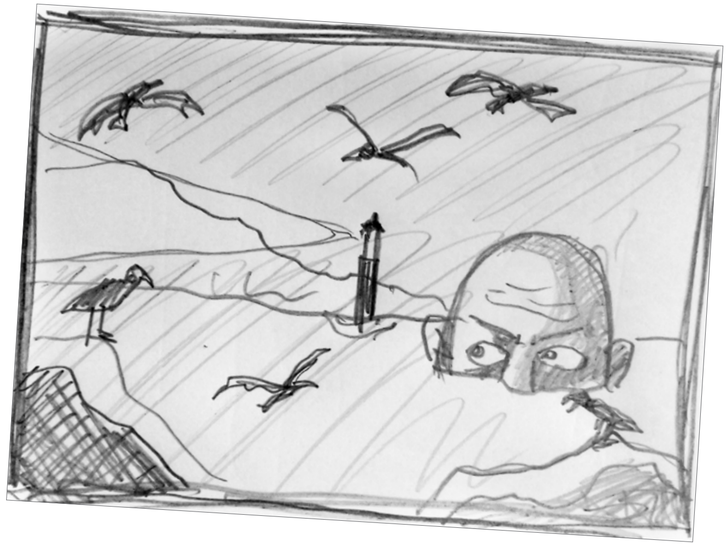


## GRAFIK & BILLEDBEHANDLING

VÆGREKLAME: POSEIDON BODY SHAMPOO

# FORBEREDELSERNE

**KUNDE:** Poseidon Bodyshampoo (Fiktiv kunde)
**PRODUKT:** Vægreklame
**PRODUKTIONSÅR:** 2017
**PROGRAMMER:** Photoshop, Illustrator



### MÅLGRUPPE
Målgruppen er mænd, primært i 20'erne, 30erne og 40'erne og udtrykket skal gerne være lidt råt.

### OPGAVEFORMULERING
Der skal laves et eventyrligt baggrundsbillede til et stort banner som skal reklamere for Poseidon Bodyshampoo. Bannerne er tænk til at hænge i parkeringshuse, indkøbscentre og på togstationer i det nordjyske og må derfor gerne appellere til netop nordjyderne.

### KRAV
- Bannerets motiv/idé skal på en eller anden måde appellere til nordjyder.
- Der skal indgå vand i motivet.
- Motivet skal gerne være noget lidt surealistisk med masser af blikfang.
- Banneret skal helst stikke af fra det vi normalt forbinder med shampoo-reklamer. Det er vigtigt det skiller sig ud på en væg med flere bannere.

### FORMÅL
At opnå opmærksomhed fra den ønskede målgruppe for at øge salg og selvfølgelig ligeså fra folk udenfor målgruppen i håb om at øge omtalen af produktet.

### IDÉ
Min idé tog udgangspunkt i ordet "måwet" som er et typisk nordjysk udtryk for beskidt. Det var ganske enkelt oplagt i shampoo-sammenhængen og dannede perfekt grundlag for et dårligt ordspil og noget med nogle måger.

Jeg fik idéen at lave et billede af en kyst hvor Poseidon kigger op af vandet og vi ser en masse måger flyve rundt. Stemningen skulle være dyster for at gøre det råt og mandigt og jeg valgte så at tilføje et fyrtårn fordi en lyskilde skaber noget kontrast, dynamik og atmosfære i et billede. Da dette er en fiktiv opgave, vil reklamen ikke blive trykt fysisk. Til gengæld har jeg lavet en visualisering af hvordan reklamen ville se ud på en væg.

### ANVENDTE BILLEDER
Poseidon er havets gud. Havet er smukt og majestætisk, men også brutalt og nådesløst. Jeg har valgt et billede af en meget sur mand som Poseidon, for at hans udtryk skulle matche den dysterhed jeg gerne ville have frem i billedet til sidst. Da produktet er en bodyshampoo og ikke en hårshampoo, synes jeg ikke det gjorde noget at han var skaldet.

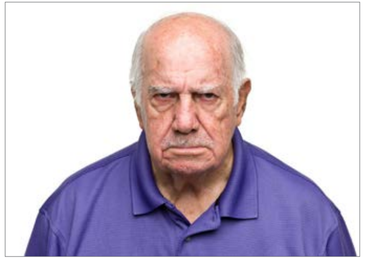
Mågerne skulle gerne have samme ildevarslende udtryk over sig. Jeg fandt nogle skrigende måger som passede godt ind. Tre på vinger og tre til fods.

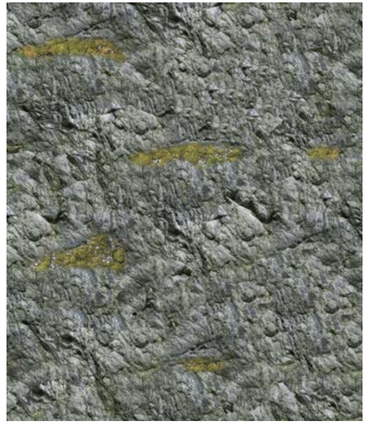
Mit eneste krav til fyrtårnet var at det ikke måtte se alt for moderne ud. I tillæg fandt jeg min kyst-baggrund samt et billede med en mere passende, dramatisk himmel.

Sidst, men ikke mindst, valgte jeg at finde et billede af noget klippestruktur med det formål at give Poseidons hud et mere klippeagtigt look og få det til at se ud som om han kunne være udsprunget af klipperne på havets bund.



# ANVENDTE BILLEDER





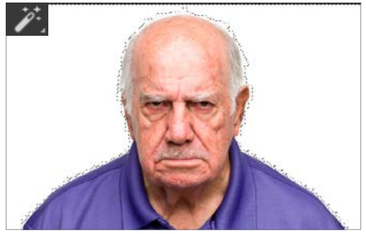


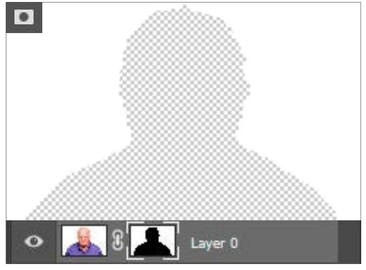
# FRITLÆGNINGER

Før jeg gik i gang sørgede jeg for at klargøre mine elementer. Jeg sørgede for at billedernes ICC-profiler stod til CMYK, da dette jo (i teorien) skulle ende ud som et trykt banner. Herefter gik jeg i gang med at fritlægge de forskellige elementer.

