

# 귀스 드림이

허성무 저







# 귀스 드림이

허성무저



# 겔스드로잉

## | 만든 사람들 |

기획 IT·CG기획부 | 진행 양종엽 | 집필 허성무 | 편집·표지디자인 D.J.I books design studio 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](http://www.digitalbooks.co.kr)

디지털북스 페이스북 [www.facebook.com/ithinkbook](http://www.facebook.com/ithinkbook)

디지털북스 카페 [cafe.naver.com/digitalbooks1999](http://cafe.naver.com/digitalbooks1999)

디지털북스 이메일 [digital@digitalbooks.co.kr](mailto:digital@digitalbooks.co.kr)

저자 이메일 [sungmoo95@naver.com](mailto:sungmoo95@naver.com)

## | 각종 문의 |



영업관련 [hi@digitalbooks.co.kr](mailto:hi@digitalbooks.co.kr)

기획관련 [digital@digitalbooks.co.kr](mailto: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.

※ 가 창립 20주년을 맞아 현대적인 감각의 새로운 로고  DIGITAL BOOKS Originals를 선보입니다.  
지나온 20년보다 더 나은 앞으로의 20년을 기대합니다.

## 머리말

---

그림을 좋아하는 사람이라면 누구나 자신이 그린 캐릭터가 자신의 마음에 꼭 들길 원합니다.

여러번 지워도 보고 고쳐도 보고, 눈꼬리를 올렸다가 내렸다가를 반복하기도 하죠. 그렇게 완성된 캐릭터를 다른 사람들이 좋아해 준다면 그렇게 기분이 좋을 데가 없습니다.

하지만 이런 캐릭터를 그리기 위해선 넘어야 할 산이 굉장히 많습니다.

또 그 과정은 어렵기도, 힘들기도 해서 시간과 노력이 필요함은 두 말 할 것이 없죠. 이 책은 캐릭터, 그 중에서 여자 캐릭터를 그리기 위해 필요한 지식을 조금 더 쉽고 객관적으로 파악할 수 있도록 고민 끝에 완성되었습니다.

특정한 캐릭터를 묘사하는 것은 굉장히 조심스럽습니다.

표현 수단이 말이던 그림이던 그와 반대의 생각을 가진 누군가는 심기가 불편해질 수 있기 때문이죠.

저 또한 여자 캐릭터를 그리는 법을 집중적으로 다루고자 했을 때에 고민되는 부분이 있었습니다.

'어떻게 하면 필요한 지식들을 왜곡되지 않게 객관적으로 담을 수 있을까?'에 대한 고민이었죠.

따라서 제 책에선 '멋진', '아름다운'과 같은 절대적인 정답이 아닌 주관적인 요소들은 독자분들께서 자유롭게 고민하고 표현할 수 있도록 도와드리고자 했습니다.

캐릭터를 그리기 위해 필요한 요소들은 어떤 캐릭터든지 다름이 크지 않습니다.

객관적인 정보를 바탕으로 캐릭터를 어떻게 표현할 것인가에 대한 고민을 해보시며 모쪼록 제 책이 캐릭터를 창조하는 숭고한 작업에 조금이라도 보탬이 되기를 바랍니다.

허성무

# CONTENTS

CHAPTER 01	개요	8
CHAPTER 02	이목구비	30
CHAPTER 03	두상	48
CHAPTER 04	머리카락	54
CHAPTER 05	표정	64
CHAPTER 06	상체	70
CHAPTER 07	팔	90
CHAPTER 08	손	104
CHAPTER 09	하체	114
CHAPTER 10	발	130
CHAPTER 11	의상	142
CHAPTER 12	포즈	160
CHAPTER 13	Croquis	180
CHAPTER 14	Tutorials	194



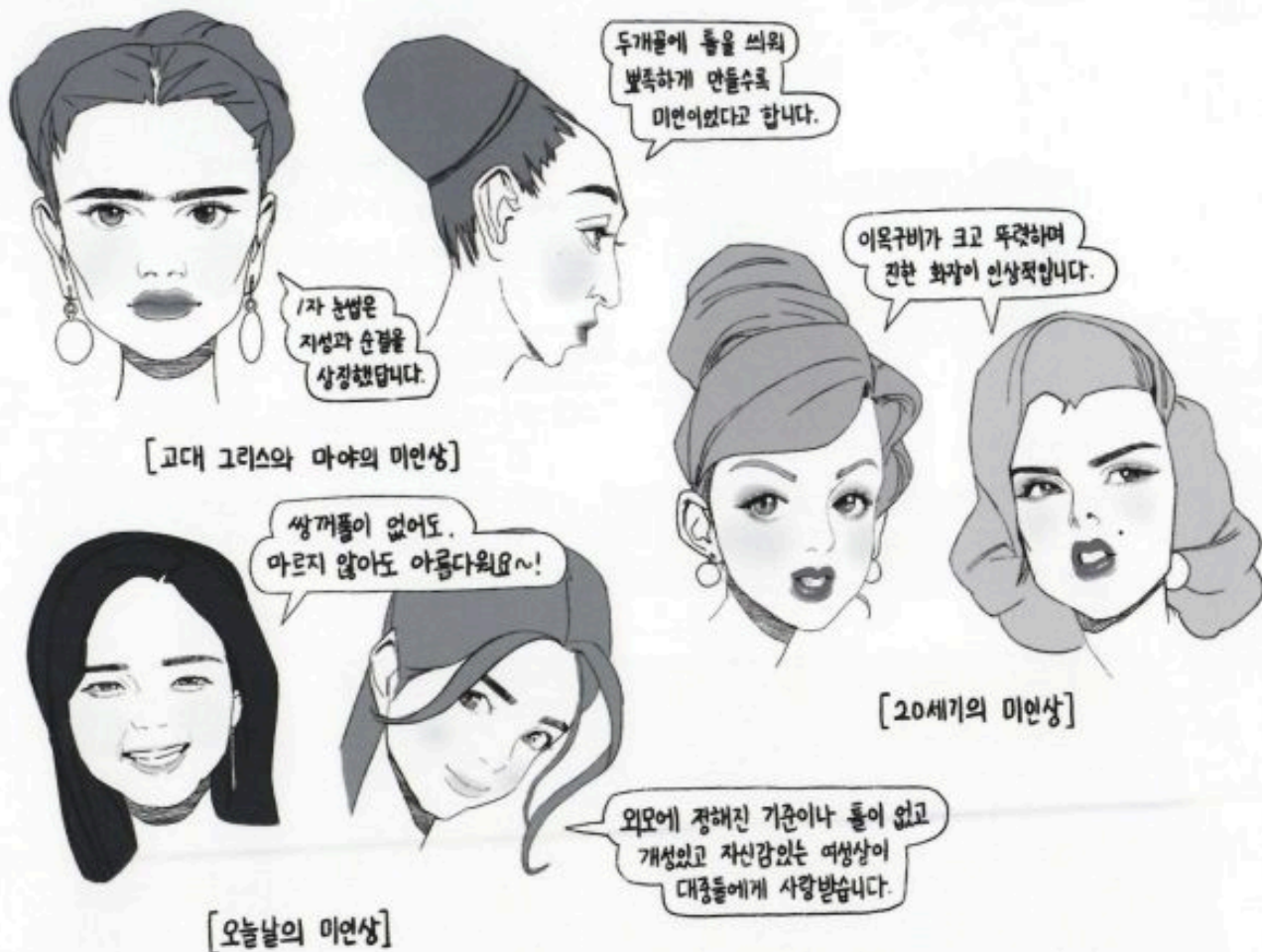
CHAPTER 01

개요

아름다움(美)이란 무엇일까요?

시대에 따라 여성의 아름다움의 기준은 문화적, 민족적 차이에 따라 다양하게 변화해왔는데요.

큰 눈, 오뎅코, 앵두같은 입술 등. 오늘날의 미의 기준은 이렇다 정의하기 힘들만큼 매우 다양한 모습으로 보여지고 있습니다.



미의 기준이 이렇게 다양하고 주관적으로 변화하면서 그림속 캐릭터들 또한 기준이 매우 모호해졌지요. 하지만 대중적으로 사랑받는 캐릭터들에게는 두가지의 공통적인 힘이 있는데요. 바로 '매력'과 '설득력'입니다.



아무리 캐릭터의 얼굴을 예쁘게 그린다 하더라도 열정치 이상의 설득력을 갖추지 못하면 바로 개그캐릭터가 되기 일쑤입니다. 따라서 기본이 되는 **안체에 대한 이해**는 필수적으로 필요하죠.

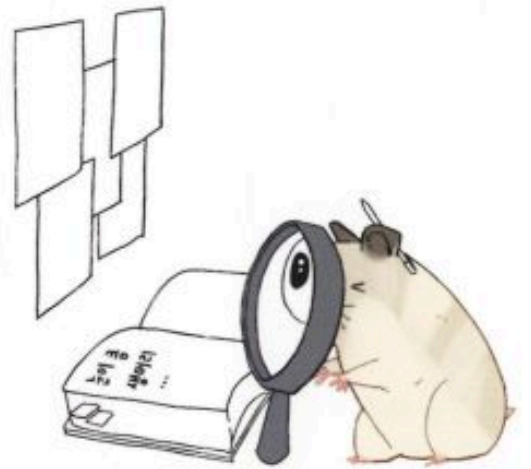
설득력이 갖추어졌다면 캐릭터의 매력을 더해주기 위해선 어떻게 해야할까요?

전 '자신만의 기준을 먼저 찾기'를 권해드립니다. 아마도 그림을 그리면서 그림 속 캐릭터가 자신과 닮아있다는 느낌을 받아본 경험이 있으실 겁니다. 이같은 현상은 자신이 가장 많이 보거나 느낀 것들, 혹은 이상향을 무의식중에 쫓기 때문인데 이 속에서 본인만의 기준을 찾아볼 수 있습니다. 아래의 방법은 제가 기준을 찾는 방법입니다.

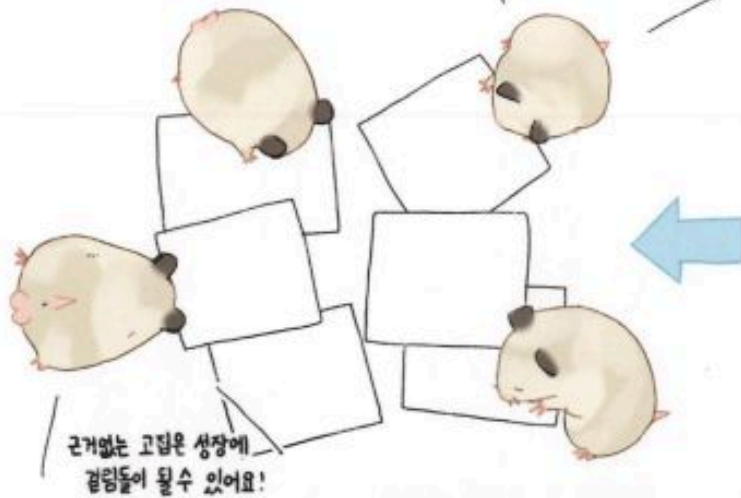
좋아하는 인물이나 작가의 그림을 스크랩합니다.



스크랩한 이미지들을 자주 보며 공통점을 분석합니다.

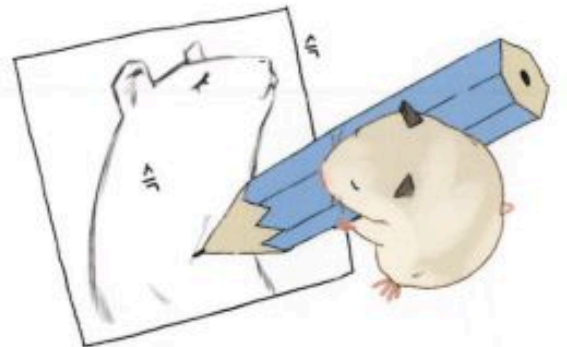


이 과정에서 라인의 의견에도 귀 기울여 봅시다.




근거없는 고집은 생각에 걸림돌이 될 수 있어요!

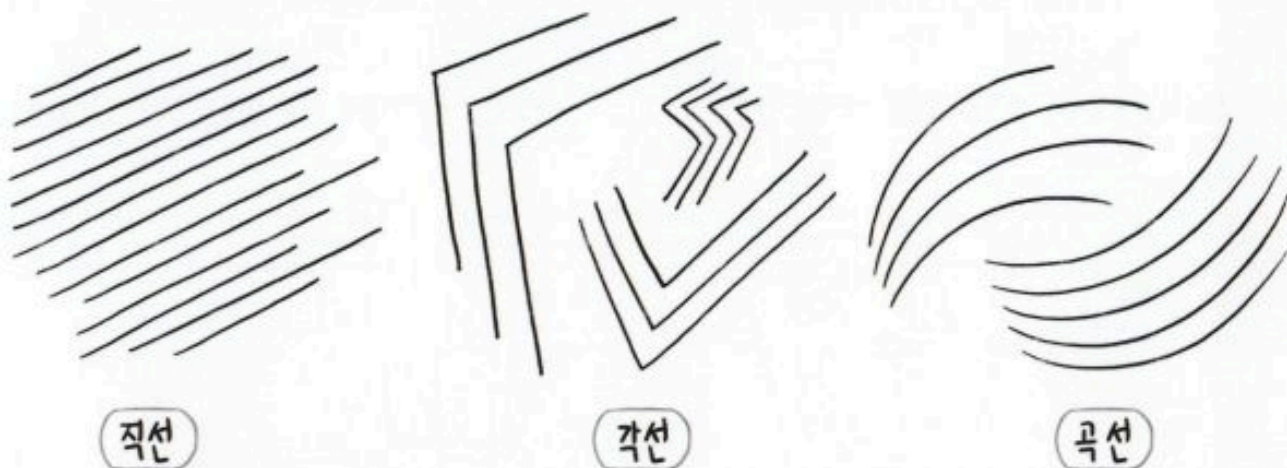
그림들을 차곡차곡 모으고 자주 꺼내보며 반복되는 나쁜 습관과 특징을 살펴봅니다.



분석한 정보를 바탕으로 그림을 그려봅니다.

 그림의 기초, 선 긋기

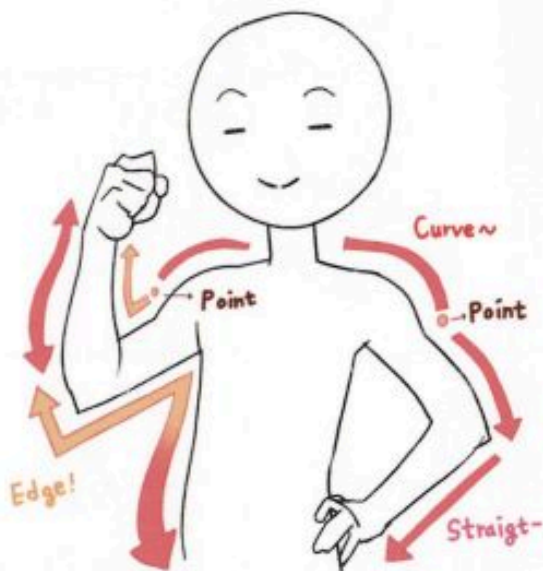
그림에 있어 선은 형태의 기반이 되는 것은 물론, 캐릭터의 성격, 힘, 운동 등 여러가지 느낌을 전달할 수 있는 중요한 요소입니다. 따라서 그림을 그리기에 앞서 선의 종류와 느낌, 그리고 활용에 대해 살펴봅시다.



선은 크게 직선, 각선, 곡선으로 나누어 활용할 수 있습니다. 캐릭터의 포즈와 체형에 따라 이 세가지 선의 조합으로도 충분한 효과를 거둘 수 있습니다.



단선으로 굵어지는 선을 사용하여 그림을 그릴 경우, 형태가 불분명하고 거친(부정적) 느낌을 줍니다.



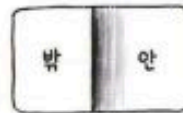
따라서 각 부위를 연결하는 선을 '시작점'과 '끝점'을 파악한 뒤에 위의 세가지 선을 이용하여 간결히 형태를 잡는 연습을 해봅시다.

선을 중첩시키는 '떼선'으로도 훌륭한 효과를 거둘 수 있는데, 캐릭터를 활동적, 안정적으로 느껴질 수 있게 해줍니다. 하지만 이 떼선도 어떻게 사용하는가에 따라서 전달되는 느낌이 완전히 달라지기도 하니 주의합니다.



떼선이 무분별하게 들어가 불확실한 형태가 부정적인 느낌을 줍니다.

외곽선은 깔끔하게 연결해주며 잔선이 빠져나오지 않도록 주의합니다.



어두운 부분이나 덩어리가 넘어가는 지점에서 떼선을 사용하여 힘있고 안정적인 느낌이 듭니다.



멀어지는 머리카락의 흐름을 따라갑니다.



팔을 뻗는 방향으로 떼선을 놓으며 카메라에 가깝기 때문에 외곽선에 두께를 더 주어 원근감을 더했습니다.

또한 떼선은 역동적인 포즈를 취하고 있는 캐릭터에겐 운동 방향과 같은 방향성의 선을 넣어 더욱 활력있게 만들어주는 효과도 거둘 수 있습니다.

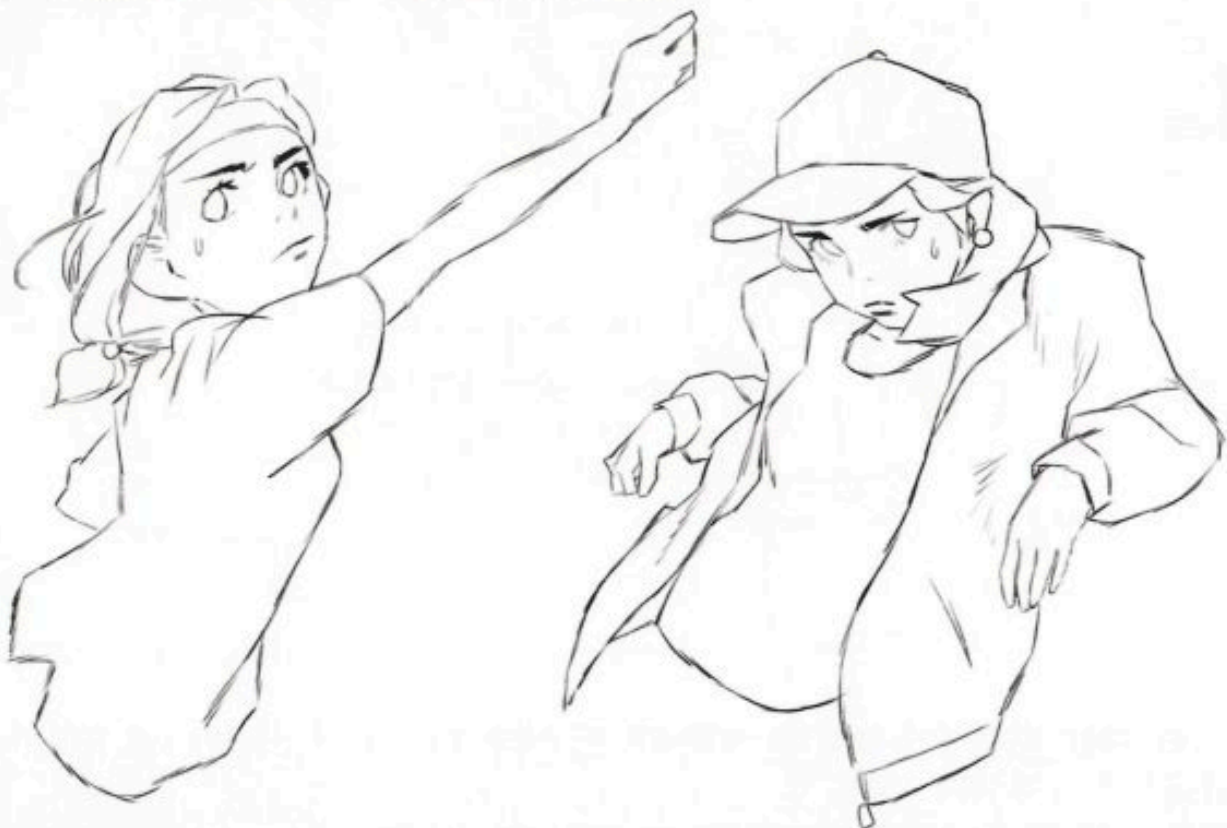
☆ 선의 긍정적인 연출

캐릭터의 형태가 확실하고 동시에 맞게 힘의 분배가 이루어져 안정감이 느껴집니다.



✘ 선의 부정적인 연출

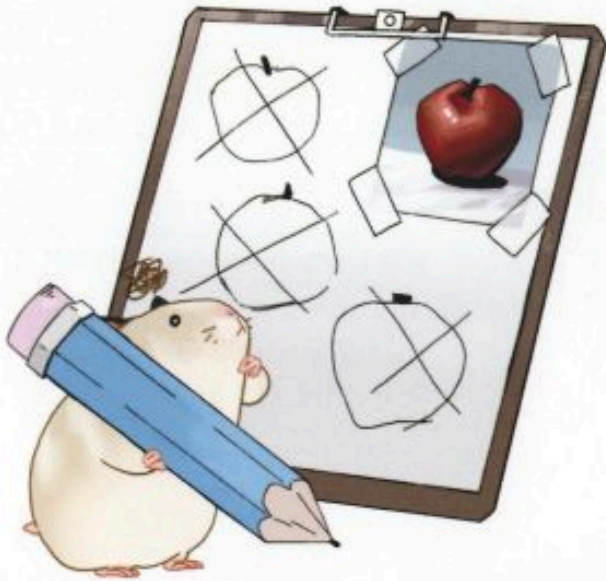
형태가 불분명하고 불규칙한 흐름이 캐릭터로의 집중을 방해합니다.





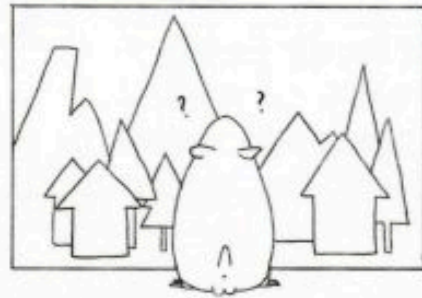
이렇듯 '선'은 단순히 그림을 그리는 기초적인 수단을 넘어 동세의 힘, 형태의 완성도, 나아가 캐릭터를 더욱 매력적으로 만들어주는 중요한 역할을 하기 때문에

머릿속의 이미지를 효과적으로 표현하기 위해 선의 방향성, 강약 등을 고려하여 그림을 그려봅시다!



입체적으로 해석하기

그림을 그릴 때 흔히 접하는 어려움은 사물을 평면적으로 그림으로써 그림이 가벼워지거나 어색해보이는 경우일 것입니다. 따라서 그림을 더 객관적이고 설득력있게 표현하기 위해서는 평면이 아닌 입체로써 이해하고 해석할 필요가 있습니다.



그림에서의 '객관성'과 '설득력'의 기준은 우리의 눈으로 바라본 세상입니다. 쉽게 말해 **그럴싸해 보이는 것이 객관성있고 설득력있는 그림**이라고 볼 수 있죠.

하지만 그림을 그리다보면 직접적으로 보여지는 장면만 떠올리기 쉽상이기 때문에 이를 위한 **구체적인 훈련**이 필요합니다.

눈으로 훈련하기

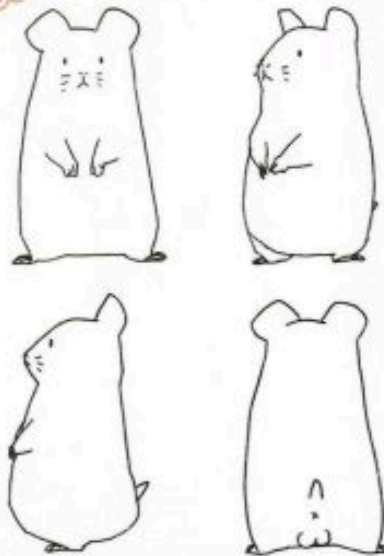


실루엣만 보고선 어떤 사물인지 파악하기 힘들어요!



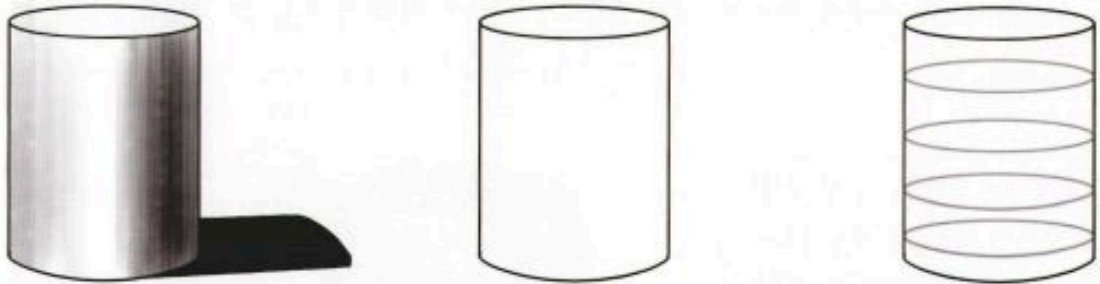
내부의 구조를 넣음으로써 형태를 알 수 있지만 양감을 느끼기엔 단서가 부족합니다.

Good!

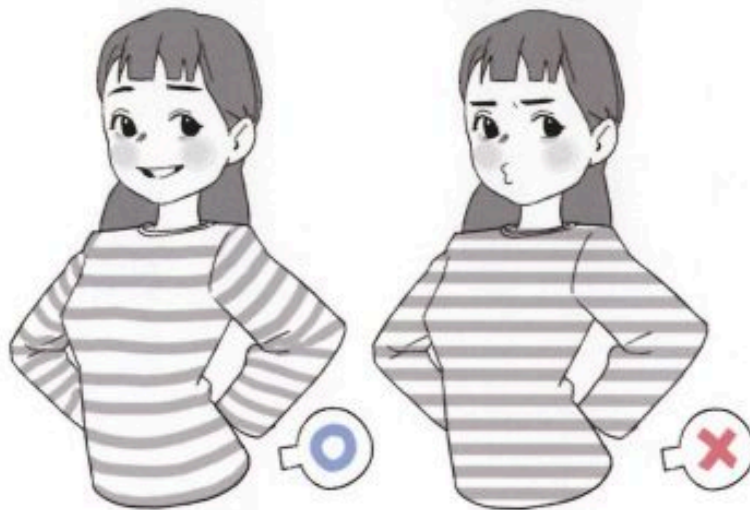


따라서 여러 각도에서 바라본 어머지를 떠올리고 개체의 양감을 파악하는 연습을 해봅시다.

이렇게 사물을 관찰할 때 여러 각도에서 바라본 형태와 양감을 눈으로도 떠올리며 감각을 키우도록 합니다. 또한 그림을 그릴 때에도 이 부분이 드러나도록 지속적인 점검이 필요합니다.



사물을 보면 사물의 밝은 면과 어두운면(영암)과 그림자로 형태의 압체감이 느껴지는데, 화폭에 옮길 때에는 사물의 윤곽을 객관적으로 바라보고 덩어리의 흐름을 '투시선'으로 표기하여 양감을 체크 할 수 있습니다.



줄무늬 티셔츠를 보면 티셔츠가 만드는 양감에 맞게 무늬가 돌아가는 것을 생각해봅시다.

✦ Caution

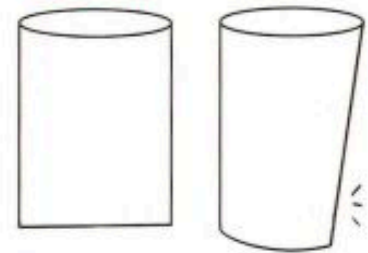
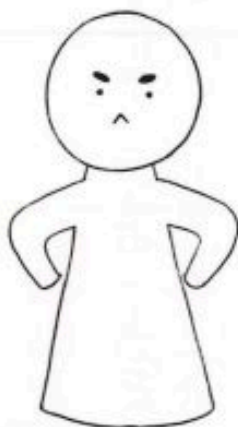


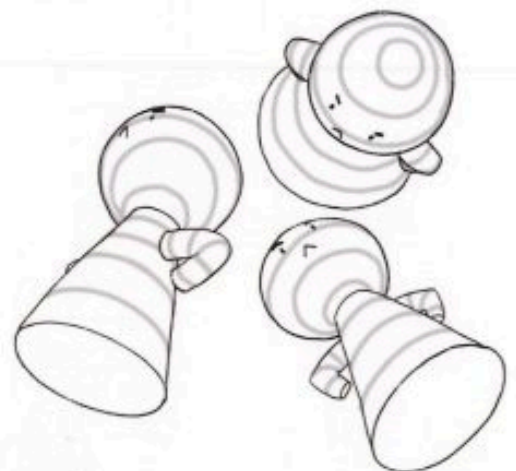
그림 속 형태가 잘리거나 평면적이진 않은 지 지속적으로 체크해봅시다.




Step.1  
사물의 보이는 형태를 그린다.



Step.2  
투시선을 넣어 양감을 체크한다.




Step.3  
다양한 위치와 각도에서 보았을 때의 이미지를 연상하고 그려본다.

 인물을 보며 연습해봅시다


인체는 여러가지 포즈와 각도에 따라 양감을 파악하기에 더욱 까다롭습니다. 따라서 관절을 기준으로 신체의 각 부위별로 나누어 투시선을 그리며 양감을 체크하고 다른 각도에서 바라본 이미지를 떠올리며 연습해봅시다.

이 과정에서 인체를 단순한 도형으로 이해하여 파악하는 것이 좋는데, **도형화**에 대한 자세한 내용은 다음 차례에서 다루도록 하겠습니다.



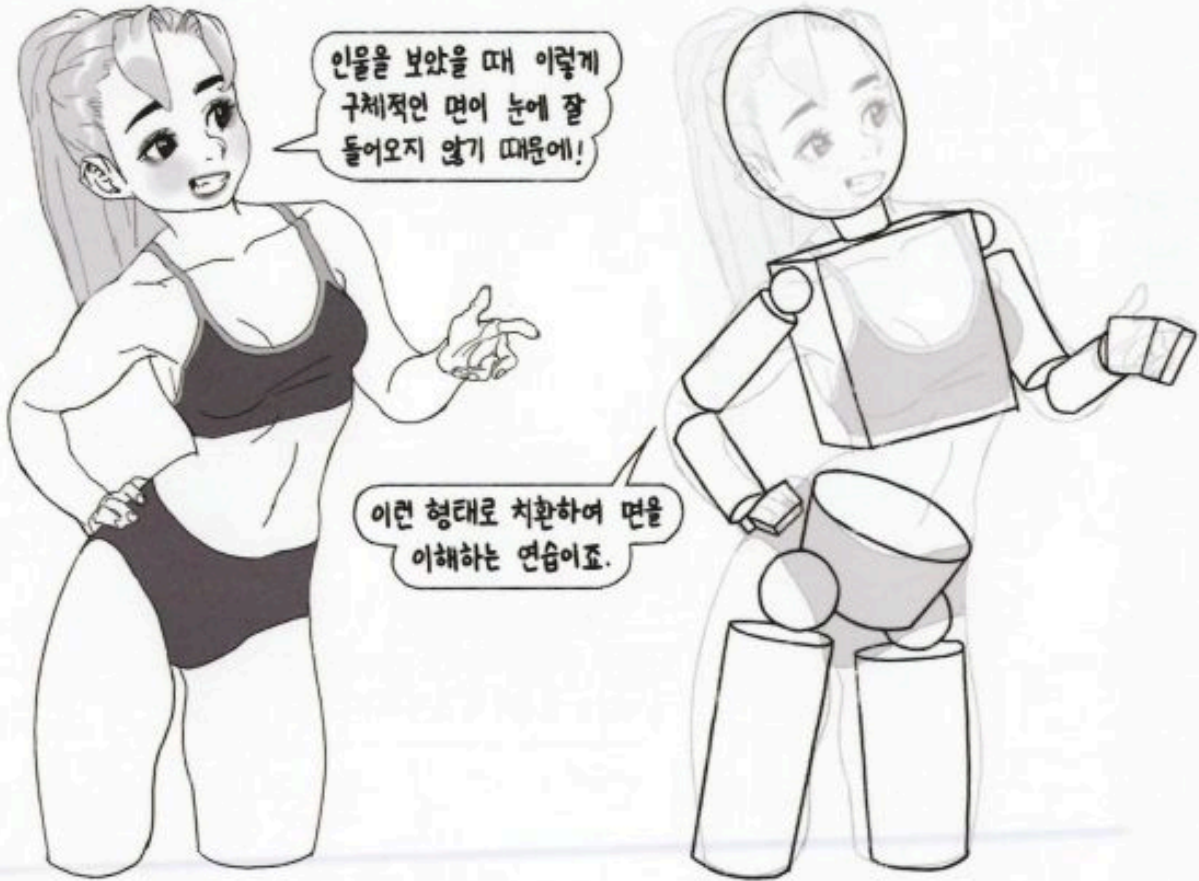
 올바른 파악의 예시



 잘못된 파악의 예시



캐릭터를 입체적으로 표현하기 위해서는 조금 더 단순화된 형태로 이해하는 것이 좋습니다. 이 때 등장하는 개념이 바로 '도형화' 인데요. 도형화란 말 그대로 '대상이 가지고 있는 면을 간략화 시켜 도형으로 치환하여 양감의 파악을 돕는 방법'을 말합니다.



그렇다면 어떤 도형으로 치환하는 것이 수월할까요?

도형화에도 여러가지 유형이 있지만 제 경우에는 관절을 기준으로 구, 원기둥, 박스 등 각 부위의 형태에 맞게 치환합니다.




팔과 다리는 관절 기준 '원기둥'을 사용합니다.



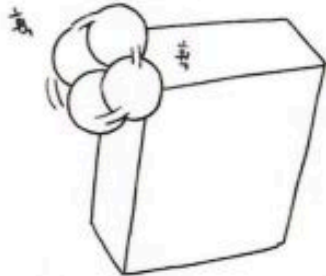
중간중간 움직임의 기준이 되는 관절부 유연한 움직임을 위해 '구'를 사용합니다.



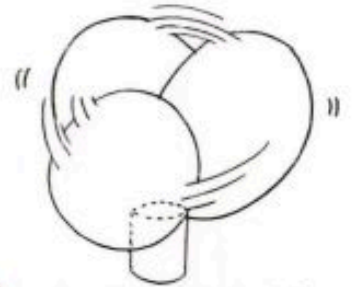
중심축이 되는 몸통은 흉곽과 골반을 나누어 각각 '박스'와 '대야'모양의 도형을 연결합니다.

 관절의 종류

우리의 몸을 원활하게 운동할 수 있게 해주는 관절에는 여러가지 유형이 있습니다. 팔이나 다리를 뒤로 꺾을 수 없듯이 관절의 유형별로 각기 다른 운동각이 존재하기 때문에 간략한 예시를 통해 알아보도록 합니다.



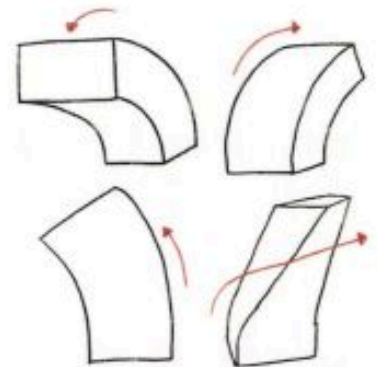
어깨는 흉곽과 별개로 돌리는 운동을 합니다.



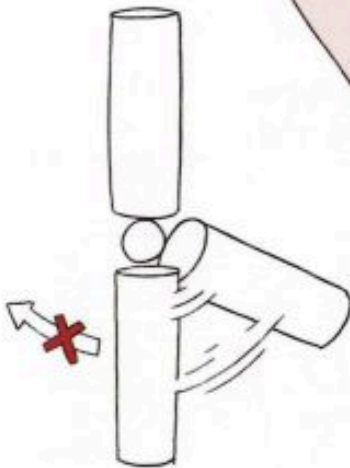
목은 등줄기를 연결하는 척추의 연장으로서 머리를 자유롭게 돌릴 수 있게 해줍니다.



팔과 다리는 같은 굽힘운동을 하는데 팔은 아래팔이 두개의 뼈로 나뉘어져 앞خم운동도 해요.




몸통은 흉곽과 골반 사이의 허리(요추)에서 굽히거나 또는 등. 자유로운 운동을 합니다.

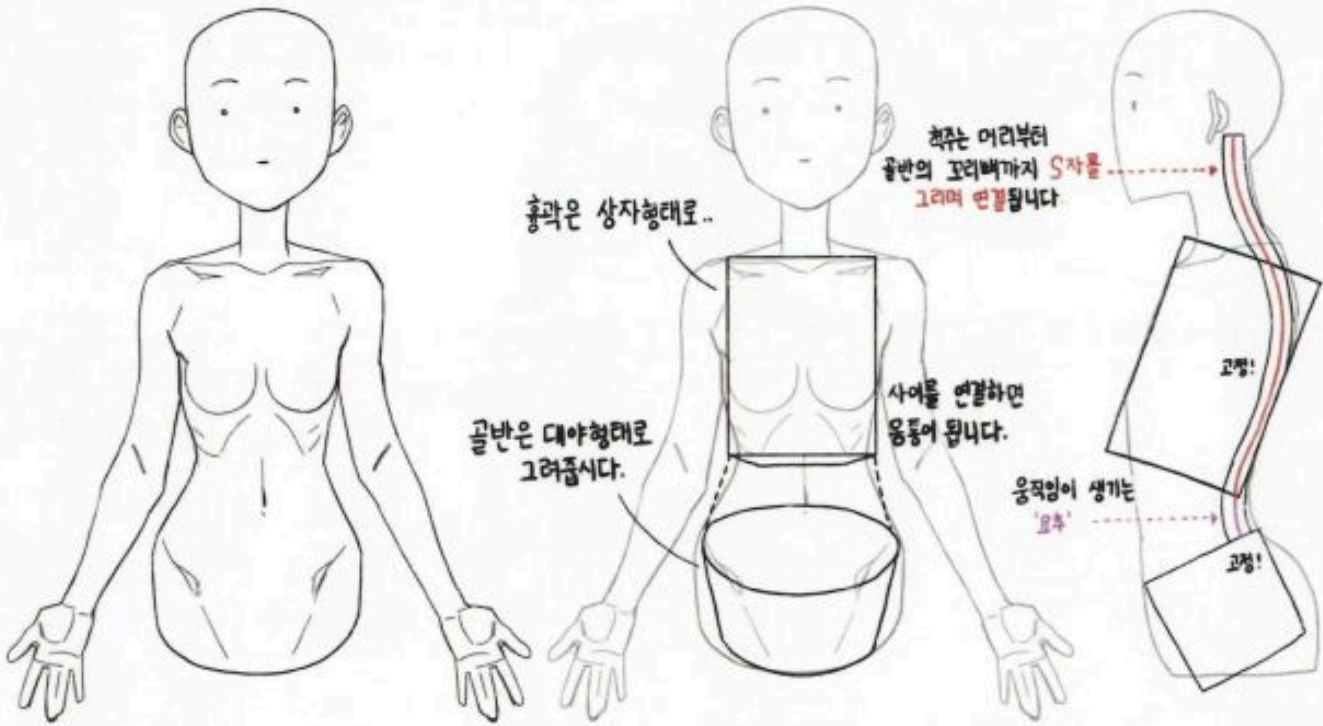


손목과 발목은 같은 돌림운동을 할 수 있습니다.

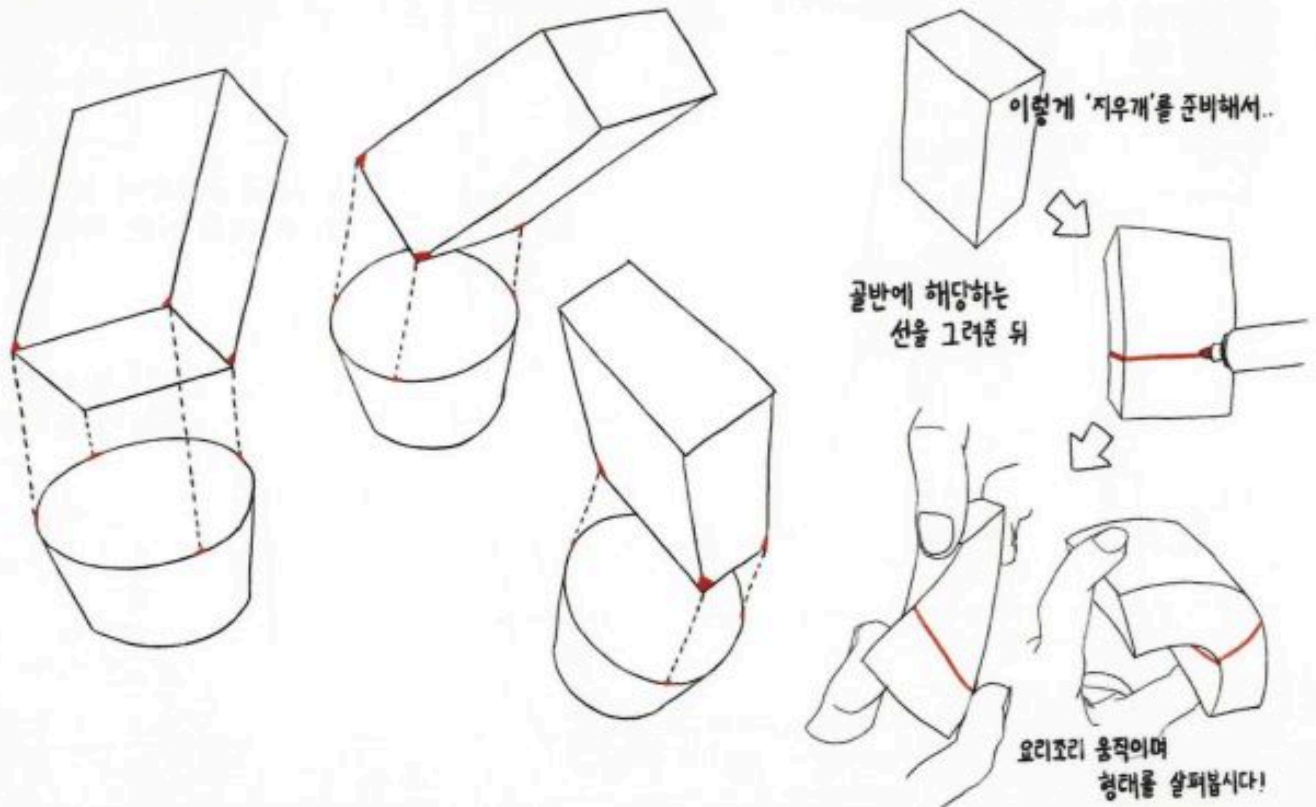


 각 부위별 도형화의 예시를 파악해봅시다.

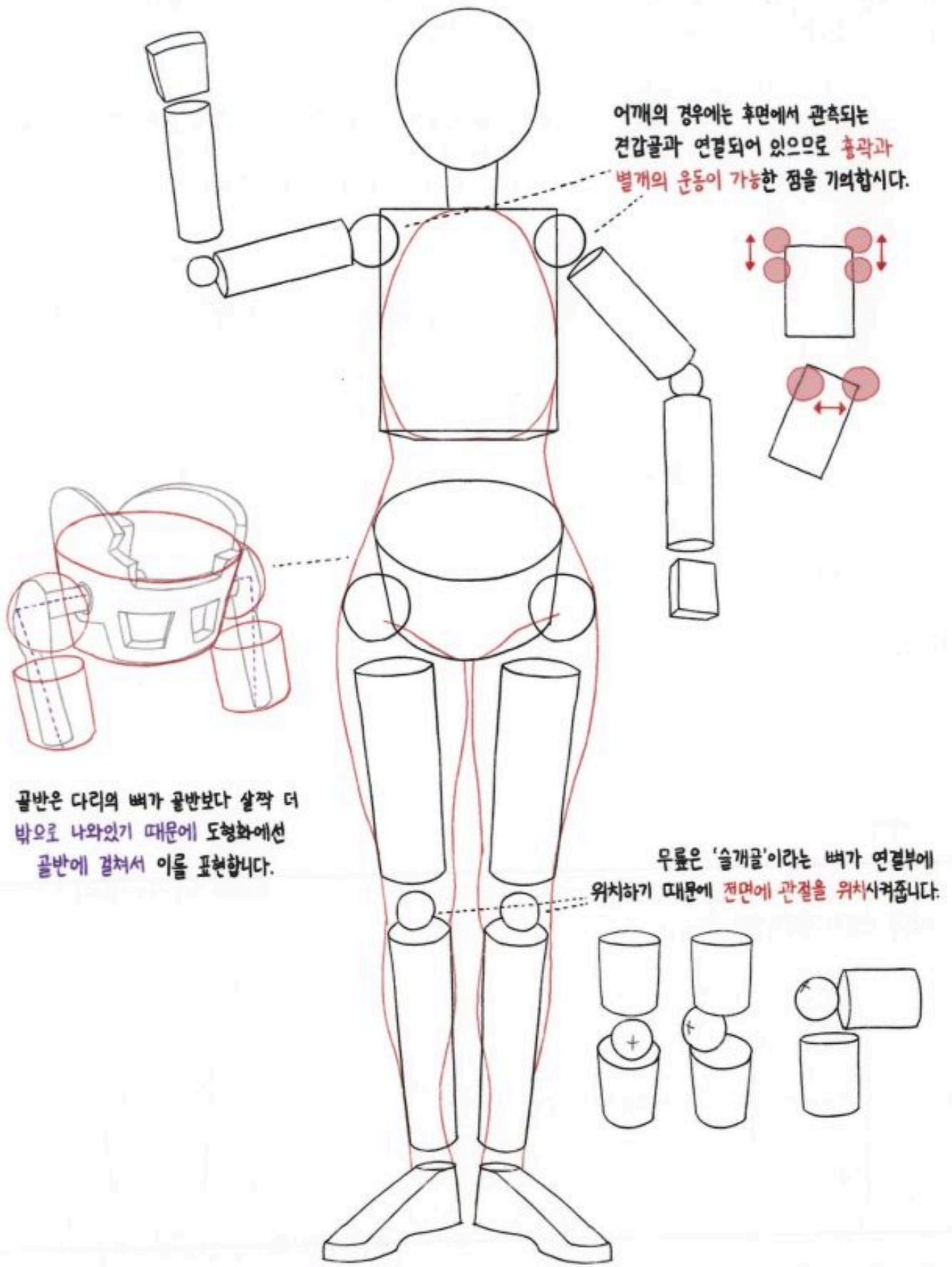
팔·다리가 나오는 몸통은 흉곽과 골반을 중심으로 도형화하여 연결해줍니다. 그 이유는 중심이 되는 척주에서 뺀어 나오는 큰 뼈이며 사이에 위치한 '요추'에서 움직임이 일어나기 때문입니다.




이렇게 허리의 움직임을 고려하여 흉곽과 골반을 나누어 도형화시킨 후에 각 꼭짓점을 연결하여 '토르소'의 형태를 그리는 연습을 해봅시다.

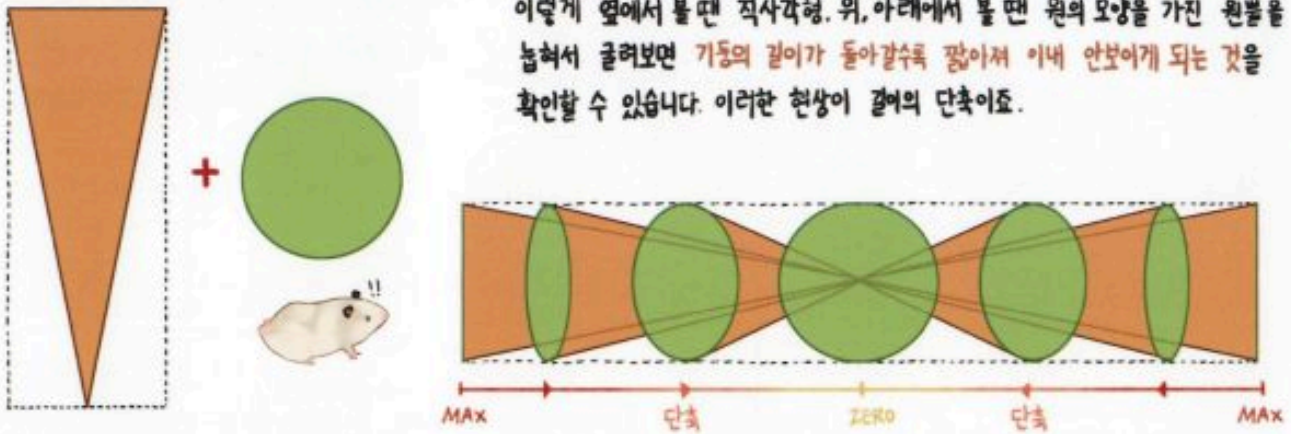


본격적으로 팔과 다리를 붙여봅시다. 전체적인 형태는 '목각인형'을 떠올리면 좋습니다.



 단축법?

단축법이란 어떤 물체가 비스듬히 놓였을 때 실제 길이보다 짧아보이는 현상을 평면으로 옮기는 기법인데요. 도형화를 진행하면서 도형의 비율이 깨지거나 동세가 어색해지는 가장 큰 이유 중 하나입니다.



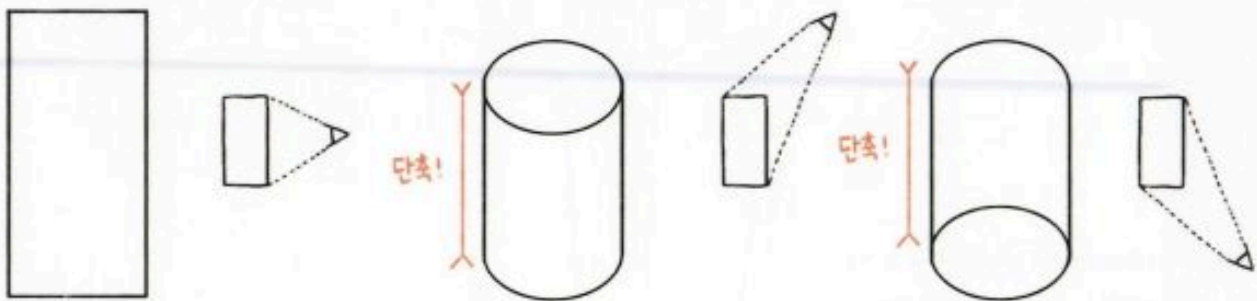
이렇게 옆에서 볼 때 직사각형. 위, 아래에서 볼 때 원의 모양을 가진 원뿔을 놓아서 돌려보면 기둥의 길이가 돌아갈수록 짧아져 이내 안보이게 되는 것을 확인할 수 있습니다. 이러한 현상이 결여의 단축이죠.

이러한 단축현상은 물체를 움직였을 때 뿐만 아니라 눈높이의 변화에 따라서도 발생합니다. 같은 물체를 정면, 위, 아래에서 바라보면 단축을 확인할 수 있습니다.

[정면에서 볼 때]

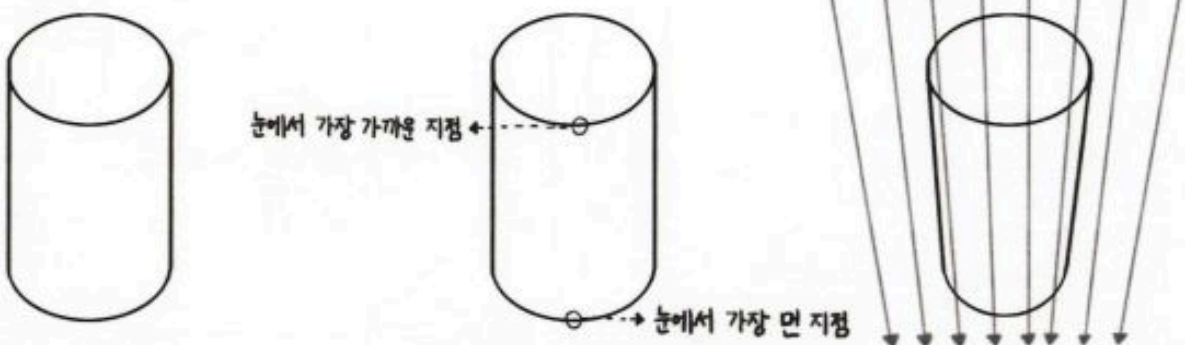
[위에서 볼 때]

[아래에서 볼 때]



하지만 길이의 단축만으로는 물체의 원근감을 나타내기 힘들죠. 따라서 '투시'라는 개념이 더해져야 훨씬 자연스럽습니다. 투시의 원리를 간략히 설명하자면 우리 눈으로부터 가까운 것은 커지고 멀리있는 것은 작아진다는 것입니다.

평행한 선은 조금씩 모입니다.



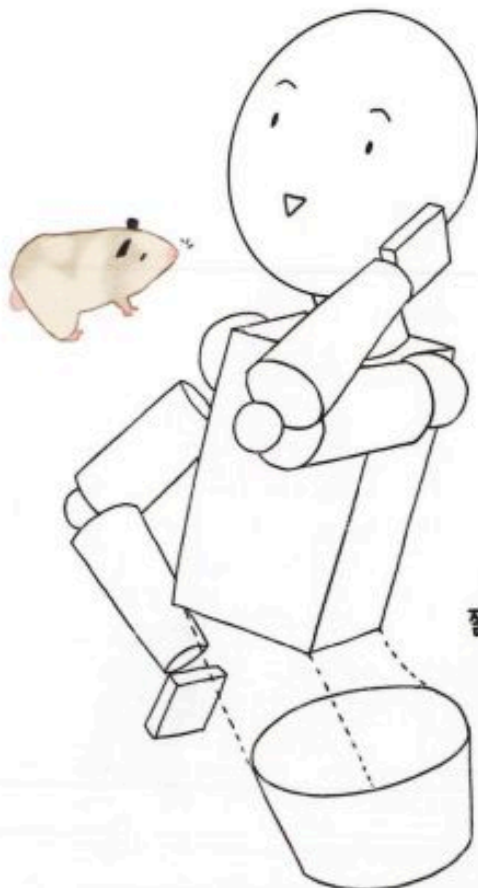
따라서 인물을 그릴 때 도형화 단계에서 이러한 단축과 원근을 감지하고 평면의 화자에 담는 것이 자연스럽게 입체적인 캐릭터로 보여질 수 있겠죠? 아래는 단축과 원근의 성공된 예시와 실패한 예시입니다.



단축·원근의 성공 예시




단축·원근의 실패 예시



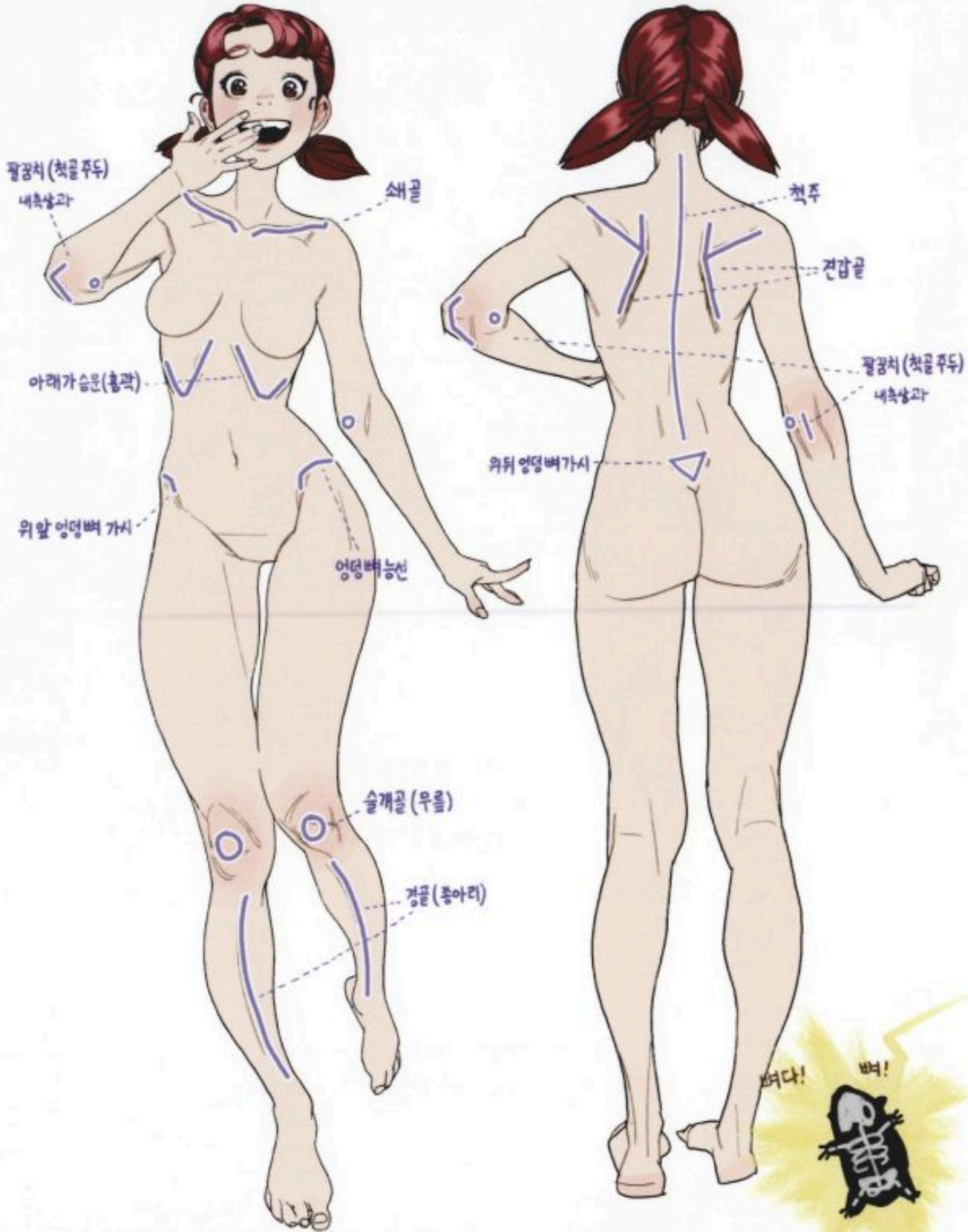
단축이 덜 표현되어  
앞으로 나와있는 팔이  
평면적으로 느껴집니다.

팔 도형의 방향이 반대로  
잘못 계산되어 꺾인 느낌이 듭니다.



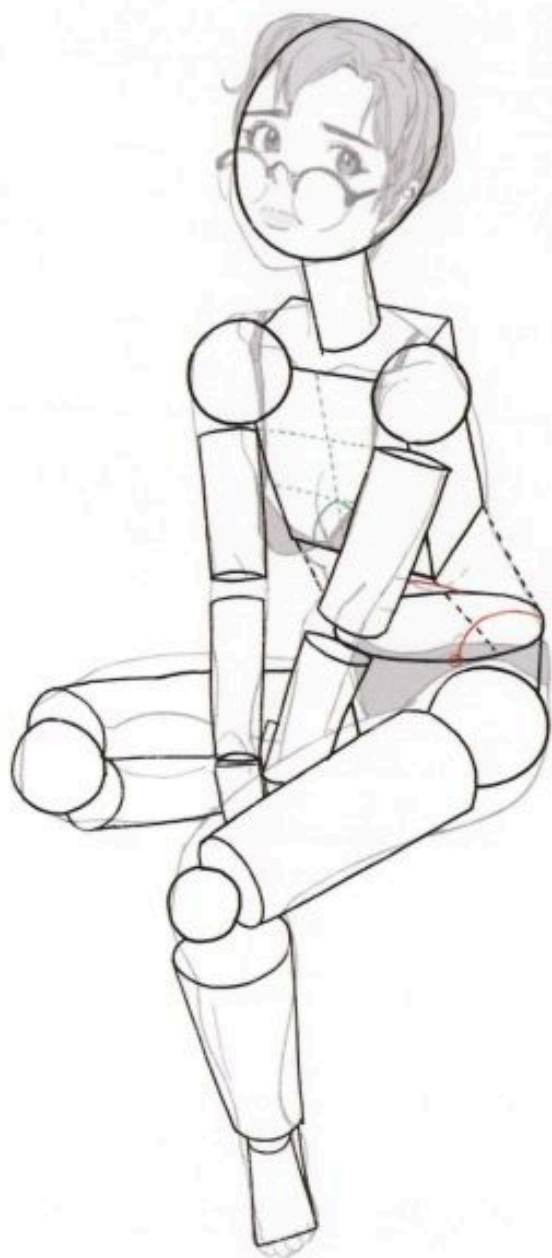
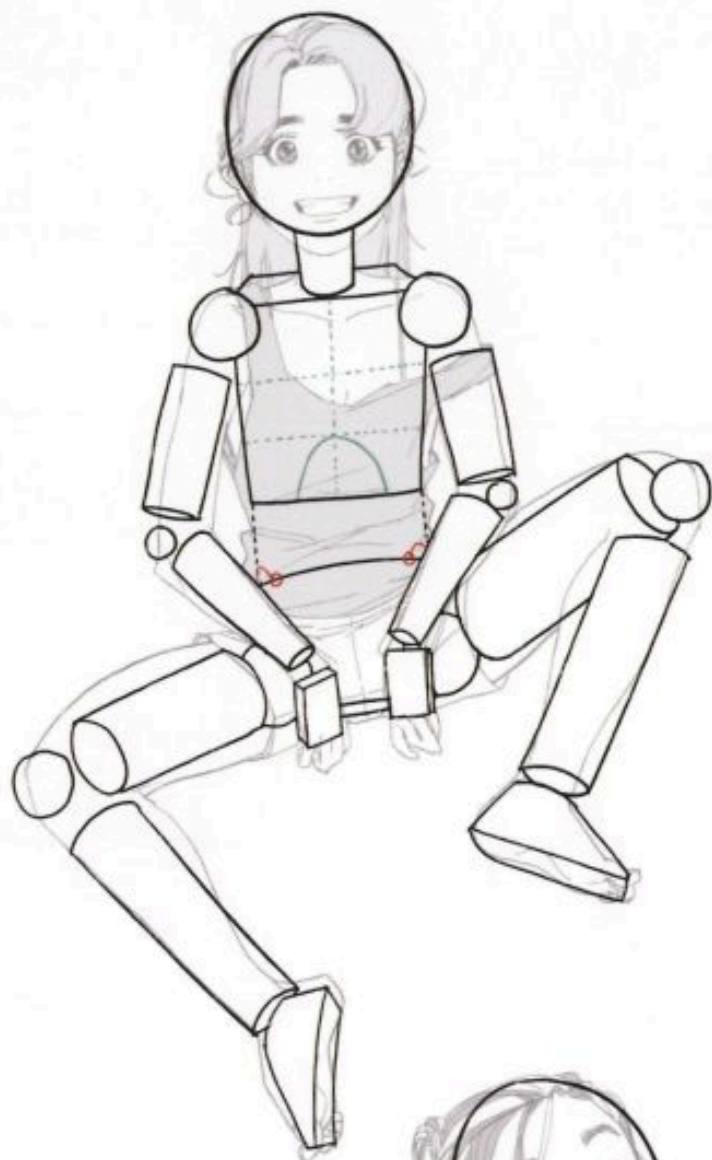
 본 랜드마크 (Bone Landmark)

인체의 각 부분에는 표면적으로 형태가 드러나는 '뼈'들이 있습니다. 이러한 캐릭터의 주요한 지표가 되는 뼈를 본 랜드마크 (Bone Landmark) 라고 부르도록 하겠습니다. 이 본 랜드마크들은 그림을 그릴 때 꼭 기억해둡시다.



여러가지 포즈의 캐릭터를 보며 입체감있게 도형화해봅시다.

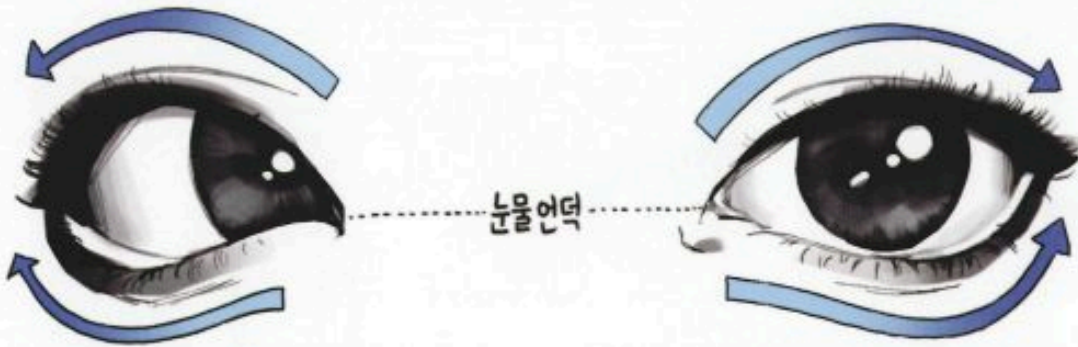




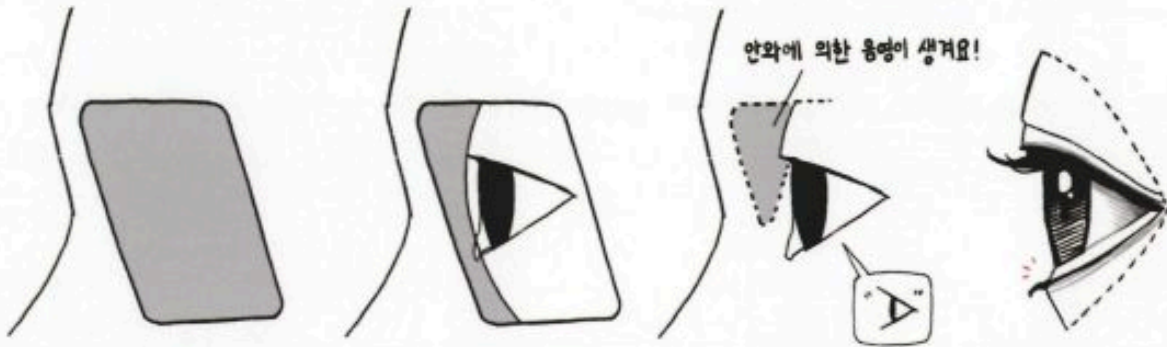
CHAPTER 02

이) 목구비)

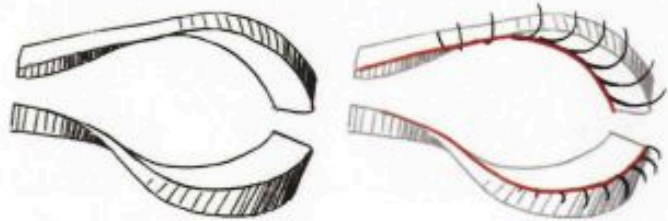
눈의 위 눈꺼풀은 눈물언덕에서 긴 곡선을 그리며 안구를 덮으며 아래 눈꺼풀은 가쪽으로 갈수록 급격하게 돌아갑니다.



측면에서의 눈은 안와. 안구를 덮는 눈꺼풀이 옆으로 튀인 알파벳 'A'처럼 보이며 위 눈꺼풀은 급격하게, 아래 눈꺼풀은 완만하게 돌아가서 아래 눈꺼풀의 두께가 노후됩니다.



반측면에서도 아래 눈꺼풀은 휘어지며 돌아가기 때문에 두께가 일정부분 노출됩니다. 또한 속눈썹은 눈꺼풀 안쪽에서 나오며 눈꺼풀의 입체감을 더해줍니다.

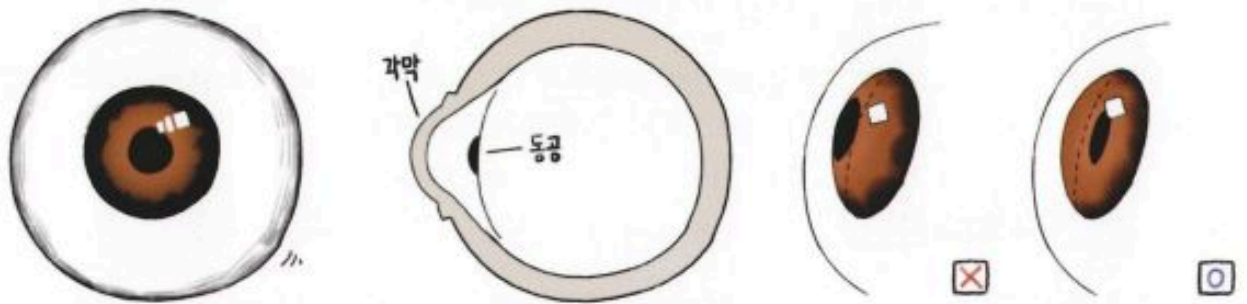


속눈썹은 안에서 바깥쪽으로 구부러지는데 눈의 형태에 맞추어 자라기 때문에

가쪽으로 갈수록 속눈썹의 길이가 길어지고 밀도가 높아집니다.



눈썹은 안와의 윗부분에 위치하여 자라는데 이 부위의 뼈가 살짝 들릴되어 있어 눈썹의 볼륨감이 생깁니다. 또한 눈썹 중앙에서의 밀도가 가장 높으며 상대적으로 시작점과 끝점은 밀도가 낮습니다.

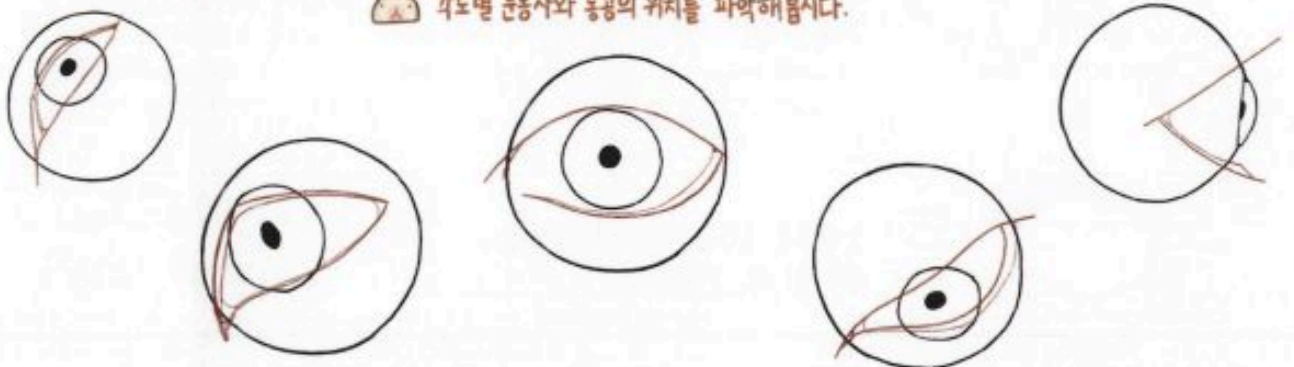


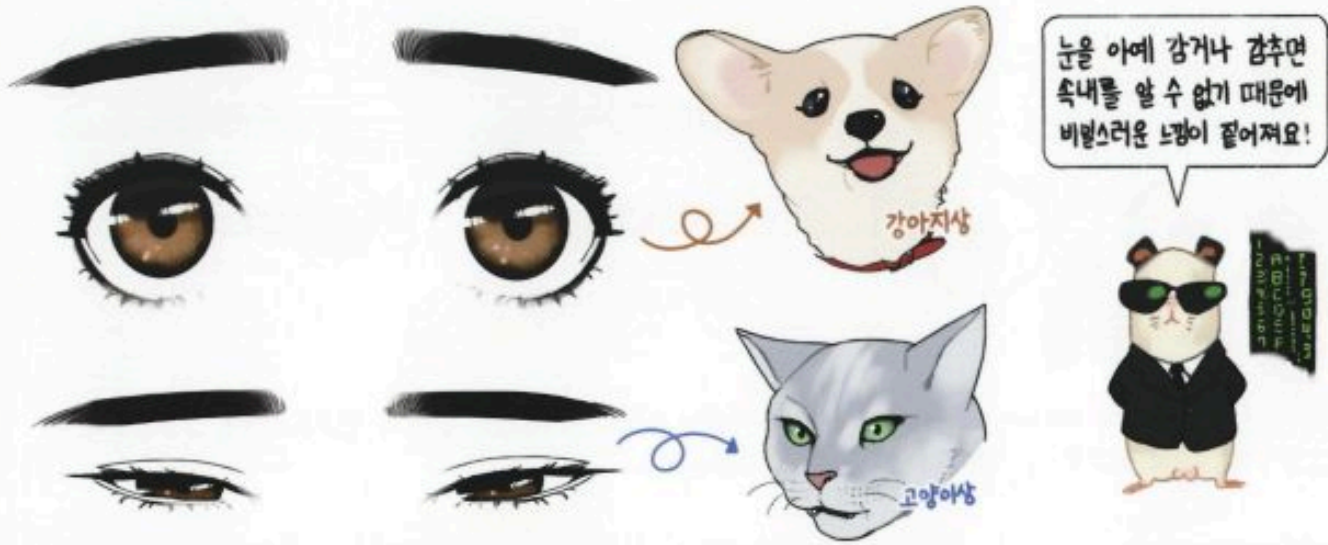
눈동자 속의 동공은 표면에 붙어있는 것이 아닌 살짝 잠겨있음에 주의합니다.



