포트레이트프로 사용자 메뉴얼

버전 27.0

Anthropics Technology Ltd

www.portraitpro.com/ko

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

목차

Part I 시작하기 5

1 PortraitPro 27의 새로운 기능 6
2 빠른 시작 가이드 9
3 최상의 결과를 위한 팁 10
4 PortraitPro 에디션 11

Part II 단계별 가이드 15

1 이미지 열기 16
2 얼굴 확인 17
3 얼굴 보정 18
4 결과 저장 19
5 이동 도구 19
6 브러시 도구 19
7 영역 브러시 도구 22
8 자동 배치 처리 23
9 수동 배치 처리 25
10 수동으로 얼굴 지정하기 25
11 윤곽선 조정하기 27
12 전신 보정 30
13 플러그인 모드 30
14 단체 사진 31
15 얼굴 선택하기 33

Part III 참조 37

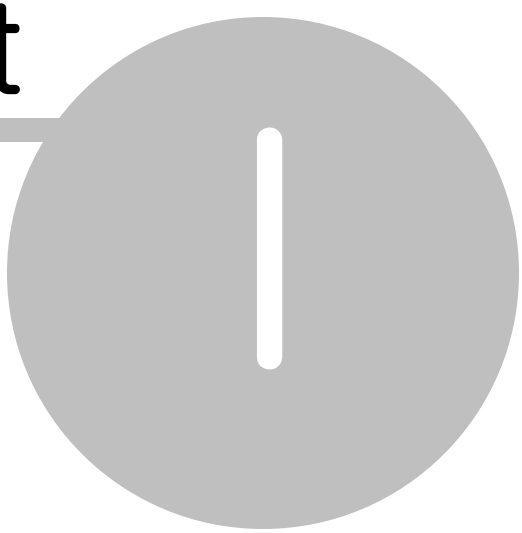
1 메뉴 명령 참조 38
파일 메뉴 39
편집 메뉴 41
자동 배치 메뉴 42
보기 메뉴 43
도움말 메뉴 44
2 도구 모음 45
3 컨트롤 패널 참조 47
탐색기 49
얼굴 스트립 51
사전 설정 52
스냅샷 55
슬라이더 컨트롤 55
모양 컨트롤 57
피부 다듬기 컨트롤 60

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

조명 및 채색 컨트롤 ... 64
메이크업 컨트롤 ... 66
눈 컨트롤 ... 70
입과 코 컨트롤 ... 74
헤어 컨트롤 ... 75
사진 컨트롤 ... 77
레이어 ... 79
배경 마스크 보기/편집 ... 81
배경 변경하기 ... 85
오버레이 ... 89
인페인팅 ... 90
4...도구 스트립 ... 91
피부 마스크 도구 ... 95
헤어 마스크 도구 ... 96
효과 마스크 도구 ... 97
자르기 도구 ... 98
노이즈 제거 ... 100
조명 브러시 ... 102
조명 브러시 - 백라이트 ... 104
하늘 바꾸기 ... 105
복제 도구 ... 107
아트 효과 ... 109
5...대화 상자 참조 ... 111
자동 배치 저장 옵션 ... 112
수동 배치 ... 115
성별 선택 ... 118
이미지 저장 옵션 ... 119
설정 ... 120
일반 설정 ... 121
색상 설정 ... 124
언어 설정 ... 127
플러그인 설정 ... 129
RAW 설정 ... 131
사전 설정 저장 ... 134
사전 설정 관리 ... 135
6...플러그인 설치 가이드 ... 136
7...타사 저작권 정보 ... 136
8...지원되는 파일 형식 ... 152
9...키보드 단축키 ... 154

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

Part



1 시작하기

소개

PortraitPro는 인물 사진을 가장 쉽고 빠르게 리터칭하는 방법으로, 단 몇 분 만에 전문가 수준의 결과를 얻을 수 있습니다.

PortraitPro는 일반적인 에어브러시 및 사진 편집 소프트웨어와는 완전히 다른 방식으로 작동합니다. PortraitPro는 인간의 아름다움에 대한 수천 개의 예시로 학습되었기 때문에, 슬라이더를 움직이기만 하면 원하는 만큼 사진을 보정할 수 있습니다.

PortraitPro에는 인간의 아름다움에 대한 지식과 전문가의 조명 기법이 담겨 있으므로, 누구나 단 몇 분 만에 최고 품질의 사진 보정을 할 수 있습니다.

이 설명서는 PortraitPro 27용입니다. 이전 버전 이후 바뀐 내용은 PortraitPro 27의 새로운 기능 6을 참조하세요.

PortraitPro에는 Standard, Studio, Studio Max의 세 가지 에디션 11이 있으며, 이 설명서에서는 모든 에디션을 설명합니다.

PortraitPro는 Windows 및 Mac 컴퓨터에서 사용할 수 있습니다. 이 설명서는 Mac용 PortraitPro를 다룹니다.

시스템 요구 사항

PortraitPro를 사용하려면 macOS 13 이상이 필요합니다.

컴퓨터에 적합한 그래픽 하드웨어(GPU)가 있으면 PortraitPro는 이를 자동으로 사용하여 처리 속도를 높입니다. 그렇지 않으면 PortraitPro는 주 프로세서(CPU)를 사용합니다. Mac에서는 macOS 15 이상에서 그래픽 하드웨어가 사용됩니다. 따로 변경할 설정은 없습니다.

시작하기

PortraitPro 사용법을 간단히 살펴보려면 빠른 시작 가이드 9를 참조하세요.

단계별 가이드 16에서는 각 단계에 대해 더 자세히 설명합니다.

또한 프로그램 자체에 대부분의 기능 사용법을 보여 주는 튜토리얼이 내장되어 있습니다.

도움이 더 필요하면 www.anthropics.com/ko/support/portraitpro를 방문하세요. 이 사이트에서 최신 FAQ를 확인하고, 지원 티켓 시스템을 통해 지원 담당자에게 질문을 보낼 수 있습니다.

1.1 PortraitPro 27의 새로운 기능

이 페이지에서는 PortraitPro 24 이후 새로워지고 개선된 점을 요약한 다음, 위치가 바뀐 컨트롤을 어디에서 찾을 수 있는지 보여 줍니다. 버전 25와 26은 없었습니다.

새로운 기능과 개선 사항

- **더 빠른 속도.** 얼굴을 찾는 속도가 두 배 이상 빨라졌고, 기울어진 얼굴도 더 안정적으로 찾습니다. 단체 사진에서는 보통 1초 안에 모든 얼굴을 찾습니다. 단체 사진에서 얼굴 사이를 전환하는 데 예전에는 몇 초가 걸리기도 했지만, 이제는 1초도 채 걸리지 않습니다. 여러 이미지 처리 단계도 빨라져서, 슬라이더를 움직일 때 보정된 이미지가 더 빨리 업데이트됩니다.
- **모든 에디션에서 그래픽 카드 가속.** 이제 PortraitPro는 모든 에디션에서 컴퓨터의 그래픽 카드를 사용하여 처리 속도를 높입니다. macOS 15 이상에서는 사진의 피부, 헤어, 배경을 찾는 작업이 그래픽 카드에서 실행되므로, 윤

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

곡선을 배치한 후 더 빨리 사진을 보정할 수 있습니다. 다운로드하거나 켤 필요가 없으며, 그래픽 카드를 사용할 수 없으면 PortraitPro가 대신 프로세서를 사용합니다.

- **새로워진 디자인.** PortraitPro의 컨트롤과 아이콘이 새로워졌고, 시스템 글꼴을 사용하는 새로운 어두운 스타일이 적용되었습니다. 이제 슬라이더 값과 도구 모음 버튼 레이블이 기본적으로 표시되며(일반 설정 121에서 끌 수 있습니다), 팝업 도움말에는 **알겠습니다** 버튼 하나만 있습니다. 또한 컨트롤 패널을 더 좁게 만들어 사진을 위한 공간을 넓힐 수 있습니다.
- **도구 스트립.** 이제 모든 도구가 컨트롤 패널 옆에 버튼이 세로로 늘어선 도구 스트립 91에 모여 있습니다. 버튼을 클릭하면 슬라이더 위로 그 도구의 페이지가 열리고, **완료**를 클릭하거나 Esc 키를 누르면 돌아갑니다. 버튼에 점이 표시되면 그 도구가 사진을 변경하고 있다는 뜻입니다.
- **더 간단해진 비포/애프터 화면. 비포 보기** 버튼과 **애프터 보기** 버튼으로 표시할 화면을 선택합니다. 두 버튼은 도구 모음 45에 있습니다. 사진을 원본과 비교하려면 보정된 이미지 위의 **비포로 전환** 버튼이나 Return 키를 누르고 있으면 됩니다. 이제 슬라이더에서뿐만 아니라 모든 도구에서 이 방법을 사용할 수 있습니다.
- **얼굴 스트립.** 단체 사진에서는 컨트롤 패널 맨 위의 얼굴 스트립 51에 얼굴마다 타일이 표시되므로, 클릭 한 번으로 얼굴을 전환할 수 있습니다. 다른 얼굴의 윤곽선은 흐리게 계속 표시되므로 현재 얼굴이 어느 것인지 언제든지 알 수 있습니다.
- **측면 얼굴.** 옆에서 본 얼굴을 지정하려면 **왼쪽을 향함** 또는 **오른쪽을 향함** 그림을 얼굴 선택하기 33 단계에서 클릭하세요.
- **더 명확해진 RAW 지원.** RAW 파일이 열리지 않으면 PortraitPro가 그 이유와 무료 Adobe DNG Converter가 필요한지를 알려 줍니다. 파일 열기 대화 상자에 더 많은 RAW 파일 형식이 표시됩니다. 자세한 내용은 RAW 설정 131을 참조하세요.
- **더 높은 안정성.** 많은 문제가 수정되어 PortraitPro가 더 안정적으로 작동합니다. JPEG, TIFF, PNG 파일 읽기와 쓰기, zlib 압축, 색상 관리, Qt 등 PortraitPro에서 사용하는 타사 라이브러리가 최신 버전으로 업데이트되었습니다. 이로써 이러한 라이브러리에 알려져 있던 보안 문제와 버그가 수정되었습니다.

위치가 바뀐 컨트롤 찾기

PortraitPro 24에 익숙하다면 이 표에서 위치가 바뀐 컨트롤을 찾을 수 있습니다. 이름이 바뀐 것도 있습니다. 세션 파일(.ppx)은 이제 **프로젝트**라고 하므로 *파일 > 프로젝트 저장...*이 *파일 > 세션 저장...*을 대신합니다. 줌 컨트롤은 이제 탐색기 49이며, 피부 영역과 헤어 영역은 이제 피부 마스크와 헤어 마스크입니다. 메뉴와 키보드 단축키는 이전과 같지만, Esc 키와 Return 키는 이제 모든 도구 페이지에서 작동합니다.

컨트롤	**PortraitPro 24**	**PortraitPro 27**
비포/애프터 화면	이미지 위의 탭: '**비포**'만 보기, '**비포**'와 '**애프터**' 보기, '**애프터**'만 보기.	 **비포 보기** 버튼과 **애프터 보기** 버튼(도구 모음). 둘 다 켜면 두 화면이 나란히 표시됩니다.
비포로 돌아가기	 **비포로 돌아가기** 버튼(도구 모음).	 보정된 이미지 왼쪽 위의 **비포로 전환** 버튼을 누르고 있으면 됩니다. 이전처럼 Return 키를 누르고 있어도 됩니다.
터치업 브러시와 복원 브러시	 도구 모음의 버튼.	 **터치업** 버튼과 **복원** 버튼(도구 스트립) 또는 T 키와 R 키. 자세한 내용은 브러시 도구 19를 참조하세요.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

브러시 크기와 강도	터치업 버튼이나 복원 버튼 위로 마우스를 가져가면 나타나던 패널.	브러시가 선택되어 있는 동안 컨트롤 패널 맨 위에 표시되는 브러시 설정 카드.
효과 마스크	 **효과 마스크 보기/편집** 버튼(복원 브러시의 팝업 패널) 또는 마스크를 변경한 후 도구 모음에 표시되던 **효과 마스크 보기/편집** 버튼.	 **효과 마스크** 버튼(도구 스트립, 항상 표시됨). **효과 마스크 보기/편집** 버튼은 복원 브러시의 설정 카드에도 있습니다. 자세한 내용은 효과 마스크 도구 97를 참조하세요.
피부 마스크(이전의 피부 영역)	**피부 마스크 보기/편집** 버튼(피부 다듬기 섹션과 조명 및 채색 섹션).	 **피부 마스크** 버튼(도구 스트립). 두 섹션의 **피부 마스크 보기/편집** 버튼도 계속 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 피부 마스크 도구 95를 참조하세요.
헤어 마스크(이전의 헤어 영역)	**헤어 마스크 보기/편집** 버튼(헤어 섹션).	 **헤어 마스크** 버튼(도구 스트립). 헤어 섹션의 **헤어 마스크 보기/편집** 버튼도 계속 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 헤어 마스크 도구 96를 참조하세요.
배경 마스크	레이어 섹션의 버튼.	 **배경** 버튼(도구 스트립). 이 버튼은 배경 마스크만 엽니다. 배경을 변경하려면 이전처럼 레이어 79 섹션을 사용하세요. 자세한 내용은 배경 마스크 보기/편집 81을 참조하세요.
자르기 도구	컨트롤 패널의 도구 섹션에 있는 버튼.	 **자르기** 버튼(도구 스트립) 또는 C 키. 자세한 내용은 자르기 도구 98를 참조하세요.
노이즈 제거	도구 섹션의 버튼.	 **노이즈 제거** 버튼(도구 스트립). 자세한 내용은 노이즈 제거 100를 참조하세요.
복제 도구	도구 섹션의 버튼.	 **복제** 버튼(도구 스트립). 자세한 내용은 복제 도구 107를 참조하세요.
하늘 바꾸기	도구 섹션의 버튼.	 **하늘 바꾸기** 버튼(도구 스트립). 자세한 내용은 하늘 바꾸기 105를 참조하세요.
아트 효과	도구 섹션의 버튼.	 **아트 효과** 버튼(도구 스트립). 자세한 내용은 아트 효과 109를 참조하세

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

		요.
조명 브러시	조명 및 채색 섹션의 버튼.	 **조명 브러시** 버튼(도구 스트립). 자세한 내용은 조명 브러시 102를 참조하세요.
도구 켜기/끄기	도구 섹션 전체를 켜고 끄는 켜기/끄기 버튼 하나.	노이즈 제거 페이지의 헤더에 있는 켜기/끄기 스위치와, 하늘 바꾸기 페이지와 복제 도구 페이지가 함께 쓰는 또 하나의 켜기/끄기 스위치.
다른 얼굴들	 **다른 얼굴들** 버튼(도구 모음).	**+** 타일(얼굴 스트립 51의 끝에 있음). *파일 > 이 사진의 다른 얼굴 보정* (Command+E)도 계속 사용할 수 있습니다.
잘못 찾은 얼굴 삭제하기	얼굴 선택하기 단계에서 얼굴 오른쪽 위에 있는 X 표시.	얼굴 위의 헤더에 마우스를 가져가 헤더를 연 다음 X 표시를 클릭하세요.
단일 화면과 이중 화면(배경 작업 시)	이미지 위의 탭.	 **단일 화면** 버튼과 **이중 화면** 버튼(도구 모음).
도구 나가기	페이지마다 다른 위치에 있는 **확인** 버튼.	모든 도구 페이지 아래쪽에 있는 **완료** 버튼. Esc 키를 눌러도 됩니다.
팝업 도움말	**숨기기** 버튼과 **영구적으로 숨기기** 버튼.	**알겠습니다** 버튼 하나.
GPU 설정	*파일 > 설정... > GPU* 탭(Windows의 Studio Max 에디션).	제거되었습니다. PortraitPro는 모든 에디션에서 그래픽 카드를 자동으로 사용합니다.

시스템 요구 사항

PortraitPro 27을 사용하려면 64비트 Windows 10 버전 1809 이상 또는 macOS 13 이상이 필요합니다. ARM 프로세서를 사용하는 Windows PC에도 설치할 수 있습니다. 자세한 내용은 시작하기 6를 참조하세요.

1.2 빠른 시작 가이드

튜토리얼

PortraitPro를 능숙하게 다루는 가장 빠른 방법은 시작 화면의 튜토리얼을 따라 해 보는 것입니다. 튜토리얼은 세 그룹으로 나뉘어 있습니다.

- **시작하기: 첫걸음, 모양, 피부 다듬기**. "첫걸음"부터 시작하여 순서대로 따라 하세요.
- **더 알아보기**: 단체 사진, 메이크업, 눈, 헤어, 레이어 등 소프트웨어의 특정 부분에 대한 튜토리얼입니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

- **고급**: 입과 치아 인페인팅, 안경 반사, 브러시 슬라이더, 하늘 바꾸기, Photoshop 플러그인 등에 대한 튜토리얼입니다.

각 그룹은 앞 그룹을 마치면 표시되지만, 더 일찍 표시하도록 선택할 수도 있습니다.

이미지 보정하기

이미지를 보정할 때 따르는 기본 단계는 다음과 같습니다.

1. 보정할 이미지 불러오기 16
2. 얼굴이 올바르게 감지되었는지 확인하기 17
3. 사전 설정을 적용하거나 슬라이더 조정하기 18
4. 결과 저장하기 19

1.3 최상의 결과를 위한 팁

슬라이더를 너무 많이 올리지 마세요

비교적 미묘한 변화만으로도 사진이 크게 좋아지는 경우가 많습니다.

원하는 결과를 얻을 수 있을 만큼만 슬라이더를 올리세요.

너무 많이 올리면 결과가 부자연스러워 보일 수 있습니다.

작은 잡티를 없애는 데 슬라이더를 사용하지 마세요

반점과 잡티는 터치업 19 브러시로 없애면 슬라이더를 너무 많이 올리지 않아도 됩니다. 이 브러시를 선택하려면 **터치업** 버튼을 클릭하세요. 이 버튼은 도구 스트립 97 에 있습니다. 이렇게 해당 부위만 따로 수정하면 나머지 피부는 자연스러운 상태로 둘 수 있습니다.

피부 마스크가 올바른지 확인하세요

PortraitPro는 사진에서 피부에 해당하는 영역을 자동으로 찾아냅니다. 이 영역은 피부 마스크로 표시됩니다. 피부 마스크를 조정하면 결과가 더 좋아지는 경우도 있습니다.

도구 스트립의 **피부 마스크** 버튼을 클릭한 다음, 확장 및 축소 95 브러시로 피부 마스크를 다듬으세요.

윤곽선이 정확하게 배치되었는지 확인하세요

윤곽선이 정확하게 배치되어 있으면 최상의 결과를 얻을 수 있습니다. 보통은 얼굴 찾기 기능이 윤곽선을 잘 배치하지만, 윤곽선의 위치를 조정하면 결과가 더 좋아지는 경우도 있습니다. 특히 얼굴 바깥쪽을 두르는 윤곽선이 얼굴 가장자리를 따라가는지 확인하세요. 피부의 조명을 바꾸거나 메이크업을 적용할 때는 이 점이 특히 중요합니다.

윤곽선은 얼굴 보정 18 단계의 비포 화면에서 조정할 수 있습니다. 비포 화면이 표시되지 않으면 도구 모음의 **비포 보기** 버튼을 클릭하세요. 윤곽선은 윤곽선 조정하기 27 단계에서도 조정할 수 있습니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

1.4 PortraitPro 에디션

PortraitPro에는 Standard, Studio, Studio Max의 세 가지 에디션이 있습니다. Standard 에디션은 가볍게 사용하는 사용자나 아마추어 사진가를 위한 에디션입니다. Studio 에디션은 사진 애호가나 전문가를 위한 에디션입니다. Studio Max 에디션은 Studio 에디션의 기능을 갖추고 있지만, 수동 배치 처리 대신 자동 배치 기능이 있습니다. 자동 배치는 대량의 사진을 자동으로 보정하므로 이미지를 많이 처리하는 사진가에게 적합합니다.

이 설명서는 모든 에디션을 다루며, 일부 에디션에서만 사용할 수 있는 기능은 다음 중 하나로 표시합니다:

Studio Max 에디션 전용 11

Studio & Studio Max 에디션 전용 11

Studio 에디션 전용 11

다음 표는 PortraitPro의 주요 기능과 각 기능이 포함된 에디션을 보여 줍니다.

Standard	Studio	Studio Max	
✗	✗	✓	자동 배치(자동 배치 처리)
✗	✓	✗	수동 배치 처리
✗	✓	✓	고급 필터(Smart Filter) 기능을 지원하는 Photoshop 플러그인으로 사용 가능
✗	✓	✓	Lightroom 플러그인으로 사용 가능
✗	✓	✓	카메라 RAW 형식 읽기
✗	✓	✓	Adobe DNG 형식 읽기
✗	✓	✓	샘플당 16비트(픽셀당 48비트) TIFF 및 PNG 이미지 읽기 및 쓰기
✗	✓	✓	JPEG, PNG, TIFF에 포함된 색상 프로필 지원
✗	✓	✓	서로 다른 색 공간 간 변환 지원
✗	✓	✓	모니터 색 공간 및 작업 색 공간 설정 지원
✓	✓	✓	피부 다듬기

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

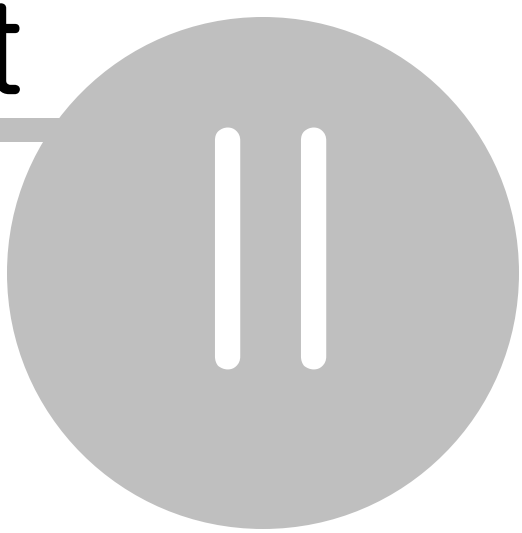
✔	✔	✔	피부 조명 재조정
✔	✔	✔	피부 색상 재조정
✔	✔	✔	얼굴 모양 조정
✔	✔	✔	눈 보정
✔	✔	✔	헤어 보정
✔	✔	✔	입 보정
✔	✔	✔	메이크업 적용
✔	✔	✔	수동 터치업 브러시
✔	✔	✔	사진 컨트롤
✔	✔	✔	배경 편집 컨트롤
✔	✔	✔	인페인팅 90: 안경의 반사 줄이기, 잔머리 제거, 흐린 사진의 얼굴 복원
✔	✔	✔	조명 브러시 102
✔	✔	✔	노이즈 제거 100
✔	✔	✔	하늘 바꾸기 105
✔	✔	✔	복제 도구 107
✔	✔	✔	아트 효과 109
✔	✔	✔	개수 제한이 없고 완전히 사용자 지정할 수 있는 사전 설정

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

✔	✔	✔	한 사진에서 여러 사람 보정
✔	✔	✔	JPEG, PNG, TIFF 형식 이미지 읽기 및 쓰기
✔	✔	✔	무료 온라인 지원

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

Part



2 단계별 가이드

이 섹션에서는 PortraitPro를 사용할 때 거쳐야 할 수 있는 여러 단계를 설명합니다.

가장 중요한 단계는 보정된 이미지를 보고 조정할 수 있는 얼굴 보정 18 단계입니다.

나머지 단계 대부분은 얼굴 찾기 기능이 이미지에서 얼굴을 제대로 찾지 못한 경우에만 필요합니다.

2.1 이미지 열기

PortraitPro 시작 화면

PortraitPro를 실행하면 시작 화면이 나타납니다:



단일 이미지 열기

보정할 이미지를 열려면 다음 중 하나를 수행하세요:

- 시작 화면의 **단일 이미지 열기** 버튼(자동 배치가 없는 에디션에서는 **이미지 열기** 버튼)을 클릭하거나,
- *열기...* 명령을 파일 메뉴 39 에서 선택하세요.

그러면 파일 열기 대화 상자가 나타납니다.

보정할 파일을 찾아 선택하고 열기 버튼을 클릭하세요.

PortraitPro에서 열 수 있는 이미지 형식 152 을 확인하세요.

이미지를 열면 PortraitPro가 이미지에 있는 모든 얼굴을 자동으로 찾아 성별과 나이를 판단합니다.

얼굴을 찾으면 얼굴 보정 18 단계로 이동합니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

PortraitPro가 얼굴의 성별과 나이를 판단하지 못하면 먼저 성별 선택 118 대화 상자가 나타납니다. 얼굴을 두 개 이상 찾았고 **단체 사진에서 모든 얼굴을 자동으로 보정** 설정을 일반 설정 121 에서 꺼 둔 경우에는 얼굴 선택하기 33 단계로 이동하여 얼굴을 선택합니다.

얼굴을 찾지 못하면 얼굴 선택하기 33 단계로 이동하며, 이 단계에서 얼굴을 지정 25 할 수 있습니다.

얼굴이 자동으로 감지되지 않으면 **이미지에서 자동으로 얼굴 찾기** 설정을 일반 설정 121 에서 끄지 않았는지 확인하세요.

이미지 배치 열기

PortraitPro의 **Studio** 또는 **Studio Max** 에디션 11 이 있으면 여러 이미지를 배치로 열어 더 빠르게 작업할 수 있습니다.

Studio Max 에디션에는 자동 배치 처리 23 기능이 있습니다. 시작 화면의 **이미지 자동 배치 열기** 버튼을 클릭하면 자동 배치를 시작할 수 있습니다.

Studio 에디션에는 수동 배치 처리 25 기능이 있습니다.

2.2 얼굴 확인

얼굴이 자동으로 감지되면 윤곽선 위치, 피부 및 헤어 마스크, 성별/나이의 세 가지를 확인해야 합니다.

이미지에 얼굴이 둘 이상 있으면 얼굴마다 이 사항을 확인해야 합니다. 편집할 수 있는 것은 현재 얼굴뿐입니다. 다른 얼굴을 확인하거나 편집하려면 현재 얼굴을 변경 31 하세요.

윤곽선 위치

윤곽선은 얼굴 주위에 자동으로 배치되어 있습니다. 윤곽선은 **비포** 화면의 얼굴 위에 표시되므로 비포 화면이 표시되어 있는지 확인하세요. 비포 화면이 숨겨져 있으면  **비포 보기** 버튼을 클릭하여 표시하세요. 이 버튼은 도구 모음 45 에 있습니다.

마우스가 **비포** 화면 위에 있지 않을 때는 현재 얼굴의 윤곽선이 흐리게 표시되고 제어점이 숨겨집니다. 마우스를 비포 화면으로 옮기면 윤곽선이 선명하게 표시되고, 윤곽선을 움직일 수 있는 제어점이 나타납니다. 화면에서 얼굴이 작으면 실수로 움직이지 않도록 제어점이 계속 숨겨져 있습니다. 이때는 얼굴을 클릭하여 확대하세요.

윤곽선은 이목구비의 가장자리와 얼굴의 가장자리를 따라야 합니다. 위치가 잘못된 윤곽선이 있으면 제어점을 움직여 올바른 위치로 옮기세요. 제어점을 이동하려면 주황색 십자 표시가 나타날 때까지 마우스를 제어점 위로 가져간 다음, 마우스 왼쪽 버튼을 누른 채로 유지하세요. 마우스를 움직여 점의 위치를 바꾼 다음 버튼을 놓으세요.

윤곽선을 많이 변경하거나 점을 이동할 때 소프트웨어가 상당히 느리다면 윤곽선 조정하기 27 단계에서 점 위치를 편집하는 것이 더 빠를 수 있습니다.

피부 및 헤어 마스크

피부 마스크와 헤어 마스크는 자동으로 감지되어 있습니다. 이를 확인하려면  **피부 마스크** 버튼과  **헤어 마스크** 버튼을 클릭하세요. 두 버튼은 도구 스트립 91 에 있습니다. 마스크를 수정하는 방법은 피부 마스크 편집 95 및 헤어 마스크 편집 96 을 참조하세요.

이 마스크는 피부 처리와 헤어 처리가 적용되는 위치를 결정합니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

성별/나이

각 얼굴은 **여성**, **남성** 또는 **아이**로 분류됩니다. 이 분류는 얼굴 위의 헤더에 표시됩니다. 분류가 잘못되었으면 마우스를 헤더 위로 옮겨 헤더를 여세요. 성별/나이를 변경할 수 있는 버튼이 표시됩니다.

이 설정은 얼굴을 보정할 때 최상의 결과를 얻는 데 도움이 됩니다. 일부 처리에 약간의 영향을 미치지만, 주된 역할은 기본으로 적용할 사전 설정 52을 결정하는 것입니다.

참고: 이 설정으로 얼굴을 반대 성별처럼 보이게 하거나 겉보기 나이를 바꿀 수는 없습니다.

2.3 얼굴 보정

이미지를 열고 얼굴이 감지되면 얼굴 보정을 시작할 수 있습니다.

결과 보기

비포 이미지와 애프터 이미지를 나란히 볼지, 아니면 비포 이미지나 보정된 이미지만 최대한 크게 볼지 선택할 수 있습니다. 각 화면을 표시하거나 숨기려면 **비포 보기** 및 **애프터 보기** 버튼을 클릭하세요. 두 버튼은 도구 모음 45에 있습니다.

어떤 화면이 표시되어 있든, 보정된 이미지("애프터")를 원본 이미지("비포")로 전환하여 변경 내용을 언제든지 확인할 수 있습니다. 애프터 화면 왼쪽 위 모서리의 **비포로 전환** 버튼이나 Return 키를 누르고 있으면 됩니다.

결과 변경하기

이 단계에 이르면 PortraitPro가 이미지를 자동으로 보정합니다. 이 기본 보정을 설정하는 방법은 사전 설정 52을 참조하세요.

사전 설정

PortraitPro에는 다양한 사전 설정 52이 들어 있습니다. 사전 설정은 일부 또는 모든 슬라이더를 미리 정해진 값으로 설정하여 특정 효과를 냅니다. 몇 가지를 적용해 보면 사진에 어떤 보정이 가능한지 알 수 있습니다.

스냅샷 55 기능을 사용하면 현재 시점의 작업을 저장해 두었다가 나중에 그 상태로 되돌아갈 수 있습니다. 단, 사전 설정과 달리 스냅샷은 임시로 저장되므로 새 이미지를 열면 유지되지 않습니다.

슬라이더

이미지 보정 방식을 완전히 제어하려면 컨트롤 패널 47의 슬라이더를 사용하세요.

슬라이더는 얼굴의 여러 측면을 제어하는 섹션별로 묶여 있습니다. 섹션은 제목 버튼을 클릭하여 열거나 닫을 수 있습니다. 제목 버튼에는 작은 삼각형이 있으며, 섹션이 열려 있으면 아래쪽을, 닫혀 있으면 오른쪽을 가리킵니다. 섹션 전체의 효과를 켜거나 끄려면 제목 옆의 켜기/끄기 스위치를 클릭하세요.

섹션이 제어하는 전체 효과를 알아보려면 해당 섹션의 **마스터 페이드** 슬라이더를 움직여 보세요.

각 섹션 아래쪽의 슬라이더로 효과를 더 세밀하게 제어할 수 있습니다. 각 슬라이더의 값은 슬라이더 옆에 표시됩니다. 값을 숨기려면 **슬라이더 값 표시** 확인란을 일반 설정 121에서 선택 해제하세요.

도구

도구 스트립 91은 컨트롤 패널 옆에 있으며, 이미지를 더 수정할 수 있는 브러시와 도구가 들어 있습니다. 예를 들어 아직 보이는 잡티를 없애려면 **터치업** 브러시를 사용하고, 사진을 자르려면 **자르기** 도구를 사용하세요.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

대부분의 도구는 슬라이더 위에 컨트롤 페이지를 엽니다. 도구 사용을 마치면 페이지 아래쪽의 **완료**를 클릭하거나 Esc 키를 눌러 슬라이더로 돌아가세요.

2.4 결과 저장

보정된 이미지 저장

보정된 이미지를 저장하려면 다음 중 한 가지 방법을 사용하세요.

- **저장** 버튼을 클릭하세요. 이 버튼은 도구 모음 45에 있습니다.
- *JPEG/TIFF/PNG로 저장...* 명령을 파일 메뉴 39에서 선택하세요.

그러면 이미지 저장 옵션 119 대화 상자가 나타납니다. 이 대화 상자에서 저장할 파일 형식을 선택할 수 있습니다.

저장 명령은 파일 메뉴 39에 있으며, 보정된 이미지를 이전에 선택한 형식으로 저장합니다. 아직 형식을 선택하지 않았다면 원본 파일과 같은 형식으로 저장합니다.

참고: 이미지를 저장하려면 얼굴 보정 18 단계에 있어야 합니다.

프로젝트 저장

이미지를 다시 불러와 슬라이더를 계속 조정할 수 있도록 모든 설정을 저장하려면 *프로젝트 저장...* 명령을 파일 메뉴 39에서 선택하세요. 원본 이미지, 모든 점의 위치, 피부 마스크와 헤어 마스크, 모든 슬라이더 값과 스냅샷이 PortraitPro 프로젝트 파일(.ppx)에 저장됩니다.

프로젝트를 PortraitPro로 다시 불러오려면 이미지를 열 16 때와 같은 명령을 사용하되, .ppx 파일을 선택하세요.

2.5 이동 도구

이동 도구는 이미지를 보정 18 할 때 사용할 수 있습니다.

다른 도구를 선택하지 않았을 때는 이동 도구가 기본 도구입니다.

이동 도구를 사용하려면 이미지를 클릭하고 드래그하여 이미지에서 보이는 부분을 바꾸세요.

이동 도구가 선택되어 있으면 마우스 휠이나 키보드의 + 키와 −키를 사용하여 확대/축소할 수 있습니다.

브러시가 선택되어 있을 때 스페이스바를 누르고 있으면, 키에서 손을 뗄 때까지 이동 도구를 사용할 수 있습니다.

이동 도구는 탐색기 49 대신 사용할 수도 있습니다.

2.6 브러시 도구

브러시 도구는 이미지를 보정 18 하는 동안 사용할 수 있습니다. 그림 붓처럼 작동하기 때문에 브러시 도구라고 합니다. 브러시로 "칠하려는" 영역 위로 커서를 옮긴 다음, 마우스 왼쪽 버튼을 누른 채로 효과를 적용할 영역 위로 마우스를 드래그하세요.

브러시 도구에는 두 가지 유형이 있습니다. 이 페이지에서는 특정 부위의 피부가 보정되는 방식을 바꾸는 데 사용하는 표준 브러시 도구를 설명합니다. 다른 유형은 영역 브러시 도구 22 로, 피부 마스크, 헤어 마스크, 효과 마스크를 편집하는 데 사용합니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

터치업 브러시와 복원 브러시

다음 브러시는 컨트롤 패널 옆의 도구 스트립[91]에서 사용할 수 있습니다.

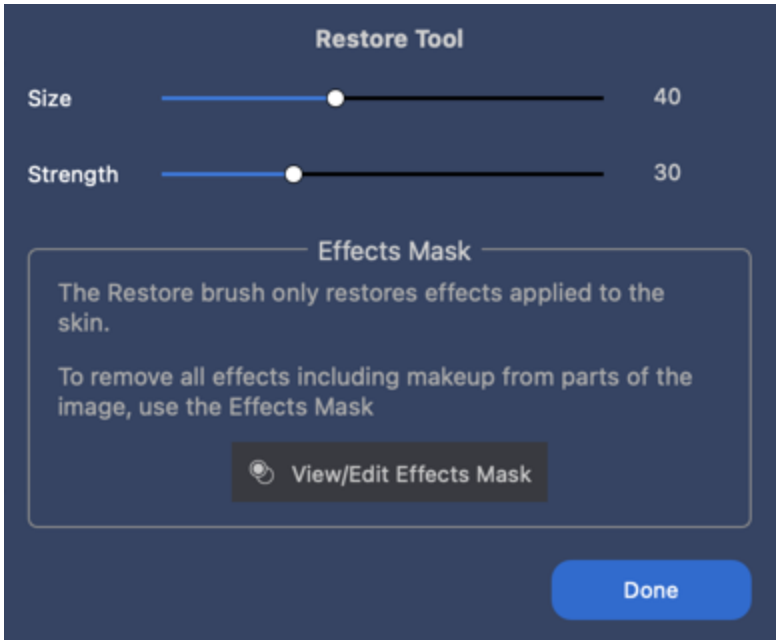
터치업	터치업 브러시를 선택합니다. 자동으로 제거되지 않았거나 추가로 보정해야 하는 피부의 반점이나 잡티를 칠할 때 사용하세요. 키보드 단축키: **T**
복원	복원 브러시를 선택합니다. 제거되었지만 되살리고 싶은 피부의 반점을 칠할 때 사용하세요. 복원 브러시는 피부에 적용된 효과만 복원합니다. 이미지 일부에서 메이크업을 포함한 모든 효과를 제거하려면 효과 마스크[97]를 사용하세요. 키보드 단축키: **R**

브러시 선택하기

브러시를 선택하려면 도구 스트립에서 해당 브러시의 버튼을 클릭하거나 키보드 단축키를 누르세요. 브러시가 선택되어 있는 동안에는 버튼이 강조 표시됩니다.

브러시를 선택하면 컨트롤 패널 맨 위, 슬라이더 위에 브러시 설정 카드가 열립니다. 카드에는 다음 항목이 있습니다.

- 브러시 크기를 설정하는 **크기** 슬라이더.
- 브러시가 얼마나 강하게 작용할지 설정하는 **강도** 슬라이더.
- 복원 브러시에만 있는 **효과 마스크** 상자. 이 상자의 **효과 마스크 보기/편집** 버튼으로 효과 마스크를 보거나 편집[97]할 수 있습니다.
- 브러시를 닫는 **완료** 버튼.



브러시가 선택되어 있는 동안에도 카드 아래의 슬라이더를 계속 사용할 수 있습니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

브러시를 닫고 이동 도구 19로 돌아가려면 카드의 **완료**를 클릭하거나, 도구 스트립에서 브러시의 버튼을 다시 클릭하거나, Esc 키를 누르거나, 도구 스트립의 **조정** 버튼을 클릭하세요.

브러시 하나가 선택되어 있을 때 Shift 키를 누르고 있으면, 키를 누르고 있는 동안 다른 브러시로 전환됩니다.

브러시 컨트롤

브러시 도구는 그림 붓처럼 작동합니다. 보정된 이미지에서 브러시로 영역을 칠하면 그 영역에 브러시 효과가 적용됩니다. 브러시는 애프터 화면에서만 작동하므로 애프터 화면이 표시되어 있는지 확인하세요.

브러시를 사용하려면 커서가 보정된 이미지 위에 있을 때 마우스 왼쪽 버튼을 누르고, 버튼을 누른 채로 마우스를 드래그하세요. 마우스 버튼을 놓으면 브러시 획이 끝납니다. 이렇게 하는 동안 커서가 지나간 영역이 "브러시로 칠한" 영역입니다.

브러시 크기

브러시 크기는 브러시의 영향을 받는 영역의 크기를 결정합니다. 브러시를 사용할 때 커서 원의 크기를 보면 이 영역이 얼마나 큰지 알 수 있습니다. 브러시 크기는 다음과 같은 여러 가지 방법으로 바꿀 수 있습니다.

- 브러시 설정 카드의 **크기** 슬라이더를 조정합니다.
- 키보드의 **[** 키와 **]** 키로 브러시를 작게 또는 크게 만듭니다.
- Option 키를 누른 채로 마우스 휠을 돌립니다.
- Option 키를 누른 채로 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하고 가로로 드래그합니다.

브러시 강도

브러시 강도(불투명도)는 브러시 효과가 얼마나 강하게 칠해지는지를 결정합니다. 강도가 100이면 한 번의 획으로 브러시 효과가 모두 적용됩니다. 강도를 낮게 설정하면 조금씩 변화를 줄 수 있습니다.

예를 들어 터치업 브러시를 사용할 때 강도를 50으로 설정하면, 반점 위를 칠할 때 최대 반점 제거 효과의 절반만 적용됩니다. 마우스 버튼을 놓았다가 반점 위를 다시 칠하면 반점 제거 처리가 50% 더 적용됩니다. 이렇게 하면 반점을 제거하는 데 필요한 만큼만 효과를 적용하고, 효과를 너무 많이 적용해서 주변 영역이 지나치게 흐려지는 것을 피할 수 있습니다.

브러시 설정 카드의 **강도** 슬라이더를 사용하거나, Option 키를 누른 채로 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하고 세로로 드래그하여 강도를 바꿀 수 있습니다. 키보드의 숫자 키로 강도를 설정할 수도 있습니다. **1**부터 **9**까지의 키는 강도를 10%에서 90%까지의 값으로 설정하고, **0** 키는 강도를 100%로 설정합니다.

브러시 실행 취소

브러시 도구를 사용할 때는 편집 메뉴 41의 실행 취소 명령을 사용하거나 키보드에서 **Command+Z**를 눌러 마지막 브러시 획을 실행 취소할 수 있습니다. 실행 취소를 반복하면 현재 프로젝트의 기록을 거슬러 올라가며 이전 브러시 획과 그 밖에 수행한 작업이 차례로 실행 취소됩니다. 실행 취소한 후에는 편집 메뉴 41의 다시 실행 명령이나 **Command+Y**로 다시 실행하여 원래 상태로 돌아갈 수도 있습니다.

태블릿 지원

PortraitPro는 태블릿과 스타일러스를 지원합니다. 태블릿과 스타일러스가 있으면 일반적으로 브러시로 칠하기가 더 쉽습니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

2.7 영역 브러시 도구

영역 브러시 도구는 이미지를 보정 18할 때 사용할 수 있습니다. 영역 브러시 도구는 피부 보정이나 헤어 보정이 적용될 영역을 정하는 마스크를 편집하는 데 사용합니다. 또한 효과가 적용될 영역을 정하는 효과 마스크를 편집하는 데에도 사용할 수 있습니다. PortraitPro는 피부 마스크와 헤어 마스크를 자동으로 감지하지만, 사진에 따라 항상 정확하지는 않을 수 있습니다. 영역 브러시 도구를 사용하면 이러한 마스크를 직접 수정할 수 있습니다.

브러시로 편집할 수 있는 세 가지 마스크는 다음과 같습니다.

 피부 마스크 95	피부 마스크를 보거나 편집하려면 **피부 마스크** 버튼을 클릭하세요. 이 버튼은 도구 스트립 91에 있습니다. 또는 피부 다듬기 60 섹션이나 조명 및 채색 64 섹션을 연 다음 **피부 마스크 보기/편집** 버튼을 클릭해도 됩니다. 피부 마스크는 사진에 피부 효과를 적용할 때 사용됩니다.
 헤어 마스크 96	헤어 마스크를 보거나 편집하려면 도구 스트립의 **헤어 마스크** 버튼을 클릭하세요. 또는 헤어 75 섹션을 연 다음 **헤어 마스크 보기/편집** 버튼을 클릭해도 됩니다. 헤어 마스크는 사진에 헤어 효과를 적용할 때 사용됩니다.
 효과 마스크 97	효과 마스크를 보거나 편집하려면 도구 스트립의 **효과 마스크** 버튼을 클릭하세요. 또는 복원 브러시 19를 선택한 다음 브러시 설정 카드의 **효과 마스크 보기/편집** 버튼을 클릭해도 됩니다. 효과 마스크는 효과가 적용되는 영역을 덮습니다. 사진에서 효과가 적용되지 않게 하려는 영역은 **축소**로 칠하고, 효과를 다시 적용하려는 영역은 **확장**으로 칠하세요.

각 버튼을 클릭하면 슬라이더 위에 컨트롤 페이지가 열리고, 보정된 이미지 위에 마스크가 표시됩니다. 작업을 마쳤으면 페이지 아래쪽의 **완료** 버튼을 클릭하거나 Esc 키를 눌러 슬라이더로 돌아가세요. **피부만 보정**을 사용하는 경우에는 피부 마스크 페이지 아래쪽의 버튼에는 대신 **조정**이라고 표시됩니다.

스마트 브러시

영역 브러시 도구는 영역의 가장자리를 자동으로 감지한다는 점에서 "스마트" 브러시입니다.

영역 브러시 도구를 선택하면 브러시의 위치가 두 개의 원으로 표시됩니다. 바깥쪽 원은 브러시가 적용될 영역입니다. 안쪽 영역은 "감지기" 영역입니다. 브러시로 칠하면 감지기 영역은 그대로 칠해집니다. 안쪽 원과 바깥쪽 원 사이의 영역은 안쪽 영역의 색상과 비슷한 색상인 부분만 칠해집니다. 따라서 가장자리를 따라 칠할 때는 감지기 영역을 칠하려는 영역 안에 완전히 두기만 하면 됩니다. 그러면 브러시의 바깥쪽 원이 가장자리를 넘어가더라도 브러시가 가장자리까지만 자동으로 칠하고 그 너머는 칠하지 않습니다.

브러시 크기 슬라이더로 바깥쪽 원의 크기를 설정하고, **감지기 크기** 슬라이더로 안쪽 원의 크기를 설정하세요. 또한 **[** 키와 **]** 키를 사용하거나, Option 키를 누른 채로 마우스 휠을 돌려 브러시 크기를 변경할 수도 있습니다. Option 키를 누른 채로 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하고 드래그하면 브러시 크기(가로로 드래그) 또는 감지기 크기(세로로 드래그)가 변경됩니다.

스마트 영역 브러시로 칠할 때 Option 키를 누르고 있으면 감지기의 위치가 고정됩니다. 이 기능은 머리카락 가닥처럼 아주 세밀한 부분을 칠할 때 매우 유용합니다.

브러시 도구

브러시 도구에는 두 가지 유형이 있습니다.

확장	마스크에 추가하려는 영역을 칠할 때 사용합니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

축소	마스크에서 제거하려는 사진 영역을 칠할 때 사용합니다.

이 브러시 중 하나가 선택되어 있을 때 Shift 키를 누르고 있으면, 키를 누르고 있는 동안 다른 브러시로 전환됩니다.

키보드 단축키로 원하는 브러시를 바로 선택할 수도 있습니다. **S** 키와 **D** 키는 피부 마스크의 확장 브러시와 축소 브러시를 선택하고, **H** 키와 **J** 키는 헤어 마스크의 확장 브러시와 축소 브러시를 선택합니다. 자세한 내용은 키보드 단축키 154를 참조하세요.

2.8 자동 배치 처리

Studio Max 에디션 전용 11

Studio Max 에디션에는 이미지 배치를 불러와 모두 자동으로 처리하는 자동 배치 처리 기능(자동 배치)이 있습니다.

각 이미지를 쉽게 확인하고 필요한 부분을 조정할 수 있습니다.

이미지 배치 열기

자동으로 처리할 이미지 배치를 열려면 시작 화면에서 **이미지 자동 배치 열기** 버튼을 클릭하세요.

파일 열기 대화 상자가 나타납니다.

보정할 파일이 있는 폴더로 이동한 다음, 보정할 이미지를 선택하세요.

파일 열기 대화 상자에서 Command 키를 누른 채로 추가할 이미지를 하나씩 클릭하거나, 여러 이미지를 둘러싸도록 상자를 드래그하면 이미지를 둘 이상 선택할 수 있습니다.

저장 옵션 설정

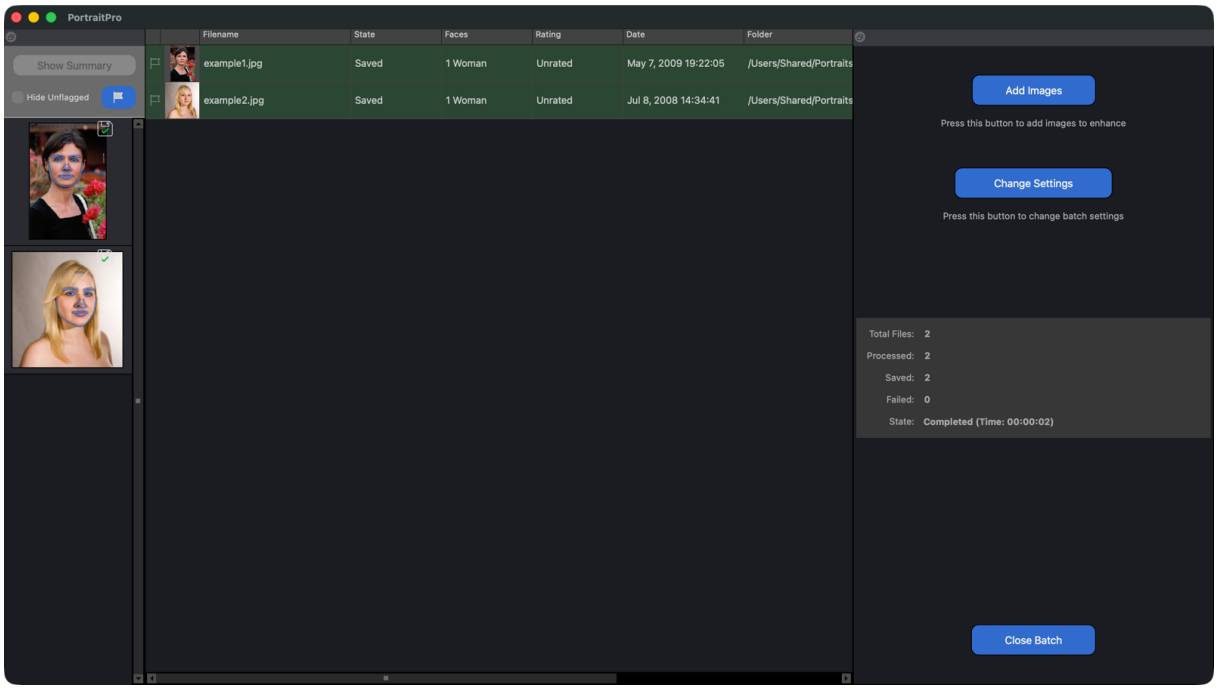
열 이미지를 하나 이상 선택하면 자동 배치 저장 옵션 112 대화 상자가 나타납니다. 이 대화 상자에서는 보정된 이미지를 저장할 위치와 방식, 그리고 성별, 나이, 사용할 사전 설정의 기본값을 설정합니다.

계속하려면 이 대화 상자에서 **확인**을 클릭하세요. 참고: 이 단계에서 대화 상자를 취소하면 자동 배치가 닫힙니다.

처리

자동 배치가 열려 있는 동안에는 배치에 있는 모든 이미지의 축소판을 보여 주는 **자동 배치 항목** 패널(필름 스트립)이 표시됩니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.



위 스크린샷의 왼쪽에 필름 스트립이 있습니다. 기본 창에는 요약 화면이, 컨트롤 패널에는 자동 배치 컨트롤이 표시되어 있습니다.

이미지는 자동으로 처리됩니다. **자동 저장** 확인란이 자동 배치 저장 옵션 112 대화 상자에서 선택되어 있으면 각 이미지는 처리가 끝나는 대로 저장됩니다.

요약 화면에는 언제나 각 이미지의 상태가 표시됩니다.

결과 확인

필름 스트립에서 이미지를 클릭하여 선택하세요. 그러면 기본 창에 그 이미지가 표시됩니다. 이미지가 처리된 경우에는 보정된 얼굴(얼굴이 둘 이상이면 각 얼굴)을 보고 조정 18 할 수 있습니다.

얼굴 찾기 기능이 윤곽선을 잘못 배치하여 보정된 이미지에 문제가 생기는 경우가 있으므로, 각 이미지를 확인 17 하는 것이 좋습니다.

이미지의 결과가 만족스러우면 다른 이미지를 클릭하거나 요약 화면으로 돌아가세요. **자동 저장**이 선택되어 있으면 방금 보던 이미지가 이때 저장됩니다.

이미지에서 얼굴을 찾지 못한 경우, 그 이미지를 선택하면 컨트롤 패널에 **수동으로 얼굴 지정** 버튼이 표시됩니다. 이 버튼을 클릭하면 이미지가 얼굴 선택하기 33 단계에서 열리며, 이 단계에서 얼굴을 지정 25 할 수 있습니다.

위 스크린샷의 요약 화면으로 돌아가려면 필름 스트립 위쪽의 **요약 보기** 버튼을 클릭하거나, **요약 보기** 명령을 자동 배치 메뉴 42 에서 선택하세요.

이미지에 플래그 지정

필름 스트립의 각 이미지에는 플래그를 지정하거나 해제할 수 있습니다. 필름 스트립 위쪽의 **플래그 없는 항목 숨기기** 확인란을 선택하면 플래그가 지정되지 않은 이미지가 모두 필름 스트립에서 숨겨집니다. 배치가 클 때 작업할 이미지의 범위를 좁히는 데 사용할 수 있습니다.

이미지에 플래그를 지정하거나 해제하는 방법은 여러 가지가 있습니다.

- 필름 스트립에서 이미지를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 컨텍스트 메뉴의 명령을 사용합니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

- 요약 화면에서 이미지(또는 선택한 여러 이미지)를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 컨텍스트 메뉴의 명령 중 하나를 사용합니다.
- 필름 스트립 위쪽의 플래그 버튼을 클릭하여 **항목 자동 플래그 지정** 대화 상자를 엽니다. 이 대화 상자에서는 각 이미지의 메타데이터를 기준으로 모든 이미지의 플래그를 자동으로 설정할 수 있습니다.

자동 배치 프로젝트 저장

나중에 다시 작업할 수 있도록 배치 전체를 저장하려면 *파일 > 배치 저장...*을 선택하세요. 자동 배치 프로젝트 파일(.ppb)이 저장됩니다. 배치를 다시 열려면 이미지를 열 16 때와 같은 방법으로 .ppb 파일을 여세요.

