

지칠한 커티리

박리노 저



지절하 컷러리

박리노 저



친절한 컬러링

| 만든 사람들 |

기획 IT·CG기획부 | 진행 양종엽 | 집필 박리노 | 편집·표지디자인 김진

| 책 내용 문의 |

도서 내용에 대해 궁금한 사항이 있으시면

저자의 홈페이지나 디지털북스 홈페이지의 게시판을 통해서 해결하실 수 있습니다.

디지털북스 홈페이지 www.digitalbooks.co.kr

디지털북스 페이스북 www.facebook.com/ithinkbook

디지털북스 카페 cafe.naver.com/digitalbooks1999

디지털북스 이메일 digital@digitalbooks.co.kr

저자 이메일 kyl1216@naver.com

| 각종 문의 |

영업관련 hi@digitalbooks.co.kr

기획관련 digital@digitalbooks.co.kr

전화번호 (02) 447-3157~8

※ 잘못된 책은 구입하신 서점에서 교환해 드립니다.

※ 이 책의 일부 혹은 전체 내용에 대한 무단 복사, 복제, 전제는 저작권법에 저촉됩니다.

머리말

저는 미술을 전공했던 누나가 한 명 있습니다. 제 누나는 동물 그리기를 좋아하던 저에게 토끼, 고양이 등 제가 항상 그리고 싶었던 것들을 언제든 알려줬습니다. 어설픈 그림이라도 바라봐주고 응원해주던 친절한 사람들이 곁에 있던 덕분에 제가 지금까지 그림을 공부할 수 있지 않았을까 생각하곤 합니다. 그림은 혼자 그리는 것이라서 그리면 그릴수록 어렵고 어렵습니다. 넓은 세상을 종이에 옮기기 위해선 노련한 관찰력과 필력 이전에 그만큼 많은 응원과 도움이 필요한 것 같습니다.

책을 집필하면서, 저는 과거의 저에게 필요했던, 그런 친절한 사람이 되고자 했습니다. 그림 그리기가 막막하고 외로운 분들을 위해 선물을 드린다는 생각으로 정리했습니다. 아직 저도 여러분과 함께 그림을 공부하는 중이지만, 이 책은 같이 공부하는 입장에서 드릴 수 있는 제 방식의 응원이라고 생각해주세요. ‘그냥 그렇게 그리면 예쁘길래’, ‘이 채색 방식 말고는 어려워서’ 등, 여러분이 그림의 한계를 마주하셨을 때, 또는 앞으로 많은 색과 다양한 방법으로 세상을 그려가실 때 제 응원이 부족하지만 조금이라도 힘이 될 수 있다면 좋겠습니다.

박리노

페이스북 : www.facebook.com/rinotunadrawing

인스타그램 : @rinotuna



CONTENTS

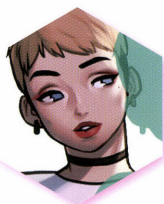
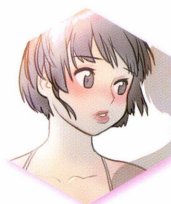
Part 01 CHAPTER 01 비주얼라이브러리 & 채색과 드로잉 INTRO

8



Part 02 CHAPTER 01 포토샵 이해하기 디지털 페인팅

18



Part 03 CHAPTER 01 채색 기법 알아보기 포토샵 채색 기초

32



Part 04 CHAPTER 01 빛과 색의 원리 원리 이해하기

46

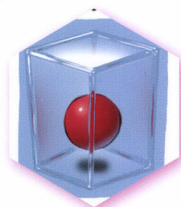
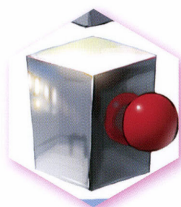
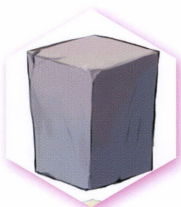
Part 05 빛과 색

CHAPTER 01	빛	64
CHAPTER 02	색	80



Part 06 재질

CHAPTER 01	피부	92
CHAPTER 02	머리카락	114
CHAPTER 03	옷주름	120
CHAPTER 04	재질-기타	128



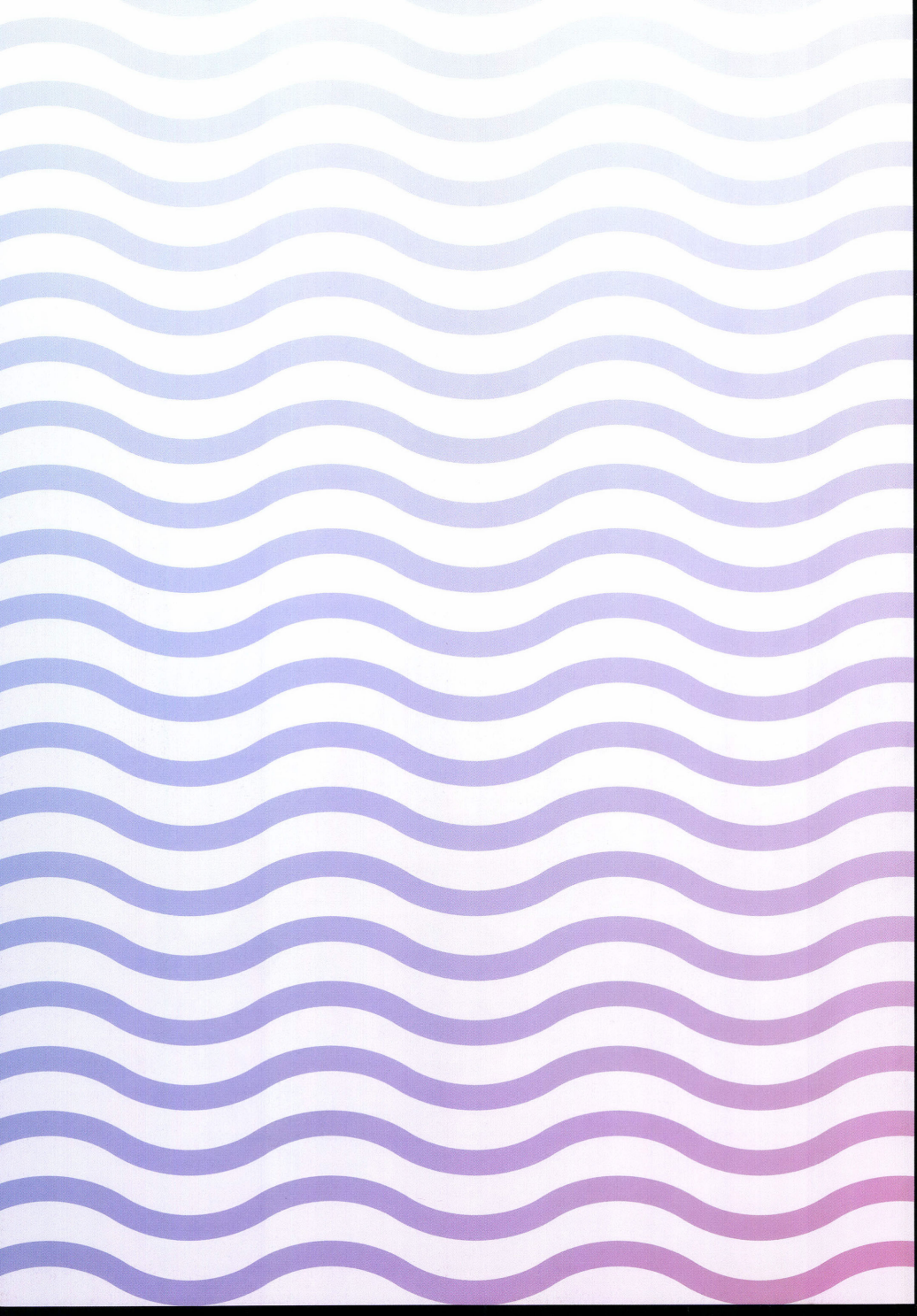
Part 07 후보정

CHAPTER 01	포토샵 보정하기	142
------------	----------	-----



Part 08 튜토리얼

CHAPTER 01	채색기초-골렘	156
CHAPTER 02	튜토리얼-마녀	170
CHAPTER 03	포토샵 응용편-여우	188



PART 01

INTRO



CHAPTER 01

**비주얼
라이브러리
& 채색과
드로잉**

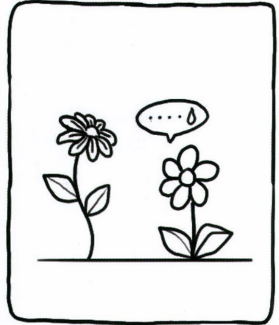
비주얼 라이브러리란?



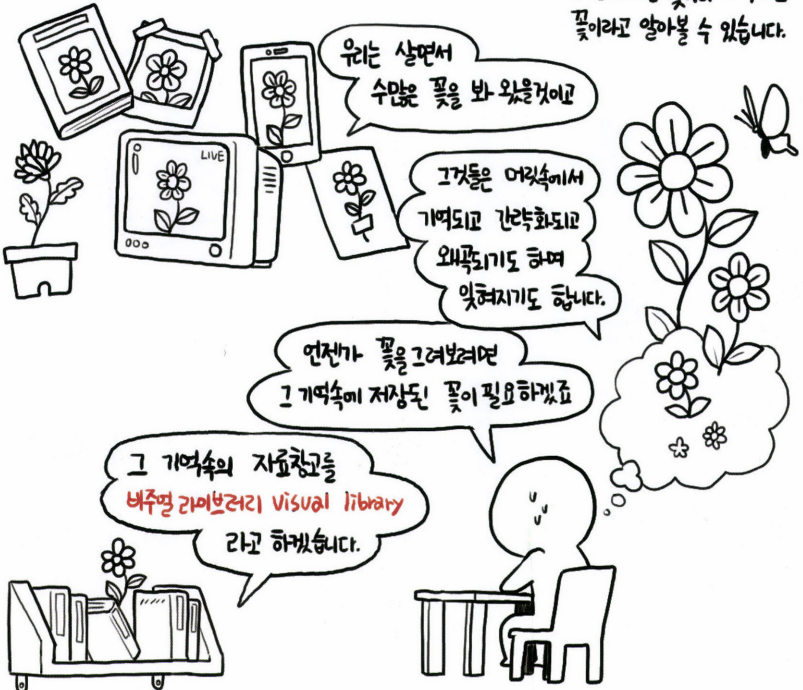
여러분이 꽃을 한송이 그려보세요.

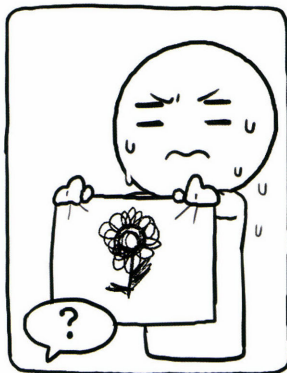


기억속에 있는 어떤 꽃한송이를
그렸을 것입니다.

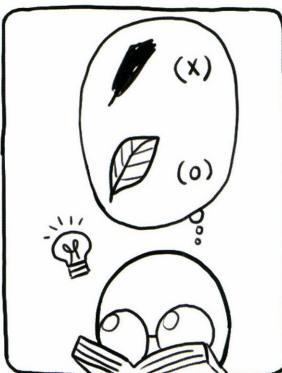


세상에 그렇게 생긴 꽃은
존재하지 않았지만,
우리는 그것을 꽃이라 기억하고
꽃이라고 알아볼 수 있습니다.

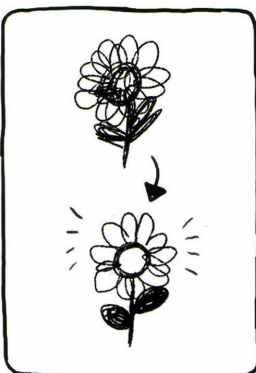




표형식에 잘 그릴수 없었던것
아닌가 하더라도

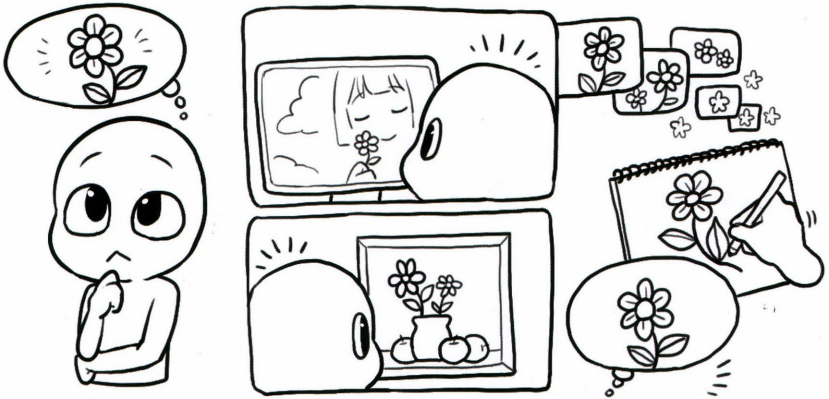


그것에 대한 새로운 정보,
또는 잊고있던 자세한 정보를
비주얼 라이브러리에 저장해두면



그것을 다시 그릴때에
준비 자세히, 정확하게
기억해내고 그릴 수 있겠요.





무엇인가를 그리고 싶더라도
그것에 대한 정보가 부족하면
그림으로 그리기 어렵습니다.

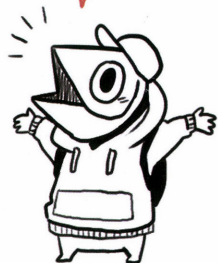
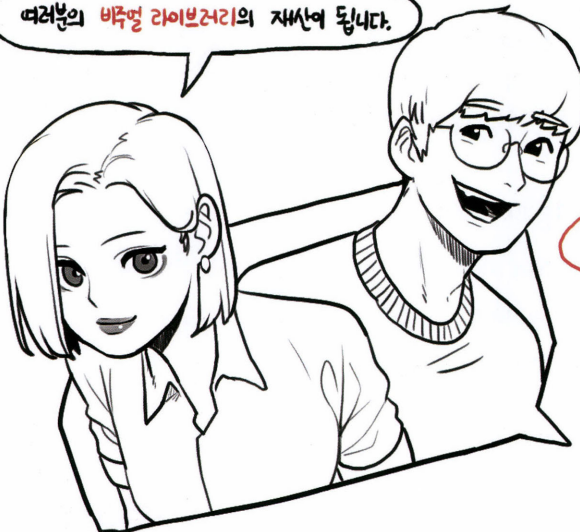
그것을 유심히 **관찰**하고 기억하고
이해하는 과정을 반복하면서
자신의 것으로 만들어 보세요.

그러면 비로소 보는 사람도 이해하는,
언어 없이 의사소통이 가능한 그림,
즉 **잘 그린 그림**을 그릴 수 있습니다.

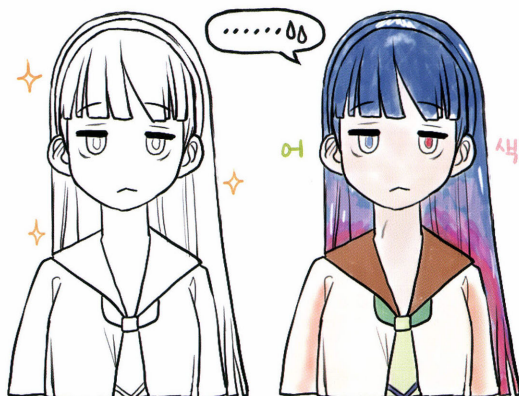
이 책에서는 인물, 캐릭터에 대한 내용을 다뤄 있지만
그 외의 모든 것도 **관찰**을 할 수 있다면
여러분의 **바탕 라이브러리**의 재산이 됩니다.

많은 것을 **궁금해**하고
관찰하며 그려보면서
그림을 즐기시길 바랍니다.

그림은 정말 즐거운 작업이에요!



채색과 드로잉



혹시 그림을 그리다가
“스케치는 괜찮았는데
채색하면 뭔가 어색해진다”
라는 생각을 해본적 있나요?

좋은 완성작을 만들기 위해서는
어떻게 채색해도 그럴싸하게 보일
드로잉 연습이 더 필요한걸까요?

마리 말씀드리면,
드로잉과 채색은 동시에 연습해야 합니다.

이제 드로잉도
잘 못하는데!

드로잉연습이 먼저 아냐가요?



흑백만으로 표현하던 것들을
색상을 더해써 묘사하던것은
상당히 어려운 과정입니다.

「대신에, 채색을 능숙히 할수 있다면
선과 흑백으로 스케치하는과정을
더 쉽고 능숙한 방법으로 작업할수 있게됩니다.」

흑백이 표현한게였어...



인물을 그리고자 하면 허벅지등의 좋은 자료가 많지만
채색은 '감각'을 기우는 훈련에 필요하기 때문에
드로잉을 연습할 때 보다 공부하기 더 어렵고
실력을 키우기 위해 투자해야하는 시간도 많이 필요합니다.

여기서
묘사 끝...?

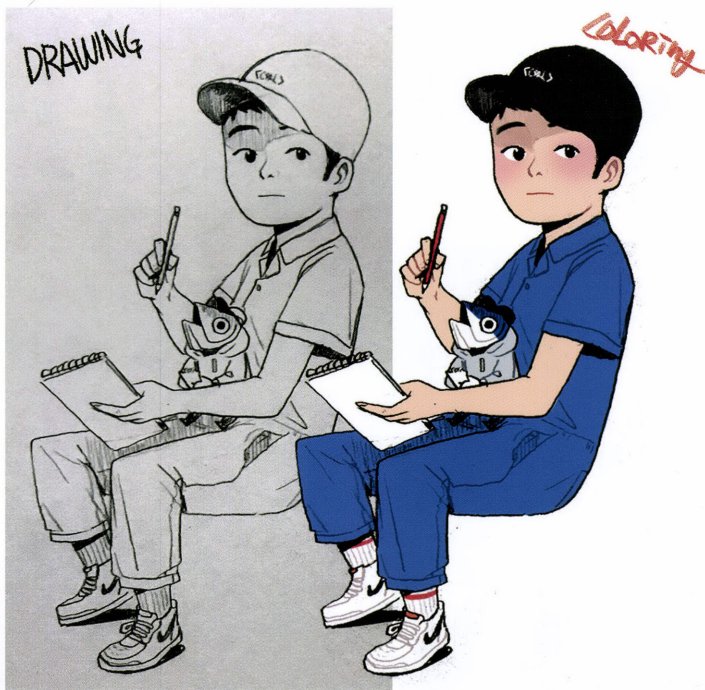


한끼를파!!

다만, 몇가지 빛과 색의 원리를 알고시작하면 이해가 더 쉬워진다.

이것도
어정권하지만요





채색 (컬러링) 과정은 드로잉보다 어려운 대신
선과 흑백으로 한계가 있던 표현들을, **색상**(색조, 채도, 명암)을동해 가능하게 해주며
형태와 구조는 물론 재질과 빛, 공간까지 묘사할 수 있습니다.

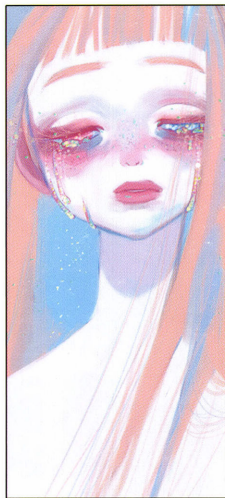
드로잉을 노력하게 작업하는 사람들도 표현의 한계를 넘기 위해서
어렵지만 빛과 색을 이해하고 표현하려 시도하는것입니다.

그렇다고 '공부'라고 생각하면
접근하기 너무 어려워요!



어렸을 때 했던 색칠놀이를
좀 더 체계적으로 알아가는것으로 생각하고
부담없이 시작하세요!

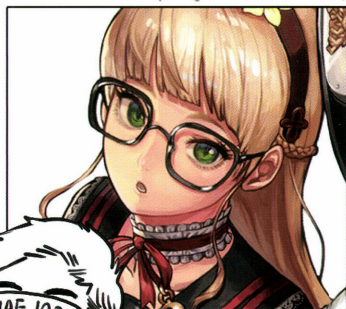
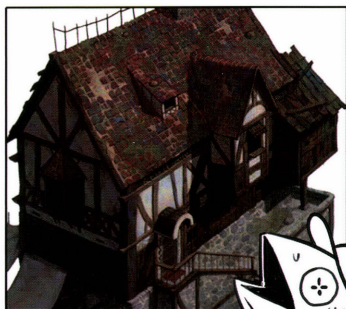
최대한 쉽게 썼어요!



채색의 원리를 재해석하면서
자투기 표현하려고 했던 방향대로
그림이 잘 표현되고 설명된다면
두려운 회풍, 스타일이 만들어집니다.

이 책의 예제들도 저의 스타일이 녹아있지만,
「완벽도 있는 그림의 묘사방법을 훑내내기보다는
채색의 기본적인 부분부터 차근차근 알아가면서
어디까지나 '참고'까지만 하는것이
결과적으로 실력향상에 도움이 됩니다.」

Copyright 2019. (주)시프트업



이..이걸 어떻게...

제출: 조해준 (@haejooncho)

I CAN COLOR IT!!

캐릭터 일러스트를 넘어서 배경 일러스트 등을 그릴 때에도
중심이 되는 표현요소만 조금 다뤄질 뿐 채색에 필요한 원리는 큰 차이가 없기 때문에
다양한 그림을 그리기 위해서는 기초적인 원리에 대한 공부가 꼭 필요합니다.

모니터 액정에 그림을 그릴 수 있어
만화나 애니메이션 작업에 가장 적합합니다.
드로잉 작업에 특히 좋지만 필수는 아닙니다!

와콤 Cintiq 13 HD

포토샵 CS5 (한국어)

기준으로 집필했습니다.

드로잉을 위해 만들어진 프로그램은 아니지만
다양한 기능들이 드로잉에 도움을 줄 수 있어
가장 애용하는 프로그램입니다.





PART 02

디지털 페인팅



CHAPTER 01

포토샵 이해하기



아동툴 **V** (H+D) 드래그로 대체합니다.

도형 선택툴 **M**★

물감칠 **L**★

마법봉 툴 **W**

자르기 **C** 그림을 자릅니다 / 여백 추가도 가능합니다

스포이드 **I** 브러시(B) 모드일 때 **A**를 누르고 있으면 색을 뽑을 수 있습니다.

브러쉬 툴 **B**★★★★

그림을 그리고 지우는 연필과 지우개입니다.

자신의 작업 스타일에 맞춰 설정을 변경할 수 있습니다.

지우개 툴 **E**★★★★

그래데이션 / 채우기 툴 **G**

선명 / 흐림 툴 그림을 브러시를 이용해 선명하게 / 흐리게 합니다.

번 / 닳지 / 스펀지 그림을 어둡게/밝게, 채도를 조절합니다.

타이핑 툴 **T**

회전 툴 **R**★★★

모니터에 그림을 그리는 과정이 익숙하지 않을 때

돋보기 툴 **Z**★★★

그림을 확대/축소, 회전시키는 툴입니다.

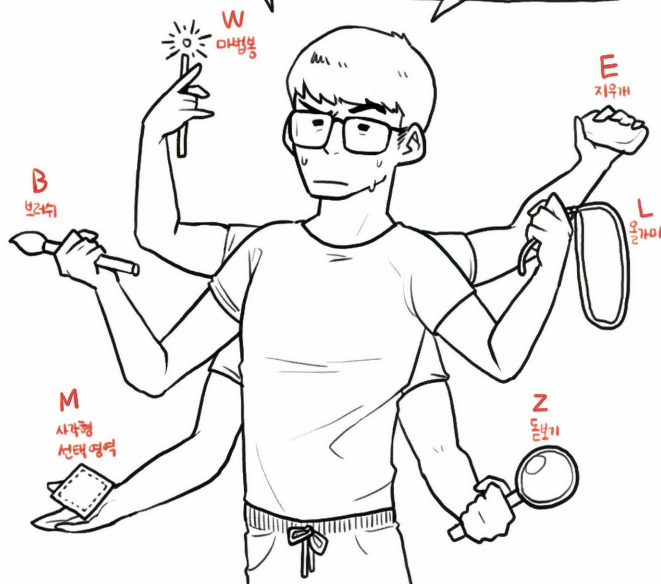
쿼드 마스크 **Q** 선택영역을 색으로 확인합니다. 그 상태에서 수정도 할 수 있습니다.

Ps 파일(F) 편집(E) 이미지(I) 레이어(L) 선택(S) 필터(T) 보기(V) 창(W) 도움말(H)

- File 파일** 파일 열기나 저장등을 합니다.
- Edit 편집** 작업 표현에 관련된 명령들이 있습니다.
- Image 이미지** 이미지 보정을 하는 기능들이 있습니다.
- Layer 레이어** 레이어와 관련된 명령들이 모여있습니다.
- Select 선택** 선택영역의 표현을 할 수 있습니다.
- Filter 필터** 여러가지 특수효과와 필터를 적용합니다.
- View 보기** 눈금자, 기준선등의 보기 관련 명령입니다.
- Window 창** 도구 창 등 작업환경을 변경할 수 있습니다.
- Help 도움말** 도움말 기능입니다.

포토샵은 그림자업만을 위해 쓰이는 프로그램이 아니라서 화면 곳곳에 수많은 기능과 단축키들이 있습니다.

그중에서도 잘 쓰이지 않는 기능과 자주 쓰는 기능이 있는데 자주쓰는 기능은 단축키를 익혀두는것이 작업시간을 단축하는데 도움이 됩니다.



Ctrl N 새로운 캔버스를 만듭니다. 사이즈와 해상도를 설정할 수 있습니다.

Ctrl O 저장해둔 파일을 불러옵니다.

Ctrl S 파일을 저장합니다. **Ctrl Shift S** 다른이름으로 저장

Ctrl Shift N 새 레이어를 추가합니다.

[,] 키로 사이즈를 조절할 수 있어요

B 그림을 그리는 브러쉬 도구입니다. 화면에서 오른쪽 클릭을 하면 브러쉬 설정이 열립니다.

E 그림을 지우는 지우개 도구입니다. 키보드의 숫자키를 눌러서 두께도 조절이 가능합니다.
alt 키를 누르고 있으면 스포이드가 됩니다.

Space 스페이스를 누른채로 화면을 드래그하면 화면 이동을 할 수 있습니다.

Z 돋보기 도구입니다. 클릭 또는 드래그로 움직입니다. alt 클릭/드래그는 줌아웃(확소)

R 화면 회전 도구입니다. 종이를 돌리듯 화면을 돌릴 수 있습니다.

L 선택영역을 만드는 올가미 도구입니다.

M 도형으로 선택영역을 지정합니다.

Ctrl 드래그 선택영역을 (ctrl 드래그하면 그 부분을 이동할 수 있습니다.

Ctrl T 선택영역을 변형, 회전합니다.

Ctrl D 선택을 해제합니다.

선택영역을 만들 때 Shift를 누르고 만들면 추가, alt를 누르고 만들면 빼기가 됩니다.

Ctrl C 선택 영역을 복사합니다.

Ctrl V 복사한 이미지를 붙여넣기 합니다.

Ctrl Z 방금전 실행한 작업을 취소합니다.  **History** 작업내역에서 확인가능해요.

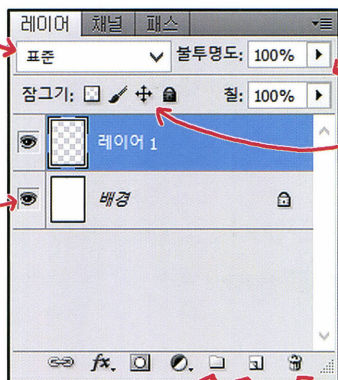
연속 돌아가기는 **Ctrl alt Z**

레이어 항상 모드입니다.

핀, 스텝 등으로 레이어를 항상합니다.

레이어의 투명도를 조절합니다.

레이어를
보이지 않게나 숨길 수 있습니다.



레이어에 잠금을 겁니다
특히 [] 를 자주 씁니다.

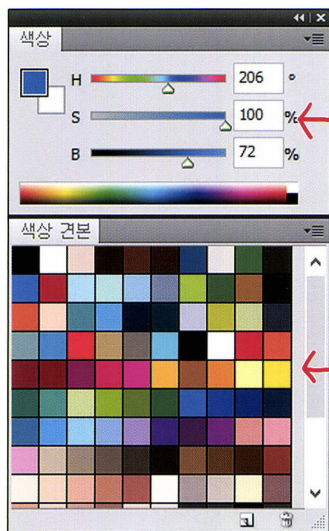


투명한 부분은 보려쉬가
채워지지 않습니다.

ctrl G
레이어를 정리할 일종의 폴더를 만듭니다.

ctrl shift N 새 레이어를 만듭니다.

레이어를 삭제합니다. delete



← 여기서 모드 변경 가능

색상을 만드는 창입니다.

RGB 모드가 기본이지만

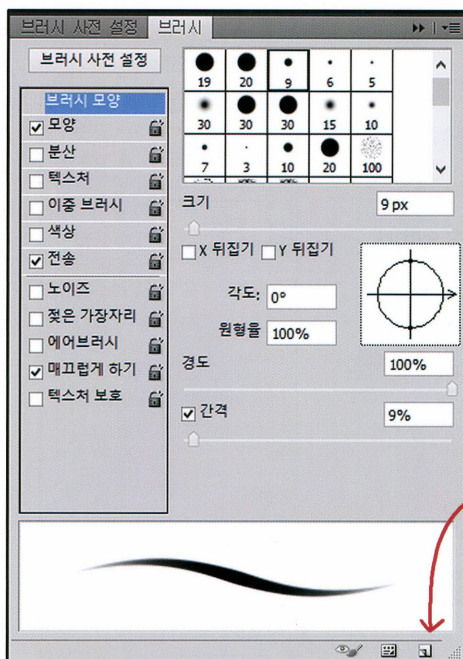
그림작업을 위해 HSB 모드로 바꾸었습니다.

← 팔레트 저장/불러오기 가능

색상 견본을 저장해두고 필요할 때 꺼내 쓸 수 있습니다.

빈공간을 클릭해서 팔레트에 색을 추가하고

제거 클릭으로 삭제할 수 있습니다.



F5를 누르거나

여기를 클릭해서

그림을 그리는 브러쉬를 설정합니다.

그림을 그리는 스타일에 따라

취향에 맞게 설정을 조절할 수 있습니다.

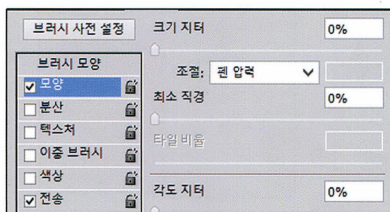


저장한 브러쉬를 만들었다면

여기를 클릭해서

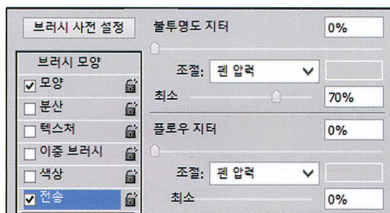
지금 만든 브러쉬 설정을 저장하고

언제든 불러와 사용할 수 있습니다.



모양 탭에서

필압에 따른 크기를 조절합니다.



전송 탭에서

필압에 따른 불투명도를 조절합니다.



용도에 맞게

저장한 브러쉬를 사용해보세요!

포토샵 레이어의 혼란정도란?

이미지를 생성할 때 쓰는 기능 중 하나로
상위레이어를 중심으로 하위레이어를 혼합합니다.
원본 이미지에 손상을 주지 않으면서도
혼합방식에 따라 다양한 분위기를 연출할 수 있습니다.

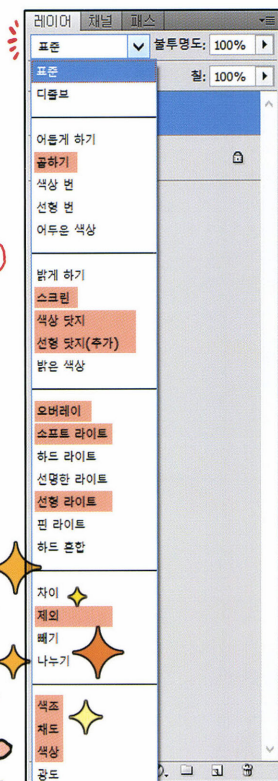
드로잉 및 페인팅 작업에서는 주로 후보정에 쓰이며
때로는 이 기능을 이용해 그림작업을 하기도 합니다.

각각의 혼합모드는 연산방식이 다르지만
주로 쓰이는 것 위주로 살펴보면
어떤 연월에 쓰면 효과적일지 생각해봅시다.

용도에 맞게
적절한 방식을
선택하세요!



너무 많다...



가장 자주 쓰이는 혼합은 곱하기, 스크린, 오버레이입니다.



곱하기 multiply
어둡게 만듭니다.
주로 그림자 표현에 씁니다.



스크린 screen
밝게 만듭니다.
주로 빛 표현에 씁니다.



오버레이 overlay
곱하기와 스크린의 중간입니다.
주로 채도를 높일 때 씁니다.



회색에 가까운수록
혼합이 적어요

아래는 **혼합** 강도가 다르기 때문에 **특수한 방법**에 적합한 혼합입니다.



선형 번 linear burn
아주 **진한색**으로 혼합합니다.
외곽선이나 문선 등
진한색이 필요할때 씁니다.



색상당지 color dodge
아주 **밝게** 됩니다.
물체의 **하이라이트**나 **반짝이** 등
밝은색을 **강화**할때 씁니다.

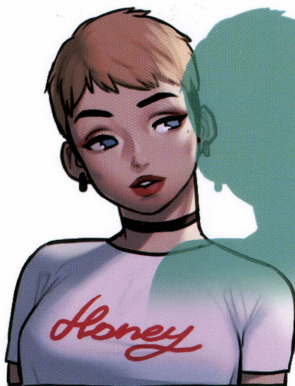


소프트라이트 soft light
부드럽고 은은하게 혼합합니다.
그림 전체의 **분위기** 등
밝은 분위기를 **보정**할때 씁니다.



오버레이의
약한 버전!

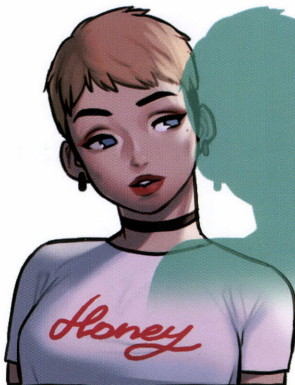
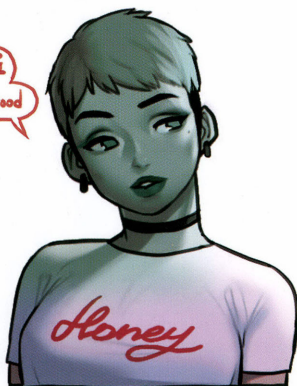
드로잉과 묘사가 어느정도 완성된 그림에 **보정**을 위해서 쓰이는 툴입니다.



묘사를 상완채도
색감보정할때 Good

색조 hue

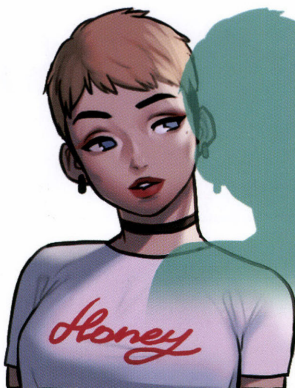
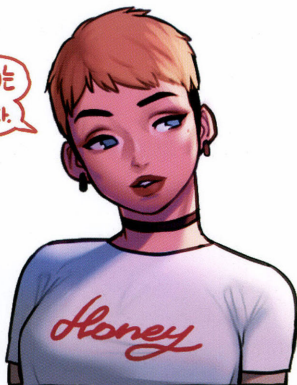
색조(Hue)를 바꿉니다.
명도와 채도는 유지됩니다.
특정부분의 색을 바꿀때 씁니다.



색조(Hue)는
무시합니다.

채도 Saturation

상위레이어의 채도로
하위레이어를 조정합니다.
채도를 더하거나 뺄수 있습니다.



클레이징 기법에
좋아요

색상 color

색상값(HS)을 바꿉니다.
명도는 유지되기 때문에
흑백이미지 보정에 좋습니다.



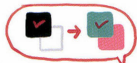
특한 연산방식 때문에 잘 쓰이지 않는 **레이어혼합**에 있습니다.
그중 몇가지 혼합을 잘 이해하고 사용하면 **독특한** 방식으로 그림을 보정할 수 있습니다.

원본을 두장 복사합니다.



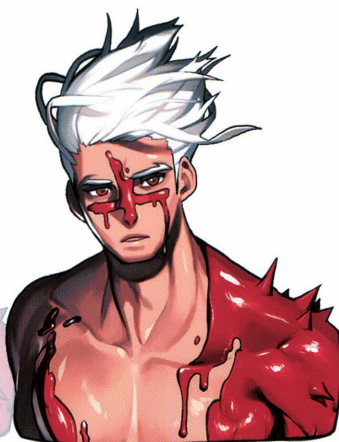
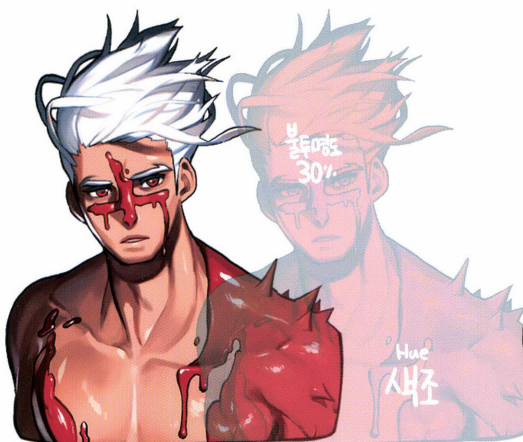
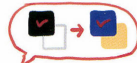
(C키+U로
톤은 맞추고)

제외 exclusion
선택색상을 그림에서
가장 어두운 색으로,
그 보색을 가장 밝은색으로
나타나게 합니다.

