

Sessió 3. Les càmeres de fotos (I)

Els aparells són aparells

Les màquines que fem servir són això només, màquines. La diversitat de nomenclatures, d'aparells i d'utilitats no ha de ser obstacle enlluernador ni aterridor per tenir clar per a què es fa servir l'aparell i què és el que permet fer.

La popularització de les càmeres de fotografia digital ha facilitat la davallada de preus d'aquestes màquines, a més d'estendre el coneixement de determinats termes tècnics, com ara “megapíxel” i altres, alhora que han ocupat un mercat on, per als fabricants, el més important és la renovació de models cada molt poc temps.

Als centres escolars, el tema de la tecnologia no hauria de preocupar gaire, car els objectius i finalitats que han de determinar-ne l'ús van per camins totalment diferents als dels fabricants. Malgrat tot, existeix tota una sèrie de paràmetres bàsics que cal conèixer per poder interpretar millor i utilitzar més bé el que tenim a les mans.

Una mínim coneixement d'aquests aparells us aportarà més seguretat a l'hora d'utilitzar-los a l'aula a més d'afavori-vos un aprofitament més gran pel que fa als objectius pedagògics marcats.

Continguts

Agafar bé la càmera de fotos.

Connectar la càmera a l'ordinador.

Copiar les imatges al disc dur.

Desenvolupament

1.El laboratori digital

Actualment es viu una de les èpoques més revolucionàries quant al tema de la fotografia. És bo tenir presents alguns dels canvis que s'han donat en aquesta tècnica:

* Pràcticament ja no es venen rodets de fotografia; la fotografia en blanc i negre tradicional gairebé ha desaparegut.

* Les càmeres digitals s'han popularitzat i han substituït les tradicionals. Els processos de laboratori d'encara no fa gaire han donat pas a tractaments digitals que, en la majoria dels casos, són domèstics a petita escala, amb el consegüent abaratiment de costos per a l'usuari o la usuària. Els revelats de fa molt poc, en què era obligatori pagar el rodet sencer de 24 o 36 fotografies, han donat pas a la impressió selectiva.

* Ja no és estrany veure cues de persones davant una màquina amb una pantalla fent la selecció de les fotografies per imprimir. A petita escala, al centre escolar també es pot fer aquest procés.

* Les finalitats, sortides, tractaments i diversitats de postproduccions que es poden portar a terme amb una imatge digital són moltes. Conèixer aquestes possibilitats arrodonirà la qualitat que se'n pugui treure i rendibilitzarà la inversió d'hores dedicades.



* L'ordinador permet incorporar imatges des de diferents mitjans: captures de pantalla des del mateix ordinador, fotografies escanejades...

Tot seguit es detalla els mecanismes que s'utilitzen per treballar la imatge, per aprendre a manejar-los i treure'n el rendiment màxim.



Pràctica 1. Agafar bé la càmera

Observeu bé qualsevol de les càmeres digitals que tingueu a l'abast. Pràcticament totes tenen unes cavitats en l'estructura. Tot seguit es veu per a què serveixen.



La capsa de la càmera ve amb una cinta per subjectar l'aparell. Això us permetrà treballar amb els nois i les noies amb més tranquil·litat, perquè així s'evita que la càmera vagi a parar a terra. D'aquesta forma el risc es minimitza, tot i que no s'evita del tot.

Observeu les instruccions de la càmera per lligar la cinta. En la majoria de casos cal fer-hi una llaçada corredera perquè quedi ben subjecta.





Pràctica 2. Tenir cura de les parts bàsiques

Les càmeres consten de dues parts bàsiques: la pantalla LCD (*liquid crystal display*) i l'objectiu.

1. Abans d'engegar la càmera, observeu si el visor LCD (la pantalla) té ditades o pols.



Si hi veieu pols o ditades, netegeu-ho amb la camussa que hi ha a la capsa de la càmera. Bufeiu suaument a la pantalla; tot seguit, des del centre del visor cap enfora, netegeu-la. Aneu amb molt de compte de no ratllar la pantalla.

