

## Een zwarte achtergrond maken in de studio



Waar je een witte achtergrond in de studio kunt maken door er extra licht op te laten vallen, is het principe van een zwarte achtergrond precies omgekeerd. Om een zwarte achtergrond te krijgen moet je er juist voor zorgen dat er geen licht op valt.

Net als bij een witte achtergrond is ook de afstand tot je model belangrijk, daar kom ik verder op terug.

Bij een zwarte achtergrond begin je natuurlijk met je achtergrondmateriaal. Een groot zwart doek of een papieren rol van enige breedte is natuurlijk ideaal. Ik werk zelf met een zwart doek omdat dit opgevouwen niet zo groot is maar uitgevouwen toch al snel een meter of 4 breed en 3 hoog.

Net als bij het maken van een foto met een witte achtergrond wil je ook bij een zwarte achtergrond het licht wat op je model komt scheiden van het licht wat op de achtergrond komt. Zorg je dat er bij een witte achtergrond voor dat er juist extra licht op de achtergrond gaat komen, bij een zwarte achtergrond moet je het juist gaan voorkomen. Je wilt geen licht wat doorwerkt naar de achtergrond.

Hiernaast zie je een foto met mijn zwarte doek in de achtergrond. De kreukels zijn allemaal goed te zien. Nu had ik er dat wel uit kunnen strijken, maar heb je enig idee hoe onhandig het is om een groot doek te strijken? En ook hoe lang ik daar mee bezig ben? Het kost me veel te veel tijd. Tijd die ik wel beter kan benutten en ik kan de kreukels ook weg krijgen zonder de strijkbout in het stopcontact te stoppen.

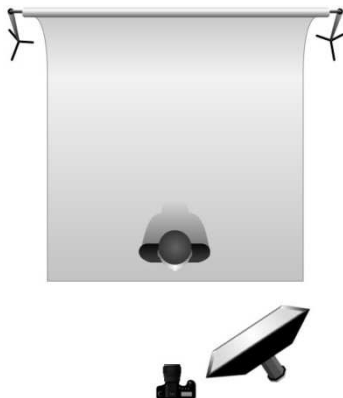


Het voordeel van een zwarte achtergrond is dat je deze niet zo hoeft uit te lichten als een witte achtergrond. Je wil de achtergrond zwart hebben en zwart bereik je in de fotografie door er geen licht op te laten komen. Waar je met een witte achtergrond ook verschillende lampen nodig had, speciaal voor de achtergrond, is dat voor een zwarte achtergrond niet nodig. Sterker nog, als je maar een enkele studiolamp hebt, dan kun je die op je model gebruiken en meer heb je soms niet nodig.

We willen dus mooi diepzwart. Je kunt dat ook wel naderhand in een bewerkingsprogramma voor elkaar krijgen. Dat is niet al te moeilijk. Wanneer je echter veel foto's hebt, dan kan het wel een hele berg werk worden. Daarom streven we er na om het in het origineel zo goed mogelijk te hebben.

Als je wel je model uit wilt lichten, maar niet je achtergrond, dan zul je een bepaalde afstand tussen deze twee moeten krijgen. Hoeveel dat is, daar is niet echt iets over te zeggen. Dat hangt ook een beetje af wat voor foto je wilt maken. Een close-upje kan met kleinere afstanden dan een groepsportret. In de regel is de afstand van je flitser tot het model een goede maat. Als dit bijvoorbeeld anderhalve meter is, dan zorg je ervoor dat de afstand van je model naar je achtergrond minimaal het dubbele is. Dus in dit voorbeeld zou het dan drie meter worden.

In een schema:



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

niet genoeg.

Het schema hiernaast laat zien dat de afstand van model naar de camera ongeveer de helft is als van het model naar de achtergrond. Het licht van de flitser zal je model belichten en er zal nog een hoop licht doorgaan naar de achtergrond. Bij de achtergrond zal het licht al zwakker zijn vergeleken met het licht wat op je model valt.

