

Chapter

01

패턴이 있는 타로카드 만들기

타로카드는 다양한 그림을 통해 어려운 문제를 해결할 수 있는 방법을 찾아주는 카드입니다. 카드에 그려진 그림은 세상 만물을 대변하는 상징적인 요소이며 여러 가지 해석이 가능합니다. 예쁜 그림이 들어간 타로카드를 보면 저절로 갖고 싶은 생각이 듭니다. 이번 예제에서는 타로카드 프레임을 제작하는 방법과 패턴을 등록하여 입히는 방법을 배웁니다. 특히 프레임 외각에 스트로크를 주기 위해서는 선택 영역을 이용해야 하는데 선택 영역을 축소하고 확대하여 여러 개의 프레임을 제작해 보겠습니다. 기본 채색 후 간단한 명암을 넣어 타로 카드 그림을 완성시키는 과정을 통해 포토샵에서 기본이 되는 채색 방법을 익혀 보도록 하세요.

◆ POINT SKILL / 마술봉 툴 • Guide Line • Select Modify • Select Stroke • Halftone Screen

◆ 사용한 브러시 / Hard Round 브러시  • Rough Flat Bristle 브러시 

◆ 예 제 파 일 / 타로카드-시작.psd • 타로카드-뒷면완성.jpg • 타로카드-앞면완성.jpg • flowerpattern.jpg



STEP 1 / 프레임 만들기



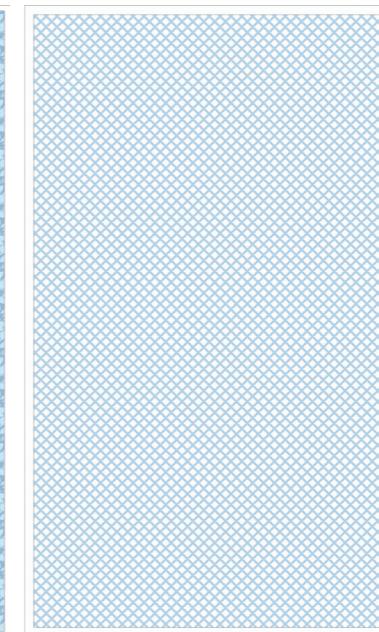
STEP 2 / 패턴 입히기



STEP 3 / 카드 뒷면 만들기

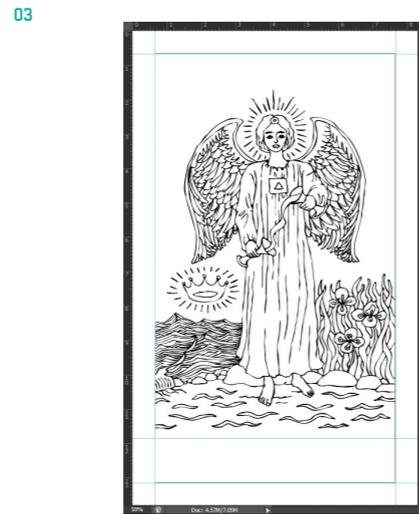
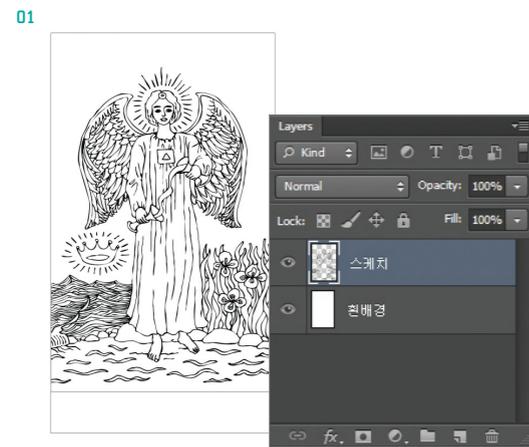


STEP 4 / 채색하기



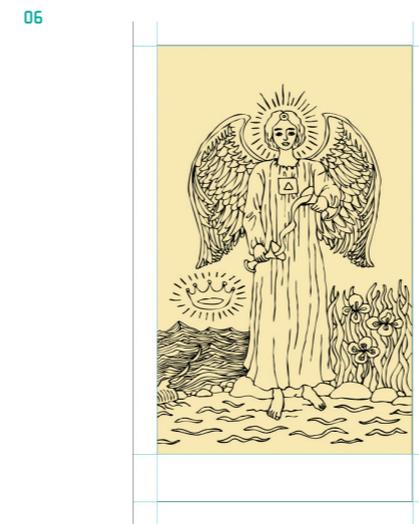
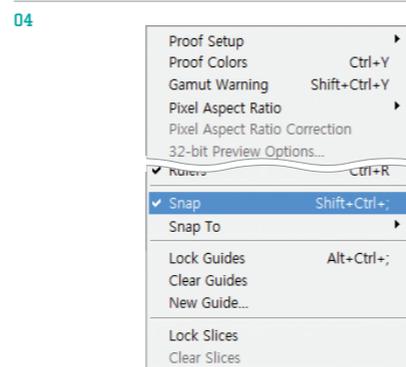
STEP 1
프레임 만들기

01 [Ctrl] + [O]를 눌러 '타로카드-시작.psd' 파일을 불러옵니다. 스케치와 배경이 분리된 파일이 열립니다. 02 [Ctrl] + [R]을 눌러 작업 창에 '자'를 보이게 합니다. 03 자 상단에 커서를 위치시킨 뒤, 클릭하여 아래로 드래그해 주면 파란색 가이드 선이 생깁니다. 3개의 가이드 선을 꺼내주세요. 자 왼쪽에 커서를 위치시킨 뒤, 클릭하여 오른쪽으로 드래그해 줍니다. 2개의 가이드 선을 꺼내주세요. 스케치 선에 따라 가이드 선을 위치시킵니다.



Note / '자' 보이기/감추기
[Ctrl] + [R]를 누르면 자를 보이게 하거나 감출 수 있습니다.

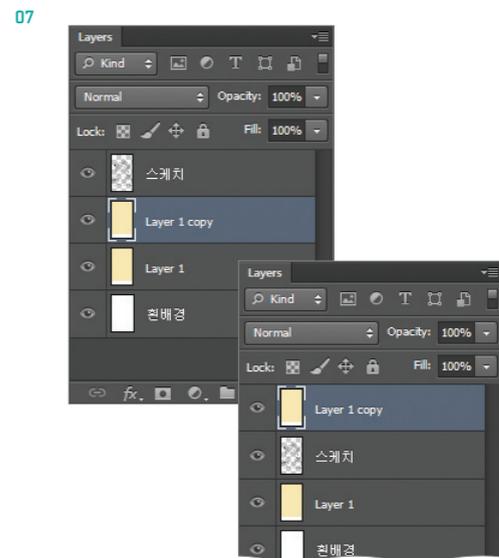
04 [Ctrl] + [R]을 눌러 '자'를 감춥니다. View > Snap 메뉴를 선택하여 가이드 선에 딱 맞춰 선택 영역이 지정될 수 있도록 만듭니다. 05 마술봉 툴로 천사가 있는 중앙의 사각형을 클릭하여 선택 영역으로 만든 뒤, 06 레이어 패널에서 [New] 버튼을 눌러 [흰배경] 레이어 위에 새 레이어를 만듭니다. 전경색을 연한 갈색 #F9E8B3으로 설정한 뒤 [Alt] + [Delete]를 눌러 색을 입힙니다.



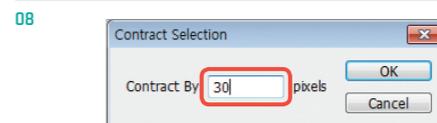
Note / 가이드 선
1 가이드 선 옮기기 : 이동 툴을 선택한 뒤 해당 가이드 선을 클릭 드래그하여 이동시킬 수 있습니다.
2 가이드 선 숨기기 : [Ctrl] + [;]를 번갈아 눌러주면 가이드 선이 보였다 안 보였다 합니다. 라인에 맞춰 색을 칠한 뒤 잘 칠해졌나 보려면 가이드 선을 없앤 후 확인합니다.
3 가이드 선에 맞추기 : [Ctrl] + [Shift] + [M]를 눌러 Snap

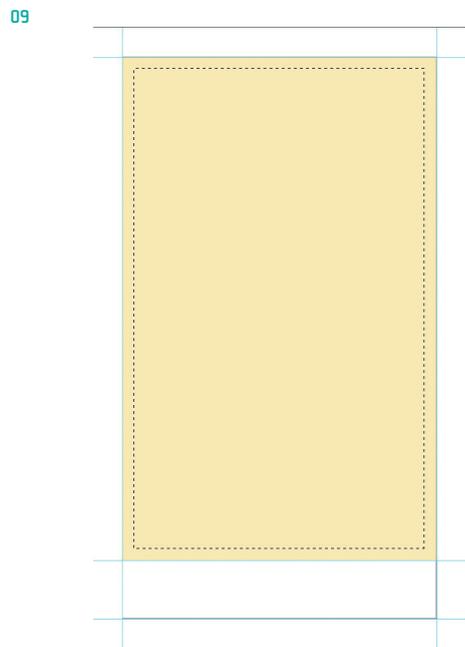
을 설정해 놓으면 개체 또는 선택 영역을 만들거나 이동할 때, 크기를 조절할 때, 그리드 선에 딱 맞춰집니다.
4 가이드 선 색 바꾸기 : Edit > Preferences > Guides, Grid&Slices 메뉴를 이용하면 가이드 선 색을 바꿀 수 있습니다.

07 [Layer 1] 레이어에서 [Ctrl] + [J]를 눌러 레이어를 복제합니다. 생성된 [Layer 1 copy] 레이어를 가장 상단에 위치시킵니다. [Ctrl]을 누른 채 [Layer 1 copy]의 썸네일 이미지 (Layer Small 창)를 클릭합니다. [Layer 1 copy] 레이어에 있는 개체가 선택 영역으로 지정됩니다.



08 선택 영역을 줄여 보겠습니다. Select > Modify > Contract 메뉴를 선택하여 Contract by를 30pixels로 지정한 뒤 Ok합니다. 09 선택 영역이 줄어든 것을 확인할 수 있습니다.

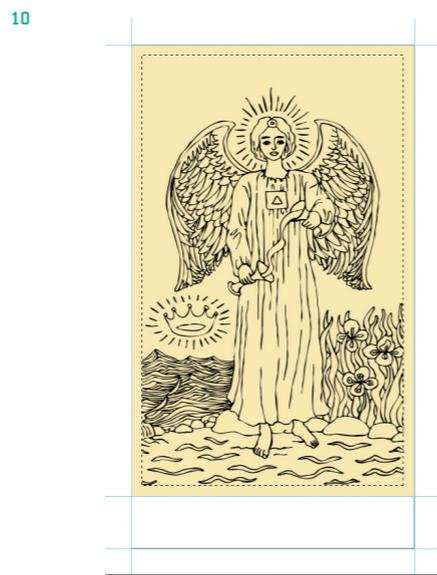




Note / Select > Modify 메뉴

- ① **Border** : 입력한 값만큼 테두리에 선을 그을 수 있습니다.
- ② **Smooth** : 입력한 값만큼 모서리를 부드럽게 해 줍니다.
- ③ **Expand** : 입력한 값만큼 선택 영역을 확대합니다.
- ④ **Contract** : 입력한 값만큼 선택 영역을 축소합니다.

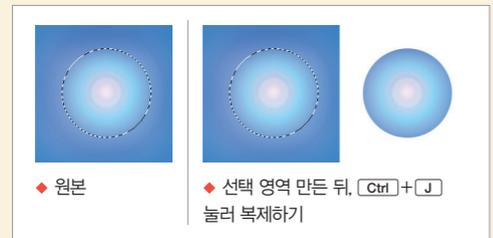
10 **Delete** 를 눌러 선택 영역으로 지정되어 있는 사각형을 삭제합니다. 줄어든 사이즈만큼 일정한 굵기를 가진 프레임이 생깁니다. 11 **Ctrl** + **U** 를 눌러 Hue/Saturation 창을 띄웁니다. Lightness 값을 100으로 설정합니다. 12 연한 갈색이 흰색으로 바뀝니다.



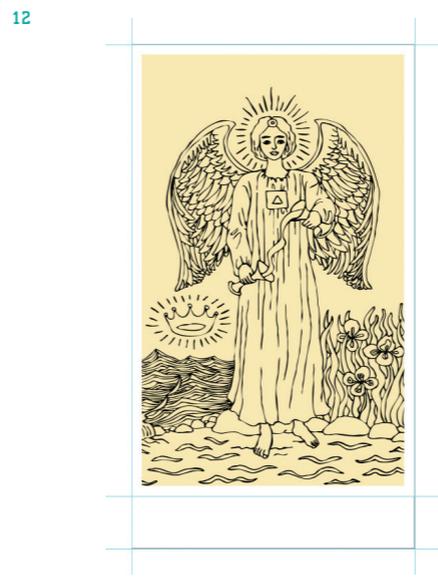
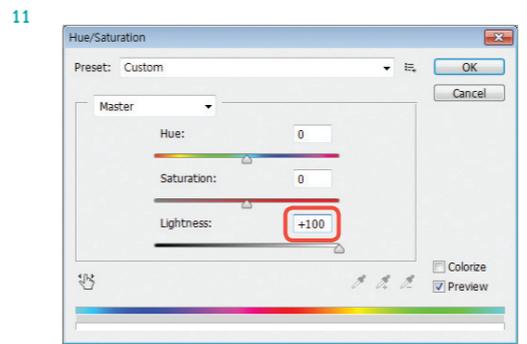
Note / Via Copy & Via Cut

레이어를 합성하고 복사할 때 Via Copy, Via Cut의 차이를 이해하고 활용하면 작업 속도를 높일 수 있습니다.

① **Layer Via copy** (**Ctrl** + **J**) : 레이어의 이미지 일부를 선택 영역으로 만들어 **Ctrl** + **J** 를 누르면 새 레이어가 생성되면서 선택 영역 부분이 복사됩니다. 원본 이미지는 그대로 있습니다.