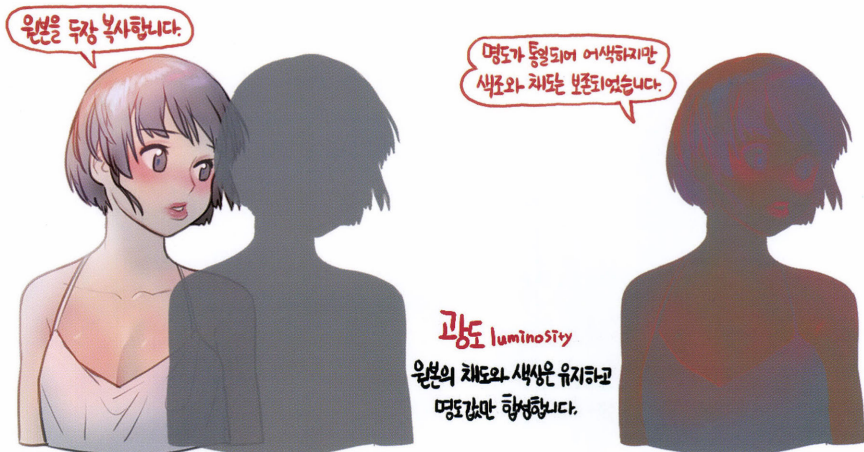


제외 혼합으로 색감을 조율합니다.

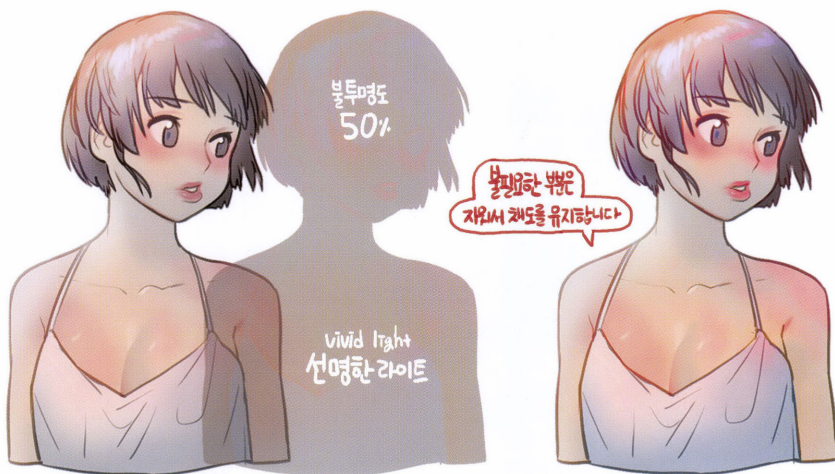
검은색과 회색을 **선택색상**과 그 **보색**으로 치환하므로, **청색** 계열이 가장 **형성**하기 좋은 색조입니다.



원본 레이어에 색감레이어를 **색조** 혼합으로 형성합니다.
색감을 자연스럽게 보정하면서 **묘사의 손상을 최소화**할 수 있습니다.
전체적인 톤 조율을 위해서는 **배경까지** 오버레이된 **앞서**에 사용하셔도 좋습니다.



광도 향상으로 그림의 색상과 채도만 조절합니다.
나타난 이미지를 합치면 채도값만 조절할 수 있는 파일도 쓸 수 있습니다.



원본 레이어에 광도레이어를 **오버레이** 또는 **선명한라이트** 혼합으로 합성합니다.

그림에서 채도가 높은곳 더 높아지고 낮은곳 변화가 적습니다.
채도가 선명하고 색이 다채로운 **만화**풍 그림스타일에서 유용합니다.



PART 03

포토샵 채색 기초



CHAPTER 01

채색 기법 알아보기

드러잉 스타일만큼이나 디지털 채색의 기법은 정말 다양합니다.

수채색, 유화식

직접 종이에 물감으로 그리는 것처럼 묘사하는 방법도 있고
포도사탕의 합성기능을 적극 활용해서 원하는 세상을 만드는 방법도 있습니다.

생식, 클레이징

아직 디지털 페인팅이 익숙하지 않은 분들을 위해
몇가지 대표적인 기법을 알아보겠습니다.

사람마다 손에 익는 채색기법은 분명 다를 수 있으니
어느정도 도구에 익숙해졌다면 본인만의 채색 노하우를 만들어
더 효율적인 방법으로 작업할 수 있도록 해 봅시다.

저는 개인적으로

반투명 수채화(괴수 Guache)물감의

매끈한 묘사 방법과

몇가지 포도사탕 기능을 조합해서 작업합니다.



RINGTUMBA
BOO
3
DARTZ
170218

1702
-18



포토샵에는 “레이어 Layer” 라는 기능이 있습니다.
그림으로 치면, 투명한 종이 한장이 한개의 레이어와 같습니다.
우리가 온병작으로 보는 멋진 디지털 그림들은
대부분 수많은 레이어가 겹쳐져 만들어진 작업이지요.

각 레이어를 형성하는 방식을 변경합니다.
(보정에서 쓰임)

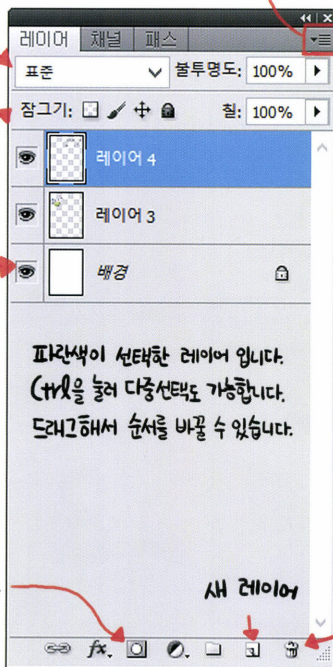
단축키 F7
《레이어 패널》

다양한 레이어 명령이
모여있습니다.
(대부분 단축키를 씁니다)

레이어의 투명도를 조정합니다.

레이어를 잠그서
작업을 제한합니다
(1번째, 4번째를 주로 씁니다)

레이어를 보이게/안보이게
할 수 있습니다

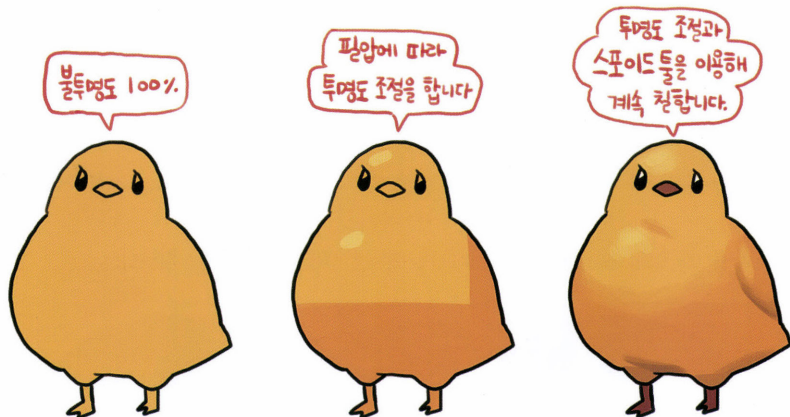


마스크 기능입니다.
마스크 테이프처럼
그림에서 일부만 보이게 혹은,
일부만 안보이게 할 수 있습니다.

《주로 쓰이는 단축키》
Shift Ctrl N : 새 레이어
Ctrl J : 레이어 복사
Ctrl G : 레이어 그룹 만들기
Ctrl E : 레이어 병합
Delete : 레이어 삭제

레이어 삭제

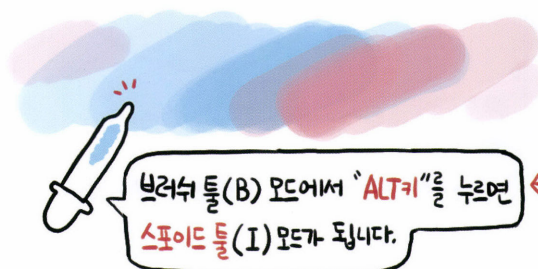
수채식 채색 브러시의 투명도를 이용해 붓자국을 쌓듯 채색하는 방법입니다.



기본 밑색을 두껍게 칠함

브러쉬들을 이용해
명암을 나눈다

명암의 중간단계를 나누기며
그림을 완성해 갑니다.



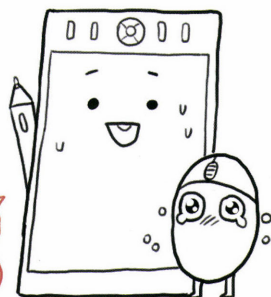
수채화에서 물의 농도를 조절하듯
브러쉬의 투명도를 조절함으로써
정밀한 작업에 유리합니다.

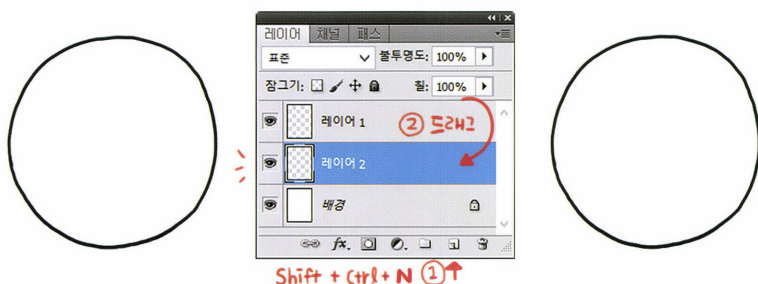
← 이 기능을 함께 이용해서
채색을 진행하는 것이
가장 일반적입니다.



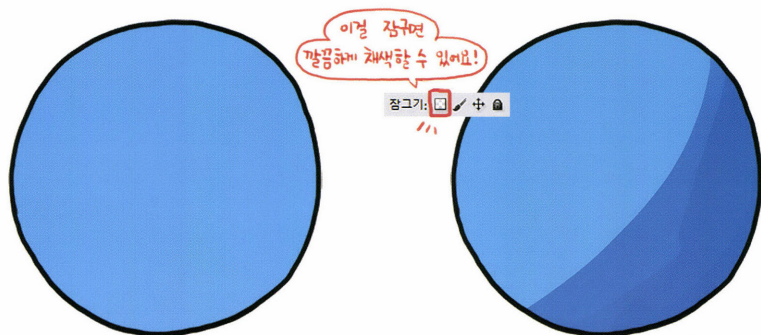
포토샵의 많은 기능 중에서도
브러쉬 툴(B)을 가장 활용하는 방법이라해서
대부분의 디지털 채색은 '수채식 채색'을
기초로 시작합니다.

그래서 필압이 적용되는
타블렛 툴이 필요합니다.

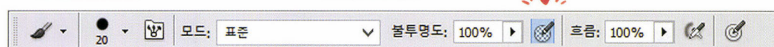




선을 탄 물체 아래에 새 레이어를 만들고 밑색을 브러시로 칠합니다.

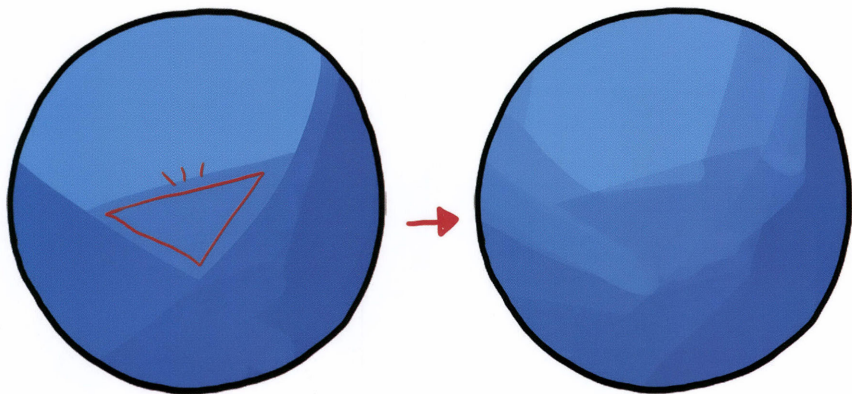


밑색 보다 좀더 어두운 **어둠면 색** 을 정하고 **②** 를 켜서 붓칠해 봅니다.



설정했던 **어둠면 색** 색과 **밑색** 의 **중간색** 이 만들어졌습니다.

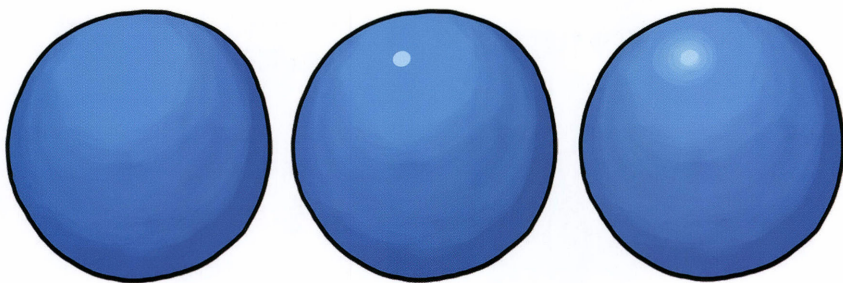




같은 방법으로  부분도 중간색으로 칠했습니다.

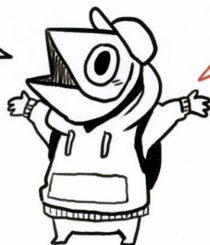
마찬가지로, 면이 넘어가는 부분이 어색한 부분을 찾아 같은 방법으로 계속 채색합니다.

단색이었던 물체를 묘사하면서 '입체감'을 줍니다.

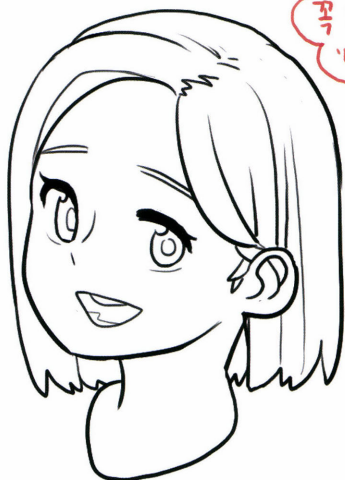


같은 방법으로 밝은 부분에서부터 채색해 갈 수 있습니다.

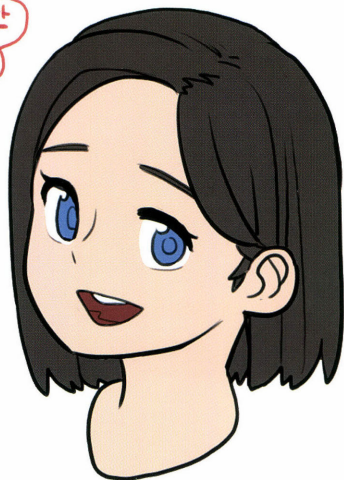
이 과정을 **덩어리감 묘사**라고 하며,
이 과정에 시간을 많이 할애해야
더 완성도있는 그림을 그릴 수 있습니다.



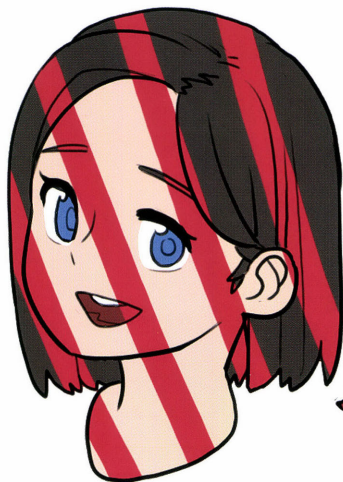
처음에는 어색하고
시간도 오래 걸리지만
익숙해지면
각자의 노하우가 생깁니다!!



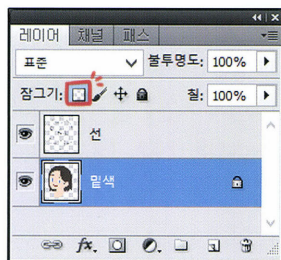
스케치 후 깔끔하게 선을 정리합니다.
불필요한 선들은 최대한 남기지 않고
외곽선, 경계선만 단숨에 남겨두는 것이 좋습니다.

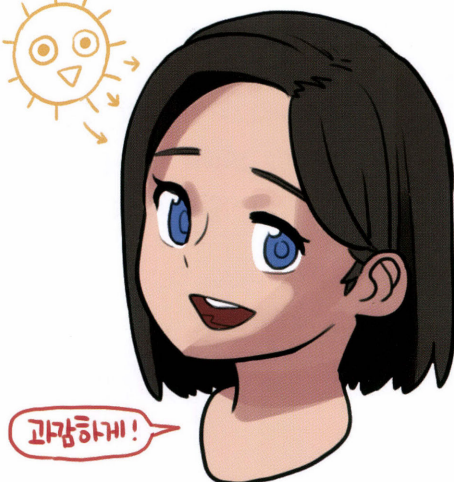


선레이어 아래에 새 레이어를 만들고
밀색을 꼼꼼히 칠해줍니다.
채색해야 하는 파트별로 레이어를 나눠
정리해 두어도 좋습니다.

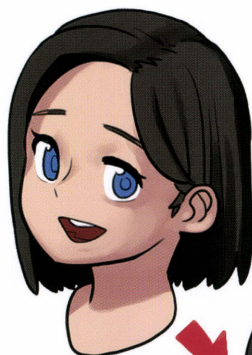
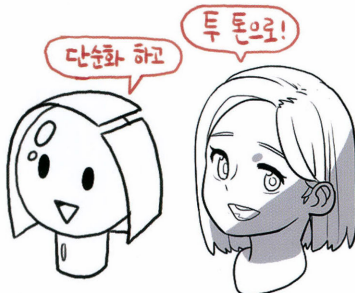


채색에 들어가기 전에,
레이어 잠금 중 '**투명픽셀 잠금**'을 합니다.
밀색이 꼼꼼히 칠해져 있다면
밀색 밖으로 브러시가 잘해지지 않도록 해줍니다.



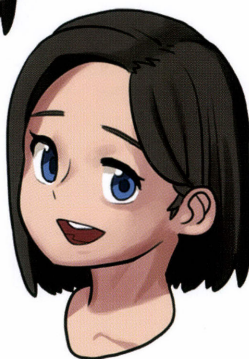


빛의 방향을 정하고
큰 브러쉬로 어두운면을 칠합니다.
세세한 부분은 무시하고,
큰 덩어리부터 두 톤으로 나눈다는
생각으로 칠해봅니다.

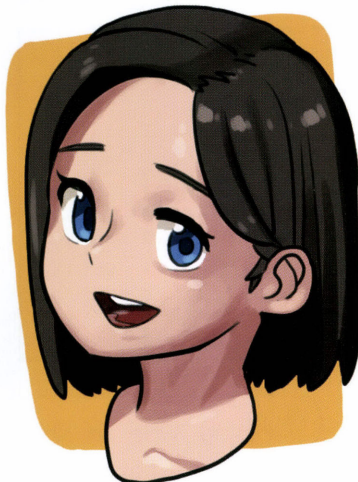


중간면의 경계를 풀어주면서
작은 부분 묘사를 진행합니다.

어두운 면 속에도
더 어두운 색으로
묘사를 보완하면서
그림의 완성도를
계속 올릴 수 있습니다.



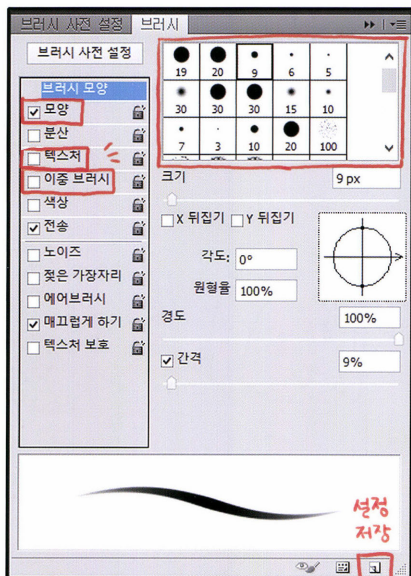
완성!!



마지막으로 밝은 부분을 추가하고
전체적으로 다듬으며 마무리 합니다.

유화식 채색

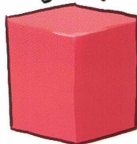
브러시의 모양과 텍스처를 응용해 채색하는 방법입니다.



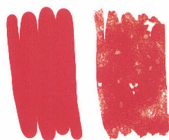
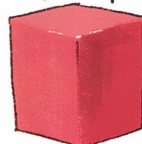
'F5'를 누르면 나오는 브러시 패널을 활용해
개인 취향에 맞는 브러쉬를 설정하고
회화적으로 자유롭게 사용하는 방식입니다.

투명도보다는 브러시 모양에 중점을 둡니다.

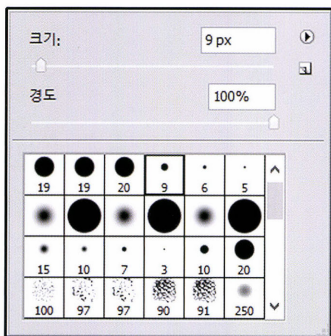
BASIC



CUSTOM



'수채식 채색'의
응용 같은거죠!



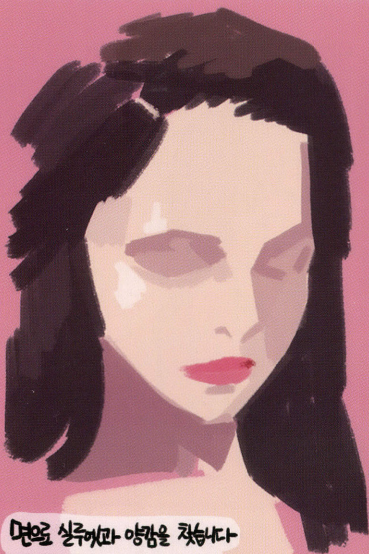
그림그리는 화면을 오른쪽 마우스로 클릭하면
언제든 저장해둔 브러쉬 설정으로 변경할 수 있습니다.

음.. 무슨지..

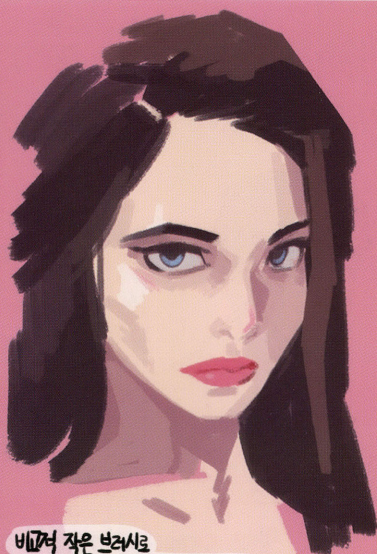
투명도 없어
채색하러니..?



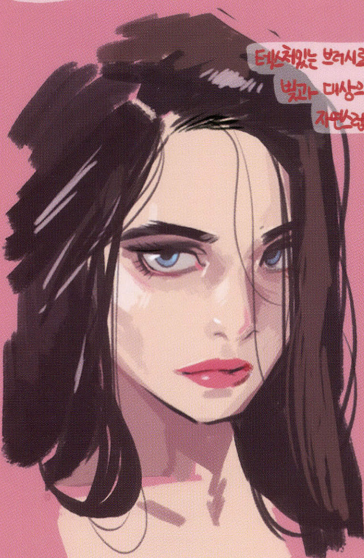
채색방법 자체는 더 단순하지만 채색 기술 보다는 숙련된 묘사력이 필요로 하고
이 책에서 다루는 [선 → 밑색 → 덩어리 → 질감묘사] 순서와 묘사 방법이 다르기 때문에
자세히 서술하지는 않았습니다.



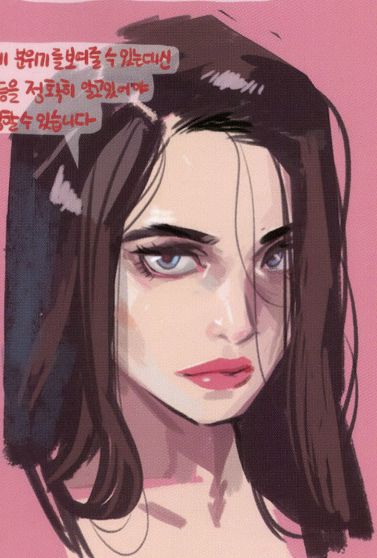
면으로 실루엣과 양감을 잡습니다.
구체적인 형태묘사를 생략하고
큰 붓으로 정렬합니다.



비교적 작은 브러시로
점차 작은 붓으로 묘사를 진행합니다.
계속해서 형태를 구체화하는 것입니다.



탄탄해있는 브러시로 빠르게 분위기를 보여줄 수 있는데
빛과 대상의 형태등을 정확히 알고 있어야
자연스럽게 진행할 수 있습니다.



디테일한 묘사들을 마지막으로 그림입니다.

여유가 도는 만큼 묘사를 구체화합니다.

기타 채색 방법 포토샵의 다양한 기능을 이용한 여러가지 채색법입니다.

《셀식 채색》*easy*

(곱하기)

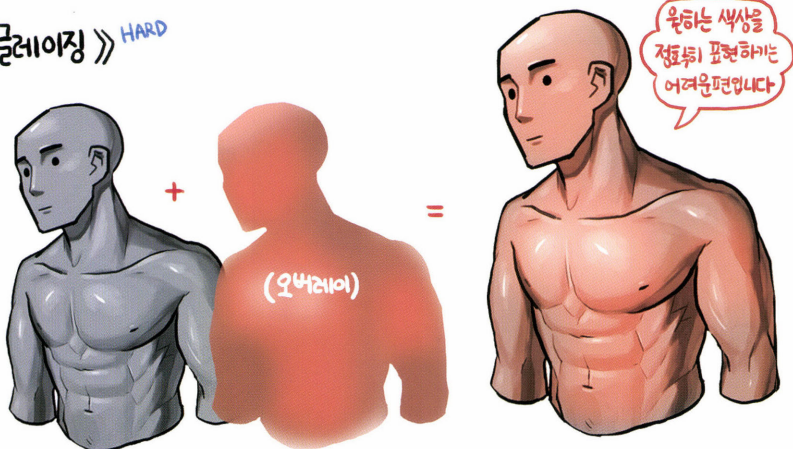


밑색 단계에서 그림자 색을 '곱하기' 합성으로 올리는 방식입니다.
단순하고 깔끔한 명암처리로, 만화나 팬시 작업에서 많이 사용됩니다.

좀 더 디테일한 묘사를 더하면 수채화 묘사와 비슷합니다.

《글레이징》*HARD*

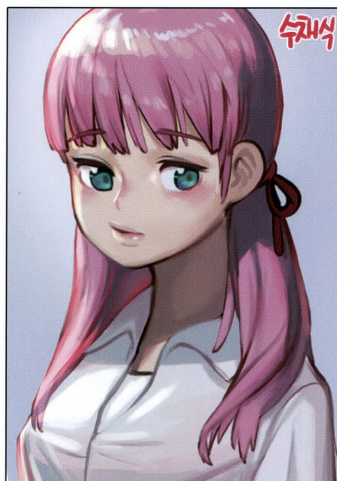
(오버레이)



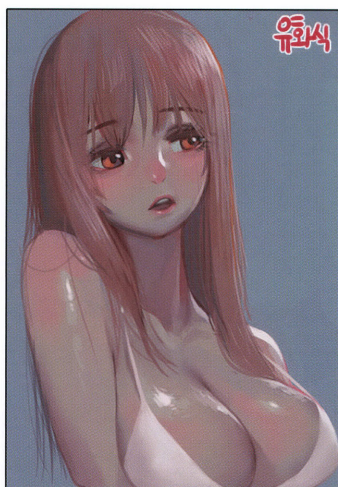
특색으로 물체를 묘사하고 '오버레이' 합성으로 색을 입히는 방식입니다.
단색조에서 덩어리감 묘사를 극대화시킬 수 있어서 실사풍 원더스드 작업에 용이합니다.



호쾌하고 단순한 명암처리에 유용



다양한 기법을 접목시킬 수 있음



빠르고 호쾌한 페인팅 작업에 유리



사실적인 묘사와 양감 표현에 특화

이렇듯 기법마다 뚜렷한 장단점이 있기 때문에 무엇이 더 낫다고 할 수는 없습니다.
이 책에서는 가장 표현이 직관적이며서 쉬운 표현인 **수채식** 채색법으로 예제를 만들었습니다.



PART 04

원리 이해하기





CHAPTER 01

빛과 색의 원리

회풍과 스타일을 떠나서 '잘그린 그림'이란 무엇일까요?

「한 장의 그림 안에서 보아 모든 빛과 색들이
작가가 표현하고자 한 의도와 더불어 빛과 색의 원리에 어긋나지 않게 묘사되었을 때
그림은 전달력이 최대로 강해지며 '잘' 그려 보이는 것입니다」
이 원리를 재해석하는 방법은 작가마다 다르고 그만큼 독창적인 작품들이 존재합니다.



[Oyster Gatherers at Cancale] 존 시어 서번트, 1871년, 캔반에 유채 <내셔널 갤러리 오브 아트 소장>

시대가 많아바뀐 지금도 더 다양한 스타일이 생겨나고 있습니다.

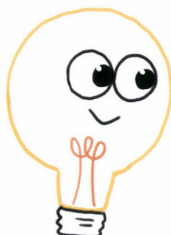
캐주얼, 실사풍 등...

이 중에서도 본인만의 독창적인 스타일을 찾기 위해서는
빛과 색에 대한 타인의 해석방식을 따라하려고 노력하기보다는
우선 우리가 빛과 색을 인지하는 원리를 어느정도 이해한 뒤에
그 규칙에 변화를 주어 표현하고자 하는 느낌을 묘사하는 연습을 하도록 합니다.

우리는 모두 창의적인 사람이 될 수 있어요!!

눈에 '색'이 들어오는 과정을 알아봅시다.

1 광원에서



2 빛이 나오면



3 물체에서



4 특정 빛이 반사되어



5 우리가 감지합니다.

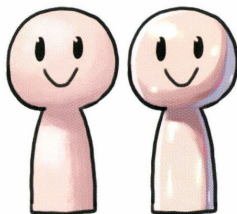


하지만 같은 물체라도 항상 같은 '색'으로 인식되지 않는데, 그 이유는

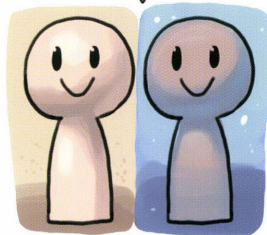
광원 light source



재질 material & texture



환경 environment



이라는 조건에 따라 우리의 눈에 비치는 색이 달라지기 때문입니다.

물체에 특정한 색이 만들어지는 이유를 이해하고,

눈에 보이는 색을 큰 오차없이 능숙하게 선택해 정확한 연습이 된다면

빛과 색을 더욱 잘 묘사할 수 있습니다.

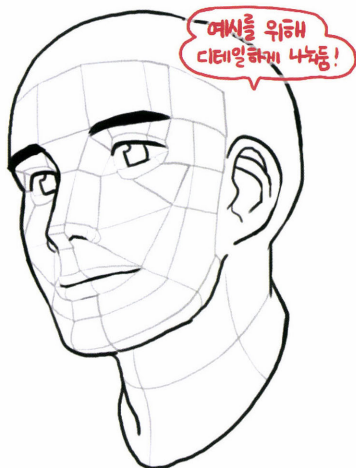
광원은 문자 그대로 **빛을 내는 물체(원인)**를 의미합니다.
대부분의 경우 광원은 화면 밖에 위치해있지만 물체의 **반영/여유면**,
그림자의 위치와 색상을 통해 존재를 유추할 수 있습니다.

사물에서 보이는 색들은 대부분 **광원**에 의해 값이 결정되기 때문에
밝은면의 표현에만 집중하기보다는 빛의 세기와 방향을 잘 알아야 합니다.

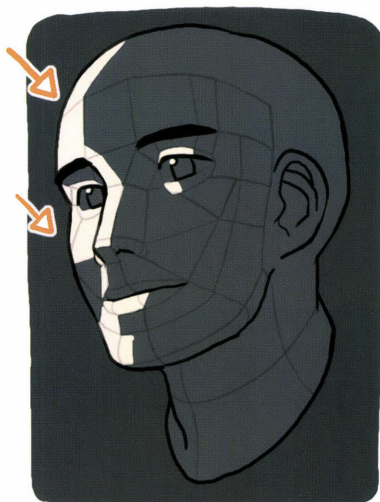


확실한 입체감을 나타내고 싶을 때
단 하나의 광원으로 물체를 묘사하기 어렵습니다.

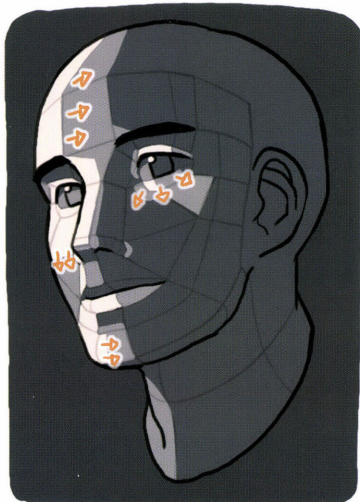
광원이 여러개 위치해 있다면
각각의 광원이 사물의 어느부분에 영향을 주는지,
결과적으로 어느 부분이 밝아지는지 이해하고
묘사를 진행하는것이 좋습니다.



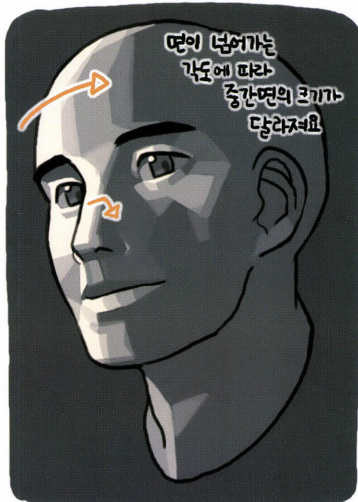
얼굴을 예로 들어보겠습니다.
입체적인 구조를 확실하게 할수록
밝은면을 설정하기 수월합니다



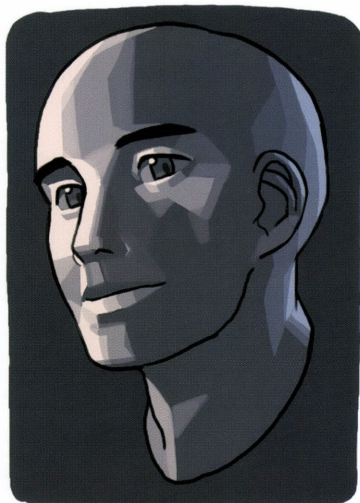
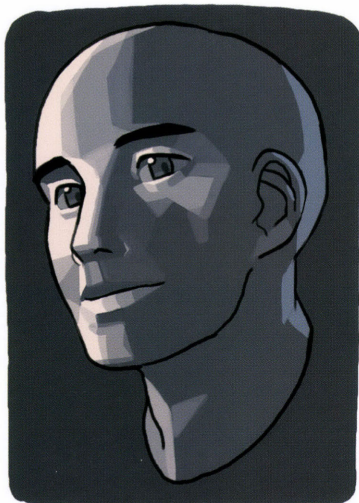
광원의 방향을 정한 뒤에
입체구조에 따라 '빛이 반드시 닿는곳'을 먼저
밝은면으로 설정합니다.



그 다음으로 밝은 면을 칠합니다.
가장 밝은부분 주변으로 면적을 넓히듯 칠해줍니다.



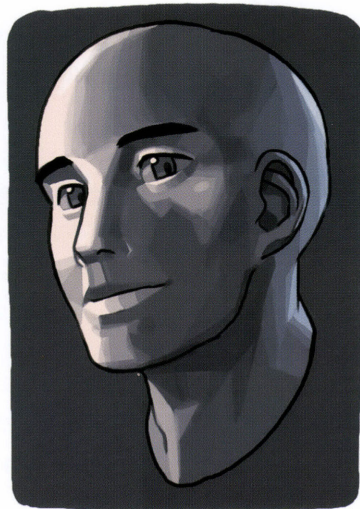
부드럽게 넓어가는 부분은
중간색대를 추가해주면 보웁니다.



다른 방향에서 비추는 빛도 같은 방법으로 묘사합니다.

가까이에서 비추면 종원면에 강한 빛이,
멀리서 비추면 옆원면에 균등하게 빛이 퍼집니다.

이 과정을 위해서는
스케치 또는 드로잉을 할 때부터
어느정도 형태에 대해
머릿속으로 이해해둬야 해요



무차별 채색을 시작하는 것보다
안내심을 가지고
차근차근 보았을 수 정하며
진행하는 것이 좋습니다.

중간변의 몇도 단계를 늘려가며 당어림을 사실적으로 묘사합니다.

(광원 의) (거리와) (세기)
 빛을 내는 물체가 얼마나 멀리서 얼마나 강하게 빛을 비추는가 또한
 대상의 색과 분위기를 비추는 중요한 요인입니다.

