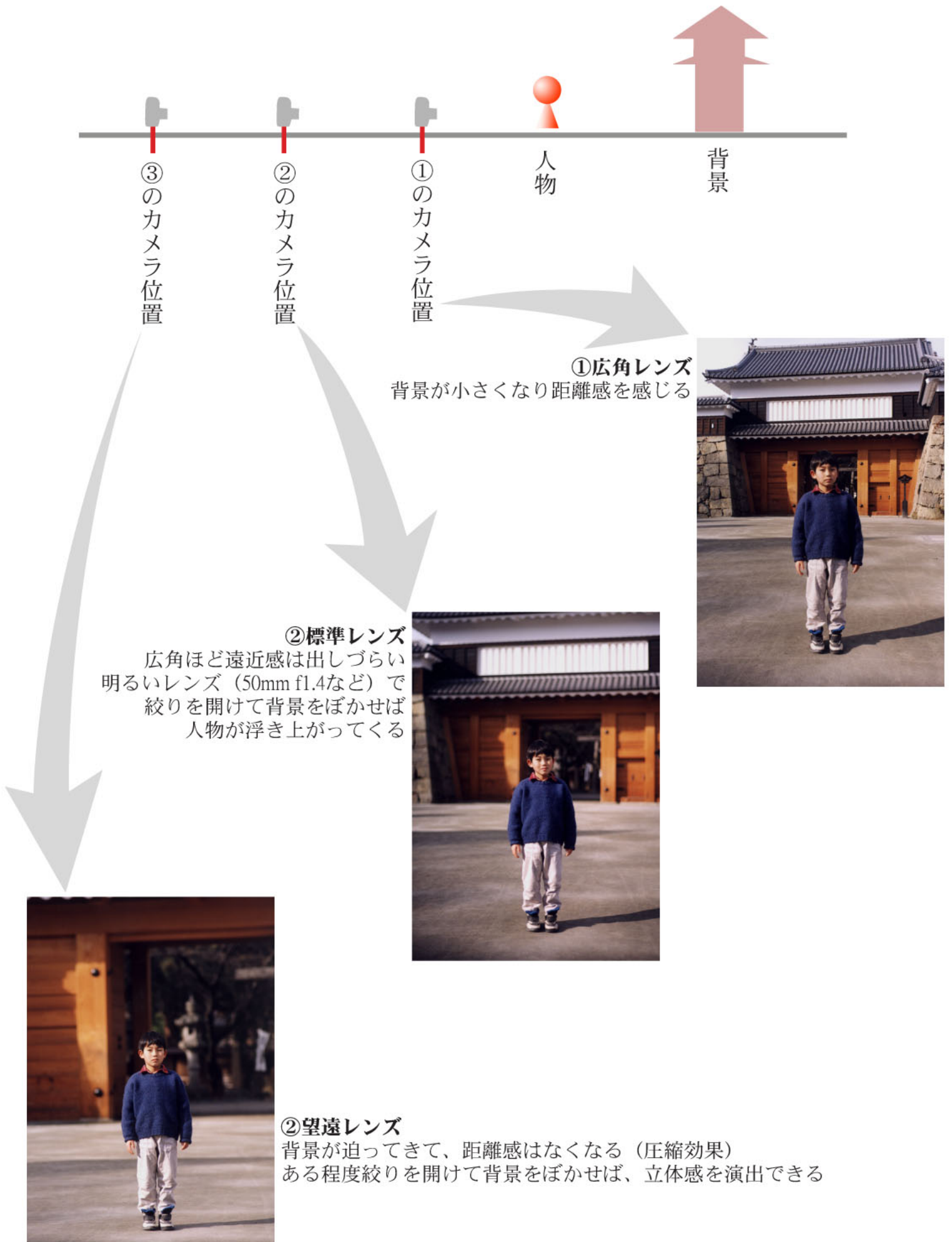
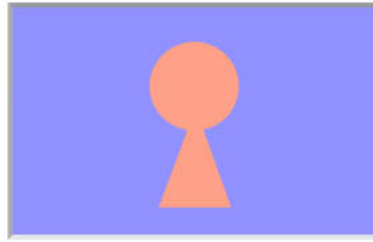