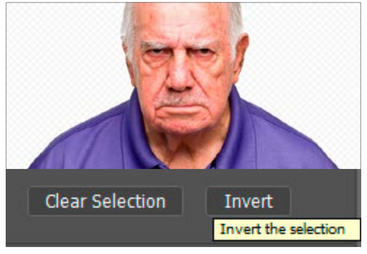
### FRITLÆGNING AF MAND (POSEIDON)

Manden jeg fandt havde en hvid baggrund. Jeg startede med at lave en helt grundlæggende fritlægning med Magic Wand.





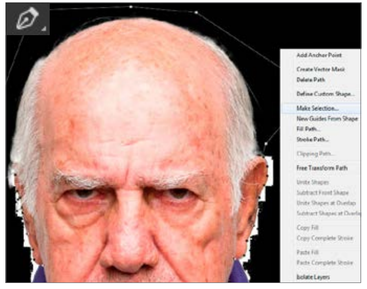

Da den hvide baggrund var valgt lavede jeg en maske ud fra min selektion og herefter invertere den.



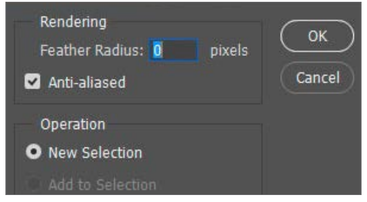

For bedre at kunne se hvad jeg lavede satte jeg maskens view-funktion til at vise motivet på sort baggrund. Havde manden stået på sort baggrund fra start havde jeg naturligvis valgt at få ham vist på en lys baggrund.

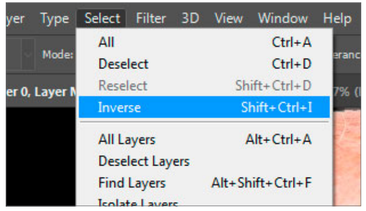



I masken ligger nogle gode værktøjer til fritlægning af hår. Jeg tegnede henover hårgrænsen med Refine Edge Brush Tool og dette giver den rigtige overgang til baggrunden.



Da håret var fritlagt, skulle resten af ansigtet selvfølgelig have samme tur. Dette foregik med Pen Tool. Da vektorstien var oprettet, højreklikkede jeg på den og valgte Make selection. I dialogboksen Make selection sørgede jeg for der ikke var Feather Radius på.

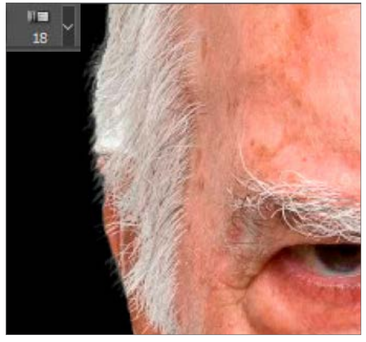


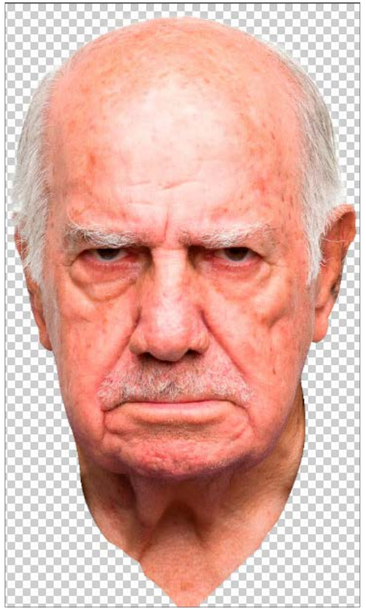




Jeg gik op i Select og valgte Inverse for at markere alt det udenom mit motiv. Herefter stillede jeg mig på masken og via Paint Bucket fyldte jeg sort i selektionen.



Jeg brugte mit Brush Tool på masken for at rette detaljer og særligt håret fik en ordentlig tur med penselen Round blunt medium stiff som består af flere små prikker og derfor kan give en effekt af hår når man maler med små aflange, forsigtige strøg.



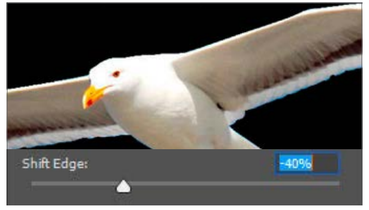



Ovenfor ses nu den færdige fritlægning. Jeg skal kun bruge cirka fra næsen og op og har derfor ikke brugt meget tid på halsen.

### FRITLÆGNING AF MÅGER

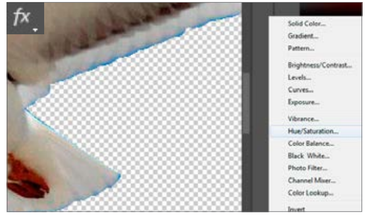
Mågerne tegnede jeg først op med Pen Tool og derefter valgte jeg Make Selection og lavede en maske ud fra selektionen, fuldstændig ligesom med manden.

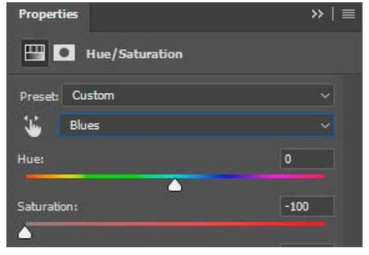


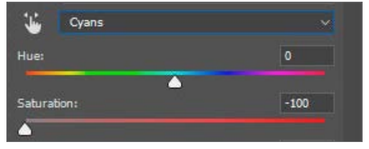



Flere af mågerne var på en blå himmel og derfor kom der et blåt skær i kanten efter fritlægning. Inde i masken brugte jeg Shift Edge for at tage det værste af den blå kant.

Herefter lagde jeg Hue/saturation på min måge. Jeg valgte henholdsvis Cyans og Blues og skruede helt ned for Saturation og på den måde trak jeg de blå nuancer helt ud af mit billede.