Als ik zou gaan rekenen: Wanneer je je model uitlicht met  $f/5.6$ , dan is het licht op je achtergrond anderhalve stop minder. Immers, tussen de lamp en het model zit anderhalve meter en tussen de achtergrond het dubbele daarvan. Na anderhalve meter achter je model, is je licht 1 stop minder en nog anderhalve meter verder gaat daar nog een halve stop vanaf. Anderhalve stop is nog niet zoveel, in ieder geval

# FOTOJEROEN.NL

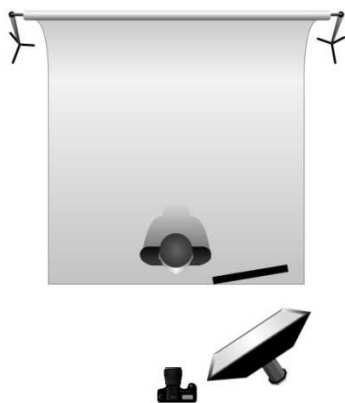
Als je het uit zou rekenen dan zou het licht wat op de achtergrond komt ongeveer  $f/3.5$  bedragen. Ietsjes minder eigenlijk. En de camera kan dit nog wel oppikken. Het bereik van een sensor in een camera is groot genoeg om dit verschil in beeld te brengen. Het is al wel veel minder dan wanneer je model dicht bij de achtergrond staat.

Omdat er in dit schema ook veel licht van de flitser naar de achtergrond gaat, zal deze dus niet helemaal zwart worden. Het resultaat zal er als volgt uitzien:

En de bedoeling is wel dat het eigenlijk nog zwarter wordt. Op een kleine afbeelding hier op de website is het niet goed te zien, op een foto van originele grootte zitten er in de achtergrond toch nog steeds kleine dingetjes. Dit is op zich ook niet zo verwonderlijk, er komt immers nog steeds licht op de achtergrond. Alhoewel het al behoorlijk veel minder is vergeleken met het licht wat er op mijn model terecht komt, is het toch nog te zien door de camera



Nu heb ik redelijk veel ruimte in de studio. Ik zou mijn afstand veel groter kunnen maken, maar voor het artikel houd ik het even zo omdat niet iedereen gezegend is met veel ruimte. Het probleem is dus dat mijn model wel goed belicht is, en er dus toch net iets teveel licht op de achtergrond valt. Dit is eigenlijk heel eenvoudig en goedkoop op te lossen. We kunnen er namelijk ook voor zorgen dat het licht van de flitser de achtergrond nooit kan bereiken door simpelweg iets tussen de flitser en de achtergrond te plaatsen. Dit kan een compleet scherm zijn maar ook een ander doek. Ga hiervoor niet speciaal naar de fotozaak. Ja, er zijn mooie schermen voor te koop, maar dat is vaak duur. Je kunt bij de bouwmarkt vrij makkelijk spullen kopen om zelf een scherm te maken. Ik kies zelf altijd voor een extra doek dat ik aan een dwarsligger tussen twee statieven heb hangen. Dat doek kost een habbekrats en werkt goed genoeg.



