

# Chapter

## 01

002

◆ CHAPTER 01

## 수채화 느낌의 인물 그리기

일러스트레이터의 기본 브러시 중에 수채화 느낌을 내주는 브러시가 있다는 사실을 아세요?  
또 태블릿의 필압에 따라 두께가 정해지도록 설정되어 있는 브러시가 있다는 것은 알고 계시나요?  
이번 예제에서는 이 두 가지 브러시를 사용하여 수채화 느낌이 물씬 풍기는 인물을 그려보겠습니다. 수채화는 물의 농도를 잘 조절하여 색을 겹쳐 칠했을 때의 느낌과 붓의 터치감이 중요합니다. 투명도 조절과 브러시 사이즈 조절을 통해 터치의 강약과 크기를 표현하고, 레이어 모드를 활용하여 밝고 어두운 부분의 색감을 겹쳐 채색하겠습니다. 마지막에 드로잉 펜으로 그린 듯한 라인을 추가하여 수작업 느낌을 최대한 살려 보도록합니다.

◆ POINT SKILL / Watercolor brush • 6D Art Pen Brush

◆ 예 제 파 일 / 인물시작.ai • 인물완성.ai



STEP 1 / 얼굴, 몸 채색하기



STEP 2 / 옷 채색하기




STEP 3 / 드로잉 펜 느낌내기

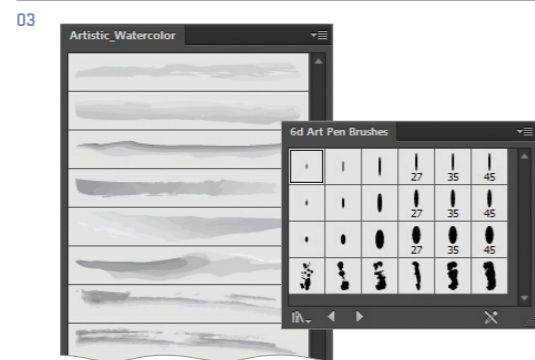
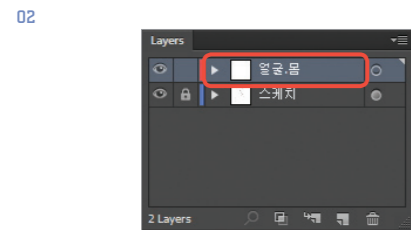


003

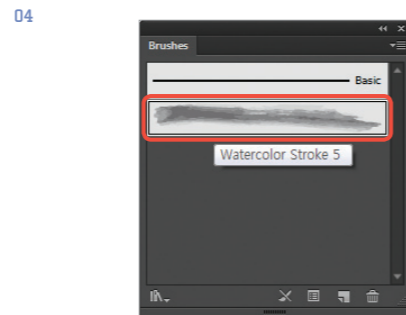
◆ 수채화 느낌의 인물 그리기


## STEP 1 얼굴, 몸 채색하기

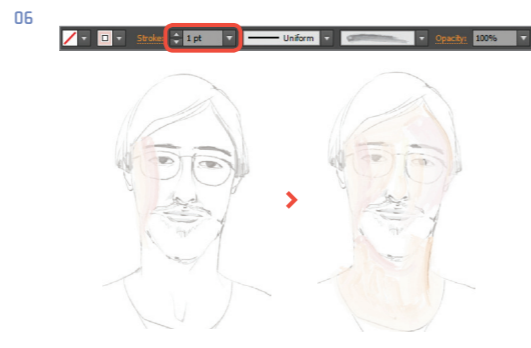
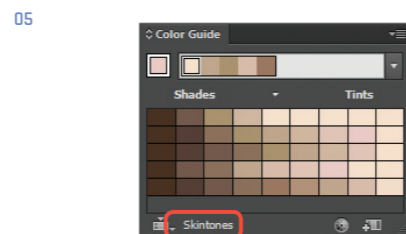
01 [Ctrl] + [O]를 눌러 '인물시작.ai' 파일을 불러옵니다. 02 레이어 패널에서  버튼을 눌러 [얼굴, 몸] 레이어를 새로 만듭니다. 03 수채화 느낌을 내주는 브러시와 태블릿의 필압에 따라 두께가 변하는 브러시를 찾아 보겠습니다. Window > Brush Libraries > Artistic > Artistic\_Watercolor 메뉴를 선택하고, Window > Brush Libraries > Wacom 6D Brushes > 6D Art Pen Brush 메뉴를 선택하여 새로운 라이브러리를 꺼냅니다.



04 이번 예제에서는 수채화 브러시 하나만 사용하겠습니다. 수채화 브러시 중 'Watercolor Stroke 5' 브러시를 선택합니다. 브러시 패널에 방금 선택한 브러시가 등록됩니다.

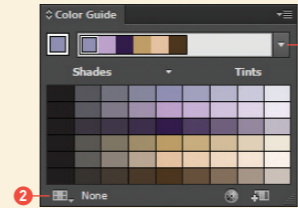




05 얼굴과 몸을 채색하기에 앞서 [Shift] + [F3]를 눌러 컬러 가이드 패널을 엽니다. 컬러 테마 버튼 을 눌러 Skintones를 선택합니다. Skintones는 피부톤과 관련된 색상 테마입니다. 06 컬러 가이드에 있는 색상을 선택한 뒤 브러시 굵기를 1pt로 설정합니다. 스케치를 참고하여 왼쪽 얼굴에 세로 터치를 한 뒤 오른쪽도 얼굴 라인에 따라 터치합니다. 굵기를 조절하며 목과 팔 부분까지 색을 입혀 줍니다.



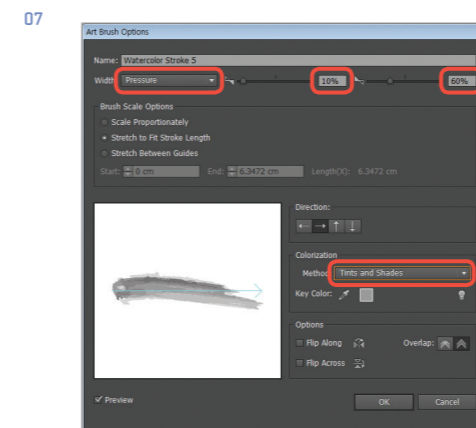
### Note / 컬러 가이드 패널 미리보기

일러스트레이터에서는 채색에 대한 고민을 덜어줄 수 있는 컬러 가이드 기능이 있습니다. 메인 컬러를 기준으로 컬러 그룹을 이용하는 방법과 색상 테마를 이용하는 방법이 있습니다.

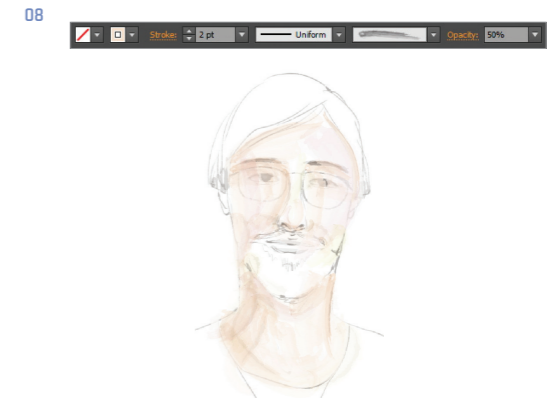


- 1  버튼을 누르면 메인 컬러를 기준으로 다양하게 분류된 컬러 그룹할 수 있고, 다양한 색들의 배합을 살펴볼 수 있습니다.
- 2  버튼을 누르면 주제별로 묶여있는 다양한 테마들을 살펴볼 수 있습니다. 테마를 먼저 선택한 뒤, 컬러 그룹을 선택하여 배색할 수도 있습니다.

07 'Watercolor Stroke 5' 브러시도 태블릿의 필압에 따라 브러시 굵기가 조절되게 만들어 보겠습니다. 브러시 패널에서 'Watercolor Stroke 5' 브러시를 더블 클릭합니다. 브러시 옵션 창이 뜨면, width에서 Pressure 버튼을 선택하고 빈칸에 각각 10%, 60%를 적어 브러시의 굵기 변화폭을 설정합니다. Colorization 항목에서 Method를 Tints and Shades로 설정한 뒤 OK합니다.



08 상단의 브러시 옵션바를 다음과 같이 설정한 뒤 얼굴의 어두운 부분에 색을 덧입힙니다.



09 갈색 #A47A4D를 선택하고, 상단의 브러시 옵션을 설정한 뒤 Transparency 패널에서 레이어 모드를 Multiply, Opacity를 70%로 설정합니다. 얼굴의 수염을 그립니다. 10 그리는 방향이 터치로 남기 때문에 브러시를 칠하는 각도에 신경써서 칠합니다. 마음에 들지 않으면 [Ctrl] + [Z]를 눌러 이전 단계로 돌아간 뒤 다시 칠하는 과정을 반복합니다.



10

**Note / Opacity & Blend mode**

색을 겹쳐 칠할 때는 Transparency 패널에서 Opacity와 Blend mode 모드를 어떻게 설정하느냐가 중요합니다.

❶ **Opacity** : Opacity는 불투명도를 조절할 수 있습니다. 투명하게 표현하려면 Opacity의 수치를 10~20% 가량 낮춰 줍니다. 불투명하게 표현하려면 Opacity의 수치를 높여 90~100%로 설정해 주면 됩니다. 반투명하게 표현하려면 당연히 50%로 설정해 주면 되겠죠?

❷ **Blend mode** : Blend mode는 합성 스타일을 선택할 수 있습니다. 밝은 영역으로 만들기 위해서는 Screen, Lighten, Overlay 등으로 변경하여 채색하고, 어두운 부분은 Multiply, Darken, Color Burn 등으로 변경하여 채색합니다.

11 베이지색 #C5AA7B를 선택한 뒤, Transparency 패널의 레이어 모드를 Screen으로 변경한 뒤, Opacity를 50%로 조절합니다. 수염결 따라 위에서 아래 방향으로 터치를 줍니다. 겹쳐진 부분이 한 톤 밝아집니다. 12 머리는 짙은 갈색 #4C2B15 계열로 채색합니다. 레이어 모드를 Multiply로 변경하여 겹쳐 채색하면 진한 머리색을 얻을 수 있습니다. 13 브러시 굵기를 줄인 뒤, 세네 번에 걸쳐 눈썹 라인을 그려 줍니다.

11



12



13

**Note / Multiply 모드**

어두운 부분이 서로 혼합되어 겹쳐진 부분을 더 어둡게 표현합니다. 흰색은 투명하게 인식되며 Screen 레이어 모드와 반대입니다.

14 검은색 #000000으로 눈, 코, 입을 그립니다. 이목구비는 인물의 인상을 결정하는 중요한 부분이므로 화면을 확대한 뒤, 작은 브러시로 그리는 것이 좋습니다. 15 뿔테는 검은색 #000000으로 채색하고, 안경과 코 밑에 드리워진 그림자, 눈 두덩이의 명암을 찾아 채색합니다.

14

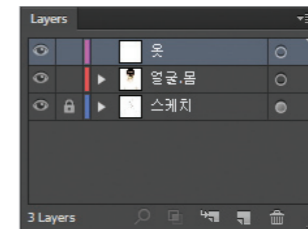


15

**STEP 2****옷 채색하기**

01 레이어 패널에서 [옷] 버튼을 눌러 [얼굴, 몸] 레이어 위에 [옷] 레이어를 새로 만듭니다. 02 푸른색 #84BCBE 계열을 선택하고 붓 터치가 남는 느낌으로 옷을 채색합니다. 터치가 겹쳐진 부분이 진해진 것을 확인할 수 있습니다. 투명하게 표현하고 싶은 부분은 Opacity 값을 낮춰 한 번 더 터치합니다. 브러시 굵기를 변화시켜 작고, 큰 터치가 골고루 들어갈 수 있도록 옷 전체를 채색합니다.

