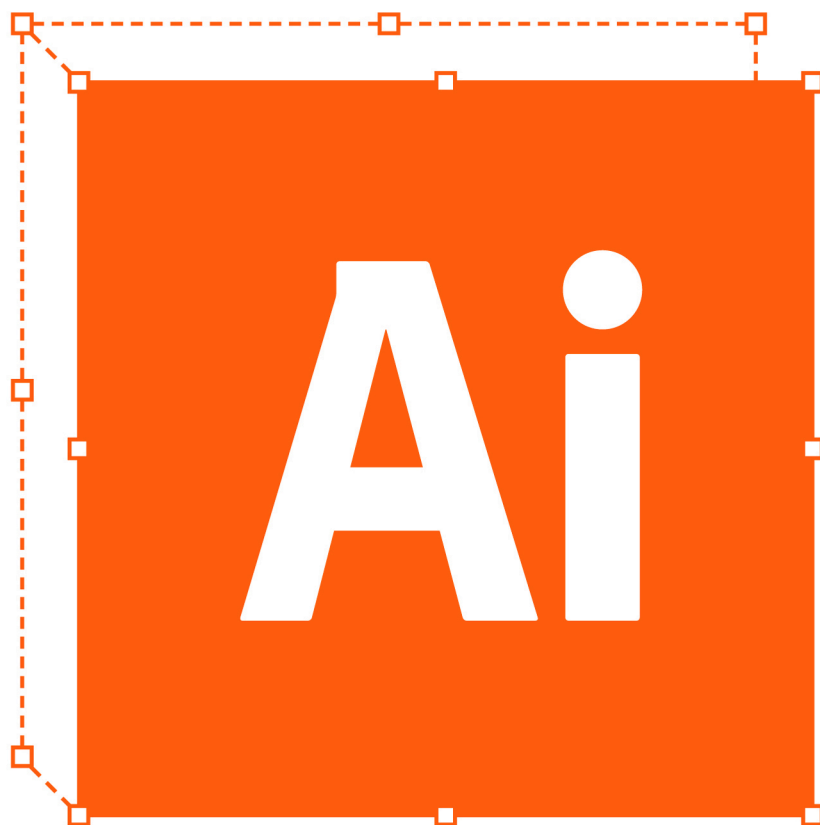


# 맛있는 디자인

가장 완벽한  
디자인  
레시피



빨간고래  
박정아  
지음

누구나 쉽게 배워 두고두고 써먹는 핵심 기능 + 실무 예제

# 일러스트레이터 CC



전차책(기본편) 무료 다운로드  
신기능 업데이트 시 알림 서비스

지은이 **빨간고래**(박정아)



등이 빨간색인 '빨간고래'를 캐릭터로 하여 이야기가 있는 그림을 그리는 작가입니다.  
홍익대학교 광고멀티미디어디자인과, 이화여자대학교 일반대학원 시각정보디자인과를 졸업하고  
미디어디자이너, 광고디자이너로 일을 해왔고 현재는 프리랜서 그림작가로 활동하고 있습니다.  
홍익대학교에서 방학특강으로 일러스트레이터 강의를 하고 있으며 직접 지은 책으로는  
《그래서 떠났어요》, 《당신의 빨간고래는 안녕한가요》, 《크리에이티브 아트웍4》가 있습니다.

홈페이지 [www.redwhale.co.kr](http://www.redwhale.co.kr)

블로그 [blog.naver.com/jaillust](http://blog.naver.com/jaillust)

페이스북 [www.facebook.com/redwhale](http://www.facebook.com/redwhale) | [www.facebook.com/jeongaah.park](http://www.facebook.com/jeongaah.park)

이메일 [jaillust@naver.com](mailto:jaillust@naver.com)

누구나 쉽게 배워 바로바로 써먹는 핵심 기능 + 실무 예제

## 맛있는 디자인 일러스트레이터 CC

초판발행 2014년 10월 30일

지은이 빨간고래(박정아) / 펴낸이 김태현

펴낸곳 한빛미디어(주) / 주소 서울시 마포구 양화로 7길 83 한빛미디어(주) 실용출판부

전화 02-336-7129 / 팩스 02-336-7124

등록 1999년 6월 24일 제10-1779호 / ISBN 978-89-6848-128-4 13000

총괄 임규근 / 책임편집 전정아 / 기획·편집 장용희

디자인 천승훈

영업 김형진, 김진불, 조유미 / 마케팅 박상용, 서은옥, 김옥현

이 책에 대한 의견이나 오타 및 잘못된 내용에 대한 수정 정보는 한빛미디어(주)의 홈페이지나 아래 이메일로  
알려주시시오. 잘못된 책은 구입하신 서점에서 교환해 드립니다. 책값은 뒷표지에 표시되어 있습니다.

한빛미디어 홈페이지 [www.hanbit.co.kr](http://www.hanbit.co.kr) / 이메일 [ask@hanbit.co.kr](mailto:ask@hanbit.co.kr)

Published by HANBIT Media, Inc. Printed in Korea

Copyright © 2014 빨간고래(박정아) & HANBIT Media, Inc.

이 책의 저작권은 빨간고래(박정아)와 한빛미디어(주)에 있습니다.

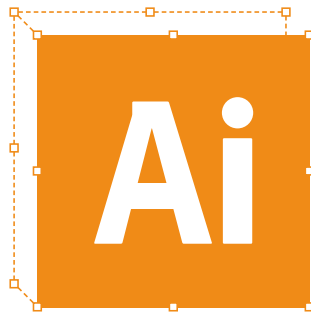
저작권법에 의해 보호를 받는 저작물이므로 무단 복제 및 무단 전재를 금합니다.

지금 하지 않으면 할 수 없는 일이 있습니다.

책으로 펴내고 싶은 아이디어나 원고를 메일([writer@hanbit.co.kr](mailto:writer@hanbit.co.kr))로 보내주세요.

한빛미디어(주)는 여러분의 소중한 경험과 지식을 기다리고 있습니다.

맛있는  가장 완벽한  디자인 레시피



# 일러스트레이터 CC

빨 간 고 래  
박 정 아  
지 음

기본편



2000년 봄, 일러스트레이터를 처음 만났습니다. 주머니 사정이 여의치 않던 시절이라 학교 도서관에서 책 한 권을 빌려와 덜덜거리는 컴퓨터 앞에 혼자 앉아 이를 악물고 공부했습니다. 처음에는 일러스트레이터가 너무 어려웠습니다. 요즘처럼 다양한 책이 있었던 것도 아니었고 모르는 것을 물어볼 선배도 없어 힘들게 프로그램을 익혔습니다. 돌이켜보면 참 어리석었죠. 시간을 투자하여 차근차근 공부하면 될 텐데 왜 그렇게 겁을 먹었던 건지. 15년이 지난 지금은 일러스트레이터가 제 몸처럼 익숙합니다.

이 책은 15년 전 골방에서 혼자 끙끙거리면서 공부했던 저 자신을 떠올리며 썼습니다.

**첫째 \_ 아무것도 모르는 컴맹도 따라 할 수 있도록 쉬워야 한다.**

**둘째 \_ 혼자서 따라 하더라도 지치지 않도록 재미있어야 한다.**

**셋째 \_ 이 책 한 권을 마스터하면 바로 실무에 써먹을 수 있도록 실무 예제와 실전 노하우가 있어야 한다.**

**넷째 \_ 책을 다 보더라도 항상 책상 옆에 두고 찾아볼 수 있도록 숨은 기능과 자세한 설명이 있어야 한다.**

절대 두려워하지 마세요. 이 책의 예제를 차근차근 순서대로 따라 하다 보면 나도 모르는 사이에 일러스트레이터가 익숙해져 있을 겁니다. 일러스트레이터가 저에게 많은 것을 가져다준 것처럼 이 책을 읽는 독자들의 작업에도 날개가 되길 바랍니다.

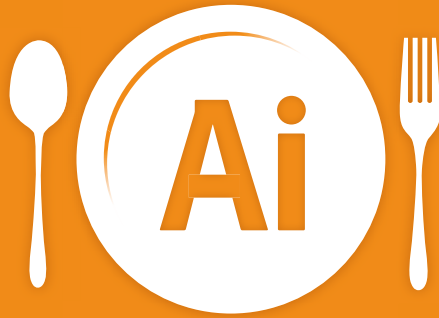
**Special Thanks to**

이 책이 나올 수 있도록 도와주신 장용희 대리님, 전정아 팀장님, 임규근 부장님, 좋은 책을 만들 수 있게 인연을 연결해준 신미경 대리님을 비롯하여 책을 디자인해주신 천승훈 실장님, 한빛미디어 관계자분들께 감사의 인사를 드립니다. 무더운 여름에 고생 많으셨습니다. 가족과 친구들에게 감사합니다. 이름은 혹여 한 명이라도 빠뜨릴까 봐 넣지 않았습니다. 인터뷰에 응해주신 분들께 감사합니다. 개별적으로 감사의 인사를 드리겠습니다. 저의 그림을 꾸준히 사랑해 주시는 분들께 감사합니다. 덕분에 제가 이 일을 오래 할 수 있습니다.

마지막으로 이 책을 믿고 선택해주신 여러분, 진심으로 감사합니다.

당신의 열정을 응원합니다.

**빨간고래(박정아)**



# 미 리 맛 보 는 일러스트레이터 CC

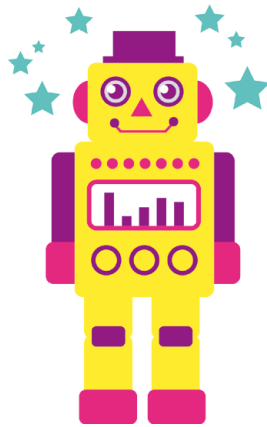
---

맛있는 디자인 일러스트레이터 CC는  
만들고 싶고, 그리고 싶던,  
따라 하고 나면 뿌듯할 예제로 알차게 구성되었습니다.

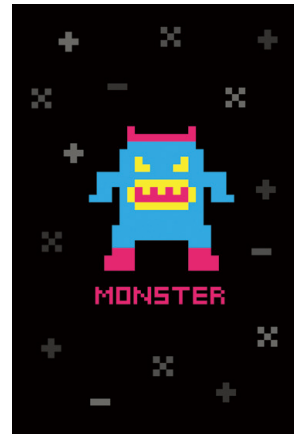
## 깜찍한 캐릭터 디자인



기본편 132p



기본편 146p



활용편 228p

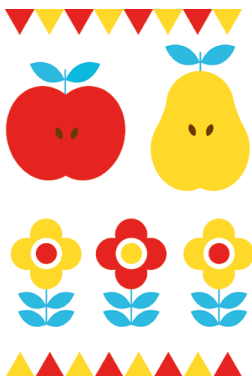


기본편 284p

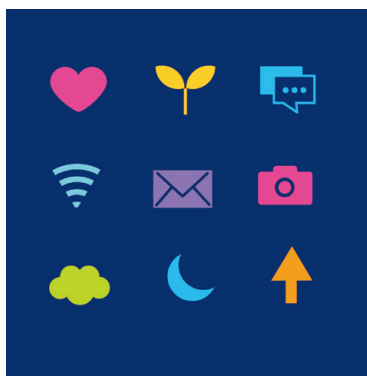


기본편 292p

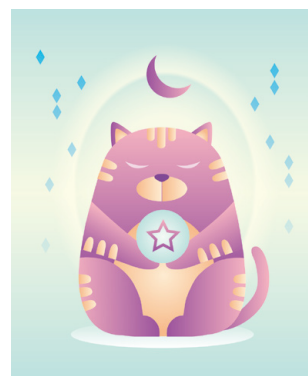
## 디지털 일러스트



기본편 164p



기본편 176p



기본편 190p



기본편 206p



기본편 212p



기본편 230p



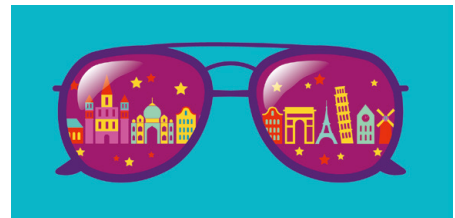
기본편 244p



기본편 260p



기본편 270p



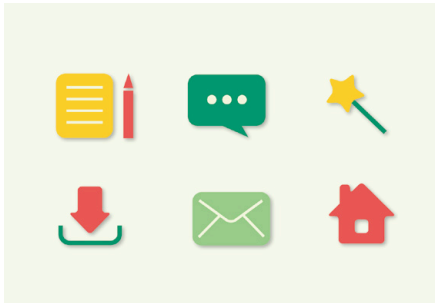
기본편 278p



활용편 032p



활용편 044p



활용편 184p



활용편 188p

마음을 사로잡는 타이포그래피와 손맛이 느껴지는 캘리그래피



활용편 134p



활용편 134p

**SMASH** **COLOR** **ICE**

활용편 146p



활용편 156p



활용편 158p

## 이미지 통합 아이덴티티 디자인



기본편 304p



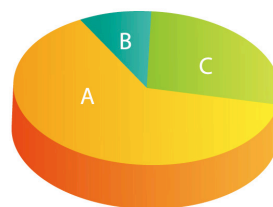
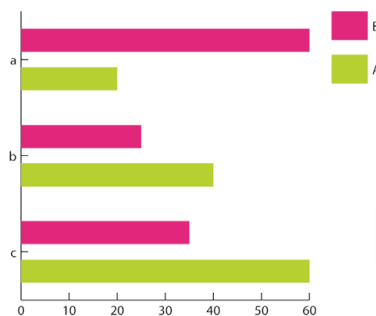
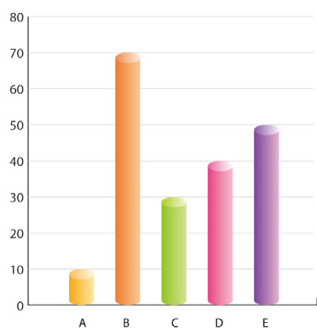
활용편 056p



활용편 086p

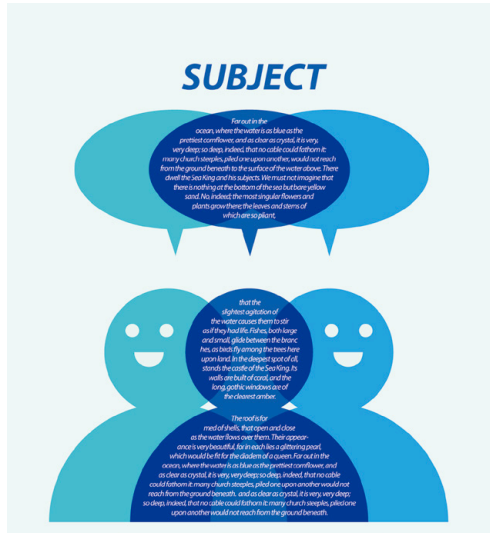


활용편 086p



활용편 066p

## 모든 디자인의 기본인 편집 디자인



활용판 128p



활용판 202p



활용판 214p



활용판 248p

## 아기자기한 팬시 디자인까지



활용편 100p



활용편 180p



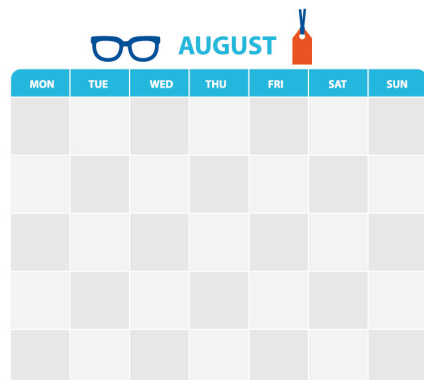
활용편 170p



활용편 176p



활용편 238p



활용편 238p

찾고 싶은 목차를 클릭하거나 터치하면 해당 페이지로 이동합니다.

머리말 \_ 004    미리 맛보는 일러스트레이터 CC \_ 005    이 책의 구성 \_ 022

## 일러스트레이터 CC의 모든 것

일러스트레이터 CC, 넌 누구냐! CC는 무엇이고 누가 사용하는가 \_ 027

일러스트레이터 CC 시작하기 일러스트레이터 시험 버전 설치하기 \_ 028

일러스트레이터 CC, 이번에는 뭐가 달라졌을까? 일러스트레이터 CC 신기능 한눈에 살펴보기 \_ 032

전자책 다운로드하고 신기능 확인하기 \_ 035

## 프로 디자이너의 디자인 talk talk

036

김광혁 | 김지혁 | 남상우 | 서나연 | 이승희 | 정지현

### PART 01

## 일러스트레이터란?

기본편

### CHAPTER 01

#### 일러스트레이터 CC를 소개합니다

059

##### LESSON 01

#### 반갑다, 일러스트레이터!

060

일러스트레이터는 무엇이고 어디에 쓰이는가

일러스트레이터는 어디에 쓰이나요 \_ 060

##### LESSON 02

#### 일러스트레이터를 지배하라!

063

일러스트레이터 CC 작업 환경 살펴보기

일러스트레이터 CC의 기본 화면 \_ 063

**간단 실습** 어두운 작업 화면 밝게 하기 \_ 065

**간단 실습** 패널 조작하기 \_ 066

내 스타일에 맞는 작업 화면 만들기 \_ 069

**간단 실습** 작업 화면 만들어 등록하기 \_ 070

##### LESSON 03

#### 똑딱똑딱, 그림을 그릴 도구 정복하기!

072

일러스트레이터 CC의 다양한 도구 알아두기

툴 패널 다루기 \_ 072

툴 기능 살펴보기 \_ 074

**간단 실습** 나만의 툴 패널 만들어 활용하기 \_ 078

LESSON 04	1분 1초를 아끼는 특급 활용법 일러스트레이터 단축키 만들기	081
--------------	--------------------------------------	-----

간단 실습 나만의 단축키 만들기 \_ 081

## CHAPTER 02 일러스트레이터 맛보기 083

LESSON 01	일러스트레이터, 이것만은 알고 넘어가자! 일러스트레이터 시작 전 필수 지식 이해하기	084
--------------	---	-----

RGB와 CMYK \_ 084

간단 실습 일러스트레이터에서 RGB, CMYK 설정하기 \_ 084

비트맵과 벡터의 차이 \_ 086

레이어의 개념 \_ 087

LESSON 02	천리길 일러스트레이터, 한걸음부터 시작하기 파일 열고, 닫고, 저장하기	089
--------------	--	-----

간단 실습 새 아트보드 만들고 저장하기 \_ 089

간단 실습 파일 열고 닫기 \_ 091

간단 실습 다양한 형식으로 저장하기 \_ 092

간단 실습 아트보드 확대/축소하고 옮기기 \_ 097

LESSON 03	아트보드, 내 손 안에 있소이다! 아트보드 자유자재로 다루기	100
--------------	--------------------------------------	-----

간단 실습 한 파일 안에 여러 개의 아트보드 만들기 \_ 100

LESSON 04	일러스트레이터 기초, 패스 파헤치기 패스로 선, 면 그리기	106
--------------	-------------------------------------	-----

패스란 무엇인가요? \_ 106

간단 실습 직선 그리기 \_ 107

간단 실습 곡선 그리기 \_ 109

간단 실습 면 그리기 \_ 110

간단 실습 오브젝트 선택하고 옮기기 \_ 112

간단 실습 기준점 추가/삭제하기 \_ 114

간단 실습 직선을 곡선으로 만들기 \_ 116

간단 실습 패스 두껍게 하고 점선 만들기 \_ 118

PART  
02

## 일러스트레이터 디자인의 모든 것

기본편

## CHAPTER 01

## 이것만 알아도 디자인이 된다

123

LESSON  
01

## 일러스트레이터 시작 전, 워밍업하기

124

선택 툴의 다양한 기능 익히기

point 선택 툴, 직접 선택 툴

예제 소스 불러오기 \_ 125

오브젝트 복제, 이동하기 \_ 125

오브젝트 수평, 수직 이동하기 \_ 126

여러 개 오브젝트 함께 선택하기 \_ 126

오브젝트의 부분 패스 선택해 크기 수정하기 \_ 127

바운딩 박스로 크기, 각도 수정하기 \_ 128

그룹으로 오브젝트 묶기 \_ 129

오브젝트 색 바꾸기 \_ 130

## DESIGN LAB

선택 툴로 형태 수정하기 \_ 131

LESSON  
02

## 줄라맨 스타일의 웹툰 캐릭터 그리기

132

펜 툴을 이용해 캐릭터 그리기

point 펜 툴, 바운딩 박스

외부 스케치 파일 불러와 고정하기 \_ 133

펜 툴로 캐릭터 형태 그리기 \_ 135

Color 패널에서 색상 적용하기 \_ 141

LESSON  
03

## 오즈의 마법사 강동 로봇 그리기

146

도형 툴을 이용해 캐릭터 그리기

point 도형 툴, 라이브 코너 위젯, Swatches 패널, Align 패널

도형 툴로 로봇 형태 만들고 Swatches 패널을 이용해 색 적용하기 \_ 147

Swatches 패널에서 색상 수정하기 \_ 152

도형 오브젝트 정렬하기 \_ 153

LESSON  
04

## 세련된 컬러감의 북유럽 스타일 문양 그리기

164

도형 툴을 이용해 다양한 문양 그리기

point 도형 툴, 회전 툴, 반전 툴

도형 툴로 사과 형태 만들고 Color 패널을 이용해 색 적용하기 \_ 165

도형 기울여 수평 복제하기 \_ 166

도형 툴로 배 형태 만들고 Color 패널을 이용해 색 적용하기 \_ 170

도형 툴로 꽃 형태 만들고 Color 패널을 이용해 색 적용하기 \_ 171

도형 툴로 북유럽 문양 만들고 복사해 배치하기 \_ 173

LESSON  
05

심플한 도형 아이콘 만들기

176

패스 오브젝트 자유자재로 다루기

point Pathfinder 패널, 도형 구성 툴

아트보드에 바탕색 넣기 \_ 177

Pathfinder 패널에서 면 나누고 합치기 \_ 179

도형 구성 툴로 면 나누고 합치기 \_ 186

LESSON  
06

동환적이고 풍부한 색감의 고양이 그리기

190

그라디언트로 풍부한 색감 표현하기

point 그라디언트 툴, Gradient 패널

스케치 파일, Gradient 패널 불러오기 \_ 191

그라디언트 적용하기 \_ 192

적용한 그라디언트 수정하기 \_ 194

그라디언트로 배경 수정하기 \_ 199

DESIGN LAB

오브젝트를 편집하는 스케일 툴, 기울기 툴, 변경 툴 살펴보기 \_ 203

LESSON  
07

한입 베어 문 아이스크림 표현하기

206

패스를 자르는 툴의 모든 것

point 자우개 툴, 가위 툴, 칼 툴

자우개 툴로 자르기 \_ 207

가위 툴로 자르기 \_ 208

칼 툴로 자르기 \_ 210

DESIGN LAB

자르기 툴 활용하기 \_ 211

LESSON  
08

일러스트레이터에서 색을 적용하는 모든 방법

212

다양한 기능을 이용해 색 적용하고, 수정하기 point Color 패널, Color Picker, Swatches 패널, Recolor Artwork

Color 패널을 이용해 색 적용하기 \_ 213

Color Picker로 색 적용하기 \_ 215

Swatches 패널을 이용해 색 적용하기 \_ 216

Recolor Artwork를 이용해 배색하기 \_ 218

LESSON  
09

컬러감을 업그레이드시켜 줄 특급 비밀

222

배색을 도와주는 패널의 모든 것

point Swatches Libraries, Color Guide 패널, Kuler

Swatches Libraries를 이용해 배색하기 \_ 223

Color Guide 패널을 이용해 배색하기 \_ 224

Kuler를 이용해 배색하기 \_ 226

DESIGN LAB

Adobe Kuler 모바일 앱 활용하기 \_ 228

CHAPTER 02

중급 테크닉으로 실력 업그레이드하기

229

## LESSON 01

### 손으로 그린 듯한 느낌의 딸기 우유팩 그리기

230

연필 툴로 자연스럽게 드로잉하기

point 연필 툴

스케치 파일 불러와 고정하기 \_ 231

연필 툴로 기본 선, 면 그리기 \_ 232

패스 이어 그리기 \_ 234

패스 선 지우기 \_ 235

패스 선 모양 수정하기 \_ 236

Color 패널을 이용해 색을 적용하고 우유팩 완성하기 \_ 239

## LESSON 02

### 붓으로 그린 듯한 수채화 꽃다발 표현하기

244

브러시 툴로 수작업 느낌내기

point 브러시 툴, Brushes Libraries

브러시 툴로 패스 선 그리고 수정하기 \_ 245

일반 패스에 브러시 적용하기 \_ 249

Expand Appearance로 패스 만들기 \_ 252

## DESIGN LAB

Brushes Libraries 한눈에 살펴보기 \_ 255

## LESSON 03

### 도일리 페이퍼 모양의 브러시 만들기

260

나만의 브러시 만들고 등록하기

point 브러시 툴, Pattern Brush

브러시 만들고 등록하기 \_ 261

패스에 브러시 적용하고 수정하기 \_ 265

도일리 페이퍼 장식하기 \_ 267

## LESSON 04

### 색을 덧칠한 느낌의 빈티지 낙서화 만들기

270

비트맵 이미지를 벡터 이미지로 만들기

point 이미지 트레이스, 혼합 모드

비트맵을 벡터로 바꾸기 \_ 271

벡터 이미지로 변환한 패스에 색 적용하기 \_ 273

혼합 모드를 이용하여 면 겹치기 \_ 274

## DESIGN LAB

격리 모드로 편리하게 오브젝트 수정하기 \_ 276

## LESSON 05

### 선글라스에 비친 풍경 이미지 만들기

278

마스크 적용하여 일정 부분만 보이기

point 마스크, 격리 모드

선글라스에 마스크 적용하기 \_ 279

적용한 마스크 수정하기 \_ 281

## LESSON 06

### 물에 비치는 오리 그리기

284

투명 마스크 적용하기

point 투명 마스크, 반전 툴, Transparency 패널

오리 오브젝트에 투명 마스크 적용하기 \_ 285 오리에 적용한 투명 마스크 수정하기 \_ 289

## LESSON 07

### 둥글둥글 귀여운 마트로시카 만들기

292

왜곡 기능으로 형태에 맞게 이미지 수정하기

point 왜곡 툴, Expand

Make with Warp로 왜곡하기 \_ 293

Make with Top Object로 왜곡하기 \_ 297

왜곡 툴로 왜곡하기 \_ 299

**DESIGN LAB** 다양한 왜곡 스타일 \_ 301

**LESSON**  
**08**

## 전문 프로그램이 필요 없는 3D 입체 건물 그리기

304

원근감 격자 툴로 입체 건물 그리기

 **point** 원근감 격자 툴

스케치 파일 불러와 원근감 격자 적용하기 \_ 305

3D 스케치에 면 적용하기 \_ 306

마음에 들지 않는 3D 오브젝트 수정하기 \_ 307

원근감 있는 계단 만들기 \_ 310

건물 담장 만들기 \_ 312

건물 바닥 그림자 만들기 \_ 313

주변 환경 장식하여 마무리하기 \_ 314

실속 단축키 \_ 319

키워드로 찾는 일러스트레이터(기본편) \_ 321

찾아보기 \_ 322

**PART**  
**03**

## 실무에서 바로 통하는 일러스트레이터

**활용편**

**빨간고래의 리얼 레시피 01** 일러스트레이터가 되려면 어떻게 해야 하나요? \_ 014

**빨간고래의 리얼 레시피 02** 회사와 독립 사이 \_ 021

**빨간고래의 리얼 레시피 03** 태블릿을 구매하고 싶습니다. 어떤 것을 사야 할까요? \_ 023

**빨간고래의 리얼 레시피 04** 인쇄 넘기기가 무서워요 \_ 026

### CHAPTER 01

## 실무에서 많이 사용하는 디자인 소스 만들기

031

**LESSON**  
**01**

## 레트로 무늬가 돋보이는 패턴 일러스트 만들기

032

패턴 만들고 수정하기

 **point** 패턴, Patterns Libraries

Patterns Libraries에서 패턴 적용하기 \_ 033

패턴 색 수정하기 \_ 036

색을 수정한 패턴을 새로 등록하기 \_ 037

패턴 크기 수정하기 \_ 039

나만의 패턴 만들기 \_ 039

**DESIGN LAB** Patterns Libraries 한눈에 살펴보기 \_ 042

## LESSON 02

### 싱그러운 감성이 느껴지는 나무 일러스트 만들기

044

심벌 만들고 수정하기

 point 심벌 톨, Symbols Libraries

심벌 적용하기 \_ 045

심벌 삭제하기 \_ 047

심벌 크기, 각도, 위치, 투명도, 색 수정하기 \_ 048

나만의 심벌 만들기 \_ 051

## DESIGN LAB

Symbols Libraries 한눈에 살펴보기 \_ 053

## LESSON 03

### 반 입체적인 배경화면 만들기

056

메시 톨로 입체 오브젝트 만들기

 point 메시 톨, 그레이디언트

메시 톨을 이용해 그레이디언트 적용하기 \_ 057

메시 그물망의 위치와 색 수정하기 \_ 059

볼록한 느낌의 오브젝트 표현하기 \_ 060

다양한 아이콘으로 오브젝트 꾸미기 \_ 063

## LESSON 04

### 수치가 한눈에 보이는 정확한 그래프 만들기

066

데이터를 입력하여 그래프 만들기

 point 그래프 톨

막대그래프 그리기 \_ 067

범례가 있는 막대그래프 그리기 \_ 068

그래프 스타일, 데이터 수정하기 \_ 072

막대그래프에 원기둥 디자인 적용하기 \_ 074

막대그래프 범례 수정하기 \_ 079

원형 파이그래프 그리기 \_ 082

## LESSON 05

### 색상이 환상적인 디지털 배경 만들기

086

블렌딩 효과로 화려한 배경 만들기

 point 블렌드 톨, Blend Options

블렌드 톨로 선 디자인하기 \_ 087

블렌드 톨로 컬러표 디자인하기 \_ 094

## CHAPTER 02

### 글자에 생명을 불어넣는 타이포그래피

099

## LESSON 01

### 활용도가 높은 빈티지 태그 만들기

100

글자 입력하고 수정하기

 point 글자 톨

글자 입력하기 \_ 101

글자 폰트 수정하기 \_ 101

글자 크기 수정하기 \_ 102

글자 색상 수정하기 \_ 103

글자 세로로 입력하기 \_ 105

패스를 따라 흘러가는 글자 입력하기 \_ 106

글상자 패스 안에 글자 입력하기 \_ 108

문자 손질 톨로 디자인 수정하기 \_ 109

## DESIGN LAB

내 마음대로 쓸 수 있는 무료 폰트 활용법 \_ 113

LESSON  
02

컨셉이 명확한 CI 디자인하기

118

로고 CI 만들기

point Create Outlines

글자를 패스로 만들기 \_ 119

패스파인더로 글자 자르기 \_ 120

글자 영역에 서로 다른 색 적용하기 \_ 121

컨셉과 어울리는 오브젝트를 그려 글자 꾸미기 \_ 122

DESIGN LAB Typekit으로 폰트 설치하기 \_ 124

DESIGN LAB 키보드로 입력할 수 없는 특수 문자 입력하기 \_ 127

LESSON  
03

재미있는 모양의 글상자 만들기

128

글상자에 글자 입력하기

point 닫힌 패스 글자 툴

일반오브젝트를 글상자로 변환하기 \_ 129

글상자에 링크 걸기 \_ 130

글자 스타일 수정하기 \_ 132

LESSON  
04

역동적인 느낌의 타이포그래피 만들기

134

글자 왜곡하여 타이포그래피 만들기

point Make with Top Object, Warp Options

오브젝트를 패스로 바꾸기 \_ 135

Make with Top Object로 글자 왜곡하기 \_ 136

Make with Warp로 왜곡하기 \_ 139

DESIGN LAB 다양한 그래픽 스타일을 글자에 적용하기 \_ 143

LESSON  
05

다양한 효과의 타이틀 만들기

146

마스크를 이용하여 글자에 효과 입히기

point Make Clipping Mask

천 질감 이미지를 패스 처리하기 \_ 147

글자에 천 질감 입히기 \_ 148

무지개 효과 표현하기 \_ 149

글자에 무지개 효과 입히기 \_ 151

오브젝트를 기하학적으로 잘라 얼음 느낌 표현하기 \_ 152

글자에 얼음 효과 입히기 \_ 155

LESSON  
06

붓으로 쓴 듯한 캘리그래피 효과내기

156

캘리그래피 만들기

point 아트 브러시, Brushes Libraries

배경 이미지에 손글씨 합치기 \_ 157

아트 브러시로 붓글씨 효과내기 \_ 158

LESSON  
07

선에 강약이 있는 말풍선 표현하기

160

패스 선 굵기 조절하기

point 폭 툴, 라이브 페인트 버킷 툴

폭 툴로 선의 굵기 조절하기 \_ 161

라이브 페인트 버킷 툴을 이용해 쉽게 색상 적용하기 \_ 164

복잡한 패스 단순하게 만들기(기준점 삭제하기) \_ 166

심벌을 디자인 소스로 활용하기 \_ 167

## CHAPTER 03

## 다양한 이펙트 기능으로 마법 같은 효과 내기

169

LESSON  
01

## 사인펜으로 그린 듯한 부영이 표현하기

170

스크러블 이펙트로 손느낌 표현하기

point 이펙트, 스크러블(Scribble)

오브젝트에 스크러블 이펙트 적용하기 \_ 171

적용한 스크러블 이펙트 수정하기 \_ 173

이펙트 적용한 오브젝트 패스 처리하기 \_ 175

LESSON  
02

## 웹툰 스타일의 말풍선 표현하기

176

오브젝트 오므리고 팽창하기

point Pucker &amp; Bloat

Pucker 이펙트 적용해 반짝이는 원 그리기 \_ 177

Bloat 이펙트 적용해 말풍선 그리기 \_ 178

LESSON  
03

## 지그재그 선으로 라벨 디자인하기

180

도형 외곽에 지그재그 선 넣기

point Zig Zag

지그재그 이펙트 적용하고 수정하기 \_ 181

LESSON  
04

## 부드러운 느낌의 아이콘 만들기

184

각진 모서리 둥글이기

point 라운드 코너, 드롭 셰도우

라운드 코너 이펙트 적용하기 \_ 185

드롭 셰도우 이펙트로 그림자 적용하기 \_ 186

LESSON  
05

## 볼륨감이 느껴지는 3D 입체 도형 만들기

188

3D 도형 만들기

point 3D, 블러(Blur)

3D 이펙트를 이용해 입체 도형 만들기 \_ 189 매핑 기능을 이용하여 3D 도형에 이미지 적용하기 \_ 193

3D 도형에 그라데이션 적용하기 \_ 196

블러 이펙트로 그림자 만들기 \_ 197

PART  
04

## 실전 프로젝트 디자인

활용편

## CHAPTER 01

## 알짜배기 디자인, 실무 프로젝트

201

**LESSON 01** **눈길을 사로잡는 명함 디자인**

202

명함 디자인부터 출력까지

 **point** 인쇄, 외각선, 재단선, 크롭 마커

수치를 입력하여 정확한 외각선 만들기 \_ 203    패턴으로 명함 디자인하기 \_ 204  
글자로 명함 디자인하기 \_ 207    크롭 마커 이펙트로 재단선 넣기 \_ 210

**DESIGN LAB** 편집 디자인 속 다양한 명함 \_ 213

**LESSON 02** **황금분할의 잡지 페이지 디자인**

214

잡지 페이지 디자인부터 출력까지

 **point** 인쇄, 변형 반복, Text Warp

변형 반복을 이용하여 우표 소스 만들기 \_ 215    정확한 작업을 도와주는 가이드선 설정하기 \_ 219  
글상자 만들어 문구 입력하기 \_ 221    이미지로 글자 밀어내기 \_ 223

**LESSON 03** **개성만점 픽셀아트 디자인**

228

픽셀아트 캐릭터 만들기

 **point** 표 툴, 라이브 페인트 버킷 툴

표 툴로 도트판 만들기 \_ 229    도트판에 색 부어 캐릭터 표현하기 \_ 230  
배경과 디자인 요소 그리기 \_ 234    JPEG 형식으로 저장하기 \_ 236

**LESSON 04** **효율적인 일정관리를 위한 스케줄러 디자인**

238

표 그려 꾸미기

 **point** 표 툴, 아트보드

수치를 입력하여 표 만들기 \_ 239    표에 색 붓기 \_ 240  
표에 요일 입력하고 꾸미기 \_ 242    원하는 아트보드만 골라 출력하기 \_ 244

**DESIGN LAB** 액션 기능을 이용하여 반복 작업 생략하기 \_ 245

**LESSON 05** **카페 메뉴판 디자인**

248

그리드 사용하기

 **point** 그리드(Grid), Paragraph 패널, Character Style 패널, 이미지 Link

모눈종이 같은 그리드 사용하기 \_ 249    링크로 외부 이미지 불러오기 \_ 251  
글자 입력하고 스타일 만들어 등록하기 \_ 255    글자 스타일 적용하기 \_ 257    글자 스타일 수정하기 \_ 258

**인터넷보다 빠른 일러스트레이터 특급 노하우**

259

키워드로 찾는 일러스트레이터(활용편) \_ 274    찾아보기 \_ 275

# 맛있는 디자인 일러스트레이터 CC는 알차게 구성되었어요!

## LESSON 02

### 천리길 일러스트레이터, 한걸음부터 시작하기

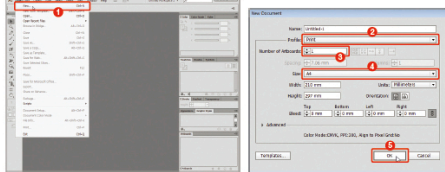
파일 열고, 닫고, 저장하기

그림을 그리기 위해서는 제일 먼저 그림을 그릴 종이를 꺼내 준비해야 합니다. 마찬가지로 일러스트레이터에서 그림을 그리기 위해서는 그림을 그릴 아트보드가 있어야 하겠죠. 이번에는 새 아트보드를 만든 후 작업을 열고, 저장하고, 수정해보겠습니다.

#### 간단 실습 새 아트보드 만들고 저장하기

일러스트레이터로 멋진 그림을 그려면 먼저 아트보드를 만들어야 하겠죠? 새 아트보드를 만들고 저장해보겠습니다.

01 ① [File]-[New]([Ctrl]+[N]) 메뉴를 선택합니다. ② New Document 창에서 Profiles을 [Print]로 설정하고 ③ Number of Artboards를 [1]로 설정합니다. ④ Size를 [A4]로 선택하고 ⑤ [OK]를 클릭합니다.



일러스트레이터의 첫걸음 | CHAPTER 02 089

### 안 되는데요

빠르게 작업할 수 있는 방법, 실습하다가 헛갈리는 부분, 사용자 환경에 따라 다르게 나타나는 상황을 해결하는 방법을 알려줍니다.

### How to

어떤 기능을 배우고, 배운 기능을 어디에 쓸 수 있는지 알려줍니다.

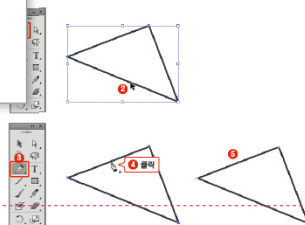
### 간단 실습

일러스트레이터를 다루기 위해 꼭 알아야 할 핵심 기능을 간단한 실습 형태로 알려줍니다.

#### 기존점 추가/삭제하기

로 선, 면을 그린 뒤 형태를 수정하고 싶을 때가 있습니다. 이때에는 기존점을 추가하거나 삭제하여 형태를 수정할 수 있습니다.

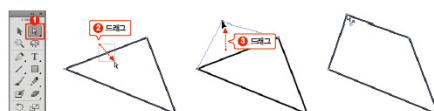
기존점을 추가하여 형태를 수정해보겠습니다. ① 물 배럴에서 선택 툴 [V]을 선택한 후 ② 앞서 그렸던 선을 선택합니다. ③ 펜 툴 [P]을 선택한 후 ④ 마우스 커서를 선 위에 가져가면 마우스 커서가 ⑤, ⑥으로 바뀝니다. 그 지점을 클릭합니다. ⑦ 기존점이 추가됩니다.



#### 툴스가 안 보여요

선택 툴 [V]을 이용해 오브젝트를 선택 하려면 툴스가 보여야 합니다. 혹시 오브젝트를 선택했는데 툴스 구조가 안 보인다면 [View]-[Show Edges] 메뉴를 선택하세요.

02 ① 직접 선택 툴 [A]을 선택합니다. ② 새로 추가한 기존점을 드래그하여 선택하고 ③ 기존점을 위로 드래그합니다. 기존점이 이동되면서 형태가 수정됩니다.



## 기본편

### 일러스트레이터를 처음 접하는 분들을 위한 걸음마 떼기 단계!

일러스트레이터가 처음이시라고요? 먼저 일러스트레이터를 설치하고 일러스트레이터 CC에서 새롭게 선보이는 신기능과 꼭 알아두어야 할 일러스트레이터 필수 기능을 익히세요. 그런 다음 Part 02의 초급 예제를 차근차근 따라 하며 디자인 기본기를 다지세요.

#### Version, Point, Cooking Time

따라 할 수 있는 일러스트레이터 버전과 실습할 때 필요한 기능, 디자인을 완성하는 데 소요되는 시간을 알려줍니다.

#### 이 예제를 따라 하면

예제를 따라 하면 익힐 수 있는 일러스트레이터 기능을 일목요연하게 정리하여 알려줍니다.

**08** 같은 방법으로 모자 외곽선을 만듭니다.  
① 외곽을 모두 그런 다음 처음 클릭했던 ⑤ 지점에 마우스를 가져가면 마우스 커서가 > 모양으로 바뀝니다. ② 그 지점을 클릭하여 곡선을 그린 후 페스를 닫습니다. ③ [R]을 누른 채 아트보드의 빈 곳을 클릭하여 선택해줍니다.



페스가 그려지지 않아요

페스를 그릴 때 마우스 커서가 > 모양으로 되면서 페스가 그려지지 않을 수 있습니다. 이는 페스가 잠긴 상태이기 때문입니다. 스케치 패널을 불러온 Layer 1은 자동선택 잠겨있습니다. 반드시 Layers 패널에서 Layer 2를 클릭하여 선택한 다음 작업하도록 합니다.

**09** ① 펜 툴을 선택한 후 ② ③ 지점을 익히고 ④ 지점을 클릭합니다. ⑤ 선택 툴을 택한 후 아트보드의 빈 곳을 클릭하여 선택해줍니다. ⑥ 다시 펜 툴을 선택한 후 ⑦ 지점을 클릭하고 ⑧ 지점을 클릭합니다.



페스를 그릴 때 빈두에 선이 나옵니다

펜 툴으로 아트보드를 클릭할 때마다 빈두에 선과 숫자가 나타나는 경우가 있습니다. 이는 스마일 가이드가 켜져 있는 상태라는 의미입니다. 스마일 가이드는 직선과 곡선 값을 자동화하는 용도입니다. 이번 예제에서는 스마일 가이드 기능이 필요하지 않으므로 스마일 가이드가 켜진다면 해당 기능을 끄도록 합니다. [View]-[Smart Guides] 메뉴를 클릭하여 체크를 해제합니다.

#### 기능 꼼꼼히 익히기 | 선택 해제하기

페스를 선택 해제하지 않으면 두 선이 이어집니다. 그러므로 꼭 선택 툴을 선택한 후 아트보드의 빈 곳을 클릭하여 선택 해제해야 합니다. 펜 툴이 선택된 상태라도 [R]을 누르고 있는 동안은 펜 툴이 선택된 기능을 하여 선택되어 마우스 커서가 > 모양이 됩니다. 선택 해제를 위해 번거롭게 선택 툴을 선택하지 않아도 되도록 작업 시간이 단축됩니다.



## LESSON 00

### 일러스트레이터 시작 전, 워밍업하기

선택 툴의 다양한 기능 익히기

00:00

Point 선택 툴, 직접 선택 툴 CookingTime 00Min

**How to** 툴 패널 맨 위에 위치한 선택 툴(☞)은 일러스트레이터에서 가장 많이 쓰이는 기본 툴입니다. 7종이기 때문에 쉽게 생각할 수 있지만 일련적의 경우 툴의 기능을 정확히 파악하지 못할 수 있습니다. 이번에는 선택 툴을 이용해 도형을 변형시키면서 선택 툴의 기능에 대해 정확히 알고 넘어가겠습니다.

00:00

PART2\_CHAPTER1\_00 선택 툴의 모든 것 준비서

00:00

PART2\_CHAPTER1\_00 선택 툴의 모든 것 완성서



이 예제를 따라 하면

- ① 오브젝트를 선택할 수 있습니다.
- ② 오브젝트를 이동할 수 있습니다.
- ③ 오브젝트를 복사, 복제할 수 있습니다.
- ④ [Alt] 및 [Shift]의 활용법을 알 수 있습니다.

#### 기능 꼼꼼히 익히기

알고 가야 할 개념, 자세히 짚어봐야 하는 기능이나 옵션을 알려줍니다.

활용편

실무 예제로 디자인 실력을 업그레이드하는 단계!

일러스트레이터의 기본 기능을 어느 정도 익혔다면 이제 디자인 실력을 업그레이드할 때입니다. 활용도가 높은 디자인 소스를 만들어 보는 것은 물론, 지금 당장 실무에 써먹어도 손색이 없는 실무 예제를 따라 하며 디자인 감각까지 높이세요.

빨간고래의 리얼 레시피 01

빨간고래에게 '진짜 디자이너가 되는 노하우'를 물어보다  
일러스트레이터가 되려면 어떻게 되어야 하나요?

일러스트레이터를 꿈꾸는 학생입니다. 예전부터 그림 그리는 것에 흥미가 있어 그러다 보니 점점 일러스트레이터가 좋아졌습니다. 구체적으로 일러스트레이터가 되려면 어떻게 해야 하나요? 관련 학과를 나와야 하나요? 사실 일러스트레이터가 어떤 일을 하는지 자세히 알지 못해 친구들만 잡는 것 같아요. 자세히 알려주세요.

빨간고래의 답장

일러스트레이터에 대해 먼저 알아볼게요.

일러스트레이터(illustrator)라는 단어를 백과사전에 찾아보면 '삽화기'라고 나옵니다. 과거에는 일러스트레이터가 인쇄분야에서 삽화기로 활동했기 때문입니다. 하지만 현대에 와서는 인쇄뿐만 아니라 웹, 영상, 광고, 애니메이션, 게임, 패션, 인테리어 등 분야를 망라하고 그래픽이 필요한 분야에서 활동하고 있습니다. 또한 피인아트 아티스트들과 구분이 모호해지면서 일러스트레이터와 그림의 경계가 없어지고 있습니다. 그래서 오늘날의 일러스트레이터란 "그림을 일러스트 삼은 사람"이라 할 수 있습니다. 아래는 제가 이제까지 진행했던 일러스트레이션입니다. 다양한 분야에서 활용되는 것을 확인할 수 있습니다.



▶ 그래서 리얼레시피를 그림 빨간고래



▶ 빨간고래의 스타일 책

001 빨간고래의 리얼 레시피 | 빨간고래에게 '진짜 디자이너가 되는 노하우'를 물어보다

빨간고래의 리얼 레시피

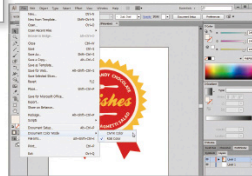
디자이너가 되고 싶은 분들을 위해 빨간고래가 띄우는 편지입니다. 15년 내공이 고스란히 느껴질 것입니다.

Q 작업 중에 색상 모드를 바꾸고 싶어요

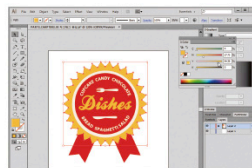
Keyword RGB CMYK 변환 | 작업 중 색상 모드 변경

RGB로 작업을 했지만 출가위한 상황으로 인해 인쇄를 해야 하는 상황, 즉 CMYK로 변경해야 하는 경우가 있습니다. 처음부터 CMYK로 작업을 했다면 별 문제가 없겠지만 작업(Raster) 단계에서 RGB를 CMYK로 변환해야 하는 것은 작업을 진행에 빠지게 합니다. 01번 경우 파일 속성을 CMYK로 재설정하고 색상을 다시 맞추어야 합니다.

1 RGB로 작업한 파일을 연 상태에서 [File]-[Document Color Mode]-[CMYK] 메뉴를 선택합니다. 작업물의 색이 전반적으로 채도와 명도가 약간 내려갑니다. 사용한 색상에 따라 어두워지기도 합니다.



2 Color 패널에서 미리보기 버튼을 클릭해서 색상 모드를 CMYK로 바꿉니다. 그런 다음 Color 패널의 CMYK의 소수점들을 삭제합니다. 작업물의 전체 색상을 살펴보면 수치를 조금씩 조절하면서 원하는 색상으로 수정합니다.



인터넷 검색이 필요 없는 특급 노하우

인터넷에서 찾을 수 없는 일러스트레이터 특급 노하우를 소개합니다. 더는 인터넷 검색을 하며 시간을 낭비하지 마세요.

## 준비 파일 및 완성 파일 다운로드



이 책에 사용된 모든 준비 파일 및 완성 파일은 한빛미디어 홈페이지([www.hanbit.co.kr](http://www.hanbit.co.kr))에서 다운로드할 수 있습니다. 홈페이지 메인 화면에서 [부록/학습자료 DOWNLOAD] 버튼을 클릭한 후 부록/학습 자료 페이지로 이동합니다. 도서 검색란에 “맛있는 디자인 일러스트레이터 CC”를 입력하고 [도서 검색]을 클릭합니다. 그런 다음 해당 도서의 [다운받기] 버튼을 클릭하여 예제 파일을 다운로드합니다. 예제 파일은 실습을 진행할 때마다 사용되므로 컴퓨터에 복사해두고 활용하세요.

