



GRAFIK & BILLEDBEHANDLING - Jack Dalskov-Friis - Svendepøve 2016

CINEMAGRAPH - Sydsort.dk

Som en del af at lave en ny hjemmeside til Sydjyske Sortkrudtskytter, var der et behov for et spændende billede til forsiden. Noget der skiller sig ud fra andre lignende foreninger.

I min ide fase kom jeg op med en skitse af en skytte som skyder „forbi“ kameraet med foreningens fane bagved, og en baggrund der skulle være mørk.

Nu er det ikke ofte at man står foran en skytte under skydning og det sikreste ville nok være at skabe billedet i photoshop.

Jeg havde en del materiale fra en tidligere foto session, men manglede selve skytten fra den

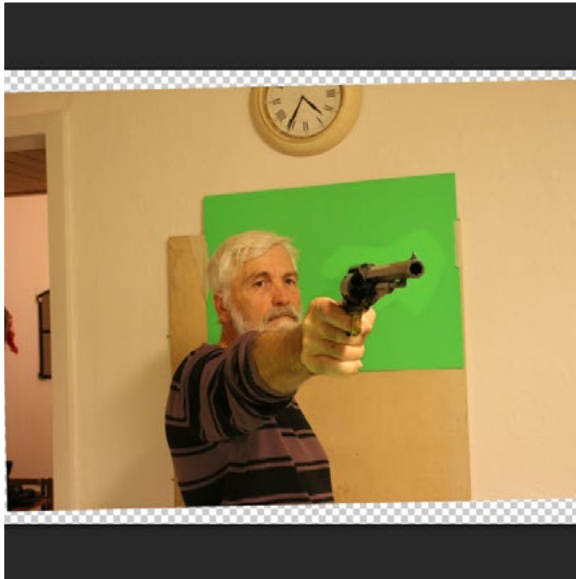
rigtige vinkel, og arrangerede derfor en foto session med et af medlemmerne.

Da jeg nu skulle tage fotos alligevel tænkte jeg at det ville give lige en kant mere hvis jeg kombinerede det med lidt video med henblik på at lave en cinemagraph.

Idéen bestod i at lidt af skyttens hår skulle blæse i vinden. Jeg estimerede at jeg skulle bruge ca 4 sekunders video i 24 fps, altså 96 billeder af hår som så skulle fritlægges.

Med det i mende besluttede jeg at sætte en lille greenscreen op for at lette arbejdsbyrden i den kommende redigering.





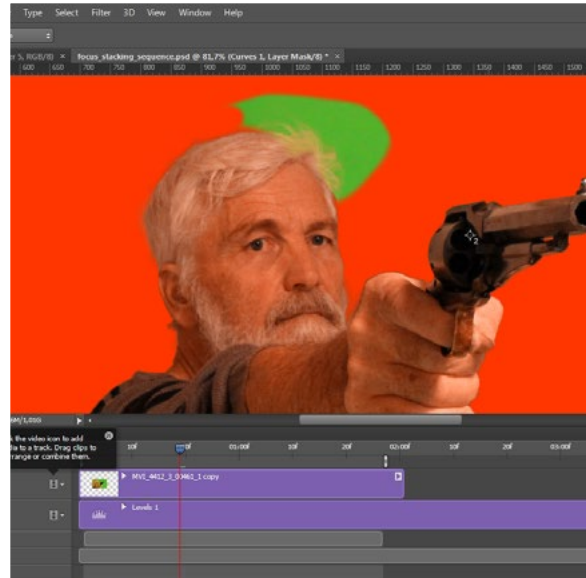
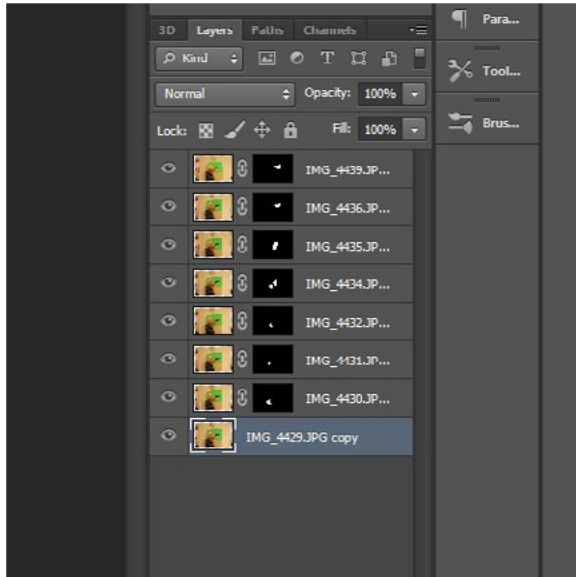
FOKUS - Præcision

