

[정규과정] 스케치업을 활용한 웹툰 배경 제작

주제 : 웹툰에서 많이 사용되는 스케치업



웹툰에서 많이 사용되는 스케치업 툴의 사용 방법과 기능에 대해 알아봅니다.

튜터 박연조

step 1. 스케치업 툴 살펴보기

1. 스케치업 시작하기

스케치업을 처음 실행하면 Welcome to SketchUp 창이 나타납니다.

스케치업을 바로 시작하기에 앞서

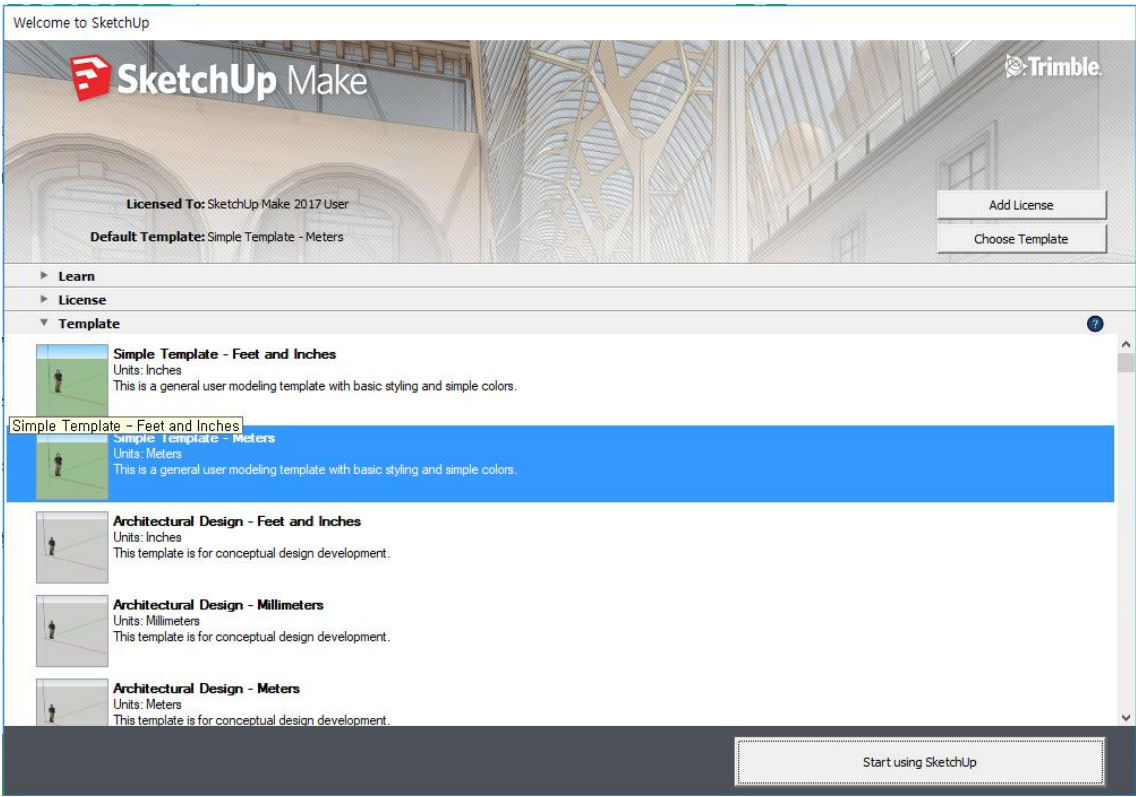
[Template] 칸에서 [Simple Template] - [Meters]를 선택해주세요.

Template 칸에서는 어떤 단위(미터, 인치, 피트 etc)로

작업을 진행할지 결정할 수가 있습니다.

우리나라는 미터를 기준 단위로 쓰고있기 때문에 [Meters]를 골라주세요.

그런 뒤 <Start using SketchUp>을 클릭해 실행합니다.



2. 스케치업 워크 스페이스 알기

① 제목 표시줄 : 파일명이 표시됩니다.

② 메뉴 바 : 스케치업에 사용되는 기능들이 모여 있는 곳입니다.

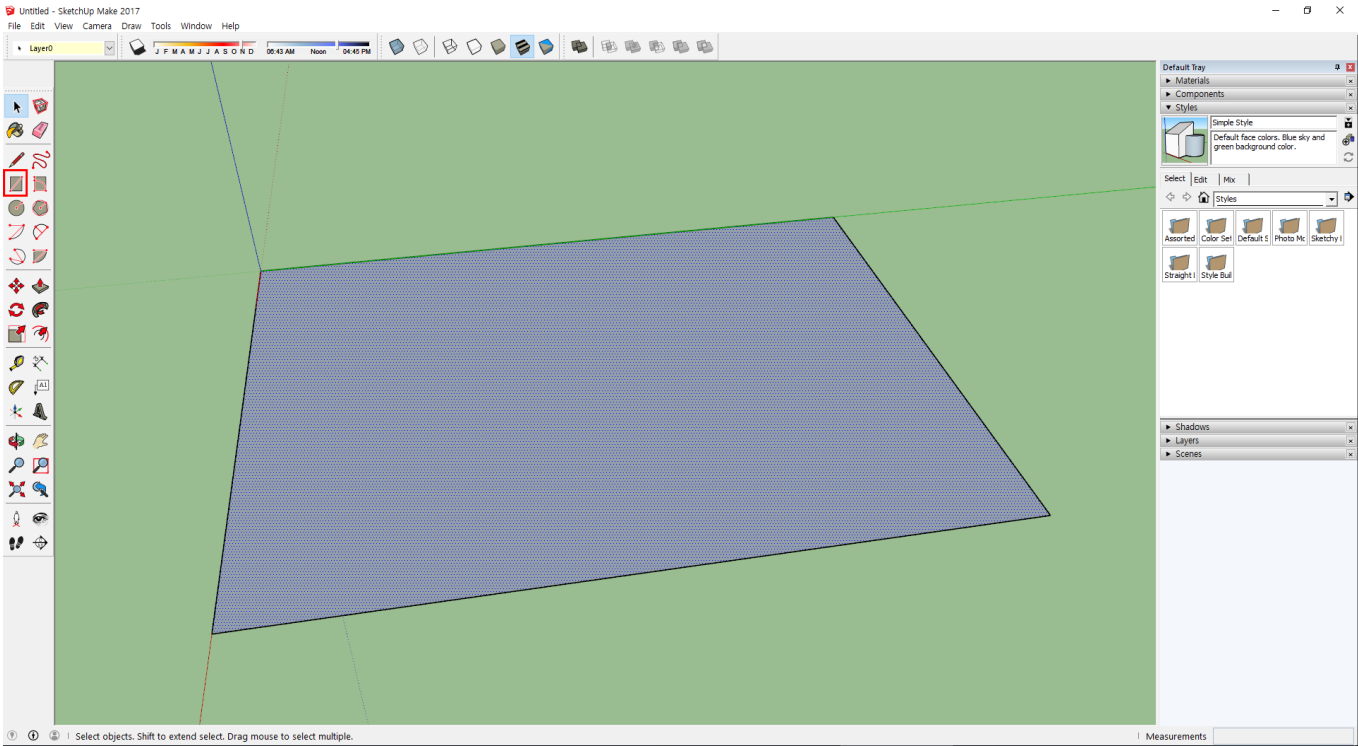
③ 상단 툴 바 : 주요 기능을 사용할 수 있는 도구가 모여 있는 곳으로
드래그하여 위치를 변경할 수 있습니다.

④ 좌측 툴 바 : 자주, 가장 많이 사용되는 도구들이 모인 곳으로
[view] - [Toolbas] 메뉴에서 <Large Tool Set>을 설정하면 도구 모음이 세팅됩니다.

⑤ 작업 창 : 3D 모델링 작업을 하는 영역입니다.

⑥ 디폴트 트레이 : 작업에 필요한 기능과 옵션이 모인 곳으로
[Window] - [DeTray] 메뉴에서 화면에 띄울 트레이를 선택할 수 있습니다.

⑦ 치수 창 : 모델링 할 때 각도, 길이, 높이 등의 수치를 보여주고 입력할 수 있는 창입니다.



3. 도구 패널 세팅하기

스케치업을 처음 사용할 때에는 패널들이 숨겨져 있기 때문에
웹툰에 쓰기에 조금 불편할 수 있습니다.

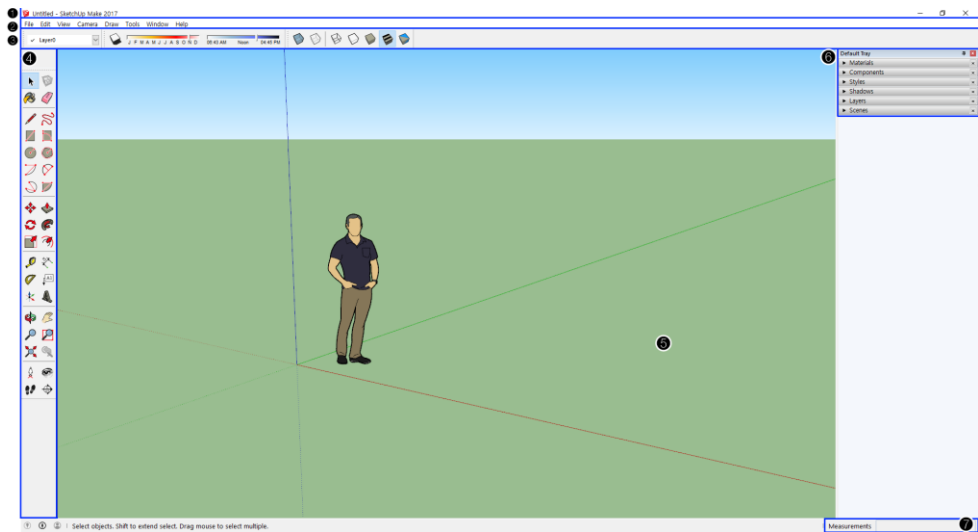
때문에 웹툰 작업에 편하도록 도구들을 세팅하는 법을 알아보겠습니다.

메뉴에서 [View] - [Toolbars]를 선택하여 Toolbars 창을 불러옵니다.

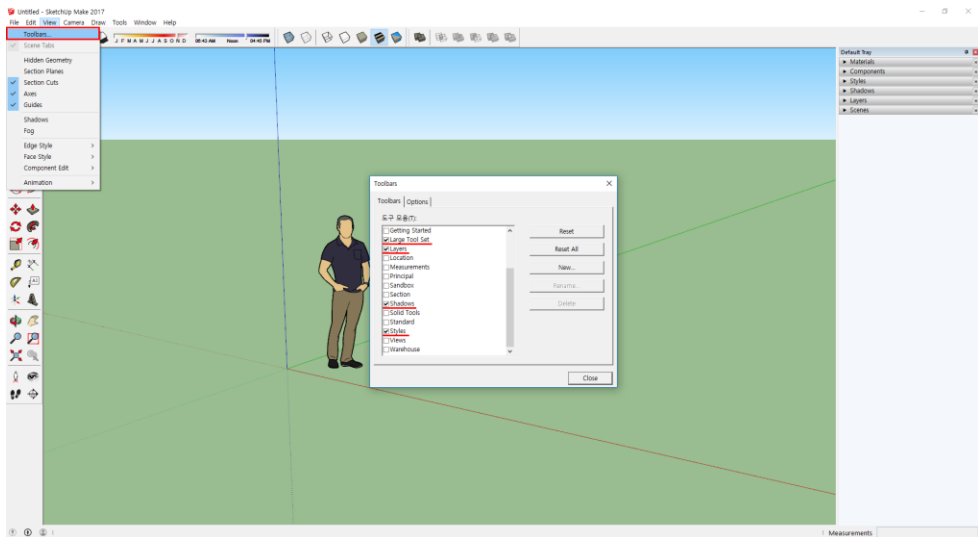
〈Large Tool Set〉, 〈Layers〉, 〈Shadows〉, 〈Styles〉, 〈Views〉를 체크한 뒤
〈Close〉를 눌러 세팅을 완료해주세요.

그런 다음 메뉴에서 [Window] - [Default Tray]에 들어갑니다.

[Materials], [Componets], [Styles], [Layers], [Scenes], [Shadows]를 선택해주세요.



그런 다음 메뉴에서 [Window] - [Default Tray]에 들어갑니다. [Materials],
[Componets], [Styles], [Layers], [Scenes], [Shadows]를 선택해주세요.

