

**디자인
치트키**



**피그마 사용법
총정리**



피그마로 기본적인 디자인 만들기

피그마는 무슨 툴인가

피그마는 현재 가장 차세대 툴이라고 불리는 툴입니다. 단 한개의 설치도 필요 없고, 저장도 필요 없으며, 어떤 상황에도 협업이 가능한 툴이기 때문이죠 무엇보다, 돈을 낼 필요가 없습니다.

피그마의 본래 목적은 UI/UX 디자인입니다. 도형을 그리고, 개발이 가능하게 표현해서 개발자가 쉽게 보고 따라서 만들 수 있도록 하는 것이죠. 하지만, 요즘에 들어 피그마는 정말 다양한 목적으로 사용이 되고 있습니다.

브랜딩을 위한 로고 디자인, 브랜딩 가이드라인 디자인, 포스터 디자인, 인쇄물 디자인, 웹 디자인, 그래픽 디자인 등등을 모두 한번에 이뤄낼 수 있죠. 물론, 이를 통해 아주 고성능의 기능을 구현할 수는 없습니다. 이런 것들을 위해서는 일러스트레이터나 포토샵이 무조건 필요할 수 밖에 없습니다.

하지만, 한가지는 장담할 수 있습니다. 피그마만 제대로 숙달해도 3D 분야를 제외한 모든 그래픽 디자인의 영역에서 월 천 이상 벌 능력은 갖출 수 있다는 겁니다. 저도 UI/UX를 베이스로 활동하지만 이 뿐만 아니라, 다양한 리플릿 디자인, 로고 디자인, 그래픽 디자인을 수행하기 때문이죠.

따라서 이번 책은 피그마를 중심으로 모든 예제와 사용법을 익혀볼 것입니다.

0A 피그마로 기본적인 디자인 만들기

피그마 전체 UI 설명

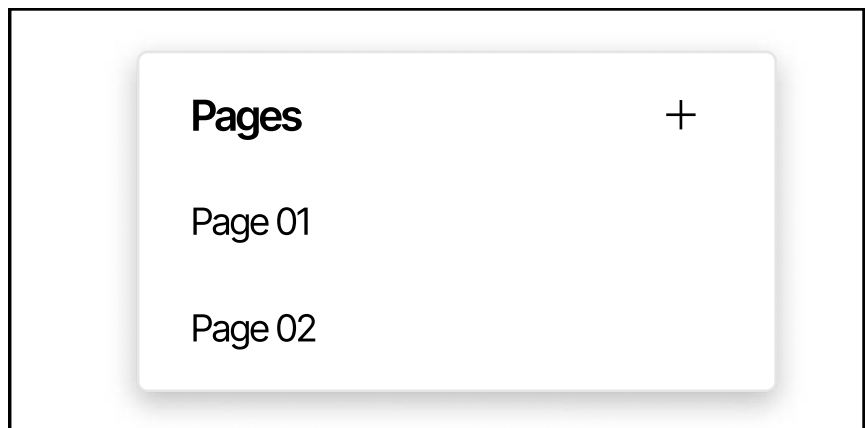
figma.com에 가입을 하고 새로운 프로젝트를 생성한 후에 이제 캔버스가 보이실 겁니다. 상단에는 툴바, 좌측에는 레이어 패널, 우측에는 디자인 패널이 있죠.

우선 상단바부터 살펴보아야 할 것입니다.



대략적으로 이것들만 알아두시면 됩니다. 디자인을 하면서 이 이상의 기능을 쓸 일들은 거의 없기 때문이죠.

좌측 레이어 패널을 살펴보겠습니다.

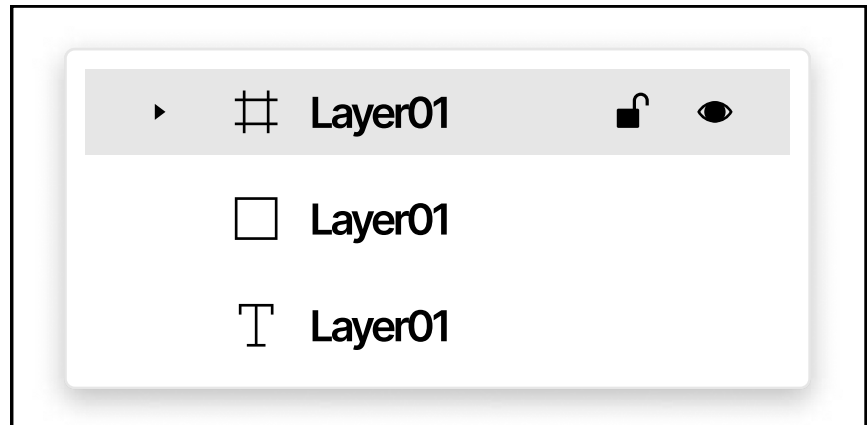


이렇게 구성이 되어 있는 Pages 섹션이 있습니다. 한 프로젝트 안에서 Page를 나눠서 구분을 하고 작업을 더 효율적으로 만들고 싶을때, +를 눌러서 새로운 페이지를 만들어 분리를 할 수 있습니다. 물론, Page를 우클릭하여 복제/복사/붙여넣기 등도 가능하죠.

0A 피그마로 기본적인 디자인 만들기

피그마 전체 UI 설명

그 아래에는 레이어 패널이 나옵니다. 이 패널을 작업을 하며 본격적으로 자주 만나게 될 겁니다. 다음과 같이 생겼죠.



레이어는 요소들이 겹친 형태를 나타내는 것입니다. 여러 요소를 만들어 두면 위와 같은 형태로 레이어의 위계를 보여주게 됩니다. 이것 직접 클릭하게 될 일은 사실 많지는 않을 겁니다.

레이어 하나에 커서를 올려두면, 위와 같이 펼치기 기능과 락 기능, 뷰 기능이 생깁니다.

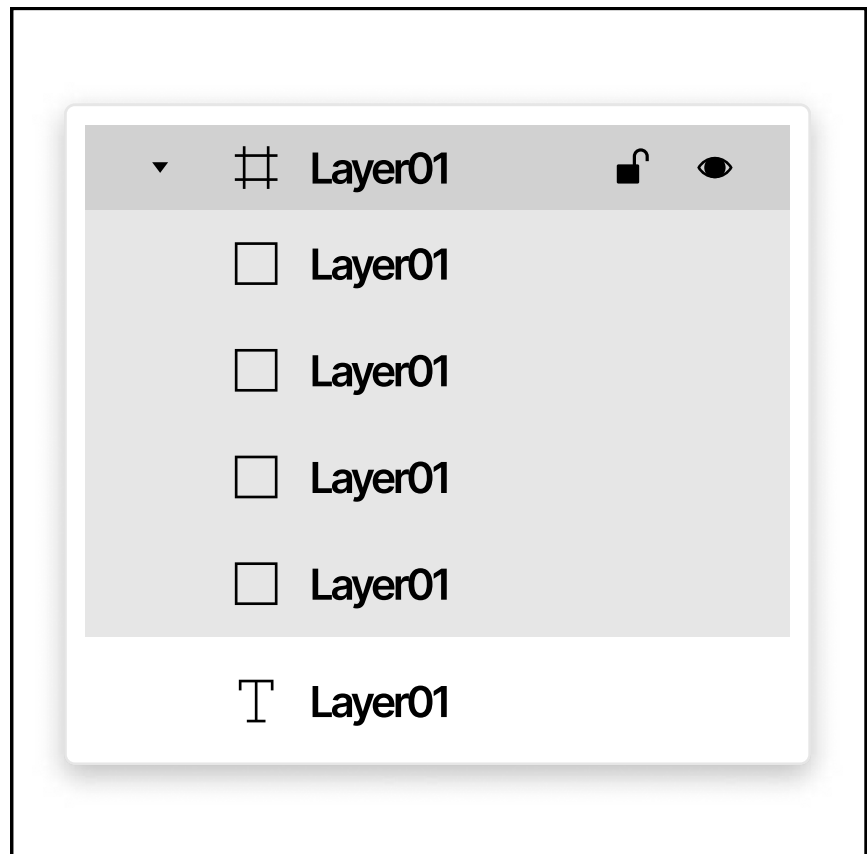
락 기능을 누르면 잠금상태가 잠김으로 설정이 되어서 캔버스 내에서 클릭이 되지 않습니다. 뷰를 누르면 눈 아이콘이 감겨지면서 해당 레이어가 보이지 않습니다. (삭제되는 것은 아닙니다). 이에 맨 왼쪽에 있는 펼치기 아이콘을 눌러보겠습니다. 이러면 이 레이어 안에 존재하는 모든 레이어가 보여지게 됩니다.

다음과 같이 말이죠.

0A 피그마로 기본적인 디자인 만들기

피그마 전체 UI 설명

이렇게 한개의 레이어 안에 속하는 다른 레이어들을 펼쳐서 확인해볼 수가 있습니다. 물론, 복합적으로 레이어를 넣게 되면 이런 트리 구조가 몇중으로 형성이 됩니다.



레이어를 우클릭 하면, 해당 요소를 직접 우클릭하는 것과 같은 효과가 발생합니다. 다양한 조작을 직접 할 수 있는데요, 저는 주로 단축키를 사용하는 입장에서 이를 우클릭하는 경우는 거의 없다고 봅니다.

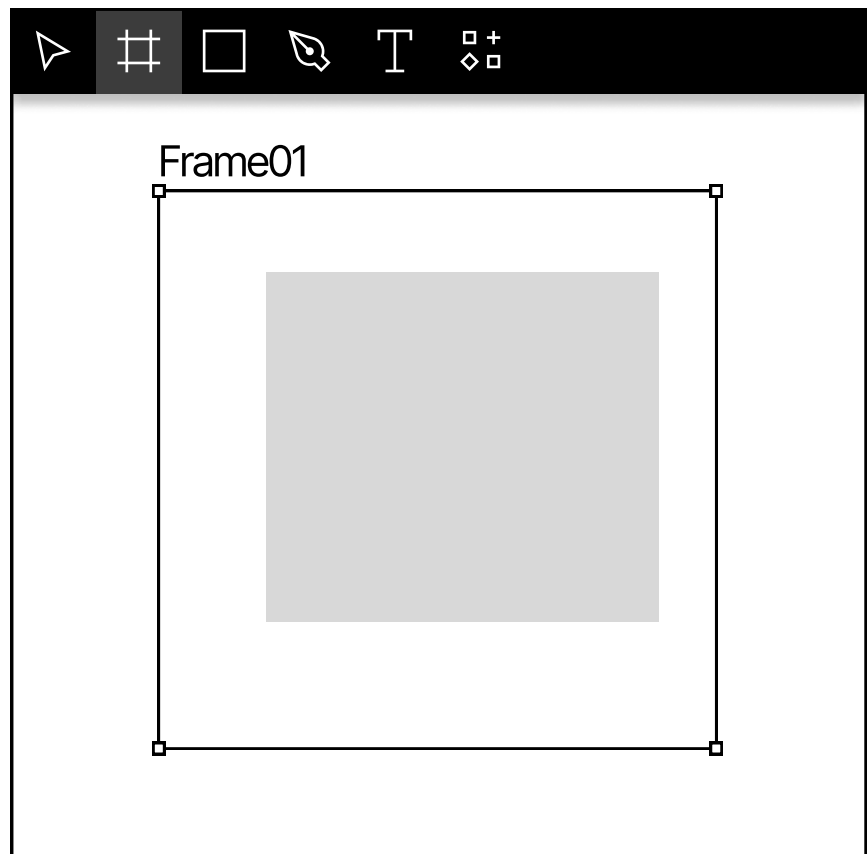
이번에는 제일 중요한 디자인 패널을 살펴볼 겁니다. 우선은 디자인할 요소가 필요하니까, 다음과 같이 프레임 하나를 만들어보겠습니다.

0A 피그마로 기본적인 디자인 만들기

물체 정렬하기

오목판같이 생긴 프레임 아이콘을 눌러줍니다. 이를 눌러주면 커서를 쪽 드래그하여 캔버스에 프레임을 하나 그려줄 수 있습니다. 그린 프레임 안에다가 프레임을 하나 더 그려보도록 하겠습니다.

프레임을 그릴 때 Shift를 누르고 드래그를 해주면 1:1의 정방형 비율로 그려집니다. 그린 요소를 회전하고 싶을 때는, 우측 상단 모서리 밖을 클릭하면 됩니다. 역시 Shift를 누르면 15도 단위로 깔끔하게 돌아갑니다.



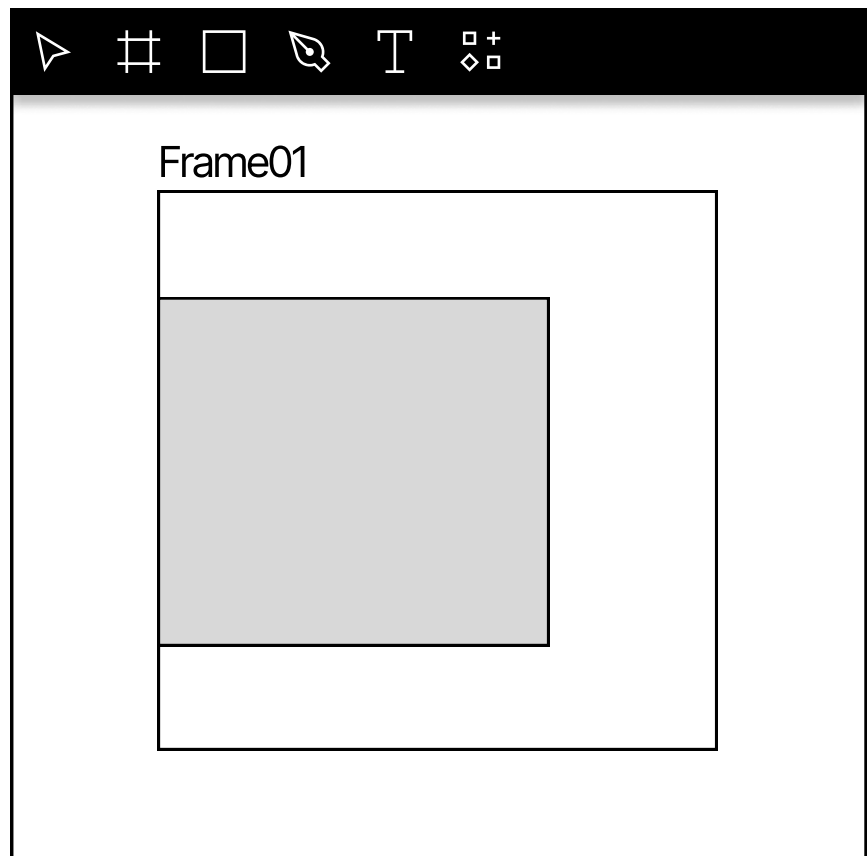
프레임 두개 중에 안의 프레임을 선택해주면, 정렬 옵션이 나타납니다. 겹의 프레임은 무한한 캔버스에 존재하므로 정렬이라는 개념이 적용될 수가 없습니다. 다음과 같이 뜨죠.

0A 피그마로 기본적인 디자인 만들기

물체 정렬하기



이 요소들은 "자신을 감싸는 프레임"에 대해서 어떻게 나를 정렬할 것인지를 나타냅니다. 순서대로 각각, 좌측, 중앙, 우측, 위, 중앙(수평으로), 하단 정렬을 의미합니다. 예를 들어서, 좌측을 누르고, 중앙(수평)을 눌러 주면 말 그대로 다음과 같이 정렬이 됩니다.



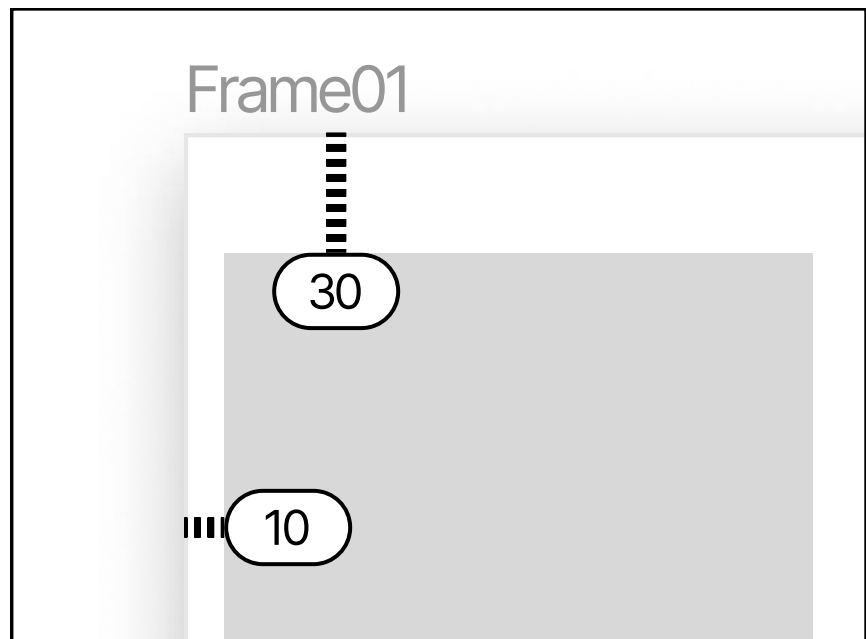
몇번 눌러 보면 너무 직관적으로 무슨 말인지 이해할 수 있을 겁니다. 피그마의 조작법 자체가 그다지 어렵지 않고, PPT 수준에서 벗어나지 않거든요. 이와 유사한 패널이 바로 아래에 있는 X, Y 값 부분입니다.

0A 피그마로 기본적인 디자인 만들기

물체 정렬하기

X	0	Y	30
W	100	H	100
↳	Fixed	↳	Fixed
↳	0	↳	0

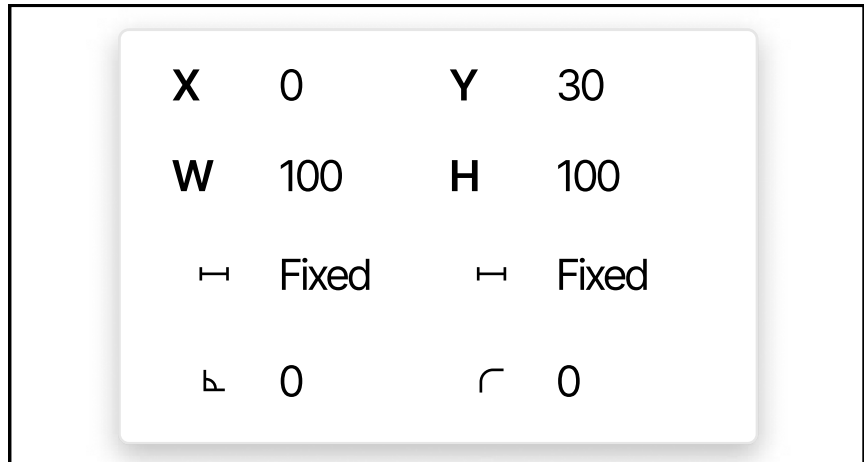
여기서, X와 Y 값을 사실 크게 만질 일은 없습니다. 아주 정량적인 디자인을 하는 것이 아니라면요. 하지만, 설명을 드리자면, 이 XY 값은 "자신을 감싼 프레임"에 대한 상대적인 위치입니다. 가령, X가 10이고 Y가 30인 사각형은 다음과 같이 위치하는 것이죠.



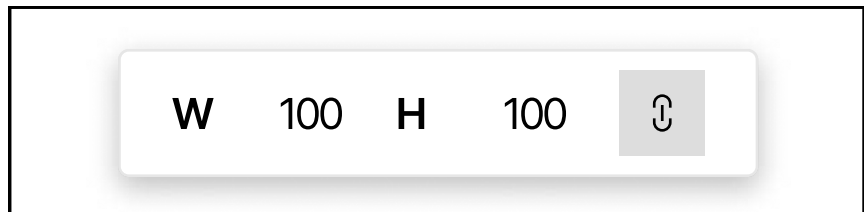
무슨 말인지 이해가 쉽게 되실 겁니다. 이를 확인하기 위해서 (앞으로 모든 요소간의 거리를 알기 위해서는) 메인 요소를 누른 후 Shift를 눌러 다른 요소에 커서를 대주면 됩니다. 모든 거리 차이를 알 수 있죠.

0A 피그마로 기본적인 디자인 만들기

물체 크기 조절



그 다음 줄에는 W와 H가 들어갑니다. 이들은 Width와 Height를 나타내며, 한마디로 너비와 높이를 말합니다. 이 옆에는 다음과 같은 작은 아이콘이 보입니다.

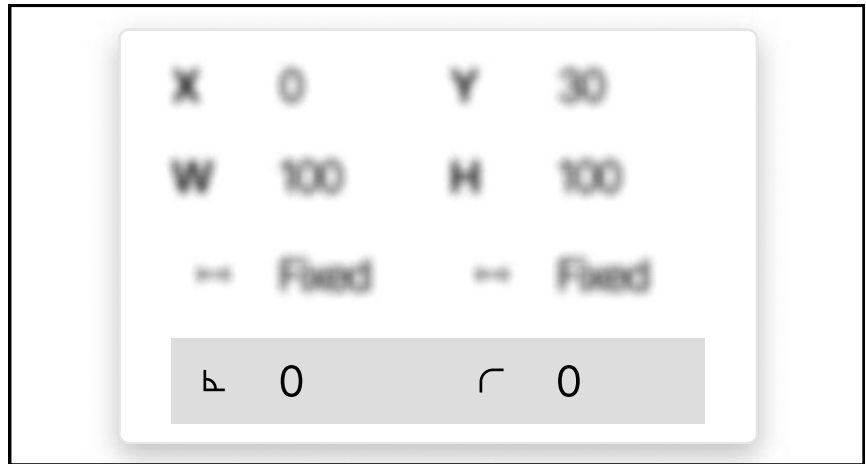


이 아이콘이 "결속" 되어 있으면 해당 프레임의 크기는 비율이 일정하게 바뀝니다. 가령, 위와 같은 1:1 비율의 값일 때는, H를 300으로 하면 W도 비율에 맞게 알아서 300으로 바뀝니다.

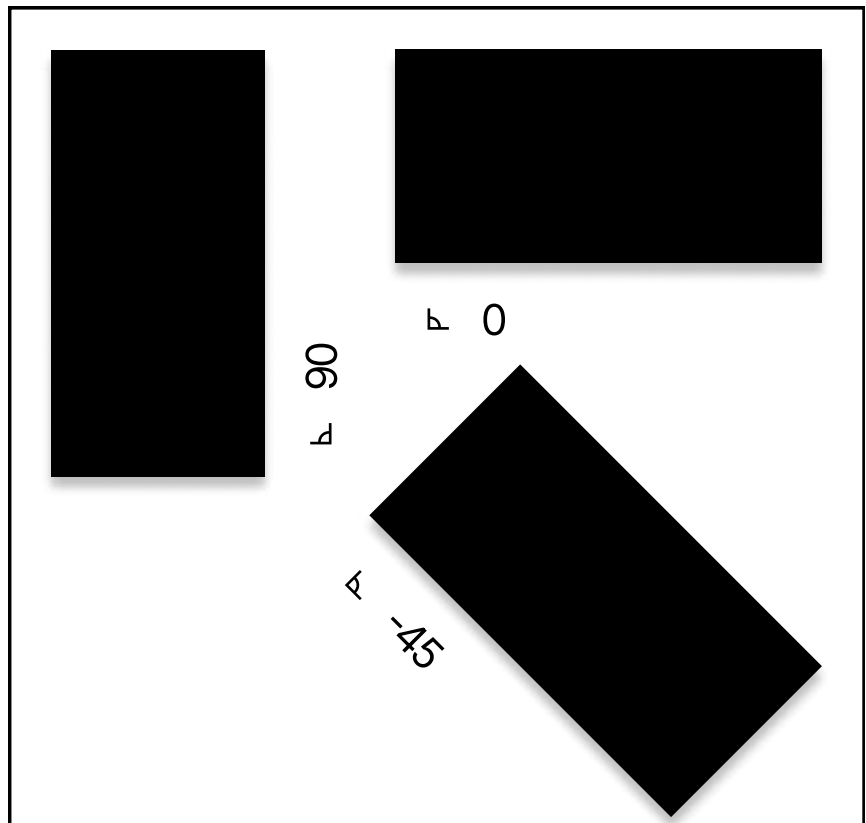
물론, 이를 클릭하면 결속이 풀어지면서 자유자재로 크기를 설정할 수 있는 상태가 됩니다. 단 위의 형태가 결속되어 있다고 할지라도, 커서를 통해 수동으로 크기를 조절할 때는 자유롭게 됩니다. 이때 비율을 유지하려면 앞서 설명드린 바와 같이 Shift를 누르고 드래그를 하면 됩니다.

0A 피그마로 기본적인 디자인 만들기

물체 돌리기



맨 아래 줄에는 각도와 라운딩 값이 들어갑니다. 이 값들을 직접 조절해보면 정말 쉽게 터득이 될 겁니다.

