



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

# 아이들을 위한 드로잉

꿈꾸는 예술가가 되기 위한 드로잉 북

제주대학교 통역번역대학원

한영과

최훈석

2023년 8월



# 아이들을 위한 드로잉

꿈꾸는 예술가가 되기 위한 드로잉 북

지도교수 김재원

최훈석

이 논문을 통역번역학 석사학위 논문으로 제출함

2023년 7월

최훈석의 통역번역학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장

김원보



위원

박문영



위원

김재원



제주대학교 통역번역대학원

2023년 7월



# Art for Kids - Drawing

The Only Drawing Book You'll Ever Need  
to Be the Artist You've Always Wanted to Be

Hun Seog Choi  
(Supervised by Professor Jae Won Kim)

A thesis submitted in partial fulfillment of the requirement for the  
degree of Master of Interpretation and Translation

August 2023

This thesis has been examined and approved.

Department of Korean-English  
GRADUATE SCHOOL OF INTERPRETATION & TRANSLATION  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

## 내용

머리말	6
누구나 그릴 수 있다	8
그림 도구 상자	10
1장 : 아티스트의 눈을 뜨다	12
2장 : 선 그리기	20
3장 : 빛과 그림자	34
4장 : 비율과 계측	50
5장 : 원근법	58
6장 : 얼굴 그리기	76
7장 : 인체 그리기	90
8장 : 무한한 상상력	102
부록	110
색인	112

## 머리말

나는 참 운이 좋았다. 내가 여섯 살 때쯤, 우리 가족은 열정 넘치는 76세의 실비아 할머니를 만났다. 그녀는 내가 처음 만난 진짜 예술가였다. 그녀는 뭐든 다 그릴 수 있었다. 그녀가 그림을 그릴 때면, 그리는 대상을 오랜 시간 보고 있다가, 그리고 잠깐 그림을 그렸고, 그리고 다시 바라봤다. 그림을 완성했을 때, 그림은 그녀가 보고 있던 물건이나 사람과 정말 똑같아 보였다! 하루는 어떻게 하면 그렇게 그릴 수 있는지 물었고 그녀는 이렇게 대답했다. "화가에게 가장 중요한 건 주의를 기울이는 거란다. 화가는 자신이 그리는 대상을 오랫동안 관찰하고, 제대로 잘 볼 수 있어야 해." 그리고 덧붙여서 말하길, 대부분의 어른들은 많은 것을 제대로 보지 못하고 인생을 살아간다고 했다. 그림을 그리는 데 필요한 건 주의 깊은 관찰이고 그 나머지는 연습이라고 말했다. 그녀는 거의 70년 동안이나 그림을 그렸다!

나는 오후 시간에는 종종 실비아와 드로잉을 하고 그림을 그리며 시간을 보냈다. 그녀는 빛과 그림자를 보고 그리는 방법, 사물의 모양을 제대로 포착하는 방법과 같은 실제 아티스트의 기술들을 가르쳐 주었다 이 책에는 실비아가 나에게 가르쳐 준 모든 중요한 지식과 내가 예술가로서 여러 해 동안 습득한 여러 유용한 정보를 담고 있다. 내가 오랜 시간을 통해 배운 것 중 하나는 예술가들마다 각자 나름대로 고유의 가르치는 방법이 있고, 기법과 드로잉 테크닉의 종류가 정말 많다는 것이다. 이 기법들은 여러분이 오랫동안 꿈꿔왔던 예술가로 성장하는 데 많은 도움이 될 것이다. 이 다양한 테크닉들을 언제, 어디서, 어떻게 사용할지는 여러분이 결정하지만, 이 기법들을 잘 알고, 그리고 사용할 수 있는 기법이 많을수록, 더 많은 표현을 할 수 있게 되고, 자신을 더 잘 표현할 수 있으며, 좋은 예술 작품을 만들 수 있는 능력이 훨씬 더 커질 것이다. 그림을 처음 접하는 사람이든, 그림을 계속 그려 온 사람이든 상관없이, 이 책은 여러분을 위한 책이다. 시작하는 데 도움을 줄 것이고, 여러분의 그림 실력을 한 단계 더 발전시키는 데 도움이 될 것이다.

여러 해가 지난 후에야, 마침내 실비아의 비밀을 알아냈다. 그것은 모든 아이들이 예술가라는 사실이다. 사실, 모든 사람은 예술가로 시작한다. 하지만, 아주 소수의 사람들만 성장하면서 예술가로서의 자신을 발견하고자 노력할 뿐이다. 실비아는 그림 가르칠 때, 나를 어린아이로 대하지 않았다. 나를 예술가로 대했다. 왜냐하면, 나는 이미 예술가였기 때문이다. 그리고, 여러분도 그렇다.



## 누구든 그릴 수 있다

어떤 아이들은 밥을 먹을 수 있다는 걸 아는 것처럼, 그림을 그릴 수 있다는 걸 분명하게 알고 있다. 또, 어떤 아이들은 막대 그림을 그릴 자신도 없다. 여러분이 그림에 대해 어느 만큼의 자신이 있든, 이 책은 여러분을 위한 책이다.

이 책을 활용하는 가장 좋은 방법은 책을 읽기 시작할 때부터, 언제든 연필과 종이를 사용할 수 있도록 준비하고, 그림을 그리며 책을 읽어나가는 것이다. 각 장의 연습 방법은 앞서 나온 연습들을 기반으로 한다. 다시 말해, 7장에서 인체를 그리려면, 3장의 화장지 종이 튜브를 그리는 방법을 알아야 한다. (화장지 튜브를 사용하여 몸을 그리게 될 줄 누가 생각이라도 했을까!?)

1장에서는 화가가 세상을 보는 방법을 보여줌으로써, 책의 나머지 부분을 연습하기 위한 기초를 마련한다.

일단 여러분의 창의성을 깨우고 나서, 2장 선 그리기를 시작한다. 여기서는 복잡한 사물의 형상에서 단순한 모양들을 찾아내는 연습을 한다.

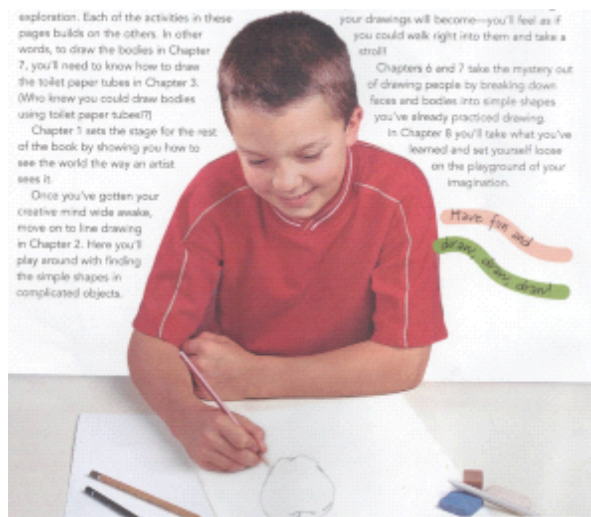
3장에서는 빛과 그림자를 살펴본다. 그리고 나면, 여러분의 그림들이 종이 위로 튀어나오기 시작할 것이다!

4장에서는 실생활에서 보이는 사물들을 도화지에 담을 때, 그들의 비율을 유지하는 몇 가지 재미있는 기법들을 알려준다.

5장에서는 원근법이라는 놀라운 기법을 살펴본다. 그림이 얼마나 실제 같게 되는지 놀라게 될 것이다. 마치 그림 속으로 걸어 들어가 산책이라도 할 수 있을 것처럼 느껴질 것이다!

6장과 7장에서는 어렵게 느껴질 수 있는 사람을 그리는 과정을, 앞서 연습했던 간단한 모양으로 얼굴과 몸을 쉽게 풀어서 설명해 준다.

8장에서는 지금까지 배운 내용을 바탕으로, 여러분의 상상력을 마음껏 펼쳐 볼 수 있다.



즐겨봐, 그리고

그리고, 그리고, 또 그려봐!



## 살면서 지켜야 할 드로잉 규칙들 혹은 그리며 지켜야 할 삶의 규칙들

### 1. 그림을 그리는 방법에는 정해진 답이 없다.

믿기지 않습니까? 방 안에 100명의 뛰어난 예술가들을 모아놓고, 의자 하나를 놓고 그리게 한다면, 결과는 어떨까? 100개의 아주 다른 의자 그림들이 나온다. 이것을 이해한다면, 여러분은 아주 독특하고, 신기하고, 놀라운 작품을 훨씬 재미있게 그릴 수 있다. 여러분은 자신의 방식으로 그림을 그릴 수 있는 세상에서 유일한 예술가다. 자신만의 그림 스타일을 찾고 발전할 수 있도록 스스로에게 시간을 주라.

### 2. 여러분의 작품을 남의 작품과 비교하지 말라.

자신의 작품을 비교해야 한다면, 자신의 다른 작품들과 비교하자. 연습을 하는 동안 어떻게 성장했는지, 얼마나 향상되었는지 확인해 보자. 그림에서 가장 마음에 드는 부분에 더 주의를 기울인다.

### 3. 완전히 망친 그림이란 없다.

마음에 들지 않는 부분이 있다면, 긍정적으로 보려고 노력해 보자. 그 실수라고 생각되는 부분이 그림 전체에 잘 어우러지게 할 방법은 없을까? 예상치 못했던 좋은 발견을 할 때도 있다. 잠깐 사이에 일어난 실수로, 여러분이 생각하지 않았던 그림이 되어버릴 수도 있다. 하지만, 애초에 계획했던 그림과 다르게 그려졌다고 스스로를 자책하지 말고, 예상하지 못했던 결과를 즐겨보자.

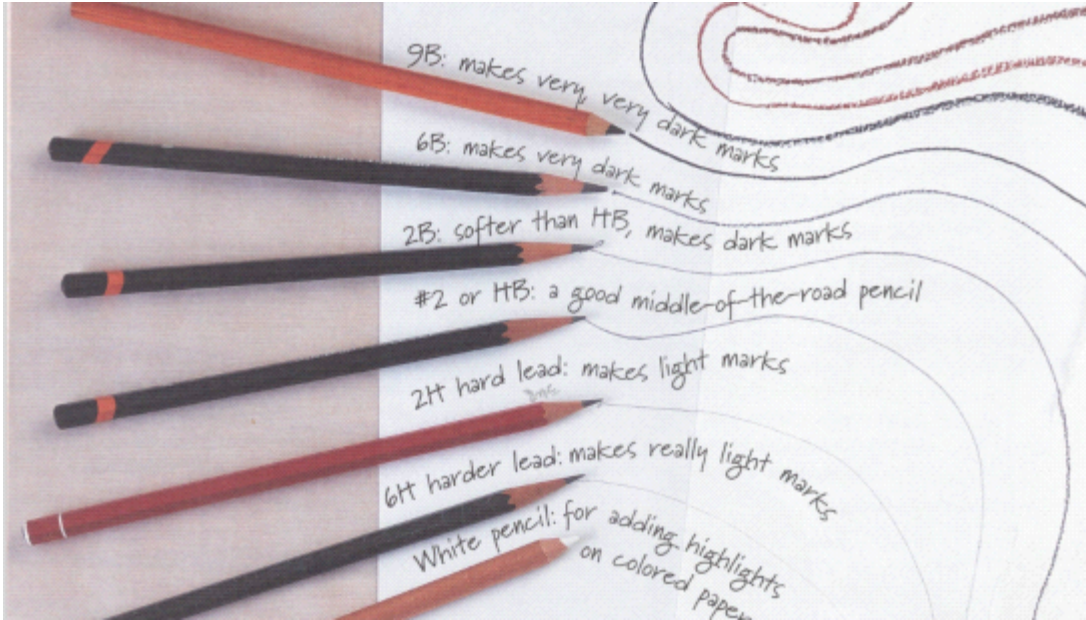
### 4. 연습.

드로잉을 한 번도 해본 적이 없다면, 이제 시도해 보자. 이미 그리고 있다면, 더 많이 그려보자. 좋은 그림을 그리기 위해서는 "안좋은" 그림을 더 많이 그릴 각오를 해야 한다.

### 5. 사람들에게 여러분의 그림을 보여주는 것에 대해 걱정하지 말라.

사실, 여러분이 원하지 않으면 여러분의 그림을 그 누구에게도 보여줄 필요는 없다. 여러분이 완성한 그림에 대해 지나친 걱정을 하지 않을 수 있다면 뭐든 괜찮다.

## 드로잉 도구 상자



9B: 아주 아주 짙은 색을 표현한다.

6B: 아주 짙은 색을 표현한다.

2B: HB보다는 부드럽고 어두운 색을 그린다.

#2 또는 HB: 좋은 중간 정도의 연필이다.

2H 단단한 흑연: 가벼운 연필 자국을 남긴다.

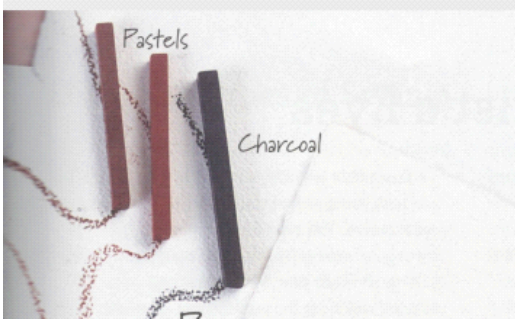
6H 더 단단한 흑연: 아주 가늘고 옅은 색을 그린다.

흰색 연필: 색이 있는 종이에 그릴 때, 하이라이트를 표현할 때 사용한다.

드로잉을 하는 데 필요한 도구는 단지 연필과 종이, 그리고 스케치북뿐이다. 더 다양한 도구를 사용해보고 싶다면, 다른 그림 재료들도 조금 더 살펴보자.

### 왜 연필로 그릴까?

연필은 "망칠" 걱정없이 긴장을 풀고, 마음 편하게 그림을 그릴 수 있어서 좋다. 지울 수도 있고, 자연스럽게 번지게 할 수도 있고, 저렴하다. 이 책의 그림들 대부분은 연필로 그린다. 연필심(정확히 말하면, 흑연)은 아주 부드러운 것부터 매우 단단한 것까지 다양하다. 가장 부드러운 흑연이 가장 짙게 표현된다. 단단한 흑연은 아무리 세게 눌러서 그려도, 아주 옅은 자국만 남는다. 목탄과 파스텔은 나무 부분이 없는 연필심이라고 생각하면 된다. 목탄과 파스텔은 가루가 많이 생기고, 쉽게 번지는 경향이 있다.



파스텔

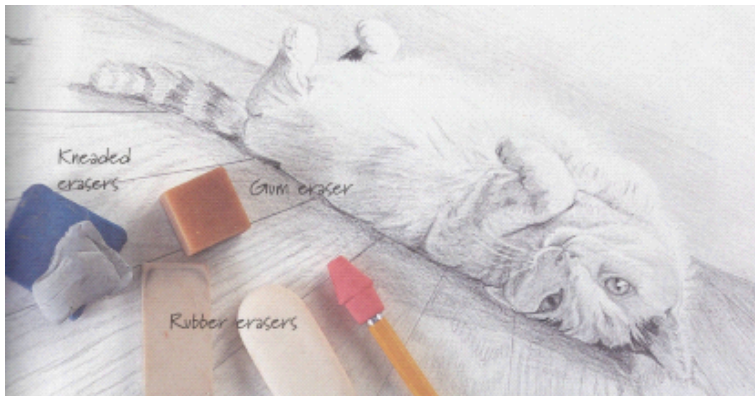
목탄

### 종이

다양한 질감의 종이가 있다. 사용하는 연필과 종이의 조합에 따라 여러가지 다양한 효과를 얻을 수 있다. 어떤 종이는 표면이 매우 매끄럽다. 그리고 어떤 종이는 더 거친 질감을 가지고 있다. 종이가 거칠어질수록, 연필 흑연이 종이 표면에 더 잘 붙고, 특히, 가루가 많은 목탄이나 파스텔 같은 재료를 사용할 때, 그 차이가 더 분명해 진다.

### 지우개

연필 끝에 지우개가 있으면, 그 지우개를 사용해도 된다. 그렇지 않은 경우, 검지우개나 고무 지우개, 또는 반죽 지우개를 쉽게 구입할 수 있다. 반죽 지우개를 사용하는 방법은 종이에 문지르지는 대신, 지우고 싶은 부분에 눌렀다 떼면서 사용한다.



반죽 지우개

검지우개

고무 지우개

### 펜으로 그리는 건 어떨까?

나는 펜으로 그림을 시작하는 것을 권장하지 않는다. 왜 그럴까? 펜 자국은 지울 수도 없고, 문질러서 그림의 명암 처리도 할 수 없다. (35쪽 참조). 하지만, 펜 드로잉은 더 세련된 그림을 그릴 수 있어서, 재미있을 수도 있다. 그리고, 지우개를 너무 많이 사용하지 않는 것을 권장하기 때문에, 펜을 사용하면 실수라고 생각되는 모든 것을 지우지 않게 된다. 게다가, 펜자국을 문지르거나 얼룩을 만들어서 명암 처리를 할 수 없기 때문에, 크로스 해칭이나 점묘법 같은 다른 명암 기술을 연습할 수 있다. (이 방법에 대한 자세한 내용은 35페이지 참조)

## 화가의 눈을 뜨다

완벽한 그림을 그리려고 긴장하고, 걱정으로 그림을 시작하는 정말 많은 어린 예술가들이 있다. 드로잉을 시작하기도 전에, 자를 찾거나, 완벽한 원을 그리기 위해 동그랗게 생긴 무언가를 찾는다. 나는 누누이 말한다. "25년 넘게 그림을 그렸지만, 나도 아직 완벽한 원이나 완벽한 직선을 그릴 수 없어요"라고. 그림을 잘 그리거나 훌륭한 예술가가 된다는 건 뛰어난 손기술이 전부가 아니다. 그보다, 여러분이 어떻게 세상을 보는 지, 어떻게 관찰하는 지, 눈을 통해 들어온 정보를 어떻게 해석하는지가 더욱 중요하다. 이런 주의 깊은 바라보기는 지금까지 여러분이 해왔던 그냥 보는 것과는 전혀 다른 행위다. 이것은 마치 요술 안경이라도 쓴 것처럼, 햇빛이 창문을 통해 들어오는 방식이나 그림자가 어떻게 생기는 지, 일반적으로 사람들이 보지 않았던 많은 사소한 것들을 보게 된다.

어떻게 연필을 쥐고 그리는 지 보다, 어떻게 바라보는 지가 더 중요하다.



## 다양한 유형의 바라보기

우리 뇌는 두 개의 반구로 나뉘어져 있는데, 각각의 강점과 능력이 다르다. 우리의 왼쪽 뇌는 언어와 수학, 기호를 주관한다. 그리고 우리의 오른쪽 뇌는 상상력과 연상 그리고 창의성을 주관한다.

대부분의 사람들은 살면서 오른쪽 뇌보다 왼쪽 뇌를 훨씬 많이 사용하도록 배우며 성장한다. 왼쪽 뇌로 그림 같은 창의적인 일을 하려고 할 때, 어떤 문제가 발생하는지 상상해 보자. 우리는 대부분 왼쪽 뇌를 사용하는 데에 너무 익숙하기 때문에 자주 이런 일이 발생한다. 왼쪽 뇌는 우리가 보고 있는 것을 보이는 그대로 보지 못하게 방해한다. 왼쪽 뇌가 끼어들며, 이렇게 말한다. "여기요, 그리려고 하는 것을 나타내는 쉽고 작은 기호들이 있는데요."

그래서, 여러분은 이렇게 그리고 만다

이렇게 그리는 대신에



자주 사용하지 않는 오른쪽 뇌를 깨우려면 연습과 방법만 조금 알면 된다.

그러니, 계속 읽어 보자!

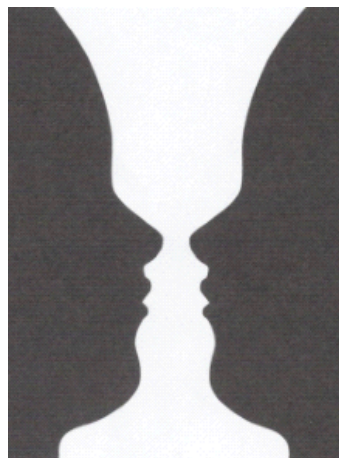
## 우리 눈은 현혹될 수 있다

여기 아주 쉽게 알아볼 수 있는 세 장의 그림이 있다. 그런데 이 그림들을 보는 방법은 한 가지만 있는 게 아니다! 보자마자, 한 장면이 보이겠지만, 이 그림들 안에 숨어 있는 두 번째 이미지를 보려면, 오른쪽 뇌의 도움이 필요하다.



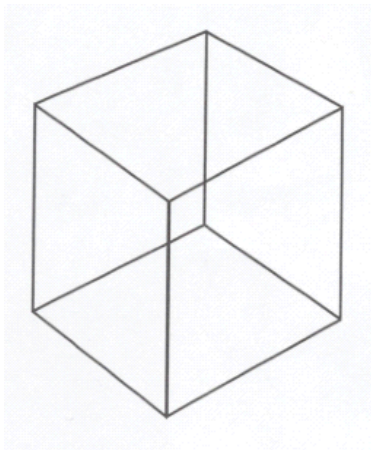
### 이 그림에는 무엇이 보이는가?

젊은 여자의 뒤통수가 보이는가? 대부분의 사람들이 그렇게 본다. 다르게 보도록 노력해 보자. 코가 큰 할머니의 얼굴이 보이는가?



### 이 그림에는 무엇이 보이는가?

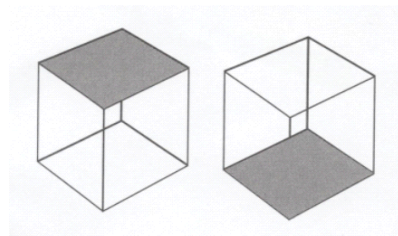
서로를 바라보는 두 얼굴, 혹은 근사한 술잔이 보이는가? 둘 다 보이는가?



### 일반적인 상자 모양?

상자들을 내려다보고 있는 것처럼 상자의 윗부분이 보이는지? 아니면, 상자의 바닥면이 보이는지? 마치 상자가 천장에 붙어 있고, 여러분이 그 상자를 올려다보고 있는 것처럼 보이지는 않는가? 두 방향으로 다 볼 수 있는가? 내가 말하는 내용이 무슨 말인지 모르겠다면, 한쪽 면이 어두워진 아래의 두 상자를 살펴보자.

이 두 정육면체는 첫 번째 정육면체와 똑같은 방법으로 그려졌지만, 어두운 면이 정육면체를 "보는" 방법에 대한 시각적 단서를 준다.

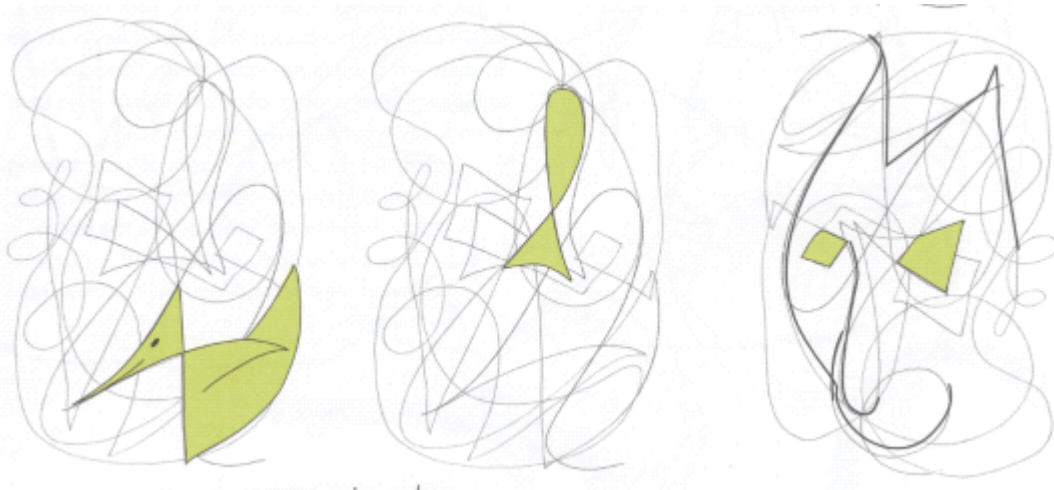


## 낙서 미술 (낙화)

종이에 연속된 선을 그린다. 종이에서 연필을 떼지 말고, 종이 전면에 걸쳐 영감이 생길 때까지 계속 구부리고, 소용돌이치며 방향을 바꾼다. 자, 이제 얽힌 선 그림을 살펴보는 시간을 가져보자. 선이 교차하고 겹치는 부분에서, 의도하지 않았던 여러가지 다양한 모양이 만들어져 있다. 우리가 아는 무언가처럼 보이는 것이 있는가?

처음에는 아무것도 보이지 않을 수 있다. 아마도 여러분의 왼쪽 뇌가 재미를 느끼지 못하게 오른쪽 뇌를 설득하는 중일 것이다. 그런데, 내가 그림에서 찾은 것을 보자. 모양이 정확하지는 않지만, 새와 물고기 그리고 고양이 가면 같은 것이 보이는가? 이 모양들이 나에게서 그렇게 보이는데. 같은 모양을 보고도, 각자 전혀 다른 것을 떠올릴 수도 있다.

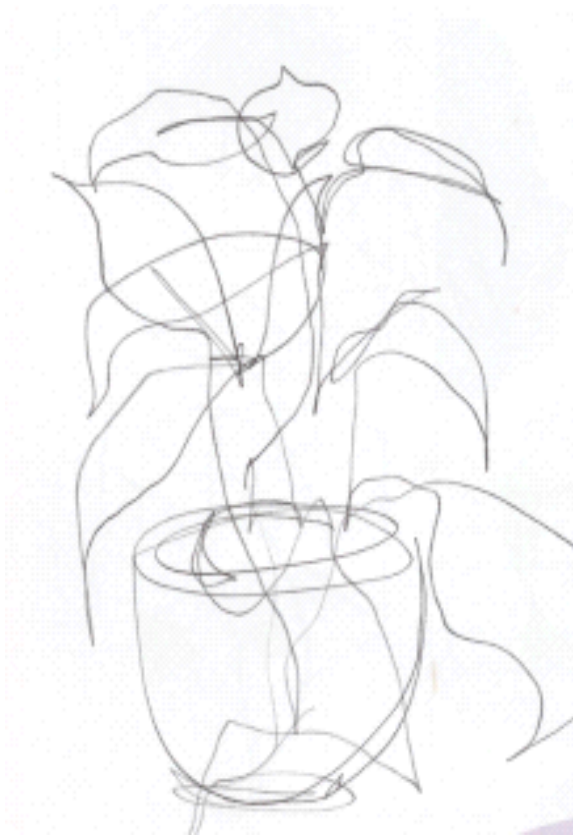
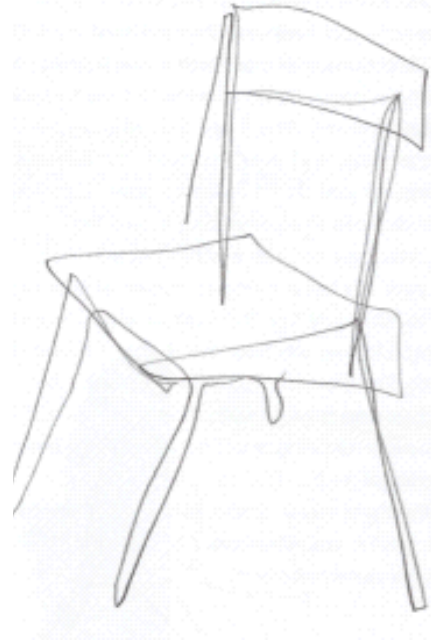
원하는 경우, 그림에서 찾은 모양에 색을 칠해 볼 수도 있고, 순수하게 추상적인 그림으로 남겨둘 수도 있다.



잘봐바바! 새, 물고기, 그리고 거꾸로 뒤집으면 들고양이 가면, 보이지!

## 훑쳐보기 없기!

컨투어 드로잉은 윤곽선 그리기의 다른 이름이다. 블라인드 컨투어 드로잉은 그림을 그리는 동안, 그림을 보지 않고 윤곽선을 그리는 것이다. 그림을 보지 않고, 여러분의 눈은 그리는 대상만을 바라보면서 그린다. 눈은 그림을 절대 보지 않고, 종이에서 연필을 떼지도 않는다. 이 그림은 의자와 관엽식물을 그린 블라인드 컨투어 드로잉이다.



블라인드 컨투어 드로잉의 핵심은 완벽한 드로잉이 아니다. 사실, 여러분이 그림을 완성되었을 때, 커다란 낙서처럼 보일 수도 있다. 그리고 그 모습 그대로 완벽하게 훌륭하다. 핵심은 눈으로 사물의 윤곽선을 따라가고, 연필이 눈으로 보는 것을 따라가는 것이다.

그림의 결과는 생각하지 않는다. 그 대신, 손이 종이 위를 자유롭게 움직이는 그 느낌에 주의를 기울여야 한다. 일단 블라인드 컨투어 드로잉을 마치면, 새로 그릴 대상을 선택하고, 다시 시도해 보자.

블라인드 컨투어 드로잉으로 긴장을 풀어 보자!



## 위아래 거꾸로 그리기

이 연습은 오른쪽 뇌에 아주 좋은 운동이다. 쉽게 알아볼 수 있는 것도 위아래를 거꾸로 보면, 왼쪽 뇌의 간섭을 차단할 수 있다. 화가의 눈에 보이는 실제의 모습이 아니라, 자신이 보고 "생각하는" 것을 그리려는 유혹을 더 쉽게 물리칠 수 있다.

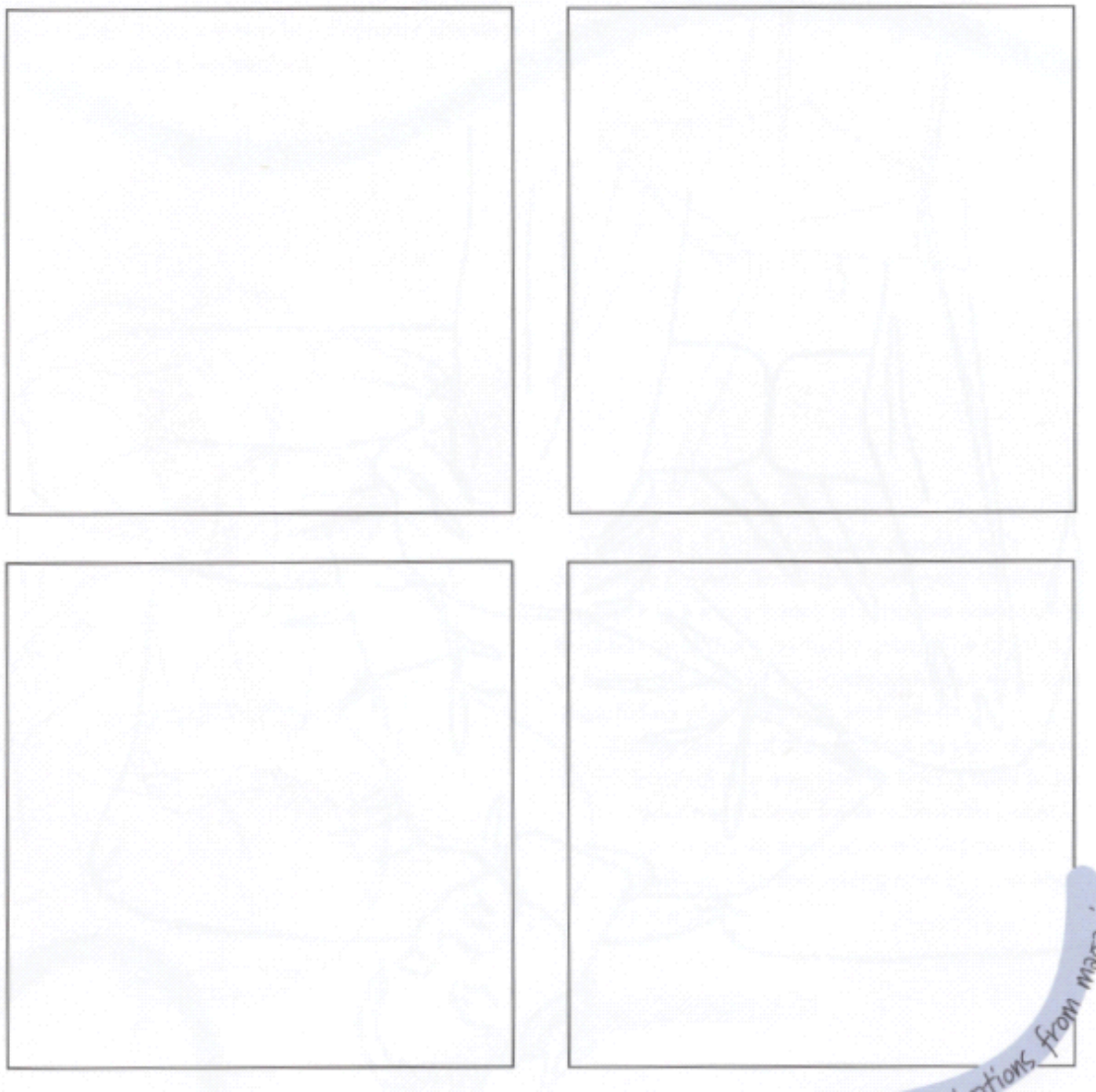
이 그림을 보이는 그대로 그려 보자. 그림을 원래 방향으로 돌리려는 유혹을 뿌리쳐야 한다.



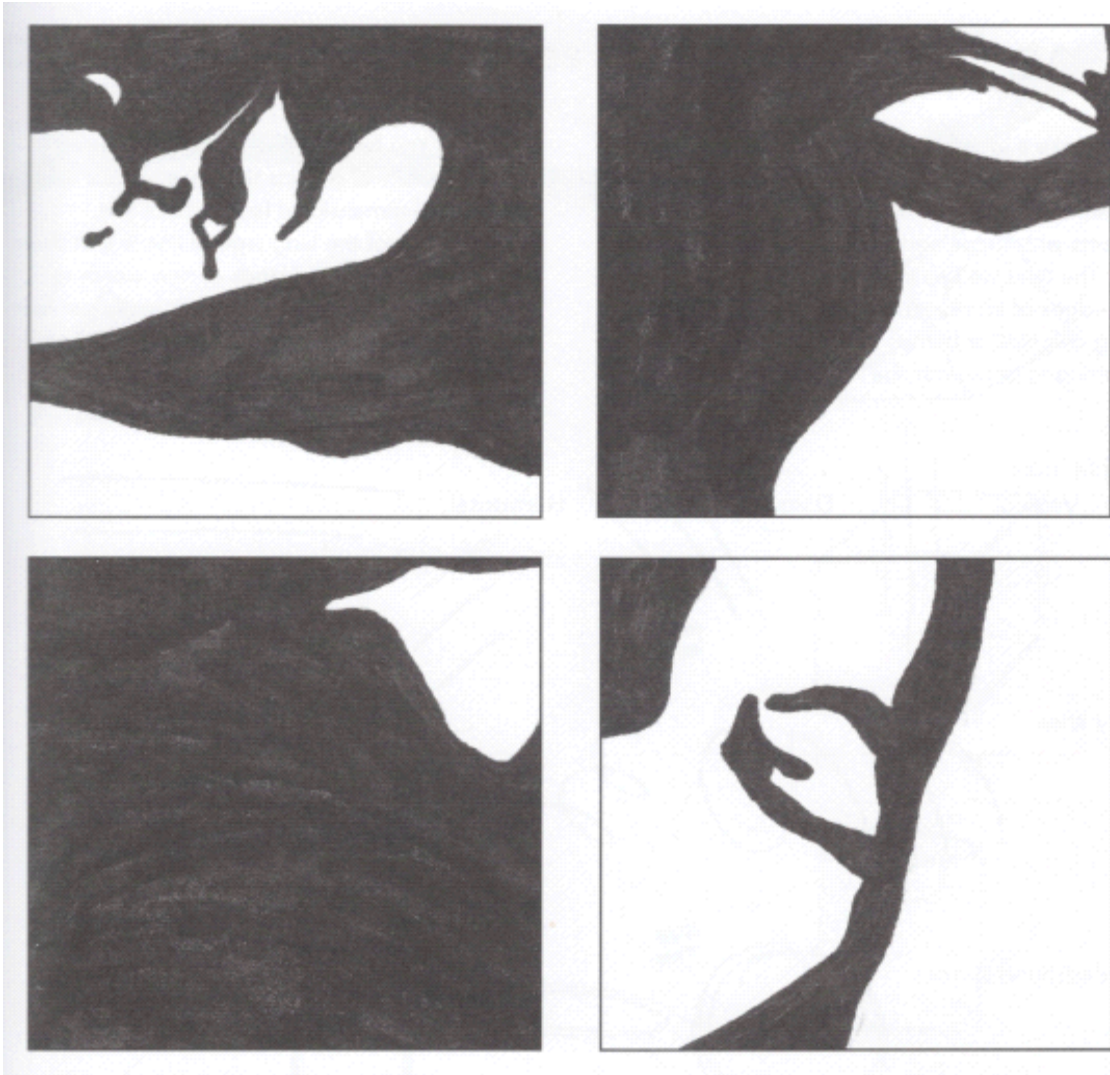
위아래를 거꾸로 둔 잡지의 이미지도 그려보자.