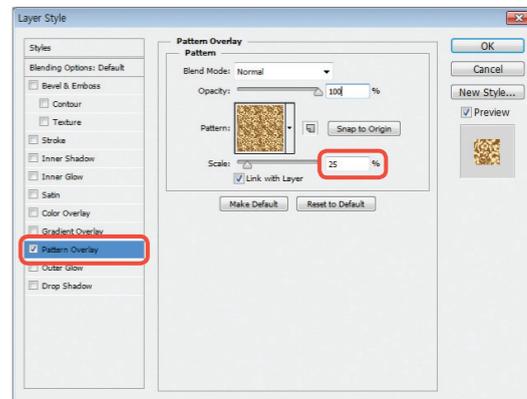
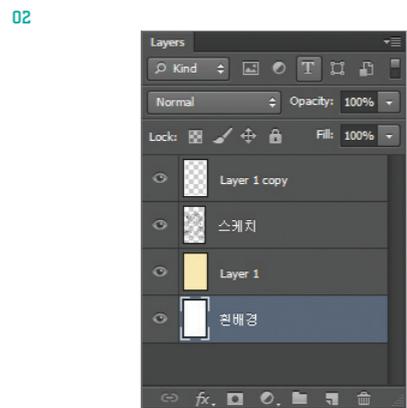
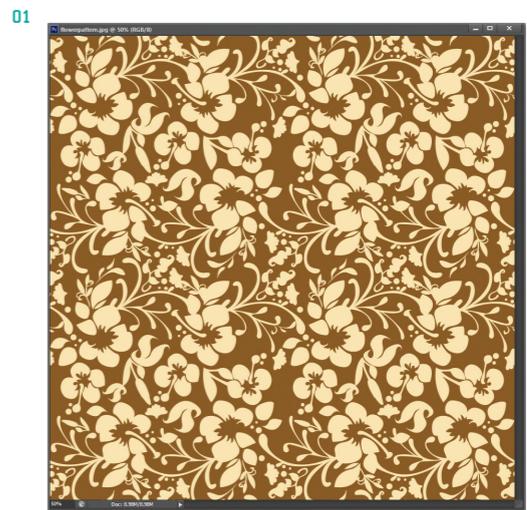


② **Layer Via cut** (**Shift** + **Ctrl** + **J**) : 레이어의 이미지 일부를 선택 영역으로 만들어 **Ctrl** + **J** 를 누르면 새 레이어가 생성되면서 선택 영역 부분이 잘라내기 됩니다. 원본 이미지는 잘려져 비어있게 됩니다.



STEP 2
패턴 입히기

01 이제부터 흰색 영역에 패턴을 만들겠습니다. **Ctrl** + **O** 를 눌러 'flowerpattern.jpg' 파일을 불러옵니다. Edit > Define Pattern 메뉴를 눌러 flowerpattern을 패턴으로 등록합니다. 02 [흰배경] 레이어를 선택한 후, 레이어 패널 하단의 fx 버튼을 눌러 Pattern Overlay 메뉴를 선택합니다. Scale 값을 25%로 설정한 뒤 OK합니다. 03 흰색 영역에 패턴이 입혀집니다.



03



Note / Layer Style 창을 여는 두 가지 방법

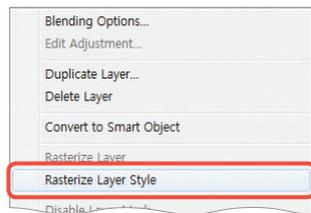
- 1 레이어의 썸네일 이미지(Layer Small 창)를 두 번 클릭
- 2 레이어 하단에 있는 fx 버튼을 클릭

04 [흰배경] 레이어에 효과가 적용되어 fx 표시가 생겼습니다. 05 [흰배경] 레이어를 일반 레이어로 변경하겠습니다. 레이어에서 마우스 오른쪽 버튼을 눌러 Rasterize Layer Style 메뉴를 선택합니다. 06 fx 표시가 사라진 일반 레이어가 되었습니다.

04



05



06

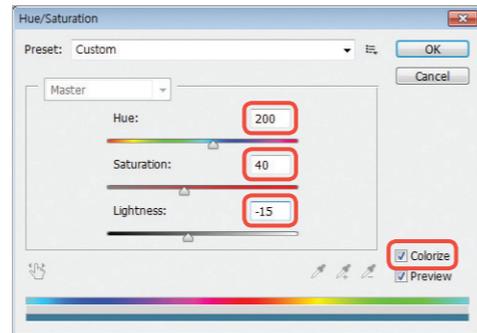


Note / Rasterize

레이어에 적용된 효과나 텍스트를 이미지만 있는 일반 레이어로 변경하는 기능입니다.

07 패턴의 색상 톤을 변경하겠습니다. [Ctrl] + [U]를 눌러 Hue/Saturation 창을 띄웁니다. Colorize에 체크한 뒤 Hue 값을 200, Saturation 값을 40, Lightness 값을 -15로 설정합니다. 08 패턴이 짙은 파란색 톤으로 변경되었습니다. 09 다시 [Ctrl] + [U]를 눌러 Hue/Saturation 창을 띄운 뒤, Hue 값을 5, Saturation 값을 60, Lightness 값을 60으로 설정합니다. 10 밝은 파란색 톤으로 변경되었습니다.

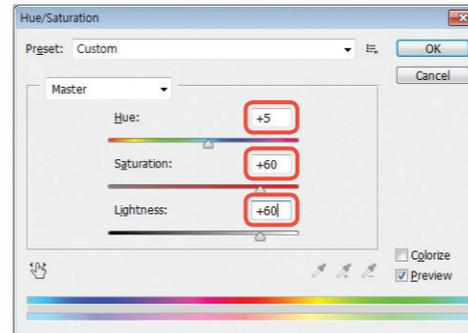
07



08



09

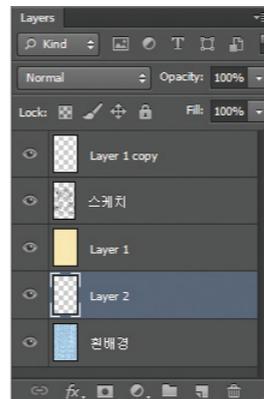


10

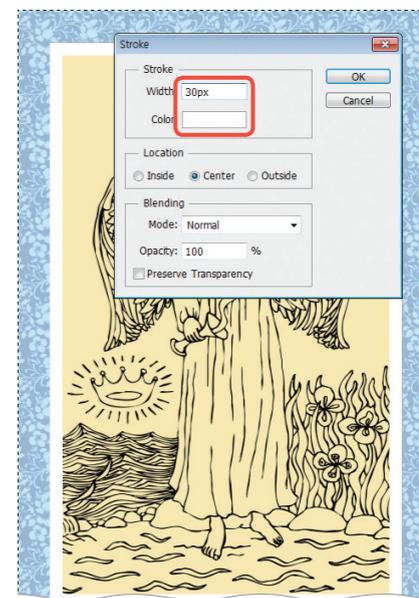


11 fx 버튼을 눌러 [흰배경] 레이어 위에 새레이어를 만들어 [Layer 2]를 생성합니다. 사각 선택 툴을 선택합니다. 12 [Ctrl] + [A]를 눌러 전체 영역을 선택합니다. 마우스 오른쪽 버튼을 눌러 Stroke 메뉴를 선택합니다. Width를 30px로, Color를 흰색 #FFFFFF로 설정한 뒤 OK합니다. 13 전체 프레임에 흰색 외각 라인이 생겼습니다.

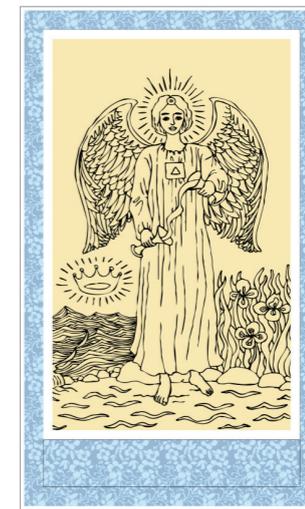
11



12



13



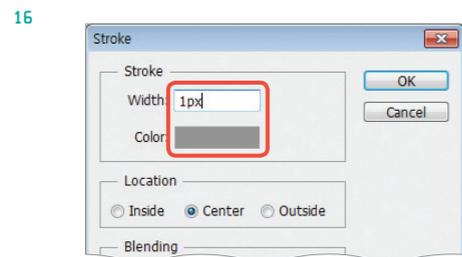
Note / Stroke 메뉴 보기

선택 영역을 지정한 뒤, 외각 라인 효과를 주고 싶을 때 마우스 오른쪽 버튼을 눌러 Stroke 메뉴를 선택합니다. 선택 영역이 지정된 상태에서 선택 툴 이외의 다른 툴을 선택하여 마우스 오른쪽 버튼을 누르면 Stroke 메뉴가 보이지 않습니다.

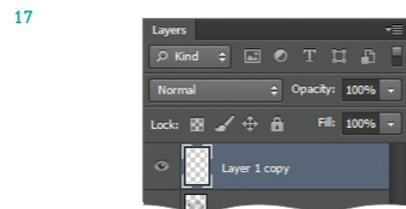
14 사각 선택 툴로 하단을 다음과 같이 선택합니다. 15 배경색을 흰색 #FFFFFF로 설정한 뒤 [Alt] + [Delete]를 눌러 색을 입힙니다. [Ctrl]을 누른 채 [Layer 2] 레이어의 썸네일 이미지(Layer Small 창)를 클릭합니다. [Layer 2] 레이어에 있는 흰색 외각 라인과 방금 만든 하단의 사각형이 선택 영역으로 지정됩니다.



16 마우스 오른쪽 버튼을 눌러 Stroke 메뉴를 선택합니다. Width를 1px로, Color를 회색 #999999로 설정한 뒤 OK합니다. 선택된 영역 외각에 얇은 회색 라인이 만들어집니다.

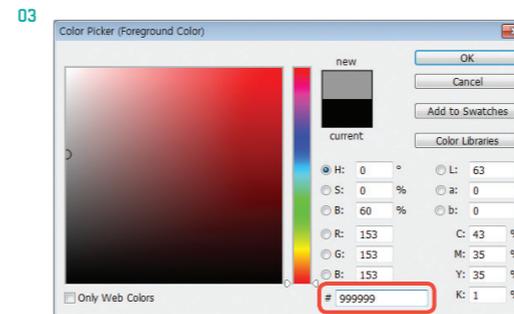
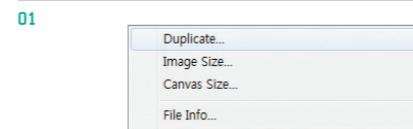


17 [Ctrl]을 누른 채 [Layer 1 copy] 레이어의 썸네일 이미지(Layer Small 창)를 클릭합니다. [Layer 1 copy] 레이어에 있는 개체가 선택 영역으로 지정됩니다. 18 같은 방법으로 선택된 영역 외각에 얇은 회색 라인을 만듭니다.

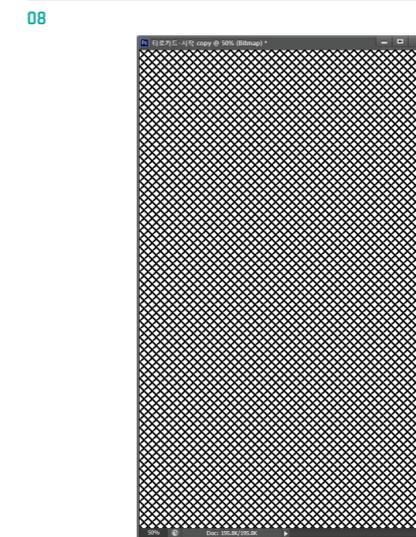
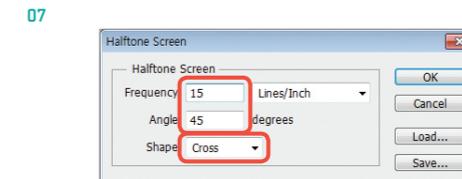
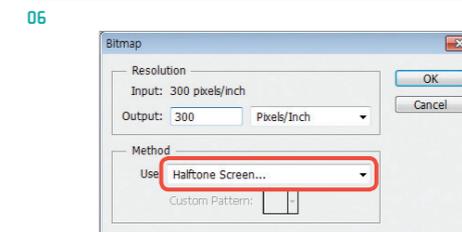
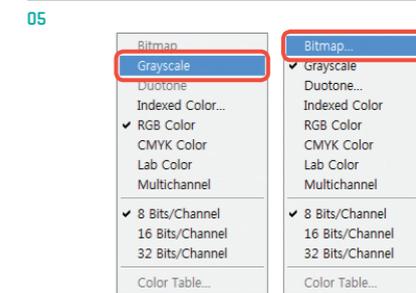


STEP 3 카드 뒷면 만들기

01 카드 뒷면의 패턴을 만들기 위해 창을 하나 더 만들겠습니다. 타로카드-시작.psd 작업 창 상단바에서 마우스 오른쪽 버튼을 눌러 Duplicate 메뉴를 선택합니다. 02 Duplicate Image 창이 뜨면 OK합니다. 03 타로카드-시작 copy 작업 창이 새로 만들어졌습니다. 배경색을 클릭하여 Color Picker 창을 띄우고 색상 값 #999999를 입력합니다. 04 [Alt] + [Delete]를 눌러 배경색을 입힙니다.