2.9 수동 배치 처리

Studio 에디션 전용 17

Studio 에디션에는 이미지 배치를 불러와 차례로 쉽게 작업할 수 있는 수동 배치 처리 기능이 있습니다.

수동 배치 처리를 사용하려면 *배치 열기...* 명령(F4)을 파일 메뉴 39에서 선택하세요.

그러면 수동 배치 115 대화 상자가 나타납니다. 이 대화 상자에서는 배치에 파일을 추가하고, 배치에서 다음 이미지로 넘어갈 때 이미지를 저장할 방식에 대한 옵션을 설정할 수 있습니다. 또한 **프로젝트도 저장(.ppx 파일)** 옵션을 사용하여 이미지마다 프로젝트 파일(.ppx)을 저장하도록 선택할 수도 있습니다.

수동 배치 처리를 사용하면 각 이미지가 평소대로 열었을 때와 똑같이 열리지만, 파일 열기 대화 상자를 매번 열 필요가 없습니다.

또한 이미지마다 파일 저장 대화 상자를 사용하지 않아도 각 이미지가 수동 배치 대화 상자에서 선택한 폴더에 저장됩니다.

각 이미지를 보정한 후 **저장하고 다음 열기** 명령(F5)을 사용하면 됩니다. 이 명령은 파일 메뉴 39에 있습니다. 도구 모음의 **저장하고 다음 열기** 버튼을 클릭해도 됩니다. 이 버튼은 얼굴을 보정 18 하는 동안 도구 모음에 표시됩니다. 이 명령은 수동 배치가 열려 있을 때만 표시됩니다.

2.10 수동으로 얼굴 지정하기

이미지의 얼굴을 자동으로 찾지 못한 경우에는 반자동 또는 수동으로 얼굴을 지정해야 합니다.

얼굴 선택하기 33 단계에서 반자동으로 얼굴을 지정하려면 코를 클릭한 다음 턱을 클릭하기만 하면 됩니다. 그러면 얼굴의 특징점을 자동으로 찾습니다.

그래도 특징점이 제대로 지정되지 않으면 마지막 방법으로 얼굴을 수동으로 지정할 수 있습니다. 이 방법은 예를 들어 사람이 아닌 얼굴을 지정할 때 유용합니다. 시작하는 방법은 세 가지입니다:

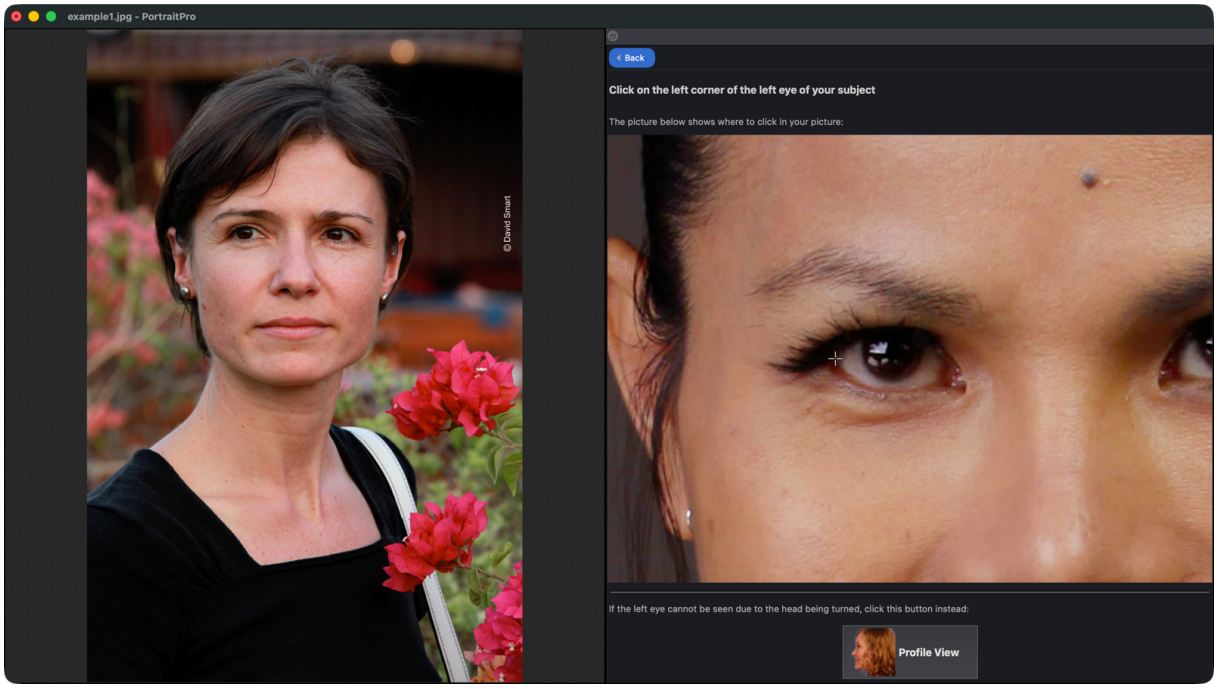
- **수동으로 얼굴 지정** 버튼을 얼굴 선택하기 33 단계에서 클릭하세요.
- 얼굴이 측면으로(옆에서) 보이는 경우에는 **수동으로 얼굴 지정** 버튼 아래의 그림 중 얼굴과 일치하는 그림을 클릭하세요. 그림은 왼쪽을 향한 얼굴과 오른쪽을 향한 얼굴 두 가지입니다.
- 코와 턱을 클릭했는데 얼굴을 찾지 못한 경우에는 **얼굴을 찾을 수 없음** 메시지가 표시됩니다. 얼굴이 측면이면 **왼쪽을 향함** 또는 **오른쪽을 향함**을 클릭하고, 그렇지 않으면 **수동으로 얼굴 지정**을 클릭하세요.

그러면 성별 선택 118 대화 상자가 나타나 새 얼굴의 성별과 나이를 설정할 수 있습니다.

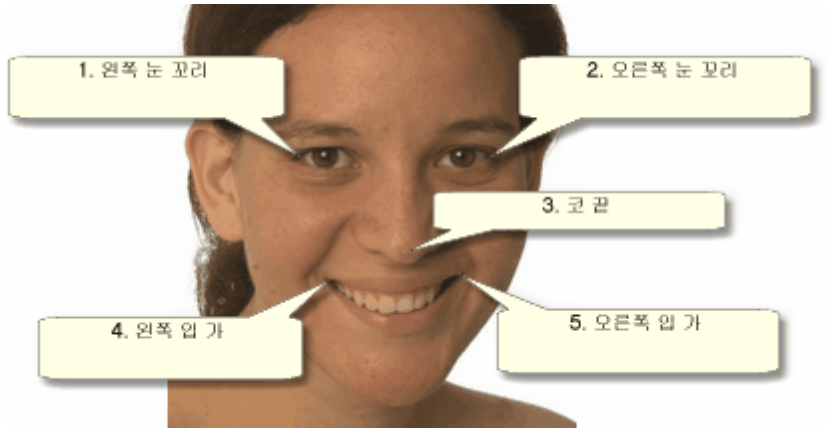
© 2026 Anthropics Technology Ltd.

얼굴의 5가지 주요 특징점 지정하기

성별을 선택한 후 다음 단계는 얼굴에서 5가지 주요 특징점의 위치를 지정하는 것입니다. 측면 그림을 선택했다면 이 단계는 측면 모드로 시작되며, 특징점을 3개만 지정하면 됩니다(아래의 *측면 얼굴* 참조).



5가지 주요 특징점은 다음과 같습니다:



특징점 지정하기

각 점을 클릭하면 PortraitPro가 자동으로 다음 점으로 넘어갑니다.

각 점을 어디에 놓아야 하는지 알 수 있도록 예시 이미지가 표시됩니다.

이미 표시한 점은 클릭하고 드래그하여 위치를 조정할 수 있습니다.

커서 옆에는 지금 어느 점을 지정하고 있는지 알려 주는 작은 텍스트 레이블이 표시됩니다. 이 레이블이 마음에 들지 않으면 일반 설정 에서 끌 수 있습니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

확대하기

점을 더 정확하게 배치할 수 있도록, Command 키를 누르고 있으면 커서 위치가 확대됩니다.

측면 얼굴

얼굴 선택하기 단계에서 **왼쪽을 향함** 또는 **오른쪽을 향함** 그림을 선택했다면 이 단계는 측면 모드로 시작됩니다. 보이는 쪽의 눈 점, 코끝, 입 점만 지정하면 됩니다.

측면 그림을 선택하지 않았지만 얼굴이 옆에서 보이는 경우에는 컨트롤 패널의 **측면 보기** 버튼을 클릭하세요. 이 버튼은 두 눈의 점을 지정하는 동안 표시됩니다.

얼굴이 측면인지 잘 모르겠으면 두 눈이 모두 보이는지를 기준으로 판단하세요. 고개가 돌아가 있어 한쪽 눈이 보이지 않으면 측면 얼굴입니다.

윤곽선 조정하기

5가지 주요 특징점을 지정하면 PortraitPro가 얼굴 위에 윤곽선을 자동으로 배치하고 윤곽선 조정하기 27 단계에서 윤곽선을 보여 줍니다.

잘못 배치된 윤곽선이 있으면 제어점을 드래그하여 바로잡은 다음, **다음** 버튼을 클릭하여 얼굴 보정 18 단계로 이동하세요. 이 단계에서 보정된 이미지를 보고 조정할 수 있습니다.

2.11 윤곽선 조정하기

윤곽선 보기 및 이동

윤곽선 조정 단계에서는 현재 얼굴 주위의 윤곽선이 표시되며, 그 위치를 조정할 수 있습니다.

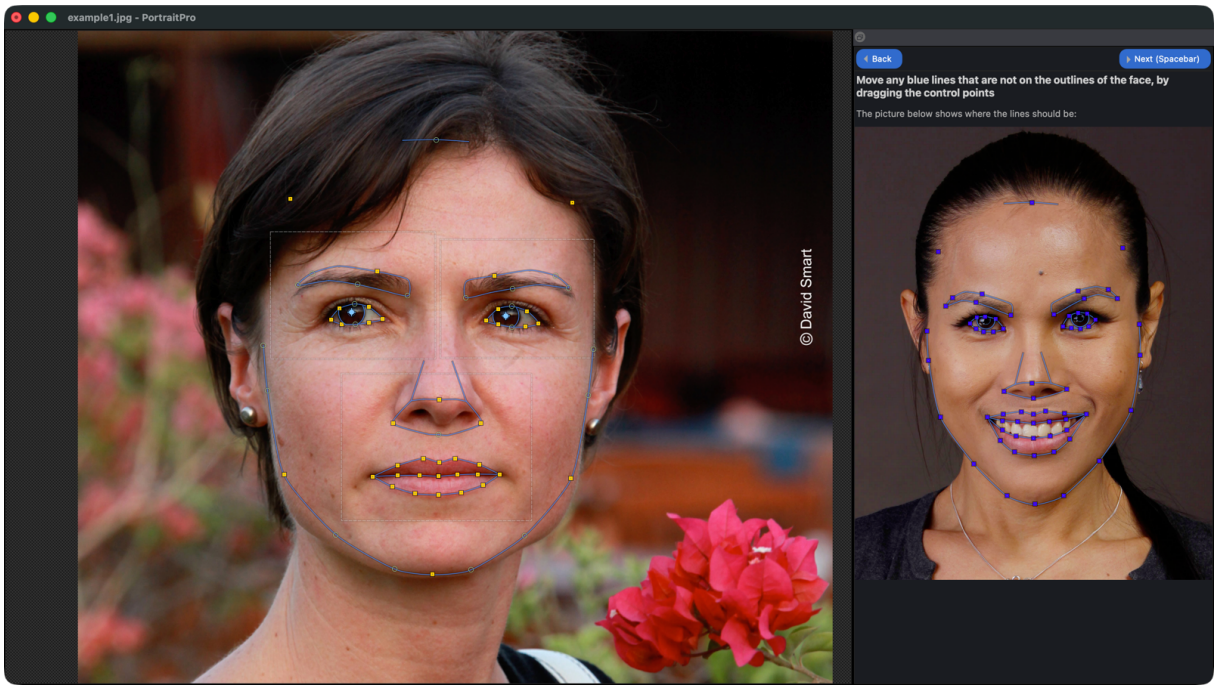
이 단계는 선택 사항입니다. 이미지를 불러오면 각 얼굴 주위에 윤곽선이 자동으로 배치되기 때문입니다. 잘못 배치된 윤곽선이 있으면 얼굴 보정 18 단계의 비포 화면에서 이동할 수 있습니다. 비포 화면이 표시되지 않으면 도구 모음의 **비포 보기**를 클릭하세요. 하지만 얼굴 찾기 기능이 이미지에서 얼굴을 찾지 못한 경우에는 이 단계에서 윤곽선을 수동으로 배치할 수 있습니다.

다음 방법 중 하나로 이 단계로 이동합니다:

- *윤곽선 조정* 명령을 파일 메뉴 39 에서 선택합니다.
- 얼굴 위의 **윤곽선 조정** 버튼을 얼굴 선택하기 33 단계에서 클릭합니다.
- 얼굴을 수동으로 지정 25 하는 과정에서 이동합니다.

윤곽선이 얼굴 부위 주위에 올바르게 표시되지 않으면 올바른 위치로 옮겨야 합니다. 컨트롤 패널의 참조 이미지에 윤곽선을 배치할 위치가 나와 있습니다. 사진의 제어점 위로 마우스를 가져가면 참조 이미지의 해당 제어점이 강조 표시되므로 어디에 놓아야 하는지 확인할 수 있습니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.



윤곽선 조정 방법

윤곽선은 기본 작업 화면에서 이미지 위에 겹쳐진 파란색 선으로 표시됩니다. 제어점을 드래그하여 선을 이동할 수 있습니다.

제어점은 설정된 방식에 따라 다르게 표시됩니다:

- **작은 노란색 사각형** – PortraitPro가 자동으로 배치한 점입니다. 이 중 잘못된 위치에 있는 점이 있으면 직접 올바른 위치로 옮겨야 합니다.
- **작은 파란색 사각형** – 직접 배치한 점입니다.
- **연한 녹색 원** – 다른 점의 위치를 기준으로 자동 배치된 점입니다. 다른 점을 이동하면 이 점들도 움직일 수 있습니다.

제어점을 드래그하면 파란색 사각형으로 바뀌어 직접 배치한 점임을 알 수 있습니다.

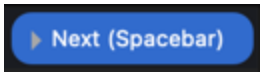


최상의 결과를 얻으려면:

- 윤곽선을 맞출 때 가능한 한 적은 수의 점만 이동하세요.
- 점을 이동할 때도 가능한 한 조금만 이동하세요. 모든 점을 오랫동안 꼼꼼하게 조정하면 시간을 낭비할 뿐 아니라 결과가 더 나빠질 가능성이 높습니다.
- 작은 노란색 또는 파란색 사각형으로 표시된, 이미 고정된 점부터 이동하세요. 작은 녹색 원으로 남겨 둘 수 있는 점이 많을수록 좋습니다.

눈이나 입 주위의 윤곽선을 더 정확하게 조정하려면 점선 사각형 안을 클릭하여 해당 부위를 확대하세요. 다시 클릭하면 원래 크기로 축소됩니다.

윤곽선이 올바르게 배치되면(또는 조정할 필요가 없으면) 스페이스바를 누르거나 **다음** 버튼을 클릭하세요.



© 2026 Anthropics Technology Ltd.

홍채와 동공 윤곽선 조정하기

눈 안에 원 두 개가 표시됩니다. 작은 원(녹색)은 동공(눈 가운데의 검은 부분)을 둘러싸야 합니다. 큰 원(파란색)은 홍채(눈의 색이 있는 부분)를 둘러싸야 합니다. 이 원들은 자동으로 배치되므로 보통은 조정할 필요가 없습니다.

원을 이동하려면 원 가운데에 있는 점을 드래그하세요.

원의 크기를 조정하려면 윤곽선을 안쪽이나 바깥쪽으로 드래그하세요.

홍채가 완전한 원이 아니면 홍채 윤곽선에 있는 작은 파란색 사각형 네 개를 드래그하여 타원으로 만들 수 있습니다.

홍채와 동공의 중심이 정확히 같지 않으면 먼저 동공 원을 클릭한 다음 중심점을 드래그하여 동공을 홍채와 따로 이동할 수 있습니다. 홍채와 동공을 다시 함께 이동하려면 홍채 원을 클릭하거나, 커서를 눈 밖으로 옮겼다가 다시 가져오세요.

각 부위의 윤곽선 조정하기

더 정확하게 조정하려면 PortraitPro가 얼굴의 주요 부위를 확대해서 보여 주도록 하여 윤곽선 위치를 더 쉽게 확인할 수 있습니다. 이렇게 하려면 **윤곽선을 조정할 때 확대 보기 단계 건너뛰기** 확인란을 일반 설정 121에서 선택 해제하세요.

측면(옆모습) 얼굴에서는 PortraitPro가 이 점들을 자동으로 배치할 수 없으므로, 이 설정과 관계없이 항상 이렇게 확대해서 보여 줍니다.

PortraitPro는 각 부위를 차례로 보여 주므로, 각 부위의 선택된 윤곽선 위치를 확인하고 필요하면 조정할 수 있습니다.

부위는 다음 순서로 표시됩니다.

왼쪽 눈과 눈썹

왼쪽 눈 윤곽선은 자동으로 설정됩니다. 윤곽선이 눈 주위에 올바르게 맞지 않으면 제어점을 이동하여 조정하세요.

눈썹 모양에 따라서는 윤곽선을 눈썹에 맞추기 어려울 수 있습니다. 이런 경우에는 크게 신경 쓰지 말고 위치만 대략 맞추는 것이 좋습니다. 윤곽선을 눈썹에 꽤 잘 맞출 수 있더라도 그러기 위해 점을 많이 이동해야 했다면, 윤곽선이 눈썹을 정확히 둘러싸지 않게 되더라도 점을 덜 이동하는 편이 결과가 더 좋을 수 있습니다.

오른쪽 눈과 눈썹

왼쪽 눈과 눈썹에 대한 설명은 오른쪽 눈과 눈썹에도 똑같이 적용됩니다.

코와 입

이 단계에 이르면 **입 열림 또는 닫힘?** 패널이 나타납니다(**입 윤곽선을 조정할 때 입이 닫혀 있는지 묻기** 설정을 일반 설정 121에서 끄지 않은 경우). 이 패널에는 버튼이 두 개 있습니다:

입 열림	보정하려는 얼굴의 입이 열려 있으면 이 버튼을 클릭하세요. 그러면 입꼬리 사이에 선 네 개가 표시됩니다. 위의 두 선은 윗입술 주위에, 아래의 두 선은 아랫입술 주위에 배치해야 합니다. 윗입술 아래쪽을 따라가는 선을 아랫입술 위쪽을 따라가는 선 가까이에 배치하면, 아랫입술 위쪽의 선이 사라지고 가운데 제어점만 남습니다. 이 경우 입은 닫힌 것으로 처리됩니다.
입 닫힘	입이 닫혀 있으면 이 버튼을 클릭하세요. 그러면 입꼬리 사이에 선이 세 개만 표시됩니다. 가운데 선은 입술이 만나는 선을 따라 배치해야 합니다.

	스페이스바를 눌러 다음 단계로 빠르게 넘어가는 데 익숙하다면, 스페이스바를 누르면 입이 열려 있는지 닫혀 있는지 묻는 대화 상자도 닫힌다는 점에 유의하세요. 이 경우 입은 열린 것으로 선택

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

	됩니다. 입이 실제로는 닫혀 있다면 뒤로 버튼을 클릭하고 나서 다음 버튼을 클릭하여 패널을 다시 표시하거나, 가운데 두 선을 서로 붙여 놓으면 됩니다.

얼굴 윤곽선

얼굴 윤곽선의 점은 얼굴 둘레를 따라 이동하지 말고, 얼굴 중심 쪽이나 바깥쪽으로만 이동하세요.

모든 부위를 확인했으면 **다음** 버튼을 한 번 더 클릭하세요. PortraitPro가 이미지 처리를 시작하고, 그런 다음 즐거운 작업이 시작되는 얼굴 보정 18 단계로 이동합니다!

2.12 전신 보정

PortraitPro는 인물 사진을 보정하도록 설계되었습니다. 전신 보정을 위해 특별히 설계된 당사 제품인 **PortraitPro Body**도 확인해 보세요.

하지만 사진에 몸의 다른 부분도 나와 있다면, 보이는 다른 부위의 피부에도 피부 보정 도구를 사용할 수 있습니다.

이렇게 하려면 사진의 어느 부분이 피부인지 PortraitPro가 알 수 있도록 하기만 하면 됩니다. 피부 마스크를 편집하면 되며, 자세한 방법은 피부 마스크 도구 95 에 설명되어 있습니다.

2.13 플러그인 모드

PortraitPro 플러그인 사용하기

Studio & Studio Max 에디션 전용 11

PortraitPro의 Studio 및 Studio Max 에디션은 "플러그인 모드"로 전환할 수 있습니다. 플러그인 모드는 다른 프로그램(Photoshop이나 Lightroom 등)이 관리하는 이미지를 보정하기 위해 그 프로그램에서 PortraitPro를 실행할 때 사용합니다. 이때 PortraitPro는 그 프로그램의 플러그인처럼 작동합니다.

플러그인 설치 가이드 136 에 설명된 대로 플러그인을 설치하고 나면, 지원되는 모든 사진 편집 프로그램에서 PortraitPro를 플러그인으로 사용할 수 있습니다.

다른 프로그램에서 PortraitPro를 플러그인으로 실행하면 그 프로그램의 이미지나 레이어가 PortraitPro에 자동으로 로드되며, 평소와 같은 방법으로 얼굴을 보정할 수 있습니다. 결과가 마음에 들면 도구 모음의 **플러그인에서 돌아가기** 버튼(키보드 단축키 F12)을 얼굴 보정 18 단계에서 클릭하세요. 그러면 PortraitPro가 닫히고 보정된 이미지가 원래 프로그램으로 돌아갑니다.

보정된 이미지는 PortraitPro의 비트 심도 설정과 관계없이 항상 원본 이미지와 같은 비트 심도(샘플당 8비트 또는 16비트)로 반환됩니다. 이미지가 TIFF 파일로 반환되는 경우에는 추가 채널(피부 마스크, 헤어 마스크 등)이 추가되지 않습니다.

PortraitPro가 플러그인 모드일 때는 다음과 같이 달라집니다:

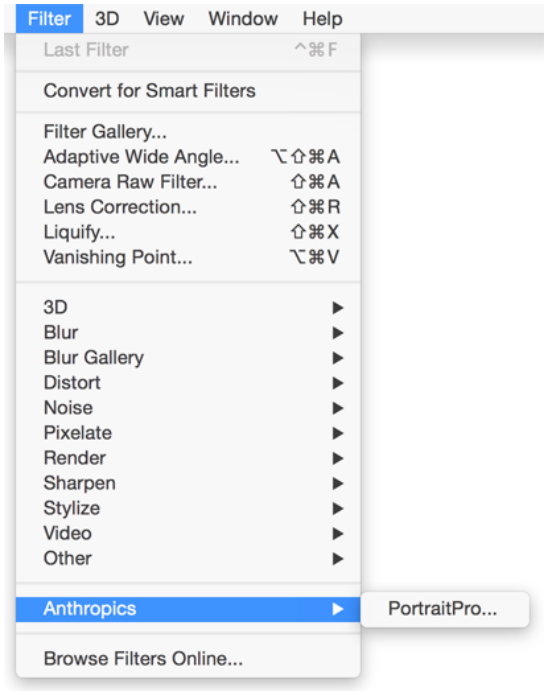
- 파일 메뉴 39 에는 파일을 열거나 저장하는 명령이 없습니다. 대신 *플러그인에서 돌아가기* 명령이 있으며, 얼굴 간에 전환하는 명령과 윤곽선을 조정하는 명령도 있습니다.
- 자르기 98 버튼은 플러그인 모드에서 도구 스트립 91 에 표시되지 않습니다. 다른 프로그램은 일반적으로 PortraitPro로 보정한 후에도 이미지 크기가 그대로이기를 기대하기 때문입니다.

Photoshop에서 PortraitPro 사용하기

플러그인을 설치하면 PortraitPro가 Photoshop에 필터로 나타납니다. Photoshop의 *필터* 메뉴에 ***Anthropics***라는 하위 메뉴가 있고, 그 안에 PortraitPro 필터가 있습니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

PortraitPro 필터는 다른 Photoshop 필터와 마찬가지로 현재 레이어의 현재 선택 영역(선택 영역이 없으면 전체 영역)에 적용됩니다. 필터를 선택하면 필터를 적용할 이미지가 PortraitPro에서 자동으로 열립니다.



플러그인 위치: 필터 > Anthropics > PortraitPro

2.14 단체 사진

단체 사진 작업하기

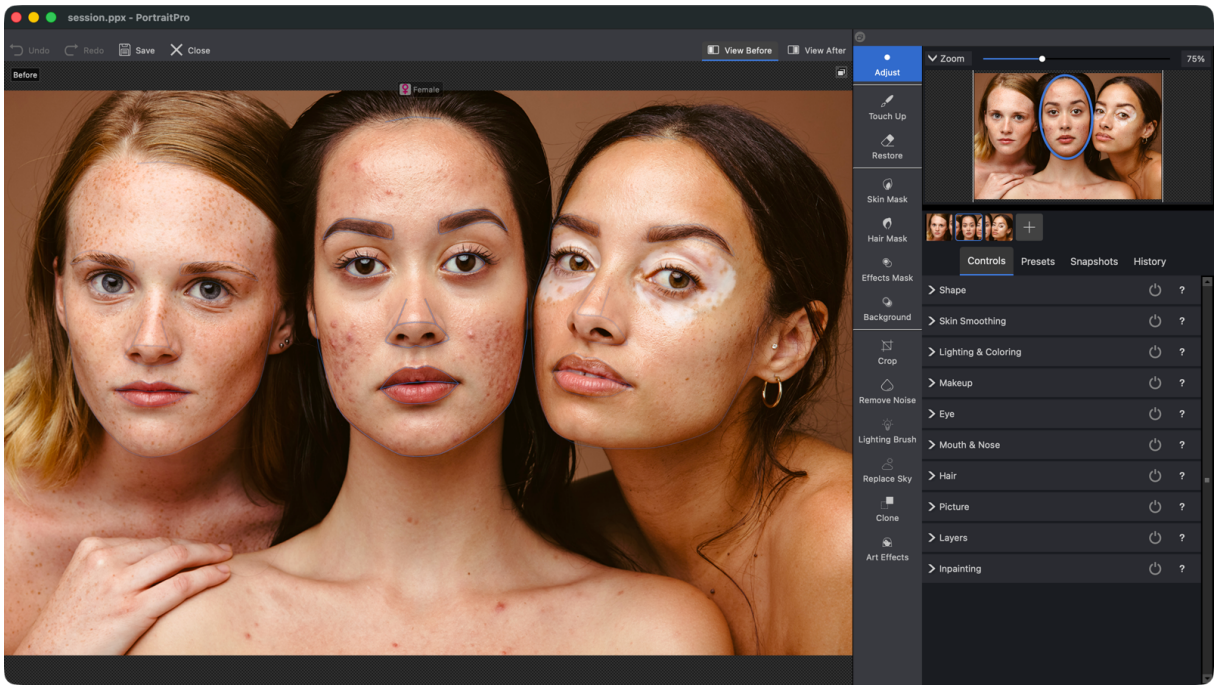
이미지에 얼굴이 둘 이상 있으면 모든 얼굴을 자동으로 찾아 보정합니다. 인원이 많은 단체 사진에서도 얼굴을 빠르게 찾으며, 얼굴 사이를 빠르게 전환할 수 있습니다.

직접 고른 얼굴만 보정하려면 **단체 사진에서 모든 얼굴을 자동으로 보정** 확인란을 일반 설정 121에서 선택 해제하세요.

한 번에 한 얼굴만 변경할 수 있으므로 항상 현재 얼굴이 있습니다. 현재 얼굴은 슬라이더를 변경하거나 사전 설정을 적용할 때 영향을 받는 얼굴입니다.

얼굴마다 타일이 하나씩 표시되는 얼굴 스트립 51에서는 현재 얼굴의 타일에 파란색 테두리가 표시됩니다. 비포 화면에서는 다른 얼굴의 윤곽선이 현재 얼굴의 윤곽선보다 흐리게 표시됩니다. 현재 얼굴은 탐색기 49에도 파란색 타원으로 표시됩니다. 이미지에 얼굴이 하나뿐이면 파란색 타원은 표시되지 않습니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.



현재 얼굴 변경하기

다음 방법 중 하나로 현재 얼굴을 변경할 수 있습니다.

- 컨트롤 패널 맨 위에 있는 얼굴 스트립 51에서 그 얼굴의 타일을 클릭합니다.
- 화면을 다른 얼굴로 이동하거나 확대/축소합니다. 이전 얼굴이 대부분 화면 밖으로 나가면 현재 얼굴이 자동으로 다른 얼굴로 전환됩니다.
- 비포 화면에서 다른 얼굴 주위의 타원을 클릭합니다. 비포 화면이 표시되어 있지 않으면 먼저 **비포 보기** 버튼을 클릭합니다. 이 버튼은 도구 모음 45에 있습니다.
- *다음 얼굴로 전환* (Command+N) 또는 *이전 얼굴로 전환* (Command+P)을 파일 메뉴 39에서 선택합니다.
- **+** 타일을 클릭합니다. 이 타일은 얼굴 스트립 51 끝에 있습니다. *파일 > 이 사진의 다른 얼굴 보정* 명령이나 Command+E 키보드 단축키를 사용해도 됩니다. 그러면 얼굴 선택하기 33 단계로 이동하며, 여기서 편집할 얼굴을 선택합니다.

현재 얼굴이 바뀌면 얼굴 스트립의 파란색 테두리와 탐색기의 파란색 타원이 새 얼굴로 이동합니다. 다른 얼굴로 전환하면 실행 취소 기록이 지워집니다.

찾지 못한 얼굴

얼굴 찾기 기능이 단체 사진에서 찾지 못한 얼굴이 있으면, 얼굴 스트립 끝의 + 타일을 클릭하여 얼굴 선택하기 33 단계로 이동한 다음 코와 턱을 클릭하여 빠진 얼굴을 추가하세요.

작은 얼굴

인원이 많은 단체 사진을 축소해서 볼 때처럼 화면에서 얼굴이 작게 표시되면, 얼굴을 클릭해도 실수로 점이 움직이지 않도록 윤곽선이 가는 선으로 그려지고 제어점이 숨겨집니다. 그 얼굴을 확대하려면 비포 화면에서 현재 얼굴을 클릭하세요.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

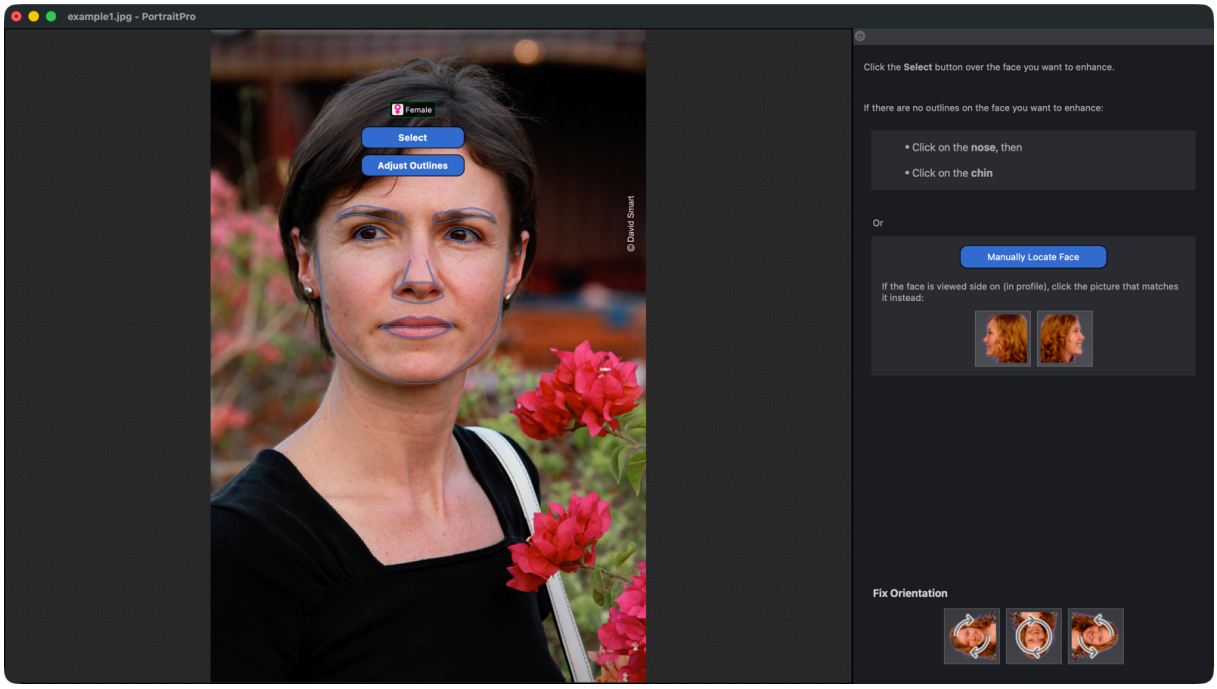
얼굴 삭제하기

얼굴이 없는 곳에서 잘못 찾은 얼굴 등을 삭제하려면, 비포 화면에서 그 얼굴 위의 헤더에 마우스를 올려 헤더를 연 다음 X 표시를 클릭하세요. 삭제를 확인한 후 이미 보정된 다른 얼굴이 남아 있으면 그 얼굴이 현재 얼굴이 되고 화면이 그 얼굴에 맞춰집니다. 그렇지 않으면 얼굴 선택하기 33 단계로 이동합니다.

2.15 얼굴 선택하기

이미지를 연 후 얼굴을 찾지 못하면 PortraitPro는 얼굴 선택하기 단계에서 이미지를 표시합니다.

또한 언제든지 *이 사진의 다른 얼굴 보정* 명령을 파일 메뉴 39 에서 선택하거나 **+** 타일을 클릭하여 이 단계로 이동할 수 있습니다. 이 타일은 얼굴 스트립 51 끝에 있으며, 얼굴 보정 18 단계에서 표시됩니다.



각 얼굴 주위에 윤곽선이 표시됩니다. 얼굴의 성별과 나이 범주를 확인한 다음, 얼굴 위의 **선택** 버튼을 클릭하여 그 얼굴을 보정하세요. 그러면 다음 단계로 이동하며, 여기서 윤곽선을 확인하고 조정 27 할 수 있습니다.

얼굴을 이미 보정한 후 이 단계로 다시 돌아오면 얼굴 위에 **윤곽선 조정** 버튼이 추가로 표시됩니다. 이 버튼을 클릭하면 윤곽선을 조정할 수 있는 단계로 이동합니다. 이미 보정한 얼굴에서 **선택** 버튼을 클릭하면 얼굴 보정 18 단계로 바로 이동합니다.

얼굴이 없는 부분에서 얼굴이 감지되는 경우가 있습니다. 이렇게 잘못 감지된 얼굴을 삭제하려면 얼굴 위의 헤더에 마우스를 올려 헤더를 연 다음 X 표시를 클릭하세요.

자동으로 감지되지 않은 얼굴 보정하기

보정하려는 얼굴이 감지되지 않았다면(그래서 얼굴 주위에 윤곽선이 없다면), 코를 클릭한 다음 턱을 클릭하기만 하면 됩니다.

컨트롤 패널에는 코를 클릭한 다음 턱을 클릭하라는 안내가 표시됩니다. 코를 클릭할 때까지 커서 옆에 "코" 레이블이 표시됩니다. 코를 클릭하면 십자 표시가 나타나며, 이를 드래그하여 코 지점의 위치를 바꿀 수 있습니다. Esc 키를 누르면 코 지점을 삭제할 수 있습니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

코를 클릭하면 커서의 레이블이 “턱”으로 바뀌어, 이제 턱을 클릭해야 한다는 것을 알려 줍니다.

코와 턱을 클릭하면 얼굴 윤곽선이 얼굴에 자동으로 배치됩니다.

측면 얼굴

얼굴 찾기 기능은 옆에서 본(측면) 얼굴을 찾지 못하므로, 이런 얼굴은 코와 턱을 클릭해도 찾을 수 없습니다. 대신 컨트롤 패널에서 “얼굴이 측면으로(옆에서) 보이는 경우, 대신 해당하는 그림을 클릭하세요:”라는 문구를 찾으세요. 그 아래에 그림 버튼이 두 개 있는데, 하나는 왼쪽을 향한 얼굴이고 다른 하나는 오른쪽을 향한 얼굴입니다. 사진 속 얼굴과 맞는 그림을 클릭하세요.

그러면 성별 선택 118 대화 상자가 표시되어 새 얼굴의 성별과 나이를 설정할 수 있습니다. 그런 다음 특징점 지정 단계로 이동하며, 이 단계는 측면 모드로 시작됩니다. 보이는 눈, 코끝, 입꼬리만 클릭하면 됩니다. 자세한 내용은 수동으로 얼굴 지정하기 25 를 참조하세요.

수동으로 얼굴 지정하기

사람의 얼굴이 아닌 경우처럼 코와 턱으로 얼굴을 찾을 수 없으면 컨트롤 패널의 **수동으로 얼굴 지정** 버튼을 클릭하세요. 성별 선택 118 대화 상자에서 성별을 설정한 후 눈, 코, 입을 클릭하여 얼굴을 직접 지정 25 할 수 있습니다.

얼굴을 찾을 수 없음

코와 턱을 클릭했지만 그 지점으로 얼굴을 찾을 수 없으면 **얼굴을 찾을 수 없음** 메시지가 표시됩니다. 얼굴이 측면(옆모습)이기 때문일 가능성이 가장 큽니다. 이 메시지에는 다음 버튼이 있습니다.

- **왼쪽을 향함** 또는 **오른쪽을 향함**: 얼굴이 옆에서 본 모습이면 그림이 얼굴과 맞는 버튼을 클릭합니다. 컨트롤 패널의 그림 버튼과 마찬가지로, 성별을 설정하면 특징점 지정 단계가 측면 모드로 시작됩니다.
- **수동으로 얼굴 지정**: 눈, 코, 입을 클릭하여 얼굴을 직접 지정합니다. 이 버튼이 기본 버튼이므로 Return 키를 누르면 이 버튼이 선택됩니다.
- **취소**: 얼굴을 지정하지 않고 메시지를 닫습니다.

얼굴별 컨트롤

(자동으로든 수동으로든) 지정된 각 얼굴 주위에는 윤곽선이 표시됩니다.

또한 얼굴 바로 위(위쪽에 공간이 없으면 얼굴 안쪽 윗부분)에 작은 헤더가 표시되고, 그 아래에 **선택** 및 **윤곽선 조정** 버튼이 표시됩니다.

이미 보정된 얼굴은 헤더 주위에 녹색 테두리가 표시됩니다.

컨트롤	설명
성별 표시/선택	헤더에는 성별/나이 기호가 표시되고, 얼굴의 폭이 충분히 넓으면 레이블(예: 여성)도 표시됩니다. 헤더 위로 마우스를 이동하면 헤더가 열리면서 얼굴의 성별과 나이 범주를 설정하는 버튼이 표시됩니다. PortraitPro는 여성과 남성의 얼굴을 매력적으로 만드는 요소를 따로 학습했기 때문에 얼굴의 성별을 알아야 합니다.
삭제 버튼	헤더가 열려 있을 때 헤더 오른쪽에 표시되는 X 표시입니다. 이 버튼을 클릭하면 이 얼굴에 대해 PortraitPro가 저장한 모든 데이터가 삭제됩니다.
선택 버튼	보정할 얼굴을 선택합니다. 얼굴을 처음 선택하면 윤곽선 조정하기 27 단계로 이동하며, 여기서 윤곽선을 보고 조정할 수 있습니다. 이미 보정된 얼굴이면 이 버튼을 클릭하여 추가로 변경할 수 있습니다.
윤곽선 조정 버튼	이 버튼은 얼굴이 이미 보정된 경우에만 나타납니다. 이목구비 주위의 윤곽선을 변경할 수 있습니다. 윤곽선은 얼굴 보정 18 단계에서도 조정할 수 있지만, 윤곽선 조정하기 27 단계에서는 참조 이미지에서 윤곽선의 올바른 위치도 보여 주므로 이 단계에서 변경하는 것이 더 편할 수 있습니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

성별/나이 기호

성별은 다음 기호 중 하나로 표시됩니다.



성별과 나이가 설정되지 않았습니다. 성별이 설정되지 않은 상태에서 선택 또는 윤곽선 조정 버튼을 클릭하면 성별 선택 대화 상자가 표시되어, 요청한 단계로 이동하기 전에 성별과 나이를 설정할 수 있습니다.



성인 여성의 얼굴입니다.



성인 남성의 얼굴입니다.



약 12세 미만의 아이 얼굴입니다.

나이를 “아이”로 설정하면 얼굴 모양에 적용할 수 있는 변화가 줄어듭니다. 일반적으로 아이의 얼굴 모양을 바꾸는 것은 바람직하지 않기 때문입니다.

이미지 회전하기

이미지의 방향이 잘못되었다면 컨트롤 패널 아래쪽의 **방향 수정하기** 아래에 있는 버튼을 클릭하여 이미지를 회전할 수 있습니다.

참고: 성별 선택 대화 상자가 표시되어 있으면 회전 버튼을 클릭하기 전에 대화 상자를 취소해야 합니다.

피부만 보정

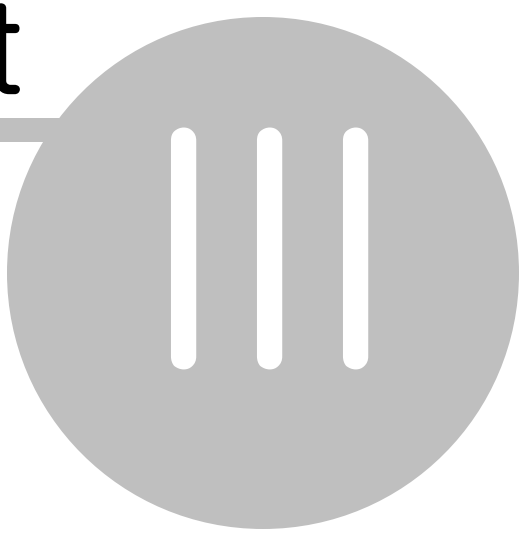
얼굴이 하나도 지정되지 않았으면 컨트롤 패널에 **피부만 보정** 버튼이 추가로 나타납니다(키보드 단축키: S).

이 버튼을 사용하면 PortraitPro의 피부 보정 기능만 사용할 수 있으므로, 이미지에 얼굴이 없을 때도 PortraitPro를 사용할 수 있습니다.

피부만 보정 모드에서는 얼굴이 필요한 컨트롤은 모두 사용할 수 없습니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

Part



3 참조

이 섹션에서는 PortraitPro의 여러 메뉴 명령과 컨트롤에 대한 정보를 제공합니다.

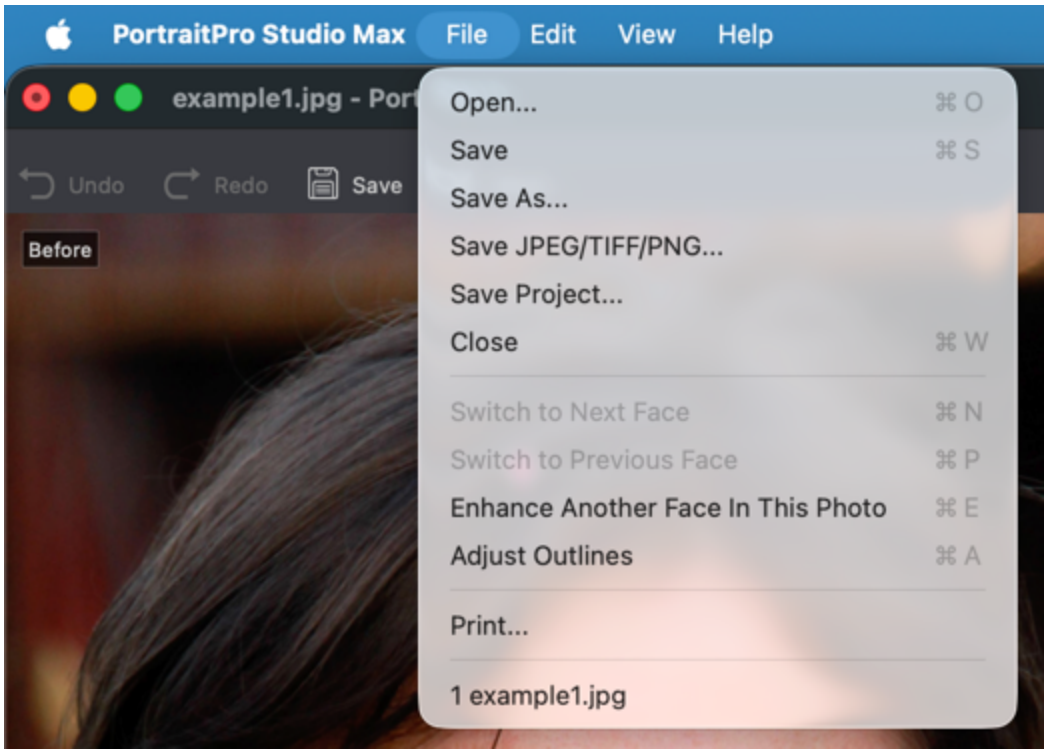
메뉴 명령 참조 38에서는 각 메뉴 명령을 설명합니다.

컨트롤 패널 참조 47에서는 이미지를 보정 18할 때 사용할 수 있는 각 컨트롤을 설명합니다.

대화 상자 참조 111에서는 이 프로그램에서 사용하는 주요 대화 상자를 설명합니다.

3.1 메뉴 명령 참조

PortraitPro의 메뉴 표시줄에 있는 메뉴는 다음과 같습니다.



파일 메뉴 39	파일을 열고 저장하며, 얼굴 간에 전환하고, 인쇄하는 명령
편집 메뉴 41	실행 취소와 다시 실행, 이미지와 마스크를 클립보드에 복사하는 명령
자동 배치 메뉴 42	Studio Max 에디션 전용 11 이 메뉴는 자동 배치 23가 열려 있을 때만 나타납니다. 배치에 이미지를 추가하거나 배치에서 이미지를 제거하는 명령과 배치 설정을 변경하는 명령이 있습니다.
보기 메뉴 43	창 레이아웃과 이미지 표시 방식을 제어하는 명령
도움말 메뉴 44	도움말을 열고, 팝업 도움말을 제어하고, 업데이트를 확인하고, 지원을 받는 명령

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

Mac에서는 **PortraitPro** 앱 메뉴에 *PortraitPro 정보*, *설정...* (설정 120 대화 상자를 여는 명령) 및 *PortraitPro 종료*가 있습니다.

3.1.1 파일 메뉴

파일 메뉴에는 다음 명령이 있습니다.

열기...	파일을 엽니다(지원되는 파일 형식 152 참조). 저장하지 않은 변경 내용이 있는 파일이 이미 열려 있으면, 새 파일을 열기 전에 변경 내용을 저장할지 버릴지 묻는 메시지가 표시됩니다. **Studio Max** 에디션에서는 여러 파일을 선택하여 자동 배치 23로 열 수 있습니다.
배치 열기...	Studio 에디션 전용 11 수동 배치 115 대화 상자를 엽니다.
저장하고 다음 열기	Studio 에디션 전용 11 이 명령은 수동 배치 115 대화 상자에서 연 이미지를 작업할 때만 표시됩니다. 현재 이미지를 저장하고 배치의 다음 이미지를 엽니다. 파일을 저장할 폴더와 파일 형식은 수동 배치 대화 상자에서 설정합니다. 이 명령은 **다음 열기**로 표시되기도 합니다(배치에서 연 이미지를 *파일 > 닫기* 명령으로 닫은 경우).
저장	현재 파일을 저장합니다. 파일을 연 후 이 명령을 처음 사용할 때는 다음 규칙이 적용됩니다. JPEG 파일을 열었으면 보정된 이미지가 JPEG로 저장됩니다. PNG 파일을 열었으면 보정된 이미지가 PNG로 저장됩니다. TIFF 파일이나 RAW 파일 형식(**Studio** 및 **Studio Max** 에디션 전용)을 열었으면 보정된 이미지가 TIFF로 저장됩니다. PortraitPro 프로젝트 파일(.ppx 확장자)을 열었으면 프로젝트 파일이 저장됩니다. 그 이후로는 이 명령이 이전과 같은 형식의 파일을 저장합니다. 새 파일을 만드는 경우에는 파일 저장 대화 상자가 나타나 파일을 저장할 위치를 선택할 수 있습니다. 이 명령은 얼굴 보정 18 단계에서만 사용할 수 있습니다.
다른 이름으로 저장...	현재 파일을 저장합니다. 저장 명령과 비슷하지만, 항상 파일 저장 대화 상자가 나타나 파일을 저장할 위치를 선택할 수 있다는 점이 다릅니다. 이 명령은 얼굴 보정 18 단계에서만 사용할 수 있습니다.
JPEG/TIFF/PNG로 저장...	이미지 저장 옵션 119 대화 상자를 엽니다. 이 대화 상자에서 보정된 이미지를 JPEG, TIFF 또는 PNG 이미지 파일로 저장하고 저장 옵션을 설정할 수 있습니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

	그런 다음 파일 저장 대화 상자가 나타나 파일을 저장할 위치를 선택할 수 있습니다. 이 명령은 얼굴 보정 18 단계에서만 사용할 수 있습니다.
프로젝트 저장...	PortraitPro 프로젝트 파일을 저장합니다. 나중에 PortraitPro에서 이 파일을 다시 열어 하던 작업을 이어서 할 수 있습니다. PortraitPro 프로젝트 파일은 다른 프로그램에서는 불러올 수 없는 고유한 형식으로 저장됩니다. 파일 확장자는 ".ppx"입니다. 프로젝트 파일에는 이미지와 함께 모든 점의 위치, 슬라이더 설정, 마스크가 들어 있습니다. 또한 이미지에 대해 저장한 스냅샷 55 도 모두 들어 있습니다. 이 명령은 얼굴 보정 18 단계에서만 사용할 수 있습니다.
배치 저장...	Studio Max 에디션 전용 17 이 명령은 자동 배치 23 가 열려 있을 때만 표시됩니다. 전체 배치를 자동 배치 프로젝트 파일(.ppb 확장자)로 저장합니다. 나중에 이 파일을 다시 열어 배치 작업을 이어서 할 수 있습니다.
닫기	현재 이미지를 닫습니다. 저장하지 않은 변경 내용이 있으면 변경 내용을 저장할지 버릴지 묻는 메시지가 표시됩니다. 닫기 명령을 사용하면 시작 화면 18 으로 돌아갑니다. **Studio Max** 에디션에서 자동 배치가 열려 있고 배치 요약을 보고 있을 때는 이 명령이 **배치 닫기**로 표시되며, 전체 배치를 닫습니다.
다음 얼굴로 전환	현재 편집 중인 얼굴을 단체 사진의 다음 얼굴로 전환합니다. 이 명령은 사진에 얼굴이 두 개 이상 있을 때 얼굴 보정 단계에서만 사용할 수 있습니다.
이전 얼굴로 전환	현재 편집 중인 얼굴을 단체 사진의 이전 얼굴로 전환합니다. 이 명령은 사진에 얼굴이 두 개 이상 있을 때 얼굴 보정 단계에서만 사용할 수 있습니다.
이 사진의 다른 얼굴 보정	같은 이미지의 다른 얼굴을 보정할 수 있도록 얼굴 선택하기 33 단계로 이동합니다. **+** 타일은 얼굴 스트립 51 의 끝에 있으며, 얼굴 보정 18 단계에서 이 명령과 같은 기능을 합니다.
윤곽선 조정	현재 얼굴의 윤곽선 조정하기 27 단계로 이동합니다. 윤곽선은 **비포** 화면에서도 조정할 수 있지만, 여러 점을 옮겨야 하는 경우에는 사진의 해상도와 Mac의 속도에 따라 윤곽선 조정 단계에서 작업하는 편이 더 빠를 수 있습니다.
설정...	설정 120 대화 상자를 엽니다. 참고: Mac에서는 **설정...** 명령이 PortraitPro 앱 메뉴에 있습니다.
라이센스 토큰 입력...	이 명령은 평가판에서만 표시됩니다. PortraitPro를 구매하여 라이센스 토큰이 있으면 정식판을 다운로드해야 합니다. 이 명령은 그 방법을 알려 주며, 정식판을 다운로드할 수 있는 라이센스 관리자로 가는 링크도 제공합니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

인쇄...	인쇄 대화 상자를 엽니다. 이 대화 상자에서 보정된 이미지를 인쇄할 수 있습니다.
최근 파일	가장 최근에 연 파일이 메뉴 아래쪽에 표시됩니다. 파일을 선택하면 그 파일이 다시 열립니다. 일반 설정 12에서 PortraitPro가 이 목록을 유지하지 않도록 설정할 수 있습니다.
나가기	프로그램을 닫습니다. 저장하지 않은 변경 내용이 있으면 변경 내용을 저장할지 버릴지 묻는 메시지가 표시됩니다. 참고: Mac에서는 이 명령의 이름이 **PortraitPro 종료**이며 PortraitPro 앱 메뉴에 있습니다.

플러그인 모드

PortraitPro가 플러그인 모드 30로 실행 중일 때는 파일 메뉴에 다음 명령만 있습니다.

