다운로드하는 동안 브라우저에 이미지의 저해상도 버전을 표시합니다. [인터레이스] 기능을 사용하면 다운로드 시간이 더 짧게 느껴지고 다운로드가 진행 중이라는 것을 사용자가 확인할 수 있지만 파일 크기가 늘어납니다.

WBMP 최적화 옵션

[맨 위로](#)

WBMP 형식은 휴대폰 등의 이동 장치에 맞게 이미지를 최적화하기 위한 표준 형식입니다. WBMP는 1비트 색상을 지원합니다. 즉, WBMP 이미지에는 검정색 및 흰색 픽셀만 포함됩니다.

디더링 알고리즘 및 비율에 따라 응용 프로그램 디더링의 방법과 양이 결정됩니다. 최적의 모양을 얻으려면 필요한 세부 색상을 제공하는 최저 디더 비율을 사용합니다.

다음 디더링 방법 중 하나를 선택할 수 있습니다.

디더 없음 디더링을 적용하지 않고 이미지를 완전 검정 및 흰색 픽셀로 렌더링합니다.

확산 일반적으로 [페턴] 디더보다 눈에 잘 띠지 않는 임의 패턴을 적용하여 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.

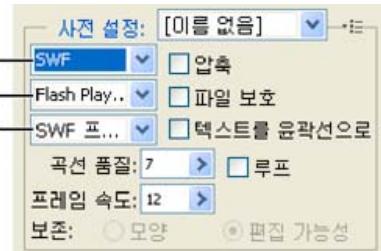
페턴 하프톤과 비슷한 정사각형 패턴을 적용하여 픽셀 값을 결정합니다.

노이즈 [확산] 디더링과 유사한 임의 패턴을 적용하지만 인접 픽셀로 패턴이 확산되지 않습니다. [노이즈] 알고리즘을 사용하면 경계가 나타나지 않고 매끄럽게 연결됩니다.

SWF 최적화 옵션(Illustrator)

맨 위로

Adobe Flash(SWF) 파일 형식은 크기 조절이 가능한 웹용 압축 그래픽을 만들기 위한 벡터 기반 그래픽 파일 형식입니다. 이 파일 형식은 벡터를 기반으로 하므로 해상도에 관계없이 아트워크의 이미지 품질을 유지할 수 있습니다. SWF 형식은 애니메이션 프레임을 만드는 데 이상적인 파일 형식이지만, 레스터 이미지를 SWF 형식으로 저장하거나 레스터 그래픽과 벡터 그래픽을 혼합할 수도 있습니다.



SWF의 최적화 설정

A. 파일 형식 메뉴 B. Flash Player 메뉴 C. 내보내기 메뉴

사전 설정 내보내기에 사용할 미리 구성된 옵션 세트를 지정합니다. 필요에 따라 옵션을 설정한 다음 패널 메뉴에서 [설정 저장]을 선택하여 새 사전 설정을 만들 수 있습니다. 패널 메뉴를 열려면 [사전 설정] 메뉴 오른쪽에 있는 삼각형을 클릭합니다.

Flash Player 버전 내보낸 파일을 지원하는 가장 낮은 Flash Player 버전을 지정합니다.

내보내기 유형 레이어 내보내기 방법을 결정합니다. 아트워크를 단일 프레임으로 내보내려면 [AI 파일을 SWF 파일로]를 선택합니다. 각 레이어의 아트워크를 개별 SWF 프레임으로 내보내 애니메이션 SWF를 만들려면 [SWF 프레임에 대한 레이어]를 선택합니다.

참고: 레이어 클리핑 마스크를 보존하려면 [AI 파일을 SWF 파일로]를 선택합니다.

곡선 품질 베지어 곡선의 정확도를 지정합니다. 숫자를 낮게 지정하면 곡선 품질이 약간 낮아져 내보낸 파일 크기가 작아집니다. 숫자를 높게 지정하면 베지어 곡선의 재생 정확도는 높아지지만 파일 크기가 커집니다.

프레임 속도 Flash Viewer에서 애니메이션이 재생되는 속도를 지정합니다. 이 옵션은 [SWF 프레임에 대한 레이어]에만 사용할 수 있습니다.

루프 Flash Viewer에서 애니메이션을 재생할 때 한 번 재생한 다음 정지하는 것이 아니라 계속 반복 재생하도록 합니다. 이 옵션은 [SWF 프레임에 대한 레이어]에만 사용할 수 있습니다.

모양 보존 선을 선 모양 칠로 확장하고 SWF에서 지원되지 않는 혼합 모드 및 투명도를 병합합니다.

편집 가능성 보존 선을 SWF 선으로 변환하고 SWF에서 지원되지 않는 투명도를 가깝게 맞추거나 무시합니다.

참고: SWF에서는 개체 수준의 불투명도만 지원됩니다.

각 레이어를 개별 SWF 파일로 내보내 아트워크의 누적 순서를 유지하려면 [웹 및 장치용으로 저장] 명령 대신 [내보내기] 명령을 사용합니다. 그런 다음 내보낸 각 SWF 파일을 Adobe Flash로 동시에 가져올 수 있습니다.

압축 내보낸 파일을 압축합니다.

파일 보호 Flash 이외의 응용 프로그램에서 가져오기를 수행할 수 없도록 파일을 보호합니다.

텍스트를 윤곽선으로 모든 텍스트를 윤곽선으로 변환하여 모양을 유지합니다. Flash에서 텍스트를 편집하려면 이 옵션을 선택하지 마십시오.

SVG 최적화 옵션(Illustrator)

맨 위로

SVG는 이미지를 모양, 패스, 텍스트, 필터 효과 등으로 나타내는 벡터 형식입니다. 결과로 생성되는 파일은 크기가 작으며 웹이나 리소스가 제한된 핸드헬드 장치에 표시할 때와 인쇄할 때 고품질의 그래픽을 제공합니다.



SVG의 최적화 설정

A. 파일 형식 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 SVGZ 압축된 SVG 파일을 만듭니다.

SVG 프로파일 내보낸 파일에 대한 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 버전으로, 하위 세트로는 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. 그러나 일부 핸드헬드에서는 SVG Basic 프로파일이 지원되지 않는다는 점을 명심해야 합니다. 따라서 이 옵션을 선택하더라도 해당 SVG 파일을 일부 핸드헬드에서는 볼 수 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. 그러나 일부 휴대폰에서는 SVG Tiny 및 SVG Tiny Plus 프로파일이 지원되지 않는다는 점을 명심해야 합니다. 따라서 이러한 옵션 중 하나를 선택하더라도 해당 SVG 파일을 일부 소형 장치에서는 볼 수 없습니다.

SVG Tiny 1.2 PDA 및 휴대폰부터 노트북 및 데스크톱 컴퓨터에 이르는 다양한 장치에서 보려는 SVG 파일에 적합합니다.

SVG Tiny는 그라디언트, 투명도, 클리핑, 마스크, 심볼 또는 SVG 필터 효과를 지원하지 않습니다. SVG Tiny Plus는 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)에서 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 포함될 글리프를 제어합니다. 최종 사용자 시스템에 설치되는 글꼴로 충분하면 [부분 설정] 메뉴에서 [없음]을 선택합니다. 현재 아트워크에 있는 텍스트의 글리프만 포함하려면 [사용된 글리프만]을 선택합니다. [일반 영어], [일반 영어와 사용된 글리프], [일반 로마어], [일반 로마어와 사용된 글리프], [모든 글리프] 등의 값은 SVG 파일의 텍스트 내용이 서버 생성 텍스트나 사용자 대화식 텍스트와 같이 동적인 경우에 유용합니다.

글꼴 유형 글꼴 내보내기 방식을 지정합니다.

Adobe CEF 작은 글꼴의 렌더링을 향상시키기 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 뷰어에서 문자의 시각적 모양을 유지하려면 이 옵션을 사용합니다.

이미지 위치 이미지를 포함할지 연결할지를 지정합니다. 이미지를 포함하면 파일 크기는 커지지만 래스터화된 이미지를 항상 사용할 수 있습니다.

CSS 속성 SVG 코드에서 CSS 스타일 특성이 저장되는 방식을 결정합니다. 기본 방법인 [프레젠테이션 속성]은 계층 구조의 최상위 지점에서 속성을 적용하므로 특수하게 편집하고 변형할 때 유연성을 최대로 발휘할 수 있습니다. [스타일 속성] 방법을 사용하면 가독성이 가장 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 참조되는 외부 스타일 시트 파일로 이동할 수 있습니다. 그러나 [스타일 요소] 옵션을 사용하면 렌더링 속도가 떨어지게 됩니다.

인코딩 SVG 파일에서 문자가 인코딩되는 방식을 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 Adobe SVG Viewer Adobe SVG Viewer용으로 이미지를 최적화합니다.

기타 도움말 항목



3D 및 전문 이미징

새로운 3D 반사 및 드래그 가능한 그림자

Lynda.com(2012년 5월 7일)

비디오 자습서

간단한 방식으로 현실감을 부여합니다.

효율적인 3D 제어

Lynda.com(2012년 5월 7일)

비디오 자습서

창의적인 가능성을 다른 차원으로 확장합니다.

이 페이지에서 연결된 일부 내용은 영어로만 제공됩니다.

3D 페인팅 | CC, CS6

Video | 3D 페인팅 - 다음 단계

사용 가능한 3D 페인팅 방법

3D 모델 페인팅 팁

실시간 3D 페인팅 모드로 개체 페인팅 | **Photoshop CC**

투영 페인팅 모드로 전환 | **Photoshop CC**

3D 모델 텍스처 페인팅 | **CS6**

페인팅할 텍스처 유형 대상 지정 | **Photoshop CC**

조명 해제 모드에서 페인팅 | **Photoshop CC**

페인팅할 표면 나타내기

페인트 밝기 감소 각도 설정

페인트 가능한 영역 식별

2D 레이어에서처럼 Photoshop 페인팅 도구를 사용하여 3D 모델에 직접 페인팅할 수 있습니다. 선택 도구를 사용하여 특정 모델 영역을 대상으로 지정하거나 Photoshop에서 페인트 가능 영역을 찾아 밝은 영역으로 표시하게 합니다. 3D 메뉴 명령에서는 페인팅할 내부 또는 숨겨진 부분에 액세스하기 위해 모델의 영역을 지울 수 있습니다.

모델에 직접 페인팅할 경우 밑에 있는 어떤 텍스처 맵에 페인트를 적용할 것인지 선택할 수 있습니다. 일반적으로 확산 텍스처 맵에 페인트가 적용되며, 그러면 모델 제질에 색상 속성이 부여됩니다. 또한 범프 맵, 불투명도 맵과 같은 다른 텍스처 맵에도 페인팅할 수 있습니다. 페인팅 중인 텍스처 맵 유형이 없는 모델 영역에 페인팅하는 경우 텍스처 맵이 자동으로 만들어집니다.

사용 가능한 3D 페인팅 방법

맨 위로

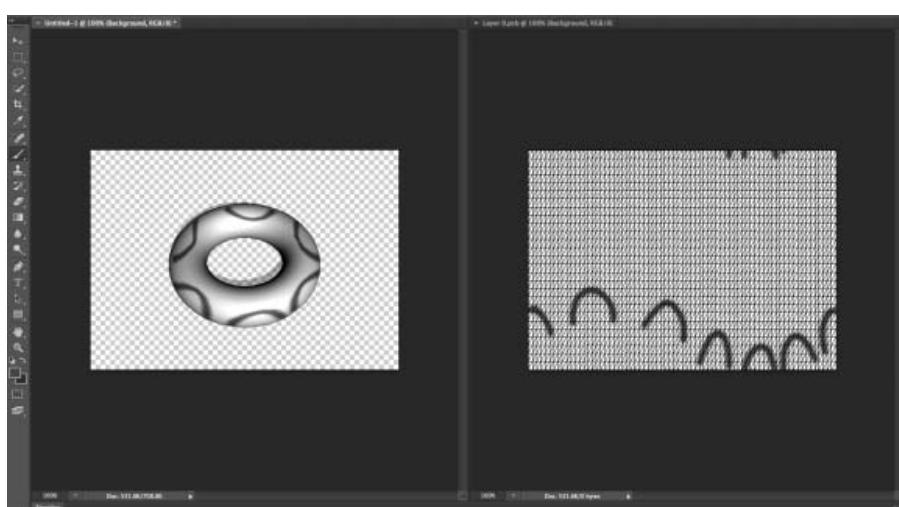
사용 용도에 따라 각기 다른 페인팅 방법을 사용하는 것이 적합합니다. Photoshop에서는 다음의 3D 페인팅 방법을 제공합니다.

실시간 3D 페인팅: (*Photoshop CC* 기본값) 3D 모델 보기나 텍스처 보기에서 만든 브러시 획은 다른 보기로 실시간으로 반영됩니다. 이 3D 페인팅 방법은 높은 성능 및 최소 왜곡을 제공합니다.

레이어 투영 페인팅: 그레이디언트 도구 및 필터에서는 이 페인팅 방법을 사용합니다. 레이어 투영 페인팅 방법에는 페인팅한 레이어를 밑에 있는 3D 레이어와 병합하는 작업이 포함됩니다. 병합 작업 동안, Photoshop은 페인트를 자동으로 적절한 대상 텍스처에 투영합니다.

투영 페인팅: (*Photoshop Extended CS6* 기본값) 투영 페인팅은 여러 텍스처를 동시에 페인팅하거나 두 텍스처 간 이음새를 페인팅하는 데 적합합니다. 하지만, 일반적으로 이 페인팅은 낮은 성능의 페인팅 방법이며, 복잡한 3D 개체를 페인팅할 때 균열이 생길 수 있습니다.

텍스처 페인팅: 2D 텍스처를 열고 직접 페인팅할 수 있습니다.



실시간 3D 페인팅

3D 모델 페인팅 팁

맨 위로

- 모델 영역이 가려진 경우 보기를 막고 있는 표면 영역을 일시적으로 잘라낼 수 있습니다. [페인팅할 표면 나타내기](#)를 참조하십시오.
- 구부러진 또는 불규칙한 표면에 페인팅하는 경우 페인팅하기 전에 어떤 영역의 페인팅 효과가 가장 좋을 것인가에 대한 시각적 피드백을 받을 수 있습니다. [페인트 가능한 영역 식별](#)을 참조하십시오. 또한 페인트 밝기 감소 각도를 설정할 수도 있습니다. 이는 각진 표면에 적용되는 페인트의 양을 제어합니다. [페인트 밝기 감소 각도 설정](#)을 참조하십시오.
- 텍스처 이름새를 페인팅할 때, 이름새의 한 쪽에만 단일 브러시 도장이 적용됩니다. 다른 쪽을 페인팅하려면 브러시 중심을 이음새 건너편으로 이동하십시오.
- 재질에 포함되지 않은 텍스처 맵 유형에 페인팅하려고 하면 맵을 만들지 묻는 메시지가 표시됩니다. 맵 유형에 대한 자세한 내용은 [3D 재질 설정\(Photoshop Extended\)](#)을 참조하십시오.

실시간 3D 페인팅 모드로 개체 페인팅 | Photoshop CC

[맨 위로](#)

1. 3D 모델을 3D 모델 보기에서 엽니다.
2. 페인팅할 텍스처 문서를 엽니다. 이렇게 하려면, 레이어 패널에서 텍스처의 이름을 두 번 클릭하십시오.
3. 창 > 정렬 > [나란히 놓기]를 선택하여 3D 모델 보기와 텍스처 문서를 나란히 표시합니다.
4. 브러시 도구를 사용하여 3D 모델이나 텍스처 문서를 페인팅합니다. 브러시 획은 자동으로 다른 보기에서 반영됩니다.

투영 페인팅 모드로 전환 | Photoshop CC

[맨 위로](#)

1. 3D 모델을 만들거나 엽니다.
2. 3D > 투영 페인팅 사용을 선택합니다.
3. 3D 모델을 페인팅합니다.

참고: 마스터 3D 문서에서, Photoshop은 페인팅 작업을 위해 기본적으로 투영 페인팅 방법을 사용합니다.

3D 모델 텍스처 페인팅 | CS6

[맨 위로](#)

1. 3D 위치 도구를 사용하여 페인팅하려는 영역이 앞을 향하도록 모델의 방향을 바꿉니다.
 2. 페인팅할 텍스처 맵을 설정하려면 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 3D > 3D 페인트 모드를 선택하고 맵 유형을 선택합니다.
 - 3D 패널에서 장면 패널을 선택합니다. 페인트 위치 메뉴에서 맵 유형을 선택합니다.
 3. (선택 사항) 페인팅할 영역을 제한하려면 선택 도구를 사용하여 3D 모델에서 선택 영역을 만듭니다.
 4. 페인트브러시 도구를 사용하여 페인트를 적용합니다. 또한 [도구] 패널의 두 번째 섹션에 있는 다른 도구(예: 페인트 통, 손가락, 닷지, 번, 흐림 효과 도구)를 사용할 수도 있습니다.
- 획을 완성한 후 페인팅하는 과정에서 텍스처 맵 자체에 대한 페인팅의 효과를 볼 수 있습니다. 다음 중 하나를 수행합니다.
- 레이어 패널에서 텍스처 맵을 두 번 클릭하여 엽니다.
 - 3D 패널의 재질 섹션 에서 페인팅 대상 영역의 재질을 선택합니다. 패널의 아랫부분에서 페인팅 대상 텍스처 맵의 메뉴 아이콘 을 클릭하고 [텍스처 열기]를 선택합니다.

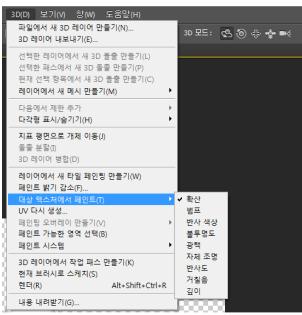
페인팅할 텍스처 유형 대상 지정 | Photoshop CC

[맨 위로](#)

페인팅을 위해 8가지의 서로 다른 텍스처 유형을 대상으로 지정할 수 있습니다.

1. 3D 모델을 연 상태에서 3D > 대상 텍스처에서 페인팅을 선택합니다.
2. 페인팅할 텍스처 유형을 선택합니다.

참고: 여러 텍스처가 있는 3D 모델에서는 열어서 페인팅을 시작하는 텍스처만 페인팅됩니다.



대상 텍스처 유형 페인팅

조명 해제 모드에서 페인팅 | Photoshop CC

[맨 위로](#)

조명 해제 모드에서 3D 개체를 페인팅하도록 선택할 수 있습니다. 이 모드는 장면에 있는 모든 조명을 무시하고, 3D 개체 주변을 적절한 유형의 원시 텍스처 데이터로 감쌉니다. 조명 해제 모드로 페인팅할 경우 음영 없이 색상을 더 정확하게 페인팅할 수 있습니다.

다음 단계를 따르십시오.

1. 3D 패널에서 장면을 선택합니다.
2. 속성 패널에서 표면을 선택합니다.
3. 스타일 팁업 메뉴에서 텍스처 조명 해제를 선택합니다.

페인팅할 표면 나타내기

[맨 위로](#)

내부 및 숨겨진 영역이 있는 더 복잡한 모델의 경우 페인팅하려는 표면에 더 쉽게 액세스할 수 있도록 모델의 일부를 선택하여 숨길 수 있습니다. 예를 들어, 자동차 모델의 대시보드에 페인트를 적용하기 위해 일시적으로 지붕이나 전면 유리를 잘라낸 다음 차량 내부를 확대하여 방해 받지 않고 볼 수 있습니다.

1. 올가미 또는 선택 윤곽과 같은 선택 도구를 사용하여 잘라내려는 모델 영역을 선택합니다.
2. 다음 3D 명령 중 하나를 사용하여 모델의 영역을 나타내거나 숨깁니다.

최단 표면 숨기기 2D 선택 영역 내에서 모델 다각형의 첫 번째 레이어만 숨깁니다. 모델의 표면을 신속하게 벗겨내기 위해 선택 영역을 활성화 한 상태로 이 명령을 반복 사용할 수 있습니다.

표면을 숨길 때 필요하다면 모델을 회전시켜 표면이 현재 보기와 수직을 이루도록 위치를 지정합니다.

둘러싼 다각형만 숨기기 최단 표면 숨기기 명령을 선택한 경우 선택 영역에 완전히 포함된 다각형에만 적용됩니다. 이 명령을 선택하지 않으면 선택 영역과 접하는 모든 다각형을 숨깁니다.

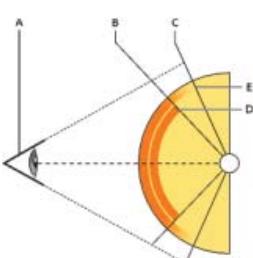
표시 표면 반전 현재 표시된 표면을 숨기고, 숨겨진 표면을 표시합니다.

모든 표면 나타내기 숨겨진 모든 표면을 다시 표시합니다.

페인트 밝기 감소 각도 설정

[맨 위로](#)

모델 페인팅에서 페인트 밝기 감소 각도는 어떤 표면이 정방향 보기로부터 멀어지면서 구부리질 때 얼마만큼의 페인트가 이 표면에 적용되는가를 제어합니다. 밝기 감소 각도는 "표준" 또는 사용자를 향하는 모델 표면 부위로부터 투영되는 직선을 기준으로 계산됩니다. 예를 들어, 축구공과 같은 구형 모델이 사용자를 향할 때 공의 정확한 중심에 대한 밝기 감소 각도는 0도입니다. 공의 표면이 구부리지면 밝기 감소 각도는 공의 가장자리에서 90도까지 증가합니다.



A. 눈/카메라 각도 B. 최소 각도 C. 최대 각도 D. 페인트 페이드 시작 E. 페인트 페이드 끝

1. 3D > 3D 페인트 밝기 감소를 선택합니다.

2. 최소 및 최대 각도를 설정합니다.

- 최대 페인트 밝기 감소 범위는 0 - 90도입니다. 0도에서는 경사 각도 없이 정방향인 표면에만 적용됩니다. 90도에서는 페인트가 구와 같이 구부러진 표면을 따라 가다가 표시되는 가장자리에 도달할 수 있습니다. 45도 설정에서는 페인팅 영역이 45도를 초과하면 구부러지지 않는 구의 영역으로 제한됩니다.

- [최소] 밝기 감소 각도는 페인트가 최대 밝기 감소 각도에 가까워지면서 점차적으로 희미해지는 범위를 설정합니다. 예를 들어, 최대 밝기 감소 각도가 45이고 최소 밝기 감소가 30이라면 페인트 불투명도는 밝기 감소 30도 - 45도의 범위에서 100%에서 0%까지 감소합니다.

페인트 가능한 영역 식별

맨 위로

3D 모델에서만 보면 특정 영역을 제대로 페인팅할 수 있는지 여부가 분명하지 않을 수 있습니다. 모델 보기가 2D 텍스처 자체와의 1:1 대응을 제공하지 않을 수도 있으므로, 모델에 곧바로 페인트를 적용하는 것과 2D 텍스처 맵에서 직접 페인팅하는 것은 다릅니다. 텍스처 해상도 또는 페인트 적용 시 모델과의 거리에 따라, 모델에서 작은 브러시로 보이는 것이 실제로는 텍스처를 기준으로 할 때 훨씬 클 수도 있습니다.

페인팅하기에 좋은 영역은 모델 표면에 페인트 또는 기타 조정을 적용하여 가장 일관성 있고 예측 가능한 효과를 얻을 수 있는 영역입니다. 그렇지 않은 영역에서는 모델 표면과의 각도 또는 거리 때문에 페인트가 언더샘플링 또는 오버샘플링될 수 있습니다.

- 다음 중 하나를 수행합니다.

- 3D > 페인트 가능한 영역 선택을 클릭합니다. 선택 윤곽이 모델에서 페인팅하기에 가장 좋은 영역을 밝게 표시합니다.
- 3D 패널의 장면 섹션 에서 사전 설정 메뉴의 페인트 마스크를 선택합니다.

페인트 마스크 모드에서 흰색은 페인팅에 적합한 영역, 파란색은 페인팅이 언더샘플링될 영역 그리고 빨간색은 페인팅이 오버샘플링될 영역을 나타냅니다.(모델을 페인팅하려면 페인트 마스크 렌더 모드에서 페인팅을 지원하는 렌더 모드(예: 단색)로 변경해야 합니다.)

페인트 가능한 영역 선택에 의해 선택된 영역과 페인트 마스크 모드에 표시된 페인트 가능 영역은 부분적으로는 현재 페인트 밝기 감소 설정에 의해 결정됩니다. 페인트 밝기 감소 설정이 높으면 페인트 가능 영역이 들어나며, 설정이 낮으면 감소합니다. [페인트 밝기 감소 각도 설정](#)을 참조하십시오.

도움이 될 만한 영상

- [Daniel Presedo의 YouTube 채널](#)

Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

법적 고지 사항 | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

3D 패널 향상 | CC Photoshop

Photoshop CC의 Photoshop 3D 패널을 이용하면 3D 개체 작업을 더 쉽게 할 수 있습니다. [레이어] 패널 다음에 모델로 만들어진 3D 패널은 루트 개체와 하위 개체가 있는 장면 그래프/트리 구조로 만들어집니다.

다음과 같이 몇 가지 방법으로 장면 그래프에서 3D 개체와 상호 작용할 수 있습니다.

- 개체 삭제
- 개체 순서 변경
- 개체 순서 반전
- 개체 삽입
- 개체 복제
- 개체 인스턴스 만들기
- 개체 그룹화

3D 개체와 연결된 컨텍스트 메뉴에서 이러한 상호 작용에 액세스할 수 있습니다. Windows에서는 개체를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하여 컨텍스트 메뉴에 액세스합니다. Mac OS에서 컨텍스트 메뉴에 액세스하려면, Control 키를 누른 채 개체를 클릭합니다.

특정 유형의 3D 개체에 대해서는 일부 상호 작용을 사용할 수 없습니다.

3D 패널 표시

맨 위로

- Window > 3D를 선택합니다.

기본 상호 작용

맨 위로

상호 작용	설명	실행 방법	사용할 수 없는 개체
개체 삭제	장면 그래프에서 선택한 개체 삭제	<ul style="list-style-type: none">• 개체를 휴지통으로 드래그 또는• 컨텍스트 메뉴에서 [개체 삭제] 명령 사용	장면, 환경 및 보기 아래의 개체
개체 추가	메시나 사전 설정된 3D 개체 추가	<ol style="list-style-type: none">1. 3D 개체를 마우스 오른쪽 단추로 클릭2. 컨텍스트 메뉴에서 적절한 옵션을 선택하여 개체 추가 (예: 피라미드 추가 선택)	환경 및 현재 보기 아래의 개체
개체 순서 변경	장면 그래프 내에서 선택된 개체의 위치 변경	개체를 새 위치로 드래그	장면, 환경 및 현재 보기 아래의 개체
개체 순서 반전	장면 그래프 내에서 선택된 개체의 순서 반전	<ol style="list-style-type: none">1. 개체 선택2. 컨텍스트 메뉴에서 개체 순서 변경 선택	장면, 환경 및 현재 보기 아래의 개체
개체 복제	현재 선택한 개체 복제	<ol style="list-style-type: none">1. 개체 선택2. 컨텍스트 메뉴에서 개체 복제 선택	장면, 환경 및 현재 보기 아래의 개체
개체 그룹화	선택한 개체 그룹화	<ol style="list-style-type: none">1. 개체 선택2. 컨텍스트 메뉴에서 항목 그룹화 선택	장면 및 환경 아래의 재질, 제한 및 개체
개체 그룹 해제	개체 그룹의 그룹 해제	<ol style="list-style-type: none">1. 그룹 선택2. 컨텍스트 메뉴에서, 개체 그룹 해제 선택	장면 및 환경 아래의 재질, 제한 및 개체

3D 개체 인스턴스 만들기

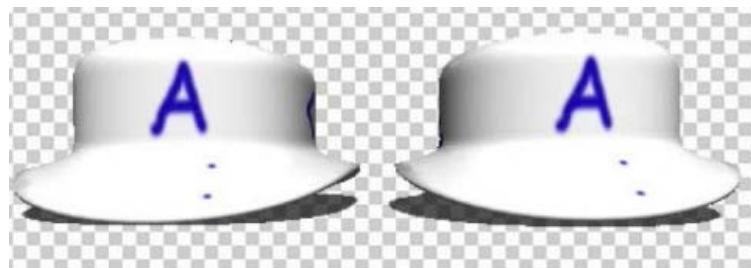
맨 위로

3D 개체 인스턴스는 원본 개체에 수행된 변경 사항을 반영하는 연결된 복사본입니다. 개체와 그 인스턴스를 독립적으로 수정하려면 두 개체의 연결을 해제하면 됩니다.

3D 개체 인스턴스를 만들려면 다음 절차를 수행하십시오.

1. 3D 패널에서 메시 개체를 마우스 오른쪽 단추로 클릭합니다. 예를 들어, 모자를 마우스 오른쪽 단추로 클릭합니다.
2. 개체의 컨텍스트 메뉴에서, 인스턴스 개체를 선택합니다. 개체 인스턴스(예: 모자1)가 만들어집니다.

기본적으로, 인스턴스는 원본 개체와 연결되어 있습니다.

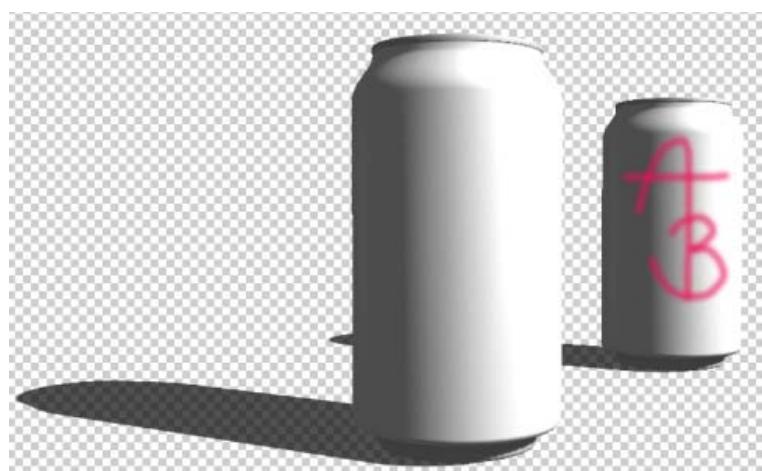


연결된 인스턴스: 개체에 수행된 변경 사항은 인스턴스에 반영됩니다.

원본 개체에서 인스턴스 연결을 해제합니다

원본 개체에서 인스턴스 연결을 해제하면 원본 개체의 변경 사항이 더 이상 인스턴스에 반영되지 않습니다.

1. 3D 패널에서 인스턴스를 마우스 오른쪽 단추로 클릭합니다(예: 모자1).
2. 컨텍스트 메뉴에서 베이크 인스턴스를 선택합니다.



원본 개체에서 연결이 해제된 인스턴스

참조

- [Daniel Presedo의 YouTube 채널](#)
- 3D 장면 설정
- 3D 메시 설정
- 3D 재질 설정
- 3D 조명 설정
- Photoshop 도움말의 "3D 및 전문 이미징"

Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

기본 3D 개념 및 도구

3D 파일 이해 및 표시

3D 개체 및 카메라 도구

3D 축

참고: Photoshop CS5 및 CS6에서 3D 기능은 Photoshop Extended의 일부였습니다. Photoshop Extended의 모든 기능은 Photoshop CC의 일부입니다. Photoshop CC에는 별도의 Extended 제공 기능이 없습니다.

3D 파일 이해 및 표시

맨 위로

Photoshop을 사용하면 3D 모델을 위치 지정하고 애니메이션으로 저장하며, 텍스처와 조명을 편집하고, 다양한 렌더링 모드를 선택할 수 있습니다.

3D 기본 사항

3D 파일은 다음과 같은 구성 요소로 구성됩니다.

메시 3D 모델의 기본 구조를 제공합니다. 종종 메시는 수천 개의 개별 다각형으로 만들어진 골격 구조인 와이어프레임으로 시작화됩니다. 3D 모델은 항상 하나 이상의 메시를 포함하며, 여러 개의 메시를 결합할 수도 있습니다. Photoshop에서는 다양한 렌더링 모드에서 메시를 보고, 상호 독립적으로 메시를 조작할 수 있습니다. 메시에서 실제 다각형을 변경할 수는 없지만, 그 방향을 변경하고 여러 축을 따라 비율을 조정하면서 변형할 수 있습니다. 또한 미리 제공된 모양을 사용하거나 기존 2D 레이어를 변환하여 직접 3D 메시를 작성할 수도 있습니다. 3D 메시 설정을 참조하십시오.