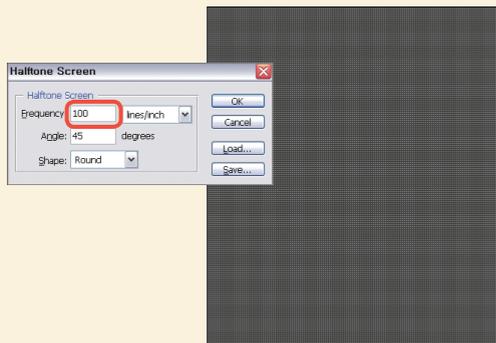
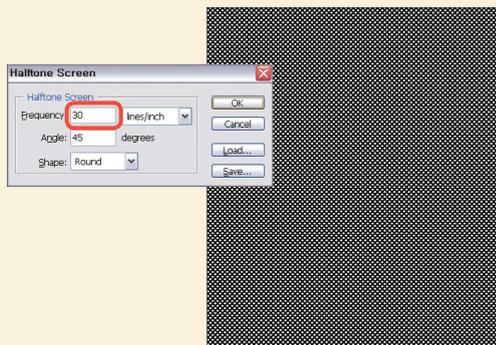


05 Image > Mode > Grayscale 메뉴를 선택합니다. 활성화되지 않았던 Bitmap 모드와 Duotone 모드가 활성화가 됩니다. 다시 Image > Mode > Bitmap 메뉴를 선택합니다. 06 Bitmap 창이 열립니다. Method use를 Halftone Screen으로 선택한 뒤 OK합니다. 07 Halftone Screen 창이 나타납니다. 옵션 값을 Frequency는 15 Angle은 45 Shape는 Cross로 설정해 줍니다. 08 대각선이 엇갈리는 무늬가 완성됩니다.



Note / Halftone Screen의 Frequency 설정

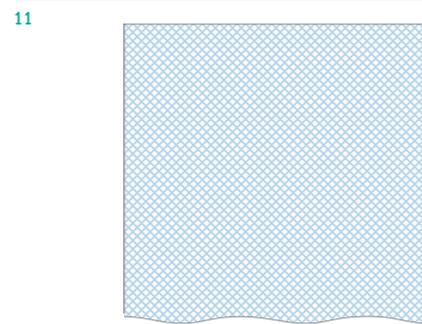
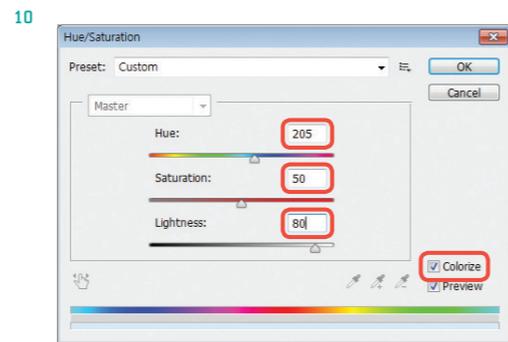
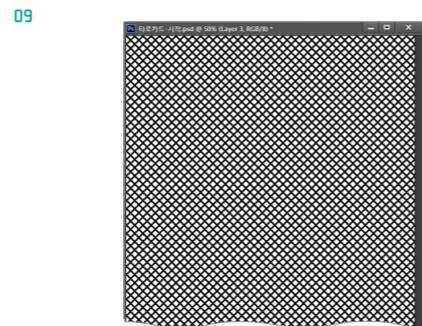
Frequency는 한 줄, 한 인치당 얼마나 자주 Shape가 나타날지 설정해 주는 것입니다. 값이 커질수록 Round 숫자가 많아지고, 사이즈가 작아집니다.



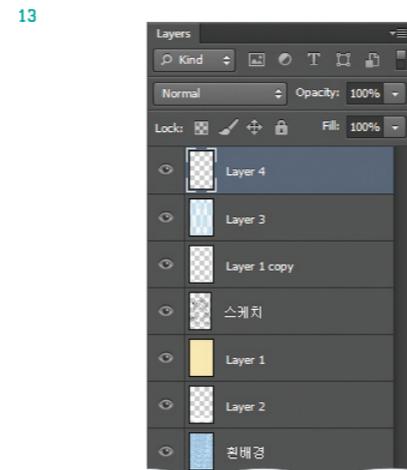
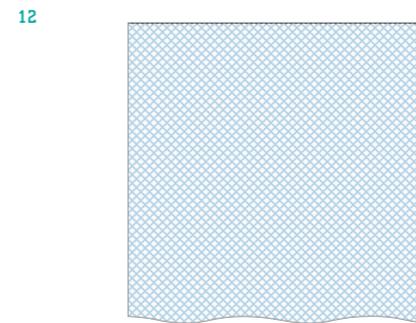
09 Bitmap 모드에서 RGB 모드로 되돌아가겠습니다. Image > Mode > Grayscale 메뉴를 선택합니다. 다시 Image > Mode > RGB 메뉴를 선택합니다. 10 무늬의 색상을 변경하기 위해 **Ctrl** + **U**를 눌러 Hue/Saturation

창을 띄웁니다. Colorize에 체크한 뒤 Hue 값을 205, Saturation 값을 50, Lightness 값을 80으로 설정합니다.

11 패턴이 연한 파란색으로 바뀌었습니다.

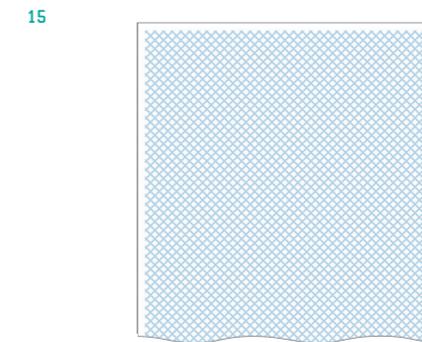
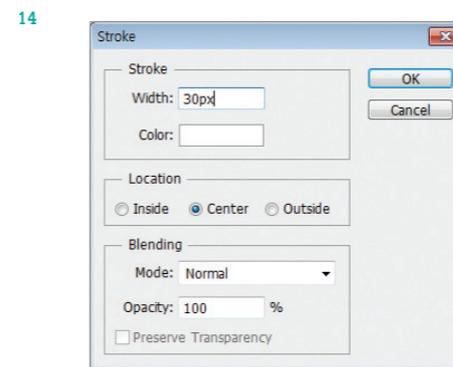


12 **Ctrl** + **A**를 눌러 전체 영역을 선택한 뒤 **Ctrl** + **C**를 누릅니다. 타로카드-시작.psd 작업 창으로 돌아와 **Ctrl** + **V**를 눌러 붙입니다. 13 **Ctrl** 버튼을 눌러 새 레이어를 만듭니다. [Layer 4] 레이어가 생성됩니다. 두께가 있는 흰색 외각 라인을 만들겠습니다.

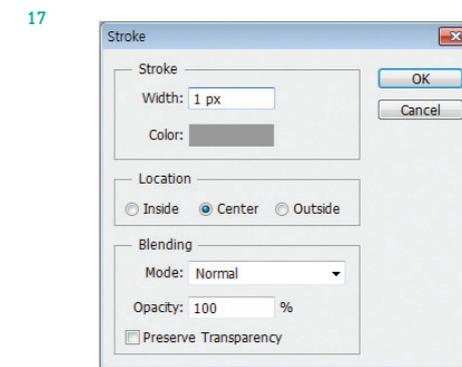
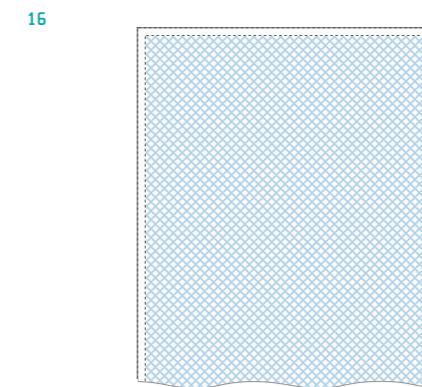


14 **Ctrl** + **A**를 눌러 전체 영역을 선택하고 마우스 오른쪽 버튼을 눌러 Stroke 메뉴를 선택합니다. Width를 30px로 지정하고 Color를 흰색 #FFFFFF로 설정한 뒤 OK합니다.

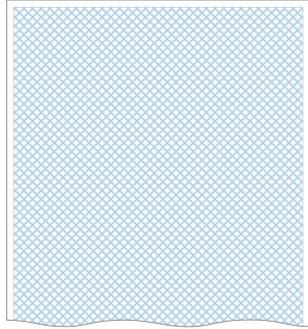
15 전체 프레임에 흰색 외각 라인이 생겼습니다.



16 **Ctrl**을 누른 채 [Layer 4] 레이어의 썸네일 이미지 (Layer Small 창)를 클릭합니다. [Layer 4] 레이어에 있는 흰색 외각 라인이 선택 영역으로 지정됩니다. 17 마우스 오른쪽 버튼을 눌러 Stroke 메뉴를 선택합니다. Width를 1px로 지정하고 Color를 회색 #999999로 설정한 뒤 OK합니다. 18 회색 외각 라인이 생겼습니다.

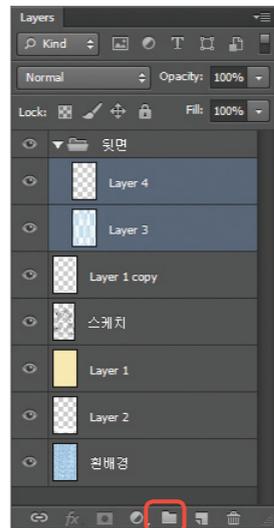


18

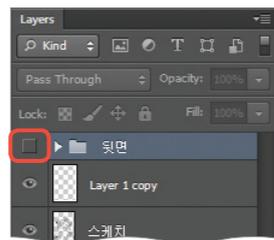


19 카드 뒷면을 폴더에 넣겠습니다. 레이어 패널에서  버튼을 눌러 폴더를 만든 뒤, 이름을 '뒷면'으로 설정합니다. [Layer 3], [Layer 4] 레이어를 드래그하여 '뒷면' 폴더 안에 넣습니다. 20 '뒷면' 폴더의 눈을 감겨 줍니다.

19



20



STEP 4 채색하기

01 미술봉 툴 로 스케치 선 안쪽 면을 선택하여 색을 입히는 작업을 하겠습니다. 미술봉 툴 의 옵션을 다음과 같이 설정해 줍니다. 02 살색 #FFF7EB으로 칠해질 부분을 클릭하여 선택영역으로 만듭니다. 03 [기본채색] 레이어를 선택한 뒤 04 **Alt** + **Delete** 를 눌러 살색을 입힙니다.

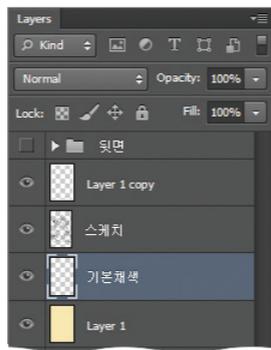
01



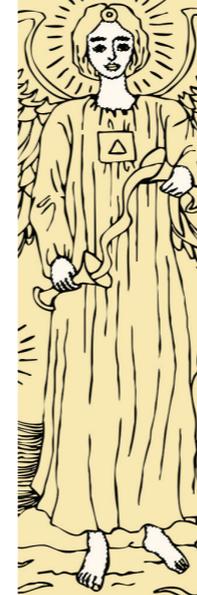
02



03



04



05 매끄럽게 칠해지지 않은 면을 찾아 브러시 툴 로 채색합니다. 06 같은 방법으로 노란색 #FFF7EB과 주황색 #F8BC40, 갈색 #DBA83D으로 칠해질 면을 선택 영역으로 지정한 뒤, 색을 입힙니다.

05



06



07 하늘색 #CCE8FE 계열의 색으로 날개와 물가에 색을 입힙니다. 08 녹색 #64944B 계열의 색으로 뒷산과 잎에 색을 입힌 뒤 **Ctrl** + **Alt** + **O**를 눌러 화면을 100%로 맞춰 채색된 부분을 살펴봅니다.

07



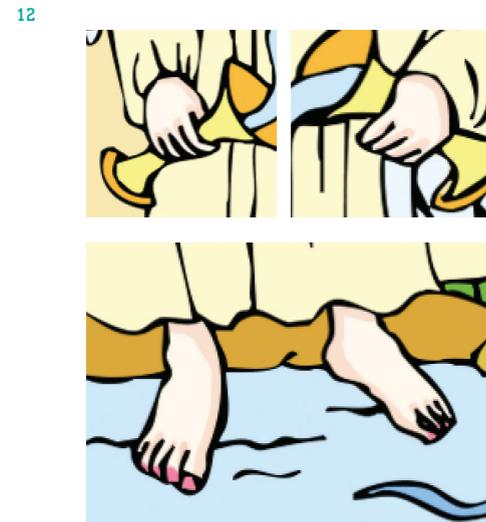
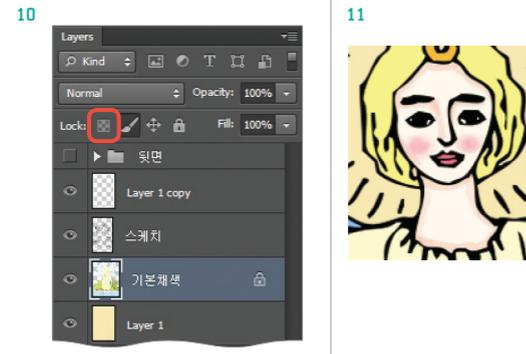
08



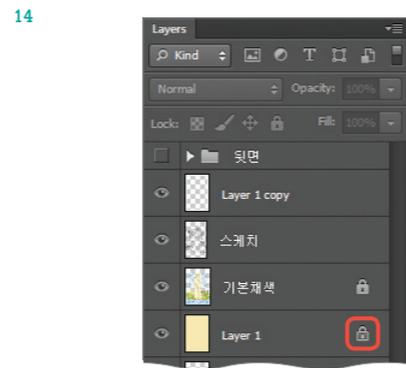
Note / 작업 화면 보기

- 1 작업 화면을 윈도우 화면 전체에 맞춰 보고 싶을 때 **Ctrl** + **O**
- 2 작업 화면을 100%로 보고 싶을 때 **Ctrl** + **Alt** + **O**

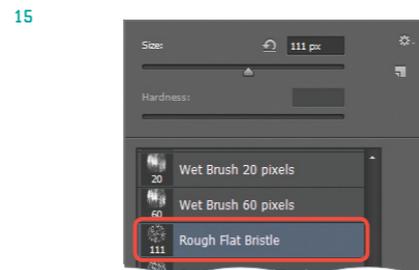
10 레이어 패널의 Lock 버튼 중에 버튼을 눌러 [기본채색] 레이어를 투명 잠금 설정합니다. 11 투명 잠금을 설정하면 [기본채색] 레이어에 색칠한 부분 외에 채색이 되지 않습니다. 기본으로 칠한 색보다 어두운 색을 설정하여 얼굴과 머리가 구분되는 부분, 얼굴과 목이 구분되는 부분을 찾아 채색해줍니다. 12 손과 발의 어두운 부분도 채색합니다.