눈동자에 생기는 하이라이트는 전방의 빛이 반사되어 맺히므로 상황에 따라서 몇 개는 더 생길 수 있습니다. 이 하이라이트는 눈을 더욱 반짝이고 초롱초롱하게 만들어주는 효과가 있습니다.

🐱 각도별 눈동자와 동공의 위치를 파악해봅시다.





둥그랗고 큰 눈은 보호본능을 자극합니다. 또한 눈은 감정의 창이기 때문에 큰 눈은 다양한 표정을 연출시키기에 수월하죠. 반대로 게슴츠레하게 뜬 작고 가는 눈은 감정을 읽기 힘들기 때문에 신비하고 몽환적인 이미지가 연상됩니다.

쌍꺼풀이 있는 눈

쌍꺼풀이 없는 눈



캐릭터의 스타일에 맞게 간단한 메이크업 효과를 넣어 더욱 매력있게 그려줄 수 있습니다. 속눈썹을 한가닥씩 그리는 것보다 아이라인을 그려준 것처럼 두께를 잡을 수도 있고 눈 주위에 새도우를 그려넣어 다양한 인상을 연출할 수도 있죠.



눈꺼풀과 속눈썹을 똑같이 그리거나 눈 안쪽을 선으로 연결하게 되면 딱딱하고 어색한 느낌이 듭니다.

실제 눈을 관찰해보면서 과하지 않게 생각하여 예쁜 눈을 그려봅시다!



눈 안쪽은 상황에 따라 열게 표시하거나 생략해주어도 괜찮습니다.



각도에 따라 변하는 형태를 알아봅시다. 양쪽의 눈은 대칭을 이루기 때문에 각도를 틀었을 때 어색함이 없도록 주의해야 합니다.



아래에서 보는 눈은 눈과 눈썹 사이가 멀어보이며 위 속눈썹이 많이 보입니다.

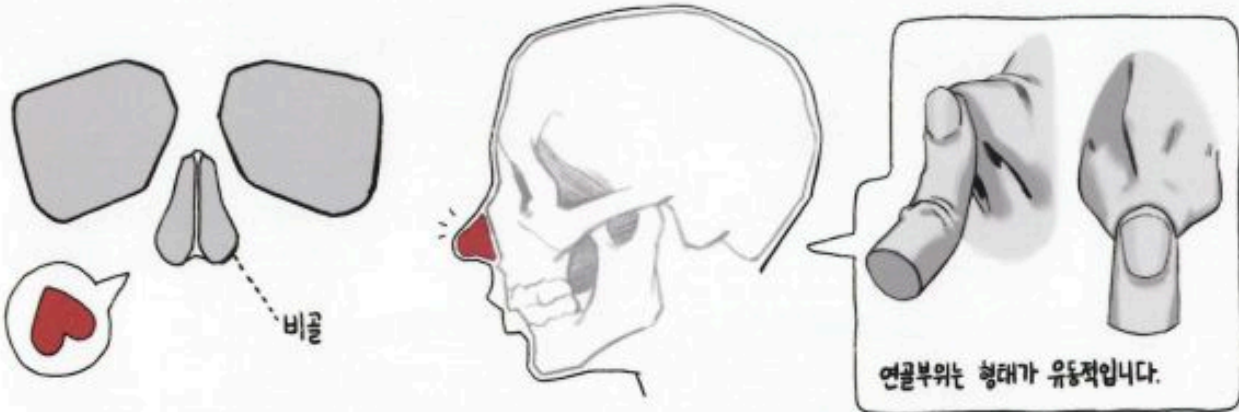
아래에서 볼수록 아래 눈꺼풀은 퍼지며 위 눈꺼풀의 굴곡이 심해집니다.

위에서 볼수록 위 눈꺼풀의 굴곡이 완만해지고 아래 눈꺼풀의 굴곡이 심해집니다.

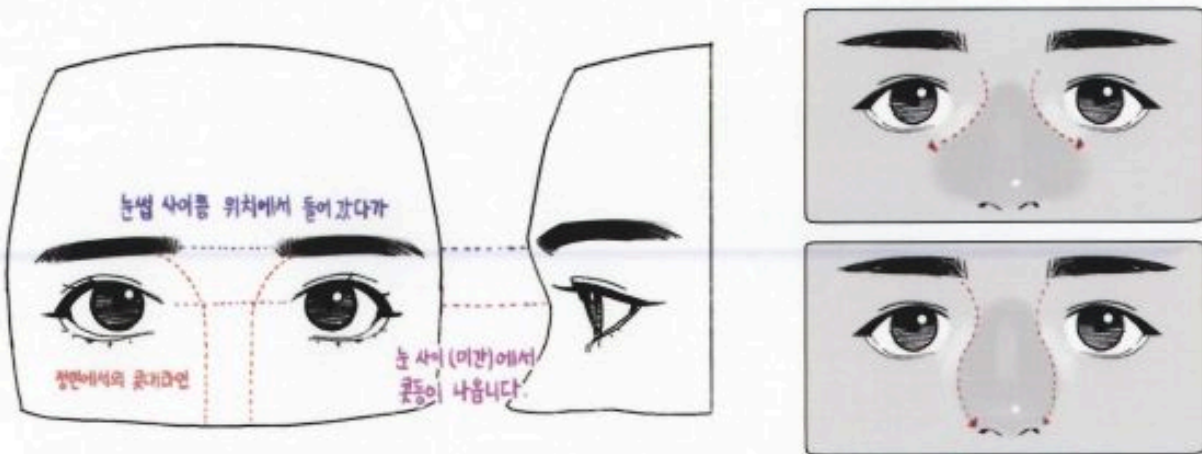
위에서 보는 눈은 눈썹과 눈 사이가 좁아보이며 위 속눈썹이 눈을 덮어 마치 감은 것처럼 보입니다.

코

예쁘고 오뎅한 코는 생기있고 매력적인 인상을 만들어줍니다. 하지만 자칫 형태를 과하게 묘사하면 부담스럽고 어색한 느낌을 줄 수도 있죠.



코는 두개골의 '비공'에서 나온 연골 조각입니다. 안와 사이 즈음의 위치에서 살짝 들어 갔다가 콧등이 나오며 측면은 눈 아래에서 광대까지 흘러갑니다.

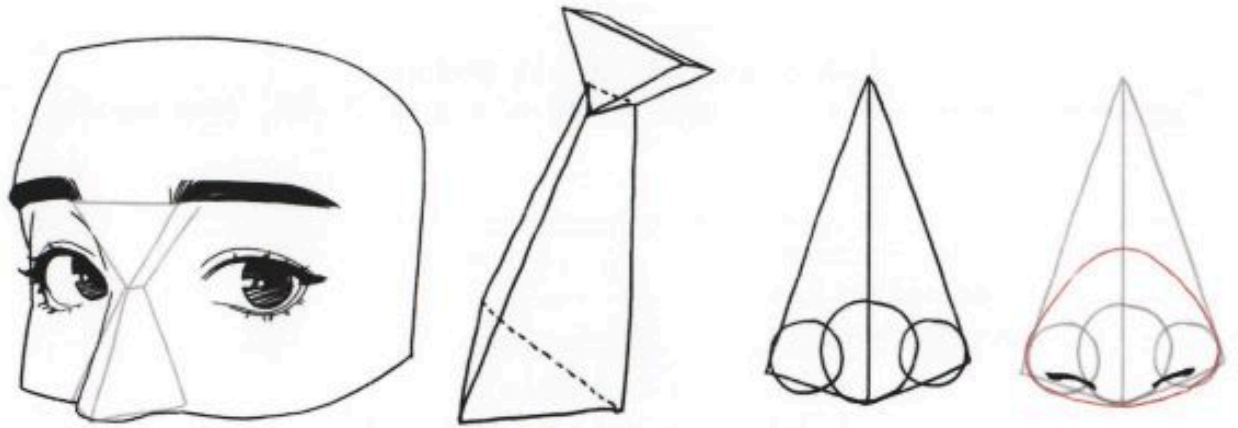


코의 측면을 살펴보면 콧대가 높을수록 측면의 경계가 또렷한 반면, 콧대가 낮으면 상대적으로 자연스럽게 흘러가는 면을 가집니다.



코 끝은 정면에서 볼 때 삼각형의 흐름을 가지는데 아래에서 바라본 코도 두갈래로 갈라지는 연골로 인해 아랫면이 삼각형으로 보입니다. 양 콧볼은 콧등 안쪽으로 밀려들어가며 중앙의 연골은 갈라져 인종과 연결됩니다.





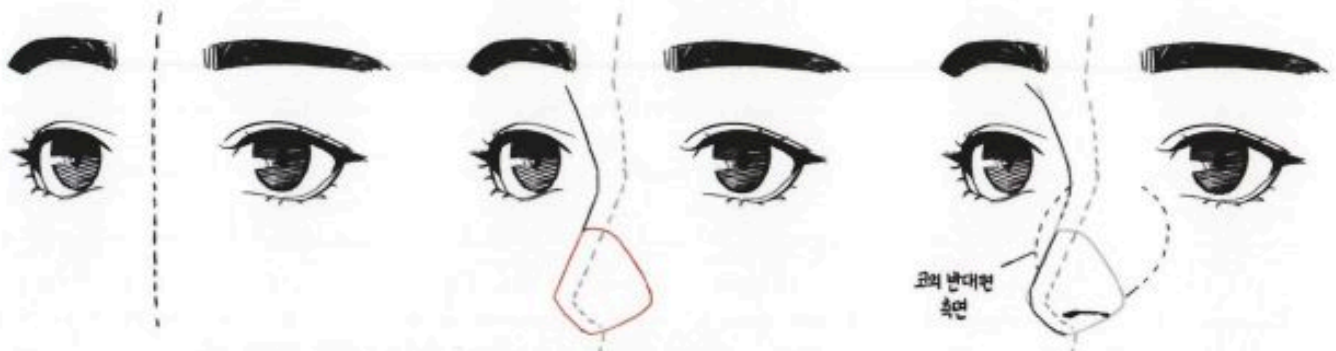
입체적인 코의 도형을 알아봅시다. 코가 가진 면을 고려했을 때 '삼각뿔'을 떠올려볼 수 있는데 코 끝의 컷볼은 작은 구가 끼워진 형태를 생각해봅시다.



얼굴의 중심선을 먼저 그리고 코의 위치를 잡아줍니다.

미간으로 흐르는 콧다리선과 삼각형의 코 끝모양을 그려줍니다.

살짝 보이는 콧구멍을 그려줍니다. 이때 콧볼은 눈과 눈 사이 공간 정도의 크기를 생각합니다.



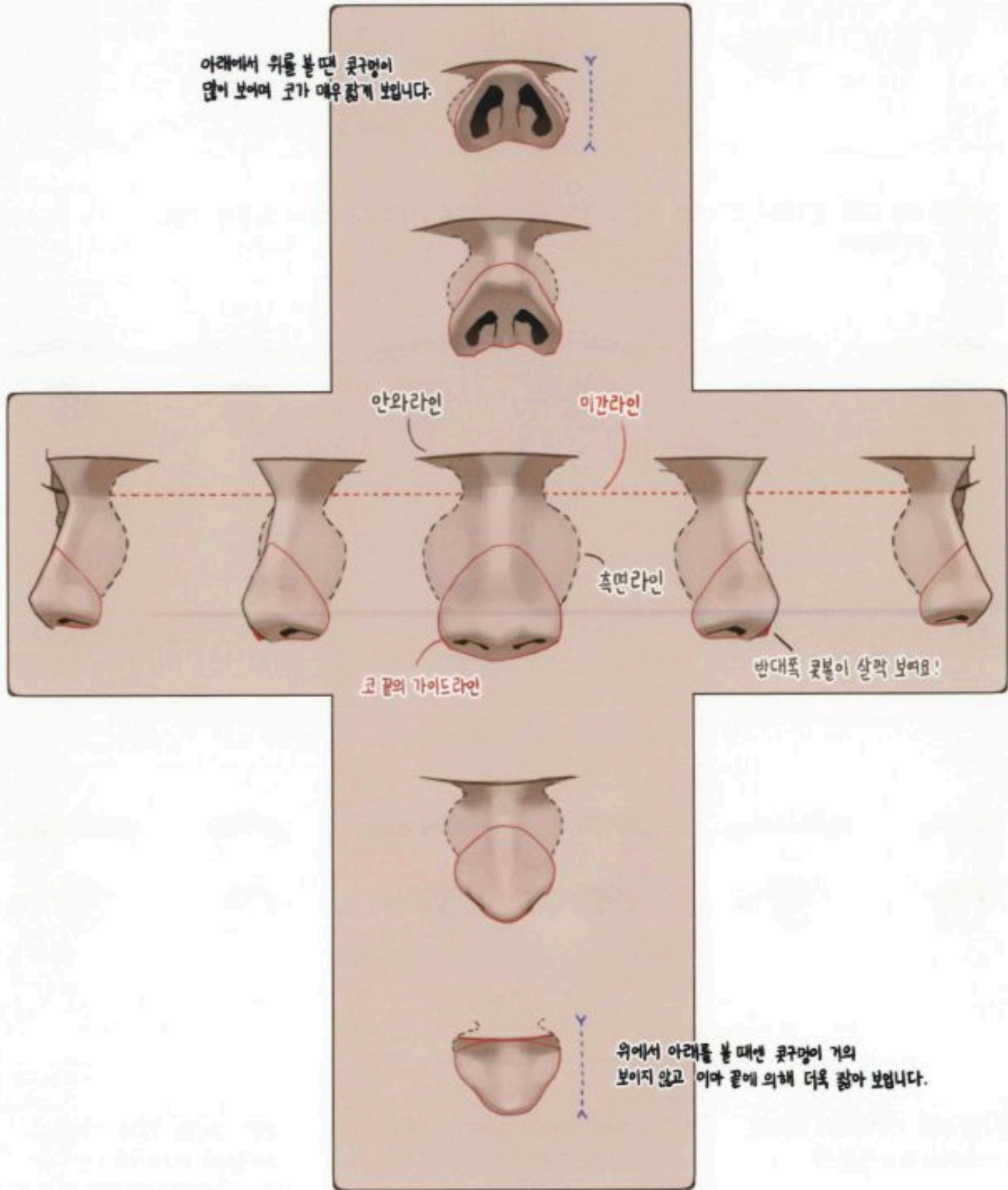
반측면에서도 아다에서부터 내려오는 중심선을 먼저 잡습니다.

이마에서 코 끝까지 높이에 의해 변하는 중심선을 수정한 뒤에 코 끝모양을 그려줍니다.

콧등이 넘어가는 부분과 콧구멍을 그려줍니다. 이때 코의 측면이 반대편에서 얼마나 노출되는 지 체크합니다.

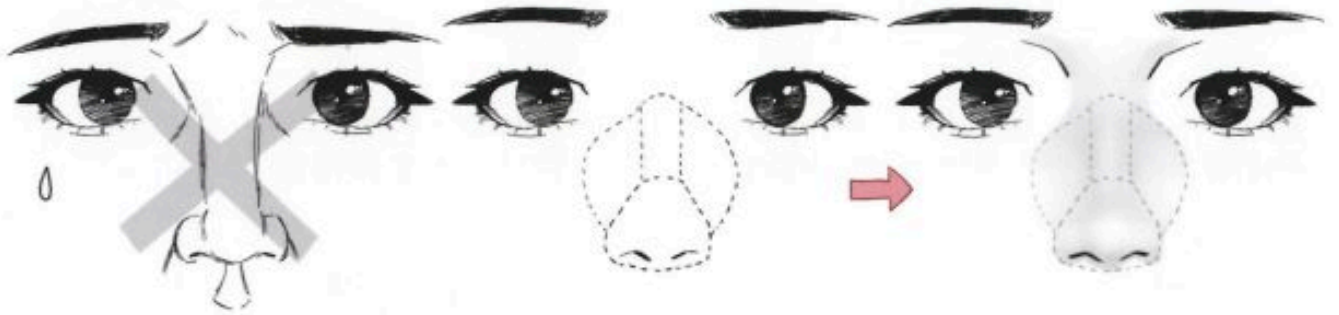
다양한 각도에서 볼 때 코의 형태를 알아봅시다.

코는 안면부에서 가장 높게 솟아있는 부위이기 때문에 여러 방향에서 볼 때 가장 큰 변화가 엿보이는 부위입니다.





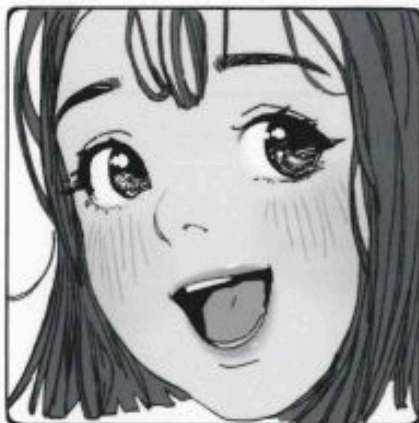
하지만 작고 오뎅한 코는 코의 높이와 경사가 그리 가파르지 않기 때문에 형태를 있는 그대로 선으로 잡게 되면 캐릭터와 어울리지 못하고 어색하게 느껴질 수 있습니다. 따라서 '생략'의 효과를 적절하게 사용하여 원하는 인상을 만들어 주는 것이 중요합니다.



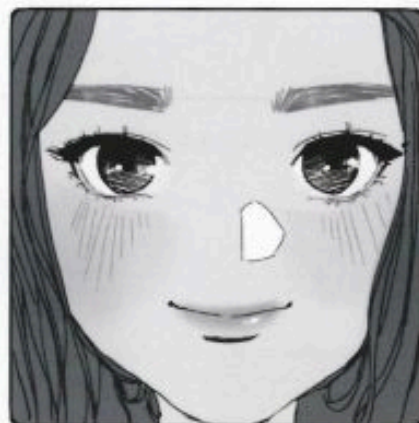
이처럼 콧대와 콧볼, 주름 등을 그리면 거칠고 튀박한 느낌이 듭니다. 이런 이유는 그 만큼 꺾거나 가파르지 않기 때문이지요.

따라서 이렇게 콧등면, 측면과 코끝영역을 체크해 준 뒤에

완만하게 떨어지는 면의 용역을 잡고, 상대적으로 굵은 콧구멍만 어둡게 잡아 주면 인상이 부드러워집니다.



(A) 콧대와 콧구멍을 잡은 경우



(B) 코의 측면을 잡은 경우



(C) 콧구멍만 잡은 경우

이렇게 몇 가지의 표현 예시를 보며 상황과 캐릭터에 맞게 적절히 생략을 사용하여 예쁜 코의 모양을 그려봅시다.

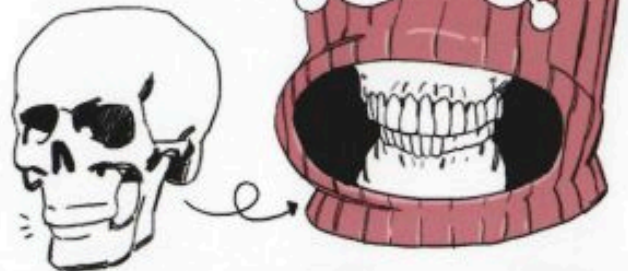
 입

입을 떠 올리면 두툼하고 붉은 입술이 먼저 떠오르지만 그 전에 입을 움직이는 '턱관절'과 '치아'의 구조를 생각해보아야 합니다. 턱의 움직임이 어색해지면 치아와 입의 균형이 무너져 어색해질 수 있기 때문이죠.

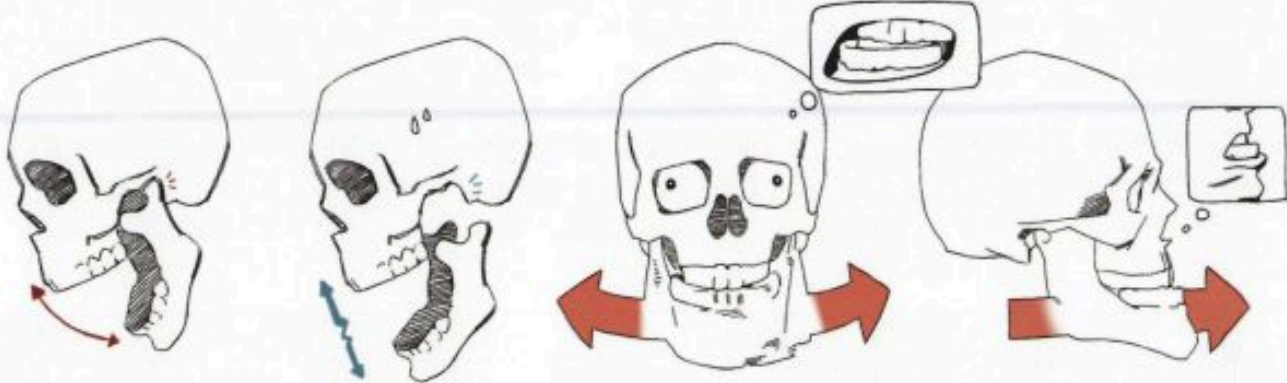


입술은 치아를 덮는 이빨면활을 해주며 잇몸과 연결되어 있어요.

또한, 두꺼운 귀에 붙는 피부조직으로 혈액이 반투명하게 비쳐 붉은 기운이 듭니다.

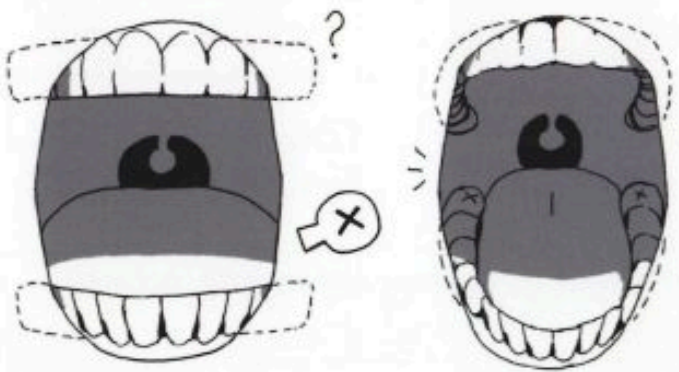


입은 위, 아래로 벌림운동을 하는 턱관절로 인해 음식을 씹거나 말을 하는 등의 동작을 수행할 수 있습니다. 입을 벌릴 때 보이는 치아도 상, 하악골에서 자라기 때문에 벌리거나 다물었을 때 아래턱이 떨어지는 과도를 잘 살펴봅시다.



아래턱은 턱관절이 위치한 부분을 기준으로 **아치형**으로 벌어집니다. 또한 벌리고 다무는 것 뿐만 아니라 좌우, 전진 방향으로 약간의 움직임이 가능합니다.

수직으로 떨어지면 턱이 빠지는 것!



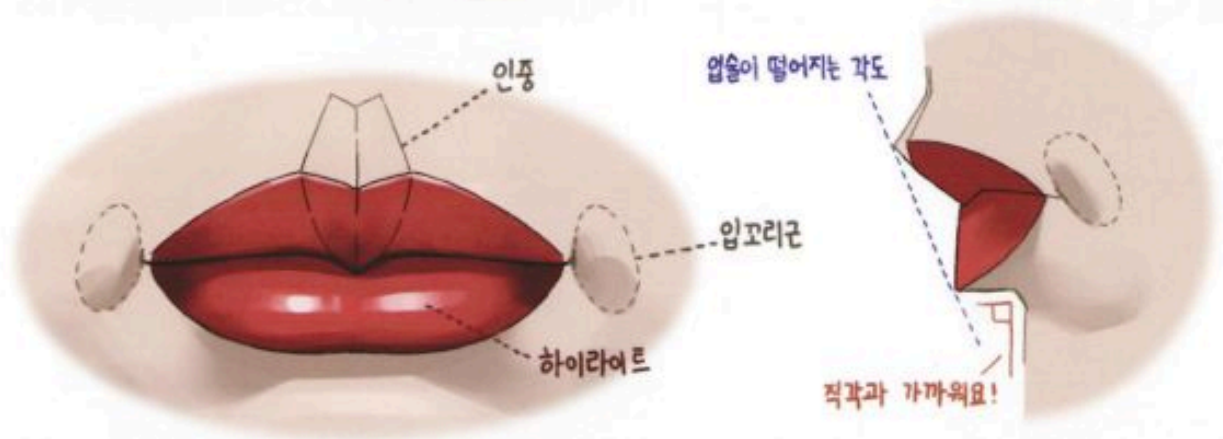
따라서 입을 벌릴 때 치아는 턱관절 방향으로 돌아감에 주의합니다.



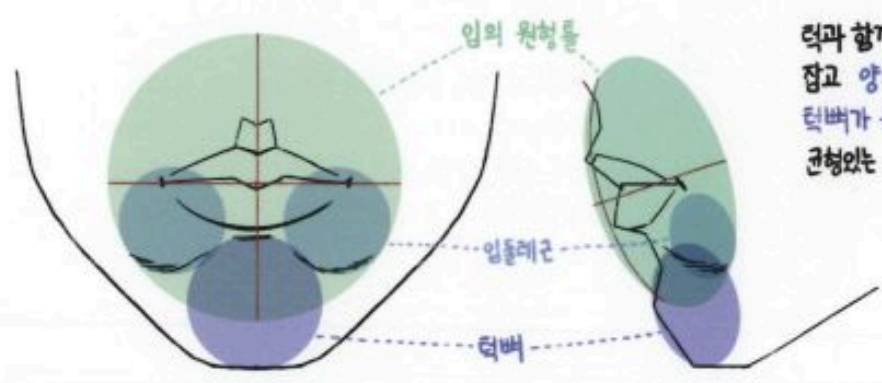
입을 벌릴 때 전면에서 8~10개 정도의 치아가 가장 먼저 눈에 띄며, 이를 기점으로 측면으로 급격하게 돌아갑니다. 또한 평상시에는 윗니가 아랫니보다 조금 더 넓은 면을 가지고 있어 아랫니를 살짝 묻고 있습니다.



자연스럽게 미소를 지으면 윗니가 많이 노출되고 아랫니는 살짝 가려져 보여요!



입술을 덮어봅시다. 위 아래로 벌어지는 입술은 갈매기형의 윗입술의 갈라진 부분이 인중과 연결되며, 아랫입술은 턱으로의 연결각도가 급격하게 떨어져 입술의 그림자가 생깁니다. 윗입술은 안쪽으로 들어가고 아랫입술은 밖을 향해 미끄러져 보통 아랫입술에 '하이라이어'가 생기죠.



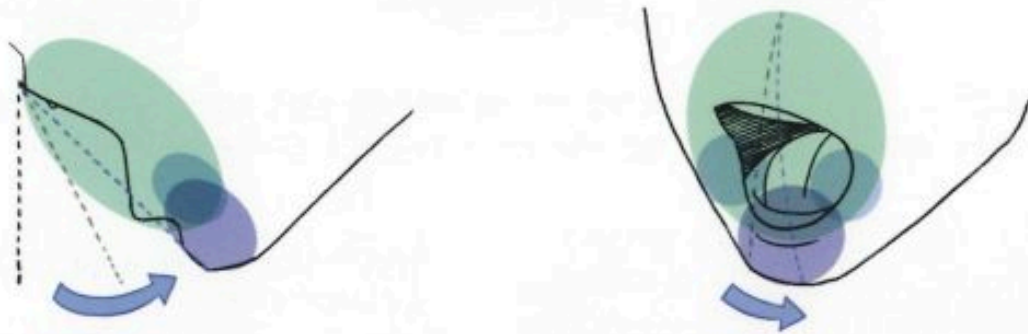
턱과 함께 살펴보면 입이 중앙에 위치하도록 큰 '반구'를 잡고 양쪽 아래엔 작은 원형의 입둘레근, 그리고 중앙에는 턱뼈가 들어갈 공간 크기의 원형틀을 잡아주어 균형있는 입사력을 그릴 수 있습니다.



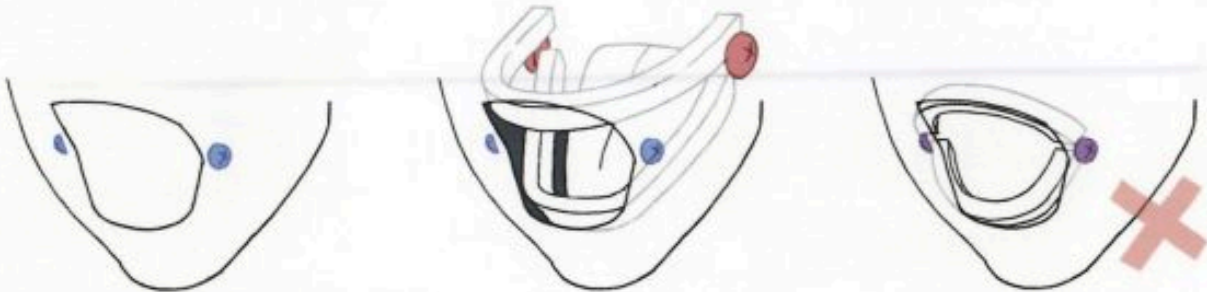
평상시의 입술-턱의 각도



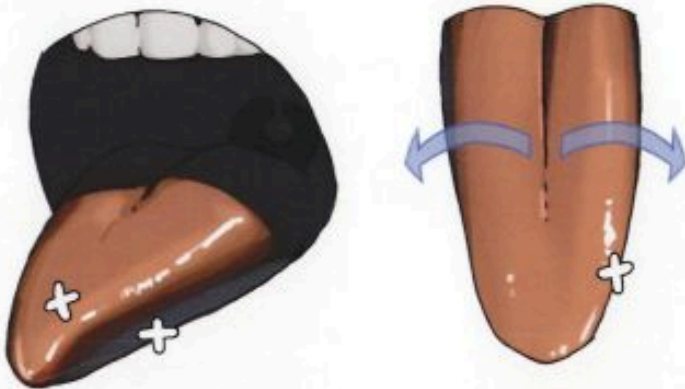
입을 벌였을 때 입술-턱의 각도



입을 벌릴 때는 입의 원형들의 가로 중앙선을 기준으로 벌어지는데, 이 때 아래턱이 내려가며 벌어지기 때문에 턱이 안쪽으로 들어갑니다.



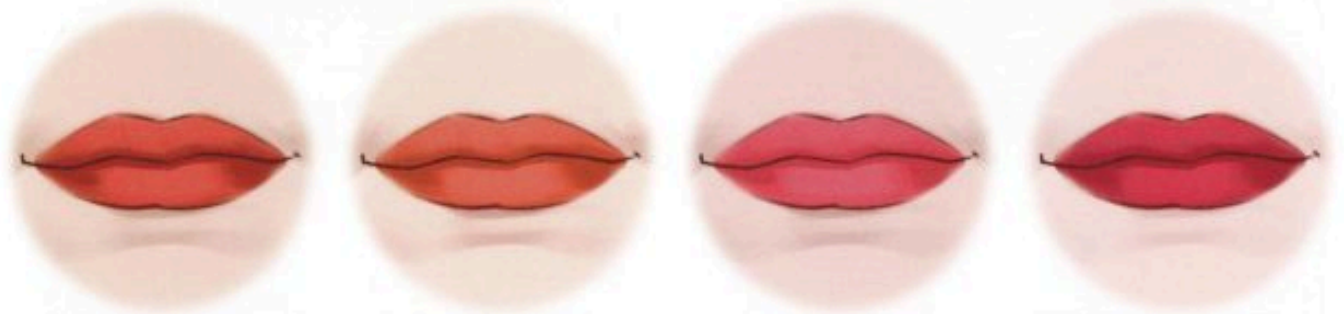
치아는 턱에서 자라기 때문에 **턱관절**을 기준으로 움직입니다. 따라서 입을 벌릴 때 기준이 되는 **입고리와 다리기** 때문에 보이는 이의 형태에 주의합니다.



혓바닥도 입을 움직이거나 벌릴 때 자주 사용되는 좋은 소재입니다. 중앙의 갈라진 선을 기준으로 펼쳐지며 항상 힘이 감싸고 있기 때문에 **반짝이는 느낌**을 기억합니다.

**생기 있는 입술 색을 입혀봅시다!**

입술은 작은 듯 묘하게 캐릭터의 인상에 다양한 분위기를 심어주는 매력적인 부위입니다. 조화롭고 생기 있는 입술은 캐릭터를 돋보이게 해주는 반면, 칙칙하거나 피부톤과 어우러지지 않는 입술 톤은 더보이거나 부담스러워 보이게까지 하죠. 따라서 색조가 첨가된 입술은 피부색과의 조화를 고려해야 합니다.



피부색에 노란기가 있거나 황색빛이 강하다면 입술톤에도 **오렌지나 버건디계열의 색**을. 피부색에 **핑크빛이나 붉은 기** 강하다면 입술에도 **핑크계열의 색**을 녹여주면 입술색과 피부색이 조화롭게 어우러져요.



입술의 광택정도에 따라 서로 다른 느낌을 표현할 수 있습니다. 반짝이고 **촉촉한 입술**은 생기있고 **발랄한 느낌**을, 두텁고 광택이 적은 입술은 **분위기있고 선명한 느낌**을 주죠.

STEP.1



입술의 외곽은 너무 작아라하게 잡지 않도록 주의합니다.

STEP.2



위에서 빛이 떨어지면 윗 입술이 아랫입술보다 조금 더 어두워집니다.

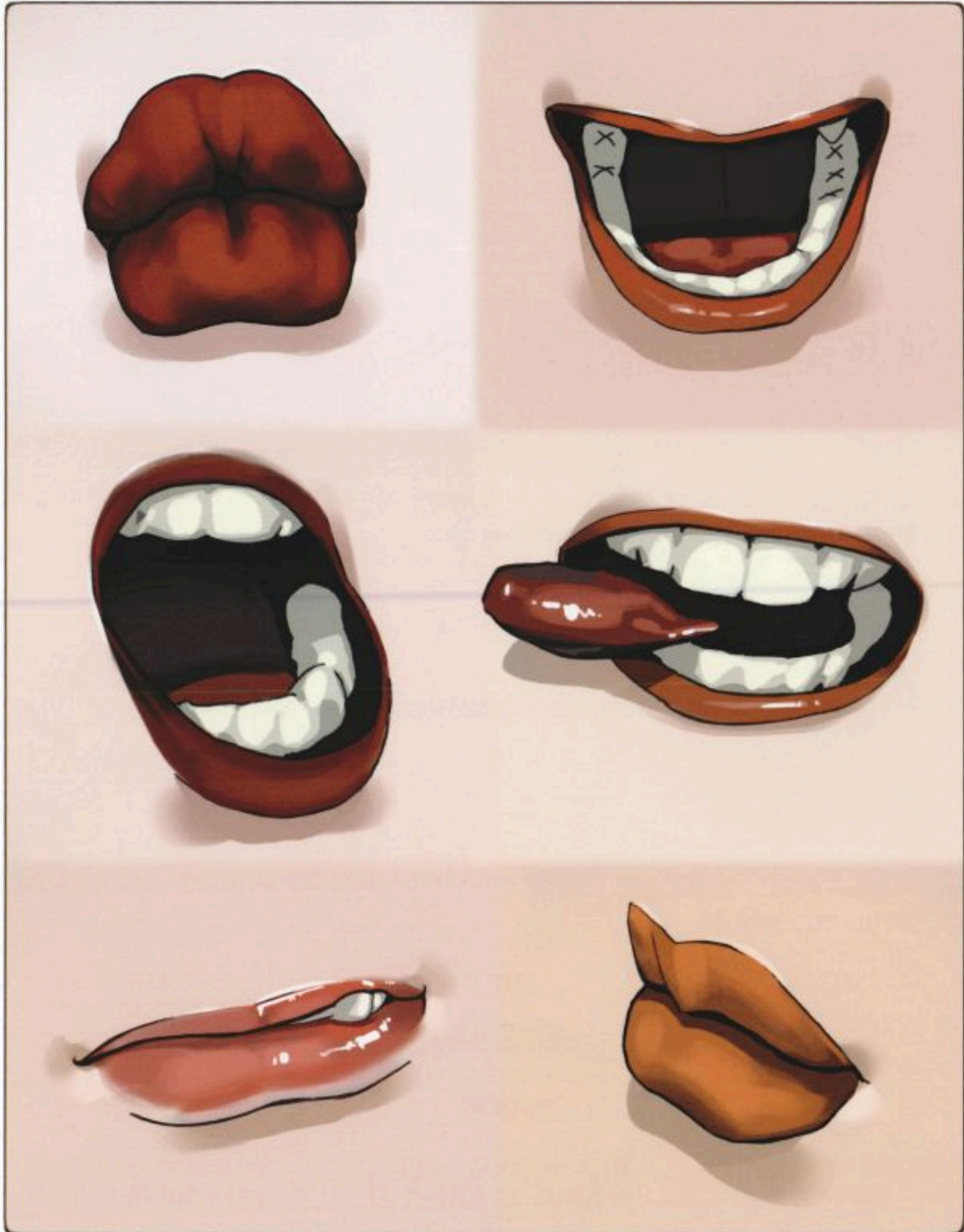
STEP.3



혈색을 돋보이게 하는 붉은 톤으로 잡아주며 입술의 주름에 주의합니다.

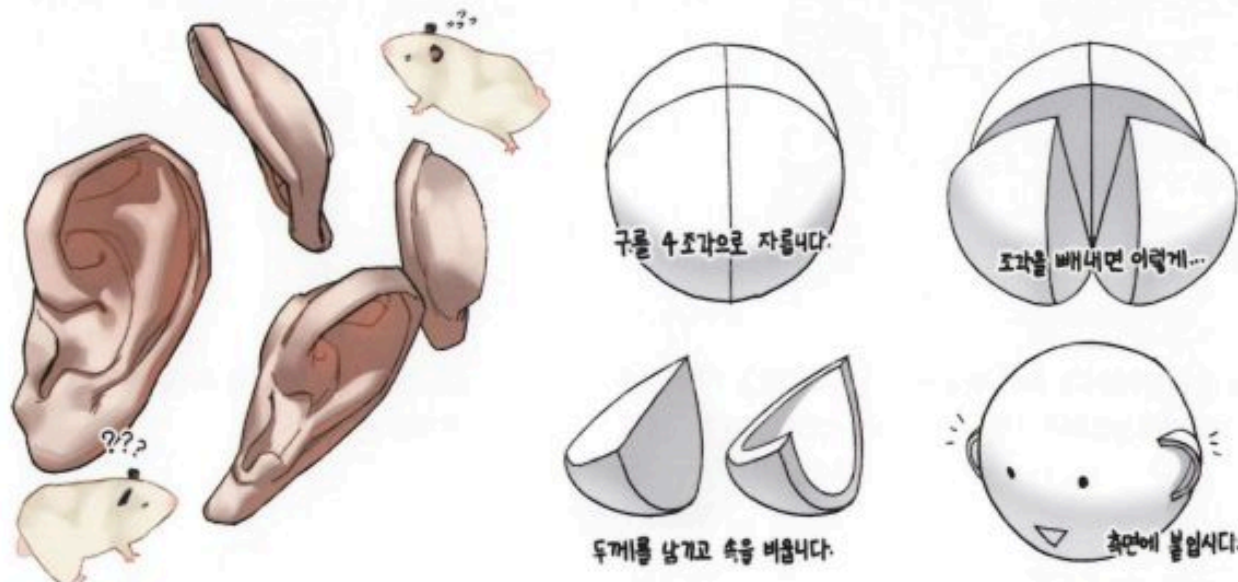
### 다양한 입을 보며 그려봅시다!

입모양은 거울을 통해 자가진단이 가능하지만, 입술의 광택이나 색조를 표현할 경우에는 캐릭터의 성격과 분위기를 고려하여 **메이크업 관련 자료를 참고하는 것이 좋은 방법** 중 하나입니다.

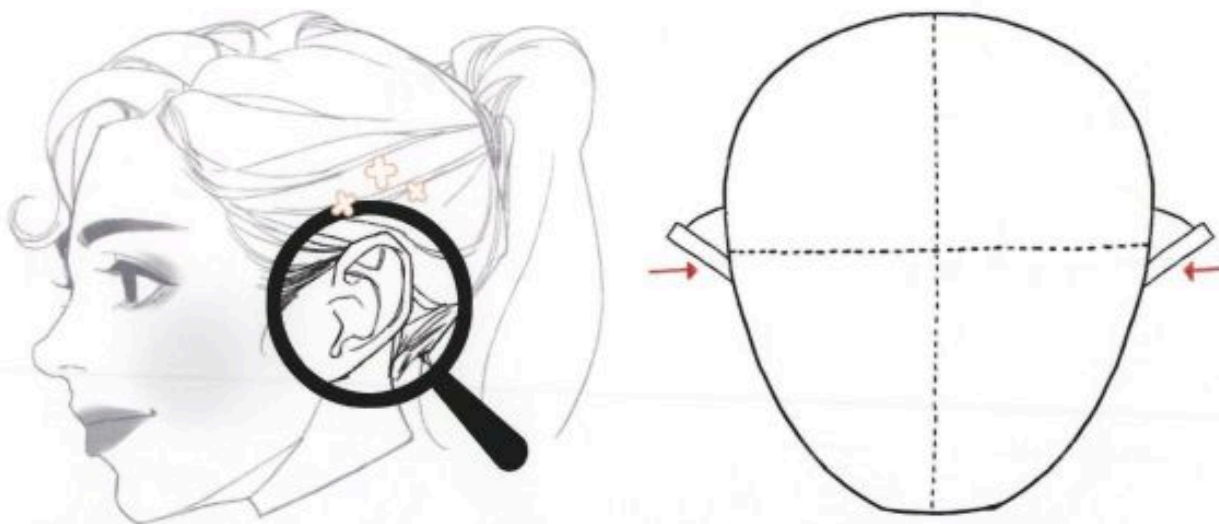


 귀

귀는 눈·코·입에 비해 눈에 잘 띄지 않기 때문에 상대적으로 관찰의 기회가 적어 표현에 어려움이 많은 부위입니다. 더군다나 귀둘레의 안쪽은 각도별로 보여지는 부분이 상당히 난해하죠. 따라서 우선적으로 귀의 기본적인 형태를 알아보아야 합니다.

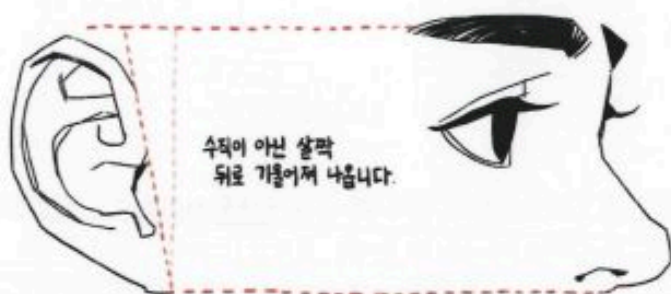


귀는 정면·측면에서 오는 소리를 감지해야 하기 때문에 마치 구를 1/4 등분한 뒤 속을 비운 도형을 떠올려볼 수 있습니다.



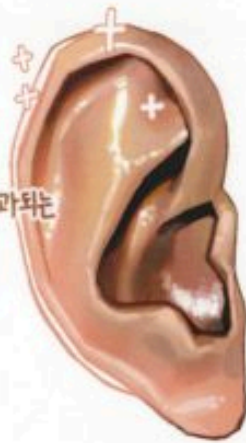
따라서 실제로 귀의 안쪽이 명확하게 보이는 각도는 측면에 가깝습니다. 그 이유는 귀가 직각으로 붙어있는 것이 아니라 살짝 뒤로 틀어져서 가워지기 때문입니다.

귀는 눈썹과 코의 위치부터 측면으로 직선을 그었을 때 생기는 공간만큼의 면적을 갖고 있습니다.



TIP

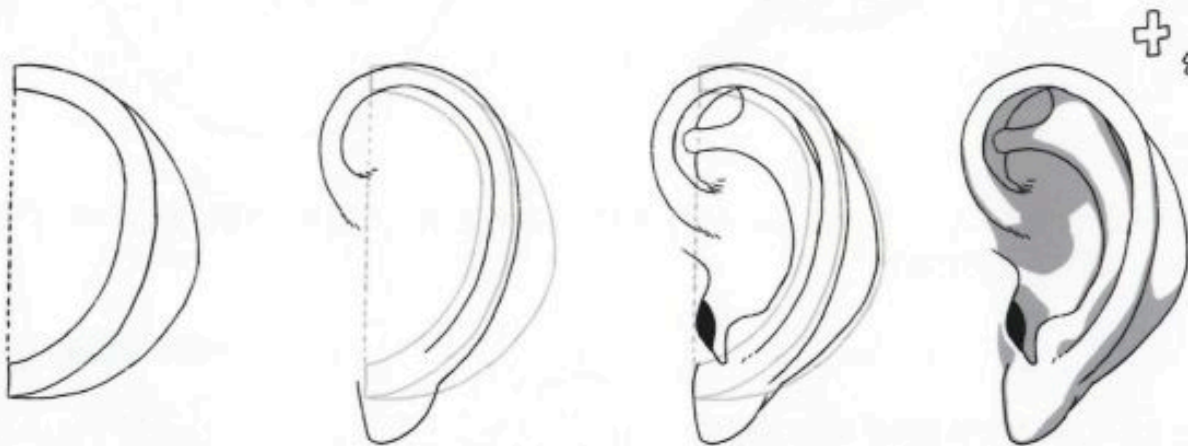
커는 반투명한 피부 중에서도  
표면이 빛의 산란을 일으켜 투과되는  
대표적인 부위입니다.  
빛이 강한 사진을 참고할 때  
불고 선명하게 빛나는 이유죠!



귀의 안쪽 면을 살펴봅시다. 귀의 외곽인 '귀둘레'는 귀구슬 위쪽의 '귀둘레 다리'부터 '귓볼'로 물음표 모양처럼 돌아갑니다. 귀둘레의 안쪽에서 가장 먼저 눈에 띄는 '맞둘레'는 위쪽의 '세모오목'에서 '맞구슬'로 'Y'자 형태로 위치해 있습니다.



- ① 물음표 모양의 귀둘레를 먼저 잡아 줍니다. ② 'Y' 모양의 맞둘레의 위치를 잡습니다. ③ 귀둘레 다리와 귀구슬을 그려주면 완성!



기본적인 귀 도형에 대입해 입체적인 귀의 형태를 알아봅시다. 귀둘레의 안쪽은 상대적으로 움푹 패여있어 그림자가 드리워집니다.



맞돌레가 약간 더  
돌출됩니다



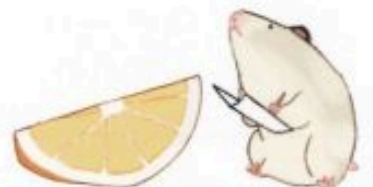
각도별 귀의 형태를 살펴봅시다.

안쪽면이 보이지 않는 후면이나 위, 아래에서 귀의 모습은 크게 어렵지 않기 때문에 안쪽 면이 보이는 각도의 경우 귀의 기본 틀 도형을 먼저 그려보고 그 후에 '맞돌레'를 넣어주는 방법으로 접근하면 쉽습니다.

귀돌레의 두께에 주의!

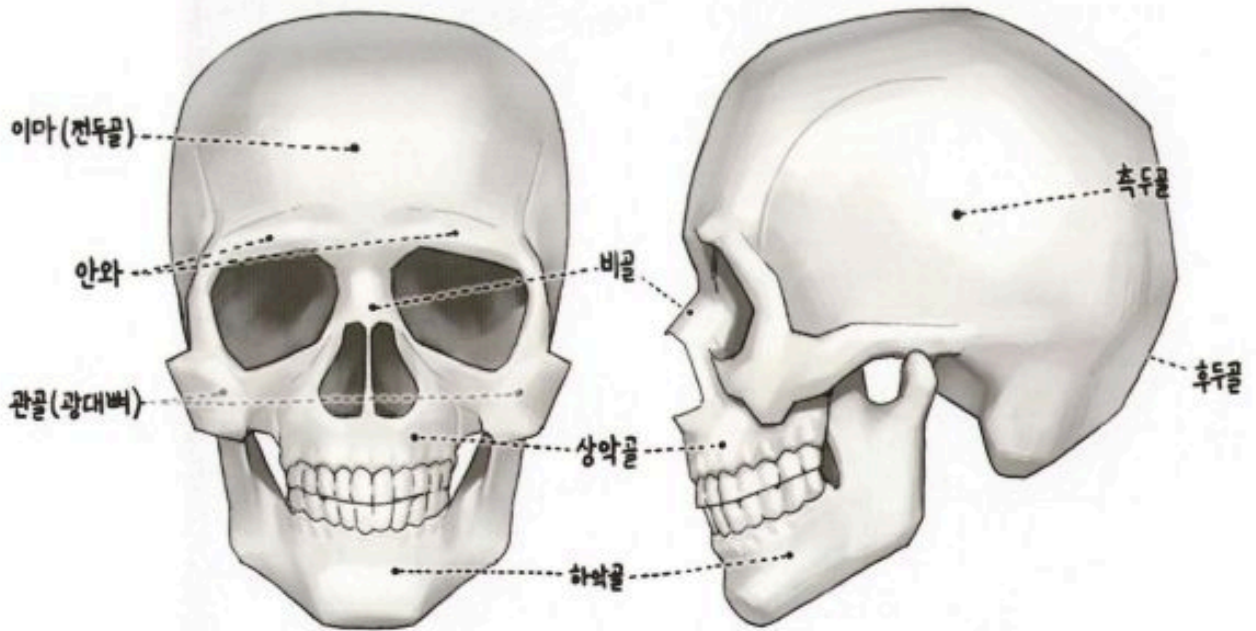


정면은 약간 비스듬하게 보여요

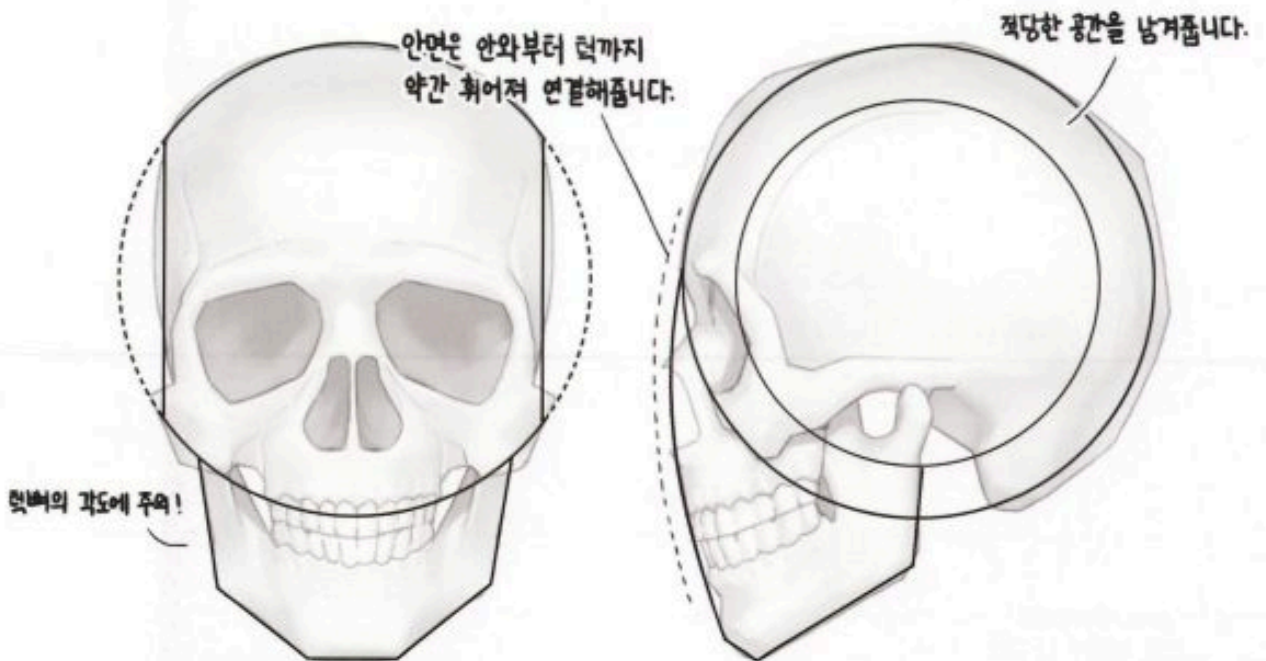


CHAPTER 03

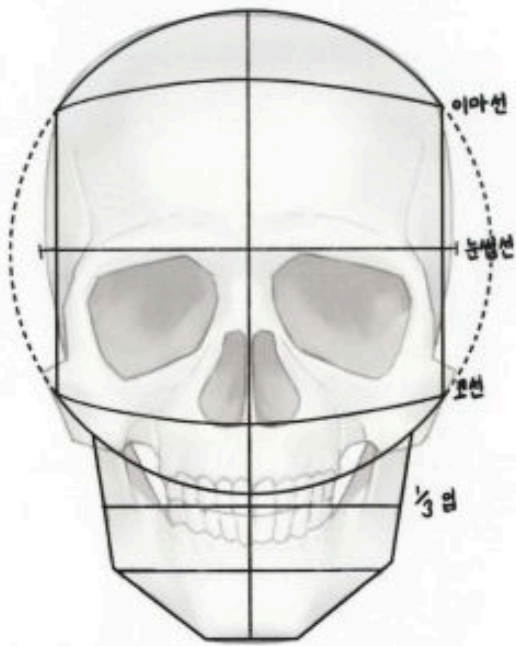
두삼



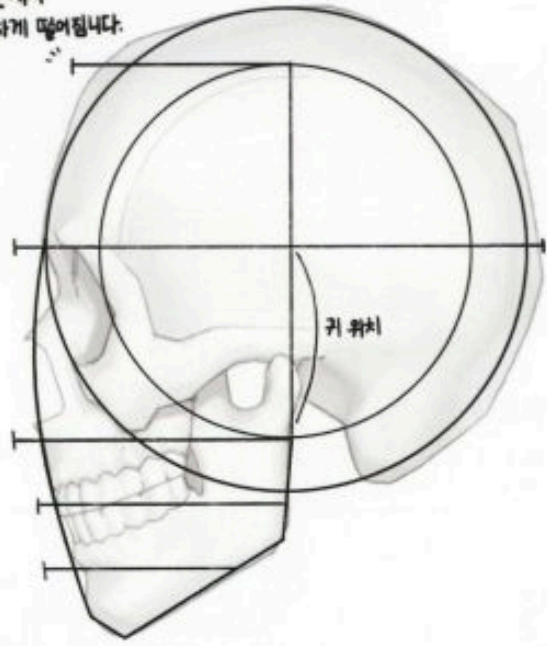
머리를 그려봅시다. 머리는 두개골의 형태를 대부분 따라가기 때문에 간단한 두개골의 형태를 알아볼 필요가 있습니다.



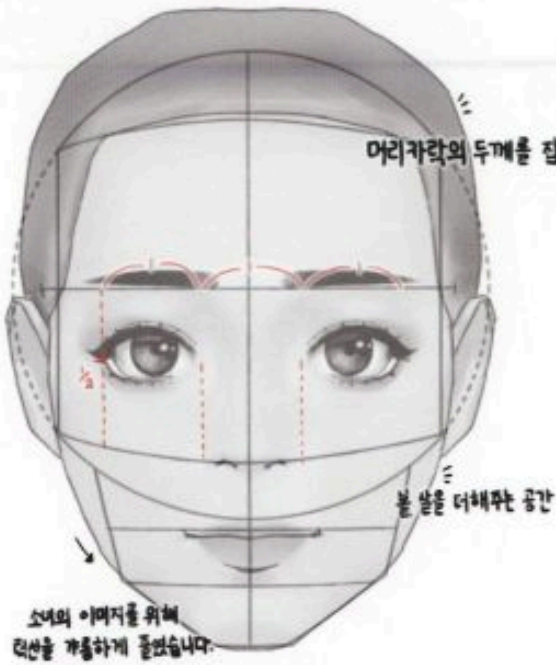
이 두개골을 훨씬 단순화한 도형을 통해 두상을 만들어 봅시다. 이마와 안와, 비골, 상악골이 위치한 머리뼈를 '구'형태로 치환해주되, 측면(측두골)은 평평하기 때문에 원형으로 잘라 단면을 만들어 줍시다. 그 후에 턱라인을 연결하여 전체적인 두상을 만들어 볼 수 있습니다.



이마선에서  
급격하게 떨어집니다.



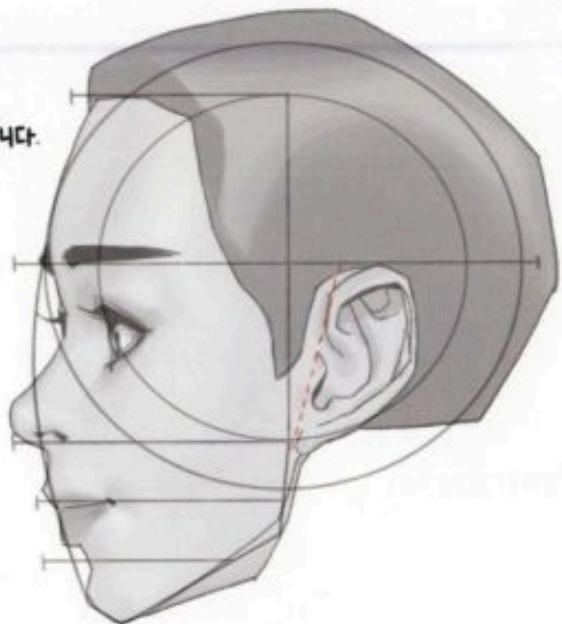
두개골에서 확인할 수 있는 이목구비의 비율을 살펴봅시다. 측면의 원형 단면을 십자가 모양으로 네 등분하여 위 연장선은 이마, 중앙 연장선은 눈썹(안와), 아래 연장선은 코의 위치가 잡힙니다. 입은 코와 턱의  $\frac{1}{3}$  위치에 생깁니다.



머리카락의 두께를 잡아줍니다.

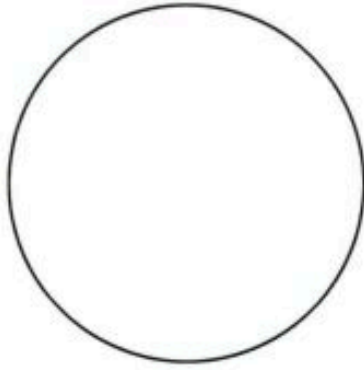
눈과 눈 사이는 눈 하나가 들어갈 크기이며 코는 눈 하나의 폭이 들어갑니다.

소녀의 이미지를 위해 턱선을 부드럽게 줄였습니다.

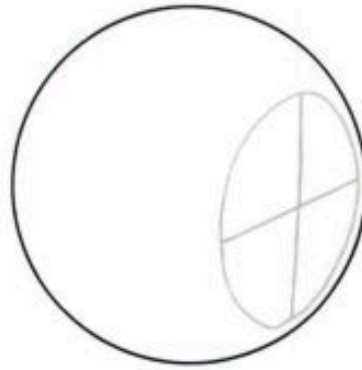


귀는 단면의 중앙선, 아래선의 위치에 약간 틀어져서 위치합니다.

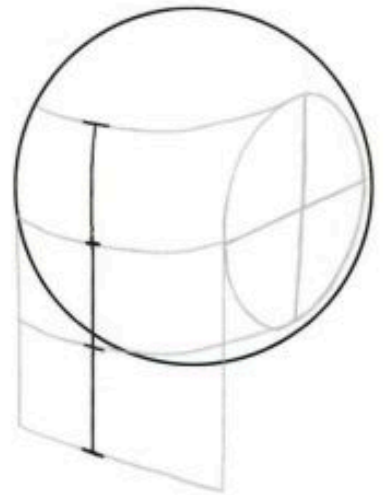
 위에서 보는 반측면의 두상



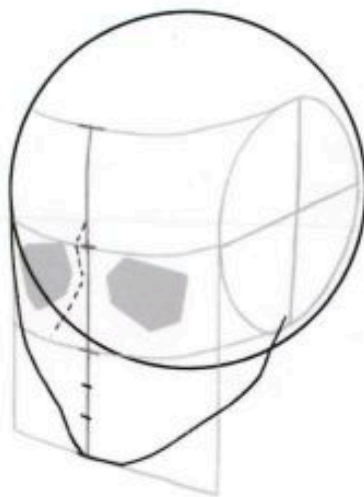
1. 구를 그립니다.



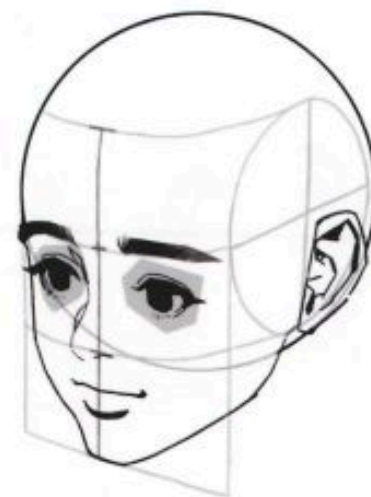
2. 측면을 자르고 십자가 모양으로 네 등분 합니다.



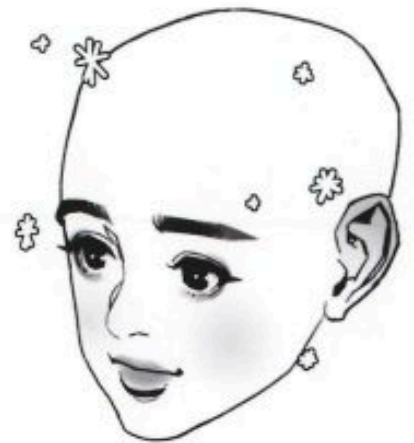
3. 안면의 중심을 잡고 삼등분하여 이목구비가 들어갈 가이드라인을 만듭니다.



4. 코가 들어갈 중심을 수정하고 렉라인과 안화를 그려줍니다.



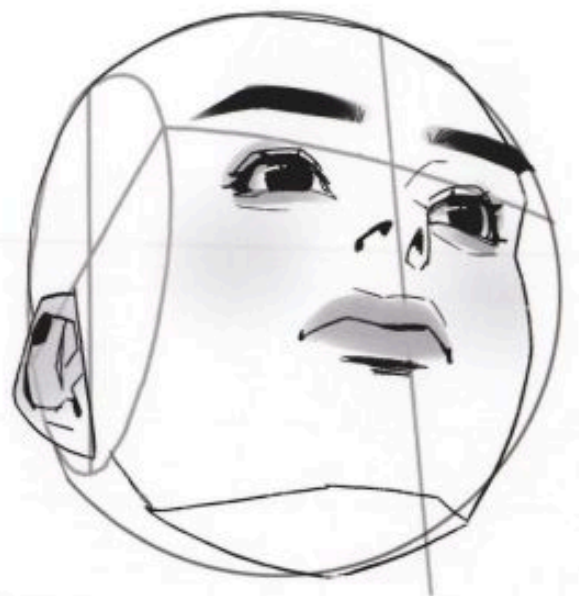
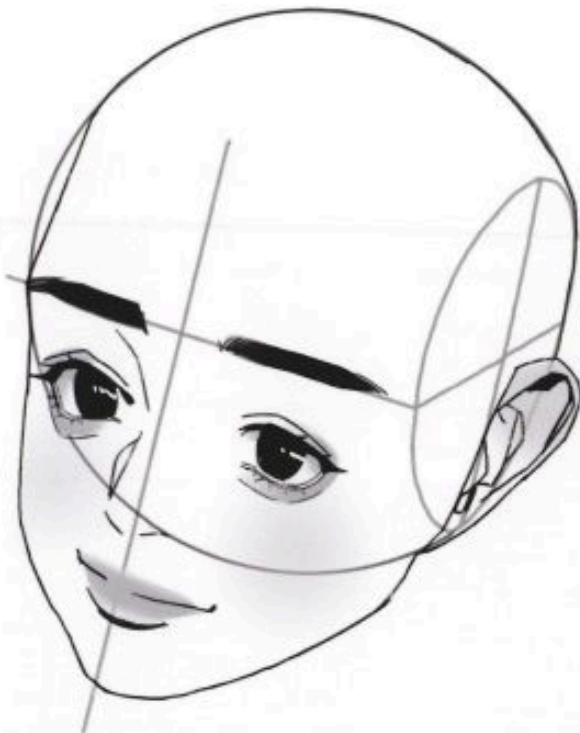
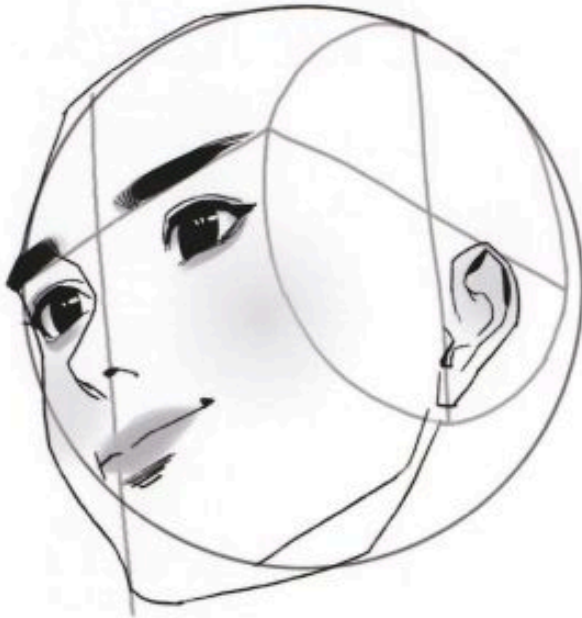
5. 가이드라인에 맞추어 차례대로 이목구비를 그립니다.



6. 밑 선을 지우고 정리합니다.



여러가지 각도의 두상을 그려보고 어묵구비를 넣는 연습을 해봅시다.  
 위, 아래에서 바라보는 각도를 그릴 때엔 시야에서 가까운 부위가 더 커보이고 먼 부위는 작아지고 폭 또한 좁아짐에 주의합니다.



CHAPTER 04

# 머리카락

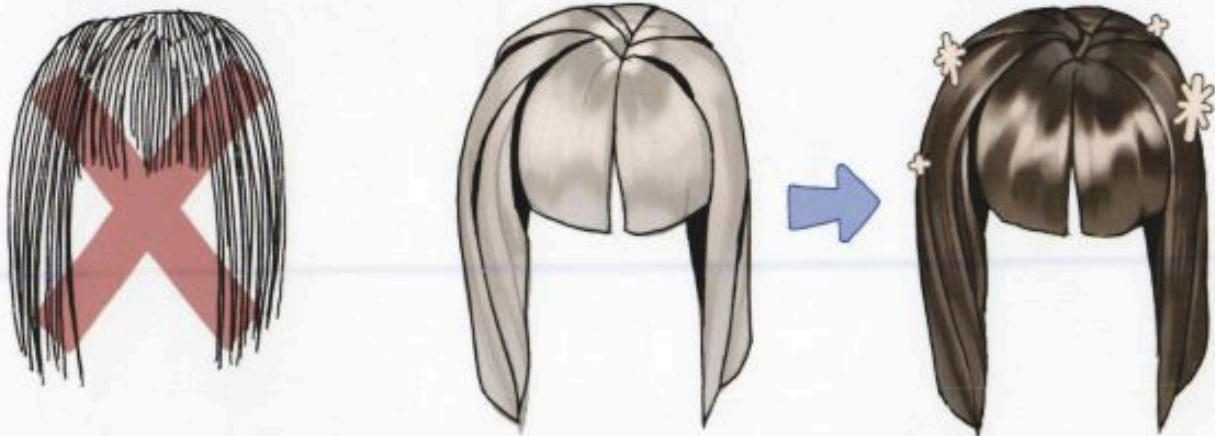
### 머리카락을 그려봅시다!

캐릭터를 더욱 스타일리시하게 만들어주는 헤어스타일의 선택은 매우 중요합니다. 얼굴형이나 이목구비에 어울리는 머리를 그려줌으로써 다양한 스타일의 연출이 가능하죠. 섬세하고 귀여운 머릿결의 표현이 쉽지만은 않지만 몇가지의 순서를 정해 그려본다면 멋진 헤어스타일을 설득력있게 묘사할 수 있습니다.





선으로 모든 머리카락을 그리면 오히려 전체적인 머리의 양감이 깨지게 쉬우며 뽀뽀하고 부자연스러운 느낌이 들기 때문에 '면'으로 먼저 머리의 스타일을 그려준 뒤 묘사를 해주는 것이 좋습니다.



이렇게 머리카락의 면은 비틀거나 꼬는 등의 변화를 주어 여러가지 스타일을 연출할 수 있는데 정수리에서 곧게 떨어지는 긴 생머리 외에도 웨이브를 주거나 바람에 날리는 등의 연출을 할 때 신경써서 흐름을 만들어 주어야하죠.

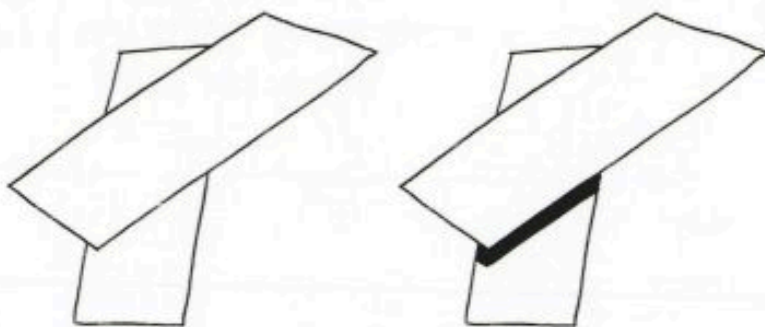




머리카락엔 기름기가 포함되어 빛에 의해 반사되는 부분이 반짝반짝 빛납니다. 이 '하이라이트'의 위치는 관찰자의 위치에 따라서 변하는데 빛이 위에서 떨어지며 정면에서 바라볼 때엔 공간 부분 즈음에 하이라이트가 생깁니다.



위에서 정수리를 확인해보면 가르마를 기준으로 책처럼 양쪽으로 펼쳐지듯 머리카락이 자라기 때문에 두상에서 약간의 두께를 잡고 그려주어야 합니다.

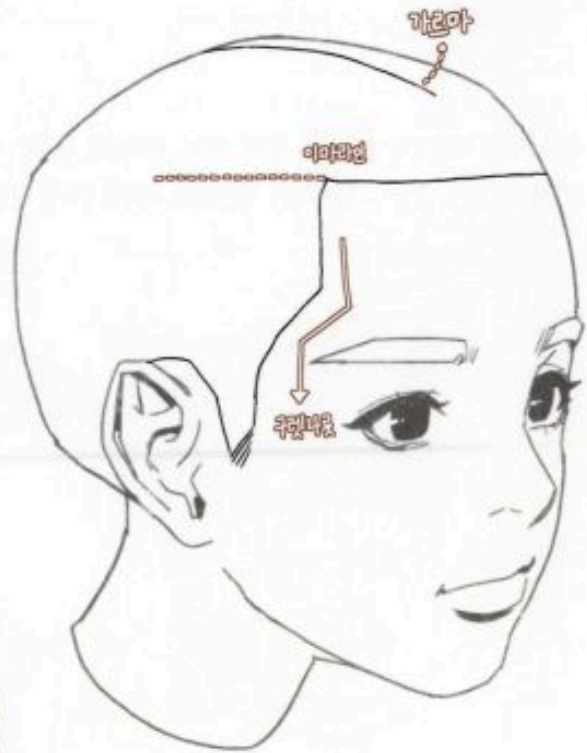


TIP

단순히 면을 썬다는 게 아닌,  
구부리고 덮으면서 스타일을 만들어 주는 것이기  
때문에 사이에 생기는 그림자를 넣어주어야  
머리카락의 입체감이 생깁니다.



동근 두상을 먼저 그려줍니다.



머리카락이 자라는 이마라인과 계단식으로 꺾여져 나오는 구렛나룻, 그리고 정수리 혹은 가르마의 위치를 잡습니다.



가르마에서 시작되는 머리카락의 흐름을 생각해준 뒤에 면을 잡습니다. 이 때 큰 순서로 잡아주어야 혼동이 없습니다.



면을 조개줍니다. 너무 열정한 폭으로 면을 나누면  
오히려 딱딱해 보일 수 있기 때문에 **스타일을 고려하여**  
웨이브가 많은 부분을 **형틀어트린 듯 불규칙적으로** 나눕니다.

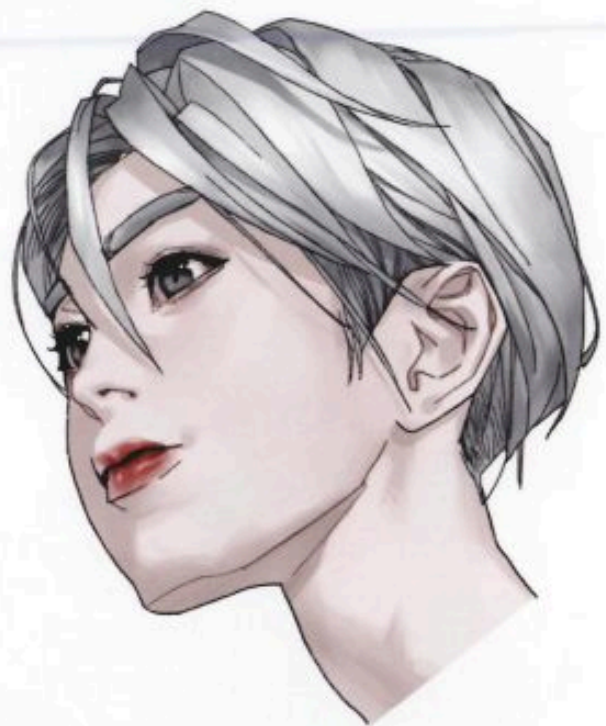
외곽과 앞머리 등에 몇가닥의  
잔머리를 넣어 디테일을 높이고 정리합니다.



