

”

Grafik og billedbehandling

“

Æ' Fodbold Klub

Visuel identitet til fodboldklub

I fremstillingen af et website indgår ofte både grafik og billeder. Jeg har derfor valgt at tage udgangspunkt i et website jeg har lavet, i min redegørelse af læringsmålet Grafik og Billedbehandling.

Hjemmesiden er lavet til en klub bestående af en flok fodboldgale fyre, der ønskede at dokumentere deres fælles interesse og rejser via et website. Min opgave var derfor at skabe en platform, i form af et overordnet koncept, hvorefter siden løbende kan kunne udvides, fx med et link til et billede, som markeret her.

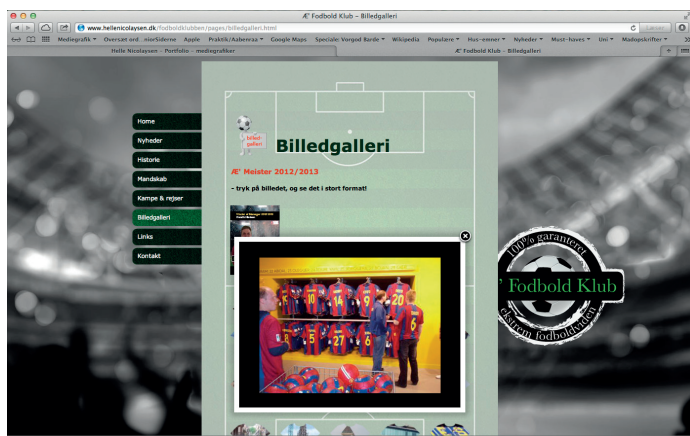
Grafik - teknik

På næste side beskriver jeg den tekniske proces med fremstillingen af fodboldklubbens logo.

Billedbehandling - teknik

Beskrivelse af billedbehandling vil primært omfatte de tekniske dele af billedbehandling i forhold til et website. Websitet har et enkelt grafisk udtryk, og der er derfor ikke anvendt en masse forskellige effekter og teknikker i forhold til billedbehandling. Dette vil naturligvis afspejle denne beskrivelse.

Med undtagelse af et enkelt billede, er alle billeder i beskrivelsen optimeret til web.



Grafik -

Visuel identitet - grafik

Udvikling af logo bestående af vektor i Illustrator

- Fodboldklubben skulle have deres eget logo. Min idé var, at det skulle associere fodbold. Da der dog er tale om en mindre klub, med masser af interne drillerier skulle den have et strøg af noget intert og ironisk.

Proces - grafik

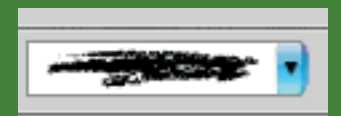
Under idéprocessen, fik jeg hurtig en idé om, at logoet skulle udgøres af et stempel, for på ironisk vis, at kunne ”garantere” en fodboldklub med ”godkendt” fodboldviden. Herefter lavede jeg følgende logo i vektor:

- Fodbold af vektor hentet på Colourbox
- Fire cirkler med hvid stroke der ligger lidt forskudt ovenpå hinanden
- To hvide firkanter med stroke
- Meningen bag den ”krusede” stroke er, at den minder om de hvide linier der males på og rundt om græsplænen der udgør en fodboldbane.

- En sort cirkel
- En sort aflang firkant med runde hjørner

- To halvcirkler uden stroke, hvorefter jeg anvendte Typetool til at skrive teksten ”100% garanteret” og ”ekstrem fodboldviden”.
- Den anvendte antikva font er Baskerville. Valget faldt på Baskerville, da jeg synes den afspejler en vis seriøsitet, som jeg synes faldt i god tråd med seriøsiteten bag et ”stempel”.

logo



100% garanteret

Æ' Fodbold Klub

ekstrem fodboldviden

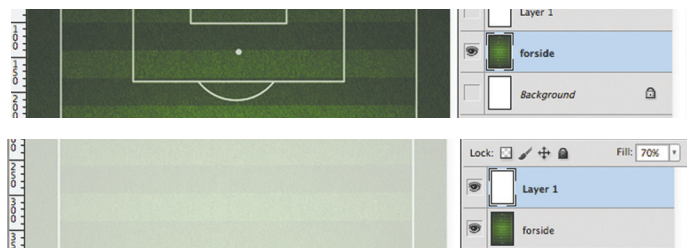
Billedebehandling

Proces - billeder til webdesign

Denne procesbeskrivelse indeholder fragmenter af min udvikling af hjemmesidedesign lavet i Photoshop. Alt billedmateriale er i RGB-farverum, 72ppi og gemt ”for Web & Devices”.