<レンズ選択による違いについて考えてみましょう>



<画面全体のコントラストについて考えてみましょう>

①主たる被写体と背景がほぼ同じ明るさ
フラットなコントラスト
=立体感がない



②主たる被写体より背景が暗い
強いコントラスト
=主たる被写体が浮き上がる



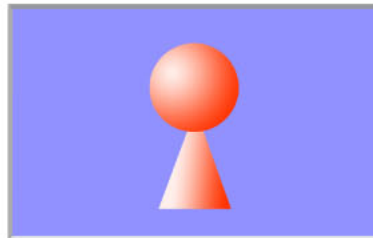
③主たる被写体より背景が暗い
ハイキー調
主たる被写体を若干暗めにすれば
ノーマルな調子になる



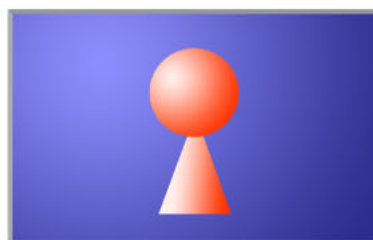
④暗めの背景に濃淡をつける
柔らかいコントラスト
背景に奥行きが出る



⑤主たる被写体に光で濃淡を付ける
立体的な写真を作るには
光と影が重要



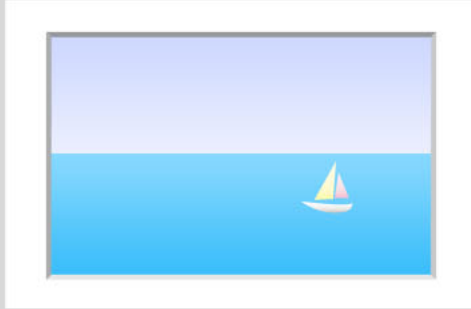
⑥背景にも濃淡を付ける
ハイライトのまとまり、
シャドーのまとまり、
主たる被写体と背景の明るさの
バランスが重要



