

## Billeder: Øvelser

# Billeder

<b>Billeder – hvor får vi dem fra?.....</b>	<b>2</b>
Forberedelse .....	2
<b>Øvelser.....</b>	<b>3</b>
Roter og beskær billedet .....	3
Det digitale mørkekammer .....	3
Ændr størrelse .....	3
Gem i forskellige formater .....	4
Manipuler med klonværktøj .....	5
Ændr lys i udvalgt område .....	5
Ensom pingvin.....	5
Skærmdump .....	6
Collage.....	6
Eksperimentér .....	7

Øvelserne vil gøre dig bekendt med de mest almindelige værktøjer og metoder til bearbejdning af billeder. Ideen er at vise dig væsentlige værktøjer og lære dig metoder.

Du lærer således en række grundlæggende funktioner, så du kan behandle dine billeder med henblik på billedcollager, fotoserier, tryksager eller skærmpresentationer. Se også It-værktøjskassen emner "Dtp" og "Præsentationer", hvor billeder indgår.

## Billeder – hvor får vi dem fra?

Det er altid interessant at arbejde med billeder, vi selv har taget. Tidligere måtte vi nøjes med at bruge et almindeligt fotografiapparat, få billederne fremkaldt og så arbejde videre med papirkopien.

Nu har vi mulighed for selv at fremstille digitale billeder:

- Scanne papirbilleder
- Tage billeder med et digitalt kamera
- Gemme enkeltbilleder fra et videokamera.

Har man ikke mulighed for selv at tage billeder, kan man fx købe en billedsamling på cd.

Øvelserne drejer sig om, hvordan man retter sit billede til for enten bevidst at lave ændringer af indholdsmæssig karakter eller for at fjerne elementer, man mener, skæmmer det æstetiske udtryk.

Der er i dette materiale ingen anvisninger på, hvordan man overfører billederne fra digitalt kamera, scanner mv. til computeren. Der findes så mange forskellige typer og programmer, at det vil være uoverkommeligt at beskrive dem alle. Derfor henvises til lokale ressourcerpersoner.

### Forberedelse

Til øvelserne hører en række datafiler, som du kan hente i It-værktøjskassen under emnet "Billeder". Du kan også vælge at udføre øvelserne på billeder, du selv har taget, eller på anden vis har tilladelse til at anvende.

Hvis du vælger at bruge det tilgængelige billedmateriale, kan det anbefales at hente alle datafilerne (billeder1-billeder9) og gemme dem i en mappe oprettet til formålet på computeren, inden du går i gang med øvelserne. Så skal du ikke i It-værktøjskassen og hente dem, hver gang du skal bruge et nyt billede til en ny øvelse.

## Øvelser

### Roter og beskær billedet

Datafiler: billeder1.jpg, billeder2.jpg, billeder3.jpg.

Når man tager et billede, vender man nogen gange kameraet på højkant for at få et andet format på billedet. Det kan også ske, at man vender billedet omvendt, når man scanner det.

Hvis man har brug for det, kan man vende billedet – rotere det – i billedbehandlingsprogrammet.

Billeder skal næsten altid beskæres. Det er vigtigt at komme tæt på motivet eller med beskæringen at få den rigtige billedkomposition. Du kan beskære billedet ved at udvælge en del af billedet med funktionen Crop i billedbehandlingsprogrammet. På den måde skærer du det overflødige væk.

- Åbn datafilerne i dit billedbehandlingsprogram og foretag rotation og beskæring efter behov.

### Det digitale mørkekammer

Datafiler: billede4.jpg, billede5.jpg.

- Åbn et billede og juster farve- og lysforhold, så det fremtræder klart på skærmen. Brug gerne de halv-automatiske værktøjer.

Husk "Den gyldne vej til bedre billeder":

1. Indstil farvebalancen
2. Indstil lys og kontrast
3. Indstil farvemætning.

Hvis du vil udskrive billedet på en printer, skal du måske justere lys og kontrast anderledes, end hvis det skal vises på skærmen. Det kan skyldes, at kamera/skærm/printer ikke er justeret, så de passer sammen. Her er du nødt til at prøve dig frem.