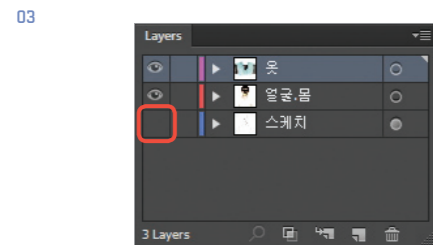
01



02



**03** 레이어 패널에서 [스케치] 레이어의 눈을 꺼줍니다. 스케치 선이 사라지고 채색한 부분만 보입니다. **04** 수채화 느낌이 잘 살아나는지 전체적으로 살펴본 뒤 수정하고 싶은 부분과 리터칭할 부분을 찾아 채색합니다.

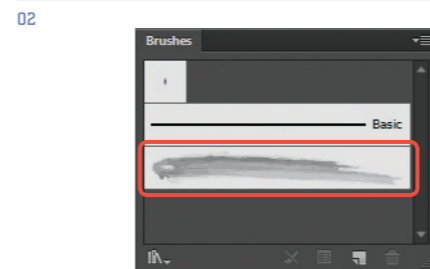
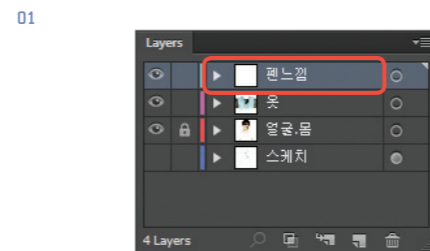


#### Note / Screen 모드

밝은색 부분이 서로 혼합되어 겹쳐진 부분을 더 밝게 표현합니다. 검은색은 투명하게 인식되며 Multiply 레이어 모드와 반대입니다.

## STEP 3 드로잉 펜 느낌내기

**01** 이제 색이 모두 칠해진 상태에서, 펜 느낌을 추가하여 세밀한 묘사를 해보겠습니다. 먼저 레이어 패널에서 버튼을 눌러 [옷] 레이어 위에 [펜느낌] 레이어를 새로 만듭니다. **02** 6D Art Pen Brush 라이브러리의 첫 번째 칸에 있는 'Light 5pt' 브러시를 클릭하여 브러시 패널에 등록합니다.



**03** 상단의 브러시 옵션을 설정한 뒤 얼굴, 수염, 머리에 전체적으로 가늘고 긴 선을 그립니다. 색상은 앞서 사용한 흰색, 검은색, 갈색 등을 다양하게 사용합니다. **04** 짧은 선으로 이마, 눈, 코, 입 주변을 묘사하여 경쾌한 펜 선의 느낌을 살립니다. 이때 선 색이 너무 진하거나 필요 이상으로 많이 들어가면 주름이나 상처가 난 것처럼 보일 수 있으니 조심하세요.



#### Note / 6D Art Pen Brush 사이즈 조절하기

6D Art Pen Brush는 다른 브러시들과 다르게 , 를 눌러 브러시 사이즈를 조절할 수 있습니다. 를 누르면 브러시 사이즈가 작아지고, 를 누르면 브러시 사이즈가 커집니다. 물론 스트로크 패널에서 브러시 굵기를 조절할 수 있지만 단축키를 이용하면 좀 더 빨리 작업할 수 있습니다.

**05** 옷도 펜으로 묘사하겠습니다. 옷 전체적으로 긴 선과 짧은 선을 섞어 그려 줍니다. 파란색 조끼 위에는 밝은 색을 사용하고, 검정색 티셔츠 위에는 어두운 색을 사용합니다. **06** 인물을 전체적으로 살펴봅니다. Watercolor 브러시와 6D Art Pen 브러시로 채색하여 수채화 느낌이 물씬 풍기는 인물이 완성되었습니다.



# Chapter

## 02

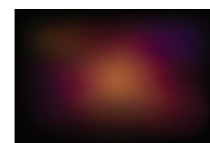
010 ◆ CHAPTER 02

## 신비한 판타지 공간 표현하기

이번 예제에서는 일러스트레이터의 다양한 기능들을 복합적으로 사용해 보겠습니다. 컬러 가이드 기능을 이용하여 색상 계획을 세워 채색하는 방법과 메시 툴을 이용하여 자연스러운 그라데이션트를 적용시키는 방법, Scatter Brush로 흩어지는 구름을 만드는 방법, Transparency 마스크 모드 기능을 이용하여 물 위에 비친 개체를 표현하는 방법 등을 배워 보겠습니다. 많은 시간이 걸리는 작업이지만 벡터 그림을 그리는데 필요한 주요 기능들을 익힐 수 있는 좋은 시간이 될 것입니다. 하늘 위를 날아가는 돼지, 숲에서 사는 요정, 반인반마와 같은 그림은 현실에서 볼 수 없는 상상력이 만들어낸 그림입니다. 상상 속 세계는 이루어질 수 없는 일을 가능하게 하는 신비한 꿈의 세계입니다. 별 밤과 물가에 비치는 그림자, 물 위에 떠 있는 말, 밤을 수놓은 공간을 그리며 상상력의 폭을 넓혀보는 시간이 되었으면 좋겠습니다.

◆ POINT SKILL / Scatter Brush • Symbol • Stylize effect • Rucker&Bloat Effect • 컬러 가이드  
Creative Gradient Mesh • 메시 툴 • Transparency 마스크 모드 • Make Clipping Mask

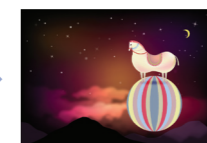
◆ 예 제 파 일 / 판타지공간시작.ai • 판타지공간완성.ai



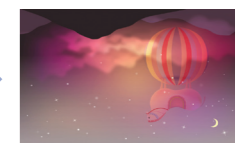
STEP 1 /  
우주 배경 만들기



STEP 2 /  
별, 구름 그리기



STEP 3 /  
말, 무지개 공 그리기



STEP 4 /  
물 위에 비친 느낌 표현하기



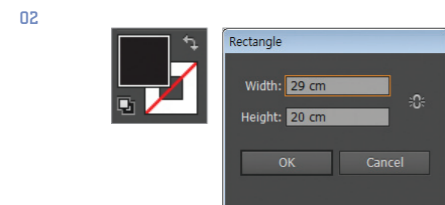
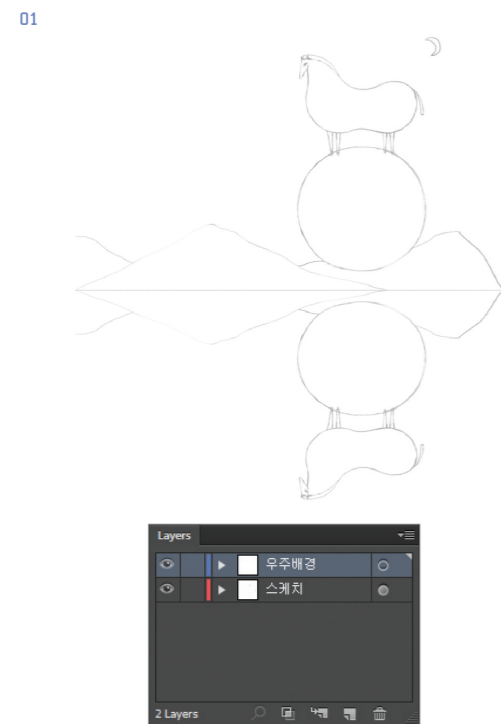
011 ◆ 신비한 판타지 공간 표현하기

## STEP 1

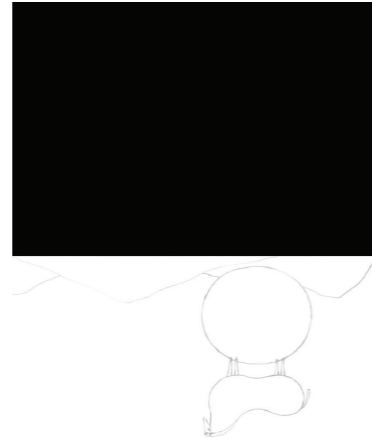
## 우주배경 만들기

01 [Ctrl] + [O]를 눌러 '판타지공간시작.ai' 파일을 불러옵니다. 레이어 패널에서 [스케치] 레이어를 잠금두고, [ ] 버튼을 눌러 [스케치] 레이어 위에 [우주배경] 레이어를 만듭니다.

02 면 색을 검은색 #000000으로 설정한 뒤 사각형 툴 [ ]을 선택하고 화면을 클릭합니다. Rectangle 창이 뜨면 Width를 29cm, Height는 20cm로 설정한 뒤 OK합니다. 03 만들어진 사각형을 선택 툴 [ ]을 이용해 화면 위로 드래그하여 옮깁니다.

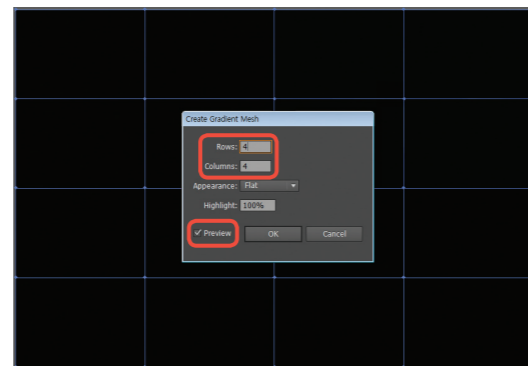


03



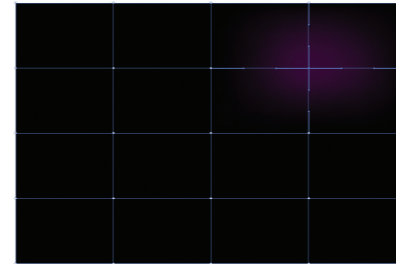
04 검은색 배경 위에 그라데이션트를 입혀 풍부한 색으로 표현해 보겠습니다. Object > Creative Gradient Mesh 메뉴를 선택합니다. 가로세로의 분할 개수에 따라 색상을 변경할 수 있기 때문에 적당한 값을 입력하고 Preview 박스를 체크하여 미리보기를 설정합니다.

04

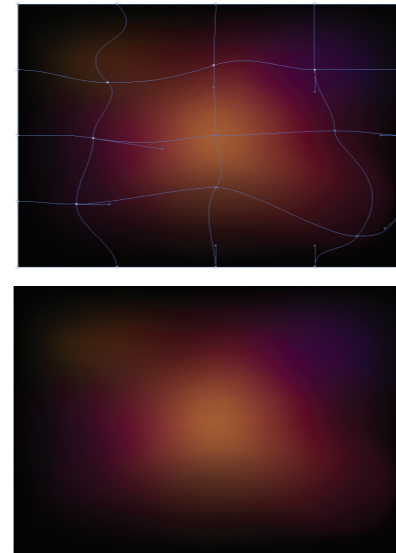


05 직접 선택 툴 [ ]로 왼쪽 상단의 점을 클릭하여 보라색 #370039으로 설정합니다. 은은한 그라데이션트가 적용되었습니다. 06 다른 점도 각각 클릭하여 색상을 변경한 뒤, 방향선을 조절하여 색상의 범위를 설정합니다. 다양한 색이 조화롭게 어우러진 배경이 되었습니다.

05



06

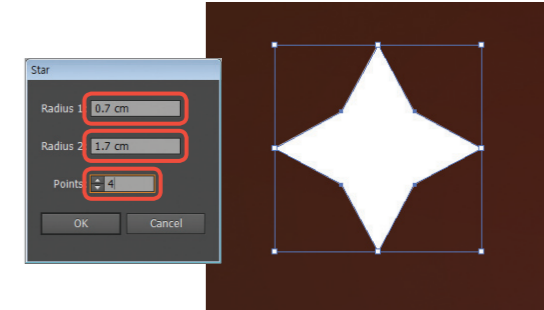


## STEP 2

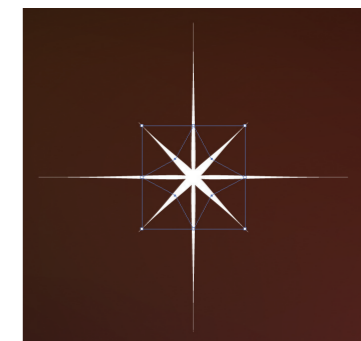
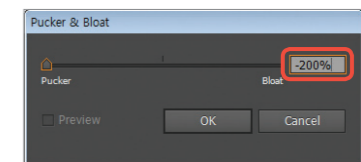
## 별, 구름 그리기

01 별 툴 [ ]을 선택한 뒤 면 색을 흰색 #FFFFFF로 설정합니다. 화면을 클릭하여 Star 창을 띄웁니다. 별의 꼭지점 개수와 반지름 값을 설정하고 OK합니다. 02 Effect > Distort & Transform > Pucker & Bloat 메뉴를 선택합니다. 옵션 창에서 -200을 입력하고 OK합니다. 03 어퍼런스 패널에서 [fx] 버튼을 눌러 Stylize > Outer Glow 메뉴를 선택합니다. 옵션 창에서 mode를 Screen으로 설정한 뒤 OK합니다.

