# 2D 그래픽 수업

$\cap$	ズ	-1
/.	수	ハ

#### □ 포토샵

- 확장자
  - PSD : 포토샵 확장자, 모든 레이어를 그대로 저장
  - IPG : 압축률 좋고 이미지 손실이 적다.
  - PNG : 이미지(배경)를 투명하게 사용할 수 있다. 이미지 손실을 적게하면서 압축률이 높다

## ○ 특성

- 정사각형 픽셀로 구성
- 축소 확대 경우, 이미지 질이 손상
- 해상도에 의해 용량 영향을 죾
- □ 컬러 모드
- 그레이스케일
  - 백색에서 흑색까지 10단계의 밝기를 가짐
- O RGB (Red, Green, Blue)
  - 3원색 또는 가산 원색 모델, 빛의 컬러 모델, 24비트
- O CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black)
  - 물감 잉크색 모델, 프린트 인쇄 장치에 사용
- □ Blur(블러) 필터
  - 강조 효과 (Filter Blur)

3~4주차

- □ 텍스트 레이어
  - T(Type Tool) : 수정가능
  - T(Type Mask Tool) : 글자 모양으로 선택
- □ 그림자 생성 : 레이어 우클릭 -> Blending Opsion -> Drop Shadow 선택
- □ Wave(웨이브) 필터 : 퀵마스크모드 -> 선택(+반전) -> 알트+딜리트 -> 필터 -> Distort -> Wave선택
  - Quick Mask Mode : (도구모음 제일 밑)
- □ Define pattern(패턴) : 선택 -> Edit -> Define pattern
  - Scale : / Fill : Art+Delete 설정 (Edit -> Fill -> Pattern설정)
- □ Pen Tool / Path selection Tool (선택하기 쉽다.) -> Make selection

	모니터	프린터
해상도	72dpi	150~300dpi
모드	RGB	CMYK
단위	Pixel	cm

# □ 실습



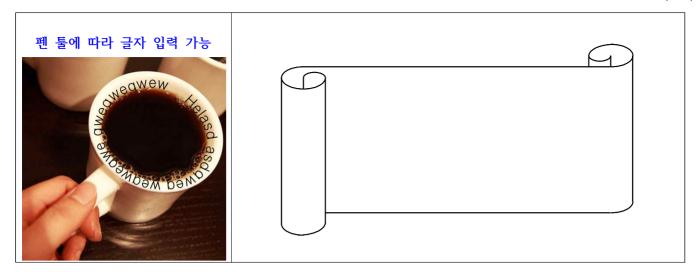
- □ 이미지 Adjustments Desaturate : 흑백으로 바꿈 (Ctrl + Shift + U)
- □ 이미지 Adjustments Hue/Saturation : 컬러 조정



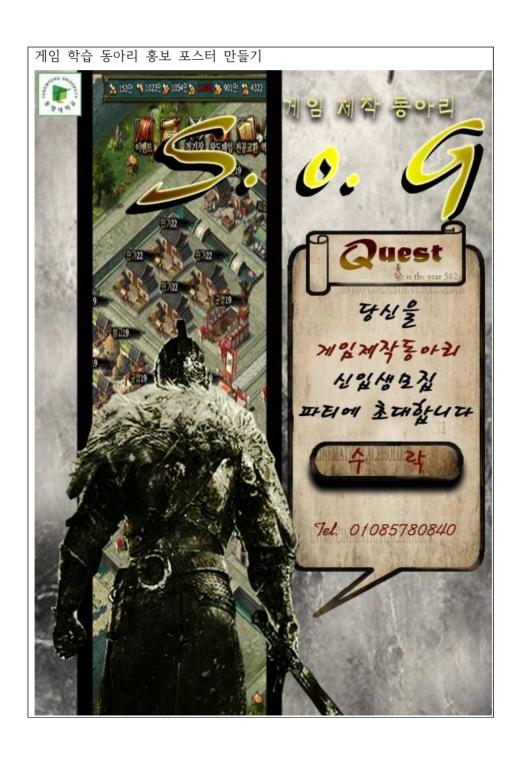
## □ 마스크 모드



□ 스마트 오브젝트 레이어 : 벡터 이미지의 특성 그대로 유지



7주차



\_\_\_\_\_\_

#### □ 단축키

해당 레이어 보기 : Ctrl + 선택

전체 선택 : Ctrl + a 선택 해제 : Ctrl + d

선택 반전 : Ctrl + Shift + I 선택 크기조절 : Ctrl + T

선택 색칠(앞색): Alt + delete (+Shift 해당영역 색칠) 선택 색칠(뒷색): Ctrl + delete (+Shift 해당영역 색칠)

선택 붙여넣기 : Ctrl + Art + Shift + V

동그라미 선택 가운데서 시작 : Art + Shift 하고 생성

선택 복사 : 선택 후 Art + 드래그

카피머지: Ctrl + Shift + C (현재 레이어까지 상태 캡쳐됨)

흑백으로 바꿈 : Ctrl + Shift + U

# □ 1주차 과제

색상 추출 : 채도명도 고려하여 색 추출 사용툴 : Marquee Tool / Desaturate

캔버스 사이즈: 750\*400 pixel

피해야 할 이미지:

계열색상이 많은 그림 / 명학한 색이 드러난 그림 / 특정색상을 추출하기 난해한 그림



# □ 2주차 과제

Contact sheet 툴 사용 [가로4\*세로5]

원본 하나를 놓고 필터적용 / 폰트 : Arila / size : 8pt / 해상도 : 150dpi / 사이즈 : A4 / 색상모드:CMYK

## □ 3주차 과제

\* 패턴만들땐 마키툴(반드시 투명하게) / 그라데이션을 씀

.이미지의 일부를 선택하여 배경을 삭제한 후 패턴화 시키기

.패턴화 시킨 후 이미지에 적합한 배경색 칠하기

.사용툴: Define pattern / Scale / Fill

.사이즈 : 가로500\*세로600 Pix /파일로 (뽑기x)

## □ 4주차 과제

\* 게임배경이미지제작 [게임가제포함]

사용툴: Layer Mask & Pattern Maker

Size: 600\*500pixel / RGB / 78dpi / File format: JPG

## → 점검

- \* 도구모음과 메뉴바의 차이점 : 도구모음은 부분적으로 바뀌고 메뉴바는 전체적으로 바뀜
- \* Type Tool과 Type mask Tool의 차이점 : Type Tool은 텍스트속성으로 중간 수정이 가능/ Type mask Tool은 (선택) 그림으로 설정돼어 수정이 불가
- \* 확대 축소 단축키 : Ctrl + (+) / Ctrl + (-) / 검은 마우스 이동 : Ctrl / 손바닥 이동 : 스페이스바
- \* 원형 마기툴로 원형을 그리다가 그리던 위치를 변경하고자 할 때 사용하는 키는? 오른쪽 유자+스페이스=>'스페이스'
- \* 히스토리 팔레트의 스냅샵의 기능 : 중간 작업한 것을 찍어봄

시험: 게임공학과 홍보 포스터 제작

준비물 : 이미지 4장, 메모장 1장, 동명대학교 로고

// 학과 소개 핵심 단어들을 (텍스트 파일은 메모장에 미리 준비)

// 텍스트, 그림 비율(안 흐트러지게), 이미지의 시각적 객층 구조

중간고사 범위 끝

\_\_\_\_\_\_

8주차(16.05.03)