

Opdracht maart **Flitsen**



Cameraflitser



1ste foto

Zonder flits met tegenlicht. Schaduw zijde aan de kant van camera.

2de foto

Flitser gaf teveel licht. Op de camera -3 en nog teveel licht. Flitser afgedekt met zilverfolie. Rechtstreeks licht wat schaduw veroorzaakt.

3de foto

Papiertje voor de flitser zodat je een difusser krijgt. Minder en zachter licht en geen schaduw op achtergrond



FLITSLICHT EN OMGEVINGSLICHT COMBINEREN

F5.6, 1/500sec, ISO 100



F5.6, 1/1000sec, ISO 100



F5.6, 1/2000sec, ISO 100



F5.6, 1/4000sec, ISO 100



F5.6, 1/8000sec, ISO 100



Niet geflitst

wel geflitst



Iso 100
F5.6
1/1250
Flits 1/2



Iso 100
F5.6
1/640
Flits 1/4



Iso 100
F5.6
1/320
Flits 1/8



Iso 100
F5.6
1/160
Flits 1/16



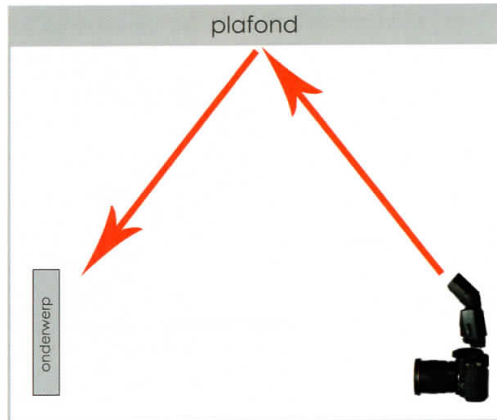
Iso 100
F5.6
1/80
Flits 1/32



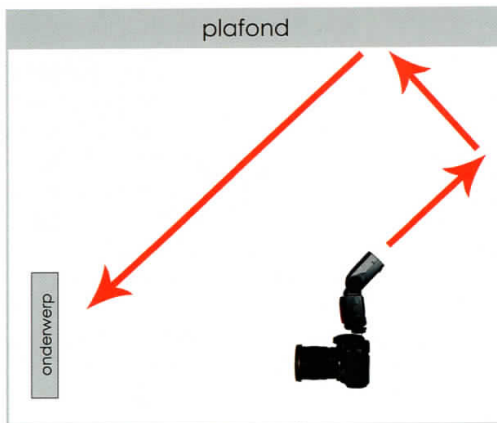
Iso 100
F5.6
1/40
Flits 1/64

Geflitst met snooth

Licht reflecteren



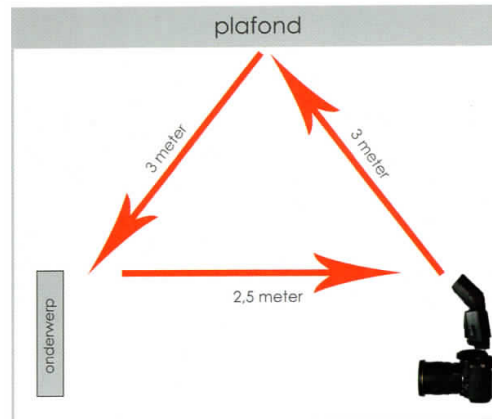
Als de afstand tot het onderwerp vrij lang is, bijvoorbeeld 7 meter, kantel je de flitskop in een hoek van circa 45 graden om het flitslicht op juiste punt te laten reflecteren.



Het is ook mogelijk om indirect te flitsen via een muur achter de camera. Ongeacht welke positie je kiest voor het kantelen van de flitskop, de hoek van inval is gelijk aan de hoek van uitval.



Wanneer de afstand tot het onderwerp korter wordt pas je de richting van de flitskop aan. Richt deze op een wijze waarbij het reflectiepunt op het plafond ongeveer in het midden ligt ten opzichte van de flitser en het onderwerp. Bij een afstand van de camera tot het onderwerp van circa 1,5 meter kantel je de flitskop in een hoek van 90 graden.



Bij frontaal flitsen hou je rekening met de flitsafstand van flitser naar onderwerp (2,5 meter) maar bij indirect flitsen is dat van flitser naar plafond en van plafond naar onderwerp ($2 \times 3 = 6$ meter). In ruimtes met hoge plafonds kunnen soms lange flitsafstanden ontstaan. Wees in dergelijke situaties extra alert op de maximale flitsafstand zoals vermeld achterop de flitser. Indien je het daarmee niet redt kun je in de uitleg van hoofdstuk 1 *Flitsen in de TTL modus* lezen hoe je de flitsafstand desgewenst kunt verlengen.

Je kunt licht laten reflecteren via (witte) muur en/of plafond. Je krijgt zachtere schaduwen en licht.

Kan ook via een reflectiescherm of een plaat witte piepschuim.

Waar licht is, is schaduw



Frontale flits zonder diffusorkap



Frontale flits met diffusorkap



Indirecte flits via het plafond
met stuiterkaart



Indirecte flits via het plafond
zonder stuiterkaart

Gebruik maken van schaduw



Flits op het 1e gordijn (Sluitertijd bijvoorbeeld 1/10)



1ste gordijn
Flits en de sluiter blijft open tot de tijd op is

Flits op het 2e gordijn (Sluitertijd bijvoorbeeld 1/10)



2de gordijn
Sluiter opent en net voor die sluit krijg je de flits

High-speed sync, HSS (Sluitertijd bijvoorbeeld 1/1000)



High Speed Sync. De flitser blijft kleine flitsen geven zolang de sluiter open is. Flits is minder krachtig.

Voorbeelden 1ste en 2de gordijn



Beweging met multiflash



Doe dit in een donkere ruimte.

Met plantenspuit en tegenlicht



1 Flitser zorgt voor tegenlicht. Kan ook een andere lichtbron zijn.

2 Plantenspoeier met water

3 Vlinder op bloem

4 Camera met flitser