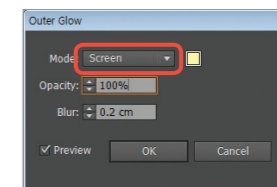
01



02



03



**Note / Pucker & Bloat**

Pucker에 가까울수록 기준점을 기준으로 오므린 모양으로 바깥 부분이 뾰족해지고, Bloat에 가까울수록 바깥 부분이 볼록해집니다.

**Note / Stylize effect 미리보기**

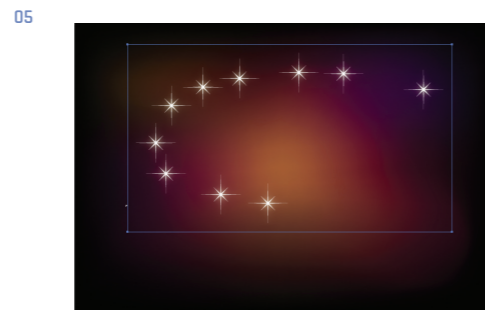
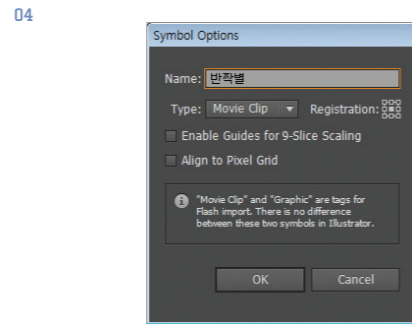
스타일 메뉴를 이용하면 개체에 그림자 효과, 후광 효과, 낙서 효과와 같은 다양한 스타일을 설정할 수 있습니다.

- 1 Drop Shadow...
- 2 Feather...
- 3 Inner Glow...
- 4 Outer Glow...
- 5 Round Corners...
- 6 Scribble...

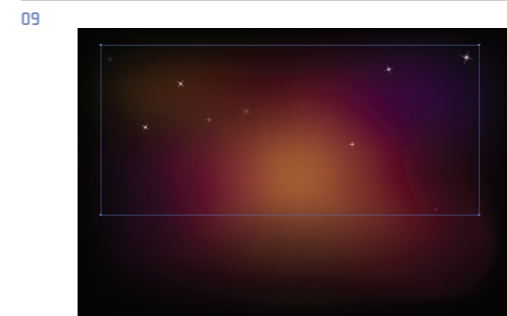
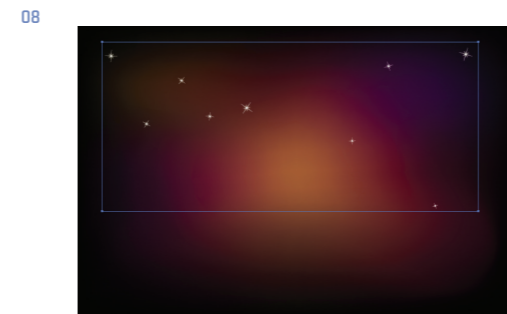
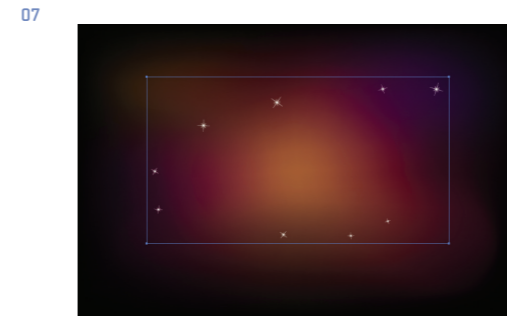
- 1 **Drop Shadow** : 그림자의 농도/위치/번짐을 설정하여 그림자 효과를 줍니다.
- 2 **Feather** : 가장자리를 뽕엿게 만들어 줍니다.
- 3 **Inner Glow** : 빛의 강도와 범위를 설정하여 내광 효과를 줍니다.
- 4 **Outer Glow** : 빛의 강도와 범위를 설정하여 후광 효과를 줍니다.
- 5 **Round Corners** : 라운드 크기를 설정하여 모서리를 둥글게 설정합니다.
- 6 **Scribble** : 낙서한 듯한 효과를 줍니다.



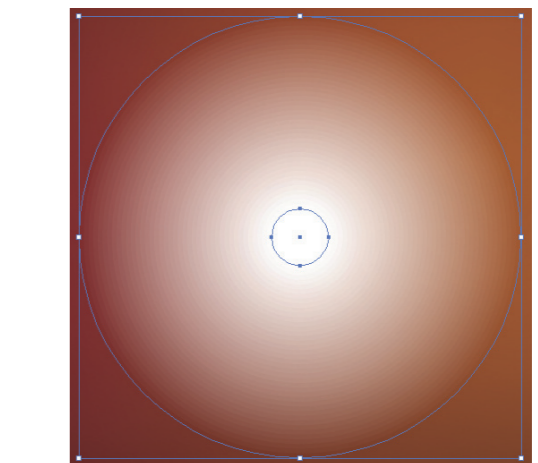
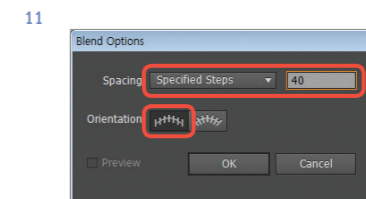
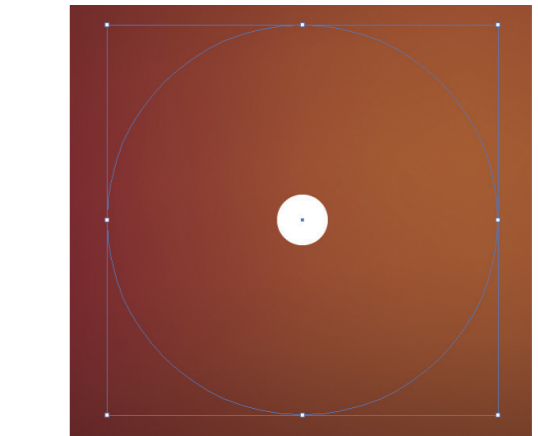
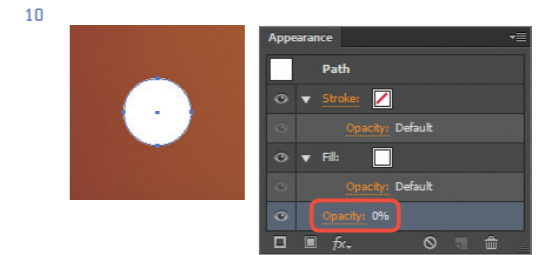
04 심벌 패널을 꺼내([Ctrl] + [Shift] + [F11]) 별을 패널로 드래그하여 '반짝별' 심벌로 등록합니다. 05 심벌 뿌리기 툴로 별을 넓게 뿌립니다. 06 심벌 회전 툴로 별을 드래그하여 각도를 조절합니다.





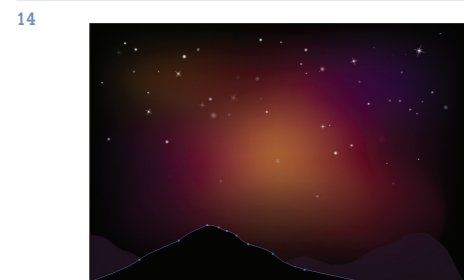
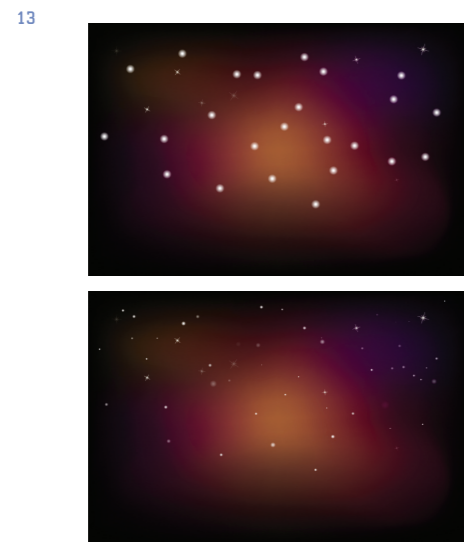
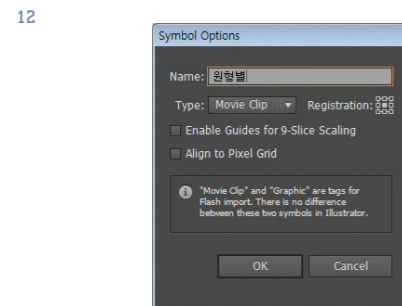
07 심벌 크기 조절 툴로 별을 클릭하여 크기의 변화를 줍니다. 이때 [Alt]를 누른 채 클릭하면 크기를 줄일 수 있습니다. 08 심벌 이동 툴로 별을 드래그하여 위치를 이동시킵니다. 09 심벌 투명 툴로 별을 클릭하여 투명도를 설정합니다.




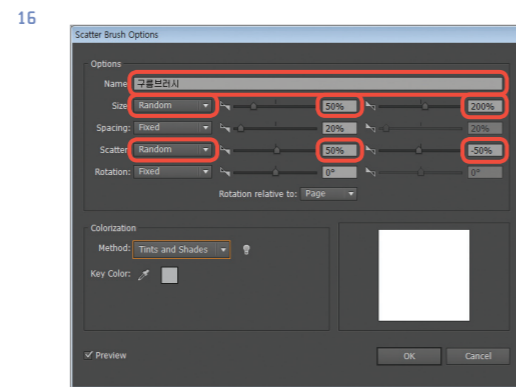
10 이제 동그란 별을 만들어 심벌로 등록하겠습니다. 원형 툴로 흰색 #FFFFFF 원을 그린 뒤, [Ctrl] + [C], [Ctrl] + [V]를 차례대로 눌러 원을 제자리에 복제합니다. 복제된 원을 선택한 뒤, 어피어런스 패널에서 Opacity를 0%로 설정한 뒤, 별의 크기를 키웁니다. 11 블렌드 툴을 클릭하여 옵션 창을 띄운 후 다음과 같이 설정합니다. 두 원을 선택 툴로 동시에 선택한 상태에서 Object > Blend > Make 메뉴를 선택하여 블렌드 효과를 적용시킵니다([Alt] + [Ctrl] + [B]).



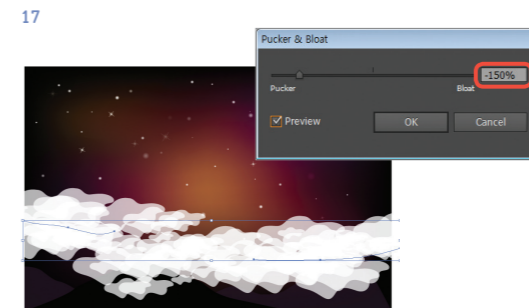
12 동그란 별을 심벌 패널로 드래그하여 '원형별' 심벌로 등록합니다. 13 심벌 뿌리기 툴  로 별을 넓게 뿌립니다. 여러 가지 심벌 툴을 이용하여 별을 편집 및 수정합니다. 14 면 색을 짙은 보라색 #221320으로 지정한 뒤 펜 툴  로 산등성이를 그려줍니다. 검은색 #000000 산등성을 추가로 그립니다.