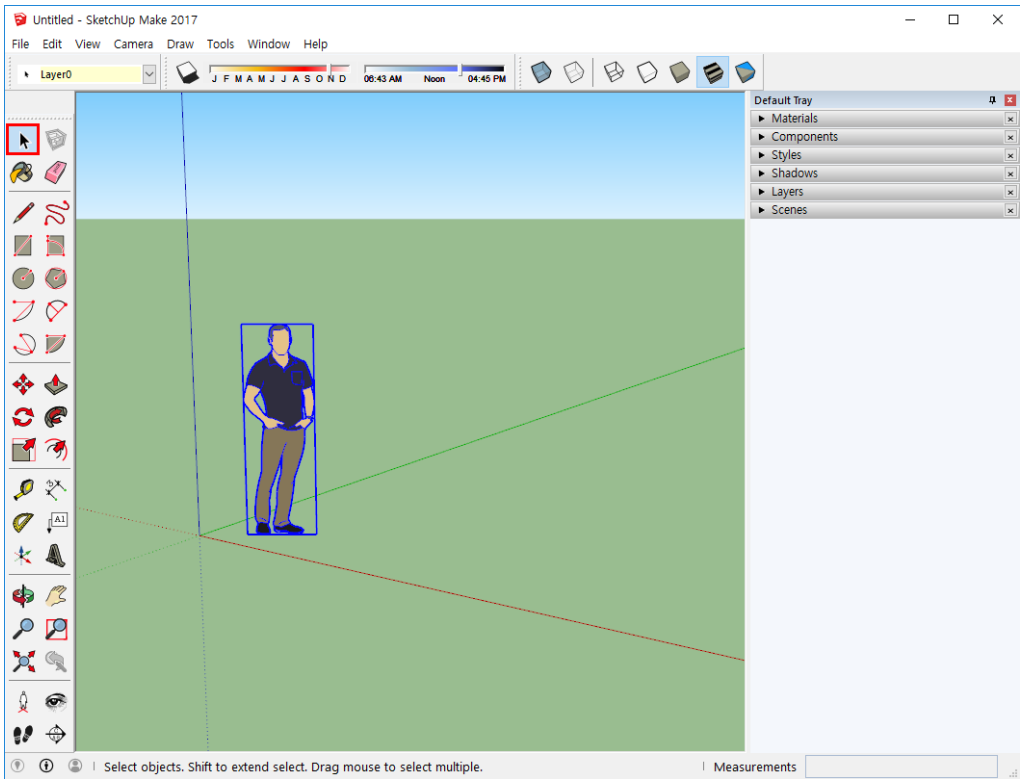


step 2. 스케치업 화면 다루기

1. 선택 툴(Selet) [단축키 : Space bar]

원하는 선, 면, 개체를 선택할 수 있습니다.

선택은 클릭 혹은 드래그 하는 방식으로 가능합니다.



Tip1 : 클릭하여 선택하기

면 한 번 클릭 : 해당 면을 선택한다.

면 더블 클릭(빠르게 두 번 클릭) : 해당 면과 면에 인접해 있는 선들을 전부 선택한다.

면 트리플 클릭(빠르게 세 번 클릭) : 해당 면에 인접해 있는 모든 개체를 선택한다.

Tip2 : 드래그하여 선택하기

왼쪽에서 오른쪽으로 드래그 하기 : 드래그한 면적에 '전체'가 들어있는 선, 면, 개체만 선택한다.

오른쪽에서 왼쪽으로 드래그 하기 : 드래그한 면적에 걸쳐 있던 모든 선, 면, 개체를 선택한다.

Tip3 : 그 외의 단축키

선택 툴 단축키 : Space bar

중복 선택하기 : Ctrl + 선택 / Shift + 선택 툴

선택 해제하기 : Shift + 선택 해제하고 싶은 개체 클릭

2. 돋보기 툴(Zoom) [단축키 : Z]

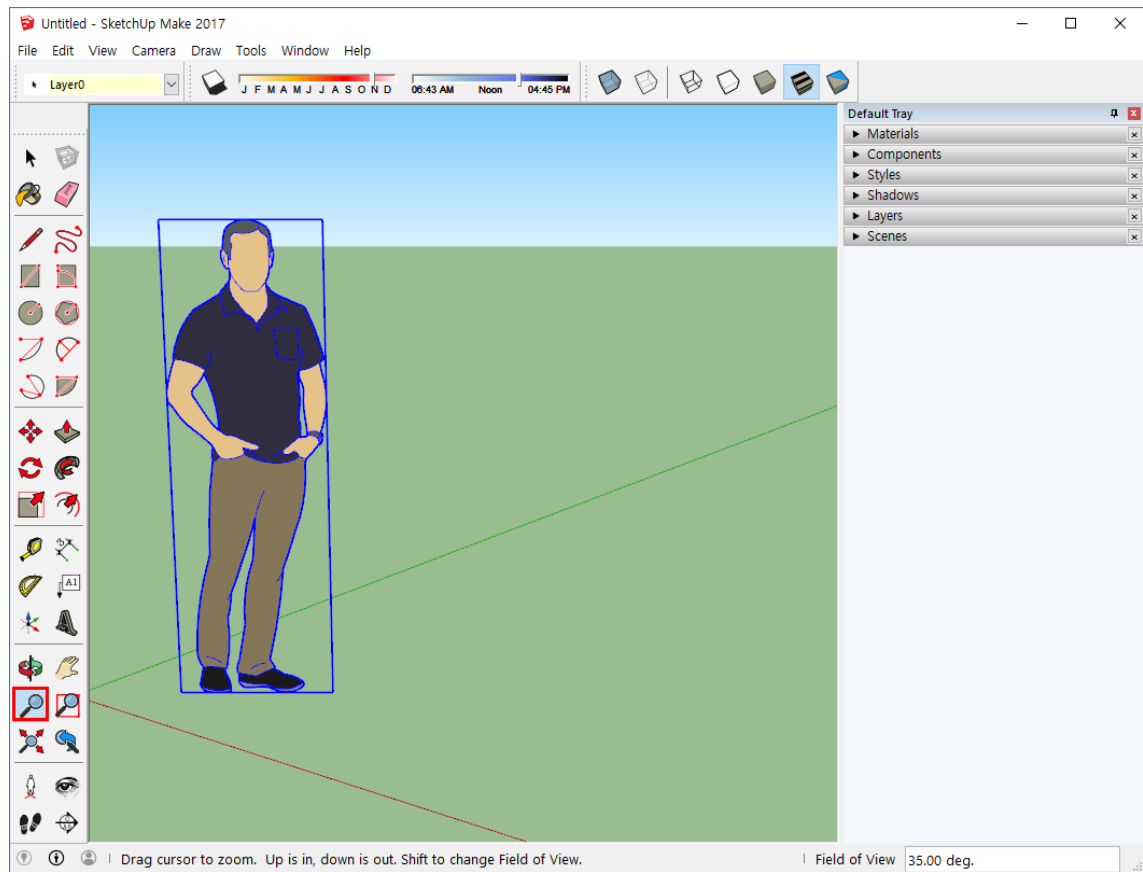
개체를 가깝게 보거나 또는 멀리서 보는 것이 가능합니다.

단축키로 돋보기 툴을 선택하고 확대하거나 축소하는 방법도 있지만
마우스 휠을 올리거나 내리는 것으로 사용하는 것이 훨씬 간편합니다.

Tip : 모든 확대와 축소는 마우스 커서를 중심으로 이뤄집니다.

확대하기 : 마우스 휠 업

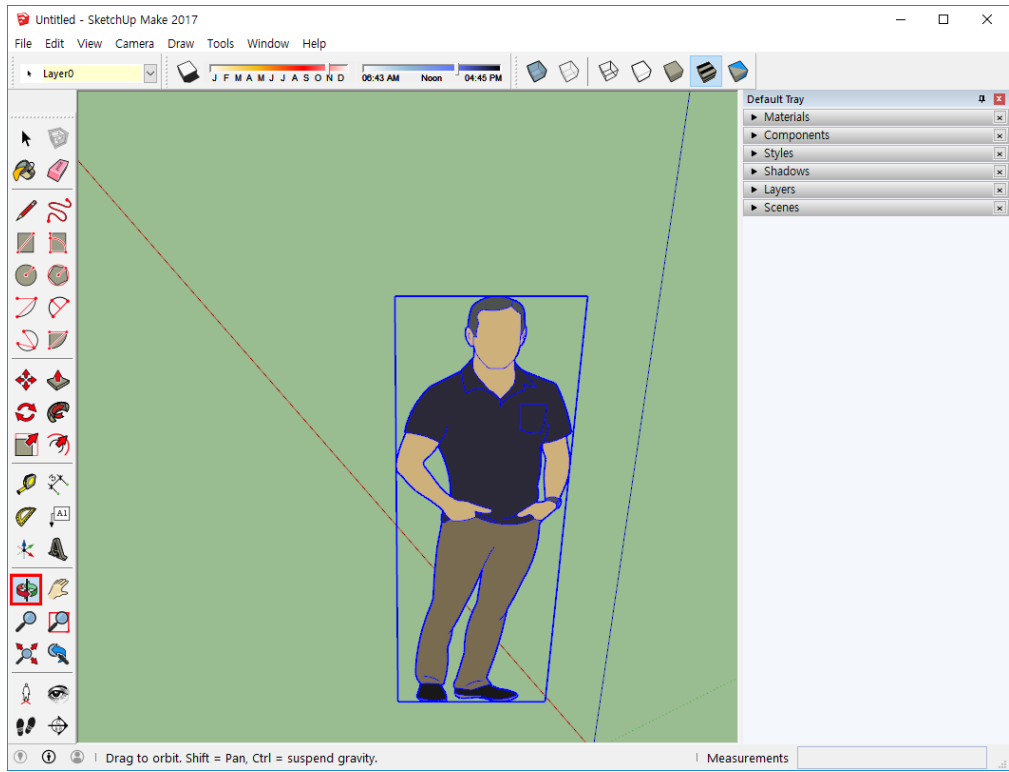
축소하기 : 마우스 휠 다운



3. 궤도 툴(Orbit)

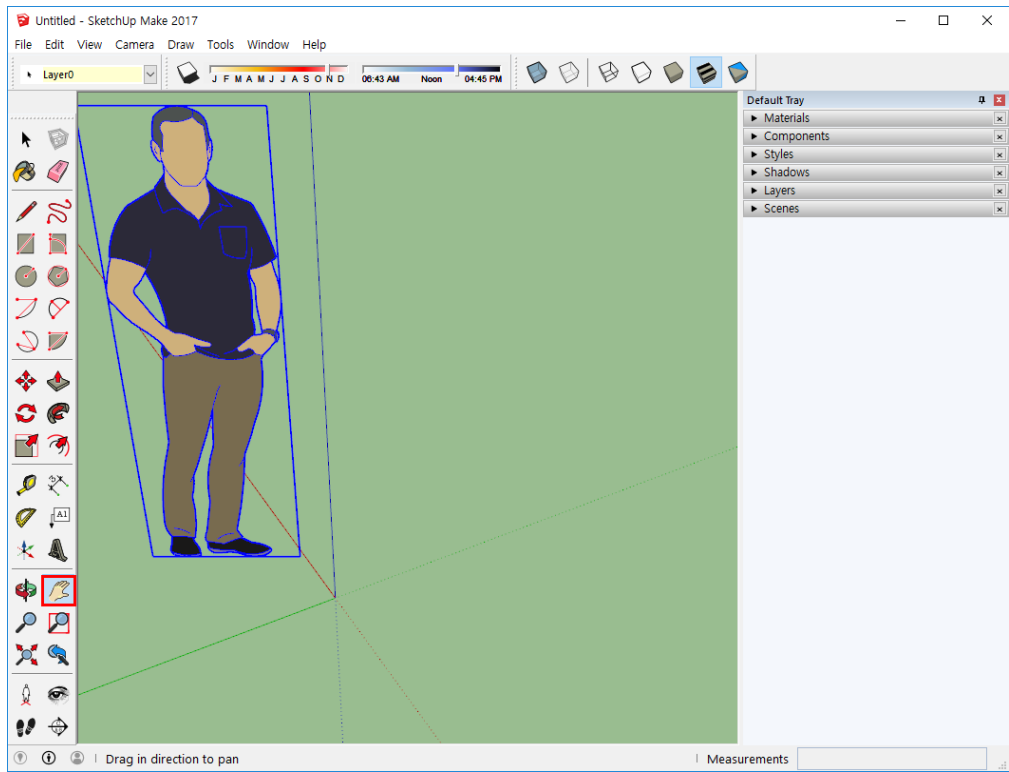
화면의 각도를 조정할 수 있는 툴입니다.

마우스 휠을 누른 상태에서 커서를 움직이는 방법으로 사용이 가능합니다.



