



GRAFIK OG BILLED- BEHANDLING

Marketing plakat til hundefoder

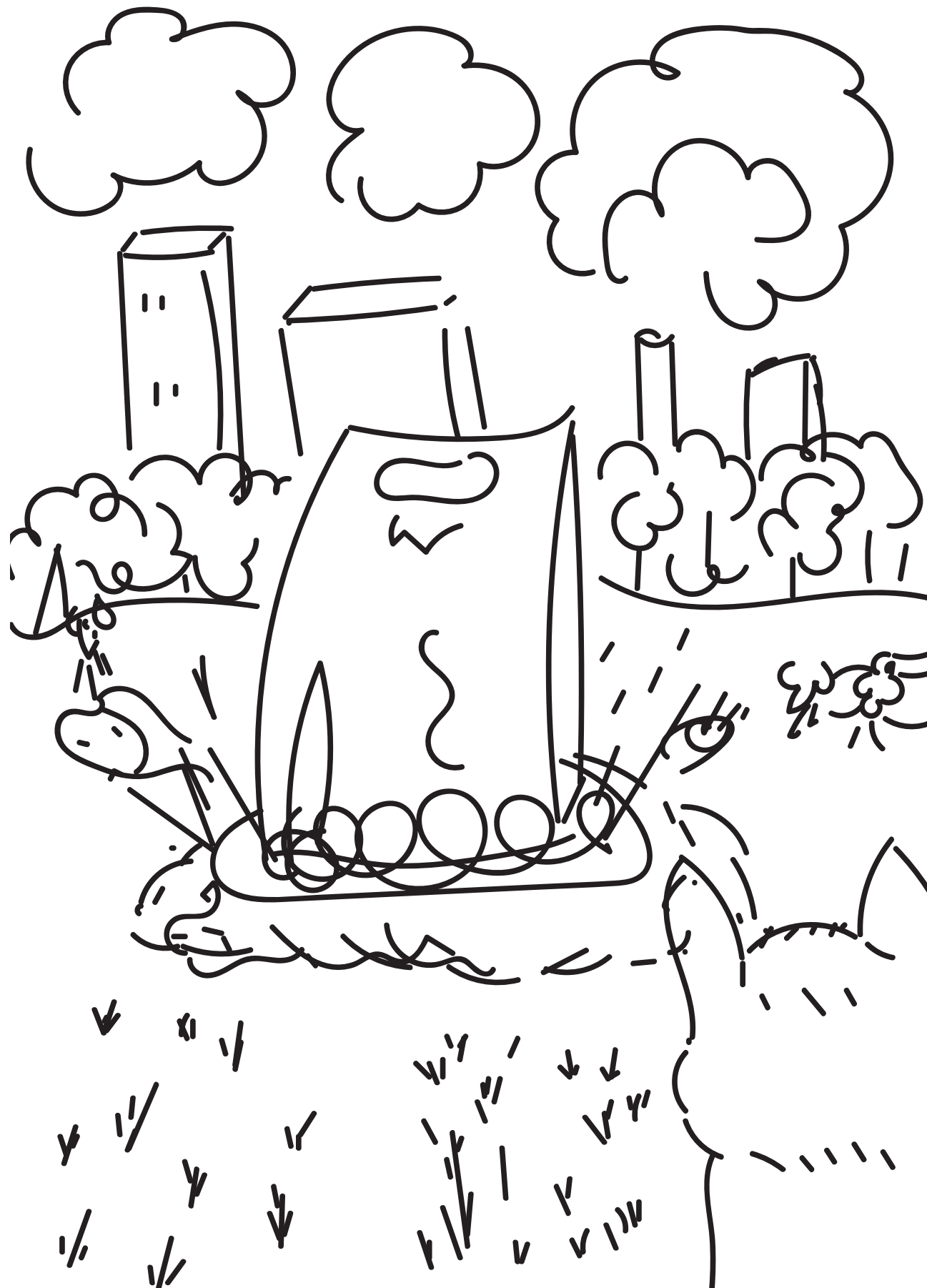
For at udfolde mine kreative evner i Photoshop har jeg valgt at lave en plakat til hundefoder som en del af dens markedsføring. Det er fiktivt, da det er de færreste ukendte brands, som betaler så mange timer for en plakat.