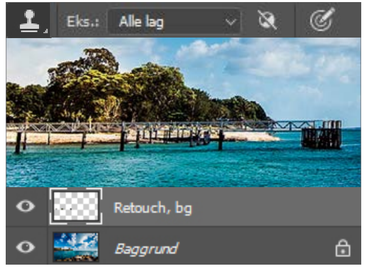

Nu var mågen fritlagt og helt uden blå kanter. Det var samme procedure på alle seks måger og derfor nøjes jeg med at vise denne som eksempel. Samme gælder for fyrtårnet.

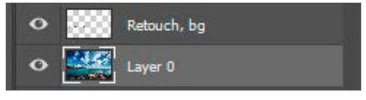


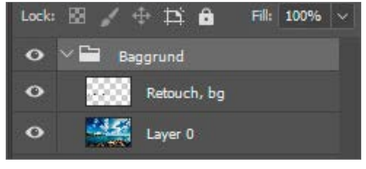
# KLARGØRING AF BAGGRUND




På baggrunden var nogle badegæster i det fjerne samt en bil. Disse retoucherede jeg væk via **Clone Stamp Tool**. Jeg oprettede et nyt lag for ikke at ødelægge originalbilledet og satte min **Sample** til **Alle lag**, så værktøjet kunne hente informationer fra baggrundslaget.




Jeg låste mit baggrundslag op ved at trække **Hængelåsen** ned i **Skraldespanden**, lagde baggrundslaget i en mappe sammen med min retouchering og gav dem en tur med **Brightness/Contrast**, **Hue/Saturation** samt **Levels**.

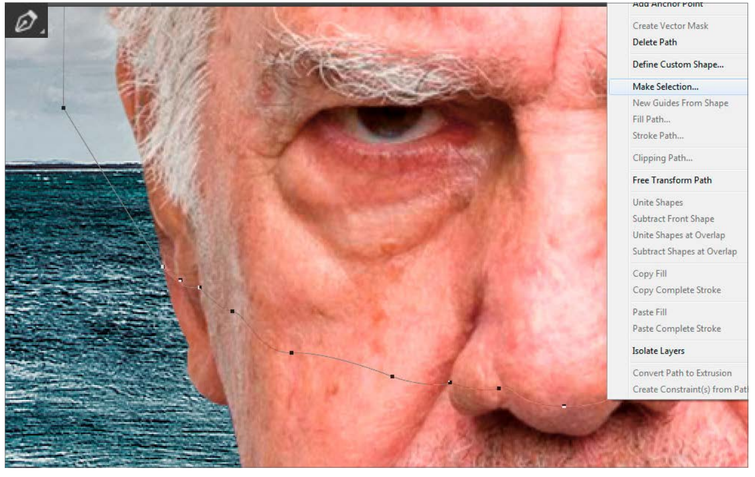



Nu lavede jeg en maske på min baggrundsmappe. Her brugte jeg en sort brush med 0% Hardness til at afmaske himmelen. Herefter satte jeg min nye himmel ind og tonede endnu engang baggrundsfarverne lidt ned ved at tilføje **Hue/Saturation** og skrue lidt ned for **Saturation**.

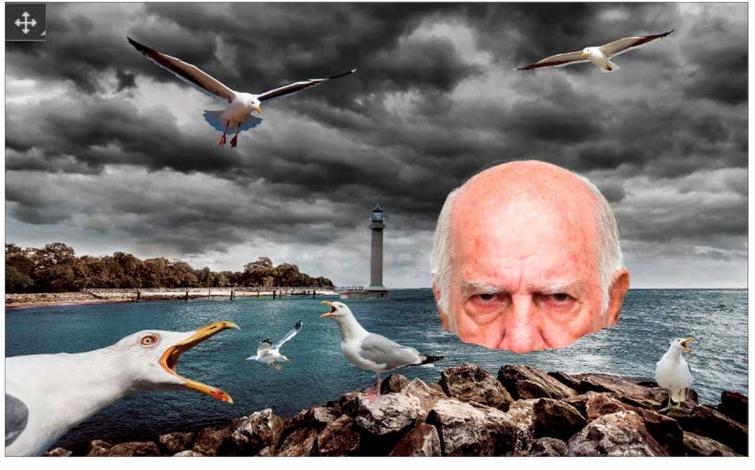


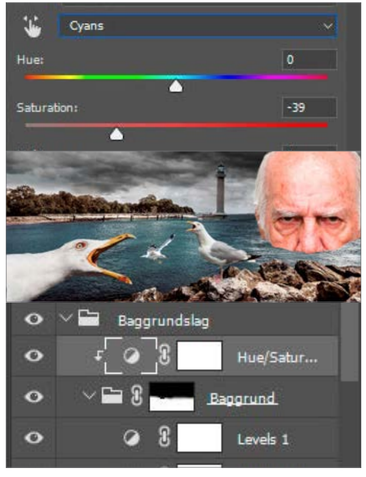



# PLACERING AF ELEMENTER




Først placerede jeg Poseidon og med **Pen Tool** tegnede jeg den linie som skulle indikere overgangen hvor han stikker hovedet op af vandet. Jeg **afmaskede** formen via **Make Selection** og placerede herefter de resterende elementer. Fyret gav sig selv. Mågerne placerede jeg bare lidt frit i første omgang.

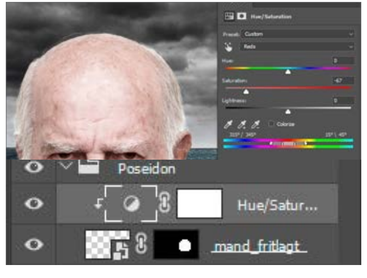




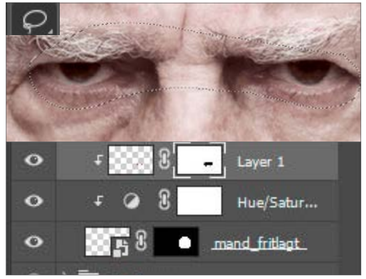

I den **Hue/Saturation** jeg oprettede til mit baggrundslag gik jeg nu ind og valgte **Master Cyans**. Herefter skruede jeg ned for **Saturation** for at dæmpe vandets farve en smule. Jeg har rettet i **Saturation** og andre farveindstillinger rigtig mange gange i løbet af denne opgave for at få de anvendte billeder til at spille mest muligt sammen.

