

Cameratechniek
KENNISNET 2006

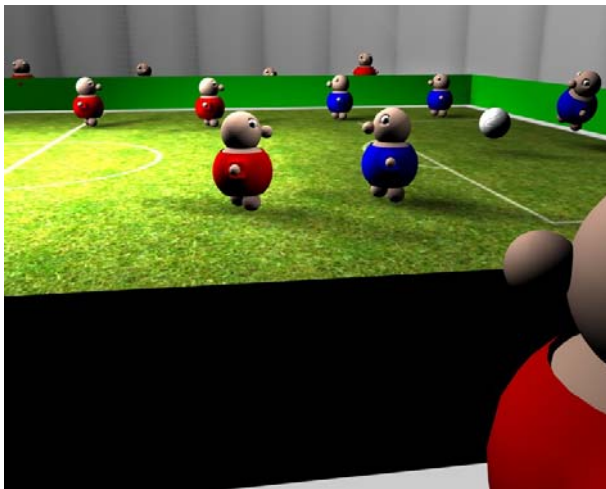
INLEIDING

Met deze handleiding laten we je zien wat je kunt doen met behulp van een aantal cameratechnieken. Deze cameratechnieken zal je waarschijnlijk al eens hebben toegepast, zonder dat je het in de gaten had, bijvoorbeeld bij het maken van een vakantiefoto of vakantiefilmpje.

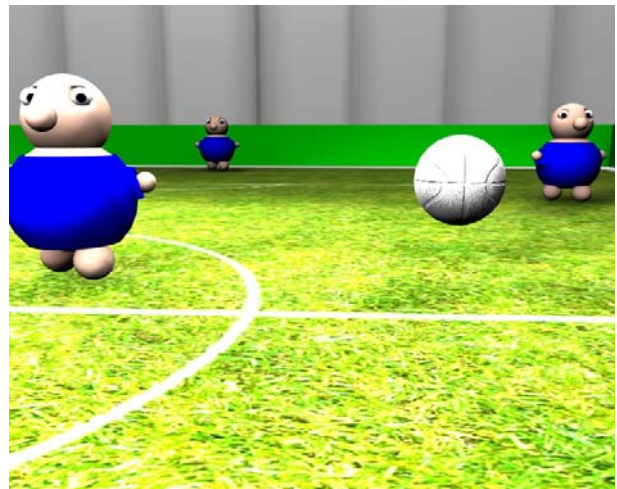
CAMERA STANDPUNTEN

Er is een punt waarop je moet letten, voordat je gaat beginnen met filmen. Je moet eerst weten waar je de camera gaat neerzetten. Dit is belangrijk, omdat je anders misschien tussen het filmen door moet wisselen van plaats. En dit kan vervelend zijn voor de cameraman/vrouw en de persoon die gefilmd wordt.

Wat je in beeld wilt brengen en waar je de aandacht op wilt richten, bepaald waar je de camera gaat neerzetten.



Je kunt de camera buiten het onderwerp plaatsen, zodat de kijker er als een buitenstaander naar kijkt.

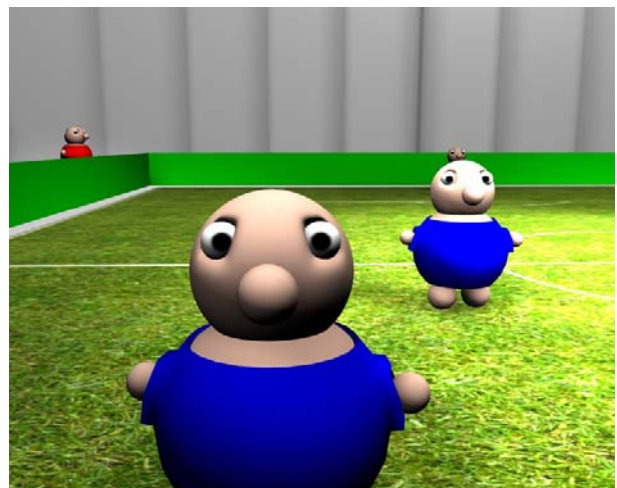


Je kunt de camera in het onderwerp zetten, zodat de kijker zich midden in het onderwerp bevindt.