PLAKATEN INDHOLDER:

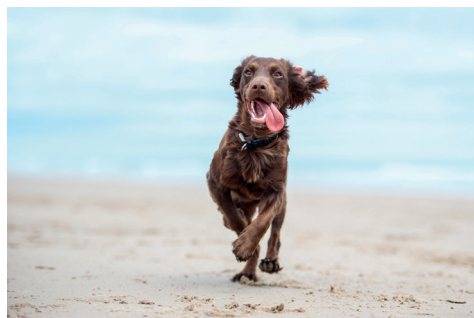
- 3d konstrueret pose i Esko studio
- Artwork fra illustrator
- Logo
- Text lavet i Photoshop
- Baggrund og indhold merget sammen (kort sagt)

Skitse

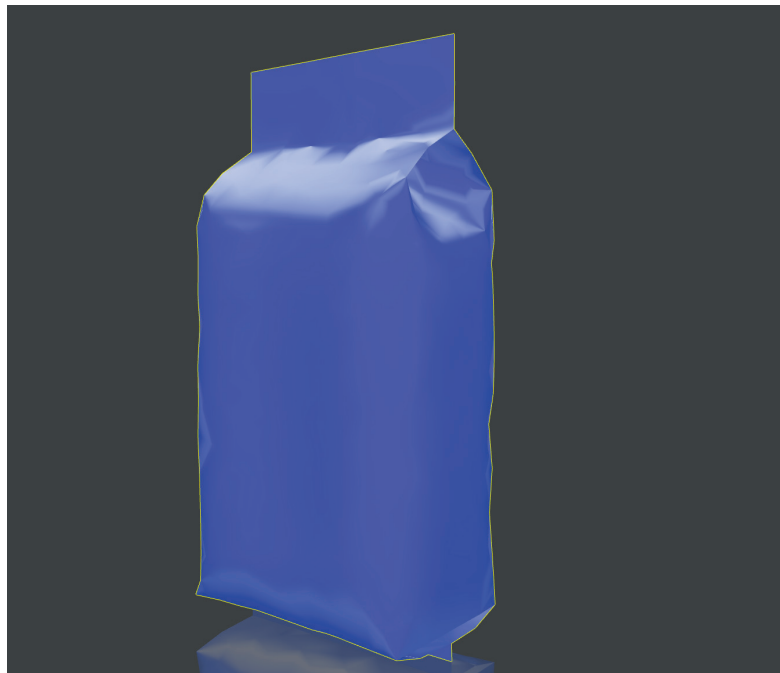
Det her er så min ide, at den nye pose skulle falde ned fra himlen, og hundene ville løbe efter den.



Billeder



3D artwork

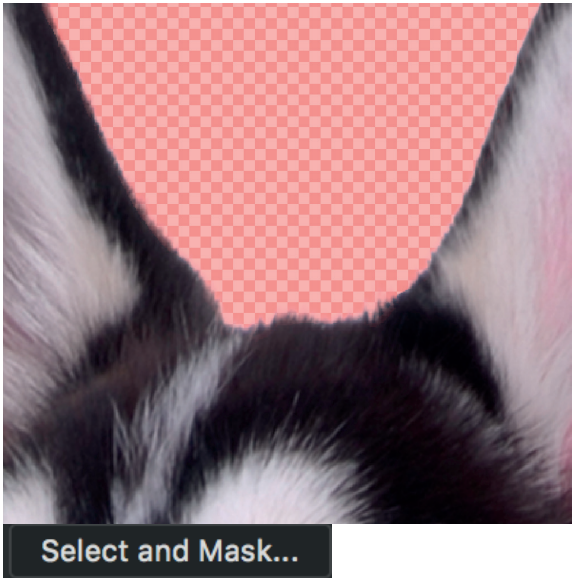


Her har jeg konstrueret en pose i Studio Visualizer. Det er et program, hvor man kan konstruere poser i alle typer og bestemme hvor meget fyld der skal være inde i posen og hvordan overfladen skal være. Her har jeg taget udgangspunkt i de længde/bredde forhold, man ser på hundeposer i supermarkederne.