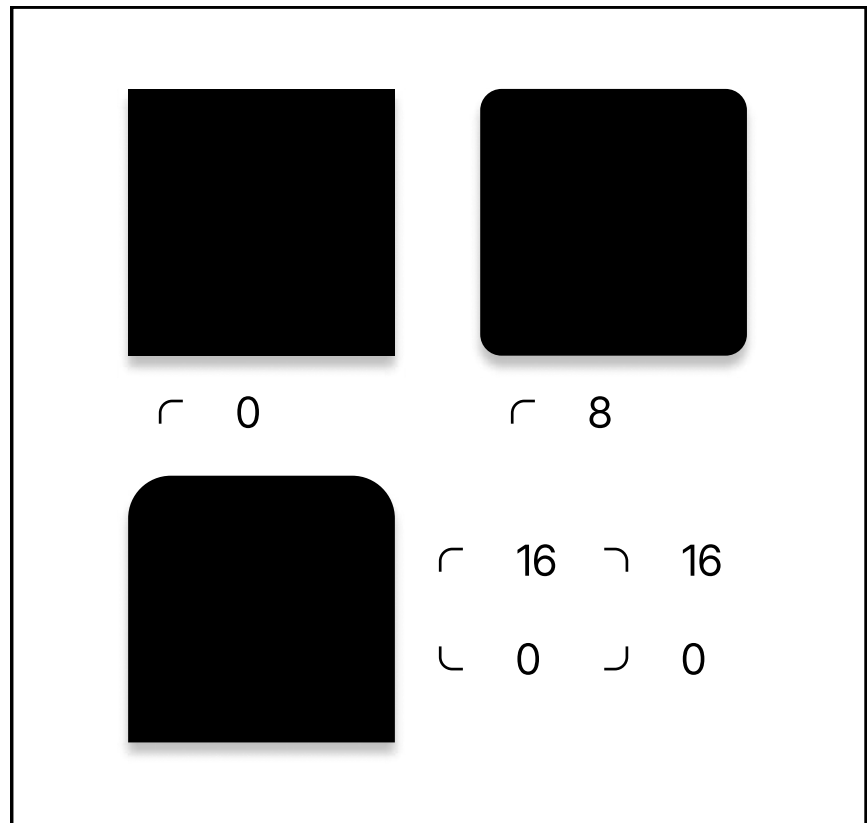


방향에 대한 것은 위의 이미지를 보면 이해가 잘 되실 겁니다. 다음은 앞으로 중요하게 보게 될 라운딩에 대한 내용입니다. 다음 그림을 보시죠.

0A 피그마로 기본적인 디자인 만들기

물체 깎아내기

라운딩 값은 사각형을 비롯한 다양한 형태의 모서리가 얼마나 둥글어야 하는지를 나타냅니다. 해당 값 만큼의 반지름을 가진 원 형태로 둥글어지죠. 사각형을 선택한 경우에, 라운딩 값 입력란 옆에는 라운딩 아이콘이 4방 형태로 배치된 아이콘이 생기는데, 이를 누르면 각 모서리의 라운딩을 따로 설정할 수 있습니다.



이걸 잘 응용하면 정말 다양한 디자인의 느낌을 내줄 수 있습니다.

이 외에도, **테과 Hug**가 존재합니다. 이 개념은 우리가 아는 PPT같은 기초적인 툴과는 조금 다른 중급의 개념이라고 볼 수 있습니다. 이미지 예시로 직접 보시죠. 아까의 상단 패널을 봐주시면 됩니다.

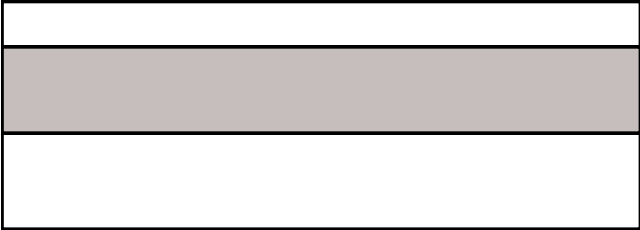
0A 피그마로 기본적인 디자인 만들기

프레임간 상대 크기

기본으로 프레임은 Fixed와 Fixed입니다. 하지만, 프레임 안에 프레임이 들어가는 경우 다양한 경우를 만들어낼 수 있죠.


가령, 내부 프레임이 테과 Fixed인 경우 다음과 같이 보여집니다. 테로 설정된 내부 프레임이 외부 프레임의 너비를 가득 채우는 경우이죠. 물론, Fixed에 테인 경우 높이가 가득 채우게 됩니다.

외부 프레임	┌	Fixed	┌	Fixed
내부 프레임	<>	Fill	┌	Fixed



반대로, 안의 프레임 크기를 고정하고, 외부의 프레임에 대해서 Hug와 Fixed를 넣으면 다음과 같이 나옵니다. 겹의 프레임이 안의 프레임을 안고 있는 거죠. (Hug)

외부 프레임	><	Hug	┌	Fixed
내부 프레임	┌	Fixed	┌	Fixed

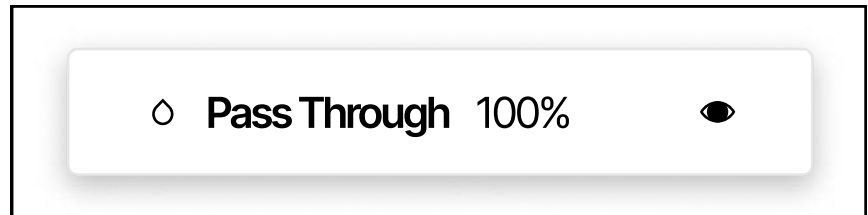




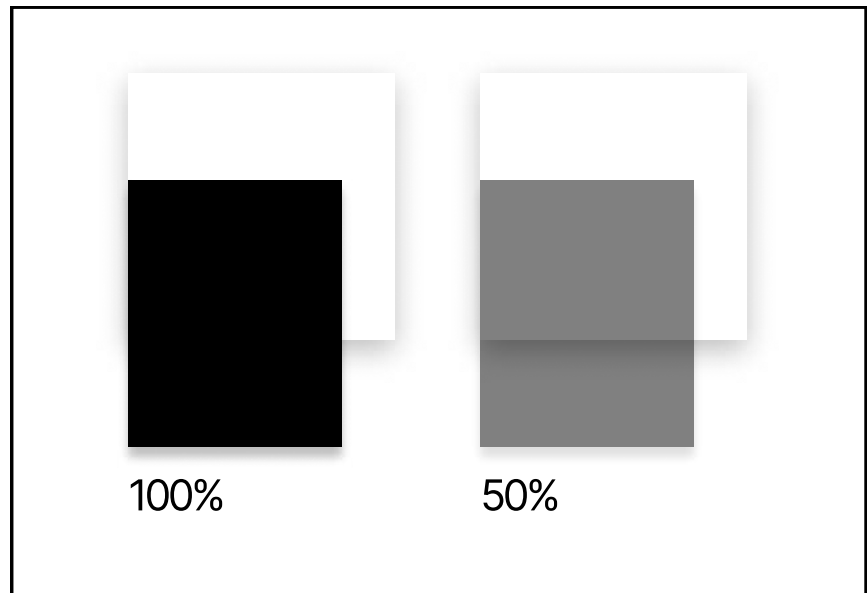
피그마로 기본적인 디자인 만들기

레이어 설정

디자인 패널의 첫 박스 아래로는 Layer라고 쓰여진 패널이 존재합니다. 이 역시 고급 기능인데, 한번 간단히 알아보도록 하겠습니다. 다음과 같이 생겼죠.



옆의 숫자는 투명도를 의미합니다. 다음과 같이 말이죠.



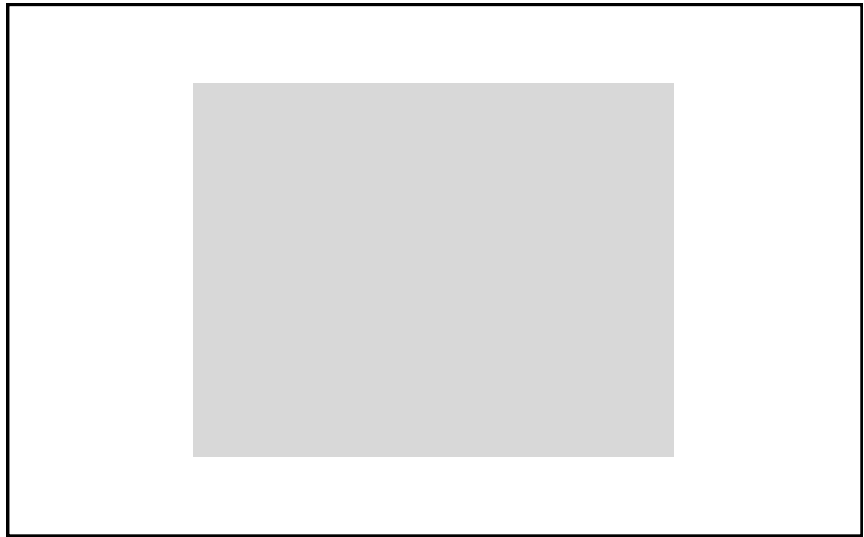
Pass Through를 선택해서 (물방울을 눌러도 됩니다) 바꿀 수 있는 모드는 상당히 이해하기가 어렵습니다. 이미지로 직접 보는 것이 편리하죠. 직접 한번 시도를 해보면서 이해를 하는 것이 편합니다. 굳이 쓴다면 저는 Overlay 라는 설정을 쓰는데, 이는 다음과 같이 빔 프로젝터를 쏜 느낌입니다.



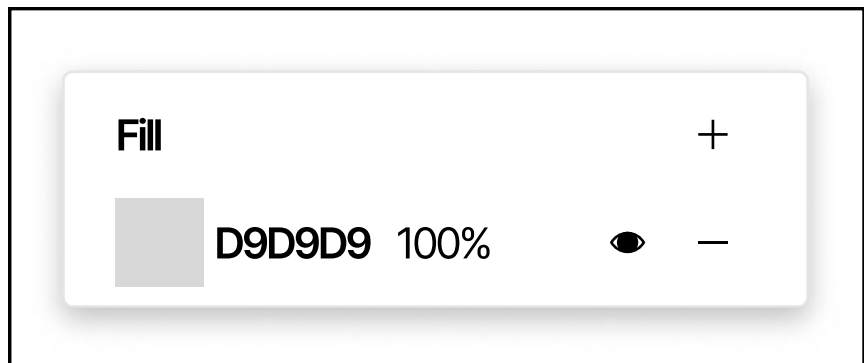
0A 피그마로 기본적인 디자인 만들기

색상 조절하기

레이어 박스 아래에는 Fill과 Stroke가 나옵니다. 이제부터 본격적으로 디자인을 입힌다고 볼 수 있죠. 우선, 우리는 사각형 하나를 캔버스에 만들고, Fill을 설정해보도록 하겠습니다.



다음과 같은 패널을 찾아줍니다.

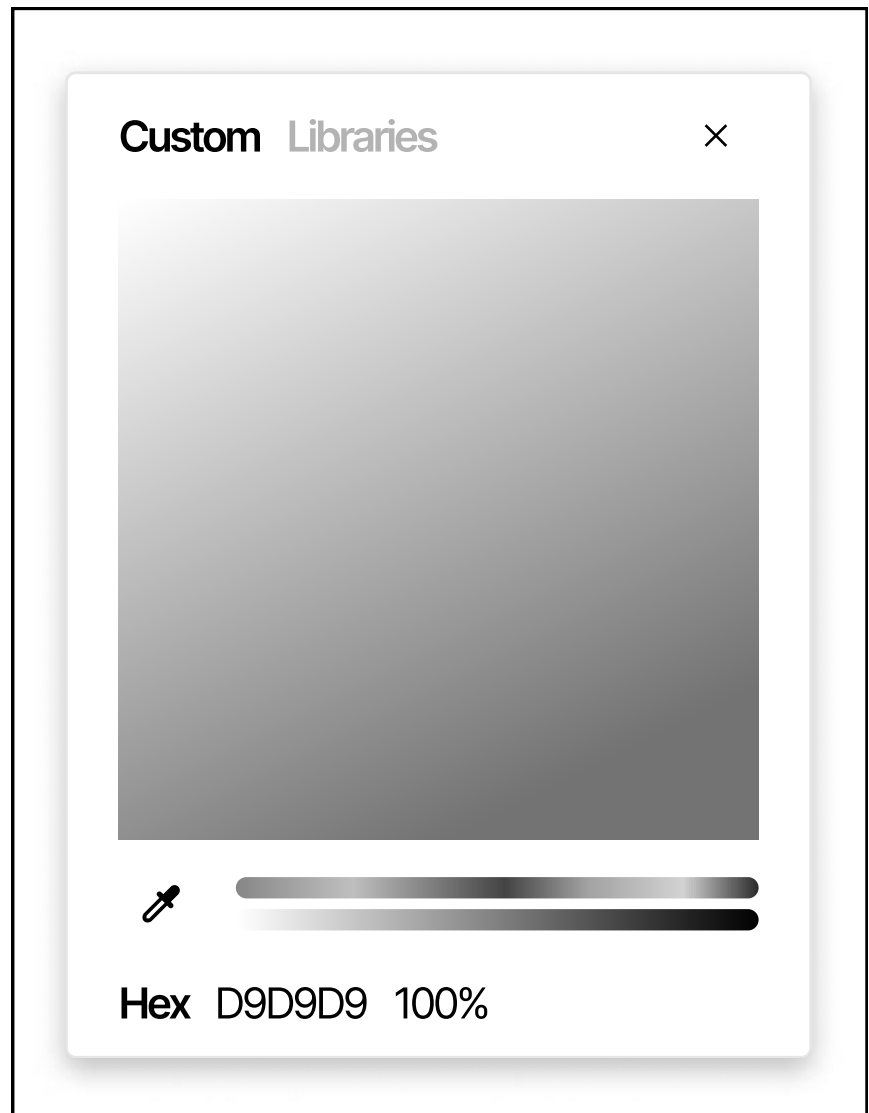


여기서 +를 누르면 색을 여러개 추가할 수가 있습니다. 반투명 색을 겹치면서 다양한 느낌을 낼 수도 있고, 이미지 위에 색을 덮을 수도 있습니다. 여기에 나오는 100%이 숫자는 역시나 불투명도입니다. 눈 아이콘은 해당 색을 보일지 말지를 의미하구요. 그리고 명백히 빼기로 보이는 -는 역시나 빼기가 맞습니다.

0A 피그마로 기본적인 디자인 만들기

색상 조절하기

아까 사각형을 누르고, 레의 기본 색은 - 해준 뒤에 +를 통해 커스텀 색을 넣어보겠습니다. +를 누르고, 아래 D9라 쓰인 색상을 클릭해 줍니다. 다음과 같은 사각형을 찾을 수 있습니다.

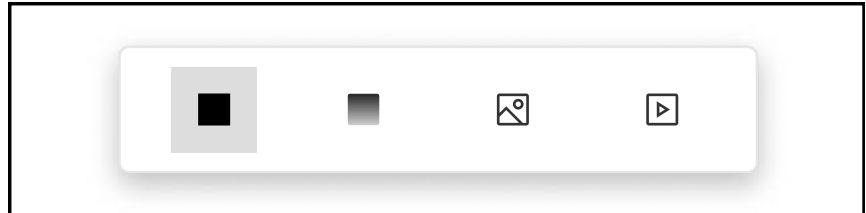


큰 사각형에서 눈대중으로 색을 고를 수도 있습니다. 색 톤을 바꾸려면 아래의 무지개색 슬라이더를 땡기면 되죠. 투명도를 바꾸고 싶다면 그 아래의 슬라이더를 땡기면 됩니다. 색상 값을 외웠다면, 아래의 Hex 칸에 값을 입력해도 좋습니다.

0A 피그마로 기본적인 디자인 만들기

색상 조절하기

근데 사실 이 이미지에서는 숨겼지만, 색상을 보면 다음과 같은 옵션들이 끼어있습니다.



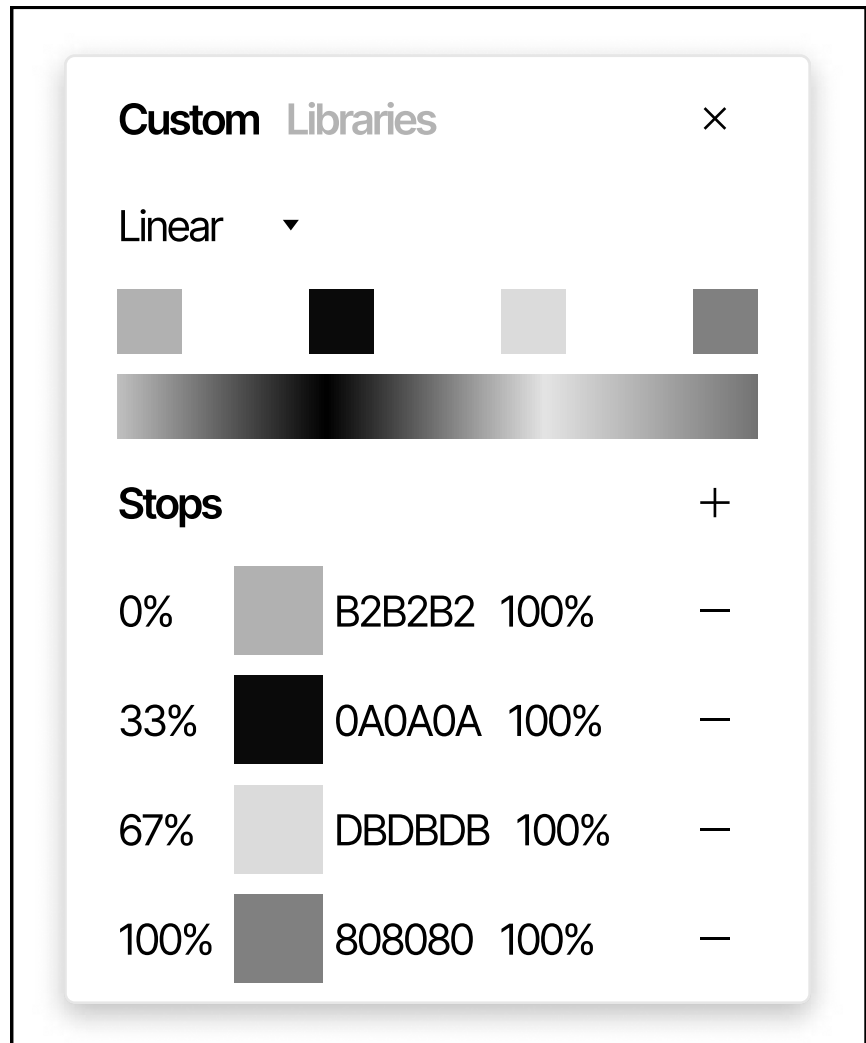
지금은 단색의 사각형에 초점이 맞춰져 있죠. 한번 그라디에이션 사각형을 눌러보면 다음과 같이 칸이 바뀝니다.



의미는 간단합니다. 0% 지점에서의 색상, 100% 지점의 색상을 골라 자연스럽게 이어주는 그라디에이션을 넣어준다는 것입니다. +를 누르면 지점들을 더 만들 수 있죠. 다음과 같이 말입니다.

0A 피그마로 기본적인 디자인 만들기

색상 조절하기

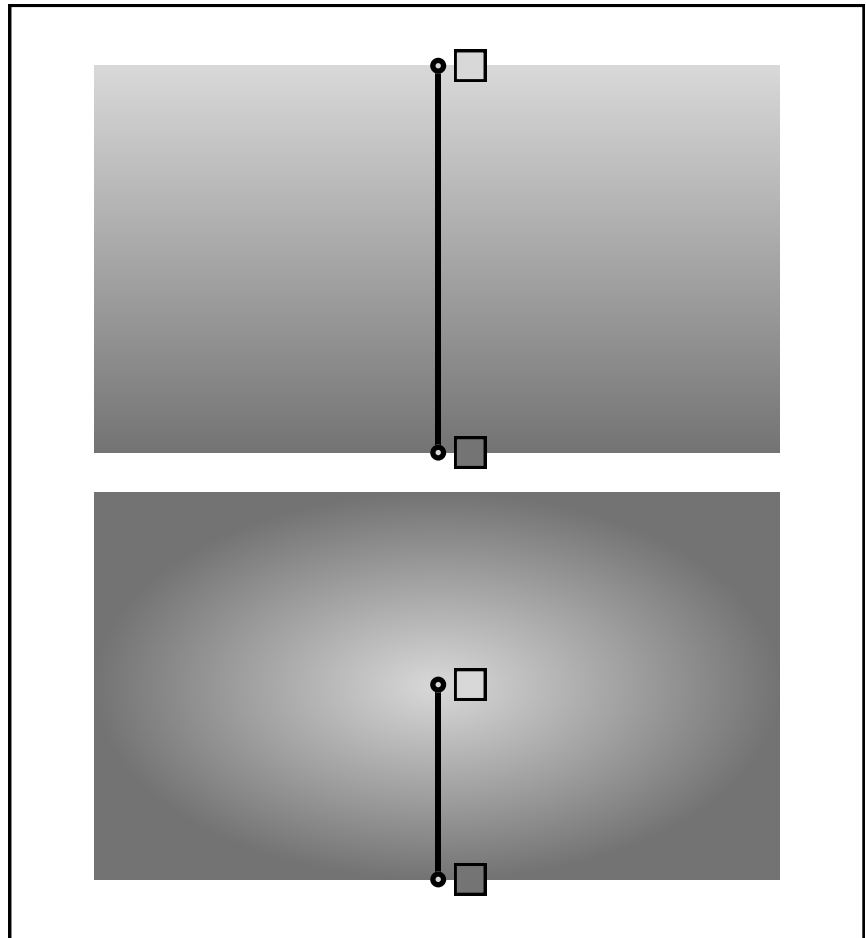


Stops의 퍼센트를 수동으로 조절하거나, 위의 전체적 슬라이더에서 색상들을 옮겨주면서 적합한 색상을 찾아낼 수 있습니다.

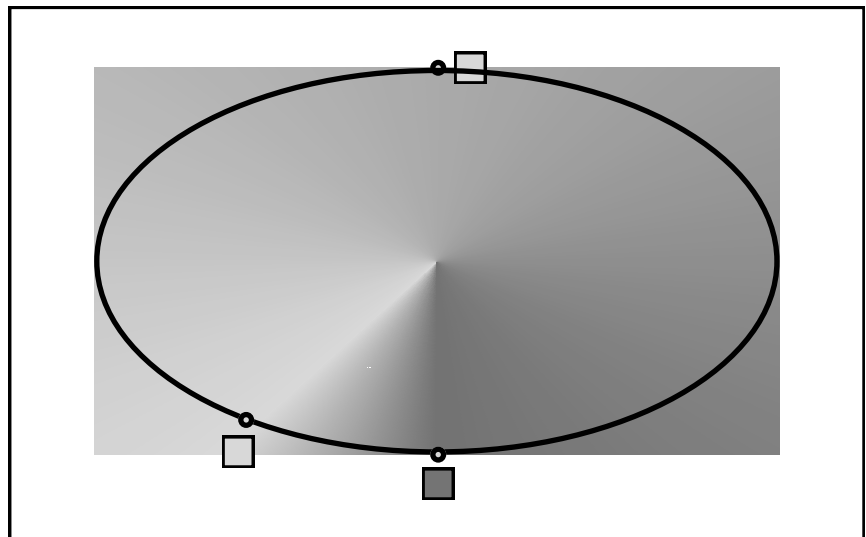
이제 문제는 위의 Linear라고 쓰여진 부분입니다. 이를 토글하면 다양한 옵션들이 나옵니다. 주로 Linear 혹은 Radial만을 쓰게 될겁니다. 다음과 같은 느낌이죠. Radial은 원형 그래디에이션으로, 가운데부터 끝으로 퍼지는 형태입니다. 물론, 모든 그래디에이션을 선택한 순간 다음과 같이 사각형에 선분이 생겨 시작점과 끝점을 조절할 수 있습니다.

0A 피그마로 기본적인 디자인 만들기

색상 조절하기



이 점들을 클릭해서 옮기면 커스텀된 시작점과 끝점을 만들어낼 수 있습니다. 이 외에 Diamond라고 쓰여진 형태는 별로 쓸 일이 없습니다. Angular은 다음과 같은 그래디에이션입니다. 그래프를 만들때 쓰곤 하죠.



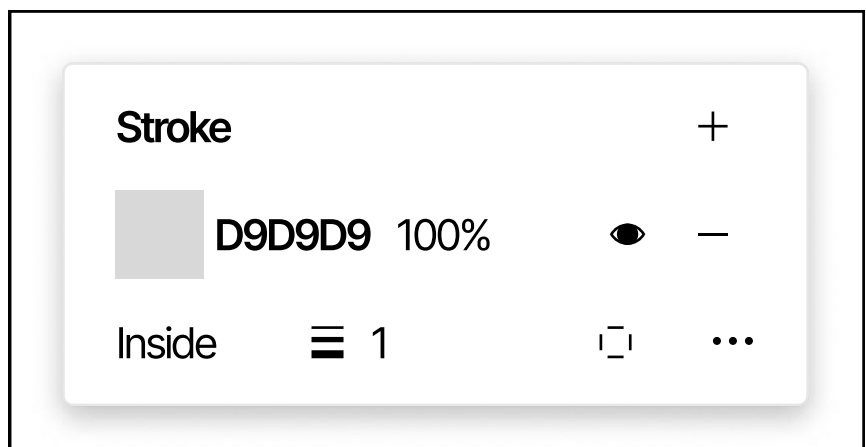
0A 피그마로 기본적인 디자인 만들기

색상 조절하기



Linear 옆에 화살표를 누르면 그라디에이션의 색깔 조합이 반대로 뒤집힙니다. 그리고, 돌리기 아이콘을 누르면 그라디언트의 방향이 90도씩 돌아가죠. 모두 수동으로 할 수 있는 것이지만 편의를 위해 들어간 기능들입니다.