2. Cal tenir una cura extrema de l'objectiu de la càmera. Alguns models porten una tapa de plàstic, que es pot unir amb un fil a la càmera de manera que no es pugui perdre, que cal fer servir sempre quan no s'utilitza la càmera.



Feu servir la tapa de plàstic que incorporen algunes càmeres

3. Alguns models porten la tapa incorporada dins l'objectiu: un mecanisme automàtic fa que la tapa s'obri quan la màquina s'engega i que es tanqui quan la màquina s'apaga. Vigileu que sempre que us quedeu sense bateria la tapa estigui tancada. Per netejar l'objectiu, feu el mateix que per al visor, però parant encara més atenció: una ratlla a l'objectiu no es pot solucionar.



Algunes càmeres tenen un dispositiu automàtic per preservar l'objectiu



Pràctica 3. Transferir imatges per USB

A la sessió anterior s'ha vist què cal fer per connectar la càmera a l'ordinador per tal de passar la informació de la targeta de memòria de la càmera a l'ordinador, com si la targeta fos una unitat de disc. Tot seguit es repassa el procés.

1. Connecteu, si disposeu del model, una càmera de fotografia amb connexió USB a un ordinador. Per fer-ho necessitareu un fil USB amb aquestes peculiaritats de connexió (el teniu a la capsa de la càmera):



2. L'entrada USB de l'ordinador està sempre indicada amb la icona corresponent.



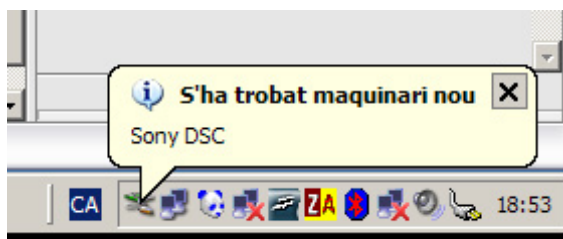
La càmera de fotos també té la icona que indica sortida USB, ja sigui al costat de la connexió o a la tapa exterior.



Pràctica 4. La connexió USB

Un cop hagueu connectat la màquina de fer fotos a l'ordinador, observareu que apareix una icona i avís a la part inferior dreta de l'escriptori, que informa que l'ordinador ha trobat un nou maquinari i que es disposa a configurar-lo de forma automàtica per fer-lo funcionar. Si treballem amb el Windows XP o amb el Windows 2000, aquest procés es porta a terme de forma automàtica i no cal intervenir-hi ni afegir cap disc de controladors (*drivers*).

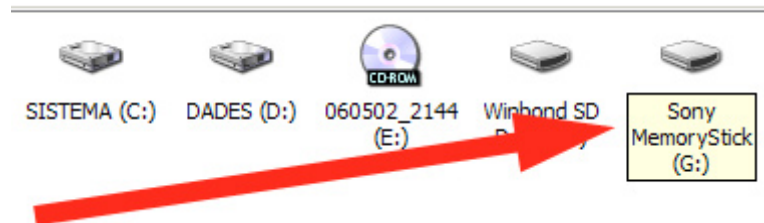
1. Connecteu els cables i apareixerà l'avís a l'ordinador:



2. Un cop estigui configurat de forma automàtica veureu la icona.



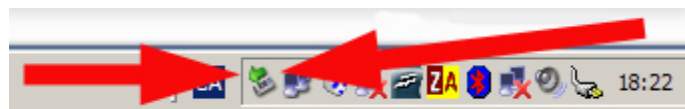
3. Entreu a **El meu ordinador** i mireu com us apareix una nova icona de disc:



4. Les connexions USB (*Universal Serie Bus*) treballen a dues velocitats. Només els aparells més vells treballen amb la versió 1.0. Els més nous, més ràpids, treballen a USB2. Cal que tant la càmera de fotos com la connexió de l'ordinador treballin a USB2 perquè la connexió sigui ràpida i el traspàs de dades funcioni millor.