### POSEIDON

På nøjagtig samme måde som med de blå nuancer i baggrundslaget skruede jeg ned for **Reds** og **Magentas** på billedet af Poseidon. Herefter kunne det ses hvordan hans hudfarve passede bedre med farverne i baggrunden.



# POSEIDONS PUPILLER & FYRETS LYSKEGLE




### ÆNDRING AF BLIKRETNING

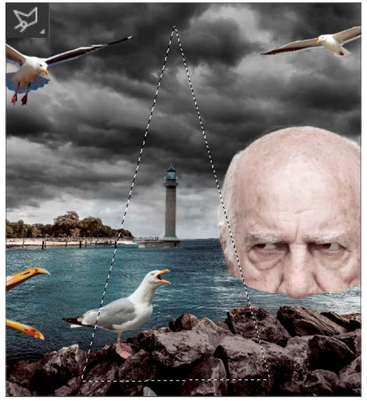
Jeg ville gerne have at Poseidons blik var rettet mod fyrtårnet. Derfor markerede jeg dem groft via **Lasso Tool** og lagde dem på et nyt lag.

Jeg tog en sikkerhedskopi af laget med Poseidon og brugte herefter **Clone Stamp Tool**, denne gang sat til **Current Layer**, til at fjerne pupillerne




Til sidst tog jeg laget med de fritlagte pupiller, placerede dem i den ønskede position og afmaskede omkringliggende rester med min **Brush**.





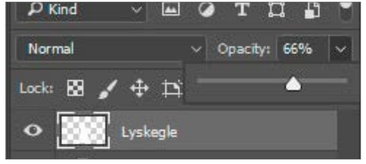
### FYRETS LYSKEGLE

For at skabe den rigtige stemning i billedet havde jeg valgt at indsætte en lyskilde, nemlig fyret. Men hvad er en lyskilde uden lys? I hvert fald ikke en lyskilde.

Jeg brugte **Polygonal Lasso Tool** til at lave en trekantet selektion.



Formen fyldte jeg med hvidt via **Paint Bucket Tool**. Dernæst reducerede jeg opaciteten på lyskeglens lag.

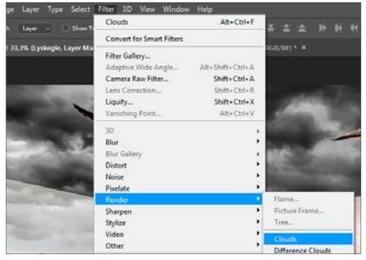





Jeg brugte **Transform** (Cmd+T) til at dreje keglen og placere den korrekt i forhold til fyrtårnet.

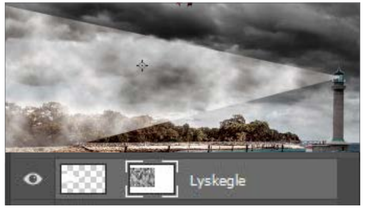


Kystlandskabet i mit billede måtte godt være lidt tåget og for at skabe den rigtige effekt i lyset, brugte jeg **Render**-effekten **Clouds** som, via en maske, gav en tågeeffekt i lyset.

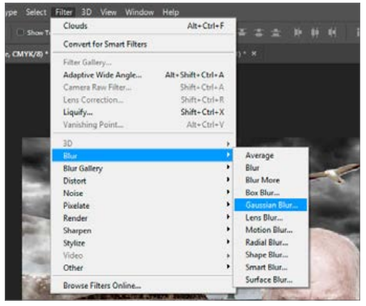




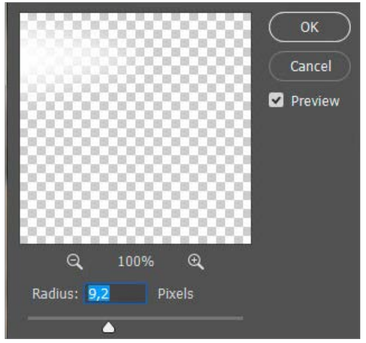





For at tilpasse tågeeffekten klikkede jeg på lænken mellem mit lag og min lagmaske. Nu kunne jeg via **Transform** få lov til at flytte og tilpasse selve masken uden laget fulgte med.



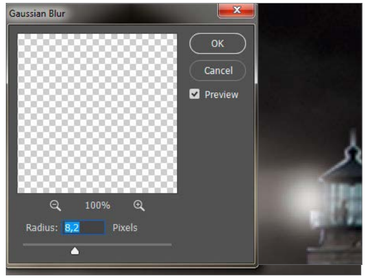

Kanten justerede jeg med **Gaussian Blur**, så den fik den rette udtoningseffekt istedet for en skarp kant.






Nu var selve lyskeglen på plads, men jeg manglede stadig selve lyskilden fra fyret, altså lyset hvorfra keglen udspringer. Dette klarede jeg med en cirkel lavet med **Elliptical Marquee Tool**, som jeg fyldte med hvid farve ved at bruge **Paint Bucket Tool**.






Så var det bare kanten som skulle have en tur og igen anvendte jeg **Gaussian Blur**, på præcis samme måde som med lyskeglen.



## RESULTATET

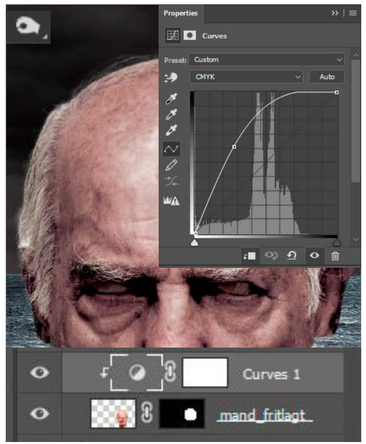


# ANSIGTETS FINISH

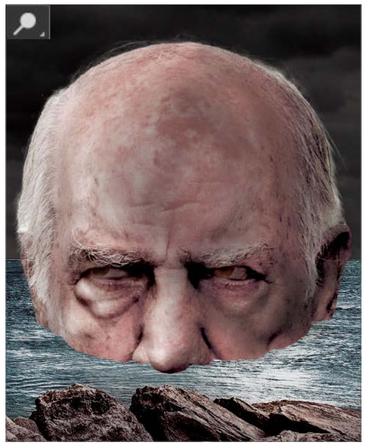


### LYS & SKYGGER: POSEIDON

Først og fremmest slog jeg Layer Visibility fra på alle mågerne for at koncentrere mig om Poseidon. Så gav jeg ham en tur med Curves og satte Clip Adjustment To Layer til, så det kun påvirkede Poseidon.



