

## Standaard portret belichting en kleurfilters

Als eerste de filters;

Je hebt twee type filters, correctie- en effectfilters. Correctie filters is om de kleurtemperatuur te corrigeren naar de gewenste kleurtemperatuur. Dus van daglicht naar kunstlicht, kunstlicht naar daglicht of om kleur afwijking van b.v. een TL-lamp te corrigeren (deze laatste houd ik voor het gemak even buiten beschouwing). Effect filters zijn te verkrijgen in de meest bonte en aparte kleuren, en worden dus gebruikt om kleur aan je licht te geven.

Kunstlicht naar daglicht correctie: Kunstlicht heeft een kleurtemperatuur van zo'n 3200graden en daglicht zo'n 5300. Dit houdt in als je de camera op witstand daglicht heb staan (zonnetje) het licht van een kunstlichtbron er oranje uitziet. En als je de camera op kunstlicht witstand (lampje/peertje) hebt staan ziet het daglicht er blauw uit.

Als je dus bij daglicht een kunstlicht lamp wil gebruiken en je wilt dat dit licht er neutraal wit uitziet zoals het daglicht, dan moet je er een blauwfilter voor doen. Dit is het correctie filter vol CTB (vol blauw). Nu zijn er ook nog  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{1}{4}$  en  $\frac{1}{8}$  CTB filters. Hiermee kan je dus gedeeltelijk het licht corrigeren. Dus met bijvoorbeeld  $\frac{1}{2}$  blauw houd je een oranje kleur over die precies tussen daglicht en kunstlicht inzit.

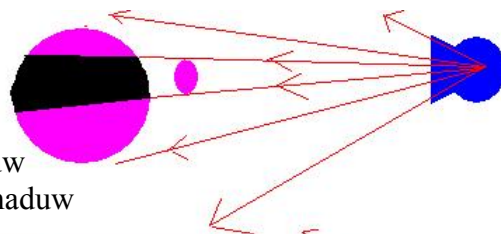
Heb je een daglichtlamp en zit je in een kunstlicht situatie (met camera op kunstlicht). Kun je de daglichtlamp corrigeren naar kunstlicht doormiddel van een vol CTO (vol oranje) filter.

Ook deze heb je nog in de gradaties  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{1}{4}$  en  $\frac{1}{8}$ .

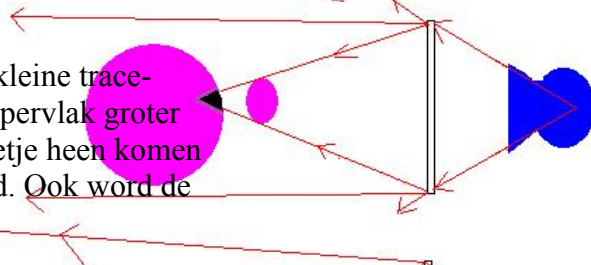
Maar deze filters hoeft je niet alleen te gebruiken als correctiefilter, je kunt er heel goed kleur mee aan je licht toevoegen (net als effectfilters dus)

Ook zijn er filters om je licht wat zachter te maken. Deze zijn o.a. trace en diffusion. Dit zijn wit melkachtige filters. Deze heb je ook nog in een variant speciaal voor de huid, dat is een roze tint tracefilter genaamd "cosmetic rouge/pink" (of cosmetic highlight). Deze filters je voor je lamp klemmen of op een frame spannen, hoe groter het oppervlakte van het filter des te zachter het licht.

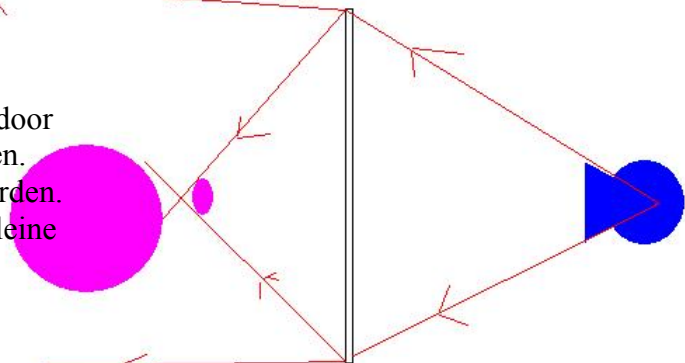
In het 1<sup>e</sup> figuur zie je een lamp zonder trace. Op de grote roze bal zal een schaduw komen van de kleine bal ervoor. Deze schaduw zal hard zijn.



In het 2<sup>e</sup> figuur heeft de lamp een kleine trace-scherm. Hierdoor wordt het lichtoppervlak groter en zal het licht om het kleine balletje heen komen waardoor de schaduw kleiner wordt. Ook wordt de overgang van de schaduw zachter.



Maak je het lichtoppervlakte nog groter door nog een grotere trace-scherm te gebruiken. Dan zal de schaduw zelfs opgeheven worden. Het licht kan van beide kanten van het kleine balletje de grote bal bereiken.



## Standaard 3 puntsbelichting;

Zoals de naam al zegt bestaat deze manier van belichten uit 3 punten.