색을 입힐 때도 마찬가지로  
**흐름 → 큰 면 → 나뉜 디테일** 추가 순서로  
입혀주는 것이 수월합니다.



길이가 짧은 숏컷 스타일의 머리를 그릴 때에도 똑같은 순서로 두상을 그리고 흐름에 따라 큰 면을 먼저 잡습니다.  
이 때 속 머리가 비칠 경우엔 덮는 머리와 끝이를 구분하여 그려줍니다.

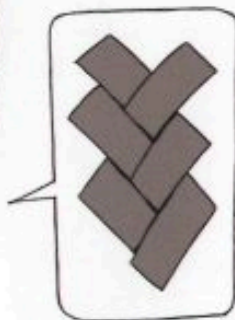


면을 조절 때에는 흐름에 맞게 비스듬히 덮는 면을 추가해주면 더욱 자연스럽게 풍성한 머리 스타일을 만들 수 있습니다.  
이렇게 덮고 보이는 면이 많을 수록 자연스러워 보이지만 그만큼 사어 사이에 생개 통과 그림자를 신경써주어야 합니다.


머리를 묶으면 묶어진 방향으로 머리카락을 끌어 모으기 때문에 흐름이 한 곳으로 모입니다. 한 갈래일 경우엔 그 방향으로 모아주면 되지만, 두 갈래 이상일 경우엔 풍양을 기점으로 갈라져 두피가 조금 연보일 수 있습니다.



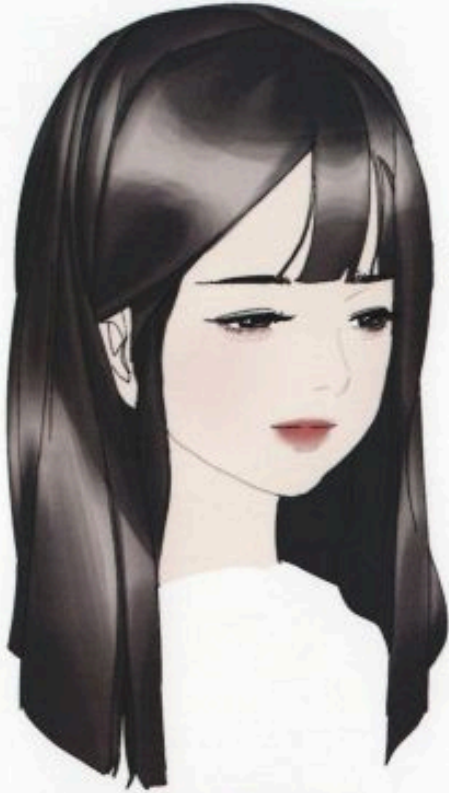
일명 '동어리'라고 부르는 대강 묶은 머리스타일은 묶음 부분이  
 영성하게 빛은 만두모양의 심뿔치를 떠올리며 동어리를 잡습니다.  
 또한 당겨지는 다른 머리카락들은 느슨하게 떨어뜨려주는 것이 자연스럽습니다.



머리를 닿는 방법은 여러가지가 있지만  
 기본적인 형태는 사선으로 겹쳐진 뺨뿔을 떠올려  
 주며 끝부분은 끈으로 묶어 떨어지도록 그려줍니다.

 다양한 헤어스타일

단순히 길이의 차이 외에도 컬, 볼륨, 앞머리와 유무 등의 매우 다양한 요소들을 활용하여 스타일의 변화를 풀 수 있습니다.  
따라서 캐릭터와 가장 잘 어울리는 스타일을 파악하고 매치시켜주는 것이 중요하죠.



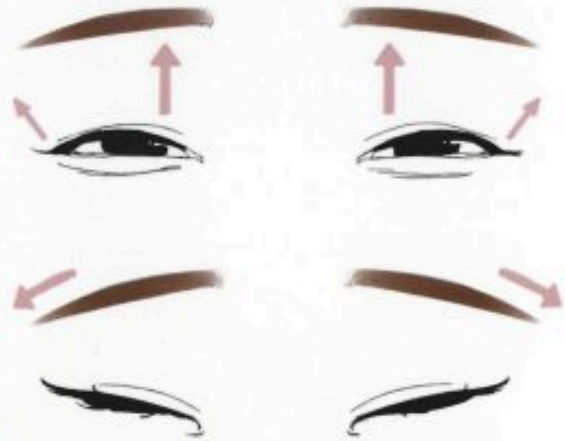


아무리 캐릭터의 외모를 가꾸어준다 한들 무표정으로 일관된 딱딱한 표정은 생동감을 느끼기 어렵습니다.  
상황에 맞게 생생한 표정을 입혀주어야  
캐릭터가 느끼는 감정에 공감할 수 있으며.



그 감정은 캐릭터 전반의 테마가 되기도 하기 때문에  
감정의 변화에 따른 이목구비의 변화와 표현을 면밀히 알아봅시다!

여러가지 감정을 생생하게 담을수 있는 표정을 그려봅시다. 미간을 찌뿌리거나 입꼬리를 올리는 등. 각 부위의 근육을 사용하여 캐릭터의 감정이 표출되는데. 각각의 감정에 따라 움직이는 부위를 파악해보고 응용하여 더욱 다양한 표정을 연출할 수 있습니다.



웃을 땐 눈썹과 눈꼬리가 올라가며 광대가 올라가 눈이 감기기도 합니다.



입꼬리가 올라가면서 콧볼도 좌우로 살짝 당겨집니다.



기쁨과 반대로 미간이 살짝 찌뿌러지며 쳐집니다. 눈을 떴을 때 그렇고 굳은 눈물은 눈을 감을 때 떨어집니다.



입꼬리가 내려가면서 아랫입술이 더 툭 튀어나옵니다.

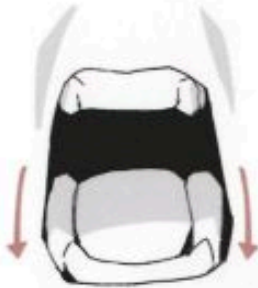




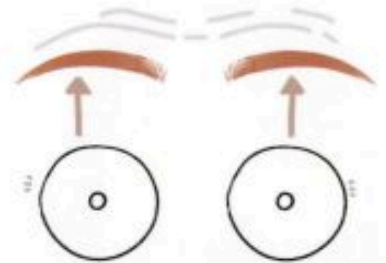
미간이 찌부러지면서 눈썹이 'V'자로 틀어집니다.



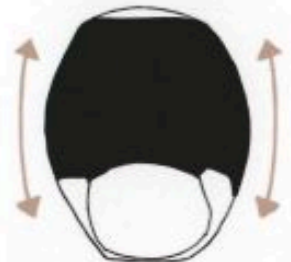
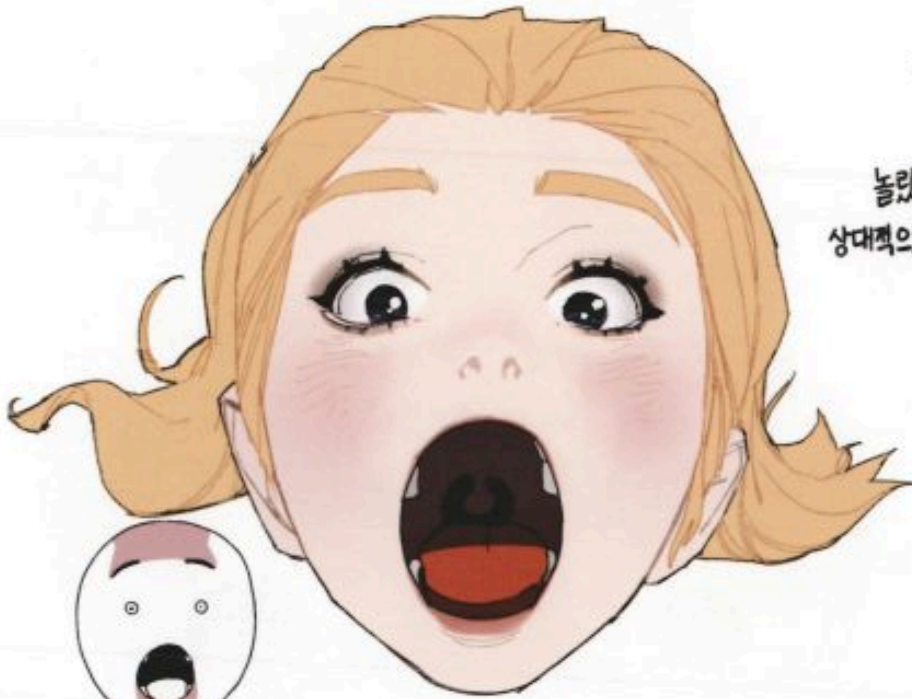
입술을 올리면서 자연스럽게 코끝이 올라가 주름이 잡힙니다.



입을 벌리면 치아가 드러나는 사각형의 입모양이 만들어지며, 이를 양 다물면 턱에서 '깨물린'이 드러나 턱의 각도가 날카로워지기도 합니다.



놀랐을 때는 눈썹이 올라가 눈이 확장되며 상대적으로 동공을 작게 그려주면 '휘둥그레'한 느낌이 더욱 생깁니다.



턱이 갑작스럽게 벌어지면 치아가 짝 짝 노출됩니다.

표정에도 강약이 있습니다. 강하고 뚜렷한 표정일 수록 전달이 확실하며 만화적인 요소를 더해 더욱 재미있는 표정을 그릴 수도 있습니다.



미소

즐거움

폭소



울

슬픔

비통



언짢

짜증

분노

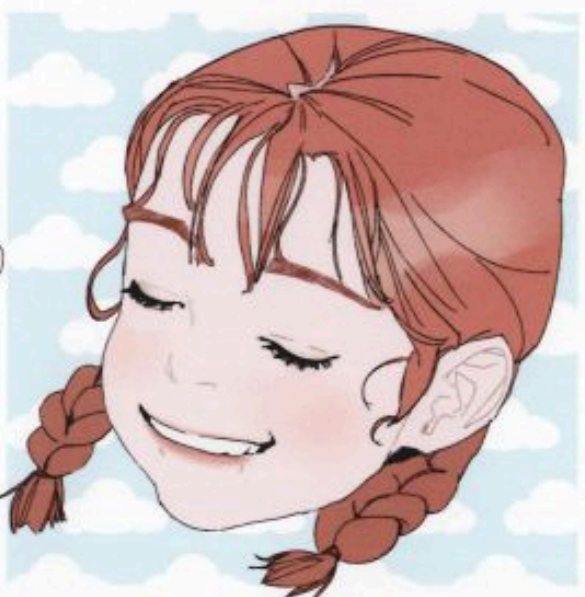


깜

당황

날람

그 밖에도 다양한 감정들을 연상해보며 재미있는 표정을 그려봅시다.



CHAPTER 06

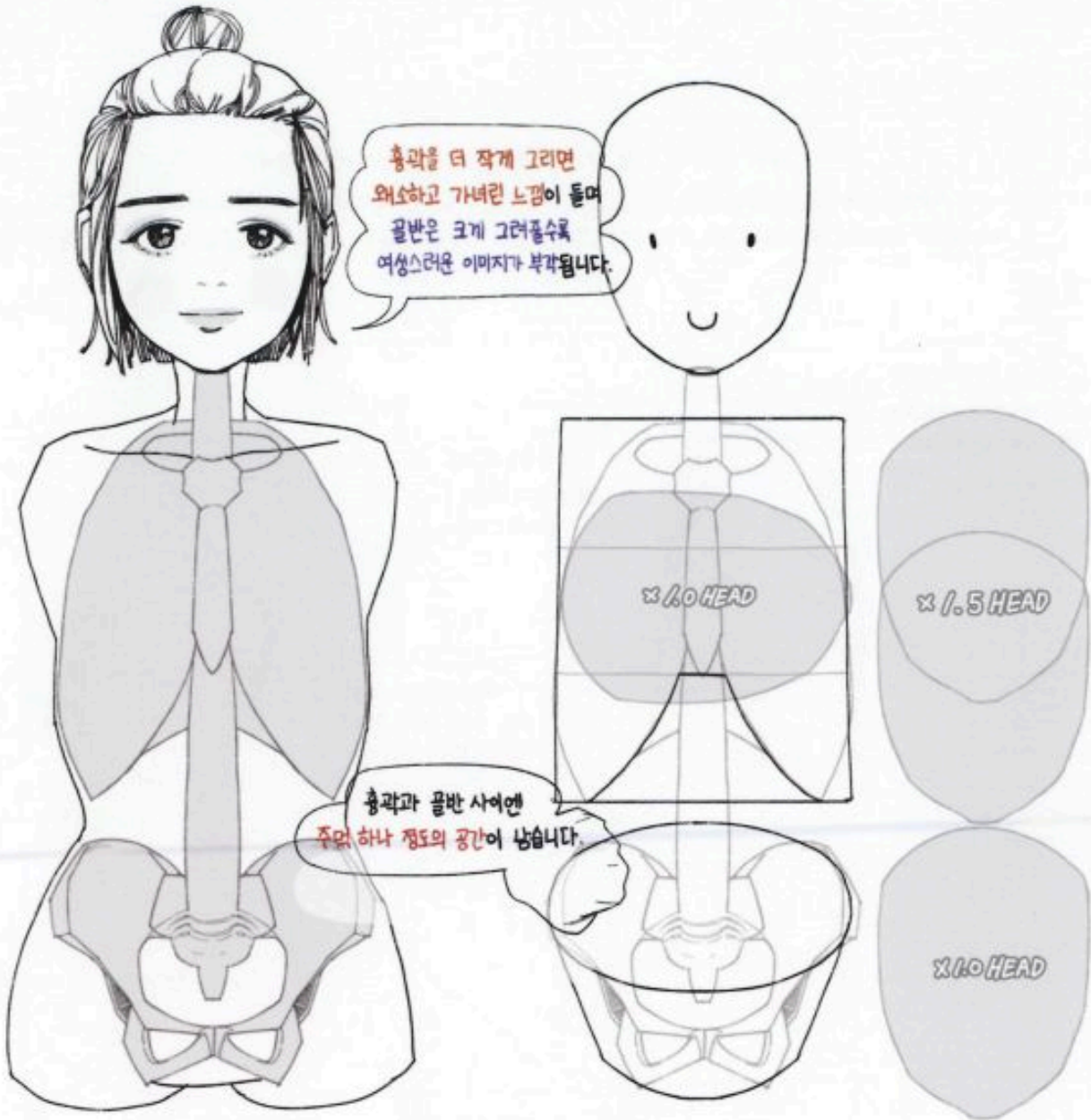
# 삼체

'여자' 캐릭터를 그릴 때에 체형에 대한 고민은 매우 중요합니다.

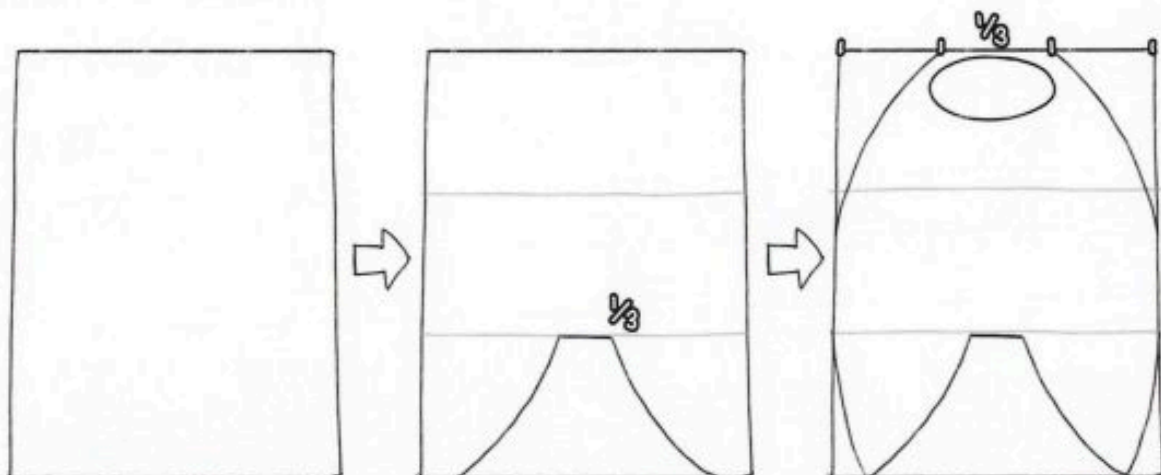
여러가지 체형의 캐릭터를 그릴 때에는 그에 따른 기준이 있다면 훨씬 요령있게 캐릭터를 그릴 수 있겠죠?  
여기서부터는 캐릭터의 뼈대와 근육의 위치, 연결 등을 살펴보고 다양한 체형을 그리기 위한 기준을 세워보도록 하겠습니다.

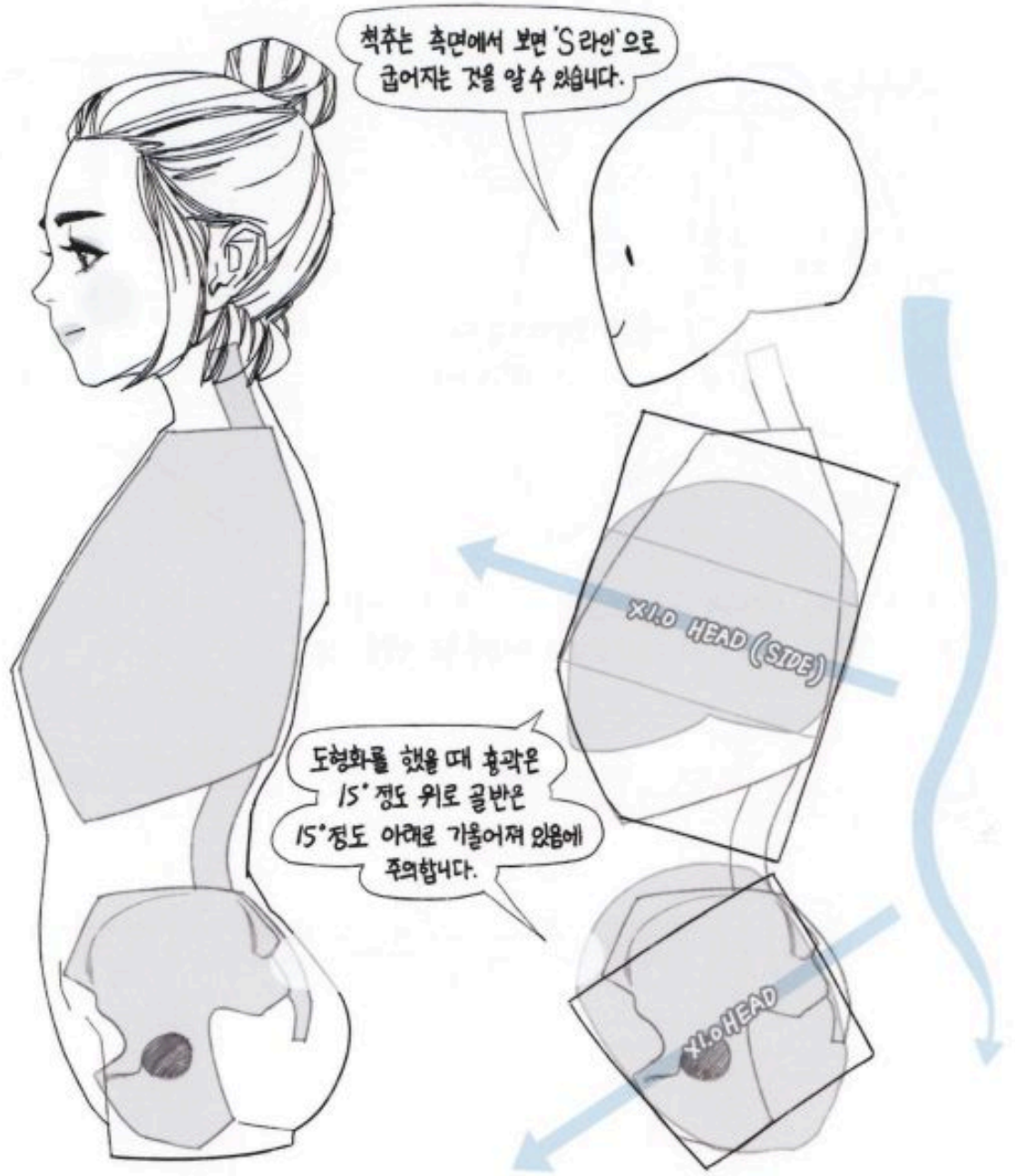


먼저 상체의 주요한 골격인 척추, 흉곽, 골반의 비율을 알아봅시다. 머리를 기준으로 비율을 세우며 다소 복잡할 수 있는 **흉곽과 골반은 도형화**를 통해 비율을 파악하는 것이 좋습니다.

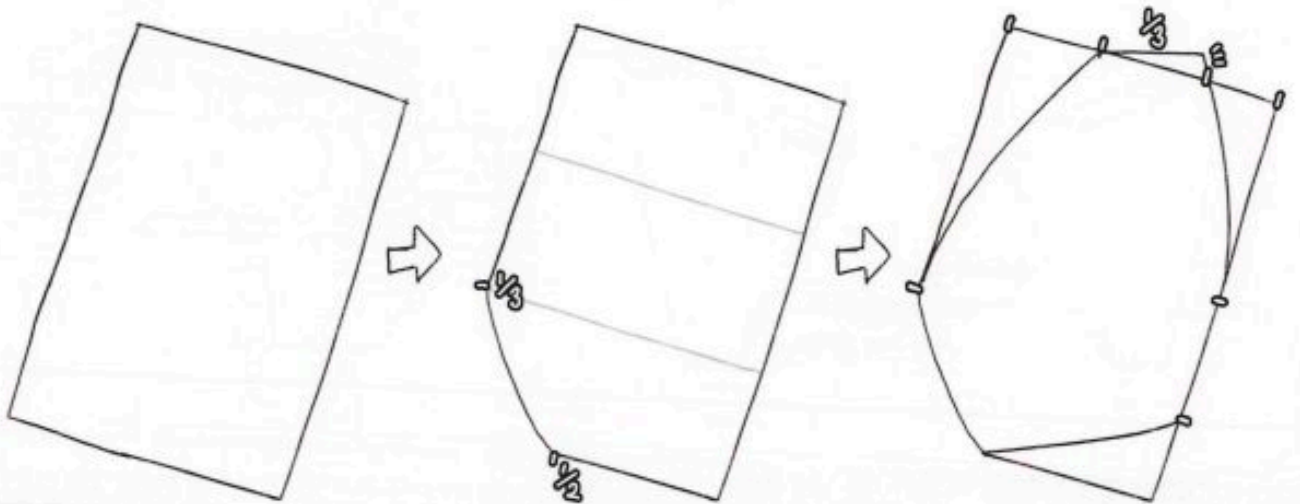


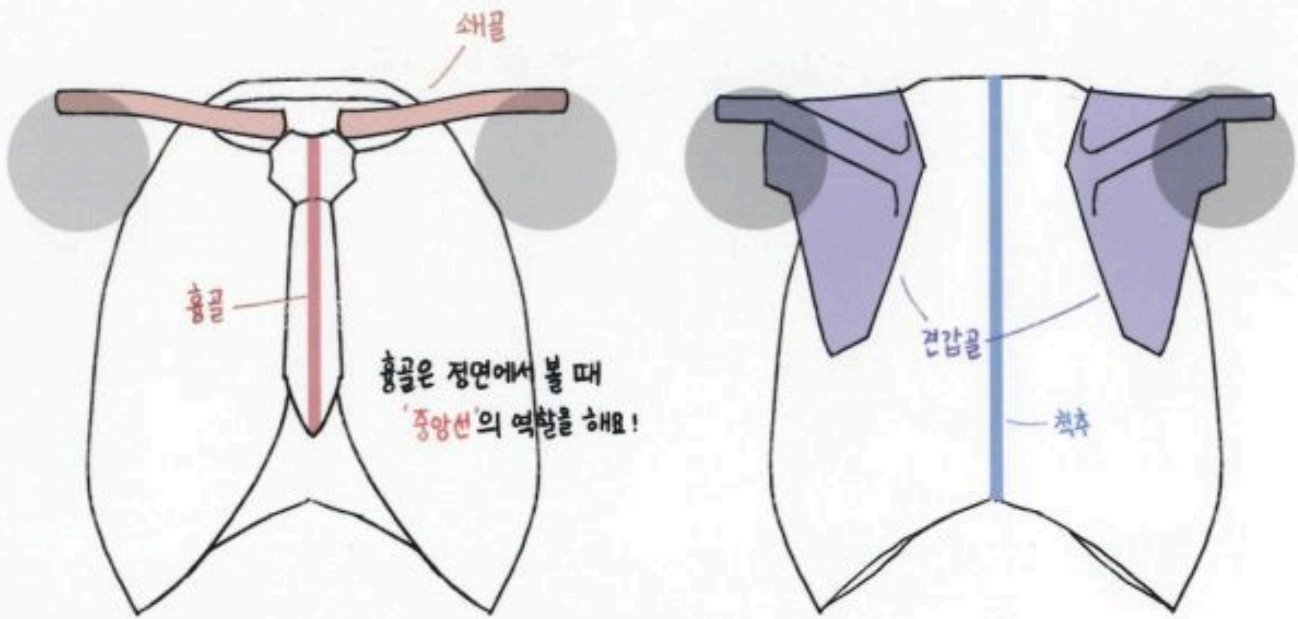
정면의 흉곽을 그리는 과정



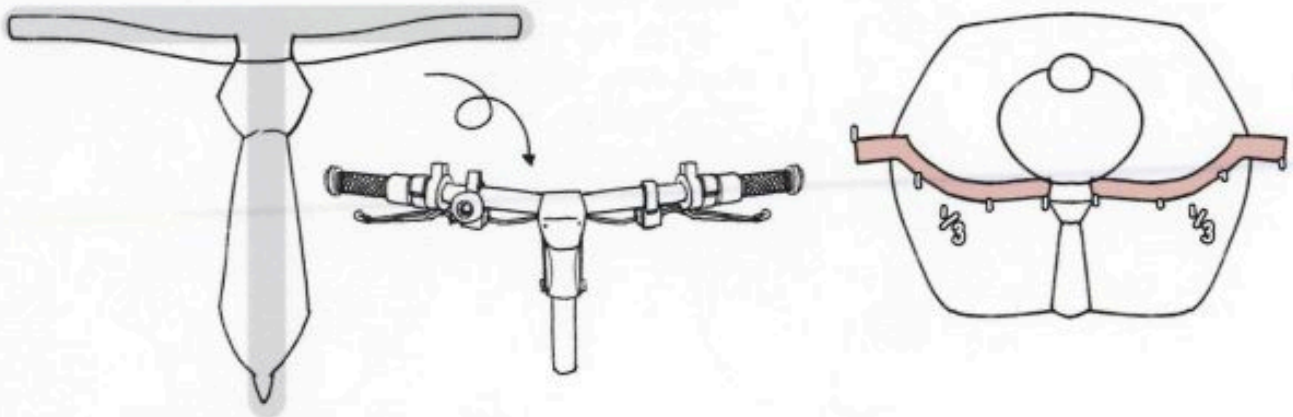


측면의 흉곽을 그리는 과정

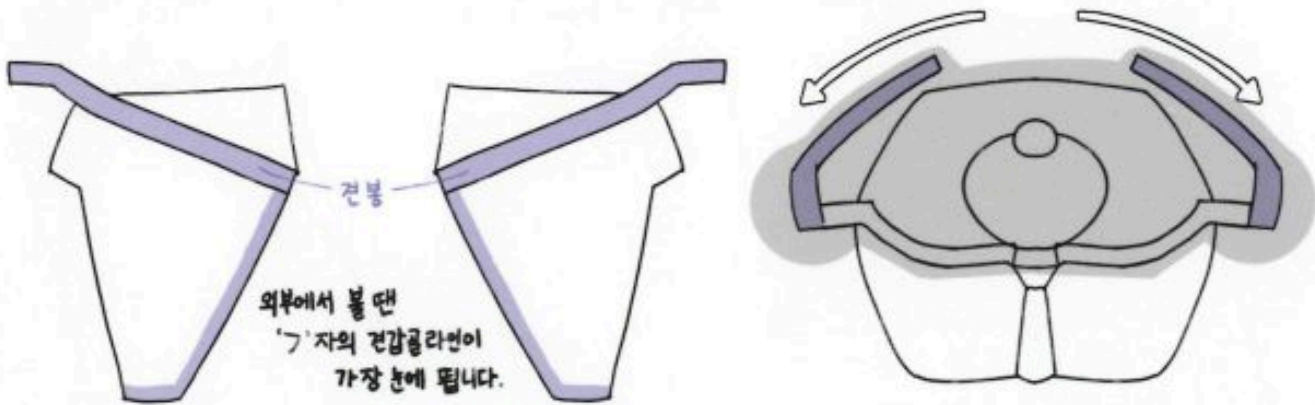




쇄골과 견갑골은 상체에서 볼 수 있는 중요한 랜드마크의 뼈들입니다.  
두 뼈는 팔뼈와 연결되어 어깨 관절을 이루고 움직임을 돕는 역할을 하죠

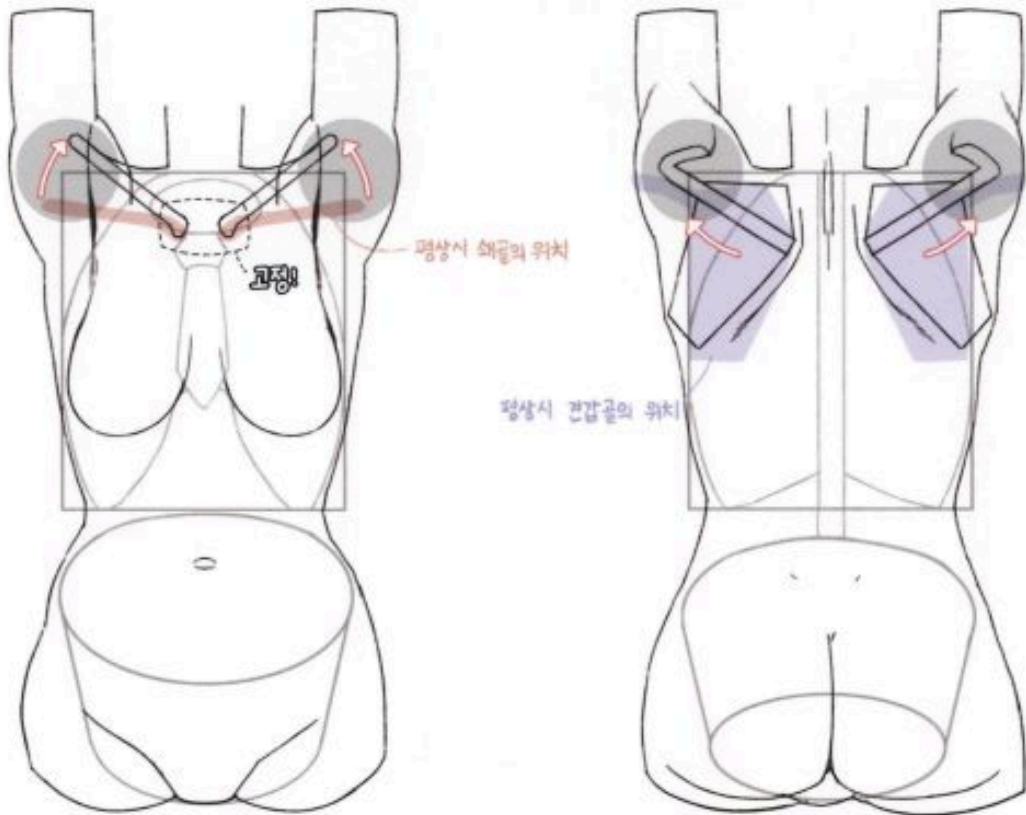



쇄골은 전면에서 볼 때에는 자전거의 손잡이처럼 'T'자 형태로 보여지지만,  
위에서 관측하게 되면 등쪽으로 살짝 구부러져 위치하며 후면의 견갑골과 연결됩니다.



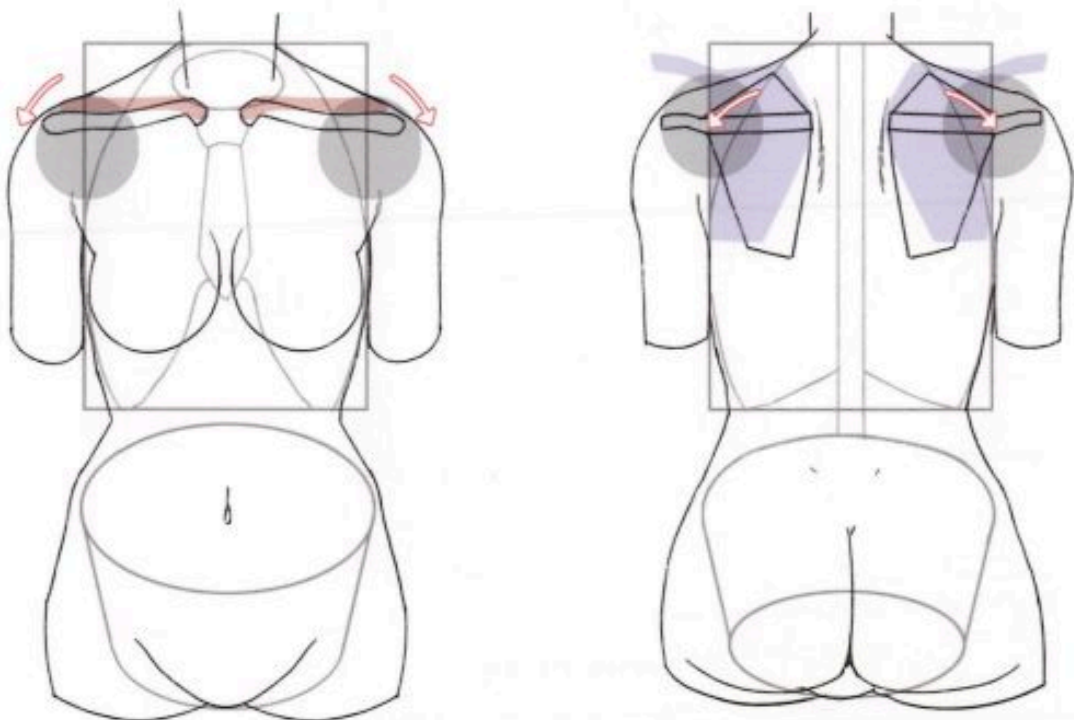
견갑골은 흉곽의 후면을 비스듬히 덮는 모양새인데 전면으로 구부러진 '견봉'이 쇄골과 만나 '어깨'의 면적이 되어줍니다.


어깨는 흉곽과 별개로 여러방향으로 움직이기 때문에 '구'로 치환한 관절도형을 이용하여 어깨의 위치를 잡고 그에 따라서 움직이는 쇄골과 견갑골의 각도변화를 알아봅시다

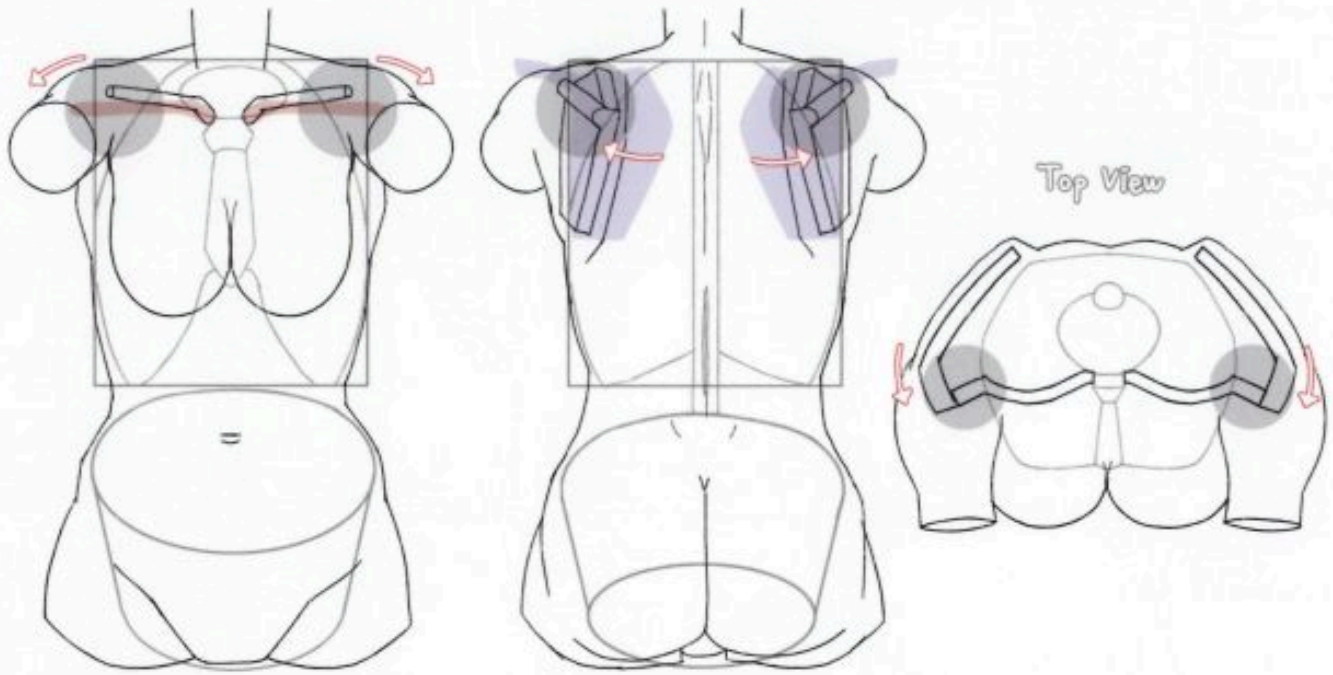



 어깨를 위로 올릴 때

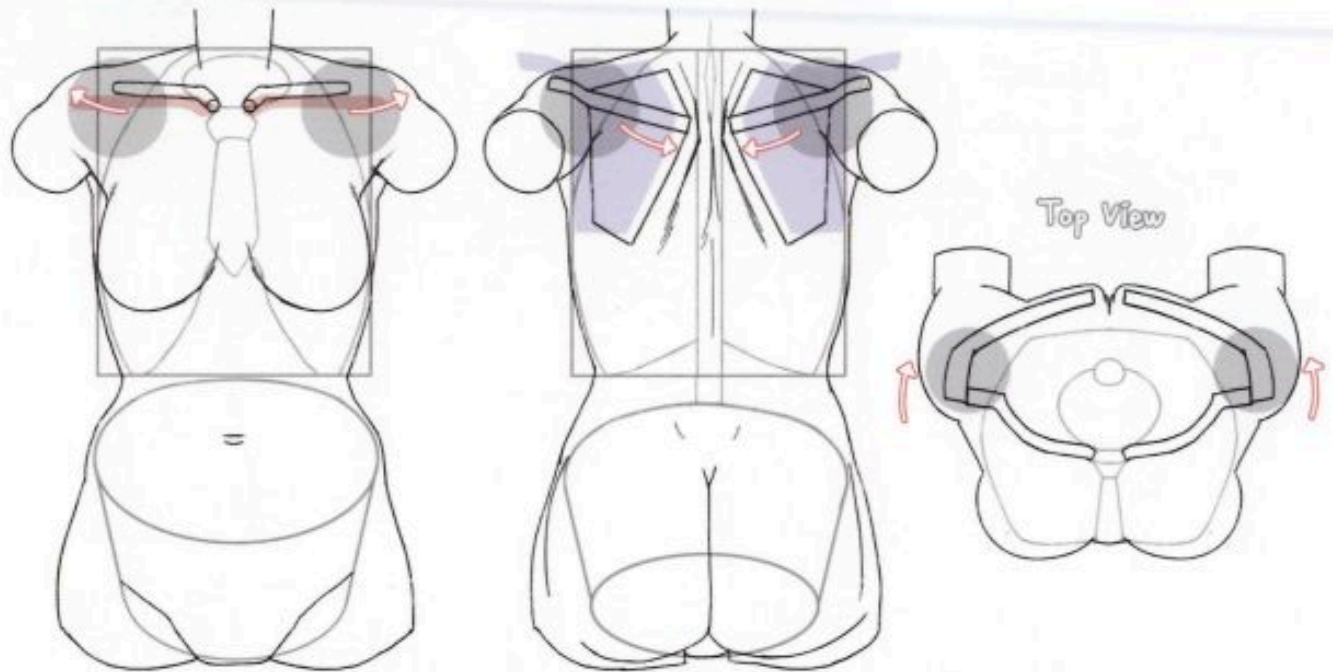
올리는 각도에 비해서  
내리는 각도는 비교적 작아요!




 어깨를 아래로 내릴 때



 어깨를 앞으로 내밀 때

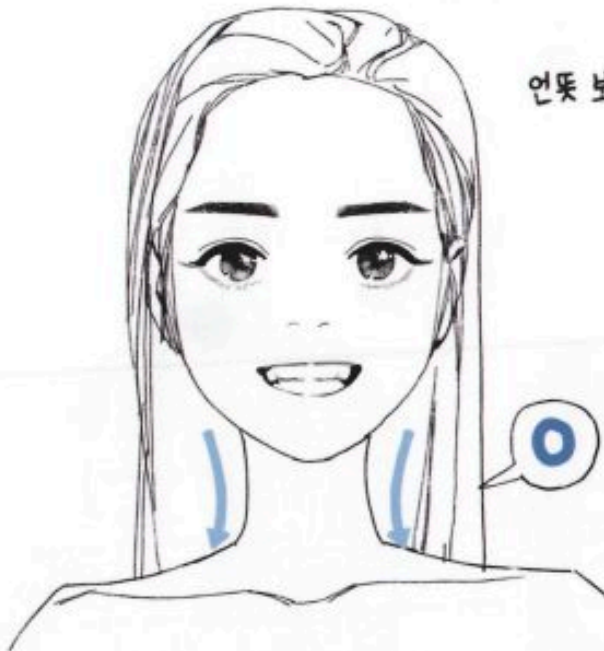


 어깨를 뒤로 젖힐 때

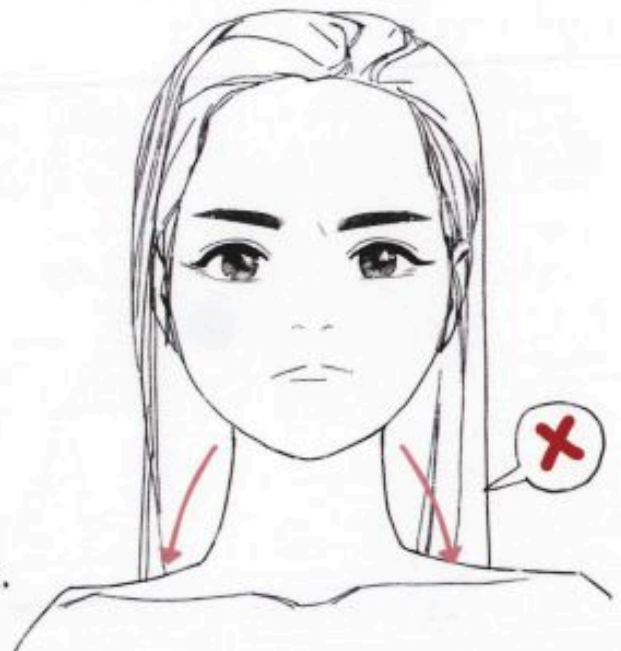
목은 흉곽의 '위가슴문'에서 출발하여 뒷등수축으로 연결되며 측면에서 볼 때는 약간 **앞쪽으로 굽어져** 있습니다.

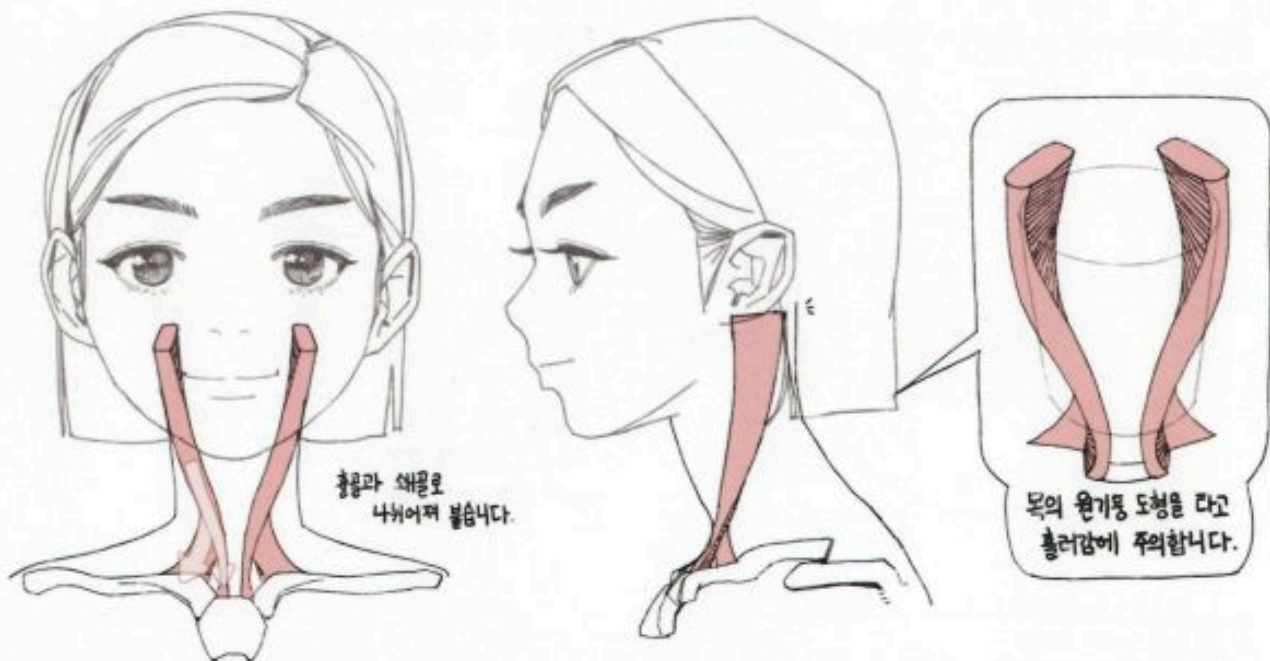


언뜻 보면 어려울 것이 없는 부위이지만, 얼굴과 바로 연결되어 있는 만큼 작은 차이만으로도 느낌이 확연히 달라지기 때문에 조금 더 자세히 알아볼 필요가 있습니다.



이처럼 캐러터와 어울리지 않게 두껍거나 얇은 경우, 혹은 어깨로의 흐름이 반대로 흘러갈 시에는 이색함이 바로 전달되죠.

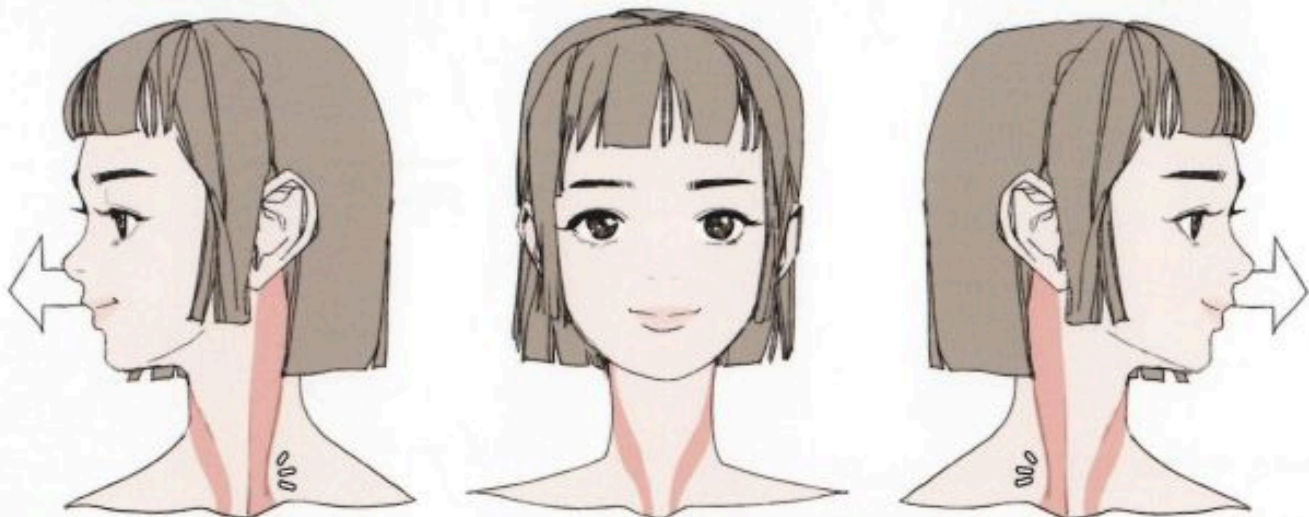




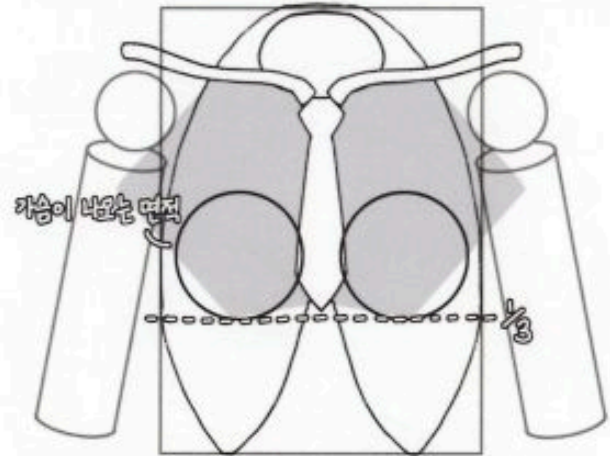
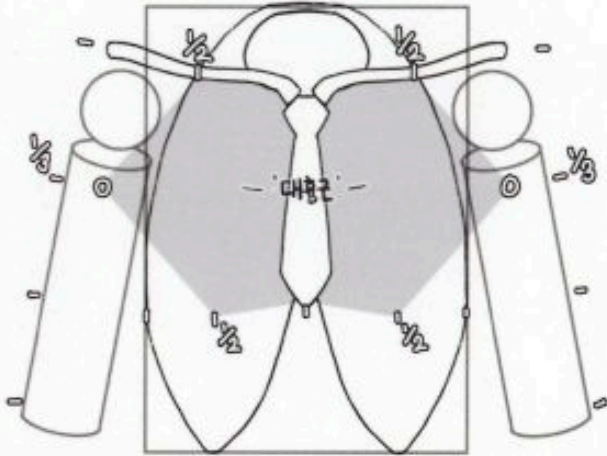
목과 어깨에서 알아볼 수 있는 근육에는 ㉠ 목뱃근과 ㉡ 승모근이 있습니다. 그 중에서 목뱃근은 쇄골부터 거의 뒤쪽으로 연결되며 정면에서 볼 때 양 갈래로 나뉘어진 목뱃근이 구겨진 'V'자로 보여집니다.



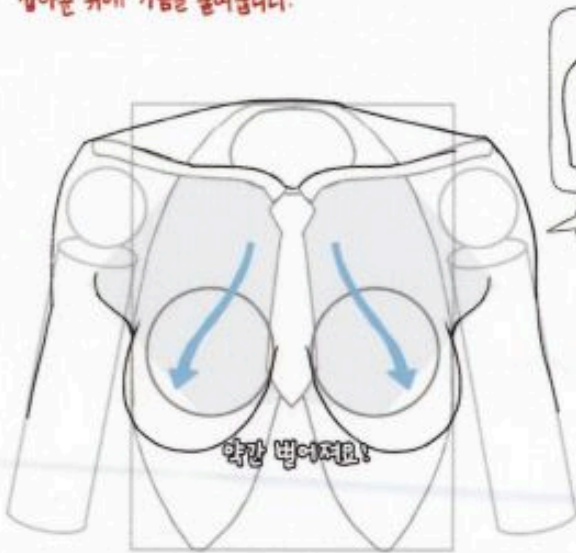
어깨 전방을 감싸는 승모근은 뒤에서 볼 때 뒷목에서 전면의 쇄골로 감싸듯이 연결됩니다. 따라서 측면에서 보면 목뱃근과 연결 위치의 차이로 인해 삼각형의 파인 공간이 생깁니다.



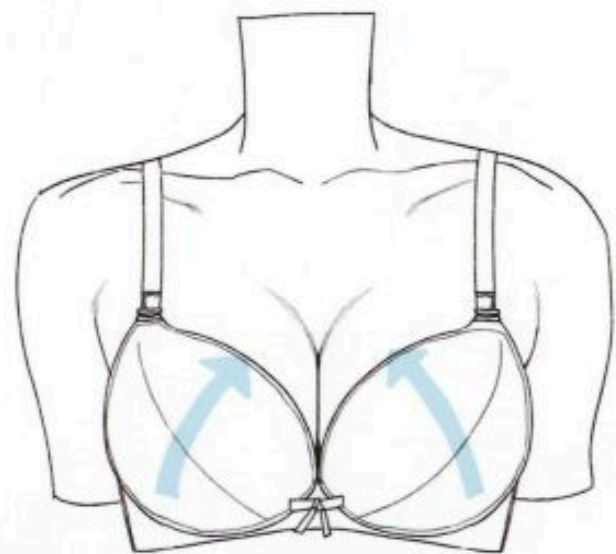
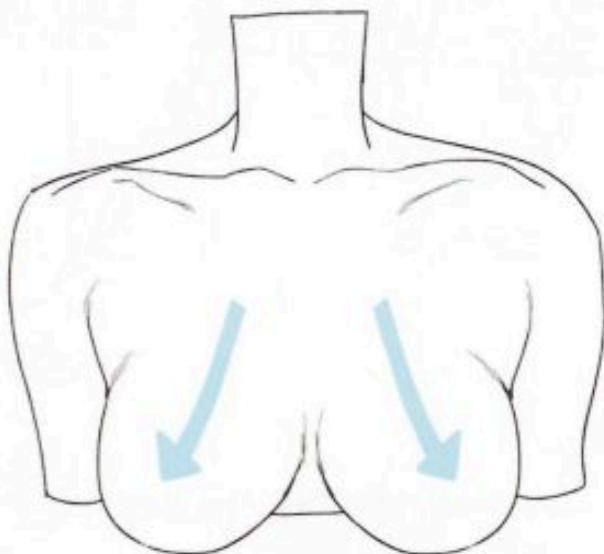
고개를 좌우로 움직이면 고개를 돌리는 방향과 반대방향에 위치한 목뱃근의 움직임이 도드라집니다.



여성의 가슴은 대부분 지방으로 이루어진 부위이기 때문에 바탕이 되는 가슴근육(대흉근) 위에 붙어 있습니다. 따라서 가슴근육의 면적을 먼저 잡아준 뒤에 가슴을 붙여줍니다.

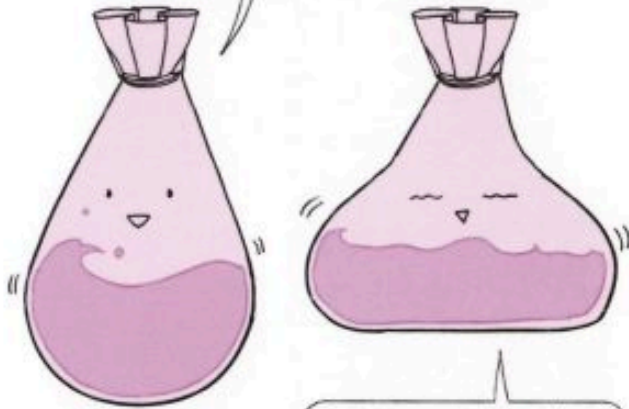


이렇게 먼저 가슴이 나올 면적을 먼저 잡아준 뒤에 아래로 떨어지는 가슴을 그려주는데 이 때 흉곽이 동글게 들어감에 따라 가슴도 약간 바깥쪽으로 벌어짐에 주의합니다.

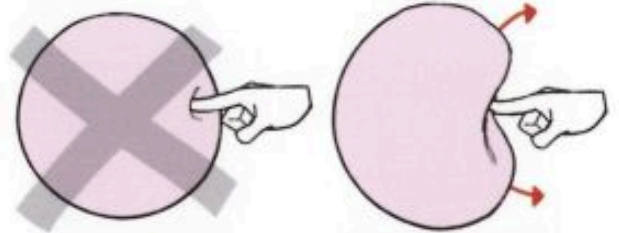


평상시에 바깥으로 벌어져있기 때문에 안쪽으로 가슴을 모아주는 속옷을 착용해야 'Y'자의 굴이 생깁니다.

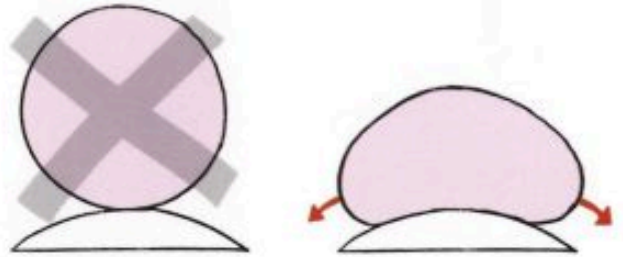
가슴의 재질감은 물이 적당히 들어 있는 물풍선처럼 형태가 외부의 자극에 의해 쉽게 변형됩니다.



이렇게 퍼지기도 늘어나기도 해요!

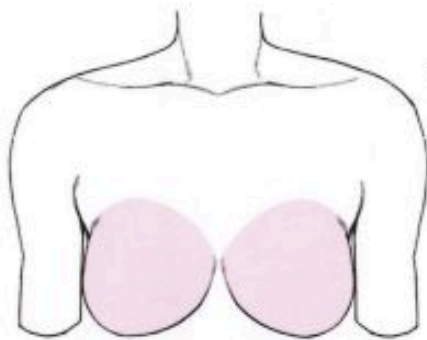


누운 부분만 꺼지는 것이 아닌 전반적인 형태가 변형돼요

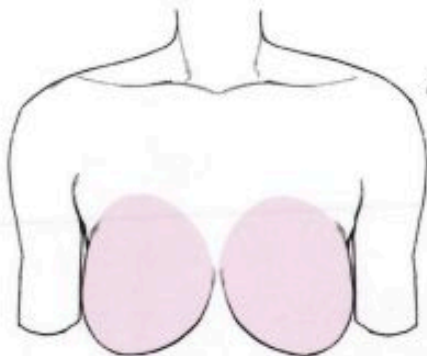


누운 자세에서는 흉곽의 형태에 따라서 바깥으로 퍼져요.

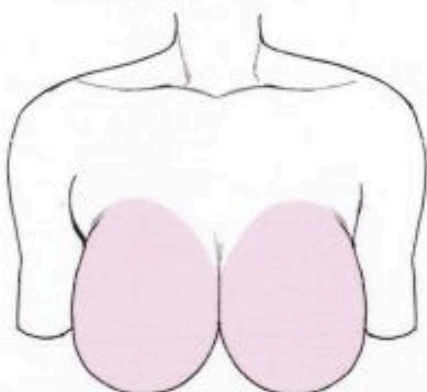
크기의 변화에 따라서 형태도 조금씩 변하는데 가슴의 크기가 커질수록 골이 깊어지고 가슴의 솟은 점이 아래로 기울며 떨어집니다.



작은 사이즈



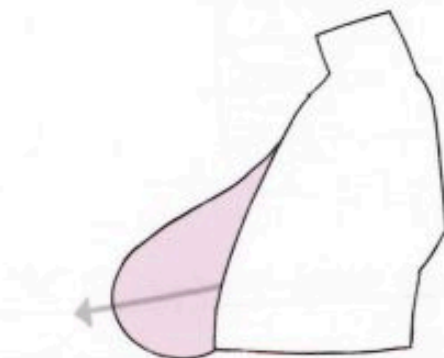
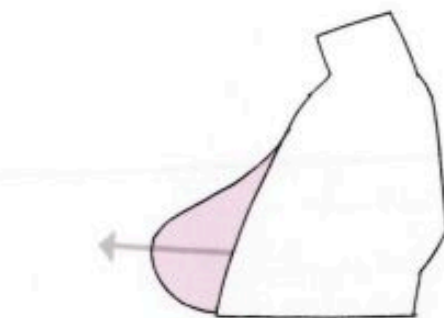
중간 사이즈

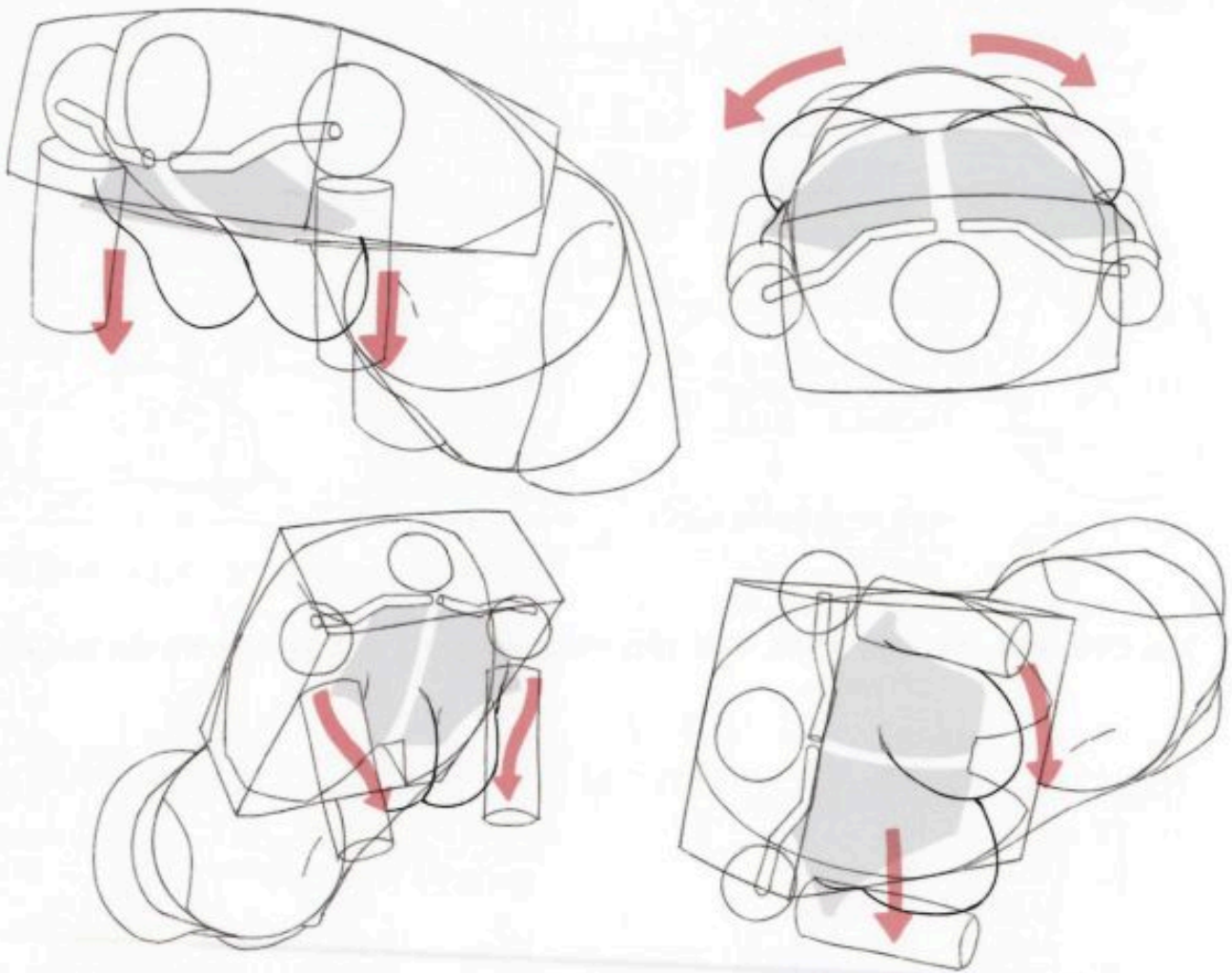


큰 사이즈

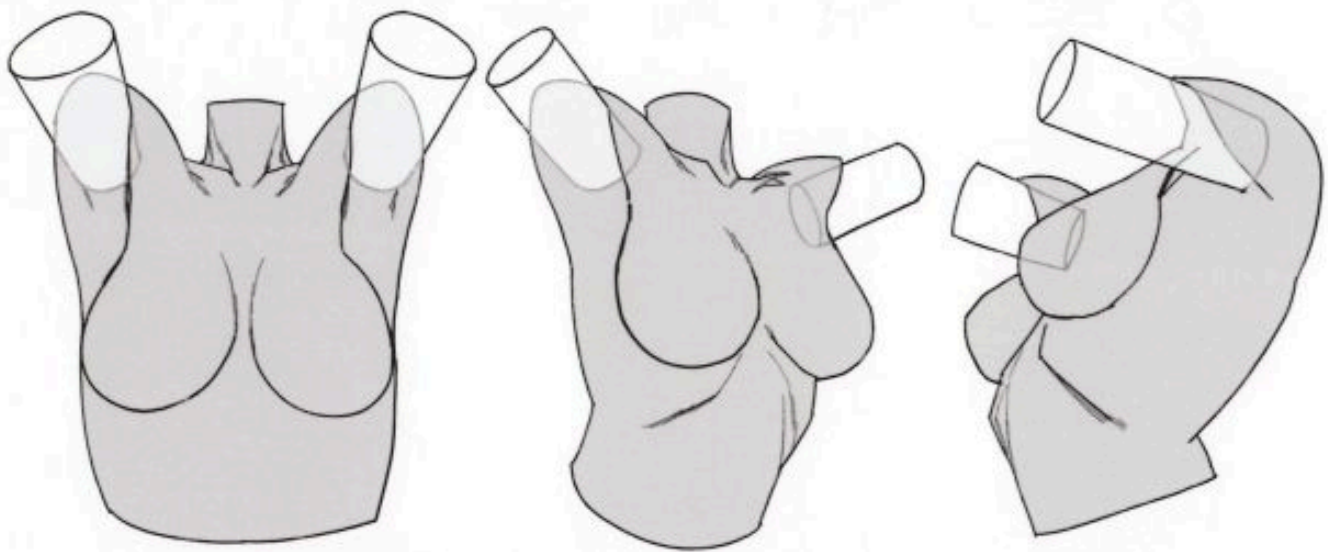


측면 View

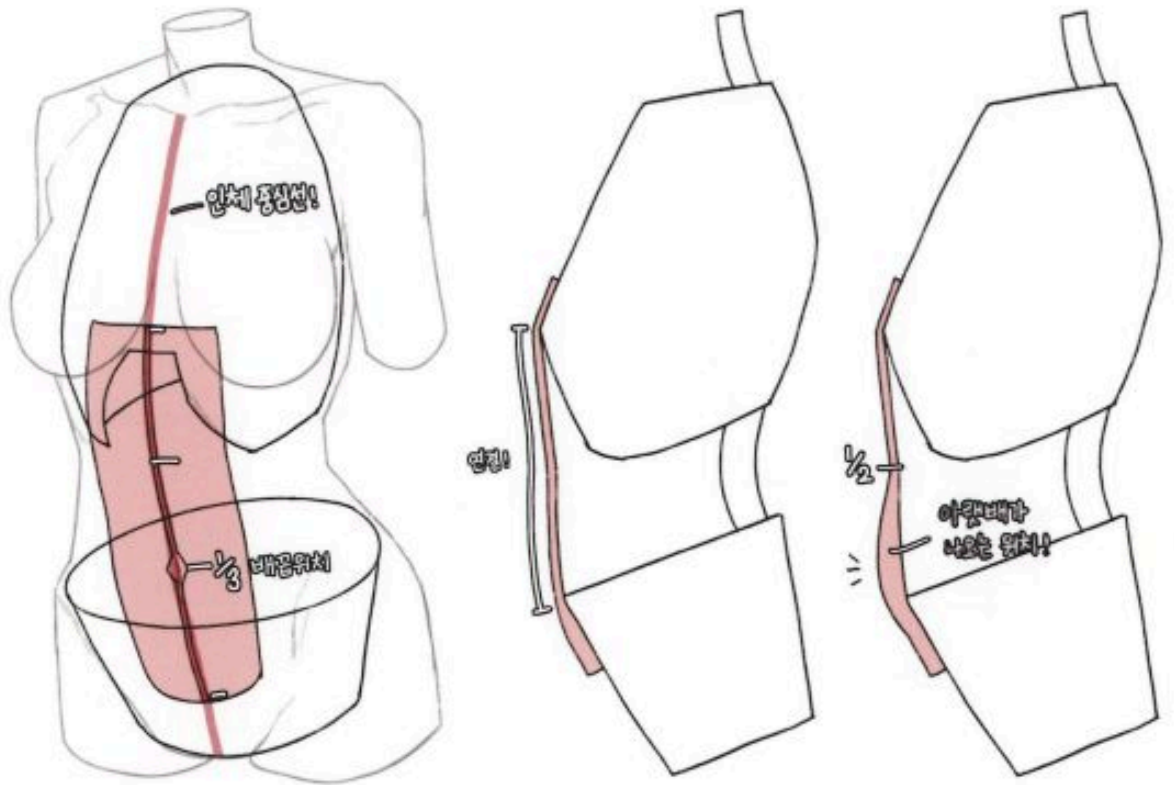




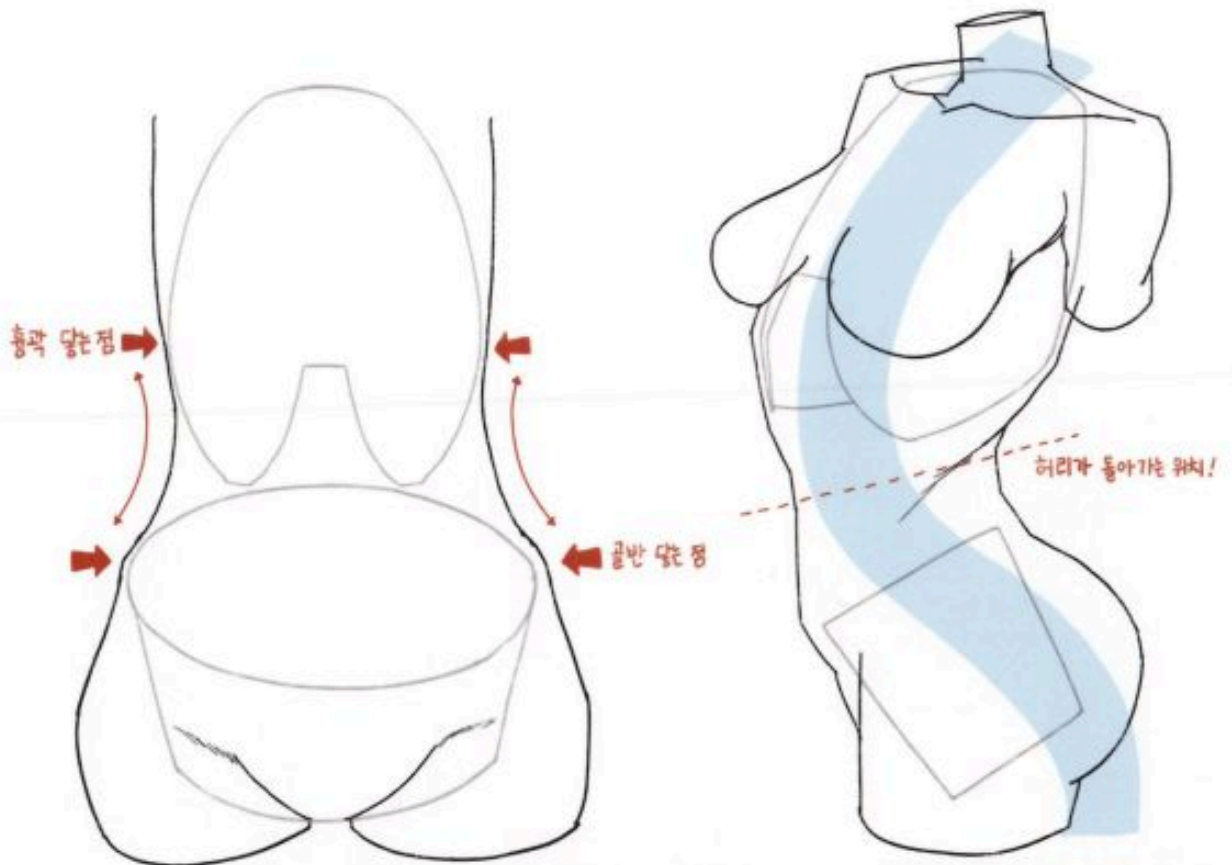
중력에 의해 아래로 떨어지기 때문에 가슴의 형태는 상체를 숙이거나 기울었을 때 쳐지거나 눌러질 수 있습니다.



