



[정규과정] 게임 캐릭터 제작

주제 : 사실적인 머리카락 쉽게 그리는 방법

완성도 높은 게임 캐릭터 표현을 위해
사실적인 머리카락 표현 방법을 알아봅니다.



포토샵으로 사실적인 머리카락 쉽게 그리는 방법

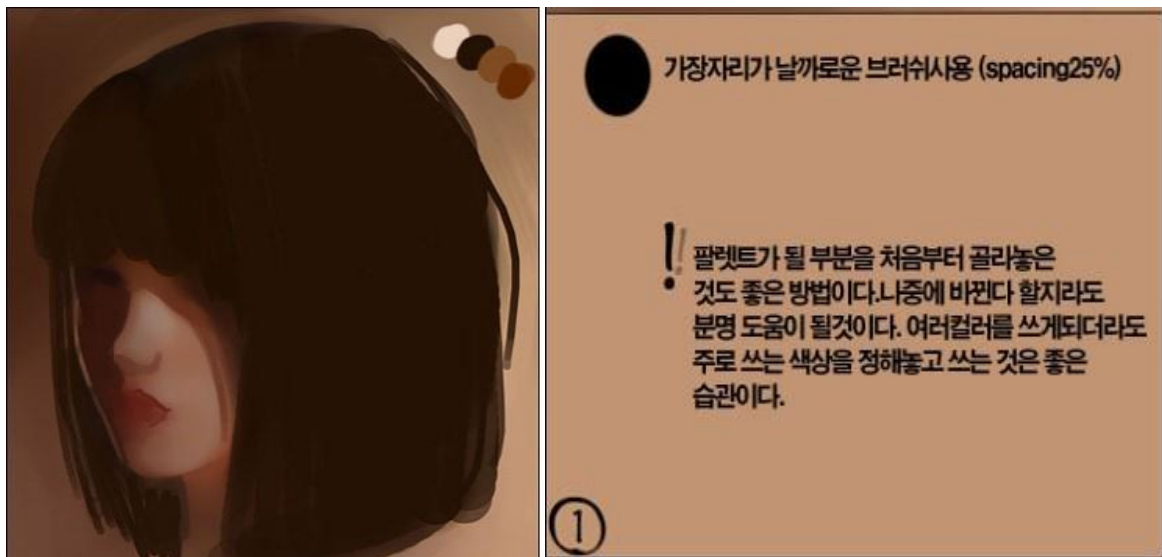
머리카락은 정적인 형태를 가지고 있지 않기 때문에, 얼굴 그리기와는 다르다.

머리카락을 그리는 데 이용된 브러시 종류와 팁에 대해 알아보자.



[완성이미지]

01



지도

첫 번째로 해야 할 것은 머리카락의 색을 결정하는 것이다.

위 머리카락은 갈색이지만 약간의 금발기운이 있다. 가장 어두운 색은 거의 블랙에 가까운 색을 선택했다. 이것은 실제로 모든 머리카락 컬러의 기본이 된다.

밝은 금발도 어두운 톤으로 마무리를 하기는 하지만, 역시 너무 밝아지지 않게 밑색을 어둡게 까는 것이 좋다. 하이라이트, 중간톤, 그림자 부분의 색상을 정했다면 이제 머리카락의 전체형태를 잡아본다.

캔버스를 크게 2048 x 2048 이상 작업하는 것이 좋다.