Er zijn diverse camerastandpunten in de videotechniek te vinden. Zo zijn er bijvoorbeeld "op ooghoogte", "kikkerperspectief" en "vogelperspectief".

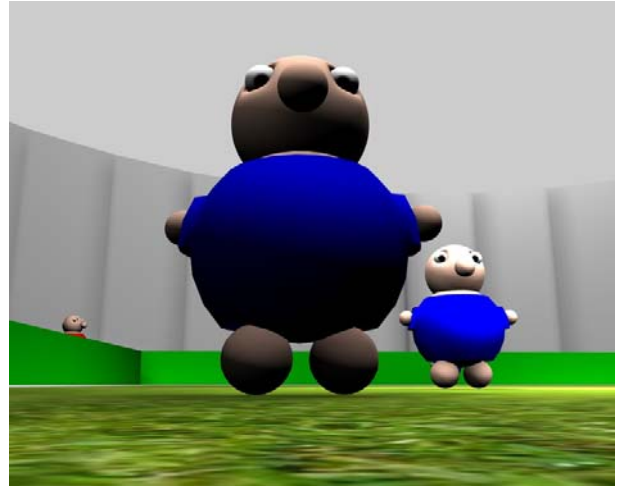
OP OOGHOOGTE

Bij het camerastandpunt 'op ooghoogte' film je het onderwerp vanaf ooghoogte. Dus dan kijkt de kijker recht naar het onderwerp.



KIKKERPERSPECTIEF

Bij het standpunt 'kikkerperspectief' film je het onderwerp vanaf een zeer laag punt, dus vanuit de ogen van een kikker. Je kijkt dan tegen allerlei dingen op, het onderwerp wordt dan heel belangrijk.



VOGELPERSPECTIEF

Bij het standpunt 'vogelperspectief' film je het onderwerp vanaf een zeer hoog punt, dus vanuit de ogen van een vogel. Je kijkt dan op allerlei dingen neer, de kijker wordt dan belangrijk.



Dus bepaal van te voren goed wat je in beeld wilt brengen en waar je extra de aandacht op wilt richten.

HET SHOT

KADER

Het kader is het beeld wat je ziet door de camera. Dit beeld is wat er op de film komt te staan.

Denk weer even terug aan een vakantiefoto of vakantiefilm. Je zal vast wel eens meegemaakt hebben dat je aan je vader of moeder hebt gevraagd om een stukje op te schuiven, omdat ze anders niet op de foto passen. Ze passen dan dus niet in het kader, ze vallen er buiten. Hieronder vind je de verschillende kaders.

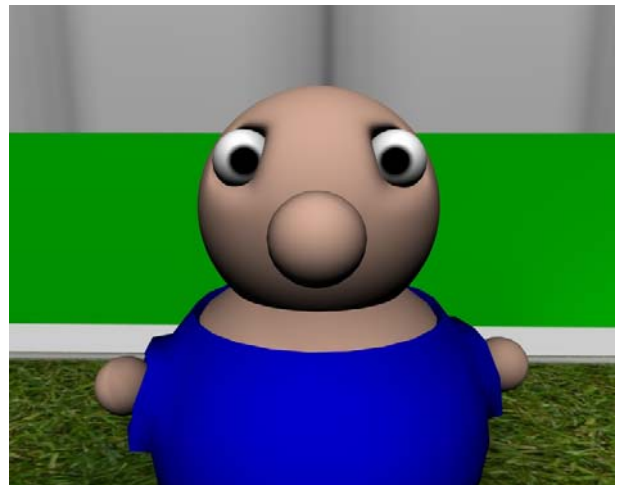
TOTAAL

Een totaal is een kader waarbij het hele onderwerp in beeld komt. Het wordt gebruikt om te laten zien hoe het onderwerp er uit ziet en niet om details te laten zien.