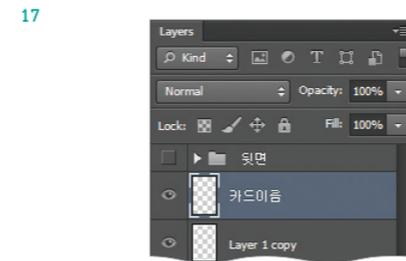
13 다른 어두운 부분도 찾아 채색합니다. 돌과 꽃, 왕관, 물가와 천사 주변에 무늬를 그립니다. 14 [Layer 1] 레이어를 선택한 뒤 버튼을 눌러 투명 잠금 설정합니다.



15 브러시 툴 을 선택한 뒤 화면에서 마우스 오른쪽 버튼을 눌러 브러시 창을 띄웁니다. 'Rough Flat Bristle' 브러시를 선택합니다. 16 브러시 상단의 옵션바에서 Opacity를 50% 이하로 설정한 뒤 가로 터치를 주어 겹쳐 채색합니다. 'Rough Flat Bristle' 브러시가 가진 보풀 느낌의 질감이 부드럽게 섞입니다.



17 레이어 패널에서 버튼을 눌러 [Layer 1 copy] 레이어 위에 [카드이름] 레이어를 만듭니다. 18 텍스트 툴 을 선택한 뒤 카드이름인 'XIV TEMPERANCE'를 써 줍니다. 패턴이 있는 타로카드가 완성되었습니다.



필자가 만든 다른 종류의 타로카드도 감상해보세요.



신비롭게 반짝이는 기하학 도형 만들기

초현실주의 작가들이 사용한 '더 페이스망'이라는 기법이 있습니다. 이 기법은 서로 관계가 없는 오브젝트를 기하학적으로 배치함으로써 당혹스러운 효과를 끌어냅니다. 이번 예제에서는 삼각형 모티브를 기본으로 한 기하학적인 면 분할과 마법의 구슬처럼 형형색색의 빛이 퍼지는 효과를 주어 초현실적인 분위기를 만들어보겠습니다. 동물과 사물의 결합, 신비스러운 공간으로의 이동은 일상에서 경험하지 못한 낯선 공간입니다. 바람이 불어오고, 집에서는 불이 나고, 토끼가 하늘을 날아다니는 재밌는 요소로 낯선 공간을 장식해 보겠습니다. **사용하게 될 주요 기능은 레이어 합성 모드와 마스크 기능**입니다. 마스크를 씌운 뒤, 흑백의 그레이디언트를 이용하면 투명도를 조절할 수 있습니다. 마스크 기능은 기하학도형의 면을 구분하고 합성시키는데 중요하게 작용합니다.

◆ POINT SKILL / 블렌딩 모드 • 레이어 마스크 • Fiber 필터 • Motion Blur 필터

◆ 사용한 브러시 / frosted glass 브러시 • Hard Round 브러시 • Soft Round 브러시

◆ 예 제 파 일 / 기하학-시작.psd • 기하학-완성.jpg



STEP 1 / 바람이 부는 배경 만들기



STEP 2 / 채색하기



STEP 3 / 기하학 도형 만들기

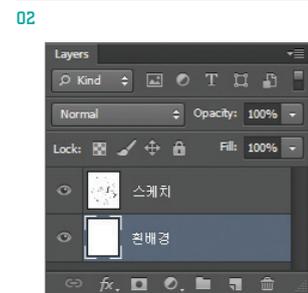
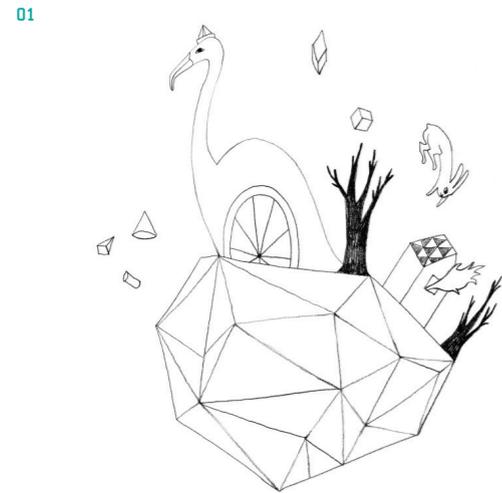


STEP 4 / 빛 효과 주기

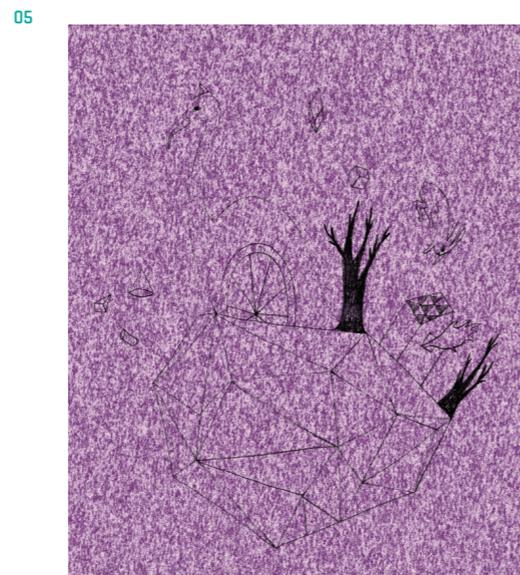
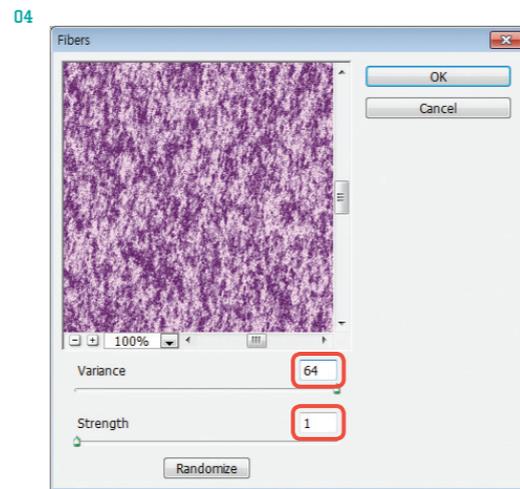


STEP 1 바람이 부는 배경 만들기

01 [Ctrl] + [O]를 눌러 '기하학-시작.psd' 파일을 불러옵니다. 02 [흰배경] 레이어를 선택합니다. 03 전경색과 후경색을 분홍색 #F1D8EA과 보라색 #67286E으로 지정합니다.

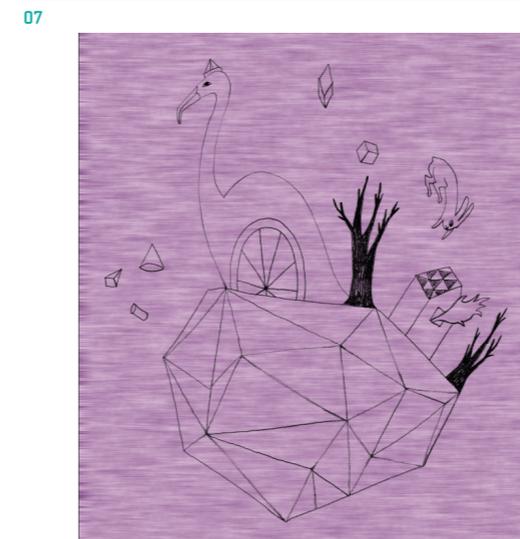
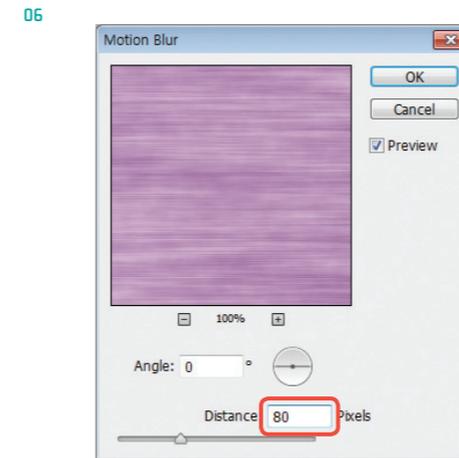


04 Filter > Render > Fiber 메뉴를 선택합니다. Variance는 64, Strength는 1로 지정한 뒤 OK합니다. 05 작은 털들이 조밀하게 모여 있는 가죽 효과가 적용됩니다.



Note / Fiber 필터
전경색과 배경색을 혼합하여 동물의 털 느낌이나 가죽과 같은 질감 효과를 내줍니다.

06 Filter > Blur > Motion Blur 메뉴를 선택합니다. Distance를 80으로 설정한 뒤 OK합니다. 07 가로 방향으로 초점이 흐려져 속도감 있는 배경이 되었습니다.



Note / Motion Blur 필터
Blur 필터의 공통점은 이미지의 초점을 흐리게 하여 부드럽게 변하는 느낌을 줍니다. Motion Blur 또한 이미지의 초점이 흐려지고 변하는 느낌은 같지만 바람이 불어와 개체가 날아가는 듯한 속도감 있는 연출이 가능합니다.

Note / Motion Blur 필터
최근에 사용한 필터 효과를 적용하려면 [Ctrl] + [F]를 누릅니다. 필터 효과가 적용되는 정도를 조절하려면 [Shift] + [Ctrl] + [F]를 눌러 Fade창을 띄워 Opacity를 조정합니다.

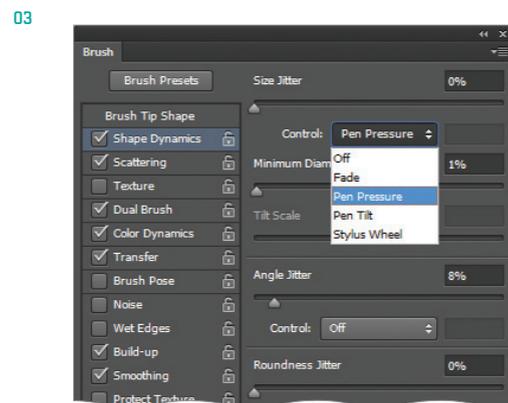
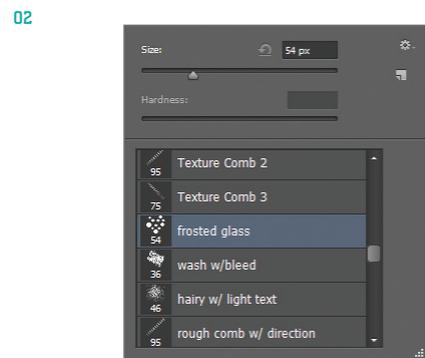
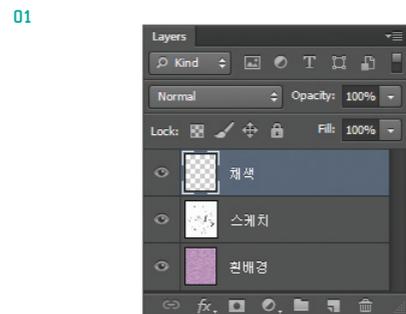
◆ 원본

◆ Motion Blur 필터 적용

◆ 필터 효과 50%로 낮추기

STEP 2 채색하기

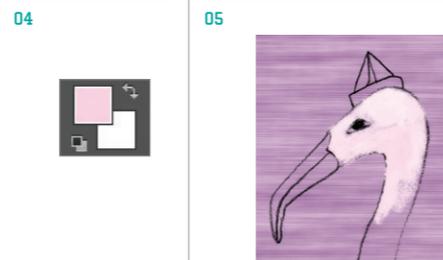
01 레이어 패널 하단의 [레이어] 버튼을 눌러 [채색] 레이어를 만듭니다. 02 브러시 툴을 선택한 뒤 화면에서 마우스 오른쪽 버튼을 눌러 브러시 창을 띄웁니다. 'frosted glass' 브러시를 선택합니다. 03 [F5]를 눌러 브러시 패널을 연 뒤, Shape Dynamics 메뉴를 선택합니다. Control을 Pen Pressure로 설정합니다.



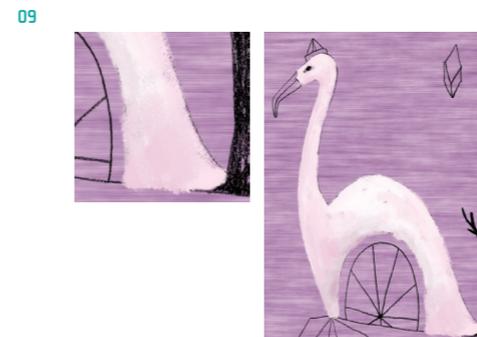
Note / Pen Pressure

브러시 패널의 Control 메뉴에는 압력 감지 기능을 보여주는 5개의 세부 메뉴가 있습니다. Pen Pressure로 설정해 놓으면 필압에 따라 브러시의 굵기의 변화를 줄 수 있습니다. 힘을 강하게 줄 때는 굵은 선, 힘을 약하게 줄 때는 얇은 선을 그릴 수 있습니다.

04 전경색 #FFD2E9과 후경색 #FFFFFF를 설정한 뒤 05 홍학의 얼굴을 채색합니다. 'frosted glass' 브러시를 이용하면 전경색과 후경색 사이의 색을 혼합하여 채색할 수 있습니다. 터치를 주면 분홍색과 흰색 사이의 색이 혼합되어 색이 칠해집니다. 힘을 강하게 주면 분홍색이 칠해지고, 힘을 약하게 주면 흰색이 칠해집니다. 06 색이 골고루 칠해질 수 있도록 힘의 강약을 조절하여 홍학의 몸까지 채색합니다.



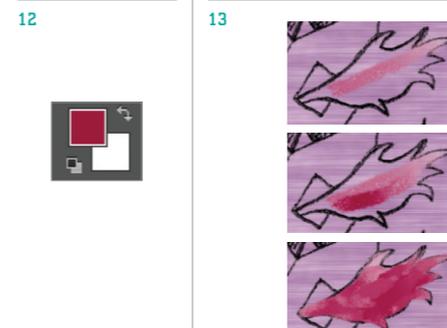
07 전경색만 연한 보라색 #C18FA9으로 바꿉니다. 08 홍학의 몸과 바퀴의 경계를 구분시켜 주기 위해 주변을 채색합니다. 09 연한 보라색과 주변색이 자연스럽게 섞일 수 있도록 브러시의 Opacity를 조절하며 다시 리터칭합니다.