VERSIJN 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

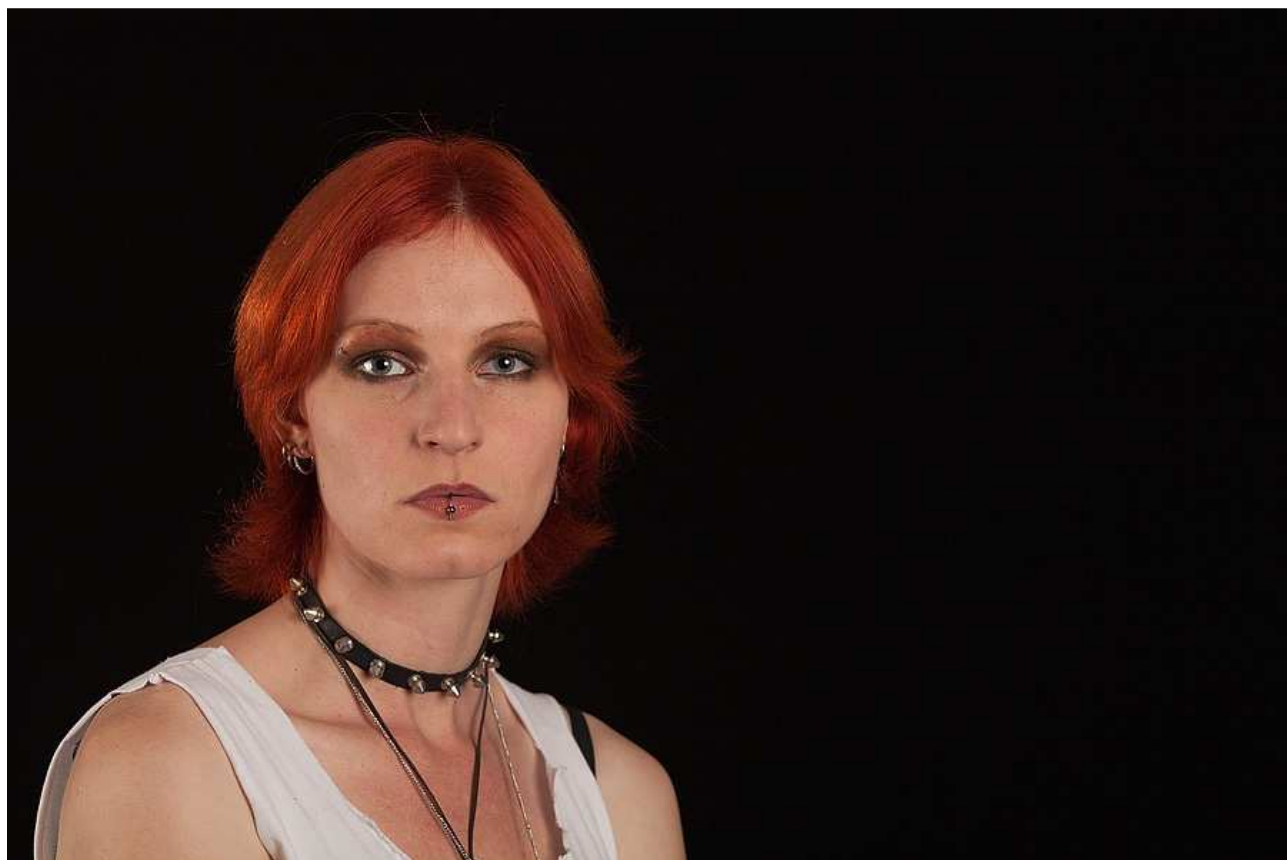
Op het schema hiernaast zie je dat ik een scherm voor de flitser heb geplaatst. Het gros van mijn flitslicht valt nog steeds op mijn model, want dat is het belangrijkste van die lamp. Het flitslicht wat voorbij het model gaat, en naar de achtergrond dreigt te gaan, wordt door het scherm tegengehouden. Het werpt een schaduw op de achtergrond.

Zorg er wel voor dat de kant van het scherm welke naar de flitser gericht staat ook zwart is. Als het een wit scherm zou zijn, dan kaatst al het flitslicht terug. Dan komt het in mijn camera of ook weer op mijn model en daar zit ik niet op te wachten, ik wil zelf de controle houden over het licht.

Als de schaduw van het scherm te klein is en je er nog een klein beetje langs flitst, zet het scherm dan iets dichterbij. Net zo dichtbij zodat er in je achtergrond geen flitslicht meer komt. Pas op met het erg dichtbij zetten; je wilt niet dat het licht wat op je model hoort te komen ook een beetje wordt afgedekt door het scherm.

# FOTOJEROEN.NL

En dat brengt ons redelijk snel, eenvoudig en bovendien goedkoop bij het eindresultaat. Een diepzwarte achtergrond die ik naderhand niet meer hoef te bewerken met Photoshop. Zeker als je een grotere serie hebt om af te werken scheelt dit behoorlijk in tijd.



Lees trouwens ook de keerzijde van de medaille in het artikel over het maken van een witte achtergrond in de studio