



# painter<sup>TM</sup> 12

시작하기 안내서



Paolo d'Altan



Greg Banning



Chris Beatrice



Katarina Sokolova



Ryan Church



Ad Van Bokhoven



Mike Corriero



Simon Dominic Brewer



Howard Lyon



Robert Chang



Heather Michelle Bjoerschol



Robert Corsetti



Yoshiyuki Yoshimura





Andrew Jones



Dan Milligan



Don Seegmiller



Emiliano Ponzi



Mike Thompson



Einar Lunden



Daryl Mandryk

MANDRYK



Eric Holmen



Eric Scala



Cliff Cramp



Jun-Ichi Fujikawa



Karen Bonaker



Benjamin Zhang





Douglas Sirois



Weiye Yin



Manuel Sanz Mora





Paulo Brabo



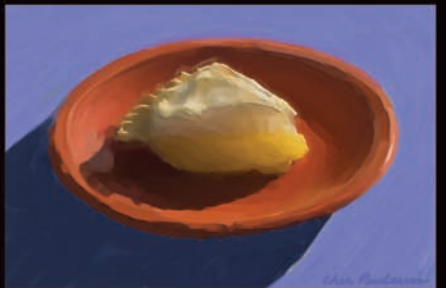
Wonman Kim



Dennis Orlando



Bill Hall



Cher Pendarvis



Julie Dillon

Copyright 2011 Corel Corporation. 모든 권리 보유 .

## Corel® Painter™ 12 시작 안내서

이 사용자 설명서의 내용 및 관련 Corel Painter 소프트웨어는 Corel Corporation 및 해당 사용 허가자의 재산이며, 저작권법의 보호를 받습니다 . Corel Painter 에 대한 자세한 저작권 정보는 소프트웨어 도움말 메뉴에 있는 Corel Painter 정보 섹션을 참조하십시오 .

미국 및 기타 국가에서 특허의 보호를 받습니다 .

제품 사양, 가격, 포장, 기술 지원 및 정보 (" 사양 ") 는 소매 영어 버전에만 해당됩니다 . 다른 모든 버전 ( 다른 언어 버전 포함 ) 에 대한 사양은 다를 수 있습니다 .

정보는 매매 품질, 만족 품질, 상품성 또는 특정 목적에 대한 적합성을 포함하여 ( 이에 제한되지 않음 ) 어떠한 명시적이거나 암시적인 보증 또는 조건도 없이 또는 법, 법령, 무역 관습, 거래 과정 또는 그 이외의 상황에 의해 발생하는 보증 또는 조건도 없이 Corel 에 의해 " 있는 그대로 " 제공됩니다 . 제공된 정보와 그의 사용으로 인해 발생하는 전체적인 위험은 사용자의 책임입니다 . 수입 또는 이익 손실, 손실된 또는 손상된 데이터 또는 기타 상업적이거나 경제적 손실을 포함하여 ( 이에 제한하지 않음 ) 모든 간접적, 우연적 손상 또는 특별하거나 필연적인 손상에 대해, Corel 이 그러한 손상의 가능성에 대해 조언했으며 그러한 손상을 예측할 수 있는 경우에도, Corel 은 사용자 또는 기타 개인이나 기업에 대해 책임을 지지 않습니다 . Corel 은 제 3 자에 의해 제기되는 어떠한 청구에 대해서도 책임을 지지 않습니다 . Corel 이 사용자에 대해 부담하는 모든 책임의 최대 액수는 사용자가 제품 구매에 지불한 금액을 초과하지 않습니다 . 일부 지역에서는 필연적이거나 우연적인 손해에 대한 예외나 제한을 인정하지 않으므로, 위의 제한이 해당 사용자에게 적용되지 않을 수도 있습니다 .

Corel, Corel 로고, Painter, Natural-Media, RealBristle 및 Balloon 로고는 캐나다, 미국 및 / 또는 기타 국가에서 Corel Corporation 및 / 또는 자회사의 상표 또는 등록 상표입니다 . 기타 제품, 글꼴, 회사명 및 로고는 해당 소유 회사의 상표 또는 등록 상표입니다 .

103281

# 목차

<b>시작하기</b> .....	<b>1</b>
이 사용자 설명서의 내용 .....	1
Corel Painter 의 새로운 기능 .....	2
설명서 사용 .....	5
추가 리소스 .....	6
등록 .....	6
<b>작업 공간 안내</b> .....	<b>7</b>
문서 창 .....	7
도구 상자 탐색 .....	9
도구 상자 표시 .....	13
매체 선택기 표시줄 표시 .....	14
속성 표시줄 .....	14
탐색기 패널 .....	15
브러시 라이브러리 패널 .....	16
패널 및 팔레트 탐색 .....	17
패널 및 팔레트 작업 .....	21
라이브러리 .....	23
<b>Adobe Photoshop 사용자를 위한 간단한 Corel Painter 안내</b> ..	<b>25</b>
<b>기본 사항</b> .....	<b>31</b>
문서 만들기 .....	31
해상도 이해 .....	33
파일 열기 .....	34
이미지 및 캔버스 크기 조정 .....	35

파일 저장 .....	37
문서 닫기 및 응용 프로그램 종료 .....	37
<b>페인팅 .....</b>	<b>39</b>
페인팅 작업 흐름 선택 .....	39
페인팅 매체 탐색 .....	41
캔버스 및 레이어 작업 .....	42
브러시 추적 및 조정 .....	43
자유 그리기 및 직선 브러시 스트로크 적용 .....	45
<b>구성 도구 작업 .....</b>	<b>47</b>
레이아웃 격자 사용 .....	47
거울 페인팅 모드 사용 .....	50
만화등 페인팅 모드 사용 .....	52
<b>브러시 선택, 관리 및 만들기.....</b>	<b>55</b>
브러시 이해 .....	55
브러시 선택 및 검색 .....	56
기본 브러시 속성 설정 .....	57
브러시 범주 탐색 .....	60
<b>일러스트레이션 제작.....</b>	<b>75</b>
<b>Corel Painter 12 에서 춘리 (Chun Li) 페인팅 .....</b>	<b>89</b>





# 시작하기

Corel® Painter™ 12는 최고의 디지털 아트 스튜디오입니다. 창의적인 그리기 도구, 사실적인 브러시, 복제 기능 및 사용자 정의 가능한 기능을 통해 흥미롭고 새로운 방법으로 창작의 범위를 확장할 수 있습니다. Corel Painter의 압력 감지 브러시를 사용할 경우 손의 유동성이 더욱 확장되어, 텍스처와 정밀도 부분에서 비길 데 없는 훌륭한 브러시 스트로크가 생성됩니다. 또한, 나만의 Natural-Media® 브러시를 만드는 기능과 더불어 브러시와 캔버스가 상호 작용 방식을 사용자 정의하는 기능이 제공되므로 예술적 아이디어를 끝없이 펼칠 수 있습니다. Corel Painter는 전통적인 미술 환경에서 가능한 작업의 범위를 훨씬 뛰어넘습니다.

이 단원에는 다음과 같은 항목이 포함되어 있습니다.

- 이 사용자 설명서의 내용
- Corel Painter의 새로운 기능
- 설명서 사용
- 추가 리소스
- 등록

## 이 사용자 설명서의 내용

이 사용자 설명서는 Corel Painter 12를 시작하는 데 도움이 되는 단계별 지침을 제공합니다. 이 설명서에서는 Corel Painter 12를 사용하여 수행하는 가장 일반적인 작업을 설명합니다. 이 설명서가 모든 도구에 대한 완벽한 참조 자료는 아닙니다. 추가 정보가 필요하면 응용 프로그램의 도움말 시스템을 참조하십시오.

Corel Painter 12를 사용하여 수행할 수 있는 작업을 보여주기 위해, 이 사용자 설명서에는 유명한 디지털 미술가가 Corel Painter로 창작한 놀라운 작품 갤러리가 제공됩니다.

## Corel Painter 의 새로운 기능

이 단원에서는 Corel Painter 12 의 새로운 기능은 물론 향상된 기능에 대한 정보를 제공합니다.

### 작업 흐름 및 사용자 정의

재설계된 사용자 인터페이스

Corel Painter 작업 공간은 도구, 매체, 명령 및 기능에 쉽게 액세스하도록 재설계되었습니다. 또한, 재설계된 작업 공간에는 브러시 범주와 변형을 모두 통합한 개선된 브러시 라이브러리 패널도 포함되어 있습니다.

향상된 복제 기능

새로운 복제 원본 패널을 사용하면 복제 원본을 시각화하고 관리할 수 있으며, 지금은 복제 문서에 포함되어 있는 하나 또는 여러 개의 복제 원본을 한 문서에서 사용할 수 있습니다.

새로운 탐색기 패널

탐색기 패널을 사용하면 문서 창에서 방향을 더 잘 잡고 문서 창 디스플레이를 신속하게 변경할 수 있습니다. 또한, 그리기 모드, 임파스토, 트레이싱 페이퍼, 그리드 및 색상 관리를 포함해 탐색기에서 여러 도구를 활성화할 수도 있습니다.

향상된 라이브러리 관리

브러시, 용지 텍스처, 색상 집합 및 그래픽 디엔트와 같은 유사한 항목 모음을 더욱 잘 정리하고 관리할 수 있도록 향상되었습니다.

새로운 임시 색상 팔레트

새로운 임시 색상 팔레트는 문서 창에 표시되어 이미지의 컨텍스트 내에서 색상을 보고 선택할 수 있는 유용한 색상 팔레트입니다.

## 향상된 새 이미지 대화 상자

향상된 새 이미지 대화 상자를 사용하면 새로운 문서의 크기, 해상도, 용지 텍스처 및 용지 색상을 설정할 수 있습니다. 또한, 자주 사용하는 캔버스 설정에 대한 기본 설정을 생성할 수도 있습니다.

---

## 향상된 고품질 렌더링

Corel Painter 12 는 확대 시 화면에 한결 부드러워진 이미지를 렌더링하고 축소 시 이미지 렌더링 속도를 높입니다. 자세한 내용은 69 페이지의 " 확대/축소 성능 환경 설정을 지정하려면 " 을 참조하십시오 .

---

## 새로운 계산된 원형 브러시 Dab 및 컨트롤

계산된 원형 Dab 유형과 컨트롤을 통해 기본 설정 프로파일을 선택하는 대신 Dab 프로파일을 사용자 정의할 수 있습니다 .

---

## 향상된 동적 브러시 조정

이제는 브러시 크기, 불투명도, 각도를 설정하고 화면에서 동적으로 압착할 수 있어 이미지의 컨텍스트 내에서 브러시의 크기를 조정하고 모양을 형성하는 데 유용합니다 .

---

## 새로운 브러시 조정 컨트롤

새로운 브러시 조정 컨트롤을 통해 압력 감지 칠풍 사용 시 스트로크 세기에 맞게 각 브러시 변형을 조정할 수 있습니다 . 을 참조하십시오 .

---

## 새로운 멀티 코어 브러시 지원

멀티 코어 브러시 지원은 멀티 코어 컴퓨터에서 작업 시 브러시 성능을 극대화합니다 . 를 참조하십시오 .

---

## 새로운 스마트 흐림 효과

스마트 흐림 효과는 색상과 선명한 디테일을 부드럽게 하여 이미지의 모양을 부드럽게 해줍니다 .

## 향상된 사용자 정의 팔레트

향상된 사용자 정의 팔레트 기능을 사용하면 이전에는 사용자 정의로 이용할 수 없었던 항목을 사용자 팔레트에 추가하여 사용자 정의 팔레트를 생성할 수 있습니다. 자세한 내용은 45 페이지의 "사용자 정의 팔레트 만들기 및 수정"을 참조하십시오.

## 점진적 디지털 아트 기능

### 새로운 거울 페인팅

새로운 거울 페인팅 모드를 사용하면 대칭 페인팅을 생성할 수 있습니다.

### 새로운 만화등 페인팅 모드

새로운 만화등 페인팅 모드를 사용하면 기본 브러시 스트로크를 다채로운 대칭 만화등 이미지로 빠르게 변환할 수 있습니다.

### 새로운 젤 브러시 및 병합 모드 컨트롤

새로운 젤 브러시를 사용하면 이미지의 기본 색상을 브러시 스트로크 색상으로 적용할 수 있습니다. 새로운 병합 모드 브러시 컨트롤을 사용하여 젤 브러시를 사용자 정의하여 다양한 효과를 만들 수 있습니다. 을 참조하십시오.

### 새로운 디지털 에어브러시

새로운 디지털 에어 브러시 변형을 사용하면 단일한 브러시 스트로크로 생성되지 않는 브러시 스트로크를 적용할 수 있습니다. 여러 개의 브러시 스트로크를 중첩하여 색상 빌드업을 생성할 수 있습니다.

## 탁월한 Natural-Media 기능

### 새로운 실제 수채화 브러시 및 컨트롤

실제 수채화 브러시 및 컨트롤을 사용하면 매우 사실적인 방식으로 용지에 물감을 적용할 수 있습니다. 브러시 컨트롤 옵션을 통해 물의 일관성과 움직임을 정확하게 제어할 수 있으며, 물과 물감이 용지와 상호 작용하는 방식을 제어할 수도 있습니다.

새로운 실제 젖은 오일 브러시 및 컨트롤

실제 젖은 오일 브러시와 컨트롤을 사용하여 실제 유화의 모양과 느낌을 살릴 수 있습니다. 브러시 컨트롤 옵션을 통해 페인트의 일관성과 움직임을 정확하게 제어할 수 있으며, 페인트가 캔버스와 상호 작용하는 방식을 제어할 수도 있습니다.

## 완벽한 보완

새로운 콘텐츠

Corel Painter 12에는 이미지에 사용하거나 통합할 수 있는 브러시, 용지, 노즐 및 기타 매체와 같은 다양한 새로운 콘텐츠가 포함되어 있습니다.

호환성

Corel Painter 12는 사용자의 도구 및 작업 흐름과 호환됩니다.

- Mac OS® 및 Windows® - Mac OS 및 Windows(Windows 64 비트) 운영 체제와 호환됩니다.
- Adobe® Photoshop® 지원 - Adobe Photoshop 파일 형식으로 내보내고 가져올 수 있습니다.
- Wacom® 펜 및 태블릿 지원 - Corel Painter의 Natural Media 브러시 기능을 극대화할 수 있습니다.

새로운 웹 기반 도움말

최신 도움말 콘텐츠를 제공할 수 있도록 이제 Corel Painter 12에 웹 기반 도움말 시스템이 포함되어 있습니다. 그러나 오프라인으로 작업하고 있고 도움말을 참조해야 하는 경우 도움말 파일이 로컬로 설치됩니다.

## 설명서 사용

이 설명서에서는 Corel Painter 12 기능에 대한 기본 정보를 제공합니다. 좀 더 포괄적인 도움이 필요하면 Corel Painter 작업 공간 내에서 사용할 수 있는 도움말을 참조할 수 있습니다. 도움말에서는 검색 가능한 형식을 통해 전 범위의 항목에 액세스할 수 있습니다.

## 도움말에 액세스하려면

- 도움말 ▶ Corel Painter 12 도움말 (Mac OS) 또는 도움말 항목 (Windows) 을 선택합니다.

## 도움말의 PDF 버전에 액세스하려면

- 도움말 ▶ 사용자 설명서를 선택합니다.

## 추가 리소스

추가적인 Corel Painter 온라인 리소스에 액세스하면 제품에 대해 자세히 알아보고 Corel Painter 커뮤니티와 교류할 수 있습니다.

### 리소스

### 액세스하려면

Corel 웹 사이트의 Corel Painter 페이지	<a href="http://www.corel.com/painter">http://www.corel.com/painter</a>
Corel Painter Factory	<a href="http://www.painterfactory.com/">http://www.painterfactory.com/</a>
Twitter 의 Corel Painter	<a href="http://www.twitter.com/corelpainter">http://www.twitter.com/corelpainter</a>
Facebook 의 Corel Painter	<a href="http://www.facebook.com/corelpainter">http://www.facebook.com/corelpainter</a>

## 등록

Corel 제품 등록은 중요합니다. 제품을 등록하면 최신 제품 업데이트와 제품 출시에 대한 중요한 정보가 적시에 제공되며 무료 다운로드, 기사, 팁과 기법, 특별 혜택 등에 대한 정보도 제공됩니다.

Corel Painter 12 설치 시 등록 프로세스를 건너뛸 경우 [www.corel.com/support/register](http://www.corel.com/support/register) 에서 등록할 수 있습니다.



# 작업 공간 안내

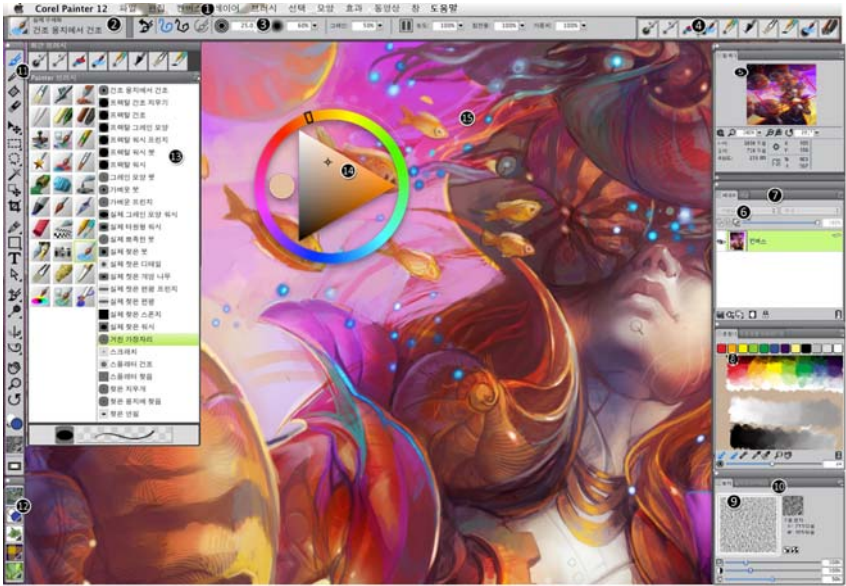
Corel Painter 작업 공간은 도구, 효과, 명령 및 기능에 쉽게 액세스하도록 설계되었습니다. 작업 공간은 일련의 메뉴, 선택기, 패널 및 대화식 팔레트를 사용해 구성됩니다.

이 단원에는 다음과 같은 항목이 포함되어 있습니다.

- 문서 창
- 도구 상자 탐색
- 도구 상자 표시
- 매체 선택기 표시줄 표시
- 속성 표시줄
- 탐색기 패널
- 브러시 라이브러리 패널
- 패널 및 팔레트 탐색
- 패널 및 팔레트 작업
- 라이브러리

## 문서 창

문서 창은 스크롤 바와 응용 프로그램 컨트롤로 둘러싸인 캔버스의 바깥쪽 영역입니다.



동그라미의 숫자는 다음 표의 숫자에 해당하며, 응용 프로그램 창의 기본 구성 요소를 설명합니다. (Julie Dillon 의 작품)

## 부분

## 설명

- |                |   |
|----------------|---|
| 1. 메뉴 모음       | 풀 다운 메뉴 옵션을 사용해 도구와 기능에 액세스할 수 있습니다.  |
| 2. 브러시 선택기 표시줄 | 브러시 라이브러리 패널을 열어 브러시 범주 및 변형을 선택할 수 있으며, 브러시 라이브러리를 열고 관리할 수도 있습니다.                     |
| 3. 속성 표시줄      | 활성 도구 또는 개체와 관련된 명령을 표시합니다. 예를 들어, 채우기 도구가 활성일 경우 채우기 속성 표시줄이 선택된 영역 채우기에 대한 명령을 표시합니다. |
| 4. 최근 브러시 표시줄  | 가장 최근에 사용한 브러시를 표시합니다.  |
| 5. 탐색기 패널      | 문서 창에서 탐색하고, 확대 수준을 변경하며 트레이싱 페이지 및 그리기 모드와 같은 다양한 문서 보기 옵션에 액세스할 수 있습니다.               |



부분	설명
6. 레이어 패널	레이어 계층 구조를 관리하며 레이어 만들기, 선택, 숨기기, 잠그기, 삭제, 이름 지정 및 그룹화를 위한 컨트롤이 포함되어 있습니다.
7. 채널 패널	채널을 관리하며 채널 만들기, 숨기기, 반전, 삭제, 읽어들이기 및 저장을 위한 컨트롤이 포함되어 있습니다.
8. 혼합기 패드 패널	색상을 함께 혼합하여 새로운 색상을 만들 수 있습니다.
9. 용지 패널	용지 텍스처를 만들고, 수정 및 적용할 수 있습니다.
10. 용지 라이브러리 패널	용지 라이브러리에 액세스하여 캔버스에 적용할 수 있으며, 용지 라이브러리를 관리 및 정리할 수 있습니다.
11. 도구 상자	이미지 만들기, 채우기 및 수정을 위한 도구에 액세스할 수 있습니다.
12. 매체 선택기 표시줄	무늬, 그라디언트, 노즐, 직물 무늬 및 모양 등의 매체 라이브러리 패널에 신속하게 액세스할 수 있습니다.
13. 브러시 라이브러리 패널	현재 선택한 브러시 라이브러리에서 브러시를 선택할 수 있으며, 다양한 방법으로 브러시를 구성 및 표시할 수도 있습니다.
14. 임시 색상 팔레트	색상을 선택할 수 있습니다.
15. 캔버스	캔버스는 그리기 창 내부에 있는 직사각형의 작업 영역이며, 크기는 사용자가 만드는 이미지의 크기를 결정합니다. 캔버스는 이미지 배경의 역할을 하며, 레이어와는 달리 항상 잠겨 있습니다.

## 도구 상자 탐색

도구 상자의 도구를 사용하여 페인트, 선과 모양 그리기, 색상으로 모양 채우기, 문서 보기 및 탐색, 영역 선택 등의 작업을 수행할 수 있습니다. 도구 상자 아래에는 색상 선택기와 함께 용지, 그라디언트, 무늬, 모양 및 노즐을 선택할 수 있는 여섯 개의 내용 선택기가 있습니다.

다음 표는 Corel Painter 도구 상자에 있는 도구에 대한 설명을 제공합니다.

## 도구

## 설명

### 색상 도구



브러시 도구를 사용하면 캔버스 또는 레이어에 페인팅하고 그림을 그릴 수 있습니다. 브러시 범주에는 연필, 펜, 분필, 에어브러시, 유화 페인트, 수채화 등이 있습니다.

브러시 도구를 선택하면 브러시 라이브러리 패널에서 특정 브러시를 선택할 수 있습니다.



스포이드 도구를 사용하면 기존 이미지에서 색상을 선택할 수 있습니다. 속성 표시줄에 색상 값이 표시됩니다. 스포이드 도구를 사용하여 색상을 선택하면 이 색상이 색상 패널에서 현재 색상이 됩니다.



