



## 정규과정 - 클립스튜디오를 통해 작품 완성하기

---

주제 : 펜 터치, 자 기능활용, 채색

기존에 포토샵으로 사용하던 툴을  
클립스튜디오에서 활용하여  
웹툰 제작이 용이하도록 예제와 함께 Tip을 제공합니다.

1. 구상하고 컷 만들기

2. 선화 그리기 (벡터 레이어, 소재, 퍼스 자 사용법 알기)

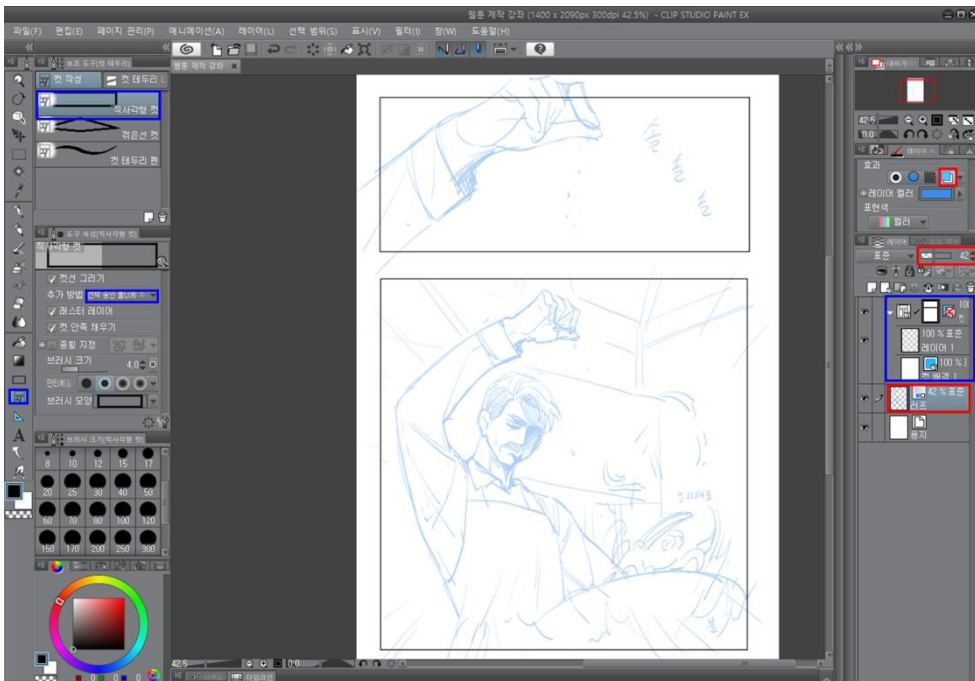
3. 채색하기

튜터 박연조

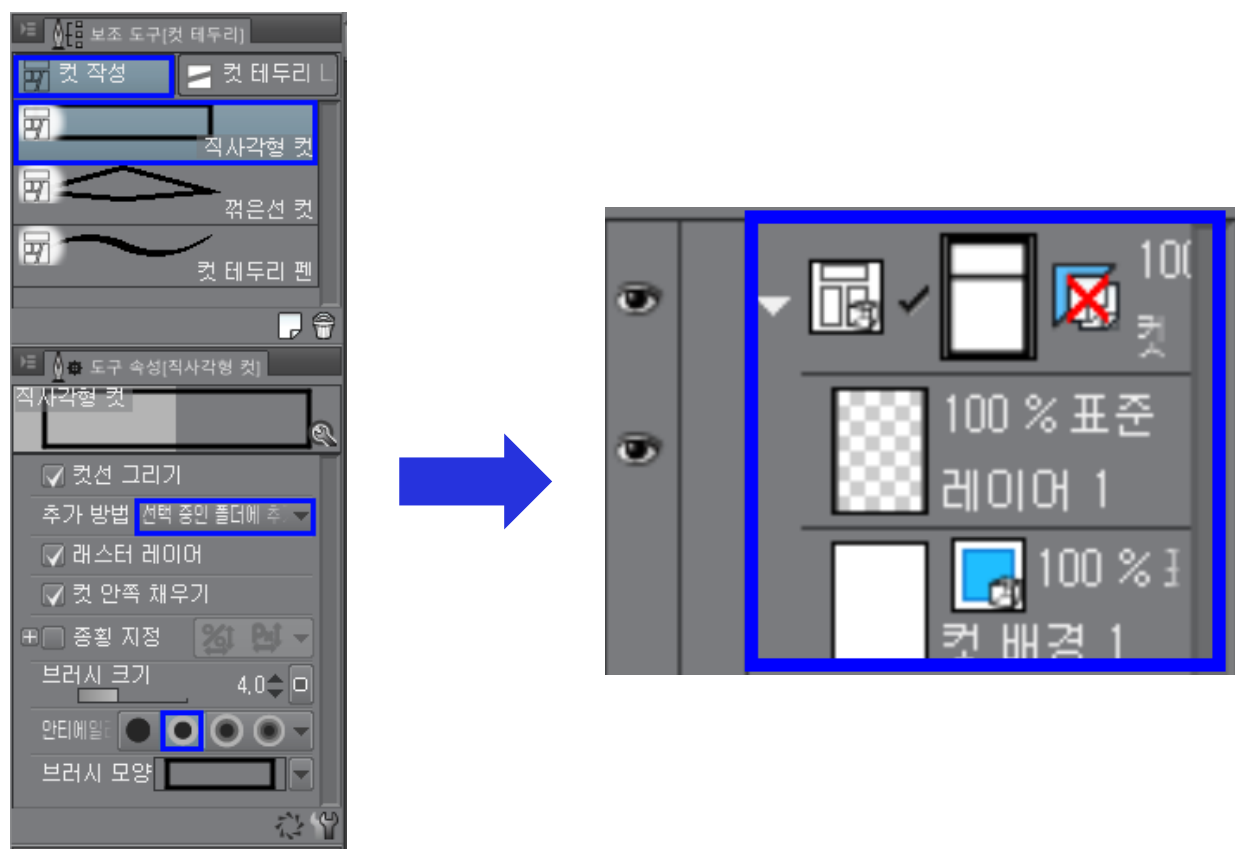
## 1. 구상하고 컷 만들기



1. 신규 레이어 생성 후 구상한 스토리와 콘티에 맞추어 러프한 스케치를 그립니다.



2. 본격적인 작업에 들어가기에 앞서 이후에 그리게 될 펜 선과 헛갈리지 않게 [러프] 레이어의 색을 바꾸어 줍니다. 우측 상단의 [레이어 속성] > [레이어 컬러]에서 색상을 변경할 수 있습니다. 더욱 흐리게 만들어 주기 위해 우측 중단에서 레이어의 불투명도를 낮춰줍니다. 저는 42%까지 낮추었습니다.



3. 좌측 툴바에서 [컷 작성] > [컷 테두리] > [직사각형 컷] 툴을 이용해  
작업할 컷을 그려줍니다. (단축키:U)

① 추가방법 : 컷 폴더가 작성되는 방법에 대해 결정합니다.

[폴더 신규 추가]를 선택하면 매 컷마다 새로운 폴더가 작성되어 레이어 창이 번잡 해지므로 [선택 중인 폴더에 추가]를 권장합니다.

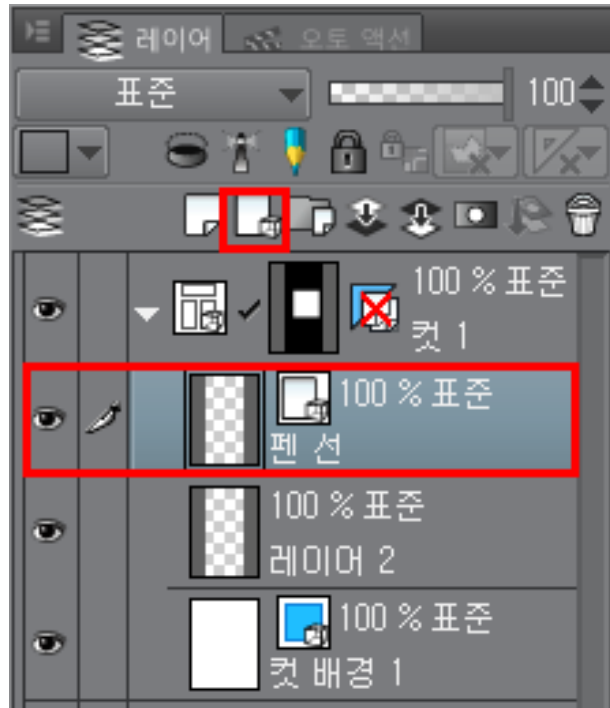
② 안티엘리어싱 : 도형의 부드러운 정도를 결정합니다.

왼쪽으로 갈수록 딱딱한 선이 그려지므로 두 번째나 세 번째를 선택하는 것을 권장합니다.

③ 컷을 그리고 나면 우측 레이어 창에 [컷] 폴더와 하위 레이어들이 생성됩니다. [컷 배경]은 용지 레이어로, 위 레이어가 보이면 러프 레이어의 선이 보이지 않기 때문에 작업중에는 해당 레이어의 눈을 꺼 주세요.

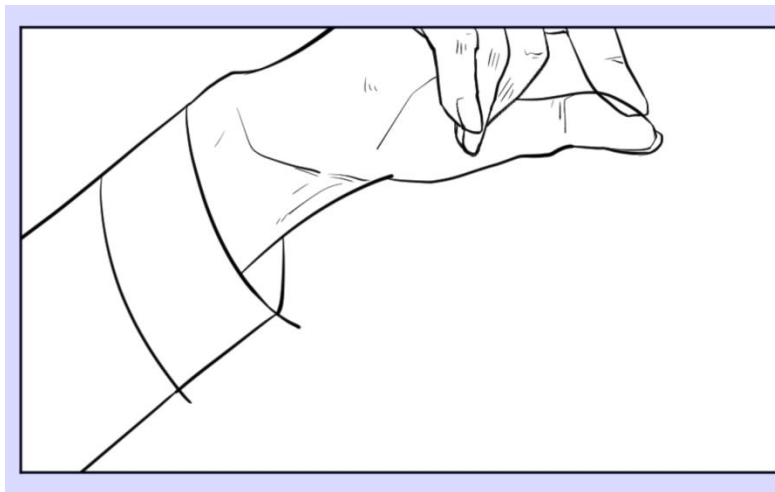
## 2. 선화 그리기

(벡터 레이어, 소재, 퍼스 자 사용법 알기)



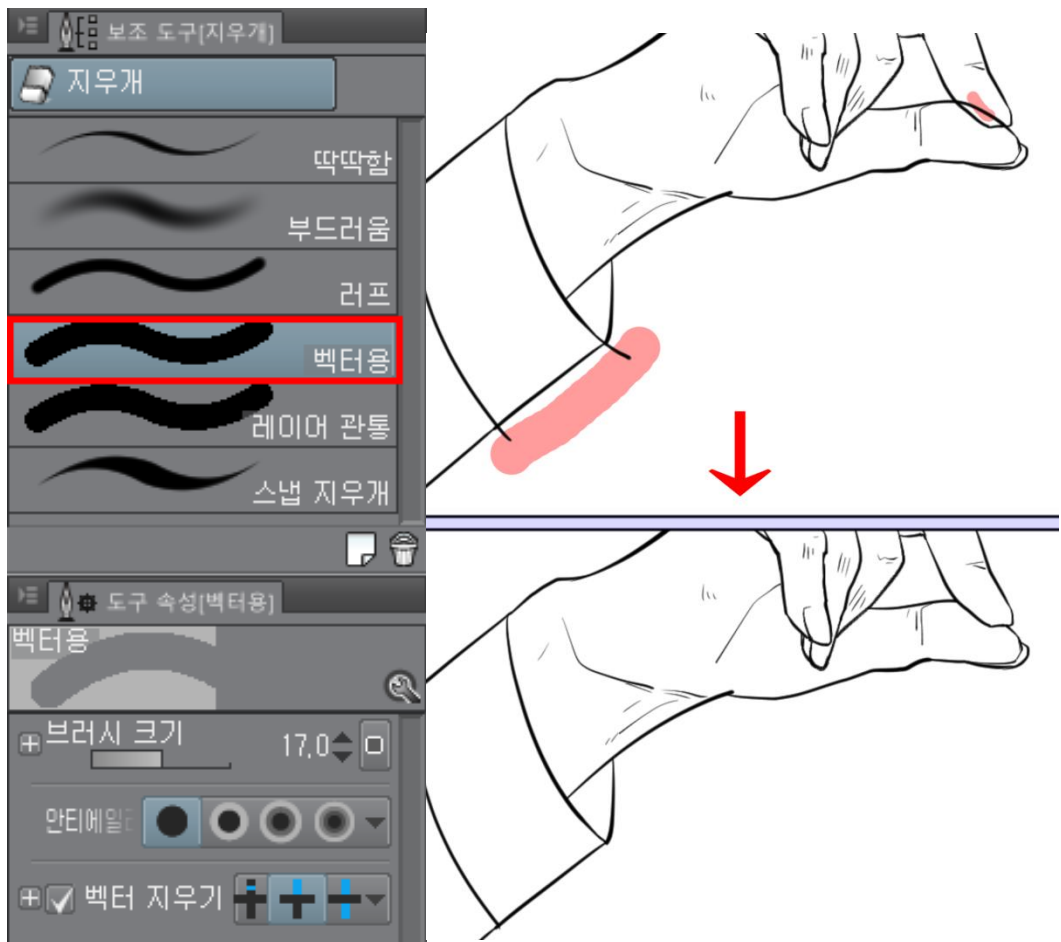
1. 레이어 팔레트 상단의 [벡터 레이어] 만들기 버튼을 누릅니다.