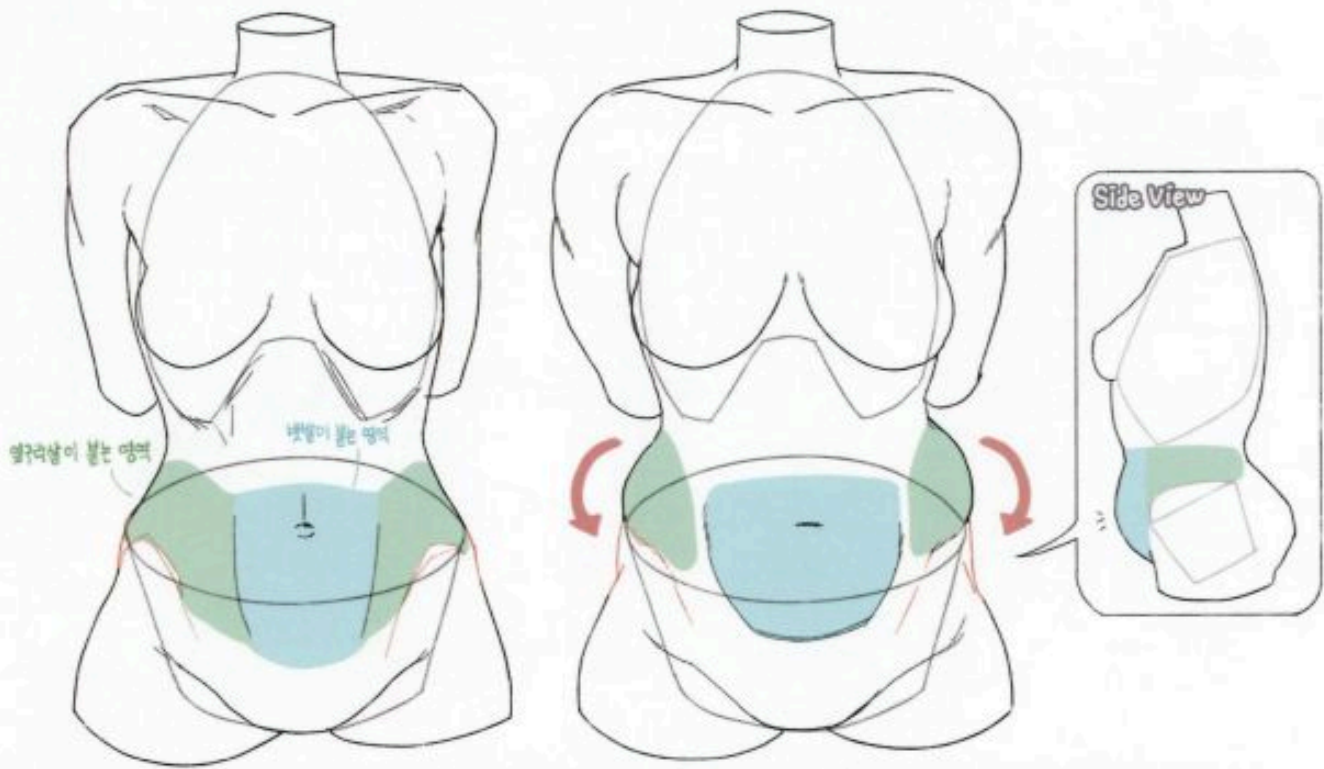
또한 가슴근육은 팔과 연결되어 있기 때문에 팔을 움직일 때 가슴도 같이 들리거나 모아지기도 합니다.



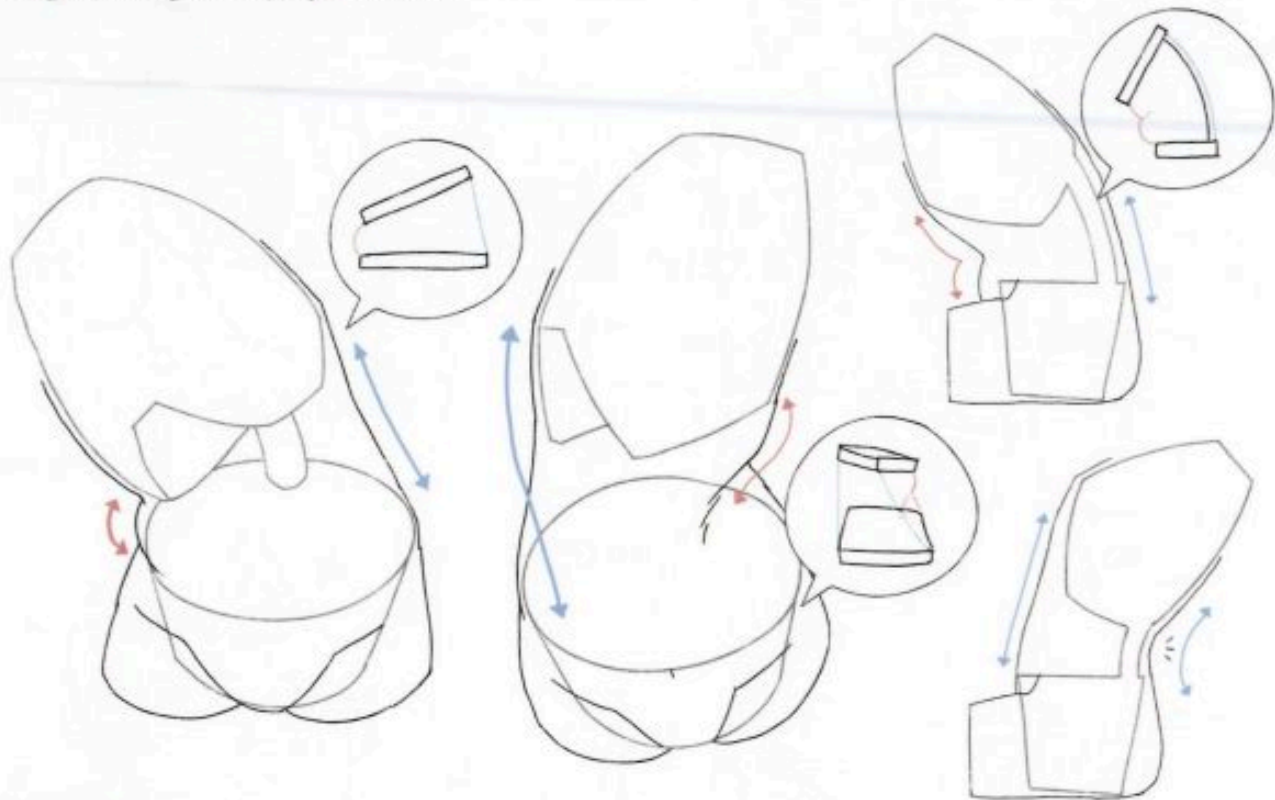
복근은 흉곽부터 골반까지 길게 연결되어 호흡과 같이 상체 전면의 중심선을 만들어줍니다.  
아래로부터 1/3 지점에 배꼽이 위치하며 절반을 나누어 아래 면적으로는 '아랫배'가 되어나오기도 합니다.



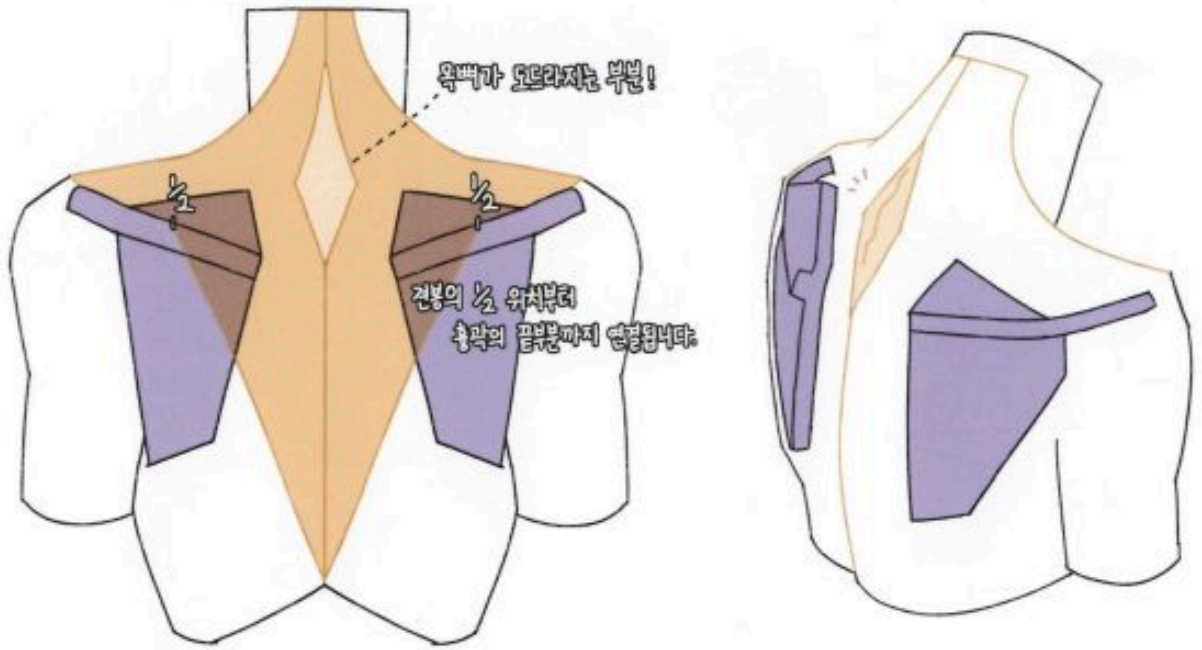
상대적으로 넓은 골반 덕분에 정면에서도 허리가 잘록하게 들어가지도 하는데  
실제로는 정면보다 측면에서 허리가 더욱 얇게보이기 때문에 허리를 돌렸을 때 'S'라인이 더욱 부각됩니다.



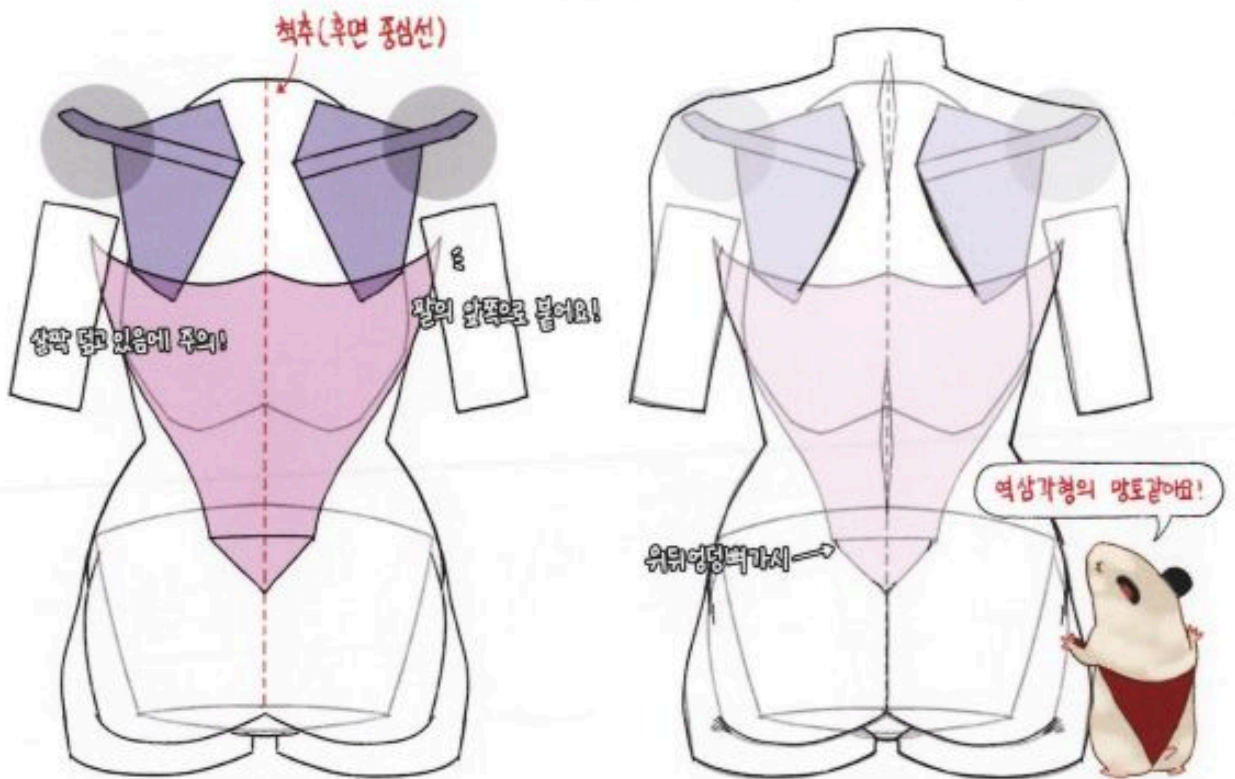
복부에 살이 조금 붙으면 골반이 위치한 부분은 상대적으로 살이 많이 붙지 않고 골반의 능선 위로 살이 붙기 때문에 마치 옆구리에 튜브를 꼰 것 같은 볼륨이 생깁니다.



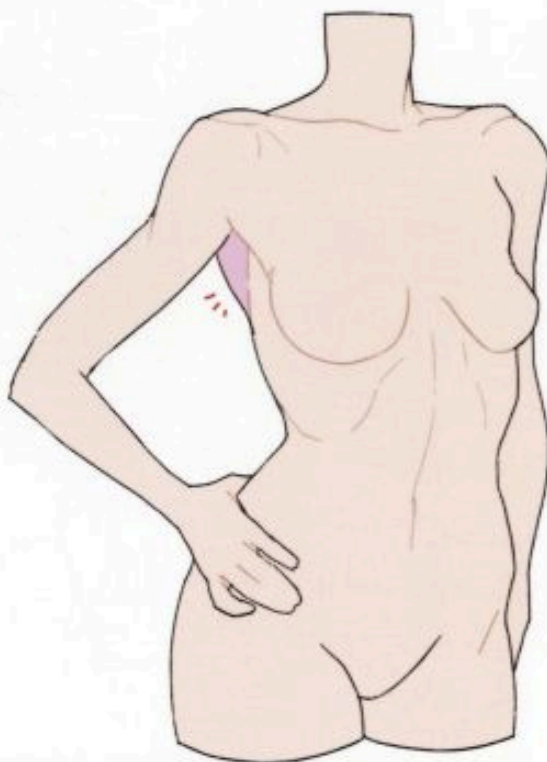
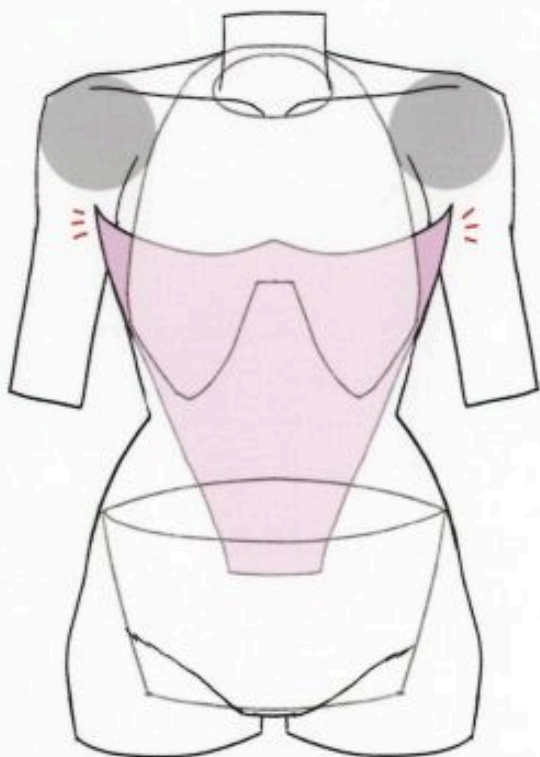
허리를 옆으로 돌거나 숙일 경우엔 움직임의 방향으로 옆구리가 접혀지고 반대쪽은 당겨집니다. 하지만 허리를 뒤로 젖힐 경우엔 척추 근육에 힘이 들어가므로 접히지 않습니다.



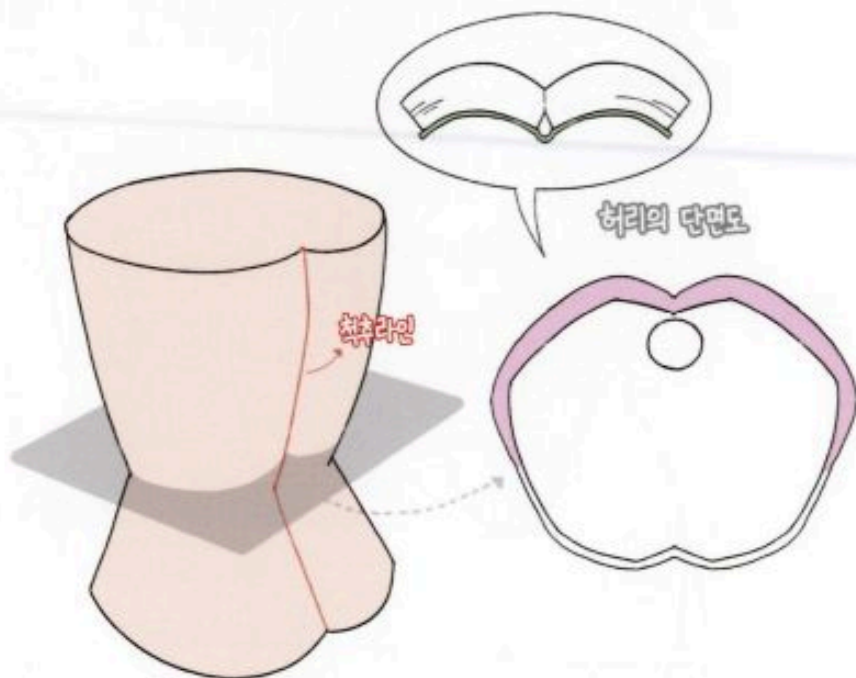
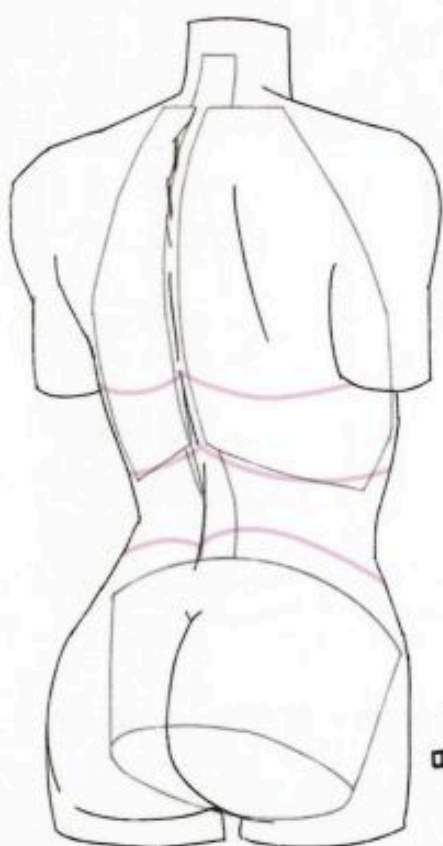
어깨를 감싸고 있는 승모근의 중앙에는 **다이아몬드모양의 목 뼈가 도드라지는 공간**이 있기 때문에 다른 척추뼈보다 **뼈모양이 도드라집니다**



등·허리 전반을 감싸는 광배근은 고리뼈부터 팔의 앞쪽까지 **'삼각형'모양으로 생긴 근육**입니다. 이 때 견갑골의 **하단부를 살짝** 묻고 있으며 **저드라이 아래쪽에서의 연결은 정면에서도 눈에 띕니다.**

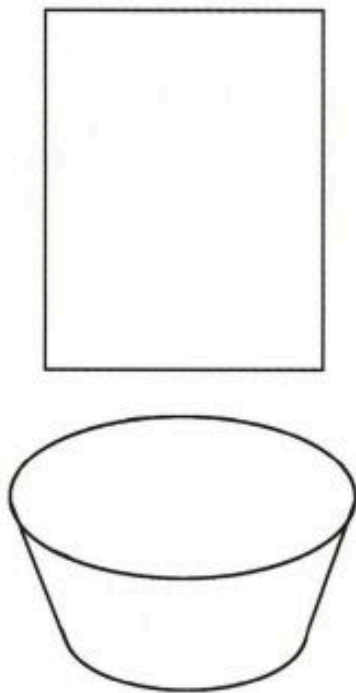


광배근은 흉곽의 후면을 감싸고 있기 때문에 정면에서 팔을 내리고 있을 때에는 눈에 띄지 않지만, 팔을 들었을 때에 흉곽을 살짝 감싸며 팔로 연결되는 윤곽을 만들어 주어야 합니다.

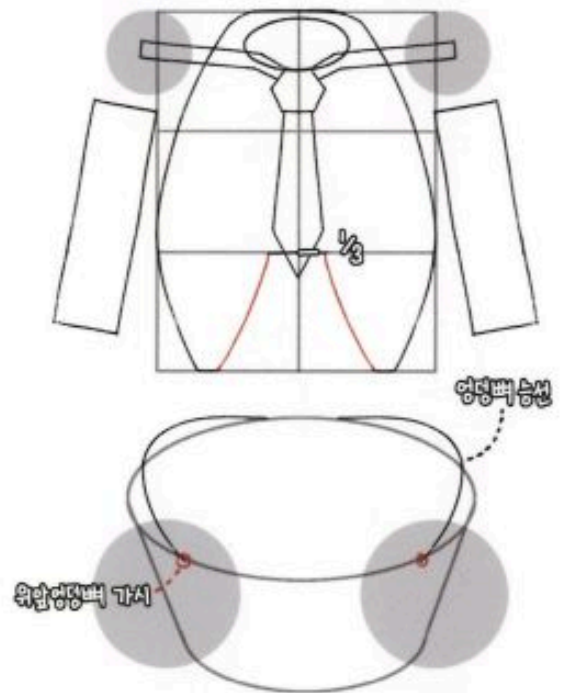


등의 전반적인 덩어리는 척추를 중심으로 책처럼 펼쳐지듯이 자리잡혀있습니다. 따라서 척추라인을 먼저 잡은 뒤에 각도에 따라서 조금 덧붙이 그려주는 것이 좋습니다.

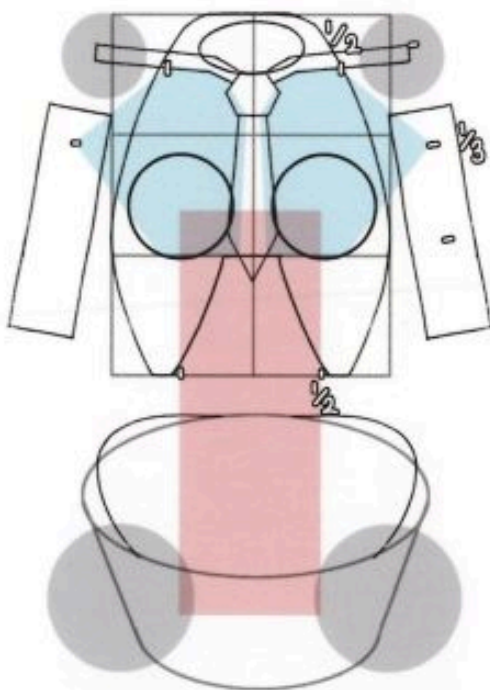
🐱 정면의 상체 그리기



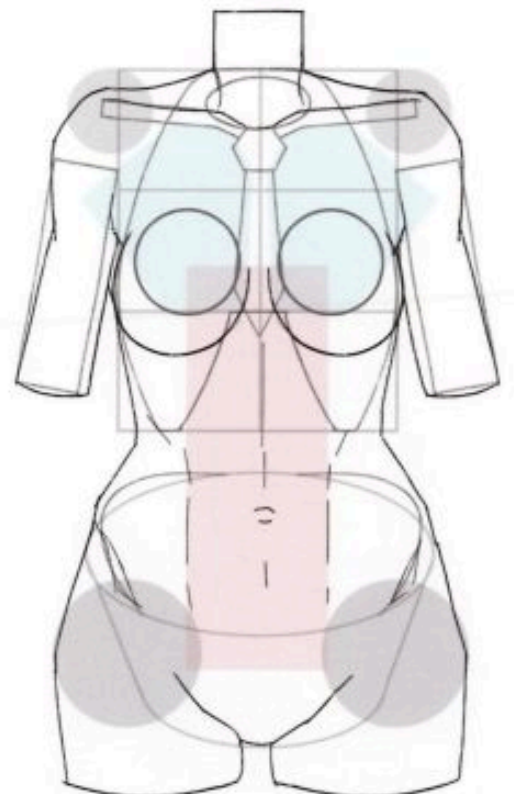
1. 흉곽과 골반의 부피와 비율을 고려하여 도형을 먼저 그려줍니다.



2. 팔과 다리가 나올 공간을 잡고 흉곽과 골반의 주요한 랜드마크를 그려줍니다.

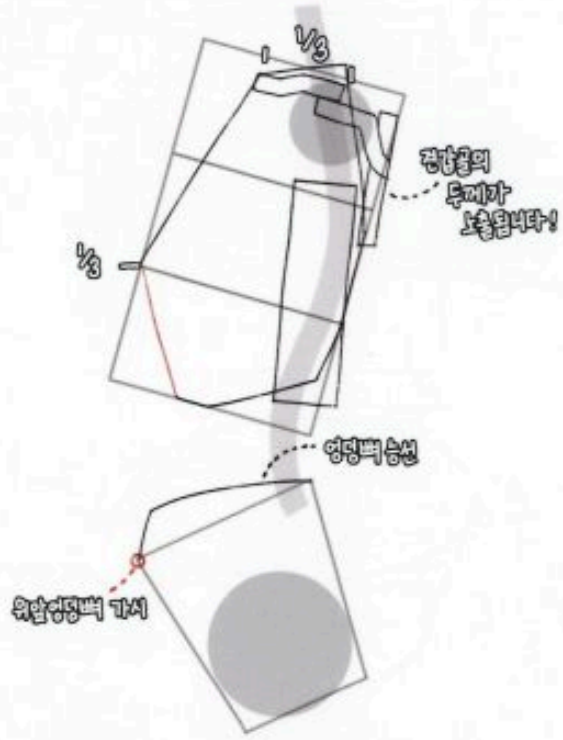
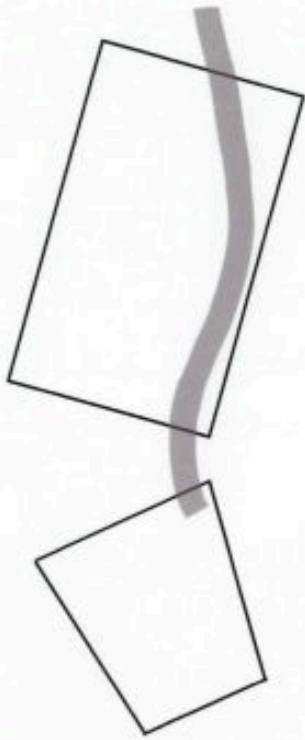


3. 대흉근과 복직근, 가슴이 나오는 면적을 잡습니다.



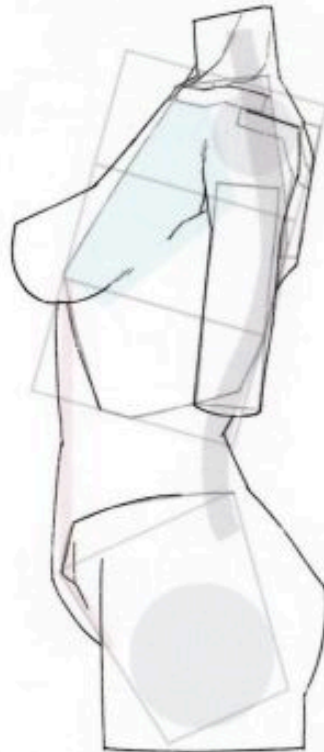
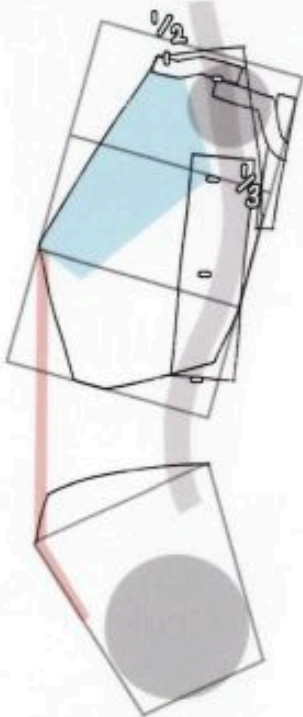
4. 체형을 고려하여 도드라지는 뼈와 형태를 다듬습니다.

🐱 측면의 상체 그리기



1. 측면에서 느껴지는 척추의 흐름을 생각하여 흉곽과 골반 도형을 그립니다.

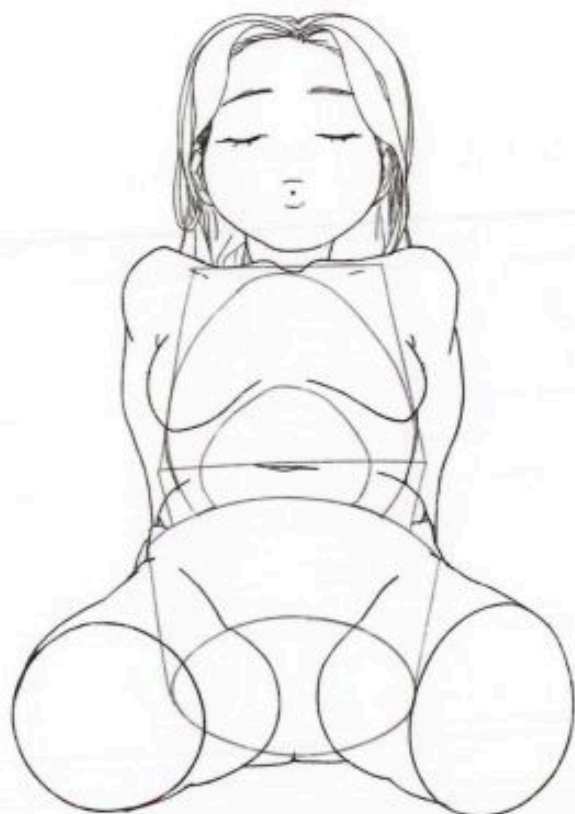
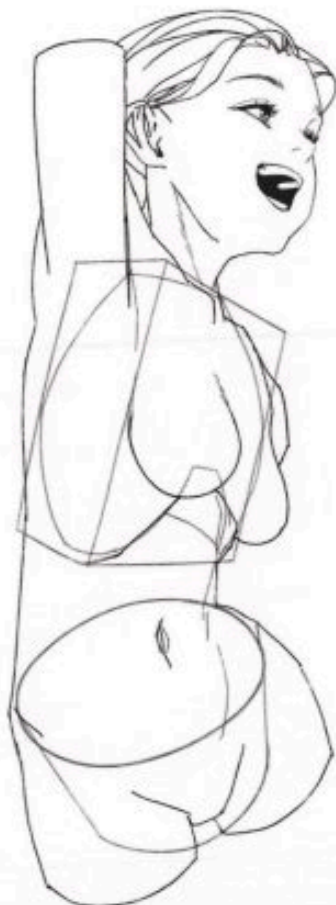
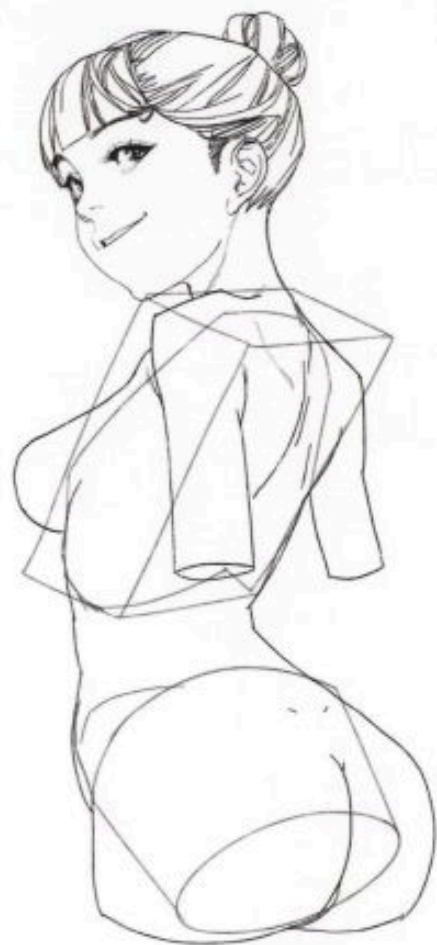
2. 팔과 다리가 나올 공간을 잡고 흉곽과 골반의 주요한 랜드마크를 그려줍니다. 이 때 견갑골의 두께가 살짝 노출됨을 염두합니다.



3. 대흉근과 복직근, 가슴이 나오는 면적을 잡습니다.

4. 체형을 고려하여 도드라지는 뼈와 형태를 다듬습니다.

팔과 다리가 붙기 이전에 '토르소'가 온전한 비율을 갖추었을 때 캐릭터를 안정감있게 그릴 수 있기 때문에 어느 한 부분이 커지거나 길어지지는 않았는지 체크해가면서 여러가지 포즈의 토르소를 연습해봅시다.

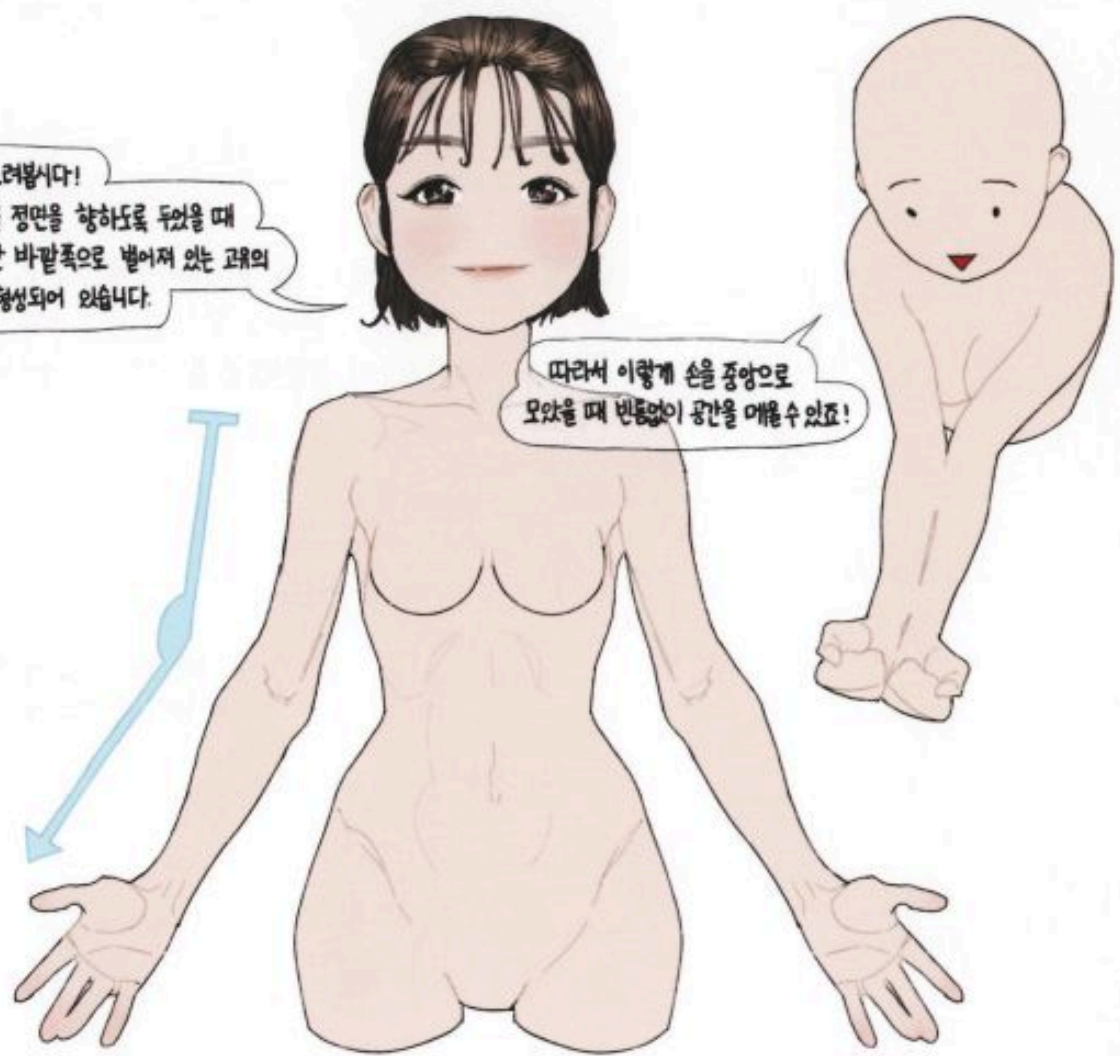


CHAPTER 07

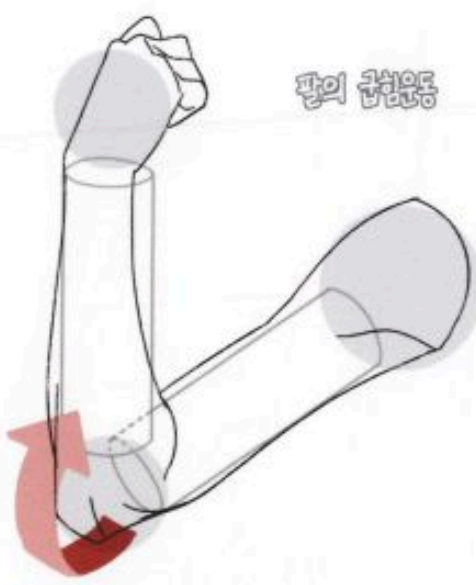
팔  
ㄹ

팔을 그려봅시다!  
 팔은 손바닥을 정면을 향하도록 두었을 때  
 기본적으로 약간 바깥쪽으로 벌어져 있는 고유의  
 각도가 형성되어 있습니다.

따라서 이렇게 손을 중앙으로  
 모았을 때 빈틈없이 공간을 메울 수 있죠!



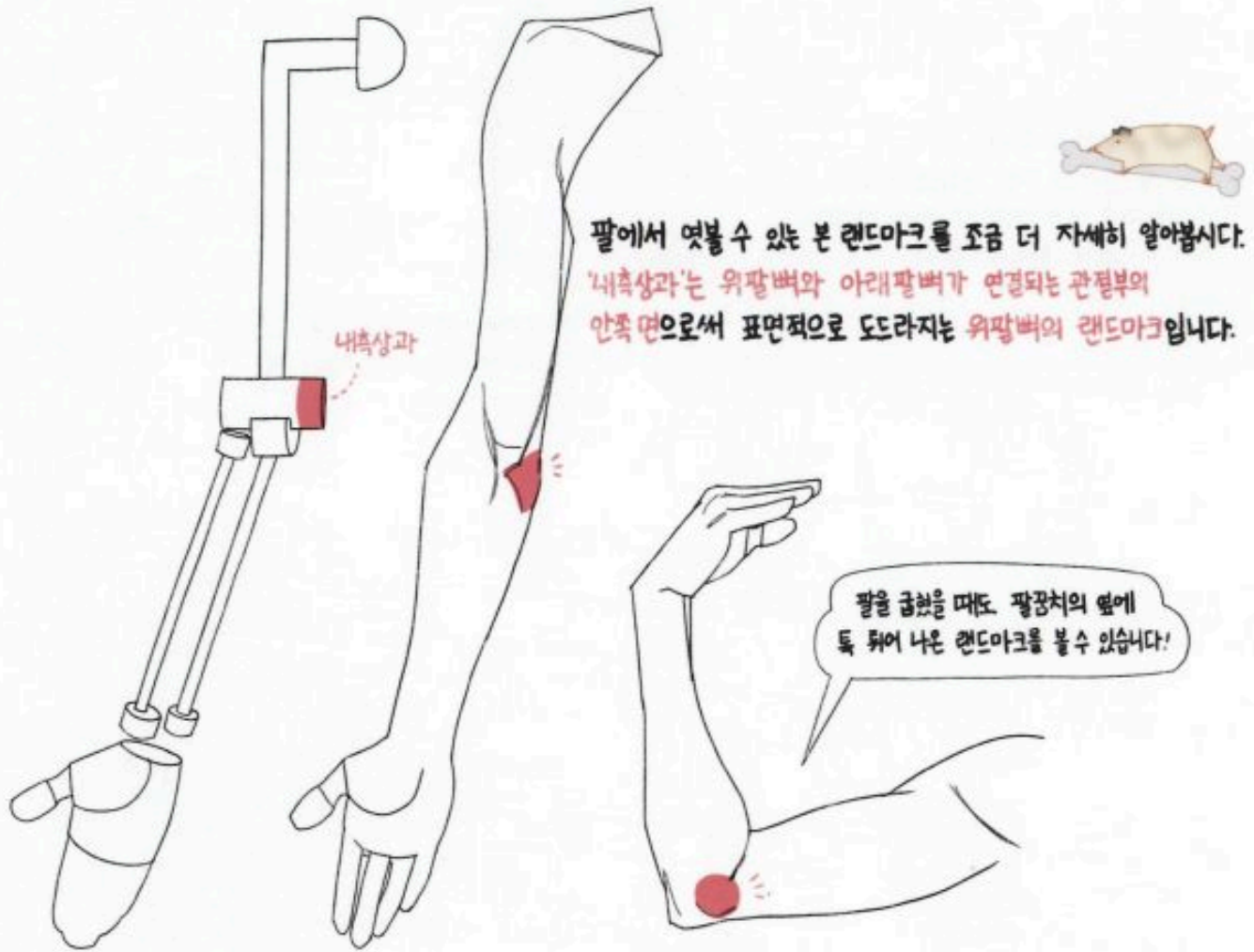
팔은 비교적 자유로운 움직임이 가능한데  
 앞서 설명했던 위·아래 좌우로의 돌림운동이 가능한 어깨관절과  
 팔꿈치 관절의 굽힘·펴는 운동, 아래팔의 앞뒤운동이 가능하기 때문이죠.



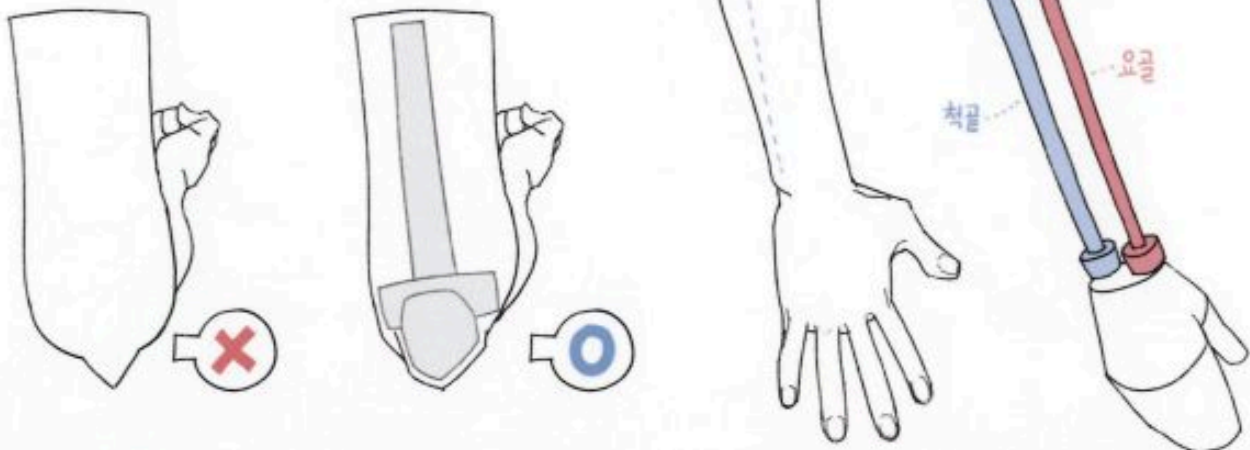
팔의 굽힘운동



아래팔의 앞뒤운동

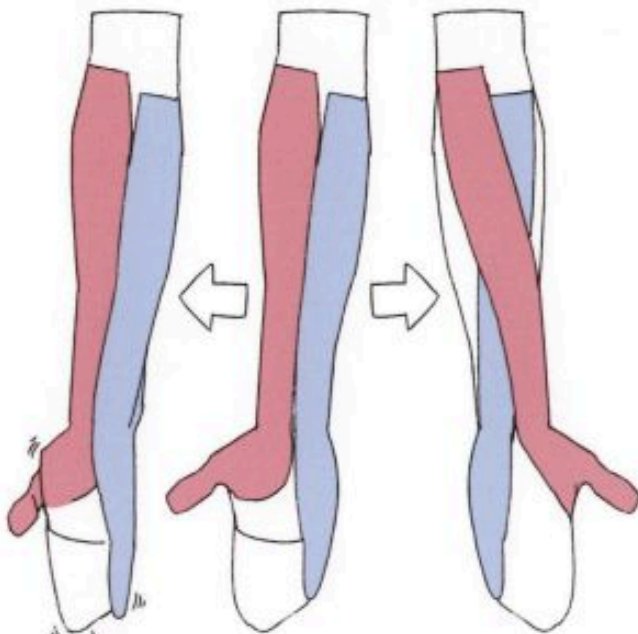


아래팔뼈는 척골과 요골로 나뉘어져 있는데.  
 척골은 '팔꿈치'에 해당되는 뼈라서 상완골을 물고 굽히는 운동을 관장합니다. 따라서 이 '척골주두'는 곧 팔꿈치의 모양이 되는 것이죠.

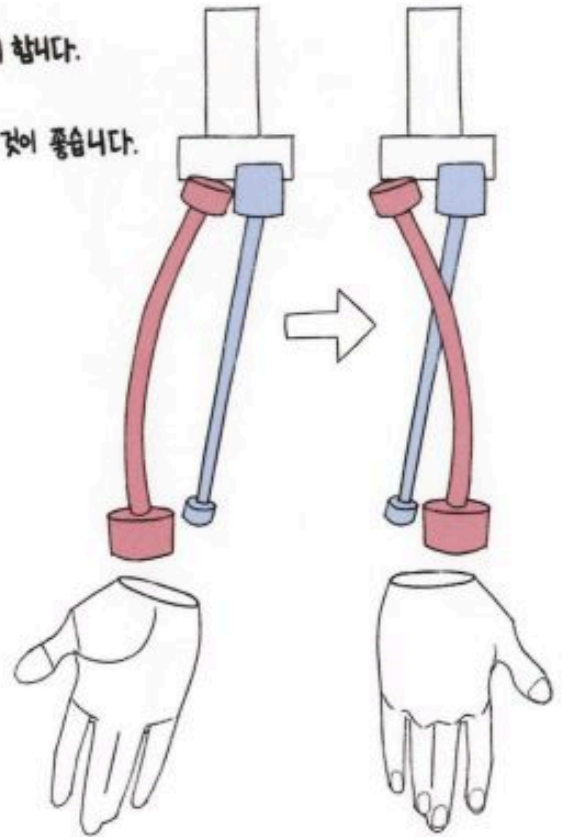


요골은 척골의 위로 얹어지며 아래팔이 더욱 자유롭게 움직일 수 있게 합니다.  
 다소 헛갈릴 수 있지만 아래팔뼈의 움직임에 따라서  
 흘러가는 덩어리가 변화하기 때문에 간단한 공식을 활용하여 기억해두는 것이 좋습니다.

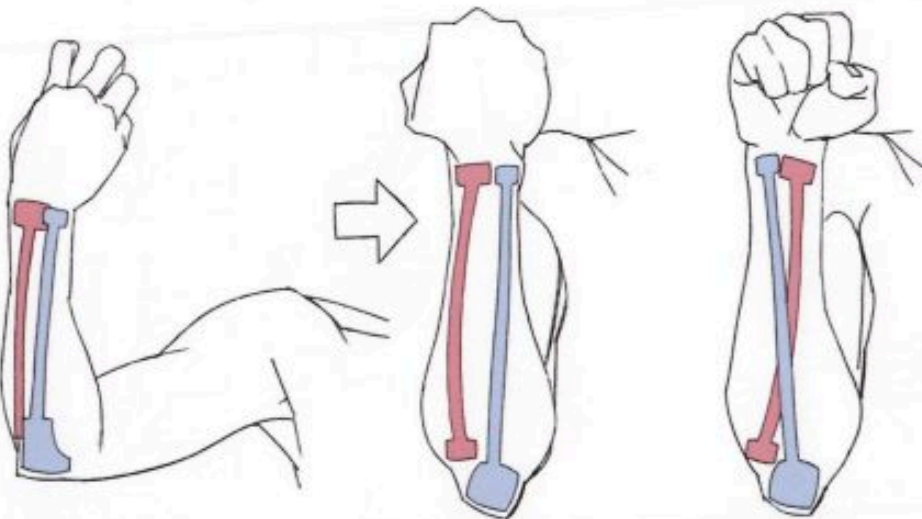
척골 (→ 새끼손가락), 요골 (→ 엄지손가락) 공식을 생각하되  
 꼭 요골만 척골 위로 얹어져 움직일 수 있음을 기억해줍니다.



반대쪽으로 돌리기는 힘들어요!

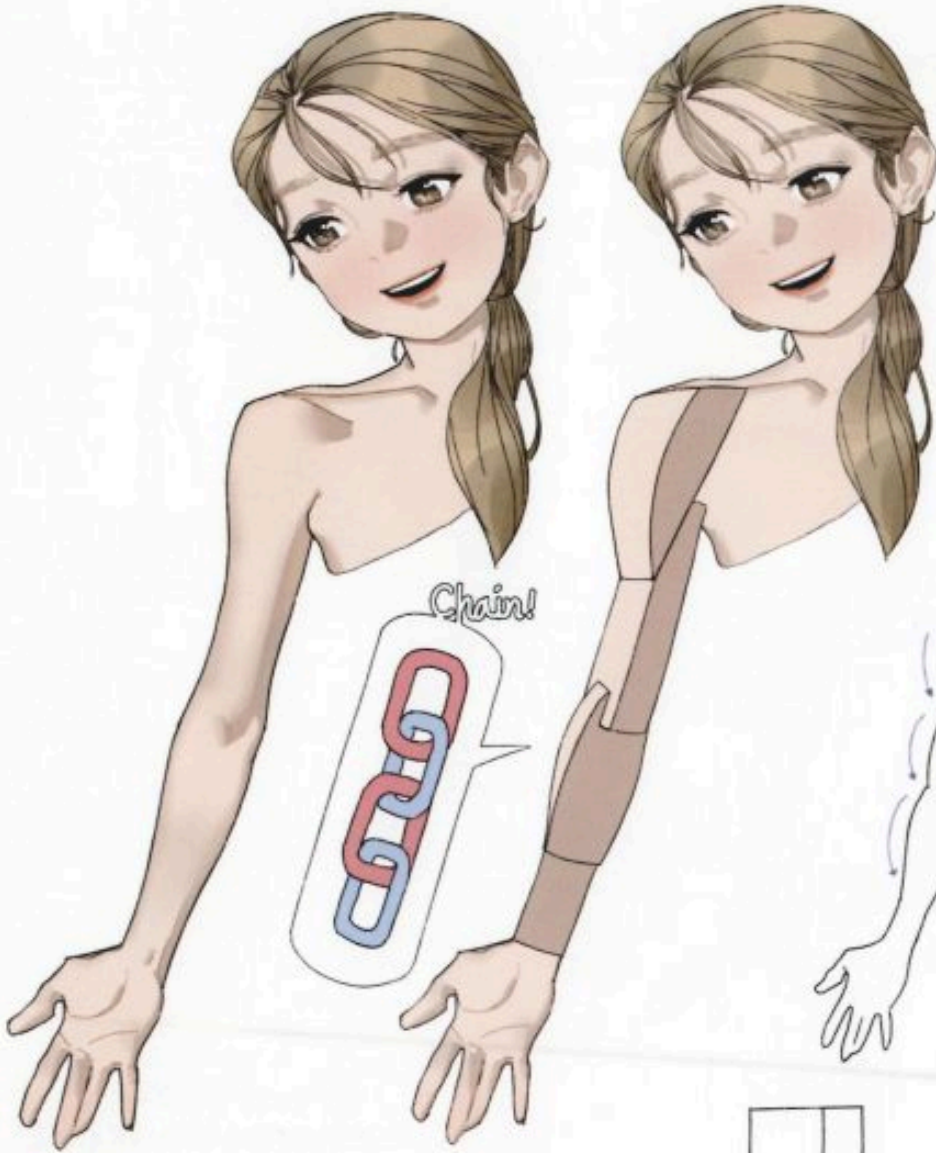


일정 각도 이상 돌리려고 하면  
 위팔뼈가 회전하여 어깨가 같이 돌아가요!



또한 팔을 굽힌 상태로도 아래팔은  
 얹어질 수 있기 때문에 차례대로  
 순서를 떠올리며 그려봅시다.

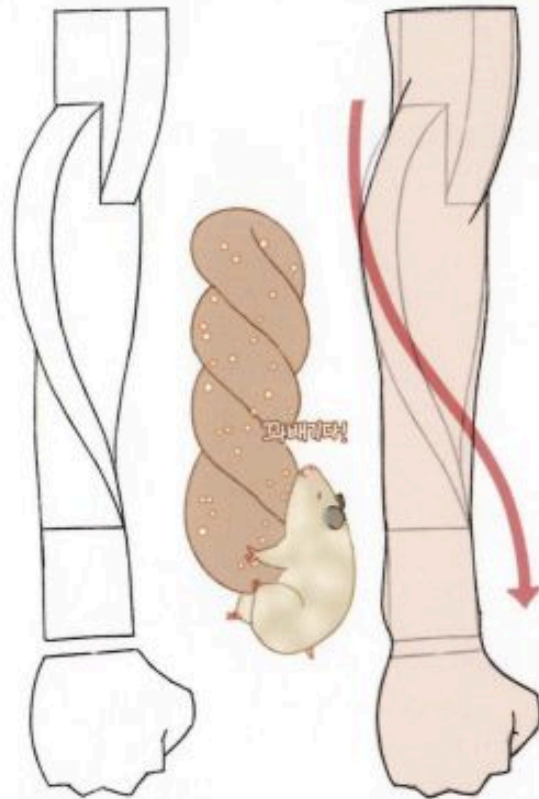
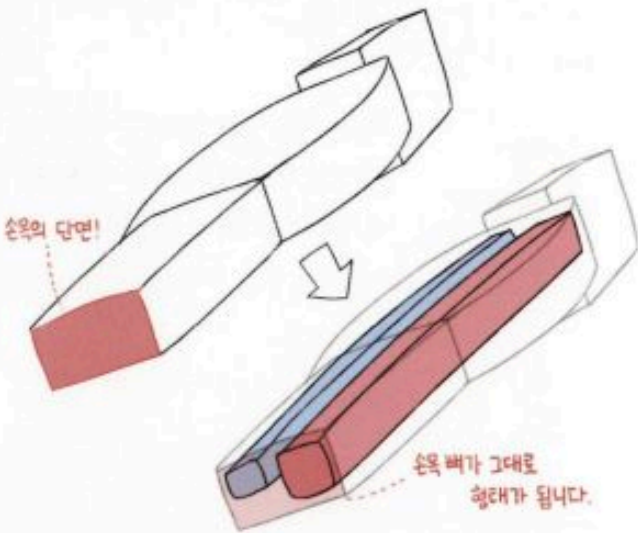


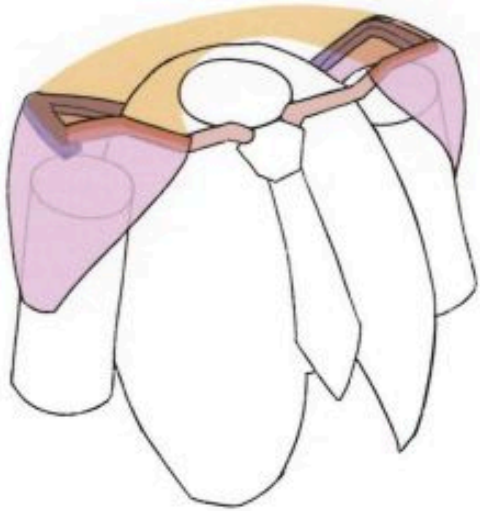


팔의 전체적인 덩어리를 살펴보면 마치 사슬처럼 서로 맞물리는 구조를 확인할 수 있습니다. 이 흐름은 자연스러운 덩어리를 만드는 데에 중요하게 작용됩니다.



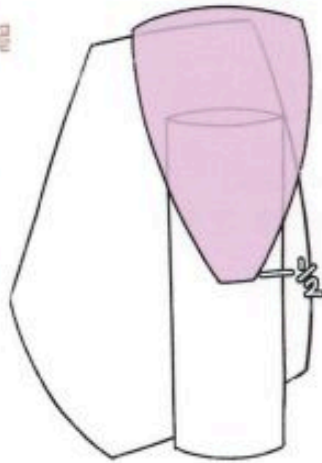
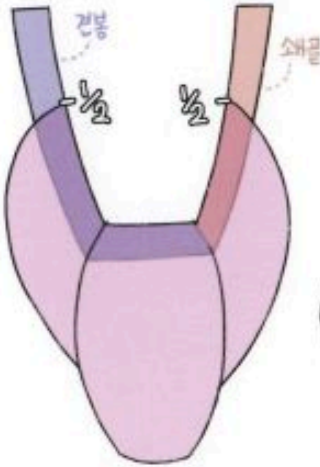
또한 손목은 요골과 척골로 인해 납작한 직사각형의 단면을 가지는데 아래팔의 앞뒷운동에 따라서 과배기처럼 덩어리가 돌아가는 것에 주의해야 합니다.



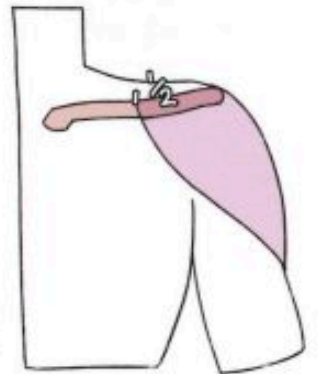
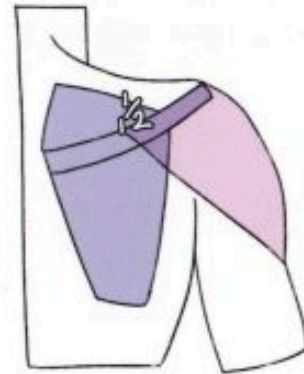


삼각근은 쇄골과 견봉을 감싸고 있는 어깨의 근육입니다. 몸통에서 팔로 연결되며 팔을 들어올리는 역할을 합니다.

어깨에 매달려있는 '원뿔' 모양을 떠올려주세요!

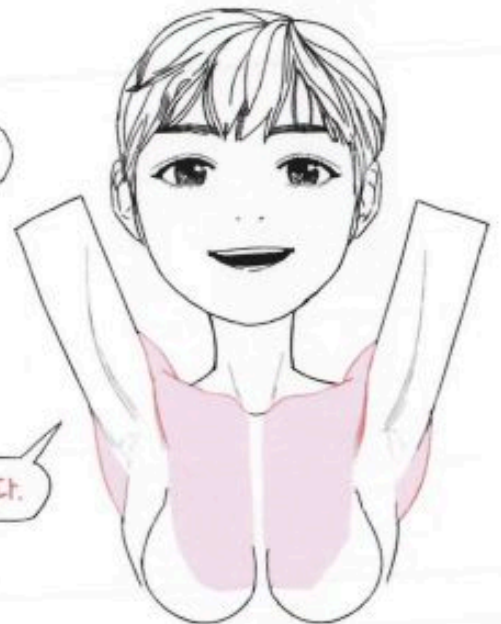


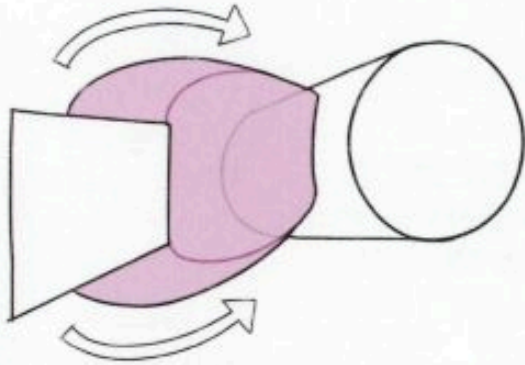
삼각근은 견봉과 쇄골의 절반정도를 들고 세 갈래로 나뉘어져 위팔의 바깥쪽 측면의 1/2 위치로 붙습니다.



삼각근은 대흉근을 살짝 덮고 있기 때문에 연결되는 부분에서 삼각형 모양의 패임이 생기기도 합니다.

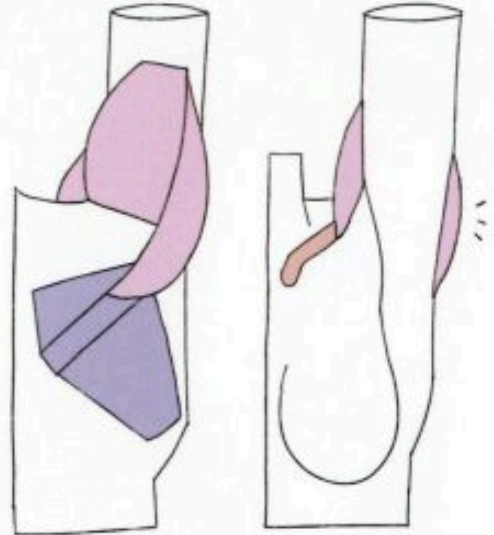
팔을 들면 대흉근과 삼각근이 연결되어 가슴으로 떨어집니다.





위에서 보면 세 갈래로 갈라진 삼각근이 어깨의 면적을 넓히고 따라 올라갑니다.

팔을 귀의 바로 옆까지 올리면 정면에서 겨드랑이가 노출되며 측면에서 약간의 삼각근이 노출됩니다.



**Caution!**  
 팔을 일정 각도 이상 올리면  
 위팔뼈가 견봉에 부딪치기 때문에  
 위팔뼈가 약간 돌아가서  
 정면에서 겨드랑이가 보입니다.

위팔에는 크게 상완이두근, 상완근, 상완 삼두근의 세가지 주요근육이 있습니다. 이 중 상완 이두근은 아래팔을 들어올리는 역할을 하는 근육으로써 팔을 굽힐 때에 도드라지죠.

삼각근이 상완이두근을 덮고 있습니다

상완이두근

상완삼두근

상완근

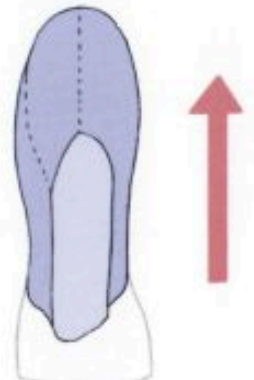
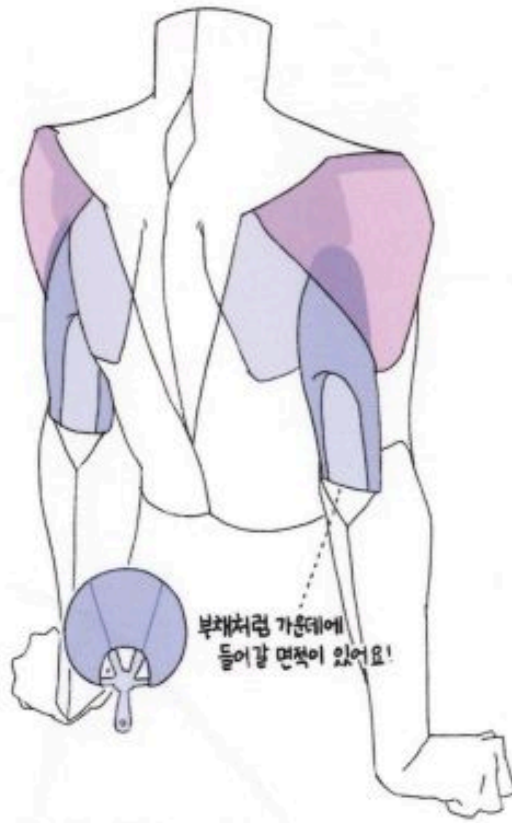
정면에서 보면 관절부에 상완 이두근이 아래 팔로 들어가는 약간의 패임이 보입니다.

팔꿈치 (관절)

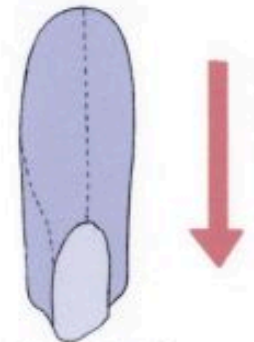
팔뚝 (전면)

삼각근은 상완이두근과 상완삼두근 사이의 상완근으로 흘러갑니다.

상완 삼두근은 팔을 내릴 때 작용하는 근육으로써 팔을 뻗게 되면 삼두근이 위쪽으로 수축되어 볼륨이 생기는 것을 확인할 수 있습니다.

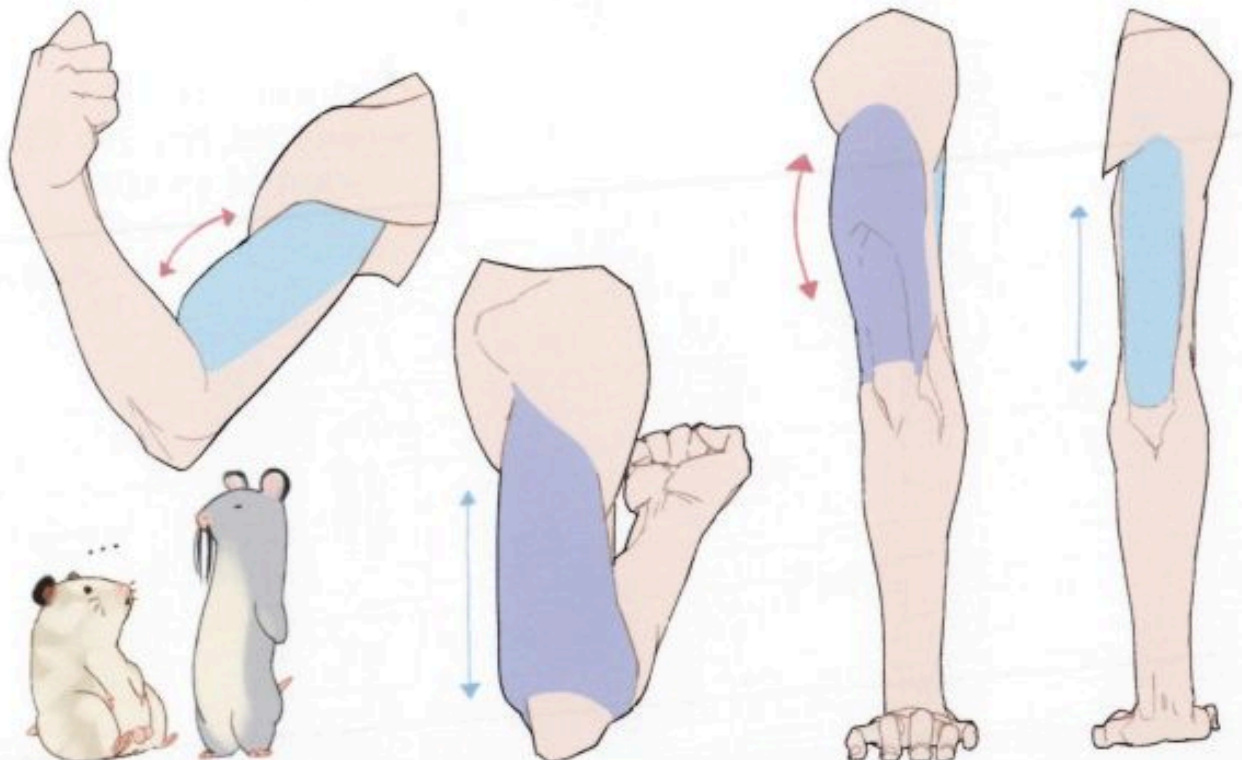


팔을 펴면(수축)

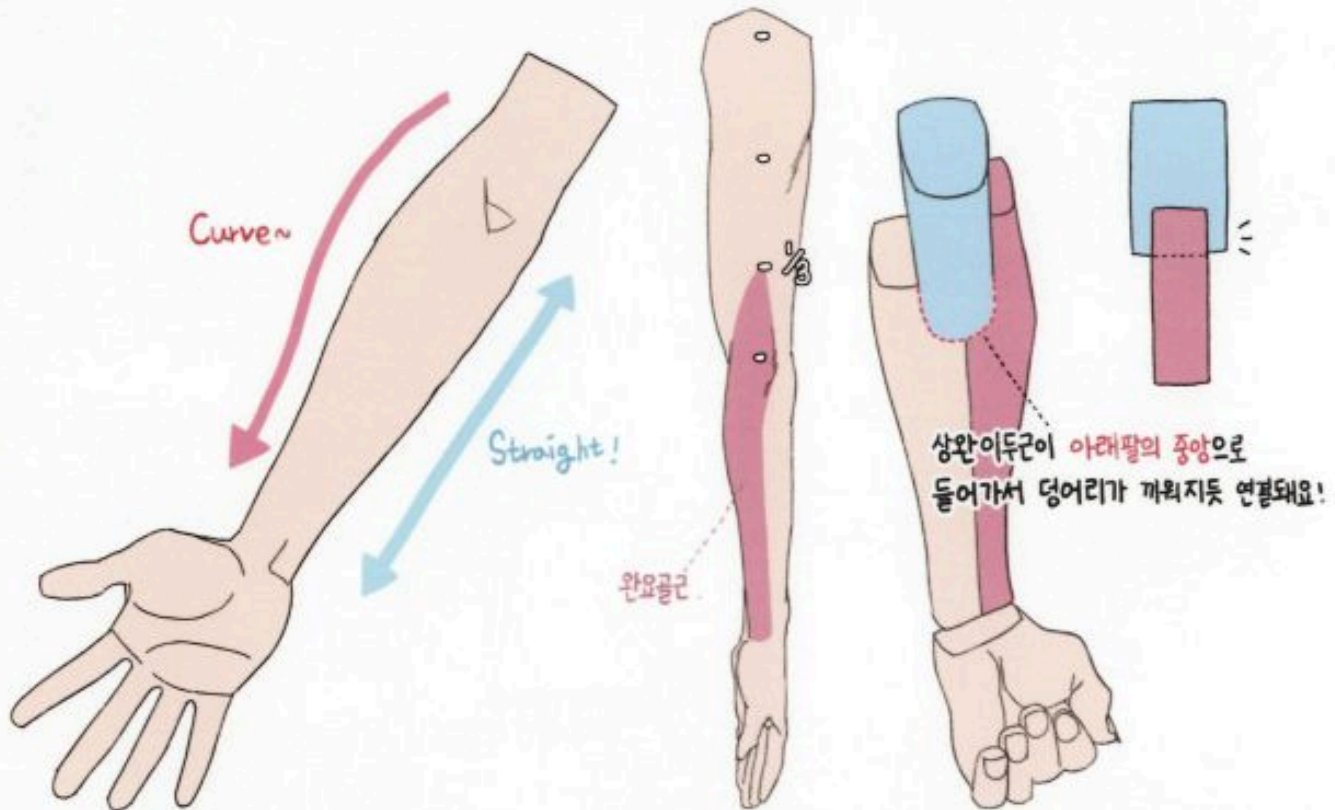


팔을 굽힘(이완)

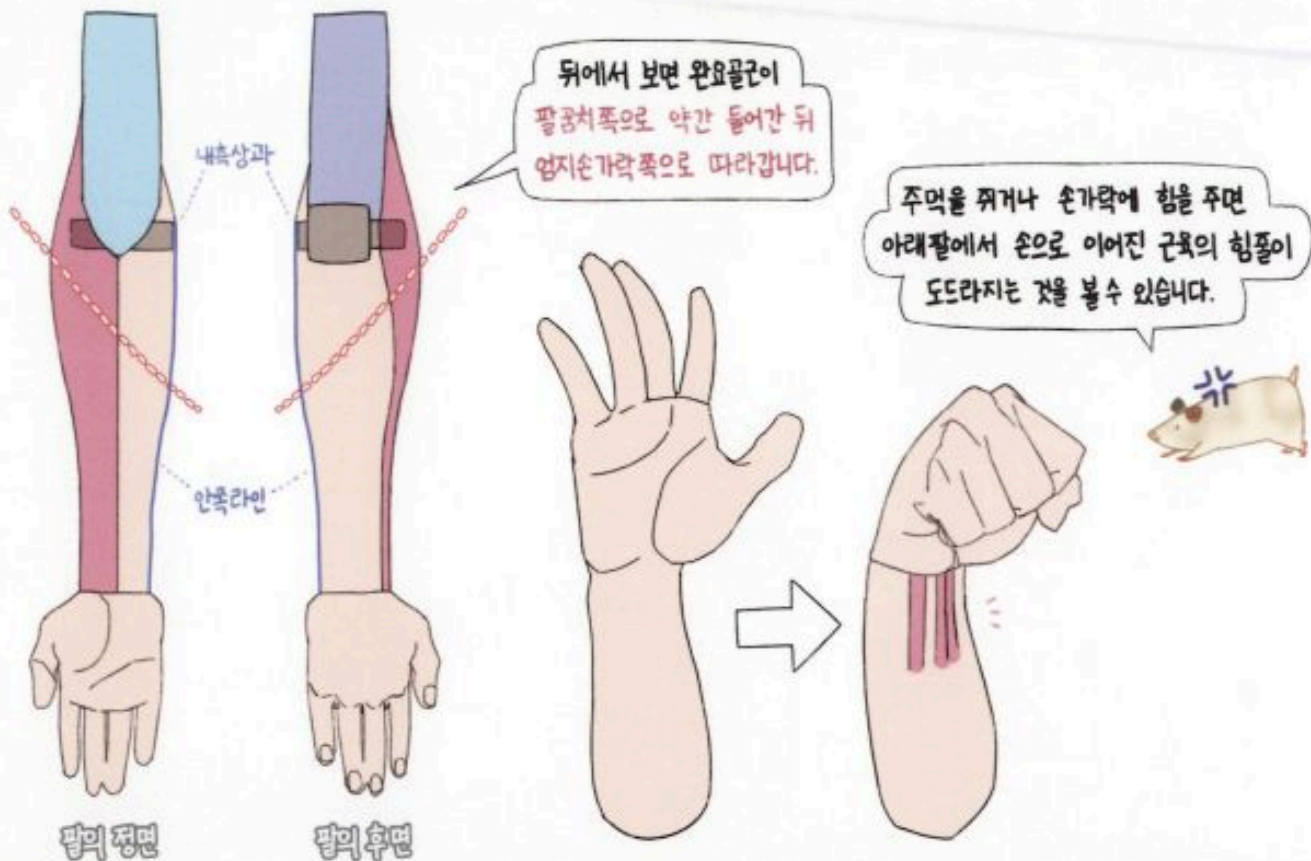
이처럼 상완 이두근과 상완 삼두근은 팔을 굽히거나 펼 때에 서로 수축과 이완운동을 하기 때문에 팔의 포즈에 따라서 변화하는 형태를 파악하고 그려봅시다.