페인트 통 도구를 사용하면 색상, 그라디언트, 무늬, 직물 무늬 또는 복제 등과 같은 매체로 영역을 채울 수 있습니다. 속성 표시줄은 사용자가 채울 수 있는 영역과 사용자가 사용하는 매체에 대한 옵션을 표시합니다.



지우개 도구를 사용하면 이미지에서 원하지 않는 영역을 제거할 수 있습니다.

### 선택 도구



레이어 조절 도구는 레이어를 선택, 이동 및 조작하는 데 사용됩니다.



변형 도구를 사용하면 서로 다른 변형 모드를 사용하여 이미지의 선택 영역을 수정할 수 있습니다.



직사각형 선택 도구를 사용하면 직사각형 영역을 선택할 수 있습니다.



타원형 선택 도구를 사용하면 타원형 영역을 선택할 수 있습니다.



올가미 도구를 사용하면 자유로운 선택 영역을 그릴 수 있습니다.

## 도구

## 설명



다각형 선택 도구를 사용하면 직선 선분을 연결할 서로 다른 점들을 이미지에서 클릭하여 영역을 선택할 수 있습니다.



요술 지팡이 도구를 사용하면 이미지에서 클릭하거나 끌어 유사한 색상 영역을 선택할 수 있습니다.



선택 조절 도구를 사용하면 직사각형, 타원형, 올가미 도구로 만든 선택 영역 및 모양에서 변환된 선택 영역을 선택하고 이동하고 조작할 수 있습니다. 을 참조하십시오.



자르기 도구를 사용하면 이미지에서 원하지 않는 가장자리를 제거할 수 있습니다.

## 모양 도구



펜 도구를 사용하면 개체에서 직선과 곡선을 만들 수 있습니다.



빠른 곡선 도구를 사용하면 자유로운 곡선을 그려 모양 경로를 만들 수 있습니다.



직사각형 모양 도구를 사용하면 직사각형 및 정사각형을 만들 수 있습니다.



타원형 모양 도구를 사용하면 원형 및 타원형을 만들 수 있습니다.



텍스트 도구는 텍스트 모양을 만듭니다. 텍스트 패널을 사용하여 글꼴, 포인트 크기 및 자간을 설정합니다.



모양 선택 도구는 베지어 곡선의 편집을 위한 도구입니다. 모양 선택 도구를 사용하면 정점을 선택 및 이동하고 제어 핸들을 조절할 수 있습니다.



가위 도구를 사용하면 열리거나 닫힌 단위선을 잘라낼 수 있습니다. 단위선이 닫혀 있는 경우 선이나 점을 클릭하여 모양 경로를 자르면 모양 경로가 열립니다.



점 추가 도구를 사용하면 모양 경로에 새로운 정점을 만들 수 있습니다.

## 도구

## 설명



점 제거 도구를 사용하면 모양 경로에서 정점을 제거할 수 있습니다.



점 변환 도구를 사용하면 부드러운 정점과 코너 정점 사이에서 변환할 수 있습니다.

## 사진 도구



복제기 도구를 사용하면 마지막으로 사용한 복제기 브러시 변형에 신속하게 액세스할 수 있습니다.



고무 스탬프 도구를 사용하면 직선 복제기 브러시 변형에 신속하게 액세스하여 한 이미지 내에서 또는 이미지 사이에 점대점 샘플링을 수행할 수 있습니다. 을 참조하십시오.



닷지 도구를 사용하면 이미지에서 밝은 영역, 중간 색조 및 어두운 영역을 더 밝게 할 수 있습니다.



그을림 도구를 사용하면 이미지에서 밝은 영역, 중간 색조 및 어두운 영역을 더 어둡게 할 수 있습니다.

## 대칭 도구



거울 페인팅 모드를 사용하면 완벽한 대칭 페인팅을 만들 수 있습니다.



만화등 모드를 사용하면 기본 브러시 스트로크를 다채로운 대칭 만화등 이미지로 변환할 수 있습니다.

## 구성 도구



황금 분할 도구를 사용하면 고전적인 구성 방식을 기반으로 하는 안내선을 사용하여 구성을 계획할 수 있습니다.



레이아웃 격자 도구를 사용하면 구성을 계획할 수 있도록 캔버스를 나눌 수 있습니다. 예를 들어, 3분의 1의 구성 법칙을 사용하기 위해 캔버스를 가로 및 세로로 삼등분할 수 있습니다.



원근감 격자 도구를 사용하면 원근감 격자 선, 소멸점, 수평선, 지평선, 그림 수평면의 위치를 선택하고 이동할 수 있습니다.

## 도구

## 설명

### 탐색 도구



손잡이 도구를 사용하면 이미지를 신속하게 스크롤할 수 있습니다. 을 참조하십시오.



돋보기 도구를 사용하면 이미지 영역을 확대하여 세부 작업을 수행하거나 영역을 축소하여 전체 이미지를 볼 수 있습니다.



페이지 회전 도구를 사용하면 자연스럽게 그리는 방법을 그대로 수용하도록 이미지 창을 회전할 수 있습니다.

### 선택기



색상 선택기를 사용하면 기본색과 추가색을 선택할 수 있습니다. 앞쪽 견본은 기본색을 표시하고 뒤쪽 견본은 추가색을 표시합니다.



용지 선택기는 선택하면 용지 패널이 열립니다. 용지 패널에서 캔버스 표면을 변경할 용지 텍스처를 선택하고 브러시 스트로크 적용 시 보다 사실적인 결과를 얻을 수 있습니다.



보기 모드 선택기를 사용하면 전체 화면과 창 표시 모드간에 전환할 수 있습니다.

## 도구 상자 표시

도구 상자는 기본적으로 열려 있지만 닫을 수도 있습니다. 또한, 도구 상자를 표시하는 데 필요한 공간을 최소화하기 위해 유사한 기능의 도구가 함께 그룹화되며 플라이아웃 메뉴에서 액세스할 수 있습니다. 이러한 도구에 대한 단추는 도구 상자에서 한 번에 하나씩만 표시됩니다. 플라이아웃 메뉴는 도구 단추의 하단 오른쪽 구석에 있는 삼각형을 누르면 표시됩니다. 플라이아웃을 열면 도구의 모든 내용에 액세스할 수 있습니다.

## 도구 상자를 열거나 닫으려면

- 창 ▶ 도구 상자를 선택합니다.



도구 상자 제목 표시줄의 닫기 단추를 클릭해 도구 상자를 닫을 수도 있습니다.

## 플라이아웃에 그룹화된 도구를 사용하려면

- 1 도구 상자에서 플라이아웃의 열고자 하는 도구 아이콘을 클릭하여 누르고 있습니다.  
관련 도구의 전체 그룹에 대한 플라이아웃 메뉴가 표시됩니다.
- 2 사용할 도구를 클릭합니다.  
선택한 도구가 도구 상자에 표시됩니다.

## 매체 선택기 표시줄 표시


매체 선택기 표시줄을 사용하면 무늬, 그라디언트, 노즐, 직물 무늬 및 모양 등의 Corel Painter 매체에 대한 라이브러리에 신속하게 액세스할 수 있습니다. 매체 선택기 표시줄은 기본적으로 열려 있지만, 언제든지 닫을 수 있습니다.



매체 선택기 표시줄 (가로로 표시됨). 왼쪽에서 오른쪽으로:  
무늬 선택기, 그라디언트 선택기, 노즐 선택기, 직물 무늬 선택기, 모양 선택기

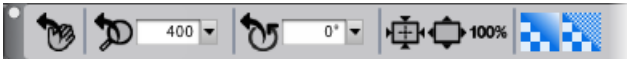
## 매체 선택기 표시줄을 열거나 닫으려면

- 창 ▶ 매체 선택기를 선택합니다.

 또한, 제목 표시줄의 닫기 단추를 클릭하여 매체 선택기 표시줄을 닫을 수도 있습니다.

## 속성 표시줄

Corel Painter 에서 속성 표시줄은 현재 선택한 도구에 대한 옵션을 표시합니다. 기본적으로, 속성 표시줄은 메뉴 모음 아래에 고정된 응용 프로그램 창에 표시되지만, 닫을 수 있습니다.




손잡이 도구에 대한 속성 표시줄

속성 표시줄에서 도구 옵션 및 설정에 액세스하고 변경할 수 있습니다. 다른 도구로 전환하더라도 도구 설정은 유지됩니다. 또한 속성 표시줄을 사용하여 선택한 도구의 기본 설정을 복구할 수도 있습니다.

## 속성 표시줄을 열거나 닫으려면

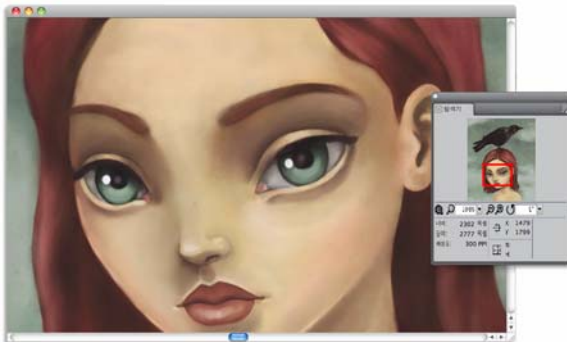
- 창 ▶ 속성 표시줄을 선택합니다.

 또한, 제목 표시줄의 단기 단추를 클릭하여 속성 표시줄을 닫을 수도 있습니다.

## 탐색기 패널

탐색기 패널은 문서의 다양한 측면을 관리하기 위한 편리한 도구입니다.

탐색기 패널을 사용하면 문서 창에서 방향을 더 잘 잡으며 문서 창 표시를 변경할 수 있습니다. 예를 들어, 크게 확대하여 작업하거나 큰 이미지로 작업할 경우 탐색기 패널의 작은 캔버스 미리 보기를 사용하여 확대/축소 수준을 조절하지 않고도 전체 이미지를 표시할 수 있습니다. 또한, 확대/축소 수준을 조정하지 않고 다른 이미지 영역으로 이동할 수도 있으며, 탐색기 패널에서 확대/축소 수준을 변경하거나 캔버스를 회전할 수 있습니다.



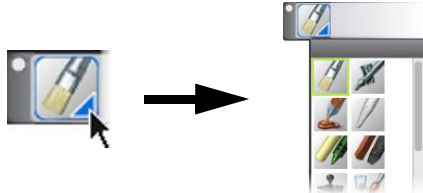
*탐색기의 캔버스 미리 보기를 사용하면 확대된 상태에서도 전체 이미지를 볼 수 있습니다.*

탐색기를 사용하면 그리기 모드, 임팩스토 정보, 트레이싱 페이지, 격자 및 색상 관리와 같은 다양한 도구를 활성화할 수 있습니다.

또한, 탐색기 패널은 이미지를 탐색하는 데 도움이 되는 X 및 Y 좌표와 커서 위치와 같은 문서 정보를 표시하며 문서 너비, 높이 및 해상도를 볼 수도 있습니다.

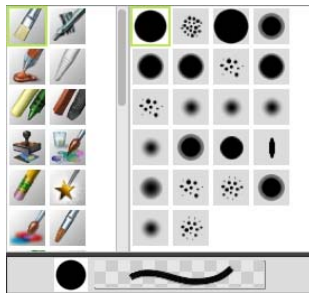
## 브러시 라이브러리 패널

브러시 라이브러리 패널을 사용하면 현재 선택한 브러시 라이브러리에서 브러시를 선택할 수 있으며, 다양한 방법으로 브러시를 구성 및 표시할 수도 있습니다. 예를 들어, 새로운 브러시 라이브러리를 만들고, 이전에 저장한 브러시 라이브러리를 열며 가장 최근에 사용한 브러시를 볼 수 있습니다. 브러시 라이브러리 패널은 한 번에 단 하나의 브러시 라이브러리의 내용을 표시합니다.



*브러시 선택기 표시줄에서 브러시 선택기를 클릭하여 브러시 라이브러리 패널에 액세스할 수 있습니다.*

브러시 라이브러리 패널에서 브러시는 브러시 변형을 포함한 범주로 구성되어 있습니다. 브러시 범주는 유사한 브러시와 매체를 모은 그룹입니다. 브러시 변형은 브러시 범주 내의 특정 브러시 및 브러시 설정입니다. 예를 들어, 파스텔 범주에는 연필, 분필, 부드러운 파스텔, 딱딱한 파스텔 브러시 변형이 있습니다. 범주 및 변형의 표시를 변경할 수 있습니다.




*브러시 라이브러리 패널을 사용하면 현재 열린 브러시 라이브러리에 대한 모든 브러시 범주 및 변형을 찾아볼 수 있습니다.*

## 브러시 선택기 표시줄을 표시하거나 숨기려면

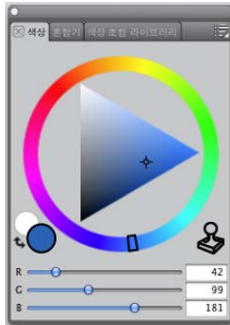
- 창 ▶ 브러시 선택기를 선택합니다.



 또한, 제목 표시줄의 단기 단추를 클릭하여 브러시 선택기 표시줄을 닫을 수도 있습니다.

## 패널 및 팔레트 탐색

Corel Painter의 대화식 패널은 내용 라이브러리, 명령, 컨트롤 및 설정에 액세스할 수 있는 단일 탭의 컨테이너입니다. 패널은 팔레트에 저장되어 있습니다. 한 팔레트에 하나 이상의 패널을 저장할 수 있습니다. 예를 들어, 가장 자주 사용하는 패널을 하나의 팔레트로 재구성할 수 있습니다. 예를 들어, 하나의 색상 팔레트에서 모든 색상별 패널을 표시하거나 패널을 개별적으로 표시할 수 있습니다.



*이 팔레트에는 세 가지 색상 관련 패널(색상, 혼합기 및 색상 집합 라이브러리)이 포함되어 있습니다. 해당 탭을 클릭하면 패널의 내용에 액세스할 수 있습니다.*

또한, Corel Painter에는 브러시 관련 설정을 포함한 모든 패널을 그룹화하는 기본 설정 팔레트인 브러시 조절기 팔레트가 포함되어 있습니다. 개별 브러시 조절기 패널을 작업 공간에 복사할 수는 있으나, 팔레트에서 브러시 조절기 패널을 제거할 수는 없습니다.

## 패널 탐색

Corel Painter에는 함께 그룹화하여 사용자 정의 팔레트를 생성할 수 있는 여러 개의 패널이 포함되어 있습니다.

## 패널

## 설명

### 브러시 조절기 패널

브러시 조절기 패널은 브러시 조절기 팔레트에 포함되어 있습니다. 여기에는 일 반, Dab 프로파일, 크기, 간격, 각도, 정적인 붓, 계산된 원형, 웰, 갈퀴 모양, 마우스, 복제, 임파스토, 이미지 호스, 에어브러시, 수채화, 액체 잉크, 디지털 수채화, 미술가의 유화, 실제 수채화, 실 제 젖은 오일, 지터, RealBristle™, 단단 한 매체, 색상 변이도, 색상 표현 및 브러 시 조정 등과 같은 패널이 있습니다.

브러시 변형을 사용자 정의할 수 있습니 다.

### 색상 패널

색상

Corel Painter 문서 페인팅에 기본 및 추가 색상을 선택할 수 있습니다.

혼합기

미술가의 팔레트에서 하는 것처럼 색상을 혼합하고 섞을 수 있습니다.

색상 집합

색상 그룹을 구성할 수 있도록 현재 색상 집합으로 색상을 표시합니다.

### 용지 패널

용지

용지 텍스처를 적용하고 편집할 수 있습니다.

용지 라이브러리

용지 라이브러리를 열고 관리하며 용지 텍스처를 선택할 수도 있습니다.

### 매체 라이브러리 패널

무늬, 그라디언트, 노즐, 모양 및 직물 무늬 라이브러리 패널

매체 라이브러리를 열고 관리하며 매체를 선택할 수도 있습니다.

## 패널

## 설명

이미지 포트폴리오 및 선택 영역 포트폴리오

현재 라이브러리에 모든 이미지 또는 선택 항목을 포함합니다. 항목을 축소 그림 또는 목록으로 볼 수 있을 뿐만 아니라 현재 항목을 미리 볼 수도 있습니다.

### 매체 컨트롤 패널

무늬, 그라디언트 및 직물 무늬 컨트롤 패널

무늬, 그라디언트 및 직물 무늬를 적용하고 편집할 수 있습니다.

### 탐색기 및 복제 원본 패널

탐색기 패널

문서 창을 탐색할 수 있습니다. 또한, 문서 정보(예: 너비 및 높이), X 및 Y 좌표, 커서 위치, 선택한 도구를 기반으로 하는 상황에 맞는 정보, 단위 정보(예: 픽셀, 인치, 해상도 등) 등을 제공합니다.

복제 원본 패널

복제 원본을 열고 관리할 수 있습니다.

### 레이어 및 채널 패널

레이어

Corel Painter 문서에서 모든 레이어를 미리 보고 정렬할 수 있습니다. 동적 플러그인을 사용하고 새로운 레이어(수채화 및 액체 잉크 레이어 포함)를 추가하며 레이어 마스크를 만들고 레이어를 삭제할 수 있습니다. 또한, 복합 방법과 깊이를 설정하고, 불투명도를 조절하고, 레이어의 잠금 및 잠금 해제 작업도 수행할 수 있습니다.

채널

RGB 복합 채널, 레이어 마스크, 알파 채널을 비롯하여 Corel Painter 문서에 있는 모든 채널의 축소 그림을 미리 볼 수 있습니다. 패널에서 기존 채널을 불러오고, 저장하며 반전하고 새로운 채널을 만들 수도 있습니다.

## 패널

## 설명

### 자동 페인팅 패널

#### 밀그림

자동 페인팅 준비 과정에서 사진의 색조, 색상 및 세부를 조절할 수 있습니다. 이 패널은 사진 페인팅 절차의 첫 번째 단계에 사용됩니다.

#### 자동 페인팅

브러시 스트로크가 적용되는 방식을 제어하는 설정 범위를 지정할 수 있습니다. 이 패널은 사진 페인팅 절차의 두 번째 단계에 사용됩니다.

#### 복구

세부를 복구할 수 있도록 도와주는 브러시를 제공하며 이를 통해 페인팅을 세부 조정할 수 있습니다. 이 패널은 사진 페인팅 절차의 세 번째 단계에 사용됩니다.

### 구성 패널

#### 황금 분할

고전적인 구성 방식에 따라 레이아웃을 계획할 수 있도록 돕는 도구인 황금 분할 안내선을 사용자 정의할 수 있습니다.

#### 레이아웃 격자

구성을 계획할 수 있도록 캔버스를 나눌 때 필요한 도구인 레이아웃 격자를 사용자 정의할 수 있습니다.

### 텍스트 및 스크립트 팔레트

#### 텍스트

글꼴 선택, 불투명도 조정 및 음영 적용 등과 같은 모든 텍스트 관련 작업을 수행할 수 있습니다.

#### 스크립트

스크립트와 관련된 모든 명령 및 설정에 액세스할 수 있습니다. 예를 들어, 스크립트 패널에서 스크립트를 열고, 닫고, 재생하고, 기록할 수 있습니다.

## 패널 및 팔레트 작업

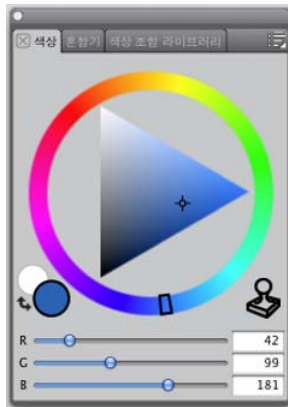
사용자의 작업 흐름에 더욱 적합하게 패널 표시를 재정렬할 수 있습니다. 예를 들어, 작업 관련 패널을 함께 하나의 팔레트로 그룹화할 수 있습니다. 언제든지 패널을 추가 또는 제거하고 패널의 위치를 변경하며 패널을 다른 팔레트로 이동하여 팔레트를 추가로 사용자 정의할 수 있습니다.

필요한 경우 패널을 쉽게 표시할 수 있으며, 작업이 완료되면 패널을 신속하게 닫을 수 있습니다. 화면 공간은 절약하고, 채널과 팔레트는 응용 프로그램 창에 계속 표시하고 싶은 경우 축소하거나 크기를 조정할 수 있습니다.

Corel Painter 에서 대부분의 패널에는 사용자가 일련의 관련 명령에 액세스할 수 있는 옵션 메뉴가 포함되어 있습니다. 예를 들어, 용지 컨트롤 패널에서 옵션 메뉴를 사용해 용지 텍스처를 캡처하고 만들며 반전할 수 있습니다.



일반적인 팔레트에는 제목 표시줄(1), 패널 탭(2) 및 패널 옵션 단추(3)가 있습니다.



색상 패널의 내용. 기본적으로, 색상 패널은 열려 있으며 혼합기 및 색상 집합과 함께 팔레트에 그룹화되어 있습니다.

### 패널을 팔레트로 그룹화하려면

- 다음 표에서 원하는 작업을 수행합니다.

## 패널 또는 팔레트를 표시하거나 숨기려면

- 다음 표에서 원하는 작업을 수행합니다.


### 수행할 작업

### 작업 수행 방법


메뉴에서 패널 표시 또는 숨기기

창 ▶ [패널 이름] 을 선택합니다.

열린 패널 숨기기

패널 탭에서 닫기 단추  를 클릭합니다.

열린 팔레트 숨기기

제목 표시줄에서 닫기 단추  를 클릭합니다.



창 ▶ 패널 표시를 선택할 경우 패널 숨기기를 선택했을 때 열려 있었던 패널만 표시됩니다.



창을 선택하고 팔레트에 포함된 패널의 이름을 선택하면 이전에 숨겨진 팔레트를 복구할 수 있습니다.

## 패널을 확장하거나 축소하려면

- 패널 탭을 두 번 클릭합니다.

## 패널 또는 팔레트의 크기를 조정하려면

- 다음 표에서 원하는 작업을 수행합니다.

### 수행할 작업

### 작업 수행 방법

패널 또는 팔레트 크기의 비례 조정

패널 또는 팔레트의 하단 오른쪽을 가리킵니다. 커서가 양쪽 화살표로 변경되면 패널 또는 팔레트를 끌어 크기를 조정합니다.


패널 또는 팔레트 크기의 세로 조정


패널 또는 팔레트의 하단 가장자리를 가리킵니다. 커서가 양쪽 화살표로 변경되면 팔레트의 가장자리를 끌어 크기를 조정합니다.

패널 또는 팔레트 크기의 가로 조정

패널 또는 팔레트 제목의 오른쪽 가장자리를 가리킵니다. 커서가 양쪽 화살표로 변경되면 패널 또는 팔레트의 가장자리를 끌어 크기를 조정합니다.