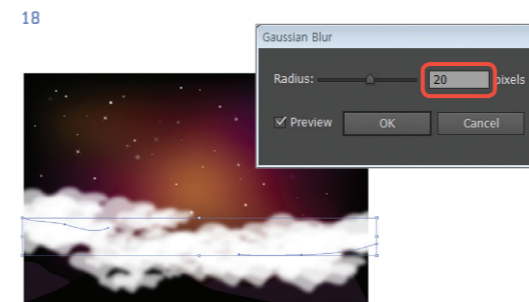
15 구름을 심벌로 만들겠습니다. 펜 툴  로 흰색 #FFFFFF 구름을 그립니다. Opacity를 70%로 설정합니다. 16 구름을 브러시 패널로 드래그하여 Scatter 브러시로 등록합니다. 옵션 창에서 다음과 같이 설정한 뒤 OK합니다. 구름 브러시를 드래그하여 구름이 흩어진 것을 표현합니다.



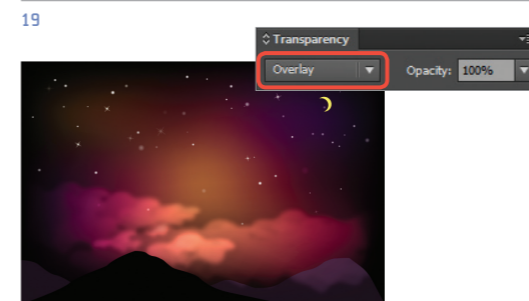
17 구름의 양을 늘려 보겠습니다. 만들어진 구름들을 모두 선택한 뒤, Effect > Distort & Transform > Pucker & Bloat 메뉴를 선택합니다. 옵션 창에서 -150를 입력하고 OK합니다. 구름의 갯수가 안쪽으로 많아졌습니다.



18 이번에는 안개가 낀 듯한 구름 효과를 만들어 보겠습니다. Effect > Blur > Gaussian Blur 메뉴를 선택합니다. Radius값을 20pixel로 설정한 뒤, OK합니다. 구름이 많이 흐려져 산과 구름 사이에 공간감이 생겼습니다.





19 Transparency 패널에서 레이어 모드를 Overlay로 변경하여 구름이 배경과 은은하게 혼합되게 만듭니다. 달과 별을 더 추가하여 별 밤 배경을 완성합니다.

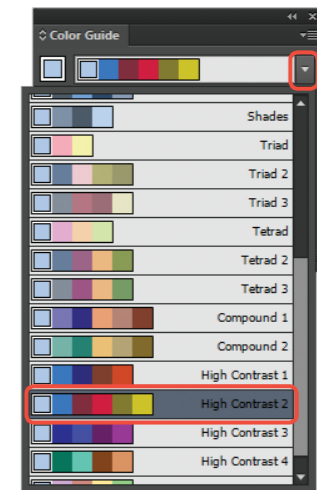
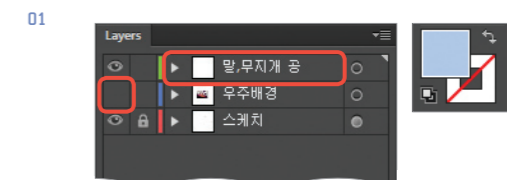


### Note / Gaussian Blur

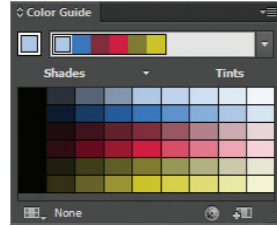
Gaussian Blur는 이미지를 뿌옇게 만들어 선명도를 낮추거나 원근감을 나타낼 때 주로 사용됩니다.

## STEP 3 말, 무지개 공 그리기

01 레이어 패널에서 [우주배경] 레이어의 눈을 감긴 뒤  버튼을 눌러 [말, 무지개 공] 레이어를 추가합니다. 02 면 색을 소라색 #AFC8E7으로 설정한 뒤, [Shift] + [F3]를 눌러 Color Guide 패널을 꺼냅니다.  버튼을 누르면 메인 컬러를 기준으로 다양한 컬러 그룹을 확인할 수 있습니다. 이 중에서 'High Contrast2'를 선택합니다. 채도별로 분류된 컬러 버튼들이 나타납니다. 03 채색을 하기 전에 'High Contrast2' 그룹에 있는 색상으로 다음과 같이 색상 계획을 세웁니다.



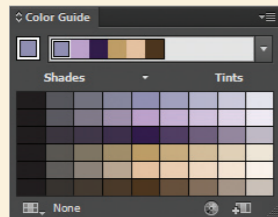
02



03

**Note / 컬러 가이드 패널 살펴보기**

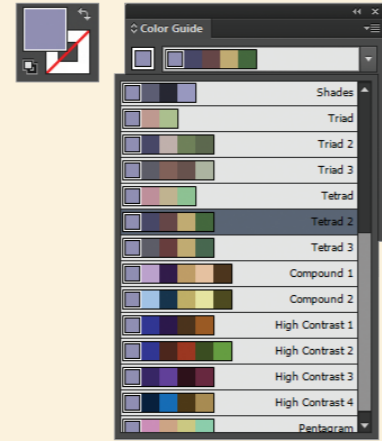
일러스트레이터에서는 채색에 대한 고민을 덜어줄 수 있는 컬러 가이드 기능이 있습니다.



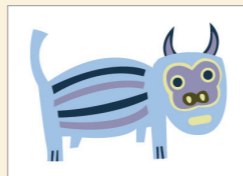
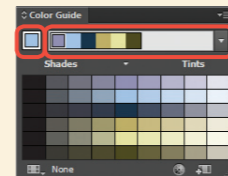
메인 컬러를 기준으로 다양하게 분류된 컬러 그룹을 선택하여 다양한 색들의 배합을 살펴볼 수 있습니다. 특히 메인 컬러에 어울리는 보조 컬러를 자동으로 검색해 주기 때문에 색상 계획을 세울 때 큰 도움이 됩니다.

**1 메인 컬러를 기준으로 컬러 그룹 이용하기**

선택된 메인 컬러와 메인 컬러에 어울리는 컬러 그룹들입니다.

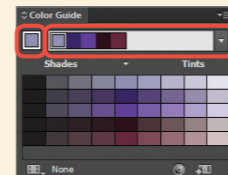


'Compound 2' 그룹 안의 색상들을 클릭하여 오브젝트를 색칠한 모습입니다.



◆ 컬러 그룹-Compound 2

'High Contrast 3' 그룹 안의 색상들을 클릭하여 오브젝트를 색칠한 모습입니다.



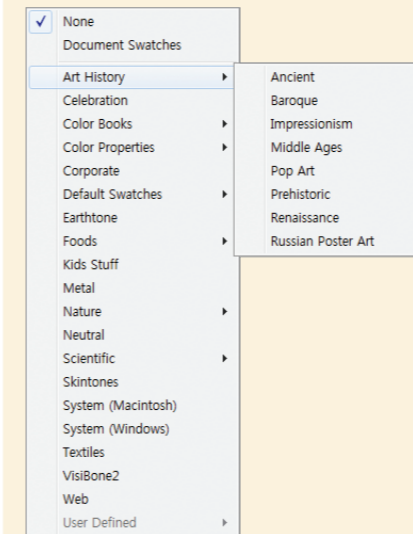
◆ 컬러 그룹-High Contrast 3

**2 테마 이용하기**

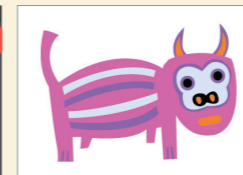
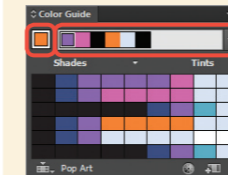
일러스트레이터에서 제공하는 색상 테마입니다.

큰 카테고리 안에 여러 개의 세부 카테고리가 있습니다.

■ 버튼을 눌러 다양한 테마를 선택한 뒤, 컬러 그룹을 선택하여 배색합니다.

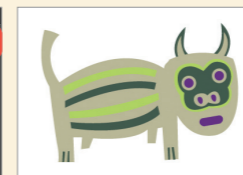
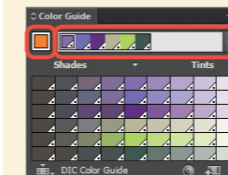


Art History > pop art 테마를 선택한 뒤, 'Compound 1' 컬러 그룹 안의 색상들을 클릭하여 오브젝트를 색칠한 모습입니다.



◆ 컬러 테마-pop art, 컬러 그룹-Compound 1

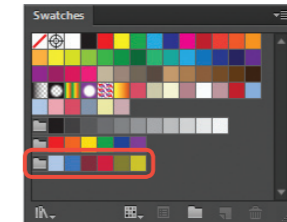
Color Books > DIC Color Guide 테마를 선택한 뒤, 'Compound 2' 컬러 그룹 안의 색상들을 클릭하여 오브젝트를 색칠한 모습입니다.



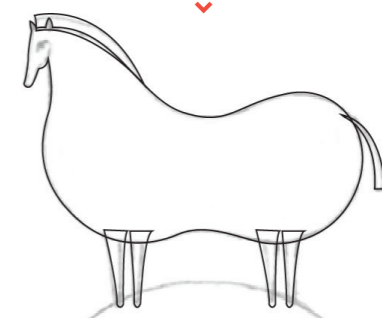
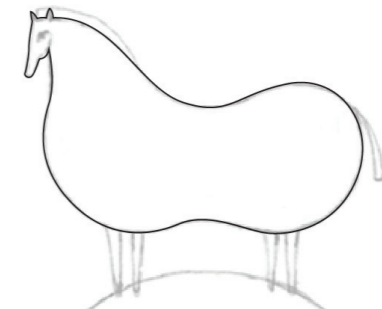
◆ 컬러 테마-DIC Color Guide, 컬러 그룹-Compound 2


04 컬러 가이드 패널 하단의 save color group 버튼을 눌러 스와치 패널에 색상을 등록합니다. 6개의 색상이 컬러 가이드에 추가된 것을 확인할 수 있습니다. 색상 계획 때 정해진 컬러의 색을 선택하여 추가로 스와치 패널에 등록합니다. 05 스케치를 참고하여 펜 툴로 말의 몸을 그려주세요. 머리에서 목으로 이어지는 털, 꼬리, 다리를 각각 닫힌 패스로 그려 완성합니다.

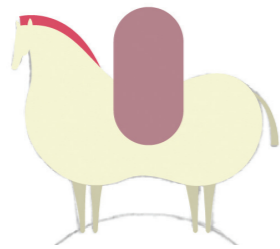
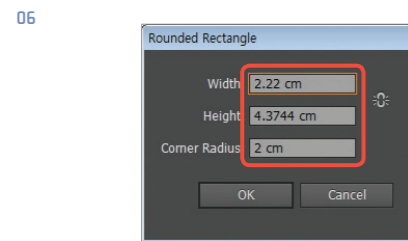
04






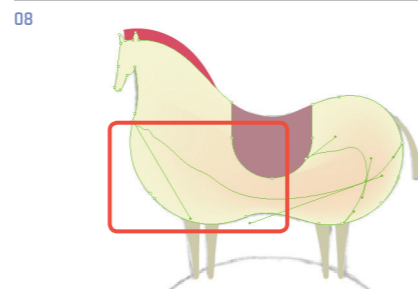
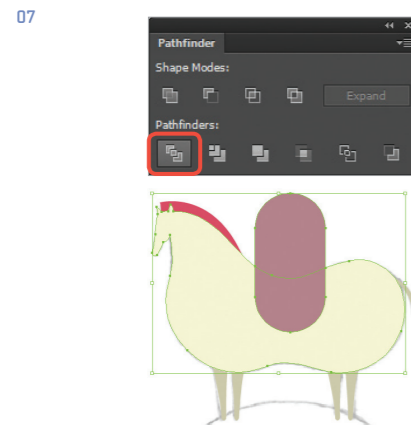
05



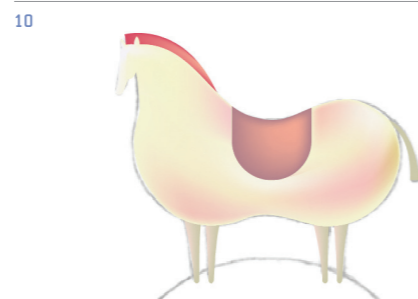
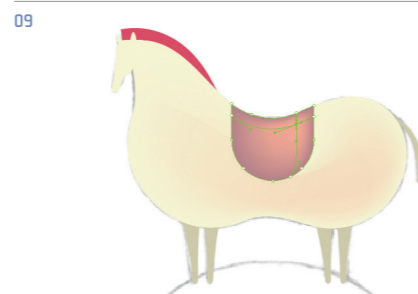
06 패스에 색을 입힙니다. 라운드 사각형 툴  을 선택한 뒤 화면을 클릭하여 Rounded Rectangle 창을 띄웁니다. 다음과 같이 설정한 뒤 OK합니다. 만들어진 라운드 사각형을 말의 등에 위치시킵니다.