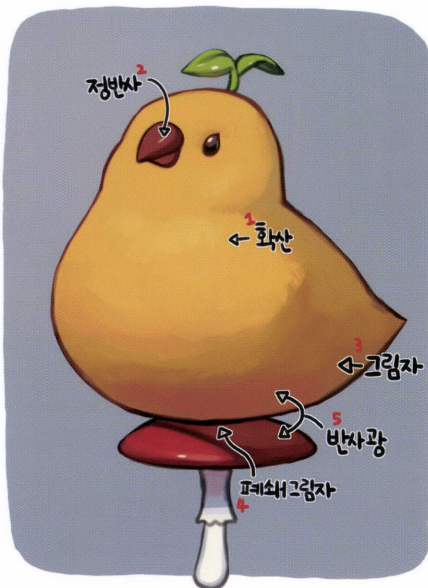


스스로 빛을 내는 물체가 아니더라도
 반사광과 주변 물체로부터 반사된 빛과 색들이
 묘사하고자 하는 대상에 복잡한 영향을 줍니다.

모든 그림마다 다양한 변수가 존재하기 때문에
 자세한 영역까지 설명하기에는 한계가 있어
 대표적인 빛에 대해서만 서술하겠지만
 묘사를 진행하면서 빛에 대해 더 연구해보시길
 추천드립니다.

어렵습니다!!

즉, 태양과 조명은 물론,
 「주변 사물에서 반사되어 비추는 빛이
 본인이 묘사하고자 하는 물체에
 어떤 영향을 주는지 생각해 보아야 합니다.」



1 화산 (난반사, diffuse)

2 정반사 (하이라이트, specular)

물체에 빛이 반사되어 우리의 눈에 들어올 때,

빛에 얼마나 분산되느냐에 따라

화산, 정반사로 구분합니다.

화산은 말 그대로 빛이 화산되어 눈에 도달한 것을,

정반사는 빛이 분산되지 않고 잘 반사된 것을 의미합니다.



3 그림자 (Shadow)

4 폐쇄 그림자 (에미네이션, occlusion)

쉽게 설명하면, 빛(광원)의 영향을 적게 받아 비교적 어둡게 보이는 면입니다.

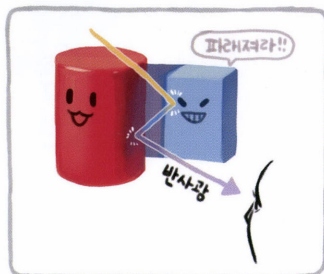
그림자는 반사광 등의 이유로 밝아지기도 하는데, 그중 빛이 완전히 차단되어 가장 어둡게 보이는 부분을 폐쇄 그림자 라고 합니다.



5 반사광 (reflection)

광원 외로 다른 요인에서 반사된 빛이 물체에 다시 반사되어 보이는 부분입니다.

가까이 있는 물체나, 우리를 감싼 하늘의 색까지 다양한 요인이 다소 반사광에 영향을 줍니다!





밤음면에서 시작하는 채색입니다.

형태에 명암을 추가하면서 '덩어리감'을 먼저 만들어요!

질감에 따라 번사되는 빛의 양이 달라져요!

물체의 고유색을 정합니다.

광원에 의해 생기는 그림자와 폐쇄그림자를 묘사합니다.

밤음면(코사)과 하이라이트(정번사)를 추가해 덩어리감을 더하고, 번사광을 고려해 그림자에 비치는 색을 덧대줍니다.

자세한 채색법은 뒤쪽에 있어요!!



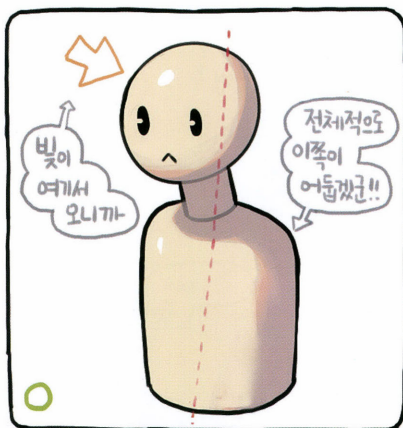
가장 영향력이 큰 광원에 의한 명암을 우선으로 묘사해요

번사광 등의 디테일한 묘사를 추가해 알도를 올릴 수 있어요

좌 → 우

크고 작은 빛에 의해 바뀌는 색을 유심히 관찰하세요!





빛에 의해 만들어지는 그림자 표현에 익숙하지 않을 때 이렇게 쉬운 실수입니다.

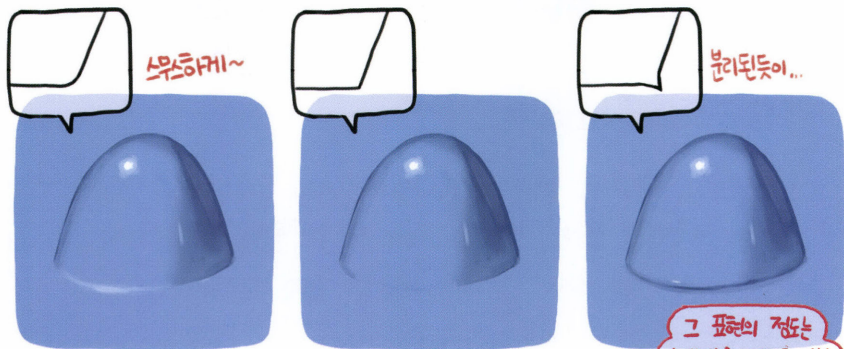
작은 형태들에 신경쓰다 보면 전체적인 빛의 방향이 모호해 질 수 있는데,
광원의 위치를 확실하게 하고, 전체적으로 그림을 표현하면서 진행하는 것이 좋습니다.

빛의 방향이 확실한 그림이 더 안정적이고 사실적으로 보입니다.

전체적으로 밝음면과 그림자가 나누어 졌다면

큰 덩어리부터 점점 작은 덩어리로 접근합니다.

지나친 디테일에 집중하느라 그림의 분위기를 해치지 않도록 합니다.



세밀한 구조를 묘사하면서도,
"이 부분에서 빛이 반사되지 않을까?" 계속 생각하세요!

빛의 묘사에 대해 좀더 접근해보면,
 물체의 표면, 즉 **재질**에 따라 빛이 어떻게 반사되는지 생각해볼게 됩니다.

여기서 '**빛**'과 '**색**'이 우리 눈까지 도달하는 과정을 다시 보겠습니다

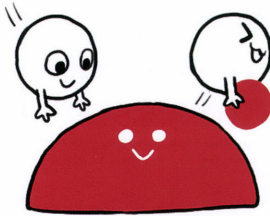


이처럼, 물체에 반사된 빛이 우리 눈에 도달할때는
 광원에서 출발한 **빛의 알갱이**들이 어떻게 움직이느냐가 중요한데,

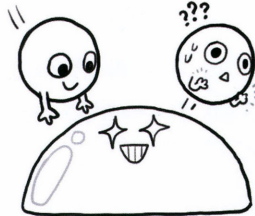
앞서 설명한 빛의 세기와, 방향 또한 중요한 역할을 하지만

물체가 가진 **표면**이나 **특성**, 즉 **재질**이 빛을 얼마나 **흡수**, **반사**, **투과**하는지에 따라
 빛의 알갱이의 행동이 달라지고 결과적으로 우리가 인지하는 색에 큰 영향을 줍니다.

물체의 재질 종류는 무수히 많지만
비슷한 특성을 지닌 것들을 모아
크게 세가지 타입으로 나뉘었습니다.



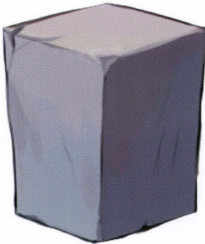
솔리드(무광)



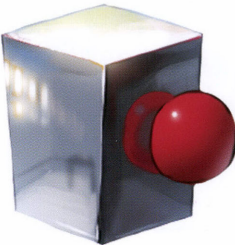
클리어(유광)



레이어드(투명)



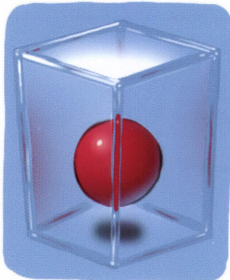
솔리드(무광) 재질은 말 그대로 광(Light)보다는 색(Color)을 반사하는 재질입니다. 광이 없는 특징때문에 물체의 고유색에서 명도를 조절하는 것 만으로도 어느정도 채색이 가능합니다. 가장 기초적인 재질이기에 때문에, 이 채색에는 솔리드 타입을 기본으로 대부분의 채색법을 설명하겠습니다.



클리어(유광) 재질은 반대로 광원의 빛을 반사하는 재질입니다.

흔히 '무광'이라 생각하는 재질이라도 어느정도 주변의 빛과 색을 반사하므로 반사광등이 물체에 나타나는 것입니다.

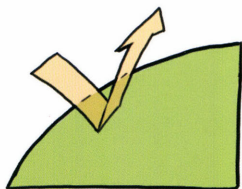
완전유광의 경우는 거울이 대표적입니다.



레이어드(투명) 재질은 빛이 투과해서 우리 눈에 반사되는 빛이나 색이 적습니다. 투과한 빛은 물체 뒤에 있는 다른 물체에 반사되어 우리 눈으로 들어옵니다. 반투명의 재질도 여기에 속하며, 우리의 피부도 여러겹의 층으로 이루어진 레이어드 타입이라 할 수 있습니다.

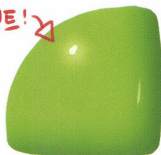
빛(light)의 반사는 정반사(specular)에서 이해하기 쉽습니다.

‘하이라이트’라고 할게요!



클리어 타입 재질처럼 빛이 잘 반사되는 경우,
공원의 형태까지 보일 정도로 우리 눈에 빛이 잘 전달됩니다.
그래서 ‘하이라이트’라고 하는 **빛나는 부분**이 만들어 집니다.

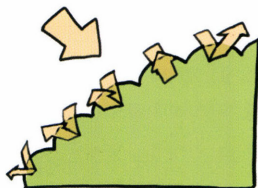
하이라이트!



공원의 빛과
형태까지
반사됩니다



주변 사물에서
반사된 빛까지
전부 고스란히
반사하기도 해요



재질이 울퉁불퉁해지면 공원의 빛이 점점 퍼지게 됩니다.
빛이 퍼지고 산란할수록 ‘광원’보다 ‘물체의 색’이 더 잘 보입니다.
즉, 산란하며 반사되는 **난반사(확산)**가 일어납니다.

빛(하이라이트)이
퍼지기 시작...



표면에 굴곡이
생기면

+

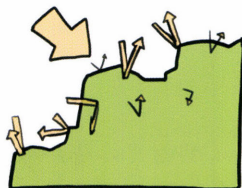


하이라이트가

⇒



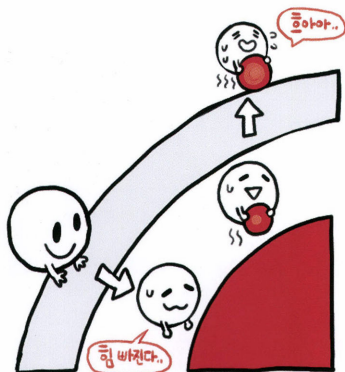
퍼져요!!



결국 ‘빛’은
넓게 확산되네요!



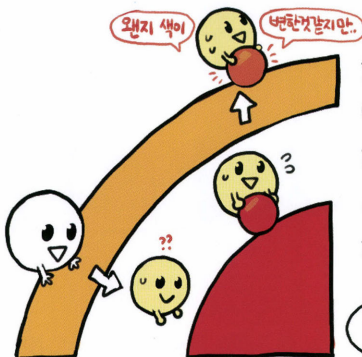
표면이 거칠고 건조할수록 물체의 표면은 빛을 산란시키고,
물체의 표면이 빛을 산란시킬수록 난반사가 일어나고
결과적으로 **솔리드(무광)** 재질에서는 ‘빛’이 아닌 ‘색’이 전달됩니다.
그래서 하이라이트가 나타나기 어렵습니다.



레이어드 타입 재질에서는 빛이 투과됩니다.

하지만 대부분의 재질은 빛을 100% 투과시키지 못하기 때문에 투과되는 과정에서 빛이 약해지게 됩니다.

유리속에 있는 물체나 반투명한 재질에 비치는 물체에서 형태가 흐릿하게 보이는 이유가 그렇습니다.



재질 자체에 고유색이 있는 경우,

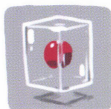
빛이 투과되면서 색이 변하고, 다시 물체에 반사되어 나올 때 투과되면서 색이 더 변하므로 결과적으로 나타나는 색이 바뀝니다.

선글라스나 소주병부터 우리의 피부까지

정말 다양한 경우에서 관찰할 수 있습니다.



물체의 재질을 크게 세 종류로 나뉘긴 했지만
모든 물체는 각각의 특성을 지니고 있기 때문에
세 가지 타입이 복합적으로 섞여있는 경우가 대부분입니다.



ex) 유리재질 = 투명+클리어타입, 플라스틱재질 = 솔리드+클리어 타입

재질에 따라서 빛이 어떻게, 얼마큼 반사되는지,
그 결과 어떤 모습과 색으로 나타나는지
다양한 재질들을 관찰하면서
직접 그려보고 이해해보는 시간이 필요합니다.



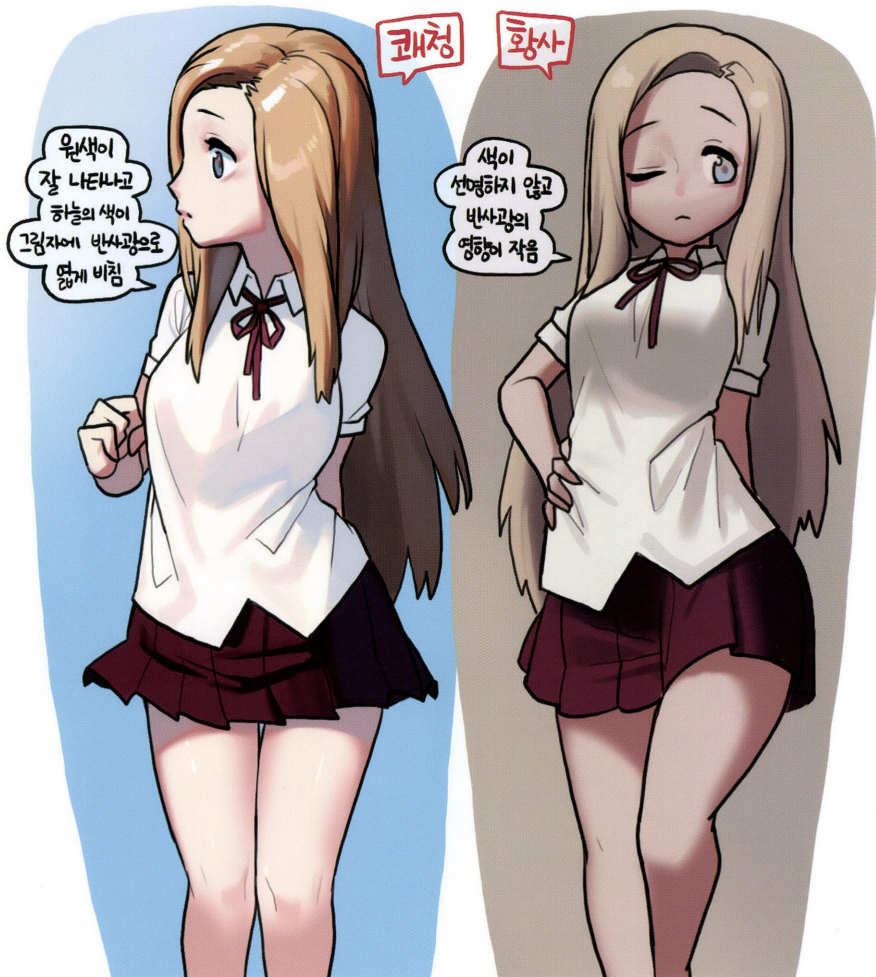
이 책에서는 인물, 캐릭터 묘사에 필요한 부분을 중심으로 다뤄졌지만
다양한 재질을 이해하고 묘사할 수 있다면
그만큼 더 다양한 디자인과 표현이 가능하므로
가능한 한 많은 시간을 들여 공부해 보시기를 추천합니다.

지속 묘사해야하는
중요 재질들은
뒤에서 더 자세히
알아볼게요!!



일러스트에서 **환경** 또한 색에 영향을 줍니다
물체를 감싸고있는 **공기**의 상태나 **하늘의 색깔**이 빛의 전달에 변화를 만듭니다.

완성된 일러스트, 특히 **배경그림**에서 관찰할 수 있지만
캐릭터 일러스트에선 앞서 서술한 요소에 비해 영향력이 크지 않은편이라
이 책에서는 자세히 서술하지 않았습니다.





PART 05

빛과 색



CHAPTER 01

빛

‘빛’의 표현은 정말 무궁무진합니다.



[고디베르 부인의 초상] 필리프 모데, 1868년, 캔버스에 유채 <오세 미술관 소장>

순간의 빛과 색을
기록해보자 하는
<인상주의>라는
미술 사조도 있어요

그림 안에서 빛을 표현하기란 많은 화가들의 오랜 숙제였습니다.

사진과 카메라가 발달된 오늘날에도 사람들은 화폭안에 빛을 담고 싶어합니다.

그만큼 빛의 표현은 정말 어려운 영역이며, 쉽게 이해하기란 불가능에 가깝습니다.

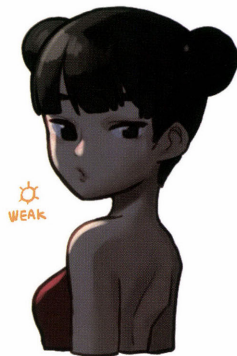
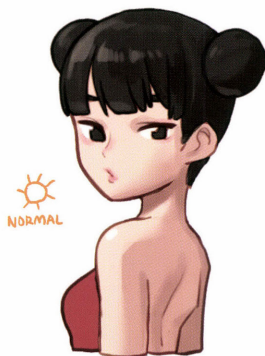
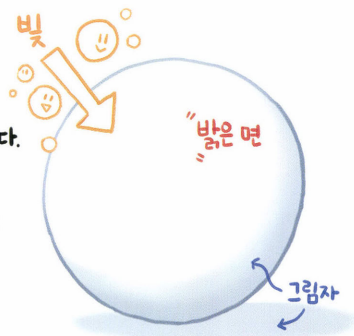
다만 어느정도 **과장과 생략**의 표현이 하나의 스타일로 나타나는 오늘날의 미술계에서는
극사실적인 표현이 아니더라도 보는 사람이 이해할 수 있는 빛의 표현이 가능해졌습니다.

이 책에서는 그중 핵심이 되는 내용을 중심으로 효과적인 빛의 표현방법을 서술해보겠습니다.

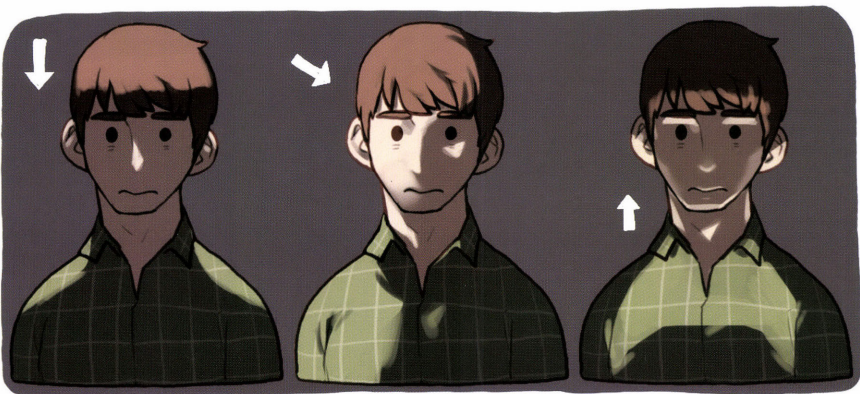
제 방법대로!

일반적인 빛이 닿은 부분을 '밝은면'으로,
비교적 빛의 영향이 적어 어두운 부분을 '그림자'로 나눕니다.

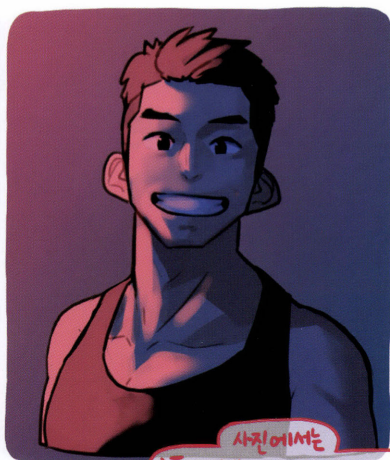
빛의 방향과 속성에 맞게 밝은면과 그림자를 잘 묘사하면
양감과 분위기를 사실적으로 보여줄 수 있습니다.



빛의 **강도**에 따라 밝은면과 그림자의 **명도**를 다양하게 표현할 수 있고



빛의 **방향**에 따라 **구조**에 맞춰 달라지는 밝은면과 그림자의 **모양**을 묘사할 수도 있습니다.



사진에서는
화이트밸런스'를 조절한다고 해요

고광원의 색이 달라지면 빛의 면과 그림자의 색도 다르게 나타납니다.



빛의 강도와
광원의 색을 조절했어요



이러한 여려가지 빛의 조건을 조절하면서 그림자의 **온도와 분위기**를 다양하게 표현할 수 있습니다.

일반적으로 우리가 알고 있는 '밝은 면'과 '그림자' 외에,
효과적인 연출을 위해 특별히 이름을 붙여둔 빛의 종류를 알아봅시다.

하이라이트 (highlight, specular)

물체에서 반사된 가장 밝은면.
광원의 위치를 보여줄 때나
재질표현에 유용합니다.

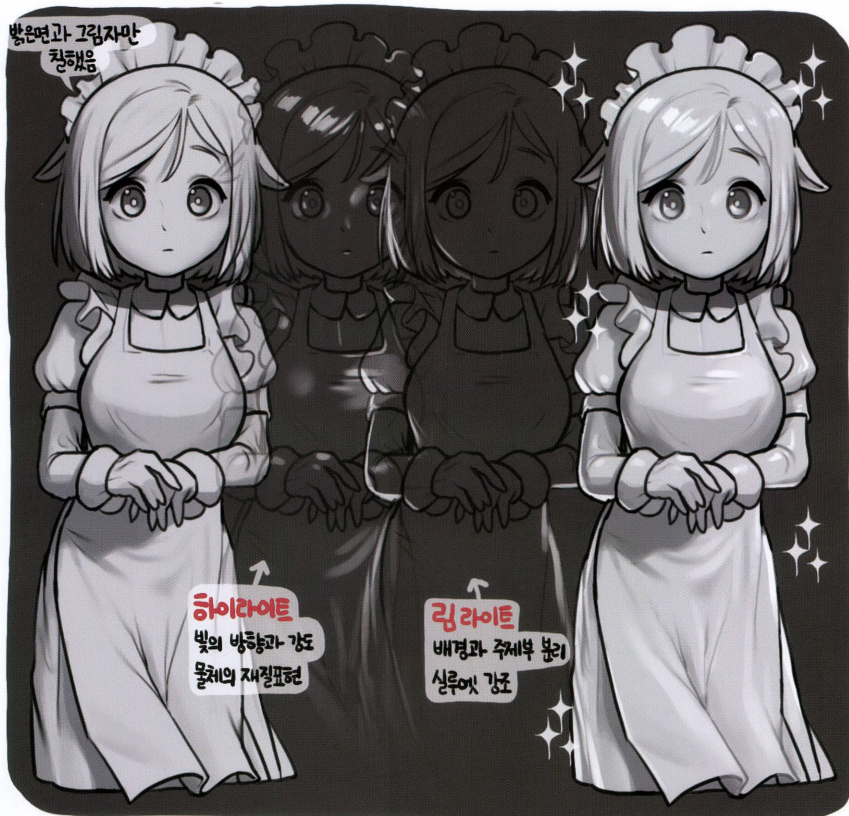
반사광 (reflection)

주변 물체 등에서 반사된 빛이
피사체의 그림자에
다시 비쳐주는 것.
물체의 입체감을
보조해줍니다.

림 라이트 (rim light)

피사체 뒤에서
강한 조명을 비추는 것.
외곽선 (실루엣) 강조와
피사체와 배경을
분리시켜주는 효과가 있습니다.





단순히 빛과그림자를 나눠 양감을 나타내도 어느정도 사실적인 묘사가 가능하지만

빛의 조건과 물체의 재질, 배경환경을 고려해서

앞서 서술한 다양한 빛 표현들을 적재적소에 활용하며 묘사한다면

더 다채로운 분위기와 인상적인 표현들을 쉽고 효과적으로 연출할 수 있습니다.

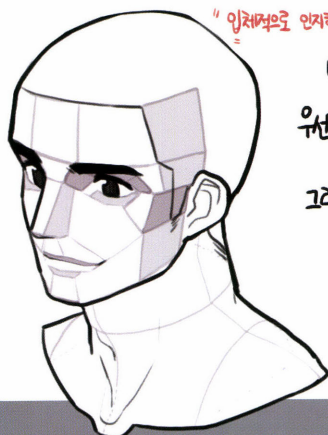
그 중에서도 빛은 아주 다양한 변수를 지니고 있기 때문에

"특정 상황과 시간"에서 쓰이는 고정된 표현은 없다고 할 수 있어요.

다만 대표적인 상황,예시를 통해 어떤방식으로 빛이 나타나는지 관찰해봅시다.



일상에서
"관찰하고
연구할 것!!"



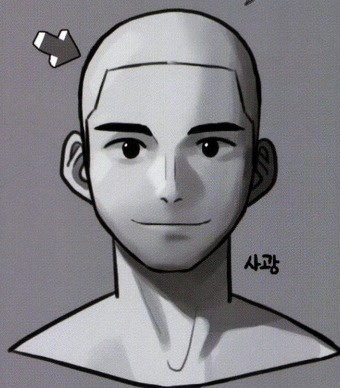
빛의 방향에 의해 생기는 그림자를 그리기 위해서는
우선 대상의 구조와 형태를 인체적으로 인지하고 있어야 합니다.

그리고자 하는 물체의 구조와 형태를 정확히 이해하고 있으면
채색은 물론, 채색에 앞서 대상의 스케치부터
훨씬 더 자연스럽고 빠르게 시작할 수 있습니다.

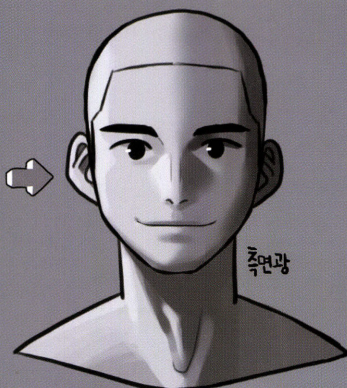
얼굴에서 가장 인체적인 부분인
'코'의 그림자를 유심히 보세요!



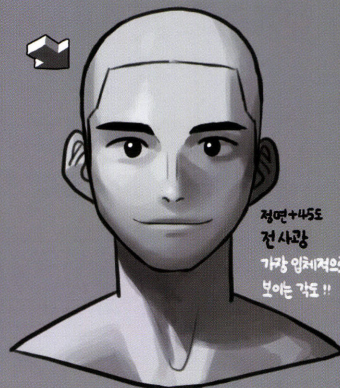
정면광
입체감은 약한 대신
디테일 표현에 좋아요



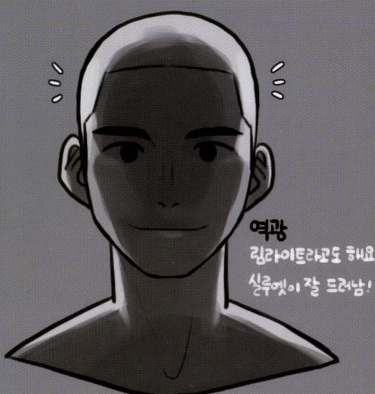
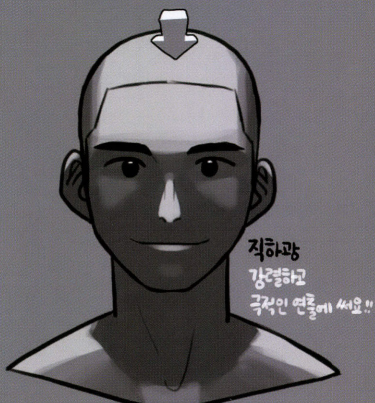
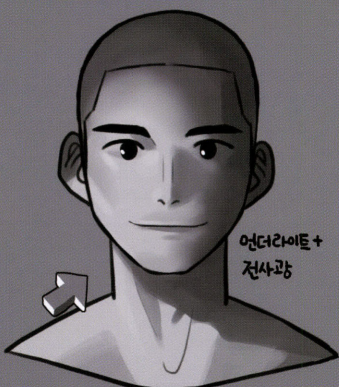
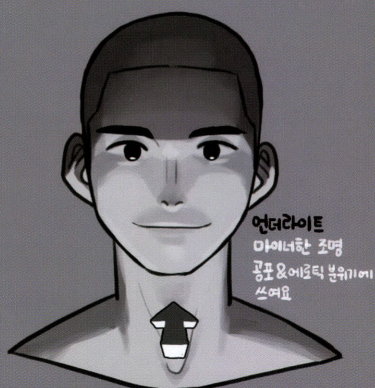
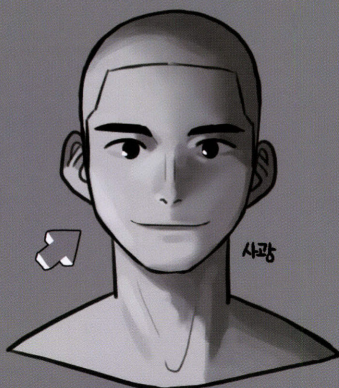
사광



측면광



정면+45도
전사광
가장 인체적으로
보이는 각도 !!



고유색



광원과 환경에 따라 달라지는
고유색의 변화를 알아보겠습니다.

빛이

어떤 색으로

Color

Brightness

얼마나 강하게 비추며

얼마나 넓게 퍼지는지

Diffuse

환경이 물체에서 우리까지

Air Condition

빛을 잘 전달하는지

몇까지 여러 상황에서

빛을 유심히 살펴봅니다.

각각 표현에 쓰인
레이어 행성을 표기했으니
참고하세요!

기본

온전히 양감과 재질 묘사에
정중함을 있어요!



특별한 조건이 없는 상황에서
물체의 고유색이 어떻게 나타나는지
양감과 재질을 고려해 이해하겠습니다.

햇빛

50%
모버레이



강한 햇빛에 의해
반사면의 채도가 높아집니다
하늘 또한 햇빛의 영향으로 밝아져
물체의 그림자에 하늘색이 바뀝니다.

형광등

30%
새상



형광등은 채도를 크게 높이지 않습니다
백색의 빛이 물체에 닿고
실내의 벽에도 반사되어
전체적으로 채도가 떨어집니다





예시는 다양한 상황의 빛을 관찰하기 위해
레이아웃용으로 보정했습니다.

보정과 형성은 그림의 마무리에서 작업하는것이
더 안정적으로 그림을 완성하게 합니다.

이 책에서는 저의 작업과정 순서대로,
보정과 효과에 대한내용은 내용 뒷편에 서술했으니
스스로 작업하실 때는 목차의 순서를 참고하며
단계적으로 진행하시기를 추천 드립니다.

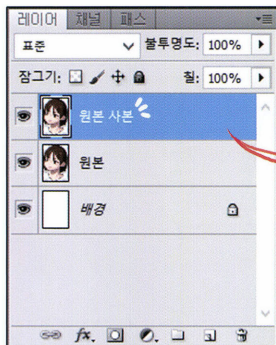
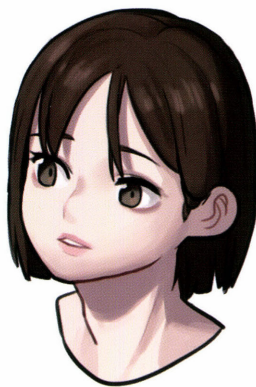
레이아웃 혼란음선에 대한 설명은
책 앞쪽에서 표현할 수 있습니다.





마스크레이프(스텐실) 같은
유용한 기능입니다.

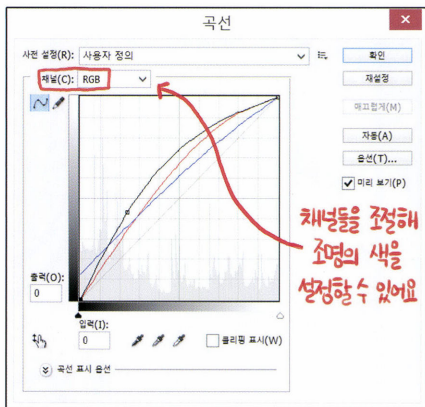
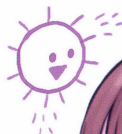
포토샵 레이어의 기능 중 **레이어마스크** 기능을 이용해서 **간편하게 빛효과**를 추가해보겠습니다.



빛효과를 위해 명도를 조절할
사본레이어를 만듭니다.

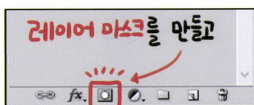
원본레이어를
복사(Ctrl+J)합니다.

꼭!! 원본 그림의 묘사가
완전히 끝난상태여야 합니다.

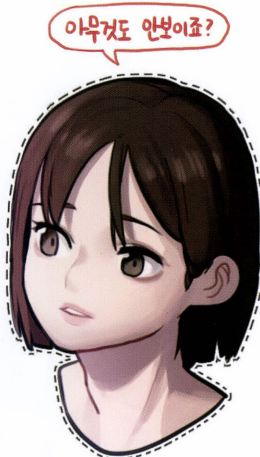
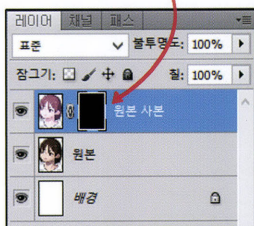


채널들을 조절해
조명의 색을
설정할 수 있어요

사본레이어에서 **곡선 조정(Ctrl+M)**을 이용해 밝은 빛이 비추는 느낌을 만듭니다.



마스크를
반전 (ctrl+I) 시켜서
안보이게 합니다.

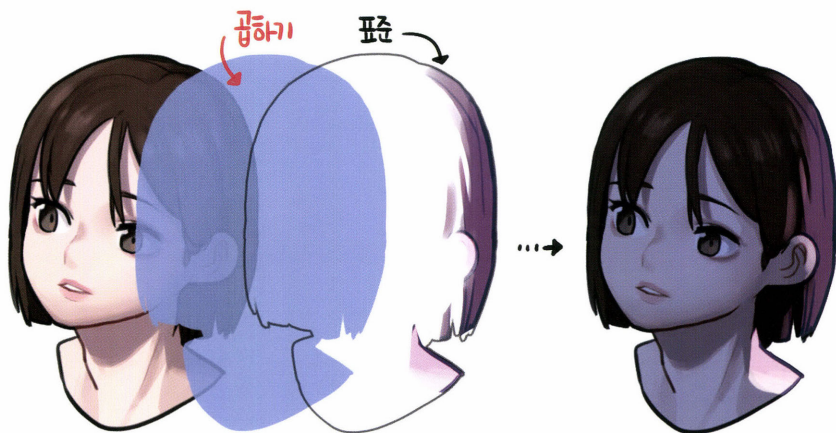


레이어 마스크에서는 검은색영역은 보이지않고(투명해지고) 흰색영역은 보이게됩니다.



이 원리를 이용해서
마스크 영역을 포갠접하는데,
빛을 받는 부분을 흰색으로 칠하면
그 부분만 설정한 조명의 빛이 나타납니다.





기본 레이어와 사본레이어 사이에 그림자색 레이어를 곱하기로 끼워넣으면
그림자의 색도 자연스럽게 조절할 수 있습니다.



$(\times 1 + E)$
분위기가 잘 정리되었으면 레이어를 합치고 어색한 묘사를 보완합니다.

이 방법은 어느정도 묘사가 안정적으로 완료된 그림에 쓰는것이 효과적이기 때문에

(정면광..)

(후사광, 역광, 직하광)

물체에 비추는 중심광원에 사용하기보다는 보조조명이나 램라이트 등,

작은 부분에 강한 빛이 나타나는 효과를 표현할 때 사용하기 좋습니다.

Copyright 2017. (주)시프도영



CHAPTER 02

색



(혼란)

음... 이제..

무..무슨 색을 써야...하거지..?

도양이 끝나고 채색을 시작할 때는 '색'이 필요한데

빛에 대한 이해가 잘 되어도 '색'을 잘 모른다면

“어떤 색을 써야할까?”하는 고민이 생기고

습사리 채색을 시작하기 어렵습니다.

여러들면, 빨간색 중에서도 무수히 많은 빨간색들이 존재하고

각각의 색을 제 역할에 맞는 위치에 정확히 칠하려면 아주 어렵습니다.

나는 밝은면!

저는 반사광이요~

색을 모를 땐
어렵지만..

나는 그림자!



여러가지 색들을 이해하고 쓸 수 있다면

더 사실적인 표현은 물론이며

더 효과적으로 채색하는 방법도

익힐 수 있습니다!

막막하다고
겁먹지 마세요!