Stroke는 테두리 거의 비슷합니다. 이는 테두리의 색상과 크기를 설정하는 부분으로, 맨 아래에 테두리는 다른 한 줄이 들어가있죠. 여기서 일단 3개의 선 옆에 위치한 숫자는 선분의 두께를 의미합니다. 그리고, Inside라고 쓰여진 부분의 토클은 선분이 바깥으로 날지, 중간으로 날지, 겹으로 날지를 의미하죠. 나름 고급 기능입니다.

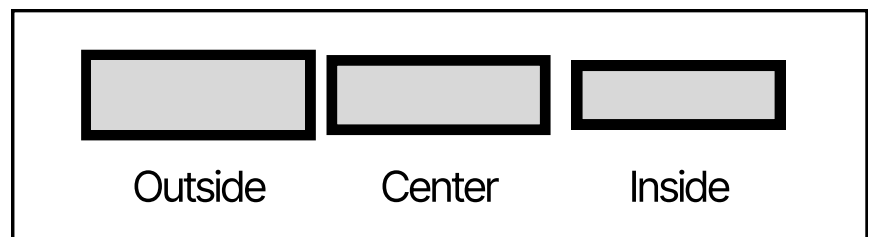


0A 피그마로 기본적인 디자인 만들기

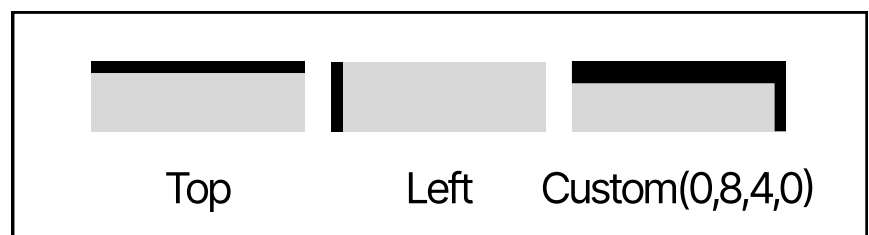
테두리 조절하기

Linear 옆에 화살표를 누르면 그라디에이션의 색깔 조합이 반대로 뒤집힙니다. 그리고, 돌리기 아이콘을 누르면 그라디언트의 방향이 90%씩 돌아가죠. 모두 수동으로 할 수 있는 것이지만 편의를 위해 들어간 기능들입니다.

Stroke는 테과 거의 비슷합니다. 이는 테두리의 색상과 크기를 설정하는 부분으로, 맨 아래에 테과는 다른 한 줄이 들어가있죠. 여기서 일단 3개의 선 옆에 위치한 숫자는 선분의 두께를 의미합니다. 그리고, Inside라고 쓰여진 부분의 토글은 선분이 바깥으로 날지, 중간으로 날지, 겹으로 날지를 의미하죠. 나름 고급 기능입니다. 한번 이미지로 보겠습니다.



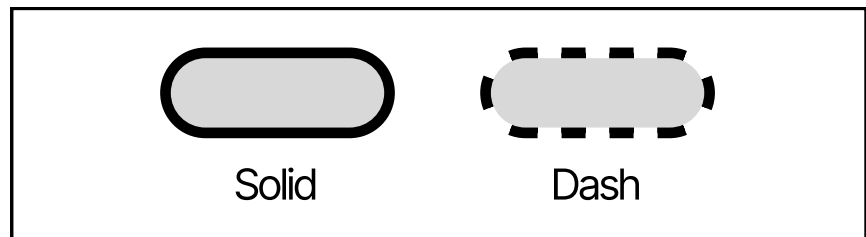
두께를 설정하는 입력란 옆에는 4개의 선을 표시한 부분이 있습니다. 이를 누르면, 각면 별로 Stroke의 두께를 직접 설정할 수 있죠. 다음과 같이 말입니다. 심지어 두께도 다각기 다르게 설정할 수 있습니다.



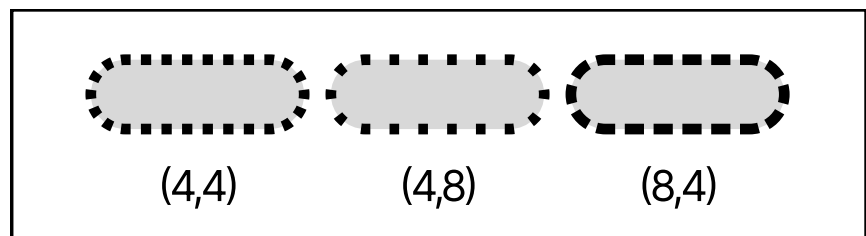
0A 피그마로 기본적인 디자인 만들기

테두리 조절하기

맨 아래 우측에는 점 세개가 있습니다. 이를 눌러주면, Stroke의 스타일을 설정할 수 있습니다. 우선 Stroke Style에 쓰인 Solid를 클릭해서 Dash로 바꿀 수 있습니다.



스타일을 Dash로 바꾸면, 두가지 값을 입력할 수가 있습니다. Dash와 Gap인데, Dash는 점선 한개의 길이, Gap은 각 점끼리의 거리를 의미합니다. 따라서 다음과 같이 연출해볼 수가 있죠.



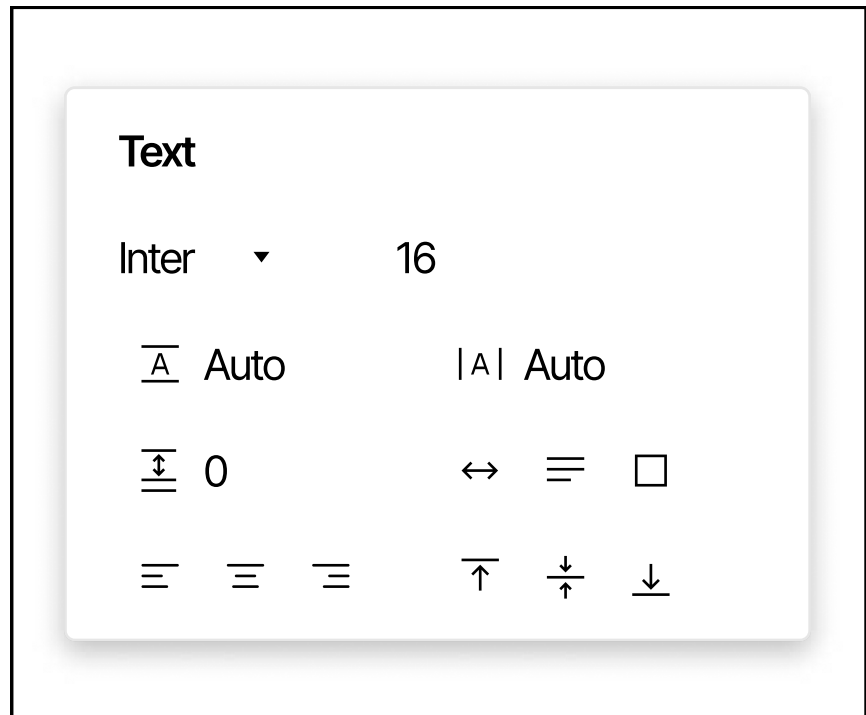
이 아래에는 Effect라는 탭이 있지만, 이는 다음 챕터로 넘겨서 설명을 해드릴겁니다.

텍스트 요소를 클릭하면 Text라는 새로운 패널이 열립니다. 여기서 폰트를 설정할 수도 있고, 각종 폰트 설정이나 문단 정렬 등을 설정할 수 있습니다. 사실, 이는 워드를 비롯한 각종 프로그램에서 쓰는 설정과 매우 유사하기 때문에, 어려울것은 없습니다.

이미지로 보자면 다음과 같죠.

0A 피그마로 기본적인 디자인 만들기

텍스트 조절하기



굉장히 많은 옵션이 보이지만, 현실적으로 필요한 것은 상단의 두 줄과 맨 아래 왼쪽입니다. Inter이라고 쓰인 토글을 통해서 폰트를 바꿀 수 있습니다. 피그마의 기본 한글 폰트로는 Noto Sans KR, NanumGothic 등이 있지만, 그냥 Inter로 사용해도 무관합니다.

옆의 숫자는 폰트 크기입니다. 그 아래 줄의 첫번째 아이콘은 줄 높이, 두번째 아이콘은 글자간 거리입니다. 이미지로 보시죠.

**하늘과 땅 만큼은
차이 나지는 않는다.**

32 A 160% |A| -8%



피그마로 기본적인 디자인 만들기

텍스트 조절하기

숫자값을 바꿔서 좀 다시 보겠습니다.

**하늘과 땅 만큼은
차이 나지는 않는다.**

32 A 120% | A | 0%

이를 참고해서 적절할 값을 찾아주는 것이 좋습니다. 일반적으로 적당한 값은 줄 간격 160%에 자간은 Inter 기준 -5%내외입니다.

이 다음 줄인 3번째 줄에서부터는 우측 아이콘들만 신경써주면 됩니다. 각각 텍스트 박스 크기를 어떻게 설정할지에 대한 옵션입니다. 다음과 같죠. 대부분 첫 두개의 옵션만 사용하게 됩니다.

첫번째 옵션은 맞춤입니다.



두번째 옵션은 너비 수동입니다.



두번째 옵션은 크기 수동입니다.



0A 피그마로 기본적인 디자인 만들기

텍스트 조절하기

그아래 줄의 첫 섹션은, 문단을 어떻게 정렬할지에 대한 옵션입니다. 너무나도 익숙하실 겁니다. 각각 좌측정렬, 중앙정렬, 우측정렬이 되겠습니다.

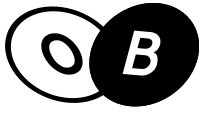
그뒤의 옵션은 텍스트 박스의 높이 기준 정렬을 의미합니다. 하지만 별로 사용할 일은 없습니다.

**하늘과 땅 만큼은
차이 나지는 않는다.**

32 A 120% | A | 0%

이제 우리는 이 내용들을 종합해서 다음과 같은 기초적 쉐이프들을 자유자재로 만들 수가 있습니다. 아래의 형태들 중에 설명을 안드린 기능을 사용하는 것은 없기 때문이죠.





피그마로 고퀄 이펙트 만들기

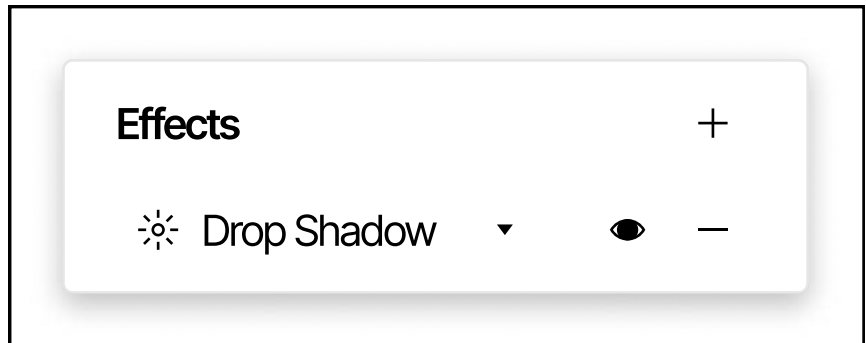
그림자 설정하기

이제 피그마로 무언가를 만들 수는 있는 단계입니다. 그렇다면 이 만든 것들을 멋지게 꾸며주는 단계로 넘어가야 하겠죠. 이제부터 이펙트를 살펴볼겁니다.

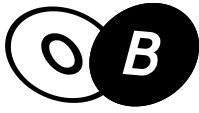
어떤 물체를 클릭하고, Effect라는 패널을 찾아서 +를 눌러주면 기본으로는 Drop Shadow라는 이펙트가 생깁니다.



대략 위와 같이 다소 명백한 그림자 형태로 생깁니다. 한번, 아래 Effect 탭으로 가서 다음과 같은 형태를 찾아줍니다.



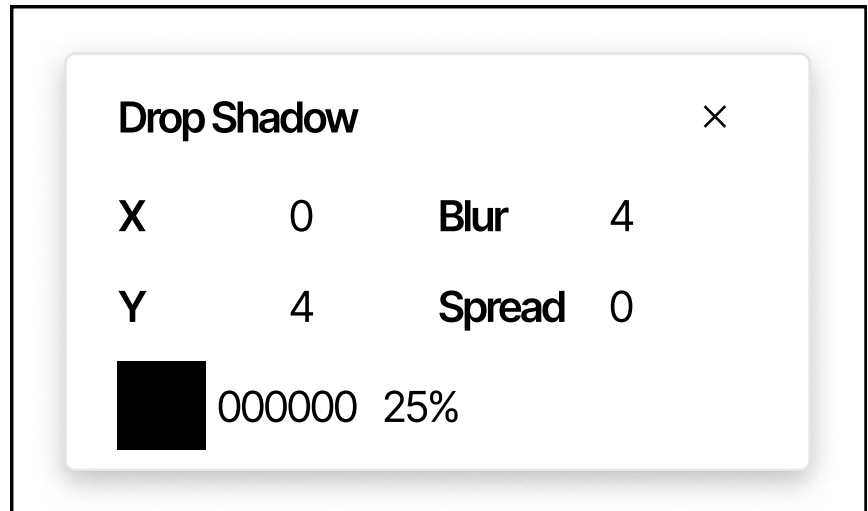
Drop Shadow라는 토글을 눌러서 이펙트 종류를 바꿀 수 있으며, 앞의 햇빛 아이콘을 눌러서 이펙트의 세부 값들을 조정할 수 있습니다. 이펙트는 그림자, 내부 그림자, 블러, 백그라운드 블러 이렇게 총 4가지가 존재합니다. 앞으로 찬찬히 알아가볼 것이죠.



피그마로 고퀄 이펙트 만들기

그림자 설정하기

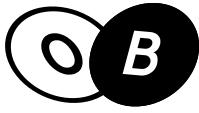
우선 아까의 햇빛 아이콘을 눌러주면 작은 팝업 하나가 뜹니다.



여기서 값을 어떻게 설정하느냐에 따라서 정말 다양한 이펙트를 뽑아낼 수 있죠. X는 그림자가 가로로 얼마나 동떨어져 있는지, Y는 세로로 얼마나 떨어져 있는지, Blur은 얼마나 뿌옇게 퍼져있는지, Spread는 얼마나 둘러져 있는지를 나타냅니다. 여기서 Spread는 사실상 쓸 일이 거의 없다고 보시면 됩니다.

그 아래에는 색상이 있고 투명도가 있습니다. 당연히 그림자는 완전히 탁한 색이 아니라 은은한 투명 색인 것이 맞으니까요.

X와 Y의 비율로 그림자의 각도가 형성이 됩니다. 가령, (0,10)과 같이 Y만 있는 경우에는 완전히 아래로 떨어진 그림자, (5,5)처럼 동일한 값인 경우에는 45도 방향으로 뻗은 그림자가 되겠죠. 이미지로 한번 살펴보겠습니다.



피그마로 고퀄 이펙트 만들기

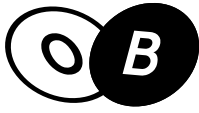
그림자 설정하기

다음과 같습니다.

X 10	X 10
Y 10	Y 0
X -10	X 0
Y 10	Y 10

Blur 값에 따라 변화하는 그림자의 퍼짐 정도도 이미지 형태로 한번 확인해보겠습니다. 적당한 값을 찾는 것이 중요해 보이는데, 개인적으로 X나 Y 값의 2~3배 사이의 값으로 책정하는 것을 추천드립니다. 그래야 가장 은은하고 세련되게 그림자가 형성되기 때문이죠.

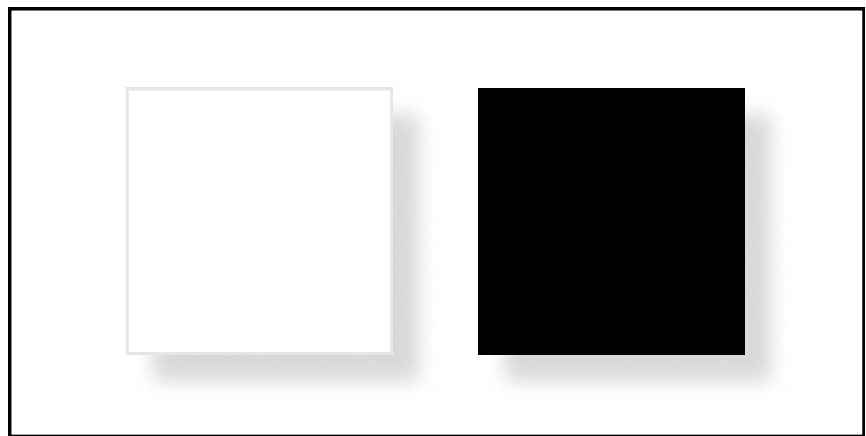
Blur	Blur	Blur	Blur
2	8	16	64



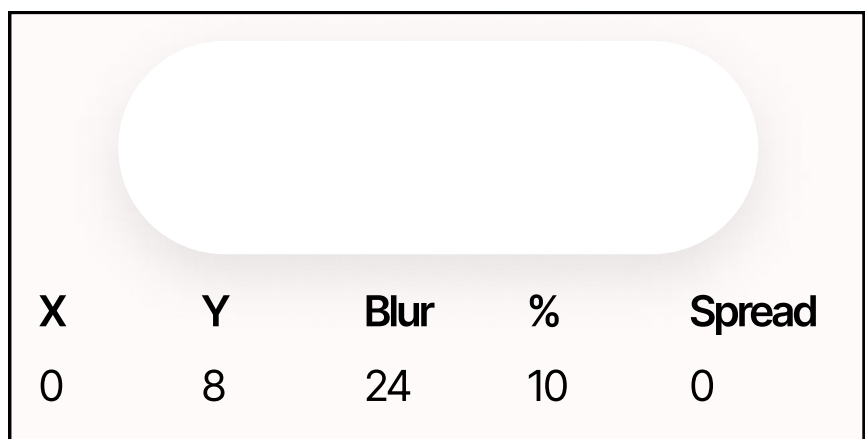
피그마로 고퀄 이펙트 만들기

그림자 설정하기

투명도는 보통 케이스에 따라서 다르게 설정을 합니다. 밝은 면에는 그림자를 조금만 넣어도 그림자가 확연히 보이고, 어두운 면에는 많이 넣어도 잘 보이지 않는 시각적인 효과를 고려해야 하니까요. 다음과 같이 같은 그림자를 넣어도 색상에 따라 굉장히 다릅니다.



둘다 같은 그림자에 투명도는 15%이지만 요소의 색에 따라서 시각적으로 굉장히 달라보입니다. 저는 주로 라이트한 배경 + 라이트한 요소를 기준으로 10%의 그림자 투명도를 잡고 나머지는 이에 맞춰 시각적으로 보정해 줍니다. 이 보정에는 별다른 식이 있는 것은 아니고, 눈대중으로 비슷해 보이는 만큼으로 맞춰주면 좋죠. 다음 그림자가 제가 표준적으로 사용하는 기본 형태입니다.



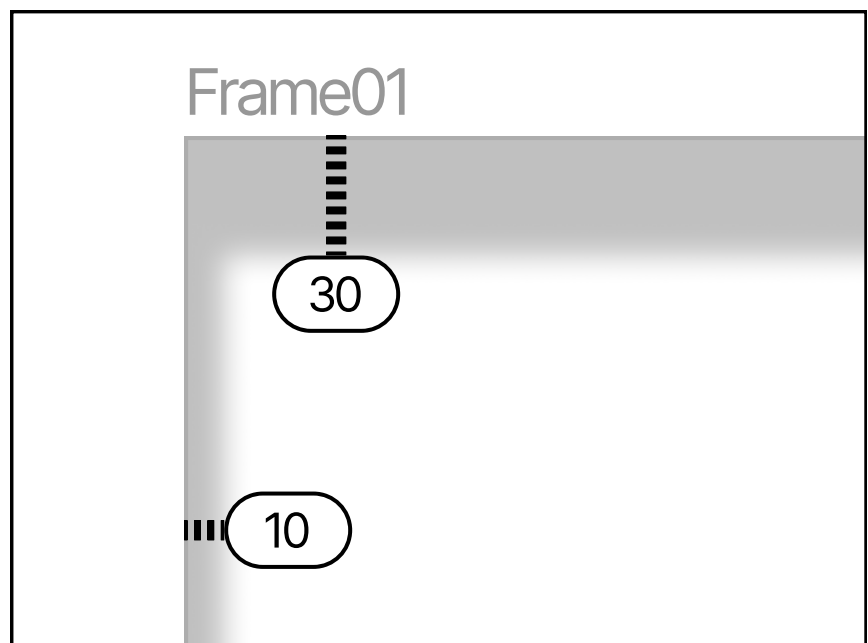
OB 피그마로 고퀄 이펙트 만들기

그림자 설정하기

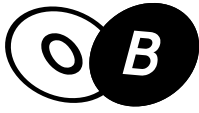
이펙트는 기본적으로 여러개를 쌓아줄 수 있습니다. 이번에는 아까의 Drop Shadow를 눌러서 Inner Shadow로 변경을 해줍니다. 이걸 내부로 향하는 그림자인데 다음과 같이 보입니다.



벌써 심오해보입니다. 이걸 잘 활용하면 정말 다양한 형태의 느낌을 내줄 수가 있죠. 핵심은 X와 Y의 거리가 안으로 들어온다는 것입니다. 다음과 같이 말이죠. 이 경우에 X가 10, Y가 30으로 설정이 된것입니다.





Inner Shadow의 핵심은 사실 겹치는 것입니다.



피그마로 고퀄 이펙트 만들기

그림자 설정하기

다음과 같이 말이죠

	
X1 10	X1 15
Y1 10	Y1 15
-----	-----
X2 -10	X2 5
Y2 -10	Y2 5

어떻게 겹치느냐에 따라서 1번 그림과 같이 입체와 같은 느낌을 줄 수도 있고, 2번과 같이 다소 입체적인 효과를 줄 수도 있습니다. 이는 필요에 따라서 적절하게 이용을 해야겠죠.

이 그림자 요소까지 사용할 수 있다면, 우리는 다음과 같은 형태들을 자유롭게 제작할 수 있을 것입니다.

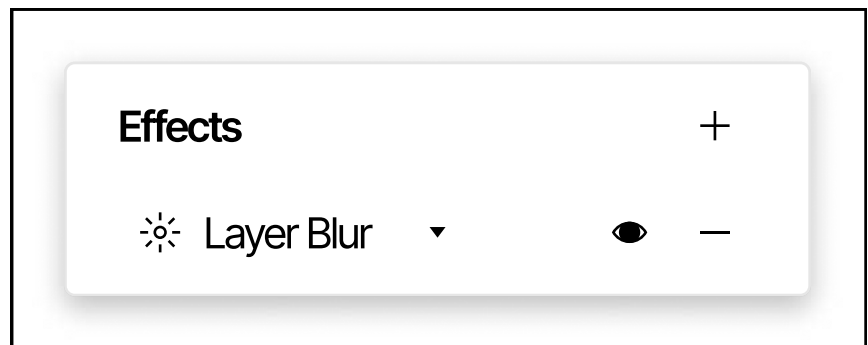


OB 피그마로 고퀄 이펙트 만들기

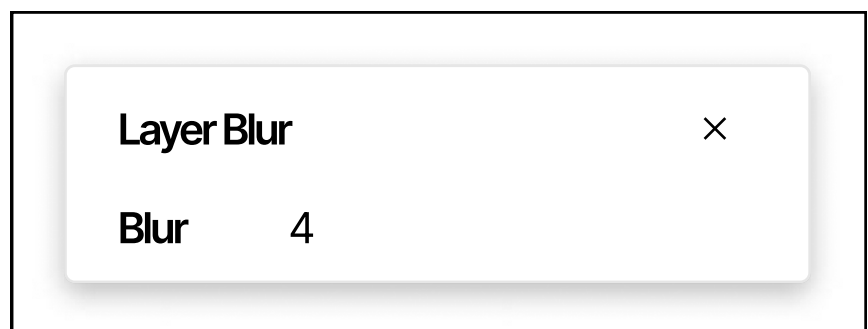
레이어 블러 설정하기

이펙트는 크게 그림자와 블러로 나뉘어져 있습니다. 이제 두번째 카테고리인 블러로 넘어가볼 시간이지요. 블러는 사실 어느정도 고급 기능이라고 볼 수 있습니다. 블러를 사용하지 않아도 충분히 다양한 디자인을 만들 수 있지만, 블러를 사용하면 더욱 더 풍부한 형태를 만들 수 있습니다.

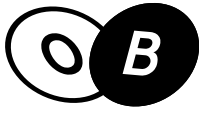
우선, 우리는 아까 Effect 섹션에 있는 Drop shadow를 토글하여 Layer Blur을 선택해볼 수 있습니다.