- **다음 얼굴로 전환**, **이전 얼굴로 전환**, **이 사진의 다른 얼굴 보정**, **윤곽선 조정** – 위에서 설명한 대로 작동합니다.
- **플러그인에서 돌아가기** (F12) – 보정된 이미지를 PortraitPro를 실행한 프로그램으로 돌려보내고 PortraitPro를 닫습니다.
- **PortraitPro 종료** (PortraitPro 앱 메뉴에 있음) – PortraitPro를 닫습니다.

3.1.2 편집 메뉴

편집 메뉴에는 다음 명령이 있습니다.

실행 취소	슬라이더 값 변경이나 브러시 도구로 그은 획 등 가장 최근의 변경을 실행 취소합니다. 메뉴 항목에는 실행 취소될 변경의 이름이 표시됩니다. 변경 사항이 마음에 들지 않으면 언제든지 이전 결과로 돌아갈 수 있으므로, 여러 사전 설정을 실험하거나 슬라이더를 마음껏 움직여 봐도 안전합니다. 이 명령은 얼굴 보정 18 단계에서만 사용할 수 있습니다.
다시 실행	*실행 취소* 명령으로 실행 취소한 변경을 다시 실행합니다.
복사	이 하위 메뉴에는 이미지와 마스크를 클립보드에 복사하는 명령이 있습니다. 원본 이미지 복사: 원본 이미지를 클립보드에 복사합니다. PortraitPro 프로젝트 파일(.ppx)을 연 경우에 유용할 수 있습니다. 보정된 이미지 복사: 보정된 이미지를 클립보드에 복사합니다. 보정된 이미지를 저장할 때 저장되는 것과 같은 이미지입니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

	피부 마스크 복사	피부 마스크를 클립보드에 복사합니다. 흰색은 피부, 검은색은 피부가 아닌 부분입니다.
	헤어 마스크 복사	헤어 마스크를 클립보드에 복사합니다. 흰색은 머리카락, 검은색은 머리카락이 아닌 부분입니다.
	전경 마스크 복사	배경 마스크를 찾은 경우 그 마스크를 클립보드에 복사합니다. 흰색은 전경, 검은색은 배경입니다.
	배경 마스크 복사	전경 마스크 복사 명령으로 복사되는 마스크를 반전하여 복사합니다. 따라서 흰색은 배경, 검은색은 전경입니다.

3.1.3 자동 배치 메뉴

Studio Max 에디션 전용 11

자동 배치 메뉴는 자동 배치 23가 열려 있을 때 나타납니다. 이 메뉴에는 다음 명령이 있습니다.

요약 보기	배치에 있는 모든 이미지의 정보를 보여 주는 요약 화면으로 전환합니다.
설정 변경하기	자동 배치 저장 옵션 112 대화 상자를 엽니다. 키보드 단축키는 F4입니다.
보고서...	배치에 있는 각 이미지를 나열한 보고서를 표시합니다. **보고서 형식** 드롭다운 목록에서 형식(키/값, 탭으로 구분, JSON 또는 XML)을 선택한 다음, 보고서를 다른 프로그램에서 사용하려면 **클립보드에 복사** 또는 **저장...**을 클릭하세요.
이미지 추가하기	파일 열기 대화 상자를 열어 배치에 이미지를 더 추가할 수 있습니다. 이 명령은 플러그인 모드 30에서는 표시되지 않습니다.
현재 이미지 제거	배치에서 현재 이미지를 제거합니다.
실패한 이미지 제거	배치에서 실패한 이미지를 모두 제거합니다(있는 경우). 실패한 이미지는 이미지 파일에 문제가 있어 불러오지 못한 이미지, 또는 얼굴을 찾지 못한 이미지입니다.
완료된 이미지 제거	배치에서 완료된 이미지를 모두 제거합니다(있는 경우). 완료된 이미지는 처리와 저장이 끝난 이미지입니다.

나중에 이어서 작업할 수 있도록 배치 전체를 저장하려면 *파일 > 배치 저장...*을 사용하세요(파일 메뉴 39 참조).

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

3.1.4 보기 메뉴

보기 메뉴에는 다음 명령이 있습니다.

전체 화면	프로그램이 화면 전체를 채우도록 하여 작업 영역을 최대화합니다. 프로그램을 원래의 창 상태로 되돌리려면 이 명령을 다시 선택하세요.
컨트롤 패널 도킹	컨트롤 패널 47을 기본 창에 도킹할지, 별도의 떠 있는 창으로 둘지 선택할 수 있습니다. 컨트롤 패널을 도킹 해제한 상태에서는 컨트롤 패널이 화면 밖으로 사라지는 경우가 가끔 있습니다. 이 명령을 사용하면 컨트롤 패널을 쉽게 되돌릴 수 있습니다.
자동 배치 항목 도킹	Studio Max 에디션 전용 11 이 명령은 자동 배치 23가 열려 있을 때만 표시됩니다. 배치의 이미지 목록을 보여 주는 **자동 배치 항목** 패널을 기본 창에 도킹할지, 별도의 떠 있는 창으로 둘지 선택할 수 있습니다.
비포 화면 도킹	비포 화면을 기본 창에 도킹할지, 별도의 떠 있는 창으로 둘지 선택할 수 있습니다. 비포 화면 오른쪽 위에 있는 버튼을 클릭하여 도킹 여부를 바꿀 수도 있습니다. 참고: 비포 화면과 애프터 화면을 동시에 도킹 해제할 수는 없습니다. 애프터 화면이 이미 도킹 해제된 상태에서 비포 화면을 도킹 해제하면 애프터 화면이 자동으로 다시 도킹됩니다. 이 명령은 얼굴 보정 18 단계에서만 사용할 수 있습니다.
애프터 화면 도킹	애프터 화면을 기본 창에 도킹할지, 별도의 떠 있는 창으로 둘지 선택할 수 있습니다. 애프터 화면 오른쪽 위에 있는 버튼을 클릭하여 도킹 여부를 바꿀 수도 있습니다. 이 명령은 얼굴 보정 18 단계에서만 사용할 수 있습니다.
더 빠른 렌더링	보정된 이미지를 계산하는 속도를 높입니다. 보정된 이미지의 작업 픽셀 수를 줄여서 속도를 높입니다. 컴퓨터에서 슬라이더의 반응이 특히 느린 경우에 유용한 옵션입니다. 보정된 이미지가 선명하지 않고 너무 부드러워 보이면 이 옵션을 끄세요. *참고:* 이 옵션은 프로그램 안에서 보정된 이미지가 표시되는 방식에만 영향을 줍니다. *파일 > JPEG/TIFF/PNG로 저장...* 메뉴 명령을 사용할 때 저장되는 이미지의 품질에는 아무런 차이가 없습니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

3.1.5 도움말 메뉴

도움말 메뉴에는 다음 명령이 있습니다.

목차	웹 브라우저에서 온라인 도움말을 열고 목차를 표시합니다. 키보드 단축키는 F1입니다.
빠른 시작 가이드	온라인 도움말을 열고 빠른 시작 가이드 9를 표시합니다.
키보드 단축키	온라인 도움말을 열고 키보드 단축키 154를 표시합니다.
모든 팝업 도움말 다시 켜기	**알겠습니다** 버튼으로 닫은 메시지를 포함하여 모든 팝업 도움말 메시지를 다시 켭니다. 이 명령은 꺼져 있는 팝업 도움말 메시지가 있을 때만 나타납니다.
모든 팝업 도움말 끄기	모든 팝업 도움말 메시지를 끕니다. 이 명령은 팝업 도움말이 켜져 있을 때만 나타납니다.
업데이트 확인...	웹 브라우저를 열어 최신 버전의 PortraitPro를 사용하고 있는지 보여 줍니다. 업데이트가 있으면 다운로드할 수 있는 링크가 제공됩니다.
지원...	웹 브라우저를 열어 PortraitPro 지원 페이지를 표시합니다. 지원 페이지에서 자주 묻는 질문에 대한 답변을 찾거나 PortraitPro 지원팀에 문의할 수 있습니다.
포럼...	웹 브라우저를 열어 PortraitPro 사용자 포럼을 표시합니다. 포럼에서는 PortraitPro 커뮤니티에 참여하여 제품과 사진 전반에 대해 토론할 수 있습니다. 이 명령은 PortraitPro를 영어로 실행할 때만 나타납니다.
PortraitPro 구매...	이 명령은 평가판에서만 표시됩니다. 웹 브라우저를 열어 PortraitPro 에디션을 보여 주며, 여기서 정식판을 구매할 수 있습니다.
PortraitPro 정보	PortraitPro 정보 대화 상자를 엽니다. 이 대화 상자에는 사용 중인 PortraitPro 에디션, 저작권 고지, PortraitPro 웹 사이트 링크가 표시됩니다. 아래쪽에는 사용 중인 PortraitPro의 제품 코드와 버전이 표시됩니다. 이 텍스트를 선택하여 지원팀에 보낼 메시지에 복사할 수 있습니다. 이 대화 상자에는 설치 폴더 안의 **ThirdPartyLicenses** 폴더 링크(타사 저작권 정보 136 참조)와, 컴퓨터와 PortraitPro 설정에 대한 자세한 정보를 보여 주는 **시스템 정보** 버튼도 있습니다. 이 정보는 지원팀에 도움이 될 수 있습니다. 참고: Mac에서는 이 명령이 PortraitPro 앱 메뉴에 있습니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

팝업 도움말

팝업 도움말 메시지는 PortraitPro의 각 부분을 처음 사용할 때 그 옆에 나타나는 도움말입니다. 다시 표시되지 않도록 도움말을 닫으려면 도움말의 **알겠습니다** 버튼을 클릭하세요. 모든 도움말을 다시 보려면 *도움말 > 모든 팝업 도움말 다시 켜기*를 선택하세요.

3.2 도구 모음

도구 모음은 이미지가 로드되어 조정할 준비가 되면 이미지 위에 표시됩니다.



도구 모음 왼쪽의 버튼은 실행 취소와 다시 실행, 사진 저장과 닫기에 사용합니다. 오른쪽의 버튼은 사진의 어떤 화면을 표시할지 선택합니다.
브러시, 마스크 및 기타 도구는 컨트롤 패널 옆의 도구 스트립[91]에 있습니다.

도구 모음에는 다음 버튼이 있습니다.

실행 취소	슬라이더 값 변경과 브러시 도구로 변경한 내용을 실행 취소합니다. *편집 > 실행 취소* 메뉴 명령과 같습니다.
다시 실행	*실행 취소* 명령으로 실행 취소한 작업을 다시 실행합니다. *편집 > 다시 실행* 메뉴 명령과 같습니다.
플러그인에서 돌아가기	보정된 사진을 PortraitPro를 플러그인으로 시작한 프로그램으로 돌려보내고 PortraitPro를 닫습니다. *파일 > 플러그인에서 돌아가기* 메뉴 명령과 같습니다. 이 버튼은 프로그램이 플러그인 모드[30]일 때만 표시됩니다.
저장하고 다음 열기	현재 이미지를 저장한 다음 배치의 다음 이미지를 엽니다. *파일 > 저장하고 다음 열기* 메뉴 명령과 같습니다. 이 버튼은 Studio 에디션에서 배치가 열려 있을 때만 표시되며, **저장** 및 **닫기** 버튼 대신 표시됩니다.
저장	이미지 저장 옵션[119] 대화 상자를 열어, 보정된 이미지를 JPEG, TIFF 또는 PNG 이미지 파일로 저장하고 저장 옵션을 설정할 수 있게 합니다. *파일 > JPEG/TIFF/PNG로 저장...* 메뉴 명령과 같습니다. 이 버튼은 플러그인 모드에서는 표시되지 않습니다.
닫기	현재 사진을 닫습니다. 저장하지 않은 변경 내용이 있으면 저장할지 버릴지 묻는 메시지가 나타납니다. *파일 > 닫기* 메뉴 명령과 같습니다. 플러그인 모드에서는 대신 **플러그인에서 돌아가기**를 사용하세요.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

비포 보기	원본 사진과 얼굴 윤곽선을 보여 주는 비포 화면을 표시하거나 숨깁니다. 비포 화면이 표시되어 있는 동안 이 버튼이 강조 표시됩니다. 비포 화면만 표시되어 있을 때 이 버튼을 클릭하면 비포 화면이 숨겨지고 대신 애프터 화면이 표시됩니다.
애프터 보기	보정된 사진을 보여 주는 애프터 화면을 표시하거나 숨깁니다. 애프터 화면이 표시되어 있는 동안 이 버튼이 강조 표시됩니다. 애프터 화면만 표시되어 있을 때 이 버튼을 클릭하면 애프터 화면이 숨겨지고 대신 비포 화면이 표시됩니다.
단일 화면	배경을 하나의 화면으로 표시합니다. 이 버튼은 **비포 보기** 및 **애프터 보기** 버튼 대신, 배경 마스크를 편집 81 하거나 배경을 변경 85 하거나 오버레이를 편집 89 하는 동안 표시됩니다.
이중 화면	배경의 두 화면을 나란히 표시합니다. 각 화면에는 결과와 마스크처럼 서로 다른 옵션을 표시할 수 있습니다. **단일 화면**과 마찬가지로 이 버튼은 배경 작업을 하는 동안 표시됩니다. 화면을 하나만 표시할 수 있는 페이지에서는 이 버튼이 비활성화됩니다.

화면 선택

비포 보기와 **애프터 보기**가 모두 강조 표시되어 있으면 원본 이미지와 보정된 이미지가 나란히 표시됩니다. 두 화면은 이미지 영역의 너비가 높이보다 클 때만 나란히 표시할 수 있습니다. 그렇지 않으면 한 화면을 표시할 때 다른 화면이 숨겨집니다.

이 버튼들은 노이즈 제거 100 처럼 자체 화면이 있는 페이지에서는 비활성화됩니다. 비포 화면이나 애프터 화면이 별도의 창으로 도킹 해제되어 있을 때는 두 화면이 모두 표시되므로 이 버튼들이 숨겨집니다. 자세한 내용은 컨트롤 패널 참조 47 에서 확인하세요.

보정된 이미지를 원본과 비교하려면 애프터 화면 왼쪽 위 모서리의 **비포로 전환** 버튼이나 Return 키를 누르고 있으세요.

버튼 레이블

이 버튼들의 텍스트 레이블은 창이 레이블을 표시할 만큼 넓을 때만 표시됩니다.

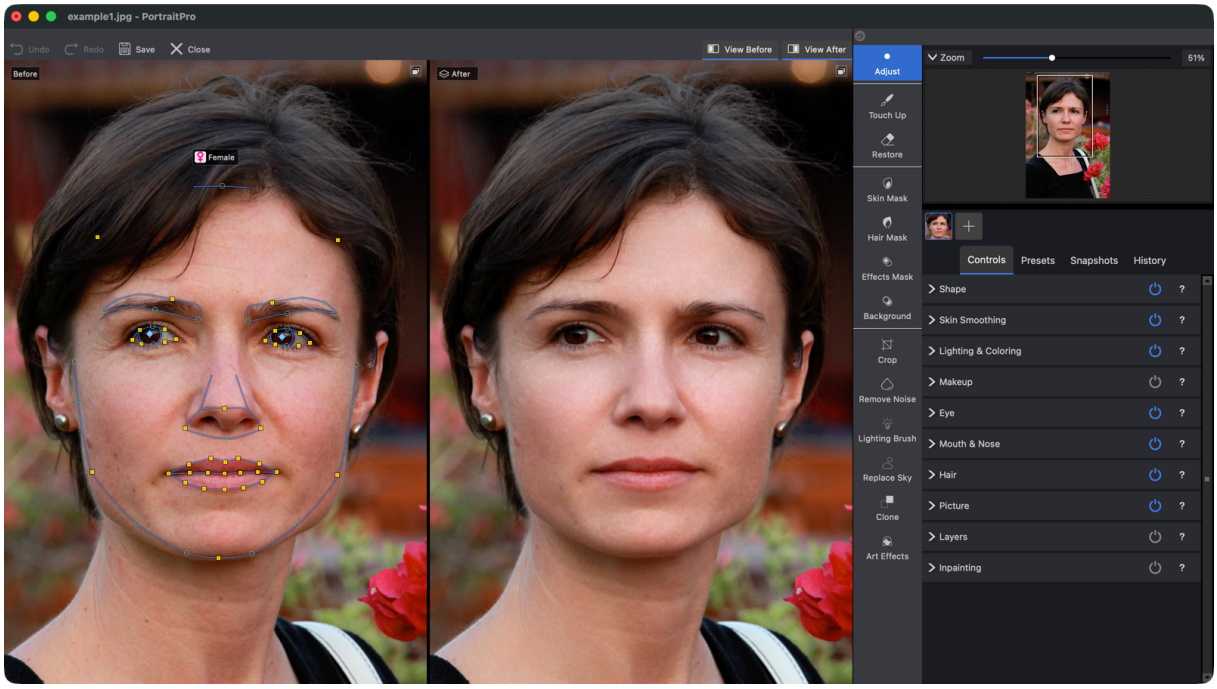
도구 모음 버튼에 레이블 표시(공간이 있는 경우) 확인란을 설정 대화 상자 121 에서 선택 해제하면 이 레이블을 항상 숨길 수도 있습니다. 이 설정은 도구 스트립의 레이블에도 적용됩니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

3.3 컨트롤 패널 참조

이 섹션에서는 이미지를 보정할 때 사용할 수 있는 주요 컨트롤을 설명합니다.

얼굴 보정 컨트롤 개요



탐색기[49] – 컨트롤 패널 맨 위에 있습니다. 이미지에서 표시할 영역을 선택할 수 있습니다.

얼굴 스트립[51] – 탐색기 아래에 있습니다. 사진 속 얼굴마다 타일이 하나씩 표시됩니다. 타일을 클릭하면 그 얼굴을 보정하고, + 타일을 클릭하면 다른 얼굴을 선택할 수 있습니다.

얼굴 스트립 아래에는 메인 슬라이더 컨트롤, 사전 설정, 스냅샷 또는 기록을 볼 수 있는 탭이 있습니다.

슬라이더 컨트롤[55] – 메인 슬라이더 컨트롤을 보려면 **컨트롤** 탭을 클릭하세요(키보드 단축키 **F9**). 이 슬라이더로 이미지를 보정하는 방식을 완전히 제어할 수 있습니다.

슬라이더는 다음 섹션으로 나뉘어 있습니다.

- 모양[57] – 얼굴 모양을 바꾸는 방식을 제어할 수 있습니다
- 피부 다듬기[60] – 피부를 보정하는 방식을 제어할 수 있습니다
- 조명 및 채색[64] – 인물의 조명과 색상을 조정할 수 있습니다
- 메이크업[66] – 얼굴에 메이크업을 추가할 수 있습니다
- 눈[70] – 눈을 보정하는 방식을 제어할 수 있습니다
- 입과 코[74] – 입, 입술, 코를 보정하는 방식을 제어할 수 있습니다
- 헤어[75] – 머리카락을 보정하는 방식을 제어할 수 있습니다
- 사진[77] – 밝기, 대비 등 이미지 전체에 영향을 주는 컨트롤
- 레이어[79] – 배경 마스크를 설정하고 배경 영역에 적용할 작업을 설정할 수 있는 컨트롤

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

- 인페인팅 90 – 안경의 반사를 줄이거나 잔머리를 없애는 등, 얼굴에서 선택한 영역을 생성된 콘텐츠로 채우는 컨트롤

사전 설정 52 – 사전 설정을 보려면 **사전 설정** 탭을 클릭하세요(키보드 단축키 **F10**). 사전 설정을 사용하면 미리 정의된 설정을 얼굴에 빠르게 적용할 수 있습니다. 직접 만든 사전 설정을 저장할 수도 있습니다.

스냅샷 55 – 스냅샷을 보려면 **스냅샷** 탭을 클릭하세요(키보드 단축키 **F11**). 스냅샷은 사전 설정과 매우 비슷하지만, 현재 이미지에 대해서만 저장됩니다.

기록 – 최근 작업을 빠르게 실행 취소하거나 다시 실행하려면 **기록** 탭을 클릭하세요.

도구 스트립 91 – 컨트롤 패널 옆, 이미지에 가장 가까운 가장자리에 있는 버튼 열입니다. 터치업 브러시와 복원 브러시를 선택하고, 마스크를 편집하고, 자르기나 노이즈 제거 같은 도구를 열 수 있습니다.

비포 화면 – 원본 이미지를 표시합니다

애프터 화면 – 보정된 이미지를 표시합니다

컨트롤 보기

컨트롤 패널의 주요 섹션은 각 섹션의 헤더에 있는 버튼을 클릭하여 열거나 닫을 수 있습니다. 이 버튼 옆에는 작은 삼각형이 있으며, 섹션이 열려 있으면 아래쪽을, 닫혀 있으면 오른쪽을 가리킵니다.

도구 페이지와 모드 페이지

도구 스트립 91에서 도구를 열거나, 섹션에서 모드를 시작하는 버튼(예: **피부 마스크 보기/편집**)을 클릭하면 해당 도구나 모드의 컨트롤이 슬라이더 위로 밀려 나옵니다.

슬라이더로 돌아가려면 페이지 아래쪽의 **완료** 버튼을 클릭하거나, Esc 키를 누르거나, 도구 스트립 맨 위의 **조정** 버튼을 클릭하세요.

컨트롤 크기 조정

이미지 옆에 있는 컨트롤 패널의 가장자리를 드래그하면 컨트롤 패널을 더 넓게 또는 더 좁게 만들 수 있습니다. 처음 상태처럼 컨트롤 패널이 창 오른쪽에 도킹되어 있을 때는 패널의 왼쪽 가장자리가 이에 해당합니다.

컨트롤 패널을 좁게 만들면 도구 스트립의 버튼에 레이블 없이 아이콘만 표시됩니다.

컨트롤 도킹 및 도킹 해제

맨 위의 헤더를 두 번 클릭하면 컨트롤 패널을 도킹 해제(별도의 창으로 분리)할 수 있습니다.

컨트롤 헤더 표시줄 오른쪽의 도킹 해제 버튼을 클릭하거나 *보기 > 컨트롤 패널 도킹* 메뉴 명령을 사용하여 도킹을 해제할 수도 있습니다.

도킹을 해제하면 컨트롤 패널을 화면에서 자유롭게 이동할 수 있습니다.

헤더를 다시 두 번 클릭하면 도킹됩니다. 기본 창의 왼쪽 또는 오른쪽 가장자리로 드래그하여 그쪽에 도킹할 수도 있습니다.

도구 스트립은 컨트롤 패널과 함께 움직입니다. 도구 스트립은 항상 패널에서 이미지에 가장 가까운 가장자리에 있으며, 패널이 도킹 해제되어 있을 때는 왼쪽 가장자리에 있습니다.

비포 화면과 애프터 화면 도킹 및 도킹 해제

비포 화면과 애프터 화면은 별도의 창으로 도킹 해제할 수 있습니다. 모니터가 여러 대인 경우 비포 화면이나 애프터 화면을 다른 모니터에 놓을 수 있도록 하기 위한 기능입니다.

비포 화면이나 애프터 화면을 도킹 해제하려면 화면 오른쪽 위 모서리의 도킹 해제/도킹 버튼을 클릭하세요.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

또는 *보기 > 비포 화면 도킹* 또는 *보기 > 애프터 화면 도킹* 메뉴 명령을 사용할 수 있습니다.

비포 화면과 애프터 화면은 한 번에 하나만 도킹 해제할 수 있습니다. 따라서 한쪽이 이미 도킹 해제된 상태에서 다른 쪽을 도킹 해제하면, 먼저 해제된 쪽이 기본 창에 다시 도킹됩니다.

화면이 도킹 해제되어 있는 동안에는 두 화면이 모두 표시되므로 **비포 보기** 및 **애프터 보기** 버튼이 숨겨집니다.

보정된 이미지 보기

프로그램을 처음 설치했을 때는 위 스크린샷처럼 원본 이미지와 보정된 이미지가 나란히 표시됩니다.

 **비포 보기** 및  **애프터 보기** 버튼은 도구 모음 45 오른쪽에 있으며, 어떤 화면을 표시할지 제어합니다. 각 버튼은 해당 화면이 표시되어 있는 동안 강조 표시됩니다.

- 원본 이미지만 표시하려면 **애프터 보기**를 클릭하여 애프터 화면을 숨기세요. 커서가 원본 이미지 위에 있으면 얼굴 주위의 윤곽선이 표시되며, 윤곽선을 드래그하여 위치를 바꿀 수 있습니다.
- 보정된 이미지만 표시하려면 **비포 보기**를 클릭하여 비포 화면을 숨기세요. 브러시 도구가 선택되어 있으면 이 화면에서 칠하여 브러시를 적용할 수 있습니다.
- 두 화면을 나란히 표시하는 레이아웃으로 돌아가려면 숨겨진 화면의 버튼을 클릭하세요. 두 화면은 이미지 영역의 너비가 높이보다 클 때만 나란히 표시할 수 있습니다. 그렇지 않으면 선택한 화면이 다른 화면 대신 표시됩니다.

화면이 하나만 표시되어 있을 때 그 화면의 버튼을 클릭하면, 그 화면이 숨겨지고 대신 다른 화면이 표시됩니다.

보정된 이미지와 원본 이미지 비교

어떤 화면이 표시되어 있든, 애프터 화면 왼쪽 위 모서리의  **비포로 전환** 버튼을 누르고 있으면 애프터 화면에 원본 이미지가 표시됩니다. 이 버튼에는 **애프터**라고 표시되어 있으며, 누르고 있는 동안에는 **비포**로 바뀝니다. 버튼을 놓으면 화면이 다시 보정된 이미지로 돌아갑니다.

Return 키를 누르고 있어도 같은 효과를 얻을 수 있습니다. 원본 이미지는 Return 키를 누르고 있는 동안에만 표시됩니다.

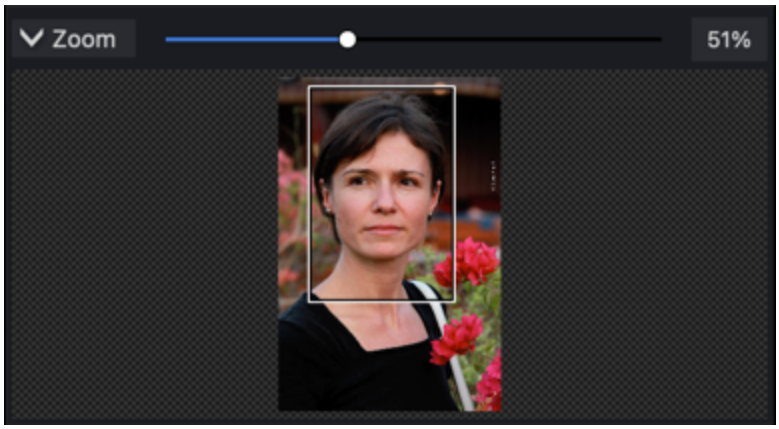
이렇게 보정된 이미지와 원본 이미지를 번갈아 보면 변경 내용을 쉽게 확인할 수 있습니다. 이 기능은 모든 페이지에서 작동하며, 노이즈 제거 100, 하늘 바꾸기 105 및 아트 효과 109처럼 자체 화면이 있는 도구에서도 작동합니다.

3.3.1 탐색기

탐색기는 얼굴 보정 단계에서 컨트롤 패널 47 맨 위에 있습니다.

탐색기에는 전체 사진의 작은 이미지와 함께, 사진의 어느 부분이 작업 화면에 보이는지 나타내는 사각형이 표시됩니다. 또한 확대하거나 축소하고, 현재 화면을 이동할 수 있는 컨트롤도 있습니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.



위 스크린샷은 탐색기를 보여 줍니다.

탐색기에는 다음 컨트롤이 있습니다.

확대/축소 버튼	탐색기를 표시하거나 숨깁니다. 숨기면 탐색기가 접혀 이미지가 보이지 않게 되고, 그 아래에 있는 컨트롤을 위한 공간이 더 넓어집니다. 다시 클릭하면 탐색기가 표시됩니다.
확대/축소 슬라이더	슬라이더를 오른쪽으로 움직이면 확대되고, 왼쪽으로 움직이면 축소됩니다.
확대/축소 배율 버튼	현재 확대/축소 배율을 보여 줍니다. 클릭하면 **전체 사진, 현재 얼굴** 및 여러 가지 확대/축소 배율이 있는 드롭다운 메뉴가 표시됩니다. 현재 확대/축소 배율에는 확인 표시가 되어 있습니다.

탐색기의 사각형을 드래그하여 화면을 이동할 수 있습니다.

사각형 바깥쪽을 클릭하면 그 지점이 화면의 중심이 됩니다.

이동 도구를 사용하여 화면을 이동할 수도 있습니다.

탐색기 크기 조정

이미지 옆에 있는 컨트롤 패널의 가장자리를 드래그하면 컨트롤 패널 전체(탐색기 포함)를 더 넓게 또는 더 좁게 만들 수 있습니다.

탐색기와 그 아래에 있는 탭 사이의 공간을 드래그하면 탐색기의 높이를 늘리거나 줄일 수 있습니다.

키보드 단축키

+	확대합니다.
-	축소합니다.
F6	이미지 픽셀이 화면 픽셀과 1:1로 표시되도록 확대/축소합니다.

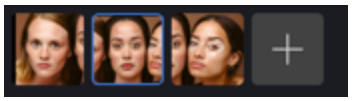
© 2026 Anthropics Technology Ltd.

F7	이미지 전체가 보이도록 확대/축소합니다.
F8	현재 얼굴이 보이도록 확대/축소합니다.

3.3.2 얼굴 스트립

얼굴 스트립은 얼굴을 보정하는 동안 컨트롤 패널 47 맨 위, 탐색기 49 바로 아래, 슬라이더 위에 표시되는 한 줄의 얼굴 그림입니다. PortraitPro가 사진에서 찾은 얼굴을 모두 보여 주며, 여기에서 보정할 얼굴을 선택할 수 있습니다.

얼굴을 보정하는 동안에는 사진에 얼굴이 하나뿐이더라도 항상 스트립이 표시됩니다. **피부만 보정**을 사용할 때는 표시되지 않습니다. 탐색기를 접어도 스트립은 계속 표시됩니다.



스트립에 표시되는 내용

- 각 얼굴에는 사진에서 그 얼굴 부분을 잘라 낸 타일이 있습니다. 타일은 *파일 > 다음 얼굴로 전환* 및 *이전 얼굴로 전환* (Command+N / Command+P)으로 얼굴을 차례로 전환할 때와 같은 순서로 나열됩니다.
- 현재 보정 중인 얼굴(현재 얼굴)의 타일에는 파란색 테두리가 표시됩니다.
- 아직 보정하지 않은 얼굴은 타일이 어둡게 표시됩니다.
- 얼굴 타일 뒤에는 항상 다른 얼굴을 선택하거나 추가하는 **+** 타일이 있습니다.

얼굴이 많아서 패널 너비에 다 들어가지 않으면 스트립을 옆으로 스크롤하세요. 현재 얼굴이 바뀌면 그 얼굴의 타일이 보이도록 스트립이 스크롤됩니다.

타일 위에 마우스를 올려놓으면 도구 팁이 표시됩니다. 도구 팁에는 얼굴 번호(예: "얼굴 2 / 3"), 성별과 나이, 그리고 타일을 클릭하면 어떻게 되는지가 나옵니다. 도구 팁은 **도구 팁 표시** 확인란을 일반 설정 121에서 선택해 둔 경우에만 표시됩니다.

스트립 사용하기

- 다른 얼굴을 보정하려면 그 얼굴의 타일을 클릭하세요. 그 얼굴의 성별이 설정되어 있지 않으면 먼저 성별 선택 118 대화 상자가 표시되며, 이 대화 상자를 취소하면 현재 얼굴은 바뀌지 않습니다. 아직 보정하지 않은 얼굴로 전환하면 그 얼굴을 보정하는 동안 잠시 시간이 걸립니다. 얼굴이 대부분 화면 밖에 있으면 그 얼굴이 보이도록 화면이 이동합니다.
- 화면을 현재 얼굴로 확대하려면 현재 얼굴의 타일을 클릭하세요. 이는 탐색기의 확대/축소 메뉴에 있는 **현재 얼굴** 명령이나 F8 키와 같습니다.
- 스트립 끝의 **+** 타일을 클릭하면 얼굴 선택하기 33 단계로 이동합니다. 이 단계에서는 사진의 다른 얼굴을 선택하거나, 자동으로 찾지 못한 얼굴의 코와 턱을 클릭하여 그 얼굴을 추가할 수 있습니다. 이는 *파일 > 이 사진의 다른 얼굴 보정* (Command+E)과 같습니다.

다른 얼굴로 전환하면 실행 취소 기록이 지워집니다.

얼굴을 삭제한 직후처럼 스트립이 업데이트되는 동안에는 타일이 회색으로 표시되며 클릭할 수 없습니다.

얼굴이 두 개 이상인 사진으로 작업하는 방법에 대한 자세한 내용은 단체 사진 31을 참조하세요.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

3.3.3 사전 설정

사전 설정을 보려면 컨트롤 패널에서 탐색기 아래에 있는 **사전 설정** 탭을 클릭하세요(키보드 단축키 **F10**).

사전 설정을 사용하면 여러 슬라이더 또는 모든 슬라이더의 값을 빠르게 설정할 수 있습니다.

사전 설정은 메인 슬라이더 컨트롤 55에 있는 섹션과 같은 섹션으로 나뉘어 있습니다. 각 섹션의 사전 설정은 메인 슬라이더 컨트롤의 해당 섹션에 있는 슬라이더에만 영향을 줍니다.

또한 *글로벌* 사전 설정 섹션도 있습니다. 이 섹션의 사전 설정은 모든 섹션의 모든 슬라이더에 영향을 줍니다.

각 사전 설정에는 이름이 있으며, 그 사전 설정을 현재 얼굴에 적용한 결과를 보여 주는 이미지도 표시됩니다.

사전 설정을 드래그 앤 드롭하여 순서를 바꿀 수 있습니다.

PortraitPro를 설치하면 바로 사용할 수 있는 여러 사전 설정이 함께 제공됩니다.

글로벌 사전 설정 중 하나는 얼굴을 보정할 때 슬라이더의 초깃값을 설정하는 데 사용됩니다. 사용되는 사전 설정은 얼굴이 여성, 남성, 아이 중 무엇인지에 따라 다를 수 있습니다. 새 얼굴에 기본으로 적용할 사전 설정을 변경하려면 사전 설정 관리 135 대화 상자를 사용하세요.

선택한 사전 설정 강도 슬라이더

선택한 사전 설정 강도 슬라이더는 모든 사전 설정 위에 있습니다. 사전 설정을 선택하면 이 슬라이더가 활성화되고 100으로 설정됩니다. 이 슬라이더로 방금 선택한 사전 설정의 강도를 높이거나 낮출 수 있습니다.

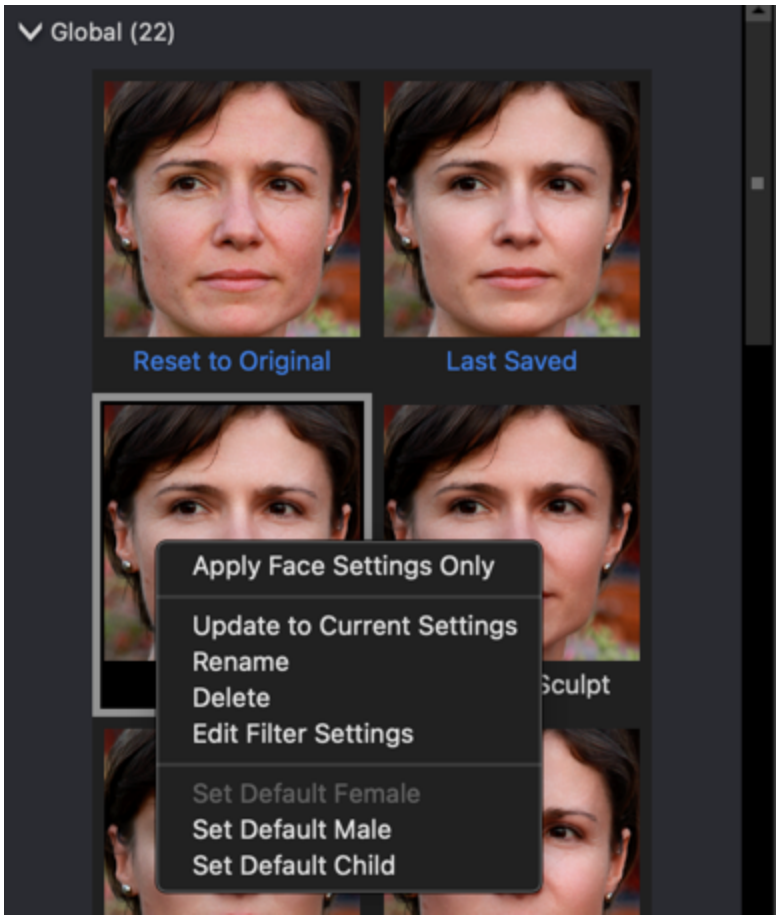
이 슬라이더를 0으로 옮기면 슬라이더로 적용한 효과가 모두 제거됩니다.

컨트롤 탭에서 슬라이더를 조정한 후 사전 설정 탭으로 돌아오면 이 슬라이더는 비활성화되어 있습니다.

사전 설정 컨텍스트 메뉴

사전 설정을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하면 컨텍스트 메뉴가 나타납니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.



얼굴 설정만 적용	사진 전체에 영향을 주는 설정은 바꾸지 않고 현재 얼굴에 사전 설정을 적용합니다. Command 키를 누른 채로 사전 설정을 클릭해도 됩니다. 이 옵션은 글로벌 사전 설정과 스냅샷에서만 사용할 수 있습니다.
현재 설정으로 업데이트	현재 설정을 선택한 사전 설정에 저장합니다. 선택한 사전 설정이 글로벌 사전 설정이면 모든 설정이 저장됩니다. 다른 사전 설정은 그 사전 설정의 섹션에 해당하는 설정만 저장됩니다. 이 옵션은 **원본으로 재설정** 같은 특수 사전 설정에서는 사용할 수 없습니다.
이름 바꾸기	사전 설정의 이름을 바꿀 수 있는 대화 상자를 엽니다.
삭제	사전 설정을 삭제합니다.
필터 설정 편집	사전 설정의 필터 설정을 변경할 수 있는 대화 상자를 엽니다. 필터 설정을 사용하면 얼굴의 성별이나 나이에 따라 현재 얼굴에 맞지 않는 사전 설정을 숨길 수 있습니다.
여성 기본값으로 설정	이 사전 설정을 여성 얼굴의 기본 사전 설정으로 설정합니다. 여성 얼굴의 기본값이 될 수 있는 사전 설정은 하나뿐이므로, 이 사

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

	전 설정이 이전 기본값을 대체합니다. 이 옵션은 글로벌 사전 설정에서만 사용할 수 있습니다.
남성 기본값으로 설정	**여성 기본값으로 설정**과 같지만, 남성 얼굴의 기본 사전 설정을 설정합니다.
아이 기본값으로 설정	**여성 기본값으로 설정**과 같지만, 아이 얼굴의 기본 사전 설정을 설정합니다.

참고: 사전 설정 컨텍스트 메뉴 명령으로 변경한 내용은 실행 취소하거나 다시 실행할 수 없습니다.

사전 설정 저장 및 관리

사전 설정 패널 맨 위에는 버튼이 두 개 있고, 그 오른쪽에 검색 버튼이 있습니다. 검색 버튼을 클릭하면 상자가 나타나며, 여기에 사전 설정 이름의 일부를 입력하면 일치하는 사전 설정만 표시됩니다. 두 버튼은 다음과 같습니다.

저장	사전 설정 저장 134 대화 상자를 엽니다. 이 대화 상자에서 현재 슬라이더 값을 새 사전 설정으로 저장할 수 있습니다. 키보드 단축키: **F2**
관리	사전 설정 관리 135 대화 상자를 엽니다. 이 대화 상자에서 사전 설정의 이름을 바꾸거나, 순서를 바꾸거나, 사전 설정을 삭제할 수 있습니다. 여성, 남성, 아이의 기본 사전 설정을 변경할 수도 있습니다.

원본으로 재설정 사전 설정

내장 글로벌 사전 설정 중 하나는 **원본으로 재설정**입니다. 이 사전 설정은 모든 슬라이더를 0으로 재설정하여 모든 보정을 끕니다.

키보드 단축키: **X**

이 키보드 단축키를 사용하면 사전 설정 탭으로 이동하여 **원본으로 재설정** 사전 설정을 찾지 않고도 모든 슬라이더를 0으로 재설정할 수 있습니다. 이 단축키는 **원본으로 재설정** 사전 설정을 사전 설정 관리 135 대화 상자에서 삭제한 경우에도 작동합니다.

사용자 간 사전 설정 복사

PortraitPro에서 저장한 사전 설정은 사용자별로 저장됩니다. 사전 설정은 파일로 저장되므로, 한 사용자가 저장한 사전 설정을 복사하여 다른 사용자가 사용하게 할 수 있습니다.

사전 설정은 사용자의 *라이브러리* 폴더 아래에 저장됩니다. 사용자 홈 폴더의 *라이브러리* 폴더는 보통 **Finder** 앱에서 숨겨져 있습니다. 이 폴더를 찾으려면 **이동** 메뉴를 **Finder**에서 연 다음 Option 키를 누르고 있으세요. 그러면 *라이브러리* 폴더가 **이동** 메뉴에 나타납니다. 이 항목을 선택하여 *라이브러리* 폴더를 연 다음 *Application Support/Anthropics/PortraitPro/UserPresets*로 이동하세요.

사전 설정은 **.ppr** 확장자 파일로 저장됩니다.

사전 설정 파일은 한 사용자의 *UserPresets* 폴더에서 다른 사용자의 폴더로 복사할 수 있습니다. 그러면 복사한 사전 설정이 다른 사용자의 PortraitPro 사전 설정 목록에 나타납니다. 참고: PortraitPro가 이미 실행 중일 때 *UserPresets* 폴더에 사전 설정을 복사했다면 PortraitPro를 다시 시작해야 합니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

3.3.4 스냅샷

스냅샷을 보려면 컨트롤 패널에서 탐색기 아래에 있는 **스냅샷** 탭을 클릭하세요(키보드 단축키 **F11**).

스냅샷은 글로벌 사전 설정 52과 매우 비슷하지만, 현재 이미지에 대해서만 저장된다는 점이 다릅니다. 스냅샷을 사용하면 현재 이미지에 대한 여러 가지 설정을 저장해 두고 그 사이를 빠르게 전환할 수 있습니다.

스냅샷을 저장하려면 스냅샷 탭으로 전환한 다음 **저장** 버튼을 클릭하세요. 또는 키보드 단축키 **F3**을 눌러도 됩니다. 스냅샷을 저장할 때 원하면 이름을 지정할 수 있습니다. 이 이름은 스냅샷을 볼 때 스냅샷 이미지 아래에 표시됩니다.

프로젝트 저장... 명령(파일 39 메뉴)으로 PortraitPro 프로젝트를 저장하면 스냅샷이 프로젝트 파일(.ppx)에 함께 저장되고, 프로젝트를 다시 불러올 때 복원됩니다. 그렇지 않으면 이미지를 닫을 때 스냅샷이 사라집니다.

스냅샷을 사전 설정으로 바꾸려면 스냅샷을 현재 얼굴에 적용한 다음 현재 설정을 사전 설정으로 저장하기만 하면 됩니다.

3.3.5 슬라이더 컨트롤

슬라이더 컨트롤을 보려면 컨트롤 패널에서 탐색기 아래에 있는 **컨트롤** 탭을 클릭하세요(키보드 단축키 **F9**).

슬라이더는 이미지를 보정하는 방식을 조절하는 주된 수단입니다.



슬라이더는 0으로 설정되어 있으면 효과가 없고, 오른쪽으로(가운데가 0인 슬라이더는 왼쪽으로도) 움직일수록 효과가 커집니다.

슬라이더를 두 번 클릭하면 값이 0으로 재설정됩니다.

슬라이더 섹션

슬라이더는 여러 섹션으로 나뉘어 있습니다.

모양 57	얼굴 모양을 살짝 바꾸어 얼굴 특징을 아름답게 합니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

피부 다듬기 60	피부의 모습을 개선합니다. PortraitPro가 피부로 처리하는 영역을 다듬을 수 있는 **피부 마스크 보기/편집** 버튼도 있습니다.
조명 및 채색 64	인물의 조명을 보정하거나 바로잡을 수 있습니다. 피부의 색상도 조정할 수 있습니다.
메이크업 66	얼굴에 메이크업을 적용합니다.
눈 70	눈의 모습을 개선합니다. 적목 현상 제거를 사용하는 옵션도 있습니다.
입과 코 74	입과 코의 모습을 개선합니다.
헤어 75	머리카락의 모습을 개선합니다. PortraitPro가 머리카락으로 처리하는 영역을 다듬을 수 있는 **헤어 마스크 보기/편집** 버튼도 있습니다.
사진 77	밝기와 대비 등 이미지 전체의 여러 측면을 조절합니다.
레이어 79	배경 마스크를 설정하고 배경 영역과 전경 영역에 적용할 내용을 설정할 수 있습니다. 오버레이 레이어도 추가할 수 있습니다.
인페인팅 90	얼굴에서 선택한 영역을 생성된 내용으로 채웁니다. 예를 들어 안경의 반사를 줄이거나 잔머리를 없앨 때 사용합니다.

브러시와 자르기, 노이즈 제거 등의 기타 도구는 컨트롤 패널 옆의 도구 스트립 91에 있습니다.

화면을 깔끔하게 유지할 수 있도록 각 섹션은 제목 버튼을 클릭하여 열거나 닫을 수 있습니다. 제목 옆의 화살표는 섹션이 닫혀 있으면 오른쪽을, 열려 있으면 아래쪽을 가리킵니다.

각 섹션은 섹션 제목 버튼 오른쪽에 있는 켜기/끄기 스위치를 클릭하여 켜거나 끌 수도 있습니다. 섹션을 끄면 그 섹션은 보정된 이미지에 아무 효과도 주지 않습니다. 섹션이 어떤 효과를 내고 있는지 확인할 때 유용합니다.

섹션이 꺼져 있는 동안 슬라이더를 움직이면, 다른 모든 슬라이더가 0으로 설정된 상태로 섹션이 자동으로 다시 켜집니다. 섹션에서 슬라이더 하나만 남기고 모두 끌 때 유용한 방법입니다.

슬라이더 구성

슬라이더는 계층 구조로 구성되어 있습니다.

일부 섹션에는 그 섹션의 모든 주 슬라이더를 조절하는 **마스터 페이드** 슬라이더가 있습니다. 이 슬라이더로 그 섹션의 컨트롤이 이미지에 어떤 영향을 주는지 빠르게 확인할 수 있습니다.

각 주 슬라이더 아래에는 보정의 모든 측면을 세밀하게 조절할 수 있는 슬라이더가 계층적으로 배치되어 있습니다.

슬라이더 아래에 하위 슬라이더가 더 있으면 슬라이더의 레이블이 버튼으로 표시되며, 레이블 왼쪽에 삼각형이 있습니다. 이 버튼을 클릭하면 하위 슬라이더가 열립니다.

하위 슬라이더가 있는 슬라이더를 움직이면 하위 슬라이더도 함께 움직입니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

하위 슬라이더를 움직이면 상위 슬라이더도 함께 움직이지만, 움직이는 정도는 더 작습니다. 상위 슬라이더는 항상 그 아래 슬라이더들의 가중 평균을 보여 주기 때문입니다. 따라서 하위 슬라이더가 닫혀 있어도 하위 슬라이더의 값을 대략 알 수 있습니다.

슬라이더 사용하기

각 슬라이더는 레이블에 표시된 효과를 조절합니다.

대부분의 슬라이더는 오른쪽으로 움직이면 효과가 커지고 왼쪽으로 움직이면 효과가 작아집니다. 예외는 음수 값을 사용할 수 있고 가운데가 0인 슬라이더입니다. 이런 슬라이더는 가운데에서 멀어지도록 움직이면 효과가 커지고, 다시 가운데 쪽으로 움직이면 효과가 작아집니다.

슬라이더를 드래그하는 동안 보정된 이미지가 실시간으로 업데이트되므로 어떤 효과가 있는지 바로 확인할 수 있습니다.

슬라이더가 0이면 그 슬라이더가 조절하는 효과는 이미지를 전혀 바꾸지 않습니다.

가운데가 0인 슬라이더는 0에 "스냅"됩니다. 즉, 0 가까이로 움직이면 0으로 이동합니다. 0에 가까운 값을 원하는데 슬라이더가 0에 스냅된다면 Command 키를 누른 채로 슬라이더를 움직이세요. 그러면 0에 스냅되지 않습니다.

각 슬라이더의 값은 슬라이더 옆에 표시됩니다. 값을 숨기려면 **슬라이더 값 표시** 확인란을 일반 설정 12에서 선택 해제하세요.

슬라이더를 드래그하는 대신 숫자 값을 클릭한 다음 위/아래 컨트롤로 슬라이더 위치를 바꾸거나, 숫자를 입력하거나, 위/아래 화살표 키를 사용할 수도 있습니다.

개별 슬라이더의 기능을 알아보려면 슬라이더 위에 마우스를 올려놓으세요.

3.3.6 모양 컨트롤

PortraitPro에서는 슬라이더를 움직이기만 하면 얼굴 특징의 모양을 살짝 바꾸고 보정할 수 있습니다. 인물 사진을 보정할 때 이것은 지나치다고 생각하는 사람도 있습니다. 그런 경우에는 모양 슬라이더를 0으로 두면 PortraitPro가 모양을 바꾸지 않습니다.

하지만 이 도구를 외면하기 전에 꼭 한번 사용해 보세요. 모양을 살짝 바꾸는 것만으로 인물 사진이 얼마나 극적으로 좋아지는지 보면 놀라게 될 것입니다. 한 가지 요령은 너무 많이 바꾸지 않는 것입니다. 보통 목표는 인물이 다른 사람처럼 보이게 하는 것이 아니라 가장 좋은 모습으로 보이게 하는 것입니다. 좋은 예가 눈 확대입니다. 눈을 키우면 인물이 생기 있고 자신감 있어 보이며 시선이 눈으로 모입니다.

슬라이더

마스터 페이드	이 슬라이더는 이 섹션에서 얼굴과 얼굴 특징의 모양을 전반적으로 보정하는 다른 슬라이더와 연결되어 있습니다. 이 슬라이더를 움직이면 다른 슬라이더도 함께 움직입니다. 마스터 페이드 슬라이더와 연결되지 않은 슬라이더는 입술 부풀리기 슬라이더나 눈 확대 슬라이더처럼 특정한 얼굴에서만 효과가 좋을 가능성이 높은 효과를 조절하는 슬라이더입니다.
얼굴 모양	얼굴의 모양을 보정합니다. **얼굴 모양** 버튼을 클릭하면 다음 하위 슬라이더가 열립니다. **이마** 머리 윗부분의 모양을 보정합니다. **턱선** 턱선의 모양을 보정합니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

눈	눈썹과 눈의 모양과 위치를 보정합니다. **눈** 버튼을 클릭하면 다음 하위 슬라이더가 열립니다. **왼쪽 눈** — 왼쪽 눈의 모양만 보정합니다. 두 눈의 모양과 크기를 고르게 맞출 때 유용합니다. **오른쪽 눈** — 오른쪽 눈의 모양만 보정합니다. **눈썹 모양** — 눈썹의 모양을 보정합니다. **눈썹 모양** 버튼을 클릭하면 왼쪽 눈썹과 오른쪽 눈썹의 모양을 따로 조절할 수 있는 하위 슬라이더 두 개가 열립니다. **사시** — 두 눈 사이의 간격을 넓힙니다(또는 좁힙니다). **사시** 버튼을 클릭하면 왼쪽 눈과 오른쪽 눈을 따로 조절할 수 있는 하위 슬라이더 두 개가 열립니다.
눈 확대	인물의 눈을 크게(또는 가늘게) 뜨게 합니다. **눈 확대** 버튼을 클릭하면 왼쪽 눈과 오른쪽 눈을 따로 크게 할 수 있는 하위 슬라이더 두 개가 열립니다.
눈 확장	눈을 가로 방향으로 확장(또는 축소)합니다. 이 슬라이더는 **눈 확대** 슬라이더를 사용한 경우 홍채와 동공의 둥근 모양을 되살리는 데 유용합니다. **눈 확장** 버튼을 클릭하면 왼쪽 눈과 오른쪽 눈을 따로 확장할 수 있는 하위 슬라이더 두 개(**왼쪽 확장**, **오른쪽 확장**)가 열립니다.
입 모양	입의 전체적인 모양을 보정합니다. **입 모양** 버튼을 클릭하면 다음 하위 슬라이더가 열립니다. **윗입술** — 윗입술의 모양만 보정합니다. **아랫입술** — 아랫입술의 모양만 보정합니다. **입 표정** — 입의 표정을 바꿉니다. **입술선 흐리게** — 치아와 입술 사이의 경계선을 흐리게 하여, 얼굴 모양을 바꿀 때 생길 수 있는 들쭉날쭉한 모습을 막아 줍니다. 입을 다물고 있으면 이 슬라이더는 나타나지 않습니다.
입술 부풀리기	입술을 더 도톰하게 만듭니다. **입술 부풀리기** 버튼을 클릭하면 윗입술과 아랫입술을 따로 조절할 수 있는 하위 슬라이더 두 개가 열립니다.
코	코의 모양을 보정합니다. **코** 버튼을 클릭하면 다음 하위 슬라이더가 열립니다. **코 모양** — 코의 모양을 보정합니다. **코 짧게 하기** — 머리 크기를 바꾸어 코를 짧게(또는 길게) 합니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

	인중 짧게 하기	코의 길이를 바꾸어 인중을 짧게(또는 길게) 합니다. 인중은 코 아래쪽과 윗입술 위쪽 사이의 부분입니다.
	슬림한 코끝	코끝을 작게(또는 크게) 합니다.
	슬림한 코	코 전체를 좁게(또는 넓게) 합니다.
목 & 어깨	이 섹션에는 목과 어깨의 모양을 조정하고 보정하는 슬라이더가 있습니다. 목과 어깨의 위치는 자동으로 결정되지만, 이 섹션 끝에 있는 **어깨 상자** 컨트롤을 사용하여 조정할 수 있습니다.	
	턱밑 당기기	턱 아래의 목 부분을 안으로 당깁니다.
	목 길이	목 길이를 늘리거나 줄입니다.
	슬림한 목	목을 가늘게 하거나 굵게 합니다.
	목 아랫부분	목 아랫부분의 위치를 조정합니다.
	어깨	어깨를 위아래로 움직입니다.
	팔	팔을 가늘게 하거나 굵게 합니다.
	어깨 상자	이 섹션을 펼치면 이미지에서 어깨가 있는 위치를 정확하게 지정하는 슬라이더가 나타납니다. 이 슬라이더는 **높이, 가로** 및 **세로**입니다. 이 슬라이더 중 하나를 조정하는 동안 애프터 화면에 어깨 상자가 직사각형으로 표시됩니다. 목 & 어깨 슬라이더 중 일부가 잘 작동하지 않는 경우에는 어깨 상자의 위치를 조정하면 결과가 좋아질 수 있습니다.
렌즈 교정	광각 렌즈(휴대폰에서 흔히 사용)로 사진을 찍으면 얼굴 특징이 왜곡되는 원치 않는 효과가 생길 수 있습니다. 이 슬라이더로 이러한 문제를 바로잡을 수 있습니다.	
고개 앞으로 내밀기	고개를 카메라 쪽으로 내밀면 턱선이 더 보기 좋아지는 효과가 있습니다. 이 슬라이더는 이 효과를 재현합니다.	
표정	표정 슬라이더를 사용하여 인물에 웃는 표정을 더하거나 더 강하게 할 수 있습니다. **표정** 버튼을 클릭하면 여러 가지 다른 표정을 더할 수 있는 하위 슬라이더가 열립니다.	
헤어 볼륨	머리카락의 볼륨을 늘립니다. 인물이 대머리인 경우처럼 헤어 마스크 96가 설정되어 있지 않으면 이 슬라이더는 효과가 없습니다.	

