

디자이너가 디자이너에게 선물하는 디자이너's Pro 포토샵

Designer's Pro Photoshop

초판 발행 · 2014년 5월 1일

지은이 · 윤진영, 이상호, 강경희, 신호진

발행인 · 이종원

발행처 · (주)도서출판 길벗

출판사 등록일 · 1990년 12월 24일

주소 · 서울시 마포구 월드컵로 10길 56(서교동)

대표전화 · 02)332-0931 | 팩스 · 02)323-0586

홈페이지 · www.gilbut.co.kr | 이메일 · gilbut@gilbut.co.kr

기획 및 책임 편집 · 최근혜(kookkoo1223@gilbut.co.kr) | 표지 디자인 · 박상희 | 본문 디자인 · 앤미디어

제작 · 이준호, 손일순 | 영업마케팅 · 임태호, 전선하 | 웹마케팅 · 조승모 | 영업관리 · 김명자 | 독자지원 · 송해란

기획 및 편집 진행 · 앤미디어(master@nmediabook.com) | 전산편집 · 앤미디어

CTP 출력 및 인쇄 · 이펙트앤피 | 제본 · 경문제책 | DVD 제작 · 멀티미디어테크

- ▶ 잘못된 책은 구입한 서점에서 바꿔 드립니다.
- ▶ 이 책에 실린 모든 내용, 디자인, 이미지, 편집 구성의 저작권은 (주)도서출판 길벗과 지은이에게 있습니다.
허락 없이 복제하거나 다른 매체에 옮겨 실을 수 없습니다.

ISBN 978-89-6618-721-8 03000

(길벗 도서번호 006688)

정가 **25,000원**

독자의 1초를 아껴주는 정성 **길벗출판사**

(주)도서출판 길벗 | IT실용, IT/일반 수험서, 경제경영, 취미실용, 인문교양(더퀘스트) www.gilbut.co.kr

길벗이지톡 | 어학단행본, 어학수험서 www.eztok.co.kr

길벗스쿨 | 국어학습, 수학학습, 어린이교양, 주니어 어학학습, 교과서 www.gilbutschool.co.kr

페이스북 · www.facebook.com/gilbutzigy

트위터 · www.twitter.com/gilbutzigy

실무 디자이너가 알려주는 포토샵 프로젝트

포토샵은 미디어를 넘어 디지털 영상을 디자인하는 전문가용 프로그램으로 발전하였으며, 포토샵을 활용해 새로운 질감을 만들거나 광범위한 편집도 할 수 있게 되었습니다. 하지만 프로그램의 기술적인 성장에 비해 학생들과 초보 디자이너들이 포토샵을 잘 활용하지 않는 것을 볼 때면 항상 아쉬움이 남곤 했습니다.

포토샵을 새로운 관점으로 바라볼 필요성을 느낀 4명의 프로 디자이너가 뭉쳤습니다. 다년간 실무에서 후배들을 양성하고 지켜보며, 후배들이 포토샵 기능 중 이것만큼은 활용했으면 좋겠다는 마음으로 현재 후배들에게 꼭 필요한 기능만 골라 담았습니다. 실무에서 자주 사용하는 포토샵 스킬과 프로젝트 기법 위주로 설명하면서, 단순히 포토샵 기능 활용 방법을 알려주는 것이 아니라 기능과 기능을 결합하여 사용하는 방법, 여러 상황에 따라 필요한 표현 방법을 통해 어떤 상황에서도 문제를 해결할 수 있는 활용 방법 등을 담았습니다. 책의 예제를 하나하나 따라 하다 보면 어느새 프로 디자이너로 한 발짝 성장해 있는 것을 느낄 수 있을 것입니다.

아무도 알려주지 않았던 꼭 필요한 디자인 실무 감각

디자이너에게 필요한 이론을 담아야 한다는 인식을 하고 어떤 내용을 담을지에 대한 많은 고민을 하였습니다. 디자이너들에게 필요한 정보는 무엇일까? 단순한 포토샵 기능 설명일까? 고민 끝에 갓 디자이너가 되었을 때 고민했던 내용을 이 책에 담았습니다. 디자인 프로세스, 아이디어 발상법, 출력을 고려한 색 설정, 정보 전달을 위한 타이포그래피, 자신을 브랜딩하는 퍼스널 브랜딩 방법을 안내합니다.