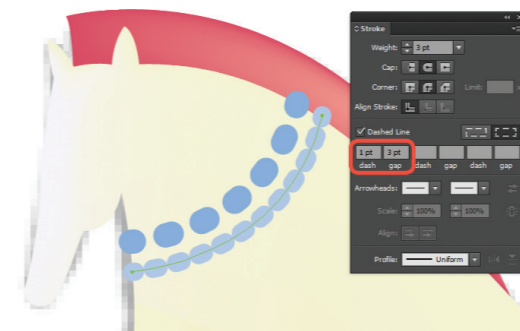
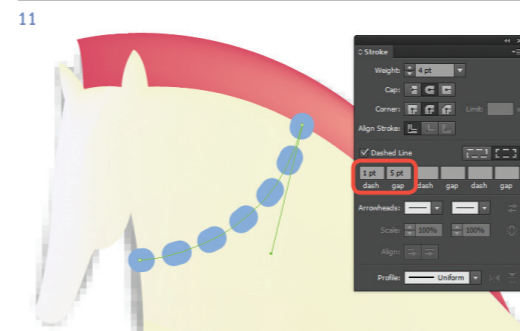
07 선택 툴  로 말의 몸과 안장을 동시 선택한 뒤 패스 파인더 패널에서  버튼을 눌러 면을 분할합니다. 08 필요 없는 면을 선택하여 **Delete**로 지워 줍니다. 메시 툴  을 선택하고 말의 몸 왼쪽 아랫부분을 클릭하면 클릭한 지점을 중심으로 메시가 만들어집니다. 컬러를 설정하면 기준점을 중심으로 부드러운 그라데이션이 만들어집니다.



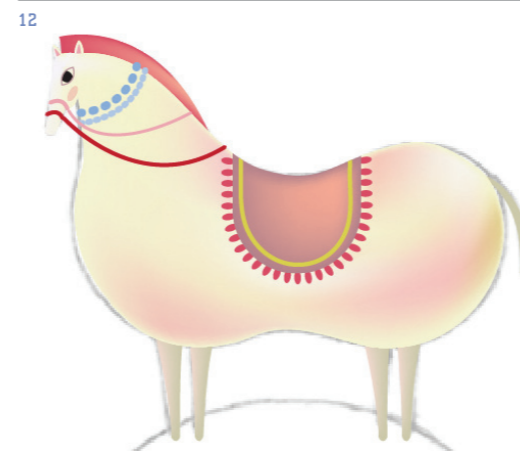
09 안장 윗부분을 클릭하여 메시지를 만든 뒤 컬러를 설정하여 부드러운 그라데이션트를 만들어 줍니다. 10 같은 방법으로 말의 몸에 메시지를 추가하여 은은한 색상을 표현해 주세요.




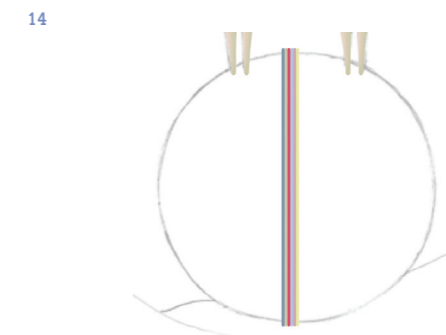
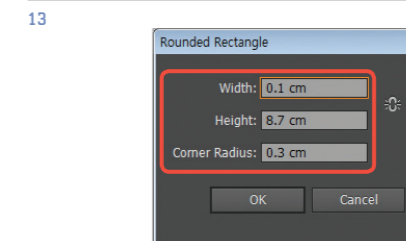
11 목 장식을 그리겠습니다. 펜 툴  로 곡선을 그린 뒤 스트로크 패널에서 Dashed Line을 체크하여 dash와 gap 값을 다음과 같이 설정합니다. 점선 모양의 목걸이가 그려집니다. 같은 방법으로 dash와 gap 값을 줄여 다른 색상의 목걸이 하나 더 완성시킵니다.






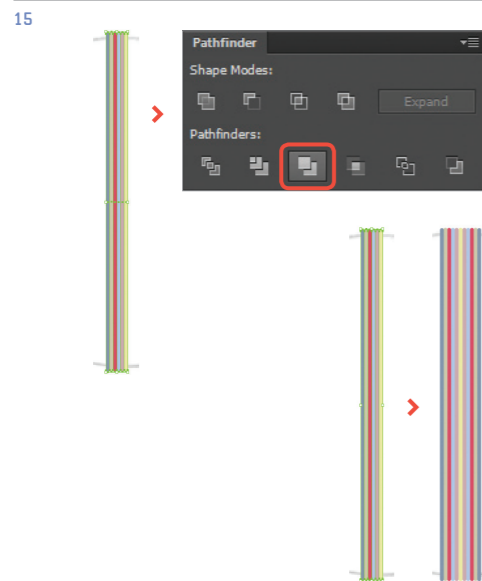
12 메시지를 만들고 변형하여 몸을 채색하고, 장식적인 요소를 추가하여 말을 완성시킵니다.



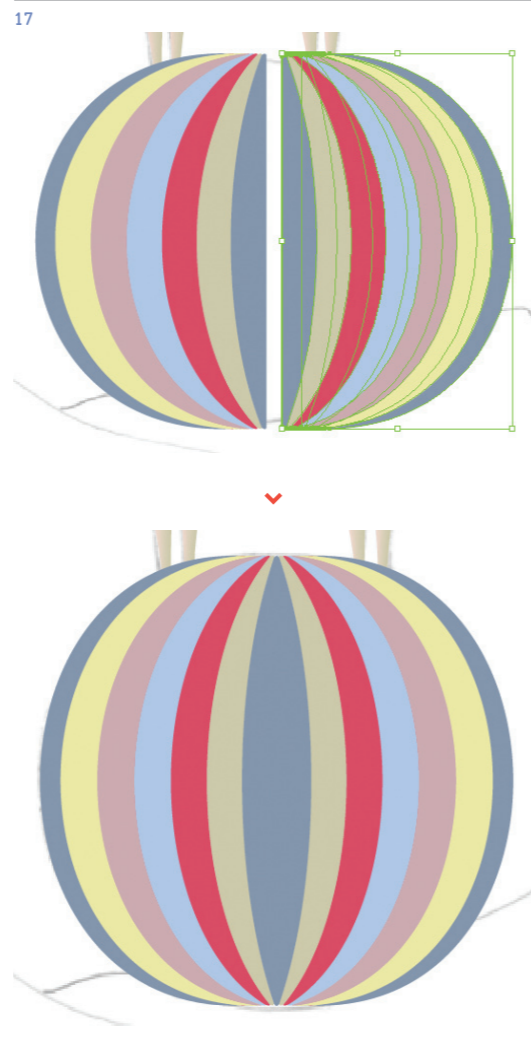
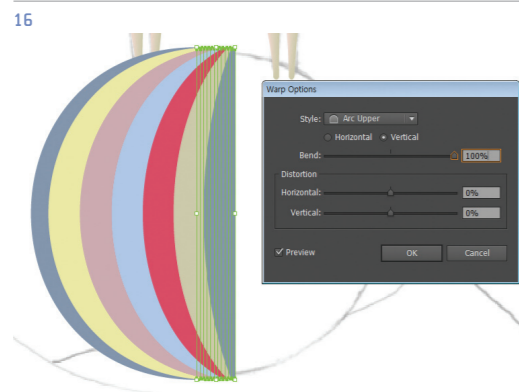
13 이제 공을 그리겠습니다. 라운드 사각형 툴  을 선택한 뒤 화면을 클릭하여 Rounded Rectangle 창을 띄웁니다. 다음과 같이 설정한 뒤 OK합니다. 만들어진 라운드 사각형을 공의 중앙에 위치시킵니다. 14 같은 방법으로 라운드 사각형을 5개 더 그려 중앙에 나란히 붙입니다.



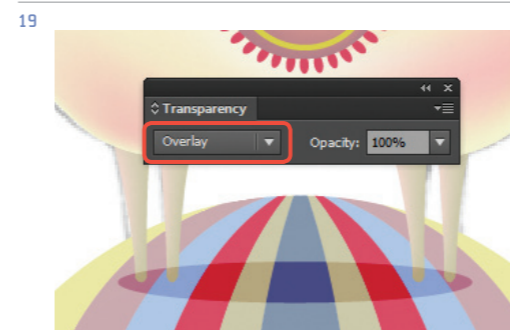
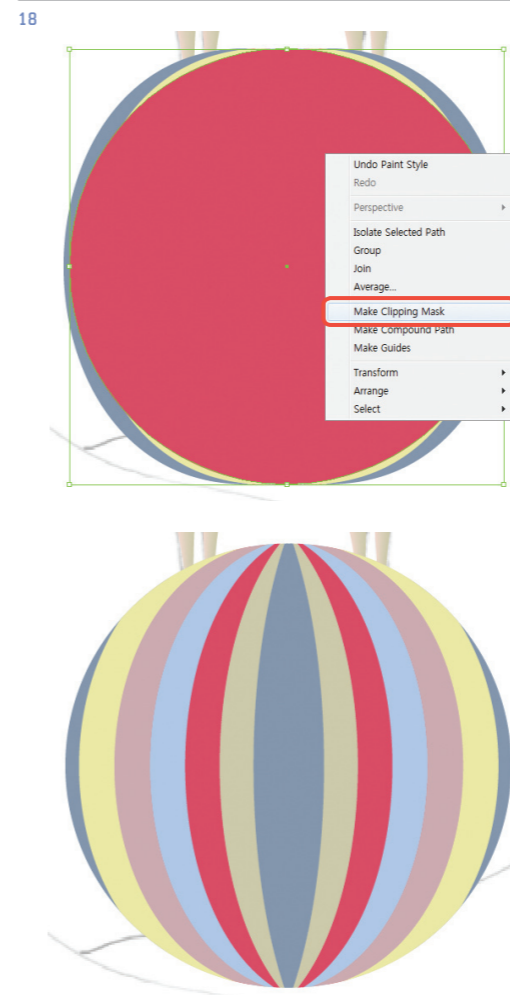
15 선택 툴  로 만들어진 라운드 사각형 줄을 전체 선택한 뒤 패스 파인더 패널에서  버튼을 눌러 합칩니다. 여섯 줄이 합쳐졌습니다. 줄을 복제한 뒤(**Ctrl** + **C**, **Ctrl** + **F**), 반전 툴  로 좌우대칭(Vertical)시킵니다.



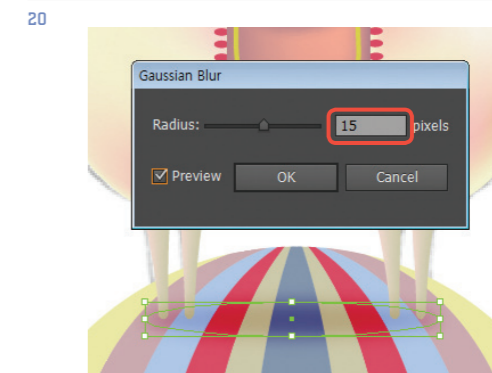
16 Effect > Warp > Arc Upper 메뉴를 선택합니다. Bend 값을 100%로 설정합니다. 줄이 아치형태로 구부러집니다. Object > Expand Appearance 버튼을 눌러 모양을 확장 시킵니다. 17 [Ctrl] + [C], [Ctrl] + [F]를 눌러 복제한 뒤, 반전 툴 [Shift] + [Ctrl] + [I]로 좌우대칭(Vertical)시킵니다. 개체들을 가운데로 모아 공 형태를 만듭니다.