1=Key-light ofwel Hoofd-licht.

2=Fill-licht ofwel invul-licht.

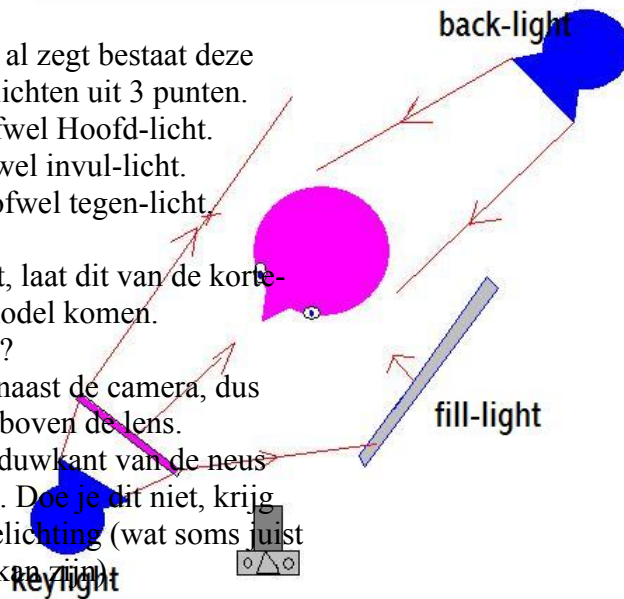
3=Back-light ofwel tegen-licht.

Het hoofd licht, laat dit van de kortekant van het model komen.

Kortekant?!?!?!?

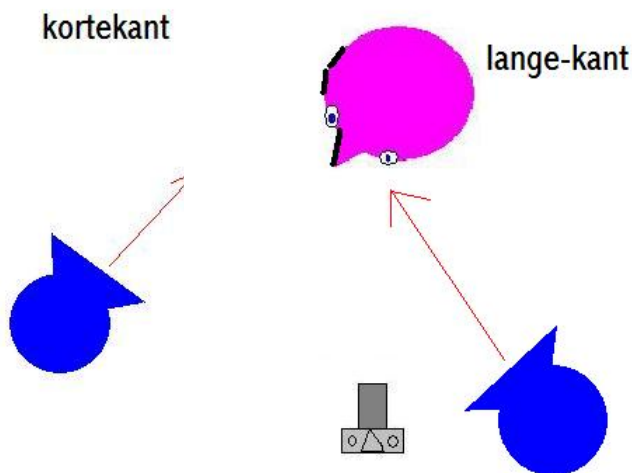
De lamp staat naast de camera, dus niet vlakbij of boven de lens.

Zo dat de schaduwkant van de neus richting lens is. Doe je dit niet, krijg je een platte belichting (wat soms juist weer gewenst kan zijn).



Qua schaduw kun je spelen naar smaak, over het algemeen is het vaak wel mooier en sprekender als beide ogen het licht vangen.

Filters voor het hoofdlicht; het is vaak mooi om het hoofdlicht zacht te houden. Dit doe je dan met trace, diffusion of cosmetic. Heb je geen cosmetic en wil je toch wat warmer effect op de huid hebben kun je dit bereiken door trace te combineren met 1/8 CTO.



Fill gebruik je om de schaduw niet te donker te laten worden. De sterkte hangt af van de wens drama. Dus hoe minder fill des te meer donkere schaduw kant. Fill-light hoeft geen lamp te zijn. Vaak is reflectie materiaal genoeg. Dit kan een plaat piep zijn (piepschuim) of ander wit materiaal. Let op dat er wel licht op het reflectie materiaal gericht staat anders valt er weinig te reflecteren. Dit licht komt vaak van je Key-light af, dus richt die zo dat deze lamp op je model staat en op je reflectie.

Tegenlicht gebruik je om het model los te laten komen van de achtergrond. Zet de lamp aan de tegenovergestelde kant van je hoofdlicht. Dit is de schaduw/donkerkant van het model.

Om het diepte effect nog groter te maken is het vaak mooi om het tegenlicht koeler/blauwer te maken. Dit op smaak; 1/8 CTB voor koel/wit licht, ¼ CTB voor lichtblauw, ½ CTB voor iets blauwer en vol CTB voor donker blauw.

Let op; Ik ben bij deze uitleg uitgegaan van kunstlicht lampen en een neutrale (kunstlicht) witstand in camera. En een ruimte waar geen ander licht de set beïnvloed.

Nu hebben we het model met 2 lampen uitgelicht (3 punten met reflectie meegerekend). Vergeet niet iets te doen met de achtergrond! Daarmee kun je de finishing touch aanbrengen aan je foto.

Speel met reflecties en scherptediepte, bv: metalen glimmers onscherp in de achtergrond.

Als laatste;

Dit zijn de basis regels van belichten. En regels zijn er soms om te breken. Als je weet welke regels je overboord gooit en waarom kun je vaak op hele mooie resultaten komen.

Ik hoop dat jullie hier wat aan hebben en dat ik in April heel veel mooie belichte portretten ga zien.

Vr.gr.,  
Martin Struijf