이제 햇빛 아이콘을 눌러서 이펙트 디테일을 봐주면 다음과 같이 매우 단순합니다. "얼마나 뿌옇게 될지"에 대한 값만이 존재하죠.

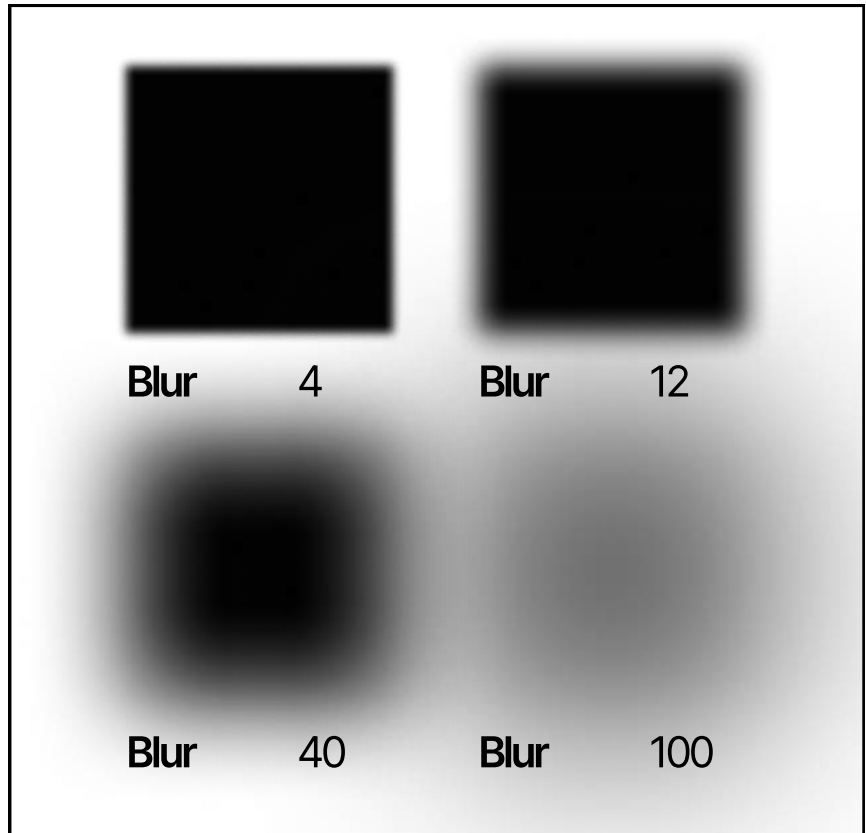


대략적으로 각 값 별로 어느정도 블러가 되는지 다음과 같이 살펴볼 수 있습니다.



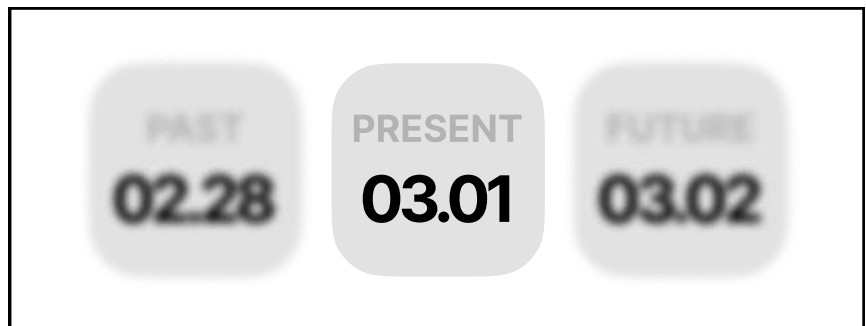
피그마로 고퀄 이펙트 만들기

레이어 블러 설정하기



표면적으로는 그렇게 많이 쓰일 요소는 아니지만, 이를 잘 생각해보면 강조와 풀어줌의 관계, 멀고 가까운 관계 등을 표현할때 요긴할 것이라는 걸 알 수가 있습니다.

가령, 다음과 같이 강조와 강조가 아닌 것을 이런 레이어 블러를 통해 구분해줄 수가 있습니다.

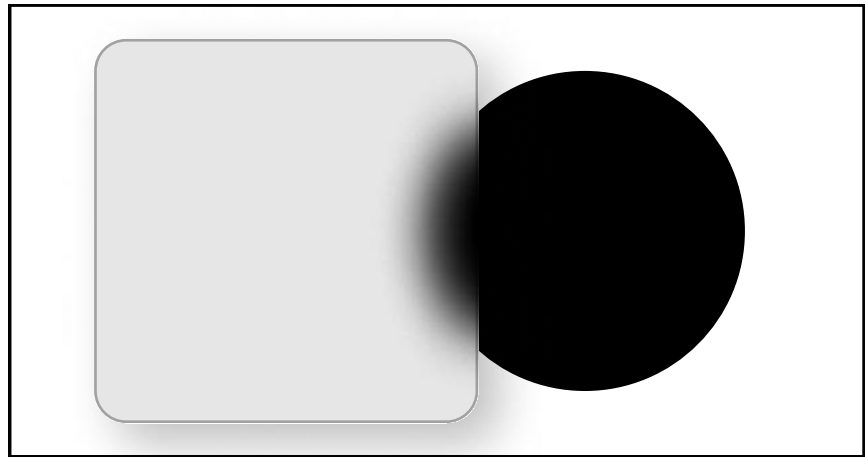


별다른 처리를 하지 않았지만, Present 라고 쓰여진 요소가 더 가깝고, 강조되어 보입니다.

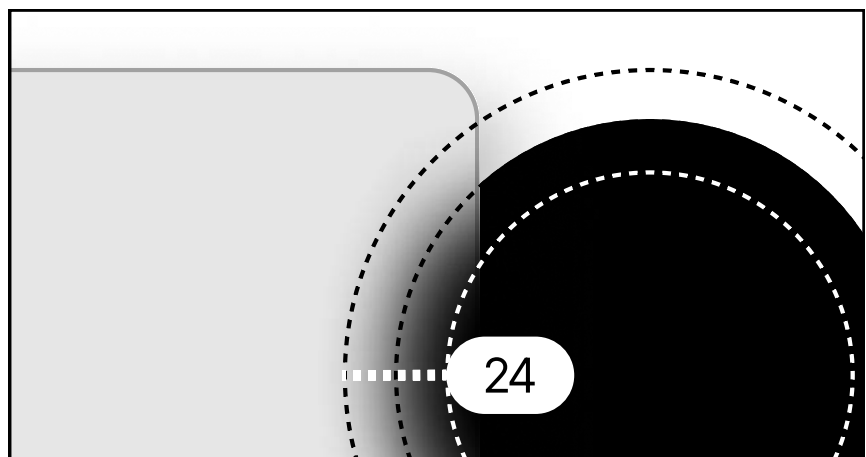
OB 피그마로 고퀄 이펙트 만들기

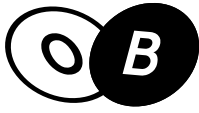
백그라운드 블러

Effect 종류의 마지막 요소로, Background Blur라는 요소가 존재합니다. 이는 가장 오묘한 요소로, 잘 쓰는 자와 쓸 줄 모르는 자가 가장 차이가 나는 부분이기도 하죠. 우선 기본적으로는, 해당 이펙트는 그 뒤에 무언가 레이어가 있어야만 작동을 하는 이펙트입니다. 다음과 같이 말이죠.



사각형 요소에 Background Blur이라는 효과를 넣었기 때문에, 위와 같이 배경의 동그라미가 블러되어서 보입니다. 마치 살짝 샌딩을 한 유리가 내는 질감과도 유사합니다. Background Blur에서 Blur 값의 의미는 다음과 같습니다. 밖으로 12, 안으로 12만큼 흐려져 있는 것이죠.

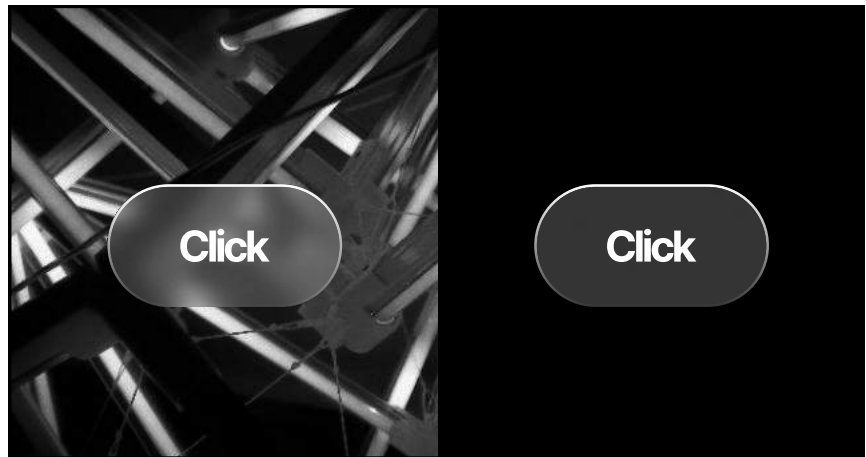




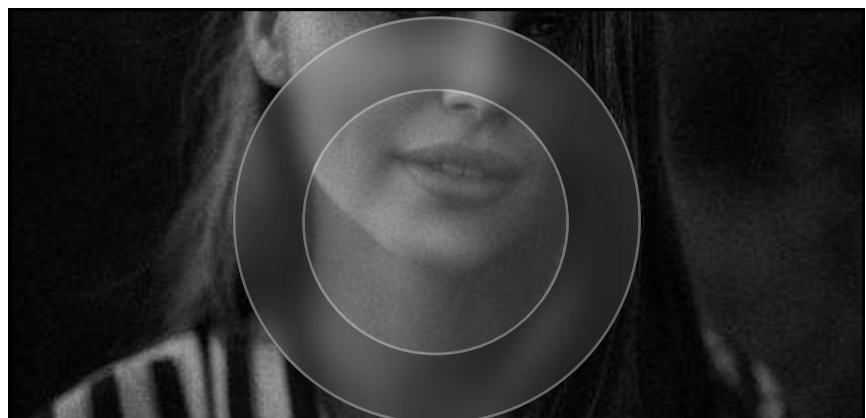
피그마로 고퀄 이펙트 만들기

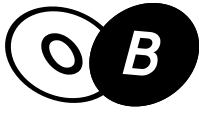
백그라운드 블러

이를 잘 사용하면, 자연스럽게 모든 요소들을 심플하게 디자인 하면서도, 배경의 은은한 디자인을 넣어주면서 심심하지 않게 만들어줄 수 있습니다. 다음과 같은 차이를 직접 보면 이해가 잘 되죠.



백그라운드 블러를 사용할 때 유의할 것은, 백그라운드 블러 위에 백그라운드 블러를 넣으면, 이 효과가 중첩이 되지 않는다는 것입니다. 즉, 4pt의 백그라운드 블러가 된 레이어 위에 4pt의 백그라운드 블러가 된 레이어를 한번 더 올린다고, 4pt로 블러된 부분이 4pt 더 블러가 되어 8pt 블러가 되지 않는다는 것입니다. 심지어는, 4pt 블러 위에 1pt 블러된 요소를 올리면, 오히려 블러가 적어지면서 배경이 더욱 뚜렷하게 보이는 오류가 발생합니다. 아래 이미지와 같이 말이죠.





피그마로 고퀄 이펙트 만들기

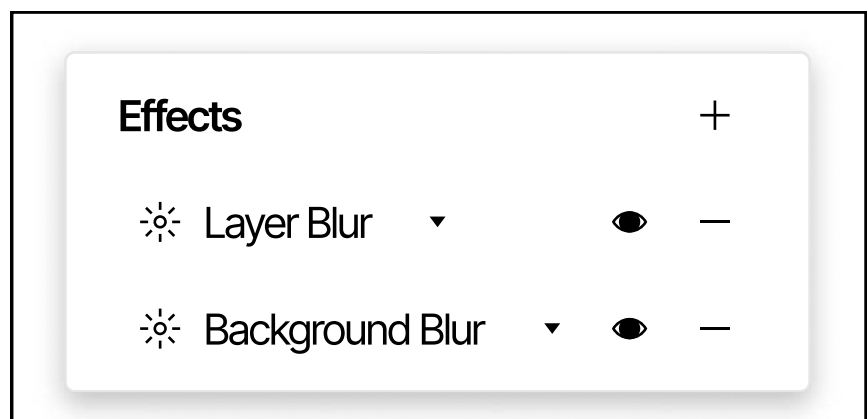
프로그레시브 블러

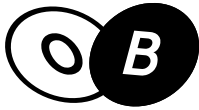
애플의 iOS 운영체제 디자인을 잘 살펴보면, 자연스럽게 퍼지는 형태의 백그라운드 블러가 존재합니다. 아래와 같은 느낌이죠.



이런 형태는 일반적인 백그라운드 블러로는 나올 수가 없는 형태입니다. 왜냐하면, 백그라운드 블러는 항상 절단면이 존재하지 때문이죠.

하지만, 피그마의 편법으로 이를 만들어낼 수 있습니다. 바로 Layer Blur와 동시에 사용을 하는 방법을 통해서 가능하죠. 우선, 다음과 같이 두개의 블러를 순서에 맞게 설정해줍니다. 꼭 레이어 블러가 위로 올라와야 합니다.



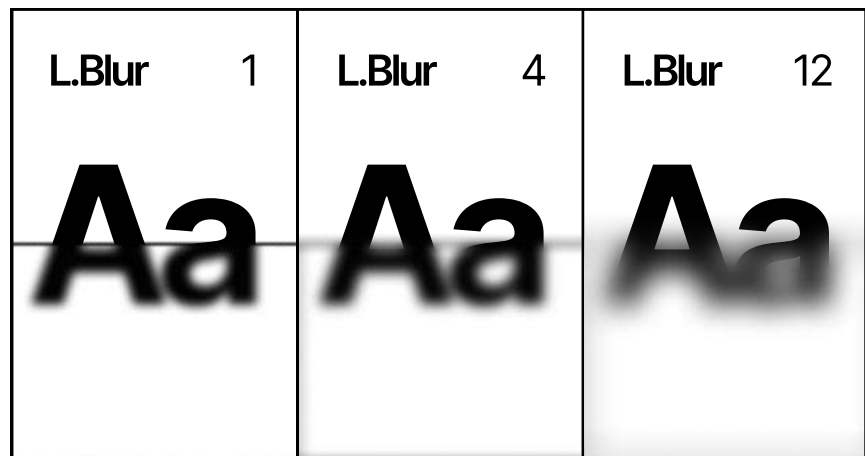


피그마로 고퀄 이펙트 만들기

프로그레시브 블러

백그라운드 블러의 값은 작은 값으로 해도 괜찮습니다. 저는 4pt로 맞춰주도록 하겠습니다.

중요한 것은 Layer Blur의 값입니다. 이 레이어 블러가, 블러가 얼마나 자연스럽게 퍼질 지를 결정합니다. 예를 들어 다음과 같이 차이가 나죠.



이렇게 보시면, 레이어 블러의 값에 따라 어떻게 보일지 느낌이 오실 겁니다. 이런 프로그레시브 블러는 아직 업계에서는 정말 생소한 기능이지만, IOS가 2010년대에 글래스모피즘을 시도하고, 2020년대에 와서 주류 유행이 된 만큼 미리 알아두면 도움이 될 것입니다.

보통, 이런 이펙트는 분리도가 필요한 두 요소 사이에 샌드위치 내용물처럼 넣어서 너무 딱딱하지 않도록 분리를 해주는 역할을 합니다. 아무래도 블러된 요소 위에 무언가를 올리면, 둘의 분리도와 가독성이 상승할 수밖에 없기 때문이죠.

여기까지가 피그마의 이펙트였습니다.

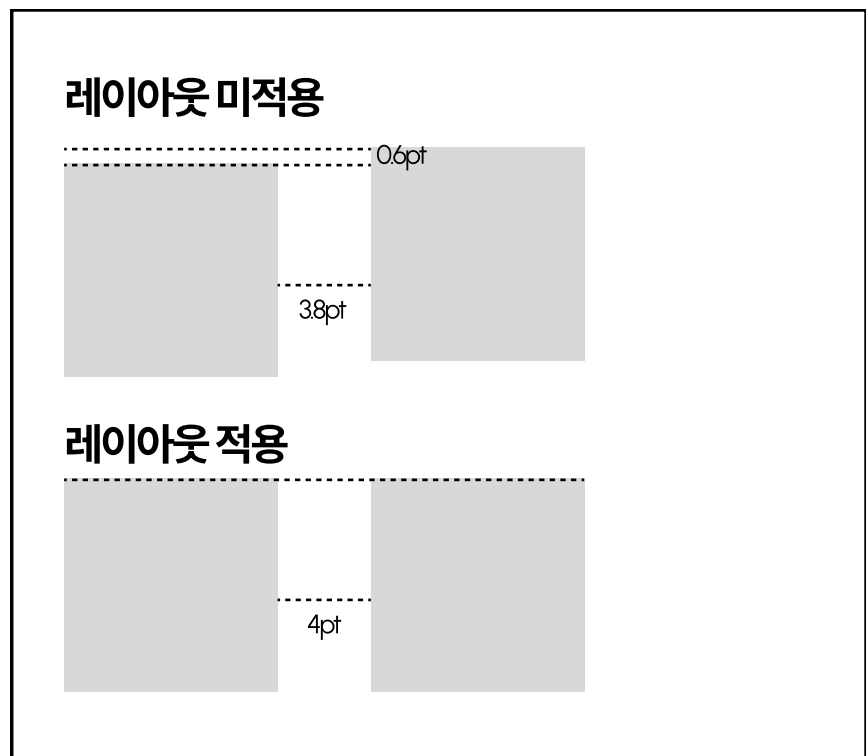
CC 피그마로 자동화 레이아웃 만들기

그룹과 프레임, 그리고 레이아웃의 차이

우리는 앞서까지는 아무렇게나 막, 대충 눈대중으로 재면서 요소를 배치했습니다. 하지만 대부분의 디자인 프로젝트의 경우에는 통일된 원칙을 따라서 디자인을 해야 합니다. 이 뜻은, 더 이상 눈대중이 먹히지 않을 수 있다는 것이죠.

이를 위해서, 우리는 Figma의 오토-레이아웃을 이용해 줄 수 있습니다. 이는 크기에 따라 찰떡같이 반응하는 자동화된 레이아웃을 구현하는 과정이며, 이를 통해서 거의 대부분의 레이아웃을 구현할 수 있습니다.

이미지로 보면, 다음과 같은 차이가 발생한다고 볼 수 있습니다. 애매한 값이 사라지고, 오차 역시 줄어드는 효과를 누릴 수 있는 것이죠.



OC 피그마로 자동화 레이아웃 만들기

그룹과 프레임, 그리고 레이아웃의 차이

우선, 우리는 그룹을 하는 방법에 대해서 생각을 해보도록 하겠습니다. 우선, 두가지의 요소를 만들어 보겠습니다. 첫번째 요소를 클릭하고, Shift를 누른 상태에서 두번째 요소를 눌러 Ctrl+G를 눌러줍니다. 그럼, 하나의 요소로 묶이는 것을 알 수 있죠.

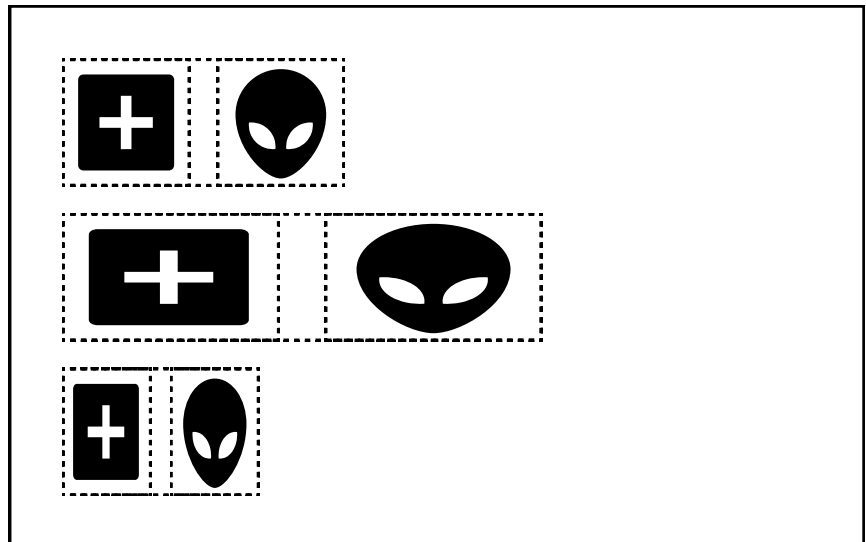
동시 선택



Ctrl+G



그룹의 특징은, 그룹은 하나의 거대한 덩어리로 작동을 한다는 점입니다. 한마디로, 늘리면 늘어나고 줄이면 줄어드는 것이죠. 다음과 같이 말입니다.



CC 피그마로 자동화 레이아웃 만들기

그룹과 프레임, 그리고 레이아웃의 차이

우선, 우리는 그룹을 하는 방법에 대해서 생각을 해보도록 하겠습니다. 우선, 두가지의 요소를 만들어 보겠습니다. 첫번째 요소를 클릭하고, Shift를 누른 상태에서 두번째 요소를 눌러 Ctrl+G를 눌러줍니다. 그럼, 하나의 요소로 묶이는 것을 알 수 있죠.

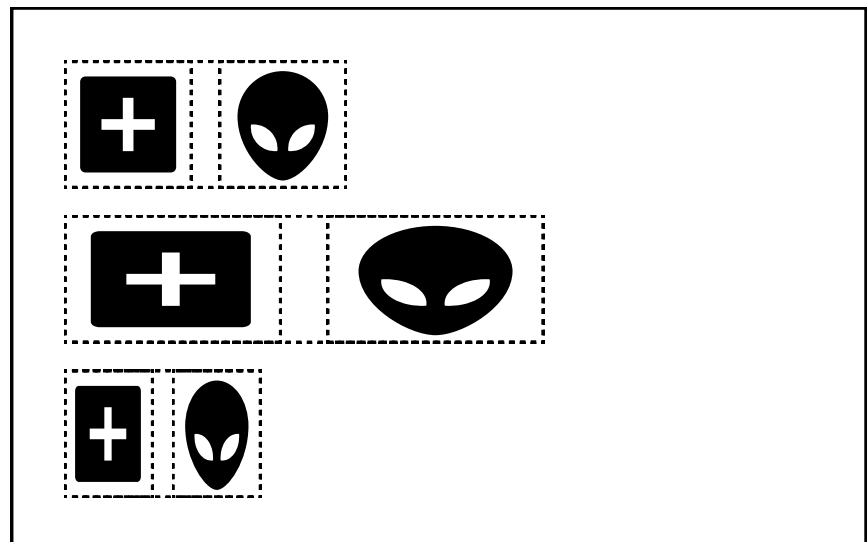
동시 선택



Ctrl+G



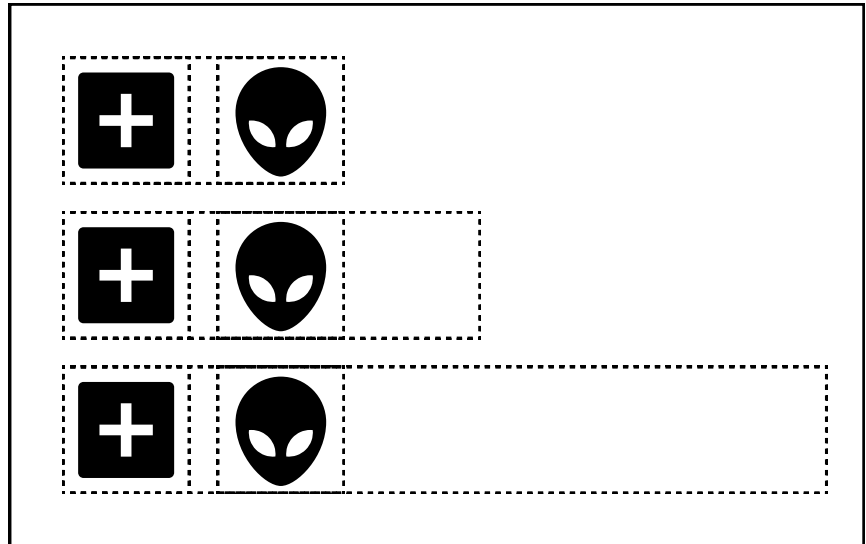
그룹의 특징은, 그룹은 하나의 거대한 덩어리로 작동을 한다는 점입니다. 한마디로, 늘리면 늘어나고 줄이면 줄어드는 것이죠. 다음과 같이 말입니다.