COLOR ME



일반적으로 **알록달록한 색들은**

색상(color)이 아니고

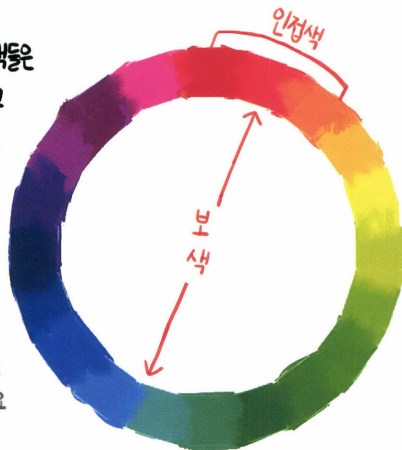
색조(hue)라고 하며,

≡ 색조는 색상을 이루는

요소중 하나입니다. ≡

색상화

같은 명도/채도 조건에서
색조의 변화를 볼 수 있어요



색조는 각각의 색조마다
어떠한 속성을 가지고 있으며
난색, 흰색 등..

서로 비슷한 속성을 가진 색조를
묶어 부르기도 하고 (인정색)

반대의 속성을 가진 색조관계를
연관시켜 쓰기도 합니다. (보색)



난색(日爰)

따뜻한 가까운 밝은 여름

호기심있는 시끄러운 흥분 낮

한색(寒)

차가운 먼 어두운 겨울

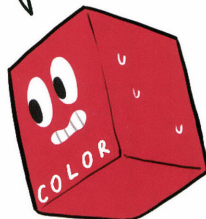
침착한 조용한 우울 밤

이러한 색조의 성질을 이용해서
서로 조화하고 분리하며 색을 배색하면
캐릭터의 성격과 분위기를 디자인 할 수 있습니다.

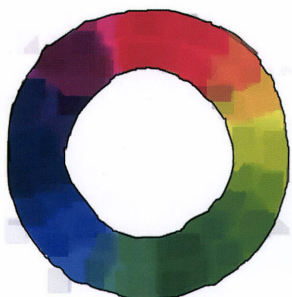


하지만 물체를 묘사, 채색하기 위해서는
색조(HUE)가 아닌 색상(COLOR)이 필요합니다.

다 안모였는데...? "



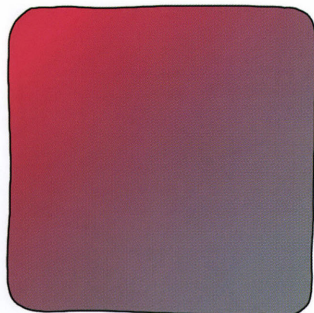
색조 (Hue) 외에, 색(color)을 이루는 구성요소는 두가지가 더 있습니다.



색조 (Hue)



명도 (Brightness)



채도 (Saturation)

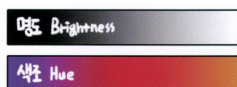
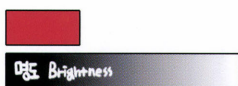
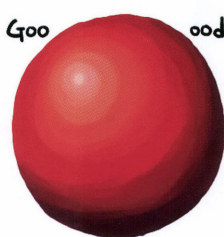
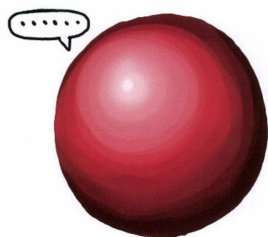


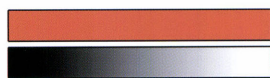
색조, 채도, 명도를 능숙하게 조절할 수 있다면
사실상 모든 색들을 자유롭게 쓸 수 있습니다.



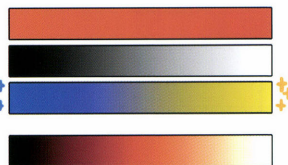
디지털 채색을 할 때는
이들 조절을기위해
HSB슬라이더를 씁니다

모든 요소를 활용해 색을 쓰기는 아주 어렵지만,
최소 두가지 요소 (명도, 색조)를 조절하며 채색하는것이 좋습니다.

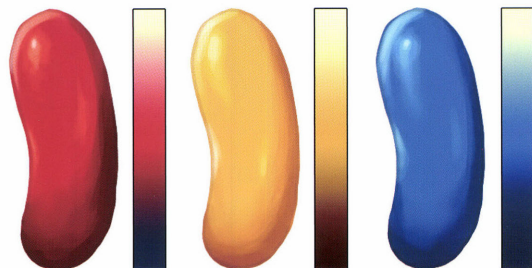




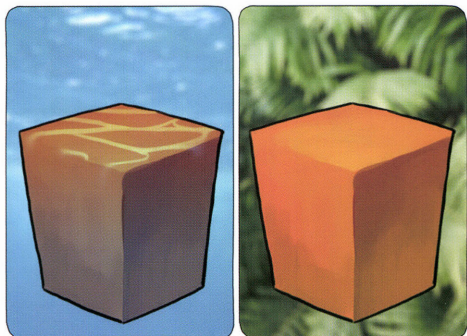
난색(Y)은 전진,
한색(B)은 후퇴의
속성을 가지고 있어요



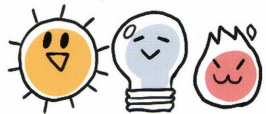
이처럼 명암을 칠할 때 색조의 변화를 주면, 훨씬 다채로운 효과를 보여줄 수 있습니다.

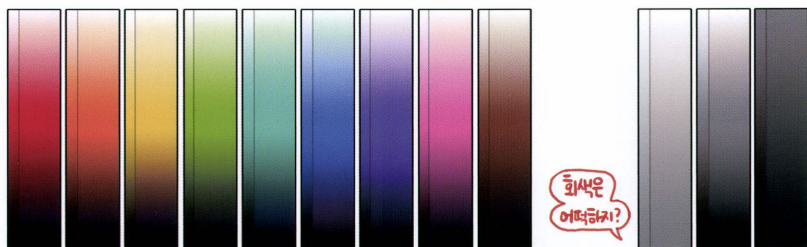


그 중에서도 특히 색의 3원색은
이러한 방법이 아주 효과적이니
꼭 참고하여 시도해보세요.



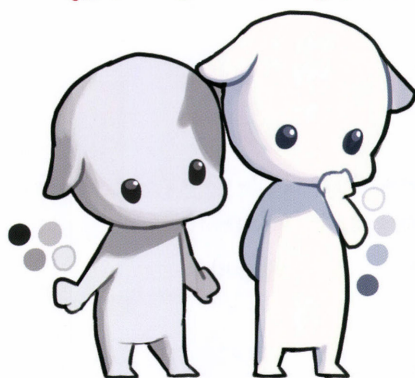
하지만 빛과 환경에 의해서
예외적인 상황이 많이 나타나니
절대 공식은 아닙니다!!





색조와 채도의 차이가 나타나지 않는 무채색(회색)의 물체의 경우에도
조금이나마 색조와 채도가 나타나다록 묘사한다면 더 재미있는 표현을 할 수 있습니다.

●●●●●
밝은면과 그림자에 색조차이를 추가하고



●●●●●
중간면의 채도를 약간 높여주었어요



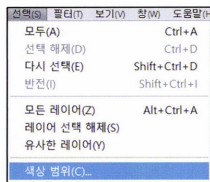
색에 변화를 추가하는 채색방법이 어렵다면
포토샵의 다양한 보정 기능을 활용해서
채색에 도움을 줄 수 있습니다.

우리가 도와줄게!!

선택-색상범위

색상 균형

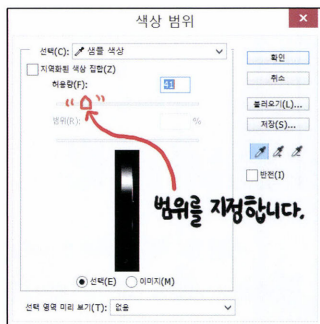
색조/채도



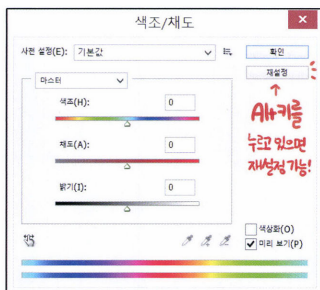
원하는 색 범위만 선택해서
색조/채도/명도를 조정해 보겠습니다.
선택-색상범위를 선택합니다.

Alt + S → C

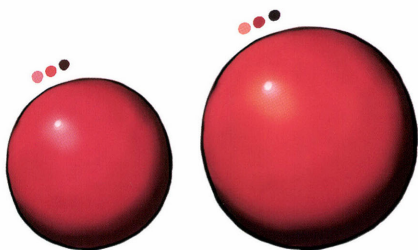
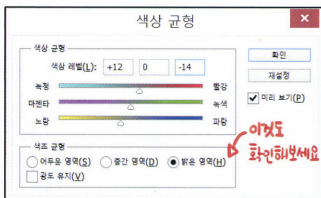
원하는 색 주변을 클릭하고



그림에서 선택한 색상의 범위만
조정할 수 있도록 선택영역이 생겼습니다.



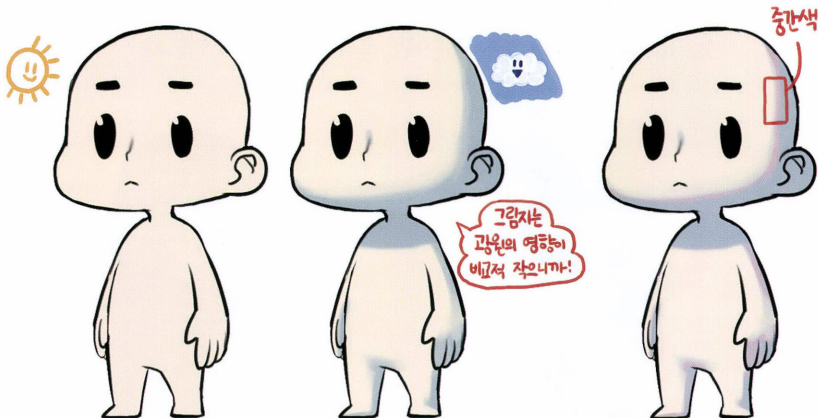
이제 색조/채도들과 **(Ctrl+U)**
색상균형 등을 이용해서 **(Ctrl+B)**
원하는 색상으로 조정합니다.



같은 방법으로 그림자의 영역도 보정이 가능합니다.

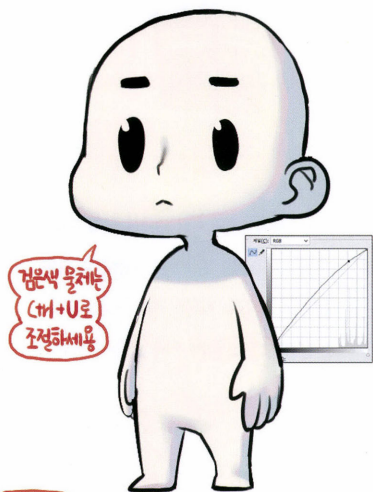
물체의 고유색이 나타나는 부분을 조정하면
물체의 색이 모호해 질 수 있으니
주의하여 국부적으로 조정해야 합니다.

무채색 물체는 고유색 자체에 특정한 색조나 채도가 없기 때문에
그림에 전반적으로 드러온 광원 / 그림자의 색에 맞춰 칠하는것이 자연스럽습니다.



광원의 색으로 **밝은면**을 칠하고 하늘과 배경의 색으로 **그림자**를 칠합니다.
어두운 물체는 반대로 그림자 > 밝은면 순서로 칠하는것이 좋습니다.

반감선의 보정방법으로
'중간색'의 색조를 조절합니다.



(커+M)
곡선들을 이용해 고유색인 흑색이
밝은면에 나타나게 합니다.



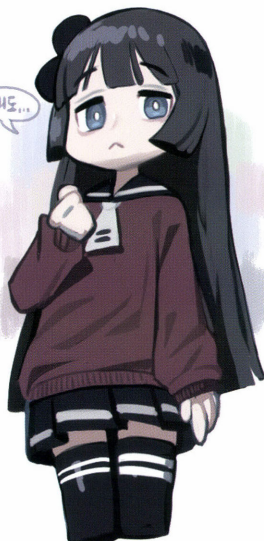
Saturation

색으로 채색하는 과정에서 **채도**를 조절하는것이 가장어렵습니다.
 채도는 극단적으로 나빠지지 않는이상 차이를 인식하기 어려운데이라
 초심자는 물론 어느정도 그림을 그려본사람도 습관적으로 실수하기 쉽습니다.



그림자도 고채도!!

반은면도 저채도...



고채도

첫인상이 화려하고 극적인표현에 용이합니다.
 대신 깊이있는 묘사에는 한계가 있어서
 다양한 분위기를 연출하기 어렵습니다.
 만화같은 과장이 많은 화풍에 어울립니다.

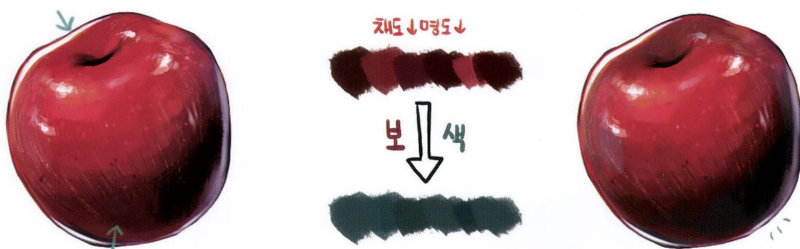
저채도

고급스럽고 무게감있는 분위기를 낼 수 있습니다.
 채도가 낮은 그림에서 독창적인 표현을 하려면
 상당한 기술과 지식이 필요합니다.
 밌도있는 알러스트를 그릴때 아주 효과적입니다.



작가의 표현 의도대로 채도가 잘 조절된 그림은
 보는 사람의 시선을 잘유도하므로 전달력이 좋습니다.
 높고 낮은 채도를 다양하게 사용해보면서
 각각의 표현방법과 응용방법을 익혀가는데가 공부가 됩니다.





단색 물체에서 채도가 높은 부분을 보정할때
같은 명도/채도의 보색을 덧칠해서 채도를 낮출 수 있습니다.

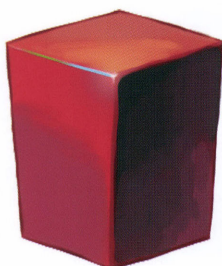


고명도와 고채도의 리어라이드 부분에
물체색의 인접색대신 높은 채도와 명도의 보색을 약간 칠해주면
색조가 풍부하며 시선을 끌 수 있습니다.

반대로 멀리있는 부분은 저채도의 물체 고유색의 보색을 칠해서
단순히 채도값을 낮춘것보다 상대적으로 더 채도가 낮아보이게 할 수 있습니다.



B/S



H/B/S

색조/명도/채도를 동시에 조절하려면
색에대한 이해가 아주많이 필요하기 때문에
원하는 느낌을 표현하기가 굉장히 어렵습니다.

관두는 채도보정기능 대신에
직접 색을 선택해서 사용하는 연습을 하다보면
더 멀리있는 표현도가늘하고
색에대한 이해력도 좋아집니다.



PART 06

재질





CHAPTER 01

피부

사람의 피부색은 다양합니다.

유전자나 생활환경에 따라 나타나는 색이 다르고

나이나 건강상태에 따라 즉각적으로 색이 달라지기도 합니다

그만큼 표현하는 방법 또한 여러가지라 '무엇이 정석이다'라고 정의할 수 없습니다.



다만 인간의 피부 구조는 어느정도 공통점이 있기 때문에

우리가 보편적으로 알고있는 피부색으로 나타냅니다.

앞서 설명했던 빛과 재질 부분을 확인하면서 다음 내용을 읽어보시면

보다 자연스럽게 사실적인 묘사가 가능할 것입니다.

사람의 피부는 여러種の 표피와 색소, 혈액으로 이루어져 있습니다.

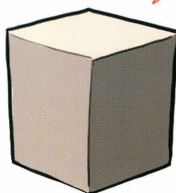
백색의 표피층에 붉은 혈액과 멜라닌 색소가 비치면서

결과적으로 나타나는 색이 곧 우리의 피부색이 됩니다.

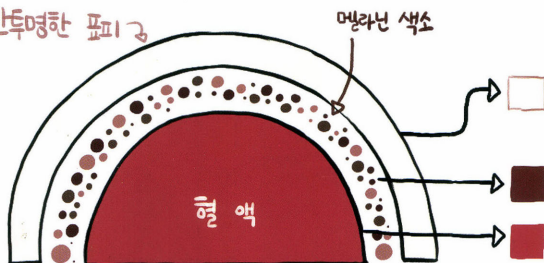
가끔 예외의 경우가 있지만, 이 세가지 요소중 하나가 결여된다면

피부색으로 자연스럽게 묘사하기 어렵습니다.

모르고 채색하면
그냥 지루해져서 보일수도..



반투명한 표피

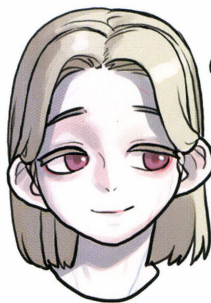


세가지의 조합으로 만들어지는

피부색
입니다!!



표피가 없다면
당연히 근육이 드러나고
피부색을 칠할 수
없습니다.



멜라닌색소가 없다면
피부에서 나타나는
난색 계열의 색을 배고
채색해야 합니다.

보편적인 피부채색과
다르게 이득내줘야 해요!



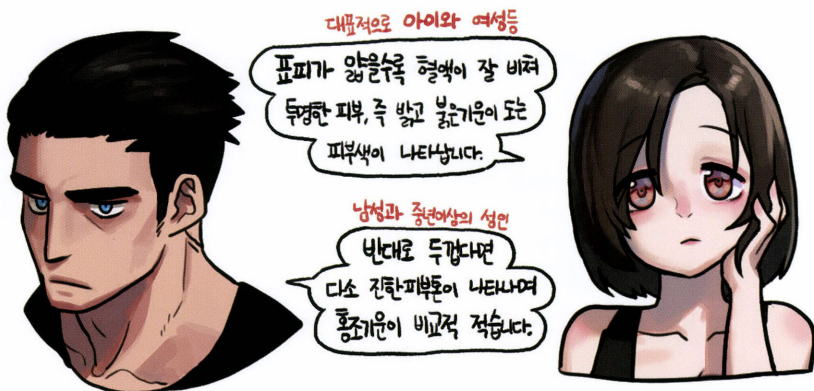
혈액이 없다면
피부는 절대
난색 계열을 칠할 수
없습니다.



또는 혈액의 색이
분홍색이 아닐 경우
혈액의 색에 따라서
피부색이 달라집니다.

“ 인간의 피는
적혈구가 피를 붉게하게 해요.”

그 중 **표피**와 **멜라닌** 색소의 차이에 따라 **피부색**의 차이가 나타납니다.



유전자에 따라 **멜라닌** 색소의 양이 크게 달라집니다.

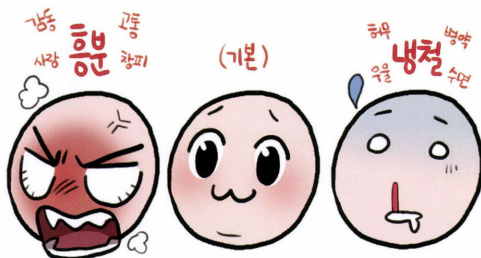


하지만 **혈액**은

상황에 따라 **모이는 양**이 달라서

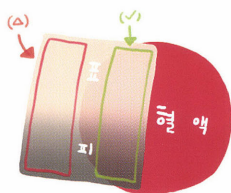
피부의 고유 개성이 도가기는 어렵습니다.

하지만 **필요해요**

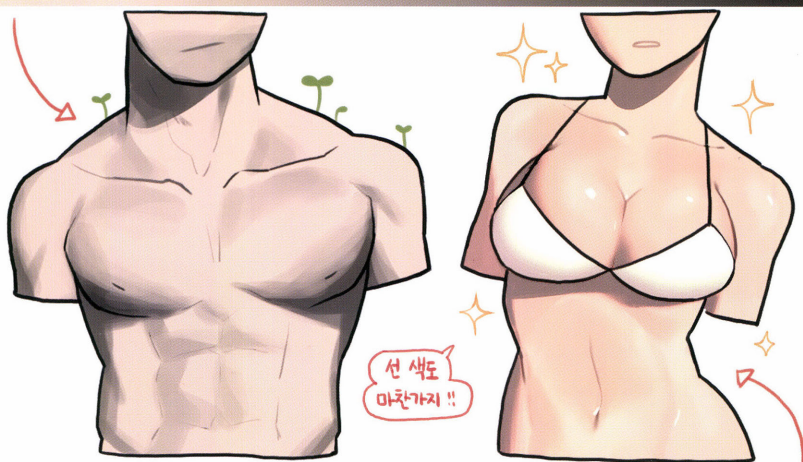


따라서 '표피(가진)'만 생각해서 채색할 경우
색상과 혈액을 표현할 수 없어 사실감이 떨어집니다.

그림자로 넘어가는 과정에서 다양한 색을 섞어주면
더 완성도있는 그림을 그릴 수 있습니다.



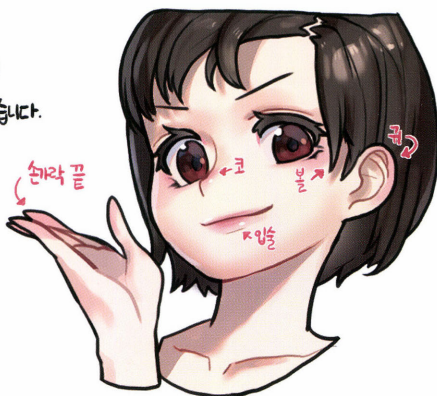
색이 어두워 지기만 한다면 너무 단조롭지요!

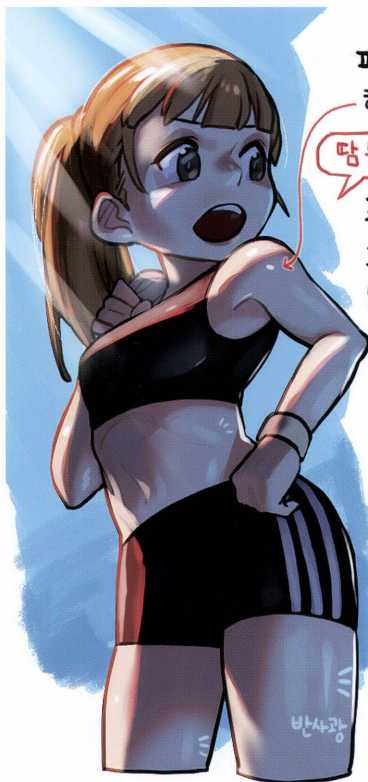


노란 빛에서 - 약간 붉은기가 섞인 갈색을 거쳐 - 그림자색으로 넘어가는 것이 좋습니다.

그 중에서도 표피가 얇은 부분들은 혈액이 잘 비쳐
그렇지 않은 부분에 비해 비교적 붉은색을 띄고 있습니다.

얼굴의 경우 건강이나 감정의 상태에 따라
혈액이 비치는 양이 확연히 다르기 때문에
붉은(분홍빛)색을 잘 살려 채색한다면
더 생기있는 느낌을 표현할 수 있습니다.



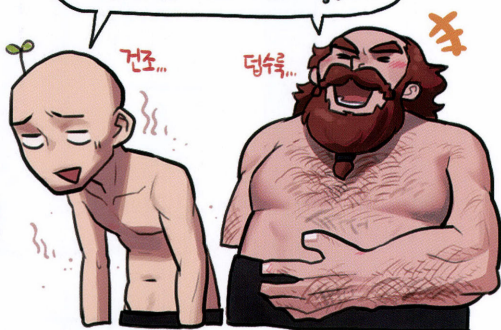


피부는 다음과 유분등의 요인때문에 약간의 광택을 가지고 있어서
하이라이트가 보이며 반사광의 영향을 잘 받습니다.

답 등으로 인해 코팅된 피부가 가장 영향을 잘 받아요!

주변 **사물과 환경** (하늘이나 땅)에서 반사된 반사광에 의해
그림자(어두운면)의 색이 달라지도록 묘사하면
보다 더 사실적인 표현이 가능합니다.

대신 건조한 환경이나 털이 많은 피부일 경우에는
이러한 표현을 최소화 하는것이 좋습니다.

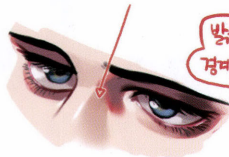
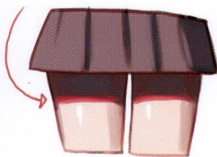


피부는 반투명한 표피아래 붉은 혈액이 가려져 있다는 특이한 재질때문에
빛이 강하게 비추면 그림자부분에 붉은 혈액의 색이 비치는 현상이 나타납니다.

Subsurface Scattering
[SSS]라고 불러요!

이 현상을,

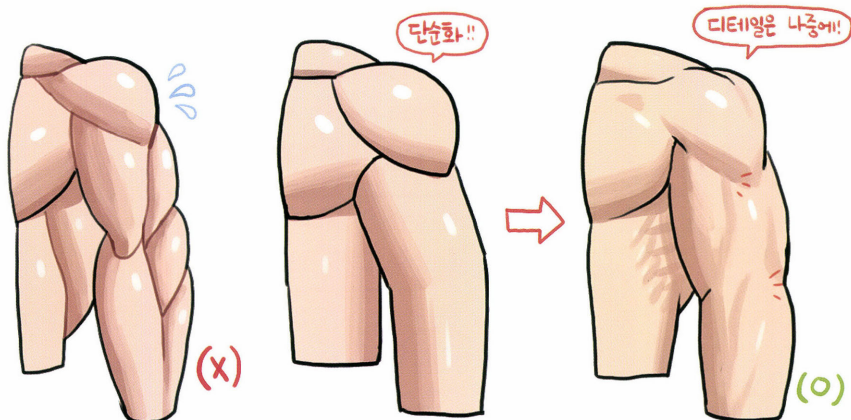
선명하게 생긴 그림자나, 구조가 급격히 꺾이는 경계에 나타내면



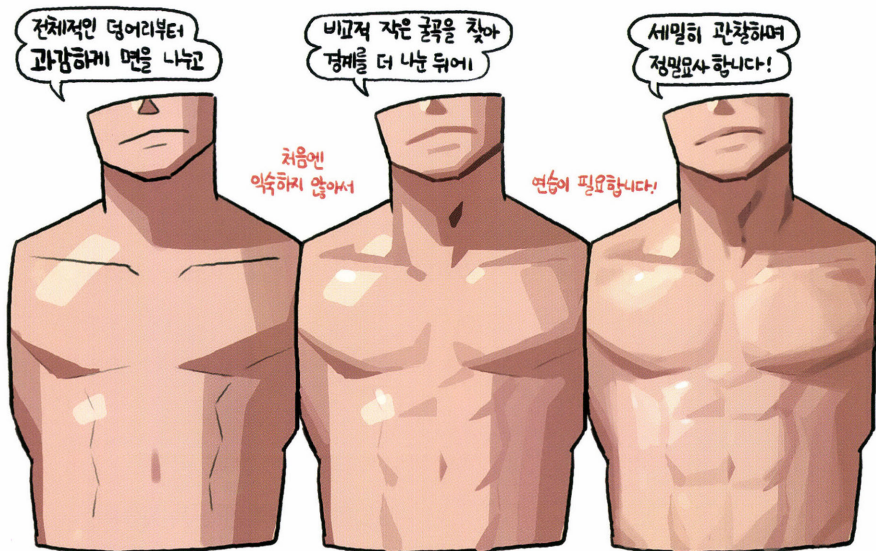
밝음-그림자 사이
경계부분의 채도가 ↑↑

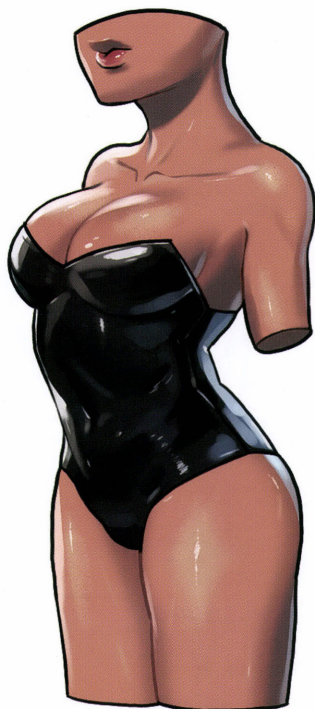
강렬한 빛이 비추고 있는 분위기를 표현할수 있습니다.

많이 실수하는 부분중 하나가 전체적인 양감 보다 이전에 너무 세밀한 부분에 집중한다는점입니다.
특히, 구조가 복잡한 인체를 묘사할 때 나타내기 쉽습니다.



세부묘사를 시작하기 이전에, 큰 구조와 형태부터 단순화하여 이해하고 채색한 이후
비교적 작은 골격을 찾아 묘사해 나가는것이 효과적입니다.





피부에 **정반사(하이라이트)**가 나타나는 경우
피부는 표면에 자지나 울퉁불퉁한 굴곡이 있기 때문에
하이라이트의 모양이 흐트러집니다.

물 같은 액체에 코팅된 경우라면
금속처럼 선명한 하이라이트가 나타나지만
일반적인 상황에서는 **표피의 요철에 의해 흐려진 모양으로**
하이라이트를 그려주면 더 사실적입니다.



젖은 피부
(금속처럼 묘사)

일반 피부

덕여리감만
묘사한 상태

밝은 부분(하이라이트, 반사광) 묘사하는 방법에 따라
질감 차이를 줄 수 있어요.

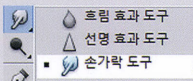
TIP

〈피부 표현이 너무 거칠다면?〉

부드럽게 넘어가야 하는 부분에
브러쉬 자국이 남아 거칠게 표현된다면
손가락 도구(smudge)를 이용해 보세요.



뭉개기 (blending) 할 때 좋아요!



묘사가 뭉개지므로
남용하면 안돼요!!

얼굴 안에서도 표피두께와 혈액의 차이로 다양한 색변화가 있습니다

이 점을 이용해 색칠어를 하면 사실적입니다.

얼굴뚝은 그림에서 주먹을 많이받는 편이기 때문에

묘사를 집중할수록 효과적입니다.

표피가 얇은 뺨은 혈액의 색이 비쳐
상대적으로 붉은 색조를 띄웁니다.

고유색

붉은 톤

저채도

입술이나

밝은 피부톤의 손끝

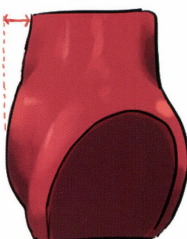
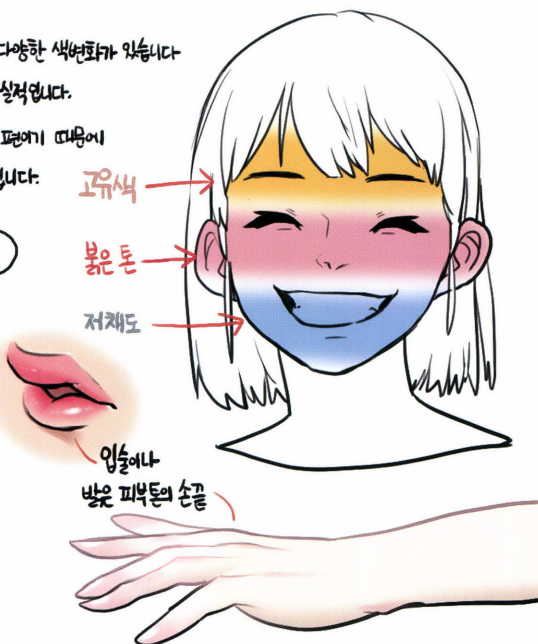
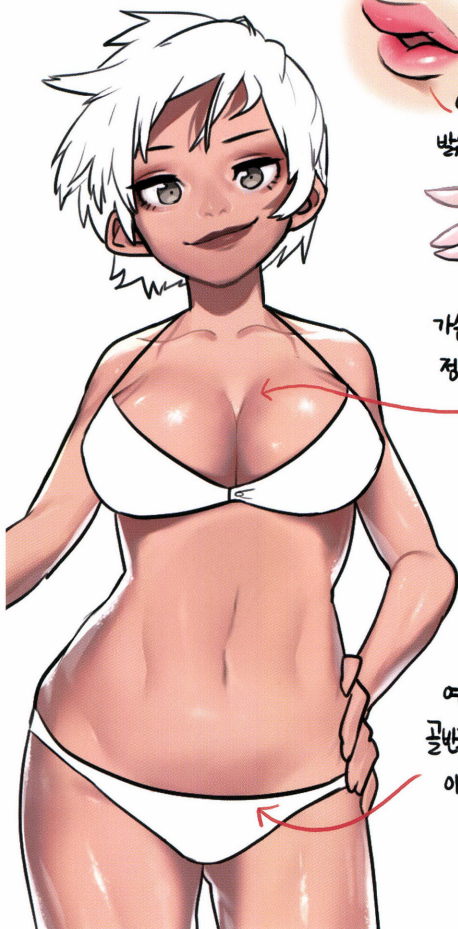
가슴골은 양 가슴보다 평평한 편이라

정면과 측면에서 상대적으로 빛을 많이 받습니다.

하이라이트가
비밀경우도 있음!

아주 조금 더!

여성의 배는 신체 구조상
골반과 신장장기들의 영향으로
아랫배가 조금 나옵니다.

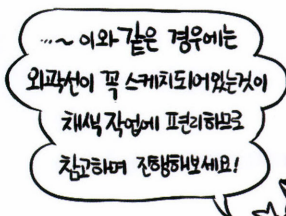
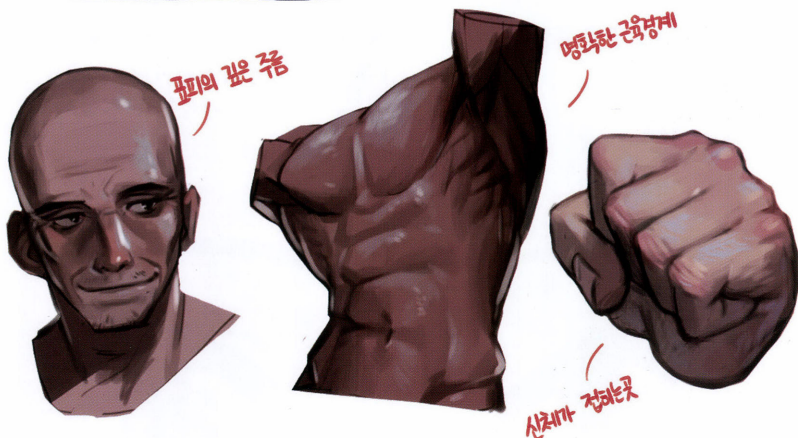
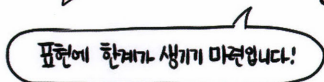




원본들의 간략한 그림자를 최대한영역을 제외하고
인체를 그릴 때 외곽선에 너무 의존하지않았는지
사실적인 표현에 도움이 됩니다.

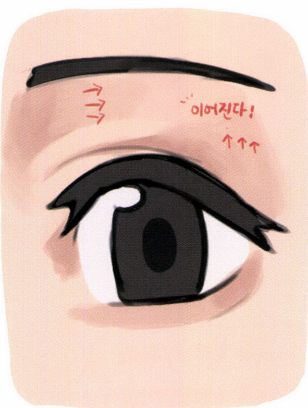
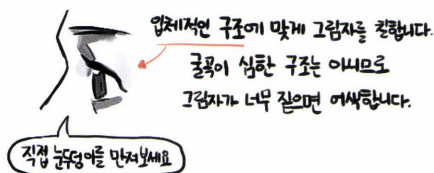
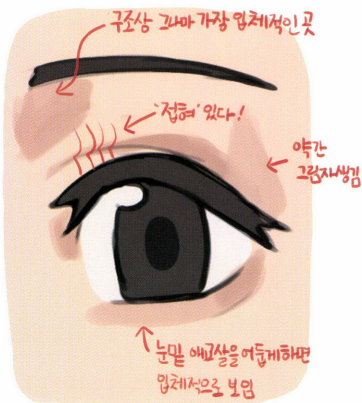
특히나 얼굴을 그릴 때 실룩하기 쉬운데
터너의 명암단계없이 그림자로 넘어가면
날카로워 보이지만 표현면적으로 보입니다.

더 많은 표현을 시도하려면
평면적으로 그리는 습관에 있지 않은지 체크합니다.

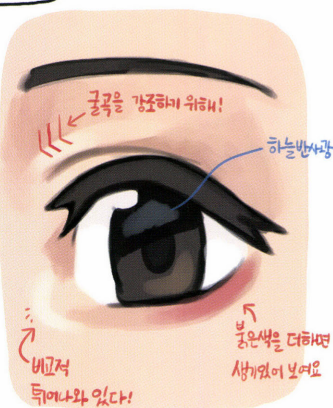




고유색으로 밑색을 칠합니다.

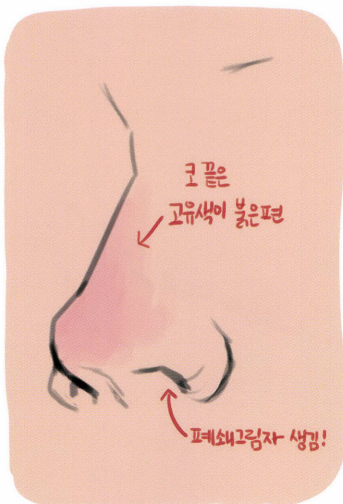


굴곡이 평평한 쪽은 그림자를 풀어줍니다.

