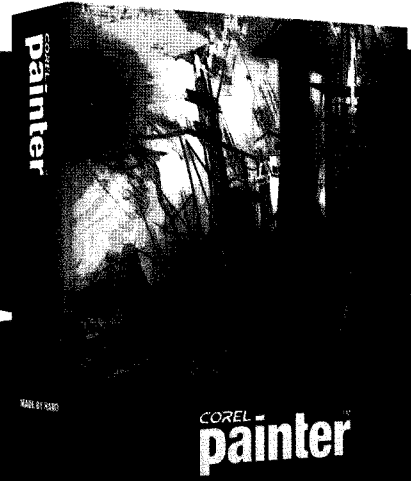


Painter로 구현하는 디지털 아트 2



Painter에서 그리는 방법

Painter에서 회화를 구현하는 방법은 크게 4 가지 정도로 나뉘어진다.

1. 첫 번째 방식 : 그리기

이 방식은 실제로 물감과 캔버스, 붓을 가지고 그리는 것과 동일하다. 실제로 회화작업에서 사용하는 여러 도구와 환경을 모두 구비하고 있을 뿐 아니라 여기에 디지털이라는 강점을 추가적으로 가지고 있다. 이에 순수 회화, 게임/애니메이션의 원화, 만화, 개념 스케치 등의 여러 분야에서 활용도가 높다.

작업방식도 도화지를 열고 물감과 붓을 선택하고 구도잡고 스케치하고 칠하고 덧칠하고 수정하는 과정이 실 작업과 동일하다. 따라서 어느 정도의 소묘, 채색 등의 연습을 필요로 한다. 즉, 특별한 소프트웨어의 기능을 이용한다기 보다 사용자의 노력과 능력에 의존하는 방식이다.

이 글은 상업적인 사용이 가능한 디지털 회화를 빠르고 쉽게 표현하는 것을 중심으로 연재되기 때문에 이 방식은 구체적으로 설명하지 않을 예정이다.

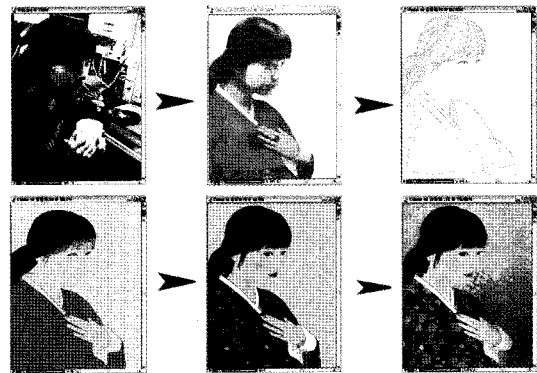
다만, 페인터의 원래 목적이 이 방식을 구현하는 것이었던 만큼 앞으로 페인터와 친해진 후 시도해 보면 좋다.

2. 두 번째 방식 : 대상을 기반으로 그리기

이 방식은 그림 대상을 사진이나 그림 등의 형태로 가지고 있을 때 이것을 기반으로 해서 그리는 방식이다.

예를 들어 좋은 풍경 등 사진을 가지고 있을 때 이것을 바닥에 깔고 스케치를 하면 된다. 실 작업과 비교해 본다면 구도와 스케치/소묘 과정이 많이 생략되므로 빠른 시간 내에 작업이 가능하다. 하지만 이후 채색과 수정 등의 과정은 실 작업 과정과 같다. 이 방식의 작업은 다음 호에 자세히 설명할 예정이다.

그림1 - 두 번째 방식의 예



3. 세 번째 방식 : Auto Painting

이 방식은 가지고 있는 이미지를 이용하여 손쉽게 디지털 아트를 구현하는 방식이다. 이번 호에서는 오토 페인팅에 대해 자세히 알아본다. 이번 회의 주제다.

4. 네 번째 방식 : 클로닝

클로닝을 이용하는 방법으로 두 번째 방식과 같이 다음 다음 호에 자세히 설명할 예정이다.

Auto Painting

이 방식은 사진, 그림 등 아트로 구현하고 싶은 대상물을 가지고 있을 때 프로그램이 대부분의 작업을 대신해 주는 방식이다. 페인터는 대상 이미지의 스케치, 색상, 명도, 채도 등을 가지고 들어와 그림의 형태에 따라 알아서 그려준다.