Baggrundsbillede

- På baggrundsbilledet anvendte jeg content aware (fjerne arme), da tekstfladen på skulle være i midten.
- Herefter har jeg været inde i adjustment layer, hvor jeg har reguleret i Black & White og Brightness, så jeg opnåede en sort/hvid baggrund.



Tekstfladen

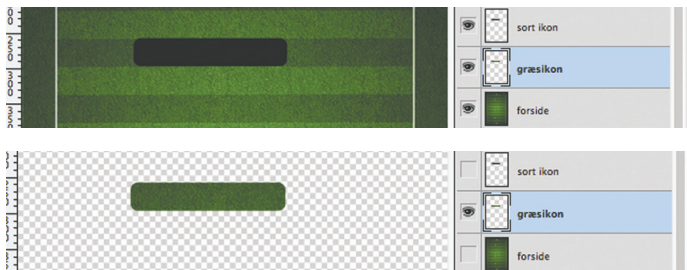
Hjemmesidens tekstflade udgøres af en fodboldbane:

- På forsiden er det det ”rene” billede.
- På undersiderne har jeg lagt et hvidt lag ovenpå med en 70% opacitet, for bedre at kunne læse teksten.

Menu ikoner

Menu ikonerne er klippet ud af fodboldbanens græs:

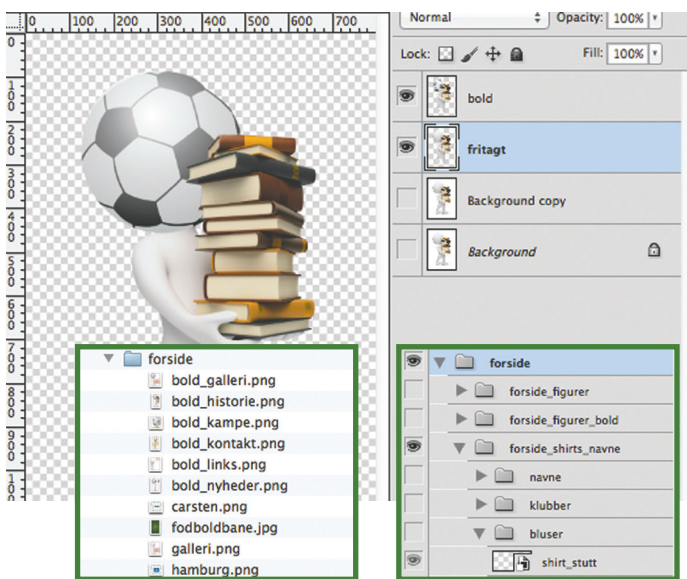
- De alminde ikoner er klippet ud af originalbilledet hvorefter der er lagt et sort lag ovenpå med en 70% opacitet.
- Roll-over ikoner og ikoner for aktuel side er klippet ud af originalbilledet.
- Fremgangsmåde; lave et sort ikon - stå på ikonets lag - Selection - Load selection - stå på laget med græsplænen - Copy - Paste, og græsikon er færdigt.



Forside ikoner

Der er i alt elleve ikoner med roll-over på forsiden, hvilket svarer til elleve spillere på en fodboldbane. Hvert ikon symboliserer den underside som ikonet linker til.

- Billederne er fritlagt med Quick Selection tool, hvorefter jeg har foretaget Trim.
- Bold fra globusfigur er placeret på hvert billede, og tilpasset hoved med maskelag og sort/hvid pensel.
- Hver figur er gemt henholdsvis med og uden bold.
- Trøjer og klublogoer, downloaded som vector fra internettet, er ligeledes placeret i filen.
- Vektor (trøjer/klublogoer) og billeder, med og uden bold, er placeret som Smartobjekter i filen.
- Alle ikoner er gemt som png-filer, for at sikre en transparent baggrund, i Image-mappe.

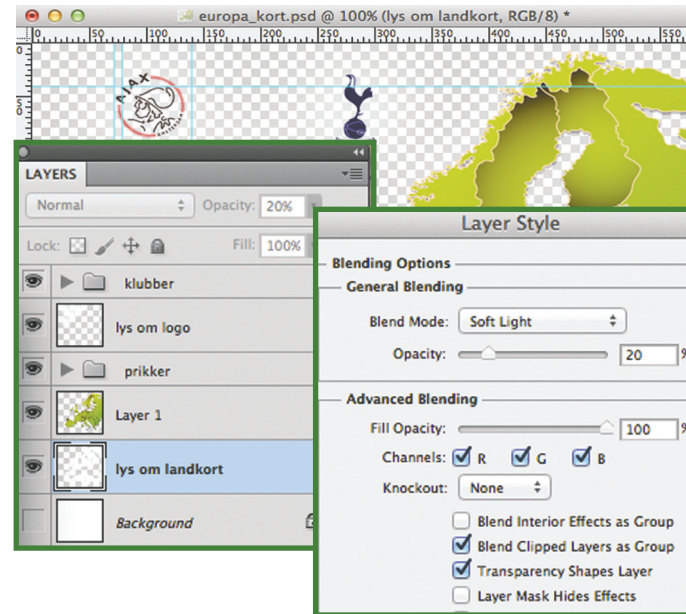


... til web

Landkort

Landkortet viser fodboldklubbens rejsedestinationer. Udover et landkort indgår røde markede prikker, samt logoer for besøgt fodboldstadioner, der ligger i havet som små ”øer”.