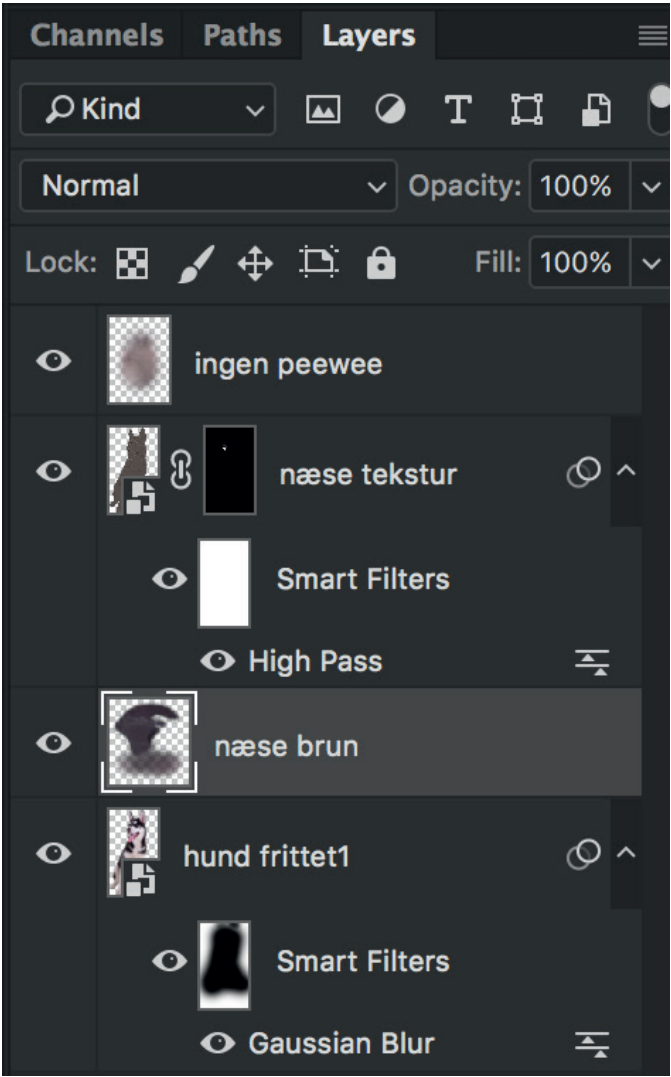


Hundebillede

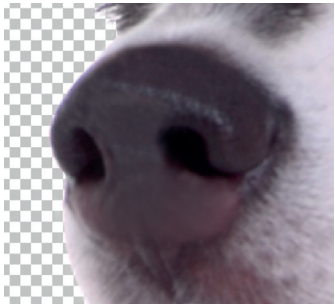
Jeg ville rigtig gerne bruge vores fotostudie på rcogm og derfor aftalte jeg med fotografen, at han skulle tage billeder af hans smukke berner sennen. Vi stødte ind i problemer, da den ikke kunne administrere lamper og blitz, så jeg måtte til min plan b, hvor jeg selv måtte photoshoppe et billede sammen.



Jeg har brugt pen tool til at fritlægge hunden og brugt select and mask til at “male” hårene fri. Jeg har lavet yderligere justeringer på hundens pels efter den er placeret i dokumentet.



Original næse.



Jeg har brugt stam tool til at male næsen ensfarvet.



Jeg har brugt et high pass filter sat til Vivid light, så næsen får teksturen igen.



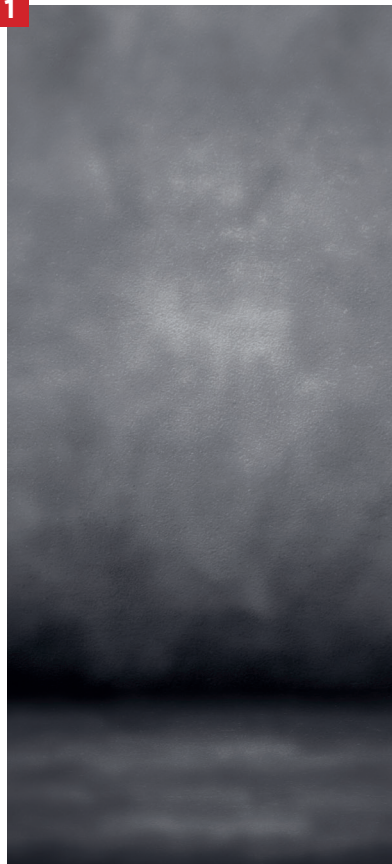
Hundens kønsdel har jeg fjernet, da den tiltrak for meget opmærksomhed på posen.



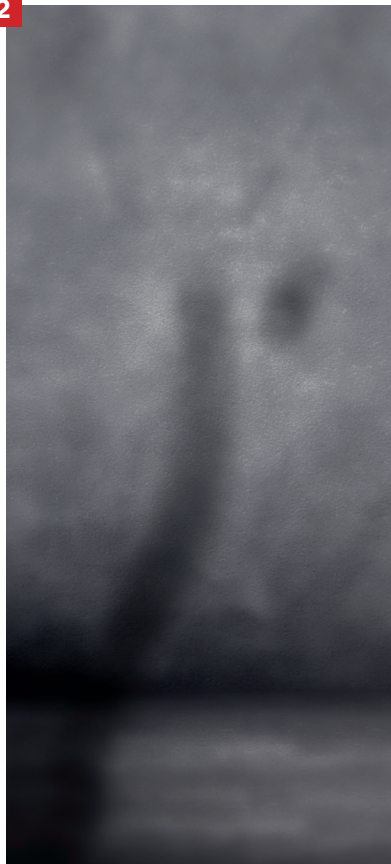
Herefter har jeg kørt noget gaussian blur på nogle steder for at gøre det mere naturligt uskarpt.