참고: 3D 모델 자체의 다각형 메시를 편집하려면 3D 제작 프로그램을 사용해야 합니다.

재질 메시는 하나 이상의 재질이 연관될 수 있으며, 이는 메시의 전체 또는 일부의 모양을 제어합니다. 한편 재질은 텍스처 맵이라고 하는 하위 구성 요소에 의존하는데, 그 누적 효과가 재질의 모양을 만듭니다. 텍스처 맵 자체는 2D 이미지 파일로서 색상, 패턴, 광택 또는 유통불통함과 같은 다양한 품질을 만듭니다. Photoshop 재질은 서로 다른 텍스처 맵 유형을 9개까지 사용하면서 전체적인 모양을 정의할 수 있습니다. 3D 재질 설정을 참조하십시오.

조명 유형에는 [무한 광원], [스팟 광원], [점 광원]을 비롯하여 장면을 감싸는 이미지 기반 광원이 있습니다. 기존 조명을 이동하거나 그 색상 및 강도를 조정하고 3D 장면에 새 조명을 추가할 수 있습니다. 3D 조명 설정을 참조하십시오.

3D 파일 열기

Photoshop에서 다음과 같은 3D 형식을 열 수 있습니다.: DAE(Collada), OBJ, 3DS, U3D, KMZ(Google Earth)

- 다음 중 하나를 수행합니다.

- 3D 파일을 직접 열려면 [파일]>[열기]를 선택하고 파일을 선택합니다.
- 3D 파일을 열린 파일에 레이어로 추가하려면 [3D]>[3D 파일에서 레이어 새로 만들기]를 선택한 다음 3D 파일을 선택합니다. 새 레이어에는 열린 파일의 치수가 반영되며 3D 모델이 투명 배경에 표시됩니다.

3D 성능 및 표시 환경 설정

1. [편집]>[환경 설정]>[3D](Windows) 또는 [Photoshop]>[환경 설정 3D](Mac OS)를 선택합니다.

2. 옵션에 대한 자세한 내용을 보려면 포인터를 옵션 위에 놓고 대화상자 아래쪽의 [설명] 섹션을 읽어 보십시오.

3D 개체 및 카메라 도구

맨 위로

3D 레이어가 선택되면 3D 개체 및 카메라 도구가 활성화됩니다. 3D 개체 도구를 사용하여 3D 모델의 위치 또는 비율을 변경하고 3D 카메라 도구를 사용하여 장면의 보기를 변경합니다. 시스템에서 OpenGL을 지원하는 경우 3D 축을 사용하여 3D 모델 및 카메라를 조작할 수도 있습니다. [3D 축 사용하기](#).

3D 개체 도구를 사용한 모델 이동, 회전 또는 비율 조정

3D 개체 도구를 사용하여 모델을 회전, 위치 변경 또는 비율 조정할 수 있습니다. 3D 모델을 조작하는 동안에는 카메라 보기가 고정된 채로 유지됩니다.

💡 각 3D 도구에 대한 설명을 보려면 [정보] 패널 메뉴에서 [패널 옵션]을 선택하고 [도구 힌트 표시]를 선택합니다. 도구를 클릭한 다음 커서를 이미지

창으로 옮겨 [정보] 패널에서 도구 세부 사항을 봅니다.



3D 개체 도구 및 옵션

A. 초기 개체 위치로 돌아가기 B. 회전 C. 돌리기 D. 팬 E. 슬라이드 F. 크기 조절 G. 위치 메뉴 H. 현재 위치 저장 I. 현재 위치 삭제 J. 위치 좌표

- [도구] 패널에서 3D 개체 도구를 클릭하고 마우스 단추를 누른 채 다음 유형 중에서 선택합니다.

💡 [회전], [팬], [슬라이드] 또는 [비율] 도구의 이동을 한 방향으로 제한하려면 Shift 키를 누른 채 드래그합니다.

회전 X-축을 중심으로 모델을 회전하려면 위아래로 드래그하고, Y-축을 중심으로 회전하려면 좌우로 드래그합니다. 모델을 돌리려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 드래그합니다.

돌리기 Z-축을 중심으로 모델을 회전하려면 좌우로 드래그합니다.

팬 모델을 가로로 이동하려면 좌우로 드래그하고 세로로 이동하려면 위아래로 드래그합니다. x/z 방향으로 이동하려면 Alt 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 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 드래그합니다.

비율 모델의 비율을 높이거나 낮추려면 위아래로 드래그합니다. z 방향으로 비율을 조정하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 드래그합니다.

모델을 초기 보기로 되돌리려면 옵션 막대에서 [초기 위치로 돌아가기] 아이콘 🔍 을 클릭합니다.

숫자 값을 입력하여 위치, 회전 또는 비율을 조정하려면 옵션 막대의 오른쪽에 값을 입력합니다.

3D 카메라 이동

3D 카메라 도구를 사용하여 3D 개체 위치를 고정한 상태로 카메라 보기를 이동합니다.

💡 각 3D 도구에 대한 설명을 보려면 [정보] 패널 메뉴에서 [패널 옵션]을 선택하고 [도구 힌트 표시]를 선택합니다. 도구를 클릭한 다음 커서를 이미지 창으로 옮겨 [정보] 패널에서 도구 세부 사항을 봅니다.



3D 카메라 도구 및 옵션

A. 초기 개체 위치로 돌아가기 B. 회전 C. 돌리기 D. 팬 E. 이동 F. 확대 G. 보기 메뉴 H. 현재 카메라 보기 저장 I. 현재 카메라 보기 삭제 J. 카메라 위치 좌표

- [도구] 패널에서 3D 카메라 도구를 클릭하고 마우스 단추를 누른 채 다음 유형 중에서 선택합니다.

💡 [회전], [팬] 또는 [이동] 도구의 이동을 한 방향으로 제한하려면 Shift 키를 누른 채 드래그합니다.

회전 드래그하여 카메라를 x 방향 또는 y 방향으로 움직입니다. 카메라를 돌리려면 Alt 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 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 드래그합니다.

이동 드래그하여 카메라를 이동합니다(z 방향 및 y축 회전). z/x 방향으로 이동(z 이동 및 x 회전)하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 드래그합니다.

확대/축소 드래그하여 3D 카메라 시야를 변경합니다. 최대 시야는 180입니다.

원근 카메라(확대/축소 전용) 평행선이 소실점으로 모이도록 표시합니다.

정사영 카메라(확대/축소 전용) 수렴 없이 평행선을 유지합니다. 원근 왜곡 없이 정확한 비율 보기로 모델을 표시합니다.

DOF(확대/축소 전용) 필드 깊이를 설정합니다. 거리에 따라 초점 필드에서 카메라까지의 거리가 결정됩니다. 흐림 효과는 이미지의 나머지 부분을 흐리게 표시합니다.

 DOF를 애니메이션하여 카메라 초점 효과를 시뮬레이션할 수 있습니다.

옵션 막대에서 숫자 값은 3D 카메라의 X, Y 및 Z 위치를 나타냅니다. 이 값을 수동으로 편집하여 카메라 보기 를 조정할 수도 있습니다.

3D 카메라 보기 변경 또는 만들기

- 다음 중 하나를 수행합니다.

- [보기] 메뉴에서 모델의 카메라 보기 사전 설정을 선택합니다.

참고: 모든 사전 설정 카메라 보기는 정사영 투영을 사용합니다.

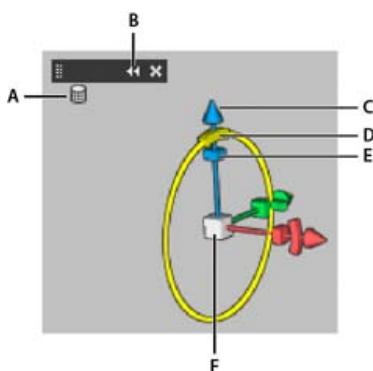
- 사용자 정의 보기 를 추가하려면 3D 카메라 도구를 사용하여 원하는 위치에 3D 카메라를 놓고 옵션 막대에서 [저장]을 클릭합니다.

 기본 카메라 보기로 돌아가려면 3D 카메라 도구를 선택하고 옵션 막대에서 [초기 카메라 위치로 돌아가기] 아이콘을 클릭합니다.

3D 축

맨 위로

3D 축은 3D 공간에서 모델, 카메라, 조명 및 메시의 현재 X-축, Y-축 및 Z-축 방향을 나타냅니다. 이 3D 축은 3D 도구를 선택하면 나타나며 선택한 항목을 조작할 수 있는 대체 방식입니다.



[메시 회전] 도구가 선택된 3D 축

A. 선택한 도구 B. 3D 축 최소화 또는 최대화 C. 축을 따라 항목 이동 D. 항목 회전 E. 항목 압축 또는 늘임 F. 항목 크기 조정

참고: 3D 축을 표시하려면 OpenGL이 활성화되어야 합니다. [GPU](#) 및 [OpenGL 정보](#)를 참조하십시오.

3D 축 표시 또는 숨기기

- [보기] > [표시] > [3D 축]을 선택합니다.

3D 축 최소화, 회전, 이동 또는 크기 조정

1. 3D 축 위로 포인터를 이동하여 컨트롤 막대를 표시합니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 3D 축을 이동하려면 컨트롤 드래그합니다.
- 최소화하려면 최소화 아이콘을 클릭합니다.
- 정상 크기로 복원하려면 최소화된 3D 축을 클릭합니다.
- 크기를 조정하려면 확대/축소 아이콘을 드래그합니다.

3D 축을 사용하여 선택한 항목 이동, 회전 또는 비율 조정

3D 축을 사용하려면 축 컨트롤을 마우스 포인터로 가리켜 강조 표시한 후 다음과 같이 드래그합니다.

참고: 사용 가능한 축 컨트롤은 현재의 편집 모드(개체, 카메라, 메시, 광원)에 따라 다릅니다.

- X-축, Y-축 또는 Z-축을 따라 선택한 항목을 이동하려면 축의 원뿔 정점을 강조 표시합니다. 축을 따라 한쪽 방향으로 드래그합니다.
- 항목을 회전하려면 축 정점의 바로 안쪽에 있는 곡선 회전 선분을 클릭합니다. 노란색 원이 나타나 회전 평면을 표시합니다. 3D 축 중심 주위로

시계 방향 또는 시계 반대 방향의 원을 그리며 드래그합니다. 더 점차적으로 회전하려면 마우스를 3D 축 중심에서 더 멀리 이동합니다.

- 항목의 크기를 조정하려면 3D 축에서 중앙 육면체를 위 또는 아래로 드래그합니다.
- 축을 따라 항목을 압축하거나 늘이려면 색상이 지정된 변형 육면체 중 하나를 중앙 육면체를 향해 또는 그 반대 방향으로 드래그합니다.
- 개체 평면으로 이동을 제한하려면 중앙 육면체 근처, 두 축이 교차하는 영역 위로 마우스 포인터를 이동합니다. 노란색 평면 아이콘이 두 축 사이에 나타납니다. 임의의 방향으로 드래그합니다. 또한 포인터를 중앙 육면체의 아랫부분 위로 이동하여 평면 아이콘을 활성화할 수 있습니다.
- [3D 텍스처 편집](#)

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물은 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

3D 작업 과정 | CC, CS6

3D 기능 | Creative Cloud 전용

비디오 | CS6의 3D

3D 패널 대상 장면 요소

속성 패널이 상황에 맞는 설정을 제공합니다

이동 도구가 개체 및 카메라 조정을 통합합니다

On-image 제어로 요소를 직접 편집합니다

3D 돌출 생성 및 조정

가져온 개체의 지표 평면 정의

3D 레이어에서 폐스 만들기

다중 3D 레이어 병합

참고: Photoshop CS6에서 3D 기능은 Photoshop Extended의 일부였습니다. Photoshop Extended의 모든 기능은 Photoshop CC의 일부입니다. Photoshop CC에는 별도의 Extended 제공 기능이 없습니다.

Photoshop CS6부터 Photoshop에는 통합 도구와 상황에 맞는 On-image 컨트롤과 함께 더욱 직관적인 3D 작업 과정이 도입됩니다. 이러한 새 기능에 대한 간단한 설명은 Photoshop CC의 새로운 기능 | 3D 이미징 및 CS6의 새로운 기능을 참조하십시오.

3D 기능 | Creative Cloud 전용

맨 위로

Photoshop CS6의 Creative Cloud 전용 릴리스에는 추가 3D 기능이 포함되어 있습니다. 이러한 기능은 Photoshop CC에서도 사용 가능합니다.

- 이제 32비트 색상 피커를 사용하여 속성 패널에서 재질, 선, 표면 또는 조명의 색상을 지정할 수 있습니다.
- 확산 맵에서 표준 맵을 생성할 수 있습니다. 3D 패널에서 영향을 주려는 3D 개체를 선택한 다음 패널 상단에서 [재질별 필터링] 아이콘을 클릭합니다. 그런 후 [속성] 패널에서 [표준:] 옆의 폴더 아이콘을 클릭하고 메뉴에서 [확산에서 표준 생성]을 선택합니다.
- 렌더링을 일시 정지하고 하나 이상의 항목을 선택한 후에 렌더링을 다시 시작하면 선택 영역에 적용됩니다. 문서를 PSD로 저장한 후에도 렌더링을 다시 시작할 수 있습니다.
- 이제 반사면과 고정 표면, 카툰 및 스케치와 같은 기타 표면 스타일에도 획단면을 적용할 수 있습니다.
- 기본적으로 3D 환경에 IBL(Image-Based Light)이 추가됩니다. Adobe는 Adobe® Photoshop® Extended 3D Content에서 다운로드할 수 있는 기타 IBL을 제공합니다.
- 광선 추적 렌더링 타일 크기를 컴퓨터에 있는 코어 수에 따라 설정되는 기본 크기와 다르게 변경할 수 있습니다. [편집] > [환경 설정] > [3D](Windows) 또는 [Photoshop] > [환경 설정] > [3D](Mac OS)를 선택한 다음 [환경 설정] 대화 상자의 [광선 추적] 섹션에 있는 [타일 크기 렌더] 메뉴에서 크기를 선택합니다.
- 렌더링 중에 남은 시간과 렌더링된 비율이 문서 창 하단의 상태 표시줄에 표시됩니다.
- Photoshop은 이제 더 나은 OpenGL 그림자 효과를 제공합니다. 사용 중인 컴퓨터에서 가장 잘 작동하는 그림자 품질을 지정하려면 [편집] > [환경 설정] > [3D](Windows) 또는 [Photoshop] > [환경 설정] > [3D](Mac OS)를 선택합니다. 그런 후 [환경 설정] 대화 상자의 [대화형 렌더링] 섹션에 있는 [그림자 품질] 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

다음 링크를 클릭하여 Photoshop Creative Cloud 버전의 새로운 3D 기능에 대해 발표하는 Photoshop 수석 제품 담당 관리자인 Zorana Gee의 비디오를 볼 수 있습니다.

비디오 | CS6의 3D

맨 위로



짧은 동영상 시리즈를 통해 모든 새로운 3D 기능을 알아봅니다. [자세히 보기](#)

<http://www.youtube.com/user/dramenon/videos>



작성자: Daniel Presedo

Adobe 사내 Photoshop 3D 전문가

[전문 지식 공유하기](#)

[Adobe 커뮤니티 도움말](#)

참고: Photoshop Creative Cloud 버전에서 3D 기능을 사용하려면 최소 512MB의 VRAM이 필요합니다.

패널 대상 장면 요소

맨 위로

3D

간소화된 3D 패널에서 편집할 특정 요소를 선택합니다.

1. 3D 패널의 맨 위에서 [장면] , [메시] , [재질]  또는 [조명] 을 선택합니다.
2. [장면] 섹션의 [현재 보기]와 같은 개별 요소를 선택합니다. 또는 다중 요소를 선택하여 균일한 속성을 적용합니다.
3. [속성] 패널에서 설정을 조정하거나 문서 창에서 끕니다. (특정 개체 또는 조명을 끌면 3D 패널이 해당 요소를 선택합니다.)

참고: 새 조명을 추가하려면 [장면] 및 [조명] 섹션 맨 아래에 있는 문서 아이콘 을 클릭합니다. 또는 패널 메뉴 를 클릭하여 조명 그룹을 사전 설정으로 저장하고 로드합니다.

속성 패널이 상황에 맞는 설정을 제공합니다

[맨 위로](#)

3D 패널 또는 문서 창에서 개별 요소를 선택하면 [속성] 패널이 관련 설정을 표시합니다. 조정을 마쳤으면 패널 맨 아래에 있는 [렌더] 아이콘 을 클릭합니다.

참고: 패널의 맨 위에 있는 [좌표] 아이콘 을 클릭하여 개체, 카메라 및 조명에 대한 정밀 숫자 위치를 입력하십시오. 속성과 좌표 사이를 빨리 순환하려면 V 키를 누르십시오.

환경 설정은 전체 주변 및 이미지 기반 조명과 지표 평면 그림자 및 반사를 포함합니다.

장면 설정은 [테두리 상자] 및 [와이어프레임]과 같은 렌더 사전 설정과 횡단면, 표면 및 점에 대한 사용자 지정 렌더 옵션을 포함합니다.

카메라 설정은 시야(FOV), 필드 심도 및 입체, 렌즈 또는 나란히 보기에 대한 스테레오 옵션을 포함합니다.

메시 설정을 사용하여 그림자를 캐치 및 만들고, 3D 돌출을 조정하고, 소스 텍스트 및 패스를 편집할 수 있습니다.

참고: 개체는 숨기지만, 개체의 그림자는 2D 이미지와 합성하기 위해 유지하려면 [보이지 않음]을 선택하십시오.

재질 설정은 텍스쳐를 새 [거칠음] 옵션과 같은 텍스쳐 및 범프 맵 설정을 포함합니다.

조명 설정을 사용하여 무한, 스팟 및 점 유형을 선택하고 색상, 강도 및 그림자를 조정할 수 있습니다.

이동 도구가 개체 및 카메라 조정을 통합합니다

[맨 위로](#)

[이동] 도구 를 사용하여 개체 및 카메라의 위치를 조정할 수 있습니다.

- 옵션 막대에서 [회전] , [돌리기] , [끌기] , [슬라이드]  또는 [비율]  모드를 선택합니다.
- 이러한 모드를 빠르게 순환하려면 Shift + V 키를 누르십시오.
- 카메라와 환경 제어 사이를 빠르게 전환하려면 3D 개체에서 떨어진 부분을 클릭합니다.

참고: 문서 창에서 금색 문서 테두리는 카메라 제어, 파란색 테두리는 환경 제어, 녹색 테두리는 장면 제어, 테두리가 없으면 메시 제어를 나타냅니다.

On-image 제어로 요소를 직접 편집합니다

[맨 위로](#)

On-image 제어로 작업 영역 패널에 액세스하지 않고 전체 3D 장면을 편집할 수 있습니다. 보기를 최대화하려면 F 키를 눌러 전체 화면 또는 표준 화면 모드로 전환합니다.

문서 창에서 다음 요소와 직접 상호 작용할 수 있습니다.

장면, 메시 및 조명 설정 문서 창에서 빠르게 [장면] 속성을 액세스하려면 3D 개체에서 떨어진 캔버스를 마우스 오른쪽 단추로 클릭합니다. 또는 메시 및 조명을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하여 해당 속성에 액세스합니다.

그림자 Shift 키를 누른 상태에서 클릭한 다음 끌어서 관련 조명의 위치를 다시 지정합니다.

개체 테두리 상자 조절 개체를 한 번 클릭하여 활성화한 다음 다양한 평면 위로 마우스를 이동하여 위치를 지정합니다. 평면에 노란색 음영이 표시되면 끌어서 해당 축을 따라 개체를 조정합니다. 또는 모퉁이를 끌어서 X 또는 Y축에서 회전합니다.

3D 돌출 생성 및 조정

[맨 위로](#)

3D 돌출을 사용하면 유형, 선택, 닫힌 패스, 모양 및 이미지 레이어를 3차원으로 확장할 수 있습니다.

1. 경로, 모양 레이어, 문자 레이어, 이미지 레이어 또는 특정 픽셀 영역을 선택합니다.
2. [3D] > [선택한 패스, 레이어 또는 현재 선택 항목에서 새 3D 돌출 만들기]를 선택합니다.

참고: [문자] 도구로 편집하면서 빠르게 유형을 돌출하려면 옵션 막대의 3D 단추 를 클릭하십시오.

3. 3D 패널에서 메시를 선택한 상태에서 [속성] 패널의 맨 위에 있는 [변형]  또는 [대문자]  아이콘을 선택합니다.
4. [속성] 패널에서 숫자 설정을 편집하거나 문서 창에서 대화식 돌출 제어를 끕니다.

원래 패스, 유형 또는 이미지 레이어를 편집하려면 3D 패널에서 관련 메시를 선택하고 [속성] 패널에서 [소스 편집]을 클릭합니다.

가져온 개체의 지표 평면 정의

[맨 위로](#)

소실점 필터로 빠르게 원근감 있는 평면을 만들고 가져온 개체를 만든 평면에 스냅합니다.

1. 이미지 레이어를 선택하고 [필터] > [소실점]을 선택합니다.
2. [평면 만들기] 및 [평면 편집] 도구를 사용하여 지표 평면을 정의하는 격자를 만듭니다. 그런 다음 [확인]을 클릭합니다.
3. [3D] > [파일에서 새 3D 레이어 만들기]를 선택합니다.

가져온 개체는 정의한 지표 평면에 배치됩니다.

3D 레이어에서 패스 만들기

[맨 위로](#)

[3D] > [3D 레이어에서 작업 패스 만들기]를 선택하여 현재 렌더링을 [작업 패스]로 변환합니다. 이 명령은 레이어의 알파 채널을 따라 패스를 추적합니다.

와이어프레임 모드에서 렌더링하고 주름 한계값을 조정하여 불필요한 선을 없앨 경우 Photoshop 브러시로 획을 적용하면 그려진 손 모양이 되는 렌더링을 만들 수 있습니다.

다중 3D 레이어 병합

[맨 위로](#)

성능을 향상시키고 다중 개체에 대한 그림자 및 반사를 상호 작용하려면 필요한 수만큼 3D 레이어를 병합하십시오. 이전 Photoshop 버전에서는 한 번에 3D 레이어 두 개를 병합해야 했습니다.

3D 레이어를 병합하기 전에 정사영 카메라 보기를 사용하여 정밀도를 최대로 한 메시를 배치하십시오.

1. 3D 패널 맨 위에 있는 [장면] 아이콘 을 클릭하고 [현재 보기]를 선택합니다.
2. [속성] 패널에서 [정사영]을 선택합니다.

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

HDR 노출 및 토닝 조정

참고: Photoshop CS5 및 Photoshop CS6에서 3D 기능은 Photoshop Extended의 일부였습니다. Photoshop Extended의 모든 기능은 Photoshop CC의 일부입니다. Photoshop CC에는 별도의 Extended 제공 기능이 없습니다.

노출 및 HDR 토닝 조정 기능은 주로 32비트 HDR 이미지용으로 만들어졌지만 HDR 유사 효과를 내기 위해 16비트 및 8비트 이미지에 적용할 수도 있습니다.

 HDR 효과를 16비트 또는 8비트 이미지에 적용하는 방법에 대한 비디오를 보려면 www.adobe.com/go/lrvid5011_ps_kr을 참조하십시오.

HDR 노출 조정

노출은 현재 색상 공간보다는 선형 색상 공간(감마 1.0)에서 연산을 수행하여 작동합니다.

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [노출] 아이콘 을 클릭하거나 [조정] 패널에서 [노출] 사전 설정을 클릭합니다.
- [레이어] > [새 조정 레이어] > [노출]을 선택합니다.

참고: [이미지] > [조정] > [노출]을 선택할 수도 있습니다. 하지만 이 방법은 이미지 레이어를 직접 조정하며 이미지 정보가 버려진다는 점에 유의하십시오.

2. [조정] 패널에서 다음과 같은 옵션을 설정합니다.

노출 어두운 영역에 미치는 영향을 최소화하면서 색조 스케일의 밝은 영역 끝을 조정합니다.

 32비트 이미지의 경우 이미지 창의 아래쪽에 있는 [노출] 슬라이더에 액세스할 수도 있습니다.

오프셋 밝은 영역에 미치는 영향을 최소화하면서 어두운 영역과 중간 영역을 어둡게 합니다.

감마 간단하고 강력한 기능을 사용하여 이미지 감마를 조정합니다. 음수 값은 0을 중심으로 하여 양수 값에 대칭됩니다. 즉, 음수로 남아 있지만 마치 양수처럼 조정됩니다.

스포이드 도구는 모든 색상 채널에 영향을 미치는 [수준] 스포이드와 달리 이미지의 광도 값을 조정합니다.

- [검은 점 설정] 스포이드는 사용자가 클릭한 픽셀을 0으로 변환하여 [오프셋]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.

HDR 토닝 조정

HDR 토닝 명령을 사용하면 모든 범위의 HDR 대비 및 노출 설정을 개별 이미지에 적용할 수 있습니다.

참고: HDR 토닝에는 병합 레이어가 필요합니다.

1. 32비트, 16비트 또는 8비트 이미지를 RGB 또는 회색 음영 색상 모드로 엽니다.
2. [이미지] > [조정] > [HDR 토닝]을 선택합니다.

각 설정에 대한 자세한 내용은 [16 또는 8비트 이미지 옵션](#)을 참조하십시오. ([HDR 토닝] 대화 상자에서는 이 옵션이 모든 비트 심도의 이미지에 적용됩니다.)

HDR에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오.

- [HDR\(High Dynamic Range\) 이미지](#)

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

3D 패널 설정

3D 패널 개요

3D 장면 설정

3D 메시 설정

3D 재질 설정

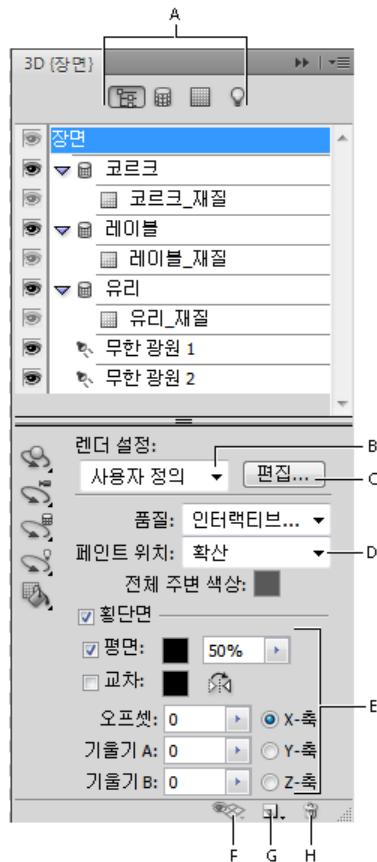
3D 조명 설정

참고: Photoshop CS5 및 Photoshop CS6에서 3D 기능은 Photoshop Extended의 일부였습니다. Photoshop Extended의 모든 기능은 Photoshop CC의 일부입니다. Photoshop CC에는 별도의 Extended 제공 기능이 없습니다.

맨 위로

3D 패널 개요

3D 레이어를 선택하면 3D 패널은 연관된 3D 파일의 구성 요소를 표시합니다. 패널의 맨 위 섹션에서는 파일의 메시, 재질 및 조명을 확인할 수 있습니다. 패널의 맨 아래 섹션에서는 맨 위 섹션에서 선택된 3D 구성 요소의 설정과 옵션이 표시됩니다.



장면 옵션이 표시된 3D 패널

A. 장면, 메시, 재질 또는 조명 옵션 표시 B. 사전 설정 메뉴 렌더링 C. 렌더 설정 사용자 정의 D. 페인팅 할 텍스처 선택 E. 횡단면 설정 F. 오버레이 켜기/끄기 G. 새 조명 추가 H. 조명 삭제

3D 패널의 위쪽에 있는 단추를 누르면 윗부분에 나타나는 구성 요소가 필터링됩니다. 모든 구성 요소를 표시하려면 [장면] 단추를, 재질만 표시하려면 [재질]을 클릭하는 식으로 하면 됩니다.

3D 패널 표시

- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 창 > 3D를 선택합니다.
 - 레이어 패널에서 3D 레이어 아이콘 을 두 번 클릭합니다.

- 창 > 작업 영역 > 고급 3D를 선택합니다.

표시된 3D 옵션 필터링

- [3D] 패널의 맨 위에 있는 [장면], [메시] 또는 [조명] 단추를 클릭합니다.

3D 메시나 조명 표시 또는 숨기기

- [3D] 패널의 윗부분에서 메시 또는 조명 항목 옆의 눈 아이콘을 클릭합니다.

참고: [3D] 패널에서는 재질 표시를 켜거나 끌 수 없습니다. 재질을 표시하거나 숨기려면 [레이어] 패널에서 해당 텍스처의 가시성 설정을 변경합니다. [3D 재질 설정](#)을 참조하십시오.

3D 장면 액세스 설정

- [장면] 단추를 클릭합니다.
- 아직 선택되지 않은 경우 구성 요소 목록의 맨 위에서 [장면] 항목을 클릭합니다.

메시, 재질 또는 조명의 액세스 설정

- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [장면] 단추를 클릭하여 모든 장면 구성 요소를 표시합니다. 그런 다음 윗부분에서 메시, 재질 또는 조명을 선택합니다.
 - [메시], [재질] 또는 [조명] 단추를 클릭하여 해당 구성 요소만 일시적으로 표시합니다. 그런 다음 하나의 메시, 재질 또는 조명을 선택합니다.

메시 재질 확대 또는 축소

- [장면] 단추를 클릭합니다.
- 메시 아이콘 왼쪽에 있는 삼각형을 클릭합니다.

지표 평면 보기

지표 평면은 3D 모델 기준 지표의 위치를 반영하는 격자입니다.

- 지표 평면을 보려면 3D 패널의 아래쪽에 있는 [켜기/끄기] 아이콘 을 클릭하고 [3D 지표 평면]을 선택합니다.

참고: [켜기/끄기] 아이콘은 시스템에서 OpenGL을 사용할 수 있는 경우에만 활성화됩니다. [OpenGL 정보](#)를 참조하십시오.

조명 안내선 표시 또는 숨기기

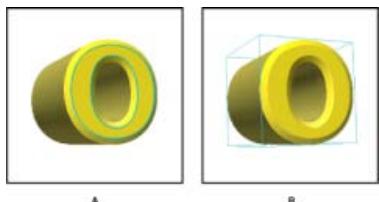
- 3D 패널의 아래쪽에서 [켜기/끄기] 아이콘 을 클릭한 다음 [3D 조명]을 선택합니다.

문서 창에서 선택한 재질 또는 메시의 윤곽선 그리기

- 3D 패널의 아래쪽에서 [켜기/끄기] 아이콘 을 클릭한 다음 [3D 선택]을 선택합니다.

패널에서 재질 또는 메시를 선택하면 현재 항목을 식별할 수 있는 색상 윤곽선이 문서 창에 나타납니다.

재질 및 메시 윤곽선과 같은 3D 오버레이의 색을 변경하려면 [환경 설정] 대화 상자의 [3D] 섹션에서 옵션을 사용자 정의합니다.



문서 창에서 선택한 항목 윤곽선 그리기

A. 재질은 색칠된 선으로 둘러싸여 있습니다. B. 메시는 테두리 상자로 둘러싸여 있습니다.

3D 장면 설정

렌더 모드를 변경하거나 페인트 할 텍스처를 선택하거나 획단면을 만들 때 3D 장면 설정을 사용합니다. 장면 설정에 액세스하려면 [3D] 패널에서 [

맨 위로

면] 단추 를 클릭한 다음 패널의 윗부분에서 [장면] 항목을 선택합니다.

렌더링 설정 모델의 렌더 사전 설정을 지정합니다. 옵션을 사용자 정의하려면 [편집]을 클릭합니다. 자세한 내용은 3D 모델에 대한 렌더 설정 변경을 참조하십시오.

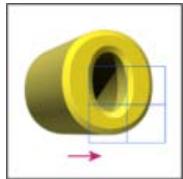
품질 우수한 성능을 유지하면서 최상의 표시 품질을 제공하는 설정을 선택합니다.

대화형(페인팅) OpenGL에서 비디오 카드의 GPU를 사용하여 렌더링함으로써 고품질의 결과를 생성합니다. 그러나 세부 반사와 그림자는 나타나지 않습니다. 대부분의 시스템에서 편집하는 데 가장 좋은 옵션입니다.

단순 광선 추적 단순 품질 반사와 그림자를 적용한 상태에서 컴퓨터 마더보드의 CPU를 사용하여 렌더링합니다. 시스템에 강력한 비디오 카드가 있는 경우 [대화형] 옵션을 사용하면 더 빠르게 결과를 얻을 수 있습니다.