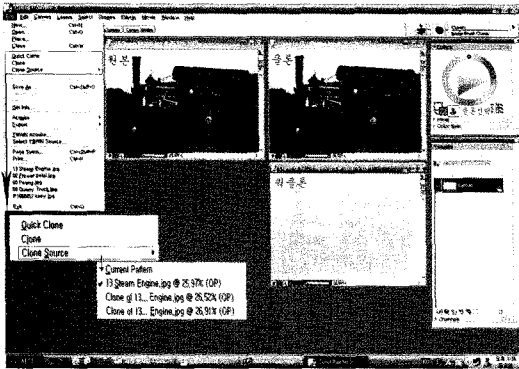
사용자는 기본적인 설정 후 페인터가 해주는 작업을 사후적으로 보정하면 되는 방식이다.

1. 클론 / 퀵 클론 / 클론 소스

오토페인팅을 설명하기 전에 먼저 알아야 할 것이 클론 / 퀵 클론 / 클론 소스이다.

파일 메뉴에 있는 이 세가지 메뉴 중 클론은 말 그대로 원본에 대한 종속 복제본이다. 종속이라는 의미는 원본이 가지고 있는 모양과 색상, 명도, 채도 등 기본적인 그림의 속성을 그대로 클로닝할 수 있기 때문이다.

그림2 - 클론



퀵 클론은 클론한 이미지 위에 습자지를 덧씌워 놓은 것이라고 보면 된다. 뒤의 배경 그림에 물감이 젖은 상태로 있고 그 위에 습자지를 씌운 상태에서 그대로 두면 물감이 배어 나오지 않는다. 그러나 사용자가 지정한 붓으로 붓질을 하면 붓이 가는데로 물감이 배어 나오는 것이다.

이 습자지는 이미지의 오른쪽 상단에 있는 작은 네모 버튼을 누르면 제거된다. 최종 작업 분은 이 습자지가 제거된 상태여야 한다는 것을 꼭 명심해야 한다.

붓질을 할 때에는 오른쪽 상단의 컬러(color) 메뉴에서 스텝 프가 꼭 클릭돼있어야 한다. 이 클론 선택이 되어 있지 않으면 설정된 색깔로 칠을 하겠다는 의미이고 선택이 되어 있으면 원본의 이미지를 클로닝 하겠다는 의미가 된다.

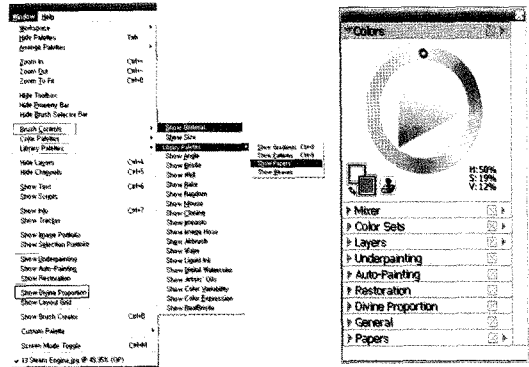
클론 소스는 클로닝 작업 시 작업하고 있는 이미지의 원본이 무엇인지 확인해 준다. 작업 공간에 보통 여러 이미지가 떠 있을 때는 이를 통해 확인하면 된다. 거꾸로 다른 이미지나 패턴을 선택하여 원하는 곳에 다른 이미지를 채워 넣는 기법으로 사용할 수도 있다.

2. 작업 공간 정리

일반 회화 작업과 마찬가지로 페인터에서도 작업을 위한 공간을 정리해 두는 것이 편리하다.

아래 그림에서 정리한 것은 페인터를 시작하고 배우기에 필요한 것을 윈도우에서 꺼내둔 것이다. 나중에 익숙해지면 자신만의 필요한 도구로 정리할 수 있다. 아래의 작업 공간에 더해 붓통을 더 만들면 페인터를 시작하기 위한 준비가 되었다.