## 추상 마법

빈 종이에 아래 보이는 것처럼 정사각형 네 개를 그린다. 그런 다음, 19쪽에 있는 네 장의 추상화를 종이의 사각형에 그린다. 그림을 그릴 때, 사각형의 모서리를 확인하며, 한 변의 어느 부분에서 선이 시작되는 지, 그 위치를 생각하면서 그린다.



잡지의 사진이나 그림으로도 이 방법을 시도해 보자.



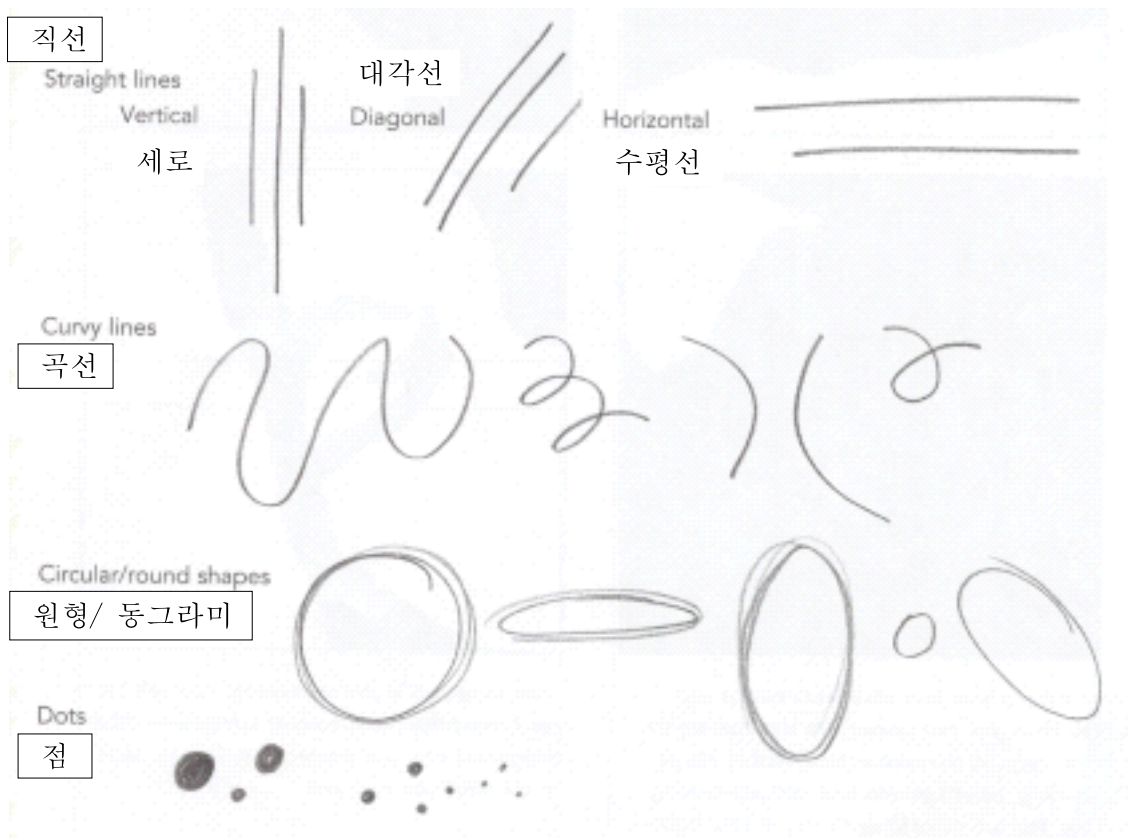
이제, 여러분이 그린 네 장의 추상화를 잘라내고, 그 사각형들을 돌려 맞춰서 알아볼 수 있는 이미지를 만들 수 있는지 확인한다. 한 장의 이미지를 네 개로 쪼개서 돌려서 그리면, 그림을 그리는 동안, 오른쪽 뇌 사용 모드로 유지할 가능성이 높아진다. 여러분의 왼쪽 뇌는 그 모양들을 그 어떤 상징적 기호로도 인식할 수 없게 되고, 이 과정을 방해할 수 없게 된다. 무엇을 그렸는지 보려면 110쪽을 본다.

왼쪽 뇌가 방해한다고 느껴질 때마다 앞에 설명한 방법들을 꾸준히 연습한다.

## 2 장 선 그리기

주위를 자세히 둘러보면, 세상에는 실제 선으로 존재하는 것은 많지 않다는 것을 알 수 있다. 세상은 형태를 가진 3차원 물체로 구성되어 있기 때문이다. 선은 종이처럼 평평하다. 우리가 그림을 그릴 때 사용하는 선은 일반적으로 물체의 윤곽선이거나 물체와 물체가 겹치는 지점을 나타낸다. 선으로 그리는 법을 배우는 것은 새로운 언어를 배우는 것과 같다. 눈에 보이는 것, 실제 공간의 3차원 물체를 선이라는 2차원 언어로 번역해야 한다.

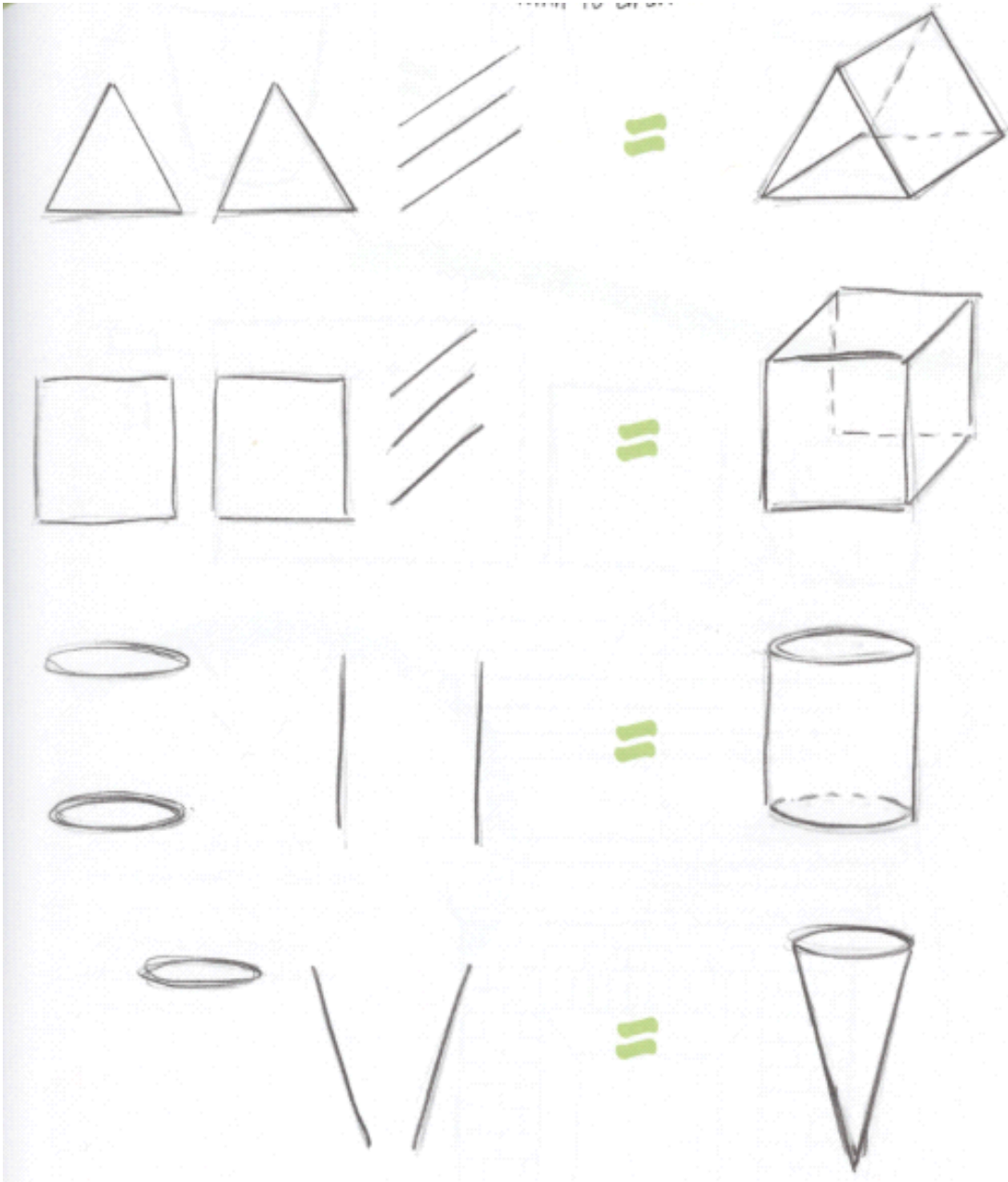
선의 언어가 정말 매력적인 이유는 배워야 할 수십만 개의 단어가 없다는 사실이다. 사실, 보이는 모든 것을 그리는 데 사용하는 기본 "선의 모양"은 4가지 뿐이다.



이 간단한 모양들을 그릴 수 있다면, 뭐든 다 그릴 수 있다!

## 간단한 모양들로 그리기

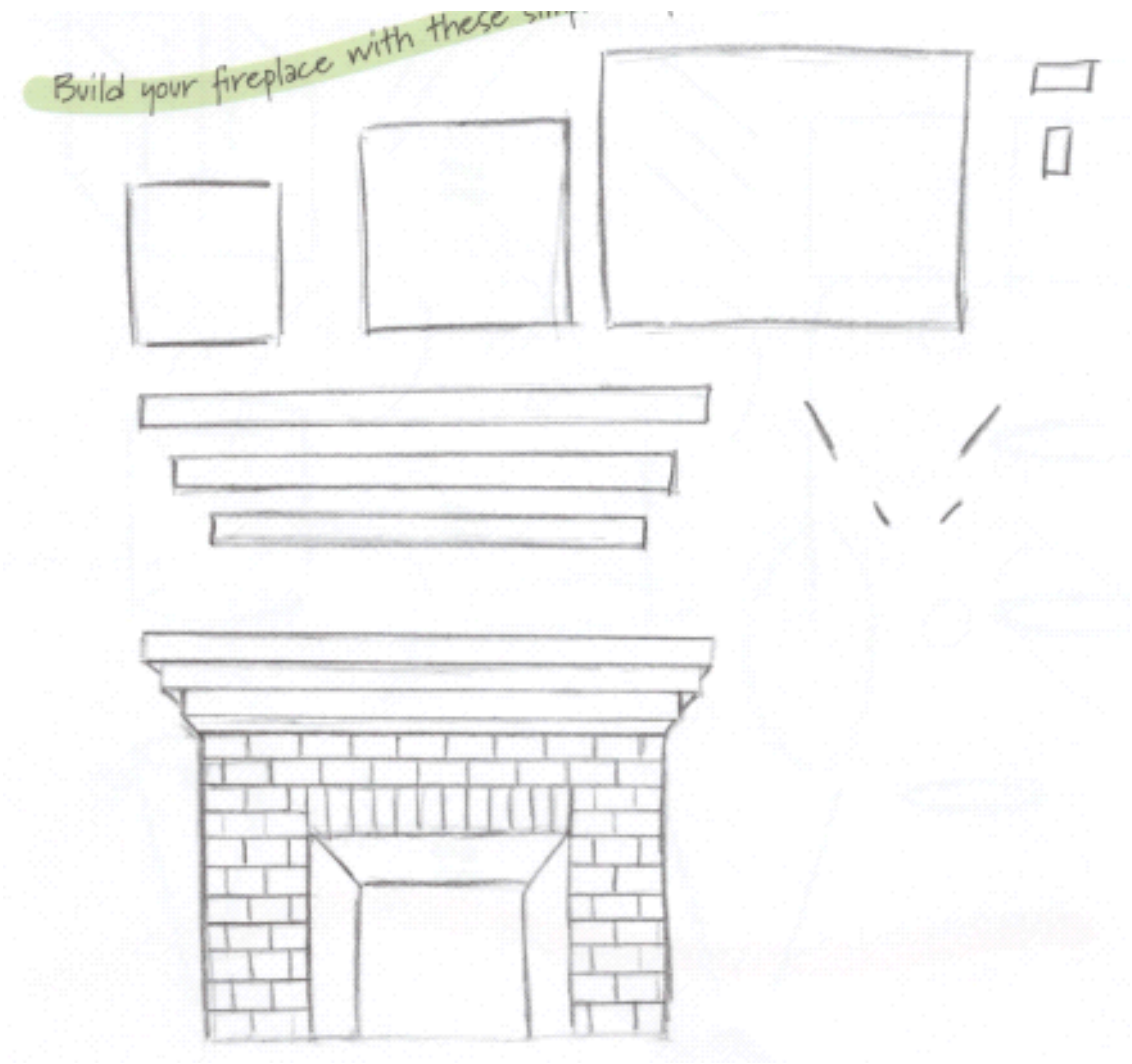
왼쪽의 간단한 모양들을 사용해서 오른쪽의 형태를 그려보자.



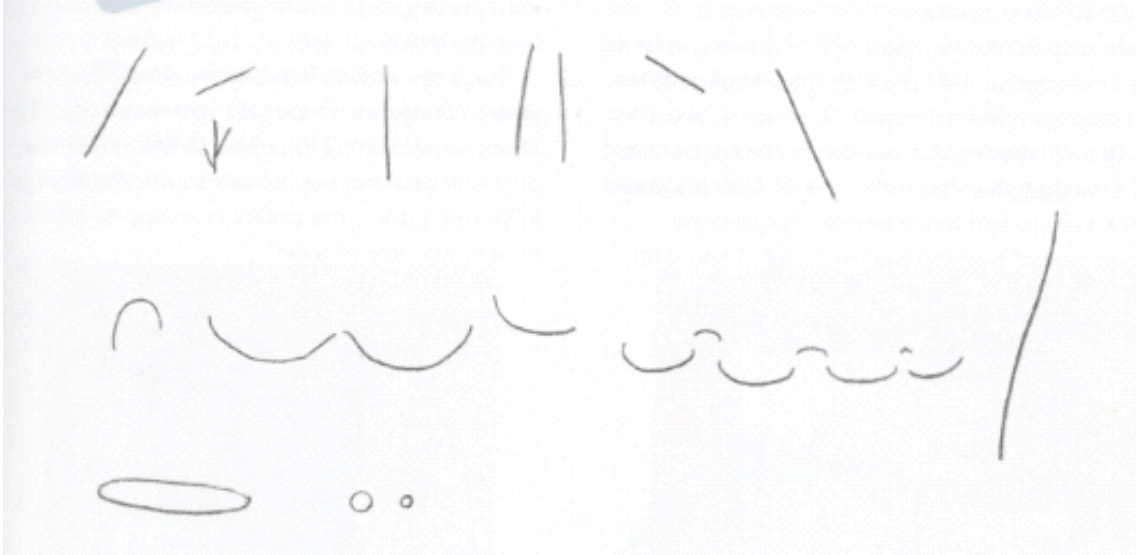
단순한 모양들이 모이면, 놀라운 결과를 만들어낸다.



여기 있는 간단한 모양들로 벽난로를 그려보자.



이 모양들을 그릴 수 있다면...



분명 이것도 그릴 수 있다! 시도해 보자!

상자나 화분이나 계속 그리는 거 아닌가 걱정했는지 모르지만, 이렇게 몇 안 되는 간단한 모양만으로도 그릴 수 있는 멋진 그림의 본보기다.

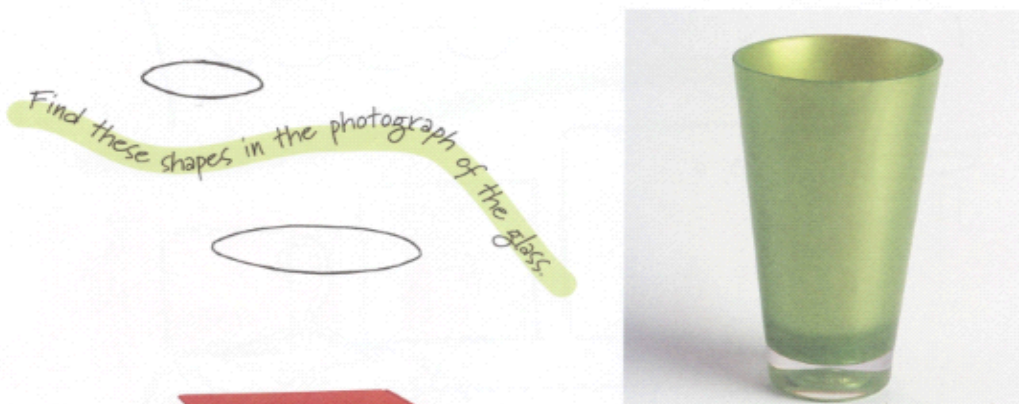


## 여러분 주변의 단순한 모양

이제 세상이 단순한 모양들로 구성되어 있다는 것을 알았으니, 선 그리기의 다음 단계는, 그릴 대상에서, 20쪽에서 보여준 단순한 모양들을 알아보는 것이다. 그러니까, 고양이를 볼 때, 단순히 고양이를 보는 것이 아니라, 고양이의 형태를 만드는 원과 곡선들도 보게 되는 것이다. 이러한 단순한 모양들을 찾아내는 화가의 눈을 훈련하는 것이 선 언어 연습의 두 번째 단계이며, 이 새로운 언어는 여러분에게 드로잉 세계를 활짝 열어줄 것이다.

주변의 물체들을 관찰해보자. 꼼꼼하게 관찰해보자. 자동차에는 어떤 기본 모양들이 있는가? 책상 램프에는 어떤 모양이 보이는가? 여러분의 손은 어떻게 보이는가? 여러 가지 재미있는 시도들을 해보고, 약간의 연습을 더 하다보면, 우리 주변의 사물에서, 예를 들어, 열려있는 문에서 삼각형들을, 사과에 숨어있는 여러 개의 동그라미들을, 고양이 얼굴에 있는 단순한 곡선들을 볼 수 있는 눈을 가지게 된다.

유리잔 사진에서 이런 모양을 찾아보자.



책더미에는 삼각형이 모두 몇 개가 있는가.

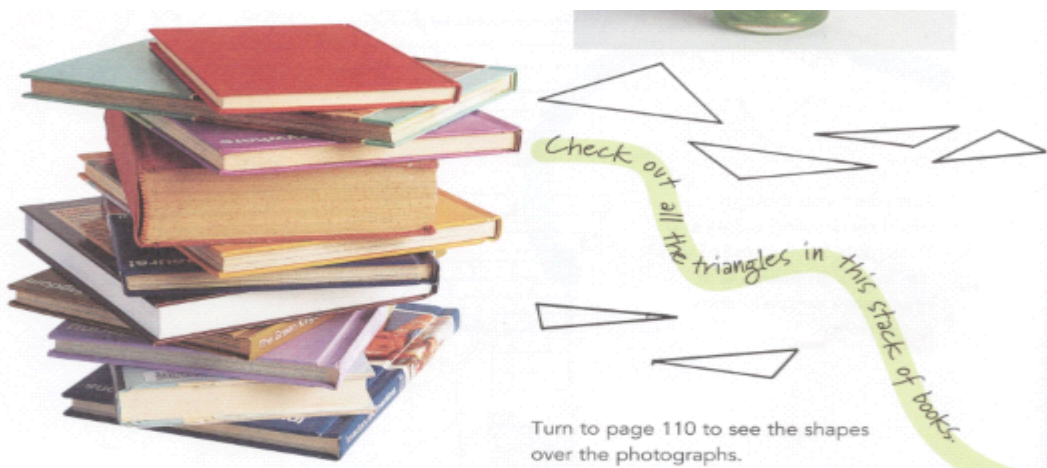


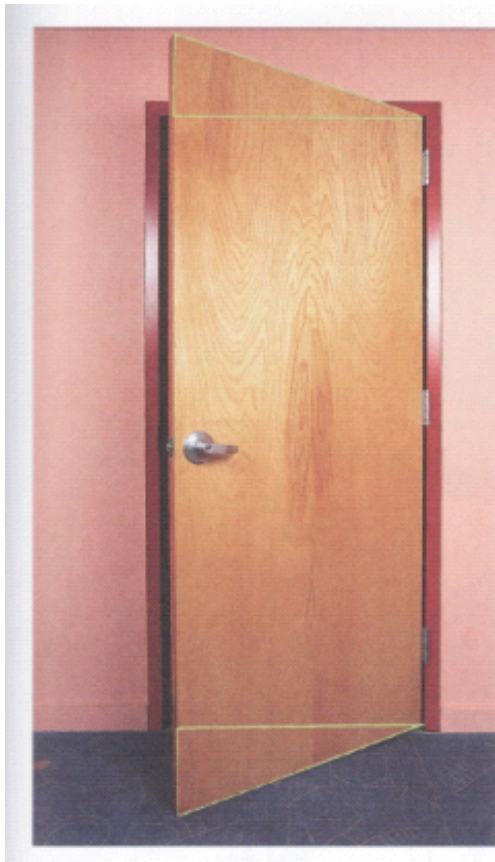
사진 위에 겹쳐진 단순한 모양들을 보려면 110쪽을 본다.



## 포지티브 공간과 네거티브 공간

사물 안에 있는 기본 모양들을 찾는 연습을 하는 동안, 우리는 이 모양들을 찾을 수 있는 다른 공간을 발견할 수 있다. 사물의 주변 공간과 사물들 사이에 있는 빈 공간이다. 이것을 네거티브 공간이라고 한다.

여기 두 개의 문을 살펴보자. 하나는 당겨서 열고, 다른 하나는 밀어서 열린다. 이 두 사진에는 긴 삼각형 모양들이 있다. 첫 번째 사진에서, 삼각형 모양은 포지티브 공간인, 문 모양 안에서 찾을 수 있다. 두 번째 사진에서, 삼각형은 문 위와 아래의 공간에 있다. 다시 말해, 이 삼각형들은 네거티브 공간에 존재한다.



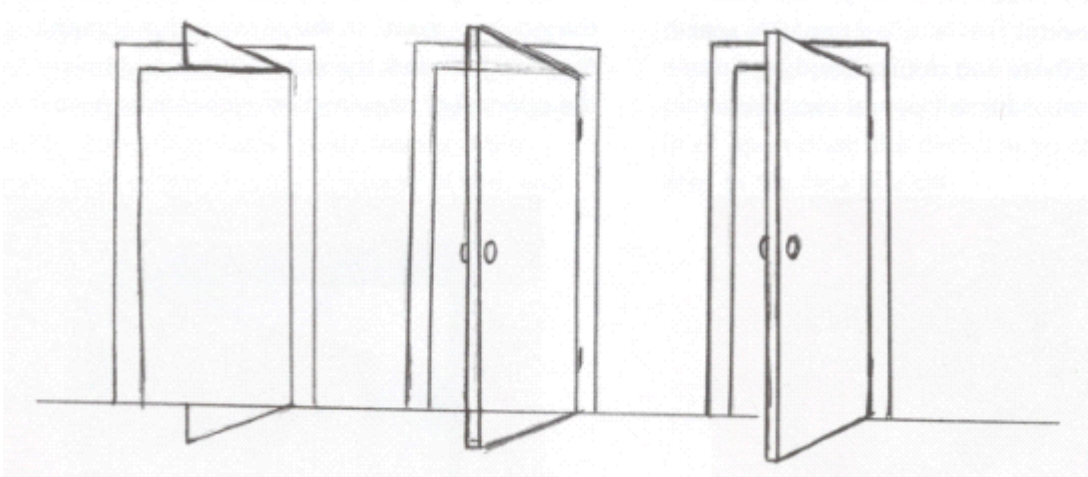
당겨서 열리는 문에는, 삼각형 모양이 문틀의 위와 아래에, 즉, 물체 안에 존재한다.



밀어서 열리는 문에는, 삼각형 모양이 문틀과 문 사이 빈공간에 있다.

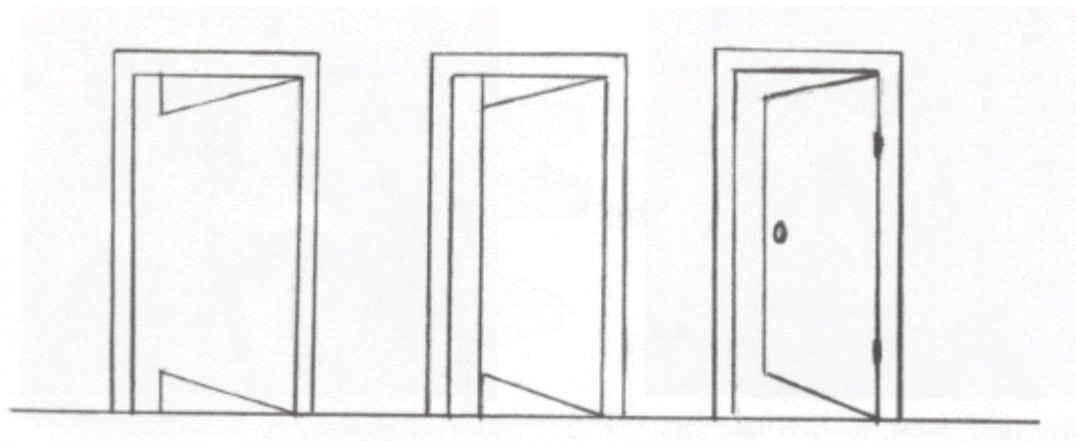
## 포지티브 공간과 네거티브 공간 그리기

바로 앞에 앉을 수 있는, 문을 하나 찾는다. 그 문을 30센티미터 정도 연다.



당겨서 열리는 문을 그리기.

1. 문틀을 먼저 그리고, 그 위와 아래에 삼각형 모양을 더해 준다.
2. 문 옆면이 되는 선을 그린 다음, 그 선을 긴 직사각형으로 바꿔서, 문의 두께를 표현한다.
3. 경첩과 손잡이를 그려주고, 문 뒤에 가려지는 문틀 선을 지운다.



밀어서 열리는 문을 그리기.

1. 문틀을 그리고, 문틀 안의 네거티브 공간을 표시하는 삼각형을 그린다.
2. 문 옆면 선을 그린다.
3. 두 삼각형의 짧은 변을 지우고, 손잡이와 경첩을 그린다.

## 사과 그리기

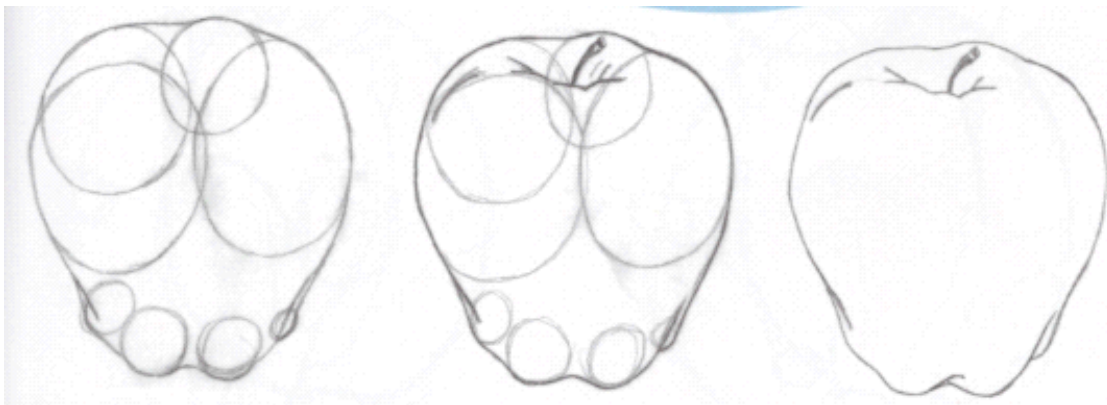
사람들에게 사과를 그리라고 하면, 일반적으로 왼쪽 뇌가 알려주는 기호로 된 사과를 그린다. 동그라미에 꼭지를 표현하는 작은 선이다. 그런데, 사과는 둥근 모양을 하고는 있지만, 그 형태는 단순한 동그라미 보다 훨씬 복잡하다. 껍질 아래에 더 많은 동그라미들이 숨어 있다!

사과 위와 아래에 울룩불룩 나온 부분들이 보이지?



1. 눈에 보이는 모든 덩어리들을 동그라미로 스케치하면 도움이 된다. 사과 윗부분에 숨어 있는 원들을 찾아 그린다. 그런 다음, 사과 아래쪽에 있는 작은 덩어리들을 표시하는 원들도 그린다. 이 여러 개의 겹쳐진 동그라미들은 사과처럼 보이지 않을 수 있다.

사과 속에 숨어 있는 많은 동그라미들이 있어. 보이지?



2. 다음으로, 동그라미 사이를 매끄럽게 연결해서, 사과 껍질을 표현한다.

3. 사과의 줄기 꼭지 쪽으로 움푹 들어가는 부분을 표시하는 선을 그린다.

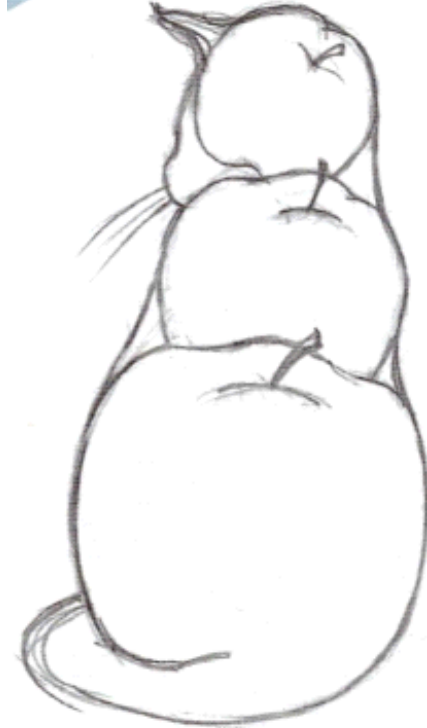
4. 처음에 덩어리들을 표시하기 위해 그렸던 동그라미에서 필요 없어진 부분들을 지운다. 짜잔! 탐스러운 사과.

## 사과 그리기 방법으로 고양이 그리기

물론, 고양이는 사과보다 훨씬 더 복잡한 형태지만, 고양이를 그리는 방법도 동일하게 시작한다. 첫째, 고양이 몸에서 가장 크고, 가장 기본적인 모양을 찾아낸다. 그런 다음, 고양이 몸에 보이는 덩어리들과 볼록한 부분들을 찾아낸다.

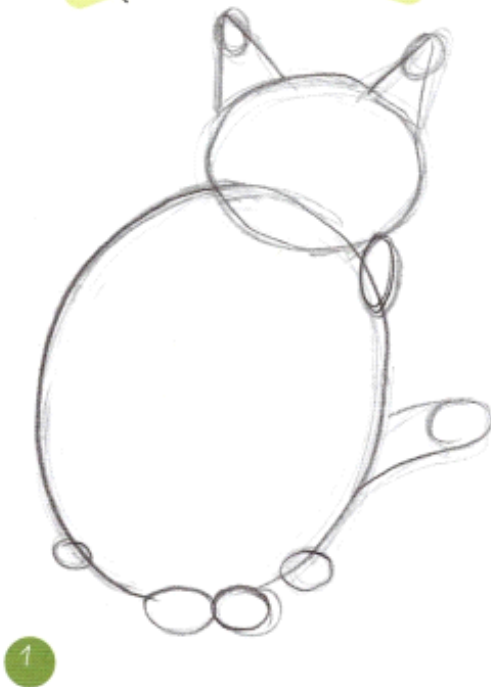
반려동물은 선 그리기 연습을 하기에 아주 좋은 모델이다. 반려동물들은 쉬지 않고 움직이기 때문에, 우리 손은 춤을 추듯 가볍게, 집중해서 그리고 신속하게 그려야하기 때문에, 우리가 그림을 그리는 동안, 완성된 그림이 어떨지 걱정할 틈을 주지 않는다.

사과와 마찬가지로, 고양이에도 많은 원과 타원이 있다.



내 고양이, 이름은 마우스!

*This is my cat, Mouse!*

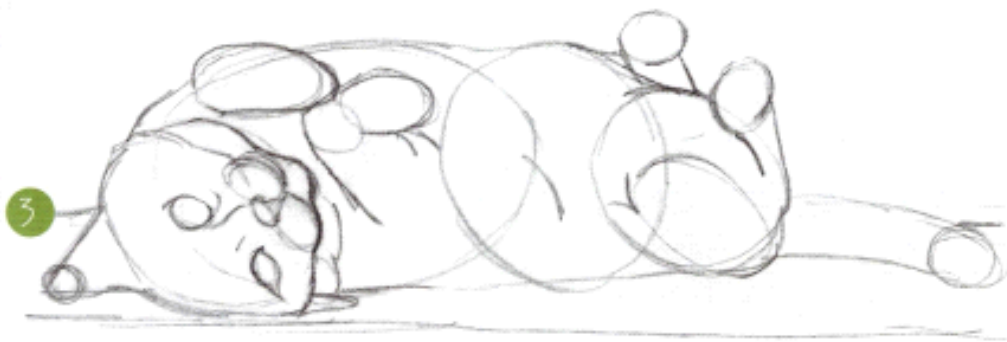




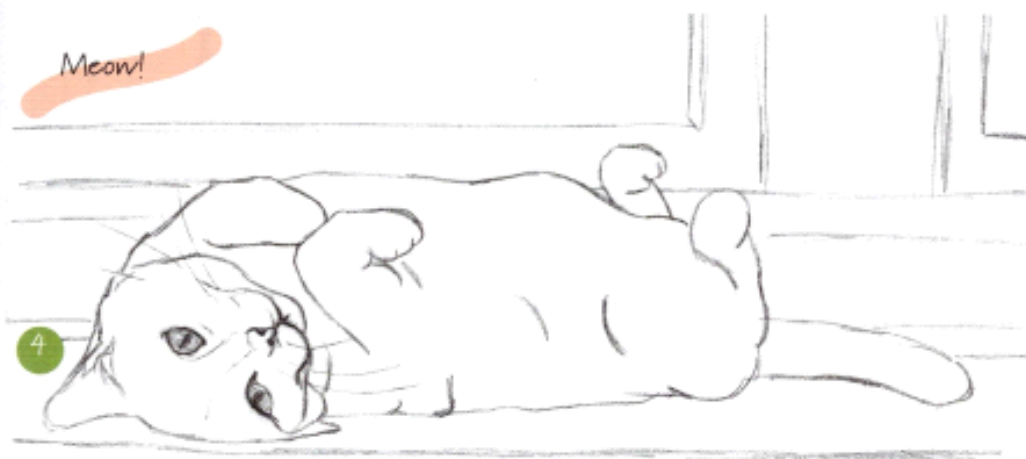
## 고양이를 더 그려보자

반려동물이 너무 빠르게 움직이면, 사진을 찍어서 그 사진을 보면서 그려보자.





야옹!



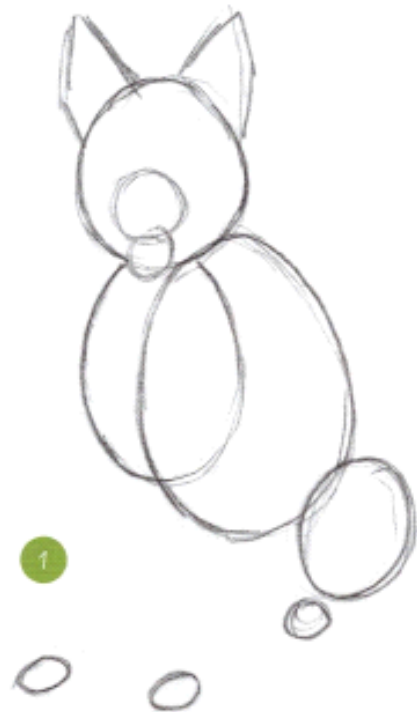
## 애견인을 위해



내 강아지 그리기를 연습해 보자.