최종 광선 추적 최종 출력을 위해 최적으로 예약된 이 옵션을 사용하면 반사 및 그림자를 완벽하게 렌더링할 수 있습니다. 자세한 내용은 최종 출력을 위한 3D 파일 렌더링을 참조하십시오.

참고: 광선 추적 렌더링 중에 이미지 전체에 타일이 일시적으로 그려집니다. 렌더링 프로세스를 중단하려면 마우스 또는 스페이스바를 클릭합니다. 나란히 놓기 패스 수를 변경하려면 3D 환경 설정에서 [고품질 한계값]을 변경합니다(처리 속도와 품질은 반비례).



광선 추적 렌더링 중에 이미지 전체에 타일이 일시적으로 그려집니다.

페인트 위치 3D 모델에서 직접 페인트할 경우 이 메뉴를 사용하여 페인트할 텍스처 맵을 선택합니다. 3D 페인팅을 참조하십시오.

[3D] > [3D 페인트 모드] 메뉴에서 대상 텍스처를 선택할 수도 있습니다.

전체 주변 색상 반사 표면에 나타나는 전체 주변 조명의 색상을 설정합니다. 이 색상은 특정 재질의 주변 색상과 상호 작용합니다. 3D 재질 설정을 참조하십시오.

횡단면 사용자가 선택하는 각도에서 모델을 교차할 수 있는 평면 횡단면을 만들려면 선택합니다. 모델을 분할하여 내부 내용을 볼 수 있습니다. 횡단면 보기

횡단면 보기

3D 모델을 가로지르는 보이지 않는 평면과 모델을 원하는 각도로 교차시켜 3D 모델의 횡단면을 보거나 평면의 한쪽 면에만 내용을 표시할 수 있습니다.

1. [장면] 탭의 아랫부분에서 [횡단면]을 선택합니다.

2. 맞춤, 위치 및 방향 옵션을 선택합니다.

평면 횡단면을 만드는 교차 평면을 표시하려면 선택합니다. 평면 색상 및 불투명도를 선택할 수 있습니다.

교차 횡단면 평면이 교차하는 모델의 영역을 밝게 표시하려면 선택합니다. 밝은 영역 색상을 선택하려면 색상 견본을 클릭합니다.

횡단면 뒤집기 모델의 표시된 영역을 교차 평면의 반대쪽 면으로 변경합니다.

오프셋 및 기울기 [오프셋]을 사용하여 기울기를 유기한 채 축을 따라 평면을 이동합니다. 기본 오프셋인 0에서는 평면이 3D 모델과 중간점에서 교차합니다. 최대 양수 또는 음수 오프셋에서 평면은 모델과의 교차 영역 밖으로 이동합니다. [기울기] 설정을 사용하여 가능한 기울기 방향으로 평면을 360°까지 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 Z-축(기울기 2)을 중심으로 회전할 수 있습니다.

맞춤 교차하는 평면의 축(x, y 또는 z)을 선택합니다. 평면은 선택한 축과 수직입니다.

각 횡단면에 다른 렌더 모드 적용

횡단면의 각 면에서 렌더 설정을 다르게 하여 동일한 3D 모델의 여러 보기와 조합할 수 있습니다(예:와이어프레임과 단색).

1. [장면] 탭의 아랫부분에서 [횡단면]을 선택하고 옵션을 선택합니다. 현재 렌더 설정이 표시된 횡단면에 적용됩니다.

2. [렌더 설정]을 클릭하거나 [3D] > [렌더 설정]을 선택합니다.

3. 대화 상자 맨 위에서 현재 선택되지 않은 [횡단면] 단추 를 클릭합니다.

기본적으로 대체 횡단면에 대해서는 모든 렌더 설정이 꺼져 있어 표시되지 않습니다.

4. 대체 횡단면의 렌더 옵션을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

3D 메시 설정

[맨 위로](#)

3D 모델의 각 메시는 [3D] 패널의 윗부분에서 별도의 줄로 표시됩니다. 메시를 선택하면 [3D] 패널의 아래부분에서 메시 설정과 정보에 액세스할 수 있습니다.

메시에 적용된 재질과 텍스처 개수, 포함하는 꼭지점 및 면의 개수와 같은 정보가 있습니다. 또한 다음과 같은 메시 표시 옵션도 설정할 수 있습니다.

참고: 그림자를 보려면, 조명을 설정하고 렌더링 품질에 대한 광선 추적을 선택합니다. [3D 장면 설정](#)을 참조하십시오.

그림자 캐치 선택한 메시가 다른 메시를 통해 자신의 표면에 그림자를 표시하는지 여부를 제어합니다.

참고: 메시의 지표 평면에서 그림자를 캐치하려면 [3D] > [지표 평면 그림자 캐치]를 선택합니다. 개체에 그림자를 맞추려면 [3D] > [지표 평면에 개체 스냅]을 선택합니다.

그림자 만들기 선택한 메시가 다른 메시 표면에 그림자를 만드는지 여부를 제어합니다.

보이지 않음 메시를 숨기지만, 표면의 그림자는 표시합니다.

그림자 불투명도 선택한 메시가 만드는 그림자의 부드러운 정도를 제어합니다. 이 설정은 아래 레이어와 3D 개체를 혼합할 때 유용합니다.

메시 표시 또는 숨기기

- [3D] 패널의 윗부분에서 메시 이름 옆의 눈 아이콘을 클릭합니다.

개별 메시 조작

메시 위치 도구를 사용하면 모델 전체를 움직이지 않고 선택된 메시를 이동, 회전하거나 비율 조정할 수 있습니다. 위치 도구는 [도구] 패널의 기본 3D 위치 도구와 동일하게 작동합니다. 각 도구에 대한 내용은 3D 모델 이동, 회전 또는 크기 조절을 참조하십시오.

1. [3D] 패널의 윗부분에서 메시를 선택합니다. 패널 아래부분에 빨간색 상자가 나타나면서 선택된 메시가 밝은 영역이 됩니다.

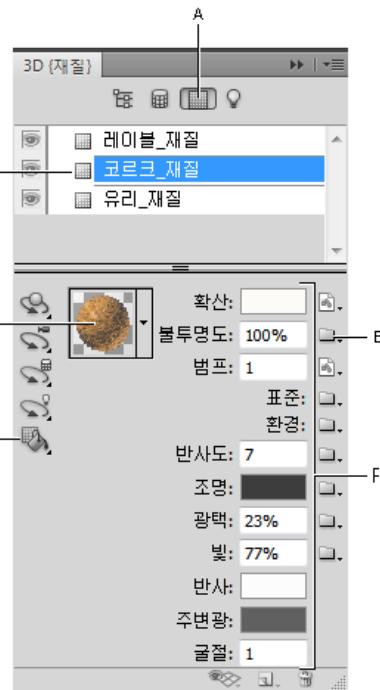
2. 메시를 이동하려면 패널 아래부분의 메시 위치 도구를 선택하고 사용합니다.

 개별 메시가 선택된 상태에서 전체 모델을 조작하려면 [도구] 패널의 3D 도구를 사용합니다.

3D 재질 설정

[맨 위로](#)

[3D] 패널의 윗부분에서는 3D 파일에 사용된 재질이 나열됩니다. 하나 이상의 재질을 사용하여 모델의 전체 모양을 만들 수 있습니다. 어떤 모델이 여러 개의 메시를 포함한 경우 각 메시에 특정 재질이 연관될 수 있습니다. 또는 하나의 메시에서 영역별로 다른 재질을 사용하여 모델을 만들 수 있습니다.



선택된 재질 및 관련 텍스처 맵.

A. 재질 옵션을 표시합니다. B. 선택한 재질 C. 재질 편집 D. 재질 놓기 및 선택 도구 E. 텍스처 맵 메뉴 아이콘 F. 텍스처 맵 유형

[3D] 패널의 윗부분에서 선택된 재질에 대해 아랫부분에 해당 재질에서 사용되는 특정 텍스처 맵이 표시됩니다. 확산 및 범프와 같은 일부 텍스처 유형은 주로 2D 파일을 사용하여 텍스처를 만드는 특정 색상이나 패턴을 제공합니다. 다른 텍스처 유형의 경우 별도의 2D 파일이 필요하지 않을 수도 있습니다. 예를 들어, 값을 입력하여 [광택], [빛], [불투명도] 또는 [반사]를 직접 조정할 수 있습니다.

재질에서 사용되는 텍스처 맵은 [레이어] 패널에 [텍스처]로 나타나며, 텍스처 맵 범주별로 그룹화됩니다.

텍스처 맵 이미지의 축소판을 보려면 텍스처 이름(예: 반사 또는 조명)을 마우스로 가리킵니다.

확산 재질의 색상입니다. 확산 맵은 단색 또는 2D 내용일 수 있습니다. 확산 텍스처 맵을 제거하도록 선택한 경우 확산 색상 견본 값이 확산 색상을 설정합니다. 또한 직접 모델에 페인트하여 확산 맵을 만들 수도 있습니다. 3D 페인팅을 참조하십시오.

불투명도 재질의 불투명도를 증감시킵니다(0-100%). 텍스처 맵 또는 스크리비 슬라이더를 사용하여 불투명도를 제어할 수 있습니다. 텍스처 맵의 회색 음영 값은 재질의 불투명도를 제어합니다. 흰색 값은 완전한 불투명으로, 검은색 값은 완전한 투명으로 만듭니다.

범프 밑에 있는 메시를 변경하지 않고 재질 표면에 범프를 만듭니다. 범프 맵은 회색 음영 이미지로서, 더 밝은 값은 볼록한 표면 영역을, 더 어두운 값은 평면에 가까운 표면 영역을 만듭니다. 범프 맵 파일을 만들거나 로드할 수 있습니다. 모델에서 페인팅을 시작하여 범프 맵 파일을 자동으로 만들 수 있습니다. 3D 페인팅을 참조하십시오.

[범프] 웨이브는 유통불통함을 증가시키거나 감소시킵니다. 범프 맵이 있는 경우에만 활성화됩니다. 웨이브에 숫자를 입력하거나 스크리비 슬라이더를 사용하여 웨이브 강도를 증감시킵니다.

유통불통함은 특정 각도가 아닌 바로 위에서 표면을 내려다 볼 때 가장 두드러집니다.

표준 범프 맵 텍스처와 마찬가지로 표준 맵은 표면 세부 묘사를 향상시킵니다. 단일 채널 회색 이미지를 기반으로 하는 범프 텍스처 맵과 달리 표준 맵은 다중 채널(RGB) 이미지를 기반으로 합니다. 각 색상 채널의 값은 모델 표면에 대한 표준의 x, y 및 z 구성 요소를 나타냅니다. 표준 맵은 낮은 각각의 표면을 매끄럽게 하는 데 사용할 수도 있습니다.

참고: Photoshop에서는 처리 속도가 가장 빠른 World-space 표준 맵을 사용합니다.

환경 3D 모델을 둘러싼 환경의 이미지를 저장합니다. 환경 맵은 구형 파노라마로 적용됩니다. 환경 맵의 내용은 모델의 반사 영역에서 확인할 수 있습니다.

환경 맵이 해당 재질에 반사되지 않게 하려면 반사도를 0%로 변경하거나 재질 영역을 마스크하는 반사도 맵을 추가하거나 해당 재질의 환경 맵을 제거합니다.

반사 3D 장면 및 환경 맵에 있는 다른 개체가 재질 표면에 반사되는 정도를 높입니다.

조명 조명에 의존하지 않고 표시되는 색상을 정의합니다. 3D 개체 내부 조명의 효과를 만듭니다.

광택 광원에서 나와 표면에서 반사되어 뷰어에게 돌아가는 조명의 양을 정의합니다. 웨이브에 값을 입력하거나 스크리비 슬라이더를 사용하여 매끄러운 광택을 조정할 수 있습니다. 별도의 매끄러운 광택 맵을 만드는 경우 맵의 색상 강도에 따라 재질의 매끄러운 광택을 제어합니다. 검은색 영역은 완전한 광택을 만들며, 흰색 영역은 모든 광택을 제거합니다. 그리고 가운데 값은 밝은 영역의 크기를 줄입니다.

빛 광택 설정에 의해 생성된 반사 조명의 산포를 정의합니다. 광택의 값이 낮으면(높은 산포) 조명이 더 뚜렷해지고 초점이 줄어듭니다. 광택의 값이 높으면(낮은 산포) 조명이 덜 뚜렷해지고 밝은 영역이 더 밝고 선명해집니다.



광택(왼쪽 번호) 및 빛(오른쪽 번호) 조정

참고: 3D 개체의 텍스처 유형이 Photoshop에서 지원하는 9개를 초과할 경우 추가된 텍스처는 [레이어] 패널과 [3D 페인트 모드] 목록에 나타납니다. (후자를 표시하려면 [3D] > [3D 페인트 모드]를 선택하거나 [3D] 패널의 [장면] 섹션에서 [페인트 위치] 메뉴를 사용합니다.)

반사 반사 속성에 대해 표시되는 색상(예: 밝은 영역의 매끄러운 광택 및 광택)

주변광 반사 표면에 나타나는 주변 조명의 색상을 설정합니다. 이 색상은 전체 장면의 전체 주변 색상과 상호 작용합니다. **3D 장면 설정**을 참조하십시오.

굴절 [장면 품질]이 [광선 추적]으로 설정되어 있고 [3D] > [렌더 설정] 대화 상자에서 [굴절] 옵션을 선택한 경우 굴절 인덱스를 설정합니다. 굴절은 굴절 인덱스가 서로 다른 두 미디어(예: 공기와 물)의 교차점에서 발생하는 조명 방향의 변화입니다. 새 재질의 기본값은 1.0(공기의 근사값)입니다.

개체에서 직접 재질 샘플링 및 적용

[3D 재질 놓기] 도구는 기존 [페인트 통] 도구처럼 작동하며 3D 개체에서 재질을 직접 샘플링하고 적용할 수 있습니다.

1. 3D 패널에서 [3D 재질 놓기] 도구 를 선택합니다.
2. 포인터를 문서 창의 3D 개체 위로 이동합니다. 샘플링하려는 재질의 윤곽선이 그려지면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 클릭합니다.
3. 포인터를 이동하여 변경하려는 재질을 윤곽선으로 그린 다음 클릭합니다.

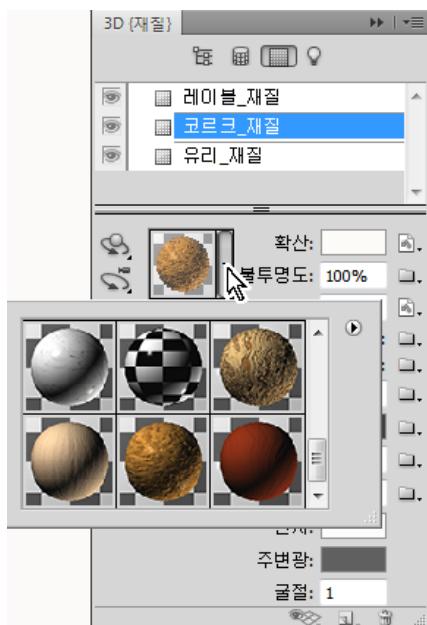
💡 윤곽선이 그려진 재질의 시작적 예는 [문서 창에서 선택한 재질 또는 메시의 윤곽선 그리기를 참조하십시오.](#)

개체에서 직접 재질 선택

1. 3D 패널에서 [3D 재질 놓기] 도구 를 누르고 [3D 재질 선택] 도구 를 선택합니다.
2. 포인터를 문서 창의 3D 개체 위로 이동합니다. 선택하려는 재질의 윤곽선이 그려지면 마우스를 클릭합니다.

재질 사전 설정 적용, 저장 또는 불러오기

재질 사전 설정을 사용하면 텍스처 설정 그룹을 빠르게 적용할 수 있습니다. 기본 사전 설정에서는 강철, 직물 및 나무와 같은 다양한 재질을 제공합니다.



사전 설정 팝업 패널을 표시하려면 재질 미리 보기 를 클릭합니다.

1. 3D 패널에서 재질 미리 보기 를 클릭합니다.
2. 사전 설정 팝업 패널에서 다음 작업을 수행합니다.
 - 사전 설정을 적용하려면 축소판 미리 보기 를 두 번 클릭합니다.
 - 현재 텍스처 설정에서 사전 설정을 만들려면 팝업 메뉴 아이콘  을 클릭하고 [새 재질] 을 선택합니다.
 - 선택한 사전 설정을 삭제하거나 이름을 바꾸려면 팝업 메뉴 아이콘 을 클릭하고 [재질 이름 바꾸기] 또는 [재질 삭제] 를 선택합니다.
 - 현재 사전 설정 그룹을 저장하려면 팝업 메뉴 아이콘 을 클릭하고 [재질 저장] 을 선택합니다.
 - 표시된 그룹을 변경하려면 팝업 메뉴 아이콘 을 클릭합니다. 그런 다음 [재질 재설정](저장된 그룹 복원), [재질 불러오기](저장된 그룹 첨부) 또는 [재질 대체] 를 선택합니다.

텍스처 맵 만들기

1. 텍스처 맵 유형 옆에 있는 폴더 아이콘  을 클릭합니다.
2. [새 텍스처] 를 선택합니다.
3. 새 맵의 이름, 치수, 해상도 및 색상 모드를 입력하고 [확인] 을 클릭합니다.

 기존 텍스처 맵의 종횡비와 일치시키려면 [레이어] 패널에서 텍스처 맵 이름 위에 마우스 포인터를 놓아 그 치수를 볼 수 있습니다.

[재질] 패널에서 새 텍스처 맵의 이름이 텍스처 맵 유형의 옆에 표시됩니다. 또한 [레이어] 패널의 3D 레이어 아래 텍스처 목록에도 추가됩니다. 기본 이름은 재질 이름에 텍스처 맵 유형이 추가된 것입니다.

텍스처 맵 로드

사용 가능한 9 가지의 텍스처 맵 유형에 대해 기존 2D 텍스처 파일을 로드할 수 있습니다.

1. 텍스처 유형 옆에 있는 폴더 아이콘  을 클릭합니다.
2. [텍스처 불러오기] 를 선택한 다음 2D 텍스처 파일을 선택하고 엽니다.

범프 텍스처 맵 만들기

중간색 회색 음영 값으로 채워진 범프 텍스처 맵은 맵에 페인트 할 때 더 넓은 범위를 제공합니다.

1. [도구] 패널에서 배경 색 설정 견본 을 클릭합니다.
2. [색상 피커]에서 명도를 50% 까지 설정하고 R, G 및 B 값 을 동일한 값으로 설정합니다. [확인] 을 클릭합니다.
3. 3D 패널에서 [범프] 옆에 있는 폴더 아이콘  을 클릭합니다.
4. [새 텍스처] 를 선택합니다.
5. [새로 만들기] 대화 상자에서 다음 설정을 선택합니다.
 - [색상 모드]에서 [회색 음영] 을 선택합니다.
 - [배경 내용]에서는 배경색 을 선택합니다.
 - (선택 사항) 재질의 확산 텍스처 맵 치수와 일치하도록 [너비] 와 [높이] 를 설정합니다.
6. [확인] 을 클릭합니다.

범프 텍스처 맵이 만들어져 [재질] 패널에 나열된 텍스처 맵 파일에 추가됩니다. 또한 [레이어] 패널에 텍스처로도 나타납니다.

편집할 텍스처 맵 열기

- 이미지 아이콘  을 클릭하고 [텍스처 열기] 를 선택합니다.

텍스처 맵은 자체 문서 창에서 고급 개체로 열립니다. 텍스처를 편집한 후 3D 모델 문서 창을 활성화하여 모델에 대한 업데이트를 표시합니다. [3D 텍스처 편집](#) 을 참조하십시오.

텍스처 맵 삭제

1. 텍스처 유형 옆에 있는 이미지 아이콘 을 클릭합니다.

2. [텍스처 제거]를 선택합니다.

삭제된 텍스처가 외부 파일인 경우 텍스처 맵 메뉴에서 [텍스처 로드] 명령을 사용하여 다시 로드할 수 있습니다. 3D 파일이 내부에서 참조하는 텍스처의 경우 삭제된 텍스처를 복원하려면 [실행 취소] 또는 [이전 단계]를 선택합니다.

텍스처 속성 편집

텍스처 맵은 UV 매핑 매개 변수에 따라 모델의 특정 표면 영역에 적용됩니다. 필요하다면 UV 비율과 오프셋을 조정하여 텍스처가 모델에 매핑되는 방법을 향상시킬 수 있습니다.

1. 텍스처 유형 옆에 있는 이미지 아이콘 을 클릭합니다.

2. [속성 편집]을 선택합니다.

3. 대상 레이어를 선택하고 [UV 비율] 및 [오프셋] 값을 설정합니다. 값을 직접 입력하거나 스크리비 슬라이더를 사용할 수 있습니다.

대상 특정 레이어에 또는 합성 이미지에 설정을 적용할 것인지 결정합니다.

U 및 **V** 비율 매핑된 텍스처의 크기를 조정합니다. 반복 패턴을 만들려면 값을 줄입니다.

U 및 **V** 오프셋 매핑된 텍스처 위치를 변경합니다.

3D 조명 설정

맨 위로

3D 조명은 여러 각도에서 모델을 조명하면서 사실적인 깊이와 그림자를 추가합니다.

개별 조명 추가 또는 삭제

• [3D] 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 조명을 추가하려면 [새 조명 만들기] 단추 를 클릭하고 조명 유형을 선택합니다.
 - 점 광원은 전구처럼 모든 방향을 비춥니다.
 - 스팟 광원은 원뿔 모양으로 비추며, 이는 조정 가능합니다.
 - 무한 광원은 햇빛처럼 단방향 평면에서 비춥니다.
 - 이미지 기반 조명은 3D 장면 주위에 조명 이미지를 매핑합니다.
- 조명을 삭제하려면 [조명] 섹션의 맨 위에 있는 목록 에서 선택합니다. 그런 다음 패널 아래쪽에 있는 [삭제] 단추 를 클릭합니다.

조명 속성 조정

1. [3D] 패널의 [조명] 섹션 목록에서 조명을 선택합니다.

2. 패널의 아랫부분에서 다음 옵션을 설정합니다.

사전 설정 저장된 조명 및 설정 그룹을 적용합니다. ([조명 그룹 저장, 대체 및 추가](#)를 참조하십시오.)

조명 유형 [개별 조명 추가 또는 삭제](#)에 설명된 옵션에서 선택합니다.

강도 명도를 조정합니다.

색상 조명의 색상을 정의합니다. [색상 피커]에 액세스하려면 상자를 클릭합니다.

이미지 이미지 기반 조명의 경우 비트맵 또는 3D 파일을 지정합니다. 극적 효과를 위해 32비트 HDR 이미지를 시도해 보십시오.

그림자 생성 전경 표면에서 배경 표면으로, 단일 메시에서 그 자신에게 또는 한 메시에서 다른 메시로 그림자를 만듭니다. 이 옵션을 비활성화하면 성능이 약간 향상됩니다.

부드러움 그림자의 가장자리를 흐리게 하여 점차적인 밝기 감소를 연출합니다.

3. 점 또는 스팟 광원의 경우 다음과 같은 추가 옵션을 설정합니다.

핫스팟 (스팟 광원만 해당) 조명의 밝은 중심 너비를 설정합니다.

밝기 감소 (스팟 광원만 해당) 조명의 외부 너비를 설정합니다.

감쇠 사용 [내부] 및 [외부] 옵션에 따라 감쇠 원뿔이 결정되고 개체로부터의 거리 증가에 따라 조명 강도가 감소하는 속도가 결정됩니다. 개체가 [내부] 한계보다 가까워질수록 조명은 완전 강도가 됩니다. 개체가 [외부] 한계보다 멀어질수록 조명은 제로 강도가 됩니다. 중간 거리에서는 조명이 전체 강도에서 제로 강도로 선형 감쇠합니다.

💡 [핫스팟], [밝기 감소] 및 [내부]와 [외부] 감쇠 유형 위에 포인터를 놓습니다. 오른쪽 아이콘의 빨간색 윈과는 영향을 받는 조명 요소를 나타냅니다.

조명 위치 지정

- [3D] 패널의 [조명] 섹션 💡에서 다음 중 하나를 선택합니다.

회전 도구 🔍

(스팟, 무한 및 이미지 기반 광원) 3D 공간에서 위치를 유지하면서 조명을 회전합니다.

💡 특정 영역으로 조명을 빠르게 조준하려면 문서 창에서 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 클릭합니다.

팬 도구 🌈

(스팟 및 점 광원만 해당) 동일한 3D 평면에서 다른 위치로 조명을 이동합니다.

슬라이드 도구 ⚙️

(스팟 및 점 광원만 해당) 다른 3D 평면으로 조명을 이동합니다.

원점의 점 광원 🎦

(스팟 광원만 해당) 조명의 방향이 모델의 중심을 향하게 합니다.

현재 보기로 이동 📸

카메라와 동일한 위치에 조명을 배치합니다.

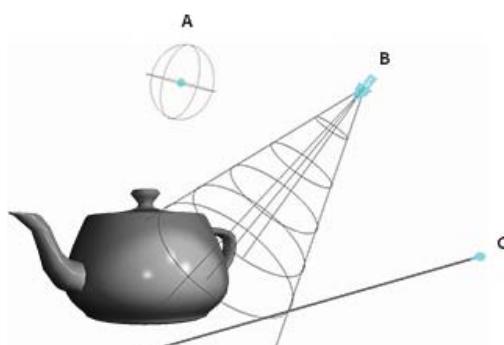
💡 이미지 기반 광원의 위치를 정확하게 지정하려면 구 주위 이미지를 감싸는 3D 축을 사용합니다. (3D 축을 참조하십시오.)

조명 안내선 추가

조명 안내선은 조정을 위한 공간 참조점을 제공합니다. 이 안내선은 각 조명의 유형, 각도 및 감쇠를 반영합니다. 점 광원은 공처럼, 스팟 광원은 원뿔처럼 그리고 무한 광원은 선처럼 표시됩니다.

- 3D 패널의 아래쪽에서 [켜기/끄기] 아이콘 🔍을 클릭한 다음 [3D 조명]을 선택합니다.

💡 [환경 설정] 대화 상자의 [3D] 섹션에서 안내선 색상을 변경할 수 있습니다.



조명 안내선:

A. 점 광원 B. 스팟 광원 C. 무한 광원

조명 그룹 저장, 대체 또는 추가

나중에 사용할 수 있도록 조명 그룹을 저장하려면 사전 설정으로 저장합니다. 다른 프로젝트에 사전 설정을 포함하려면 기존 조명에 추가하거나 기존 조명을 대체합니다.

- [3D] 패널 메뉴 🏁에서 다음 중 하나를 선택합니다.

조명 사전 설정 저장 다음 명령으로 다시 로드할 수 있는 사전 설정으로 현재 조명 그룹을 저장합니다.

조명 추가 선택한 조명 사전 설정을 기존 조명에 추가합니다.

광원 대체 기존 조명을 선택한 사전 설정으로 대체합니다.

기타 도움말 항목

- [UV 오버레이 만들기](#)

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

3D 개체 인쇄 | Photoshop CC

3D 개체 인쇄 준비

3D 개체 미리 보기 및 인쇄

3D 인쇄 유필리티

FAQ

도움이 될만한 영상

Photoshop을 사용하면 3D 프린터 제한을 걱정하지 않고도 호환되는 3D 모델을 인쇄할 수 있습니다. 인쇄를 준비할 때 Photoshop은 자동으로 틈새 없는 3D 모델을 준비합니다.

3D 개체 인쇄 준비

맨 위로

- 창 > 작업 영역 > 3D를 선택하여 3D 작업 영역으로 전환합니다.
- Photoshop에서 3D 모델을 엽니다. 필요한 경우 3D 모델을 열면서 크기를 사용자 정의합니다.
- 3D > 3D 인쇄 설정을 선택합니다.



3D 인쇄 설정

- 3D 인쇄 설정 패널에서 USB 포트를 통해 컴퓨터에 연결된 프린터(로컬 프린터)로 인쇄할지 또는 온라인 3D 인쇄 서비스(예: Shapeways.com)를 사용할지를 선택합니다.

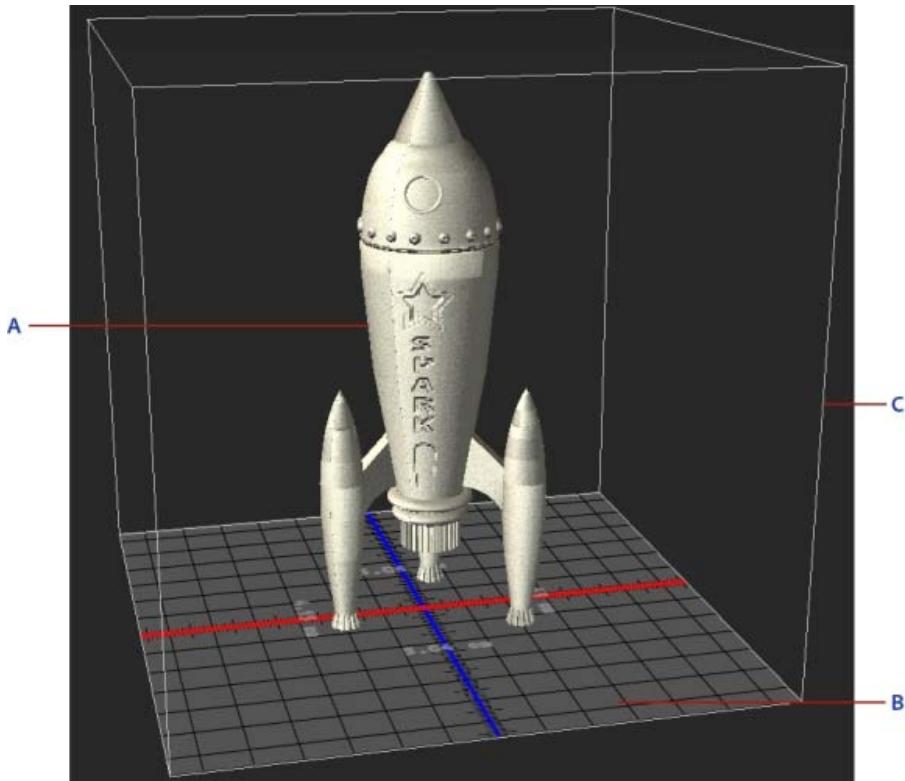
참고: Shapeways.com은 선두적인 3D 인쇄 마켓플레이스이자 커뮤니티입니다. Shapeways.com은 3D 모델을 인쇄하면서 활용할 수 있는 다양한 프린터 프로필을 제공합니다. 자세한 내용은 [이 FAQ](#)를 참조하십시오.

💡 지원되는 프린터 또는 Shapeways.com 프로필 목록을 새로 고치려면 인쇄 대상 팝업 메뉴에서 최신 프린터 가져오기를 선택합니다.

- 로컬 프린터나 Shapeways.com 프린터 프로필을 선택합니다.

💡 사용 가능한 Shapeways.com 프로필을 사용하여 3D 모델을 인쇄하기 위한 예상 가격을 확인하려면 프린터 > 가격 예측을 선택합니다.

- 프린터 볼륨 단위(예: 인치, 센티미터, 밀리미터 또는 픽셀)를 선택합니다. 이 단위는 프린터 볼륨 치수와 인쇄 플레이트 측정에 반영됩니다.



A. 3D 모델 B. 인쇄 플레이트 C. 프린터 볼륨 오버레이

7. 3D 인쇄에 대해 세부 수준—[낮음], [중간] 또는 [높음]을 선택합니다. 3D 개체를 인쇄하는 데 필요한 시간은 선택한 세부 수준에 따라 다릅니다.
 8. 3D 프린터 볼륨이 3D 모델에 오버레이되지 않게 하려면 프린터 볼륨 오버레이 표시를 선택 취소합니다.
 9. 장면 볼륨 치수를 조정하여 인쇄된 3D 개체의 원하는 크기를 지정합니다. 하나의 값(X, Y 또는 Z)을 변경하면 나머지 두 값도 비례해서 조정됩니다. [장면 볼륨] 치수를 수정하면 3D 모델 아래의 인쇄 플레이트가 비례해서 조정됩니다.
- 💡** 차원 레이블(X, Y 또는 Z)을 클릭하고 마우스를 왼쪽 또는 오른쪽으로 드래그하여 장면 볼륨 치수 값을 스크립할 수 있습니다. 값을 더 빠르게 스크립하려면 Shift 키를 누른 채로 작업합니다.