Du kan udskrive direkte fra billedbehandlingsprogrammet eller indsætte billedet på en side i tekstbehandlingsprogrammet og udskrive derfra.

### Ændr størrelse

Datafil: billeder6.bmp.

- Åbn datafilen.

Billedet har en størrelse, så det fylder for meget på skærmen.

Størrelsen på skærmen måles i pixels, dvs. antal punkter i bredden og punkter i højden. Hele skærmens størrelse er sandsynligvis enten 800x600 eller 1024x768. Man må så beregne sig frem til, hvor meget billedet vil fylde på skærmen.

Hvis din skærmopløsning er på 800x600, skal billedets bredde være 200 pixels i bredden for at fylde en kvart skærmbredde.

- Ændr billedets størrelse, så det fylder en kvart skærmbredde.

Det er en fordel, at billedet har den rigtige størrelse, inden det skal bruges i andre programmer. Der er næsten altid mulighed for at ændre på størrelsen (skalere) billedet i disse programmer. Men billedinformationerne fra det oprindelige billede vil altid blive lagret sammen med det nye produkt. Det kan også give en langsommere afvikling af fx en webside, hvis der er overflødige billedinformationer.

### **Gem i forskellige formater**

Datafil: billeder6.bmp.

Når et billede er digitalt, betyder det, at billedet kan gemmes som en fil på samme måde, som man gemmer et dokument i tekstbehandling. Billedet findes altså på computerens harddisk, hvad enten det er scannet ind, taget med digitalt kamera eller overført fra nettet eller fra en cd.

Billedbehandlingsprogrammet kan gemme billedfilen på flere måder – i flere formater. En type formater gemmer alle detaljer og fylder meget, mens andre kan presse informationerne sammen, så de ikke fylder så meget på computerens harddisk. Kvaliteten af de sammenpakkede – komprimerede – billedfiler er ikke så høj, men forringelsen kan ofte ikke registreres af det blotte øje.

Her skal du lære fire almindeligt forekommende billedformater at kende:

- BMP: Et format, der bruges af det gamle Windowsprogram Paint. Hvert punkt i billedet gemmes for sig. Fylder forholdsvis meget, men kvaliteten i billedet bevares
- TIF: Et format, der er meget anvendt, da det gemmer uden kvalitetstab og kan læses af næsten alle grafikprogrammer på alle platforme. Man kan vælge at gemme i komprimeret format (tabsfrit). Meget udbredt i den grafiske branche
- JPG: Formatet bruges næsten altid på internettet til fotos. Billedet komprimeres (informationerne bliver lagret, så de ikke fylder så meget). Du kan normalt selv bestemme, hvor meget kvaliteten forringes – jo mere komprimering, des større forringelse. Anvendes meget på internettet til fotos
- GIF: Formatet bruges til tegninger og illustrationer, hvor der ikke er så mange farvenuancer, da det højst kan indeholde 256 farver. Billederne i gif-format er også komprimerede. Anvendes på internettet.

Undersøg, hvor meget hver datafil fylder på harddisken. Brug Stifinder til at finde ud af, hvilken type det er, og hvilken størrelse filen har.

- Åbn billedet og gem det som en jpg-fil: Hvor meget fylder den nu? Gem i forskellige komprimeringsgrader og se, hvor stor forskellen er, dels i forhold til kvalitet, dels i forhold til filstørrelse.

Et billede af denne type (foto) vil man typisk gemme som JPG-fil, hvis det skal bruges på internettet eller sendes elektronisk.

Prøv også at gemme billedet som en GIF-fil: Hvor meget fylder den?

### **Manipuler med klonværktøj**

Datafil: billeder8.jpg.

Den gamle postkasse trænger til at blive shinet op.

- Åbn billedet
- Fjern skrammer og ridser, så den bliver pæn glat og hvid over det hele
- Fjern også navneskilt og de grimme tapestrimler
- Sæt et nyt navn på postkassen med tekstværktøjet – vær omhyggelig med valg af font
- Giv evt. kassen en ekstra lås i selve brevsprækken (kloning).

### **Ændr lys i udvalgt område**

Datafil: billeder9.jpg.