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

헤어라인	이 슬라이더로 머리카락의 모양을 조정하여 이마선이 뒤로 물러난 느낌을 줄일 수 있습니다.

안경 모양 복원

인물이 안경을 쓰고 있으면 눈의 모양을 편집할 때 안경테의 모양이 왜곡될 수 있습니다. 이 문제를 해결하려면 **안경 모양 복원** 확인란을 선택하세요.

예

다음 사진은 얼굴 모양을 바꾸면 얼굴이 얼마나 보기 좋아지는지 보여 줍니다.



3.3.7 피부 다듬기 컨트롤

피부 다듬기 컨트롤을 사용하면 자연스러운 피부 질감을 유지하면서 주름, 반점, 번들거림, 그림자 및 기타 피부 결점을 선택적으로 없애거나 줄일 수 있습니다.

PortraitPro는 사진에서 피부인 부분(피부 마스크)을 자동으로 찾아내지만, 피부 마스크를 확인하고 수정 95하면 더 좋은 결과를 얻을 수 있습니다. 이렇게 하려면 이 섹션 맨 위의 **피부 마스크 보기/편집** 버튼이나 **피부 마스크** 버튼을 클릭하세요. 두 번째 버튼은 도구 스트립 91에 있습니다.

슬라이더

마스터 페이드	이 슬라이더는 이 섹션에서 피부를 전반적으로 보정하는 다른 슬라이더와 연결되어 있습니다. 이 슬라이더를 움직이면 다른 슬라이더도 함께 움직입니다.
눈 주위	눈밑 지방을 줄이고, 눈꼬리 옆에 생기는 주름인 “눈가 잔주름”을 줄입니다. **눈 주위** 버튼을 클릭하면 이 보정을 각각 따로 조절할 수 있는 다음 하위 슬라이더가 열립니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

	눈밑 지방 밝게 하기	눈밑 지방이 나타나는 부분의 피부색을 밝게 하여 눈밑 지방이 덜 보이게 합니다. **눈밑 지방 밝게 하기** 옆의 삼각형을 클릭하면 왼쪽 눈과 오른쪽 눈을 따로 조절할 수 있는 슬라이더가 나타납니다.
	눈밑 지방 부드럽게 하기	눈밑 지방이 나타나는 부분의 피부 결을 부드럽게 하여 눈밑 지방이 덜 보이게 합니다. **눈밑 지방 부드럽게 하기** 옆의 삼각형을 클릭하면 왼쪽 눈과 오른쪽 눈을 따로 조절할 수 있는 슬라이더가 나타납니다.
	눈가의 잔주름 부드럽게 하기	왼쪽 눈의 왼쪽과 오른쪽 눈의 오른쪽에서 눈가 잔주름이 생기는 부분을 부드럽게 합니다. **눈가의 잔주름 부드럽게 하기** 옆의 삼각형을 클릭하면 왼쪽 눈과 오른쪽 눈을 따로 조절할 수 있는 슬라이더가 나타납니다.
잡티	피부 마스크 안의 붉은 기를 은은하게 없애고 작은 얼룩을 줄입니다.   비포 애프터	
잔주름	피부 마스크 안의 주름을 더 가늘고 밝게 만들어 덜 두드러지게 합니다.   비포 애프터	
미세 그림자	피부 마스크 안의 어두운 작은 반점과 잔주름을 흐리게 하여 없앱니다.	

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

	  비포 애프터
모공 제거	피부 마스크 안의 모공을 없애 매끄러운 에어브러시 효과를 줍니다.   비포 애프터
광택 제거	피부 마스크 안에서 작게 번들거리는 부분을 바로잡습니다.   비포 애프터
유분 제거	피부 마스크 안에서 넓게 번들거리는 부분을 바로잡습니다.
선명하게 하기	피부 마스크 안의 피부를 선명하게 합니다. **선명하게 하기** 버튼을 클릭하면 **스케일** 하위 슬라이더가 열립니다. 이 슬라이더는 선명하게 하기를 적용하는 스케일에 영향을 줍니다.
눈썹 다듬기	눈썹 주위의 잔털을 없앱니다.
입 주변	입 주변의 주름 같은 결점을 빠르게 정리합니다.
얼굴 외 피부	얼굴이 아닌 부분의 피부를 부드럽게 합니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

텍스처	피부 텍스처를 보정하는 부분에 사실적인 피부 텍스처를 적용하여 자연스러운 모습을 유지합니다. 이 텍스처는 터치업 브러시 획과 슬라이더가 효과를 낸 부분에 적용됩니다. 피부 텍스처 변경의 효과를 보려면 사진을 확대해야 합니다. **텍스처** 옆의 삼각형을 클릭하면 다음 하위 슬라이더가 열립니다. **밝기** 피부 텍스처의 밝기를 더 세밀하게 조절합니다. **채도** 피부 텍스처의 채도를 더 세밀하게 조절합니다. 채도가 높을수록 색이 진해집니다. **크기** 피부 텍스처 패턴을 크게 하거나 작게 합니다.
세부	**세부** 슬라이더를 사용하면 점, 주름, 진한 반점 같은 세부를 되살리거나 더 줄일 수 있습니다. 이 슬라이더는 다른 모든 피부 다듬기 슬라이더와 터치업 브러시에 영향을 줍니다. 다른 피부 다듬기 슬라이더가 0이면 효과가 없고, 다른 피부 다듬기 슬라이더가 높을 때 효과가 가장 큽니다. 터치업 브러시로 잡티가 완전히 없어지지 않으면 세부 슬라이더를 왼쪽으로 움직여 보세요. 에어브러시 느낌이 더 강해져 잡티가 더 줄어듭니다.

반점 제거하기

PortraitPro는 기본적으로 반점을 자동으로 제거합니다.

PortraitPro가 반점을 제거하는 정도는 피부 다듬기 섹션 맨 아래에 있는 **점 제거** 드롭다운 목록에서 조정할 수 있습니다. 자동 반점 제거 기능은 피부 마스크 안의 반점을 없앱니다. 민감도로 남겨 둘 작은 반점의 크기를 조절할 수 있습니다. 예를 들어 얼굴에 주근깨가 있는데 그대로 두고 싶다면 민감도를 낮게 선택하세요.

PortraitPro가 제거하지 못한 반점이 있으면 **터치업** 브러시로 그 부분을 직접 터치업할 수 있습니다. 이 브러시를 선택하려면 **터치업** 버튼을 클릭하세요. 이 버튼은 도구 스트립 91에 있습니다.

남겨 두고 싶은 반점을 PortraitPro가 제거했다면 **복원** 브러시로 직접 복원할 수 있습니다. 이 브러시도 도구 스트립에 있습니다.

브러시 도구 사용에 대한 자세한 정보 19.

예

아래의 비포 사진과 애프터 사진은 PortraitPro가 주름을 자동으로 제거한 예를 보여 줍니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.



3.3.8 조명 및 채색 컨트롤

PortraitPro에서는 간단한 컨트롤로 인물 얼굴의 조명을 바꿀 수 있습니다. 이 컨트롤을 사용하면 얼굴의 모습을 매우 효과적으로 보정할 수 있습니다.

이 컨트롤 중 일부는 얼굴 주위의 윤곽선 위치에 상당히 민감합니다. 좋은 결과가 나오지 않으면 윤곽선을 조정 17 하여 **비포** 화면에 표시된 윤곽선이 얼굴 가장자리와 맞도록 해 보세요.

참고: 이 섹션의 슬라이더와 기타 컨트롤은 사진에서 피부 마스크 95 에 포함된 부분에만 적용됩니다. 피부 마스크를 변경하려면 이 섹션 맨 위의 피부 마스크 보기/편집 95 버튼이나 **피부 마스크** 버튼을 클릭하세요. 두 번째 버튼은 도구 스트립 91 에 있습니다.

조명 방향

이 섹션 맨 위의 컨트롤에서 원을 움직이면 전체적인 조명 방향을 바꿀 수 있습니다. 조명 방향을 바꾸지 않으려면 원을 가운데에 두세요.

슬라이더

기본 대비	조명 대비를 바꿉니다.
신체 대비	재조명을 신체 부분에 어떻게 적용할지 조정합니다. 얼굴에 적용되는 효과를 신체에도 똑같이 적용하려면 이 슬라이더를 0에 두세요. 신체 조명을 끄려면 이 슬라이더를 -100으로 설정하세요. 참고: 신체 조명이 제대로 작동하려면 배경 마스크가 만들어져 있어야 합니다. 신체 조명을 자주 사용한다면 **자동 배경 찾기** 설정을 일반 설정 121 에서 켜 두는 것이 좋습니다. 또는 레이어 79 섹션에서 배경 마스크를 만들거나, 도구 스트립의 **배경** 버튼으로 만들 수 있습니다. **신체 대비** 버튼을 클릭하면 다음 하위 슬라이더와 색상 선택기가 열립니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

	가로 이동	조명 방향 컨트롤에서 설정한 조명 위치를 기준으로 신체 조명 효과를 가로로 이동합니다.
	세로 이동	조명 방향 컨트롤에서 설정한 조명 위치를 기준으로 신체 조명 효과를 세로로 이동합니다.
	하이라이트 색상	밝은 영역을 재조명할 때 사용하는 색상입니다.
	그림자 색상	그림자 영역을 재조명할 때 사용하는 색상입니다.
모델링	이미지를 재조명하여 얼굴 특징이 더 입체적이고 또렷해 보이게 합니다.	
조명 보정	피부와 얼굴 특징이 더 매끄러워 보이게 하는 “뷰티 조명”과 비슷한 조명을 적용합니다.	
광대뼈	광대뼈를 더 뚜렷하게 합니다. **광대뼈** 버튼을 클릭하면 왼쪽 뺨과 오른쪽 뺨을 따로 바꿀 수 있는 하위 슬라이더 두 개가 열립니다.	
왼쪽 그림자	얼굴 왼쪽에 그림자를 더합니다.	
오른쪽 그림자	얼굴 오른쪽에 그림자를 더합니다.	
왼쪽 킥 라이트	얼굴 왼쪽에 킥 라이트를 더합니다.	
오른쪽 킥 라이트	얼굴 오른쪽에 킥 라이트를 더합니다.	
스모키 아이	눈 위쪽 부분을 어둡게 하여 스모키 아이섀도나 더 진한 눈썹 효과를 냅니다.	
도톰한 입술	입술 아래에 그림자를 더하여 입술이 더 도톰해 보이게 합니다.	
코 윤곽	코를 더 또렷하게 합니다.	
턱	턱 아래에 그림자를 더하고 목 윗부분을 어둡게 하여 턱과 턱선이 두드러지게 합니다.	
피부 색상 스타일	아래의 피부 색상 스타일 설명을 참조하세요.	

조명 브러시

조명 브러시[102]를 사용하면 사진에 빛과 그림자를 칠할 수 있습니다. 조명 브러시를 선택하려면 **조명 브러시** 버튼을 클릭하세요. 이 버튼은 도구 스트립[91]에 있습니다. 조명 브러시의 효과는 이 섹션에 속하므로, 이 섹션이 켜져 있을 때만 적용됩니다.

피부 색상 스타일

피부 색상 스타일 섹션의 슬라이더는 다음과 같습니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

색상 변화	이 슬라이더는 **스타일** 드롭다운 메뉴의 설정에 따라 다르게 작동합니다.
스타일	피부에 적용할 색상 교정의 스타일을 조절합니다. *색상 교정*: 색이 좋지 않은 피부를 바로잡는 매우 일반적인 색상 교정입니다. *기타 옵션*: 피부색을 특정한 채색 스타일에 맞게 바꿉니다.
밝기 대비	이 슬라이더는 **색상 변화** 슬라이더가 (색조와 채도만이 아니라) 밝기와 대비를 얼마나 바꿀지 조절합니다. **색상 변화** 슬라이더가 0으로 설정되어 있으면 이 슬라이더는 효과가 없습니다.
얼굴 외 보정	얼굴에 적용된 색상 변경을 사진의 나머지 부분에도 복사합니다. 피부의 올바른 색에 대한 정보를 이용해 사진의 화이트 밸런스를 바로잡습니다.
색온도	피부색을 수동으로 조정하여 색온도(빨강-파랑)로 인한 색 틀어짐을 없앱니다.
틴트	피부색을 수동으로 조정하여 틴트(초록-보라)로 인한 색 틀어짐을 없앱니다.
태닝	피부를 햇볕에 그을린 것처럼 보이게 합니다. **태닝** 버튼을 클릭하면 다음 하위 슬라이더가 열립니다. **채도 높이기** 피부색을 더 풍부하게 합니다. **어둡게** 피부를 은은하게 어둡게 합니다. **골드** 오른쪽으로 움직이면 피부에 황금빛을 더하고, 왼쪽으로 움직이면 피부의 황금빛을 줄입니다.

3.3.9 메이크업 컨트롤

메이크업 컨트롤을 사용하면 사진을 찍은 후에 실제처럼 보이는 메이크업을 더할 수 있습니다. 인물을 더 돋보이게 하거나, 여러 가지 스타일을 시험해 볼 수 있습니다.

메이크업 요소를 추가하려면 (요소 이름 옆의) 주 슬라이더를 올려서 그 요소의 불투명도를 높이기만 하면 됩니다. 모든 메이크업 요소에는 적절한 기본값이 설정되어 있으며, 여기서 설명하는 대로 바꿀 수 있습니다.

얼굴을 가리는 머리카락: 메이크업은 머리카락 위에 나타나면 안 되므로, 메이크업이 적용되는 영역을 머리카락이 가리고 있다면 **헤어 마스크** 버튼을 클릭하세요. 이 버튼은 도구 스트립 97에 있습니다. 그런 다음 **확장** 브러시로 그 머리카락을 헤어 마스크 96에 추가하세요. 그러면 그 부분에는 메이크업이 적용되지 않습니다.

얼굴을 가리는 물체: 메이크업이 적용되는 영역을 안경, 액세서리, 손 등이 가리고 있는 경우가 있습니다. 이를 막으려면 도구 스트립의 **효과 마스크** 버튼을 클릭하고, **축소** 브러시로 물체 위를 칠하여 효과 마스크에서 제거하세요. 자세한 내용은 효과 마스크 도구 97를 참조하세요.

측면 얼굴: 옆에서 본 얼굴에는 메이크업이 지원되지 않으므로, 이런 얼굴에는 메이크업 섹션이 나타나지 않습니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

메이크업 요소

립스틱	립스틱은 립스틱을 바른 모습을 만들 뿐 아니라, (커버력 슬라이더를 사용하여) 입술의 결점을 가리는 데도 사용할 수 있습니다. **주 슬라이더** 주 슬라이더는 립스틱 전체의 불투명도를 조정합니다. 그 아래의 모든 컨트롤이 이 불투명도의 영향을 받습니다. 불투명도가 0이면 립스틱에 아무런 변화가 보이지 않으므로, 다른 컨트롤을 조정하면 불투명도가 자동으로 75%로 올라갑니다. **텍스처** 립스틱의 재질 특성을 조정합니다. 각 옵션을 차례로 넘겨 보면서 어떤 효과가 있는지 직접 확인하는 것이 가장 이해하기 쉬운 방법입니다. **색상** 립스틱의 색상은 밝기 슬라이더와 그 아래의 색조 및 채도 선택기로 조정합니다. "+" 표시를 드래그하여 색조와 채도를 바꾸세요. 기본적으로 색상 선택기에는 일반적인 입술 색조만 표시됩니다. 모든 범위의 색조에서 선택하려면 **일반 립스틱 색상만** 확인란을 선택 해제하세요. **광택** 립스틱에 더해지는 광택의 양을 조정합니다. **커버력** 원래 입술의 광택이 얼마나 보이는지에 영향을 줍니다. 이미 광택이 있는 입술에 적용할 때 커버력이 낮으면 입술이 지나치게 번들거릴 수 있습니다. 커버력이 높으면 입술의 결점을 더 잘 가릴 수 있지만, 원래의 조명이 사라지므로 부자연스러워 보일 수 있습니다.
마스카라	마스카라를 사용하면 눈을 돋보이게 할 수 있습니다. **주 슬라이더** 주 슬라이더는 마스카라의 불투명도를 조정합니다. 그 아래의 모든 컨트롤이 이 불투명도의 영향을 받습니다. 불투명도가 0이면 마스카라에 아무런 변화가 보이지 않으므로, 다른 컨트롤을 조정하면 불투명도가 자동으로 75%로 올라갑니다. **적용** 마스카라가 표시되는 스타일을 선택합니다. **부드러움** 눈의 초점이 약간 맞지 않는 경우가 있으므로, PortraitPro는 원본 사진에서 눈의 초점을 측정하여 마스카라의 부드러움을 그에 맞추려고 합니다. 이 슬라이더를 사용하면 자동으로 감지된 초점을 직접 조정할 수 있습니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

	위 속눈썹 이동 / 아래 속눈썹 이동	PortraitPro는 비포 화면에 지정된 눈의 윤곽선을 사용하여 마스카라를 배치합니다. 윤곽선은 점막 라인(눈꺼풀 안쪽 가장자리)이 안구와 만나는 곳에 있어야 합니다. 속눈썹은 점막 라인의 바깥쪽에서 자라므로, 윤곽선과 속눈썹 뿌리 사이에는 간격이 있습니다. 하지만 고개가 기울어져 있으면 점막 라인이 더 크거나 작게 보일 수 있습니다. 이 두 슬라이더를 사용하면 이런 경우에 맞게 위아래 속눈썹의 마스카라 위치를 조정할 수 있습니다.
	텍스처	마스카라에 텍스처를 더합니다.
위쪽 아이섀도 / 아래쪽 아이섀도	아이섀도를 사용하면 눈을 돋보이게 할 수 있습니다.	
	주 슬라이더	아이섀도 요소의 주 슬라이더는 아이섀도 전체의 불투명도를 조정합니다. 그 아래의 모든 컨트롤이 이 불투명도의 영향을 받습니다. 불투명도가 0이면 아이섀도에 아무런 변화가 보이지 않으므로, 다른 컨트롤을 조정하면 불투명도가 자동으로 75%로 올라갑니다.
	텍스처	아이섀도의 재질 특성을 조정합니다. 각 옵션을 차례로 넘겨 보면서 어떤 효과가 있는지 직접 확인하는 것이 가장 이해하기 쉬운 방법입니다.
	모양	아이섀도의 모양을 선택합니다.
	색상	아이섀도의 색상은 밝기 슬라이더와 그 아래의 색조 및 채도 선택기로 조정합니다. “+” 표시를 드래그하여 색조와 채도를 바꾸세요.
	광택	아이섀도에 더해지는 광택의 양을 조정합니다.
	안쪽 불투명도 / 바깥쪽 불투명도	메이크업의 안쪽 부분이나 바깥쪽 부분의 불투명도를 바꿉니다.
아이라이너	아이라이너를 사용하면 눈을 돋보이게 할 수 있습니다.	
	위 라이너 불투명도 / 아래 라이너 불투명도	위아래 아이라이너의 불투명도를 조정합니다.
	위 적용 / 아래 적용	위아래 아이라이너의 모양을 조정합니다.
	텍스처	아이라이너에 텍스처를 더합니다.
블러셔	블러셔는 볼에 발그레한 혈색을 더하는 데 사용합니다.	

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

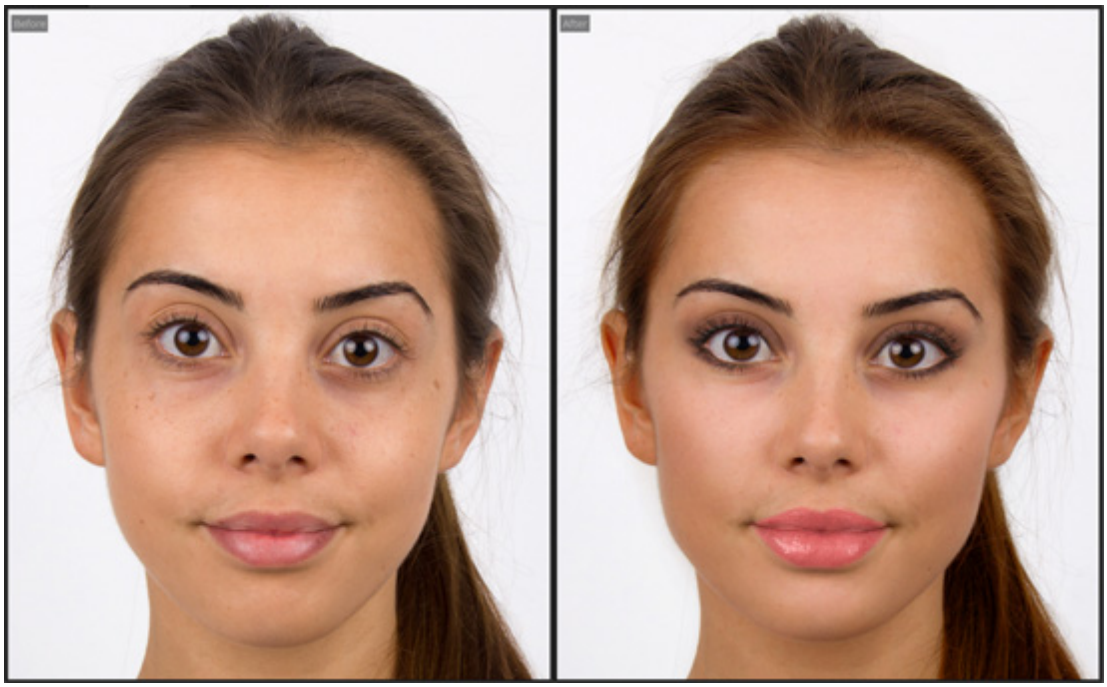
	주 슬라이더	주 슬라이더는 블러셔의 불투명도를 조정합니다. 그 아래의 모든 컨트롤이 이 불투명도의 영향을 받습니다. 불투명도가 0이면 블러셔에 아무런 변화가 보이지 않으므로, 다른 컨트롤을 조정하면 불투명도가 자동으로 75%로 올라갑니다.
	얼굴 모양	얼굴 모양에 따라 잘 어울리도록 블러셔를 조정할 수 있습니다.
	색상	블러셔의 색상은 밝기 슬라이더와 그 아래의 색조 및 채도 선택기로 조정합니다. "+" 표시를 드래그하여 색조와 채도를 바꾸세요.
브론저	브론저는 얼굴에 입체감을 주면서 태닝한 듯한 피부를 연출합니다.	
	주 슬라이더	주 슬라이더는 브론저의 불투명도를 조정합니다. 그 아래의 모든 컨트롤이 이 불투명도의 영향을 받습니다. 불투명도가 0이면 브론저에 아무런 변화가 보이지 않으므로, 다른 컨트롤을 조정하면 불투명도가 자동으로 75%로 올라갑니다.
	브론저 스타일	브론저의 스타일로 **입체감**, **강한 입체감** 또는 **평면** 중 하나를 선택합니다.
	색상	브론저의 색상은 밝기 슬라이더와 그 아래의 색조 및 채도 선택기로 조정합니다. "+" 표시를 드래그하여 색조와 채도를 바꾸세요.
하이라이터	하이라이터는 얼굴에 입체감을 주면서 윤기가 나게 합니다.	
	주 슬라이더	주 슬라이더는 하이라이터의 불투명도를 조정합니다. 그 아래의 모든 컨트롤이 이 불투명도의 영향을 받습니다. 불투명도가 0이면 하이라이터에 아무런 변화가 보이지 않으므로, 다른 컨트롤을 조정하면 불투명도가 자동으로 75%로 올라갑니다.
	색상	하이라이터의 색상은 밝기 슬라이더와 그 아래의 색조 및 채도 선택기로 조정합니다. "+" 표시를 드래그하여 색조와 채도를 바꾸세요.
눈썹 펜슬	눈썹 펜슬 컨트롤을 사용할 때는 눈썹 윤곽선이 눈썹 위에 정확하게 놓여 있는지 확인하세요. 정확하게 놓여 있지 않으면 비포 화면에서 옮길 수 있습니다.	
	주 슬라이더	주 슬라이더는 눈썹 펜슬의 불투명도를 조정합니다. 그 아래의 모든 컨트롤이 이 불투명도의 영향을 받습니다. 불투명도가 0이면 눈썹 펜슬에 아무런 변화

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

		가 보이지 않으므로, 다른 컨트롤을 조정하면 불투명도가 자동으로 75%로 올라갑니다.
	색상	눈썹 펜슬의 색상은 밝기 슬라이더와 그 아래의 색조 및 채도 선택기로 조정합니다. "+" 표시를 드래그하여 색조와 채도를 바꾸세요.
	왼쪽 / 오른쪽	이 두 슬라이더로 왼쪽과 오른쪽의 불투명도를 따로 조정합니다.

예

다음 사진은 메이크업으로 얼굴을 은은하게 돋보이게 하는 예를 보여 줍니다.



3.3.10 눈 컨트롤

PortraitPro는 눈을 자동으로 밝고 하얗고 선명하게 만들 수 있습니다. 눈 컨트롤을 사용하면 효과의 정도를 정확하게 조정할 수 있습니다. 눈 색상을 바꿀 수도 있습니다.

부분적으로 가려진 눈: 눈을 덮은 머리카락 위에 눈 슬라이더가 적용되면 보기 좋지 않습니다. 머리카락이 눈을 덮고 있으면 **헤어 마스크** 버튼을 클릭하세요. 이 버튼은 도구 스트립[91]에 있습니다. 그런 다음 **확장** 브러시로 그 머리카락을 헤어 마스크[96]에 추가하세요. 그러면 그 부분에는 눈 슬라이더가 적용되지 않습니다.

다른 물체(손이나 안경 등)가 눈을 가리고 있으면 효과 마스크[97]를 사용하여 그 물체가 편집되지 않게 할 수 있습니다. 도구 스트립의 **효과 마스크** 버튼을 클릭하고 **축소** 브러시로 그 물체 위를 칠하여 효과 마스크에서 제외하세요.

완전히 가려진 눈: 한쪽 눈이 완전히 가려져 있으면 눈 섹션 맨 위의 **눈 켜기/끄기** 버튼을 사용하여 그 눈에 대한 모든 변경을 끌 수 있습니다. 양쪽 눈이 모두 가려져 있으면 섹션 헤더의 켜기/끄기 스위치로 눈 섹션 전체를 끄세요.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

슬라이더

마스터 페이드	이 슬라이더는 이 섹션에서 눈을 전반적으로 보정하는 다른 슬라이더 중 일부와 연결되어 있습니다. 이 슬라이더를 움직이면 다른 슬라이더도 함께 움직이는 것을 볼 수 있습니다.
눈 하얗게 하기	눈의 흰자위를 하얗고 밝게 만듭니다. 적용되는 영역은 **미백 영역** 슬라이더로 조절합니다. 이 효과는 흰자위의 색을 빼내므로, 슬라이더를 최대로 설정하면 흰자위가 회색 톤이 됩니다. **눈 하얗게 하기** 버튼을 클릭하면 왼쪽 눈과 오른쪽 눈을 따로 하얗게 할 수 있는 하위 슬라이더 두 개가 열립니다.
눈 맑게 하기	눈 흰자위의 핏줄과 그 밖의 변색을 없앱니다. 적용되는 영역은 **미백 영역** 슬라이더로 조절합니다. **눈 맑게 하기** 버튼을 클릭하면 왼쪽 눈과 오른쪽 눈을 따로 조절할 수 있는 하위 슬라이더 네 개가 열립니다. 하위 슬라이더 **왼쪽 눈**과 **오른쪽 눈**으로 각 눈의 전체 효과를 0(효과 없음)에서 100(최대 효과)까지 조절할 수 있습니다. 하위 슬라이더 **왼쪽 곡선**과 **오른쪽 곡선**은 슬라이더를 오른쪽으로 움직여 눈의 곡률이 더 커 보이게 하거나, 왼쪽으로 움직여 눈이 더 평평해 보이게 하는 데 사용합니다. 곡선 슬라이더는 추가되는 맑게 하기 효과를 조정하는 방식으로 작동하므로, 해당하는 왼쪽/오른쪽 눈 슬라이더가 0이면 효과가 없습니다.
미백 영역	눈 하얗게 하기 또는 눈 맑게 하기 슬라이더로 하얗게 하거나 맑게 할 눈의 영역을 변경합니다. **미백 영역** 버튼을 클릭하면 왼쪽 눈과 오른쪽 눈의 영역을 따로 변경할 수 있는 하위 슬라이더 두 개가 열립니다.
동공 어둡게 하기	동공(눈 가운데의 검은 부분)을 어둡게 합니다. **동공 어둡게 하기** 버튼을 클릭하면 왼쪽 동공과 오른쪽 동공을 따로 어둡게 할 수 있는 하위 슬라이더 두 개가 열립니다.
어두운 동공 크기	동공을 어둡게 할 때 동공의 크기를 변경하는 데 사용합니다. **어두운 동공 크기** 버튼을 클릭하면 왼쪽 동공과 오른쪽 동공의 크기를 따로 변경할 수 있는 하위 슬라이더 두 개(**왼쪽 눈 동공 크기**, **오른쪽 눈 동공 크기**)가 열립니다.
눈 선명하게 하기	인물의 눈을 선명하게 합니다. **눈 선명하게 하기** 버튼을 클릭하면 눈의 각 부분에 적용되는 선명 효과의 양을 조절할 수 있는 다음 하위 슬라이더가 열립니다. **왼쪽 위 속눈썹** — 왼쪽 위 속눈썹을 선명하게 합니다. **왼쪽 아래 속눈썹** — 왼쪽 아래 속눈썹을 선명하게 합니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

	왼쪽 눈	왼쪽 눈을 선명하게 합니다.
	왼쪽 속눈썹 영역	왼쪽 눈 선명 효과가 영향을 주는 영역의 크기를 변경합니다.
	오른쪽 위 속눈썹	오른쪽 위 속눈썹을 선명하게 합니다.
	오른쪽 아래 속눈썹	오른쪽 아래 속눈썹을 선명하게 합니다.
	오른쪽 눈	오른쪽 눈을 선명하게 합니다.
	오른쪽 속눈썹 영역	오른쪽 눈 선명 효과가 영향을 주는 영역의 크기를 변경합니다.
눈썹 선명하게 하기	인물의 눈썹을 선명하게 합니다. **눈썹 선명하게 하기** 버튼을 클릭하면 왼쪽 눈썹과 오른쪽 눈썹을 따로 선명하게 할 수 있는 하위 슬라이더 두 개가 열립니다.	
홍채 밝게	홍채(눈의 색이 있는 부분)를 밝게 하거나 어둡게 합니다. **홍채 밝게** 버튼을 클릭하면 왼쪽 홍채와 오른쪽 홍채를 따로 밝게 하거나 어둡게 할 수 있는 하위 슬라이더 두 개가 열립니다.	
눈 색상 변경	**눈 색상 변경** 버튼을 클릭하면 홍채의 색상을 변경할 수 있는 하위 슬라이더가 열립니다.	
	양	이 슬라이더가 0이면 눈 색상이 바뀌지 않습니다(**색상** 및 **세기** 슬라이더는 무시됩니다). 이 슬라이더를 100으로 설정하면 **색상** 및 **세기** 슬라이더로 선택한 눈 색상이 그대로 적용됩니다. 그보다 낮은 값에서는 선택한 색상과 원래 눈 색상이 섞입니다. 이 슬라이더가 0일 때 **색상** 또는 **세기** 슬라이더를 움직이면 이 슬라이더가 자동으로 100으로 설정됩니다. **양** 버튼을 클릭하면 왼쪽 눈과 오른쪽 눈의 변경 양을 따로 설정할 수 있는 하위 슬라이더 두 개가 열립니다.
	색상	눈의 색상을 설정합니다(**양** 슬라이더가 0이 아닌 경우). **색상** 버튼을 클릭하면 왼쪽 눈과 오른쪽 눈의 색상을 따로 설정할 수 있는 하위 슬라이더 두 개가 열립니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

	세기	눈 색상의 세기를 설정합니다. **세기** 버튼을 클릭하면 왼쪽 눈과 오른쪽 눈의 세기를 따로 설정할 수 있는 하위 슬라이더 두 개가 열립니다.
콘택트 렌즈	눈에 적용할 콘택트 렌즈를 목록에서 선택할 수 있습니다. 렌즈를 옅게 하거나 짙게 하는 불투명도 슬라이더와 렌즈 크기를 변경하는 크기 슬라이더가 있습니다.	
눈꺼풀 추가	눈꺼풀이 시작되는 눈 위쪽의 선을 강조합니다.	
동공 캐치라이트 제거	이 슬라이더는 동공 영역을 검게 만들어 캐치라이트(반사광)를 없앱니다. 이 슬라이더를 **캐치라이트 추가** 슬라이더 및 **캐치라이트 이미지** 버튼과 함께 사용하면 기존 캐치라이트를 새 캐치라이트로 바꿀 수 있습니다. **동공 캐치라이트 제거** 버튼을 클릭하면 왼쪽 동공과 오른쪽 동공에서 캐치라이트를 따로 제거할 수 있는 하위 슬라이더 두 개가 열립니다.	
캐치라이트 추가	이 슬라이더를 사용하면 눈에 캐치라이트 이미지(반사광)를 추가할 수 있습니다. 슬라이더를 0으로 설정하면 캐치라이트가 추가되지 않습니다. 이 슬라이더 값을 높일수록 추가되는 캐치라이트가 더 강해집니다. 이 슬라이더를 100으로 설정해도 캐치라이트가 보이지 않으면 캐치라이트가 눈 영역 밖에 있을 수 있습니다. **캐치라이트 이미지** 버튼을 클릭하여 캐치라이트 컨트롤을 연 다음, 아래쪽의 컨트롤을 사용하여 캐치라이트를 보이는 위치로 옮기세요.	
캐치라이트 이미지	현재 선택된 캐치라이트 이미지를 보여 줍니다. 이 버튼을 클릭하면 **눈 캐치라이트 추가** 페이지가 열리고, 사용할 수 있는 캐치라이트 이미지가 모두 표시됩니다. 이 버튼을 클릭할 때 **캐치라이트 추가** 슬라이더가 0이면, 캐치라이트가 보이도록 슬라이더가 75로 설정됩니다. 이 페이지에서 이미지 하나를 클릭하면 그 이미지가 눈에 추가되는 캐치라이트의 이미지로 설정됩니다. 페이지 아래쪽의 **캐치라이트 위치 이동** 컨트롤을 사용하여 눈 안에서 캐치라이트의 위치를 조정할 수도 있습니다. 두 캐치라이트를 함께 이동하려면 **양쪽 캐치라이트 이동** 확인란을 선택하고, 원래 위치로 되돌리려면 **재설정** 버튼을 클릭하세요. **완료**를 클릭하면(또는 Esc 키를 누르면) 슬라이더로 돌아갑니다.	

적목 현상 제거

사진에 “적목 현상”(플래시가 인물의 눈 안쪽을 비추어 눈이 빨갛게 찍히는 현상)이 있으면 눈 섹션 맨 위의 **적목 현상 제거** 확인란을 선택하여 자동으로 없앨 수 있습니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

예

아래의 비포 사진과 애프터 사진은 PortraitPro가 모델의 눈을 자동으로 하얗고 선명하게 만든 예를 보여 줍니다.



3.3.11 입과 코 컨트롤

PortraitPro는 치아를 자동으로 하얗게 하고 입술 색을 보정합니다. 입과 코 컨트롤을 사용하면 이 효과를 조정하여 원하는 모습을 정확히 얻을 수 있습니다.

슬라이더

마스터 페이드	이 슬라이더는 이 섹션에서 입과 코 부위를 전반적으로 보정하는 다른 슬라이더 몇 개와 연결되어 있습니다. 이 슬라이더를 움직이면 다른 슬라이더도 함께 움직이는 것을 볼 수 있습니다.
치아 미백	치아의 색을 없앱니다. 적용되는 영역은 **미백 영역** 슬라이더로 조정합니다. 입이 닫혀 있으면 이 컨트롤은 표시되지 않습니다.
치아 깨끗하게 하기	치아를 깨끗하게 합니다. 적용되는 영역은 **미백 영역** 슬라이더로 조정합니다. 입이 닫혀 있으면 이 컨트롤은 표시되지 않습니다.
미백 영역	**치아 미백** 및 **치아 깨끗하게 하기** 슬라이더가 적용되는 치아 영역을 바꿉니다. 입이 닫혀 있으면 이 컨트롤은 표시되지 않습니다.
입술 채도	입술의 색을 더 선명하게 합니다.
입술 어둡게 하기	이 슬라이더를 오른쪽으로 움직이면 입술이 어두워지고, 왼쪽으로 움직이면 밝아집니다.
입술 대비	입술 영역의 대비를 높여 입술을 더 돋보이게 합니다.
입 선명하게 하기	입의 윤곽과 세부를 선명하게 합니다. **입 선명하게 하기** 버튼을 클릭하면 다음 하위 슬라이더가 열리며, 이 슬라이더로 입의 각 부분에 적용되는 선명 효과의 양을 따로 조정할 수 있습니다. **윗입술** 윗입술만 선명하게 합니다. **아랫입술** 아랫입술만 선명하게 합니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

치아 선명하게 하기	치아를 선명하게 합니다. 입이 닫혀 있으면 이 컨트롤은 표시되지 않습니다.
코 대비	코의 대비를 높여 코가 눈에 띄게 합니다.
입술 촉촉하게 하기	입술에 약간의 윤기를 더합니다.
입술 색조	입술의 색을 바꿉니다.

예



3.3.12 헤어 컨트롤

PortraitPro에서는 슬라이더를 움직여 인물의 머리카락을 보정할 수 있습니다. 이 작업을 하기 전에 헤어 마스크를 어느 정도 정확하게 설정해 두는 것이 중요합니다. 자세한 내용은 헤어 마스크 도구 96를 참조하세요. 헤어 마스크를 보거나 편집하려면 이 섹션 맨 위의 **헤어 마스크 보기/편집** 버튼이나 **헤어 마스크** 버튼을 클릭하세요. 두 번째 버튼은 도구 스트립 91에 있습니다.

슬라이더

헤어 재염색	머리카락의 색을 얼마나 바꿀지 조절합니다. 색은 헤어 견본 중 하나를 선택하여 설정합니다. 견본을 보려면 이 슬라이더 아래의 **헤어 색상 선택** 버튼을 클릭하세요. 그러면 **헤어 재염색** 페이지가 열립니다. 이 페이지에서 견본을 클릭하고 **헤어 재염색** 슬라이더를 조정할 수 있습니다. 슬라이더로 돌아가려면 **완료**를 클릭하거나 Esc 키를 누르세요. 이 슬라이더가 0인 상태에서 **헤어 색상 선택** 버튼을 클릭하면 슬라이더가 자동으로 75로 설정됩니다.
컬러 하이라이트	이 슬라이더를 사용하면 머리카락에 컬러 하이라이트를 넣을 수 있습니다. 이 섹션을 열면 하이라이트 색상을 선택하는 컨트롤과 하이라이트를 조절하는 슬라이더가 나타납니다. 작은 머리카락 이미지 중 하나를 클릭하여 그 색을 하이라이트 색상으로 선택하거나, 원하는 색을 직접 고르려면 색상 선택기를 사용하세요. **두께** 슬라이더는 하이라이트의 굵기를 조정합니다. **앞머리** 슬라이더는 인물에게 앞머리가 있는 경우 앞머리 부분의 하이라이트 밀도를 조절합니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

	무작위 슬라이더는 하이라이트 패턴을 바꿉니다. 하이라이트는 무작위로 생성되므로, 이 슬라이더로 여러 가지 무작위 변형을 시험해 볼 수 있습니다.
광택	머리카락에 윤기를 더합니다. **광택** 버튼을 클릭하면 **부드러움** 하위 슬라이더가 열립니다. 이 슬라이더는 더해진 광택의 부드러움을 조절합니다. **광택**이 0으로 설정되어 있으면 이 슬라이더는 효과가 없습니다.
자동 레벨	머리카락의 대비와 색상을 자동으로 개선합니다.
보조광	머리카락에 보조광을 더하여 그림자 영역을 밝게 합니다.
검정 계열	머리카락 안의 검은 부분을 어둡게 하거나 밝게 합니다.
대비	머리카락의 대비를 조정합니다.
생동감	생동감을 높이면 머리카락의 색이 더 진해집니다.
채도	머리카락 색상의 채도를 조정합니다.
색온도	머리카락 색상의 색온도(빨강-파랑)를 조정합니다.
틴트	머리카락 색상의 틴트(초록-보라)를 조정합니다.
안개 제거	머리카락의 가장 어두운 톤을 더 짙게 하여 대비를 높입니다. 그러면 머리카락이 더 선명하고 또렷해 보입니다. 반대로 가장 어두운 톤을 밝게 하여 머리카락의 대비를 부드럽게 하려면 슬라이더를 왼쪽으로 움직이세요.

헤어 정리 모드

추가 컨트롤은 헤어 정리 모드에 있습니다. 이 슬라이더를 사용하려면 헤어 섹션 맨 아래의 **헤어 정리 모드로 이동**을 클릭하세요. 헤어 정리 슬라이더는 작동 방식 때문에 일반 슬라이더와 빠르게 전환하며 사용할 수 없으므로, 별도의 모드에 있습니다.

헤어 그림자 채우기	머리카락이 뭉쳐서 생긴 머리카락 안의 그림자를 채웁니다.   비포 애프터 **헤어 그림자 채우기** 버튼을 클릭하면 보정을 더 세밀하게 조절할 수 있는 다음 하위 슬라이더가 열립니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

	그림자 밝기	“헤어 그림자 채우기” 슬라이더로 밝게 한 그림자를 얼마나 밝게 할지 조절합니다.
	그림자 텍스처	“헤어 그림자 채우기” 슬라이더로 밝게 한 그림자에서 텍스처를 얼마나 드러낼지 조절합니다.
헤어 부드럽게 하기	머리카락을 더 매끄럽고 단정하게 보이게 합니다.   **비포** **애프터** **헤어 부드럽게 하기** 버튼을 클릭하면 머리카락을 부드럽게 하는 방식을 더 세밀하게 조절할 수 있는 다음 하위 슬라이더가 열립니다. **스무딩 부드러움** 헤어 부드럽게 하기 슬라이더가 머리카락을 얼마나 부드럽게 보이게 할지 바꿉니다.	

헤어 정리 모드를 종료하려면 **완료** 버튼을 클릭하거나 Esc 키를 누르세요.

3.3.13 사진 컨트롤

이 컨트롤은 이미지 전체에 영향을 주며, 대비와 색온도 등을 조절하여 사진의 전체적인 모습을 조정할 수 있습니다.

또한 자르기 98 버튼을 클릭하여 이미지를 자를 수도 있습니다. 이 버튼은 도구 스트립 91 에 있습니다.

슬라이더

자동 레벨	이미지 전체의 대비와 색상을 자동으로 개선합니다. 참고: 이미지에 따라서는 이 슬라이더의 효과가 거의 없을 수 있습니다.
히스토그램 평탄화	히스토그램이 평평해지도록 이미지의 색상을 조정합니다.
노출	이미지 전체의 노출(밝기)을 조정합니다.
그림자 채우기	보조광(필 라이트)을 추가한 것과 같은 효과를 내어 이미지의 어두운 영역을 밝게 합니다.
검정 계열	이미지에서 아주 어두운 영역을 더 어둡게 하거나 밝게 합니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

대비	이미지의 대비를 높이거나 낮춥니다.
안개 제거	필요한 경우 어두운 영역의 대비를 높이거나 낮춥니다.
하이/로우 키	이미지를 더 *하이 키*(밝은 톤이 많음) 또는 *로우 키*(어두운 톤이 많음)로 만듭니다.
사진 색상 스타일	이 섹션을 열면 사진에 색상 스타일을 적용하는 컨트롤이 표시됩니다. **색상 변화** 슬라이더는 적용할 색상 변화의 양을 조절합니다. 이 값이 0이면 아무것도 바뀌지 않습니다. **스타일** 드롭다운 목록에서 적용할 내장 스타일을 선택할 수 있습니다. **밝기 대비** 슬라이더는 색상 변화의 밝기와 대비에 영향을 줍니다.
생동감	이미지 전체에서 색상의 생동감을 조정합니다. 생동감을 높이면 차분한 색상은 더 강렬해지지만, 이미 채도가 높은 색상에는 효과가 적습니다. 그래서 피부 톤을 유지하는 데 도움이 됩니다.
채도	이미지 전체에서 색상의 채도를 조정합니다. 채도를 높이면 사진의 색상이 더 강렬해집니다. 채도를 낮추면 색상이 덜 강렬해집니다(더 회색에 가까워짐).
색온도	이 슬라이더로 이미지 전체의 색상을 조정하여 색온도(빨강-파랑)로 인한 색 틀어짐을 없애세요.
틴트	이 슬라이더로 이미지 전체의 색상을 조정하여 틴트(초록-보라)로 인한 색 틀어짐을 없애세요.
흑백	기본적으로 이 슬라이더는 이미지를 흑백으로 변환합니다. **흑백** 버튼을 클릭하면 어두운 톤의 색상, 중간 톤의 색상, 밝은 톤의 색상을 설정할 수 있는 색상 견본 세 개가 열립니다. 기본값은 검은색, 중간 회색, 흰색이지만, 이 색상을 바꾸면 다양한 효과를 얻을 수 있습니다.
선명하게 하기	사진 전체를 선명하게 합니다. **선명하게 하기** 버튼을 클릭하면 **스케일** 하위 슬라이더가 열립니다. 이 슬라이더는 선명하게 하기가 적용되는 스케일에 영향을 줍니다.
광택	이미지를 더 "빛나게" 만듭니다. **광택** 버튼을 클릭하면 하위 슬라이더 두 개(**양**, **부드러움**)가 열립니다. **양** 슬라이더로 추가할 광택의 양을 설정합니다. **부드러움** 슬라이더는 추가한 광택의 부드러움을 조절합니다. **양**이 0으로 설정되어 있으면 효과가 없습니다.
비네트	비네트 컨트롤을 사용하면 이미지에 고전적인 비네트 효과를 추가할 수 있습니다. **비네트** — 주 비네트 슬라이더는 비네트 효과의 불투명도를 조절합니다. 이 값이 0이면 비네트가 적용되지 않습니다. 100이면 가장자리에서 비네트 효과가 불투명해집니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

	반경	비네트 효과를 만드는 데 사용되는 타원의 반경을 조절합니다.
	색상	비네트의 색상을 설정합니다.
	경도	비네트에서 부드러운 부분의 크기를 설정합니다.
	가로 오프셋	비네트의 중심을 왼쪽이나 오른쪽으로 이동합니다.
	세로 오프셋	비네트의 중심을 위나 아래로 이동합니다.

3.3.14 레이어

PortraitPro에서는 이미지 위에 이미지 레이어를 추가할 수 있습니다.

배경도 변경할 수 있습니다. 배경을 완전히 바꾸거나, 이미지의 배경 부분과 전경 부분 사이에 요소를 추가할 수 있습니다.

배경 마스크 81는 이미지에서 어느 부분이 배경이고 어느 부분이 전경인지 구분합니다. PortraitPro는 배경 마스크를 자동으로 만듭니다. 필요에 따라 배경 마스크를 수정할 수 있는 도구도 제공됩니다.

배경 변경하기

이미지의 배경을 변경하려면 컨트롤 패널에서 **레이어** 제목 버튼을 클릭하여 레이어 섹션을 여세요.

레이어 섹션에는 다음 버튼 중 일부가 표시됩니다:

배경 마스크 생성하기	이 버튼을 클릭하면 PortraitPro가 마스크를 자동으로 만든 다음 **배경 변경하기** 페이지를 배경 마스크 81 섹션이 열린 상태로 엽니다. 이 버튼은 배경 마스크를 아직 만들지 않은 경우에만 표시됩니다.
배경 마스크 보기/편집	**배경 변경하기** 페이지를 배경 마스크 81 섹션이 열린 상태로 엽니다. 이 버튼은 배경 마스크를 만들었거나, 불러온 원본 이미지에 알파 채널이 있는 경우에만 표시됩니다.
배경 변경하기	**배경 변경하기** 페이지를 배경 이미지 85 섹션이 열린 상태로 엽니다. 이 버튼은 배경 마스크를 만들었거나, 불러온 원본 이미지에 알파 채널이 있는 경우에만 표시됩니다.
오버레이 추가	오버레이 보기/편집 89 페이지를 엽니다. 이 버튼은 아직 오버레이를 추가하지 않은 경우에만 표시됩니다.
오버레이 보기/편집	오버레이 보기/편집 89 페이지를 엽니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

	이 버튼은 오버레이를 하나 이상 추가한 경우에만 표시됩니다.

배경 마스크 생성하기 버튼을 클릭하기 전에 이미지의 모든 얼굴을 찾았는지, 얼굴 주위에 윤곽선이 올바르게 표시되는지 확인하세요. 제대로 찾지 못한 얼굴이 있으면 **+** 타일을 클릭하세요. 이 타일은 얼굴 스트립 51 끝에 있으며, 클릭하면 얼굴 선택하기 단계로 이동하여 얼굴을 지정할 수 있습니다. PortraitPro가 처음 배경 마스크를 만들려면 얼굴의 위치를 알아야 하므로 이 작업이 필요합니다.

처음에는 배경 마스크를 조정하는 데 시간을 많이 들이지 마세요. 마스크가 대략 맞으면 페이지 아래쪽의 **다음** 버튼을 클릭하여 다른 섹션인 배경 이미지 85 섹션을 여세요. 이 섹션에서 배경을 변경할 수 있습니다.

새로 만든 마스크가 처음 표시되는 동안에는 페이지 아래쪽에 **취소** 버튼과 **다음** 버튼이 있습니다. 새 마스크를 삭제하려면 **취소**를 클릭하세요.

배경 변경하기 페이지가 표시되어 있을 때는 섹션의 헤더를 클릭하여 배경 마스크 81 컨트롤과 배경 이미지 85 컨트롤 간에 전환할 수 있습니다.

배경 이미지를 변경한 후에는 **배경 마스크** 섹션으로 돌아가 그곳의 도구를 사용하여 마스크를 다듬으세요.

작업을 마쳤으면 페이지 아래쪽의 **완료**를 클릭하거나 Esc 키를 눌러 슬라이더로 돌아가세요.

배경 마스크에 필요한 정확도는 배경을 어떻게 변경하느냐에 따라 크게 달라집니다. 새 배경이 원래 배경과 매우 비슷하면 보통 배경 마스크가 아주 정확하지 않아도 됩니다. 하지만 새 배경이 원래 배경과 많이 다르면 매우 정확한 마스크가 필요할 것입니다.

오버레이 추가하기

오버레이 추가 버튼 또는 **오버레이 보기/편집** 버튼(표시되어 있는 버튼)을 클릭하여 오버레이 컨트롤 89 을 여세요. 이 컨트롤을 사용하여 이미지 위에 이미지 요소를 추가할 수 있습니다.