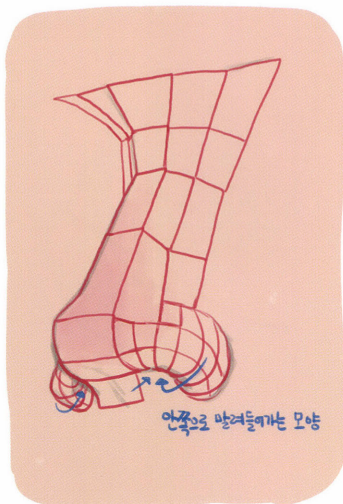


반사광을 칠하면서 입체감을 보였습니다.
눈 앞쪽의 쪽과 눈동자가 앞쪽이 그나마 볼록합니다.

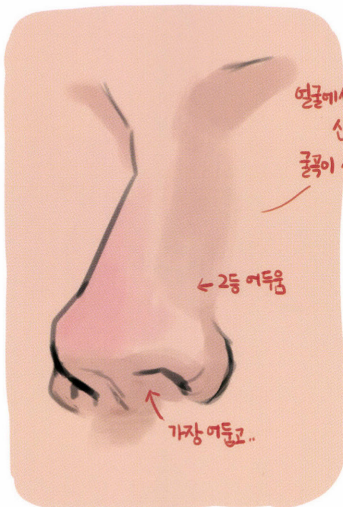
눈자는 재질 뒤흔들기!



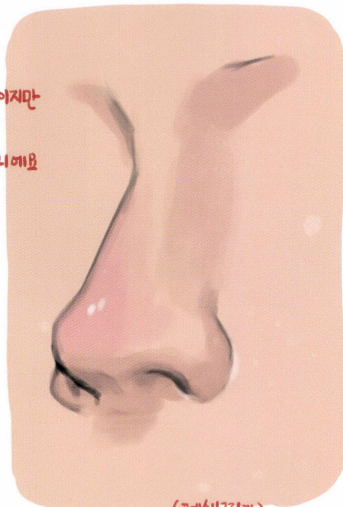
코대는 얼굴에서 가장 입체적인 부위라서
약하게라도 외곽선으로 스के리웁니다.



코볼과 코끝은 비교적 생각하기 쉽지만
자세히 묘사할 경우 형태를 알아줘야 합니다.



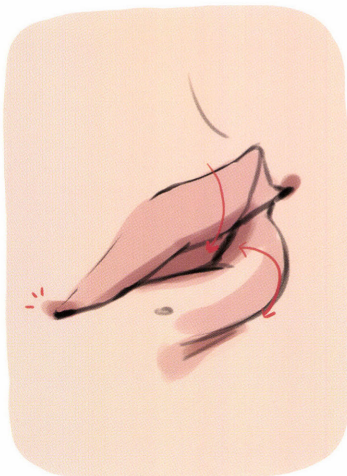
코 아래쪽과 코대 옆에 그림자를 잘해
상대적으로 코대가 내외보이게 합니다.



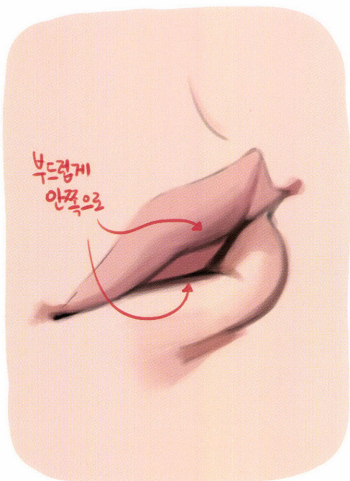
외곽선 정리를 하면서 코볼 그림자를 풀어주고
코 끝과 코볼 옆에 하이라이트를 잘합니다.



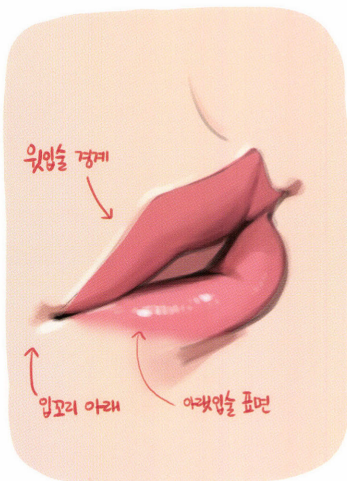
어느정도 입술의 모양도 스케치하는것이 좋습니다.



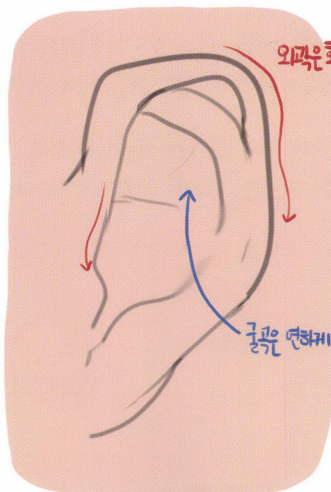
입은 '구멍' 형태이기 때문에
입꼬리, 입안쪽에 페인트칠자가 생깁니다.
입술 두께에 따라 입술바닥에 그림자가 생깁니다.



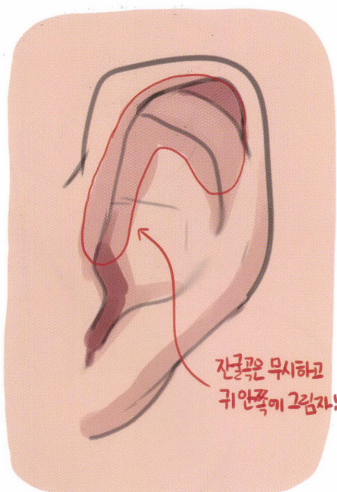
입술은 굴곡이 완만하고 표면도 둥근편이라
명암단차가 부드럽게 외곽선까지 이어집니다.
손가락 도구를 활용합니다.



입술색을 킬하고 균제히함성을 합니다.
불투명도를 조절하고 합니다.(+H+E)
하이라이트를 그려 구조와 재질을 표현합니다.



귀는 구조가 복잡해보이지만 굴곡이 굽지 않아
외곽선 정리만으로 충분히 묘사대우가 가능합니다.
연한 선으로 잔굴곡을 스캐치해줍니다.



귀밑바퀴 안쪽으로 잘지않은 그림자를 쉼니다.
귀는 얇기 때문에 그림자를 붉은빛으로 칠하면
다른 부위보다 더 두꺼운 느낌을 줄 수 있습니다.



바깥귀밑바퀴에 비해 안쪽귀밑바퀴는
굴곡이 완만하단 점을 표시하고
점자를 굴곡이 급한 곳에서 완만한 쪽으로 끌어들입니다.



같은 방향성으로 외곽선을 정제해주면
자연스럽게 굴곡을 묘사할 수 있습니다.



채색할 대상을 구조에 맞게 드로잉합니다.
선은 깨끗하게 정리해서 진행할수록 작업이 수월합니다.

인체의 경우 근육 구조가 상당히 복잡하므로
필요하다면 구조를 자세히 그려두는 것이 좋습니다.

그림자가 상갈 부분을
미리 앞선선으로
스케치 해두는 것도 좋아요

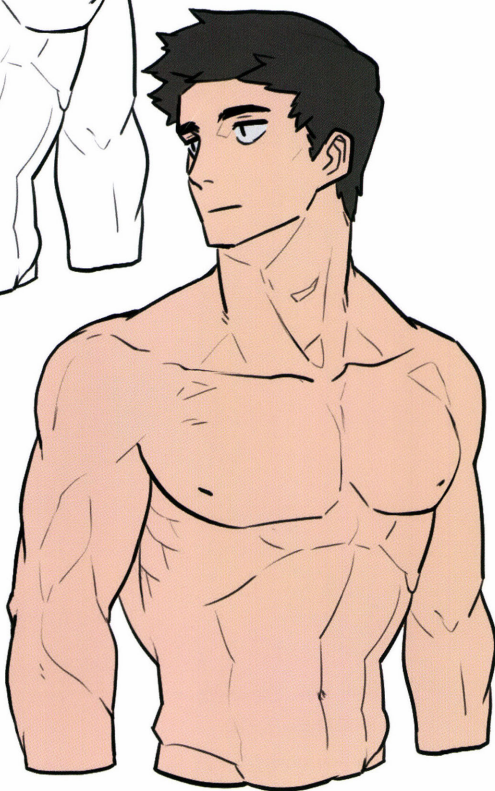


선 레이어 아래 밑색을 칠합니다.

피부톤에서 가장 밝은 색보단
약간 어두운 색으로 밑색을 지정하면
밝은 면을 묘사할 때 좋습니다.



이 정도





광원의 위치를 설정하고
그림자를 과감하게 **투톤**으로 칠합니다.

밑색과 명도(밝기)차이가 작으면
덩어리감 표현이 어려워진 진한 색으로 칠합니다.

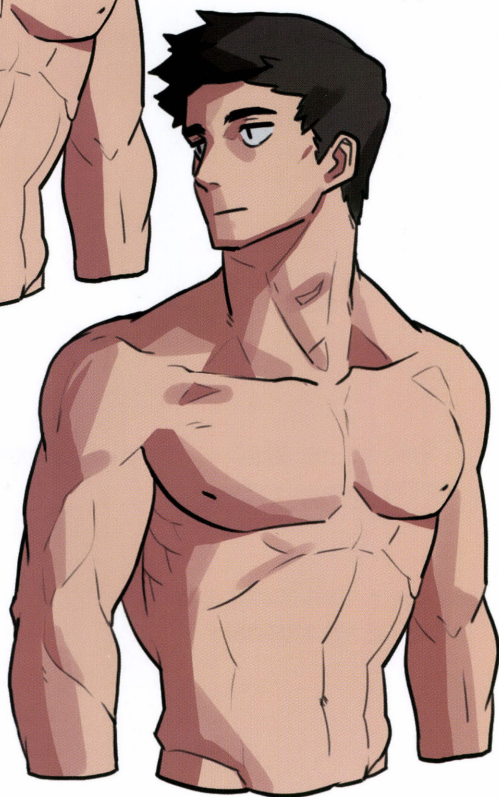
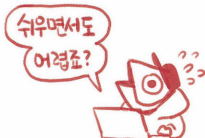
작은 명도차이는 생략하고 큰 구분을 보면서
광원의 위치가 잘 보이도록 그림자를 만듭니다.

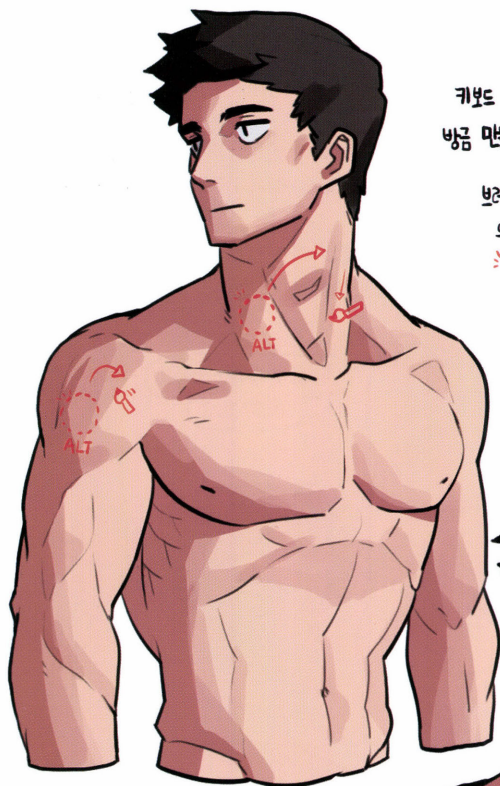
투명도가 일정한 브러시로
연속해서 칠해요



그림자를 칠했던 색으로
투명도를 조절해 중간색을 만들어봅니다.

결과적으로 이 과정을 계속 진행하면서
작은 굴곡들의 명암을 찾아주는 것입니다.





키보드 ALT 키를 누르고 있으면 색을 뽑을 수 있는데
방금 만들어진 색을 이용해 작은 글꼴을 묘사합니다.

브러쉬질이 너무 작으면 브러시가 경직되면서
의도하지 않은 색으로 칠해질 수 있으니
크게 크게 칠하는것이 효율적입니다.

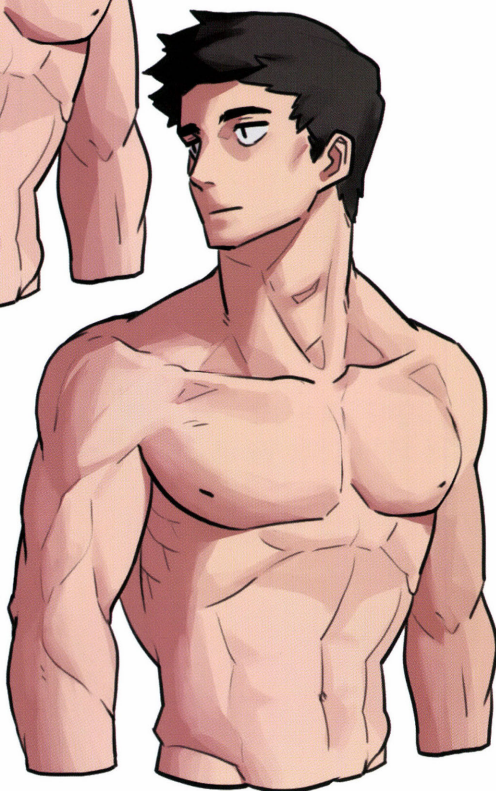
연습이 많이 필요합니다!

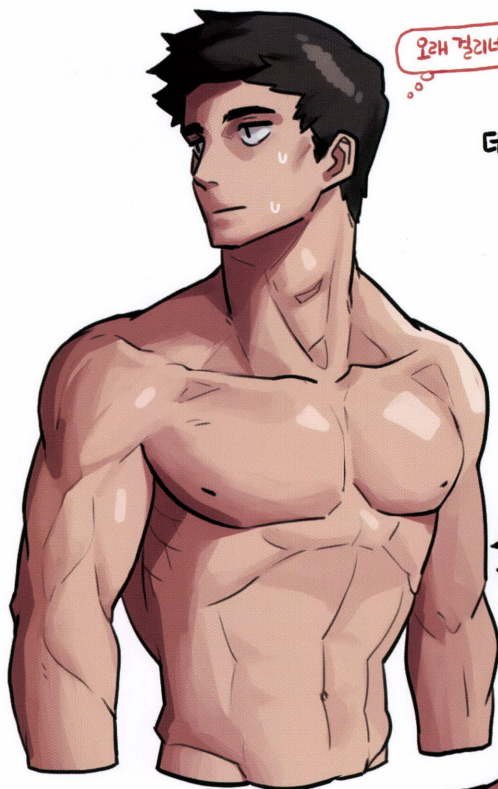
완만한 곡선을 가진 부위와
명암단계를 늘려가면서 묘사합니다.

가슴, 몸통구조

비교적 면적이 큰 부분부터 덩어리감을 묘사하고
나중에 작은 부위를 정밀묘사합니다.

얼굴, 손, 발, 팔..





오래 걸리네..0

더 어두운 그림자나 밑색보다 밝은 부분도
같은 방법으로 덧칠할 수 있습니다.

빛의 방향이 어색하지 않은지
치색하는 중간중간 확인하세요.

형태에 어긋나지 않게
잘 묘사하는것이 최고!

SMUDGE



손가락 도도도 이용하게면서
자신이 할 수 있는 최대한 묘사합니다.

시간을 오래 투자할수록
더 밀도있는 묘사를 할 수 있습니다.

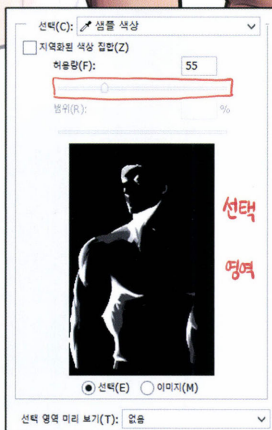


어정도 완성한 묘사에서 **채도**를 조절하면서
좀 더 **보리**를 색감으로 보정합니다.

그림자의 채도는
높지 않았 것이
보기 좋아요!

채도가 높을수록
시선이 집중됩니다.

(ALT+S → C)
선택 → 색상범위를 이용해서 가장 어두운 그림자의 영역을 선택하고



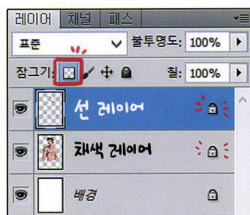
채도와 밝기 (CTRL+U),
또는 색감 (CTRL+B)을 조절합니다.



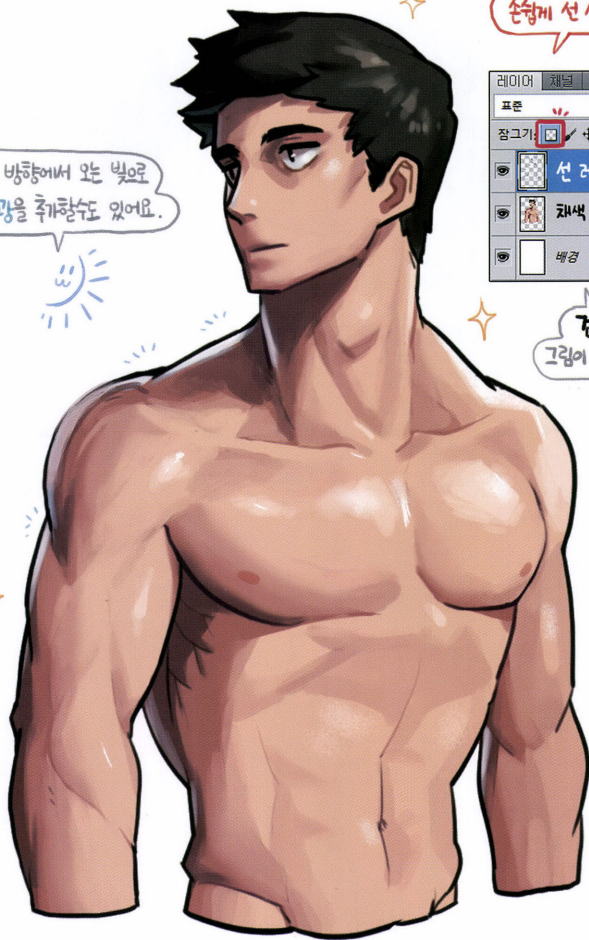
마지막으로 하이라이트를 과하지 않게 묘사한뒤, 세부적인 덩어리들을 다듬고
원본에서 선이 두지 않도록 선을 지우거나 색을 바꾸며 마무리합니다.

투명도 잠금 기능을 이용해서
손쉽게 선 색을 고칠 수 있어요!

다른 방향에서 오는 빛으로
반사광을 추가할 수도 있어요.



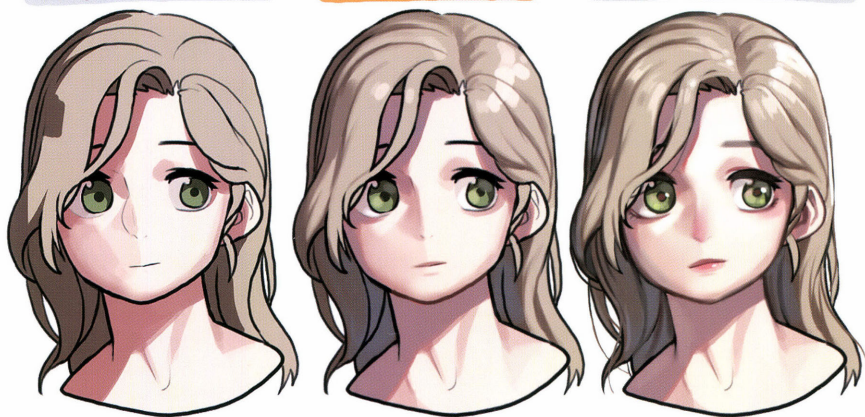
검은색 선 색이 많으면
그림이 **평면적**으로 보일 수 있어요



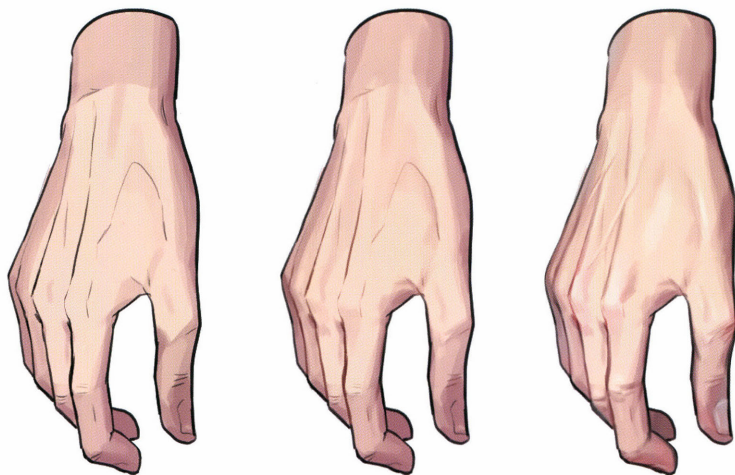
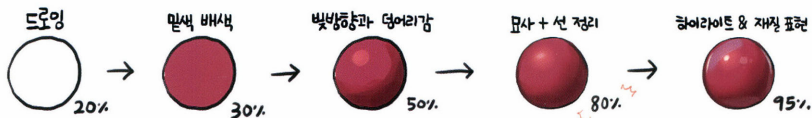
그림자를 칠해 양감을 표현하고

묘사를 탄탄하게 완성한 뒤

선 정리 후 하이라이트 등으로 재질 표현



같은 방법으로 전체의 자은 부분들도 채색할 수 있습니다.
 피부 묘사를 예로 들었지만, 이후 설명하는 대부분의 재질들은
 모두 비슷한 과정을 통해 묘사를 완성합니다.



앞서 설명한대로

피부는 솔리드 타입의 재질이라고 생각할 수 있지만
투명도가 낮을 뿐 **레이어드타입**의 대표적 예시 중 하나입니다.

레이어드 타입에서는 그 투명한 정도에 따라서

SSS(Subsurface Scattering) 현상이라는 특이한 빛의 작용이 일어나는데
이 현상을 표현하는 방법에 대해서는 자질묘사 뒷편에 서술했었으니
더 디테일한 묘사를 하고자 한다면 참고하여 응용해보는 것을 추천합니다.

피부가 극도로 투명한 건 아니어도 있지만
묘사방법이 상당히 어려운 현상 중 하나이니
개별재질이 익숙해진 뒤 응용하세요!

피부에 투명한 느낌을 줄 때 좋아요





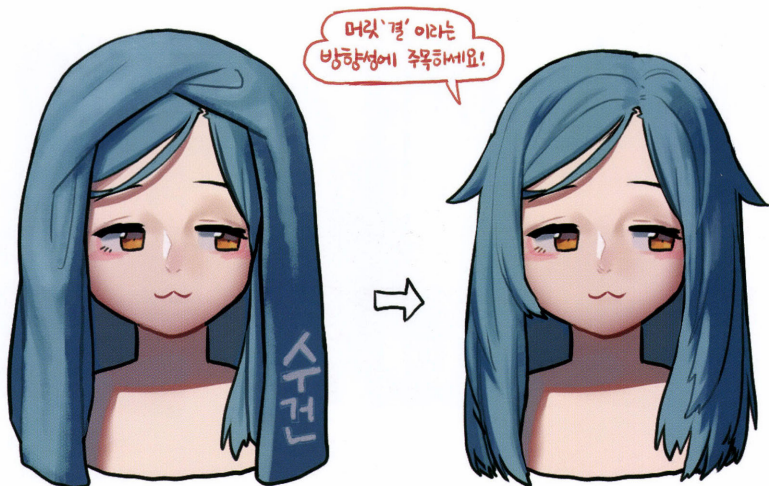
CHAPTER 02

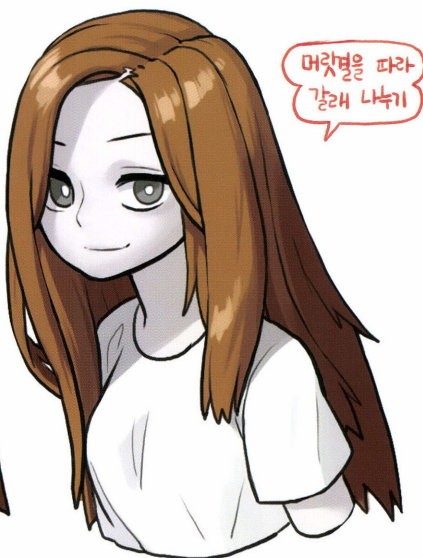
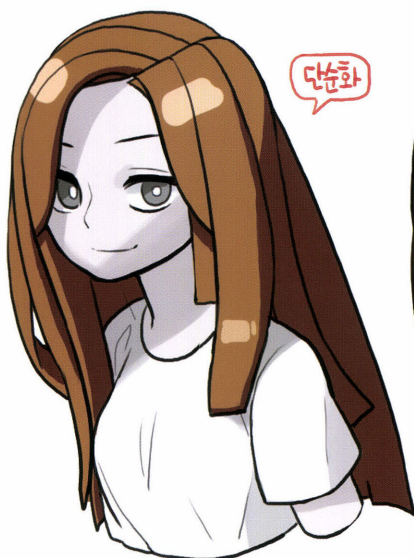
머리카락

머리카락을 한 가닥 씩 그려서 헤어스타일을 완성하기란
사실상 너무 어렵습니다.



일반적인 물체를 묘사하는 방법과 동일하게 진행하다가
"여러가닥이 모여 만들어진 재질"의 여러가지 특성을 잘 이용하면
보다 쉽고 효과적으로 머리카락을 채색할 수 있습니다.





먼저 머리카락의 형태를 크게 단순화 해서 그림자를 채색하다가
빛방향과 덩어리감이 잘 나타나면 나중에 세밀하게 굵기를 나누어서 묘사를 보완합니다.

머리카락 끝으로 갈수록
갈래가 많이 나뉘집니다.



빛방향과 그림자를 나누고



머릿결의 방향을 따라
굵기를 추가합니다



잔기지를 추가해
묘사를 보완합니다.



빛을 받는 부분과 하이라이트도
빛 방향에 맞게 칠하고

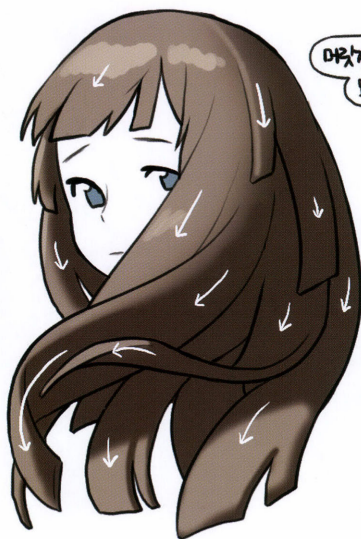


머릿결 방향을 따라
갈래를 나누어 줍니다.

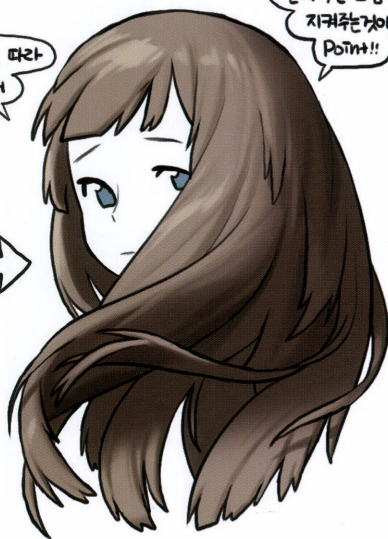
☞ 손가락 등을 쓰기도 해요



커스텀 브러시를 이용하거나
잔 머리카락을 추가해가면서
자질표현을 더욱 보일수 있습니다.



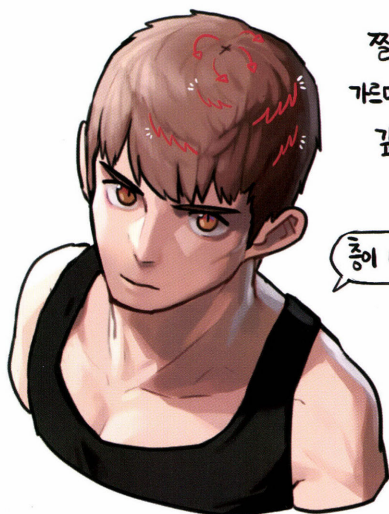
머릿결 방향을 따라
묘사하면서



전체적인 그림자를
지켜주는 것이
Point!!

(머릿결) (빛 방향)

복잡한 구조로 휘날리는 머리카락이라도 **방향성**과 **그림자**를 먼저 이해하고 채색을 시작한다면
머리카락을 덩어리로 나누어 묘사를 진행할 수 있기 때문에, 보다 수월하게 채색할 수 있습니다.

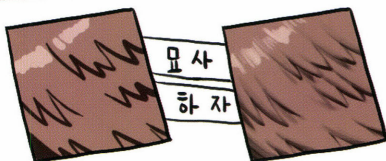


짧은 머리카락의 경우
가르마(혹은 정수리)를 중심으로
깊지 않은 층을 나누면서
명암을 묘사합니다.



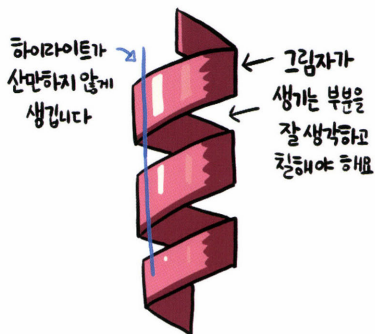
층이 쌓여
만들어졌어요

층이 너무 깊지않게 주의!!



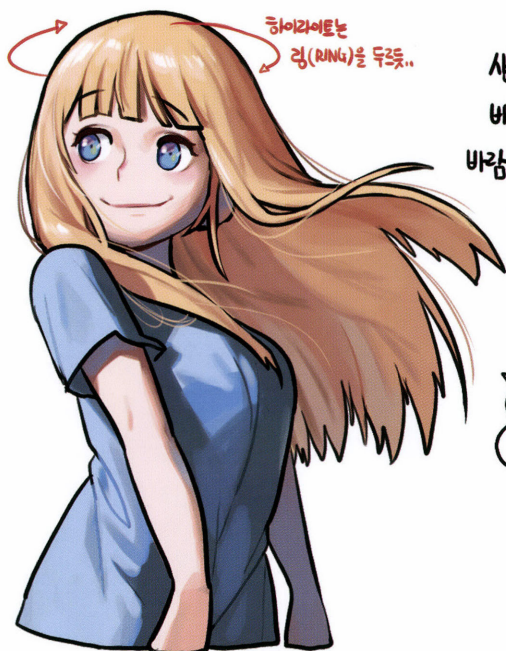
비교적 그림자 부분은
묘사를 단순히 하는것이 좋겠죠 ♥

웨이브가 있는 머리의 경우
빛에 의해 생기는 그림자를 잘 표현
빛을 받는 부분과 하이라이드에서
머릿결이 잘 보이도록 묘사합니다.



그림자가
생기는 부분을
잘 생각하고
칠해야 해요





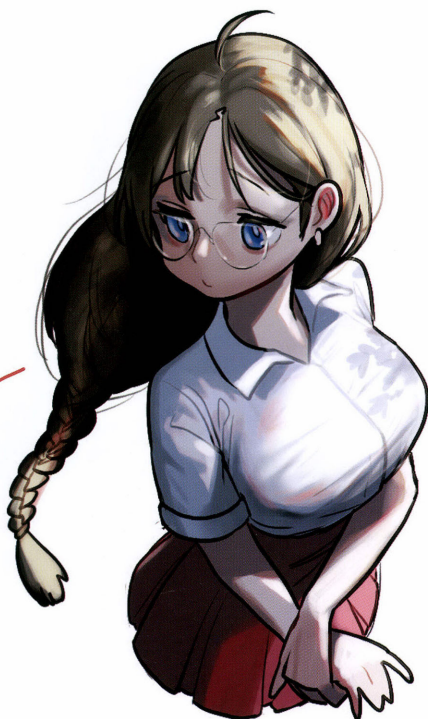
생머리처럼 가벼운느낌의 머리카락은
비교적 머리카락이 어둡지않게 질립니다.
바람에 날리거나 바다에 닿는 등의 경우처럼
머리카락의 면적이 넓어지면 경우
명암차이가 더 줄어듭니다.

면적이 넓어져서 빛을 많이받고
두께가 얇아져 빛이 투과되기 때문!

대개 등 뽕머리의 경우
반대로 두께감이 생기기 때문에
머리카락에 양감이있으며
명암의 차이가 확연해집니다.

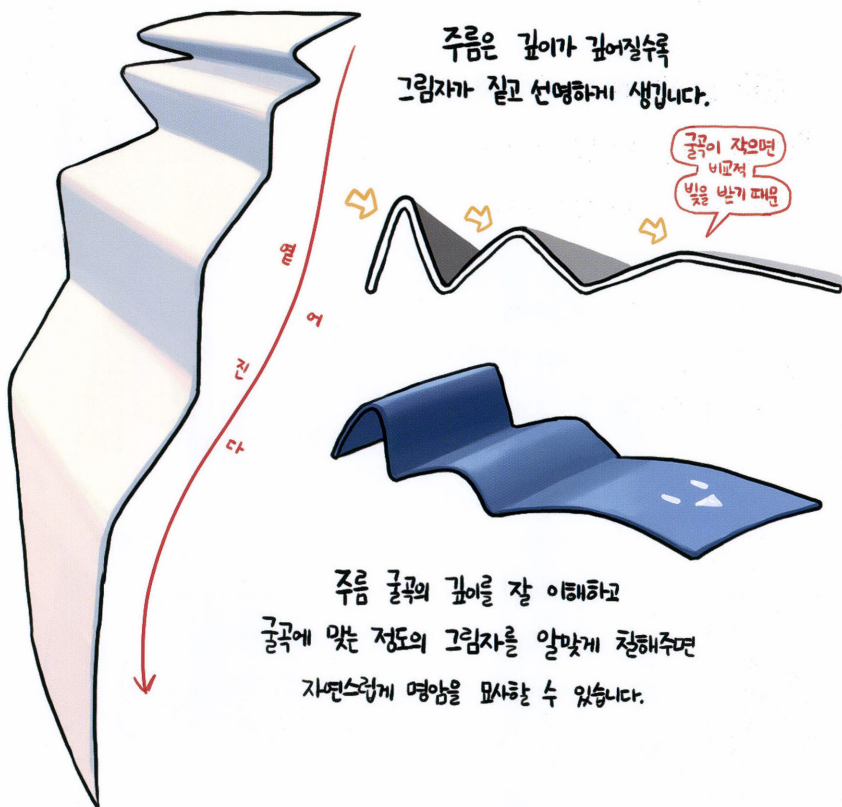


단순화하면
이런모양정도?

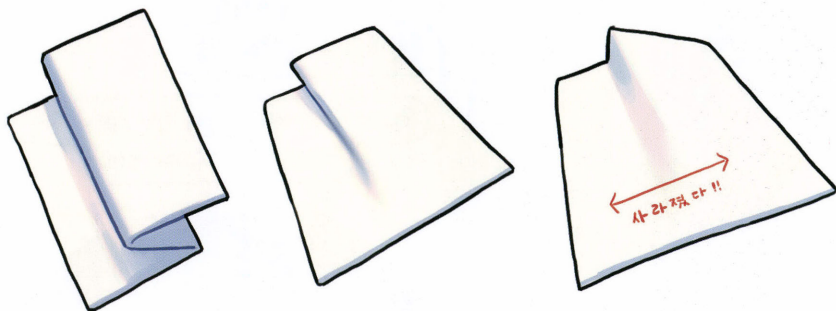


CHAPTER 03

옷주름

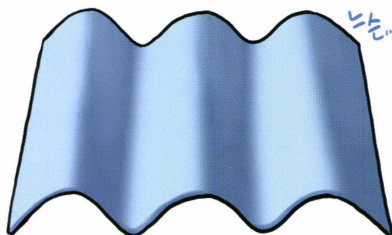
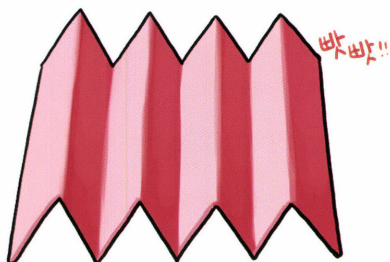


정확히 접힌 주름은 외과선으로도 어느정도 주름을 묘사할 수 있지만
주름의 깊이가 달라지는 경우 그림자의 농도가 점차 떨어지는것을 볼 수 있습니다.



주름을 스케치할때와 마찬가지로,
 “닿는 부분”에서는 깊은 주름이 생기지 않아 →
 주름 그림자 또한 열어지고 흐려집니다.

반대로 넓게 퍼지는 공간에서는
 굴곡이 불규칙적으로 자유롭게 나타내기 때문에 →
 깊이가 다양한 주름을 볼 수 있습니다.



옷감의 표면 재질과 주름이 접히는 정도에 따라서 주름의 굴곡이 달라져
 그림자 또한 그에따라 선명해지거나 흐려집니다.