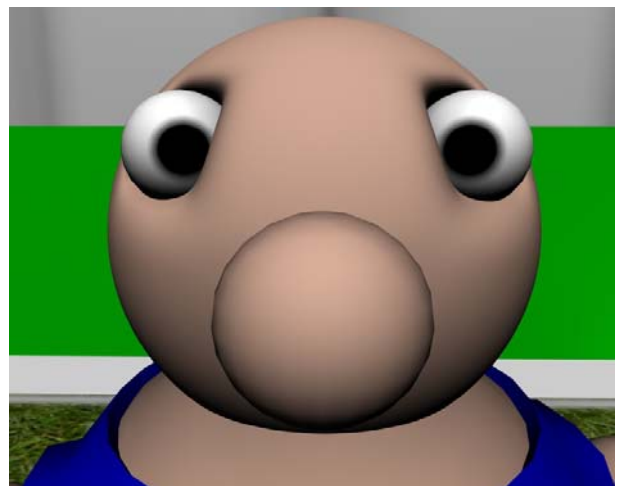
MEDIUM

Een medium is een kader waarbij een deel van het onderwerp in beeld komt. Bij een persoon is het hoofd tot aan het middel in beeld.



CLOSE

Een close is een kader waarbij een detail van het onderwerp in beeld komt. Je probeert dan het belangrijkste deel van het onderwerp in beeld te brengen, je kunt daarmee details laten zien. Bij een persoon is het hoofd tot en met de schouders in beeld.



Tips

- Houd ruimte om de persoon of onderwerp, sluit hem/haar niet op in het scherm van de camera (kader)
- Als je hoofdpersoon niet in het midden van het beeld staat, zorg er dan voor dat alle aandacht naar de hoofdpersoon gaat.

BEWEGEN

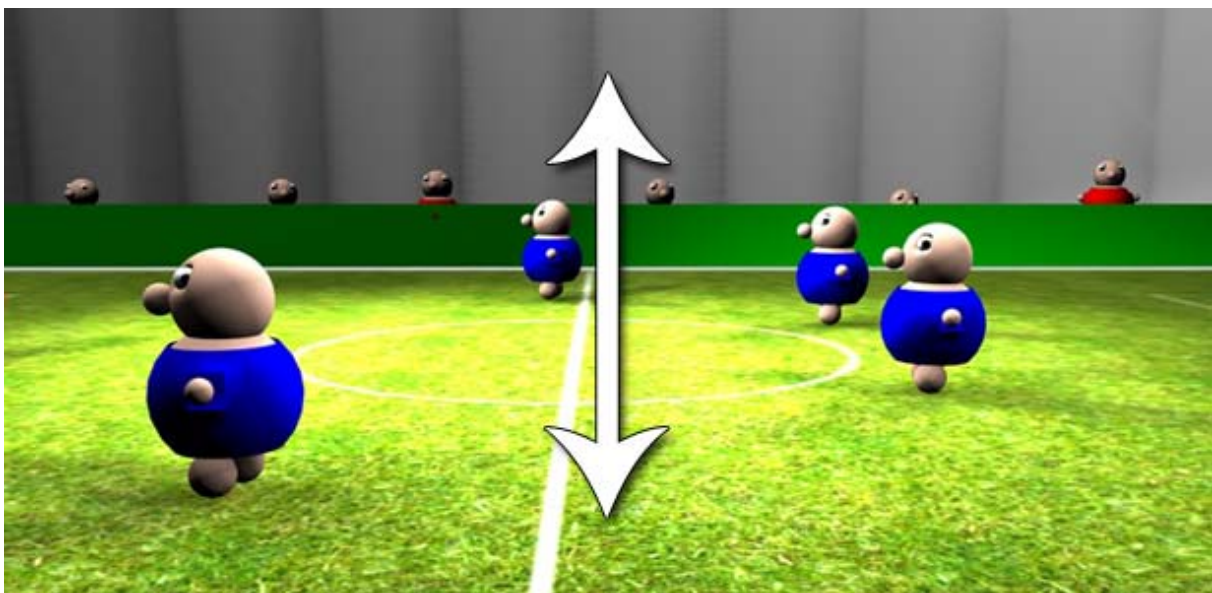
Je kunt de camera vanaf een statief gebruiken of hem los in je hand houden. Als je een statief gebruikt, zet je de camera vast op een blok met drie poten. De camera staat dan stevig en je zult dan niet snel trillende beelden krijgen. Je kunt de camera op het statief gewoon ronddraaien, omdat er een bewegende kop op het statief zit. Als je vanuit je hand filmt, kun je sneller reageren op wat er om je heen gebeurt. Het nadeel hiervan is dat je eerder trillende beelden krijgt. Dus als je vanuit je hand gaat filmen, moet je wel een 'vaste' hand hebben en niet teveel trillen.