For at få billedet skarp fra pistolens munding og ind til skytten, samlede jeg flere billeder med forskellig dybdefokus og brugte lagmasker til at styre hvor de forskellige lag ville have effekt.

HÅRTOT - Fritlægning

Da jeg havde udvalgt den del af videoen jeg skulle bruge delte jeg den op i lag i photoshop.

Herefter gik jeg hver enkelt billede i gennem for at sikre at positionen var korrekt. Selvom skytten stod stille er små variationer i stilling nok til at videoen vil „svæve“ rundt. Sekvensen endte med at strække sig over 56 frames. Selv om det var færre billeder end tidligere antaget var det

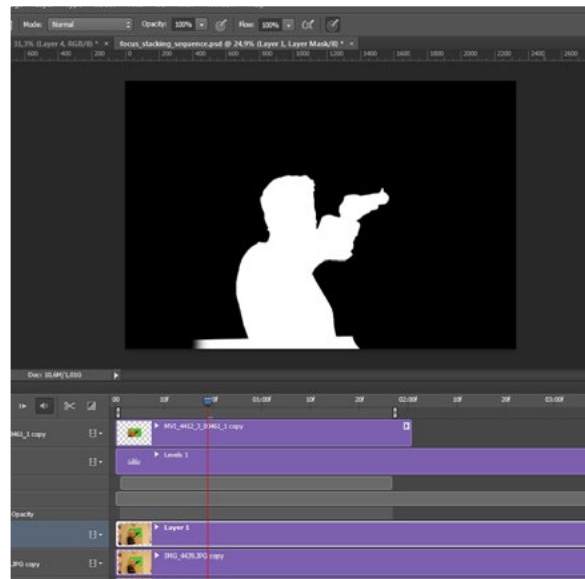
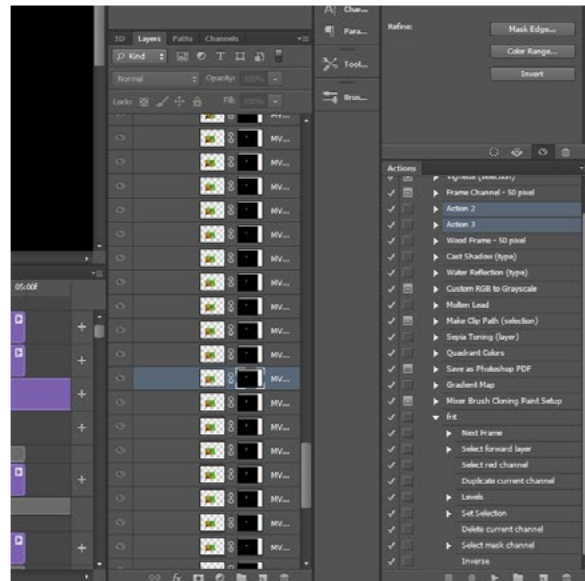


stadig en stor hjælp at de alle havde samme baggrund og belysning.

Dette gjorde nemlig at efter jeg havde fritlagt det første billede tilfredsstillende, ved hjælp af channels, kunne jeg konstruere en action til det grove arbejde hvorefter jeg kun skulle finpudse de enkelte billeder.

SKYTTE & FANE - Manuelt arbejde

Fritlægningen stoppede dog ikke der, selve skytten og fanen som skulle være statiske blev fritlagt quick selection og finpudset med brush på lagmasker. På denne måde kunne jeg ved hjælp af brushens hardness styre områder hvor kanten skulle være mere blød eller skarp.