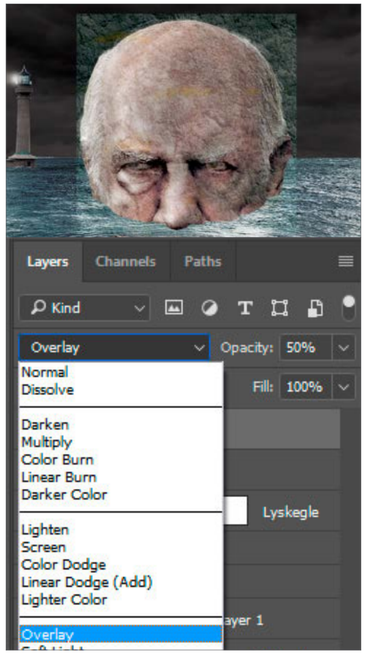

For at lægge nogle lidt mere præcise skygger brugte jeg Burn Tool og herefter highlightede jeg med Dodge Tool på den side af ansigtet hvor fyrets lys rammer.





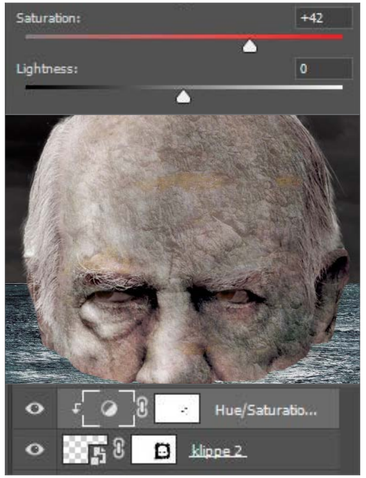
### KLIPPESTRUKTUREN

Så var det tid til at give hans hud den rigtige klippestruktur. Jeg tog billedet af klippen og placerede den så den dækkede Poseidons hoved. Jeg gav klippelaget lag-effekten Overlay.

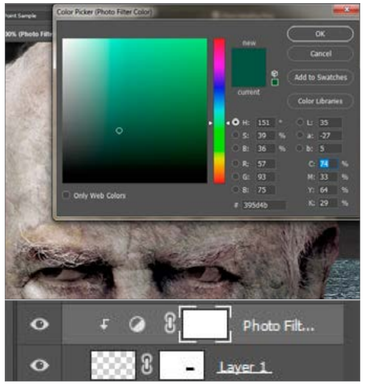





Jeg kopierede masken fra Poseidon-billedet og tilføjede den til min klippe. Jeg rettede den til med min Brush, så der f.eks. ikke kom klippestruktur i hans øjne. Dertil hævede jeg Saturation på klippen.




Øjnenes rødlige farve passede ikke ind. For at ændre øjenfarven lagde jeg et blågrønt Photo Filter på.



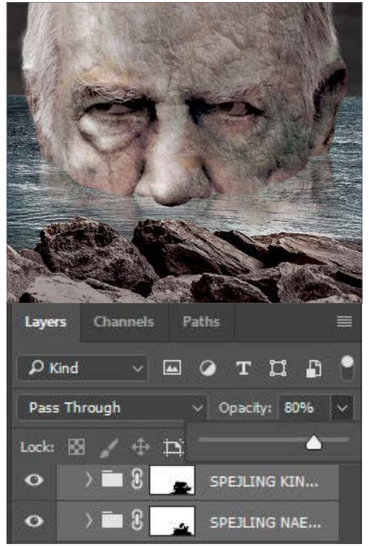




### POSEIDONS SPEJLBILLEDE

Spejlingen i vandet er lavet ved at kopiere hele mappen med ansigtets lag og dreje den 180 grader via Transform. Herefter spejlvendte jeg den ved at højreklikke og vælge Flip Horizontical. Kinderne fjernede jeg via en maske, da disse sad i en helt forkert position og derfor måtte tilføjes som et lag for sig.

Jeg kopierede derfor min spejling og justerede min maske, så kinderne kunne ses og næsen ikke kunne. På den måde havde jeg nu to lag med spejlinger: Et med næsen og et med kinderne og ørene, som så er flyttet noget højere op for at passe.

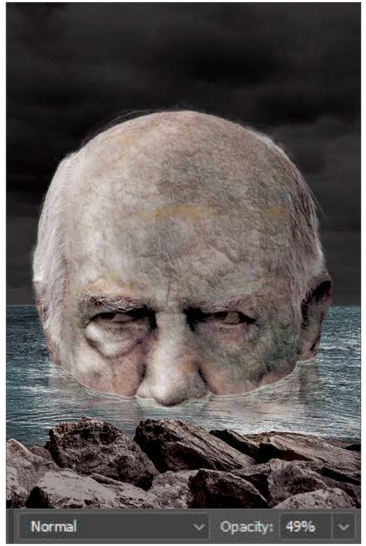





### VANDGRÆNSEN

For at markere vandgrænsen rundt om Poseidons hoved, tegnede jeg en hvid streg med min Brush. Herefter justerede jeg Opacity på stregens lag og således fik jeg optegnet selve vandgrænsen.