10 전경색을 갈색 #715F4A으로 변경한 뒤 11 명암을 살려 토끼를 채색합니다.



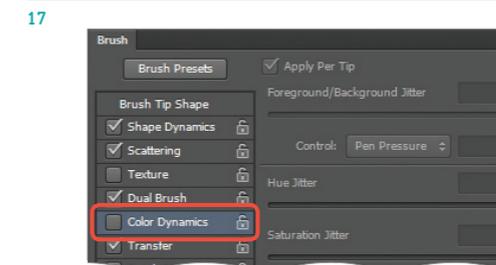
12 전경색을 빨간색 #9E0039으로 변경합니다. 13 태블릿의 힘을 점점 강하게 주어 터치를 주면 서서히 진해져 끝부분이 빨간색으로 칠해집니다. 힘을 약하게 주면 분홍색으로 칠해집니다. 분홍색과 빨간색이 자연스럽게 섞일 수 있도록 필압을 조절하여 불을 채색합니다.



14 같은 방법으로 바퀴의 프레임과 안쪽 면을 채색합니다.



16 집의 외벽도 전경색과 후경색을 짙은 회색 #9B939B과 연한 회색 #C5C3D0으로 각각 설정하여, 힘 조절을 통해 색이 골고루 섞일 수 있도록 채색합니다. 17 브러시 패널의 Color Dynamics 메뉴를 체크 해제합니다. Color Dynamics 메뉴가 선택되지 않은 상태에서는 전경색과 후경색 사이의 색을 혼합하여 채색할 수 없습니다. 전경색으로 지정한 색만 칠할 수 있는 환경이 되었습니다.

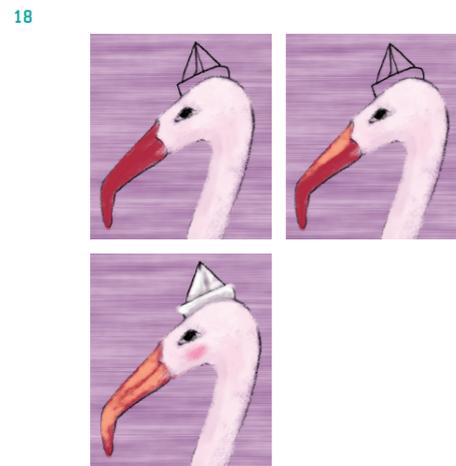


Note / 브러시 패널의 Color Dynamic 메뉴

브러시 색상을 좀 더 다양하게 설정합니다. Apply Per Tip을 체크하면 전경색과 배경색 사이의 색들이 한 터치에 다양하게 칠해집니다.

- **Foreground / Background Jitter** : 전경색과 배경색 사이의 색들이 혼합되어 표현됩니다. 수치가 낮을수록 전경색과 가까운 색들의 혼합이 나타납니다.
- **Hue Jitter** : 색상의 변수를 만듭니다.
- **Saturation Jitter** : 채도의 변수를 만듭니다.
- **Brightness Jitter** : 명도의 변수를 만듭니다.
- **Purity** : 채도의 감소와 증가를 만듭니다.

18 홍학의 부리를 빨간색 #B22D41로 칠한 뒤 주황색 #FB9F80으로 겹쳐 채색합니다. 19 진한 갈색 #96714D으로 바퀴 줄을 그리고, 집 지붕을 채색합니다.

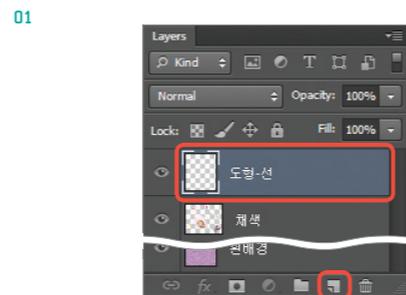


20 공중에 떠다니는 도형들을 채색합니다.

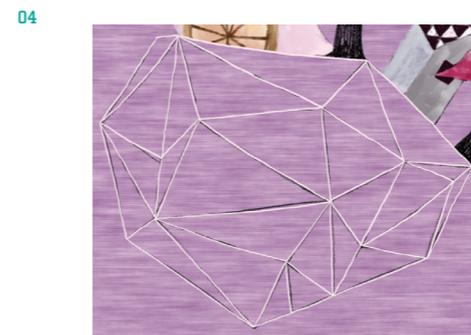
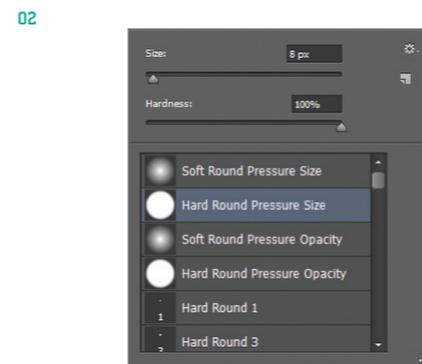


STEP 3 기하학 도형 만들기

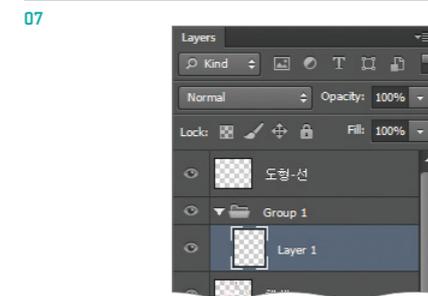
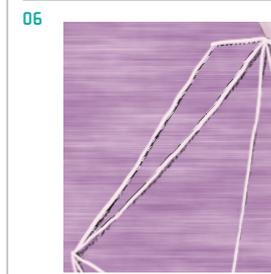
01 레이어 패널에서 버튼을 눌러 제일 상단에 [도형-선] 레이어를 만듭니다.



02 브러시 툴 을 선택한 뒤 화면에서 마우스 오른쪽 버튼을 눌러 브러시 창을 띄웁니다. 'Hard Round' 브러시를 선택합니다. 03 기하학 도형 스케치를 참고하여 흰색 #FFFFFF 라인을 그립니다. 04 선과 선이 만나는 꼭지점을 신경 쓰면서 흰색 라인을 완성합니다.



05 마술봉 툴 을 선택한 뒤 상단의 옵션바에서 버튼을 누릅니다. 06 기하학 도형의 한 면을 클릭하여 선택 영역으로 지정합니다. 07 레이어 패널 하단의 버튼을 눌러 새로운 [Group 1] 그룹을 만듭니다. 버튼을 누르면 [Group 1] 그룹 안에 새로운 레이어가 생성됩니다.



Note / 마술봉 툴과 올가미 툴

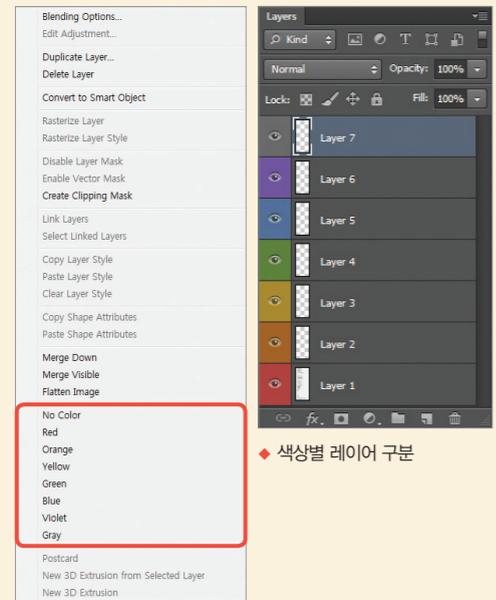
마술봉 툴과 올가미 툴을 자세히 알고 싶다면 책 본문의 207P를 참고하세요.

08 흰색 #FFFFFF와 검은색 #000000을 전경색과 후경색으로 설정한 뒤, 그라디언트 툴 을 선택합니다. 상단의 옵션바에서 선형 그라디언트를 선택한 뒤, 09 클릭 드래그하여 그라디언트를 입힙니다.



Note / 레이어 정리하는 방법

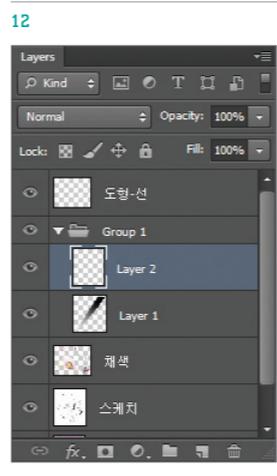
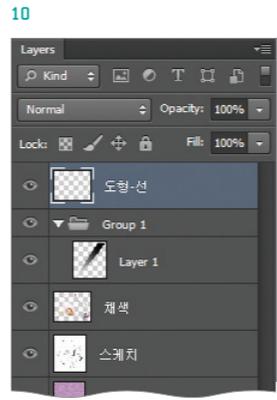
- 1 이름 정하기 : 복잡한 작업을 할 때 레이어가 30개가 넘어가게 되면 어떤 레이어에 어떤 이미지가 있는지 헷갈리게 됩니다. 이때에 레이어마다 이름을 적어 정리해 두면 좋습니다.
- 2 Group으로 묶기 : 레이어 패널 하단의 버튼을 누르면 새로운 그룹이 생성됩니다. 버튼을 누르면 그룹 안에 새로운 레이어가 만들어지고, 이미 만들어진 레이어를 옮기려면 해당 레이어를 그룹 쪽으로 드래그합니다.
- 3 색으로 구분하기 : 해당 레이어에서 마우스 오른쪽 버튼을 눌러 팝업 메뉴 창을 띄웁니다. 메뉴 창 하단에 Red~Gray의 색상 메뉴를 선택해서 레이어에 색을 넣을 수 있습니다.



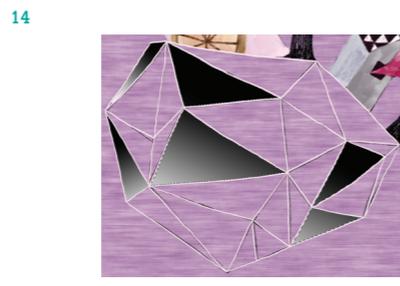
◆ 색상별 레이어 구분

◆ 레이어 메뉴 창

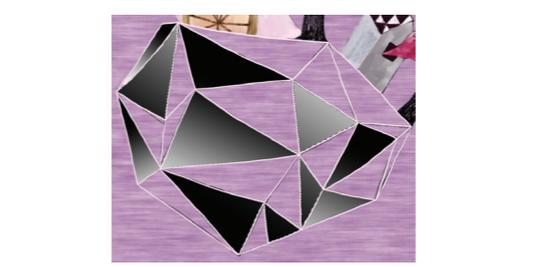
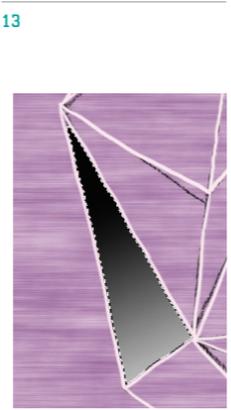
10 다시 [도형-선] 레이어를 선택한 뒤, 11 마술봉 툴로 기하학 도형의 다른 면을 클릭하여 선택 영역으로 지정합니다. 12 레이어 패널 하단의 버튼을 눌러 새 레이어를 만든 뒤, 13 그레이디언트 툴로 그레이디언트를 입힙니다.



14 같은 방법을 반복하여 기하학 도형의 면에 그레이디언트를 입힙니다. 기하학 도형의 여러 면을 한꺼번에 선택 영역으로 지정한 뒤 그레이디언트 효과를 입히면 시간을 절약할 수 있습니다.



◆ 4개의 면에 그레이디언트 입히기

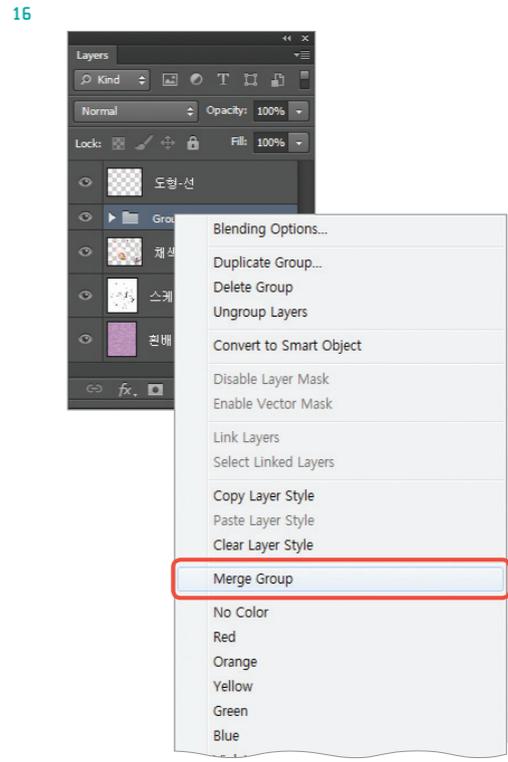
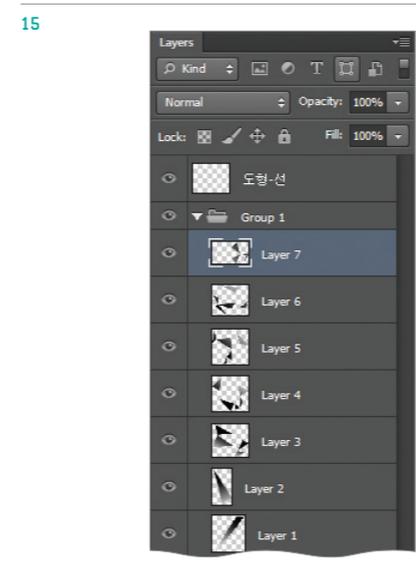


◆ 5개의 면에 그레이디언트 입히기

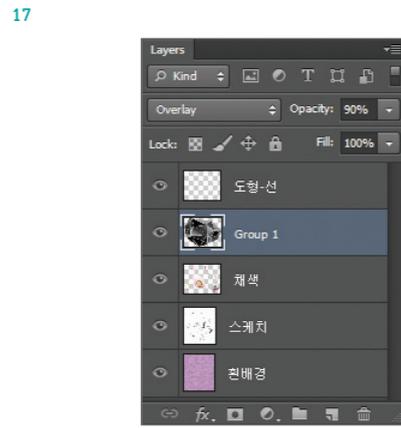


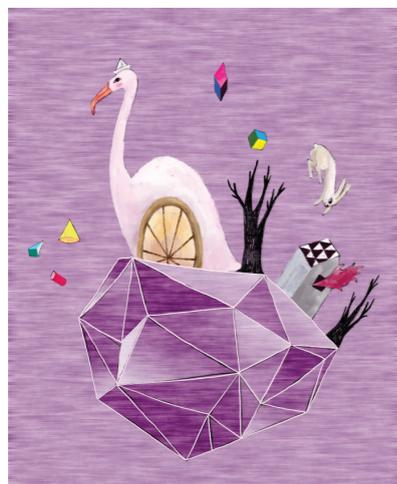
◆ 여러 면을 선택하여 그레이디언트 입히기

15 그레이디언트를 면마다 분리하여 채색하기 위해 [Group 1] 그룹 안에 새롭게 만든 [Layer1]~[Layer7] 레이어들을 확인합니다. 16 [Group 1] 그룹을 하나의 레이어로 만들어 보겠습니다. [Group 1] 그룹을 선택한 뒤 마우스 오른쪽 버튼을 눌러 Merge Group 메뉴를 선택합니다.