4. 핸드 툴(Pan) [단축키 : H]

화면을 옮길 수 있는 툴입니다. 단축키 H를 눌러 커서가 손가락 모양으로 바뀌면 화면을 드래그하는 방식으로 이용할 수 있습니다.



Step4. 모델링에 필요한 툴 익히기

1. 직사각형 툴(Rectangle) [단축키 : R]

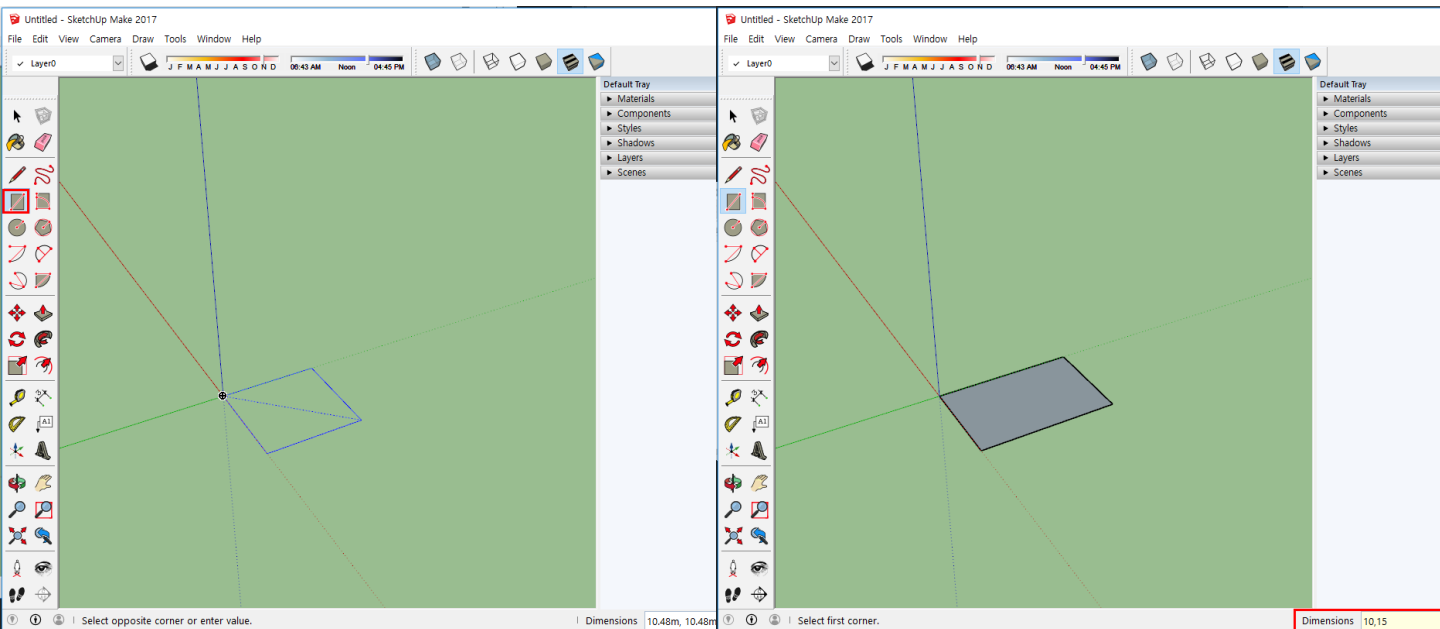
스케치업 모델링에서 제일 기본이 되는 직사각형을 만드는 툴입니다.

주의해야할 점은 이 직사각형이 어느 방향으로 그려질지 미리 생각을 하고 그려야 한다는 점입니다. 이 때 기준이 되는 것이 화면의 중앙에 보이는 세 개의 선입니다.

커서가 파란색으로 보이면 파란 기준선과 직각이 되는 방향에 그려지고,
커서가 초록색으로 보이면 초록색 기준선과 직각이 되는 방향에 그려지며,
커서가 빨간색으로 보이면 빨간색 기준선과 직각이 되는 방향에 그려집니다.

이 커서의 색을 바꾸는 방법은 [방향키]를 사용하는 것입니다.

- ① 직사각형 툴을 선택한 뒤, 도형을 그릴 자리에 커서를 가져갑니다.
- ② 방향키 ←(초록색), ↑(파란색), →(빨간색)를 이용하여 도형이 그려질 방향을 정합니다.
- ③ 한 번 클릭한 뒤 원하는 크기만큼 커서를 움직여 조정한 후 다시 클릭하여 완성합니다.
- ④ 키보드에 [10, 15] (콤마 또한 입력해주세요)를 입력하고 [Enter]를 누르면 자동으로 아래의 치수 창에 수치가 입력되며 가로 10m x 세로 15m의 직사각형이 만들어집니다.

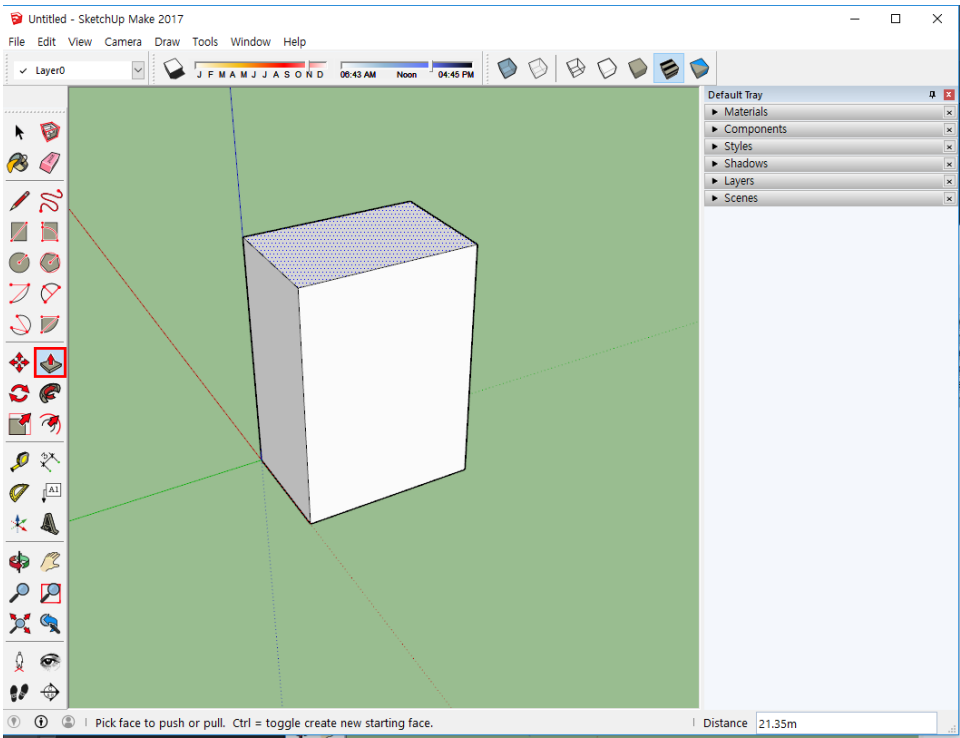


2. 푸시/풀 툴(Push/Pull) [단축키 : P]

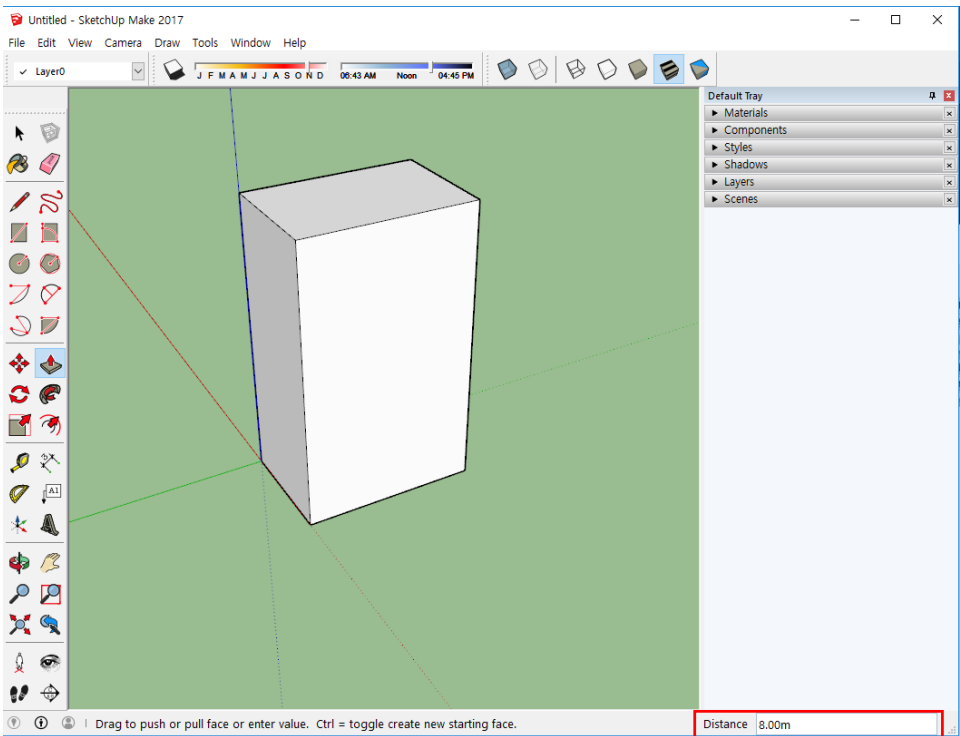
스케치업에서 모델링은 도형을 만들고 그것을 밀고 당기는 방식으로 이루어집니다.

푸시/풀 툴은 평면인 도형을 밀고 당겨서 입체적으로 만들어주는 툴입니다.

①만들어둔 평면을 클릭하고 마우스 커서를 옮겨서 다시 클릭하여 모양을 결정해주세요.



②직사각형 툴에서 크기를 결정할 때와 마찬가지로 키보드에서 [8]를 입력하고 [Enter]를 누르면 8m 높이의 개체가 만들어집니다.

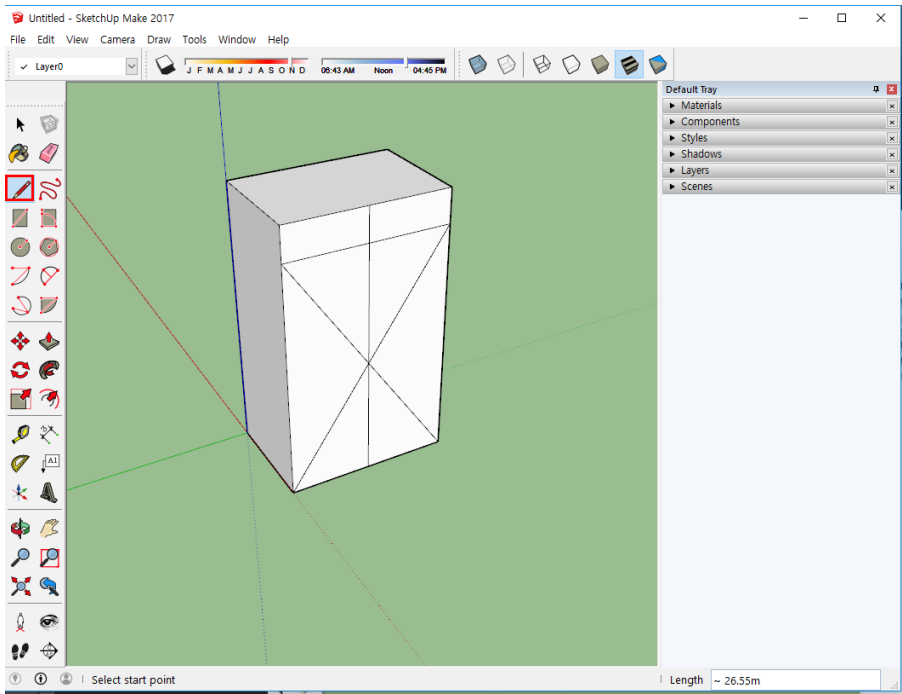


3. 선 툴(Line) [단축키 : L]

직선을 그릴 수 있는 툴입니다.

시작점에 클릭을 하고 마우스 커서를 움직여 끝점에 클릭하여 직선을 완성할 수 있습니다.

