

Studio fotografie met flitslampen

In een studio belichting kan je spelen met verschillende standen van de lamp. We gaan vanavond beginnen met 1 flitslamp, en een reflectiescherm en later nog een extra flitser voor een haarlijn flits en als achtergrond flitser (2 x).

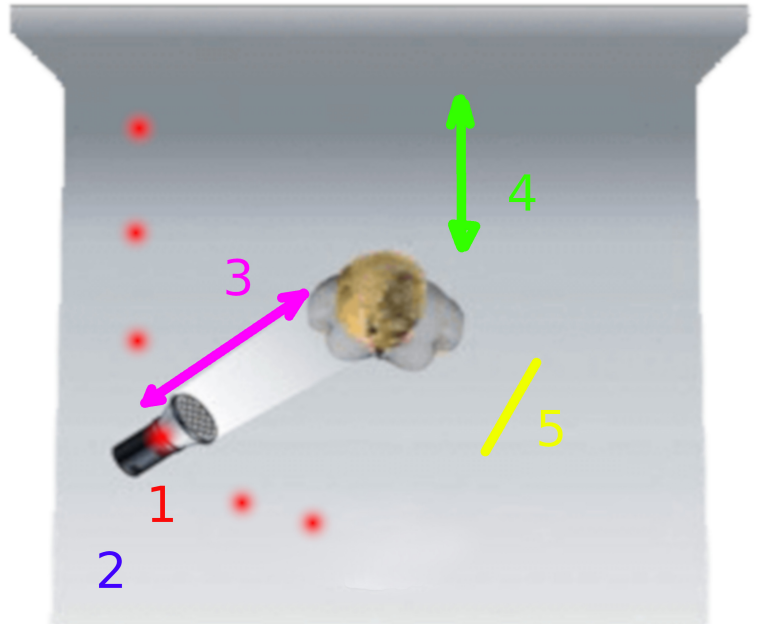
1: positie van de lamp ten opzichte van de model.

2: De hoogte van de lamp. Normalieter wordt er vaak gewerkt met belichting van bovenaf.

3: de afstand van de lamp ten opzichte van het model.

4: de afstand van het model naar de achtergrond.

5: reflectie scherm.



Zoals je ziet zijn er nogal wat factoren waar je rekening mee moet houden.

De belangrijkste vraag, zoals zo vaak, is dan ook, Wat voor foto wil ik gaan maken? Waar wil je naar toe werken?

Fotografie is altijd schipperen tussen alle beschikbare instellingen. Probeer de instellingen / afstanden zo goed mogelijk te noteren.

Vandaag werken we ook met een model. Let er dus op dat je goede aanwijzingen geeft aan het model, zodat hij / zij weet wat er verwacht wordt.

Als basis instellingen / richtlijnen kunnen we stellen:

- iso 100 (waarom?)
- F getal 8-11 (waarom?)
- sluitertijd 1/160) (waarom?)

We gaan aan de slag

1: positie van de flitslamp ten opzichte van de model.

De hoek van de lamp tov het model heeft grote invloed op de schaduw in het gezicht van het model. Hoe verder de lamp naar achter staat hoe meer schaduw op het gezicht. 2 voorbeeldjes



foto 1 foto 2

Verder heeft de flitslamp invloed op de achtergrond hoe meer de flitslamp de achtergrond belicht, hoe meer deze “meedoet” op de uiteindelijke foto.

Op de eerste foto wordt de achtergrond niet belicht door de flitslamp (het licht komt van opzij) en de achtergrond wordt dus zwart.

Op de tweede foto zie je een grijze achtergrond omdat hier de flitslamp wel de achtergrond belicht.

Denk dan ook gelijk aan de eventuele schaduw van het model op de achtergrond.

OPDRACHT

Belicht het model van overwegend van bovenaf mbv de flitslamp.

Probeer foto 1 en foto 2 eens zo goed mogelijk na te maken.