고양이만큼 굴곡이 많아 보이진 않지만, 화가의 눈을 훈련하고 보면, 모든 동물에서 볼록한 부분들과 곡선을 발견할 수 있다

사진을 보면서 그린 후에, 여러분의 반려동물도 그려보자. 햄스터나 토끼, 심지어 도마뱀이나 뱀도 훌륭한 모델이 된다. 반려동물이 없다면, 잡지에 실린 동물 사진으로 그림을 그리거나, 뒷마당이나 공원에서 다람쥐와 새를 스케치해 본다.







다음 단계는, 멋진 그림자와 하이라이트를 그리는 방법을 배운다.

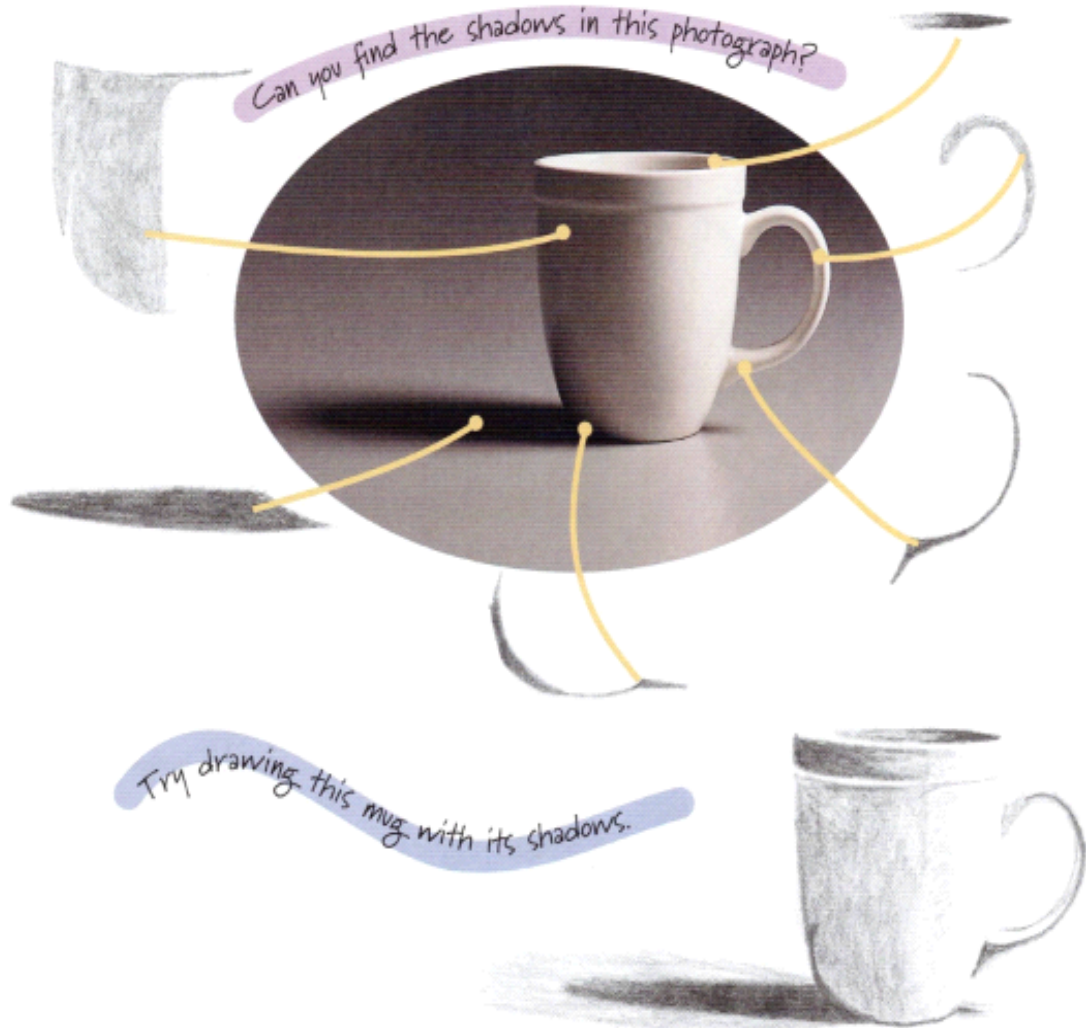
### 3장

#### 빛과 그림자

빛이 없다면, 우리는 아무것도 볼 수 없을 것이다. 그림자가 없으면, 사물은 평평하게 2차원적으로만 보인다. 그림을 가능한 더 사실적이고 입체적으로 보이게 하려면, 그 물체의 그림자가 형태와 모양을 분명히 해준다는 사실을 알아야 한다.

화가는 그림자를 가장 짙은 검은색부터 가장 밝은 하얀색에 이르는 다양한 중간 명암으로 변환한다. 이 단순한 명암이 그림에 생명을 불어넣는다.

이 사진에서 그림자를 찾을 수 있는가?



머그컵의 그림자들만 그려보자.

## 명암도표

아래 막대표 (명암도표라고 부름)는 연필로 명암을 표현할 수 있는 다양한 기법을 보여준다. 각 명암도표의 첫 번째 칸은 흰색이다. 마지막 칸은 가장 짙은 명암이다. 첫 번째 칸부터, 각 칸마다 명암도는 이전 칸보다 조금씩 더 어두워진다.



부드러운 명암: 연필 자국이 서로 섞여서 잘 안보이게 한다.



해칭: 한쪽 방향으로 평행선들을 그린다. 명암을 더 어둡게 만들려면, 연필을 더 세게 누르고, 선 사이 간격을 더 가깝게 그린다.



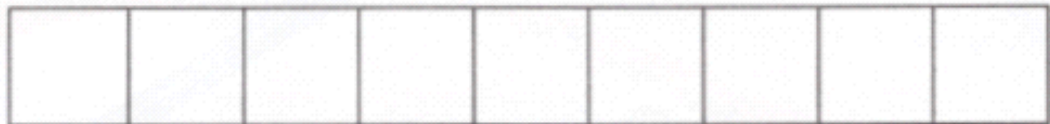
크로스 해칭: 한 쪽 방향의 평행선들과 교차하는 방향의 평행선들을 그린다.



점묘법: 여러 개의 점을 찍는다. 연필을 더 세게 누르고, 점들을 더 가깝게 찍으면, 점점 명암이 더 어두워진다.



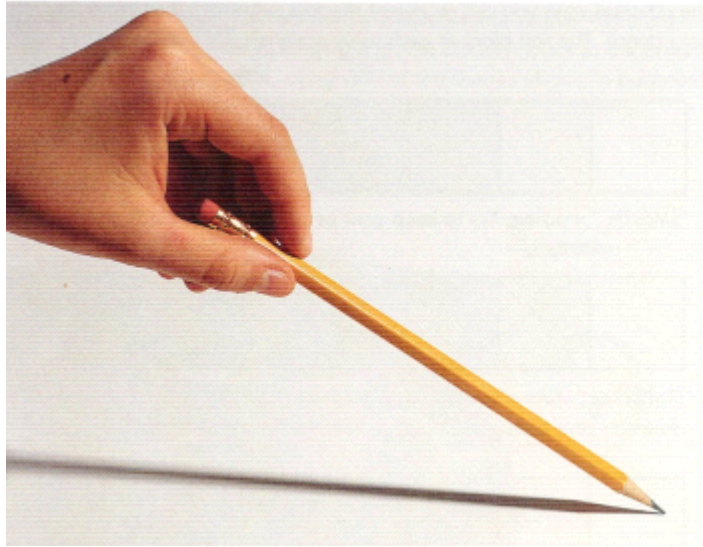
막선: 여러분이 낙서하는 것처럼 자유롭게 선을 그린다.



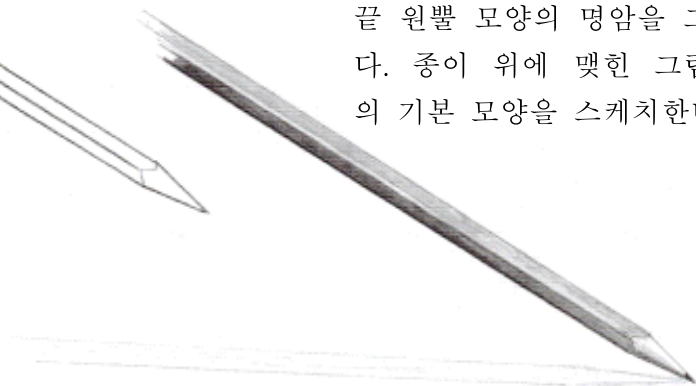
스케치북에 이 비어있는 명암도표를 여러 개 그려놓고, 각각의 명암 기법을 연습한다. 기법을 다르게 하더라도, 각 명암도표들의 밝고 어두운 정도는 일정하게 유지하도록 한다.

## 그림자 찾기와 그리기

두 자루의 연필과 도화지를 가지고 어두운 방으로 간다. 책상 램프 하나를 켜고. 이 램프는 방 안에서 유일하게 강한 불빛이어야 한다. 창문을 통해 들어오는 빛이 밝으면, 커튼을 치거나 빛을 가린다. 그림을 그리지 않는 손(이 손을 모델링 손이라고 부른다)으로 연필 지우개 있는 부분을 잡고, 연필 끝을 종이 위에 놓는다. 책상 램프의 빛이 연필을 타고 종이에 맺은 그림자를 관찰한다. 연필 그림자의 각도를 확인한다. 그림자 안에서 얼마나 많은 명암 정도를 볼 수 있는가?



1 모델링 손에 들고 있는 연필을 그린다. 지금쯤은 연필에 있는 간단한 모양들을 찾는 건식은 죽 먹기일 것이다.

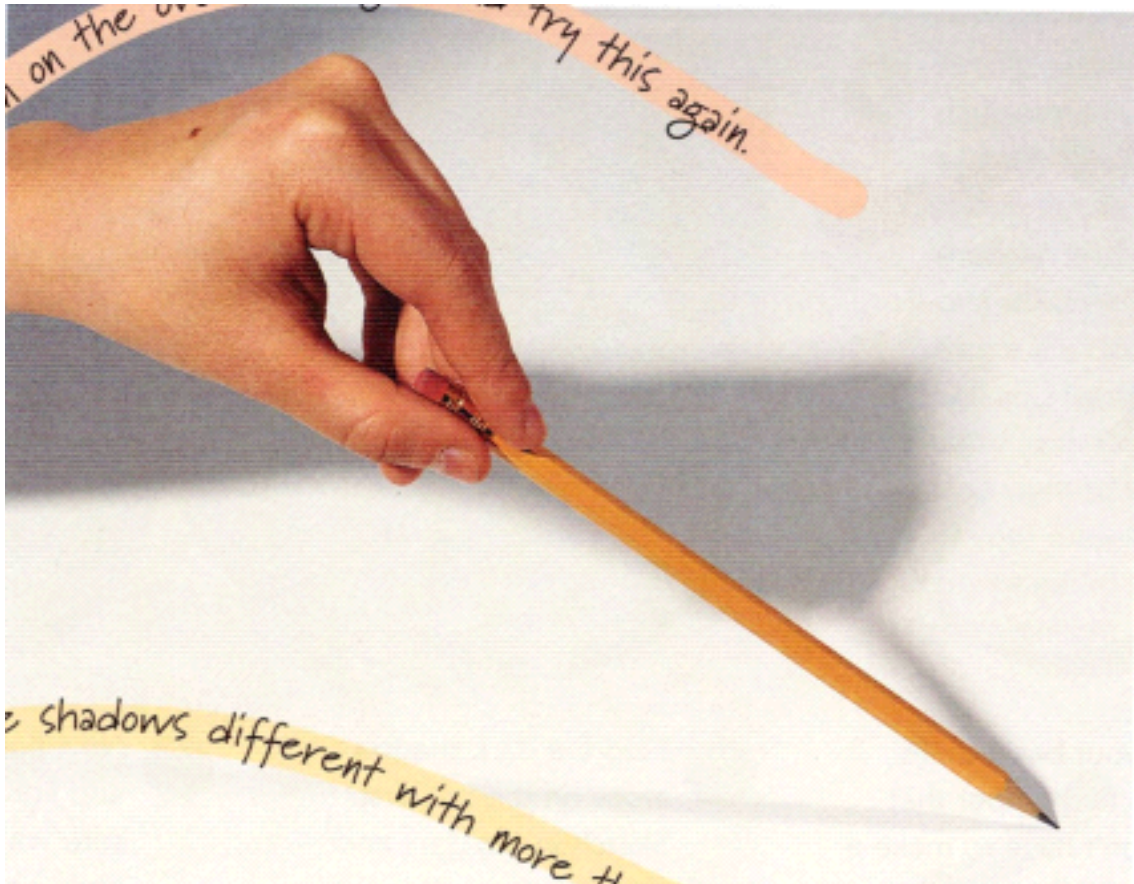


2 연필의 긴 몸통 부분을 보자. 어떤 명암들이 있는가? 광원(책상 램프)에 가장 가까운 표면은 밝고, 멀리 있는 표면은 더 어두워진다. 그 명암 차이를 그려주고, 연필 끝 원뿔 모양의 명암을 그린다. 종이 위에 맺힌 그림자의 기본 모양을 스케치한다.

3. 그림자의 모양과 명암을 관찰한다. 그림자 모양이 연필과 비슷한지, 더 길어졌는지 확인한다. 그림자가 연필보다 길고 가늘어졌거나, 짧고 두꺼워졌는가? 그림자는 연필 심에 가장 가까운 곳이 가장 어둡고, 광원에서 멀어질수록 더 밝아지고 흐릿해지는 것을 확인한다.

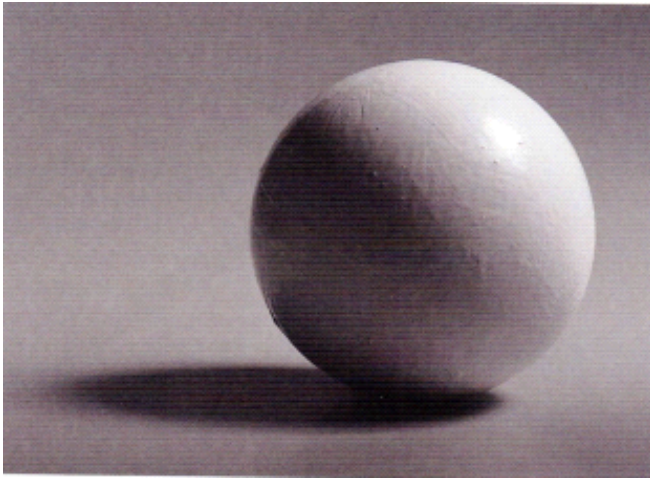


방 천장등을 켜고, 다시 해보자.



두 개 이상의 빛이 있을 때, 그림자는 어떻게 달라지는가?

## 구의 그림자



공이나 다른 구형 물체를 가지고, 책상 램프가 있는 어두운 방으로 들어간다. 테이블 위에 공을 놓고, 빛의 방향을 조절해서 공을 비스듬히 비추도록 한다.

그림자 모양을 관찰한다. 공의 어느 부분이 가장 어두운지, 어느 부분이 가장 밝은지 확인한다. 중간 회색 톤은 어디에 있는가?

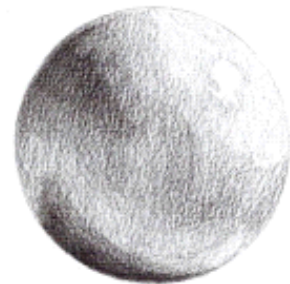
이제 그려보자.



**1.** 기본 원 모양을 그린다. 완벽한 원을 그릴 필요는 없다. 가볍게 동그라미를 몇 번 그리면, 원하는 모양을 얻을 수 있다.



**2.** 먼저, 공에서 어두운 그림자 부분을 찾는다. 어두운 부분과 중간 정도 어두운 부분을 먼저 스케치하거나, 밝은 부분과 중간 밝은 부분을 먼저 스케치한다. 어두운 부분은 나중에 언젠 더 어둡게 그릴 수 있다.



**3.** 이제, 중간 밝은 부분과 밝은 부분을 찾는다. 이때, 하이라이트 (가장 밝은) 부분을 종이 원래의 흰색으로 유지하는 것이 중요하다.

4. 바닥에 맺힌 그림자의  
기본 모양을 그린다.



35쪽에서 그린 명암표를 활용해서, 밝고 어두움의 변화를 일정하게 유지한다.



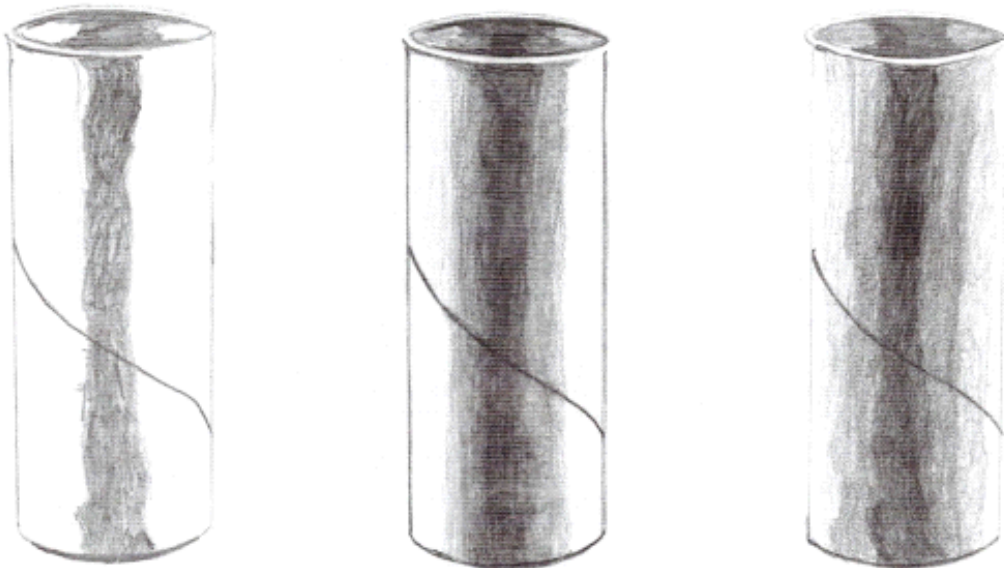
내 그림의 배경을 어떻게 처리했는지 보이는가?

5. 마지막으로, 공의 가장 어두운 부분을 더 강조하고, 더 어둡거나 밝은 정도의 차이를 그림자에 더해 준다. 그림자는 공에 가장 가까운 곳에서 가장 어둡고, 공에서 멀어질수록 밝아진다. 지우개 모서리를 사용해서 하이라이트 부분에 묻은 연필 자국을 지운다.

## 다중 광원, 하나 이상의 빛

하나의 광원으로 물체를 그리는 연습을 했으니, 이제, 다음 단계를 시도해 보자. 36쪽에서 설정한 조명과 같은 환경에서, 화장지 심지 튜브를 세워놓고, 머리 위 천장등을 켜다. 이제, 하나 이상의 광원이 있기 때문에, 빛과 그림자가 달라진다.

‘화장지 튜브를 왜 그려?’ 라는 생각을 했다면, 우선, 이 단순한 형태에 아름다움이 있기 때문이다. 화가의 눈으로 세상을 보면, 가장 흔한 물건에서 아름다움과 멋스러움을 발견하게 된다. 둘째, 튜브는 드로잉을 하면서 아주 유용하게 활용되는 형태이다. 책 후반부에서, 나무와 사람을 그릴 때에도 큰 도움이 된다.



1. 튜브의 모양을 그린다. 튜브에서 가장 어두운 부분을 찾는다. 이 튜브는 양쪽에서 조명을 받기 때문에, 가장 어두운 부분이 중앙에 있다.

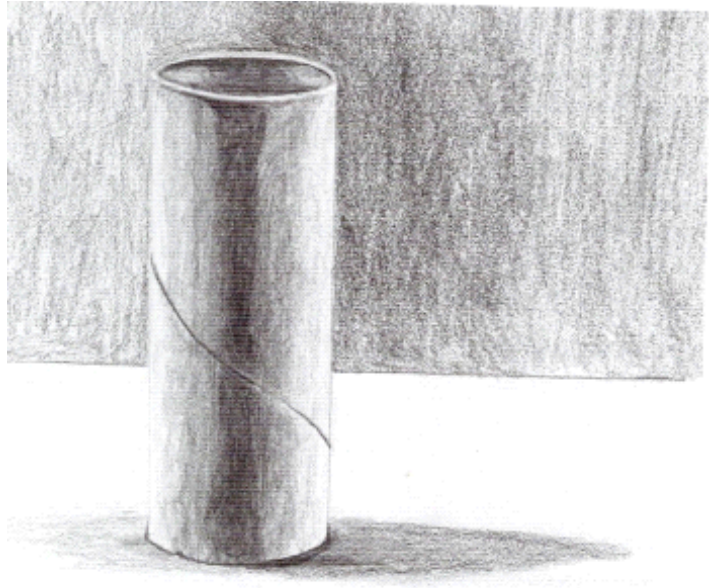
2. 다음으로, 중간 어두운 톤을 찾아서 그린다.

3. 중간 밝은 톤을 그린다.

이제, 다양한 각도에서 튜브를 그려보자.



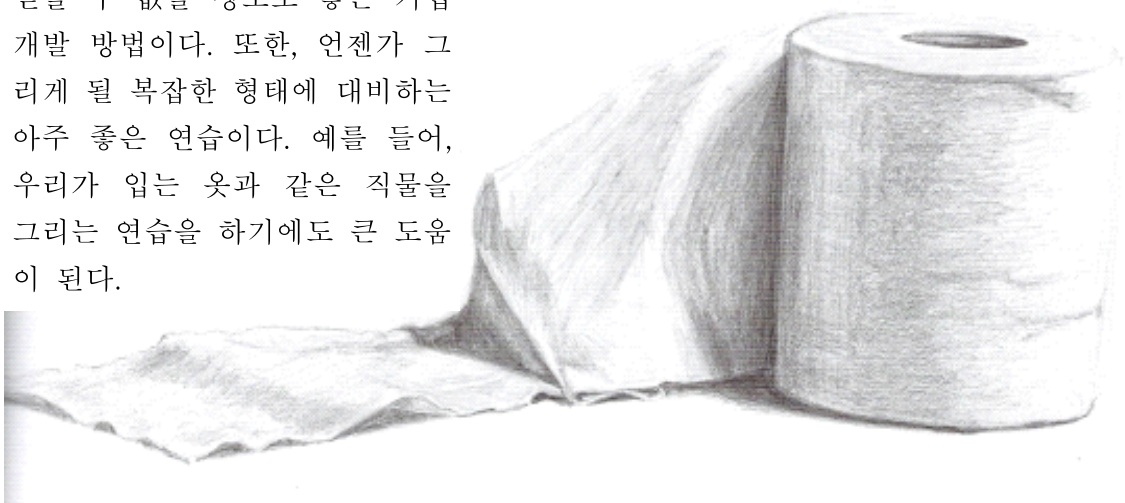
4. 마지막으로, 그림자의 형태를 그린다. 이 튜브는 왼쪽에 있는 광원이 오른쪽에 있는 광원보다 더 밝다. 그래서, 튜브 오른쪽에 맺힌 그림자가 왼쪽 그림자보다 더 짙고 분명하다.



배경은 드로잉에서 정말 중요한 부분이다. 이 그림에서 튜브는 회색 벽 앞, 흰색 바닥 위에 있다. 배경의 중간 회색은 튜브의 모양을 분명하게 잡아주는 데 도움이 된다. 튜브의 하이라이트 부분과 회색 배경색이 대조를 이루기 때문이다.

이제 두루마리 화장지를 그리는 연습해 보자.

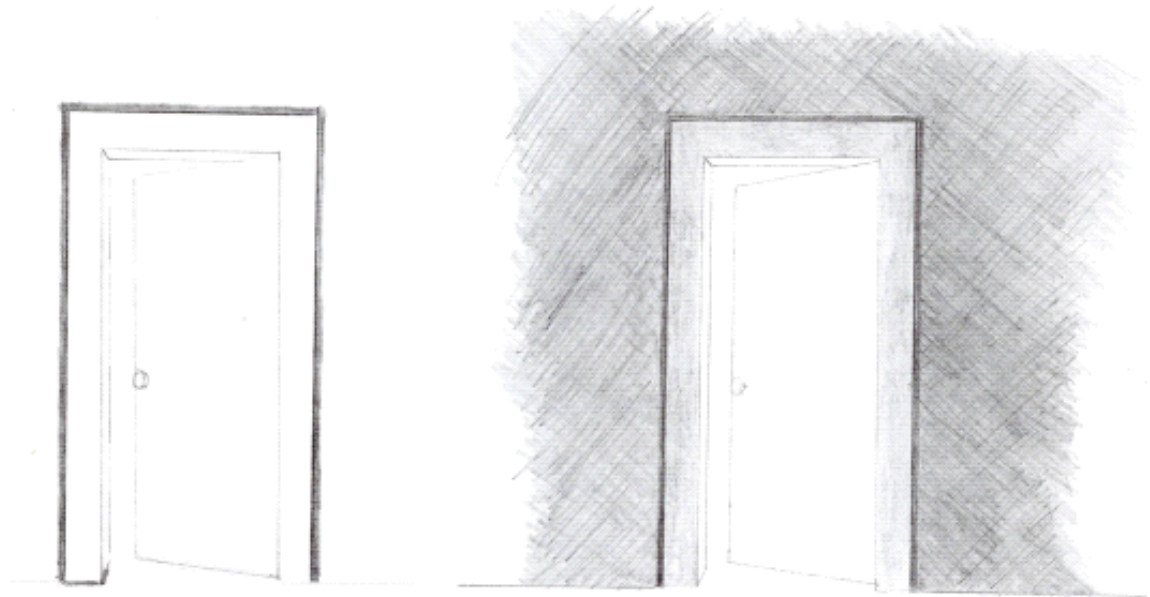
화장지를 조금 여유 있게 풀어놓고, 섬세한 주름들을 그린다. 나는 개인적으로 두루마리에서 풀려나와 흐르듯 접히는 화장지의 부드러움과 곡선을 관찰하는 걸 좋아한다. 이런 종류의 관찰은 믿을 수 없을 정도로 좋은 기법 개발 방법이다. 또한, 언젠가 그리게 될 복잡한 형태에 대비하는 아주 좋은 연습이다. 예를 들어, 우리가 입는 옷과 같은 직물을 그리는 연습을 하기에 도 큰 도움이 된다.



## 선 그리기 드로잉에 명암 더하기

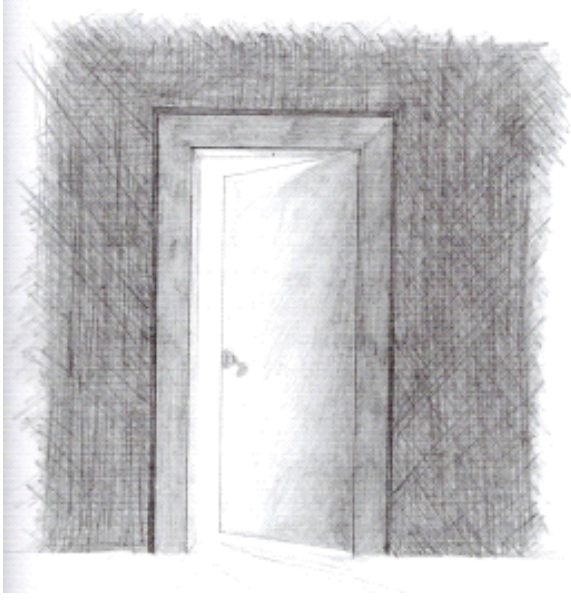
여러분은 1장에서 여러 가지 선 그리기 드로잉을 했다. 지금부터 몇 페이지에 걸쳐, 그 선 그리기 드로잉들을 다시 보면서, 빛과 그림자를 더해 보자.

해가 진 후에, 26쪽에서 처음 그린 문을 바라보면서, 편안하게 그림을 그릴 수 있는 어두운 방을 찾는다. 그 문 반대쪽의 전등을 켜다. 그리고 문을 30센티미터 정도 연다. 문에 비치는 빛의 효과와 여러분이 있는 방 바닥에 비춰진 빛과 그림자의 효과를 관찰하는 시간을 가져본다. 그림을 그리는 동안에 그림을 더 잘 보기 위해 독서등을 사용해야 할 수도 있지만, 방 천장등은 켜지 않는다. 천장등을 켜면, 문 뒤에서 들어오는 빛의 효과가 사라져 버린다. 주 광원 (그림의 소재가 되는 빛)은 약간 열린 문 바로 뒤에서 비춰야 한다.



1. 간단한 직선, 직사각형 및 삼각형을 활용해서, 2장에서 그렸던 것처럼, 문의 기본 모양을 그린다. 그런 다음, 가늘게 실눈을 뜨고, 가장 어두운 그림자가 있는 곳이 어디인지 확인한다. 내 방의 가장 어두운 부분은 문틀 바로 바깥면이다.

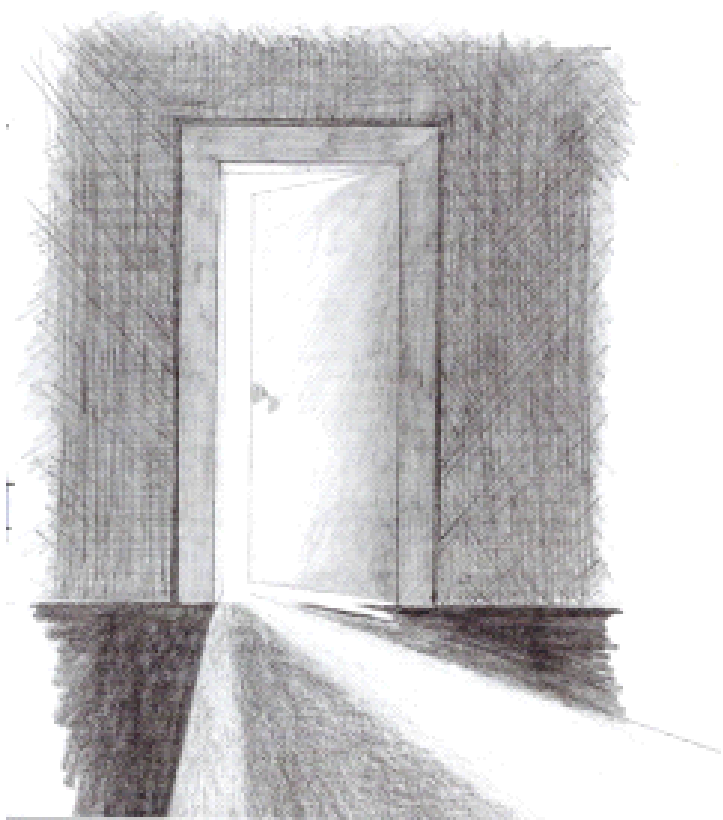
2. 다음으로, 다시 눈을 가늘게 뜨고, 벽과 문틀의 중간 정도 어두운 영역을 확인한다. 35쪽의 크로스 해칭 기법을 사용해서 명암을 더해 준다.



3. 이제, 다시 눈을 가늘게 뜨고, 문의 어두운 정도를 자세히 살펴본다. 이 그림에서, 문은 거의 독립된 명암도 영역을 가지고 있다. 경첩이 달린 가장자리는 상당히 어둡고, 광원에 가까워질수록, 가장자리로 갈수록 밝아진다. 문틀 안쪽에는 중간 밝기 정도의 명암을 그려준다.

4. 문틈을 통해 들어와서 방 바닥에 비춰진 빛과 그림자의 각도를 스케치한다.

5. 빛과 그림자의 명암 정도를 확인하려면, 실눈을 가늘게 뜨고 확인한다. 여러분의 그림자는 한 가지 톤인가? 아니면, 다양한 여러 밝고 어두운 정도가 있는가? 보이는 그대로 그린다.



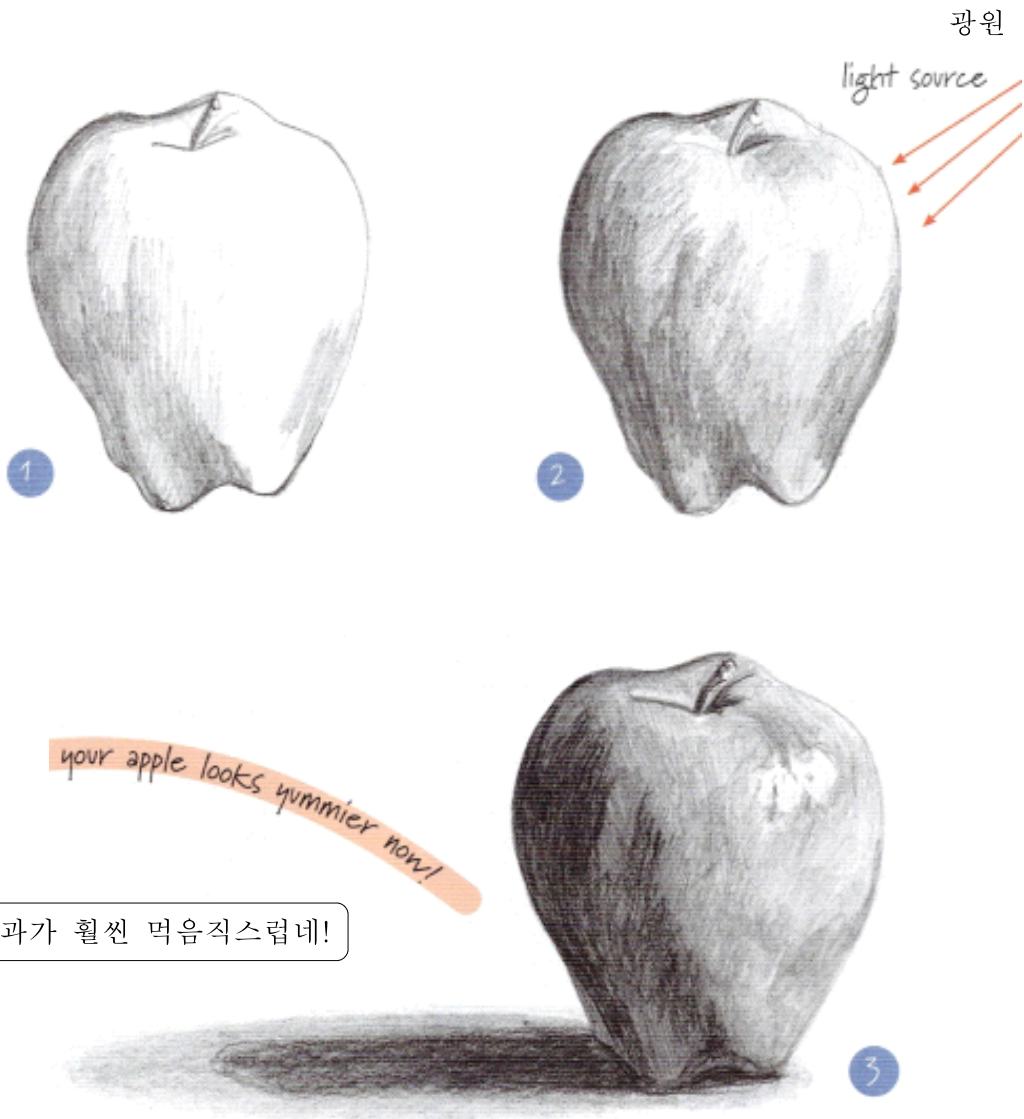
크로스 해칭 기법으로 벽면에 명암을 더해 주었다.

## 사과를 다시 그려보자

테이블 위에 사과를 놓고, 27쪽에서 배운 기법으로 사과를 그린다. 이제, 빛이 들어오는 방향을 확인한다. 내 그림에서 빛은 오른쪽 위쪽에서 비춘다. 실눈을 뜨고, 어두운 부분의 명암 정도를 관찰한다. 어두운 부분을 스케치하고, 중간 정도의 어두운 톤과 어두운 부분에 명암을 그려준다.