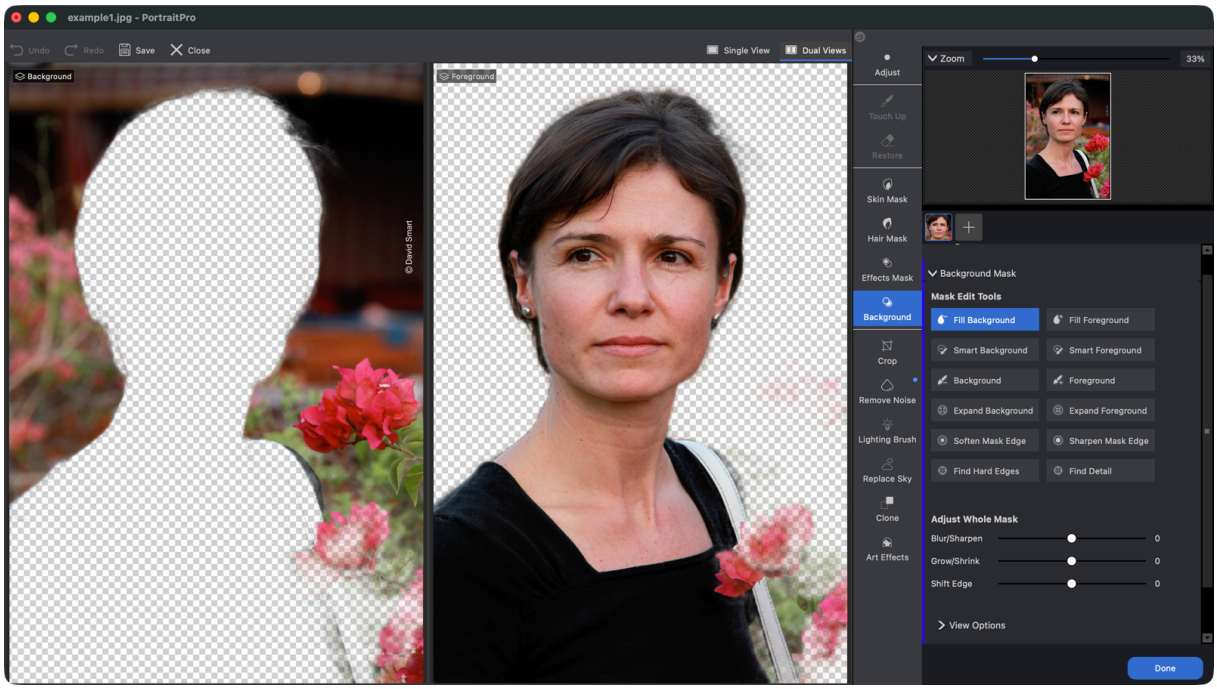
여러 가지 오버레이 이미지가 제공됩니다. 직접 이미지를 선택할 수도 있습니다. 오버레이로 쓰기에 적합하려면 보통 이미지에 이미지 일부를 투명하게 만드는 알파 채널이 있어야 합니다.

도구 스트립의 배경 마스크

배경 마스크는 **배경**  버튼을 클릭하여 보거나 편집할 수도 있습니다. 이 버튼은 도구 스트립 91 에 있습니다. 배경 마스크를 아직 만들지 않았으면 PortraitPro가 먼저 만듭니다.

그러면 **배경 마스크** 페이지가 열립니다. 이 페이지에는 배경 마스크 81 컨트롤만 있습니다. 이 페이지에서는 배경을 변경할 수 없습니다. 배경을 변경하려면 레이어 섹션의 **배경 변경하기** 버튼을 사용하세요. 이 페이지에서는 **배경 마스크 삭제** 버튼이 항상 표시되며, 페이지 맨 아래에 **완료** 버튼이 있습니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.



3.3.14.1 배경 마스크 보기/편집

소개

배경 마스크는 사진에서 배경이 들어 있는 영역을 덮습니다. 사진의 이 부분이 배경 컨트롤 85의 영향을 받습니다.

이 컨트롤을 열려면 **배경** 버튼을 클릭하세요. 이 버튼은 도구 스트립 91에 있습니다. **배경 마스크 보기/편집** 버튼(또는 **배경 마스크 생성하기** 버튼)을 클릭해도 됩니다. 이 버튼은 레이어 79 섹션에 있습니다. 페이지가 슬라이더 위로 밀려 나옵니다:

- 도구 스트립에서 열면 페이지 헤더가 **배경 마스크**이고, 페이지에는 배경 마스크 컨트롤만 있습니다. **배경 마스크 삭제** 버튼이 항상 표시됩니다.
- 레이어 섹션에서 열면 페이지 헤더가 **배경 변경하기**이고, 배경 이미지 85 섹션도 있어 배경을 변경할 수 있습니다.

작업을 마쳤으면 페이지 아래쪽의 **완료**를 클릭하거나 Esc 키를 눌러 슬라이더로 돌아가세요.

배경 마스크 섹션의 컨트롤과 도구로 배경 마스크를 설정할 수 있습니다.

대부분의 도구는 쌍으로 되어 있어, 영역을 배경 또는 전경으로 설정할 수 있습니다. 배경과 전경 중 어느 쪽이든 보고 편집할 수 있지만, 마스크는 하나뿐입니다. 전경 영역은 배경 영역을 반전한 것이며, 그 반대도 마찬가지입니다.

시작하기

배경 마스크 섹션에 처음 들어가면 배경 마스크가 이미 자동으로 만들어져 있습니다. 좋은 결과를 얻으려면 보통 이 마스크를 조정해야 합니다.

불러온 이미지에 이미 알파 채널이 있으면 이 채널이 전경 마스크로 사용됩니다. 또한 배경 영역이 자동으로 투명하게 설정됩니다(*투명도* 섹션 참조, 배경 변경하기 85 페이지).

새로 만든 마스크를 조정할 때 권장하는 단계는 다음과 같습니다:

- **채우기 도구**를 사용하여 잘못된 넓은 영역을 바로잡으세요.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

이 도구를 사용하면 영역 위를 대충 칠하기만 해도 넓은 영역을 빠르게 채울 수 있습니다. 채워지는 영역은 사진에서 감지된 가장자리까지 자동으로 확장됩니다.

- 페이지 오른쪽 아래의 **다음**을 클릭하여 배경 이미지 85 컨트롤을 열고 원하는 배경을 설정하세요. **다음** 버튼은 레이어 섹션에서 마스크를 막 만들었을 때 표시됩니다.

  마스크를 정확하게 맞추기 전에 원하는 배경을 먼저 설정하는 이유는, 필요한 정확도가 배경을 어떻게 변경하느냐에 따라 크게 달라지기 때문입니다. 눈에 띄게 잘못된 영역만 수정하면 시간을 크게 절약할 수 있습니다.

- **배경 마스크** 섹션 헤더를 클릭하여 배경 마스크 컨트롤로 돌아가세요.
- 마스크 가장자리 근처에서 잘못된 영역에 **스마트 브러시 도구**를 사용하세요.

  이 도구는 칠한 영역 안에서 배경과 전경의 경계가 어디인지 자동으로 판단하므로, 칠한 영역 전체를 배경이나 전경으로 설정하지는 않습니다.

- 스마트 브러시가 잘 작동하지 않는 영역이 있으면 배경 도구와 전경 도구를 사용하세요.

  탐색기 49로 확대한 다음 배경 또는 전경 브러시 도구로 영역을 칠할 수 있습니다.

다른 도구는 특정한 경우에 유용합니다. 예를 들어 **디테일 찾기** 도구는 머리카락 가장자리 주변의 잔머리에 효과가 좋은 경우가 많습니다.

마스크 가장자리 주변에 색이 번져 보이면, **전체 마스크 조정하기** 슬라이더 중 하나 이상을 사용하여 빠르게 해결할 수 있는 경우가 있습니다.

마스크 도구

마스크 편집 도구 아래의 버튼은 배경 마스크를 조정하는 데 사용할 수 있는 12가지 도구를 제공합니다.

이 도구를 사용하려면 커서를 이미지 위로 옮기세요. 대부분의 도구는 마우스를 이미지 위로 움직이는 동안 효과의 미리 보기를 보여 줍니다. 마스크에 도구를 적용하려면 마우스 왼쪽 버튼을 누른 채로 마우스를 이미지 위에서 움직이세요.

브러시 크기는 도구 버튼 아래의 **브러시 크기** 슬라이더로 조정할 수 있습니다.

일부 도구에는 강도 설정도 있습니다. 이런 도구를 선택하면 **강도** 슬라이더가 **브러시 크기** 슬라이더 아래에 나타납니다.

배경 채우기	배경이어야 하는 영역 안을 대충 칠하세요. 이 브러시는 칠한 부분을 바탕으로 영역을 자동으로 채웁니다. 키보드 단축키: **S**
전경 채우기	전경이어야 하는 영역 안을 대충 칠하세요. 이 브러시는 칠한 부분을 바탕으로 영역을 자동으로 채웁니다. 키보드 단축키: **D**
스마트 배경	칠한 영역의 일부를 배경으로 설정합니다. 이 도구는 이미지의 주변 부분에서 전경인 곳과 배경인 곳의 색상을 비교하여, 어느 영역을 배경으로 설정해야 하는지 자동으로 판단합니다. 키보드 단축키: **F**
스마트 전경	칠한 영역의 일부를 전경으로 설정합니다. 이 도구는 이미지의 주변 부분에서 전경인 곳과 배경인 곳의 색상을 비교하여, 어느 영역을 전경으로 설정해야 하는지 자동으로 판단합니다. 키보드 단축키: **G**

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

배경	마스크를 배경으로 설정합니다. 키보드 단축키: **H**
전경	마스크를 전경(즉, 배경이 아닌 부분)으로 설정합니다. 키보드 단축키: **J**
배경 확장하기	배경 영역을 조금 넓힙니다. 마스크의 가장자리 위를 칠할 때만 효과가 있습니다. 가장자리가 전경 영역 쪽으로 이동하여 배경 영역이 넓어집니다. 키보드 단축키: **K**
전경 확장하기	전경 영역을 조금 넓힙니다. 마스크의 가장자리 위를 칠할 때만 효과가 있습니다. 가장자리가 배경 영역 쪽으로 이동하여 전경 영역이 넓어집니다. 키보드 단축키: **L**
마스크 가장자리 부드럽게 하기	마스크 가장자리를 흐리게 합니다. 이 도구는 마스크의 가장자리 위를 칠할 때만 효과가 있습니다. 새 배경이 시작되는 곳의 가장자리를 뚜렷하게 만들고 싶지 않을 때 유용합니다.
마스크 가장자리 선명하게 하기	마스크 가장자리를 선명하게 합니다. 이 도구도 마스크의 가장자리 위를 칠할 때만 효과가 있습니다.
뚜렷한 가장자리 찾기	이 도구는 마스크 가장자리를 원본 이미지의 뚜렷한 가장자리에 맞추는 데 사용합니다. 이 도구는 마스크의 가장자리 위를 칠할 때만 효과가 있습니다. 원본 이미지에 뚜렷한 가장자리가 있고, 마스크 가장자리를 그 가장자리에 맞추고 싶은 곳에 사용하세요. 먼저 다른 도구로 마스크를 대략 맞춘 다음, 이 **뚜렷한 가장자리 찾기** 도구로 마스크 가장자리를 원본 이미지의 가장자리에 정확하게 맞추세요.
디테일 찾기	이 도구는 미세한 디테일이 많은 영역에 사용하세요. 칠한 영역에서 전경과 배경을 모두 자동으로 설정하려고 시도합니다. 이 도구는 사실상 **스마트 전경** 도구와 **스마트 배경** 도구를 합친 것입니다.

마스크 보기

마스크를 편집할 때는 작업 내용을 더 쉽게 볼 수 있도록 여러 가지 방식으로 마스크를 볼 수 있습니다.

보기 모드는 **보기 옵션** 섹션에서 버튼을 클릭하여 선택합니다. 각 버튼에는 그 모드를 선택했을 때 마스크가 어떻게 표시되는지 보여 주는 작은 이미지가 있습니다.

각 버튼 위로 마우스를 가져가면 버튼 위쪽에 모드 이름이 표시됩니다.

결과 보여주기	작업을 마쳤을 때 얻게 될 결과를 정확하게 보여 주므로 일반적으로 가장 유용한 보기입니다. 새 배경이 원본 이미지에서 어떻게 보일지 보여 줍니다. 키보드 단축키: **1** (왼쪽 화면은 **6**)
전경만 보여주기	원본 이미지의 전경을 보여 주고, 배경은 바둑판 무늬로 표시합니다. 이 보기에서는 배경을 바꿨을 때 원본 이미지에서 어느 부분이 그대로 남는지 정확하게 볼 수 있습니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

	키보드 단축키: **2** (왼쪽 화면은 **7**)
배경만 보여주기	원본 이미지의 배경을 보여 주고, 전경은 바둑판 무늬로 표시합니다. 이 보기는 원본 이미지에서 전경에 넣고 싶은 부분이 현재 배경에 포함되어 있는지 확인할 때 유용합니다. 키보드 단축키: **3** (왼쪽 화면은 **8**)
마스크 오버레이 보여주기	원본 이미지 위에 배경 마스크를 반투명 색상으로 겹쳐 보여 줍니다. 오버레이에 사용할 색상은 드롭다운 목록에서 선택할 수 있습니다. 키보드 단축키: **4** (왼쪽 화면은 **9**)
마스크만 보여주기	마스크만 보여 줍니다. 배경은 흰색, 전경은 검은색으로 표시됩니다. 키보드 단축키: **5** (왼쪽 화면은 **0**)

마스크를 여러 화면으로 동시에 보면 도움이 될 때가 있습니다. 이렇게 하려면 도구 모음의 **이중 화면** 버튼을 클릭하세요. 두 화면이 나란히 표시됩니다. 이중 화면이 표시되어 있을 때는 페이지에 마스크 보기 모드 버튼이 두 세트 표시되므로, 왼쪽 화면과 오른쪽 화면에 서로 다른 보기 모드를 설정할 수 있습니다. 단일 화면으로 돌아가려면 **단일 화면** 버튼을 클릭하세요.

배경 페이지가 표시되어 있는 동안에는 **단일 화면** 버튼과 **이중 화면** 버튼이 **비포 보기** 버튼과 **애프터 보기** 버튼 대신 도구 모음 45에 표시됩니다. 이 두 버튼은 배경 마스크를 편집하는 동안에만 사용할 수 있습니다.

각 화면의 왼쪽 위에 있는 레이블은 그 화면에서 사용 중인 보기 모드를 보여 줍니다. 이 레이블은 **비포로 전환** 버튼이기도 합니다. 이 버튼을 누르고 있으면 그 화면에 원본 이미지가 표시됩니다. 또한 Return 키를 누르고 있으면 모든 화면에 원본 이미지가 표시됩니다.

새로 만든 배경 마스크를 처음 볼 때는 왼쪽 화면이 **배경만 보여주기**로, 오른쪽 화면이 **전경만 보여주기**로 설정됩니다. 배경 이미지를 아직 변경하지 않은 상태에서는 **결과 보여주기** 보기가 쓸모가 없기 때문입니다.

기존 배경 마스크를 다시 볼 때는 왼쪽 화면이 기본적으로 **배경만 보여주기**로, 오른쪽 화면이 **결과 보여주기**로 설정됩니다. 하지만 이 보기 옵션을 바꾼 경우에는 바꾼 설정이 기억되어 다시 돌아올 때 그대로 적용됩니다.

전체 마스크 조정하기

배경 마스크 섹션 아래쪽에는 전체 마스크를 빠르게 변경하는 데 사용할 수 있는 슬라이더 세 개가 있습니다.

이 슬라이더는 모두 마스크의 가장자리에만 영향을 줍니다.

흐리게/선명하게	마스크의 모든 가장자리를 흐리게 하려면 이 슬라이더를 왼쪽으로 옮기세요. 마스크의 모든 가장자리를 선명하게 하려면 이 슬라이더를 오른쪽으로 옮기세요.
늘리기/줄이기	배경 마스크를 늘리려면(전경은 줄어듦) 이 슬라이더를 왼쪽으로 옮기세요. 배경 마스크를 줄이려면(전경은 늘어남) 이 슬라이더를 오른쪽으로 옮기세요.
가장자리 이동	마스크 가장자리를 안쪽으로 이동하려면 이 슬라이더를 왼쪽으로 옮기세요. 마스크 가장자리를 바깥쪽으로 이동하려면 이 슬라이더를 오른쪽으로 옮기세요.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

키보드 단축키

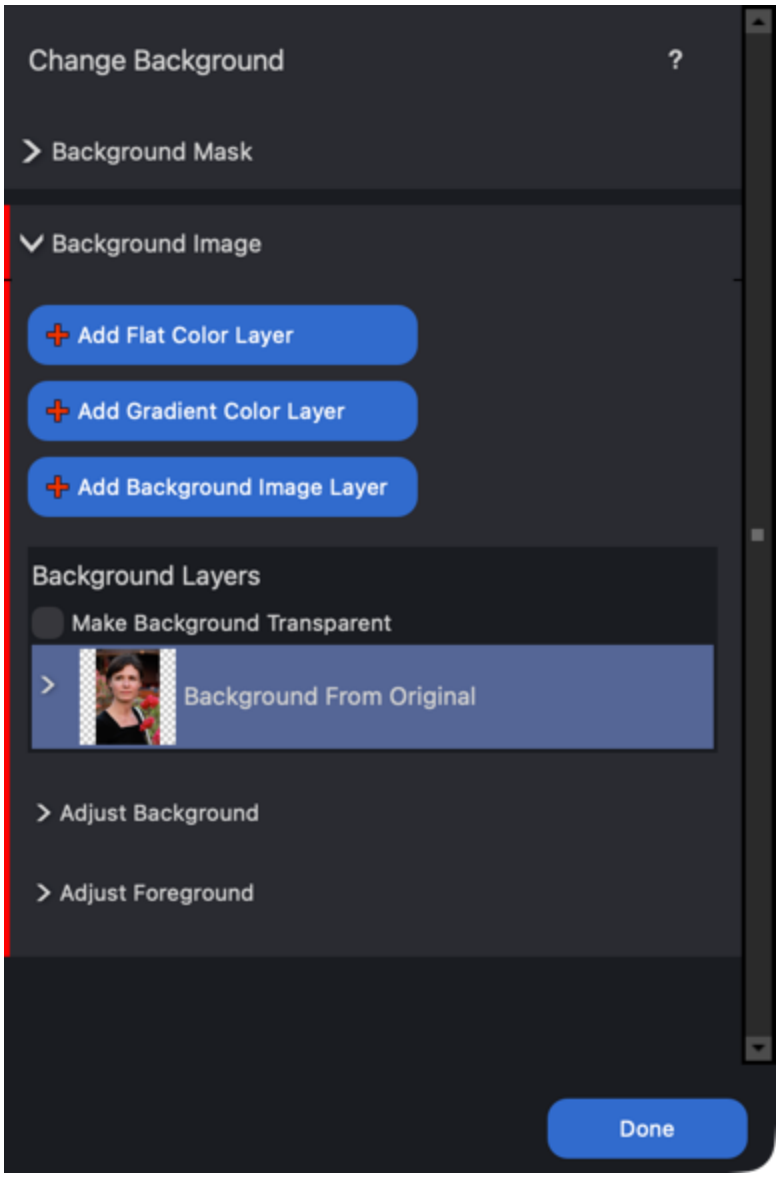
Command	누르고 있는 동안 일시적으로 이동 도구로 전환됩니다. 화면에서 이미지를 이동할 수 있습니다.
Shift	누르고 있는 동안 일시적으로 반대 도구로 전환됩니다. 배경에 작용하는 도구에서 전경에 같은 작업을 하는 도구로 전환되고, 그 반대도 마찬가지입니다. 마스크 가장자리를 부드럽게 하는 도구와 선명하게 하는 도구 사이에서도 전환됩니다.
S, **D**, **F**, **G**, **H**, **J**, **K**, **L**	현재 도구를 바꿉니다. 각 도구의 단축키는 위의 도구 설명에 나와 있습니다.
1, **2**, **3**, **4**, **5**	마스크 표시 방식을 바꿉니다. 각 보기 모드의 단축키는 위의 마스크 보기 설명에 나와 있습니다. 이중 화면이 표시되어 있으면 이 키는 오른쪽 화면에 적용됩니다.
6, **7**, **8**, **9**, **0**	왼쪽 화면의 마스크 표시 방식을 바꿉니다. 이 키는 이중 화면이 표시되어 있을 때만 효과가 있습니다.
[, **]**	브러시 크기를 줄이거나 늘립니다.
Return	누르고 있는 동안 원본 이미지를 표시합니다.
Esc	**완료** 버튼처럼 페이지를 닫고 슬라이더로 돌아갑니다.

3.3.14.2 배경 변경하기

이 페이지의 컨트롤을 사용하여 배경 영역에 적용할 작업을 선택할 수 있습니다.

이 컨트롤을 열려면 **배경 변경하기** 버튼을 클릭하세요. 이 버튼은 레이어 79 섹션에 있습니다. **배경 변경하기** 페이지가 슬라이더 위로 밀려 나오며, **배경 이미지** 섹션이 열린 상태로 표시됩니다. **배경** 버튼은 도구 스트립 91에 있으며, 배경 마스크만 엽니다. 배경을 변경하려면 레이어 섹션을 사용하세요.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.



결과를 원본 사진과 비교하려면 이미지 왼쪽 위의 **비포로 전환** 버튼이나 Return 키를 누르고 있으세요. 작업을 마쳤으면 페이지 아래쪽의 **완료**를 클릭하거나 Esc 키를 눌러 슬라이더로 돌아가세요.

배경 이미지는 다음 두 가지 방법으로 변경할 수 있습니다.

- 원본 이미지의 배경과 원본 이미지의 전경 사이에 레이어를 추가할 수 있습니다.
- 슬라이더를 사용하여 배경 이미지에 흐림 등의 효과를 적용할 수 있습니다.

레이어 추가하기

배경 이미지 컨트롤 맨 위의 버튼 세 개로 다음 유형의 레이어를 추가할 수 있습니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

단색	배경 영역 전체를 단색으로 채우는 레이어를 추가합니다. 사용할 색상은 색상 선택기로 설정할 수 있습니다. 색상 레이어를 옅게 만들 수 있는 불투명도 슬라이더도 있습니다. 단색을 불투명하게 하려면 이 슬라이더를 100으로 설정하세요. 그러면 원본 이미지의 배경을 포함하여 그 아래의 모든 레이어가 완전히 가려집니다.
그라디언트 색상	배경 영역 전체를 색상 그라디언트로 채우는 레이어를 추가합니다. 그라디언트는 두 가지 색상과 이미지 안의 두 위치로 설정합니다. 색상은 색상 선택기로 설정합니다. 두 색상의 위치는 이미지에 원으로 표시되며, 이 원을 드래그하여 색상 그라디언트를 이동할 수 있습니다. 이미지에서 색상 위치를 드래그하면 원본 이미지의 가장자리나 세로, 가로, 대각선으로 정렬되는 위치 등 여러 위치에 맞춰 달라붙습니다(스냅). 스냅을 끄려면 드래그하는 동안 Option 키를 누르고 있으세요. 그라디언트 색상 레이어를 옅게 만들 수 있는 불투명도 슬라이더도 있습니다. 그라디언트를 불투명하게 하려면 이 슬라이더를 100으로 설정하세요. 그러면 원본 이미지의 배경을 포함하여 그 아래의 모든 레이어가 완전히 가려집니다.
배경 이미지	새 이미지 레이어를 추가합니다. **이미지 선택...** 버튼을 클릭하면 새 이미지를 선택할 수 있는 파일 대화 상자가 나타납니다. **내장 배경 폴더 열기** 확인란을 선택하면 PortraitPro와 함께 제공되는 여러 배경이 들어 있는 프로그램 폴더에서 파일 대화 상자가 열립니다. 선택하지 않으면 마지막으로 파일을 선택한 폴더에서 파일 대화 상자가 열립니다. 새 이미지가 로드되면 이미지 안에서 위치를 지정할 수 있습니다. 새 이미지 주위에 사각형이 표시됩니다. 사각형 안쪽을 드래그하면 이미지가 이동하고, 모서리나 가장자리를 드래그하면 크기가 조정됩니다. 사각형 바깥쪽을 드래그하여 이미지를 회전할 수도 있습니다. 이미지의 위치를 바꾸려고 드래그하면 정확하게 정렬할 수 있도록 여러 위치에 맞춰 달라붙습니다. 스냅을 끄려면 드래그하는 동안 Option 키를 누르고 있으세요. 이미지 레이어를 옅게 만들 수 있는 불투명도 슬라이더도 있습니다. **이 이미지에 맞춰 자르기** 버튼을 클릭하면 자르기 사각형이 이 이미지의 현재 경계에 맞춰집니다. 나중에 이미지를 이동해도 자르기 사각형은 업데이트되지 않으므로, 자르기도 함께 조정하려면 이 버튼을 다시 클릭해야 합니다.

레이어 보기 및 편집

새 레이어는 항상 이미 추가된 레이어 위에 추가됩니다. 첫 번째 레이어는 원본 이미지 위에 추가됩니다.

추가된 레이어는 버튼 아래의 배경 레이어 섹션에 표시됩니다. 레이어 하나를 클릭하면 그 레이어를 편집할 수 있는 컨트롤이 열립니다.

각 레이어의 헤더 표시줄에 있는 위쪽 및 아래쪽 화살표를 클릭하여 레이어 순서를 바꿀 수 있습니다. 원본 이미지의 배경은 항상 맨 아래 레이어여야 합니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

헤더 표시줄의 X를 클릭하면 레이어를 삭제할 수 있습니다.

투명도

배경을 투명하게 만들기 확인란을 선택하면 배경 영역이 투명해집니다. 투명한 영역은 바둑판 무늬로 표시됩니다.

결과를 저장할 때 투명한 영역이 있으면, 이미지 파일 형식이 지원하는 경우 알파 채널이 이미지와 함께 자동으로 저장됩니다. JPEG 이미지 파일 형식은 투명도를 지원하지 않습니다.

배경 조정하기

모든 배경 레이어를 합성한 배경 전체를 **배경 조정하기** 슬라이더로 조정할 수 있습니다.

흐림	배경 영역을 흐리게 합니다. 흐림을 적용하면 **피사계 심도** 슬라이더가 활성화되며, 이 슬라이더로 피사계 심도 효과를 시뮬레이션할 수 있습니다. **피사계 심도** 슬라이더가 0이면 피사계 심도 효과가 적용되지 않습니다. 피사계 심도 효과는 배경이 멀리 뻗어 나가는 평평한 면이라는 단순한 가정을 사용합니다. 초점과 피사계 심도를 시뮬레이션하기 위해 배경을 가로지르는 수평선 하나는 흐리게 하지 않고 남겨 두며, 그 양쪽으로 갈수록 흐림이 강해져 **흐림** 슬라이더로 설정한 흐림 양에 이릅니다. **피사계 심도** 슬라이더는 흐려지지 않는 영역의 크기를 조절합니다(렌즈의 피사계 심도를 시뮬레이션). **피사계 심도** 슬라이더가 0보다 크면 **초점면 위치** 슬라이더가 활성화됩니다. 이 슬라이더로 흐려지지 않는 선의 높이를 설정할 수 있으며, 이는 장면 안에서 초점이 맞는 거리를 시뮬레이션합니다.
밝기	배경 영역을 밝게 하거나 어둡게 합니다.
대비	배경 영역의 대비를 높이거나 낮춥니다.
노출	배경 영역의 노출을 높이거나 낮춥니다.
플래시 복구	플래시로 인해 과다 노출되었을 수 있는 매우 밝은 영역의 밝기를 줄입니다.
검정 계열	어두운 영역의 밝기를 낮춰 이미지의 검은 영역을 강조합니다.
톤 커브	톤 커브 섹션을 열면, 밝기에 따라 이미지의 여러 부분의 밝기를 선택적으로 조정할 수 있는 슬라이더가 표시됩니다.
색온도	배경의 색온도를 조정합니다. 슬라이더를 왼쪽으로 옮기면 색온도가 낮아지고(더 파랗게), 오른쪽으로 옮기면 색온도가 높아집니다(더 노랗게).
틴트	배경의 색조를 조정합니다. 슬라이더를 왼쪽으로 옮기면 이미지가 더 자홍색을 띠고, 오른쪽으로 옮기면 더 녹색을 띱니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

전경 조정하기

배경 조정하기 섹션에 있는 대부분의 슬라이더는 전경 이미지를 조정하는 데도 사용할 수 있습니다. 전경은 원본 이미지에서 배경에 속하지 않는 부분입니다.

3.3.14.3 오버레이

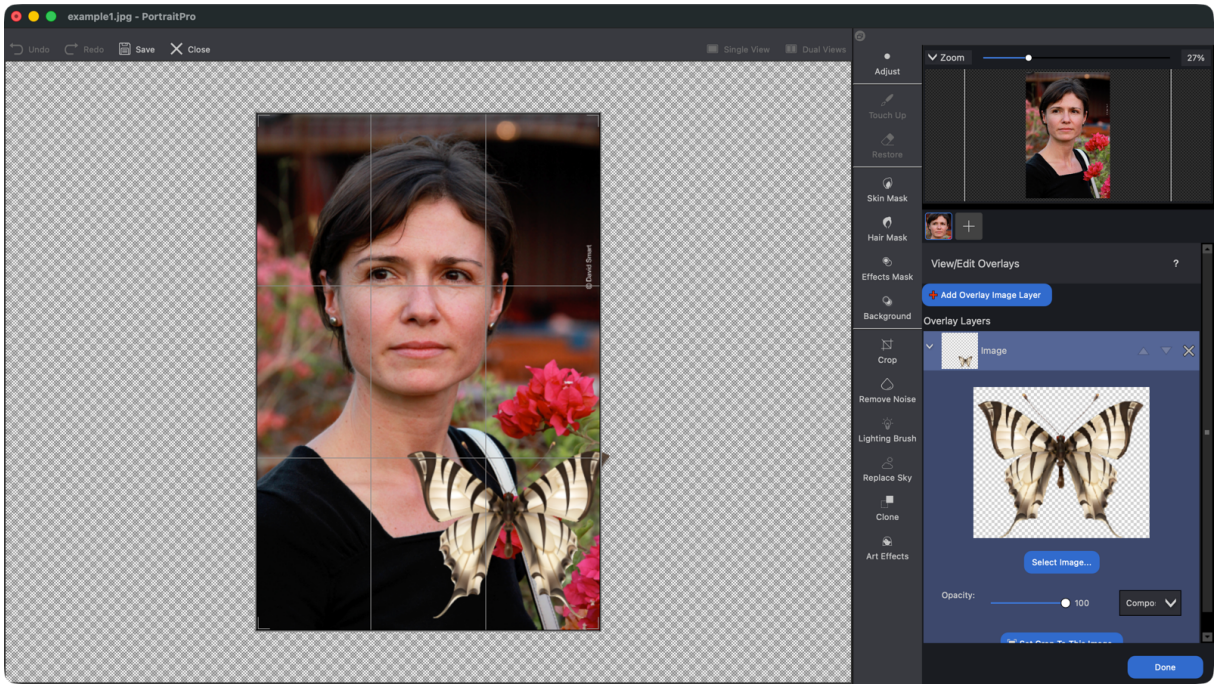
PortraitPro에서는 이미지에 오버레이 이미지를 추가할 수 있습니다.

오버레이는 다른 모든 효과와 처리가 끝난 뒤에 추가되므로 다른 슬라이더의 영향을 받지 않습니다.

오버레이를 추가하려면 다음과 같이 하세요.

- 레이어 79 제목 버튼을 클릭하여 레이어 섹션을 여세요
- **오버레이 추가** 버튼을 클릭하여 슬라이더 위로 밀려 나오는 **오버레이 보기/편집** 페이지를 여세요
- 오버레이 이미지를 추가하려면 **오버레이 이미지 레이어 추가** 버튼을 클릭하세요
- **이미지 선택...** 버튼을 클릭하여 이미지를 선택할 수 있는 대화 상자를 여세요

이미지를 추가한 후에는 이미지 화면에서 제어점을 드래그하여 이미지를 이동하거나 회전하거나 크기를 조정할 수 있습니다.



레이어는 배경 이미지 85 컨트롤의 레이어와 같은 방식으로 순서를 바꾸거나 삭제할 수 있습니다.

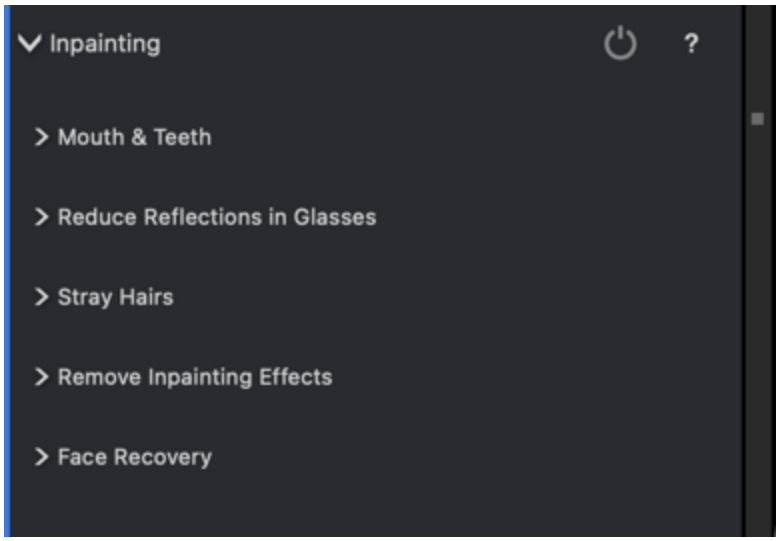
이미 추가한 오버레이를 변경하려면 레이어 섹션의 **오버레이 보기/편집** 버튼을 클릭하세요.

작업을 마쳤으면 페이지 아래쪽의 **완료**를 클릭하거나 Esc 키를 눌러 슬라이더로 돌아가세요.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

3.3.15 인페인팅

이 컨트롤은 생성형 AI를 사용하여 이미지의 일부를 새로운 콘텐츠로 바꿀 수 있게 해 줍니다.



인페인팅 섹션은 슬라이더 섹션 55의 맨 아래, 레이어 79 아래에 있습니다. 섹션을 열려면 **인페인팅** 제목 버튼을 클릭하세요. 이 섹션은 그 안의 컨트롤 중 하나를 사용할 때까지 꺼져 있으며, 다른 섹션과 마찬가지로 켜기/끄기 스위치로 다시 끌 수 있습니다.

입과 치아

이 컨트롤은 주로 보기 좋지 않은 치아를 고치기 위한 것입니다. 드롭다운 컨트롤에서 여러 옵션 중 하나를 선택하여 가장 좋은 결과를 고를 수 있습니다.

옵션을 선택하면 **강도** 슬라이더가 **치아, 윗입술, 아랫입술** 하위 슬라이더와 함께 표시되므로 결과를 조정할 수 있습니다.

안경 반사 줄이기

이 컨트롤은 인물이 쓴 안경에 반사가 생겨 눈이 가려지는 경우를 위한 것입니다.

줄이려는 반사 위에 반사 마스크를 칠하세요. 먼저 눈 주위의 윤곽선과 피부 마스크 95가 올바른지 확인하세요. 이 둘은 반사의 영향을 받는 경우가 있기 때문입니다.

반사 마스크를 자동으로 설정하려면 **자동 반사 마스크** 슬라이더를 움직이세요. 반사가 발견된 영역이 강조 표시됩니다. 사진에 반사가 없으면 이 슬라이더는 아무 효과가 없습니다. **왼쪽**과 **오른쪽** 하위 슬라이더를 사용하면 각 눈을 따로 설정할 수 있습니다.

반사 마스크 보기/편집 버튼을 클릭하여 반사 마스크를 직접 칠할 수도 있습니다. 그러면 **반사 마스크 브러시** 페이지가 열리고, 피부 마스크나 헤어 마스크와 같은 방법으로 **확장**과 **축소** 브러시를 사용하여 마스크를 편집할 수 있습니다. 작업을 마쳤으면 **완료** 버튼을 클릭하거나 Esc 키를 누르세요. 마스크를 직접 칠하면 **자동 반사 마스크** 슬라이더는 표시되지 않습니다.

반사 마스크를 올바르게 설정했으면 드롭다운 컨트롤에서 가장 좋은 결과를 내는 옵션을 선택하세요. 그런 다음 **강도** 슬라이더와 그 **왼쪽, 오른쪽** 하위 슬라이더를 사용하여 결과를 조정할 수 있습니다.

잔머리

잔머리 제거 버튼을 클릭한 다음 **애프터** 화면에서 잔머리 위를 칠하면 잔머리가 제거됩니다. 이 도구로 짧은 수염을 제거할 수도 있습니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

인페인팅 효과 제거

인페인팅 제거 도구 버튼을 클릭한 다음 **애프터** 화면에서 원하는 영역을 칠하면 그 부분에서 이 섹션의 효과가 취소됩니다.

얼굴 복구

얼굴 복구는 흐릿하거나 노이즈가 많은 사진에서 얼굴의 품질을 개선합니다. 사용하려면 **사용** 확인란을 선택하세요.

이 기능은 흐릿하거나 노이즈가 많은 얼굴에만 사용하도록 만들어졌습니다. 고화질 이미지에 사용하면 오히려 사진이 나빠질 수 있습니다.

얼굴 복구를 사용하면 이 섹션의 다른 도구는 비활성화됩니다. 다른 도구를 다시 사용하려면 **사용** 확인란의 선택을 해제하세요.

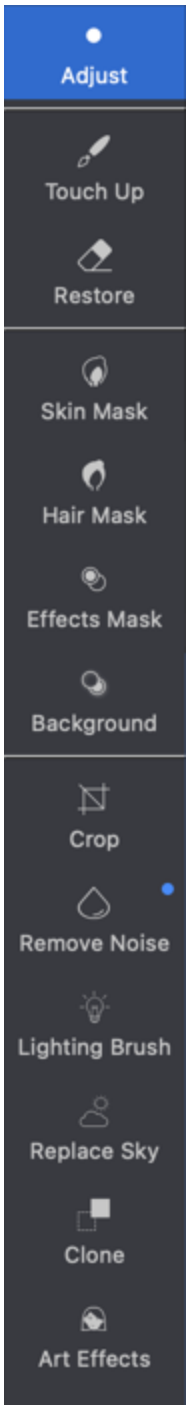
눈, 코, 입 드롭다운 컨트롤에는 각각 여러 옵션이 있으므로 가장 좋은 결과를 내는 옵션을 선택할 수 있습니다. **언샵 마스크** 슬라이더는 복구된 얼굴에 선명 효과를 더합니다. 0에서는 추가 선명 효과가 적용되지 않으며, 슬라이더를 오른쪽으로 움직일수록 점점 더 큰 디테일이 선명해져 더 강하고 또렷한 느낌을 줍니다.

3.4 도구 스트립

도구 스트립은 이미지를 보정할 때 컨트롤 패널 옆에 표시되는 세로 버튼 열입니다. 도구 스트립에는 브러시, 마스크, 사진 전체에 적용되는 도구가 있습니다.

도구 스트립은 컨트롤 패널에서 이미지와 가장 가까운 가장자리에 있으며, 패널과 함께 움직입니다. 컨트롤 패널이 처음 설정대로 창 오른쪽에 도킹되어 있으면 도구 스트립은 패널의 왼쪽 가장자리에 있습니다. 컨트롤 패널을 창 왼쪽에 도킹하면 도구 스트립은 패널의 오른쪽 가장자리로 이동합니다. 컨트롤 패널을 도킹 해제하면 도구 스트립은 패널의 왼쪽 가장자리에 있습니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.



도구 스트립 사용하기

버튼을 클릭하면 그 도구를 사용할 수 있습니다. 대부분의 도구에는 자체 컨트롤 페이지가 있으며, 이 페이지는 컨트롤 패널의 슬라이더 위로 밀려 나옵니다. 사용 중인 도구의 버튼은 강조 표시됩니다.

슬라이더로 돌아가려면 다음 중 한 가지 방법을 사용하세요.

- 도구 페이지 아래쪽의 **완료** 버튼을 클릭합니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

- Esc 키를 누릅니다.
- 도구 스트립 맨 위의 **조정** 버튼을 클릭합니다.
- 사용 중인 도구의 강조 표시된 버튼을 다시 클릭합니다.

터치업 브러시와 **복원** 브러시는 슬라이더와 함께 사용하므로 자체 페이지가 없습니다. 대신 이 브러시의 설정은 컨트롤 패널 맨 위의 카드에 표시됩니다. 자세한 내용은 브러시 도구 19를 참조하세요.

버튼 위에 마우스를 올리면 버튼에 대한 설명이 표시됩니다.

도구 스트립의 버튼

버튼은 여러 그룹으로 나뉘어 도구 스트립의 위에서 아래로 배치되어 있습니다.

조정

조정	다른 도구나 모드에서 슬라이더 55로 돌아갑니다. 슬라이더가 표시되어 있고 브러시가 선택되어 있지 않은 동안에는 이 버튼이 강조 표시됩니다.

브러시

터치업	터치업 브러시 19를 선택합니다. 더 줄이고 싶은 피부의 잡티나 반점 위를 칠할 때 사용합니다. 키보드 단축키: **T**
복원	복원 브러시 19를 선택합니다. 원본 사진에 더 가깝게 되돌리고 싶은 피부 영역 위를 칠할 때 사용합니다. 키보드 단축키: **R**

마스크

피부 마스크	사진에서 피부에 해당하는 영역을 표시하는 피부 마스크 95를 보거나 편집할 수 있습니다.
헤어 마스크	사진에서 머리카락에 해당하는 영역을 표시하는 헤어 마스크 96를 보거나 편집할 수 있습니다. **피부만 보정**을 사용할 때는 얼굴이 없어 헤어 마스크도 없으므로 이 버튼을 사용할 수 없습니다.
효과 마스크	PortraitPro의 효과가 적용되는 곳을 보여 주는 효과 마스크 97를 보거나 편집할 수 있습니다. PortraitPro의 변경으로부터 보호하려는 사진 부분은 **축소** 브러시로 칠하세요.
배경	인물과 배경을 구분하는 배경 마스크 81를 만들거나 편집할 수 있습니다. 이 버튼은 배경 마스크만 엽니다. 배경에 표시되는 내용을 바꾸려면 슬라이더의 레이어 79 섹션을 사용하세요.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

사진 도구

 자르기	사진을 자르는 자르기 도구 98 를 엽니다. 플러그인 모드 30 에서는 PortraitPro를 실행한 프로그램에서 자르기를 하므로 이 버튼이 표시되지 않습니다.
 노이즈 제거	사진의 노이즈를 줄이는 노이즈 제거 100 를 엽니다.
 조명 브러시	사진에 빛과 그림자를 칠하는 조명 브러시 102 를 엽니다.
 하늘 바꾸기	사진의 하늘을 바꾸는 하늘 바꾸기 105 를 엽니다.
 복제	사진의 다른 부분으로 덧칠하여 원치 않는 물체를 제거하는 복제 도구 107 를 엽니다.
 아트 효과	사진 전체에 예술적 효과를 적용하는 아트 효과 109 를 엽니다.

사진을 변경하고 있는 도구

버튼의 위쪽 모서리에 있는 작은 점은 그 도구가 사진을 변경하고 있다는 뜻입니다. 이 점을 보면 슬라이더로 작업하는 동안에도 어떤 도구가 사용되고 있는지 알 수 있습니다. 점은 다음 버튼에 표시됩니다.

- **자르기**: 사진을 자른 경우.
- **노이즈 제거**: 노이즈 제거가 켜져 있는 경우.
- **조명 브러시**: 빛이나 그림자를 칠했고 조명 및 채색 64 섹션이 켜져 있는 경우.
- **하늘 바꾸기**: 하늘을 바꿨고 하늘 바꾸기와 복제 도구가 켜져 있는 경우.
- **복제**: 복제 패치를 추가했고 하늘 바꾸기와 복제 도구가 켜져 있는 경우.

레이블과 아이콘

각 버튼에는 아이콘과 그 아래의 레이블이 표시됩니다. 컨트롤 패널이 좁아 슬라이더 옆에 레이블을 표시할 공간이 없거나, 창의 높이가 낮아 레이블이 있는 도구 스트립 전체가 들어가지 않으면 버튼에 아이콘만 표시됩니다.

항상 아이콘만 표시하려면 **도구 모음 버튼에 레이블 표시(공간이 있는 경우)** 확인란을 일반 설정 121 에서 선택 해제하세요. 이 설정은 도구 모음 45 의 레이블에도 적용됩니다.

창의 높이가 낮아 레이블 없이도 모든 버튼을 표시할 수 없으면 도구 스트립에 스크롤 막대가 생기므로, 나머지 버튼으로 이동할 수 있습니다.

애프터 화면에서 사용하는 도구

이 도구들은 보정된 이미지("애프터") 화면에서 작동합니다. 보정된 이미지에서 클릭할 때 어떤 동작을 할지는 선택한 도구에 따라 정해집니다. 도구마다 커서 모양이 다르므로 어떤 도구가 선택되어 있는지 쉽게 알 수 있습니다.

이동 도구 19	이미지 화면을 이동합니다. 다른 도구를 선택하지 않았을 때 사용되는 도구입니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

브러시 도구 19	터치업 브러시와 복원 브러시입니다. 보정된 이미지에 칠하여 원하는 부분을 터치업하거나 복원할 수 있습니다.
영역 브러시 도구 22	확장 브러시와 축소 브러시입니다. 보정된 이미지에 칠하여 피부 마스크, 헤어 마스크, 효과 마스크를 다듬을 수 있습니다.

3.4.1 피부 마스크 도구

PortraitPro는 이미지에서 피부인 영역을 자동으로 찾습니다. 이 영역이 *피부 마스크*이며, 피부 다듬기 슬라이더와 피부 조명 슬라이더가 적용될 영역을 정합니다. 사진에 따라서는 PortraitPro가 피부 마스크를 정확하게 찾지 못할 수 있으므로, 항상 피부 마스크를 확인하고 필요하면 수정하세요.

피부 마스크를 확인하고 수정하려면 **피부 마스크** 버튼을 클릭하세요. 이 버튼은 도구 스트립 91에 있습니다. 피부를 보정하는 슬라이더가 들어 있는 각 섹션의 맨 위에 있는 **피부 마스크 보기/편집** 버튼을 클릭해도 됩니다. 이러한 섹션은 피부 다듬기 60와 조명 및 채색 64입니다.

피부 마스크 브러시 페이지가 슬라이더 위로 밀려 나옵니다. 피부 마스크는 기본적으로 보정된 이미지 위에 반투명한 파란색 오버레이로 표시됩니다. 이 색상으로는 사진에서 피부 마스크가 잘 보이지 않으면 **색상** 드롭다운 목록에서 다른 색상과 불투명도를 선택할 수 있습니다. **피부 마스크 보여주기** 확인란을 사용하여 오버레이를 표시하거나 숨기세요.



피부 마스크가 잘못된 경우 마스크 브러시 22를 사용하여 직접 조정하세요. **확장**으로 칠하면 피부 마스크에 영역이 추가되고, **축소**로 칠하면 피부 마스크에서 영역이 제거됩니다. **브러시 크기** 슬라이더는 브러시의 크기를 설정하고, **감지기 크기** 슬라이더는 감지기의 크기를 설정합니다. 감지기는 브러시의 안쪽 원으로 표시됩니다. 또한 **S** 키를 누르면 확장 브러시가, **D** 키를 누르면 축소 브러시가 선택되며, 이 페이지가 열려 있지 않으면 페이지가 열립니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

PortraitPro가 피부 마스크를 다시 계산하게 하려면 **피부 마스크 다시 계산** 버튼을 클릭하세요. **가장자리 다듬기** 버튼은 피부 마스크의 가장자리를 부드럽게 다듬습니다.

작업을 마쳤으면 페이지 아래쪽의 **완료**를 클릭하거나 Esc 키를 눌러 슬라이더로 돌아가세요.

피부 마스크가 비어 있는 상태로 페이지를 나가려고 하면 PortraitPro에서 확인을 요청합니다. 피부 마스크가 비어 있으면 피부에 영향을 주는 슬라이더가 아무 효과도 내지 못하기 때문입니다.

사진에서 얼굴이 지정되지 않았으면 피부 마스크가 자동으로 감지되지 않으므로 **확장** 브러시로 직접 칠해야 합니다. 이 경우 페이지 아래쪽의 버튼에는 완료 대신 **조정**이라고 표시됩니다. 피부 마스크를 칠한 후 이 버튼을 클릭하면 보정된 이미지를 조정하는 단계로 넘어갑니다.

3.4.2 헤어 마스크 도구

PortraitPro는 이미지에서 머리카락인 영역을 자동으로 찾습니다. 이 영역이 *헤어 마스크*이며, 헤어 슬라이더가 적용될 영역을 정합니다. 헤어 마스크가 정확하지 않으면 헤어 슬라이더가 제 기능을 다 하지 못하므로, 헤어 마스크를 어느 정도 정확하게 지정하는 것이 중요합니다.

헤어 마스크를 확인하고 수정하려면 **헤어 마스크** 버튼을 클릭하세요. 이 버튼은 도구 스트립 97에 있습니다. 또는 **헤어 마스크 보기/편집** 버튼을 클릭해도 됩니다. 이 버튼은 헤어 75 섹션 맨 위에 있습니다.

헤어 마스크 브러시 페이지가 슬라이더 위로 밀려 나옵니다. 헤어 마스크는 기본적으로 보정된 이미지 위에 반투명한 보라색 오버레이로 표시됩니다. 이 색상으로는 사진에서 헤어 마스크가 잘 보이지 않으면 **색상** 드롭다운 목록에서 다른 색상을 선택하거나 불투명도를 조정할 수 있습니다. **헤어 마스크 보여주기** 확인란을 사용하여 오버레이를 표시하거나 숨기세요.



헤어 마스크가 잘못된 경우 마스크 브러시 22를 사용하여 직접 조정하세요. **확장**으로 칠하면 헤어 마스크에 영역이 추가되고, **축소**로 칠하면 헤어 마스크에서 영역이 제거됩니다. **브러시 크기** 슬라이더는 브러시의 크기를 설정하고,

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

감지기 크기 슬라이더는 감지기의 크기를 설정합니다. 감지기는 브러시의 안쪽 원으로 표시됩니다. 또한 **H** 키를 누르면 확장 브러시가, **J** 키를 누르면 축소 브러시가 선택되며, 이 페이지가 열려 있지 않으면 페이지가 열립니다.

PortraitPro가 헤어 마스크를 다시 계산하게 하려면 **헤어 마스크 다시 계산** 버튼을 클릭하세요. **가장자리 다듬기** 버튼은 헤어 마스크의 가장자리를 부드럽게 다듬습니다.

작업을 마쳤으면 페이지 아래쪽의 **완료**를 클릭하거나 Esc 키를 눌러 슬라이더로 돌아가세요.

헤어 마스크가 비어 있는 상태로 페이지를 나가려고 하면 PortraitPro에서 확인을 요청합니다. 헤어 마스크가 비어 있으면 헤어 슬라이더가 아무 효과도 내지 못하기 때문입니다.

사진에서 얼굴이 지정되지 않았으면 헤어 마스크가 없으므로, 이때는 **헤어 마스크** 버튼을 사용할 수 없습니다.

3.4.3 효과 마스크 도구

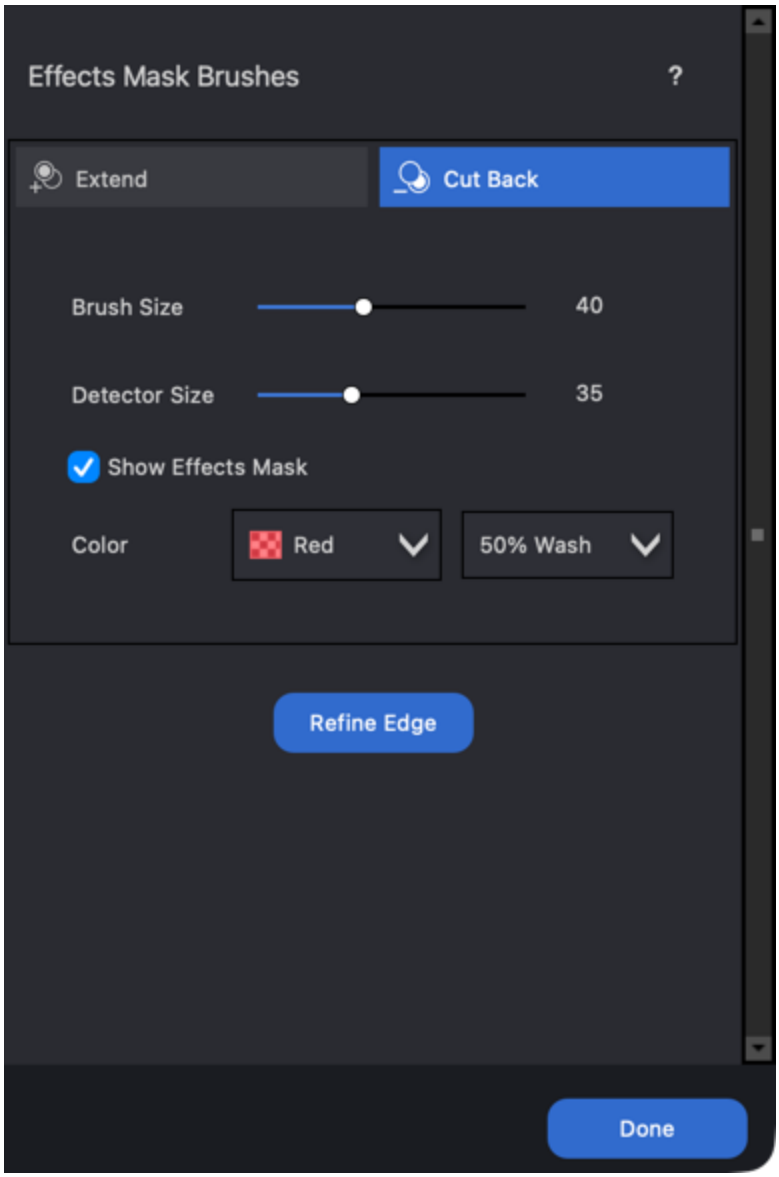
*효과 마스크*는 PortraitPro의 효과가 적용되는 위치를 보여 줍니다. 얼굴을 처음 보정하면 효과 마스크가 얼굴 전체를 덮으므로 모든 효과가 적용됩니다. 마스크에서 얼굴의 일부를 제거하면 그 부분에는 효과가 적용되지 않습니다. 이 기능은 손이나 안경 등으로 가려진 얼굴 부위에 피부 다듬기나 메이크업 같은 효과가 적용되지 않도록 할 때 유용합니다.