Foto 1.

let op de zwarte achtergrond.

De positie , de hoek, van de lamp staat reeds vast op 90 graden. (nr 1).

Wat is de invloed van de hoogte van de lamp tov het model (nr 2)

Wat is de invloed van de afstand van de lamp tot het model? (nr 3)

wat is de invloed van de afstand van het model tot de achtergrond (nr 4)

foto 2

let op het verloop van licht naar donkergrijs qua achtergrond.

De positie , de hoek, van de lamp staat reeds vast op 45 graden. (nr 1).

Wat is de invloed van de hoogte van de lamp tov het model (nr 2)

Wat is de invloed van de afstand van de lamp tot het model? (nr 3)

wat is de invloed van de afstand van het model tot de achtergrond (nr 4)

foto 3

Maak foto 2 na met de setup van foto 1 , maar maak gebruik van het reflectiescherm. (het gezicht van 1 kant dus goed belicht, de andere kant minder belicht en een zwarte achtergrond)

Wat de de invloed van het reflectie scherm?

Varieer de afstand van het scherm tot het model

Varieer de draai hoek tov het model.

HINT:

De afstand van je lichtbron tot je model , en tot je achtergrond is van grote invloed (de verhouding in afstanden)

Kijk eens naar het volgende diagram. De licht intensiteit neemt kwadratisch af per meter. (<https://fotofama.nl/omgekeerde-kwadratenwet-wat-is-het-en-wat-kun-je-ermee/>)

Op 1 meter van je flitslamp is de sterkte van het licht 100%.

Op 2 meter nog maar 25%

op 3 meter nog maar 11 %

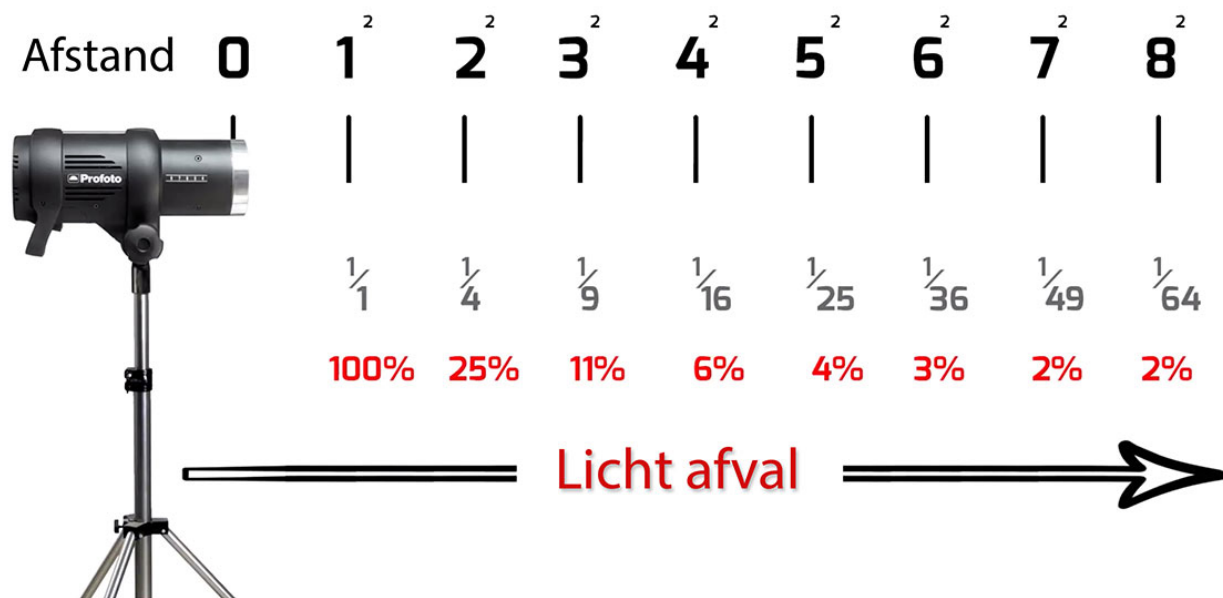
Stel je eens voor de je model op 1 meter staat van de flitslamp.