디자이너는 프로그램의 기능을 확실히 알아야 할 뿐만 아니라 디자인적인 감각을 익히는 것도 중요합니다. 다양한 디자인 분야의 예제를 폭넓게 구성하였고 실무에서 사용한 예제를 실어 실무 디자인 감각까지 함께 익힐 수 있도록 하였습니다.

프로 디자이너 9명이 공개하는 생생한 현장 인터뷰

포토샵은 매우 다양한 분야의 디자이너들이 널리 사용하고 있습니다. 디자인을 위해서는 책에서 알려주는 프로그램 스킬 외에도 디자인 시장 현황을 알아야 하고 노하우가 필요하기 때문에 현장에서 활발하게 활동하고 있는 패키지 디자이너, 자동차 디자이너, 브랜드 디자이너, 마케팅 디자이너, 인포그래픽 디자이너 등 프로 디자이너 9명의 인터뷰를 수록하여 생생한 현장 경험과 노하우를 엿보고 자신의 실력도 한층 끌어올릴 수 있도록 하였습니다.

인터뷰를 통해 다양한 분야의 프로 디자이너가 생각하는 디자인과 포토샵 작업에 대해 알아보고, 실무적인 부분을 경험하여 커뮤니케이션 능력을 키우면서 다음을 준비하기 위한 도움을 얻을 수 있을 것입니다.

다양한 스타일의 스킬부터 실무 프로젝트 공개

포토샵을 이용해 표현할 수 있는 영역은 무궁무진하며, 그 방법에 있어서는 정답이 없습니다. 한 가지 분명한 것은 포토샵 기능을 많이 알수록 짧은 시간에 효과적으로 자신의 생각을 표현할 수 있다는 것입니다. 스킬 부분에서는 물방울 표현, 입체 로고, 빈티지 티켓, 몽환적인 수채화, 캘리그래피 활용, 홀로그램 이미지 등 다양한 상황에서 활용할 수 있는 실무 디자이너의 포토샵 스킬을 수록하였습니다. 스킬 예제를 익히고 적극적으로 활용하여 자신만의 색깔을 효과적으로 표현해 보세요.

광고부터 상품 패키지까지 그동안 익숙하게 봐 왔던 제품과 광고에는 어떤 기술이 사용되었고, 어떻게 수정 작업이 진행되었는지, 그 과정을 낱알이 공개합니다. 예제 도입부와 프로젝트 시뮬레이션을 통해 생각을 표현하여 설득력 있는 구성을 하는 방법을 알려주며, 여러 기법을 시도한 완성도 높은 프로젝트를 통해 프로 디자이너의 노하우를 배우면서 실무에 가까운 디자인을 할 수 있도록 구성했습니다.



‘디자이너’s Pro 포토샵’은 간단한 이미지 합성부터 그래픽 리터치까지 다양한 예제들로 구성되어 있습니다. 포토샵은 정답이 없기 때문에 자신만의 방식을 만들어내는 것이 중요합니다. 다양한 스킬 습득을 통해 자신이 표현하고자 하는 작업에 적극적으로 활용하였으면 합니다. 모든 습득이 짧은 시간에 이루어지지 않듯이 기본적인 기능부터 차근차근 채워나가 최종적으로 자신만의 스타일을 구축하는 단계로 발돋움할 수 있기를 바랍니다.

포장연구팀 디자이너 **윤진영**
yoonjimmy@naver.com

디자이너는 디자인 콘셉트를 통해 얻어지는 다양한 영감과 스토리를 과감하게 형상화하고 표현할 수 있어야 합니다. 좋은 아이디어를 형상화하기 위해서는 그래픽 도구에 대한 이해와 습득이 필수적이며, 다양한 기술을 익힐수록 높은 품질의 결과물을 빠르게 보여줄 수 있습니다. ‘디자이너’s Pro 포토샵’을 통해서 예비 디자이너분들과 신입 디자이너분들이 포토샵 기술을 업그레이드하면서 실무 디자이너로서의 자부심을 완성해 나가기 바랍니다.