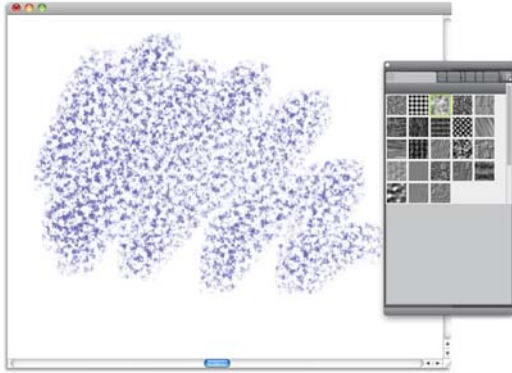
## 추가 패널 옵션에 액세스하려면

- 패널에서 패널 옵션 단추 를 클릭하고 옵션을 선택합니다.
- 창 ▶ 사용자 정의 팔레트 ▶ 명령어 추가를 선택합니다.
  - 다음에 추가 목록 상자에서 새로 만들기를 선택합니다.
  - 명령어 추가 대화 상자가 열린 상태에서 다음 작업 중 하나를 수행합니다.
    - 기본 Corel Painter 메뉴에서 메뉴 항목을 선택합니다.
    - 기타 메뉴에서 메뉴 항목을 선택해 사용자 정의 팔레트에 추가 컨트롤을 추가합니다.
    - 패널 메뉴 메뉴에서 메뉴 항목을 선택해 패널을 추가하거나 패널의 옵션 플라이아웃 메뉴에 포함된 항목을 사용자 정의 팔레트에 추가합니다.
    - 도구 메뉴에서 메뉴 항목을 선택해 도구 상자 도구를 사용자 정의 팔레트에 추가합니다.
  - 명령어 추가 대화 상자에서 확인을 클릭합니다.

 또한, 단추를 응용 프로그램 창으로 끌어 사용자 정의 패널을 만들 수도 있습니다.

## 라이브러리

라이브러리는 브러시 또는 용지 텍스처 등 유사한 항목 모음을 구성 및 관리하는데 도움이 되는 저장 장소입니다. 예를 들어, 기본 용지 텍스처는 Corel Painter 를 열 때 기본적으로 읽어들이지는 용지 텍스처 라이브러리에 포함되어 있습니다. 용지 텍스처 및 기타 자원을 사용자 정의할 때 각자의 라이브러리에 저장할 수 있습니다. 라이브러리는 브러시, 그라디언트, 레이어, 조명, 모양, 노즐, 용지 텍스처, 무늬, 선택 영역, 스크립트 및 직물 무늬에 대해 사용할 수 있습니다. 를 참조하십시오.



용지 라이브러리 패널을 사용하면 용지 텍스처를 선택, 구성 및 적용할 수 있습니다.



# Adobe Photoshop 사용자를 위한 간단한 Corel Painter 안내

Cher Threinen-Pendarvis



## 저자 소개

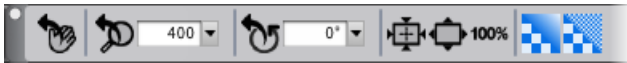
수상 경력이 있는 아티스트이자 저자인 Cher Threinen-Pendarvis 는 디지털 미술의 선구자입니다 . 저자는 Corel Painter, Adobe Photoshop 및 Wacom 압력 감지 태블릿으로 제작한 훌륭한 작품으로 널리 알려졌으며, 이러한 전자 도구가 출시된 이후로 계속 사용해왔습니다 . 그녀의 작품은 전 세계에 전시되었고, 기사와 작품은 많은 서적과 간행물을 통해 출판되었습니다 . 그녀는 San Diego Museum of Art Artist Guild 의 회원입니다 . 그녀는 전 세계의 Corel Painter 와 Adobe Photoshop 워크숍에서 강의했으며, Cher Threinen Design 컨설팅 회사의 대표입니다 . Cher 의 저서에는 *The Photoshop and Painter Artist Tablet Book*, *Creative Techniques in Digital Painting*, *Beyond Digital Photography* 그리고 9 판까지 인쇄된 *The Painter Wow!* 가 있습니다 . Cher 의 웹 사이트 ([www.pendarvis-studios.com](http://www.pendarvis-studios.com)) 를 방문하십시오 .

Corel Painter 는 다른 프로그램에서 찾아볼 수 없는 응답성이 뛰어난 사실적인 브러시, 다수의 풍부한 텍스처 및 놀라운 특수 효과로 잘 알려져 있습니다. Adobe Photoshop 과 Corel Painter 의 가장 큰 차이점으로는 Corel Painter 에서 제공하는 Natural-Media 브러시의 다양성과 텍스처 및 용지 텍스처를 들 수 있습니다. 사용자는 캔버스의 텍스처에 반응하는, 유화를 칠하는 사실적인 붓이 있는 브러시 및 건조 매체 브러시 (예: 분필 및 파스텔 범주의 변형)를 발견하게 됩니다. 자, 이제 시작하겠습니다!

이 안내 글을 읽기 전에 기본 패널과 팔레트를 표시해야 합니다. 기본 설정을 표시하려면 창 메뉴를 선택하고 팔레트 정렬 ▶ 기본값을 선택합니다.

## 속성 표시줄

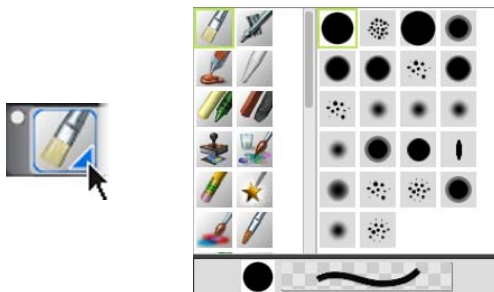
화면 맨 위에는 속성 표시줄이 있는데, 이것은 Photoshop 의 옵션 표시줄과 유사합니다. 속성 표시줄은 도구 상자에서 선택하는 도구에 따라 바뀝니다.



도구 상자에서 손잡이 도구를 선택한 경우의 속성 표시줄

## 브러시 선택기 표시줄



속성 표시줄의 가장 왼쪽에 브러시 라이브러리 패널을 열 수 있는 브러시 선택기 표시줄이 있습니다. 브러시 라이브러리 패널에는 실제 수채화 브러시 범주 및 변형 등과 같은 Corel Painter 의 놀라운 브러시 범주와 브러시 변형이 포함되어 있습니다.



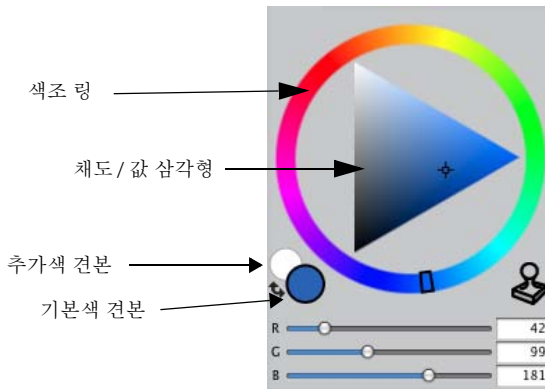
브러시 선택기 표시줄 (왼쪽)에서는 브러시 범주 및 브러시 변형 (오른쪽)을 선택할 수 있습니다.

## 색상 패널

화면의 오른쪽 위 구석에는 색상을 선택할 수 있는 크고 멋진 색상 패널이 있습니다. 색조 링과 채도/값 삼각형을 사용하여 색상을 선택할 수 있습니다. 그러나 수자를 사용하여 색상을 혼합하는 방식을 선호한다면 색조 링 아래에 있는 세 개의 슬라이더를 조절할 수 있습니다. 색상 패널의 오른쪽에 있는 패널 옵션 단추를 클릭하여 슬라이더를 빨강, 녹색, 파랑으로 표시할지 또는 색조, 채도, 값으로 표시할지를 선택할 수 있습니다.

색상 패널에는 색상 복제 단추도 있는데, 이것은 원본 이미지의 색상으로 페인팅하기 위해 사용할 수 있는 유용한 컨트롤입니다. 색상 패널 왼쪽에는 기본색 견본  또는 추가색 견본  이 있습니다. Corel Painter의 색상 견본은 Photoshop의 전경색 및 배경색 정사각형과 작동 방식이 다릅니다. 색상을 변경하려면 기본색 견본 또는 추가색 견본을 두 번 클릭한 후 색조 링에서 새 색상을 선택합니다. 또는 채도/값 삼각형에서 클릭하여 새로운 색조 또는 음영을 선택할 수 있습니다. 그라디언트를 만들거나 두 가지 색상 이상으로 페인팅하는 브러시를 사용하려면 추가색을 사용할 수 있습니다. Photoshop의 배경색과는 달리, 추가색은 캔버스에 영향을 주지 않습니다.

안내 글을 계속 읽기 전에 기본색 견본을 클릭하여 선택하십시오.



색상 패널

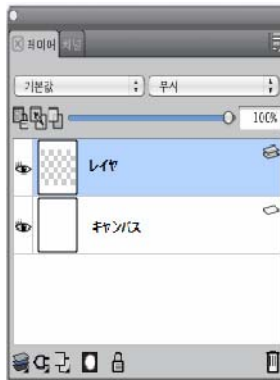
Corel Painter 12에서는 오른쪽 아래 구석의 핸들을 끌어 Color 패널의 크기를 조절할 수 있습니다. 색상 패널의 크기를 조정하면 색상을 보다 정확하게 선택할 수 있습니다.

## 텍스처

Corel Painter 를 시작하면 기본 용지 텍스처를 자동으로 읽어들이니다 . 도구 상자 또는 용지 라이브러리 패널 ( 창 메뉴 ▶ 용지 패널 ▶ 용지 라이브러리 ) 을 클릭하여 다양한 다른 용지 텍스처에 액세스할 수 있습니다 .

## 레이어 및 마스크 채널

픽셀 기반 레이어 및 레이어 마스크가 포함된 Photoshop 파일을 Corel Painter 에서 열 수 있습니다 . Photoshop 에서와 거의 비슷한 방식으로 , 레이어 패널을 사용하여 레이어와 레이어 마스크에 액세스하고 편집할 수 있습니다 . Corel Painter 에서 파일을 열면 여러 채널이 그대로 남아 있습니다 .



레이어 패널

## Photoshop 레이어 스타일

그림자 효과 레이어 스타일과 같은 본래의 Photoshop 레이어 스타일을 사용하는 경우 , 레이어 스타일 정보를 변환하기 전에 원본 Photoshop 파일을 따로 보관해두십시오 . 즉 , 해당 레이어 스타일을 Photoshop(PSD) 파일 형식으로 저장한 후 이 파일의 새 복사본을 저장하십시오 . Corel Painter 로 가져오기 전에 , 새 파일에서 레이어 스타일 정보를 픽셀 기반 레이어로 변환하십시오 .

그림자 효과 레이어 스타일이 있는 레이어를 변환하려면 , 해당 레이어를 선택하고 레이어 ▶ 레이어 스타일 ▶ 레이어 만들기 를 선택하십시오 . 주의 사항 : 효과 중 일부는 표준 레이어에서 표시되지 않을 수 있습니다 .

## 파일 형식

Corel Painter에서는 픽셀 기반의 레이어 및 마스크 채널 (알파 채널이라고도 함)을 유지한 채 RGB, CMYK 및 그레이스케일로 저장된 Photoshop(PSD) 파일을 유연한 방식으로 열 수 있습니다. Corel Painter에서 TIFF 파일도 열 수 있지만, 이 경우 마스크 채널은 하나만 보존됩니다. Photoshop에서 만든, 레이어가 있는 TIFF(TIF) 파일을 Corel Painter에서 열면 레이어가 캔버스에 병합됩니다. Corel Painter의 기본 파일 형식인 RIFF(RIF)로만 작업할 경우에는 파일을 저장할 때 Corel Painter 전용 요소가 보존됩니다. 예를 들어, 수채화와 같은 특별한 페인트 매체 레이어에서 사실적인 "젖은" 효과를 유지하려면 RIFF 형식이 필요합니다. 그러나 Corel Painter에서 Photoshop 파일을 열고 나중에 이 파일을 Photoshop에서 다시 열고자 하는 경우에는 파일을 계속해서 Photoshop 형식으로 저장해야 합니다.

이제 소매를 걷고 철필을 쥐고 Corel Painter의 탐색을 계속하십시오.





# 기본 사항

Corel Painter 응용 프로그램은 Natural-Media 도구 및 효과를 사용하여 기존 이미지를 변경하거나 새 이미지를 만들 수 있는 디지털 작업 공간을 제공합니다. 작업 이미지를 문서라고 부르며 이 작업 이미지는 문서 창에 표시됩니다. 이 문서 창에는 작업을 효율적으로 도와주는 탐색 및 작성 기능이 들어 있습니다.

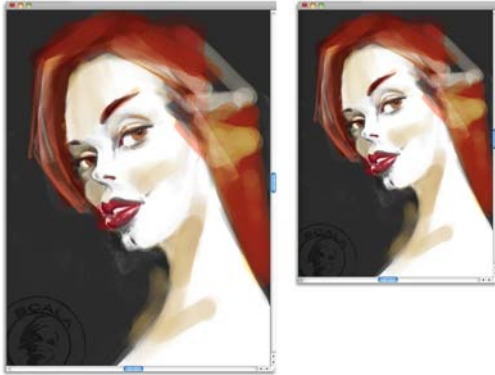
이미지를 만들 때 RIFF(Corel Painter 기본 형식), JPEG, TIFF 및 PSD(Adobe Photoshop)와 같은 다양한 파일 형식으로 문서를 저장할 수 있습니다. 또한, Corel Painter에서는 기타 많은 파일 형식으로 저장된 이미지를 열거나 가져올 수 있습니다.

이 단원에는 다음과 같은 항목이 포함되어 있습니다.

- 문서 만들기
- 해상도 이해
- 파일 열기
- 이미지 및 캔버스 크기 조정
- 파일 저장
- 문서 닫기 및 응용 프로그램 종료

## 문서 만들기

빈 캔버스에서 이미지를 시작하려면 새로운 문서를 만들어야 합니다. 그러면 너비, 높이 및 해상도와 같은 캔버스 설정을 지정할 수 있으며, 캔버스 색상 및 텍스트를 지정할 수도 있습니다. 캔버스의 크기는 인쇄 시 이미지의 크기를 결정합니다. 신속하게 시작하기 위해 캔버스 기본 설정 목록에서 선택할 수도 있고,



인쇄할 이미지를 준비(오른쪽) 하기 위해 캔버스의 크기를 조정(왼쪽) 할 수 있습니다.

## 캔버스 크기 및 해상도

캔버스 크기 및 해상도 설정 시 이미지의 대상에 해당하는 옵션을 선택할 수 있지만, 더 많은 이미지의 디테일을 보존하기 위해 더 큰 이미지 크기를 선택하길 원할 수 있습니다. 예를 들어, 새로운 이미지의 해상도를 300 인치당 픽셀 (ppi), 너비를 16 인치 및 높이를 20 인치로 설정할 수 있습니다. 큰 크기는 더 작은 버전의 이미지를 만들어야 할 때 이미지 품질을 유지하기 훨씬 쉬워집니다. 자세한 내용은 33 페이지의 "해상도 이해" 및 35 페이지의 "이미지 및 캔버스 크기 조정" 을 참조하십시오.



인치당 픽셀 (ppi) 은 인치당 도트 (dpi) 와 같습니다.

## 새 문서를 만들려면

- 1 파일 ▶ 새로 만들기를 선택합니다.
- 2 이미지 이름 텍스트 상자에 파일 이름을 입력합니다.
- 3 캔버스 기본 설정 목록 상자에서 캔버스의 크기, 해상도, 색상과 용지 텍스처를 자동으로 결정할 수 있는 다음 옵션 중에 하나를 선택하십시오.
  - Painter 12 기본값
  - Painter 11 기본값
  - 세로



## 가능한 작업

문서의 측정 단위 변경	너비와 높이 상자의 오른쪽에 있는 목록 상자에서 측정 단위를 선택합니다.
문서 크기 변경	너비와 높이 상자에 값을 입력합니다.
이미지를 구성하는 인치당 픽셀 수 (ppi) 또는 센티미터당 픽셀 수를 변경합니다.	해상도 상자에 값을 입력합니다.
해상도 유형 변경	해상도 상자 오른쪽에 있는 목록 상자에서 해상도 유형을 선택합니다.
캔버스의 색상 변경	색상 칩을 클릭하고 색 대화 상자에서 용지 색상을 선택합니다.
캔버스의 텍스처 변경	용지 칩을 클릭하고 용지 텍스처 패널에서 용지 텍스처를 선택합니다.



새로 만들기 대화 상자에서 문서의 인치당 픽셀 수 (ppi) 는 문서의 dpi 설정과 같습니다. 문서, 화면, 인쇄 해상도 등에 대한 자세한 내용은 33 페이지의 "해상도 이해" 를 참조하십시오.

## 해상도 이해

디지털 작업 공간에서 이미지 작업을 할 때 해상도의 개념과 적용 방법을 이해하고 있다면 많은 도움이 됩니다. 해상도는 Corel Painter 에서 "픽셀" 이라고 하는 작은 색상 사각형 또는 "벡터" 라고 하는 수학적 개체로서 이미지를 측정, 표시, 저장 및 인쇄하는 방법을 말합니다.


문서의 해상도는 컴퓨터 화면에 나타나는 문서 모양과 인쇄 품질 모두에 영향을 미칩니다. 새 문서를 만들거나, 파일을 저장하거나 내보낼 때 문서의 해상도를 지정할 수 있습니다.

## 해상도 및 화면 모양

대부분의 모니터는 해상도가 인치당 72 픽셀 (ppi) 입니다. Corel Painter 의 디스플레이 기본값은 72ppi 이며 이것은 Corel Painter 이미지의 각 픽셀이 모니터의 1 픽셀과 일치함을 의미합니다. 표시 해상도는 문서의 인치당 실제 픽셀 수에는 영향을 미치지 않고, 모니터에 이미지가 표시되는 방법에만 영향을 미칩니다.

예를 들어, 300ppi 이미지는 실제 크기의 약 4 배로 화면에 표시됩니다. Corel Painter 이미지의 각 픽셀은 모니터에서 1 픽셀을 차지하며, 모니터의 픽셀은 이미지 픽셀 크기의 약 4 배 (72ppi 대 330ppi) 에 이르기 때문에, 이미지는 모든 픽셀을 표시하기 위해 화면에서 4 배 크게 표시되어야 합니다. 즉, 330-ppi 에서 문서를 인쇄하면 실제 화면-크기의 약 1/4 이 됩니다. 이미지를 실제 크기로 보려면 확대 / 축소 수준을 25% 로 설정할 수 있습니다.

치수를 픽셀로 두고 ppi( 해상도) 의 수를 변경하면 실제 인쇄 크기에 영향을 미칩니다. 문서 크기를 인치, 센티미터, 포인트 또는 파이크로 설정한 후 해상도를 변경하면, 인쇄되는 이미지의 치수는 영향을 받지 않습니다.

 인치당 픽셀 (ppi) 은 인치당 도트 (dpi) 와 같습니다.

## 해상도 및 인쇄 품질

출력 장치 (프린터) 의 해상도는 dpi 로 측정되고, 하프톤의 경우 lpi (인치 당 라인 수) 로 측정됩니다. 출력 장치 해상도는 사용하는 인쇄기 및 용지의 유형에 따라 다릅니다. 일반적으로 사진을 광택 잡지 용지에 인쇄하면 선명한 150lpi 로 출력되고, 신문 용지에 인쇄하면 85lpi 로 출력됩니다.

개인용 레이저 프린터 또는 잉크젯 프린터를 사용하는 경우 인치, 센티미터, 포인트 또는 파이크 단위 문서 크기를 사용자 프린터에 적합한 dpi 로 설정합니다. 대부분의 프린터는 300ppi 로 설정된 이미지로부터 우수한 출력을 생성합니다. 파일의 ppi 설정을 높인다고 해서 반드시 출력의 품질이 좋아지는 것은 아니며, 오히려 크기만 커져서 다루기 어려운 파일이 될 수도 있습니다.

상업용 프린터나 비교적 정교한 출력 장치를 사용하는 경우 항상 이미지의 치수를 인쇄물에 표시되는 실제 크기로 설정해야 합니다. 유용한 요령은 문서의 ppi 의 수를 원하는 lpi 의 두 배로 설정하는 것입니다. 그러면 150lpi 의 경우 그 두 배인 300ppi 가 되고, 85lpi 의 경우 170ppi 가 됩니다. 특정 출력 장치의 해상도에 대해 궁금한 점이 있는 경우 인쇄 서비스 공급업체와 확인하는 것이 좋습니다.

## 파일 열기

Corel Painter 또는 다른 응용 프로그램에서 만들어진 파일을 열 수 있습니다. 예를 들어, 다른 그래픽 응용 프로그램에서 만든 문서를 열고 Corel Painter 를 사용하여 브러시 스트로크, 색조 또는 용지 텍스처를 추가할 수 있습니다.

## 문서를 열려면

1 파일 ▶ 열기를 선택합니다.

Corel Painter 는 사용자가 연 마지막 폴더를 표시합니다.

2 열기 대화 상자에서 열려는 파일을 찾습니다.

Corel Painter 는 각 이미지에 대해 치수 (픽셀), 파일 크기 및 파일 형식을 표시합니다. Corel Painter 에서 저장한 파일에는 찾아보기를 위한 축소 그림이 포함되어 있습니다.

3 열기를 클릭합니다.

## 문서를 찾아보려면 (Mac OS)

1 파일 ▶ 열기를 선택합니다.

2 찾아보기를 클릭합니다.

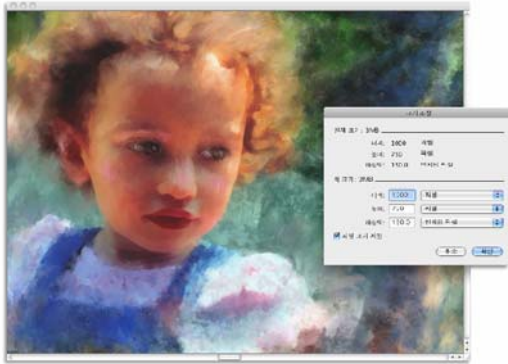
폴더에 있는 모든 RIFF 파일의 축소 그림이 찾아보기 대화 상자에 표시됩니다.

3 파일 이름을 두 번 클릭하거나 파일을 선택한 다음 열기를 클릭합니다.

## 이미지 및 캔버스 크기 조정

캔버스와 이미지의 크기를 함께 조정하거나 캔버스 영역만 크기를 조정하여 이미지의 물리적 크기를 변경할 수 있습니다. 두 가지 크기 조정 기법 간의 차이를 이해하는 것이 중요합니다.

캔버스와 이미지의 크기를 함께 조정할 경우 이미지의 크기 및 해상도는 변하지만, 이미지의 모양은 변하지 않습니다. 예를 들어, 300ppi 이미지를 150ppi 로 크기를 조정할 경우 이미지 크기는 더 작아지지만 동일하게 보입니다.