그림3 - 작업공간



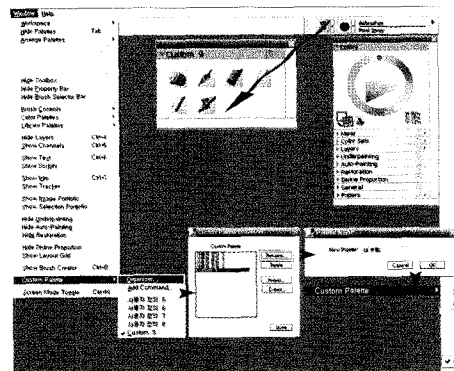
페인터에서 붓은 심장과도 같다. 실 작업과 같이 많은 다양성을 가지다 보니 작업 시 매번 꺼내 쓰기가 어려워 붓 통을 만들게 된 것이다.

붓 통은 아래의 그림처럼 쓸 붓을 정한 후 드래그하면 붓 통이 만들어진다. 그림에서 Custom 9로 되어 있는 것은 페인터가 임의로 붙여준 이름이다. 붓 통 내부에서 붓을 옮길 때는 Shift 키를 누른 상태에서 드래그하면 되고 삭제 시에도 Shift를 누른 상태에서 붓 통 밖으로 드래그하면 됩니다.

작업 종료 후 다시 페인터를 시작할 때 내가 만든 붓 통을 항상 끄집어 내려면 아래의 그림처럼 붓 통을 설정한 후 페인터 시작 때마다 선택하면 된다.

만들어진 작업공간을 페인터 로딩시마다 뜨게 하려면 윈도우 메뉴의 제일 위에 있는 Workspace에서 Customize Workspace를 선택해 이름을 붙여준 후 저장해 두면 계속 같은 작업 공간을 쓸 수 있다.

그림4 - 내 붓 통

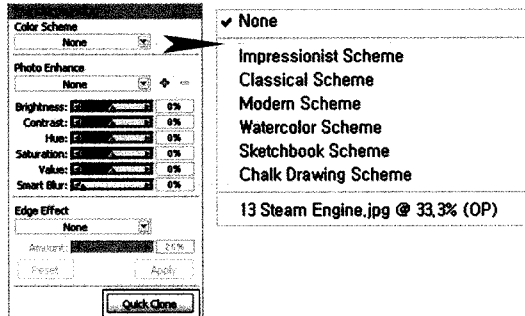


3. Auto Painting의 시작

위에서 작업 공간을 만들며 끄집어 낸 Underpainting, Autopainting, Restoration 등 세 개의 메뉴는 오토페인팅 작업을 위한 한 세트다. 이 세 개의 세트를 통해 작업을 하고 마무리를 하면 빠르고 쉽게 세 번째 작업 방식인 오토페인팅 작업을 마무리 할 수 있다.

● 첫 번째 : Underpainting 메뉴

그림5 - Underpainting



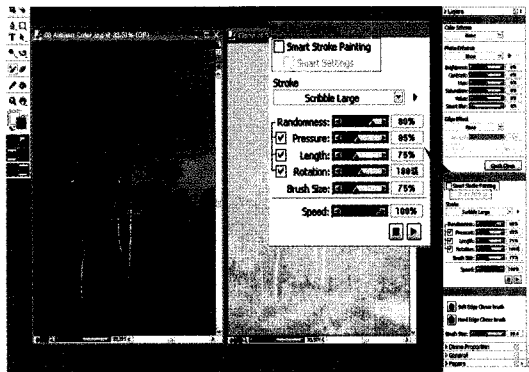
이 메뉴는 작업하고자 하는 이미지를 불러 온 후 보정을 하는 메뉴다. 별 다른 보정이 필요 없으면 다음 단계인 오토페인팅으로 가면 된다.

메뉴 위 쪽의 Color Scheme은 서브 메뉴에서 보듯이 색상의 구조를 변형하는 것이다. 필요치 않으면 생략하면 된다. 하단의 Quick Clone 메뉴는 파일 메뉴의 Quick Clone과 동일하다.

작업을 위해 대상 이미지를 꺼내고 Quick Clone을 클릭하여 Quick Clone 파일을 만들었다. 여기서는 샘플 사진을 유화로 만들어본다.

● 두 번째 : Autopainting 메뉴

그림6 - Autopainting



그림을 부른 후 위의 Underpainting 메뉴에서 보정한 후 Quick Clone을 만들었다.