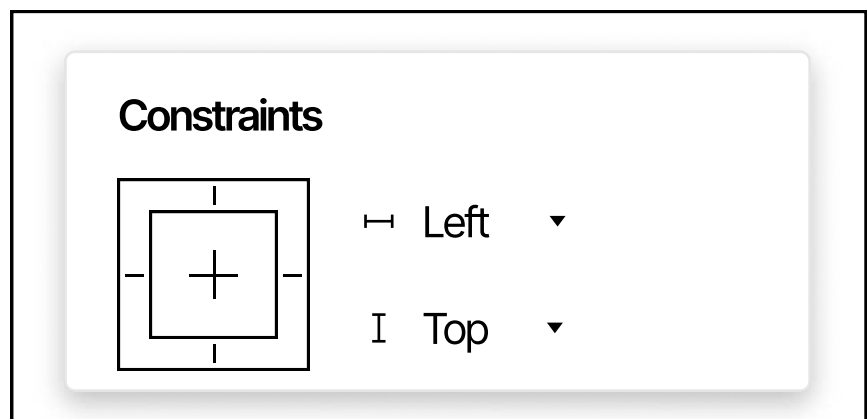
CC 피그마로 자동화 레이아웃 만들기

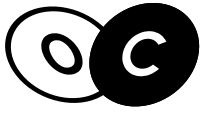
그룹과 프레임, 그리고 레이아웃의 차이

하지만, 우리는 이 그룹을 만들 때, `Ctrl+Alt+G`를 눌러서 프레임으로 만들어줄 수도 있습니다. 프레임은 그룹과 약간 다르게 동작합니다. 다음과 같이 말이죠.



이와 같이 프레임의 경우에는 크기가 달라진다고 해서 내부의 요소들의 크기가 달라지지는 않습니다. 그룹은 모든 요소를 하나의 큰 요소로 묶는다면, 프레임의 경우에는 모든 요소를 "프레임"이라는 큰 하나의 배경 요소 속으로 묶는 것이죠. 그렇기에, 프레임 안의 요소들은 "상대 위치"라는 것을 가질 수가 있습니다. 프레임이 만들어졌으면, 하나의 요소를 클릭해서 다음과 같은 패널을 찾아봅시다.

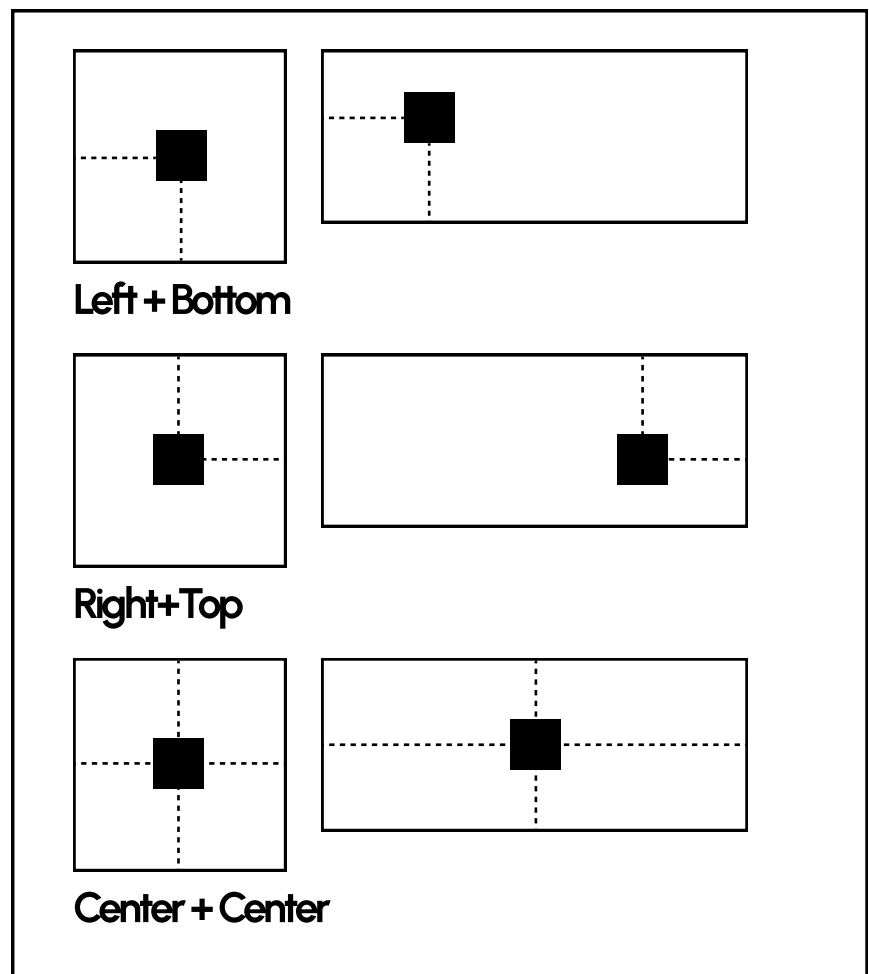




피그마로 자동화 레이아웃 만들기

그룹과 프레임, 그리고 레이아웃의 차이

Left와 Top이라는 값이 기본으로 정해져 있습니다. 이는 이 요소가 프레임의 기준으로 어떻게 배치가 될 것인지 알려주는 지표입니다. 이를 토글해서 바꿀 수 있습니다. 다음과 같은 기준 프레임의 요소들이 각 설정에 따라 어떻게 바뀌는지 보여드리겠습니다.



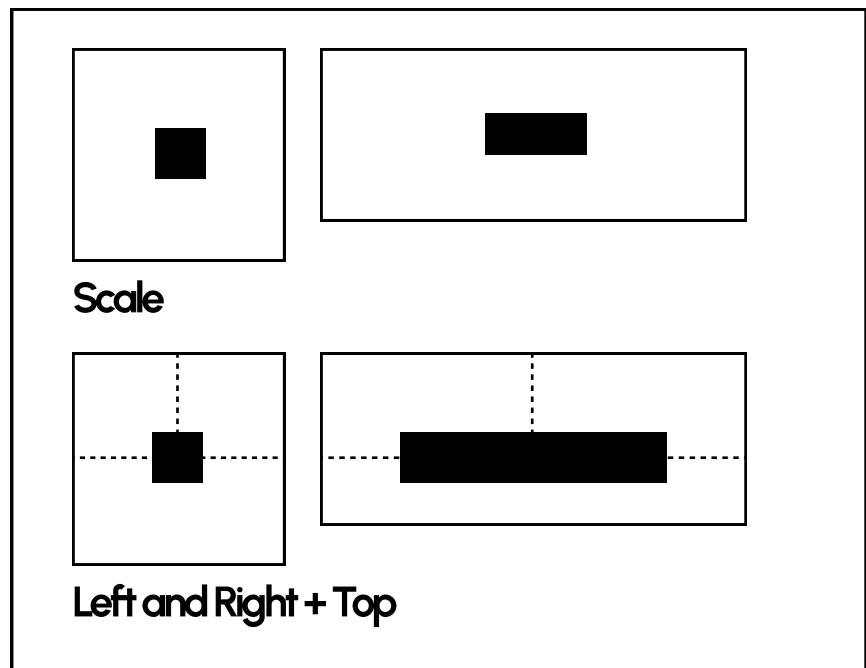
이 정도의 예시를 보여 드리면 어떤 느낌으로 동작을 하는지 볼 수 있을겁니다. 물론, 프레임 안에 여러개의 요소가 있는 경우, 이 Constraints라는 셋팅은 각기 다르게 설정을 할 수 있습니다. 이를 통해, 사이즈가 변할 때마다 아주 유기적으로 배치가 바뀌는 프레임을 만들 수가 있죠.

OC 피그마로 자동화 레이아웃 만들기

그룹과 프레임, 그리고 레이아웃의 차이

프레임의 Constraints 옵션에는 이 외에도 조금 더 심오한 옵션들이 있습니다. 바로 Scale와 Left and Right 라는 옵션입니다.

Scale은 크기가 프레임의 크기에 비례해서 커진다는 것입니다. 이걸 Group의 기본 형태와 같죠. 그리고 Left And Right 옵션은 양옆의 여백을 유지하면서 크기를 늘린다는 뜻입니다. 한번 이미지로 보면 다음과 같죠.



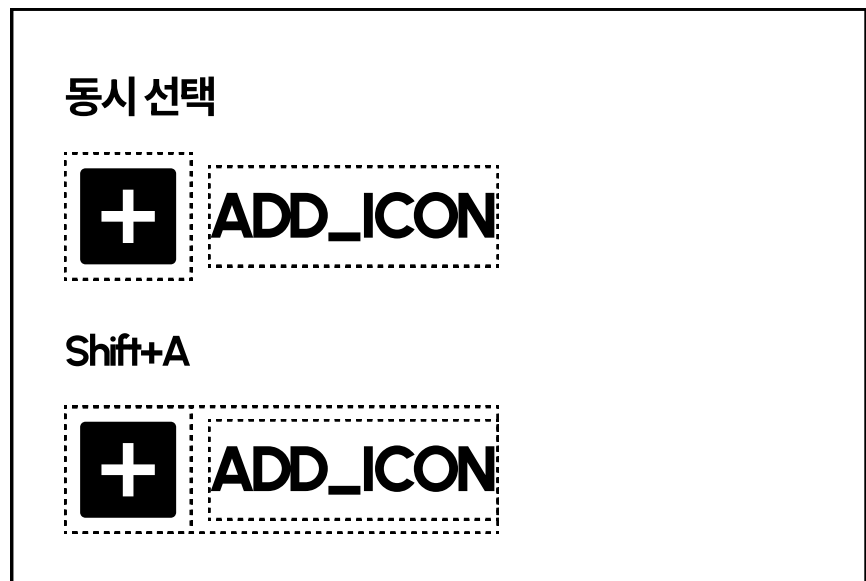
이런 다양한 옵션으로 총 25가지의 프레임 내 정렬 옵션을 만들 수가 있습니다. 어떤 디자인을 했는데, 이를 확장하여 다양한 레이아웃에 적용할 필요가 있다면, 이들을 프레임으로 묶어서 세밀하게 Constraints를 설정해서 빠르게 작업을 할 수 있을 겁니다.

© 피그마로 자동화 레이아웃 만들기

그룹과 프레임, 그리고 레이아웃의 차이

하지만, 이것을 능가하는 더 좋은 옵션이 있습니다. 바로 오토 레이아웃이죠. 오토 레이아웃은 이런 모든 배치를 수학적으로 계산을 한다고 보면 됩니다. 이를 적절히 조합을 하면 (어렵지만, 좋습니다) 아주 범용적이면서, 작업시간을 단축시켜주고, 필요한 경우 외부의 인력이 이해하기에도 훨씬 편리한 디자인을 만들 수 있습니다.

우선, 두가지의 요소를 선택해서 Shift+A를 눌러서 오토레이아웃을 만들어주겠습니다.



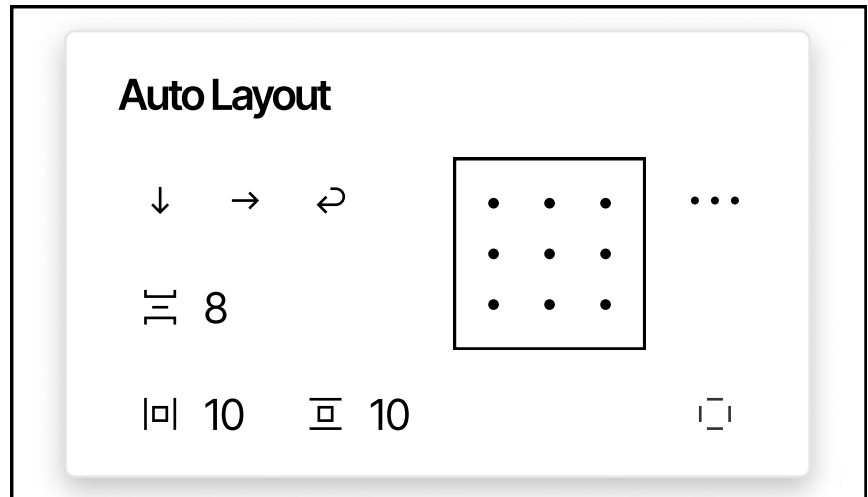
기본적으로 오토 레이아웃은 한개의 선상에 위치한 요소들을 위주로 묶을 수 있지만, 이 묶은 것을 또 한번 묶고 하다 보면, 평면 위의 모든 요소를 다 포괄하게 설정할 수가 있습니다.

우선은 그 이전에 Auto Layout 패널을 설정하는 방법을 알아보도록 하겠습니다.

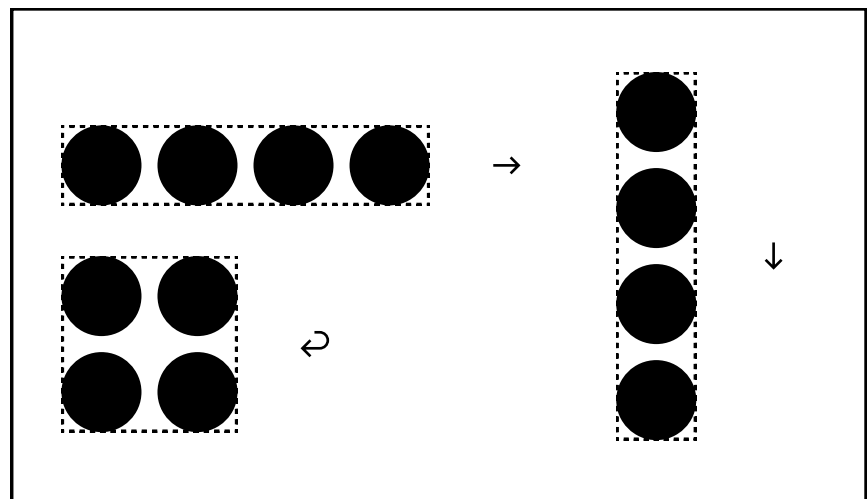
CC 피그마로 자동화 레이아웃 만들기

그룹과 프레임, 그리고 레이아웃의 차이

만들어진 오토 레이아웃을 하나 선택하고, 옆의 패널 중 다음과 같이 생긴 패널을 찾아보겠습니다.



여기서, 화살표는 다음과 같은 레이아웃의 차이를 나타냅니다.

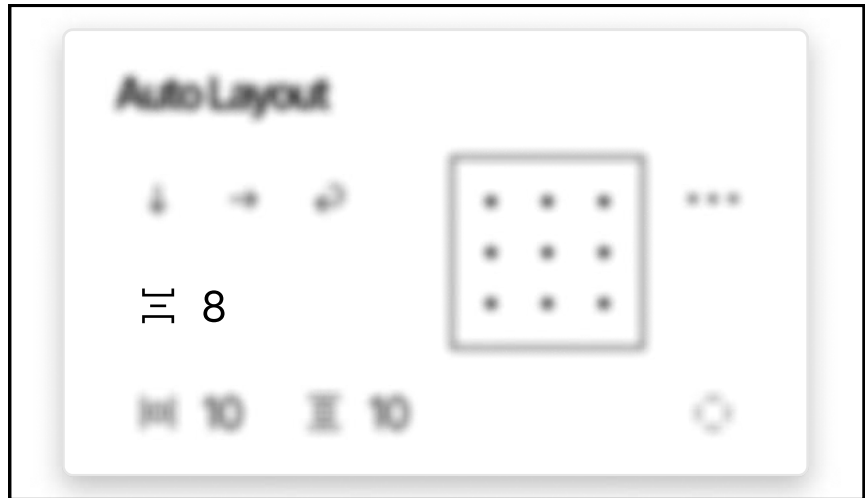


줄이 넘어가는 형태는 프레임의 크기에 따라서 배치가 변하는 형태입니다. 프레임을 최대한 빠져나오지 않게 채우도록 배치가 되는 형태이죠.

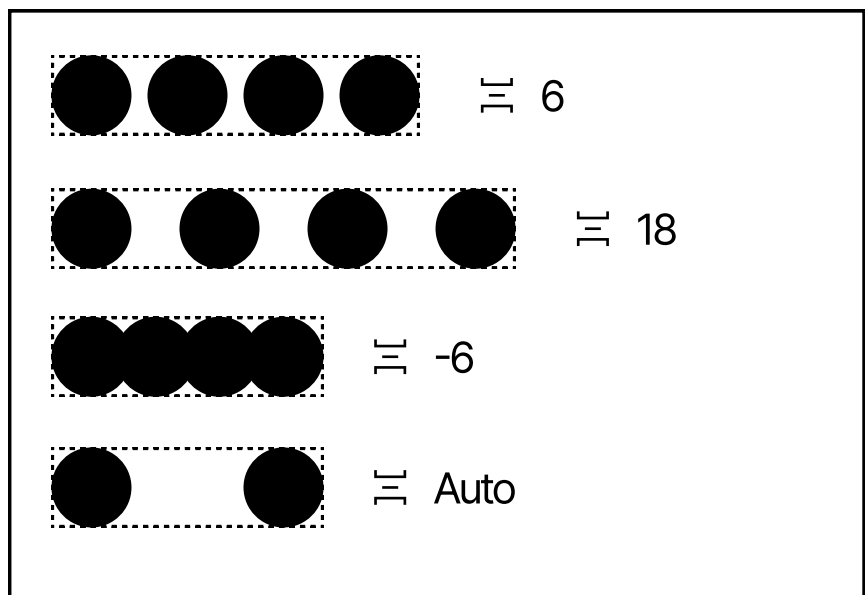
잘 생각을 해보면, 모든 요소는 이렇게 위아래, 줄넘김 등으로 잘게 쪼개서 구성을 할 수 있습니다.

OC 피그마로 자동화 레이아웃 만들기

그룹과 프레임, 그리고 레이아웃의 차이



다음과 같이 뭔가 거리감을 나타내는 듯 한 숫자 항목이 있습니다. 이는 요소 사이의 여백을 나타냅니다. 다음과 같이 말이죠.

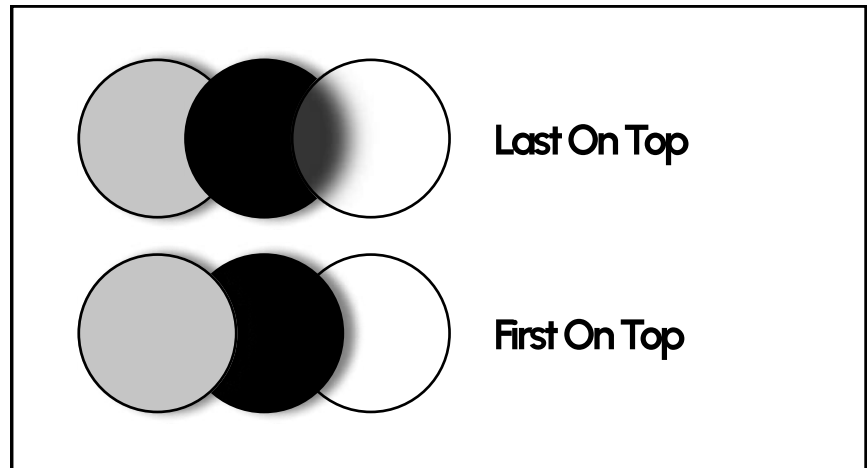


Auto는 알아서 최대한의 거리가 되도록 요소들을 찢어주는 배치입니다. 이외에도 음수를 넣을 수가 있습니다. 이를 넣으면 여백이 마이너스가 되면서 오히려 요소들이 겹쳐지게 되죠. 이때, 위(앞) 요소가 앞에 올지, 아니면 아래(뒤) 요소가 앞에 올지 결정해줄 수도 있습니다. 점 3개짜리 버튼을 먼저 눌러줍니다.

CC 피그마로 자동화 레이아웃 만들기

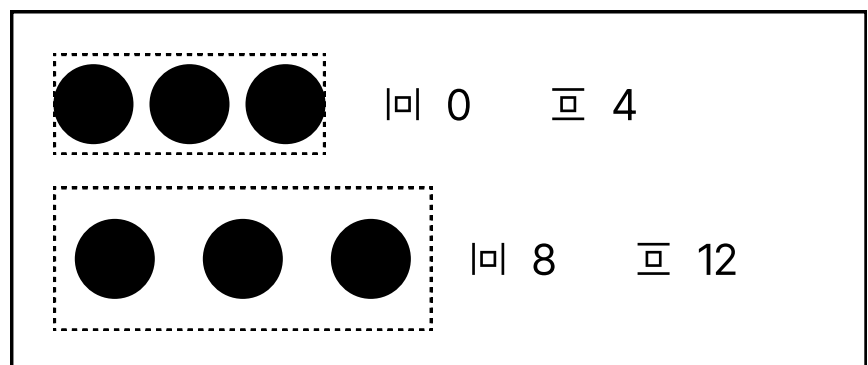
그룹과 프레임, 그리고 레이아웃의 차이

그러면 "Canvas Stacking"이라는 옵션을 볼 수 있을 겁니다. 이를 토글해서 Last On Top, First On Top을 바꿔줄 수 있습니다. 다음과 같은 차이가 나죠.



자잘한 나머지 옵션들도 존재를 하지만, 이들은 실제 업무에서 사용할 일이 아예 없는 수준입니다. 위의 것만 잘 사용하면 겹치는 요소들을 디자인할 때 요긴하게 사용할 수 있죠.

두번째 줄까지 무슨 의미인지 생각을 해보았으므로, 이번에는 다음 줄인 마지막 줄의 의미도 알아보도록 하겠습니다. 이들은 여백을 의미합니다. 첫 입력 항목은 좌우 여백을, 두번째 항목은 상하 여백을 의미하죠. 다음과 같이 바뀌게 되는 겁니다.

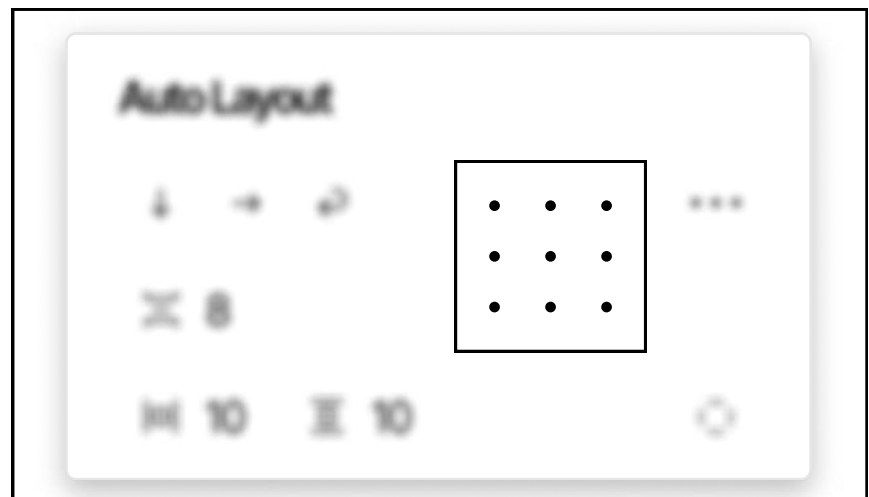


© 피그마로 자동화 레이아웃 만들기

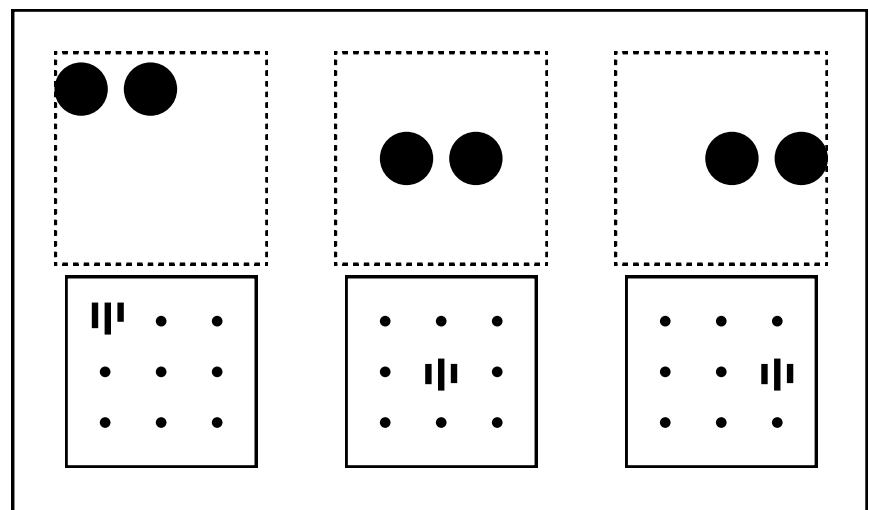
그룹과 프레임, 그리고 레이아웃의 차이

상하좌우 모든 여백을 다르게 하고 싶다면, 맨 우측 구석에 있는 뚫린 사각형 모양의 아이콘을 눌러줍니다. 이러면, 여백을 입력하는 란이 상하좌우 총 4개의 입력란으로 쪼개지고, 이에 따라 각 다른 값을 넣어줄 수 있습니다.

마지막으로, 의미를 알기 힘들어보이는 사각형 모양 부분이 하나 남아있습니다. 이 부분은 요소들을 어떻게 정렬할 지를 나타내 줍니다.



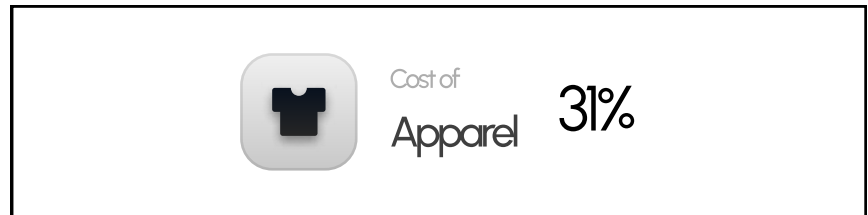
예를 들어보면 다음과 같습니다. 간단합니다.