해상도 변경을 통해 이미지의 크기가 조정되었습니다.

또는, 캔버스 영역만 크기를 조정할 경우 이미지 크기 및 모양이 둘 다 변합니다. 예를 들어, 캔버스의 크기를 늘릴 경우 이미지 둘레에 경계가 나타납니다. 캔버스의 크기를 줄일 경우 캔버스의 가장자리가 잘려지고, 이미지 해상도에도 영향이 끼칩니다.



이미지 가장자리 둘레에 빈 경계를 적용하기 위해 캔버스의 크기가 조정되었습니다.

또한, 화면상의 이미지 크기가 이미지의 픽셀 높이와 너비, 확대/축소 수준 및 모니터 설정의 영향을 받는다는 점에 유의하는 것이 중요합니다. 결과적으로, 이미지는 인쇄되었을 때와는 다른 크기로 화면에 표시될 수 있습니다. 자세한 내용은 33 페이지의 "해상도 이해" 및 31 페이지의 "문서 만들기"를 참조하십시오.

## 캔버스 및 이미지 내용의 크기를 함께 조정하려면

1 캔버스 ▶ 크기 조정을 선택합니다.

이미지의 너비 - 높이 비율을 유지하여 왜곡을 피하려면 파일 크기 제한 확인란을 선택하십시오.

2 새 크기 영역의 너비와 높이 상자에 값을 입력합니다.

파일 크기 제한 확인란을 선택할 경우 크기 상자의 값만 입력하면, 다른 값은 자동으로 조절됩니다.

픽셀 또는 백분율을 단위로 선택하고 값을 입력하면 파일 크기 제한 확인란이 자동으로 비활성화됩니다.



이미지 크기를 많이 올리면 이미지가 늘어지거나 픽셀화된 것처럼 나타날 수 있습니다.

## 캔버스 영역 크기를 조정하려면

1 캔버스 ▶ 캔버스 크기를 선택합니다.

2 캔버스 크기 대화 상자에서 캔버스에 추가할 픽셀 수를 지정합니다.

캔버스 크기를 축소하거나 자르려면 음수 값을 지정합니다.

## 파일 저장

파일을 현재 형식으로 저장할 수도 있고 다른 형식으로 저장할 수도 있습니다.

## 파일을 현재 형식으로 저장하려면

- 파일 ▶ 저장을 선택합니다.

## 문서 닫기 및 응용 프로그램 종료

메뉴 명령, 키보드 단축키 또는 현재 창의 닫기 단추를 사용하여 문서를 닫거나 Corel Painter 를 종료할 수 있습니다.

## 문서를 닫으려면

- 파일 ▶ 닫기를 선택합니다.

## 가능한 작업

---

현재 창 닫기

닫기 단추를 클릭합니다 .

---

키보드 단추기를 사용해 현재 문서를 닫습니다 .

Command + W(Mac OS) 또는 Ctrl + W(Windows) 를 누릅니다 .

---

## Corel Painter 를 종료하려면

- 다음 작업 중 하나를 수행합니다 .
  - (Mac OS) Corel Painter 12 ▶ 종료 Corel Painter 12 를 선택합니다 .
  - (Windows) 파일 ▶ 종료를 선택합니다 .



Command + Q(Mac OS) 또는 Ctrl + Q(Windows) 를 눌러서 Corel Painter 를 종료할 수도 있습니다 .

# 페인팅



Corel Painter 응용 프로그램을 사용하면 실제 미술가의 도구와 매체로 하듯이 그림을 그리고 페인팅할 수 있습니다. 스튜디오에서는 브러시, 펜, 연필, 분필, 에어 브러시 및 팔레트 나이프를 사용하여 캔버스 또는 용지에 사물을 표현합니다.

Corel Painter 를 사용하면 매우 다양한 표현이 가능합니다.

이 단원에는 다음과 같은 항목이 포함되어 있습니다.

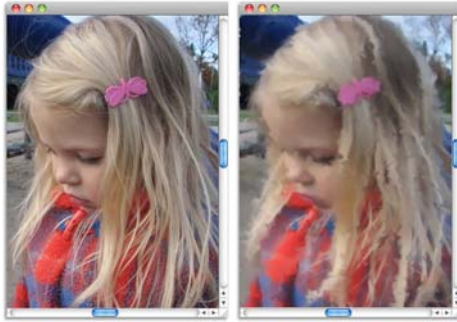
- 페인팅 작업 흐름 선택
- 페인팅 매체 탐색
- 캔버스 및 레이어 작업
- 브러시 추적 및 조정
- 자유 그리기 및 직선 브러시 스트로크 적용

## 페인팅 작업 흐름 선택

Corel Painter 에는 원본 작품을 창작할 수 있는 광범위한 도구와 기능이 포함되어 있습니다. 이 항목의 목적은 Corel Painter 에서 가장 일반적인 두 가지 작업 흐름을 소개하고 이러한 각 작업 흐름에 대한 자세한 정보를 제공하는 도움말 항목을 소개하는 하는 것입니다.

### 작업 흐름 1: 사진으로 시작

Corel Painter 의 강력한 복제 도구를 사용하여 디지털 사진을 페인팅으로 신속하게 변환할 수 있습니다.



페인팅 과정을 시작하기 위해 사진(왼쪽)이 복제(오른쪽)되었습니다.

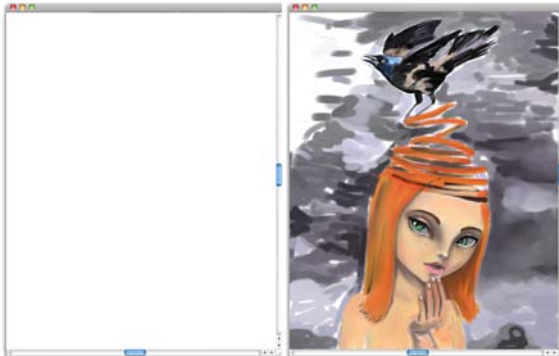
### 작업 흐름 단계

### 도움말 항목

- |               |                 |
|---------------|-----------------|
| 1. 페인팅할 사진 열기 | 34 페이지의 "파일 열기" |
| 2. 복제를 위한 준비  | 빠른 복제 사용 도움말    |
| 3. 복제본 페인팅    | 복제 문서에서 페인팅 도움말 |
| 4. 사진 페인팅 저장  | 37 페이지의 "파일 저장" |

### 작업 흐름 2: 빈 캔버스로 시작

용지 텍스트와 브러시를 선택하고 캔버스에 색상을 적용하여 처음부터 프로젝트를 시작할 수도 있습니다.



빈 캔버스로 시작(왼쪽)해서 상상력과 **Corel Painter** 도구를 사용하여 예술 작품을 창작할 수 있습니다.



작업 흐름	도움말 항목
1. 용지 텍스처 선택	용지 텍스처 적용 도움말
2. 브러시 선택	56 페이지의 "브러시 선택 및 검색"
3. 색상 선택	색상 패널 사용 도움말
4. 캔버스에 브러시 스트로크 적용	45 페이지의 "자유 그리기 및 직선 브러시 스트로크 적용"

## 페인팅 매체 탐색

Corel Painter에서는 캔버스에 다양한 매체를 적용할 수 있습니다. 예를 들어, 브러시를 사용해 색상 패널에서 바로 색상을 적용하거나 혼합기 패드에서 혼합한 색상을 적용할 수 있습니다. 또한, 그라디언트, 무늬 또는 복제를 사용해 페인팅할 수도 있습니다.

다음 표에는 캔버스 또는 레이어에 적용할 수 있는 매체와 관련 도움말 항목이 나와 있습니다.

매체	도움말 항목
색상	색상 패널 사용 도움말
혼합기 패드	혼합기 패널 표시 도움말
2 색	2 색 브러시 스트로크 만들기 도움말
그라디언트	그라디언트 적용 도움말
무늬	무늬로 페인팅 도움말
복제기	복제 문서에서 페인팅 도움말

## 캔버스 및 레이어 작업

Corel Painter에서는 브러시 스트로크를 적용하거나 레이어를 만들고 브러시 스트로크를 적용하여 캔버스에 직접 페인팅하는 옵션이 있습니다. 레이어를 작업하면 원치 않는 변경으로부터 캔버스를 보호할 수 있습니다. 레이어 패널에서 레이어를 선택하면 선택한 레이어가 브러시 스트로크의 대상이 됩니다. 자세한 내용은 478 페이지의 "레이어 시작"을 참조하십시오.

브러시 스트로크의 결과는 다음에 따라 달라집니다.

- 선택한 브러시 범주 또는 그리기 도구
- 브러시 범주 내에서 선택한 브러시 변형
- 브러시 크기, 불투명도, 용지 텍스처를 투과하는 색상의 양 등과 같은 브러시 컨트롤
- 용지 텍스처
- 매체로 사용하는 색상, 그라디언트 또는 무늬
- 브러시 방법

수채화 브러시를 사용하는 경우 수채화 레이어에만 페인팅할 수 있습니다. 액체 잉크 브러시를 사용하는 경우 액체 잉크 레이어에만 페인팅할 수 있습니다.

모양, 동적 레이어 또는 참조 레이어에 페인팅하려면 이를 표준 레이어로 실행해 브러시 스트로크를 허용해야 합니다.

또한, 채널이나 레이어 마스크를 브러시 스트로크의 대상으로 선택할 수 있습니다.

활성 선택 영역이 있는 경우 기본적으로 페인팅이 해당 선택 영역으로 제한됩니다.

복잡한 브러시 변형을 사용할 경우에는 표시가 나타나기 전에 캔버스에 점선이 표시됩니다. 예를 들어, 임파스토 브러시의 끈적끈적한 모양 변형은 복잡하며, 화면에서 스트로크가 나타나는 것을 지연시킵니다. 지연이 발생할 경우 스트로크가 화면에 나타나길 기다리면서 스트로크 데이터를 잃지 않고 스트로크 적용을 계속할 수 있습니다.

## 브러시 추적 및 조정

전통적인 매체를 사용하여 그림을 그리는 경우에는 도구에 가하는 압력의 정도에 따라 밀도와 스트로크의 너비가 결정됩니다. Corel Painter 에서 압력 감지형 칠필을 사용하면 이와 동일한 제어 효과가 있습니다. - 미술가마다 다른 힘과 압력 수준으로 스트로크를 사용하므로, 모든 브러시의 경우 브러시 추적 환경 설정을 사용하고, 특정 브러시의 경우 브러시 조정 컨트롤을 사용하여 스트로크 강도에 맞게 Corel Painter 를 조절할 수 있습니다.

### 모든 브러시 변형에 대한 브러시 추적

브러시 추적은 가벼운 터치를 사용하는 미술가에게 특히 유용합니다. 가벼운 스트로크를 사용할 때 캔버스에 색이 칠해지지 않는 경우 브러시 추적을 사용해 모든 브러시에 대한 민감도를 높여야 합니다. Corel Painter 는 세션 간 브러시 추적을 저장하기 때문에 설정한 추적 감도와 상관없이 응용 프로그램을 다시 열면 기본값이 적용됩니다.

브러시 추적을 조절하는 가능 일반적인 방법은 물결 모양 스트로크와 같은 일반적인 브러시 스트로크를 스크래치 패드에 적용하는 것입니다. 그러면 Corel Painter 는 스트로크를 사용해 모든 브러시 변형에 대해 적합한 압력과 빠르기 설정을 계산할 수 있습니다.



*브러시 추적 대화 상자의 스크래치 패드를 사용하여 Corel Painter 가 스트로크의 압력 및 속도에 반응하는 방법을 사용자 정의합니다.*

### 각 브러시 변형에 대한 브러시 조정

브러시 조정 컨트롤은 각 브러시 변형 조정에 매우 유용합니다. 스크래치 패드에서 스트로크의 압력을 수정하여 다양한 결과를 얻을 수 있습니다. 예를 들어, 연필 브러시 변형을 사용하여 스케치할 때 가벼운 터치를 사용할 수 있고 유화 페인트 변형으로 전환할 경우 더 높은 압력을 사용하도록 추적을 설정할 수 있습니다. Corel Painter 는 브러시 변형과 함께 브러시 조정 컨트롤 설정을 저장하기 때문에

설정된 감도와 상관없이 해당 브러시 변형을 다시 선택하면 기본값이 적용됩니다. 일반 브러시 추적 환경 설정뿐만 아니라 특정 브러시에 대한 브러시 조정을 설정할 경우 브러시 조정 설정은 브러시 추적 기본 설정을 무효화합니다.

## 압력 및 빠르기 수동 조절

스크래치 패드를 사용해 브러시 추적 및 조정을 설정할 경우 Corel Painter 는 사용자에 대한 압력과 빠르기를 계산합니다. 그러나 이러한 설정을 수동으로 조절할 수 있습니다. 예를 들어, 스트로크 압력을 조절해 더 부드럽거나 더 단단한 터치 (압력 슬라이더)로 전체 압력 범위 (압력 배율 슬라이더)를 얻을 수 있으며, 스트로크 빠르기를 조절해 더 느린 또는 더 빠른 스트로크 (속력 슬라이더)로 전체 빠르기 범위 (빠르기 배율 슬라이더)를 얻을 수도 있습니다.

브러시 컨트롤이 압력 또는 빠르기 설정을 사용하도록 하려면 브러시 컨트롤 표현 설정을 압력 또는 빠르기로 설정해야 합니다. 자세한 내용은 362 페이지의 "표현 설정".을 참조하십시오.

## 브러시 추적을 설정하려면

1 다음 작업 중 하나를 수행합니다.

- (Mac OS) Corel Painter 12 ▶ 환경 설정 ▶ 브러시 추적을 사용합니다.
- (Windows) 편집 ▶ 환경 설정 ▶ 브러시 추적을 선택합니다.

2 "보통" 스트로크를 사용해 스크래치 패드에서 끌어줍니다.

그리거나 페인팅 시 주로 사용하는 압력과 속도를 사용합니다. 이 기능을 사용하면 브러시 추적기에서 해당 브러시에 대해 적합한 속도 및 압력 설정을 계산할 수 있습니다.

설정을 수동으로 조절하려면 다음 표에서 원하는 작업을 수행합니다.

### 수행할 작업

### 작업 수행 방법

---

더 부드럽거나 더 단단한 터치로 전체 압력 범위 얻기

압력 배율과 압력 슬라이더를 조절합니다.


---


더 느린 또는 더 빠른 동작으로 전체 빠르기 범위 얻기

빠르기 배율과 속력 슬라이더를 조절합니다.

---

## 브러시 조정을 설정하려면

1 도구 상자에서 브러시 도구 를 클릭합니다.

- 2 브러시 선택기 표시줄에서 브러시 선택기를 클릭합니다.
- 3 브러시 라이브러리 패널에서 브러시 범주를 클릭하고 브러시 변형을 클릭합니다.
- 4 창 ▶ 브러시 컨트롤 패널 ▶ 브러시 조정을 선택합니다.
- 5 브러시 조정 사용 확인란을 선택합니다.
- 6 브러시 조정 설정 단추  를 클릭합니다.
- 7 "보통" 스트로크를 사용해 스크래치 패드에서 끌어줍니다.

그리거나 페인팅 시 주로 사용하는 압력과 속도를 사용합니다. 이 기능을 사용하면 브러시 추적기에서 해당 브러시에 대해 적합한 속도 및 압력 설정을 계산할 수 있습니다.

설정을 수동으로 조절하려면 다음 표에서 원하는 작업을 수행합니다.

수행할 작업	작업 수행 방법
더 부드럽거나 더 단단한 터치로 전체 압력 범위 얻기	압력 배율과 압력 슬라이더를 조절합니다.
더 느리거나 더 빠른 동작으로 전체 빠르기 범위 얻기	빠르기 배율과 속력 슬라이더를 조절합니다.

## 자유 그리기 및 직선 브러시 스트로크 적용

자유 그리기 스타일을 사용하면 자유로운 선을 그릴 수도 있고, 직선을 그릴 수도 있습니다.

자유 그리기 스트로크를 그리면 모든 동작으로 또는 모든 방향으로 끌 수 있습니다. 스트로크는 경로를 따릅니다.




끌어서 자유 그리기 스트로크 만들기

직선 스트로크를 그리면 Corel Painter 는 직선으로 점을 연결합니다.



직선 스트로크를 만들려면 첫 번째 점을 클릭한 다음 클릭하거나 끌어 스트로크를 만듭니다.


## 자유로운 선을 그리려면

- 1 브러시 속성 표시줄에서 자유 그리기 스트로크 단추  를 클릭합니다.
- 2 캔버스 위에서 끌어줍니다.



단축키를 사용하여 자유 그리기 스타일과 직선 그리기 스타일 간에 전환할 수 있습니다. B 를 누르면 자유 그리기 스타일이 선택되고, V 를 누르면 직선 스타일이 선택됩니다. -

## 직선을 그리려면


- 1 브러시 속성 표시줄에서 직선 스트로크 단추  를 클릭합니다.
- 2 캔버스에서 선을 시작하려는 점을 클릭합니다.
- 3 다음 작업 중 하나를 수행합니다.

- 선을 끝내려는 점을 클릭합니다.
- 끝점을 끌어서 원하는 위치에 정확하게 배치합니다.

Corel Painter 는 첫 번째 점과 두 번째 점을 직선으로 연결합니다.

- 4 두 번째 점에서 그리기를 계속하려면 클릭이나 끌기를 통해 캔버스에 추가 점을 만듭니다.

Corel Painter 는 각 점을 직선으로 연결합니다.

- 5 선을 끝내려면 다음 작업 중 하나를 수행합니다.
  - Return(Mac OS) 또는 Enter(Windows)를 눌러서 다각형을 닫습니다. 마지막 점이 원점에 직선으로 연결됩니다.
  - 자유 그리기 스트로크 단추  를 클릭하여 다각형을 닫지 않고 자유 그리기 스타일로 돌아옵니다.
  - V 를 눌러 현재 다각형을 닫지 않고 새 다각형을 시작할 수 있습니다.



# 구성 도구 작업

페인팅에서 개체의 배치는 완성된 작품의 전반적인 모습에 크게 영향을 끼칠 수 있습니다. Corel Painter 에는 이미지와 이미지 요소를 구성하고 크기를 조정하며 배치할 수 있는 다양한 도구와 기능이 있습니다. 예를 들어, 정확하게 이미지 요소를 배치하는 데 도움이 되도록 눈금자 또는 격자를 표시할 수 있습니다. 또한, 시각적인 균형을 이루기 위해 거울 페인팅 도구와 같은 구성 도구를 사용할 수도 있습니다.

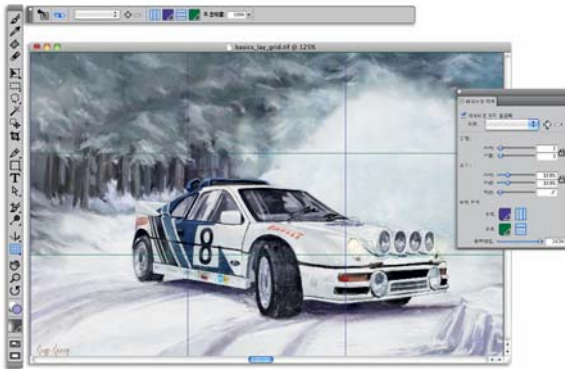
이 단원에는 다음과 같은 항목이 포함되어 있습니다.

- 레이아웃 격자 사용
- 거울 페인팅 모드 사용
- 만화등 페인팅 모드 사용

## 레이아웃 격자 사용

레이아웃 격자는 구성을 계획할 수 있도록 캔버스를 나누는 손쉬운 방법을 제공합니다. 예를 들어, 3분의 1의 구성 법칙을 사용하기 위해 캔버스를 가로 및 세로로 삼등분할 수 있습니다. 레이아웃 격자 패널에서 분할 개수, 격자의 크기, 각도, 색상 및 불투명도와 같은 격자 설정을 사용할 수 있습니다. 작업하면서 이러한 설정을 조절할 수 있으며 나중에 그리기 및 페인팅을 위해 기본 설정으로 저장할 수 있습니다. 격자를 새 위치로 이동할 수도 있습니다.

또한, 레이아웃 격자를 캔버스 비율을 기반으로 캔버스를 구성 영역으로 나누기 위해 사용할 수 있습니다. 인쇄되지 않는 이 격자는 주로 그리거나 페인팅을 시작하기 전에 작품을 구성하는 데 사용됩니다.






레이아웃 격자는 이미지를 구성하는 데 도움이 됩니다.

## 레이아웃 격자를 표시하거나 숨기려면

- 캔버스 ▶ 구성을 선택하고 레이아웃 격자 표시 또는 레이아웃 격자 숨기기를 선택합니다.



또한, 도구 상자에서 레이아웃 격자 도구 를 클릭하고 속성 표시줄에서 활성화 단추 를 클릭해 격자를 표시하거나 숨길 수 있습니다.

또한, 도구 상자에서 탐색기 옵션 열기 단추 를 클릭하고 격자 표시를 선택해 탐색기 패널에서 격자를 표시하거나 숨길 수도 있습니다.

## 레이아웃 격자 옵션을 설정하려면

- 1 창 ▶ 구성 패널 ▶ 레이아웃 격자를 선택합니다.

레이아웃 격자 패널에서 레이아웃 격자 활성화 확인란이 선택되어 있는지 확인합니다.


- 2 다음 표에서 원하는 작업을 수행합니다.

### 수행할 작업

### 작업 수행 방법

수직 및 수평 분할 개수 설정

분할 영역에서 수직 상자 및 수평 상자에 값을 입력합니다.

수직 및 수평 값을 연결하려는 경우 분할 동기화 단추 를 클릭합니다.




## 수행할 작업

## 작업 수행 방법

격자 크기 조정

크기 영역에서 수직 슬라이더를 이동하여 높이를 설정하고, 수평 슬라이더를 이동하여 너비를 설정합니다.

격자 크기를 비례적으로 조정하려면 크기 동기화 단추  를 선택합니다.

격자의 각도 변경

회전 상자에 값을 입력하여 각도를 설정합니다.


수직 또는 수평 격자선의 색상 변경

표시 영역에서 수평 또는 수직 색상 선택기를 클릭하고 목록 상자에서 색상을 선택합니다.


격자의 불투명도 변경

투명도를 높이려면 불투명도 슬라이더를 왼쪽으로 이동하고, 불투명도를 높이려면 슬라이더를 오른쪽으로 이동합니다.





도구 상자에서 레이아웃 격자 도구  를 클릭하고 속성 표시줄에서 원하는 설정을 수정하여 일부 레이아웃 격자 옵션을 설정할 수도 있습니다.