빠르고 쉬운 수정 작업을 위해 선화 레이어는 [벡터 레이어]로 작업하는 것을 권장합니다.

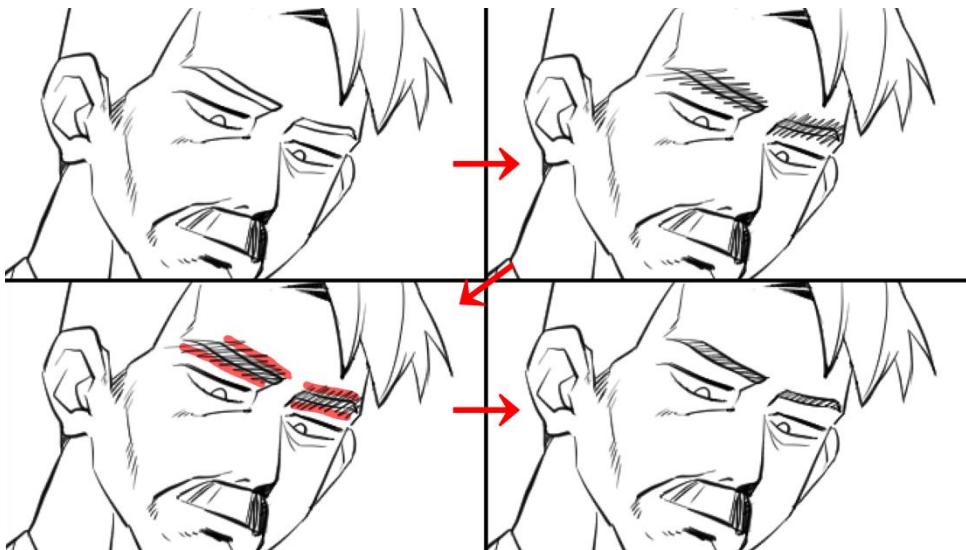


2. 작업을 하다 보면 위와 같이 빠져나가게 되는 선이 있습니다.

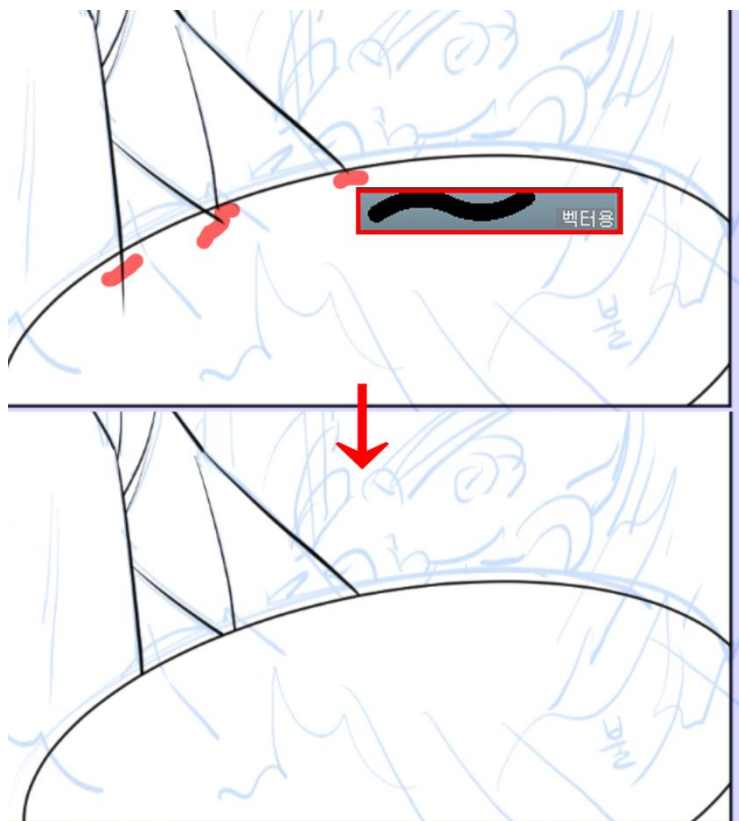
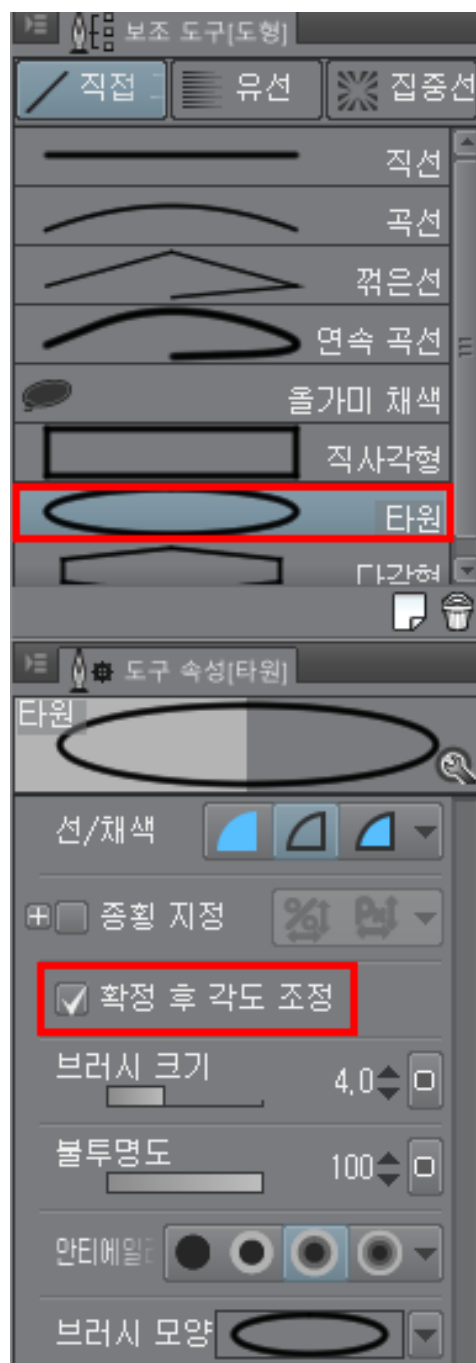
이 때엔 [지우개] 툴 중에서 [벡터용] 지우개를 사용합니다.



3. [벡터용] 지우개는 [벡터 레이어] 전용 지우개로, 빠져나온 선을 정리하는 데에 아주 효과적입니다. [벡터용] 지우개를 선택하고 지우고 싶은 선을 살짝 드래그 해주세요.



TIP! 벡터 레이어와 벡터용 지우개를 활용하여 복잡한 선화를 단시간에 해결하자.



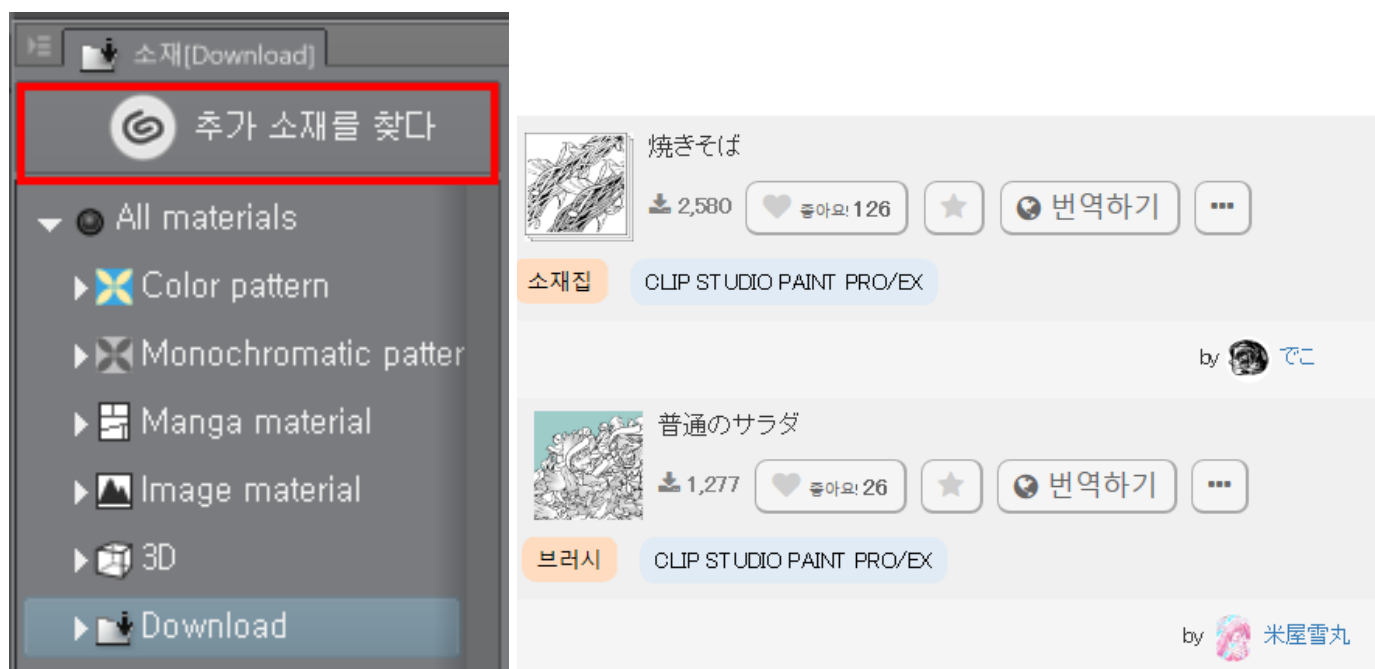
4. 그리기 힘든 도형은 [도형] > [직접 그리기] 툴을 이용합니다.

여기서는 [타원] 툴을 이용해보겠습니다. (단축키:U)

[확정 후 각도 조정]을 선택하면 도형을 그린 뒤 회전시켜 원하는 각도에 둘 수 있습니다.

전부 그린 뒤 빠져나온 선은 이전과 마찬가지로 [벡터용] 지우개로 지워 정리합니다.