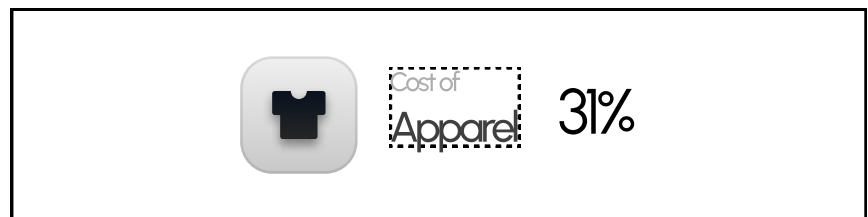
OC 피그마로 자동화 레이아웃 만들기

그룹과 프레임, 그리고 레이아웃의 차이

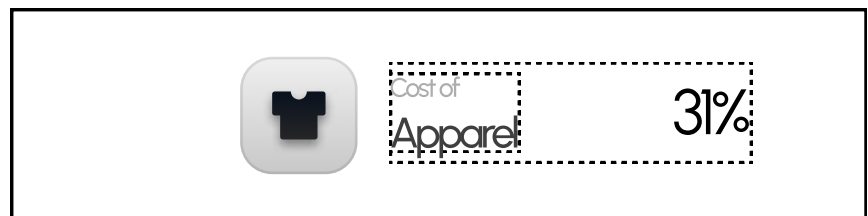
어떻게 사용할 지가 상당히 막막해 보이므로, 한번 직접 레이아웃을 하나 만들어 보면서 감각을 익히도록 하겠습니다.



이렇게 다 떨어져있는 레이아웃을 예쁘게 한번 묶어보도록 해보겠습니다. 우선, Cost of라는 글씨와 Living 글씨를 클릭하여 Shift+A로 묶어준 후에, 간격은 4, 방향은 아래로 설정해줍니다.



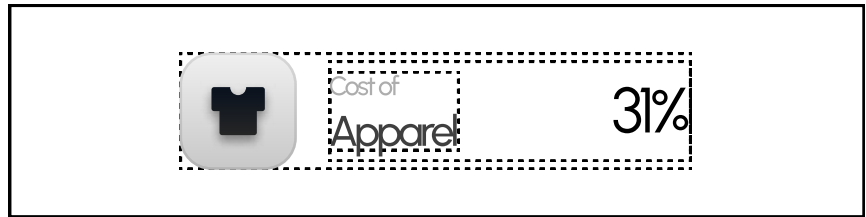
이제, 이 박스와 31% 텍스트를 또 묶어줍니다. 이번에는 방향은 옆으로 가고, 간격은 Auto로 해주는 것이죠.



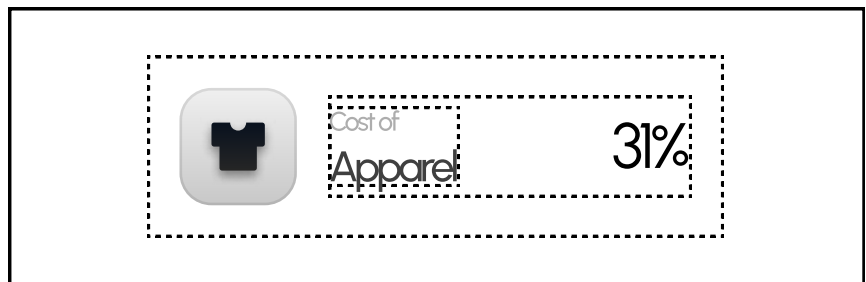
만들어진 오토 레이아웃의 크기를 쭉 늘리면, 이 두개의 요소는 항상 양 끝으로 퍼지게 됩니다. 이번에는, 이렇게 만들어진 레이아웃과 아이콘 부분을 눌러 또 한번 묶어주도록 하겠습니다. 간격은 8 정도로 놓으면 적당할것 같습니다.

OC 피그마로 자동화 레이아웃 만들기

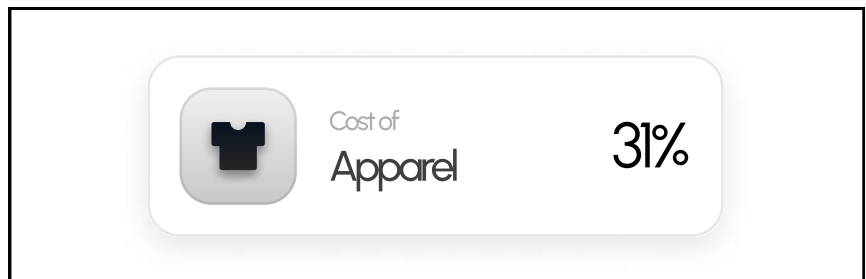
그룹과 프레임, 그리고 레이아웃의 차이



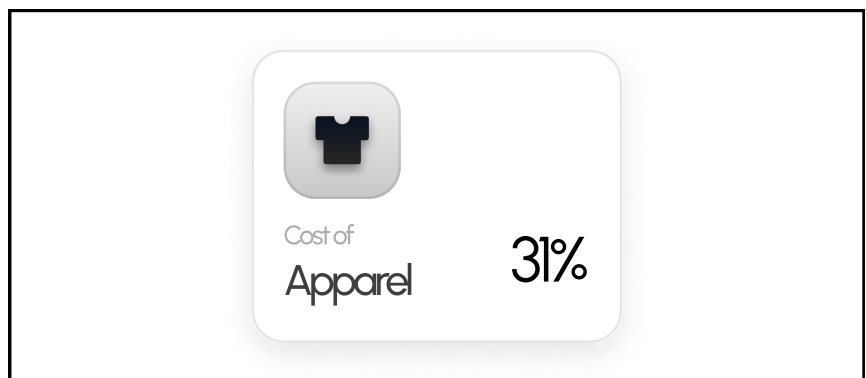
이렇게 적당한 레이아웃이 생겼습니다. 이제, 전체 레이아웃의 여백을 각기 12로 만들어주도록 합니다.

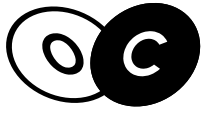


오토 레이아웃에 라운딩이나 색상, 그림자 등을 넣으면 최종적으로는 다음과 같이 됩니다.



각 레이아웃 요소들의 방향이나 설정을 조작해서 여러 다양한 레이아웃으로 변형도 가능합니다. 심지어 이제 안의 내용들을 조작해도 일관성 있는 깔끔한 결과물이 나오게 되죠.





피그마로 자동화 레이아웃 만들기

그룹과 프레임, 그리고 레이아웃의 차이

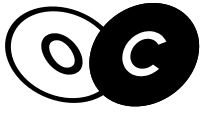
이렇게 오토 레이아웃을 잘 사용해주면 정말 다양한 활용이 가능합니다. 물론, 모든 레이아웃이 이렇게 딱 맞아떨어지는 정량적인 레이아웃이 아닐 수 있지만요.

조금 더 복잡한 이용 케이스를 생각해보겠습니다. 만약 다음과 같은 형태를 만든다고 생각해보겠습니다.



이 경우에는 여러가지 요소들이 서로 위에 겹쳐져 있습니다. 이를 구현하는 방법을 오토레이아웃으로 한번 알아보도록 하겠습니다. 편의를 위해 배경색은 검정으로 진행하겠습니다.



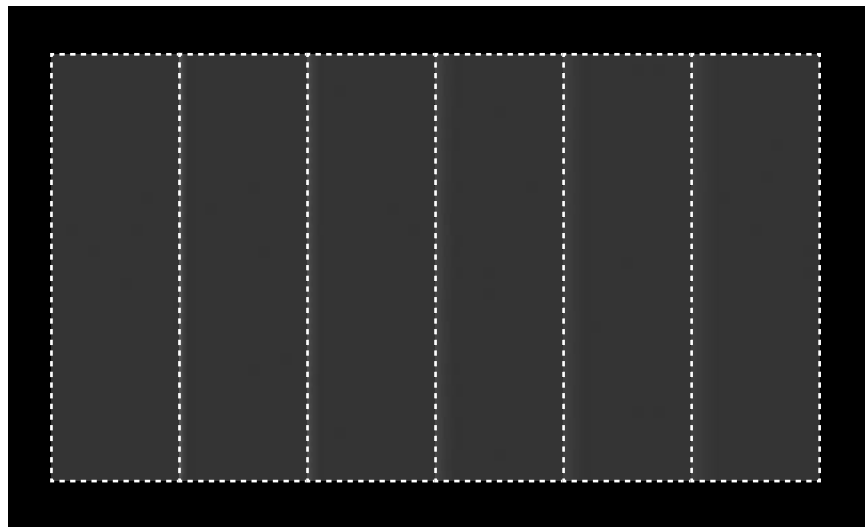


피그마로 자동화 레이아웃 만들기

그룹과 프레임, 그리고 레이아웃의 차이

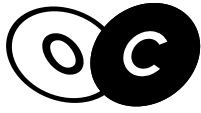
우선은 앞과 같이 하나의 이미지를 레이어로 만들어서 넣어줍니다. 뒤에서 이미지를 넣는 방법을 쉽게 정리를 따로 해서 알려드리겠습니다.

이번에는 그 아래쪽으로 이동해서 이미지와 똑같은 높이에, 이미지의 너비를 6으로 나눈 너비의 사각형을 6개 만들어줍니다. 이들은 모두 오토레이아웃으로 묶은 뒤에 간격은 0으로 넣어줘서 딱딱따닥 붙여주도록 하겠습니다.



이들의 색상은 투명도 20% 정도의 화이트를 넣어주고, 각기 Background Blur을 순차적으로 넣어줍니다. 저는 1,3,5,7,9 이런 식으로 넣어줍니다.

이제 또 아래로 내려가서, 글씨를 하나 만들어줍니다. 전체를 하나로 쓰지는 않고, 하나하나 따로 넣어줍니다. 먼저 F를 넣고, 이를 Shift+A로 오토레이아웃을 넣어줍니다.



피그마로 자동화 레이아웃 만들기

그룹과 프레임, 그리고
레이아웃의 차이

총 6개의 글자 오토 레이아웃을 만들어줍니다.



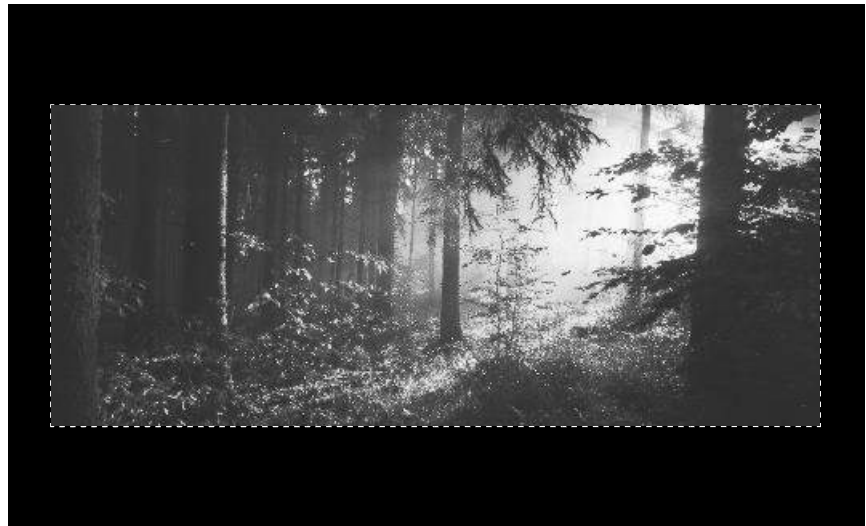
이제 이 각기 오토 레이아웃들의 크기를 아까 만든 사각형의 크기와 같이 만들어줍니다. 그런 다음에 전체 6개의 프레임을 묶어 또 한번 오토 레이아웃으로 묶어 간격은 0으로 만들어줍니다. 그럼 다음과 같이 총 3개의 요소가 캔버스에 있겠죠. (이미지는 크기상 생략)



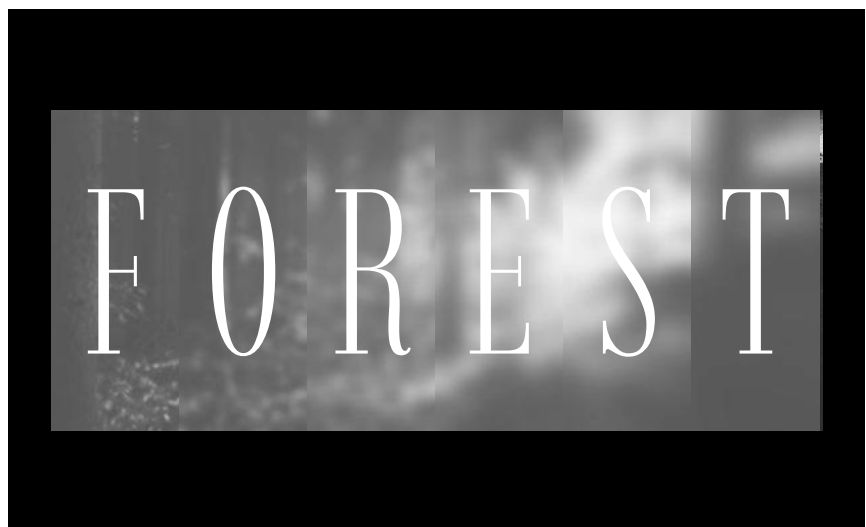
CC 피그마로 자동화 레이아웃 만들기

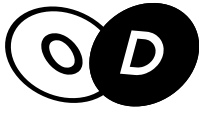
그룹과 프레임, 그리고 레이아웃의 차이

글자 레이아웃, 사각형 레이아웃, 사진을 모두 클릭한 후에 Shift+A로 오토 레이아웃을 넣어줍니다. 이 다음에 간격은 마이너스 + 레이아웃 높이로 넣어줍니다. 그럼 3개의 요소가 서로 위로 겹쳐지겠죠. 다음과 같이 말입니다. 지금은 마지막 요소인 사진이 맨 위로 올라간 형태입니다.



앞서 이런 겹치는 요소의 순서를 바꾸는 방법을 설명 드렸습니다. 도트 메뉴를 눌러 First On Top으로 바꾸면 되는 것이죠. 그러면, 다음과 같은 결과물이 나옵니다.





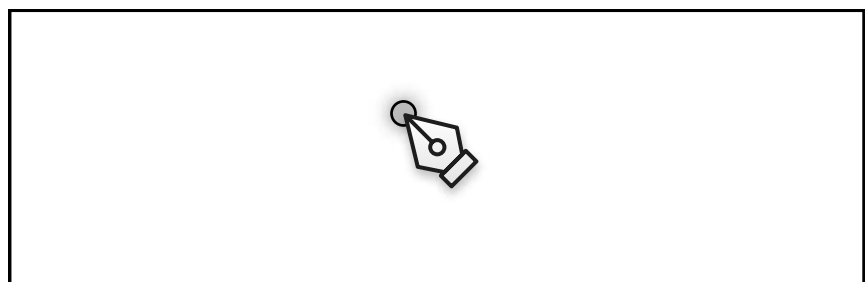
피그마로 일러스트레이션 제작하기

펜 툴 사용해보기

점점 더 피그마의 심오한 기능들에 다가오고 있습니다. 피그마로는 기존 디자인 툴에서 사용하던 Bezier 툴도 사용을 할 수 있습니다. 처음 보신다고 가정하고 차근차근히 설명을 해보도록 하겠습니다.

상단 툴바를 보면, 만년필처럼 생긴 아이콘이 있습니다. 그리고, 이를 눌러보면 캔버스에 다양한 점을 찍을 수 있죠.

원래, 점을 찍은 상태로 드래그를 할 수 있습니다. 하지만 이는 다소 비직관적이고 초보자에게는 어려울 수 있기 때문에 점을 찍고 후처리하는 방식으로 형태를 만드는 것을 알려드리겠습니다. 우선, 다음과 같은 형태의 커서가 뜨는 것을 확인하고, 클릭을 하여 점을 찍어 보도록 하겠습니다.



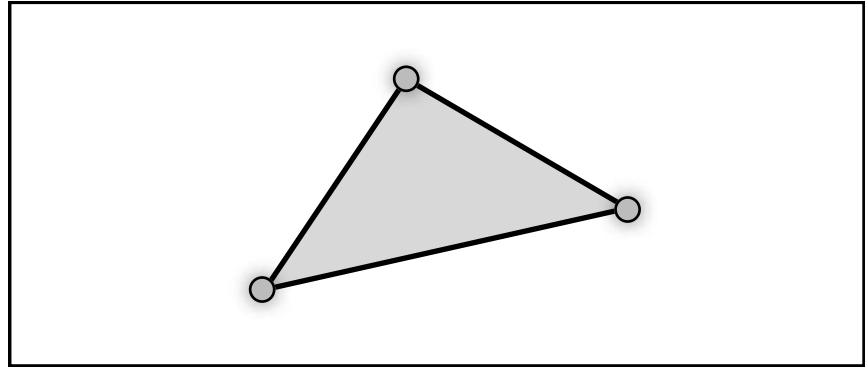
우선은 점을 하나 찍고, 옆에 하나 찍고, 다시 처음 점을 찍어서 닫힌 형태를 만들어주도록 하겠습니다.

그래프와 같이 열린 형태를 다루는 것이 아니라면, 대부분 마지막 점으로 돌아가서 닫아주는 것이 필수라 볼 수 있습니다. 안 그러면 색상을 넣을 수가 없기 때문이죠.

OD 피그마로 일러스트레이션 제작하기

펜 툴 사용해보기

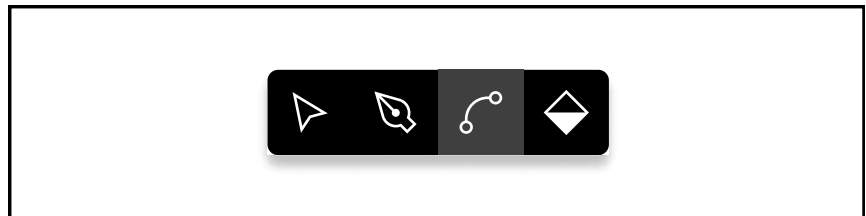
다음과 같은 형태를 만들었다고 가정을 해보겠습니다.



이 형태를 클릭해서, 프레임이나 도형처럼 색상을 넣고, 테두리를 설정하고, 이펙트를 넣어줄 수도 있습니다.

하지만, 이는 현재로서 중요한 것은 아니고, 이 형태를 어떻게 재미있게 설정할 수 있는지 생각을 해보도록 하겠습니다.

만들어진 형태를 더블클릭하면 상단 바가 조금 다르게 변합니다. 몇가지 옵션이 추가가 되죠. 다음과 같이 말입니다.

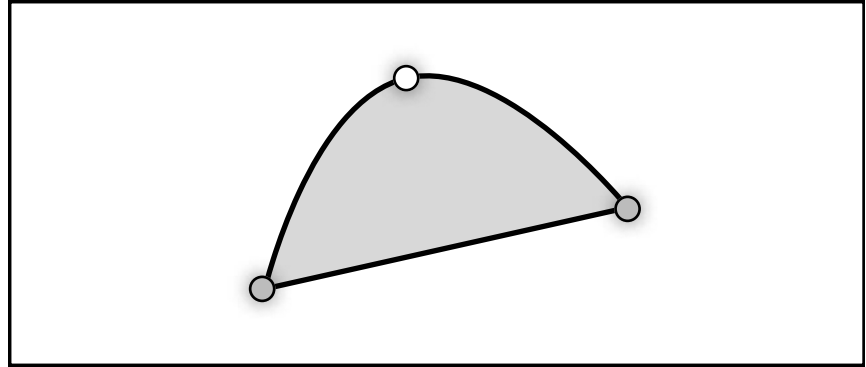


여기서 주목할 것은 3번째 옵션입니다. 이 옵션은 클릭 할 시에 모서리를 둥글게 말아주는 역할을 하죠. 즉, 이를 사용하면, 위와 같이 각진 형태를 둥근 형태로 변환할 수가 있다는 뜻입니다. 한번 예시를 들어보겠습니다.

OD 피그마로 일러스트레이션 제작하기

펜 툴 사용해보기

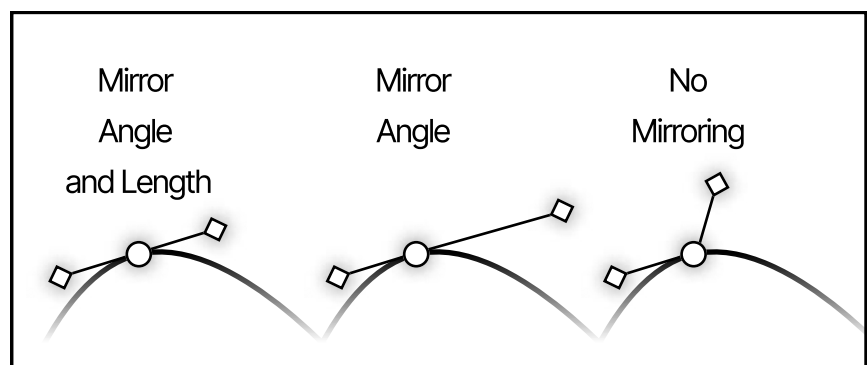
아까 세번째 옵션을 누른 상태로, 점을 클릭해주면, 둥글게 변합니다. 다음과 같이 말이죠.



다시, 이 점을 클릭하면, 우측에 처음 보는 패널이 생깁니다. 그리고 점 주위로 두개의 선이 생기죠.



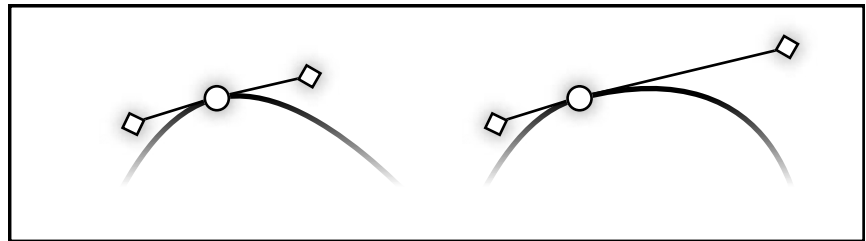
이 Mirror Angle and Length 부분을 잘 살펴보아야 하죠. 총 3개의 드롭다운 옵션이 있는데, 다음과 같은 의미를 합니다.



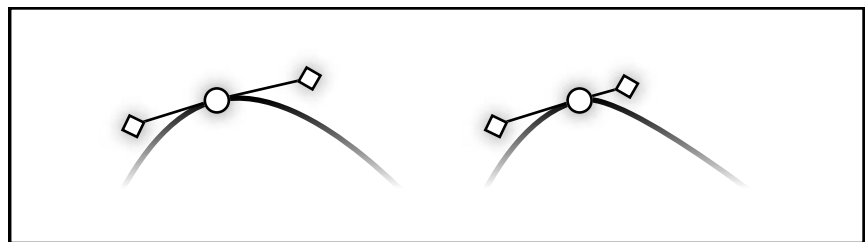
OD 피그마로 일러스트레이션 제작하기

펜 툴 사용해보기

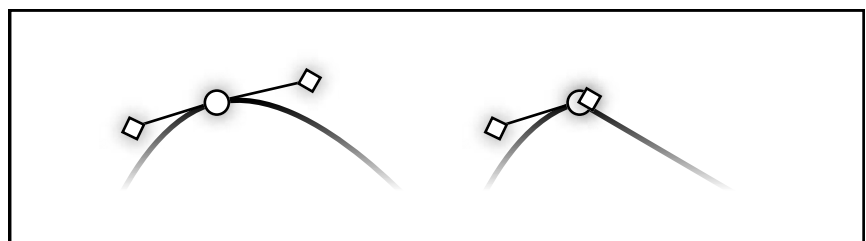
우선은, No Mirroring으로 설정을 하고, 이 손잡이들의 의미를 탐구해봅시다. 이들은, 곡률을 섬세하게 설정을 할 수 있게 해주는 도구입니다. 사각형 점들을 클릭하면 드래그가 가능한데요, 무슨 의미인지 이미지로 직접 비교를 해보겠습니다.



차이가 보이시나요? 오른쪽 점을 더 길게 드래그하면, 곡선의 오른쪽 부분이 더 "강한 힘으로" 당겨집니다. 곡선의 좌우를 손으로 집어서 당긴다고 생각하면 편리합니다. 반대의 예시를 보도록 하겠습니다.



다시 오른쪽 네모를 가깝게 드래그하면, 오른쪽 곡선의 부분이 팽팽하지 않게 축 늘어집니다. 느낌이 약간 오실겁니다. 딱 하나만 더 보겠습니다. 아마 직접 드래그해보시면 느낌이 확실히 오실겁니다.