Lys og skygger, klippehud, spejling og vandgrænse var nu tilføjet og resultatet så sådan ud:

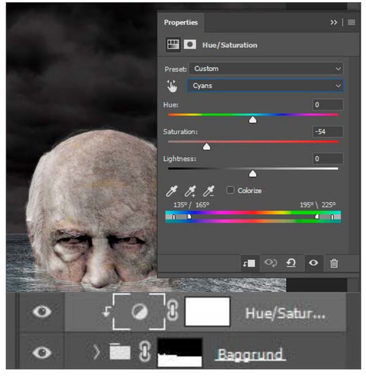


# BAGGRUNDSJUSTERINGER




## TÅGE

Min baggrund skulle være tåget. Jeg lavede et nyt lag og gjorde det helt hvidt med min **Paint Bucket**. Så gentog jeg fremgangsmåden med **Render** og **Clouds**, præcis som på fyrtårnets lyskegle. Jeg tog en **Brush** med lav **Opacity** og malede sort i midten af masken for at minimere tågens tæthed ind mod midten af billedet. Ellers ville tågen hurtigt ende med at opsluge lidt for meget af motivet.




Baggrunden havde et meget rødligt skær som jeg gerne ville have væk. Jeg lagde **Hue/Saturation** på mappen med min baggrund og skruede ned for **Saturation** på henholdsvis **Reds**, **Yellows** og **Magentas**. I tillæg tog jeg en smule mere **Cyan** ud.

## GENEREL SKYGGE

Jeg oprettede et nyt lag til at lave en overordnet skygge baseret på fyrtårnslysets position. Jeg brugte en sort **Brush** med **Hardness** 0% og med meget lav **Opacity** til lige så stille at pensle mørke i højre side af billedet.







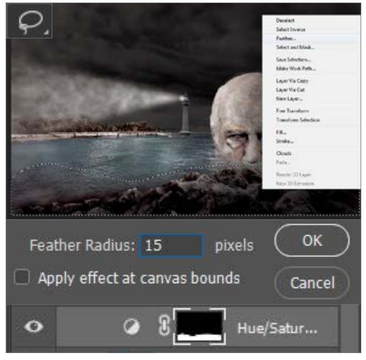
## KLIPPESKYGGER

Lyset på de forreste klipper skulle selvfølgelig justeres lidt. Først brugte jeg **Burn**. Jeg var omhyggelig med at give dem lidt ekstra mørke på de sider som vendte væk fra fyret. Dette gjorde jeg selvfølgelig på en kopi af min originale baggrund.

På samme måde highlightede jeg stenene med **Dodge Tool** på de kanter og sider som vendte hen imod fyrets lys.



Med **Burn** og **Dodge** havde klipperne fået et rødligt skær. Jeg tog mit **Lasso Tool** og markerede dem groft. Herefter højreklikkede jeg på selektionen, valgte **Feather** og indstillede **Feather Radius** til 15 pixels. Så gjorde jeg selektionen til en maske og nu kunne jeg hive den røde farve ud af det valgte via **Saturation**.






# MÅGER

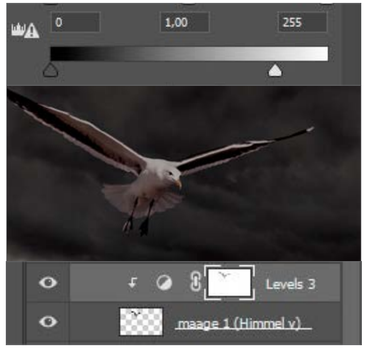


## KOMPOSITIONEN

Tilbage til mågerne! Jeg slog **Layer Visibility** til på lagene med måger og flyttede dem rundt til jeg var tilfreds med placeringerne.

Dernæst lagde jeg dem forrest, så de stod upåvirket af mit skyggelag og tågelag. Jeg ville nemlig lave lyset manuelt på hver enkel måge.






## LYS OG SKYGGER PÅ MÅGERNE

Endnu engang er fremgangsmåden den samme på alle seks måger og derfor gennemgår jeg dem ikke hver især.

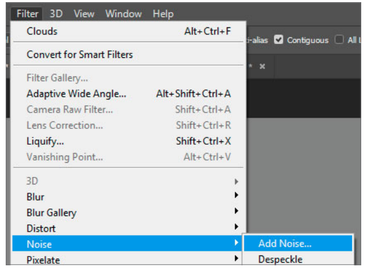
Jeg startede med at bruge **Levels** til at skrue ned for det hvide i mågerne, så de blev mørkere generelt. Så tog jeg mit **Brush Tool** og gik ind på masken til **Levels**, hvor jeg tegnede sort de steder hvor lyset skulle ramme. Jeg brugte efterfølgende **Dodge Tool** til at give lidt ekstra hvor det var nødvendigt.



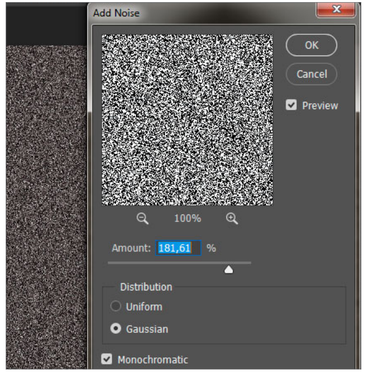
# REGNVEJR

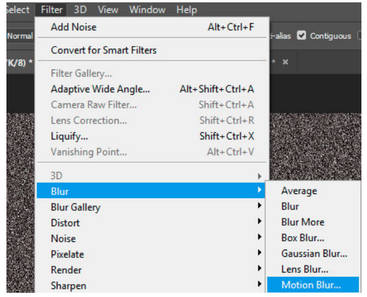


For at lave regnvejr oprettede jeg et nyt lag aller øverst og med min **Paint Bucket** fyldte jeg det med grå farve. Under **Filter** klikkede jeg **Add Noise**.

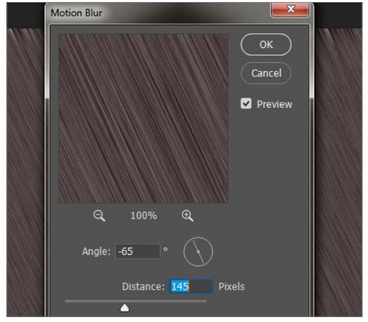



I vinduet **Add Noise** valgte jeg den ønskede tæthed. Jeg satte flueben i **Gaussian** for bedre effekt og i **Monochromatic** for ultimativ kontrast (Sort/hvid).