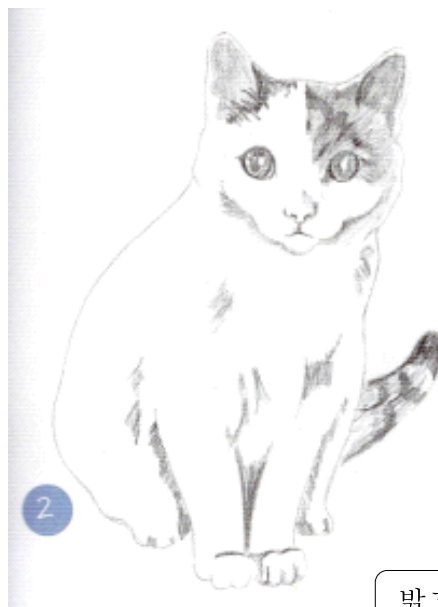
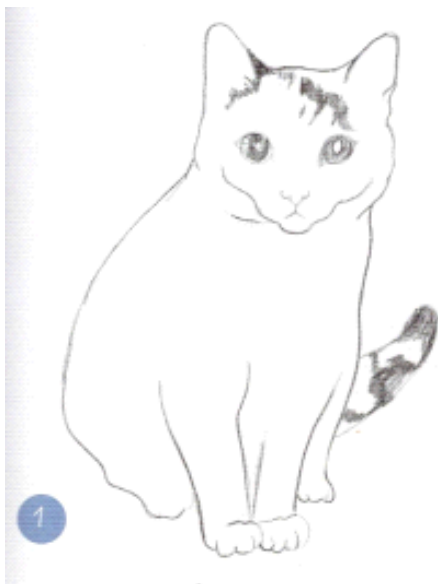
이제, 밝은 부분과, 그리고 중간 밝은 톤 명암을 그려준다. 광원에 더 가까운 부분에서 사과의 밝기가 어떻게 밝아지는지 확인한다. 하이라이트가 있는 부분은 흰색 종이를 남겨두어야 한다.

다음으로, 어두운 톤을 더 어둡게 하고, 디테일을 분명하게 그려준다. 사과 꼭지에도 그림자를 그려주었는가? 꼭지가 사과 표면에 그림자를 만드는가? 마지막으로, 테이블 위 그림자를 그려준다. 그림자는 사과와 만나는 중앙에서 더 어둡고, 주변 가장자리로 갈수록 더 밝아지는 것을 확인한다.



## 고양이 그림에 명암 더하기

28쪽에서 그렸던 내 고양이(마우스: 내 고양이 이름)를 기억하는가? 마우스를 더 입체적으로 보이도록, 명암을 더해 줄 뿐만 아니라, 질감을 표현하기 위해 사용하는 명암 기법에도 주의를 기울인다. 고양이의 털과 같은 방향으로, 고양이의 피부에서 "자라나는" 방향으로 짧은 해칭을 사용한다. 예를 들어, 앞다리와 턱 아래의 그림자를 관찰한다. 또한, 고양이의 주황색과 검은색 색 표현도 명암 정도를 (35페이지 참조) 사용해서 털이 자라는 방향으로 가볍게 해칭해서, 부드럽고 보송보송한 털처럼 보이게 했다.



밝고 어두움만으로도 색상과 질감을 표현할 수 있다!

## 색이 있는 종이에 그리기

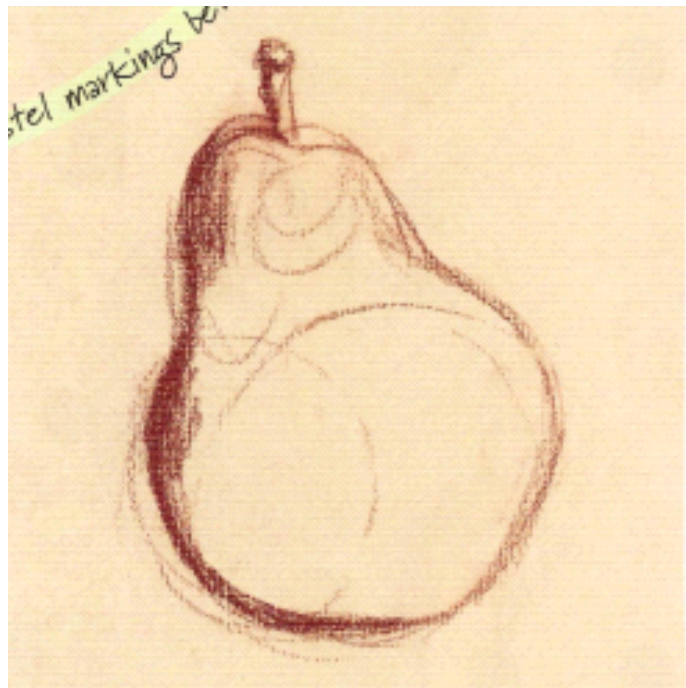


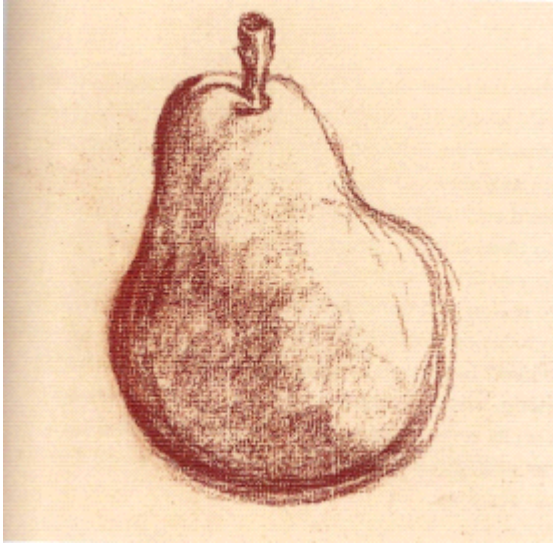
질감이 있는 종이를 사용하면, 파스텔의 색이 더 잘 드러난다.

지금까지는, 연필을 사용해서 가장 어두운 부분과 중간 톤 그리고 밝은 회색을 그렸다. 그리고 그림의 하이라이트를 표현하기 위해서는 흰 종이로 비워 두었다.

이제, 이 그림처럼, 중간 톤의 색 도화지에 그려보자. 중간 톤의 종이라면, 어떤 색상이든 괜찮다. (실눈을 가늘게 뜨고 봤을 때, 명암도가 중간 범위에 있어야 한다.) 연필로 중간 회색 톤을 그리는 대신, 종이 자체가 해당 명암도를 나타내도록 한다. 이 그림에서는, 갈색 파스텔을 사용해서 그림자를 그리고, 흰색 파스텔을 사용해서 하이라이트(가장 밝은 부분)를 그렸다.

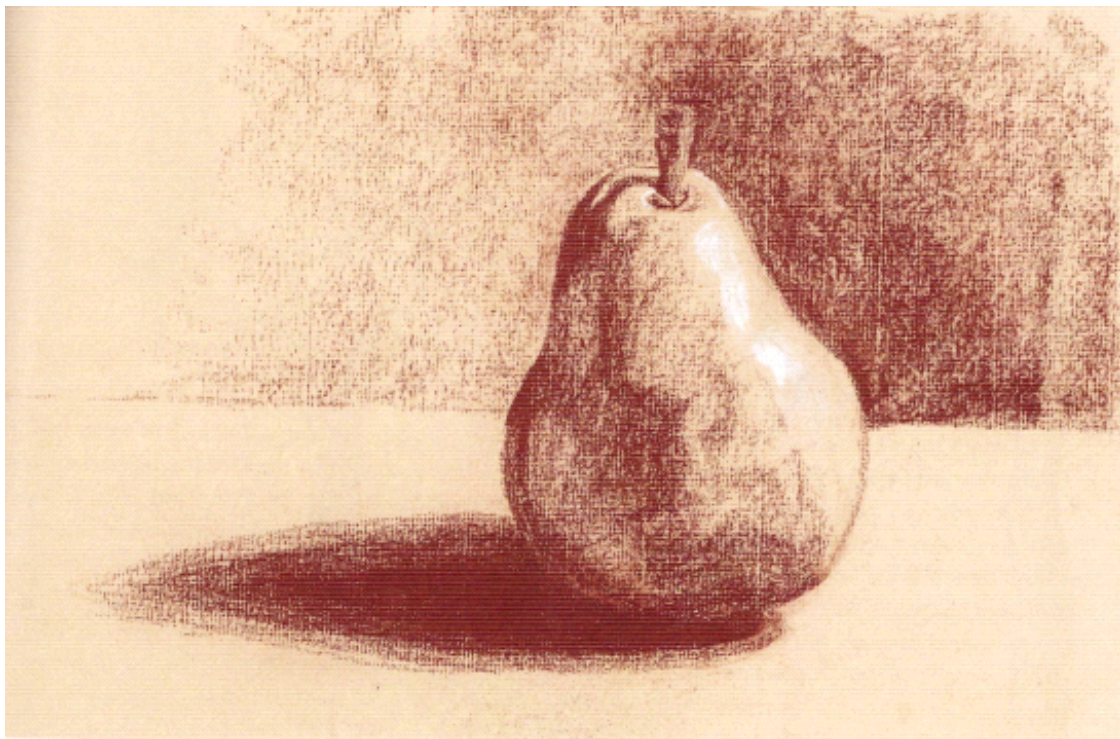
배에 있는 기본 모양들을 가볍게 스케치하면서 시작한다. 그런 다음, 배의 껍질을 그려준다. 배의 그림자 안에서 가장 어두운 부분을 찾는다. 처음부터 너무 짙게 그리지 않는다. (어둡게 그린 부분을 밝게 지우는 것보다, 나중에 더 어둡게 그리는 편이 훨씬 더 쉽다.)





중간 정도 어두운 그림자를 그려준다. 중간 밝은 영역을 원래 종이색으로 남겨 두는 것을 잊지 말아야 한다.

다음은, 흰색 파스텔로 하이라이트를 칠해준다. 이제, 바닥의 그림자를 그린다. 테이블 가장자리를 표현하기 위해 과일 뒤에 선을 그린다. 배경에 명암을 입혀주면, 배의 하이라이트가 강조된다. 배의 밝은 영역에서 살짝 어두운 부분을 어떻게 그렸는지 확인하십시오. 그 표현이 하이라이트를 더 강조해 주고, 배가 더 인상적인 부피감을 가지게 한다. 그리고, 그림 전체의 밝은 영역과 어두운 영역의 균형도 맞춰준다.



## 튜브로 나무 그리기



40쪽과 41쪽에서, 여러분이 그렸던 화장지 튜브를 기억하는가? 여기서 그 튜브가 실제로 활용되기 시작한다. 나무의 줄기와 가지를 그릴 때, 여러 개의 서로 연결된 튜브 모양으로 보면 도움이 된다. 큰 나뭇가지가 구부러지고, 뒤틀리고, 여러 방향의 잔가지로 갈라진다. 나무를 자세히 관찰하고, 여러 개의 튜브의 연결로 보면, 나무의 형태를 그리는 게 쉬워진다.

이제, 이 연결된 튜브 위에 "나무껍질"을 더해 주면, 질감과 명암에 집중할 수 있게 된다. 나무껍질이 매끄러운지, 나무껍질이 여러 덩어리 모양으로 갈라져 있는지, 아니면 길고 좁은 주름이 잡혀 있는지 확인한다. 나무줄기 표면에 옹이나 돌기는 없는가? 그림자를 추가할 때, 두루마리 화장지를 다시 떠올려 보자. 빛이 들어오는 방향을 생각하면서 그림자를 그린다.







나무는 다양한 기본 모양을 가지고 있다. 어떤 나무는 원뿔 모양이고, 어떤 나무는 기둥 모양이며, 어떤 나무는 막대기에 끼워진 크고 폭신한 공처럼 보인다. 그리고 어떤 나무는 그 모양이 너무 불규칙해서, 단순한 기하학적 모양으로 설명하기도 불가능하다. 나무를 관찰하고, 나무들의 기본 모양을 그리는 시간을 가져보자.

나뭇잎을 그릴 때는, 그 질감의 종류에 맞는 표현 기법을 사용해서 그리는 것이 중요하다. 예를 들어, 소나무를 그리는 경우, 작은 직선들을 사용해서 솔잎의 바늘처럼 뾰족한 질감을 표현하면 좋을 것이다. 크고 풍성한 단풍나무의 경우, 구불구불한 연필 선을 가득 그려 버리는 때도 있다. 나무 전체의 명암에도 주의를 기울여야 한다. 실눈을 가늘게 뜨고, 나무의 잎사귀들을 나뭇잎 덩어리로 단순화해서 보도록 한다. 나뭇잎 "덩어리" 중, 어떤 덩어리는 더 어둡고 - 아마도 나무 안쪽 줄기에 더 가깝거나, 햇볕 반대편에 있을 것이다 - 그리고 어떤 나뭇잎 덩어리는 밝고 가벼운 명암일 것이다.

## 4장

### 비율과 계측

비율과 계측은, 서로 다른 크기의 사물들 사이의 관계, 상대적인 크기를 이야기할 때 사용하는 단어이다. 그림 속 크기의 관계가 그리려는 사물들의 크기 관계와 일치하지 않을 때 "비율이 맞지 않는다"라고 표현한다.

이 정물 사진을 보자. (정물화는 일반적으로 우리 주변에서 흔히 볼 수 있는 물건들로 구성된 장면이다.) 이제, 내가 그린 정물화 두 장을 보자. 하나는 비율이 맞고, 다른 하나는 비율이 맞지 않는다.

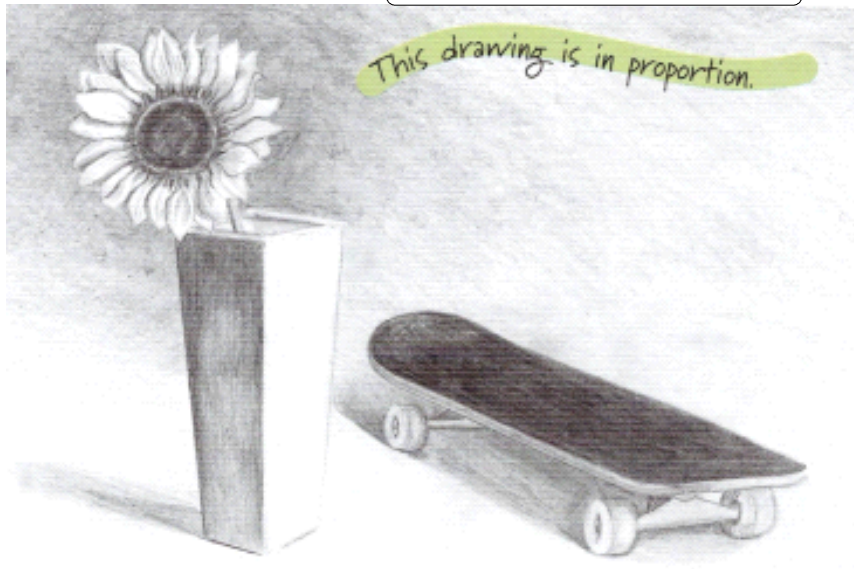
비율이 맞게 그릴 줄 아는 것은 정말 중요하다. 사실, 많은 화가들이 일부러 비율이 맞지 않게 그리기도 하고, 비율을 가지고 여러 가지 시도를 해보는 것도 다양한 효과를 얻는 재미있는 방법이기도 하다.

여러분이 보는 모든 곳에서 이와 같은 수많은 크기 관계가 있다. 예를 들어, 이 정물화에서 꽃병의 높이는 꽃의 높이 두 번의 길이와 같다. 스케이트보드의 너비는 바퀴 몇 개 정도의 너비인가? 스케이트보드의 길이는 꽃 너비의 몇 배 길이인가? 여러분의 손가락을 사용해서 측정해 볼 수도 있다.

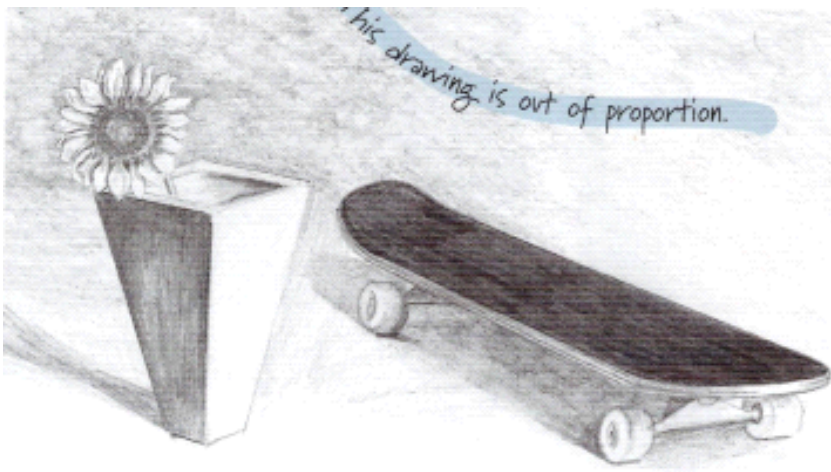


이 그림은 비율이 맞다.

사진과 이 드로잉 사이의 크기 관계가 어떻게 일치하는지 확인해 보자. 예를 들어, 꽃병 아래에서 꽃의 맨 위까지의 높이는 스케이트보드의 길이와 거의 같다. 그리고, 사진 속 꽃의 너비는 화병 입구보다 조금 더 넓다.



이 그림은 비율이 맞지 않는다.



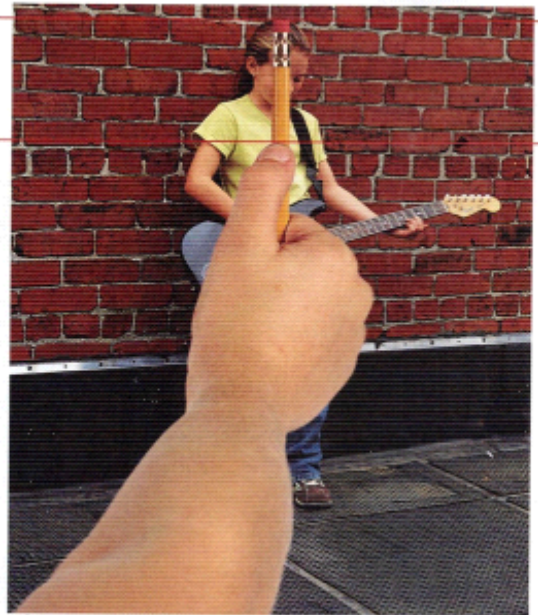
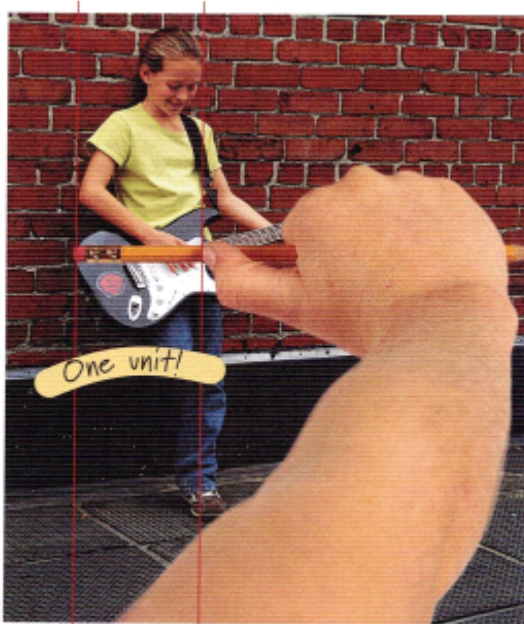
이 그림에는 많은 데서 비율이 맞지 않는다. 꽃병 아래에서부터, 꽃의 위 끝까지의 높이가 스케이트보드 길이보다 훨씬 짧다. 그리고, 꽃의 너비가 꽃병 입구보다 넓지 않다. 이 그림에서 비율이 맞지 않는 다른 부분들도 발견했는가?

이 장의 나머지 부분에서는 비율을 맞추는 계측 방법을 가르쳐준다.

## 그 유명한 연필 기법

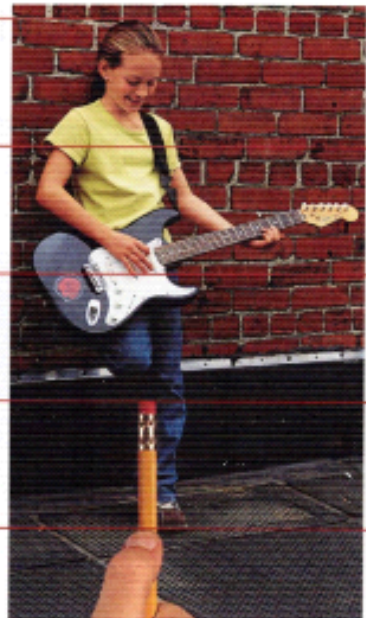
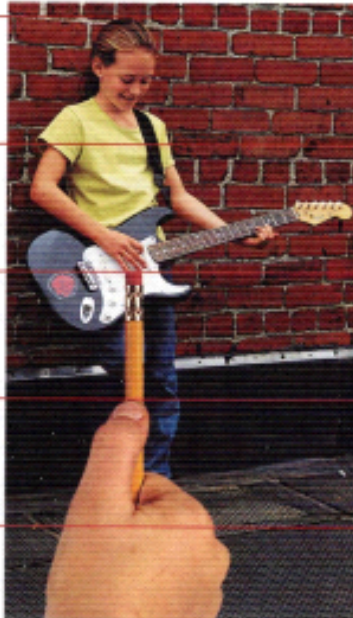
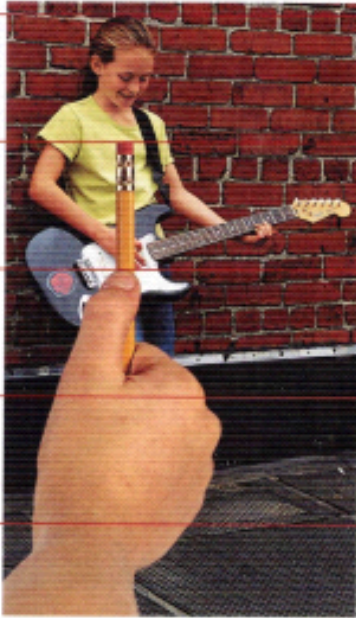
이 기법은 맞는 비율을 얻는 아주 좋은 방법이다. 여러분이 기타를 연주하고 있는 친구를 그릴 때, 줄자를 가지고 여기저기를 측정할 수는 없다. 이 연필 기법을 사용하면, 그림의 비율을 확인하는 동안에도 계속 앉아있을 수 있다. 이번 그림에서는 기타 몸통의 너비(검은색과 흰색 부분)를 측정하고, 그 측정값을 사용해서, 소녀의 키를 찾는다.

먼저, 한쪽 눈을 감는다. 한쪽 눈으로만 보는 것이 중요하다. 이렇게 하면, 사물들이 평평하게 보이고 (그림 자체와 비슷하다.) 측정하기가 더 쉬워진다. 측정 가능한 부분을 찾는다. 크기가 작거나 가장자리가 선명한 부분을 선택한다. 이 그림에서는, 기타의 몸통이 적절하다.



1. 팔을 측정할 부분 쪽으로 곧게 뻗는다. 지우개 끝이 측정할 부분의 한쪽 가장자리에 닿도록 연필을 잡는다. 여기에서는, 기타의 왼쪽 가장자리에 지우개 끝이 있다. 연필 위에, 엄지손가락 끝으로 측정하는 대상의 반대쪽 가장자리를 표시한다. 그 지점을 엄지손가락 끝으로 잡고 있거나, 펜으로 표시한다. 이렇게, 기타의 몸체 너비를 측정했다. 기타의 왼쪽 가장자리부터 기타 목과 만나는 부분까지 길이이다. 이 길이가 하나의 단위가 된다. 이 단위를 사용해서, 다른 부분을 측정한다.

2. 팔을 다시 곧게 편다. 측정할 다른 부분의 가장자리에 지우개 끝을 맞춘다. 이번엔, 소녀의 정수리에 맞춘다. 엄지손가락으로 잡은 표시가 대상의 어느 부분에 닿는지 그 위치를 확인한다. 이번엔, 소녀의 겨드랑이이다. 이 지점을 꼭 기억해 두어야 한다.



3. 다음 아래 지점(겨드랑이)으로 지우개 끝을 이동한다. 다시 말하지만, 엄지 표시가 대상 어디에 닿는지 그 위치를 꼭 기억해야 한다. 이번엔, 소녀의 손 아래 쪽 끝에 닿았다.

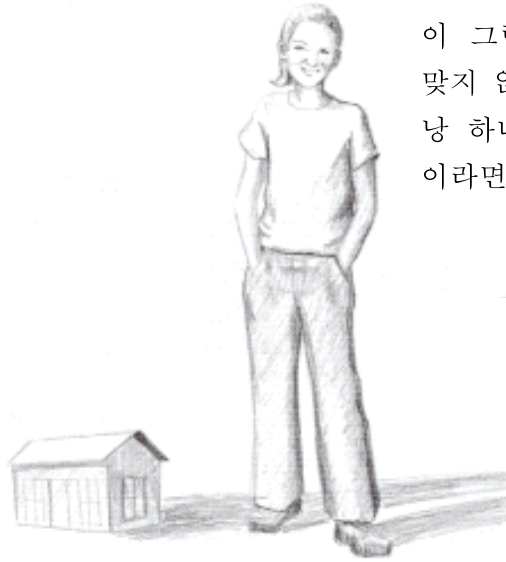
4. 연필을 다시 아래로 이동해서, 다음 지점으로 지우개 끝을 이동한다. 엄지 표시는 펼쳐 있는 다리 무릎 아래에 닿았다.

5. 반대쪽 끝에 도달할 때까지, 이 과정을 반복한다. 얼마나 많은 단위를 측정했는지 기억한다. 이 사진에서, 소녀의 키는 정수리부터 신발 아래까지 4단위다. 어떤 때는 측정이 완벽하게 되지 않아서, 추측 측정을 하기도 한다. 예를 들어, 이 사진에서 기타의 길이는 '두 개 반의 단위보다 약간 짧구나' 정도를 알 수 있다.



6장과 7장에서는 사람을 그리는 방법을 배운다.

## 인형의 집인가 진짜 집인가?

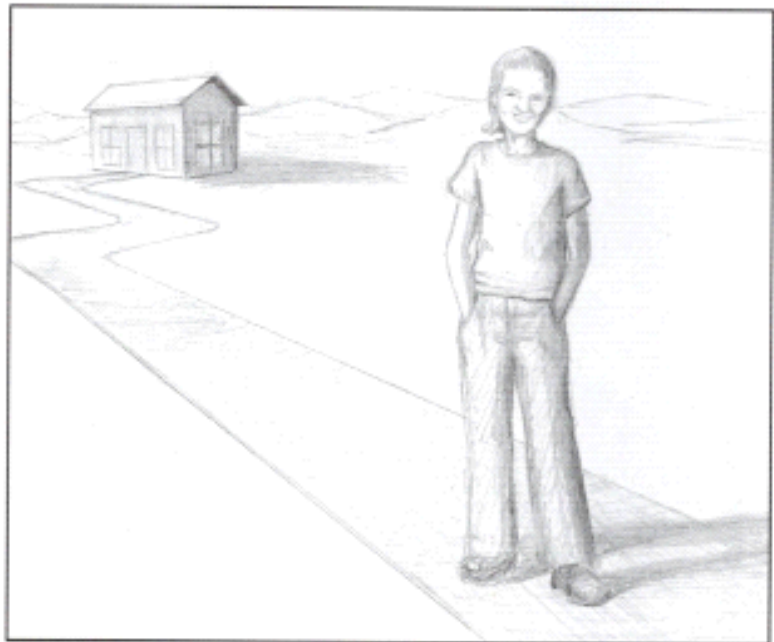


이 그림에 그려진 집이 소녀의 집이라면, 비율이 맞지 않는다고 말할 것이다. 침실, 부엌은 커녕, 배낭 하나 넣기에도 너무 작다... 하지만, 인형의 집이라면 괜찮다. - 비율이 맞다.

5장에서는 풍경 속 길을 그리는 방법을 가르쳐준다.

이 그림은 어떤가? 소녀가 길을 따라 집까지 걸어가면, 문을 열고 바로 들어갈 수 있을 것이다.

연필로 측정해 보면, 두 그림 속의 집과 소녀의 크기가 정확히 같다는 사실을 알 수 있다. 어떻게 이럴 수 있을까? 우리가 먼 곳을 바라보면, 멀리 있는 사물은 실제보다 작게 보인다. 두 번째 그림에서는, 집이 멀리 있거나 배경에 있는 것처럼 보이고, 소녀가 더 가까이 전경에 있는 것처럼 그렇게 그려졌다.



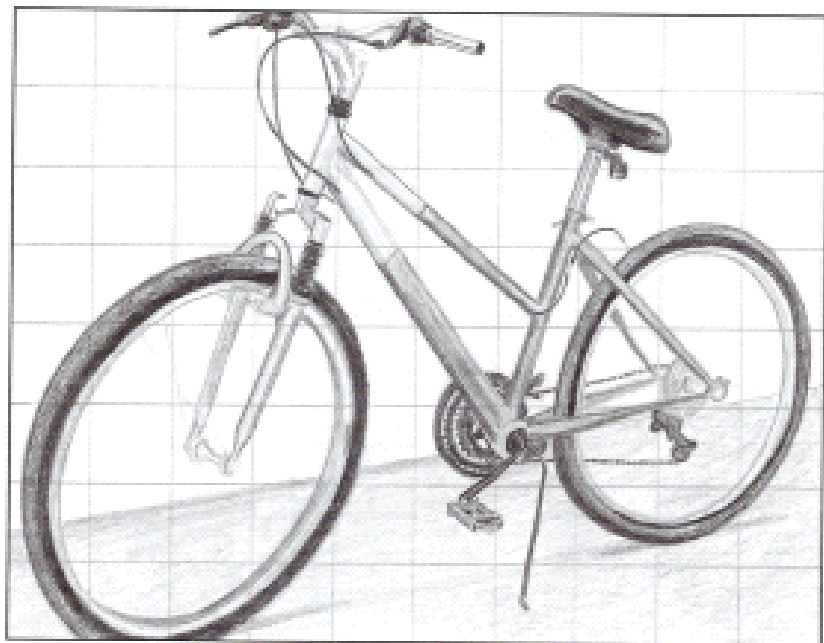
## 그리드(격자무늬)를 사용해서 비율 맞추기

수백 년 동안, 화가들은 비율을 유지하면서 그림을 그리는 도구로 그리드를 사용해 왔다. 원리는 아주 간단하다. 그리드를 통해 그릴 대상을 보면, 대상을 더 작고, 그리기 쉬운 조각들로 나눌 수 있고, 그림의 내용을 나눌 수 있다. 각 사각형에 해당되는 내용을 종이의 해당 사각형에 그린다. 종이의 사각형 크기는 사진 속 사각형과 똑같은 크기로 그릴 수도 있다. 더 크게도, 더 작게도 그릴 수도 있다. 종이의 사각형과 사진의 사각형이 정사각형(직사각형이 아니다!)으로만 그려져 있으면, 축소하거나 확대해도 비율을 유지할 수 있다.



사진에 선을 그려도 되는 사진을 한 장 찾는다. 사진을 복사하거나, 스캔해서 인쇄한 사진, 혹은 잡지의 사진을 사용해도 된다. 눈금자와 볼펜을 사용해서, 사진 위에 사각형 그리드를 그린다.

이제, 연필과 눈금자를 사용해서, 종이에 사각형 그리드를 그린다. 종이에 그린 사각형은 사진에 그린 사각형보다 작거나 커도 되고, 같아도 괜찮다. 사진 속의 각 정사각형 안의 내용을 하나씩 종이에 옮겨 그린다. 사각형 한 번의 어느 지점과 사물의 윤곽선이 만나는지 그 위치를 확인하면서 윤곽선을 그린다.



## 비율이 일치하지 않는 그리드

때로는 여러분의 그림을 원래의 비율과 다르게 그리고 싶을 때도 있을 것이다. 그리드 기법을 사용해서, 그림에 변형을 줄 수도 있다.

사진에 정사각형 그리드를 그린다. 그리고 이번에는, 종이에 정사각형 대신, 직사각형을 그린다. 원래 모습을 짧고 뭉툭하게 그리려면, 가로 직사각형을 그린다. 키가 크고, 마르게 그리려면, 세로 직사각형을 그린다.

사진의 각 사각형의 내용을 종이의 해당 사각형에 옮겨 그린다. 선이 원래 사진에서 정사각형 한 변의 중간 정도를 가로질러 지나가면, 종이의 해당 직사각형 한 변의 중간 정도를 가로질러 지나가게 그린다. 사각형들은 그림의 비율을 늘릴 수 있도록 도와주는 가이드 역할을 한다.

변형된 그리드를 사용해서 재밌는 얼굴을 만들어 보자!





## 단축법

긴 물체가 관찰자를 향하고 있으면, 실제보다 훨씬 짧게 보인다. 우리는 이것을 단축되었다고 말한다. 그리고, 관찰자에게 가장 가까운 부분이 실제보다 훨씬 크게 보인다.

아래의 소녀를 살펴보자. 여러분 쪽으로 팔을 움직일 때, 소녀의 팔이 어떻게 더 짧아 보이는지 확인해 보자. 어느 사진에서 소녀의 손이 가장 크게 보이는가?

52쪽의 연필 기법이나 그리드(55쪽 참조)를 사용해서, 단축된 부분의 길이를 확인할 수 있다.



## 5장

### 원근법

아주 길고 평평한 고속도로를 자세히 본 적이 있는가? 도로 가장자리와 차선이 멀리 있는 한 점에서 모두 만나는 것처럼 보이지 않는가? 이 착시 현상은 원근법의 한 부분이다. 긴 도로나 여러분을 향해 날아오는 별뿔뿔, 긴 복도, 옥수수밭의 뺨뺨한 줄기, 탁자, 거의 모든 것의 각도만 잘 잡아주면, 종이 위에 공간감을 주는 이 착시 현상을 재현할 수 있다.

원근법의 비법은 몇 가지 착시 현상을 기반으로 한다. 첫째는, 사물이 여러분에게서 멀어질수록 작게 보인다는 것이다. 두 번째는 평행선들은 멀어질수록 서로 더 가깝게 보인다는 것이다. 예를 들어, 오른쪽 학교 복도 사진을 보자. 자를 사용해서 공간에 존재하는 모든 선을 연장하면, 모두 한 지점에서 만나는 것을 알 수 있다. 이 점을 소실점이라고 한다. 공간으로 확장되는 선을 투시선이라고 한다. 소실점은 화면을 좌우로 가로지르는 직선 위에 있다. 이것을 수평선이라고 한다.



멀어질수록 선들이 서로 가깝게 보인다.



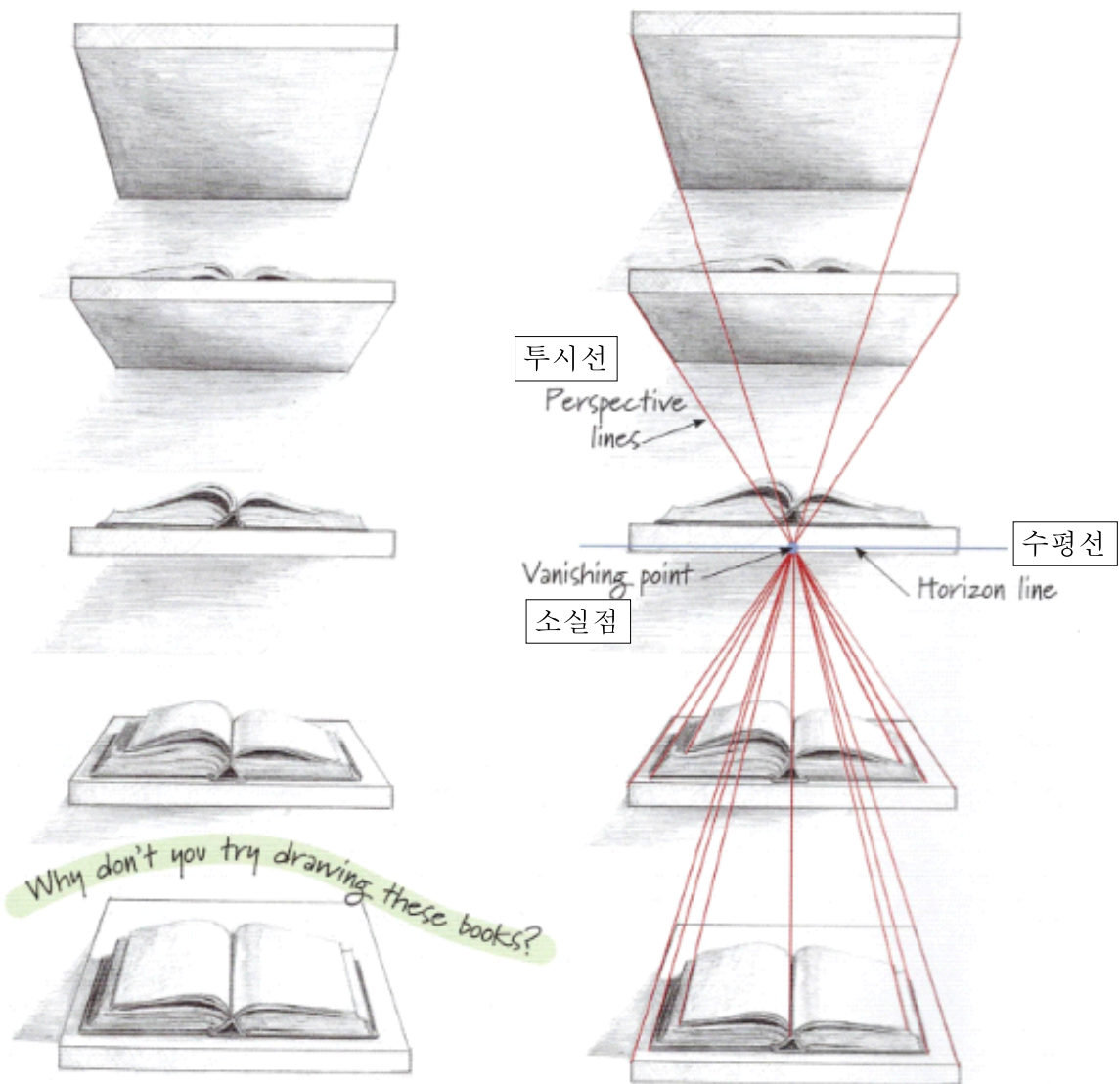
여러분이 보는 모든 곳에 소실점을 가리키는 투시선들이 있고, 사물로 가려져서 보이지 않는 투시선들이 있다.