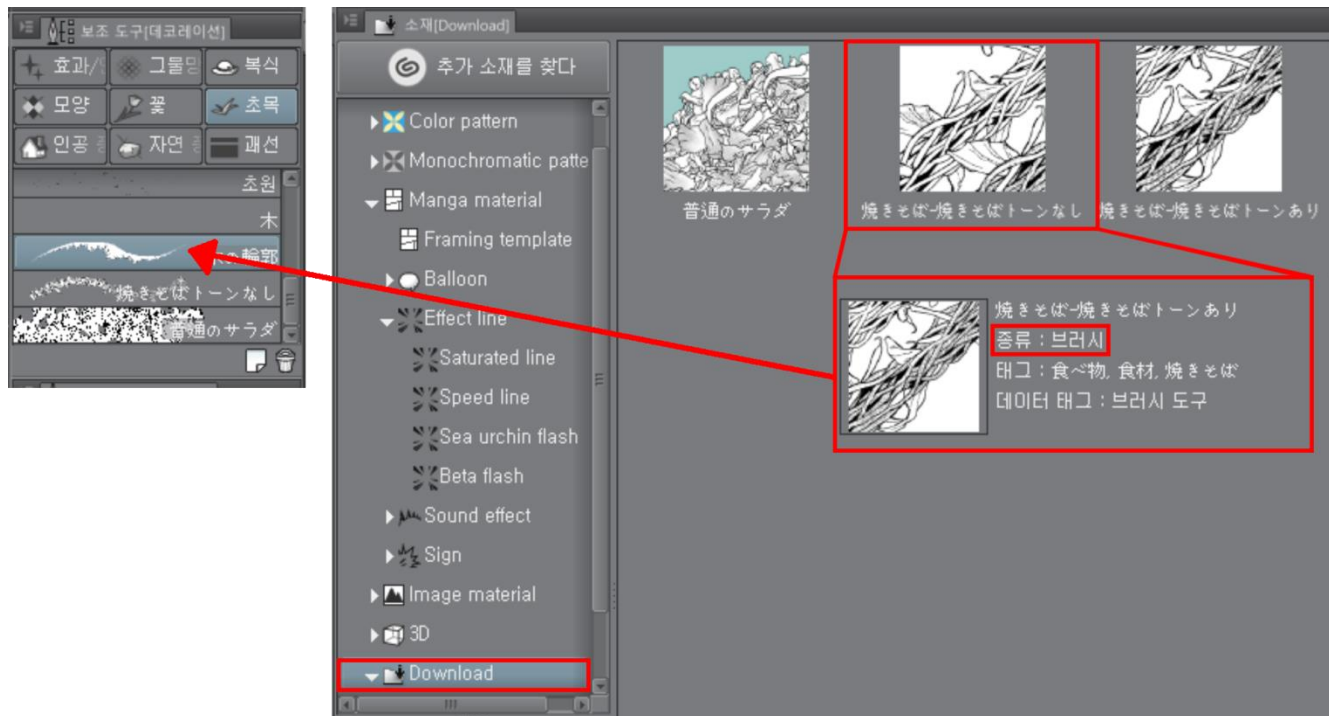
5. 추가소재를 찾아서 원고에 활용하는 법을 익혀보도록 하겠습니다.

[창] > [소재] 팔레트에 들어가면 클립스튜디오가 제공하는 다양한 소재들을 사용할 수 있습니다. [추가 소재를 찾다]를 클릭하여 다양한 사람들이 공유한 소재들을 활용할 수 있습니다.

단, 클립스튜디오는 일본에서 만들어진 프로그램이기 때문에 한국말로 검색하는 것보다 일본어로 검색하는 것이 더 용이합니다. 인터넷 사전을 켜 놓고 번역하여 검색 해야 하는 번거로움이 있지만 사용할 수 있는 소재가 무궁무진하기 때문에 익숙해지는 것을 권장합니다.

저는 [파스타パスタ]와 [샐러드サラダ]를 검색하여 나온 브러시를 사용했습니다.

종류에 따라 무료인 것과 유료인 것이 있으니 잘 확인하고 사용해주세요.

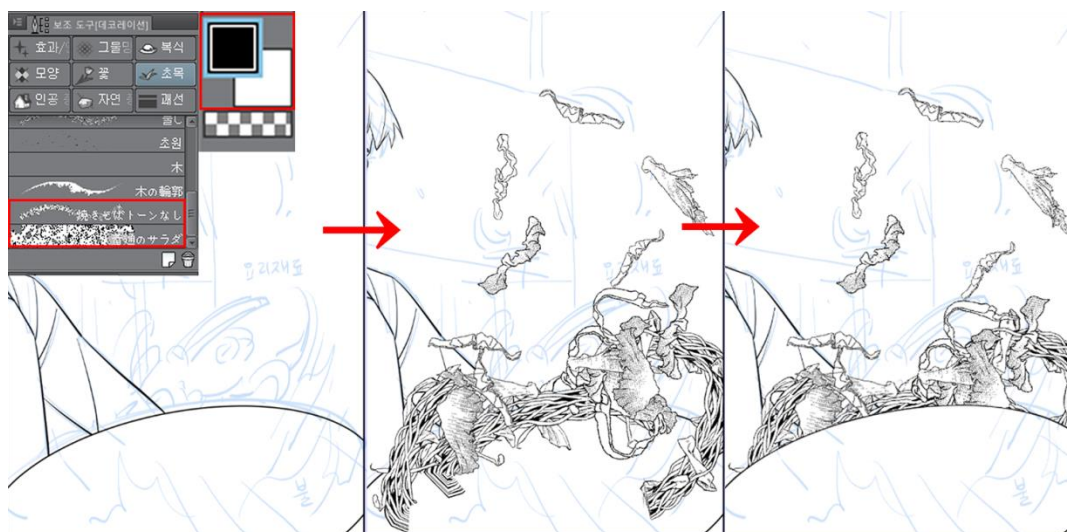


6. 다운로드 된 소재는 [소재] 내의 [Download] 폴더에 들어갑니다.

[종류]를 읽으면 해당 소재가 어떤 종류의 것인지 알 수 있습니다.

우리가 다운받은 것은 [브러시]이므로, [데코레이션] 툴 란에 넣어서 사용하도록 하겠습니다.

(다른 종류의 소재 사용법은 이후에 다루도록 하겠습니다)



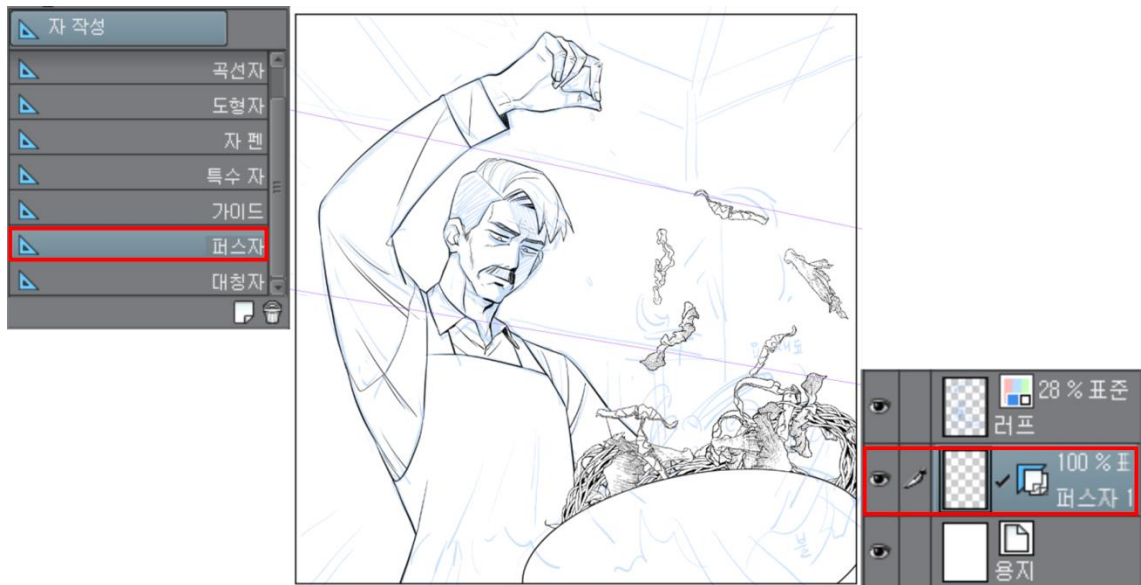
7. 위에서 얻은 [샐러드] 브러시와 [파스타] 브러시를 이용하여 원하는 구도로 마음껏

그려주세요. 이 때 전경 색 펜션으로, 배경색은 밑색으로 그려 지기 때문에

**전경색은 블랙, 배경색은 화이트로** 맞춰져 있어야 합니다.

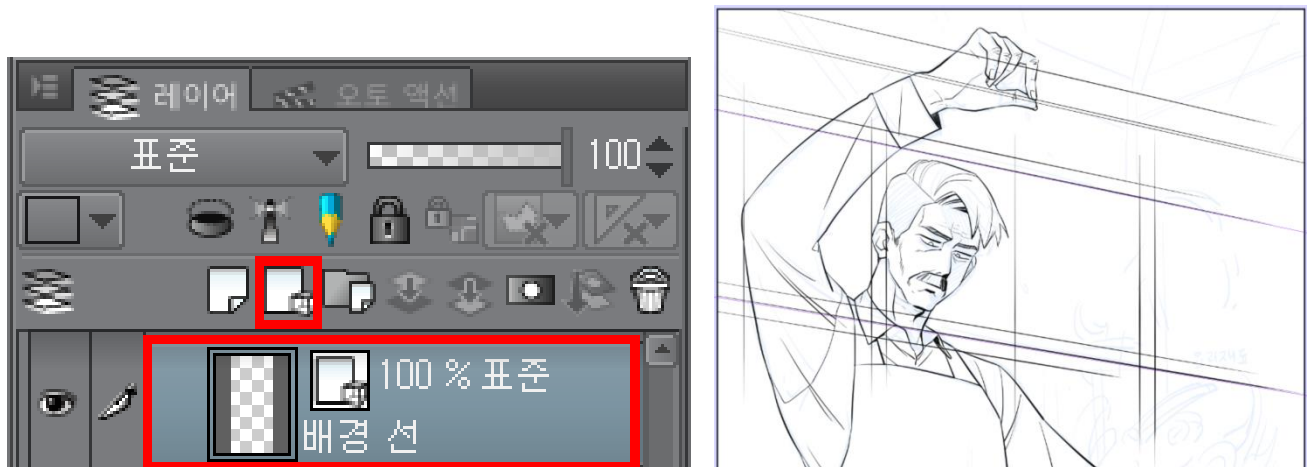
원하는 모양으로 그려졌다면 필요 없는 부분은 지우개 툴로 깔끔히 정리해주세요.





8. 인물이 완성되었다면 배경을 그려보도록 하겠습니다. 스케치업 프로그램이나 사진을 활용하여 배경을 그리는 방법도 있지만 여기서는 클립스튜디오의 툴을 익히기 위하여 [퍼스자] 툴을 활용해 직접 그려보도록 하겠습니다. (단축키:U)

[퍼스자]를 이용하여 자신이 그리고자 하는 배경의 구도와 투시에 맞는 선을 그어주세요. 그러면 레이어 팔레트에 [퍼스자] 레이어가 생성된 것을 확인할 수 있습니다.



9. 퍼스자의 세팅이 완료되었다면 배경을 그리기 위한 새로운 레이어를 만들어주세요. 이번에도 마찬가지로 [벡터 레이어]로 작업합니다.

퍼스자가 켜져 있으면 해당 그리드에 맞는 선을 자 없이 편하게 그릴 수 있는 것을 확인할 수 있습니다.



10. 해당 퍼스자의 작업이 완료되었다면 같은 방식으로 반대 방향의 퍼스자 레이어를 생성하여 배경 작업을 마쳐줍니다.

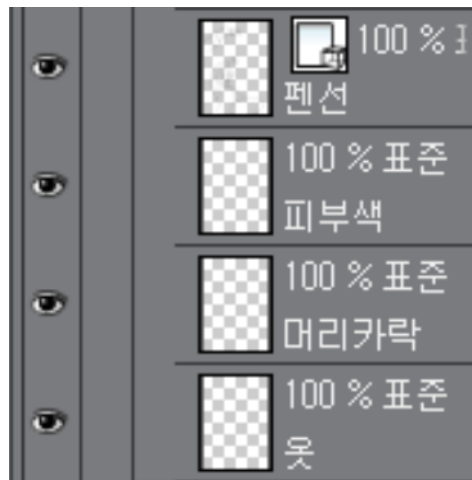


11. 전부 그려졌다면 마찬가지로 [벡터용] 지우개로 불필요한 선들을 지워 정리해주세요.

배경 선화가 모두 완료되었다면 더 이상 [퍼스자] 레이어는 사용하지 않으므로 삭제하여도 괜찮습니다. 이로써 인물과 배경의 선화 작업이 완료되었습니다.