CAMERABEWEGINGEN:

PAN: Je beweegt de camera van links naar rechts of andersom. Het is een zelfde beweging als je met je hoofd nee schudt.



TILT: Je beweegt de camera van boven naar beneden of andersom. Het is een zelfde beweging als je met je hoofd ja knikt.



OVER DE AS

Als je gaat filmen mag je nooit 'over de as' gaan. Je kan dit zien als een denkbeeldige horizontale lijn waar je met de camera nooit voorbij mag komen.

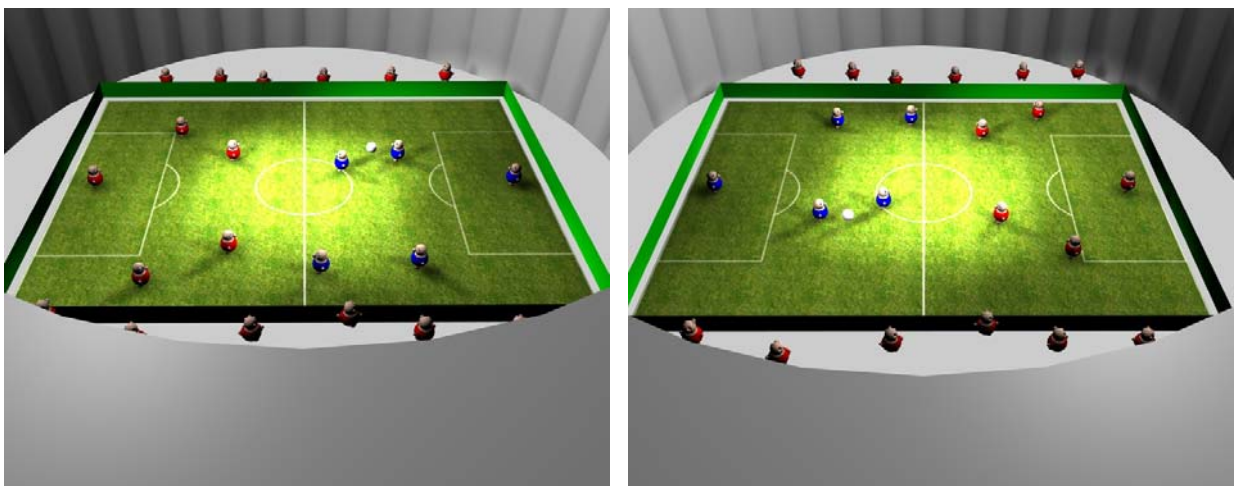
Je kunt het ook zien als een soort gordijn. Je mag alles voor het gordijn filmen, maar je mag niet achter het gordijn komen. Dit gordijn (denkbeeldige lijn) is je "grens" tot waar je mag filmen.

Doe je dit niet en ga je toch over deze lijn, dan heb je kans dat je links en rechts gaat omdraaien.