모양 57 섹션을 변경하여 생기는 모양 변화에는 효과 마스크가 적용되지 않습니다.

효과 마스크를 보거나 편집하려면 **효과 마스크**  버튼을 클릭하세요. 이 버튼은 도구 스트립 91에 있습니다. 또한 복원 19 브러시를 사용하는 동안 컨트롤 패널 맨 위의 브러시 설정 카드에서 **효과 마스크 보기/편집**을 클릭하여 열 수도 있습니다.

효과 마스크 브러시 페이지가 슬라이더 위로 밀려 나옵니다. 마스크 브러시 22를 사용하여 **축소**로 효과를 원하지 않는 영역을 칠하고, **확장**으로 칠해서 효과를 다시 적용하세요. **효과 마스크 보여주기** 확인란으로 효과 마스크를 표시하거나 숨길 수 있습니다. 효과 마스크는 효과가 적용되는 영역 위에 그려집니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.



작업을 마쳤으면 페이지 아래쪽의 **완료**를 클릭하거나 Esc 키를 눌러 슬라이더로 돌아가세요.

3.4.4 자르기 도구

자르기 도구를 열려면 **자르기** 버튼을 클릭하세요. 이 버튼은 도구 스트립[91]에 있습니다. 키보드 단축키 **C**를 눌러도 됩니다. 자르기 도구 페이지가 슬라이더 위로 밀려 나옵니다.

플러그인 모드[30]에서는 PortraitPro를 실행한 프로그램이 자르기를 담당하므로, 자르기 버튼이 표시되지 않고 C 단축키도 작동하지 않습니다. 대신 그 프로그램에서 이미지를 자르세요.

자르기 도구는 전체 사진 중 인물 사진에 사용할 영역을 조정하는 데 사용합니다. 사진 속 인물에 초점이 맞춰지도록 주의를 흐트러뜨리는 요소를 잘라 내야 할 때가 있습니다. 자르기를 해도 사진에서 실제로 잃는 것은 없으며 표시되는 영역만 바뀝니다. 잘못 잘랐다면 언제든지 다시 돌아와 자르기를 조정할 수 있습니다.

도구를 열면 사진 전체가 표시되고, 그 위에 자르기 그리드가 겹쳐 표시됩니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.



이 그리드는 사진에서 표시될 부분을 나타내며, 참고용으로 3등분되어 있습니다. 그리드의 아무 지점이나 클릭한 채로 원하는 위치로 드래그하여 그리드를 조정하세요.

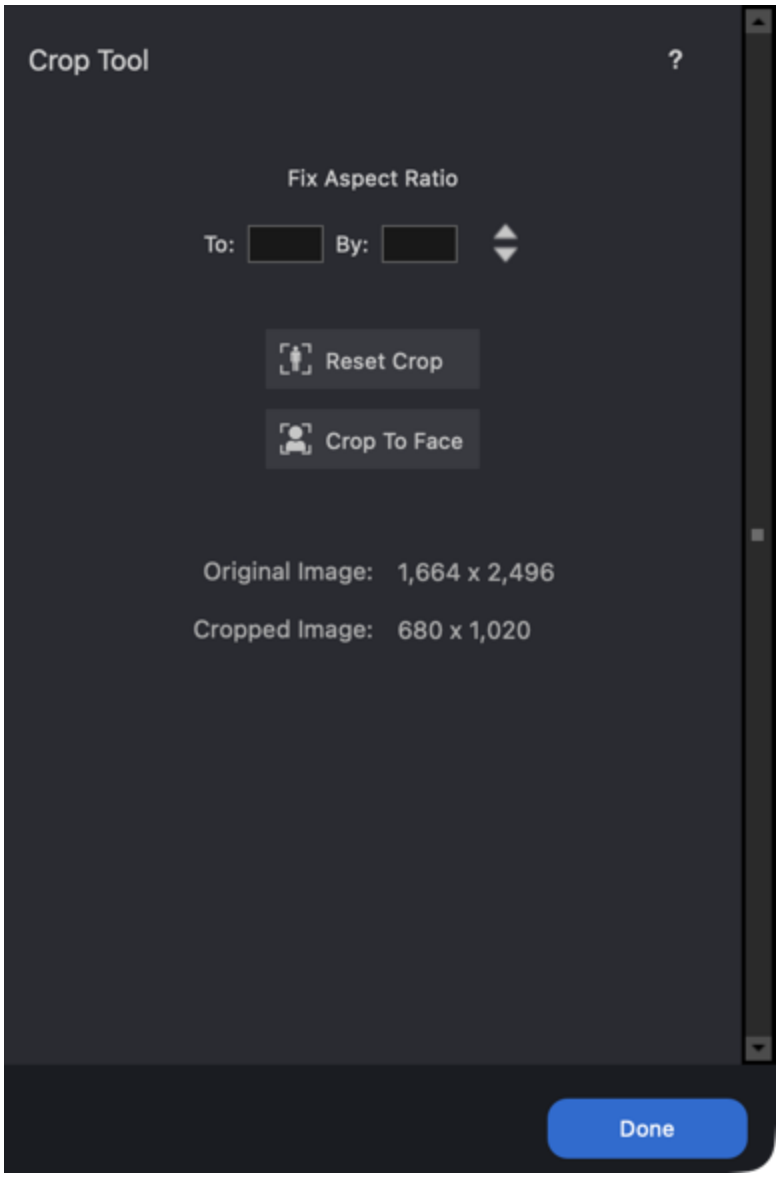
다음 버튼도 사용할 수 있습니다.

- **자르기 재설정**은 자르기 영역을 이미지 전체로 되돌려 잘리는 부분이 없게 합니다. 고정된 종횡비도 해제합니다.
- **얼굴에 맞춰 자르기**는 보정 중인 얼굴에 맞춰 이미지를 자릅니다.
- **배경에 맞춰 자르기**는 자르기 영역을 레이어 79 섹션에서 추가한 배경 이미지에 맞춥니다. 이 버튼은 배경 이미지를 추가한 경우에만 표시됩니다.

버튼 아래에는 원본 이미지와 잘린 이미지의 크기가 픽셀 단위로 표시됩니다.

자르기 결과가 마음에 들면 페이지 아래쪽의 **완료**를 클릭하거나 Esc 키를 눌러 자르기를 적용하고 슬라이더로 돌아가세요. 방금 자르기에 적용한 변경을 취소하려면 **실행 취소**를 사용하세요.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.



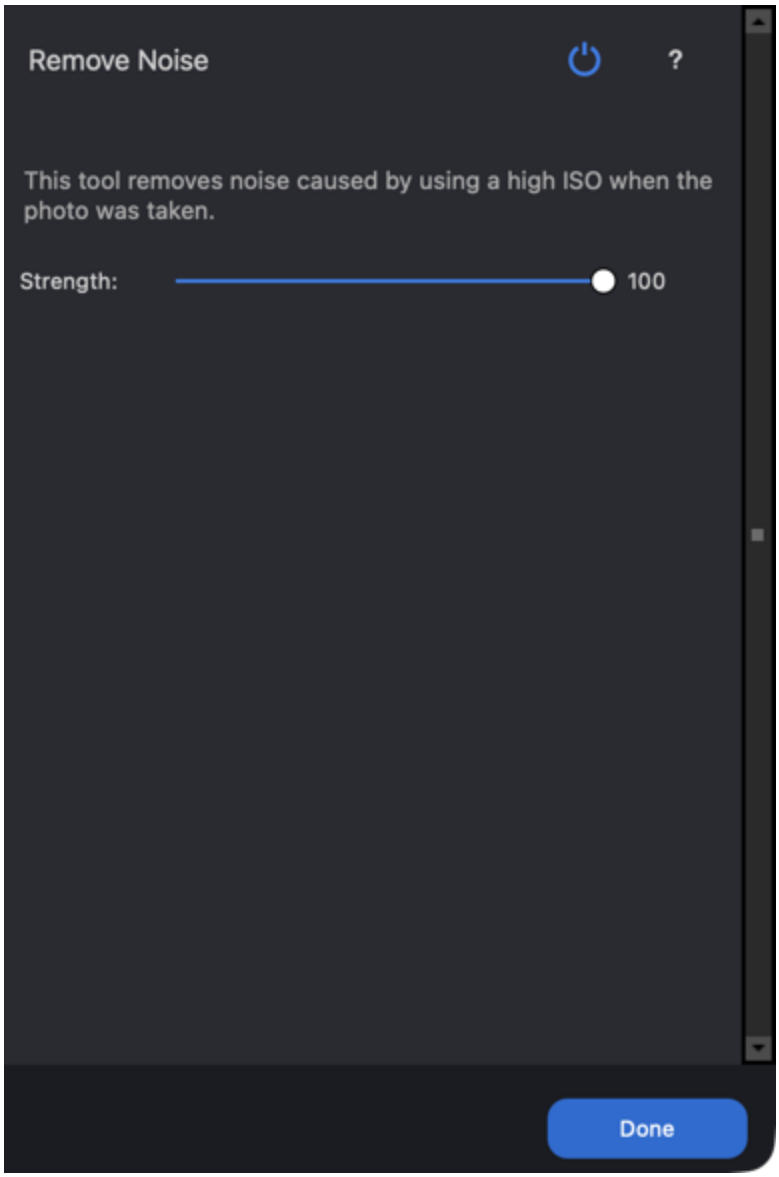
팁: 전문 사진가는 보통 인물 사진에서 눈이나 입을 "3분할" 선 위에 둡니다. 이렇게 하면 사진의 균형이 더 보기 좋아집니다.

자르기 도구 페이지의 **종횡비 고정** 상자를 사용하여 자르기의 종횡비를 고정할 수도 있습니다. 예를 들어 6x9인치 사진(표준 사진 인화 크기)을 인쇄하려면 이 종횡비로 작업하는 것이 좋습니다. 이렇게 하려면 **너비:** 및 **높이:** 상자에 원하는 비율을 입력하거나, 옆의 드롭다운 목록에서 일반적인 비율을 선택하세요. 그러면 자르기 그리드를 드래그해도 자동으로 그 비율이 유지됩니다. 고정 종횡비를 사용하지 않으려면 상자를 비워 두세요.

3.4.5 노이즈 제거

노이즈 제거를 열려면 **노이즈 제거** 버튼을 클릭하세요. 이 버튼은 도구 스트립[91]에 있습니다. 노이즈 제거 페이지가 슬라이더 위로 밀려 나오고, 이미지 영역에는 노이즈가 제거된 사진이 단일 화면으로 표시됩니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.



이 도구는 사진을 찍을 때 높은 ISO 설정을 사용하여 생긴 노이즈 등 이미지의 노이즈를 자동으로 제거합니다. 고급 AI 기술을 사용하므로 단순한 블러 필터보다 훨씬 좋은 결과를 얻을 수 있습니다. 노이즈 제거는 사진에 노이즈가 얼마나 많은지에 맞춰 조절되므로 노이즈 수준을 설정할 필요가 없습니다. PortraitPro에서 연 RAW 파일에는 처리되지 않은 RAW 이미지의 노이즈에 맞게 설계된 모델이 사용되며, 노이즈의 양은 사진에서 측정됩니다.

사진에 노이즈 제거를 처음 사용하면 노이즈를 제거하는 동안 진행률 표시줄이 표시됩니다. **취소**를 클릭하면 노이즈가 제거되지 않고 슬라이더로 돌아갑니다.

컨트롤

강도 – 원본 사진(0)과 노이즈를 완전히 제거한 사진(100) 사이에서 혼합 비율을 정합니다. PortraitPro는 마지막으로 사용한 강도를 기억했다가 다음 사진에 사용합니다.

켜기/끄기 스위치 – 페이지 헤더의 스위치로 노이즈 제거를 켜거나 끕니다. 노이즈를 제거하지 않은 사진을 보려면 스위치를 끄세요. 다시 켜면 노이즈 제거가 다시 적용되므로 설정이 사라지지 않습니다. 도구를 사용하면 스위치가 켜집니다. 즉, 사진마다 이 페이지를 처음 열 때와 **강도** 슬라이더를 움직일 때 노이즈 제거가 켜집니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

노이즈 제거가 켜져 있어 사진에 적용되고 있는 동안에는 도구 스트립의 **노이즈 제거** 버튼에 점이 표시됩니다.

결과 확인하기

마우스 휠로 확대하고 이미지를 드래그하면 결과를 자세히 확인할 수 있습니다. 원본 사진과 비교하려면 이미지 왼쪽 위의 **비포로 전환** 버튼이나 Return 키를 누르고 있으세요.

작업을 마쳤으면 페이지 아래쪽의 **완료**를 클릭하거나 Esc 키를 눌러 슬라이더로 돌아가세요.

3.4.6 조명 브러시

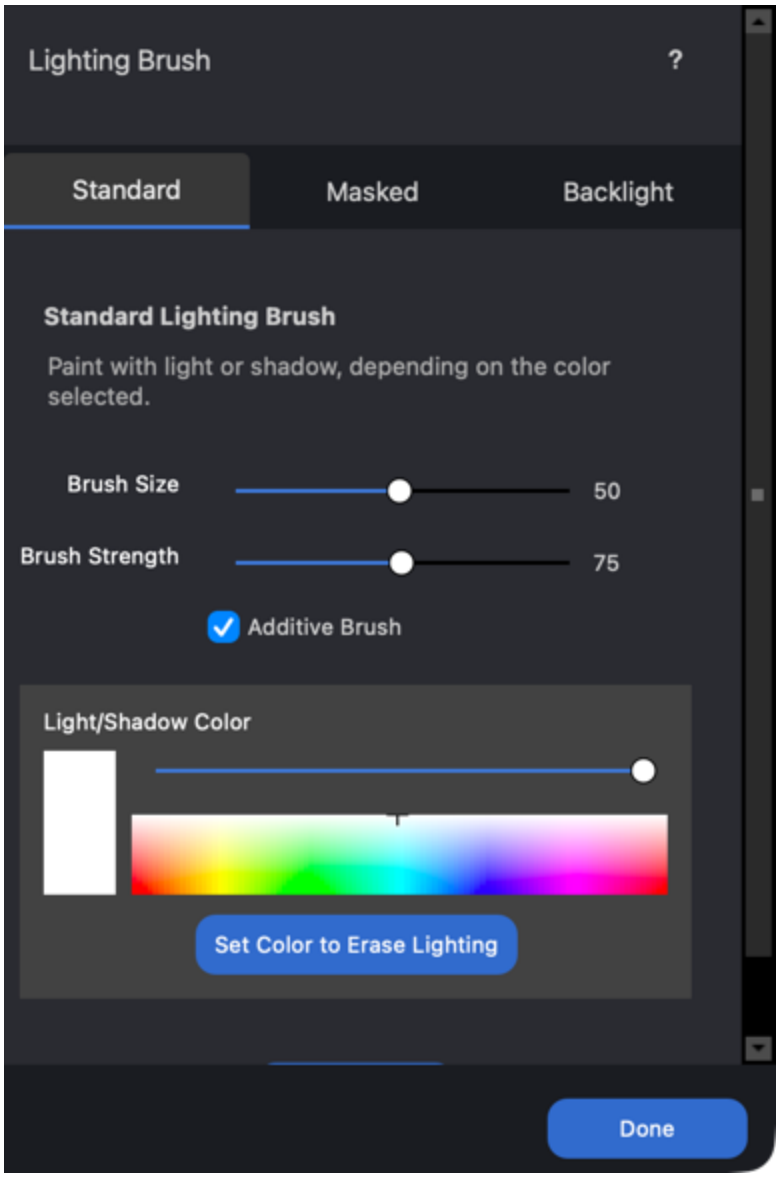
조명 브러시를 선택하려면 **조명 브러시** 버튼을 클릭하세요. 이 버튼은 도구 스트립 91에 있습니다. 조명 브러시 페이지가 슬라이더 위로 밀려 나옵니다. 브러시는 **애프터** 화면에서 칠합니다.

조명 브러시를 사용하면 사진 위에 칠하여, 칠한 영역을 밝게 하거나 어둡게 할 수 있습니다.

조명 브러시 효과는 조명 및 채색 64 섹션에 속하므로, 이 섹션이 켜져 있을 때만 적용됩니다. 조명 브러시를 선택하면 필요한 경우 이 섹션이 켜집니다. 칠한 조명 효과가 있는 동안에는 도구 스트립의 **조명 브러시** 버튼에 점이 표시됩니다.

조명 브러시에는 **표준**, **마스크됨**, **백라이트**의 3가지 모드가 있습니다. 페이지 맨 위의 탭을 클릭하여 모드를 전환할 수 있습니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.



표준 모드

표준 모드에서는 브러시로 칠하는 곳마다 브러시가 적용됩니다.

중간 회색보다 밝은 색으로 칠하면 이미지가 밝아집니다.

중간 회색보다 어두운 색으로 칠하면 이미지가 어두워집니다.

정확히 중간 회색으로 칠하면 이전에 칠한 조명 효과가 제거됩니다.

마스크 모드

마스크 모드에서는 처음 클릭한 위치에 따라 브러시가 전경 영역이나 배경 영역에만 칠해지도록 마스크됩니다. 전경을 먼저 클릭하면 브러시가 전경 영역에만 칠해지고, 배경을 먼저 클릭하면 배경 영역에만 칠해집니다.

이 마스크 기능 외에는 표준 모드와 같은 방식으로 브러시가 적용됩니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

마스크 모드에서는 배경 마스크[81]를 사용하여 어느 영역이 전경이고 어느 영역이 배경인지 정합니다. 배경 마스크가 아직 만들어지지 않았다면 조명 브러시를 선택할 때 자동으로 만들어집니다. 마스크를 변경하려면 도구 스트립의 **배경**  버튼을 클릭하세요.

백라이트 모드

백라이트 모드[104]는 표준 모드 및 마스크 모드와 상당히 다르게 작동하므로 별도의 페이지에서 설명합니다.

컨트롤

브러시 크기 – 이 슬라이더는 칠할 브러시의 크기를 설정합니다.

브러시 강도 – 브러시가 칠하는 강도를 설정합니다. 은은한 효과를 내려면 강도 슬라이더를 낮게 유지하세요.

누적 브러시 – 이 확인란을 선택하면, 낮은 브러시 강도로 같은 영역을 덧칠할 때마다 효과가 조금씩 강해집니다. 선택하지 않으면 이미 칠한 영역을 다시 칠해도 아무런 효과가 없습니다.

빛/그림자 색상 – 칠할 색상을 설정합니다. 중간 회색보다 밝은 색상은 이미지를 밝게 하고, 중간 회색보다 어두운 색상은 이미지를 어둡게 합니다. 중간 회색으로 칠하면 이전에 칠한 조명 효과가 지워집니다.

조명을 지우는 색상으로 설정 – 색상을 중간 회색으로 설정합니다. 이 색상으로 칠하면 이전에 칠한 조명 효과를 제거할 수 있습니다. 이전에 조명 브러시를 사용하지 않은 영역에서는 이 색상으로 칠해도 아무런 효과가 없습니다.

모두 지우기 – 이 버튼을 클릭하면 이미지 위에 칠한 모든 조명 효과가 제거됩니다.

작업을 마쳤으면 페이지 아래쪽의 **완료**를 클릭하거나 Esc 키를 눌러 슬라이더로 돌아가세요.

3.4.7 조명 브러시 – 백라이트

조명 브러시[102]를 선택하려면 **조명 브러시**  버튼을 클릭하세요. 이 버튼은 도구 스트립[91]에 있습니다. 조명 브러시 페이지가 슬라이더 위로 밀려 나옵니다.

이 페이지에서는 **백라이트** 탭을 클릭하여 선택하는 백라이트 모드를 설명합니다.

이 모드는 표준 모드 및 마스크 모드와 상당히 다르게 작동합니다.

백라이트 모드는 머리카락 뒤에서 빛이 비치는 듯한 역광 효과를 만들 수 있도록 설계되었습니다.

이 브러시는 머리카락 가장자리 주변에 사용하도록 만들어졌습니다. 원하는 효과를 얻지 못하면 헤어 마스크[96]를 조정해야 하는지 확인하세요.

백라이트는 노이즈가 적은 사진에서 가장 효과적입니다. 사진에 노이즈가 있으면 최상의 결과를 얻기 위해 백라이트 브러시로 칠하기 전에 노이즈 제거[100]를 사용하세요.

컨트롤

브러시 크기 – 이 슬라이더는 칠할 브러시의 크기를 설정합니다.

브러시 강도 – 브러시가 칠하는 강도를 설정합니다. 은은한 효과를 내려면 강도 슬라이더를 낮게 유지하세요.

헤어 크기 – 헤어로 처리되어 헤어 하이라이트 색상으로 채색될 머리카락 가닥의 최대 두께를 설정합니다.

노이즈 허용치 – 값이 높을수록 백라이트가 노이즈 같은 희미한 디테일을 무시하여 더 뚜렷한 머리카락 가닥에만 빛이 비칩니다. 사진의 노이즈 때문에 결과가 좋지 않으면 칠하기 전에 이 슬라이더 값을 높이세요.

그림자 색상 – 머리카락 뒤에 칠해지는 색상입니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

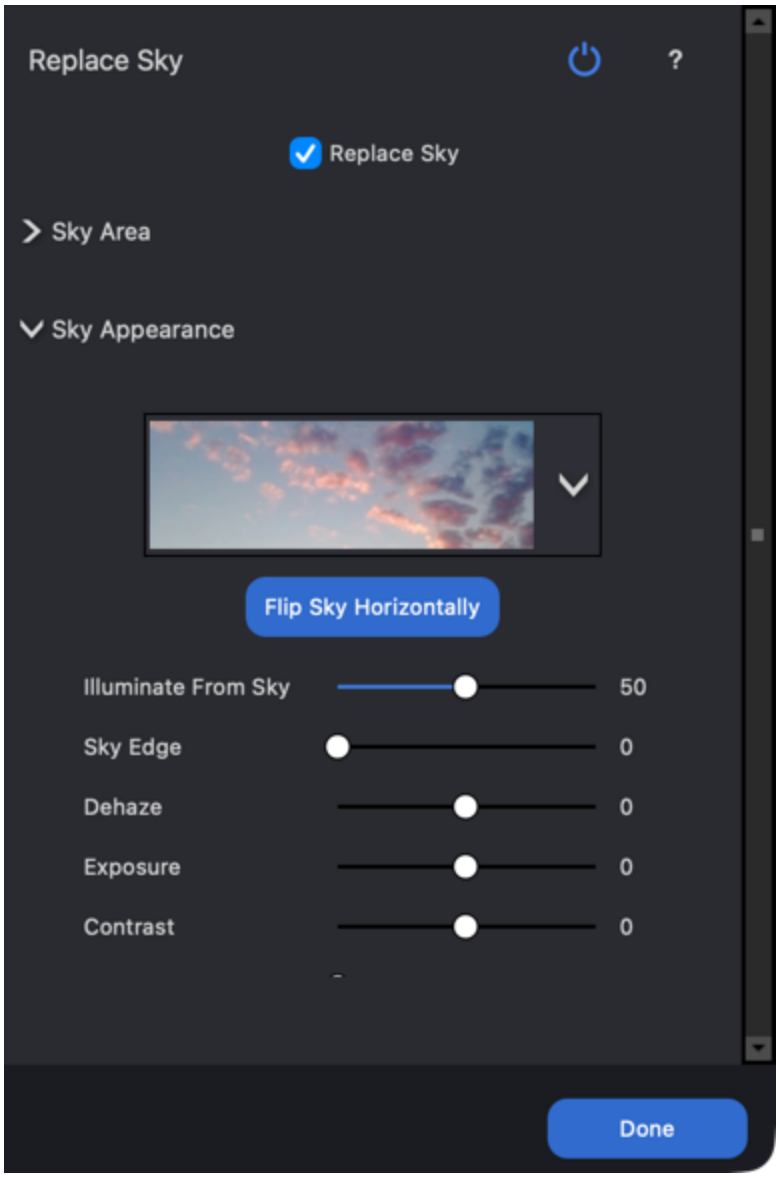
헤어 하이라이트 색상 – 머리카락 가장자리에 있는 머리카락 가닥을 강조하는 데 사용되는 색상입니다.

모두 지우기 – 이 버튼을 클릭하면 이미지 위에 칠한 모든 조명 효과가 제거됩니다.

작업을 마쳤으면 페이지 아래쪽의 **완료**를 클릭하거나 Esc 키를 눌러 슬라이더로 돌아가세요.

3.4.8 하늘 바꾸기

하늘 바꾸기를 열려면 **하늘 바꾸기** 버튼을 클릭하세요. 이 버튼은 도구 스트립[91]에 있습니다. 하늘 바꾸기 페이지가 슬라이더 위로 밀려 나오고, 이미지 영역에는 사진이 단일 화면으로 표시됩니다.



이 도구는 하늘이 어느 정도 보이는 사진에 유용합니다. 준비된 여러 멋진 하늘 중에서 골라 더 인상적인 하늘로 바꿀 수 있습니다.

하늘 바꾸기 모드에는 두 개의 컨트롤 섹션이 있습니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

하늘 영역 – 이미지에서 하늘이 포함된 영역을 다듬는 컨트롤이 있습니다.

하늘 모습 – 하늘을 변경하는 컨트롤이 있습니다.

이 모드에 처음 들어가면 하늘 모습 컨트롤이 표시됩니다.

하늘 영역 또는 **하늘 모습** 섹션 헤더를 클릭하여 표시되는 컨트롤을 바꿀 수 있습니다.

페이지 헤더 아래에는 **하늘 바꾸기** 확인란이 있습니다. 이 확인란을 사용하면 복제 도구 107로 추가한 복제 패치에는 영향을 주지 않고 하늘 바꾸기를 켜거나 끌 수 있습니다.

하늘 및 복제 켜고 끄기

페이지 헤더의 켜기/끄기 스위치(**하늘 및 복제 켜기/끄기**)는 하늘 바꾸기와 복제 도구를 함께 켜거나 끄므로, 두 페이지에 같은 스위치가 표시됩니다. 끄면 하늘 바꾸기와 복제 도구로 변경한 내용이 없는 사진이 표시됩니다. 다시 켜면 변경한 내용이 복원됩니다. 두 도구 중 하나를 사용하면 스위치가 다시 켜집니다.

스위치가 켜져 있는 동안에는 도구 스트립의 **하늘 바꾸기** 버튼과 **복제** 버튼 중, 사진을 변경하고 있는 도구의 버튼에 점이 표시됩니다.

결과 확인하기

결과를 원본 사진과 비교하려면 이미지 왼쪽 위의 **비포로 전환** 버튼이나 Return 키를 누르고 있으세요.

작업을 마쳤으면 페이지 아래쪽의 **완료**를 클릭하거나 Esc 키를 눌러 슬라이더로 돌아가세요.

하늘 영역 컨트롤

하늘 영역 컨트롤을 열면 이미지가 흑백으로 바뀌고 하늘 영역이 주황색으로 겹쳐 표시됩니다.

하늘 영역은 자동으로 감지되지만, 항상 완벽하게 정확하지는 않습니다.

하늘 영역을 다듬는 데 사용할 수 있는 브러시 도구가 8가지 있습니다. 새 하늘은 하늘 영역으로 표시된 모든 곳에 배치되므로, 최상의 결과를 얻으려면 하늘 영역이 정확해야 합니다.

사용할 수 있는 도구는 다음과 같습니다.

하늘로 설정, 하늘 아님으로 설정 – 잘못 설정된 영역을 바꾸려면 이 도구 중 하나를 선택하세요. 이 도구를 사용하려면 바꾸려는 영역에 낙서하듯 칠하기만 하면 됩니다. 이 도구는 낙서한 영역을 자동으로 채우려고 합니다. **브러시 강도** 슬라이더로 낙서한 곳 너머의 어느 범위까지 이 도구가 영향을 줄지 조절하세요.

스마트 브러시 (하드), 스마트 브러시 (소프트) – 이 도구를 사용하여 하늘 영역의 가장자리를 개선합니다. 가장자리가 뚜렷해야 하면 하드 브러시를, 부드러워야 하면 소프트 브러시를 사용하세요. 이 도구를 사용할 때는 먼저 확장하려는 영역(하늘 또는 하늘이 아닌 영역)을 클릭한 다음 도구를 가장자리까지 가져가세요. 처음 클릭한 영역이 확장됩니다.

가장자리 페더 – 이 도구로 부드럽게 하려는 가장자리 부분을 따라 칠하면 하늘과 하늘이 아닌 영역 사이의 가장자리가 약간 부드러워집니다.

가장자리 선명하게 하기 – 이 도구로 선명하게 하려는 가장자리 부분을 따라 칠하면 하늘과 하늘이 아닌 영역 사이의 가장자리가 약간 선명해집니다.

하늘 세부 – 하늘 영역 안에 있지만 하늘이 아니어야 하는 작은 세부를 골라내는 도구입니다. 작은 세부가 있는 영역 위에 대략 낙서하듯 칠하세요.

확장 브러시 – 이 도구로 영역을 약간 확장합니다. 먼저 확장하려는 영역(하늘 또는 하늘이 아닌 영역)을 클릭한 다음, 브러시를 확장하려는 가장자리까지 가져가 가장자리를 따라 움직이세요.

브러시 크기 슬라이더로 브러시 크기를 설정하세요. **[** 키를 누르면 브러시가 작아지고 **]** 키를 누르면 커집니다. **브러시 강도** 슬라이더로는 브러시 강도를 설정합니다. 강도가 낮을수록 한 번 칠할 때마다 효과가 적게 적용됩니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

하늘 모습 컨트롤

하늘 이미지가 표시된 컨트롤을 클릭하면 선택할 수 있는 모든 하늘의 목록이 나타납니다. 스크롤 막대를 움직여 사용 가능한 하늘을 모두 살펴본 다음 하나를 클릭하여 선택하세요. 그러면 메인 이미지의 하늘 영역이 선택한 하늘로 바뀝니다.

메인 이미지의 하늘을 바꾼 후에는 메인 이미지에서 마우스를 클릭하고 드래그하여 이미지 안에서 하늘을 움직일 수 있습니다. 하늘이 움직이지 않으면 하늘이 충분히 크지 않아 더 보여 줄 부분이 없는 것일 수 있습니다. 이때는 **하늘 확대** 슬라이더로 하늘을 확대하면 움직일 여유가 생깁니다.

이미지에서 하늘을 좌우로 반전하고 싶을 때가 있습니다. 이렇게 하려면 **하늘 가로로 뒤집기** 버튼을 클릭하세요. 버튼을 다시 클릭하면 반전되지 않은 하늘로 돌아갑니다.

다음 슬라이더를 사용하면 이미지에 새 하늘을 추가할 때 최상의 결과를 얻는 데 도움이 됩니다.

하늘빛 반영 – 이미지의 색상이 하늘과 다르면 합성된 이미지가 상당히 부자연스러워 보일 수 있습니다. 이 슬라이더를 사용하면 이미지의 색상을 하늘의 색상에 더 가깝게 바꿔, 빛이 하늘에서 비치는 것처럼 보이게 할 수 있습니다. 이렇게 하면 최종 이미지가 훨씬 더 자연스러워 보일 수 있습니다.

하늘 가장자리 – 하늘 가장자리가 부드러워 원래 배경이 비쳐 보이는 곳에 생길 수 있는 "후광" 현상을 없애는 데 사용합니다. 이 슬라이더로 부드러운 가장자리를 안쪽으로 옮겨 후광을 없애세요.

안개 제거 – 이미지에 안개를 더하거나 없앱니다.

노출 – 하늘의 노출을 조정합니다.

대비 – 하늘의 대비를 조정합니다.

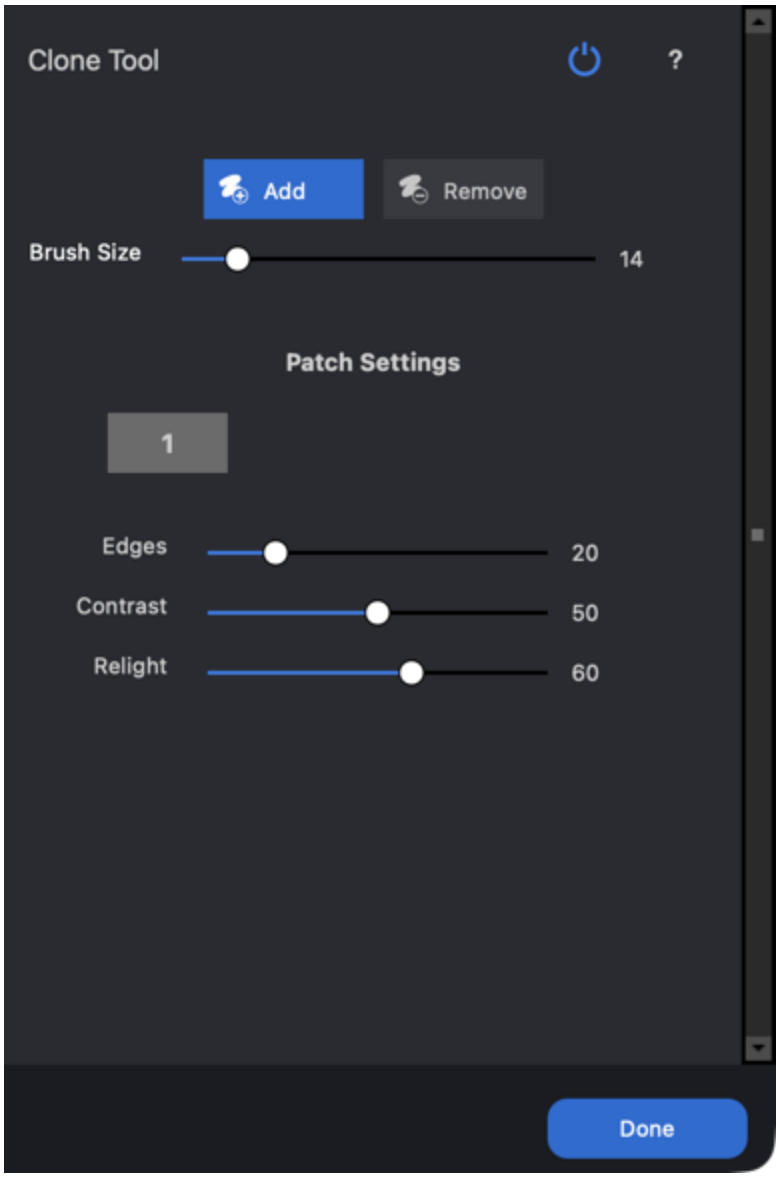
하늘 흐림 – 하늘을 흐리게 합니다. 원본 이미지를 얕은 피사계 심도로 촬영한 경우에 필요할 수 있습니다. 이런 경우 하늘이 너무 선명하면 합성된 이미지에서 하늘이 부자연스러워 보일 수 있습니다.

하늘 확대 – 하늘의 크기를 키웁니다. 이미지 화면에서 하늘을 클릭하고 드래그하면 이미지 안에서 하늘을 움직일 수 있습니다.

3.4.9 복제 도구

복제 도구를 열려면 **복제**  버튼을 클릭하세요. 이 버튼은 도구 스트립 91에 있습니다. 복제 도구 페이지가 슬라이더 위로 밀려 나오고, 이미지 영역에는 사진이 단일 화면으로 표시됩니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.



복제 도구를 사용하면 이미지의 한 부분을 다른 부분으로 복사할 수 있으므로, 이미지에서 무언가를 가릴 때 유용합니다. 가리려는 영역 위에 복제 패치를 칠하면 PortraitPro가 그 영역을 이미지의 다른 부분으로 채웁니다.

이 도구에는 **추가**와 **제거**의 두 가지 모드가 있으며, 페이지 맨 위의 두 버튼으로 선택합니다.

추가 모드에서는 이미지 위에 칠하여 가리려는 영역에 복제 패치를 추가할 수 있습니다. 마우스 버튼을 놓으면 칠한 모양이 파란색 윤곽선으로 표시되고, 같은 모양의 복사본이 하나 더 빨간색 윤곽선으로 표시됩니다. 빨간색 윤곽선 영역이 파란색 윤곽선 영역으로 복사됩니다. 무엇이 복사되는지 알 수 있도록 빨간색 윤곽선 영역에서 파란색 윤곽선 영역으로 화살표가 표시됩니다.

빨간색 윤곽선 영역(소스 영역)은 이미지에서 드래그하여 위치를 조정할 수 있습니다.

파란색 윤곽선 영역(대상 영역)은 추가 모드에서 그 위에 더 칠하여 넓힐 수 있습니다. 빨간색 윤곽선 영역의 크기는 항상 파란색 윤곽선 영역과 같습니다.

이미지의 다른 부분에 칠하여 복제 패치를 더 추가할 수도 있습니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

제거 버튼을 클릭하면 제거 모드로 전환됩니다. 이 모드에서는 복제 패치 위에 칠하여 패치를 제거할 수 있습니다. 파란색 윤곽선 영역의 일부를 칠하면 크기가 줄어들고, 전체를 칠하면 완전히 제거됩니다. 참고: 복제 패치의 크기는 파란색 윤곽선 영역을 칠해야만 줄일 수 있습니다. 빨간색 윤곽선 영역을 칠하면 아무런 효과가 없습니다.

브러시 크기 슬라이더로 칠하는 브러시의 크기를 조절하세요. 또한 **[** 키를 누르면 브러시가 작아지고 **]** 키를 누르면 커집니다.

결과를 원본 사진과 비교하려면 이미지 왼쪽 위의 **비포로 전환** 버튼이나 Return 키를 누르고 있으세요.

작업을 마쳤으면 페이지 아래쪽의 **완료**를 클릭하거나 Esc 키를 눌러 슬라이더로 돌아가세요.

하늘 및 복제 켜고 끄기

페이지 헤더의 켜기/끄기 스위치(**하늘 및 복제 켜기/끄기**)는 하늘 바꾸기와 복제 도구를 함께 켜거나 끄므로, 두 페이지에 같은 스위치가 표시됩니다. 끄면 하늘 바꾸기와 복제 도구로 변경한 내용이 없는 사진이 표시됩니다. 다시 켜면 변경한 내용이 복원됩니다. 두 도구 중 하나를 사용하면 스위치가 다시 켜집니다.

스위치가 켜져 있는 동안에는 도구 스트립의 **하늘 바꾸기** 버튼과 **복제** 버튼 중, 사진을 변경하고 있는 도구의 버튼에 점이 표시됩니다.

패치 컨트롤

새 복제 패치를 추가할 때마다 페이지에 번호가 매겨진 버튼이 나타납니다.

번호 버튼 위로 마우스를 가져가면 그 버튼이 어느 패치에 해당하는지 볼 수 있고, 기본 창에서 패치 위로 마우스를 가져가면 그 패치와 연결된 버튼이 강조 표시됩니다.

패치의 설정을 조정하려면 번호 버튼을 클릭하여 패치를 선택하세요. 참고: 새 패치를 추가하면 자동으로 선택됩니다.

패치 버튼을 선택하면 **패치 설정** 아래에 슬라이더 세 개가 나타납니다. 이 슬라이더로 소스 픽셀이 대상 영역에 복사되는 방식을 세밀하게 조정할 수 있습니다.

가장자리 – 이 슬라이더는 소스 영역과 대상 영역 가장자리의 차이를 사용하여 복사되는 색상을 조정하는 방식에 영향을 줍니다.

대비 – 이 슬라이더로 소스 영역에서 복사되는 픽셀의 대비를 조정할 수 있으며, 대상 영역과 맞추려고 할 때 유용합니다. 대비를 바꿀 필요가 없으면 슬라이더를 가운데에 두고, 대비를 낮추려면 왼쪽으로, 높이려면 오른쪽으로 옮기세요.

재조명 – 이 슬라이더는 소스 영역에서 대상 영역으로 픽셀을 복사할 때 조명을 맞추려고 시도하는 재조명 알고리즘을 얼마나 적용할지 조절합니다.

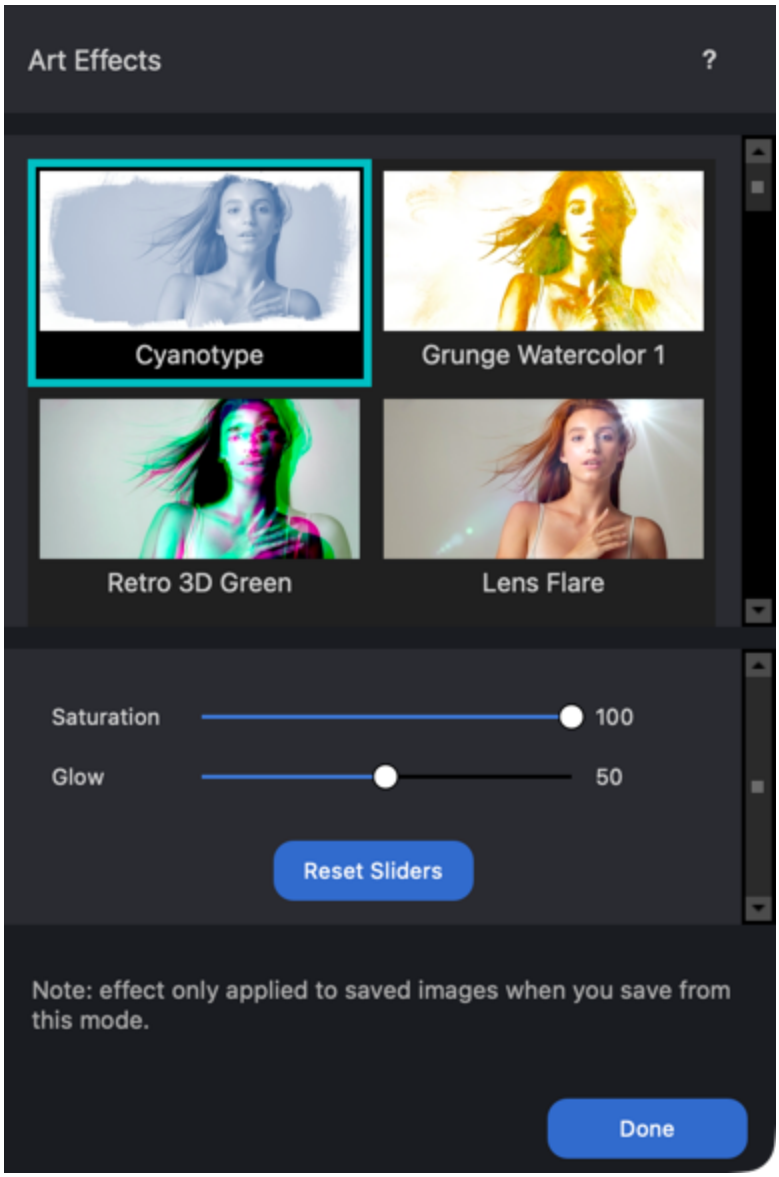
3.4.10 아트 효과

아트 효과 모드로 들어가려면 **아트 효과** 버튼을 클릭하세요. 이 버튼은 도구 스트립97에 있습니다. 아트 효과 페이지가 슬라이더 위로 밀려 나오고, 이미지 영역에는 효과가 적용된 사진이 단일 화면으로 표시됩니다.

페이지에는 **시아노타입**, **그런지 텍스처 2**, **그런지 수채화 1** 등 사진에 적용할 수 있는 아트 효과 목록이 표시됩니다.

효과를 적용하려면 목록에서 해당 효과를 클릭하세요.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.



효과를 선택하면 해당 효과의 설정을 조정할 수 있는 여러 슬라이더가 표시됩니다. 변경한 설정은 다음에 그 효과를 선택할 때도 그대로 유지됩니다. 슬라이더를 원래 값으로 되돌리려면 **슬라이더 재설정** 버튼을 클릭하세요.

결과를 원본 사진과 비교하려면 이미지 왼쪽 위의 **비포로 전환** 버튼이나 Return 키를 누르고 있으세요.

아트 효과 모드에서 저장 및 종료

효과는 *아트 효과* 모드에 있는 동안에만 적용됩니다. 저장되는 이미지에 효과를 적용하려면 이 모드에 있는 동안 이미지를 저장해야 합니다.

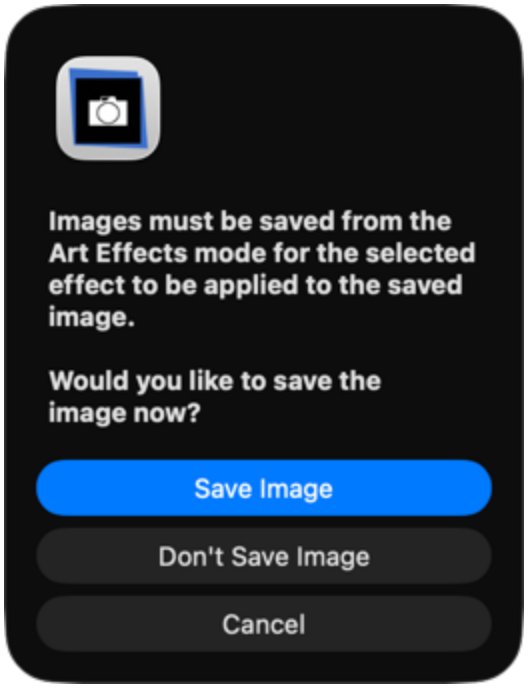
아트 효과 모드를 종료하려면 페이지 아래쪽의 **완료**를 클릭하거나 Esc 키를 누르세요.

아트 효과 모드를 종료했다가 다시 돌아오면 같은 효과가 같은 설정으로 적용됩니다. 따라서 모드를 종료하고 다른 부분을 수정한 다음 쉽게 다시 돌아올 수 있습니다.

기본적으로 *아트 효과* 모드를 종료하면, 저장되는 이미지에 효과를 적용하려면 이 모드에 있는 동안 이미지를 저장해야 한다는 메시지가 표시됩니다. **이미지 저장**을 클릭하면 지금 이미지를 저장하고, **이미지 저장 안 함**을 클릭하면

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

저장하지 않고 종료하며, **취소**를 클릭하면 *아트 효과* 모드에 그대로 남습니다. **아트 효과 모드를 종료할 때 이미지를 저장하라는 메시지 표시** 옵션은 일반 설정 121에 있으며, 이 옵션으로 이 메시지의 표시 여부를 설정할 수 있습니다.



3.5 대화 상자 참조

이 섹션에서는 PortraitPro의 대화 상자를 설명합니다.

자동 배치 저장 옵션 112	Studio Max 에디션 전용 11 자동 배치의 이미지를 저장하고 처리하는 옵션
수동 배치 115	Studio 에디션 전용 11 수동 배치 처리로 이미지 목록을 차례로 작업하는 컨트롤
성별 선택 118	얼굴의 성별과 나이를 직접 설정
이미지 저장 옵션 119	보정된 이미지를 JPEG, TIFF 또는 PNG 파일로 저장하는 옵션
일반 설정 121	PortraitPro의 여러 부분을 제어하는 설정
색상 설정 124	Studio & Studio Max 에디션 전용 11 색상 관리 및 사진 비트 심도 설정
언어 설정 127	PortraitPro에서 사용하는 언어입니다. 이 탭은 둘 이상의 언어가 설치되어 있을 때만 표시됩니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

플러그인 설정 129	Studio & Studio Max 에디션 전용 11 Photoshop 플러그인 설치 및 플러그인 모드 설정
RAW 설정 131	Studio & Studio Max 에디션 전용 11 카메라 RAW 파일을 읽는 옵션
사전 설정 저장 134	현재 슬라이더 값을 사전 설정으로 저장
사전 설정 관리 135	사전 설정 관리(이름 바꾸기, 순서 변경, 삭제, 가져오기, 내보내기, 기본값 설정)

3.5.1 자동 배치 저장 옵션

Studio Max 에디션 전용 11

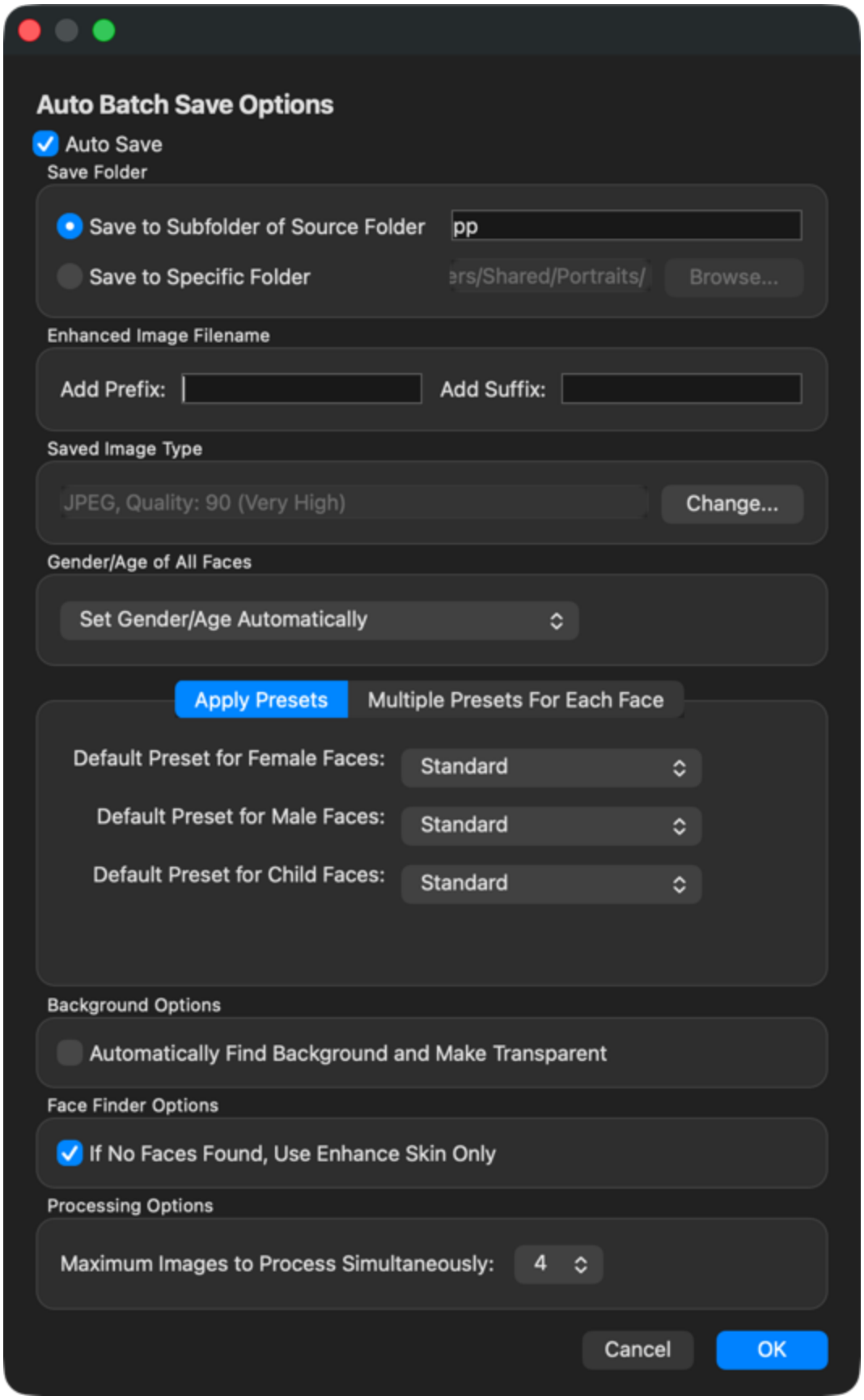
새 자동 배치 23를 시작하면 이 대화 상자가 나타납니다.

자동 배치를 시작한 후에도 다음 방법으로 이 대화 상자를 열 수 있습니다.

- *자동 배치 > 설정 변경하기*를 선택하거나 F4 키를 누르세요.
- 자동 배치 요약을 볼 때 컨트롤 패널의 **설정 변경하기** 버튼을 클릭하세요.

일부 옵션은 배치를 시작할 때만 설정할 수 있으므로, 나중에 설정을 변경할 때는 표시되지 않습니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.



© 2026 Anthropics Technology Ltd.

자동 저장

이 확인란을 선택하면 각 이미지가 보정된 후 자동으로 저장됩니다. 보정된 이미지는 **저장 폴더** 섹션에서 설정한 폴더에 **보정된 이미지 파일 이름** 섹션에서 설정한 이름으로 저장됩니다.

이 확인란을 선택하지 않으면 이미지는 보정되지만 자동으로 저장되지는 않습니다. 일부 이미지만 저장하려는 경우에 유용합니다. 이렇게 하려면 처음 모든 이미지를 불러올 때 이 확인란이 선택되어 있지 않은지 확인하세요. 그런 다음 모든 이미지를 검토하고 원하지 않는 이미지를 제거하면 됩니다. 마지막으로 이 대화 상자를 다시 열고 이 확인란을 선택하세요.

평가판에서는 이 확인란을 선택할 수 없습니다.

저장 폴더

보정된 이미지를 각 원본 이미지가 들어 있는 폴더의 하위 폴더에 저장하려면 **원본 폴더의 하위 폴더에 저장**을 선택하고 하위 폴더의 이름을 입력하세요. 하위 폴더가 없으면 새로 만들어집니다.

보정된 이미지를 모두 한 폴더에 저장하려면 **지정한 폴더에 저장**을 선택하고 폴더 경로를 입력하거나 **찾아보기...**를 클릭하여 폴더를 선택하세요.

원본 이미지와 같은 폴더에 저장하려면 **원본 폴더의 하위 폴더에 저장**을 선택하고 하위 폴더 이름을 지우세요. 단, PortraitPro는 보정된 이미지로 원본 이미지를 덮어쓰지 않으므로, 이렇게 할 때는 다음 섹션에서 접두사나 접미사도 입력해야 합니다.