De achtergrond staat op 2 meter.

Je stelt je camera in op de lichtintensiteit op het model.

Het model wordt op 100% belicht.

De achtergrond wordt dan voor 25 % belicht, een verschil van 75% , een donkere achtergrond tot gevolg.



Stel je nu eens voor de je model op 6 meter staat van de flitslamp.

De achtergrond staat op 7 meter.

Je stelt je camera in op de lichtintensiteit op het model.

Het model wordt op 3% belicht.

De achtergrond wordt dan voor 2 % belicht, een verschil van 1%.

Hiermee speelt de achtergrond een enorme rol in de foto.(een vij lichte achtergrond)

Stel je nu eens voor de je model op 1 meter staat van de flitslamp.

De achtergrond staat op 7 meter.

Je stelt je camera in op de lichtintensiteit op het model.

Het model wordt op 100% belicht.

De achtergrond wordt dan voor 2 % belicht, een verschil van 98%.

De achtergrond speelt niet meer mee en wordt heel donker tot zwart.

Een “niet zwarte” achtergrond.

We kunnen met een extra flitser de achtergrond , los van de “model” flitslamp, de achtergrond apart inflitsen

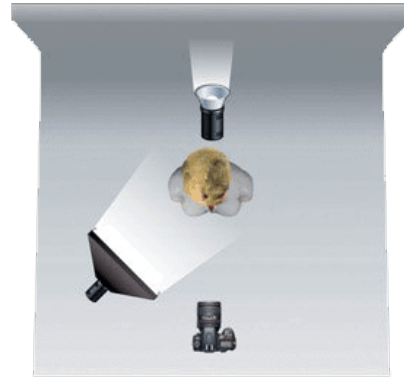


foto 3

OPDRACHT.

Maak de bovenstaande foto 3 zo goed mogelijk na. Vooral de achtergrond verloopt dus van bijna wit (onder) naar donker grijs boven.

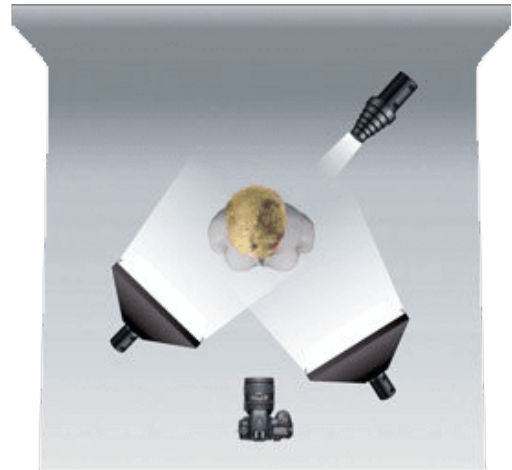
Denk eerst na over:

- hoe ver moet de flister van de achtergrond staan?
- hoe hoog moet de flister staan?
- onder welke hoek met de flister staan?
- hoe sterk moet de flitser flitsen?
- moet je een difuser gebruiken.
- hoe ver staat het model van de achtergrond vandaan?

Extra hoofd licht

Vaak zie je in fotografie een extra Hoofdlicht om de haren een extra highlight te geven.