10. Photoshop에서 선택한 프린터의 사용 가능한 인쇄 볼륨에 맞게 3D 모델 크기가 자동으로 조정되게 하려면 인쇄 볼륨에 맞게 비율 조정을 선택 합니다.
11. 3D 모델에 표준 맵, 범프 맵 또는 불투명도 맵이 있는 경우 모델을 인쇄하는 동안 이러한 맵 유형 중 하나 이상을 무시하도록 선택할 수 있습니다. 이러한 표면 세부 설정을 변경하면 실시간으로 3D 모델이 업데이트됩니다.
12. 3D 개체에 필요한 지지 구조(스캐폴드 또는 래프트)는 인쇄되지 않도록 선택할 수 있습니다. 필요한 지지 구조를 인쇄하지 않으면 3D 모델 인쇄가 실패할 수 있으므로 이 옵션은 주의해서 사용해야 합니다.
13. 프린터가 여러 재질을 지원하는 경우 3D 개체를 인쇄하는 데 사용할 재질을 선택합니다.

3D 개체 미리 보기 및 인쇄

맨 위로

3D 인쇄 설정을 지정했으면 다음 단계를 따르십시오.

1. 인쇄 시작 아이콘()을 클릭하고 3D > 3D 인쇄를 선택합니다. Photoshop에서 3D 장면을 통합하고 인쇄 프로세스에 맞게 준비합니다.
2. Shapeways.com 프로필을 사용하여 인쇄하도록 선택한 경우 실제 인쇄 가격이 표시된 것과 다를 수 있다는 메시지가 표시됩니다. 확인을 클릭 합니다.
3. 나타나는 미리 보기 창에서 3D 카메라 도구를 사용하여 3D 개체를 회전, 확대/축소 또는 이동합니다.

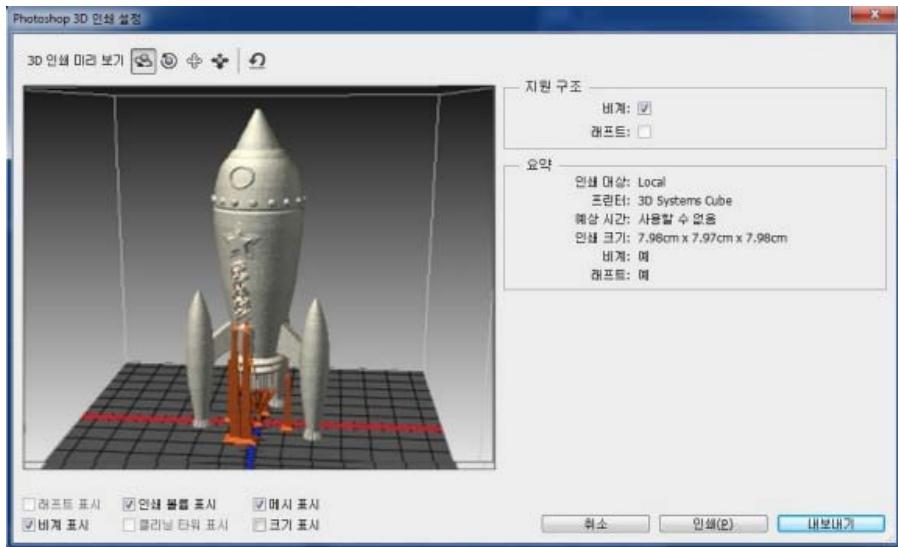
3D 카메라 회전

3D 카메라 돌리기

3D 카메라 이동

❖ 3D 카메라 슬라이드

- 3D 카메라를 원래 위치로 재설정



3D 인쇄 미리 보기

- 3D 인쇄 설정을 STL 파일로 내보내려는 경우 내보내기를 클릭하고 컴퓨터의 적절한 위치에 파일을 저장합니다. **STL 파일을 Shapeways.com**과 같은 온라인 서비스에 업로드하거나 로컬 인쇄를 위해 SD 카드에 넣을 수 있습니다.
- 3D 인쇄 요약을 검토하고 인쇄를 클릭합니다.

3D > 3D 인쇄 취소를 선택하여 진행 중인 3D 인쇄를 취소할 수 있습니다.

3D 인쇄 유ти리티

[맨 위로](#)

Photoshop은 3D 프린터 구성, 보정 및 유지 관리에 사용할 수 있는 대화형 마법사 기반 유ти리티를 제공합니다. 이러한 유ти리티는 3D 프린터 전원이 켜져 있고 컴퓨터에 연결되어 있을 때만 사용할 수 있습니다.

- 3D > 3D 프린터 유ти리티를 선택합니다.
- 시작할 유ти리티를 선택합니다.

인쇄 플레이트 보정 인쇄 플레이트가 수평을 유지하도록 도와줍니다. 이 유ти리티는 다음 단계를 수행합니다.

- 3D 프린터에서 남은 인쇄 물질을 제거하라는 메시지가 표시됩니다.
- 인쇄 헤드를 초기화합니다.
- 인쇄 플레이트와 인쇄 헤드 사이의 간격을 9개 노즐 위치로 조정/미세 조정합니다.

이 유ти리티는 마법사 모드나 수동 모드로 사용할 수 있습니다.

필라멘트 로드 필라멘트를 FDM(수지 압출 모델링) 3D 프린터에 올려 놓도록 도와줍니다.

필라멘트 제거 FDM 3D 프린터에서 필라멘트를 제거하도록 도와줍니다.

필라멘트 변경 FDM 3D 프린터의 필라멘트를 새 필라멘트와 바꾸도록 도와줍니다.

- 화면 지시를 따릅니다.

FAQ

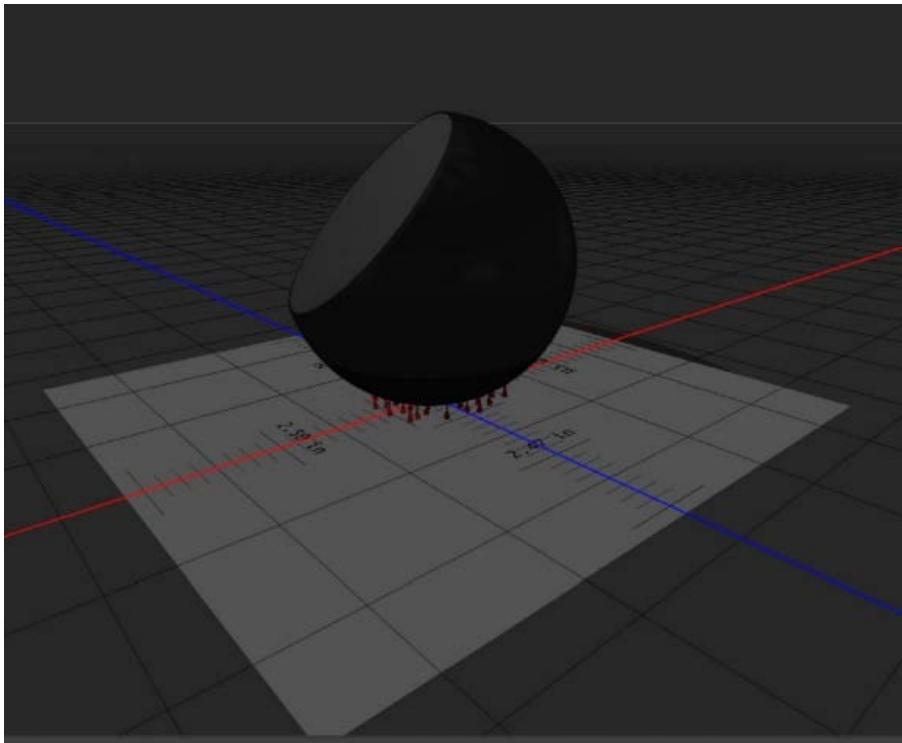
[맨 위로](#)

3D 모델을 인쇄하기 전에 횡단면을 적용할 수 있습니까?

예. 인쇄하기 전에 3D 모델의 부분을 분할하는 횡단면을 정의할 수 있습니다. 다음 단계를 따르십시오.

- 창 > 작업 영역 > 3D를 선택하여 3D 작업 영역으로 전환합니다.
- 인쇄할 3D 개체를 엽니다.
- 3D 패널에서 장면을 선택합니다.
- 속성 패널에서 횡단면을 선택합니다.
- 속성 패널에서 횡단면에 대한 설정을 지정합니다.
- 3D > 장면에 횡단면 적용을 선택합니다.

7. 3D 장면을 인쇄합니다.

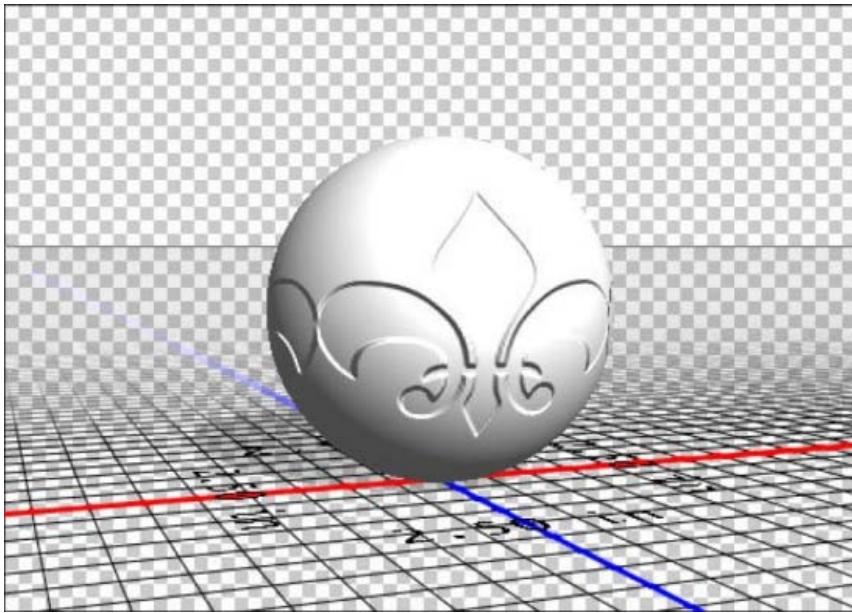


인쇄 전에 구의 횡단면 분할

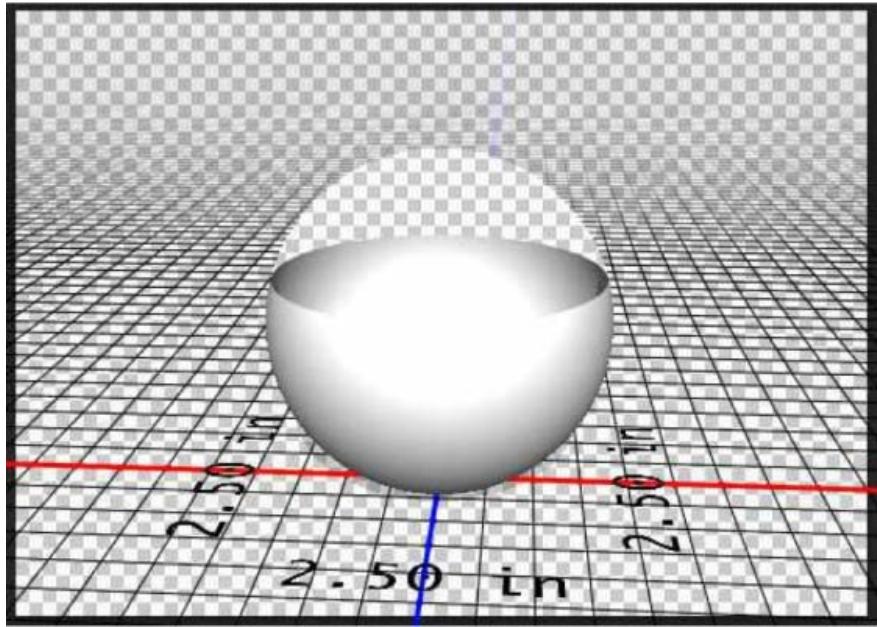
3D 모델을 인쇄하기 전에 범프/불투명도 맵을 적용할 수 있습니까?

예. 다음 단계를 따르십시오.

1. 장면 패널에서 재질을 선택합니다.
2. [속성] 패널에서 범프/불투명도 옆에 있는 폴더 아이콘(📁)을 클릭하고 텍스처를 로드합니다. 3D 모델에 적용할 새 텍스처를 정의할 수도 있습니다.
3. 새 텍스처를 정의하는 경우에는 텍스트를 저장합니다. 텍스처는 범프/불투명도 맵으로 3D 모델에 적용됩니다.
4. 3D 모델을 인쇄합니다.



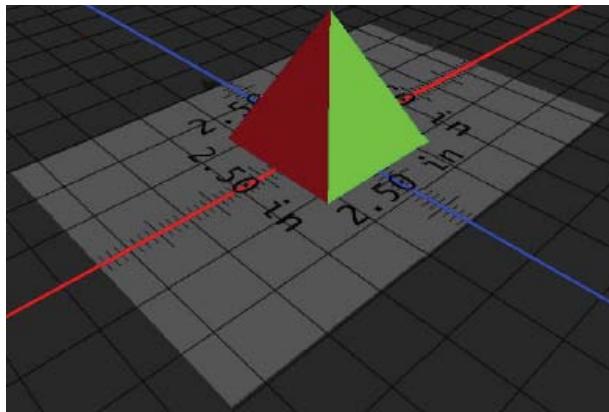
인쇄 전에 3D 모델에 범프 맵 적용



인쇄 전에 3D 모델에 불투명도 맵 적용

3D 모델을 두 가지 색상으로 인쇄할 수 있습니까?

3D 프린터에 헤드가 2개 장착되어 있으면 3D 모델을 두 가지 색상으로 인쇄할 수 있습니다. 3D 작업 영역과 3D 인쇄 미리 보기에서 모델이 두 가지 색상으로 표시됩니다.



3D 모델을 두 가지 색상으로 인쇄

3D 모델에 여러 레이어를 인쇄하려면 어떻게 합니까?

인쇄 측면에서 3D 모델의 각 레이어는 3D 개체로 취급됩니다. 필요한 경우 두 개 이상의 레이어를 병합할 수 있습니다(3D > 3D 레이어 병합).

도움이 될 만한 영상

[맨 위로](#)

- [3D 페인트 | CC, CS6](#)
- [향상된 3D 페널 | Photoshop CC](#)
- [Photoshop 3D 설명서](#)

 Twitter™ 및 Facebook 계시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

Photoshop 및 MATLAB(Photoshop Extended)

Photoshop 및 MATLAB 정보

MATLAB 및 Photoshop 설정

MATLAB에서 Photoshop 연결 및 연결 끊기

MATLAB 도움말 사용

MATLAB 명령

MATLAB에서 문서 만들기

맨 위로

Photoshop 및 MATLAB 정보

MATLAB이란 고급 전문 컴퓨팅 언어로, 알고리즘 개발, 데이터 시각화, 데이터 분석 및 수치 계산을 위한 대화형 환경을 제공합니다. Photoshop Extended를 사용하면 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.

맨 위로

MATLAB 및 Photoshop 설정

컴퓨터에 Photoshop과 MATLAB을 설치합니다. Photoshop Extended와 MATLAB을 설치한 후에는 MATLAB 통합을 확인해야 합니다.

64비트 시스템의 경우 적절한 컴파일러를 설치하십시오.

64비트 시스템에서 Photoshop 인터페이스를 사용하려면 C 컴파일러를 설치해야 합니다.

- Windows에서 Microsoft Developer Studio를 설치하십시오.
- Mac OS에서 XCode를 설치하십시오.

자세한 내용은 Photoshop 응용 프로그램 폴더에서 MATLAB Photoshop 읽어보기를 참조하십시오.

참고: Windows에서는 64비트 Photoshop을 64비트 MATLAB과 함께 사용하고 32비트 Photoshop을 32비트 MATLAB과 함께 사용합니다.

MATLAB 통합 확인

- Photoshop Extended를 시작한 다음 MATLAB을 시작합니다.
- MATLAB에서 하위 폴더를 포함한 Photoshop/MATLAB 패스를 추가합니다.
- MATLAB 프롬프트에서 MATLAB 폴더를 열고 Tests 폴더를 찾아서 연 다음 `testall`을 입력합니다.
- 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.

- MATLAB에서 [File] > [Set Path]를 선택합니다.
- [Add Folder]를 클릭하고 Photoshop Extended가 설치된 MATLAB 폴더를 선택합니다.
- [Save]를 클릭하고 [Close]를 클릭합니다.
- [MATLAB] 메뉴에서 [File] > [Preferences]을 선택합니다.
- [환경 설정] 대화 상자에서 왼쪽 위에 있는 [일반] 트리를 클릭합니다.
- [Update Toolbox Path Cache] 단추를 클릭합니다.
- [Apply]을 클릭하고 [OK]을 클릭합니다.

맨 위로

MATLAB에서 Photoshop 연결 및 연결 끊기

❖ MATLAB에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- Photoshop을 시작하거나 Photoshop에 연결하려면 `pstart`을 입력하고 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 누릅니다.
- Photoshop 연결을 끊고 종료하려면 `psquit`을 입력하고 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 누릅니다.

MATLAB 도움말 사용

MATLAB의 도움말 시스템에는 MATLAB/Photoshop 작업 과정의 예가 있습니다.

- [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.

- [Start] 단추를 클릭합니다.

- [Desktop Tools] > [View Source Files]를 선택합니다.

- [Refresh Start] 단추와 [Close] 단추를 차례로 클릭한 다음 [도움말] 메뉴를 다시 열어 봅니다.

MATLAB 명령

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 Windows XP 시스템에서 일본어 사용자 인터페이스를 지원합니다. Mac OS용 MATLAB은 일본어 Mac OS 시스템에서 영어(미국)만 지원합니다. 자세한 내용은 The MathWorks, Inc에 문의하십시오.

MATLAB에서 문서 만들기

- MATLAB에서 `psnewdoc`를 입력합니다.

- 새 문서의 특성을 지정하려면 다음 중 하나를 입력합니다.

- 기본값을 사용하여 문서를 만들려면 `psnewdoc()`를 입력합니다. 기본값에 대한 자세한 내용은 아래를 참조하십시오.
- 특정 폭과 높이의 문서를 만들려면 `psnewdoc(W,H)`를 입력합니다. 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.

- 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 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

입력 `psnewdoc(W,H,R,N,M,F,A,B,P)`는 다음과 같은 특성 값으로 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 프로필을 지정합니다. 기본값은 지정된 색상 모드에 대한 작업 색상 공간입니다. 작업 공간은 Photoshop의 색상 설정 대화 상자에 지정되어 있습니다.



측정(Photoshop Extended)

측정 정보(Photoshop Extended)

측정 비율 설정(Photoshop Extended)

비율 표시자 사용(Photoshop Extended)

측정 실행(Photoshop Extended)

측정 로그 사용(Photoshop Extended)

측정 정보(Photoshop Extended)

맨 위로

Photoshop Extended의 측정 기능을 사용하면 [울가미], [빠른 선택], [자동 선택] 도구로 선택한 불규칙한 영역을 포함하여 [눈금자] 도구 또는 선택 도구로 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] 패널에 기록됩니다. 측정 로그 열을 사용자 정의하고 열 내에서 데이터를 정렬하고 로그에서 템으로 구분된 유니코드 텍스트 파일로 데이터를 내보낼 수 있습니다.

측정 기능에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0029_kr을 참조하십시오.

측정 비율

측정 비율 설정은 이미지의 지정된 픽셀 수를 인치, 밀리미터, 미크론과 같은 다양한 픽셀 단위와 함께 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)

맨 위로

[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] 패널에 나타납니다.

참고: DICOM 파일에 대해 측정 비율이 자동으로 설정됩니다. 자세한 내용은 DICOM 파일 정보(Photoshop Extended)를 참조하십시오.

[분석] > [측정 비율 설정] > [기본값]을 선택하여 측정 비율 기본값(1 픽셀 = 1 픽셀)으로 되돌릴 수 있습니다.

측정 비율 설정

- 문서를 엽니다.
- [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.
- 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.

- [측정 비율] 대화 상자에서 [확인]을 클릭하여 문서의 측정 비율을 설정합니다.
- [파일] > [저장]을 선택하여 문서와 함께 현재 측정 비율 설정을 저장합니다.

[정보] 패널에 비율을 표시하려면 패널 메뉴 에서 [패널 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

- 문서를 엽니다.
- [분석] > [측정 비율 설정] > [사용자 정의]를 선택합니다.
- 측정 비율을 만듭니다.
- [사전 설정 저장]을 클릭하고 사전 설정 이름을 지정합니다.
- [확인]을 클릭합니다. 만들어진 사전 설정은 [분석] > [측정 비율 설정] 하위 메뉴에 추가됩니다.

측정 비율 사전 설정 삭제

- [분석] > [측정 비율 설정] > [사용자 정의]를 선택합니다.

- 삭제하려는 사전 설정을 선택합니다.
- [사전 설정 삭제]를 클릭하고 [확인]을 클릭합니다.

비율 표시자 사용(Photoshop Extended)

[맨 위로](#)

측정 비율 표시자는 문서에 사용된 측정 비율을 표시합니다. 비율 표시자를 만들기 전에 문서의 측정 비율을 설정합니다. 논리적 단위의 표시자 길이를 설정하고 길이를 나타내는 텍스트 캡션을 포함하고 표시자 및 캡션 색상을 검정색이나 흰색으로 설정할 수 있습니다.

측정 기능에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0029_kr을 참조하십시오.

비율 표시자 만들기

- [분석] > [비율 표시자 가져오기]를 선택합니다.
- [측정 비율 표시자] 대화 상자에서 다음 옵션을 설정합니다.

길이 값은 입력하여 비율 표시자의 길이를 설정합니다. 픽셀의 표시자 길이는 현재 문서에 선택된 측정 비율에 따라 달라집니다.

글꼴 표시 텍스트의 글꼴을 선택합니다.

글꼴 크기 표시 텍스트의 글꼴 크기를 설정합니다.

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.

- [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.

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 끍니다.

- [분석] > [비율 표시자 가져오기]를 선택합니다.
- [제거] 또는 [유지]를 클릭합니다.
- 새 표시자 설정을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

비율 표시자 삭제

- [레이어] 패널에서 삭제하려는 비율 표시자에 대한 [측정 비율 표시자] 레이어 그룹을 선택합니다.
- 마우스 오른쪽 단추로 레이어 그룹을 클릭하고, 문맥 메뉴에서 [그룹 삭제]를 선택하거나 [레이어 삭제] 단추를 클릭합니다.
- [그룹과 내용]을 클릭합니다.

측정 실행(Photoshop Extended)

[맨 위로](#)

Photoshop의 [선택 도구], [눈금자 도구] 또는 [카운트 도구]를 사용하여 측정할 수 있습니다. [측정 로그]에서 기록하려는 데이터 유형과 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. 이미지에서 개체 카운트(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.

- 기존 문서를 엽니다.
- [분석] > [측정 비율 설정]을 선택하고 문서의 측정 비율 사전 설정을 선택하거나(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 기준 데이터 포인트 사전 설정을 선택합니다.

[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 유형의 측정에 사용할 데이터 포인트 하위 세트를 선택한 다음 조합을 데이터 포인트 사전 설정으로 저장할 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] 패널을 엽니다.

6. [분석] > [측정 기록]을 선택하거나 [측정 로그] 패널에서 [측정 기록]을 클릭합니다.

참고: 현재 선택된 데이터 포인트가 현재 측정 도구에 해당하지 않는 경우 해당 도구에 맞는 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($\pm 0-180$)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.

개수 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 측정 값입니다. 회색 값과 관련된 모든 측정에서 이미지는 기본 회색 음영 프로필을 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 요정된 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 템 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 가능 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)

[맨 위로](#)

개체를 측정하면 [측정 로그] 패널에 측정 데이터가 기록됩니다. 로그의 각 행은 측정 세트를 나타내고 열은 측정 세트의 데이터 포인트를 나타냅니다.

개체를 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 기능에 대한 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 선택을 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 [오름차순 정렬] 또는 [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.
 - 패널 아래쪽에 있는 [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.
 - 패널 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.



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

이미지 스택(Photoshop Extended)

[이미지 스택 정보](#)

[이미지 스택 만들기](#)

[스크립트를 사용하여 이미지 스택 만들기](#)

이미지 스택 정보

[맨 위로](#)

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 개체 제거 예를 들어, 이미지를 통과하는 어떤 형상을 제거하거나 주요 피사체 앞을 지나가는 차를 제거할 수 있습니다.

이미지 스택은 고급 개체로 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 고급 개체를 래스터화합니다. 이미지 스택은 수동으로 또는 스크립트를 사용하여 만들 수 있습니다.

이미지 스택 만들기

[맨 위로](#)

이미지 스택에 들어있는 이미지는 시점을 고정한 상태로 촬영한 스틸 이미지 세트 또는 비디오 카메라를 고정한 상태로 촬영한 여러 프레임 등과 같이 카운트가 같고 내용이 거의 비슷해야 최적의 결과를 얻을 수 있습니다. 이미지의 내용이 충분히 비슷해야 세트의 다른 이미지와 맞춰야거나 정렬할 수 있습니다.

1. 개별 이미지를 하나의 다중 레이어 이미지로 결합합니다. 자세한 내용은 레이어 복제를 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 맞춰야 결과를 얻지 못한 경우에는 [위치 변경] 옵션을 사용해 보십시오.

4. [레이어] > [고급 개체] > [고급 개체로 변경]을 선택합니다.

5. [레이어] > [고급 개체] > [스택 모드]를 선택하고 하위 메뉴에서 스택 모드를 선택합니다.

• 노이즈를 줄이려면 [평균] 또는 [중간값] 플러그인을 사용하십시오.

• 이미지에서 개체를 제거하려면 [중간값] 플러그인을 사용하십시오.

출�력물은 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	$\text{엔트로피} = - \sum p_i \log_2(p_i)$ $p_i = \frac{\text{값의 발생 빈도}}{\text{총 불투명 픽셀 수}}$	이진 엔트로피 또는 0차 엔트로피는 세트의 정보를 순서 없이 인코딩하는 데 필요한 비트 수의 하한값을 정의합니다.
첨도	$\text{첨도} = \frac{\text{불투명 픽셀에 대한 합계}}{\text{불투명 픽셀 수}}$	정규 분포와 비교한 첨도 또는 평탄도 측정

	$\text{균}^4)) / ((\text{불투명 픽셀 수} - 1)^* (\text{표준 편차})^4)$	값입니다. 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	$\text{왜도} = (\text{불투명 픽셀에 대한 합계}((\text{값} - \text{평균})^3)) / ((\text{불투명 픽셀 수} - 1)^* (\text{표준 편차})^3)$	왜도란 통계적 평균을 중심으로 대칭 또는 비대칭을 측정하는 것입니다.
표준 편차	표준 편차 = 제곱근(분산)	
합계	모든 불투명 픽셀의 채널 값 합계	
분산	$\text{분산} = (\text{불투명 픽셀에 대한 합계}((\text{값}-\text{평균})^2)) / (\text{불투명 픽셀 수} - 1)$	

스택 렌더링 제거

❖ [레이어] > [고급 개체] > [스택 모드] > [없음]을 선택하여 이미지 스택에서 렌더링을 제거한 다음 이를 다시 일반 고급 개체로 변환합니다.

이미지 스택 편집

이미지 스택은 고급 개체이므로 언제든지 스택 레이어를 구성하는 원본 이미지를 편집할 수 있습니다.

❖ [레이어] > [고급 개체] > [내용 편집]을 선택하거나 레이어 축소판을 두 번 클릭합니다. 편집된 고급 개체를 저장하고 나면 스택은 마지막으로 적용된 렌더링 옵션으로 자동 렌더링됩니다.

이미지 스택 변환

이미지 스택에서 렌더링 효과를 유지하려면 고급 개체를 일반 레이어로 변환합니다. 나중에 이미지 스택을 다시 렌더링할 경우에 대비하여, 변환하기 전에 고급 개체를 복사할 수 있습니다.

❖ [레이어] > [고급 개체] > [래스터화]를 선택합니다.

스크립트를 사용하여 이미지 스택 만들기

맨 위로

통계 스크립트를 사용하여 이미지 스택을 만들고 렌더링하는 작업을 자동화할 수 있습니다.

- [파일] > [스크립트] > [통계]를 선택합니다.
- [스택 모드 선택] 메뉴에서 스택 모드를 선택합니다.
- 현재 열려 있는 파일에 스택 모드를 적용하거나, 폴더나 개별 파일을 찾아서 선택합니다.

선택한 파일은 대화 상자에 나열됩니다.

- 필요한 경우 [소스 이미지 자동 정렬 시도]를 선택합니다([편집] > [레이어 자동 정렬]을 선택하는 것과 동일). 그런 다음 [확인]을 클릭합니다.

Photoshop에서는 여러 이미지를 하나의 다른 레이어 이미지로 결합하거나 레이어를 고급 개체로 변환하거나 선택된 스택 모드를 적용할 수 있습니다.

기타 도움말 항목



DICOM 파일(Photoshop Extended)

[DICOM 파일 정보\(Photoshop Extended\)](#)

[DICOM 파일 열기\(Photoshop Extended\)](#)

[DICOM 프레임에서 3D 볼륨 만들기\(Photoshop Extended\)](#)

[DICOM 프레임을 JPEG 파일로 내보내기\(Photoshop Extended\)](#)

[DICOM 메타데이터\(Photoshop Extended\)](#)

[DICOM 파일을 애니메이션으로 저장\(Photoshop Extended\)](#)

DICOM 파일 정보(Photoshop Extended)

맨 위로

 DICOM 파일에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0028_kr을 참조하십시오.

DICOM(Digital Imaging and Communications in Medicine)은 의료용 스캔을 수신하는 데 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 모든 DICOM 프레임을 하나의 레이어에 있는 격자에 배치하거나 프레임을 3D 공간에서 회전 가능한 3D 볼륨으로 열 수 있습니다. 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. 이미지 내용을 측정하려면 눈금자 또는 선택 도구를 사용합니다.

참고: DICOM 파일에 있는 모든 측정 비율은 파일과 함께 자동으로 불러옵니다. 비율이 없는 경우 기본 비율인 1픽셀 = 1mm가 사용자 정의 측정 비율로 추가됩니다. 자세한 내용은 측정 비율 설정(Photoshop Extended)을 참조하십시오.

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 스크립팅을 참조하십시오.

DICOM 파일 열기(Photoshop Extended)

맨 위로

DICOM 파일을 열기 전에 DICOM 프레임이 열리는 형식(레이어, 격자 또는 3D 볼륨)을 지정하고 [DICOM 파일 불러오기] 대화 상자에서 환자 메타데이터를 익명화하고 오버레이를 표시하는 옵션을 설정할 수 있습니다. 불러오는 과정에서 팬, 확대/축소 및 창 레벨을 수행할 수도 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 이미지 시퀀스 불러오기를 참조하십시오..

1. [파일] > [열기]를 선택하고 DICOM 파일을 선택한 후 [열기]를 클릭합니다.
2. 열리는 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 선택을 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. 볼륨으로 불러오면 DICOM 프레임이 볼륨으로 열립니다. 여기서 z-거리는 DICOM 설정에 의해 결정되며 프레임 간에 데이터가 보간됩니다. 어떤 각도에서든 다양한 렌더링 모드로 데이터를 밝게 표시하면서 볼륨을 볼 수 있습니다.

DICOM 데이터 세트 [익명화]를 선택하면 환자 메타데이터가 "익명"으로 덮어써집니다. [오버레이 표시]를 선택하면 주석, 곡선, 텍스트 등의 오버레이가 표시됩니다.

윈도우 [윈도잉 옵션 표시]를 선택하여 프레임의 대비([창 폭])와 명도([창 레벨])를 조정합니다. 또는 [창 레벨 도구]를 위, 아래로 드래그하여 레벨을 조정하거나 오른쪽, 왼쪽으로 드래그하여 폭을 조정합니다. 또한 [창 사전 설정] 메뉴에서 [기본값], [폐], [빼], [복부] 등의 일반적인 방사선 사전 설정을 선택할 수 있습니다. 프레임의 명도 값을 반전하려면 [이미지 반전]을 선택합니다.

 확대/축소 하려면 확대/축소 수준 선택 메뉴에서 확대/축소 수준을 선택하거나 더하기 및 빼기 기호를 클릭합니다. 이동하려면 대화 상자 위쪽에 있는 [손] 아이콘을 클릭하고 프레임에서 드래그합니다.

DICOM 프레임에서 3D 볼륨 만들기(Photoshop Extended)

- [파일] > [열기]를 선택하고 DICOM 파일을 선택한 후 [열기]를 클릭합니다.
- 3D 볼륨으로 변환할 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 선택을 클릭합니다.
- [프레임 가져오기 옵션]에서 [볼륨으로 가져오기]를 선택하고 [열기]를 클릭합니다.

