

TØKNI

MYNDAVIÐGERÐ:

Lortur og pannukøkur

Ein heil mynd kann gerast betri, um tú broytir ein lítlan part av henni! Ella um tú broytir ymsar partar upp á ymiskar mátar. Um himmalin er ov ljósaur og lambið og myrkt, kann tað verða trupult at velja: Penari himmal ella sjónligari lamb? Fyri at gera eina mynd so góða sum gjørligt, kann verða tørvur á at broyta ymsu partarnar á ymiskan hátt

Ein mynd kann vera sett saman av fleiri lutum, ikki bara á pixelstøði. Eisini innihaldið kann býtast upp á ymsan hátt. Eitt menniskja kann vera tað áhugaverda í eini mynd, meðan bakgrundin er keðilig ella í ringasta føri skeiv. Skeiv bakgrund kann skapa eina heilt aðra uppliving enn hana, sum myndatakarin hevði hugsað sær, og eisini nakað annað, enn sonevndi veruleikin er.

Við amboðnum lassopolygon, myrka valmyndin, kanst tú tekna mörkini fyrri, hvat skal viðgerast í myndini

Gandastavurin velur eitt øki út frá ljósvirðinum, sum trýst verður á. Tú kanst stilla um, hvussu stórt ljósvirðið á tí valda skal vera í mun til virðið á tí, sum trýst verður á

Við skjótmarkerings-amboðnum ber til at tekna ein hampuliga góðan kontur, og funkan kennir aftur støðini, har kontururin er

Um onkur setir tveir fingrar handan høvðið á tí, sum myndin verður tikin av, so eru fingrarnir kanska ikki serliga áhugaverdir. Eisini tekniskt kann myndin detta sundur: Bakgrundin kann vera ov ljós ella ov myrk. Tað kann komast av, at blitzið ikki røkkur nóg langt, ella at myndatøknin ikki kann

Við skjótmarkerings-amboðnum gongur skjótt á markera barnið á bláa teppið. Við at invertera verður bakgrundin vald

Tá valda bakgrundin verður slettað, er barnið fríttlagt móti hvitari bakgrund

Tá myndin verður gjørd stórri, siggja vit, at fríttleggingin hevur gjørt ein heldur tilgjørdan kant

Við eini hóskandi mongd av feather ber til at gera kantarnar kring tað klipta bleytari. Nú sær út til, at barnið er avmyndað móti hvitari bakgrund

endurgeva eins nógvar kontrastir, sum eyguni kunnu. Og tað er galdandi fyri bæði gamaldags analoga tøkni og nútímans talgilda.

Tað finnast óteljandi orsökir til at viðgera ymsar partar av myndini fyri seg. Og tað finnast minst líka nógvir hættir at viðgera myndirnar uppá.

Ein klassikari er, at tú fríttleggur eitt menniskja. Bakgrundin kann vera skeiv ella ljót, og tað er kanska ikki møguligt at velja nakað annað. Enn meira vanligt er, at myndatakarin ikki hevur sæð tað, sum er handan motivið. Ikki fyrr enn myndin skal nýtast, siggjast skeivleikarnir.

Og hóast bakgrundin er rólig og fín kann mann velja at framhevja motivið enn meira við bara at taka bakgrundina burtur. Tað er sjálvandi ein møguleiki. Avbjóðingin er at siga

viðgerðarforritinum, hvat skal takast burtur, og hvat skal goymast.

Tað finnast nógvir hættir at velja myndapartar uppá. Tann, sum er lættast at skilja, er tann, sum verður nevndur lasso ella lassopolygon í Photoshop-heiminum. Í øðrum heimum verður hetta rópt markeringsamboð ella lasso-select. Tær funkurnar, sum verða nýttar í hesi greinarøðini, finnast í nógvum forritum, men sum útgangsstøði nýta vit Photoshop Elements og tað, sum funkurnar eita har. Í veruleikanum rigga amboðini soleiðis, at mann setir eitt mark í myndina. Tað kann

Bakgrundsliturin kann stýrast á almyndini niðast til vinstri

Um trýst verður á bakgrundslitin kemur ein litavalskassi upp

Her hava vit valt ljósabláa bakgrund. Tú kanst eisini skifta millum for- og bakgrundslitir við at trýsta á pilarnar til høgru ella við at endurskapa grundstillingarnar

Tekstur: Bertil Hellsten

lydogbillede.dk
LYD & BILLEDE

Við ljósabláara bakgrund verður myndin øðrvisi at siggja til, enn tá bakgrundin var hvít. Hon tykist nú meira náttúrlig

Markið millum barnið og bakgrundina sær heldur tilgjørt út. Feather í tí valda gevur ein sjónligan skugga móti bláa litinum

Við at viðka valdu markeringina hvørvur skuggin

Nú er myndin væl klipt, og bæði barn og myndatakar kunnu vera væl nøgd

verða neyvt og gott, men krevur nógvr arbeiði, um myndin er samansett. Tí er tað djarvt at snýta – og úrslitnið verður ivasamt. Eitt betri kompromis millum leti og úrslit kann fáast við meira sjálvvirkandi amboðum – eitt nú gandastavinum og skjót-markerings amboðnum. Gandastavurin riggar væl, um ljósvirðini í tí, sum skal markerast, eru eins og í aðrar mátar skilja seg burtur frá restini. Tú kanst innstilla, hvussu stóra variatióin tú vilt loyva í tí markeraða. Jú størri tolsemi, jú størri er vandin fyri at markeringin glíðir yvir aðrar partar av myndini, sum ikki skulu markerast. Og nakað soleiðis riggar skjót-markerings amboðið, men tað er ikki heilt so einfalt, og tað kennir ikki bara ljósvirði men eisini strukturin í tí markeraða. Groft sagt, so merkir tú ynska partin av myndina, og so finnur amboðið sjálvt tann kantin, sum tykist vera tann rætti og skapar eina markering. Ofta riggar hetta væl og lætt, men tað er ikki altíð. Um tú ynskir neyvleika kanst tú rætta hetta nakað við manuellum amboðum.

Hvat riggar best, veldst um fleiri faktorar, og tað kann lærast við at royna seg. Vit byrja við einføldum og væl riggandi arbeiðshættum. Við fleiri royndum kunnu allir brúkarar finna betri loysnir – og loysnirnar eru næstan altíð ymiskar, alt eftir eins egnu royndum og tí, sum tær nú eina ferð dámar.

Klipp barnið út
Lítla barnið kann gerast sjónligari við eini reinari bakgrund. Í myndadøminum kann skjótmarkingsamboðið velja barnið og teppið við góðum úrsleti. Mála við amboðum runt barnið eftir teppinum. Tá verður tað valt sera