커뮤니케이션팀 패키지 디자이너 **이상호**
liliboom@naver.com

포토샵 기능이 계속 진화하는 것에 비해 많은 사용자들이 편하게 사용해 오던 익숙한 기능에만 안주하는 경향이 있습니다. ‘디자이너’s Pro 포토샵’은 간단하지만 새롭고 활용도가 높은 예제들로 채워져 있습니다. 예제를 따라 하다 보면 다양한 포토샵 기능을 익혀나갈 수 있을 것입니다. 이 책이 많은 포토샵 사용자에게 자신만의 디지털 아트워크를 발전시키는 계기가 되었으면 합니다.

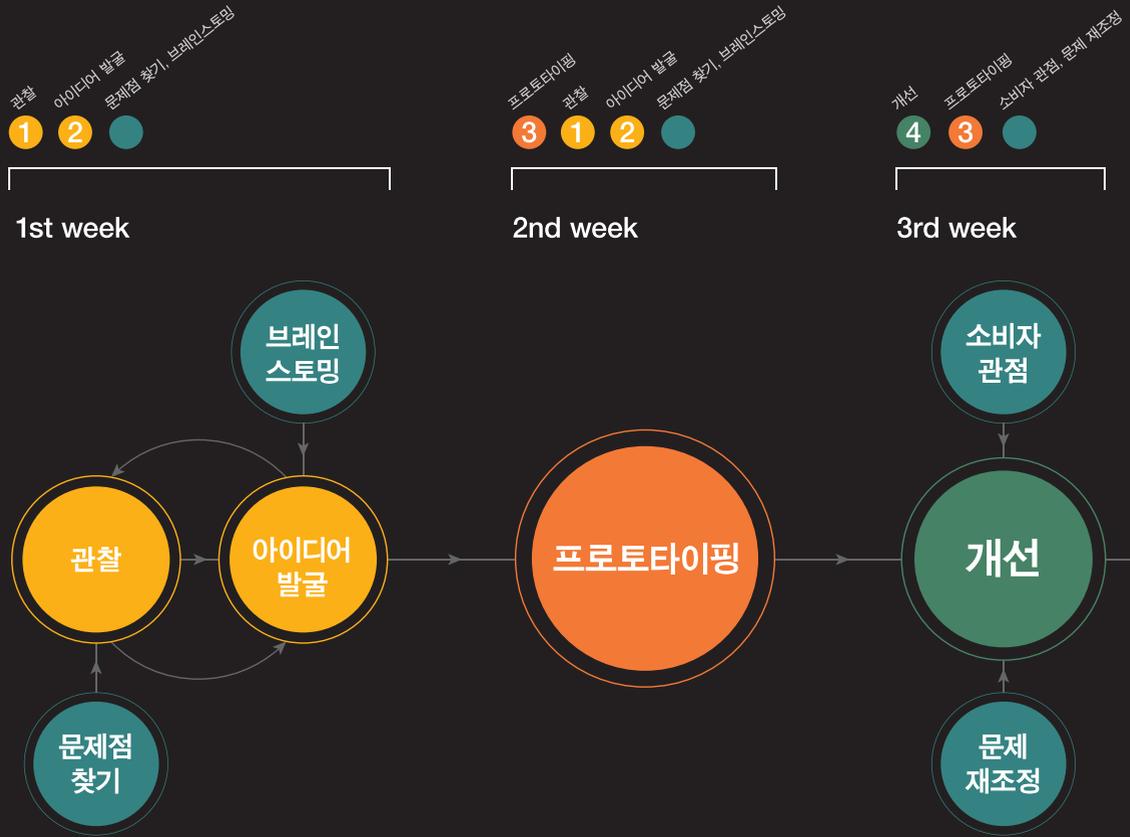
커뮤니케이션팀 시각 디자이너 **강경희**
kkh3737@daum.net

디자인이란 문제를 정의하고 해결하는 과정입니다. 단순한 시각적 결과물을 만드는 것이 아니라 특정한 목적이나 효과를 위해 계획하고 문제를 해결하는 것입니다. ‘형태는 기능을 따른다’는 말에서 알 수 있듯이 과정을 잘 소화해야 디자인의 목적인 ‘소통’에 더욱 다가갈 수 있습니다. 문제를 해결한 사례들을 알고 있다면 방향을 찾기 쉬울 것입니다.