### 3. 채색하기

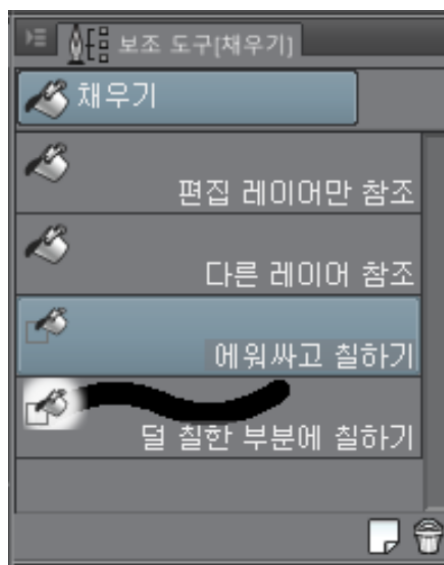


1. 선화 작업이 완료되었으므로 채색을 시작해보겠습니다.

[래스터 레이어] 만들기 버튼을 눌러 채색 레이어를 만들어주세요.

채색 레이어는 반드시 [펜 선] 레이어의 아래에 위치하게 해주세요.

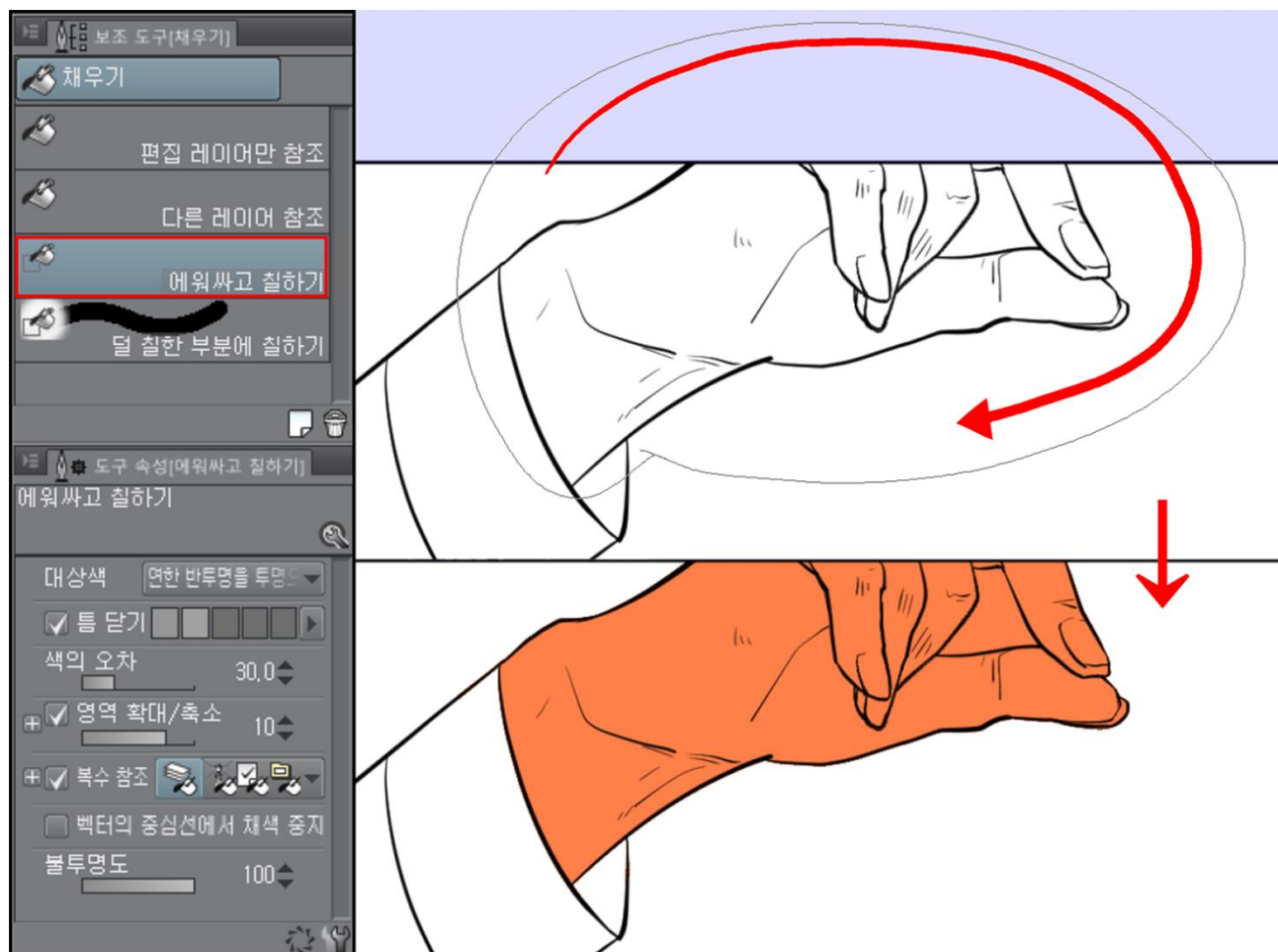
채색하는 스타일은 여러 가지 방법을 시도해보면서 자신에게 맞는 스타일을 찾아가보도록 합시다. 저는 각 부위별로 수정을 용이하게 하기 위해 피부색, 머리카락 색, 옷 색 레이어를 따로 구분하여 만들어 두었습니다.



2. [채우기] 툴을 이용하여 밑 색을 깔아보도록 하겠습니다. (단축키:G)

여기에서 주로 사용하게 될 툴은 [다른 레이어 참조]와 [에워싸고 칠하기] 툴입니다.

[편집 레이어만 참조] 툴은 하나의 레이어에서 선화, 채색을 전부 해결할 때에 사용하는 툴이기 때문에 현재 작업에는 맞지 않는 툴입니다.

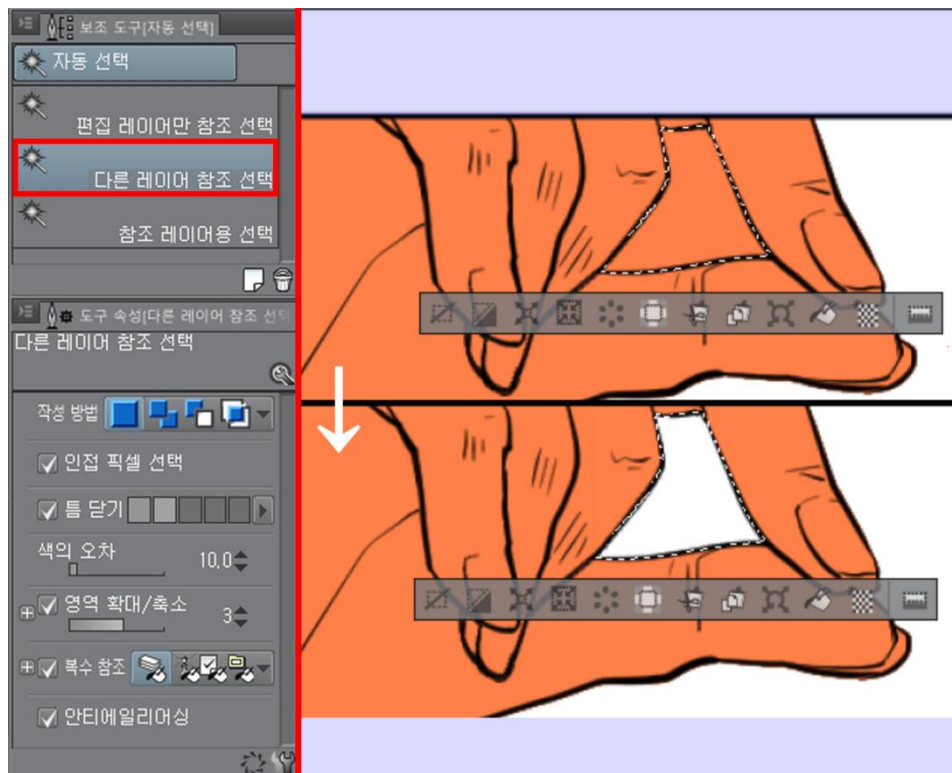


3. [에워싸고 칠하기] 툴을 이용해 밑 색을 칠해보도록 하겠습니다.

위 툴의 사용법은 간단합니다. 채색하고 싶은 영역을 마우스로 드래그 하면 해당 영역 안에 있는 선화를 인식하여 색이 메꿔집니다.

작업 중 밝은 색은 눈에 잘 보이지 않을 때가 많아서 색이 제대로 메꿔졌는지 확인하기 어려울 때가 많아 짙은 주황색으로 색을 칠해보았습니다.

색을 바꾸는 법은 뒤에서 따로 설명하도록 하겠습니다.



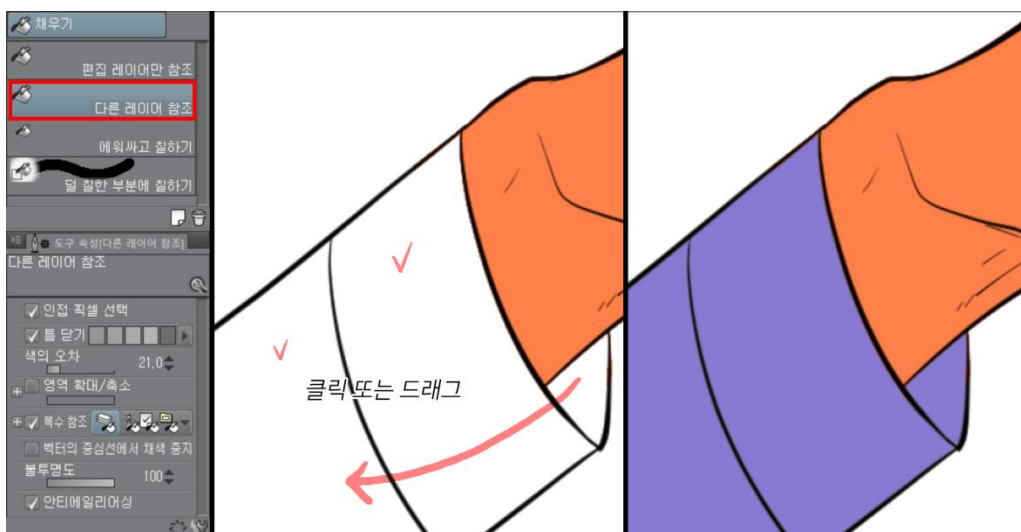
4. 위처럼 불필요한 부분까지 함께 선택되었다면 [자동 선택] 툴로 지워주도록 합니다.

(단축키:W) [편집 레이어만 참조 선택]을 누르면 다른 레이어에 그려져 있는 선화를 인식할 수 없기 때문에 [다른 레이어 참조 선택] 툴을 이용합니다.

선택하고 싶은 영역을 [클릭]하고 Delete 툴로 지우거나 [지우개] 툴로 지워주세요.