주름의 모양을 보고도
 옷의 착용감을 짐작할 수 있습니다

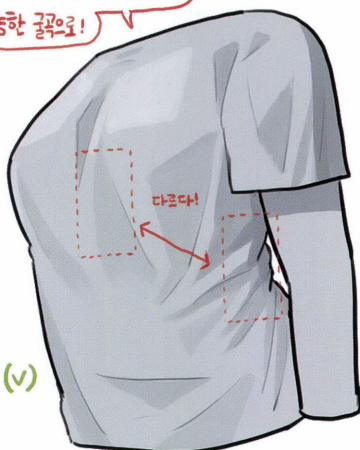
하나의 면 안에서도 주름이 접힌 정도에 따라
 다양한 모양의 그림자가 생겨요



주름의 모양이 다양하지 않아요!



"선"이 아닌 "면"으로 생각하고
다양한 굴곡으로!



(X) (V)

주름의 모양이 다양하지 않거나 명암의 차이가 일관적이면
불필요한 묘사가 덩어리감을 방해하게 되어 어색합니다.

전체적인
명암 덩어리가
모호해졌어요

0/2



큰 구조를 생각하면서 주름을 묘사합니다.

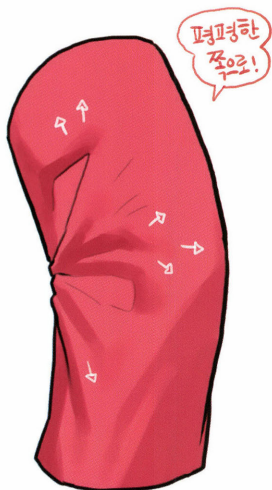
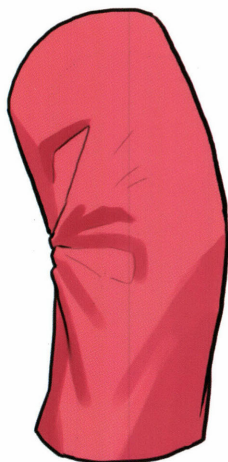


전체적인 부분에서
주름의 굴곡은
아주 작으니까요

정확하나 경관적으로
깊은 주름(굴곡)이라면
밝은 부분에서도
보여요~

주름도 결국에는 그림자의 한 종류이기 때문에
전체적인 덩어리감을 따라 명암을 잘 채워주는것이
보다 더 안정적으로 묘사할 수 있는 방법입니다.





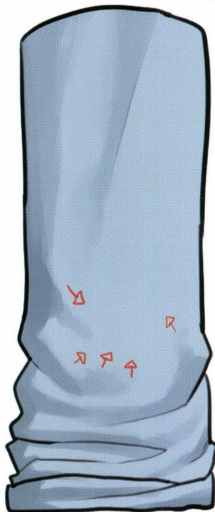
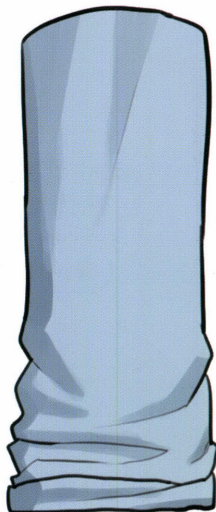
평평한
쪽으로!
쭈으!



깊은 주름을 먼저 그리고

점점 깊이가 얕아지는 방향으로
그림자를 풀어줍니다.

깊지 않은 작은 주름들을
큰 주름 근처에 추가하면서
묘사를 보완합니다.

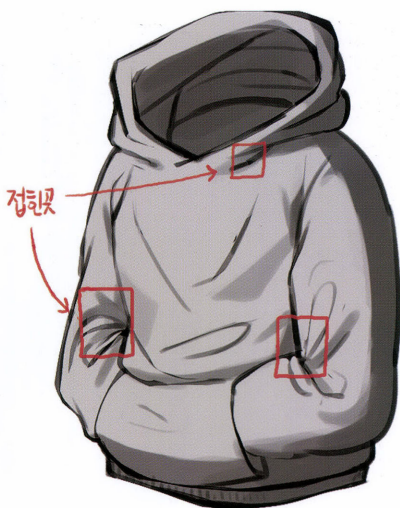


평평한
쪽으로!
쭈으!





옷의 전체적인 양감 그림자를 킁킁합니다.



가장 굵이 심한 주름부터 그림자를 킁킁합니다.
접힌 곳에 많이 나타납니다.



작은 주름들도 묘사합니다.
선으로 그렸던 주름을 면으로 만드는 식으로,
굵이 적은 쪽으로 명암단계를 늘립니다.



가능한 한 선으로 보이는 주름이 없도록 합니다.
전체적인 양감을 수선도 처리합니다.



주름 굴곡에 의해 생기는 그림자의 면적, 어두운 정도와 선명도에 따라서 특별한 표면질감 묘사없이도 어느정도 의상의 재질을 나타낼 수 있습니다.



일반 면



가죽류



← 광택 많음

→ 라텍스류



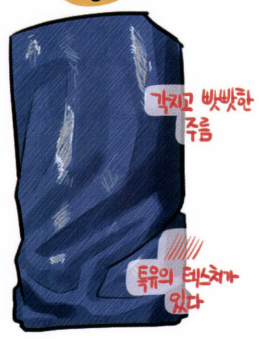
털

← 무광 재질

→ 수건 재질



데님류



두꺼운 스킨



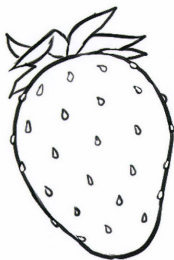
얇은 스킨





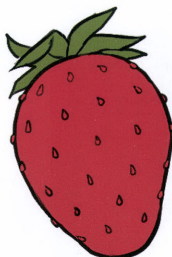
CHAPTER 04

재질-기타



완성도
스케치&드잉 20%

그리곤자 하는 대상을
형태와 굵기에 맞게 설정합니다.



말색 배색 30%

물체의 색을 적절히 배색합니다.

1 2 3
5 4

디지털페인팅의 일반적인 과정입니다.

앞서 알아본 빛과 재질의 특성을 잘 이해하고있으면

대부분의 사물을 어렵지않게 묘사할 수 있습니다.

자질의 표현은 페인팅과정에서도 후반에 작업하는데,

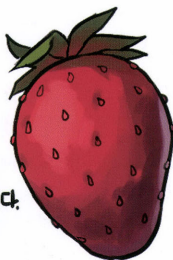
몇가지 대표적인 재질을 묘사하면서

각각의 특징적인 표현방법을 알아봅니다.

빛방향성과 덩어리감 50%

광원설정에 맞추어

밝은면과 그림자를 칠합니다.



선정리&묘사 80%

물체의 작은 부분까지

세밀하게 묘사합니다.

재질마다 표현에 차이를 주어
그림의 오분영도를 극대화합니다.



재질표현 95%

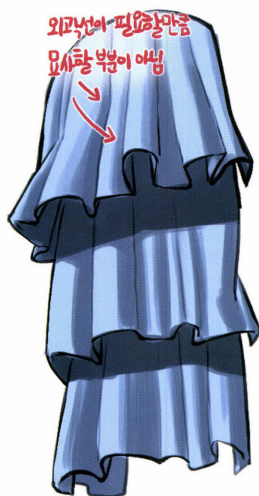
물체의 재질에 따라 나타나는

하이라이트와 반사광을 칠합니다.

어느정도 기술만 있다면
하고싶은 표현방법에 따라
같은 물체도 다른 재질로 그릴 수 있습니다.

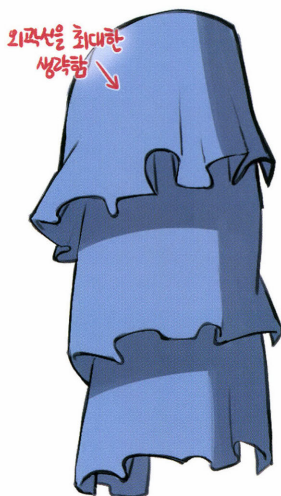
그로서 제가 가장 좋아하는 과정이에요!





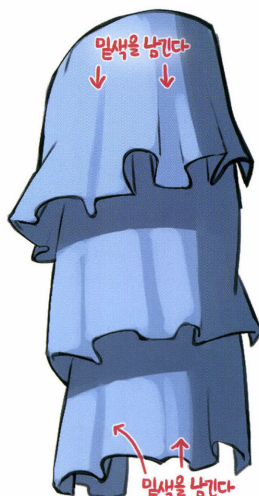
외곽선이 필요할만큼
묘사할 부분이 여성

프릴은 굵어 많지만
굵을수록 신경쓰고보면
전체적으로 묘사가 지저분해집니다.



외곽선을 최대한
생각함

중간면으로 민색을 시작하고
전체적인 덩어리와 같은 줄에
그림자를 넣습니다.



민색을 넣는다

민색을 넣는다

직접 빛을 받는 부분에만
밝은면을 넣습니다.



중간면
추가

내음

줄금공백으로

줄금에 공백에 맞춰서 중간면을 넣습니다.
작은 줄금공백은 이때의 중간면으로 묘사합니다.



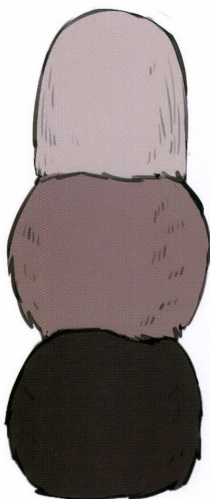
여건 좀
강하다

너무
전혀지
않게

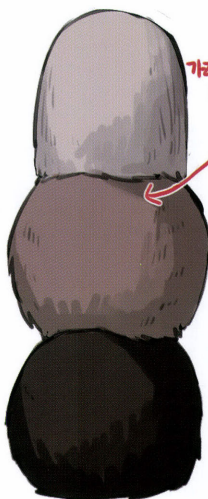
그림자면역 내벽도
아주 조금 더 어두운 그림자로
굵을 묘사합니다.



묘사를 정리하면서
자른 줄금과 밝은면을 보완합니다.

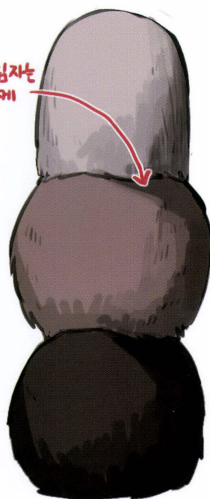


도양을 할 때
 턱의 길이와 **빙글**을
 살짝 스케치해도 좋습니다.



그림자를 칠할 때
 차이에 **지차**해도 됩니다.
 오히려 **지차**할수록 좋습니다.

물체에
 가려져서 생긴 그림자를
 비교적 선명하게

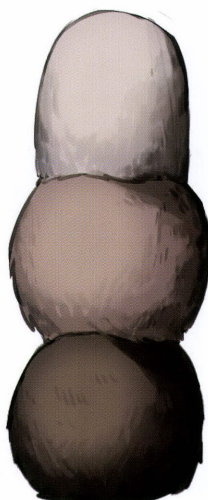


외곽선색과 비슷하게
 그림자를 외곽쪽에 가늘게 더 칠합니다.



브러쉬크기를 작게 줄인 후
빙글터치로 명암단계를 높입니다.
 덩어리감에 유의합니다.

(X)
 (O)
 (O)
 ↑
 빙글터치



광원의 색으로 **소프트**라이트 합성하면
난반사 재질이 잘 표현됩니다.

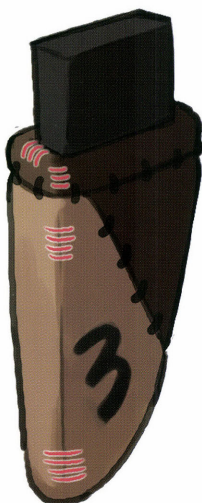


잔털들을 물체 곳곳에 **육지**않게
 빙글터치로 살짝 살을 살릴 수 있습니다.

계속
 빙글터치...



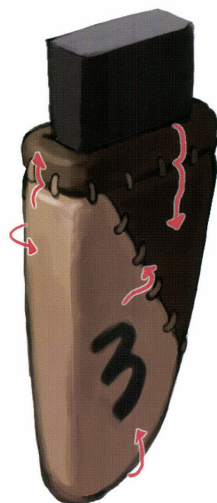
드로잉을 할 때부터
가죽의 두께를 표현해주는것이
더 좋습니다.



가죽의 두께감때문에
그림자로 넣어가는면이
오손만하게 표현됩니다.



구멍의 모서리에 발음면을 칠합니다.
너무 밝지않게 주의하세요!



외곽선으로넣어가는 부분과
재봉선 주변공간도 두께감을 고려합니다.



작은 브러쉬로 두드러듯 짙으면서
하이라이트로 표면질감을 표현합니다.



약한 빗치 반사광을 얇게 넣습니다.
결국한 흔적을 넣었습니다.



어두운 회색으로 배색합니다.



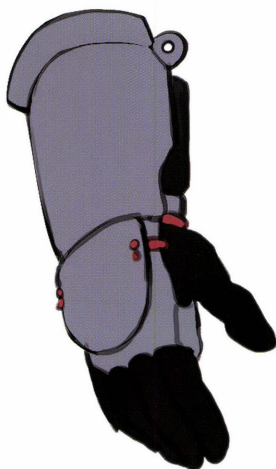
빛을 많이 반사할 수 있도록
구조상 두꺼운 부분과
깊은 주름의 모서리에
작고 강한 하이라이트를 적용합니다.



작은 주름곡을 묘사하면서
반사면과 그림자의 모양을
더 굵직하게 표현해 나갑니다.



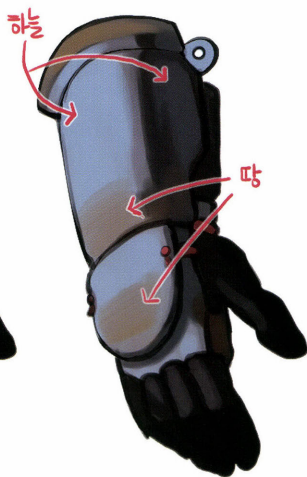
그림자 영역에 반사광을 밝게 바둑사
등여리감을 보도록 합니다.



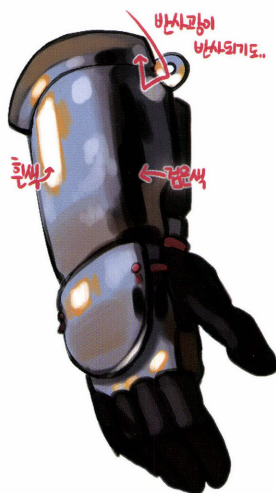
금속은 반사광의 영향을 많이 받아
비교적 고유의 색의 의미가 줄어들어 있습니다.



빛이 닿지 않는 부분에
강한 그림자를 칠합니다.



하늘이나 주변사물들
반사광으로 밝은면을 칠합니다.
과다하여 심하지 않은 금속은
이 단계에서 밝은면 묘사를 끝냅니다.



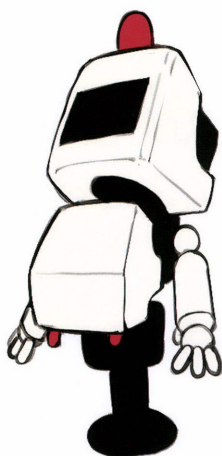
광원이 확실히 보이도록
선명한 빛으로 하이라이트를 칠합니다.
하이라이트가 밝은만큼 그림자도 어둡게 칠합니다.



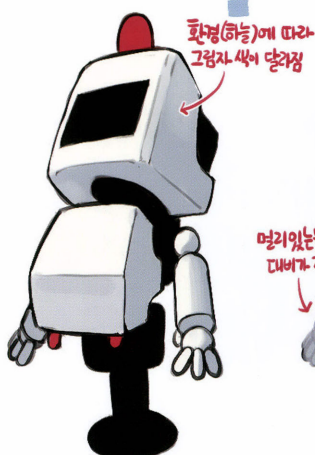
반사광도 밝게 비칩니다.
다시 하이라이트보다 덜 밝고
면적도 넓게 확산됩니다.



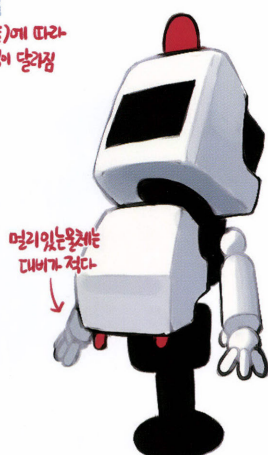
눈에서 가까운곳을 중심으로
밝은면과 그림자도 선명히 대비되도록
하이라이트와 그림자를 묘사합니다.



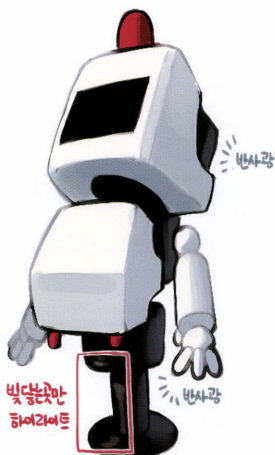
장식들의 묘수는
배색에 방해가 되기 때문에
너무 세밀한 구조는 생략하고 드로잉합니다.



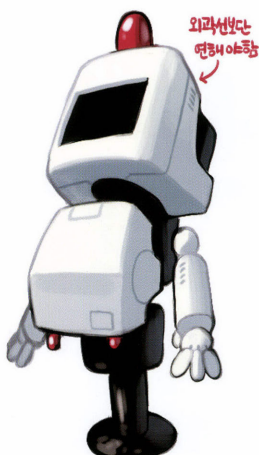
흰 물체는 그림자를 받게 처리되고
약한 어두운 점도와 가장 어두운 점도 사이에
구분되는 밝기 차이를 줍니다.



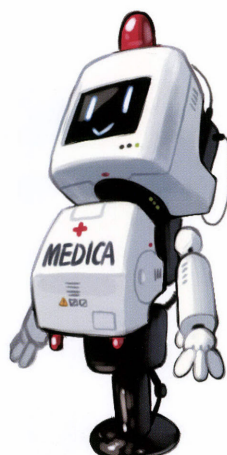
너무 두꺼운 외곽선 색은
그림자 색과 어울리게 고칩니다.



작은 어두운 금속 물체는
반사광과 하이라이트로
간단하게 양감을 냅니다.



세밀한 묘사를 진행하면서
작은 굴곡들을 두지 않게 처리합니다.



표면적인 장식과
작은 구조들을 간단히 처리합니다.

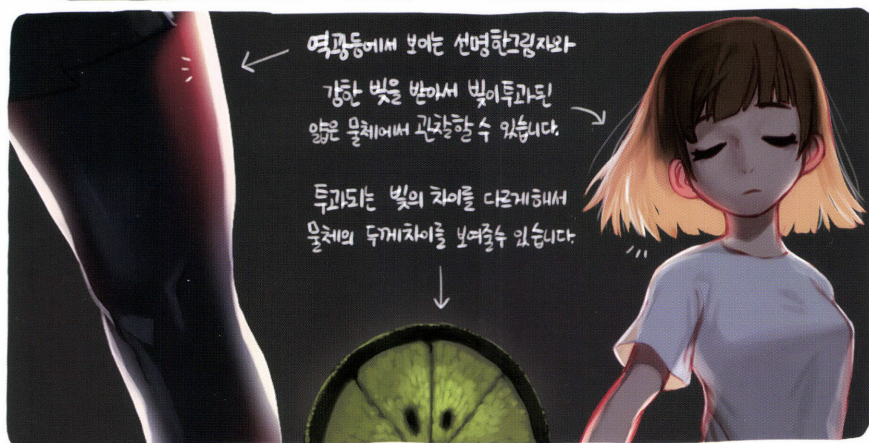
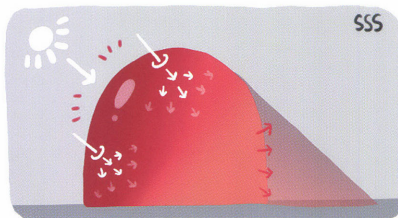
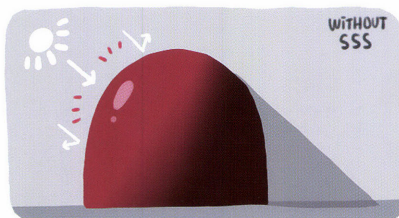
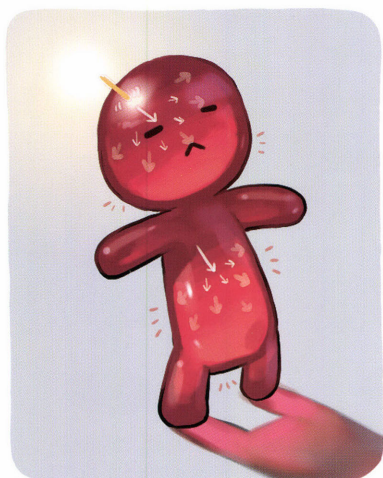
표면에서 산란
Subsurface Scattering이란?

투명 또는 반투명한 재질(레이어트레이싱) 내부에서는

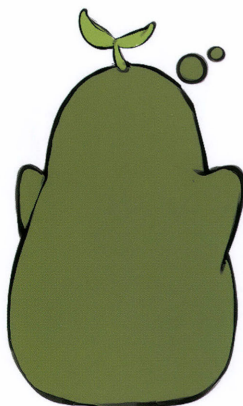
표면을 통과 들어온 빛이 확산되어 반사됩니다.

Subsurface Scattering
 빛이 표면에서 재질 내부에서 산란되면서
 그림자 영역이 밝혀지는 경향이 있습니다.

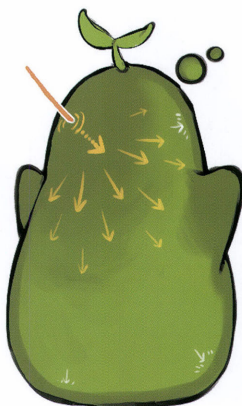
수많은 재질에서 이런 현상을 볼 수 있는데
 그중 사람의 피부가 가장 좋은 예시입니다.



레이어드 타입의 대표적인 예시가 질리입니다.



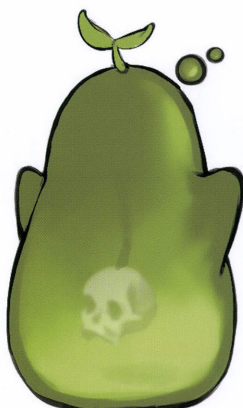
고무새보다 조금 전후하게
일색을 전합니다.



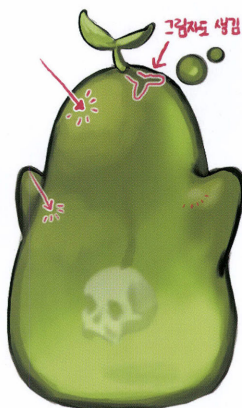
앞으로 투명할수록 밝아지며
두꺼운 부분은 빛이 투과하지 못해
어둡게 보입니다.



채도가 높아지면서
밝아집니다.



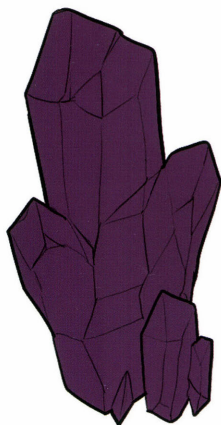
무엇인가를 두껍감자로 썰듯
반투명하게 그려서
공간감을 냅니다.



레이어에 투명도에서
스크린 블렌딩을 쓰는 것이 편리합니다.



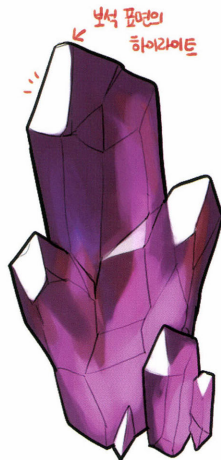
표면에 히어라이트와 반사광으로
양감과 질감을 보여줍니다.



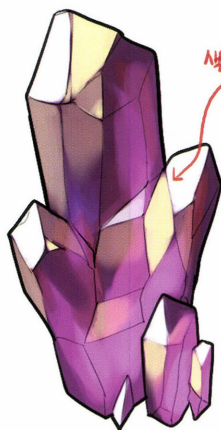
근거 부속한 물체를 그릴 때
선으로 구조를 입체적으로 나눈
시작하는 것이 좋습니다



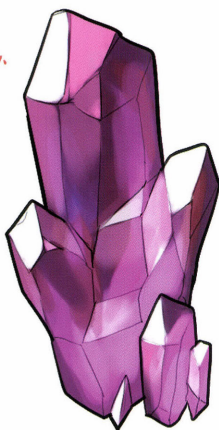
보석류 물체는 내뿜산같이 알아볼 때
색이 바뀌기도 합니다



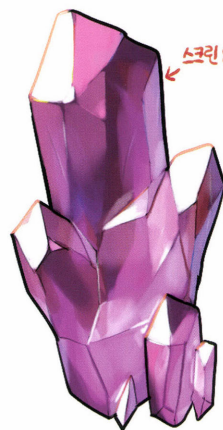
하이라이트를 먼저 칠하면
부속한 구조를 묘사할 때 좋습니다



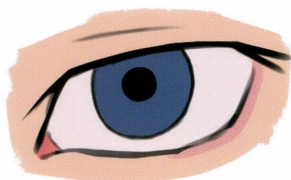
새 레이어를 만들고
광원의 색으로 발원면을 칠합니다



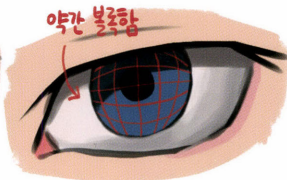
혼합도를 스캔도 색상 덧칠로 바꿉니다.
불투명도를 조절해 세기를 조절합니다



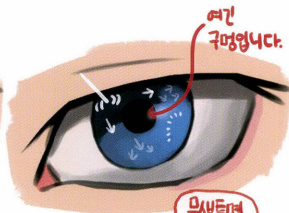
반사광도 같은 방법으로 나타내고
불필요한 선을 지우면서
묘사를 보완합니다



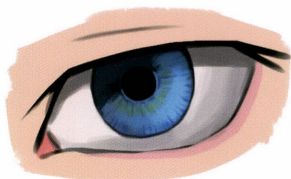
눈중자의 홍채가
늘색을 보여줍니다.



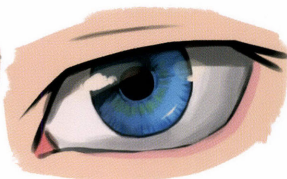
공 형태인 안구와
눈꺼풀의 그림자를 찾습니다.



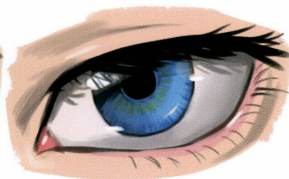
눈중자에서 유리지칼연 각막이
홍채를 땡겨줍니다.



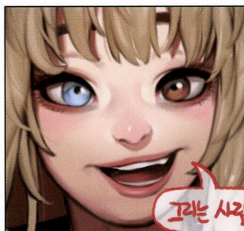
홍채의 모양에 따라서
눈자 모양이 달라집니다.



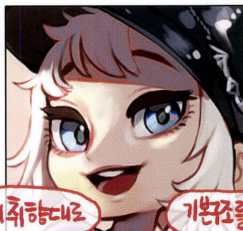
하이라이트와 반사광으로
표면 재질을 표현합니다.



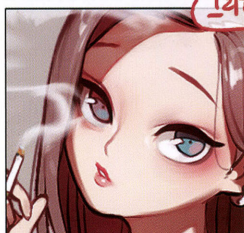
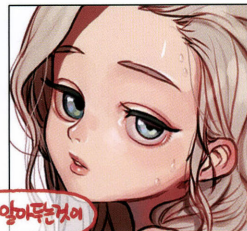
속눈썹에 의해
그림자가 더 생길 수 있습니다.



그런 사람의 취향대로
그리기 위해서



기본값을 알아두는 것이
좋아요!!



눈을 예쁘게, 독특하게 표현하기 위해서는
만화와 일러스트를 참고하기 전에 이 원리를 알아두는 것이 좋습니다.



PART 07

후보정



CHAPTER 01

포토샵 보정하기

보정에는 **정답**이 없습니다.

여러분이 스케치를 할 때부터 머릿속에 떠올려두었던 그림의 이미지와

화면속의 그림의 분위기가 최대한 비슷해지도록

드라마 외의 여러 기능들을 사용해서 이미지를 조정하는 것입니다.

그래서 **과도하면 안됩니다!**



발견되고 어둠자는 효과나 반짝여, 면기등의 이펙트를 추가하는 방법을

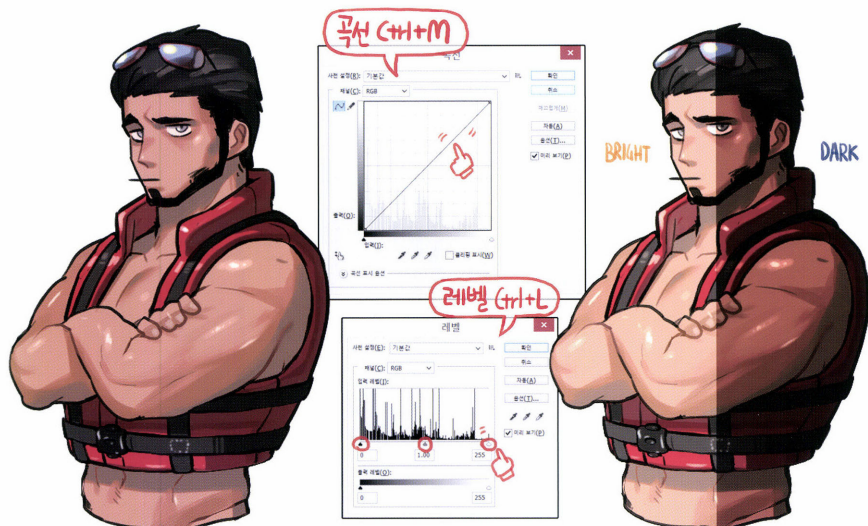
저의 취향과 경험을 토대로 팁과함께 정리해두었으니

가볍게 보시면서 본인에게 필요한 기술을받게된다면

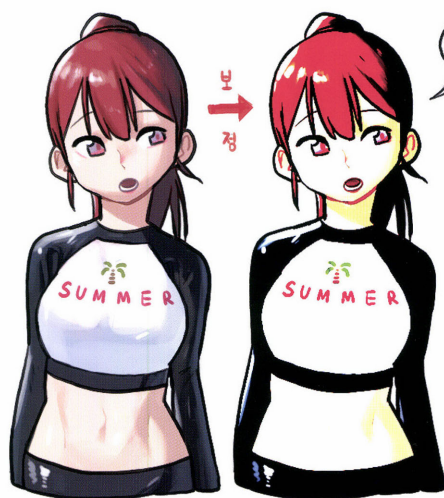
작업을 위에서 자유롭게 응용하시면 됩니다.

그림을 **밝게**, 혹은 **어둡게** 보정할 때 일반적으로 **곡선**과 **레벨** 기능을 주로 이용합니다.

그림의 가장 밝은부분과 어두운 부분, 중간영도의 값을 조절할 수 있습니다.



사용법은 다르지만 어렵지않으니 직접써보는것이 기능을 이해하기 쉽습니다.

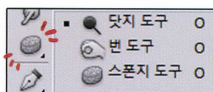


그림이 "**타버렸다**"고 하죠?

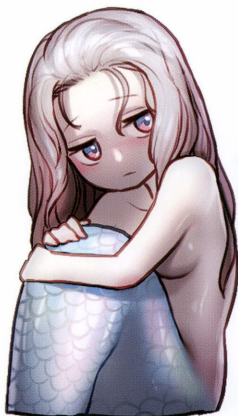
두 기능은 보정에러 자주 쓰이기 때문에
너무 과하게 조정하면 묘사가 훼손됩니다.
특히 생각보다 **차도**가 많이 변하기때문에
의도한 방향과 다른 분위기가 나타날 수 있습니다.

야간만 밝게 투우거나
조금 어둡게 누를 때 쓰세요!



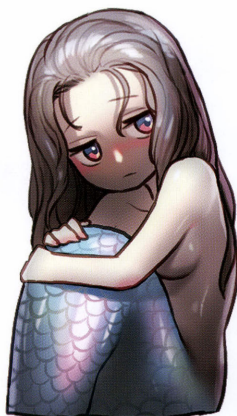


닷지, 번, 스펀지 도구를 이용해서 부분적으로 보정할수도 있습니다.



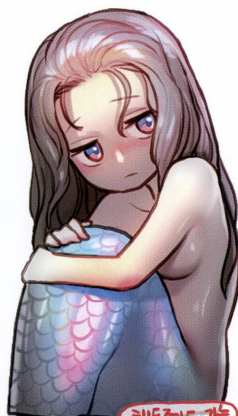
닷지

밝게 트읍니다.



번

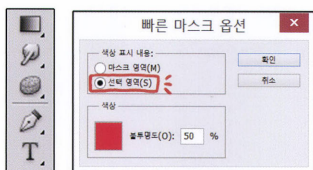
어둡게 누읍니다.



스펀지

채도를 조절합니다.

퀵 마스크 기능을 이용해서 보정할 영역을 브러시로 지정할 수 있습니다.



여기를 더블클릭해서
선택영역이 색상판시 되도록
옵션을 변경합니다.



단축키 Q로
시작/종료 가능!!

브러시로 그은 부분이 선택영역이 됩니다.



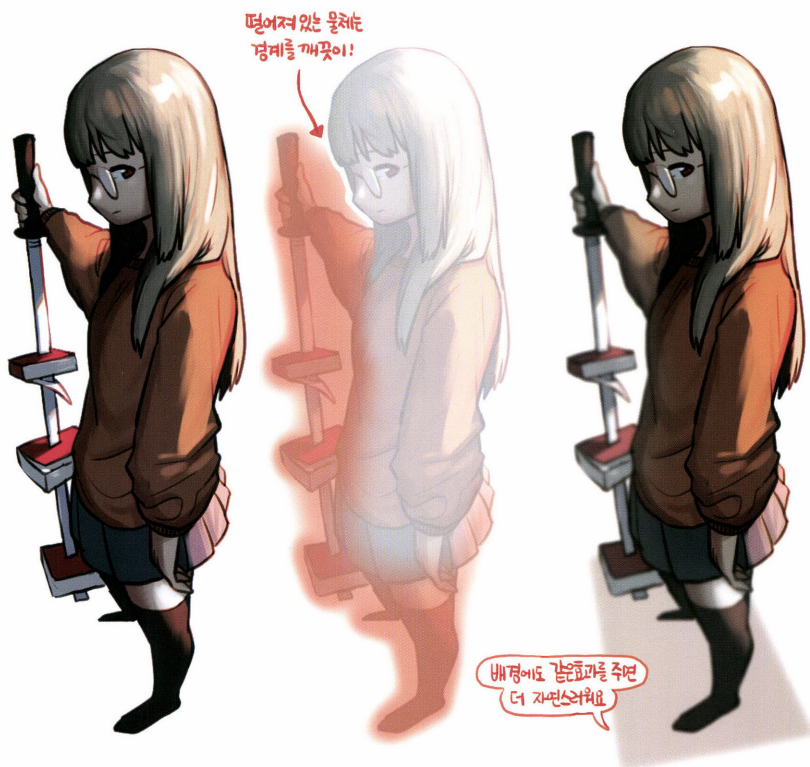
지우개와
자유변형(Ctrl T)등의
그림을 그릴때
선택영역을 만들어요

투명도 값도
선택영역에 반영됩니다!

두시가 잘 적용된 그림이라면 그림의 **공간감**을 극대화하기 위해

완성된 그림이어야 함!!

퀴미스크로 시야에서 먼 곳을 칠등로 **흐림효과**를 적용해서 **카메라포커싱**을 줄 수 있습니다.



하이앵글로 그린 그림입니다.

퀴미스크 모드에서

시야에서 먼 곳을 브러쉬로 칠합니다.

브러쉬의 투명도가 선택영역에 반영되면

부드러운 브러쉬로 영역을 칠합니다.

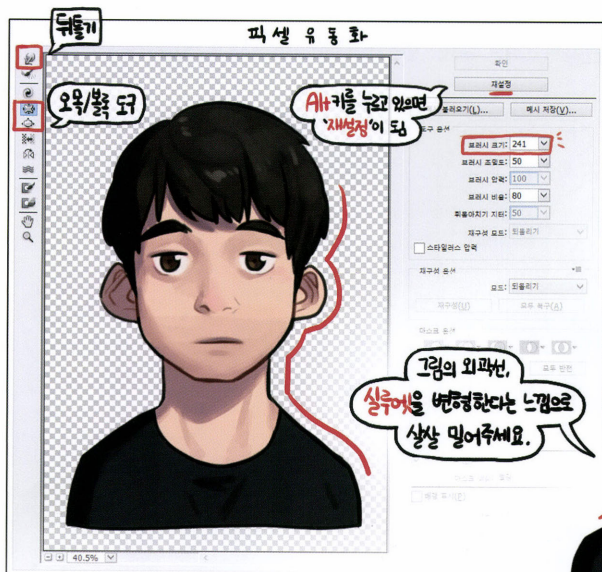
파트너-호임 효과에서

가우시안, 또는 레즈호임효과를

(4~6) 적당량 적용합니다.

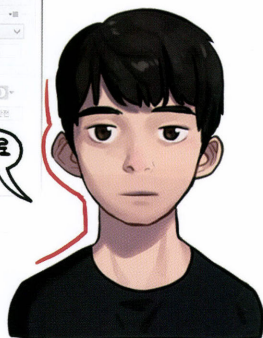
채도와 밝기를 조절하면

더 멀어보이게 할 수 있습니다.