18 원형 툴 [L]로 [Alt]를 누른 채 드래그하여 정원을 그립니다. 선택 툴 [V]로 공과 함께 선택하고 마우스 오른쪽 버튼을 눌러 Make Clipping Mask 버튼을 누릅니다. 공에 마스크가 씌워져 정원 모양이 되었습니다. 19 말 그림자를 그려 말이 공 위에 올라간 느낌을 강조하겠습니다. 원형 툴 [L]로 타원형의 검은색 #000000 원을 그립니다. Transparency 패널에서 레이어 모드를 Overlay로 변경합니다.



20 Effect > Blur > Gaussian Blur 메뉴를 선택합니다. Radius 값을 15pixel로 설정한 뒤, OK합니다. 뿌옇게 퍼지는 그림자가 생겼습니다. 이제 말과 무지개 공이 완성되었습니다.




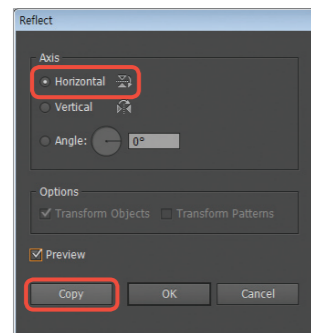
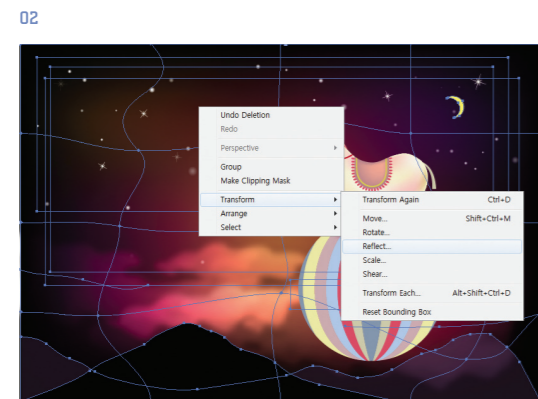
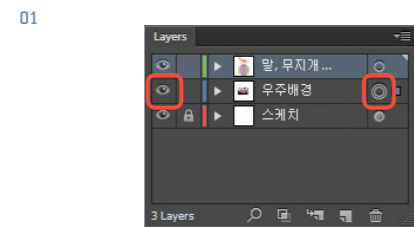
#### Note / Make Clipping Mask

최상위에 있는 오브젝트를 이용해 아래에 있는 오브젝트에 마스크를 적용하는 기능입니다. 마스크가 씌워진 오브젝트에서 최상위에 있는 오브젝트 모양의 영역만 남게 되고, 그 외의 부분은 가려집니다.

## STEP 4



## 물 위에 비친 느낌 표현하기

01 레이어 패널에서 [우주배경] 레이어의 눈을 켜 뒤 Target 버튼  을 눌러 전체 선택합니다. [Ctrl] + [G] 를 눌러 [우주배경] 레이어를 하나의 그룹으로 만듭니다. 이제 물 속에 비친 느낌을 표현하기 위해 우주 배경 복제하여 반전시키겠습니다. 02 우주 배경이 선택된 상태에서 마우스 오른쪽 버튼을 눌러 Transform > Reflect 메뉴를 누릅니다. Reflect 창이 뜨면 상하대칭(Horizontal)을 선택하고 하단의 Copy 버튼을 누릅니다. 03 우주 배경이 상하대칭되었습니다.

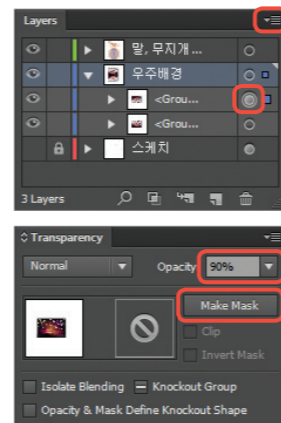



03



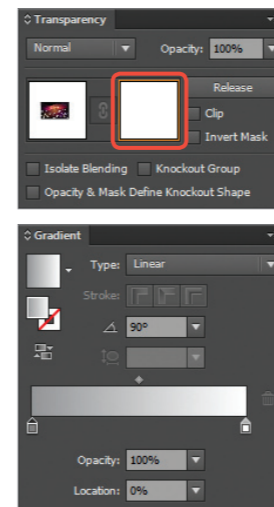
04 [우주배경] 레이어의 하위 레이어 중 복제되어 생성된 레이어의 Target 버튼  을 눌러 전체 선택합니다. Transparency 패널에서  버튼을 눌러 Show Thumbnails 메뉴를 클릭하여 섬네일 이미지를 보이게합니다. Opacity를 90%로 변경하고 Make Mask 버튼을 누릅니다.

04

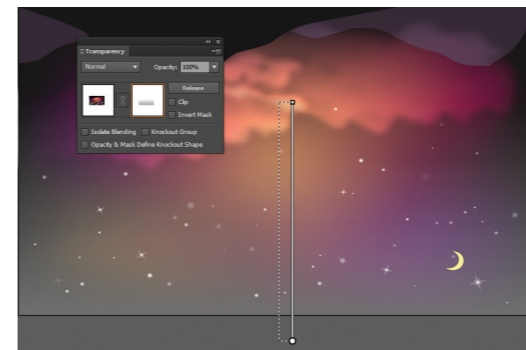



05 흰색으로 보이는 영역이 마스크입니다. 그라디언트 패널에서 다음과 같이 설정하고, 사각형 툴  로 물 위를 그려 그하여 큰 사각형을 만듭니다. 06 사각형의 그라디언트를 조절하여 마스크 영역을 조절합니다. 물 위에 비친 개체들이 흐릿해진 것을 확인할 수 있습니다.

05

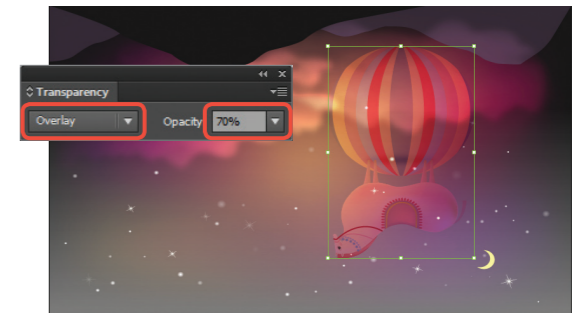


06



07 선택 툴  로 말과 무지개 공을 선택한 뒤, Transparency 패널에서 레이어 모드를 Overlay로 변경합니다. Opacity를 70%로 설정하면, 말과 무지개 공이 물과 은은하게 혼합되었습니다. 08 신비한 판타지 공간이 완성되었습니다. 우주 배경과 물에 반사된 개체들을 비교해 보세요. 마치 물에도 별과 달이 반짝이는 것 같습니다.

07



08



# Chapter

## 03

026

◆ CHAPTER 03

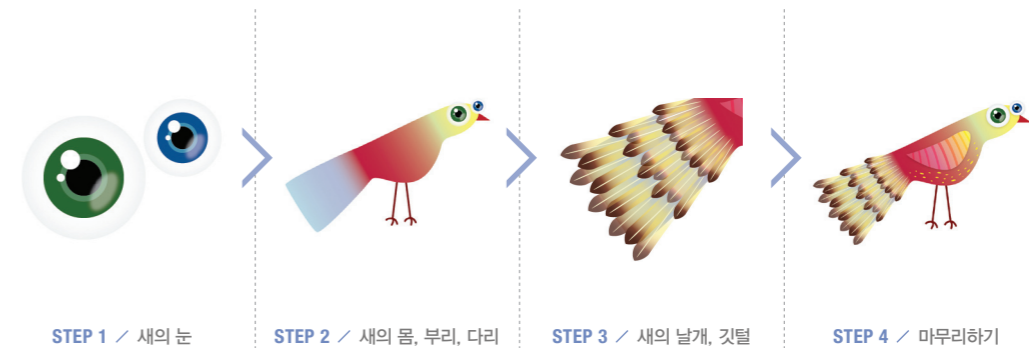
## 그레이디언트로 은은한 색감의 새 그리기

노을을 보면 은은하게 퍼지는 아름다운 색상때문에 자주 감탄하곤 합니다. 이번 예제에서는 노란색, 주황색, 빨간색으로 변해가는 노을 같은 효과를 그레이디언트를 사용해 만들어 보겠습니다.

그레이디언트는 한 가지 색상으로는 만들 수 없습니다. 두 가지 이상의 색상을 사용해 각도와 불투명도를 조절하면 여러 색을 은은하고 자연스럽게 퍼지게 만들 수 있습니다. 새의 몸에 그레이디언트를 입히고 눈의 하이라이트를 표현하는 방법과 화려한 새의 깃털을 묘사하는 방법에 대해 알아 보겠습니다.

◆ POINT SKILL / 그레이디언트 • 펜 툴 • 도형 툴 • Rucker&Bloat Effect • Pathfinder

◆ 예 제 파 일 / 새완성.ai




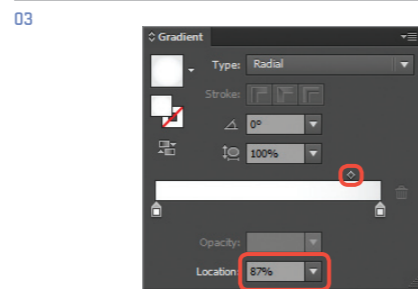
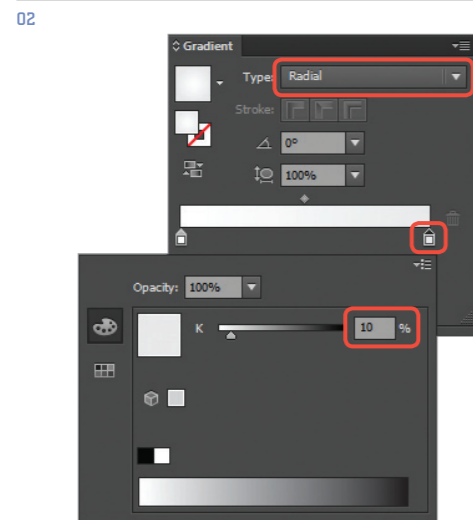
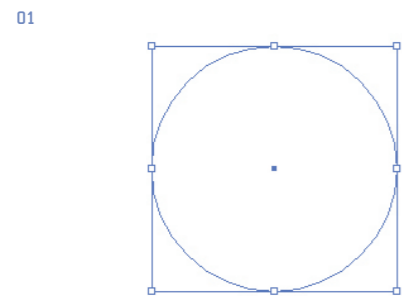
027

◆ 그레이디언트로 은은한 색감의 새 그리기

## STEP 1





### 새의 눈

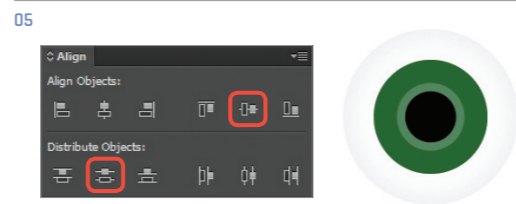
**01** 컬러 패널에서 면 색을 흰색 #FFFFFF, 선 색을 투명으로 설정한 뒤 원형 툴 로 원을 그립니다. 이때, **[Alt] + [Shift]**를 누른 채 원을 그리면 중앙을 기준으로 비례하여 커지는 원을 만들 수 있습니다. **02** 그레이디언트 패널에서 Type을 Radial로 설정하고 집 모양처럼 생긴 오른쪽 슬라이더를 더블 클릭하여 색상 변경 창을 띄웁니다. K를 10%로 바꿉니다. **03** 그레이디언트 패널의 마름모꼴 슬라이더를 선택한 후 Location을 87%로 바꿉니다. 원의 둘레가 조금 어두워졌습니다.