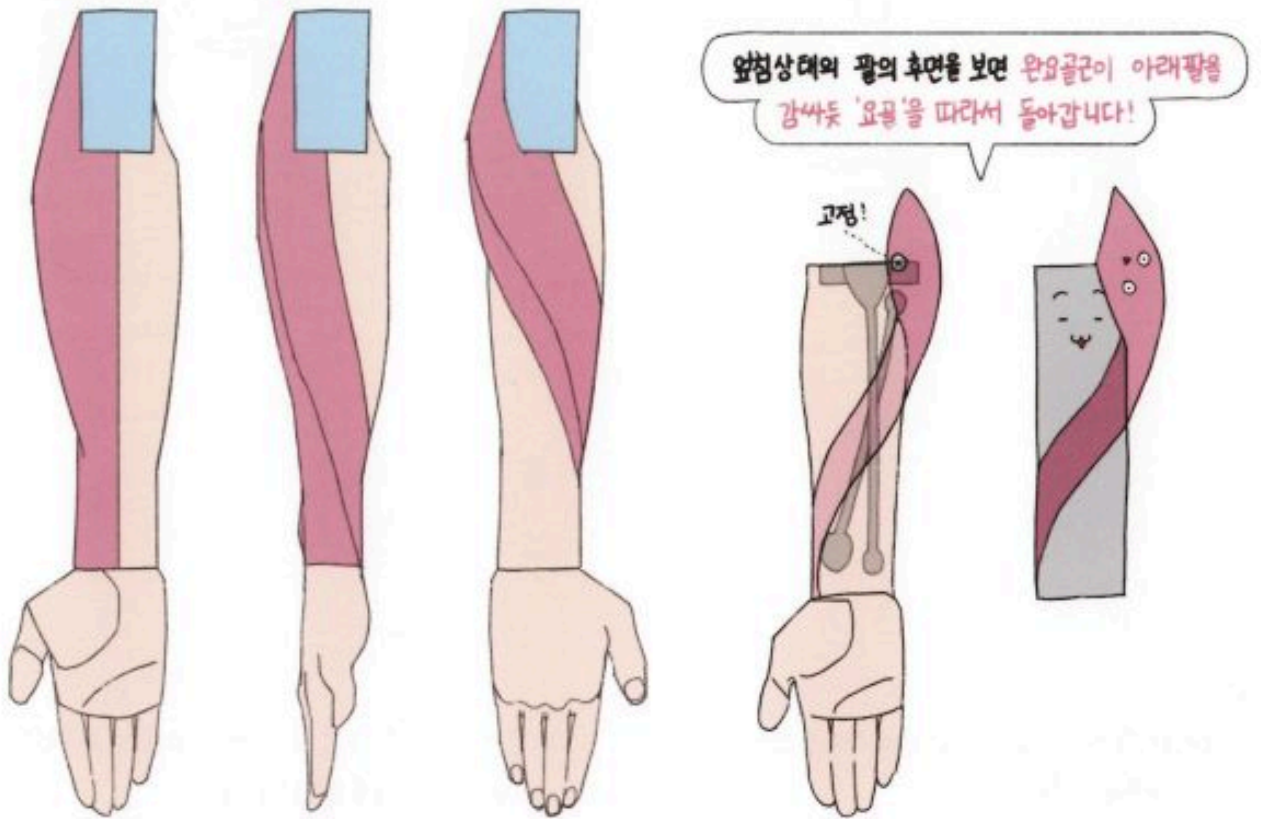
아래팔의 가장 도드라지는 근육은 '완요골근'이라는 근육입니다. 위팔의 가쪽 측면부터 엄지손가락의 측면까지 이어지는 완요골근의 골곡이 자연스러운 팔을 그리게 해주는 중요한 포인트가 되죠.



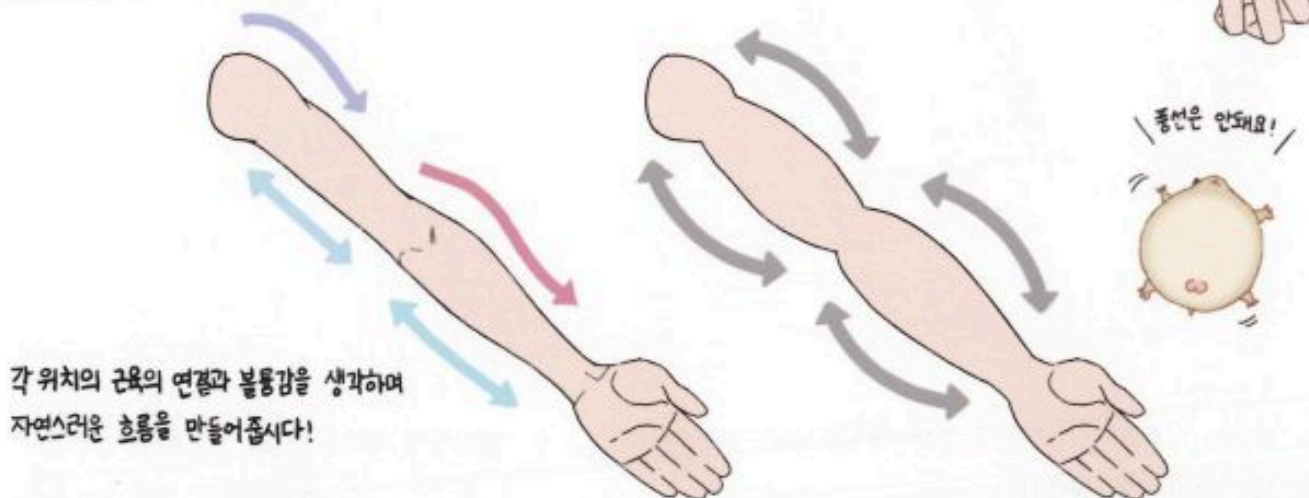
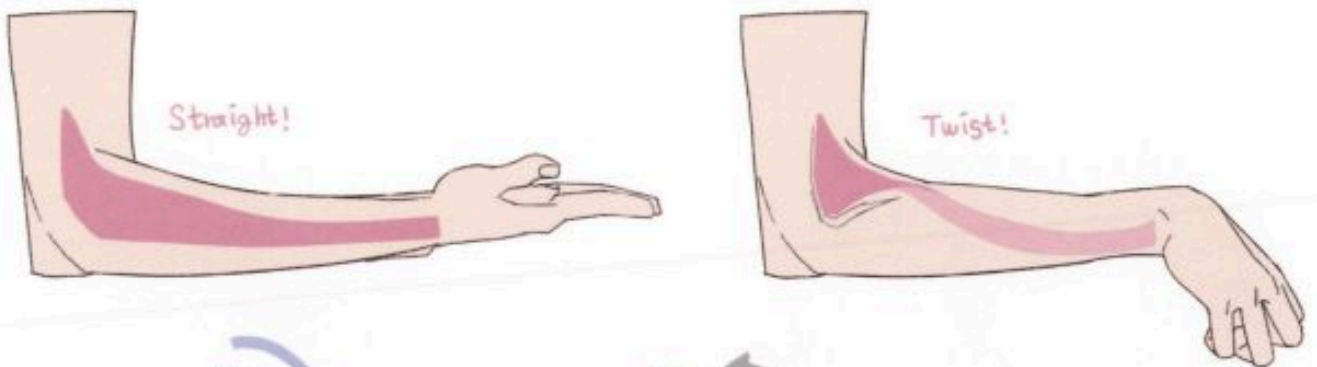
완요골근의 반대쪽은 '내측상과'부터 새끼손가락까지 길게 이어지기 때문에 아래팔의 각도가 틀어짐을 기억해줍니다.



상대적으로 근육 다발이 많고 복잡한 아래팔은 앞침운동에 따라서 꼬여지는 '완요굴근'의 형태를 기준으로 생기는 비대칭적인 흐름에 무게를 두고 이해해주는 것이 좋습니다.

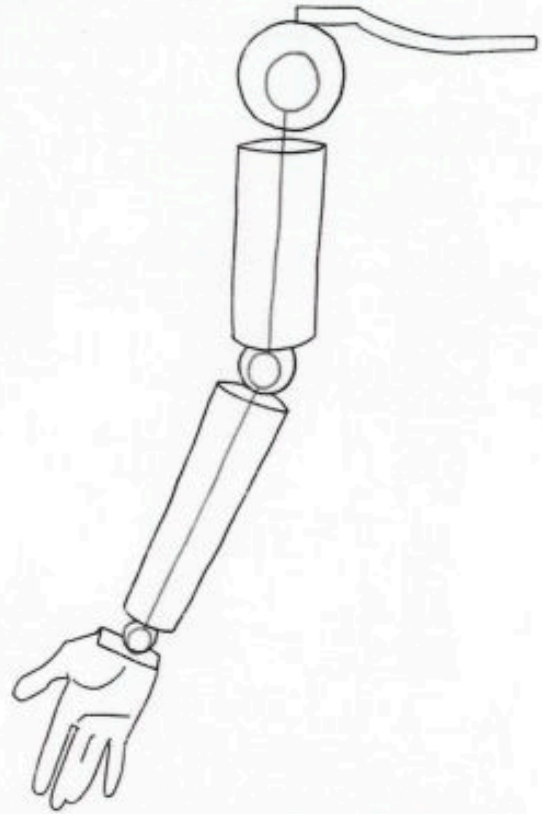
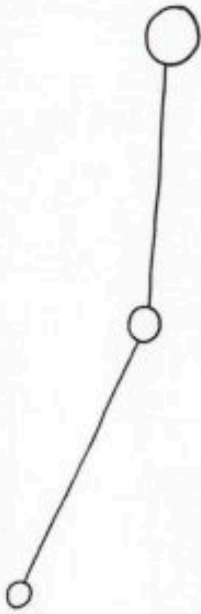


팔을 굽힌 상태에서도 팔의 앞침운동이 가능하기 때문에 꼬여지는 완요굴근의 흐름을 기억해주세요!



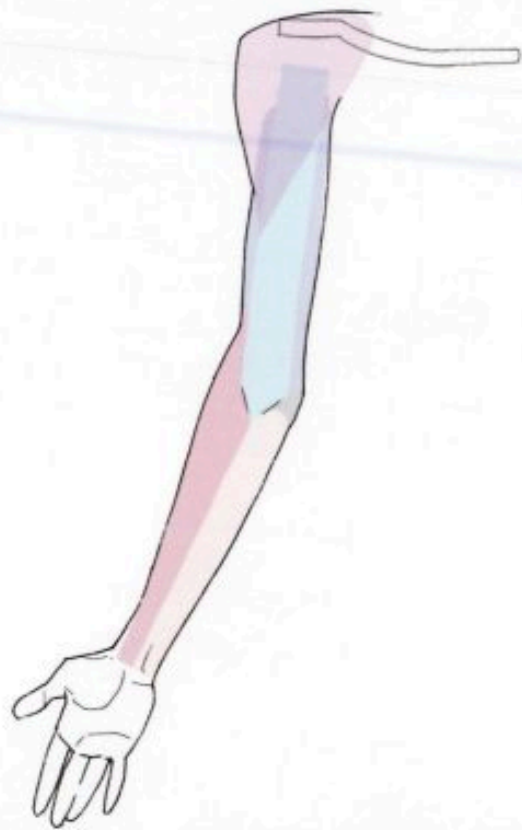
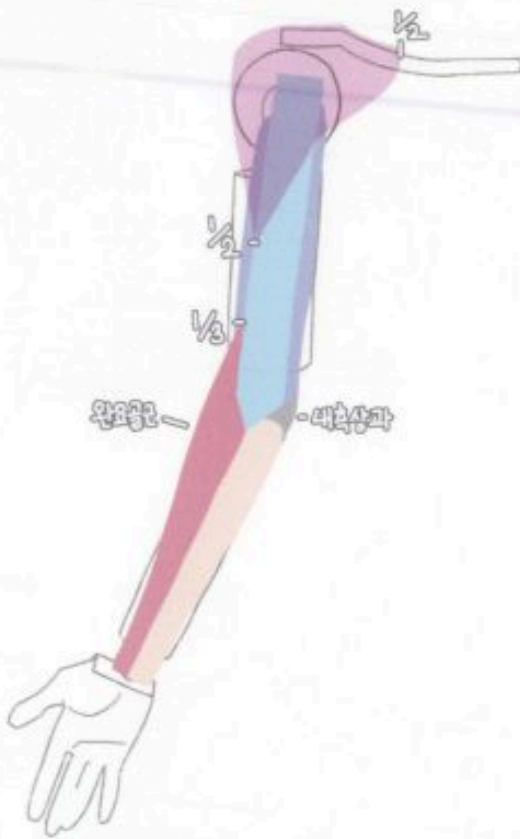
각 위치의 근육의 연결과 볼륨감을 생각하며 자연스러운 흐름을 만들어줍니다!

🐱 정면의 팔 그리기



1. 어깨에서 팔꿈치, 손목까지의 가이드라인을 만듭니다. 이때 1:1의 비율을 지켜줍니다.

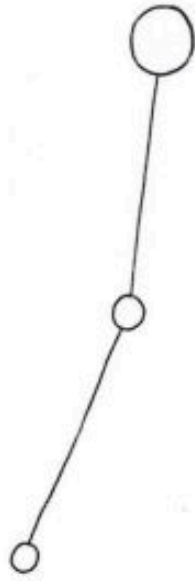
2. 덩어리를 생각하며 구 형태의 관절과 원통형의 팔, 그리고 쇠골을 잡아줍니다.



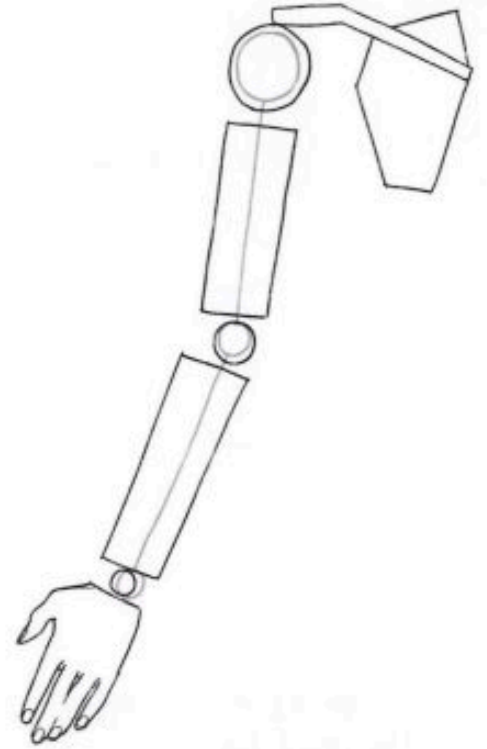
3. 쇠골과 연결된 삼각근을 잡고 본랜드마크와 아래팔의 완요골근의 굴곡을 생각하며 연결해줍니다.

4. 매끄럽게 형태를 다듬고 정리합니다.

## 🐱 후면의 팔 그리기



1. 후면의 팔도 마찬가지로 가이드라인을 먼저 만듭니다.



2. 팔 도형과 견갑골의 형태를 그려줍니다.

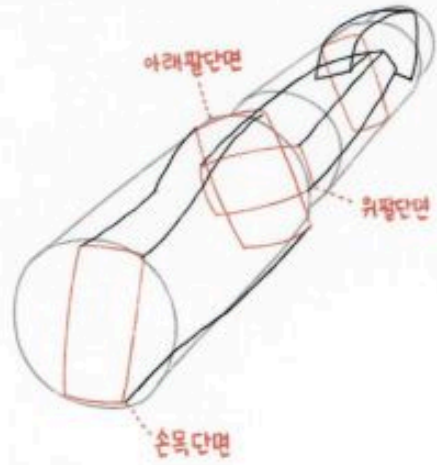


3. 견봉을 물고 위팔의 측면으로 붙는 삼각근의 면적을 잡고 팔꿈치로 연결되는 상완삼두근, 꼬여지는 관요골근을 기준으로 생기는 흐름을 그려줍니다.



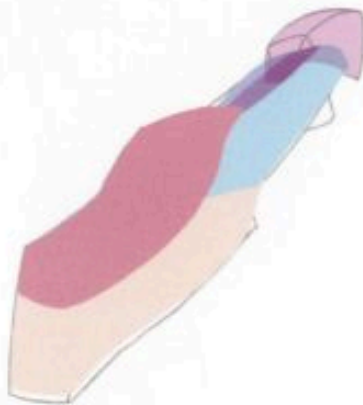
4. 매끄럽게 형태를 다듬고 정리합니다.

🐱 앞으로 뻗는 팔 그리기



1. 앞으로 뻗는 팔은 어깨쪽으로 갈수록 점점 길이가 단축됨을 고려하여 도형화를 해줍니다.

2. 각 부분의 단면을 먼저 그려주고 그 뒤에 교차되는 덩어리를 잡아줍니다.



3. 각 면에 해당되는 근육의 면적을 잡고 흐름을 만들어줍니다.

4. 손목의 크기에 비례하는 손을 그리고 형태를 다듬어줍니다.

# EXERCISE

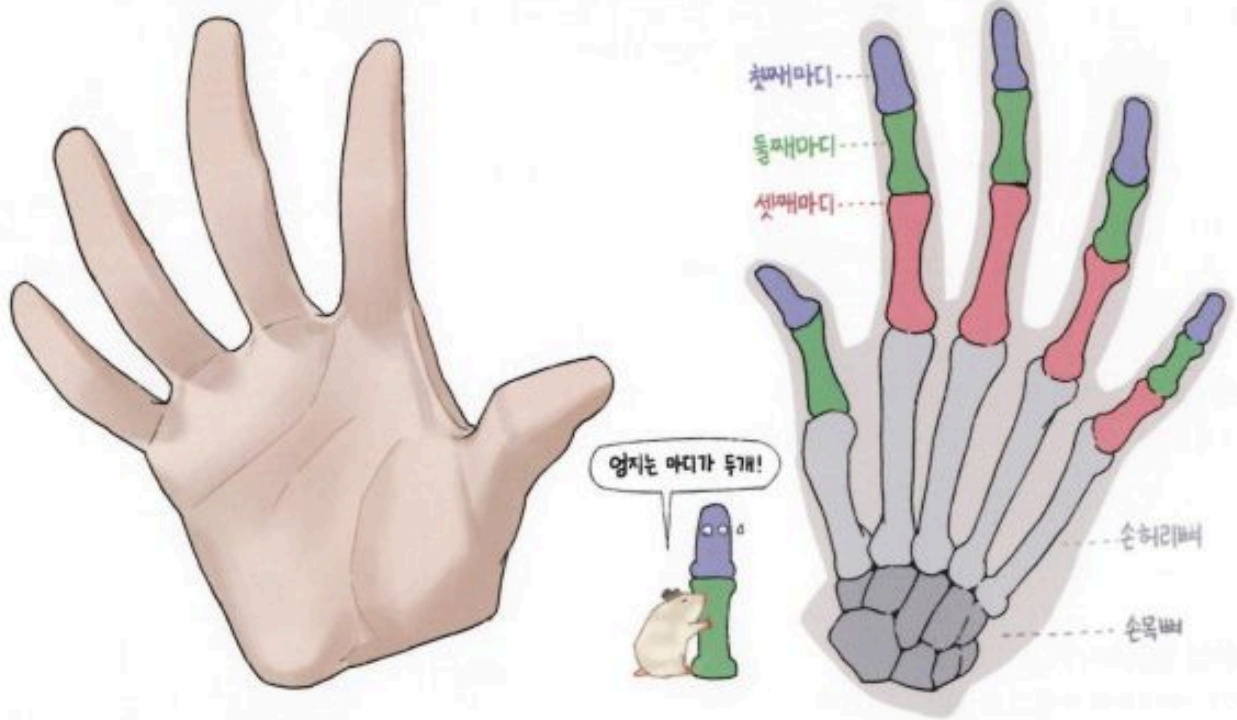
---



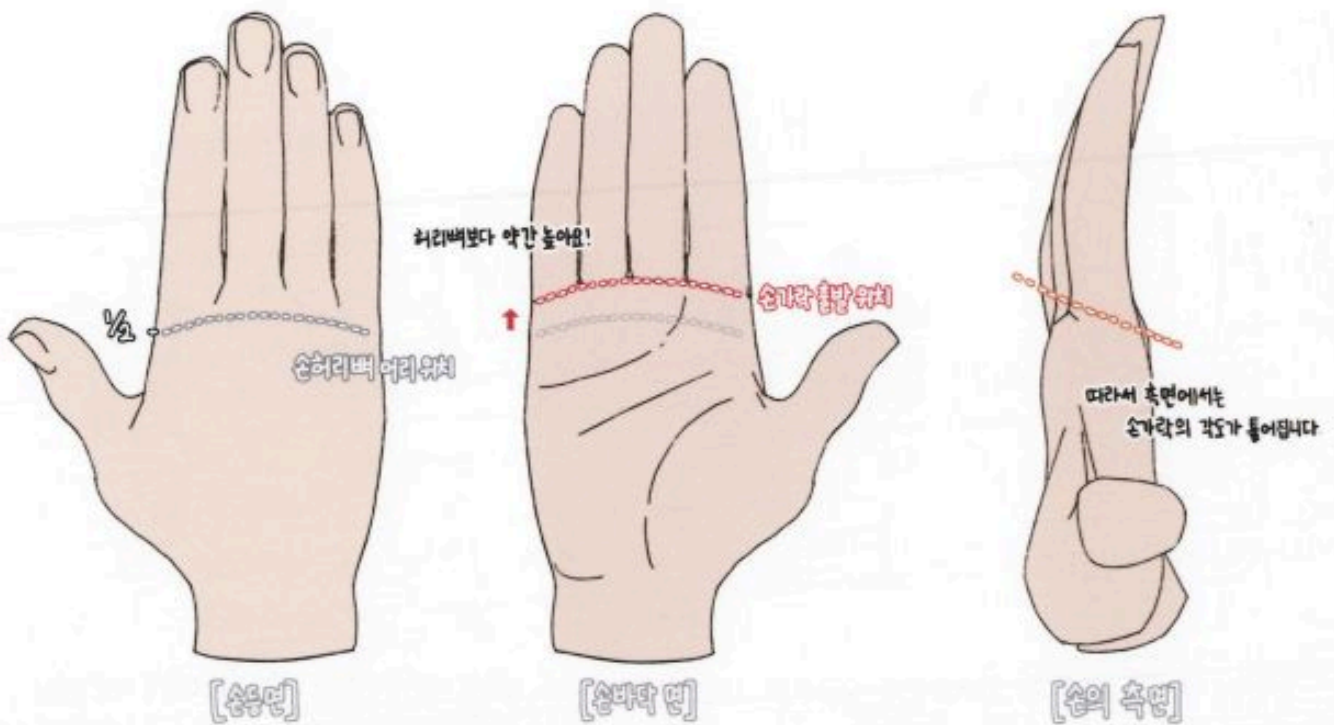
CHAPTER 08

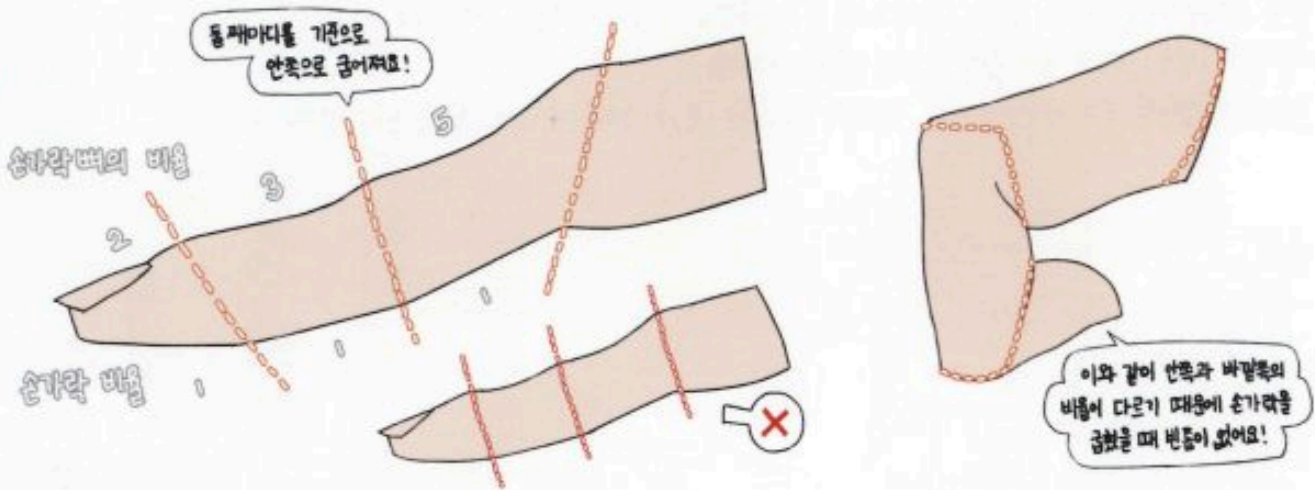
손

손은 여러방향으로 움직이는 관절의 집합체라고도 볼수 있을만큼 상당히 까다로운 부위입니다.  
 하지만 그만큼 표현의 폭이 넓어 다양한 연출이 가능하며  
 유려하게 표현된 손은 얼굴만큼이나 캐릭터의 설득력을 한층 높여줄 수 있으므로 꼼꼼히 살펴봅시다.



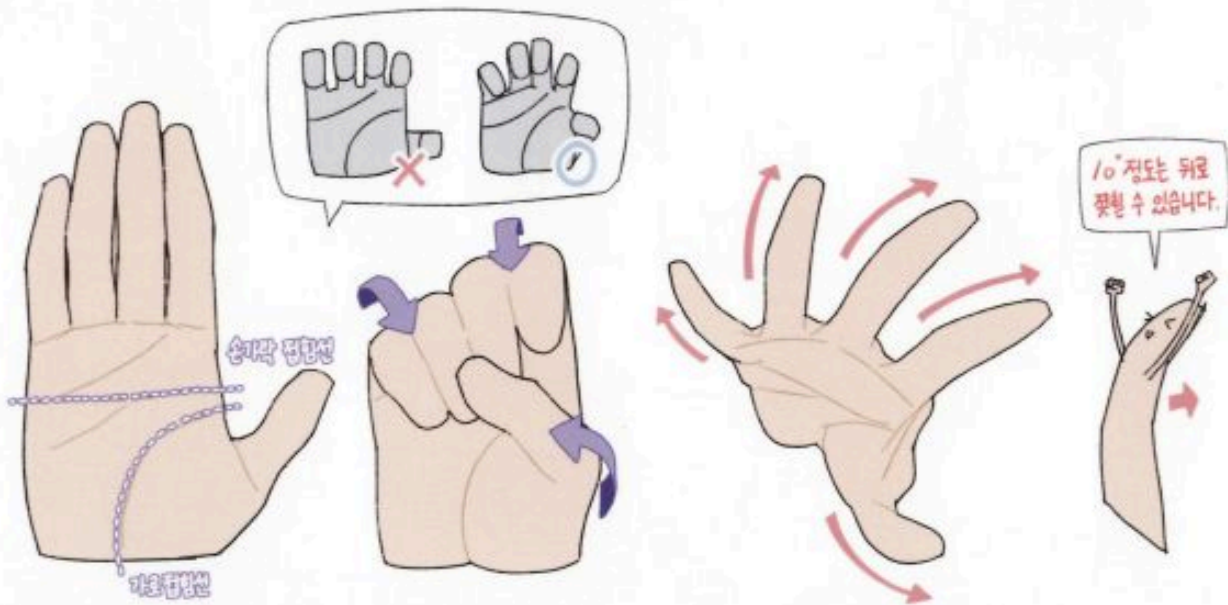
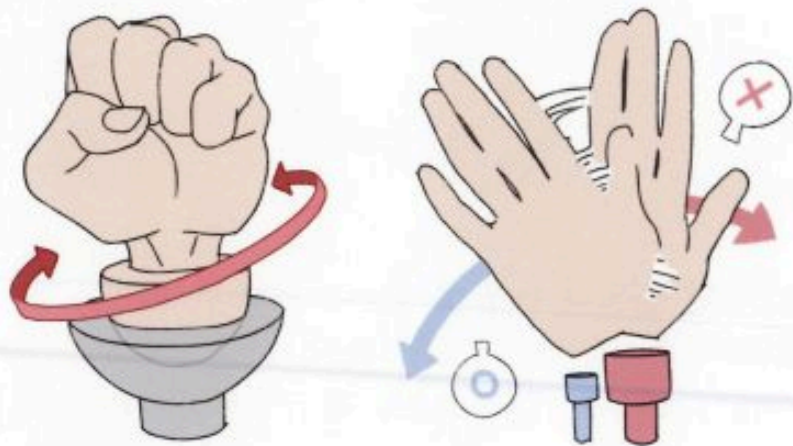
손의 비율을 살펴볼 때 주의할 점은 **손등면과 손바닥면에서 보여지는 차이점**입니다.  
 손등면에서 **특히 튀어나오는 손허리뼈의 머리**는 '손가락 뼈'의 **출발점**이 되지만,  
 손바닥면으로 돌려 보면 '물갈퀴'로 인해 조금 더 위에서 손가락이 나오는 것을 알 수 있습니다.





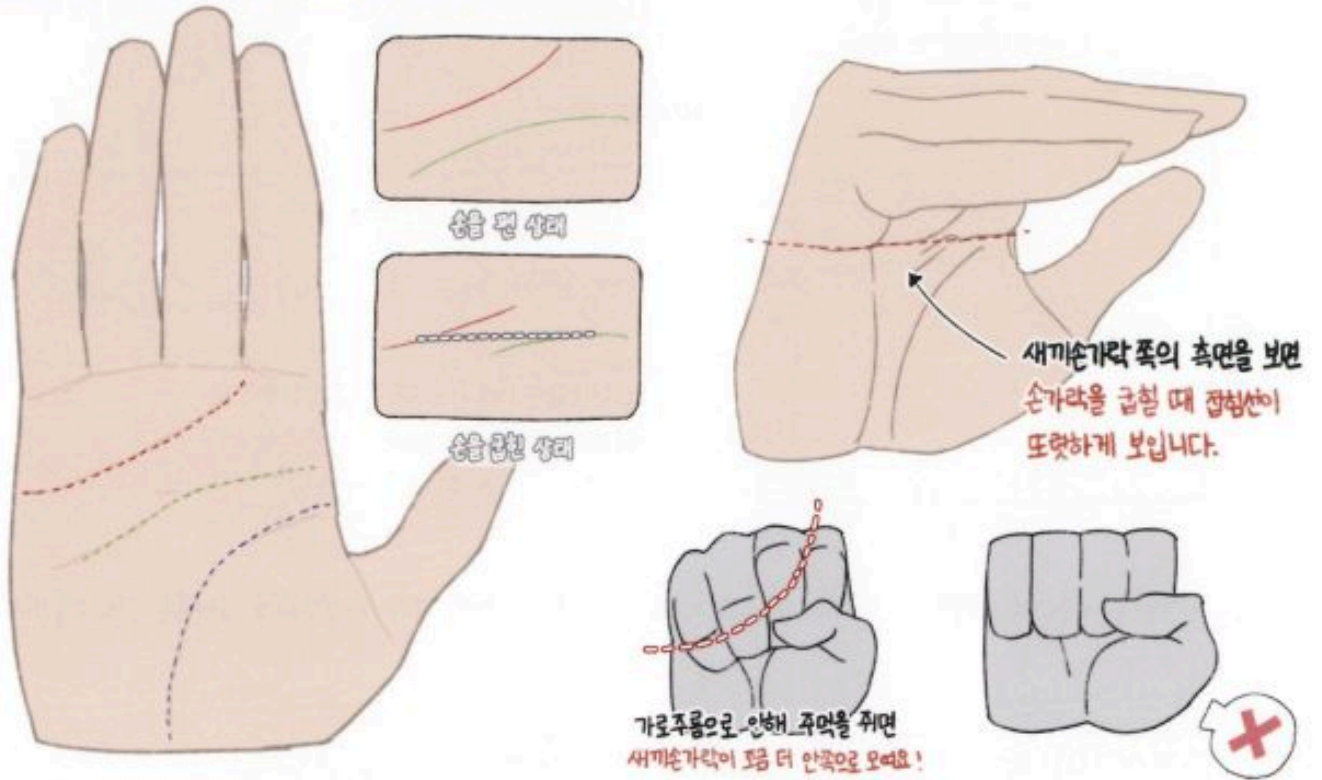
안쪽으로 굽어지는 손가락의 특성상 **손등면에서 볼 수 있는 손가락의 비율은 2:3:5**로 첫째마디로 갈수록 짧아지는데 반해, **손바닥면에서의 손가락의 비율은 1:1:1**로 변형없이 손가락을 굽힐 수가 있습니다.

손목뼈는 돌림운동이 가능한 관절부입니다. 하지만 엄지손가락 방향으로의 굽힘은 요골과의 마찰로 인해 움직임에 제동이 있어 **가쪽보다는 안쪽**으로의 움직임이 원활하게 이루어 집니다.

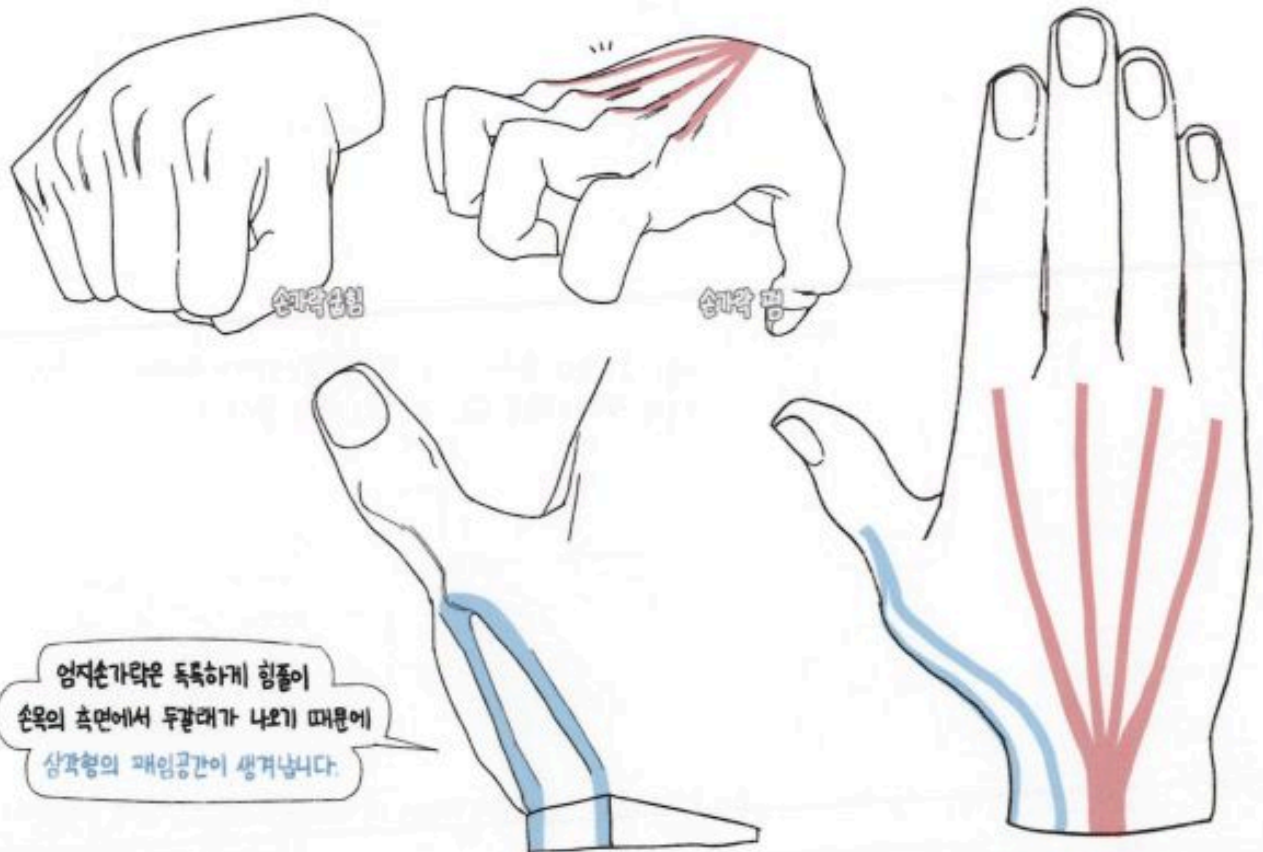


검지~새끼손가락은 손목쪽으로 굽혀지는 반면, 엄지손가락은 안쪽으로 사선방향으로 굽혀져 다른 손가락들을 잡아주는 역할을 수행합니다.

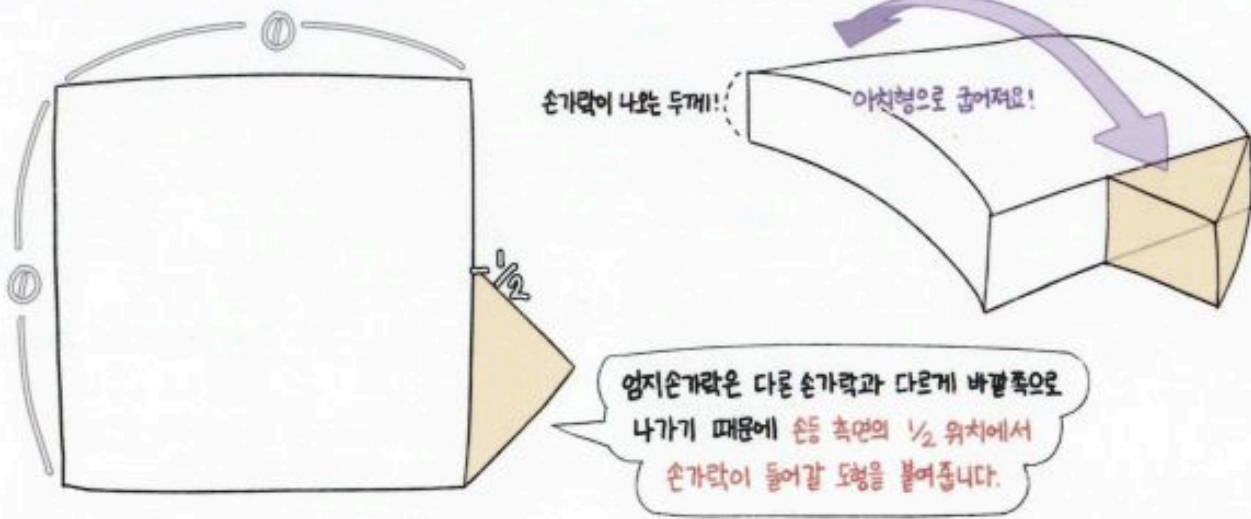
손바닥의 '손금'은 이러한 접힘의 지표로써 활용할 수 있습니다. 손바닥 상단의 두갈래의 가로주름은 검지~새끼손가락이 접히는 라인, 엄지를 감싸는 주름은 엄지손가락의 접히는 라인을 나타냅니다.



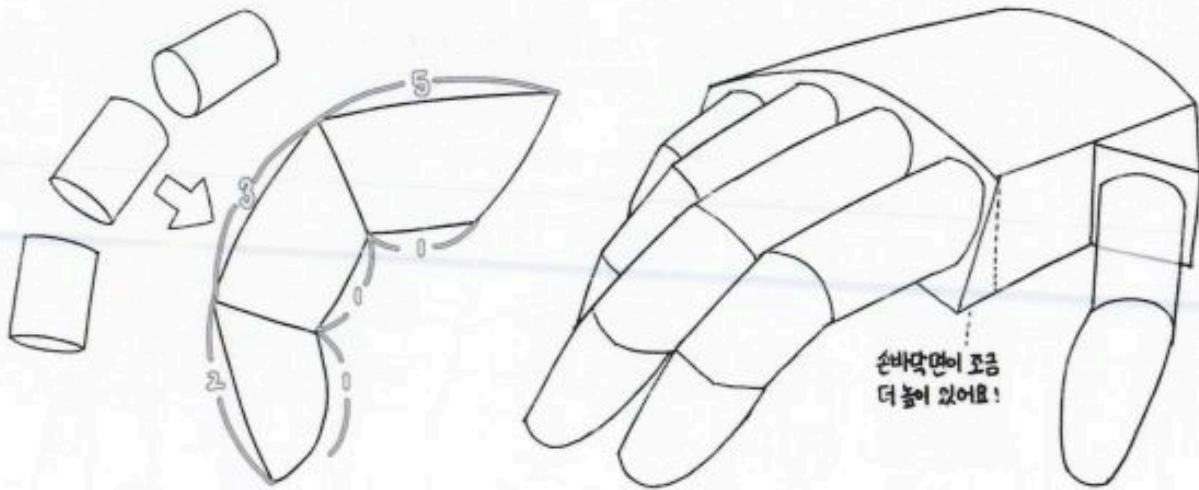
손등을 보면 흔히 '뺨'라고 오해받는 '힘줄'이 보이는데, 이 힘줄은 손목의 중앙부터 부채꼴로 퍼지듯 각 손가락으로 흘러갑니다. 또한 이 힘줄들은 손가락을 펼 때 도드라져서 표면에 주의합니다.



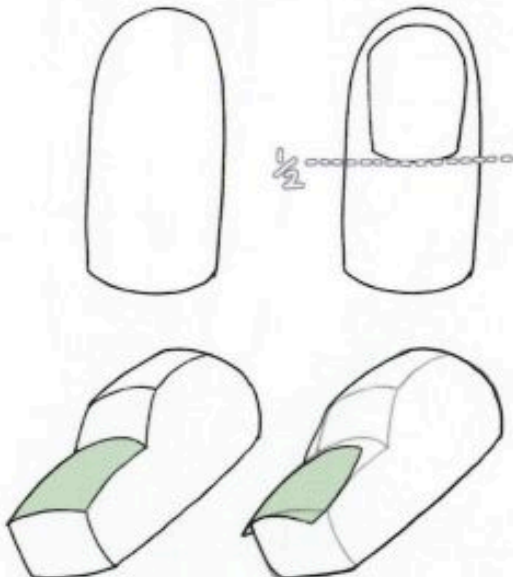
손을 도형으로 치환하여 공부해봅시다. 손가락이 나오는 손등을 먼저 잡은 뒤에 손가락을 붙여주세요.  
 손등은 종이를 기점으로 아치형으로 굽어줍니다.



손가락은 원기둥으로 치환하여 그려줍니다. 이 때 손가락의 안쪽과 바깥쪽의 비율이 달라 자연스럽게 굽혀짐을 기억해줍니다.

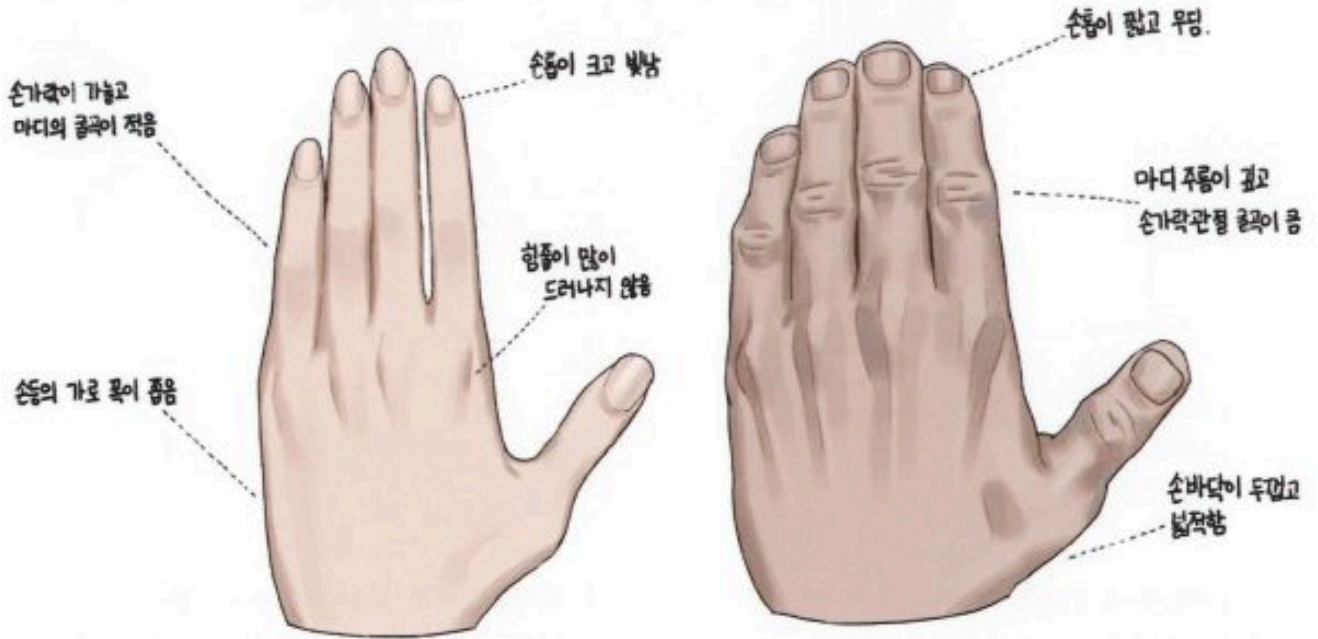


손톱은 손가락의 첫째마디의 절반을 덮고 있으며 측면에서 볼 때엔 손톱이 자라는 지점을 덮는 계단식의 면이 생깁니다.

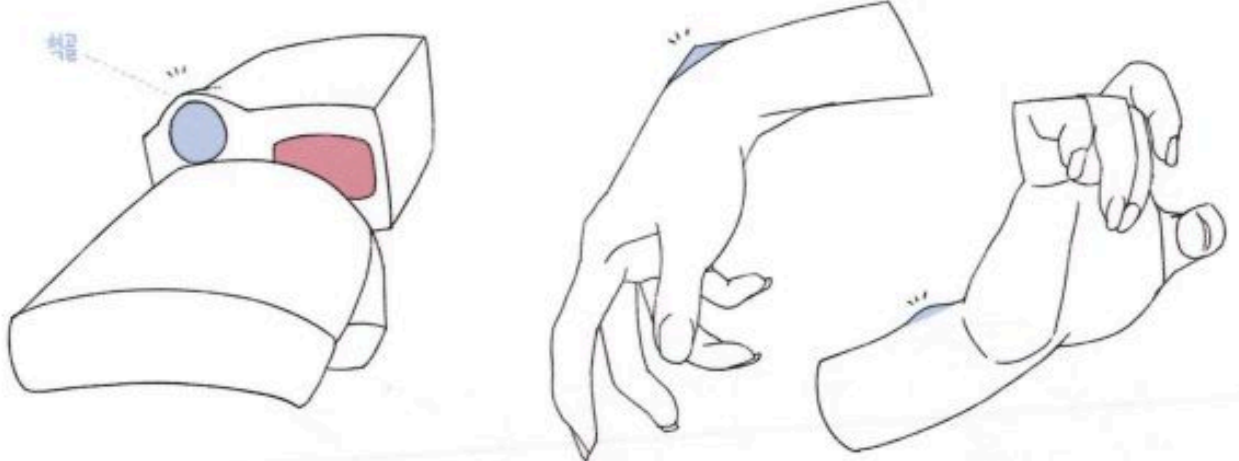


손톱은 첫째마디를 동글게 덮기 때문에 각도에 따라 변하는 모양에 주의합니다.

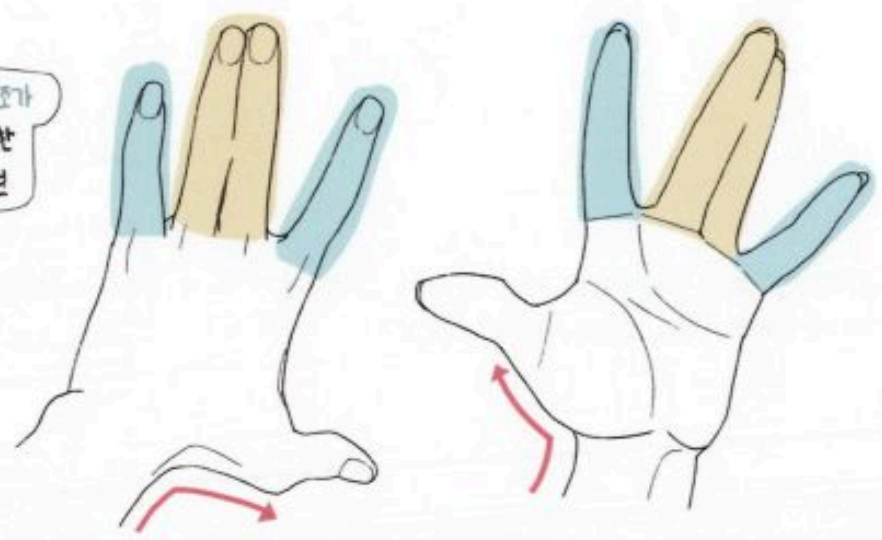
'섬섬옥수(纖纖玉手)'라는 말이 있습니다. 가늘고 고운 손을 자랑하는 사자생어이지요. 그만큼 예쁜 손은 캐릭터의 매력을 배로 늘릴 수 있는 좋은 수단이 될 수 있는데 그렇다면 정확히 어떤 손이 예쁘고 보드라운 느낌을 줄 수 있을까요? 투박하고 거친 손과 비교하여 차이점을 알아봅시다.




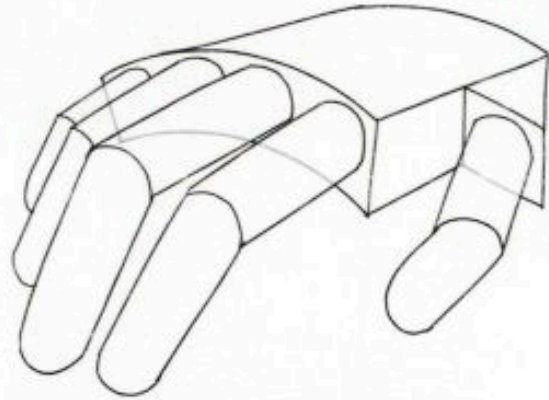
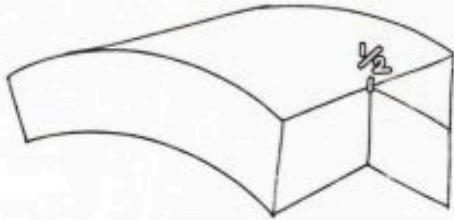
행태적인 아름다움과 더불어 몇 가지의 엔지를 살려 손을 더욱 매력적으로 만들어 줄 수 있습니다. 먼저 손목과의 연결을 살펴보면 척골부분이 조금 더 높게 솟아 있는데, 손을 움직일 때 각도에 따라 보이는 척골을 그려주는 것이 좋습니다.



손가락은 중지와 약지를 하나로 묶으면 구조가 단순화되어 간결하고 보기 편해집니다. 또한 손목에서 엄지가 나오는 각도를 감소해주면 더욱 생기가 돌죠.

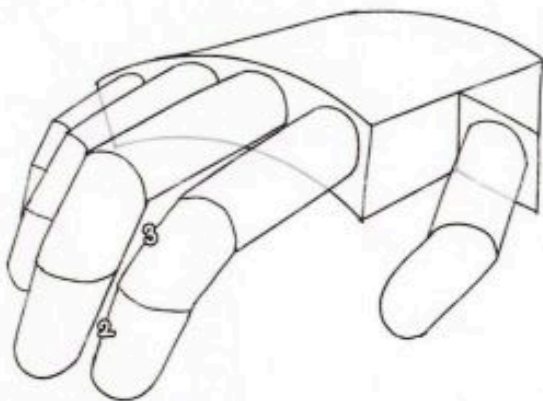


 손등이 보이는 각도의 손 그리기

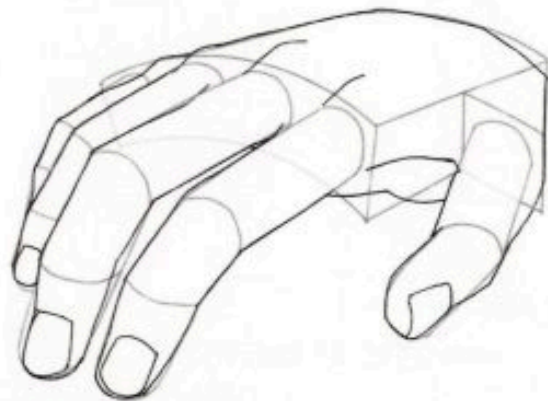


1. 아치형 직육면체의 손등을 먼저 그려줍니다. 이 때 엄지손가락은 바깥으로 나감에 주의합니다.

2. 원기둥형의 손가락을 그려주는데, 두번째 관절을 기준으로 1:1의 비율로 자연스럽게 굽어지는 두 개의 마디를 먼저 잡아줍니다.

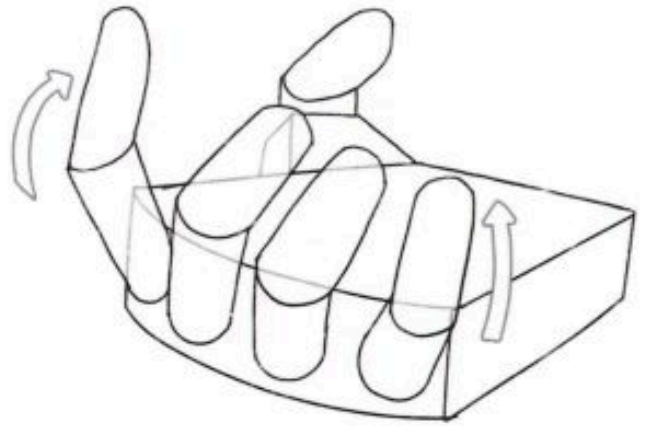
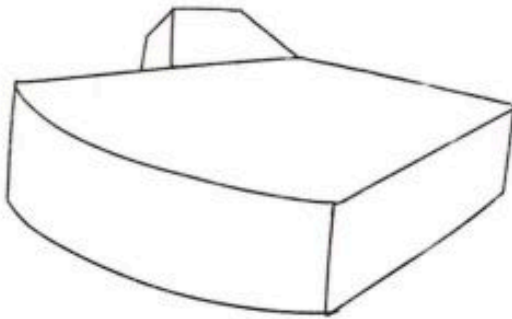


3. 마지막 마디를 3:2의 비율로 나누어 끝 마디를 그려줍니다. 이때 굽어지는 각도는 조금 더 완만하게 표현합니다.



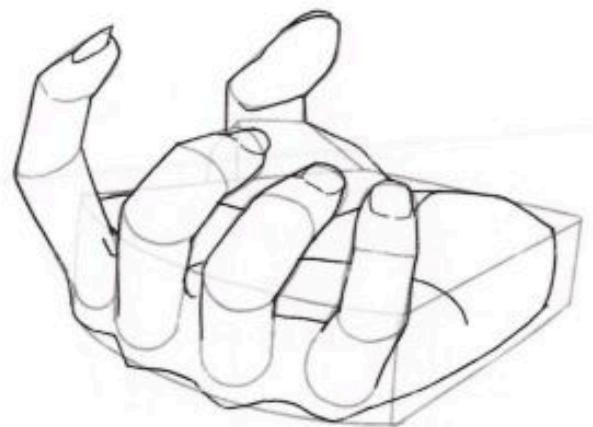
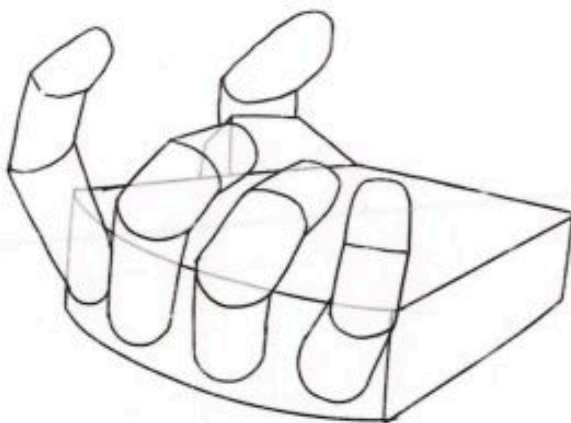
4. 손가락 사이의 물갈퀴, 손허리뼈, 그리고 손톱을 넣고 정리합니다.

🐱 손바닥이 보이는 각도의 손 그리기



1. 손바닥면도 마찬가지로 직육면체의 도형을 먼저 그려줍니다.

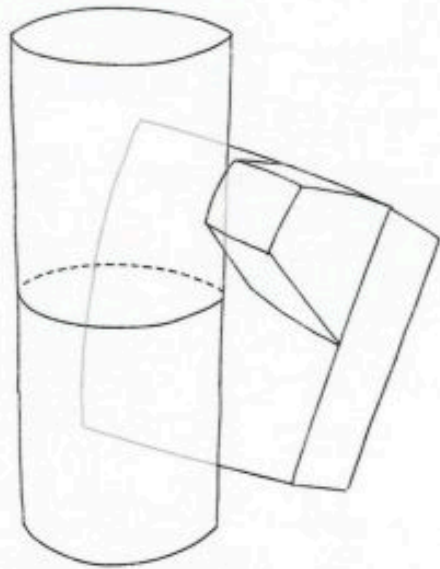
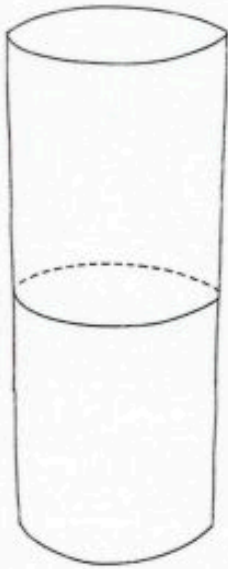
2. 1:1의 손가락 기둥을 그려주는데 안쪽으로 손가락이 굽어짐을 영두하여 그려줍니다.



3. 첫째마디를 3:2의 비율로 나누어 안쪽으로 자연스럽게 굽혀줍니다.

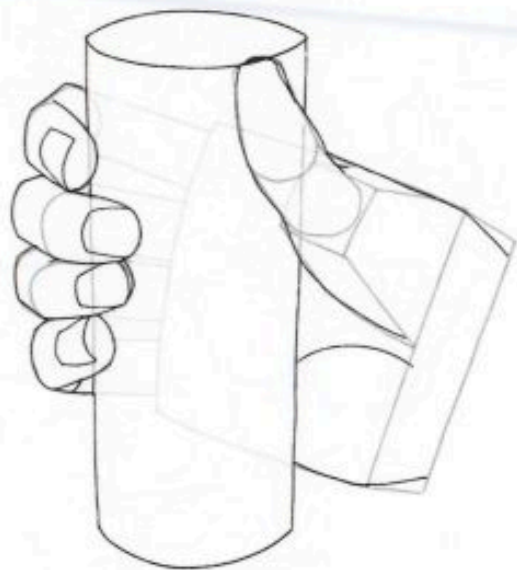
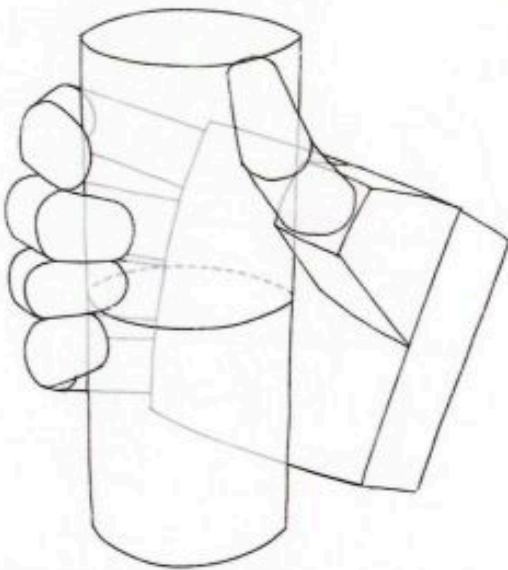
4. 각도에 따라 작아지는 손등과 손허리뼈를 그리고 정리해줍니다.

🐱 물건을 잡는 손 그리기



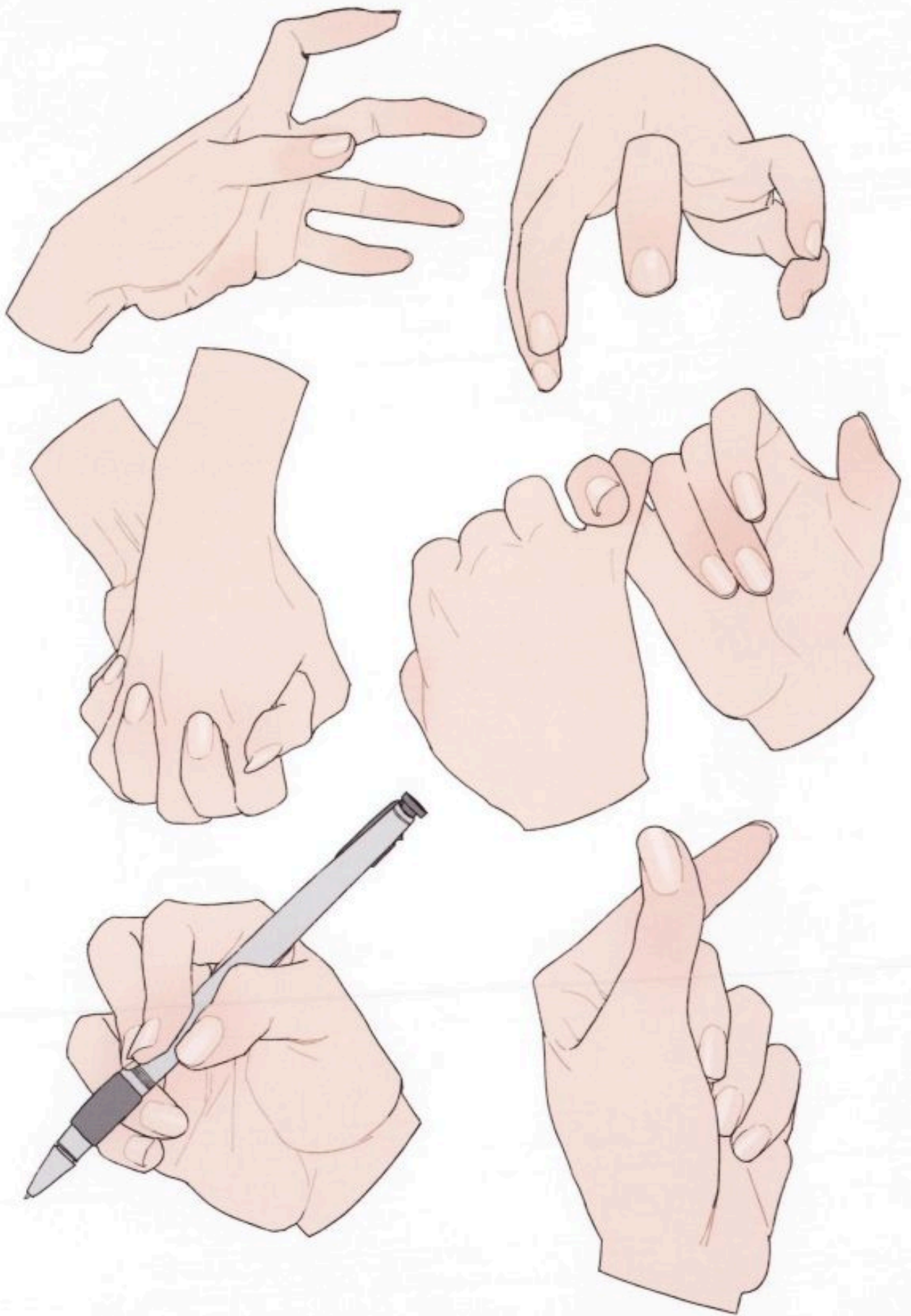
1. 물체의 형태에 따라서 잡는 손의 모양이 변화하므로 물체의 양감을 먼저 파악해줍니다

2. 물체를 그림과 같은 원기둥의 경우, 엄지와 검지사이의 공간에 물체가 꼭 들어가듯이 손바닥의 형태를 잡습니다.



3. 손가락이 안쪽으로 굽는 특성을 고려하여 손가락 도형을 그려줍니다.

4. 돌아가는 손톱의 형태에 주의하며 정리해줍니다.



손은 취할 수 있는 포즈가 셀 수 없이 많습니다. 하지만 동시에 두근두근 참고할 수 있는 우리의 손이 있기 때문에 목이 조금 아프더라도 자신의 손을 이리저리 돌려보며 자주 관찰해보시길 권합니다. 잘 다듬어진 손은 굉장히 매력적이니까요!

CHAPTER 09

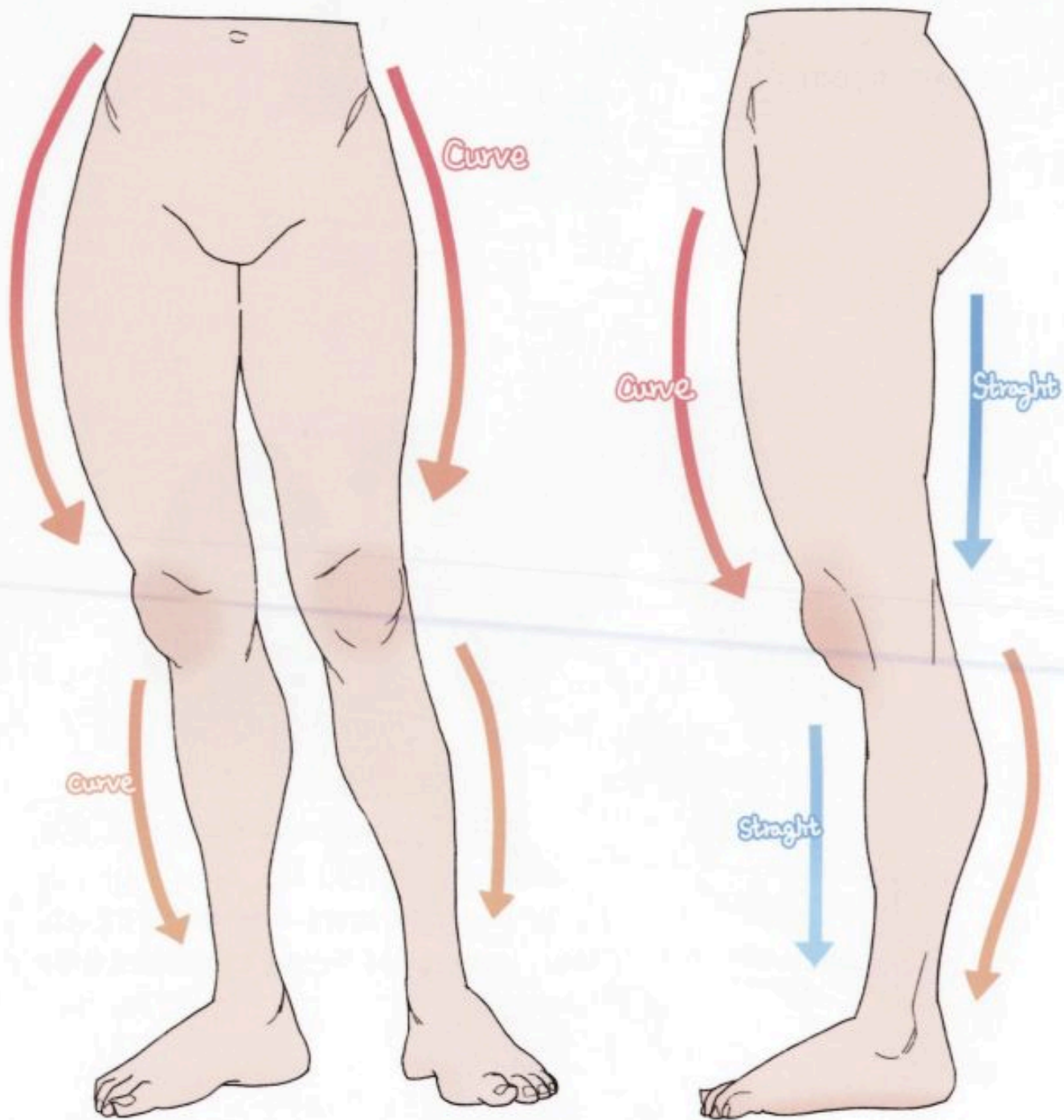
古大川

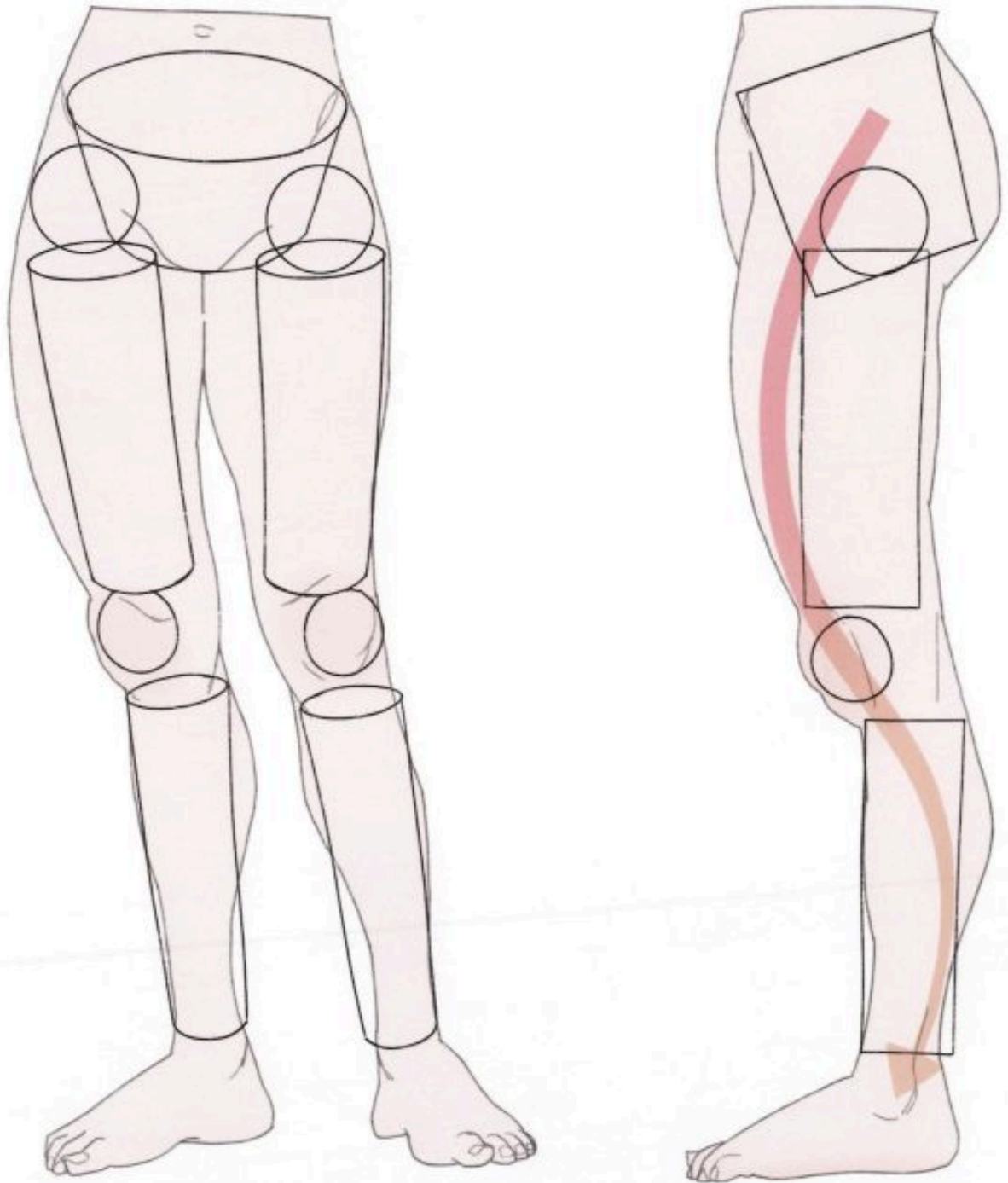
캐릭터의 몸을 지탱해주는 '다리'는 크게 어려울 것이  
없어 보이지만, 자칫 잘못하면 뻣뻣한 나무기둥처럼  
서 있는 느낌이 만들거나 소세지처럼 어색한  
형태로 그려지기 일쑤입니다.