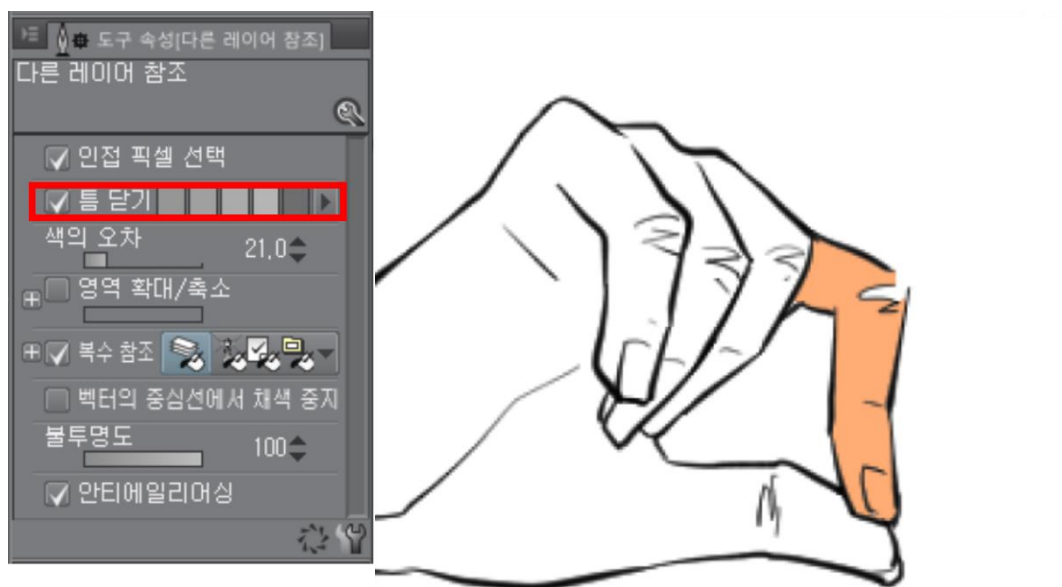
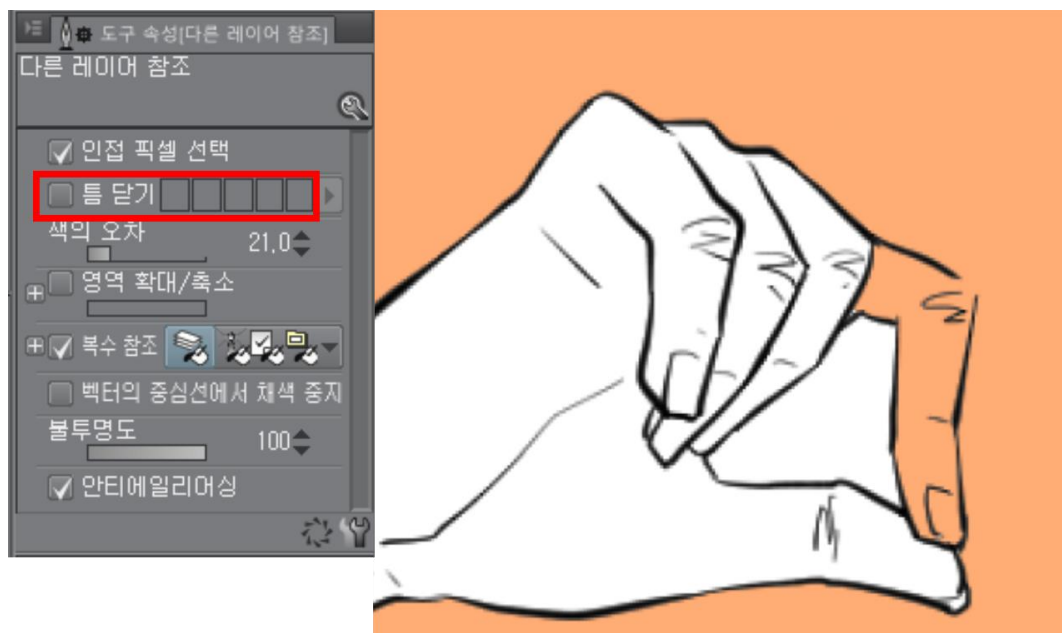
작업이 끝났다면 [선택 해제]해줍니다. 단축키는 CTRL+D입니다.

자주 쓰이는 단축키이므로 외워주세요.



5. 이번엔 [다른 레이어 참조] 툴로 밑 색을 깔아보겠습니다.

채색하고 싶은 곳을 클릭하거나 드래그 하는 방식으로 손쉽게 색을 채울 수 있습니다. 12



## 6. 채우기의 옵션들 중 [틈 닫기]에 대해 배워보도록 하겠습니다.

기존의 포토샵/사이 툴 등의 프로그램과 달리 클립스튜디오만이 가진 특수한 옵션 중 하나로, 선의 간격이 떨어져 있어 빈 곳이 있을 경우에도 채색할 수 있게 해주는 기능입니다. [틈 닫기]를 체크하지 않으면 구멍 난 선 바깥의 배경까지 채색하게 되지만 [틈 닫기]를 체크하면 구멍 난 영역을 신경 쓰지 않고 편하게 채색이 가능해집니다. 이로써 보다 간편하고 빠르게 밑 색을 채울 수 있게 되었습니다.





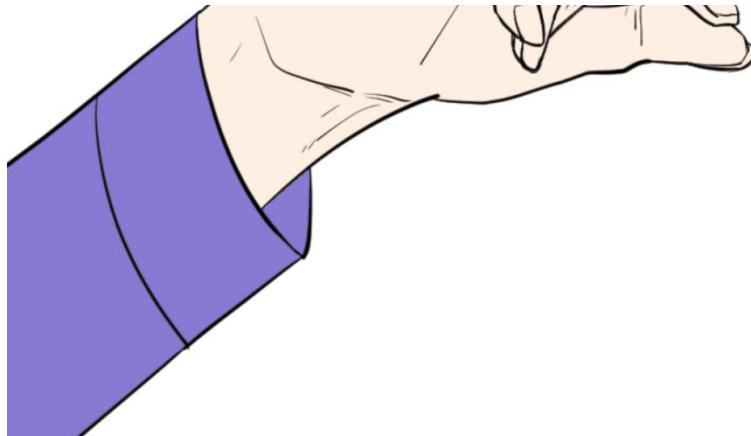
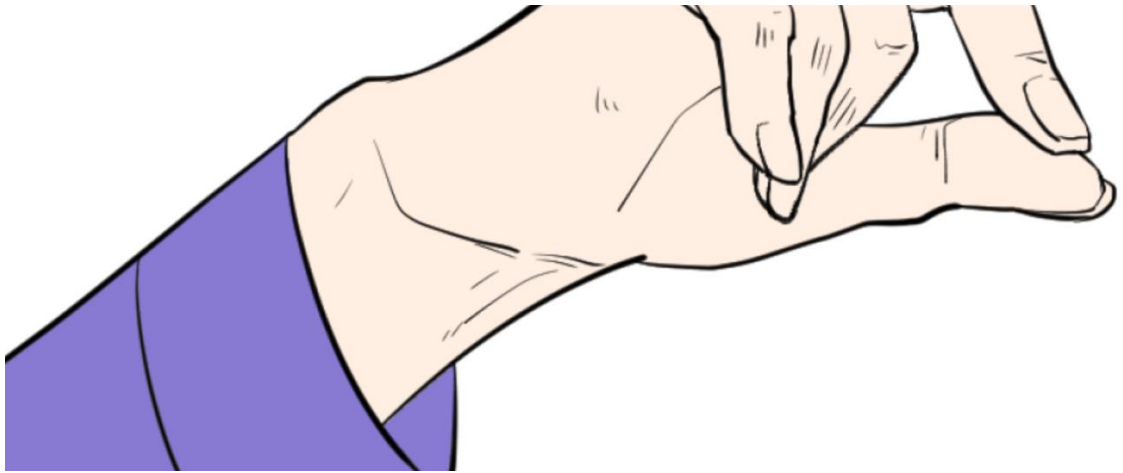
7. 기존에 칠해 두었던 색을 변경하는 법에 대해 배워보도록 하겠습니다.

레이어 팔레트 창으로 돌아와서 작업할 레이어를 선택하고 상단의 [투명 픽셀 잠금] 버튼을 클릭합니다. 이는 ‘현재 채워진 픽셀(영역) 외의 부분에서는 작업을 하지 않겠다는 의미입니다. [투명 픽셀 잠금] 버튼을 클릭하면 우측에 표시된 것처럼 해당 레이어의 오른쪽에 레이어의 투명 픽셀이 잠겼다는 표시가 뜨게 됩니다.

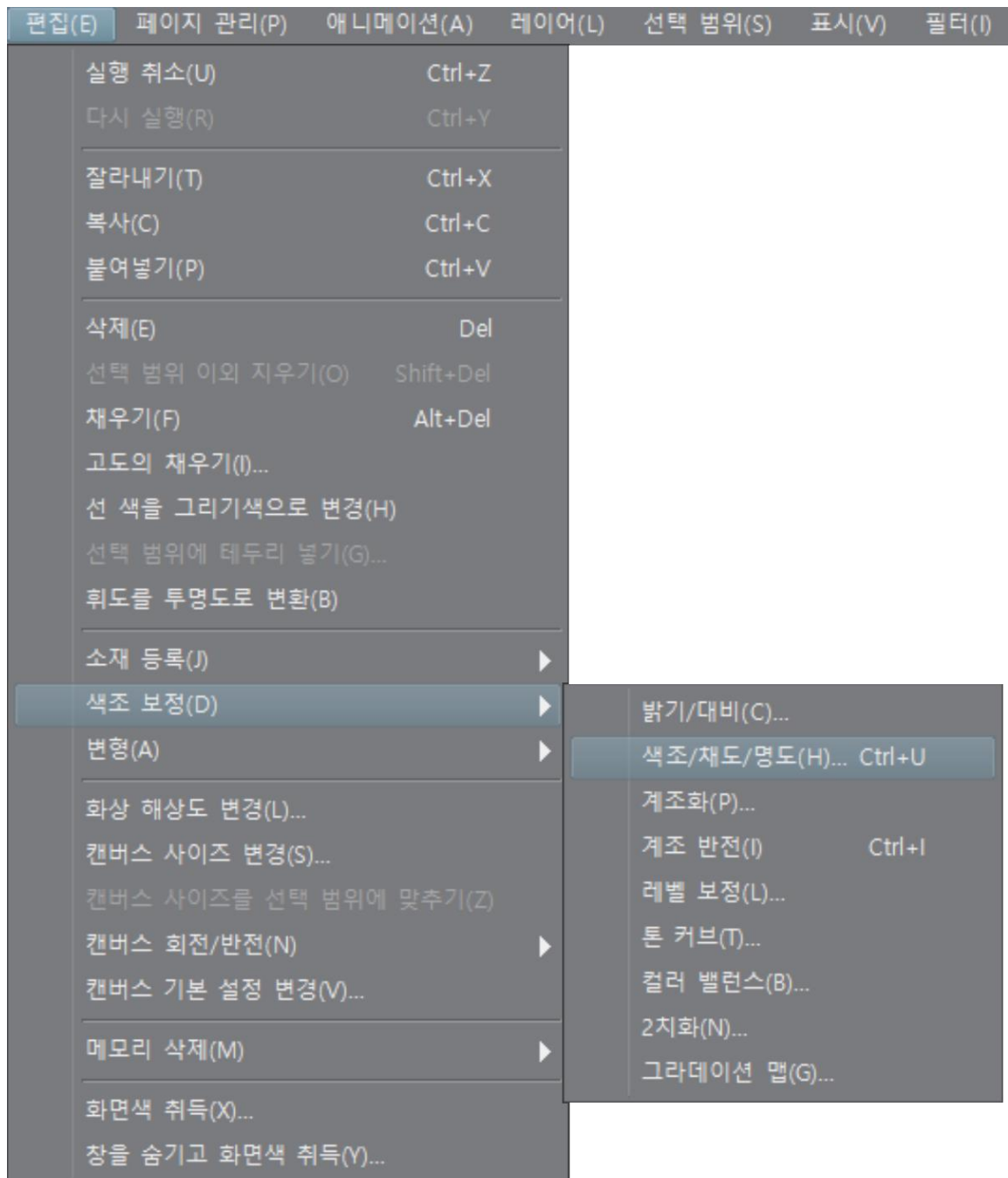


피부색 레이어의 투명 픽셀을 잠그면 위처럼 기존에 칠해 둔 영역 밖으로는 그림이 그려지지 않는 것을 확인할 수 있습니다.

이와 같은 방식으로 원하는 피부를 원하는 색으로 바꾸어 칠해주세요.



8. 이번엔 위와 다른 방식으로 옷 색을 바꿔보겠습니다.  
이번에는 투명 픽셀 잠금 기능을 사용하지 않습니다.