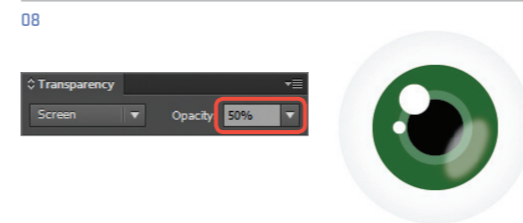
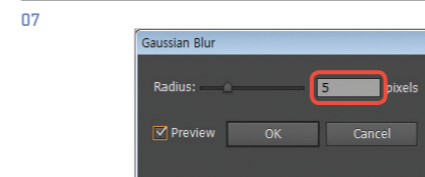
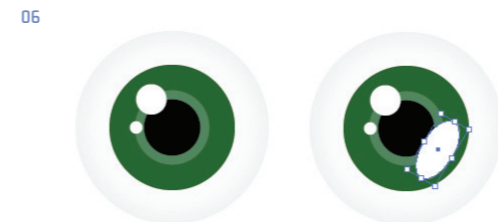
#### Note / 그레이디언트 패널


그레이디언트 패널에 대해 자세히 알고 싶다면 책 본문의 168P를 참고하세요.

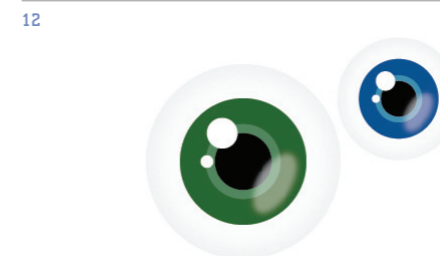
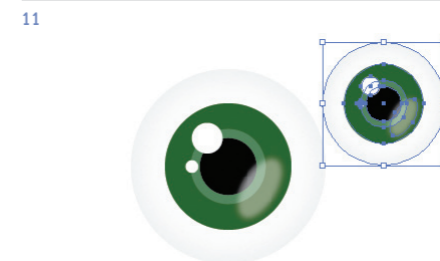
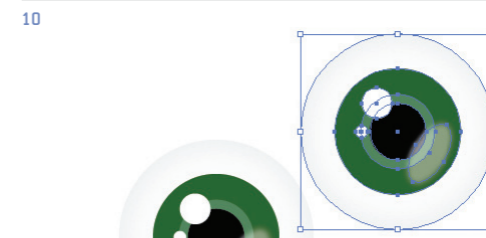
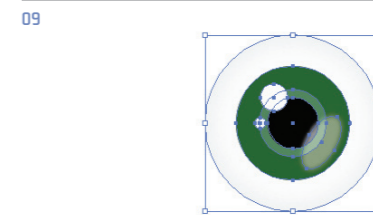
**04** 다시 원형 툴 로 초록색 #3D6E42, 연한 초록색 #5A8C66, 검은색 #000000 원을 차례대로 그립니다. **05** 선택 툴 로 원을 모두 선택한 뒤, 정렬 패널에서 ,  버튼을 눌러 수직중앙, 수평중앙으로 원을 정렬시킵니다.



**06** 눈의 하이라이트가 필요합니다. 눈의 왼쪽 상단에 두 개의 흰색 원과 오른쪽 하단에 흰색 타원형을 그립니다. **07** 두 개의 흰 원은 Effect > Blur > Gaussian Blur 메뉴를 선택한 뒤, Radius 값을 5pixel로 설정합니다. **08** 타원형의 원은 레이어 모드를 Screen으로 변경하고 Opacity를 50%로 조절하여 하이라이트를 완성합니다.



**09** 선택 툴 로 눈 전체를 드래그하여 선택합니다. **10** **[Alt]**를 누른 채 마우스를 오른쪽으로 이동시킵니다. 눈이 복제되었습니다. **11** 눈 하나를 선택하고 **[Alt] + [Shift]**를 누른 채 조절점을 이용하여 전체 사이스를 비율에 맞게 줄입니다. **12** 초록색 원을 파란색 #255D97으로 연한 초록색 원을 연한 파란색 #4894B6으로 색상을 변경합니다. **[Ctrl] + [G]**를 눌러 양쪽 눈을 그룹으로 묶어둡니다.




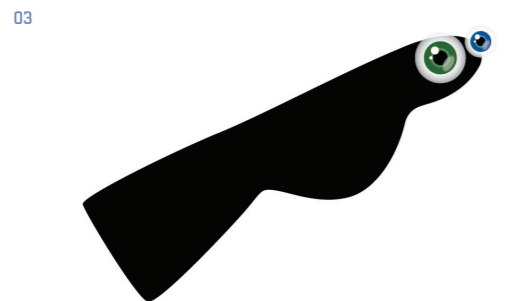
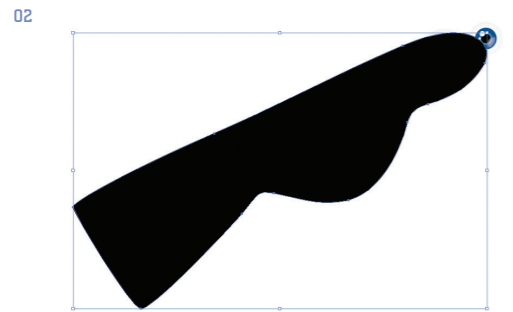
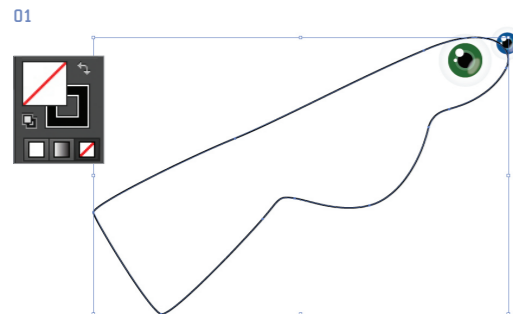
#### Note / 그룹 해제하기

**[Ctrl] + [Shift] + [G]**를 누르면 그룹을 해제할 수 있습니다. 누를 때마다 순차적으로 그룹이 해제됩니다.

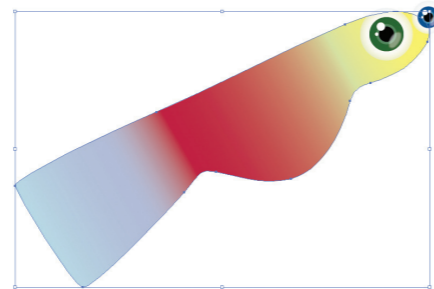
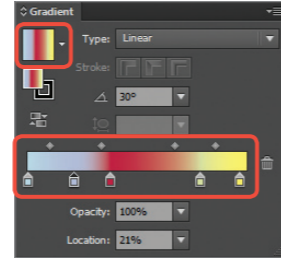
## STEP 2

## 새의 몸, 부리, 다리

01 새의 몸을 그리겠습니다. 펜 툴  을 선택하고 검은색 선만 나오도록 설정합니다. 곡선 패스를 이용해서 새의 몸통을 그립니다. 02 **(Shift) + (X)**를 눌러 면 색과 선 색을 맞바꿉니다. 몸통이 검은색 면으로 바뀝니다. 03 **(Ctrl) + (Shift) + (I)**를 눌러 몸통을 최하위로 옮깁니다. 04 그라디언트 패널에서 슬라이더를 추가하여 다음과 같이 색을 설정합니다. 이때 마름모꼴의 슬라이더 위치도 변경하여 자연스러운 그라디언트를 만들어 줍니다.






04



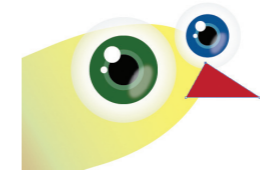
## Note / 그룹 내에서 오브젝트 순서 바꾸기

일러스트레이터에서는 오브젝트의 앞뒤 순서를 잘 정해줘야 합니다. 이 순서는 그룹 내에서만 이루어집니다.

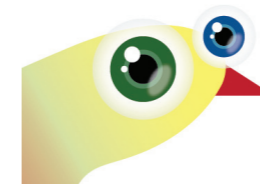
- **(Ctrl) + (I)** : 선택한 오브젝트가 한 단계 뒤로 내려갑니다.
- **(Ctrl) + (J)** : 선택한 오브젝트가 한 단계 위로 올라갑니다.
- **(Ctrl) + (Shift) + (I)** : 선택한 오브젝트가 제일 뒤로 내려갑니다.
- **(Ctrl) + (Shift) + (J)** : 선택한 오브젝트가 제일 위로 올라갑니다.

05 이제 펜 툴  로 삼각형의 부리를 그립니다. 06 **(Ctrl) + (Shift) + (I)**를 눌러 부리를 제일 뒤로 보냅니다. 07 새의 다리를 그리겠습니다. 스트로크 패널에서 Weight를 4pt, Limit를 10으로 설정하고  버튼을 눌러 모서리를 둥글게 합니다. 새의 배 아래쪽에 다리를 그립니다. 08 선택 툴  로 다리 전체를 드래그하여 선택하고 **(Alt)**를 누른 채 마우스를 오른쪽으로 이동하여 다리 하나를 복제합니다. 09 각도와 크기를 조정해서 다리를 배치한 뒤, **(Ctrl) + (Shift) + (I)**를 눌러 다리를 제일 뒤로 보냅니다.

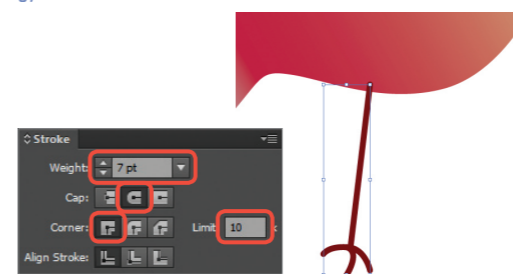
05



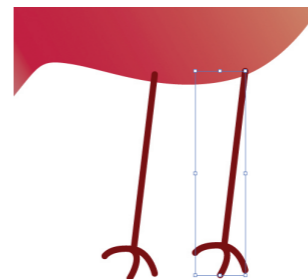
06



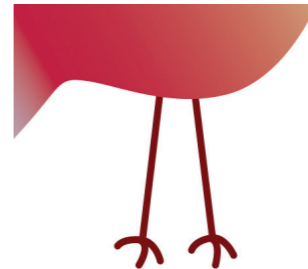
07



08



09




## Note / 스트로크 패널

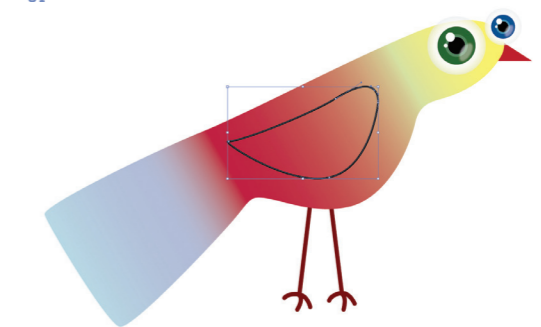
스트로크 패널에 대해 자세히 알고 싶다면 책 본문의 109P를 참고하세요.

## STEP 3

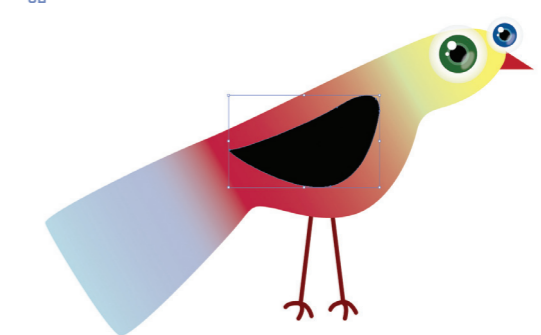
## 새의 날개, 깃털

01 새의 날개를 그리겠습니다. 펜 툴  을 선택하고 검은색 선만 나오도록 설정합니다. 곡선 패스를 이용해서 새의 날개를 그립니다. 02 **(Shift) + (X)**를 눌러 면 색과 선 색을 맞바꿉니다. 날개가 검은색 면으로 바뀝니다. 03 그라디언트 패널에서 슬라이더의 색상을 다음과 같이 설정하고, 각도를 30으로 설정합니다. 날개에 그라디언트가 적용됩니다.