## 1점 투시 원근법의 규칙

1점 투시법을 사용해서 책장과 책들을 그렸다. 책장 선반 중 두 개는 수평선 위에 있고, 하나는 수평선에 있고, 나머지 두 개는 수평선 아래에 있다.

책의 옆면과 선반의 옆면이 평행하기 때문에, 투시선은 모두 한 소실점을 향한다. 책의 각 페이지 측면과 책 사이의 선들도 모두 동일한 한 소실점을 향한다.

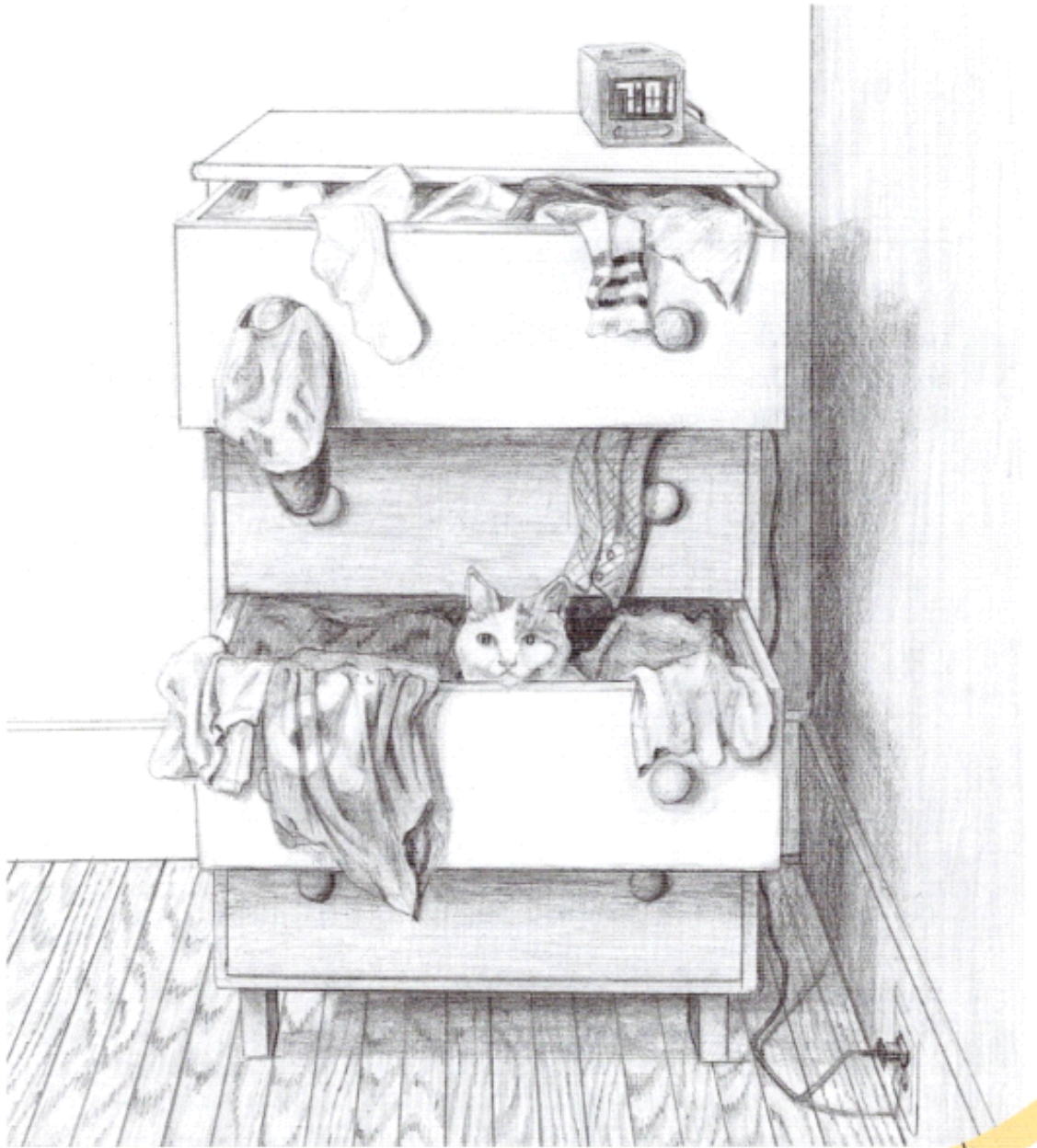


이 책들을 그려 보자

## 소실점 찾기

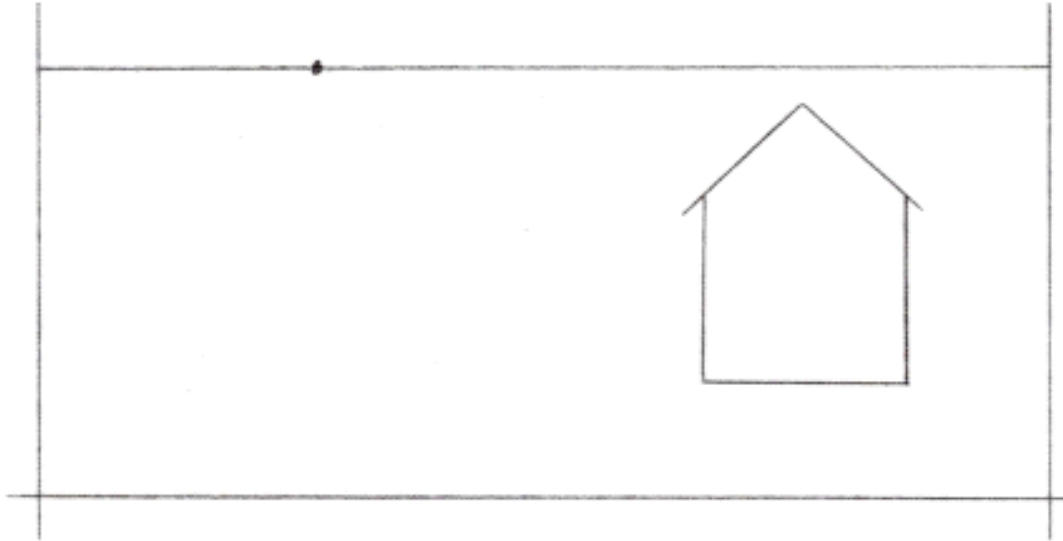
이 그림도 1점 투시 원근법을 따르고 있다. 소실점을 찾을 수 있는가? 서랍의 옆면, 방의 옆면, 바닥의 모든 판자가 모두 한 소실점을 향하고 있는 것이 보이는가?

여러분의 방을 둘러보고, 1점 투시 장면을 찾아 그려보자. 그런데, 한 가지 주의할 점은 이 그림을 그리는 목적(1점 투시법 연습)을 분명히 알고 그려야 한다는 것이다. 예를 들어, 옷 서랍장을 그리는 경우, 옷장의 한쪽 측면에서가 아니라, 서랍장 정면을 마주보고 그려야 한다.

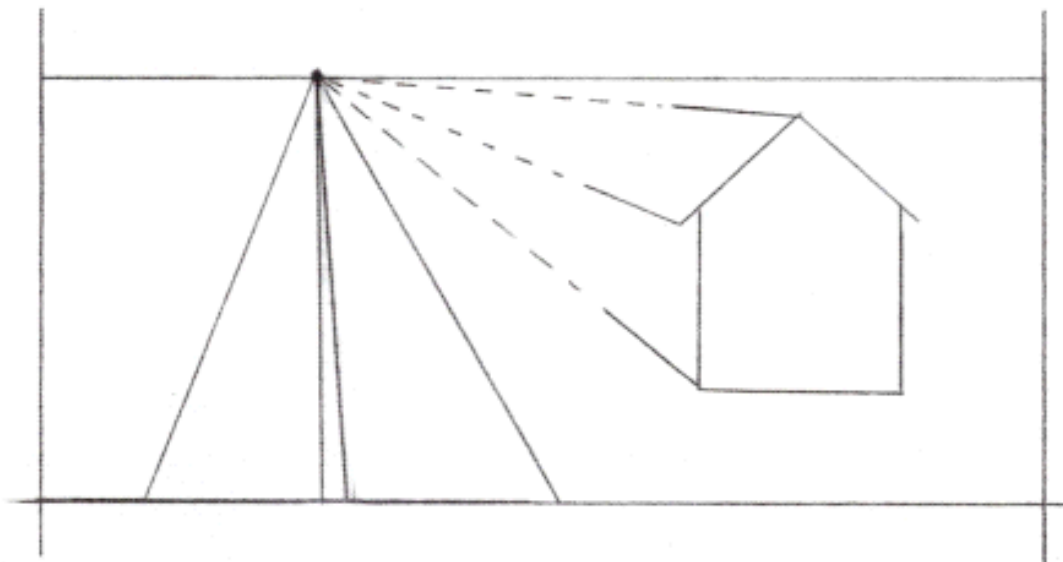


이 그림의 소실점을 찾기 어려운 경우, 111쪽 참조

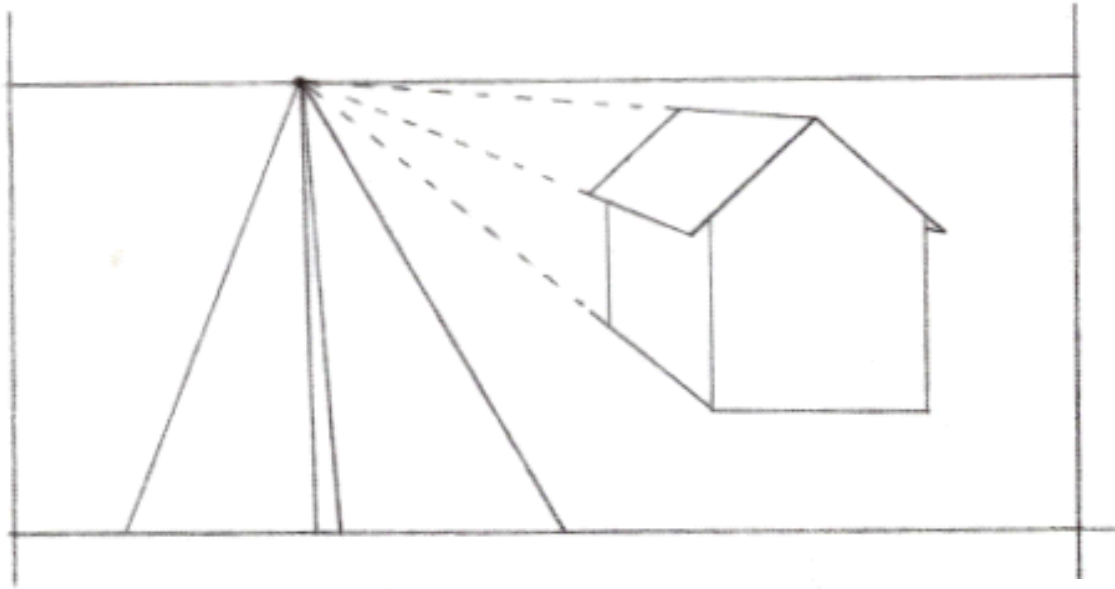
## 1점 투시 원근법으로 그리기



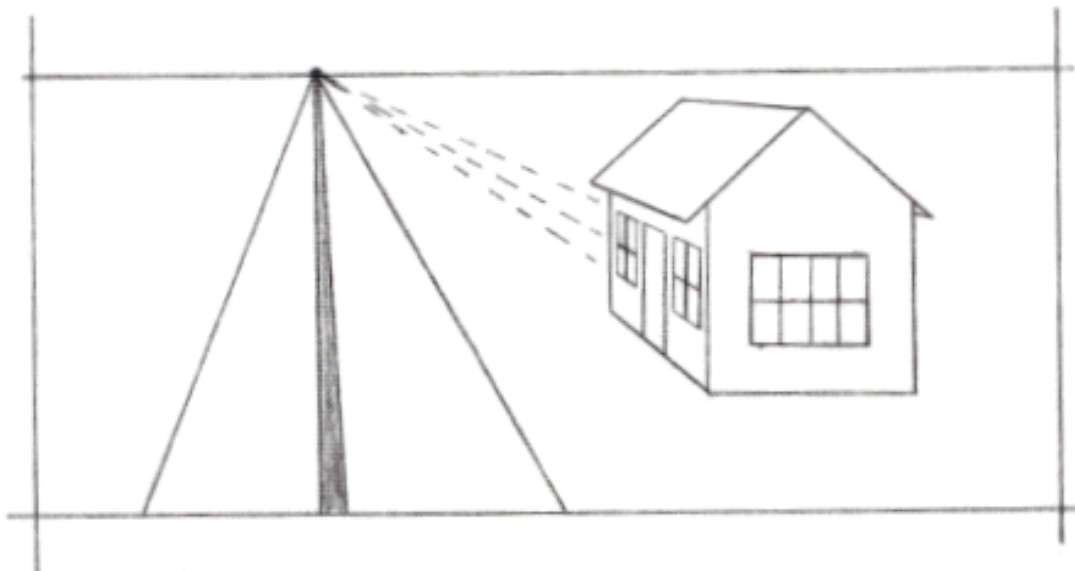
1. 수평선을 그린다. 종이의 위쪽이나 중간 정도에, 또는 아래쪽에 그려도 된다. 수평선에 소실점을 찍는다. 그런 다음, 집의 앞 모습이 되는 오각형 모양을 그린다. 지붕이 되는 선도 그린다.



2. 자를 사용해서, 소실점에서부터 그림의 앞쪽으로 연장되는 도로를 그린다. 이제, 집의 꼭지점들과 소실점을 연결하는 선을 그린다. 소실점에서 가장 가까운, 아래쪽 직각 꼭지점과 소실점을 먼저 연결하고, 지붕의 위와 아래쪽 끝을 소실점에 연결한다.



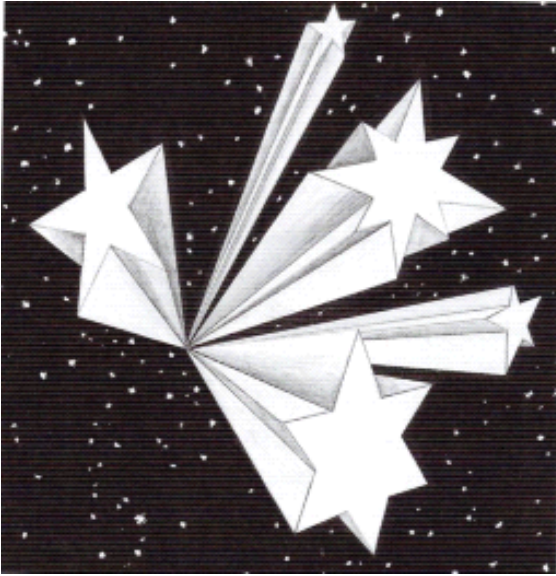
3. 집의 뒤쪽 윤곽선을 그린다. 이 선들은 집의 전면을 그린 선들과 평행을 이룬다. - 집 몸체의 뒤쪽 경계선과 앞쪽 윤곽선은 평행하고, 뒤쪽 지붕 경계선은 앞쪽 지붕 윤곽선과 평행을 이룬다.



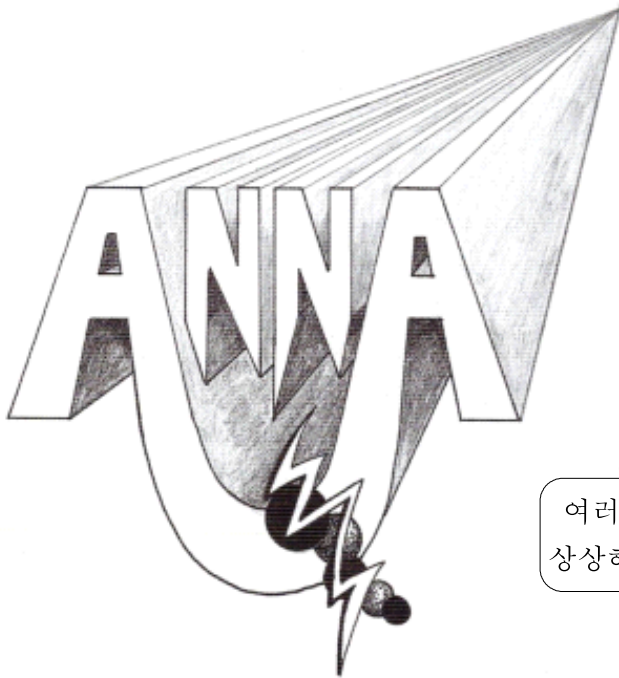
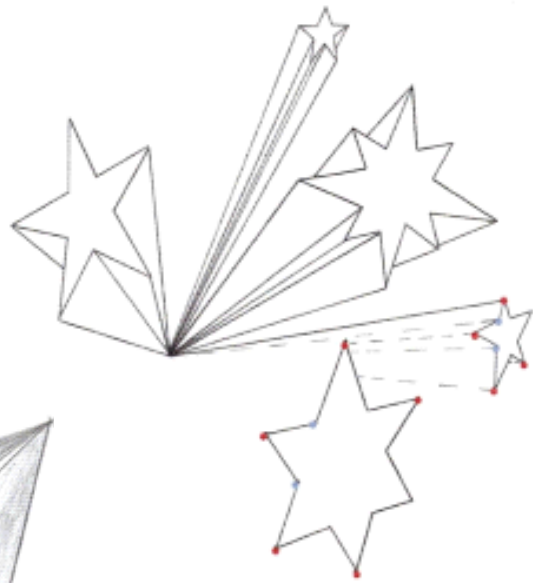
4. 문의 위쪽 경계선과 창문의 위와 아래 경계선을 표시하는 직선을 소실점에서부터 그린다. 창문과 문의 측면선은 집의 옆면 선과 평행이다.

## 너에게로 날아 와!

1점 투시 원근법으로 멋진 3D 효과도 만들 수 있다.



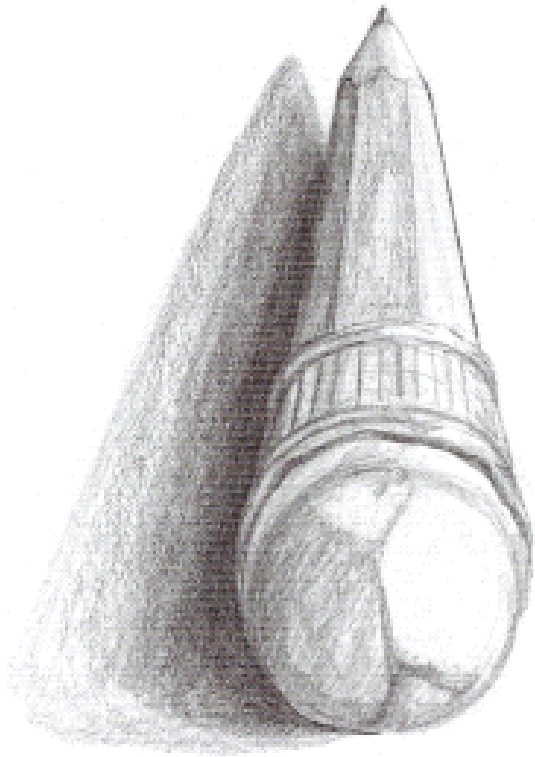
여러 개의 별과 우주를 날아다니는, 여러분이 그리고 싶은 여러 가지 모양들을 그린다. 소실점을 찍는다. 다음, 별의 각 꼭지점과 소실점을 연결하는 선을 그린다. 이제, 별의 안쪽 꼭지점과 소실점을 연결하는 선을 그린다.



여러분의 이름이 화려한 광고판이라고 상상해 보라!



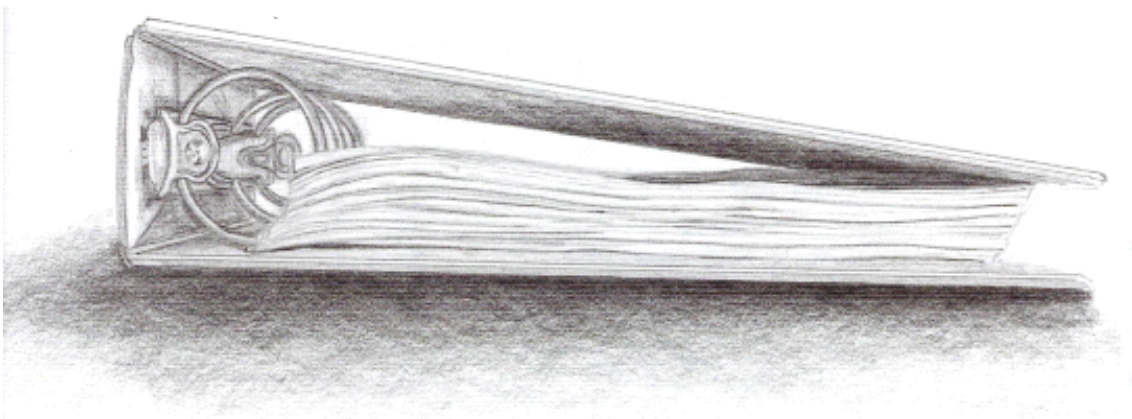
## 개미의 시점



지금까지 배운 기법들을 활용해서, 평범하고 낡은 물건들을 새로운 방식으로 살펴보자. 책가방 속이나, 주변에 방치되어있는 물건을 찾아보자. 그 물건을 극적인 색다른 시점에서 그려보면, 정말 새롭게 보일 것이다. 이것도 아티스트의 눈을 뜨이게 하는 연습 중 하나다. 예를 들어, 1점 투시 원근법을 사용해서 연필과 공책을 개미의 시점으로 그려봤다.

이 연필의 경우, 연필심 바로 위에 소실점을 배치했다. 그리고 노트의 경우, 그림의 중앙, 노트의 겉표지들 사이에 소실점을 배치했다.

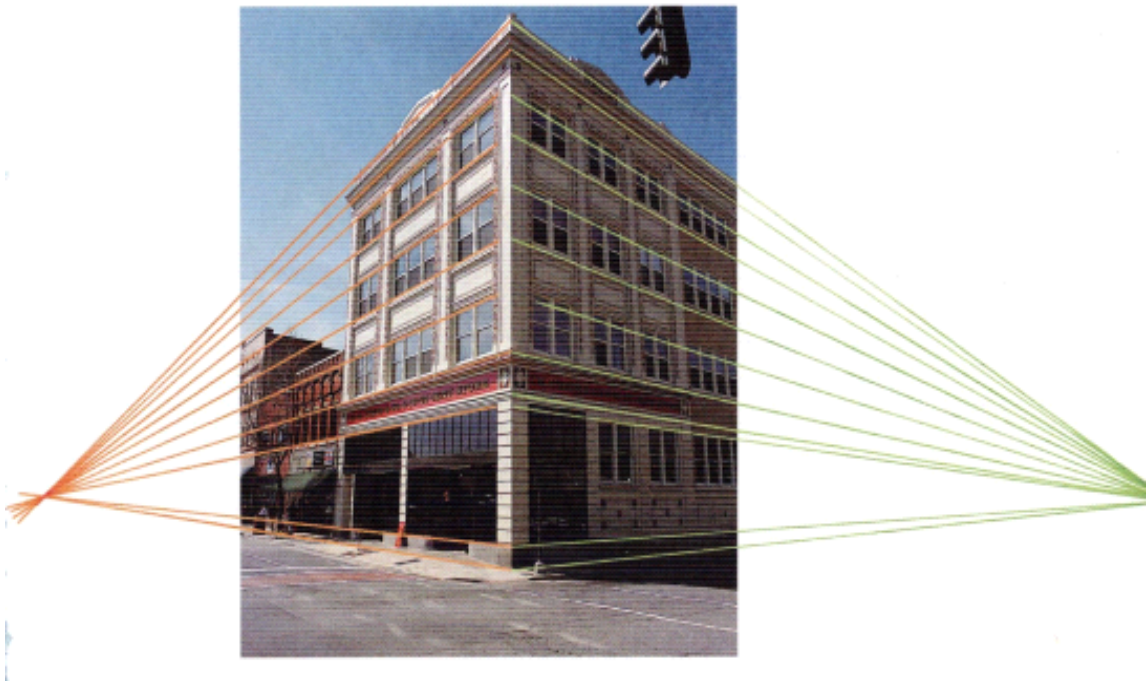
평범한 연필과 공책도 이런 관점에서 보면 더 새롭게 보인다.



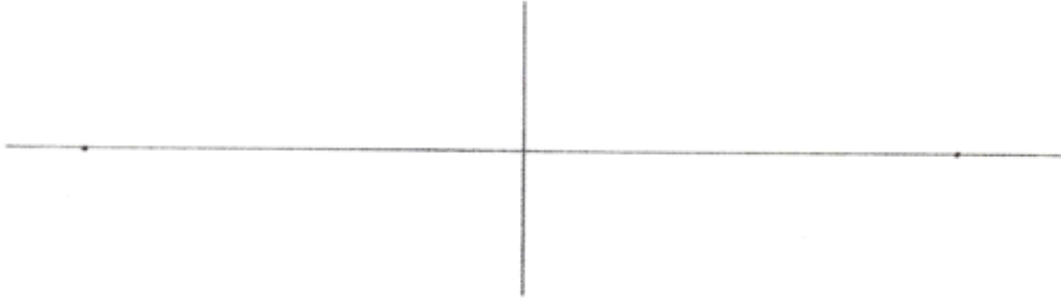
## 2점 투시 원근법

2점 투시 원근법은 말 그대로 하나의 소실점을 사용하는 대신, 두 개의 소실점을 사용하는 방법이다. 지금까지는, 1점 투시 원근법으로 사물을 아주 단순한 각도에서 그려왔다. 여러분이 그리는 대상은 여러분 관점에서 사각형이고, 종이의 옆면과 평행인 모양이었다. 이제, 2점 투시 법으로는 사물을 조금 더 복잡한 각도에서 그릴 수 있다.

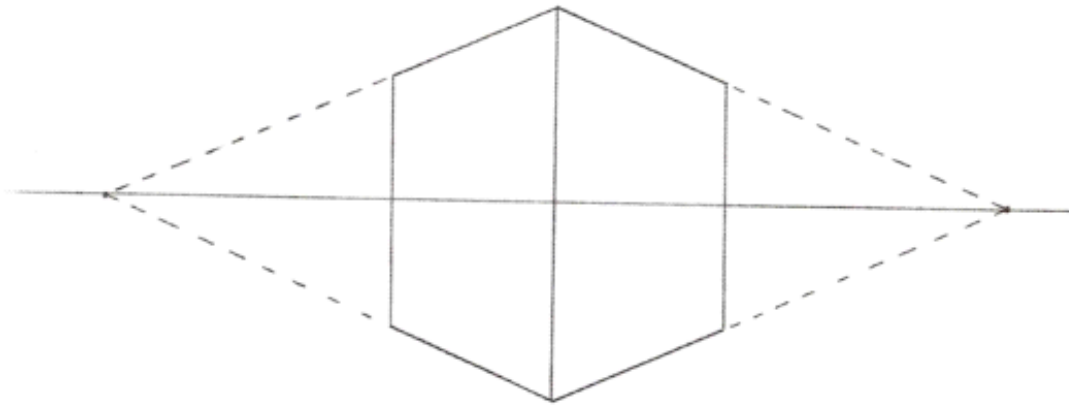
여기 이 건물을 보자. 차를 사용해서, 건물에 있는 선들의 연장선을 표시한다. 이 선들이 교차하는 지점들이 소실점이다.



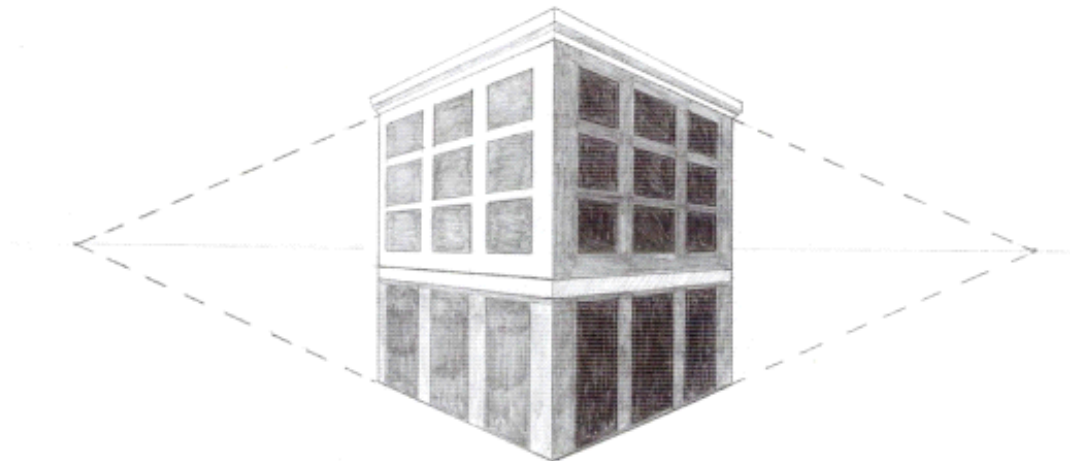
## 2점 투시 원근법 시작하기



1. 수평선을 그리는 것으로 시작한다. 이제 하나의 소실점 대신, 두 개를 표시한다. 그런 다음, 이 두 소실점 사이 어딘가에 수평선을 가로지르는 수직선을 그린다.

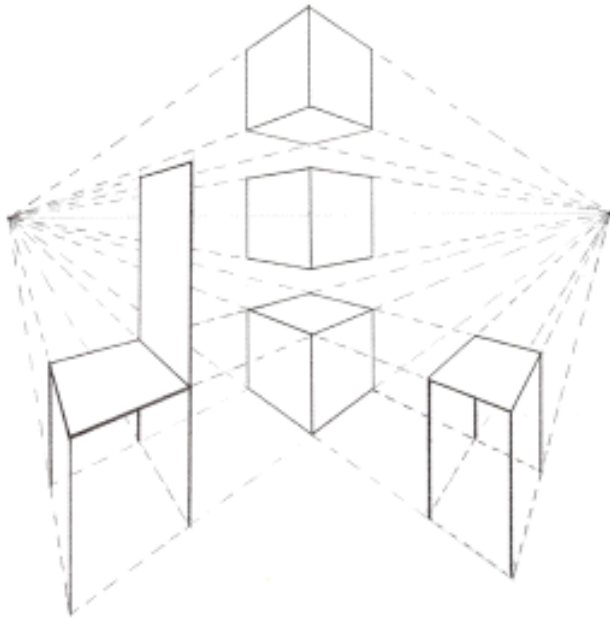


2. 수직선의 위와 아래 끝을 자를 이용해서 2개의 소실점과 연결한다. 마지막으로, 상자의 뒤쪽 옆면 선을 그려준다.



3. 이 상자를 건물로 바꿔주는 것은 디테일만 조금 더해주면 된다. 두 개의 소실점을 이용해서, 문과 창문들을 그려준다.

## 2점 투시 원근법으로 더 재미있게

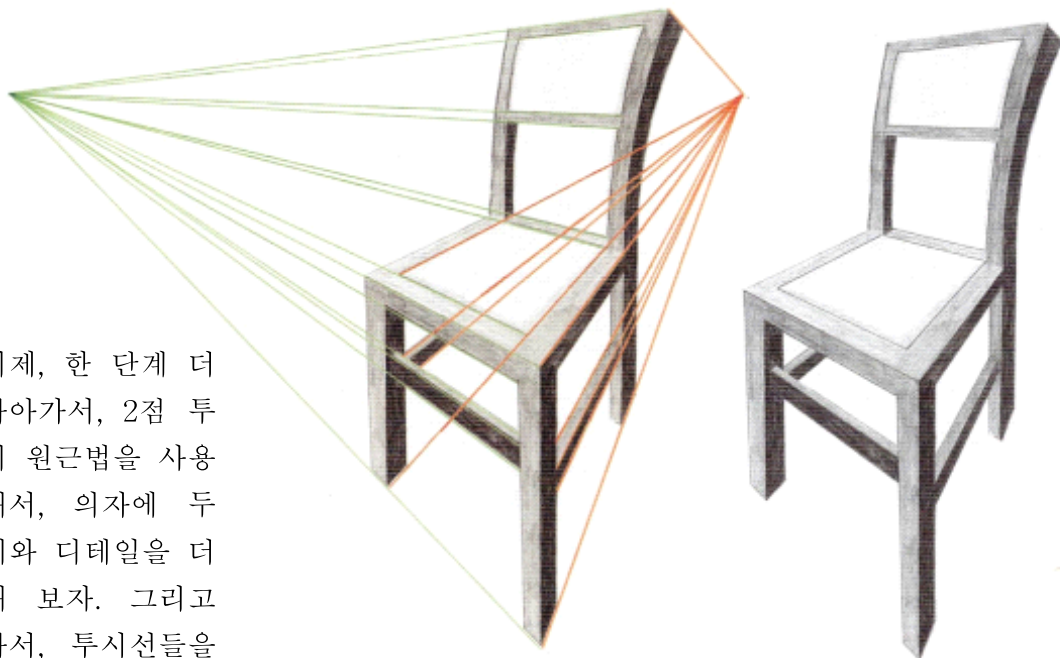


기본 2점 투시 원근법을 꾸준히 연습해 보자. 소실점들이 수평선에 있거나, 수평선보다 위쪽 또는 아래쪽에 있을 때, 상자들을 그리면 어떻게 달라 보이는가? 도화지 왼쪽에 그린 상자과 오른쪽에 그린 상자는 모양이 어떻게 달라지는가?

일단 상자를 원근법으로 그릴 수 있게 되면, 방이나 침대, 컴퓨터, 모든 종류의 사물을 입체적으로 그릴 수 있다.