## DESIGN LAB

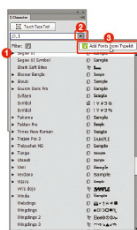
작업 과정에 약간의 변화를 주거나 또 다른 과정을 추가하면 만들 수 있는 다양한 결과물을 소개합니다.

### DESIGN LAB | Typekit으로 폰트 설치하기

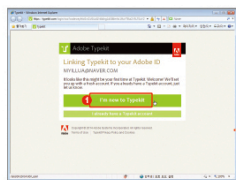
일러스트레이터 CC 버전부터는 Typekit 사이트(<http://typekit.com>)와 연동하여 폰트를 쉽게 사용할 수 있습니다. 이번 예제 Typekit에 접속한 후 폰트를 다운로드하여 사용해보겠습니다. 참고로 Typekit는 일러스트레이터 CC 12.1 버전부터 적용된 기능이므로 이와 버전이르면 사용하는 데에 제한이 있습니다.

#### Typekit 무료 폰트 설치하기

Typekit에 접속하여 무료 폰트를 설치해보겠습니다.



1 Character 패널에서 폰트 목록을 클릭한 후 2 목록 버튼을 클릭합니다. 3 Add Fonts from Typekit를 클릭하여 Typekit 사이트에 접속합니다.



2 인터넷 브라우저가 열리면서 Typekit 사이트로 이동합니다. 3 I'm new to Typekit를 클릭합니다. 만약 방문한 경향이 있으면 04번 과정으로 이동합니다.

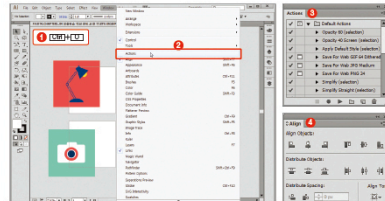
Typekit은 어도비 계정으로 로그인되어 있으면 별도의 로그인 절차가 없습니다. 일러스트레이터 CC 버전은 출판사에서 제공한 라이선스 키를 사용하여 Typekit의 로그인 절차가 없습니다. 하지만 계정 오류로 어도비 계정에 로그인되어 있지 않다면 Typekit 사이트로 이동하지 않습니다.

### DESIGN LAB | 액션 기능을 이용하여 반복 작업 생략하기

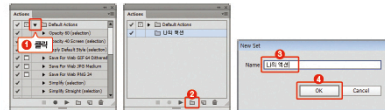
액션(Action) 기능은 반복적인 작업을 바탕으로 녹화한 동작에 따라 진행되는 방식으로, 작업 시간을 절약할 수 있어서 알아두면 매우 유용합니다. 이번에는 여기서 다루어 있는 오브젝트들을 이펙트에 적용하는 작업을 액션 기능을 이용해 진행해보겠습니다.

준비 파일 PART\_4\_CHAPTER\_04\_보충학습 액션 준비.ai | 완성 파일 PART\_4\_CHAPTER\_04\_보충학습 액션 완성.ai

1 [Ctrl]+[W]를 눌러 'PART\_4\_CHAPTER\_04\_보충학습 액션 준비.ai' 파일을 불러옵니다. 2 [Window]-[Actions] 메뉴를 선택하여 3 Actions 패널을 띄웁니다. 4 Align 패널이 있다면 일러스트레이터가 닫힙니다.



2 Actions 패널에는 이미 액션 목록이 있습니다. 새로운 액션을 만들어보겠습니다. 3 [W]를 클릭하여 목록을 닫습니다. 4 새 그룹 만들기 버튼을 클릭한 다음 5 New Set 창에서 나의 액션을 입력하고 6 [OK]를 클릭합니다.



일러스트레이터 CC 12.1, 일러스트레이터 CC | CHAPTER 01 220

## DESIGN LAB

실무에서 다양하게 활용할 수 있는 실전 노하우를 알려드립니다.

I L L U S T R A T O R C C

---

# 일러스트레이터 CC의 모든 것

---

일 러 스 트 레 이 터 C C ,   넌   누 구 냐 !

CC는 무엇이고 누가 사용하는가

일 러 스 트 레 이 터 C C   시 작 하 기

일러스트레이터 시험 버전 설치하기

일러스트레이터 CC, 이번에는 뭐가 달라졌을까?

일러스트레이터 CC 신기능 한눈에 살펴보기

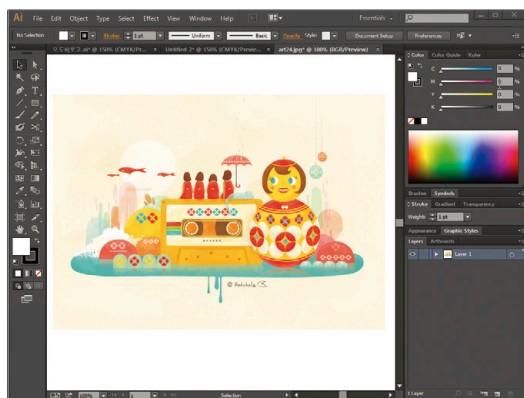
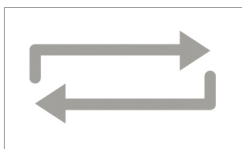
# 일러스트레이터 CC, 넌 누구냐!

## CC는 무엇이고 누가 사용하는가

일러스트레이터 CC(Creative Cloud)가 이전의 CS 버전과 다른 가장 큰 차이점은 클라우드 서비스(Creative Cloud)를 기반으로 한다는 점입니다. 이전의 CS 버전은 정품 패키지를 구입하여 컴퓨터에 프로그램을 설치한 후 사용했지만, CC 버전부터는 따로 정품 패키지를 구입하지 않아도 됩니다. CC 버전은 어도비(Adobe) 사이트에서 결제 시스템을 통해 프로그램을 다운로드하여 사용할 수 있습니다. 특히 CC 버전은 다양한 디바이스에서 동일한 작업 환경을 설정(동기화)할 수 있으며, Behance나 Typekit 사이트와 연결되어 해당 서비스를 일러스트레이터 안에서 이용할 수 있습니다.

### Creative Cloud를 통한 효과적인 환경

Creative Cloud를 이용하면 다양한 디바이스에서 나만의 환경 설정을 손쉽게 동기화할 수 있습니다. 또한 세계적으로 유명한 크리에이티브 커뮤니티 Behance에 자신의 작품이나 프로젝트를 공유해 다른 디자이너들의 피드백을 받을 수 있고 Typekit 사이트를 통해 폰트를 업데이트할 수도 있습니다.



### 일러스트레이터 CC를 쓰는 사람들

일러스트레이터 그래픽이 들어가는 모든 분야의 디자이너가 일러스트레이터 프로그램을 사용합니다. 시각 디자인 분야는 기본이며 편집, CI, 캐릭터, 웹툰, 애니메이션, 웹, 모바일, 일러스트레이션 등 2D 디자인을 하는 디자이너들은 모두 일러스트레이터 프로그램을 필수로 사용합니다. 또한 입체물을 디자인하는 제품 디자이너, 패션이나 텍스타일 디자이너, 건축 인테리어 분야의 디자이너도 일러스트레이터를 사용합니다.

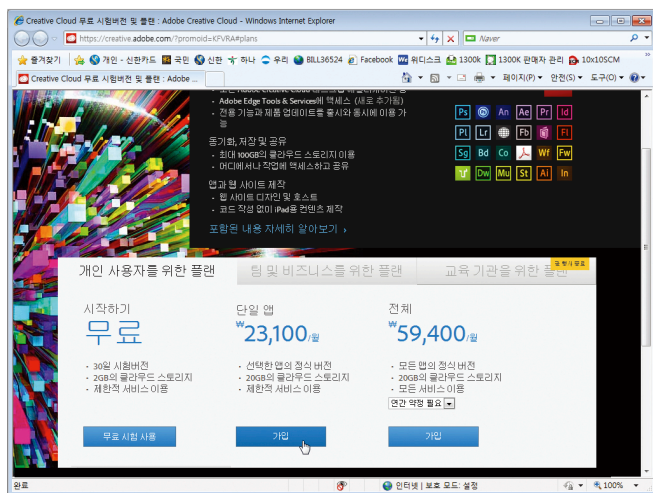
# 일러스트레이터 CC 시작하기

## 일러스트레이터 시험 버전 설치하기

일러스트레이터가 CC 버전부터는 월간 또는 연간으로 이용료를 지불하며 사용해야 하는 정액제 서비스로 바뀌었습니다. 따라서 새로운 기능이 업데이트되더라도 별도의 추가 비용 없이 사용할 수 있어 초기 비용 부담이 줄어들었습니다.

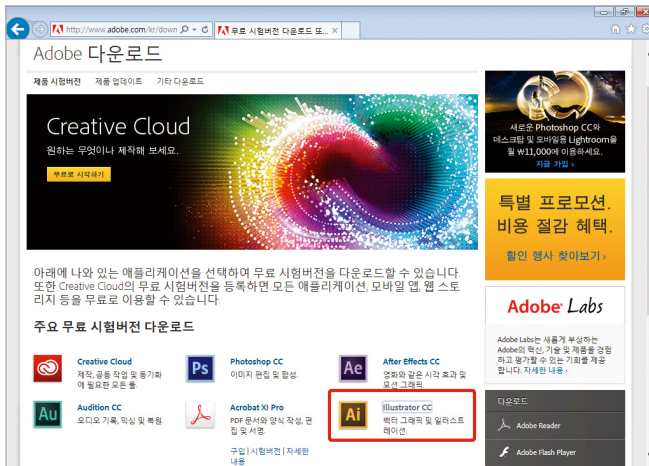
### 가격 알아보기

CC 버전부터는 월간 또는 연간으로 이용료를 지불하며 프로그램을 사용해야 합니다. 이전 버전(CS6 이하)은 프로그램을 영구 라이선스로 구입해야 했고 새로운 버전이 나오면 또다시 구입을 해야 했기 때문에 초기 비용 부담이 컸습니다(일러스트레이터 단일 프로그램 구입 비용 약 100만 원). 그러나 CC 버전은 사용자가 원하는 기간 동안 저렴한 비용(월 23,100원)으로 사용할 수 있고 신기능이 나오면 추가 비용 없이 업데이트하여 바로 사용할 수 있습니다.

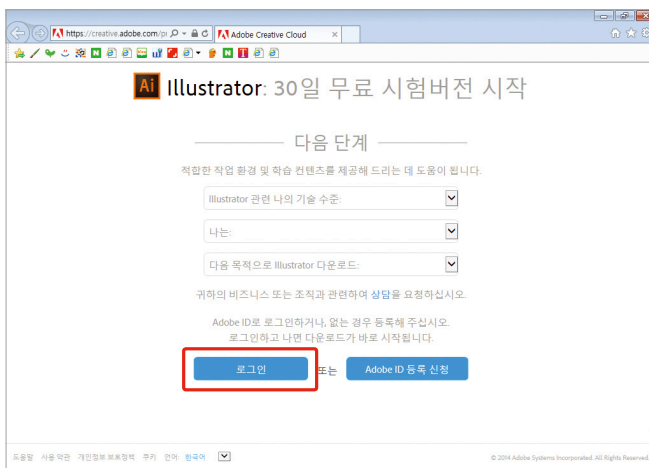


### 일러스트레이터 CC 시험 버전 설치하기

어도비 홈페이지(www.adobe.com/kr)에서는 일러스트레이터 CC를 30일 동안 무료로 사용할 수 있는 시험 버전을 제공하고 있습니다. 시험 버전을 설치해보겠습니다. 이미 설치되어 있으면 다음 단계로 넘어가도록 합니다.



**01** 일러스트레이터 시험 버전을 다운로드할 수 있는 페이지([www.adobe.com/kr/downloads](http://www.adobe.com/kr/downloads))에 접속합니다. 주요 무료 시험 버전 다운로드 영역에서 일러스트레이터 CC(Illustrator CC)를 클릭합니다.



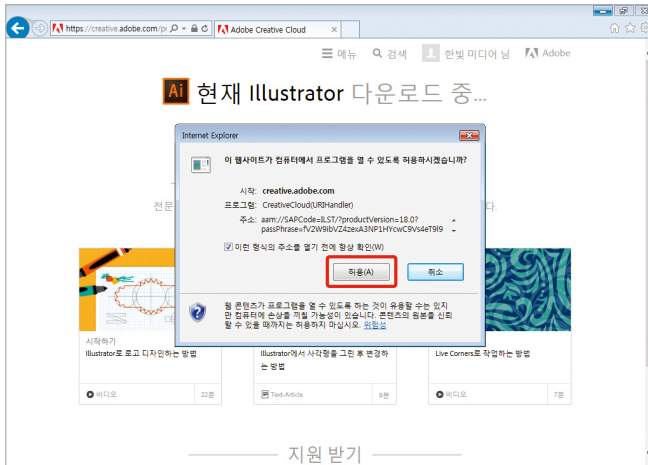
**02** 30일 무료 시험 버전 시작 페이지가 열리면 [로그인]을 클릭합니다.

Adobe ID가 없다면 [Adobe ID 등록 신청]을 클릭해 회원가입을 한 후 로그인합니다.

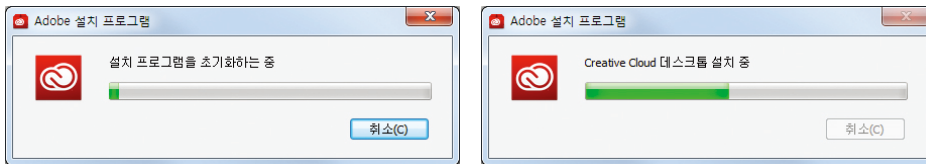


**03** 로그인 페이지에서 Adobe ID와 암호를 입력한 후 [로그인]을 클릭합니다.

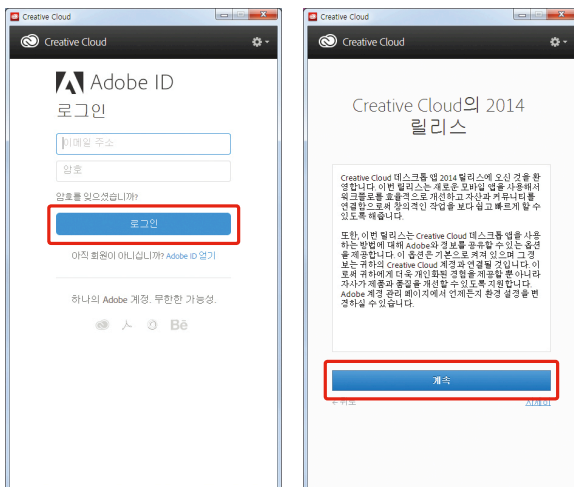
**04** 일러스트레이터 설치를 위한 Creative Cloud 설치 메시지 창이 나타납니다. [허용]을 클릭하여 설치합니다. 컴퓨터 설정에 따라 [실행]을 클릭하여도 됩니다.

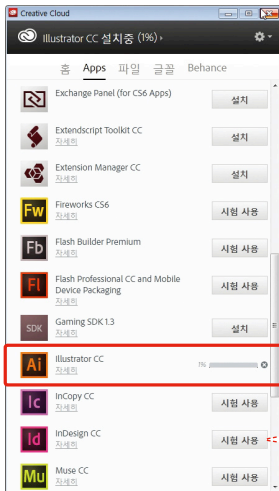


**05** 다음과 같이 Creative Cloud 설치가 진행됩니다. 설치가 끝날 때까지 기다립니다.



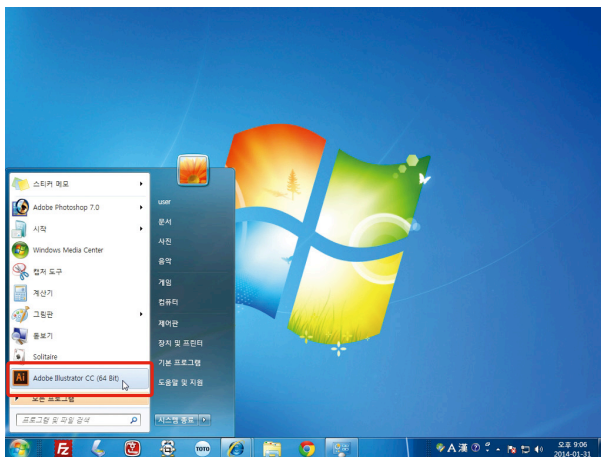
**06** 설치가 완료되면 Creative Cloud 창이 나타납니다. Adobe ID와 암호를 입력하고 [로그인]을 클릭합니다. Creative Cloud의 2014 릴리스 정보를 확인하고 [계속]을 클릭합니다.





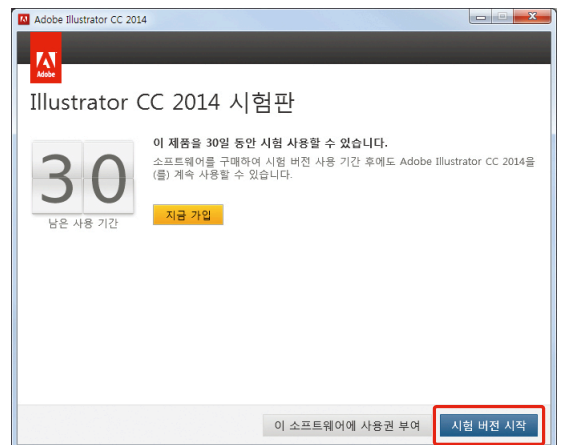
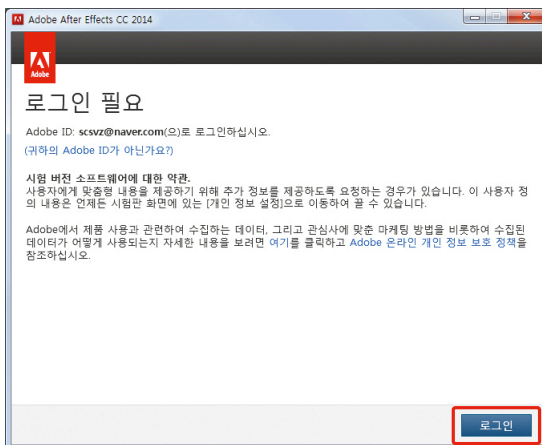
**07** Creative Cloud 창에서 [Apps] 탭이 열리면서 일러스트레이터 설치가 시작됩니다.

다른 프로그램도 다운로드하고 싶다면 [시험 사용]을 클릭하여 설치할 수 있습니다.



**08** 설치가 끝나면 컴퓨터의 [시작]을 클릭하여 앞서 설치한 일러스트레이터 프로그램을 실행합니다.

**09** [로그인]을 클릭하고 [시험 버전 시작]을 클릭하면 일러스트레이터 CC가 실행됩니다.



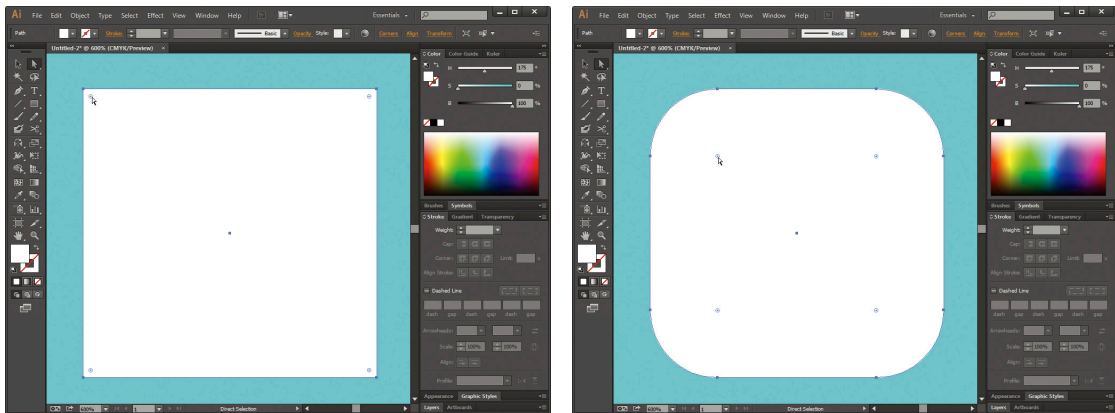
# 일러스트레이터 CC, 이번에는 뭐가 달라졌을까?

## 일러스트레이터 CC 신기능 한눈에 살펴보기

라이브 코너를 이용하여 모서리를 쉽게 둥글릴 수 있게 되었으며 연필 툴, Swatches 패널, 툴 패널의 기능도 이전 버전 보다 매우 향상되었습니다. 이제부터 CC 버전의 신기능을 하나씩 살펴보겠습니다.

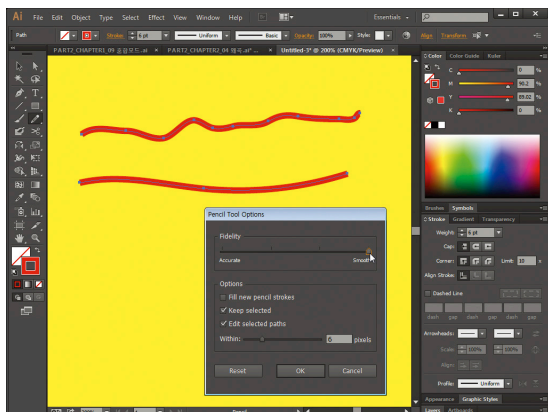
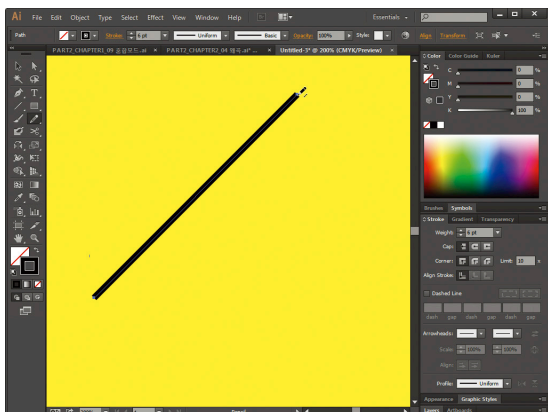
### 라이브 코너

직접 선택 툴을 이용해 직각으로 된 도형의 모서리를 클릭하면 모서리 안쪽에 위젯이 나타납니다. 이 위젯을 드래그하면 직각으로 된 모서리를 둥글릴 수 있습니다. 또 모서리 창에 수치를 입력하여 정확하게 둥글릴 수도 있고, 여러 가지 옵션을 설정하여 다양하게 모서리를 디자인할 수 있습니다.



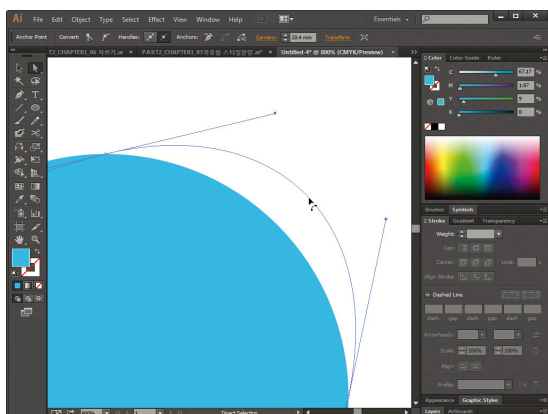
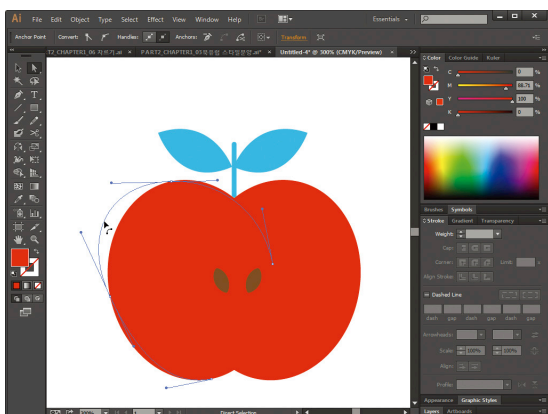
### 향상된 연필 툴

연필 툴은 자유롭게 패스를 그릴 수 있는 툴인데, CC 버전에서는 매끄러운 곡선과 완벽한 직선을 그릴 수 있게 되었습니다. 툴 패널에서 연필 툴을 더블클릭하면 연필 툴 옵션 창이 나타나는데 이전 버전 보다 설정 옵션이 향상되었습니다. **[Shift]**를 누르면서 드래그하면 좀 더 정확한 직선을 그릴 수 있으며, 뾰족뾰족한 선을 부드럽게 이어주는 기능은 디지털 드로잉 속도를 향상해줄 것으로 기대합니다.



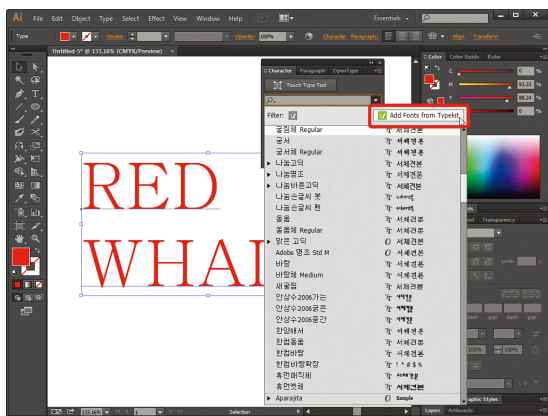
## 곡선을 쉽게 수정하기

CC 이전 버전에서 곡선을 수정하려면 방향 선의 각도를 조절해야 했습니다. 그러나 CC 버전부터는 수정하고 싶은 곡선을 선택하고 선 위에 마우스를 가져가 원하는 방향으로 드래그하면 곡선을 바로 수정할 수 있습니다.



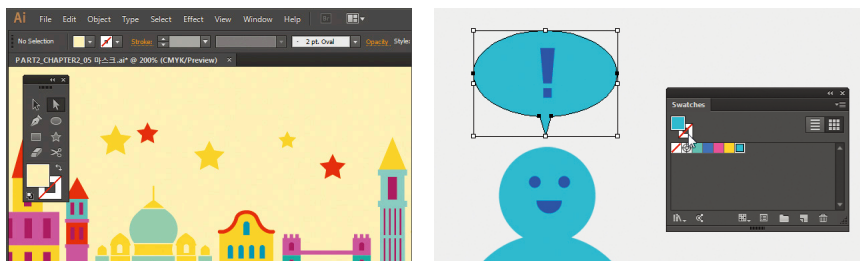
## Typekit 사이트를 통하여 폰트 선택하기

폰트를 선택하는 메뉴에서 [Adobe Fonts from Typekit]을 클릭하면 다양한 폰트를 제공하는 Typekit 사이트로 연결됩니다. Typekit 사이트에서 원하는 폰트를 선택한 다음 동기화하면 일러스트레이터 안에서 선택한 폰트를 사용할 수 있습니다.



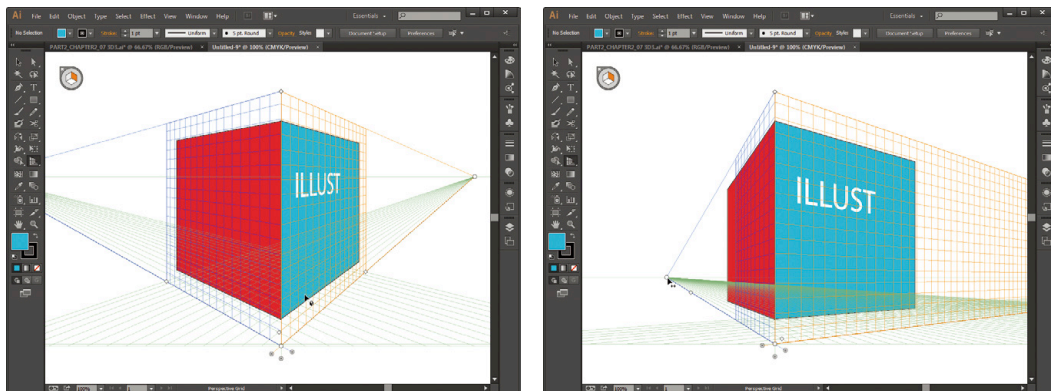
## 작업 시간을 단축할 수 있는 화면 구성(툴, Swatches 패널)

프로그램을 사용하는 목적은 사용자마다 다릅니다. 따라서 자주 사용하는 툴과 전혀 사용하지 않는 툴이 있을 수 있습니다. CC 버전부터는 사용자가 필요한 툴만 꺼내놓아 화면을 구성할 수 있습니다. 또한 Swatches 패널에서도 선/면을 선택하여 색을 적용할 수 있고, 슬라이더 바를 사용하여 Opacity(투명도)를 제어할 수 있어 매우 효율적입니다.



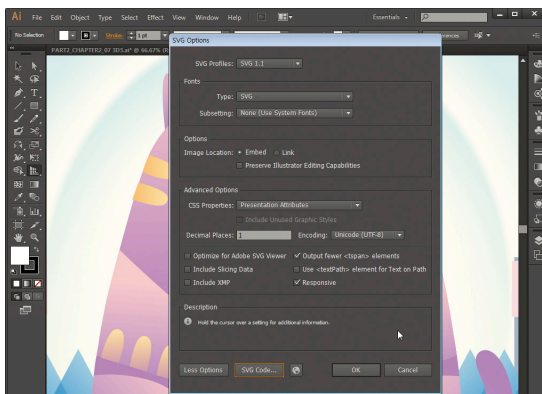
## 향상된 원근감 격자 툴

원근감 격자에 맞추어 그림을 그리며 소실점을 수정하면 아래 그림과 같이 수정됩니다. 또한 작업을 모두 마친 후 소실점을 수정하면 원근감의 정도를 수정할 수 있어 보다 유연한 작업을 할 수 있습니다. 참고로 CC 이전 버전에서는 소실점을 수정하여도 아트웍에는 아무런 변화가 없어 매우 불편했습니다.



## SVG 형식 내보내기

다양한 디바이스가 출현하면서 SVG 파일을 사용하는 분야가 많아졌습니다. SVG 형식은 XML기반의 벡터 그래픽 파일로 다양한 화면 크기와 해상도에 맞게 파일을 조정할 수 있고 픽셀 하나까지 정확하게 제어할 수 있어 디자인 작업에 효과적입니다.



**일러스트레이터 CC 신기능을 빠르게 확인하라!**

일러스트레이터 CC는 Creative Cloud 기반이라 새로운 기능이 시시각각 업데이트됩니다. 업데이트되는 신기능은 보다 효율적인 작업을 위한 기능으로 알아두면 매우 유용합니다.

**한빛미디어에서 도서 인증 후, 업데이트 알림 받자!**

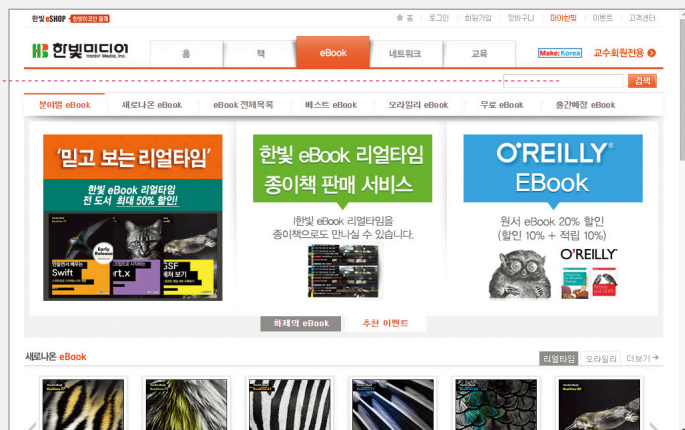
이제 새롭게 업데이트되는 일러스트레이터 신기능을 확인하기 위해 인터넷 검색을 할 필요도, 새 책을 살 필요도 없습니다. 한빛미디어 홈페이지에서 도서 구입 인증을 한 후 <맛있는 디자인 일러스트레이터 CC> 전자책을 다운로드하세요. 일러스트레이터의 신기능이 업데이트되면 해당 기능을 전자책에 구성하고 여러분에게 업데이트 알림 메일을 발송합니다.

업데이트된 내용을 바로 확인하고 디자인 작업에 유용하게 활용하세요!



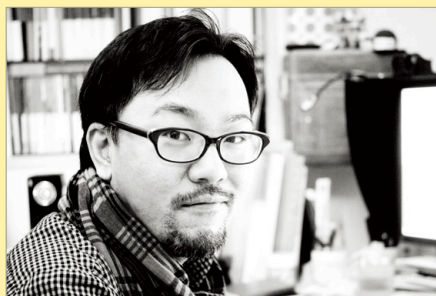
한빛미디어 홈페이지에서  
[EBOOK]을 클릭합니다.

검색란에 “맛있는 디자인 일러스트레이터 CC”를 검색합니다. 회원으로 로그인한 후 전자책을 다운로드하세요. 신기능을 새로 추가하여 구성한 전자책이 업데이트될 때마다 알림 메일이 발송됩니다.





현 비밀기지(vmkz) 대표 | 현 R2D2 visual 대표 | 현 Look & Loft 아트 디렉터  
전 Makase 디자인 디렉터 | 전 디자인아이엠 실장 | 전 눈디자인 그래픽 디자이너

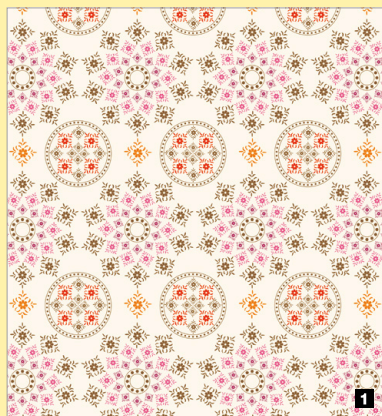


## 나는...

그래픽 디자인에 기반을 둔 디자인 작업 및 프로젝트 기획을 하고 있습니다. 왕성한 지적 호기심으로 인해 문화와 과학에 관한 전문 지식을 탐식하며 그래픽 디자인과 연계된 여러 가지 프로젝트를 진행하고 있습니다.

## 이렇게 시작했습니다

어려서부터 미술을 하고 싶었는데 미술 선생님께서 “넌 미술에 자질이 없다.”고 말씀하시는 바람에 크게 좌절했던 기억이 나네요. 고등학교 때 본격적으로 미술을 시작하였고 영화나 뮤직비디오를 만드는 감독이 되고 싶었습니다. 미대를 다니는 지인이 “디자인과에 들어가서 영상을 배우면 가능할 거야.”라는 말에 산업디자인학과에서 시각디자인을 전공했습니다. 대학에 들어간 후엔 다시 꿈이 더 구체적으로 바뀌어 광고나 영상 콘티를 그리는 일러스트레이터가 되고 싶었습니다. 그런데 주위에서 극구 말리더라고요. 배고픈 직업이라고. 마침 입대를 하였고 첼화이트 원작(안상수 교수님 번역)의 <편집 디자인>이란 책을 읽게 되었습니다. 그 책을 통해 편집 디자인에 매력을 느꼈습니다. 디자이너로서 느끼는 바가 매우 컸었죠. 그래서 재대 후 편집 디자인을 시작했고 여러 프로젝트의 편집장과 아트 디렉션을 맡으며 지금까지 오게 되었습니다.



■ 우리나라 전통 무늬 나전 화각  
1 국화 무늬 2 나비 무늬

## 가장 기억에 남는 프로젝트

2009년 국립문화재연구소 의뢰로 진행한 ‘우리나라 전통 무늬’ 시리즈가 가장 기억에 남습니다. 저는 시리즈의 두 번째 권(券)인 도자기 무늬부터 진행하게 되었는데 학생 때부터 전통적인 한국 디자인 소스 찾기에 목이 말라 있었던 저에게는 단비 같은 프로젝트였어요. 전통 무늬 프로젝트는 기존에 알고 있던 한국 전통 무늬처럼 평면에 기반을 둔 식물이나 도안이 아닌 입체로 된 도자기와 나전 화각 같은 문화재에서 문양을 발굴한 후 연구 자료와 함께 정밀한 일러스트를 재조합하는 작업이었어요. 또한, 무늬의 종류만 나열하는 것이 아닌 복합 패턴으로 재창조하는 것도 겸해야 했기 때문에 중국과 일본, 멀리서 북유럽 패턴까지 참조하며 현대적인 색깔과 구조로 재해석했습니다. 도자 무늬의 반응이 좋아 1년 후 3권 나전·화각 무늬 편도 진행하게 되어 약 200개의 패턴이 도록의 지면에 실렸고 실제로는 600개가 넘는 시안 작업을 했습니다.



■ 우리나라 전통 무늬 나전 화각

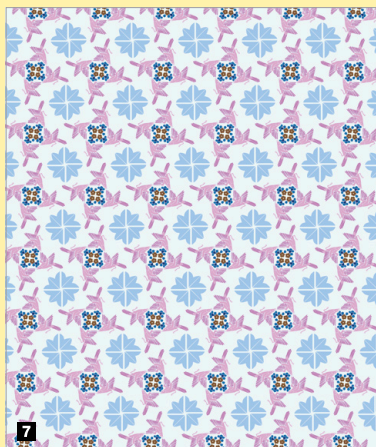
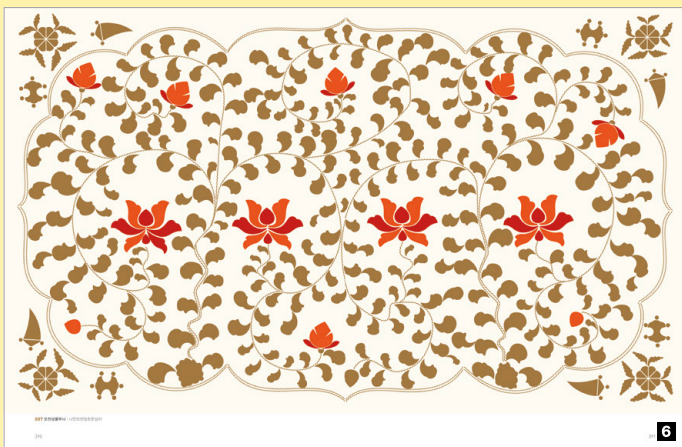
■ 3 용과 구름 무늬

■ 4 사슴 무늬(심장생 중 일부)

이 프로젝트는 저에게 두 가지 목표를 갖게 했습니다. 크게는 세계 어디에 내놓아도 손색없는 완성도, 그리고 작게는 한국의 디자이너들이 사용할 수 있는 오리지널 패턴 소스를 만드는 것이었죠. 프로젝트가 끝난 이후에도 지속적인 관심과 연구를 해왔고 저 역시 전통 무늬와 패턴에 관한 전문가가 되었던 것이 나름 희열을 느끼게 했습니다.



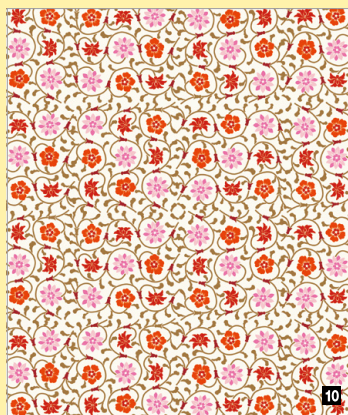
■ 우리나라 전통 무늬 나전 화각 5 연꽃 무늬



■ 우리나라 전통 무늬 나전 화각 **6** 모란넝쿨 무늬 **7** 새와 매화 무늬

## 나를 움직이는 가장 큰 원동력

저는 미술에 자질이 없다고 판정을 받았던 사람입니다. 그래서 전 슬럼프에 빠질 때마다 그 기억을 떠올립니다. 그리고 “과연 내가 잘할 수 있는 것은 무엇인가?” 고민을 하죠. 다른 디자이너와 다르게 저는 오히려 타쿠에 가까운 성향을 가지고 있는 사람이고 서브 컬처와 특정 전문 지식에 대해 지적 탐욕이 강한 사람이에요. 감각이 없다면 이론과 노력밖에 없다고 생각했거든요. 대학생 때를 되돌아보면 저는 매주 영화 10편 이상을 봤고 한 달에 100권이 넘는 책(만화책까지 포함하면 약 300권)을 지속해서 읽었어요. 디자인 관련 서적은 닥치는 대로 읽었고요. 작업은 과제 이외에도 타이포 동아리를 만들어 학교에서 가르쳐주지 않는 것들을 배우려고 매주, 매달 새로운 주제로 말도 안 되는 작업들을 했죠. 나를 움직이게 하는 가장 큰 원동력이요? 끊임없는 호기심과 저 스스로 만족할 때까지 하는 작업 퀄리티에 대한 욕심이지 않을까요.



■ 우리나라 전통 무늬 나전 화각 **8** 귀갑 무늬 **9** 모란넝쿨 무늬 **10** 새와 매화 무늬

## 그래픽 디자인을 하려는 입문자들에게

요즘은 그래픽 디자인이란 단어를 볼 때마다 ‘그래픽+디자인’이라는 두 단어가 매우 멋지게 직업을 포장하는 것 같다는 생각을 많이 해요. 사실 디자인의 범주는 굉장히 넓고 깊습니다. 요즘은 음식 디자인, 라이프 디자인 등 우리의 일상생활 전반에 걸쳐 굉장히 많이 사용되고 있고요. 그런데 그래픽 디자이너들의 실제 작업 환경은 단어의 뉘앙스에 비해 그리 멋지지 않은 경우가 많죠. 때론 기획하며 글도 써야 하고 책을 마무리하는 작업을 할 때에는 교정 편집자보다 한글이나 영어에 대해 더 많이 알아야 할 때도 있죠. 사진이나 일러스트를 진행할 때에는 색감과 비례와 구조적인 부분들을 굉장히 정밀하게 컨트롤해야 해요. 때론 직접 소화해야 하는 경우도 생기죠. 또한 디자인에는 ‘단가’가 많은 영향을 주기 때문에 직접 뛰어들어 비용을 맞춰야 하는 일이 많습니다. 그렇다보니 제작에 관련된 일은 어느 정도 경험이 뒷받침되어야 비용이나 스케줄에 대해 조율할 수 있습니다. 그런 모든 것들을 진행하고 관리하는 것이 그래픽 디자이너의 역할이다 보니 밤을 새우는 일이 많고 항상 창조적 에너지에 목말라합니다.



■ 책 표지 1 아모레퍼시픽 50년사 2 우리나라 전통 무늬<sup>2</sup> 도자기 3 우리나라 전통 무늬<sup>3</sup> 나전 화각

그런데도 이 일을 계속하는 이유는 재미있기 때문입니다. 과거와 현재를 오가며 자료를 수집하고 기존에 보지 못했던 것들을 만들어내는 일은 누구나 상상하지만 쉽게 경험할 수 있는 일이 아닙니다. 힘들고 괴롭고 때론 연일 이어지는 밤샘으로 지칠 때도 있지만, 프로젝트가 마감되어 결과물이 눈앞에 보이고 손에 잡힐 때의 쾌감은 이루 말할 수 없어요. 호랑이는 죽어서 가죽을 남긴다 했듯이 그래픽 디자이너는 죽어서 작업 결과물들을 남깁니다. 모든 세상의 지식과 정보가 모여 있는 도서관 한편에 있을 나의 작업물을 생각하면 정말 짜릿합니다. 한 회사의 이미지를 대표하는 CI(Corporate Identity)나 BI(Brand Identity)를 마무리했을 때 느낌은 세상을 조금씩 변화시키고 있다는 기분마저 듭니다.

**그래픽 디자인은 정말 멋진 일입니다.**

**훗날 같은 분야의 동료가 되어 줄 여러분을 기다리고 있겠습니다.**



## 나는...

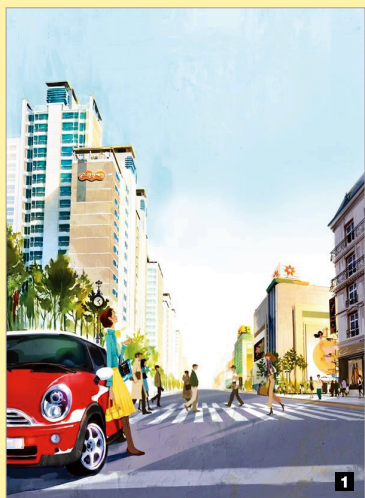
일러스트레이터 김지혁입니다.

그림 그리는 일을 시작한 지는 15년 정도 되었고 출판이나 광고 등 상업 일러스트를 그리고 있습니다. 최근에는 여러 공연 포스터 작업과 우정사업본부에서 진행하는 기념우표, 그리고 미국 출판사와 책 작업을 진행하고 있습니다.



## 이렇게 시작했습니다

저는 만화와 게임 일러스트, 삽화 작업을 했습니다. 그렇게 이런저런 그림을 그리다보니 정말 해보고 싶은 그림이 생겨났고 그 그림들을 준비해서 일거리들을 찾았습니다. 요즘은 웹상에 자신의 작품을 올려 자신을 노출할 수 있지만, 그때에는 발로 뛰는 게 편할 때였습니다. 그래서 많은 출판사를 찾아다니면서 제 그림을 알렸고 그렇게 일을 시작하면서 자연스럽게 매체에 노출되며 여러 클라이언트와 작업할 기회를 얻었습니다. 마감 시간을 맞추지 않는 게 진정한 작가라는 말도 있지만 저는 철저하게 마감을 맞췄고 클라이언트의 의견을 존중하면서도 제가 원하는 방향을 잃지 않으며 작업했습니다.



■ 일러스트

1 광고 일러스트 2 사보 표지

## 가장 기억에 남는 작업

제가 작업한 작품은 모두 소중한 것이라 그림 하나만 꼭 집어 이야기하기는 곤란합니다. 그런데 가장 기억에 남는 작업은 있습니다. 바로 인디고에서 작업했던 명작 시리즈입니다. 사실 전 동화 같은 그림보다는 좀 더 상업적인 일을 많이 했었는데 이 작업을 하면서 폭넓은 시선과 그림의 방향이 생겼습니다. 매년 하나씩 그리면서 뭔가 느끼는 게 많은 작업입니다.



■ 일러스트 3 빨간머리 앤 4 빨간머리 앤2 5 플란다스의 개

## 나를 움직이는 가장 큰 원동력

저는 작가관이 투철한 사람은 아닙니다. 매혹적인 그림을 보면서 두근두근하는 기분이나, 훌륭한 음악이나 문학을 보고 느끼는 감동 같은 것을 좋아해서 “내 그림에서도 이런 느낌을 받았으면 좋겠다.”는 생각으로 그림을 그립니다. 어떻게 보면 정체성이 결여된 그림을 그리는 것인지도 모르겠지만, 제 작업의 모토는 그렇습니다. 그래서 그런지 하나의 방향으로 작품 활동을 하기보다 패션이나 문학, 그리고 다른 방향성을 가진 광고에 들어가는 그림도 그립니다. 한 방향으로 발전시키기보다는 하고 싶은 모든 걸 해보고 싶기에 계속 공부하게 되고 또 그렇게 하려면 하루하루가 부족하기에 나름으로 열심히 그리고 있습니다. 하고 싶은 그림도 있지만 되고 싶은 사람도 있기에 자가 발전기를 돌리고 있는 것이죠.

요즘은 화가가 되고 싶은 생각에 이런저런 공부를 하고 있지만, 가능할지 아직 미지수입니다. 하고 싶은 걸 해보는 게 저를 움직이는 가장 큰 원동력이기 때문입니다.



■ 일러스트 6, 7 신문 연재 일러스트

## 일러스트레이터를 준비하는 후배들에게

주제님은 이야기일지 모르지만, 어쩌면 일러스트레이터에게는 재능이 가장 중요한 것일지도 모릅니다. 그렇다고 제가 일러스트레이터로서 재능이 있다는 이야기는 아닙니다. 그리고 꼭 재능이 있어야만 일러스트레이터가 되는 것도 아니죠. 재능이 재주로 변해버린 사람들을 많이 봐 왔습니다. 그리고 정말 열심히 그려렸지만 끝내 포기하는 사람들도 많이 봐왔습니다.

자기 고집으로만 그림을 그리면 자기 세계에 자신을 가두고 맙니다. 좀 더 시선을 넓게 가지고 모두가 좋아하고 호감을 느낄만한 그림이 어떤 것인지 생각해봐야 합니다. 가장 이상적인 것은 '자신이 그리고 싶은 그림을 많은 사람이 찾아주는 것'입니다. 시장에서 원하는 것과 자신이 원하는 것이 같을 때 일어나는 현상이지요. 그게 무엇인지 찾는 것이 중요합니다.

이제 책상 앞을 떠나지 마세요.  
그리고 연필과 붓을 놓지 마세요.



■ 일러스트 8 앨범 표지



2008-현 (주)어프리 대표이사  
1999-2007 홍익대학교 제품디자인전공 전공/졸업  
<http://www.appree.net>



## 나는...

하루의 많은 시간을 보내게 되는 책상 위, 그리고 그 위에 있는 작은 소품에 자연에서 느낀 특별한 경험과 감성을 담아 제품으로 만들어 판매하는 회사, '어프리'를 이끌고 있는 대표이자 디자이너입니다. 자연을 느낄 수 있는 다양한 방법들이 있습니다. 저는 다양한 방법 중 제품을 통해 자연의 아름다움을 알아가고 소중함을 느낄 수 있는 제품을 만들려고 노력합니다.