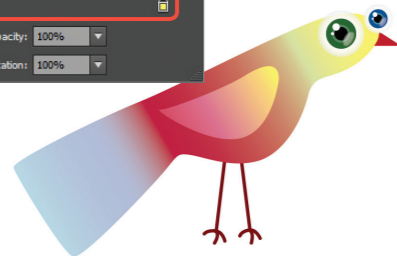
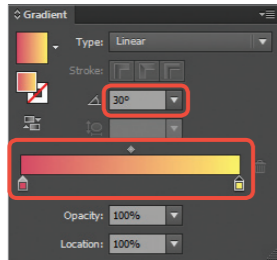
01



02



03

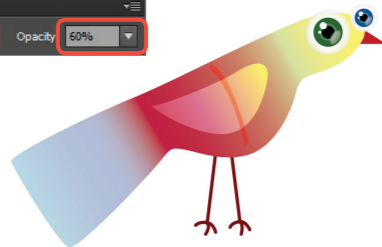
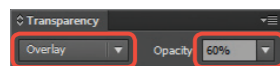


04 날개 문양을 그리겠습니다. 펜 툴 을 선택하고 면은 빨간색 #ED1B23, 선은 투명으로 하여 다음과 같이 구부러진 곡선모양의 날개 문양을 그립니다. 05 레이어 모드를 Overlay, Opacity를 60%로 조절하여 문양을 흐릿하게 만듭니다. 06 선택 툴 로 문양을 선택합니다. **[Alt]**를 누른 채 마우스를 드래그하면서 같은 문양을 여러 개 복제합니다. 각도와 크기를 조절하면서 문양을 골고루 배치시킵니다.

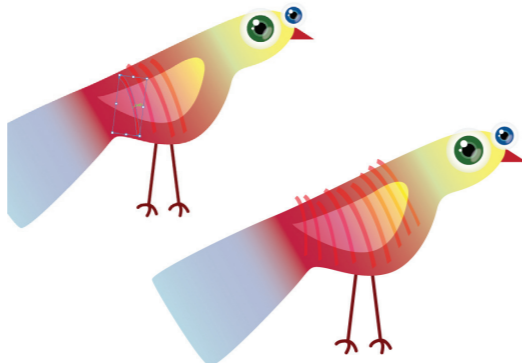
04



05



06

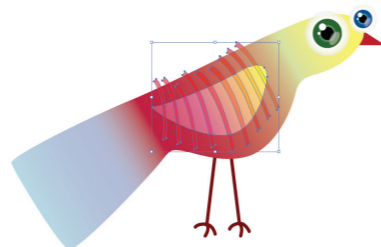


### Note / Overlay 모드

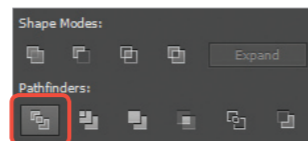
상위 레이어와 하위 레이어가 겹쳐지는 느낌입니다. 밝은색은 더 밝게, 어두운 색은 더 어둡게 만듭니다.

07 선택 툴 을 선택하고 **[Shift]**를 누른 채 날개와 날개 문양들을 차례로 클릭합니다. 08 패스 파인더 패널에서 버튼을 누릅니다. 09 빈 화면을 클릭해서 선택을 해제하고 직접 선택 툴 을 선택합니다. 날개 바깥쪽으로 빠져나온 문양을 클릭하고 **[Delete]**로 지웁니다. 날개 안 문양만 남게 됩니다.

07



08



09



### Note / 패스 파인더 패널 옵션(Divide)

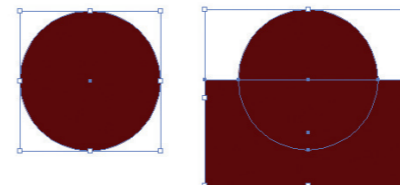
버튼을 누르면 패스가 교차하는 부분을 별도의 면으로 분리시킬 수 있습니다. 불필요한 오브젝트의 면을 분리하여 없애고 싶을 때 사용하면 좋습니다.

패스 파인더 패널이 보이지 않으면 Window > Pathfinder 메뉴를 선택합니다.

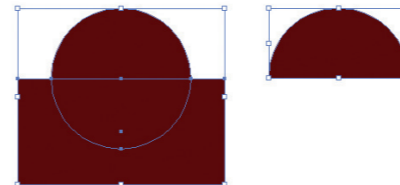
패스 파인더 패널에 대해 자세히 알고 싶다면 책 본문의 137P를 참고하세요.

10 깃털을 그리겠습니다. 원형 툴 로 정원을 그린 뒤, 사각형 툴 로 원의 중앙 라인을 기준으로 직사각형을 그립니다. 11 선택 툴 로 두 오브젝트를 선택한 뒤, 패스파인더 패널에서 버튼을 눌러 반원만 남게 합니다. 12 **[Alt]**를 누른 채 마우스를 아래로 이동시켜 반원을 복제하고 반전 툴 로 상하대칭시킵니다.

10



11



12



### Note / 패스 파인더 패널 옵션(Minus Back)

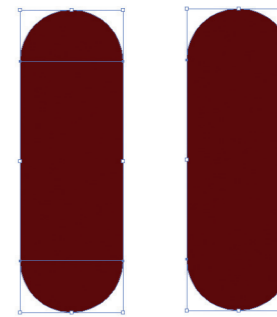
버튼은 상·하 오브젝트의 겹쳐지지 않는 영역 중 상위 오브젝트의 영역을 지워 줍니다.

13 다시 사각형 툴로 반원 사이에 직사각형을 그립니다. 14 선택 툴 로 두 반원과 직사각형을 모두 선택하고 패스 파인더 패널에서 버튼을 눌러 오브젝트를 합칩니다.

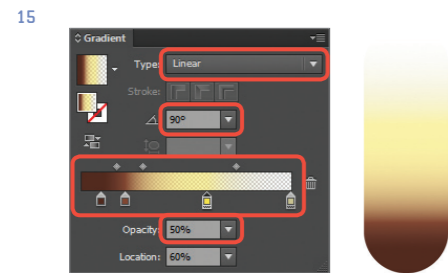
13



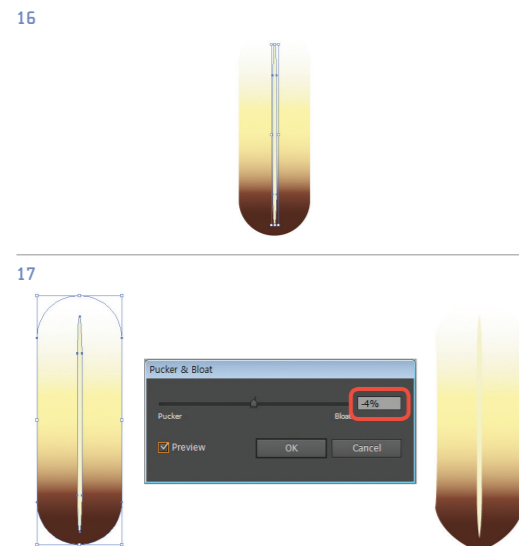
14



15 그라데이션 패널은 다음과 같이 설정합니다. Type은 Linear, 각도는 90도로 설정하고, 노란색 #FDF1A7 슬라이드의 Opacity를 50%, 연한 갈색 #5A2F23 슬라이드의 Opacity를 0%로 조절합니다. 이때 마름모꼴의 슬라이더 위치도 변경하여 4가지 색상 사이의 자연스러운 그라데이션트를 만들어 줍니다.



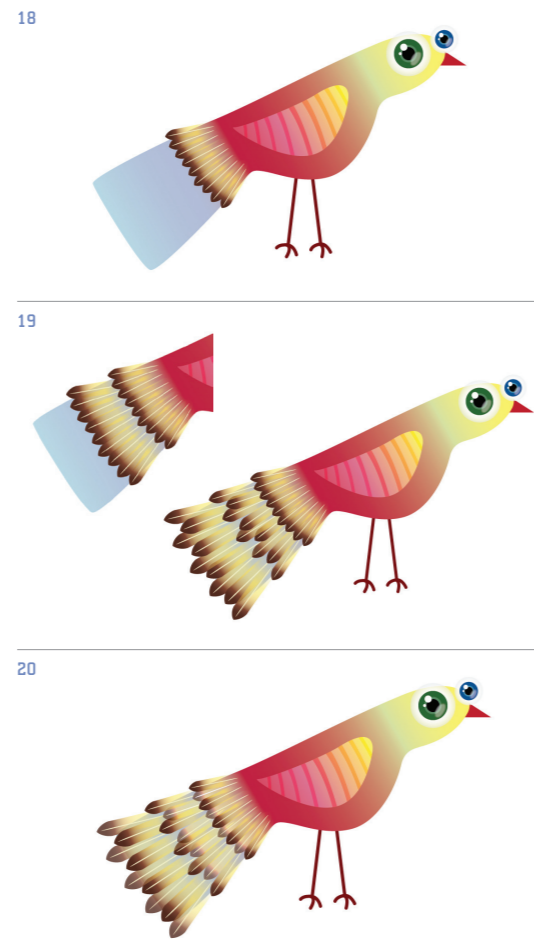
16 [Alt]를 누른 채 깃털을 중앙으로 드래그하여 복제하고 깃털 가운데에 얇은 선을 만듭니다. 17 선택 툴로 깃털과 얇은 선을 선택한 뒤, [Ctrl] + [G]를 눌러 그룹화 합니다. Effect > Distort & Transform > Rucker & Bloat Effect를 선택합니다. 다음과 같이 설정한 후 OK합니다. 끝이 뽀족하게 변했습니다.



#### Note / Pucker & Bloat

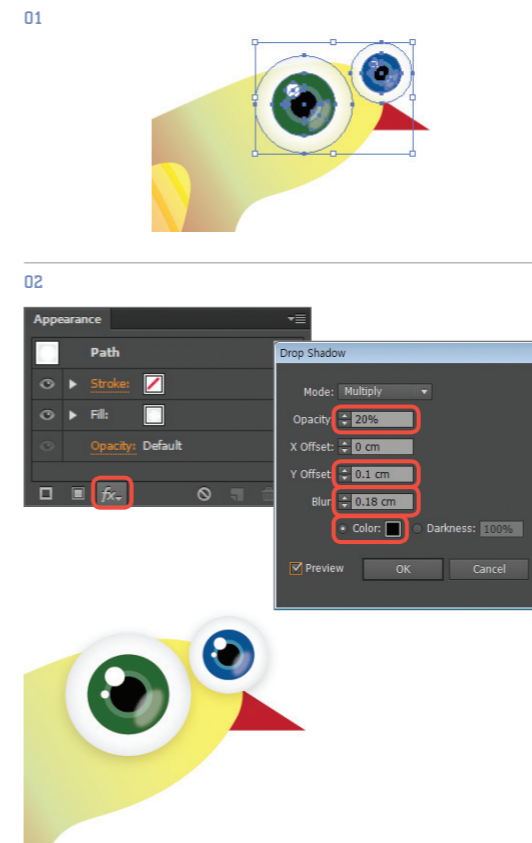
Pucker에 가까울수록 기준점을 기준으로 오므린 모양으로 바깥 부분이 뽀족해지고, Bloat에 가까울수록 바깥 부분이 볼록해집니다.

18 깃털을 여러 개 복제하여 새의 꼬리를 장식합니다. 선택 툴로 깃털을 모두 선택하고 [Ctrl] + [G]를 눌러 그룹화합니다. 19 같은 방법으로 위치와 크기 등을 조정해서 새의 꼬리 영역에 맞추어 깃털을 배치합니다. 20 깃털이 겹치는 부분마다 각각의 깃털을 선택하여 레이어 모드를 Hard Light로 변경하거나 Opacity를 낮춰 변화를 줍니다.



#### STEP 4 마무리하기

01 두 눈에 그림자를 주겠습니다. 선택 툴로 양쪽 눈을 선택합니다. 02 어피어런스 패널에서 fx 버튼을 눌러 Stylize > Drop Shadow를 선택합니다. 범위를 다음과 같이 설정한 뒤 OK합니다. 눈 밑에 그림자가 생겼습니다.



#### Note / 어피어런스 패널

오브젝트의 속성과 이펙트 효과를 한 눈에 볼 수 있는 창입니다. 각각의 항목을 더블 클릭하여 속성을 조절할 수 있습니다. 패스 파인더 패널이 보이지 않으면 Window > Appearance 메뉴를 선택합니다.

03 원형 툴을 이용하여 타원형의 노란색 #FFFF00 점으로 배 부분을 장식합니다. 그라데이션트가 살아있는 새가 완성되었습니다.