그 이유는 다리가 캐릭터를 받칠 수 있도록  
만들어내는 고유한 흐름과 운동시에 작용하는 근육의  
불균형을 간과했을 경우가 대다수죠. 따라서 이처럼 다리를 만드는  
뼈대와 덩어리를 알아보며 자연스러운 흐름을 익혀보도록 합시다!

다리는 무엇보다 **골반-허벅지-종아리**의 비율과 흐름을 파악하는 것이 중요합니다. 따라서 세밀한 근육을 외우기 보다는 도형화를 바탕으로 덩어리를 붙여나가며 안정감있는 예쁜다리를 그려봅시다.

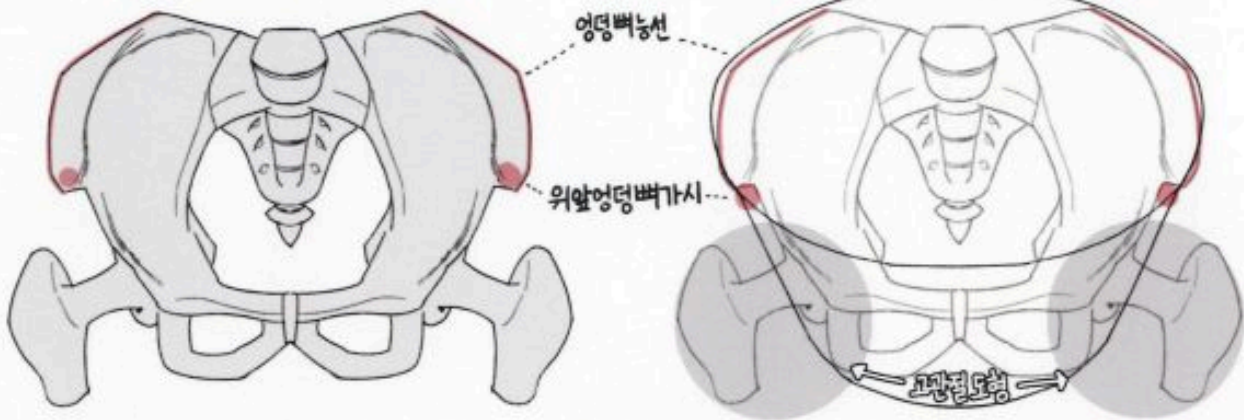
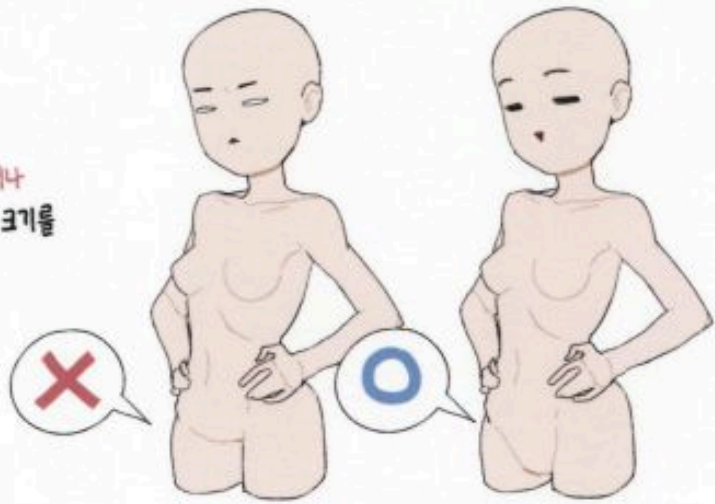




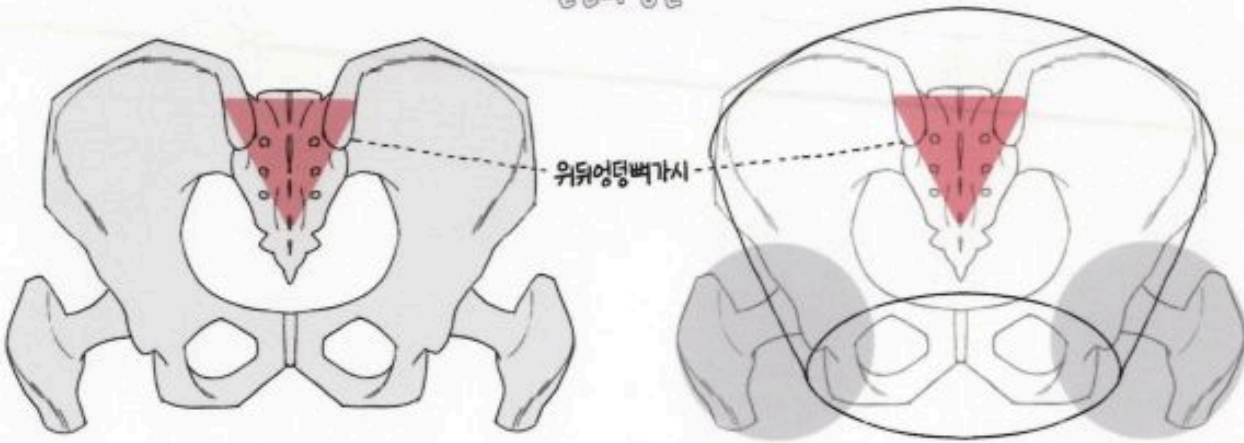
다리는 측면에서 볼 때 더욱 명확하게 흐름이 눈에 띕니다. 전신의 무게를 온전히 지탱해야 하기 때문에 종아리는 허벅지보다 약간 뒤로 물러있어 S커브를 만들어냅니다.

다리의 뼈를 꿰고 있는 '골반'을 살펴봅시다.

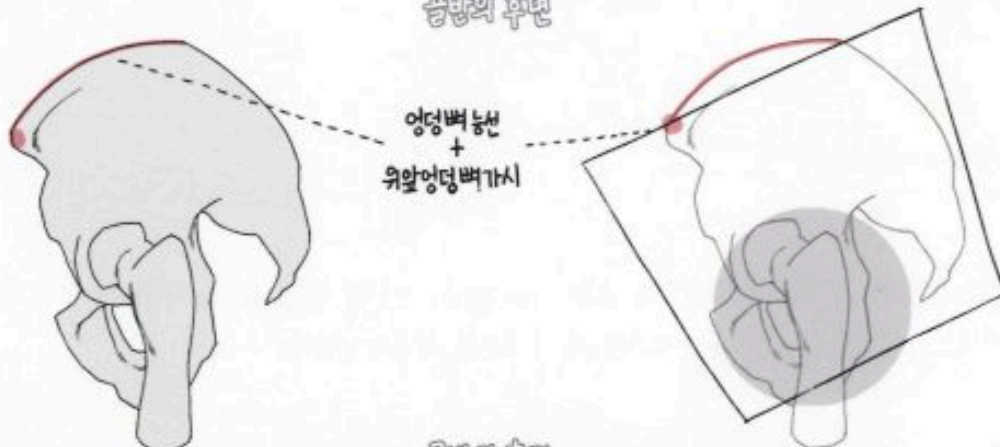
골반의 크기가 적절히 잡히지 않으면 허리가 짧아 보이거나 하체가 불균형 보일 수 있기 때문에 도형으로 치환한 골반의 크기를 각도별로 알아보아야 합니다.



골반의 정면



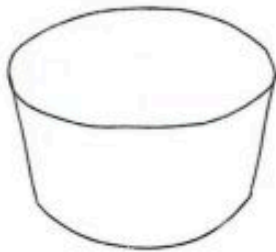
골반의 후면



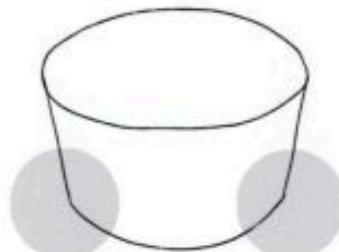
골반의 측면

골반은 15° 정도 앞으로 기울 '대야'에 가까운 형태로 이해해주는 것이 좋습니다. 복잡한 형태를 외위보다는 대야도형으로 치환한 골반 위에 엉덩뼈능선, 위앞(뒤)엉덩뼈가시 등의 본 랜드마크를 활용하여 형태를 발전시켜봅시다.

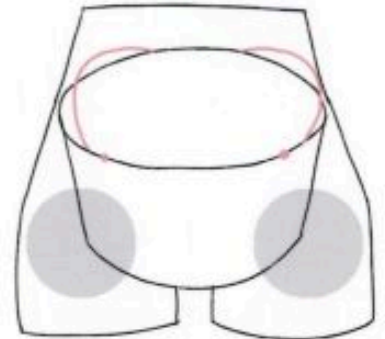
 골방정면 그리기



1. 머리 하나가 들어갈 크기의 '대야' 형태 도형을 그립니다.

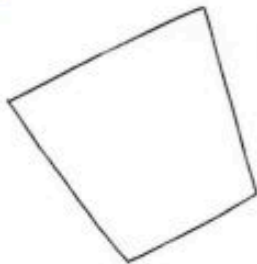


2. 측면에 골반보다 튀어나온 고관절을 구도형으로 잡습니다.

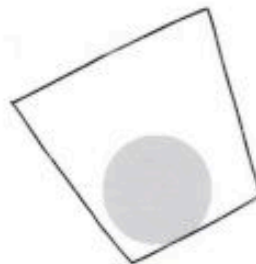


3. 위앞엉덩뼈가시의 위치를 잡고 형태를 연결해줍니다.

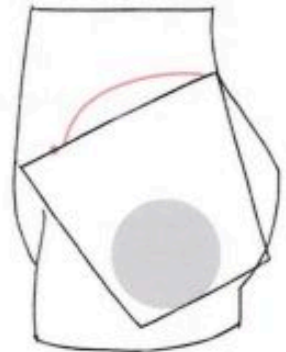
 골방측면 그리기



1. 폭이 조금 좁으며 15° 정도 기울인 골반도형을 그려줍니다.

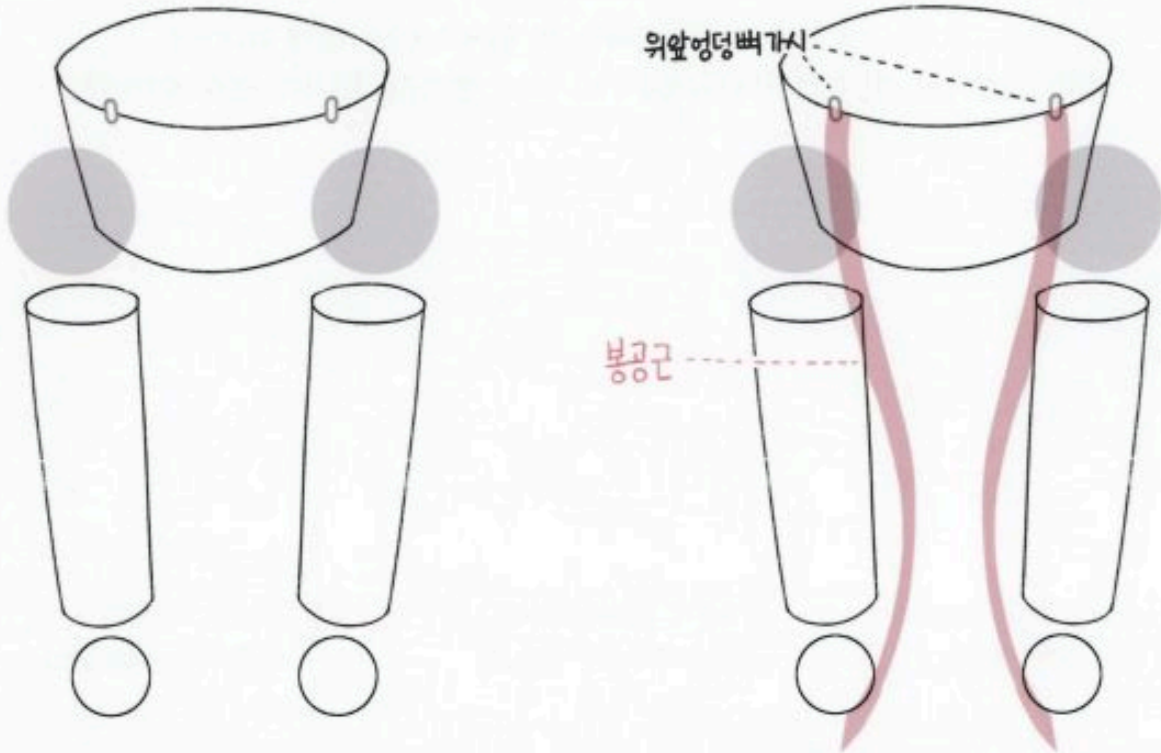


2. 고관절 도형인 구의 위치를 잡습니다.

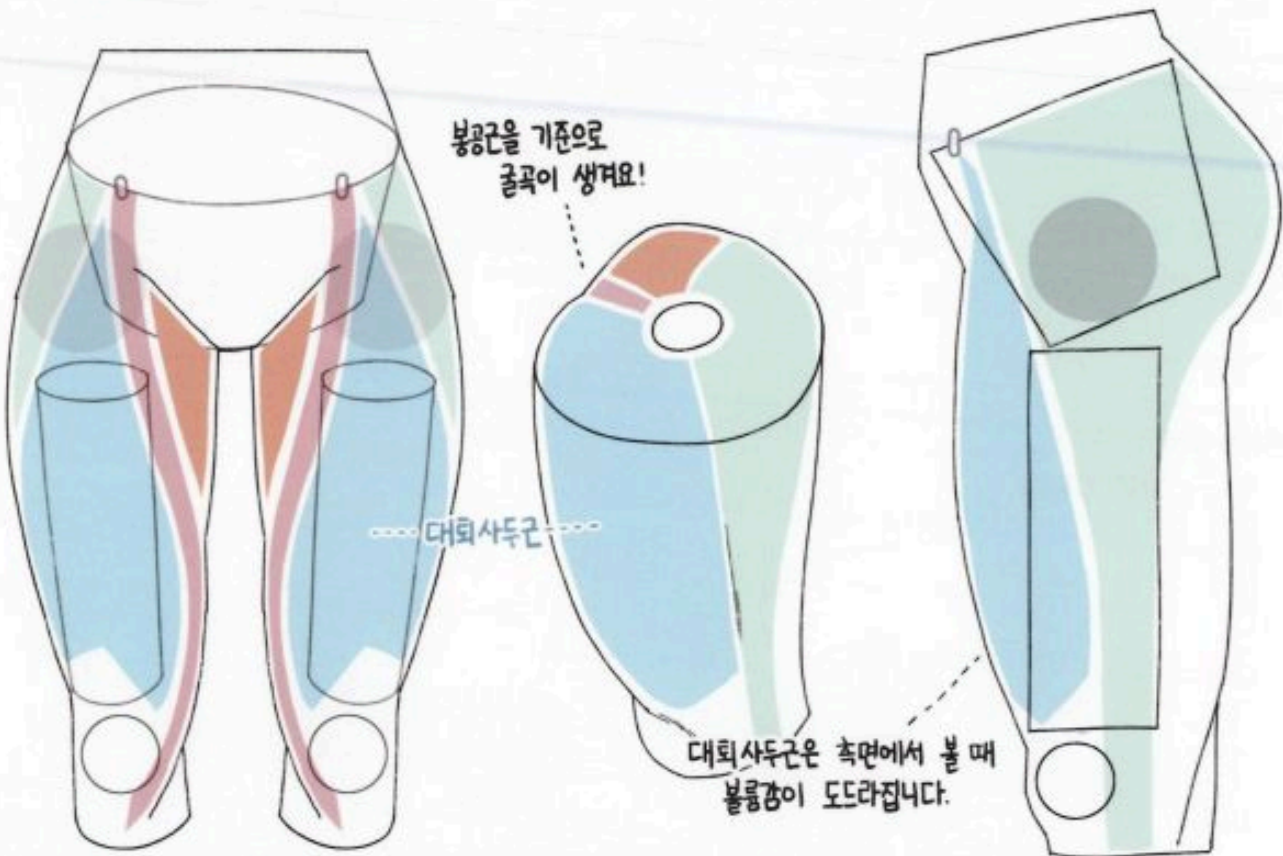


3. 엉덩뼈 능선과 위앞엉덩뼈가시의 위치를 잡고 형태를 연결해줍니다.

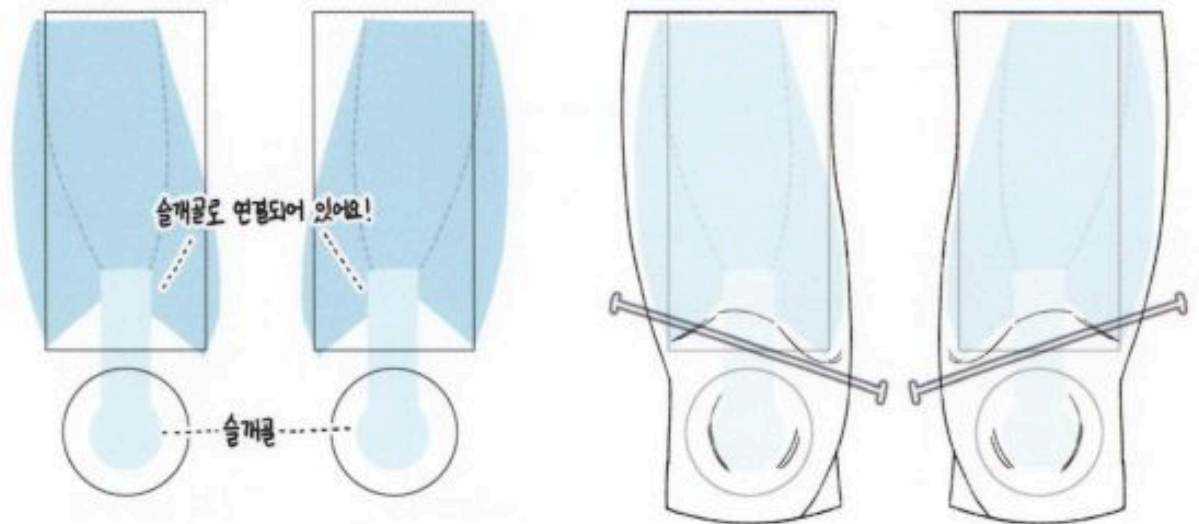




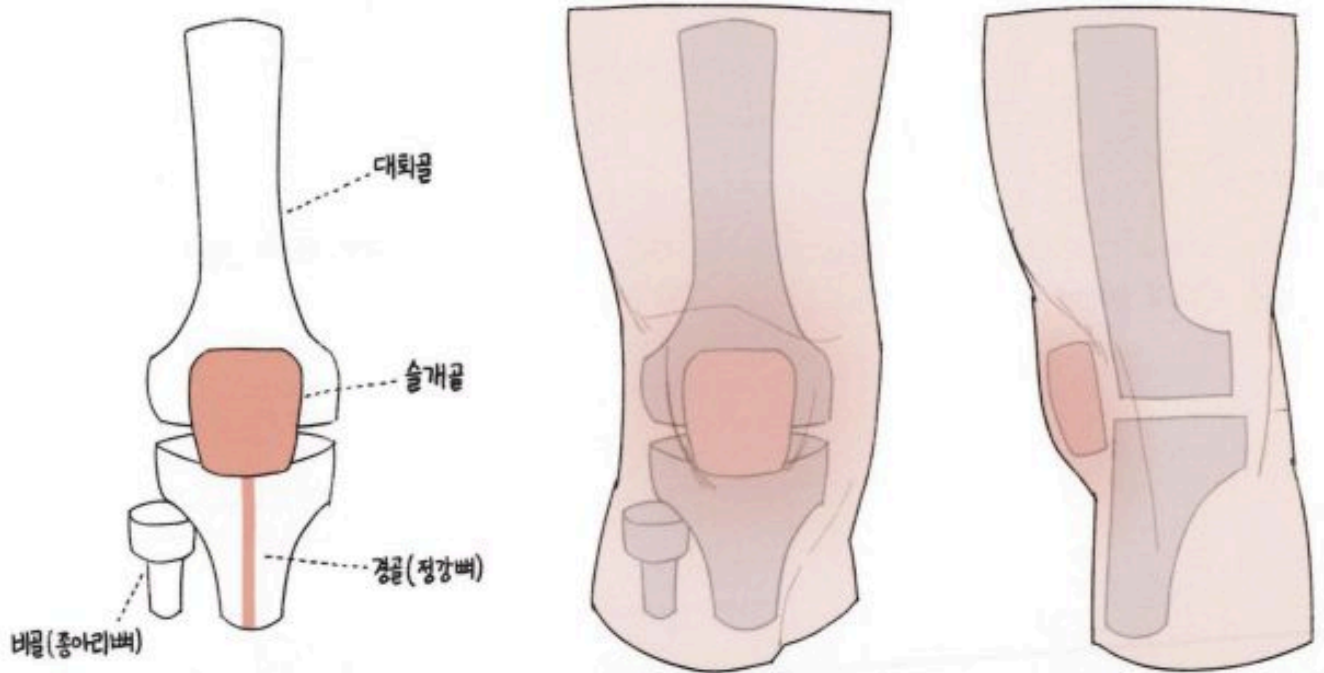
허벅지의 덩어리를 입혀봅시다. 먼저 대야형의 골반, 구형태의 고관절, 그리고 원기둥 형태의 허벅지 도형을 그려준 뒤에 위 앞 엉덩뼈가시부터 무릎 아래의 경골(정강뼈)로 흘러들어가는 '봉공근'의 라인을 그려줍니다. 이 봉공근은 허벅지의 주요 덩어리를 나누어 주는 가이드라인이 되어주기 때문에 가장 먼저 잡아줍니다.



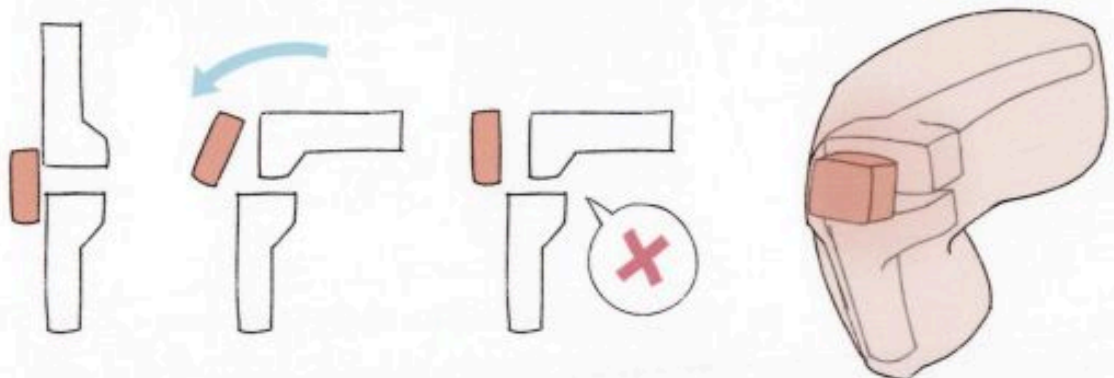
허벅지를 사선으로 가로지르는 봉공근을 기준으로 바깥쪽에 허벅지의 주요 근육인 '대퇴사두근'이 위치하며 안쪽은 상대적으로 살짝 들어가는 골곡이 생깁니다.



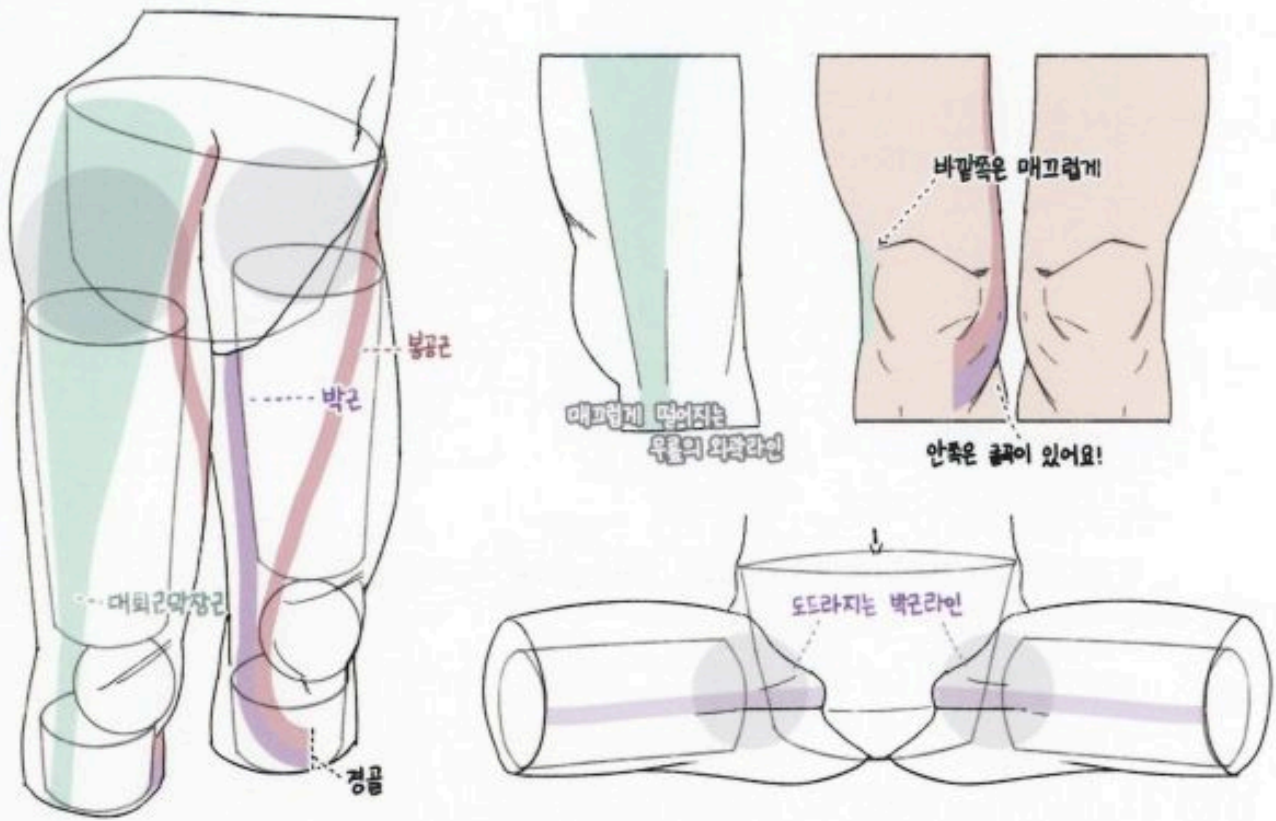
대퇴사두근은 무릎쪽으로 연결되면서 특유의 각도를 만듭니다.  
이 각도는 무릎의 형태를 만드는 데에 중요한 역할을 하므로 꼭 기억해봅시다.



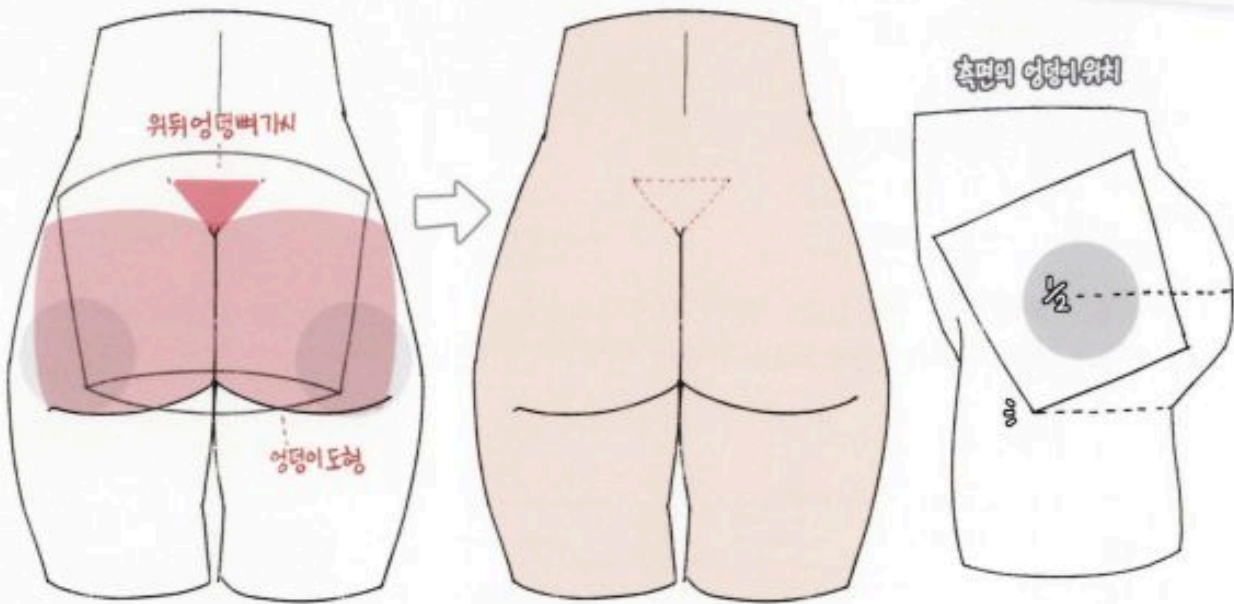
무릎은 '슬개골'이라는 뼈를 중심으로 위로는 대퇴사두근이 덮고,  
아래로는 경골이 떨어지는 라인이 드러나 전체적인 형태가 만들어집니다.



슬개골은 다리의 뼈와 별개로 떨어져있는 뼈이기 때문에 무릎을 굽힐 때 아래로 미끌어지듯 떨어짐을 생각해봅시다.



허벅지 안쪽에는 '박근'이라는 긴 근육이 있는데 다리를 쫓는 포즈를 취할 때 도드라집니다. 또한 박근과 뽕근은 무릎 아래의 경로로 연결되기 때문에 매끄럽게 떨어지는 외곽라인과 대비를 이룹니다.

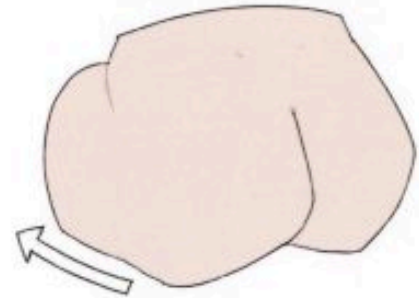


엉덩이는 둥그스름한 삼각형의 도형을 골반 위에 얹은 모양새를 생각해줍니다. 위뒤엉덩뼈가시인 삼각형의 랜드마크 아래로 끌리지며 측면에서는 가드라인을 잡아주어 엉덩이가 너무 올라가 보이거나 내려가 보이지 않도록 주의합니다.

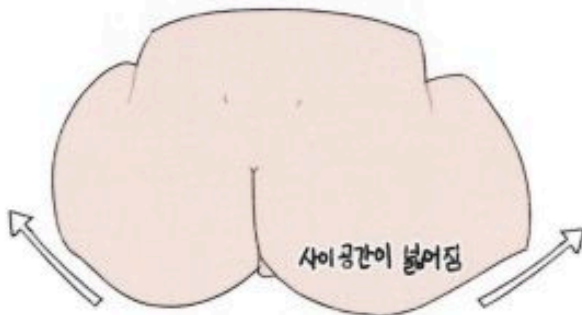
엉덩이는 다리를 움직일 때 형태와 살이 접히는 흐름이 변하기 때문에 여러가지 포즈를 취할 때 변하는 모양을 살펴봅시다.



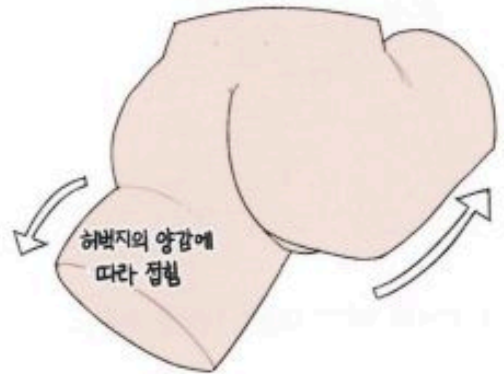
앞쪽으로 힘을 주었을 때



앞거나 다리를 앞으로 들 때

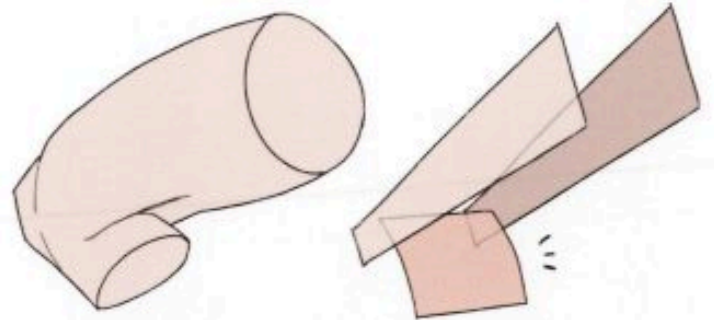
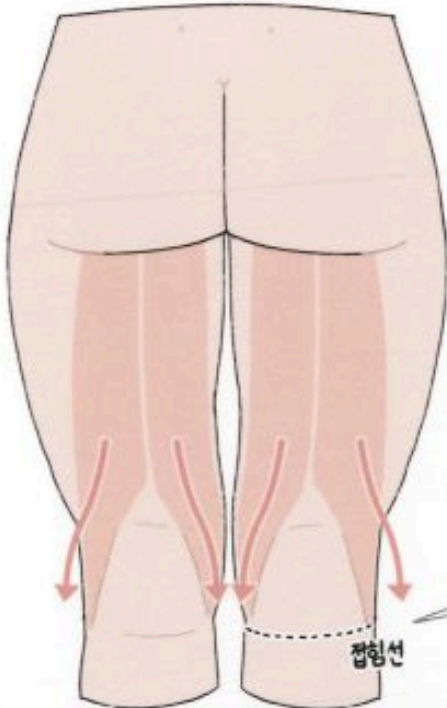


다리를 양쪽으로 벌릴 때

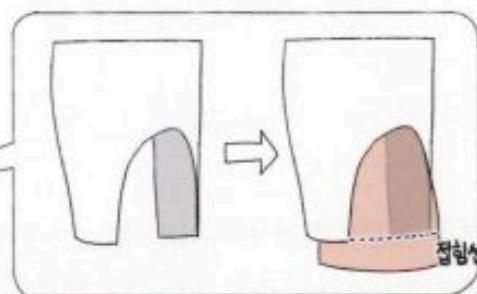


뒤거나 같은 등 다리를 고쳐해서 움직일 때

허벅지의 후면을 관찰해보면 무릎을 굽히는 부분에서 갈라지는 접힘부가 있는데 종아리가 양쪽으로 갈라진 힘줄 사이로 개워지듯 들어간 모양새를 떠올려주는 것이 좋습니다.

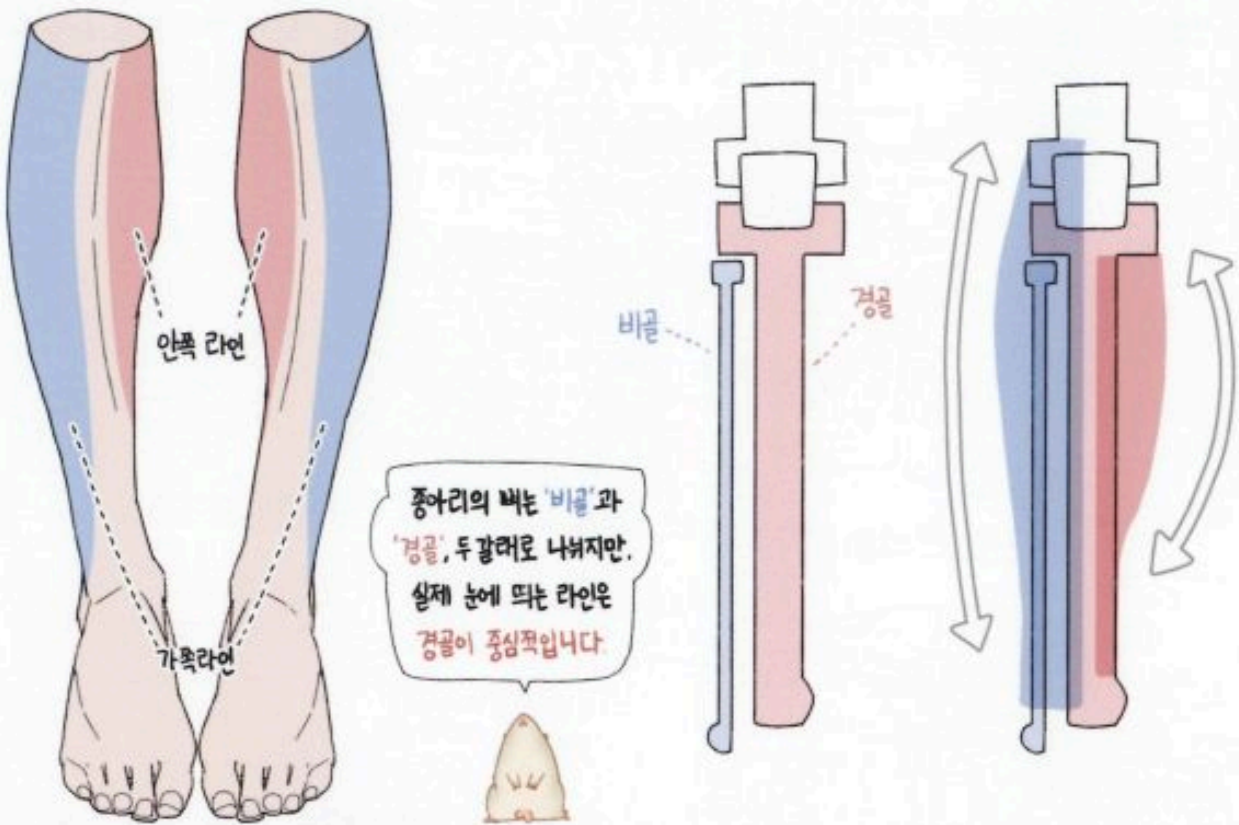


양쪽으로 갈라진 힘줄은 종아리가 중앙에 끼워지기 때문에 돌려서 볼 때 종간면이 들어가는 삼단 구조가 형성됩니다.

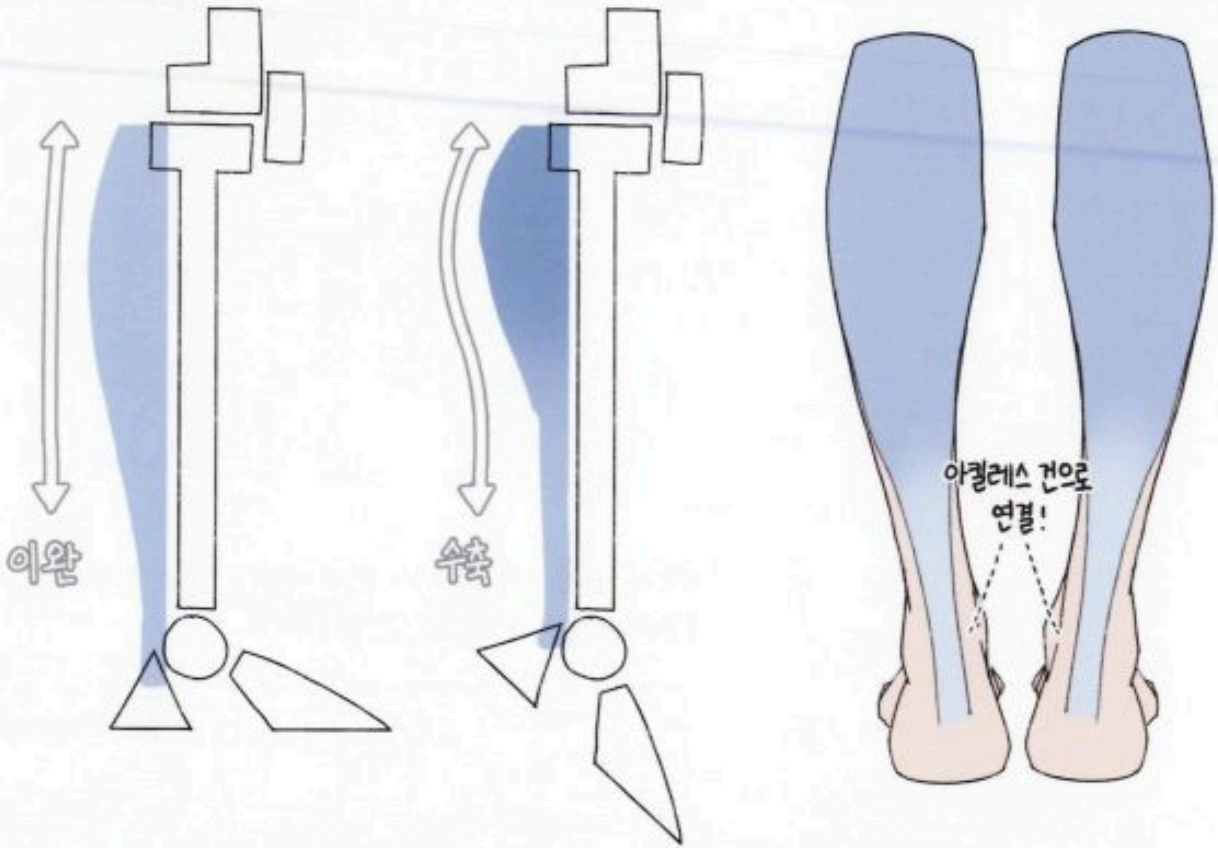


볼살을 피우듯 만들려주세요!

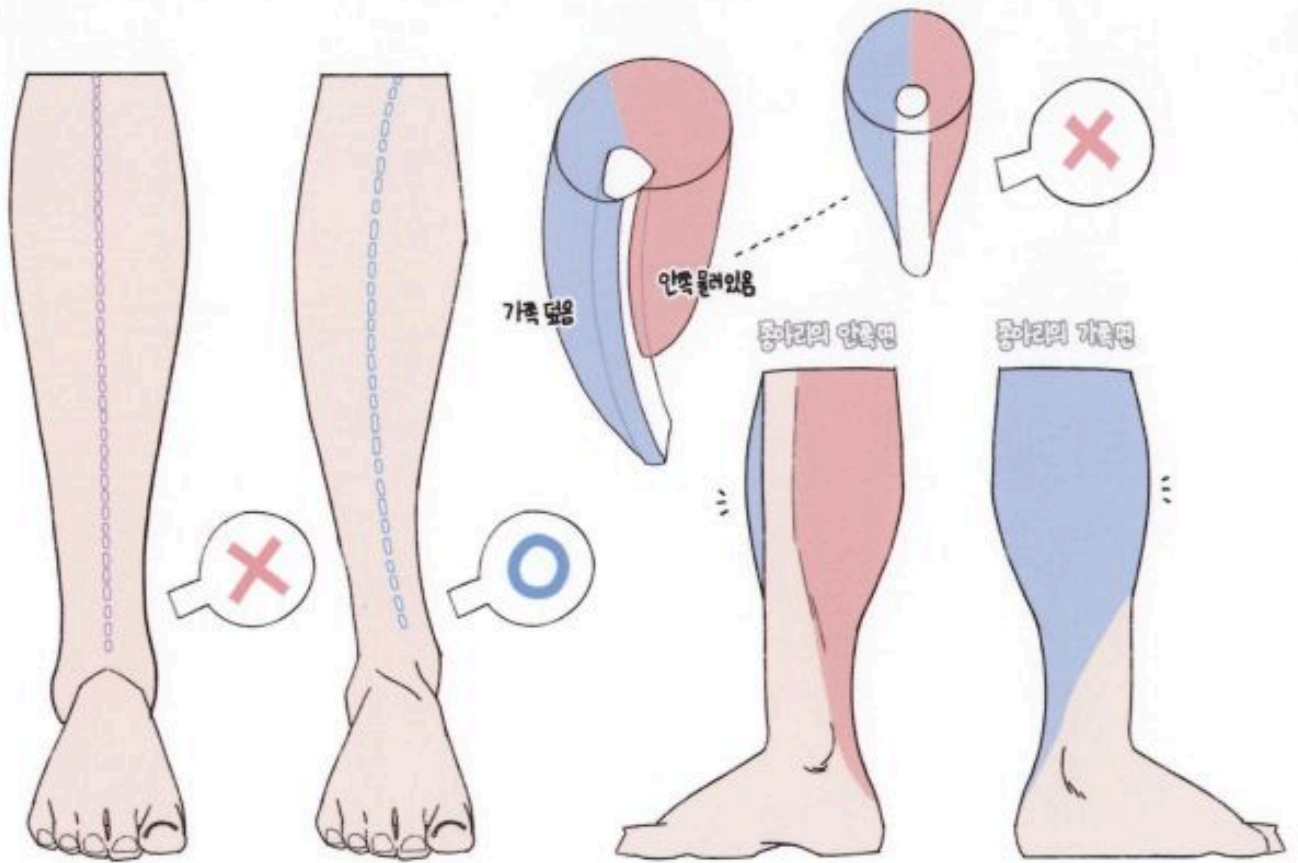




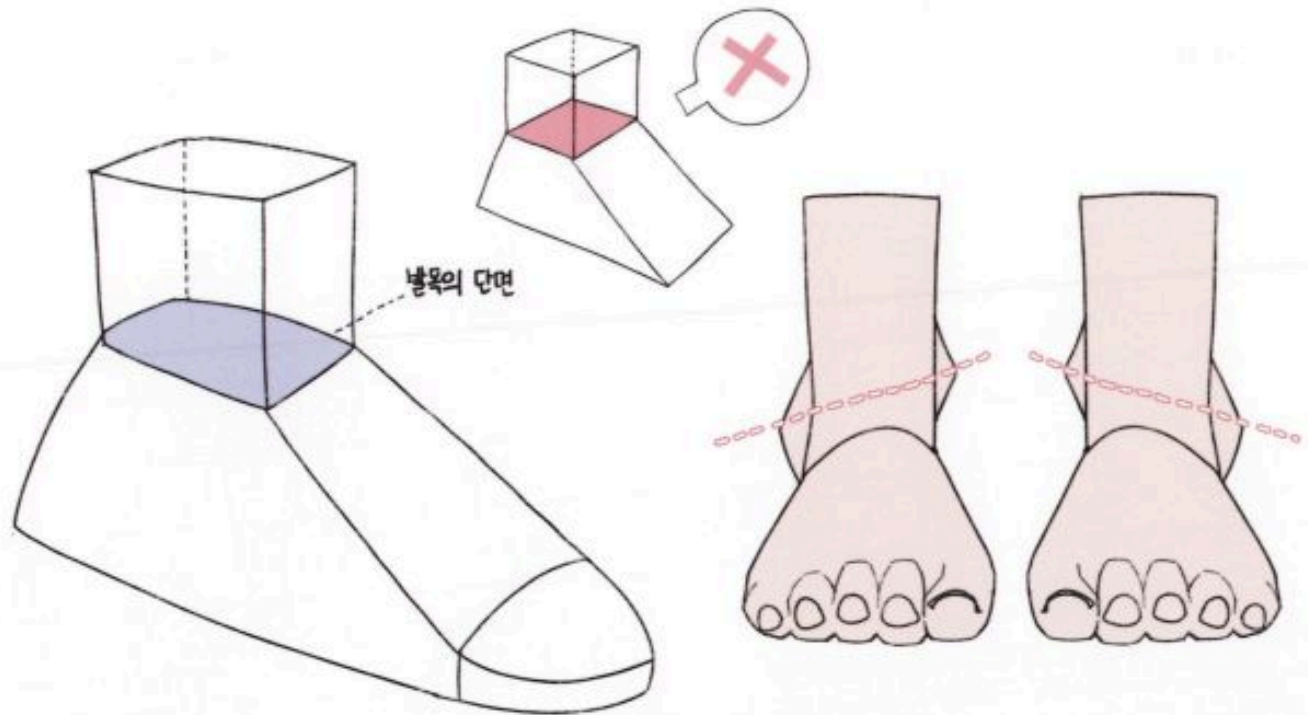
종아리도 안쪽과 가쪽의 라인이 대비를 이루는데, 안쪽은 발목쪽으로 급격하게 들어가는 반면에 가쪽은 완만하게 떨어집니다.



종아리의 주요한 근육은 뒷꿈치로 연결이 되는데 흔히 이야기하는 '아킬레스 건'이 바로 이 힘줄의 연결이요. 또한 뒷꿈치를 들 때 수축되어 올라가기 때문에 발의 운동에 따라 변하는 실룩에 주의합니다.



종아리의 뺨(경골) 모서리는 정면에서 볼 때 가쪽으로 활처럼 휘어진 모양을 가집니다. 또한 이 '경골'을 중심으로 가쪽의 근육 뒹임 정도 안쪽은 물러있어 보이는 형태에 차이가 생깁니다.

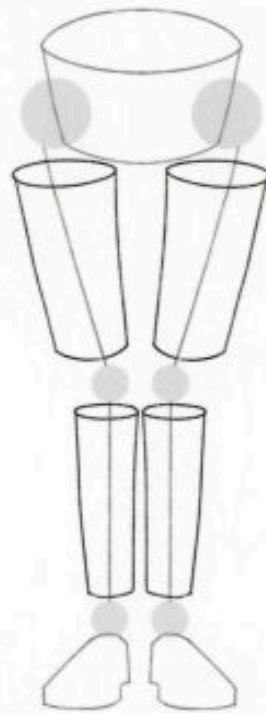


발목은 측면의 길이가 조금 더 긴 작쪽면에 도형을 떠올려 주는데 양쪽 측면에 위치한 보사뼈는 안쪽 보사뼈가 가쪽 보사뼈보다 조금 더 높게 위치하기 때문에 각도의 차이가 생깁니다.

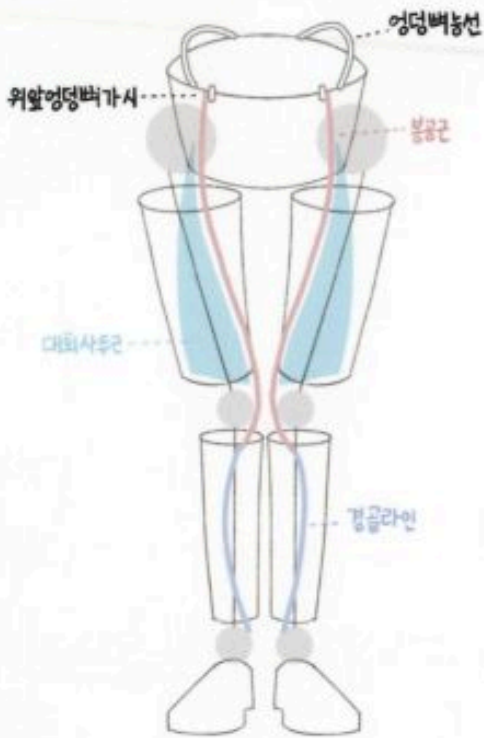
🐱 정면의 다리 그리기



1. 대퇴골이 무릎 안쪽으로 모여 형성되는 'Y'자의 각도를 생각하며 뼈대를 잡습니다.



2. 다리의 양감을 생각하며 원기둥형태의 다리를 세웁니다.



3. 엉덩뼈 농선과 가시의 위치를 잡고 허벅지의 중심선이 되는 '볼골근'. 종아리의 중심인 '경골'의 흐름을 잡습니다.

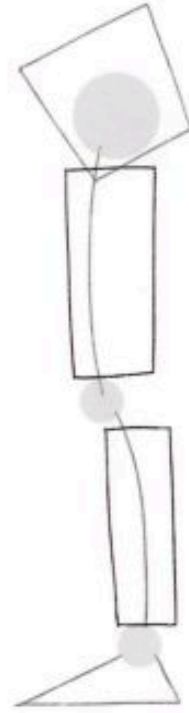


4. 다리의 전체적인 흐름을 고려하여 형태를 다듬습니다.

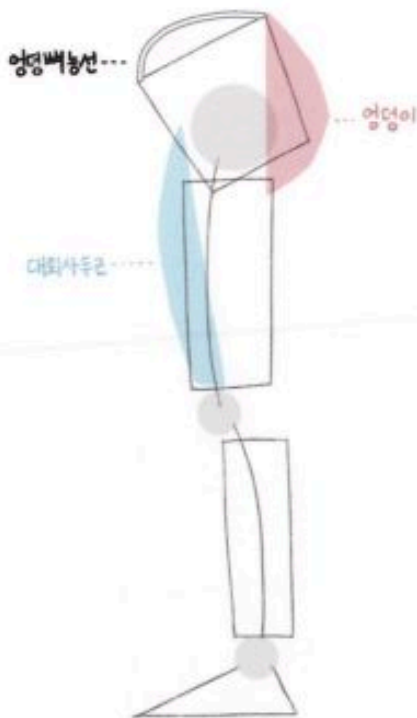
🐱 측면의 다리 그리기



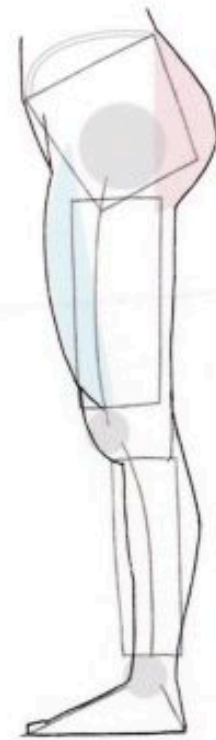
1. 앞으로 약간 기울인 골반과 S자로 맞물려 있는 뼈대 라인을 잡아줍니다.



2. 도형화도 마찬가지로 살짝 틀어지도록 세워줍니다.



3. 엉덩이뼈선을 잡고 허벅지의 전면에는 대퇴사두근의 볼륨을, 골반의 후면부에 엉덩이의 볼륨을 잡습니다.



4. 전체적인 흐름이 S자로 유지되도록 형태를 다듬어줍니다.

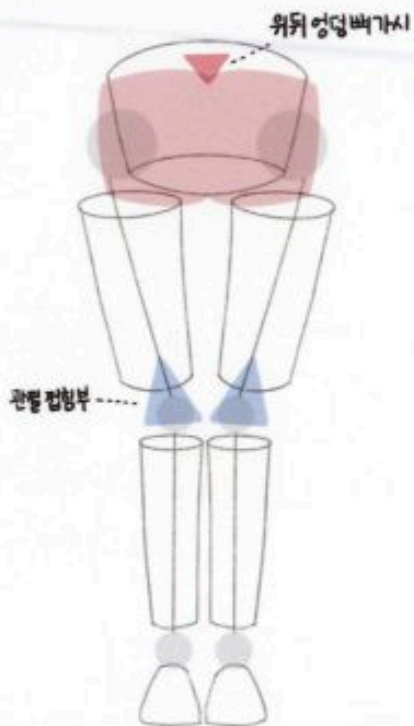
🐱 후연의 다리 그리기



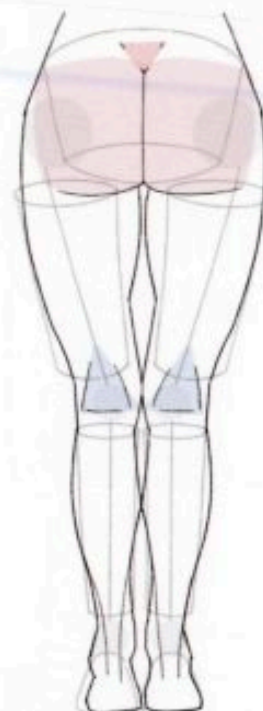
1. 정면과 마찬가지로 각도로 뼈대를 잡되, 골반의 각도가 다름에 유의합니다.



2. 원기둥형태의 다리를 세워줍니다.

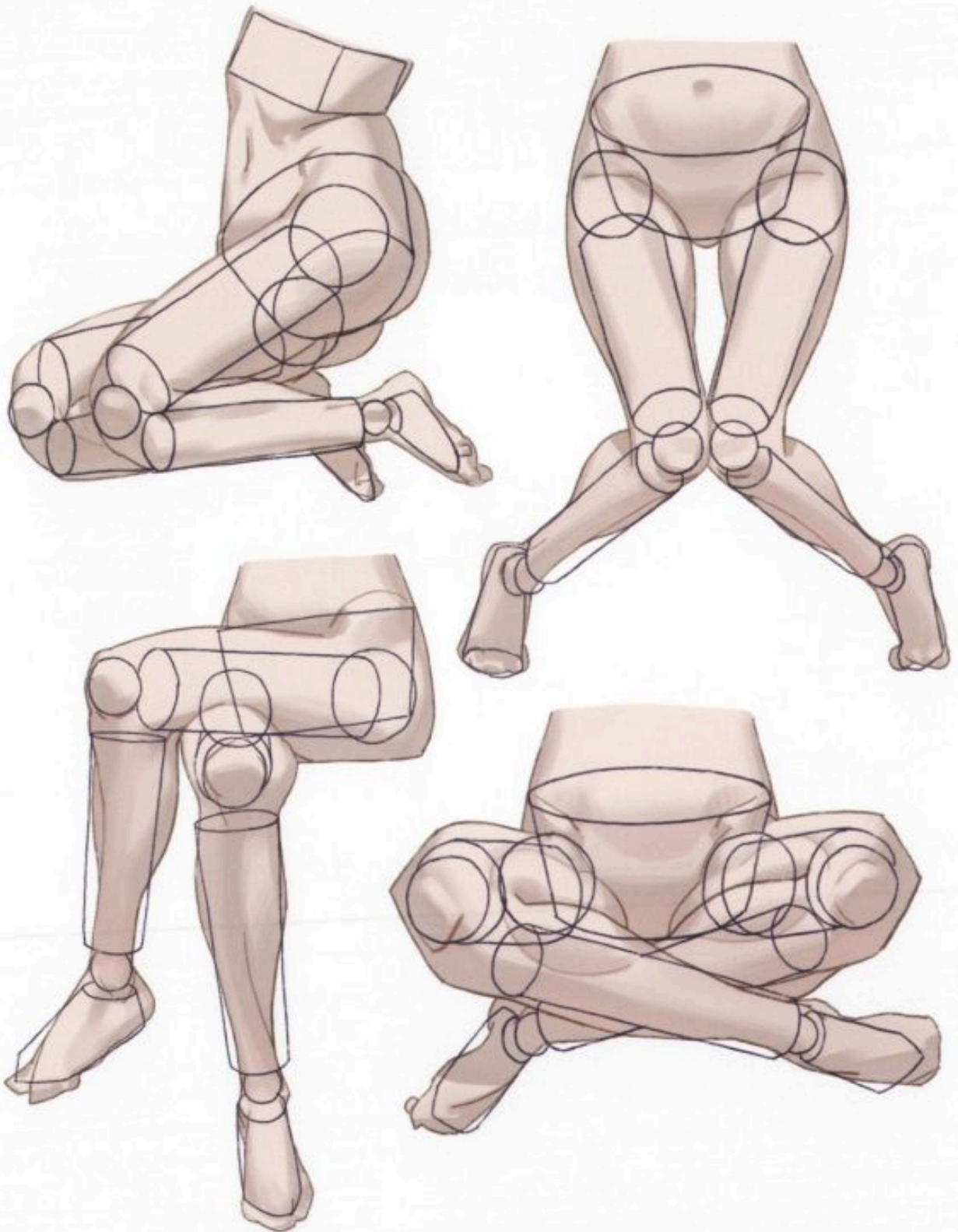


3. 위뒤엉덩뼈가시와 엉덩어의 면적을 잡고, 관절의 접합부를 잡습니다.



4. 흐름에 주의하며 형태를 다듬어줍니다.

다양한 다리의 포즈를 그려보며 연습해봅시다. 여러가지 자료를 참고하며 그리고자 하는 포즈의 도형화를 진행한 후에 형태를 압히되, 포즈에 따라 놀리거나 당겨지는 등의 유동성을 영두하여 자연스러운 형태에 비뻥을 두는 것이 좋습니다.



특히나 다리의 근육은 특수한 경우가 아닌 경우엔 갈라지거나 울퉁불퉁 튀어나오는 굴곡이 상대적으로 작기 때문에 전체적인 흐름과 비율에 유의하여 그리는 것이 중요합니다.

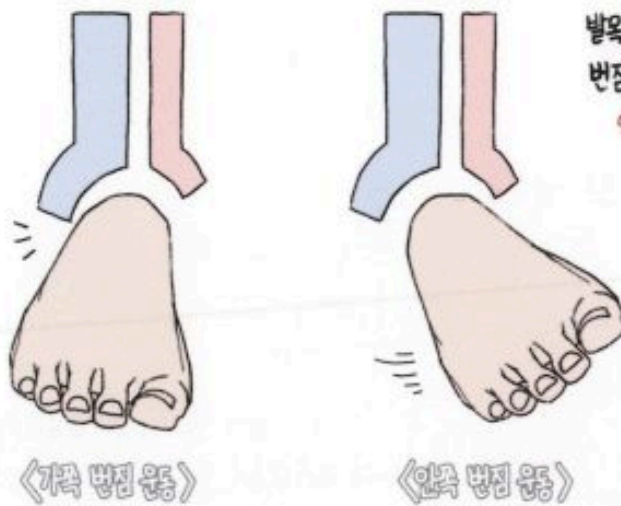
CHAPTER 10

밤  
알

두 발은 캐릭터가 설수 있도록 든든한 받침대 역할을 하기 때문에 전신의 인물을 그릴 때 마침표가 되어줍니다. 하지만 그릴 경우가 상대적으로 적으며 관찰할 기회도 적기 때문에 그리기에 다소 어려움을 느끼는 경우가 많죠.

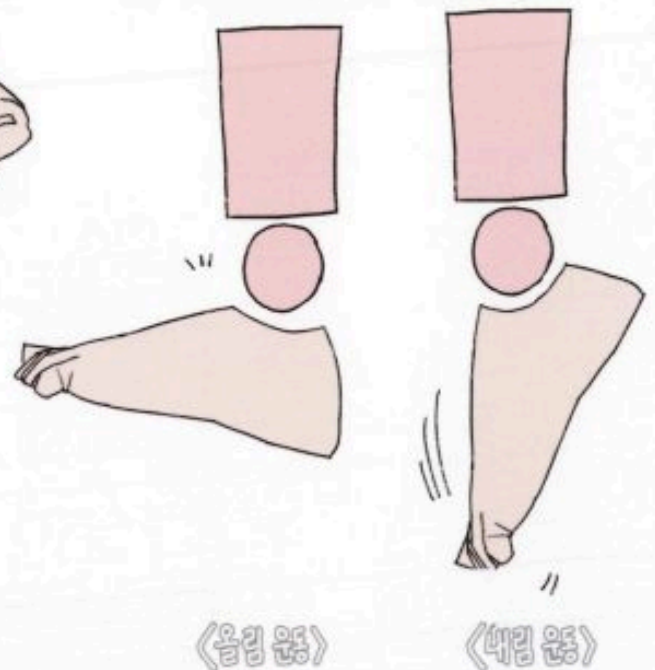


형태를 도형화하기에 앞서 발이 움직일 수 있는 범위를 살펴봅시다. 발은 손과 비슷한 구조를 갖고 있지만 역할에는 많은 차이가 있기 때문에 운동에도 차이가 생깁니다.



발목의 움직임은 종아리뼈와의 마찰 때문에 가쪽과 안쪽방향의 범점운동에 차이가 있습니다. 일반적으로 가쪽으로의 운동이 어려우며 안쪽으로의 운동은 수월합니다.

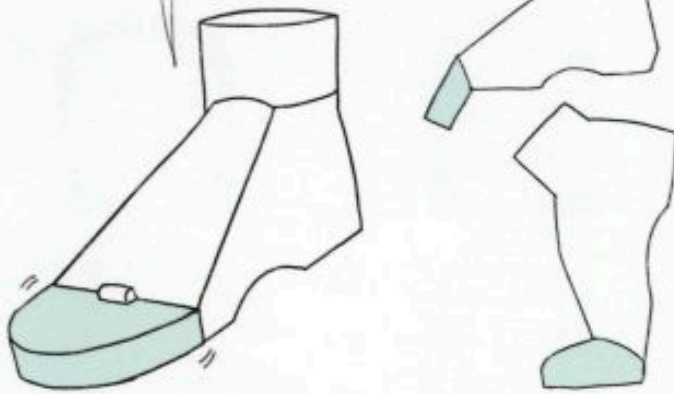
또한 발을 위·아래로 움직이는 경우에도 아래로 내릴 땐 거의 수직에 가깝게 새릴 수 있지만 올리는 운동은 쉽지가 않죠.



손과 또 다른 점은 손가락과 달리 발가락은 개별적인 움직임이 힘들다는 점입니다.

따라서 그림을 그릴 때는 발가락을 하나하나씩 그리는 것 보다는 하나의 관점으로 묶어 이해하는 것이 좋습니다.

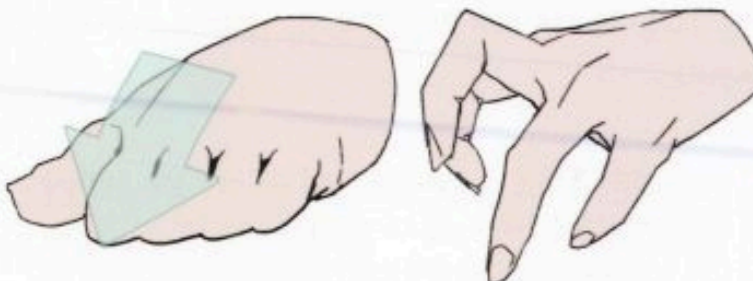
발가락이 같이 움직이므로써 걷거나 뛰는 동작이 훨씬 자연스럽게 수월해집니다.



신발의 앞코 부분을 살펴보면 발가락 관절부의 움직임이 잘기 때문에 쉽게 마모됨을 확인할 수 있죠.



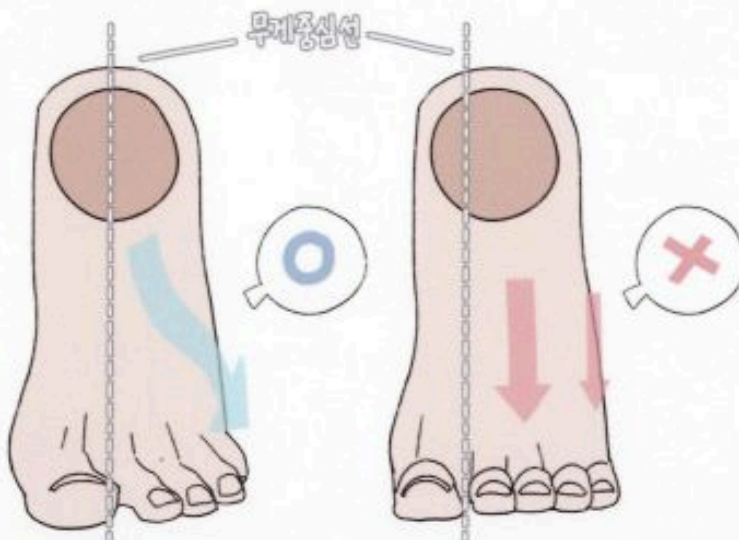
발가락 중에서 비중을 두자면 '엄지발가락'의 역할이 두드러집니다. 엄지발가락은 발가락 중에서 가장 힘이 세고 두꺼운 덕분에 큰 하중을 견딜 수 있어 다른 발가락들과 균형을 유지할 수 있죠.



각각의 마디들이 자유롭게 움직여 다양한 변형이 가능한 손과 달리 발가락의 마디들은 바닥을 짚는 역할에 충실한 편입니다.



발바닥을 보면 골극을 통해 엄지발가락과 나머지 발가락들이 닿는 면을 확인할 수 있습니다.



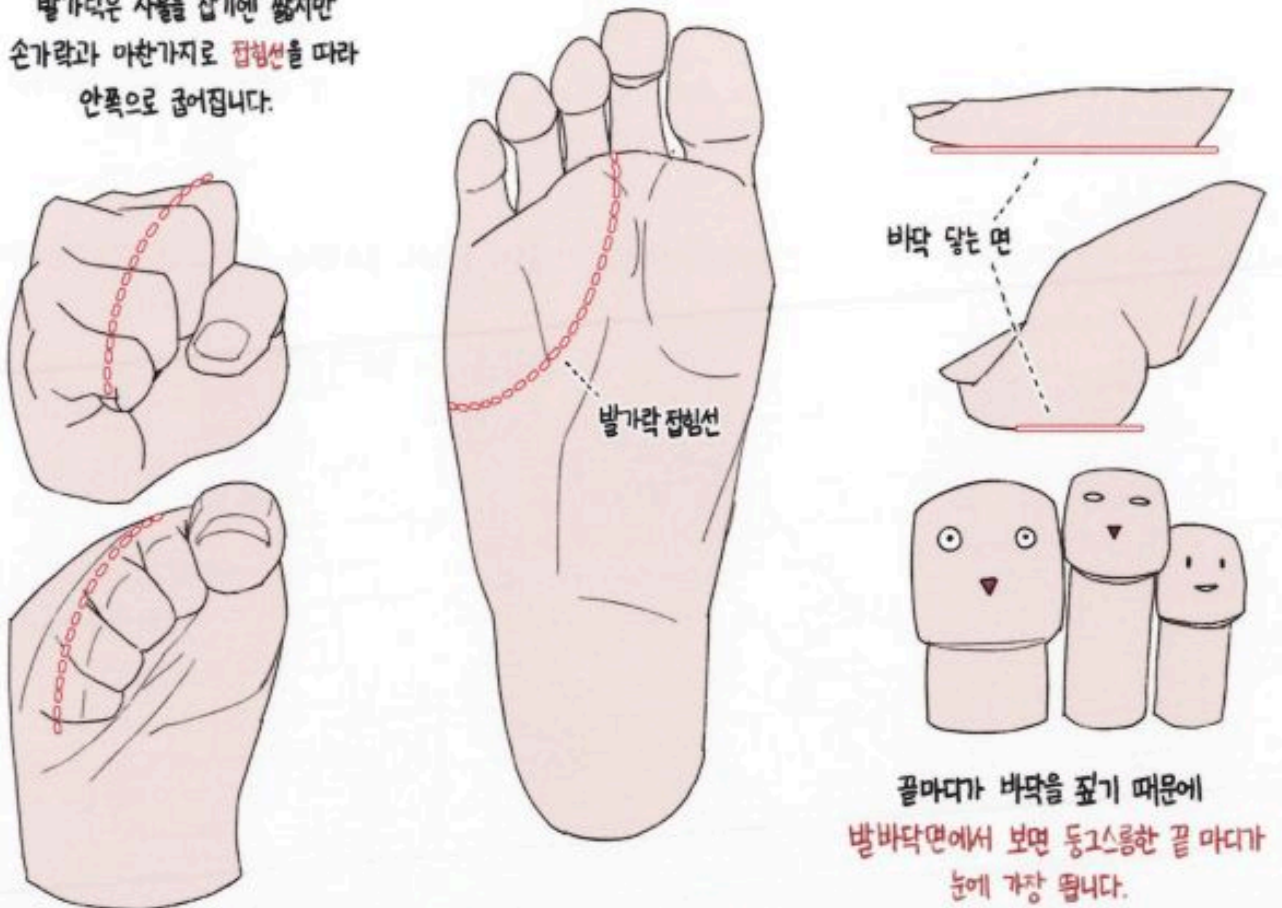
무게 중심이 엄지발가락과 나머지 발가락 사이를 지나가기 때문에 뒷꿈치를 들면 발등이 그리는 호를 따라서 새끼발가락쪽으로 갈수록 안쪽으로 말려들어갑니다.

발가락 중에서는 두번째 발가락이 가장 길며 다른 발가락들은 두번째 발가락쪽으로 모이기 때문에 발 끝은 항상 호를 그리고 있습니다. 또한 발가락은 마디마디가 짧아 평상시에는 계단처럼 바닥을 짚고 있음에 주의합니다.

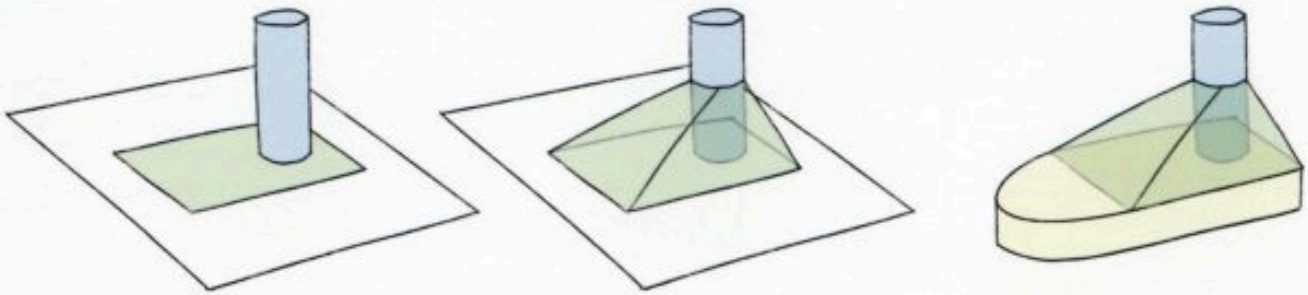


발바닥을 보면 손바닥의 손금과 마찬가지로 발가락의 운동방향을 예측할 수 있는 주름이 있습니다. 손가락과 비슷하게 두번째 발가락을 중심으로 굽힐 때 모이는 것을 확인할 수 있죠.