Photoshop에서는 DICOM 프레임의 3D 볼륨을 만들고 이를 [레이어] 패널에서 3D 레이어 위에 배치합니다. Photoshop의 3D 위치 도구를 사용하여 어떤 각도에서든 3D 볼륨을 보거나 렌더 설정을 변경하여 더 효과적으로 데이터를 시각화할 수 있습니다.

- 원래 DICOM 파일은 3D 볼륨 레이어와 연관된 [확산] 텍스처 레이어로 유지됩니다. 3D 텍스처에 대한 자세한 내용은 3D 텍스처 편집(Photoshop Extended)을 참조하십시오.
- DICOM 파일을 자체 문서 창에서 고급 개체로 열려면 텍스처 레이어를 두 번 클릭합니다. DICOM 프레임은 [레이어] 패널에서 별도의 레이어로 나타납니다.
- 개별 레이어의 변경 사항은 고급 개체를 닫고 저장할 때 3D 볼륨에 적용됩니다.

3D 볼륨을 저장하기 위해 3D 레이어를 내보내거나 파일을 PSD 형식으로 저장할 수 있습니다. 3D 파일 저장 및 내보내기(Photoshop Extended)를 참조하십시오.

 DICOM 프레임에서 3D 볼륨을 만드는 방법에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/lrvid4006_ps_kr을 참조하십시오. (DICOM 프레임에 대한 토론은 1시간 30분 지점에서 시작합니다.)

여러 각도에서 3D 볼륨 보기

- [레이어] 패널에서 DICOM 볼륨을 포함하는 3D 레이어를 선택합니다.
 - [도구] 패널에서 [3D 위치] 도구  또는 3D 카메라 도구 를 선택합니다.
 - 옵션 막대의 위치 또는 카메라 도구를 사용하여 3D 볼륨을 회전, 이동하거나 비율 조정합니다. 3D 개체 및 카메라 도구(Photoshop Extended)를 참조하십시오.
-  시스템에서 OpenGL 지원이 활성화된 경우 3D 축을 사용하여 3D 볼륨을 회전, 이동하거나 비율 조정할 수도 있습니다. 자세한 내용은 3D 축(Photoshop Extended)을 참조하십시오.

여러 렌더 모드에서 3D 볼륨 보기

- [레이어] 패널에서 DICOM 볼륨을 포함하는 3D 레이어를 선택합니다.
 - [창] > [3D]를 선택하여 [3D] 패널을 엽니다.
 - [3D] 패널의 아랫부분에 있는 [사전 설정] 메뉴에서 렌더 모드를 선택합니다.
- 참고: 전송 함수를 사용하는 렌더 모드는 Photoshop 그레이디언트를 사용하여 볼륨의 값을 렌더링합니다. 그레이디언트 색상 및 불투명도 값이 볼륨의 회색 음영 값과 결합하여 여러 유형의 내용을 최적화하거나 밝게 표시합니다. 전송 함수 렌더 모드는 회색 음영 DICOM 이미지에서만 사용할 수 있습니다.

항상된 경계 경계의 불투명도를 그대로 유지하면서 균질한 영역의 불투명도를 낮춥니다. 또한 볼륨의 노이즈를 줄일 수도 있습니다.

전체 범위 색상 비율 완전 "무지개" Photoshop 색상 그레이디언트를 사용하는 전송 함수.

높은 범위 밝은 영역 전체 값 범위에서 흰색을, 낮은 범위 값에 불투명도 0을, 그리고 높은 범위 값에 높은 불투명도를 사용하는 전송 함수.

낮은 범위 밝은 영역 전체 값 범위에서 흰색을, 높은 범위 값에 불투명도 0을, 그리고 낮은 범위 값에 높은 불투명도를 사용하는 전송 함수.

최대 강도 프로젝션 볼륨 구조의 빠른 미리 보기是为了 제공하기 위해 볼륨의 최대값을 표시합니다. 심도 큐를 제공하지 않습니다.

빨강-파랑 색상 비율 완전 빨강-파랑 색상 그레이디언트를 사용하는 전송 함수.

얇은 등치선 등치값을 표시하기 위해 고정 색상을 사용하는 전송 함수(한편 불투명도 구성 요소는 여러 개의 스파이크를 가진 함수).

X-레이 X-레이 반투명 미디어를 통과하는 X-레이 방사선 전송의 근사치를 구합니다. 이 효과는 동일한 개체의 X-레이 촬영처럼 생긴 이미지를 CT 스캔으로부터 생성할 때 유용합니다.

흑백 색상 비율 흑백 색상 구성 요소를 사용하는 전송 함수.

- (선택 사항) 사용자 정의 렌더 모드를 만들려면 [3D] 패널에서 [렌더 설정]을 클릭하여 [3D 렌더 설정] 대화 상자를 엽니다. 대화 상자의 [볼륨 스타일] 섹션에서 옵션을 선택합니다. 렌더 설정 사용자 정의를 참조하십시오.

DICOM 프레임을 JPEG 파일로 내보내기(Photoshop Extended)

- DICOM 파일을 열고 [DICOM 파일 불러오기] 대화 상자에서 옵션을 설정합니다. 자세한 내용은 DICOM 파일 열기(Photoshop Extended)를 참조하십시오.
- [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.
- [내보내기 옵션] 영역의 [접두어] 상자에 접두어를 입력합니다.
- [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)

맨 위로

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.

DICOM 파일을 애니메이션으로 저장(Photoshop Extended)

맨 위로

DICOM 분할 영역 또는 프레임을 애니메이션으로 저장하려면 모든 DICOM 레이어를 선택하고 [애니메이션(타임라인)] 패널 메뉴에서 [레이어에서 프레임 만들기]를 선택합니다.

[애니메이션(타임라인)] 패널에서 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.

또한 DICOM 파일에서 만든 3D 볼륨을 [타임라인] 패널을 통해 애니메이션 할 수 있습니다. 3D 개체 및 애니메이션 만들기(Photoshop Extended)를 참조하십시오.

 DICOM 파일 애니메이션에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0028_kr을 참조하십시오. (애니메이션에 대한 토론은 2시간 30분 지점에서 시작 합니다.)

기타 도움말 항목



법적 고지 사항 | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

이미지에서 개체 카운트(Photoshop Extended)

이미지 항목 수 수동 카운트

선택 영역을 사용하여 자동 카운트

[카운트 도구]를 사용하여 이미지의 개체를 카운트할 수 있습니다. 개체를 수동으로 카운트하려면 [카운트 도구]로 이미지를 클릭하고 Photoshop으로 클릭 수를 추적합니다. 카운트 수는 항목 및 [카운트 도구] [옵션] 막대에 표시됩니다. 파일을 저장할 때 카운트 번호가 저장됩니다.

Photoshop에서는 이미지에서 선택된 여러 영역을 자동으로 카운트하여 그 결과를 [측정 로그] 패널에 기록할 수 있습니다. 측정 실행(Photoshop Extended)을 참조하십시오.

이미지 항목 수 수동 카운트

[맨 위로](#)

1. [카운트] 도구([도구] 패널의 [스포이드] 도구 아래에 있음)를 선택합니다.

2. [카운트] 도구 옵션을 선택합니다.

카운트 그룹 이미지에 카운트 번호를 추가할 때 기본 카운트 그룹이 만들어집니다. 각각 이름, 마커 및 레이블 크기 그리고 색상이 있는 카운트 그룹을 여러 개 만들 수 있습니다. 이미지에 카운트 번호를 추가하면 현재 선택된 카운트 그룹이 증가합니다. 카운트 그룹을 표시하거나 숨기려면 눈 아이콘을 클릭합니다. 카운트 그룹을 만들려면 풀더 아이콘을, 카운트 그룹을 삭제하려면 [삭제] 아이콘을 클릭합니다. 카운트 그룹의 이름을 바꾸려면 [카운트 그룹] 메뉴에서 [이름 변경]을 선택합니다.

색상 카운트 그룹의 색상을 설정하려면 [색상 피커]를 클릭합니다.

마커 크기 1에서 10까지의 값을 입력하거나 스크리비 슬라이더를 사용하여 값을 변경합니다.

레이블 크기 8에서 72까지의 값을 입력하거나 스크리비 슬라이더를 사용하여 값을 변경합니다.

3. 카운터 마커와 레이블을 추가할 이미지를 클릭합니다:

- 카운트 마커를 이동하려면 마커 또는 번호 위에 마우스 포인터를 두고 커서가 방향 화살표로 바뀌면 드래그합니다. (**Shift** 키를 누른 채 클릭하여 드래그를 가로 또는 세로로 제한합니다.)
- 마커를 제거하려면 **Alt** 키(Windows) 또는 **Option** 키(Mac OS)를 누른 채 클릭합니다. 총 카운트가 업데이트됩니다.
- 현재 선택된 카운트 그룹의 카운트를 0으로 재설정하려면 [옵션] 막대에서 [지우기]를 클릭합니다.

참고: 이미지에서 카운트 번호를 지워도 측정 로그에 이미 기록된 카운트는 변경되지 않습니다.

4. (선택 사항) 카운트 그룹을 변경하려면 [카운트 그룹] 메뉴에서 다른 그룹을 선택하거나 풀더 아이콘을 클릭하여 카운트 그룹을 만듭니다. 계속해서 클릭하면 현재 선택된 카운트 그룹이 업데이트됩니다.

5. (선택 사항) 카운트 번호를 표시하거나 숨기려면 다음을 수행하십시오.

- [보기] > [표시] > [카운트]를 선택합니다.
- [보기] > [표시자], [보기] > [표시] > [모두] 또는 [보기] > [표시] > [없음]을 선택합니다.

6. (선택 사항) [분석] > [측정 기록]을 선택하거나 [측정 로그] 패널에서 [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.

7. (선택 사항) 이미지에 추가한 카운트 번호 및 카운트 그룹을 저장하려면 [파일] > [저장]을 선택합니다.

선택 영역을 사용하여 자동 카운트

[맨 위로](#)

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 개체가 포함된 선택 영역을 만듭니다. 개체와 배경의 대비가 뛰어난 이미지를 사용하는 것이 효과적입니다.

- [자동 선택 도구]를 사용하는 경우 [허용치] 옵션을 높이거나 낮추어 이미지에서 카운트할 개체의 선택 영역을 최적화합니다. [엔티 엘리어스] 및 [인접] 옵션을 선택 해제합니다.
- [색상 범위]의 경우 [허용량] 및 [선택 색상]을 설정하여 이미지에서 선택된 영역을 세밀하게 조정합니다(색상 범위 선택 참조).

3. [분석] > [데이터 포인트 선택] > [사용자 정의]를 선택합니다.

4. [선택] 영역에서 [카운트] 데이터 포인트를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

5. [창] > [측정 로그]를 선택합니다.

6. [분석] > [측정 기록]을 선택하거나 [측정 로그]에서 [측정 기록]을 클릭합니다. (이 옵션을 사용할 수 없으면 [카운트 도구] 외의 도구를 선택합니

다.)

Photoshop에서 자동으로 선택 영역을 카운트해서 [측정 로그]의 [카운트] 열에 숫자를 입력합니다.

기타 도움말 항목



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

3D 개체 결합 및 변환(Photoshop Extended)

3D 개체 결합(Photoshop Extended)

3D 레이어와 2D 레이어 결합(Photoshop Extended)

3D 레이어를 2D 레이어로 변환(Photoshop Extended)

3D 레이어를 고급 개체로 변환(Photoshop Extended)

3D 개체 결합(Photoshop Extended)

맨 위로

3D 레이어를 병합하면 여러 개의 3D 모델을 하나의 장면으로 결합할 수 있습니다. 결합된 후 각 3D 모델은 개별적으로 조작 가능합니다. 또는 모든 모델에서 동시에 위치 및 카메라 도구를 사용할 수 있습니다.

1. 각각 3D 레이어를 포함하는 문서 창 두 개를 엽니다.
2. 소스 문서(3D 레이어를 복사해 오려는 파일)를 활성화합니다.
3. [레이어] 패널에서 3D 레이어를 선택하고 이를 대상 문서(결합된 3D 개체를 포함할 파일)의 창으로 드래그합니다.
3D 레이어가 대상 문서에 새 3D 레이어로 추가됩니다. 대상 문서의 [레이어] 패널에서 활성 레이어가 됩니다.
4. [도구] 패널에서 3D 카메라 도구를 선택합니다.
5. 옵션 막대의 [위치] 메뉴에서 대상 파일에 있는 원본 3D 레이어의 레이어 이름을 선택합니다.

두 3D 레이어의 카메라 위치를 일치시키면 두 3D 개체는 장면에 함께 나타납니다. 병합하기 전에 3D 개체 도구를 사용하여 개체의 위치를 변경합니다.

6. [레이어] 패널 옵션 메뉴 에서 [아래 레이어와 병합]을 선택합니다.

두 3D 레이어가 하나의 3D 레이어로 결합됩니다. 각 모델의 원점이 정렬됩니다.

참고: 각 3D 모델의 크기에 따라, 3D 레이어 병합 후 한 모델이 다른 모델에 부분적으로 또는 완전히 포함된 상태로 나타날 수 있습니다.

두 3D 모델을 병합한 후 각 3D 파일의 모든 메시와 재질이 대상 파일에 포함되고 [3D] 패널에 나타납니다. [메시] 패널에서 패널의 3D 위치 도구를 사용하여 개별 메시를 선택하고 위치를 변경할 수 있습니다. 자세한 내용은 3D 메시 설정(Photoshop Extended)을 참조하십시오.

모든 모델을 한꺼번에 이동하는 것과 레이어의 개별 파일을 이동하는 것 사이에서 선택하려면 [도구] 패널의 3D 위치 도구와 [메시] 패널의 도구 사이에서 전환합니다.

3D 레이어와 2D 레이어 결합(Photoshop Extended)

맨 위로

3D 레이어를 하나 이상의 2D 레이어와 결합하여 합성 효과를 만들 수 있습니다. 예를 들어, 배경 이미지를 기준으로 모델을 가져와서 모델의 위치 및 시야 각도를 배경과 일치하게 변경할 수 있습니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 2D 파일이 열려 있는 상태에서 [3D] > [3D 파일에서 레이어 새로 만들기]를 선택한 다음 3D 파일을 엽니다.
- 2D 파일과 3D 파일이 모두 열린 상태에서 한쪽 파일의 2D 또는 3D 레이어 중 하나를 다른쪽 파일의 열린 문서 창으로 드래그합니다. 추가하는 레이어가 [레이어] 패널의 맨 위로 이동합니다.

2D 및 3D 레이어가 결합된 파일에서 작업할 때는 3D 레이어 작업 중에 2D 레이어를 일시적으로 숨길 수 있습니다. 자세한 내용은 성능 향상을 위해 레이어 숨기기를 참조하십시오.

성능 향상을 위해 레이어 숨기기

3D 레이어 위에 2D 레이어가 있는 다중 레이어 문서에서는 화면 렌더링 속도를 높이기 위해 일시적으로 3D 레이어를 레이어 스택의 위로 이동할 수 있습니다.

1. [3D] > [성능을 위해 레이어 자동 숨기기]를 선택합니다.
2. [3D 위치] 또는 [카메라] 도구를 선택합니다.

둘 중 한 가지 도구로 마우스 단추를 누르고 있으면 모든 2D 레이어가 일시적으로 숨겨집니다. 마우스를 놓으면 모든 2D 레이어가 다시 나타납니다. 3D 축의 일부를 이동할 경우에도 모든 2D 레이어가 숨겨집니다.

3D 레이어를 2D 레이어로 변환(Photoshop Extended)

맨 위로

3D 레이어를 2D 레이어로 변환하면 3D 내용이 현재 상태에서 레스터화됩니다. 더 이상 3D 모델 위치, 렌더 모드, 텍스처 또는 조명을 편집할 필요가 없을 경우에만 3D 레이어를 일반 레이어로 변환합니다. 레스터화된 이미지는 3D 장면의 모양을 유지하지만 병합된 2D 형식입니다.

❖ [레이어] 패널에서 3D 레이어를 선택하고 [3D] > [레스터화]를 선택합니다.

3D 레이어를 고급 개체로 변환(Photoshop Extended)

맨 위로

3D 레이어를 고급 개체로 변환하면 3D 레이어에 포함된 3D 정보를 유지할 수 있습니다. 변환 후 변형이나 스마트 필터와 같은 조정을 고급 개체에 적용할 수 있습니다. [고급 개체] 레이어를 다시 열어 원래 3D 장면을 편집할 수 있습니다. 그러면 고급 개체에 적용된 모든 변형 또는 조정이 업데이트된 3D 내용에 적용됩니다.

1. [레이어] 패널에서 3D 레이어를 선택합니다.
2. [레이어] 패널 옵션 메뉴에서 [고급 개체로 변환]을 선택합니다.
3. (선택 사항) 3D 내용을 다시 편집하려면 [레이어] 패널에서 [고급 개체] 레이어를 두 번 클릭합니다.

기타 도움말 항목



법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

3D 텍스처 편집(Photoshop Extended)

2D 형식으로 텍스처 편집

텍스처 표시 또는 숨기기

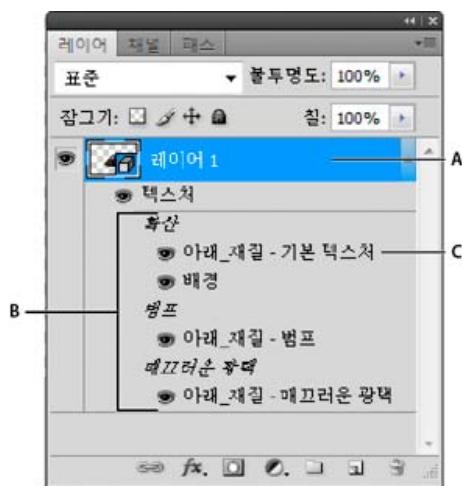
UV 오버레이 만들기

텍스처 맵 다시 매개 변수화

반복 텍스처를 위한 타일 만들기

Photoshop의 페인팅 도구와 조정 도구를 사용하여 3D 파일에 들어 있는 텍스처를 편집하거나 새 텍스처를 만들 수 있습니다. 텍스처는 3D 모델과 함께 2D 파일로 불러옵니다. 이들은 [레이어] 패널에서 3D 레이어 아래 중첩되거나 맵 유형, 즉 확산, 범프, 매끄러운 광택 등을 기준으로 그룹화됩니다.

 특정 텍스처 파일의 축소판을 보려면 [레이어] 패널에서 해당 텍스처 이름 위에 마우스 포인터를 놓습니다. 이미지 크기 및 색상 모드도 표시됩니다.



텍스처 맵 유형별로 그룹화된 3D 텍스처를 보여 주는 [레이어] 패널

A. 3D 레이어 B. 텍스처 맵 유형 C. 텍스처 맵 파일 이름

참고: 특정 재질에서 사용하는 텍스처 맵은 재질이 선택될 때 [3D] 패널의 아랫부분에도 나타납니다. 자세한 내용은 3D 재질 설정(Photoshop Extended)을 참조하십시오.

Photoshop에서 3D 텍스처를 편집하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 2D 형식으로 텍스처를 편집합니다. 텍스처가 별도의 문서 창에서 고급 개체로 열립니다.
- 직접 모델에서 텍스처를 편집합니다. 필요하다면 모델 표면을 일시적으로 잘라 페인트할 영역에 액세스할 수 있습니다. 3D 페인팅(Photoshop Extended)을 참조하십시오.

2D 형식으로 텍스처 편집

맨 위로

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [레이어] 패널에서 텍스처를 두 번 클릭합니다.
- [재질] 패널에서 텍스처를 포함하는 재질을 선택합니다. 패널의 아랫부분에서 편집하려는 텍스처의 텍스처 메뉴 아이콘 을 클릭하고 [텍스처 열기]를 선택합니다.

2. Photoshop 도구를 사용하여 텍스처를 페인트하거나 편집합니다.

3. 3D 모델을 포함하는 창을 활성화하여 모델에 적용된 업데이트된 텍스처를 표시합니다.

4. 텍스처 문서를 닫고 변경 내용을 저장합니다.

텍스처 표시 또는 숨기기

맨 위로

텍스처가 적용되는 모델의 영역을 식별할 수 있도록 텍스처를 표시하고 숨길 수 있습니다.

❖ [텍스처] 레이어 옆의 눈 아이콘을 클릭합니다. 모든 텍스처를 숨기거나 표시하려면 [텍스처] 레이어의 최상위 레벨 옆에 있는 눈 모양 아이콘을 클릭합니다.

UV 오버레이 만들기

3D 모델에서 여러 재질이 사용하는 확산 텍스처 파일이 모델에서 각기 다른 표면에 적용되는 몇 개의 내용 영역을 그룹화할 수 있습니다. UV 매핑이라고 하는 이 프로세스는 2D 텍스처 맵의 좌표를 3D 모델의 해당 좌표와 일치시킵니다. UV 매핑을 사용하면 2D 텍스처가 3D 모델 위에서 제대로 페인트될 수 있습니다.

Photoshop 외부에서 만들어진 3D 내용의 경우 UV 매핑은 해당 내용이 만들어진 프로그램에서 발생합니다. 그러나 Photoshop에서는 2D 텍스처 맵이 3D 모델 표면과 일치하는 방법을 시각화하기 위한 안내선으로 UV 오버레이를 만들 수 있습니다. 이러한 오버레이는 텍스처를 편집할 때 안내선 역할을 합니다.

1. [레이어] 패널에서 텍스처를 두 번 클릭하여 편집용으로 엽니다.

참고: [UV 오버레이 만들기]는 텍스처 맵이 열려 있고 활성 창인 경우에만 사용 가능합니다.

2. [3D] > [UV 오버레이 만들기]를 선택하고 오버레이 옵션을 선택합니다.

와이어프레임 UV 매핑의 가장자리 데이터를 표시합니다.

음영 처리 단색 렌더링 모드를 사용하여 모델 영역을 표시합니다.

표준 맵 RGB 값(R=X, G=Y, B=Z)으로 변환된 기하학적 표준을 표시합니다.

UV 오버레이가 [레이어] 패널에서 텍스처 파일의 추가 레이어로 추가됩니다. UV 오버레이를 표시하거나 숨기거나 이동하거나 삭제할 수 있습니다. 텍스처 파일을 닫고 저장할 때 또는 텍스처 파일에서 관련 3D 레이어로 전환할 때(텍스처 파일은 자동 저장됨) 오버레이가 모델 표면에 나타납니다.

참고: 최종 렌더링을 수행하기 전에 UV 오버레이를 삭제하거나 숨깁니다.

텍스처 맵 다시 매개 변수화

때때로 텍스처가 밑에 있는 모델 메시에 잘못 매핑된 3D 모델을 열 수 있습니다. 텍스처 매핑이 잘못되면 모델의 표면 모양에 분명한 왜곡이 생길 수 있습니다(예: 텍스처 패턴의 불필요한 이음새 또는 들어나거나 놀린 부위). 텍스처 매핑이 잘못되면 모델에 직접 페인트할 때도 예상치 못한 결과가 발생할 수 있습니다.

 텍스처 매개 변수화를 확인하기 위해 편집용으로 텍스처를 연 다음 UV 오버레이를 적용하여 텍스처가 모델 표면에 정렬되는지 확인합니다. 자세한 내용은 UV 오버레이 만들기를 참조하십시오.

다시 매개 변수화 명령은 텍스처를 모델에 다시 매핑하여 왜곡을 교정하고 더 효과적인 표면 적용 범위를 만듭니다.

1. 잘못 매핑된 확산 텍스처가 있는 3D 파일을 열고 그 모델을 포함하는 3D 레이어를 선택합니다.
2. [3D] > [다시 매개 변수화]를 선택합니다. Photoshop에서는 텍스처를 모델에 다시 적용하고 있음을 알립니다. [확인]을 클릭합니다.
3. 다시 매개 변수화 옵션을 선택합니다.
 - [낮은 왜곡]은 텍스처 패턴을 그대로 유지하는 편이지만 모델 표면에 더 많은 이음새를 만들 수 있습니다.
 - [이음새 축소]는 모델에 나타나는 이음새의 개수를 최소화합니다. 그러면 모델에 따라 텍스처 늘림 또는 핀치 효과를 얻을 수 있습니다.



[낮은 왜곡](왼쪽) 및 [이음새 축소](오른쪽)를 사용하여 다시 매개 변수화한 텍스처

4. (선택 사항) 선택한 다시 매개 변수화 옵션이 최적의 표면 적용 범위를 만들지 못할 경우 [편집] > [실행 취소]를 선택하고 다른 옵션을 시도합니다.

또는 2D 레이어에서 3D 모델을 만들 때 수행되는 기본 텍스처 매핑을 향상시키기 위해 다시 매개 변수화 명령을 사용할 수도 있습니다. 2D 이미지에서 3D 개체 만들기(Photoshop Extended)를 참조하십시오.

반복 텍스처를 위한 타일 만들기

반복 텍스처는 격자 패턴의 동일한 타일로 구성됩니다. 반복 텍스처는 모델의 표면 적용 범위의 사실성을 높이고 저장 공간을 절약하며 렌더링 성능을 향상시킬 수 있습니다. 2D 파일을 타일 페인팅으로 변환할 수 있습니다. 여러 타일이 페인팅에서 어떻게 교차하는지 미리 본 후 반복 텍스처에서 사용

할 타일 하나를 저장합니다.

 반복 텍스처를 위한 메시를 설정하려면 모델을 만든 3D 응용 프로그램을 사용합니다.

1. 2D 파일을 엽니다.

2. 파일에서 하나 이상의 레이어를 선택한 다음 [3D] > [새 타일 페인팅 만들기]를 선택합니다.

2D 파일이 3D 평면으로 변환되며, 원래 내용과 동일한 타일 9개를 포함하게 됩니다. 이미지 치수는 그대로 유지됩니다.

3. 페인팅 도구, 필터 또는 기타 기술을 사용하여 타일 텍스처를 편집합니다. (하나의 타일에서 변경한 내용은 다른 타일에 자동으로 표시됩니다.)

4. 단일 타일을 2D 이미지로 저장합니다. [3D] 패널의 [재질] 섹션 에서 [확산] 메뉴 의 [텍스처 열기]를 선택합니다. 그런 다음 파일 > 다른 이름으로 저장을 선택하고 이름, 위치 및 형식을 지정합니다.

 원래의 9개 타일 페인팅을 별도로 사용할 계획이 아니라면 저장하지 않고 닫습니다.

5. 타일을 반복 텍스처로 불러오려면 3D 모델 파일을 엽니다. [3D] 패널의 [재질] 섹션에서 [확산] 메뉴의 [텍스처 로드]를 선택한 다음 위에서 저장한 파일을 선택합니다.

기타 도움말 항목



[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

3D 렌더링 및 저장

3D 렌더 설정 변경

최종 출력을 위해 **3D** 파일 렌더링

3D 파일 저장 및 내보내기

참고: Photoshop CS5 및 Photoshop CS6에서 3D 기능은 Photoshop Extended의 일부였습니다. Photoshop Extended의 모든 기능은 Photoshop CC의 일부입니다. Photoshop CC에는 별도의 Extended 제공 기능이 없습니다.

3D 렌더 설정 변경

맨 위로

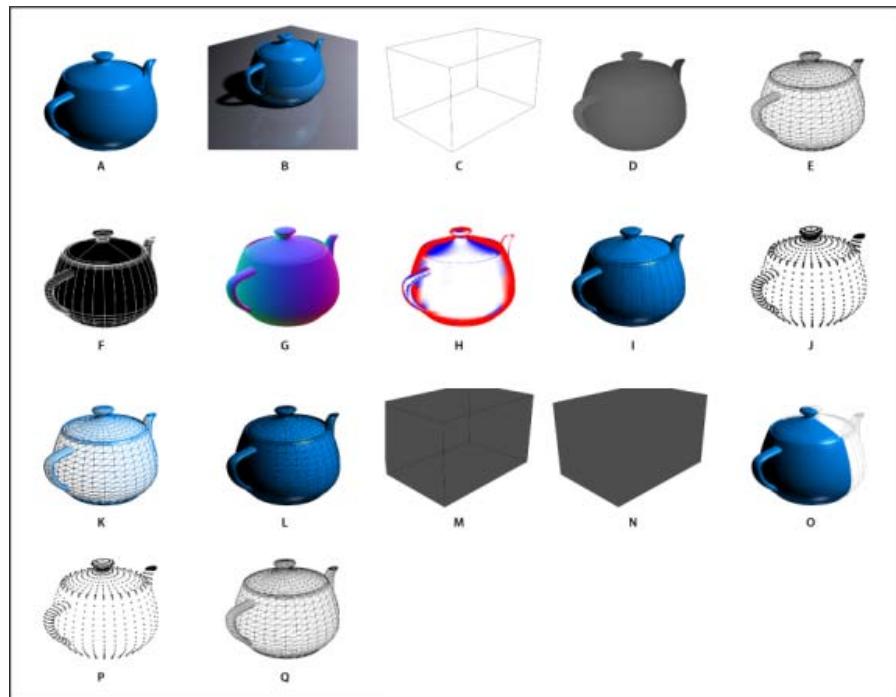
렌더 설정에 따라 3D 모델 그리기 방법이 결정됩니다. Photoshop에는 일반 설정을 사용하는 다양한 사전 설정이 설치되어 있습니다. 직접 사전 설정을 만들려면 설정을 사용자 정의합니다.

참고: 렌더 설정은 레이어별입니다. 문서가 여러 개의 3D 레이어를 포함하는 경우 각각 따로 렌더 설정을 지정합니다.

렌더 사전 설정 선택

표준 렌더 사전 설정은 [기본값]이며, 이는 모델의 표시되는 표면을 나타냅니다. [와이어프레임] 및 [꼭지점] 사전 설정은 밑에 있는 구조를 나타냅니다. 단색 렌더링과 와이어프레임 렌더링을 결합하려면 [실선 와이어프레임] 사전 설정을 선택합니다. 모델을 가장 바깥쪽 치수를 반영한 단순한 상자로 표시하려면 [테두리 상자] 사전 설정을 선택합니다.

1. [3D] 패널의 맨 위에서 [장면] 단추 를 클릭합니다.
2. 패널의 아랫부분에서 [사전 설정] 메뉴 중 옵션 하나를 선택합니다.



설치된 렌더 사전 설정

A. 기본값(품질이 대화형으로 설정됨) B. 기본값(품질이 광선 추적 및 지표 평면 표시로 설정됨) C. 테두리 상자 D. 깊이 맵 E. 숨겨진 와이어프레임 F. 선 일러스트레이션 G. 표준 H. 페인트 마스크 I. 음영 처리된 일러스트레이션 J. 음영 처리된 꼭지점 K. 음영 처리된 와이어프레임 L. 실선 와이어프레임 M. 투명 테두리 상자 윤곽 N. 투명 테두리 상자 O. 양면 P. Vertices Q. 와이어프레임

 [양면] 사전 설정은 횡단면에만 적용되며 아랫부분에는 단색 모델을, 다른쪽에는 와이어프레임을 표시합니다.

렌더 설정 사용자 정의

1. [3D] 패널의 맨 위에서 [장면] 단추 를 클릭합니다.

- [렌더 설정] 메뉴의 오른쪽에서 [편집]을 클릭합니다.
- (선택 사항) 변경하면서 새 설정의 효과를 보려면 [미리 보기]를 선택합니다. 또는 이 옵션을 선택 해제하면 성능이 다소 향상됩니다.
-  횡단면의 절반마다 고유한 설정을 지정하려면 대화 상자의 맨 위에서 횡단면 단추를 클릭합니다.
- 대화 상자의 왼쪽에 있는 확인란을 클릭하여 [면], [가장자리], [꼭지점], [볼륨] 또는 [스테레오] 렌더링을 활성화합니다. 그런 다음 아래 관련 설정을 조정합니다.
-  주로 DICOM 이미지에 사용되는 볼륨 옵션에 대한 자세한 내용은 [다양한 렌더링 모드에서 3D 볼륨 보기](#)를 참조하십시오.

면 옵션

면 옵션은 모델 표면의 모양을 결정합니다.

면 스타일 다음 방법 중 하나로 표면을 그립니다.

단색 OpenGL 비디오 카드의 GPU를 사용하여 그림자나 반사 없이 그립니다.

텍스처 조명 해제 조명 없이, 대신 선택된 텍스처 옵션만 표시하는 방식으로 그립니다. ([확산]은 기본적으로 선택되어 있습니다.)

평평하게 면의 모든 꼭지점에 대해 동일한 표면 표준을 적용하면서 단면화된 모양을 만듭니다.

고정 텍스처를 현재 지정된 색상으로 대체합니다.