17 [Group 1] 그룹이 [Group 1] 이름의 레이어로 합쳐져 하나가 됩니다. 레이어 모드를 Overlay로 변경한 뒤 Opacity를 90%로 설정합니다. 18 흑백의 그레이디언트가 입혀진 기하학 도형이 보라색 배경과 은은하게 겹쳐집니다.



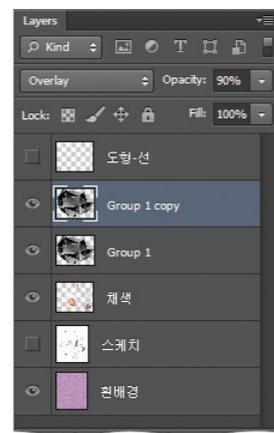


Note / Overlay 모드

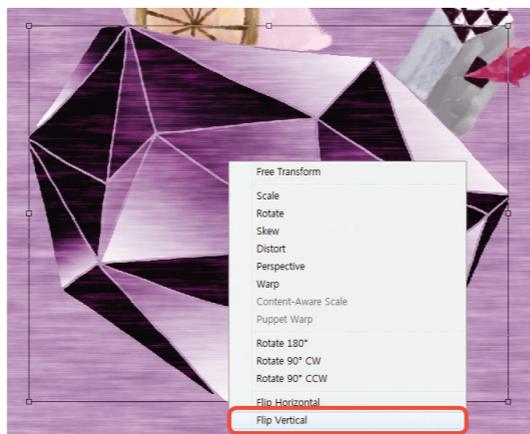
Multiply와 Screen을 합친 효과입니다. 상위 레이어와 하위 레이어가 서로 반반씩 겹쳐지는 느낌입니다. 밝은 색은 더 밝게, 어두운 색은 더 어둡게 만듭니다.

19 **Ctrl** + **J**를 눌러 [Group 1] 레이어를 복제합니다. [Group 1 copy] 레이어가 생성됩니다. 20 **Ctrl** + **T**를 눌러 자유 변형 박스를 띄웁니다. 마우스 오른쪽 버튼을 눌러 Flip Vertical 메뉴를 선택합니다.

19

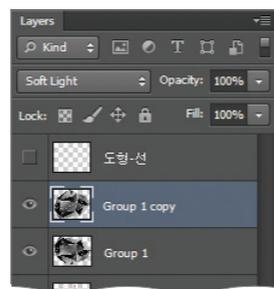


20



21 **Enter**를 눌러 고정시킵니다. 기하학 도형이 상하로 대칭 됩니다. 레이어 모드를 Soft Light로 변경합니다. 22 복제된 기하학 도형이 부드럽게 합성되어 투명하게 반짝이는 느낌을 연출합니다. 기존의 기하학 도형과 더해져 새로운 형태가 만들어집니다.

21



22

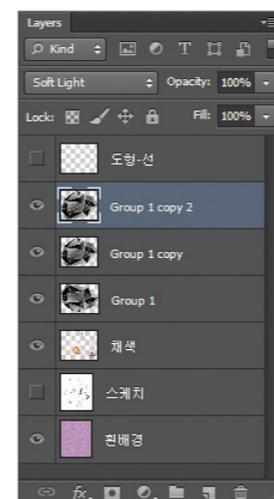


Note / Soft Light 모드

부드러운 조명을 비추는 것처럼 색이 부드럽게 섞입니다. 회색 보다 밝으면 더 밝게, 회색보다 어두우면 더 어둡게 만듭니다.

23 **Ctrl** + **J**를 눌러 [Group 1 copy] 레이어를 복제합니다. [Group 1 copy 2] 레이어가 생성됩니다. 24 **Ctrl** + **T**를 눌러 자유 변형 박스를 띄운 뒤, 다음과 같이 회전시킵니다. **Enter**를 누르면 고정됩니다.

23



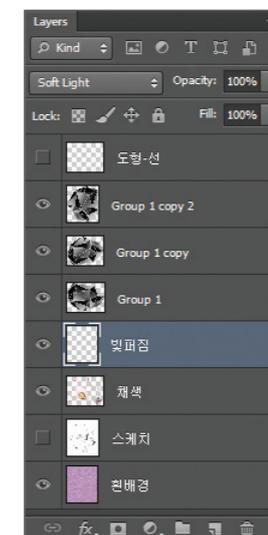
24



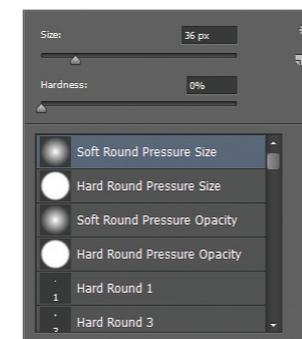
STEP 4 빛 효과 주기

01 레이어 패널 하단의 버튼을 눌러 [Group 1] 레이어와 [채색] 레이어 사이에 [빛 퍼짐] 레이어를 만든 뒤, 레이어 모드를 Soft Light로 설정합니다. 02 브러시 툴 을 선택한 뒤 화면에서 마우스 오른쪽 버튼을 눌러 브러시 창을 띄웁니다. 'Soft Round' 브러시를 선택합니다.

01



02



03 빨간색 #E763E2, 노란색 #FDF245, 분홍색 #FE5D9C, 파란색 #25A0E5, 베이지색 #FEFACB으로 큰 원을 그립니다. 원들이 색상 별로 적절히 섞일 수 있도록 채색합니다.



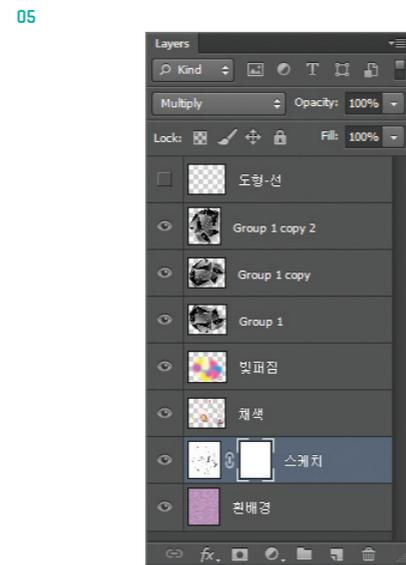
◆ 레이어 모드가 Normal일 때



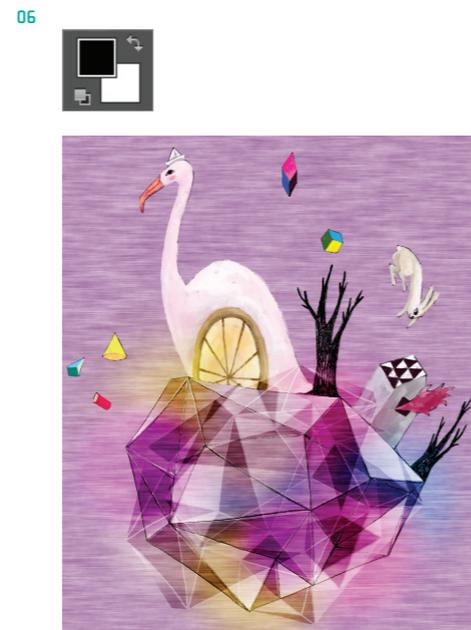
◆ 레이어 모드가 Soft Light일 때

04 [빛 퍼짐] 레이어 모드가 Soft Light이므로 원으로 짠 빛들이 부드러운 조명을 비추는 것처럼 부드럽게 섞입니다.

05 [스케치] 레이어를 선택한 뒤 레이어 패널 하단의 버튼을 눌러 마스크를 씩웁니다.



06 나무를 뺀 나머지 스케치는 모두 검은색 #000000 브러시로 칠해 가립니다.



◆ 마스크 씩우기 전

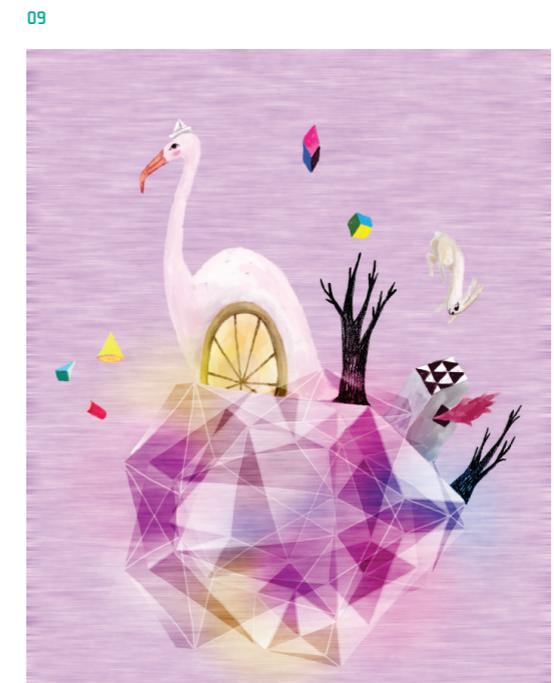
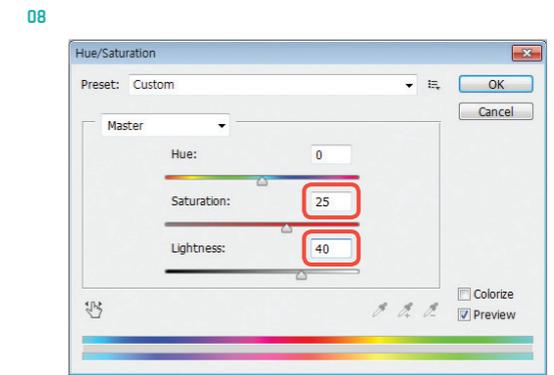
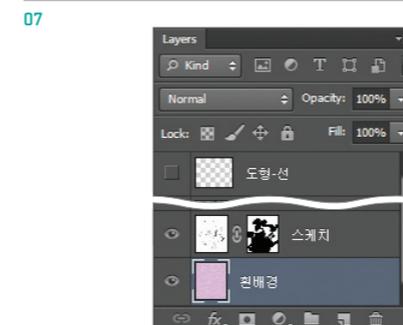


◆ 마스크 씩은 후

Note / 레이어 마스크

레이어 마스크에 대해 자세히 알고 싶다면 책 본문의 55P를 참고하세요.

07 마지막으로 배경을 좀 더 밝게 바꿔보겠습니다. [흰배경] 레이어를 선택합니다. 08 [Ctrl] + [U]를 눌러 Hue/Saturation 창을 띄웁니다. Saturation 값을 25, Lightness 값을 40으로 설정합니다. 09 보라색 배경이 연한 보라색으로 밝아져 신비롭게 반짝이는 기하학 도형의 느낌이 더욱 살아납니다. 마법의 구슬처럼 형형색색의 빛이 퍼지는 효과가 완성되었습니다.



눈 내리는 따뜻한 배경 그리기

이번 예제에서는 눈 내리는 따뜻한 배경을 만들어 보겠습니다. 따뜻한 느낌을 내기 위해 파스텔 계열의 색상을 이용하고 눈발이 바람에 흩날리는 효과를 주겠습니다. 스케치 선을 흰색 배경과 분리하는 방법과 명암을 구분하여 채색하는 방법이 아닌, 질감을 직접 만들어 그 위에 채색하는 방법을 배워보겠습니다. 예제에서 쓰인 주요 기능은 레이어 마스크와 다양한 필터입니다. 동물 가족의 느낌을 내주는 Fiber 필터와 구름을 만들어주는 Cloud 필터, 영역을 확대시키는 Maximum 필터, 노이즈 효과를 주는 Add Noise 필터 등은 본문에서 질감과 배경을 만들기 위해 중요하게 사용된 필터들입니다. 이와 같은 필터의 적용 결과를 통해 효과적으로 활용할 수 있는 방법을 생각해보세요.