GRAFIK OG BILLEDBEHANDLING

1



2



3



4



5



6



7



8



9



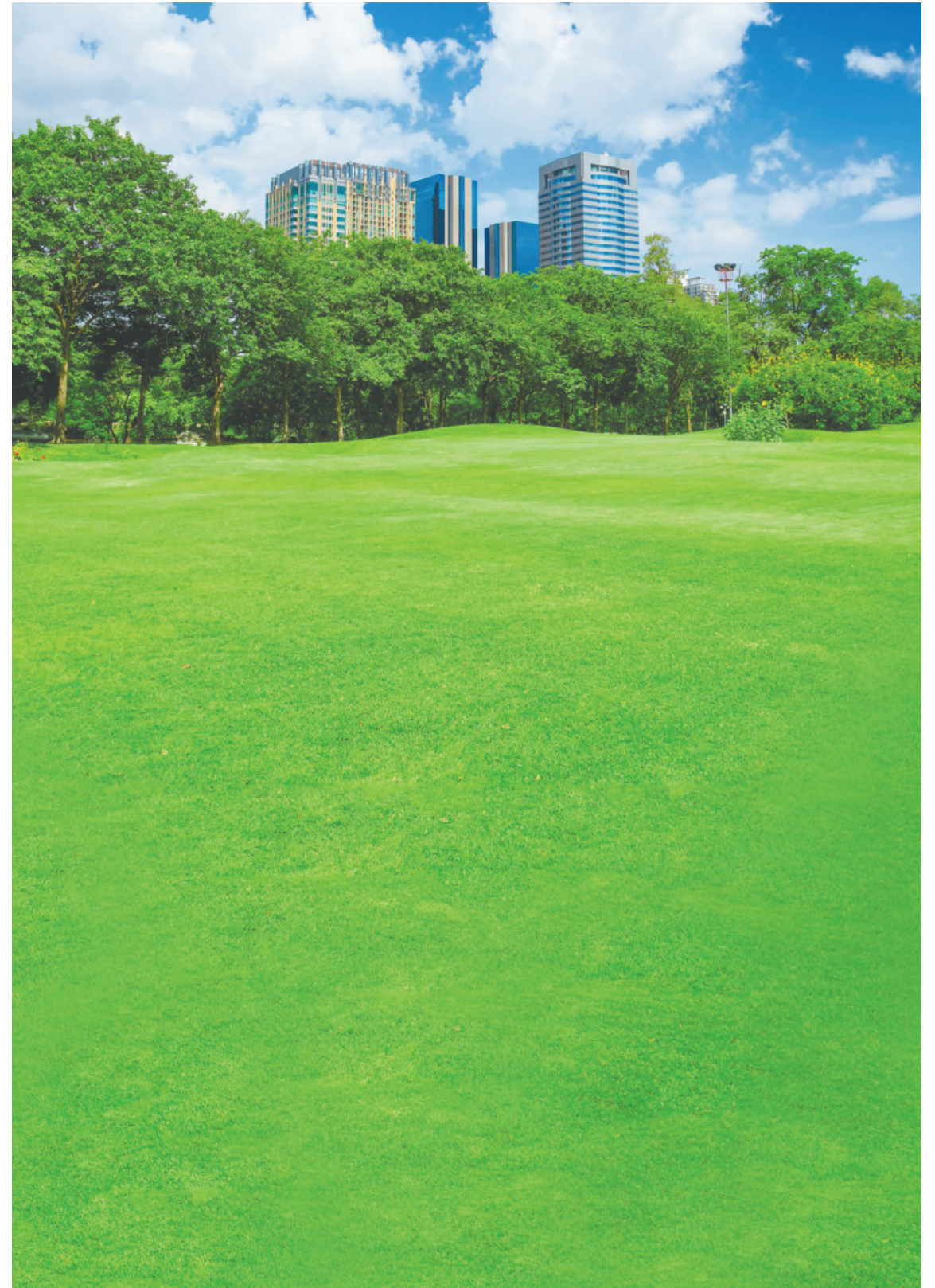
10



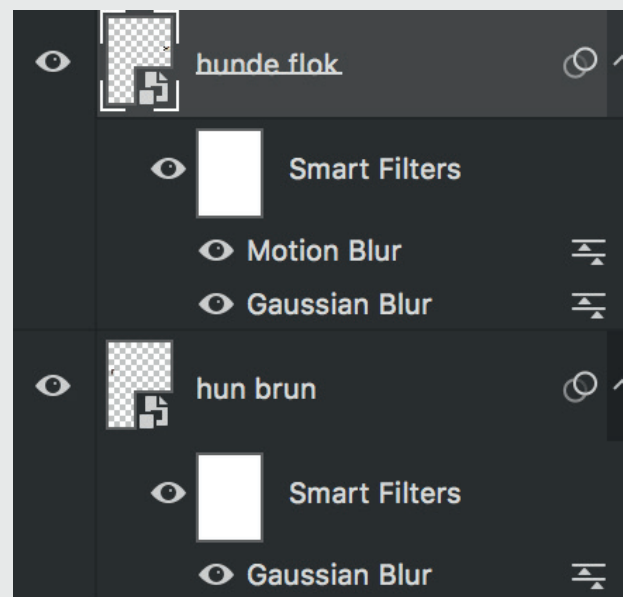
1. En betonbaggrund jeg har kørt noget gaussian blur i og udtonet det i midten.
2. Jeg har malet skygge bagved hunden for et mere realistisk look.
3. Så har jeg tilføjet den fritlæggede hund som et smartobject
4. Så har jeg tilføjet levels for at skabe mere kontrast mellem hvid og sort.
5. For at få den fritlæggede pels til at virke mere som en del af billedet, her jeg malet lidt af farven fra baggrunden på pelsen, så vi slipper lidt for det hvide skær fra fritlægningen.
6. Her har jeg tilrettet pelsen yderligere ved hjælp af stap tool.
7. Ved hjælp af Layer > New > Layer > Navngivet den dodge > Sat blending mode til soft light > Fill with soft-light-neutral color (50% gray). Så kan jeg bruge dodge tool på en ikke destruktiv metode.
8. Det samme som ovenstående, dog er blending mode sat til Overlay, og så kan jeg bruge Burn tool på en ikke destruktiv metode.