■ 2011년 프랑스 Maison de objet 전시 사진\_스티키리프

1 담쟁이로 벽면 연출 2 창문 데코레이션, 원도우뷰 by 정희원 디자이너

## 이렇게 시작했습니다

대학에서 제품 디자인을 공부했지만, 실무를 접하면서 대학에서 공부했던 이론과 실무는 많은 차이가 있다는 것을 알게 되었습니다. 디자이너는 “이런 제품이 있으면 정말 좋겠다.”라는 생각으로 디자인합니다. 하지만 현실적으로 만들 수 없는 부분이 있더라고요. 제품의 원가를 고려하지 않아 디자이너가 의도했던 (사소하지만 중요한) 디자인적인 느낌이 생산 후 제대로 표현되지 않은 경우를 많이 봤습니다. 이는 디자이너만의 문제가 아니라 하나의 제품에 여러 사람의 의견이 덧붙여지고 빠지고 하는 과정에서 본연의 의도가 변질하는 것이죠.

디자이너가 아무리 좋은 디자인을 하더라도 이런 시스템 안에서는 좋은 디자인이 나올 수 없다고 생각했습니다. “디자이너는 제품의 중심이다. 그래서 디자이너의 관점에서 바라보고, 처음 의도한 생각이 소비자에게 전달되기까지 온전한 생각을 담아내고 싶다.”는 생각에 직접 창업을 하게 되었습니다.

■ **3** 꽃잎 모양 접착 메모지, 스티키리프\_톨립 by 한혜경 디자이너



3

## 가장 기억에 남는 제품

어프리의 첫 제품이자 어프리의 핵심 상품인 나뭇잎 모양의 접착 메모지 ‘스티키리프(Sticky Leaf)’입니다. 어릴 적에 한 번쯤 나뭇잎을 말려 책갈피로 만들어 사용하던 기억이 있을 텐데요, 스티키리프는 그때의 추억을 떠올리며 만든 제품으로 책갈피나 간단한 메모지의 역할 뿐만 아니라 주변 환경을 자연의 모습으로 바꿔주는 장식으로도 활용할 수 있습니다.



■ 4 스티키리프\_버치 5 나뭇잎 모양 접착 메모지, 스티키리프\_벚꽃 6 나뭇잎 모양 접착 메모지, 스티키리프\_은행잎

처음 디자인 기획 단계에서 의도했던 ‘허공에 떠 있는 나뭇가지, 그 위에 붙어있는 나뭇잎’을 사실적으로 제품에 담아내고 싶었습니다. 마치 누군가가 진짜 나뭇가지를 꺾어서 비닐봉지에 넣은 듯한 느낌을 전하고 싶었습니다. 간단한 디자인이지만 생산하는 과정이 쉽지 않아 많은 시행착오가 있었습니다. 그래서인지 특별히 기억에 남습니다.

## 문구 디자인을 하려면 이것을 익혀라!

문구 디자인을 하려면 기본적으로 ‘포토샵’, ‘일러스트레이터’ 등 여러 가지 그래픽 프로그램을 다룰 수 있어야 합니다. 기본이자 필수죠. 하지만 프로그램을 자유자재로 다루는 달인이 되어야 한다는 것은 아닙니다. 일러스트레이터 정복도 중요한 목표가 아니죠. 일러스트레이터는 자체를 내 생각을 표현해주는 하나의 도구로 인식해야 합니다.

오랫동안 디자인을 하고 여러 분야의 디자인(전자제품디자인, 자동차디자인, 플라워디자인, 인테리어 디자인 등)을 직간접적으로 접하면서 느낀 점이 한 가지 있습니다. 아주 당연한 얘기처럼 들리겠지만, 시간이 갈수록 ‘기본기’가 제일 중요하다는 생각을 합니다. 사람들이 아름답다고 느끼는 사물은 좋은 비례, 자연스러운 형태, 선, 어울리는 색 등 대단히 많은 요소가 녹아 스며들어 있습니다.

**기본기가 잘 되어있는 디자이너는 다른 분야의 디자인을 해도 잘합니다.**

**전문 분야의 지식은 학습을 통해 배울 수 있지만 기본기는 꾸준한 노력과 습관, 관심에서 나옵니다.**



■ 7 꽃잎 모양 접착 메모지, 스티키리프\_튤립 by 한혜경 디자이너 ■ 8 나무토막 메모지, wood piece pocket memo by 정희원 디자이너



현 네이버 그라폴리오 매니저(www.grafolio.net)

전 디바인 인터랙티브 디자인 팀장

전 디자인피버 선임 디자이너

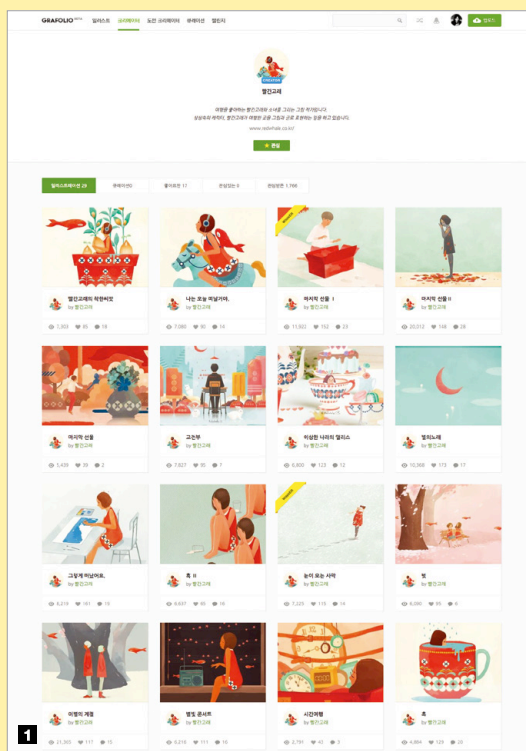
## 나는...

서비스를 만드는 디자이너입니다. 현재 그라폴리오의 디자인과 기획, 운영을 하고 있습니다.

## 이렇게 시작했습니다

대학에서 멀티미디어 디자인을 전공했습니다. 말 그대로 이것저것 시도해볼 수 있었는데, 저는 그때부터 디자인보다는 소프트웨어나 다른 분야에 한눈을 팔았어요. 디자인을 전공했지만, 디자인을 접목할 수 있는 비즈니스, 소프트웨어, 플랫폼 쪽에 관심이 있었습니다. 실제로 동기, 선배들과 같이 큰 고민 없이 창업한 후 학교 벤처 창업센터에 입주해 2년간 회사를 운영해보기도 했습니다. 그땐 판지일보와 싸이월드가 생겨났던 시기였는데, 정말 겁 없이 쉽게 생각하고 의기투합했었죠.

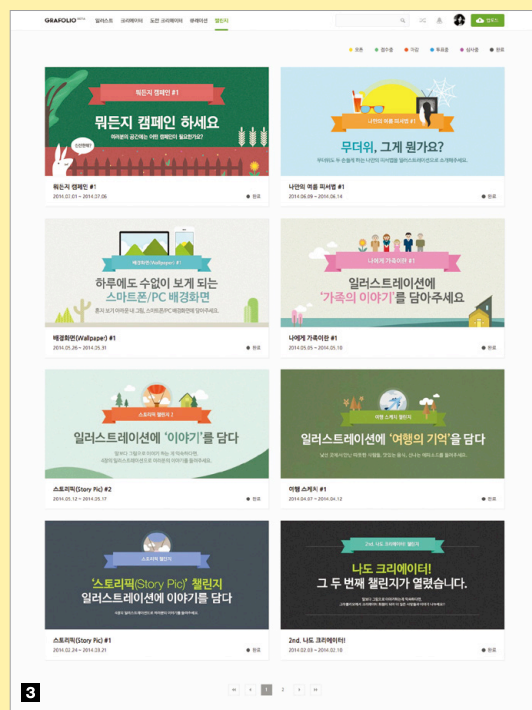
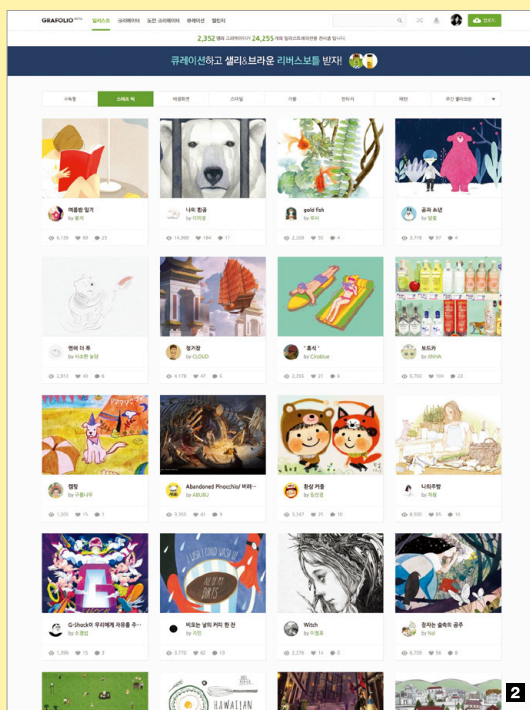
졸업한 친구들이 편집, 광고 회사로 취업을 했지만 저는 좀 다른 걸 해보고 싶었어요. IT 쪽으로 정해둔 목표는 없었지만 디자인 에이전시에서 GUI 디자인을 시작하게 되었습니다. 그때는 16 Gray 액정 디바이스가 있던 시절이었는데 모바일 기술 발전 속도가 눈에 보일 정도로 빨랐어요. 한두 달만 지나면 액정이 확 커지고, 새로운 기능이 추가되었죠. 종종 지하철에서 제가 작업한 휴대폰을 사용하는 사람들을 보 '저분들은 휴대폰을 어떻게 쓰나' 유심히 보기도 하며 즐



■ 그라폴리오 1 크리에이터 프로필\_빨간고래

겁게 작업했습니다. 디자인 에이전시에서 5년 정도 일하며 외주 작업을 했는데, 대기업의 선행 프로젝트를 많이 경험할 수 있었어요. 선행 프로젝트는 상용화 전, 새로운 시도를 하는 작업이 많습니다. 그래서 디자인도 기술도 사용자 경험에 대한 고민을 많이 했습니다. 그런 경험들이 이후로도 많은 도움이 되었어요.

에이전시의 외주 일에 지칠 때 즈음, 내가 주도하는 일을 하고 싶어서 작은 스타트업으로 '이직 서비스' 플랫폼 디자인을 시작했습니다. 자연스레 디자인과 운영을 병행하게 되었고 이 플랫폼을 계속 발전시키면서 회사가 네이버에 인수되는 놀라운 경험도 하게 되었습니다.



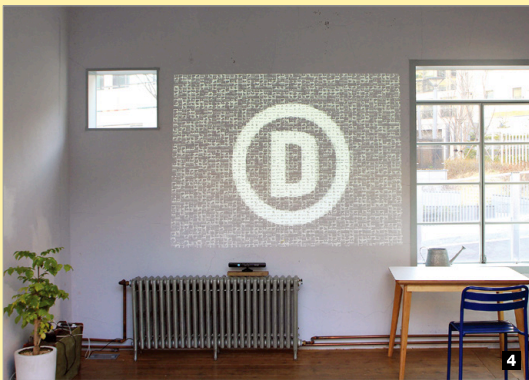
■ 그라폴리오 2 서비스 메인 3 챗린지 페이지

## 가장 기억에 남는 프로젝트

현재 진행 중인 프로젝트 그라폴리오입니다. 처음에는 “우리나라에도 실력 있는 디자이너, 아티스트가 많은데 왜 온라인에서는 그들을 모아 볼 수 있는 곳이 없을까?”하는 생각에서 가볍게 출발한 사이드 프로젝트였는데 지금까지 계속 해오고 있습니다. 사무실에서 벗어나 서울 디자인 페스티벌에서 쇼케이스 시연을 하기도 하고, 인터랙티브 월(Interactive Wall)을 만들어 대림미술관 파티에 크루로 참여하는 등 다양한 시도들을 해왔어요. 서비스도 사람처럼 ‘태어나고 성장하고 죽습니다.’ 그런데 죽어서 이름을 남기는 서비스들이 있죠. 그라폴리오는 아직 계속 성장 중인데 그걸 지켜보고 조금씩 방향을 틀어보고 다양한 시도들을 하는 게 하루하루 재미있어요. 그라폴리오가 나중에 이름을 남기는 서비스가 되면 좋겠어요.

## 나를 움직이는 가장 큰 원동력

나를 움직이는 가장 큰 원동력은 새로운 것에 대한 호기심입니다. 친구들이 저에게 “취미가 학원 다니기냐?”고 놀릴 만큼 배우는 것을 좋아합니다. 하나를 꾸준히 파는 것보다 이것저것 다양하게 건드리는 게 재미있고 제 성향에도 맞더라고요. 예를 들면 포토샵 작업을 하다가 영상 작업도 하고, 3D를 만들다가 코딩도 하고, 같은 방향으로 가더라도 다른 패턴으로 움직이는 것을 좋아해요. 어찌면 일상이 반복되니까 다른 무엇을 해보고 싶은 건지 모르겠지만, 이렇게 다양한 것들을 접하다 보면 새로운 분야에 눈 뜨게 됩니다. 그러다 그것이 기존에 알던 것과 묘하게 연결되고 그 연결고리 위에 다른 걸 구상해내고 만들어보는 것이 즐겁더라고요. 이런 식으로 구상 중인 아이디어가 많이 있습니다. 그런 재미가 저를 꾸준히 움직이게 하는 것 같습니다.



■ 4 대림미술관 한남파티\_사람의 움직임에 반응한다(2012년, 핀올 미디어월) 5 서울 디자인 페스티벌\_키넥트 쇼케이스 시연(2011년)

## IT 디자인을 하려는 입문자들에게

**첫 번째, 커뮤니케이션을 잘하자** IT 디자인은 개발자, 기획자의 협업으로 프로젝트가 완료, 출시되기 때문에 커뮤니케이션이 매우 중요합니다. 개발자와 디자이너의 협업에 관한 글들도 많은데요, 저 역시 개발자들과의 의사소통이 쉽지는 않았습니니다. 실무에서도 직군별 입장 차이나 불만은 항상 존재합니다. 디자인을 전공한 사람이 개발까지 할 필요는 없지만 개발적 사고에 대한 이해와 기본적인 코딩 용어를 알아두면 실무에 많은 도움이 됩니다.

**두 번째, 다양한 툴을 활용하자** 포토샵, 일러스트레이터만으로는 내가 만든 화면이 어떻게 동작하는지 감을 잡기 힘듭니다. 프로토타이핑을 위한 프레이머, js 같은 툴을 활용한다면 막연히 머릿속에 그리던 것들이 실제로 적용할 만한지 판단할 수 있고 보완해야 할 점이 있다면 빨리 개선할 수 있습니다. 그리고 개발자와의 커뮤니케이션도 수월해지고요, 2D를 다루는 사람, 3D를 다루는 사람, 모션을 다루는 사람의 시각은 매우 다릅니다. 툴은 좋은 디자인을 만들어주는 수단이자 다양한 관점의 사고를 할 수 있게 도와주는 역할을 합니다.

세 번째, 실무를 경험해보자 소규모 벤처에서 실무를 경험해보면 굉장히 도움이 될 거예요. 큰 회사는 인턴이 할 수 있는 업무가 단순하고 부분적인 데 비해 스타트업에서는 경력이 없더라도 가이드 업무부터 총괄 컨셉까지 막중한 임무를 맡기도 합니다. 프로토타입이 아닌 실제 사용자를 대상으로 실험을 해볼 수 있는 경험은 스타트업에서만 얻을 수 있는 가장 큰 장점입니다. 스타트업은 늘 새로운 아이디어를 원하고 있으니 도전해보세요.



- 그래픽을 6 음원이 가진 속성을 시각화



홈페이지 <http://www.gimmyoung.com>

## 나는...

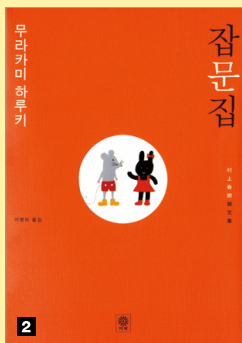
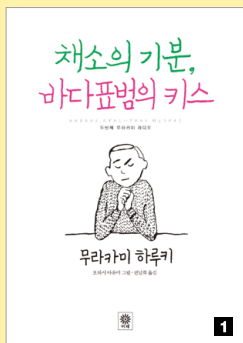
안녕하세요? 김영사의 문학 브랜드 비채 편집부에서 근무하고 있는 이승희입니다. 어린이 책 출판사 3년, 예술 분야 편집 1년을 거쳐 비채에서는 6년 반째 일하고 있는 최장기 근속사원입니다. 담당 분야는 국내 에세이와 영미 유럽권 소설입니다. 편집자이니까 말 그대로 책을 편집하고, 저자를 만나고, 행사 진행을 하고, 디자인이나 일러스트레이션 발주를 하며 무척 산만하고 부지런하게 일합니다.



그리고 일러스트레이터 프로그램을 사용하는 디자이너와 가장 가깝게 일하는 협업자라고 할 수 있죠. 북 디자인에 관심이 있다면 제 이야기에 귀를 기울여주세요.

## 책은 어떻게 만들어지며 북 디자이너와는 어떻게 협업하나요?

국내서가 많은 곳과 번역서가 많은 곳의 차이가 있는데요. 먼저 국내서의 경우 저자 집필 단계 혹은 집필 전부터 업무가 이루어지는 경우가 많습니다. 기획부터 섭외 등 업무 영역이 꽤 넓죠. 번역서는 조금 더 단순합니다. 우선 번역 원고를 확보하고 맞춤법과 띄어쓰기를 바로잡고 외래어 표기를 점검하고 비문과 우리 어법에 맞지 않은 문장을 수정하는 등 통상적인 본문 편집을 거칩니다. 바로 이때 일러스트와 디자인 발주가 진행됩니다.



■ 진행 도서 1 채소의 기분, 바다표범의 키스 2 무라카미 하루키 잡문집 3 이런 이야기

회사에 따라 디자인실(디자인팀)이 있어 회사 내부에서 디자인을 진행하기도 디자인 전문 업체에 의뢰하기도 합니다. 제목이 확정된 후라면 필요에 따라 제목으로 쓰일 캘리그래피를 의뢰하기도 하고요. 그런 다음 디자이너와 상의해 적절한 디자인을 확정하고 표지 디자인에 맞추어 본문 디자인도 다듬습니다.

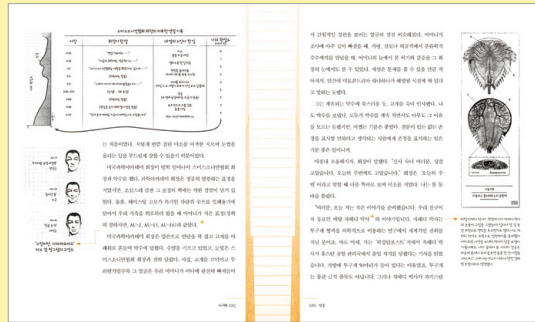
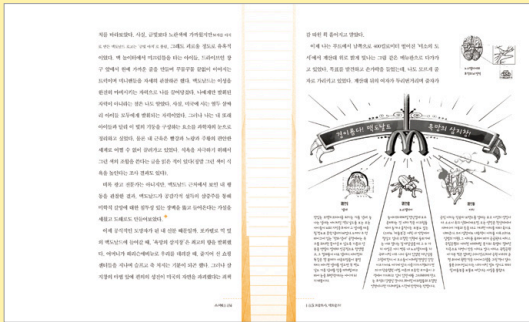
표지 디자이너와 본문 디자이너가 나뉘는 이유는 대개 일정 때문인데요. 김영사 디자인실도 그렇지만 한 명의 디자이너가 여러 권의 도서를 바쁘게 작업해야 할 때는 손이 많이 가는 작업을 외주로 빼서 일정을 맞추곤 합니다.

## 가장 기억에 남는 책, 그리고 에피소드

한 권 한 권이 쉽지가 않습니다. 하지만 그중에서도 <스피벳>이라는 책이 기억에 납니다. 처음 보면 두 겹고 비싸고 이상한 책처럼 보이지만 세상을 지도와 도표로 바라보는 열두 살 천재 스피벳의 이야기를 담은 특별한 감동이 있는 소설입니다.

우선 원서는 백과사전식으로 구성되어 있었습니다. 책 속 가득 온갖 도표와 도해가 널려 있지만 문학의 느낌이 가미된 성장 소설이어서 그 속에서 디자인 균형을 잡기가 힘들었습니다. 또한, 판형이 워낙 특이해서 원작의 비율을 살리면서 용지 손실이 없는 판형을 뽑아낸다는 게 불가능에 가까웠죠. 게다가 저자는 끊임없이 본문 디자인 시안을 요구하고, 다시 수정하는 등 한국 독자들을 만날 자신의 책에 많은 관심을 쏟았습니다(참고로 <스피벳>처럼 저자 혹은 원저작권사 건품을 받아야 하는 외서가 꽤 많습니다. 그리고 앞으로도 이러한 외서가 많아질 것 같습니다).





## ■ 스피벳 본문

하지만 무엇보다도 스피벳의 이야기가 무척 감동적이었어요. 지금도 그 꼬마가 어디에서 뭘 하며 살고 있는지 가끔 생각합니다. 그럴 때면 마음이 쩡해지고요. 아참, 스피벳 이야기는 영화 <아멜리에>의 장 피에르 주네 감독이 영화로 만들었고 곧 국내에 개봉될 예정입니다.

## 북 디자인을 준비하는 후배들에게

첫째도 독서, 둘째도 독서를 권합니다. 텍스트를 이해하는 능력도 중요하지만 넘쳐나는 책들 속에서 자신이 진행하는 책이 갖는 대중적 위치라든가 작품성의 좌표 같은 걸 기민하게 알아채려면 다양한 분야의 다양한 책을 읽어치울 수밖에 없거든요.

출판사에 와서 가장 빈번하게 느끼는 게 회사 안과 밖의 온도 차가 커요. 바깥세상에서는 아무도 책을 안 사고 안 읽는 것 같은데 회사에 오면 (꼭 자사 도서가 아니더라도) 모두 책을 읽고 책에 관해 이야기하죠. 좀 과장하면 시중에 나오는 책의 반 이상을 출판 관계자가 산다는 우스갯소리를 합니다. 이는 온종일 책만 읽고 책만 이야기하는 사람들과 함께 일하게 된다는 뜻이기도 해요. 책과 함께한다는 건 하루하루 자신의 무식과 부족함에 대해 알아가는 시간이기도 합니다.

**책이라는 매체를 가까이하고 자주 만나고 아끼고 사랑해야 발전도 따라오지 않을까요.**



홈페이지 <http://blog.naver.com/bwwk>



## 나는...

책 전체를 꾸미는 사람입니다. 책 표지와 본문, 그리고 책과 관련한 광고, 이벤트 상품 페이지에 이르기까지 책이 보여줄 수 있는 모든 '꼴'을 만듭니다.

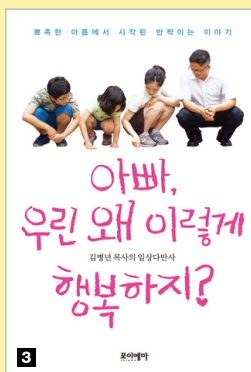
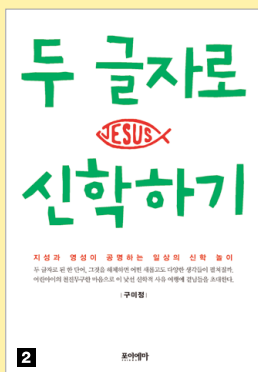
## 북 디자인을 이렇게 시작했습니다

크레파스를 쥐고 그림을 그리던 나이부터 제 꿈은 '화가'였습니다. 그러다 고등학교에 입학해 진로를 본격적으로 고민할 나이가 되자 (당시 유망 직종이던) '디자이너'에 관심이 생겼고 시각디자인과에 진학해 졸업 후 편집 디자인 회사에 취업했습니다.

그러나 경력이 쌓이기 전까지 메인 디렉터가 잡은 디자인을 단순 베리에이션하는 작업에 흥미를 잃고 다시 구직 활동을 하던 중 제일 먼저 입사 제의 전화를 받은 곳이 북 디자인 사무실이었습니다.

"여기는 책을 디자인하는 곳인데요."

어릴 때부터 책 읽기를 좋아했기에 그 말은 아주 매력적으로 들렸고 주저 없이 이직을 결정했습니다. 그 후 아트 페스티벌 등의 작업과 북 디자인을 함께하는 디자인 회사에 있다가 단행본을 본격적으로 작업해 보고 싶어 김영사 출판사 디자인실에 입사하게 되었습니다.



■ 북 디자인 1 나는 아직, 어른이 되려면 멀었다 2 두 글자로 신학하기 3 아빠, 우리 왜 이렇게 행복하지? 4 간송 전형필

## 북 디자인을 할 때 가장 중요하게 여겨야 할 것

북 디자인은 책의 내용을 전달하는 디자인입니다. 따라서 전체적으로는 ‘책이 가진 이야기와 컨셉을 얼마나 보여줄 수 있느냐’를 가장 중요하게 생각해야 합니다. 때론 마케팅 요소를 디자인으로 풀어달라는 요구를 받을 때는 디자인에 마케팅 요소를 포함해서 생각해야 하죠. 본문(내지)의 경우 표지의 컨셉을 얼마나 단순하게 연결할 수 있는지, 디자인이 본문의 가독성을 방해하지는 않는지, 최후에 책을 접할 독자는 어떻게 받아들일지를 고민합니다.

## 나를 움직이는 가장 큰 원동력

북 디자인은 디자인 분야 중에서도 무척 특별한 분야입니다. 작업한 결과물이 완성되어 서점에 진열되거나 지하철에서 혹은 카페에서 내가 만든 책을 읽고 있는 독자를 마주치면 괜히 슬며시 다가가 알은 체를 하고 싶은 마음이 들기도 합니다. 또한, 늘 좋은 글을 대하고 훌륭한 저자나 그림작가, 사진작가를 만나는 기쁨은 보너스고요. 온전히 내 손끝에서 시작되고 마무리되기에 마치 ‘자식’같은 애착과 보람이 있습니다. 아마 이 모든 것들이 이 일을 지속하게 하는 가장 큰 원동력입니다.

## 북 디자인을 준비하는 후배들에게

아주 흔한 조언이지만 전이나 도록 등을 통해 미술 작품에 대한 시야를 넓히고 이를 디자인에 접목하기 위한 고민을 해야 합니다. 평소에 관련 자료들을 수집·정리해두면 필요할 때 적재적소에 사용할 수 있습니다. 직접 그림을 그리거나 사진을 찍어 디자인에 활용하기도 합니다. 캘리그래피를 배워 타이포에 대한 구조적 이해와 서체가 가지는 질감에 대한 이해를 높일 수도 있습니다. 그 외 아주 실무적으로는 작업 툴을 익혀야 합니다. 대부분 편집 디자인은 포토샵, 일러스트레이터, 인디자인(또는 쿼크 익스프레스 Quark Xpress)을 사용합니다. 많은 디자인학과에서 수업 과목으로 채택하고 있어 북 디자인에 대해 배울 수 있지만, 디자인 전공자가 아니더라도 SBI(Seoul Book Institute) 또는 컴퓨터 그래픽학원에서 교육받을 수도 있습니다.



■ 북 디자인 1 마이 네임 이즈 메모리 2 더스크랩 3 GO 4 도쿄 기담집

누구나 쉽게 배워 두고두고 써먹는 핵심 기능 + 실무 예제



P A R T 0 1

# 일러스트레이터란?



일러스트레이터(Illustrator)는  
어도비(Adobe)사에서 만든 그래픽 프로그램으로,  
벡터 방식을 기반으로 한 프로그램 중  
가장 대중적이기 때문에 많은 분야에서 사용되고 있습니다.  
Part 01에서는 일러스트레이터 프로그램은 무엇이며  
어디에 사용할 수 있는지에 대해 알아보고  
화면 구성을 살펴본 후 디자인 작업에 필요한  
일러스트레이터 조작 방법에 대해 알아보겠습니다.  
자, 이제 일러스트레이터의 기본이라 할 수 있는  
선, 면을 그리면서 일러스트레이터 정복을 위한  
첫걸음을 시작해보겠습니다.

누구나 쉽게 배워 두고두고 써먹는 핵심 기능 + 실무 예제



## CHAPTER 01

---

# 일러스트레이터 CC를 소개합니다

# 반갑다, 일러스트레이터!

일러스트레이터는 무엇이고 어디에 쓰이는가

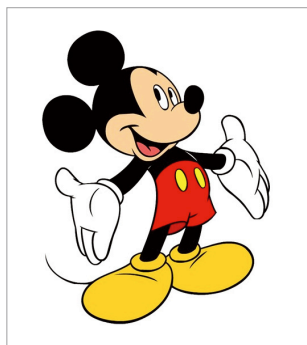
일러스트레이터(Illustrator) 프로그램이 처음 출시될 당시엔 디자이너와 그림 전문가만이 일러스트레이터를 사용했습니다. 하지만 일러스트레이터가 점점 편리하게 보완되고 발전됨에 따라 드로잉, 편집, 색 보정, 타이포, 패키지 등 다양한 분야의 전문가부터 디자이너가 아닌 사람들까지도 일러스트레이터를 사용하고 있습니다.

## 일러스트레이터는 어디에 쓰이나요

일러스트레이터는 미국 어도비 사에서 만든 그래픽 프로그램으로, 한 문장으로 표현하자면 '벡터 방식'으로 이미지를 만드는 프로그램입니다. 쉽게 말해 우리가 일러스트레이터에서 선을 그리면 컴퓨터는 점과 점 사이를 잇는 좌표값을 자동으로 계산하여 화면에 보여줍니다. 이렇게 벡터 방식으로 그린 그림은 크기를 확대하거나 축소하여도 깨지지 않고 선명하게 보입니다. 따라서 정밀하고 매끄러운 작업에 사용되고 있습니다. 일러스트레이터가 사용되고 있는 분야를 살펴보겠습니다.

### 캐릭터 디자인

우리가 알고 있는 캐릭터 대부분이 일러스트레이터로 만들어졌다 해도 과언이 아닙니다. 벡터 방식의 특성상 형태의 수정이 쉬우므로 캐릭터의 동작이나 표정을 다양하게 응용할 수도 있습니다.



■ Mickey Mouse([www.disney.com](http://www.disney.com))



■ Hello Kitty([www.hellokitty.com](http://www.hellokitty.com))



■ MashiMaro([www.mashimaro.com](http://www.mashimaro.com))

## CI, BI 디자인

CI, BI 디자인도 일러스트레이터로 제작합니다. CI, BI는 인쇄, 제품, 영상, 슈퍼 그래픽 등 매우 다양한 곳에 적용되어야 하므로 크기를 키우거나 줄여도 선명한 벡터 방식으로 제작합니다.



■ DAUM([www.daum.net](http://www.daum.net))



■ NAVER([www.naver.com](http://www.naver.com))



■ SATARBUCKS([www.istarbucks.co.kr](http://www.istarbucks.co.kr))

## 타이포그래피, 캘리그래피

일러스트레이터는 글자를 자유롭게 편집할 수 있고 언제나 고해상도를 유지할 수 있어 타이포그래피를 표현하기에 매우 좋습니다. 특히 손으로 쓴 캘리그래피도 크기 제약 없이 다양하게 사용할 수 있어 디자인 작업에 자주 사용합니다.



■ David Carson의 타이포그래피 작품([www.davidcarsondesign.com](http://www.davidcarsondesign.com))

## 편집 디자인

편집 디자인이란 신문, 잡지, 서적 등의 인쇄물 디자인을 말합니다. 일러스트레이터에서는 다양한 글자 입력 기능을 지원하고 여러 개의 아트보드를 만들 수 있는 기능도 제공합니다. 또한 EPS, PDF 등 인쇄하기에 적합한 파일 형식을 지원하기 때문에 편집 디자인 작업에 효과적입니다.



■ 빨간고래의 편집 디자인([www.redwhale.co.kr](http://www.redwhale.co.kr))

## 팬시 디자인

일러스트레이터에서는 0.01mm의 오차 없이 정교하게 작업할 수 있습니다. 따라서 일러스트나 손글씨를 종이, 페브릭, 금형, 전사 방식으로 인쇄할 때 일러스트레이터를 사용하면 매우 효과적으로 작업할 수 있습니다.



■ 빨간고래 스티커



■ 뽕뽕의 팬시 디자인 앤캐비닛([www.andcabinet.com](http://www.andcabinet.com))



## 패키지 디자인

패키지 디자인(제품 포장 디자인)은 제품의 첫인상을 결정짓고 제품을 보호하는 역할을 합니다. 일러스트레이터에서는 정확한 수치로 지기구조를 디자인할 수 있으며 선을 정교하게 작업하고 자유롭게 인쇄할 수 있어 패키지 디자인할 때 매우 유용합니다.



■ 나오토 후카사와의 음료수 패키지 디자인([en.plusminuszero.jp](http://en.plusminuszero.jp))

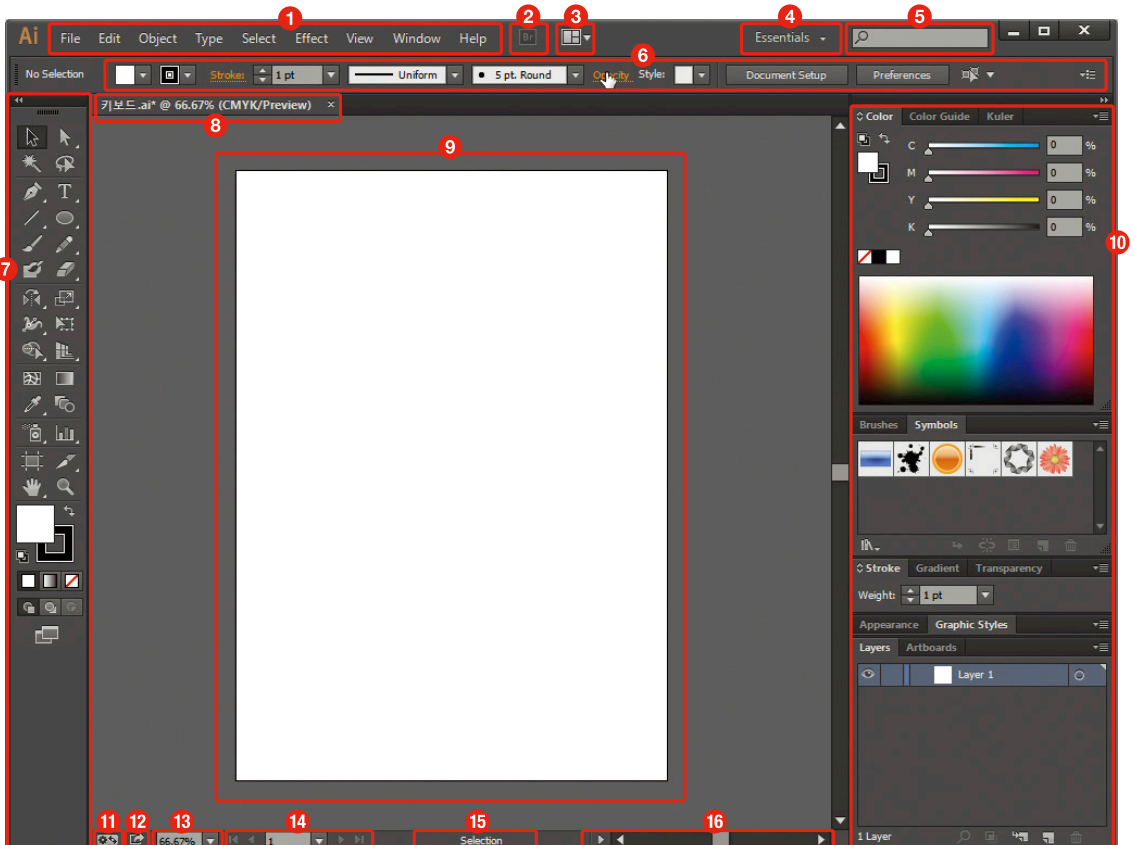
# 일러스트레이터를 지배하라!

## 일러스트레이터 CC 작업 환경 살펴보기

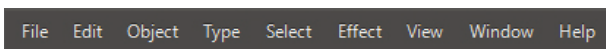
일러스트레이터는 그래픽 작업에 효과적인 화면으로 구성되어 있습니다. 이번에는 일러스트레이터의 화면을 구성하고 있는 요소 명칭과 기능에 대해 간략히 알아보겠습니다. 그리고 일러스트레이터의 화면을 사용자 요구에 맞게 구성하는 방법까지 알아보겠습니다.

### 일러스트레이터 CC의 기본 화면

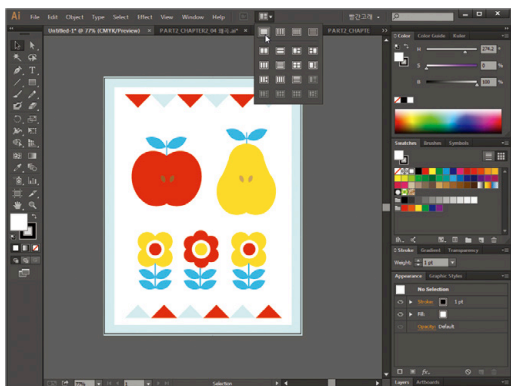
일러스트레이터 CC를 실행하면 다음과 같은 화면이 나타납니다. 각 요소의 명칭과 기능을 살펴보겠습니다.



- ① **메뉴 바** | 자주 쓰는 명령을 모아둔 바(bar)입니다. 실행할 수 있는 메뉴는 검은색, 실행할 수 없는 메뉴는 회색으로 나타납니다.



- **File** \_ 파일을 만들고 저장하고 인쇄하는 등 파일에 관련된 기능을 제공합니다.
  - **Edit** \_ 자르고 복사하기와 같은 편집 기능입니다. 환경 설정에 관한 기능도 제공합니다.
  - **Object** \_ 오브젝트를 변형하고 정렬하는 등 오브젝트에 관련된 기능을 제공합니다.
  - **Type** \_ 글자의 스타일, 크기와 같이 글자에 관련된 기능을 제공합니다.
  - **Select** \_ 패스를 선택하는 다양한 기능을 제공합니다.
  - **Effect** \_ 오브젝트에 특수한 효과를 주는 기능을 제공합니다. 포토샵의 필터 기능과 같습니다.
  - **View** \_ 화면을 보는 다양한 기능을 제공합니다.
  - **Window** \_ 일러스트레이터의 모든 패널이 모여 있습니다.
  - **Help** \_ 도움말을 찾아볼 수 있습니다.
- ② **브릿지** | 어도비 브릿지를 실행할 수 있습니다. 어도비 브릿지는 이미지 뷰 프로그램으로 해당 프로그램이 컴퓨터에 설치되어 있어야 사용할 수 있습니다. 설치 방법은 일러스트레이터 CC를 설치하는 방법과 동일합니다.
- ③ **도큐먼트 재배열** | 작업 창이 여러 개일 경우 어떻게 배열할 것인지 정할 수 있습니다. 20개의 스타일을 선택할 수 있습니다.



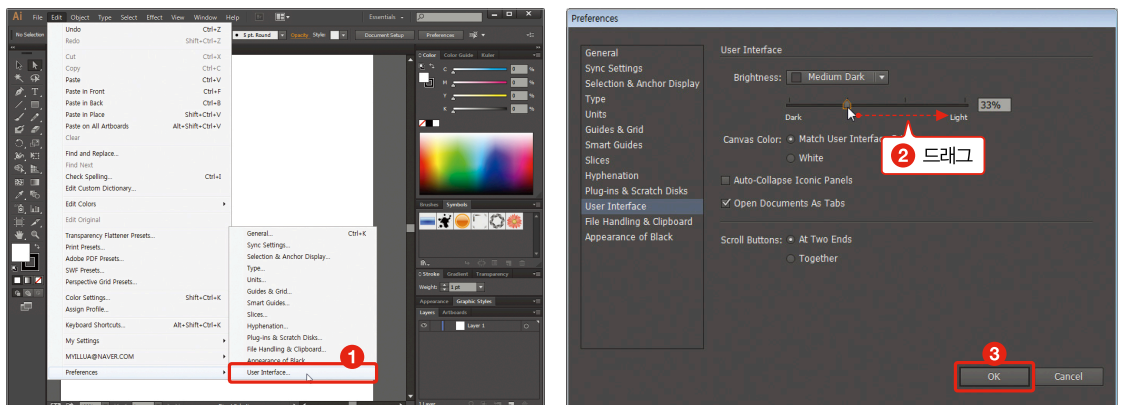
- ④ **작업 화면 선택** | 인쇄, 웹, 타이포그래피 등 작업 목적에 따른 화면 구성을 선택할 수 있습니다.
- ⑤ **도움말** | 작업 중 궁금한 점을 입력해서 검색할 수 있습니다.
- ⑥ **컨트롤 패널** | 선택한 오브젝트의 옵션 사항을 자동으로 표시합니다. 어떠한 오브젝트를 선택했느냐에 따라 옵션 사항이 다르게 나타납니다.
- ⑦ **툴 패널** | 작업하기 위한 툴을 표시합니다.
- ⑧ **파일 탭** | 파일 정보를 탭 형태로 표시합니다.
- ⑨ **아트보드** | 실제 작업 영역입니다. **[Ctrl]+[N]**을 누르면 새 아트보드를 만들 수 있습니다.
- ⑩ **패널** | 작업하기 위한 기능을 모아둔 패널입니다.
- ⑪ **화면 세팅** | 사용자의 작업 환경을 다른 컴퓨터에서 공유할 수 있습니다.
- ⑫ **비헨스 공유** | 디자인 커뮤니티 비헨스(Behance)에 작업물을 공유할 수 있습니다.
- ⑬ **화면 비율** | 작업 창의 보기 비율을 조절할 수 있습니다.
- ⑭ **아트보드 이동** | 여러 개의 아트보드로 작업할 경우 아트보드 순서에 따라 이동할 수 있습니다.
- ⑮ **현재 선택 툴** | 현재 선택한 툴의 이름을 표시합니다.
- ⑯ **화면 이동** | 가운데 작업 영역(아트보드)을 이동할 수 있는 스크롤 바입니다.

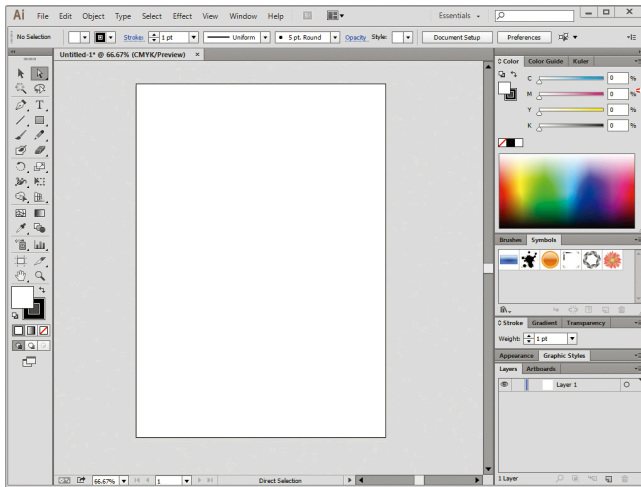
## 간단 실습

### 어두운 작업 화면 밝게 하기

일러스트레이터 CC를 맨 처음 실행하면 어두운 진회색의 화면이 나타납니다. CS6 버전부터는 작업 화면의 밝기를 사용자가 조절할 수 있으므로 화면 밝기를 직접 수정해보겠습니다.

- ❶ 메뉴 바에서 **[Edit] - [Preference] - [User Interface]** 메뉴를 선택합니다.
- ❷ Preference 창에서 **[Brightness]**의 슬라이더 바를 맨 오른쪽으로 옮깁니다.
- ❸ **[OK]**를 클릭합니다.





본 책에서는 화면의 밝기를 'Light(100%)'로 설정하였습니다. 어두운 화면을 캡처하여 인쇄하면 가독성이 떨어지고 실습하는 독자분들도 집중하기 힘들기 때문에 밝은 화면으로 진행하겠습니다.

### Preference 메뉴가 없어요

Mac OS에서는 [Edit] 메뉴에 [Preference]가 없습니다. 이때에는 [Illustrator]-[Preference]-[User Interface] 메뉴를 선택합니다.

## 간단 실습

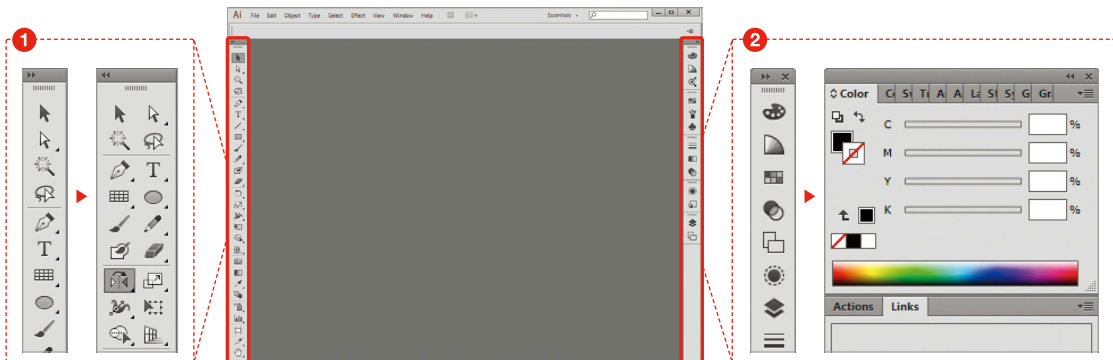
### 패널 조작하기

패널(Panel)이란 본래 '판자'라는 뜻으로 사각형으로 된 판을 의미합니다. 일러스트레이터에서의 패널은 여러 가지 기능을 모아둔 판이라 할 수 있습니다. 다양한 패널 조작 방법에 대해 알아보겠습니다.

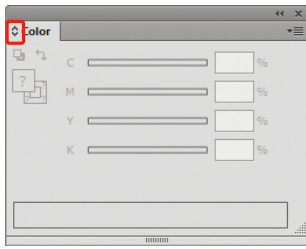
### 패널 최소/최대화하기

일러스트레이터를 설치한 후 처음 실행하면 패널들이 모두 한 줄로 되어 있습니다(최소화되어 있는 상태).

① 왼쪽 툴 패널 상단의 ►►를 클릭하면 1줄이던 툴 패널이 2줄로 바뀝니다. ② 오른쪽 패널의 ◀◀를 클릭하면 패널이 퍼집니다. 반대로 패널들이 퍼진 상태에서 ►►를 다시 클릭하면 최소화됩니다.



패널 이름 앞에 ▢ 표시가 되어 있는 패널들은 세로 높이를 조절할 수 있습니다.



■ 을 한 번 클릭합니다.



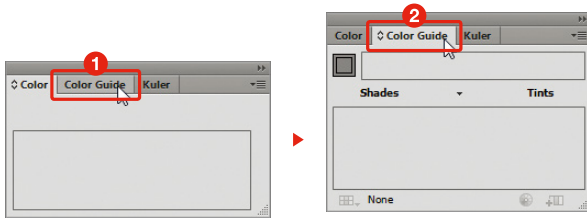
■ 패널이 반으로 접힙니다.  
 을 한 번 더 클릭합니다.



■ 패널이 모두 접힙니다.  
 을 한 번 더 클릭하면 처음과 같이 펼쳐집니다.

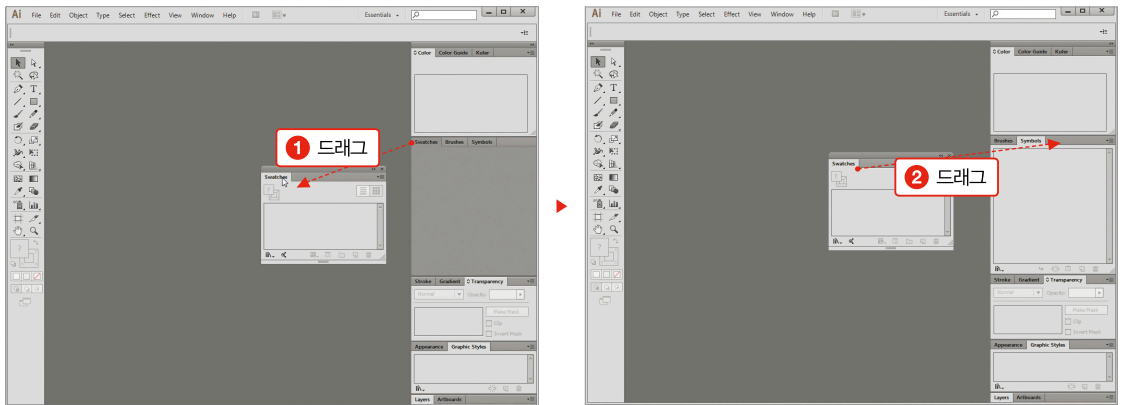
## 패널 활성화하기

오른쪽 패널은 종류가 많기 때문에 여러 개의 패널이 겹쳐져 있습니다. 뒤에 있는 패널을 앞으로 꺼내보겠습니다. ❶ Color Guide 패널 탭을 클릭합니다. ❷ Color 패널 뒤에 겹쳐 있던 Color Guide 패널이 앞으로 나와 활성화되었습니다.