전략팀 홍보 담당 디자이너 **신호진**
legna12317@naver.com

Design Process

디자인 프로세스는 같은 직군의 분야라도 기업 특성에 따라 다양하게 이루어집니다. 일반적으로 디자인 프로세스는 인사이트 발굴에서 시작되며 인사이트는 대부분 세심한 관찰에서 출발합니다.



작업을 진행할 때 고려해야 할 것들

1 관찰

데스크 리서치, 설문조사, 영상 촬영, 인터뷰 등을 활용하여 상황에 대한 문제점을 찾아내는 과정입니다.

2 아이디어 발굴

브레인스토밍을 활용하여 아이디어를 도출합니다. 관찰한 내용을 토대로 제시된 의견들은 모두 수용합니다. 무조건 많은 아이디어를 뽑아냅니다.

3 프로토타이핑

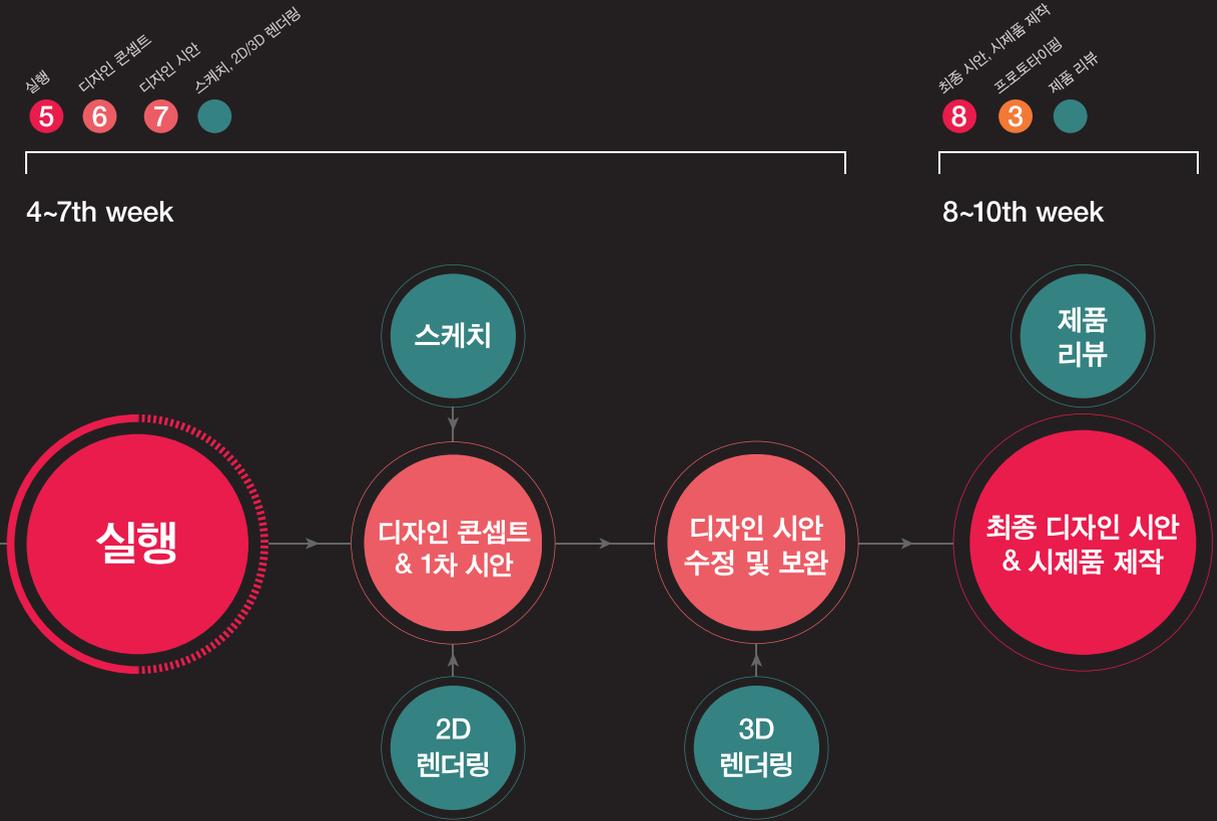
여러 가지 도구를 활용하여 가목업(가상의 모형)을 제작하는 과정입니다. 실제로 현업에서 가장 많이 사용되는 방법론입니다. 실제 크기로 모델을 만들고 평가하면서 개선할 부분은 적극적으로 수용합니다.