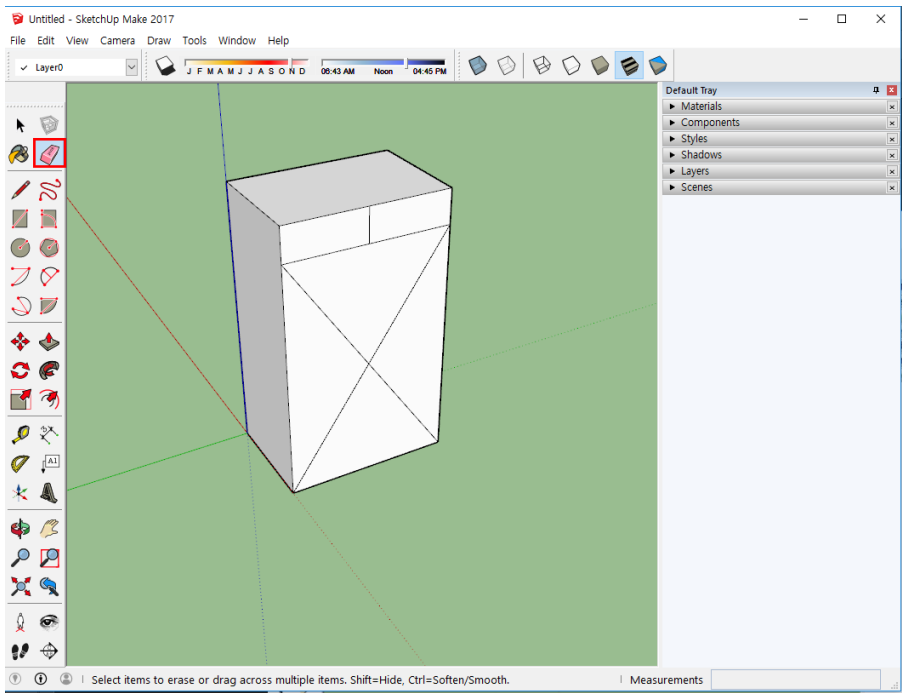
허공에 선을 그리거나 직각으로 떨어지는 선을 그리게 되면
선의 위치와 형태를 잡기 어려운 경우가 많기 때문에 신중하게 그리도록 합니다.



4. 지우개 툴(Eraser) [단축키 : E]

선을 지울 수 있는 툴입니다. 불필요하게 튀어나온 선 등을 처리하는 데에 유용합니다.

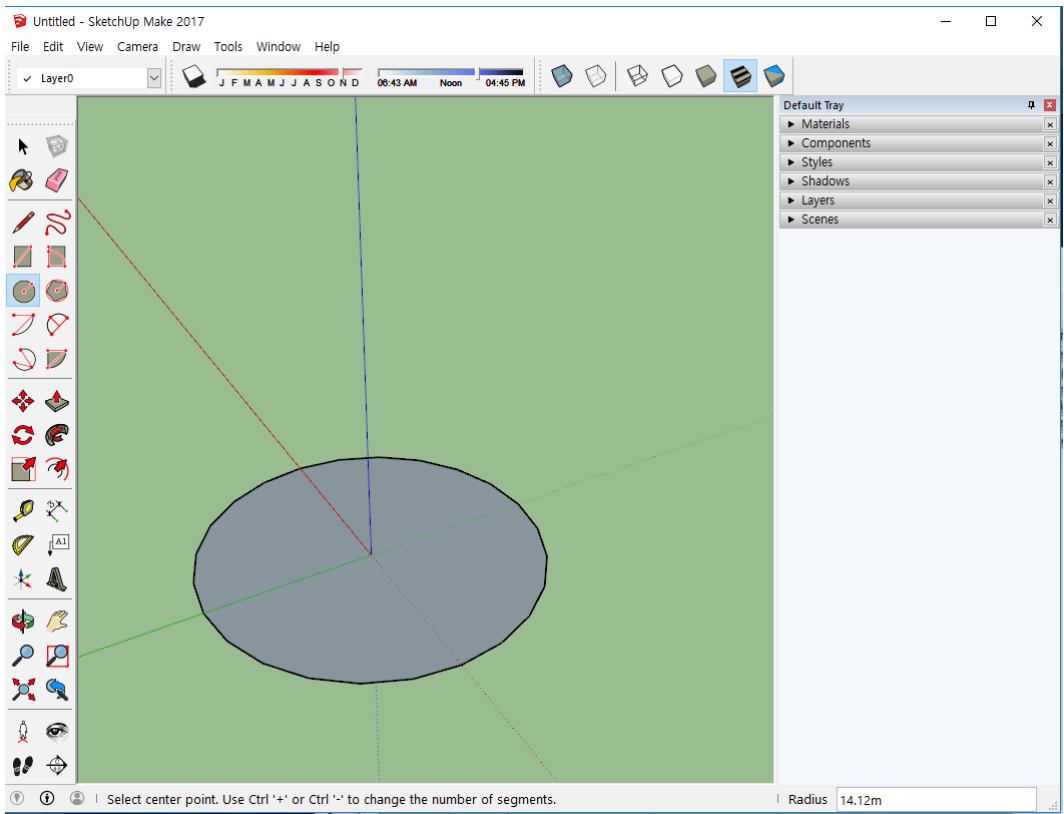
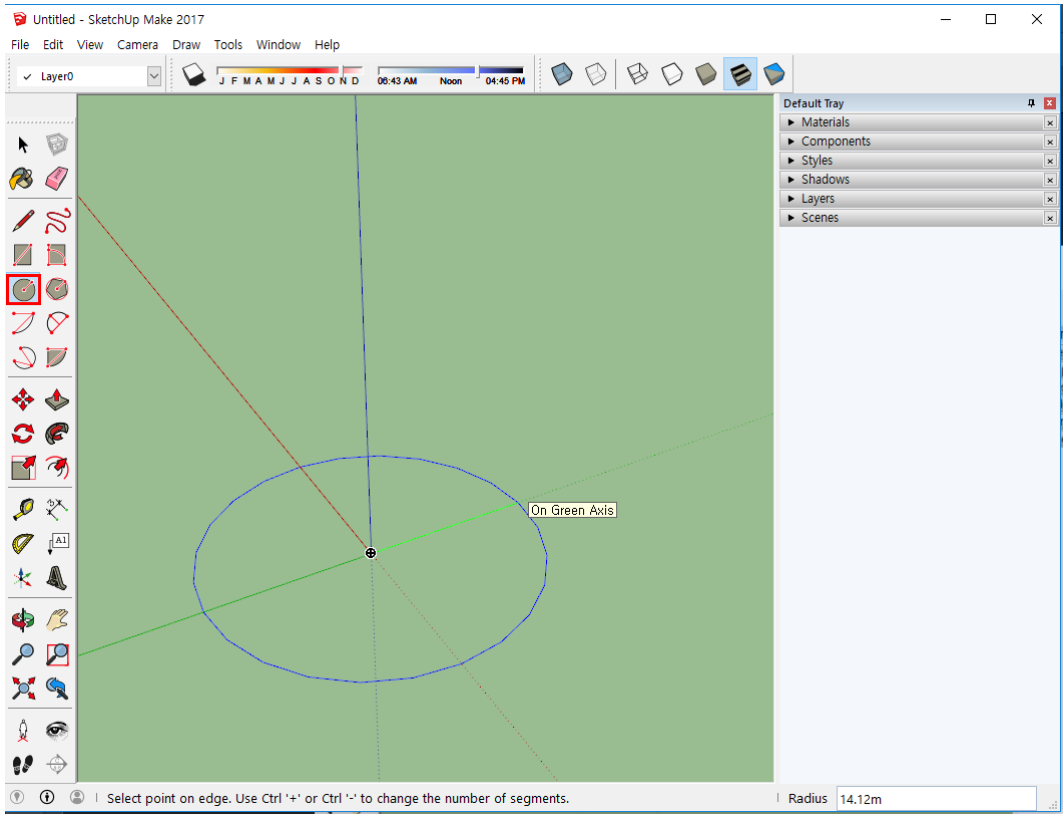
면을 이루고 있는 선을 지울 경우 해당 면이 사라지기도 하므로 주의해서 지워주세요.



5. 원 툴(Circle) [단축키 : C]

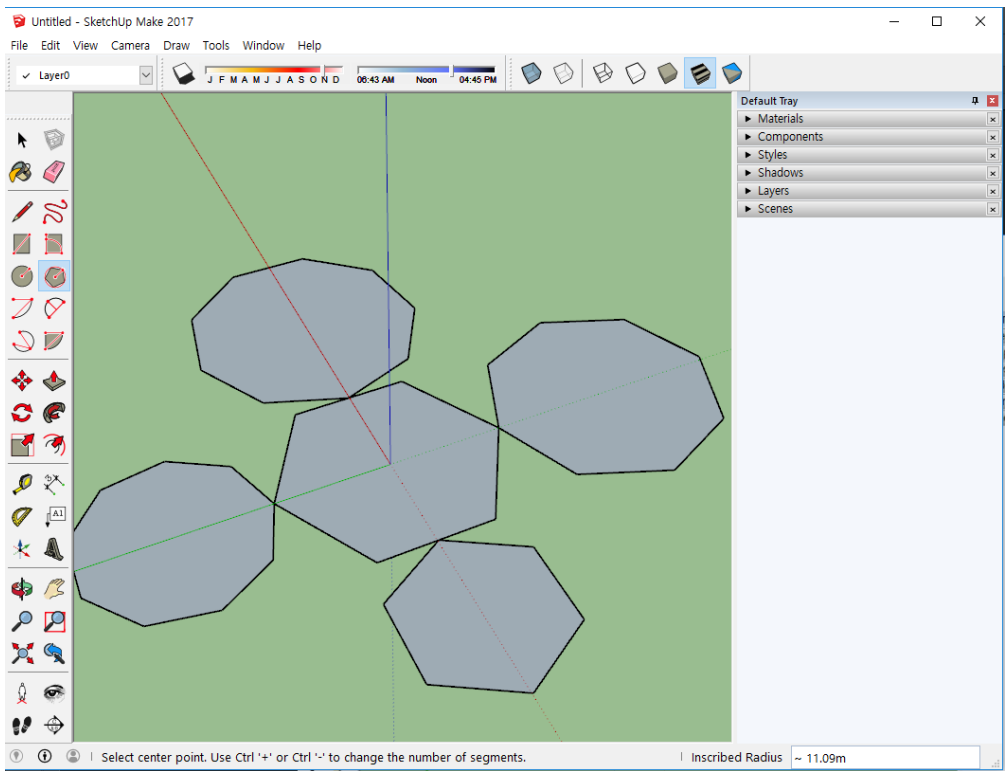
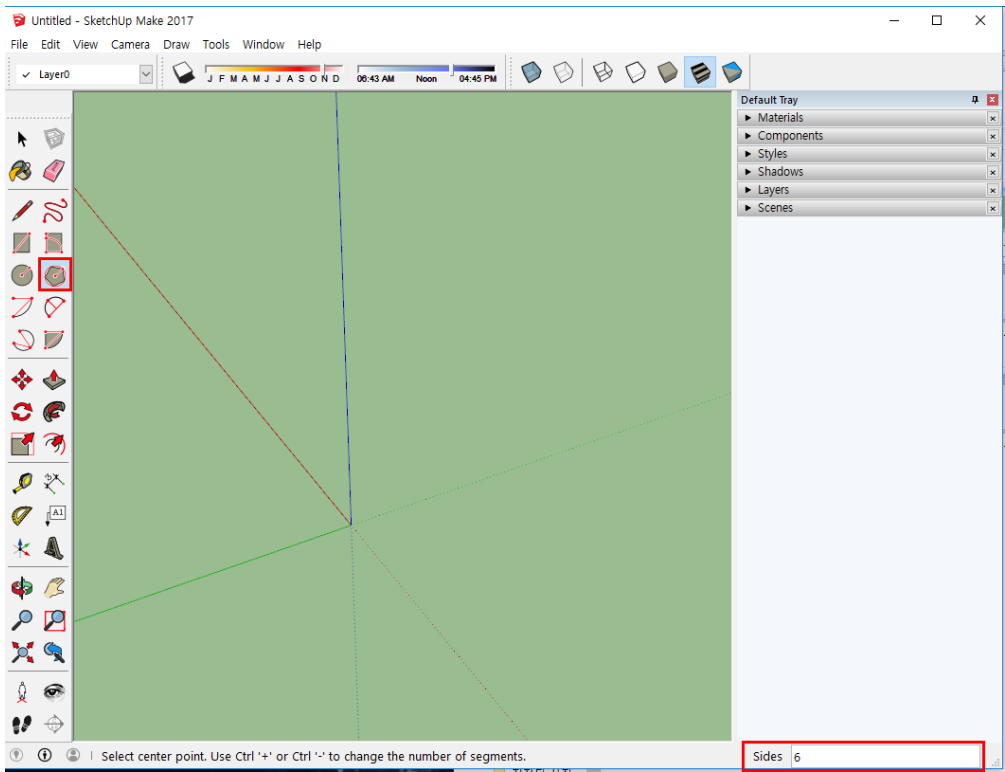
원을 그릴 수 있는 툴입니다.