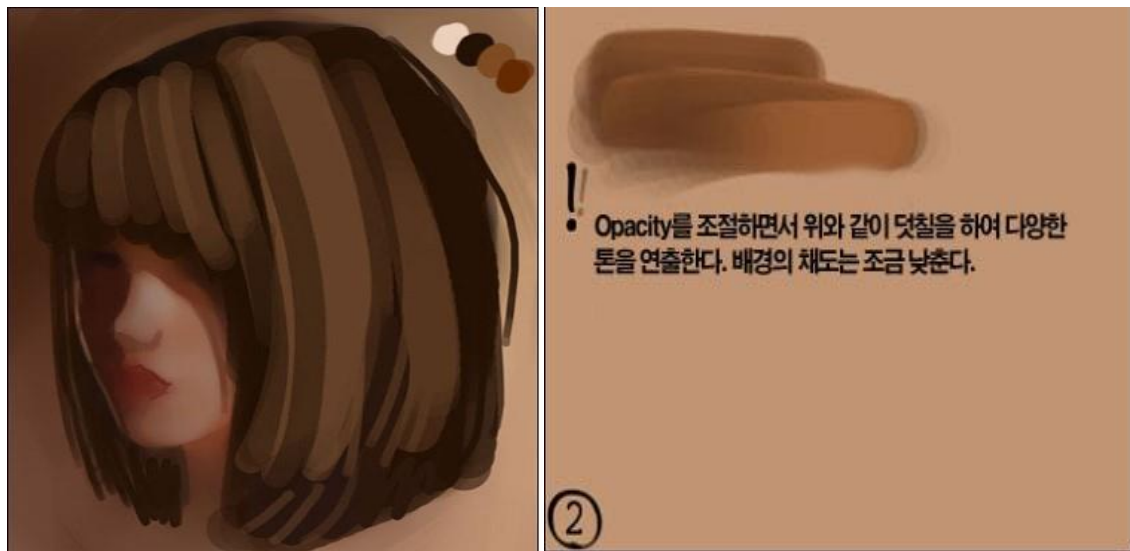
일반적 실수

밝은 컬러부터 시작해서 그림자를 완성하는 방법은 좋지 않다.

피부톤이라면 중간톤에서 시작하는 것이 좋을 수 있겠으나,

머리카락은 항상 어두운 톤에서 시작하는 것이 좋다.

02



지도

다음으로 할 것은 머리카락을 크게 나누어 칠하는 것이다.

머리카락이 드리워져 있는 방향으로 부드럽게 스케치한다.

머리카락은 한 가닥 한 가닥을 생각하지 말고 두꺼운 면으로 크게 나누어야 한다. 나중에 그 위에 디테일을 주어 각각의 머리카락 느낌을 살릴 수 있는 것이다. 컬러를 선택한 후 그것의 중간톤에서부터 시작한다. 하이라이트는 지금 단계에서 쓰면 안 된다.

일반적 실수

많은 사람들이 머리카락을 한 가닥, 한 가닥 그리면서 시작한다. 그러면 전체적인 형태와 양감을 얻기 힘들다. 마구잡이로 머리카락을 한 가닥 한 가닥 그리면 결국 머리카락은 짊단이나 숲처럼 되어버린다. 그러면 본 작품과 같은 결과를 얻기 힘들다. 어쩌다 비슷한 효과가 나왔다 하더라도 제대로 정리하고 조절하기에 큰 어려움이 있을 것이다.