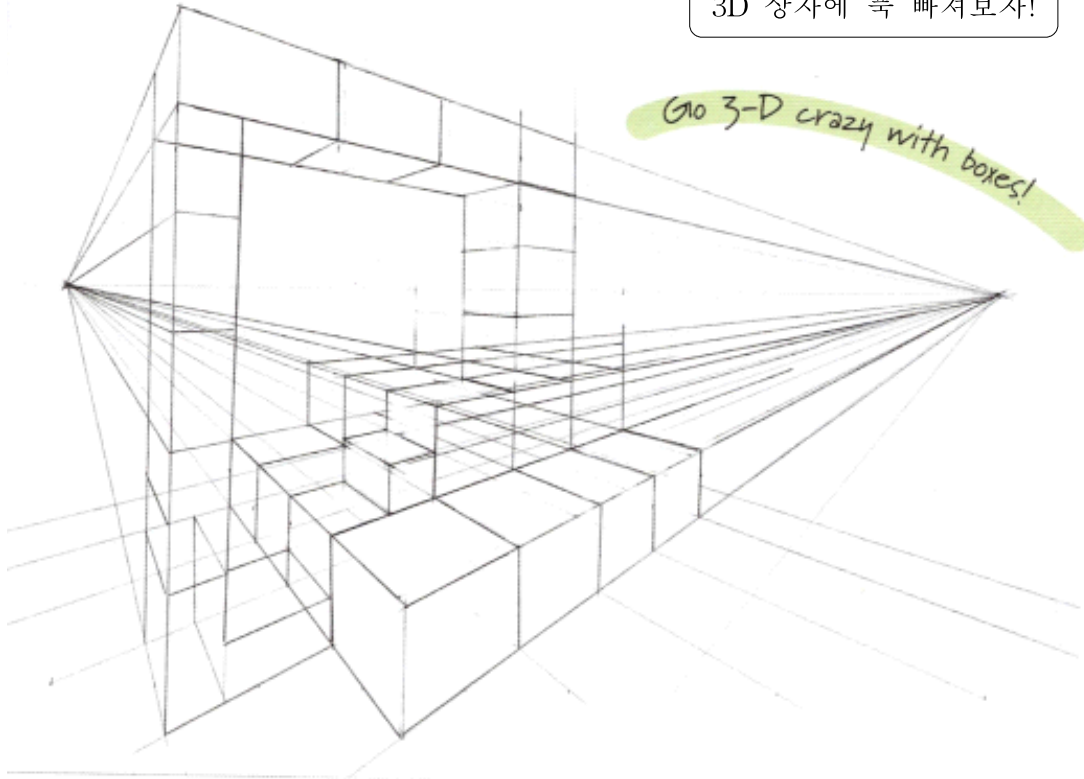
상자 모양을 의자로 바꾸는 것도 아주 간단하다.

이제, 한 단계 더 나아가서, 2점 투시 원근법을 사용해서, 의자에 두께와 디테일을 더해 보자. 그리고 나서, 투시선들을 지워 준다.

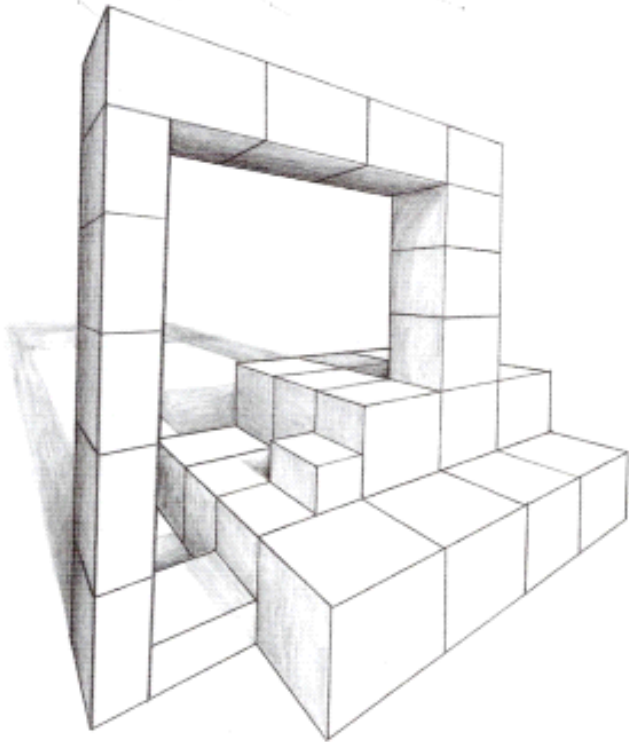


3D 상자에 폭 빠져보자!

Go 3-D crazy with boxes!



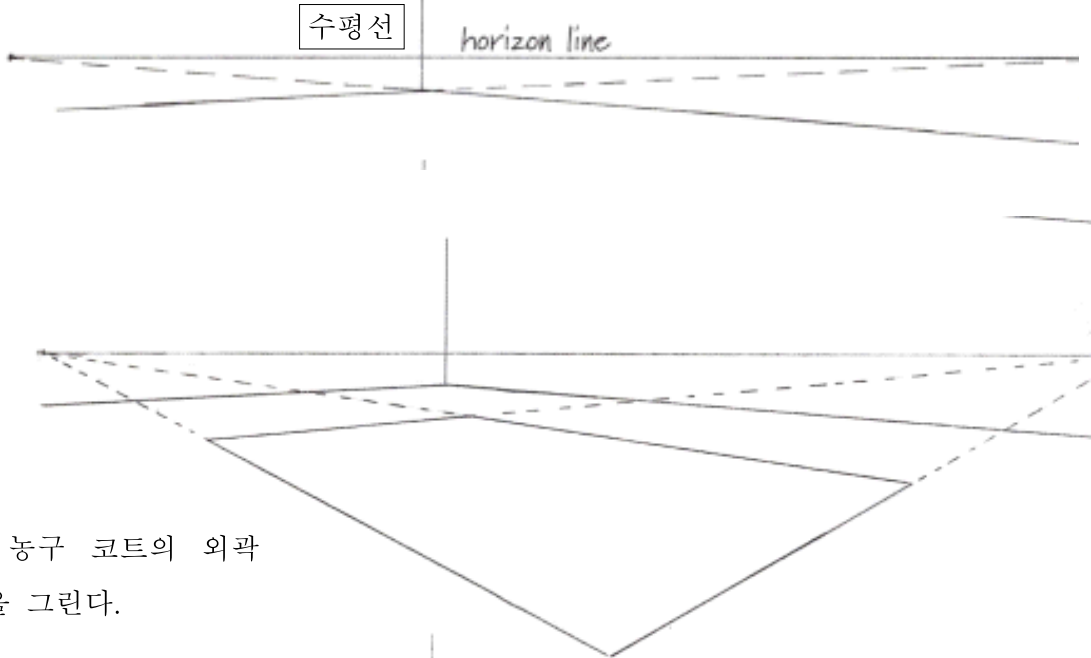
일단 기본 상자 그리기에 익숙해지면, 2점 투시 원근법으로 아주 멋진 추상적이고 기하학적인 형상들을 만들 수 있다.



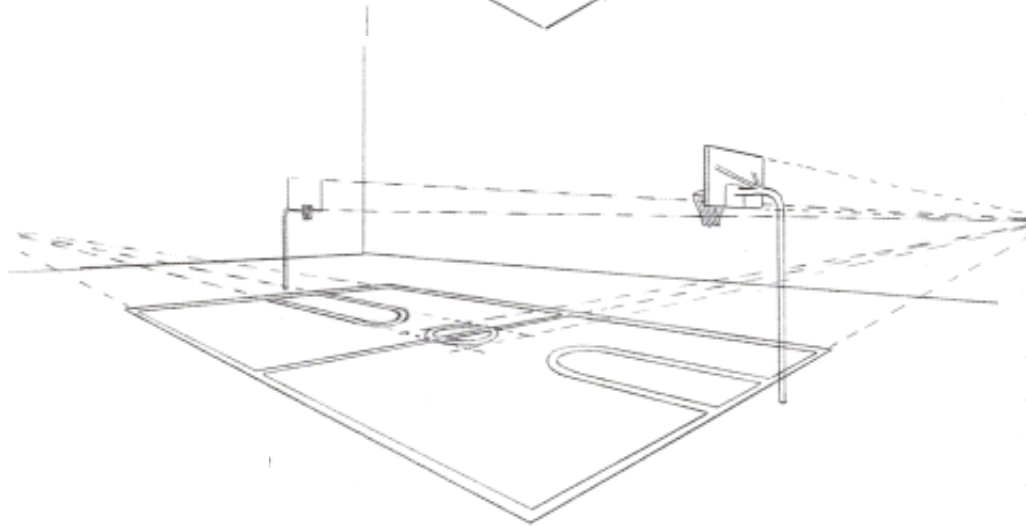
## 농구장 그리기

체육관을 그릴 때 재밌는 점은 평행선과 직각이 많기 때문에 그림의 선들이 두 소실점 중 하나를 향하고 있다는 점이다.

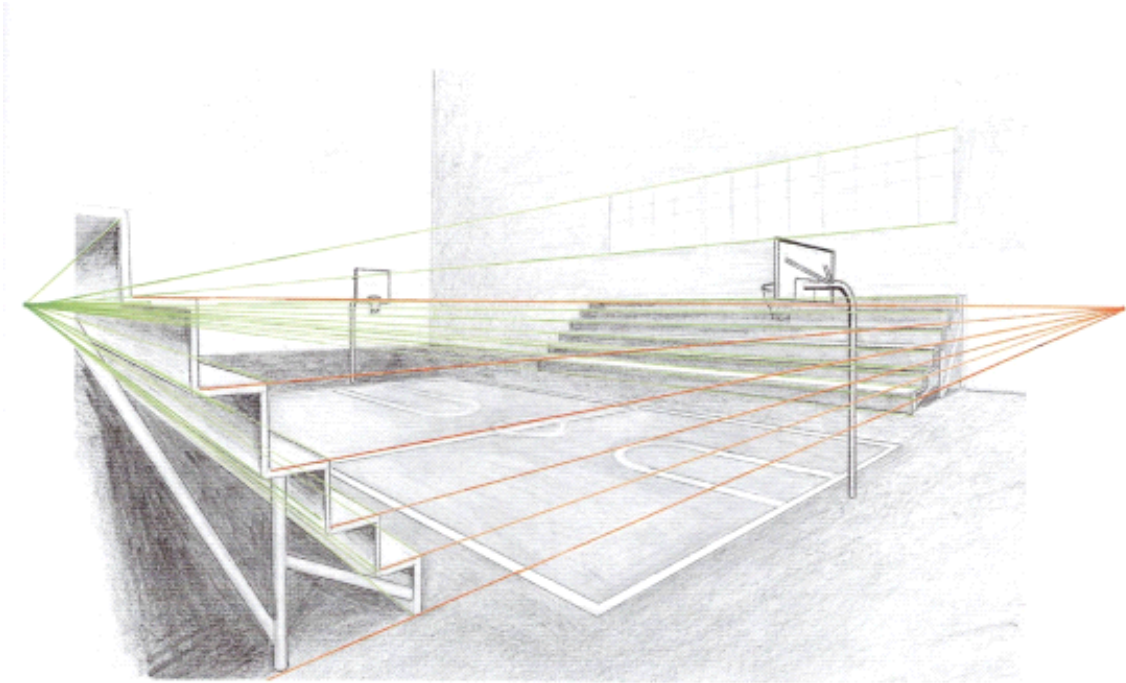
1. 수평선과 두 개의 소실점을 그린다. 수평선이 실제로 건물 밖에 있다고 상상하면 쉬워진다. 다음으로, 체육관의 건너편 구석을 표시하는 수직선을 그리고, 두 벽이 바닥과 만나는 부분을 표시하는 두 개의 선을 그린다.



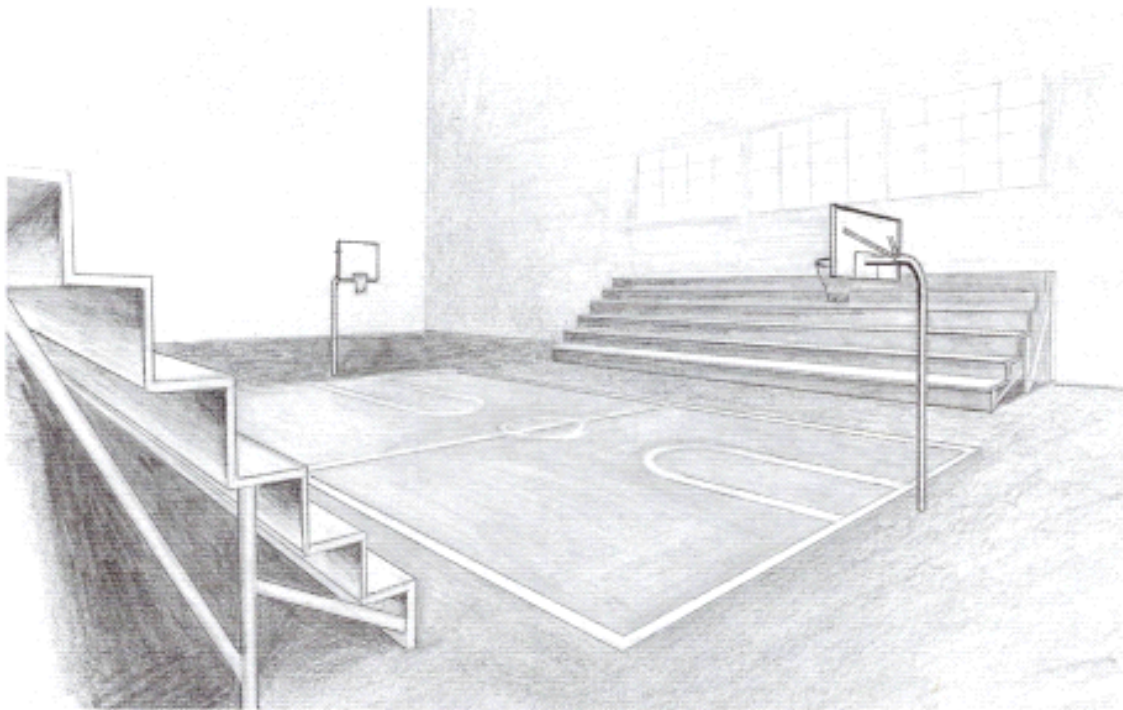
2. 농구 코트의 외곽선을 그린다.



3. 농구 코트의 표시들을 그린다. 여러분들 중 바닥의 동그라미 그리기가 어려운 사람이 있다면, 이것 하나를 기억하자. 동그라미는 정사각형 안에 들어간다. 소실점을 사용해서 농구장 바닥에 정사각형을 그린 다음, 그 안에 들어갈 원을 그린다. 그런 다음, 농구 골대를 그린다.



4. 관람석의 경우, 오른쪽 소실점을 사용해서 관찰자 옆 계단 맨 윗선에 맞는 각도를 찾는다. 왼쪽 소실점을 사용해서 관람석의 긴 계단 선과 창문의 위와 아랫선의 각도를 찾는다.

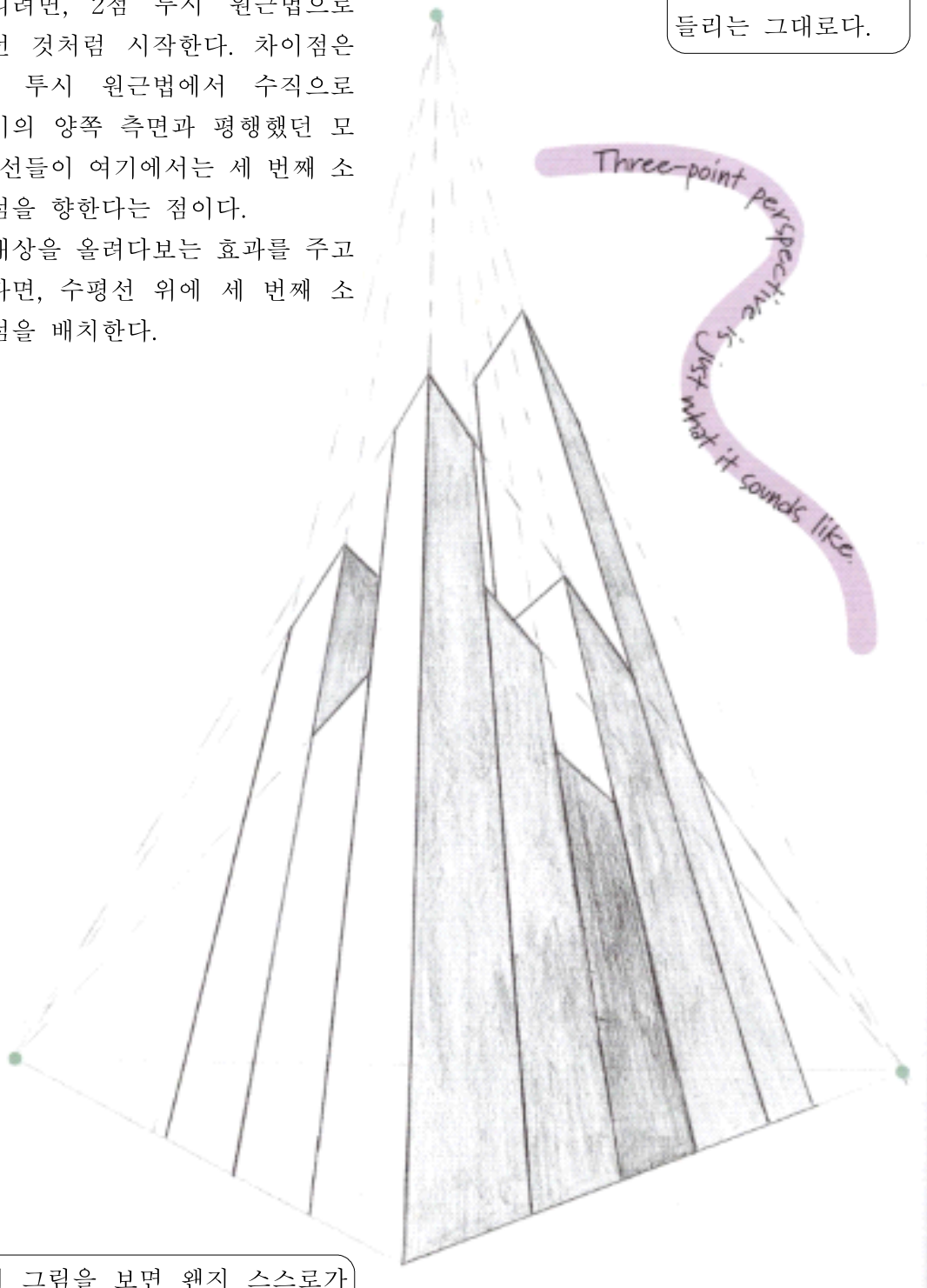


### 3점 투시 원근법

3점 투시 원근법으로 무언가를 그리려면, 2점 투시 원근법으로 했던 것처럼 시작한다. 차이점은 2점 투시 원근법에서 수직으로 종이의 양쪽 측면과 평행했던 모든 선들이 여기에서는 세 번째 소실점을 향한다는 점이다.

대상을 올려다보는 효과를 주고 싶다면, 수평선 위에 세 번째 소실점을 배치한다.

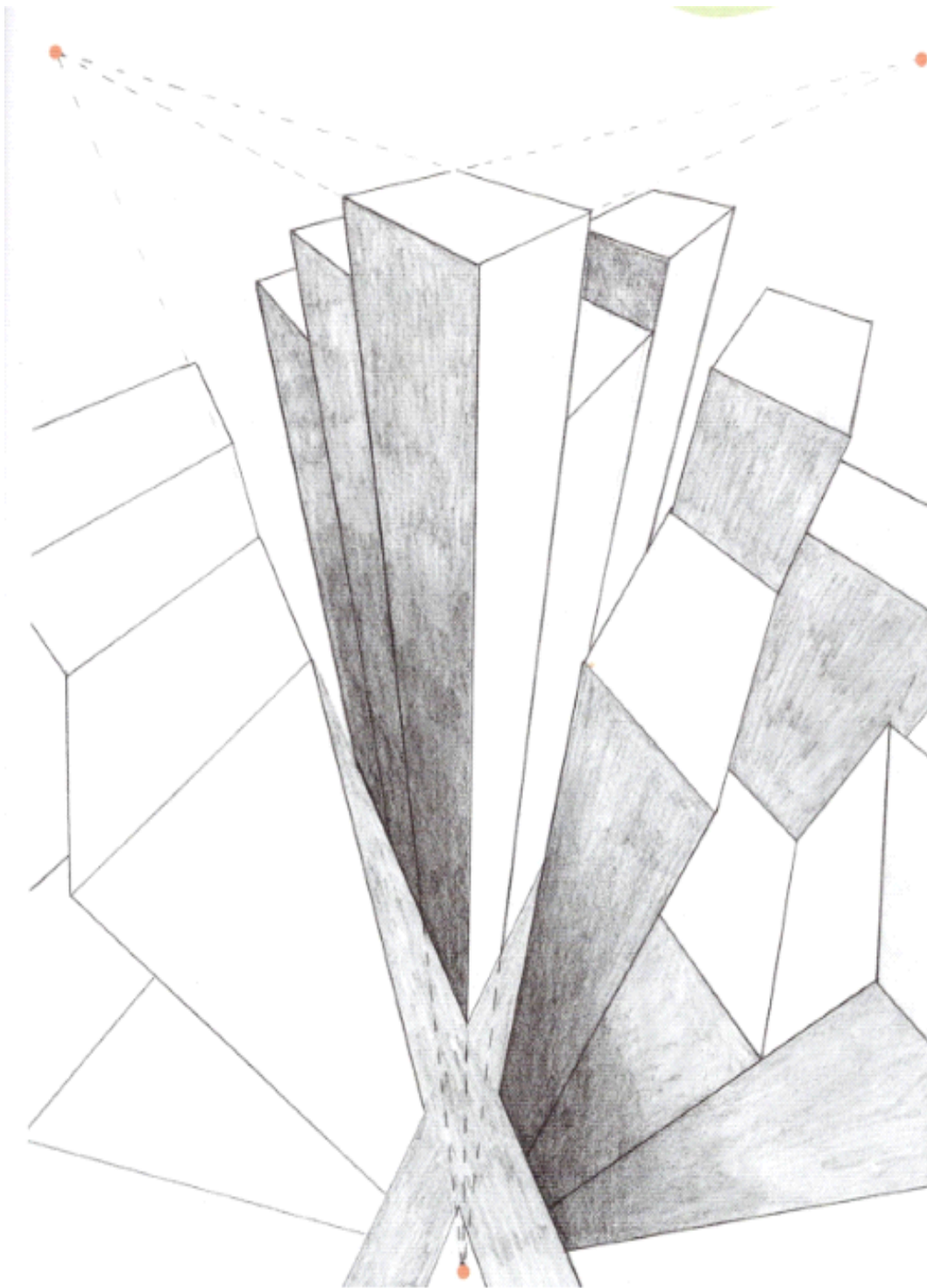
3점 투시 원근법도 들리는 그대로다.



이 그림을 보면 웬지 스스로가 작게 느껴지지 않아?



수평선 아래 세 번째 소실점을 배치하면 어떻게 되는지 살펴보자.



## 풍경화 그리기

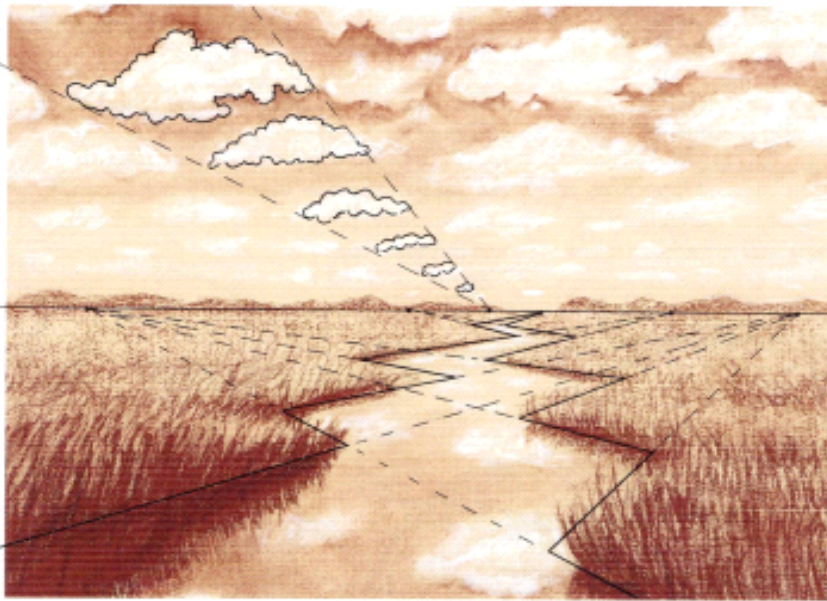
풍경화 그리기는 아주 먼 곳까지 넓은 공간을 종이 한 장 안에 그려야 하기 때문에, 재미있기도 하고 어려울 수도 있다. 아래의 풍경에서 넓은 공간감을 만들기 위해서 공기 원근법이라는 원근법을 사용했다.

- 사물은 멀어질수록 흐려진다.
- 사물은 멀리 있을수록, 명암이 밝아지는 경향이 있다.
- 사물은 멀리 있을수록 작게 보인다.
- 사물은 멀리 있을수록 서로 더 가깝게 보인다.

그림의 앞쪽 풀들에 어떻게 더 짙은 선을 사용하고, 더 많은 디테일을 주었는지 주목해 보자. 풀들은 멀어질수록 더 얽어지고, 디테일이 줄어든다.

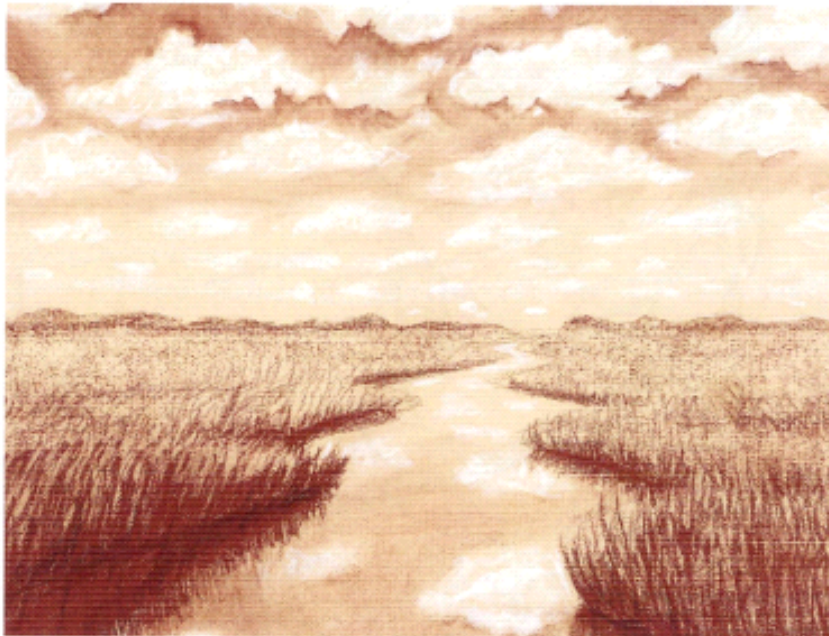
그림의 전면 풍경에는 연필심을 뾰족하게 해서 그린다. 더 선명한 선들을 그리고, 많은 세밀한 디테일을 더해 준다. 뒷배경으로 갈수록, 무딘 연필을 사용해서 부드러운 연필 선으로 그린다. 손가락으로 연필선을 문지르면, 사물이 부드럽고 뿌옇게 보일 수 있다. 중간 풍경에 있는 물체는 살짝 무딘 연필을 사용한다. 연필심이 너무 뾰족하면, 다른 종이에 연필심 끝이 둥글게 될 때까지 선을 그리며 연필심 끝을 굴려준다.





자연에서 보여지는 선은 건물이나 상자 처럼 분명하거나 뚜렷하진 않지만, 여전히 선 원근법을 사용해서 풍경을 그릴 수 있다.

강물이 휘어지는 각 구간마다, 가장자리를 수평선의 두 소실점에 연결했다. 매번 물길이 휘어질 때마다, 수평선의 다른 소실점을 향하도록 했다. 이는 54쪽에서 지그재그 길을 그리는 데 사용한 것과 같은 방법이다. 더 자연스럽게 보이도록 뾰족한 꼭지점 부분을 둥글게 처리해 준다.



하늘 하늘 하고 경계가 분명하지 않은 구름의 형태도 어떻게 원근법을 따르는지를 보여주려고, 이 그림에서는 그 효과를 조금 과장해 봤다. 구름은 수평선을 향해 멀어질수록 점점 더 작아진다.

## 6장

### 얼굴 그리기

사람들은 종종 얼굴이 가장 그리기 어렵다고 말한다. 눈꽃송이가 그렇듯, 모든 사람의 얼굴이 다르다. 자세히 보면, 일란성 쌍둥이의 얼굴도 다르다는 것을 알 수 있다. 대부분의 얼굴이 기본적인 비율과 모양의 원칙을 따른다는 점을 알고 보면, 사람들의 얼굴이 무한하게 다양하다는 사실은 더욱 놀랍다. 이 얼굴 형태의 기본 구조를 배우고 나면, 얼굴을 그리는 것이 우리 몸의 다른 부분들을 그리는 것보다, 훨씬 쉬워질 것이다. 얼굴을 그리는 방법도 같다. 얼굴에서 단순한 모양과 선을 찾아내서 그리고, 연결해 준다.

얼굴은 원과 타원형 그리고 단순한 곡선들로 가득하다.



## 얼굴의 기본 구조

첫째, 사람 머리의 기본 모양은 달걀 모양이다. 거울을 보면서 52쪽의 연필로 측정하는 방법으로 여러분 얼굴의 길이와 너비를 측정해 보자. 얼굴은 너비보다 길이가 더 길다는 사실을 확인할 수 있다.

물론 뺨이 더 둥근 사람도 있고, 턱이 사각인 사람도 있다. 하지만 지금은 기본적인 달걀 모양부터 시작해보자.



**1.** 원을 그린다. 이 동그라미는 우리의 뇌가 있는 위치다. 머리의 윗부분, 즉 뇌를 감싸고 있는 두개골 부분의 모양을 나타낸다.

이제 첫 동그라미 살짝 아래 중앙에, 작은 원을 하나 더 그린다. 이 원은 턱이 있는 위치다.

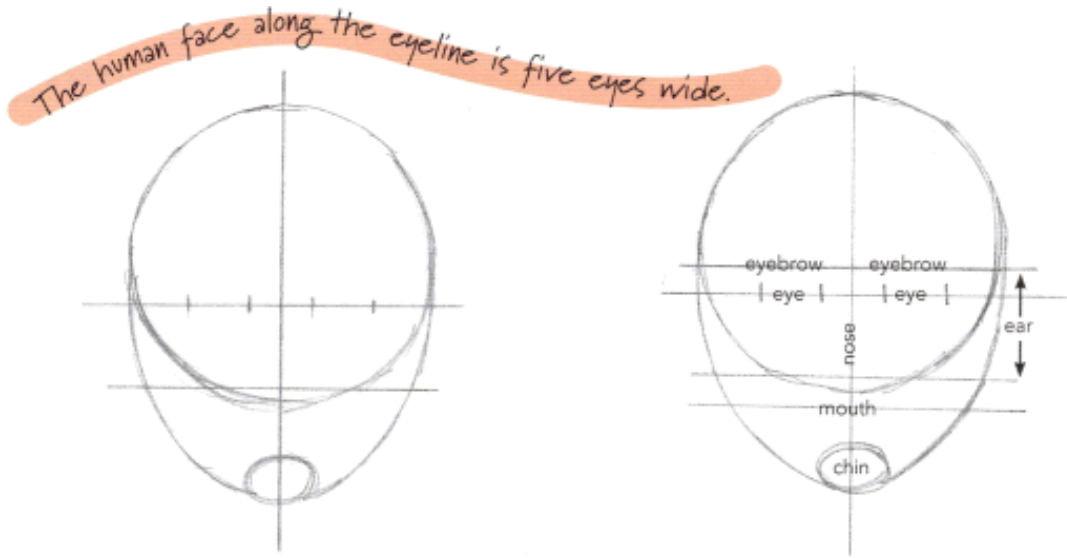
**2.** 이제 두 개의 곡선으로 두 원을 연결해서 계란 모양을 그린다.

**3.** 다음으로, 얼굴 중앙에 세로선을 그린다. 이 선은 코와 입을 중앙에 위치하게 하고, 얼굴의 좌우 대칭을 유지하기 위한 선이다.

이제, 얼굴의 위와 아래를 반으로 나누는 가로선을 그린다. 이것이 바로 아이라인으로 눈의 위치를 알맞게 잡아주는 역할을 한다.

실제로 우리 눈은 얼굴 중앙에 위치한다!

아이라인에서 보면, 사람의 얼굴 너비는 5개의 눈 너비와 같다.



4. 아이라인을 5등분 한다. 거울을 보면, 눈 사이의 공간 (콧대 너비와 아니라, 눈물샘에서 눈물샘까지의 공간)이 한쪽 눈의 너비와 거의 같다는 것을 알 수 있다. 또, 눈 바깥쪽 끝에서 관자놀이 측면까지의 공간도 한쪽 눈의 너비임을 알 수 있다.

5. 아이라인과 턱아래 사이 중간에 가로선을 그린다. 이 선은 코를 그릴 때 사용된다. 콧구멍은 이 선보다 약간 위에 위치한다. 코 라인 살짝 아래에, 가로선을 긋는다. 이 선은 입의 위치를 나타낸다. 마지막으로, 아이라인보다 약간 위쪽에 가로 선을 하나 더 그려준다. 이 선은 눈썹이 있어야 할 위치와 귀의 윗부분을 표시한다. 이것이 얼굴의 기본 구조다.

이마가 있어야 할 위치에 눈을 그렸을 때, 얼마나 웃겨 보이는가? 거울을 보면서, 52쪽의 연필 기법이나 실제 자를 사용해서, 눈에서 턱까지 길이와 눈부터 정수리 (헤어라인이 아니라)까지 길이를 측정해보라. 여러분의 눈은 대부분의 사람들처럼 얼굴의 중앙에 있다.

너무 둥글고

*Too round*

*Too long*

너무 길고

*Just right!*

딱 좋아!

## 얼굴은 어떻게 변하는가

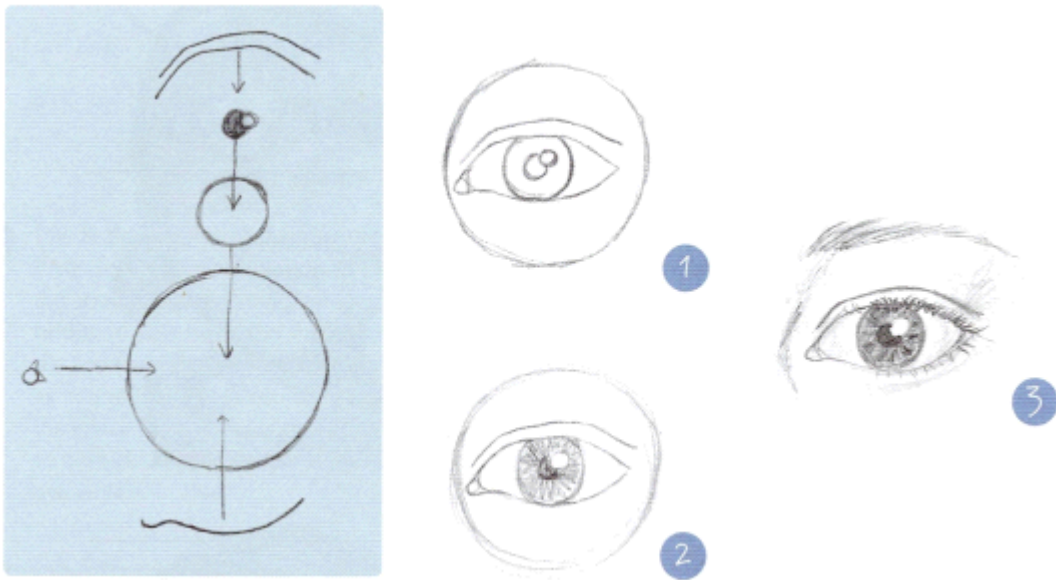
얼굴 기본 구조는 나이에 따라 조금씩 달라진다. 예를 들어, 아기의 눈은 얼굴 중간보다 아래에 있다. 눈썹의 윗부분이 아이라인에 겨우 닿는다. 아기의 코도 어른보다 짧다. 얼굴에 나이가 들수록, 눈이 얼굴 위쪽으로 올라가서 아이라인에 가까워지고, 코도 길어진다.



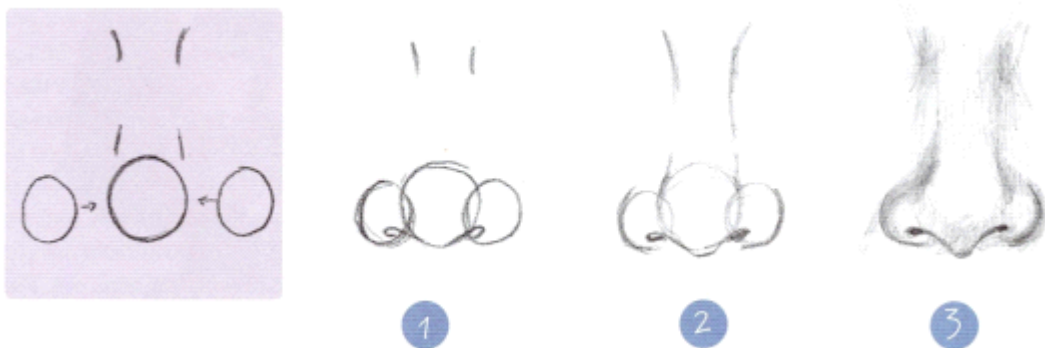
## 눈, 코, 입, 귀

상자 안의 도형들을 그릴 수 있다면, 얼굴도 그릴 수 있다!

