

# Fotogrundteknik

I dette kapitel kigger vi på nogle helt grundlæggende teknikker i fotografering. Mestre du dem, er du også godt på vej til at kunne:

- være fotojournalist
- lave fede reklamefotos
- og tage gode portrætfotos

## Teknik

Teknik, hvis man mestre det, bliver man hurtigt stemplet som nørd - MEN, til gengæld vil det være så meget nemmere at trylle alle de fede billeder frem, som andre ikke kan finde ud af.



## "Filmen"

Et hvert digitalkamera har en lille digital chip eller "film" inde i sig, som kan "optage" det lys der rammer chippen. Chippen skal belyses korrekt, ellers bliver billedet enten for mørkt eller for lyst.



Underbelyst



Overbelyst



Korrekt

## Blænde

Blænde er et udtryk for hvor meget lys der slipper igennem optikken på et kamera. I selve optikken sidder der en anordning man kalder blænden. Det er et hul der kan ændre størrelse. Er hullet stort, slipper der meget lys igennem. Er hullet lille, slipper der ikke så meget lys igennem.

Hullets størrelse og forhold m.v. har en helt specifik matematisk beskrivelse. Men for nemhedens skyld siger vi blot, at bogstavet  $f$  er et udtryk for stort hullet er i den optik der sidder på kameraet.

OG HOLD NU GODT FAST: Når hullet gøres mindre, siger man at blændetallet bliver større, fordi tallet er et udtryk for hvor meget bogstavet bliver mindre:

$f / \text{blændetal} = \text{åbning}$

... jo større blændetallet er, jo mindre bliver åbningen. Eksempler:

- $f/1.0$  (max åbning)
- $f/1.8$
- $f/2.8$

- $f/5.6$
- $f/8$
- $f/10$
- $f/16$
- $f/22$  (meget lille hul)

Ok, men hvad kan vi så bruge det til? Der er nogle forskellige egenskaber ved en stor og en lille blænde:

- Et lille blændetal lader en masse lys slippe igennem optikken.
- Et stort blændetal slipper ikke så meget lys igennem optikken.
- Et lille blændetal har lav dybdeskarphed
- Et stort blændetal har stor dybdeskarphed

Dybdeskarphed er et udtryk for, hvor skarpt 'noget tegner' på 'filmen'. Det er svært at forklare, men her er et eksempel:



## Lukketid

Det er ikke kun blænden der bestemmer hvor meget lys der kommer ind til "filmen". I selve kameraet sidder også en "lukker". Lukkeren åbner så at sige for lyset ind til filmen i det fotografen trykker på udløseren. Lukkeren lukker

igen efter et bestemt tidsinterval. Dette tidsinterval kaldes lukketid.

- Er lukketiden hurtig, slipper der ikke så meget lys igennem til filmen.
- Er lukketiden langsom, slipper der mere lys igennem til filmen.

Lukketiden måles altid i sekunder, her er nogle eksempler:

- 1 s
- $1/2$  s (et halvt sekund)
- $1/4$  s
- $1/10$  s
- $1/30$  s
- $1/60$  s (den mindste lukketid et menneske typisk kan holde)
- $1/100$  s
- $1/250$  s (herfra og videre, god til sport og musik)
- $1/500$  s
- $1/1000$  s (meget lille lukketid! her går det meget meget hurtigt)

Ok, men hvad kan vi så bruge det til? Der er nogle forskellige egenskaber ved en stor og en lille lukkehastighed:

- En langsom lukkerhastighed lader en masse lys slippe igennem lukkeren.
- En hurtig lukkerhastighed lader ikke så meget lys slippe igennem lukkeren.
- En langsom lukkerhastighed fanger bevægelse
- En hurtig lukkerhastighed fastfryser bevægelse



## Kunsten at kunne kombinere

Lukkeren og blænden kan i kombination bruges til at styre hvor meget lys der kommer ind til filmen. Den rette kombination er også vigtig i forhold til om filmen bliver over- eller underbelyst.

På en højlys dag, kan det være at du vælger en kombination af et stort blændetal og en hurtig lukketid for at undgå at filmen bliver overbelyst.