03



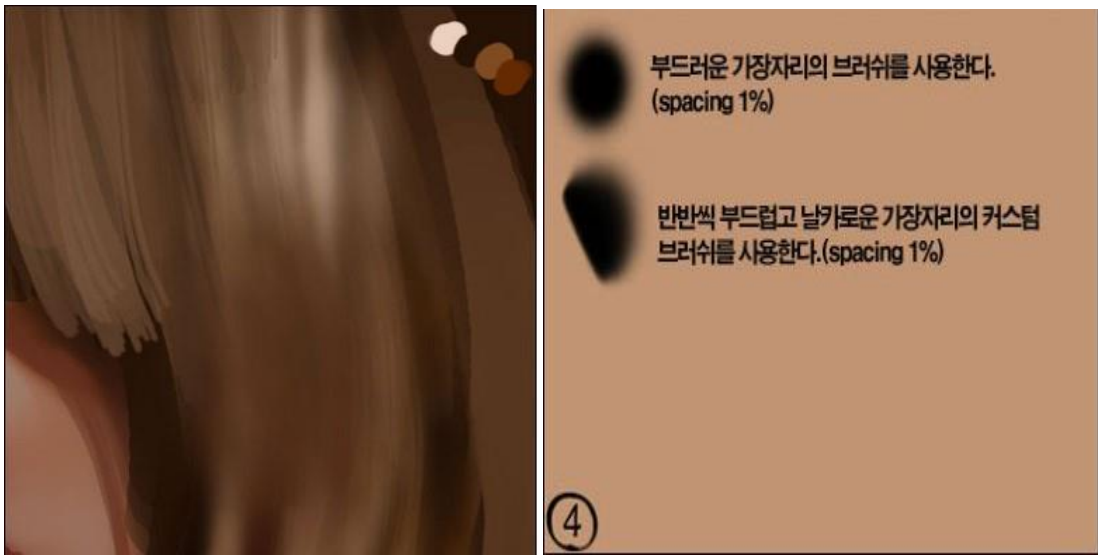
지도

자연스럽게 뿌려진 모양의 브러시를 선택하고 머리카락의 덩어리를 다듬어간다. 다시 말해 각각 머리카락 덩어리의 갈라진 끝부분과 휘어진 형태 등을 잡는 것이다. 앞서 언급한 바와 같이 정적인 형태를 가지고 있지 않으므로 그 흐름을 잘 파악하는 것이 중요하다. 여기서부터 머리카락의 디테일이 들어가는데 맘에 드는 형태가 나올 때까지 시행착오를 거듭해야 한다. 드리워진 머리카락과 함께 바람의 영향도 고려하면서 일반적인 형태를 찾도록 하는 것이 좋다.

일반적 실수

바람의 영향을 고려하지 않는다면 문제가 생긴다. 예를 들어 스커트가 바람에 한방으로 날린다면 머리카락도 그에 맞게 길이와 무게를 생각하여 바람에 흩날리는 효과가 필요하다. 그것은 리본이나 머리장식 등에도 같이 적용되는 것이다.

04



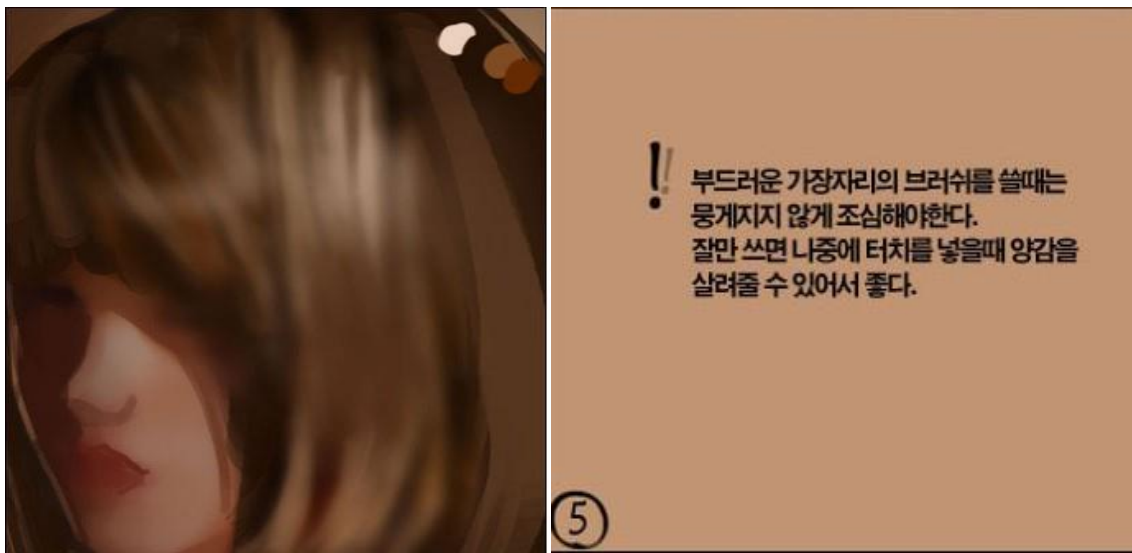
지도

이제 머리에 떨어지는 빛과 그에 따른 컬러효과에 대해서 생각해야 한다.
이번 경우는 배경과 비슷한 색상을 살리는 것으로 쉽게 처리했으며,
나누어 놓은 머리카락 덩어리에 부드럽게 흐름을 나타내는 것으로 표현하였다.
빠르게 머리카락의 흐름을 나타내기 위해 부드러운 가장자리를 가진 브러시를 이용
하였고, 머리카락 덩어리의 형태를 지키기 위해 반은 날카로운 가장자리의 브러시를
사용하였다. 이렇게 머리카락의 자세한 흐름을 표현하긴 하지만, 역시 큰 덩어리를
생각하면서 칠해야 한다.