보정된 이미지 파일 이름

접두사 추가 또는 **접미사 추가** 상자에 텍스트를 입력하지 않으면 보정된 이미지는 원본 이미지와 같은 파일 이름으로 저장됩니다.

접두사 상자가 비어 있지 않으면 그 텍스트가 파일 이름 앞에 추가됩니다.

접미사 상자가 비어 있지 않으면 그 텍스트가 파일 이름 뒤에 추가됩니다.

저장 이미지 형식

바꾸기... 버튼을 클릭하여 보정된 이미지를 저장할 때 사용할 파일 형식을 선택하세요(이미지 저장 옵션 119 참조).

모든 얼굴의 성별/나이

보통은 **성별/나이 자동 설정**으로 두는 것이 좋습니다. 하지만 모든 이미지의 모든 얼굴이 성인 여성이거나 성인 남성이거나 아이라는 것을 알고 있다면, 여기서 해당 옵션을 선택하여 성별이나 나이가 잘못 인식될 위험을 피할 수 있습니다.

이 옵션은 배치를 시작할 때만 설정할 수 있습니다.

사전 설정 적용

사전 설정 적용 탭에서 드롭다운 목록을 사용하여, 보정되는 여성 얼굴, 남성 얼굴, 아이 얼굴에 각각 적용할 사전 설정을 선택하세요.

배치를 시작한 후 설정을 변경할 때, 선택한 사전 설정을 배치의 모든 얼굴에 다시 적용하려면 **이 사전 설정을 모든 얼굴에 다시 적용** 확인란을 선택하세요.

이미지 처리가 끝난 후 배치에서 이미지를 선택 23 하면 그 이미지를 얼굴 보정 18 단계에서 볼 수 있습니다. 얼굴마다 다른 사전 설정을 사용하려면 이때 적용된 사전 설정을 변경하세요.

각 얼굴에 여러 사전 설정

각 얼굴에 여러 사전 설정 탭에서는 여러 사전 설정을 선택할 수 있습니다. 그러면 각 이미지가 선택한 사전 설정마다 한 번씩 저장되며, 파일 이름 끝에 사전 설정 이름이 추가됩니다. **파일 이름 구분 기호**는 파일 이름과 사전 설정 이름 사이에 넣는 텍스트입니다.

이 옵션은 모든 얼굴의 성별과 나이가 같을 때만 사용할 수 있습니다. 따라서 **성별/나이 자동 설정** 이외의 옵션 하나를 **모든 얼굴의 성별/나이** 섹션에서 선택해야 합니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

배경 옵션

자동 배경 찾기 및 투명하게 만들기 확인란을 선택하면 각 이미지에서 배경을 제거하여 투명하게 만듭니다. 이때 이미지는 JPEG 파일이 아니라 PNG나 TIFF처럼 투명도를 지원하는 파일 형식으로 저장해야 합니다.

이 옵션은 배치를 시작할 때만 설정할 수 있습니다.

얼굴 찾기 옵션

얼굴을 찾지 못하면 피부만 보정 사용 확인란을 선택하면 얼굴을 찾지 못한 이미지에서도 피부를 보정합니다. 이는 **피부만 보정** 옵션(얼굴 선택하기 33 단계)과 같은 방식입니다. 이 확인란을 선택하지 않으면 그런 이미지는 실패로 처리됩니다.

이 옵션은 배치를 시작할 때만 설정할 수 있습니다.

플래그 지정된 이미지

배치에 플래그를 지정한 이미지가 있으면 설정을 변경할 때 이 섹션이 나타납니다. 새 설정을 플래그 지정된 이미지에만 적용하려면 **플래그 지정된 이미지만 업데이트** 확인란을 선택하세요.

처리 옵션

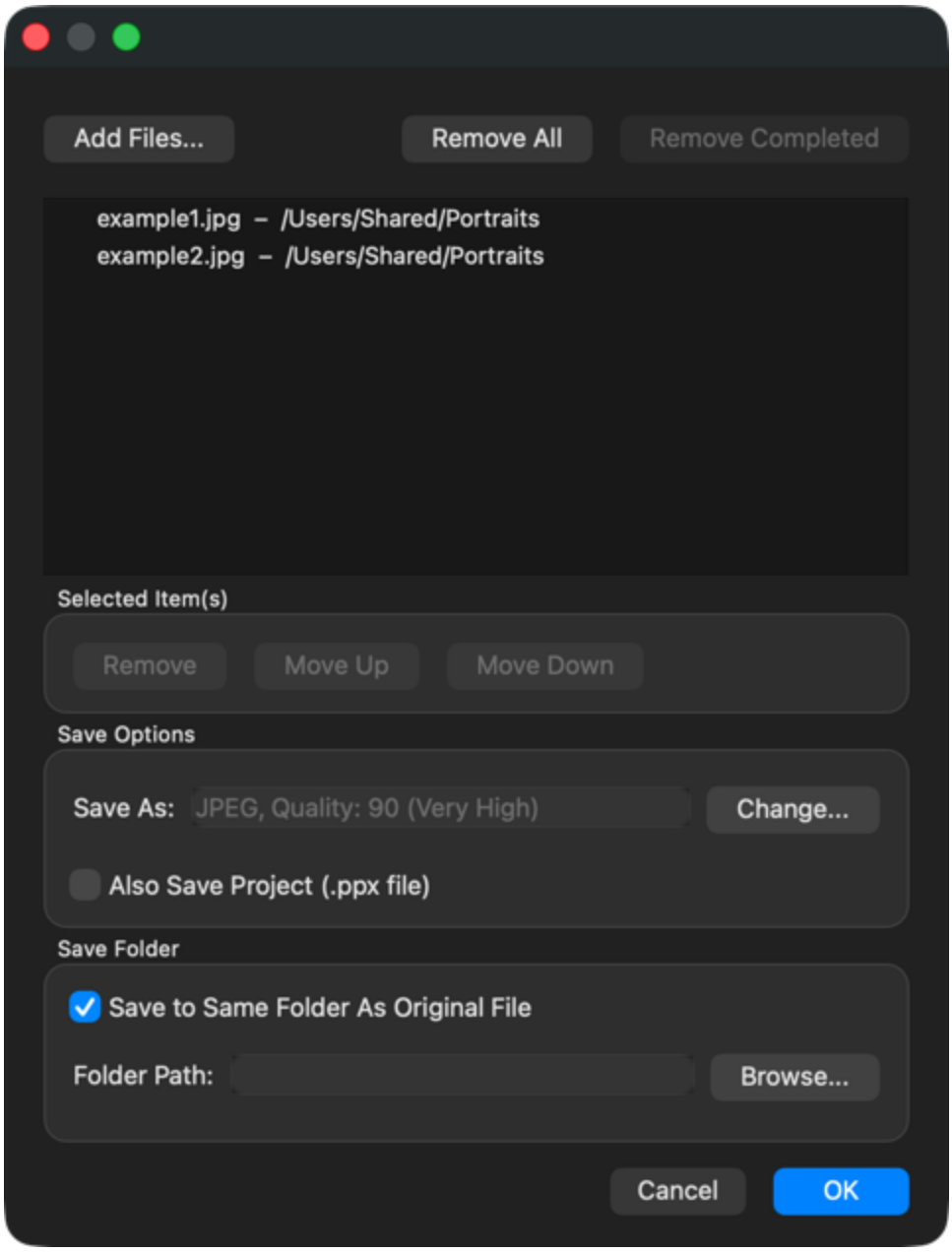
동시에 처리할 최대 이미지 수에서 PortraitPro가 한꺼번에 처리할 이미지 수를 설정하세요. 한 번에 더 많은 이미지를 처리하면 더 빠를 수 있지만 메모리를 더 많이 사용합니다. 이 값은 직접 변경하기 전까지는 컴퓨터의 메모리 양에 맞게 설정되어 있습니다.

3.5.2 수동 배치

Studio 에디션 전용 11

이 대화 상자를 열려면 *파일 > 배치 열기...* 메뉴 명령을 선택하거나 F4 키를 누르세요.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.



이 대화 상자에서는 작업할 파일 목록을 만들 수 있습니다. 각 파일을 저장할 때 사용할 저장 옵션도 설정할 수 있습니다.

파일 추가하기

배치 목록에 파일을 추가하려면 **파일 추가...** 버튼을 클릭하세요. 파일 열기 대화 상자가 열리면 추가할 파일을 선택하세요.

배치에 있는 파일은 대화 상자 맨 위의 목록에 표시됩니다.

배치 목록 사용하기

확인 버튼을 클릭하면 변경 내용이 저장되고, 목록에서 아직 완료되지 않은 첫 번째 파일이 열립니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

그 이미지의 보정을 마치면 **저장하고 다음 열기** 명령을 파일 39 메뉴에서 선택하거나, F5 키를 누르거나, **저장하고 다음 열기** 버튼을 클릭하세요. 이 버튼은 도구 모음 45 에 있습니다. 이렇게 하면 선택한 옵션으로 현재 이미지가 저장되고 목록의 다음 파일이 열립니다.

수동 배치 대화 상자를 다시 열면 방금 완료한 파일 옆에 확인 표시가 나타납니다.

목록의 파일 옆에는 다음 아이콘이 표시될 수 있습니다.

	대기 중 – 파일이 처리를 기다리고 있음
✓	완료 – 파일이 보정되어 저장됨
✗	실패 – 파일을 열 수 없음
	건너뜀 – 파일이 저장되지 않고 닫힘

파일을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 컨텍스트 메뉴에서 **상태 재설정**을 선택하면 파일의 상태를 다시 "대기 중"으로 되돌릴 수 있습니다.

배치의 모든 파일을 완료했으면 **완료된 항목 제거** 버튼을 클릭하여 목록에서 제거하세요.

이때 실패했거나 건너뛴 파일도 제거됩니다. 목록 전체를 지우려면 **모두 제거** 버튼을 클릭하세요. 목록에서 파일을 제거해도 디스크에서 파일이 삭제되지는 않습니다.

배치의 파일과 배치 설정은 PortraitPro를 닫을 때 저장되므로, 다음에 PortraitPro를 실행할 때 배치의 파일 작업을 계속할 수 있습니다.

파일 목록 정리하기

파일은 이 목록에 표시된 순서대로 열립니다. 파일의 순서를 바꾸려면 목록에서 파일을 하나 이상 선택하고 **위로 이동** 또는 **아래로 이동** 버튼을 클릭하세요.

선택한 항목은 **제거** 버튼을 클릭하여 제거할 수도 있습니다. 이 버튼은 목록에서 파일을 제거할 뿐, 디스크에서 파일을 삭제하지는 않습니다.

목록에서 파일을 두 개 이상 선택하려면 Command 키를 누른 채로 다른 파일을 클릭하세요. 또는 Shift 키를 누른 채로 클릭하면 현재 파일과 클릭한 파일 사이의 모든 파일이 선택에 추가됩니다.

저장 옵션

파일은 **저장 옵션** 섹션에 표시된 형식으로 저장됩니다. **변경...** 버튼을 클릭하면 이미지 저장 옵션 119 대화 상자가 열리며, 여기서 저장 형식을 변경할 수 있습니다.

프로젝트도 저장(.ppx 파일) 확인란을 선택하면 보정된 이미지를 저장할 때마다 PortraitPro 프로젝트 파일(.ppx 확장자)도 함께 저장됩니다. 프로젝트 파일에는 이미지와 함께 모든 특징점의 위치와 모든 슬라이더 값이 저장됩니다. 프로젝트 파일을 열면 얼굴 특징점을 다시 지정하지 않고도 이미지 보정을 계속할 수 있습니다. 프로젝트 파일은 보정된 이미지와 같은 폴더에 같은 이름으로 저장되며, 확장자만 .ppx입니다.

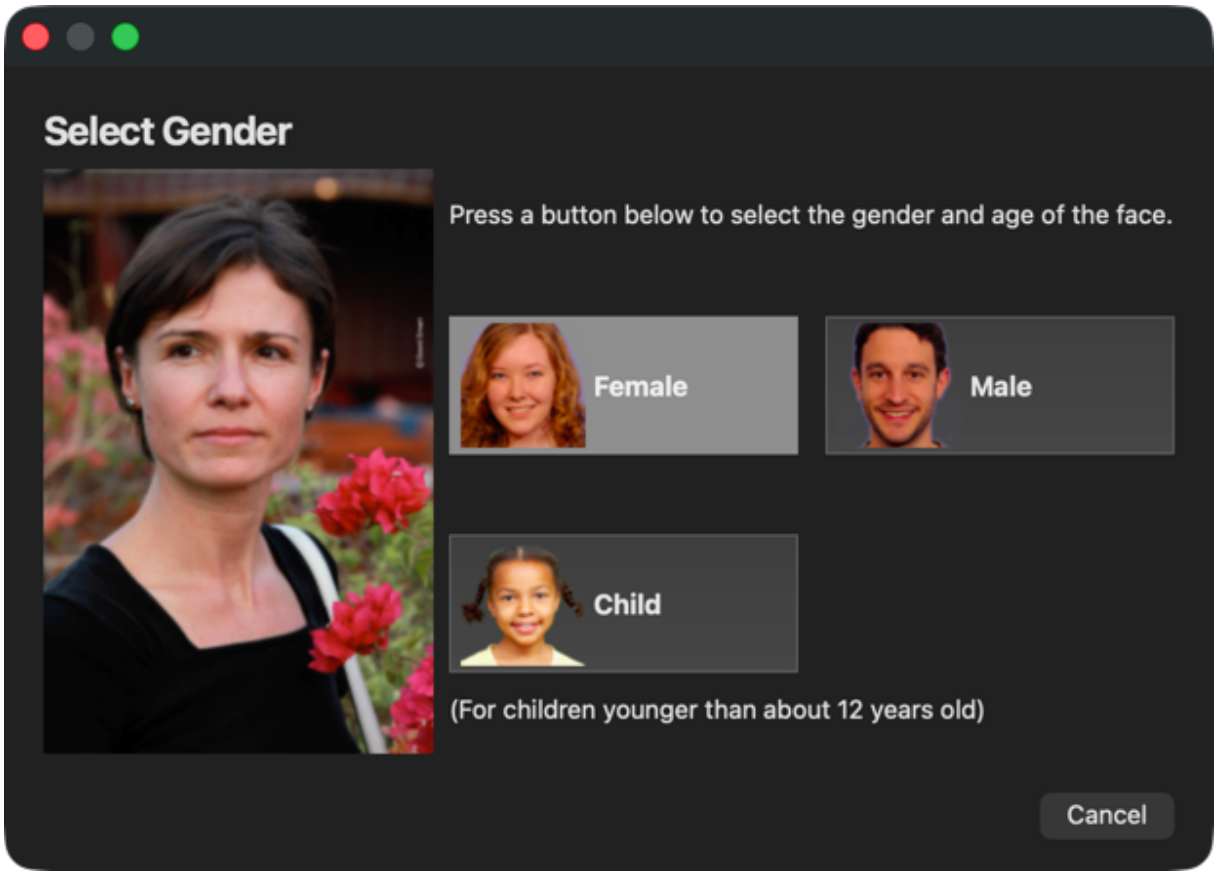
원본 파일과 같은 폴더에 저장 확인란을 선택하면 파일이 원본 파일과 같은 폴더에 저장됩니다. 보정된 이미지를 다른 폴더에 저장하려면 이 확인란을 선택 해제하고 **폴더 경로** 상자에 경로를 입력하세요. **찾아보기...** 버튼을 클릭하면 저장할 폴더를 선택할 수 있는 폴더 대화 상자가 열립니다.

보정된 이미지는 원본 파일과 같은 이름의 파일로 저장됩니다. 파일 저장 설정 121 에서 추가할 접미사를 지정했다면 그 접미사도 추가됩니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

3.5.3 성별 선택

이 대화 상자는 얼굴의 성별과 나이가 설정되지 않았을 때 나타납니다.



약 12세가 넘은 얼굴의 성별을 설정하려면 **여성** 또는 **남성** 버튼을 클릭하고, 약 12세 이하의 아이 얼굴이면 **아이** 버튼을 클릭하세요. 그러면 대화 상자가 닫히고 PortraitPro가 다음 단계로 진행합니다.

F 키를 누르면 여성, M 키를 누르면 남성, C 키를 누르면 아이로 설정할 수도 있습니다.

성별을 설정하지 않으려면 **취소** 버튼을 클릭하세요. 이전 단계로 돌아갑니다.

얼굴 하나가 발견되어 대화 상자가 자동으로 표시된 경우에는 **윤곽선 버리기** 버튼도 있습니다. 얼굴 주위에 윤곽선이 표시되지 않으면 얼굴을 제대로 찾지 못한 것이므로 이 버튼을 클릭하세요.

이 대화 상자는 다음과 같은 경우에 나타날 수 있습니다.

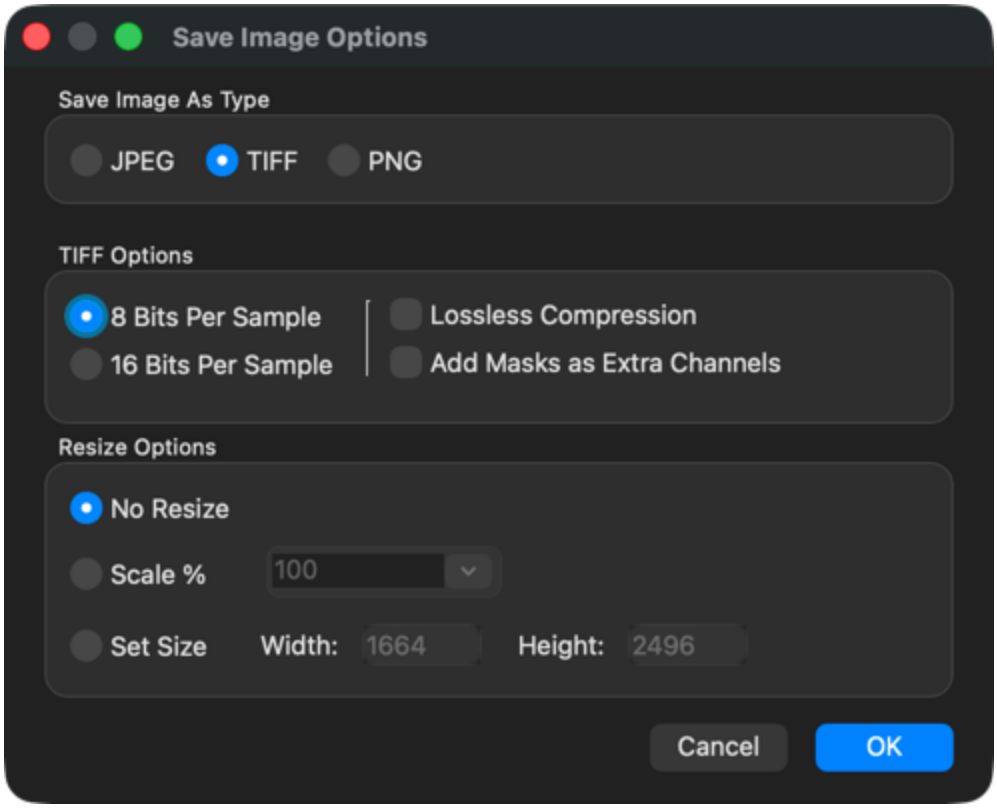
- 이미지를 연 16 후 얼굴 하나가 발견되었을 때
- 성별이 아직 설정되지 않은 얼굴의 **선택** 버튼을 얼굴 선택하기 33 단계에서 클릭했을 때
- 얼굴을 수동으로 지정 25 하려고 **수동으로 얼굴 지정** 버튼이나 **왼쪽을 향함** 또는 **오른쪽을 향함** 버튼을 클릭한 후, 점을 배치하기 전

이미지에서 자동으로 성별/나이 찾기 확인란이 일반 설정 121 에서 선택되어 있으면, 자동으로 찾은 얼굴의 성별과 나이는 대부분 자동으로 설정되므로 이러한 얼굴에는 이 대화 상자가 나타나지 않습니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

3.5.4 이미지 저장 옵션

파일 > JPEG/TIFF/PNG로 저장... 메뉴 명령으로 이미지를 저장하면 이미지 저장 옵션 대화 상자가 나타납니다. **변경 ...** 버튼(자동 배치에서는 바꾸기... 버튼)을 클릭하여 수동 배치 115 대화 상자와 자동 배치 저장 옵션 112 대화 상자에서 파일 형식을 설정할 때도 같은 옵션이 표시됩니다.



이미지 저장 형식에서 이미지를 JPEG, TIFF, PNG 파일 중 어느 형식으로 저장할지 선택하세요.

JPEG 형식

JPEG를 선택하면 **품질** 슬라이더로 저장되는 이미지의 품질을 조절할 수 있습니다. 품질을 낮게 선택하면 파일 크기를 훨씬 작게 만들 수 있다는 장점이 있습니다. 이미지를 저장한 후 더 편집할 계획이 없다면 보통 JPEG가 가장 좋은 선택입니다.

TIFF 형식

이미지를 TIFF로 저장하면 보통 JPEG로 저장할 때보다 파일이 커집니다. 하지만 TIFF는 이미지를 그대로 저장하므로 품질이 전혀 떨어지지 않습니다. 다른 이미지 편집기에서 이미지를 열어 더 편집할 계획이라면 이 형식이 가장 좋습니다.

무손실 압축 확인란을 선택하면 TIFF 이미지가 무손실(LZW) 압축으로 저장되고, 선택을 해제하면 압축되지 않은 상태로 저장됩니다. 압축을 권장합니다. 압축을 사용하지 않을 이유는 압축된 TIFF를 지원하지 않는 다른 프로그램에서 TIFF 파일을 열려는 경우뿐인데, 최신 소프트웨어에서는 그럴 가능성이 거의 없습니다.

TIFF 이미지에는 **마스크를 추가 채널로 추가** 옵션도 있습니다. 이 옵션을 선택하면 헤어 마스크와 피부 마스크도 TIFF 파일에 추가 채널로 저장됩니다. 이 채널은 Photoshop 같은 프로그램에서 사용할 수 있습니다.

PNG 형식

PNG도 무손실 압축을 사용하는 형식입니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

샘플당 비트

Studio & Studio Max 에디션 전용 11

TIFF 파일과 PNG 파일은 **샘플당 8비트** 또는 **샘플당 16비트** (픽셀당 24비트 또는 48비트)로 저장할 수 있습니다. 보정된 이미지에 밴딩 같은 아티팩트가 보이면 보통 샘플당 8비트 대신 16비트를 사용하여 해결할 수 있습니다. 하지만 샘플당 16비트를 사용하면 일반적으로 파일 크기가 8비트일 때의 두 배가 됩니다. 또한 모든 프로그램이 샘플당 16비트 이미지를 읽을 수 있는 것은 아닙니다.

크기 조정 옵션

이미지를 저장할 때 더 작은 크기로 조정하도록 선택할 수 있습니다. 이미지를 원래 크기 그대로 저장하려면 **크기 조정 없음**을 선택하세요.

원본 크기에 대한 백분율로 크기를 설정하려면 **배율 %**를 선택하세요. 또는 **크기 설정**을 선택하여 **너비** 또는 **높이**를 픽셀 단위로 입력하세요. 어느 쪽을 입력하든 이미지의 가로세로 비율이 유지되도록 다른 값이 자동으로 설정됩니다.

플러그인 모드

플러그인 모드 30에서는 이 대화 상자를 사용하지 않습니다. 보정된 이미지를 PortraitPro를 실행한 프로그램으로 반환하면, 이미지는 추가 채널 없이 원본 이미지와 같은 비트 심도로 저장됩니다.

3.5.5 설정

이 대화 상자를 열려면 *PortraitPro > 설정...* 메뉴 명령을 선택하세요.

설정은 다음 탭으로 나뉘어 있습니다.

일반 121	파일 저장, 사용자 인터페이스, 자동 처리, 업데이트에 대한 설정입니다.
색상 124	Studio & Studio Max 에디션 전용 11 색상 관리와 사진 비트 심도를 설정합니다.
언어 127	PortraitPro에서 사용하는 언어입니다. 이 탭은 둘 이상의 언어가 설치되어 있을 때만 표시됩니다.
플러그인 129	Studio & Studio Max 에디션 전용 11 PortraitPro를 Photoshop의 필터로 사용할 수 있게 해 주는 플러그인을 설치하고, 플러그인 모드 옵션을 설정합니다.
RAW 131	Studio & Studio Max 에디션 전용 11 카메라 RAW 파일을 읽는 방법에 대한 옵션으로, Adobe DNG Converter 사용 여부도 여기에서 설정합니다.

확인 버튼을 클릭하면 변경 내용이 유지되고, **취소** 버튼을 클릭하면 변경 내용이 취소됩니다. **도움말** 버튼을 클릭하면 현재 탭의 도움말이 열립니다.

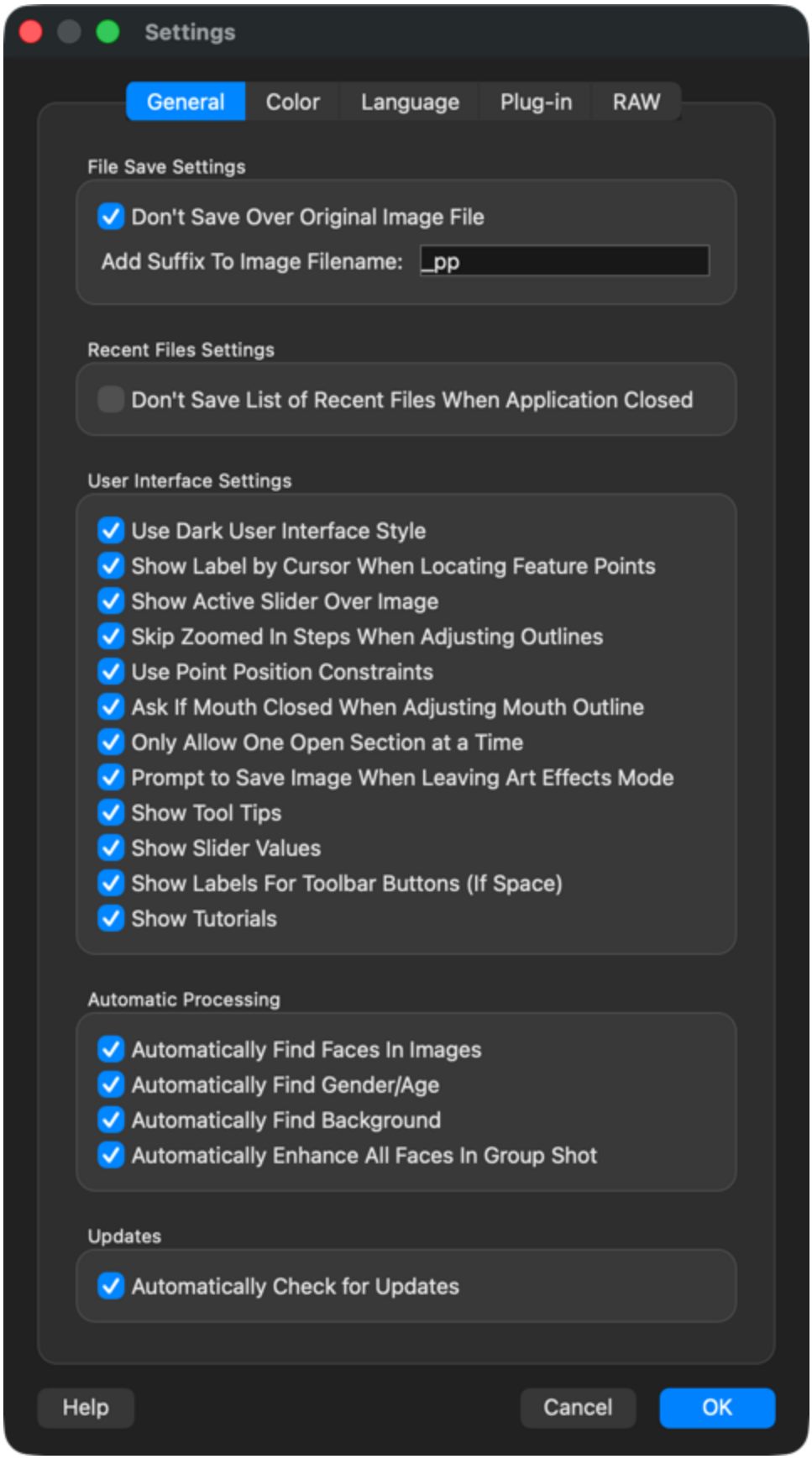
일부 설정은 PortraitPro를 다시 시작하거나 다음 사진을 열 때까지 적용되지 않습니다. 이런 경우에는 PortraitPro가 알려 줍니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

3.5.5.1 일반 설정

이 대화 상자를 열려면 *PortraitPro > 설정...* 메뉴 명령을 선택한 다음 **일반** 탭을 클릭하세요.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.



© 2026 Anthropics Technology Ltd.

파일 저장 설정

원본 이미지 파일에 덮어쓰지 않기 – 이 확인란을 선택하면 사진을 저장할 때 PortraitPro가 원본 파일 이름과 다른 파일 이름을 제안합니다.

이미지 파일 이름에 접미사 추가 – 위의 옵션을 켜면, 저장할 파일의 이름으로 원본 파일 이름 뒤에 여기에 입력한 텍스트를 붙인 이름이 제안됩니다. 기본 접미사는 "_pp"이므로, 예를 들어 picture.jpg라는 파일을 열면 제안되는 파일 이름은 picture_pp.jpg입니다.

최근 파일 설정

프로그램 종료 시 최근 파일 목록 저장 안 함 – 이 확인란을 선택하면 프로그램을 닫을 때 지금까지 연 파일의 기록이 저장되지 않습니다.

사용자 인터페이스 설정

어두운 사용자 인터페이스 스타일 사용 – 어두운 색 구성표를 사용하려면 이 확인란을 선택하고, 좀 더 일반적인 Mac 스타일을 사용하려면 선택을 해제하세요. 이 설정은 기본적으로 켜져 있습니다. 이 설정을 변경하면 다음에 PortraitPro를 시작할 때 적용됩니다.

특징점 지정 시 커서 옆에 레이블 표시 – 이 확인란을 선택하면 얼굴에 주요 점 5개를 지정할 때 커서 옆에 도움이 되는 텍스트가 표시됩니다.

이미지 위에 활성 슬라이더 표시 – 이 확인란을 선택하면 슬라이더를 조정하는 동안 그 슬라이더가 메인 이미지 위에 표시됩니다. 이렇게 하면 이미지에서 눈을 떼지 않고도 슬라이더가 범위의 어디쯤에 있는지 확인할 수 있습니다.

윤곽선을 조정할 때 확대 보기 단계 건너뛰기 – 이 확인란을 선택하면 처음 5개의 점을 지정한 후 왼쪽 눈, 오른쪽 눈, 코와 입을 확대해서 보여 주는 단계를 건너뜁니다. 참고: 이 설정은 측면 보기(얼굴이 옆을 향한 경우)에는 영향을 주지 않습니다.

점 위치 제약 사용 – 이 확인란을 선택하면 일부 점을 움직일 때 점이 특정한 선을 따라 놓이도록 제한합니다. 이렇게 하면 점이 잘못된 위치에 놓이는 것을 막을 수 있지만, 숙련된 사용자는 이 옵션을 끄면 더 좋은 결과를 얻을 수도 있습니다.

입 윤곽선을 조정할 때 입이 닫혀 있는지 묻기 – 이 확인란을 선택한 상태에서 얼굴 주변의 점을 직접 지정하면, 입의 점을 지정할 차례가 되었을 때 PortraitPro가 입이 열려 있는지 닫혀 있는지 묻습니다. 이 옵션이 켜져 있어도 스페이스바를 눌러 입이 열려 있다고 답하고 입의 점을 움직이는 단계로 넘어갈 수 있습니다. 입이 실제로 닫혀 있으면 입술 점을 서로 붙이기만 하면 됩니다. 점이 합쳐져 닫힌 입 모양이 됩니다.

한 번에 하나의 섹션만 열기 – 이 확인란을 선택하면 컨트롤 패널 47에서 섹션을 열 때 이전에 열려 있던 섹션이 닫혀, 한 번에 최대 하나의 섹션만 열려 있게 됩니다. 이 확인란을 선택하지 않으면 원하는 만큼 여러 섹션을 동시에 열어 둘 수 있습니다.

아트 효과 모드를 종료할 때 이미지를 저장하라는 메시지 표시 – 이 확인란을 선택하면 아트 효과 109 모드를 종료할 때 이미지를 저장할지 묻는 대화 상자가 나타납니다.

도구 팁 표시 – 모든 도구 팁(컨트롤 위에 마우스를 올리면 나타나는 도움말)을 끄려면 이 확인란의 선택을 해제하세요. 이 설정을 변경하면 다음에 PortraitPro를 시작할 때 적용됩니다.

슬라이더 값 표시 – 이 확인란을 선택하면 각 슬라이더의 현재 값이 항상 슬라이더 오른쪽에 표시됩니다. 이 확인란을 선택하지 않으면 슬라이더를 조정하는 동안에만 값이 표시됩니다. 이 설정은 기본적으로 켜져 있습니다.

도구 모음 버튼에 레이블 표시(공간이 있는 경우) – 이 확인란을 선택하면 공간이 있을 때 도구 모음 45과 도구 스트립 91의 각 버튼에 텍스트 레이블이 표시됩니다. 공간이 부족하거나 이 확인란을 선택하지 않으면 버튼에 아이콘만 표시됩니다. 이 설정은 기본적으로 켜져 있습니다.

튜토리얼 표시 – 이 확인란을 선택하면 시작 화면에 튜토리얼이 표시됩니다. 이 설정을 변경하면 다음에 PortraitPro를 시작할 때 적용됩니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

자동 처리

이미지에서 자동으로 얼굴 찾기 – 이 확인란을 선택하면 이미지를 열 때 이미지에 있는 얼굴을 자동으로 찾습니다. 이 확인란을 선택하지 않으면 이미지를 보정하기 전에 이미지의 모든 얼굴을 직접 지정해야 합니다.

이미지에서 자동으로 성별/나이 찾기 – 이 확인란을 선택하면 이미지를 열 때 이미지에서 찾은 모든 얼굴의 성별과 나이(성인 또는 아이)를 자동으로 판별합니다. 이 확인란을 선택하지 않으면 얼굴을 보정하기 전에 얼굴마다 성별과 나이를 선택 118 해야 합니다.

자동 배경 찾기 – 이 확인란을 선택하면 이미지를 열 때 이미지의 배경 마스크를 자동으로 찾습니다. 이 확인란을 선택하지 않으면 배경 마스크를 찾기 위해 **배경 마스크 생성하기** 버튼을 클릭해야 합니다. 이 버튼은 레이어 섹션 79 에 있습니다.

단체 사진에서 모든 얼굴을 자동으로 보정 – 이 확인란을 선택하면 단체 사진의 모든 얼굴이 보정됩니다. 이 확인란을 선택하지 않은 상태에서 이미지에 얼굴이 두 개 이상 있으면, 계속하기 전에 보정할 얼굴을 선택해야 합니다. 사진의 다른 얼굴을 보정하려면 각 얼굴을 차례로 선택 31 해야 합니다.

업데이트

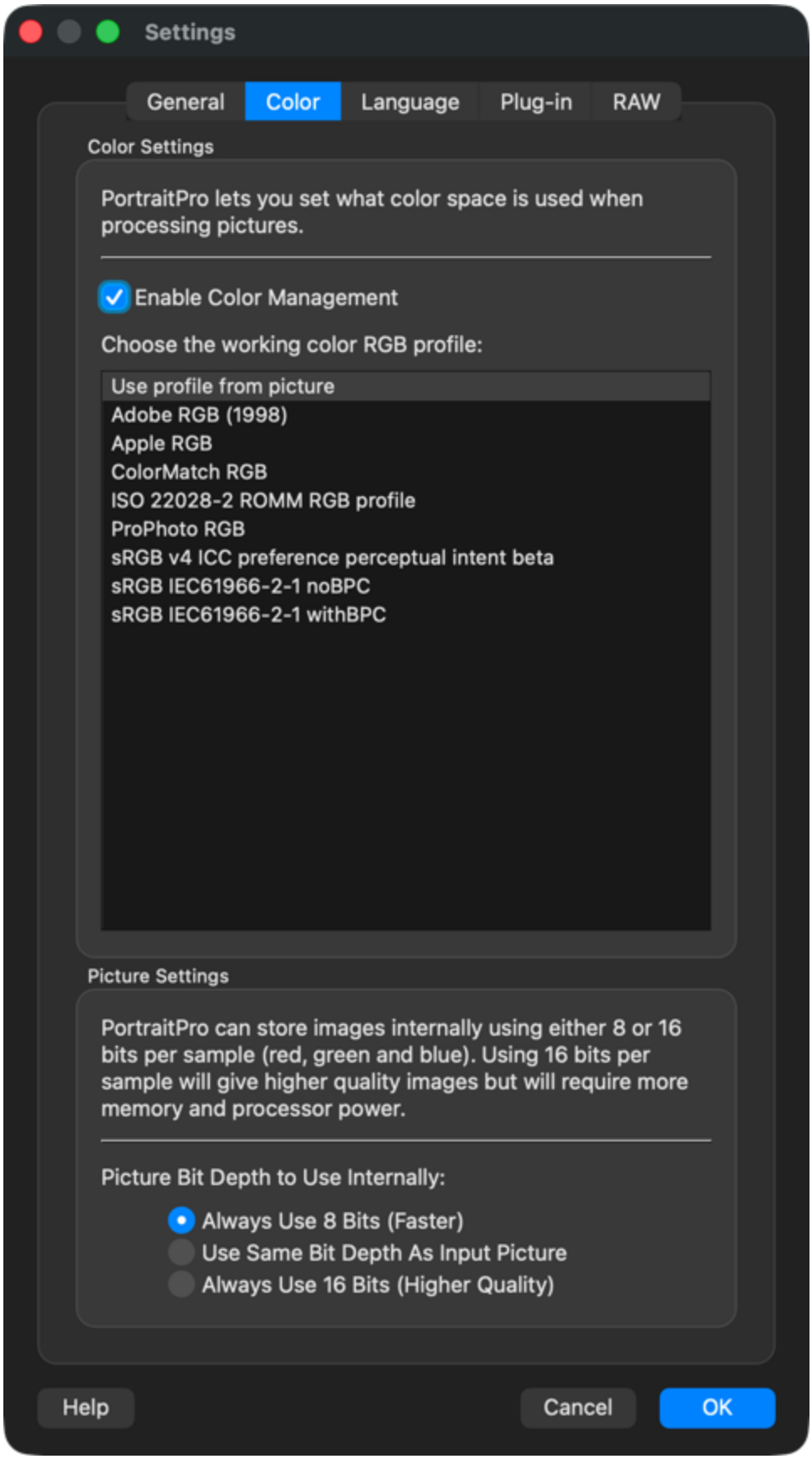
자동으로 업데이트 확인 – 이 옵션을 선택하면 PortraitPro가 새 버전이 있는지 수시로 확인합니다. 업데이트가 있으면 시작 화면에 버튼이 표시됩니다. 업데이트 버튼을 클릭하면 웹 브라우저가 열리고 업데이트에 대한 정보가 표시됩니다.

3.5.5.2 색상 설정

Studio & Studio Max 에디션 전용 11

이 대화 상자를 열려면 *PortraitPro > 설정...* 메뉴 명령을 선택한 다음 **색상** 탭을 클릭하세요.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.



© 2026 Anthropics Technology Ltd.

색상 관리는 모니터에 표시되는 색상이 원래 보여야 할 색상에 최대한 가깝게 표시되도록 도와줍니다.

PortraitPro가 내부적으로 사용하는 작업 색상 프로필도 설정할 수 있습니다. 이 프로필은 *색 영역*, 즉 표현할 수 있는 색상의 범위에 영향을 줍니다. 이미지를 저장할 때도 이 색 공간이 사용됩니다.

이 설정의 변경 사항은 다음에 사진이나 프로젝트를 열 때 적용됩니다.

색상 설정

색상 관리 사용 – 이 확인란을 선택하면 PortraitPro가 모니터에 색상을 표시할 때와 사진 파일을 저장할 때 색상을 보정합니다. 이 설정은 기본적으로 켜져 있습니다.

작업용 RGB 색상 프로필 선택 – PortraitPro가 작업에 사용할 색상 프로필을 선택합니다. 여는 사진마다 그 사진의 프로필로 계속 작업하려면 **사진의 프로필 사용**을 선택하고, 그렇지 않으면 목록에서 다른 RGB 프로필 중 하나를 선택하세요. 프로필은 색상 관리가 켜져 있을 때만 선택할 수 있습니다.

사진 설정

이 설정은 PortraitPro가 내부적으로 사용하는 *색 심도*를 결정합니다. 색 심도는 각 샘플을 나타내는 데 사용하는 비트 수입니다. 각 픽셀은 3개의 샘플(빨강, 초록, 파랑)로 이루어지므로 다음과 같습니다.

- 샘플당 8비트는 픽셀당 24비트입니다.
- 샘플당 16비트는 픽셀당 48비트입니다.

샘플당 16비트를 사용하면 더 높은 품질의 이미지를 얻을 수 있지만, 더 많은 메모리와 처리 능력이 필요합니다. **내부적으로 사용되는 사진 비트 심도**에서 다음 옵션 중 하나를 선택하세요.

- **항상 8비트 사용 (더 빠름)** – 사진을 항상 샘플당 8비트로 처리합니다. 이 옵션이 기본값입니다.
- **입력 사진과 같은 비트 심도 사용** – 샘플당 16비트인 사진은 샘플당 16비트로, 그 밖의 모든 사진은 샘플당 8비트로 처리합니다.
- **항상 16비트 사용 (더 높은 퀄리티)** – 사진을 항상 샘플당 16비트로 처리합니다.

플러그인 모드 30에서는 이 설정과 관계없이 PortraitPro가 항상 전달받은 사진과 같은 비트 심도를 사용합니다.

참고: 이 설정은 PortraitPro의 Studio 및 Studio Max 에디션에서만 사용할 수 있습니다. Standard 에디션은 색상 관리가 꺼진 상태에서 샘플당 8비트로 작동합니다. 따라서 화면에 표시되는 색상이 정확하지 않을 수 있습니다. 하지만 색상 프로필은 보존되므로 PortraitPro에서 저장한 이미지는 원래 불러온 이미지와 같은 색상 프로필을 가지며, 색상 관리를 지원하는 다른 프로그램에서는 색상이 올바르게 보입니다.

색상 관리에 대한 설명

색상 관리가 켜져 있으면 PortraitPro는 이미지에 지정된 색상 프로필과 모니터 프로필에 따라 화면의 색상이 올바르게 표시되도록 합니다. 최상의 결과를 얻으려면 모니터 제조업체에서 제공하는 프로필을 사용하는 대신 모니터를 캘리브레이션하세요.

예를 들어, 디스크에 sRGB 프로필로 저장한 사진이 있고 같은 사진을 Adobe RGB (1998) 프로필로 저장한 사진도 있다면, 색상 관리가 꺼져 있을 때는 두 사진의 색상이 약간 다르게 표시되지만 색상 관리가 켜져 있으면 똑같이 보입니다. 사실 색상 관리가 켜져 있어도, 이미지를 만들 때 색 영역을 벗어난 색상이 손실되었거나 이미지를 표시하는 과정에서 서로 다른 색상 프로필 변환으로 반올림 오차가 생겨 두 사진이 여전히 약간 다르게 보일 수 있습니다. 하지만 그 차이는 아주 작아서 보통은 눈에 띄지 않습니다.

일반적으로 인쇄를 많이 한다면 Adobe RGB (1998) 프로필을 작업 프로필로 사용하고, 주로 모니터에서 이미지를 본다면 sRGB를 사용하는 것이 좋습니다. 어느 경우든 이유 없이 한 색상 프로필에서 다른 색상 프로필로 변환하지 않는 것이 좋습니다. 변환하는 동안 색 영역을 벗어나는(즉, 새 색 공간에서 표현할 수 없는) 색상이 생겨 손실될 수 있고, 반올림 오차가 생겨 이미지의 부드러운 그라데이션에 색상 밴딩으로 나타날 수도 있기 때문입니다.

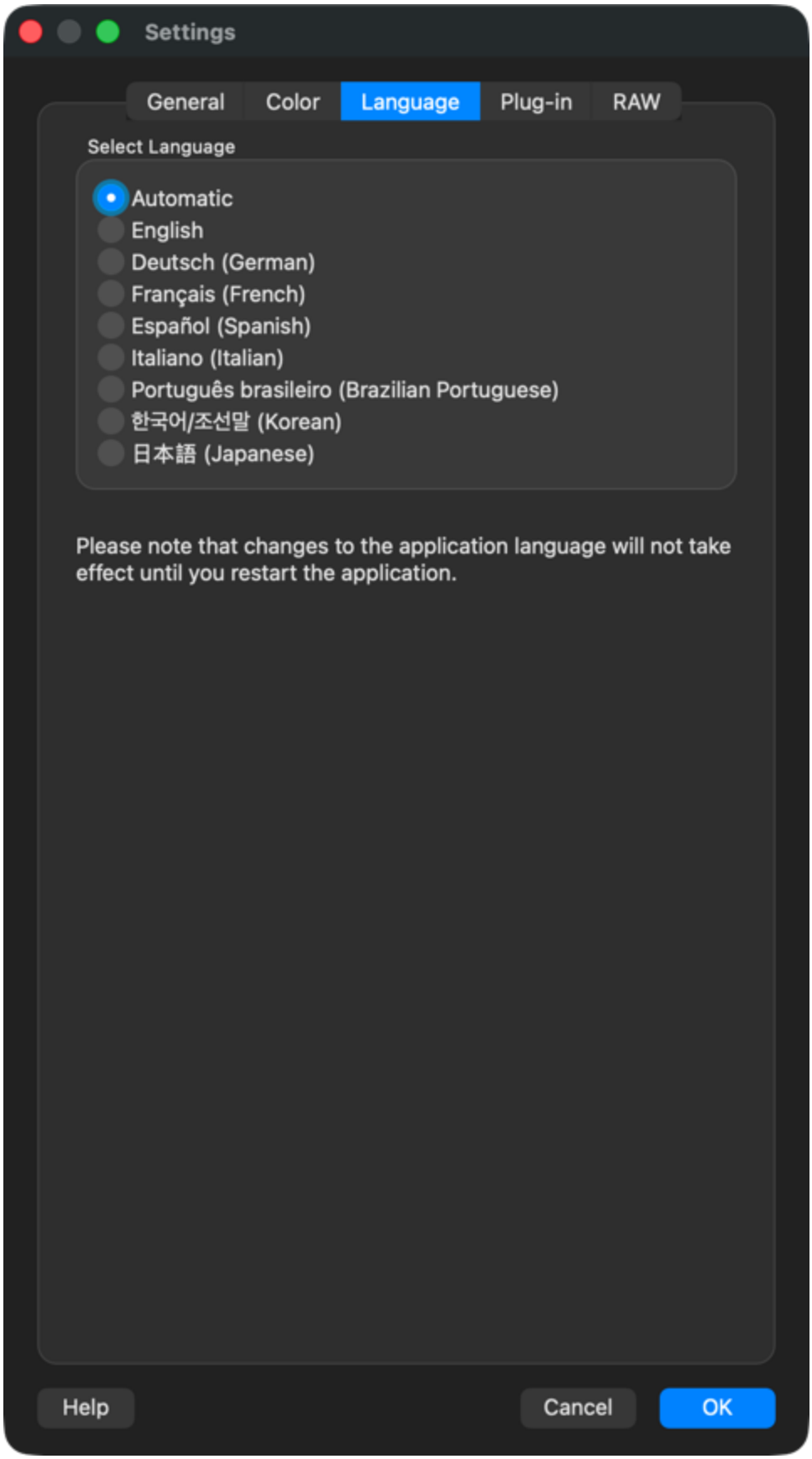
© 2026 Anthropics Technology Ltd.

3.5.5.3 언어 설정

이 대화 상자를 열려면 *PortraitPro > 설정...* 메뉴 명령을 선택한 다음 **언어** 탭을 클릭하세요.

언어 탭은 두 개 이상의 언어가 설치되어 있을 때만 표시됩니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.



© 2026 Anthropics Technology Ltd.

언어 선택에서 PortraitPro가 사용할 언어를 선택하세요.

자동을 선택하면 PortraitPro는 컴퓨터의 언어가 지원되는 경우 그 언어를 사용하고, 그렇지 않으면 영어를 사용합니다.

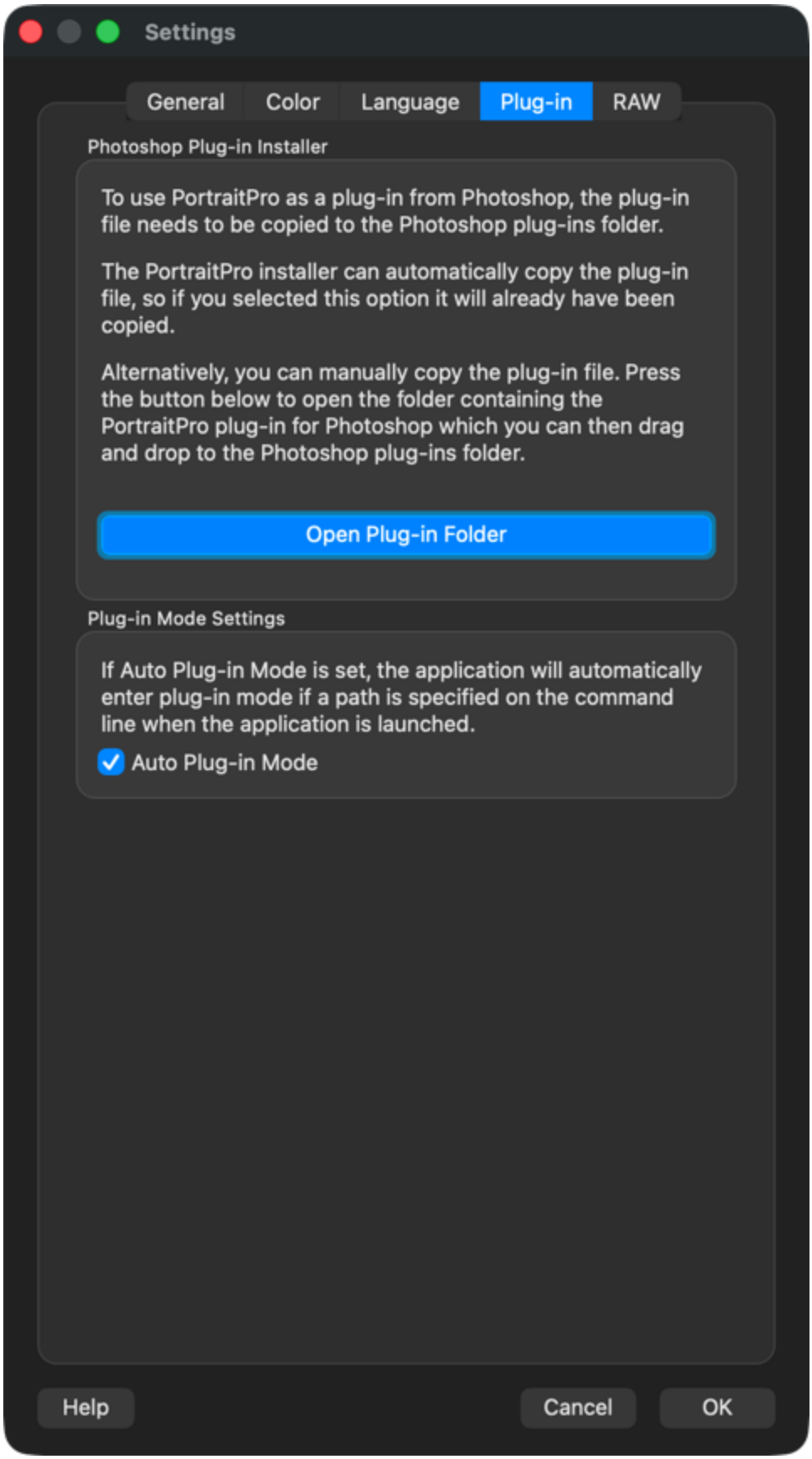
언어 변경은 다음에 PortraitPro를 시작할 때 적용됩니다.

3.5.5.4 플러그인 설정

Studio & Studio Max 에디션 전용 11

이 대화 상자를 열려면 *PortraitPro > 설정...* 메뉴 명령을 선택한 다음 **플러그인** 탭을 클릭하세요.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.



© 2026 Anthropics Technology Ltd.

Photoshop 플러그인 설치 프로그램

Photoshop에서 PortraitPro를 플러그인으로 사용하려면 PortraitPro 플러그인을 설치해야 합니다. 자세한 내용은 플러그인 설치 가이드 136를 참조하세요.

PortraitPro 설치 프로그램은 플러그인을 Photoshop에 자동으로 복사할 수 있습니다. PortraitPro를 설치할 때 이 옵션을 선택했다면 플러그인이 이미 설치되어 있습니다.

그렇지 않은 경우 **플러그인 폴더 열기** 버튼을 클릭하세요. Photoshop용 PortraitPro 플러그인이 들어 있는 폴더가 열리므로, 플러그인을 Photoshop 플러그인 폴더로 드래그하면 됩니다.

플러그인 모드 설정

자동 플러그인 모드 – 이 확인란을 선택하면, 프로그램을 시작할 때 명령줄에 경로가 지정된 경우 PortraitPro가 자동으로 플러그인 모드 30로 전환됩니다.