4 개선

최적화된 해결안을 찾기 위해 적용 가능한 몇 가지로 축약하고 최종적으로 한 가지 안을 선택합니다. 소비자 관점에서 세심한 부분을 고려하고, 만족스럽지 않으면 재조정이 필요합니다.

먼저 현재 상황을 인식하고 직면한 상황에 대해 단계적으로 시야를 좁히면서 과정이 진행됩니다. 상황에 대해 소비자 관점에서 살펴볼 수 있는 것이 중요합니다. 이를 시각화하는 과정에서 아이디어 스케치가 기본적으로 진행되며, 프로토타이핑 진행을 비롯하여 3D 시뮬레이션 및 시제품을 만들고 스토리보드 등을 활용해 소비

자 눈높이에서 예기치 못한 새로운 경험을 만들 수도 있습니다. 나아가 평가 척도를 기초로 개선하고자 하는 부분을 평가하게 됩니다. 이러한 방법론은 디자인 개발에 있어서 다양한 사업군에 적용되며, 제품 디자인뿐만 아니라 비즈니스 모델 개발까지 다양한 분야에 적용되고 있습니다.



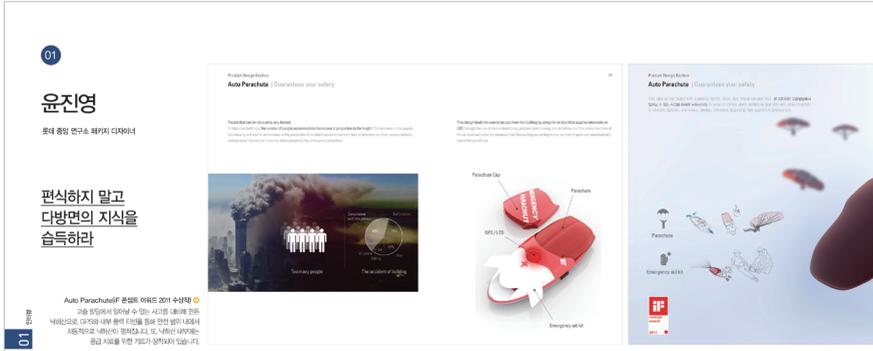
5 실행
 디자이너, 엔지니어, 마케터 등 모든 인적 자원을 총동원하여 완성품을 만들어 내는 단계입니다.

6 디자인 콘셉트 & 1차 시안
 디자인 콘셉트를 선정하고 아이디어 스케치와 2D 렌더링을 통해 1차 시안을 만듭니다.

7 디자인 시안 수정 및 보완
 디자인 시안을 수정 및 보완하고 3D 시뮬레이션을 검토합니다.

8 최종 디자인 시안 & 시제품 제작
 디자인 개발이 완료되면 시제품을 제작하고 제품을 리뷰합니다.

Preview



01

윤진영

롯데 호텔 연구소 차장 디자이너

편식하지 말고 다방면의 지식을 습득하라

Auto Parachute의 출판 이벤트 2011 44년째 이 책을 읽으실 수 있는 시기를 축하합니다. 이번으로 40주년 100부 용이 대상을 통해 멋진 내레이터를 시작으로 책이든 그림이든, 또 책이든 40주년을 기념으로 특별 이벤트를 준비하고 있습니다.

좋은 디자인이란 무엇이라고 생각하나요?

좋은 디자인이란 호기심을 자극하는 디자인이 아니라, 디자인이 있는 것만으로도 디자인이 있는 디자인이다. 디자인은 대상의 구체적인 형태 속에 녹아들어서 있다. 무의식적으로 행하는 행동 속에 디자인의 해결책이 숨어 있다고 보면 된다. 그리고 획기적인 해결책은 새로운 예술가인 '복제(Copy)'가 아니라, 유쾌한 예술가는 '도둑(Steal)'이라는 말을 환영합니다.

이 두 가지는 거의 디자인 요리의미, 상용을 할 때 항상 염두에 두고 적었고 있습니다. 디자인의 개념은 소비자 지향적으로 사용하는 것이 아니라, 때때로 사회적 책임이 있습니다. 현재의 새로운 미디어는 세상에 존재하지 않더라도 새로운 미디어가 아니라, 주변 상황을 피할 수 있는 새로운 미디어를 구할 수 있을 것입니다.