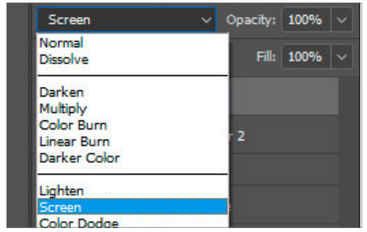



Endnu engang gik jeg op i **Filter**, men denne gang var det **Motion Blur** jeg var ude efter. Jeg valgte den ønskede vinkel og afstand og klikke OK.

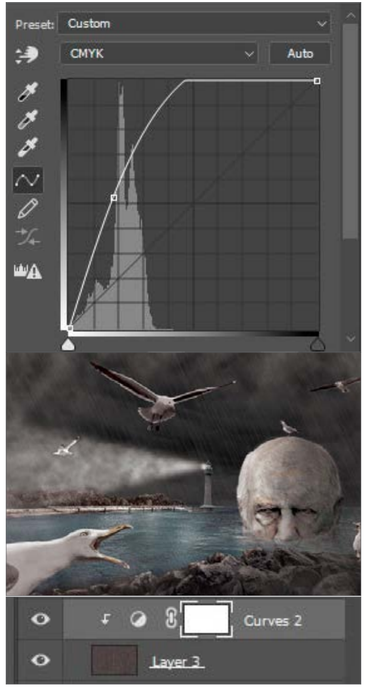



Mens jeg stod på mit regnvejrslag, valgte jeg lagindstillingen **Screen**, for at få mit motiv til at stå frem igennem regnvejret.



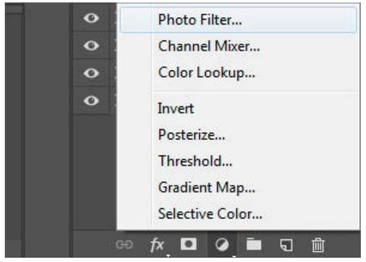


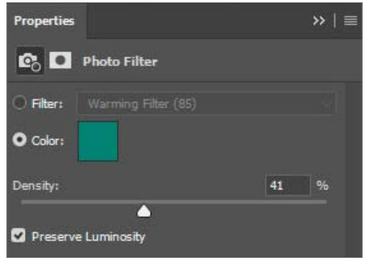

Nu havde jeg så et regnvejr som så sådan ud og det var måske lige i overkanten, så jeg justerede det ved at bruge **Curves** og fik derefter den ønskede regnvejrseffekt på mit billede






# FILTER & RESULTAT




For at nå frem til den rigtige stemning tilføjede jeg et **Photo Filter** på det hele. Jeg valgte en blågrøn på grund af mit havmotiv og dermed var baggrundsbilledet til mit banner helt færdigt.

**RESULTATET**

Det endelige billede ser ud som herunder. Som det kan ses har jeg siden mågerne kom på, flyttet en smule på dem. Dette gjorde jeg for at gøre plads til produkt, logo og reklametekst.

Bemærk at da dette er en billedredigeringsopgave, har jeg holdt mit fokus på Photoshop-delen og derfor vil jeg springe lidt mere i det kommende stykke, hvor du kan se hvordan jeg tilføjede reklameelementerne til mit banner og lavede en visualisering.



# REKLAMEELEMENTER & VISUALISERING

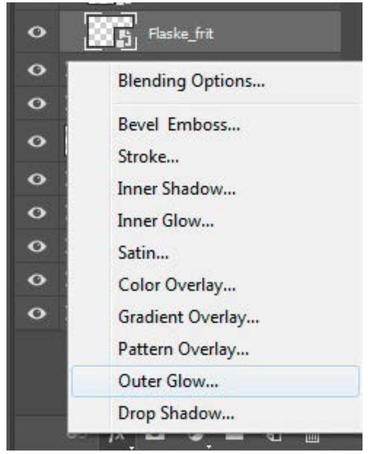



**SHAMPOO & LOGO**

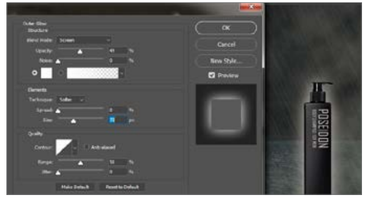
Jeg skulle bruge en fiktiv shampoo ved navn Poseidon. Jeg fandt en passende embalage og brugte mit Clone Stamp Tool til at fjerne original tekst.

Logo og tekst til embalagen lavede jeg i Illustrator og herefter tilføjede jeg elementerne til min baggrund.




Nede i effekter valgte jeg Outer Glow til min flaske og indstillede Spread og Size m.m. til jeg fik det ønskede resultat.



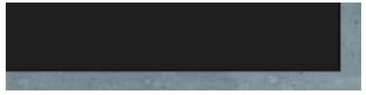
Teksten tilføjede jeg i øverste venstre hjørne med Horizontal Type Tool.






**VISUALISERING**

Ovenfor ses billedet jeg brugte til at lave en visualisering af hvordan banneret ville se ud til sidst. Jeg startede med at kopiere laget og ved hjælp af Pen Tool lave en maske til pigen, så hun nu lå helt fritlagt i et lag for sig. Så gav jeg hende en Drop Shadow.





Jeg lavede en grå firkant mellem de to lag og tilføjede Bevel Emboss for at give skygge- og lyseffekt på kanterne. Denne skulle nemlig fungere som ramme til min reklame. Før jeg tilføjede selve reklamen, lavede jeg endnu en grå firkant bag den forrige. Denne gav jeg en Gaussian Blur samt en Opacity, så den virker som en skygge rammen kaster på væggen.
Nu var det bare at tilføje selve reklamen og så var visualiseringen udført.






# DEN FÆRDIGE VISUALISERING

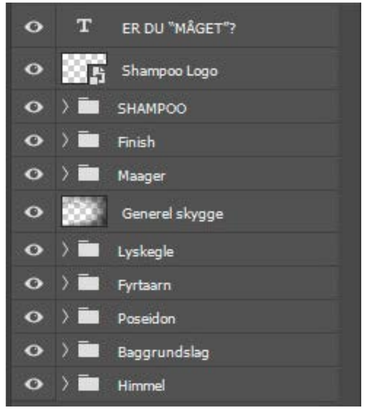


# LAYERS

Her på siden ses en oversigt over alle de lag jeg har brugt i min billedredigeringsproces. Det skulle gerne give et solidt overblik over effekter og masker.