(Ctrl+Shift+X)

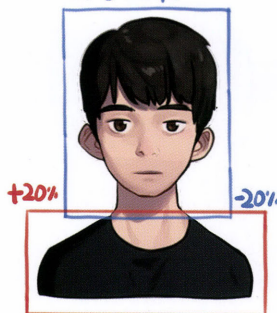
피셀 유동화 기능으로
완성된 그림의 형태를
작업 수정할 수 있습니다.



도형선택(M)
"올가미(니)"

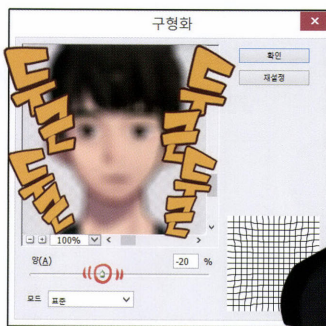
특정 부위를 선택 툴로 선택하고 **판터-외곽-구형화** 팔터를 사용하면
형태를 조금 더 입체적으로 변형할 수 있습니다.

양을 줄이면 축소,



양을 늘리면 확대

변형이 끝나면
최종된 묘사를 보아주세요



옷무늬 합성

색 차이등, 너무 뚜렷한 무늬는 어려워요

옷감 전반에 은하하게 그려진 무늬는 간단한 합성으로 추가할 수 있습니다.



H/S 값을 0으로 두고
게이머 혼합용색을
소프트라이트로 했을 때



대략 50% 가량으로
밝은색은 밝게

BRIGHTNESS 80%
BRIGHTNESS 50%
* * BRIGHTNESS 20%
* *

어두운색은 어둡게
합성됩니다.



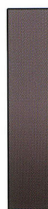
채도가 높아지니 주의!



모자를 보았다는 말에
제학전으로 쓰이니
과도한 무늬합성은
오히려 완성도를 떨어뜨려요!



100%



문신의 경우 회갈색으로 곱하게 합성을,
흰색 장식은 흰색으로 스캔 합성을

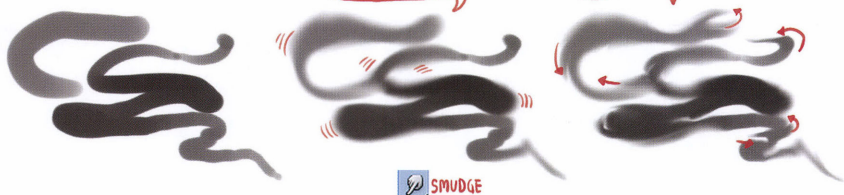
하면 자연스럽습니다.



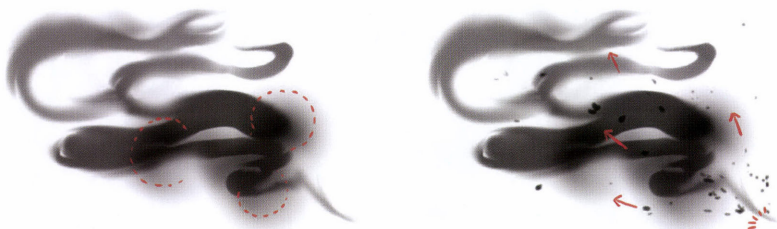
100%



연기 효과

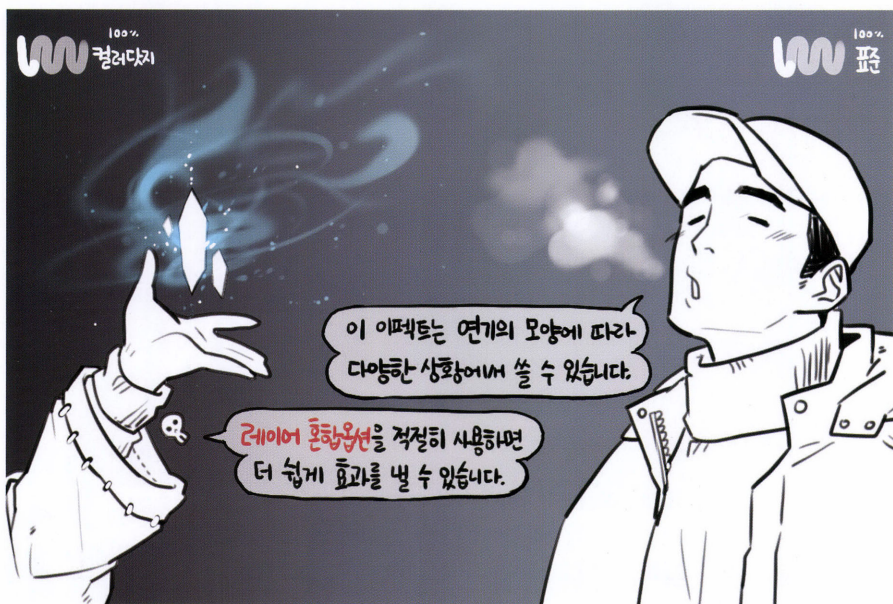


연기의 형태를 브러쉬로 그리고 손가락들을 이용해 부드럽게 퍼트립니다.

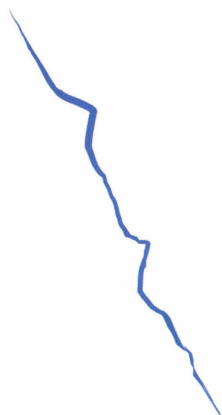


새 레이어를 만든 뒤
부드러운 브러쉬로 다른 형태의 연기를 그리고
같은 방법으로 모양을 변형한 뒤 투명도를 조절합니다.

연기가 발생하는 부분을 기준으로
먼지등의 알갱이를 퍼트려 배치합니다.



스파크 효과



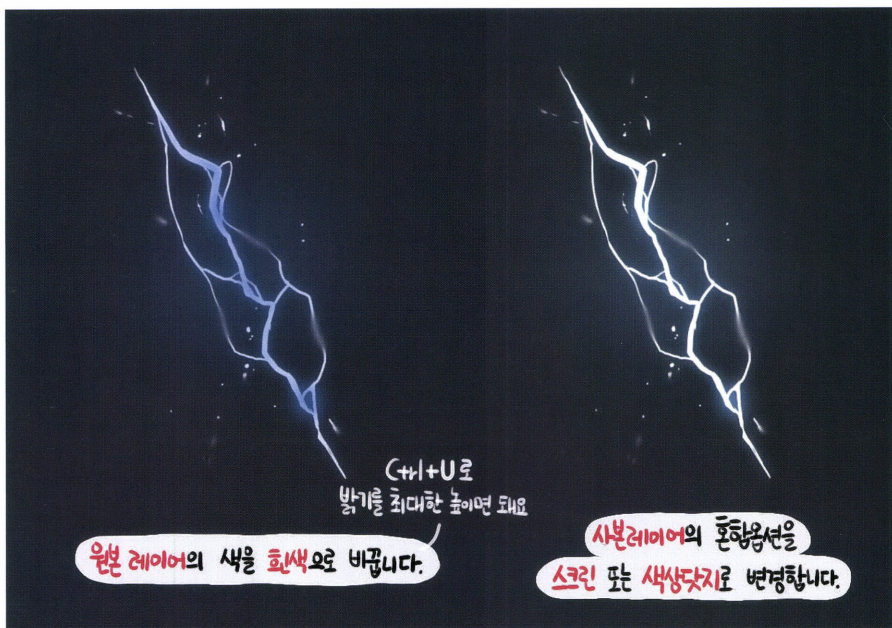
불규칙하게 비튼 선을 그립니다.
강약을 살려 굵게자이를 줍니다.



얇은 잔기질을 추가하고
스파크가 두는 효과도 줍니다.



레이어를 복사하고
사본레이어에
'필터-흐림-가우스안 블러'를
적용합니다.



원본 레이어의 색을 **회색**으로 바꿉니다.

사본레이어의 **혼탁성**을
스크린 또는 **새색상**으로 변경합니다.

사본레이어의 색을 조절하면
다양한 색의 스파크를 표현할 수 있습니다.

다양한 색을
혼합한 예시



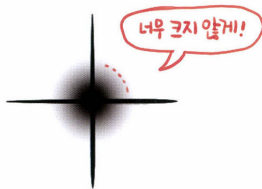
스파크 외에도 먼지나 반딧불이 등, 어둠속에서 발광하는 물체를 그릴 때
같은 방법으로 효과를 낼 수 있습니다.



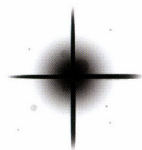
반짝이 효과



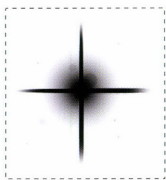
투명한레이어에
검은색으로 십자선을 그립니다.



부드러운 브러시를
십자선의 중앙에 한번 클릭합니다.



십자선의 외곽을 정리하고
아주 미세한 빛 알갱이를
두 세개정도 그립니다.

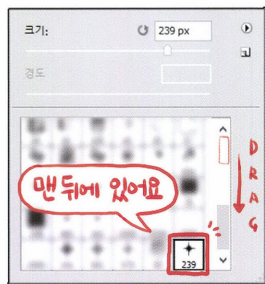
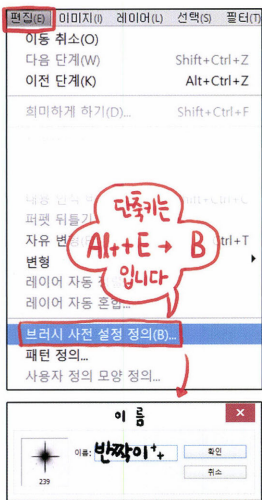


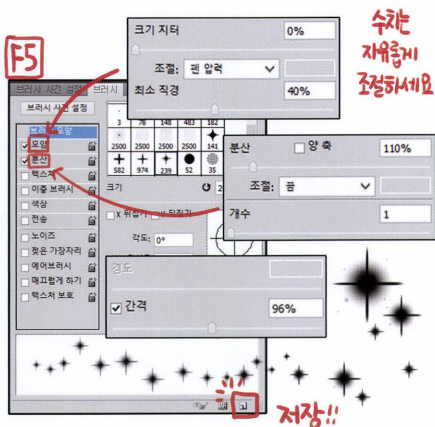
올가미 툴이나 사각형 선택 툴로 십자를 선택하고

표 편집 - 브러시 사전설정 정의 롤 눌러서
방금 그린 모양을 하나의 브러시모양으로 저장합니다.



이제 브러시모드에서 오른쪽 클릭을 해보면
방금 만든 모양이 브러시로 저장되었을 볼수 있습니다.





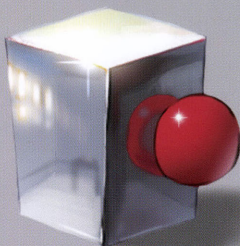
반짝이 브러시는 기본브러쉬와 같은 설정이라
필요한 부분에만 도장을 찍듯 쓸 수 있고

설정을 조절해서 특수한 브러쉬로 저장한뒤
간편하게 이펙트를 추가할때 쓸수 있습니다.

빛 효과를 강조해주는 역할을 하기 때문에



광원 그 자체



클래어터법 재질의 하이라이트

에서 유용하게 쓸 수 있습니다.



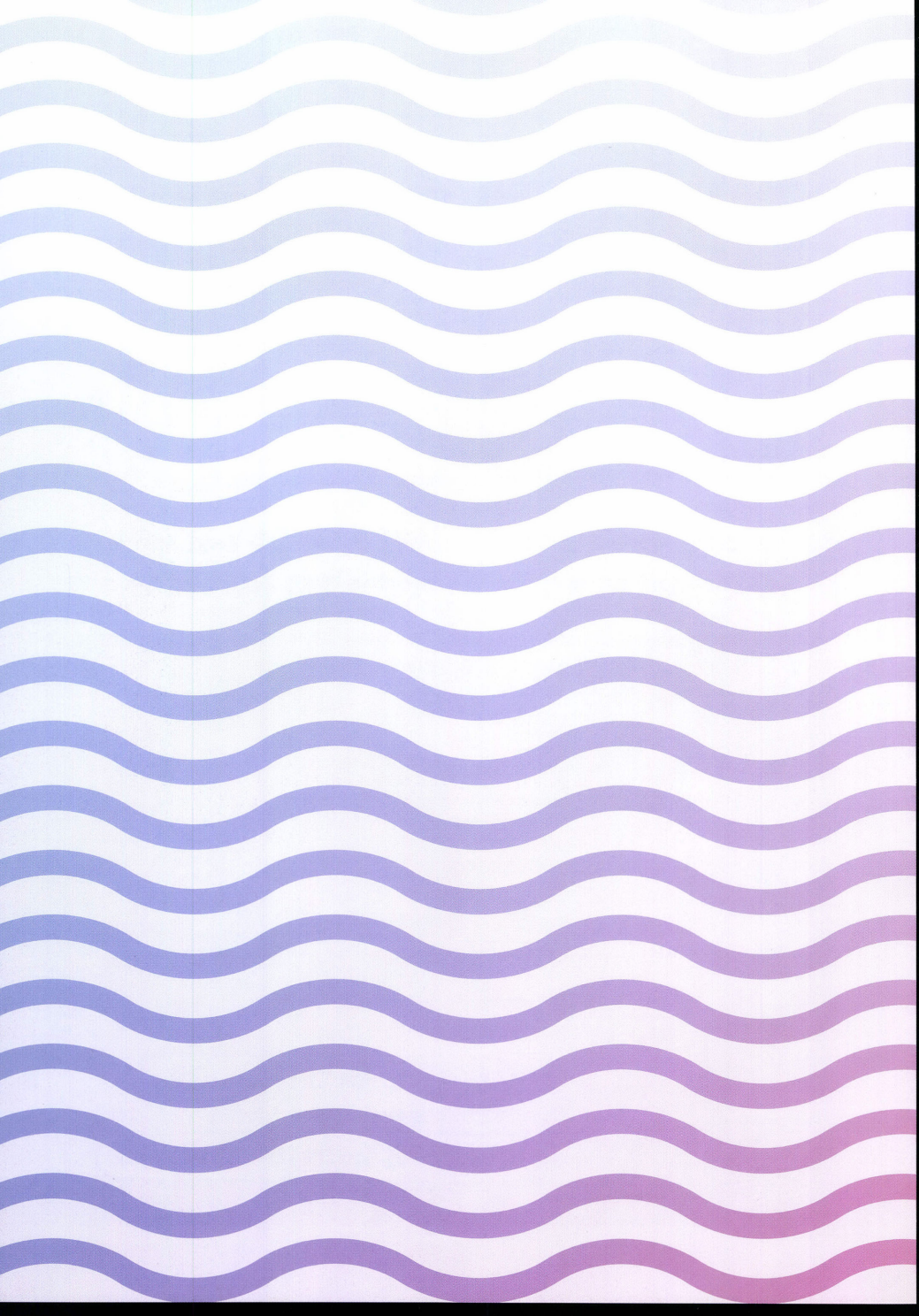
광원 주변의 먼지들



빛묘사를 예쁘고 쉽게 강조할 수 있다는 점 때문에

반짝이를 남발하게 쉬운데,

과한 장식은 시선을 분산시켜서 오히려 역효과가 일어납니다.



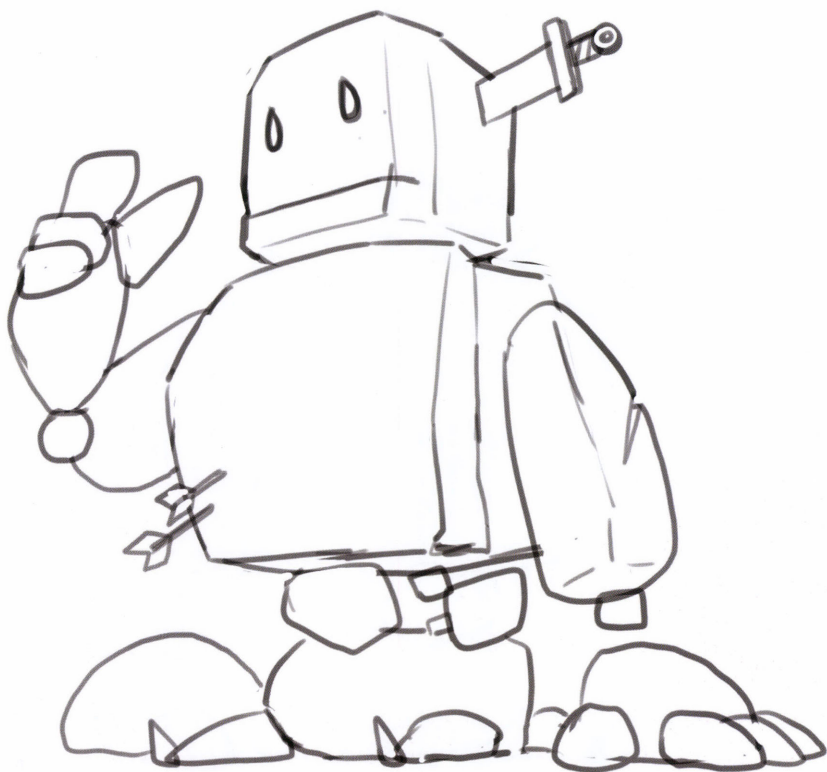
PART 08

튜토리얼



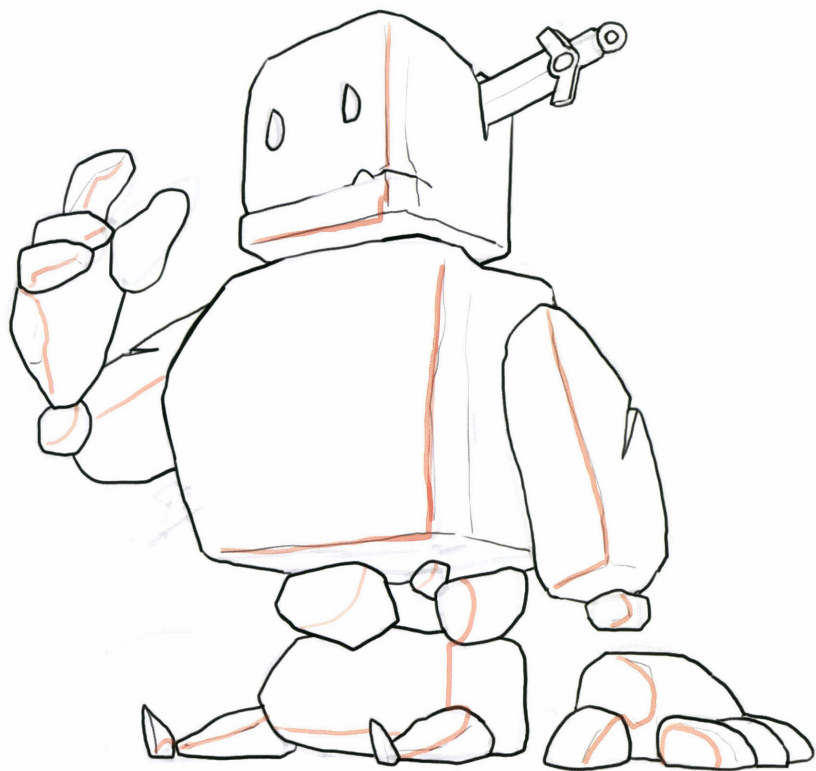
CHAPTER 01

채색기초 -골렘



복잡하고 어려운 알래스드를 시작하기 전에
단순한 권의 물체를 그리는 연습을 하며 디지털 재색을 익히는 것이 좋습니다.

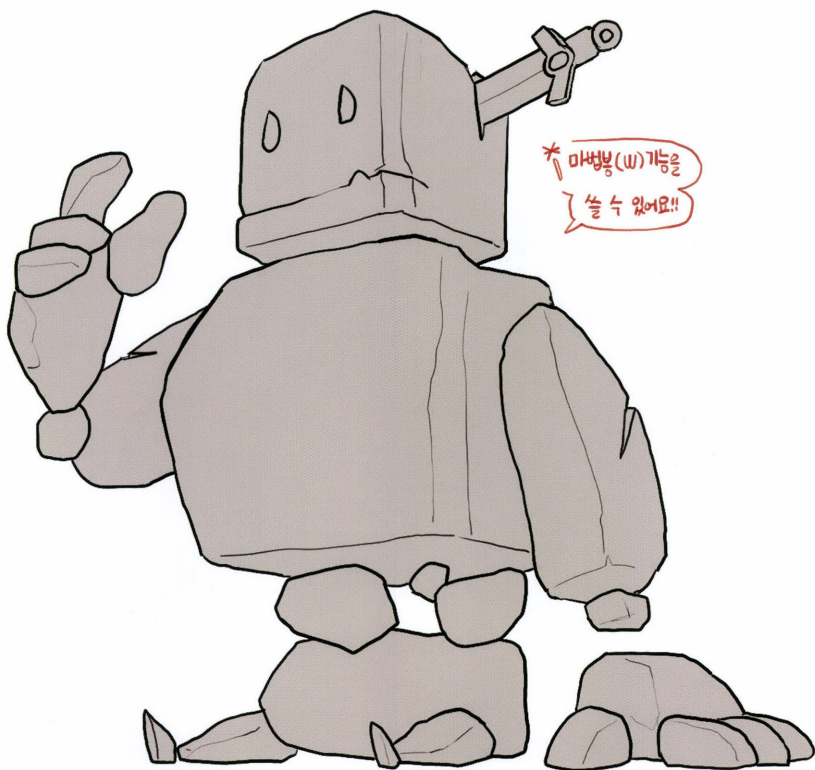
단순한 물체 하나라도 충격을 다해서 그려본 경험이 없다면
복잡한 알래스드를 그릴 때 '이정도면 돼겠지'라는 생각으로 마무리할 수 있게 때문에
자신이 학습한 한 초대면의 완성도를 끌어올리는 연습이 필요합니다.



물체의 큰 덩어리부터 선을 따라 내려갑니다.

얇고 반투명한 선으로 밝은면과 그림자를 스케치 해 두면

다음단계에서 좀더 수월하게 채색할 수 있습니다.



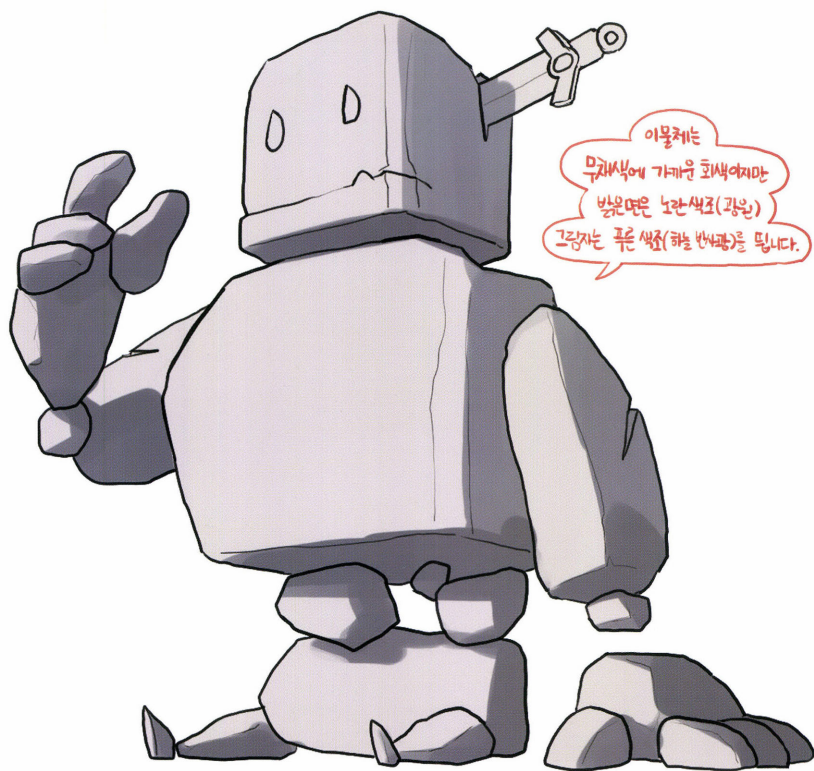
선 레이어 아래에 밑색을 칠합니다.

브러시로 꼼꼼하게 칠하는 것이 일반적이지만

물체 바깥영역을 **마법봉선택(W)** → **선택영역 확대(Alt+S → M → E)** → **선택영역 반전(shift + (+) + I)**으로

간편하게 영역을 선택하고 칠하는 방법도 있습니다.

밑색은 너무 밝지 않게 주색하고 **투명도 잠금**을 꼭 해제합니다.



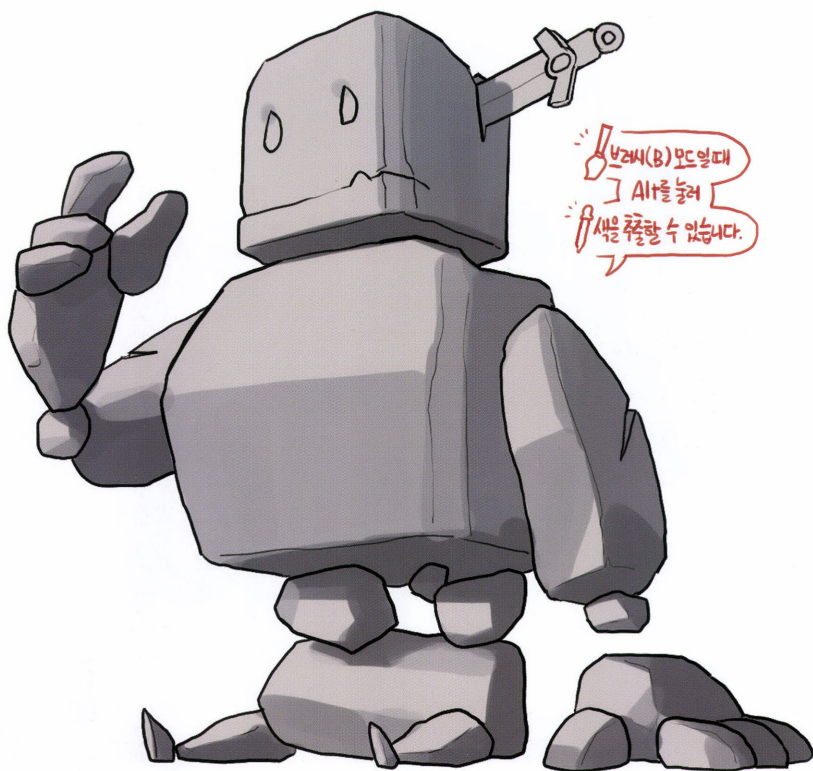
같은 색으로 그림자의 영역을 칠합니다.

가능한 큰 브러시로 빛이 가려지는 부분들을 채우는 과정이므로

세밀한 부분은 무시하고 **빛의 방향에** 보도록 스케치한다는 생각으로 진행합니다.

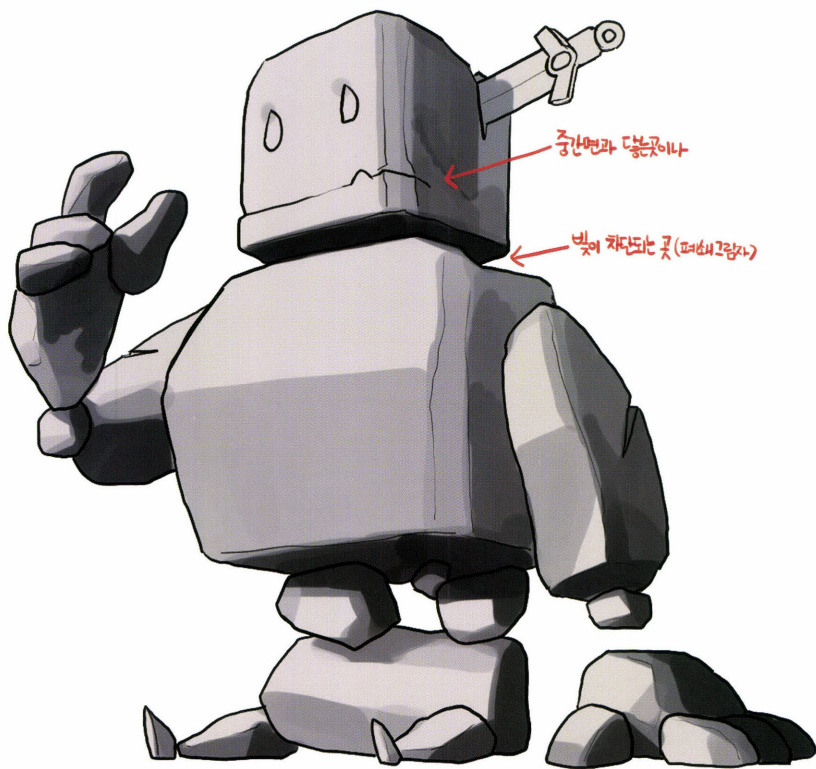
다른 과정들에 비해 결과는 시간이 걸리고 방법이 자유롭습니다.

그림자의 색은 본인이 생각한 것보다 1.5배 정도는 진하게 설정해줍니다.



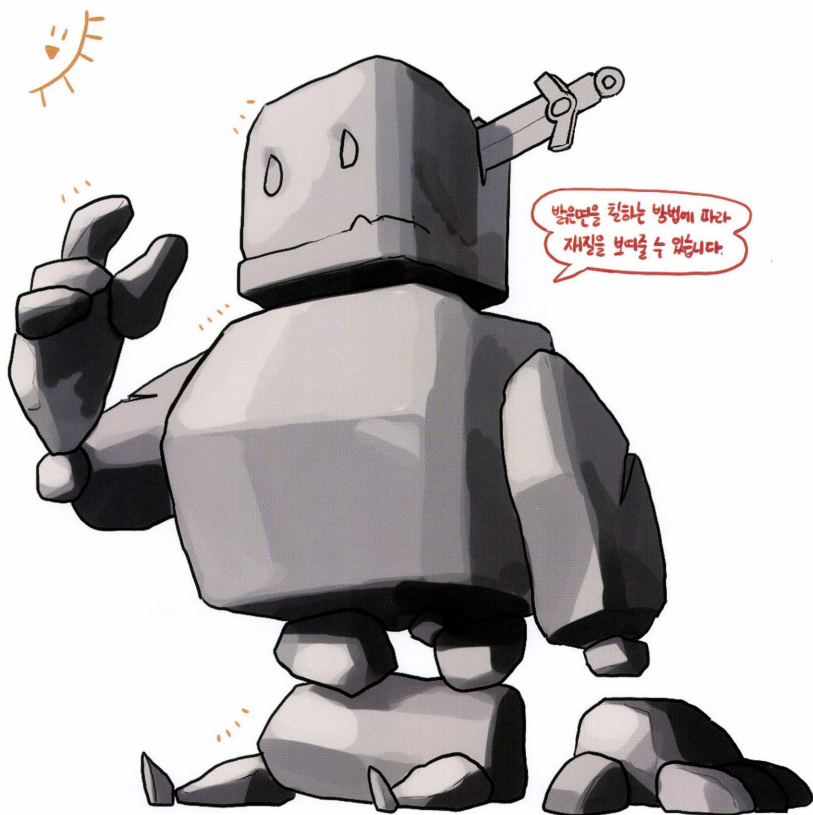
그림자에 강한 색을 뺀 채 밝은면과 그림자 사이의 면을 칠합니다.
경계가 온만한 부분은 코 약하게, 여백한 부분은 작은 브러시로 좁은 면적을 칠합니다.

이 과정에서 물체의 **형태와 양감**을 묘사하는 것입니다.

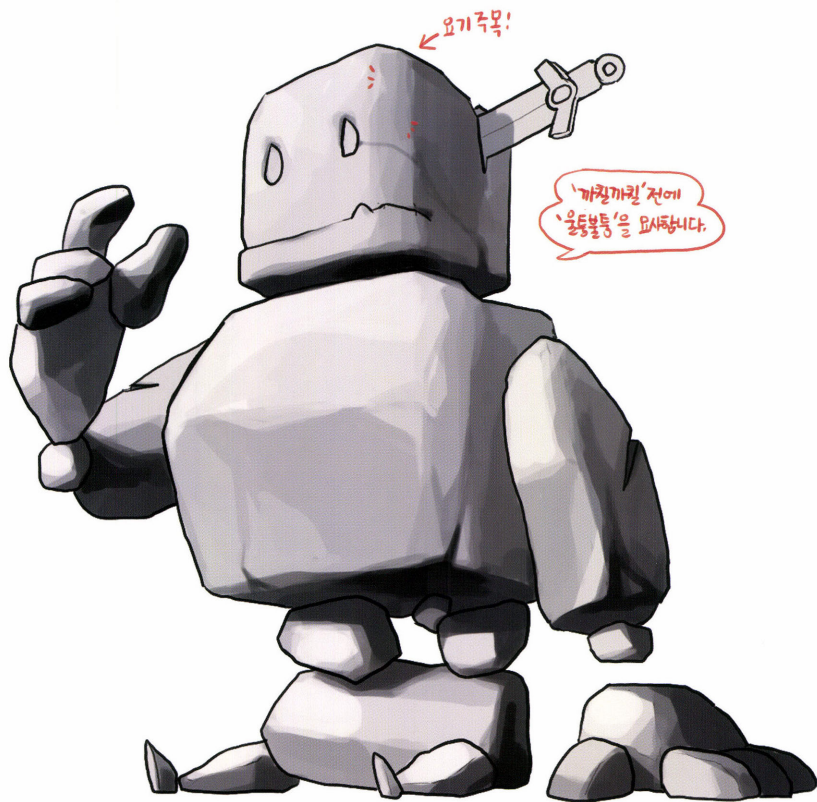


그림자에서 더 어두운 색을 칠합니다.

광원의 위치를 고려해 빛이 자단되는 물체 아래쪽이나
시야에서 가까운 부분을 강조하기 위해 중간면과 그림자면 닙는 쪽에
그림에서 가장 어두운 색을 칠해줍니다.



빛을 많이 반는 면에 더 밝은 색을 칠합니다
 돌재질 등은 표면에 건조해서 하이라이트가 생기지 않으니
 너무 밝은 색으로 묘사하면 어색할 수 있습니다.
 반사면을 칠하는 시점부터 선없이도 형태가 잘 보이게요
 불필요한 선을 제외 묘사를 시작할 준비를 합니다.

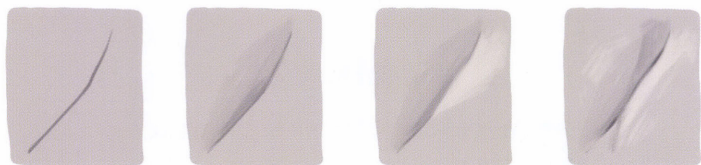
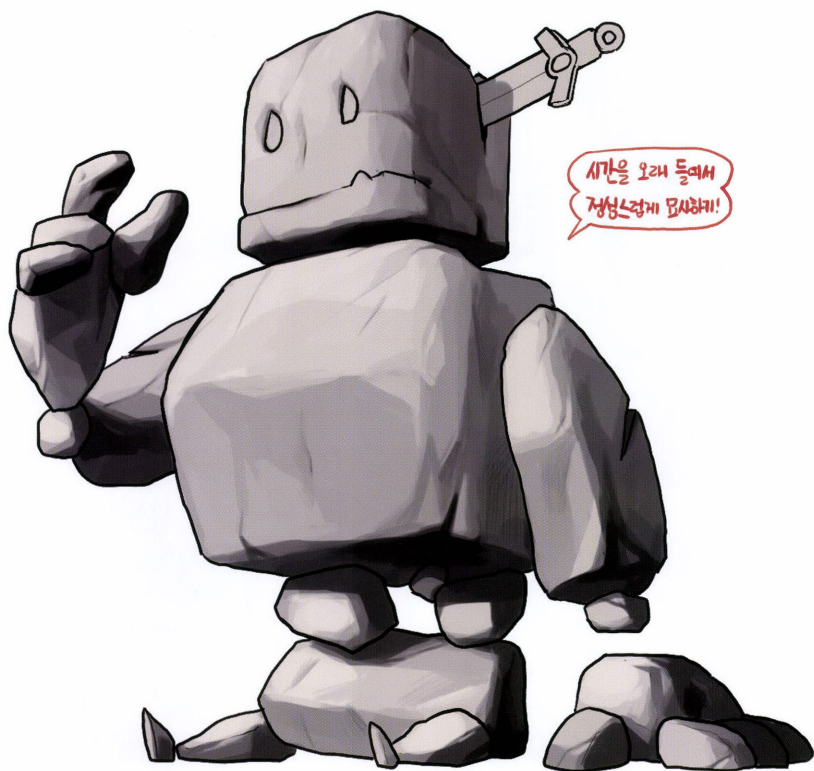


중간 사이즈 브러시로 묘사를 시작합니다.

표면을 세밀하게 묘사하기 전에, 면의 단계를 늘려가며 형태를 구체화합니다.

울퉁불퉁한 표면을 묘사하기 위해 각진 중간면을 만들어갑니다.

필요한 부분에는 페인트를 더 어둡게 칠해줍니다.