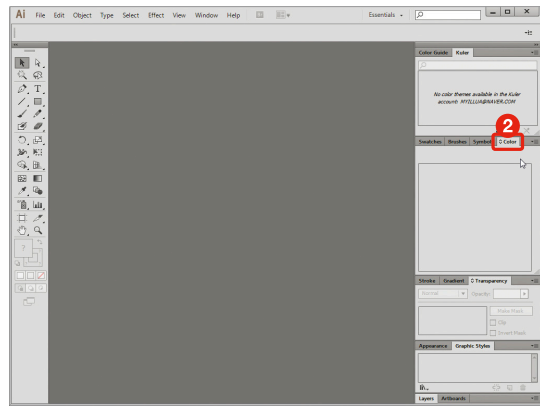
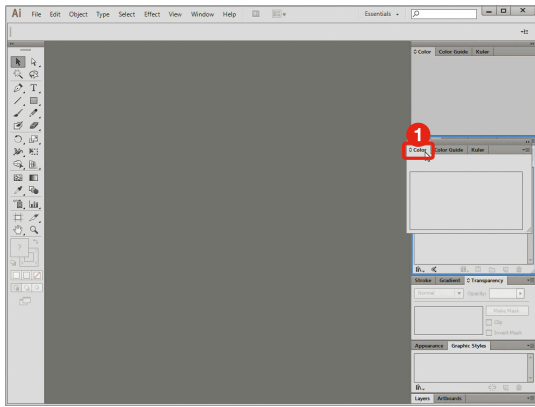
## 패널 분리하고 합치기

패널은 자유롭게 분리하거나 다시 합칠 수 있습니다. ❶ 패널의 이름 부분을 패널 밖으로 드래그하여 분리합니다. ❷ 반대로 분리된 패널을 다시 패널 영역 안으로 드래그하면 합칠 수 있습니다.



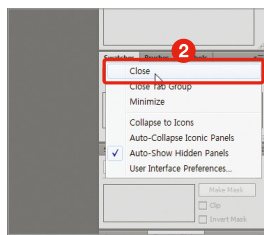
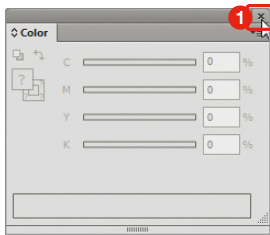
## 패널 옮기기

패널을 밖으로 빼낼 수도 있지만 패널 영역 안에서 다른 위치로 옮길 수도 있습니다. ❶ Color 패널을 Swatches 패널로 드래그하면 Swatches 패널 부분에 파란색 선이 나타납니다. ❷ 그 자리에 패널을 넣어 다른 위치로 옮깁니다.



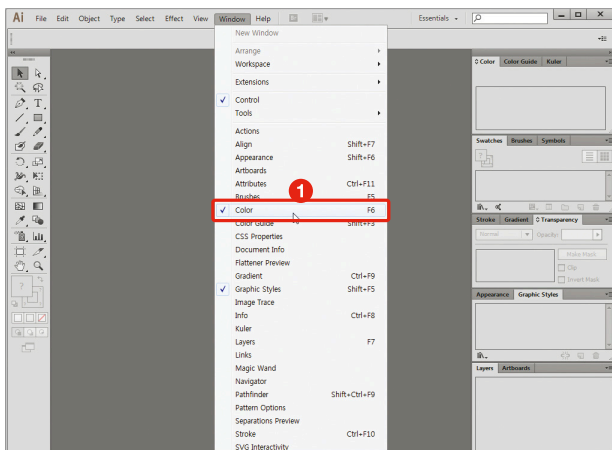
## 패널 숨기기

일러스트레이터에서 제공하는 모든 패널을 다 꺼낼 수는 없습니다. 필요 없는 패널을 숨기는 방법은 두 가지입니다. 하나씩 따라해보겠습니다. ❶ Color 패널을 밖으로 빼낸 후 오른쪽 위에 있는 닫기 를 클릭합니다. Color 패널이 없어집니다. ❷ 분리되지 않은 패널 중 Swatches 패널의 탭 부분을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭합니다. [Close] 메뉴를 클릭합니다. Swatches 패널이 없어집니다.



## 패널 나타나게 하기

패널을 나타나게 해보겠습니다. ❶ 메뉴 바에서 [Window]-[Color] 메뉴를 클릭합니다. Color 패널이 나타납니다. [Window] 메뉴에 있는 항목은 모두 패널입니다. 이름 앞에 ☒ 표시가 되어있는 항목은 현재 화면에 나와 있는 패널을 뜻합니다.

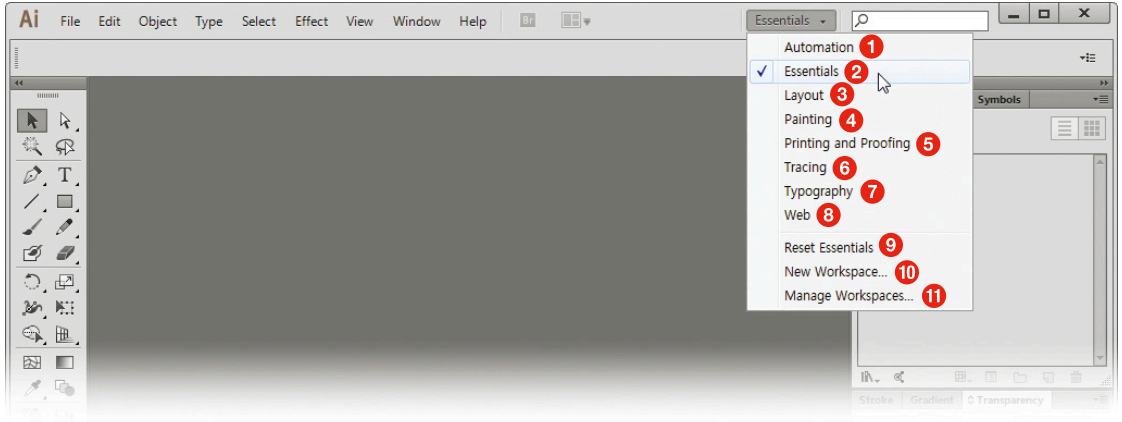


## 내 스타일에 맞는 작업 화면 만들기

일러스트레이터는 사용 목적에 따라 패널의 종류와 작업 화면을 바꿀 수 있습니다.

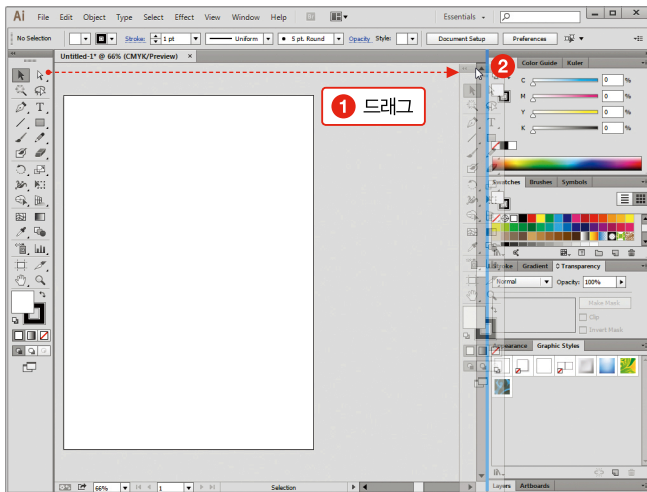
### 작업 화면 선택하기

[Essentials]를 클릭하면 8개의 작업 화면을 선택할 수 있습니다. 기본 설정은 [Essentials]인데, 다른 메뉴를 선택하면 패널 부분이 바뀝니다. 하나씩 살펴보겠습니다.



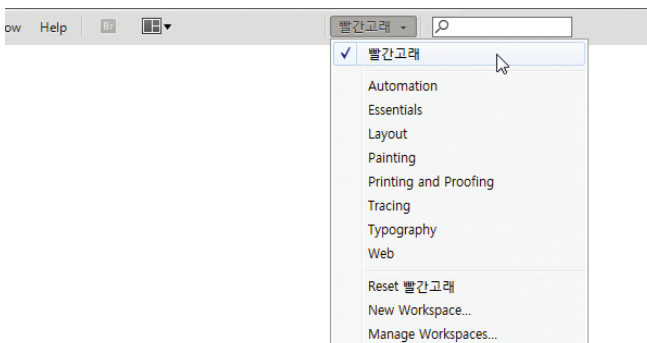
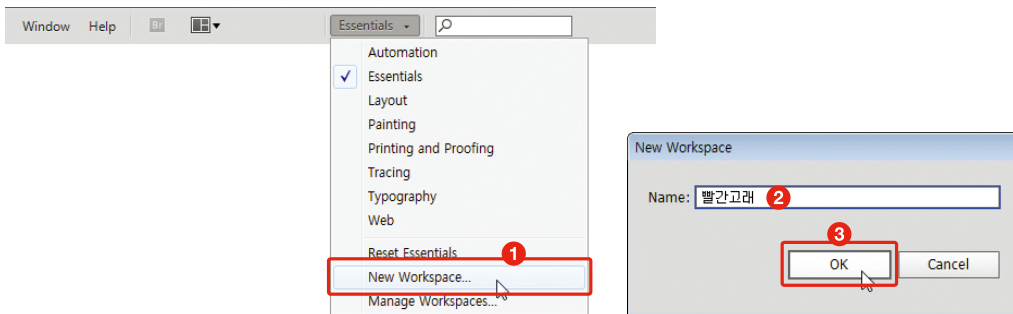
- ① **Automation** | 자동적이고 반복적인 작업에 알맞은 화면으로 구성됩니다.
- ② **Essentials** | 필수 기능만으로 화면이 구성됩니다. 가장 기본적인 작업 화면입니다.
- ③ **Layout** | 글자와 그림을 넣어 레이아웃 잡기 편한 화면으로 구성됩니다.
- ④ **Painting** | 그림을 그리기 편한 화면으로 구성됩니다.
- ⑤ **Painting and Proofing** | 그림을 그리고 편집하기 편한 화면으로 구성됩니다.
- ⑥ **Tracing** | 비트맵 이미지를 변형하기 편한 화면으로 구성됩니다.
- ⑦ **Typography** | 글자를 편집하기 편한 화면으로 구성됩니다.
- ⑧ **Web** | 웹디자인을 하기 편한 화면으로 구성됩니다.
- ⑨ **Reset Essentials** | 현재 선택된 작업 화면을 재정렬합니다.
- ⑩ **New Workspace** | 사용자가 직접 새로운 작업 화면을 구성하여 등록할 수 있습니다.
- ⑪ **Manage Workspaces** | 사용자가 직접 등록한 화면을 수정할 수 있습니다.

앞서 8개의 작업 화면 중 사용자가 원하는 구성이 없다면 직접 화면을 구성한 후 등록하여 사용할 수도 있습니다.



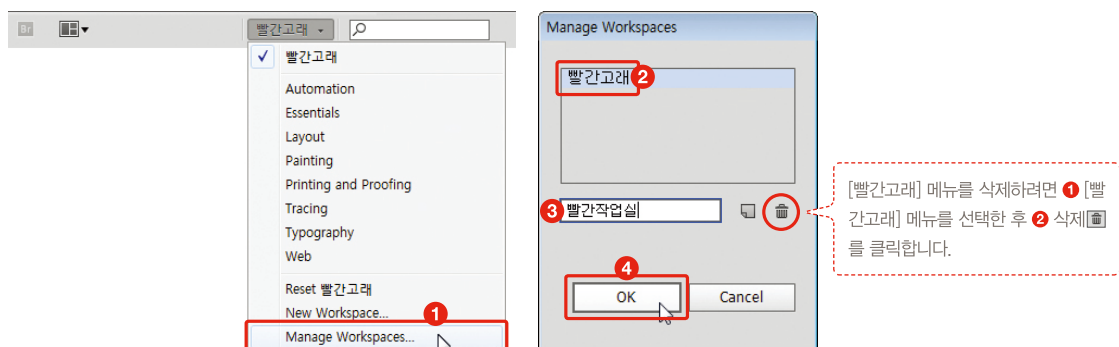
**01** ① 툴 패널을 화면 오른쪽으로 드래그하면 파란색 선이 나타납니다. ② 그 자리로 툴 패널을 이동합니다.

**02** ① [Essentials]을 클릭하고 [New Workspace] 메뉴를 선택합니다. ② New Workspace 창에서 '빨간고래'를 입력하고 ③ [OK]를 클릭합니다.



**03** 작업 화면 선택을 클릭하면 [빨간고래] 메뉴가 생겼습니다. 이제부터는 [빨간고래] 메뉴를 선택하면 툴 패널이 오른쪽에 있는 화면(01번 과정에서 설정한 화면)으로 구성됩니다.

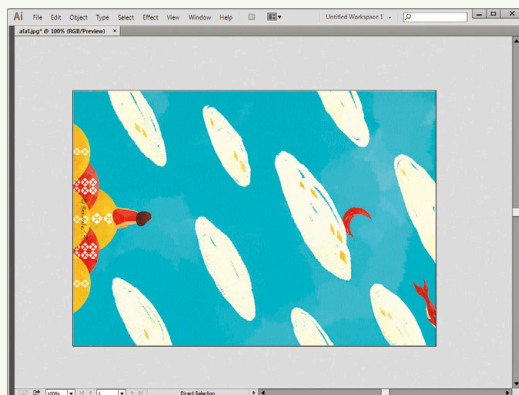
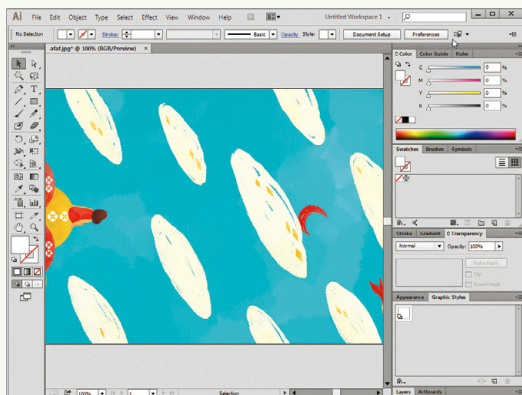
**04** [빨간고래] 작업 화면 메뉴의 모드 이름을 수정해보겠습니다. ❶ [빨간고래] - [Manage Workspaces] 메뉴를 클릭합니다. ❷ Manage Workspaces 창에서 [빨간고래]를 클릭합니다. ❸ '빨간작업실'을 입력하고 ❹ [OK]를 클릭합니다. '빨간고래'였던 모드 이름이 '빨간작업실'로 수정됩니다.



기능 꼼꼼 익히기

[Tab] 을 이용해 손쉽게 패널 숨기기

[Tab]을 누르면 화면 모드를 빠르게 바꿀 수 있습니다. 캔버스가 큰 작품을 진행할 때 패널을 숨기며 작업하면 보다 효과적으로 작업할 수 있습니다. 일반 화면 모드에서 [Tab]을 누르면 양쪽의 패널이 숨겨지고 작업 영역을 넓게 사용할 수 있습니다. 다시 [Tab]을 누르면 일반 화면 모드로 돌아옵니다. [Tab] + [Shift]를 누르면 왼쪽의 툴 패널은 사라지고 오른쪽의 패널만 나타납니다. 다시 [Tab]을 누르면 일반 화면 모드로 돌아옵니다.




# 똑딱똑딱, 그림을 그릴 도구 정복하기!





## 일러스트레이터 CC의 다양한 도구 알아보기

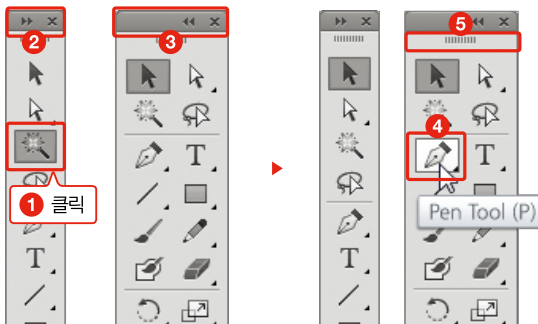
일러스트레이터를 실행하면 왼쪽에 툴 패널이 있습니다. 툴(Tool)은 ‘도구’라는 뜻으로 일러스트레이터에서는 그래픽 작업을 하기 위한 도구들이 아이콘 모양으로 웅기종기 모여 있습니다. 이번에는 툴 패널의 기본 사용법과 다양한 툴의 종류에 대해 살펴보겠습니다. 또한 CC 버전의 신기능인 나만의 툴 패널을 만들어 등록해보겠습니다.

### 툴 패널 다루기

툴을 선택하는 방법은 툴 패널 안에서 아이콘 모양의 툴을 클릭하면 됩니다. 일러스트레이터를 설치한 후 처음 실행하면 화살표 모양의 선택 툴 이 선택되어 있습니다.

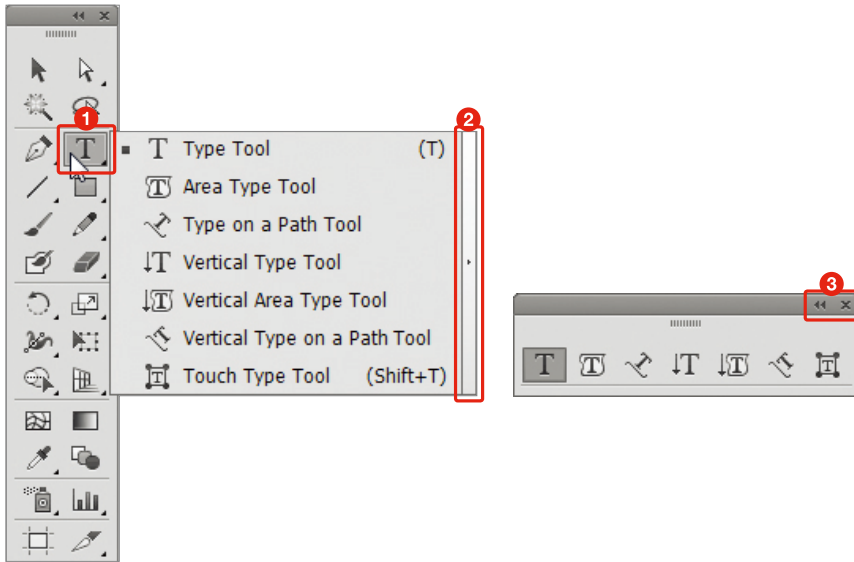
### 툴 선택하기

❶ 마술봉 모양의 아이콘을 클릭하면 마술봉 툴 이 선택됩니다. ❷ 툴 패널 상단의 를 클릭하면 1줄이었던 툴 패널이 2줄로 바뀝니다. 2줄인 상태에서 ❸ 를 다시 클릭하면 1줄로 돌아옵니다. ❹ 아이콘 모양의 툴 위에 마우스를 갖다 대면 툴 이름과 괄호 안에 단축키가 나타납니다. ❺ 버튼 아래에 부분을 드래그하면 패널이 이동됩니다.

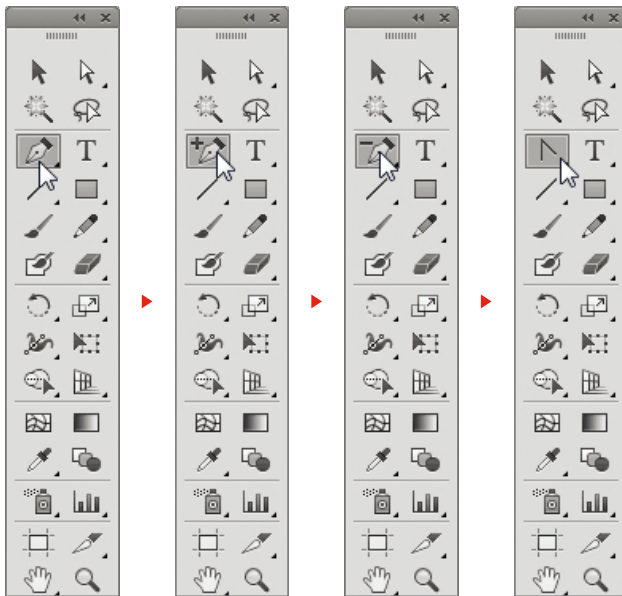


## 숨은 툴 선택하기

툴 오른쪽 아래에 삼각형 ▲ 표시가 있는 툴이 있습니다. 이것은 숨겨진 툴이 있다는 뜻입니다. ❶ 해당 툴을 2초 정도 길게 누르고 있으면 숨은 툴들이 나타납니다. 숨은 툴을 클릭하여 선택할 수 있습니다. ❷ 숨은 툴 메뉴의 분리 ▶를 클릭하면 숨은 툴들이 패널처럼 밖으로 나옵니다. ❸ 밖으로 나온 숨은 툴 패널은 닫기 ✕를 클릭하여 다시 숨기거나 ▲를 클릭해 축소할 수 있습니다.



❹ [Alt]를 누른채 삼각형 표시가 되어 있는 툴을 계속 클릭하면 숨은 툴이 차례대로 나타납니다.



## 툴 기능 살펴보기

툴은 아이콘으로 되어 있어서 따로 공부하지 않아도 그 기능을 미리 짐작할 수 있습니다. 따라서 처음부터 모든 툴의 이름과 기능을 억지로 외울 필요는 없습니다. 앞으로 예제를 따라 하면서 하나씩 차근차근 익혀나갈 것이므로 여기서는 간단히 훑어보고 필요할 때 다시 찾아보도록 합니다.



① 선택 툴(**V**) | 오브젝트를 선택하거나 옮깁니다.

② 직접 선택 툴(**A**) | 기준점이나 패스의 부분을 선택합니다.

그룹 선택 툴 | 그룹으로 묶여있는 패스를 개별적으로 선택합니다.

③ 마술봉 툴(**Y**) | 클릭한 곳과 유사한 속성을 가진 패스를 같이 선택합니다.

④ 올가미 툴(**Q**) | 드래그한 영역 안의 모든 오브젝트를 선택합니다.

⑤ 펜 툴(**P**) | 패스를 그리고 수정합니다. 패스를 만드는 기본 툴입니다.

기준점 추가 툴 | 패스를 클릭하여 기준점을 추가합니다.

기준점 삭제 툴 | 기준점을 클릭하여 기준점을 삭제합니다.

기준점 변환 툴 | 기준점 양쪽에 있는 패스를 직선이나 곡선으로 바꿉니다.

⑥ 글자 툴(**T**) | 글자를 입력합니다.

단한 패스 글자 툴 | 글자 영역 안에서 글자를 입력합니다.

패스 글자 툴 | 패스 선을 따라 글자를 입력합니다.

세로쓰기 글자 툴 | 글자를 세로로 입력합니다.

단한 패스에 세로쓰기 글자 툴 | 글상자 영역 안에서 글자를 세로로 입력합니다.

패스에 세로쓰기 글자 툴 | 패스를 따라 글자를 세로로 입력합니다.

글자 손질 툴 | 입력되어 있는 글자를 선택하면 한 글자씩 개별 선택할 수 있습니다. 크기, 각도, 폰트 등 속성을 개별적으로 설정할 수 있습니다. CC 버전에 추가된 신기능입니다.

⑦ 선 툴(**W**) | 직선을 그립니다.


곡선 툴 | 곡선을 그립니다.


나선형 툴 | 나선형을 그립니다.


표 툴 | 표를 그립니다.


원형 표 툴 | 원형으로 된 표를 그립니다.


⑧ 사각형 툴(**M**)  | 사각형을 그립니다.

모서리가 둥근 사각형 툴  | 모서리가 둥근 사각형을 그립니다.


원형 툴  | 원을 그립니다.

다각형 툴  | 변이 여러 개인 다각형을 그립니다.


별형 툴  | 별 모양을 그립니다.


광선 툴  | 반짝이는 광선을 그립니다.


---

⑨ 브러시 툴(**B**)  | 붓으로 그린 듯 다양한 느낌의 선을 그립니다.


---

⑩ 연필 툴(**N**)  | 자유롭게 드래그하여 굵기가 일정한 패스 선을 그립니다.


스무드 툴  | 그려놓은 패스를 부드럽게 수정합니다.


연필 지우개 툴  | 패스를 자유롭게 드래그하여 지웁니다.


---

⑪ 물방울 브러시 툴(**Shift** + **B**)  | 드래그하면 선이 아닌 면이 그려집니다.

---


⑫ 지우개 툴(**Shift** + **E**)  | 패스를 선택하고 드래그하면 패스가 지워집니다.

가위 툴(**C**)  | 가위로 자르 듯 패스 선을 자릅니다.


칼 툴  | 칼로 면을 나누 듯 드래그하여 오브젝트를 자릅니다.


---


⑬ 회전 툴(**R**)  | 오브젝트를 회전합니다.

반전 툴(**O**)  | 오브젝트를 반전합니다.

---


⑭ 스케일 툴(**S**)  | 선택한 오브젝트의 크기를 조절합니다.


기울기 툴  | 선택한 오브젝트의 기울기를 조절합니다.


변경 툴  | 선택한 패스의 꼭짓점이나 선의 굴곡을 조절합니다.


---


⑮ 폭 툴(**Shift** + **W**)  | 선 굵기의 강약을 조절합니다.


뒤틀기 툴(**Shift** + **R**)  | 오브젝트를 선택하고 원하는 방향으로 드래그하면 마치 손가락으로 잡아 늘인 듯 늘어집니다.


휘감기 툴  | 오브젝트를 선택하고 원하는 방향으로 드래그하면 마치 손가락으로 잡아 늘인 듯 늘어집니다.


오목 툴  | 오브젝트를 선택하고 가운데를 클릭하면 클릭한 지점을 중심으로 오므라듭니다.

볼록 툴  | 오브젝트를 선택하고 클릭하면 클릭한 지점을 중심으로 팽창합니다.


스캘럽 툴  | 오브젝트를 선택하고 클릭하면 클릭한 지점이 날카롭게 오므라듭니다.


결정화 툴  | 오브젝트를 선택하고 클릭하면 클릭한 지점이 날카롭게 팽창합니다.

주름 툴  | 오브젝트를 선택하고 클릭하면 클릭한 지점이 주글주글해집니다.

⑮ 자유 변형 툴(**E**)  | 오브젝트의 크기, 기울기, 회전 정도를 조절합니다.


---

⑯ 도형 구성 툴(**Shift** + **M**)  | 겹쳐진 여러 오브젝트를 나누거나 합칩니다.

라이브 페인트 버킷 툴(**K**)  | 선과 면에 원하는 색을 채웁니다.


라이브 페인트 선택 툴(**Shift** + **L**)  | 라이브 페인트 버킷 툴로 색을 채운 오브젝트를 선택할 수 있습니다.

---


⑰ 원근감 격자 툴(**Shift** + **P**)  | 원근감 있는 가이드를 만들어 입체 오브젝트를 그립니다.

원근감 선택 툴(**Shift** + **V**)  | 원근감 격자 툴로 만든 입체 오브젝트를 선택합니다.


---


⑱ 메시 툴(**U**)  | 그물망 모양의 기준점을 추가하여 정교한 그라데이션트를 만듭니다.

---


⑳ 그라데이션 툴(**G**)  | 오브젝트에 그라데이션트를 적용합니다.

---


㉑ 스포이트 툴(**I**)  | 오브젝트를 선택하고 다른 오브젝트를 클릭하면 먼저 선택한 오브젝트의 속성이 후에 선택한 오브젝트에 적용됩니다.


측정 툴  | 드래그한 곳의 좌표와 길이 정보를 확인합니다.

---


㉒ 블렌드 툴(**W**)  | 두 개 이상의 패스 속성을 자연스럽게 연결하고 연결 단계를 자동으로 만듭니다.


---


㉓ 심벌 스프레이 툴(**Shift** + **S**)  | 심벌을 스프레이 뿌리 듯 분사합니다.


심벌 이동 툴  | 심벌을 옮깁니다.


심벌 모으기 툴  | 심벌을 모읍니다.

심벌 크기 조절 툴  | 심벌의 크기를 조절합니다.

심벌 회전 툴  | 심벌의 각도를 조절합니다.


심벌 색상 변경 툴  | 심벌의 색상을 변경합니다.


심벌 투명도 조절 툴  | 심벌의 투명도를 조절합니다.


심벌 스타일 툴  | 심벌에 그래픽 스타일을 적용합니다.


---


㉔ 세로 막대그래프 툴(**J**)  | 세로형 막대그래프를 만듭니다.


세로 누적 막대그래프 툴  | 막대가 세로로 쌓인 형태의 막대그래프를 만듭니다.


가로 막대그래프 툴  | 가로형 막대그래프를 만듭니다.


가로 누적 막대그래프 툴  | 막대가 가로로 쌓인 형태의 막대그래프를 만듭니다.

선 그래프 툴  | 꺾은선 그래프를 만듭니다.


영역 그래프 툴  | 영역을 면으로 처리한 그래프를 만듭니다.

분사 그래프 툴  | 분사형 그래프를 만듭니다.


파이 그래프 툴  | 파이 형태의 원그래프를 만듭니다.


방사형 그래프 툴  | 방사형 그래프를 만듭니다.

---


②5 아트보드 툴(**[Shift]+[O]**)  | 아트보드를 추가/삭제하거나 크기/위치를 수정합니다.


---

②6 슬라이스 툴(**[Shift]+[K]**)  | 이미지를 조각내어 웹용 HTML 문서를 만들 수 있습니다.


슬라이스 선택 툴  | 조각난 이미지를 선택합니다.

---


②7 손바닥 툴(**[H]**)  | 원하는 곳으로 이동할 수 있습니다. 어떤 툴이 선택된 상태라도 **[SpaceBar]**를 누르고 있으면 누른 동안은 손바닥 툴이 활성화됩니다.

인쇄 영역 툴  | 인쇄할 영역의 위치를 수정할 수 있습니다.


---

②8 돋보기 툴(**[Z]**)  | 화면을 확대하거나 축소합니다. 클릭하면 확대되고 **[Alt]**를 누른 채 클릭하면 축소됩니다. 더블클릭하면 화면이 100%가 됩니다.


---

②9 면 색과 선 색 초기화(**[D]**)  | 선택한 오브젝트의 속성을 초기화합니다. 면은 흰색, 선은 검은색, 굵기는 1px로 초기화됩니다.



---

③0 면 색과 선 색 바꾸기(**[Shift]+[X]**)  | 선택한 오브젝트 또는 툴 패널의 면 색과 선 색을 서로 맞바꿉니다.

---

③1 면 색과 선 색(**[X]**)  | 오브젝트의 면 색과 선 색을 표시합니다.


---

③2   (**[<]**, **[>]**, **[7]**) | 선택한 오브젝트의 면 또는 선을 단일 색, 그라데이션, 투명도로 바꿉니다.


---

③3 그리기 모드(**[Shift]+[D]**) | 그리기 모드를 선택합니다.




Draw Normal  | 일반적인 그리기 모드입니다.

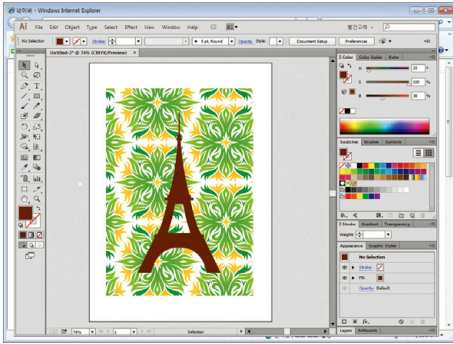



Draw Behind  | 선택한 오브젝트 뒤쪽에 그립니다.

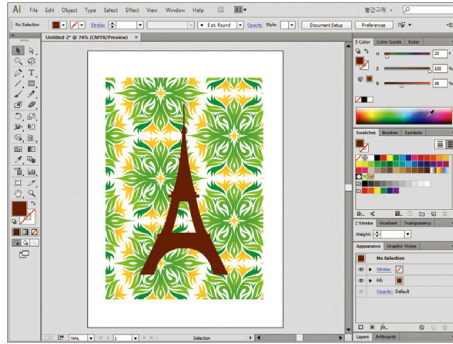



Draw Inside  | 선택한 오브젝트 안에서만 그려집니다(자동으로 클리핑 마스크 처리됩니다).

③4 화면 모드(F) | 화면 구성을 바꿉니다.




**Normal Screen Mode**  | 작업 창이 별도로 분리된 기본 모드입니다.



**Full Screen Mode with Menu Bar**  | 면을 꽉 채운 모드입니다.



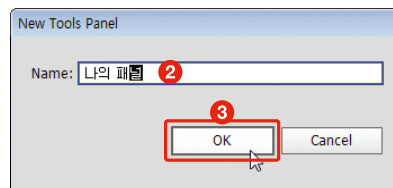
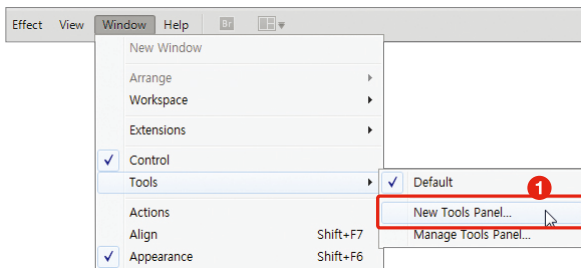
**Normal Screen Mode**  | 메뉴와 패널을 모두 숨기고 아트보드만 나타납니다. **[F]** 또는 **[Esc]**를 누르면 Normal Screen Mode 모드로 돌아옵니다.




간단  
실습

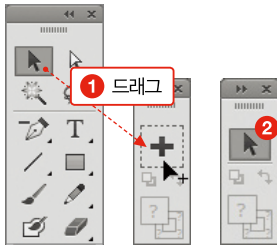
나만의 툴 패널 만들어 활용하기





일러스트레이터의 툴은 숨은 툴을 포함하여 약 80개입니다. 사용자마다 일러스트레이터를 사용하는 목적이 다르므로 모든 툴을 다 사용하지 않아도 됩니다. 저 또한 그림 작가이기 때문에 거의 드로잉에 관련된 툴만 사용합니다. 이번에는 필요 없는 툴은 숨기고 많이 쓰는 툴만 꺼내 놓겠습니다.

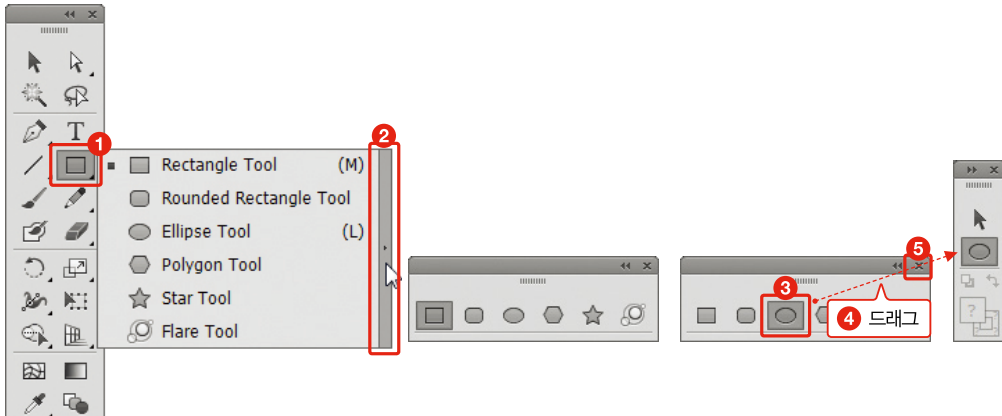
**01** ① [Window] - [Tools] - [New Tools Panel] 메뉴를 선택합니다. ② New Tools Panel 창에서 '나의 패널'을 입력하고 ③ [OK]를 클릭합니다. ④ [나의 패널]이 작게 나타납니다.




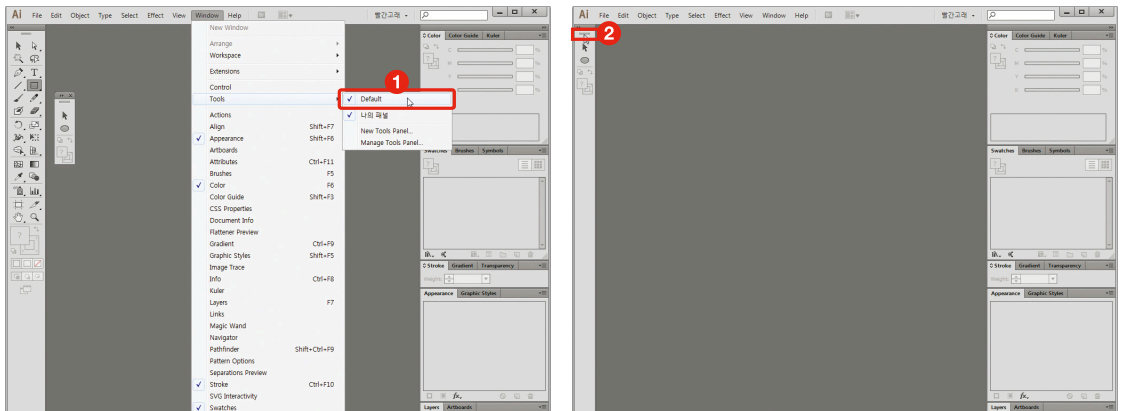
**02** ❶ 툴 패널에서 선택 툴  을 선택한 후 [나의 패널] 안쪽  으로 드래그하여 집어 넣습니다. ❷ [나의 패널]에 선택 툴  이 추가됩니다.




**03** ❶ 같은 방법으로 사각형 툴  을 길게 누른 다음 ❷ 분리  를 클릭합니다. 숨은 툴이 패널처럼 밖으로 나옵니다. ❸ 원형 툴  을 선택한 후 ❹ [나의 패널] 안쪽으로 드래그하여 집어넣습니다. ❺ 숨은 툴 패널의 닫기  를 클릭하여 닫습니다.

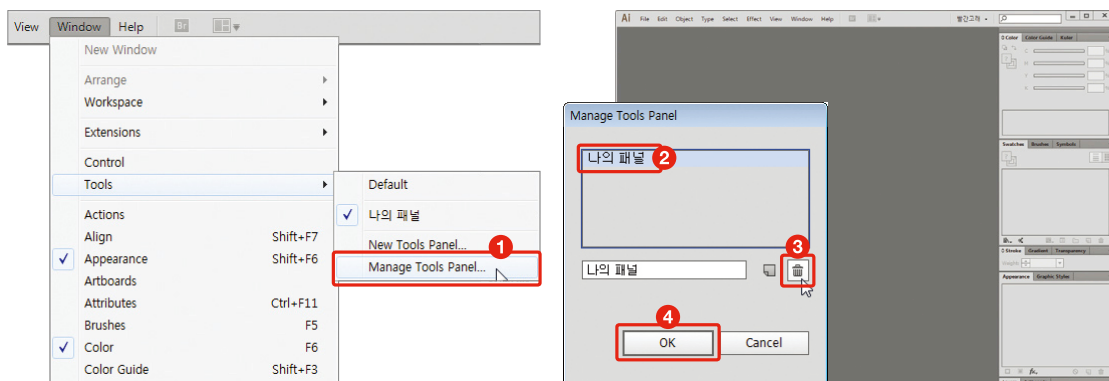


**04** ❶ [Window]-[Tools]-[Default] 메뉴를 선택하여 체크를 해제합니다. ❷ [나의 패널]의  을 드래그하여 왼쪽에 붙입니다.



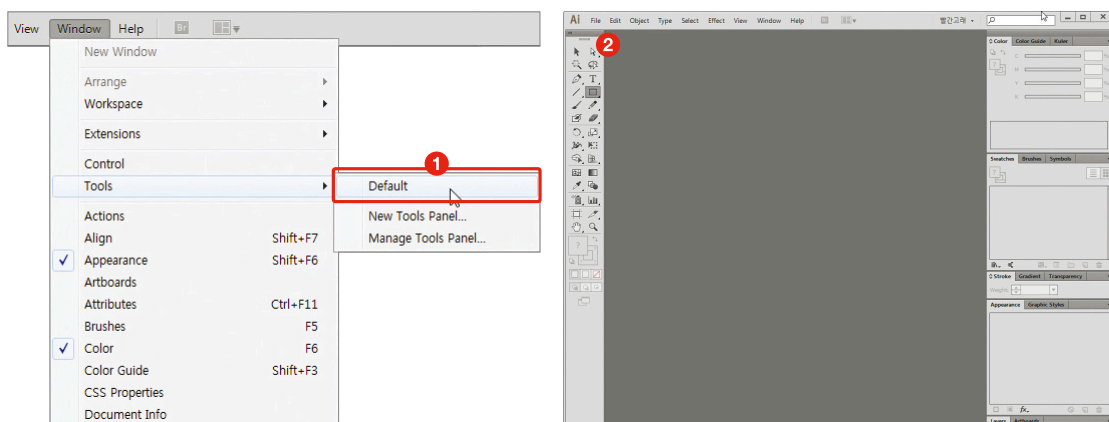
## 툴 패널 삭제하기

등록한 [나의 패널]을 삭제해보겠습니다. ❶ [Window] - [Tools] - [Manage Tools Panel] 메뉴를 선택합니다. ❷ Manage Tools Panel 창에서 [나의 패널]을 선택하고 ❸ 삭제  를 클릭합니다. ❹ [OK]를 클릭하면 작업 화면에서 [나의 패널]이 삭제됩니다.



## 기본 툴 패널 꺼내기

사라졌던 기본 툴 패널을 다시 꺼내보겠습니다. ❶ [Window] - [Tools] - [Default] 메뉴를 선택합니다. ❷ 기본 툴 패널이 나타납니다.



# 1분 1초를 아끼는 특급 활용법

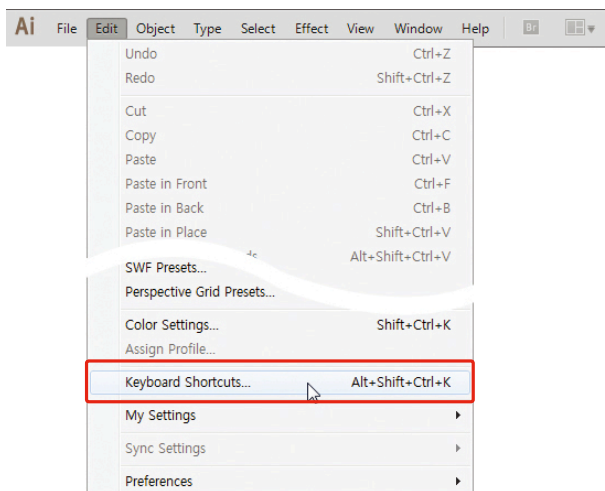
## 일러스트레이터 단축키 만들기

단축키를 사용하면 작업 시간이 줄어듭니다. 일러스트레이터에는 많은 단축키가 기본으로 설정되어 있습니다. 모두 다 외울 수는 없지만 중요한 기본 단축키를 외워두면 매우 유용합니다. 이번에는 자주 사용할 나만의 단축키를 직접 만들어보겠습니다. 앞으로 예제를 실습하면서 필수 단축키는 그때마다 다시 소개하겠습니다.


간단  
실습

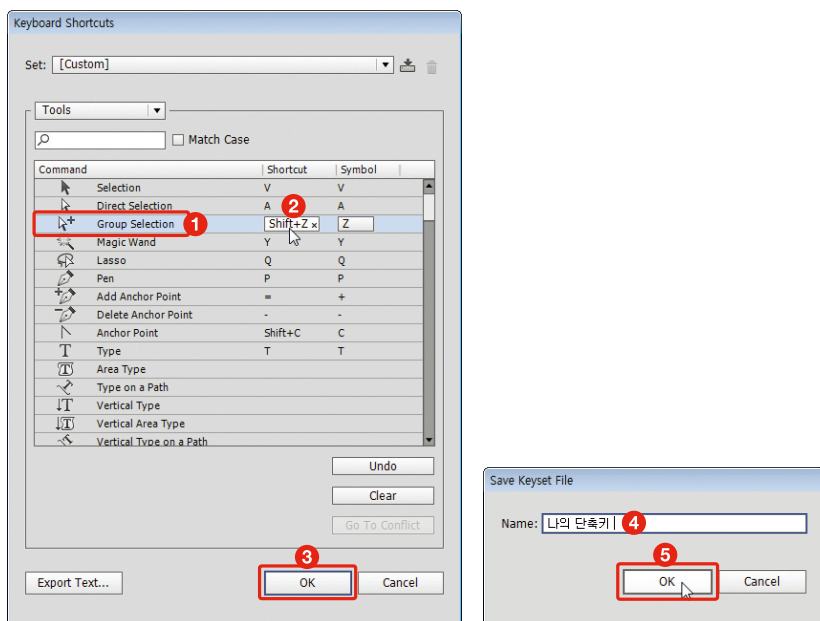
### 나만의 단축키 만들기


일러스트레이터에서 제공하는 단축키 이외에도 사용자가 직접 단축키를 만들 수 있습니다. 나만의 단축키를 만들어보겠습니다.

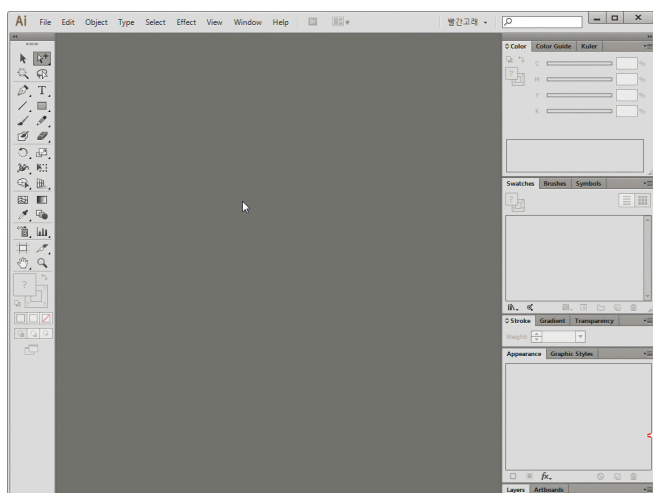


**01** [Edit] - [Keyboard Shortcuts] 메뉴를 선택합니다.

**02** ❶ Keyboard Shortcuts 창에서 그룹 선택 툴  을 클릭합니다. Shortcut에 아무것도 없는 것을 보니 단축키가 설정되어 있지 않습니다. ❷ Shortcut 항목을 클릭하고 단축키로 등록할 버튼을 입력합니다. 여기서는 **[Shift]+[Z]**를 눌러 입력했습니다. ❸ **[OK]**를 클릭합니다. ❹ Save Keyset File 창에 '나의 단축키'를 입력하고 ❺ **[OK]**를 클릭합니다.



**03** 단축키가 제대로 만들어졌는지 확인해보겠습니다. **[Shift]+[Z]**를 누릅니다. 툴 패널에서 그룹 선택 툴  이 선택됩니다.



본 책은 IBM PC 기준입니다. 매킨토시(Mac) 사용자는 **[Cmd]**을 **[Command]**로 **[Alt]**를 **[Option]**으로 바꿔 사용하면 됩니다. 키보드 버튼의 이름만 다를 뿐 결과는 같습니다.

누구나 쉽게 배워 두고두고 써먹는 핵심 기능 + 실무 예제



## CHAPTER 02

---

# 일러스트레이터 맛보기

# 일러스트레이터, 이것만은 알고 넘어가자!

## 일러스트레이터 시작 전 필수 지식 이해하기

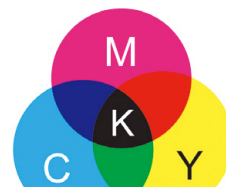
본격적인 예제 실습에 앞서 꼭 알아두어야 할 일러스트레이터 필수 지식에 대해 알아보겠습니다. 컬러 모드, 비트맵과 벡터, 레이어의 개념에 대해 제대로 이해하지 못하면 앞으로의 진행이 어려울 수 있습니다. 따라서 일러스트레이터와 그래픽 디자인을 처음 접하는 입문자라면 꼭 이해하고 넘어가도록 합니다.

### RGB와 CMYK

일러스트레이터 작업을 시작할 때에는 항상 컬러 모드를 선택해야 합니다. 컬러 모드에서는 RGB와 CMYK를 꼭 기억해야 합니다. RGB는 Red, Green, Blue를 뜻하며 세 가지 색이 빛으로 쏘여져 나타나는 원리로서 웹, 영상, 모바일, 애니메이션과 같이 결과물이 화면으로 보이는 작업을 할 때 씁니다. CMYK는 Cyan, Magenta, Yellow, Black을 뜻하며 네 가지 색의 잉크가 섞여 출력되는 원리입니다. 주로 인쇄 작업을 할 때 씁니다.



■ RGB 모드

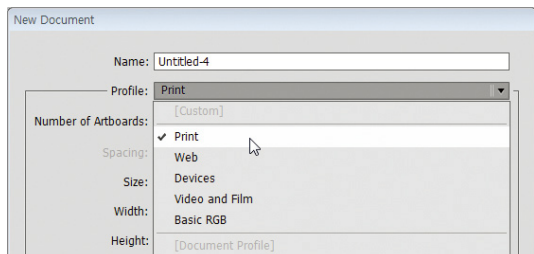


■ CMYK 모드

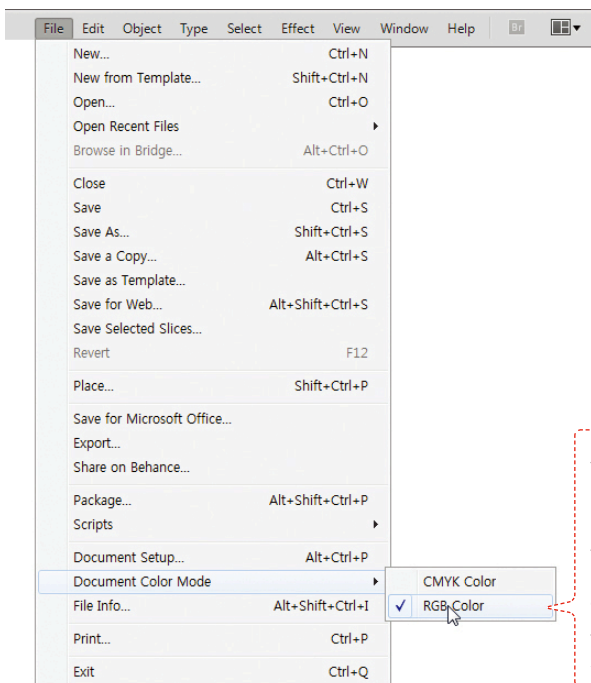
#### 간단 실습

### 일러스트레이터에서 RGB, CMYK 설정하기

아트보드를 처음 만들 때에는 컬러 모드를 선택할 수 있습니다. RGB와 CMYK를 설정해보겠습니다.