발가락은 사물을 잡기에 짧지만 손가락과 마찬가지로 접힘선을 따라 안쪽으로 굽어집니다.

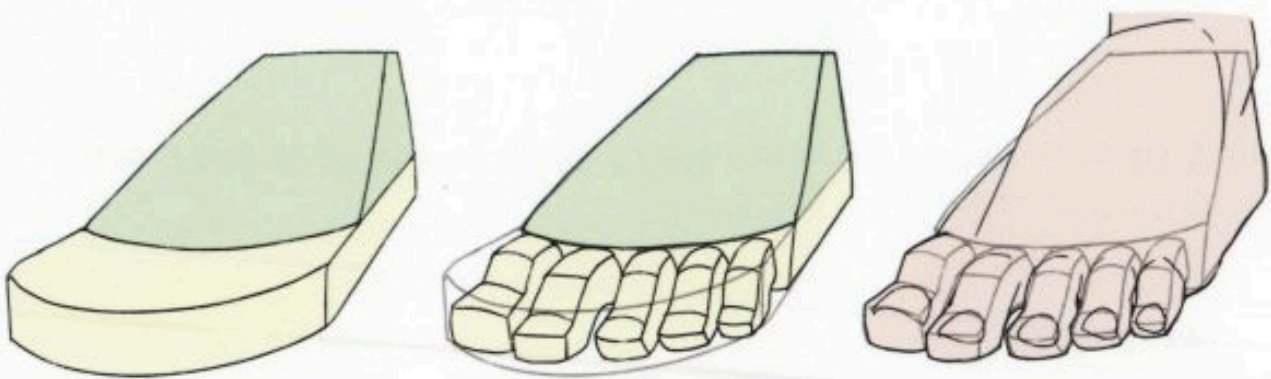


발의 구조를 도형화 해봅시다. 가장 우선적으로 고려해야 할 점은 **바닥과 발바닥이 닿아 있음이 느껴지도록 바닥면을 잡아주는 것**입니다.



1. 바닥면과 발바닥면을 잡고 발바닥면의 뒷쪽에 발목 도형을 세워줍니다.
2. 발바닥면부터 발끝까지 연결해주어 발등면을 만들어 줍니다.
3. 발바닥면과 발가락면을 세워 줍니다.

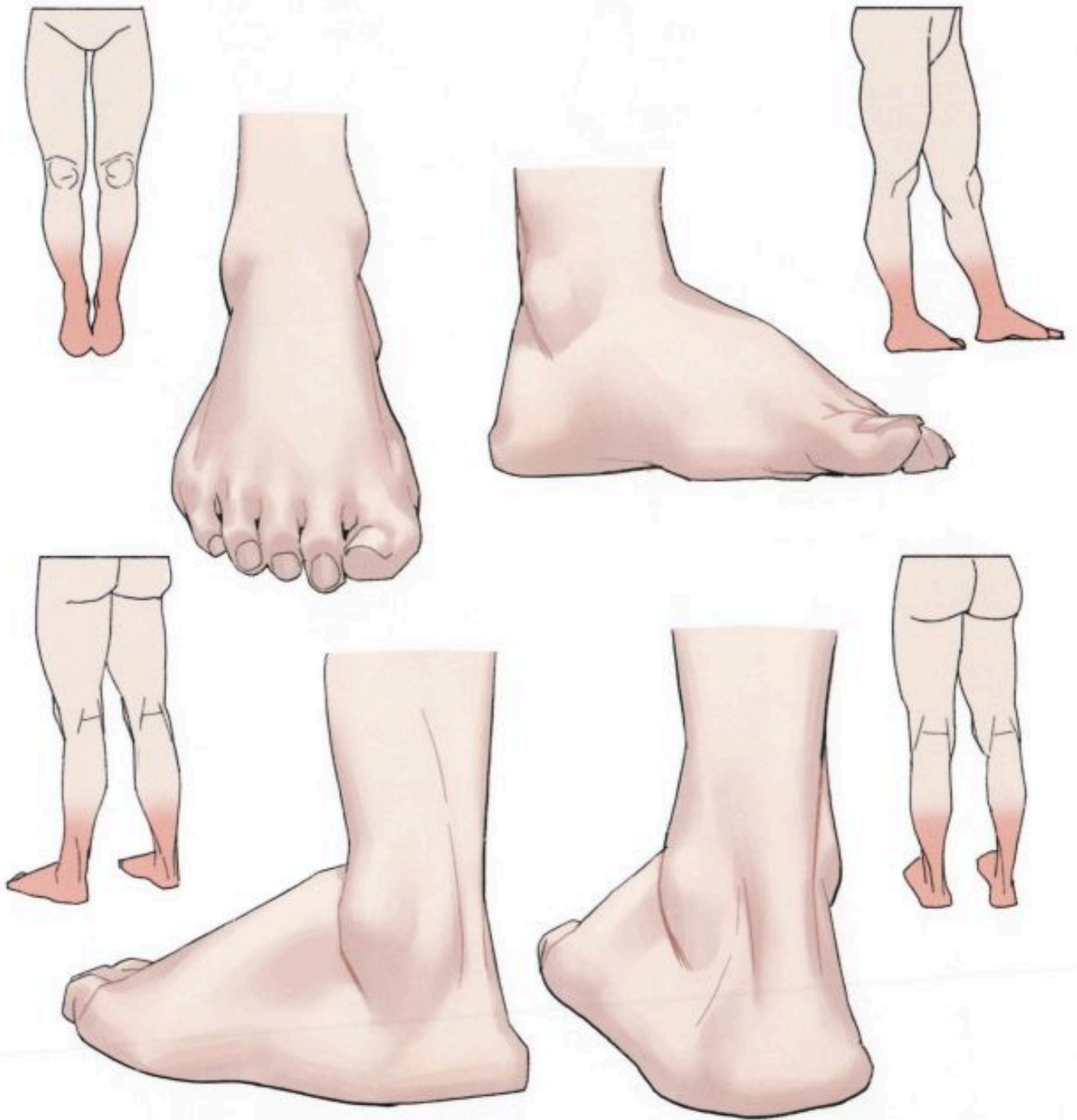
발가락은 마디가 짧기 때문에 **계단식의 도형과 발등면을 과도에 맞게 그려주는 것이 가장 중요합니다.**



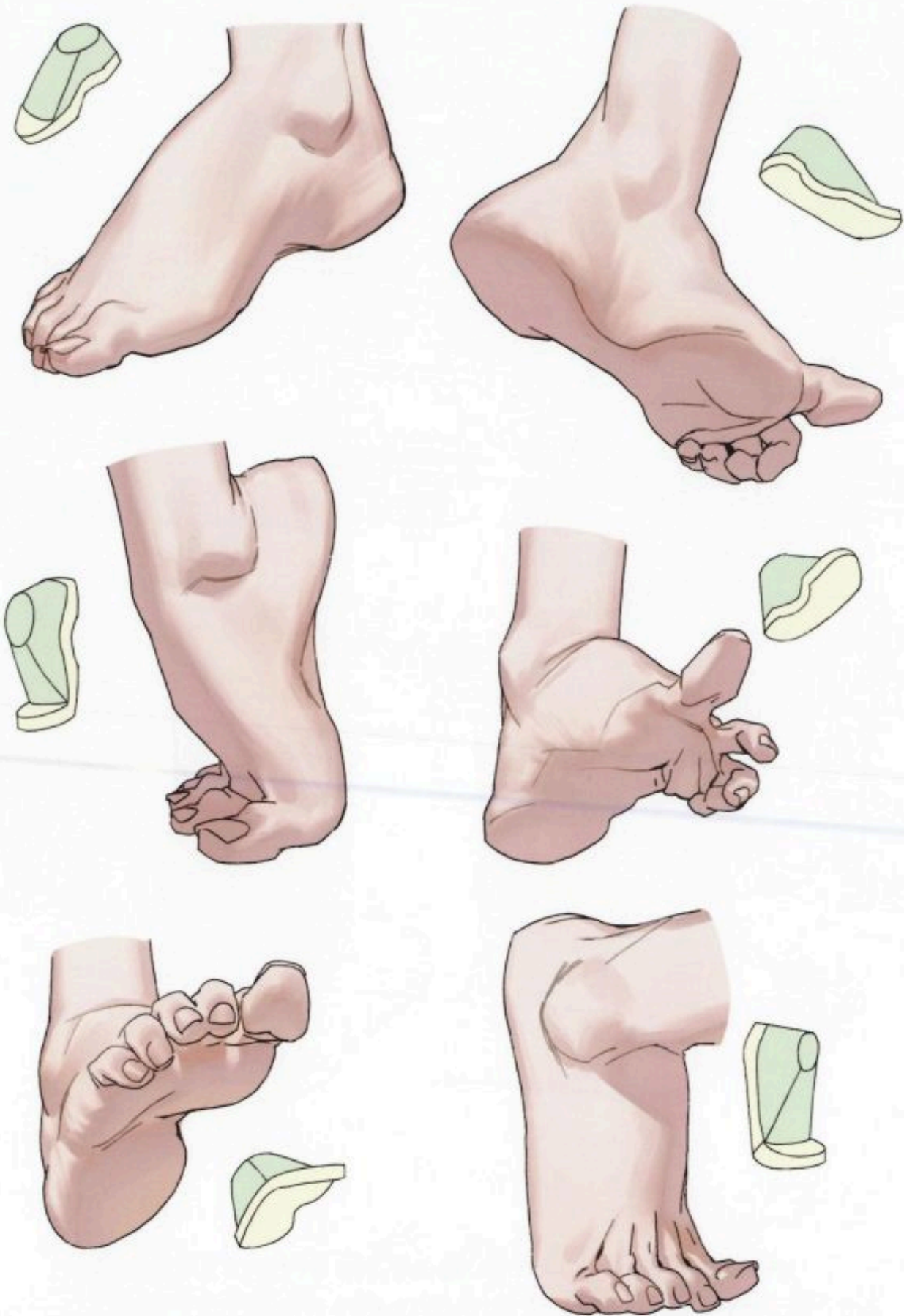
1. 정면에서는 뒤번째 발가락을 기준으로 호를 그리는 발가락면을 잡아줍니다.
2. 계단식의 발가락 도형을 그려줍니다.
3. 발등을 그리고 형태를 다듬어줍니다.

발바닥은 **안쪽에 움푹 들어가는 굴곡**이 있습니다. 측면에서도 이 굴곡이 보이는데, **손가락으로 파낸 느낌**을 떠올려봅시다.





여러가지 각도의 발을 살펴봅시다. 대개의 발을 그리는 경우엔 발등만 그리게 될 때가 많습니다.  
 왜냐하면 인물의 전신을 그릴 때 눈높이의 위치가 얼굴에 머무는 경우가 많기 때문이죠.  
 다양한 포즈의 인물을 그리기 위해 발을 이리저리 돌려보며 연습해봅시다.



발은 다른 부위에 비해 취할 수 있는 포즈가 제한적이지만 충분히 매력있는 포즈를 그려볼 수 있습니다.  
또한 힘 있고 디테일한 발의 묘사는 캐릭터를 더욱 특별하게 만들어줄 수 있기 때문에 유심히 관찰하고 공부해봅시다.

## 🐾 신발

아무리 발을 눈으로 뚫어져라 관찰하고 그려보려 해도 이미지를 구체적으로 떠올리기란 쉽지가 않죠. 따라서 가장 쉽게 자주 관찰할 수 있는 '신발'의 구조를 관찰하고 특징들을 살펴보면 함께 이해하는 것이 좋습니다.

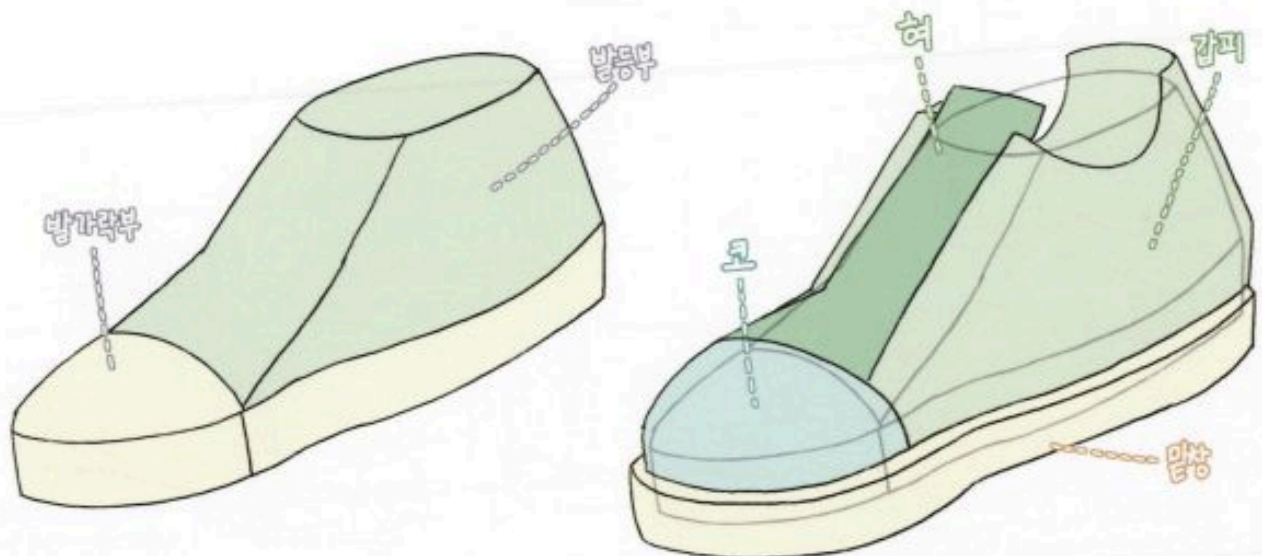


하이힐, 운동화, 슬리퍼 등 형태와 목적에 따라서 수없이 많은 종류가 있지만

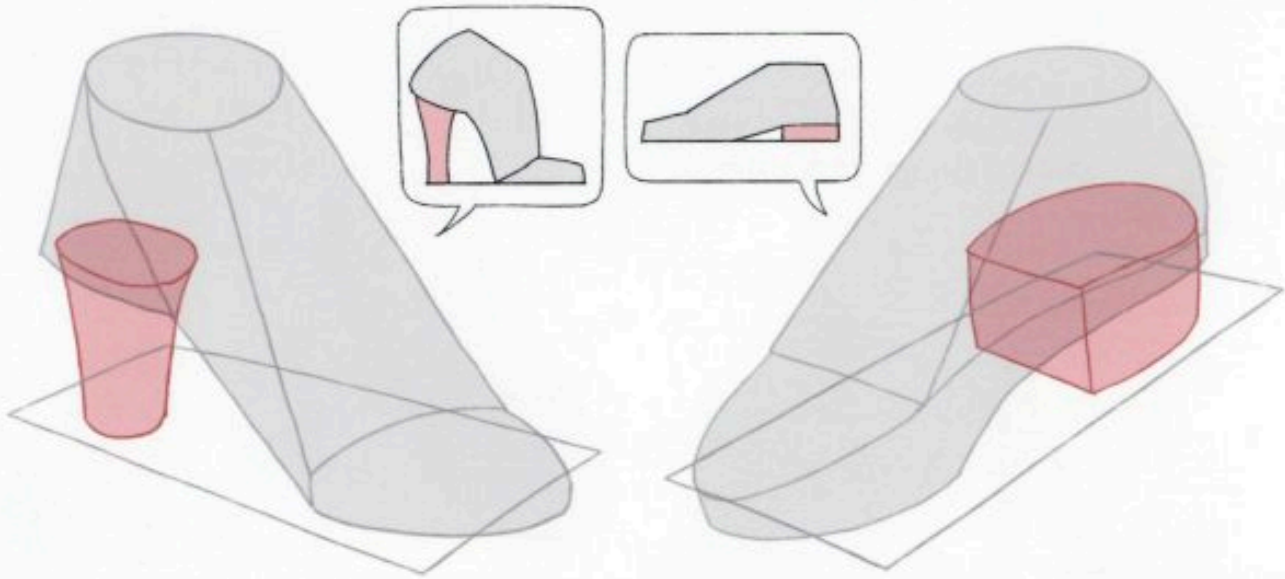


기본적인 역할은 발의 움직임을 돕는 것이기 때문에 구조와 목적을 이해한다면 어렵지 않게 응용할 수 있습니다.

신발에도 수많은 종류가 있지만 기본적인 운동화를 예시로 구조를 간략히 살펴보면 발의 전체를 쉽게 감싸는 '갑피', 신발의 사이즈를 조절하여 수월하게 신기 위해 갑피와 분리되어 있는 '혀', 발가락을 감싸는 '코', 그리고 밑창으로 구성되어 있습니다.



구두는 밑창의 뒷부분에 위치한 '굽'이 바닥면을 밀고 있어 뒷꿈치가 자연스럽게 올라갑니다.  
따라서 바닥면과 붙어 있는 앞꿈치와 굽의 뒤편을 잡이준 뒤에 굽의 길이에 따라서 뒷꿈치의 각도를 잡아줍니다.



그 밖에 신발끈이 벨크로, 버클, 지퍼로 되어 있거나 앞코 부분이 둥글거나 뾰족하거나 하는 등의 여러가지 디자인이 존재하는데 어떤 디자인이던지 발을 감싸는 역할을 생각해 보면 발의 도형을 먼저 떠올린 뒤에 신발을 신겨준다는 생각으로 차근차근 그려주는 것이 좋습니다.



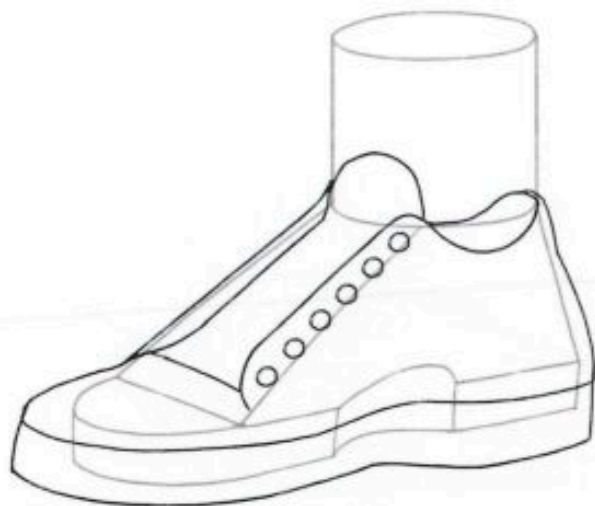
🐱 운동화 그리기



1. 먼저 발을 도형으로 잡아줍니다.



2. 신발의 '혀'와 발목을 감싸는 '갑피부'를 그려줍니다.

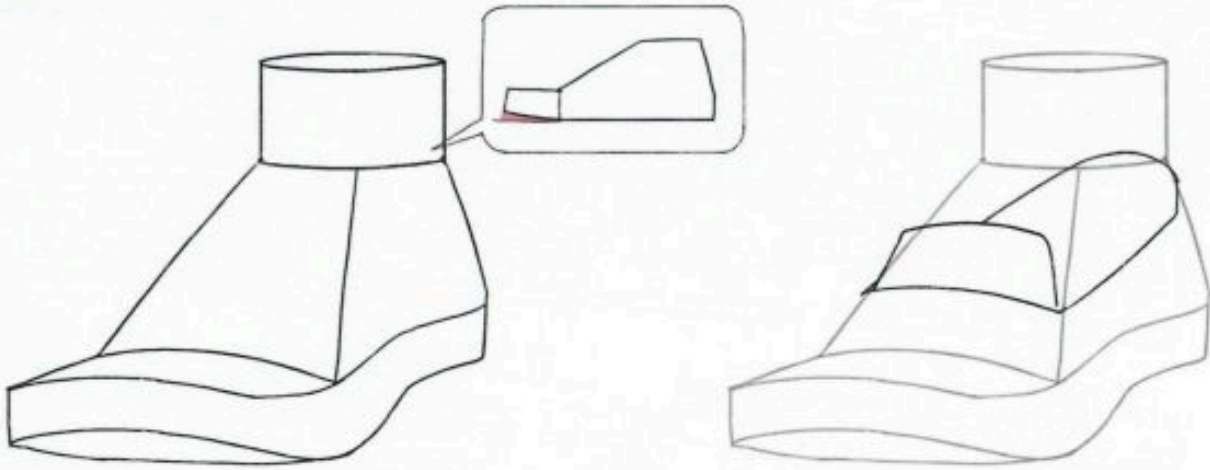


3. 밑창과 신발끈이 들어갈 구멍의 위치를 잡아줍니다.



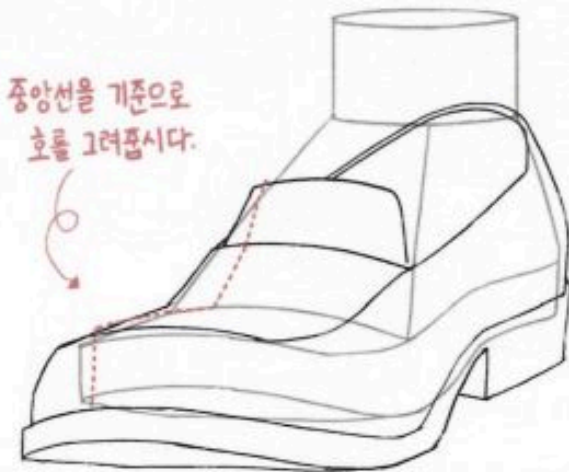
4. 교차하며 묶이는 신발끈과 신발에 들어갈 자수나 로고 등의 디테일을 그려주고 정리합니다.

🐱 구두 그리기



1. 신발을 정면에서 볼 땐 신발의 '코'부분이 지면에서 살짝 돌리기 때문에 신발의 밑창이 보이기도 합니다.

2. 신발의 혀와 발목을 감싸는 '갑피부'를 잡아줍니다.



중양선을 기준으로 호를 그려줍니다.



3. 굽 높이를 고려하여 밑창을 그려주되 앞코부분은 중심이 되는 가이드라인을 그려주어 안정적으로 호를 그려주는 것이 좋습니다.

4. 신발의 제봉선과 장식을 양감에 맞게 그려주고 정리해줍니다.



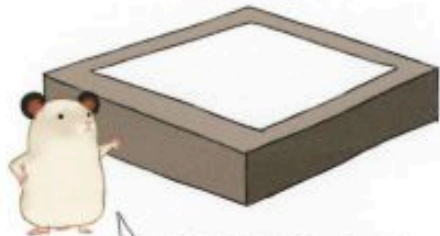
여러가지 신발을 그려봅시다! 발의 도형에 맞게 다양한 디자인의 신발을 살펴보고 신발의 재질과 특성을 고려하여 자연스러운 신발을 표현해봅시다.

CHAPTER 11

# 의삼

🐹 옷 주름의 이해

캐릭터에게 다양한 의상을 입히기 위해서는 옷에 생기는 주름을 자연스럽게 묘사해주는 것이 매우 중요합니다. 동세, 재질, 사이즈 등 다양한 요인에 의해서 주름의 양상이 변화하지만 가장 기본적인 '원리'에 대해서 먼저 이야기 해보겠습니다.



우선 옷의 대표적인 소재인 '천'을 예시로 들어보죠!



이렇게 물체 위에 천이 얹어지면...



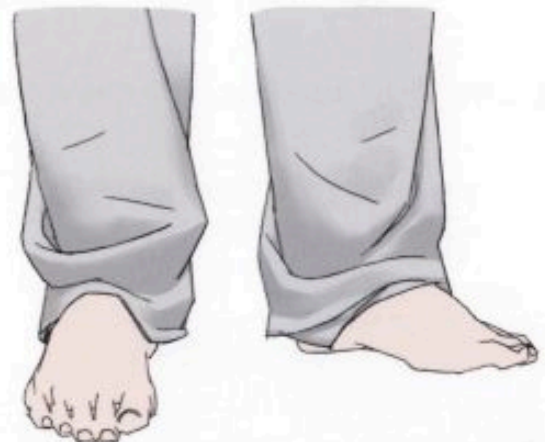
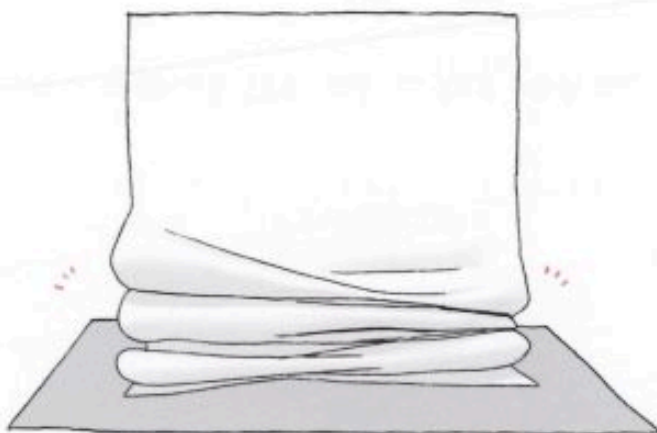
'중력'에 의해 아래로 떨어지게 되며 그 흐름의 주름이 생기기 마련입니다.



옷의 형태만 생각한다면 몸에서 붕~뚱 느낌이 듭니다.



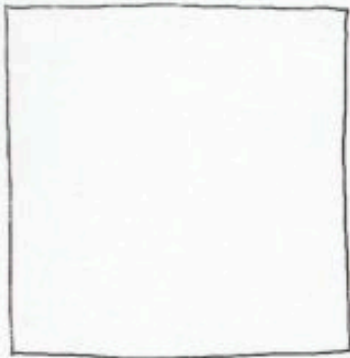
따라서 특수한 상황(물속, 우주공간)이 아닐 경우 아래로 작용하는 중력은 가장 기본적인 요소이죠!



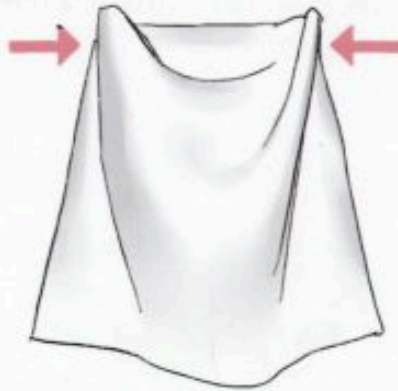
이렇게 바닥면이 있다면 천은 아래로 떨어져 뭉쳐지는데, 이는 긴 바지를 입었을 때 바짓단이 뭉쳐지는 실루엣을 생각해봅시다.



중력 외에도 찬을 구기거나 당기는 등, 다른 방향의 물리적인 힘에 의해서도 주름이 생깁니다.



〈갈듯한 천〉



〈양쪽으로 구겼을 때〉



〈양쪽으로 당겼을 때〉

물리적으로 힘을 가하지 않아도 바람이나 관성에 의해서도 주름이 생기기 때문에 상황에 맞게 유연하게 그려주는 것이 좋습니다.



바람에 의해 날리는 치맛자락이나 움직였을 때 날리는 소매 등이 해당됩니다.



또한, 인체는 관절에 의해 굽혀지기도 펴지기도 하기 때문에 각각의 관절이 움직일 때 생기는 주름도 생각해주어야 합니다.

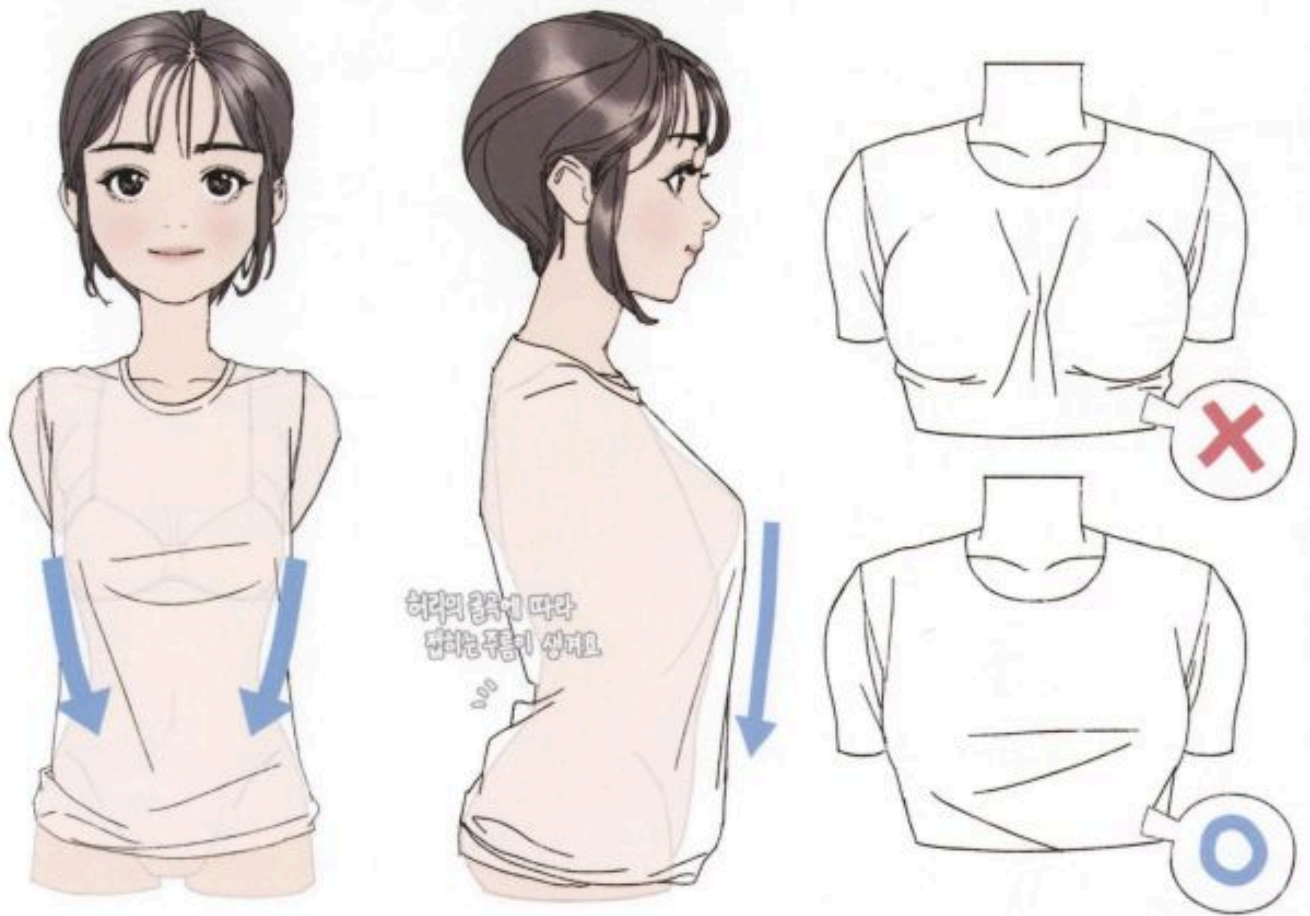
뽕뽕한 나무도막에 걸친 천은 주름이 잡히지 않지만..



굽힌 관절에서는 접히는 주름이 생겨요!

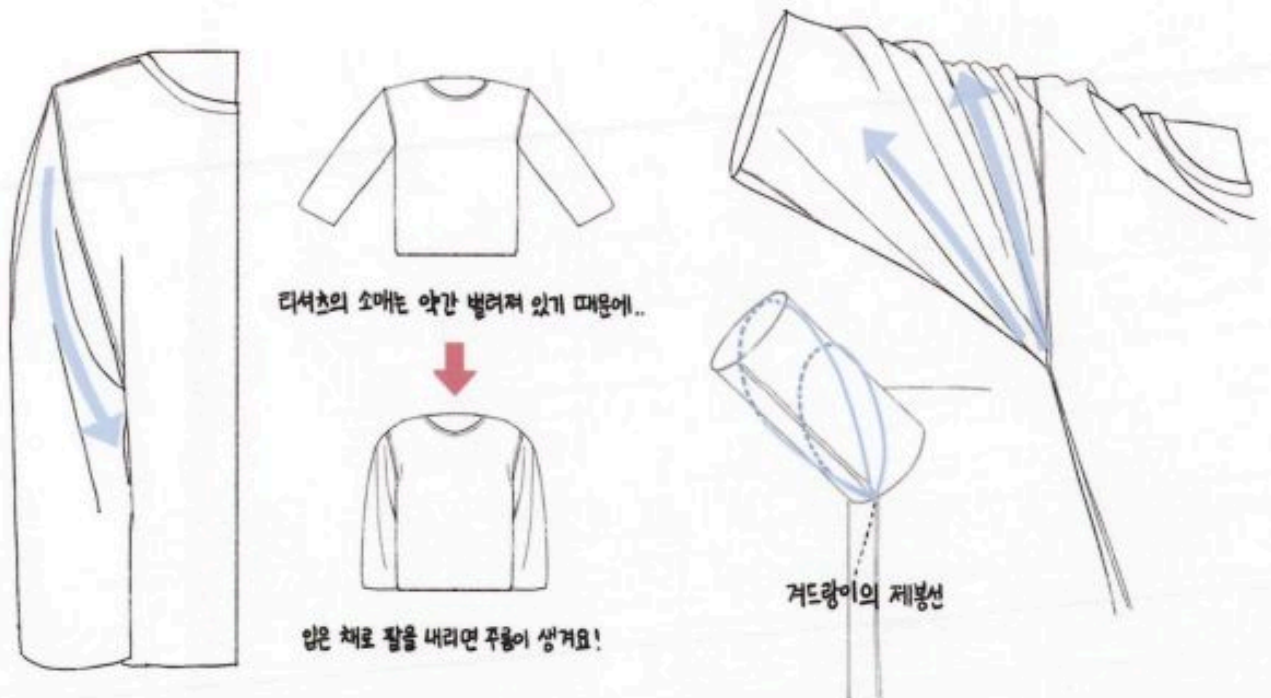


상의는 상체에서 가장 넓은 부분인 가슴에 의해 아래로 떨어지는 주름이 생기며 가슴 사이의 공간에는 당겨지는 주름이 생깁니다.



허리의 굵기에 따라 당겨는 주름이 생기고

팔을 내리고 있을 때에는 리셔츠의 기본 형태 때문에 어깨부터 팔의 안쪽 방향으로 주름이 생기는데 팔을 들면 겨드랑이의 제봉선부터 팔의 양감을 타고 흐르는 주름이 생깁니다.

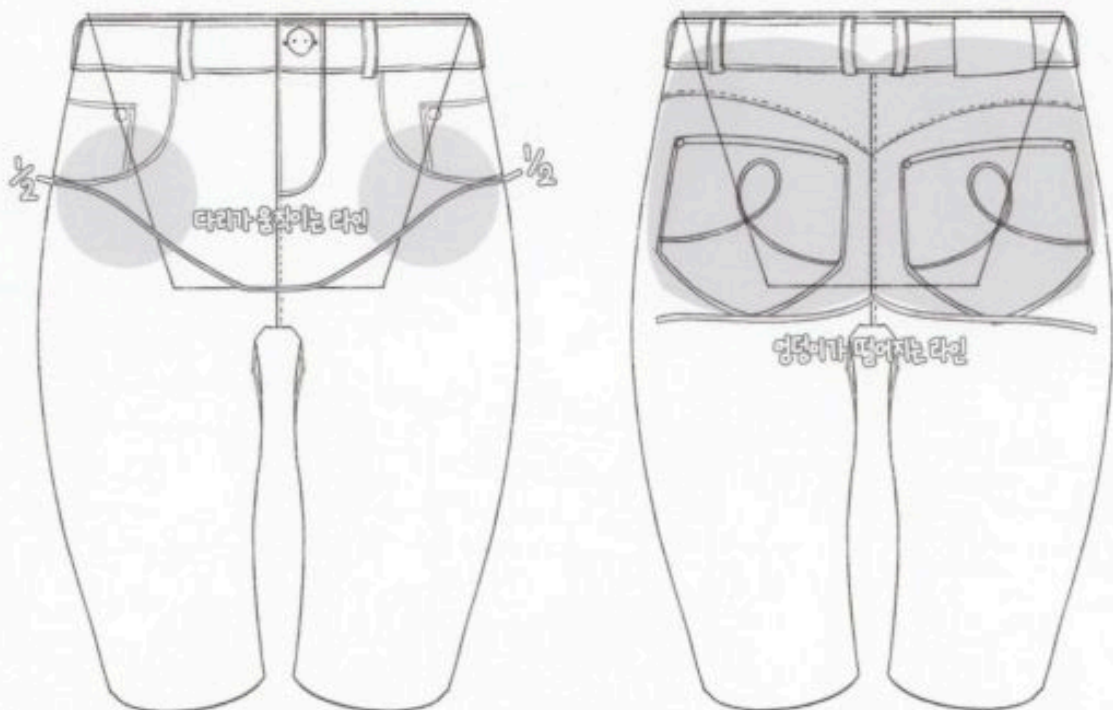


리셔츠의 소매는 약간 벌어져 있기 때문에..

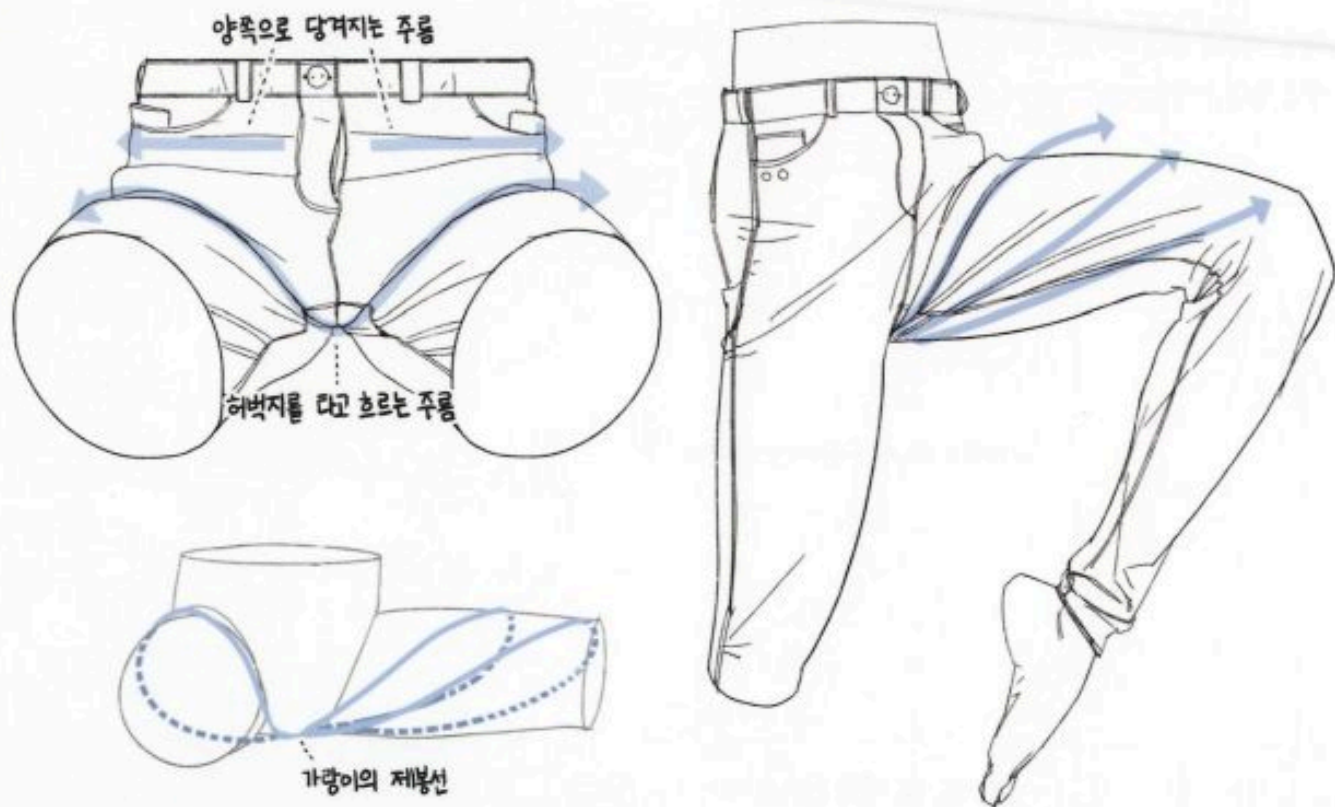
얇은 채로 팔을 내리면 주름이 생겨요!

겨드랑이의 제봉선

바지는 다리가 움직이는 라인을 영두하여 주름을 그려주어야 합니다. 정면에서는 골반의 1/2 위치에서 가랑이까지 다리가 움직이는 라인을 따라 주름이 생기며, 뒤에서는 엉덩이가 떨어지는 라인을 따라서 주름이 생깁니다.



다리를 들면 가랑이의 제봉선 즙음부터 다리의 양감을 따라 다고 흐르는 주름이 생기며 다리의 안쪽 제봉선에서도 얇은 주름이 생기기도 합니다.



따라서 여러가지 포즈를 취했을 때 팔이나 다리가 향하는 방향으로 생기는 주름. 관절을 굽힐 때 접히는 주름을 신경써주어야 하겠죠?

동세에 의해 생기는 주름

가슴의 클럭에 의해 떨어지는 주름



동세에 의해 생기는 주름

관성에 의해 생기는 주름

관절의 굽힘에 의해 접히는 주름



이 때 피부에 닿아있는 부분은 중력에 의해 인체의 형태를 따라가기 때문에 주름의 방향뿐만 아니라 돌아가는 흐름에도 주의해야 합니다.



팔의 덩어리가 흘러가는 방향과 주름의 흐름이 같은 방향성을 가져야 합니다.



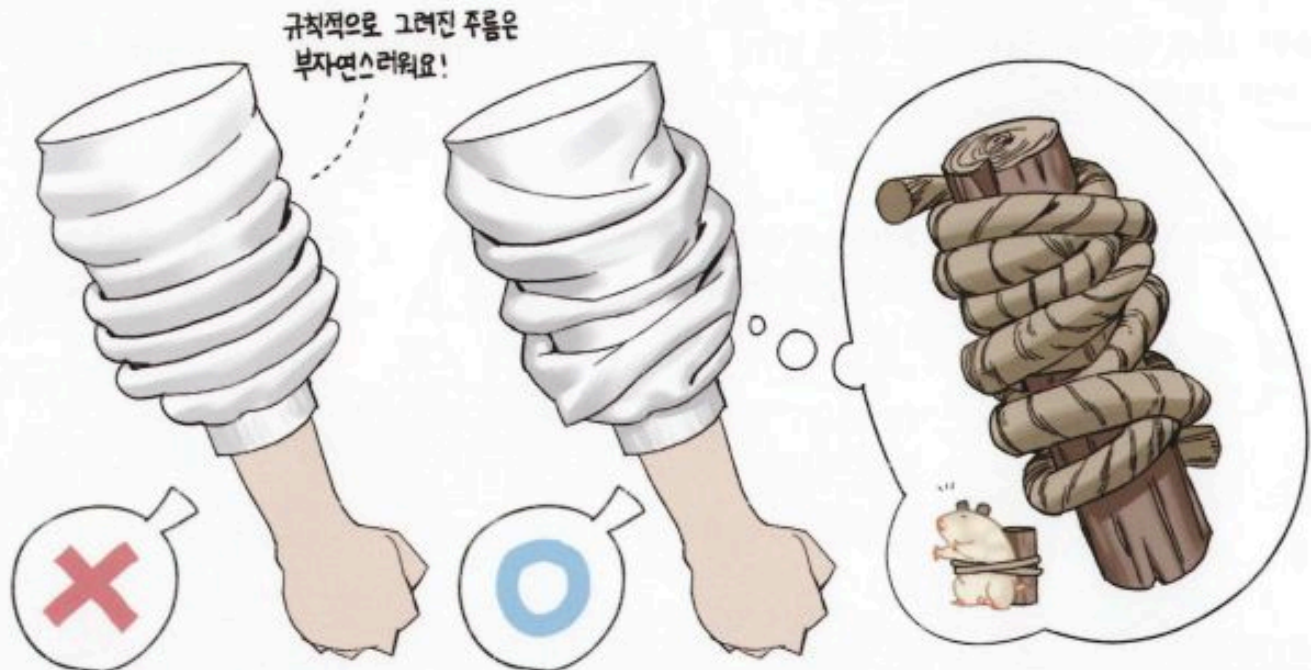
뾰뾰하거나 반대의 방향성을 되면 매우 어색해집니다.

접힘주름이 자주 생기는 위치인 관절부위에는 독특한 양상의 구김이 생기는데 '와플'을 연상케하는 다이아몬드 모양의 구김주름이 생깁니다.



이 때, 마찬가지로 인체의 양감에 주의하여 주름을 그려줍니다.

소매를 권으면 귀고 흡흡한 주름이 불규칙적으로 잡히는데, 나무토막에 바늘이 돌돌 말려진 형태를 생각하면 좋습니다.



천 외에도 다양한 소재의 옷이 존재합니다. 얇은 면부터 두꺼운 가죽까지 소재의 '두께'에 따라서 잡히는 주름의 양상도 달라지는데, 얇은 소재일수록 촘촘하고 많은 주름이, 두꺼운 소재일수록 크고 굵직한 주름이 잡히죠.



얇은 면 소재의 셔츠를 보면  
관절부의 구김이나 동선에 따른 주름이  
 촘촘하고, 복잡해요!



두꺼운 가죽 소재의 자켓은  
구김이 적고 주름들이 상대적으로 굵적하죠.

옷의 소재뿐만 아니라 사이즈에 따라서도 주름의 양상이 바뀝니다. 사이즈가 큰 옷은 아래로 떨어지며 뭉쳐지는 주름이, 몸에 딱 붙는 옷은 당겨지는 주름이 주를 이룹니다.

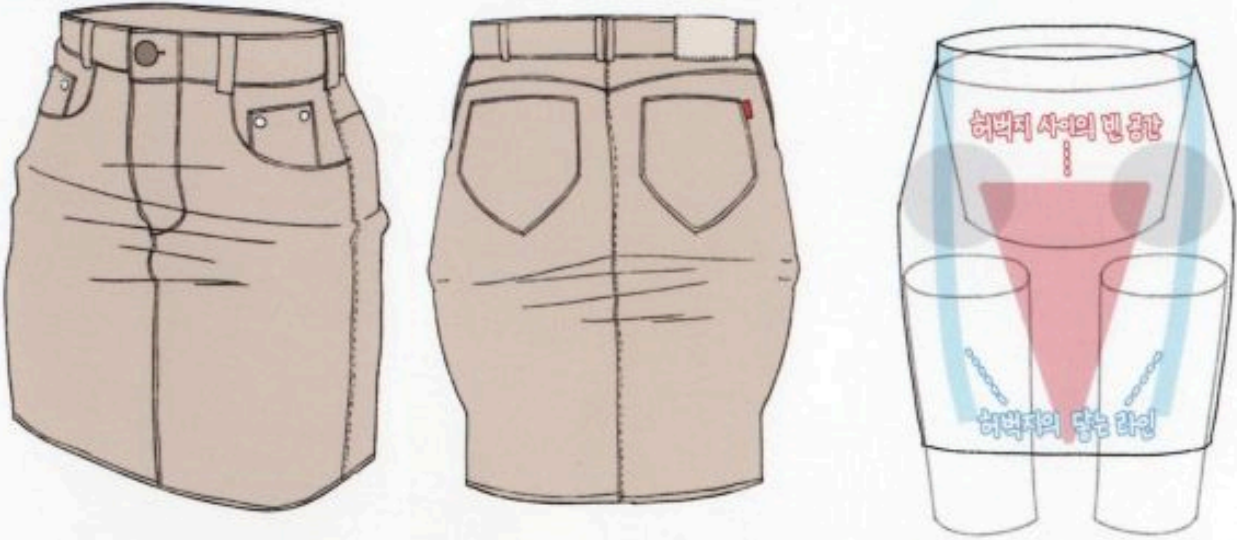


옷의 마감에 밴딩처리가 되어있으면 그 위로 주름이 뭉쳐잡니다.



딱 붙는 옷의 경우에는 움직임에 제약을 주지 않기  
위해 대체로 얇은 소재일 경우가 많습니다.

치마에도 여러가지 종류가 있습니다. 대표적인 몇가지의 치마 종류를 살펴보면 어떤 양상의 주름이 생기는지 알아봅시다.



H라인의 치마는 허리~허벅지까지 원통형으로 달라 붙는 치마입니다. 따라서 다리와 닿아 있는 지점으로 부터 당겨지는 주름이 생깁니다.

A라인으로 폭이 점점 넓어지는 치마는 밑단이 물결 모양으로 흐름이 생깁니다.



교복치마처럼 치마의 주름이 제방된 치마는 밑단의 모양이 마치 톱니바퀴를 연상케합니다.

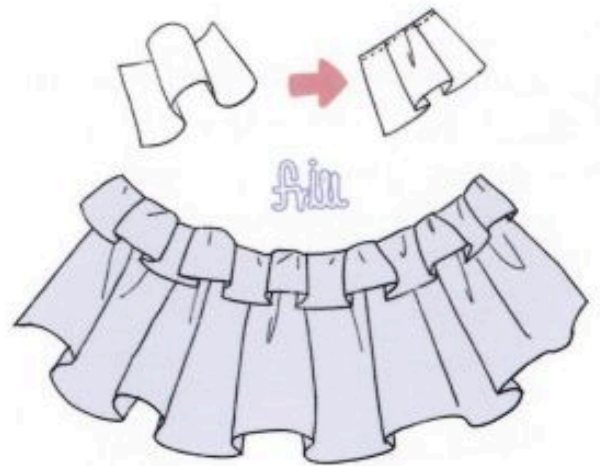


따라서 종류에 따라 변하는 밑단의 모양을 파악하고 허리부터 골목에 맞게 연결해 주면 쉽습니다.

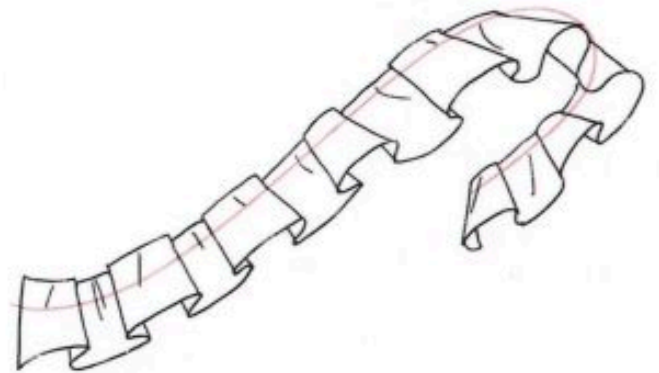
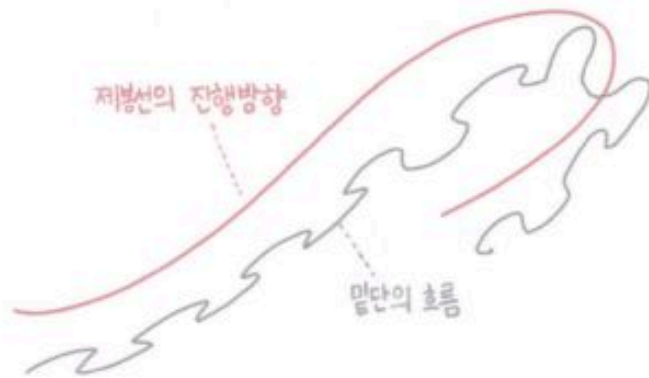


접히는 밑단의 모양도 다양해요!



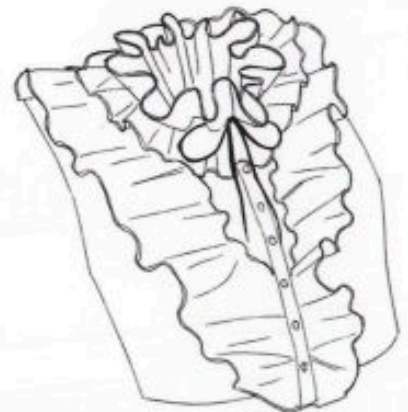
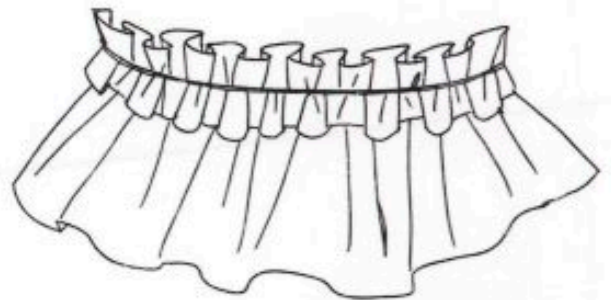


치마나 소매에 흔히 달려 있는 장식 중 하나인 레이스와 프릴에 대해 알아보시다. 일반적으로 프릴을 레이스라고 착각하는 경우가 많지만 무늬가 새겨진 장식 천을 레이스, 주름을 제봉하여 만드는 장식 천을 프릴이라고 하죠.



레이스의 무늬는 종류가 많고 복잡하기 때문에 자료의 도움을 받는 것이 좋지만.

프릴의 경우 제봉선의 진행방향과 물결모양의 밑단 흐름을 연결해주고 주름을 그려주어 간단하게 표현이 가능합니다.

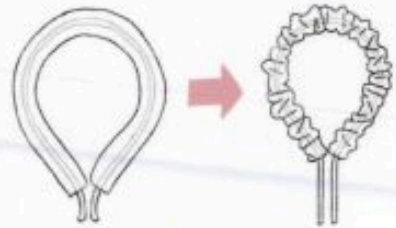
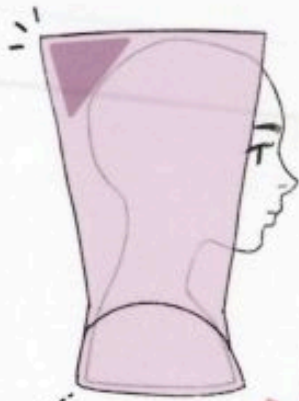


레이스와 프릴을 크고 작게 겹치거나 연결하는 등의 표현을 통해 다양한 연출이 가능하니 참고하여 적절히 사용하여 옷의 맛을 높여봅시다!

모자가 달린 티셔츠는 다양한 스타일의 연출이 가능한 좋은 소재입니다.  
 후드는 조임끈이 달린 목 앞부분부터 양갈래로 나뉘어 늘어진 모양새로  
 떨어지며, 뒤에서는 삼각형으로 보여지는 형태가 일반적입니다.

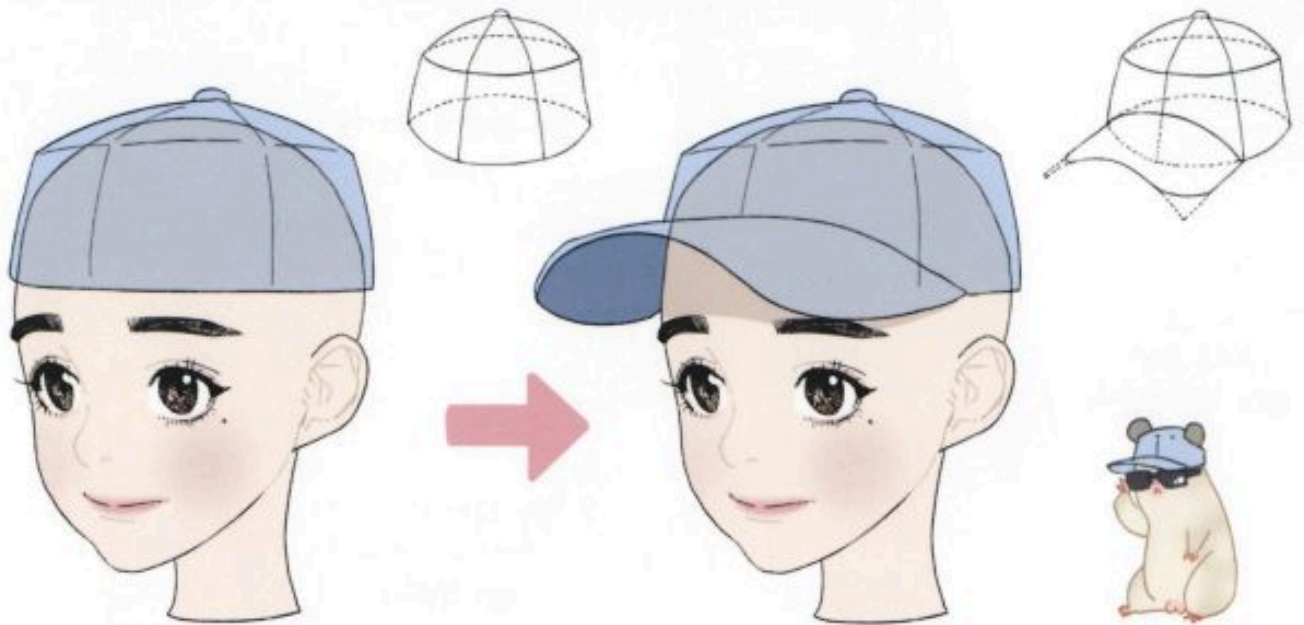


모자를 쓰게 되면 모자의 제봉선에 의해 뒤통수 위로 삼각형의 빈공간이 생기며 어깨 위로 늘어지는데, 끈을 당겨 조이면 옆줄에  
 밀착되어 끈그라드는 주름이 생겨요!




챙이 달린 모자는 머리를 덮는 부분과 얼굴을 가려주는 챙을 분리하여 그리는 것이 좋습니다.

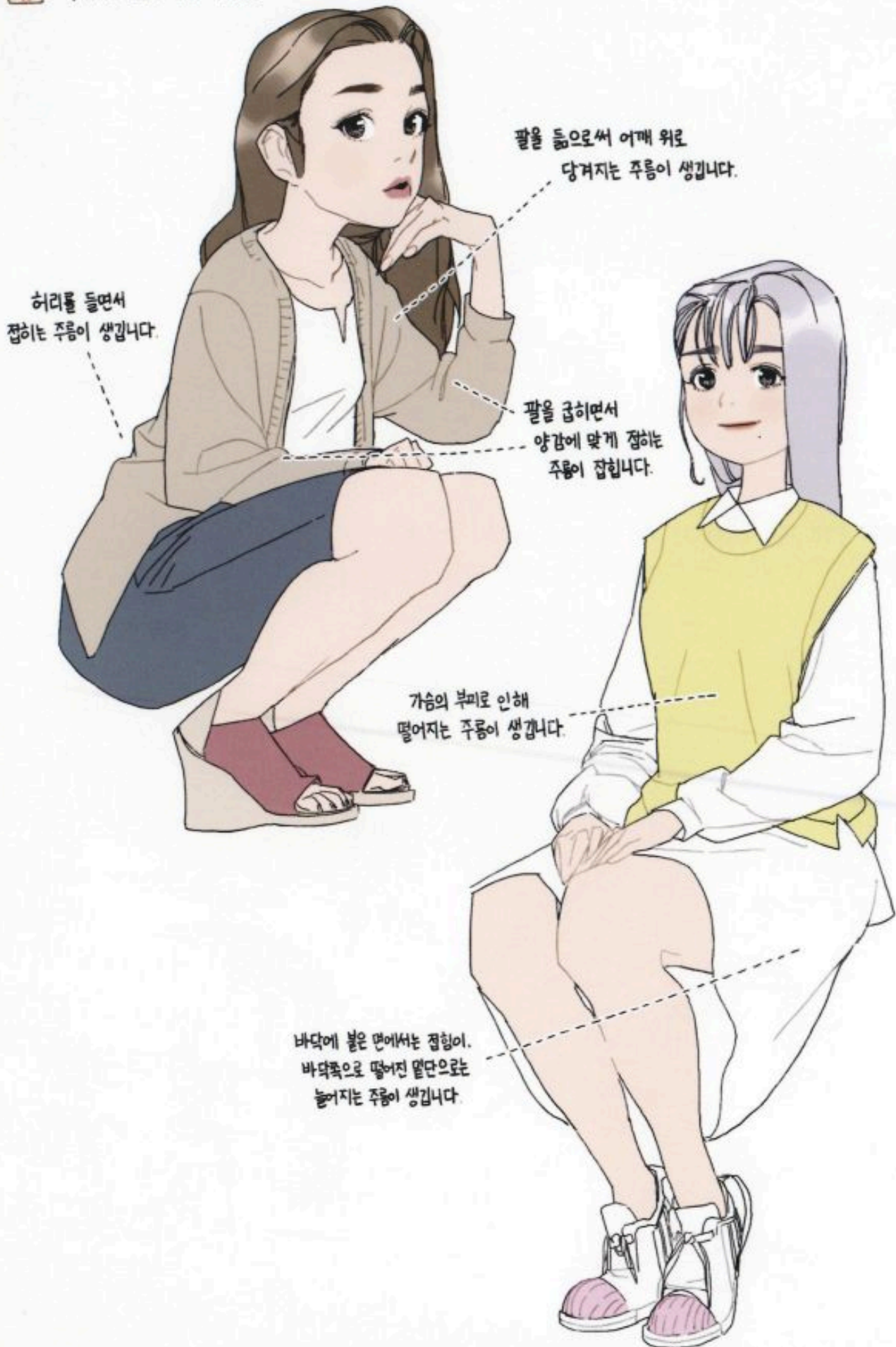
U자로 굽어진 챙은 휘어진 사각형에서 모서리를 둥글게 다듬어줍니다.



모자의 종류는 매우 다양하지만 위의 순서대로 두상을 먼저 그려준 후에 모자를 그리는 방법에서 챙을 바꾸어 주거나 각을 없애는 등의 변화를 주어 어렵지 않게 응용할 수 있습니다.



 여러가지 포즈에서의 주름



팔을 뚫으로써 어깨 위로 당겨지는 주름이 생깁니다.

허리를 들면서 접히는 주름이 생깁니다.

팔을 굽히면서 양감에 맞게 접히는 주름이 잡힙니다.

가슴의 부피로 인해 떨어지는 주름이 생깁니다.

바닥에 붙은 면에서는 접힘이. 바닥쪽으로 떨어진 말단으로는 늘어지는 주름이 생깁니다.




공중에 떠 있더라도 팔을 펼 때 타고 흐르는 주름이 생깁니다.

공중에 떴다가 내려올 때의 관성에 의해 옷이 뜨게 됩니다.

공간 공간 살짝씩 접히는 주름을 잡아주면 디테일을 추가할 수 있습니다.

다리를 앞 뒤로 움직일 때 주름의 방향을 고려해줍니다.

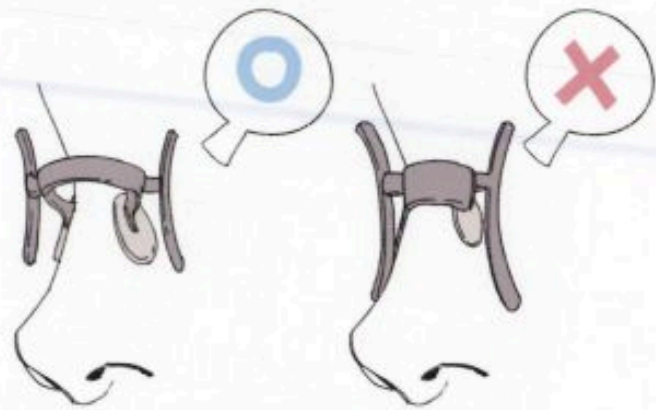
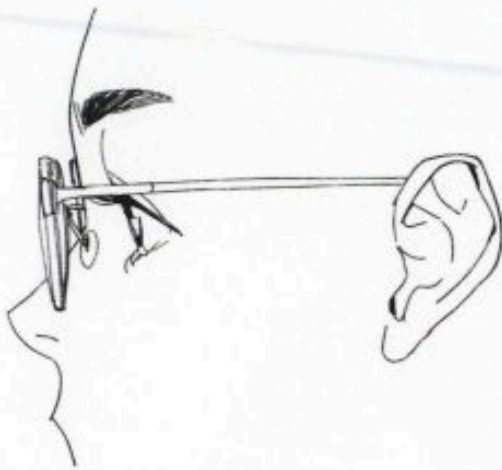
달리는 중에는 전진 방향의 반대 방향으로 힘이 작용합니다.

 약세사리

안경은 캐릭터의 개성을 돋보이게 해주는 좋은 약세사리 중 하나입니다. 맛있는 외모에 입체감을 더해주거나 지적인 이미지를 더해줄 수 있죠.

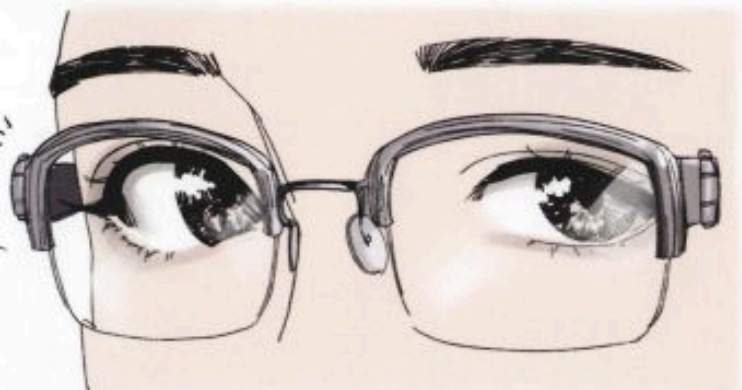


안경의 다리는 아래로 굽어져 커의 윗둘레에 걸쳐지고 콧등에 패드가 안경을 받쳐주어 고정됩니다.



코의 패드 높이로 인해 살짝 뜨는 것에 주의합니다.

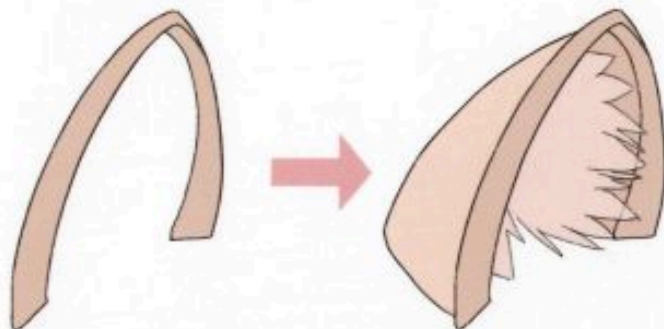
렌즈에 도수가 있는 경우에는 굴절로 인해 렌즈의 외곽과 안쪽의 형태에 차이가 생깁니다.



판타지 캐릭터에는 빼 놓을 수 없는 뿔 장식입니다. 뿔의 위치는 이마 양측면의 돌출 부위에 붙여 주며 산양, 사슴, 코뿔소 등 여러가지 동물의 이빨이나 뿔을 참고하여 다양한 디자인을 만들어 봅시다.



동물 귀를 달아줄 때에는 머리띠가 씌워지는 라인을 생각하여 위치를 잡아줍니다. 동글게 돌아가는 두상을 따라 달라지는 형태에 주의합니다.



귀 둘레의 라인을 먼저 잡은 뒤에 컷등과 안쪽의 털을 묘사해줍니다.





목을 돌돌 감싸는 머물러는 구겨지고 흐트러뜨려  
자연스러운 연출이 가능하기 때문에  
활용도가 높은 아이템입니다.

기본적으로 목의 덩어리를 해치지 않도록  
목을 먼저 그려준 후에 매듭을 지어줍니다.



목에 너무 딱 맞게 그리면 갑갑하게 보일수 있기 때문에 사이즈를 넉넉하게 잡고 큼직큼직한 주름을 넣어 입체감을 살려줍니다.



돌아가면서 안쪽 면이 교차되는 것이  
보여야 입체감이 살아요!




# EXERCISE

---



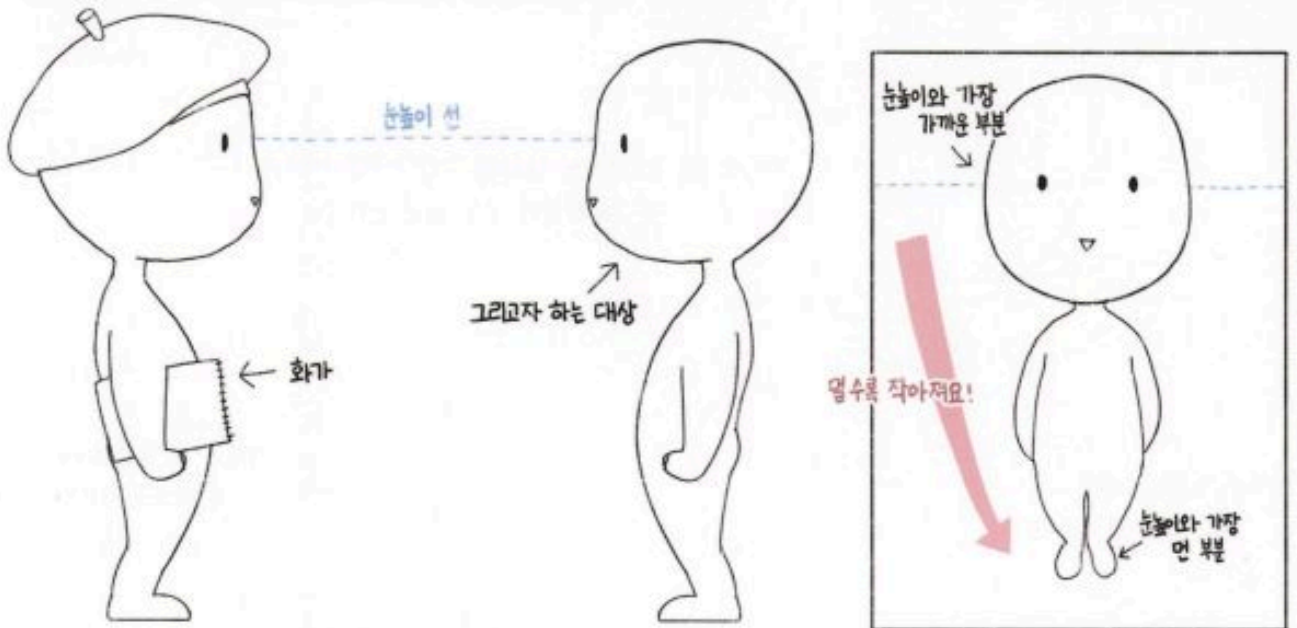
CHAPTER 12

포즈

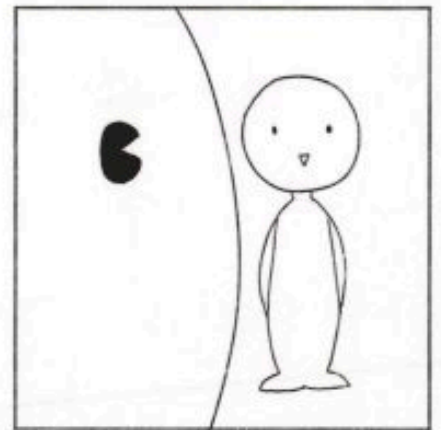
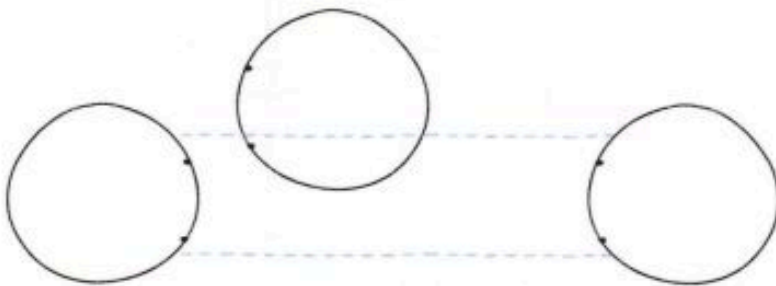
 눈높이의 설정

그림에서의 눈높이란 캐릭터를 그릴 때 캐릭터를 바라보는 시선의 위치입니다.

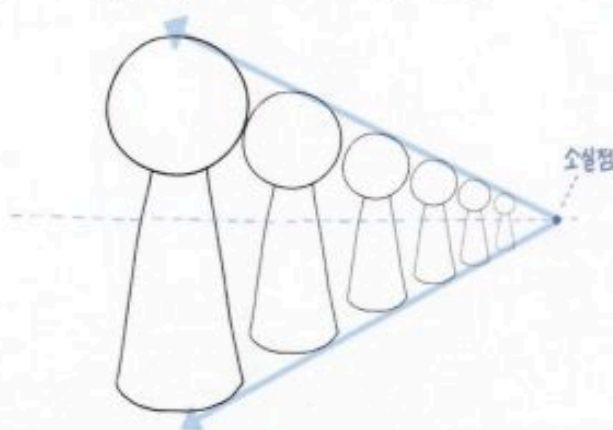
즉, 눈높이의 설정에 따라서 캐릭터가 어떻게 달라 보이는지에 대한 이해가 있어야 다양한 각도의 캐릭터를 그릴 수 있죠.



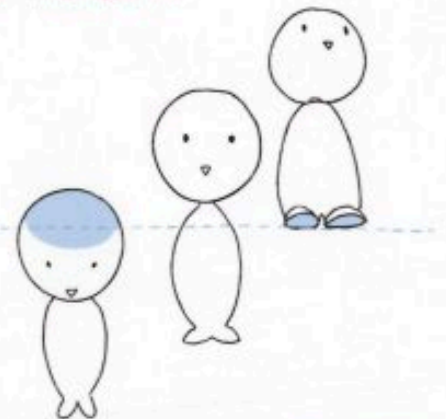
이렇게 똑같이 서 있는 인물을 그리더라도 대상을 바라보는 눈높이의 위치에 따라서 형태가 달라지는데 기본적인 원리는 눈높이에 가까울수록 커보이고 멀리 있는 것은 작아보인다는 것이죠.