일반적 실수

머리카락의 덩어리를 무시하고 페인팅을 한다면 전체적인 형태를 잃어 버릴 수 있다.

05



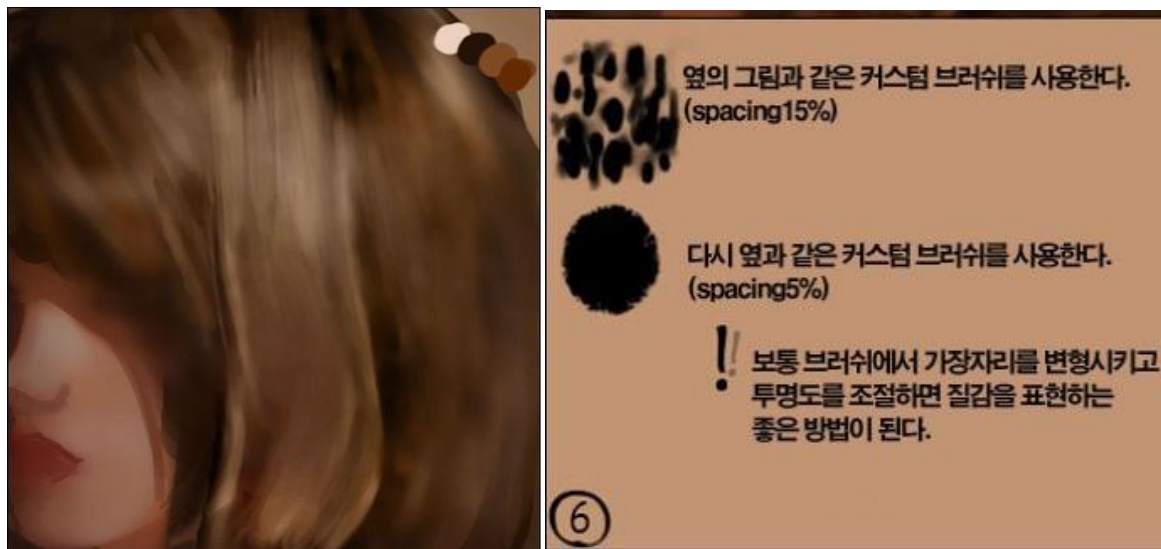
지도

머리카락의 큰 덩어리들을 자연스럽게 보이게 하기 위해 부드럽게 효과를 준다.
큰 머리카락의 덩어리를 각각 다른 방향으로 흐르게 해주었으므로 머리카락의
느낌을 살릴 수 있다. 이 부분에서는 계속해서 부드러운 가장자리의 브러시를 쓰면서
형태가 뭉개질 것에 대해서는 너무 걱정할 필요 없다. 흐름만 잘 지킨다면 문제 없을
것이다. 그렇게 한다면 각각 머리카락 덩어리의 느낌을 잃지 않을 것이며, 전체적으
로 이어진 느낌도 지킬 수 있을 것이다.

일반적 실수

머리카락의 가닥가닥을 표현해주긴 아직 이른다.