Een goed voorbeeld is een voetbalwedstrijd:

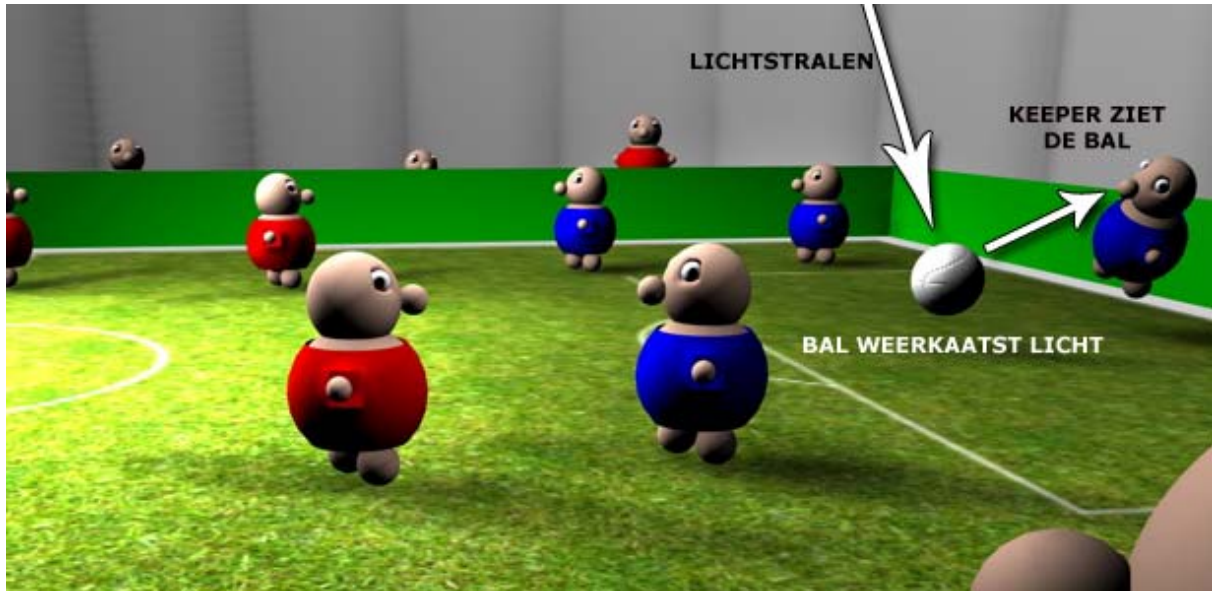
Stel je wilt een voetbalwedstrijd opnemen die op televisie komt. Als je dan aan beide kanten van het veld camera's gaat neerzetten, hoe weet je dan wanneer je moet juichen? Als de bal in het linker of in de rechter goal gaat? Door aan één kant te blijven filmen, kunnen we duidelijk zien aan welke kant er gescoord wordt.



LICHT

Licht is erg belangrijk als je gaat filmen. Want als er geen licht is, kun je ook geen beeld krijgen. Hoe een camera beeld krijgt, werkt hetzelfde als wij met onze ogen kunnen zien. Licht valt op een voorwerp en dit voorwerp weerkaatst het licht terug. Je ogen vangen dit licht op en sturen een prikkel naar je hersenen. Je hersenen zetten de prikkel om in beeld.

Net zoals je met je oog het weerkaatste licht opvangt, vang je met de camera ook het weerkaatste licht op. En de chip in de camera zet het om in beeld.



Als er te veel licht wordt weerkaatst, kan je oog het niet verwerken en wordt je verblind. Dit gebeurt ook bij een camera als er teveel licht is, dit heet 'overbelichting'. Als er te weinig licht is zie je alles heel donker, dan wordt het dus ook moeilijk om te filmen, want er komt maar heel weinig licht de camera in, dit heet 'onderbelichting'.

DIAFRAGMA

Een camera kan zelf het binnenkomende licht regelen door middel van een diafragma. Als het diafragma vergroot, komt er meer licht binnen en als het verkleint, komt er minder licht de camera in. Dus als je in een heel erg lichte omgeving iets wilt gaan filmen zal het diafragma verkleinen zodat het beeld niet overbelicht raakt.