3.5.5.5 RAW 설정

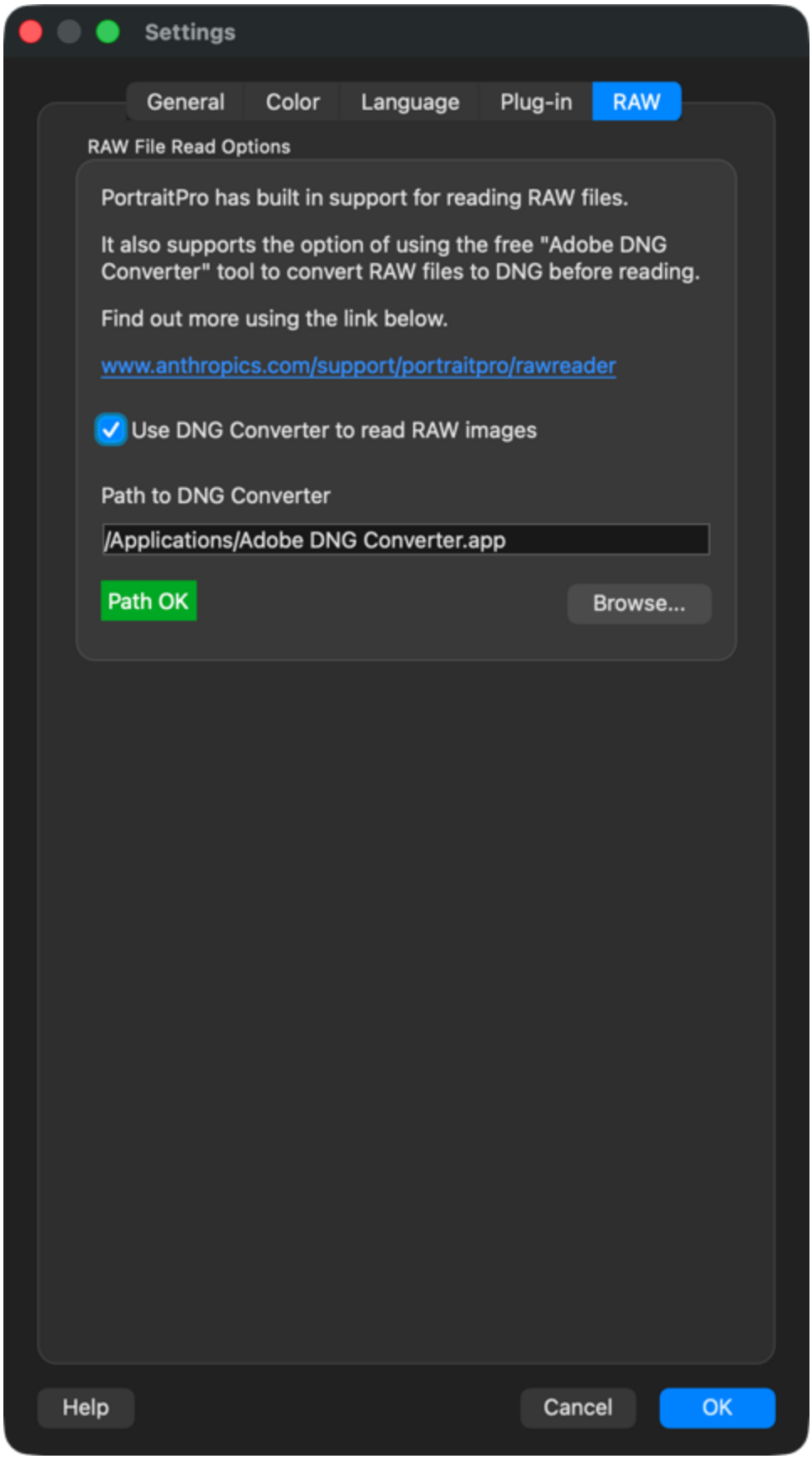
Studio & Studio Max 에디션 전용 11

이 대화 상자를 열려면 *PortraitPro > 설정...* 메뉴 명령을 선택한 다음 **RAW** 탭을 클릭하세요.

PortraitPro에서 카메라 RAW 파일을 읽는 방법은 두 가지입니다. 내장 RAW 읽기 기능을 사용하거나, 무료 Adobe DNG Converter를 사용하는 것입니다. Canon .cr3 파일을 비롯한 일부 RAW 파일 형식은 Adobe DNG Converter로만 열 수 있습니다(지원되는 파일 형식 152 참조).

이러한 파일을 읽기 위해 PortraitPro는 무료 ***Adobe DNG Converter*** 도구를 사용하여 각 RAW 파일을 DNG 파일로 변환한 다음 읽을 수 있습니다. Adobe DNG Converter를 다운로드하여 설정하려면 이 안내를 따르세요. RAW 탭에도 같은 페이지로 연결되는 링크가 있습니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.



© 2026 Anthropics Technology Ltd.

RAW 파일 읽기 옵션

DNG Converter를 사용하여 RAW 이미지 읽기 – 이 확인란을 선택하면 PortraitPro가 모든 RAW 파일을 Adobe DNG Converter로 읽습니다. 이 확인란을 선택하지 않으면 PortraitPro는 모든 RAW 파일을 내장 RAW 읽기 기능으로 읽습니다. DNG 파일은 어느 경우든 바로 열립니다. Apple QuickTake(.qtk), ARRI(.ari), 구형 Pentax(.ptx) 파일은 내장 읽기 기능으로만 읽을 수 있으므로, 이 파일을 열려면 이 확인란을 선택 해제하세요.

DNG Converter 경로 – 컴퓨터에서 Adobe DNG Converter가 있는 위치입니다. 이 값은 변경하기 전까지 일반적인 설치 위치인 */Applications/Adobe DNG Converter.app*입니다. Adobe DNG Converter를 다른 위치에 설치했다면 **찾아보기...**를 클릭하여 찾거나 경로를 입력하세요.

경로 아래의 레이블에는 PortraitPro가 그 경로에서 Adobe DNG Converter를 찾을 수 있는지에 따라 **경로 정상, 파일을 찾을 수 없음** 또는 **설정된 경로 없음**이 표시됩니다. PortraitPro는 경로가 정상일 때만 Adobe DNG Converter를 사용할 수 있습니다. 경로가 정상이 아닌데 **DNG Converter를 사용하여 RAW 이미지 읽기** 확인란을 선택하면, 확인을 클릭할 때 PortraitPro가 이를 알려 주고 계속 내장 읽기 기능을 사용합니다.

RAW 파일이 열리지 않는 경우

RAW 파일을 읽을 수 없으면 PortraitPro가 그 이유를 알려 줍니다.

Adobe DNG Converter가 필요한 파일 – Canon .cr3처럼 Adobe DNG Converter로만 읽을 수 있는 형식이거나, 무손실 압축된 Fujifilm .raf 파일처럼 내장 읽기 기능으로 읽을 수 없는 파일입니다. Adobe DNG Converter가 이미 설치되어 있으면 PortraitPro는 **DNG Converter를 사용하여 RAW 이미지 읽기** 확인란을 선택하라고 안내합니다. 그렇지 않으면 먼저 Adobe DNG Converter를 설치하라고 안내합니다.

Adobe DNG Converter를 찾을 수 없음 – **DNG Converter를 사용하여 RAW 이미지 읽기** 확인란이 선택되어 있지만 Adobe DNG Converter가 이동되었거나 제거되었습니다. 이때 PortraitPro는 내장 읽기 기능을 대신 사용하지 않습니다. Adobe DNG Converter를 다시 설치하거나, **DNG Converter 경로**를 변경하거나, 확인란을 선택 해제하세요.

Adobe DNG Converter가 파일을 변환하지 못함 – 파일이 손상되었거나, 사용 중인 Adobe DNG Converter 버전이 해당 카메라를 지원하지 않을 수 있습니다. 최신 버전의 Adobe DNG Converter를 설치하면 해결될 수 있습니다.

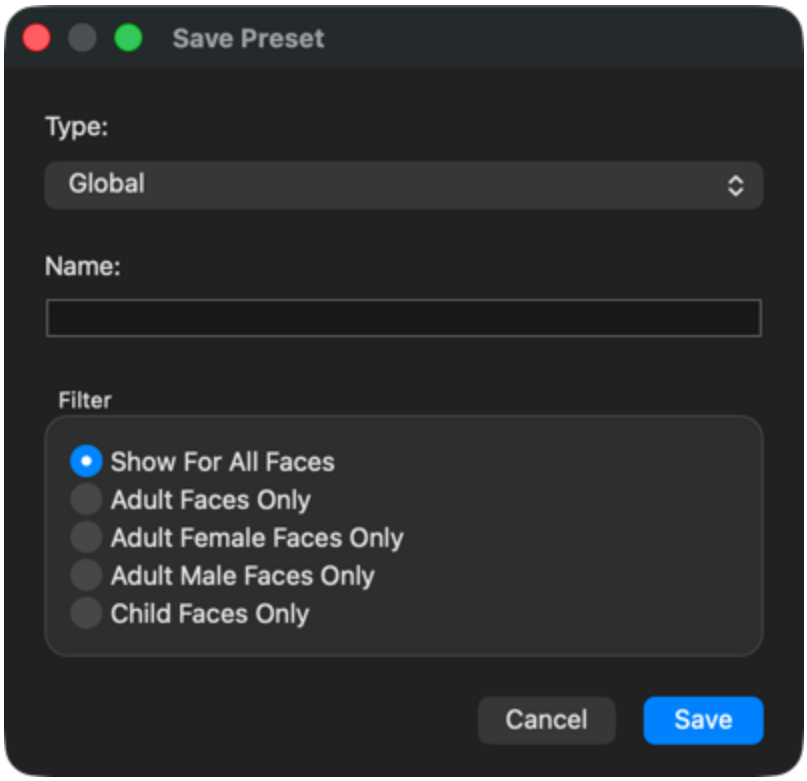
RAW 파일로 만든 프로젝트

프로젝트 파일(.ppx)에는 원본 RAW 파일이 저장되며, 이 RAW 파일은 프로젝트를 열 때마다 현재 RAW 설정으로 다시 읽힙니다. 예를 들어 Canon .cr3 파일로 만든 프로젝트를 열려면 **DNG Converter를 사용하여 RAW 이미지 읽기** 확인란이 선택되어 있어야 합니다. 프로젝트 안의 RAW 파일을 읽을 수 없으면 PortraitPro가 그 이유를 알려 줍니다. 프로젝트는 *파일* 메뉴의 최근 파일 목록에 남아 있으므로, 설정을 변경한 후 다시 열 수 있습니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

3.5.6 사전 설정 저장

이 대화 상자를 열려면 **저장** 버튼을 클릭하세요. 이 버튼은 사전 설정 컨트롤 52에 있습니다.



형식에서 저장할 사전 설정의 유형을 선택하세요. **글로벌** 사전 설정에는 모든 슬라이더가 들어 있습니다. 다른 유형에는 **피부 다듬기**나 **눈** 같은 한 섹션의 슬라이더만 들어 있습니다.

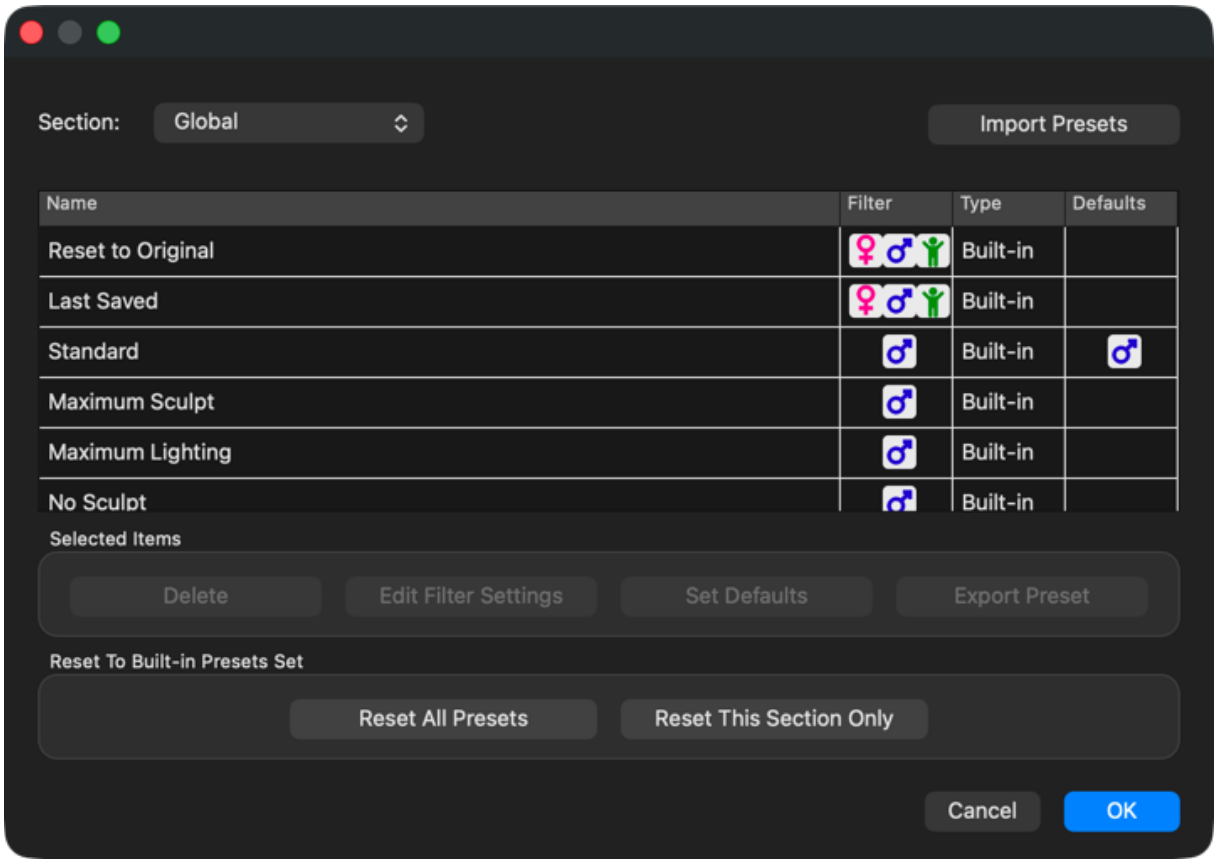
이름을 입력하고 **저장** 버튼을 클릭하면 현재 슬라이더 값이 저장됩니다. 기존 사전 설정의 이름을 입력하면 같은 이름의 사전 설정이 하나 더 만들어집니다. 참고: 기존 사전 설정을 대체할 때는 해당 사전 설정을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 컨텍스트 메뉴에서 *현재 설정으로 업데이트*를 선택하는 것이 가장 쉽습니다.

필터에서 사전 설정을 표시할 얼굴 유형을 선택하세요. 이 설정은 나중에 **필터 설정 편집** 버튼으로 변경할 수 있으며, 이 버튼은 사전 설정 관리 135 대화 상자에 있습니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

3.5.7 사전 설정 관리

이 대화 상자를 열려면 **관리** 버튼을 클릭하세요. 이 버튼은 사전 설정 컨트롤 52에 있습니다.



이 대화 상자에는 사전 설정 목록이 표시됩니다. **섹션** 드롭다운 목록에서 표시할 사전 설정의 유형을 선택하세요. 예를 들어 **글로벌** 사전 설정이나 컨트롤 패널의 특정 섹션에 대한 사전 설정을 표시할 수 있습니다. 목록에는 각 사전 설정의 **이름**, **필터** (사전 설정이 표시되는 얼굴), **유형** (**내장**, **사용자** 또는 **신규**) 및 **기본값** 여부가 표시됩니다.

사전 설정의 이름을 바꾸려면 목록에서 이름을 두 번 클릭한 다음 새 이름을 입력하세요.

사전 설정의 순서를 바꾸려면 목록에서 원하는 위치로 드래그하세요.

선택된 아이템

목록에서 사전 설정을 클릭하여 선택한 후 다음 버튼을 사용하세요.

- **삭제** – 선택한 사전 설정을 삭제합니다.
- **필터 설정 편집** – 선택한 사전 설정이 표시될 얼굴 유형을 변경할 수 있습니다.
- **기본값 설정하기** – 선택한 사전 설정을 새 얼굴을 불러올 때 적용되는 사전 설정으로 지정합니다. 어떤 얼굴(여성, 남성 또는 아이)의 기본값으로 지정할지 선택할 수 있습니다. 이 버튼은 글로벌 사전 설정에만 표시됩니다.
- **사전 설정 내보내기** – 선택한 사전 설정을 파일로 저장합니다. 저장한 파일은 다른 컴퓨터에서 사용하거나 다른 사람과 공유할 수 있습니다.

내보낸 사전 설정을 추가하려면 **사전 설정 가져오기** 버튼을 클릭하고 사전 설정 파일을 선택하세요. 그러면 **가져오기 로그**에 가져온 사전 설정이 표시됩니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

내장 사전 설정 세트로 재설정

모든 사전 설정을 PortraitPro에 포함된 내장 사전 설정으로 바꾸려면 **모든 사전 설정 재설정** 버튼을 클릭하세요. 현재 표시된 섹션의 사전 설정만 이렇게 바꾸려면 **이 섹션만 재설정** 버튼을 클릭하세요. 해당 섹션에 추가한 사전 설정은 모두 제거됩니다.

사전 설정의 변경 내용은 **확인** 버튼을 클릭해야 적용됩니다. 변경 내용을 적용하지 않고 대화 상자를 닫으려면 **취소** 버튼을 클릭하세요.

3.6 플러그인 설치 가이드

Studio & Studio Max 에디션 전용 11

PortraitPro Photoshop 플러그인 설치하기

PortraitPro의 Studio 및 Studio Max 에디션에서는 Photoshop과 기타 호환되는 사진 편집 프로그램에서 PortraitPro를 플러그인 30으로 사용할 수 있습니다. 이렇게 하려면 해당 프로그램의 플러그인 폴더에 PortraitPro 플러그인을 설치해야 합니다.

PortraitPro 설치 프로그램은 플러그인을 Photoshop에 자동으로 복사할 수 있습니다. PortraitPro를 설치할 때 이 옵션을 선택했다면 플러그인이 이미 설치되어 있습니다.

그렇지 않으면 플러그인을 직접 복사할 수 있습니다. PortraitPro에서 *PortraitPro > 설정...*을 선택하고 **플러그인** 탭에서 **플러그인 폴더 열기** 버튼을 클릭하세요. PortraitPro 플러그인(***PortraitProPSFilter.plugin***)이 들어 있는 폴더가 열립니다. 플러그인을 Photoshop의 플러그인 폴더로 드래그한 다음 Photoshop을 다시 시작하세요.

플러그인 다시 설치하기

PortraitPro를 설치할 때 Photoshop이 설치되어 있지 않아서 플러그인을 설치하지 않았거나, 그 후에 새 버전의 Photoshop을 설치한 경우에는 나중에 플러그인 설정 129에서 플러그인을 설치할 수 있습니다.

문제 해결

PortraitPro 플러그인이 Photoshop(또는 다른 호환 프로그램)에 나타나지 않으면 플러그인이 올바르게 설치되지 않았을 수 있습니다. 플러그인이 잘못된 폴더에 설치된 경우에 이런 문제가 생길 수 있습니다.

이 문제를 해결하려면 플러그인을 설치할 올바른 폴더를 찾으세요. Photoshop의 플러그인 폴더는 보통 */Applications/Adobe Photoshop <VERSION>/Plug-ins*이며, 여기서 <VERSION>은 Photoshop의 버전입니다. 올바른 폴더를 찾았으면 **플러그인 폴더 열기** 버튼을 클릭하여 플러그인이 들어 있는 폴더를 여세요. 이 버튼은 플러그인 설정 129에 있습니다. 그런 다음 플러그인을 찾아 둔 폴더로 드래그하세요.

3.7 타사 저작권 정보

PortraitPro는 여러 타사 라이브러리를 사용하며, 여기에 그 저작권 정보를 밝힙니다. 귀중한 리소스를 제공해 주신 저작자들께 감사드립니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

dcraw

RAW 이미지 읽기에는 dcraw를 사용합니다.

```
Copyright 1997-2018 by Dave Coffin, dcoffin a cybercom o net

The RESTRICTED (Foveon) functions are not included in this build of dcraw.
```

libtiff

TIFF 이미지 읽기 및 쓰기에는 libtiff를 사용합니다.

```
Copyright (c) 1988-1997 Sam Leffler
Copyright (c) 1991-1997 Silicon Graphics, Inc.

Permission to use, copy, modify, distribute, and sell this software and its
documentation for any purpose is hereby granted without fee, provided that (i) the
above copyright notices and this permission notice appear in all copies of the
software and related documentation, and (ii) the names of Sam Leffler and Silicon
Graphics may not be used in any advertising or publicity relating to the software
without the specific, prior written permission of Sam Leffler and Silicon Graphics.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS-IS" AND WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS, IMPLIED OR
OTHERWISE, INCLUDING WITHOUT LIMITATION, ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS
FOR A PARTICULAR PURPOSE.

IN NO EVENT SHALL SAM LEFFLER OR SILICON GRAPHICS BE LIABLE FOR ANY SPECIAL,
INCIDENTAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY KIND, OR ANY DAMAGES WHATSOEVER
RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER OR NOT ADVISED OF THE POSSIBILITY
OF DAMAGE, AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE
USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.
```

libjpeg-turbo

JPEG 이미지 읽기 및 쓰기에는 libjpeg-turbo를 사용합니다. libjpeg-turbo는 Independent JPEG Group의 jpeglib을 기반으로 하며, IJG License 및 Modified (3-clause) BSD License 조건에 따라 사용됩니다.

```
This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

This software is copyright (C) 1991-2011, Thomas G. Lane, Guido Vollbeding.

Copyright (C) 1991-2026 The libjpeg-turbo Project and many others. All Rights
Reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are
permitted provided that the following conditions are met:

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of
conditions and the following disclaimer.

Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of
conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials
provided with the distribution.

Neither the name of the libjpeg-turbo Project nor the names of its contributors may be
used to endorse or promote products derived from this software without specific prior
written permission.
```

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS", AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDERS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

libpng

PNG 이미지 읽기 및 쓰기에는 libpng를 사용합니다. libpng는 PNG Reference Library License version 2 조건에 따라 사용됩니다.

Copyright (c) 1995-2026 The PNG Reference Library Authors. Copyright (c) 2018-2026 Cosmin Truta. Copyright (c) 2000-2002, 2004, 2006-2018 Glenn Randers-Pehrson. Copyright (c) 1996-1997 Andreas Dilger. Copyright (c) 1995-1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

The software is supplied "as is", without warranty of any kind, express or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability, fitness for a particular purpose, title, and non-infringement. In no event shall the Copyright owners, or anyone distributing the software, be liable for any damages or other liability, whether in contract, tort or otherwise, arising from, out of, or in connection with the software, or the use or other dealings in the software, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this software, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated, but is not required.

2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.

3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

zlib

Zlib 압축 지원에는 zlib을 사용합니다.

Copyright (C) 1995-2026 Jean-loup Gailly and Mark Adler

Adobe DNG SDK

DNG 읽기에는 Adobe DNG SDK를 사용합니다.

Lossless JPEG code adapted from:

Copyright (C) 1991, 1992, Thomas G. Lane.
Part of the Independent JPEG Group's software.

Copyright (c) 1993 Brian C. Smith,
The Regents of the University of California
All rights reserved.

Copyright (c) 1994 Kongji Huang and Brian C. Smith.
Cornell University
All rights reserved.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose, without fee, and without written agreement is hereby granted, provided that the above copyright notice and the following two paragraphs appear in all copies of this software.

IN NO EVENT SHALL CORNELL UNIVERSITY BE LIABLE TO ANY PARTY FOR DIRECT, INDIRECT, SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE AND ITS DOCUMENTATION, EVEN IF CORNELL UNIVERSITY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

CORNELL UNIVERSITY SPECIFICALLY DISCLAIMS ANY WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE SOFTWARE PROVIDED HEREUNDER IS ON AN "AS IS" BASIS, AND CORNELL UNIVERSITY HAS NO OBLIGATION TO PROVIDE MAINTENANCE, SUPPORT, UPDATES, ENHANCEMENTS, OR MODIFICATIONS.

Copyright © 2006-2019 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.

Adobe is a registered trademark or trademark of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries. Windows is either a registered trademark or a trademark of Microsoft Corporation in The United States and/or other countries. Mac is a trademark of Apple Computer, Inc., registered in the United States and other countries. All trademarks noted herein are the property of their respective owners.

Adobe XMP SDK

Adobe XMP SDK는 Adobe DNG SDK에서 사용됩니다.

Copyright 2009 Adobe Systems Incorporated and others. All rights reserved. The original version of this source code may be found at https://www.adobe.com.

Expat

Adobe XMP SDK의 XML 읽기에는 Expat을 사용합니다.

Copyright (c) 1998-2000 Thai Open Source Software Center Ltd and Clark Cooper
Copyright (c) 2001-2019 Expat maintainers

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF

CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Little CMS

ICC 색상 프로필 처리에는 Little CMS (lcms2)를 사용합니다.

MIT License

Copyright (c) 2023 Marti Maria Saguer

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

OpenCV

자동 특징점 찾기에는 OpenCV 라이브러리를 사용합니다.

License Agreement For Open Source Computer Vision Library (3-clause BSD License)

Copyright (C) 2000-2019, Intel Corporation, all rights reserved. Copyright (C) 2009-2011, Willow Garage Inc., all rights reserved. Copyright (C) 2009-2016, NVIDIA Corporation, all rights reserved. Copyright (C) 2010-2013, Advanced Micro Devices, Inc., all rights reserved. Copyright (C) 2015-2016, OpenCV Foundation, all rights reserved. Copyright (C) 2015-2016, Itseez Inc., all rights reserved. Third party copyrights are property of their respective owners.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

Neither the names of the copyright holders nor the names of the contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

This software is provided by the copyright holders and contributors "as is" and any express or implied warranties, including, but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are disclaimed. In no event shall copyright holders or contributors be liable for any direct, indirect,

incidental, special, exemplary, or consequential damages (including, but not limited to, procurement of substitute goods or services; loss of use, data, or profits; or business interruption) however caused and on any theory of liability, whether in contract, strict liability, or tort (including negligence or otherwise) arising in any way out of the use of this software, even if advised of the possibility of such damage.

libLBFGS

수치 최적화에는 libLBFGS를 사용합니다.

The MIT License

Copyright (c) 1990 Jorge Nocedal Copyright (c) 2007-2010 Naoaki Okazaki

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Boost

범용 클래스에는 boost를 사용합니다.

Boost Software License - Version 1.0 - August 17th, 2003

Permission is hereby granted, free of charge, to any person or organization obtaining a copy of the software and accompanying documentation covered by this license (the "Software") to use, reproduce, display, distribute, execute, and transmit the Software, and to prepare derivative works of the Software, and to permit third-parties to whom the Software is furnished to do so, all subject to the following:

The copyright notices in the Software and this entire statement, including the above license grant, this restriction and the following disclaimer, must be included in all copies of the Software, in whole or in part, and all derivative works of the Software, unless such copies or derivative works are solely in the form of machine-executable object code generated by a source language processor.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, TITLE AND NON-INFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDERS OR ANYONE DISTRIBUTING THE SOFTWARE BE LIABLE FOR ANY DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

Dlib

Dlib은 머신 러닝 툴킷입니다.

```
Boost Software License - Version 1.0 - August 17th, 2003

Permission is hereby granted, free of charge, to any person or organization
obtaining a copy of the software and accompanying documentation covered by
this license (the "Software") to use, reproduce, display, distribute,
execute, and transmit the Software, and to prepare derivative works of the
Software, and to permit third-parties to whom the Software is furnished to
do so, all subject to the following:

The copyright notices in the Software and this entire statement, including
the above license grant, this restriction and the following disclaimer,
must be included in all copies of the Software, in whole or in part, and
all derivative works of the Software, unless such copies or derivative
works are solely in the form of machine-executable object code generated by
a source language processor.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR
IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY,
FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, TITLE AND NON-INFRINGEMENT. IN NO EVENT
SHALL THE COPYRIGHT HOLDERS OR ANYONE DISTRIBUTING THE SOFTWARE BE LIABLE
FOR ANY DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, TORT OR OTHERWISE,
ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER
DEALINGS IN THE SOFTWARE.
```

Eigen

Eigen은 행렬, 벡터, 수치 해석기 및 관련 알고리즘을 다루는 선형 대수용 C++ 템플릿 라이브러리입니다.

```
Mozilla Public License Version 2.0
==================================

1. Definitions
--------------

1.1. "Contributor"
    means each individual or legal entity that creates, contributes to
    the creation of, or owns Covered Software.

1.2. "Contributor Version"
    means the combination of the Contributions of others (if any) used
    by a Contributor and that particular Contributor's Contribution.

1.3. "Contribution"
    means Covered Software of a particular Contributor.

1.4. "Covered Software"
    means Source Code Form to which the initial Contributor has attached
    the notice in Exhibit A, the Executable Form of such Source Code
    Form, and Modifications of such Source Code Form, in each case
    including portions thereof.

1.5. "Incompatible With Secondary Licenses"
    means
```

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

(a) that the initial Contributor has attached the notice described in Exhibit B to the Covered Software; or

(b) that the Covered Software was made available under the terms of version 1.1 or earlier of the License, but not also under the terms of a Secondary License.

1.6. "Executable Form"
means any form of the work other than Source Code Form.

1.7. "Larger Work"
means a work that combines Covered Software with other material, in a separate file or files, that is not Covered Software.

1.8. "License"
means this document.

1.9. "Licensable"
means having the right to grant, to the maximum extent possible, whether at the time of the initial grant or subsequently, any and all of the rights conveyed by this License.

1.10. "Modifications"
means any of the following:

(a) any file in Source Code Form that results from an addition to, deletion from, or modification of the contents of Covered Software; or

(b) any new file in Source Code Form that contains any Covered Software.

1.11. "Patent Claims" of a Contributor
means any patent claim(s), including without limitation, method, process, and apparatus claims, in any patent Licensable by such Contributor that would be infringed, but for the grant of the License, by the making, using, selling, offering for sale, having made, import, or transfer of either its Contributions or its Contributor Version.

1.12. "Secondary License"
means either the GNU General Public License, Version 2.0, the GNU Lesser General Public License, Version 2.1, the GNU Affero General Public License, Version 3.0, or any later versions of those licenses.

1.13. "Source Code Form"
means the form of the work preferred for making modifications.

1.14. "You" (or "Your")
means an individual or a legal entity exercising rights under this License. For legal entities, "You" includes any entity that controls, is controlled by, or is under common control with You. For purposes of this definition, "control" means (a) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (b) ownership of more than

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

fifty percent (50%) of the outstanding shares or beneficial ownership of such entity.

2. License Grants and Conditions

2.1. Grants

Each Contributor hereby grants You a world-wide, royalty-free, non-exclusive license:

(a) under intellectual property rights (other than patent or trademark) Licensable by such Contributor to use, reproduce, make available, modify, display, perform, distribute, and otherwise exploit its Contributions, either on an unmodified basis, with Modifications, or as part of a Larger Work; and

(b) under Patent Claims of such Contributor to make, use, sell, offer for sale, have made, import, and otherwise transfer either its Contributions or its Contributor Version.

2.2. Effective Date

The licenses granted in Section 2.1 with respect to any Contribution become effective for each Contribution on the date the Contributor first distributes such Contribution.

2.3. Limitations on Grant Scope

The licenses granted in this Section 2 are the only rights granted under this License. No additional rights or licenses will be implied from the distribution or licensing of Covered Software under this License. Notwithstanding Section 2.1(b) above, no patent license is granted by a Contributor:

(a) for any code that a Contributor has removed from Covered Software; or

(b) for infringements caused by: (i) Your and any other third party's modifications of Covered Software, or (ii) the combination of its Contributions with other software (except as part of its Contributor Version); or

(c) under Patent Claims infringed by Covered Software in the absence of its Contributions.

This License does not grant any rights in the trademarks, service marks, or logos of any Contributor (except as may be necessary to comply with the notice requirements in Section 3.4).

2.4. Subsequent Licenses

No Contributor makes additional grants as a result of Your choice to distribute the Covered Software under a subsequent version of this License (see Section 10.2) or under the terms of a Secondary License (if permitted under the terms of Section 3.3).

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

2.5. Representation

Each Contributor represents that the Contributor believes its Contributions are its original creation(s) or it has sufficient rights to grant the rights to its Contributions conveyed by this License.

2.6. Fair Use

This License is not intended to limit any rights You have under applicable copyright doctrines of fair use, fair dealing, or other equivalents.

2.7. Conditions

Sections 3.1, 3.2, 3.3, and 3.4 are conditions of the licenses granted in Section 2.1.

3. Responsibilities

3.1. Distribution of Source Form

All distribution of Covered Software in Source Code Form, including any Modifications that You create or to which You contribute, must be under the terms of this License. You must inform recipients that the Source Code Form of the Covered Software is governed by the terms of this License, and how they can obtain a copy of this License. You may not attempt to alter or restrict the recipients' rights in the Source Code Form.

3.2. Distribution of Executable Form

If You distribute Covered Software in Executable Form then:

(a) such Covered Software must also be made available in Source Code Form, as described in Section 3.1, and You must inform recipients of the Executable Form how they can obtain a copy of such Source Code Form by reasonable means in a timely manner, at a charge no more than the cost of distribution to the recipient; and

(b) You may distribute such Executable Form under the terms of this License, or sublicense it under different terms, provided that the license for the Executable Form does not attempt to limit or alter the recipients' rights in the Source Code Form under this License.

3.3. Distribution of a Larger Work

You may create and distribute a Larger Work under terms of Your choice, provided that You also comply with the requirements of this License for the Covered Software. If the Larger Work is a combination of Covered Software with a work governed by one or more Secondary Licenses, and the Covered Software is not Incompatible With Secondary Licenses, this License permits You to additionally distribute such Covered Software under the terms of such Secondary License(s), so that the recipient of the Larger Work may, at their option, further distribute the Covered Software under the terms of either this License or such Secondary License(s).

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

3.4. Notices

You may not remove or alter the substance of any license notices (including copyright notices, patent notices, disclaimers of warranty, or limitations of liability) contained within the Source Code Form of the Covered Software, except that You may alter any license notices to the extent required to remedy known factual inaccuracies.

3.5. Application of Additional Terms

You may choose to offer, and to charge a fee for, warranty, support, indemnity or liability obligations to one or more recipients of Covered Software. However, You may do so only on Your own behalf, and not on behalf of any Contributor. You must make it absolutely clear that any such warranty, support, indemnity, or liability obligation is offered by You alone, and You hereby agree to indemnify every Contributor for any liability incurred by such Contributor as a result of warranty, support, indemnity or liability terms You offer. You may include additional disclaimers of warranty and limitations of liability specific to any jurisdiction.

4. Inability to Comply Due to Statute or Regulation

If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Covered Software due to statute, judicial order, or regulation then You must: (a) comply with the terms of this License to the maximum extent possible; and (b) describe the limitations and the code they affect. Such description must be placed in a text file included with all distributions of the Covered Software under this License. Except to the extent prohibited by statute or regulation, such description must be sufficiently detailed for a recipient of ordinary skill to be able to understand it.

5. Termination

5.1. The rights granted under this License will terminate automatically if You fail to comply with any of its terms. However, if You become compliant, then the rights granted under this License from a particular Contributor are reinstated (a) provisionally, unless and until such Contributor explicitly and finally terminates Your grants, and (b) on an ongoing basis, if such Contributor fails to notify You of the non-compliance by some reasonable means prior to 60 days after You have come back into compliance. Moreover, Your grants from a particular Contributor are reinstated on an ongoing basis if such Contributor notifies You of the non-compliance by some reasonable means, this is the first time You have received notice of non-compliance with this License from such Contributor, and You become compliant prior to 30 days after Your receipt of the notice.

5.2. If You initiate litigation against any entity by asserting a patent infringement claim (excluding declaratory judgment actions, counter-claims, and cross-claims) alleging that a Contributor Version directly or indirectly infringes any patent, then the rights granted to You by any and all Contributors for the Covered Software under Section

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

2.1 of this License shall terminate.

5.3. In the event of termination under Sections 5.1 or 5.2 above, all end user license agreements (excluding distributors and resellers) which have been validly granted by You or Your distributors under this License prior to termination shall survive termination.

```
************************************************************************
*                                                                      *
*  6. Disclaimer of Warranty                                           *
*  -------------------------                                           *
*                                                                      *
*  Covered Software is provided under this License on an "as is"       *
*  basis, without warranty of any kind, either expressed, implied, or  *
*  statutory, including, without limitation, warranties that the       *
*  Covered Software is free of defects, merchantable, fit for a        *
*  particular purpose or non-infringing. The entire risk as to the     *
*  quality and performance of the Covered Software is with You.        *
*  Should any Covered Software prove defective in any respect, You     *
*  (not any Contributor) assume the cost of any necessary servicing,   *
*  repair, or correction. This disclaimer of warranty constitutes an   *
*  essential part of this License. No use of any Covered Software is   *
*  authorized under this License except under this disclaimer.         *
*                                                                      *
************************************************************************

************************************************************************
*                                                                      *
*  7. Limitation of Liability                                          *
*  --------------------------                                          *
*                                                                      *
*  Under no circumstances and under no legal theory, whether tort      *
*  (including negligence), contract, or otherwise, shall any           *
*  Contributor, or anyone who distributes Covered Software as          *
*  permitted above, be liable to You for any direct, indirect,         *
*  special, incidental, or consequential damages of any character      *
*  including, without limitation, damages for lost profits, loss of    *
*  goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any    *
*  and all other commercial damages or losses, even if such party      *
*  shall have been informed of the possibility of such damages. This   *
*  limitation of liability shall not apply to liability for death or   *
*  personal injury resulting from such party's negligence to the       *
*  extent applicable law prohibits such limitation. Some               *
*  jurisdictions do not allow the exclusion or limitation of           *
*  incidental or consequential damages, so this exclusion and          *
*  limitation may not apply to You.                                    *
*                                                                      *
************************************************************************
```

8. Litigation

Any litigation relating to this License may be brought only in the courts of a jurisdiction where the defendant maintains its principal place of business and such litigation shall be governed by laws of that jurisdiction, without reference to its conflict-of-law provisions. Nothing in this Section shall prevent a party's ability to bring

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

cross-claims or counter-claims.

9. Miscellaneous

This License represents the complete agreement concerning the subject matter hereof. If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable. Any law or regulation which provides that the language of a contract shall be construed against the drafter shall not be used to construe this License against a Contributor.

10. Versions of the License

10.1. New Versions

Mozilla Foundation is the license steward. Except as provided in Section 10.3, no one other than the license steward has the right to modify or publish new versions of this License. Each version will be given a distinguishing version number.

10.2. Effect of New Versions

You may distribute the Covered Software under the terms of the version of the License under which You originally received the Covered Software, or under the terms of any subsequent version published by the license steward.

10.3. Modified Versions

If you create software not governed by this License, and you want to create a new license for such software, you may create and use a modified version of this License if you rename the license and remove any references to the name of the license steward (except to note that such modified license differs from this License).

10.4. Distributing Source Code Form that is Incompatible With Secondary Licenses

If You choose to distribute Source Code Form that is Incompatible With Secondary Licenses under the terms of this version of the License, the notice described in Exhibit B of this License must be attached.

Exhibit A - Source Code Form License Notice

> This Source Code Form is subject to the terms of the Mozilla Public License, v. 2.0. If a copy of the MPL was not distributed with this file, You can obtain one at http://mozilla.org/MPL/2.0/.

If it is not possible or desirable to put the notice in a particular file, then You may include the notice in a location (such as a LICENSE file in a relevant directory) where a recipient would be likely to look for such a notice.

You may add additional accurate notices of copyright ownership.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

```
Exhibit B - "Incompatible With Secondary Licenses" Notice
---------------------------------------------------------

  This Source Code Form is "Incompatible With Secondary Licenses", as
  defined by the Mozilla Public License, v. 2.0.
```

ONNX Runtime

머신 러닝 모델 실행에는 ONNX Runtime을 사용합니다.

```
MIT License

Copyright (c) Microsoft Corporation

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this
software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software
without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify,
merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to
permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following
conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies
or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED,
INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A
PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT
HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF
CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE
OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.
```

DirectML

Windows 버전의 PortraitPro는 그래픽 카드에서 머신 러닝 모델을 실행하는 데 DirectML 1.12.1을 사용합니다. DirectML의 저작권은 Microsoft Corporation에 있으며, DirectML은 Microsoft Software License Terms for DirectML에 따라 별도의 라이브러리 파일로 포함되어 있습니다.

OpenMP 런타임

Mac 버전의 PortraitPro는 처리 작업을 여러 프로세서 코어에 분산하는 데 LLVM OpenMP runtime (libomp)을 사용합니다. 이 런타임은 LLVM 프로젝트의 일부이며, Apache License v2.0 with LLVM Exceptions에 따라 별도의 라이브러리 파일로 포함되어 있습니다. 라이센스 전문은 https://llvm.org/LICENSE.txt에서 확인할 수 있습니다.

YuNet

자동 얼굴 찾기에는 YuNet 얼굴 감지 모델을 사용합니다.

```
MIT License

Copyright (c) 2020 Shiqi Yu <shiqi.yu@gmail.com>

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this
software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software
without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify,
merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to
```

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

FFDNet

노이즈 제거에는 KAIR 이미지 복원 툴박스의 FFDNet 모델을 사용합니다.

MIT License

Copyright (c) 2019 Kai Zhang

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

CBIA Graph Cut Library

일부 배경 마스크 도구는 Masaryk University의 Centre for Biomedical Image Analysis (CBIA)에서 개발한 Graph Cut Library를 사용합니다.

Copyright (C) 2008-2010 Centre for Biomedical Image Analysis (CBIA)

Copyright (C) 2008-2010 Ondrej Danek

이 라이브러리는 GNU Lesser General Public License version 3 (LGPLv3) 조건에 따라 사용되며, 별도의 라이브러리 파일로 포함되어 있습니다. LGPLv3 전문은 https://www.gnu.org/licenses/lgpl-3.0.html에서 확인할 수 있습니다.

이 라이브러리의 소스 코드는 https://cbia.fi.muni.cz/software/gc-library.html에서 다운로드할 수 있습니다.

pugixml

XML 파일 읽기에는 pugixml을 사용합니다.

Copyright (c) 2006-2014 Arseny Kapoulkine

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

John D. Cook

일부 수학 함수는 John D. Cook의 독립형 코드를 기반으로 합니다.

Copyright (c) John D. Cook, 2017

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution. THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Piotr's Image & Video Toolbox

일부 고속 이미지 처리 코드는 Piotr Dollár와 Ron Appel이 만든 Piotr's Image & Video Toolbox를 기반으로 합니다.

Copyright (c) 2012, Piotr Dollar All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

The views and conclusions contained in the software and documentation are those of the authors and should not be interpreted as representing official policies, either expressed or implied, of the FreeBSD Project.

Qt

사용자 인터페이스는 Qt 애플리케이션 프레임워크 버전 6.11.2로 만들어졌습니다.

Qt의 저작권은 The Qt Company Ltd. 및 기타 기여자에게 있습니다. Qt는 GNU Lesser General Public License version 3 (LGPLv3) 조건에 따라 사용되며, 별도의 라이브러리 파일로 포함되어 있습니다.

LGPLv3 전문은 https://www.gnu.org/licenses/lgpl-3.0.html에서 확인할 수 있습니다.

Qt 소스 코드는 https://download.qt.io/official_releases/qt/에서 다운로드할 수 있습니다.

FFmpeg

튜토리얼의 동영상 재생에는 Qt Multimedia 모듈을 통해 FFmpeg을 사용합니다.

이 소프트웨어는 GNU Lesser General Public License version 2.1 (LGPLv2.1) 이상에 따라 라이센스가 부여된 FFmpeg 코드를 사용하며, 이 코드는 별도의 라이브러리 파일로 포함되어 있습니다.

LGPLv2.1 전문은 https://www.gnu.org/licenses/old-licenses/lgpl-2.1.html에서 확인할 수 있습니다.

FFmpeg 소스 코드는 https://ffmpeg.org/download.html에서 다운로드할 수 있습니다.

3.8 지원되는 파일 형식

PortraitPro에서 읽고 쓸 수 있는 파일 형식은 다음과 같습니다.

형식	확장자	설명
JPEG	.jpg; .jpeg	손실 압축을 사용하는 이미지 파일 형식
TIFF	.tif; .tiff	압축하지 않거나 무손실 압축을 사용하는 이미지 파일 형식 참고: 샘플당 16비트(픽셀당 48비트) 이미지가 들어 있는 TIFF 파일은 Studio 및 Studio Max 에디션에서만 지원됩니다.
PNG	.png	널리 쓰이는 또 다른 이미지 파일 형식

		참고: 샘플당 16비트(픽셀당 48비트) 이미지가 들어 있는 PNG 파일은 Studio 및 Studio Max 에디션에서만 지원됩니다.
PPX	.ppx	PortraitPro 프로젝트 파일입니다. 이 전용 파일 형식에는 이미지와 함께 모든 특징점의 위치, 슬라이더 설정, 마스크, 스냅샷이 저장됩니다(파일 메뉴 39 참조).
PPB	.ppb	자동 배치 23 전체를 저장하는 자동 배치 프로젝트 파일입니다. 이 파일 형식은 Studio Max 에디션에서만 열 수 있습니다.

Studio 및 Studio Max 에디션

또한 PortraitPro의 Studio 및 Studio Max 에디션에서는 카메라 RAW 파일을 읽을 수 있습니다. PortraitPro가 RAW 파일을 읽는 방법은 두 가지입니다. 내장 RAW 읽기 기능을 사용하거나, 무료 *Adobe DNG Converter*를 사용하는 것입니다. Adobe DNG Converter는 따로 설치한 다음 RAW 설정 131 에서 켜야 합니다. **DNG Converter를 사용하여 RAW 이미지 읽기** 확인란을 선택하면 모든 RAW 파일을 Adobe DNG Converter로 읽습니다. 선택하지 않으면 모든 RAW 파일을 내장 읽기 기능으로 읽습니다.

다음 표는 RAW 파일의 형식별로 어느 방법으로 열 수 있는지 보여 줍니다.

제조사	내장 RAW 읽기 기능	Adobe DNG Converter 필요
Adobe	.dng	
Apple QuickTake	.qtk	
ARRI	.ari	
Canon	.crw; .cr2	.cr3
Epson	.erf	
Fujifilm	.raf	무손실 압축 .raf
GoPro		.gpr
Hasselblad	.3fr; .fff	
Kodak	.kdc; .dcr	
Leica	.rwl	
Mamiya	.mef; .mfw; .mos	
Minolta	.mrw	
Nikon	.nef; .nrw	픽셀 시프트 .nefx

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

Olympus	.orf	
Panasonic	.raw; .rw2	
Pentax	.pef; .ptx	
Phase One	.iiq	
Samsung	.srw	
Sigma		.x3f
Sony	.arw; .srf; .sr2	픽셀 시프트 .arq

Sony 무손실 압축 .arw 파일, Nikon 고효율 .nef 파일처럼 최근에 나온 다른 압축 형식도 Adobe DNG Converter가 있어야 열 수 있는 경우가 있습니다.

Adobe DNG Converter는 SD9, SD10, SD14, SD15 카메라와 DP1, DP2 시리즈에서 만든 Sigma .x3f 파일을 읽을 수 있습니다. PortraitPro에서는 Sigma Merrill 및 Quattro 카메라의 .x3f 파일을 열 수 없습니다.

Apple QuickTake .qtk, ARRI .ari 및 구형 Pentax .ptx 파일은 내장 읽기 기능으로만 읽을 수 있으므로, 이 파일을 열려면 **DNG Converter를 사용하여 RAW 이미지 읽기** 확인란을 선택 해제해야 합니다. DNG 파일은 어느 방법이 설정되어 있든 바로 열립니다.

RAW 파일이 열리지 않으면 무료 Adobe DNG Converter를 설치하고 **DNG Converter를 사용하여 RAW 이미지 읽기** 확인란을 선택하세요(RAW 설정 131 참조). 목록에 없는 형식의 파일을 열어 보려면 파일 열기 대화 상자에서 **모든 파일**을 선택하거나 파일을 PortraitPro로 드래그하세요.

3.9 키보드 단축키

PortraitPro는 프로그램의 여러 단계에서 다음 키보드 단축키를 제공합니다.

메뉴 명령

Command+O	**파일 > 열기...** 명령.
F4	Studio & Studio Max 에디션 전용 17 **파일 > 배치 열기...** 명령(Studio 에디션). Studio Max 에디션에서는 자동 배치가 열려 있는 동안 F4 키가 **자동 배치 > 설정 변경하기** 명령을 실행합니다.
Command+S	**파일 > 저장** 명령.
Command+W	**파일 > 닫기** 명령.
Command+N	**파일 > 다음 얼굴로 전환** 명령.
Command+P	**파일 > 이전 얼굴로 전환** 명령.
Command+E	**파일 > 이 사진의 다른 얼굴 보정** 명령.
Command+A	**파일 > 윤곽선 조정** 명령.
Command+Z	**편집 > 실행 취소** 명령.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

Command+Y	**편집** > 다시 **실행** 명령.

얼굴 선택하기

S	**피부만 보정** 버튼을 클릭한 것과 같습니다. 얼굴이 없는 사진에서 피부를 보정할 때 사용합니다.

성별 선택

F	얼굴을 **여성**으로 설정합니다.
M	얼굴을 **남성**으로 설정합니다.
C	얼굴을 **아이**로 설정합니다.

특징점 지정

스페이스바	모든 점을 배치한 후 윤곽선 조정하기 27 단계로 넘어갑니다.

윤곽선 조정

스페이스바	조정할 다음 부위로 이동합니다. 마지막 부위 다음에는 얼굴 보정으로 넘어갑니다.

얼굴 보정

+	확대합니다. = 키를 눌러도 확대됩니다.
-	축소합니다.
Return (누르고 있는 동안)	보정된 이미지 대신 원본 이미지를 표시합니다. **비포로 전환** 버튼을 누르고 있는 것과 같습니다. 도구 페이지를 포함한 모든 페이지에서 작동합니다.
Esc	현재 도구 페이지나 모드 페이지(예: 마스크, 자르기, 노이즈 제거)를 나가 슬라이더로 돌아갑니다. **완료**를 클릭한 것과 같습니다. 슬라이더가 표시된 상태에서는 터치업 브러시나 복원 브러시를 닫습니다. 칠하는 도중에 Esc 키를 누르면 브러시 획은 유지되고 브러시가 닫힙니다.
A	피부 마스크를 표시하거나 숨깁니다.
G	헤어 마스크를 표시하거나 숨깁니다.
T	터치업 브러시를 선택합니다. **터치업** 버튼을 클릭한 것과 같습니다. 이 버튼은 도구 스트립 91에 있습니다.
R	복원 브러시를 선택합니다. 도구 스트립의 **복원** 버튼을 클릭한 것과 같습니다.
S	피부 마스크 95의 확장 브러시를 선택합니다.
D	피부 마스크의 축소 브러시를 선택합니다.
H	헤어 마스크 96의 확장 브러시를 선택합니다.
J	헤어 마스크의 축소 브러시를 선택합니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.

C	자르기 도구[98]를 엽니다(플러그인 모드에서는 사용할 수 없음).
X	"원본으로 재설정" 사전 설정을 선택합니다. 이 사전 설정은 이미지가 바뀌지 않도록 컨트롤을 설정합니다.
[	브러시를 작게 만듭니다(브러시 도구[19]나 영역 브러시 도구[22]가 선택되어 있을 때).
]	브러시를 크게 만듭니다(브러시 도구나 영역 브러시 도구가 선택되어 있을 때).
0-9	브러시 강도를 변경합니다(터치업 브러시나 복원 브러시가 선택되어 있을 때). 1부터 9까지의 키는 10%에서 90%까지를 설정하고, 0은 100%를 설정합니다.
스페이스바 (누르고 있는 동안)	브러시 도구가 선택되어 있을 때 일시적으로 이동 도구[19]로 전환합니다.
Shift (누르고 있는 동안)	브러시 도구가 선택되어 있을 때 일시적으로 반대 브러시로 전환합니다(예: 터치업에서 복원으로, 확장에서 축소로).
Option (누르고 있는 동안)	스마트 브러시가 선택되어 있을 때 일시적으로 감지기를 고정합니다. 머리카락 가닥처럼 세밀한 부분을 칠할 때 유용합니다.
Option + 마우스 휠	브러시 도구가 선택되어 있을 때 브러시 크기를 변경합니다.
F1	**도움말 > 목차** 명령.
F2	사전 설정 저장[134] 대화 상자를 엽니다.
F3	스냅샷 저장[55] 대화 상자를 엽니다.
F4	**파일 > 배치 열기...** 명령(Studio 에디션). Studio Max 에디션에서는 자동 배치가 열려 있는 동안 F4 키가 **자동 배치 > 설정 변경하기** 명령을 실행합니다.
F5	**파일 > 저장하고 다음 열기** 명령 Studio 에디션 전용[11].
F6	이미지 픽셀이 화면 픽셀과 1:1로 표시되도록 확대/축소합니다.
F7	이미지 전체가 보이도록 확대/축소합니다.
F8	현재 얼굴이 보이도록 확대/축소합니다.
F9	컨트롤 패널의 컨트롤[55] 탭을 선택합니다.
F10	컨트롤 패널의 사전 설정[52] 탭을 선택합니다.
F11	컨트롤 패널의 스냅샷[55] 탭을 선택합니다.
F12	플러그인에서 돌아가기 – PortraitPro가 플러그인 모드[30]로 실행 중이면 보정된 이미지를 PortraitPro를 실행한 프로그램으로 돌려보내고 PortraitPro를 닫습니다.

F9, F10, F11 키는 슬라이더가 표시되어 있을 때만 작동하며, 도구 페이지나 모드 페이지가 열려 있을 때는 작동하지 않습니다.

© 2026 Anthropics Technology Ltd.