06



지도

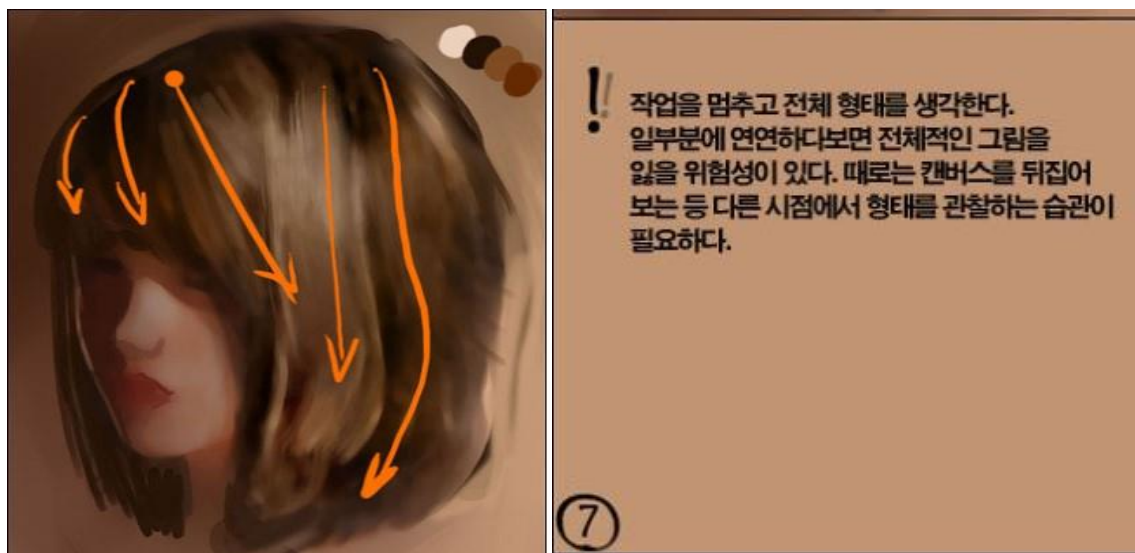
이 부분은 정말 중요한 트릭이다. 전체 머리카락의 디테일을 들어간다고 해도 모든 머리카락을 다 그릴 필요는 없다. 가장 주목할 만한 부분의 머리카락덩어리를 선택하여 집중하는 것이 좋다. 전체 머리카락 디테일 중 이 부분의 머리카락을 두 배 이상 섬세하게 묘사할 필요가 있다. 그렇게 해야 전체 그림의 임팩트를 줄 수 있다.

여기서는 보는 시점에서 가장 가까운 거리로 추측되는 머리 옆면의 머리카락을 선택했다. 이 머리카락 덩어리를 선택한 후, 갈라진 붓의 브러시를 매우 약한 터치로 흐름을 따라 머리카락 끝까지 페인팅을 한다. 그리고 짧은 스트로크로 반복해서 칠한다. alt키와 함께 브러시의 컬러를 바꿔가면서 적당한 곳에 색을 넣는다. 이런 식으로 머리카락 덩어리를 제대로 분리시키고 갈라진 붓 모양의 브러시로 관찮은 느낌의 질감을 살린다.

일반적 실수

실제로 머리카락이 어떻게 흐르는가를 관찰해볼 필요가 있다. 곱슬거리는 부분과 다른 머리카락 덩어리가 어떻게 영향을 미치는지도 잘 볼 필요가 있다. 아무리 헤어스타일이 다르고 스프레이를 사용했다고 해도 기본적인 머리카락의 흐름이 있다.

07



지도

잠깐 작업을 멈추고 지금까지 칠한 것을 본다. 이것은 곧 디테일로 들어가기 앞서 머리카락의 커브를 파악하는 데 도움이 될 것이다. 그렇지 않으면 나중에 수정할 때 상당히 어려움을 겪게 된다. 보기 좋은 머리카락은 깨끗하고 자연스러운 라인을 가지고 있다. 자연스러운 파마머리도 흐름을 잘 파악하고 묶어준다면 더욱 보기 좋을 것이다. 다른 레이어에 화살표의 흐름과 같이 칠한다. 모두 다른 방향을 가지고 있다면 그 흐름을 조절해줄 필요가 있다. 그렇지 않으면 부자연스러운 느낌의 머리카락이 될 것이다. 모양이 괜찮다면 6번의 과정을 반복해서 나머지 머리카락을 칠한다.

일반적 실수

흐름을 따라 열심히 칠을 하는 것은 좋다. 하지만 그러다 보면 덧칠로 없어지는 부분이 많기에, 양감과 공간감을 표현하기 위해서는 적당하게 칠해주는 것이 좋다. 때로는 칠을 얇게 하는 것이 너무 많이 하는 것보다 보기 좋은 효과를 가져온다.