Når du laver en markering, så udpeger du et område i et billede, som du vil arbejde med. Alle værktøjer og funktioner virker nu kun i dette område.

Når vi er utilfredse med lyset i et billede, så gælder det sjældent hele billedet. Her har vi brug for at markere en del af billedet og foretage ændringer.

Det billede, du skal arbejde med, har brug for mere lys i skyggerne, især forrest i billedet.

- Åbn billedet
- Marker skyggerne. Vælg en stor Udtynding (Feather), så overgangen mellem dine ændringer og det oprindelige billede bliver blød og usynlig
- Juster lys og kontrastforhold i det valgte område.

### **Ensom pingvin**

Datafiler: billeder7a.jpg.

Du kan komme ud for at skulle udvælge en bestemt del af et billede. Hvis du vælger et område af et billede ud med et af udvælgelsesværktøjerne, kan du kopiere netop dette område til et andet billede. Eller du kan ønske at ændre på lysstyrke, kontrast eller farve på en del af et billede.

I denne opgave skal du kopiere et element og indsætte det igen i det samme billede.

- Åbn billedet i dit billedbehandlingsprogram
- Markér pingvinen
- Kopier den ind i billedet som et nyt lag
- Giv den selskab og kopiér 8-10 pingviner ind i billedet
- Placer dem forskellige steder i billedet og giv dem forskellige størrelser (deformations-/transformationsværktøj). Der er fx plads til en børneflokk på broen øverst i billedet
- Sørg også for, at nogle pingviner kan stå halvt skjult bag den oprindelige pingvin (lidt hjælp: opret nyt lag og kopiér oprindelig pingvin ind i billedet med Paste Into Selection).

### Skærmdump

Du kan i flere situationer få brug for et billede af det, du ser på computerskærmen eller et udsnit af skærmbilledet. Man kalder det at tage et skærmdump. Det sker ved at gemme et øjebliksbillede af skærmen i udklipsholderen vha. PrintScreentasten. Indholdet kan så sættes ind i andre programmer, fx tekstbehandlings- eller billedbehandlingsprogrammer.

Illustrationerne i tastevejledningerne er eksempler på skærmdumps, der er sat ind i en tekst.

- Tag et skærmdump fra et af de programmer, du arbejder i og indsæt det i et tekstbehandlingsprogram eller et billedbehandlingsprogram.

Et skærmdump indeholder ofte store flader med samme farve. Derfor gemmer man dem ofte som GIF-filer.

### Collage

Datafiler: billeder4.jpg, billeder5.jpg, billeder7a.jpg og billeder7b.jpg

Du skal klippe elementer ud af de nævnte billeder og eksperimentere med at sammensætte din egen collage.

Du skal arbejde med billedprogrammets lagfunktioner.

Et billede, der sættes sammen af flere elementer, har samme opbygning, som du kender fra en collage. Der er mange forskellige lag oven på hinanden. I dit billedprogram kan du se de forskellige lag og arbejde med dem uafhængigt af hinanden. Man kan således flytte på et element, uden at resten af billedet flytter med. Eller man kan farvelægge noget, uden at andet får samme farve. Akkurat som du kender det fra collagen med papir, saks og lim.

- Opret et nyt billede, fx 600x400 pixels, giv det en farvet baggrund og gem det

- Det nye billede skal være baggrunden for din collage
- Markér og kopiér dyr fra de forskellige datafiler og flyt dem én efter én over i det nye billede. Husk at oprette hvert element som et lag for sig selv (kopiér som et nyt lag)
- Tilpas elementerne i den ønskede størrelse
- Giv collagen en tekst.

### **Eksperimentér**

Arbejdet med billeder handler om at eksperimentere. Man kan sjældent på forhånd sige, hvad der får et billede til at fremstå på den ene eller den anden måde. Derfor er man nødt til at prøve sig frem. Og netop i eksperimentet med de forskellige værktøjer i billedbehandlingsprogrammet kan man undersøge og afprøve forskellige elementer, der ændrer billedet og dermed nå frem til det udtryk, man havde forestillet sig. Eller man finder frem til noget helt andet end det først forventede. Noget, som er anderledes, men ikke nødvendigvis ringere.