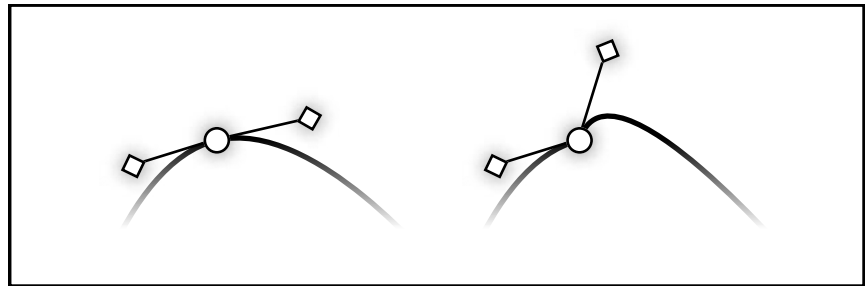


OD 피그마로 일러스트레이션 제작하기

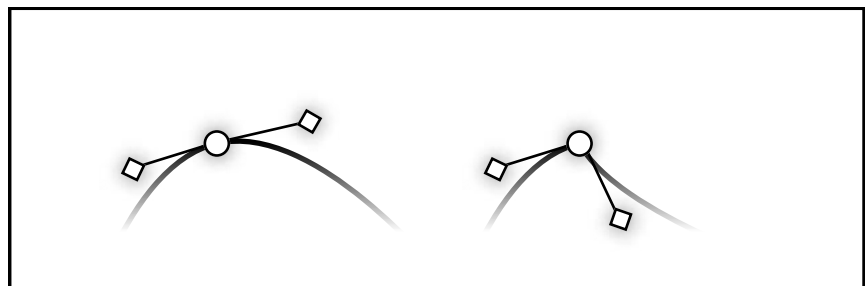
펜 툴 사용해보기

저희는 지금 평행선상에서 드래그를 했습니다. 하지만, No Mirroring 상태라면, 평행상태가 아니더라도 다양한 각도로도 드래그가 가능합니다.

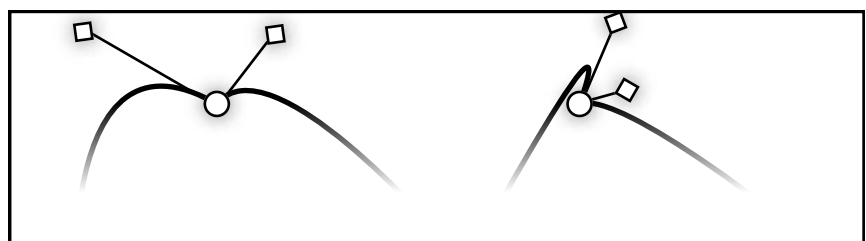
역시나 이걸 말로 설명하지 말고 이미지를 보면서 생각을 해보면 좋을것 같습니다.



이번에는 우측 곡선을 "집어서" 위로 끌어올린 것이라고 보면 이해가 되실 겁니다. 반대로 집어서 내려보는 것도 보여드릴게요.



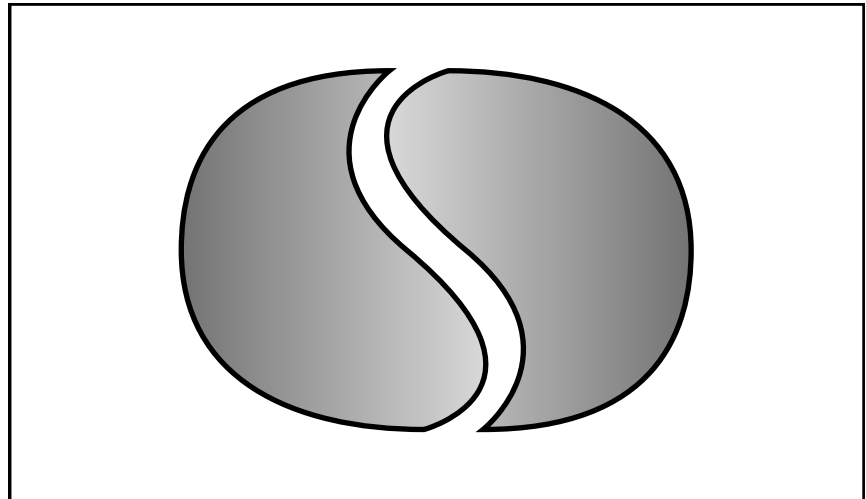
우측 곡선을 집어서 아래로 당겨버린 느낌입니다. 복합적으로 보면 다음과 같은 다양한 배리에이션이 가능하겠죠.



OD 피그마로 일러스트레이션 제작하기

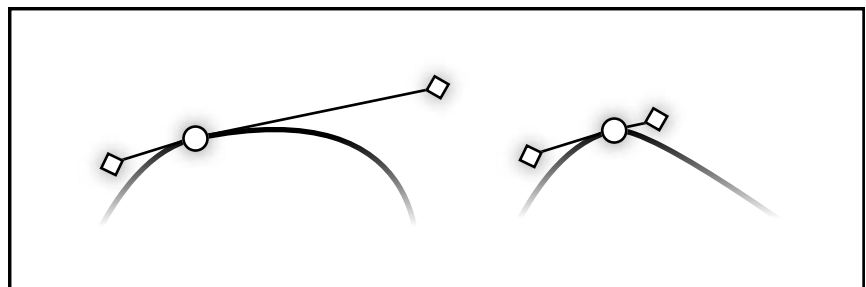
펜 툴 사용해보기

이것이 이해가 되셨다면 지금까지 알려드린 내용들로 다음과 같은 비정형적인 형태는 충분히 만들 수가 있을 것입니다.



아까, 드롭다운에서 저희는 No Mirroring을 설정했던 것이 기억날것입니다. 이제 다른 옵션들의 의미를 한번 알아보도록 하겠습니다.

Mirror Angle은 각도를 일직선으로 유지하면서, 길이만 다르게 설정한다는 뜻으로, 이렇게 하면 절대로 곡선이 뚝 끊길 일은 없으며 부드럽게 이어지게 됩니다.



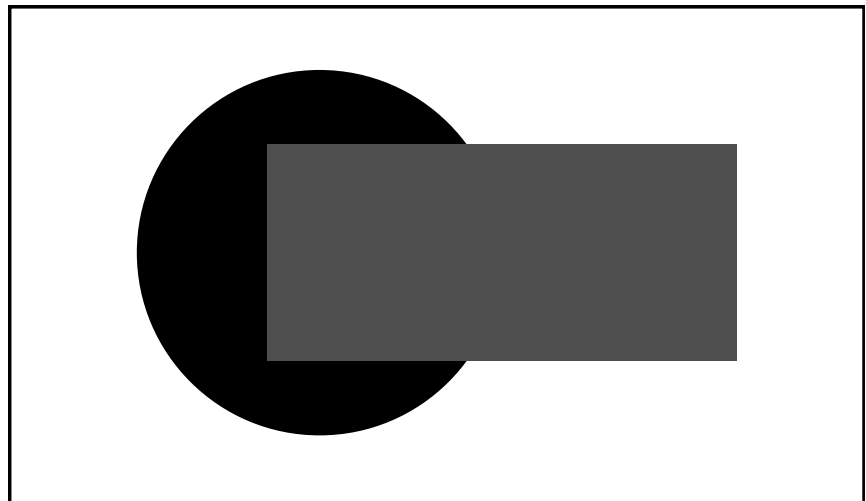
이를 활용하여 굉장히 복잡한 곡률을 가진 그래프나 다양한 형태를 만들 수가 있습니다. Mirror Angle and Length는 양 손잡이의 길이까지도 유지해줍니다.

피그마로 일러스트레이션 제작하기

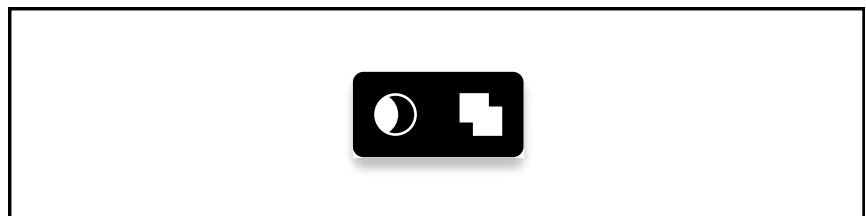
불린 툴 사용해보기

하지만 이런 펜 툴은 대부분 그래프를 그리거나, 아주 비정형적인 형태가 자유분방한 일러스트를 그리는데만 사용하게 됩니다. 현실에서는 사실 조금 더 기본도형 베이스의 딱딱 맞는 일러스트가 자주 사용되죠.

이를 좀 알아보도록 하겠습니다. 우선 우리는 두개의 형태를 만들어주도록 하겠습니다. 그리고 한번 겹쳐서 배치를 하겠습니다.



이제 이 두개를 선택을 해서, 다음과 같은 상단바 중간의 컨트롤을 찾아줍니다.

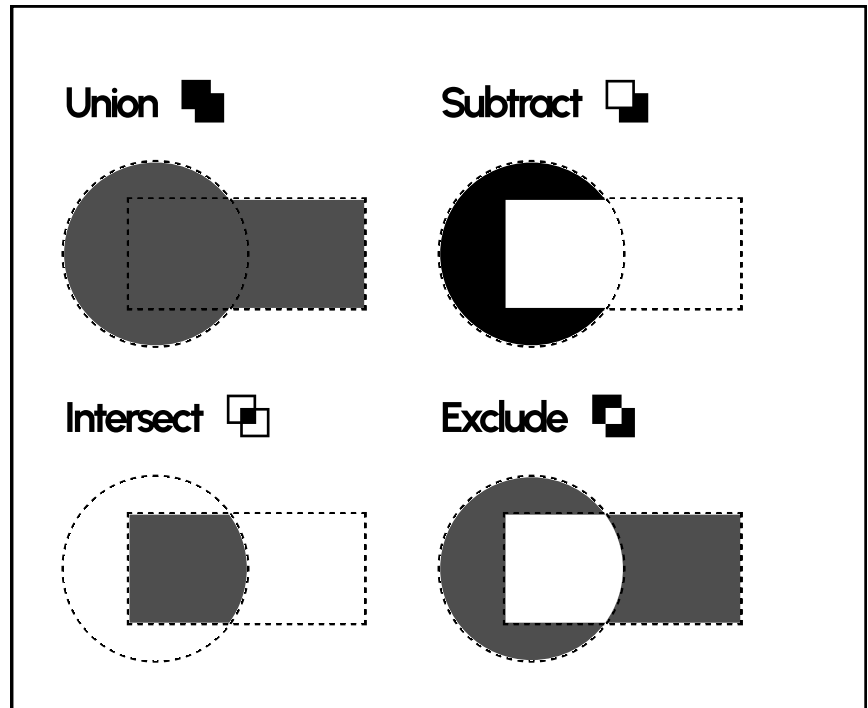


이는 Mask와 Boolean이라고 불리는 두개의 옵션이고, 지금 당장은 두번째인 Boolean 옵션을 알아보도록 하겠습니다. 아이콘만 보아도 무슨 느낌인지 대략적인 느낌이 오실겁니다. 합치고 빼는 아이콘 같죠.

OD 피그마로 일러스트레이션 제작하기

불린 툴 사용해보기

두개의 도형을 누른 상태로, 아까의 Boolean 옵션을 누르면 여러가지 옵션이 나옵니다. 각기 다음과 같은 형태를 창조해냅니다.



유의해야하는 것은, Subtract를 실행할 때, 위에 겹쳐진 요소가 마이너스 요소가 되고, 아래의 요소가 플러스 요소가 되어 작동한다는 점입니다.

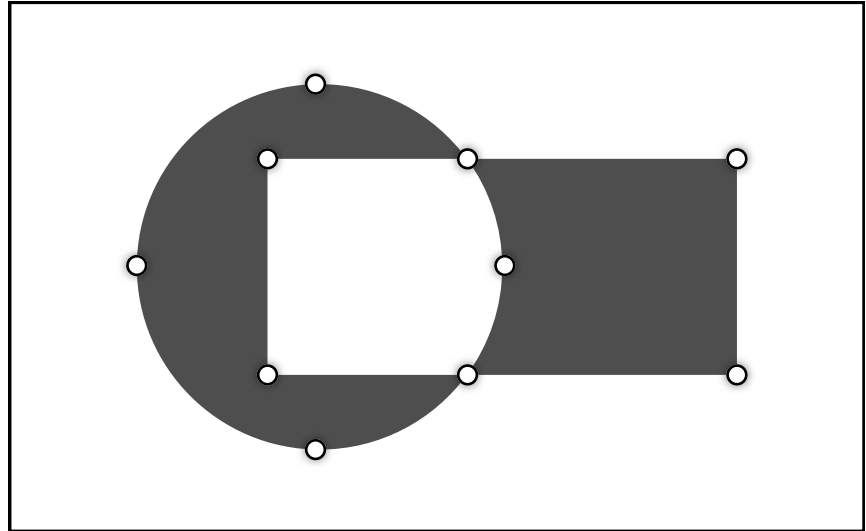
이 Boolean을 여러 겹으로 잘 활용하면, 정말 다양한 형태를 창조할 수 있습니다. 이렇게 창조된 형태를, 펜 툴로 수정을 할 수 있습니다. 우선, 이 형태를 누르고 Ctrl+E를 눌러 Flatten이라는 작업을 해줍니다.

이걸 해주면, 어떠한 독립적인 형태라던지, 펜 툴로 수정이 가능한 점들의 집합으로 변환이 됩니다. 다음과 같이 말이죠.

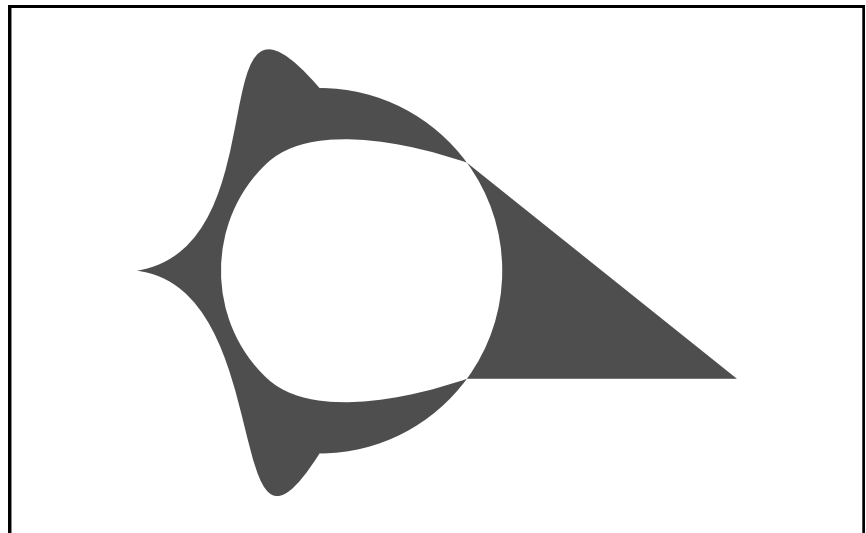
OD 피그마로 일러스트레이션 제작하기

불린 툴 사용해보기

Flatten을 적용한 결과입니다.



이 점들을 앞서 보여드린 펜 툴 옵션들로 수정을 해서 다음과 같은 형태로 변환을 할 수 있습니다.



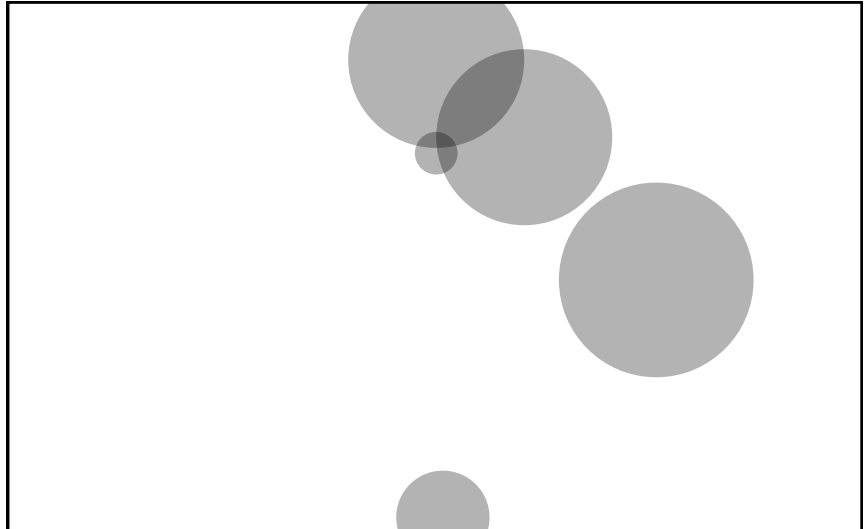
이를 잘 활용하면 다양한 형태를 창조할 수 있을 겁니다. 또한, 점을 하나 클릭하면, 이 점을 드래그하거나, 화살표 키로 움직이는 것도 가능하니, 더 다양하고 세밀하게 설정해줄 수도 있겠죠.

여기까지가 기본적인 도형에 대한 사용법이었습니다.

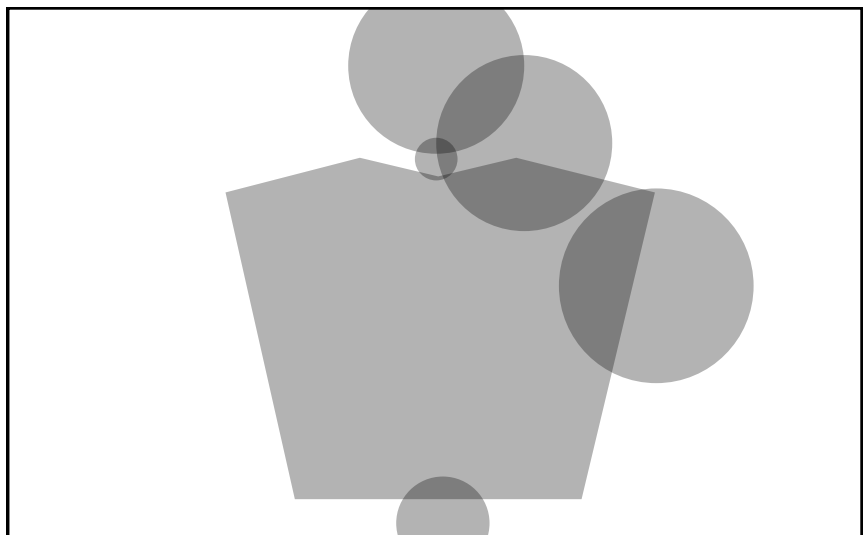
OD 피그마로 일러스트레이션 제작하기

불린 툴 사용해보기

한번 연습 삼아서, 애플 로고와 비슷한 형상을 만들어 보도록 하겠습니다. 우선, 원들을 배치하여 다음과 같이 놓아줍니다.



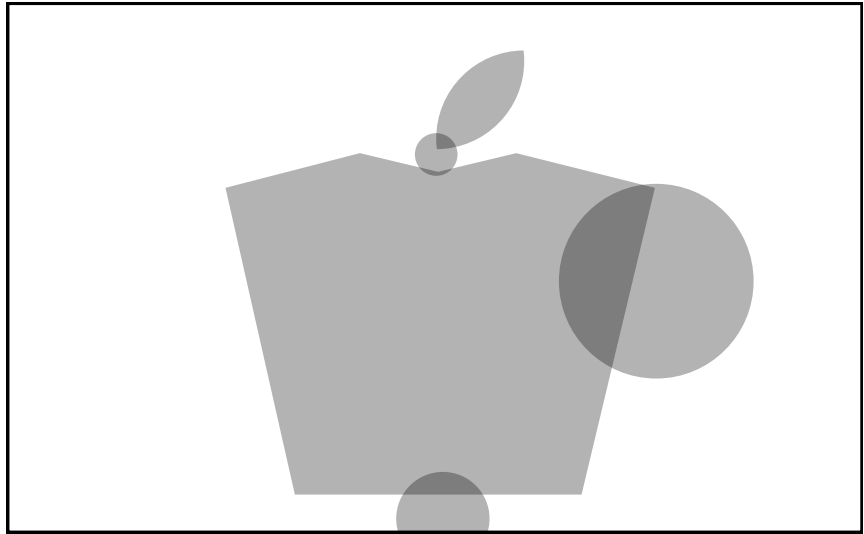
그리고 가운데에 펜 툴을 활용해서 다음과 같은 도형도 넣어줍니다.



이제, 대략적인 윤곽이 보이는 것 같습니다. 우선은, 상단의 두개의 원에 Boolean 중에서 Intersect 옵션을 넣어줍니다. 이게 애플 로고의 앞사귀 부분이 될 것입니다.

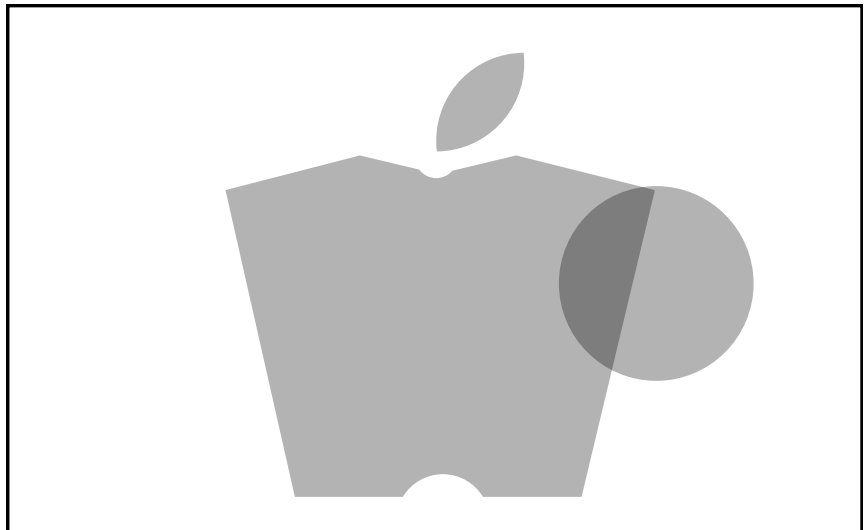
OD 피그마로 일러스트레이션 제작하기

불린 툴 사용해보기



그다음에, 중앙 선의 원 2개를 클릭하여 Shift+G를 넣어서 그룹으로 만든 뒤에, Ctrl+E를 통해서 큰 하나의 점 집합으로 만들어줍니다.

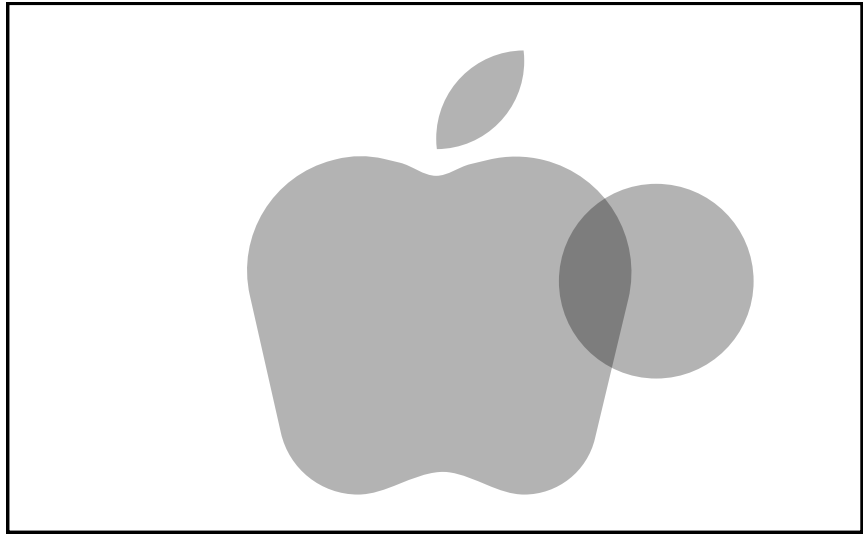
그다음에, 각진 형태와 이 원들 집합을 클릭해서 Subtract를 해줍니다.



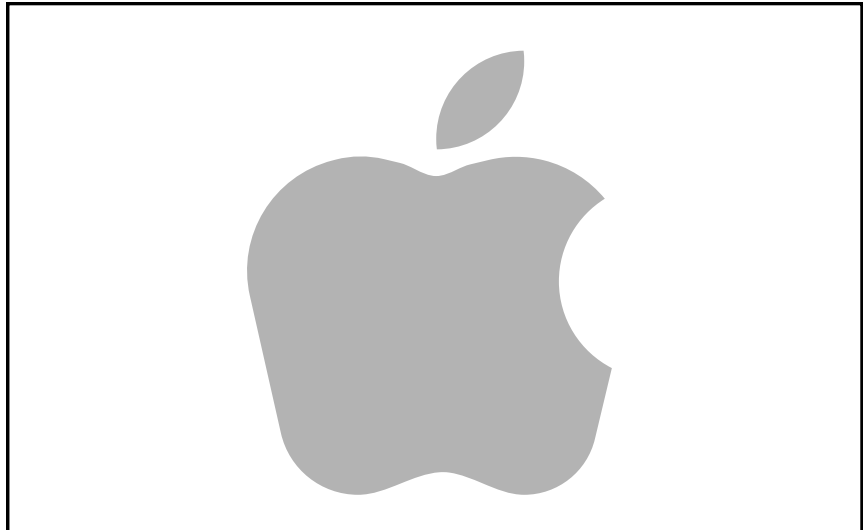
그다음에, 이제 Subtract된 형태를 둥글게 깎아주기 위해서, Rounding을 설정하는 란에 999를 넣어줍니다. 이러면 최대한으로 둥글게 설정이 됩니다.

OD 피그마로 일러스트레이션 제작하기

불린 툴 사용해보기

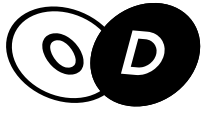


그 다음에, 동글어진 사과 부분을 `Ctrl+E`를 눌러서 점 집합으로 바꿔줍니다. 그 다음에, 이를 누르고, 나머지 원을 눌러서 `Subtract`를 해줍니다.



얼핏 애플의 로고와 비슷한 느낌이 되었습니다. 이제 `Ctrl+E`를 눌러 점 집합으로 바꿔준 뒤에, 조금 더 세부적인 설정을 위해 사과 부분을 더블 클릭해서 점들 구성을 살펴줍니다.

더 부드러운 곡선을 위해서 점을 몇개 빼줄겁니다.

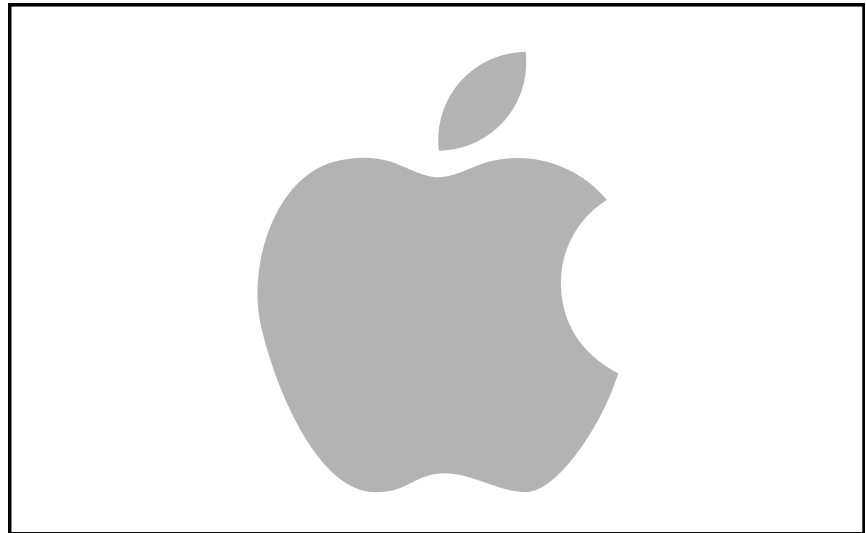


피그마로 일러스트레이션 제작하기

불린 툴 사용해보기

점을 빼는 것은, 점을 누르고 Shift + Backspace를 누르는 것으로 가능합니다.

점이 생각보다 많은데, 중간 중간 필요가 크게 없는 것 같은 점들은 과감하게 삭제를 해줍니다. 그 다음에, 점들 몇개를 드래그하고 손잡이를 조절하면 다음과 같이 애플로고와 유사한 형태를 만들 수 있습니다.



마지막으로 색상을 넣고 원하는 이펙트를 넣어주면 근접한 형태의 애플 로고가 됩니다. 피그마에서 일러스트레이션은 이렇게 제작을 하면 되는 것입니다.



OD 피그마로 일러스트레이션 제작하기

타이포그래피 해보기

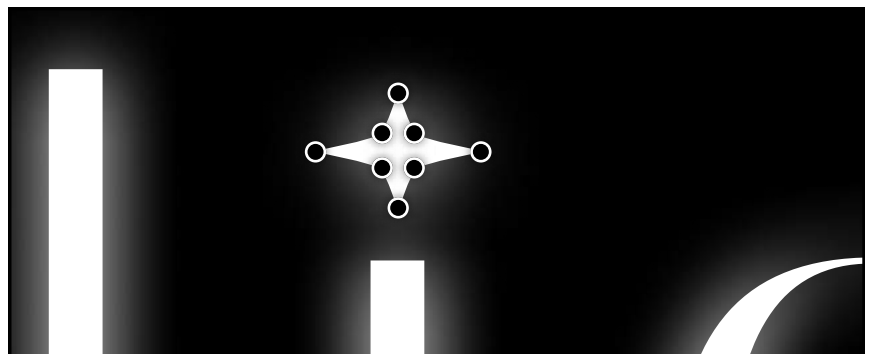
지금까지는 도형으로 이러한 다양한 조작들을 해본 것이라면, 텍스트를 활용해보는 것도 연습을 해보는게 좋습니다.

텍스트도 Ctrl+E 즉, Flatten을 적용하면 하나의 점 집합이 되기 때문입니다. 한마디로 그냥 도형이 되는 것이죠. 마음껏 조절을 할 수 있는 것입니다.

한번 간단하게 텍스트를 만들어보겠습니다. 폰트는 Imbue로 하고, 자간을 조금 넓혀주겠습니다. 그리고 약간의 하얀 그림자를 넣어서 빛 느낌을 내주겠습니다.



이를 Ctrl+E로 점 집합으로 만들어주겠습니다. 그리고 i글씨에서 동그란 부분을 점으로 수정을 해서 약간 별빛과 같은 느낌으로 수정을 해보겠습니다.



OD 피그마로 일러스트레이션 제작하기

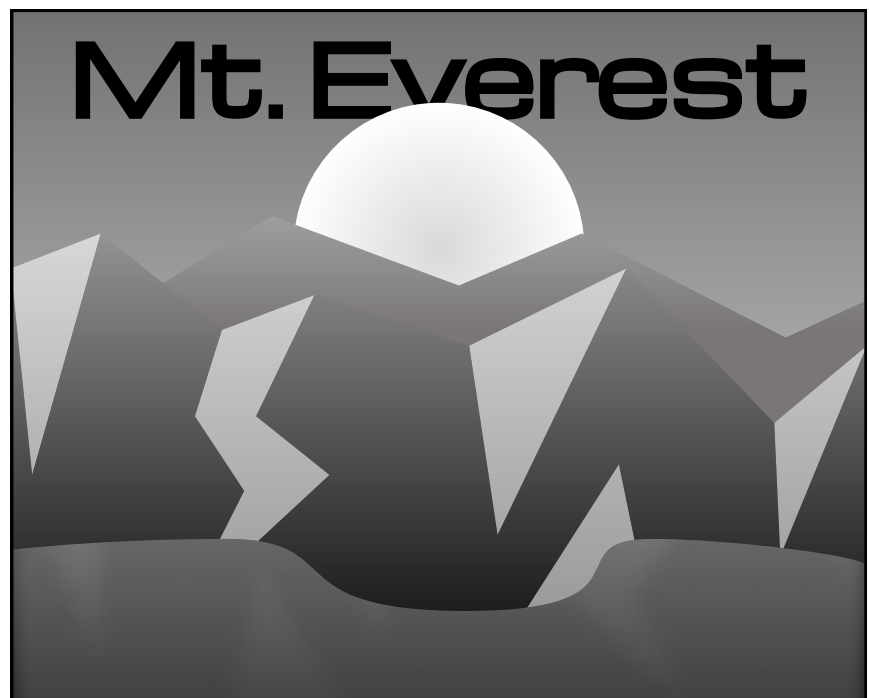
타이포그래피 해보기

앞선 그림과 같이 도트의 형태들을 수정한 후 다시 줌을 당겨서 원래대로 돌아오면, 다음과 같이 빛이라는 것을 잘 드러낸 타이포그래피가 되는 겁니다.



이런 식으로 로고를 만들 때도 타이포그래피를 활용할 수 있습니다.

여기까지 피그마로 일러스트레이션을 하는 방법을 배워보았습니다. 이를 다양각색으로 응용을 하면 다음 같은 재미있는 일러스트레이션들도 만들어낼 수가 있습니다.



OE 피그마의 꽃 플러그인

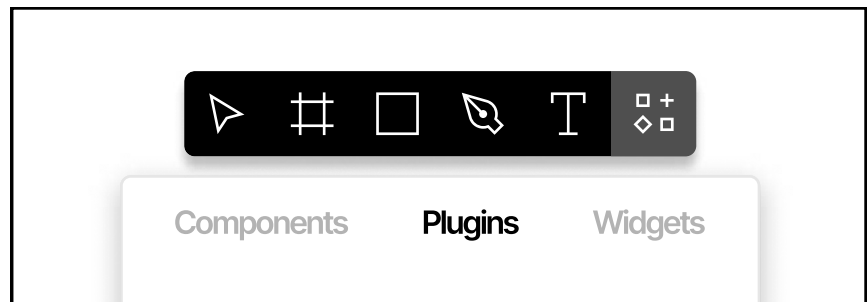
플러그인 알아보기

피그마가 이토록 높은 시장 점유율을 가질 수 있었던 방법은 바로 외부 플러그인이 아주 잘 작동하고, 잘 열려 있기 때문입니다.

정말 다양한 작업을 플러그인 하나로, 다른 웹페이지를 켜 필요없이 완수할 수가 있죠. 디자인을 하는데에 있어 필수적인 100% 무료 플러그인들을 한번 알아볼 것입니다.

다음 플러그인들을 검색하여 북마크를 해두면 앞으로 디자인 삶이 아주 편해질 겁니다.

플러그인은 상단바의 플러그인 아이콘을 클릭해서 찾을 수 있습니다.



이미지 검색을 위한 Unsplash, 이미지 조절을 위한 Filters, 그래픽 입체화를 위한 Skew Skew, 실사 이미지 제작을 위한 Mockups, 방대한 아이콘을 위한 Material Icons를 북마크해주시면 됩니다.

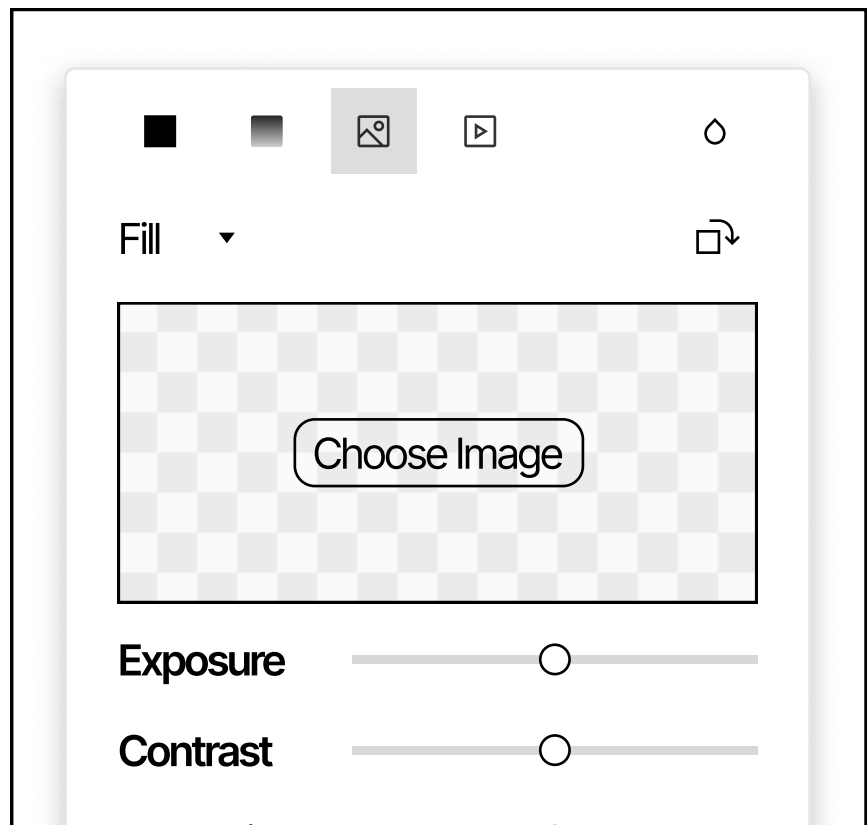
이제 하나하나 사용법을 간략히 알아보겠습니다.

OE 피그마의 꽃 플러그인

플러그인 알아보기

우선, Unsplash는 열면, 검색창과 다양한 이미지들이 나옵니다. 아무 것이나 검색을 한 후, 이미지가 들어갈 수 있는 아무런 레이어 (도형, 점집합, 프레임 등등)을 클릭해주시면 그 배경으로 이미지가 들어갑니다.

이미지가 들어간 레이어는, 툴 부분의 패널에 이미지가 노출이 됩니다. 이를 클릭하면 다음과 같은 창이 나오죠.



Choose Image를 누르면, 원하는 다른 로컬 이미지로 변경이 가능합니다.

툴을 토글해서, Crop로 넣으면, 딱 채워지는 형태 말고 조절을 할 수 있는 옵션이 나옵니다. 이를 통해 이미지를 원하는 비율과 구도로 수정할 수 있죠.

피그마의 꽃 플러그인

플러그인 알아보기

그 아래 옵션들은 이미지의 설정을 의미합니다.

Exposure은 높을수록 밝아지고, Contrast는 높을수록 뚜렷해지며, Saturation은 색감의 진하기를 나타내고, Temperature은 우측으로 밀수록 전체적으로 붉은 느낌을, 왼쪽으로 밀수록 전체적으로 푸른 느낌을 냅니다. 이 외의 옵션은 크게 건들일은 없습니다.

이미지를 더 상세하게 조절하고 픽셀 효과나, 기타 다른 고급 효과를 넣고 싶다면 Filters라는 플러그인을 켜줍니다. 이를 켜고, 이미지 레이어를 누르면, 이미지가 로딩이 됩니다.

이후 + 버튼을 눌러서 다양한 이펙트를 찾아줍니다. 이를 클릭하면 다양한 설정 버튼들이 있는데, 이를 잘 조작해서 최적의 이미지를 찾으면 됩니다. 개인적으로 저는 Pixelate와 Halftone이라는 필터를 통해 레트로한 이펙트를 내는 것을 자주 사용합니다.

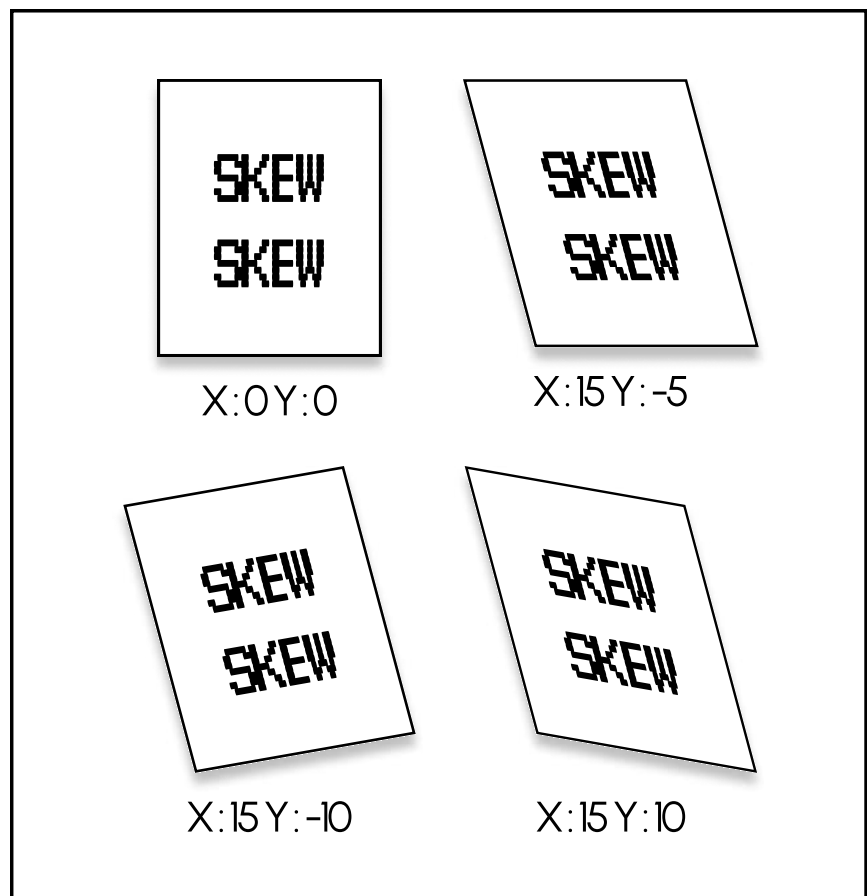
디자인에 "투시 효과"를 주는 방법도 있습니다. 기존 일러스트레이터 같은 툴에서는 Skew라고 부르는 이펙트이죠. 이를 위해서는 Skew Skew라는 이름의 플러그인을 찾아줘야 합니다. 헷갈릴 수 있으므로 다음과 같은 것을 찾아주면 됩니다.

 Skew Skew

OE 피그마의 꽃 플러그인

플러그인 알아보기

이 플러그인을 클릭하고, 아무 프레임을 누르면 이를 입체적으로 회전시키는 XY 옵션과 프리셋들이 나옵니다. 이를 조절하거나 클릭을 하여 다음과 같이 디자인을 변환시킬 수 있죠. 심지어 이 상태로 그대로 수정을 할 수 있어서 더욱 요긴합니다.

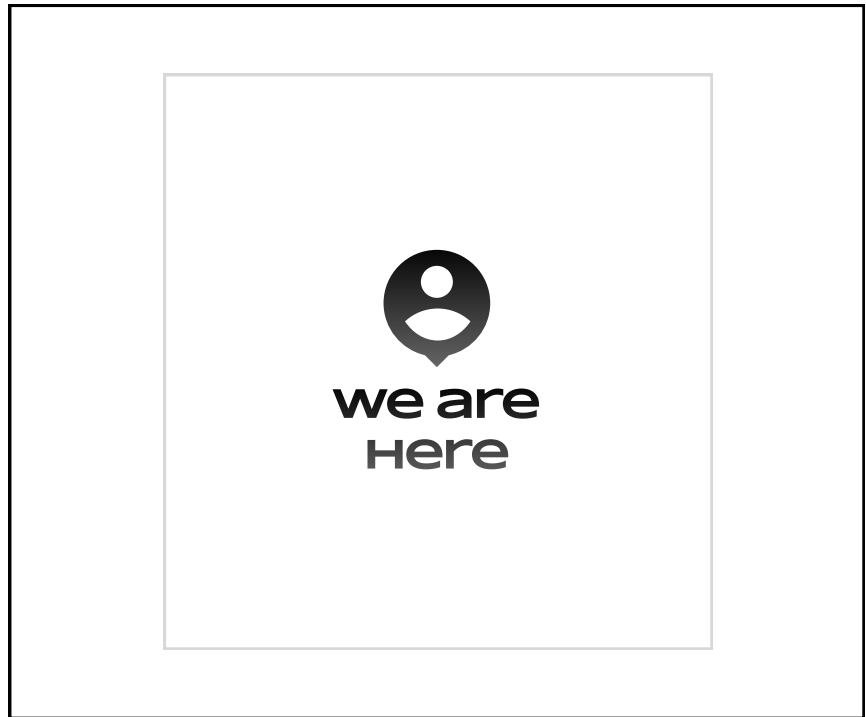


Mockups는 만들어진 디자인을 실제 적용된 것처럼 보이게 만들어주는, 가장 고급의 플러그인입니다. 이는 유료 옵션도 제공하지만, 무료로도 충분히 사용이 가능합니다.

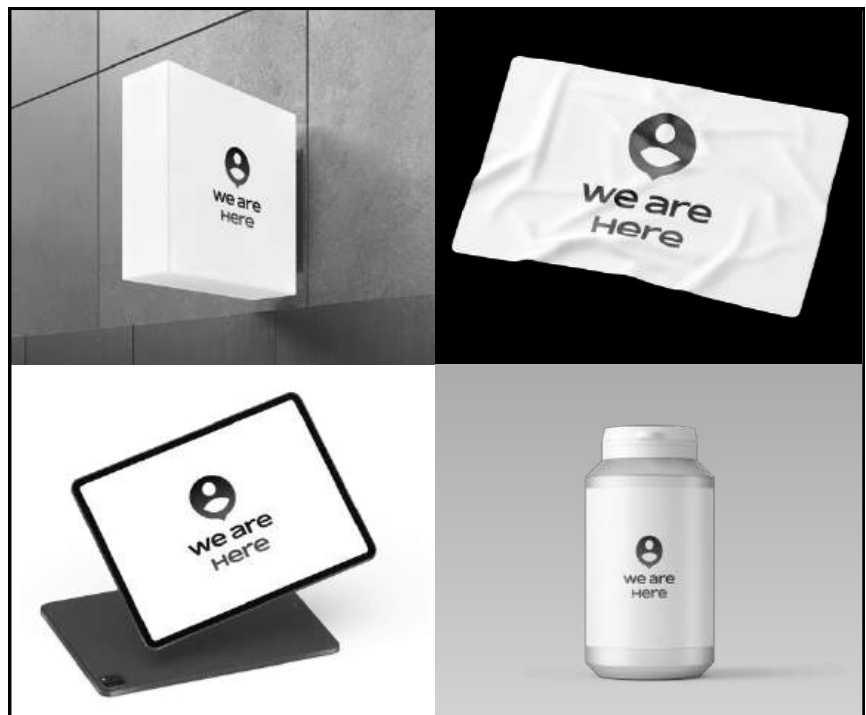
이를 테스트하기 위해서, 한번 간단한 프레임 속에 아무 기호와 텍스트를 넣어주겠습니다. 다음과 같이 말입니다.

OE 피그마의 꽃 플러그인

플러그인 알아보기



그다음에, 플러그인을 켜서 검색 탭으로 이동합니다. Free Only 옵션을 켜준 뒤에, 원하는 카테고리의 목업을 찾아줍니다. 그리고, 이를 클릭한 뒤에, + 아이콘의 면을 누르고 해당 프레임을 선택해주면 프레임의 디자인이 실사 이미지 속으로 들어갑니다. 무궁무진하죠.



OE 피그마의 꽃 플러그인

플러그인 알아보기

마지막으로 각종 디자인을 제작할 때, 방대하고 검증된 아이코노그래피가 필요할 때 쓰기 좋은 Material Icons 플러그인입니다. 이것 역시 찾기 어려우니 로고를 드리도록 하겠습니다.



이 플러그인을 열면, 검색란과 설정 옵션들이 있습니다. 테마 같은 스타일 (테마 속이 채워진 아이콘)을 설정하고 검색을 해주면 이에 맞는 아이콘이 나옵니다.

Remix Icons나 Phosphor 아이콘과 같이 좋은 아이콘 팩들이 많이 있지만, 기본기에 충실하면서도 수많은 분야의 아이콘을 가진 가장 큰 팩이 Material Icons라는 팩입니다. 구글 공식 팩이기도 하죠.

자그마치 다음과 같은 아이콘들을 무료로 사용할 수가 있습니다. 보통 이런 지엽적이고 전문적인 아이콘은 일반적인 오픈소스 아이콘팩에서 찾아낼 수가 없기 때문이죠.



OF 이제부터는 실전

사용법을 끝마치며

여기까지 실무에서 실제로 필요한 피그마 기능은 모두 알아보았습니다. 지금까지 서술한 내용들이 손에 익기만 해도 지금 당장 아이디어를 실현시키면서 직접 디자이너로 활동할 기반이 갖춰진 것입니다.

하지만, 디자인을 할 수 있다고 해서 돈을 버는 것은 절대 아니겠죠. 이런 기본적인 실력을 바탕으로, 좋은 레퍼런스를 찾고, 클라이언트의 심리를 분석하고, 각종 업계 알고리즘을 파악해나가야 합니다. 그러면서 자연스럽게 실력은 늘고 사용법은 더욱 손에 잘 익겠죠.

피그마는 이 외에도 Variants나 Components와 같은 조금 더 고급 UI/UX 위주 기능들이 있습니다. 하지만, 이를 모른다고 해서 당신의 "수익화 능력"이 줄어드는 것은 아니기에 굳이 이 책에 다루지는 않았습니다.

이제 챕터 2로 넘어갈 것인데요, 챕터 2부터는 이런 사용법을 바탕으로 시각 디자인의 각 분야에 대한 기본적이고 또한 핵심을 관통하는 몇가지 예제들을 풀어볼 겁니다.

그 정도의 기본기를 갖추었다면, 0년차라 하더라도 충분히 수익화에 도전해볼 수 있다고 생각합니다. 저도, 단 3주만에 피그마 및 기본기를 모두 습득하고 작업을 시작할 수 있었으니까 말이죠.

OF 이제부터는 실전

사용법을 끝마치며

여기까지 실무에서 실제로 필요한 피그마 기능은 모두 알아보았습니다. 지금까지 서술한 내용들이 손에 익기만 해도 지금 당장 아이디어를 실현시키면서 직접 디자이너로 활동할 기반이 갖춰진 것입니다.

하지만, 디자인을 할 수 있다고 해서 돈을 버는 것은 절대 아니겠죠. 이런 기본적인 실력을 바탕으로, 좋은 레퍼런스를 찾고, 클라이언트의 심리를 분석하고, 각종 업계 알고리즘을 파악해나가야 합니다. 그러면서 자연스럽게 실력은 늘고 사용법은 더욱 손에 잘 익겠죠.

피그마는 이 외에도 Variants나 Components와 같은 조금 더 고급 UI/UX 위주 기능들이 있습니다. 하지만, 이를 모른다고 해서 당신의 "수익화 능력"이 줄어드는 것은 아니기에 굳이 이 책에 다루지는 않았습니다.

이 정도의 기본기를 갖추었다면, 0년차라 하더라도 충분히 수익화에 도전해볼 수 있다고 생각합니다. 저도, 단 3주만에 피그마 및 기본기를 모두 습득하고 작업을 시작할 수 있었으니까 말이죠.

수익화에 도전할 생각이 있다면?

<https://www.aasvogelbooks.com> 에 방문해 주시면 또, 도움되는 자료로 보답드릴 수 있을 것입니다. 감사합니다.