08



지도

여기서는 디테일 단계로 들어간다. 새로운 레이어를 만들고 보통의 날카로운 가장자리 브러시를 선택한 후, 머리카락의 흐름을 따라 칠해주면 된다. 처음엔 어두운 색부터 칠한다. 그리고 갈라진 붓 느낌의 브러시로 역시 머리카락의 흐름에 따라 칠해주면서 약간 뭉개는 느낌을 준다. 그리고 좀더 밝은 색을 선택하여 그 위에 머리카락을 그리고 또다시 뭉개는 작업을 반복해 나간다. 밑에 깔린 부분에서 컬러를 고르고 이미 만들어 놓은 기본적인 형태를 지우지 않도록 주의한다. 이 모든 작업들을 다른 레이어에 작업하여, 이미 만들어 놓은 페인팅을 지우지 않게 진행하는 것이 좋다. 이미 머리카락의 형태는 잘 잡혀있기 때문에 디테일에서 다시 형태를 잡아 줄 필요는 없는 것이다.

일반적 실수

이미 만들어 놓은 형태를 지워 버린다면 문제가 생긴다. 각각의 머리카락은 그룹으로 묶여서 조화롭게 흘러야 한다.

09



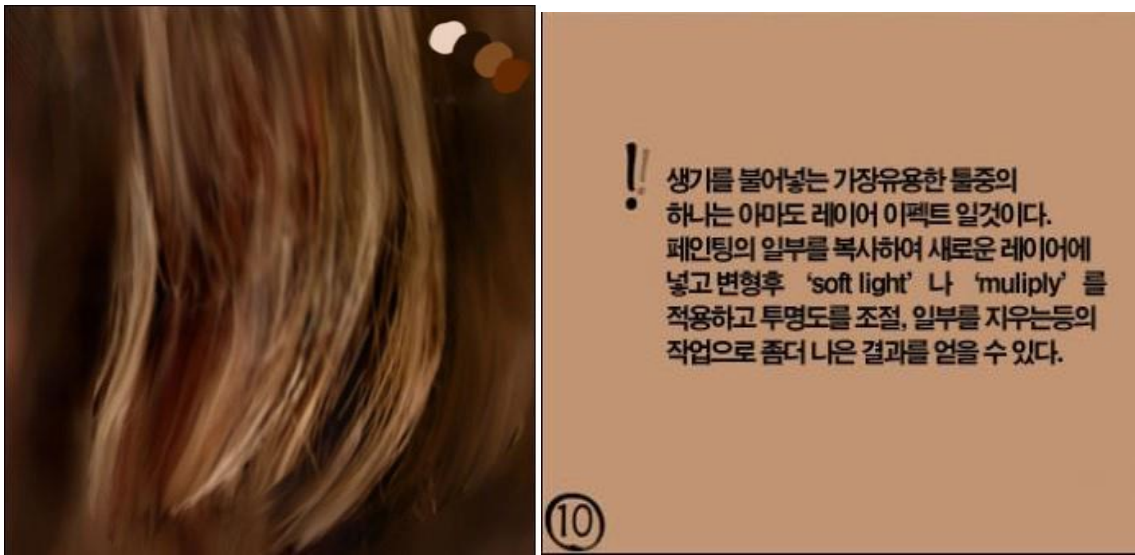
지도

질감을 중요시해야 한다. 흐름이 어느 정도 만들어졌다면 이제 질감을 우선으로 생각해야 한다. 머리카락의 자연스러운 질감을 완성하기 위해서는 머리카락을 그린 후 그 위에 또 그리고 새로운 레이어를 만들어 다시 머리카락을 그린다. 5개의 레이어에 다른 컬러로 칠을 하고 다른 투명도를 준다. 그리고 블러를 주면 적당히 뭉개지면서 자연스러운 머리카락이 생성된다. 약간 큰 브러시와 작은 브러시를 다양하게 사용한다. 이미 언급한 대로 한 부분의 정밀한 느낌의 묘사를 위해서는 그 부분에 집중해야 한다.