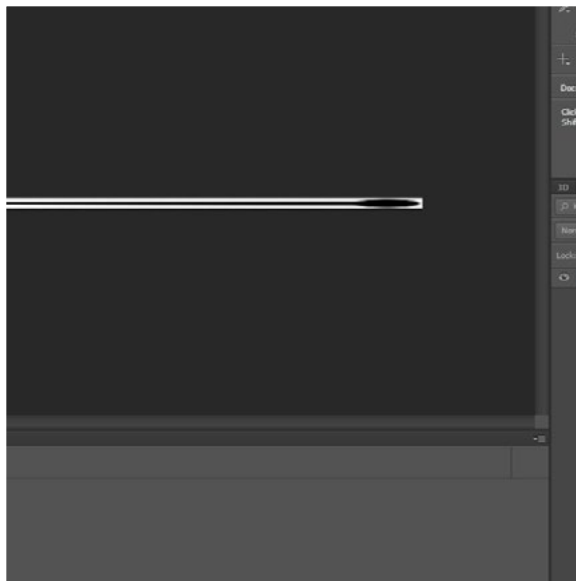
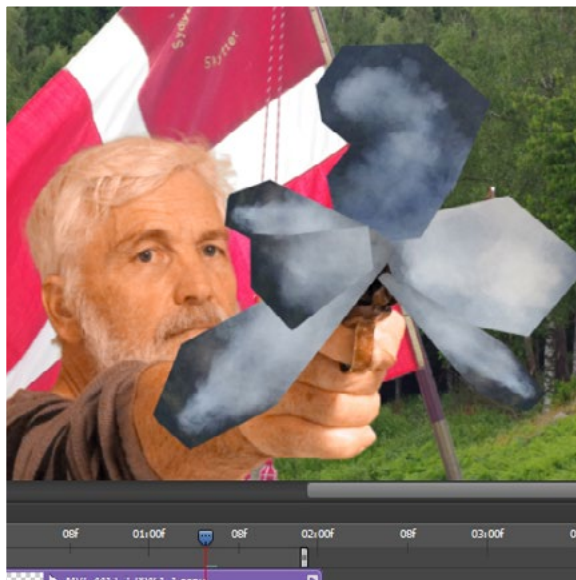


RØGSLØR - At samle stumper

Jeg brugte dele af røg fra den tidligere foto session til at konstruere røgsløret på billedet.

Efter at have placeret delene lavede jeg dem om til en lagmaske på et lag fyldt med lys grå og tilpassede selve lagmasken med levels. På denne måde sikrede jeg at alt røg havde samme grundfarve. Jeg lavede en manuel tilpasning med brush for at „smelte“ delene sammen hvor nødvendigt.

Jeg lavede dele af ild og røg ved at lave former som jeg farvelagde som nødvendigt. Til gnisterne lavede jeg min egen brush og brugte brush panelet til at variere størrelse og retning.