In dit voorbeeld zie je een setup met 2 lampen , maar wij gebruiken er maar 1.



tfoto 4

OPDRACHT

*Maak foto 2 zo goed mogelijk na , maar dan met een hoofdlicht zoals in foto 4
Let wel op de donkere achtergrond.*

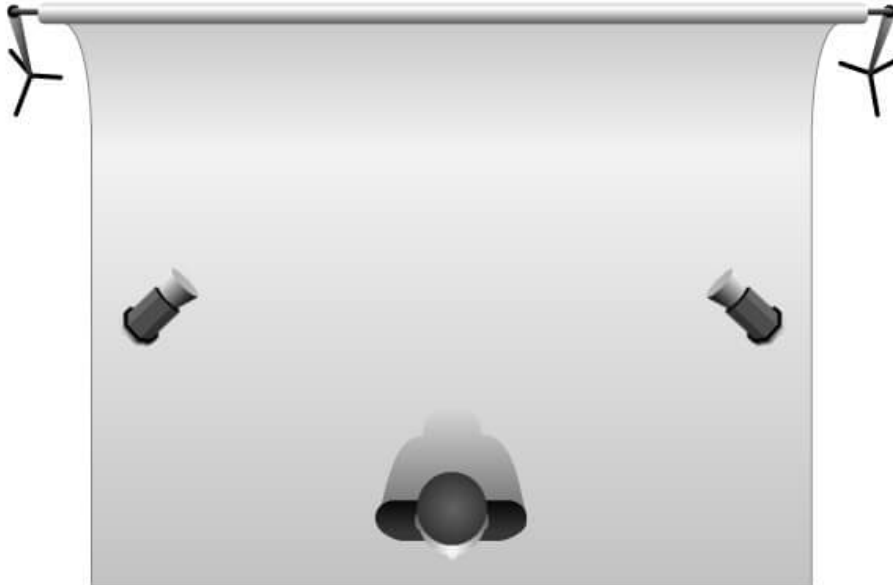
Denk eerst na over:

- hoe ver moet de flister van de model staan?
- hoe hoog moet de flister staan?
- onder welke hoek met de flister staan?
- hoe sterk moet de flitser flisen?
- moet je een difuser gebruiken.
- hoe ver staat het model van de achtergrond vandaan?

Een compleet witte achtergrond

Een kassieke opstelling is ook een witte achtergrond.

Je kan dit bereiken de 2 extra flitser te berguiken voor de achtergrond om een evenredige (egaal) witte achtergrond te krijgen



VERSION 1.1 - WWW.KEVINKERTZ.COM - ©2008 KEVIN KERTZ
For personal use and to share your setups only. Not for commercial use. Email suggestions to kevin@kevinkertz.com

OPDRACHTMaak foto 2 zo goed mogelijk na , maar dan met een witte achtergrond (of een gekeurde, maar dan mooi uitgelicht)