**01** [File] - [New] 메뉴를 선택하면 아트보드를 생성하는 New Document 창이 나타납니다. Profile에서 [Print]를 선택하면 CMYK 모드가 되고, [Web], [Devices], [Video and Film], [Basic RGB]를 선택하면 RGB 모드가 됩니다.



**02** 작업을 하다가 중간에 컬러 모드를 변경해야 할 때도 있습니다. 이때에는 [File] - [Document Color Mode] 메뉴를 선택하면 두 개의 컬러 모드가 나타납니다. 원하는 모드를 클릭해 수정하면 됩니다.

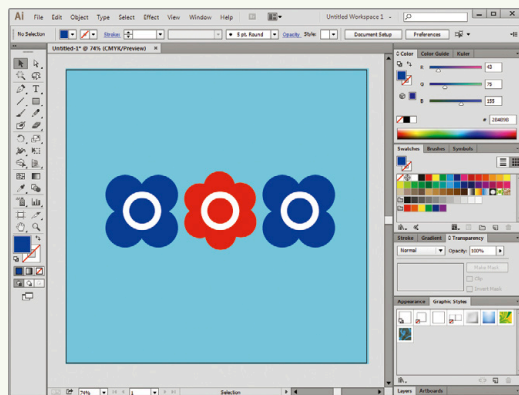
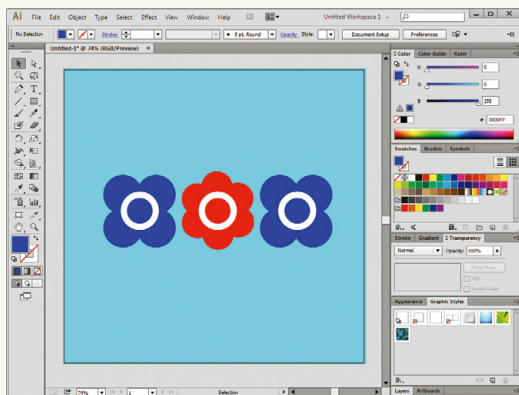
모니터로 봤을 때 RGB 모드와 CMYK 모드는 크게 차이 나지 않습니다. 그래서 초보자의 경우 컬러 모드를 아무거나 선택하고 작업하는 경우가 많습니다. 그러나 최종 결과물에서는 차이가 큼니다. 예를 들어 RGB 모드로 작업한 결과물을 인쇄했을 때 생각지도 못한 색이 나오는 경우가 있습니다. 특히 파스텔과 같은 중간색의 차이가 도드라집니다. 반대로 CMYK 모드로 작업한 결과물을 웹이나 애니메이션처럼 화면으로 볼 경우, 채도를 아무리 올려도 탁해집니다. 그러므로 RGB와 CMYK는 반드시 구분해서 사용해야 합니다.



### 기능 꼼꼼히 익히기

### 컬러 모드 변경 시 주의할 점

작업 도중 컬러 모드를 바꿔야 할 경우가 있습니다. 하지만 완성도 높은 작업이라면 작업 도중에 컬러 모드를 바꾸는 것을 추천하지 않습니다. CMYK 모드로 작업하고 나중에 RGB 모드로 변경하면, 채도가 높아져 형광빛을 띕니다. 반대로 RGB 모드로 작업하고 나중에 CMYK 모드로 변경하면 채도가 낮아져 칙칙한 느낌이 듭니다. 그래서 작업 도중 컬러 모드를 수정하면 진행하는 작품의 색상을 다시 수정해야 하는 경우가 생기기도 합니다. 따라서 '작업물이 어디에 쓰이냐'를 생각한 후 컬러 모드를 알맞게 선택해야 합니다.



■ 같은 색상을 컬러 모드만 변경한 경우. 좌 : RGB 모드, 우 : CMYK 모드

RGB 모드의 형광빛은 이 전자책의 148p를 확인하세요.

## 비트맵과 벡터의 차이

비트맵과 벡터는 이미지가 만들어지는 방식을 말합니다. 흔히 일러스트레이터를 벡터 전용 프로그램이라고 하고 포토샵을 비트맵 전용 프로그램이라고 합니다. 비트맵과 벡터의 개념을 비교하며 알아보겠습니다.

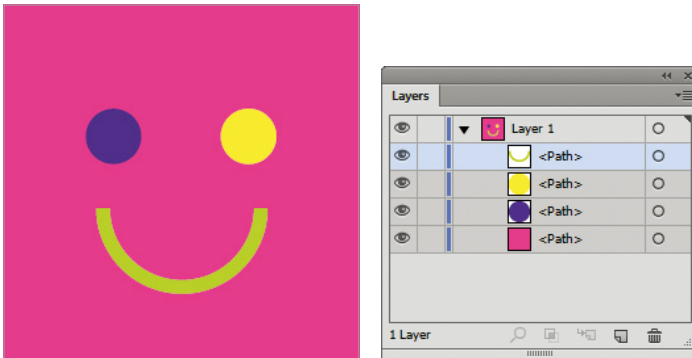
	비트맵(Bitmap)	벡터(Vector)
개념	비트맵이란 픽셀이라는 작은 정사각형 점이 모여 만들어진 이미지입니다. 그래서 비트맵 이미지를 크게 확대하면 정사각형으로 된 점을 확인할 수 있습니다.	벡터란 수학 함수에 의해 만들어진 이미지입니다. 즉 벡터에서 선을 하나 그으면 그 선은 점과 점, 좌표값을 잇는 수학적 공식에 의해 계산되어 선이 그려집니다. 그래서 벡터 이미지는 아무리 확대해도 깨짐 없이 깔끔합니다.
특징	 <p>수많은 픽셀이 모여 색을 나타내므로 다양하고 자연스러운 색을 표현할 수 있습니다.</p>	 <p>깨끗하고 선명한 선과 색을 표현할 수 있습니다.</p>
확대	 <p>확대하면 이미지가 깨집니다.</p>	 <p>확대해도 절대 깨지지 않고 깔끔합니다.</p>
지원하는 파일	jpeg, gif, bmp, psd, eps, pdf 등	ai, svg, swf, cdr 등
해당 프로그램	포토샵, 페인터, 그림판	일러스트레이터, 플래시, 코렐드로우
해상도	픽셀의 개수가 많고 적음에 따라 해상도의 수치가 결정됩니다. 보통 웹, 모바일, 영상의 경우 72dpi, 인쇄의 경우 300ppi입니다.	해상도의 개념이 없습니다.
용량	해상도, 크기, 색상의 개수가 클수록 용량이 커집니다.	기준점의 개수에 따라 용량의 차이가 납니다. 크기에는 영향을 받지 않습니다.
용도	사진이나 픽셀 수가 많은 이미지	CI, 캐릭터와 같이 단색으로 된 이미지

## 레이어의 개념

레이어(Layer)란 ‘층’이라는 뜻으로 일러스트레이터에서는 여러 겹의 층이 모여 하나의 이미지가 만들어집니다. 이번에는 레이어의 정의와 Layers 패널에 대한 다양한 기능을 알아보겠습니다.

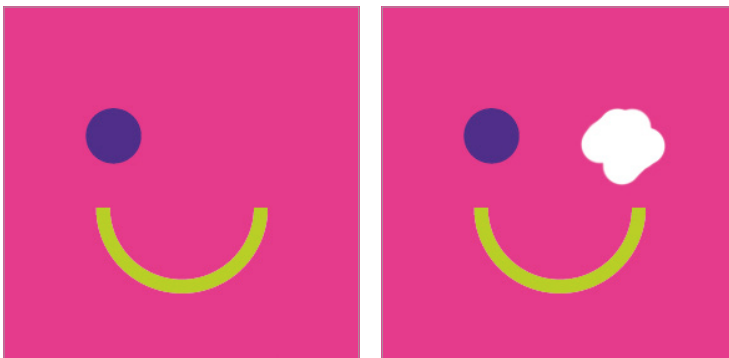
### 레이어란?

일러스트레이터에서 그림을 그리면 각 오브젝트가 자동으로 레이어 처리됩니다. 예를 들어 분홍색 사각형을 그린 다음 눈, 코, 입을 그린다고 가정해봅시다. 그러면 분홍색 사각형은 맨 아래 레이어가 되고 그 위에 차례대로 눈 레이어, 코 레이어, 입 레이어가 자동으로 생성됩니다.



### 레이어의 장점

각 오브젝트가 레이어로 처리되면 수정이 편합니다. 예를 들어 지우개 툴로 노란색 눈을 지우면 노란색 눈 레이어만 삭제될 뿐, 밑에 있는 분홍색 사각형은 지워지지 않습니다. 만약 레이어가 분리되어 있지 않았다면 노란색 눈이 지워질 때 분홍색 사각형의 눈 부분도 같이 지워졌을 겁니다. 레이어가 분리되면 각각 레이어에 영향을 주지 않기 때문에 보다 편하게 수정할 수 있습니다.

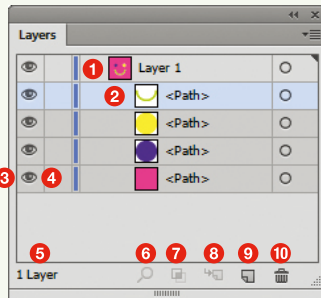


■ 레이어가 분리된 경우  
노란색 눈을 지우면 눈만 지워집니다.

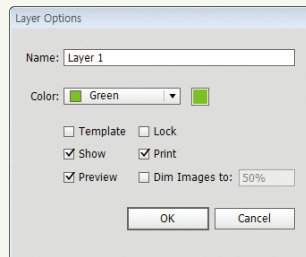
■ 레이어가 분리되어 있지 않은 경우  
노란색 눈이 지워질 때 분홍색 면도 같이 지워집니다.



레이어 관리는 Layers 패널에서 할 수 있습니다. 보통 Layers 패널은 작업 화면 오른쪽 아래에 있습니다. 혹시 Layers 패널이 보이지 않는다면 [Window]-[Layer] 메뉴를 선택하거나 [F7]을 누릅니다.



- ❶ **상위 레이어** : 레이어를 표시합니다. 글자 부분을 더블클릭하면 레이어 이름을 수정할 수 있습니다. 그림 부분이나 이름 옆 부분을 더블클릭하면 Layer Options 창이 나타납니다. Layer Options 창에서 레이어 옵션을 수정할 수 있습니다.



- ❷ **하위 레이어** : 그림을 그리면 자동으로 상위 레이어 아래에 하위 레이어가 생성됩니다. 마찬가지로 그림 부분이나 면 부분을 더블클릭하면 Layer Options 창이 나타납니다.
- ❸ **레이어 숨기기** : 눈 아이콘을 클릭하면 아이콘이 사라지면서 레이어가 안 보입니다. 다시 클릭하면 나타납니다.
- ❹ **레이어 잠그기** : 빈 칸을 클릭하면 잠금 표시가 나타나면서 레이어가 잠깁니다. 잠금 표시를 다시 클릭하면 잠겼던 레이어가 풀리면서 잠금 표시가 사라집니다.
- ❺ **레이어 표시** : 선택한 레이어를 표시합니다.
- ❻ **레이어 이동하기** : ①, ② 번을 클릭하면 레이어로 이동할 수 있지만, 오브젝트를 선택하고 돋보기 아이콘을 클릭하면 선택한 오브젝트가 있는 레이어로 이동합니다.
- ❼ **마스크 만들기** : 오브젝트를 선택하고 마스크 만들기 아이콘을 클릭하면, 선택한 오브젝트를 마스크 영역으로 만들어줍니다.
- ❽ **하위 레이어 만들기** : 하위 레이어 아이콘을 클릭하면 하위 레이어가 생성됩니다.
- ❾ **새 레이어 만들기** : 새 레이어 아이콘을 클릭하면 새 레이어가 생성됩니다.
- ❿ **레이어 삭제하기** : 삭제하려는 레이어를 선택하고 삭제 아이콘을 클릭하거나 레이어를 드래그하여 끌어다 놓으면 선택한 레이어가 삭제됩니다.
- ⓫ **보이는 오브젝트 선택하기** : 선택 아이콘을 클릭하면 해당 레이어에서 보이는 모든 레이어가 선택됩니다.

# 천리길 일러스트레이터, 한걸음부터 시작하기

## 파일 열고, 닫고, 저장하기

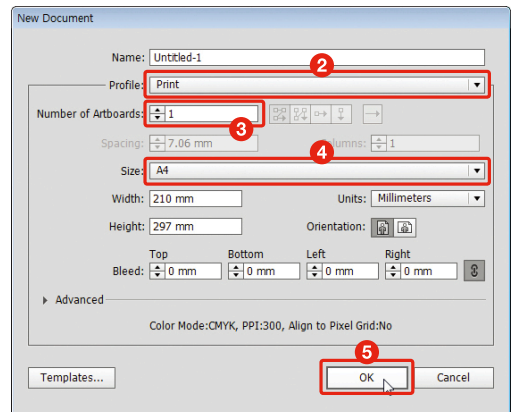
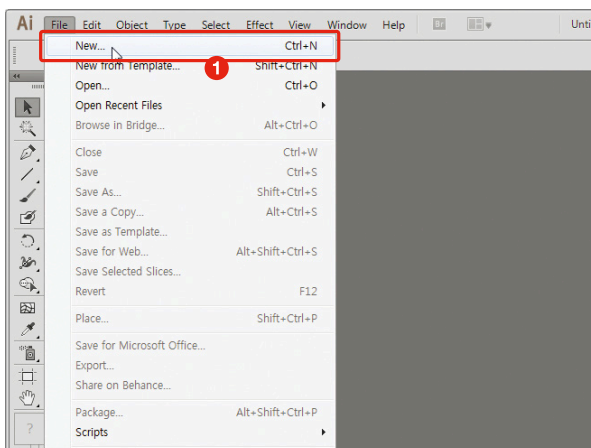
그림을 그리기 위해서는 제일 먼저 그림을 그릴 종이를 꺼내 준비해야 합니다. 마찬가지로 일러스트레이터에서도 그림을 그리기 위해서는 아트보드를 준비해야 합니다. 이번에는 새 아트보드를 만든 후 파일을 열고, 저장하고, 수정해보겠습니다.

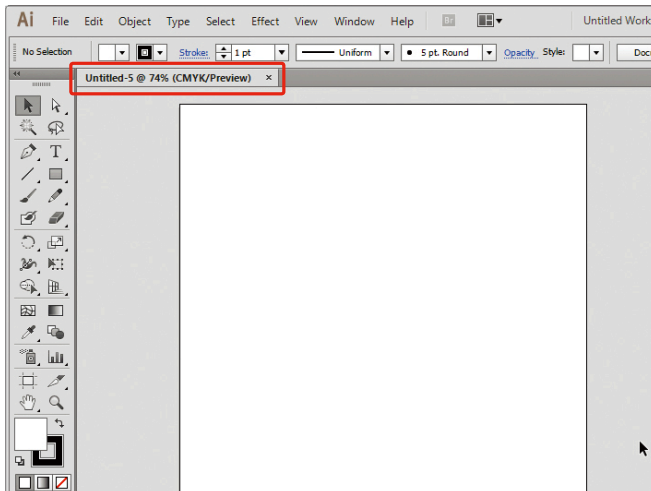
### 간단 실습

### 새 아트보드 만들고 저장하기

일러스트레이터로 멋진 그림을 그리려면 먼저 아트보드를 만들어야겠죠? 새 아트보드를 만들고 저장해보겠습니다.

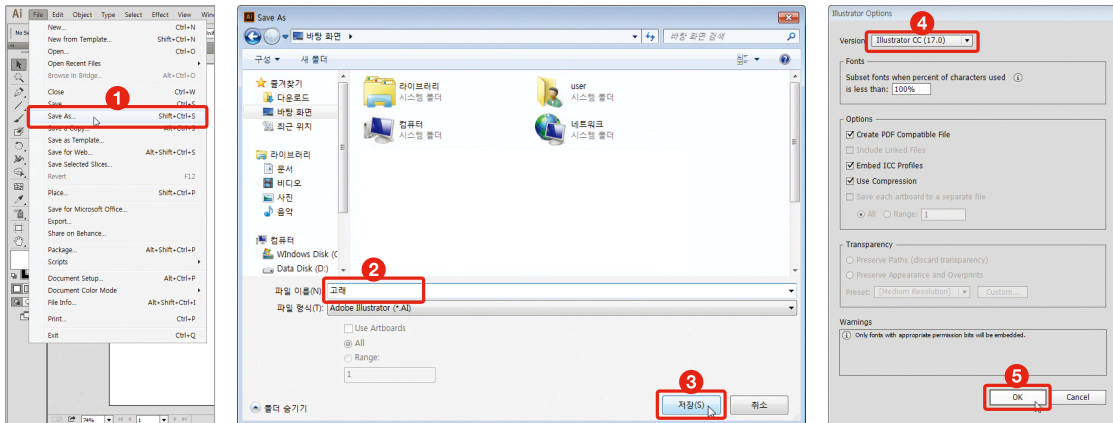
**01** ❶ [File] - [New]([Ctrl] + [N]) 메뉴를 선택합니다. ❷ New Document 창에서 Profile을 [Print]로 설정하고 ❸ Number of Artboards를 [1]로 설정합니다. ❹ Size를 [A4]로 선택하고 ❺ [OK]를 클릭합니다.





**02** A4 크기의 아트보드가 만들어집니다. 파일 탭 부분을 보면 파일 이름과 화면 비율, 컬러 모드가 나옵니다. Print 용으로 설정했기 때문에 CMYK 모드로 설정되어 있습니다.

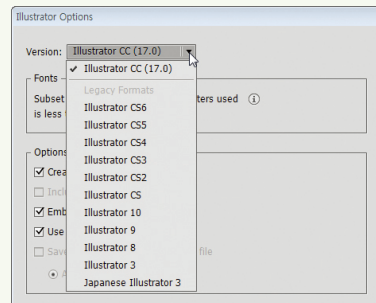
**03** 아트보드를 다른 이름으로 저장해보겠습니다. ❶ [File] - [Save As] 메뉴를 선택합니다. ❷ Save As 창이 나타나면 '고래'를 입력하고 ❸ [저장]을 클릭합니다. ❹ Illustrator Options 창에서 버전을 확인하고 ❺ [OK]를 클릭합니다. 일러스트레이터 전용 파일인 ai 형식으로 저장됩니다.

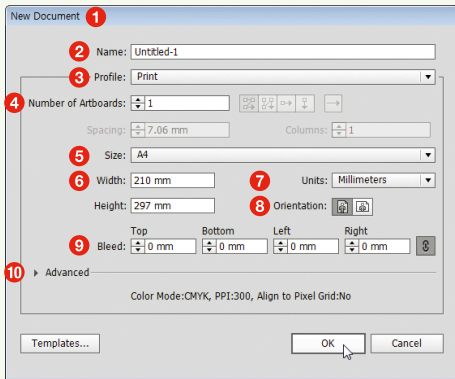


기능 꼼꼼히 익히기

버전 확인을 왜 하나요?

Illustrator Options 창에서 'Version'을 확인하면 기본적으로 [Illustrator CC(17.0)]이 설정되어 있습니다. [Illustrator CC (17.0)]을 클릭하면 낮은 버전 목록이 나타납니다. 원하는 버전을 선택하여 저장할 수 있습니다. CC 버전으로 저장을 하면 CC 버전보다 낮은 버전이 설치된 컴퓨터에서 해당 파일을 열 경우, 오류가 날 가능성이 높습니다. 실무에서는 Illustrator 10 이하 버전을 쓰는 곳도 많습니다. 따라서 작업물을 인쇄소에 보내야 할 경우 [Illustrator CS]로 저장할 것을 추천합니다.





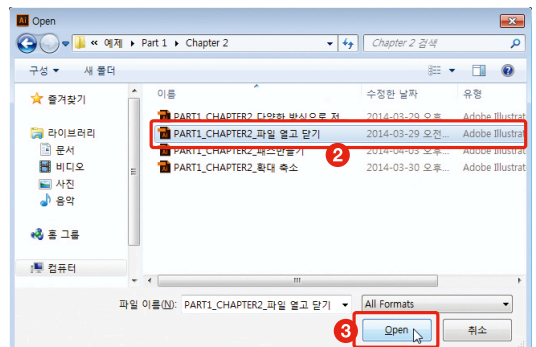
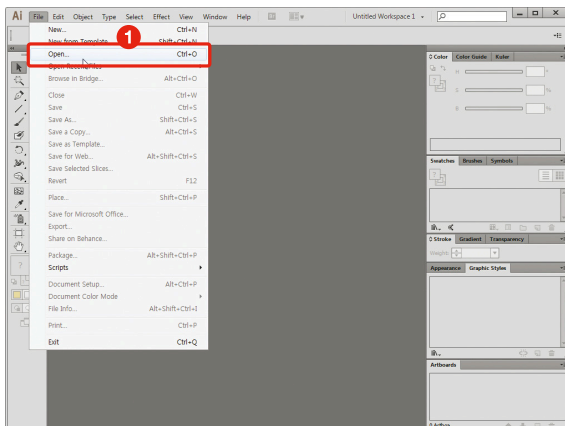
- ① 아트보드의 이름, 형식, 크기 등 모든 것을 설정할 수 있습니다.
- ② **Name** : 아트보드(도큐먼트)의 이름을 설정합니다. 이름을 쓰지 않으면 'Untitled-숫자'로 설정됩니다.
- ③ **Profile** : 작업의 쓰임새에 따라 용도를 설정합니다. 인쇄용은 Print, 웹용은 Web, 멀티미디어 기기용은 Devices, 영상용은 Video and Film으로 설정합니다. 설정에 따라 컬러 모드와 아트보드의 크기가 달라집니다.
- ④ **Number of Artboard** : 아트보드의 개수와 정렬 방식을 선택할 수 있습니다.
- ⑤ **Size** : 아트보드의 크기를 선택할 수 있습니다. 국제적으로 규격화된 크기를 제공합니다.

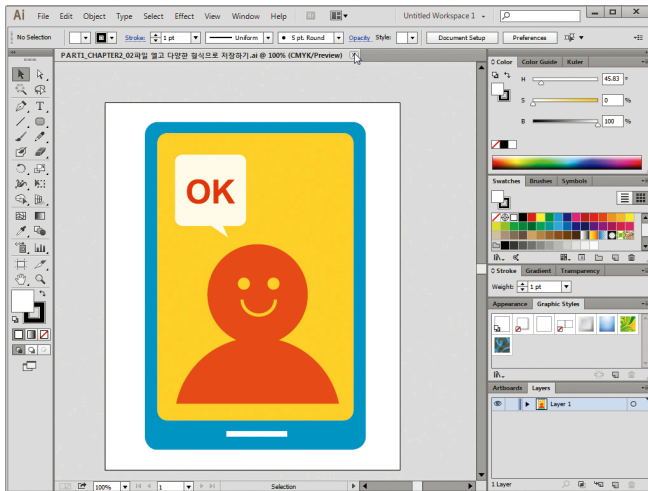
- ⑥ **Width/Height** : 아트보드의 가로/세로 크기를 직접 입력할 수 있습니다.
- ⑦ **Units** : 아트보드에서 사용할 길이 단위를 정합니다.
- ⑧ **Orientation** : 아트보드를 세로 방향으로 할 것인지, 가로 방향으로 할 것인지 정합니다.
- ⑨ **Bleed** : 상하좌우 여백을 설정합니다.
- ⑩ **Advanced** : Advanced 앞의 화살표를 클릭하면 비트맵의 해상도를 비롯하여 컬러 모드, 미리 보기 모드를 직접 설정할 수 있습니다. 해상도는 웹용의 경우 72dpi, 인쇄용의 경우 300ppi로 설정합니다.


## 간단 실습 파일 열고 닫기

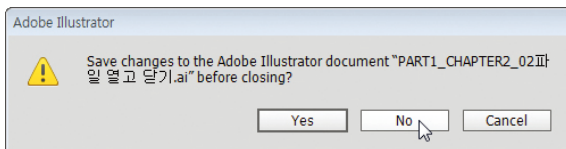
이미 저장된 일러스트레이터 파일을 불러와 파일을 열고 닫아보겠습니다.


**01** ① [File]-[Open](**Ctrl**+**O**) 메뉴를 선택합니다. ② Open 창이 나타나면 'PART1\_CHAPTER2\_파일 열고 닫기.ai' 파일을 선택하고 ③ [Open]을 클릭합니다.





**02** 파일을 닫겠습니다. ❶ 파일 탭에 있는 닫기  를 클릭하거나 [File] - [Close] 메뉴를 선택합니다. 열렸던 파일이 닫힙니다.

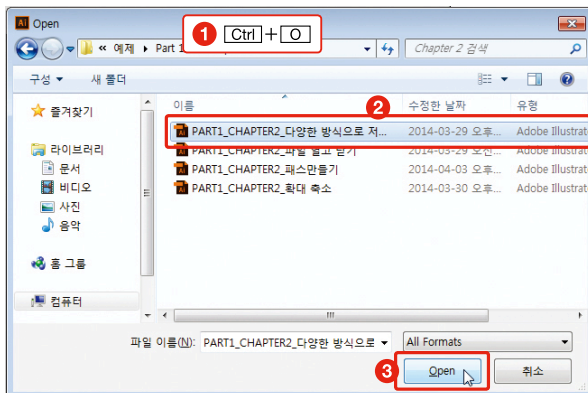


**03** 혹시 파일을 연 후 내용을 수정했다면 닫기  를 클릭할 때 바꾼 내용을 저장할 것인지 묻는 경고 창이 나타납니다. [Yes]를 클릭하면 파일을 저장한 다음 닫히고 [No]를 클릭하면 저장하지 않고 닫힙니다. [Cancel]을 클릭하면 닫기 명령이 취소됩니다.

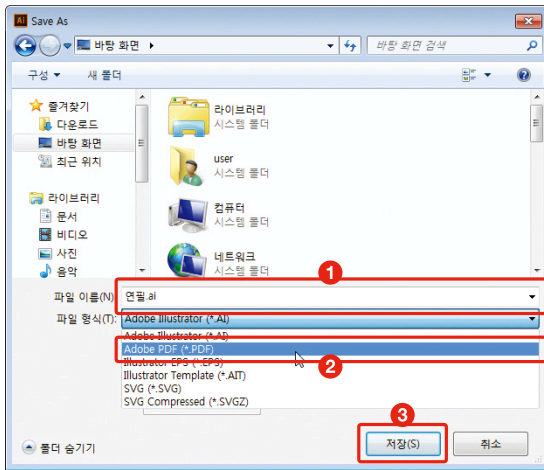
## 간단 실습

### 다양한 형식으로 저장하기

파일을 저장할 때에는 저장할 파일 형식을 지정할 수 있습니다. 일러스트레이터는 ai 형식 뿐 아니라 다른 형식으로도 저장할 수 있으니 다양하게 활용할 수 있습니다.

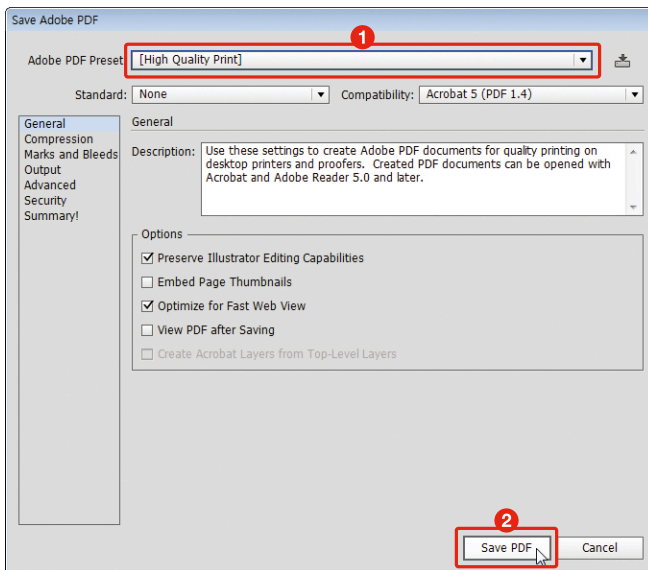


**01** ❶ [File] - [Open]([Ctrl] + [O]) 메뉴를 선택하여 Open 창을 불러옵니다. ❷ 'PART1\_CHAPTER2\_다양한 방식으로 저장하기.ài' 파일을 선택하고 ❸ [Open]을 클릭합니다.



**02** 파일을 PDF 형식으로 저장해보겠습니다.

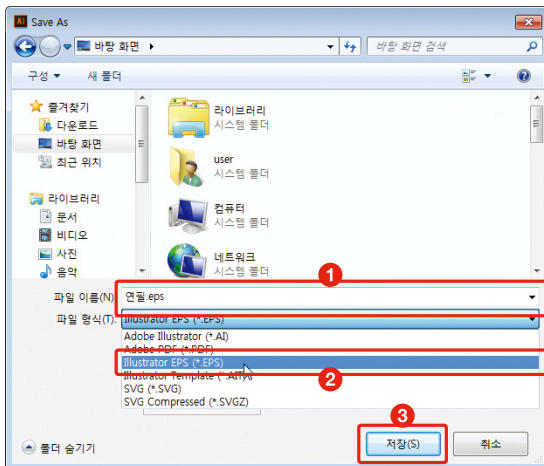
① [File] - [Save As] 메뉴를 선택한 후 Save As 창이 나타나면 알맞은 파일 이름을 입력합니다. 여기서는 '연필'을 입력했습니다. ② 파일 형식에서 [Adobe PDF(\*.PDF)]를 선택합니다. ③ [저장]을 클릭합니다.



**03** ① Save Adobe PDF 창이 나타나면 Adobe PDF Preset을 [High Quality Print]로 선택하고 ② [Save PDF]를 클릭합니다. ai 파일이 PDF 형식으로 저장됩니다.

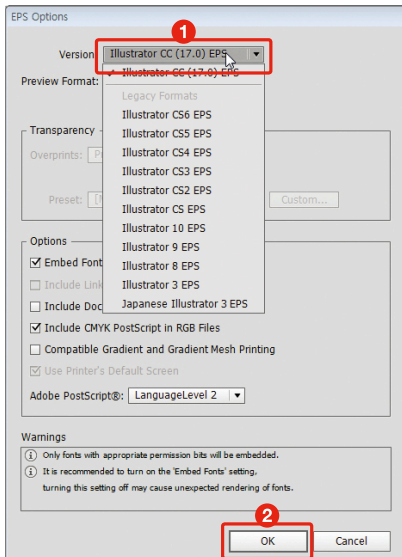
#### PDF 파일이란?

PDF는 모든 시스템에서 가장 안전하게 열리는 파일로, 정보를 교환하기 위한 자료나 출판, 전자책을 만들 때 주로 사용합니다.



**04** 파일을 EPS 형식으로 저장해보겠습니다.

① 01번 과정을 따라합니다. [File] - [Save As] 메뉴를 선택한 후 Save As 창이 나타나면 알맞은 파일 이름을 입력합니다. ② 파일 형식은 [Illustrator EPS(\*.EPS)]를 선택하고 ③ [저장]을 클릭합니다.

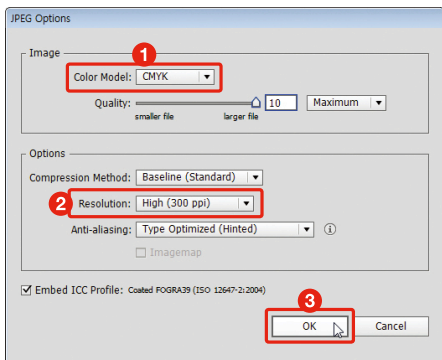
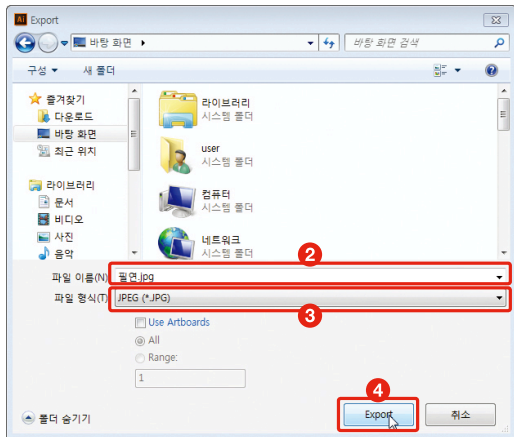
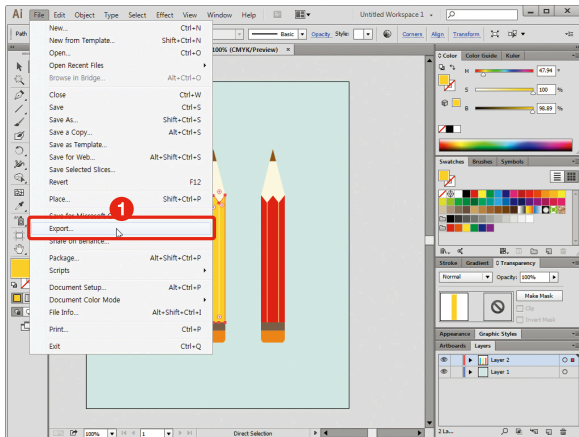


**05** ❶ EPS Options 창이 나타나면 Version을 확인하고 ❷ [OK]를 클릭합니다.

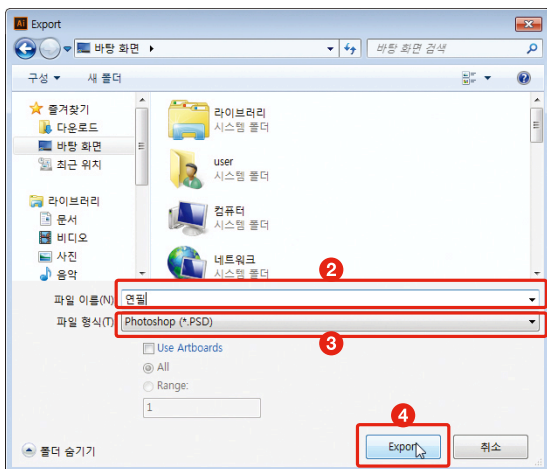
#### EPS 파일이란?

EPS는 인쇄를 위한 파일 형식입니다. 실무에서는 최신 버전을 쓰지 않는 경우가 많아서 CC 버전보다는 두 단계 아래의 버전으로 저장할 것을 권합니다.

**06** 파일을 JPEG 형식으로 저장해보겠습니다. ❶ 01번 과정을 따라한 후 [File] - [Export] 메뉴를 선택합니다. ❷ Export 창에서 알맞은 파일 이름을 입력하고 ❸ 파일 형식에서 [JPEG(\*.JPG)]를 선택한 후 ❹ [Export]를 클릭합니다.

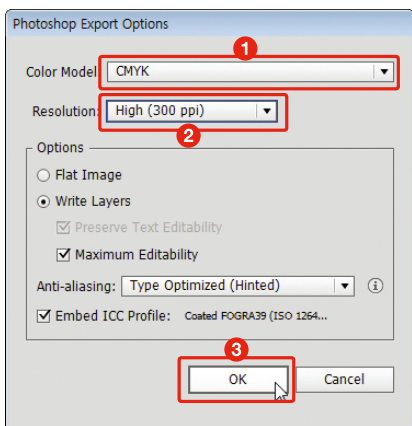


**07** ❶ JPEG Options 창에서 컬러 모드와 ❷ 해상도를 선택하고 ❸ [OK]를 클릭합니다.



**08** 파일을 PSD 형식으로 저장해보겠습니다.

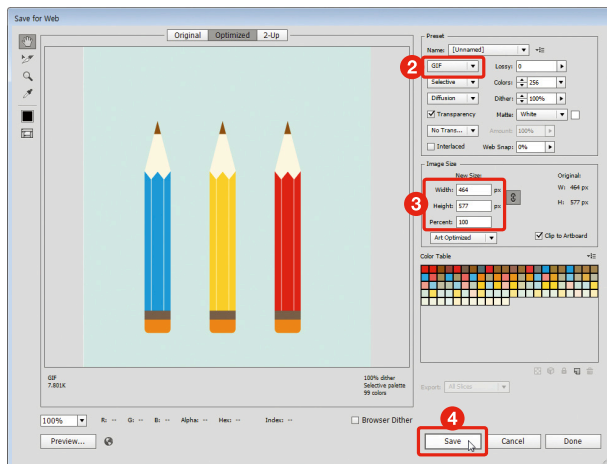
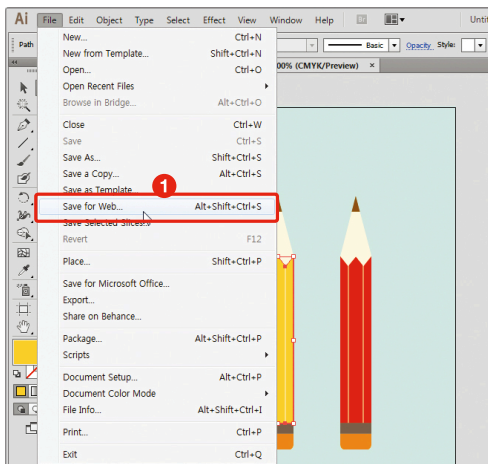
① 01번 과정을 따라한 후 [File] - [Export] 메뉴를 선택합니다. ② Export 창에서 파일 이름을 입력하고 ③ 파일 형식에서 [Photoshop (\*.PSD)]를 선택한 후 ④ [Export]를 클릭합니다.

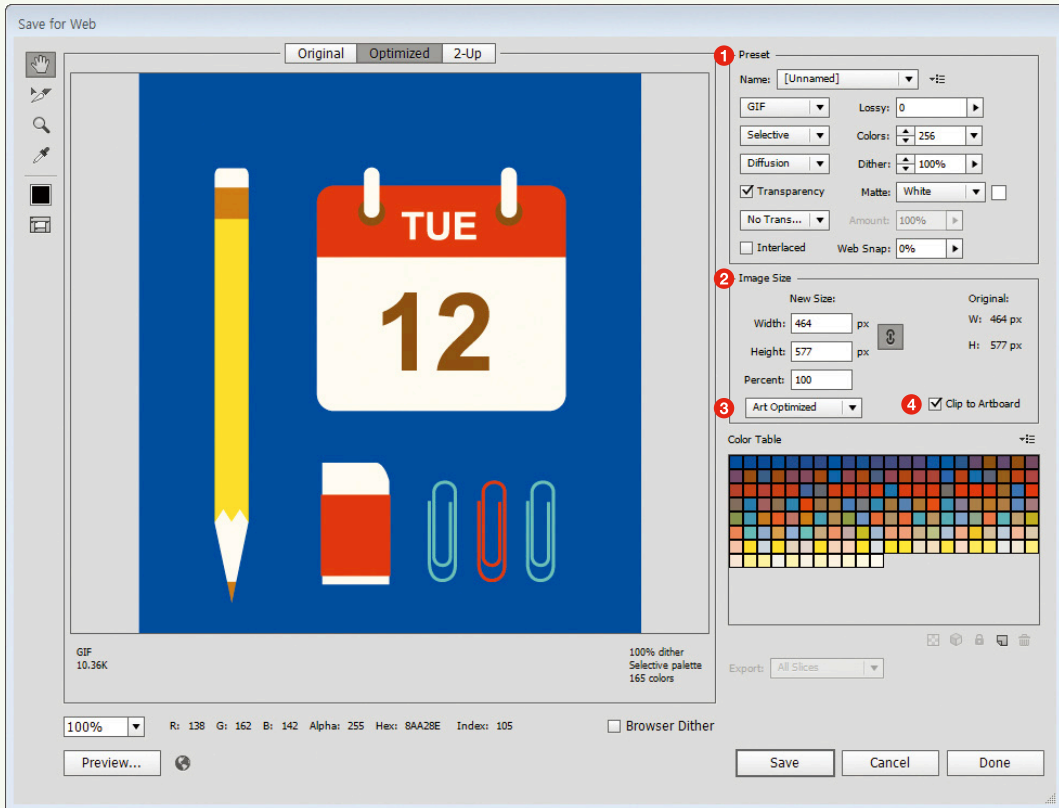


**09** ① Photoshop Export Options 창에서 컬러 모드와 ②

해상도를 선택하고 ③ [OK]를 클릭합니다. 이때 Options 항목에서 [Flat Image]를 선택하면 레이어가 모두 합쳐진 상태로 저장되고, [Write Layers]를 선택하면 각 레이어가 살아 있는 파일로 저장됩니다.

**10** 파일을 웹용으로 저장해보겠습니다. ① 01번 과정을 따라한 후 [File] - [Save for Web] 메뉴를 선택합니다. ② Save for Web 창이 나타나며 만들어질 이미지가 미리보입니다. 파일 형식을 [GIF]로 선택하고 ③ 원하는 크기로 수정한 후 ④ [Save]를 클릭합니다.

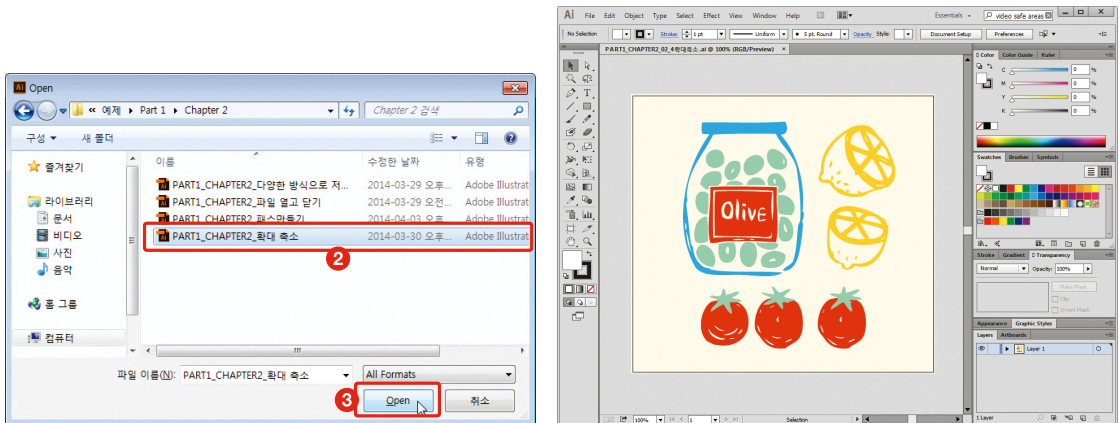






- ❶ **Preset** : GIF, JPEG, PNG 등 파일의 형식을 선택할 수 있고, 세부 옵션도 조절할 수 있습니다.
- ❷ **Image Size** : 원하는 크기를 입력할 수 있습니다. 수치를 직접 입력할 수도 있고 %로 조절할 수도 있습니다. 크기를 수정하고 화면 왼쪽 아래의 **Preview...**를 클릭하면 수정된 크기를 미리 확인할 수 있습니다.
- ❸ **Art Optimized** : 이미지의 곡선을 자연스럽게 부드럽게 설정합니다. [None]으로 설정하면 이미지의 곡선이 딱딱해지며, [Type Optimized]로 설정하면 텍스트가 더 선명하지만 외각이 딱딱해집니다. 따라서 기본 값인 [Art Optimized]를 선택할 것을 추천합니다.
- ❹ **Clip to Artboard** : 체크하면 아트보드 크기에 맞는 이미지를 만듭니다.

일러스트레이터의 화면은 디자인(그림) 크기에 따라 자유자재로 조절할 수 있습니다. 이번에는 아트보드의 크기를 확대하고 줄이며, 위치를 이리저리 옮겨보겠습니다.

**01** ❶ [File]-[Open](**Ctrl**+**O**) 메뉴를 선택합니다. ❷ Open 창에서 'PART1\_CHAPTER2\_확대 축소.ai' 파일을 선택하고 ❸ [Open]을 클릭합니다. 작업할 예제가 아트보드에 나타납니다.




**02** 아트보드를 확대해보겠습니다. ❶ 툴 패널에서 돋보기 툴  을 클릭합니다. ❷ 아트보드 가운데 부분을 한 번 클릭하면 마우스 커서가  모양으로 바뀝니다. ❸ 아트보드 아래 화면 비율을 보면 150%로 확대된 것을 확인할 수 있습니다. 아트보드 안을 계속 클릭하면 클릭한 만큼 커집니다(단축키 **Ctrl**+**+**).




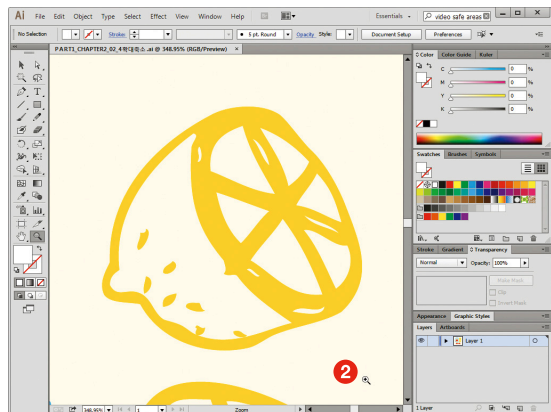
#### 화면 비율

아트보드 하단의 화면 비율을 클릭하여 화면 비율을 선택할 수도 있고 수치를 직접 입력해 비율을 조절할 수도 있습니다.





**03** 다시 축소해보겠습니다. **[Alt]**를 누른 채 아트보드 안을 클릭하면 마우스 커서가  모양으로 바뀌고 화면이 축소됩니다. **[Alt]**를 누른 채 아트보드 안을 계속 클릭하면 클릭한 만큼 작아집니다(단축키 **[Ctrl] + [-]**).


**04** 아트보드의 한 부분만 확대해보겠습니다. ❶ 돋보기 툴 이 선택된 상태에서 ㉠ 지점에서 ㉢ 지점으로 드래그합니다. ❷ 화면 가득 드래그한 부분이 확대되어 나타납니다.



기능 꼼꼼히 익히기

아트보드 확대/축소/이동 단축키



아트보드를 확대하는 돋보기 툴 과 아트보드를 움직일 수 있는 손바닥 툴 은 같이 쓰는 경우가 많습니다. 사용 빈도가 높기 때문에 반드시 단축키를 외우는 것이 좋습니다.

- 화면 확대하기 : **[Ctrl] + [+]**
- 화면 축소하기 : **[Ctrl] + [-]**
- 화면 이동하기 : **[SpaceBar]**를 누르고 있는 동안은 손바닥 툴 이 선택됩니다.
- 참고 단축키

아트보드를 윈도우 크기에 맞게 보기 : **[Ctrl] + [0]**

여러 개의 아트보드 모두 보기 : **[Ctrl] + [Alt] + [0]**


실제 크기로 보기 : **[Ctrl] + [1]**

**05** 아트보드를 이리저리 움직여보겠습니다. ❶ 툴 패널에서 손바닥 툴을 선택합니다. 마우스 커서가  모양으로 바뀝니다. ❷ 화면을 이리저리 드래그하여 움직입니다([Spacebar]를 누른 채 움직여도 됩니다). 확대한 화면을 이리저리 움직일 수 있습니다.



# 아트보드, 내 손 안에 있소이다!

## 아트보드 자유자재로 다루기

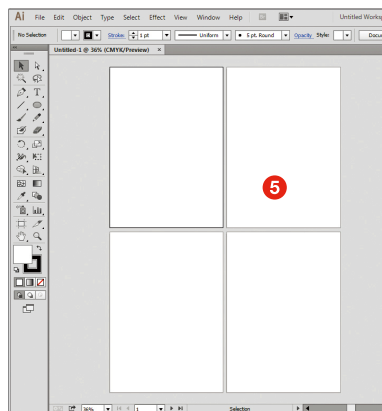
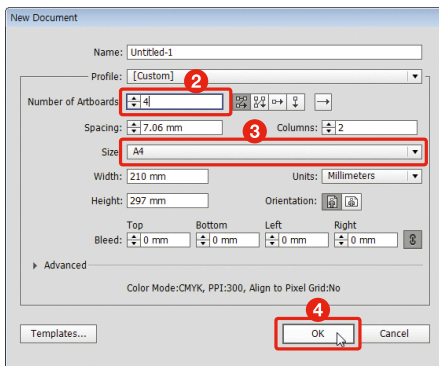
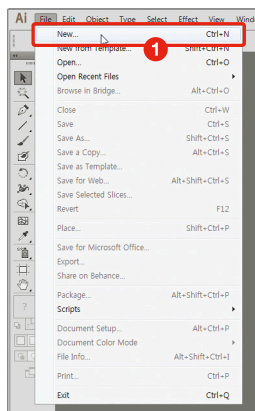
그림을 그리기 위해서는 종이의 크기나 장수를 결정해야 합니다. 아트보드는 종이와 같은 역할을 합니다. 실제로 아트보드는 작업을 하는 영역이기 때문에 크기를 자유롭게 수정할 수 있고 개수를 추가하거나 삭제할 수도 있습니다. 아트보드를 수정하는 방법은 두 가지로, 아트보드 툴  을 이용해서 수정하는 방법과 Artboards 패널을 이용하여 수정하는 방법입니다.