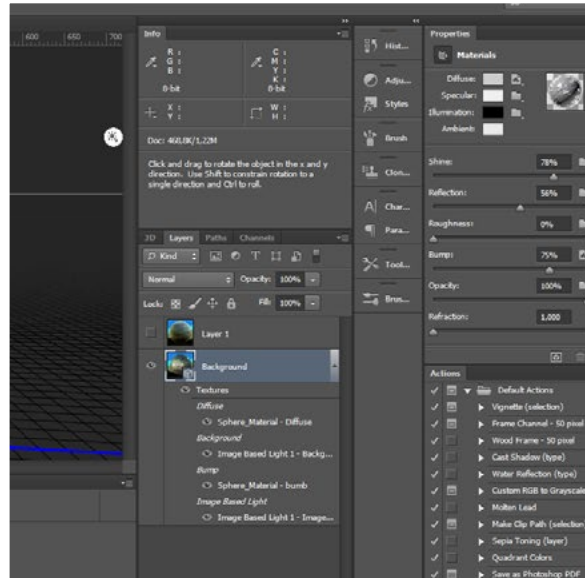
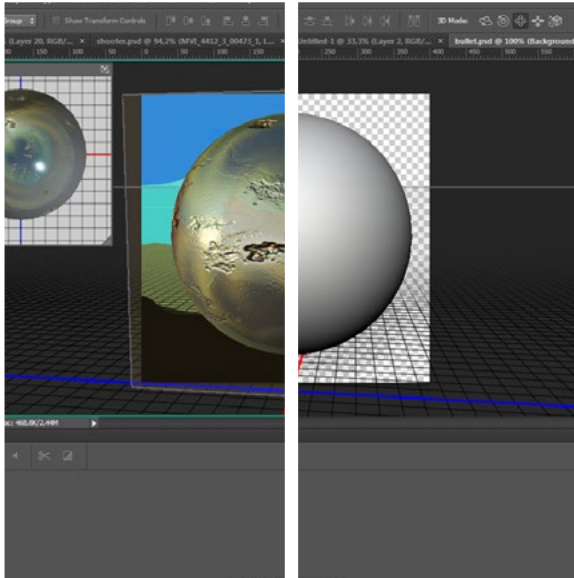
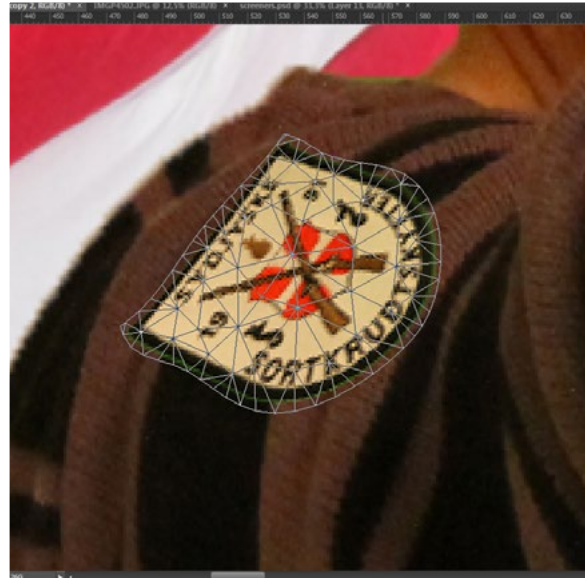
BADGE - Puppet warp

For at give badget den rigtige form brugte jeg puppet warp. Herefter fritlagde jeg så det passende ned bag folden i blusen.

KUGLEN - 3D til 2D

Kuglen lavede jeg med photoshops 3d værktøj. Her tilpassede jeg materialet med farver i diffuse laget, tilpasse shine og specular, samt lavede et bump map til at give noget struktur.

Herefter tilpassede jeg scenens lys og refleksion og renderede 3d scenen til et rasteriseret lag, som jeg lagde ind i billedet med skytten.



CINEMAGRAPH - Statisk med et twist

Jeg satte lagende af hårtotten sammen til en video sekvens. Efter som sekvensen er fritlagt er det så kun den lille del af billedet som vil have bevægelse.

FARVER - Curves, levels og mere..

Jeg brugte en lang række af justerings lag for at justere farverne på de enkelte dele, bla. curves levels, selective color, brightness and contrast samt farve lag, alt sammen afskærmet med masker hvor nødvendigt. Jeg brugte eyedropper til at sætte målepunkter i denne process.

Jeg satte også en baggrund ind som jeg farve tonede kraftigt så jeg fik den effekt jeg ønskede.

HTML5 - indlejring i designet

Eftersom siden er kodet efter HTML5 standard var det kun et spørgsmål om at sætte cinemagraphen ind med et video tag, hvor jeg slog kontrollerne fra og satte den til autoplay og loop. For at billedet skulle fungere i dette mobil venlige design var det nødvendigt at opsætte flere @media queries som f.eks justerede videon forskellig efter skærmstørrelse, men også nogen der justerede alt efter om skærmen var i 4/3 format eller 16/9.