일반적 실수

머리카락의 모든 가닥을 머리전체에 걸쳐 표현할 필요는 없다. 많은 디테일의 표현은 좋지만, 모든 부분의 디테일은 불필요하고 때로는 전체 그림을 해치는 원인이 된다.

10



지도

어느 정도 진행이 되었다면 레이어들을 합친다.

너무 많은 레이어는 작업에 방해가 되므로 적당한 때에 합쳐줄 필요가 있다.

그리고 그 위에 새로운 레이어를 만들어 soft light를 적용해 본다.

이제는 약간 거리를 두고 관찰하고 작은 브러시를 선택한다. 그리고 background와 foreground 컬러를 지정하고 펜의 압력을 조절하면서 그려진 머리카락 위에 자연스러운 라인으로 칠한다. 낮은 투명도와 명도로 질감의 깊이를 주며 사실적인 느낌의 대비효과도 볼 수 있다.

일반적 실수

자연스러운 터치를 하지 않는다면 머리카락에 생기를 불어 넣을 수 없다.

11



!
결과가 맘에 안든다면 마지막단계라고
하더라도 주저말고 수정을 하는 것이
좋다. 디지털 작업은 이와같이 수정을
할때 여러가지 편리하다고 할 수 있다.

11

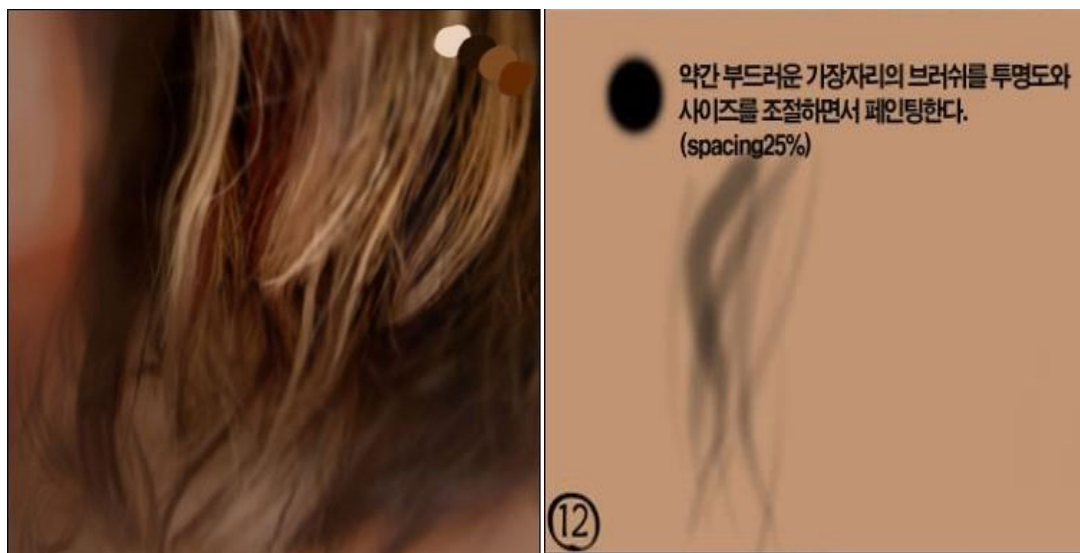
지도

거리를 두고 전체 그림을 본다면 이미 보기 좋은 머리카락이 갖추어진 것을 알 수 있다. 여기서 문제가 없다면 멈추고 다음 단계로 넘어가도 된다.

이 부분에서 보통 하는 것은 머리스타일을 보정하는 것이다. 처음 단계에서 사용한 머리카락 덩어리의 형태를 표현하면 좀더 머리카락의 흐름을 잘 파악할 수 있다. 그리고 가장자리를 정리하고 나서 각각의 레이어에 그려진 머리카락에 약간의 블러 등으로 뭉개진 효과를 주고, 다음 흐름에 따라 머리카락을 그려준다.