<画面全体の構図、レイアウトについて考えてみましょう>

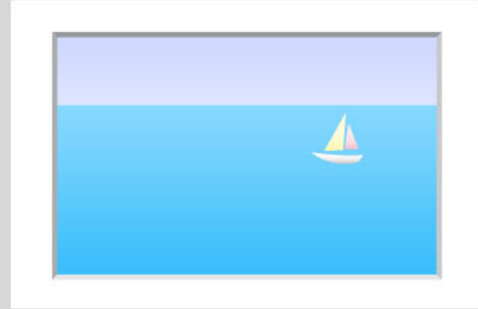
① 2分割構図

グラデーションがあればそこそこ奥行き感が出る

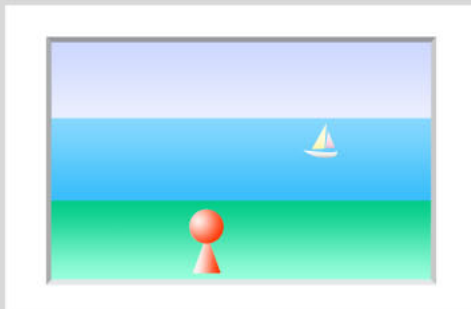


② 3分割構図

奥の物を狭くして手前の広がりを持たせる

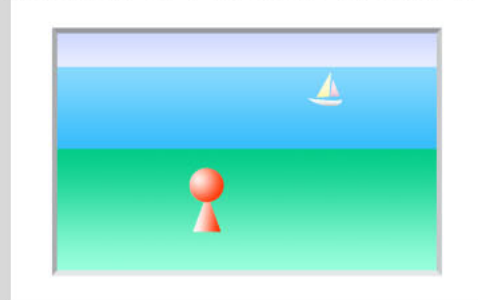


③ 典型的な3分割構図



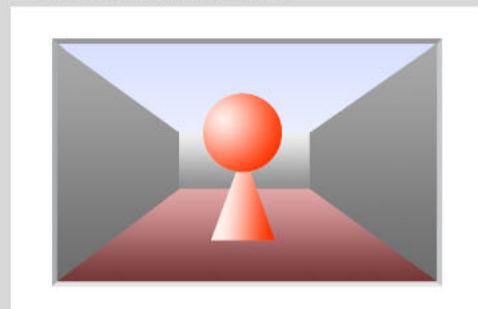
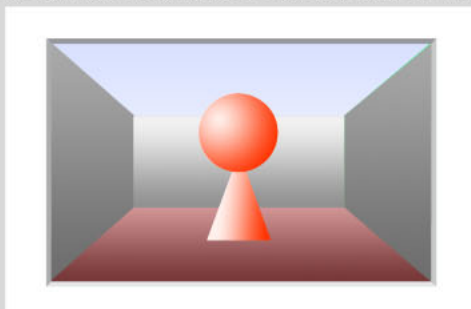
④ 6分割構図

奥の物を狭くして手前の広がりを持たせる

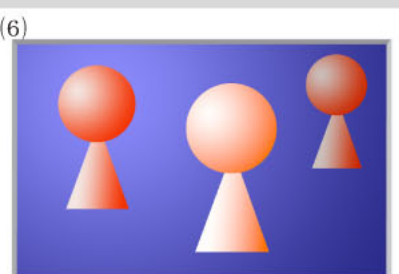
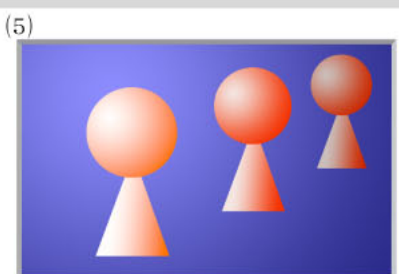
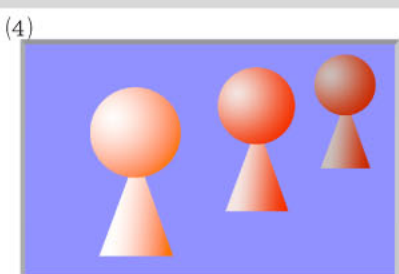
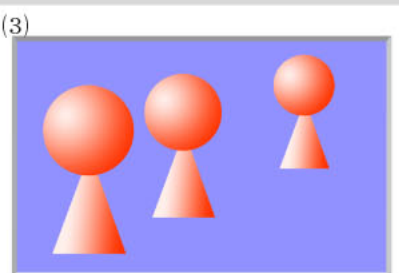
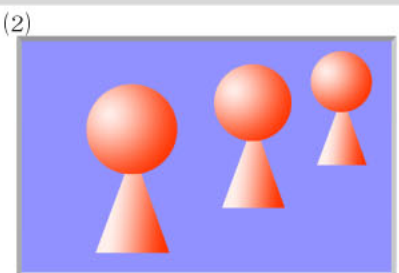
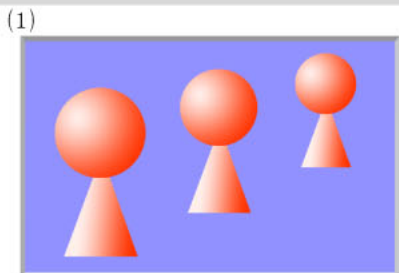


⑤ 通称“徳光ゆかりのコーナーパワー”

奥行きを感じさせる斜めの線を画面の角に合わせると、力強い安定した構図になる



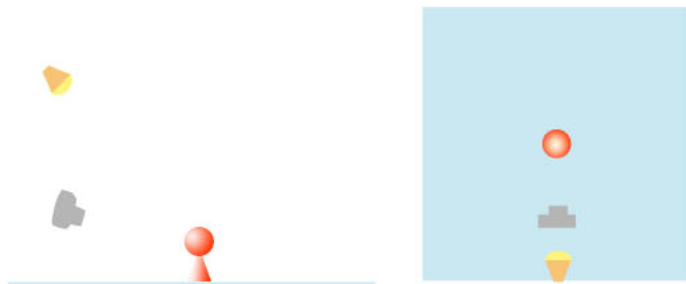
⑥ 3つの物の物がありました。より奥行き感を出すにはどうしたら効果的か検討してみましょう。