같은 크기의 사물이 이렇게 다른 위치에 놓이게 되면 가까이 있는 사물이 훨씬 커보이는 아치와 같습니다.



사물은 멀어질수록 눈높이선상의 점(소실점) 방향으로 작아집니다.



눈높이 선을 기준으로 위·아래에 있는 사물의 형태는 췌면·밑면이 보입니다.

눈높이선

눈높이의 위치에 따라서 다양한 연출을 할 수 있는데 크게 위에서 보는 각도와 아래에서 보는 각도를 살펴봅시다.



위에서 보는 각도에서는 눈높이에 가장 가까운 머리가 커 보이며 발이 가장 작게 보입니다.

신체의 비율도 아래로 내려갈수록 짧아보여요!

가슴과 어깨에 의해 얼굴이 조금 가려지기도 해요!

아래에서 보는 각도에서는 눈높이에 가까운 발이 제일 커보이며 위쪽으로 올라갈수록 점점 짧아지는 비율을 가집니다.

눈높이선

## High angle

위에서 바라보는 각도의 캐릭터는 상대적으로 우리 눈에 편안해보이는 각도입니다.

머리부터 발까지 점점 작아지며 안정감, 편안함이 느껴집니다.

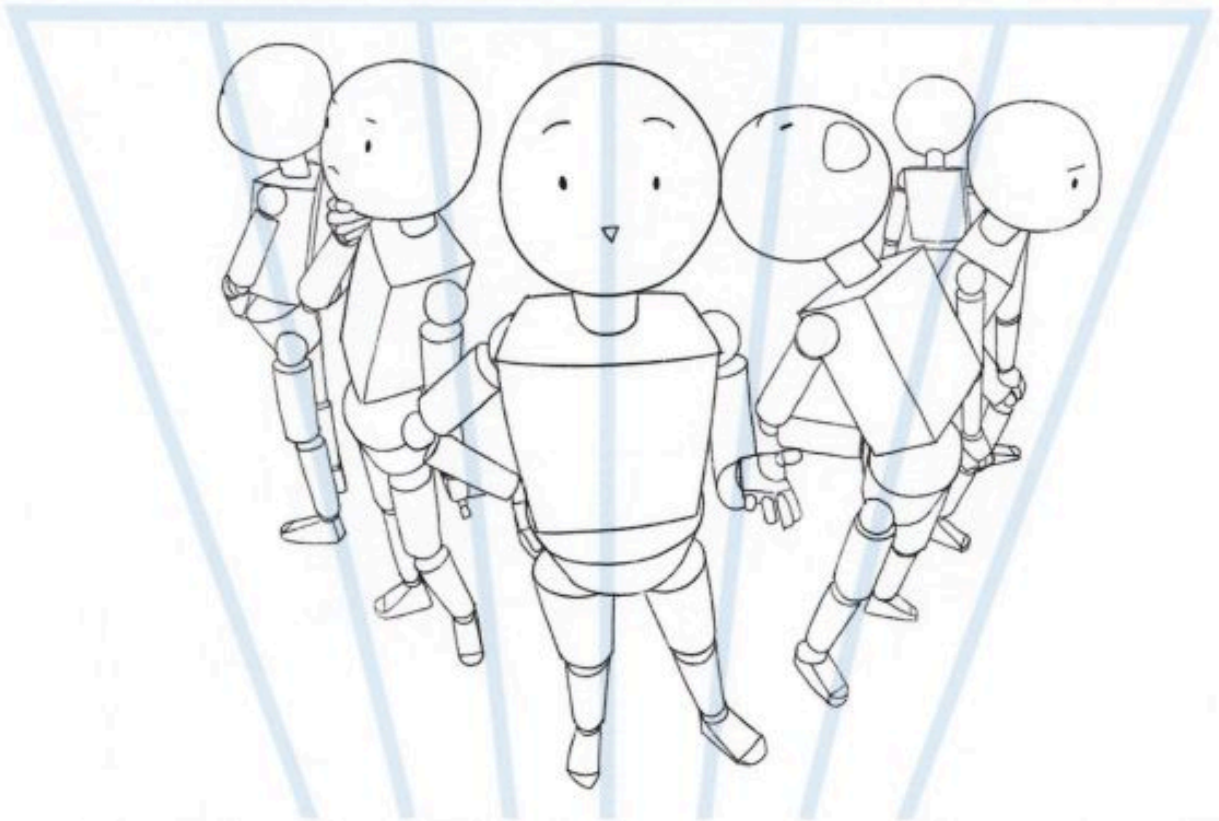


척추의 굽곡으로 인해 상체가 더 앞으로 나오고 골반이 뒤로 빠져있기 때문에 다리가 더 짧아보임에 주의합니다.

## Low angle

아래에서 올려다보는 각도는 위에서 볼 때 보다  
변칙적이고 활동적인 느낌이 짙은 각도입니다.  
평상시에 우리 눈으로 관찰하기 어려운 각도이기 때문에  
그리는 데에 까다롭지만 눈높이선상의 소실점으로부터  
가이드라인을 그려주어 안정적으로 그려줄 수 있습니다.





다수의 캐릭터가 함께 있는 연출에서는 모든 캐릭터가 동일한 눈높이 값을 가지고 있어야 같은 공간에 있는 것처럼 느껴질 수 있습니다.



안약 캐릭터들이 제각기 다른 눈높이 값을 가지고 있다면 공간에 대한 연결성이 떨어져 마치 중력이 없는 우주공간처럼 느껴집니다.



캐릭터들의 포즈나 위치가 다른 연출에서도 같은 눈높이감을 적용시켜 묶어주어 자연스러운 장면을 그릴 수 있습니다.



이렇게 다리 한쪽을 들면 팔을 벌려 균형을 지켜요!

포즈를 취한 캐릭터를 그릴 때 중요하게 생각해주어야 할 부분 중 하나가 바로 **안정감있게 중심을 잡아주는** 것입니다. 두 발로 서 있기 때문에 중심이 조금만 틀어져도 위태로워 보일 수 있기 때문이죠.



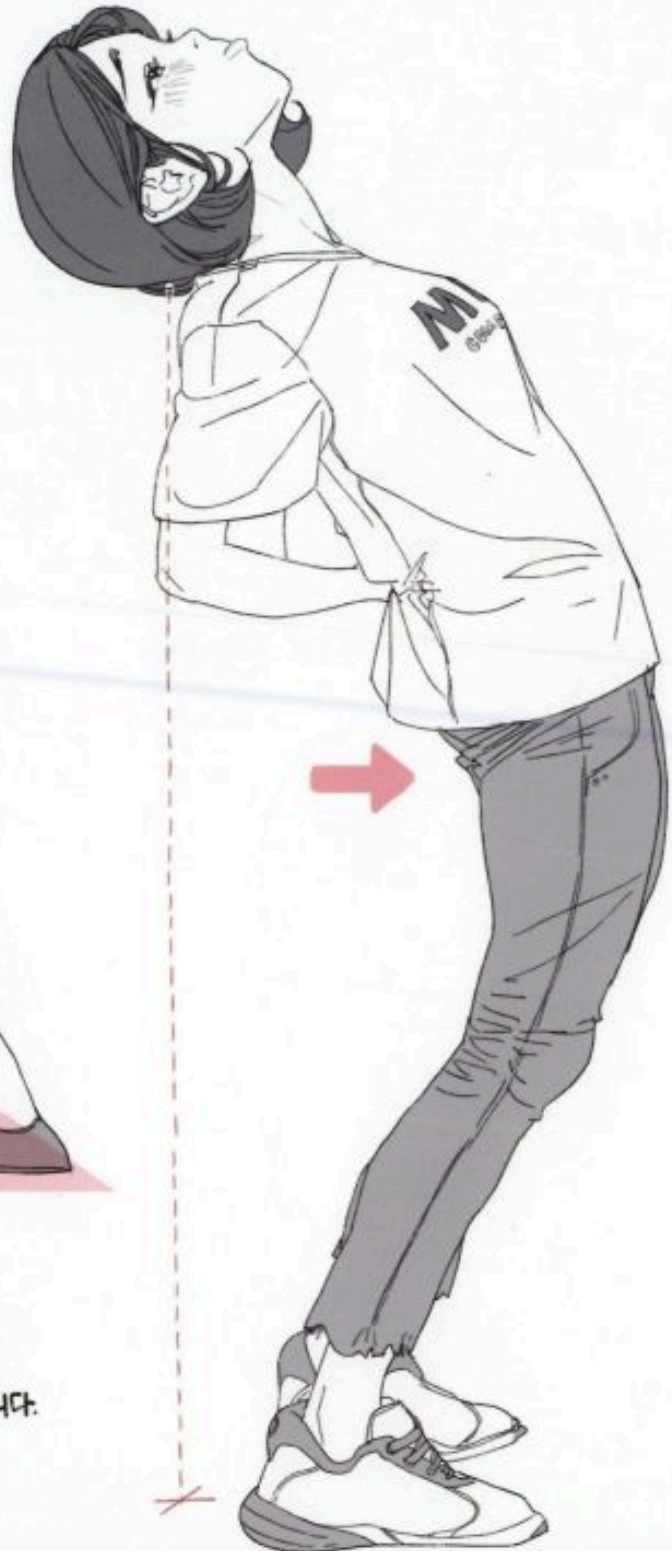
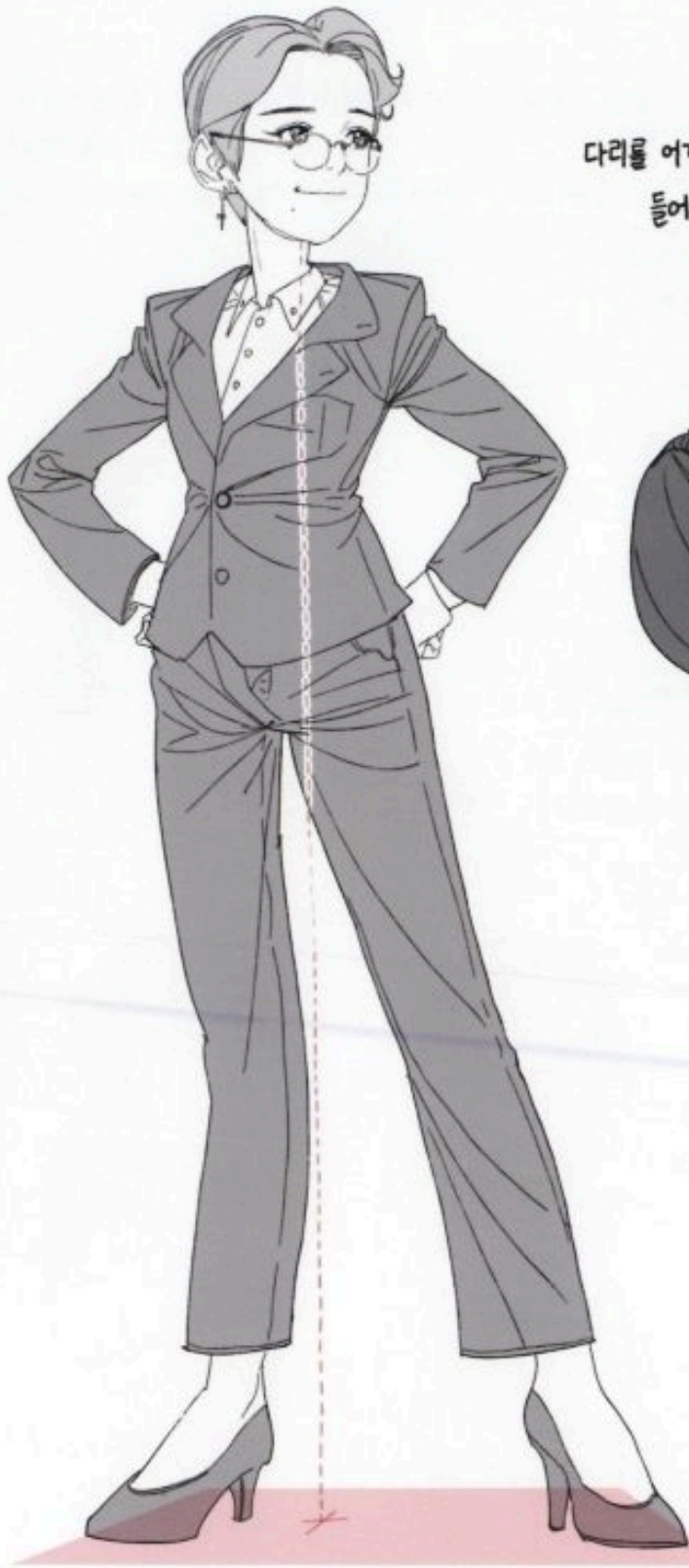
마치 저울 처럼 두 다리가 받침대가 되어 균형을 유지하도록 움직이는 것이죠.

인체에서 가장 중요한 기관인 **머리가 균형의 중심축이** 됩니다. 따라서 머리부터 바닥까지 수직이 되는 선을 그렸을 때 두 발의 중앙에 위치해야 **안정감있는 포즈가** 됩니다.



또한 측면에서는 무게를 분산시키기 위해 **고유의 각도**가 생기는 점을 기억해줍니다.

다리를 어깨너비로 벌렸을 때 머리가 발바닥이 만드는 면적 안에 들어가기 때문에 더욱 안정적인 포즈가 될 수 있습니다.



머리를 다른 곳으로 옮기게 되면 몸은 균형을 잡기 위해 무게를 분산시켜 서 있을 수 있도록 될 것입니다.



앉은 포즈에서는 바닥에 닿은 발이 아닌 엉덩이가 받침대 역할을 합니다.



상체를 엉덩이보다 뒤로 쫓으면 균형이 무너지지만

앞으로 숙이면 발에 힘이 들어가 비교적 안정감이 듭니다.



달리는 포즈에서는 무게중심을 고의적으로 앞으로 쏠리게 해 불안정하지만 훨씬 역동적으로 움직이는 느낌을 더해줄 수 있습니다.



뽕뽕...

### “콘트라포스토”

그렇다면 무게중심을 두 발의 중앙에만 위치시키면  
포즈가 자연스러워 보일까요?  
그렇게 되면 포즈의 안정감은 생길 수 있지만  
되려 딱딱하고 부자연스러워 보일 수 있습니다.

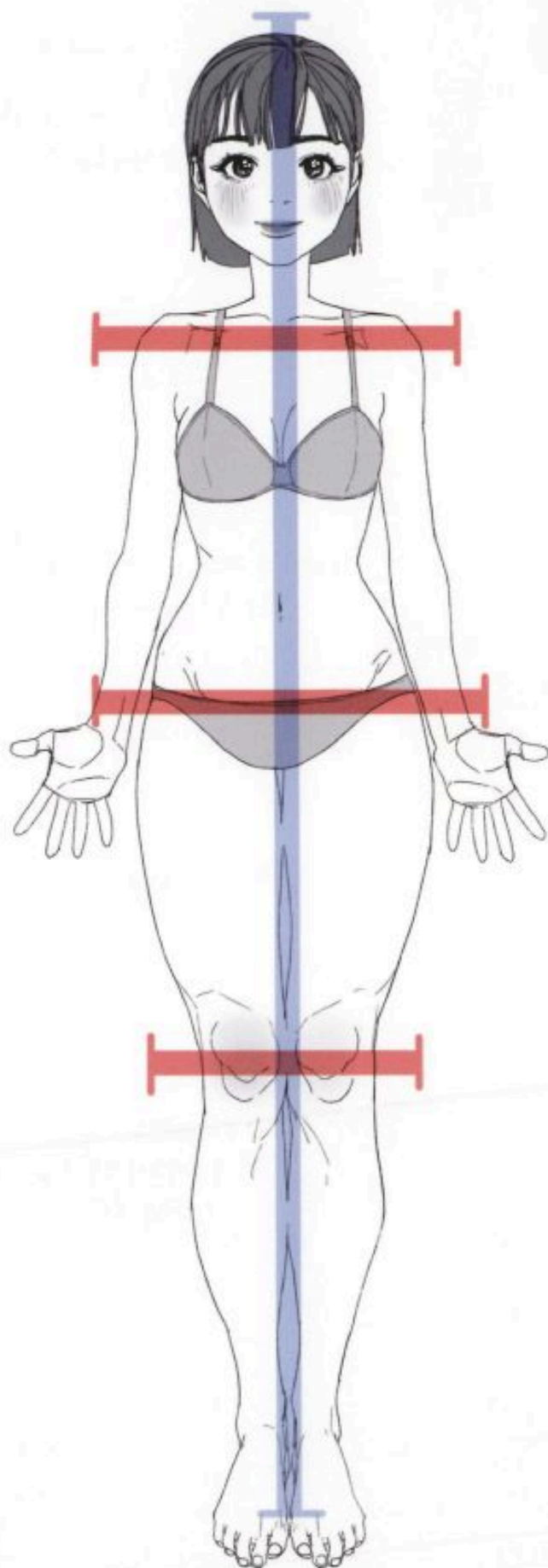
캐릭터의 좌우가 대칭이 되면  
일명 각잡힌 포즈가 되지 않습니다!

‘콘트라포스토(Contrapposto)’란 좌우가 대조되면서  
조화로운 포즈로 미적 법칙 중 하나입니다!

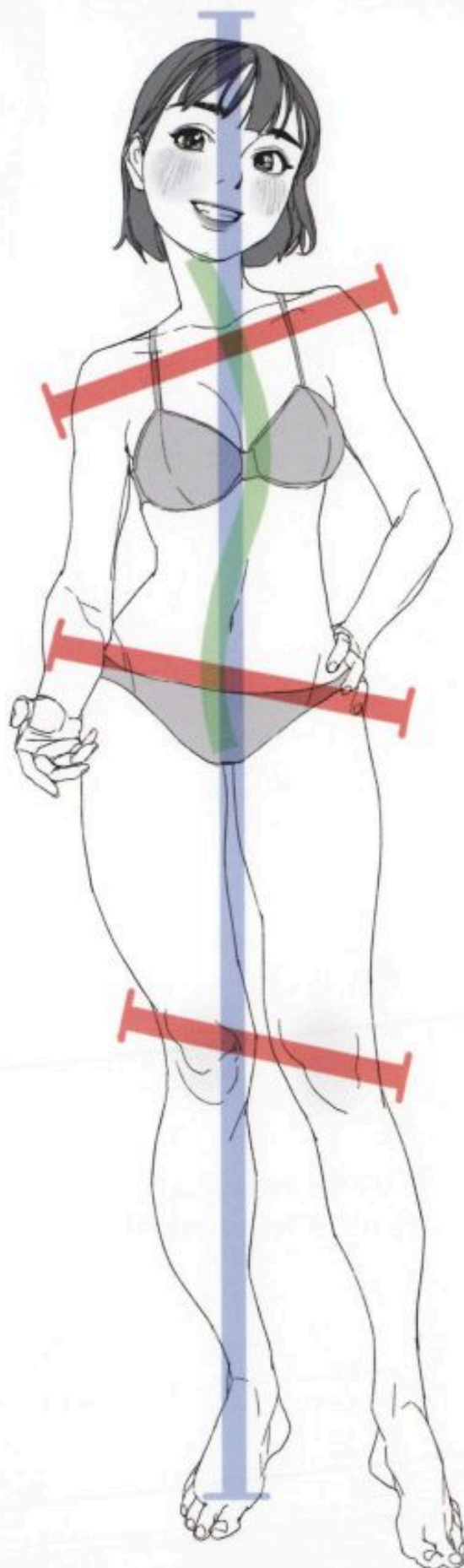


따라서 인체의 무게중심을 한 쪽에 결리도록 위치시켜  
같은 자세여도 훨씬 자연스럽고 활동적인  
포즈를 그려줄 수 있는데 이 때엔 어깨와 골반의 선이  
대비되며 이를 ‘콘트라포스토’라고 부릅니다.

일반적인 스탠딩 포즈의 무게중심과 축



콘트라포스트가 적용된 스탠딩 포즈의 무게중심과 축



🐱 서 있는 자세에서의 콘트라포스토

서 있는 자세에서는 어깨와 골반의 각도가  
엇갈리도록 잡아주어 좌우가 대칭인 자세보다 자유롭고  
긴장감있는 포즈를 연출해줄 수 있습니다.

어깨의 각도가 틀어졌기 때문에  
팔의 높이 또한 달라집니다.

나머지 팔은 목적에 맞게 허리에 얹어주거나  
물건을 잡고 있을 수 있습니다.

골반의 각도가 틀어졌으므로  
무릎의 각도 따라갑니다.

한 쪽 발에 무게중심이 치우치도록  
설정해주어 전체적으로 몸이 기울게 해줍니다.

무게중심으로부터 떨어진 다른 발은  
힘이 들어가지 않고 가볍게 땅에  
얹어진 모습입니다.



🐱 앉은 자세에서의 콘트라포스토



조금 더 힘찬 액션을 위한 포즈에서는 힘의 방향으로 허리가 회전하여 더욱 역동적인 포즈를 취해줄 수 있음을 기억합니다!

이렇게 야구방망이를 휘두르는 포즈에서 허리가 회전하지 않고 뻣뻣하게 고정되어 있다면 휘두르는 힘이 다소 부족해보입니다.




휘두르는 방향으로 어깨를 움직이고 허리를 돌려주면 훨씬 힘이 강하게 들어간 느낌이 들어요.

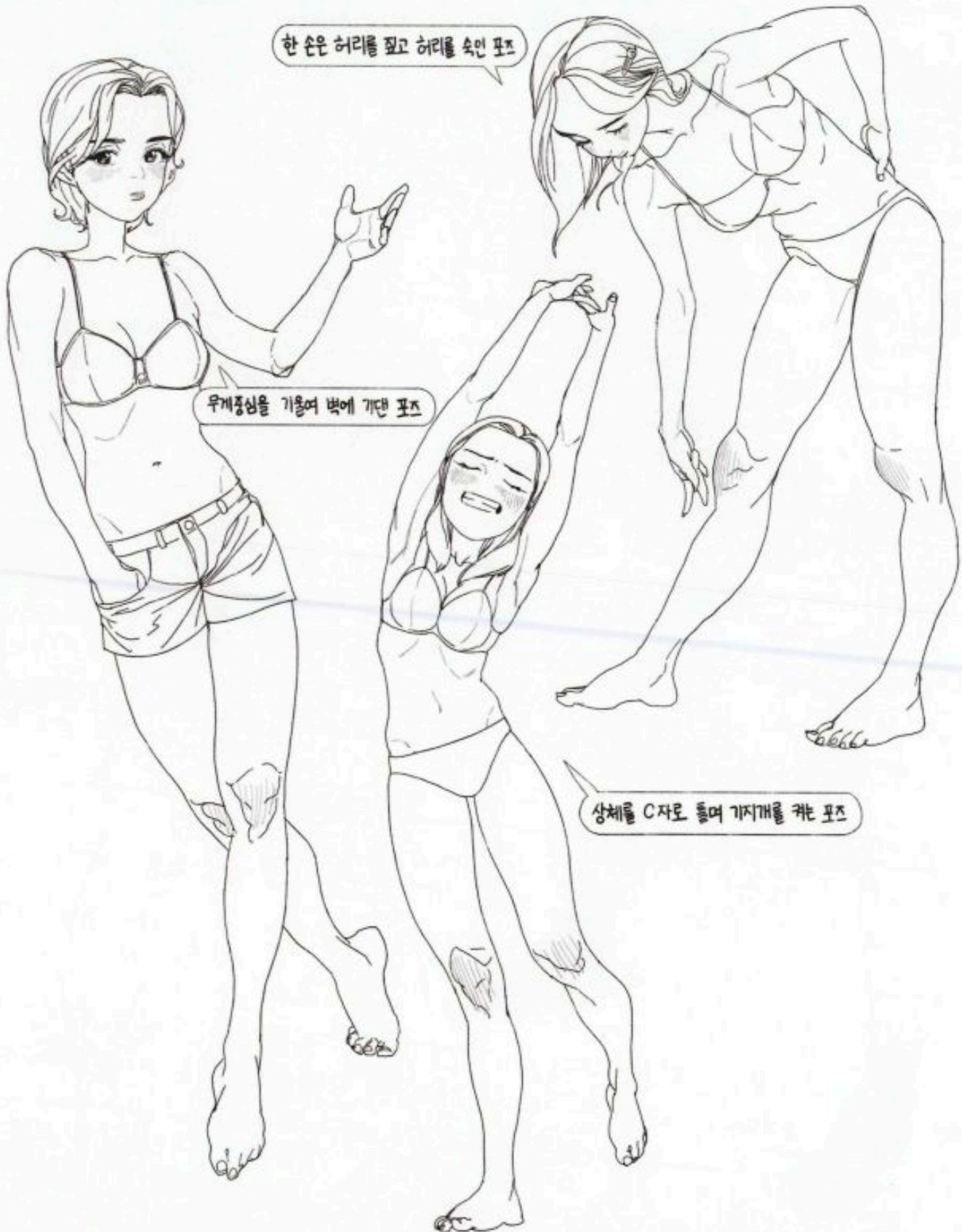


서 있는 포즈에서도 허리를 살짝 돌리면 훨씬 유연하고 매력적인 포즈를 잡아줄 수 있습니다.



 여러가지 포즈

단순히 서 있거나 앉아 있는 포즈처럼 상대적으로 정적인 포즈에서도 다리나 팔의 각도를 돌려주거나 허리를 숙여주는 등의 변화를 주어 다양하고 재미있는 포즈를 만들어 볼 수 있습니다. 몇가지 포즈의 예시를 살펴볼까요?





팔뺨을 꺾 포즈

허리를 틀며 어깨 스트레칭 하는 포즈

한 손은 허리를 짚고 짝다리를 짚은 포즈



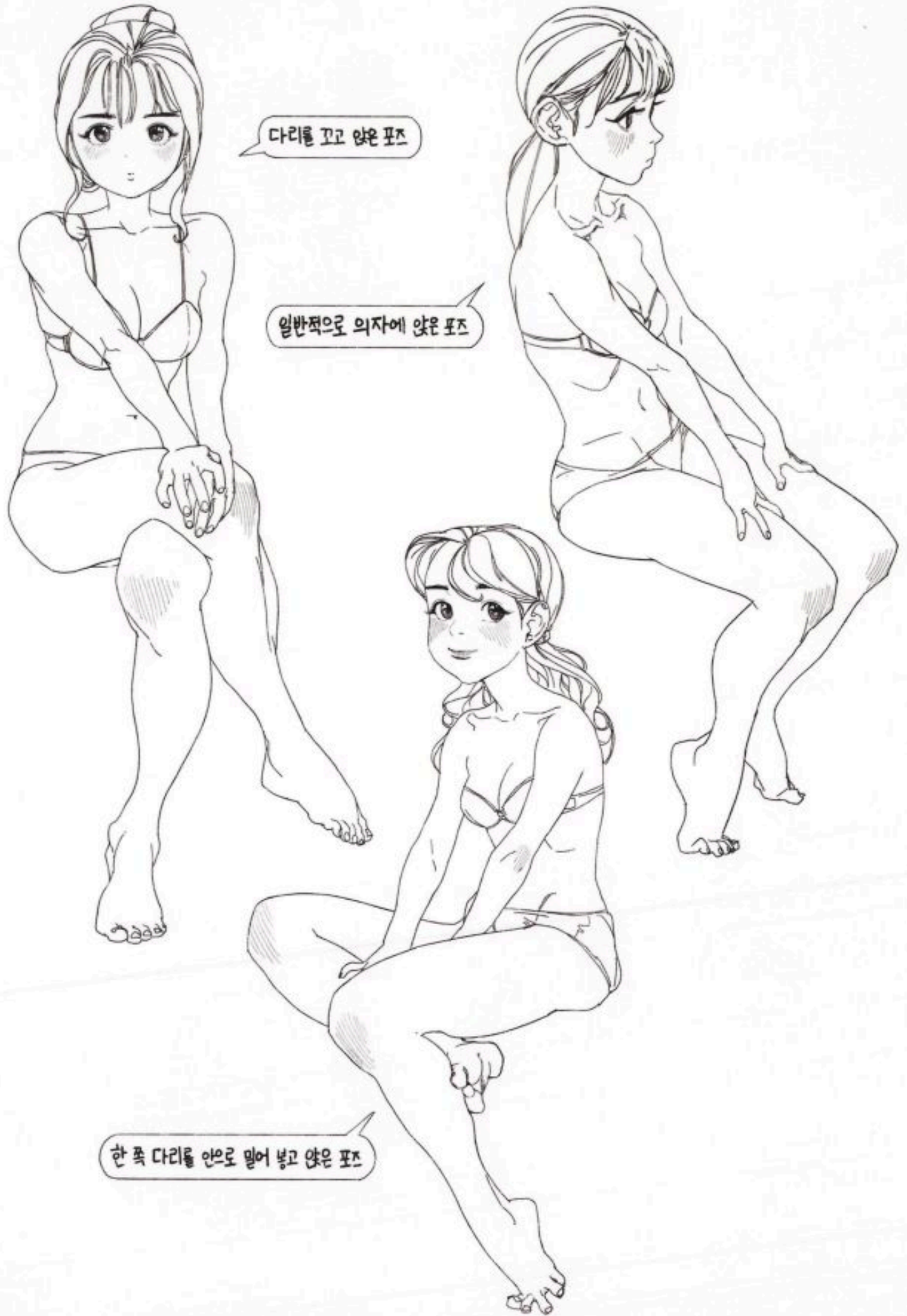
가부좌를 들고 앉은 포즈

골반을 들고 무릎을 꿇고 앉은 포즈




옆으로 누워 상체를 든 포즈





CHAPTER 13

# Croquis


 두 그림에서 여러분들은 어떤 차이가 느껴지시나요?

두 그림 모두 제가 모델 이미지를 참고하여 그린 그림이지만 왼쪽의 그림은 사진 속 모델이 취한 포즈, 체형 정도만 참고하여 그린 그림이며 오른쪽의 그림은 옷의 재질, 사이즈, 무게중심의 위치 등 다양한 요인을 관찰하고 꼼꼼하게 살펴보아가면서 그린 그림입니다.



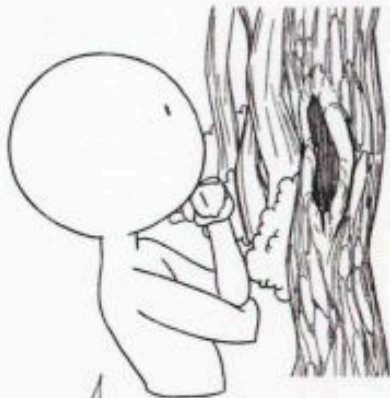
눈치 채셨겠지만, 두 그림의 결정적인 차이점은 **관찰도의 차이**입니다.

왼쪽의 그림도 결코 틀린 그림이라고 볼 수 없지만 배운 지식에만 의존한 왼쪽 그림에 비해서 꼼꼼하게 관찰한 오른쪽 그림은 형태가 더욱 자연스럽게 현실감이 있어보이죠.

 그렇다면 이 '관찰력'을 키우기 위해서는 어떤 연습을 해야 할까요?

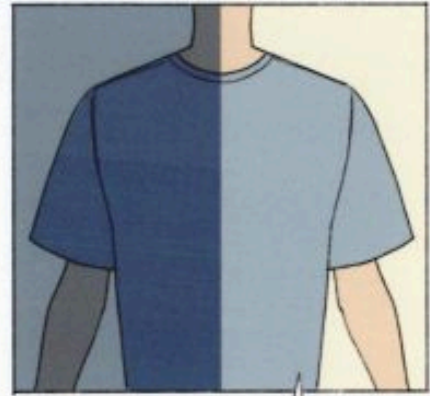
첫번째. 눈으로 관찰하기

가장 기본적이며 당연한 방법입니다. 현실의 대상을 눈으로 꼼꼼히 관찰하는 습관을 들이며 끊임없이 스스로에게 질문을 던져봅시다



저 나무는 왜 다른 나무들과 색감이 다를까?

긴 머리카락은 어째서 찰랑이고 반짝일까?



왜 같은 색의 옷이라도 환경에 따라 색이 다르게 보일까?

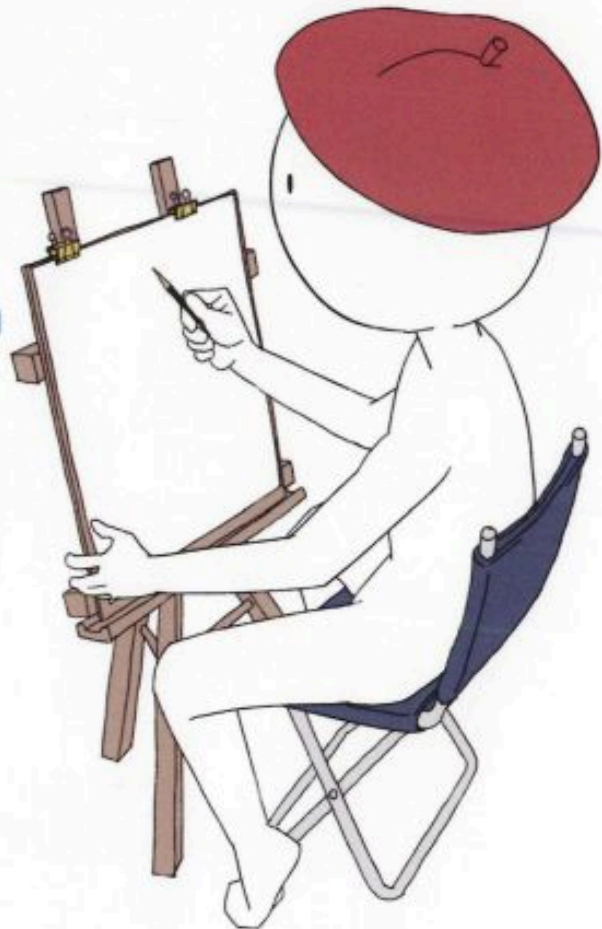
이처럼 당면시 여겼던 모든 것들에 대해 궁금해하고 질문해봅시다.

해답을 찾기 힘들더라도 이런 관찰과 질문을 통해 머리에 박힌 이미지는 그림을 그릴 때 굉장히 유용한 도움을 주기 마련입니다.

두번째. 관찰한 대상을 그려보기

관찰을 통해 자아낸 궁금증들은 검색이나 책 등을 통해 답을 얻을 수 있습니다. 하지만 이를 그림에 적용시켜 보려면 머리가 매우 복잡해지죠. 따라서 관찰과 동시에 바로 손으로 그려보며 이를 통해 구조에 대한 이해도를 상승시키고, 자유롭게 그릴 수 있는 자신감을 얻어낼 필요가 있습니다.

바로 이 같은 과정, 인물의 동세와 형태를 빠른 시간내에 스케치하는 연습 방법을 일컬어 '크로키(Croquis)'라고 부릅니다.



그렇다면 크로키를 하기 위해 어떤 것들을 준비하고 어떤 과정으로 진행되는 지에 대해 알아보시다!

## 🐱 크로키 준비하기

크로키는 대상을 빠른 시간 내에 스케치하는 연습 방법입니다. 따라서 시간의 제약 없이 그리는 정밀묘사와는 성격과 방향이 매우 다르죠. 크로키의 핵심은 대상의 윤곽과 구조, 특징을 파악하고 습득함에 무게를 두는 것입니다.



## 🕒 시간 설정

실제 모델을 직접 보고 크로키를 하는 것이 좋지만 상황이 여의치 않다면 인터넷의 이미지를 활용하여 타이머를 맞추어 크로키를 해봅시다. 시간 설정에 대한 이야기는 제 주관적인 의견이니 처음 시작하는 단계이시라면 참고하여 그려보고 완성이 힘들 경우에는 시간을 늘리고 점차 줄여가는 방법으로 조절해주시길 바랍니다.



<3분 ~ 5분>

처음 시작해보시는 분들에게 추천드립니다. 아직 관찰 후에 바로 스케치하는 시간이 얼마나 소요될지 알 수 없으니 되도록 넉넉하게 시간을 잡고 그려보고 조금씩 줄여가며 그리는 속도를 높여갑시다.

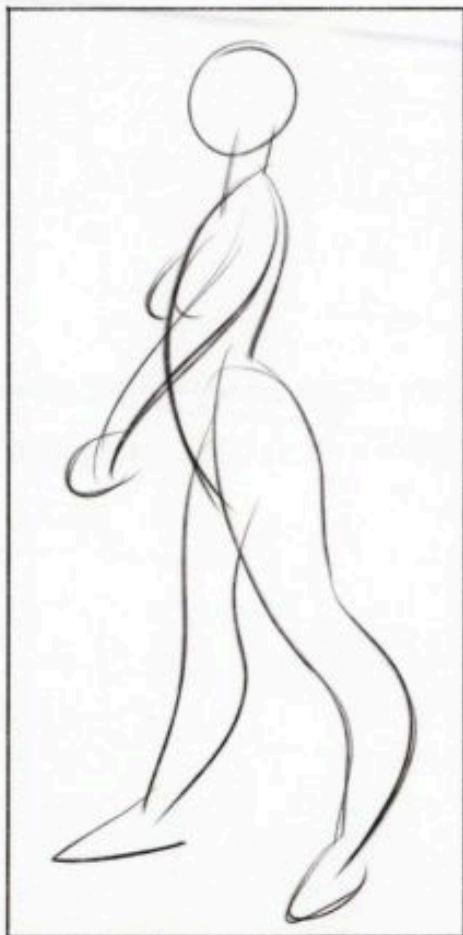
최대한 간결하게 선을 사용하여 더이상 묘사할 곳이 보이지 않는다면 타이머를 멈추고 시간을 단축하세요!



<1분~3분>

대상의 구조를 빠르게 파악하고 윤곽을 스케치하기에 적당한 시간입니다.  
어느 정도 속도가 붙으신 분들은 이 시간대에서 관찰도를 높여가며  
크로키를 해보시길 권장합니다

\* 대상의 비율, 포즈 취주로 관찰하기 용이



<1분 미만>

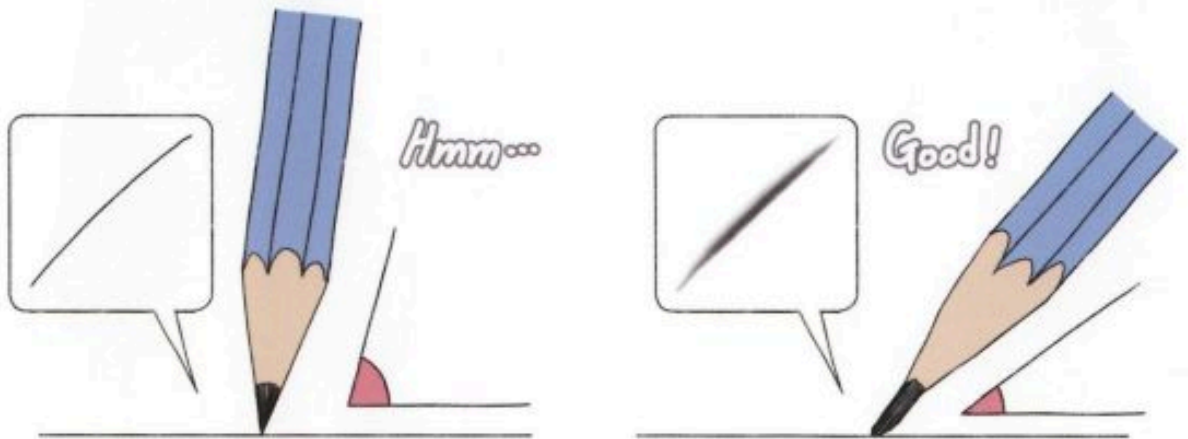
시간이 매우 짧기 때문에 대상의 큰 실루엣이나 흐름 등을 한 눈에  
파악해야 하는 시간입니다. 따라서 세세한 골격보다 전체적인 흐름을 위주로  
빠르게 크로키를 해야 합니다.

\* 포즈나 체형에 의해 생기는 고유의 흐름을 읽기에 효과적!

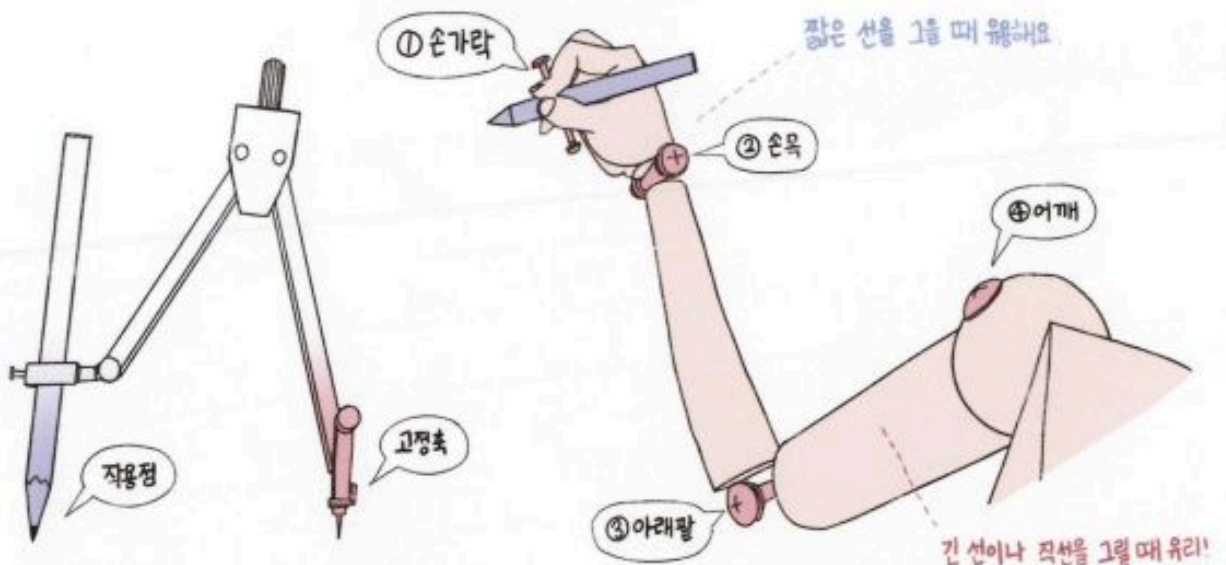
자주 쓰는 연필을 꺼내봅시다. 연필심의 강도에도 종류가 있기 때문에 평상시에 손에 힘이 많이 들어가는 편이라면 H, HB, 2B 정도의 심을, 손에 힘이 많이 안들어가는 편이라면 4B, 6B, 8B 강도의 연필을 추천드립니다.



연필을 꺾을 때 너무 보폭하면 종이의 마찰이 강해져 매끄럽게 선을 긋기가 어려우므로 연필심의 끝을 살짝 뽕뽕하게 꺾어주는 것이 좋습니다.

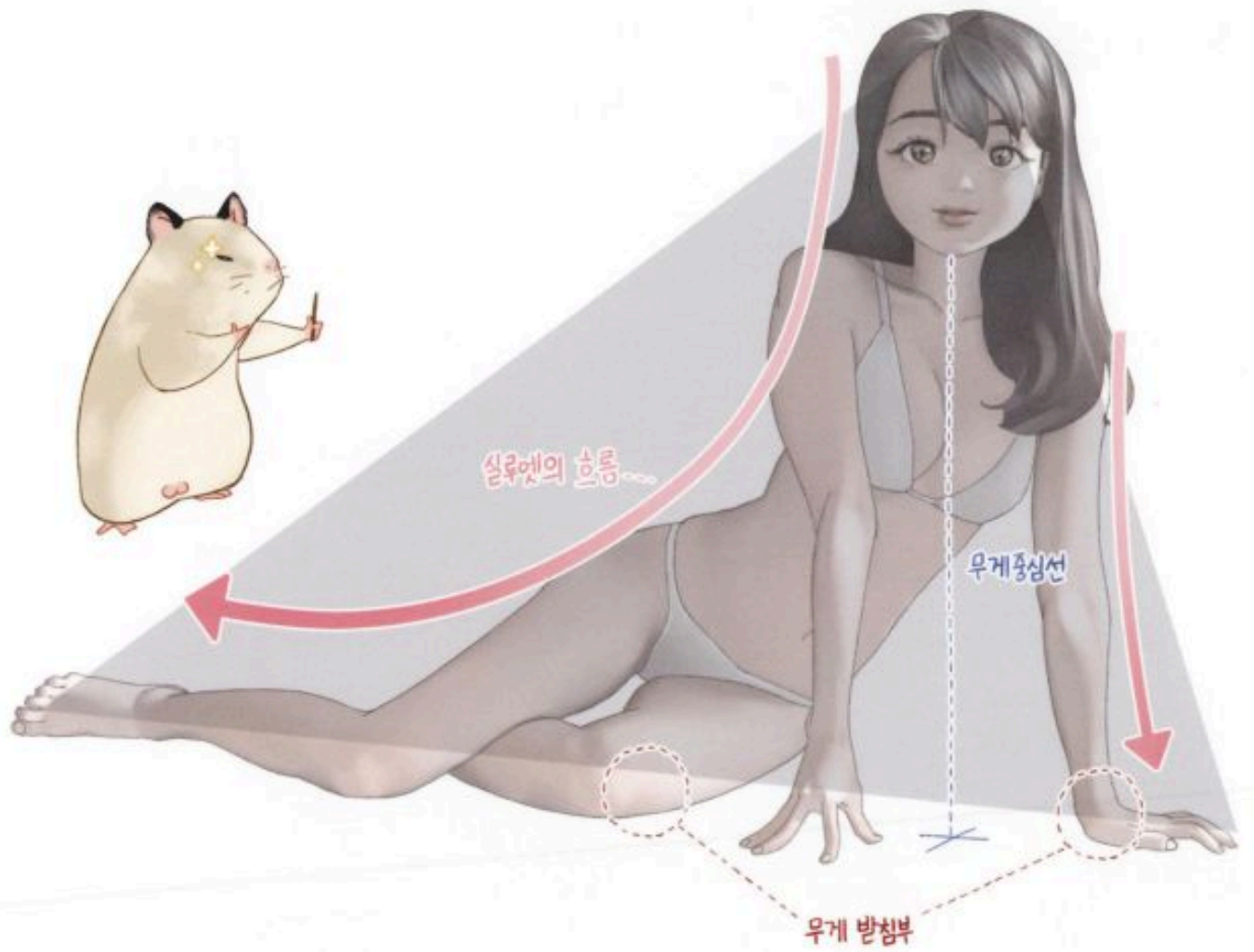


종이를 향하는 연필의 각도가 직각에 가까울수록 마찰이 강해지기 때문에 연필을 잡은 손을 조금 더 뉘여서 각도를 완만하게 만들어줍니다.



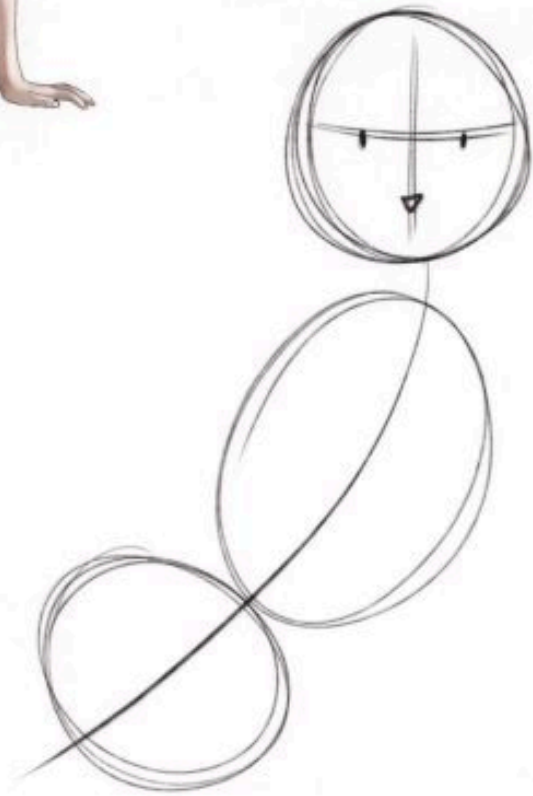
컴퍼스를 떠올려보면 고정된 축이 있고 축으로부터 작용점까지의 거리가 짧을수록 힘이 크고 짧은 선을, 거리가 멀수록 길고 곧은 선을 그릴수 있는 것을 알수 있습니다. 이처럼 우리의 팔 또한 축이 존재하는데 그리고자 하는 선의 굵기, 경도에 맞추어 축을 변경해가며 그려봅시다.



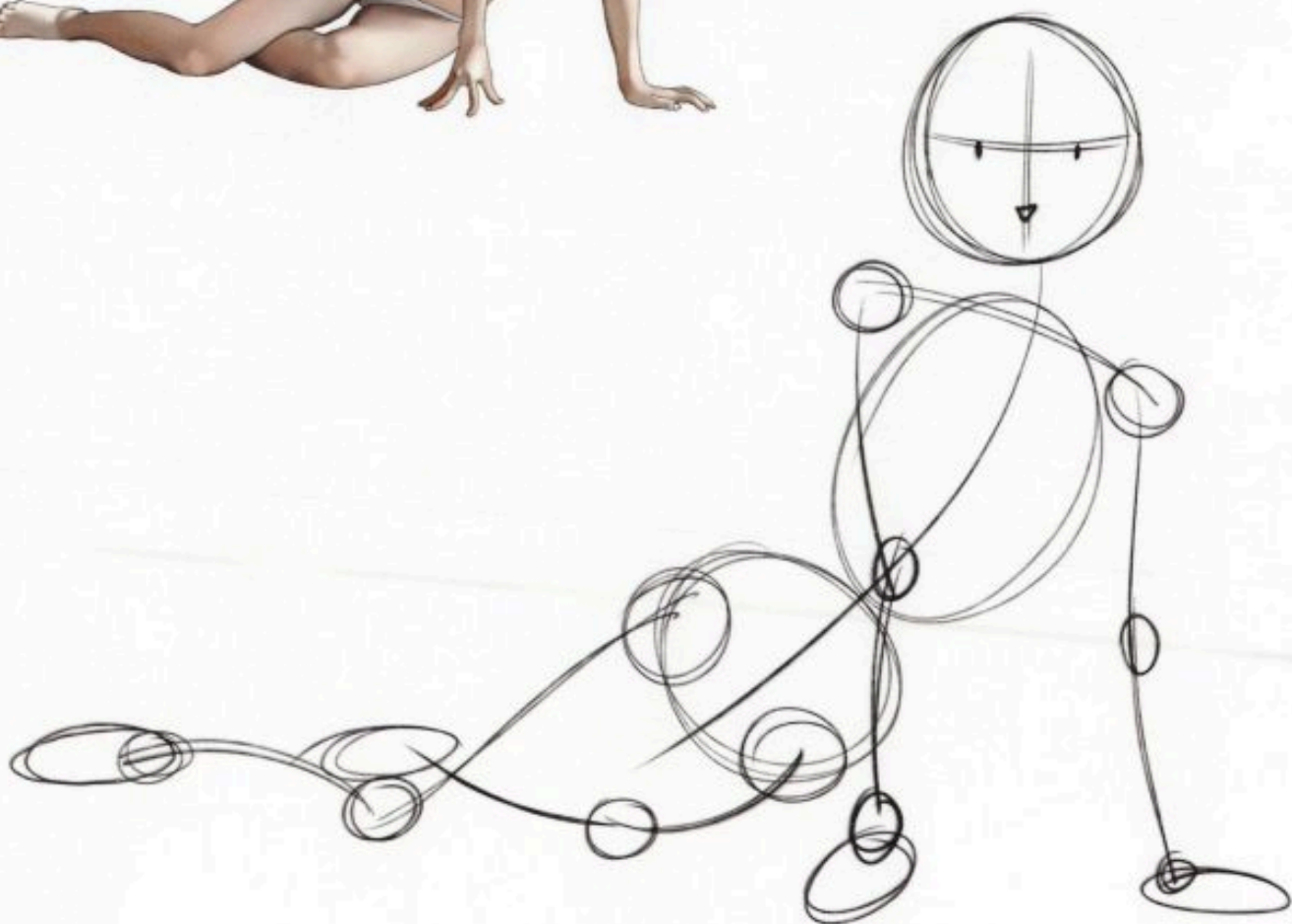




먼저 머리와 중심선을 잡아줍니다. 이 때 꼭 머리를 먼저 그린다고보다는 포즈에 따라서 시선으로부터 가장 가까운 부위를 먼저 그린다고 생각해주세요.



흉곽과 골반을 그려줍니다. 세세한 표현이 아닌 간단한 계란형 정도로 표현하며 머리와 비례한 크기와 각도에 신경써줍니다.



실루엣에 맞추어 팔·다리의 관절과 뼈대를 잡아줍니다.



어깨는 서로 연결되어 있다고 생각합니다.

한 번에 그려줄 수 있는 흐름은 되도록 끊지 않고 그어줍니다.

손과 발은 자세히 묘사하기에 시간이 부족할 수 있으므로 실루엣만 잡아줍니다.

전체적인 형태를 그려줍니다. 이 때 다른 부위에 가려진 부분도 대략적으로 유추하여 그려줍니다. 이 단계까지 시간이 부족하다면 조금씩 늘려주되, 시간이 남는다면 불필요한 선을 추가하기 보다는 시간을 그만큼 돌려주세요!




여러가지 체형, 포즈의 모델을 보고 크로키를 해봅시다. 크로키는 관찰력과 구조, 형태력을 키우는 좋은 연습방법입니다. 하지만 크로키만! 하는 것은 결코 만병통치약이 될순 없으니 하나의 효과적인 연습방법임을 기억해주세요!

# EXERCISE

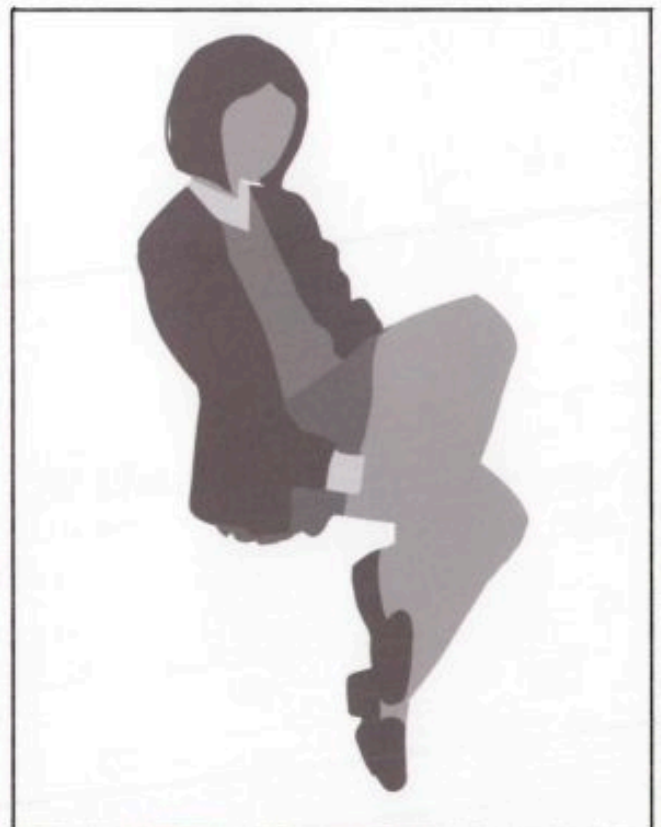
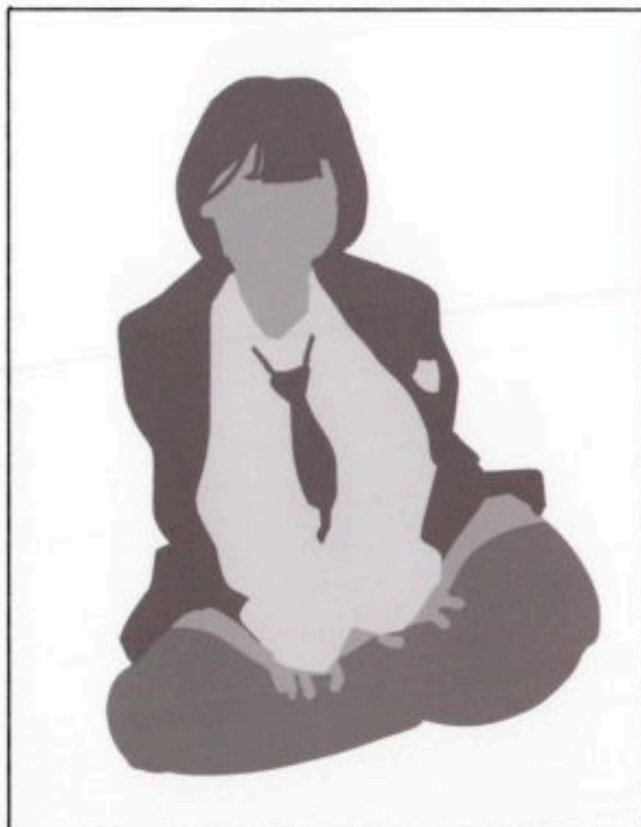
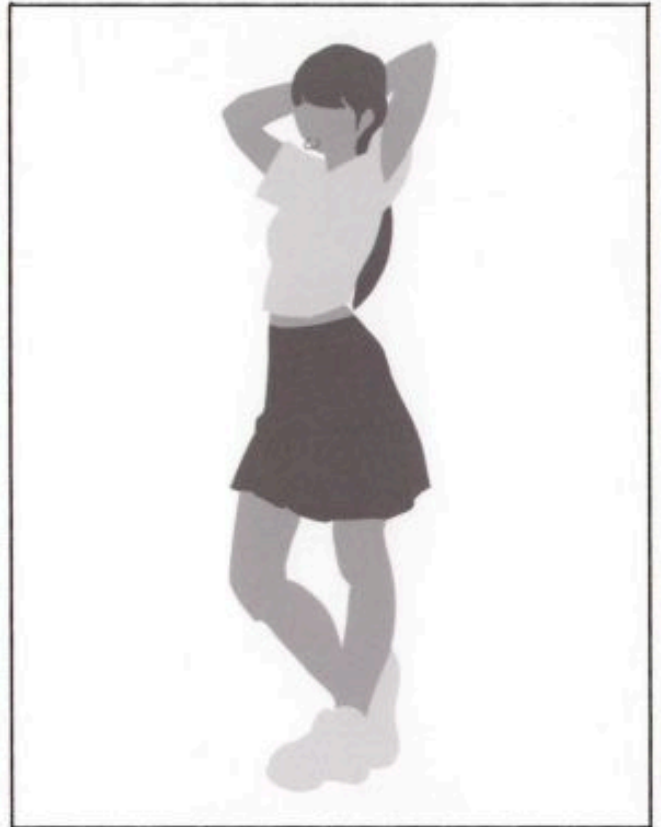
---

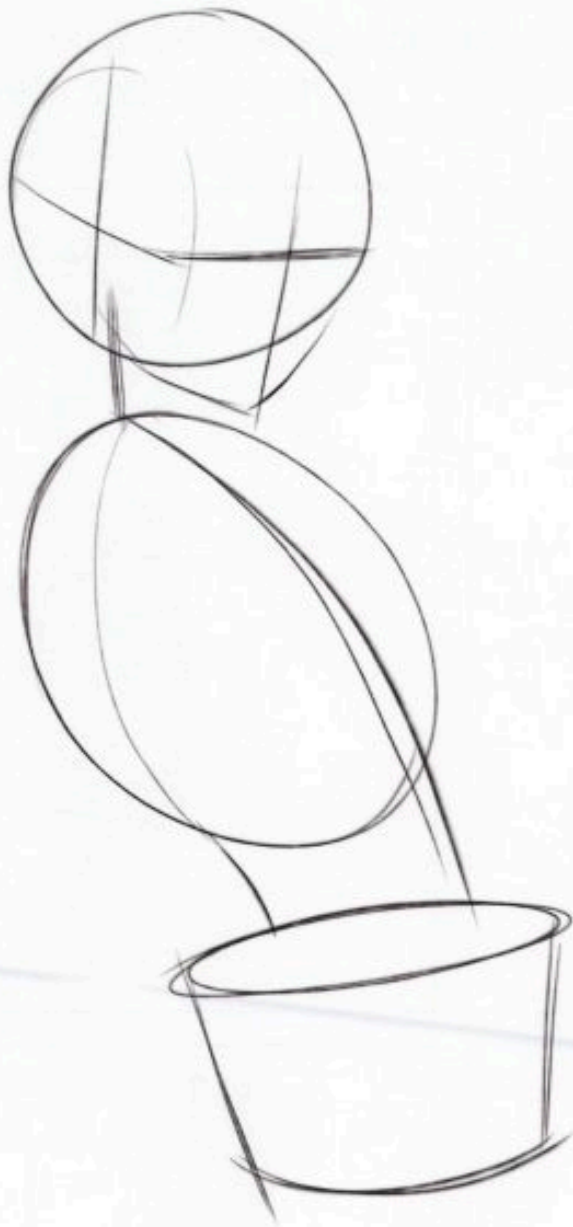
CHAPTER 14

# Tutorials

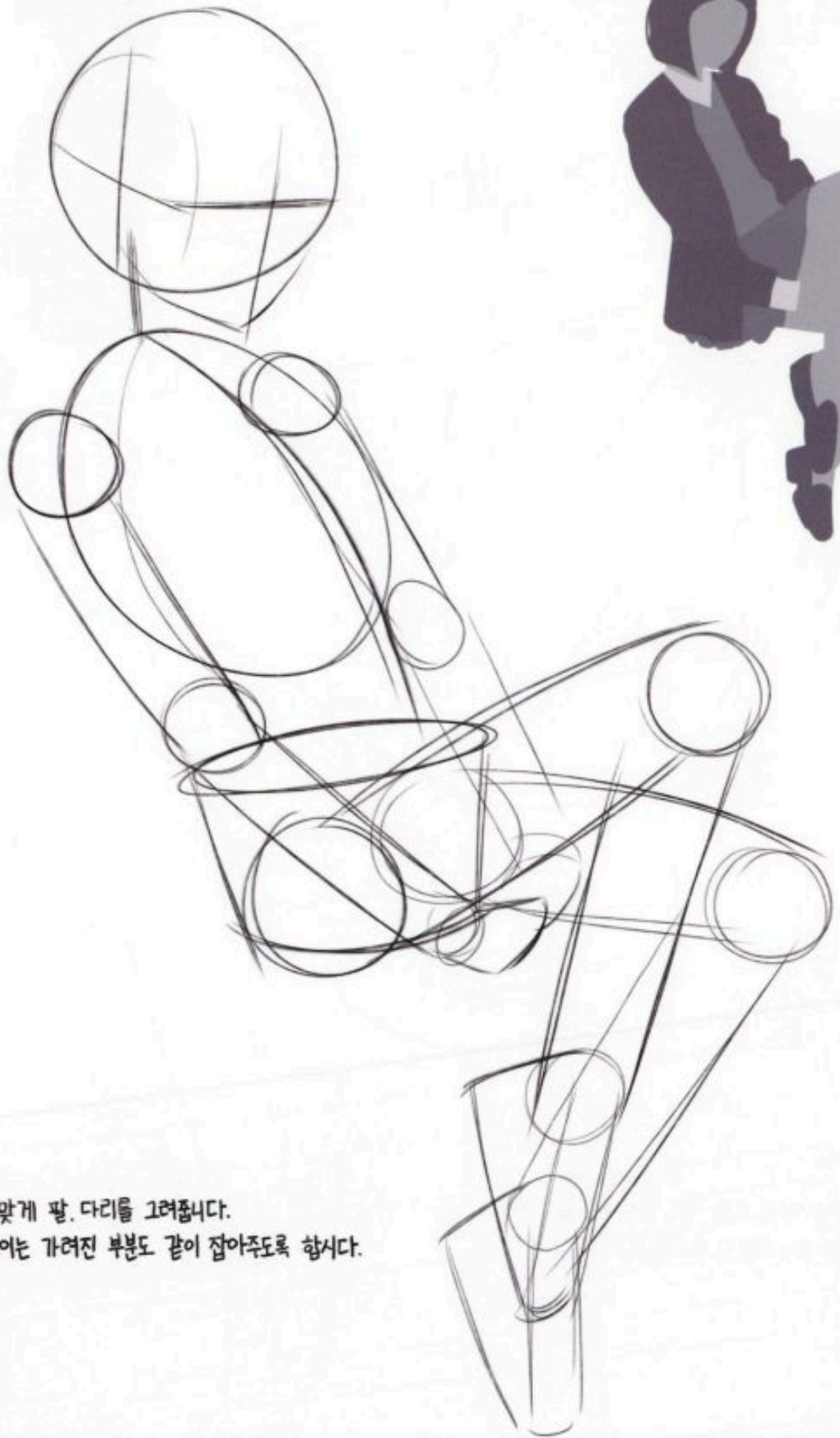
 교복을 입은 여자를 그려봅시다!

우선 머릿속에 있는 추상적인 이미지를 정리하기 위해 몇 가지 시안을 만들어 보겠습니다.  
이 단계에서 몇 가지의 포즈와 실루엣 등을 만들어 보고 본 작업에서 한 가지를 채택하게 되면 불필요한 시간낭비를 줄일 수 있겠죠?





1. 네번째 시안을 그려보겠습니다. 우선 상체의 중심선을 잡고  
두상과 흉곽, 골반을 그려줍니다.



2. 실루엣에 맞게 팔, 다리를 그려줍니다.  
이 때 안보이는 가려진 부분도 같이 잡아주도록 합니다.



3. 덩어리에 맞게 옷과 머리. 신발 등을 입혀주며 드러나는 몸의 라인도 잡아줍니다.



4. 선을 조금씩 정리해주며 이목구비, 옷의 큰 주름 등을 그려줍니다.



5. 디테일을 추가하며 선을 깔끔하게 정리합니다.



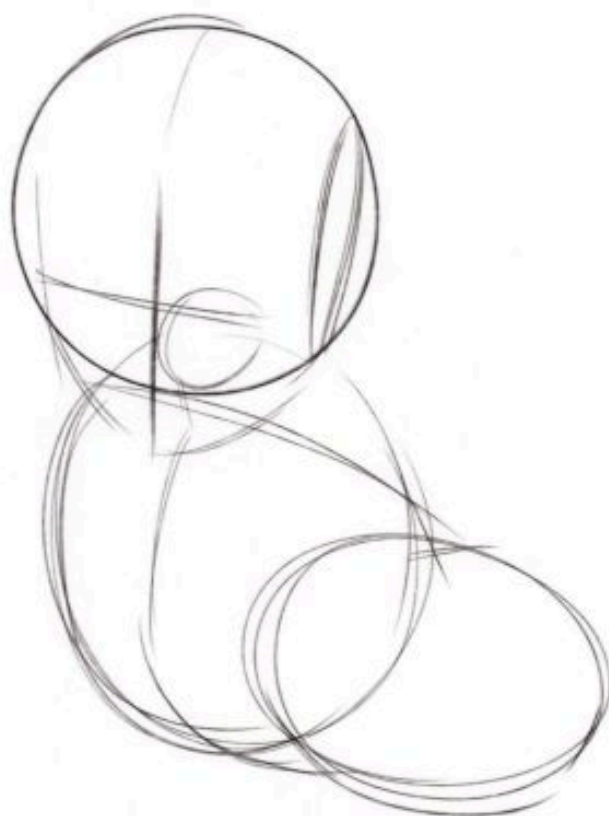
6. 밑색을 넣어줍니다. 브라운 계열의 배색을 생각했는데 이 때 색이 너무 튀지 않도록 조화롭게 배치하는 것이 중요합니다.



7. 빛의 방향에 맞추어 명암, 반사광을 넣어줍니다.

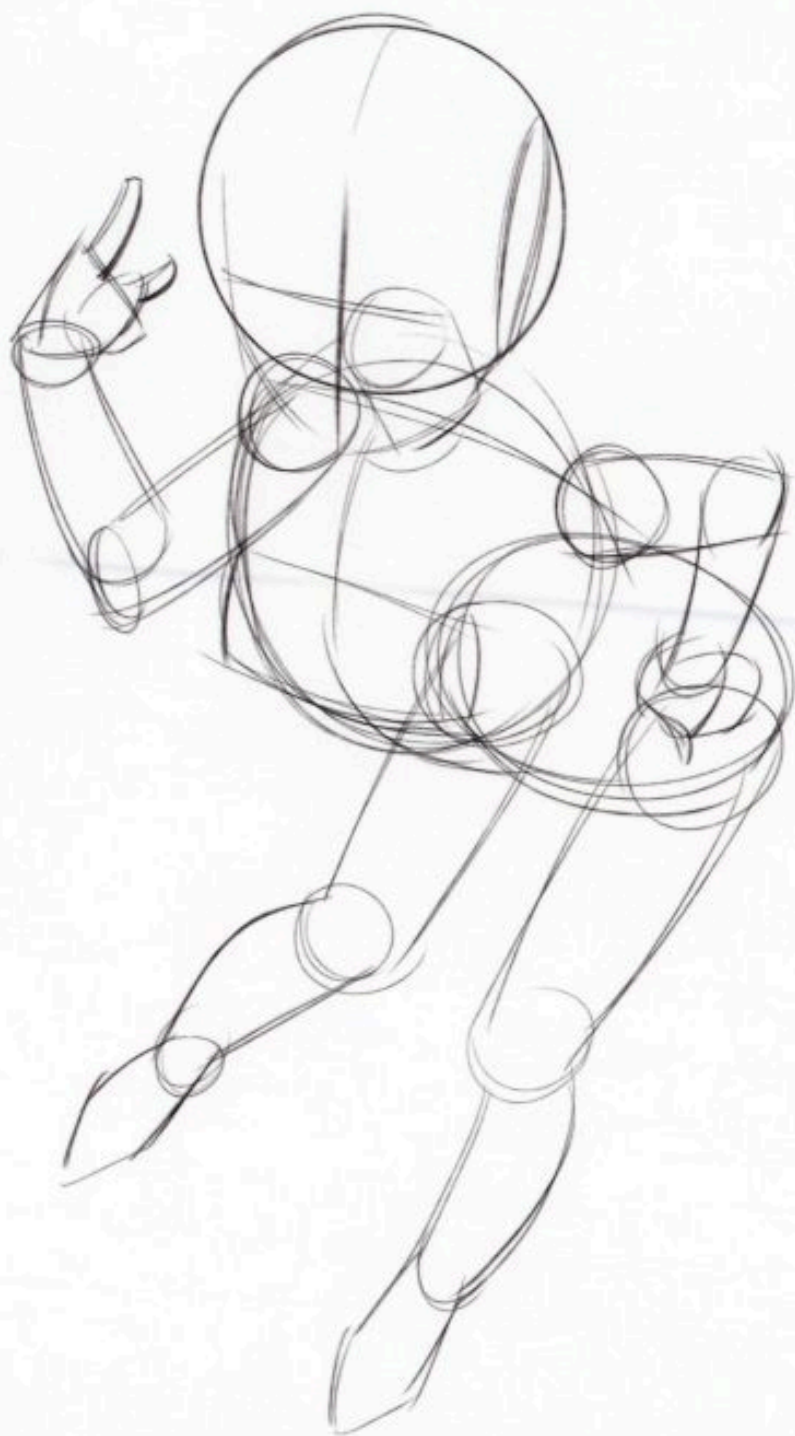


1. 여자 악마 캐릭터를 그려봅시다! 이전 과정과 마찬가지로 시간을 몇 가지 구상해놓고 시작하며 머리와 몸통을 먼저 그려줍니다.





2. 포즈를 떠올리며 팔과 다리를 붙여줍니다.  
엉덩이를 뒤로 빼는 자세이기 때문에 다리가 일부 가려지는데  
마찬가지로 다리가 나오는 부분을 유추하여 그려줍니다.





3. 덩어리에 맞게 머리와 의상을 입혀주는데 날개는 등의 견갑골에서 시작되도록 그려주며 치마는 밑단이 엉키지 않도록 큰 폭으로 잡아줍니다.



4. 헤어스타일이나 레이스 등의 디테일을 넣어줍니다.



5. 선을 깔끔하게 정리해줍니다.



6. 흑백으로 배색을 해봅시다. 흰 셔츠에 검정색 치마. 짙은 회색의 양말과 장갑을 입혀주었습니다.



7. 빛의 방향을 설정하여 그림자와 명암을 넣어줍니다.





나

# 걸스 드로잉

1판 1쇄 인쇄 2019년 7월 5일

1판 1쇄 발행 2019년 7월 10일

지은이 허성무

발행인 이미옥

발행처 디지털북스

정가 20,000원

등록일 1999년 9월 3일

등록번호 220-90-18139

주소 (03979) 서울 마포구 성미산로 23길 72 (연남동)

전화번호 (02)447-3157~8

팩스번호 (02)447-3159

ISBN 978-89-6088-265-2 (13650)

D-19-14

Copyright © 2019 Digital Books Publishing Co., Ltd



**DIGITAL BOOKS**

디지털북스



- CHAPTER 01\_ 개요
- CHAPTER 02\_ 이목구비
- CHAPTER 03\_ 두상
- CHAPTER 04\_ 머리카락
- CHAPTER 05\_ 표정
- CHAPTER 06\_ 상체
- CHAPTER 07\_ 팔
- CHAPTER 08\_ 손
- CHAPTER 09\_ 하체
- CHAPTER 10\_ 발
- CHAPTER 11\_ 의상
- CHAPTER 12\_ 포즈
- CHAPTER 13\_ Croquis
- CHAPTER 14\_ Tutorials



# 걸스 드로잉

정가 20,000원 D-19-14

[www.digitalbooks.co.kr](http://www.digitalbooks.co.kr)



ISBN 978-89-6088-265-2