그리고 나서, 약간의 곱슬기를 넣어준다면 부드럽고 더욱 자연스럽게 묘사할 수 있다.

12



지도

이펙트를 더해주기 위해 머리카락의 가장자리에서 부드러운 브러시를 이용해서 머리카락 덩어리의 가장자리를 부드럽게 해준다. 그렇다고 지나치게 칠하는 것은 금물이다. 보기 좋은 그림자처럼 어두운 톤의 컬러를 사용하면 어떤 부분에서는 머리카락의 그림자로도 보일 수 있는 효과를 얻는다. 머리카락이 어깨까지 긴 머리라면 피부와 분리되어 보이는 효과를 준다. 뱅이 들어간 머리카락(부푼 머리카락)이라면 그에 맞게 뱅이 들어간 느낌을 살려줘야 한다. 그러나 상당히 부드럽게 표현하지 않으면 머리카락이 풀어진 느낌이 나므로 주의 해야 한다.

일반적 실수

머리카락 덩어리의 형태를 남겨둔다. 가장자리가 이미 부드러워졌겠지만 안전하게 형태를 지키기 위해서 남겨둘 필요가 있다.

13-(1)



지도

정밀한 디테일에 대한 언급을 했지만 머리카락에 대한 개념이 없고 다른 단계들을 제대로 밟지 않으면 상당히 어려울 것이다. 작업에 들어가기 전에 연구대상으로 좋은 사진들을 찾아보길 바란다. 아니면 거울에 비추어진 자신의 머리카락을 보는 방법도 도움이 될 것이다.

트릭을 말하자면 정말 작은 브러시로 가벼운 압력을 주면서 흐름을 따라가는 것이다. 그리고 자연스럽게 다른 머리카락을 가로질러 빗나가게 그린다. 그러면 분명히 다른 느낌을 가져다 준다. 물론 상당한 시간을 요구하며 꼭 필요한 것은 아니지만, 정말 좋은 결과를 가져다 준다.

13-(2)



지도

이 모든 머리카락들이 각각 다른 레이어에 그려져야 하며 나중에 합칠 때를 위해 조심스럽게 다루어야 한다. 다른 레이어에서 머리카락들을 그리기 위해서는 레이어를 잠그고 배경에 맞게 머리카락을 그리고 덩어리를 묘사해준다. 그것은 더 큰 머리카락 덩어리를 그릴 때와 같이 빛을 주고 쉐이드를 묘사하는 방법을 사용하면 된다. 각각의 레이어에 지우고, 뭉개고, 조절하는 등의 과정을 거쳐 원하는 그림이 나올 때까지 반복한다. 상당히 시간이 많이 소요되는 일이긴 하지만 한번 터득하면 빠르게 원하는 그림을 그려낼 수 있다.

일반적 실수

자유로운 형태의 머리카락을 너무 많이 그려 넣으면 정적인 느낌의 머리카락이 나온다. 너무 분명하고 뚜렷한 대비를 사용하면 어색한 경우가 있으며 너무 한 방향으로만 머리카락을 그린다면 마치 바비인형의 머리카락처럼 딱딱한 헤어스타일이 나온다.

14



지도

이제 마지막 단계로 들어가게 된다. 몇 개의 ' 뚜렷한' 머리카락을 머리 전체부분에 걸쳐 넣어준다. 이 단계에서는 몇 개의 머리카락 효과로 자연스러운 헤어스타일을 살리는 데 큰 도움이 된다. 여기서의 트릭은 추가해주는 머리카락이 전체의 흐름을 벗어나서 마치 바람에 흩날려 약간 헝클어진 것처럼 보이게 하는 것이다. 그리고 그 머리카락의 그림자가 다른 머리카락 위에 드리워지게 해준다. 그러면 자연스럽게 개선된 결과를 가져다 줄 것이다.

일반적 실수

바람이 많이 부는 배경이나 완전히 헝클어진 머리카락을 가진 사람이 아니라면 너무 많은 효과를 주지 않는 것이 좋다. 이것은 삼가야 할 터치 중 하나이지만 다른 터치와 마찬가지로 예외 경우도 있다.