◆ POINT SKILL / 레이어 마스크 • 알파 채널 • Cloud Filter 외 다수의 필터

◆ 사용한 브러시 / Swirl 브러시 

◆ 예 제 파 일 / 눈내리는날-시작.psd • 눈내리는날-완성.jpg



STEP 1 / 스케치 선 분리, 파스텔 배경 만들기



STEP 2 / 질감 만들기



STEP 3 / 채색하기

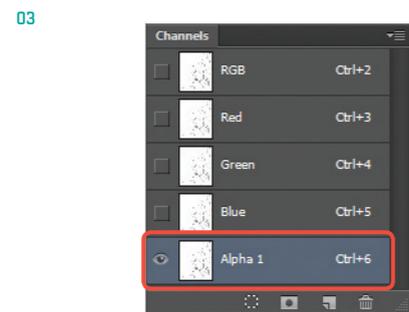
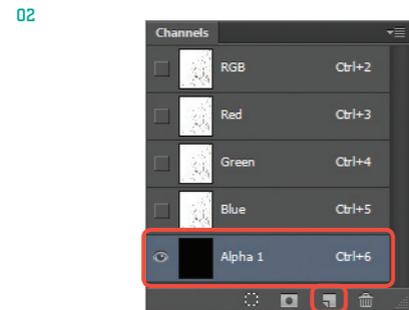
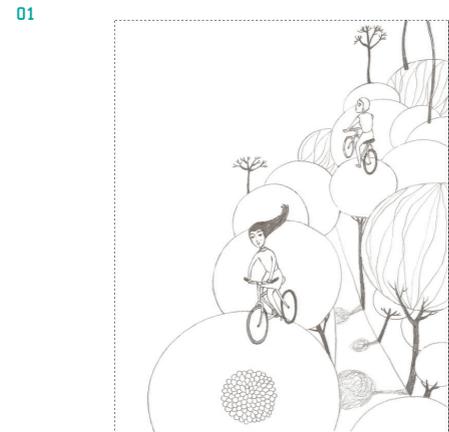


STEP 4 / 눈 내리는 효과주기

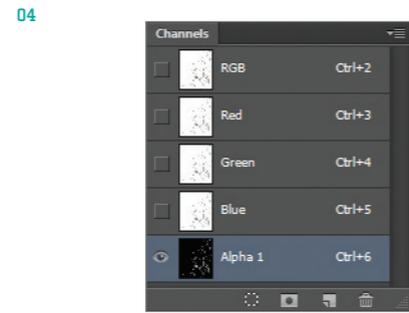


STEP 1
스케치 선 분리, 파스텔 배경 만들기

01 **Ctrl** + **O**를 눌러 '눈내리는날-시작.psd' 파일을 불러옵니다. **Ctrl** + **A**를 눌러 이미지 전체를 선택 영역으로 지정한 뒤, **Ctrl** + **C**를 눌러 복사합니다. 02 Channels 패널에서 하단의 **Alpha 1** 버튼을 눌러 [Alpha 1] 채널을 생성합니다. 03 **Ctrl** + **V**를 눌러 복사한 이미지를 붙여 넣습니다.



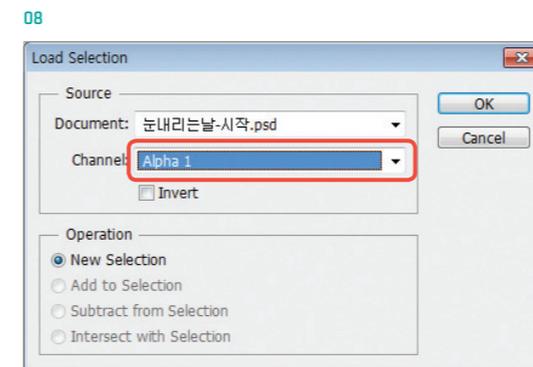
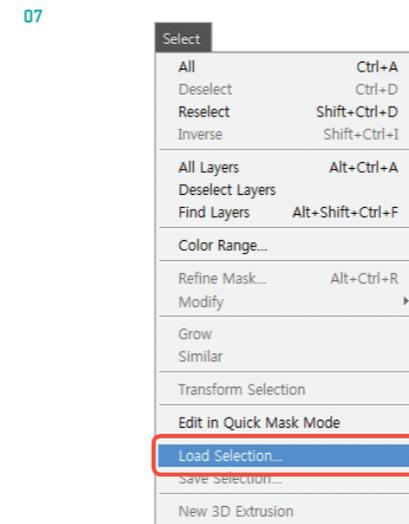
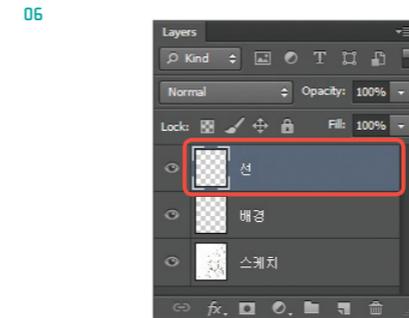
04 **Ctrl** + **I**를 눌러 색상을 반전시킵니다. 05 검은색은 흰색으로, 흰색은 검은색으로 변하는 것을 확인할 수 있습니다. **Ctrl** + **D**를 눌러 전체 선택 영역을 해제합니다.



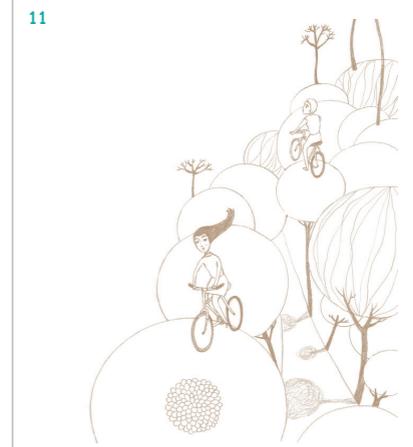
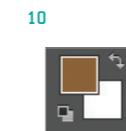
Note / Alpha 채널
채널 패널의 기본적인 색상 채널은 이미지의 색상 값에 변화를 직접적으로 줄 수 있는 것들이고, 알파 채널은 사용자가 Alpha 1, 2, 3하는 식으로 만들어 사용할 수 있습니다. 알파 채널은 선택 영역으로 잡기 힘든 부분을 선택 영역으로 만들어 주는 기능을 가지고 있습니다.

Note / 두 가지 반전 명령
두 가지 반전 명령에 대해 자세히 알고 싶다면 책 본문의 211P를 참고하세요.

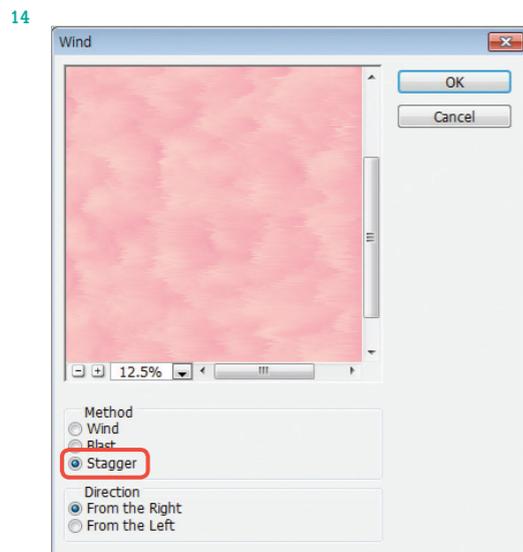
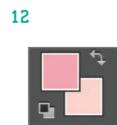
06 레이어 패널 하단의 **Alpha 1** 버튼을 눌러 [선] 레이어와 [배경] 레이어를 만듭니다. [선] 레이어를 선택한 뒤, 07 **Select > Load Selection** 메뉴를 선택합니다. 08 Alpha 1을 채널로 선택한 뒤 OK합니다.



09 선택 영역이 불러와집니다. 10 전경색을 갈색 #8C6239으로 선택한 뒤 **Alt** + **Delete**를 눌러 색을 입힙니다. 11 **Ctrl** + **D**를 눌러 선택 영역을 해제하고 [배경] 레이어에 흰색 #FFFFFF을 입힙니다. [스케치] 레이어에 있던 선과 배경이 분리되었습니다.



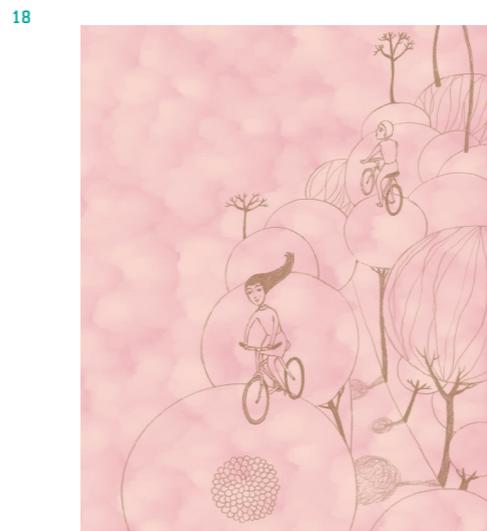
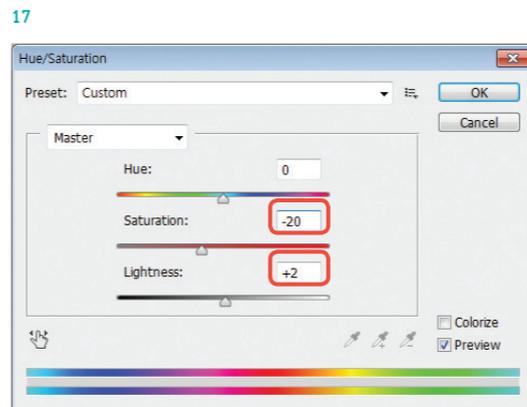
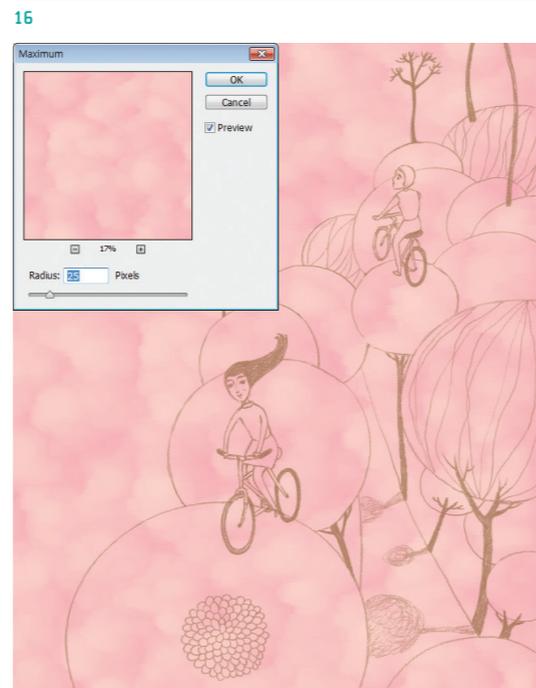
12 전경색 #F2A4B3과 후경색 #FFD5CB을 설정한 뒤 **Filter > Render > Clouds** 메뉴를 선택합니다. 13 구름이 만들어집니다. 14 **Filter > Stylize > Wind** 메뉴를 선택합니다. Method에 Stagger 항목을 선택한 뒤 OK합니다. 15 구름이 바람에 날려 흘러가는 듯한 효과가 생깁니다.



Note / Clouds 필터
전경색과 후경색을 혼합하여 자연스러운 구름 효과를 만듭니다.

Note / Wind 필터
바람에 날려 움직이는 듯한 효과를 만듭니다. Method는 바람의 세기이며 Direction은 바람의 방향입니다.

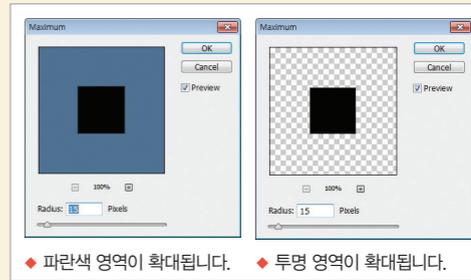
16 Filter > Other > Meximum 메뉴를 선택합니다. Radius를 25로 설정한 뒤 OK합니다. 수치 값만큼 영역이 확대되면서 터치를 준 효과가 생깁니다. 17 [Ctrl] + [U]를 눌러 Hue/Saturation 창을 띄웁니다. Saturation 값을 -20, Lightness 값을 2로 설정합니다. 18 배경이 밝아집니다.



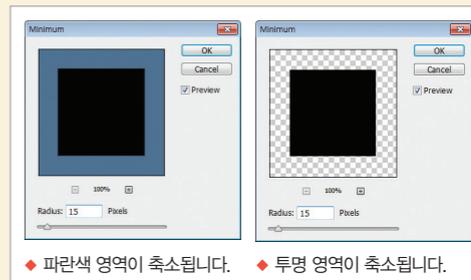
Note / Maximum 필터 & Minimum 필터
원본

◆ 불투명한 이미지 ◆ 투명 영역이 존재하는 이미지

01 Maximum 필터 : Filter > Other > Maximum 메뉴를 선택합니다. 수치 값만큼 영역을 확대시킵니다.

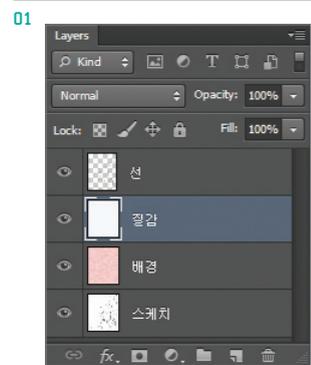


02 Minimum 필터 : Filter > Other > Minimum 수치 값만큼 영역을 축소시킵니다.



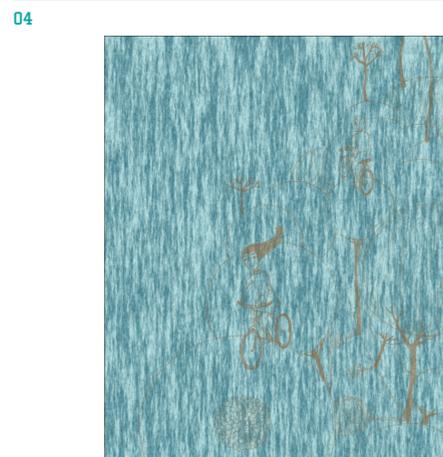
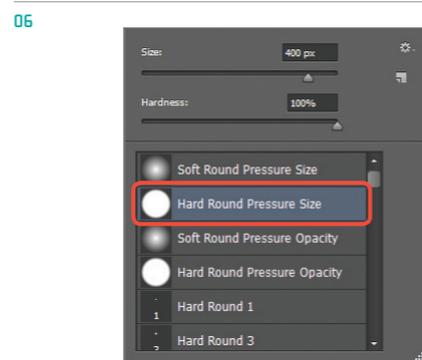
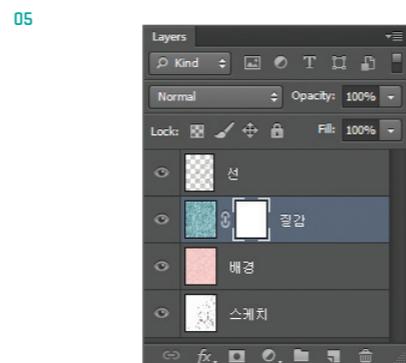
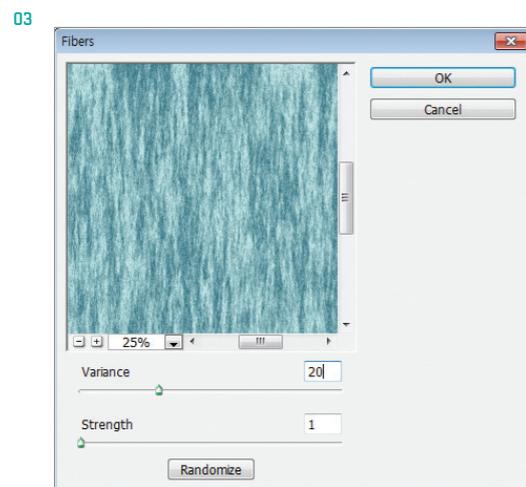
STEP 2 질감 만들기

01 레이어 패널에서 [x] 버튼을 눌러 [선] 레이어와 [배경] 레이어 사이에 [질감] 레이어를 만듭니다. 02 전경색 #3D7988 과 후경색 #C5EAE9을 설정한 뒤 03 Filter > Reoder > Fiber 메뉴를 선택합니다. Variance를 20, St-rength을 1로 설정한 뒤 OK합니다. 04 전경색과 후경색이 혼합된 동물의 털 느낌의 질감이 만들어집니다.