## 레이아웃 격자를 기본 설정으로 저장하려면


- 1 레이아웃 격자 팔레트에서 원하는 설정을 수정하고 기본 설정 추가 단추  를 클릭합니다.
- 2 기본 설정 추가 대화 상자의 기본 설정 이름 상자에 기본 설정에 대한 이름을 입력합니다.
- 3 저장을 클릭합니다.  
기본 설정이 유형 목록 상자에 나타납니다.





도구 상자에서 레이아웃 격자 도구  를 클릭하거나 속성 표시줄에서 기본 설정 추가 단추  를 클릭하여 기본 설정을 저장할 수도 있습니다.

## 레이아웃 격자 기본 설정을 삭제하려면

- 1 레이아웃 격자 패널의 유형 목록 상자에서 삭제하려는 기본 설정을 선택합니다.

2 기본 설정 삭제 단추  를 클릭합니다.





도구 상자에서 레이아웃 격자 도구  를 클릭하고, 속성 표시줄의 기본 설정 목록 상자에서 기본 설정을 선택한 다음, 기본 설정 삭제 단추  를 클릭하여 기본 설정을 삭제할 수도 있습니다.

## 레이아웃 격자 기본 설정을 선택하려면

- 레이아웃 격자 패널의 유형 목록 상자에서 기본 설정을 선택합니다.

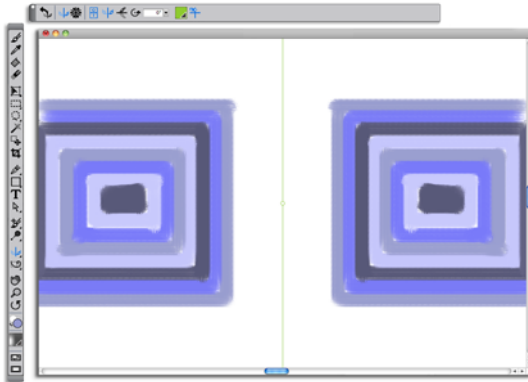
## 레이아웃 격자를 이동하려면

- 1 도구 상자에서 레이아웃 격자 도구  를 클릭합니다.  
커서가 손 아이콘  으로 바뀝니다.
- 2 격자를 새 위치로 끌어줍니다.

## 거울 페인팅 모드 사용

Corel Painter에서는 거울 페인팅 모드를 사용해 대칭 페인팅을 만들 수 있습니다. 거울 페인팅 모드를 활성화할 경우 그리기 창에 평면이 나타나 Corel Painter에서 브러시 스트로크를 복제하여 개체의 반대 평면의 거울 이미지를 자동으로 복제하면서 개체의 절반을 페인팅할 수 있습니다. 예를 들어, 대칭 면을 페인팅할 경우 면의 절반을 페인팅하면 Corel Painter는 자동으로 다른 절반을 완료합니다.




거울 페인팅 모드를 사용할 경우 평면의 한 쪽에 적용하는 브러시 스트로크는 반대 평면에서 다르게 보이는 경우도 있습니다. 예를 들어, 이전에 적용한 브러시 스트로크가 포함된 캔버스에 거울 페인팅을 시작할 경우 미러링된 브러시 스트로크는 이미 캔버스에 있는 색상과 혼합합니다. 또한, 노즐과 같은 임의화된 브러시 스트로크를 적용할 경우 미러링된 브러시 스트로크도 임의적으로 적용됩니다.



문서 창의 중간에 표시되는 녹색 선은 거울 평면을 나타냅니다.

미러 평면을 세로, 가로 또는 동시에 둘 다 표시할 수 있습니다. 또한, 평면을 이동하거나 회전하여 그리기 창에서 거울 평면의 배치를 제어할 수도 있습니다.


## 거울 페인팅을 만들려면

- 1 도구 상자에서 거울 페인팅 도구  를 클릭합니다.
- 2 속성 표시줄에서 다음 단추 중에서 클릭합니다.
  - 수직 평면  - 그리기 창에서 수직으로 거울 평면을 배치합니다.
  - 수평 평면  - 그리기 창에서 수평으로 거울 평면을 배치합니다.
- 3 브러시 선택기 표시줄에서 브러시 선택기를 클릭합니다.
- 4 브러시 라이브러리 패널에서 브러시 범주를 클릭하고 브러시 변형을 클릭합니다.
- 5 거울 평면의 다른 쪽에 브러시 스트로크를 적용합니다.


### 수행할 작업

### 작업 수행 방법

페인팅하는 동안 거울 평면 숨기기

속성 표시줄에서 평면 전환 단추  를 클릭합니다.


거울 페인팅 모드 비활성화

속성 표시줄에서 거울 페인팅 전환 단추  를 클릭합니다.



브러시 도구는 거울 및 만화등 페인팅을 만들기 위해 사용할 수 있는 유일한 도구입니다. 모양 도구와 같은 기타 도구는 지원되지 않습니다.

## 거울 평면의 표시를 제어하려면

- 1 도구 상자에서 거울 페인팅 도구  를 클릭합니다.
- 2 다음 표에서 원하는 작업을 수행합니다.


### 수행할 작업

### 작업 수행 방법


회전 각도 지정

속성 표시줄의 회전 각도 상자에 값을 입력합니다.

그리기 창에 평면 회전

커서가 회전 각도 커서  로 바뀔 때까지 평면을 가리킨 다음 끌어서 평면을 회전합니다.


평면 위치 변경

커서가 머리가 4 개인 화살표  로 변경될 때까지 평면의 중심점을 가리킨 다음 그리기 창에서 평면을 새로운 위치로 끕니다.

평면의 색상 변경

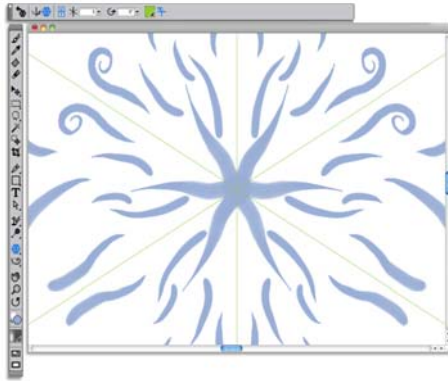
대칭 평면 색상 단추를 클릭하고 색상 견본을 클릭합니다.

거울 평면을 기본 위치로 재설정

속성 표시줄에서 거울 페인팅 재설정 단추  를 클릭합니다.


## 만화등 페인팅 모드 사용

Corel Painter 를 사용하면 기본 브러시 스트로크를 화려한 대칭의 만화등 이미지로 변환할 수 있습니다. 하나의 만화등 단위선에서 브러시 스트로크를 페인팅하면 여러 개의 반사된 브러시 스트로크가 다른 단위선에 나타납니다. 3 개에서 12 개의 거울 평면을 만화등에 적용할 수 있습니다. 또한, 거울 평면을 회전 또는 재배치하여 다양한 색상과 무늬를 노출할 수도 있습니다.



문서 창에 표시되는 녹색 선은 대칭 평면의 윤곽을 그립니다.


## 만화등 페인팅을 만들려면

- 1 도구 상자에서 만화등 페인팅 도구  를 클릭합니다.
- 2 속성 표시줄의 단위선 번호 상자에 표시하려는 평면의 개수를 입력합니다.
- 3 브러시 선택기 표시줄에서 브러시 선택기를 클릭합니다.
- 4 브러시 라이브러리 패널에서 브러시 범주를 클릭하고 브러시 변형을 클릭합니다.
- 5 만화등 단위선에 브러시 스트로크를 적용합니다.  
나선 효과를 얻으려는 경우 여러 단위선 전반에 브러시 스트로크를 적용하십시오.


### 수행할 작업

### 작업 수행 방법

페인팅하는 동안 만화등 평면 숨기기

속성 표시줄에서 평면 전환 단추  를 클릭합니다.


만화등 페인팅 모드 비활성화

속성 표시줄에서 만화등 페인팅 전환 단추  를 클릭합니다.



브러시 도구는 거울 및 만화등 페인팅을 만들기 위해 사용할 수 있는 유일한 도구입니다. 모양 도구와 같은 기타 도구는 지원되지 않습니다.

## 만화등 평면의 표시를 제어하려면

- 1 도구 상자에서 만화등 페인팅 도구 를 클릭합니다.
- 2 다음 표에서 원하는 작업을 수행합니다.


### 수행할 작업

### 작업 수행 방법


회전 각도 지정

속성 표시줄의 회전 각도 상자에 값을 입력합니다.

그리기 창에 평면 회전

커서가 회전 각도 커서 로 바뀔 때까지 평면을 가리킨 다음 끌어서 평면을 회전합니다.


평면 위치 변경

커서가 4 방향 화살표 로 변경될 때까지 평면의 중심점을 가리킨 다음 그리기 창에서 평면을 새로운 위치로 끕니다.

평면의 색상 변경

대칭 평면 색상 단추를 클릭하고 색상 견본을 클릭합니다.

거울 평면을 기본 위치로 재설정

속성 표시줄에서 만화등 페인팅 재설정 단추 를 클릭합니다.



# 브러시 선택, 관리 및 만들기

Corel Painter는 캔버스에 매체를 적용하기 위해 사용할 수 있는 사실적이고 응답성 뛰어난 인상적인 일련의 브러시를 제공합니다. 예를 들어, 유화, 수채화 또는 아크릴 페인트를 적용하는 사실적인 붓이 제공되는 브러시를 선택할 수 있습니다. 또한, 분필 또는 목탄과 같은 건조한 매체 브러시를 선택할 뿐만 아니라, 특정 요구 사항에 맞춤형된 사용자 정의 브러시를 만들 수도 있습니다.

이 단원에는 다음과 같은 항목이 포함되어 있습니다.

- 브러시 이해
- 브러시 선택 및 검색
- 기본 브러시 속성 설정
- 브러시 범주 탐색

## 브러시 이해

Corel Painter는 브러시 변형이라는 다양한 기본 설정 페인팅 및 그리기 도구를 제공합니다. 브러시 변형은 에어브러시, 유화, 펜, 연필, 수채화 등의 범주로 구성되어 있으며, 실제 매체를 염두에 두고 설계되었으므로, 도구의 동작 방식을 예측할 수 있습니다.

미술용품점에서는 한쪽에 있는 도구들이 원하는 결과를 생성하지 못하면 다른 쪽에 진열된 도구를 찾아볼 수 있습니다. 마찬가지로 Corel Painter에서도 다른 브러시 범주에서 원하는 변형을 찾아볼 수 있습니다.

Corel Painter 브러시 변형을 있는 그대로 사용할 수도 있고 자신의 용도에 맞게 조절할 수도 있습니다. 많은 미술가들은 크기, 불투명도 또는 그레인(브러시 스트로크가 용지 텍스처와 상호 작용하는 방식)을 최소한으로 조절하여 Corel Painter 브러시 변형을 사용합니다.

브러시를 광범위하게 수정하거나 완전히 새로운 브러시 변형을 만들기 위해 브러시 조절기를 조절할 수 있습니다. 를 참조하십시오.

대부분의 Corel Painter 브러시는 매체(색상, 그라디언트, 무늬 등)를 이미지에 적용합니다. 그러나 매체를 적용하지 않는 브러시도 있습니다. 그 대신 이러한 브러시는 이미지에 이미 적용된 매체를 변경합니다. 예를 들어, 수채화만 추가 브러

시 변형 (블렌더 브러시 범주) 은 부드러운 앤티 앨리어싱 브러시 스트로크로 이미지의 기존 색상을 비벼 바르고 얇게 합니다. - 캔버스에의 빈 영역에서 이러한 브러시 중 하나를 사용하면 아무런 효과도 나타나지 않습니다.

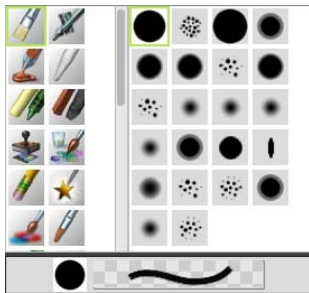
Corel Painter 에는 뛰어난게 사실적이고 연속적이며 가장자리가 부드러운 브러시 스트로크를 만들기 위해 " 렌더링된 Dab 유형 " 이라는 매체 적용 방식을 사용하는 일련의 Natural-Media 브러시가 포함되어 있습니다. 색상의 Dab 을 적용해 스트로크를 만드는 것이 아니라 그릴 때 브러시 스트로크가 표시되므로 빠르고 더욱 일관성이 있습니다. 실제로 브러시 스트로크에서 색상의 Dab 이나 점을 남겨둘 정도로 충분히 빠르게 그릴 수는 없습니다. 이러한 브러시를 사용하면 Dab 기반 매체의 적용으로는 불가능한 다양한 기능을 사용할 수 있습니다. 기울기와 각도를 더 잘 사용할 수 있고, 무늬나 그라디언트로 페인팅할 수 있습니다.

Corel Painter 브러시는 처음으로 열 때 브러시 라이브러리 패널에 표시되거나 새로운 브러시 라이브러리를 읽어들일 때까지 기본 브러시 라이브러리에 저장되어 있습니다. 또한, 새로운 브러시 라이브러리를 만들거나 가져올 수도 있습니다. 를 참조하십시오. 자세한 내용은 23 페이지의 " 라이브러리 " 를 참조하십시오.

## 브러시 선택 및 검색

브러시 라이브러리 패널은 브러시 라이브러리의 브러시 범주 및 변형을 표시합니다. 이를 통해 사용하려는 변형을 선택할 수 있습니다. 기본 브러시는 전통적인 미술 매체에 따라 이름이 지정된 알기 쉬운 범주로 구성되어 있습니다.

브러시 변형을 선택하면 패널 하단에서 해당 변형의 브러시 Dab 과 브러시 스트로크를 미리볼 수 있습니다. 또한, 브러시 라이브러리 패널은 패널 상단에 가장 최근에 사용한 브러시를 표시하므로 최근에 사용했던 브러시에 빠르게 액세스할 수 있습니다.




브러시 라이브러리 패널에서는 브러시 범주( 왼쪽) 와 브러시 변형( 오른쪽) 을 선택할 수 있습니다.



기본 Corel Painter 브러시 변형은 사용자가 다른 브러시 라이브러리를 열거나 가져올 때까지 브러시 라이브러리 패널에 표시됩니다. 또한, 브러시 라이브러리 패널은 열려 있는 라이브러리에 대한 브러시 변형만을 표시합니다. 를 참조하십시오. 자세한 내용은 도움말에서 브러시 라이브러리 열기 및 가져오기를 참조하십시오.

Corel Painter 이전 버전의 브러시를 사용하고자 하는 경우 이전 버전의 브러시 라이브러리를 다시 읽어들이 수 있습니다. 를 참조하십시오. 자세한 내용은 도움말에서 브러시 라이브러리 열기 및 가져오기를 참조하십시오.

## 브러시 범주 및 변형을 선택하려면

- 1 도구 상자에서 브러시 도구  를 클릭합니다.
- 2 브러시 선택기 표시줄에서 브러시 선택기를 클릭합니다.
- 3 브러시 라이브러리 패널에서 브러시 범주를 클릭하고 브러시 변형을 클릭합니다.

## 기본 브러시 속성 설정

Corel Painter 에서 빨리 시작하려면 속성 표시줄에 브러시 크기, 불투명도 및 그래픽과 같은 기본 브러시 속성을 지정합니다. 크기는 단일 브러시 Dab 의 크기를 결정합니다. 또한, 잔상 브러시를 사용해 크기 변경이 필요할 경우 결정할 수도 있습니다. 브러시 잔상에 대한 자세한 내용은 91 페이지의 "그리기 커서 설정" 을 참조하십시오.



*브러시 스트로크의 왼쪽에 왼쪽으로 표시되는 잔상 브러시는 캔버스에서 브러시를 선택하고 자리를 잡으면 나타납니다. 이 잔상 브러시는 브러시 **Dab** 의 크기와 모양을 그대로 반영합니다.*

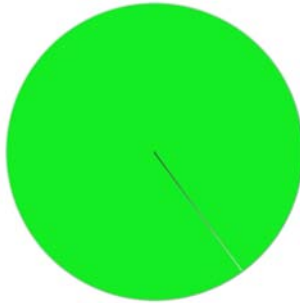
불투명도는 스트로크가 아래 픽셀을 덮거나 혼합하는 범위를 제어합니다.



80% 불투명도( 위) 와 20% 불투명도( 아래)

그레인은 색상과 용지 텍스처의 상호 작용을 제어합니다.



또한, 각도 및 압착 등과 같은 브러시 속성을 화면상에서 동적으로 설정할 수도 있습니다. 문서 창의 화면에 원이 나타나므로 이미지의 컨텍스트 내에서 브러시의 크기를 조정하고 모양을 설정할 수 있습니다.




원은 화면상에 브러시 크기에 대한 시각적인 표현을 제공합니다.

또한, 추가 브러시 조절기에 액세스하여 브러시를 추가로 사용자 정의할 수 있습니다. 예를 들어, 최소 브러시 스트로크 크기를 설정하여 칠필 압력이나 방향이 변함에 따라 차츰 가늘어지고 확장되도록 브러시 스트로크를 제어할 수 있습니다. 을 참조하십시오.



## 브러시 크기를 설정하려면

- 1 도구 상자에서 브러시 도구  를 클릭합니다.
- 2 브러시 선택기 표시줄에서 브러시 선택기를 클릭합니다.
- 3 브러시 라이브러리 패널에서 브러시 범주를 클릭하고 브러시 변형을 클릭합니다.
- 4 속성 표시줄에서 크기 슬라이더  를 조절하거나 크기 상자에 값을 입력합니다.

브러시 크기와 비례하여 브러시 스트로크 모양의 크기를 조정하려면 속성 표시줄에서 브러시 크기로 모양 배율 조정 단추  를 클릭합니다.

Corel Painter 은 크기를 조정 한 후에 브러시를 다시 만들어야 하므로, 짧은 지연이 발생합니다.

## 불투명도를 설정하려면


- 1 도구 상자에서 브러시 도구  를 클릭합니다.
- 2 브러시 선택기 표시줄에서 브러시 선택기를 클릭합니다.
- 3 브러시 라이브러리 패널에서 브러시 범주를 클릭하고 브러시 변형을 클릭합니다.
- 4 속성 표시줄에서 불투명도 슬라이더  를 조절하거나 불투명도 상자에 비율을 입력합니다.

불투명도 s 를 낮게 설정하면 옅은 색상이 적용되므로 아래 색상이 비쳐 보입니다. 설정값이 높으면 적용된 색상이 아래 픽셀을 더 완전하게 덮습니다.



일부 방법 및 Dab 유형에 대해서는 불투명도를 조절할 수 없습니다.

## 그레이를 설정하려면

- 1 도구 상자에서 브러시 도구  를 클릭합니다.
- 2 브러시 선택기 표시줄에서 브러시 선택기를 클릭합니다.
- 3 브러시 라이브러리 패널에서 브러시 범주를 클릭하고 브러시 변형을 클릭합니다.
- 4 속성 표시줄에서 그레이인 상자 슬라이더를 조절하거나 그레이인 상자에 비율을 입력합니다.

슬라이더를 왼쪽으로 조절하면 투과 수준이 낮아지고 더 많은 텍스처가 표시됩니다. 슬라이더를 오른쪽으로 이동하면 투과 수준이 높아지고 더 적은 그레이인이 표시됩니다.

## 화면상에서 브러시 속성을 설정하려면

- 다음 표에서 원하는 작업을 수행합니다.

## 수행할 작업

## 작업 수행 방법

---

### 브러시 크기 변경

Command + Option(Mac OS) 또는 Ctrl + Alt(Windows) 를 누른 상태에서 원이 원하는 크기로 설정될 때까지 문서 창에서 반경 원을 끈 다음 철틸 또는 마우스 단추를 놓습니다.

---

### 브러시 불투명도 변경

Command + Option(Mac OS) 또는 Ctrl + Alt(Windows) 를 누른 상태에서 반경 원을 표시합니다. 철틸을 누르거나 왼쪽 마우스 단추를 누른 상태에서 Command(Mac OS) 또는 Ctrl(Windows) 을 누르고 원이 원하는 불투명도로 설정될 때까지 이미지 창에서 불투명도 원을 끈 다음 철틸 또는 마우스 단추를 놓습니다.

---

### 브러시 압착 설정 변경

Command + Option(Mac OS) 또는 Ctrl + Alt(Windows) 를 누른 상태에서 반경 원을 표시합니다. 철틸을 누르거나 왼쪽 마우스 단추를 누른 상태에서 Command(Mac OS) 또는 Ctrl(Windows) 을 두 번 누르고 원이 원하는 브러시 압착으로 설정될 때까지 이미지 창에서 압착 원을 끈 다음 철틸 또는 마우스 단추를 놓습니다.

---

### 브러시 각도 변경

Command + Option(Mac OS) 또는 Ctrl + Alt(Windows) 를 누른 상태에서 반경 원을 표시합니다. 철틸을 누르거나 왼쪽 마우스 단추를 누른 상태에서 Command(Mac OS) 또는 Ctrl(Windows) 을 세 번 누르고 원이 원하는 각도로 설정될 때까지 이미지 창에서 각 원을 끈 다음 철틸 또는 마우스 단추를 놓습니다.

---

## 브러시 범주 탐색

다음 단원에서는 각 브러시 범주를 소개합니다. 범주에 대한 설명을 제공하고 Corel Painter 에서 찾을 수 있는 몇 가지 브러시 범주를 선별하여 소개합니다.

## 아크릴

실제 아크릴 브러시와 상당히 유사한 아크릴 브러시 변형은 속성 건조 페인트를 캔버스에 적용할 수 있는 다재다능한 브러시입니다. 대부분의 브러시로 아래 브러시 스트로크를 덮을 수 있으며, 상당수가 다중 색상 브러시 스트로크를 지원합니다. 또한, 몇 개의 아크릴 브러시 변형은 아래 픽셀과 상호 작용하여 사실적인 효과를 만들 수 있습니다.



캐처한 붓

두꺼운 편평 아크릴

얇은 아크릴

## 에어브러시

에어브러시는 색상의 미세 스프레이를 적용하여, 실제 움직이는 에어브러시의 느낌을 신중하게 반영합니다. 그러나, 일부 브러시는 색상을 빌드업하는 다른 방법을 가지고 있습니다. 대부분의 에어브러시는 단일한 스트로크에서 색상 빌드업을 지원하지만, 일부 디지털 에어브러시는 그렇지 않습니다. 디지털 에어브러시로 색상 빌드업을 생성하려는 경우 여러 브러시 스트로크를 중첩해야 합니다.

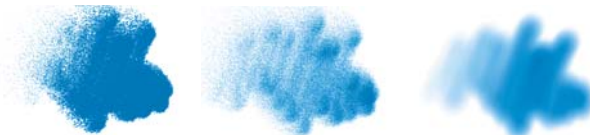


디지털 부드러운 흐름  
에어브러시

디지털 단단한 가장자리  
에어브러시

디지털 부드러운 편평  
한 에어브러시

Wacom 에어브러시 칠헐은 에어브러시 범주의 변형과 완전히 호환됩니다.



