

# 2D 그래픽 수업

## 2주차

### ☐ 포토샵

#### ☐ 확장자

- PSD : 포토샵 확장자, 모든 레이어를 그대로 저장
- JPG : 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 줌

### ☐ 컬러 모드

#### ☐ 그레이스케일

- 백색에서 흑색까지 10단계의 밝기를 가짐

#### ☐ RGB (Red, Green, Blue)

- 3원색 또는 가산 원색 모델, 빛의 컬러 모델, 24비트

#### ☐ 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 Option -> Drop Shadow 선택

### ☐ Wave(웨이브) 필터 : 쿼드마크모드 -> 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

Brush Strokes : Spatter 툴 사용  
원 생성시 Art+Shift로 가운데 원 만들기



Filter>Liquify : 성형 시 사용  
(턱 깎기, 눈 크게 할 때 사용)



□ 이미지 - Adjustments - Desaturate : 흑백으로 바꿈 (Ctrl + Shift + U)

□ 이미지 - Adjustments - Hue/Saturation : 컬러 조정



□ 마스크 모드

퀵 마스크 모드	레이어 마스크	클리핑 마스크
 <p>마스크 눌러줌 브러시로 선택 후 다시 한 번 눌러주면 그 영역 선택 됨.</p> 	 	 <p>레이어 선택 후 Art 누르고 밑에 넣음</p> 
Brush로 정밀하게 이미지를 그리면서 선택할 때 사용	이미지에 일부분 마스크를 씌워 일부분 보이게 함	보여지고자 하는 곳만
복잡한 이미지보다는 단조로운 오브젝트의 선택을 잡는데 유용	간단하게 다양한 이미지들의 합성에 유용 / 원상복구가 가능	원하는 모양을 만들고 그 안에 이미지 넣기 기능

□ 스마트 오브젝트 레이어 : 벡터 이미지의 특성 그대로 유지

펜 툴에 따라 글자 입력 가능



## 게임 학습 동아리 홍보 포스터 만들기



## □ 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 캡처됨)

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 / 명확한 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 씬

.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 설정되어 수정이 불가
- \* 확대 축소 단축키 : Ctrl + (+) / Ctrl + (-) / 검은 마우스 이동 : Ctrl / 손바닥 이동 : 스페이스바
- \* 원형 마키툴로 원형을 그리다가 그리던 위치를 변경하고자 할 때 사용하는 키는? 오른쪽 유자+스페이스=>‘스페이스’
- \* 히스토리 팔레트의 스냅샷의 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)