9. Her har jeg tilføjet lidt lys nederst til højre.
10. Her har jeg tilføjet skygge nederst til venstre.

BAGGRUND

Min plakat har jeg lavet i A1 300 ppi rgb. Derved jeg har et større farverum og i stadig i god opløsning til til en A0 eller andet pos. Min baggrund har jeg lavet i højformat ved hjælp af Crop tool og content aware. Hvis man forlænger billedet og har vinget Content aware til, finder den selv ud af hvad den skal fylde baggrunden ud med automatisk.

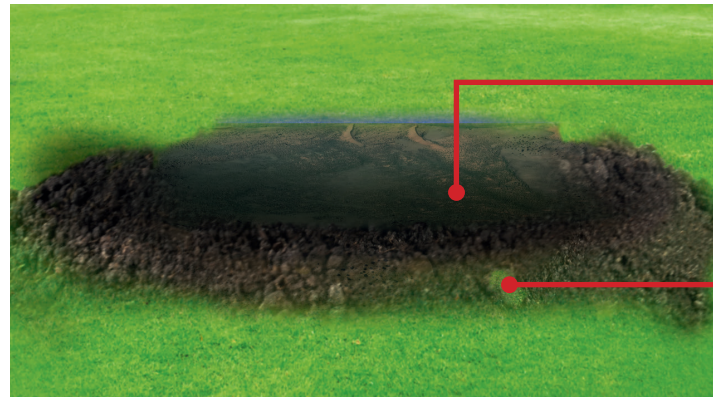
GRAFIK OG BILLEDBEHANDLING

De løbende hunde har jeg fritlagt ved hjælp af pen tool og select and mask og brugt den pensel med hårene på, da disse hunde har en pels som skal virke naturlig. Her har jeg været rundhåndet med brushen. Senere har jeg lagt noget gaussian blur og motion blur på, så de ikke springer så meget i øjnene.

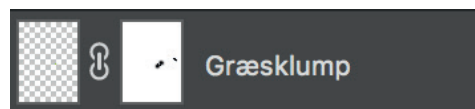


Jeg har lavet dem til smart objects og converted dem til smartfilteres, så jeg ikke arbejder destruktivt.