거친 스프레이

미세 스프레이

디지털 에어브러시

## 미술가

미술가 브러시 변형은 전문 미술가의 스타일을 페인팅하는 데 유용합니다. 예를 들어, 브러시 스트로크가 여러 색조를 띠는 빈센트 반 고흐의 스타일로 페인팅하거나 여러 점이 모여서 이미지를 형성하는 조르주 쇠라의 스타일로 페인팅할 수 있습니다.

미술가의 브러시 변형을 사용할 때 신속히 끌어서 브러시 스트로크가 더 넓어집니다. 색상 변이도 설정을 사용하여 미술가 브러시 스트로크에 색상을 적용하는 방법을 조절할 수 있습니다.



인상파



사전트 브러시



쇠라

## 블렌더

블렌더는 아래 픽셀을 이동하고 혼합하여 아래 픽셀에 영향을 줍니다. 블렌더 변형은 수채화나 유화를 적용하여 혼합 페인트 효과를 재현할 수 있습니다. 연필 스케치나 목탄화를 그릴 때처럼 그림 선을 부드럽게 하고 음영을 만들 수도 있습니다.



수채화만 추가



문지르기



비버 바르기

## 분필 및 크레용

분필 브러시 변형은 천연 분필의 두껍고 풍부한 텍스처를 만들어내고, 용지 그레인과의 상호 작용하는 스트로크를 제공합니다. 불투명도는 칠필의 압력에 의해 좌우됩니다.



굵은 분필

정사각형 분필

가변 분필

크레용은 다양한 스타일을 제공합니다. 크레용은 부드러움과 흐릿함에서 매끈함과 그레인에 이르기까지 용지 그레인과 상호 작용하는 텍스처 스트로크를 생성합니다. 다른 건조 매체 브러시 변형처럼 불투명도는 철필의 압력에 의해 좌우됩니다.



기본 크레용

그레인 모양의 단단한 크레용

왁스 크레용

## 목탄 및 콩트

목탄 브러시 변형은 연필부터 단단하거나 부드러운 목탄 막대기에 이르기까지 다양합니다. 다른 건조 매체 브러시 변형처럼 불투명도는 철필의 압력에 의해 좌우됩니다. 블렌더 브러시 변형은 목탄 스트로크를 부드럽게 하고 혼합하는 데 사용됩니다. 작업 흐름을 매끄럽게 하려면 자주 사용하는 목탄 및 블렌더 브러시 변형을 사용자 정의 팔레트에 함께 보관하십시오.



목탄

부드러운 덩굴 목탄

단단한 목탄 연필

분필과 마찬가지로 콩트 브러시 변형은 용지 그레인과 상호 작용하는 텍스처 스트로크를 만듭니다. 다른 건조 매체 브러시 변형처럼 불투명도는 철필의 압력에 의해 좌우됩니다.



흐릿한 콘트

정사각형 콘트

차츰 가늘어지는 콘트

## 복제기

복제기 브러시 변형은 복제 또는 샘플링된 원본에서 색상을 가져온다는 점을 제외하면 다른 브러시 변형처럼 작동합니다. 이러한 변형은 원본 이미지를 효과적으로 필터링하여 다시 만들기 때문에 파스텔 분필이나 수채화처럼 예술적 스타일로 이미지를 재생할 수 있습니다. 을 참조하십시오 .



원본 이미지



부드러운 복제 도구



인상과 복제 도구

## 디지털 수채화

디지털 수채화 브러시 변형은 캔버스 텍스처와 함께 반응하는 수채화 효과를 만들어냅니다. 수채화 레이어와 작동하는 수채화 브러시 변형과는 달리, 디지털 수채화 브러시 스트로크는 캔버스를 비롯한 표준 픽셀 기반 레이어에 직접 적용할 수 있습니다. 예를 들어, 수채화 효과를 디지털 사진에 적용할 경우 디지털 수채화 브러시 스트로크를 이미지에 직접 적용할 수 있습니다. 사실적인 수채화를 처음부터 만드는 경우 실제 수채화 또는 수채화 브러시 변형을 사용하여 좀 더 사실적으로 색상을 흐리게 하고, 혼합하고, 흡수되도록 할 수 있습니다. 를 참조하십시오 .

디지털 수채화 브러시 스트로크의 너비는 철필 압력의 영향을 받습니다. 단, 젖은 지우개 브러시 변형은 예외입니다 .



간단한 수채화



물 확산



건조 브러시



## 지우개

지우개 브러시 변형에는 지우개, 표백, 어둡게 하기의 세 가지 유형이 있습니다. 지우개 브러시 변형은 적용된 매체를 지워서 용지 색상과 동일하게 만듭니다. 표백 브러시 변형은 색상을 제거해 점차 밝게 하여 흰색으로 만듭니다. 어둡게 하기 브러시 변형은 표백 변형의 반대입니다. 어둡게 하기 브러시 변형은 색상을 검은 색으로 구성하면서 색상 밀도를 점차 증가시킵니다. 모든 지우개 브러시 변형에서 지우는 양은 압력에 의해 결정됩니다.



표백

지우개

편평 지우개

## F/X

F/X 브러시 변형은 일련의 창의적인 결과를 제공할 수 있습니다. 어떤 것은 색상을 추가하고, 다른 것은 아래 픽셀에 영향을 미칩니다. F/X 브러시 변형을 이해하는 가장 좋은 방법은 이미지와 빈 캔버스에서 시험해보는 것입니다.



페어리 더스트



백열



불꽃 브러시는 아래  
색상과 작동합니다.

그레인 모양 디스토틀트나 그레인 모양 이동 도구와 같은 일부 변형은 블렌딩 효과를 만들어냅니다. 허리케인, 교란, 물거품과 같은 다른 변형은 좀 더 극적인 효과를 만들어냅니다.



별지



혼동



허리케인

## 젤

젤 브러시는 사용하면 이미지의 아래 색상을 브러시 스트로크 색상으로 적용할 수 있습니다. 예를 들어, 노란색 브러시 스트로크는 아래 색상에 노란색 색조를 제공합니다. 젤 브러시는 병합 모드 브러시 컨트롤을 사용해 효과를 만듭니다. 젤 효과는 젤 복합 방법을 사용하여 레이어 혼합과 유사하지만, 동일한 결과를 얻기 위해 레이어가 필요하지는 않습니다.



젤 거친



젤 넓은



젤 캡처

## 구아슈

구아슈 브러시 변형을 사용하면 수채화의 유동성과 아크릴의 불투명도로 페인팅할 수 있습니다. 이러한 변형은 미세, 세부 브러시에서 편평하거나 두꺼운 브러시에 이르기까지 다양합니다. 구아슈 브러시 변형으로 만든 브러시 스트로크는 아래 브러시 스트로크를 덮습니다.



세부 불투명



두꺼운 편평 구아슈



얇은 원형 구아슈

## 이미지 호스

이미지 호스는 색상 대신 이미지를 적용하는 특수 브러시입니다. "페인팅"에 사용되는 이미지는 노즐이라고 부르는 특수 이미지 파일에서 제공됩니다. 각 노즐 파일에는 크기, 색상, 각도 등의 특성으로 구성된 다양한 이미지가 들어 있습니다. 각 특성 (매개 변수) 을 빠르기, 압력, 방향 등의 철틀 속성 (애니메이터) 에 연결할 수 있습니다. 를 참조하십시오.

각 이미지 호스 변형의 이름을 보면 현재 적용되고 있는 매개 변수와 애니메이터를 알 수 있습니다. 예를 들어, 선형 - 크기 -P 각도 -R 브러시 변형은 크기를 철틀 압력 (P) 에 연결하고, 각도를 임의 (R) 로 설정합니다.



선형- 각도-B( 방위)



선형- 크기-P( 압력)



스프레이- 크기-P( 압력) 는크기와 퍼짐을 제어합니다.

## 입파스트

입파스트 브러시 변형을 사용하면 캔버스에 두꺼운 페인트를 적용하여 깊이를 만드는 고전적인 기법을 만들 수 있습니다. 브러시 스트로크에 대한 깊이 정보는 레이어에 저장되지만, 입파스트 정보를 보려면 이를 표시해야 합니다. 을 참조하십시오.

산 예칭, 투명 바니싱, 깊이 갈퀴 모양, 결내기 - 투명과 같은 일부 변형은 깊이 효과를 아래 픽셀에 적용합니다. 다른 변형은 현재 페인트 색상과 함께 3 차원 브러시 스트로크를 적용합니다.



불투명 편평



원형 문지르기



읽어들인 팔레트 나이프

## 액체 잉크

액체 잉크 브러시 변형은 잉크와 페인트를 조합해 두꺼운 액체 페인트 효과를 만듭니다. 액체 잉크 브러시 변형에는 세 가지 주요 유형이 있습니다. 잉크를 적용하는 유형, 잉크를 제거해 보호막 효과를 만드는 유형, 가장자리를 부드럽게 하는 유형이 그것입니다. 처음 브러시 스트로크를 적용하면 새로운 레이어가 자동으로 만들어집니다. 을 참조하십시오.



뒹어리진 잉크



거친 붓



부드러운 편평

## 마커

마커 범주의 브러시 변형은 기존의 실제 마커를 그대로 표현합니다. 브러시 변형은 미세점에서 무딘 변형에 이르기까지 다양하며, 다양한 축 모양과 불투명도 수준을 제공합니다.

일부 마커 변형으로 만드는 스트로크는 전통적인 고품질 마커의 스트로크를 매우 유사하게 반영합니다. 그 주된 이유는 마커 변형이 캔버스와 상호 작용하는 방법 때문입니다. 을 참조하십시오.



원형 팁 마커

리키 마커

편평한 렌더링 마커



아트 마커

더티 마커

펠트 마커

## 유화

유화 브러시 변형을 사용하면 유화 페인트에서 기대하는 효과를 만들 수 있습니다. 일부 변형은 반투명이며, 광택 효과를 만드는 데 사용할 수 있습니다. 일부 변형은 불투명이며, 아래 브러시 스트로크를 덮습니다.



세부 낙타

불투명 편평

원형 문지르기

일부 유화 브러시 변형을 사용하면 전통적인 유화 작업을 하는 것처럼 매체를 혼합할 수 있습니다. 혼합기 패드에서 혼합한 색상을 사용하고 캔버스에 직접 적용할 수 있습니다. 그런 다음 색상을 이미 캔버스에 있는 유화와 혼합할 수 있습니다. 또한, 혼합기 패드에서 여러 색상을 읽어들이 수 있습니다. 일부 유화 브러시 변형

으로 만든 각 브러시 스트로크는 한정된 양의 유화를 가진 브러시를 읽어들이어 이미지로 전달합니다. 캔버스에 브러시 스트로크를 적용하면 브러시에서 유화가 빠지면서 브러시 스트로크가 희미해집니다. 레이어에는 캔버스의 유화 속성이 없기 때문에 레이어에 적용된 브러시 스트로크는 금방 희미해지지 않습니다.

일부 유화 브러시 변형은 팔레트 나이프여서 미술가가 캔버스에서 페인트를 직접 혼합할 수 있습니다. 유화 브러시를 위해 특별히 설계된 여섯 개의 브러시 톱 프로파일이 있습니다. 을 참조하십시오.

## 팔레트 나이프

팔레트 나이프 브러시 변형을 사용하면 이미지의 색상을 문지르고 밀고 선택하고 끌어놓을 수 있습니다. 하나의 팔레트 나이프 브러시 변형, 즉 읽어들이는 팔레트 나이프만 현재 페인트 색상을 적용합니다. 팔레트 나이프의 Dab 은 항상 철필의 자루와 평행을 이룹니다.



읽어들인 팔레트 나이프

팔레트 나이프

팔레트 나이프 문지르기

## 파스텔

파스텔에는 용지 그레인을 노출시키는 딱딱한 파스텔 스타일에서 기존 스트로크를 완전히 덮는 매우 부드러운 파스텔에 이르기까지 다양한 오일 파스텔이 있습니다. 불투명도는 철필의 압력과 관련이 있습니다.



미술가 파스텔 분필

부드러운 파스텔

정사각형 부드러운 파스텔

오일 파스텔 브러시 변형은 천연 파스텔의 두껍고 풍부한 텍스처를 만들어냅니다. 대부분의 오일 파스텔 브러시 변형은 기존 스트로크를 현재 페인트 색상으로 덮습니다. 그러나 가변 오일 파스텔 브러시 변형은 아래 색상을 스트로크에 혼합합니다. 다른 건조 매체 브러시 변형처럼 불투명도는 철필의 압력에 의해 좌우됩니다.



오일 파스텔

거친 오일 파스텔

가변 오일 파스텔

## 무늬 펜

무늬 펜 브러시 변형을 사용하면 브러시를 통해 무늬를 이미지에 적용할 수 있습니다. 무늬의 크기 및 투명도와 같은 특성을 변경할 수 있습니다. 예를 들어, 초소형 무늬 펜은 무늬의 크기를 줄이고, 투명 무늬 펜은 무늬의 반투명 버전을 적용합니다.



무늬 펜



마스킹된 무늬 펜



마스킹된 무늬 펜 (현재 색상에 기반)

## 연필

연필 범주에는 연필과 색연필 브러시 변형이 있습니다.

연필 브러시 변형은 거친 스케치에서 미세한 선 그림에 이르기까지 일반적으로 연필을 필요로 하는 모든 작품에 매우 유용합니다. 연필 브러시 변형은 실제 연필처럼 캔버스의 텍스처와 상호 작용합니다. 모든 변형은 검은색으로 형성되며, 불투명도는 칠필의 압력과 관련이 있습니다. 연필 스트로크의 너비는 스트로크의 속도에 따라 달라지기 때문에 빨리 끌어주면 선이 얇아지고 천천히 끌어주면 선이 두꺼워집니다.



2B 연필



커버 연필



그리스 연필



색연필

단단한 색연필

오일 색연필

## 펜

펜 브러시 범주에는 펜과 캘리그래피 브러시 변형이 있습니다.

스크래치보드 갈퀴 모양과 뱀부펜 같은 펜 브러시 변형은 막히거나 흠어지거나 말라버릴 수 있는 전통적인 펜의 단점 없이 사실적인 효과를 만듭니다.



크로키 펜

스크래치보드 도구

가변 펜

그레인 모양 텍스처에서 캘리그래피 펜 스트로크의 모양을 재현하거나 캘리그래피 브러시의 부드러운 스트로크를 재현하고자 할 때 캘리그래피 브러시 변형이 제공하는 다양한 창의적 옵션을 이용할 수 있습니다.



캘리그래피

캘리그래피 브러시

건조 잉크

## 사진

사진 브러시 변형을 사용하면 디지털 이미지나 기존 작품을 수정할 수 있습니다. 예를 들어, 색상을 조절하거나 스크래치를 제거하여 사진을 정돈하고, 흐림 효과를 추가하거나, 이미지를 선명하게 할 수 있습니다. 또한, 그레이스케일 이미지에 색상을 추가할 수도 있습니다.



흐림

닷지

그을림

## 실제 수채화

실제 수채화 브러시 변형의 브러시 스트로크는 매우 자연스러운 방식으로 흐르는 물감을 적용하여 사실적인 수채화 페인팅을 만들 수 있습니다. 또한, 브러시 스트로크는 용지 텍스처 및 그레인과 상호 작용하여 실제 수채화에서 기대할 수 있는 결과를 생성하며, 실제 수채화 브러시 조절기를 수정하여 다양한 효과를 만들 수 있습니다.



가벼운 프린지



젖은 용지에 젖음



건조 용지에서 건조

## 실제 젖은 오일

실제 젖은 오일 브러시 변형은 사실적인 오일 브러시 스트로크를 얻을 수 있습니다. 실제 젖은 오일 브러시 변형을 사용하면 유화 및 매체 혼합과 유사하게 페인트 점성 및 색상 농도를 제어할 수 있으며, 실제 젖은 오일 브러시 조절기를 수정하여 다양한 효과를 만들 수 있습니다.



터프 그레인 모양



액체 오일



젖은 오일

## 스마트 스트로크

스마트 스트로크 브러시 변형은 다른 브러시 범주에 속한 인기있는 브러시 변형을 기반으로 하지만, 사진 페인팅 시스템 작업에 최적화되어 있습니다.



## 스펀지

스펀지를 사용하면 현재 페인트 색상을 적용하여 기존 색상을 덮거나 혼합해서 다양한 텍스처를 만들 수 있습니다. 일부 스펀지 브러시 변형은 철필을 클릭할 때마다 임의의 각도에서 페인트의 Dab을 적용합니다. 그레인 모양 젖은 스펀지와 같은 젖은 스펀지 브러시 변형은 캔버스에서 끝 때 스펀지 Dab을 적용합니다. 젖은 스펀지 문지르기 변형을 사용하면 캔버스에서 끝 때 현재 페인트 색상을 기존 색상과 혼합할 수 있습니다.



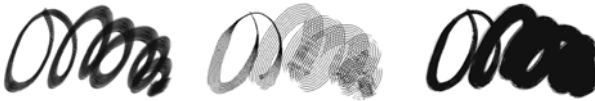
두꺼운 스펀지

그레인 모양 젖은 스펀지

젖은 스펀지 문지르기

## 수묵

수묵 브러시 변형을 사용하면 흐르는 듯한 수묵 스타일 브러시 스트로크를 만들 수 있습니다. 뿐만 아니라, 전통적인 수묵 브러시 스트로크를 재현하는 데 도움이 되는 다양한 브러시 크기와 모양이 있습니다.



수묵 브러시

세부 수묵

거친 수묵 붓

## 색조

색조 브러시 변형을 사용하면 사진이나 기존 작품에 효과를 적용할 수 있습니다. 예를 들어, 기본 원형 브러시 변형을 사용하여 반투명 색상을 흑백 사진 영역에 적용할 수 있습니다. 각 색상을 개별 셀이나 색 입히기 레이어에 적용하면 각 색상 레이어의 불투명도를 독립적으로 조절함으로써 더욱 미묘하거나 극적인 효과를 낼 수 있습니다. 일부 색조 브러시는 병합 모드 브러시 컨트롤에 기반합니다.



기본 원형

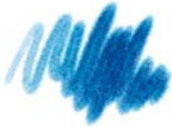
블렌더

부드러운 그레인 원형

## 수채화

수채화 브러시 변형으로 수채화 레이어에서 페인팅하여 색상을 흐르게 하고, 혼합하고, 용지에 흡수되도록 할 수 있습니다. 수채화 레이어는 수채화 브러시 변형으로 브러시 스트로크를 처음 적용할 때 자동으로 생성됩니다. 수채화 레이어를 사용하면 용지의 습기와 증발률을 제어해 전통적인 수채화 매체를 효과적으로 시뮬레이션할 수 있습니다. 대부분의 수채화 브러시 변형은 캔버스 텍스처와 상호 작용합니다. 수채화 브러시 변형을 사용하면 캔버스를 수채화 레이어로 들어올림으로써 사진에 수채화 효과를 적용할 수 있습니다. 를 참조하십시오.

캔버스에 직접 페인팅하려면 디지털 수채화 브러시 변형을 사용하십시오.



확산 편평



스플래터 수채화



젖은 낙타

# 일러스트레이션 제작

Greg Banning

## 저자 소개

드로잉과 회화에 기본 배경을 두고 있는 약 20년 경력의 전문 일러스트레이터인 Greg Banning 은 이제 이러한 기반을 디지털에 적용하고 있습니다. 그의 작품은 캐나다, 미국 및 영국의 주요 광고사들이 선호하고 있으며, 게임 타이틀과 컨셉 아트용 작품 개발을 위해 비디오 게임 스튜디오와 일하고 있을 뿐만 아니라, Penguin Books, Scholastic Canada 및 Harper Collins 등의 유명 고객들과 출판 분야에서도 확고한 명성을 구축하고 있습니다. 또한 Greg 는 비평가들의 찬사를 받은 Mike Leonetti 의 아동 도서의 일러스트레이션을 담당하기도 했습니다. Greg 는 현재 약혼녀와 캐나다 오타와에서 거주하고 있습니다.-- Greg 의 작품에 대해 자세히 알아보려면 웹 사이트 [www.gregbanning.com](http://www.gregbanning.com) 과 블로그 [www.gregbanning.blogspot.com](http://www.gregbanning.blogspot.com) 을 방문하십시오.





최종 일러스트레이션

이 자습서에서 저는 “A Hero Named Howe” (영웅 호웨, 2006년 Raincoast Books 출판) 라는 책에 있는 제 일러스트레이션 중 하나를 다시 제작하려고 합니다.

이 일러스트레이션은 오늘 제가 사용하는 것과는 약간 다른 기법을 사용하여 제작되었지만, 주요 부분은 동일합니다. 갈수록 제 기법은 Corel Painter의 다양한 브러시와 자연스러운 매체를 복사하는 기능에서 유용한 이점을 얻고 있습니다. 저는 제가 그랬던 것처럼 이 자습서가 여러분의 기법이 발전하는 데 유용한 팁을 제공하게 되길 바랍니다.

## 1 단계 : 스케치 그리기

저는 스케치를 단순하고 만화와 같은 형태로 그려서 구도를 잡습니다. 편집자가 스케치를 승인하기 전에 너무 많은 디테일을 그릴 필요는 없습니다.



대략적인 스케치

크기는 작게, 불투명도는 낮게, 그레인 모양의 균일한 커버로 설정하고 차츰 가늘어지는 큰 분필을 사용하여 150dpi 로 설정한 캔버스에서 상대적으로 작은 스케치를 그립니다.



차츰 가늘어지는 큰 분필 브러시 변형은 분필 및 크레용 브러시 범주에 있으며, 브러시 선택줄에서 선택할 수 있습니다.

커버 브러시 방법의 하위 범주인 그레인 모양의 균일한 커버를 통해 각 브러시 스트로크마다 용지의 텍스처를 드러낼 수 있습니다. 일반 패널(창 메뉴 ▶ 브러시 컨트롤 패널 ▶ 일반)에서 이 설정에 액세스할 수 있습니다.

브러시 선택줄

크기 컨트롤

불투명도 컨트롤



차츰 가늘어지는 큰 분필 브러시 변형이 선택되었습니다. 브러시의 크기와 불투명도가 감소됩니다.




그레인 모양의 균일한 커버 하위 범주가 일반 패널에서 선택되었습니다.



사용자 정의된 차츰 가늘어지는 큰 분필

## 2 단계 : 본뜨기

그림에 필요한 현실감을 살리기 위해 그려 놓은 스케치를 가이드로 이용하면서 모델을 놓고 사진을 찍으며 참조 자료를 수집합니다.