원의 중심이 될 부분에 점을 찍고 원의 크기를 커서를 움직여 정한 뒤 끝점을 찍어 마무리합니다.



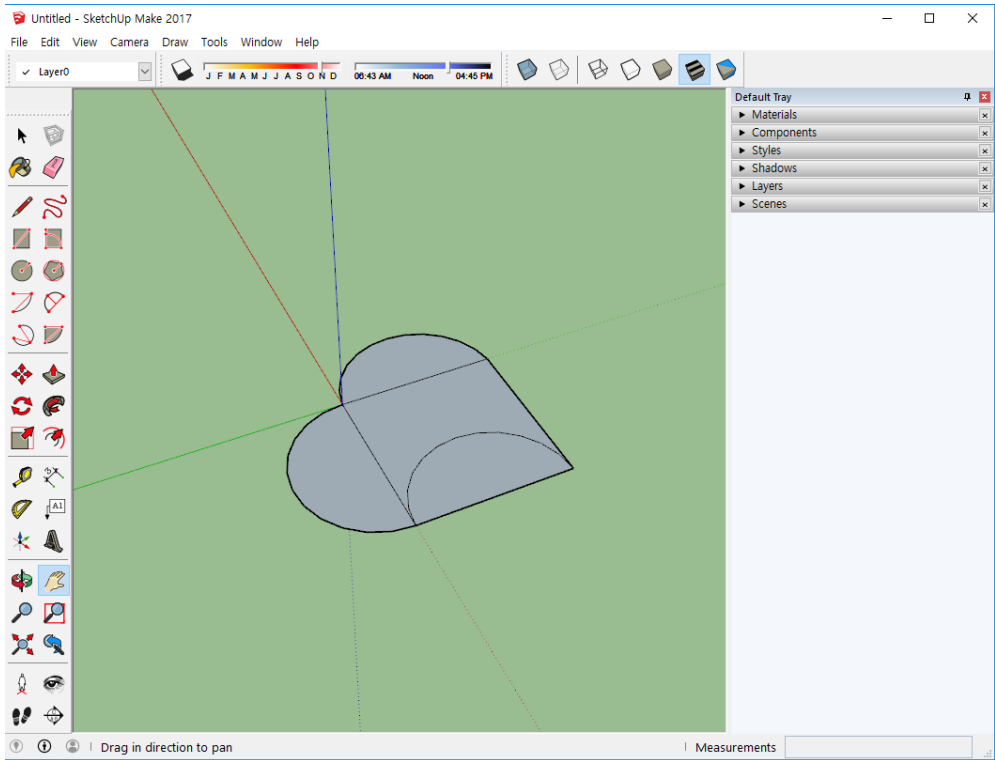
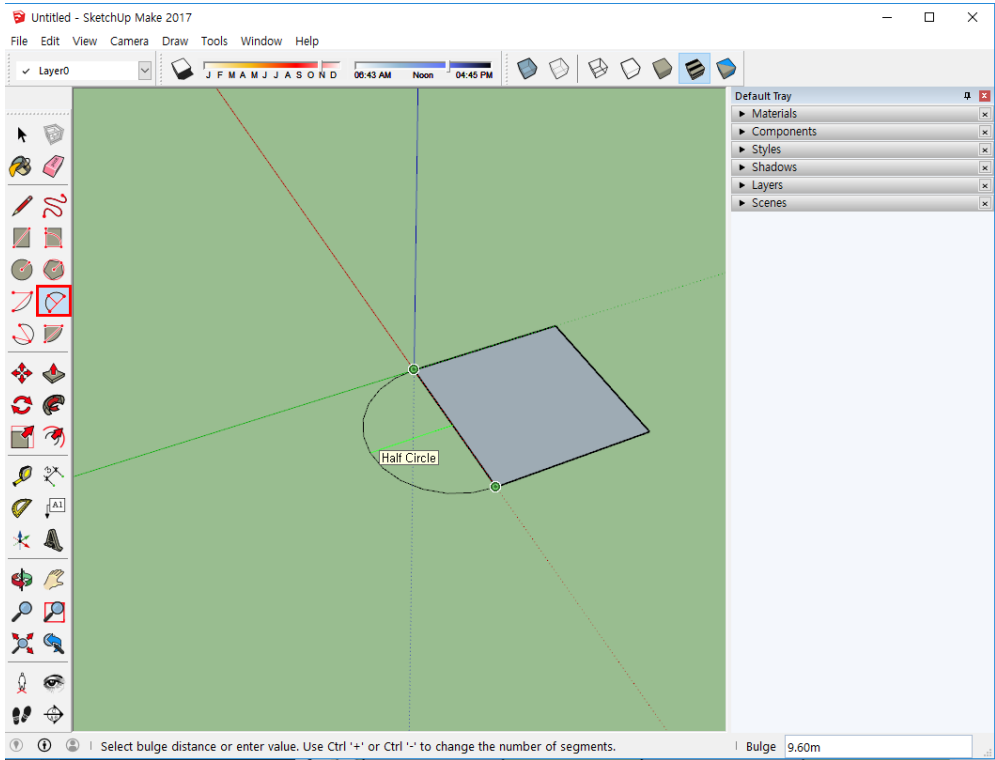
6. 다각형 툴(Polygon)

다각형을 그릴 수 있는 툴입니다. 다각형 툴을 선택한 뒤 키보드에서 숫자를 입력하고 엔터를 누르면 치수 창에 각의 개수가 입력됩니다. 그런 다음 도형의 중심이 될 부분에 점을 찍고 도형의 크기를 커서를 움직여 정한 뒤 끝점을 찍어 마무리합니다.



7. 2점호 툴(2 Point Arc)

곡선을 만들어주는 툴입니다. 시작점에 클릭하고 끝 점에 클릭하면 호가 나타나는데,
다시 한 번 마우스 커서로 각도를 조절한 뒤 클릭하여 완성합니다.
면이 아닌 허공에 그리게 되면 각도 조절이 힘든 경우가 많으므로
되도록 면 위에 그려서 이용합니다.

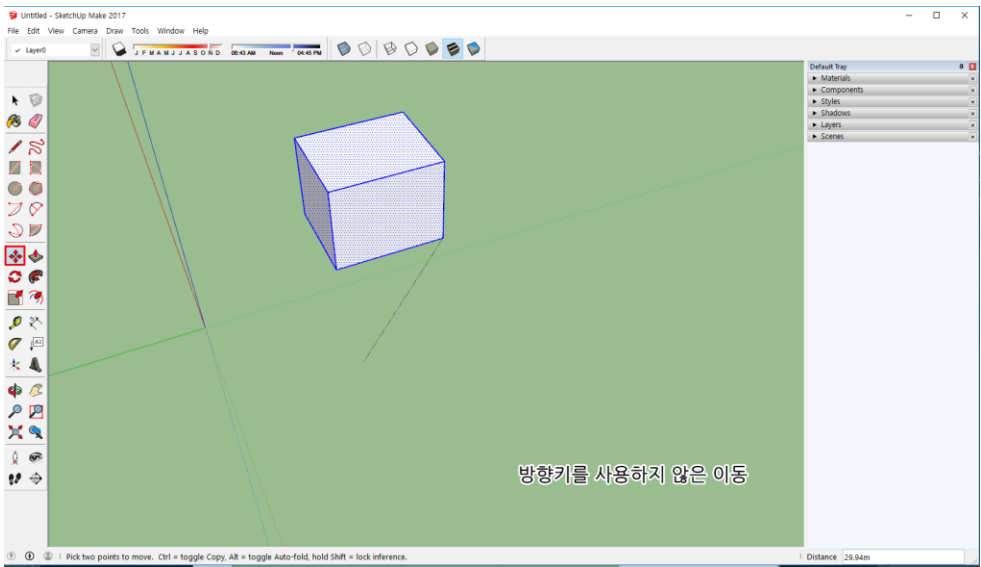


8. 이동 툴(Move) [단축키 : M]

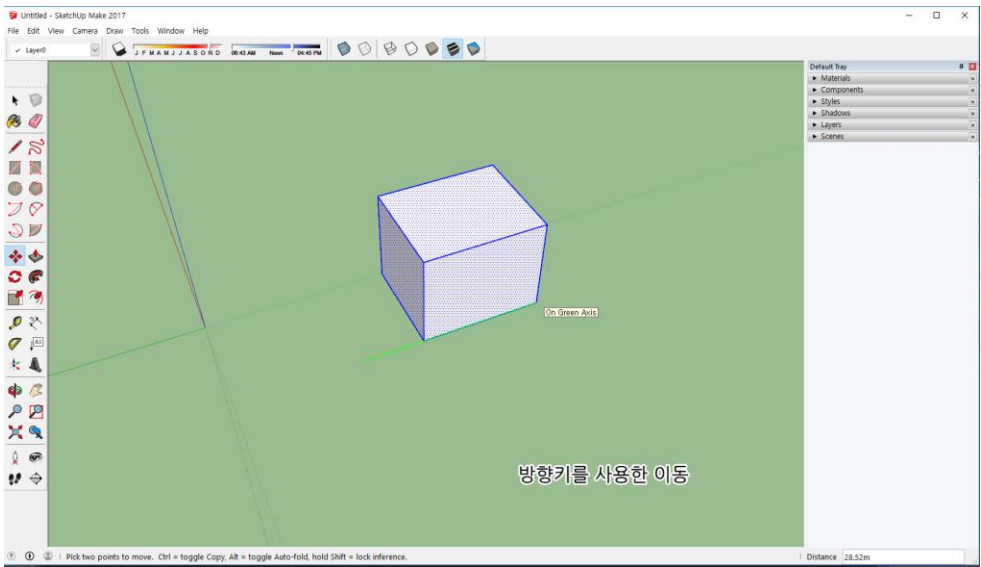
선, 면, 개체를 이동하거나 복사할 수 있는 툴입니다. 복사할 개체를 선택하고 원하는 방향으로 움직인 뒤 클릭하여 이동합니다. (이 때, 개체의 ‘끝 점’을 클릭하여 이동하도록 해주세요. 면을 잡고 이동하게 되면 이동하는 위치의 거리를 가늠하기 힘들게 될 수 있습니다.) 개체가 완성된 뒤 이동하고 싶은 거리만큼 키보드로 입력하고 [Enter] 키를 누르면 해당 거리만큼 이동하게 됩니다.

Tip1. 방향키 활용하기

①이동할 개체를 선택한 뒤 이동하고 싶은 방향으로 방향키(←, ↑, →)를 누른다.

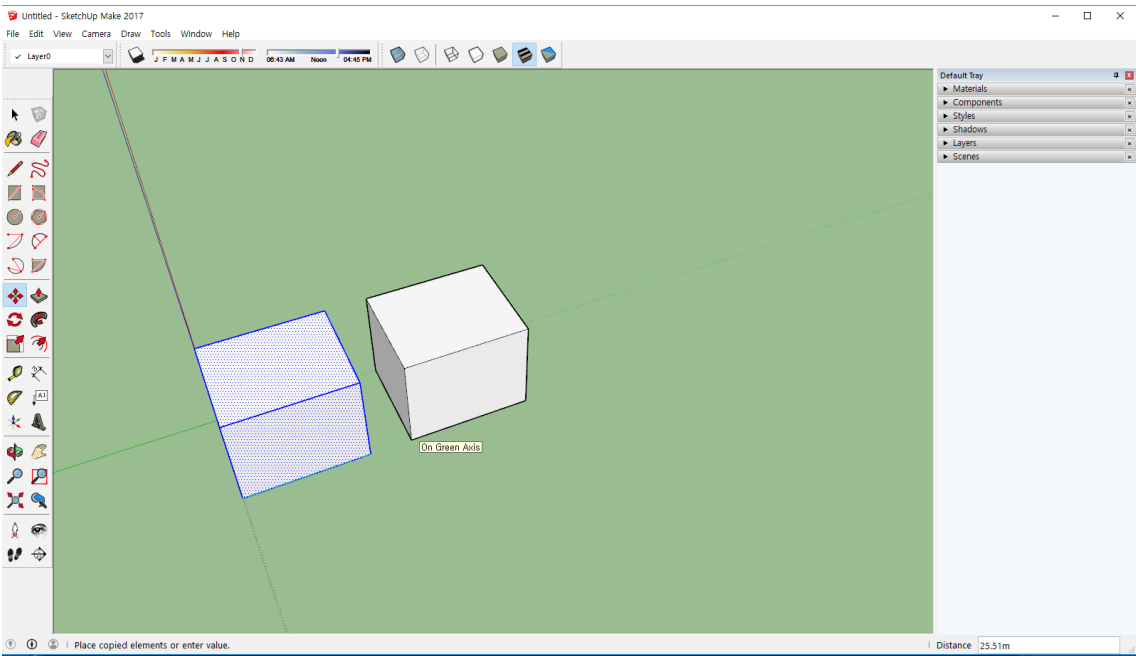


②방향키를 누르면 해당하는 방향으로만 개체를 이동할 수 있다.