-  면, 가장자리 또는 꼭지점 색상을 조정하려면 [색상] 상자를 클릭합니다.

테두리 상자 각 구성 요소의 가장 바깥쪽 치수를 반영하여 상자를 표시합니다.

표준 표면 표준의 X, Y 및 Z 구성 요소를 서로 다른 RGB 색상으로 표시합니다.

깊이 맵 광도를 사용하여 심도를 나타내면서 회색 모델을 표시합니다.

페인트 마스크 페인트 가능 영역을 흰색으로, 오버샘플링된 영역을 빨간색으로, 언더샘플링된 영역을 파란색으로 표시합니다. ([페인트 가능한 영역 확인](#)을 참조하십시오.)

텍스처 [면 스타일]이 [텍스처 조명 해제]로 설정된 경우 텍스처 맵을 지정합니다. (3D 재질 설정을 참조하십시오.)

최종 출력을 위해 렌더링 내보낸 비디오 애니메이션의 경우 반사된 개체와 환경으로부터 더 부드러운 그림자 및 사실적인 색상 번짐을 연출합니다. 그러나 이 옵션에서는 처리 시간이 더 깁니다.

반사, 굴절, 그림자 이 [광선 추적] 렌더링 기능을 표시하거나 숨깁니다.

뒷면 제거 양면 구성 요소의 뒷면 표면을 숨깁니다.

가장자리 옵션

가장자리 옵션은 와이어프레임 선의 모양을 결정합니다.

가장자리 스타일 위의 면 스타일에서 설명한 [고정], [평평하게], [단색] 및 [테두리 상자] 옵션을 반영합니다.

주름 한계값 모델에 나타나는 구조 선의 개수를 조정합니다. 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.

줄 너비 너비(픽셀)를 지정합니다.

뒷면 제거 양면 구성 요소의 뒷면 가장자리를 숨깁니다.

숨겨진 선 제거 전경 선과 겹치는 선을 제거합니다.

꼭지점 옵션

꼭지점 옵션은 꼭지점(와이어프레임 모델을 구성하는 다각형의 교차점)의 모양을 조정합니다.

꼭지점 스타일 위의 면 스타일에서 설명한 [고정], [평평하게], [단색] 및 [테두리 상자] 옵션을 반영합니다.

반경 각 꼭지점의 픽셀 반경을 결정합니다.

뒷면 제거 양면 구성 요소의 뒷면 꼭지점을 숨깁니다.

숨겨진 꼭지점 제거 전경 꼭지점과 겹치는 꼭지점을 제거합니다.

스테레오 옵션

스테레오 옵션은 빨강-파랑 유리로 보거나 렌티큘러 렌즈를 포함하는 개체에 인쇄되는 이미지의 설정을 조정합니다.

스테레오 유형 색유리로 보는 이미지를 위한 [빨강/파랑] 또는 렌티큘러 인쇄를 위한 [수직 인터페이스]를 지정합니다.

시차 두 스테레오 카메라 간의 거리를 조정합니다. 설정이 높을수록 3D 심도가 증가하지만 필드 심도는 감소하며, 초점면보다 앞 또는 뒤에 있는 항목은 초점에서 벗어난 것처럼 보입니다.

렌즈 간격 수직 인터레이스 이미지의 경우 렌티큘러 렌즈가 인치당 몇 개의 선을 갖는지 지정합니다.

초점면 모델의 테두리 상자 중심을 기준으로 초점면의 위치를 결정합니다. 평면을 앞으로 이동하려면 음수 값을, 뒤로 이동하려면 양수 값을 입력합니다.

렌더 사전 설정 저장 또는 삭제

1. [3D] 패널의 맨 위에서 [장면] 단추 를 클릭합니다.
2. [렌더 설정]을 클릭합니다.
3. 다음 중 하나를 수행하십시오.
 - 사전 설정을 저장하려면 설정을 사용자 정의하고 [저장] 단추 를 클릭합니다.
 - 사전 설정을 삭제하려면 [사전 설정] 메뉴에서 선택하고 [삭제] 단추 를 클릭합니다.

최종 출력을 위한 3D 파일 렌더링

[맨 위로](#)

3D 파일 작업을 마쳤으면 최종 렌더링을 수행하여 최상의 품질의 웹, 인쇄 또는 애니메이션 출력용 버전을 만듭니다. 최종 렌더링에서는 광선 추적 및 더 높은 샘플링 비율을 사용하여 더 사실적인 조명 및 그림자 효과를 캡처합니다.

최종 렌더 모드를 사용하여 3D 장면에서 다음 효과를 향상시킵니다.

- 이미지 기반 조명과 전체 주변 색상
- 개체 반사 조명(색상 변짐)
- 부드러운 그림자에서 감소된 노이즈.

참고: 최종 렌더링은 3D 장면의 모델, 조명 및 맵에 따라 많은 시간이 걸릴 수 있습니다.

1. 조명 및 그림자 효과를 포함하여 모델을 원하는 대로 조정합니다.
2.  렌더링하기 전에 장면의 [엔티 엘리어스] 설정을 변경할 필요는 없습니다. 기본적으로 [최적] 설정이 사용됩니다.
3. 3D 패널의 위쪽에서 [장면] 단추 를 클릭한 다음 아래 목록에서 [장면] 항목을 클릭합니다.
3. 패널의 아랫부분에 있는 [품질] 메뉴에서 [최종 광선 추적]을 선택합니다.

렌더링이 완료되면 다른 형식으로 출력하기 위해 3D 장면을 병합하거나 3D 장면을 2D 내용과 합성하거나 3D 레이어에서 곧바로 인쇄할 수 있습니다.

 내보낸 비디오 애니메이션의 경우 [3D 렌더 설정] 대화 상자에서 [최종 출력을 위해 렌더링]을 옵션으로 사용할 수 있습니다. [렌더 설정 사용자 정의](#)를 참조하십시오.

3D 파일 저장 및 내보내기

[맨 위로](#)

파일에서 3D 내용을 유지하려면 Photoshop 형식 또는 다른 지원 이미지 형식으로 파일을 저장합니다. 또한 3D 레이어를 지원 3D 파일 형식의 파일로 내보낼 수도 있습니다.

3D 레이어 내보내기

지원되는 모든 3D 형식, 즉 Collada DAE, Wavefront/OBJ, U3D 및 Google Earth 4 KMZ로 3D 레이어를 내보낼 수 있습니다. 내보내기 형식을 선택할 때 다음 요인을 고려합니다.

- 텍스처 레이어는 모든 3D 파일 형식으로 저장됩니다. 그러나 U3D는 확산, 환경 및 불투명도 텍스처 맵만 유지합니다.
- Wavefront/OBJ 형식은 카메라 설정, 조명 또는 애니메이션을 저장하지 않습니다.
- Collada DAE만 렌더 설정을 저장합니다.

3D 레이어를 내보내려면 다음을 수행합니다.

1. [3D] > [3D 레이어 내보내기]를 선택합니다.
2. 텍스처를 내보낼 형식을 선택합니다.

- U3D 및 KMZ는 JPEG 또는 PNG를 텍스처 형식으로 지원합니다.
 - DAE 및 OBJ는 Photoshop에서 텍스처에 대해 지원하는 모든 이미지 형식을 지원합니다.
3. (선택 사항) U3D 형식으로 내보낼 경우 인코딩 옵션을 선택합니다. ECMA 1은 Acrobat 7.0과 호환되며, ECMA 3은 Acrobat 8.0 이상과 호환되고 특정 메시 압축을 제공합니다.
4. 내보내려면 [확인]을 클릭합니다.

3D 파일 저장

3D 모델 위치, 조명, 렌더 모드 및 횡단면을 유지하려면 3D 레이어가 있는 파일을 PSD, PSB, TIFF 또는 PDF 형식으로 저장합니다.

- 파일 > 저장 또는 파일 > 다른 이름으로 저장을 선택하고 Photoshop(PSD), Photoshop PDF 또는 TIFF 형식을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

3D 개체 및 애니메이션 만들기

3D 르푸세 만들기 | CS5

2D 이미지에서 3D 개체 만들기

3D 애니메이션 만들기

참고: Photoshop CS5 및 CS6에서 3D 기능은 Photoshop Extended의 일부였습니다. Photoshop Extended의 모든 기능은 Photoshop CC의 일부입니다. Photoshop CC에는 별도의 Extended 제공 기능이 없습니다.

3D 르푸세 만들기 | CS5

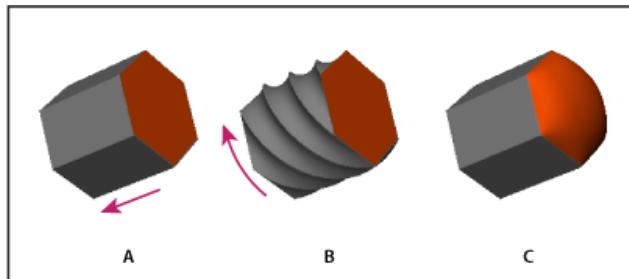
맨 위로

참고: 참고: Photoshop CS6부터는 르푸세 기능이 변경되어 이제 3D 돌출이라고 합니다. 자세한 내용은 3D 돌출 만들기 및 조정을 참조하십시오.

르푸세라는 용어는 반대쪽을 두드려서 개체 면의 모양과 패턴을 지정하는 금속 가공 기법을 설명합니다. Photoshop에서 [르푸세] 명령은 2D 개체를 3D 메시로 변환합니다. 즉, 3D 공간에서 돌출, 부풀리기 및 위치 변경을 정밀하게 수행할 수 있습니다.

르푸세 명령은 RGB 이미지에 사용됩니다. 회색 음영 이미지로 작업을 시작하면 르푸세가 회색 음영 이미지를 RGB로 변환합니다. CMYK 또는 Lab 이미지에는 르푸세 명령을 사용할 수 없습니다.

💡 르푸세를 사용하여 2D에서 3D로 변환하는 방법에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/lrvid5003_ps_kr을 참조하십시오.



픽셀 선택 영역에 르푸세 적용

A. 돌출 깊이 확대 B. 돌출 180° 회전 C. 앞면 팽창

1. 픽셀 선택 영역을 만들거나 텍스트 레이어, 레이어 마스크 또는 작업 패스를 선택합니다.
2. [3D] > [르푸세]를 선택한 다음 1단계의 선택을 반영할 항목을 선택합니다.
3. 다음 옵션을 설정합니다.

메시 도구 대화 상자의 왼쪽 위에서 제공되는 이러한 도구 기능은 3D 개체 도구와 비슷합니다. 3D 개체 도구로 모델 이동, 회전 또는 비율 조정 및 3D 축으로 선택한 항목 이동, 회전 또는 비율 조정을 참조하십시오.

르푸세 사전 설정 사전 정의된 설정 그룹을 적용합니다. 사용자 정의 설정에서 사전 설정을 만들려면 팝업 메뉴 를 클릭하고 [새 르푸세 사전 설정]을 선택합니다.

💡 사전 설정 그룹을 구성하려면 사전 설정 관리자 사용을 참조하십시오.

돌출 3D 공간에서 원본 2D 모양을 확장합니다. 깊이는 돌출 길이를 조절하고, 비율은 너비를 조절합니다. [구부리기](곡선 돌출인 경우) 또는 [기울임](직선 돌출인 경우)을 선택한 다음 X 각도와 Y 각도를 설정하여 수평 기울기와 수직 기울기를 조절합니다. 필요한 경우 [비틀기]를 각도 단위로 입력합니다.

💡 구부리기 또는 기울임 원점을 변경하려면 참조 아이콘 위의 점을 클릭합니다.

부풀리기 전면 또는 후면의 가운데를 확장하거나 축소합니다. 설정이 양의 각도이면 확장되고 음의 각도이면 축소됩니다. 길이는 부풀리기 수준을 조절합니다.

재질 벽돌, 면직물 등과 같은 재질을 전체적으로 적용하거나 개체의 다양한 측면에 적용합니다. 경사1은 전면 경사이고 경사2는 후면 경사입니다. 자세한 내용은 재질 사전 설정 적용, 저장 또는 불러오기를 참조하십시오.

경사 개체의 전면 또는 후면에 경사진 가장자리를 적용합니다. 윤곽선 옵션은 레이어 효과에 대한 옵션과 비슷합니다. [윤곽선으로 레이어 효과 수정](#)을 참조하십시오.

장면 설정 구형 파노라마 형태 조명이 개체를 비춥니다. 메뉴에서 조명 스타일을 선택합니다. 렌더 설정은 개체의 표면 모양을 조절합니다. (렌더 사전 설정 선택을 참조하십시오.) 메시 품질 설정이 높을수록 메시 농도가 높아지고 모양이 향상되지만 처리 속도가 느려집니다.

 [음영 처리된 와이어프레임] 및 [실선 와이어프레임] 렌더 설정은 개체에 3D 메시를 겹쳐서 텍스처를 왜곡하는 메시 왜곡을 나타냅니다.

르푸세 설정 다시 조정

1. 이전에 르푸세를 적용한 텍스트 레이어, 레이어 마스크 또는 작업 패스를 선택합니다.
2. [3D] > [르푸세] > [르푸세에서 편집]을 선택합니다.

르푸세 메시 분할

기본적으로 [르푸세] 명령은 다섯 개 채질을 가진 단일 메시를 만듭니다. 텍스트 문자열의 Letter과 같은 각 요소를 개별적으로 조절하려면 닫힌 패스마다 별도의 메시를 만들 수 있습니다.

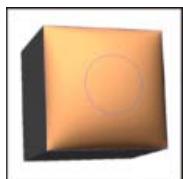
참고: 닫힌 패스가 많으면 편집하기 어려울 정도로 매우 복잡한 3D 장면이 결과 메시로 생성될 수 있습니다.

1. 이전에 르푸세를 적용한 텍스트 레이어, 레이어 마스크 또는 작업 패스를 선택합니다.
2. [3D] > [르푸세] > [르푸세 메시 분할]을 선택합니다.

내부 제한 이해

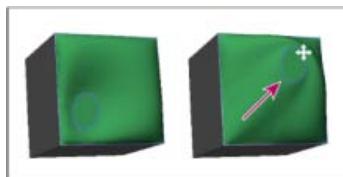
내부 제한을 사용하여 특정 영역의 메시 해상도를 향상시키거나, 부풀림을 세부적으로 변경하거나, 표면에 구멍을 낼 수 있습니다. 르푸세 개체에서 지정한 경로를 따라 제한 곡선이 개체에서 멀어지면 확장되고 개체에 가까워지면 축소됩니다. 3D 개체 도구와 비슷한 제한 도구를 사용하여 이러한 곡선을 조작합니다.

비활성 제한 충분한 메시 해상도를 제공하여 부드러운 패스를 만듭니다.



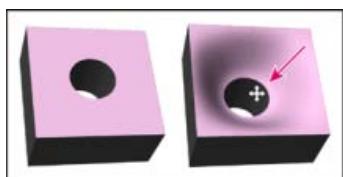
비활성 제한을 사용하여 부풀려진 개체

활성 제한 제한 패스를 따라 표면을 확장하거나 축소합니다.



활성 제한을 3D 공간의 다른 위치로 드래그

구멍 제한 제한 패스를 따라 표면을 오려냅니다.



구멍 제한을 이동하여 깊이 늘리기

선택 영역, 작업 패스 또는 텍스트에서 내부 제한 만들기

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 르푸세 개체의 전면에 완전히 포함되는 선택 영역 또는 패스를 만듭니다.
 - 문자 A와 같이 이미 내부 패스가 있는 텍스트 개체의 경우 3단계로 건너뜁니다.
2. [3D] > [르푸세] > [선택 영역에서 제한 만들기] 또는 [작업 패스에서 제한 만들기]를 선택합니다.
 3. [르푸세] 대화 상자에서 삼각형을 클릭하여 [내부 제한] 섹션을 확장합니다.
 4. [유형] 옵션을 선택합니다. [활성] 또는 [구명]의 경우 다음 옵션을 사용할 수 있습니다.

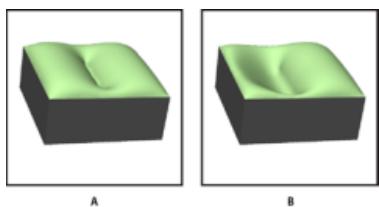
제한 도구 제한 곡선을 조절하며 3D 개체 도구와 비슷한 기능을 합니다. 3D 개체 및 카메라 도구를 참조하십시오.

 르푸세 개체에 여러 개의 내부 패스가 있는 경우(예를 들어 숫자 8에 두 타원이 모두 있음) 제한 도구로 각 패스를 개별적으로 선택합니다.

위치 좌표 3D 공간에서 제한을 정밀하게 배치할 수 있습니다.

측면 양쪽에 균일한 강도 및 각도 설정을 적용하거나 각각에 고유한 설정을 적용할 수 있습니다.

각 제한 곡선은 두 개의 측면이 있습니다. 이러한 측면의 방향은 곡선이 표면을 분할하는 방법에 따라 다릅니다. [왼쪽] 및 [오른쪽] 메뉴 옵션은 수직 제한을 반영합니다. 수평 제한의 경우 [왼쪽] 및 [오른쪽]은 위쪽과 아래쪽을 의미하고, 닫힌 제한의 경우에는 내부와 외부를 의미합니다.



측면 설정

A. 두 설정이 모두 일관된 변형을 생성합니다. **B.** [왼쪽] 또는 [오른쪽]을 사용하여 다양하게 변형할 수 있습니다.

강도 패스를 따라 부풀리기 수준을 조절합니다.

각도 부풀리기 방향을 조절합니다.

내부 제한 제거

1. 내부 제한을 포함하는 3D 르푸세 레이어를 선택합니다.
2. [3D] > [르푸세] > [르푸세에서 편집]을 선택합니다.
3. [내부 제한] 섹션에서 [삭제]를 클릭합니다.

 삭제한 제한을 다시 적용하려면 [선택 항목 추가] 또는 [패스 추가]를 클릭합니다.

2D 이미지에서 3D 개체 만들기

맨 위로

Photoshop에서는 2D 레이어를 시작점으로 사용하여 다양한 기본 3D 개체를 만들 수 있습니다. 3D 개체를 만든 후 이를 3D 공간으로 이동하거나 렌더 설정을 변경하거나 조명을 추가하거나 이를 다른 3D 레이어와 병합할 수 있습니다.

- 2D 레이어를 3D 엽서(3D 속성이 있는 평면)로 변환합니다. 시작 레이어가 텍스트 레이어인 경우 모든 투명도가 유지됩니다.
- 원뿔, 육면체 또는 원통 같은 3D 개체를 2D 레이어로 감쌉니다.
- 2D 이미지의 회색 음영 정보를 사용하여 3D 메시를 만듭니다.
- 3D 공간에서 2D 개체를 돌출시켜 르푸세라는 금속 가공 기법을 시뮬레이션합니다. [3D 르푸세 만들기](#)를 참조하십시오.
- DICOM 의료용 이미징 파일과 같은 다중 프레임 파일에서 3D 볼륨을 만듭니다. Photoshop은 파일의 개별 분할 영역을 하나의 3D 개체로 결합하며, 이 개체를 3D 공간에서 조작하고 어떤 각도로든 볼 수 있습니다. 다양한 3D 볼륨 렌더 효과를 적용하여 스캔에서 뼈, 연조직과 같은 여러 재질의 표시를 최적화할 수 있습니다. [3D 볼륨 만들기](#)를 참조하십시오.

2D 레이어에서 3D 내용을 만드는 방법에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/lrvid4006_ps_kr를 참조하십시오.

3D 엽서 만들기

 기존 3D 장면에 3D 엽서를 추가하여 장면에 있는 다른 개체의 그림자 및 반사를 표시하는 표면을 만들 수 있습니다.

1. 2D 이미지를 열고 엽서로 변환하려는 레이어를 선택합니다.

2. [3D] > [레이어에서 새 3D 엽서 만들기]를 선택합니다.

- [레이어] 패널에서 2D 레이어는 3D 레이어로 변환됩니다. 2D 레이어 내용은 엽서의 양면에 재질로 적용됩니다.

• 원본 2D 레이어는 [레이어] 패널에서 3D 엽서 개체의 확산 텍스처 맵으로 나타납니다. (3D 패널 개요를 참조하십시오.)

- 3D 레이어는 원본 2D 이미지의 치수를 유지합니다.

3. (선택 사항) 3D 엽서를 3D 장면에 표면 평면으로 추가하려면 새 3D 레이어를 다른 3D 개체를 포함하는 기존의 3D 레이어와 병합하고 필요에 따라 맞춥니다. ([3D 개체 결합](#)을 참조하십시오.)

4. 새 3D 내용을 유지하려면 3D 레이어를 3D 파일 형식으로 내보내거나 PSD 형식으로 저장합니다. (3D 레이어 내보내기를 참조하십시오.)

3D 모양 만들기

선택하는 개체 유형에 따라 결과 3D 모델은 하나 이상의 메시를 포함할 수 있습니다. [구형 파노라마] 옵션은 파노라마 이미지를 3D 구형의 내부에 매핑합니다.

1. 2D 이미지를 열고 3D 모양으로 변환하려는 레이어를 선택합니다.

2. [3D] > [레이어에서 새 모양 만들기]를 선택하고 메뉴에서 모양을 선택합니다. 모양에는 도넛, 구형 또는 모자와 같은 단일 메시 개체 그리고 원뿔, 육면체, 원통, 소다캔 또는 와인병과 같은 다중 메시 개체가 있습니다.

참고: 직접 사용자 정의 모양을 모양 메뉴에 추가할 수 있습니다. 모양은 Collada(.dae) 3D 모델 파일입니다. 모양을 추가하려면 Photoshop 프로그램 폴더의 Presets\Meshes 폴더에 Collada 모델 파일을 배치합니다.

- [레이어] 패널에서 2D 레이어는 3D 레이어로 변환됩니다.

• 원본 2D 레이어는 [레이어] 패널에서 확산 텍스처 맵으로 나타납니다. 새 3D 개체의 표면 하나 이상에서 사용될 수 있습니다. 다른 표면에 기본 색상 설정의 기본 확산 텍스처 맵이 할당될 수 있습니다. 3D 패널 개요를 참조하십시오.

3. (선택 사항) 파노라마 이미지를 2D 입력으로 사용하는 경우 [구형 파노라마] 옵션을 사용합니다. 이 옵션은 전체 360 x 180도 구형 파노라마를 3D 레이어로 변환합니다. 3D 개체로 변환되었으면 일반적으로 액세스하기 힘든 파노라마 영역(예: 막대기, 직선 포함 영역)을 페인트할 수 있습니다. 이미지를 결합하여 2D 파노라마를 만드는 방법은 [360도 파노라마 만들기](#)를 참조하십시오.

4. 3D 레이어를 3D 파일 형식으로 내보내거나 PSD 형식으로 저장하여 새 3D 내용을 유지합니다. 3D 레이어 내보내기를 참조하십시오.

3D 메시 만들기

[회색 음영에서 새 메시 만들기] 명령은 회색 음영 이미지를 깊이 맵으로 변환합니다. 그러면 밝기 값이 다양한 깊이의 표면으로 바뀝니다. 더 밝은 값은 표면에서 볼록한 영역을 만들고, 더 어두운 값은 더 낮은 영역을 만듭니다. 그러면 Photoshop은 깊이 맵을 가능한 네 가지 도형 중 하나에 적용하여 3D 모델을 만듭니다.

1. 2D 이미지를 열고 3D 메시로 변환하려는 레이어를 하나 이상 선택합니다.

2. (선택 사항) 이미지를 회색 음영 모드로 변환합니다. (회색 음영 변환을 세밀하게 조정하려면 [이미지] > [모드] > [회색 음영]을 선택하거나 [이미지] > [조정] > [흑백]을 사용합니다.

참고: 메시를 만들 때 RGB 이미지를 입력으로 사용하는 경우 깊이 맵을 생성할 때 녹색 채널이 사용됩니다.

3. (선택 사항) 필요하다면 회색 음영 이미지를 조정하여 밝기 값 범위를 제한합니다.

4. [3D] > [회색 음영에서 새 메시 만들기]를 선택하고 메시 옵션을 선택합니다.

평면 평면 표면에 깊이 맵 데이터를 적용합니다.

양면 평면 중심 축을 따라 반사되는 두 평면을 만들고 깊이 맵 데이터를 두 평면에 적용합니다.

원통 세로 축의 중심에서 바깥쪽으로 깊이 맵 데이터를 적용합니다.

구 방사형으로 중심점에서 바깥쪽으로 깊이 맵 데이터를 적용합니다.

Photoshop은 새 메시를 포함하는 3D 레이어를 만듭니다. 또한 원본 회색 음영 또는 색상 레이어를 사용하여 3D 개체를 위한 [확산], [불투명도] 및 [평면 깊이 맵] 텍스처 맵을 만듭니다.

언제든지 [평면 깊이 맵]을 [고급 개체]로 다시 열어 편집할 수 있습니다. 저장하면 메시가 다시 생성됩니다.

참고: [불투명도] 텍스처 맵은 [레이어] 패널에 나타나지 않습니다. 이 맵은 [확산] 맵(원본 2D 레이어)과 동일한 텍스처 파일을 사용하기 때문입니다. 두 개의 텍스처 맵이 동일한 파일을 참조할 경우 그 파일은 [레이어] 패널에 한 번만 나타납니다.

Photoshop Animation 타임라인을 사용하면 3D 모델을 공간 이동하는 3D 애니메이션을 만들고 시간의 경과에 따라 표시되는 방법을 변경할 수 있습니다. 3D 레이어의 속성인

- 3D 개체 또는 카메라 위치를 애니메이션 할 수 있습니다. 시간의 경과에 따라 모델 또는 3D 카메라를 이동하려면 3D 위치 또는 카메라 도구를 사용합니다. Photoshop은 위치 또는 카메라 이동 사이에 프레임을 트윈하면서 부드러운 동작의 효과를 낼 수 있습니다.
 - 3D 렌더 설정. 일부 렌더 모드 간의 변환을 트윈하는 기능으로 렌더 모드를 변경합니다. 예를 들어, 시간의 경과에 따라 [꼭지점] 모드를 와이어프레임으로 변경하면서 모델 구조의 스케치 효과를 시뮬레이션합니다.
 - 3D 횡단면. 교차 평면을 회전하여 시간의 경과에 따라 바뀌는 횡단면을 표시합니다. 프레임 간에 횡단면 설정을 변경하여 애니메이션 과정에서 여러 모드 영역을 밝게 표시합니다.
- 고품질 애니메이션을 위해 [최종 출력을 위해 렌더링] 렌더 설정을 사용하여 각 애니메이션 프레임을 렌더링 할 수 있습니다. 렌더링 효과 변경을 참조하십시오.
- [타임라인 애니메이션 만들기](#)

 Twitter™ 및 Facebook의 게시물에는 Creative Commons 약관이 적용되지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호 정책](#)

색상 관리

이 페이지에서 연결된 일부 내용은 영어로만 제공됩니다.

색상 관리의 이해

색상이 일치하지 않는 이유

색상 관리 시스템의 정의

색상 관리가 필요한 경우

색상 관리를 위한 보기 환경 만들기

색상 관리 시스템은 사용자가 최종적으로 생성될 색상을 짐작할 수 있도록 여러 장치 간의 색상 차이를 조정해 줍니다. 정확한 색상을 확인함으로써 디지털 캡처에서 최종 출력에 이르는 전체 작업 과정에서 색상과 관련된 사항을 적절하게 결정할 수 있습니다. 색상 관리를 통해 ISO, SWOP 및 Japan Color 인쇄물 제작 표준에 따라 출력을 만들 수도 있습니다.

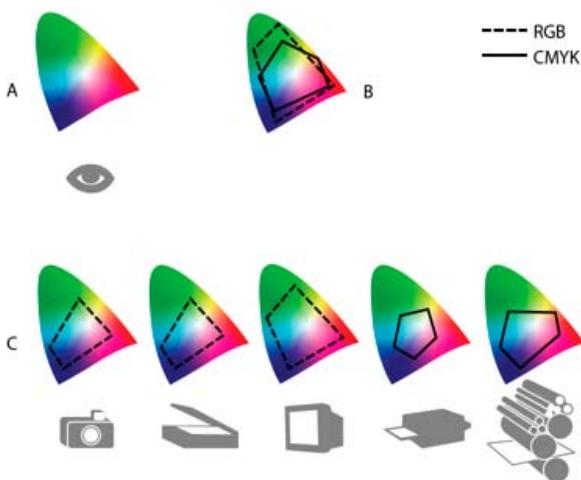
색상이 일치하지 않는 이유

[맨 위로](#)

출판 시스템의 어떤 장치로도 사람의 눈으로 볼 수 있는 색상 범위 전체를 재현할 수는 없습니다. 각 장치는 일정한 범위의 색상 또는 색상 영역을 생성할 수 있는 특정 색상 공간 내에서 작동합니다.

색상 모델은 값 사이의 관계를 결정하고 색상 공간은 색상으로서의 이 값에 대한 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 독립적이라고 합니다. RGB, HSL, HSB, CMYK 등의 다른 색상 모델은 다양한 색상 공간을 가질 수 있습니다. 이러한 모델은 관련된 색상 공간이나 장치에 따라 달라지기 때문에 장치 의존적이라고 합니다.

이와 같이 장치마다 색상 공간이 다르므로 문서를 다른 장치로 전송하면 색상이 다르게 보일 수 있습니다. 색상 변형은 이미지 소스의 차이, 소프트웨어 응용 프로그램의 색상 정의 방식, 인쇄 미디어(신문 용지는 잡지 용지보다 재현 가능한 색상 영역이 작음), 모니터 제조상의 차이 또는 모니터 수명과 같은 기타 자연적인 차이에 따라 나타날 수 있습니다.



다양한 장치 및 문서의 색상 영역

A. Lab 색상 공간 B. 문서(작업 영역) C. 장치

색상 관리 시스템의 정의

[맨 위로](#)

서로 다른 색상 공간을 사용하는 다양한 장치 및 소프트웨어를 사용하는 경우 색상 일치 문제가 발생합니다. 이를 해결하는 한 가지 방법은 장치 간에 색상을 정확하게 해석하고 변환하는 시스템을 사용하는 것입니다. CMS(색상 관리 시스템)에서는 색상이 만들어진 색상 공간과 해당 색상이 출력될 색상 공간을 비교하여 서로 다른 장치에서 일관된 색상을 표현할 수 있도록 조정합니다.

색상 관리 시스템에서는 색상 프로파일을 참조하여 색상을 변환합니다. 프로파일은 장치의 색상 공간을 수학적으로 정의한 것입니다. 예를 들어, 스캐너 프로파일은 스캐너에서 색상이 "인식되는" 방식을 색상 관리 시스템에 전달합니다. Adobe 색상 관리에는 ICC(International Color Consortium)에서 플랫폼 간 표준으로 정의한 형식인 ICC 프로파일이 사용됩니다.

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 방법으로 일정 농도의 색상을 포함하는 로고에서 색상을 바꿀 수도 있습니다.

참고: 색상 관리와 색상 교정을 혼동하지 마십시오. 색상 관리 시스템에서는 색조 또는 색상 균형 문제가 있는 상태로 저장된 이미지를 교정하지 않으며, 단지 최종 출력의 컨텍스트에서 이미지를 안정적으로 평가할 수 있는 환경을 제공합니다.

색상 관리가 필요한 경우

색상 관리 시스템이 없는 경우 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 프로세스에 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 예측 가능하고 일관되게 색상을 출력해야 하는 경우. 색상 관리는 4원색 상업용 인쇄기와 같이 상대적으로 제한된 색상 영역을 사용하는 장치의 색상을 조정하는 데 특히 유용합니다.
- 컬러 문서에서 특정 출력 장치를 시뮬레이트하여 모니터에 보이는 문서의 색상을 정확하게 화면 교정(미리 보기)해야 하는 경우. 화면 교정은 모니터 디스플레이와 실내 조명 등의 기타 요인에 따라 제한을 받게 됩니다.
- 색상 관리를 사용하거나 사용하지 않는 다양한 출처의 컬러 그래픽을 정확히 평가하고 일관되게 통합해야 하는 경우
- 문서나 원본 그래픽의 색상을 수동으로 조정하지 않고 컬러 문서를 여러 출력 장치와 매체로 보내야 하는 경우. 이 작업은 인쇄 및 온라인용으로 모두 사용할 이미지를 만들 때 유용합니다.
- 알 수 없는 색상 출력 장치로 색상을 정확히 인쇄해야 하는 경우. 예를 들어, 문서를 온라인 상태로 보관하면 전 세계 어디서든 필요할 때 일관되게 재현할 수 있습니다.