5. Comproveu si la targeta de memòria actua com un disc normal de dades: creeu una carpeta nova i passeu-hi un document TXT o DOC. Si no teniu cap problema és que la targeta funciona com una unitat de disc. Respecteu i no toqueu la carpeta que es crea sempre a la càmera on van normalment les fotografie.

6. No desconnecteu directament el cable USB que uneix la càmera a l'ordinador. Us exposeu a perdre dades o alguna cosa pitjor. El procediment per desconnectar el fil és fer un doble clic a la icona:



7. Aquesta és la manera segura de desconnectar el dispositiu, i és una operació aplicable a tots els dispositius que es connecten per USB, no només a les càmeres de fotografia.



Pràctica 5. Copiar les fotografies al disc dur

Un cop teniu connectada la càmera per USB a l'ordinador, el procés per copiar les fotografies al disc dur és el mateix que ja utilitzeu per treballar normalment amb l'ordinador quan heu de copiar-hi arxius d'altres unitats de disquet.

Utilitzeu el dispositiu de memòria per copiar un TXT, un MP3 o un altre arxiu.



Pràctica 6. Els modes de fotografia

A la part superior de la càmera (excepte en la Mavica) hi ha una rodeta amb una sèrie d'icones. Cadascuna indica un mode:



La rodeta permet diverses posicions. Com a norma general, encara que es tracti de models de càmera diferents, és aconsellable començar pel mode de fotografia en automàtic (AUTO, en verd). Amb el temps i l'experiència veureu com altres modes també us poden resultar útils, per exemple per a fotografiar escenes nocturnes, fer retrats de grup, de paisatge, etc. Normalment els modes acostumen a portar unes predefinicions (*presets*) ja enregistrades per tal que, en situacions normals, els factors que intervenen en la fotografia estiguin més controlats.

La càmera Sony també té aquesta rodeta; el mode automàtic també l'assenyala en verd.



Per que fa a la càmera Mavica, els tipus de “programes” que s’hi poden utilitzar són similars als de les altres càmeres, tot i que caldrà fer-ne la selecció a través de menú.

Programes

La càmera es pot fer funcionar amb ajustaments ja predefinitos que poden ajudar al treball que s'està fent. Tot i que aquests ajustaments estan pensats per a càmeres amb més possibilitats manuals (per exemple, les rèflex analògiques), cada cop més són més populars les adaptacions a aquests preajustaments.

En tot cas, cal anar provant funció per funció per veure com s'ajusten a les vostres necessitats.

Les càmeres de vídeo acostumen també a portar aquests programes establerts.

Aquests programes incideixen en la velocitat i la quantitat de llum (automàticament). Els ajustaments típics són, en funció de la icona en pantalla (clicqueu al botó de **Program**:



- Retrat o primer pla:



- Paisatge llunyà:



- Platja o molta llum:



- Esports o molt de moviment:



- Poca llum:

Proveu cadascun d'aquests ajustaments amb totes les càmeres de què disposeu. Observeu com canvien l'enfocament, el color i les característiques de les fotografies en funció dels canvis de selecció que provoqueu.



Pràctica 7 . El flaix

2. El flaix

- El flaix és l'element que permet salvar molts cops una bona foto disparada en un lloc amb poca llum.
- Quan hi ha poca llum, la foto sempre surt amb una mena de taques de colors càlids que poden fer malbé una obra mestra.
- No dubteu mai a utilitzar-lo. Davant el dubte, sempre podeu fer tres fotos del mateix motiu: sense flaix, amb flaix en posició automàtica i amb flaix en posició forçada (sempre es dispara).

Les càmeres tenen aquestes tres opcions:

- que mai es dispari el flaix,
- que la màquina decideixi si cal que es dispari o no,
- que sempre, sense excepció, es dispari el flaix.

El flaix sempre ajuda a omplir de llum aquells detalls més foscos. Encara que sigui de dia, sempre és preferible que el flaix estigui connectat. Feu la prova de realitzar fotografies amb flaix i sense i observeu-ne el resultat:



Exemples de fotos amb flaix i sense:

