



CREATIVITY



i l l u s t r a t o r C C

# 모두의 일러스트레이터 CC

TOOLS



돌보이는 3D 입체 글자 만들기





CHAPTER

▲ **1** ● 3D 이펙트

Ai 작업(F) 편집(E) 오브젝트(O) 문자(T) 선택(S) 프라(C) 보기(V) 윈도우(W) 도움말(H) bboyan

class15\_1.ai @ 66.67% (CMYK/라보기)

### 3D 이펙트

1) Extrude & Bevel



2) Revolve



3) Rotate



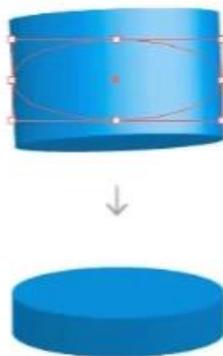
3D 이펙트

① 돌출과 경사(Extrude & Bevel), ② 축 중심 회전(Revolve), ③ 회전(Rotate)

66.67%

# 3D 이펙트

## 1) Extrude & Bevel



3D 돌출과 경사 옵션

위치(N): 사용자 정의 회전



3D 돌출과 경사 옵션  
3D 큐브

- 3D 큐브를 Drag하여 큐브를 돌리면서 3D 방향 조정

돌출과 경사

돌출 깊이(D): 50 pt 단면: [단면 아이콘]

경사: 55도

표면(S): 불리스트의 음영

미리보기(P)    아트 매핑(M)...    자세히(O)    확인    취소

STEP 01

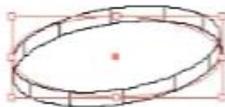
단면이 돌출된 입체 오브젝트

[선택 도구(☞)] - '파란색' 도형 선택 - [효과] - [3D] - [돌출과 경사] - [3D 돌출과 경사 옵션 창] - [위치] - '상단' - 3D 큐브 Drag - [미리 보기] 체크

# 3D 이펙트 - 돌출과 경사(Extrude & Bevel)

## 3D 이펙트

### 1) Extrude & Bevel



3D 돌출과 경사 옵션

위치(N): 사용자 정의 회전

7°  
1°  
9°  
원근(R): 0°

돌출과 경사

출처 길이(D): 50 pt 단면:

경사: 55 DPT (4 pt)

표면(S): 불인스펙트럼

미리보기(P)    아트 매핑(M)...    자세히(O)    확인    취소

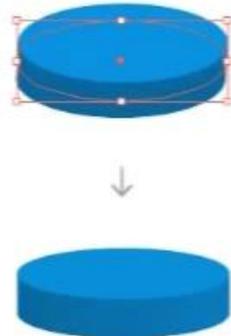
STEP 01

단면이 돌출된 입체 오브젝트

[선택 도구] - 파란색 도형 선택 - [효과] - [3D] - [돌출과 경사] - [3D 돌출과 경사 옵션] 창 - [위치] - '상단' - 3D 큐브 Drag - [미리 보기] 체크

# 3D 이펙트

## 1) Extrude & Bevel



3D 돌출과 경사 옵션

위치(N): 사용자 정의 회전

회전축(X/Y/Z축) 값을 설정하지 않아도, 3D 큐브를 Drag하여 큐브를 돌리면서 3D 방향 조정 가능!

16°  
-1°  
0°  
원근(R): 0°

돌출과 경사

돌출 깊이(D): 50 pt 단면:

경사: 55.00° (1): 4 pt

표면(S): 불완전한 표면

미리보기(P)    아트 매핑(M)...    자세히(O)    확인    취소

STEP 01

단면이 돌출된 입체 오브젝트

[선택 도구] - 파란색 도형 선택 - [효과] - [3D] - [돌출과 경사] - [3D 돌출과 경사 옵션] 창  
 - [위치] - '상단' - 3D 큐브 Drag - [미리 보기] 체크

# 3D 이펙



3D 돌출과 경사 옵션

위치(N): 사용자 정의 회전

17°  
0°  
0°

돌출과 경사

돌출 깊이(D): 308 pt

경사: 50°

표면(S): 플라스틱 경사 모양 선택

미리보기(P)    아트 매핑(M)...    자세히(O)    확인    취소

3D 돌출과 경사 옵션  
돌출 깊이

- 돌출 두께 설정
- 값이 클수록 두께가 두꺼워짐

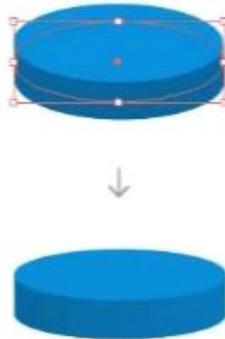
STEP 01

단면이 돌출된 입체 오브젝트

[선택 도구] - 파란색 도형 선택 - [효과] - [3D] - [돌출과 경사] - [3D 돌출과 경사 옵션] 창  
- [위치] - '상단' - 3D 큐브 Drag - [미리 보기] 체크 - [돌출 깊이] - '50' - [확인]

# 3D 이펙트

## 1) Extrude & Bevel



3D 돌출과 경사 옵션

위치(N): 사용자 정의 회전

회전 각도: 17°, 0°, 0°  
원근(R): 0°

돌출과 경사

돌출 깊이(D): 50 pt 단위: [ON/OFF]

경사: 95 pt [ON/OFF]

표면(S): 불리프의 표면

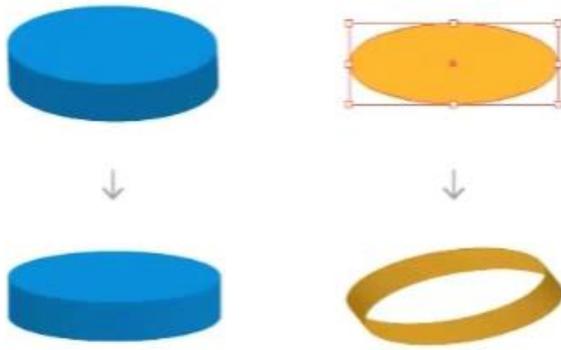
미리보기(P)    아트 매핑(M)...    자세히(O)    확인    취소

Tip

돌출과 경사(Extrude & Bevel) 효과를 주기 위해서는 돌출 깊이와 회전축의 각도를 잘 조절하는 것이 중요

# 3D 이펙트

## 1) Extrude & Bevel



3D 돌출과 경사 옵션

위치(N): 사용자 정의 회전

18°  
-22°  
2°  
원근(K): 0°

돌출과 경사

돌출 깊이(O): 50 pt 단면:  단면:

경사: 없음  경사: 4 pt

표면(S): 플라스틱 투명

미리보기(P)    마크 패킹(M)...    자세히(O)    확인    취소

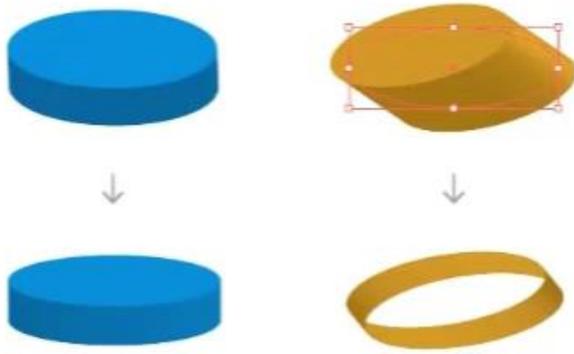
STEP 02

단면이 없는 입체 오브젝트

[선택 도구] - '노란색' 도형 선택 - [효과] - [3D] - [돌출과 경사] - [3D 돌출과 경사 옵션] 창 - 3D 큐브 Drag - [미리 보기] 체크

# 3D 이펙트

## 1) Extrude & Bevel



3D 돌출과 경사 옵션

위치(N): 사용자 정의 회전

3D 돌출과 경사 옵션  
단면

- 단면을 채워서 나타낼 것인지, 비어 있는 모양으로 나타낼 것인지 설정

돌출과 경사

돌출 깊이(O): 50 pt

경사: 없음

표면(s): 플라스틱 투명

미리보기(P)    마트 패핑(M)...    자세히(O)    확인    취소

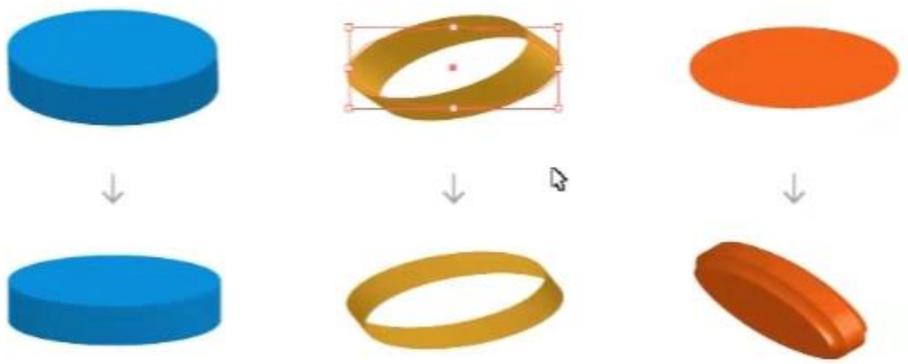
STEP 02

단면이 없는 입체 오브젝트

[선택 도구] - '노란색' 도형 선택 - [효과] - [3D] - [돌출과 경사] - [3D 돌출과 경사 옵션] 창 - 3D 큐브 Drag - [미리 보기] 체크 - [단면] - '속이 빈 모양을 위해 캡 해제'

# 3D 이펙트

## 1) Extrude & Bevel



**STEP 02**  
단면이 없는  
입체 오브젝트

[선택 도구] - '노란색' 도형 선택 - [효과] - [3D] - [돌출과 경사] - [3D 돌출과 경사 옵션] 창 - 3D 큐브 Drag - [미리 보기] 체크 - [단면] - '속이 빈 모양을 위해 캡 해제' - [돌출 깊이] - '25' - [확인]

class15\_1.ai @ 200% (CMYK/라보보기) \*

색상: C 0%, M 35%, Y 85%, K 0%

단면: [색상 팔레트]

1 Artboard 1

## 3D 이펙트 - 돌출과 경사(Extrude & Bevel)

3D 돌출과 경사 옵션

3D 돌출과 경사 옵션  
경사  
• 경사 모양 선택

STEP 03 단면과 옆면 경사가 있는 입체 오브젝트

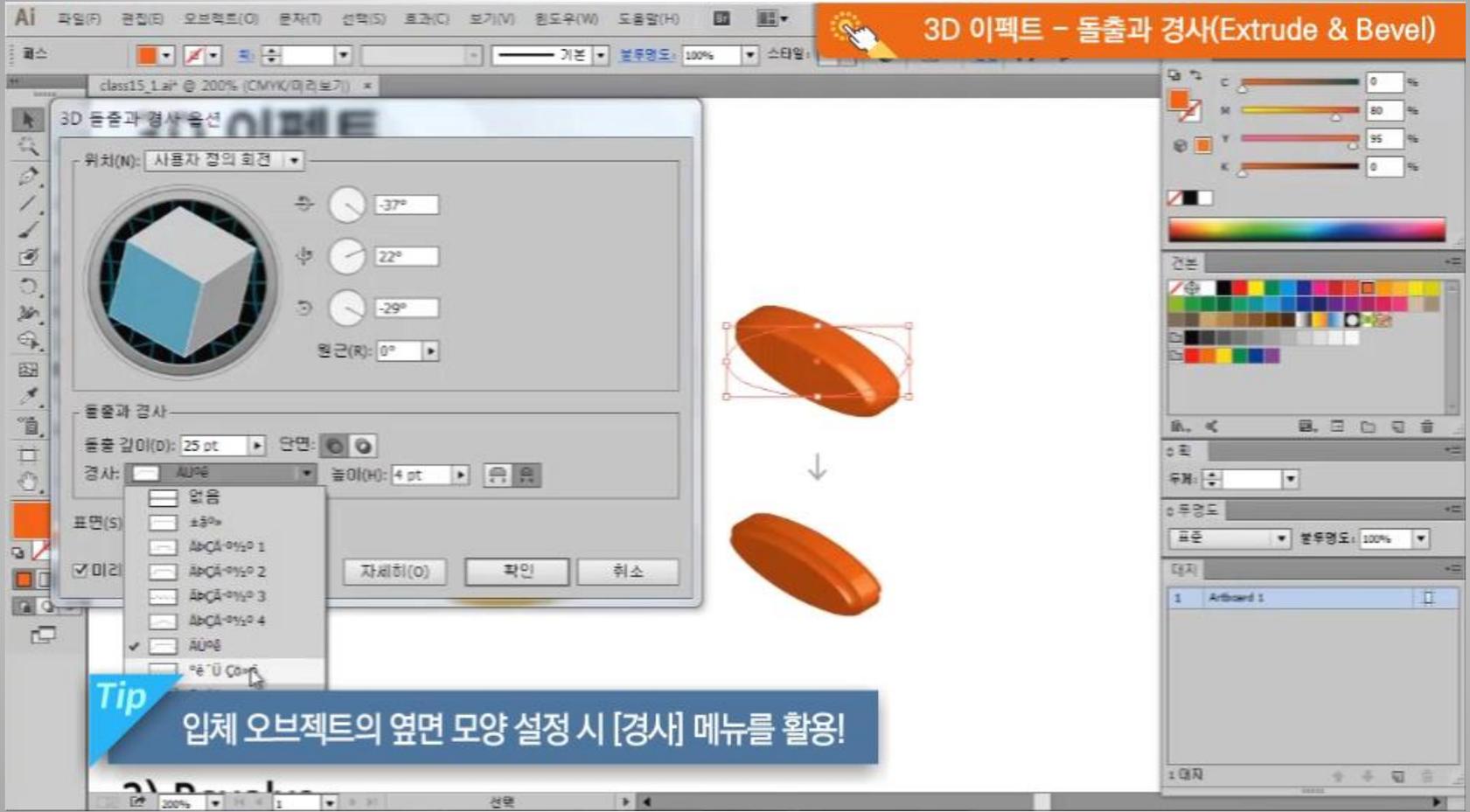
[선택 도구] - '주황색' 도형 선택 - [효과] - [3D] - [돌출과 경사] - [3D 돌출과 경사 옵션 창] - [경사] - 모양 선택

## 3D 이펙트 - 돌출과 경사(Extrude & Bevel)

**STEP 03** 단면과 옆면 경사가 있는 입체 오브젝트

[선택 도구] - 주황색 도형 선택 - [효과] - [3D] - [돌출과 경사] - [3D 돌출과 경사 옵션] 창 - [경사] - 모양 선택 - [미리 보기] 체크 - 3D 큐브 Drag - [돌출 깊이] - '25' - [확인]

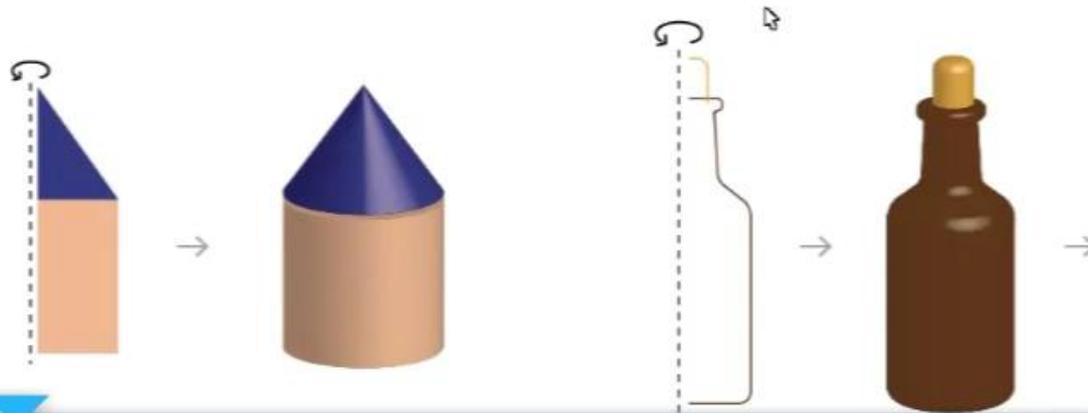
# 3D 이펙트 - 돌출과 경사(Extrude & Bevel)



Tip

입체 오브젝트의 옆면 모양 설정 시 [경사] 메뉴를 활용!

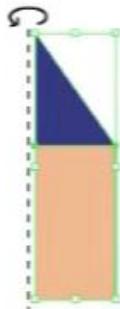
## 2) Revolve



Tip

축 중심 회전(Revolve) 효과는 밑 면을 기준으로 세워져 있는 입체 오브젝트를 만드는데 유용!

## 2) Revolve



3D 축 중심 회전 옵션

위치(O): 비축 앞쪽



회전 각도: -18°  
회전 각도: -26°  
회전 각도: 8°  
원근(R): 0°

축 중심 회전

각도(E): 360° 단면:

이동(F): 0 pt 시작: 왼쪽 모서리

표면(S): 플라스틱 투명

미리보기(P)               

STEP 01

원뿔 집 형태의 입체 오브젝트

[선택 도구 (M)] - 오브젝트 전체 Drag - [효과] - [3D] - [축 중심 회전] - [3D 축 중심 회전 옵션] 창 - [미리 보기] 체크



## 2) Revolve



class15\_1.ai @ 300% (CMYK/미리보기) \* Spt. Round 불투명도: 100% 스타일: 문서

**Tip**  
안으로 오목한 형태를 만들고 싶을 때는 오브젝트를 겹쳐서 배치하는 것이 좋음

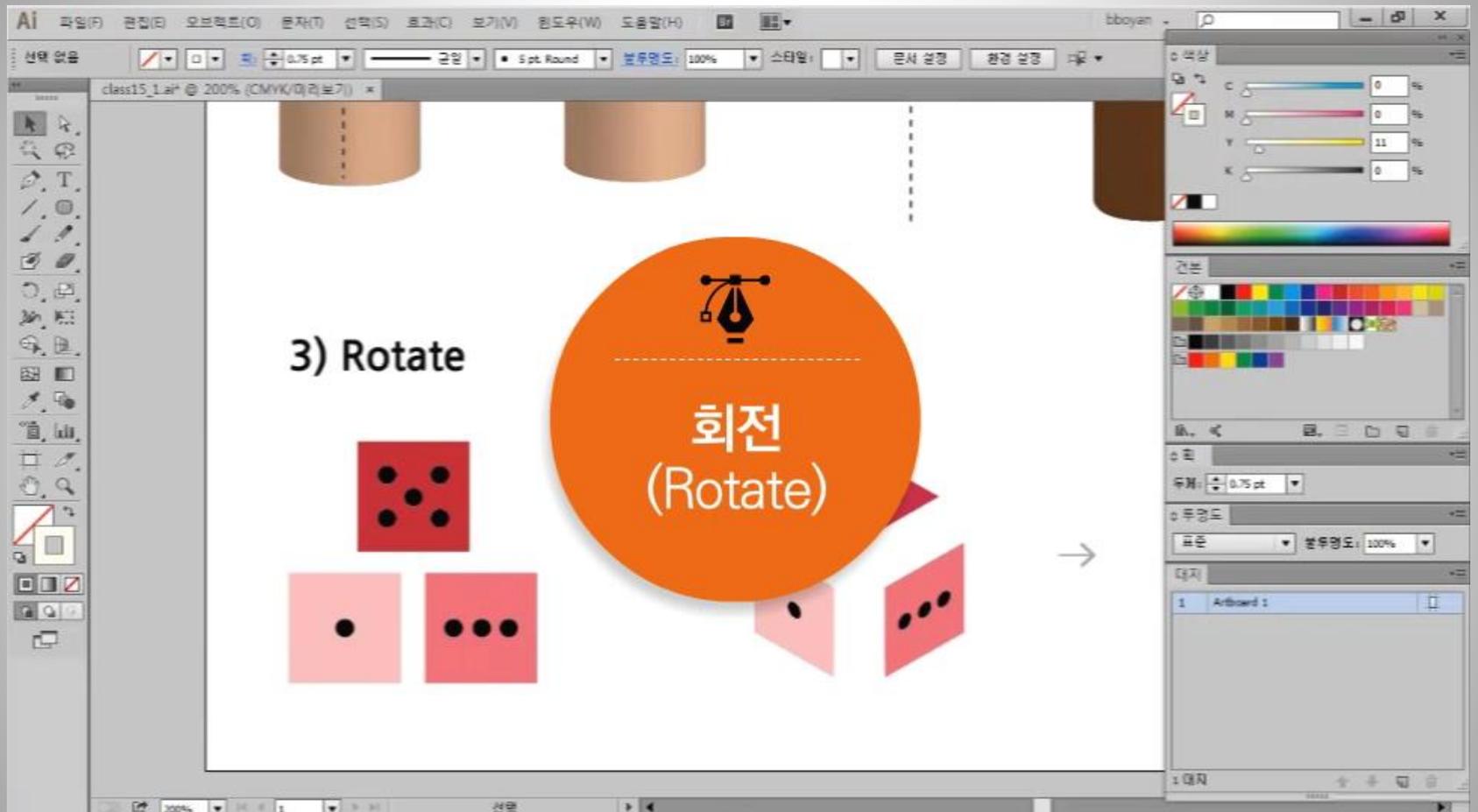
300% 1 선택

1 Artboard 1

**3D 이펙트 - 축 중심 회전(Revolve)**

**STEP 02** 와인 병 형태의 입체 오브젝트

[선택 도구 (V)] - 오브젝트 전체 Drag - [효과] - [3D] - [축 중심 회전] - [3D 축 중심 회전 옵션] 창 - [미리 보기] 체크 - [확인]

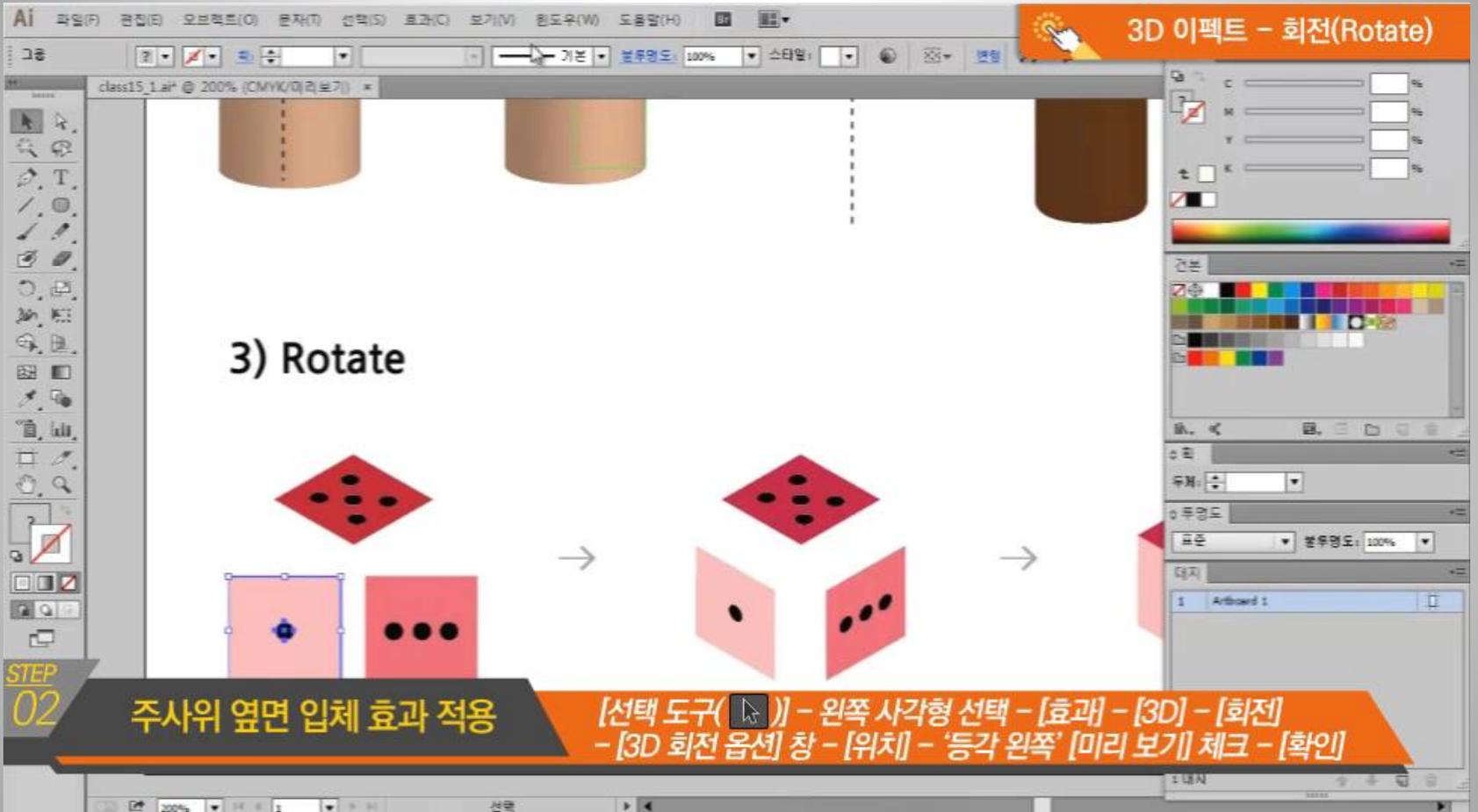


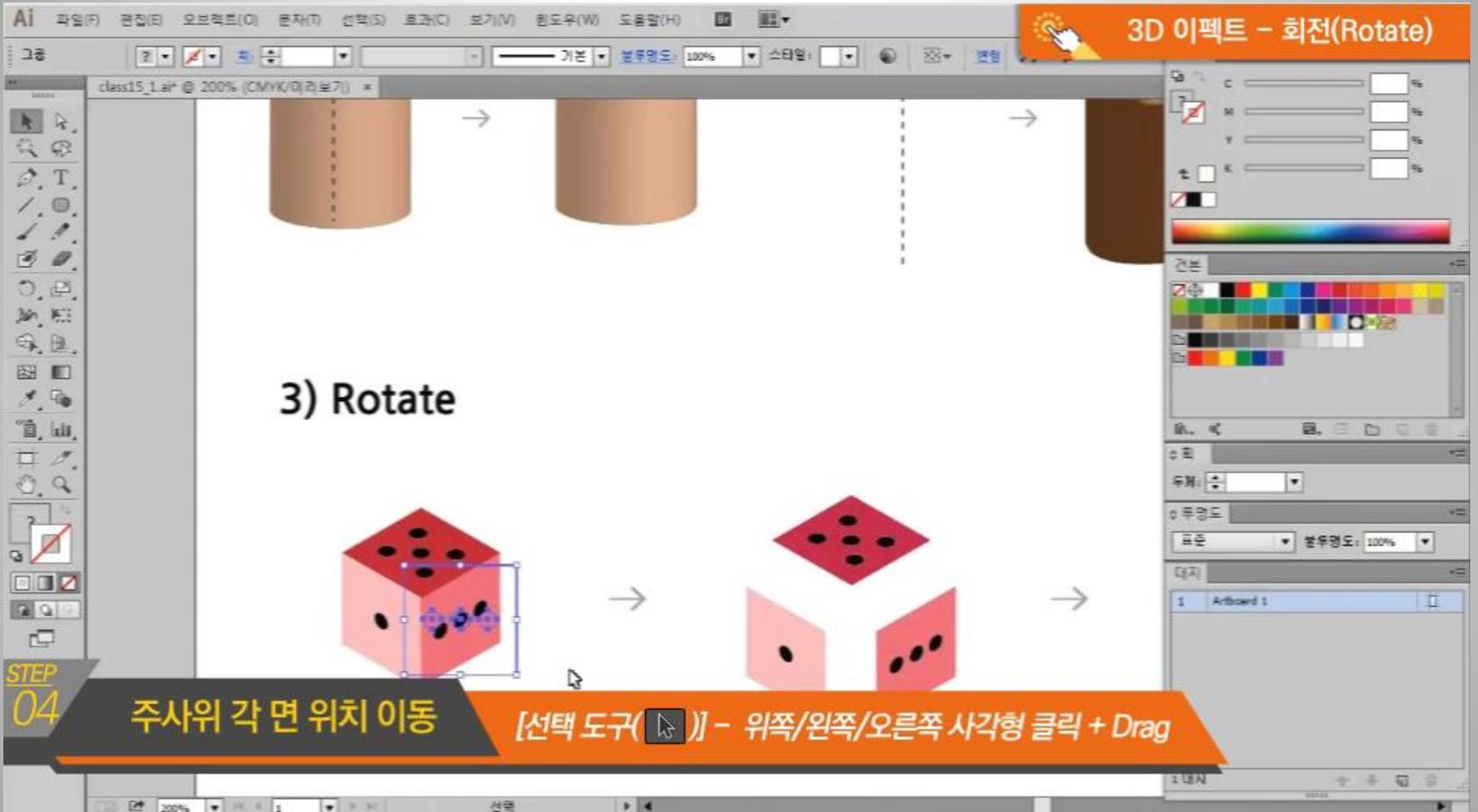
**3D 이펙트 - 회전(Rotate)**

### 3) Rotate

**STEP 01** 주사위 윗면 입체 효과 적용

[선택 도구 (M)] - 위쪽 사각형 선택 - [효과] - [3D] - [회전] - [3D 회전 옵션] 창 - [미리 보기] 체크 - [위치] - '등각 상단' - [확인]

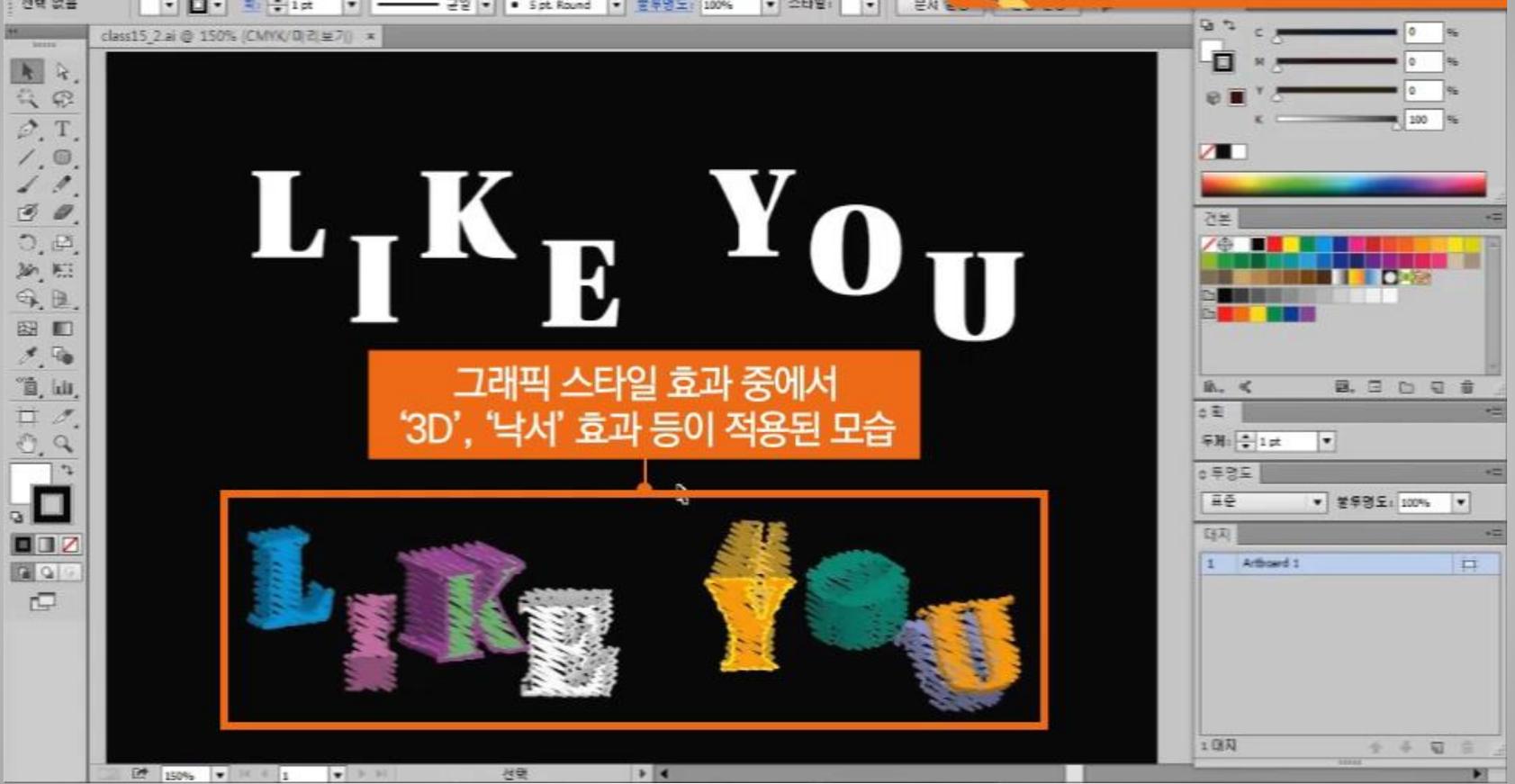


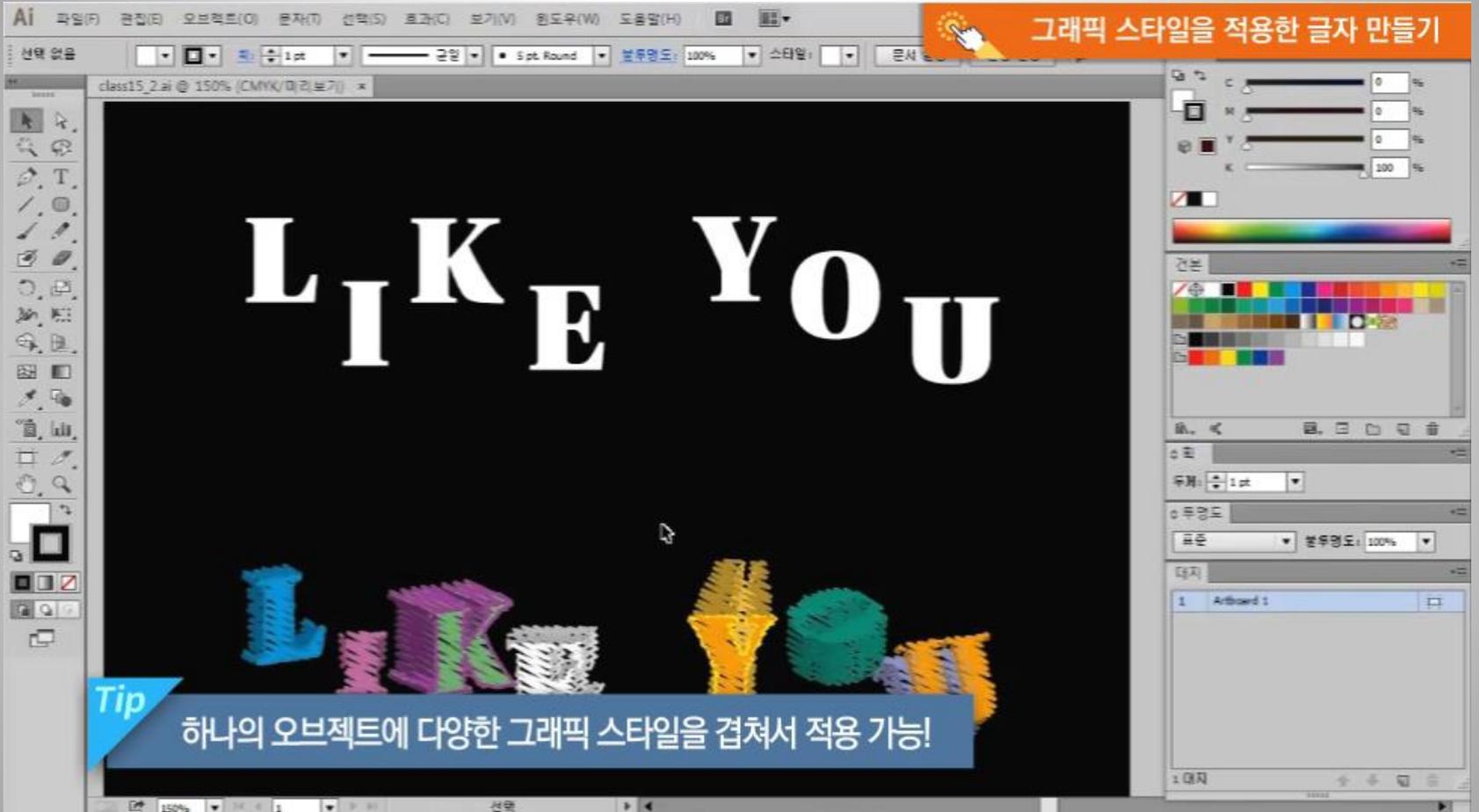




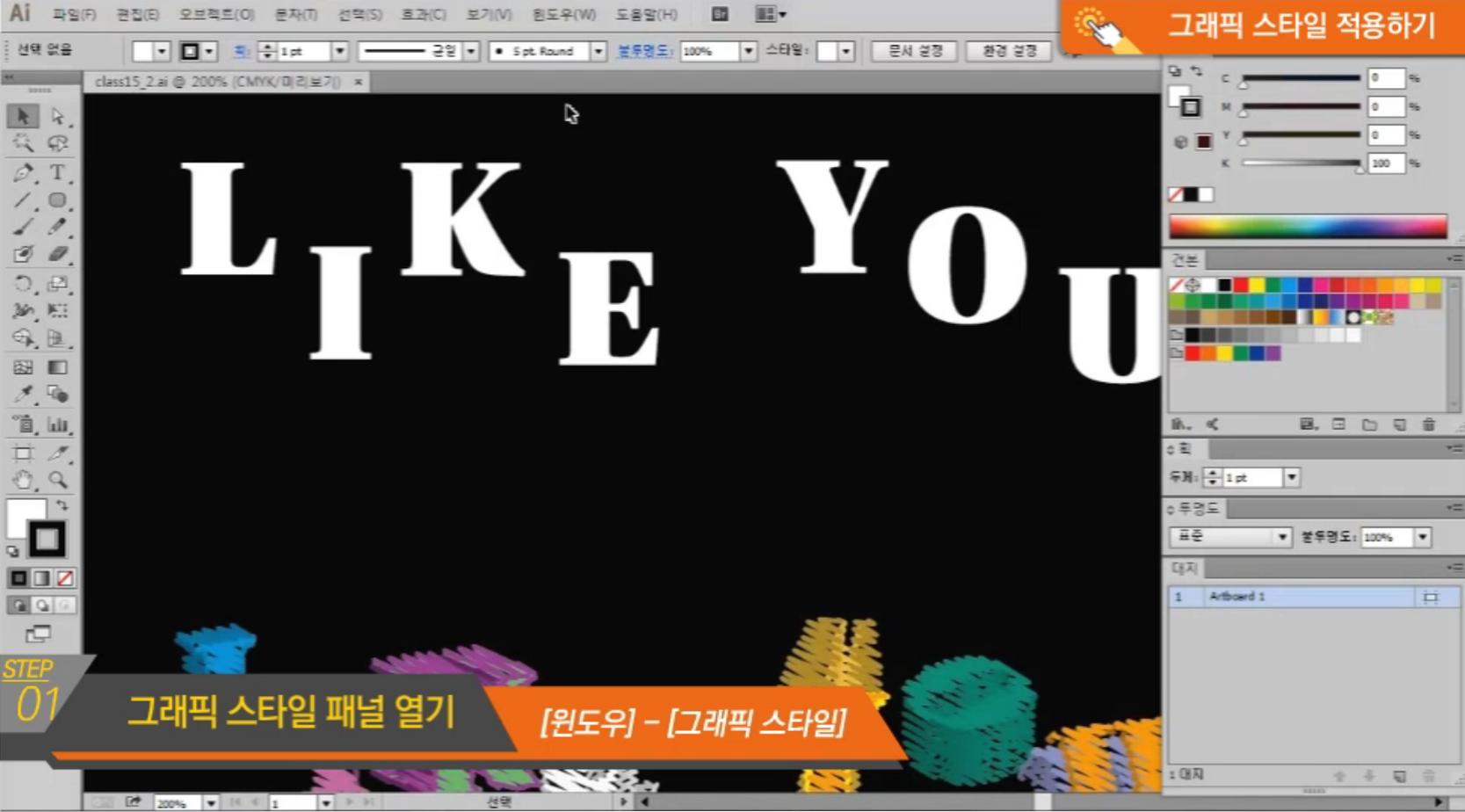
CHAPTER

▲ **2** ● 그래픽 스타일을 적용한 글자 만들기





그래픽 스타일 적용하기

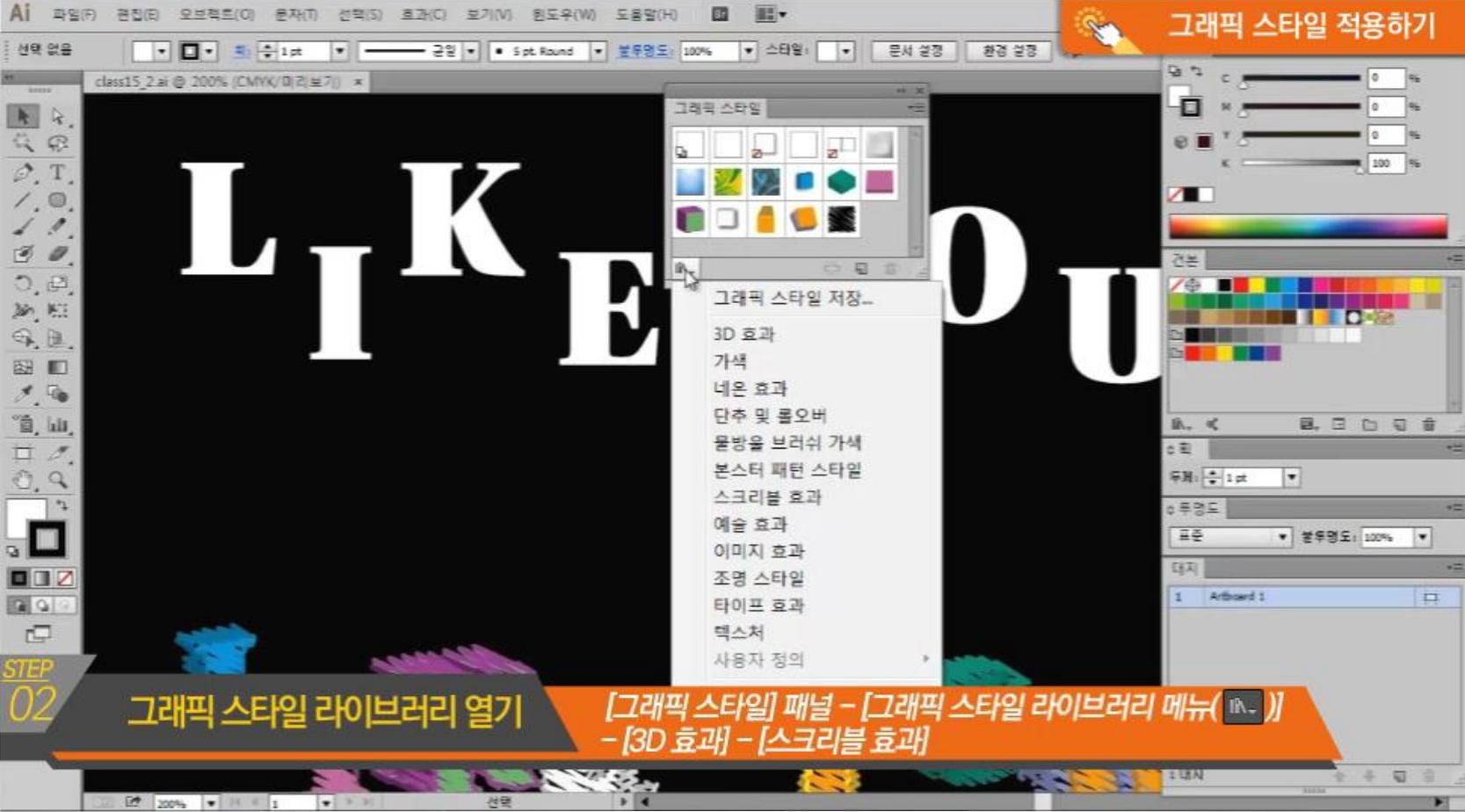


STEP  
01

그래픽 스타일 패널 열기

[윈도우] - [그래픽 스타일]

그래픽 스타일 적용하기

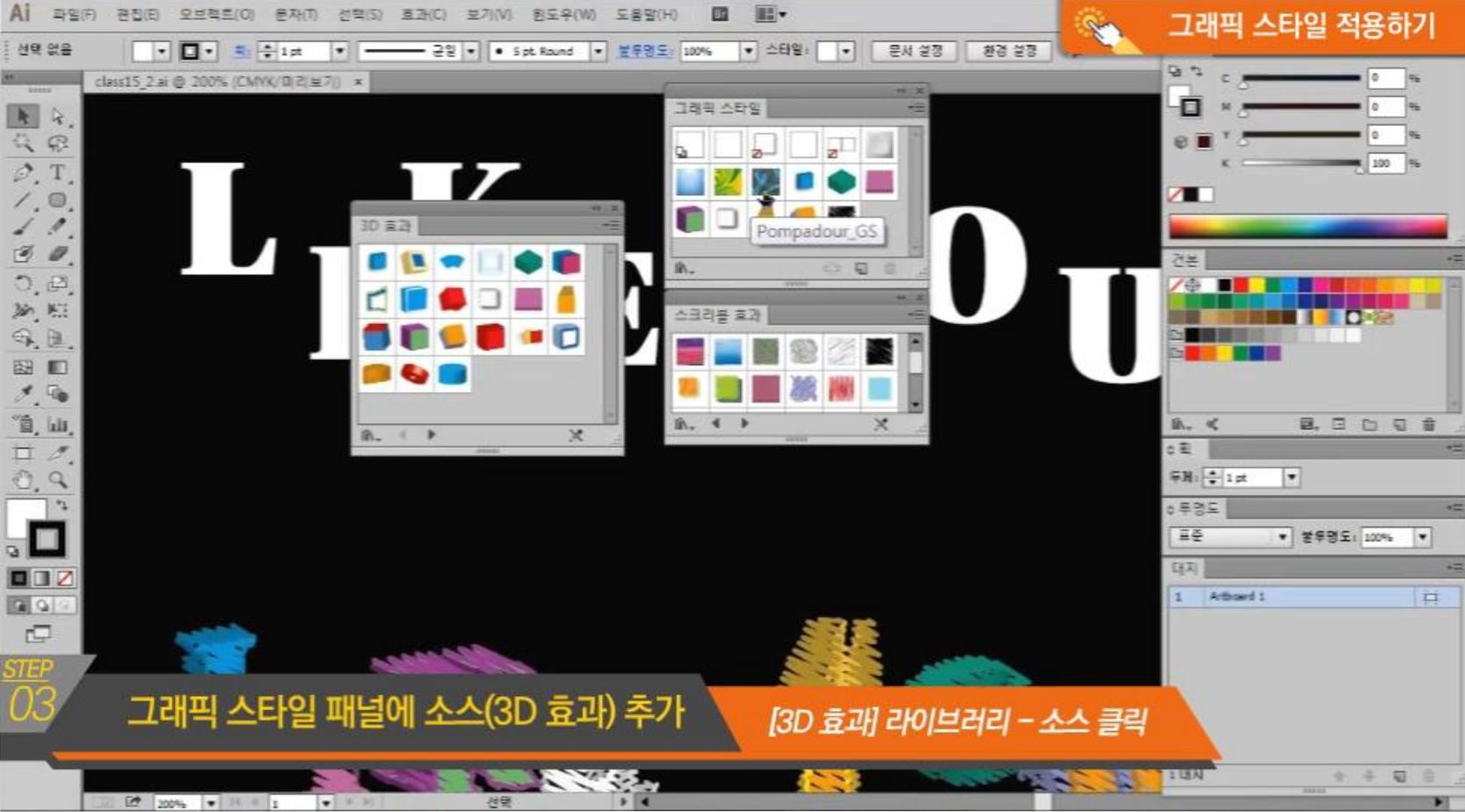


STEP  
02

그래픽 스타일 라이브러리 열기

[그래픽 스타일] 패널 - [그래픽 스타일 라이브러리 메뉴 (fx)]  
- [3D 효과] - [스크리블 효과]

그래픽 스타일 적용하기



STEP 03

그래픽 스타일 패널에 소스(3D 효과) 추가

[3D 효과] 라이브러리 - 소스 클릭

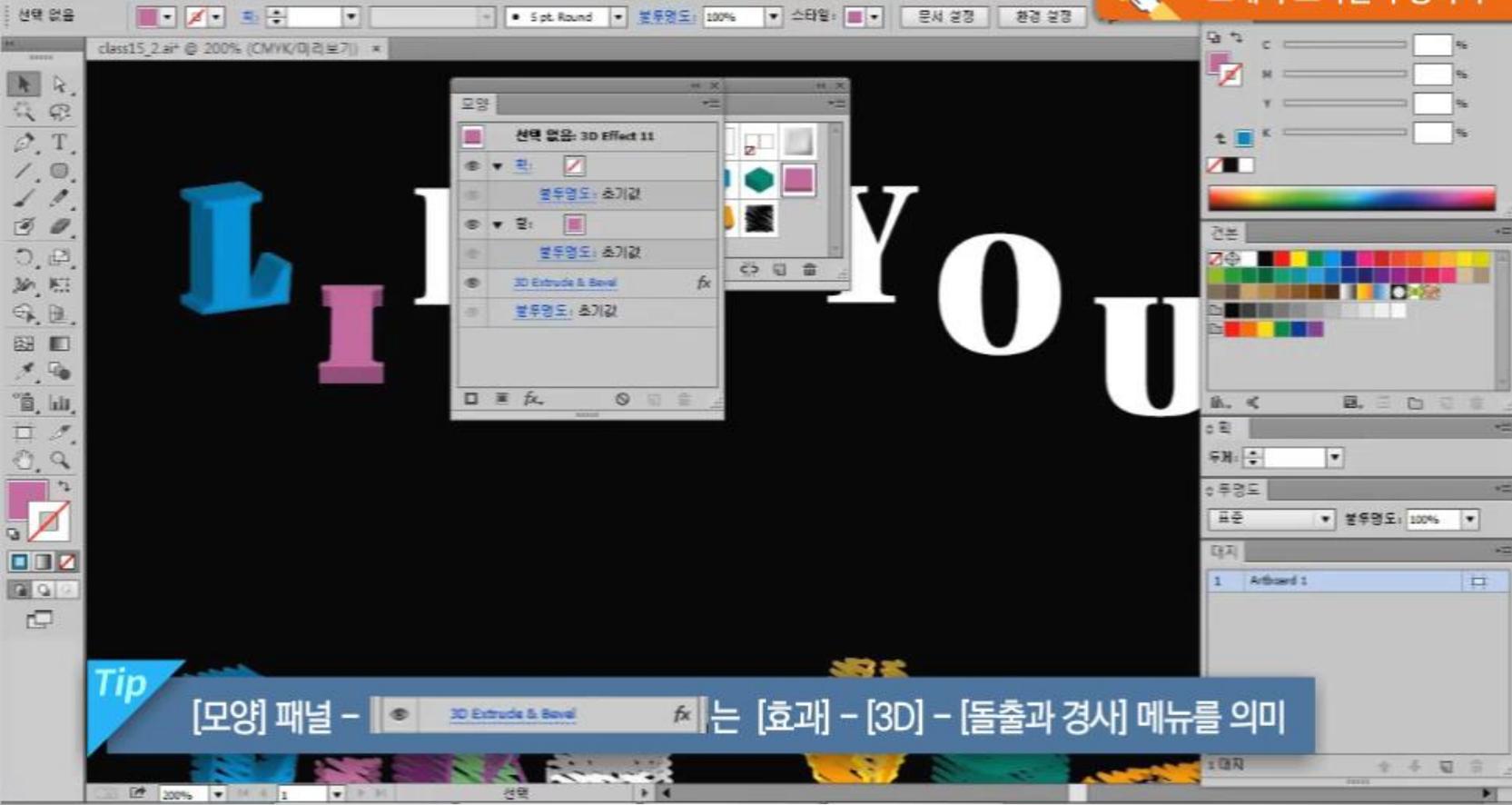
그래픽 스타일 적용하기



STEP 04

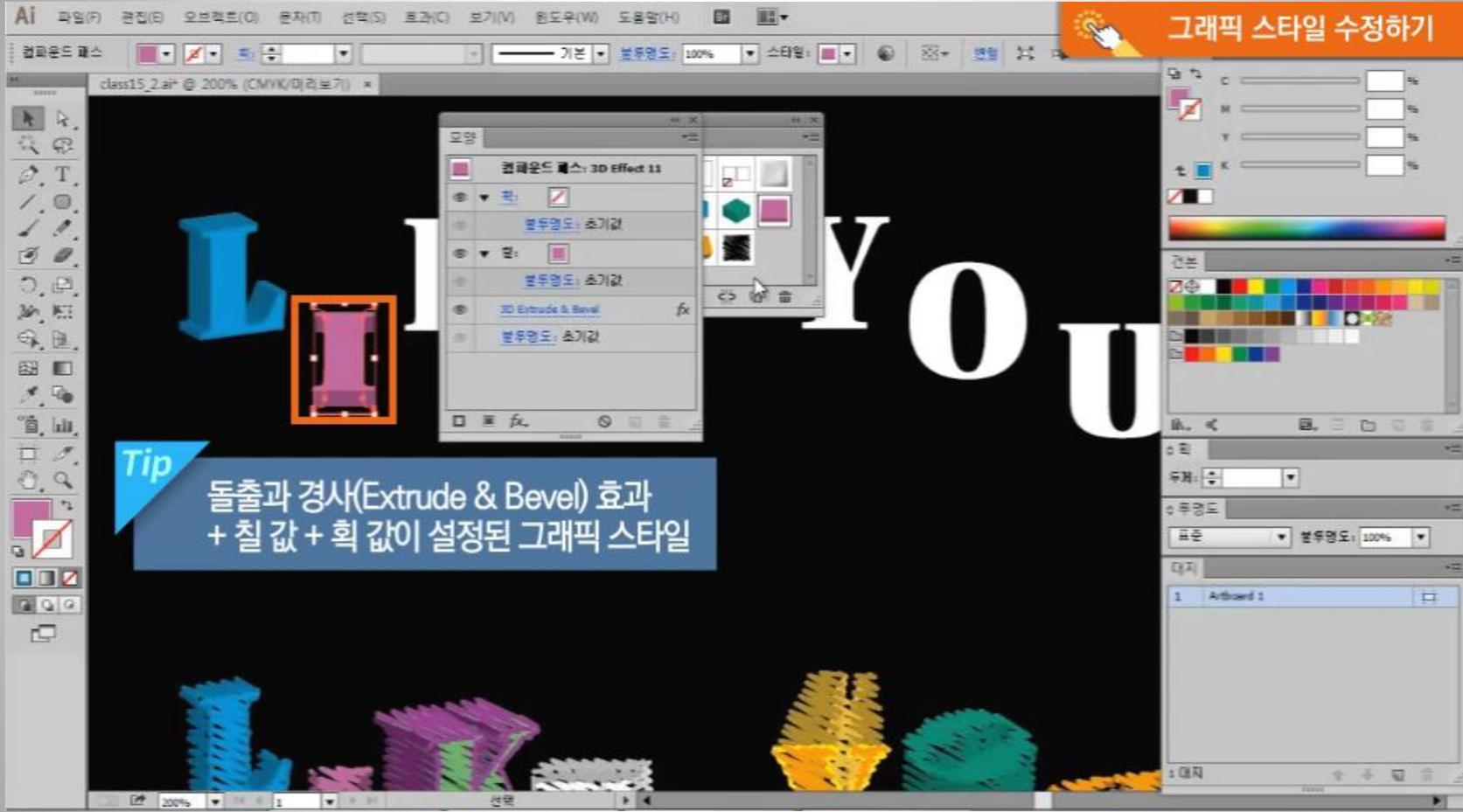
그래픽 스타일 패널에 소스(스크리블 효과) 추가

[스크리블 효과] 라이브러리 - 소스 클릭



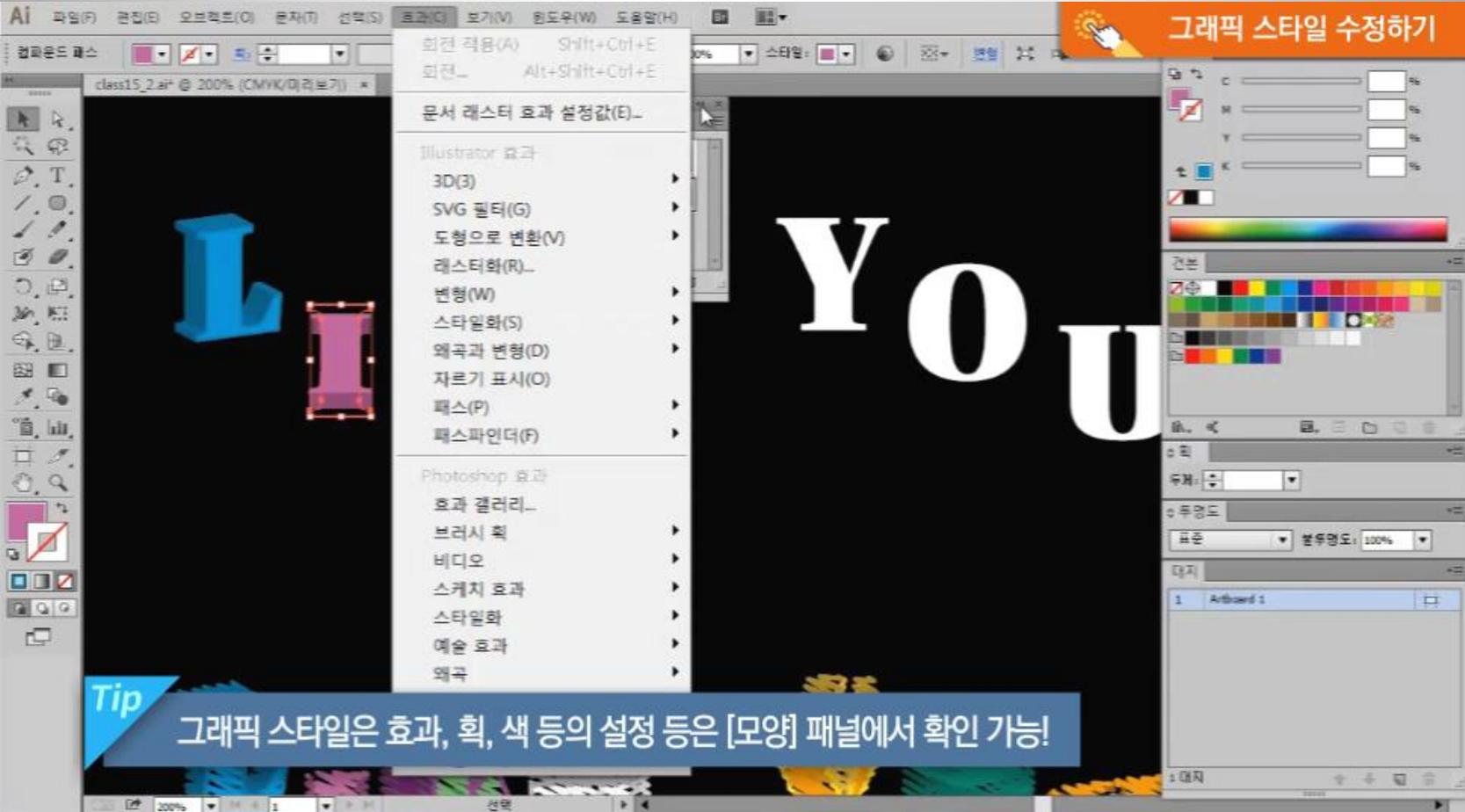
Tip

[모양] 패널 - [3D Extrude & Bevel] fx 는 [효과] - [3D] - [돌출과 경사] 메뉴를 의미



Tip  
돌출과 경사(Extrude & Bevel) 효과  
+ 칠 값 + 획 값이 설정된 그래픽 스타일

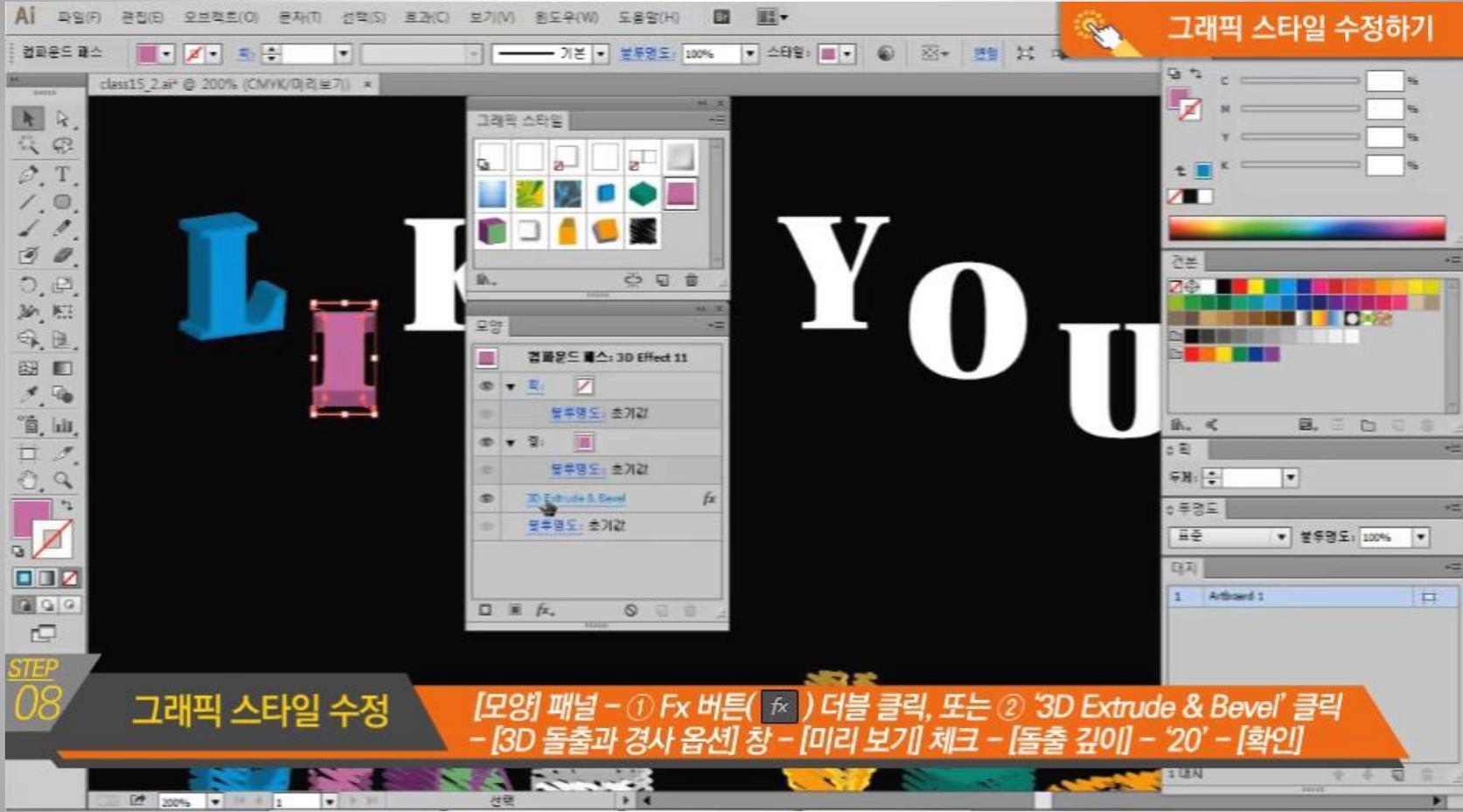
그래픽 스타일 수정하기



Tip

그래픽 스타일은 효과, 획, 색 등의 설정 등은 [모양] 패널에서 확인 가능!

그래픽 스타일 수정하기

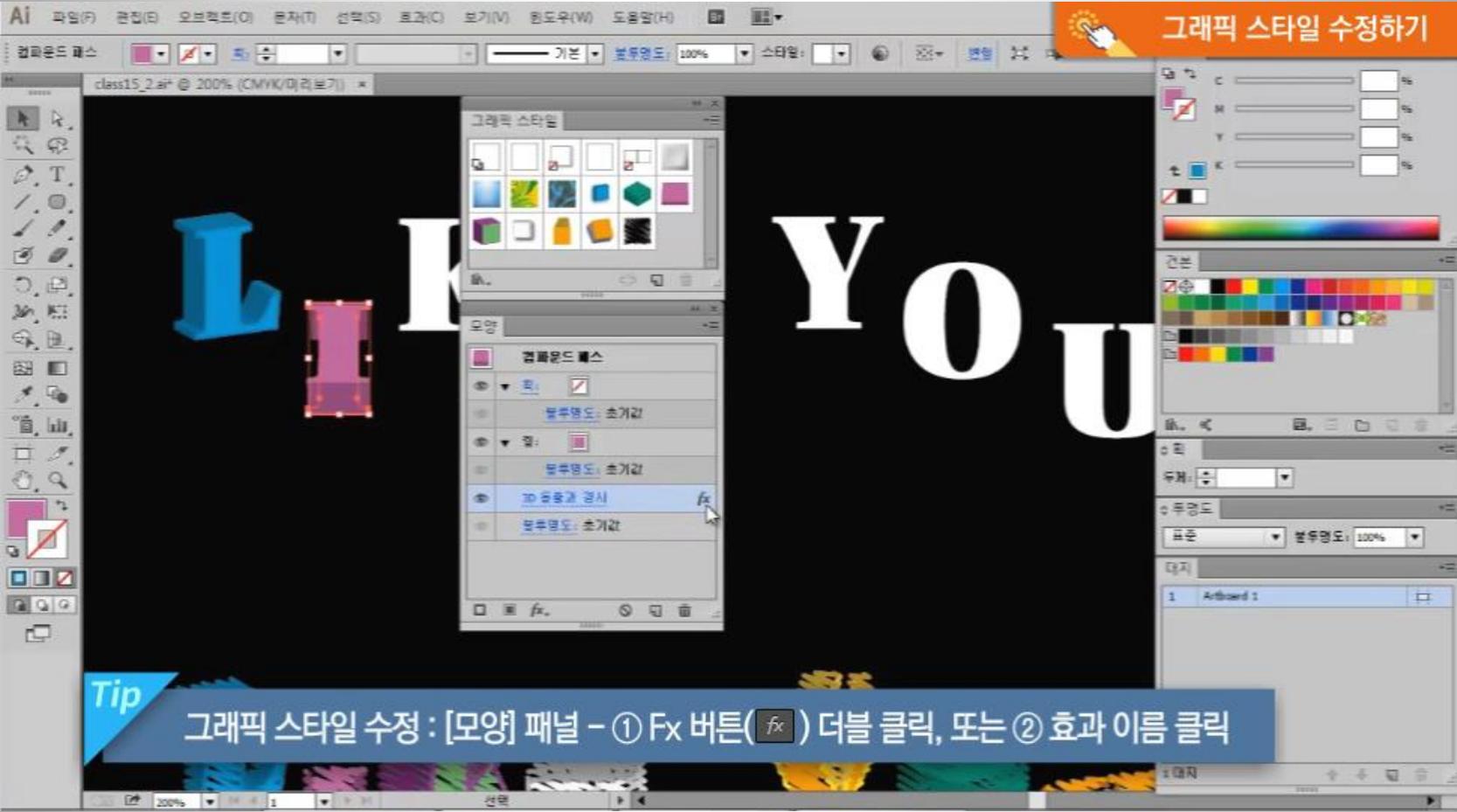


STEP 08

그래픽 스타일 수정

[모양] 패널 - ① Fx 버튼 (fx) 더블 클릭, 또는 ② '3D Extrude & Bevel' 클릭  
- [3D 돌출과 경사 옵션] 창 - [미리 보기] 체크 - [돌출 깊이] - '20' - [확인]

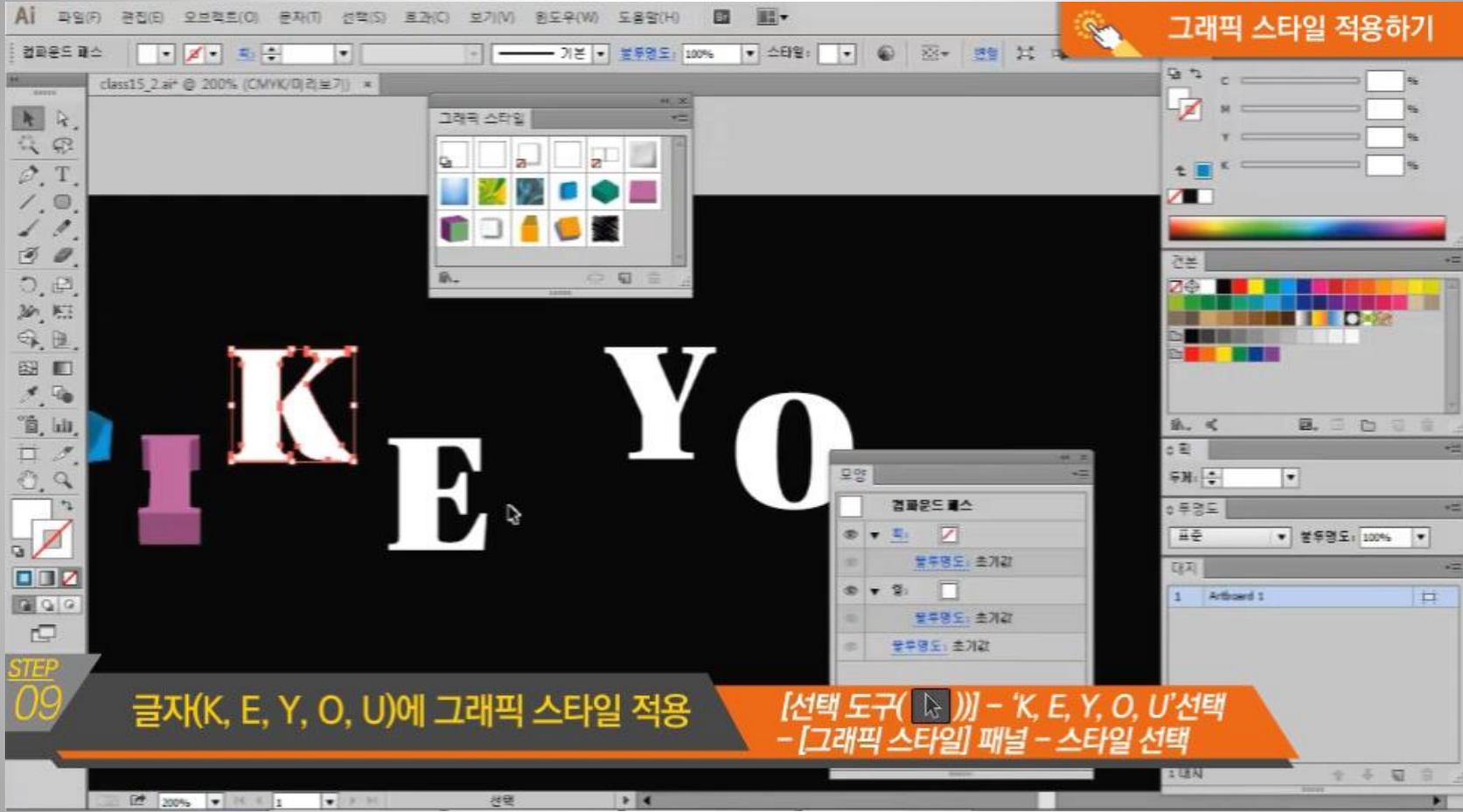
그래픽 스타일 수정하기



Tip

그래픽 스타일 수정 : [모양] 패널 - ① Fx 버튼(*fx*) 더블 클릭, 또는 ② 효과 이름 클릭

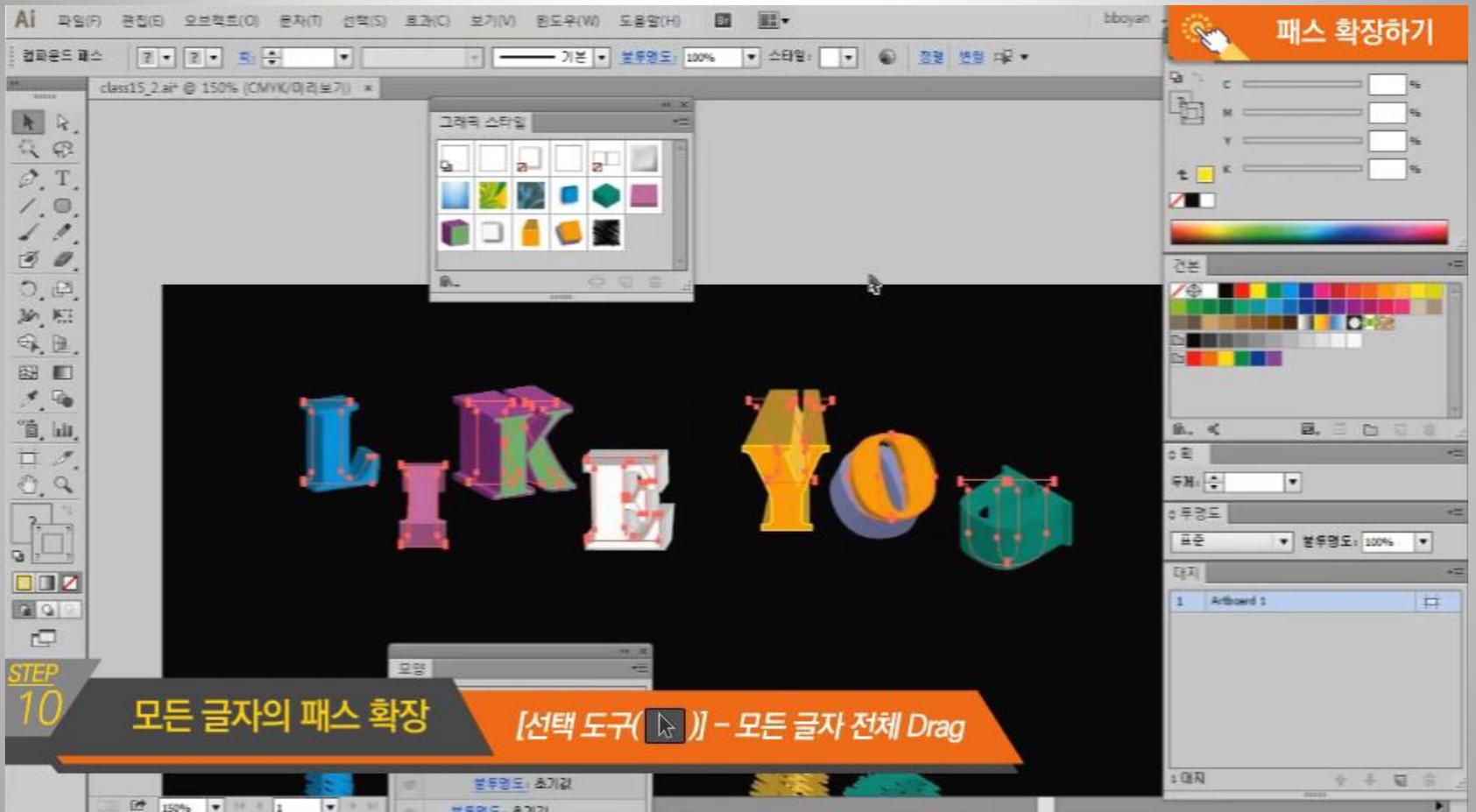
그래픽 스타일 적용하기

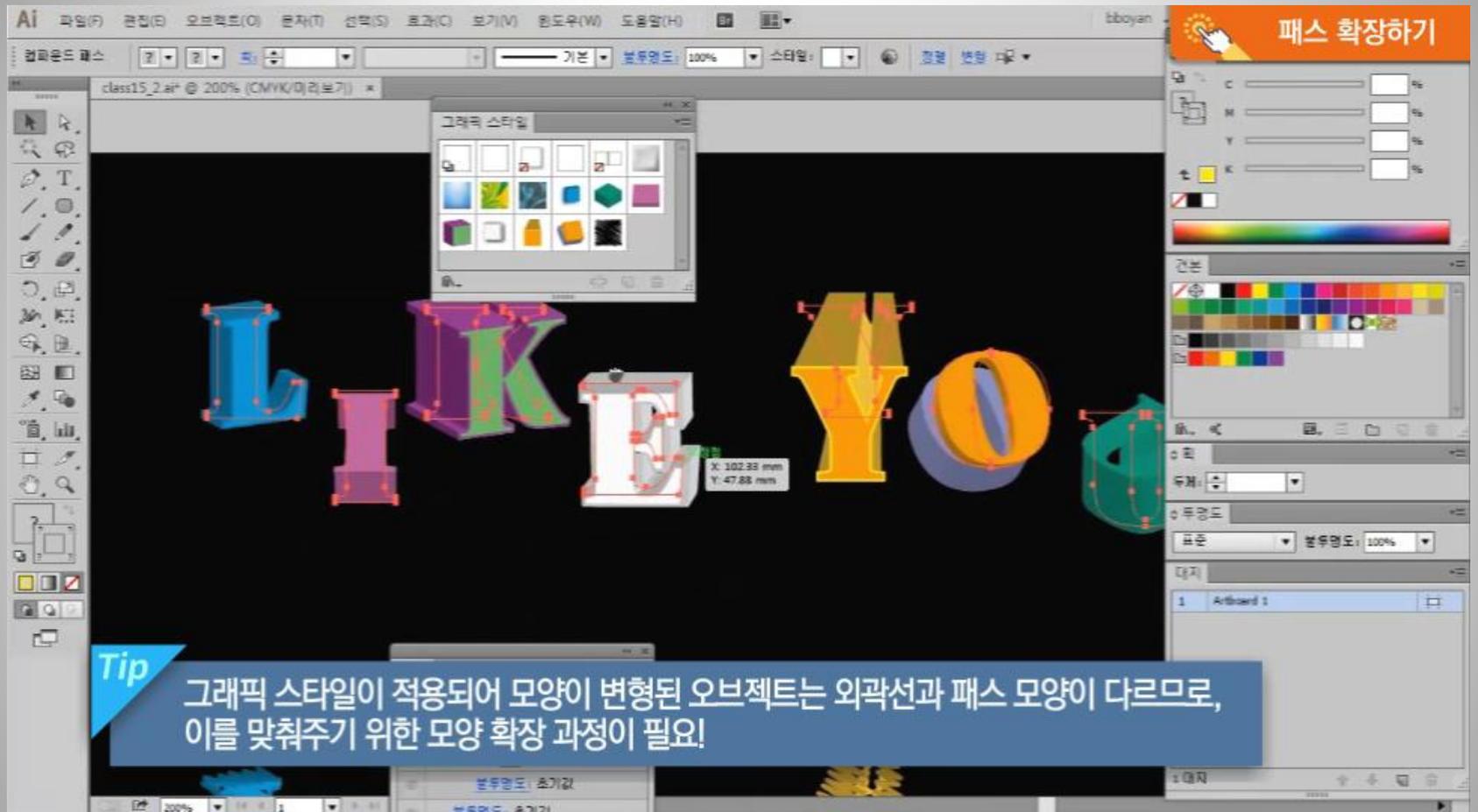


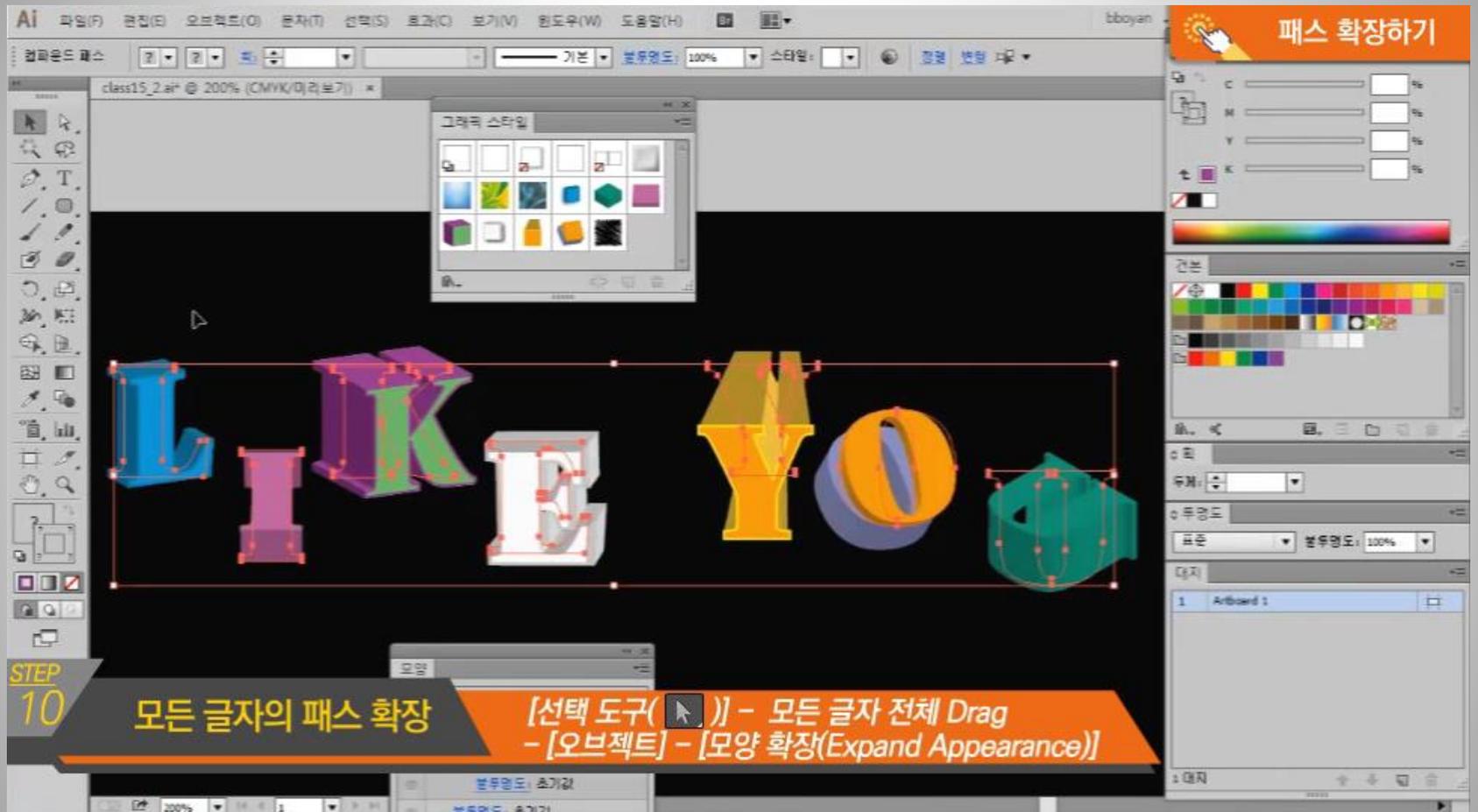
STEP 09

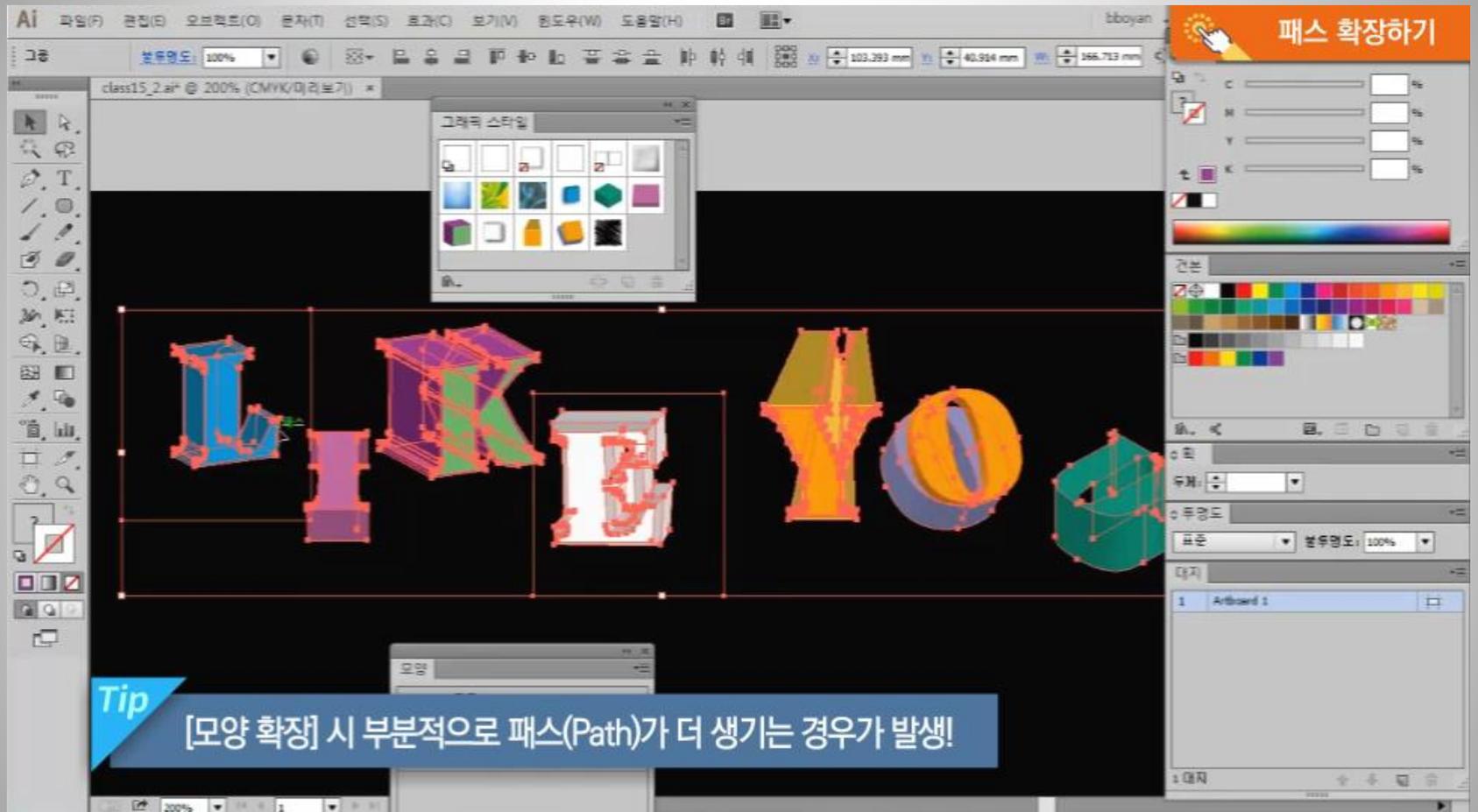
글자(K, E, Y, O, U)에 그래픽 스타일 적용

[선택 도구(☞)] - 'K, E, Y, O, U'선택  
- [그래픽 스타일] 패널 - 스타일 선택





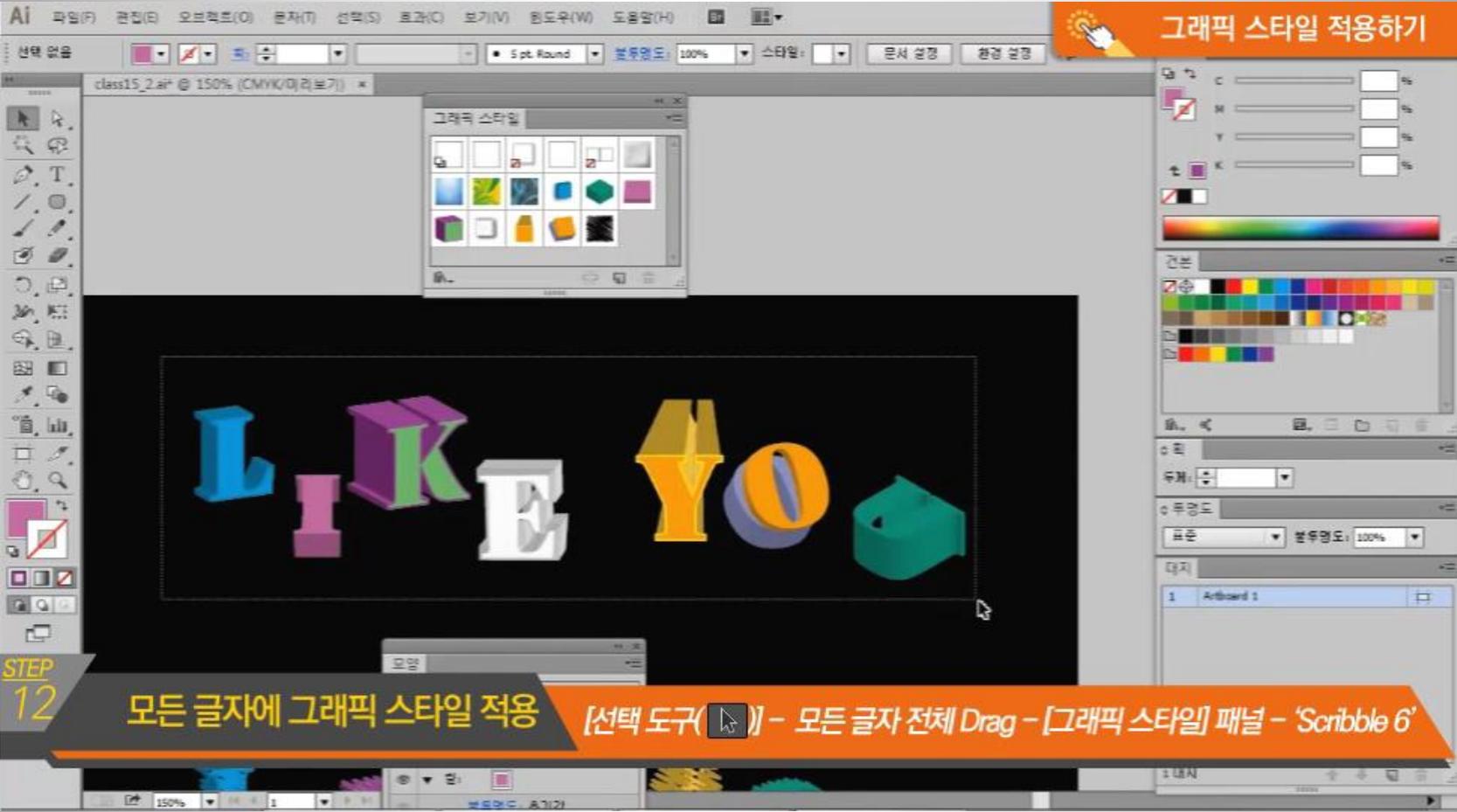


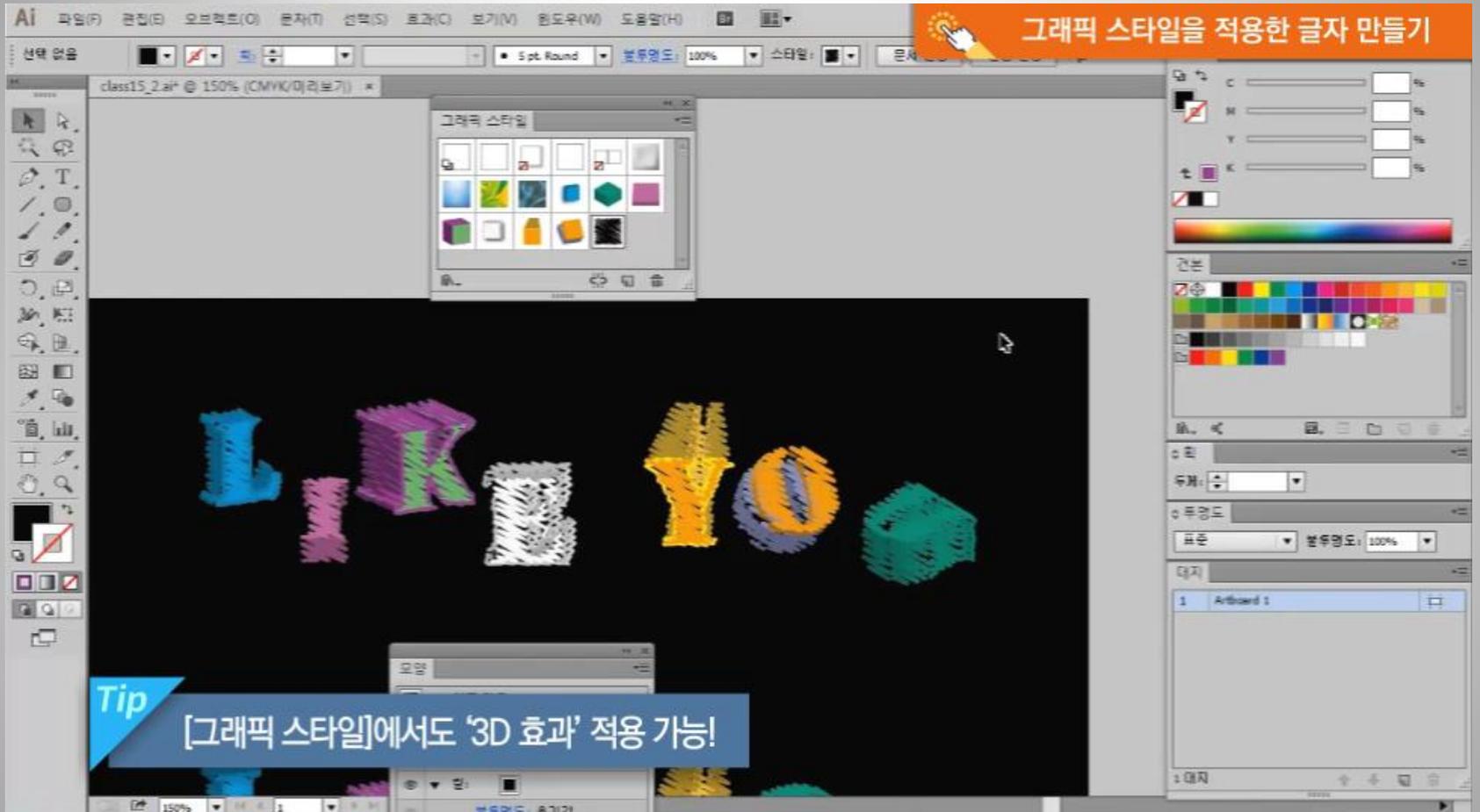


Tip

[모양 확장] 시 부분적으로 패스(Path)가 더 생기는 경우가 발생!

그래픽 스타일 적용하기





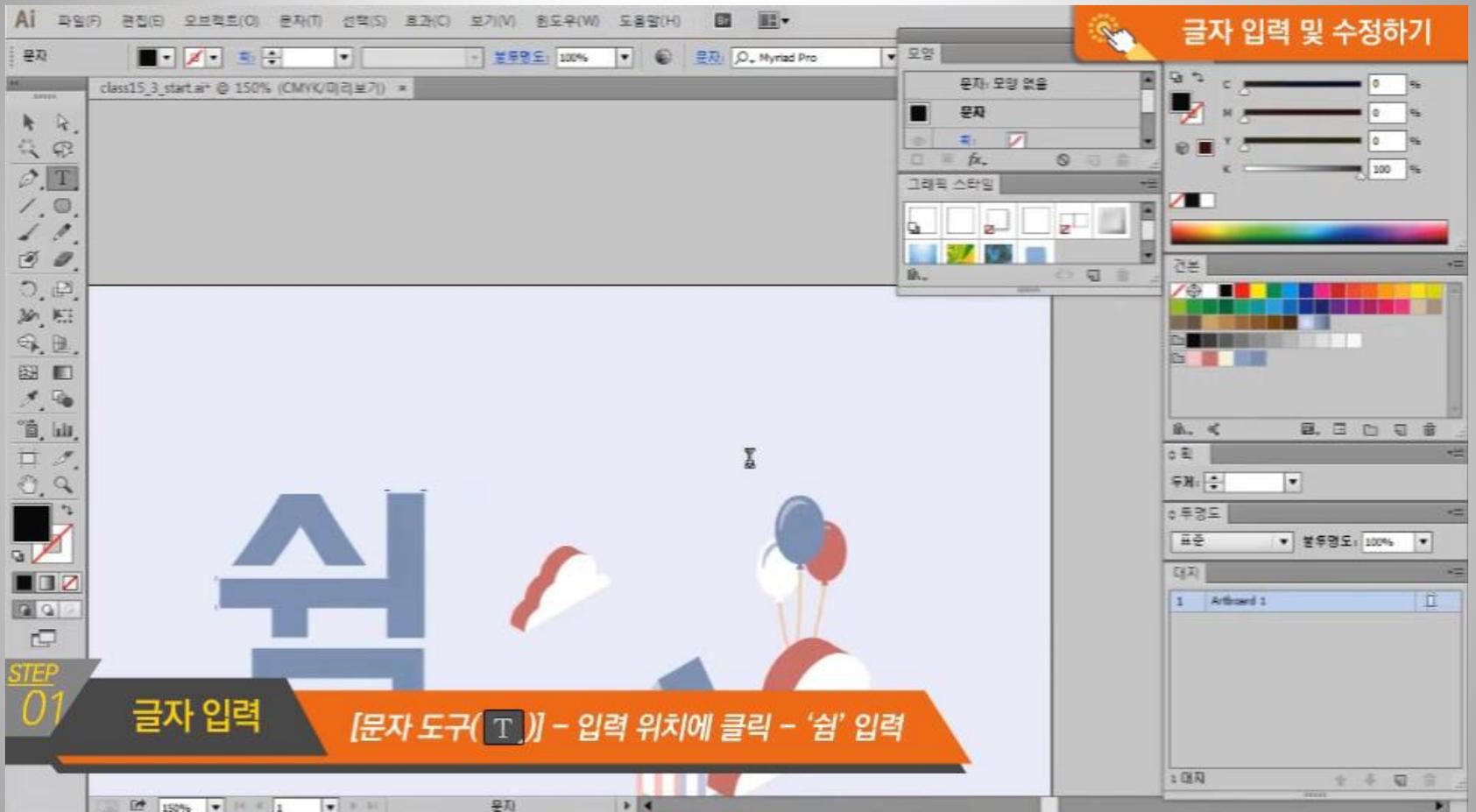
그래픽 스타일을 적용한 글자 만들기

Tip [그래픽 스타일]에서도 '3D 효과' 적용 가능!



CHAPTER

▲ **3** ● 돋보이는 3D 입체 글자 만들기



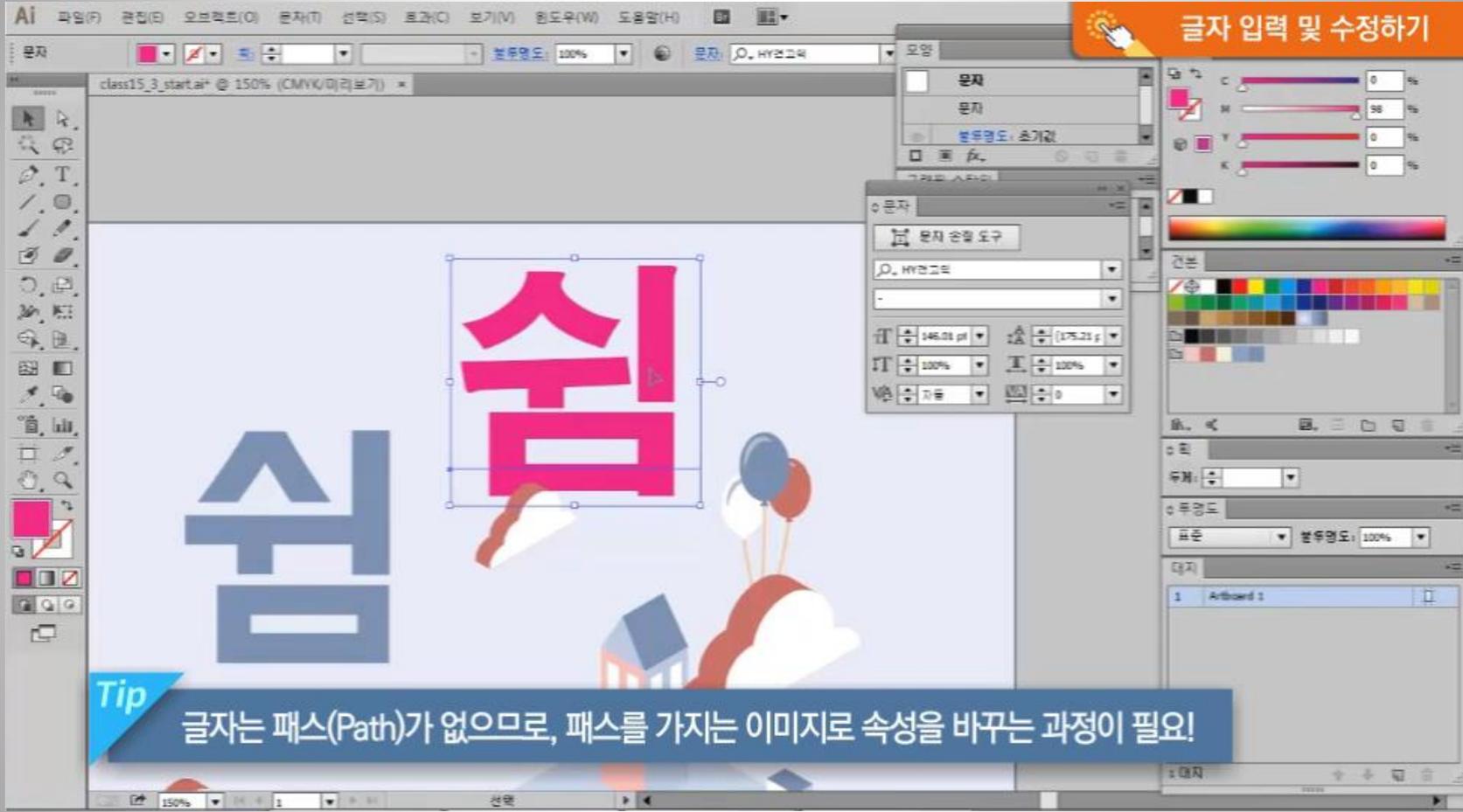
**글자 입력 및 수정하기**

The screenshot shows the Adobe Illustrator interface. The 'Text' menu is open, with 'Character' (Ctrl+T) selected. The 'Character' panel is visible on the right side of the screen. The main workspace shows the Korean text '슈빅' and a small red and white graphic element.

**STEP 02 글자 수정하기**

[윈도우] - [문자] - [문자] - [문자] 패널 - [글꼴 스타일] - 'HY 견고딕' - [글꼴 크기] - '145pt' - [색상] 패널 - 색상 선택

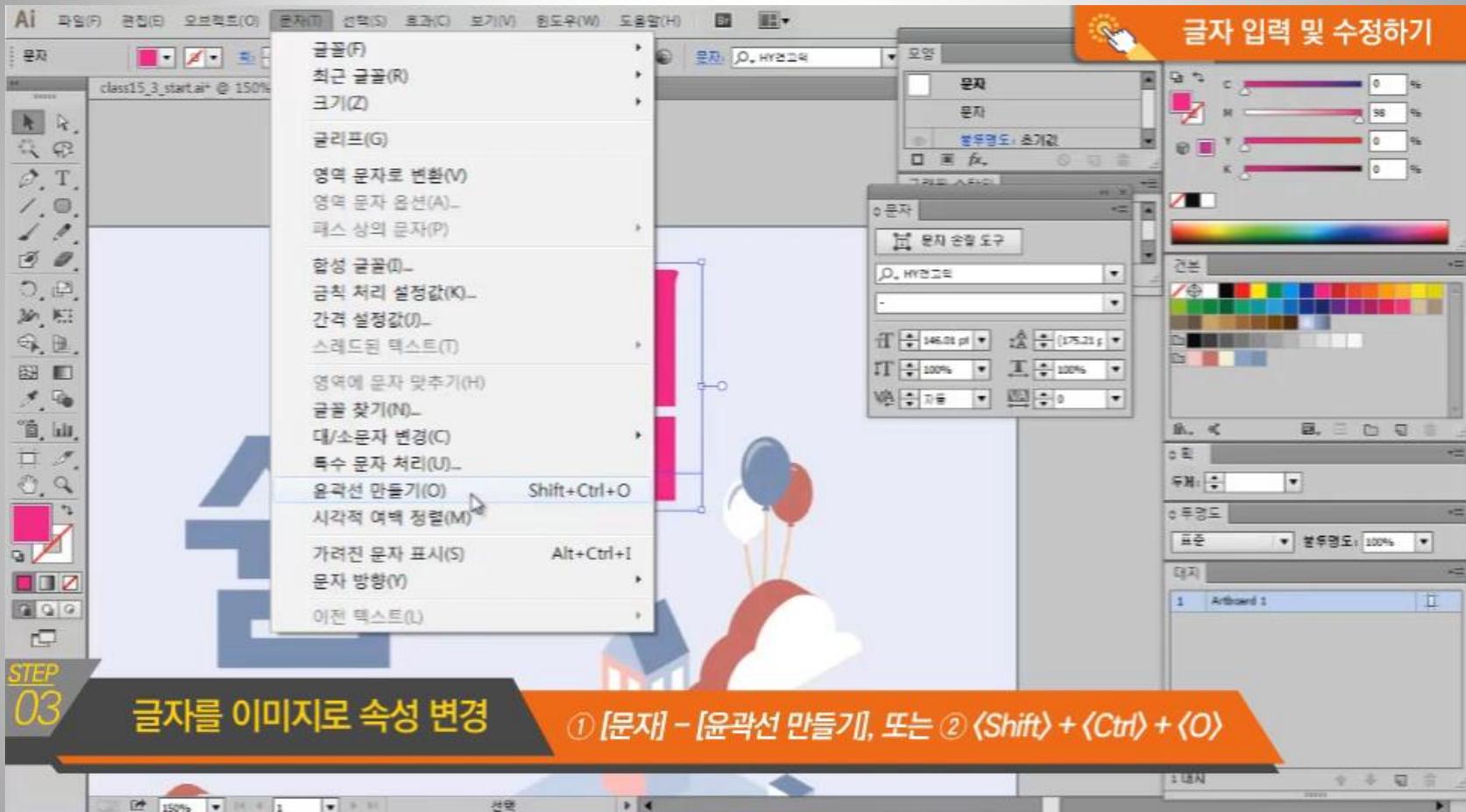
글자 입력 및 수정하기



Tip

글자는 패스(Path)가 없으므로, 패스를 가지는 이미지로 속성을 바꾸는 과정이 필요!

글자 입력 및 수정하기

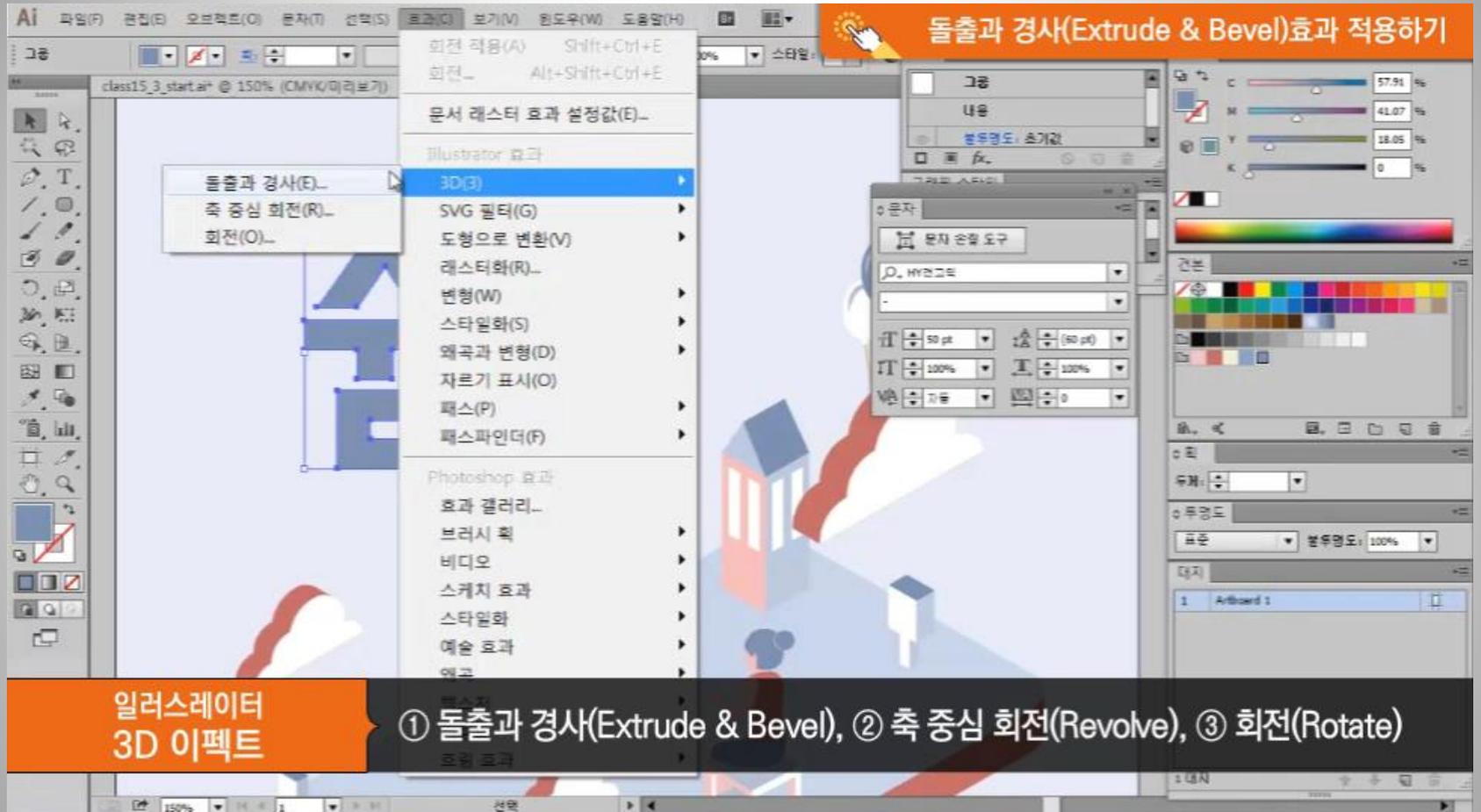


STEP  
03

글자를 이미지로 속성 변경

① [문자] - [윤곽선 만들기], 또는 ② <Shift> + <Ctrl> + <O>

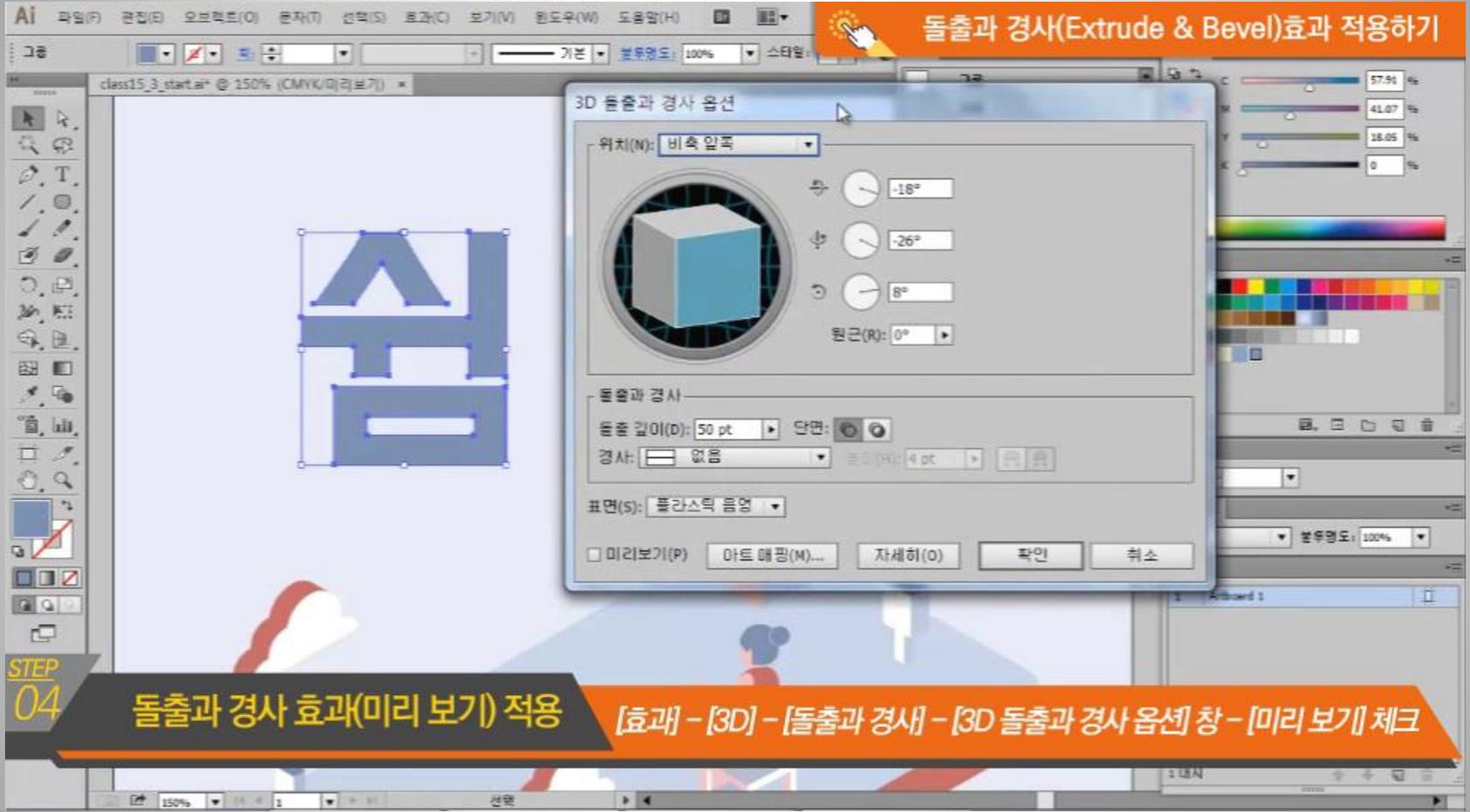
돋출과 경사(Extrude & Bevel)효과 적용하기



일러스트레이터  
3D 이펙트

- ① 돌출과 경사(Extrude & Bevel), ② 축 중심 회전(Revolve), ③ 회전(Rotate)

돌출과 경사(Extrude & Bevel)효과 적용하기

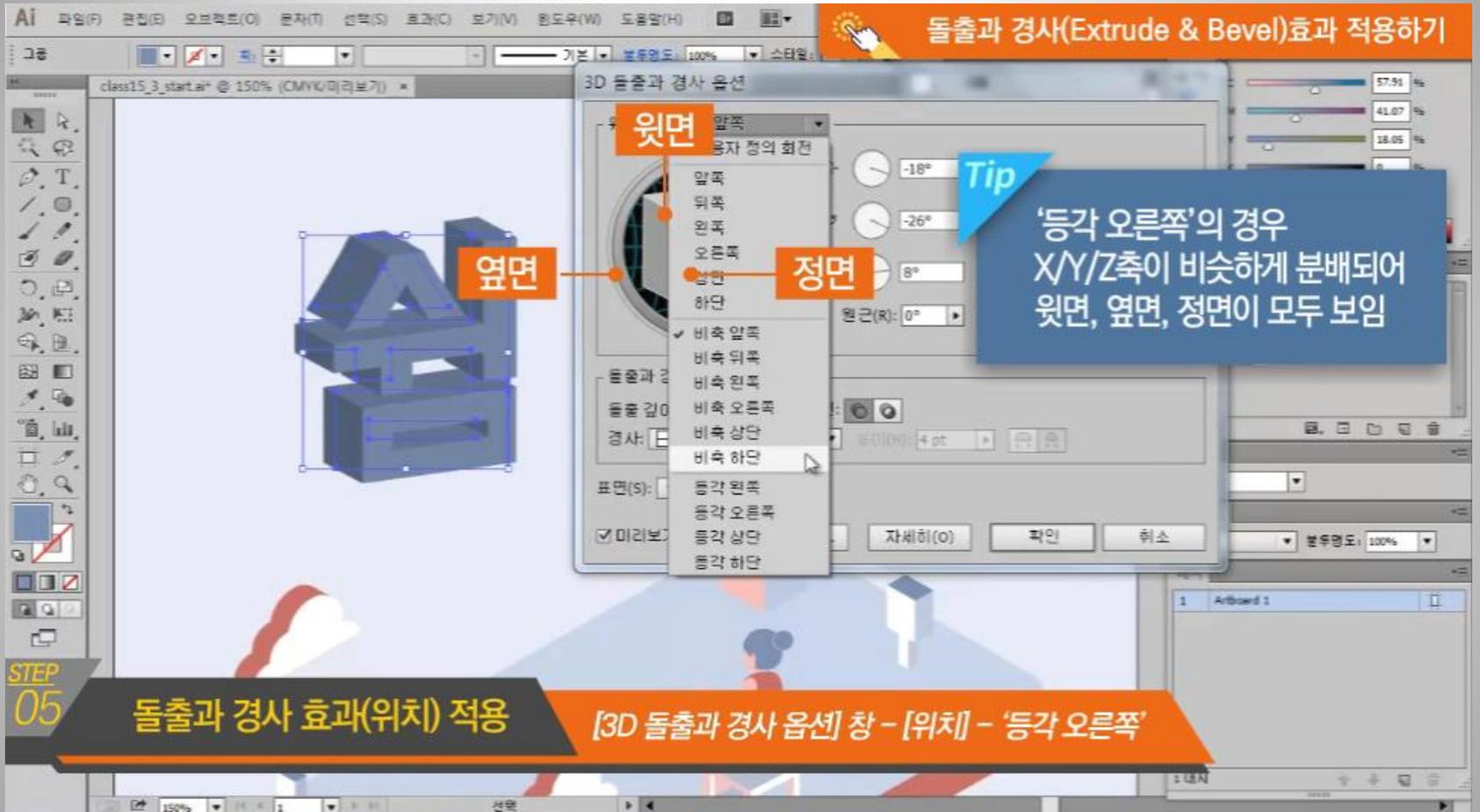


STEP 04

돌출과 경사 효과(미리 보기) 적용

[효과] - [3D] - [돌출과 경사] - [3D 돌출과 경사 옵션] 창 - [미리 보기] 체크

돌출과 경사(Extrude & Bevel)효과 적용하기



윗면

옆면

정면

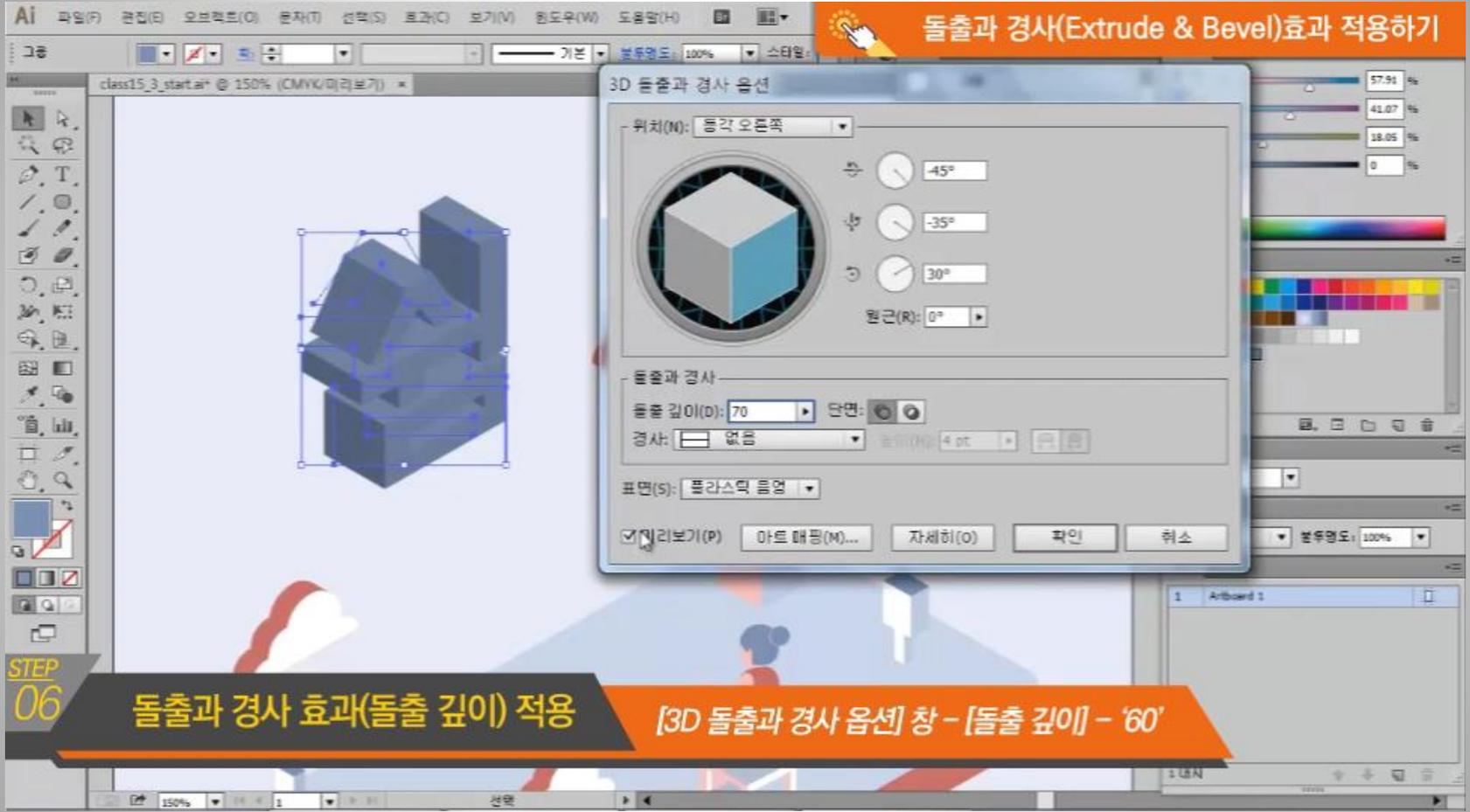
Tip

'등각 오른쪽'의 경우  
X/Y/Z축이 비슷하게 분배되어  
윗면, 옆면, 정면이 모두 보임

STEP  
05

돌출과 경사 효과(위치) 적용

[3D 돌출과 경사 옵션] 창 - [위치] - '등각 오른쪽'



STEP 06

돌출과 경사 효과(돌출 깊이) 적용

[3D 돌출과 경사 옵션] 창 - [돌출 깊이] - '60'

돌출과 경사(Extrude & Bevel)효과 적용하기

3D 돌출과 경사 옵션

위치(N): 등각 오른쪽

회전 각도: 45°, -35°, 30°  
원근(R): 0°

돌출과 경사

돌출 길이(D): 60 pt 단면:

경사: 없음 경사 너비(W): 4 pt

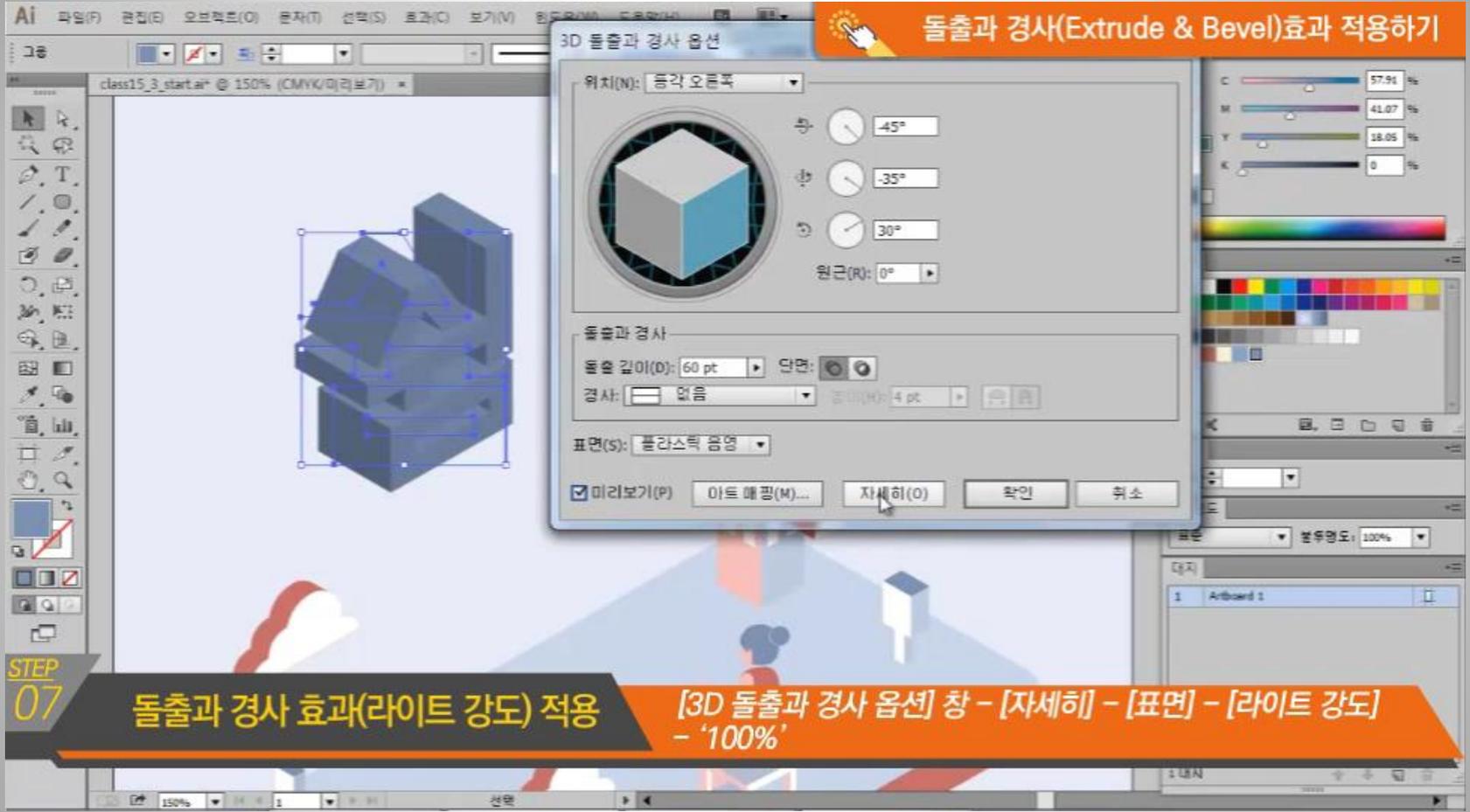
표면(S): 플라스틱 광택

미리보기(P) 아트 매핑(M)... 자세히(O) 확인 취소

STEP 07

돌출과 경사 효과(라이트 강도) 적용

[3D 돌출과 경사 옵션] 창 - [자세히] - [표면] - [라이트 강도] - '100%'





**3D 돌출과 경사 옵션** 돌출과 경사(Extrude & Bevel)효과 적용하기

class15\_3\_start.ai @ 150% (CMYK/미리보기)

3D 돌출과 경사 옵션

위치(N): 동각 오른쪽

회전 각도: 45°, -35°, 30°  
원근(R): 0°

돌출과 경사

돌출 깊이(D): 60 pt 단면:

경사: 없음   4 pt

표면(S): 플라스틱 음영

라이트 강도(L): 100%  
주변광(A): 50%  
강도 강조(I): 60%  
크기 강조(Z): 90%  
블렌드 단계(B): 25  
음영 색상(C): 검정

선택 보존(V)  가려진 표면 그리기(W)

**STEP 07** 돌출과 경사 효과(라이트 강도) 적용

[3D 돌출과 경사 옵션] 창 - [자세히] - [표면] - [라이트 강도] - '100%' - 동그라미 조절점 ( ) Drag

**3D 돌출과 경사 옵션** ▶ 돌출과 경사(Extrude & Bevel)효과 적용하기

class15\_3\_start.ai\* @ 150% (CMYK/미리보기)

**STEP 08** **돌출과 경사 효과(강도/크기 강조) 적용**

[표면] - [강도 강조] - '100%' - [크기 강조] - '100%'  
- [미리 보기] 체크 해제 - [미리 보기] 체크

**3D 돌출과 경사 옵션** ▶ **돌출과 경사(Extrude & Bevel)효과 적용하기**

class15\_3\_start.ai\* @ 150% (CMYK/미리보기)

**STEP 09** **돌출과 경사 효과(음영) 적용** **[표면] - [음영] - '검정' - [확인]**

3D 돌출과 경사 옵션

위치(W): 동각 오른쪽

45°  
-35°  
30°  
원근(R): 0°

돌출과 경사

돌출 길이(D): 60 pt 단면:

경사:  방향  4 pt

표면(S): 플라스틱 표면

라이트 강도(L): 100%  
주변광(A): 50%  
강도 강조(I): 100%  
크기 강조(Z): 100%  
블렌드 단계(B): 25  
음영 색상(C): 검정

볼록 보존(V)  가려진 표면 그리기(W) 오브젝트 음영 적용 방법 지정

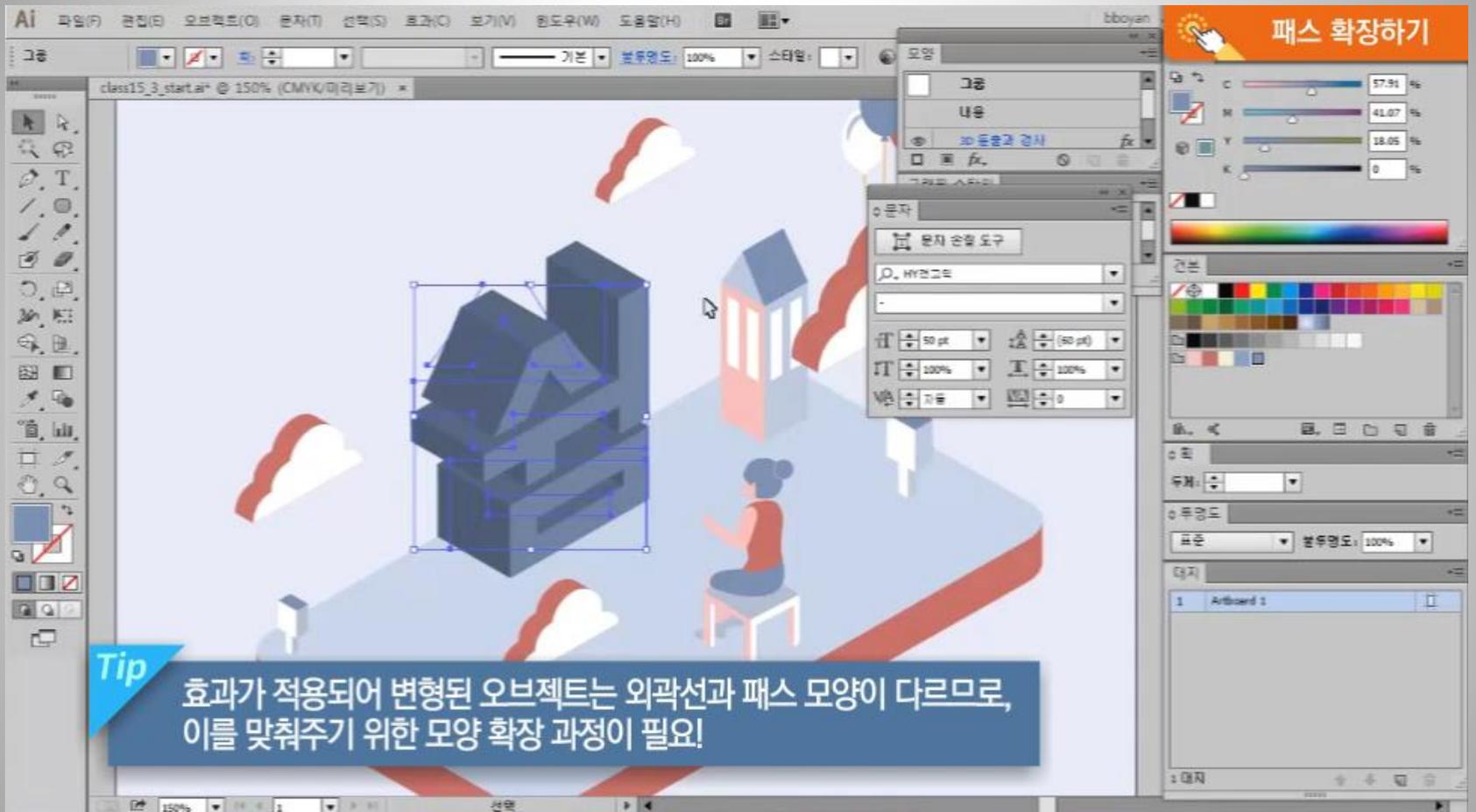
확인 취소

150% 1

**돌출과 경사(Extrude & Bevel)효과 적용하기**

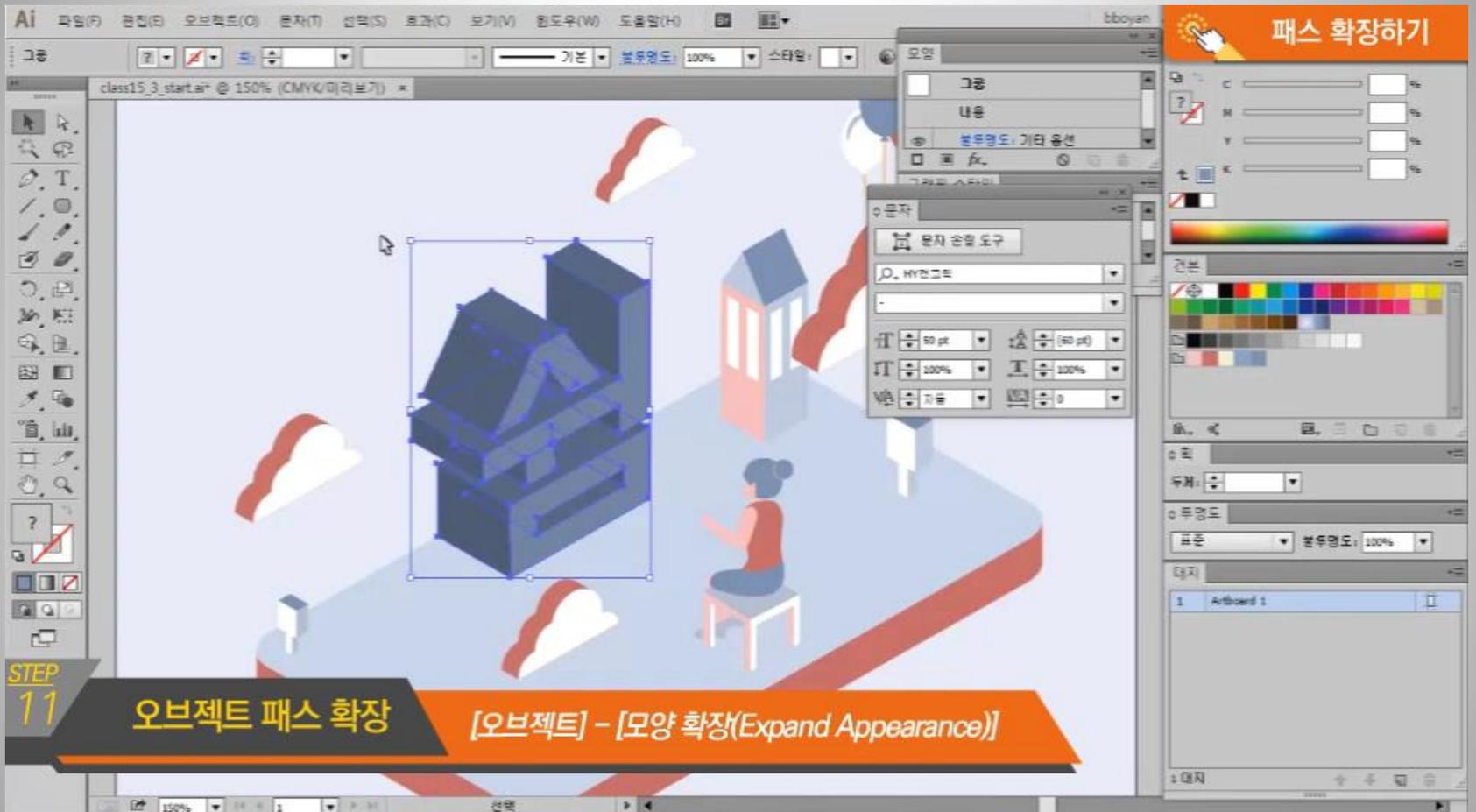
**STEP 10** 오브젝트 이동 및 크기 변경

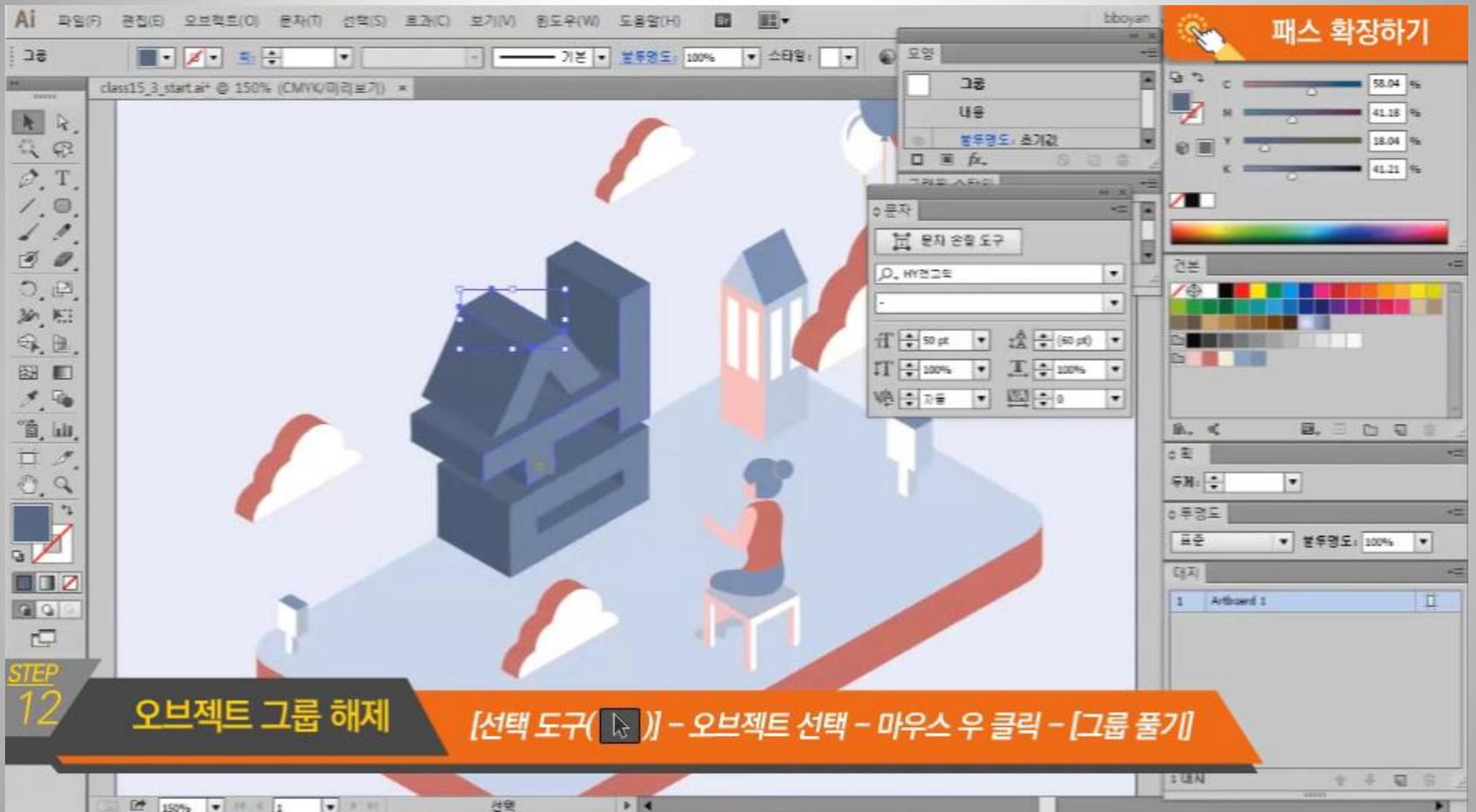
[선택 도구(  )] - 오브젝트 클릭 + Drag - 모서리 점(  ) Drag

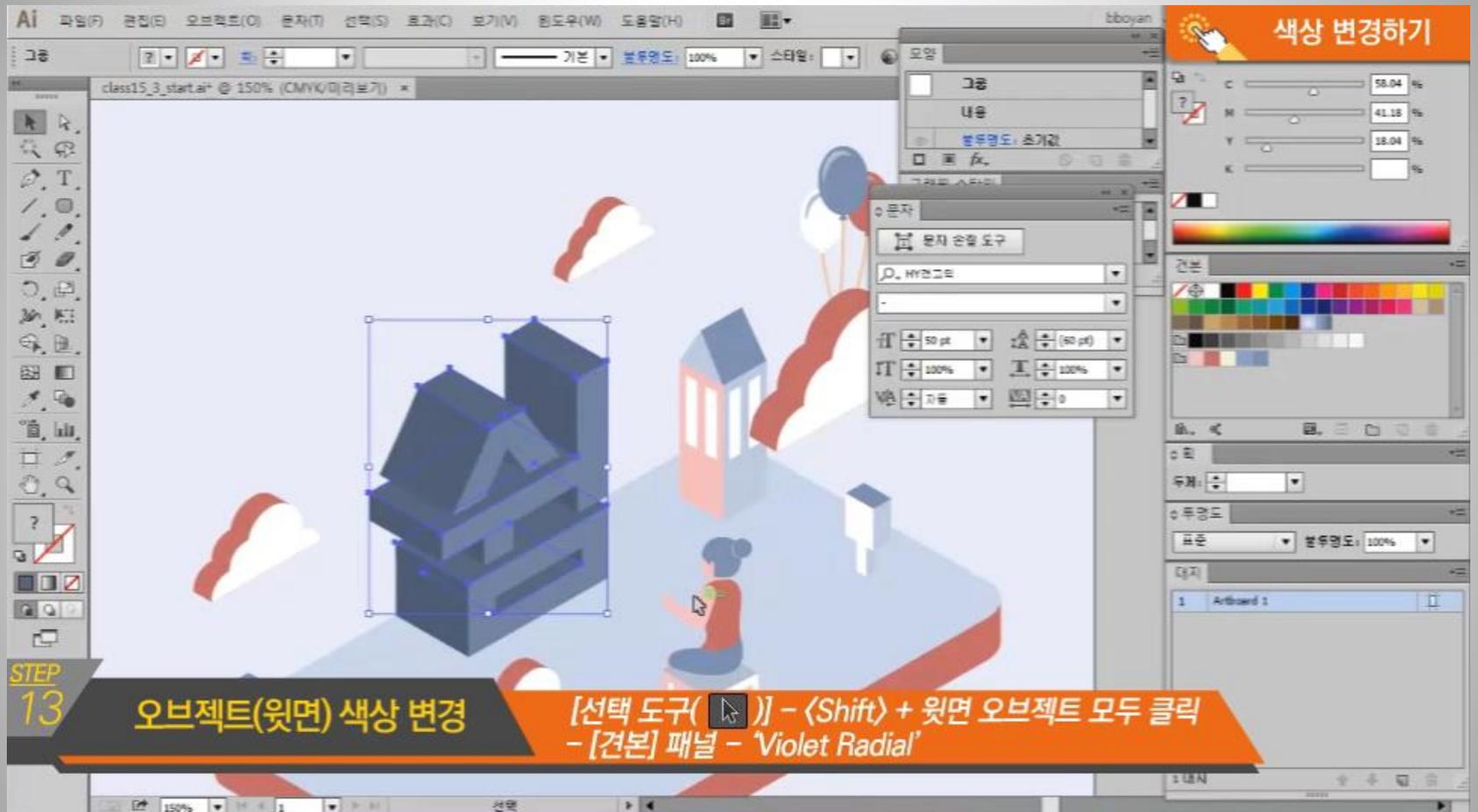


Tip

효과가 적용되어 변형된 오브젝트는 외곽선과 패스 모양이 다르므로, 이를 맞춰주기 위한 모양 확장 과정이 필요!



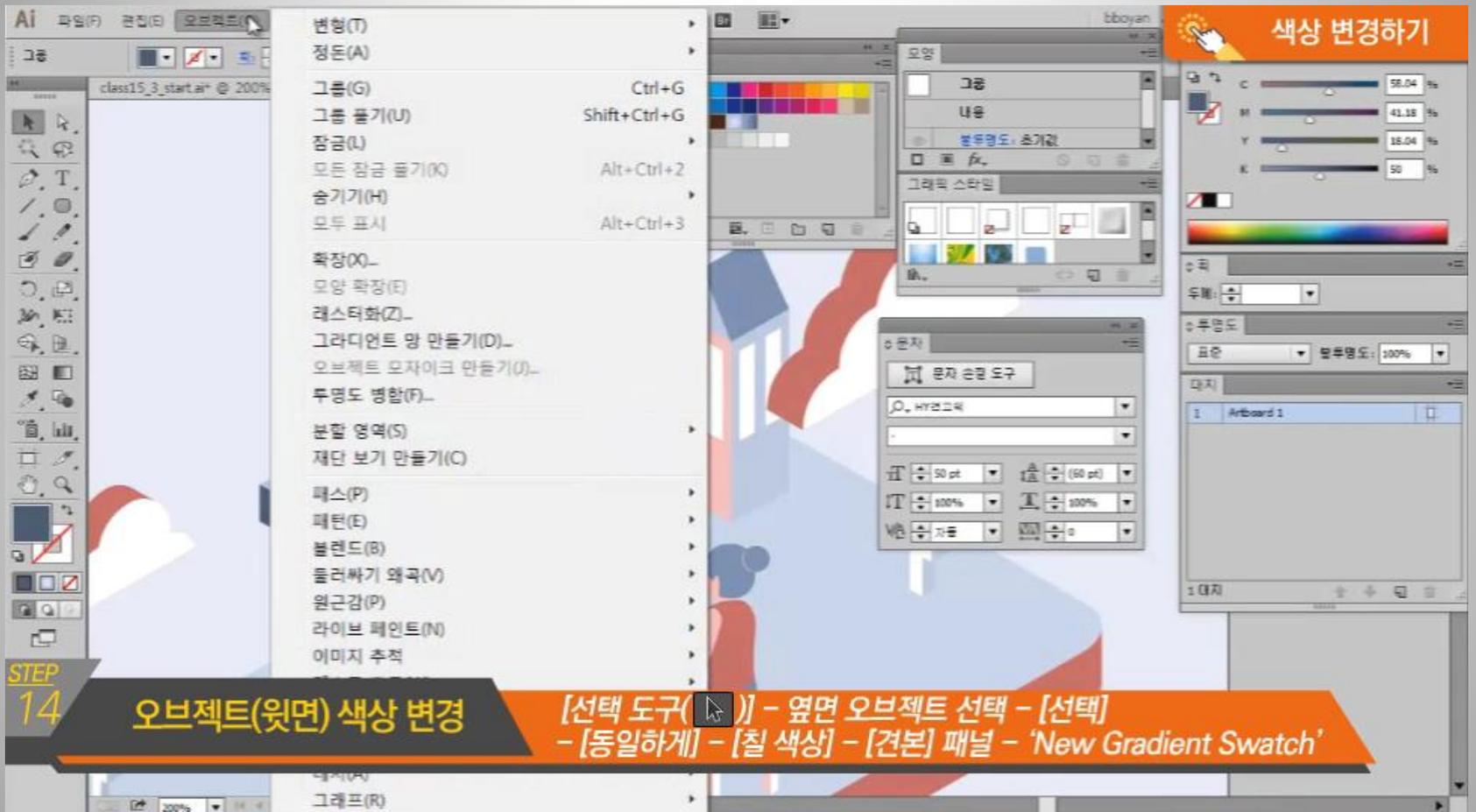




STEP  
13

오브젝트(윗면) 색상 변경

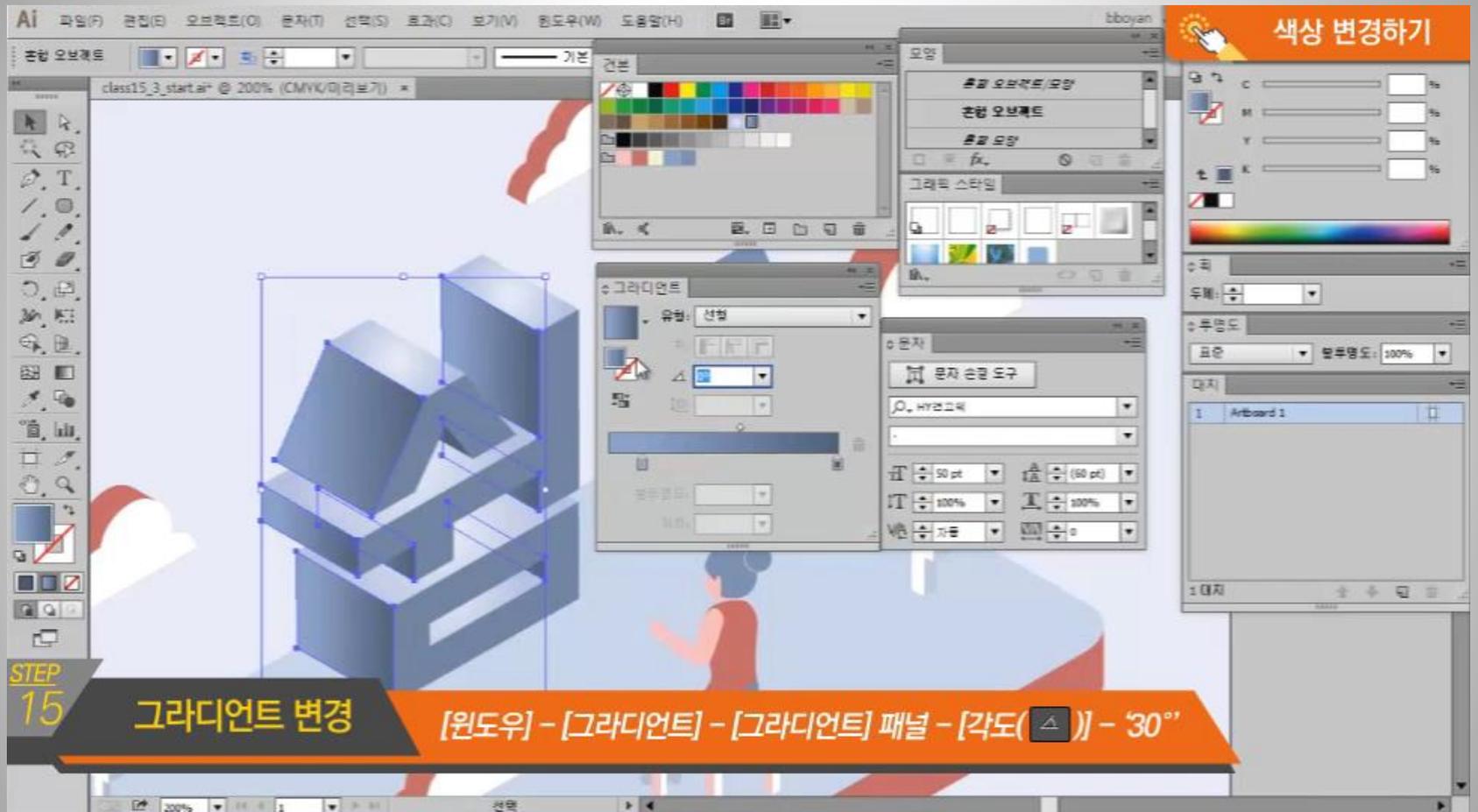
[선택 도구] - <Shift> + 윗면 오브젝트 모두 클릭  
- [견본] 패널 - 'Violet Radial'

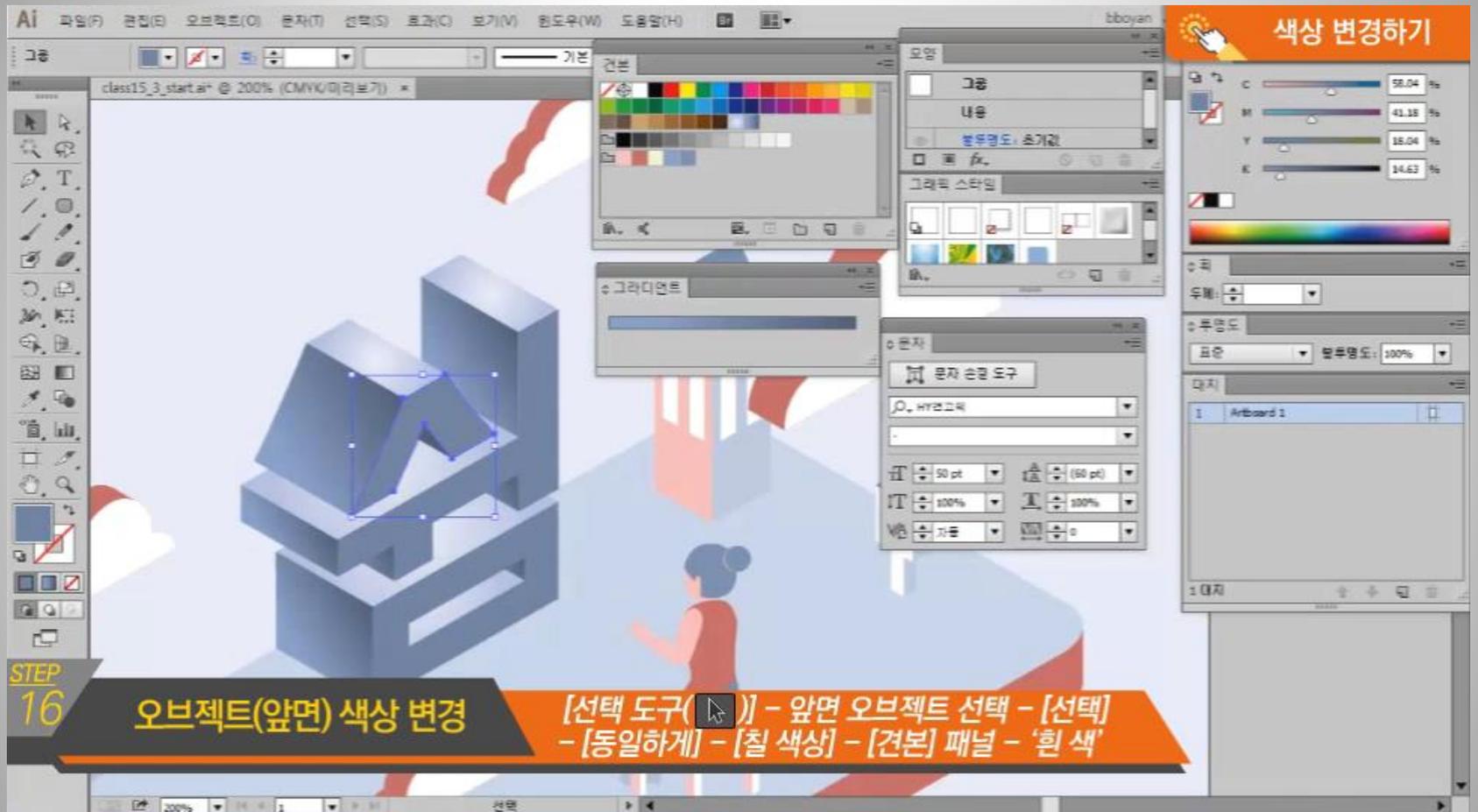


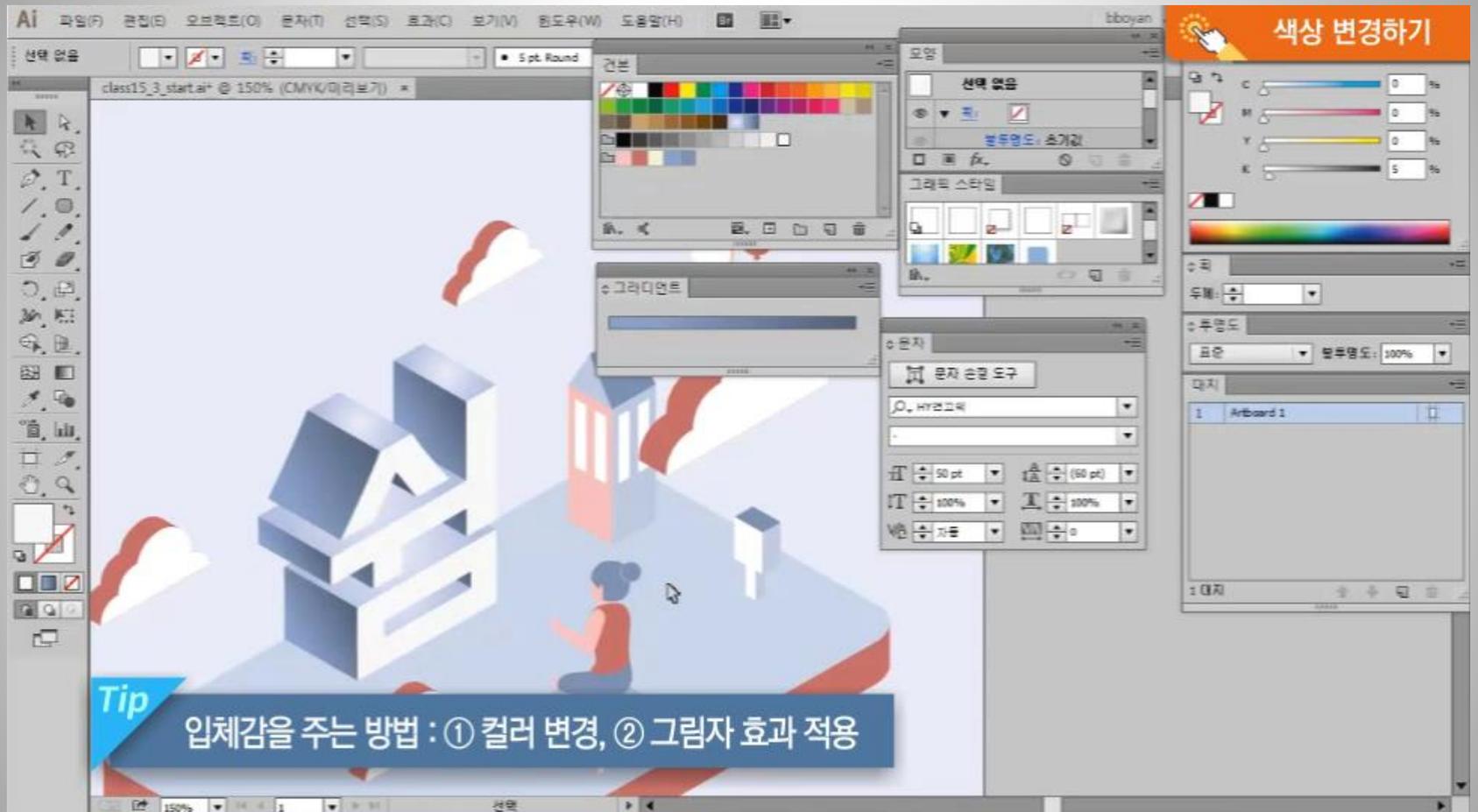
STEP  
14

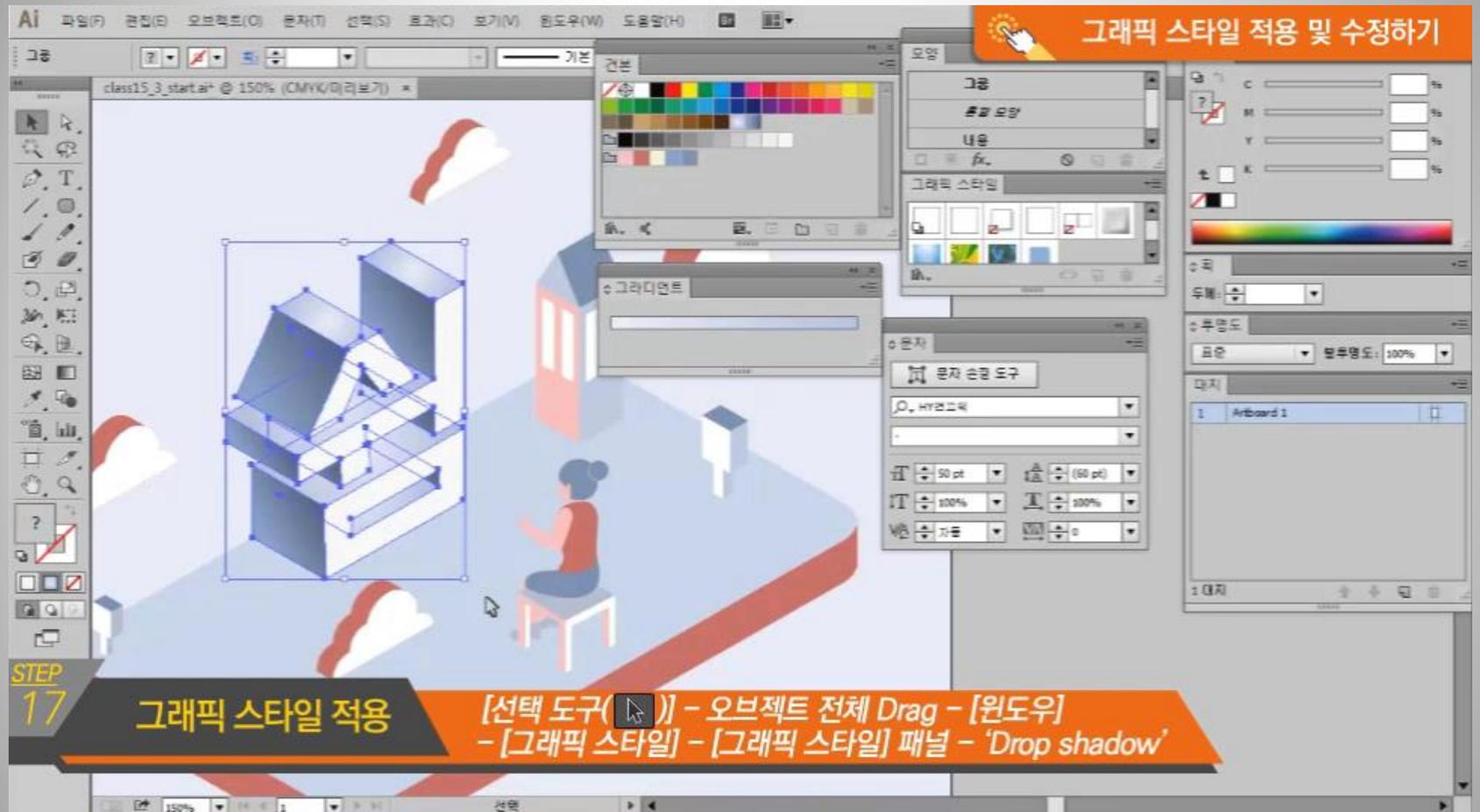
### 오브젝트(윗면) 색상 변경

[선택 도구] - 옆면 오브젝트 선택 - [선택]  
- [동일하게] - [칠 색상] - [견본] 패널 - 'New Gradient Swatch'



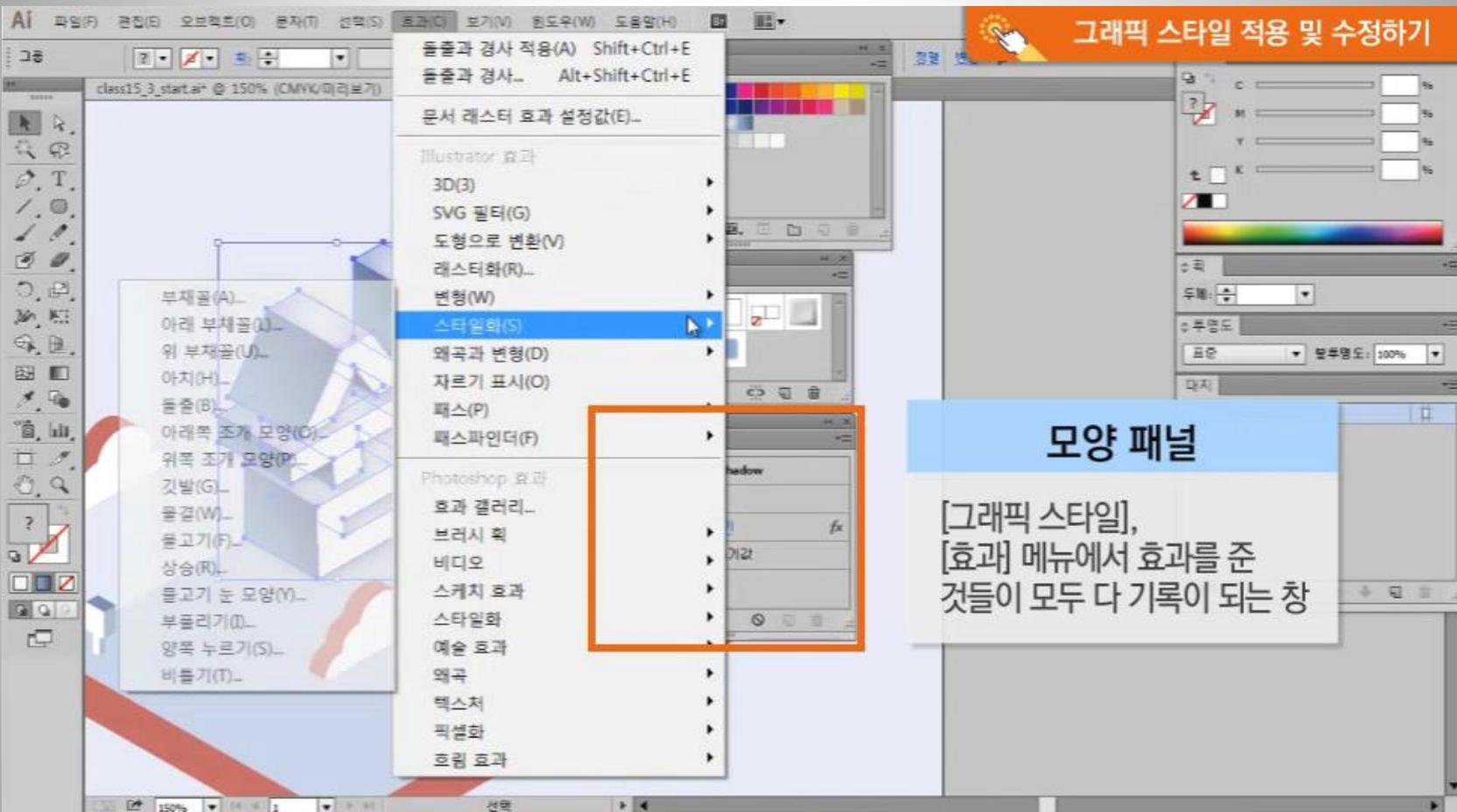








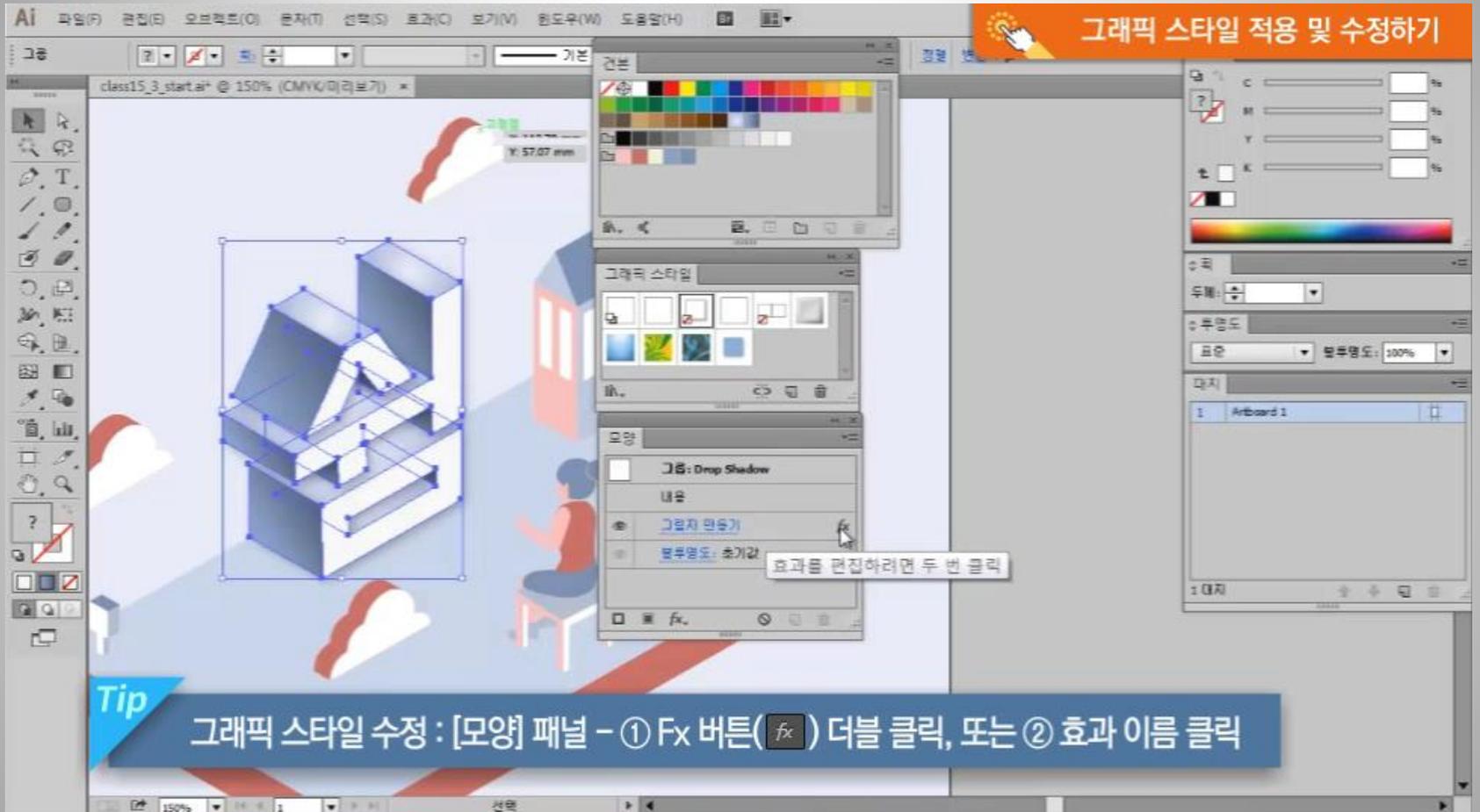
## 그래픽 스타일 적용 및 수정하기

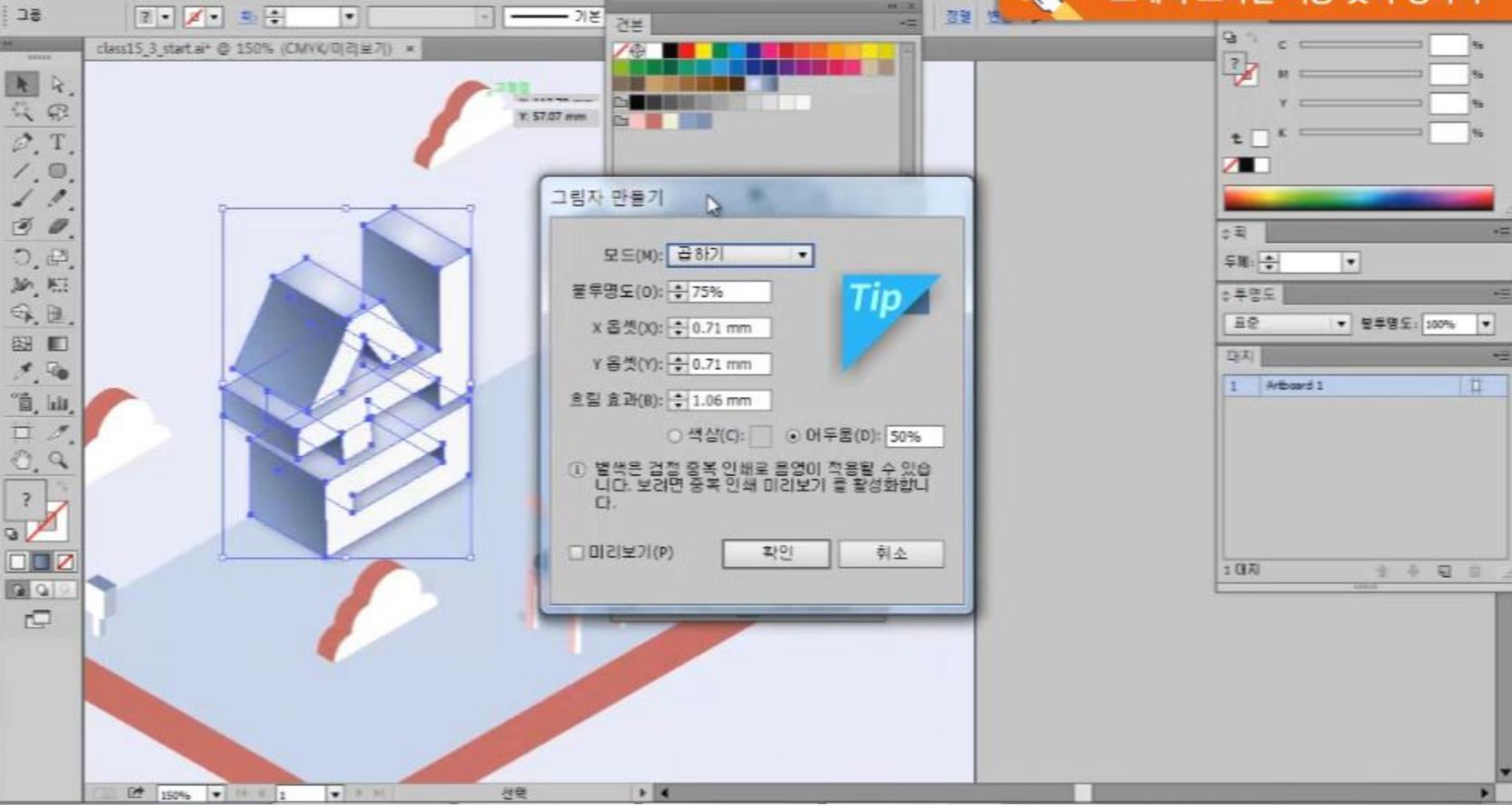


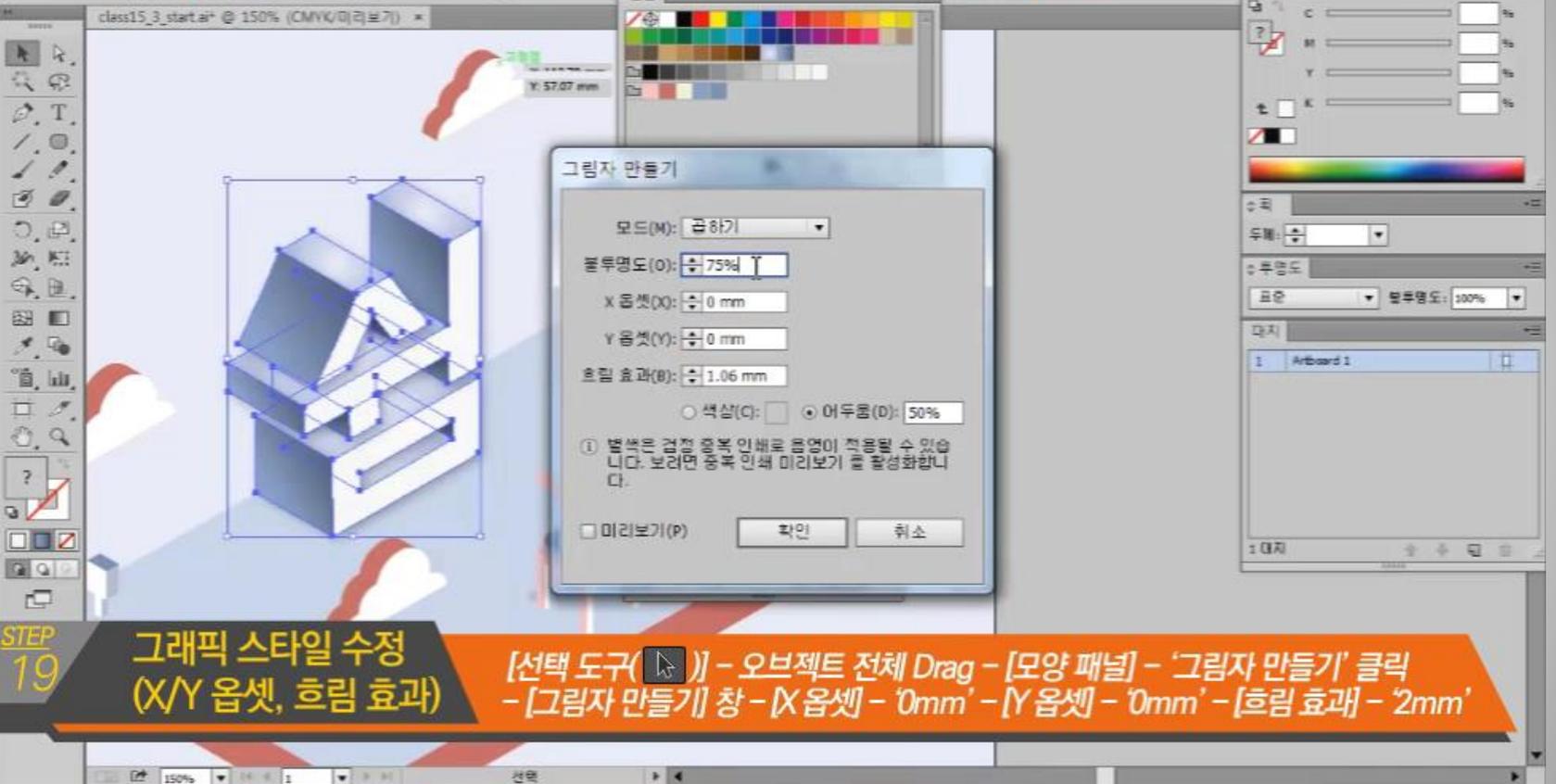
### 모양 패널

[그래픽 스타일],  
[효과] 메뉴에서 효과를 준  
것들이 모두 다 기록이 되는 창

## 그래픽 스타일 적용 및 수정하기



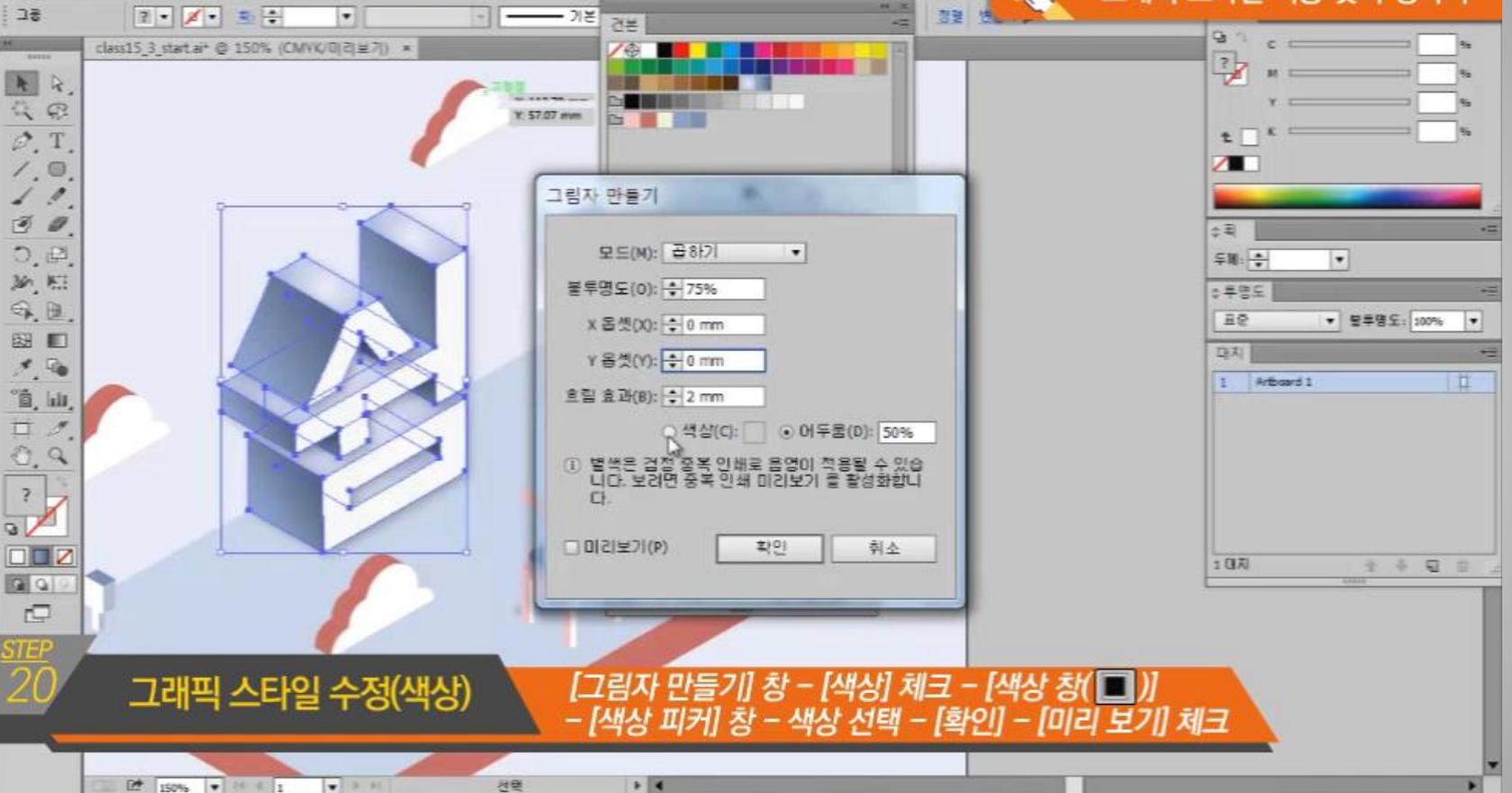




STEP 19

그래픽 스타일 수정  
(X/Y 오프셋, 흐림 효과)

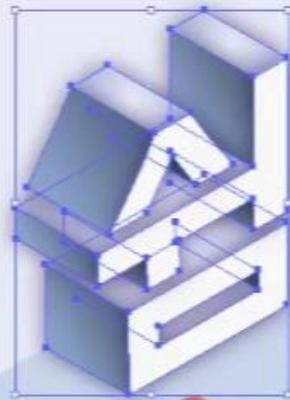
[선택 도구] - 오브젝트 전체 Drag - [모양 패널] - '그림자 만들기' 클릭  
- [그림자 만들기 창 - X 오프셋 - '0mm' - Y 오프셋 - '0mm' - [흐림 효과] - '2mm'



STEP 20

그래픽 스타일 수정(색상)

[그림자 만들기] 창 - [색상] 체크 - [색상 창] - [색상 피커] 창 - 색상 선택 - [확인] - [미리 보기] 체크



그림자 만들기

모드(M):

불투명도(O):

X 오프셋(X):

Y 오프셋(Y):

흐림 효과(B):

색상(C):  어두움(D): 50%

미리보기(P)

C:  M:  Y:  K:

색상 선택기

부호:

부호명:  불투명도:

다지

1	AirBoard 1
---	------------

STEP 21

그래픽 스타일 수정(불투명도)

[그림자 만들기] 창 - [불투명도] - '40%' - [확인]



Tip

<Tab> : 툴 박스와 패널이 사라지고, 작업 화면만 보임



Tip

3D 효과를 주기 위해 각 옵션 값을 설정하는 과정을 반복 연습 하라!