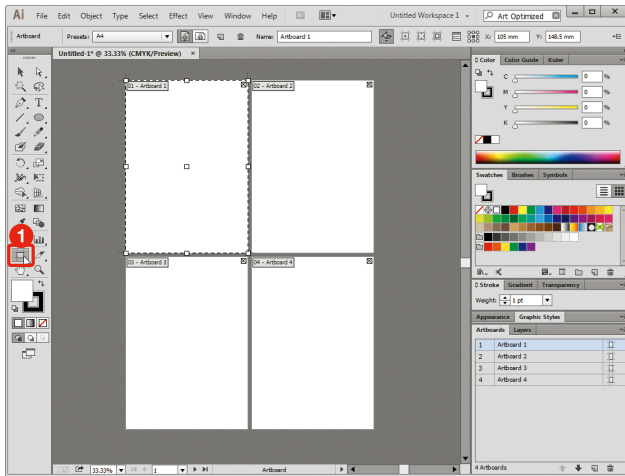
### 간단 실습


### 한 파일 안에 여러 개의 아트보드 만들기


다양한 작업을 해야 할 때에는 한 파일에 여러 개의 아트보드를 만들어 작업하는 것이 효율적입니다.

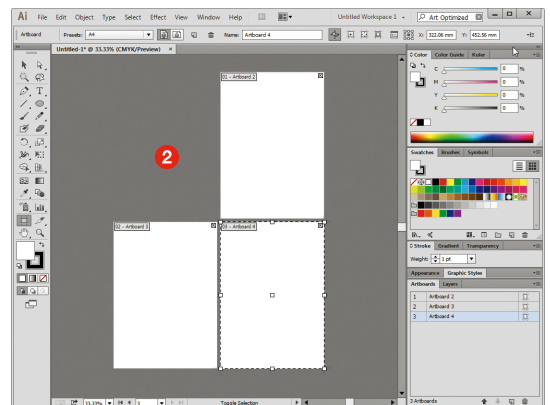
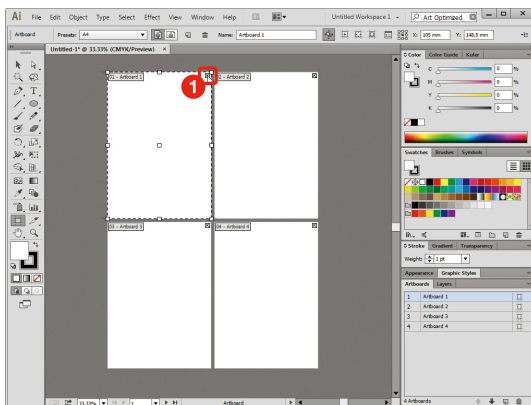
**01** 아트보드 4개를 만들어보겠습니다. ❶ [File] - [New](**Ctrl** + **N**) 메뉴를 선택합니다. ❷ Number of Artboards에 '4'를 입력하고 ❸ Size를 [A4]로 설정합니다. ❹ [OK]를 클릭하면 ❺ A4 크기의 아트보드 4개가 만들어졌습니다.





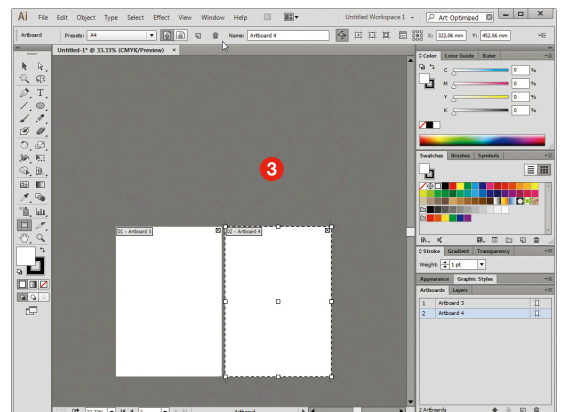
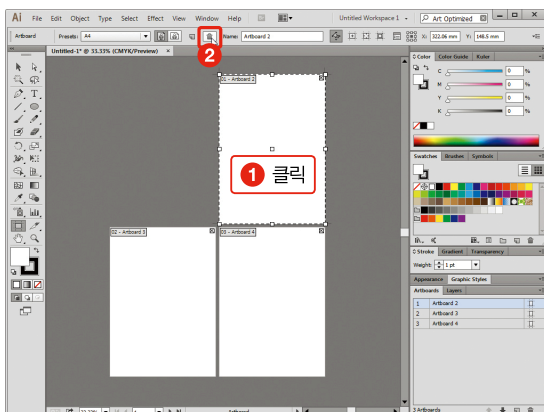


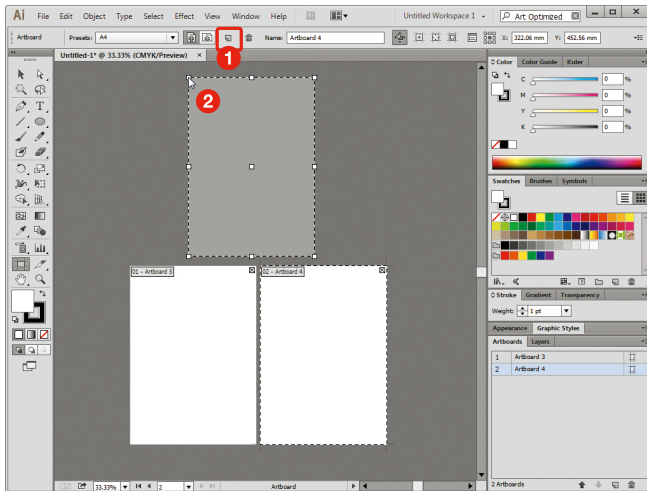
**02** 아트보드의 개수를 수정해보겠습니다. ❶ 먼저 툴 패널에서 아트보드 툴  을 클릭합니다. 아트보드의 외각이 어두워지며 아트보드 편집 모드로 들어갑니다.

**03** 아트보드를 삭제해보겠습니다. ❶ 첫 번째 아트보드의 닫기  를 클릭합니다. ❷ 아트보드가 삭제됩니다.




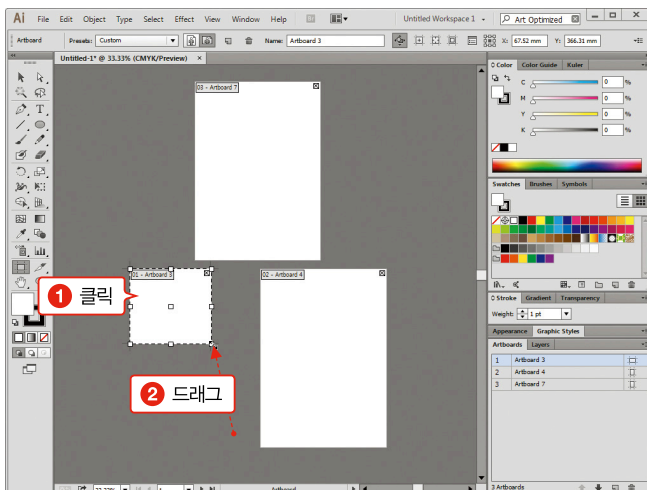
**04** ❶ 두 번째 아트보드를 선택하고 ❷ 컨트롤 패널에서 삭제  를 클릭합니다. ❸ 아트보드가 삭제됩니다. 03번 과정처럼 아트보드의 닫기  를 클릭해도 되고 컨트롤 패널을 이용해도 결과는 같습니다.






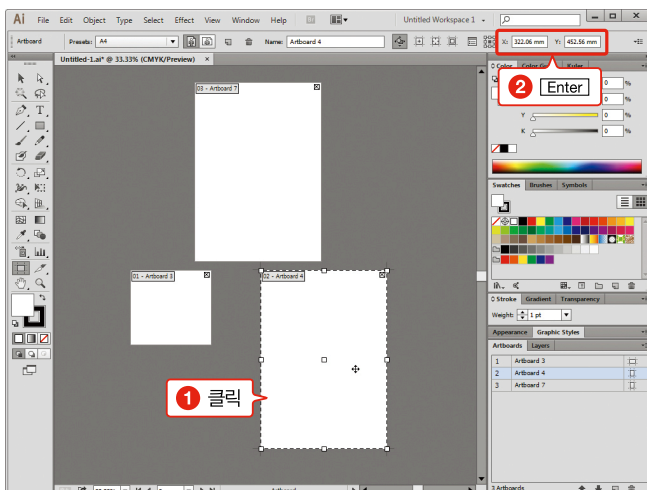
**05** 아트보드를 추가해보겠습니다.

❶ 컨트롤 패널에서 새 아트보드  를 클릭합니다. 투명한 아트보드가 마우스를 따라 다닙니다. ❷ 그림처럼 회색 바탕 위를 클릭합니다. 클릭한 지점에 새 아트보드가 만들어집니다.



**06** 아트보드 크기를 수정해보겠습니다.


❶ 왼쪽 아래에 있는 아트보드를 클릭하여 선택하고 ❷ 모서리의 흰색 사각형  을 드래그하여 크기를 줄입니다.



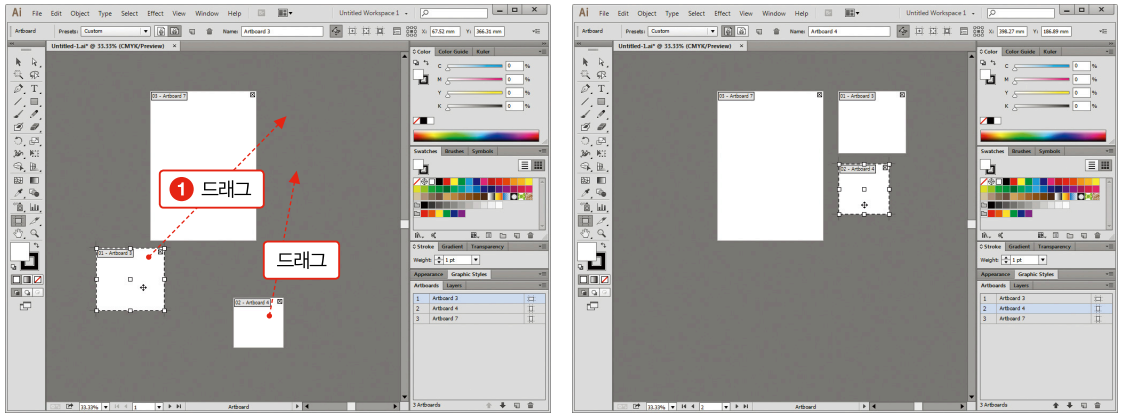
**07** 컨트롤 패널에서 수정해보겠습니다.

❶ 오른쪽 아래의 아트보드를 클릭하여 선택합니다. ❷ 컨트롤 패널에서 W와 H 항목을 '100mm'로 수정하고 **Enter** 를 누릅니다.

**컨트롤 패널이 안 보여요**

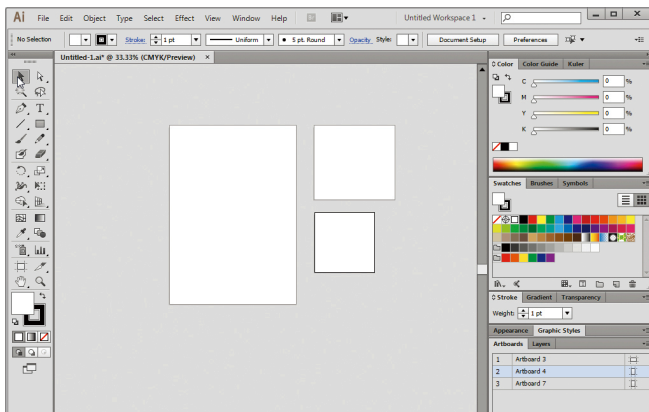
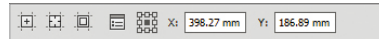
컨트롤 패널에서 W와 H가 보이지 않는다면  를 클릭하고 Artboard Options 창에서 수치를 입력하여 수정합니다.

## 08 아트보드의 위치를 옮겨보겠습니다. ❶ 작은 두 개의 아트보드를 오른쪽으로 드래그하여 옮깁니다.



### 아트보드 옮기기

컨트롤 패널에서 X, Y 항목에 정확한 수치를 입력하여 옮겨도 됩니다.



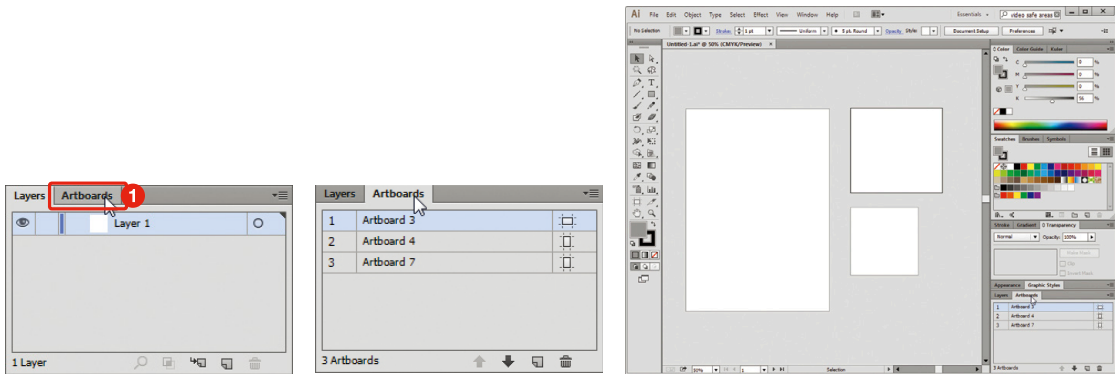
09 아트보드 편집 모드에서 나오겠습니다. ❶ **[Esc]**를 누르거나 톨 패널에서 아무 툴이나 클릭합니다. 외각이 다시 밝아지며 아트보드 편집 모드가 종료됩니다.

## Ai 기능 꼼꼼히 익히기 | 아트보드 컨트롤 패널

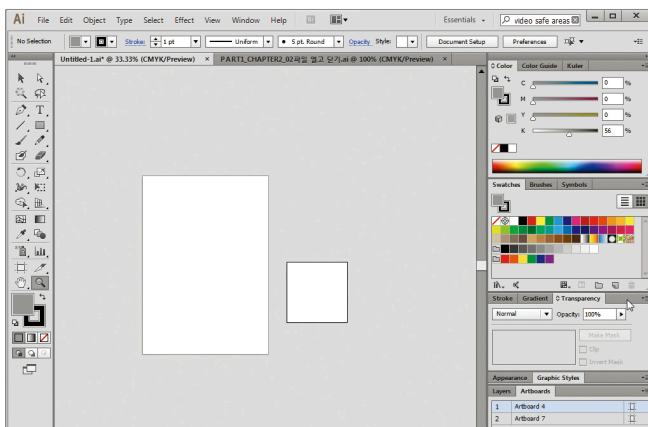
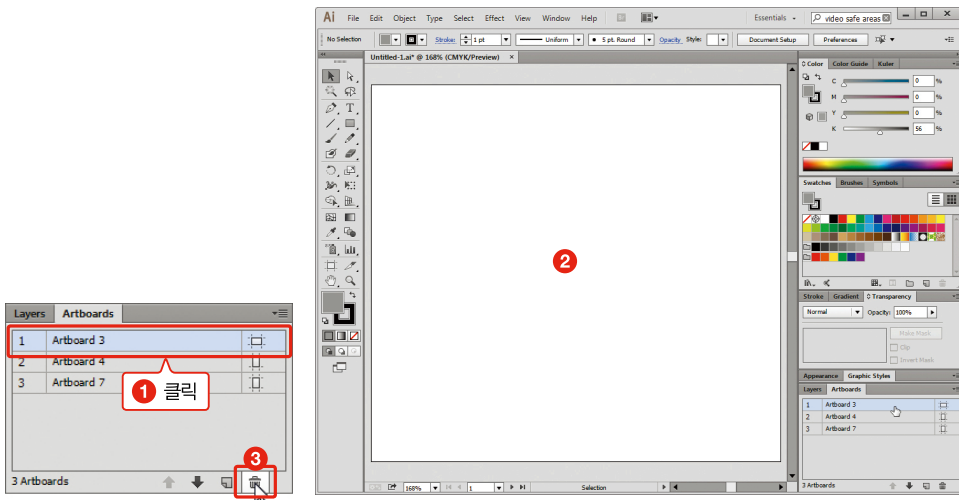


- ❶ **Presets** : 아트보드를 규정된 크기로 선택할 수 있습니다.
- ❷ : 아트보드의 가로 또는 세로 방향을 설정합니다.
- ❸ : 새 아트보드를 추가합니다.
- ❹ : 선택한 아트보드를 삭제할 수 있습니다.
- ❺ : 클릭된 상태에서 아트보드를 옮기면 아트보드 안에 있는 오브젝트들이 같이 옮겨지고, 클릭하지 않은 상태에서 아트보드를 옮기면 아트보드만 이동합니다.
- ❻ : 아트보드의 중심선을 숨기거나 보이게 합니다.
- ❼ : 아트보드 외각선의 중앙선을 숨기거나 보이게 합니다.
- ❽ : 영상 작업을 할 때 안전한 영역을 표시합니다.
- ❾ : 아트보드의 옵션을 팝업 창으로 띄울 수 있습니다.
- ❿ : X, Y 좌표점의 위치를 수정할 수 있습니다.
- ⓫ **X, Y** : 아트보드의 가로, 세로 위치 값입니다.
- ⓬ **W, Y** : 아트보드의 넓이, 높이 값입니다.
- ⓭ **Artboard 숫자** : 현재 생성된 아트보드의 개수입니다.


**10** Artboards 패널을 이용하여 수정해보겠습니다. ❶ 화면 오른쪽 아래에서 Artboards 패널의 탭을 클릭합니다. 화면에서 Artboards 패널이 보이지 않는다면 [Window]-[Artboard] 메뉴를 선택합니다.

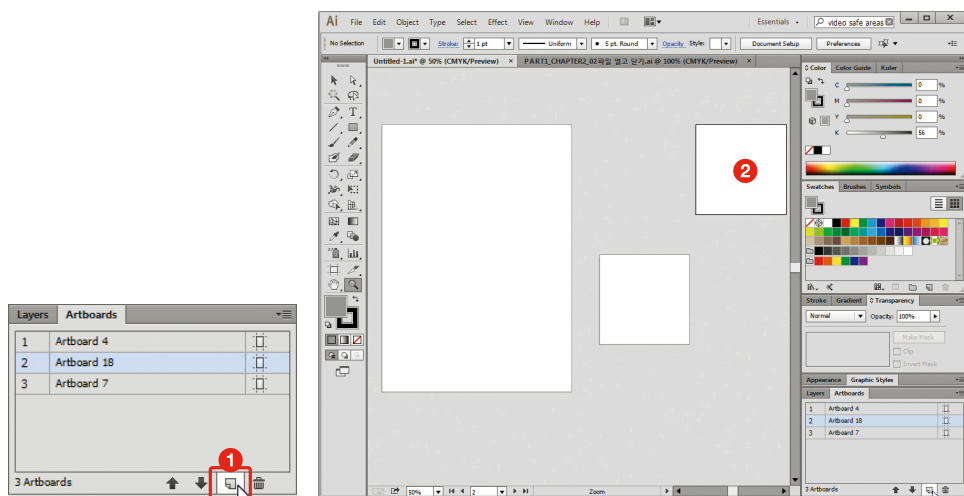


**11** 아트보드를 삭제해보겠습니다. ❶ Artboards 패널의 맨 위에 있는 아트보드를 클릭하여 선택합니다. 선택한 아트보드만 화면에 짝 차게 확대됩니다. ❷ 삭제 버튼을 클릭하여 삭제합니다.

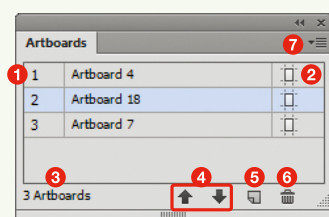







**12** **Ctrl** + **-**를 여러 번 눌러 화면을 축소합니다. 아트보드 하나가 삭제된 것을 확인할 수 있습니다.

**13** 아트보드를 추가해보겠습니다. ❶ Artboards 패널에서 새 아트보드 를 클릭합니다. ❷ 아트보드가 새로 추가됩니다.



## 기능 꼼꼼히 익히기 | Artboards 패널



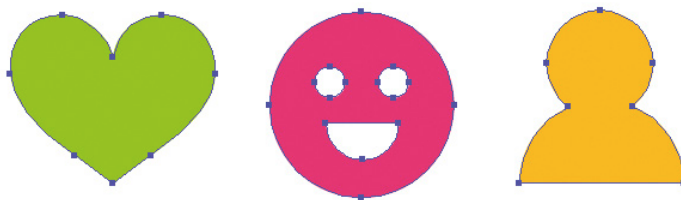
- ❶ 아트보드의 순서와 이름입니다. 클릭하면 해당 아트보드로 이동합니다.
- ❷  : 아트보드 편집 모드로 들어갈 수 있습니다.
- ❸ 아트보드의 개수를 나타냅니다.
- ❹  : 아트보드의 순서를 옮길 수 있습니다.
- ❺  : 아트보드를 추가할 수 있습니다.
- ❻  : 아트보드를 삭제할 수 있습니다.
- ❼  : 클릭하면 아트보드를 추가/삭제/복제하는 등 다양한 추가 기능을 선택할 수 있습니다.

# 일러스트레이터 기초, 패스 파헤치기

## 패스로 선, 면 그리기

### 패스란 무엇인가요?

일러스트레이터 안에서 그린 모든 형태는 '패스(Path)'라고 부릅니다. 패스란 '길, 경로'라는 뜻으로 길은 시작점과 도착점 사이를 잇는 선입니다. 마찬가지로 패스란 시작점과 도착점이 있고 그 사이를 잇는 선을 말합니다. 그러므로 패스를 만들려면 점을 찍어가며 선을 이어 형태를 만들어야 합니다. 패스는 일러스트레이터 안과 Ai 형식에서만 보이며 JPEG, EPS, PDF 등 다른 파일 형식에서는 보이지 않습니다.

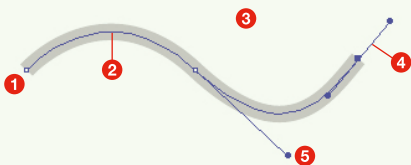


■ 일러스트레이터로 그린 오브젝트들 : 패스로 형태가 만들어집니다.



기능 꼼꼼히 익히기

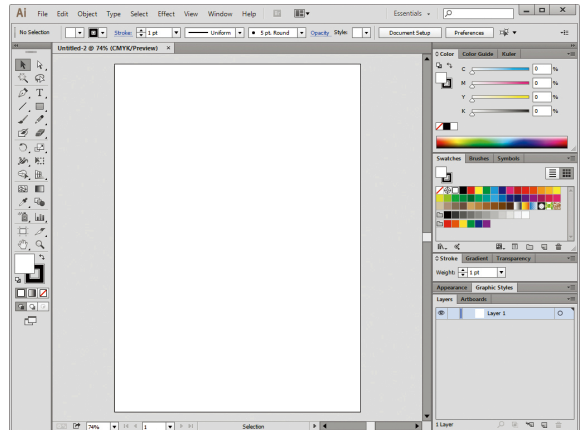
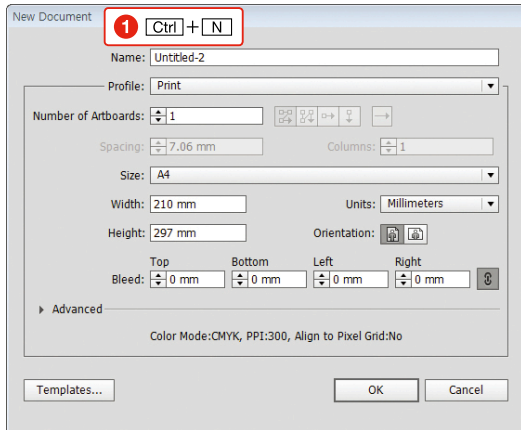
패스 관련 용어 익히기






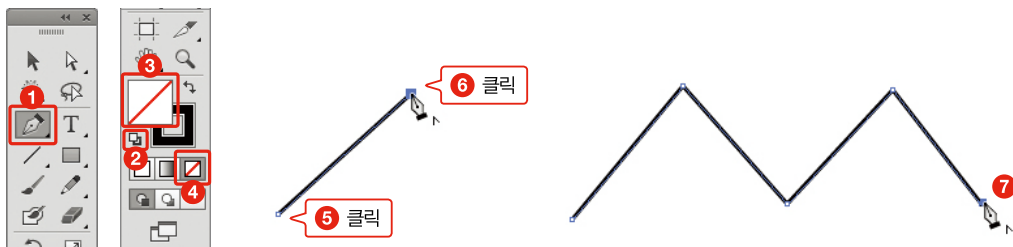
- ❶ 기준점(Anchor Point) : 패스를 고정하는 기준이 되는 점
- ❷ 세그먼트(Segment) : 두 개의 기준점을 연결한 선
- ❸ 패스(Path) : 이어진 기준점과 세그먼트 전체
- ❹ 방향선(Direction Line) : 세그먼트의 기울기와 곡선의 형태를 조절하는 선
- ❺ 방향점(Direction Point) : 방향선 끝에서 방향선을 조절할 수 있는 점


패스 그리기의 가장 기본인 직선을 그려보겠습니다.

## 01 ① [File] - [New](**Ctrl** + **N**) 메뉴를 선택해 임의의 새 아트보드를 만듭니다.



**02** ① 툴 패널에서 펜 툴  을 선택합니다. ② 면 색과 선 색 초기화  를 클릭합니다. ③ 그런 다음 [면]을 클릭하고 ④ 비활성화  를 클릭합니다. [선]만 활성화되었습니다. ⑤ 아트보드의 빈 곳을 클릭하여 시작점을 만들고 ⑥ 다른 곳을 클릭하여 직선을 만듭니다. ⑦ 같은 방법으로 아트보드의 여기저기를 클릭하여 지그재그 선을 그립니다.




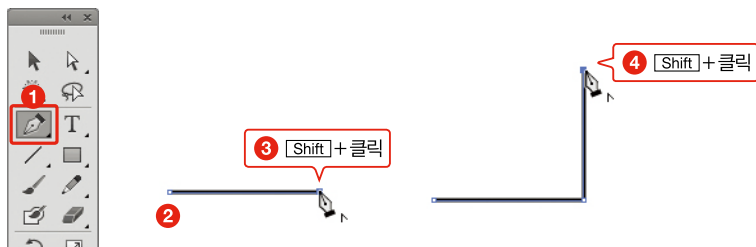
**03** ① 툴 패널에서 선택 툴  을 클릭하고 ② 아트보드의 빈 곳을 클릭합니다. 지그재그 선이 선택 해제됩니다. 패스 선이 보이지 않으면 선택 해제된 것이고 패스 선이 보이면 선택된 상태입니다.



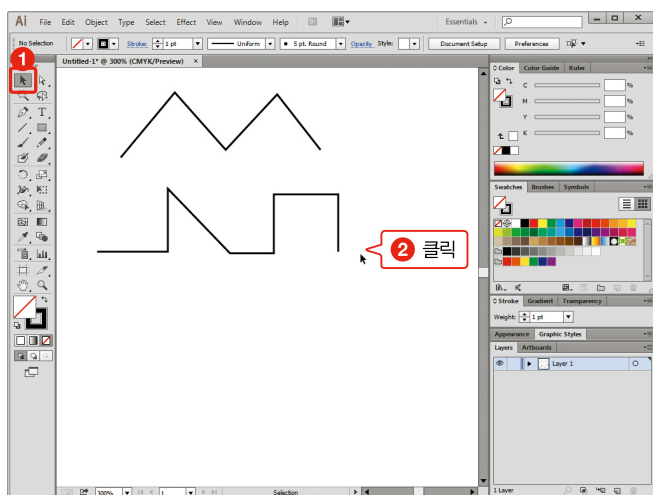
**패스 선이 계속 이어져요**


지그재그 선을 선택 해제하지 않은 상태에서 04번 과정으로 넘어갈 경우 04번 과정에서 그릴 선과 이어집니다. 반드시 선택 해제한 후 다음 과정을 진행합니다.

**04** 수평/수직선을 그려보겠습니다. ❶ 툴 패널에서 펜 툴  을 선택하고 ❷ 아트보드의 빈 곳을 클릭합니다. ❸ [Shift]를 누른 채 오른쪽 지점을 클릭합니다. 수평선이 그려집니다. ❹ 마찬가지로 [Shift]를 누른 채 위쪽 지점을 클릭합니다. 수직선이 그려집니다.




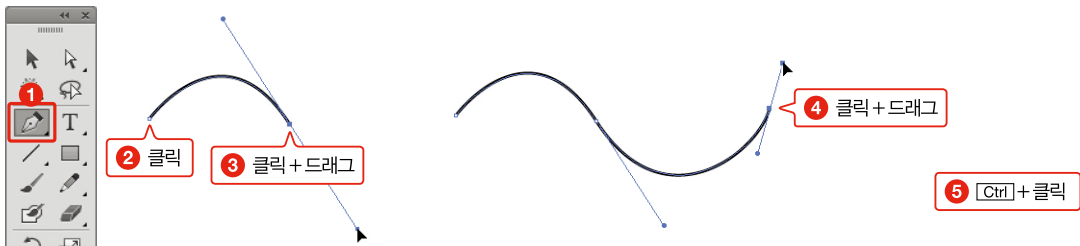
**05** ❶ [Shift]를 누른 채 45° 지점을 클릭합니다. 45°의 직선이 그려집니다. ❷ 같은 방법으로 [Shift]를 누른 채 여기저기를 클릭하여 수평/수직/45° 선을 만듭니다.




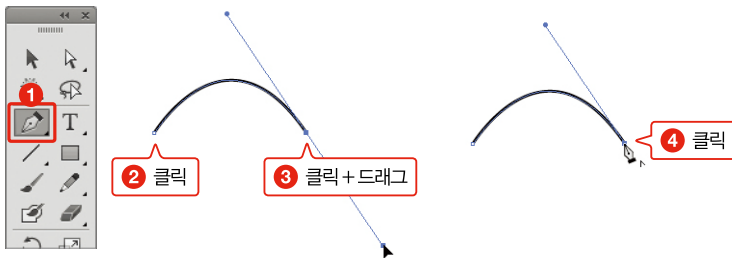
**06** 선택 해제하겠습니다. ❶ 툴 패널에서 선택 툴  을 선택하고 ❷ 아트보드의 빈 곳을 클릭합니다.

다양한 그림을 그리려면 직선만으로는 부족하겠죠? 이번에는 부드러운 곡선을 그려보겠습니다.

**01** ① 툴 패널에서 펜 툴  을 선택하고 ② 아트보드의 빈 곳을 클릭합니다. ③ 오른쪽으로 떨어진 지점을 클릭한 채 아래로 드래그합니다. 드래그하는 대로 파란색 방향선이 나타나고 위가 볼록한 곡선이 만들어집니다. 마음에 드는 곡선이 나올 때까지 마우스에서 손가락을 떼지 않습니다. ④ 다시 다른 지점을 클릭한 채 위로 드래그하여 아래가 볼록한 곡선을 만듭니다. ⑤ **[Ctrl]** 을 누른 채 아트보드의 빈 곳을 클릭하여 선택 해제합니다.



**02** 이번에는 반 곡선을 그려보겠습니다. ① 펜 툴  을 선택하고 ② 아트보드의 빈 곳을 클릭합니다. ③ 다시 오른쪽으로 떨어진 지점을 클릭한 채 아래로 드래그하여 위가 볼록한 곡선을 만듭니다. ④ 두 번째 클릭했던 지점을 다시 클릭합니다. 파란색 방향선 중 아래쪽 선이 없어지며 방향선이 삭제되었습니다.

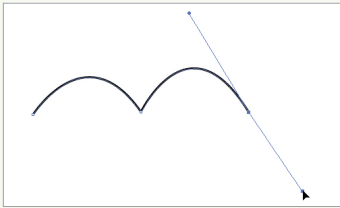


**03** ① 오른쪽으로 떨어진 지점을 클릭한 채 아래로 드래그하여 위가 볼록한 곡선을 만듭니다. ② 앞서 클릭했던 지점을 다시 클릭합니다. 마찬가지로 파란색 방향선이 사라집니다. ③ 같은 방법으로 반곡선을 더 그립니다.

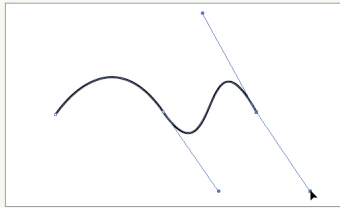




곡선을 그릴 때 방향선이 두 개면 다음에 그리는 곡선이 자유롭게 그려지지 않습니다. 따라서 자연스러운 곡선을 그리기 위해서는 방향선을 삭제한 후 다음 패스를 그려야 합니다.



■ 방향선을 삭제한 경우



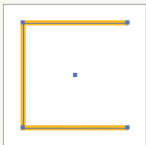
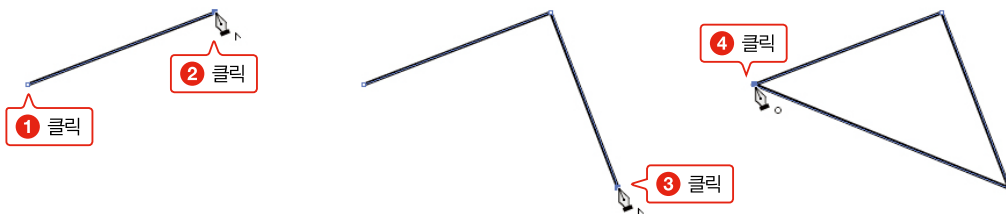
■ 방향선을 삭제하지 않은 경우

간단  
실습

## 면 그리기

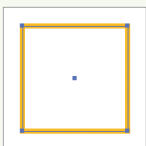
직선과 곡선을 그렸으니 이제는 색을 채울 수 있는 면을 그려보겠습니다.

**01** ① 펜 툴 이 선택된 상태에서 아트보드의 빈 곳을 클릭한 후 ② 조금 떨어진 지점을 클릭합니다. ③ 꺾 모양이 되도록 아래쪽을 클릭합니다. ④ 처음 클릭했던 지점 위에 마우스를 가져가면 마우스 커서가 모양으로 바뀝니다. 마우스 커서가 바뀌면 그 지점을 클릭합니다. 패스가 닫히며 면이 됩니다.




## 시작과 종료점이 일치하지 않은 C자형 열린 패스

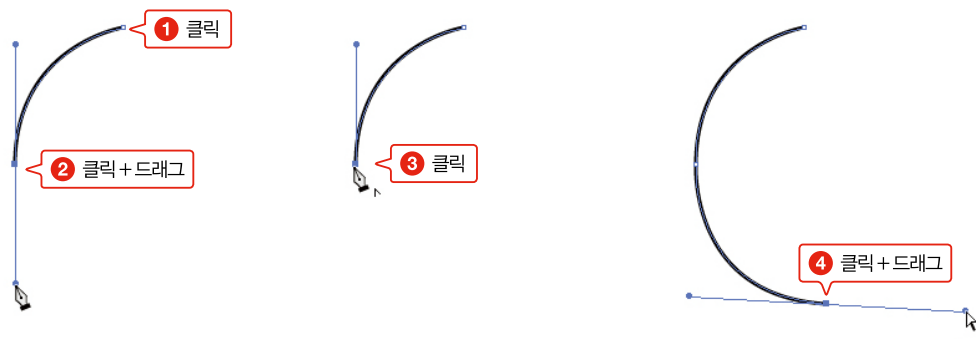
패스의 시작점과 끝점이 만나지 않고 따로 떨어져 있는 패스입니다. 열린 패스에서도 면(Fill)과 선(Stroke)의 색을 지정할 수 있지만, 작업 중 색이 제대로 적용되지 않는 등 문제가 생길 수 있습니다. 따라서 면을 만들어 색을 지정할 계획이라면 닫힌 패스로 작업하는 것이 좋습니다.



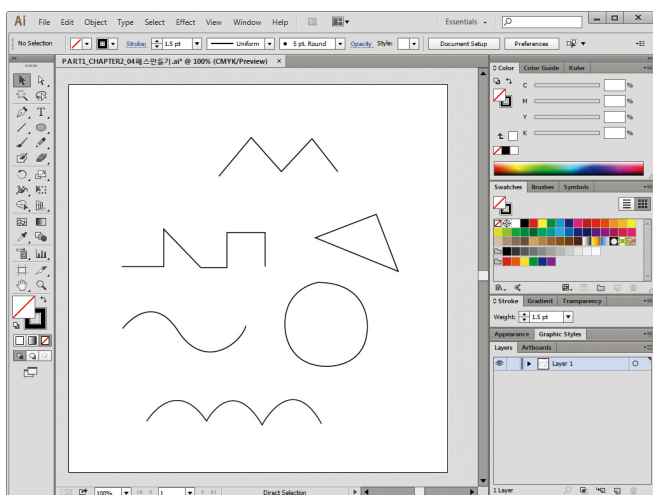
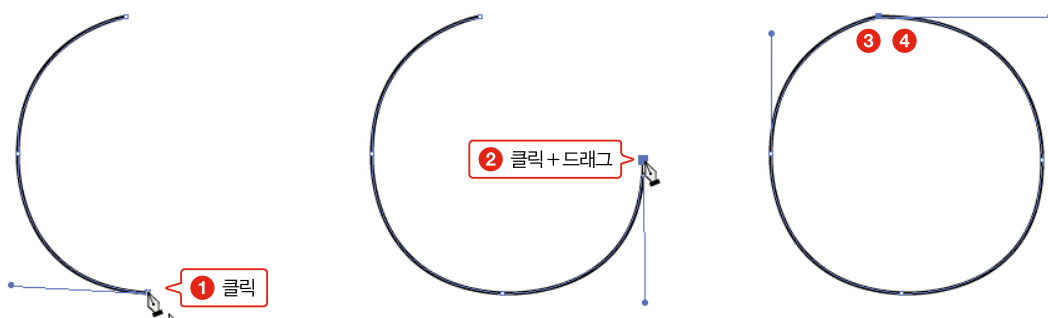
## 시작점과 종료점이 일치한 □자형 닫힌 패스

패스의 시작점과 끝점이 일치하는 패스입니다. 열린 패스의 시작점과 끝점을 연결하면 닫힌 패스로 만들 수 있습니다. 면(Fill)과 선(Stroke)을 가진 오브젝트를 만들 때 사용합니다.

**02** 곡선으로 된 둥근 면을 그려보겠습니다. ❶ 펜 툴 로 아트보드의 빈 곳을 클릭하고 ❷ 두 번째 지점을 클릭한 채 아래로 드래그하여 반곡선을 만듭니다. ❸ 두 번째 클릭한 지점을 다시 클릭하여 방향선을 삭제합니다. ❹ 세 번째 지점을 클릭한 채 오른쪽으로 드래그하여 곡선을 만듭니다.




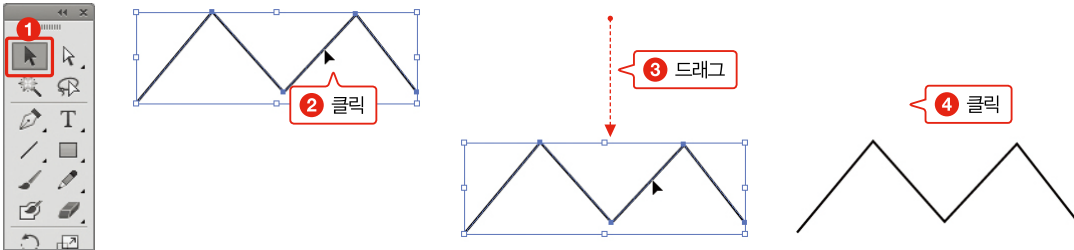
**03** ❶ 다시 세 번째 지점을 클릭하여 방향선을 삭제합니다. ❷ 네 번째 지점을 클릭한 채 위로 드래그하여 곡선을 만듭니다. ❸ 다시 네 번째 지점을 클릭하여 방향선을 삭제하고 ❹ 처음 클릭했던 지점을 클릭한 채 왼쪽으로 드래그하여 면을 닫습니다.




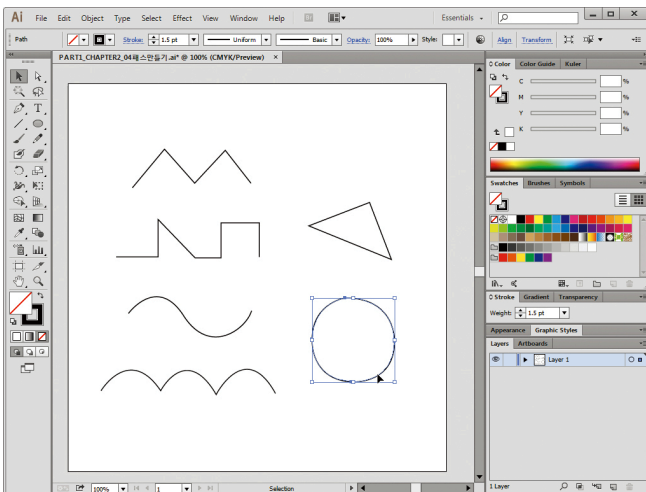
**04** 같은 방법으로 여러 가지 선과 면을 만들어보세요.


패스를 이용해 선과 면을 그렸으면 패스 오브젝트를 자유롭게 옮겨 다양한 모양을 만들어보겠습니다.


**01** 앞에서 그린 패스 오브젝트를 옮겨보겠습니다. ❶ 툴 패널에서 선택 툴  을 선택한 후 ❷ 앞서 그린 지그재그 선을 클릭합니다. 오브젝트가 선택되면 패스 구조가 보입니다. ❸ 지그재그 선을 아래로 드래그하여 옮깁니다. ❹ 아트보드의 빈 곳을 클릭하면 선택 해제됩니다.

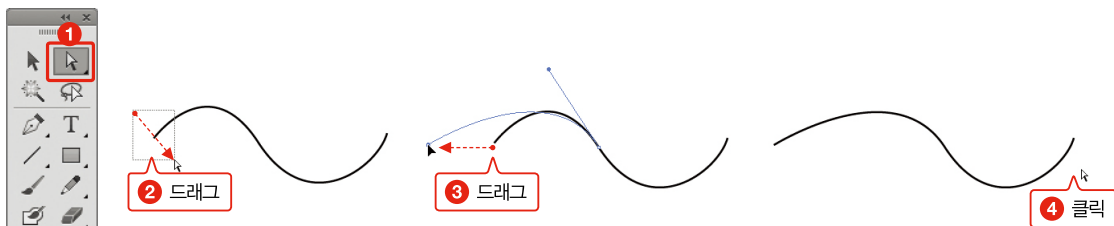



**02** ❶ 선택 툴  로 패스가 있는 부분을 크게 드래그하여 선택하면 드래그한 영역 안에 있는 패스가 모두 선택됩니다. ❷ 01번 과정과 같은 방법으로 선택된 오브젝트를 원하는 곳으로 드래그해 옮깁니다.



**03** 선택 툴  을 이용하여 앞서 그린 오브젝트를 이리저리 옮깁니다.


**04** 패스의 한 부분만 선택하여 옮겨보겠습니다. ❶ 직접 선택 툴을 선택하고 ❷ 시작점 주변을 살짝 드래그하여 시작점만 선택합니다. ❸ 그런 다음 시작점을 왼쪽으로 드래그하여 시작점만 이동합니다. 패스의 형태가 수정됩니다. ❹ 아트보드의 빈 곳을 클릭하여 선택 해제합니다.

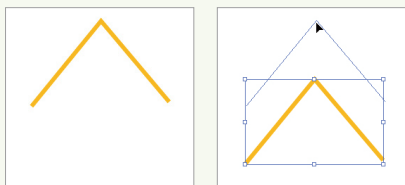


**05** ❶ 직접 선택 툴로 패스의 중간 부분을 드래그합니다. 드래그한 부분의 기준점이 선택되면서 방향선이 나타납니다. ❷ 방향점의 아래 부분을 클릭한 후 마음에 드는 물결 곡선이 나올 때까지 드래그합니다. ❸ 아트보드의 빈 곳을 클릭하여 선택 해제합니다.




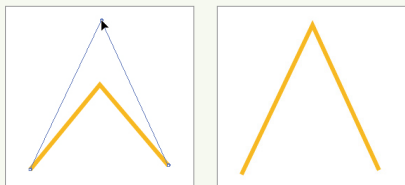
### 기능 꼼꼼히 익히기 | 선택 툴과 직접 선택 툴의 차이점

선택 툴은 패스 전체를 선택하는 툴입니다. 패스의 한 부분만 선택하여도 연결되어 있는 패스 전체가 모두 선택됩니다.






■ 꼭지점만 선택하여 위로 드래그해도 패스 전체가 이동합니다.

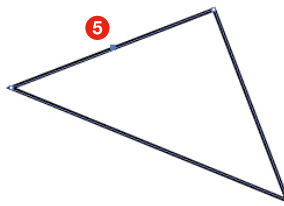
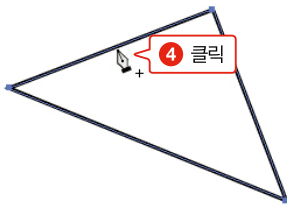
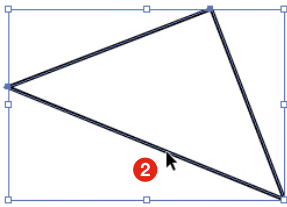
직접 선택 툴은 패스의 한 부분을 선택하는 툴입니다. 패스의 한 지점만 선택하면 해당 부분만 선택됩니다.




■ 꼭지점만 선택해서 위로 드래그하면 꼭지점만 이동합니다.


패스로 선, 면을 그린 뒤 형태를 수정하고 싶을 때가 있습니다. 이때에는 기준점을 추가하거나 삭제하여 형태를 수정할 수 있습니다.

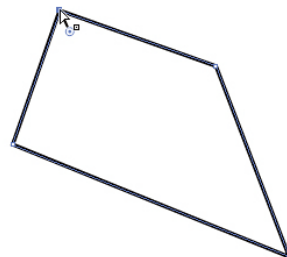
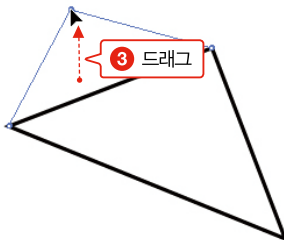
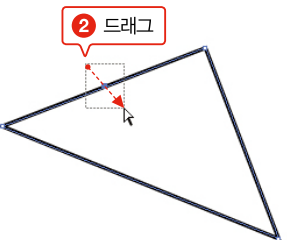
**01** 기준점을 추가하여 형태를 수정해보겠습니다. ❶ 툴 패널에서 선택 툴  을 선택한 후 ❷ 앞서 그린 삼각형을 선택합니다. ❸ 펜 툴  을 선택한 후 ❹ 마우스 커서를 선 위에 가져가면 마우스 커서가  모양으로 바뀝니다. 그 지점을 클릭합니다. ❺ 기준점이 추가됩니다.






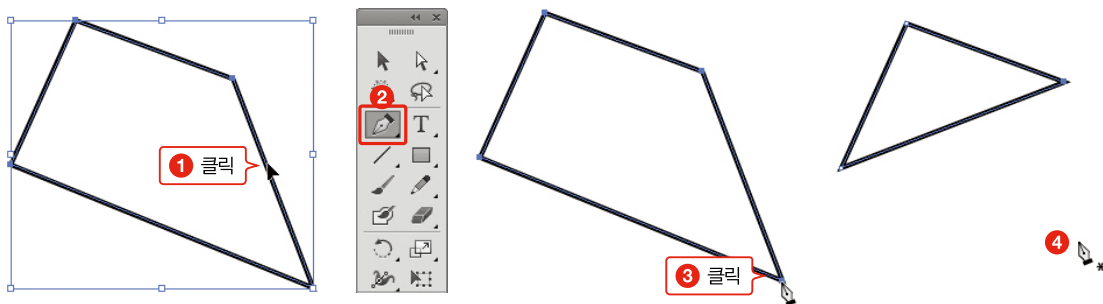
**패스가 안 보여요**

선택 툴  을 이용해 오브젝트를 선택하면 패스가 보여야 합니다. 혹시 오브젝트를 선택했는데 패스 구조가 안 보인다면 [View]-[Show Edges] 메뉴를 선택하세요.


**02** ❶ 직접 선택 툴  을 선택합니다. ❷ 새로 추가한 기준점을 드래그하여 선택하고 ❸ 기준점을 위로 드래그합니다. 기준점이 이동되면서 형태가 수정됩니다.






**03** 기준점을 삭제해보겠습니다. ❶ 선택 툴  로 면을 클릭하여 선택합니다. ❷ 펜 툴  을 선택하고 ❸ 기준점 위에 마우스를 가져가면 마우스 커서가  모양으로 바뀝니다. 그 지점을 클릭합니다. ❹ 기준점이 삭제되어 형태가 수정됩니다.