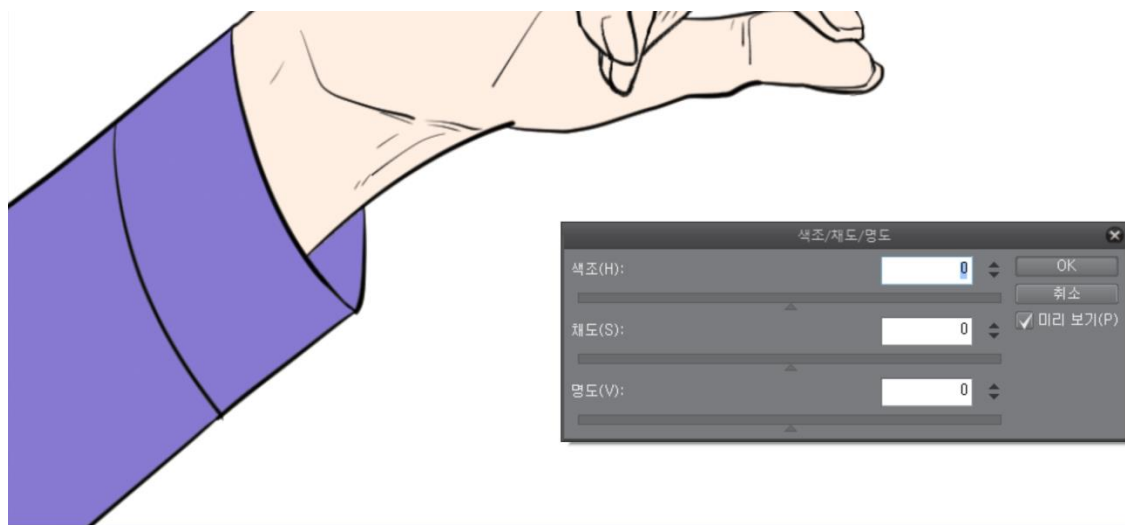


[편집] > [색조보정] 으로 들어갑니다.

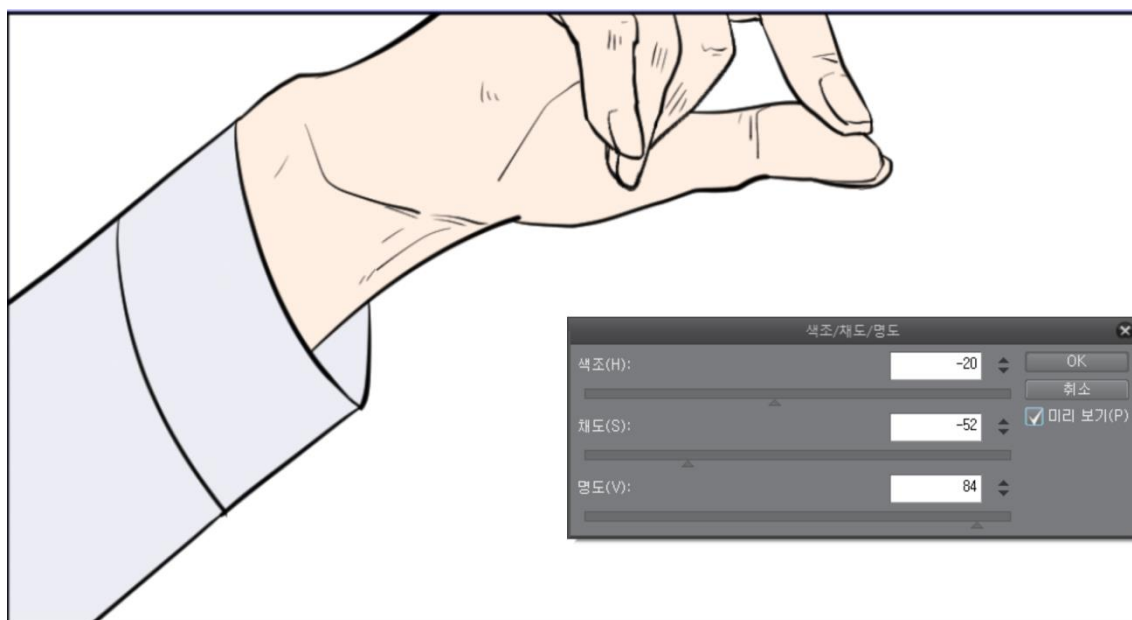
[편집] > [색조 보정] 에 있는 기능들은 색감을 보정하는 데에 주로 사용하게 되는 창들이 있습니다. 원고 작업을 하며 색이 마음에 들지 않을 때는 이곳에 있는 기능들로 색감을 조절해보도록 합시다.

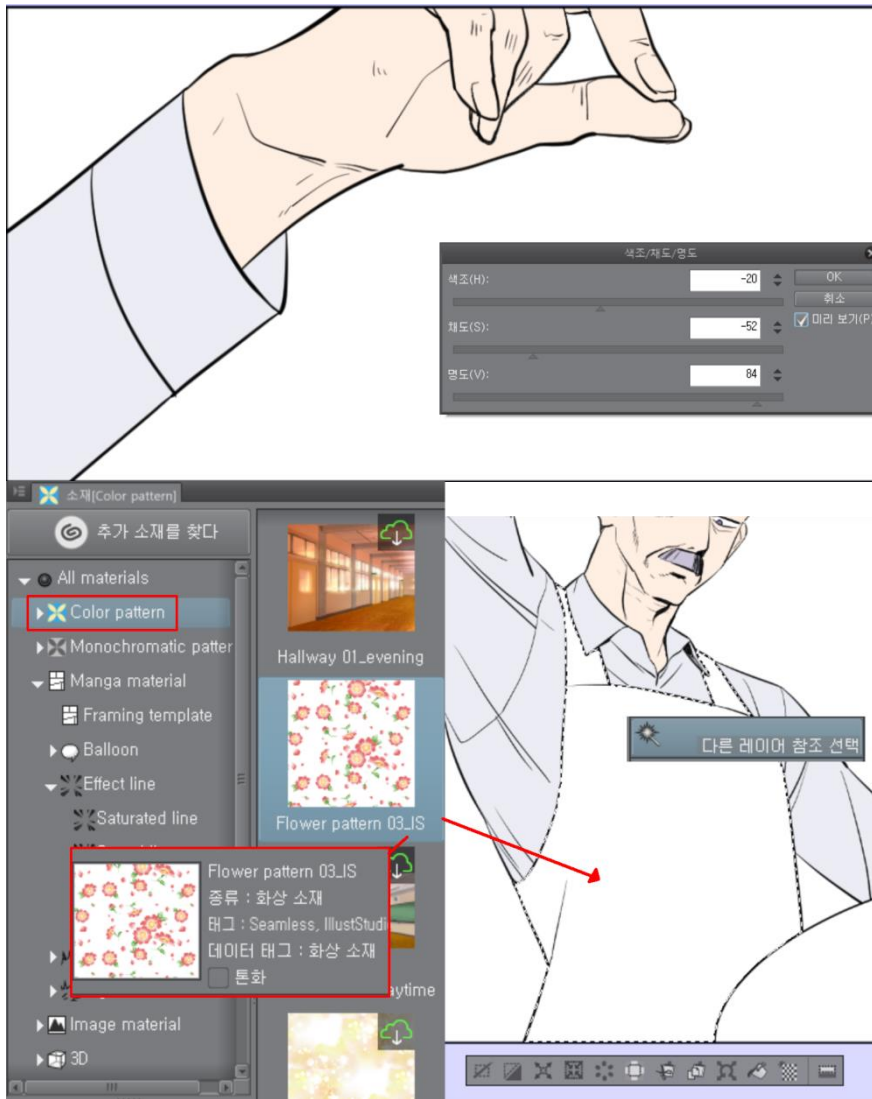
우리는 그 중에서도 제일 자주 사용하게 되는 [색조/채도/명도] 를 써보겠습니다.

단축키는 Ctrl+U입니다.



[색조/채도/명도] 창을 열면 색조와 채도, 명도를 조절할 수 있는 바가 나타납니다. 색조는 색상을, 채도는 색의 탁하고 짙한 정도를, 명도는 색의 밝음과 어두운 정도를 조절합니다. 저는 색이 너무 짙하고 어두워서 채도를 낮추고 명도를 높여주었습니다. 마음에 드는 색이 나왔다면 [OK] 버튼을 누릅니다.





9. 이번에는 패턴을 활용하는 법을 익혀보도록 하겠습니다.

다양한 그림, 무늬가 있는 옷이나 물건을 표현할 때 유용한 팁입니다.

① [소재] 팔레트에서 [Color pattern]을 들어가 원하는 패턴을 찾습니다.

저는 기존에 클립스튜디오에서 제공해주는 패턴을 골랐지만 마음에 드는 것이 없다면 [추가 소재를 찾다]를 클릭하여 검색해 봐도 좋습니다.

② 소재를 클릭하면 하단에 소재의 정보가 뜹니다.

[종류]를 확인하여 [화상 소재]인 것을 확인하였습니다. 이것은 브러시로는 사용할 수 없다는 뜻입니다. 이것으로 앞치마를 채색해보도록 하겠습니다.

③ 소재를 적용할 위치를 [자동선택] > [다른 레이어 참조선택] 툴로 선택해줍니다.

(단축키:W)

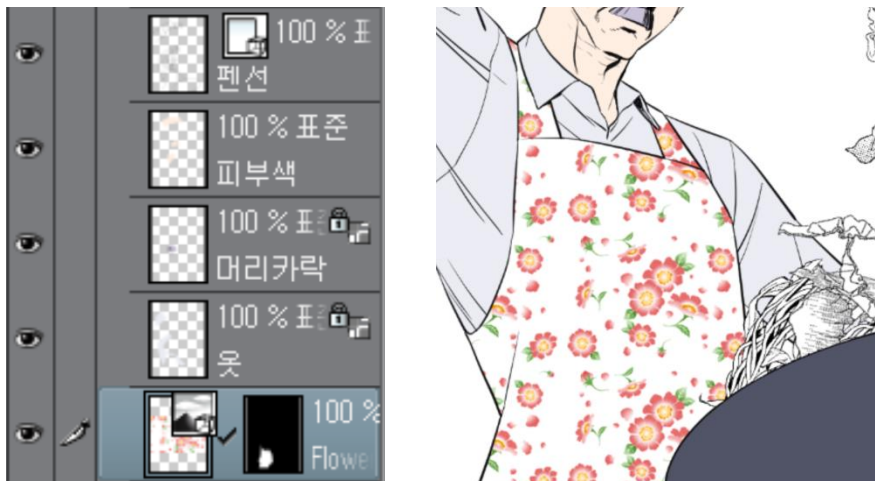
④ 위치를 선정했다면 적용할 소재를 드래그 하여 원하는 자리에 가져다 둡니다.



⑤ 드래그하고 나면 이처럼 원하는 위치에 패턴이 적용된 것을 확인할 수 있습니다.



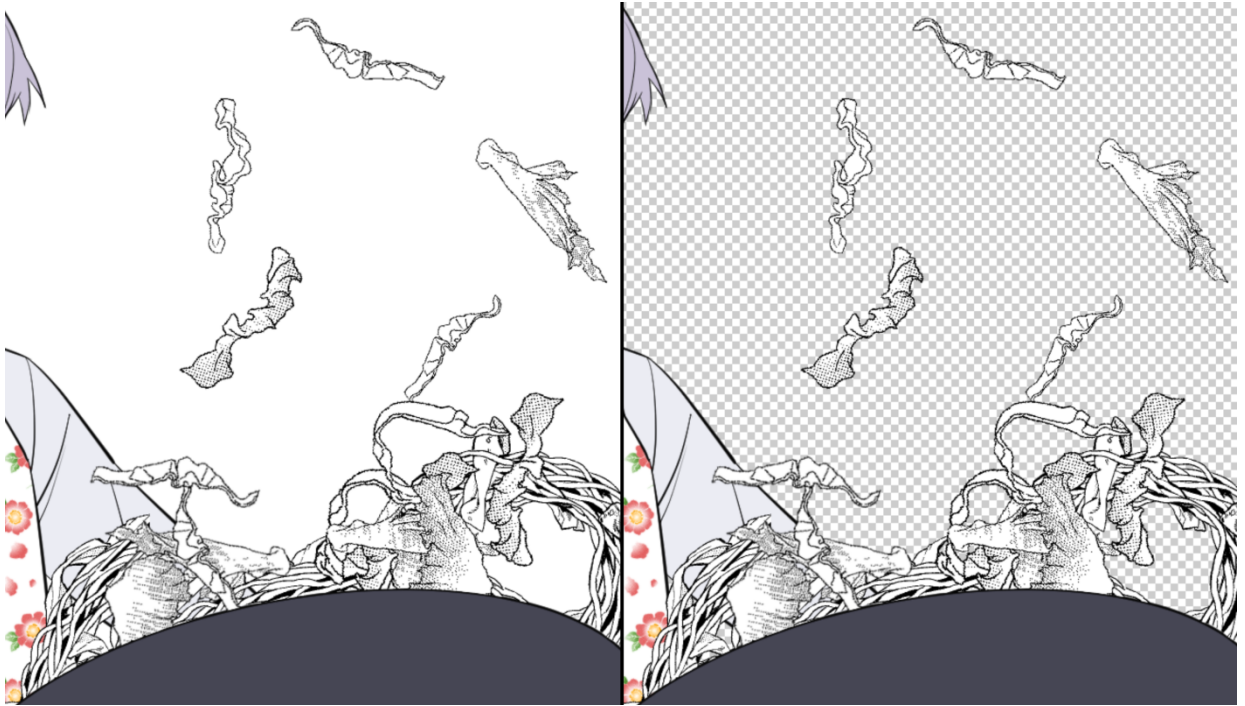
⑥ 패턴 레이어가 이처럼 컷 폴더의 최상단에 생성된 것을 확인할 수 있는데, 이래서는 선화 레이어를 패턴 레이어가 가리게 됩니다.