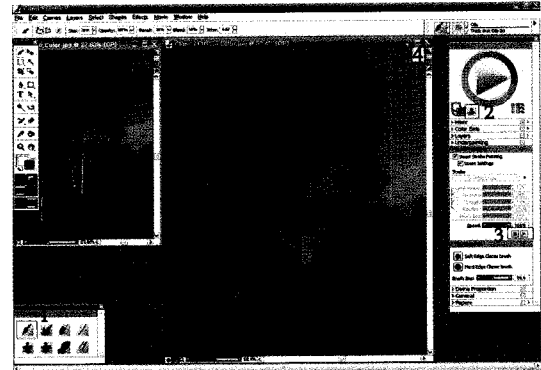
위 그림의 오토페인팅 메뉴를 보면 Smart Stroke Painting의 체크 박스가 있다. 이 기능을 체크하지 않으면 자동으로 프로그램이 그림을 그릴 때 붓의 압력, 각도 등을 사용자가 정의해야 한다. 이 방식의 작업에서는 항상 체크해 두는 것이 좋다.

Smart Stroke Painting를 체크하면 밑에 있는 Smart Setting이 활성화된다.

이 기능을 체크하지 않으면 붓 사이즈와 투명도 등을 오토페

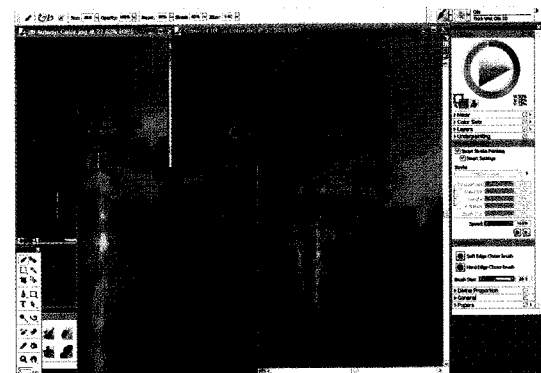
인팅 작업을 하는 중에 수시로 사용자가 조절해 쓰겠다는 의미이다. 체크를 해두면 페인터는 그림의 내용에 따라 스스로 붓 크기 등을 조절해 가면서 작업을 해 나가게 된다. 따라서 이 기능은 사용자가 임의로 선택할 수 있다. 여기서는 체크를 하도록 한다.

그림7 - Autopainting-2



빨간 글씨의 1번은 선택한 붓이다. 여기서는 유화 (Oils) 중 Thick wet Oil 붓을 사용하였다. 2번처럼 클로닝을 하겠다는 클릭을 해준다. 3번에서 플레이 버튼을 누르면 작업이 시작된다. 옆의 스톱 버튼을 누르면 스톱되지만 작업이 끝날 때까지 그냥 두면 된다. 습자지가 없는 것이 최종 본이다. 따라서 4번의 네모 버튼을 눌러 습자지를 제거하면 된다.

그림8-작업 결과



작업 결과에서 보듯이 유화의 느낌이 잘 살아 있다. 포토샵과는 달리 픽셀 이미지 세세한 곳까지 붓질이 들어가 있음을 확인할 수 있다.

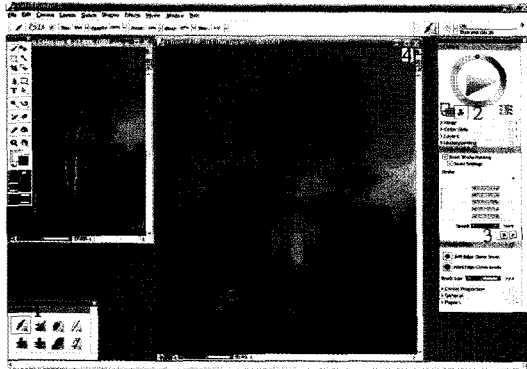
이로써 페인터가 자동으로 해주는 오토페인팅 기능은 끝났고 다음은 보정에 관한 것이다.

프로그램이 아무리 잘 해 주어도 세세한 부분에 추가 작업이나 보정이 필요하기 마련이다. 이를 위한 것이 Restoration이다.