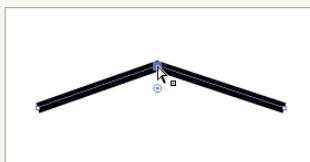
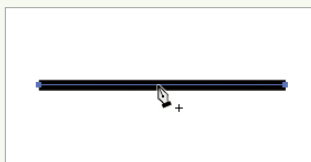
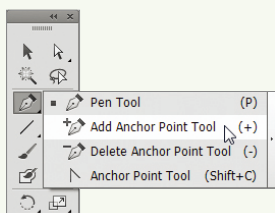
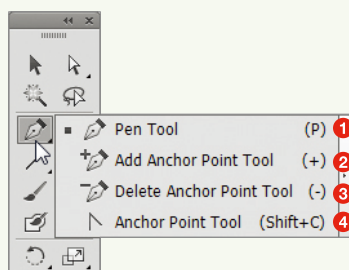




### 기능 꼼꼼히 익히기 | 펜 툴 활용하기

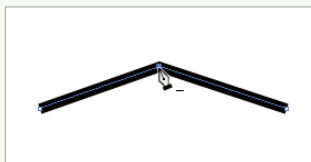
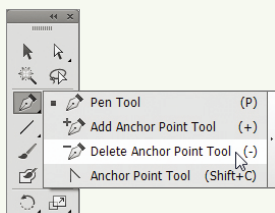
펜 툴  을 길게 누르고 있으면 숨은 툴들이 나타납니다. 하나씩 특징을 살펴보겠습니다.



❶ 펜 툴  : 패스를 만드는 기본 툴입니다.

❷ 기준점 추가 툴  : 기준점을 추가하는 툴입니다. 기준점 추가 툴  을 선택하고 패스 위를 클릭하면 기준점이 추가됩니다. 펜 툴  로 패스 위를 클릭해도 기준점이 추가되므로 굳이 사용하지 않아도 됩니다.





❸ 기준점 삭제 툴  : 기준점을 삭제하는 툴입니다. 마찬가지로 펜 툴  로 기존의 기준점을 클릭하면 삭제되기 때문에 굳이 사용하지 않아도 됩니다.

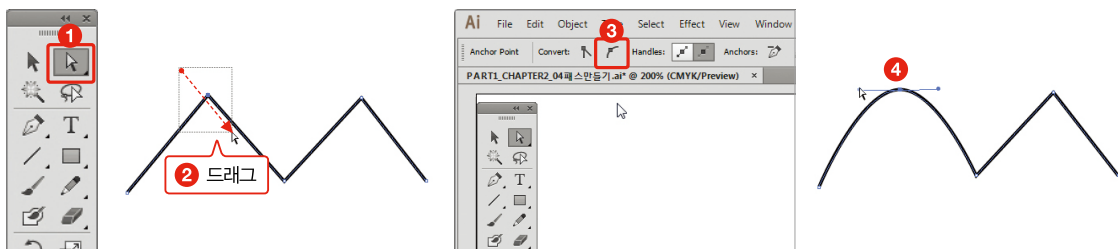




❹ 기준점 변환 툴  : 기준점을 바꿀 수 있습니다. 기준점 변환 툴  로 직선의 기준점을 드래그하면 곡선으로 바뀝니다.

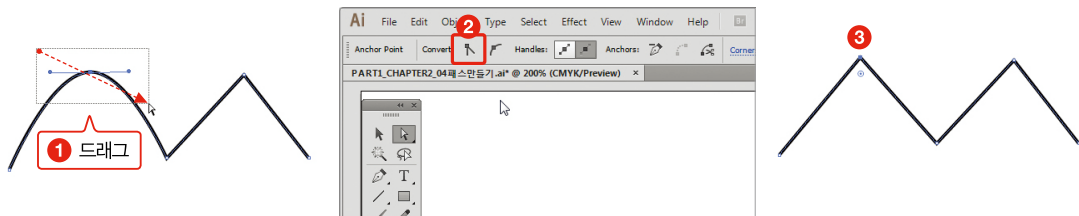
일러스트레이터에서 직선을 곡선으로 만드는 방법은 네 가지가 있습니다. 하나씩 따라하며 각 기능을 익혀보겠습니다.

### 컨트롤 패널 이용하기




**01** ❶ 툴 패널에서 직접 선택 툴  을 선택하고 ❷ 각진 모서리 부분을 드래그하여 선택합니다. ❸ 컨트롤 패널에서 모서리 부드럽게 만들기  를 클릭합니다. 모서리가 둥글게 바뀝니다. ❹ 방향선을 조절하여 원하는 곡선을 만듭니다.

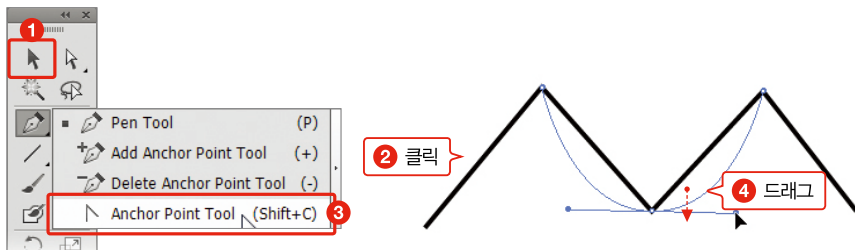




**02** 곡선을 다시 직선으로 바꾸어보겠습니다. ❶ 직접 선택 툴  이 선택된 상태에서 둥근 모서리 부분을 드래그하여 선택합니다. ❷ 컨트롤 패널에서 모서리 각지게 만들기  를 클릭합니다. 곡선이었던 모서리가 직각으로 바뀝니다.

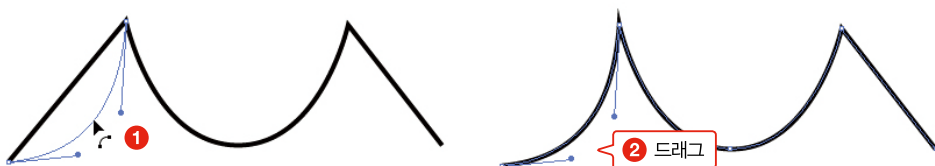






### 기준점 변환 툴 이용하기

**01** ❶ 선택 툴  을 선택하고 ❷ 지그재그 선을 클릭합니다. ❸ 그런 다음 펜 툴  을 길게 눌러 기준점 변환 툴  을 선택합니다. ❹ 각진 꼭지점을 드래그하여 직선을 둥글게 만듭니다.




**01** ① 직접 선택 툴  이 선택된 상태에서 직선에 마우스를 가져가면 마우스 커서가  모양으로 바뀝니다. ② 그 자리에서 드래그하여 원하는 곡선으로 만듭니다.




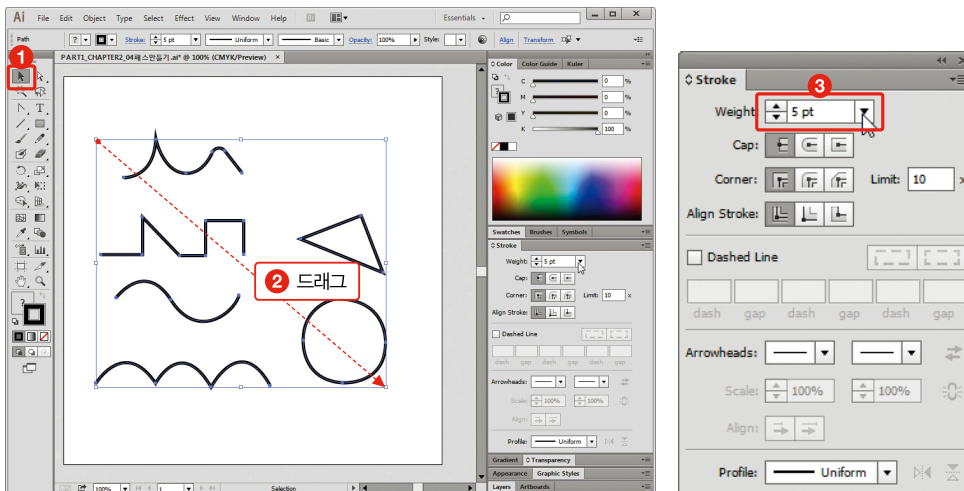
**01** ① 직접 선택 툴  을 이용하여 둥근 모서리 부분을 드래그합니다. ② 그러면 패스 기준점이 라운드 코너  로 바뀝니다. 라운드 코너  위에 마우스 커서를 가져가면  모양으로 바뀝니다. 그 자리에서 살짝 아래로 드래그해 둥근 모서리를 만듭니다.



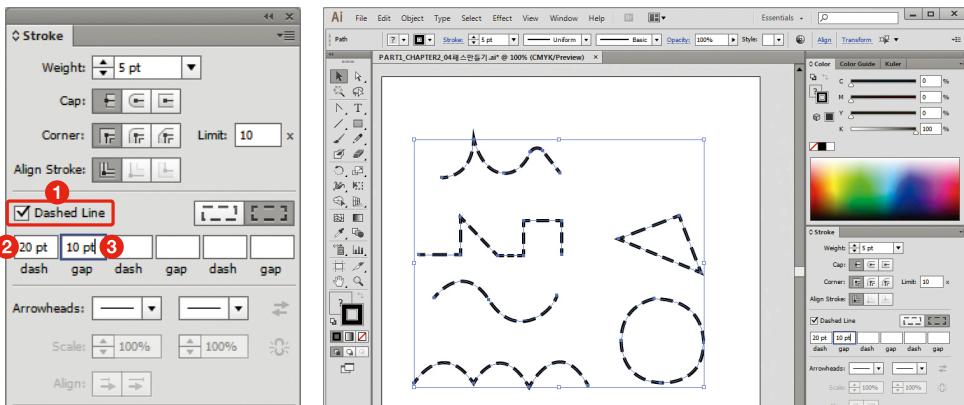
둥근 모서리 부분의 라운드 코너  를 위로 살짝 드래그하면 곡선이던 모서리가 직각으로 변합니다. 라이브 코너는 일러스트레이터 17.1의 신기능입니다. 프로그램이 정품이 아니거나 버전이 CC 미만이면 라이브 코너 기능을 지원하지 않습니다. 이 기능이 없다면 당황하지 말고 앞에서 배운 방법으로 모서리를 둥글립니다.

패스를 그린 후 굵기나 색, 모양을 바꿀 수 있습니다. 여기에서는 패스의 굵기를 수정하고 모양도 바꿔보겠습니다.


**01** ① 툴 패널에서 선택 툴  을 선택하고 ② 앞서 그린 패스를 모두 드래그하여 전체 선택합니다. ③ Stroke 패널에서 선 굵기(Weight)를 5pt로 설정합니다. 선택한 패스의 굵기가 5pt로 수정되며 두꺼워집니다.

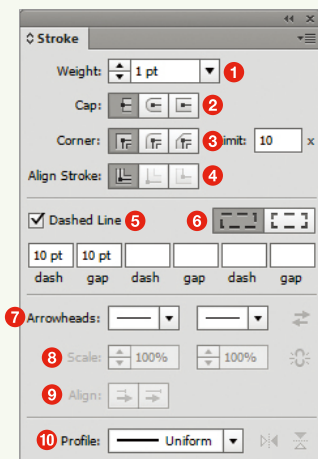


**02** ① Stroke 패널에서 [Dashed Line]에 체크합니다. 패스 선이 점선으로 바뀝니다. ② 첫 번째 dash 간에 '20pt'를 입력하고 ③ 두 번째 gap 간에 '10pt'를 입력합니다. 점선의 길이가 20pt이고 간격이 10pt인 점선이 반복됩니다.



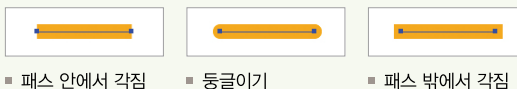
#### Stroke 패널이 보이지 않아요

화면에서 Stroke 패널이 보이지 않는다면 [Window]-[Stroke] 메뉴를 선택합니다. Stroke 패널에서 dash 등의 옵션이 보이지 않는다면 옵션  -[Show Options]를 클릭해 패널의 옵션을 자세히 보이게 합니다.



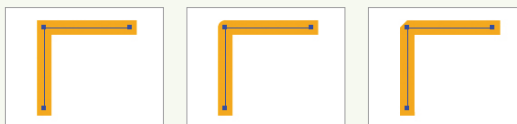
❶ **Weight** : 선 굵기입니다. 화살표를 클릭하여 수치를 선택하거나 직접 입력하여 선의 굵기를 조절할 수 있습니다.

❷ **Cap** : 선의 끝 모양을 선택할 수 있습니다.



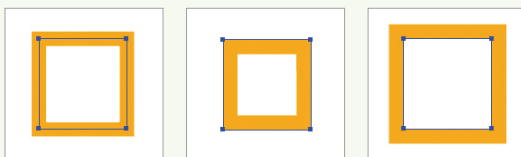
■ 패스 안에서 각짐   ■ 둥글이기   ■ 패스 밖에서 각짐

❸ **Corner** : 모서리의 모양을 선택할 수 있습니다.



■ 각진 모서리   ■ 둥근 모서리   ■ 깎인 모서리

❹ **Align Stroke** : 선을 패스의 중간, 안쪽, 바깥쪽으로 선택할 수 있습니다.



■ 패스의 중앙   ■ 패스의 안쪽   ■ 패스의 바깥쪽

❺ **Dashed Line** : 점선을 만드는 기능입니다. dash는 선의 길이, gap은 선 사이의 공간 길이를 말합니다.

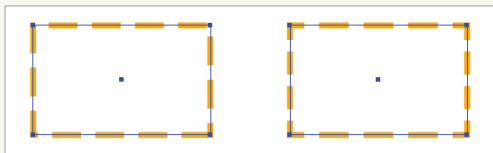



■ dash:3pt, gap:3pt를 입력하면 점선 길이 3pt, 공간 3pt의 점선이 만들어집니다.

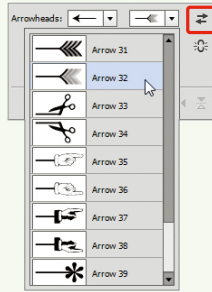
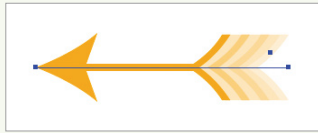



■ dash:3pt, gap:6pt, dash:9pt를 입력하면 점선의 길이와 공간이 3pt, 6pt, 9pt를 반복하는 점선이 만들어집니다.

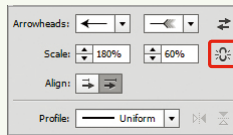
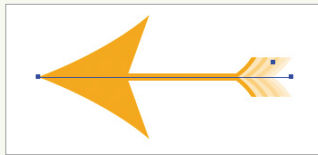
❻ 을 클릭하면 지정한 대로 점선 간격이 나타나고, 을 클릭하면 점선이 모서리를 기준으로 나타납니다.



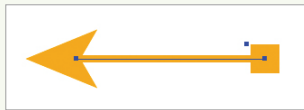
- ⑦ 선 시작 부분과 끝 부분에 다양한 장식을 넣을 수 있습니다.  를 클릭하면 양쪽 장식이 맞바뀝니다.





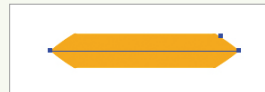
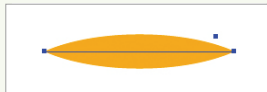
- ⑧ 표시된 장식의 크기를 조절할 수 있습니다.  을 클릭하면 시작과 끝 모양의 크기 비율이 고정됩니다.



- ⑨ 장식을 패스 안쪽에 표시할지 바깥에 표시할지 선택할 수 있습니다.



- ⑩ 선의 폭 모양을 선택할 수 있습니다.  을 클릭하면 좌우를 바꿀 수 있고  을 클릭하면 상하를 바꿀 수 있습니다.



누구나 쉽게 배워 두고두고 써먹는 핵심 기능 + 실무 예제



P A R T 0 2

# 일러스트레이터 디자인의 모든 것



## OPENING

뿌리가 튼튼한 나무가 잘 자랍니다.

일러스트레이터도 마찬가지입니다.

Part 02에서는 나무의 뿌리라 할 수 있는  
일러스트레이터의 기본에 대해 다룹니다.

패스로 된 오브젝트를 만들고  
색을 넣어 수정하면서 캐릭터, 아이콘 등  
다양한 오브젝트를 만들어보겠습니다.

일러스트레이터에서 가장 중요한  
부분이기 때문에 완벽히 마스터한다면  
다음 실습이 훨씬 쉬워질 것입니다.

누구나 쉽게 배워 두고두고 써먹는 핵심 기능 + 실무 예제



## CHAPTER 01



---


이것만 알아도  
**디자이너**이 된다

# 일러스트레이터 시작 전, 워밍업하기

## 선택 툴의 다양한 기능 익히기

CS5 CS6 CC

 Point 선택 툴, 직접 선택 툴
  CookingTime 8Min

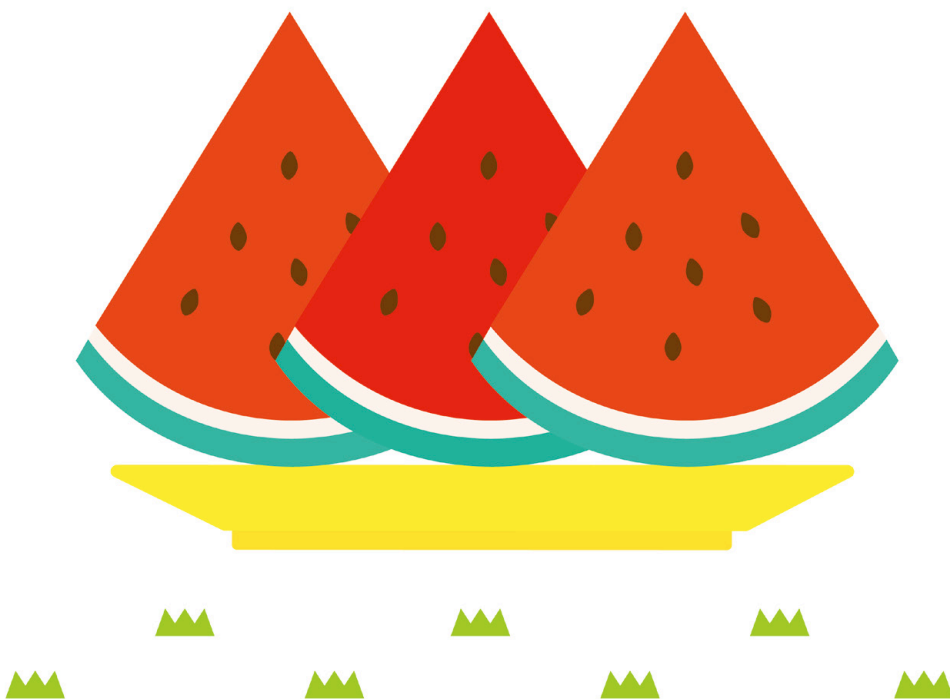
**How to** 툴 패널 맨 위에 위치한 선택 툴 은 일러스트레이터에서 가장 많이 쓰이는 기본 툴입니다. 기본이기 때문에 쉽게 생각할 수 있지만 입문자의 경우 툴의 기능을 정확히 파악하지 못할 수 있습니다. 이번에는 선택 툴을 이용해 도형을 변형시키면서 선택 툴의 기능에 대해 정확히 짚고 넘어가겠습니다.

준비  
파일

PART2\_CHAPTER1\_선택 툴의 모든 것 준비.ai

완성  
파일

PART2\_CHAPTER1\_선택 툴의 모든 것 완성.ai



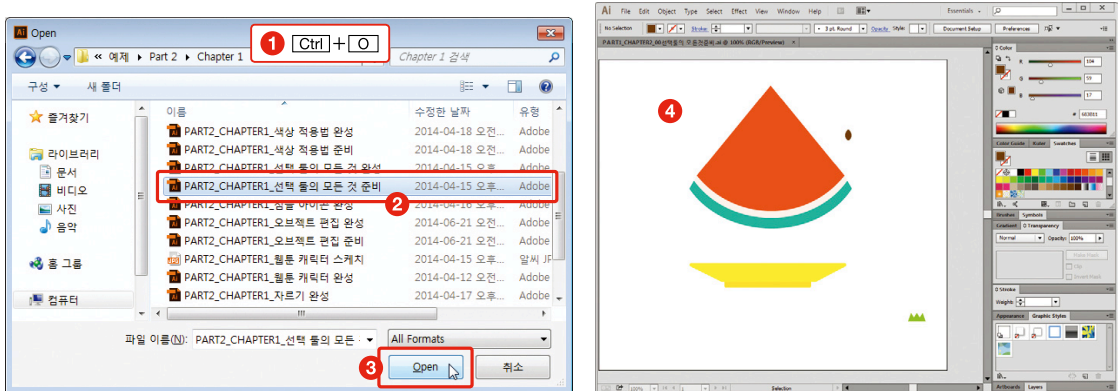
### 이 예제를 따라 하면

- ① 오브젝트를 선택할 수 있습니다.
- ② 오브젝트를 옮길 수 있습니다.
- ③ 오브젝트를 복사, 복제할 수 있습니다.
- ④ **Alt** 및 **Shift**의 활용법을 알 수 있습니다.

## 예제 소스 불러오기


선택 툴의 다양한 기능을 익힐 수 있도록 예제 소스를 준비했습니다. 일러스트레이터를 실행한 후 예제 소스를 불러오겠습니다.

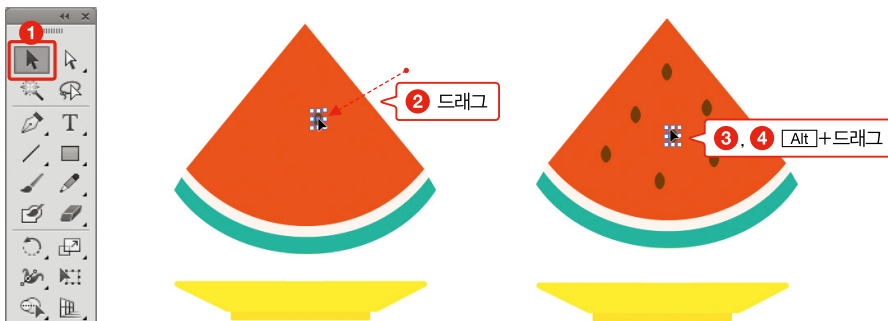
**01** ❶ [File]-[Open](**Ctrl**+**O**) 메뉴를 선택한 후 ❷ Open 창이 나타나면 'PART2\_CHAPTER1\_선택 툴의 모든 것 준비.ai' 파일을 선택합니다. ❸ [Open]을 클릭하여 ❹ 예제 소스를 불러옵니다.



## 오브젝트 복제, 이동하기

동일한 오브젝트를 여러 개 만들어야 할 때에는 하나의 오브젝트를 여러 개 복제하여 사용하는 것이 효율적입니다.

**02** ❶ 툴 패널에서 선택 툴  을 선택합니다. ❷ 아트보드 오른쪽에 있는 수박씨를 선택한 후 수박 과육 위로 드래그하여 옮깁니다. 수박씨가 빨간 과육 위에 위치합니다. ❸ **Alt**를 누른 채 수박씨를 한 번 더 드래그합니다. 수박씨가 복제됩니다. ❹ 같은 방법으로 수박씨를 여러 개 복제합니다.




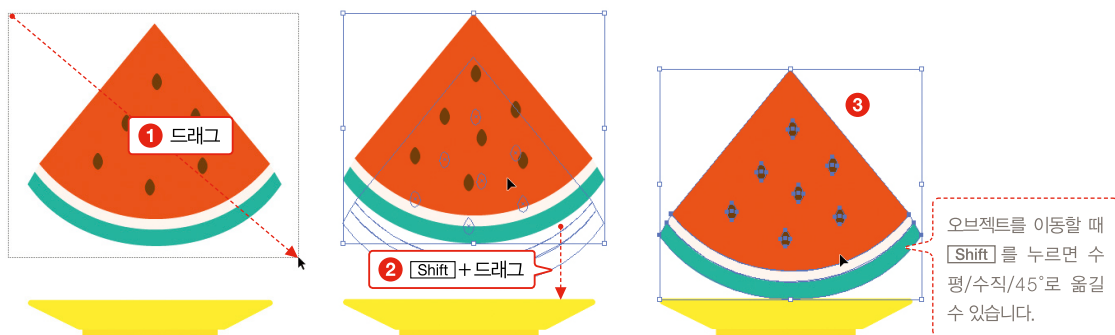
### 복사와 복제의 차이


여기서 복사가 아닌 복제라는 단어를 사용했습니다. 복사는 원본은 베끼는 것이고, 복제는 본디의 것과 똑같은 것을 만든다는 의미이기 때문에 복사가 아닌 복제를 사용했습니다. 복제는 **Ctrl**+**C**, **Ctrl**+**V**를 번갈아 눌러 가며 사용하면 됩니다. 이때 복제 후 오브젝트를 옮겨야 한다면 **Alt**를 누른 채 오브젝트를 드래그하여 복사, 이동하는 것이 훨씬 효율적입니다.

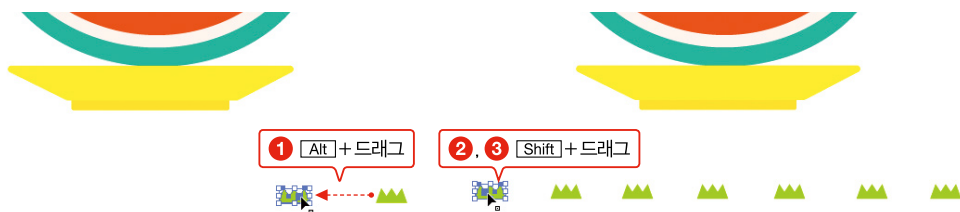
## 오브젝트 수평, 수직 이동하기

수박을 접시 위에 올려놓기 위해 오브젝트를 수직으로 옮겨보겠습니다.

**03** ❶ 선택 툴  을 이용해 수박 전체를 드래그하여 선택합니다. ❷ **[Shift]** 를 누른 채 수박을 아래로 드래그합니다. ❸ 수박이 수직으로 이동합니다.



**04** ❶ 선택 툴  로 오른쪽에 있는 풀을 선택하고 **[Alt]** 를 누른 채 왼쪽으로 드래그하여 풀을 복제합니다. ❷ 옮긴 풀은 **[Shift]** 를 누른 채 다시 옮겨 수평 이동합니다. ❸ 같은 방법으로 풀을 몇 개 더 수평 복제합니다.



## 여러 개 오브젝트 함께 선택하기

여러 개의 오브젝트를 한 번에 옮겨야 할 경우 오브젝트 하나씩 옮기는 것은 매우 비효율적입니다. 이때에는 선택하고 싶은 오브젝트를 모두 선택한 후 옮기는 것이 효과적입니다.



**05** 선택하고 싶은 오브젝트를 모두 선택하겠습니다. ❶ **[Shift]** 를 누른 채 풀을 차례대로 클릭해 풀을 모두 선택합니다. 또는 풀 전체를 드래그하여 선택합니다.

**06** ❶ 풀이 모두 선택된 상태에서 **[Shift]**를 누른 채 풀을 몇 개 클릭합니다. 선택한 풀은 선택 해제됩니다. ❷ **[Shift]**를 누른 채 선택 상태인 풀을 살짝 위로 드래그하여 수직 이동합니다.




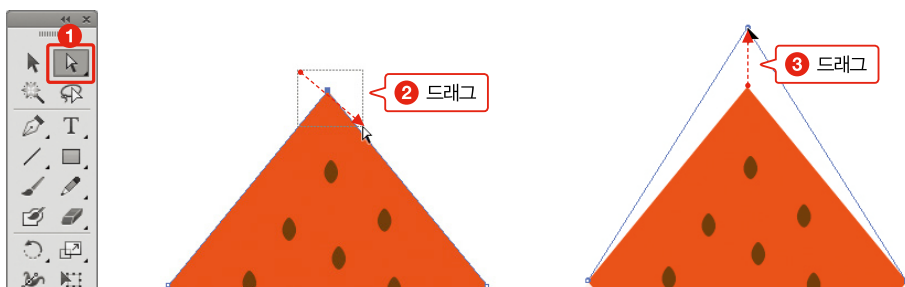
**[Shift]**를 누른 채 풀을 드래그하면 선택한 풀이 선택 해제돼요


**[Shift]**를 누른 채 패스 오브젝트를 클릭하면 ❶ 번 과정처럼 선택한 풀이 선택 해제됩니다. 이때에는 마우스로 옮기고 싶은 오브젝트를 선택하고 **[Shift]**를 누릅니다. 그런 다음 마우스를 드래그하여 옮겨야 합니다.

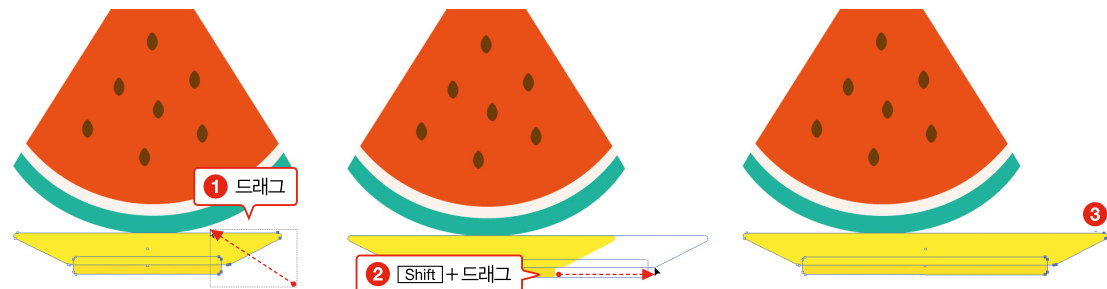
## 오브젝트의 부분 패스 선택해 크기 수정하기

패스로 그린 오브젝트의 크기를 수정할 때, 전체 크기가 아닌 한 부분만 크기를 키우고 싶다면 어떻게 해야 할까요? 이때에는 직접 선택 툴을 이용하는 것이 효과적입니다.

**07** ❶ 툴 패널에서 직접 선택 툴 을 선택하고 ❷ 수박의 윗모서리를 드래그합니다. ❸ 선택한 모서리를 위로 드래그합니다. 기준점이 이동되면서 수박이 위로 길어집니다.





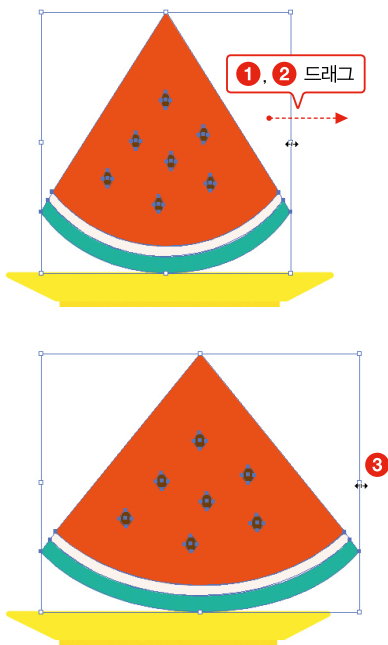
**08** ❶ 직접 선택 툴 로 접시의 오른쪽 부분을 드래그하여 선택합니다. ❷ 그런 다음 오른쪽으로 드래그하면서 **[Shift]**를 누릅니다. ❸ 기준점이 수평 이동되면서 접시가 길어집니다.




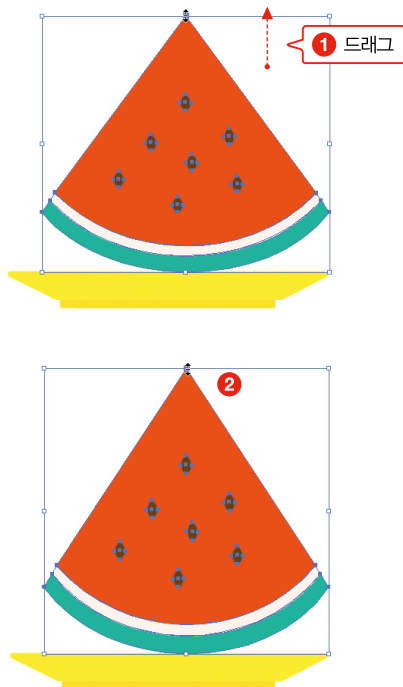
## 바운딩 박스로 크기, 각도 수정하기

큰 수박이 먹기도 좋아보이겠죠? 바운딩 박스를 이용해 수박 크기를 수정해보겠습니다.

**09** ❶ 선택 툴  로 수박을 드래그하면 외각을 둘러싼 네모상자가 나타납니다. 이 네모상자를 바운딩 박스라고 부릅니다. ❷ 바운딩 박스 오른쪽 면에 있는  을 선택해 오른쪽으로 드래그합니다. ❸ 수박의 가로가 늘어납니다.




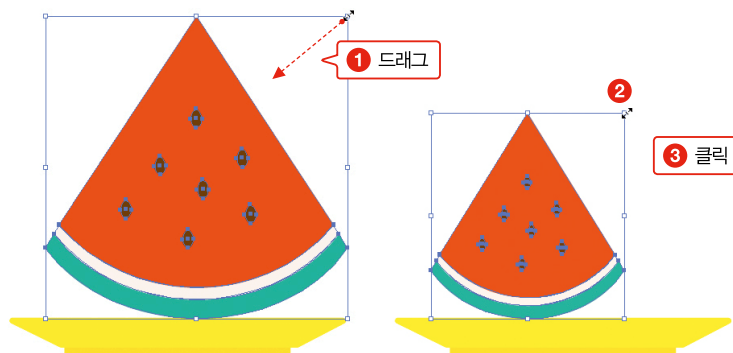
**10** ❶ 바운딩 박스 위에 있는  을 위로 드래그합니다. ❷ 수박의 세로가 늘어납니다.




**바운딩 박스가 보이지 않아요**



바운딩 박스가 보이지 않는다면 [View]-[Show Bounding Box] 메뉴를 선택합니다.

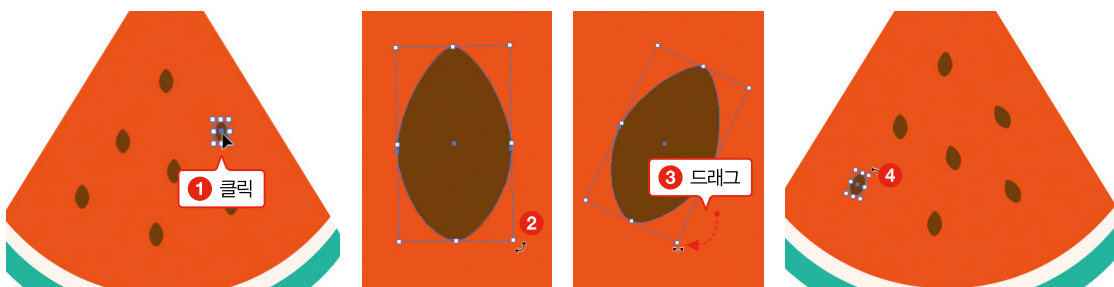
**11** ❶ 바운딩 박스 모서리에 있는  을 안쪽으로 드래그합니다. ❷ 가로세로 비율이 함께 줄어듭니다. ❸ 아트보드의 빈 곳을 클릭하여 선택 해제합니다.



**가로세로 비율을 유지하며 크기 줄이기**


모서리에 있는  을 드래그할 때 [Shift]를 누른 채 드래그하면 가로세로 비율이 유지된 채 오브젝트의 크기가 줄어듭니다.

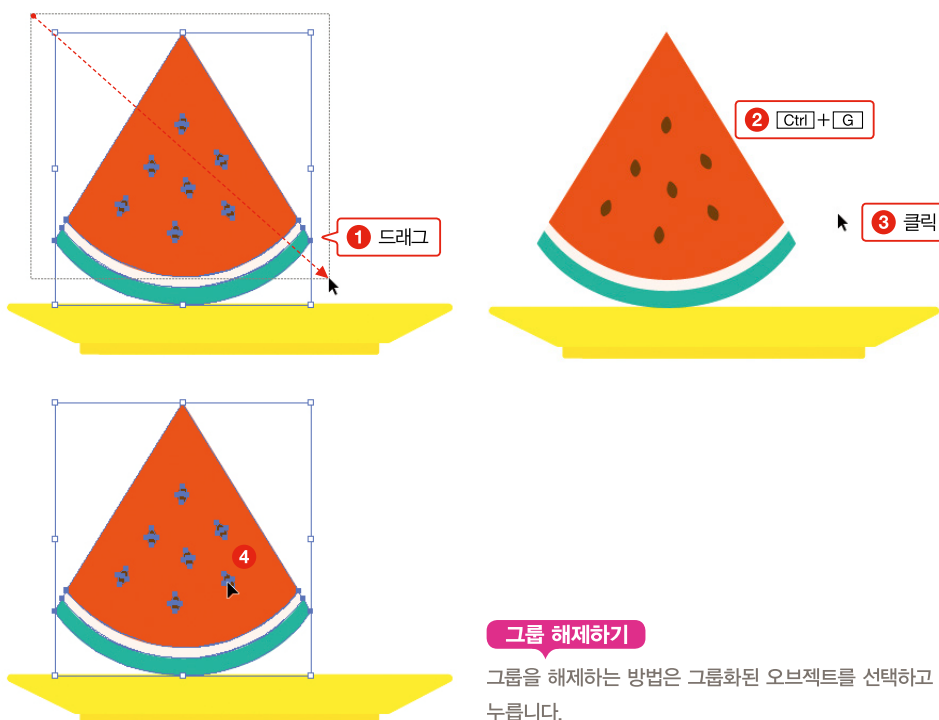
**12** 수박씨의 각도를 수정해보겠습니다. ❶ 선택 툴 로 수박씨를 클릭하여 선택합니다. ❷ 바운딩 박스 외각에 마우스를 가져가면 마우스 커서가  모양으로 바뀝니다. ❸ 원하는 방향으로 드래그해 수박씨의 각도를 수정합니다. 수박씨가 드래그한 만큼 회전합니다. 같은 방법으로 수박씨의 각도를 모두 수정합니다.



## 그룹으로 오브젝트 묶기

수박 과육과 씨를 하나로 묶어 그룹화하겠습니다.

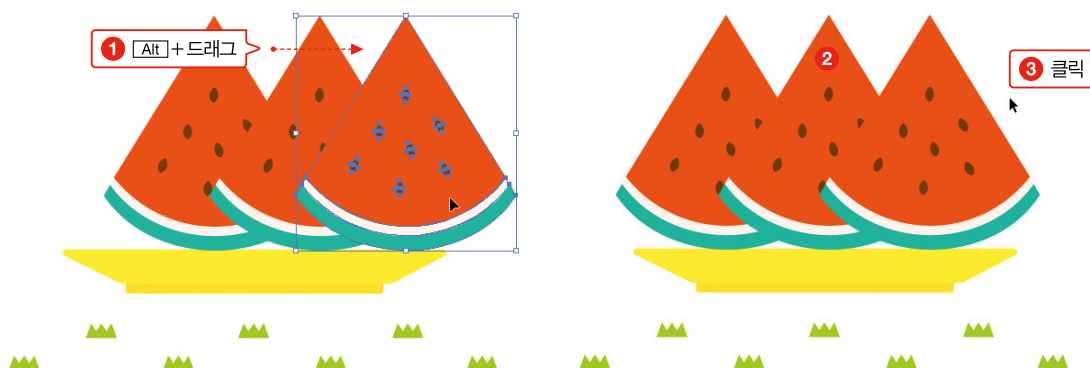
**13** ❶ 선택 툴 로 수박 전체를 드래그하여 선택한 후 ❷ **Ctrl** + **G**를 눌러 수박을 그룹으로 묶습니다. ❸ 아트보드의 빈 곳을 클릭해서 선택 해제한 다음 ❹ 수박씨를 클릭합니다. 그룹으로 묶었기 때문에 수박 전체가 선택됩니다.



### 그룹 해제하기

그룹을 해제하는 방법은 그룹화된 오브젝트를 선택하고 **Ctrl** + **Shift** + **G**를 누릅니다.

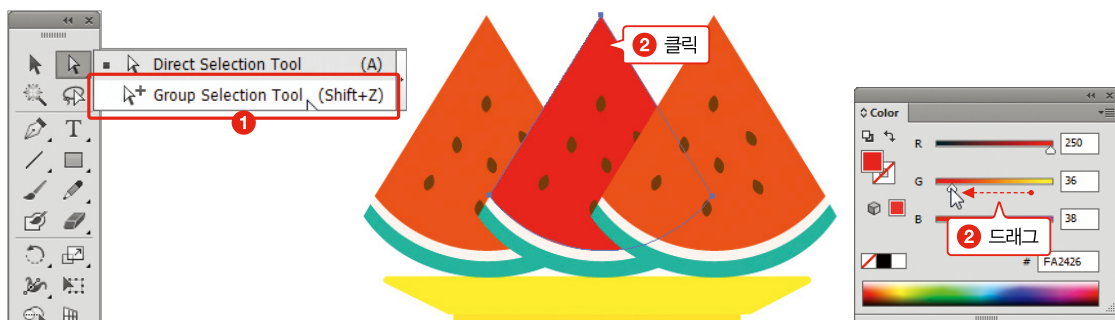
**14** ❶ [Alt]를 누른 채 수박을 클릭한 후 오른쪽으로 드래그하여 수박을 2개 복제합니다. ❷ 복제된 수박을 모두 선택한 후 가운데로 옮깁니다. ❸ 아트보드의 빈 곳을 클릭해 선택 해제합니다.




## 오브젝트 색 바꾸기

단조로운 수박의 색을 바꿔 디자인을 완성해보겠습니다.

**15** ❶ 직접 선택 툴을 2초 정도 길게 눌러 그룹 선택 툴을 선택합니다. ❷ 가운데 수박의 빨간 색 과육 부분을 클릭합니다. ❸ Color 패널에서 G 항목의 슬라이더 바를 왼쪽으로 살짝 드래그하여 더 빨간 수박으로 만들어 완성합니다.

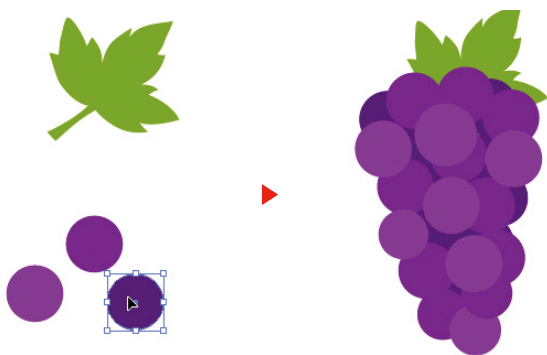




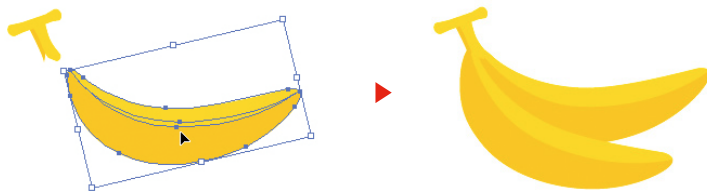
일러스트레이터의 가장 큰 장점은 수정이 쉽다는 것입니다. 선택 툴  하나만으로도 형태를 쉽게 수정할 수 있어 긴 시간을 들이지 않고 작업을 효율적으로 할 수 있습니다. 앞 예제에서 수박을 수정하듯 다른 과일도 함께 수정해보겠습니다.

준비 파일 PART2\_CHAPTER1\_선택 툴 보충.ai

- 1** 포도알을 복제하고 이동하여 오른쪽 그림처럼 탐스러운 포도를 완성합니다.



- 2** 바나나를 복제하고 각도를 수정하여 오른쪽 그림처럼 맛있어 보이는 바나나를 완성합니다.






# 줄라맨 스타일의 웹툰 캐릭터 그리기

## 펜 툴을 이용해 캐릭터 그리기

CS5 CS6 CC

Point 펜 툴, 바운딩 박스 CookingTime 15Min

**How to** 펜 툴 은 일러스트레이터에서 형태를 만드는 기본 툴입니다. 이번 예제는 펜 툴 을 이용해 웹툰 스타일의 캐릭터를 그리며 펜 툴 을 이용한 드로잉의 모든 것에 대해 알아보겠습니다. 또한 Color 패널을 이용하여 색을 적용하고 바운딩 박스를 이용하여 크기를 수정해 웹툰 스타일의 캐릭터를 완성해보겠습니다.

준비  
파일

PART2\_CHAPTER1\_웹툰 캐릭터 스케치.jpg

완성  
파일

PART2\_CHAPTER1\_웹툰 캐릭터 완성.ai



### 이 예제를 따라 하면

- ① 곡선을 그릴 수 있습니다.
- ② 패스의 크기를 조절할 수 있습니다.
- ③ 닫힌 패스에 색을 적용할 수 있습니다.

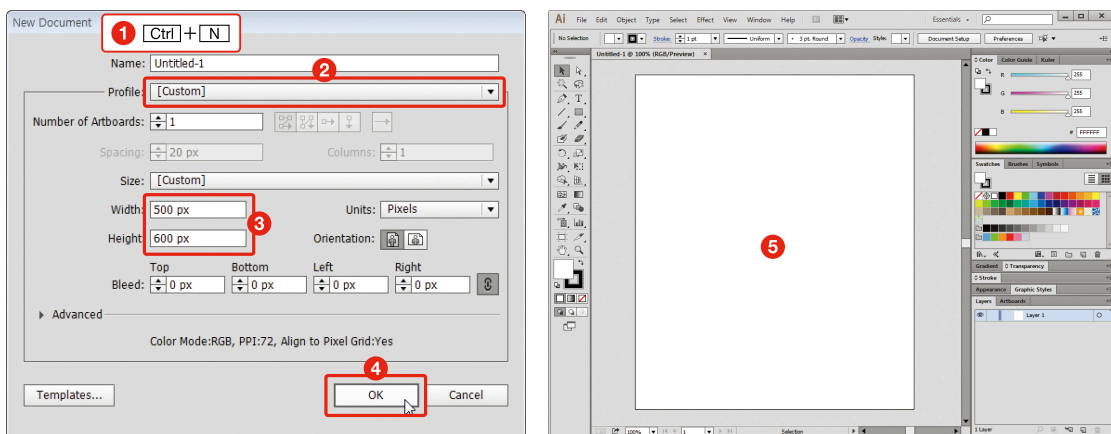
## 외부 스케치 파일 불러와 고정하기

일러스트레이터에서 캐릭터를 바로 그리는 것은 프로 작가들에게도 힘든 작업입니다. 따라서 캐릭터를 좀 더 쉽게 그리려면 직접 손으로 스케치한 후 스케치한 파일을 스캔하여 불러와 덧대어 그려야 합니다.

**01** 연필로 종이에 스케치를 한 후 스캐너에 그림을 넣습니다. 스캐너와 연결된 컴퓨터로 이미지를 불러들입니다. 스케치는 완성 파일이 아니기 때문에 해상도가 높을 필요가 없으므로 72dpi, 파일 형식은 jpeg로 합니다. 직접 그림을 그리지 못하했다면 예제 소스를 이용하세요.




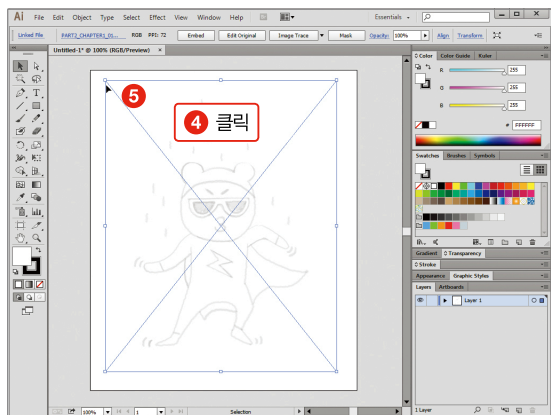
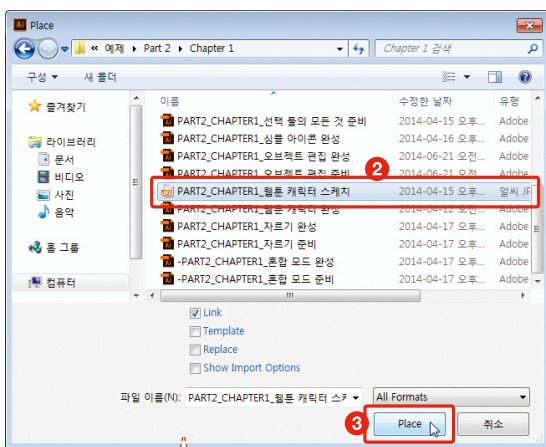
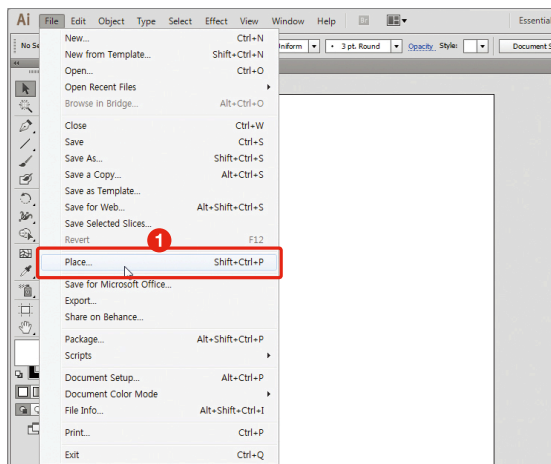
**02** ❶ [File] - [New](**Ctrl** + **N**) 메뉴를 선택합니다. ❷ Profile에서 [Custom]을 선택하고 ❸ 가로(Width)와 세로(Height)에 각각 '500px', '600px'를 입력한 후 ❹ [OK]를 클릭합니다. ❺ RGB 모드의 아트보드가 만들어졌습니다.