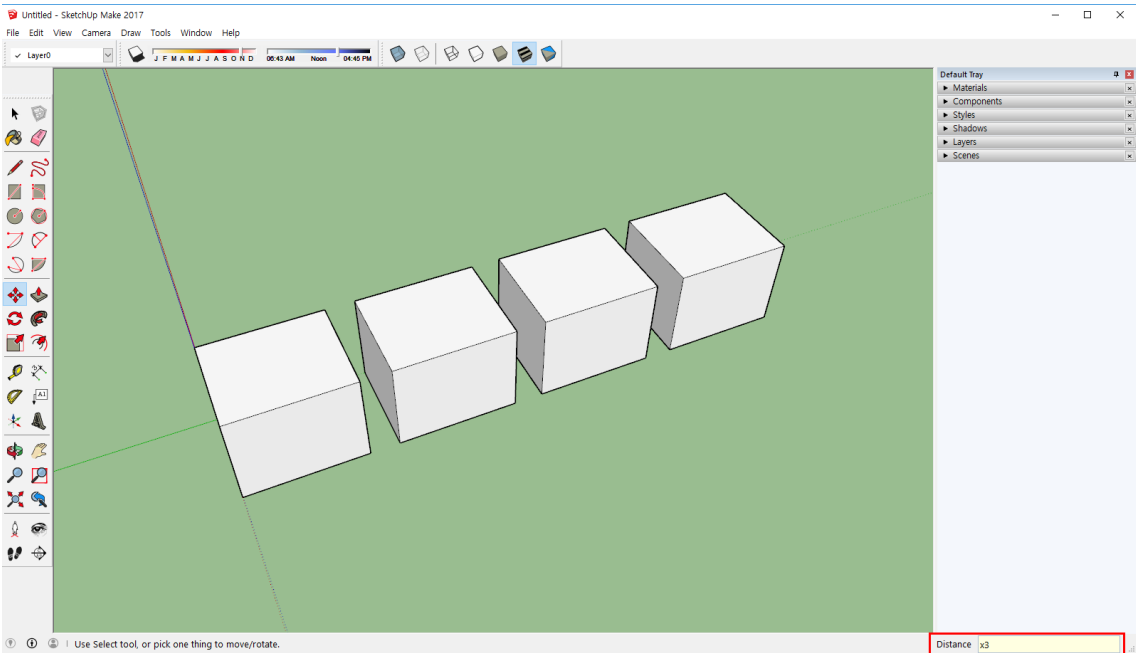
Tip2. 곱하기(x), 나누기(/) 활용하여 복사하기

①이동할 개체를 선택하고 이동 툴로 개체의 끝 점을 클릭한다.

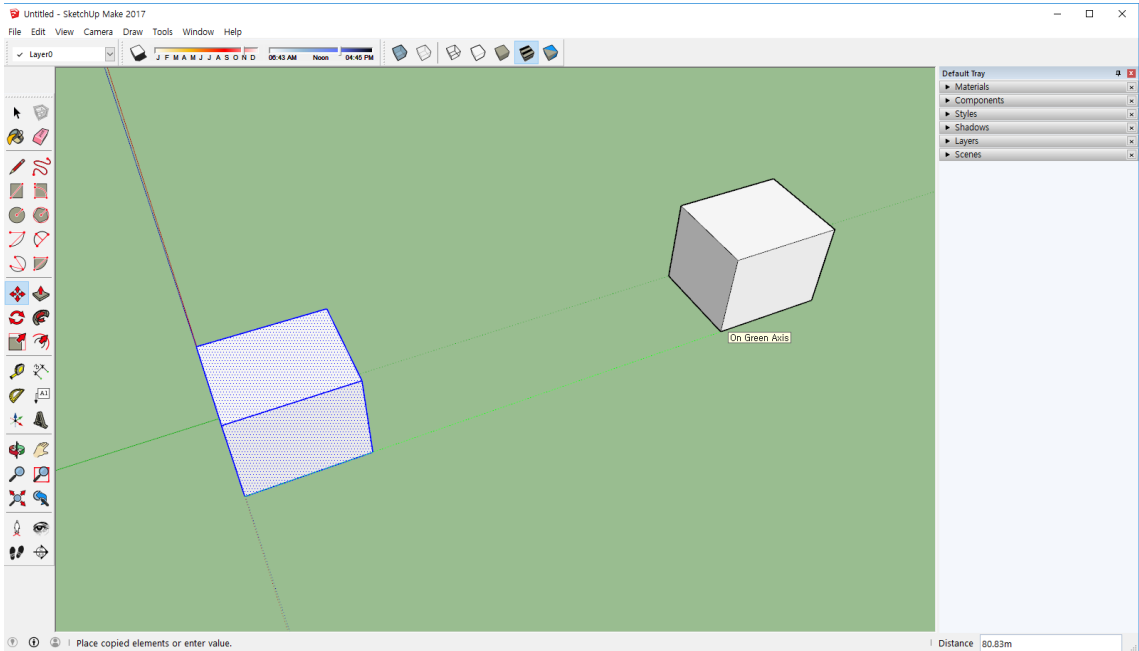


②Ctrl 키를 누른다.

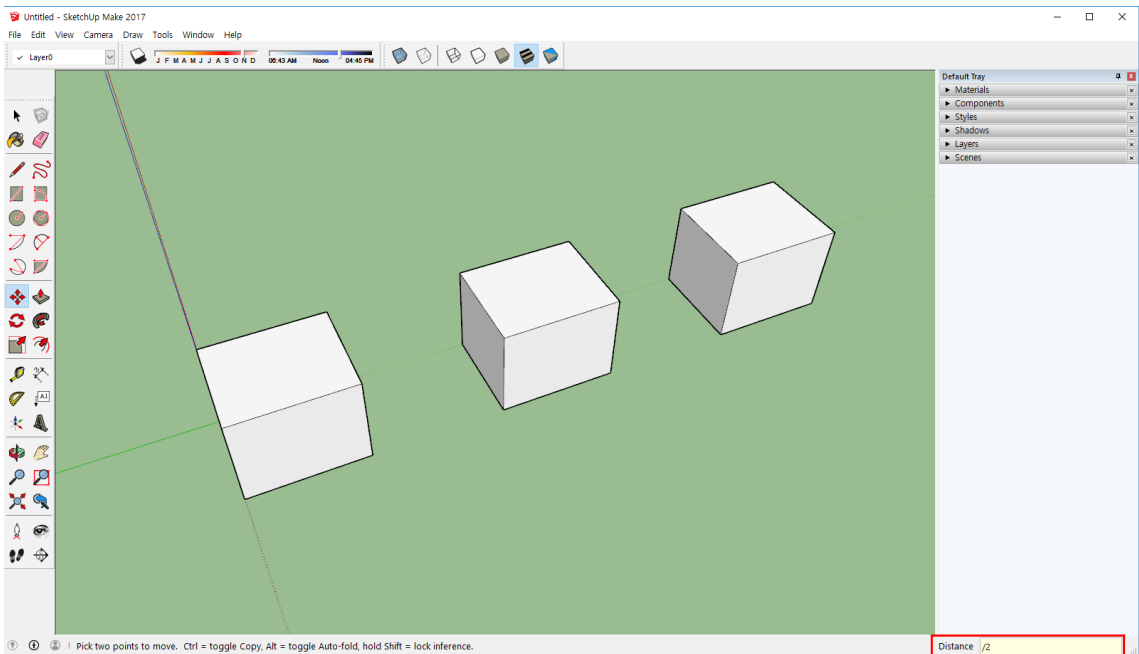
그러면 원래 위치에 놓여있는 개체 외에 또다른 개체가
마우스 커서를 따라 이동하는 것을 확인할 수 있다.



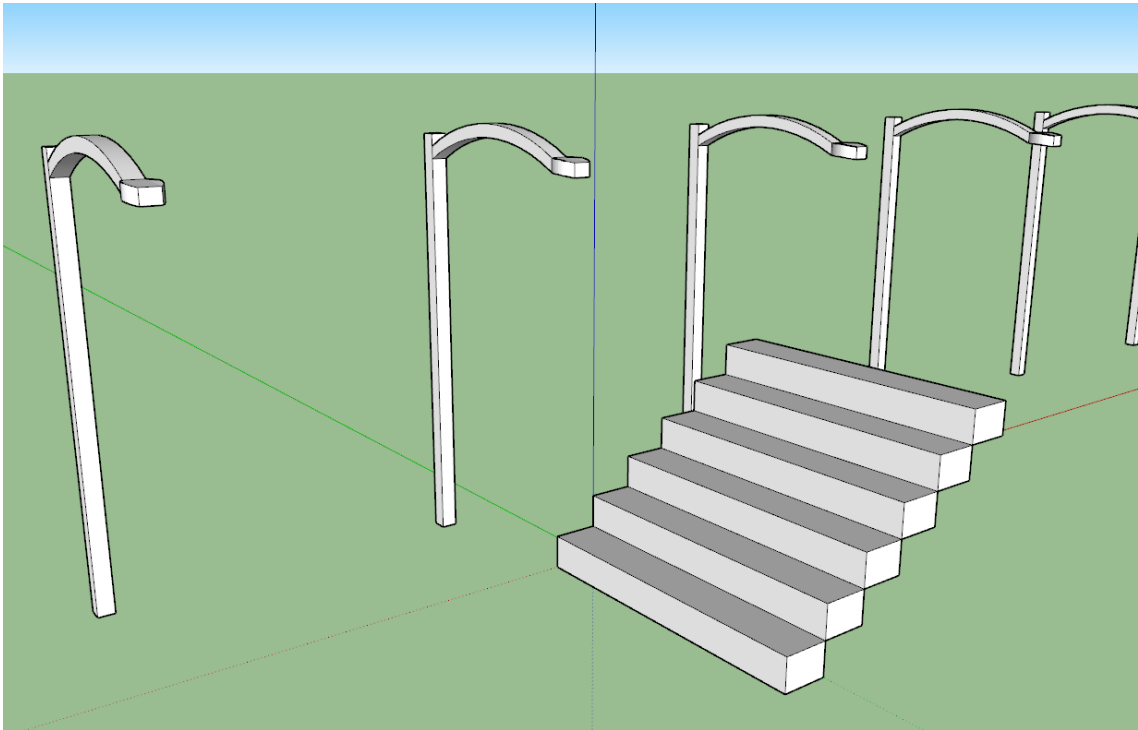
③ 어느 정도 거리를 두고 원하는 자리에 놓고 클릭한다. 이것으로 복사 이동하기를 마쳤다.



④ 2개보다 더 많은 개체를 복사하여 옮기고 싶을 경우,
복사 이동하기를 마친 후 키보드로 [x(원하는 개수)]를 입력한다.
입력한 개수만큼 곱하기(x)되어 정렬할 수 있게 된다.