파라슈트 피카소의 창작을 전사하지 않고 무조건 같이 생각하는 것이 좋습니다. 좋은 디자인을 하고 싶다면 아래에 있는 디자이너 자신 스스로 알고 있지 못하게 하십시오. 음악가는 음악을 많이 듣고 소리가 나는 책을 읽고 배워야 합니다. 그 이상의 창작을 위해서 누구보다 많은 걸음과 생각을 하는 노력과 과정이 필요합니다.

다 디자인도 마찬가지로, 전공 분야에 대한 지식 습득은 당연하게 당

장은 당연하지 않지. 자립직업도 무조건적으로 수행하는 자세를 가지는 것. 물론 그 누구보다 앞선 지식을 습득할 수 있을 것이라고 확신합니다.

디자인 분야에서의 경험을 알려주세요.

제가 시키는 일수가 디자이너로 전업을 하기 전까지는 디자인 관련 업무가 많지 않았고, 좀 더 심층적인 디자인 업무 연구를 위해 대학원에 진학하여 저를 디자인을 전공하였습니다. 대학 시절 대학원 연구실이나 디자인 동아리에서 활동하며, 중견에 있던 디자인회사 사무실로 가서 몇 개월은 체험하며, 이후부터는 디자인 업무에 정통하였습니다. 현재는 롯데 호텔 연구소 프로젝트팀에서 차장직 디자인을 비롯하여 소개 개발 및 분석 업무를 하고 있습니다.

한 분야에서 오랜기간 연구하여 깊이 있는 지식을 쌓는 것은 중요합니다. 디자인이 디자인이 아닌 분야에 대해 알아야 하는 것은, 좋은 디자인을 위해 디자인의 디자인 업무를 수행하는 것이 항상 디자인이 아니라 디자인의 디자인을 비롯하여 소개 개발 및 분석 업무를 하고 있습니다.

오르면서 가지 않게, 다양한 분야의 사람들과 유익한 시그널 소통하고

지 내려고 합니다.

현장 시찰 국내의 유명 공연장을 수상을 맡아 한 것으로 알고 있습니다.

현장을 가는 것도 중요하지만 그 무엇보다 중요한 것은 표기하지 않는 것입니다. 공연장을 위해 주어진 시간은 모든 것에 걸립니다. 주어진 시간에 집중해서 공연이 아니라 도중에 포기하거나 채워지지 않습니다. 현장을 공연장에서 촬영하고 할지라도 하지 마세요. 그 다음 작업을 할 때 참고하고 할 다음에 사용한다면 현장은 분명 좋은 자료를 얻을 것이라고 생각합니다.

제가 대학교 3학년까지 공부했던 100여의 출판사였던 인쇄소의 수장

80이었던 적이 있습니다. 그때부터 100이 넘는 출판사를 다니며 여러 가지 일을 했습니다. 후학을 위해 일종의 멘토 역할을 맡지 못하든, 후배들이 디자인 관련 공부를 하고 싶어하면 도와주려고 합니다. 당시 100이 디자인이 디자인이 아닌 분야에 대해 알아야 하는 것은, 좋은 디자인을 위해 디자인의 디자인을 비롯하여 소개 개발 및 분석 업무를 하고 있습니다.

18

1 | 2
3 | 4

1 인터뷰

인터뷰를 통해 프로 디자이너의 노하우와 작품을 살펴보고 작업에 대한 감각을 익힙니다.

2 이론

실무에서 꼭 알아야 할 아이디어를 구체화하는 방법, 출력을 고려하여 색을 설정하는 방법, 타이포그래피 작업 방법, 스크린의 가치를 업그레이드하는 퍼스널 브랜딩 방법을 알아봅니다.

3 스킬

다양한 작업에 활용할 수 있는 포토샵 스킬을 익힙니다. 팁에서 개념에 관한 부연 설명, 관련 정보, 주의할 점 등을 설명하여 혼자서도 학습할 수 있습니다.