색상 관리를 위한 보기 환경 만들기

작업 환경에 따라 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, 낮에는 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 인쇄된 색상이 인식되는 방식에 영향을 줄 수 있습니다. 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 인식하는 데 장애가 됩니다. 배경 화면에는 중간 회색만 표시되도록 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.

기타 도움말 항목



|

일관된 색상 유지

Adobe 응용 프로그램에서의 색상 관리 정보

일관된 색상을 만드는 기본 단계

Adobe 응용 프로그램 간 색상 설정 동기화

색상 관리 설정

CMYK 검정의 모양 변경(**Illustrator**, **InDesign**)

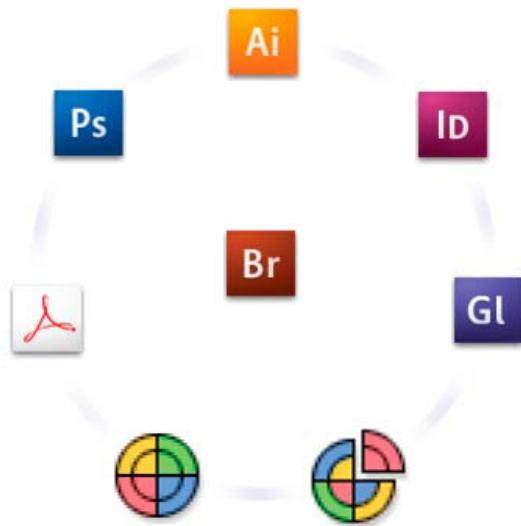
원색 및 별색 관리

Adobe 응용 프로그램에서의 색상 관리 정보

맨 위로

Adobe 색상 관리는 외부 소스에서 이미지를 가져오거나, 문서를 편집한 다음 Adobe 응용 프로그램 간에 전송하거나, 완성된 문서를 출력하는 경우 색상을 유지하는 데 유용합니다. 이 시스템은 작업 과정 전체에서 일관되고 정확한 색상을 표시할 수 있도록 프로파일 형식 및 절차의 표준화 업무를 담당하는 ICC(International Color Consortium) 그룹에서 개발한 규칙을 기준으로 합니다.

기본적으로 색상 관리 Adobe 응용 프로그램에서는 색상 관리 기능이 설정되어 있습니다. Adobe Creative Suite를 구입한 경우 색상 설정이 응용 프로그램 간에 동기화되어 일관된 RGB 및 CMYK 색상을 표시합니다. 즉, 어떤 응용 프로그램에서나 색상이 동일하게 보입니다.



Adobe Creative Suite의 색상 설정은 Adobe Bridge를 통해 중앙에서 동기화됩니다.

기본 설정을 변경하려는 경우, 편리한 사전 설정 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 작업 과정, CMYK 상업용 인쇄 작업 과정, RGB/CMYK 혼합 디지털 인쇄 작업 과정, 인터넷 게시 작업 과정 등에서 색상의 일관성에 대한 여러 가지 문제가 발생할 수 있습니다.

일관된 색상을 만드는 기본 단계

맨 위로

1. 제작 파트너(있는 경우)와 상의하여 색상 관리 작업 과정의 모든 요소를 제작 파트너의 색상 관리 작업 과정과 통합합니다.

색상 작업 과정을 작업 그룹 및 서비스 공급업체와 통합하는 방법, 소프트웨어 및 하드웨어를 색상 관리 시스템에 통합되도록 구성하는 방법, 색상 관리가 구현되는 수준 등에 대해 논의합니다. (자세한 내용은 색상 관리가 필요한 경우를 참조하십시오.)

2. 모니터를 보정하고 모니터 프로파일을 만듭니다.

모니터 프로파일은 가장 먼저 만들어야 하는 프로파일입니다. 문서에서 지정하는 색상에 대해 단독으로 결정하는 경우 정확한 색상을 확인해야 합니다. (자세한 내용은 모니터 보정 및 모니터 프로파일 만들기를 참조하십시오.)

3. 스캐너, 프린터 등 사용하려는 입력 및 출력 장치에 맞는 색상 프로파일을 시스템에 추가합니다.

색상 관리 시스템에서는 프로파일을 통해 장치에서 색상이 재현되는 방식과 문서의 실제 색상을 파악합니다. 장치 프로파일은 대개 장치가 시스템에 추가될 때 설치됩니다. 또한 타사 소프트웨어 및 하드웨어를 사용하여 특정 장치 및 조건에 맞는 정확한 프로파일을 만들 수도 있습니다. 문서를 상업

용으로 인쇄하려면 서비스 공급업체에 문의하여 인쇄 장치나 인쇄 조건에 맞는 프로파일을 확인하십시오. (자세한 내용은 색상 프로파일 정보 및 색상 프로파일 설치를 참조하십시오.)

4. Adobe 응용 프로그램의 색상 관리를 설정합니다.

대부분의 사용자에게는 기본 색상 설정으로 충분합니다. 그러나 다음 중 하나를 수행하여 색상 설정을 변경할 수도 있습니다.

- 여러 Adobe 응용 프로그램을 사용하는 경우, 문서 작업을 시작하기 전에 **Adobe® Bridge**를 사용하여 표준 색상 관리 구성을 선택하고 응용 프로그램 간에 색상 설정을 동기화합니다. (자세한 내용은 **Adobe 응용 프로그램 간 색상 설정 동기화**를 참조하십시오.)
- 하나의 Adobe 응용 프로그램만 사용하는 경우나 고급 색상 관리 옵션을 사용자 정의하려는 경우 특정 응용 프로그램에 대한 색상 설정을 변경할 수 있습니다. (자세한 내용은 **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 **화면 색상 교정**을 참조하십시오.)

참고: 화면 교정 인쇄 기능만으로는 오프셋 인쇄기로 인쇄할 때 중복 인쇄가 어떻게 나타나는지를 미리 볼 수 없습니다. 중복 인쇄가 포함된 문서를 작업하는 경우 화면 교정 인쇄 시 중복 인쇄를 정확하게 미리 보려면 [중복 인쇄 미리 보기]를 설정합니다. Acrobat의 경우에는 [중복 인쇄 미리 보기] 옵션이 자동으로 적용됩니다.

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 **색상 관리를 이용한 인쇄 및 온라인으로 보기 위한 문서 색상 관리**를 참조하십시오.)

Adobe 응용 프로그램 간 색상 설정 동기화

[맨 위로](#)

Adobe Creative Suite를 사용하는 경우 **Adobe Bridge**를 사용하여 응용 프로그램 간에 색상 설정을 자동으로 동기화할 수 있습니다. 이러한 동기화를 통해 모든 색상 관리 응용 프로그램에서 색상이 동일하게 표시됩니다.

색상 설정이 동기화되지 않으면 각 응용 프로그램의 [색상 설정] 대화 상자 위쪽에 경고 메시지가 나타납니다. 새 문서나 기존 문서를 작업하기 전에 색상 설정을 동기화하는 것이 좋습니다.

1. Bridge를 엽니다.

Bridge를 Creative Suite 응용 프로그램에서 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

[맨 위로](#)

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- (Illustrator, InDesign, Photoshop) [편집] > [색상 설정]을 선택합니다.
- (Acrobat) [환경 설정] 대화 상자의 [색상 관리] 범주를 선택합니다.

2. [설정] 메뉴에서 색상 설정을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

선택한 설정에 따라 응용 프로그램에서 사용하는 색상 작업 영역, 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 및 Photoshop에서 사용되는 색상 설정의 하위 세트입니다.

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 응용 프로그램을 사용하는 경우 응용 프로그램 간에 색상 설정을 동기화하는 것이 좋습니다. (자세한 내용은 **Adobe 응용 프로그램 간 색상 설정 동기화**를 참조하십시오.)

CMYK 검정의 모양 (Illustrator, InDesign)

[맨 위로](#)

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] 환경 설정을 변경합니다. 이 환경 설정은 문서의 색상 값을 변경하지 않습니다.

- [편집] > [환경 설정] > [검정색 모양](Windows) 또는 [응용 프로그램 이름] > [환경 설정] > [검정색 모양](Mac OS)을 선택합니다.
- [화면]에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.
모든 검정을 정확하게 보기 순수한 CMYK 검정을 어두운 회색으로 표시합니다. 이 설정을 선택하면 순수한 검정과 혼합 검정의 차이를 볼 수 있습니다.
모든 검정을 혼합 검정으로 보기 순수한 CMYK 검정을 혼합 검정(RGB=000)으로 표시합니다. 이 설정을 사용하면 순수한 검정과 혼합 검정이 화면에 동일하게 표시됩니다.
- [인쇄/내보내기]에서 다음 옵션 중 하나를 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

맨 위로

색상 관리가 설정된 경우 색상 관리 Adobe 응용 프로그램에서 적용하거나 만드는 모든 색에는 자동으로 문서에 해당하는 색상 프로파일이 사용됩니다. 색상 모드를 전환하면 색상 관리 시스템에서 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 영역을 선택합니다.
- 색상 라이브러리에서 색상을 선택합니다. Adobe 응용 프로그램에서는 여러 표준 색상 라이브러리가 제공되며 이러한 표준 색상 라이브러리는 [색상 견본] 패널 메뉴를 사용하여 로드할 수 있습니다.
- (Illustrator 및 InDesign) 정확하고 일관된 별색 미리 보기와 얻으려면 [중복 인쇄 미리 보기]를 설정합니다.
- (Acrobat, Illustrator 및 InDesign) Lab 값(기본값)을 사용하여 TOYO, PANTONE, DIC 및 HKS 라이브러리의 색상과 같은 미리 정의된 별색을 표시하고 이러한 색상을 원색으로 변환합니다. Lab 값을 사용하면 여러 Creative Suite 응용 프로그램에서 색상을 정확하고 일관되게 표시할 수 있습니다. 이러한 색상을 이전 버전의 Illustrator 또는 InDesign와 일치하도록 표시하고 출력하려면 해당 CMYK 값을 대신 사용하십시오. 별색의 Lab 값과 CMYK 값 사이의 전환에 대한 자세한 내용은 Illustrator 또는 InDesign 도움말을 참조하십시오.

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 장치에서 별색을 정확하게 재현하기는 어렵습니다.

기타 도움말 항목



|

색상 설정

[색상 설정 사용자 정의](#)

[색상 작업 영역 정보](#)

[작업 영역 옵션](#)

[누락되거나 일치하지 않는 색상 프로파일 정보](#)

[색상 관리 규칙 옵션](#)

[색상 변환 옵션](#)

[렌더링 의도 정보](#)

[Photoshop의 고급 컨트롤](#)

색상 설정 사용자 정의

[맨 위로](#)

색상이 관리되는 대부분의 작업 과정에서는 **Adobe Systems**에서 테스트한 사전 설정 색상 설정을 사용하는 것이 가장 좋습니다. 색상 관리에 대해 잘 알고 있고 변경하려는 내용을 이해하는 경우에만 특정 옵션을 변경하는 것이 좋습니다.

사용자 정의한 옵션을 사전 설정으로 저장할 수 있습니다. 색상 설정을 저장하면 나중에 다시 사용하거나 다른 사용자 또는 응용 프로그램과 공유할 수 있습니다.

- 색상 설정을 사전 설정으로 저장하려면 [색상 설정] 대화 상자에서 [저장]을 클릭합니다. 응용 프로그램의 [색상 설정] 대화 상자에 설정 이름을 표시하려면 파일을 기본 위치에 저장합니다. 파일을 다른 위치에 저장할 경우에는 파일을 먼저 로드해야만 해당 설정을 선택할 수 있습니다.
- 기본 위치에 저장되지 않은 색상 설정 사전 설정을 로드하려면 [색상 설정] 대화 상자에서 [불러오기]를 클릭하고 로드할 파일을 선택한 다음 [열기]를 클릭합니다.

참고: **Acrobat**에서는 사용자 정의한 색상 설정을 저장할 수 없습니다. 사용자 정의한 색상 설정을 **Acrobat**과 공유하려면 **InDesign**, **Illustrator** 또는 **Photoshop**에서 파일을 만든 다음 이를 기본 **Settings** 폴더에 저장해야 합니다. 이렇게 하면 [기본 설정] 대화 상자의 [색상 관리] 범주에서 해당 색상 설정을 사용할 수 있습니다. 기본 **Settings** 폴더에 수동으로 설정을 추가할 수도 있습니다.

색상 작업 영역 정보

[맨 위로](#)

용어 작업 영역이란 **Adobe** 응용 프로그램에서 색상을 정의하고 편집하는 데 사용하는 중간 색상 공간을 말합니다. 각 색상 모델에는 연결된 작업 영역 프로파일이 있습니다. 작업 영역 프로파일은 [색상 설정] 대화 상자에서 선택할 수 있습니다.

작업 영역 프로파일은 관련된 색상 모델을 사용하는 새로 만들어진 문서를 위한 소스 프로파일의 역할을 합니다. 예를 들어, **Adobe RGB(1998)**가 현재의 **RGB** 작업 영역 프로파일이면 새로 만들어진 각 **RGB** 문서는 **Adobe RGB(1998)** 색상 영역 내의 색상을 사용합니다. 또한 작업 영역은 태그가 지정되지 않은 문서에 표시되는 색상을 결정합니다.

작업 영역 프로파일과 일치하지 않는 색상 프로파일이 포함된 문서를 열면 응용 프로그램에서는 색상 관리 규칙을 사용하여 색상 데이터의 처리 방법을 결정합니다. 대부분의 경우 기본 규칙은 포함된 프로파일을 유지하는 것입니다.

작업 영역 옵션

[맨 위로](#)

Photoshop, **Illustrator** 및 **InDesign**에서 작업 영역 옵션을 표시하려면 [편집] > [색상 설정]을 선택합니다. **Acrobat**에서는 [환경 설정] 대화 상자의 [색상 관리] 범주를 선택합니다.

 **프로파일**에 대한 설명을 보려면 프로파일을 선택한 다음 프로파일 이름 위에 마우스 포인터를 놓습니다. 그러면 대화 상자 아래쪽에 설명이 표시됩니다.

RGB 응용 프로그램의 **RGB** 색상 공간을 결정합니다. 일반적으로 모니터 프로파일과 같은 특정 장치용 프로파일보다는 **Adobe RGB** 또는 **sRGB**를 선택하는 것이 좋습니다.

sRGB는 웹에서 이미지를 보는 데 사용하는 표준 모니터의 색상 공간을 정의하므로 웹에 사용할 이미지를 준비할 때에는 **sRGB**를 사용하는 것이 좋습니다. 또한 소비자 수준의 디지털 카메라는 대부분 **sRGB**를 기본 색상 공간으로 사용하므로 이러한 카메라에서 전송한 이미지를 사용할 때에도 **sRGB**를 선택하는 것이 좋습니다.

Adobe RGB의 색상 영역에는 **sRGB**를 사용하여 정의할 수 없는 인쇄 가능한 색상(특히 녹청 및 파랑)이 일부 포함되어 있으므로 인쇄할 문서를 준비할 때에는 **Adobe RGB**를 사용하는 것이 좋습니다. 또한 전문가 수준의 디지털 카메라는 대부분 **Adobe RGB**를 기본 색상 공간으로 사용하므로 이러한 카메라에서 전송한 이미지를 사용할 때에도 **Adobe RGB**를 선택하는 것이 좋습니다.

CMYK 응용 프로그램의 **CMYK** 색상 공간을 결정합니다. 모든 **CMYK** 작업 영역은 장치에 따라 달라지므로 실제 잉크 및 용지의 조합을 기준으로 합니다. **Adobe**에서 제공하는 **CMYK** 작업 영역은 상업용 표준 인쇄 조건을 기준으로 합니다.

회색(Photoshop) 또는 **회색 음영(Acrobat)** 응용 프로그램의 회색 음영 색상 공간을 결정합니다.

별색(Photoshop) 별색 채널 및 이중톤을 표시할 때 사용할 도트 게인을 지정합니다.

참고: **Acrobat**에서는 문서 색상 공간 대신 포함된 출력 의도의 색상 공간을 사용하여 문서를 보고 인쇄할 수 있습니다. 출력 의도에 대한 자세한 내용

은 Acrobat 도움말을 참조하십시오.

대부분의 색상 관리 작업 과정에 대해 Adobe Systems에서 권장하고 테스트한 일련의 표준 작업 영역 프로파일이 Adobe 웹용 프로그램과 함께 제공됩니다. 기본적으로 작업 영역 메뉴에는 이러한 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 영역 메뉴에 표시하려면 색상 공간으로의 변환 및 색상 공간으로부터의 변환에 대한 사양이 색상 프로파일에 포함되어야 합니다.

참고: Photoshop에서는 사용자 정의 작업 영역 프로파일을 만들 수 있습니다. 그러나 사용자 정의 작업 영역 프로파일을 만드는 것보다는 표준 작업 영역 프로파일을 사용하는 것이 좋습니다. 자세한 내용은 Photoshop 지원 센터 기술 자료(www.adobe.com/support/products/photoshop.html)를 참조하십시오.

누락되거나 일치하지 않는 색상 프로파일 정보

맨 위로

새로 만든 문서에서는 색상 작업 과정이 대개 원활하게 작동합니다. 별도로 지정하지 않은 경우, 새로 만든 문서에는 색상 만들기 및 편집용 색상 모드와 연결된 작업 영역 프로파일이 사용됩니다.

그러나 기존 문서 중에는 지정한 작업 영역 프로파일을 사용하지 않거나 색상이 관리되지 않는 문서도 있습니다. 색상 관리 작업 과정에서 다음과 같은 예외 상황은 일반적으로 발생할 수 있습니다.

- 프로파일 태그가 지정되지 않은 문서를 열거나, 복사하여 붙여넣기, 드래그하여 놓기 등의 방법으로 이러한 문서에서 색상 데이터를 가져오게 될 수 있습니다. 색상 관리 기능을 지원하지 않거나 색상 관리 기능이 해제되어 있는 웹용 프로그램에서 만든 문서를 열 때 이러한 경우가 자주 발생합니다.
- 현재 작업 영역과는 다른 프로파일 태그가 지정된 문서를 열거나 이러한 문서에서 색상 데이터를 가져오게 될 수 있습니다. 다른 색상 관리 설정을 사용하여 만든 문서나 스캔 후 스캐너 프로파일 태그가 지정된 문서를 열 때 이런 경우가 발생합니다.

어느 경우에나 웹용 프로그램에서는 색상 관리 규칙을 사용하여 문서의 색상 데이터 처리 방법을 결정합니다.

프로파일이 누락되었거나 작업 영역에 맞지 않으면 [색상 설정] 대화 상자에서 설정한 옵션에 따라 웹용 프로그램에 경고 메시지가 표시됩니다. 프로파일 경고는 기본적으로 해제되어 있지만 프로파일 경고를 설정하면 경우에 따라 문서의 색상을 적절하게 관리할 수 있습니다. 경고 메시지는 웹용 프로그램마다 다르지만 일반적으로 다음 옵션을 선택할 수 있습니다.

- (권장) 문서 또는 가져온 색상 데이터를 그대로 둡니다. 예를 들어, 포함된 프로파일이 있는 경우 이를 사용하거나, 색상 프로파일이 없는 경우 문서를 그대로 두거나, 붙여넣은 색상 데이터의 번호를 유지하도록 선택할 수 있습니다.
- 문서 또는 가져온 색상 데이터를 조정합니다. 예를 들어, 색상 프로파일이 누락된 문서를 열 때 현재 작업 영역 프로파일 또는 다른 프로파일을 할당하도록 선택할 수 있습니다. 일치하지 않는 색상 프로파일이 포함된 문서를 열 때는 프로파일을 버리거나 색상을 현재 작업 영역으로 변환하도록 선택할 수 있습니다. 색상 데이터를 가져올 때 표시되는 색상을 유지하려면 색상을 현재 작업 영역으로 변환하도록 선택해야 합니다.

색상 관리 규칙 옵션

맨 위로

문서를 열거나 이미지를 가져올 때 색상 관리 규칙은 웹용 프로그램에서 색상 데이터가 처리되는 방식을 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 및 회색 [회색] 옵션은 Photoshop에서만 사용할 수 있습니다. 파일을 열거나 현재 문서로 이미지를 가져와 현재 작업 영역으로 색상을 가져올 때 마다 규칙을 지정합니다. 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

포함된 프로필 유지 파일을 열 때 포함된 색상 프로파일을 항상 유지합니다. 이 옵션을 사용하면 색상을 일관되게 관리할 수 있으므로 대부분의 작업 과정에서 이 옵션을 사용하는 것이 좋습니다. 한 가지 예외는 CMYK 번호를 유지해야 하는 경우입니다. 이 경우에는 [번호 유지(연결된 프로파일 무시)]를 대신 선택해야 합니다.

작업 영역으로 변환 파일을 열고 이미지를 가져올 때 색상을 현재 작업 영역 프로파일로 변환합니다. 모든 색상에 하나의 프로파일(현재 작업 영역 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 웹용 프로그램에서 색상을 정확하게 볼 수 있습니다. 안전한 CMYK 작업 과정을 사용하려면 이 옵션을 선택합니다. InDesign에서는 [오브젝트] > [이미지 색상 설정]을 선택하여 개체별로 이 규칙을 무시할 수 있습니다.

끔 파일을 열고 이미지를 가져올 때 포함된 색상 프로파일을 무시하고 새 문서에 작업 영역 프로파일을 할당하지 않습니다. 원본 문서 작성자가 제공한 색상 메타데이터를 버리려면 이 옵션을 선택합니다.

프로필 불일치: 열 때 확인 현재 작업 영역 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.

프로필 불일치: 불일 때 확인 색상을 붙여넣거나 드래그하여 놓는 방법으로 문서로 가져오면서 색상 프로파일이 일치하지 않을 때마다 메시지를 표시합니다. 규칙의 기본 동작을 무시하는 옵션을 사용할 수 있습니다. 붙여넣은 색상을 경우에 따라 적절히 관리하려면 이 옵션을 선택합니다.

프로필 없음: 열 때 확인 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

맨 위로

색상 변환 옵션을 사용하면 한 색상 공간에서 다른 색상 공간으로 문서를 이동할 때 웹용 프로그램에서 문서의 색상이 처리되는 방식을 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 [환경 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 사용되는 렌더링 의도를 지정합니다. 렌더링 의도 간의 차이는 문서를 인쇄하거나 다른 작업 영역으로 변환할 때만 나타납니다.

검은 점 보정 사용 출력 장치의 동적 범위 전체를 시뮬레이트하여 이미지의 어두운 영역 세부 묘사를 유지합니다. 인쇄할 때 검은 점 보정을 사용하면 이 옵션을 선택합니다. 대부분의 경우 이 옵션을 사용하는 것이 좋습니다.

디터 사용(Photoshop) 색상 공간 사이에서 채널당 8비트 이미지를 변환할 때 색상을 디터링할지 여부를 제어합니다. 소스 공간에는 있는 색상이 대상 공간에 없는 경우 Photoshop이 대상 색상 공간의 색상을 혼합하여 해당 색상과 유사한 색상을 표시하도록 하려면 [디터 사용] 옵션을 선택합니다. 디터링을 사용하면 이미지의 농담이 균일하지 않거나 이미지에 줄무늬가 나타나는 것을 완화할 수 있지만 이미지를 웹용으로 압축하면 파일 크기가 커질 수 있습니다.

장면을 렌더링한 프로파일에 맞게 보정(Photoshop) 장면에서 출력 프로파일로 변환할 때 비디오 대비를 비교합니다. 이 옵션은 After Effects의 기본 색상 관리를 반영합니다.

렌더링 의도 정보

맨 위로

색상 관리 시스템은 렌더링 의도에 따라 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, 좀 더 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. 프로파일에 따라서는 다른 렌더링 의도를 선택해도 결과가 같은 수 있습니다.

📍 일반적으로 선택된 색상 설정에 대한 기본 렌더링 의도는 Adobe Systems에서 산업 표준에 맞는지 여부를 테스트한 것으로 이 렌더링 의도를 사용하는 것이 가장 좋습니다. 예를 들어, 북아메리카나 유럽의 색상 설정을 선택할 경우 기본 렌더링 의도는 [상대 색도계]입니다. 일본의 색상 설정을 선택할 경우 기본 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 영역을 벗어나는 색상이 많은 사진 이미지에 적합하며, 일본 인쇄 업계의 표준 렌더링 의도입니다.

채도 색상의 정확성이 떨어지더라도 이미지의 색상을 선명하게 만듭니다. 이 렌더링 의도는 그레프와 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 전환합니다. 색상 영역을 벗어나는 색상은 대상 색상 공간에서 재현 가능한 가장 가까운 색상으로 변환됩니다. [상대 색도계]는 [가시 범위]보다 원본 색상을 더 많이 유지하며, 북아메리카 및 유럽의 인쇄용 표준 렌더링 의도입니다.

절대 색도계 대상 색상 영역에 포함되는 색상을 변경하지 않고 그대로 유지합니다. 색상 영역을 벗어난 색상은 잘라냅니다. 대상 흰 점에 대한 색상 조절 작업은 수행되지 않습니다. 이 의도는 색상 간의 가시 관계가 덜 유지되더라도 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

맨 위로

Photoshop에서 [편집] > [색상 설정]을 선택하고 [기타 옵션]을 선택하면 색상 관리를 위한 고급 컨트롤이 표시됩니다.

모니터 색상의 채도 감소량 색상이 모니터에 표시될 때 지정된 양만큼 채도를 감소시킬지를 결정합니다. 이 옵션을 선택하면 모니터보다 색상 영역이 큰 색상 공간의 전체 범위를 편리하게 시각화할 수 있지만 모니터에 표시되는 색상과 출력 색상이 일치하지 않게 됩니다. 이 옵션을 선택 취소하면 이미지의 별개 색상이 단일 색상으로 표시될 수 있습니다.

감마를 사용하여 RGB 색상 혼합 예를 들어 표준 모드를 사용하여 레이어를 혼합하거나 페인팅할 때 합성 데이터를 생성하기 위한 RGB 색상의 혼합 방식을 제어합니다. 이 옵션을 선택하면 지정된 감마에 해당하는 색상 공간에서 RGB 색상이 혼합됩니다. 감마 1.00은 색상상 정확한 것으로 간주되므로 가장자리의 부자연스러움이 거의 없습니다. 이 옵션을 선택 취소하면 문서의 색상 공간에서 직접 RGB 색상이 혼합됩니다.

참고: [감마를 사용하여 RGB 색상 혼합]을 선택하면 레이어를 사용한 문서가 Photoshop에서와 그 밖의 응용 프로그램에서 서로 다르게 보입니다.



|

색상 프로파일 작업

색상 프로파일 정보

모니터 보정 및 특성화 정보

모니터 보정 및 모니터 프로파일 만들기

색상 프로파일 설치

색상 프로파일 포함

색상 프로파일 포함(**Acrobat**)

문서의 색상 프로파일 변경

색상 프로파일 할당 또는 제거(**Illustrator, Photoshop**)

색상 프로파일 할당 또는 제거(**InDesign**)

문서 색상을 다른 프로파일로 변환(**Photoshop**)

문서 색상을 다중 채널, 장치 링크 또는 추상 색상 프로파일로 변환(**Photoshop**)

문서 색상을 다른 프로파일로 변환 (**Acrobat**)

[맨 위로](#)

색상 프로파일 정보

정밀하고 일관되게 색상을 관리하려면 모든 색상 장치의 정확한 ICC 규격 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 순상시킬 수 있는 불필요한 수정 작업으로 시간을 낭비하게 됩니다. 정확한 프로파일이 있으면 이미지를 가져오는 프로그램에서 장치의 차이를 교정하여 스캔한 실제 색상을 표시할 수 있습니다.

색상 관리 시스템에서는 다음 종류의 프로파일을 사용합니다.

모니터 프로파일 모니터에서 현재 색상이 재현되는 방식을 정의합니다. 디자인 프로세스에서 색상과 관련된 중요한 사항을 결정하기 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.

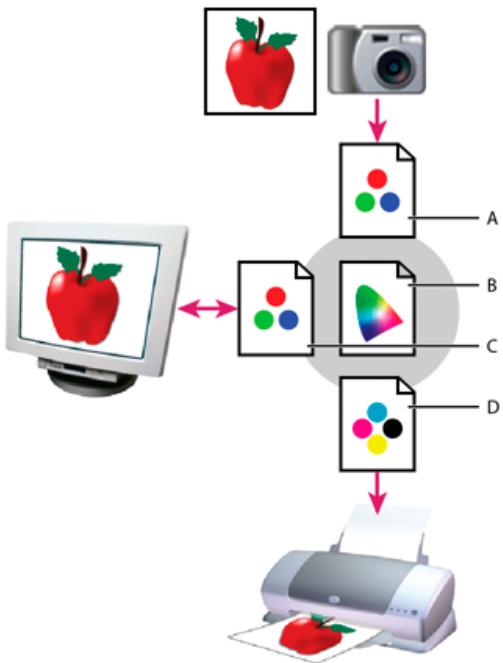
입력 장치 프로파일 입력 장치에서 캡처하거나 스캔할 수 있는 색상을 정의합니다. 디지털 카메라에서 선택 가능한 여러 프로파일을 제공하는 경우 **Adobe RGB**를 선택하는 것이 좋습니다. 아니면, 대부분의 카메라에서 기본값으로 설정된 **sRGB**를 사용하십시오. 또한 고급 사용자는 광원에 따라 각각 다른 프로파일을 사용할 수 있습니다. 스캐너 프로파일의 경우, 일부 사진작가는 스캐너에서 스캔한 각 필름의 종류나 브랜드에 대한 프로파일을 별도로 만듭니다.

출력 장치 프로파일 데스크톱 프린터 또는 상업용 인쇄기와 같은 출력 장치의 색상 공간을 정의합니다. 색상 관리 시스템에서는 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. 응용 프로그램에서는 문서에 프로파일을 할당하거나 태그를 지정하여 실제 문서에 표시되는 색상을 정의합니다. 예를 들어, **R=127, G=12, B=107**은 각 장치마다 다르게 표시되는 단순한 일련의 숫자입니다. 그러나 **Adobe RGB** 색상 공간 태그를 지정하면 이 숫자가 실제 색상 또는 몇몇의 광장(이 경우 보라색)을 나타냅니다.

색상 관리가 설정된 경우 **Adobe** 응용 프로그램에서는 [색상 설정] 대화 상자의 [작업 영역] 옵션에 따라 새 문서에 프로파일을 자동으로 할당합니다. 할당된 프로파일이 없는 문서를 태그가 지정되지 않은 문서라고 하며 이러한 문서에는 색상 번호만 들어 있습니다. 태그 없는 문서를 사용하여 작업하는 경우 **Adobe** 응용 프로그램에서는 현재 작업 영역 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 변환하므로 올바른 색상 모양이 인쇄됨

모니터 보정 및 특성화 정보

[맨 위로](#)

프로파일 만들기 소프트웨어를 통해 모니터 보정 및 특성화를 수행할 수 있습니다. 모니터를 보정하면 모니터가 미리 정의된 표준을 따르게 됩니다. 예를 들어, 그래픽 아트 표준인 흰 점 색상 온도 5000°K (켈빈)를 사용하여 색상을 표시하도록 모니터를 조정할 수 있습니다. 모니터를 특성화하면 단순히 모니터가 현재 색상을 어떻게 재현하는지를 정의하는 프로파일이 만들어집니다.

모니터 보정 작업에는 다음 비디오 설정 조정 작업이 포함됩니다.

명도 및 대비 각각 디스플레이 강도에 대한 전체 레벨과 범위를 나타냅니다. 이 두 가지 매개 변수는 텔레비전에서와 동일하게 작동합니다. 모니터 보정 유트리티는 보정에 적합한 최적의 명도와 대비 범위를 설정하는 데 유용합니다.

감마 중간 색조 값의 명도를 나타냅니다. 설정부터 흰색까지 모니터에서 산출한 값은 선형이 아니므로 이 값을 사용하여 도표를 작성하면 직선이 아니라 곡선 모양이 됩니다. 감마는 설정과 흰색의 중간에 위치하는 곡선의 값을 정의합니다.

형광물질 CRT 모니터에서 빛을 발산하는 데 사용되는 물질입니다. 형광물질마다 색상 특성이 다릅니다.

흰 점 모니터에서 재현할 수 있는 가장 밝은 흰색의 색상과 강도입니다.