⑦ 그러므로 패턴 레이어를 선화 레이어 아래로 옮겨줍니다.

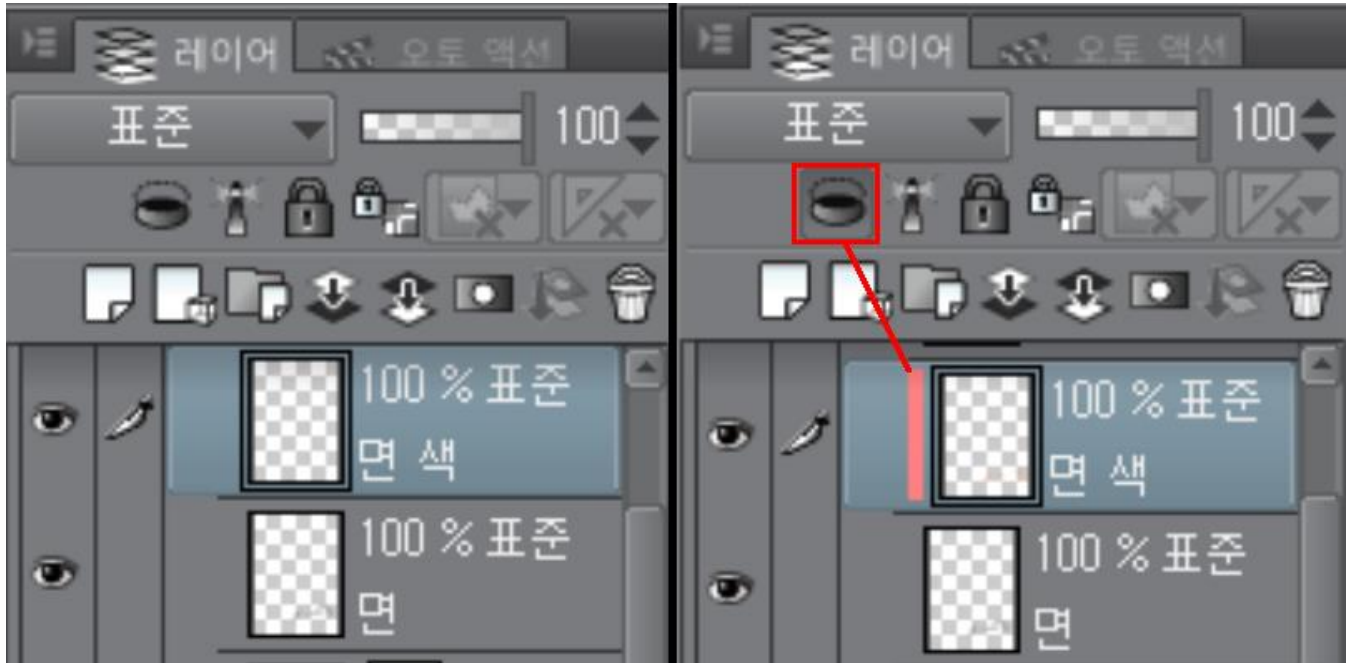
이것으로 선화와 어우러진 것을 확인할 수 있습니다.





10. 앞서 데코레이션 브러시로 그렸던 파스타 면과 샐러드 채소들의 밑 색을  
깔아보겠습니다. 이 레이어가 다른 레이어들과 다른 점은 선화만 있는 레이어가  
아니라 레이어 자체의 밑 색이 이미 흰 색으로 깔려 있다는 점입니다. 우측의 이미지와  
비교해서 보면 더욱 쉽게 이해할 수 있을 것입니다.

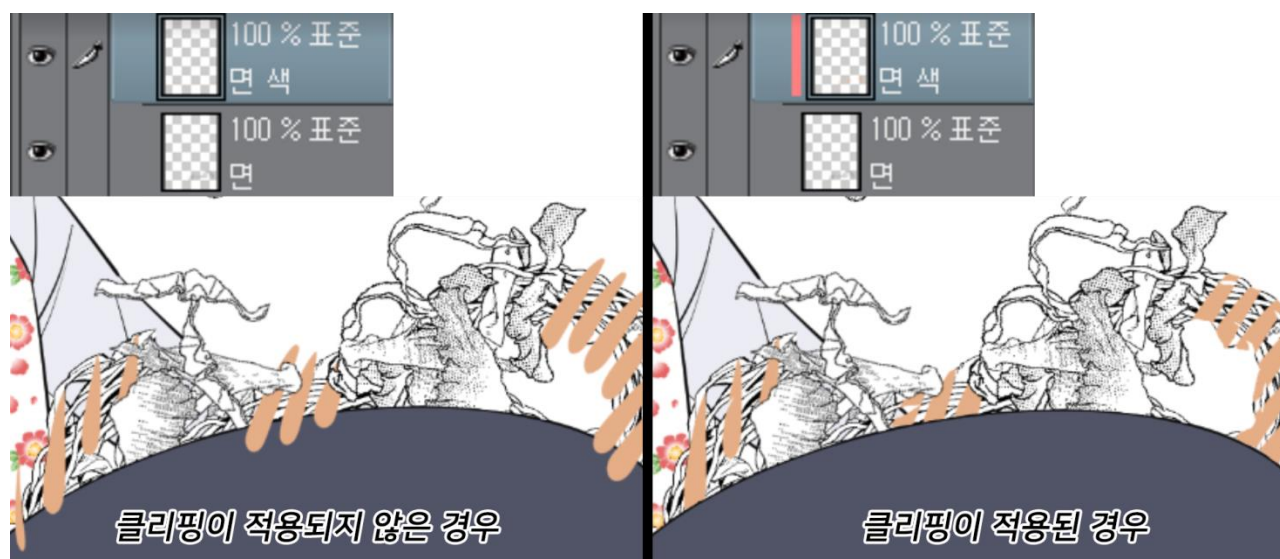
이와 같이 레이어 자체에 색이 채워져 있기 때문에 기존에 하던 것처럼 채색  
레이어를 아래에 만들어서 밑 색을 칠하는 것은 힘듭니다. 때문에 [클리핑] 기능과  
[곱하기(Multiply)] 기능을 이용하여 채색해보도록 하겠습니다.



① 면과 채소 레이어 ‘위’에 채색 레이어를 하나 생성해주세요.

그리고 생성한 레이어를 [아래 레이어에서 클리핑] 버튼을 눌러줍니다.

여기서는 ‘면’ 레이어가 ‘기준’이 되는 레이어, 그리고 ‘면 색’ 레이어가 ‘클리핑’이 되는 레이어가 됩니다. 클리핑이 된 레이어는 기준이 되는 레이어가 작업된 영역 바깥으로는 빠져 나가지 않습니다. 설명을 돕기 위해 다음 이미지를 확인해주세요.

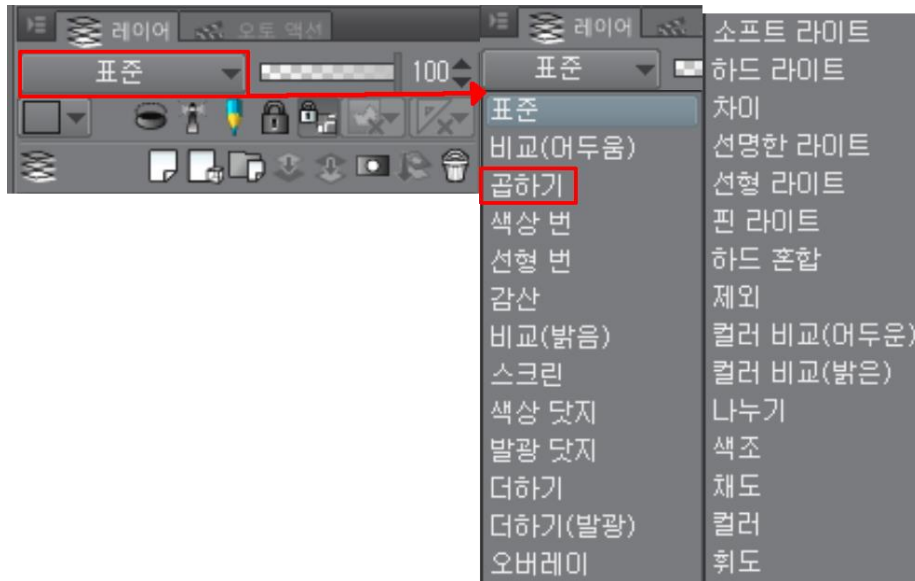


클리핑 기능은 기존에 작업했던 영역 외의 부분은 작업하지 않도록 도와준다는 면에서 앞서 이용하였던 [투명 픽셀 잠금] 기능과 비슷합니다.

[클리핑] 기능과 [투명 픽셀 잠금] 기능의 차이점은, 투명 픽셀 잠금 기능은 원본을 계속 덧씌우며 작업하기 때문에 기존의 작업 색상을 잃게 되지만,

클리핑 기능은 원본 레이어를 남겨둔 채로 '새로운 레이어'에 작업을 하기 때문에 원본 레이어를 내버려둔 채 작업할 수 있다는 점입니다.

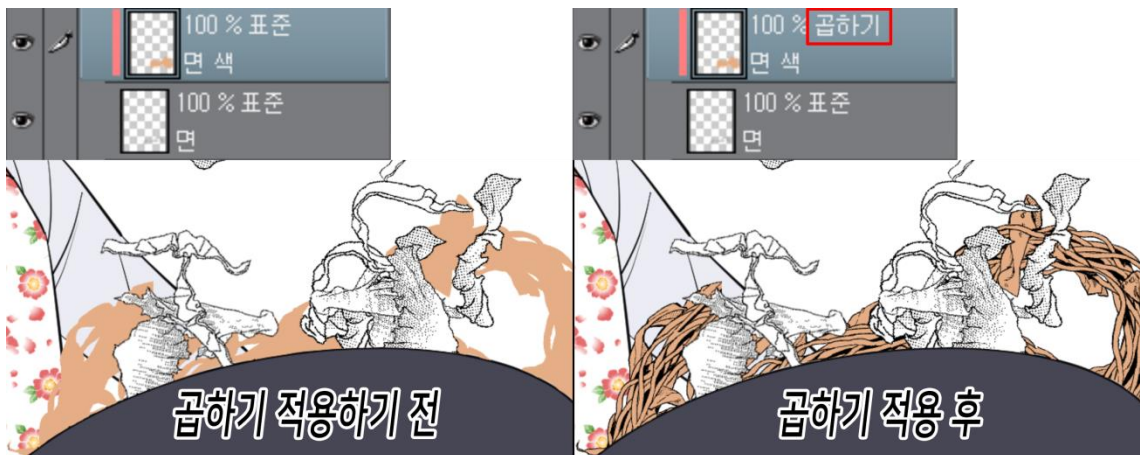
처음에는 어색할지도 모르지만 손쉽게 편집하고 수정할 수 있다는 면에서 아주 강력한 기능이기 때문에 반드시 숙지하고 넘어가도록 합시다.



② 다음으로 사용할 기능은 [곱하기]입니다.

레이어 팔레트의 상단의 [표준]을 클릭합니다. 여기서는 해당 레이어의 합성모드를 설정할 수 있습니다. 합성 모드란 해당 레이어의 색상 성질을 어떻게 표현할지 결정할 수 있습니다. 예를 들어 곱하기, 색상 번, 선형 번 등은 색상을 어둡게 만들고 스크린, 색상 닳지, 발광 닳지 등은 색상을 밝게 만듭니다.