4 프로젝트

실전 디자인 프로젝트를 학습합니다. 프로젝트에 담긴 디자이너의 기획 의도와 구성, 표현 방법에 대해 익히고 제작 기간, 콘셉트, 스킬 등 작품에 관한 정보를 알아봅니다. 실습과정을 통해 프로젝트 디자인을 직접 해 볼 수 있습니다.

이 책은 포토샵 CS6로 작업되었으나 다른 버전에서도 무리 없이 사용할 수 있습니다.

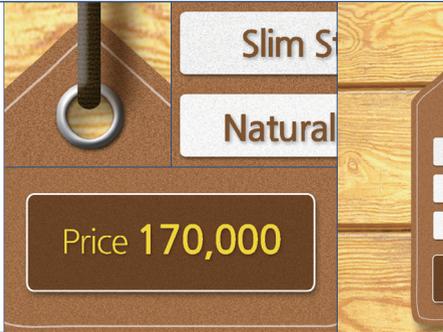
09

Path & Noise

패스와 노이즈를 활용한 크라프트 태그 만들기

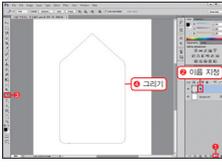
디자인이든 소셜 미디어든 크라프트로 유행을 만들어낸 브랜드가 점점 많아지고 있다. 한 두가지 기본 색상을 이용해 기본 형태를 만든 다음 노이즈 필터로 크라프트 종이 재질을 표현한다. 태그 디자인에 추가할 공예품 장식이 가장 큰 포인트는 Layers Style의 Bevel & Emboss의 Pattern Overlay 스타일 등을 이용해 만들 수 있다.

예제 파일: 09_01Wood.jpg
원래 파일: 09_01Wood.psd



01

새 캔버스를 만듭니다. Width를 '1741pixels', Height를 '2000pixels', Resolution을 '300pixels/inch'로 설정합니다. Layers 패널에서 'Create a new layer' 단추를 눌러 새 레이어를 만들고 이름을 '목'으로 지정합니다. 한 두가지 크기와 같이 태그 형태를 그립니다.



02

그림 위에서 마우스 오른쪽 단추를 누르고 메뉴에서 Make Selection을 실행합니다. (C) 버튼을 눌러 선택 영역을 활성화하고 전경색을 '#808080'으로 지정합니다. (A)+(Shift) 글꼴을 눌러 선택 영역을 전경색으로 채운 다음 (H)+(Shift) 글꼴을 눌러 선택을 해제합니다.



98

Part 2 이론

꼭 알아 두어야 할 디자인 이론

아이디어 구체화 44

아이디어를 구체화하는 5가지 방법
포스트잇 활용

출력을 고려한 색 설정 48

RGB 모드와 CMYK 모드
모드 변경과 미리 보기
포토샵 색 교정
재질에 따라 상이한 색

정보 전달을 위한 타이포그래피 53

용도에 따른 서체 사용
그래픽으로서의 서체
해상도와 그래픽 형식 비교

자신을 브랜딩하는 방법 60

퍼스널 브랜딩의 8가지 차별화 전략
효과적인 슬라이드를 만드는 5가지 방법
프레젠테이션에 적당한 슬라이드 페이지 수



Part 3 스킬

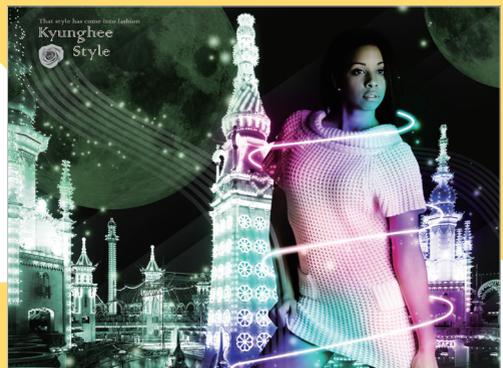
실무 디자이너의 포토샵 스킬

레이어 스타일과 Spherize 필터를 이용한 물방울 만들기	68	붓터치 소스를 활용한 아트 타이포그래피 만들기	106
레이어 스타일과 하프톤 필터를 이용한 레트로 스타일 입체 로고 디자인하기	74	브러시 등록을 이용한 베이스볼 스티치 포켓 만들기	114
셰이프 도구를 이용한 빈티지 티켓 만들기	80	Screen 블렌딩 모드와 클리핑 마스크를 이용한 영화 포스터 만들기	122
수채화 필터와 마스크를 이용한 몽환적인 수채화 표현하기	86	다양한 소스를 활용한 클라주 형식의 포스터 디자인하기	132
캘리그래피와 펜을 이용한 전시 포스터 만들기	92	하프톤 브러시 패턴을 이용한 전시 포스터 디자인하기	142
패스와 노이즈를 활용한 크라프트 태그 만들기	98	발광 효과와 패턴을 이용한 홀로그램 이미지 만들기	152