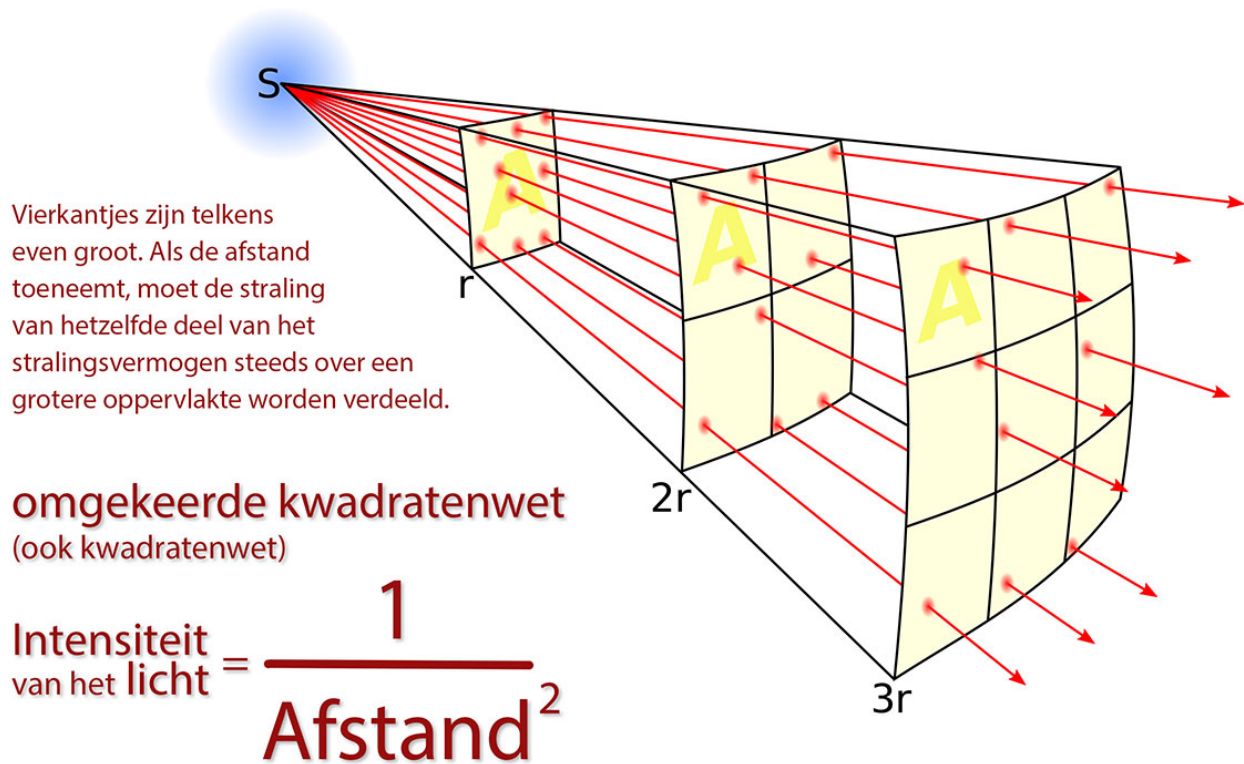
Denk eerst na over:

- hoe ver moet de flitser van de model staan?
- hoe hoog moet de flitser staan?
- onder welke hoek met de flitser staan?
- hoe sterk moet de flitser flisen?
- moet je een difuser gebruiken.

- hoe ver staat het model van de achtergrond vandaan?
- hoe voorkom je dat de achtergrond flitsers het model gaan inflitsen

<https://www.fotojeroen.nl/fotografietips/lichtopstellingen-in-studio-met-modellen.php>

<https://fotofama.nl/omgekeerde-kwadratenwet-wat-is-het-en-wat-kun-je-ermee/>



https://www.fotojeroen.nl/fotografietips/witte_achtergrond_in_studio.php

Extra bijlage “Rembrandt belichting”

Bij de Rembrandt belichting vormt de slagschaduw van iemands neus, een lichter driehoekje aan de donkere zijde van het gezicht. Dat driehoekje zorgt samen met de donkere achtergrond voor de herkenbare Rembrandt belichting. Hierdoor gaat de aandacht meteen naar de persoon.



Plaats de lamp in een hoek van 45 graden

Werk je met flitsers of continu licht? Plaats dan het hoofdlicht links of rechts boven het model in een hoek van 45 graden. De afstand van het licht en de lichtvormer bepalen de vorm en het verloop van de schaduw op je onderwerp. Daarnaast bepalen ze ook hoeveel licht er op de achtergrond valt én hoe de vorm is van de hooglichten in de ogen van het model. Deze zogeheten ‘catchlights’ zijn natuurlijker wanneer je een ronde lichtvormer zoals een beautydish gebruikt in plaats van een vierkante of rechthoekige softbox.

Gebruik deze camera-instellingen

Om de scherptediepte van schilderijen na te bootsen werk je met een telelens en een hoog diafragmagetal tussen de f/9 en f/14. De ISO-waarde stel je heel laag in, bijvoorbeeld op ISO 100. Hiermee voorkom je dat er ruis in de foto ontstaat. Gemmy werkt meestal op een sluitertijd van 1/160e seconde. De sluitertijd heeft invloed op hoeveel omgevingslicht er zichtbaar is. Hoe langer de sluitertijd is, hoe meer je terugziet van het omgevingslicht. Fotografeer vanaf een statief om bewegingsonscherpte te voorkomen.