### Profile 선택 시 유의사항

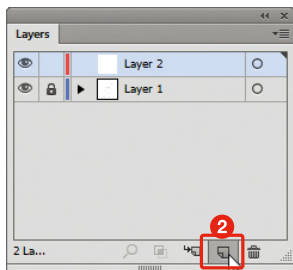
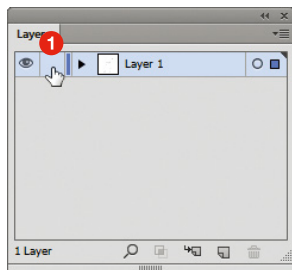
Profile에서 [Custom]이 아닌 [Web]을 선택하더라도 가로(Width)와 세로(Height) 값을 변경하면 [Custom]으로 바뀝니다. 그러나 기본 설정(단위: Pixels, 컬러 모드: RGB)은 변경되지 않습니다.

**03** 스케치 파일을 불러오겠습니다. ❶ [File]-[Place] 메뉴를 선택합니다. ❷ Place 창에서 'PART2\_CHAPTER1\_웹툰 캐릭터 스케치.jpg' 파일을 선택하고 ❸ [Place]를 클릭합니다. ❹ 아트보드의 빈 곳을 클릭한 후 ❺ 선택 툴  을 이용해 불러온 스케치를 아트보드 중앙에 옮깁니다.



예제 소스 파일을 불러올 때 Place 창을 살펴보면 [Link]에 체크 표시되어 있는 것을 확인할 수 있습니다. [Link]에 체크 표시가 되어 있다는 것은 불러온 예제 소스 스케치 파일이 일러스트레이터 파일과 연결된 상태라는 의미입니다. 따라서 지금 작업하는 일러스트레이터 파일을 저장한 후 다른 폴더로 이동할 때에는 예제 소스 스케치 파일도 함께 이동해야 합니다.


**04** 불러온 스케치 파일이 움직이지 않도록 고정하겠습니다. ❶ Layers 패널에서 스케치가 들어 있는 Layer 1의 잠금 칸  을 클릭합니다. 잠금  표시가 생기면서 스케치 레이어가 잠깁니다. ❷ 새 아트보드  를 클릭하여 Layer 2를 생성합니다. 현재 Layers 패널을 살펴보면 Layer 2가 하늘색으로 되어 있는데 이는 Layer 2가 선택되어 있다는 뜻입니다.




## 펜 툴 로 캐릭터 형태 그리기

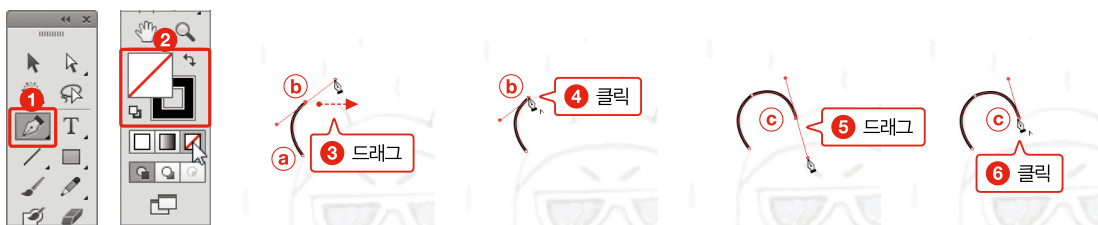
펜 툴로 캐릭터 형태를 그려보겠습니다. 앞서 펜 툴로 패스 그리는 방법을 익혔으니 수월하게 따라 할 수 있을 겁니다.



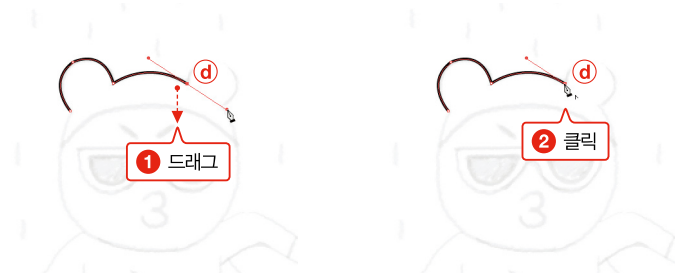
**05** 섬세한 작업을 위해 화면을 확대해보겠습니다. **1** **Ctrl** + **+** 를 여러 번 눌러 아트보드를 확대합니다. **2** 그런 다음 **SpaceBar** 를 눌러 마우스 커서가  모양으로 바뀌면 아트보드를 이리저리 움직여 캐릭터 얼굴이 가운데에 오게 합니다.


화면을 축소하는 단축키는 **Ctrl** + **-** 입니다. 화면을 확대, 축소, 이동하면서 형태를 만들겠습니다.

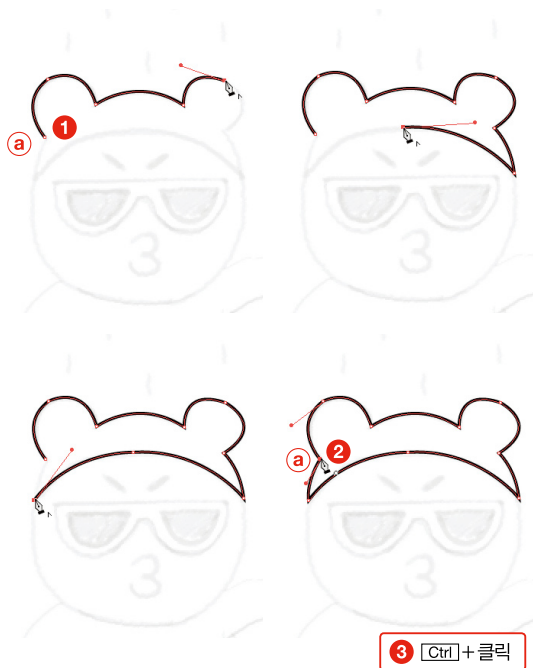
**06** **1** 펜 툴  을 선택하고 **2** 검은색 [선]만 활성화합니다. **3** **a** 지점을 클릭하고 **b** 지점을 클릭한 채 오른쪽으로 드래그하여 곡선을 만듭니다. **4** **b** 지점을 클릭하여 방향선 한쪽을 삭제합니다. **5** **c** 지점을 클릭한 채 아래로 드래그하여 곡선을 만듭니다. **6** **c** 지점을 클릭하여 방향선 한쪽을 삭제합니다.




**07** **1** **d** 지점을 클릭한 채 아래로 살짝 드래그하고 **2** **d** 지점을 클릭하여 방향선 한쪽을 삭제합니다.






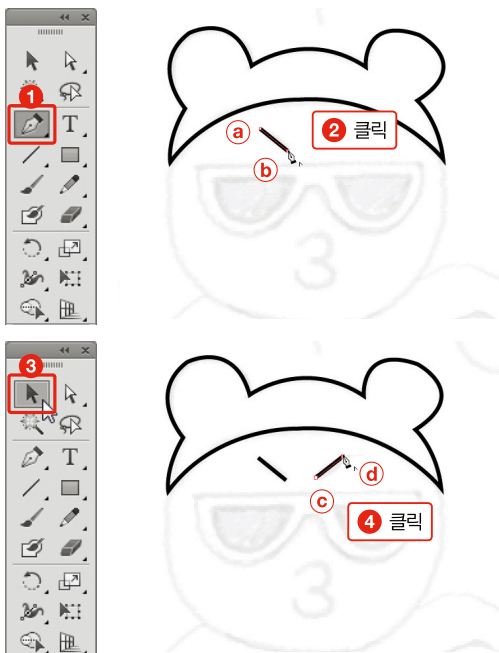
**08** 같은 방법으로 모자 외각선을 만듭니다.  
**①** 외각을 모두 그린 다음 처음 클릭했던 **㉠** 지점에 마우스를 가져가면 마우스 커서가  모양으로 바뀝니다. **②** 그 지점을 클릭하여 곡선을 그린 후 패스를 닫습니다. **③** **[Ctrl]**을 누른 채 아트보드의 빈 곳을 클릭하여 선택 해제합니다.




**패스가 그려지지 않아요**

패스를 그릴 때 마우스 커서가  모양으로 되면서 패스가 그려지지 않을 수 있습니다. 이는 레이어가 잠긴 상태이기 때문입니다. 스케치 파일을 불러온 Layer 1은 자물쇠로 잠겨있습니다. 반드시 Layers 패널에서 Layer 2를 클릭하여 선택한 다음 작업하도록 합니다.

**09** **①** 펜 툴 을 선택한 후 **②** **㉠** 지점을 클릭하고 **㉡** 지점을 클릭합니다. **③** 선택 툴 을 선택한 후 아트보드의 빈 곳을 클릭하여 선택 해제합니다. **④** 다시 펜 툴 을 선택한 후 **㉢** 지점을 클릭하고 **㉣** 지점을 클릭합니다.









**패스를 그릴 때 연두색 선이 나와요**

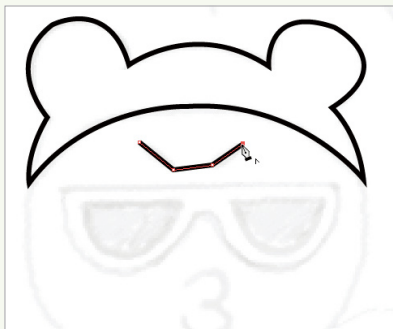
펜 툴 로 아트보드를 클릭할 때마다 연두색 선과 숫자가 나타나는 경우가 있습니다. 이는 스마트 가이드가 켜져 있는 상태라는 의미입니다. 스마트 가이드는 직선과 좌푯값을 안내하는 옵션입니다. 이번 예제에서는 스마트 가이드 기능이 필요하지 않으므로 스마트 가이드가 거슬린다면 해당 기능을 꺼도 좋습니다. [View]-[Smart Guides] 메뉴를 클릭하여 체크를 없앱니다.



**기능 꼼꼼히 익히기**

**선택 해제하기**

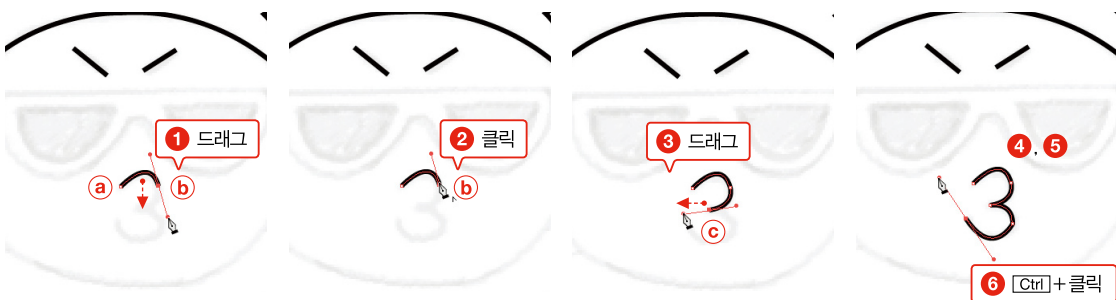
패스를 선택 해제하지 않으면 두 선이 이어집니다. 그러므로 꼭 선택 툴 을 선택한 후 아트보드의 빈 곳을 클릭하여 선택 해제해야 합니다. 펜 툴 이 선택된 상태라도 **[Ctrl]**을 누르고 있는 동안은 펜 툴 이 선택 툴  기능을 하며 선택되어 마우스 커서가  모양이 됩니다. 선택 해제를 위해 번거롭게 선택 툴 을 선택하지 않아도 되므로 작업 시간이 단축됩니다.






**10** [Ctrl]을 누르고 있으면 마우스 커서가 에서 모양으로 바뀝니다. [Ctrl]을 누른 채 아트보드의 빈 곳을 클릭하여 선택 해제합니다.

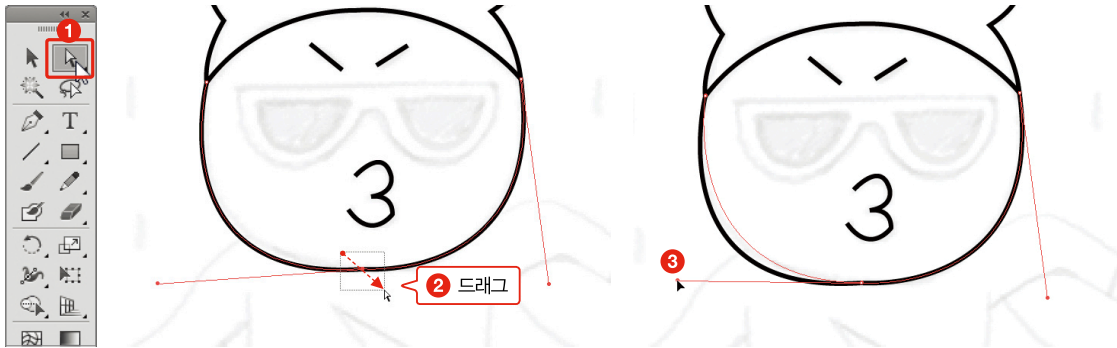
**11** 입을 그려보겠습니다. ❶ ㉠지점을 클릭하고 ㉡지점을 클릭한 채 살짝 아래로 드래그합니다. ❷ ㉡지점을 클릭하여 방향선 한쪽을 삭제합니다. ❸ ㉢지점을 클릭한 채 왼쪽으로 드래그합니다. ❹ ㉢지점을 클릭하여 방향선 한쪽을 삭제합니다. ❺ 같은 방법으로 캐릭터의 입술을 만듭니다. ❻ [Ctrl]을 누른 채 아트보드의 빈 곳을 클릭하여 선택 해제합니다.





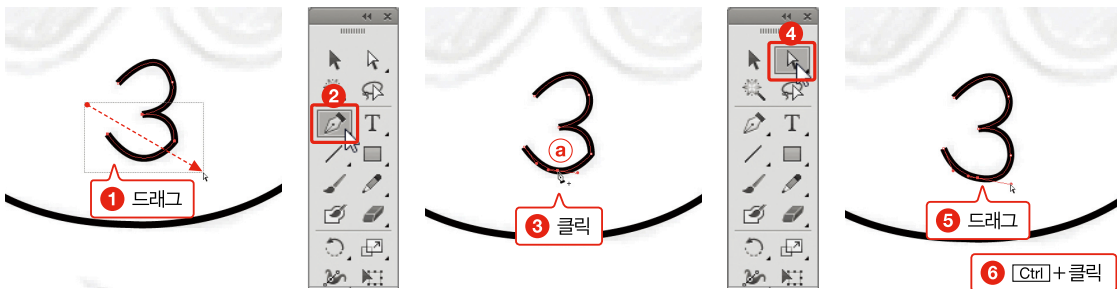
**12** 얼굴을 그려보겠습니다. ❶ ㉠지점을 클릭하고 ㉡지점을 클릭한 채 오른쪽으로 드래그합니다. ❷ ㉡지점을 클릭하여 방향선을 삭제합니다. ❸ ㉢지점을 클릭한 채 위로 드래그하여 얼굴을 만듭니다.




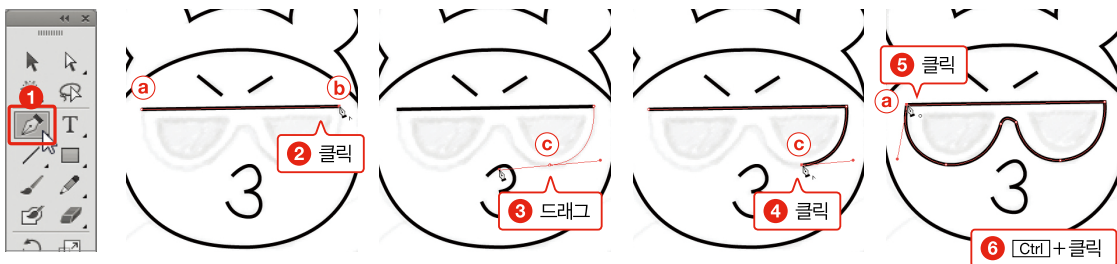
**13** 그려 놓은 선을 수정해보겠습니다. ❶ 직접 선택 툴  을 선택하고 ❷ 턱 밑에 있는 점을 드래그하여 선택합니다. ❸ 방향선 끝점을 이리저리 드래그하여 마음에 드는 곡선으로 수정합니다.





**14** ❶ 입술을 드래그하여 선택합니다. ❷ 펜 툴  을 선택한 후 ❸ ㉠ 지점을 클릭하여 기준점을 추가합니다. ❹ 직접 선택 툴  로 ❺ 추가된 점의 방향선의 각도를 조절하여 입술을 좀 더 둥글게 만듭니다. ❻ **Ctrl** 을 누른 채 아트보드의 빈 곳을 클릭하여 선택 해제합니다.




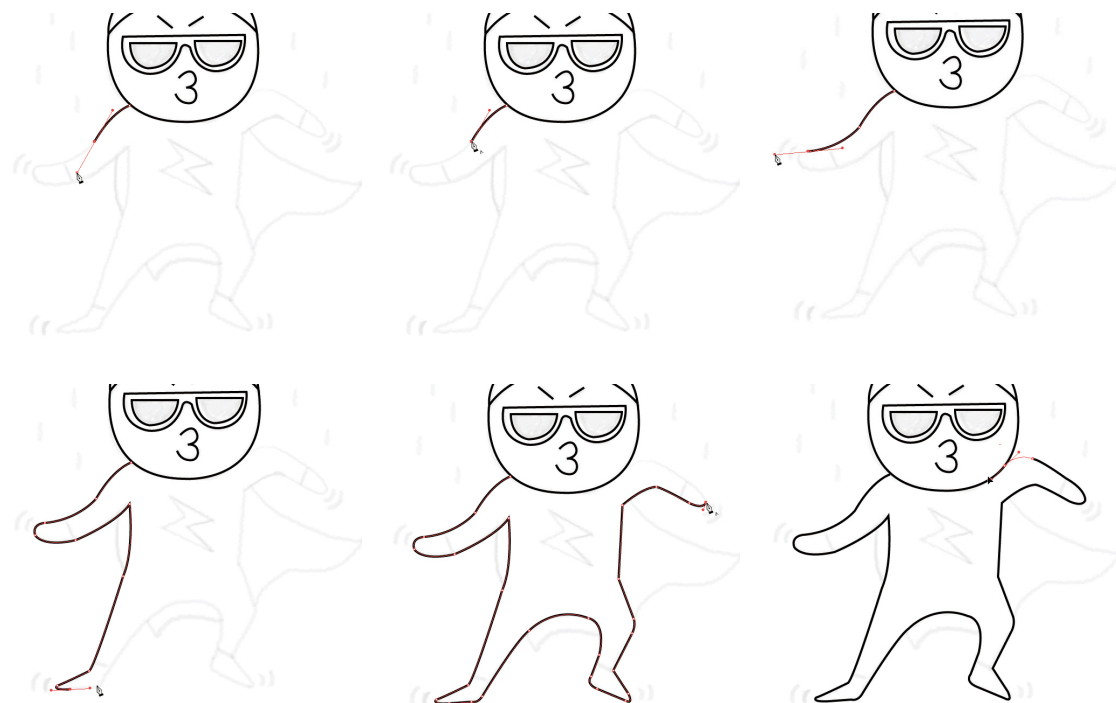
**15** 선글라스를 그려보겠습니다. ❶ 펜 툴  로 ❷ ㉠ 지점을 클릭하고 ㉡ 지점을 클릭합니다. ❸ ㉢ 지점을 클릭하고 드래그하여 곡선을 만듭니다. ❹ 다시 ㉢ 지점을 클릭하여 방향선을 삭제합니다. ❺ 같은 방법으로 선글라스의 외각선을 만든 다음 ㉠ 지점을 클릭하여 패스를 닫습니다. ❻ **Ctrl** 을 누른 채 아트보드의 빈 곳을 클릭하여 선택 해제합니다.




**16** ❶ 펜 툴 로 선글라스 알을 그립니다. ❷ 선택 툴 을 선택한 후 ❸ **[Alt]**를 누른 채 선글라스 알을 오른쪽으로 복제합니다.



**17** 지금까지 실습한 방식으로 펜 툴 을 이용해 몸 외각선을 만듭니다. 그런 다음 **[Ctrl]**을 누른 채 아트로브드의 빈 곳을 클릭하여 선택 해제합니다.

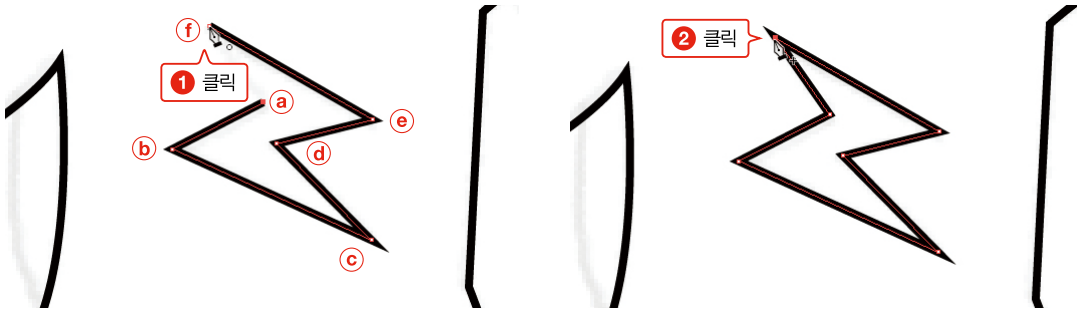





실수를 하더라도 전단계로 되돌아가기(Undo) 기능이 있으므로 당황하지 않아도 됩니다. **[Ctrl]+[Z]**를 누르면 전단계로 돌아갑니다. **[Ctrl]+[Z]**를 여러 번 누르면 누른 만큼 전단계로 돌아갑니다.

**18** ① 펜 툴  로 손목 부분의 직선을 그립니다. ② **[Ctrl]**을 누른 채 아트보드의 빈 곳을 클릭하여 선택 해제합니다. ③ 같은 방법으로 손과 발부분의 선을 그립니다.



**19** 몸통의 번개를 그려보겠습니다. ① a b c d e f 지점을 차례대로 클릭한 다음 ② a 지점을 다시 클릭하여 패스를 닫습니다.




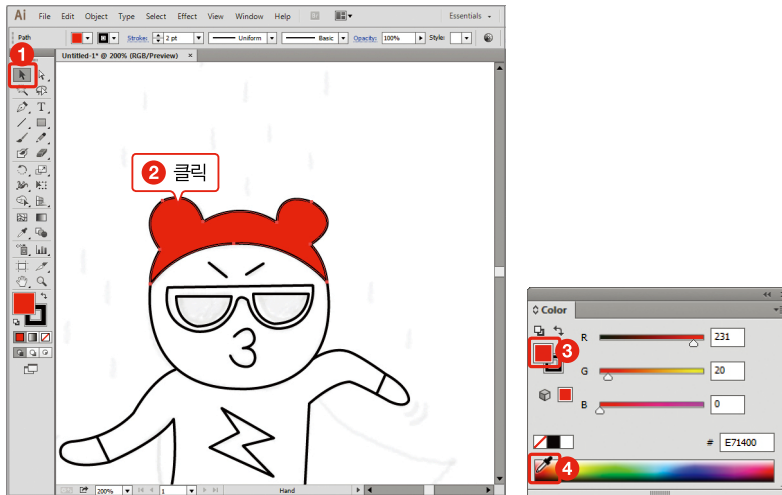
**20** ① 선택 툴  로 전체를 드래그하거나 **[Ctrl] + [A]**를 눌러 전체 선택합니다. ② Stroke 패널에서 선 굵기를 3pt로 설정하고 ③ 라운드 캡  과 ④ 라운드 코너  를 선택합니다. 패스의 모서리와 선의 끝 모양이 둥글게 바뀝니다.




## Color 패널에서 색상 적용하기


캐릭터의 형태를 그렸으면 이제 Color 패널을 이용해 캐릭터에 색을 입혀보겠습니다.

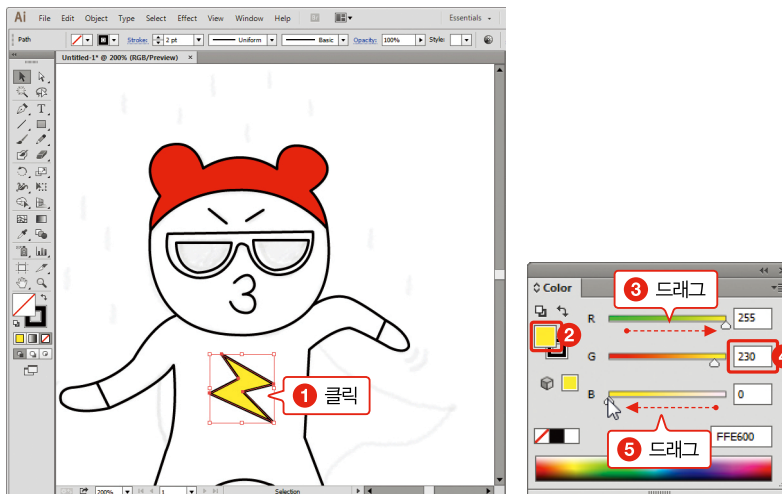
**21** ① 선택 툴  로 ② 모자만 선택합니다. ③ Color 패널에서 [면]을 클릭하여 선택하고 ④ 스펙트럼에서 빨간색 부분을 클릭합니다. 모자에 빨간색이 적용되었습니다.





**Color 패널이 달라요**

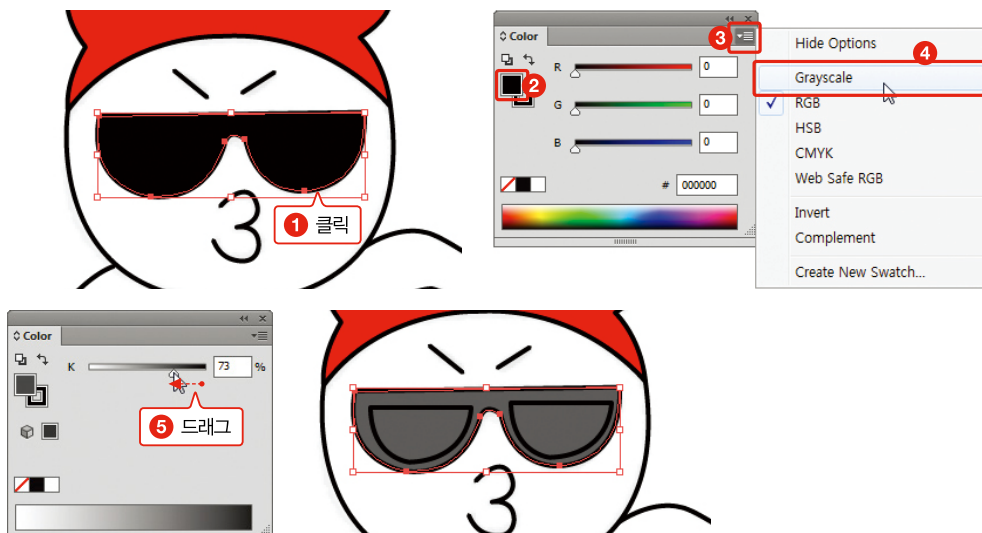
Color 패널이 RGB 모드로 되어있지 않다면 옵션  을 클릭하고 [RGB] 메뉴를 선택합니다.


**22** ① 선택 툴  로 번개를 클릭하여 선택합니다. ② Color 패널에서 [면]을 클릭하고 ③ R 항목의 슬라이더 바를 맨 오른쪽으로 옮깁니다. ④ G 항목에는 '230'을 입력합니다. ⑤ B 항목의 슬라이더 바를 맨 왼쪽으로 옮겨 노란색을 만듭니다. 번개에 노란색이 적용되었습니다.

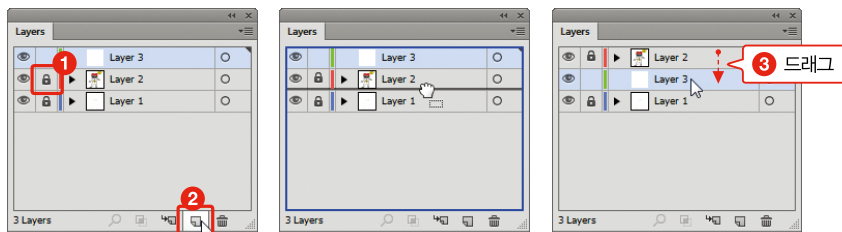




Color 패널로 색상을 적용할 때 패널 아래에 있는 스펙트럼을 이용하면 대략적인 색상을 적용할 수 있고, 각 항목의 슬라이더 바를 이용하거나 수치를 입력하면 정확한 색을 적용할 수 있습니다.

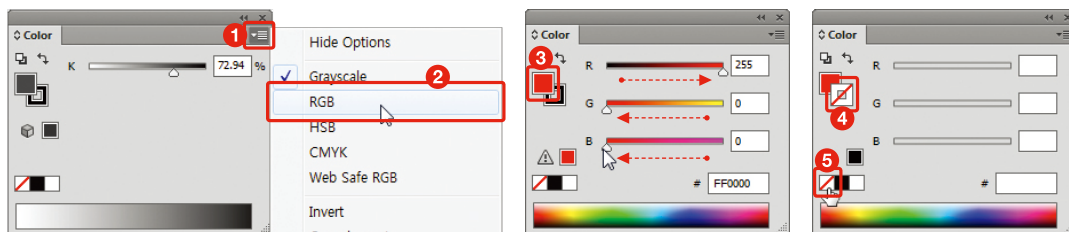
**23** ❶ 선택 툴  로 선글라스 외각을 선택합니다. ❷ Color 패널에서 [면]을 선택하고 검은색을 선택합니다. ❸ 옵션  을 클릭하고 ❹ [Grayscale] 메뉴를 선택합니다. ❺ K 항목의 슬라이더 바를 왼쪽으로 드래그해 짙은 회색으로 설정합니다.



**24** ❶ Layers 패널에서 Layer 2를 클릭하여 움직이지 않도록 잠그고 ❷ 새 레이어  를 클릭합니다. ❸ 새로 만들어진 Layer 3을 Layer 2 아래로 드래그해 옮깁니다.




**25** ❶ Color 패널에서 옵션  을 클릭하고 ❷ [RGB] 메뉴를 선택합니다. ❸ 그런 다음 [면]을 클릭하고 R 항목의 슬라이더 바를 맨 오른쪽으로, G와 B 항목의 슬라이더 바를 맨 왼쪽으로 옮겨 빨간색을 만듭니다. ❹ [선]을 선택하고 ❺ None  을 클릭하여 비활성화합니다.




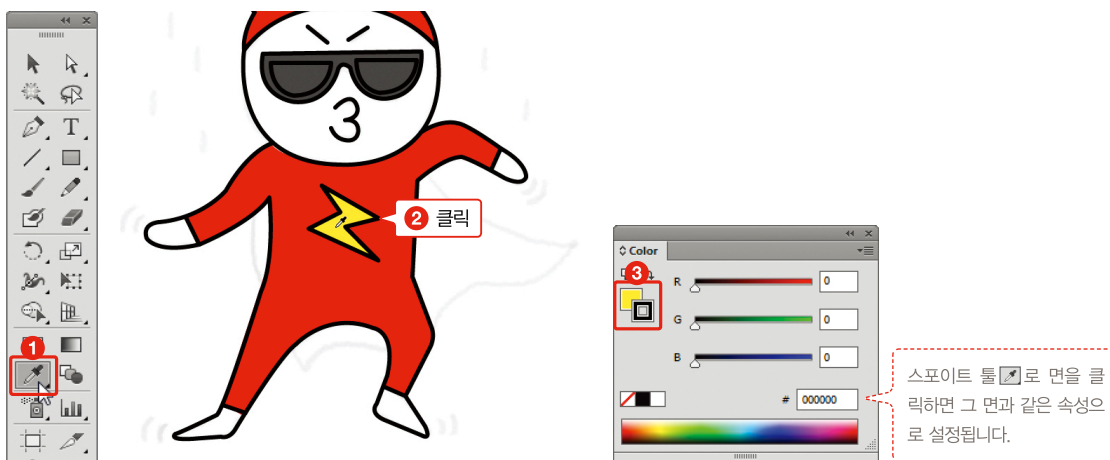
#### RGB 모드 선택이 안 돼요


Color 패널이 Grayscale 모드라면 RGB 색을 선택할 수 없습니다. 이때에는 옵션  을 클릭하고 [RGB] 메뉴를 선택합니다.

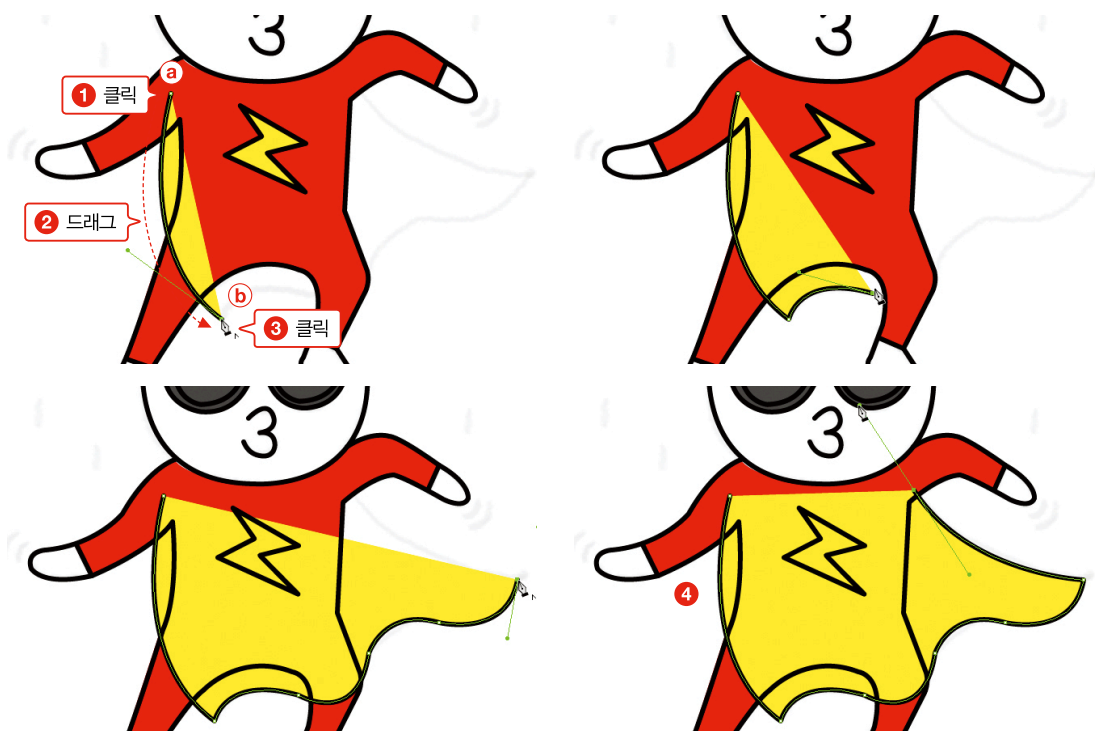
**26** 펜 툴 로 몸통을 따라 패스를 그리며 빨간색 면을 만듭니다. 패스를 다 그리고 난 후에는 처음 클릭했던 점을 클릭하여 패스를 닫습니다. **[Ctrl]**을 누른 채 아트보드의 빈 곳을 클릭하여 선택 해제합니다. 캐릭터의 빨간색 몸통이 완성되었습니다.



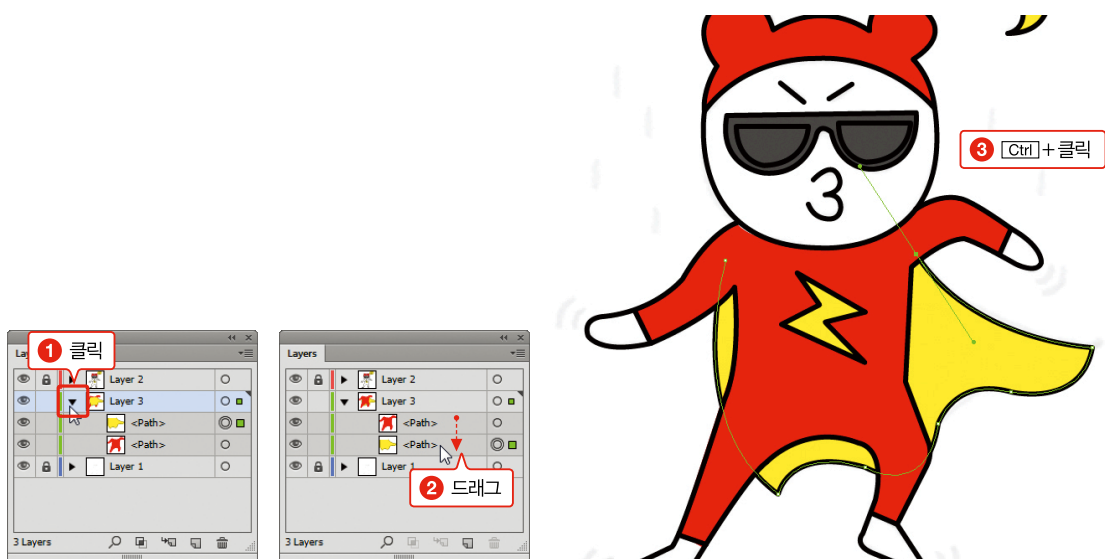
**27** 망토를 그려보겠습니다. ❶ 스포이트 툴 을 선택하고 ❷ 번개를 클릭합니다. ❸ Color 패널이 노란색 면과 검은색 선으로 자동 설정됩니다.





**28** ❶ 펜 툴 로 ㉠지점 클릭합니다. ❷ ㉢지점을 클릭한 채 드래그하고 ❸ 다시 ㉢지점을 클릭하여 방향선 한쪽을 삭제합니다. ❹ 같은 방법으로 망토를 그립니다.





**29** ❶ Layers 패널에서 Layer 3의 ▼를 클릭하여 하위 레이어를 나타냅니다. ❷ 노란색 망토 패스 레이어를 빨간색 옷 레이어 밑으로 옮깁니다. 빨간색 몸통 뒤로 노란 망토가 배치됩니다. ❸ [Ctrl]을 누른 채 아트보드의 빈 곳을 클릭하여 선택 해제합니다.



**30** 캐릭터를 꾸밀 비를 그려보겠습니다. ❶ Color 패널에서 [면]을 클릭하고 ❷ None  을 클릭합니다. ❸ [선]을 클릭하고 ❹ 스펙트럼에서 하늘색 지점을 클릭합니다. ❺ ㉐, ㉑ 지점을 차례대로 클릭하여 직선을 만듭니다. ❻ 선택 툴  을 선택하고 ❼ [Alt]를 누른 채 직선을 여기저기 드래그하여 비를 복제합니다.



**31** ❶ Color 패널에서 [선]만 검은색으로 활성화합니다. ❷ 곡선을 그리는 방법을 이용해 펜 툴  로 동작선을 그립니다. ❸ Layers 패널에서 스케치가 들어있는 Layer 1을 선택하고 ❹ 삭제  를 클릭하여 삭제합니다. ❺ [File] - [Save] 메뉴를 선택하여 캐릭터를 저장합니다.



## 실속 단축키

단축키를 사용하면 작업 시간이 단축됩니다. 일러스트레이터 CC에는 많은 단축키가 있습니다. 모두 다 외울 수는 없지만 중요한 기본 단축키를 외워두면 매우 유용합니다. 이번에는 일러스트레이터의 단축키를 살펴보고 나만의 단축키도 직접 만들어보겠습니다. 앞으로 예제를 실습하면서 필수 단축키는 그때마다 다시 소개하겠습니다.

자주 사용하거나 꼭 알아두어야 할 단축키는 ★을 표시하여 구분하였습니다.

### 파일 관련

- **Ctrl + N** 새 파일 만들기 ★
- **Ctrl + Shift + N** 템플릿 불러오기
- **Ctrl + O** 파일 불러오기 ★
- **Ctrl + Alt + O** 어도비 브릿지로 불러오기
- **Ctrl + W** 파일 닫기 ★
- **Ctrl + Alt + W** 열린 파일 모두 닫기
- **Ctrl + S** 파일 저장하기 ★
- **Ctrl + Shift + S** 다른 이름으로 저장하기 ★
- **Ctrl + Alt + S** 복사본으로 저장하기
- **Ctrl + Shift + Alt + S** 웹용 파일로 저장하기
- **F12** 마지막 저장한 곳으로 돌아감
- **Ctrl + P** 프린트하기 ★
- **Ctrl + Alt + P** 문서 설정하기
- **Ctrl + Shift + Alt + I** 파일 정보 보기
- **Ctrl + K** 환경 설정
- **Ctrl + Q** 일러스트레이터 종료

### 편집 관련

- **Ctrl + Z** 명령 취소 ★
- **Ctrl + Shift + Z** 취소한 명령 복귀 ★
- **Ctrl + X** 오리기 ★
- **Ctrl + C / Ctrl + V** 복사하기/붙이기 ★
- **Ctrl + Shift + V** 제자리에 붙이기
- **Ctrl + Shift + Alt + V** 모든 아트보드에 붙여넣기
- **Ctrl + F** 앞에 붙이기
- **Ctrl + B** 뒤에 붙이기
- **Ctrl + A** 전체 선택 ★
- **Ctrl + Shift + A** 전체 선택 해제 ★
- **Ctrl + Alt + A** 선택되어 있는 아트보드의 오브젝트만 전체 선택
- **Ctrl + Shift + K** 색상 설정
- **Ctrl + Shift + Alt + K** 단축키 만들기
- **Ctrl + I** 맞춤법 검사 하기

### 문자 관련

- **Ctrl + Shift + O** 글자 속성 없애고 아웃라인 만들기 ★
- **Ctrl + Shift + R** 오른쪽 정렬
- **Ctrl + Shift + L** 왼쪽 정렬
- **Ctrl + Shift + C** 가운데 정렬
- **Ctrl + Shift + >** 글자 크기 키우기
- **Ctrl + Shift + <** 글자 크기 줄이기

## 오브젝트 관련

- **Ctrl** + **D** 명령 반복하기
- **Ctrl** + **Shift** + **J** 제일 앞으로 가져오기
- **Ctrl** + **J** 한 단계 앞으로 가져오기
- **Ctrl** + **I** 한 단계 뒤로 보내기
- **Ctrl** + **Shift** + **I** 제일 뒤로 보내기
- **Ctrl** + **G** 그룹 만들기 ★
- **Ctrl** + **Shift** + **G** 그룹 해제하기 ★
- **Ctrl** + **2** 잠그기
- **Ctrl** + **Alt** + **2** 잠금 모두 해제
- **Ctrl** + **3** 선택한 오브젝트 숨기기
- **Ctrl** + **Alt** + **3** 숨긴 오브젝트 나타나게 하기
- **Ctrl** + **Shift** + **Alt** + **3** 선택한 오브젝트만 남기고 모두 숨기기
- **Ctrl** + **J** 패스 닫기 ★
- **Ctrl** + **7** 클리핑 마스크 만들기
- **Ctrl** + **Alt** + **7** 클리핑 마스크 해제
- **Ctrl** + **8** 컴파운드 패스 만들기
- **Ctrl** + **Shift** + **Alt** + **8** 컴파운드 패스 해제
- **Ctrl** + **Alt** + **B** 블렌드 만들기
- **Ctrl** + **Shift** + **Alt** + **B** 블렌드 없애기
- **Ctrl** + **Shift** + **X** 라이브 페인트 환경 만들기
- **Ctrl** + **Shift** + **E** 마지막 필터 적용
- **Ctrl** + **Shift** + **Alt** + **E** 마지막으로 적용한 필터의 옵션창 열기

## 보기 관련

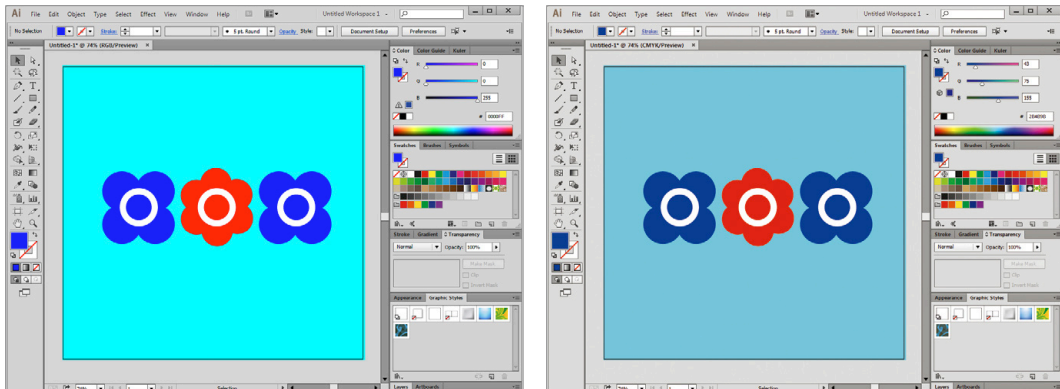
- **Ctrl** + **+** / **Ctrl** + **-** 확대하기 ★
- **Ctrl** + **0** 윈도우 크기에 맞게 보기
- **Ctrl** + **Alt** + **0** 여러개의 아트보드 모두 보기
- **Ctrl** + **1** 실제 크기로 보기
- **Space** + **드래그** : 화면 옮기기 ★
- **Ctrl** + **Y** 아웃라인 보기/숨기기
- **Ctrl** + **Alt** + **Y** 픽셀 프리뷰 보기
- **Ctrl** + **H** 패스 보기/숨기기
- **Ctrl** + **R** 눈금자 보기/숨기기
- **Ctrl** + **Shift** + **B** 바운딩 박스 보기/숨기기
- **Ctrl** + **Shift** + **D** 아트보드를 투명으로 보기/흰색으로 보기
- **Ctrl** + **;** 안내선 보이기/감추기
- **Ctrl** + **Alt** + **;** 안내선 잠그기/풀기
- **Ctrl** + **5** 선택한 패스로 안내선 만들기
- **Ctrl** + **Alt** + **5** 안내선 해제하기
- **Ctrl** + **"** 격자 보이기/가리기
- **Ctrl** + **Shift** + **"** 격자 선에 정확하게 맞추기
- **Ctrl** + **Shift** + **I** 원근감 격자 보기/숨기기



본 책은 IBM 기준입니다. 매킨토시 사용자는 **Ctrl**을 **command**로, **Alt**를 **option**으로 바꿔 사용하면 됩니다. 키의 이름만 다를 뿐, 결과는 같습니다.

## 컬러 모드 변경 시 주의할 점

작업 도중 컬러 모드를 바꿔야 할 경우가 있습니다. 하지만 완성도 높은 작업이라면 작업 도중에 컬러 모드를 바꾸는 것을 추천하지 않습니다. CMYK 모드로 작업하고 나중에 RGB 모드로 변경하면, 채도가 높아져 형광빛을 띕니다. 반대로 RGB 모드로 작업하고 나중에 CMYK 모드로 변경하면 채도가 낮아져 칙칙한 느낌이 듭니다. 그래서 작업 도중 컬러 모드를 수정하면 진행하는 작품의 색상을 다시 수정해야 하는 경우가 생기기도 합니다. 따라서 '작업물이 어디에 쓰이냐'를 생각한 후 컬러 모드를 알맞게 선택해야 합니다.



■ 같은 색상을 컬러 모드만 변경한 경우. 좌 : RGB 모드, 우 : CMYK 모드

왼쪽은 RGB 모드라 형광빛으로 표현되고 오른쪽은 CMYK 모드라 4색으로 표현됩니다.

# 일러스트레이터 입문서를 고르는 가장 좋은 3 방법 까지



하나

## 누구나 쉽게 배울 수 있는가?

핵심 기능을 쉽고 빠르게 익힐 수 있어야만 진정한 입문서입니다.  
누구나 쉽게 배울 수 있는지, 설명이 친절한지 확인하세요.

맛있는 디자인 일러스트레이터 CC는 인터넷에서 구한 레시피보다 쉽고 친절합니다.

둘

## 핵심 기능과 고급 기능을 확실히 익힐 수 있는가?

입문서라면 핵심 기능과 고급 기능을 마스터할 수 있어야 합니다.  
중요한 핵심 기능을 자세하고 꼼꼼하게 설명하는지, 고급 기능을 실무에 활용할 수 있는지 꼭 체크하세요.

맛있는 디자인 일러스트레이터 CC는 꼭 필요한 핵심 기능만 골라 담은 기본편, 실무에서 써먹을 수 있는 고급 기능을 익힐 활용편으로 알차게 구성되었습니다.

셋

## 실무에 바로 써먹을 수 있는가?

기능 설명을 위한 단순 예제를 무작정 따라 한다면 실무 감각을 익히기 어렵습니다. 실무에서 실력을 발휘하려면 디자인 사무실에서 많이 쓰이는 실무 예제를 따라 해야 합니다.

맛있는 디자인 일러스트레이터 CC는 다양한 실무형 예제는 물론, 선택 어께 너머로 배울 수 있는 궁극의 디자인 노하우가 있습니다.

## 당신에게 추천합니다

- 실무에 막 입문한 신입 디자이너
- 포토샵은 다루지만 일러스트레이터는 처음인 디자이너
- 일러스트레이터를 몇 번 써봤지만 기본기가 약한 초급자
- 일러스트&디자인 소스를 손수 만들고 싶은 디자이너
- 두고두고 찾아볼 일러스트레이터 입문서가 필요한 분

그래픽 / 일러스트레이터



9 788968 481284

13000

정가 25,000원

ISBN 978-89-6848-128-4