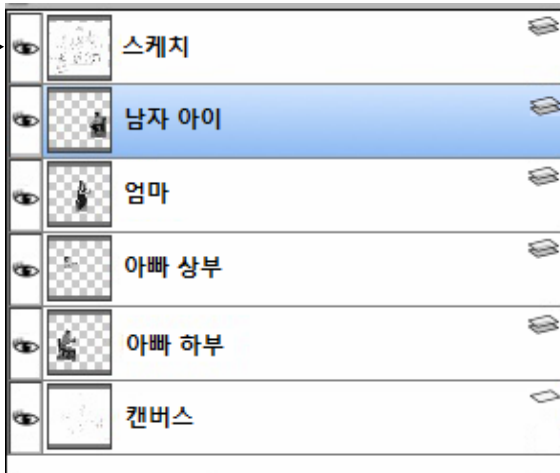
본뜨기를 시작하기 위해 200dpi 에서 RIF (또는 PSD) 파일을 생성합니다 (파일 ▶ 새로 만들기). 페이지 크기는 뒷면이 비칠 수 있도록 최종 작품 크기에 따라 결정됩니다. 저는 캔버스 위에 스케치를 포함한 참조 자료를 겹쳐 놓습니다. 자료를 겹쳐 놓는 여러 방법이 있지만, 먼저 참조 이미지를 열고 선택하여 레이어를 만드는 것을 좋아합니다 (선택 메뉴 ▶ 모두). 그런 다음, 도구 상자에서 레이어 조절 도구 를 사용하여 일러스트레이션을 포함할 파일로 새 레이어를 씁니다. 저는 레이어의 복합 도구를 곱셈으로 설정하고 레이어의 불투명도를 낮춥니다 (참조 자료와 밑 그림이 충분히 보이도록). 스케치를 가이드로 사용하여 레이어 조절 도구의 도움으로 참조 이미지를 배치합니다. 레이어 패널의 눈 아이콘을 클릭하여 필요에 따라 각 레이어를 표시하거나 숨깁니다.

복합 방법 상자 →



← 불투명도 컨트롤

눈 아이콘 →



참조 이미지가 별도의 레이어에 배치됩니다.

다음으로, 커버 연필을 사용해 캔버스에 참조 자료를 따라 그립니다. 또한, 본뜨기를 위해 끝이 미세한 그리기 브러시를 사용할 수도 있습니다.



## 연필 커버 연필

본뜨기에 커버 연필 브리시를 선택했습니다.



참조 이미지 본뜨기

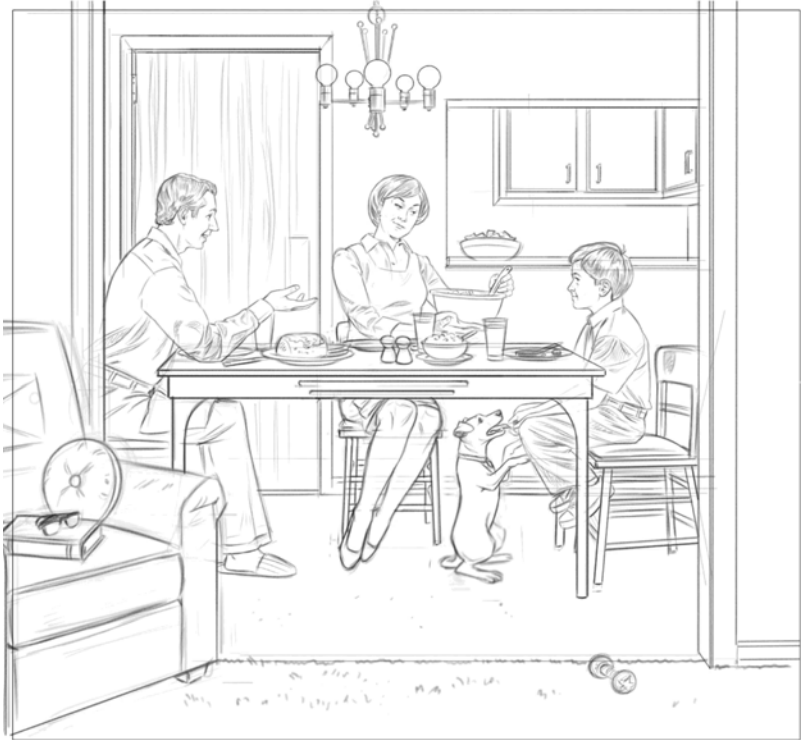


저는 다른 색상의 영향을 받지 않도록 모든 참조 이미지를 흑백으로 변환했습니다.



### 3 단계 : 그림 정리하기

중요한 정보를 본뜬 후에 레이어 패널의 눈 아이콘을 클릭하여 레이어를 숨깁니다. 커버 연필과 지우개 브러시를 사용해 그림을 꼼꼼하게 다듬습니다. 다음으로, 개, 의자 및 식탁 세팅 등과 같이 아직 없는 다양한 요소를 추가합니다. 그런 다음, 연필 그림의 해상도를 300dpi( 캔버스 메뉴 ▶ 크기 조정 )로 올립니다. 흐린 선과 불규칙한 부분을 제거하기 위해 그림을 밝게 하고 대비를 높입니다 (효과 메뉴 ▶ 색조 제어 ▶ 명도 / 대비).



그림이 밝아지고 대비는 높아집니다.

## 4 단계 : 색조 추가하기

색상을 추가하기 전에 밝고 어두운 영역의 기반을 정의할 수 있도록 흑백의 색조 페인팅을 생성합니다. 디지털 수채화 브러시 범주에서 새 간단한 수채화 브러시를 사용하여 색조를 서서히 형성합니다. (또한, 이 작업은 연필, 분필 또는 색연필을 이용해 크로스 해칭을 함께 수행할 수도 있습니다.) 색조가 복합 방법이 젤 또는 곱하기로 설정된 새 레이어에 적용됩니다. 젤 복합 방법은 디지털 수채화 브러시에는 부정적이지만, 다른 브러시와 함께 디지털 수채화 브러시를 사용할 경우 곱하기가 훨씬 더 효과가 있다는 것을 알고 있습니다. 색조를 부드럽게 형성하기 위해 새 간단한 수채화 브러시를 낮은 불투명도로 설정하고 중간 회색 색조를 사용합니다. 건조 (레이어 메뉴 ▶ 디지털 수채화 건조) 하고 더 많은 위시를 적용하여 색조를 서서히 어둡게 합니다. 또한 지우개 브러시로 흐릿하게 하고 분필 브러시, 에어 브러시 또는 커버 연필로 다시 그려 색조를 형성하기도 합니다.



1. 연필 그리기에서 디테일



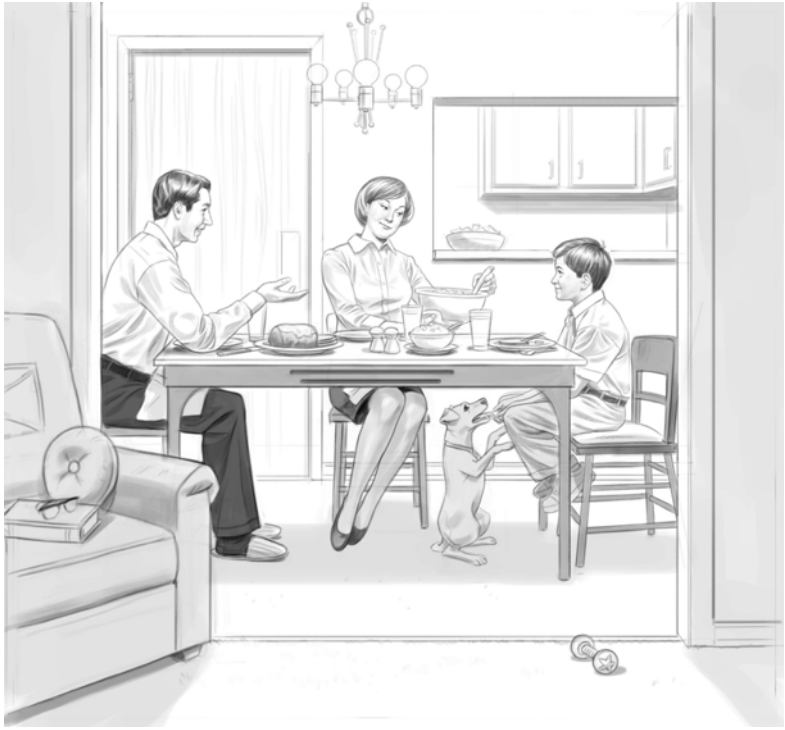
2. 새 간단한 수채화 브러시로 색조 추가 및 어둡게 하기



3. 지우개 브러시로 색조를 흐릿하게 하기




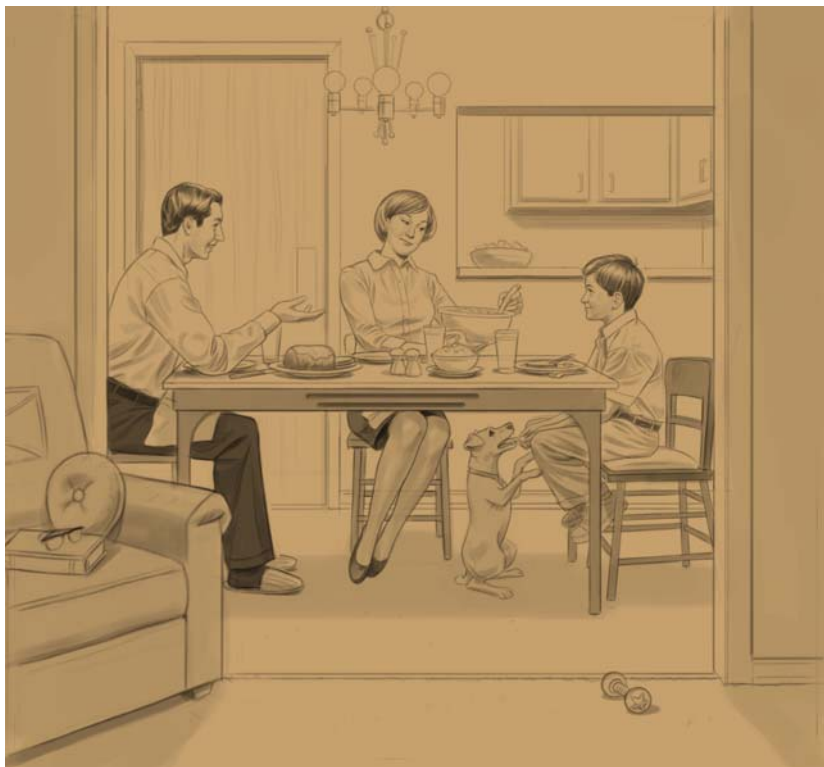
4. 분필 브러시로 색조 형성하기



색조 페인팅

## 5 단계 : 따뜻한 회색 배경 추가하기

약 10% 로 그림을 밝게 합니다 (효과 ▶ 색조 제어 ▶ 명도/ 대비). 그런 다음, 도구 상자에서 페인트 통  을 사용해 레이어를 회색 배경으로 채웁니다. 레이어의 복합 방법을 기본값에서 곱하기로 변경하여 레이어를 투명하게 만듭니다. 다음으로, 레이어를 캔버스에 내려놓습니다 (레이어 메뉴 ▶ 내려놓기).



*회색 배경색이 그림에 적용됩니다.*

## 6 단계 : 부분 색상 추가하기

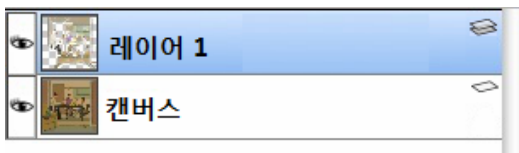
새 간단한 수채화 브러시를 사용해 복합 방법이 젤 또는 곱하기로 설정된 새 레이어에 색상을 입힙니다. 저는 이 작업에 미세 톱, 펠트 마커 및 디지털 에어브러시를 사용하기도 합니다. 다음으로, 캔버스에 레이어를 내려놓습니다.



색상 채우기

## 7 단계 : 전등 켜기

기본 레이어에 사용자 정의된 차츰 가늘어지는 큰 분필을 사용해 건조한 브러시 기법을 시뮬레이션합니다. 부분 색상 (6 단계의 그림처럼 캔버스에 있는 색상)에 따라 더 밝은 영역은 중간 색조로 흐리게 처리되고, 중간-색조의 색상은 더 어두운 색상에 흐리게 처리됩니다.



건조 브러시 기법 시뮬레이션




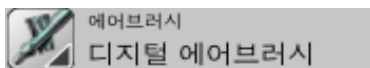
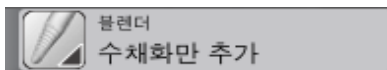
상대적으로 건조한 페인팅 브러시를 사용하는 건조한 브러시 기법을 통해 일러스트레이션의 더 밝은 영역을 형성할 수 있습니다.



조명 효과 적용 전 (왼쪽) 과 적용 후 (오른쪽).

## 8 단계 : 디테일 추가하기

레이어를 내려놓고 (레이어 메뉴 ▶ 전부 내려놓기) 선택 메뉴 ▶ 모두를 클릭한 후 캔버스에서 레이어 조절 도구  를 두 번 클릭하여 이미지를 복제합니다. 그런 다음, 블렌더 브러시 범주에서 수채화만 추가 블렌더 브러시를 사용하여 필요한 경우 색상을 함께 섞습니다. 복제된 레이어를 내려놓고 분필 브러시 또는 디지털 에어브러시 (에어브러시 브러시 범주) 로 기본 레이어에 밝은 영역이 추가됩니다.



다음으로, 복합 방법이 곱하기로 설정된 레이어에 디지털 에어브러시를 사용하여 어두운 영역을 깊게 처리합니다.




밝은 영역은 추가되고, 어두운 영역은 강조됩니다.



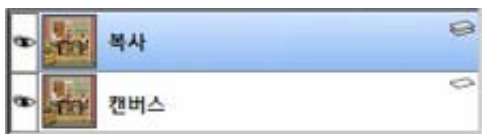
저는 큰 이미지에 너무 많은 레이어를 넣으면, 특히 이미지가 PSD 파일인 경우 Corel Painter 의 속도가 느려질 수 있다는 것을 알게 되었습니다. 이것이 바로 제가 RIFF 파일을 선호하고, 작업할 때 캔버스에 레이어를 내려놓는 이유입니다.

프로젝트 초기 단계에서 이미지에 참조를 통합할 경우 주요 단계를 거친 후에는 레이어된 파일 ( 예 : \_연필, \_색조, 또는 \_색상 ) 을 자주 저장하는 경향이 있습니다. 그렇게 하면, 진행 속도를 늦추지 않고 레이어를 유지할 수 있습니다.

## 9 단계 : 일러스트레이션 향상시키기

이미지를 다른 이름 ( 파일 이름에 \_final 추가 ) 으로 저장하여 최종 단계를 시작합니다. 이 방법으로 작업 중인 파일을 온전하게 유지할 수 있습니다. 그런 다음, 새 파일의 전체 캔버스를 선택 ( 선택 메뉴 ▶ 모두 ) 하고 캔버스에서 레이어 조절 도구  를 두 번 클릭하여 내용을 복제합니다.

다음으로, 이미지를 밝게 하고 대비를 추가합니다 ( 효과 메뉴 ▶ 색조 제어 ▶ 명도/대비 ). 마지막으로, 도구 상자의 용지 선택기에서 두꺼운 수제 종이를 선택하고 표면 텍스처를 적용합니다 ( 효과 ▶ 표면 제어 ▶ 표면 텍스처 적용 ). 저는 표면 텍스처 적용 대화 상자에서 다음 설정을 사용하는 것을 좋아합니다. 수준 : 10%, 그림 : 100%, 강한 빛 : 0%, 반사 : 0%.



복제된 레이어에 변경 사항을 적용하여 단순히 레이어를 사용 또는 사용 안 함으로 전환하여 원본 레이어와 비교할 수 있으며, 레이어를 삭제하여 밑에 있는 온전한 원본 상태로 돌아갈 수도 있습니다.

## 10 단계 : 파일 마무리하기

캔버스에 레이어를 내려놓아 이미지를 병합 ( 레이어 메뉴 > 내려놓기 ) 하고, 이제는 파일을 TIF 파일 형식으로 저장할 수 있습니다.



# Corel Painter 12 에서 춘리 (Chun Li) 페인팅

Mike Thompson



## 저자 소개

Mike Thompson 은 다양한 의류 회사에서 힙-합 아티스트를 페인팅하는 것으로 경력을 쌓기 시작했습니다 . 그의 작품은 다년간 여러 유명한 프린트 , 웹 및 텔레비전 광고 캠페인 에 소개되었습니다 . 유명한 초상화로 가장 잘 알려진 Mike 는 Jay Z, Kid Rock, the Roots 등의 아티스트를 페인팅했습니다 . 그의 고객에는 Nike, Coca-Cola, Warner Bros, Hasbro 및 Dimension Films 와 같은 회사들이 있습니다 . David Goldman Agency, NYC 가 전세계 독점으로 Mike Thompson 을 대리하고 있습니다 . 웹사이트 [www.miketartworks.com](http://www.miketartworks.com) 에서 전체 고객 명단과 함께 Mike 의 작품도 보실 수 있습니다 .



최종 페인팅


이 자습서에서 저는 Capcom 에서 제작한 유명한 스트리트 파이터 비디오 게임 시리즈의 캐릭터 춘리 (Chun Li) 를 페인팅하려고 합니다 . 저는 항상 이 캐릭터의 팬 이였고 스트리트 파이터 IV 게임을 하고 나서 페인팅하기로 결심했습니다 .

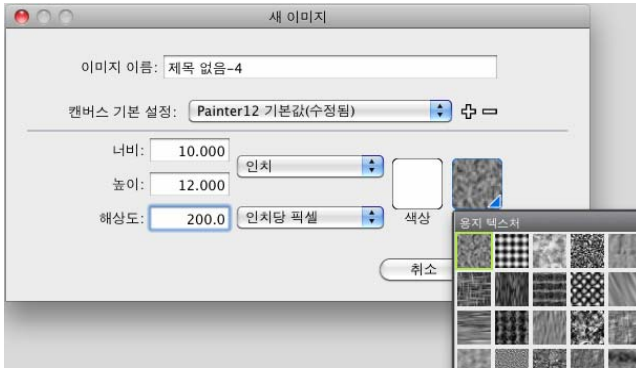
## 1 단계 : 대략적인 스케치 그리기

제가 선택한 참조 이미지는 춘리(Chun Li)가 이긴 후에 취하는 대표적인 포즈를 보여줍니다. 저는 그것에 대한 오마주를 표하고 싶지만, 그녀의 느낌과 모습을 약간 더 성숙하게 표현하고 싶습니다. 이러한 의도를 가지고 이 포즈를 생각해 냈습니다.



참조로 사용한 이미지

Corel Painter 에서 200dpi 로 새로운 10" x 12" 페이지를 준비했습니다 (파일 메뉴 ▶ 새로 만들기). 기본 용지와 연한 파란색 연필을 브러시 도구로 선택하고 레이어 패널 맨 아래에서 새 레이어 버튼  을 클릭 (Window 메뉴 ▶ 레이어) 하여 새 레이어를 만들고 인물을 빠르게 스케치합니다.



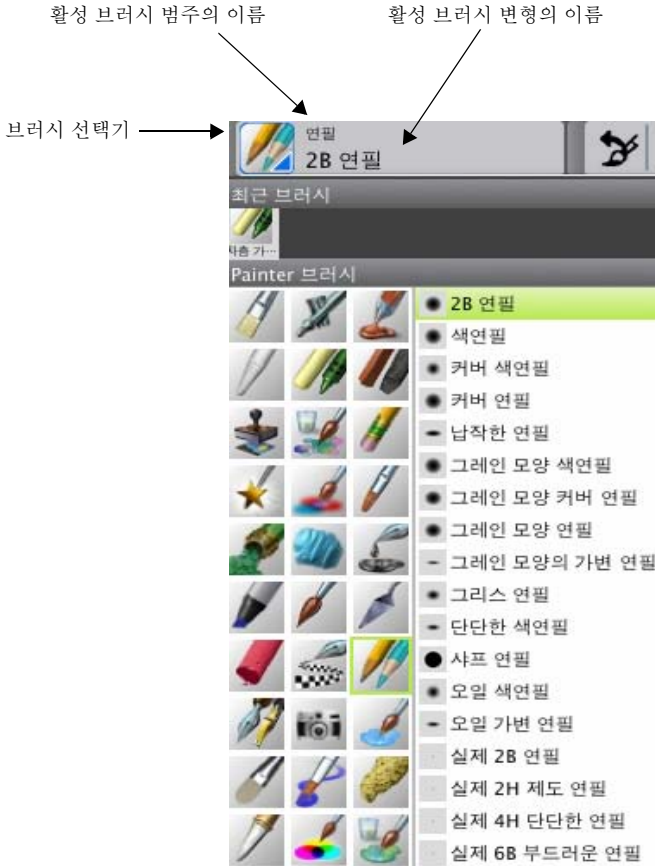
페이지 준비



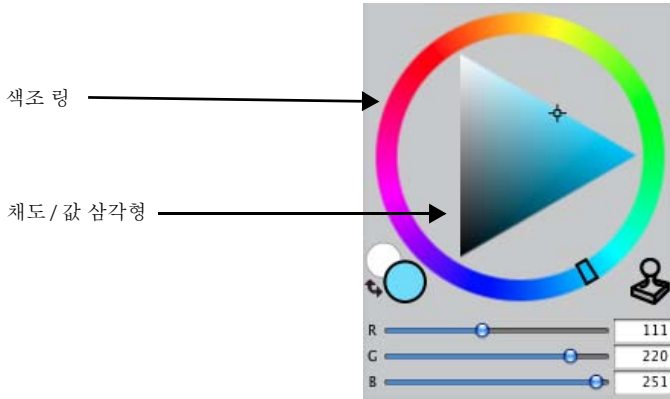
대략적인 스케치

## 브러시 선택 및 색상 변경

- 1 브러시 선택줄에서 브러시 범주를 선택하고 브러시 변형을 선택합니다.
- 2 색상을 변경하려면 색상 패널에서 색조 링을 끌어 원하는 색상 범위를 표시하고 채도 / 값 삼각형을 클릭하여 색상을 지정합니다.



연필 브러시 범주 선택 (왼쪽), 연필 선택 (오른쪽)



색상 패널



임시 색상 팔레트를 표시하고 Option + Command + 1(Mac OS) 또는 Ctrl + Alt + 1(Windows)을 눌러 색상을 변경하기 위해 사용할 수 있습니다. 임시 색상 팔레트를 통해 페인팅 컨텍스트 내에서 화면에 나타나는 색상을 볼 수 있습니다.

## 2 단계 : 깨끗한 선으로 그리기

찾고 있는 포즈를 스케치한 후에 레이어 패널의 불투명도 슬라이더를 움직여 스케치 레이어의 불투명도를 약 70%로 낮춘 다음 스케치 레이어 위에 새로운 레이어를 생성합니다. 연필 브러시 범주에서 납작한 연필을 선택하고 연필의 색상을 짙은 회색으로 변경합니다. 또한, 일반, 크기 및 간격 등의 브러시 컨트롤 패널 (창 메뉴 ▶ 브러시 컨트롤 패널)을 사용해 연필을 변경하기도 합니다.