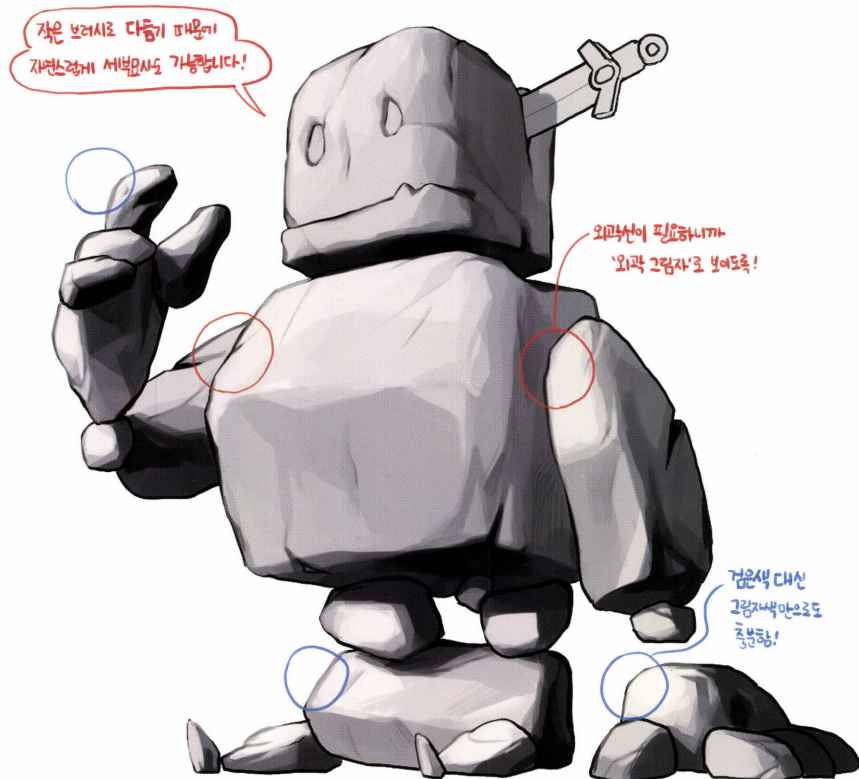
How?

표면의 작은 굴곡과 굴림들을 추가합니다.

거칠게 글썽한 표면으로 믿도를 살리는 한계가 있으므로

작지만 밝음과 어둠이 구분되는 굴곡을 묘사해 추가하여 재질의 묘사를 보충합니다

이것 먼저 묘사하게 좋겠요!



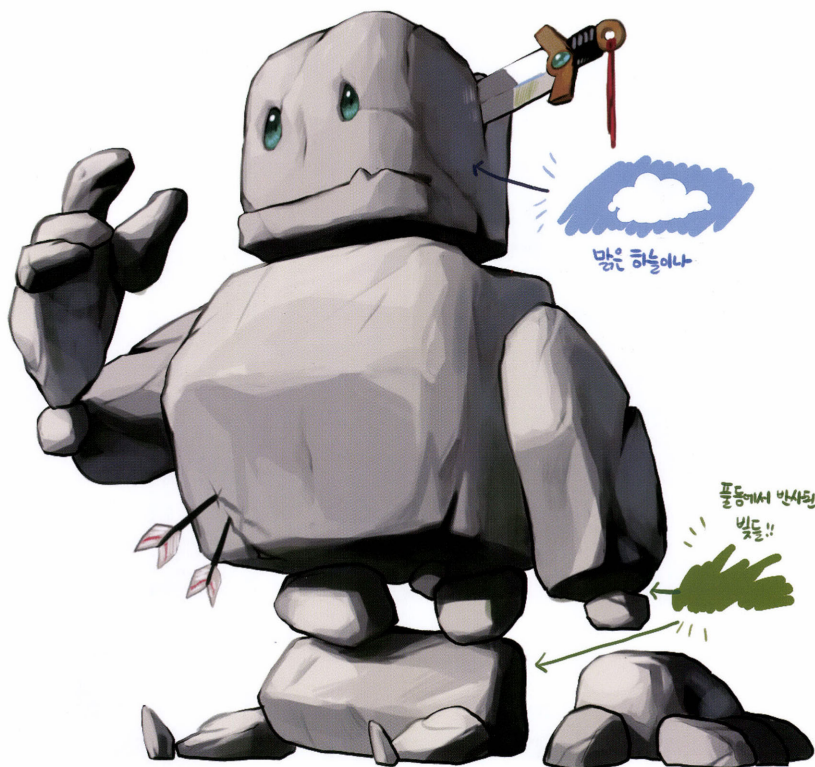
외곽선 정리를 합니다.

그림에서 '검은 선'은 그림을 표현적으로 보이게 하는 효과가 있습니다.

레이어를 합치면서, 선 없어도 형태와 구조가 관여되는 곳을 작은 브러시로 다듬습니다.

물체가 서로 떨어져 있다면 외곽선이 필요한데, 이 경우 '외곽선'이 아닌 '검은 그림자'로 인식하도록

선과 밀착사이에 중간면을 주어져 다듬습니다.

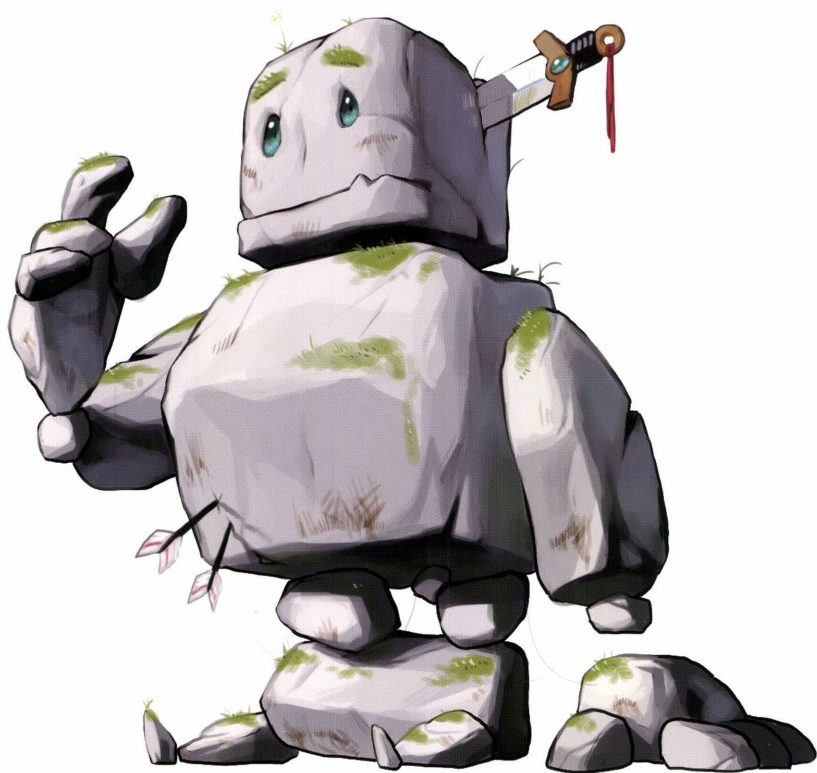


그림자 영역에 약한 반사광을 주입합니다.

특별한 광원법이 주변 환경에서 반사된 빛이므로 그림자 전체에 아주 약한 강도로 넣게 되지듯 더 강력합니다.

너무 밝게 넣으면 야감이 부족해질 수 있으니 유의합니다.

묘사를 마무리하면서 작은 장식물을 마쳐 묘사합니다.



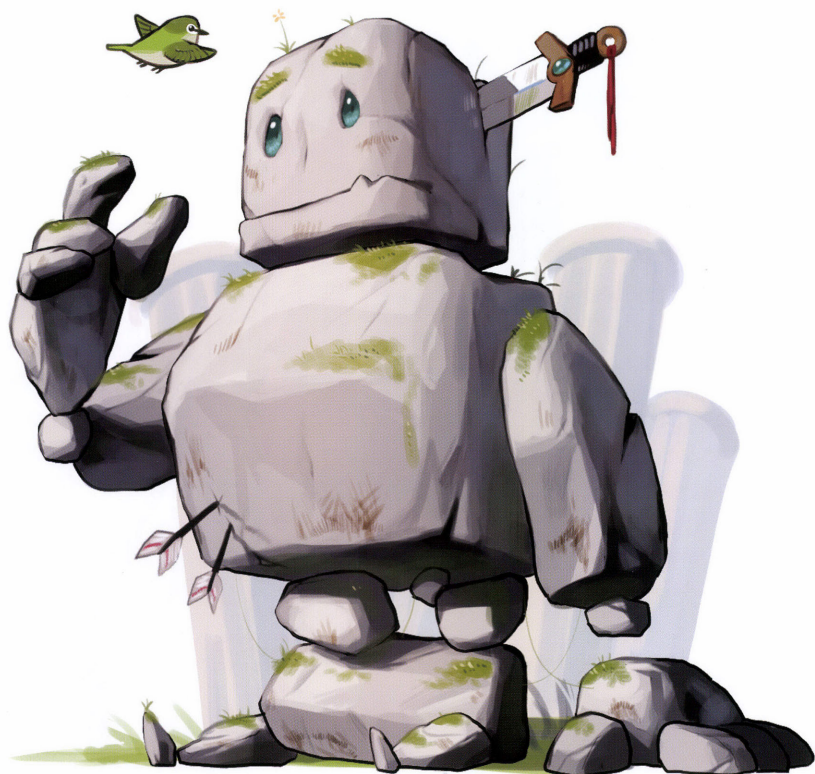
‘던’ 묘사하듯 ↘

손가락으로
긁음!

표면적인 장식을 추가합니다

풀이나 흙들은 양감묘사가 필요 없고 오히려 초반에 묘사하면 어려운 편이니
완성된 덩어리위에 표주/흙하기 모드로 추가합니다

전체적인 그림이 훨씬 완성도있게 묘사되었다면 너무두껍지않게 잘 섞여줄 예정입니다.



빛을 많이 받는 부분에 오버레이 합성으로 광원의 색을 살짝 올리면
자연스럽게 채도가 올라가 화사해 보입니다.

간단한 배경을 뒤에 추가하고 전체적으로 화연하며 매끄럽습니다.



CHAPTER 02

**튜토리얼
-마녀**



그리고자 하는 대상을 스케치합니다.

지세하게 스케치하는 것이 선을 수월하게 팔 수 있지만

세부적인 디자인에 집중하기 보다는 전체적인 **동세와 실루엣**을 우선으로 표현합니다.

인체 구조와 투사에 맞게 스케치하고 있는지 수시로 점검해야 합니다.

형태와 구조를 구체화합니다.

불필요한 선은
최대한 남기지 않습니다.

주요선의 보조선들은
선의 강약을 이용해서
굵거나 투명도를 낮게 써서
외곽선과 차이를 둡니다.



스케치 레이어의 투명도를 낮추고 새로운 레이어를 만들어 깔끔히 선을 팝니다.

투명한 요령이 없기 때문에 시간이 아주 많이 걸리는 작업입니다.

표면적인 장식이나 너무 작은 구조물과 미세한 작업 후반에 주가하는 것이 바르니 선을 포괄하는 생각합니다.

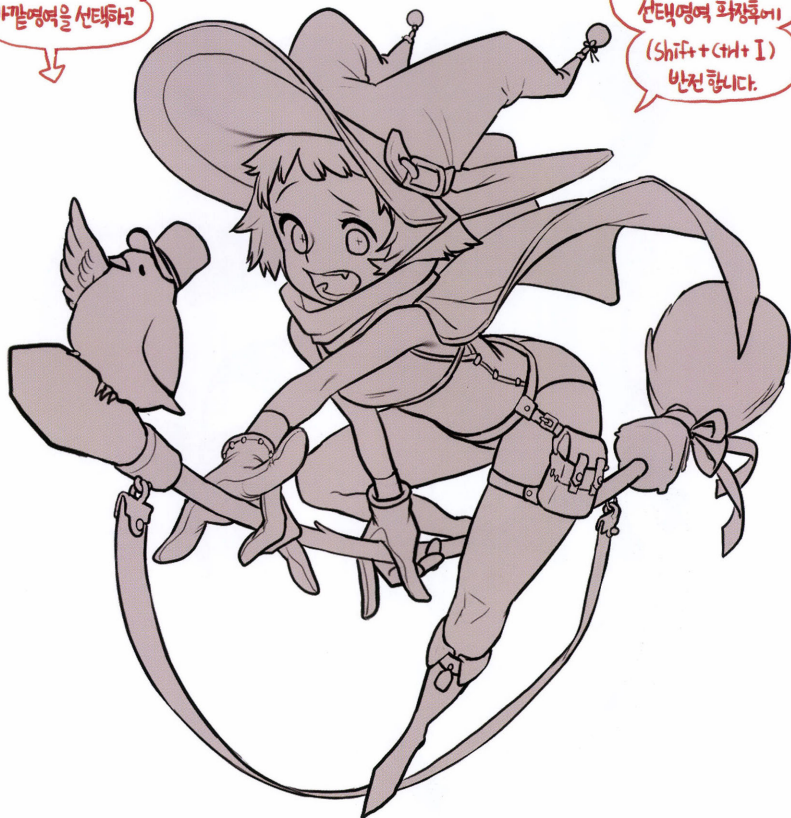
포인트는 브러시나 비교적 선명하지 않은 펜이나 확대해서 보면 꽤 흐립니다.

애초에 그림을 크게 그리는 방법도 있지만

저는 **필터-선명화-선명화**를 1-2번 적용해서 마무리합니다.

* 마법봉(Ⓜ)로
바깥영역을 선택하고

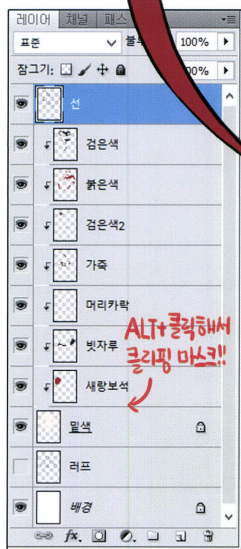
(Alt+S+M+E)
선택영역 확장후에
(Shift+Ctrl+I)
반전 합니다.



선을 깨끗하게 잘 잡았다면 밑색을 깔 차례입니다.

그림을 그릴 물체에 밑색을 깔고, 클리핑마크 기능을 이용하면
보리가 밑색 밖으로 쫓아지지 않아 편하게 재색할 수 있습니다.

밑색을 칠할 때 대단한 기본작업을 꼼꼼히 칠하는것이 일반적이지만
위의 방법을 이용해 칠하고 모서리정리를 해주는것이 더 빠를수도 있습니다.



저는 가장 면적이 큰 순서대로 상위에 배치하면서
색별로 레이어를 나누는 편입니다.

레이어가 많을수록 뿔뿔로 수정이 쉬워지지만
그만큼 정리하고 관리하기 어려워지니
적당한 개수의 필수레이어만 쓰는 것을 추천합니다.



「신 레이어를 개설했을 때도 어긋남도 형태구분이 가능한것이 좋은 배색입니다.

고유색만으로 충분히 구분이 가능한 배색은 묘사도 더 수월지며 시선분산도 적어서 안정적으로 보입니다.」

선명한 색의 물체가 서로 붙어있다면 중간에 무채색톤을 저채도의 물체를 배치, 배색해두면 잘 구분되어 보입니다.

표면에 배면컬러는 1-2개가 적당하며 3개 이상의 주조색이 쓰인다면

한가지 색 정도는 쓰이는 면적을 줄여 포인트컬러로 사용하거나 흑색/검은색등의 무채색의 배색을 잘 이용해야 합니다.



광원의 위치를 설정하고 구간에 맞게 그림자를 깔해 빛방향을 보여줍니다.

지금까지 선과 색으로 스케치를 했다면 이제 '빛'으로 대상을 스케치하는 것입니다.

아직은 양감까지 너무 자세히 표현하기는 어려워니

다만, 그림자의 색으로 칠하면서 그림에서 빛의 방향을 잘 보이도록 배르게 스케치합니다.

대신 명암대비가 너무 작으면 나중에 양감을 묘사할 때 어려움이 있으니

생각한 것보다 1.5배는 진하게 칠하고 즉각 닦아내는 것입니다.

어렵다면 개번스 기본 배경을 어둡은색으로 채우고 해보세요!



천한 그림자를 도둑으로, 보르시 크기를 줄여서 양감을 일차적으로 묘사합니다.

명암의 정확한 색을 표현하려 하기보다, 일단 지금과제에서는 구조와 형태가 보이는 정도면 됩니다.

어느 한 부분부터 완성해나가기보다 전체적인 완성도를 동시에 올려주는 것이 좋습니다.

검은색 선이 그림을 평면적으로 보이게 하기 때문에

선의 색을 회색으로 바꾼 뒤 레이어 혼합모드를 선형 번 합성으로 바꾼 것 같습니다.



가벼운 명암으로 어는정도 형태를 표현한 뒤 명암단계를 추가해 양감을 보웁습니다.

천한 그림자보다 더 어두운 색으로 그림자를 칠하면서 입체감을 더 생겨줍니다.

어두운 그림자는 그림의 외곽을 두드러트 칠해가는것이 안정적이며
외곽선이 더이상 선으로 나타나지 않고 명암단계의 일복처럼 녹아들어가면
표면적인 느낌을 줄일 수 있습니다.

반대로 시야에서 멀리있는 물체는 명도대비를 줄여서 묘사합니다.



고유색이 어두운 물체(검은색 등)는 밝은면을 묘사하면서 양감을 보완합니다.
 아직 너무 밝은 하이라이트까지 표현하지 않고, 재질을 무시하고 양감을 묘사한 것에 집중합니다.
 마찬가지로 시야에서 먼 부분은 명도대비를 줄여 묘사합니다.
 레이어를 나눈다고, 점점 작은 물체들수록 세밀하게 묘사됩니다.

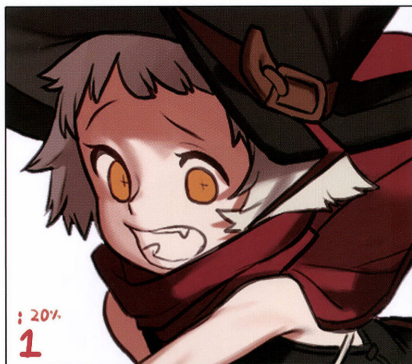


악세서리 요소인 빗자루와 사슬 같은순서대로 묘사하고 선을 조금씩 지워가며 정리했습니다.

작은 물체들은 브러시로 채색하게 힘들수 있는데
이 경우 '곱하기'나 '스크린'하양을 이용해서 그림자와 빛안면들 간단히 묘사할수 있습니다.

이후 같은방법으로 선을 살려서 더 묘사할수도 있고
저의 경우 그림의 보완/수정을 쉽게하기 위해 레이어를 모두 합치고 진행합니다.

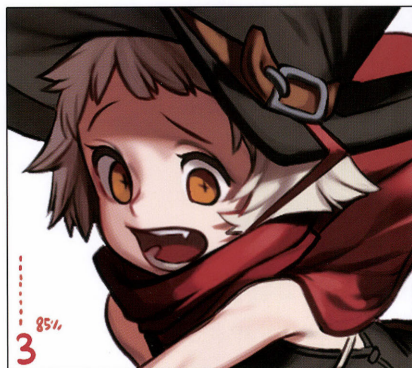
제가 물체를 묘사하는 과정은 어렵습니다.



광원에 따라 생기는 그림자의 모양을 잘라면서
물체의 형태를 스케치합니다.



그림자의 '색상'을 고려해 잘라가면서
어둡고 밝은면을 죽가해 묘사를 보완하며
어색한 선삭도 정리합니다



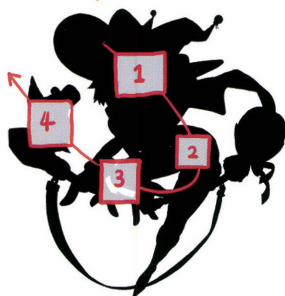
불완전한 선들을 소개해간다는 느낌으로
가늘한 한 초대간 세밀하게 형태를 다듬어갑니다.
즉, 외곽 **선**이라는 요소가 그림에서 **이질감**이 없도록
명암단계를 디테일하게 죽가합니다.



하이라이트와 반사광의 표현을 확명해서
물체마다 재질을 표현합니다.



시선의 흐름을 따라주세요!!



앞서 설명한대로 외곽선을 점점 소개해가듯
중심으로 묘사하기 시작합니다.

지금까지 공부한 것들을
종용해서 묘사해보세요!!

시선이 먼저 가는곳부터 묘사를 자세히 해 나갑니다.
이후 시선에 오래 머무는곳을 중심으로 세밀한 묘사표현을 계속합니다.





도디어!!

빛의 방향과 재질을 고려해서 하이라이트와 반사광을 묘사합니다.

「재질표현을 마지막에 하는 이유는 디테일한 표현과 간략화한 표현을 잘 나눌수 있기 때문입니다. 재질의 하이라이트까지 밀도있게 묘사한 부분에 가장 먼저 시선을 끌기 때문에 밝고 가까워보입니다. 이때문에 재질표현이 생략된 물체는 상대적으로 멀어 보이고, 묘사가 부족해도 어색해 보이지 않습니다.

이처럼 시선유도가 잘 처리된 그림은 작업에 경제적으로 할 수 있게 합니다.

Q
올가이로 선택하고



[(+)+Shift+J]를 눌러서
장기낼 수 있습니다.



민색전염제..



니뽀화산(SSS)



하이라이드



반사광(색상차지)



반사광(스크린) & 묘사보완

각
급, 레벨 등

광택있는 클리어타입 재질이나 레이어드 타입 재질은

유리, 보석

하이라이드와 반사광 표현을 극대화해서 묘사를 극대화합니다.



작은 무늬와 표정면적인 장식요소를 그려넣음에 디테일을 추가합니다.
주머니에 가려져 있던 물체들도 새 레이어를 만들어 간단한 묘사로 그려넣을 수 있습니다.

이러한 요소들은 빛에 의해 나타나는 양감표현이 어렵기 때문에
스케치단계에서는 생략해 두었다가 마무리에서 완성도를 추가하는 것이 편리합니다.



그림에서 가장 눈길을 끄는 부분에 **광원의 색**으로 오버레이해 넣었습니다.

배경을 추가하고 그림을 멀리서 확인해가며 마무리합니다.

CHAPTER 03

포토샵
응용편
-여우



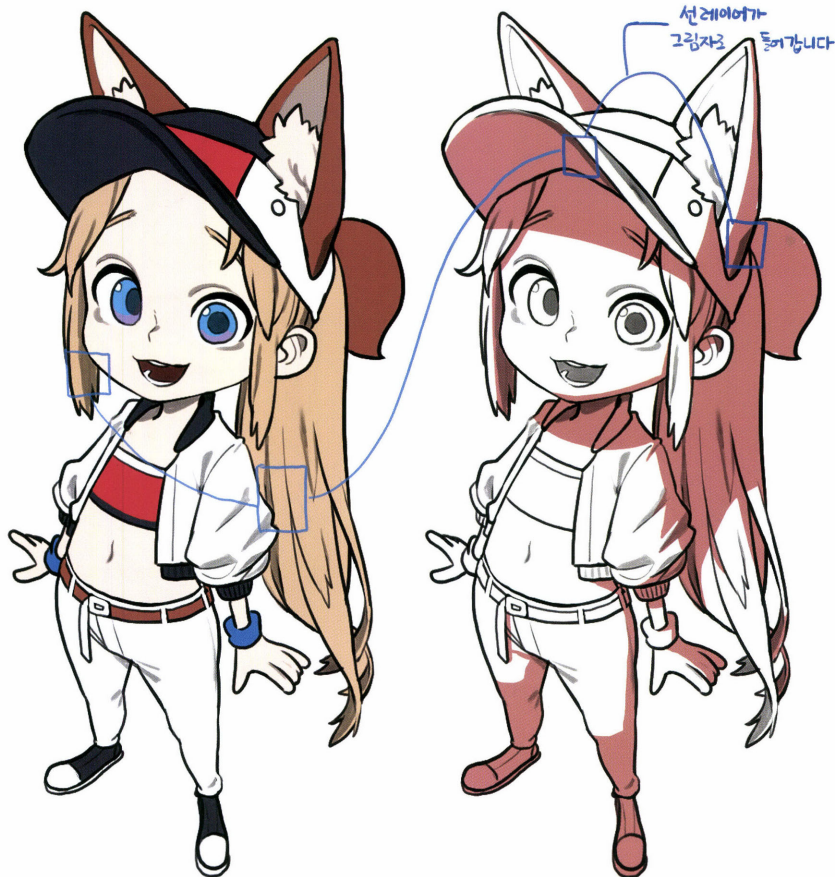
스케치과정은 비슷합니다.

이그림에서는 셀식 채색기법을 응용해서 포드상표의 다양한 기능으로 채색을 해 보겠습니다.

선 레이어를 나중에 합성으로 올려 짙은그림자색과 맞출 계획입니다.

그림자와 옷 주름, 큰 굴곡등을 선파노괴평에서 약간 투명하 브러시로 '면'으로 스케치해줍니다.

표면적인 묘사들은 생략합니다.

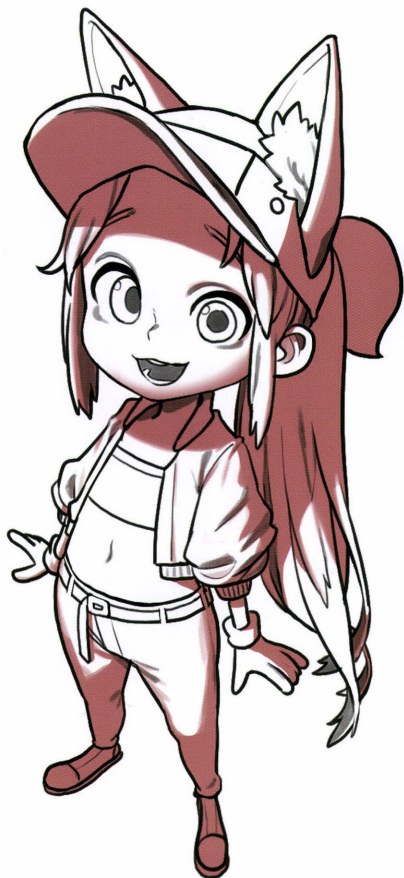


비색후 그림자를 형성할레이어를 만듭니다

곱하기 형성은 흰색영역은 흰색도미 많으니 회색 밑색을 깔고 그림자색으로 명암을 표현합니다.

채색 초반에 빛방향을 맞추는것과 동일합니다.

구름에 따라 나타나는 그림자의 모양을 단단한 브러시로 채색합니다.

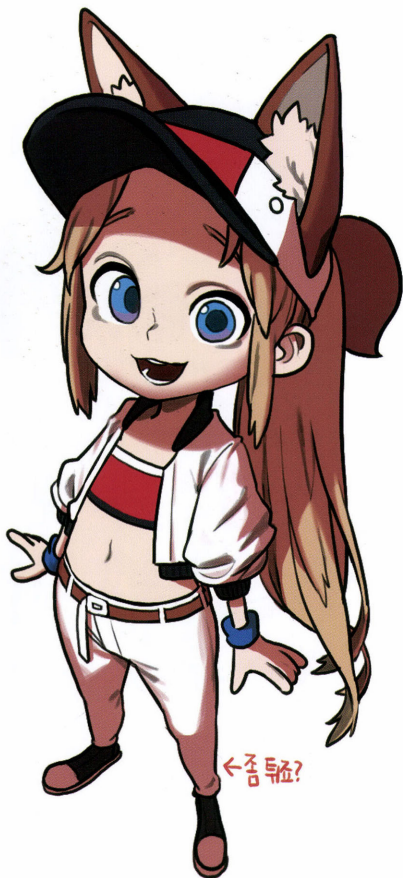


양감색을 시작합니다.

밝은면 또는 그림자의 면적이 비슷해야

형성 결과가 자연스럽습니다.

밝은색으로 면이 있는 물체나 작은공을 묘사해드립니다.

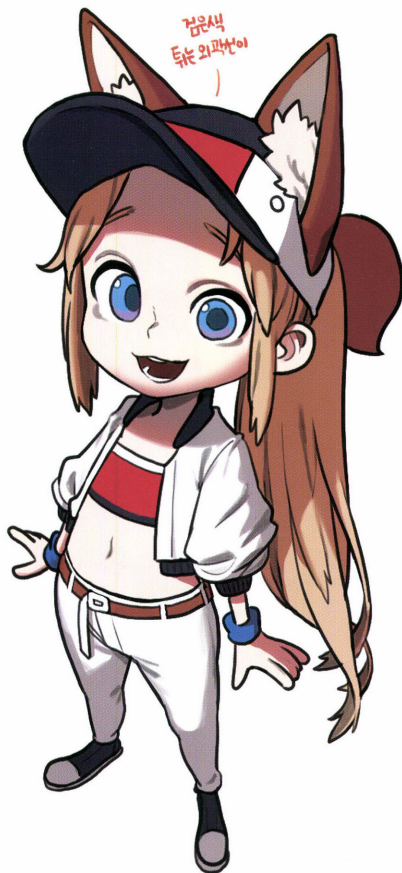


게이머 혼란을 '곱하기'로 바라고

밑색 위에 양감이 잘 올라가는지 확인합니다.

한가지 색상으로 그림자색을 맞춰주기 때문에

아직 자연스럽지 않습니다.



각각의 밑색에 맞는 그림자 색으로 보정합니다.

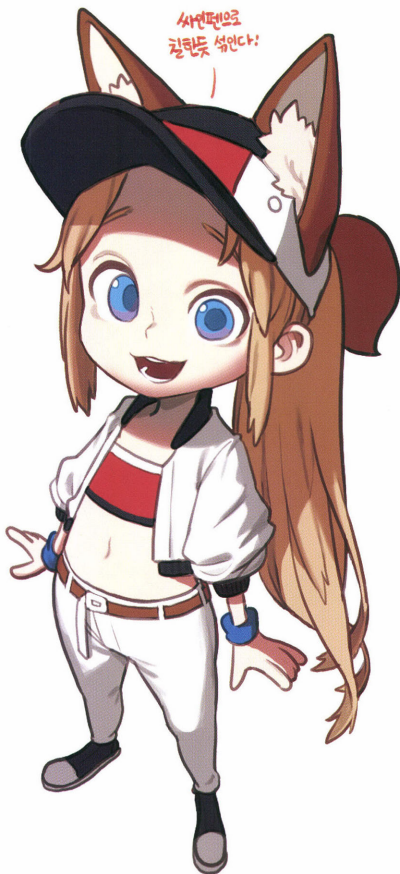
색진/채도(++)U)와 색상균형(++)B)으로

그림자의 색조를 조절하고

곡선(++)M)과 레벨(++)L)보정으로

그림자의 명도를 조절합니다.

다지/번/스판지 도구를 극세부를 보정할 수 있습니다.



선색을 회색색 또는 회색색으로 변경하고

레이어 혼합용선을 선형으로 변경합니다.

검은색이나 이질감이 있던 외곽선이

밑색이 잘게 울리며 형성됩니다.

여기서 나타난 색상을 퍼브그림자의 색으로 씁니다.

그림자 가장 어두운 명도



외곽선의 색을 점점 물체 안쪽으로 지면스케에 풀어주면서

'선'의 속성을 없애고 '그림자'로 보이게 합니다.

이 색은 가장 짙은 그림자의 색으로

이 색으로 명암단계를 추가하며 구조를 정밀묘사할 수 있습니다.

같은 방법으로, 외곽선의 표시하지 않던 작은 곡들도

너무 튀지 않게 묘사시키면서

양감묘사를 계속 진행합니다.

시간이 많이 걸릴거예요!!





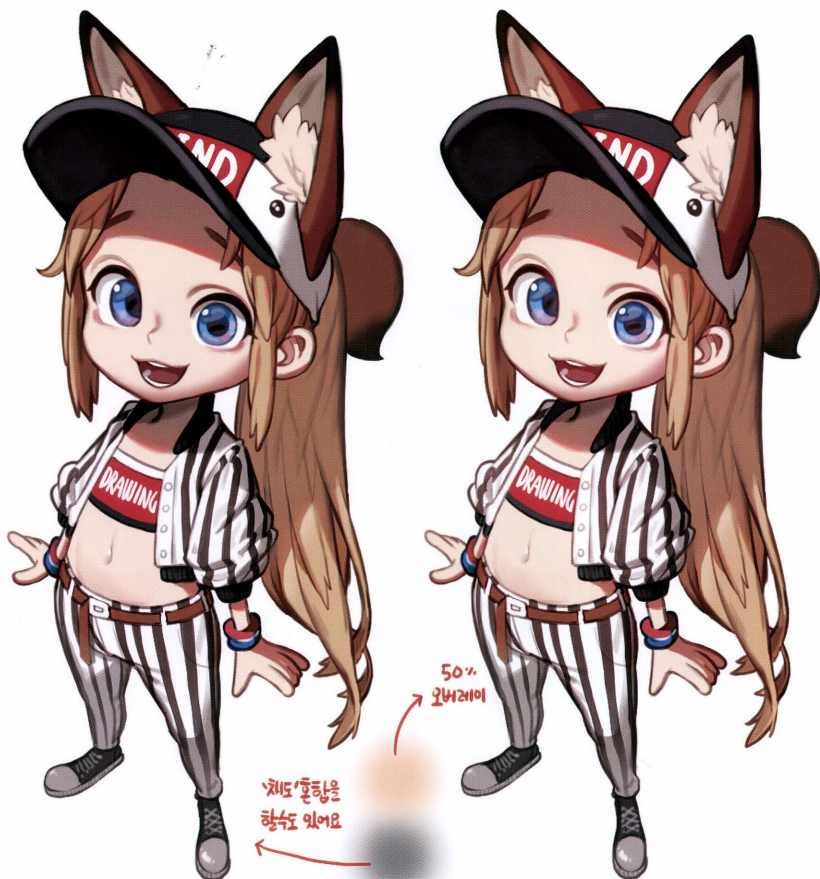
프렐면적인 약세선리와 무늬를 형성하는 단계입니다.

가장 세밀한 브러시질로 디테일을 최대한 끌어올립니다.

기본적인 방법과 미화기제로 가장 사색을 그리는 부분을 집중해서 표현합니다.

흑색 글씨나 장황한 **표준**, 또는 **스크린** 형상으로, 검은색 무늬는 어두운 색으로 그리고 **공허기** 형상을 했습니다.

반짝이는 지질들은 하이라이트와 반사광도 가볍게 추가했습니다.



원근감을 보여주기 위해

멀리있는 물체와 그림자 색을

채도를 낮추고 명도대비가 낮게 보정했습니다

쿼이즈모드(Q)를 활용하는것이 편리합니다.

새로운 레이어를 만들고

사진이 집중되는 영역에 **광원의 색**을 약하게 칠한 뒤

오버레이 합성을 해서 밝게 되었습니다.

채도와 명도가 올라 비교적 선명하게 보입니다.



묘시를 점검하면서 마무리한 뒤
안경을 그리고 간단한 배경을 추가했습니다.



프론트싱의 기를 능숙히 포획하면

간단한 물체는 비교적 빠르고 쉽게 채색할 수 있기 때문에
저는 처음에 대부분의 여제상화들을 그려볼 때 직전의 과정을 응용해서 채색했습니다.

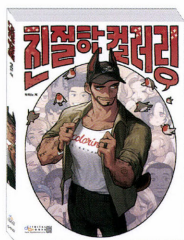
튜토리얼의 과정은 전적으로 주관적인 경험에서 얻은 답을 중심으로 서술한 것에 때문에
표현하고자하는 방향에 따라 효용성에 달라질 수 있습니다.

“이 사람은 이런식으로 채색하구나” 정도로 참고만 하시고
튜토리얼 과정을 일괄 응용해가며 작업하시길 추천드립니다.

‘실사색’보다는

‘개주얼’한 화풍에 적합!!





친절한 컬러링

1판 1쇄 인쇄 2017년 12월 20일

1판 1쇄 발행 2017년 12월 25일

1판 2쇄 인쇄 2018년 1월 5일

1판 2쇄 발행 2018년 1월 10일

지은이 박리노

발행인 이미옥

발행처 디지털북스

정가 20,000원

등록일 1999년 9월 3일

등록번호 220-90-18139

주소 (04987)서울 광진구 능동로 32길 159

전화번호 (02)447-3157~8

팩스번호 (02)447-3159

ISBN 978-89-6088-218-8 (13650)

D-17-22

Copyright © 2018 Digital Books Publishing Co., Ltd

 DIGITAL BOOKS
www.digitalbooks.co.kr

PART 01 INTRO

CHAPTER 01_ 비주얼 라이브러리 & 채색과 드로잉

PART 02 디지털 페인팅

CHAPTER 01_ 포토샵 이해하기

PART 03 포토샵 채색 기초

CHAPTER 01_ 채색 기법 알아보기

PART 04 원리 이해하기

CHAPTER 01_ 빛과 색의 원리

PART 05 빛과 색

CHAPTER 01_ 빛

CHAPTER 02_ 색

PART 06 재질

CHAPTER 01_ 피부

CHAPTER 02_ 머리카락

CHAPTER 03_ 옷주름

CHAPTER 04_ 재질-기타

PART 07 후보정

CHAPTER 01_ 포토샵 보정하기

PART 08 튜토리얼

CHAPTER 01_ 채색기초-골렘

CHAPTER 02_ 튜토리얼-마녀

CHAPTER 03_ 포토샵 응용편-여우



친절한 컬러링



9 788960 882188
ISBN 978-89-6088-218-8

정가 20,000원

D-17-22

www.digitalbooks.co.kr