여기서 우리는 [곱하기] 기능을 이용해보도록 하겠습니다.



[곱하기] 모드는 아래의 레이어에 해당 레이어의 색상을 더하는 모드입니다.

아래의 레이어 색이 빨강이고 곱하기 레이어의 색상이 파란색이었다면 보라색이,

아래 레이어의 색이 노란 색이고 곱하기 레이어의 색상이 파란색이었다면

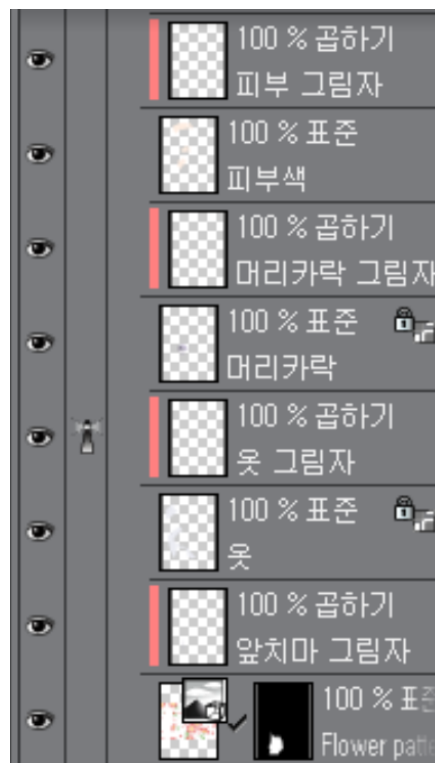
초록색이 되게 하는 식입니다. '면'레이어의 색은 화이트와 블랙이었기 때문에

화이트는 주황색으로, 블랙은 (검정색은 어떤 색을 더해도 검정색이므로)

블랙으로 나타나지요.



③ 이와 같은 방식으로 면을 전부 칠해주세요.



11. 밑 색을 까는 작업이 끝났다면 다음으로 명암, 그림자를 작업해보도록 하겠습니다. 방식은 앞서 이용한 [곱하기] 모드의 방식을 이용할 것이기 때문에 이처럼 새로운 레이어를 생성하여 클리핑 작업을 마쳐주세요.





12. 물론 곱하기 모드를 사용하지 않고 그림자를 칠하고 싶다면 그렇게 하는 것도 좋습니다.

하지만 이러한 패턴이 들어간 옷을 채색할 때에는  
자연스러운 그림자 연출을 위해 그림자 모드를 적용하는 것을 추천합니다.

그림자 색은 취향에 맞는 색상으로 골라 작업해주세요.

저는 파란 빛이 도는 옅은 그레이 톤으로 작업하였습니다.



[클리핑] 레이어와 [곱하기] 모드로  
명암단계를 끝마친 모습입니다.

Tip! 그림자의 색이 원하는 분위기의  
톤이 아니라면 앞서 사용했던  
[색상/색조/명조] 툴로 원하는  
색상으로 조정해주도록 합시다.

(단축키 : Ctrl+U)



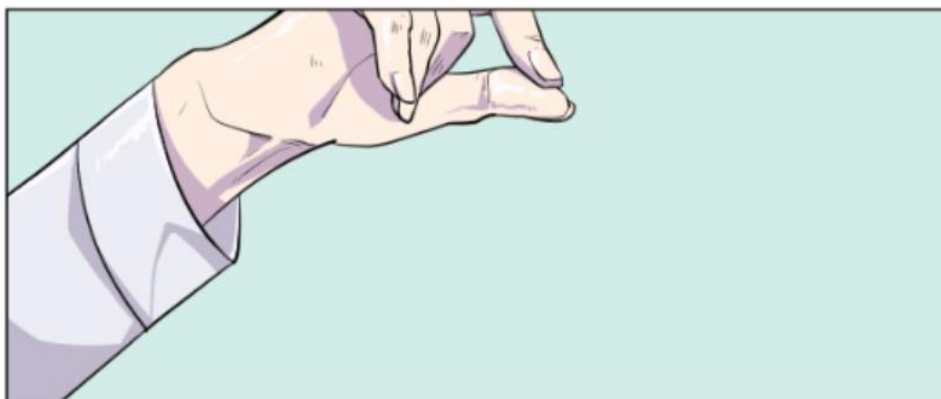


13. 그림자/명암 작업이 끝났다면 빛이 오는 방향을 잘 생각하여

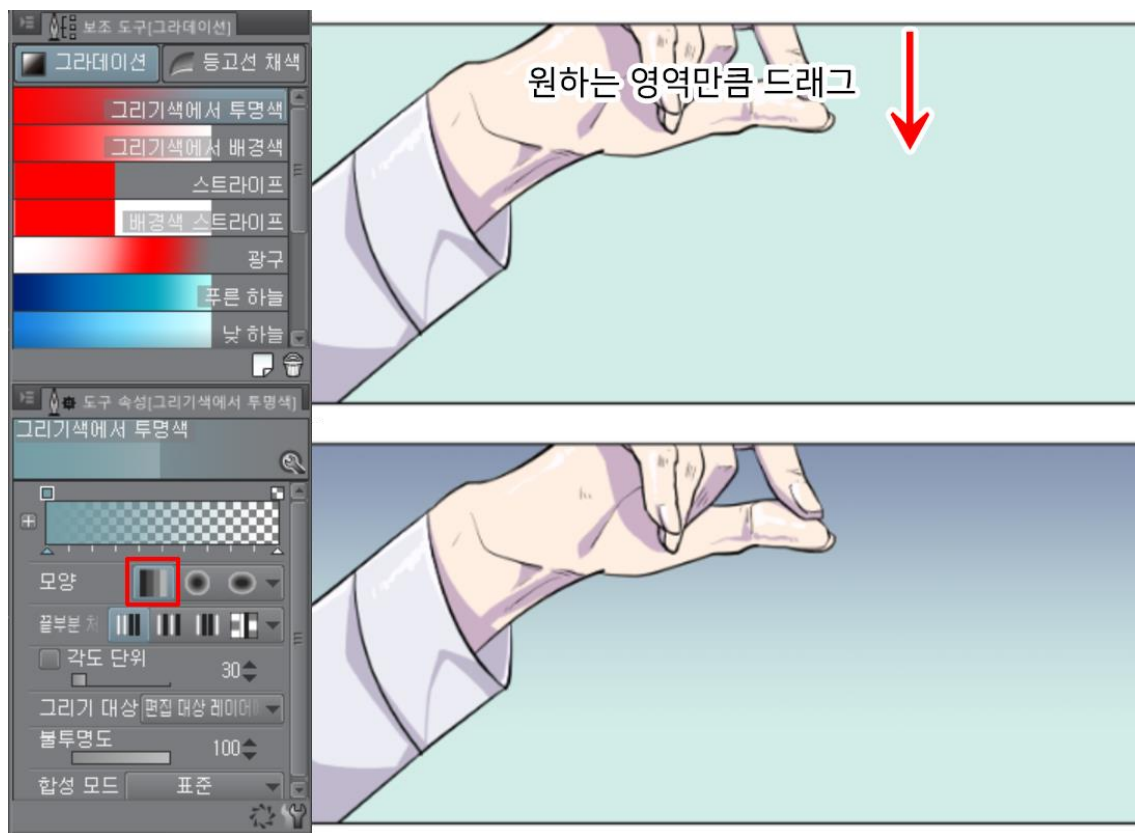
빛을 받는 부분을 표현해주도록 합니다.

마찬가지로 [클리핑] 레이어를 이용합니다.

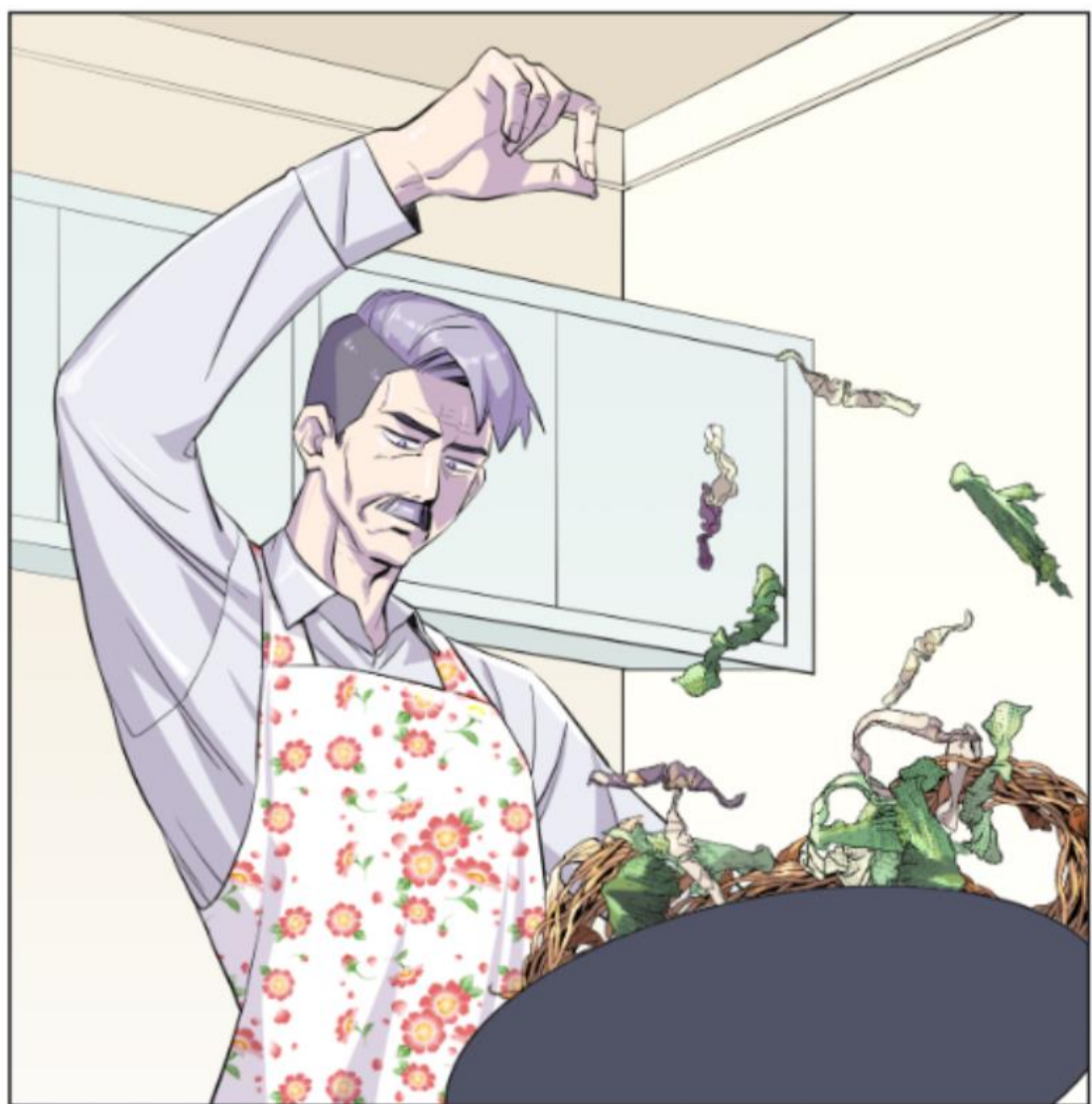
합성모드는 [스크린]이나 [오버레이] 중 취향에 맞는 것으로 골라 작업해주세요.



14. 인물들의 채색이 끝났으니 배경도 같은 방식으로 채색해줍니다.  
분위기에 맞는 색감과 빛의 방향을 생각하여 칠해주세요.



15. 첫 번째 컷의 배경 색에 조금 더 분위기를 묵직하게 넣어 주기 위해  
그라데이션 툴을 이용하도록 하겠습니다. (단축키:G)  
사용하는 방법은 간단합니다. 원하는 색을 전경색으로 두고 그라데이션을  
주고 싶은 모양을 선택한 뒤 원하는 영역만큼 드래그 합니다.  
길게 드래그 할수록 더욱 영역이 넓어지니 주의해주세요.



16. 이것으로 모든 채색이 완료되었습니다.