### 눈

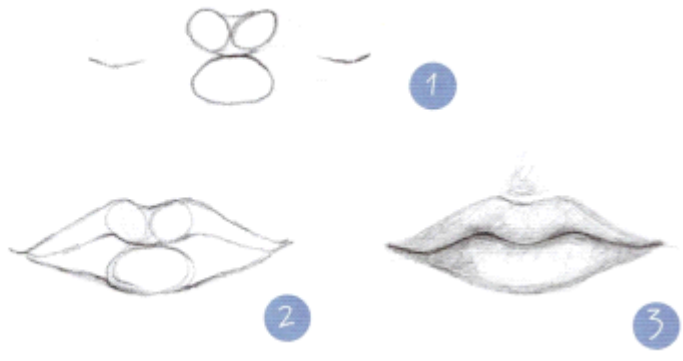
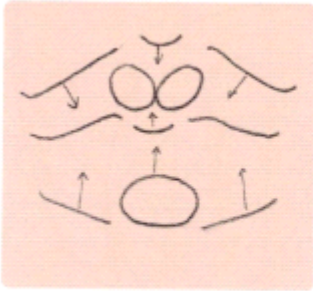


### 코

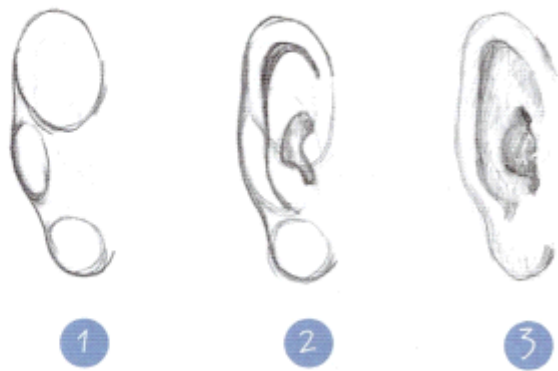
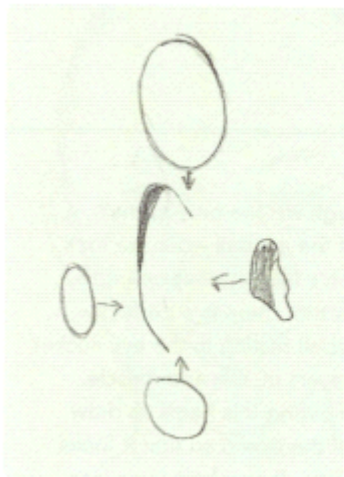




입

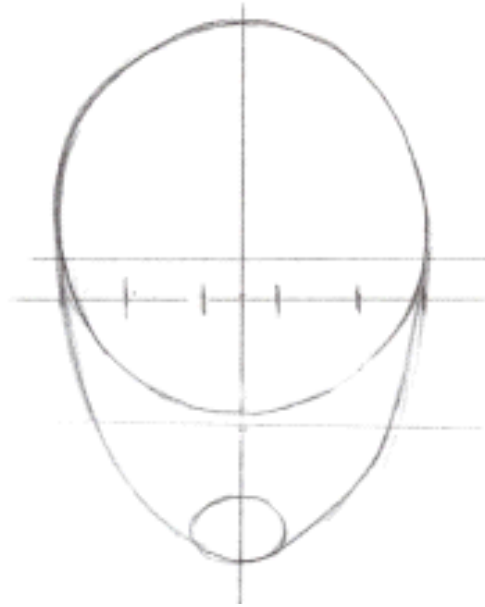


귀



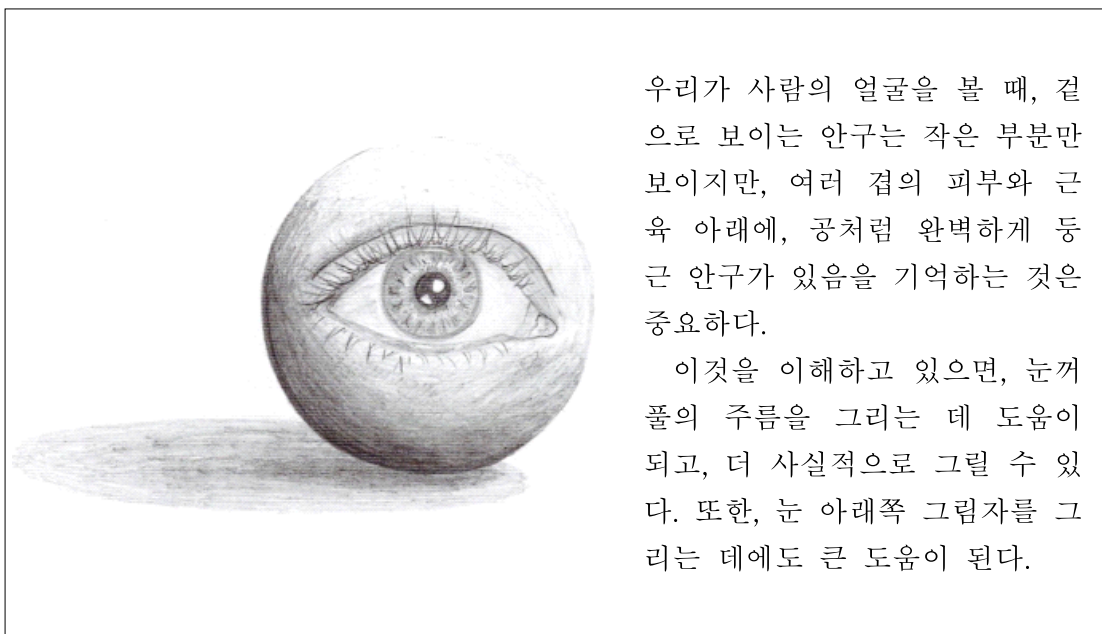
## 얼굴 그리기

조각들을 맞춰 보자!



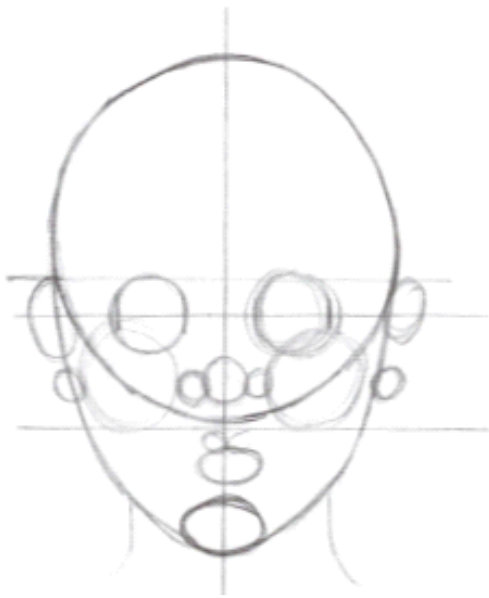
1. 뇌 동그라미과 턱 동그라미를 그린 후, 연결해서 계란 모양을 만든다.

2. 나머지 선들을 그려서, 얼굴 기본 구조를 완성한다.

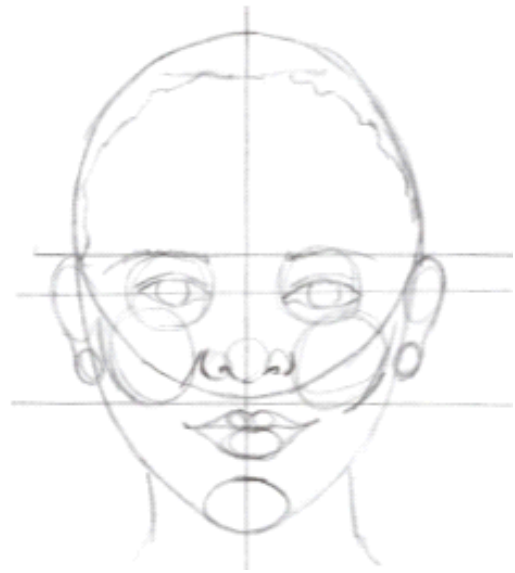


우리가 사람의 얼굴을 볼 때, 겉으로 보이는 안구는 작은 부분만 보이지만, 여러 겹의 피부와 근육 아래에, 공처럼 완벽하게 둥근 안구가 있음을 기억하는 것은 중요하다.

이것을 이해하고 있으면, 눈꺼풀의 주름을 그리는 데 도움이 되고, 더 사실적으로 그릴 수 있다. 또한, 눈 아래쪽 그림자를 그리는 데에도 큰 도움이 된다.



3. 눈의 위치에, 두 개의 원을 그린다. 코와 광대뼈, 귀, 입술 그리고 턱의 위치를 표시하는 원들을 그린다.



4. 헤어라인을 표시한다. 눈꺼풀과 눈썹 모양을 그린다. 코 모양을 다듬는다.



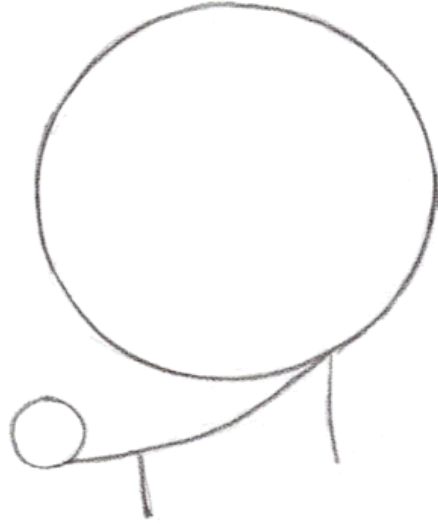
5. 지우개로 가이드 라인 원들이 열리지게 지운다. 빛의 방향을 확인한다.



6. 그림자에 명암을 더해 주면서, 이목구비를 다듬는다.

## 프로필 그리기

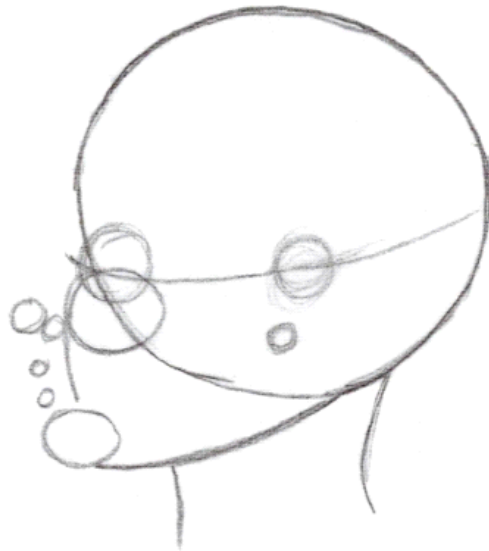
어떤 면에서는 얼굴의 정면보다 프로필(얼굴 옆모습)이 더 그리기 쉬울 수 있다. 정면 얼굴 그림에서는 코가 평평해 보이지 않도록 그려야 하기 때문에, 그림자로 깊이감 있는 착시를 만들었다. 프로필을 그릴 때는, 코의 길이를 그리기만 하면 된다. 착시를 만들 필요가 없다.



1. 뇌를 표시하는 원과 턱의 원을 그린다. 곡선형 턱선을 스케치해서 연결한다.



2. 아이라인을 잡아준다. 광대뼈를 표시하는 동그라미를 그린 후, 광대부터 내려오는 뺨의 경사를 표시하는 곡선을 그린다.



3. 눈, 코, 입술의 자리에 동그라미를 표시한다. 귀를 그릴 자리에 동그라미를 표시한다. (귀는 눈썹선과 코 선 사이에 위치한다.)



머리카락 그리기에 대한 자세한 내용은 88쪽을 참조.

4. 작은 곡선들을 사용하여 특징들을 잡아준다. 눈꺼풀과 콧구멍, 입술에 주의를 기울인다. 헤어라인도 표시한다.



5. 더 이상 필요 없는 가이드 라인을 지우고, 그림에 명암을 더해 준다.



6. 계속해서 명암을 그려주며 피부색을 표현한다. 하이라이트 영역을 만드는 것도 잊지 않는다.

## 45도 옆짱 각도에서 그리기

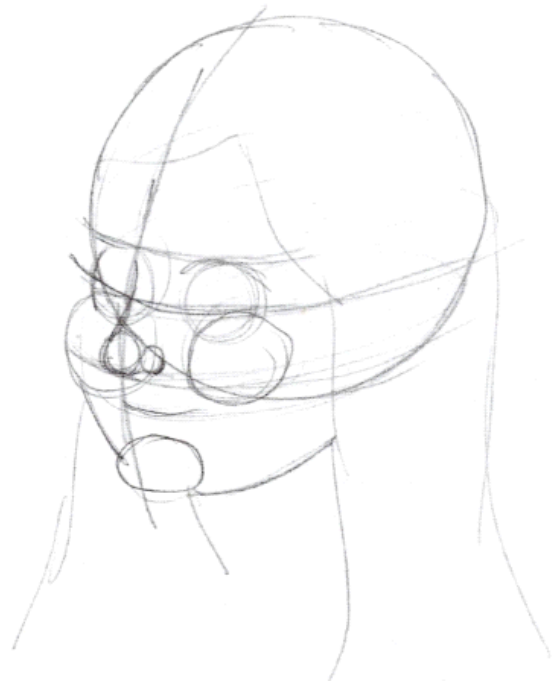
이 드로잉은 얼굴의 정면에서 45도, 위로 45도 각도에서 그린다. 이 각도에서 얼굴을 그리면, 턱의 원은 중심에서 벗어나고, 아이라인은 머리의 구체 곡선을 따라 곡선이 되며, 코와 입의 위치를 나타내는 선도 곡선이 된다.



1. 같은 순서로, 먼저 뇌 원과 턱의 원의 위치를 잡아주고, 그리기 시작한다.



2. 아이라인과 코 라인을 그린다. 광대를 표시하는 동그라미를 그린다.



3. 눈, 코, 귀의 원을 표시한다. (이 그림에서 처럼 귀가 머리카락으로 가려지면, 표시하지 않는다). 그리고 헤어라인을 표시한다.



4. 눈을 그리고, 특징과 디테일을 더해 준다.



5. 가이드 라인을 지우고, 자세한 디테일을 더 그려준다.



6. 빛이 들어오는 방향을 확인하고, 얼굴과 목, 머리카락에 명암을 추가한다. 머리카락 그리기에 대한 자세한 내용은 88 쪽 참조.

## 머리카락

머리카락을 그릴 때 가장 중요한 것 중 하나는 질감이다. 머리카락은 직모도 있고, 웨이브가 있는 머리, 곱슬 머리, 축 늘어진 머리, 부풀려진 머리, 부드럽고 매끈하거나 곱슬곱슬 할 수도 있고, 정말 다양하다. 연필 선은 그리려는 머리카락의 그 질감을 잘 표현해야 한다.

머리카락이 자라는 방향으로 선을 그린다. 머리 뒤로 묶은 머리카락을 그리는 경우, 머리결은 머리의 등근 모양을 따라야 한다.

머리카락을 아주 세세하게 그릴 때는 선을 여러 겹으로 쌓아 그린다. 오른쪽의 그림에서는, 먼저 중간 톤의 선들로 웨이브 모양을 잡아준 다음, 어두운 선으로 웨이브 진 머리카락의 명암을 그렸다.

여러분이 그리는 머리카락이 금발이든 갈색이든 회색, 빨간색, 검은색 또는 보라색 등 어떤 머리카락 색을 그리든, 다양한 명암들을 사용하게 된다. (35쪽 참조) 아무리 짙은 검은색 머리카락도 빛을 반사하고, 밝은 부분이 있으며, 그걸 표현해 줘야 한다. 그래야 머리카락이 빛나고 더 진짜처럼 보인다.



어떤 사람의 머리카락은 명암도표 전체에 걸친 여러 밝고 어두운 톤을 가지고 있다.



하이라이트를 확인하자!



## 표정

감정이나 성격적 특성을 나타내는 다양한 특징들이 얼굴 어느 부분에서 변화하는지 확인해 보자.



## 7장

### 인체 그리기

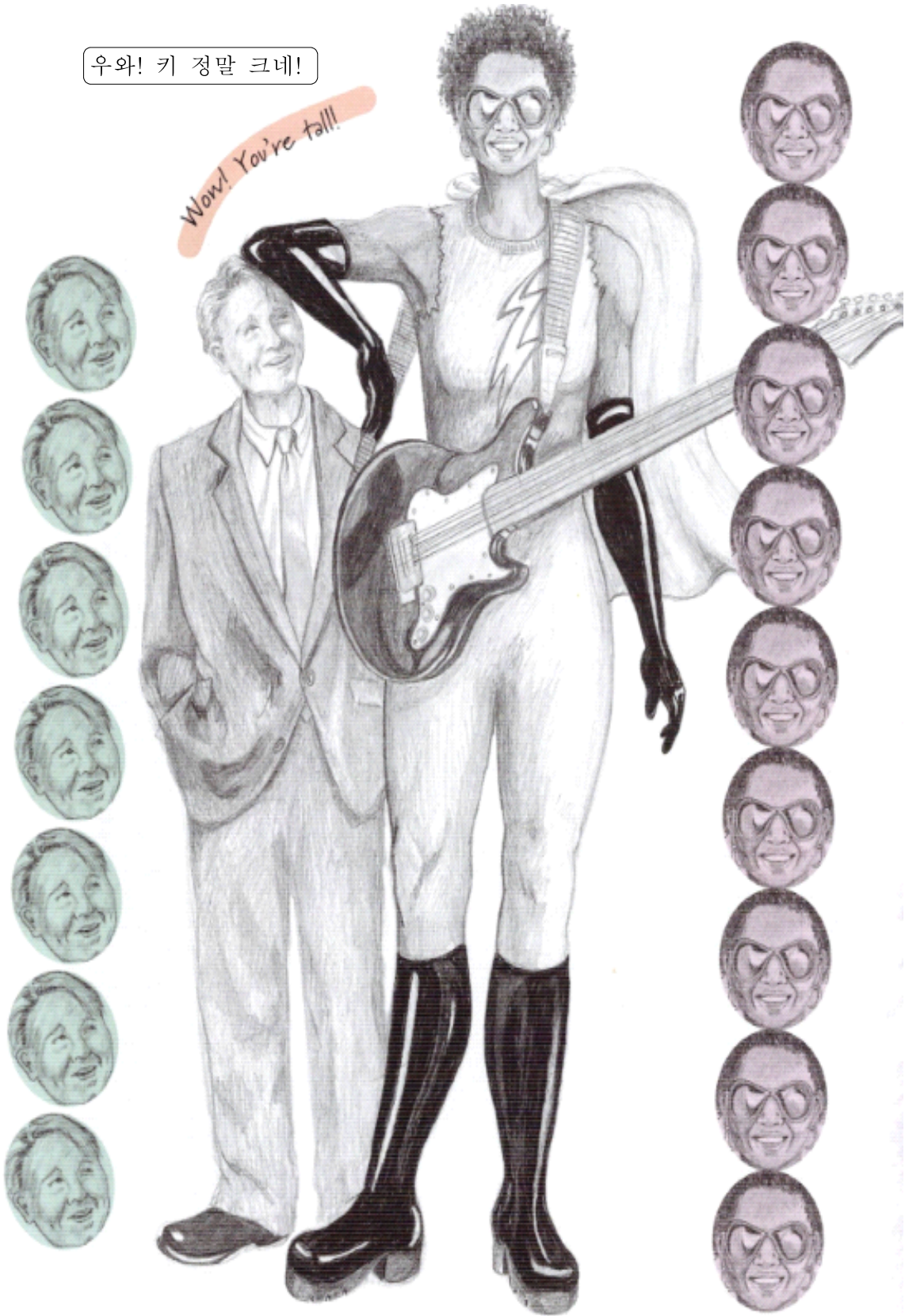
사람의 어깨 넓이는 머리 한 개 반 정도!

얼굴처럼, 우리 몸도 몇 가지 비율과 기본 구조를 따른다. 예를 들어, 유아의 몸은 머리 4개의 길이이다. 즉, 유아의 머리 4개를 쌓아 올리면, 유아의 키가 된다. 10대 초반 아이들의 키는 대략 6개의 머리 높이이다. 성인은 머리가 7-8개 정도이고, 슈퍼 히어로(슈퍼 히어로 그림은 정말 멋져!)는 머리 약 9개 정도의 높이이다.



우와! 키 정말 크네!

Wow! You're tall!



## 몸의 구조

3장에서 그렸던 화장지 튜브와 구를 기억하는가? 이 간단한 모양들은 사람의 몸을 그리는 데 큰 도움이 된다.

여기 세 사람을 보자. 그들의 목과 팔, 몸통, 다리는 모두 여러 개의 튜브 형태다. 엉덩이와 어깨, 팔꿈치(모든 관절)는 구형으로 이뤄졌다. 몸통을 그릴 때는, 약간 납작해진 화장지 두루마리라고 생각하시면 쉽다. 인물의 허리가 어깨보다 작은 경우, 몸통을 약간 납작해진 종이컵이라고 생각할 수도 있다.

이 그림을 관찰하고, 튜브와 구가 어떻게 서로 연결되어 여러 동작을 만드는지 이해해 보자. 다리를 꼬고 앉아있는 소녀와 같이, 팔다리가 짧아진 인물을 그릴 때에는, 단축된 화장지 튜브를 그리며 했던 그 연습의 성과를 보게 될 것이다.



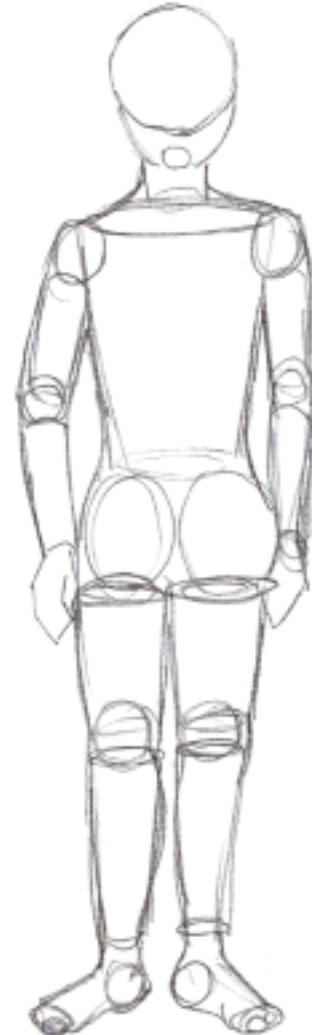


바로 위에 있는 두 장의 사진 위에 얇은 종이를 올려놓고, 구와 튜브 그리기를 연습해 보자.

## 몸의 구조를 조금 더 그려보자

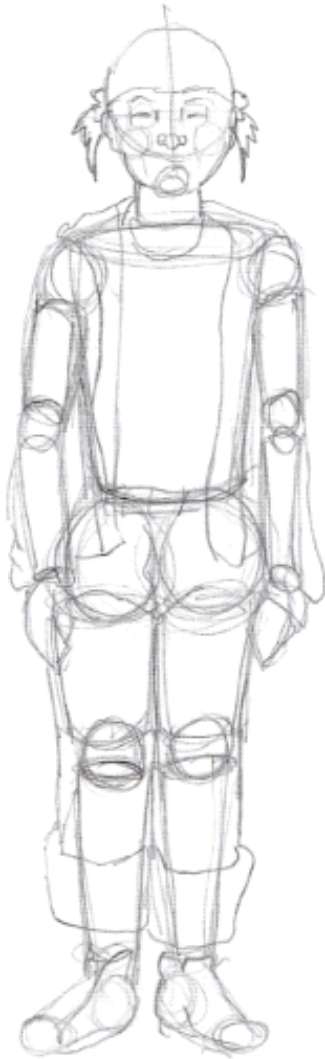


1. 여러분 스스로 인체를 그려 볼 차례다. 먼저, 머리 모양을 그린다. 목에는 작은 튜브를, 몸통에는 크고 납작한 튜브(또는 종이컵)를 그려준다. 발을 포함해서, 신체의 나머지 부분도 구와 튜브로 그린다.



2. 기본 모양을 그린 후에, 그 위에 "피부"를 그려 부드럽게 연결한다.

구와 튜브에 명암을 그려줄 수 있다면, 이 작업은 누워서 떡 먹기!

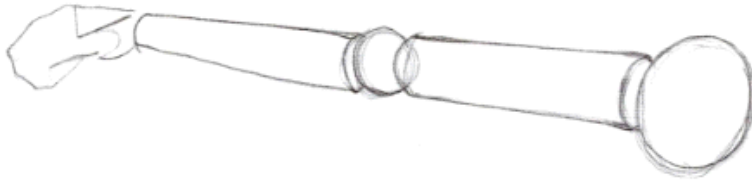


3. 인체에 옷을 입혀보자. 옷감이 몸 위에서 늘어지는 방식에 주의를 기울이자. 옷을 입히기 전에, 몸의 기본 형태를 그리는 것은 중요하다. 이렇게 하면, 비율에 더 집중할 수 있고, 입고 있는 청바지 무릎 부분이 볼록하거나, 운동복을 입었을 때 팔꿈치가 접히는 부분이 올바른 위치에 있는지 확인할 수 있다.

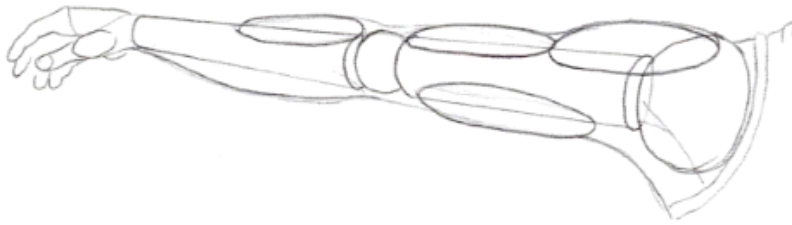
4. 옷과 인물의 기본적인 특징을 먼저 스케치한 후, 빛의 방향을 확인하고, 그림에 명암을 더해 준다. 명암을 줄 때 구와 튜브의 모양을 계속 생각한다. 이 단순한 모양에 명암을 더해 주는 방법을 여러분은 이미 잘 알고 있고, 여러분이 그린 인체에 명암을 줄 때, 같은 기법을 적용하면 된다.

## 팔을 그려보자

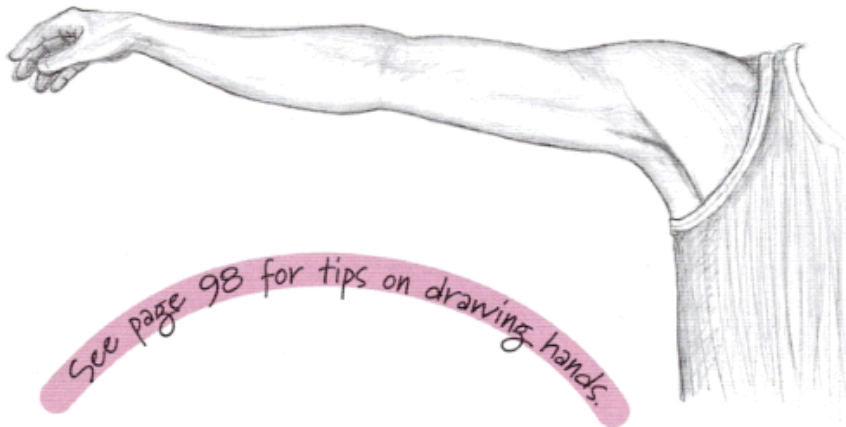
이제 여러분이 그린 몸에 좀 더 섬세한 디테일과 명암을 더해 줄 준비가 되었다. 팔과 다리의 근육을 나타내는 타원형 모양을 생각하면서 이 작업을 시작한다.



1. 거울을 보면서, 한쪽 팔을 옆으로 곧게 편다. 팔뚝에 볼록 나온 부분과 어깨의 모양, 그리고 팔의 곡선을 관찰한다. 튜브와 구로 보이는 것들을 먼저 그린다.



2. 다음, 살과 근육의 볼록한 부분을 곡선과 긴 타원으로 그려서 표시한다.



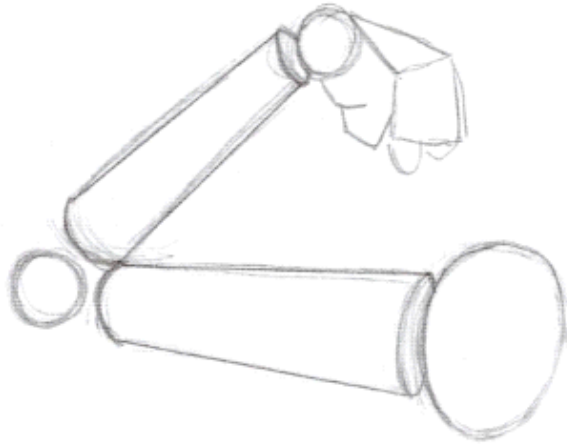
3. 그 모양들 사이의 끝을 부드럽게 연결해서 마무리하고, 팔에 "피부" 표현을 더해 준다. 남아있는 가이드라인 표시들을 지운다.

손 그리기에 대한 내용은 98쪽을 참조



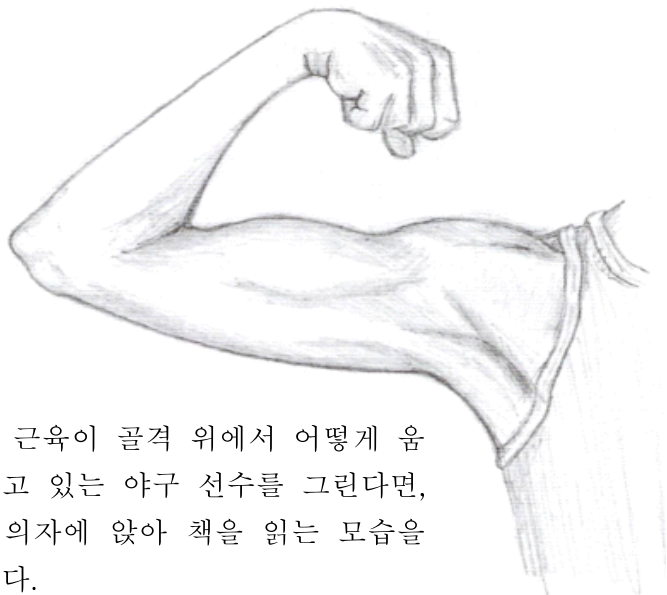
## 팔에 힘을 쥐봐

1. 이제, 팔에 힘을 주고, 접은 상태에서, 거울에 비친 여러분의 팔을 보자. 가능한 세게 근육에 힘을 주고, 근육의 모양이 얼마나 달라지는 지 확인한다. 어깨와 팔에 보이는 구와 튜브를 그린다.



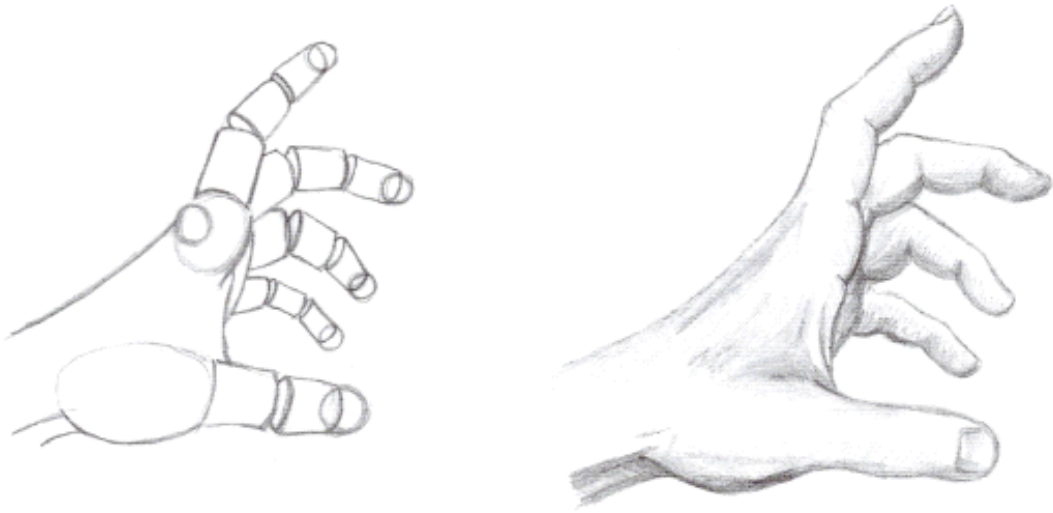
2. 처음에 그렸던, 길고 가는 타원과 미묘한 곡선들이 이제는 훨씬 더 둥근 타원과 더 큰 곡선으로 바뀌는 것을 발견할 수 있다.

3. 타원과 곡선 사이를 부드럽게 연결해서 마무리하고, 팔에 "피부" 표현을 더해 준다. 빛이 들어오는 방향을 확인하고, 명암을 그려준다.

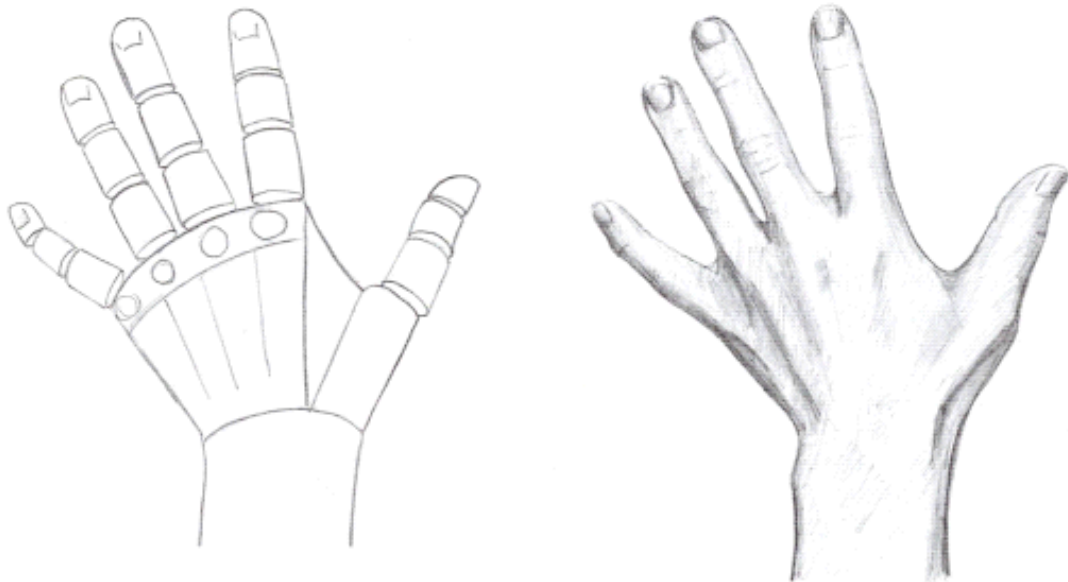


신체의 다른 부분들을 그릴 때도, 근육이 골격 위에서 어떻게 움직이는지 생각해 보자. 공을 던지고 있는 야구 선수를 그린다면, 그 팔 근육 모양은 같은 사람이 의자에 앉아 책을 읽는 모습을 그릴 때와 매우 다르게 보일 것이다.

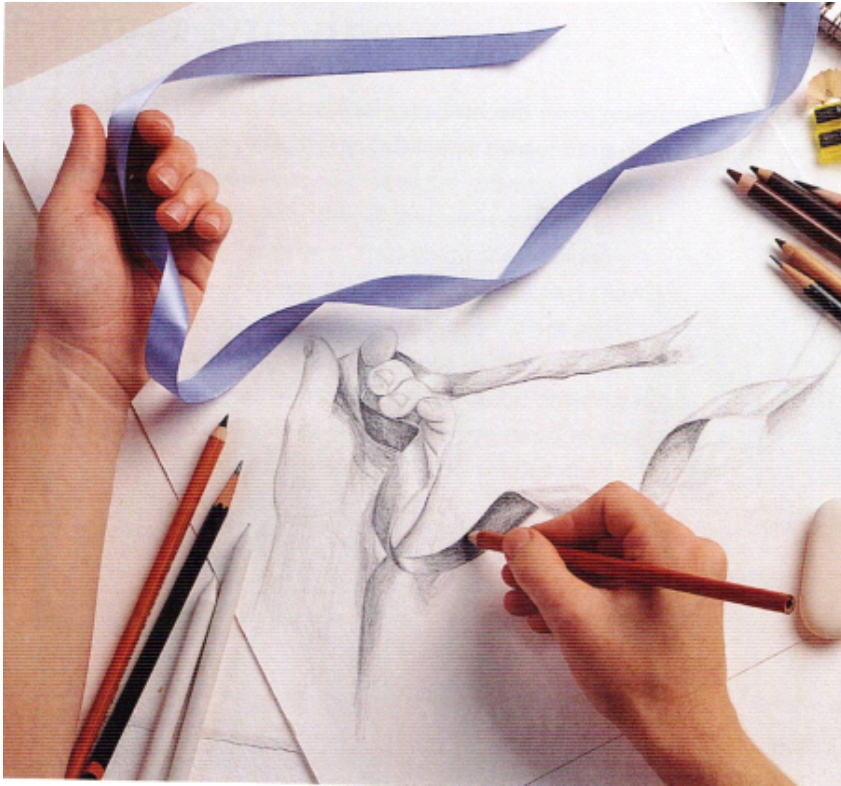
## 손쉽게 그리는 손



손도 단순한 모양들을 모아놓은 형태로 이해할 수 있다. 각 손가락에는 기본적으로 세 조각의 튜브가 있다. 손가락 관절 마디와 손가락 끝은 구형으로 단순화 할 수 있다.