Til et lejrball hvor det måske endda er begyndt at blive mørkt, vælger du måske en kombination af et lille blændetal og en langsom lukketid.

Ønsker du bevægelse i billedet, sørger du får at vælge den lukkerhastighed der kan fange et objekt i bevægelse. Her skal blændetallet så måske være stort alt efter hvor lyst det er, for at undgå at filmen bliver overbelyst.

Ønsker du lave dybdeskarphe i billedet, f.eks. når der skal tages lækre lederportrætter til kredsen, vælger du måske et lavt blændetal. Her skal lukkerhastigheden så måske være hurtig alt efter efter hvor lyst det er, for at undgå at filmen bliver overbelyst.

Det at kunne kombinere brugen af lukker og blænde er noget der kræver øvelse og erfaring, før end man mestre det. Måske flere år, eller måske kun et enkelt år - det afhænger lidt af hvor sej du er :-)

## Øvelser

### 1. Sæt kameraet på TV/S halvautomatik:

1. Tag et billede med 1/10 - af en eller anden genstand
2. Tag et billede med 1/60 - af en eller anden genstand
3. Tag et billede med 1/60 - af en person der hopper
4. Tag et billede med 1/250 - af en person der hopper

### 2. Sæt kameraet på AV/A halvautomatik:

1. Tag et portræt med blænde 18
2. Tag et portræt med blænde 10
3. Tag et portræt med blænde 5.6 eller lavere
4. Placer to personer med 5 meters afstand, fokuser på den ene person:
  1. tag et billede med blænde 18
  2. tag et billede med blænde 10
  3. tag et billede med blænde 5.6 eller lavere

## Det gode billede

Glem for en stund alt om teknik! Du skal også bruge øjnene - og se, hvad der sker, foran dig. Og med et par hjælpeværktøjer i ærmet, krydret med gode mængder af øvelser, er du godt på vej.

### Gå tæt på

Vær ikke bange for at gå tæt på - billederne blive så meget bedre. For



Det er ikke særligt farligt at gå tæt på skrammel, men det kan være så meget bedre, hvis du er førstegangsfotograf, plejer reglen at være: gå 5 skridt frem, og stræk dernæst kameraet frem i strakt arm - så er du der!

## Undgå skrammel i baggrunden

Det siger næsten sig selv at skrammel i baggrunden kan være ødelæggende, især pæle og flagstænger der går igennem personers hoveder.



## Brug kreative vinkler

Fugl-, frø- og normalperspektiv



## Historiefortælling

Er du reportagefotograf så husk, at dine billeder skal kunne fortælle en historie. Det lyder svært, men er det nødvendigvis ikke. Laver folk noget bestemt på billedet, så sørg for at få det med.

Du har ramt plet med dit billede, når billedet uden at du fortæller og uden at der er en billedetekst, fortæller en historie.





## Øvelser

### 1. Find en genstand:

1. Tag et billede i frø
2. Tag et billede i fugl
3. Tag et billede i normal

### 2. Find en person der laver noget:

1. Tag et billede på afstand, og se at det ikke virker :)
2. Gå nu tæt på, og se at det virker bedre :)
3. Gå nu endnu tættere på, og se at det kan man også :)
4. Men vi skal tættere på, mon det stadigvæk virker? Hvis ikke, så prøv med nogle forskellige vinkler.

### 3. Tag et portrætfoto:

1. Med skrammel i baggrunden
2. Hvor personen har en pind "igennem" hovedet
3. Hvor baggrunden er top nice
4. Hvis du på nuværende tidspunkt ikke har benyttet dig af det du lærte i teknikafsnittet, så er det nu du prøver at kombinere det med de ovenstående øvelser.

## Til slut

Husk at spørg, og husk at låne andres teknikker. Kig på hvordan andre fotografer gør, prøv dernæst at gøre det samme.

Og opgiv ikke - alt nyt er svært, og selv øvet kan blive bedre.

De gode fotografer har typisk flere år bag kameraet, og har taget billeder i forskellige situationer, og nogle af de forskellige situationer har de måske stået midt i, i flere omgange.