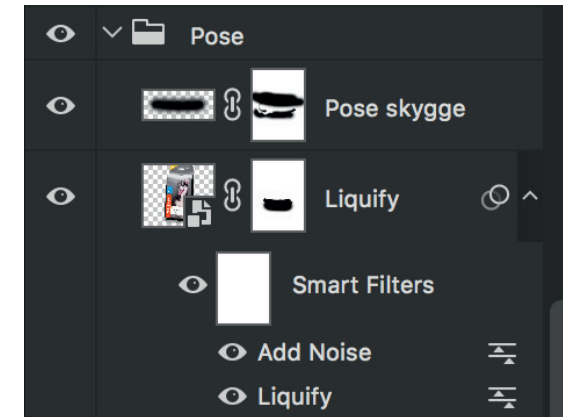
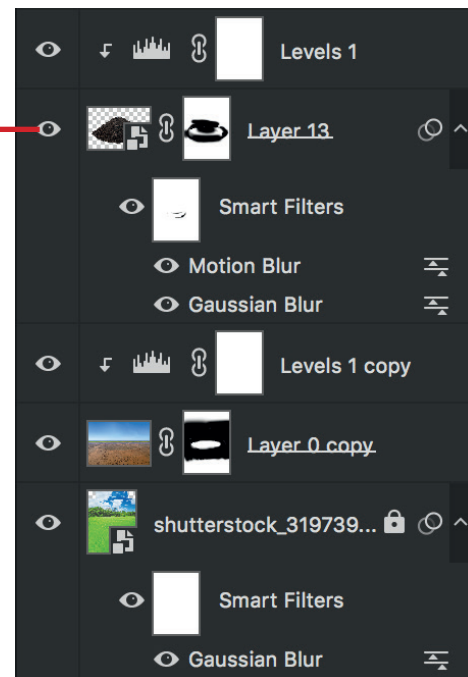
STEP 2 KRATER OG POSE



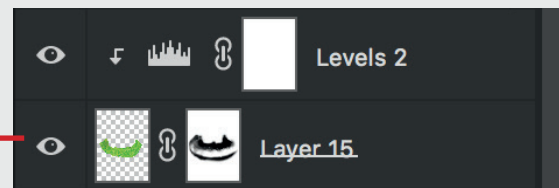
Her har jeg brugt noget jord og en del af et krater. På krateret har jeg brugt liquify, så det virkede dybere. På jordbunken har jeg brugt blur og levels for at få jorden lysere.



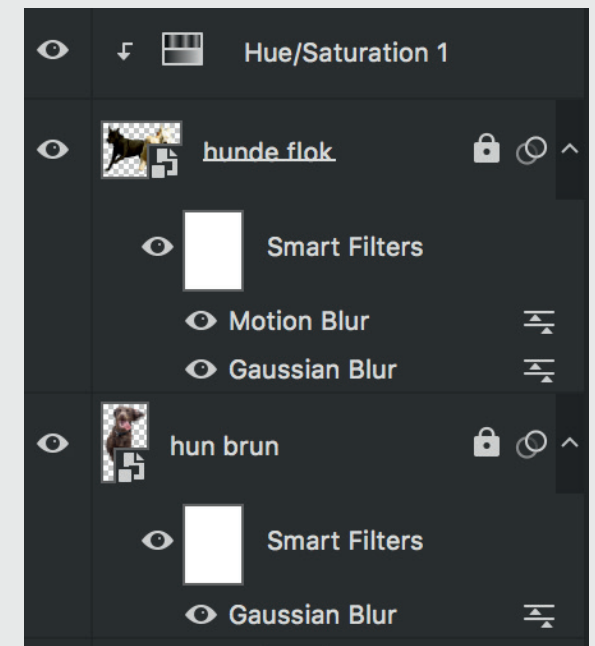
Her har jeg malet noget græs på en klump jord, der naturligt var der. Jeg har "stjålet" det fra baggrunden og så har jeg warped det på. Derefter har jeg malet lidt efter og sat opaciteten ned.



Her har jeg sat min pose ind midt i mit halvfærdige krater og brushed bunden væk. Jeg har så liquified den og lagt noget noise på, da den fremstod for glat. Jeg har tilføjet en skygge i bunden for at det ligner den er bagved jorden. Derefter har jeg blended de to lag ind i hinanden ved at bruge masker og brush.

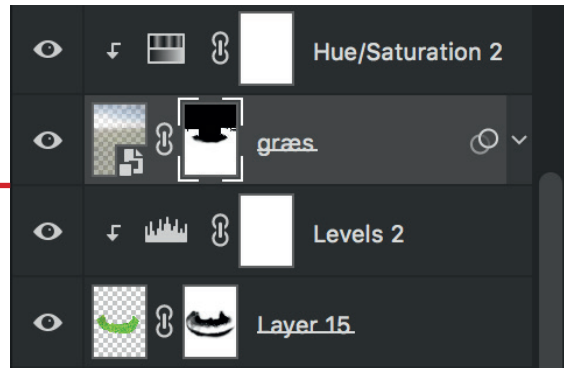


Så har jeg "stjålet" noget mere græs og brugt puppet warp til at dreje det rundt om jorden. For at få det til at passe i farven har jeg brugt levels.