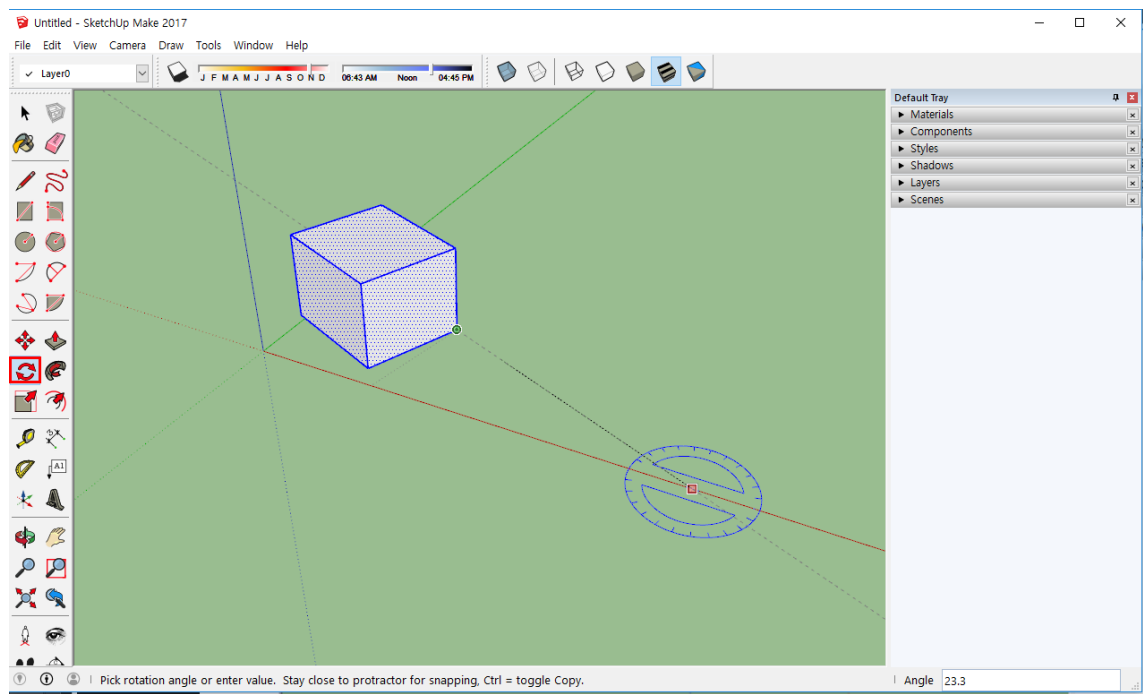
- ⑤같은 거리 사이에 같은 개체를 일정한 거리만큼 나누어서 이동시키고 싶을 경우,
복사 이동하기를 마친 후 키보드로 [/(원하는 개수)]를 입력한다.
입력한 개수만큼 해당 거리 사이에 나누어서 배치할 수 있게 된다.



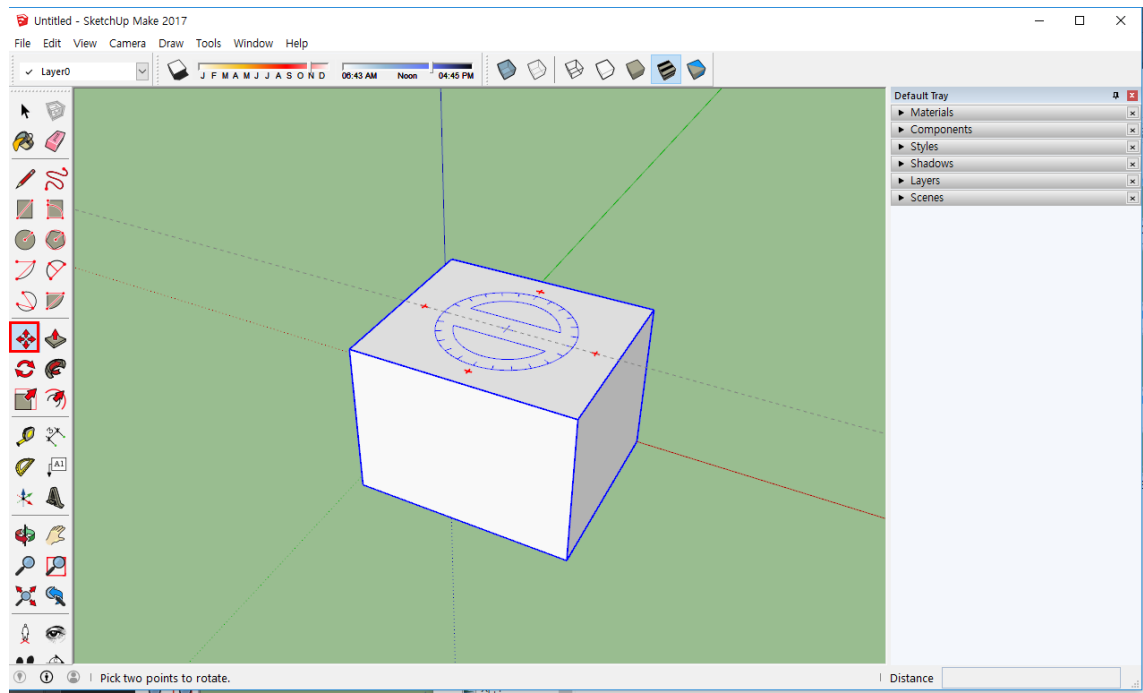
9. 회전 툴(Rotate) [단축키 : Q]

개체를 회전할 수 있게 하는 툴입니다.

개체가 선택된 상태에서 회전 축이 될 중심점을 클릭한 뒤
두 번째 축을 클릭하여 컴퍼스를 이용하듯 회전시켜 각도를 결정합니다.



회전 툴에 들어가지 않고 이동 툴(단축키:M)을 이용한 상태로 회전시키는 방법 또한 있는데,
이동 툴을 선택한 상태에서 그룹으로 만든 개체의 면에 가까이 커서를 가져갑니다.
+모양에 커서를 가져가면 각도기가 나타나며 회전할 수 있는 모습으로 바뀝니다.

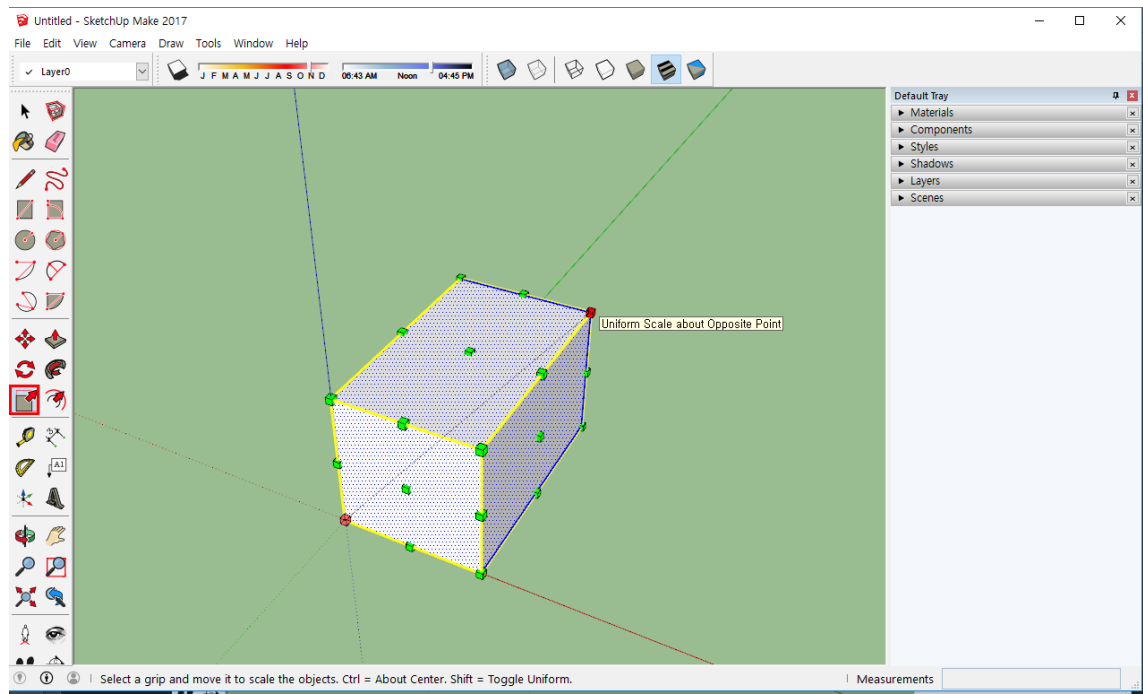


10. 배율 툴(Scale) [단축키 : S]

개체의 배율을 조정할 수 있는 툴입니다.

개체를 클릭하면 배율을 조절할 수 있는 박스와 꼭짓점이 표시됩니다.

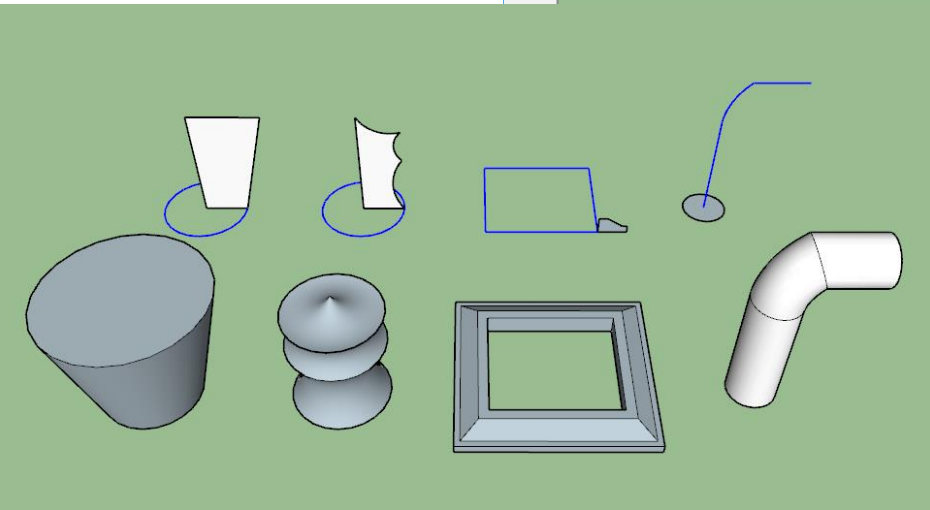
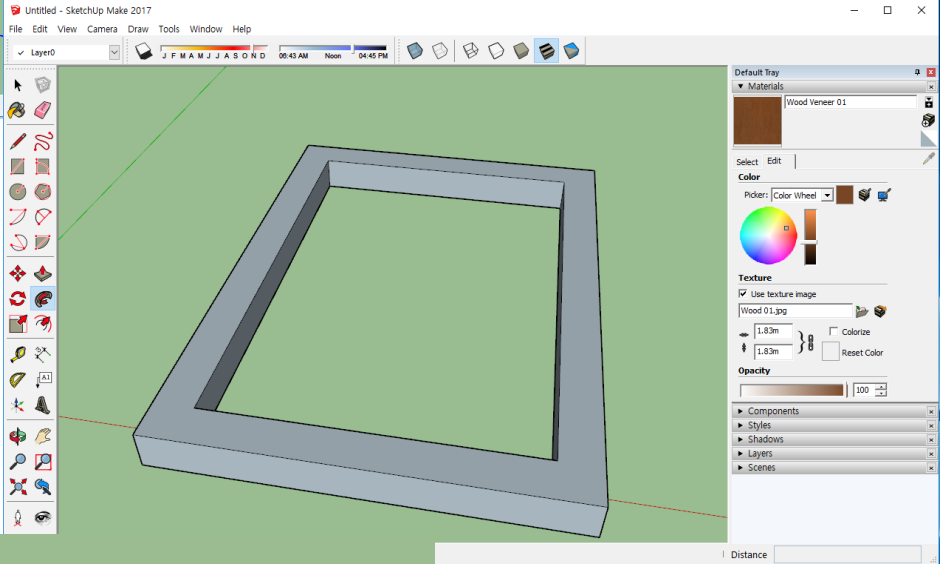
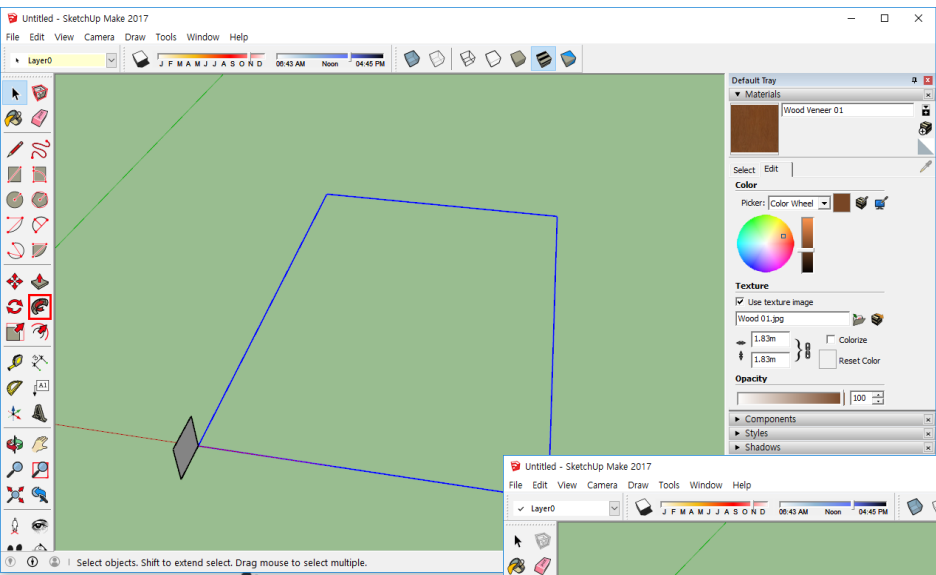
가로 세로 높이 비율을 그대로 유지한 채 크기만 키우고 싶다면
대각선에 있는 꼭짓점을 잡고 움직여주세요.