● 세 번째 : Restoration 메뉴

Restoration은 복원 기능이다. 작업 후 수정이 필요한 곳에

그림9 - Restoration



적용하게 된다.

Restoration 기능 중에 Soft Edge는 부드럽게, Hard Edge는 날카롭게 복원을 해준다. 보통은 Soft Edge를 쓴다. Opacity(투명도)를 작게 놓고 덧칠하듯이 작업을 하게 되는데 과하다고 생각되면 다시 원래의 붓을 붓 통에서 선택하면 클로닝이 되게 된다.

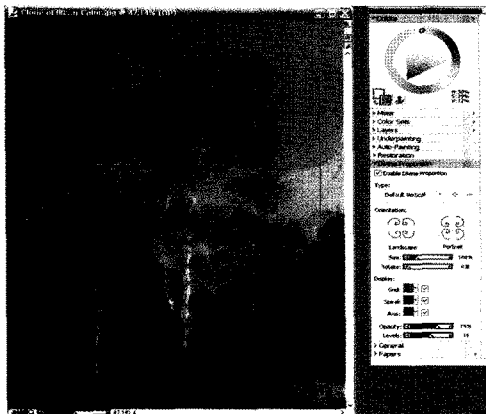
마무리 작업

보정이 끝나면 최종 완성을 위한 마무리 작업을 한다.

1. 황금 분할 툴 (Divine Proportion)

페인터에서는 작업 후 보기 좋은 모습으로 트리밍을 하기 위한 황금 분할 툴을 제공한다. 이 외에 3 분할 툴도 있는데 필요 시 윈도우 메뉴에서 찾을 수 있다.

그림10 - 황금 분할 툴



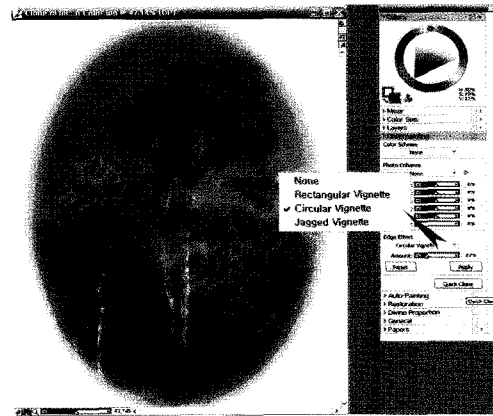
처음 위에서 작업 공간을 만들 때 끄집어 내놓은 Divine Proportion 메뉴를 연다. Enable Divine Proportion를 체크하면 아래에 그림의 형태에 따라 구도를 위한 격자가 나타난다. 위

그림은 세로 모양에 오른쪽 상단에 초점이 있다고 가정한다면 그림처럼 황금 분할 격자를 만들 수 있다. 이 구도에 따라 크로핑을 하게 되면 가장 보기 좋은 구도로 트리밍을 할 수 있다.

2. Edge Effect

적절히 보기 좋게 구도를 결정했다면 여백을 설정한다. 그림에 따라서 하지 않을 수도 있다.

그림11 - Edge Effect



다시 UnderPainting 메뉴로 돌아가면 하단에 Edge Effect가 있다.

여백을 적당히 넣고자 할 경우 네모, 원형, 지그재그 형태의 세 종류로 만들 수 있다. 크기는 스크롤 바를 움직이면 된다.

3. 용지 설정

페인터에서는 캔버스 용지와 물감이 상호 작용을 한다. 유화용, 수채화용 등 실제 작업에서 쓰이는 다양한 용지가 있으며 정품 프로그램 CD에는 수백 가지의 확장 가능한 용지를 제공한다.

처음 페인터를 공부할 때는 괜찮지만 숙달이 되면 작업에 들어가기 전에 적당한 용지를 먼저 설정하기를 권한다. 포토샵에서는 용지를 인식 시킬 수 없지만 페인터에서는 물감의 종류별로 특성에 맞추어 상호 작용을 하는 용지를 설정할 수 있으므로 아름다운 회화의 진정한 느낌을 구현할 수 있다.

용지(Papers)는 처음 작업 공간을 만들 때 꺼내 두었으므로 작업을 시작하기 전에 적당한 용지로 설정 후 작업을 하면 된다. Ⓞ

<다음호에 계속>