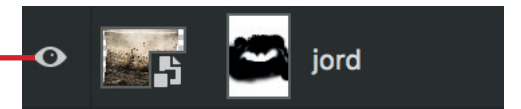


Jeg har fritlagt de løbende hunde og sat dem ind som smart object, som forklaret tidligere.

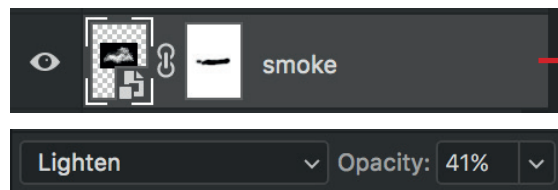
GRAFIK OG BILLEDBEHANDLING



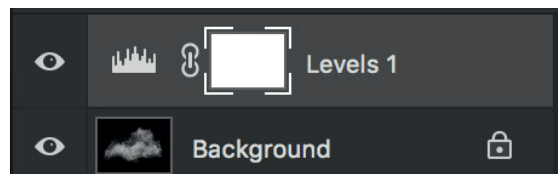
Derefter har jeg tilføjet noget højere græs, så billedet fik noget mere dynamik. Græsset har jeg lavet noget gaussian blur på, så det bliver naturligt uskarpt. Jeg har brushet rigtig meget. For at få det til at virke så naturligt som muligt oppe ved jorden, har jeg været inde og ændre i min græsbrush løbende, så det ikke så alt for kunstigt ud.



For at skabe mere bevægelse har jeg tilføjet noget jord der ligesom flyver opad. Det er umuligt at fritlægge, så jeg har sat det til multiply, og brushet det væk jeg ikke skulle bruge. Det giver også en god naturlig skygge til krateret.



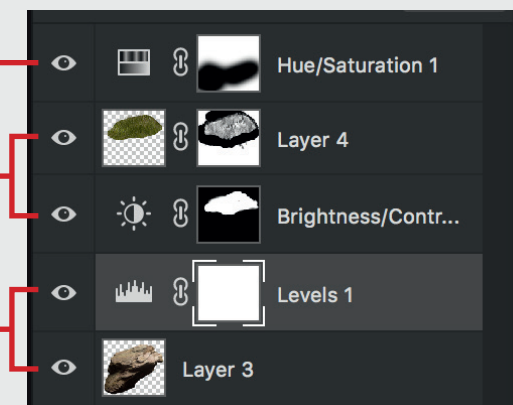
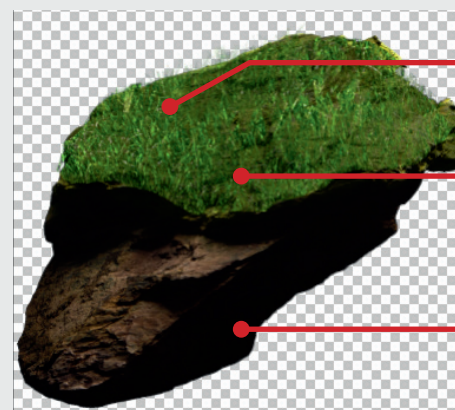
Så har jeg tilføjet noget røg, som også er smartobject. Det har jeg sat til 41% lighten, da det skulle være meget afdæmpet.



Jeg har været inde og lave levels på det i smartobjectet, så kontrasten blev større.

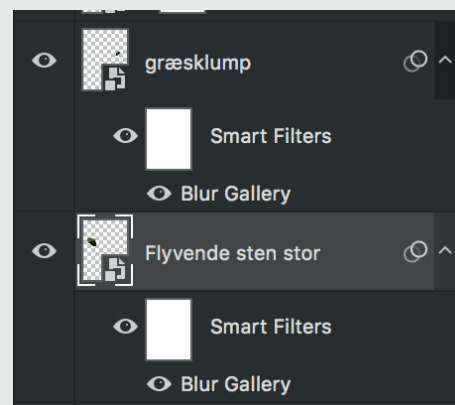


GRÆSKLUMPER

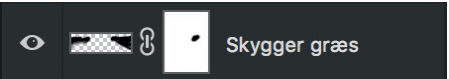


De flyvende klumper med græs har jeg snuppet fra det billede med stenene og lavet dem brunere og brushet noget græs på med samme brush jeg har brugt til græsset, så det ligner klumper med græs der flyver.

Jeg har brugt samme metode til de to sten, og lagt et smart filter på med motion blur, så jeg ikke arbejder destruktivt.