원형 도구와 정렬 옵션을 이용한 계산기 스크린 디자인하기	162
블렌딩 모드를 활용하여 낡고 오래된 느낌의 표지 만들기	172
패턴을 활용한 플라워 로고 디자인하기	184
클리핑 마스크를 활용한 일러스트 패션 잡지 디자인하기	196
필터를 활용한 네온 타이틀 디자인하기	208
Color Range를 이용한 라인 일러스트 포스터 디자인하기	220

조절 레이어와 이미지 복사를 이용한 만화경 느낌의 광고 만들기	232
템플릿을 활용한 카메라 앱 아이콘 디자인하기	244
펜 도구와 브러시 도구를 활용한 광선이 있는 오디션 포스터 만들기	258
패스를 이용한 입체 파이 차트 디자인하기	272
마술봉 도구와 그래디언트를 활용한 볼륨감 있는 UI 디자인하기	286



Part 4 프로젝트

실무 디자이너의 포토샵 프로젝트

톤 앤 매너를 고려하라 304

프레임 만들고 기본 문자 배치하기
선택 확장을 통해 이미지 배치하기
라벨 만들고 빈티지한 느낌 주기

역동적인 제품 디자인을 하라 318

패키지에 이미지 입히기
Wind 필터 붓터치로 패키지 꾸미기
제품 이름과 문구 추가하기
패키지 복제하고 하이라이트 표현하기

새로운 개체를 입혀라 332

셔츠에 구름 입히기
광고를 위한 개체와 문구 배치하기

공간과 정보를 전달하라 346

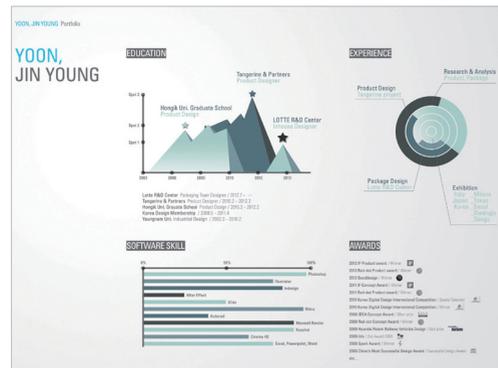
흰색 상자가 있는 배경 이미지 구성하기
문자에 배경 보이게 하기
내용 및 추가 개체 배치하기

인터랙티브를 고려하라 360

메인 메뉴 디자인하기
텍스트 입력하기
복제하여 쉽게 이용하기

인포그래픽으로 차별화하라 376

프로필 준비하기
선택 도구로 그래프 축 그리기
그레이디언트가 있는 산 그래픽 연출하기
인포그래픽 포트폴리오 그래픽 완성하기



합성으로 판타지를 연출하라	394
마스크와 스탬프 도구로 이미지 합성하기	
자유 변형으로 옷 이미지 합성하기	
찢어진 형태 자연스럽게 연출하기	
추가 요소로 광고 연출하기	
공간감 있는 표현을 하라	414
마스크를 이용해 광택 효과 적용하기	
볼륨감을 위한 요소 배치하고 빛 표현하기	
설득력 있는 슬라이드를 만들어라	434
배경색 조절하고 가우시안 블러로 빛 만들기	
그림자가 있는 슬라이드와 사각 박스 만들기	
프레젠테이션을 위한 문자와 개체 배치하기	

맛깔스런 상품을 디자인하라	452
거품 합성하기	
탄산 방울 합성하기	
타이포그래피를 활용하라	470
그레이디언트 배경 만들기	
텍스트 배경 위에 이미지 합성하기	
곡선 패턴 사용하기	
텍스트 및 디자인 요소 추가하기	
도판 목록	492
Index	494