11. 따라가기 툴(Follow me)

지정한 경로를 따라 평면 도형을 푸시 하도록 만드는 툴입니다.

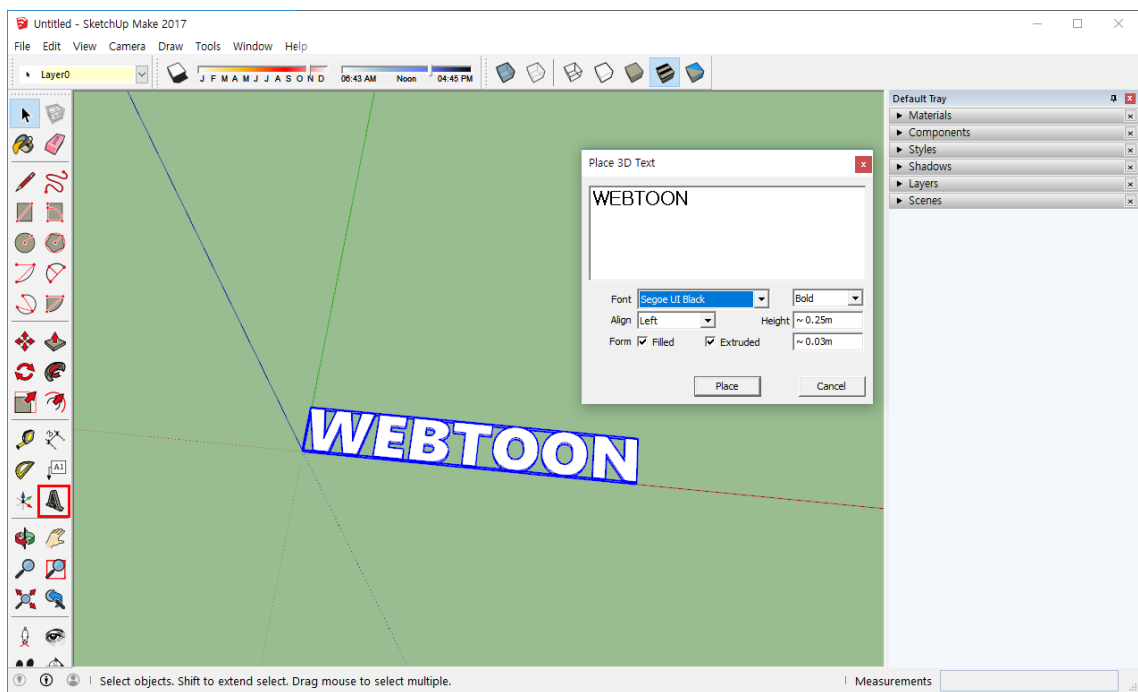
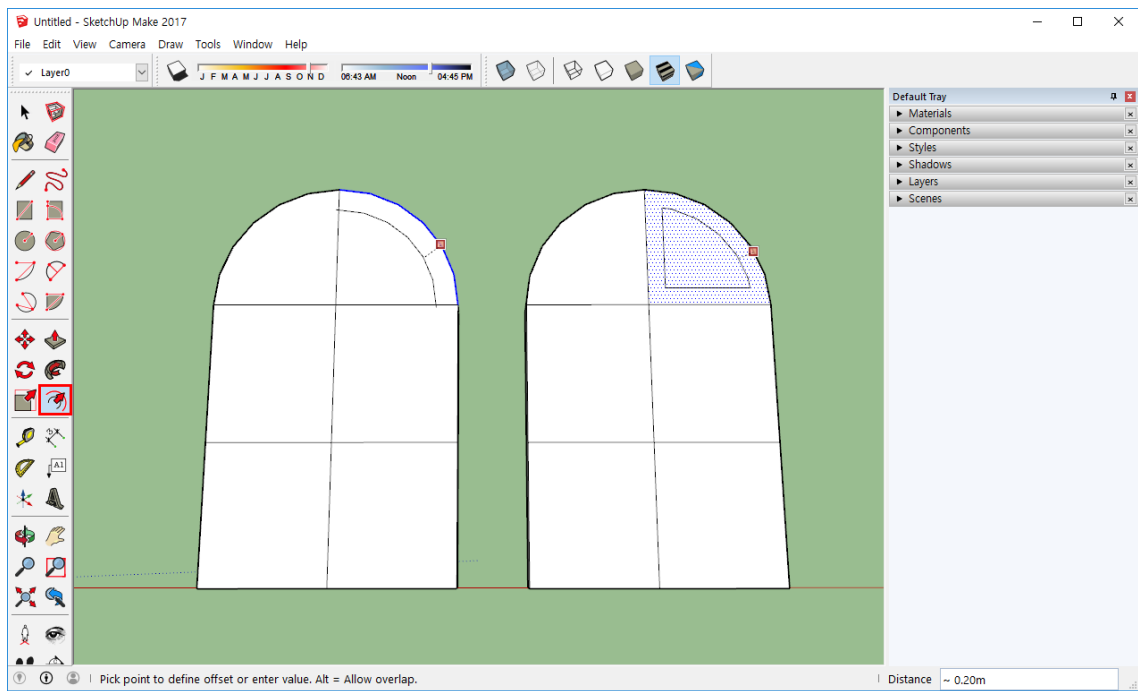
- ①경로가 될 라인을 만든다.
- ②라인에 인접한 도형(라인에 직각이 되도록)을 그린다.
- ③경로가 될 라인을 선택한다.
- ④따라가기 툴을 고른다.
- ⑤경로를 따라갈 도형을 클릭한다.



12. 오프셋 툴(Offset) [단축키 : F]

도형의 또 다른 테두리를 만들어 창문 틀이나 문틀 등을 만드는 데에 유용하게 쓰이는 툴입니다.

해당 도형의 테두리를 오프셋 툴로 클릭한 뒤 커서를 움직여
다시 클릭하는 방식으로 사용합니다.



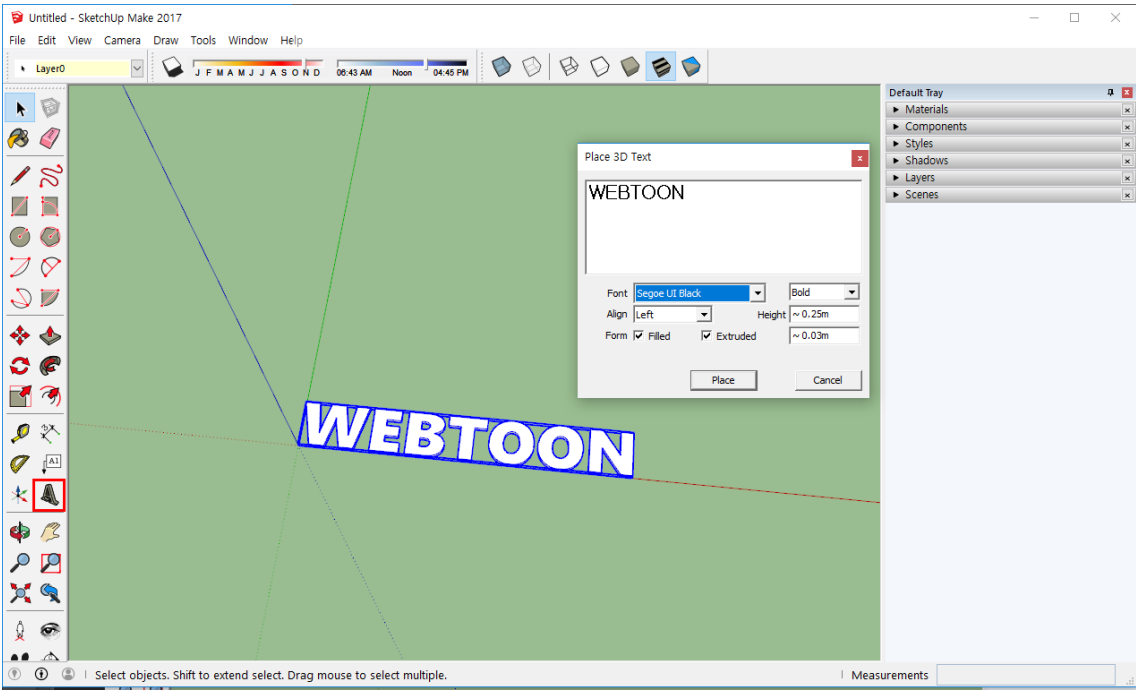
13. 글쓰기 툴(3D text)

입체적인 텍스트를 입력할 수 있는 툴입니다.

간판이나 전광판 등에 있는 글씨를 쓰는 데에 유용합니다.

3D 텍스트 툴을 선택하면 나타나는 Place 3D Text 대화상자에서
자세히 설정할 수 있습니다.

글자를 전부 입력한 후 이대로 입력하기로 결정했다면 <Place> 버튼을 누릅니다.
단, 결정하고 난 뒤에는 수정할 수 없으니 신중히 쓰고 난 뒤 확인해주세요.

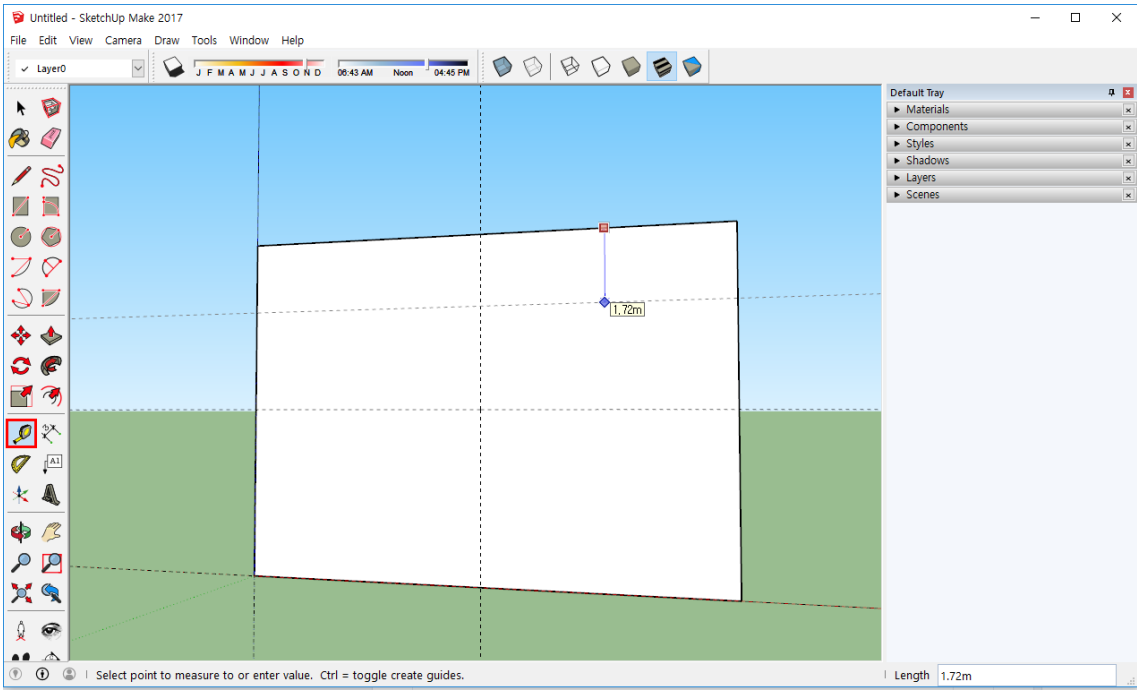


14. 줄자 툴(Tape Measure) [단축키 : T]

개체의 길이를 측정하고 안내선을 생성할 수 있는 툴입니다.

길이를 측정하고 싶을 때엔 시작점과 끝점을 각각 클릭하면 몇 m인지 안내해줍니다.

안내선을 만들고 싶을 때엔 직사각형의 모서리를 클릭하고 안쪽으로 드래그한 뒤
치수를 입력하고 [Enter] 키를 누릅니다.



15. 페인트통 툴(Paint Bucket) [단축키 : B]

색상, 텍스처, 패턴 등을 입히는 데에 사용하는 툴입니다.

디폴트 트레이에 있는 [Materials] 패널의 [Select] 창에서

원하는 색상, 텍스처, 패턴을 골라 사용할 수 있습니다.

[Edit] 창에서는 더 많은 색상, 혹은 텍스처 크기, 투명도를 설정할 수 있습니다.