모니터 보정 및 모니터 프로파일 만들기

[맨 위로](#)

모니터를 보정할 때에는 공인된 사양을 준수해야 합니다. 모니터를 보정한 후 프로파일 만들기 유트리티를 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 켜둡니다. 이렇게 하면 모니터가 충분히 가열되어 보다 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 유트리티를 설치하여 사용합니다.
 - Mac OS에서는 [시스템 환경 설정/디스플레이]/[색상] 탭에 있는 [보정] 유트리티를 사용합니다.
 - 가장 좋은 결과를 얻으려면 타사 소프트웨어와 측정 장치를 사용하십시오. 일반적으로 색도계와 같은 측정 장치는 모니터에 표시되는 색상을 사람의 눈으로 보는 것보다 정확하게 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

색상 프로파일 설치

[맨 위로](#)

색상 프로파일은 대개 장치가 시스템에 추가될 때 설치됩니다. 이러한 프로파일을 일반 프로파일 또는 기성 프로파일이라고도 하며, 이러한 프로파일의 정확도는 제조업체마다 다릅니다. 또한 서비스 공급업체로부터 장치 프로파일을 얻거나, 웹에서 프로파일을 다운로드하거나, 전문 프로파일 만들기 도구를 사용하여 사용자 정의 프로파일을 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 응용 프로그램을 다시 시작해야 합니다.

색상 프로파일 포함

[맨 위로](#)

Illustrator, InDesign 또는 Photoshop에서 만든 문서에 색상 프로파일을 포함하려면 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. ICC 프로파일을 포함하기 위한 옵션을 선택합니다. 이 옵션의 정확한 이름과 위치는 응용 프로그램에 따라 다릅니다. 자세한 내용은 Adobe 도움말을 참조하십시오.

색상 프로파일 포함(Acrobat)

[맨 위로](#)

개체 또는 전체 PDF에 색상 프로파일을 포함할 수 있습니다. Acrobat에서는 [색상 변환] 대화 상자에 지정된 대로 적절한 프로파일이 PDF의 선택된 색상 공간에 첨부됩니다. 자세한 내용은 Acrobat 도움말에서 색상 변환 항목을 참조하십시오.

문서의 색상 프로파일 변경

[맨 위로](#)

문서의 색상 프로파일을 변경해야 하는 경우는 거의 없습니다. 이는 [색상 설정] 대화 상자에서 선택한 설정에 따라 색상 프로파일이 자동으로 할당되거나 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 사용하여 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 변환합니다. 이 경우 원본 색상을 그대로 표시하기 위해 색상 번호가 바뀝니다.

색상 프로파일 할당 또는 제거(Illustrator, Photoshop)

[맨 위로](#)

1. [편집] > [프로파일 할당]을 선택합니다.

2. 옵션을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

이 문서에 색상 관리 안함 문서에서 기존 프로파일을 제거합니다. 문서의 색상을 관리하지 않으려는 경우에만 이 옵션을 선택합니다. 문서에서 프로파일을 제거한 후 표시되는 색상은 응용 프로그램의 작업 영역 프로파일에 의해 정의됩니다.

작업 중인 [색상 모델: 작업 영역] 문서에 작업 영역 프로파일을 할당합니다.

프로파일 다른 프로파일을 선택할 수 있습니다. 응용 프로그램에서는 색상을 프로파일 영역으로 변환하지 않고 새 프로파일을 문서에 할당합니다. 이 옵션을 선택하면 모니터에 표시되는 색상이 상당히 다르게 보일 수 있습니다.

색상 프로파일 할당 또는 제거(InDesign)

[맨 위로](#)

1. [편집] > [프로파일 할당]을 선택합니다.

2. [RGB 프로파일] 및 [CMYK 프로파일] 항목에서 다음 중 하나를 선택합니다.

버리기(현재 작업 영역 사용) 문서에서 기존 프로파일을 제거합니다. 문서의 색상을 관리하지 않으려는 경우에만 이 옵션을 선택합니다. 문서에서 프로파일을 제거한 후 표시되는 색상은 응용 프로그램의 작업 영역 프로파일에 의해 정의되며, 더 이상 문서에 프로파일을 포함할 수 없게 됩니다.

현재 작업 영역 할당[작업 영역] 문서에 작업 영역 프로파일을 할당합니다.

프로파일 할당 다른 프로파일을 선택할 수 있습니다. 응용 프로그램에서는 색상을 프로파일 영역으로 변환하지 않고 새 프로파일을 문서에 할당합니다. 이 옵션을 선택하면 모니터에 표시되는 색상이 상당히 다르게 보일 수 있습니다.

- 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 사용하도록 [색상 설정 의도 사용]을 선택할 수 있습니다. 렌더링 의도에 대한 자세한 내용은 [도움말]을 참조하십시오.

그래픽 유형은 다음과 같습니다.

단색 의도 InDesign 기본 개체에 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 덮어쓸 수도 있습니다.

혼합 후 의도 페이지의 투명도 상호 작용으로 인한 색상의 교정 인쇄 또는 최종 색상 공간에 대한 렌더링 의도를 설정합니다. 문서에 투명한 개체가 있는 경우 이 옵션을 사용합니다.

- 문서에 새 프로파일을 할당한 효과를 미리 보려면 [미리 보기]를 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

문서 색상을 다른 프로파일로 변환(Photoshop)

[맨 위로](#)

- [편집] > [프로필로 변환]을 선택합니다.
- [대상 공간] 아래에서 문서의 색상을 변환할 색상 프로파일을 선택합니다. 그러면 문서가 변환되고 새 프로파일 태그가 지정됩니다.
- [변환 옵션] 아래에서 색상 관리 엔진, 렌더링 의도, 검은 점 및 디터 옵션을 지정합니다(해당하는 경우). (자세한 내용은 색상 변환 옵션을 참조하십시오.)
- 변환할 때 문서의 모든 레이어를 단일 레이어로 병합하려면 [배경으로 이미지 병합]을 선택합니다.
- 문서 변환의 효과를 미리 보려면 [미리 보기]를 선택합니다.

문서 색상을 다중 채널, 장치 링크 또는 추상 색상 프로파일로 변환(Photoshop)

[맨 위로](#)

- [편집] > [프로필로 변환]을 선택합니다.
- [고급]을 클릭합니다. 다음은 [대상 공간] 아래에서 사용할 수 있는 추가 ICC 프로파일 유형입니다.
다중 채널 다섯 개 이상의 색상 채널을 지원하는 프로파일로, 다섯 가지 이상의 잉크를 사용하여 인쇄하는 경우에 유용합니다.
장치 링크 작업 과정 동안 중간 색상 공간을 사용하지 않고 한 장치 색상 공간에서 다른 장치 색상 공간으로 변환하는 프로파일로, 장치 값을 정확하게 매핑해야 하는 경우(예: 100% 검정)에 유용합니다.
추상 사용자 정의 이미지 효과를 사용할 수 있는 프로파일입니다. 추상 프로파일에는 입력 값 및 출력 값에 대한 LAB/XYZ 값이 포함될 수 있으므로 사용자 정의 LUT를 생성하여 원하는 특수 효과를 얻을 수 있습니다.
참고: Gray, RGB, LAB 및 CMYK 색상 프로파일은 [고급] 보기에 범주별로 그룹화되어 있으며 [기본] 보기의 [프로파일] 메뉴에서는 결합되어 표시됩니다.
- 문서 변환의 효과를 미리 보려면 [미리 보기]를 선택합니다.

문서 색상을 다른 프로파일로 변환(Acrobat)

[맨 위로](#)

[도구] > [인쇄물 제작] > [색상 변환]을 사용하여 PDF의 색상을 변환합니다. 자세한 내용은 Acrobat 도움말에서 색상 변환 항목을 참조하십시오.

기타 도움말 항목



|

온라인으로 보기 위한 문서 색상 관리

[온라인으로 보기 위한 문서 색상 관리](#)

[온라인으로 보기 위한 PDF 색상 관리](#)

[온라인으로 보기 위한 HTML 문서 색상 관리](#)

온라인으로 보기 위한 문서 색상 관리

[맨 위로](#)

온라인으로 보기 위한 색상 관리는 인쇄된 매체를 위한 색상 관리와는 매우 다릅니다. 인쇄된 매체의 경우 최종 문서의 모양을 보다 강력하게 제어할 수 있습니다. 온라인 매체의 경우 보정되지 않았을 수도 있는 광범위한 모니터와 비디오 디스플레이 시스템에 문서가 표시되므로 색상의 일관성에 대해 사용자가 제어할 수 있는 부분이 매우 제한적입니다.

웹에서만 볼 문서의 색상을 관리하는 경우에는 sRGB 색상 공간을 사용하는 것이 좋습니다. sRGB는 대부분의 Adobe 색상 설정에 사용되는 기본 작업 영역이지만, [색상 설정] 대화 상자(Photoshop, Illustrator, InDesign) 또는 [색상 관리] 기본 설정(Acrobat)에서 sRGB가 선택되어 있는지 확인할 수 있습니다. 작업 영역이 sRGB로 설정된 상태에서 만드는 RGB 그림에는 sRGB가 색상 공간으로 사용됩니다.

sRGB가 아닌 색상 프로파일이 포함된 이미지를 사용하는 경우에는 이미지를 웹에서 사용할 수 있도록 저장하기 전에 이미지의 색상을 sRGB로 변환해야 합니다. 이미지를 열 때 응용 프로그램에서 색상이 sRGB로 자동 변환되도록 하려면 RGB 색상 관리 규칙으로 [작업 영역으로 변환]을 선택합니다. 이때 RGB 작업 영역이 sRGB로 설정되었는지 확인해야 합니다. Photoshop 및 InDesign에서는 [편집] > [프로파일로 변환] 명령을 사용하여 수동으로 색상을 sRGB로 변환할 수도 있습니다.

참고: InDesign에서 [프로파일로 변환] 명령을 실행하면 가져온 개체가 아닌 문서의 기본 개체에 대해서만 색상이 변환됩니다.

온라인으로 보기 위한 PDF 색상 관리

[맨 위로](#)

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 포함하면 PDF의 크기가 커집니다. 일반적으로 RGB 프로파일은 3KB 정도로 크기가 작지만 CMYK 프로파일은 0.5MB에서 2MB 사이입니다.

온라인으로 보기 위한 HTML 문서 색상 관리

[맨 위로](#)

대부분의 웹 브라우저에서는 색상 관리를 지원하지 않습니다. 색상 관리를 지원하는 브라우저라도 모든 브라우저 인스턴스에서 색상이 관리되는 것은 아닙니다. 모니터가 보정되지 않은 시스템에서 브라우저가 실행될 수도 있기 때문입니다. 또한 대부분의 웹 페이지에는 프로파일이 포함된 이미지가 없습니다. 디자인 스튜디오의 인트라넷과 같이 높은 수준으로 제어되는 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 나타나는 색상을 대략적으로 볼 수 있습니다. 그러나 보정되지 않은 모니터에서는 모니터에 따라 색상이 조금씩 다르게 재현되므로 표시되는 색상이 실제로 어느 정도로 다를지 예측할 수 없습니다.

기타 도움말 항목



|

인쇄할 때 문서 색상 관리

색상 관리를 이용한 인쇄

인쇄할 때 프린터에서 색상 결정

인쇄할 때 응용 프로그램에서 색상 결정

데스크톱 프린터용 사용자 정의 프로파일 얻기

인쇄를 위한 PDF 색상 관리

색상 관리를 이용한 인쇄

맨 위로

인쇄를 위한 색상 관리 옵션을 사용하면 모니터에 표시되는 색상을 그대로 프린터에서 인쇄하도록 Adobe 응용 프로그램에서 보내는 이미지 데이터를 처리하는 방식을 지정할 수 있습니다. 색상이 관리되는 문서를 인쇄하기 위한 옵션은 선택하는 출력 장치뿐만 아니라 사용하는 Adobe 응용 프로그램에 따라서도 달라집니다. 일반적으로 인쇄할 때 다음과 같이 색상을 처리하도록 선택할 수 있습니다.

- 프린터에서 색상을 결정하도록 합니다.
- 응용 프로그램에서 색상을 결정하도록 합니다.
- (*InDesign*) 색상 관리를 사용하지 않습니다. 이 작업 과정에서는 색상이 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

맨 위로

이 작업 과정에서 응용 프로그램은 프린터에서 지원하는 색상 공간으로 문서를 가져오는 데 필요한 최소 색상 변환을 수행합니다. 예를 들어 CMYK 또는 이중톤 이미지를 데스크톱 잉크젯에 인쇄할 경우 응용 프로그램은 프린터 지원에 따라 RGB 또는 Lab 색상으로 변환됩니다.

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 매우 정확한 프로파일이 드라이브에 내장되어 함께 제공되므로 프린터가 적합한 프로파일을 선택하여 시간을 절약하고 오류 발생률을 줄일 수 있습니다. 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 참조하십시오.

PostScript 프린터를 선택할 경우 PostScript 색상 관리를 이용할 수 있습니다. PostScript 색상 관리를 이용하면 색상을 합성하여 출력하거나 RIP(Raster Image Processor)에서 색상을 분관(In-RIP 분관이라는 과정)할 수 있으므로 프로그램에서 분관 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 응용 프로그램에서 색상 결정

맨 위로

이 작업 과정에서는 응용 프로그램이 모든 색상 변환을 수행하여 하나의 출력 장치에 대한 색상 데이터를 생성합니다. 응용 프로그램에서는 할당된 색상 프로파일을 사용하여 색상을 출력 장치의 색상 영역으로 변환하고 그 결과 값을 출력 장치로 보냅니다. 이 방법의 정확도는 선택한 프린터 프로파일의 정확도에 따라 달라집니다. 각각의 특정 프린터, 잉크 및 용지 조합에 맞는 사용자 정의 ICC 프로파일이 있는 경우 이 작업 과정을 사용합니다.

이 옵션을 선택할 경우 프린터 드라이버의 색상 관리는 사용하지 말아야 합니다. 인쇄할 때 응용 프로그램과 프린터 드라이버에서 동시에 색상을 관리하면 표시되는 색상을 예측할 수 없습니다. 자세한 내용은 도움말을 참조하십시오.

데스크톱 프린터용 사용자 정의 프로파일 얻기

맨 위로

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 방법을 사용할 경우 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 방법을 사용할 경우 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 있게 해 줍니다.

인쇄를 위한 **PDF** 색상 관리

맨 위로

상업용으로 인쇄할 **Adobe PDF**를 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. **PDF**를 만드는 방법과 **PDF/X**에 대한 자세한 내용은 도움말을 참조하십시오.

일반적으로 **PDF**를 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 **PDF**에 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 **PDF**에 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: 색상 변환이 수행되는 동안 모든 별색 정보는 보존됩니다. 원색에 해당되는 것만 지정된 색상 공간으로 변환됩니다.

기타 도움말 항목



|

가져온 이미지 색상 관리

가져온 이미지 색상 관리(Illustrator, InDesign)

안전한 CMYK 작업 과정 사용

가져온 그래픽의 색상 관리 준비

가져온 비트맵 이미지의 프로파일 보기 또는 변경(InDesign)

가져온 이미지 색상 관리(Illustrator, InDesign)

맨 위로

가져온 이미지가 문서의 색상 공간에 통합되는 방식은 이미지에 프로파일이 포함되어 있는지 여부에 따라 달라집니다.

- 포함된 프로파일이 없는 이미지를 가져온 경우 Adobe 응용 프로그램에서는 현재 문서 프로파일을 사용하여 이미지의 색상을 정의합니다.
- 포함된 프로파일이 있는 이미지를 가져온 경우에는 [색상 설정] 대화 상자의 색상 규칙에 따라 Adobe 응용 프로그램에서 프로파일을 처리하는 방법이 결정됩니다.

안전한 CMYK 작업 과정 사용

맨 위로

안전한 CMYK 작업 과정을 사용하면 CMYK 색상 번호가 색상 관리 시스템에서 변환되지 않고 최종 출력 장치에 도달할 때까지 그대로 유지됩니다. 점차적으로 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 InDesign에서는 기본적으로 안전한 CMYK 작업 과정을 지원합니다. 따라서 프로파일이 포함된 CMYK 이미지를 열거나 가져오면 응용 프로그램에서 프로파일을 무시하고 원래 색상 번호를 유지합니다. 응용 프로그램에서 포함된 프로파일을 기준으로 색상 번호가 조정되도록 하려면 [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 참조하십시오.

가져온 그래픽의 색상 관리 준비

맨 위로

다음의 일반 지침에 따라 Adobe 응용 프로그램에서 색상을 관리할 그래픽을 준비하십시오.

- 파일을 저장할 때 ICC 규격 프로파일을 포함합니다. 포함된 프로파일을 지원하는 파일 형식은 JPEG, PDF, PSD(Photoshop), AI(Illustrator), INDD(InDesign), Photoshop EPS, 대용량 문서 형식 및 TIFF입니다.
- 인쇄물, 비디오, 웹 등의 여러 최종 출력 장치 또는 매체에 컬러 그래픽을 다시 사용하려면 가능한 한 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 장치에서 재현할 수 있는 것보다 큰 색상 영역을 표현하며, 작은 출력 색상 영역으로 변환되기 전에는 최대한 많은 색상 정보를 담고 있습니다.

가져온 비트맵 이미지의 프로파일 보기 또는 변경(InDesign)

맨 위로

InDesign에서는 가져온 비트맵 이미지의 프로파일을 보거나, 덮어쓰거나, 비활성화할 수 있습니다. 프로파일이 없는 이미지나 잘못 포함된 프로파일이 있는 이미지를 가져오는 경우 이러한 기능이 필요할 수 있습니다. 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 [오브젝트] > [이미지 색상 설정]을 선택합니다.
- 그래픽을 가져오려는 경우 [파일] > [가져오기]를 선택하고, [가져오기 옵션 표시]를 선택한 다음 파일을 선택하여 열고 [색상] 탭을 선택합니다.

2. [프로파일] 항목에서 문서의 그래픽에 적용할 소스 프로파일을 선택합니다. 프로파일이 현재 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: Acrobat에서는 개체의 프로파일을 보거나 변경할 수도 있습니다.

기타 도움말 항목

색상 교정

화면 색상 교정 정보

화면 색상 교정

사용자 정의 교정 인쇄 설정 저장 또는 로드(Photoshop, InDesign)

화면 색상 교정(Acrobat)

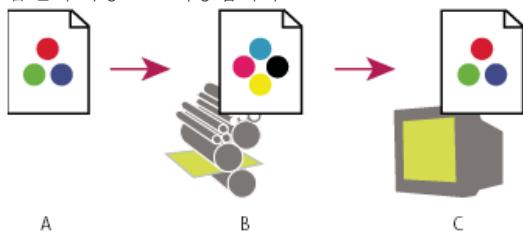
화면 색상 교정 정보

맨 위로

일반적인 출판 작업 과정에서는 특정 출력 장치에서 재현할 때 문서의 색상이 어떻게 나타나는지를 미리 보기 위해 출력 교정용 문서를 인쇄합니다. 반면 색상이 관리되는 작업 과정에서는 정밀한 색상 프로파일을 사용하여 문서를 모니터 화면에서 직접 확인합니다. 이 경우 특정 출력 장치에서 문서를 재현할 때 문서의 색상이 어떻게 나타날지를 화면에서 미리 볼 수 있습니다.

화면 교정에 대한 신뢰성은 모니터의 품질, 모니터와 출력 장치의 프로파일 및 작업 환경의 주변 조명 여건에 따라 달라질 수 있습니다.

참고: 화면 교정 인쇄 기능만으로는 오프셋 인쇄기로 인쇄할 때 중복 인쇄가 어떻게 나타나는지를 미리 볼 수 없습니다. 중복 인쇄가 포함된 문서를 작업하는 경우 화면 교정 인쇄 시 중복 인쇄를 정확하게 미리 보려면 [중복 인쇄 미리 보기]를 설정합니다. Acrobat의 경우에는 [중복 인쇄 미리 보기] 옵션이 자동으로 적용됩니다.



화면 교정 인쇄 기능을 사용하여 모니터에서 문서의 최종 출력 미리 보기

A. 작업 색상 공간에서 문서를 만들 B. 문서의 색상 값이 선택한 교정 프로파일(대개 출력 장치의 프로파일)의 색상 공간으로 변환됨 C. 모니터에 교정 프로파일로 변환한 문서의 색상 값이 표시됨

화면 색상 교정

맨 위로

1. [보기] > [저해상도 인쇄 설정]을 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- 시뮬레이트할 출력 조건에 맞는 사전 설정을 선택합니다.
- [사용자 정의]를 선택하여 특정 출력 조건에 맞는 사용자 정의 교정 인쇄 설정을 만듭니다. 이 옵션을 선택하면 최종 인쇄물의 미리 보기 를 가장 정확하게 만들 수 있습니다.

2. [보기] > [저해상도 인쇄 색상]을 선택하면 화면 교정 인쇄 보기의 설정 및 해제가 전환됩니다. 화면 교정 인쇄 기능이 설정되어 있으면 [저해상도 인쇄 색상] 명령 옆에 체크 표시가 나타나고 문서 창 맨 위에 교정 인쇄 사전 설정 또는 프로파일의 이름이 나타납니다.

💡 원본 이미지의 색상과 화면 교정 인쇄본의 색상을 비교하려면 화면 교정 인쇄 기능을 설정하기 전에 새 창에서 문서를 여십시오.

화면 교정 인쇄 사전 설정

작업 중인 CMYK 현재 CMYK 작업 영역을 사용하는 색상의 화면 교정 인쇄본을 [색상 설정] 대화 상자에서 정의한 대로 만듭니다.

문서 CMYK(InDesign) 문서의 CMYK 프로파일을 사용하는 색상의 화면 교정 인쇄본을 만듭니다.

작업 중인 녹청 플레이트, 작업 중인 마젠타 플레이트, 작업 중인 노랑 플레이트, 작업 중인 검정 플레이트, 작업 중인 CMY 플레이트(Photoshop) 현재 CMYK 작업 영역을 사용하는 특정 CMYK 잉크 색상의 화면 교정 인쇄본을 만듭니다.

이전 Macintosh RGB(Photoshop 및 Illustrator) Mac OS 10.5 이전 버전을 시뮬레이트하는 색상 화면 교정 인쇄를 생성합니다.

인터넷 표준 RGB(Photoshop 및 Illustrator) Windows 및 Mac OS 10.6 이상을 시뮬레이트하는 색상 화면 교정 인쇄를 생성합니다.

모니터 RGB(Photoshop 및 Illustrator) 현재 모니터 프로필을 교정 인쇄 프로필로 사용하여 RGB 색상의 화면 교정 인쇄를 생성합니다.

💡 인터넷 표준, 기존 Macintosh 및 모니터 RGB 옵션은 시뮬레이트된 장치가 색상 관리를 사용하지 않고 문서를 표시하는 것으로 간주합니다. 이러한 옵션은 Lab 또는 CMYK 문서에서 사용할 수 없습니다.

색맹(Photoshop 및 Illustrator) 색맹인 사용자에게 표시될 색상을 반영하는 화면 교정 인쇄본을 만듭니다. 두 개의 화면 교정 옵션인 [적색맹] 및 [녹색맹]은 가장 일반적인 형태의 색맹이 인지하는 색상과 근접하게 색상을 표시합니다. 자세한 내용은 색맹을 위한 화면 교정(Photoshop 및 Illustrator)을 참조하십시오.

사용자 정의 화면 교정 인쇄 옵션

시뮬레이션 할 장치 교정 인쇄본을 만들려는 장치의 색상 프로파일을 지정합니다. 선택한 프로파일의 유용성은 프로파일이 장치의 특성을 얼마나 정

화하게 정의하는지에 따라 달라집니다. 대개는 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 과정을 따르는 경우에 특히 유용합니다.

렌더링 의도(Photoshop 및 Illustrator) 이 옵션은 [번호 유지] 옵션의 선택이 취소된 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 이 옵션을 사용하는 것이 좋습니다.

용지 색상 시뮬레이션 교정 인쇄 프로파일에 따라 실제 종이의 어두운 흰색을 시뮬레이트합니다. 일부 프로파일은 이 옵션을 지원하지 않습니다.

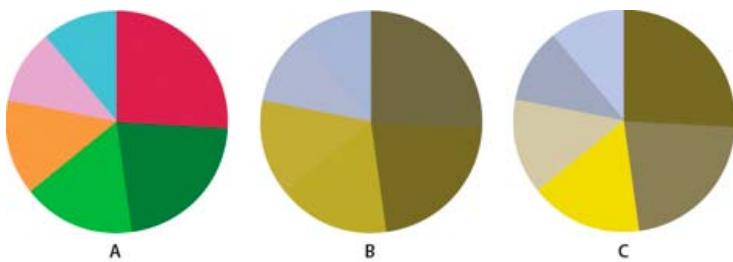
검정 잉크 시뮬레이션 교정 인쇄 프로파일에 따라 대부분의 프린터에서 단색 검정 대신 실체로 표시되는 어두운 회색을 시뮬레이트합니다. 일부 프로파일은 이 옵션을 지원하지 않습니다.

💡 **Photoshop**에서 사용자 정의 교정 인쇄 설정을 문서의 기본 교정 인쇄 설정으로 지정하려면 모든 문서 창을 닫은 후 [보기] > [저해상도 인쇄 설정] > [사용자 정의] 명령을 선택하십시오.

색맹을 위한 화면 교정(**Photoshop** 및 **Illustrator**)

CUD(Color Universal Design)는 색맹 사용자를 비롯한 여러 유형의 색각이상 사용자에게 그래픽 정보를 정확하게 전달할 수 있도록 해 줍니다. 여러 국가들이 공공 장소에서 CUD 규격 그래픽을 요구하는 지침을 마련했습니다.

가장 일반적인 유형의 색맹은 적색맹(적색에 대한 민감도가 떨어짐)과 녹색맹(녹색에 대한 민감도가 떨어짐)입니다. 색맹 사용자의 1/3이 심각한 상태의 색맹이며, 나머지는 보다 양호한 형태의 색맹입니다.



색맹을 위한 디자인 조정

A. 원본 이미지 B. 색맹 교정본 C. 최적화된 디자인

CUD 규격 문서인지 확인하려면 다음 작업을 수행하십시오.

1. 색맹 사용자에게 가장 정확한 화면 교정을 제공하는 RGB 색상 모드로 문서를 변환합니다.
2. (선택 사항) 원본 문서와 화면 교정본을 동시에 보려면 [윈도우] > [새 윈도우](Illustrator) 또는 [창] > [정돈] > [새 창](Photoshop)을 선택합니다.
3. [보기] > [저해상도 인쇄 설정] > [색맹]을 선택한 다음 [적색맹] 또는 [녹색맹]을 선택합니다. CUD를 준비하는지 확인하려면 두 보기에서 문서를 모두 확인합니다.

💡 **Photoshop**에서는 교정본을 인쇄할 수 있습니다. 자세한 내용을 보려면 **Photoshop** 도움말에서 “저해상도 인쇄”를 검색하십시오.

색맹 교정본에서 개체를 구별하기 어려운 경우 다음 작업을 수행하여 디자인을 조정하십시오.

- 색상 명도 또는 색조를 변경합니다.
 - 빨간색은 어둡고 흐리게 나타나지만, 주홍색은 보다 쉽게 인식할 수 있습니다.
 - 청록색은 연두색보다 덜 헷갈립니다.
 - 회색은 자홍색, 담홍색, 연녹색 또는 진녹색과 헷갈릴 수 있습니다.
 - 빨간색과 녹색, 노란색과 밝은 녹색, 열은 파랑과 분홍, 짙은 파랑과 보라와 같은 조합은 사용하지 않습니다.
 - 진한 색상 배경의 빨간색 항목이나 노란색 또는 주홍색 배경의 흰색 항목은 사용하지 않습니다.
- 다른 패턴이나 모양을 적용합니다.
- 색상 경계에 흰색, 검정 또는 진한 색상의 테두리를 추가합니다.
- 다른 글꼴 모음이나 스타일을 사용합니다.

사용자 정의 교정 인쇄 설정 저장 또는 로드(**Photoshop**, **InDesign**)

맨 위로

1. [보기] > [저해상도 인쇄 설정] > [사용자 정의]를 선택합니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 사용자 정의 교정 인쇄 설정을 저장하려면 [저장]을 클릭합니다. [보기] > [저해상도 인쇄 설정] 메뉴에 새 사전 설정을 표시하려면 사전 설정을 기본 위치에 저장합니다.
- 사용자 정의 교정 인쇄 설정을 로드하려면 [불러오기]를 클릭합니다.

화면 색상 교정(Acrobat)

1. Acrobat 버전에 따라 다음 중 하나를 수행합니다.
 - (Acrobat 9) [고급] > [인쇄물 제작] > [출력 미리 보기]를 선택합니다.
 - (Acrobat X) [도구] > [인쇄물 제작] > [출력 미리 보기]를 선택합니다.
2. [시뮬레이션 프로파일] 메뉴에서 특정 출력 장치의 색상 프로파일을 선택합니다.
3. 화면 교정 인쇄 옵션을 선택합니다.

검정 잉크 시뮬레이션 교정 인쇄 프로파일에 따라 대부분의 프린터에서 단색 검정 대신 실제로 표시되는 어두운 흰색을 시뮬레이트합니다. 일부 프로파일은 이 옵션을 지원하지 않습니다.

용지 색상 시뮬레이션 교정 인쇄 프로파일에 따라 실제 종이의 어두운 흰색을 시뮬레이트합니다. 일부 프로파일은 이 옵션을 지원하지 않습니다.



|

시스템 요구 사항

이 페이지에서 연결된 일부 내용은 영어로만 제공됩니다.

메모리 및 실행

Photoshop에 RAM 할당

스크래치 디스크 할당

스크래치 디스크 할당 변경

작업 내역 및 캐시 설정

여유 메모리

OpenGL 사용 및 GPU 설정 최적화

Photoshop에 RAM 할당

맨 위로

[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.

💡 Photoshop 성능을 향상시키는 방법에 대한 자세한 내용은 Adobe 지원 센터 기술 자료의 [성능 최적화 | Photoshop CS4, CS5\(kb404439\)](#)를 참조하십시오.

스크래치 디스크 할당

맨 위로

시스템에 RAM이 부족하여 작업을 수행할 수 없는 경우 Photoshop은 스크래치 디스크라는 독점 가상 메모리 기술을 사용합니다. 스크래치 디스크는 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 운영 체제에서 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

맨 위로

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.

💡 최적의 성능을 나타내도록 로컬 드라이브만 스크래치 디스크로 사용할 수 있습니다.

2. [확인]을 클릭합니다.

3. 변경 내용을 적용하려면 Photoshop을 다시 시작합니다.

작업 내역 및 캐시 설정

맨 위로

❖ [성능] 환경 설정에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- [작업 내역] 패널에 표시되는 최대 [작업 내역 상태] 수를 지정합니다.
- 이미지 데이터에 대한 [캐시 레벨] 및 [타일 크기]를 지정합니다. 이러한 설정을 빠르게 최적화하려면 다음 특성을 가진 이미지에 대한 사전 설정을 클릭합니다.
크고 얇은 많은 레이어 및 작은 치수.

기본값 중간 치수 및 레이어.

크고 평평한 큰 치수 및 적은 레이어.

새 캐시 설정을 적용하려면 Photoshop을 다시 시작해야 합니다.

[제거] 명령을 사용하여 [실행 취소] 명령, [작업 내역] 패널 또는 클립보드에 사용되는 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] 패널에서 모든 작업 내역 상태가 삭제됩니다. 메모리의 정보량이 너무 많아서 Photoshop의 성능이 현저하게 떨어지는 경우 [제거] 명령을 사용하십시오.

OpenGL 사용 및 GPU 설정 최적화

OpenGL은 3D 파일과 같이 크거나 복잡한 이미지를 작업할 때 비디오 처리 속도를 단축하는 소프트웨어 및 하드웨어 표준입니다. OpenGL을 사용하려면 OpenGL 표준을 지원하는 비디오 어댑터가 필요합니다. OpenGL이 설치된 시스템에서는 3D 모델을 열고 이동하며 편집할 때의 성능이 크게 향상됩니다. 시스템에서 OpenGL을 사용할 수 없는 경우 소프트웨어 기반 광선 추적 렌더링을 사용하여 3D 파일을 표시합니다.

시스템에 OpenGL이 있는 경우 [환경 설정] 대화 상자에서 이를 활성화할 수 있습니다.

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

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

2. [GPU 설정] 섹션에서 [OpenGL 그리기 사용]을 선택합니다.

3. [확인]을 클릭합니다. 환경 설정은 이후에 여는 이미지에 영향을 줍니다. 다시 시작할 필요가 없습니다.

자세한 내용은 다음을 참조하십시오.

- GPU 및 OpenGL 지원 | [Photoshop CS4, CS5\(kb404898\)](#)
- GPU 및 OpenGL 기능 및 환경 설정 | [Photoshop 및 Bridge CS5, CS4\(kb405745\)](#)
- 테스트된 비디오 카드 | [Photoshop CS5\(cpsid_83117\)](#)



법적 고지 사항 | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)