＜太陽の位置による質感描写の違いについて考えてみましょう＞



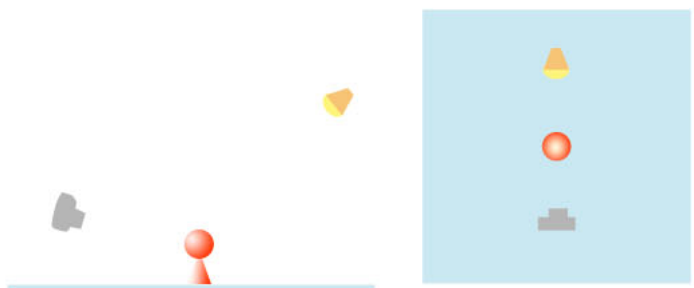
①太陽を背にした場合
物の色の発色は良いが、
光が回り過ぎメリハリがない。



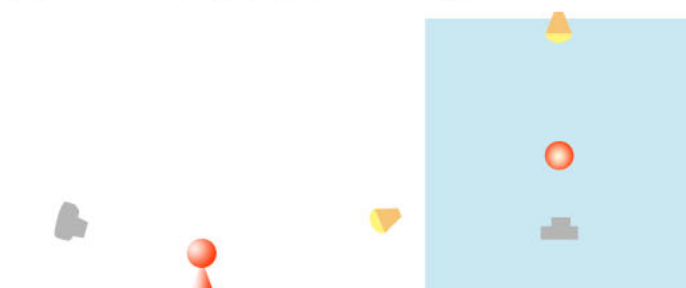
②太陽が真上から照らした場合
背景は光が回ってフラットだが、
物自体は陰影がつき立体感が出る。



③太陽がやや後方から照らした場合
背景の質感が出てくる。
物は影が多くなってしまい、鮮やかとはいえない。



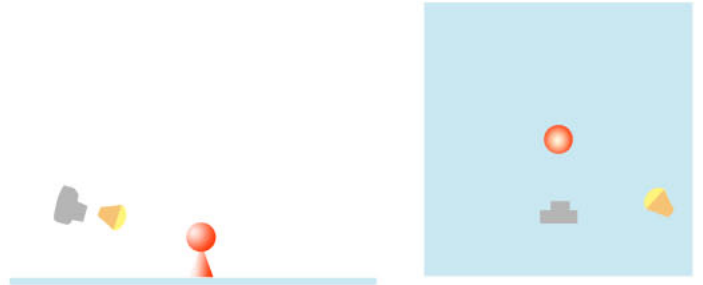
④後方の低い位置からなめるような太陽の位置
背景の凹凸が最もはっきりする。
弊害として、白飛び黒つぶれが激しくなる。



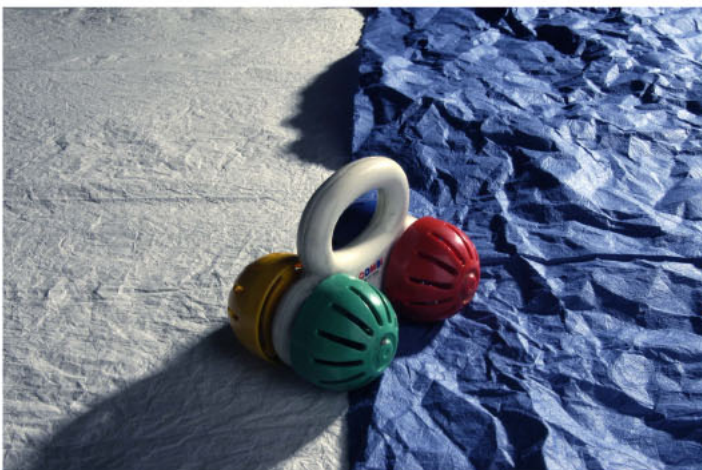
＜太陽の位置による質感描写＞のつづき



⑤前方横低い位置の太陽
物に対する光のまわりが良い。
背景の質感がある程度出る。



⑥真横の低い位置の太陽
物の立体感が良好。背景の質感も良好。
ただし、影がうるさくなる。



⑥斜め後方の低い位置の太陽
物の立体感が良好。背景の質感も強調される。
影は斜め手前に伸び、奥行きを更に強調する。