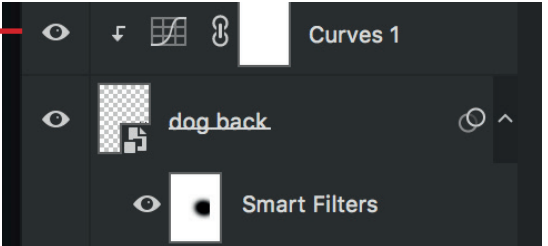
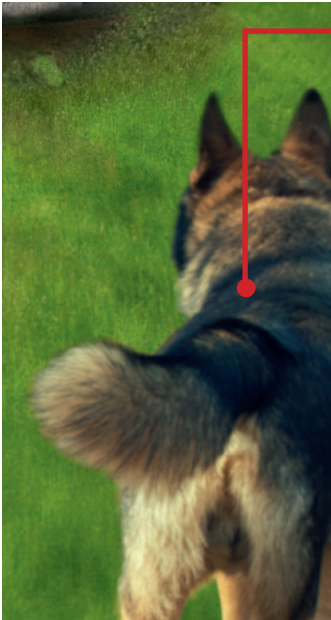
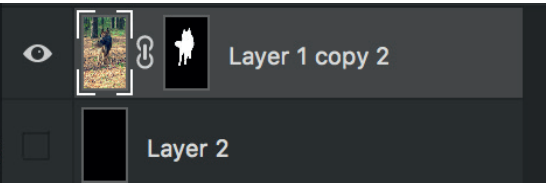
GRAFIK OG BILLEDBEHANDLING



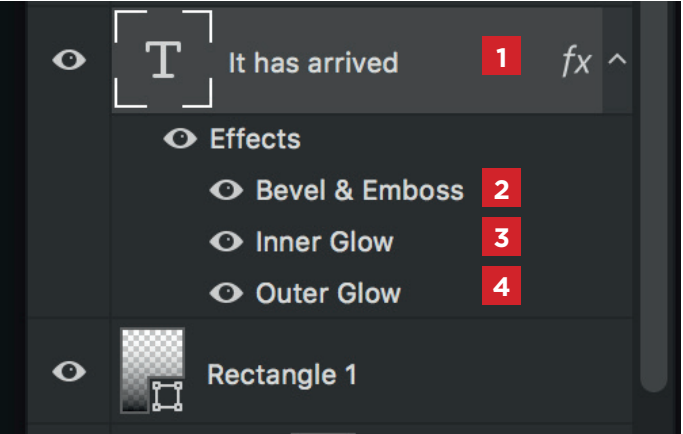
Jeg har skabt skygger bagved posen ved at brushe med en sort pensel sat laget til multiply.



Jeg har fritlagt hunden ved hjælp af pen tool og select and mask, da det var den bedste metode for at få den fri af baggrunden. Jeg brugt brushen til hår og kørt omkring hårene, så de fremstod mere naturlige. Denne fritlægning havde ikke duet til en solid baggrund, men så havde man nok også valgt et andet billede. I dette tilfælde er det perfekt til det, jeg skal bruge det til.



Her har jeg lavet en headline til min plakat, som jeg har tilføjet nogle effekter på, så det bliver mere spændende at kigge på.



For at min headline skulle stå mere ud, har jeg et lag med en gradient, som blander ud fra bund til top, der er sat til 66% multiply.



Layers		Artboard	Action	Links	>> ☰	
👁	▼	✂	Snip		○	⌵
👁		>	▭	texture	1	○
👁			▭	flip	2	○
👁		>	🐶	logo	2	○
👁		>	▭	texture	2	○
👁			▭	triangle	3	○
👁			▭	shadow	4	○

Snippen til logoet har jeg lavet i Illustrator.

1. Flap tekstur vha. clippingmask og et billede sat til multiply, så skyggerne skinner igennem.
2. Den oprindelige flip med en gradient.
3. Hundelogo.
4. Tekstur vha. clippingmask som er sat til multiply.
5. Den oprindelige trekant med en gradient fra lys til mørk.
6. Skygge under flappen sat til multiply og med gaussian blur.



Til sidst går jeg alting igennem og kigger på om der er noget som skal rettes lidt op på osv. Jeg maler med rødt, der hvor der skal redigeres.



EKS.
Bag de løbende hunde var der en mørk plet, som forstyrrede meget. Her har jeg malet noget ekstra græs på.

NEW!

WITH MEASURING CUP

GOOD BOY QUALITY DOG FOOD

WITH FISH

ADULT / ACTIVE

Contributes to healthy teeth and grooming
Strengthens the immune system
Rich in fibres

IT HAS ARRIVED

Now even richer on omega 3



PLAKAT MOCKUP TILPASSET UNDERGRUNDS SKILT



PLAKAT MOCKUP TILPASSET GADESKILT