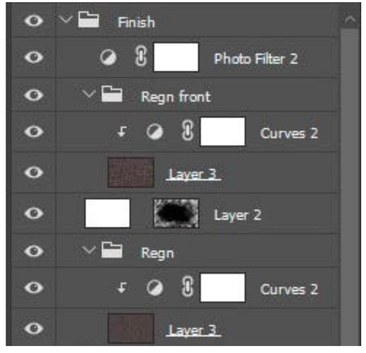
### LAGENES MAPPER

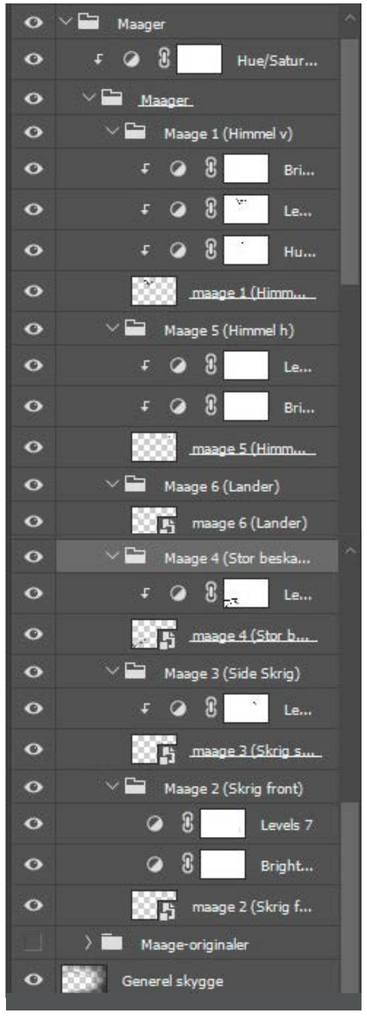
Alle mine elementer (Pånær min generelle skygge) er sorteret i mapper. Her ses hvordan mapperne ligger i forhold til hinanden.

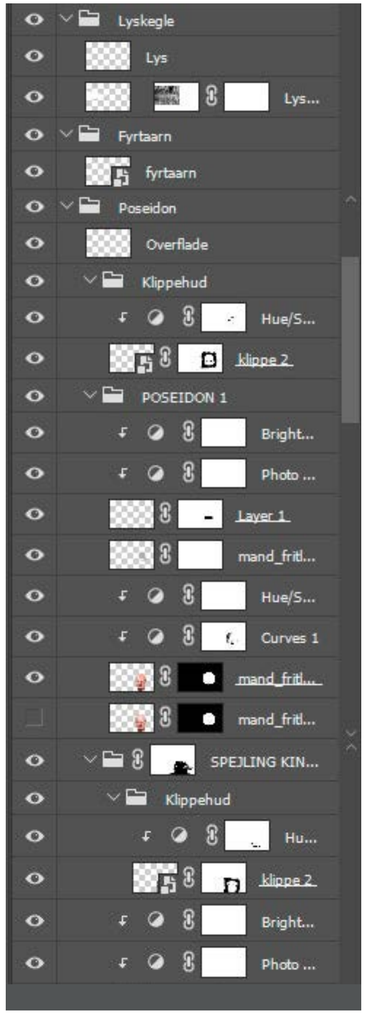



### ALLE LAGENE

Herunder og frem ses lagene i den rækkefølge de ligger i inde i Photoshop og denne gang er der lukket op for alle undermapper osv. (Pånær originale måger).



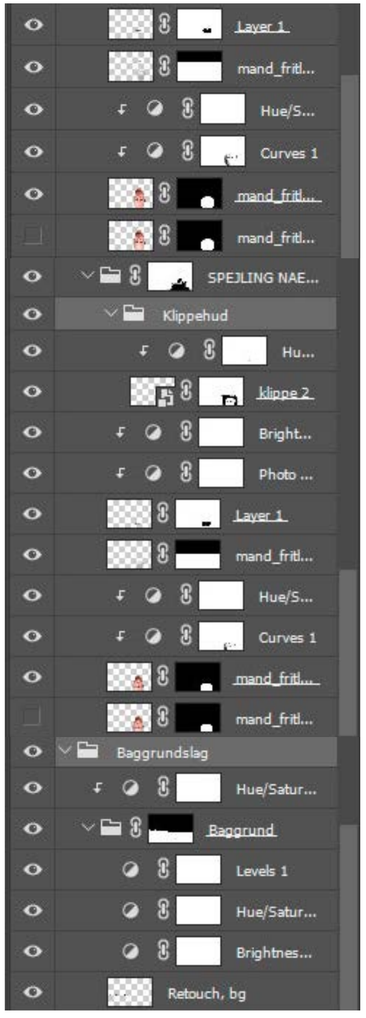


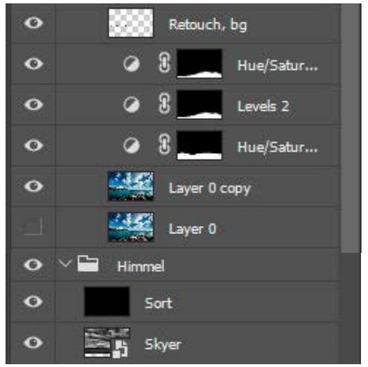

# VURDERING

Overordnet set synes jeg egentlig det fungerer rigtig godt. Elementerne er sammenbundet fint. Ser det realistisk ud? Nej, ikke ligefrem, men det har ramt et surealistisk look som passer rigtig godt til mit lidt dystre, eventyrlige motiv.

### FORBEDRINGER

Normalt ville man selvfølgelig købe de helt rigtige billeder eller hyre en fotograf til at tage dem selv. Jeg har måttet gå lidt på kompromis med disse ting og har så bare fundet hvad jeg synes jeg kunne bruge. Ikke alle billederne er i ordentlig opløsning. Billederne har ikke den rigtige opløsning til storformat, men da dette er en fiktiv opgave, har jeg ikke taget højde for at det skal kunne printes rigtigt. Jeg har fokuseret på billedbehandling og idé.




### LAGENE I MIN VISUALISERING

Bare lige for en god ordens skyld er visualiseringslagene også dokumenteret her.