손등에는 각 손가락 관절에서 손목 쪽으로 뻗어 있는 힘줄들이 있다.



손은 얼굴만큼 다양한 감정 표현을 할 수 있다.

손 그리기 연습의 가장 큰 장점은 다른 사람에게 모델을 부탁할 필요가 없다는 것이다. 그저 그림을 그리지 않는 손으로 원하는 자세를 잡고 그리면 된다.



손바닥은 손등보다 살이 많고, 근육도 더 많다.

## 다리

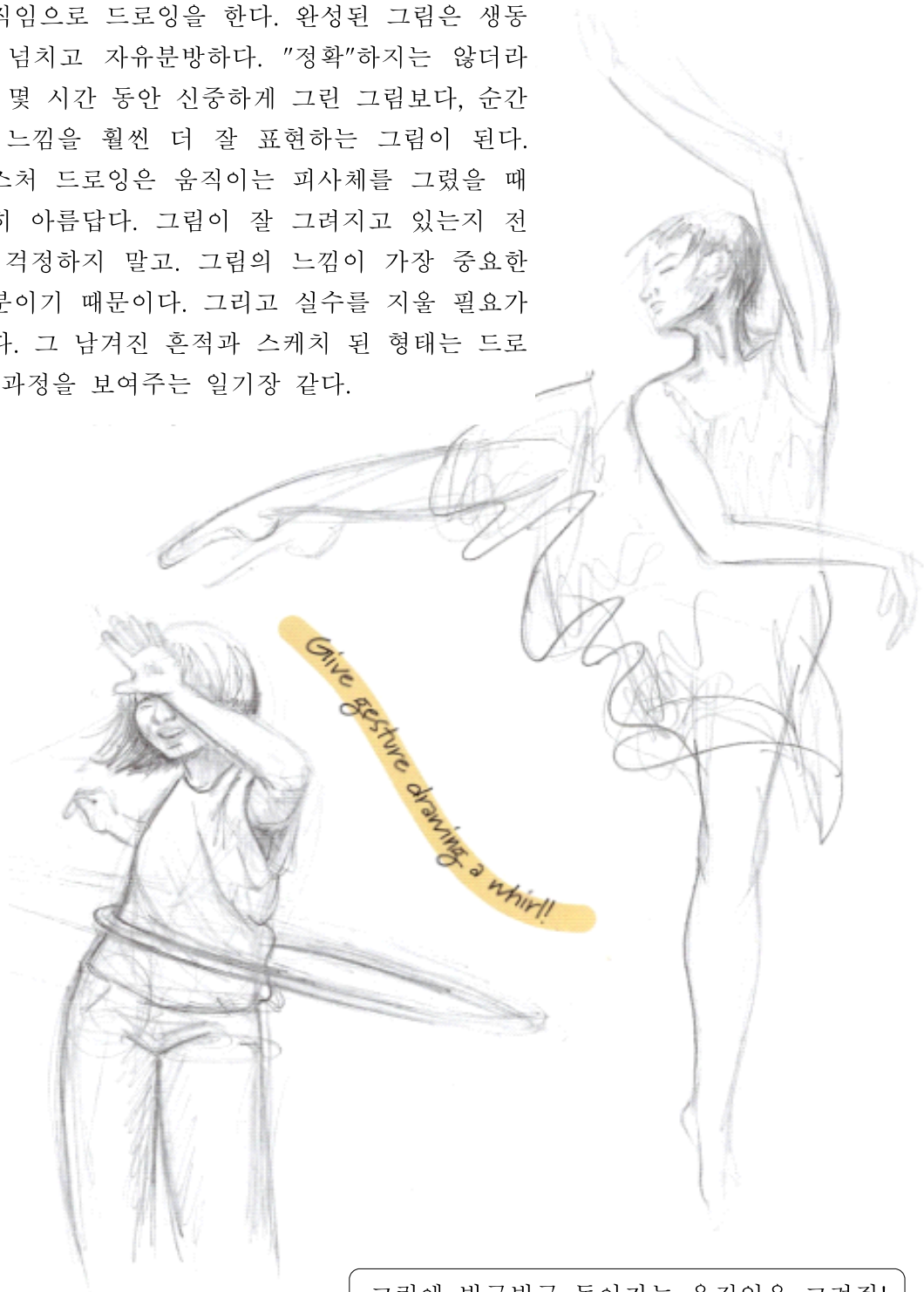
몸에 있는 살과 근육 그리는 연습을 더 많이 하려면, 거울에 비친 다리를 보자. 편안하게 이완된 근육을 그려보자. 그리고, 다리 근육에 힘을 잔뜩 주고 그려보자.



서서 그려보자.

## 제스처 드로잉

인체를 그리는 것이 편해지면, 제스처 드로잉을 정말 좋아하게 될 것이다. 제스처 드로잉 (움직이는 동작 그리기)에서 화가는 빠르고 유동적인 움직임으로 드로잉을 한다. 완성된 그림은 생동감 넘치고 자유분방하다. "정확"하지는 않더라도, 몇 시간 동안 신중하게 그린 그림보다, 순간의 느낌을 훨씬 더 잘 표현하는 그림이 된다. 제스처 드로잉은 움직이는 피사체를 그렸을 때 특히 아름답다. 그림이 잘 그려지고 있는지 전혀 걱정하지 말고, 그림의 느낌이 가장 중요한 부분이기 때문이다. 그리고 실수를 지울 필요가 없다. 그 남겨진 흔적과 스케치 된 형태는 드로잉 과정을 보여주는 일기장 같다.



그림에 빙글빙글 돌아가는 움직임을 그려줘!

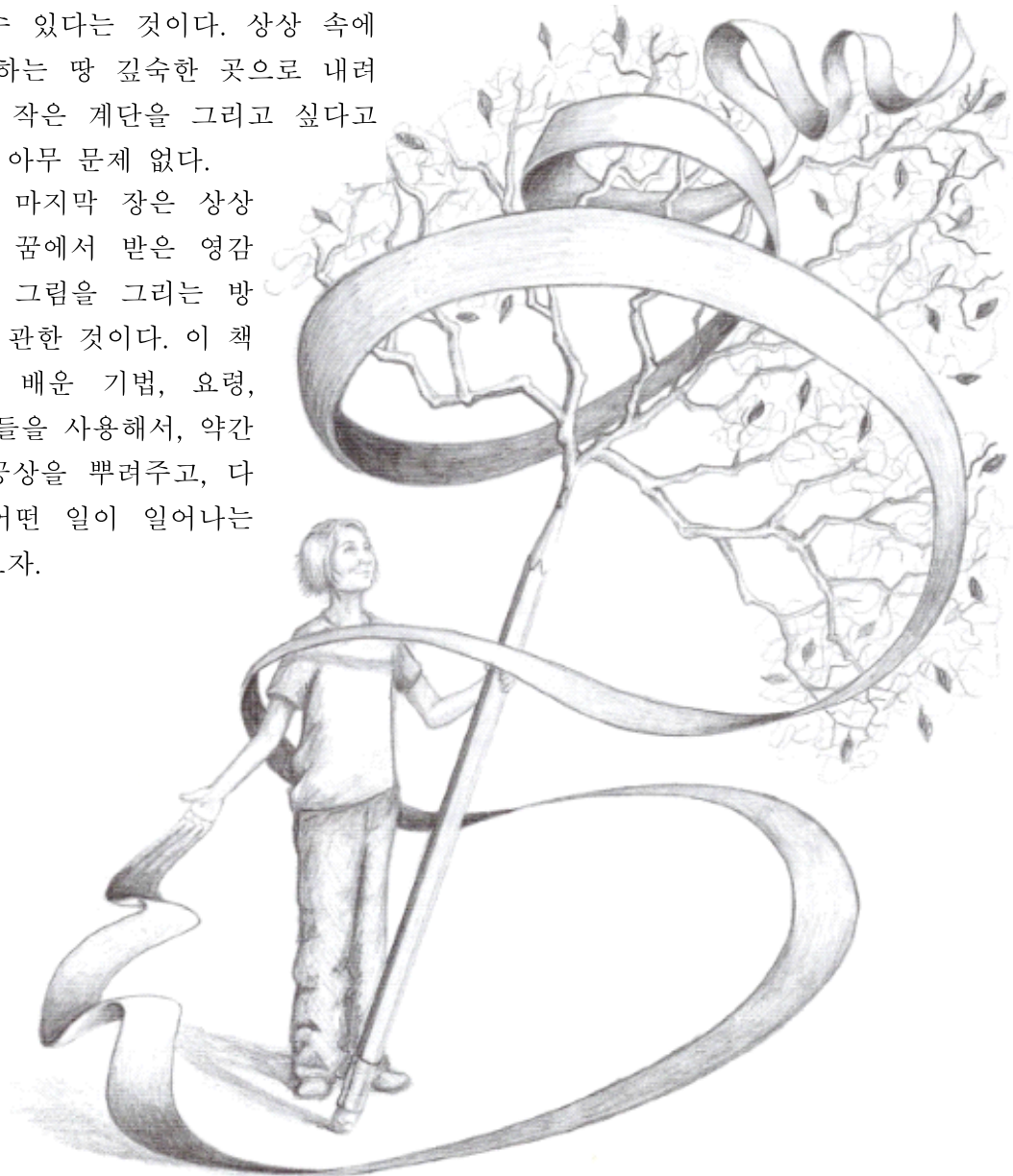
## 8장

### 무한한 상상력

상상력은 흙과 같아서, 신비하고 비옥하며 모든 생명의 근원이다. 살아 있는 모든 것은 흙에 감사해야 한다. 그것 없이는, 나무 (공기도), 과일 그리고 채소가 (음식도) 없었을 것이다. 그리고 상상력이 없었다면, 예술도 없었을 것이다. 진흙을 만져보거나, 꽃을 심어 본 사람이라면, 흙이 얼마나 재미있고, 지저분하고, 벌레도 많고, 끈적끈적하고, 때로는 약간 오싹한 느낌을 준다는 것을 잘 알고 있다. 우리의 상상과 꿈처럼, 흙은 어둡고 신비하며, 그 안에 무엇이 있는지 장담할 수 없다.

사진을 찍는 것과 달리, 그림을 그리는 것의 진짜 매력 중 하나는 무엇이든 그럴 수 있다는 것이다. 상상 속에 존재하는 땅 깊숙한 곳으로 내려가는 작은 계단을 그리고 싶다고 해도 아무 문제 없다.

이 마지막 장은 상상력과 꿈에서 받은 영감으로 그림을 그리는 방법에 관한 것이다. 이 책에서 배운 기법, 요령, 기술들을 사용해서, 약간의 공상을 뿌려주고, 다음 어떤 일이 일어나는지 보자.





상상하는 것 그리기

## Draw Your Imagination



상상력 넘치는 자화상 그리기

*Draw an imaginative self-portrait.*



*Create a life form.*

생명체를 만들어 그리기



*Draw a feeling.*

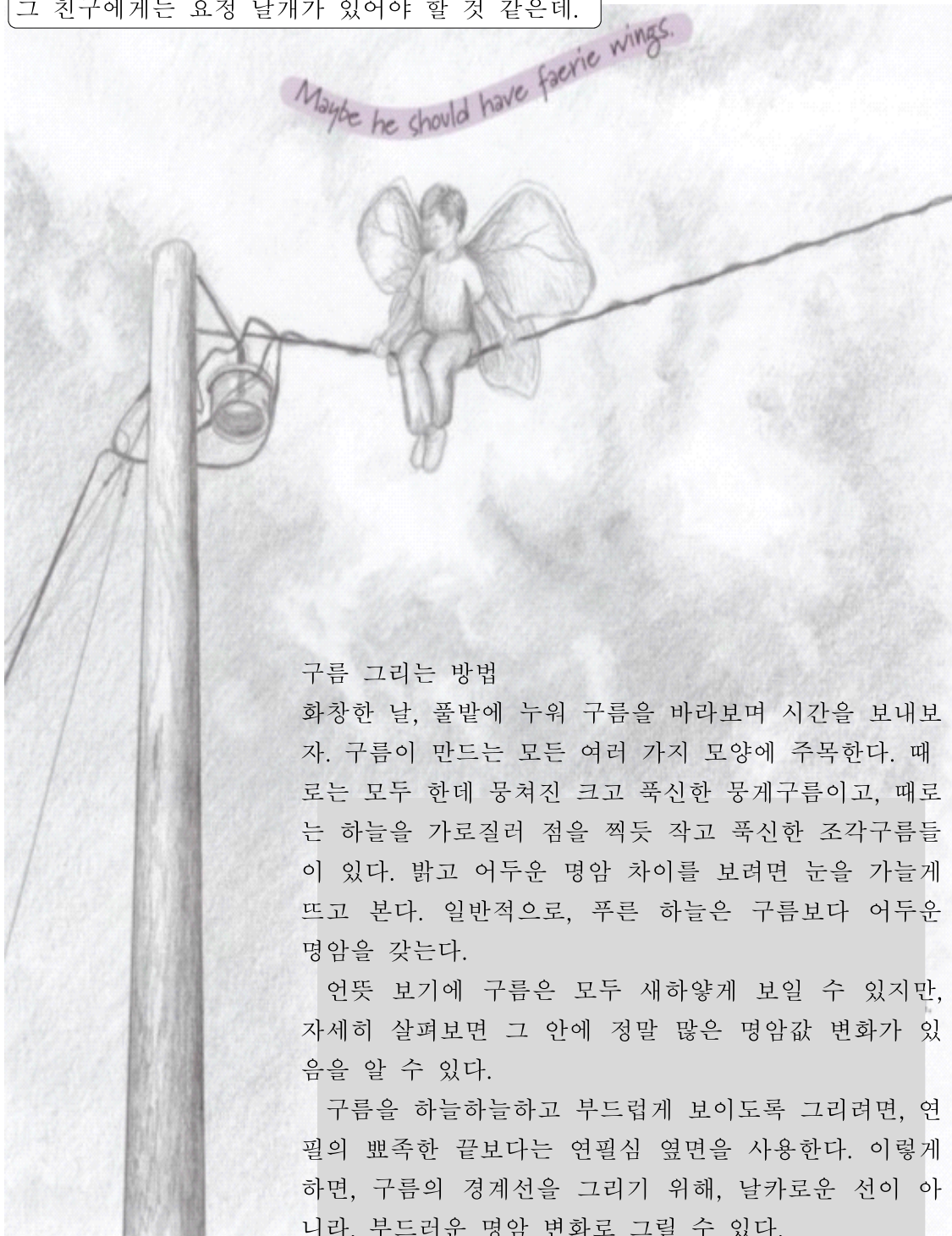
느끼는 감정을 그리기



## 단짝 친구의 상상 초상화 그리기

단짝 친구가 참 똑똑하고 재미있지 않은가? 그 친구가 정말 대단해 보여서 어떤 마법의 힘이라도 가지고 있을 것 같다는 상상을 해봤는가? 마치 그의 재치와 상상력으로 전선 위로 훌쩍 날아올라 앉을 것처럼?

그 친구에게는 요정 날개가 있어야 할 것 같은데.



### 구름 그리는 방법

화창한 날, 풀밭에 누워 구름을 바라보며 시간을 보내보자. 구름이 만드는 모든 여러 가지 모양에 주목한다. 때로는 모두 한데 뭉쳐진 크고 폭신한 뭉게구름이고, 때로는 하늘을 가로질러 짐을 짊어지고 작고 폭신한 조각구름들이 있다. 밝고 어두운 명암 차이를 보려면 눈을 가늘게 뜨고 본다. 일반적으로, 푸른 하늘은 구름보다 어두운 명암을 갖는다.

언뜻 보기에 구름은 모두 새하얗게 보일 수 있지만, 자세히 살펴보면 그 안에 정말 많은 명암값 변화가 있음을 알 수 있다.

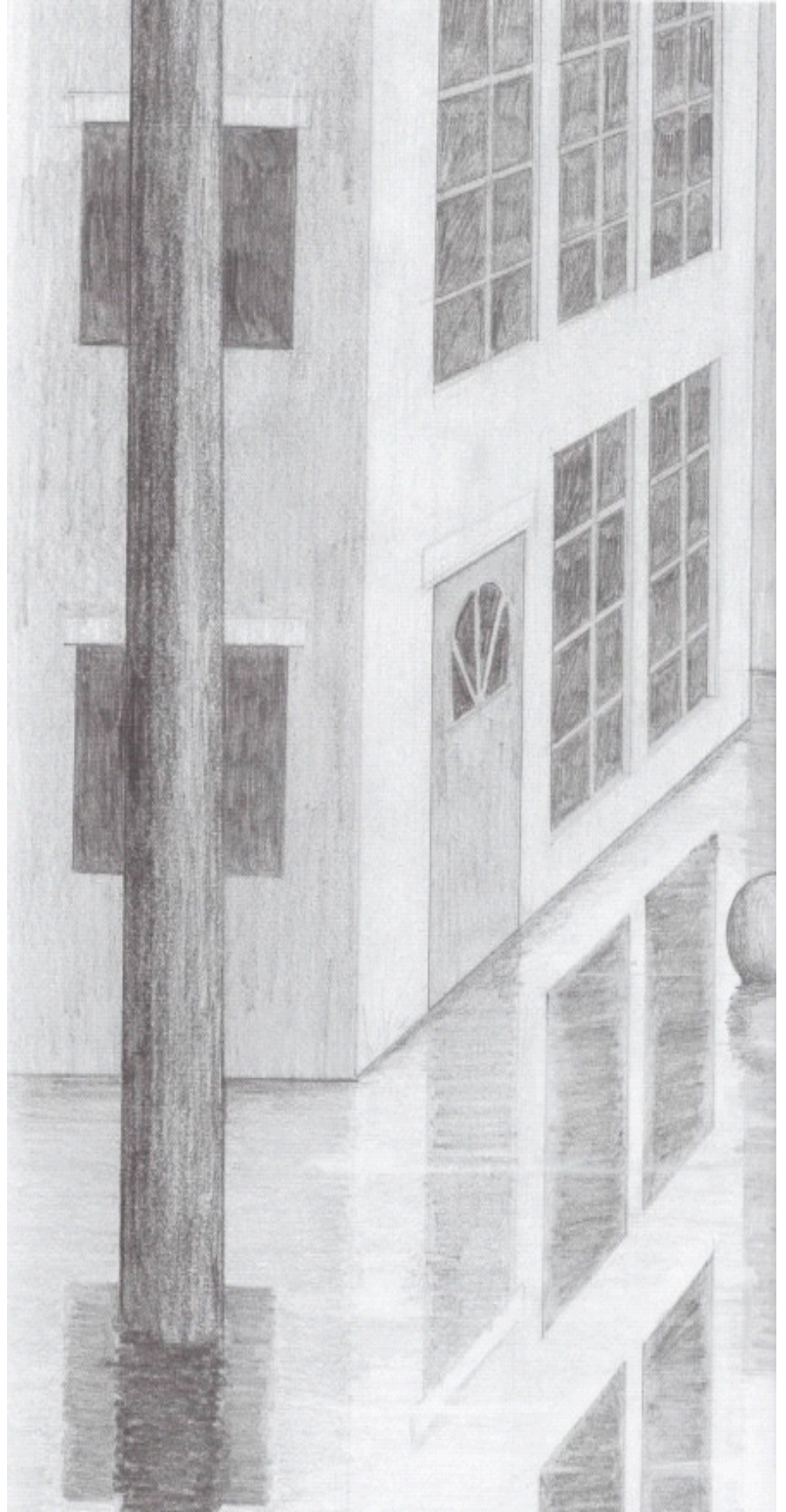
구름을 하늘하늘하고 부드럽게 보이도록 그리려면, 연필의 뾰족한 끝보다는 연필심 옆면을 사용한다. 이렇게 하면, 구름의 경계선을 그리기 위해, 날카로운 선이 아니라, 부드러운 명암 변화로 그릴 수 있다.

## 물 반사

고향의 일부 지역이 허리케인으로 홍수가 난 후에 이 그림을 그렸다. 많은 건물이 물에 잠긴 모습이 안타까웠지만, 그 풍경 자체는 오히려 아름다웠다. 도로는 모두 물 아래로 완전히 사라져버렸고, 건물들과 전신주, 구름이 물에 반사되었다. 기억나는 대로 그 장면을 그리고, 그 위에 상상 조금을 더했다.

물이 있는 풍경은 그리기 어려워 보일 수 있다. 물의 색은 설명하기도 어렵다. 다시 말하면, 물은 투명하다는 것이다. 하지만, 여러분이 다음에 연못이나 호수에 가거든, 물을 바라보며 시간을 보내보라. 도시에 살고 있어서 연못이나 호수를 볼 기회가 없다면, 큰 물웅덩이라도 자세히 관찰해보자. 꼭.

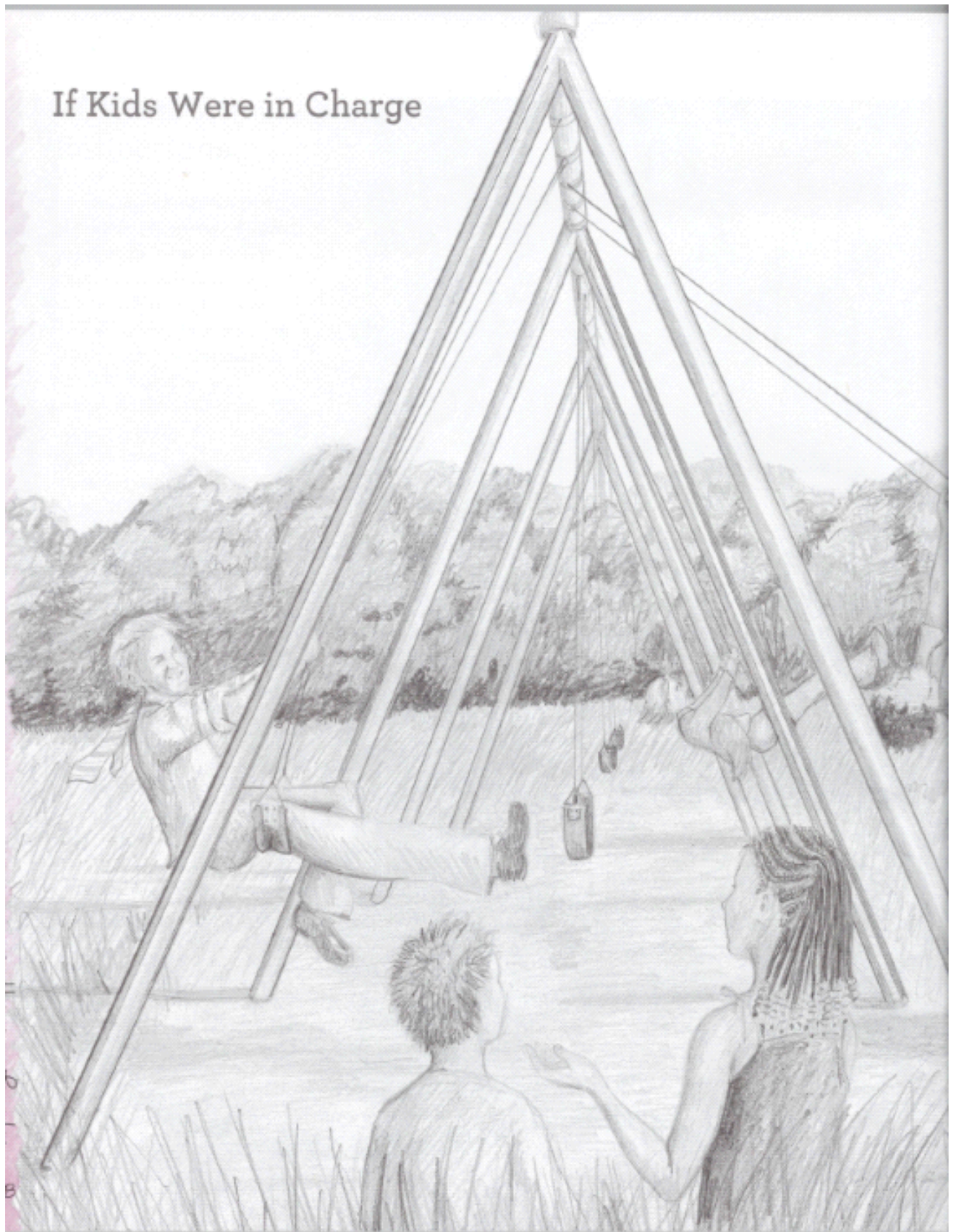
눈을 가늘게 뜨고, 물의 수면을 보자. 보이는 모든 색에 주의를 기울여보자. 맑은 날에는, 물 표면의 색은 그것이 무엇이든 수면 바로 위에 있는 것과 같은 색이라는 것을 알 수 있다. 그리고 물 바로 위에 있는 물체가 거울처럼 반사되고 있다는 것을 알 수 있다. 바람이라도 살짝 불면, 수면 위의 반사에 곡선과 잔물결이 생길 것이다.





1점 투시를 어떻게 사용했는지 보이지?

아이들에게 세상이 맡겨진다면



뉴스 속보 !

News Flash!

Kids discover secret to world peace: send grumpy adults out to play.

모든 것이 아이들에게 맡겨진 세상은 어떻게 상상해 보자. 아이들에게 중요한 것이 세상에서 가장 중요한 것이라면, 상황은 어떻게 달라질까? 세상이 더 재밌어질까? 더 공정할까? 더 아름다워질까? 적어도 예술을 위한 시간은 더 많아질 것이다.

아이들이 세계 평화의 비밀을 발견.  
심술궂은 어른들을 놀려 내보낸다.




부록

Appendix


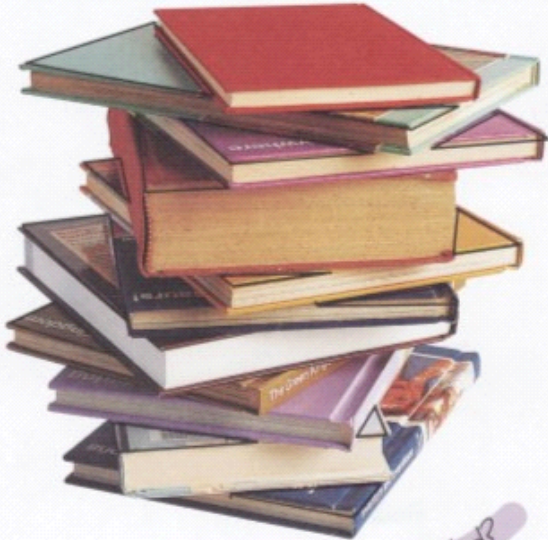
18쪽 "추상 마법"에서  
From "Abstract Magic" on page 18

You drew a face without even knowing it

모르고 그렸지만,  
여러분은 얼굴을 그  
렸다.



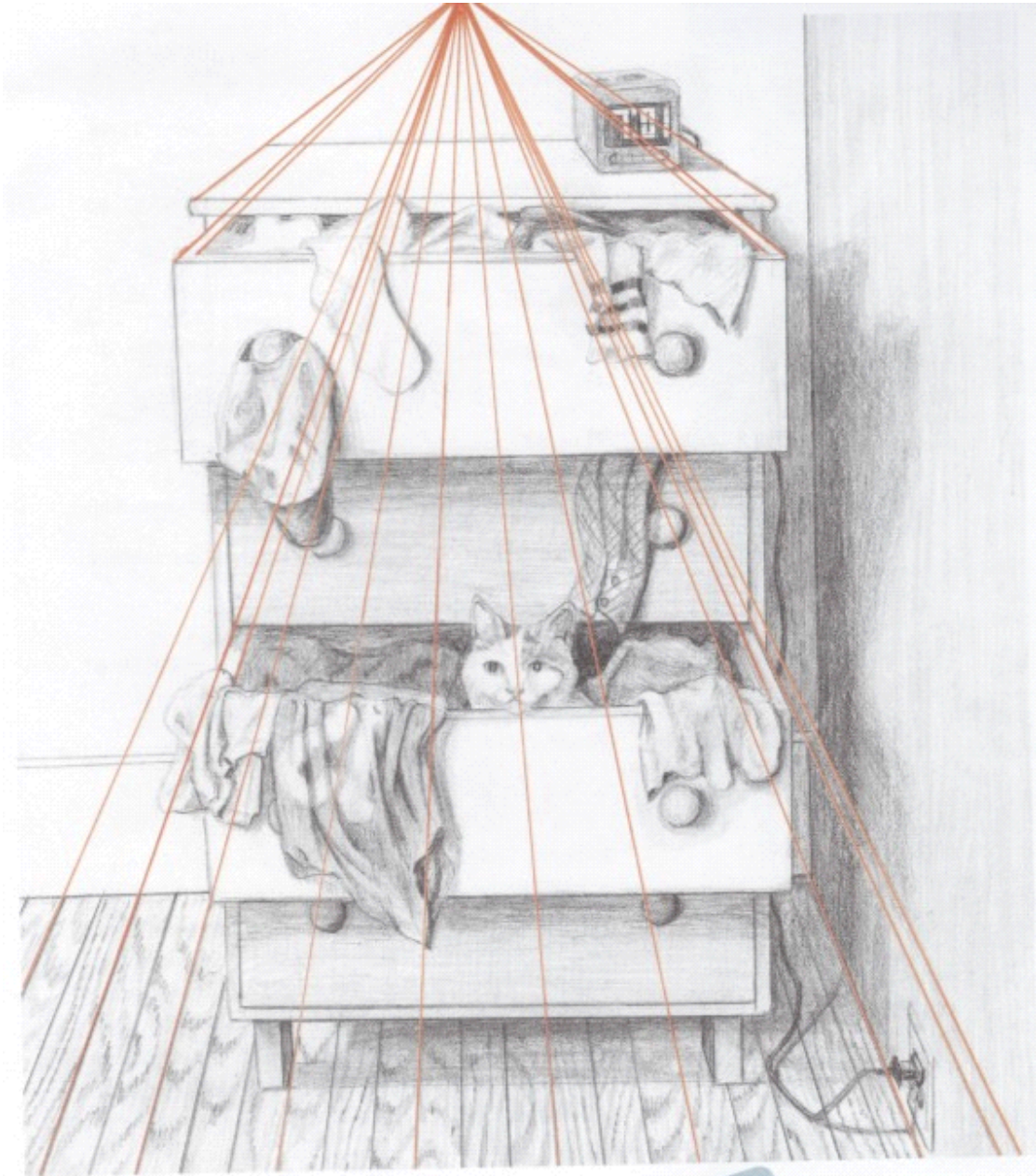
24쪽 "주변의 모양"에서  
From "Shapes All Around You" on page 24



How many triangles did you find?

삼각형 몇 개 찾았지?

61쪽 “소실점 찾기”에서



*Can you find more perspective lines?*

더 많은 투시선을 찾을 수 있는가?

## 감사의 말

이 책을 가능하게 해주신 모든 분들께 감사드립니다.

책 내용을 재밌게 유지 시켜 주고 "글을 달콤하게 잘 펴 발라준" "편집자이자 코미디언이기도 한 **조 래티건(Joe Rhatigan)**, 그는 내 창의성과 이 책을 믿어주었다. **실리아 나란호(Celia Naranjo)**의 세심한 눈과 귀중한 예술적 피드백, 그리고 멋진 디자인 작업을 해주었다. 그리고 모델을 해준 **바클리(Barclay)**, **베일리(Bailey)**, **로렌(Lauren)**, **닉(Nick)**, **제프리(Geoffrey)**. 영감을 주는 책 "어린이와 함께 드로잉 (Drawing with Children)"의 저자 **모나 브룩스(Mona Brookes)**와 그녀의 놀라운 책 "모양의 요소 (elements of shapes)". **베티 에드워즈(Betty Edwards)**의 정말 획기적인 책 "오른쪽 뇌로 그리기 (Drawing on the Right Side of the Brain)", 그리고 창의성에 대해 그녀와 나눈 대화를 재구성했다. 나를 창의적으로 믿고 취직시켜주었고, 직장 동료이자 내 친구, **레인 뉴콤브(Rain Newcomb)**. 나에게 그림 그리는 법을 가르쳐주고 잘 늙어가는 법을 보여준 **실비아 보이드(Sylvia Boyd)**. 아낌없는 모든 지원을 해준 내 여동생 **리지(Lizzy)**와 그녀의 사랑스러운 아이들 **윌(Will)**과 **클레어(Claire)**, 앉아서 함께 그림을 그리지 않고는 절대 못 가게 붙들어주었다. 열정적인 긍정의 힘으로 내가 스트레스로 힘들어할 때 먹여준 **베스 트리그(Beth Trigg)**. (이 글을 읽을 수 없지만) 내가 그녀를 그럴 때 적당히 가만히 있어 주고, 글을 쓰는 동안 내 무릎을 따뜻하게 해준 **내 고양이 마우스(Mouse the Cat)**. 이 책을 24시간 내내 작업하고 있을 때도, 적어도 하루에 두 번은 밖에 나가야 한다고 주장한 **내 강아지 사디(Sadie the Dog)**. 내 스스로를 의심하는 동안에도, 이 책이 내 안에 있었다는 믿음을 가지고, 늦은 밤에도 내가 그림을 그럴 때 음악을 틀어 주고, 인내심 있는 지원을 해준 **라임 케딕(Lyme Kedic)**.

그리고 엄마, 아빠의 헌신적인 지원과 모범으로 보여준 창의성, 그리고 내가 어렸을 때 TV를 꺼주신 것에 대해 이루 말할 수 없이 감사합니다.



## 색인

- 1점 투시, 60 - 65  
3점 투시, 72-73  
2점 투시, 66-71  
**거리**, 58, 74  
계측, 50  
광원, 36-41  
규칙, 9  
그리드, 55  
그림자, 34 - 47  
근육, 96-97  
**낙서**, 15, 35  
네거티브 스페이스, 25-26  
눈, 78 - 80  
**단축법**, 57  
**머리카락**, 88  
명암도, 49  
물, 106  
**바라보기**, 12-19  
배경, 54  
부드럽게 음영 처리, 35  
부피, 47  
블라인드 컨투어 드로잉, 16  
비율, 50 - 57,90  
빛, 34 - 47  
**선**, 20-24  
선 원근법, 58, 74  
소실점, 59-61  
손, 98-99  
수평선, 58  
숫, 10  
**얼굴**, 76 - 89  
연필, 10  
왜곡, 56  
원근법, 58-75  
인체, 90 - 101  
**전경**, 54  
점묘법, 35  
정물, 50  
체스처 드로잉, 101  
종이, 11, 46  
지우개, 11  
질감, 45, 49  
**척도**, 35  
추상 드로잉, 18-19  
측정(계측), 52 - 53  
**컨투어 드로잉 (윤곽선 그리기)**, 16  
코, 78-80  
크로스 해칭, 35  
**파스텔**, 10, 46-47  
펜, 11  
포지티브 스페이스, 25-26  
표현, 89  
프로필, 84-85  
**해칭**, 35  
형태, 21-33

**캐서린 템플(Kathryn Temple)**은 유명 시각 예술가이자 작가이다. 그녀는 6세에 유화를 시작했고, 학교와 캠프에서 아이들에게 미술을 가르쳤다. 그녀의 그림은 수십 개의 그룹 및 개인전에서 전시되었으며, 전국의 개인 및 기업 컬렉션에서 볼 수 있다. 미술 석사학위를 가지고 있으며, 등록된 요가 강사이다. 캐서린 템플은 Art for Kids: Drawing in Color의 작가이자 일러스트레이터이기도 하다. 그녀는 노스캐롤라이나 주 애쉬빌에 살고 있다.