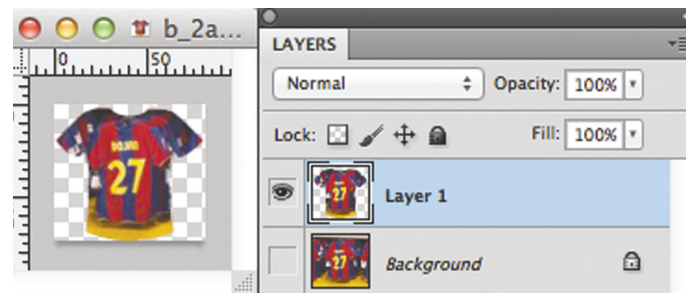
- Landkortet er en vektorfil som er fritlagt med Quick Selection Tool, hvorefter det er åbnet i psd-fil.
- Herefter er der lagt røde prikker på landkortet.
- Under kortet har lavet et lag, hvor jeg har tegnet med brush rundt om landkortet, herefter har jeg under Layer Style - Blending Options - ændret brush til Soft Light.
- Samme proces med brush er gjort ved de indsatte logoer fra forskellige fodboldklubber.



Billedgalleri - trøjer

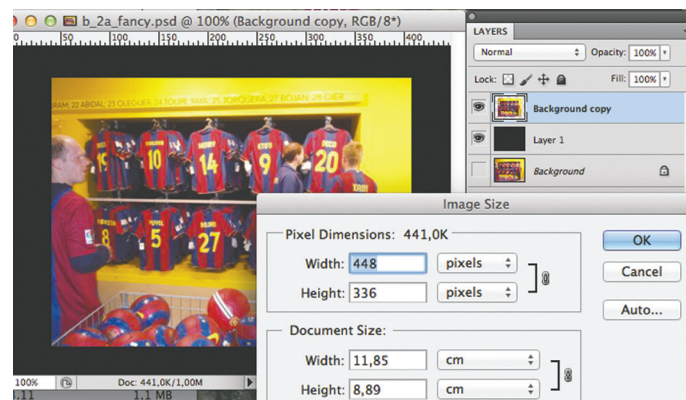
Billedgalleriet indeholder foreløbig billeder fra en enkelt rejsedestination. Billederne er her ”klippet” ud som fodboldtrøjer, og fungerer som pop-up billeder, når man trykker på dem.

- Processen har her været, at anvende en vektor-figur af en trøje.
- Fremgangsmåde; indsætte vektor-figur af trøje på det aktuelle rejsebillede - Selection - Load selection - stille sig på laget med rejsebillede - Copy - Paste, og billede med form af en trøje ligger på et nyt lag.
- Alle trøjer er gemt som png-filer, for at sikre en transparent baggrund, i Image-mappe.



Billedgalleri - pop-up med ramme

- Da pop-up billedernes kvalitet ikke var særligt høj, valgte jeg her at ”forstørre” det en smule ved at tilføje det en sort ramme.
- Jeg anvendte derfor samme filstørrelse med et sort lag, hvorpå jeg placerede de forskellige rejsebilleder.



... til web og tryk

Proces - billede til web og tryk

Dette billede var ikke oprindeligt var på hjemmesidens forside. Det er lavet i forbindelse med at årets vinder af Fodboldklubbens spil skulle fejres, og fungerer derfor for tiden som et roll-over billede på forsiden. Ligesom jeg har printet det fysisk som en plakat i A3-størrelse.

- Billede af stadion fundet på internettet.
- Content-aware af stadion, så det større.
- Fritlægning af person og hår ved hjælp af maskelag og sort/hvid pensel.
- Content-aware af bluse, for at forlænge ærmerne.
- Redigering og indsættelse af logo.
- Logoer placeret som smartobjekt.
- Indsættelse af kasser med sort fyld og tekst.

Optimering til web

Roll-over billede lavet i Photoshop.

- RGB-farverum
- 72ppi
- Save for Web and Devices.

Optimering til tryk

Plakat i A3-størrelse lavet i Photoshop.

- CMYK-farverum
- 300ppi

Papir

Papirkvalitet passende til en plakat

- 170 gr. silk