그림 3: 수정된 납작한 연필의 설정 왼쪽에서 오른쪽 패널: 일반, 크기, 간격

대략적인 스케치를 가이드로 사용하여 이 레이어에 선이 깨끗한 그림을 그립니다.  
저는 보통 그림을 꼼꼼하게 그리는 데 몇 시간을 사용합니다.



깨끗한 선 그림

### 3 단계 : 선 그림 채우기

그림이 완료된 후에 레이어 패널에서 레이어의 이름을 **연필**로 변경한 다음 대략적인 스케치가 포함된 레이어를 삭제합니다. 그런 다음, 연필 레이어에서 투명도 보 존 버튼  을 활성화하고 복합 방법 상자에서 복합 방법 (또는 블렌드 모드) 를 곱 하기로 변경한 다음 불투명도를 60% 로 낮춥니다.





투명도 보존 설정이 활성화되어 있는 경우 레이어의 투명한 영역은 잠깁니다. 레이어에 적용한 변경 사항은 이미 브러시 스트로크가 있는 영역으로 한정됩니다.


복합 방법 설정은 레이어가 기본 레이어와 상호 작용하는 방식을 결정합니다. 곱하기 복합 방법은 레이어 색상을 통합하여 더 어두운 색상을 만들어냅니다.

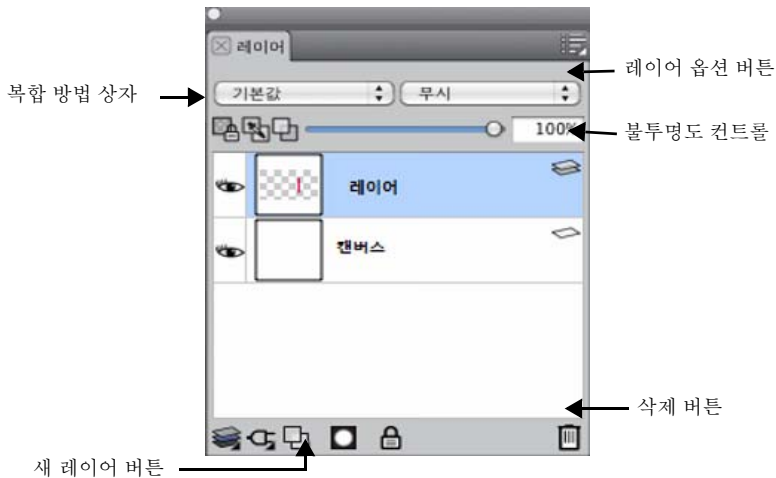
색상 패널에서 갈색을 선택한 다음 전체 연필 레이어가 선택된 상태에서 갈색으로 선 그림을 채웁니다 (편집 메뉴 ▶ 채우기).



갈색으로 채운 그림

## 레이어 작업

- 레이어의 이름을 변경하려면 레이어 패널에서 해당 레이어를 두 번 클릭하고 이름을 입력합니다.
- 레이어의 불투명도를 변경하려면 불투명도 상자에서 1 과 100 사이의 값을 지정하거나 불투명도 슬라이더를 움직입니다.
- 레이어를 삭제하려면 레이어 패널 맨 아래에서 삭제 버튼  을 클릭합니다.



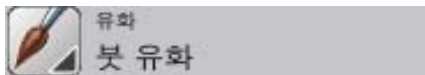
레이어 패널

## 현재 색상으로 레이어 채우기

- 1 색상으로 채우려는 레이어를 선택합니다.
- 2 편집 메뉴 ▶ 채우기를 선택합니다.
- 3 채우기 대화 상자에서 현재 색상으로 채우기 옵션을 활성화합니다.

## 4 단계 : 배경 만들기

이 시점에서, 배경을 어떻게 처리할지 모르겠지만, 회화적인 느낌을 주려는 것은 분명합니다. 밝은 분홍색의 사용자 정의 혼합기 팔레트를 선택하고 유화 브러시와 수채화만 추가 블렌더 브러시를 사용해 다양한 스트로크로 캔버스에 칠합니다. 그런 다음, 이 파일을 Adobe Photoshop(PSD) 파일로 저장합니다 (파일 ▶ 새 이름으로 저장).



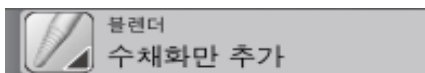
유화 브러시 범주가 선택되었습니다.



회화의 느낌이 나는 배경



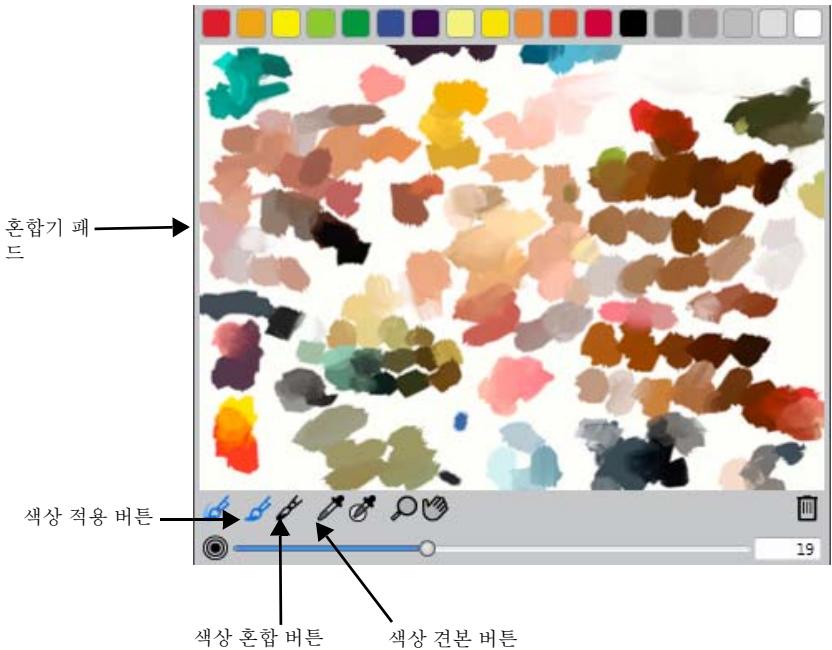
수채화만 추가 브러시는 부드럽고 앤티 앨리어싱된 스트로크로 이미지의 기존 색상을 비벼 바르고 얇게 합니다. 이 브러시는 블렌더 브러시 범주에 포함되어 있습니다.




수채화만 추가 블렌더 브러시가 선택되었습니다.

## 5 단계 : 색상 채우기

배경이 완료된 상태에서 세 번째 레이어를 만들고 캔버스와 연필 레이어 사이에 넣습니다. 이 새로운 레이어는 색상이라는 레이블로 표시됩니다. 이 레이어를 사용해 캐릭터의 피부와 옷의 대략적인 색조를 채우기 시작합니다. 혼합기 팔레트에 있는 혼합기 패드에서 피사체에 가까운 색을 바릅니다.

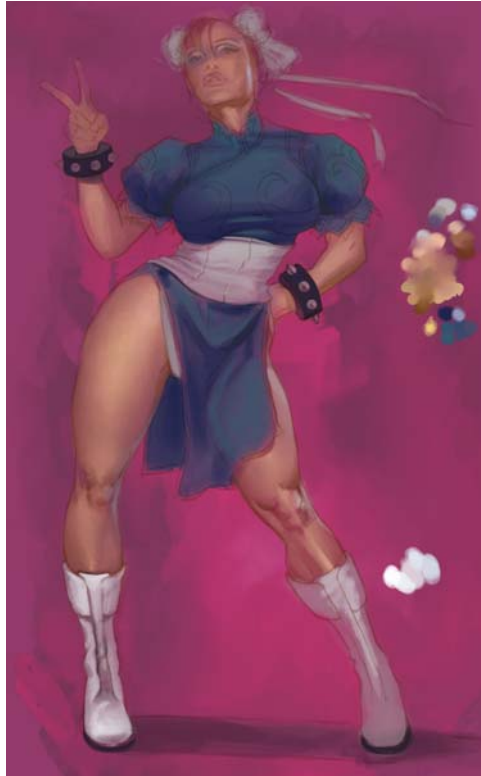


혼합기 팔레트

이제 도구 상자에서 스포이드 도구 를 사용해 이러한 색상을 사용하는 시간을 절약할 수 있습니다. 전환이 전반적으로 꽤 거칠지만, 나중에 생각하려고 합니다.



옵션 (Mac OS) 또는 Alt(Windows)를 누른 상태로 캔버스 또는 레이어의 색상을 클릭하여 페인팅에서 색상을 빠르게 샘플링할 수 있습니다. 사용 중인 브러시로 다시 전환하려면 키를 놓습니다.



분히 놓은 색상을 사용해 피부와 옷에 필요한 색상을 빠르게 선택할 수 있습니다.

이 시점에서, 저는 색상 작업을 하기 위해 수정된 스크래치보드 도구 (불투명도 30%) 와 간단한 블렌더 브러시를 사용하고 있습니다. 이제 섬유의 어두운 부분을 추가하여 옷의 접힌 부분과 주름진 부분의 윤곽을 분명하게 나타냅니다.

스크래치보드 도구는 펜 브러시 범주의 브러시 변형입니다. 브러시의 불투명도를 낮추면 브러시 스트로크가 겹친 부분에 불규칙한 무늬가 생겨 텍스처를 추가하기에 매우 적합해집니다.



불투명도가 30% 로 설정된 스크래치보드 도구





기본 스크래치보드 도구(왼쪽) 및 사용자 정의된 스크래치보드 도구(오른쪽)




접힌 부분과 주름진 부분을 뚜렷하게 표현

피사체에 색상 기반을 탄탄하게 준비한 후에 팔레트에 묻혀 놓은 색상을 삭제할 것입니다.

## 혼합기 패드에서 색상 추가 및 혼합

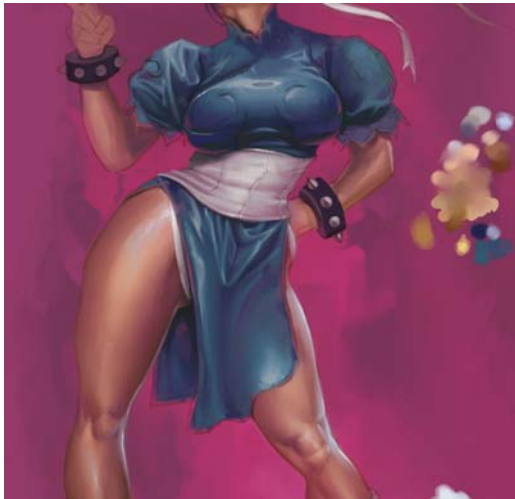
- 1 혼합기 패널에서 색상 적용 도구 를 클릭하고 패널 맨 위에 있는 색상 견본을 클릭한 다음 혼합기 패드에 칠합니다.
- 2 다른 색상 견본을 클릭하고 혼합기 패드에 칠합니다.
- 3 색상 혼합 도구 를 클릭하고 혼합기 패드에 끌어 색을 혼합합니다.

## 혼합기 패드에 있는 색상을 페인팅에 추가

- 혼합기 팔레트의 견본 색상 도구 를 클릭하고 혼합기 패드의 색상을 클릭한 다음 활성 레이어에 칠합니다.

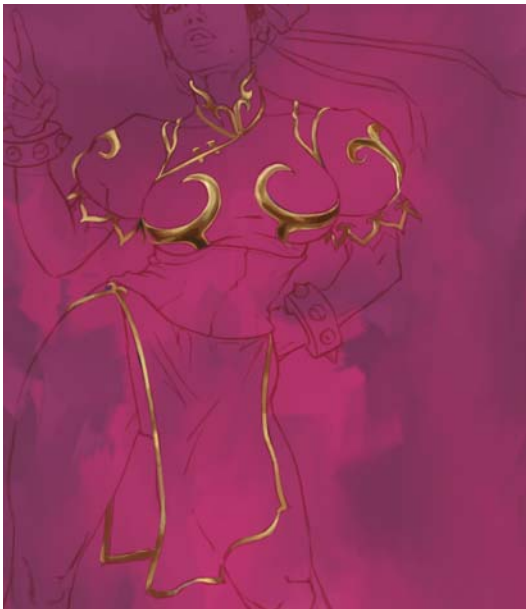
## 6 단계 : 디테일 추가하기

다음으로, 언필 레이어 위에 새로운 레이어를 만들고 **디테일**이라고 이름을 지정합니다. 이 레이어를 사용해 페인팅을 수정할 것입니다. 다리 근육을 더 뚜렷하게 표현한 다음, 옷에 강한 흰색을 조금 넣어 비닐과 같은 느낌을 주기로 합니다.



## 7 단계 : 의상에 금색 추가하기

디테일 위에 또 하나의 레이어를 생성하고 **금색**이라고 이름을 지정합니다. 이 레이어에서 옷에 금색 무늬를 칠하려고 합니다. 노란색 색조를 선택하고 레이어의 불투명도를 80%로 높은 다음 편평한 색조로 영역을 채웁니다. 무늬를 노란색으로 채운 후, 투명도 보존 버튼을 활성화합니다. 이제 선 밖으로 페인팅이 나올 것을 걱정할 필요 없이 금속성 금색 줄을 디테일하게 표현할 수 있습니다.



금색 무늬 페인팅

## 8 단계 : 배경 바꾸기

아무래도 분홍색 배경이 마음에 들지 않아서 더 중간색으로 만들기로 합니다. 효과 메뉴 ▶ 색조 제어 ▶ 색상 조정을 선택하고 채도 슬라이더를 사용해 캔버스 레이어의 채도를 낮춥니다. 그런 다음, 밝기를 약간 높입니다 (색조 제어 ▶ 명도/대비). 또한, 비디오 게임에서 또 다른 단서를 가져와서 인물 뒤에 커다란 검은색 잉크 스플래시를 추가합니다. 잉크 스플래시는 제가 스캔한 실제 인디아 잉크 스플래터에서 생성했습니다.





잉크 스플래시 추가로 채도가 낮아진 배경

## 9 단계 : 최종 터치 추가하기

이게 거의 끝났습니다. 옷에 잘 연결된 것처럼 보이도록 금색 자수를 마무리합니다. 머리는 원래 각도가 마음에 들지 않았기 때문에 완전히 다시 칠했습니다. 부츠를 마무리하고 머리에 리본을 답니다. 그런 다음, 인물이 더 생생하게 윤곽이 드러나도록 테두리 조명을 넣고 이로써 페인팅을 완성합니다.

마지막으로, 모든 레이어를 캔버스에 내려놓아 (레이어 메뉴 ▶ 전부 내려놓기) 이 이미지를 병합하고 해상도를 300dpi 로 높입니다 (캔버스 메뉴 ▶ 크기 조정).



페인팅 완성

# 색인

## A

Adobe Photoshop 사용자  
Corel Painter 안내 **25**

## C

Corel Painter 배우기 **5**  
Corel Painter 인터페이스 **7**  
    Adobe Photoshop 인터페이스 비교  
    **25**  
Corel 제품 등록 **6**

## F

F/X 브러시 **65**

## ㄱ

가위 도구 **11**  
거울 페인팅 도구 **12**  
    사용 **51**  
거울 페인팅 모드 **50**  
    전환 **51**  
    평면 숨기기 **51**  
    평면 표시 제어 **52**  
거울 평면  
    숨기기 **51**  
    표시 제어 **52**  
검색  
    브러시 **56**

고무 스탬프 도구 **12**

구성 도구 **12**

구성 패널 **20**

구아슈 브러시 **66**

그라디언트 라이브러리 패널 **18, 19**

그레인 **58**

    브러시에 대해 설정 **59**

그리기

    자유로운 선 **46**

    직선 **46**

그물림 도구 **12**

기능

    새로운 **2**

    향상된 **2**

기본 사항 **31**

## ㄴ

노즐 라이브러리 패널 **18**

## ㄷ

다각형 선택 도구 **11**

닷지 도구 **12**

대칭 도구 **12**

도구 **9**

    플라이아웃에서 액세스 **14**

도구 상자 **13**

사용 13  
열기 또는 닫기 13  
탐색 9  
플라이아웃 사용 14  
도움말 5  
사용 5  
돋보기 도구 13  
디지털 수채화 브러시 64

## ㄴ

라이브러리 23  
레이아웃 격자 47  
기본 설정, 만들기 49  
기본 설정, 삭제 49  
기본 설정, 선택 50  
설정, 기본 설정으로 저장 49  
설정, 조절 48  
숨기기 48  
이동 50  
표시 48  
레이아웃 격자 도구 12  
레이아웃 격자 패널 20  
사용 47  
레이어  
페인팅, 캔버스 비교 42  
레이어 조절 도구 10  
레이어 패널 19

## ㄷ

마커 68  
만화등 도구 12  
사용 53  
만화등 페인팅 모드 52  
전환 53

평면 숨기기 53  
평면 표시 제어 54  
만화등 평면  
숨기기 53  
표시 제어 54  
매체 라이브러리 패널 18  
매체 선택기 표시줄  
사용 14  
매체 컨트롤 패널 19  
모양 도구 11  
모양 라이브러리 패널 18  
모양 선택 도구 11  
목탄 브러시 63  
무늬 라이브러리 패널 18, 19  
문서  
닫기 37  
만들기 31  
열기 34  
캔버스 크기 및 해상도 32  
문서 창 7  
문서 찾아보기 (Mac OS) 35  
미술가 브러시 62  
밀그림 패널 20

## ㄹ

배율 조정  
브러시 스트로크 59  
변형 도구 10  
보기 모드 선택기 13  
복구 패널 20  
복제기 도구 12  
복제기 브러시 64

- 분필 브러시 62
- 불투명도 57
  - 브러시에 대해 설정 59
- 브러시
  - 검색 56
  - 관리 55
  - 그레인, 설정 59
  - 범주, 목록 60
  - 불투명도, 설정 59
  - 선택 56
  - 속성, 기본 57
  - 이해 55
  - 크기, 설정 58
- 브러시 Dab
  - 크기 조정 57
- 브러시 도구 10
- 브러시 라이브러리 패널 16
  - 사용 56
- 브러시 범주
  - 목록 60
- 브러시 변형
  - 선택 57
- 브러시 선택기 표시줄
  - 브러시 선택 57
  - 표시 또는 숨기기 16
- 브러시 스트로크
  - 배율 조정 59
  - 적용 45
- 브러시 조절기 패널 18
- 브러시 조정 43
  - 설정 44
- 브러시 추적 43
  - 설정 44
- 블렌더 62

- 빠른 곡선 도구 11
- 入
- 사용자 설명서, 내용 1
- 사진
  - 페인팅의 작업 흐름 39
- 사진 도구 12
- 사진 브러시 71
- 새로운 기능 2
- 색상
  - 캔버스, 변경 33
- 색상 선택기 13
- 색상 집합 패널 18
- 색상 패널 18
- 색연필 70
- 색조 브러시 73
- 선택
  - 브러시 56
- 선택 도구 10
- 선택 조절 도구 11
- 선택기 13
- 설명서 5
- 속성 표시줄 14
  - 닫기 15
  - 열기 15
- 손잡이 도구 13
- 수목 브러시 73
- 수채화 브러시 74
- 스마트 스트로크 브러시 72
- 스크립트 패널 20
- 스펀지 73

스포이드 도구 10

시작하기 1

실제 수채화 브러시 72

실제 젖은 오일 브러시 72

○

아크릴 브러시 61

액체 잉크 브러시 67

에어브러시 61

연필 70

올가미 도구 10

요술 지팡이 도구 11

용지 라이브러리 패널 18

용지 선택기 13

용지 텍스처

페인팅할 때 표시 57

용지 패널 18

원근감 격자 도구 12

웹 기반 리소스 6

유화 68

유화 파스텔 69

이미지

크기 조정 35

크기 조정, 캔버스 37

이미지 호스 66

인쇄 품질 34

임파스토

브러시 67

ㄱ

자동 페인팅 패널 20

자르기 도구 11

자습서 89

자유 그리기 브러시 스트로크  
적용 45

자유 그리기 스트로크 단추  
자유로운 선 그리기 46

자유로운 선, 그리기 46

작업 공간

구성 요소 7

작업 공간 안내 7

Adobe Photoshop 사용자용 25

작업 흐름, 페인팅

빈 캔버스로 시작 40

사진으로 시작 39

작품 갤러리 1

저장

파일 37

파일, 현재 형식 37

점 변환 도구 12

점 제거 도구 12

점 추가 도구 11

젤 브러시 66

조절 도구 10

종료 38

지우개 65

지우개 도구 10

직물 무늬 라이브러리 패널 18, 19

직사각형 모양 도구 11

직사각형 선택 도구 10

직선 브러시 스트로크, 적용 45

직선 스트로크 단추

직선 그리기 46  
직선, 그리기 46

## 츠

창, 닫기 38  
채널 패널 19  
추적, 브러시 43  
측정 단위  
페이지, 변경 33

## ㅋ

캔버스  
색상 변경 33  
이미지의 크기 조정 37  
크기 및 해상도 32  
크기 조정 35  
텍스처, 변경 33  
페인팅 42  
페인팅의 작업 흐름 40  
캘리그래피 브러시 71  
콩트 브러시 63  
크기, 캔버스 32  
크기, 페이지 33  
크레용 62

## ㅌ

타원형 모양 도구 11  
타원형 선택 도구 10  
탐색 도구 13  
탐색기 패널 15  
텍스처  
캔버스, 변경 33

텍스트 도구 11  
텍스트 패널 20

## 표

파스텔 69  
파일  
열기 34  
저장 37  
팔레트 17  
사용 21  
숨기기 22  
크기 조정 22  
패널에서 만들기 21  
표시 22  
팔레트 나이프 69  
패널 17  
사용 21  
숨기기 22  
탐색 17  
팔레트로 그룹화 21  
표시 22  
확장 또는 축소 22  
패턴 펜 70  
페이지  
측정 단위, 변경 33  
크기, 변경 33  
페이지 회전 도구 13  
페인트 통 도구 10  
페인팅 39  
매체 41  
브러시 설정 43  
브러시 스트로크 45  
작업 흐름 선택 39  
캔버스와 레이어 42

펜 71

펜 도구 11

펜, 패턴 70

평면, 거울

숨기기 51

표시 제어 52

평면, 만화등

숨기기 53

표시 제어 54

플라이아웃

도구 액세스 14

층

해상도 33

이미지 33

이미지, 유형 변경 33

인쇄 품질 비교 34

캔버스 32

화면 모양의 비교 33

향상된 기능 2

혼합기 패널 18

화면

모양 33

황금 분할 도구 12

황금 분할 패널 20