Note / Fiber 필터
전경색과 배경색을 혼합하여 동물의 털 느낌이나 가죽과 같은 질감 효과를 내줍니다.

05 레이어 패널 하단의 버튼을 눌러 마스크를 씩웁니다.
06 브러시 툴 을 선택한 뒤 화면에서 마우스 오른쪽 버튼을 눌러 브러시 창을 띄웁니다. 'Hard Round' 브러시를 선택합니다.



07 마스크에서 사용할 수 있는 색상은 흰색과 검은색 사이의 색입니다. 전경색과 후경색을 검은색 #000000과 흰색 #FFFFFF로 설정합니다. 08 검은색을 선택하여 왼쪽 위쪽을 채색합니다. 검은색으로 칠한 부분이 가려져 레이어 하단에 있는 분홍색 배경이 드러나게 됩니다.



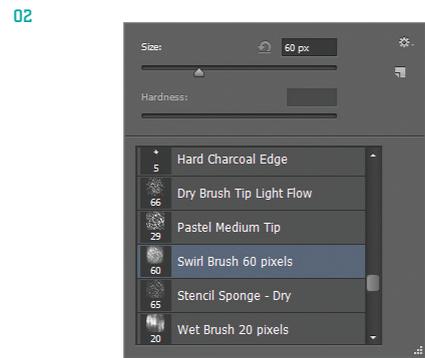
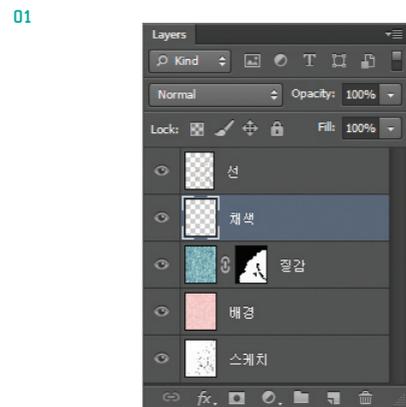
Note / 레이어 마스크
레이어 마스크에 대해 자세히 알고 싶다면 책 본문의 55P를 참고하세요.

09 브러시 사이즈를 조절해 가며 나무의 외각 라인을 신경써서 칠합니다. 10 나무와 길을 제외한 모든 부분은 검은색 브러시로 채색하여 가려줍니다. 11 나무와 길 부분만 질감이 남았습니다.

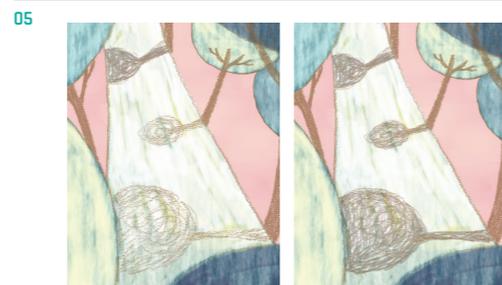


STEP 3
채색하기

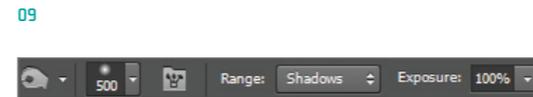
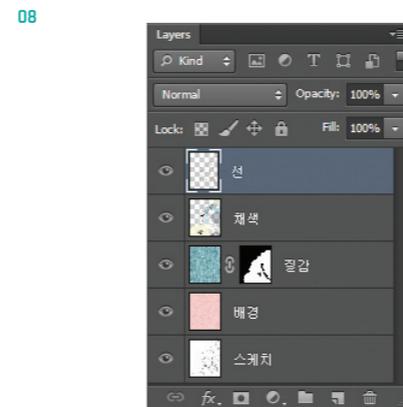
01 레이어 패널에서 버튼을 눌러 [선] 레이어와 [질감] 레이어 사이에 [채색] 레이어를 만듭니다. 02 브러시 툴 을 선택한 뒤 화면에서 마우스 오른쪽 버튼을 눌러 브러시 창을 띄웁니다. 'Swirl' 브러시를 선택합니다. 03 Opacity를 50% 이하로 설정하여 흰색, 파란색, 연두색, 분홍색 등으로 나무를 리터칭해 줍니다.



04 깔끔한 선을 유지하면서 소녀와 소년에게 색을 입힙니다.
05 브러시 사이즈를 줄여 꼬불거리는 선을 그려 그림자를 채색합니다.

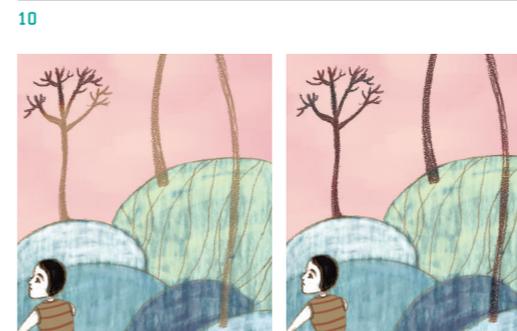


06 꽃잎 중 일부를 진한 회색 #3C302A으로 채색합니다.
07 분홍색 #F1B7BC과 흰색 #FFFFFF으로 나머지 꽃잎을 채색하여 채웁니다. 08 [선] 레이어를 선택한 뒤 번틀을 선택하여 채웁니다. 09 상단의 세부 옵션바에서 Range는 Shadows, Exposure는 100%로 설정합니다.



Note / 닳지 툴과 번 툴
 닳지 툴과 번 툴에 대해 자세히 알고 싶다면 책 본문의 220P를 참고하세요.

10 나무 줄기를 문질러 색상을 어둡게 만듭니다. 11 모든 나무 줄기를 번 툴로 어둡게 눌러주세요.

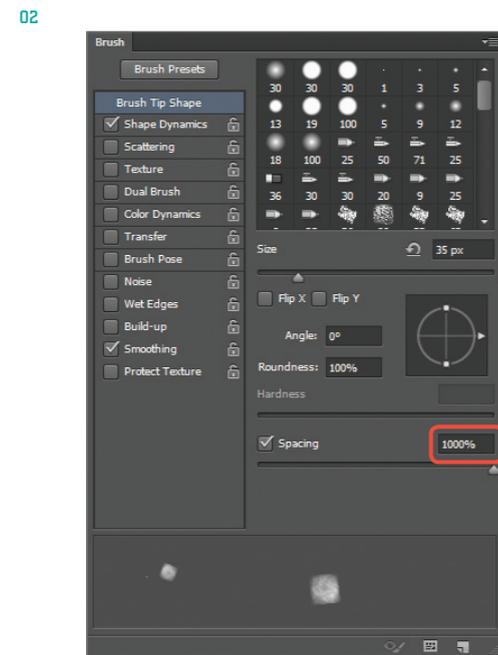
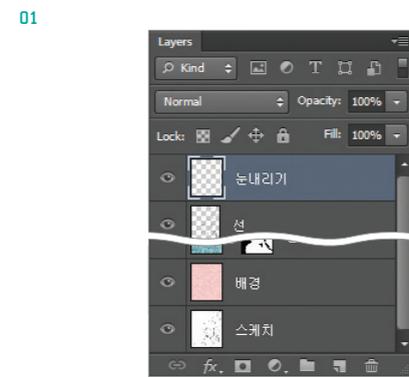


12 **Ctrl + 0**를 눌러 작업 화면을 윈도우 화면 전체에 맞추어 채색이 잘 되었는지, 수정할 부분이 있는지 살펴봅니다.

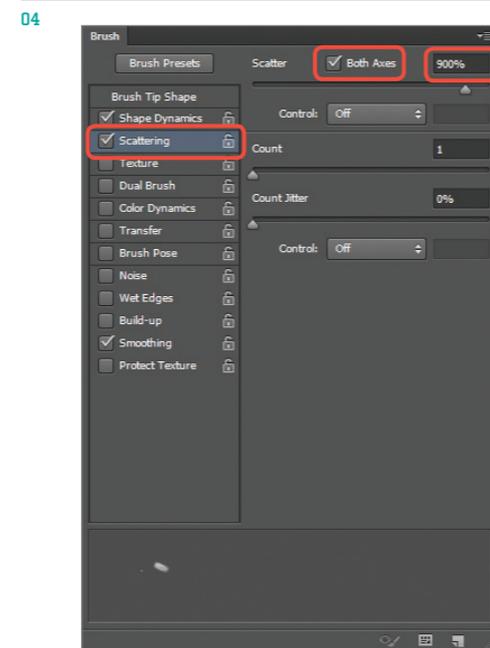
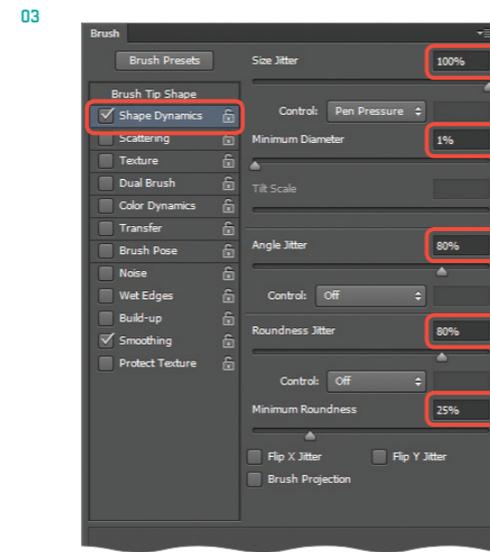


STEP 4
눈 내리는 효과주기

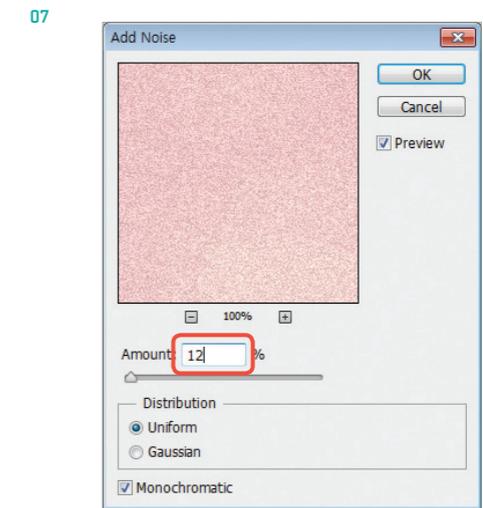
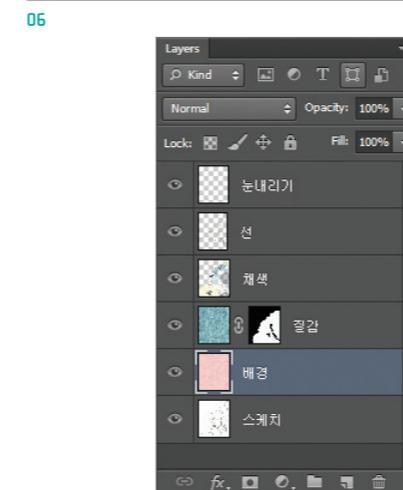
01 레이어 패널에서 버튼을 눌러 [선] 레이어 위에 [눈 내리기] 레이어를 만듭니다. 02 이제부터 눈 내리는 브러시를 만들어 보겠습니다. [F5]를 눌러 브러시 패널을 엽니다. 브러시로 선택한 Swirl 브러시의 세부 속성을 살펴볼 수 있습니다. Brush Tip Shape 메뉴의 Spacing을 1000%로 설정합니다.



03 Shape Dynamics 메뉴를 선택한 뒤 Size Jitter는 100%, Minimum Diameter는 1%, Angle Jitter는 80%, Round Jitter는 80%, Minimum Roundness는 25%로 설정합니다. 04 Scatter 메뉴를 선택한 뒤 Scatter는 900%로 설정하고 Both Axes를 체크합니다.



05 이제 전경색을 흰색 #FFFFFF로 설정하여 화면을 드래그해 보세요. 마우스로 드래그할 때마다 눈발이 날리는 모습이 표현될 것입니다. 06 [배경] 레이어를 선택합니다. 07 Filter > Noise > Add Noise 메뉴를 선택합니다. Amount를 12%로 설정한 뒤 OK합니다. 배경에 작은 입자가 거칠게 뿌려진 효과가 만들어집니다.



08 배경의 외각을 번들로 눌러 어둡게 만들어 주고, 윗 부분은 닳지 않도록 눌러 좀 더 밝게 표현합니다. 명암이 확실해집니다. 눈 내리는 따뜻한 배경이 완성되었습니다.

