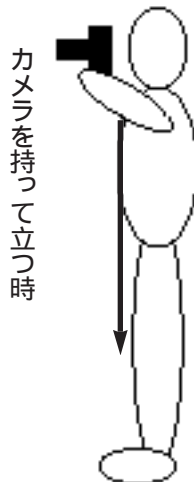
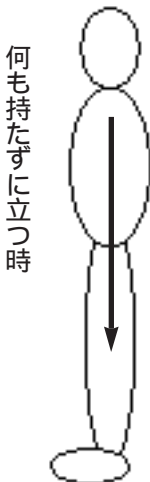


カメラを持った安定した立ち方



左の図はカメラを持って、被写対にまっすぐ向いています。
右の図は足も斜め方向に少しひらいて、上半身を少しひねって被写対に向いています。
どちらが重たいカメラを安定して支えることができるでしょうか。

重心バランス



カメラを顔の前に持ち、立つと体全体の重心位置が前にきます。それを力だけで支えようとする手や腕に力が入って安定しなかったり、ブレの原因ともなります。

上の右の図のように足を開いて力をいれずにカメラを安定して持つことが大切です。

「画面」という枠で見る

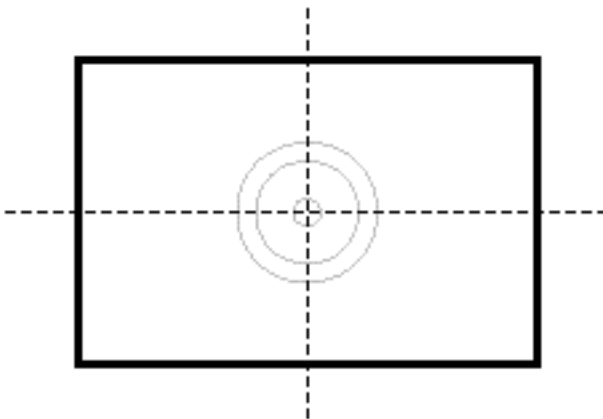
写真の誕生から、カメラの構造、理にかなったカメラの持ち方立ち方と、すごく大まかですがとりあえずシャッターを押せる段階までをみてきました。

しかし、いくら技術が進歩し、私たちがカメラの操作に慣れたとしても、写真の発明当時から変わらず、今後も変ることはないであろうと思われることがあります。

「写真」は画面という枠で世界を区切って見て切り取り、画面という固定された枠の中でそれを表現していくのです。

画面のバランスを意識する

画面構成というと難しくなりそうですが、簡単に画面を下の図のように4つに区切って考えてみましょう。実際にファインダーを覗いても、下の図のような線は見えませんが、ファインダーを覗きながら、上下と左右に均等に分割する線をイメージしてみてください



画面全体のバランスを見る



上の写真は画面のほぼ中央に大きな木が1本写っています。これは初心者の方に多い画面構成です。画面の中央でピントを合わせてそのままシャッターを押すと、よくこういう画面になりがちです。




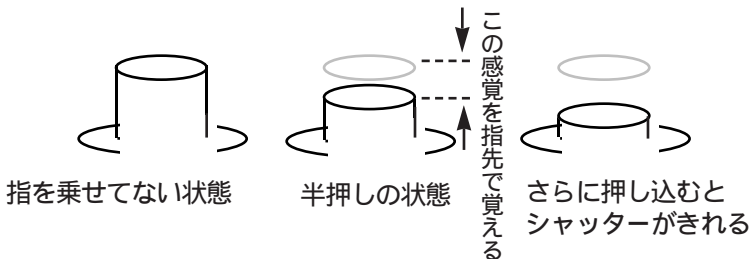
下の写真は木を画面の右にもってきて、空も狭く写るようにしたものです。上の写真を撮った位置からカメラを少し左に、少し下にふったものです。

下の写真の方が、ポツンと立った木だけでなく大地の広がりや奥行き感までも感じられませんか。

一番大切な被写体に注目することは必要ですが、それと同時に画面全体を見て、被写体の周りの空間、背景、被写体と背景との重なり具合などもよく考えることも大切です。

シャッター半押しを覚える

ほとんどのカメラでは、シャッターボタンは触れただけでシャッターがきれるというのではなく、少し押し込んでもシャッターは、まだきれない「あそび」があります。自分のカメラのその「あそび」の感覚を指先で覚えて、シャッターがきれるギリギリの状態までシャッターボタンを押し込んだまま、カメラを前後左右に動かせるように練習しましょう。



上の図の「あそび」の感覚を覚えて、ギリギリまで押し込んだままでファインダーをのぞくことで、動きのある被写体へタイミングを合わせやすくなりますし、シャッターをきる時の指の動きは小さくなるのでブレ防止にもなります。そのためにはシャッターは指の先端で押すのではなく、指の腹で押します。「押す」というよりも「圧力をかける」という感じです。



ほとんどのAFカメラではシャッターボタンは2段階で動作し、半分だけ押し込むと、レンズが動きピントが合った状態で止まります。これをAFロックと言います。多くのカメラでは露出もそこで記憶されます。

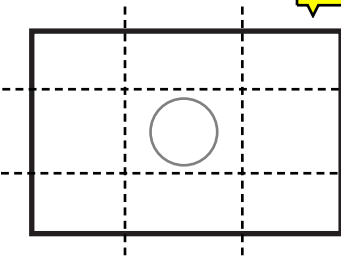
ですから上の写真のようにまず花を画面の中央に見て、そこでシャッターを半押しするとピントは花に固定されます。そしてシャッターを「半押しのまま」、カメラを少し左に振って、そのままシャッターを最後まで押し込むとピントは花に固定されたまま花を少し右に配置した下の写真のようになります。このシャッター半押しAFロックをマスターすることで自由な画面構成が可能になり、単調な写真からぬけだせます。



今回の課題

被写体を中心からはずした画面構成を考えてみる

画面内の、中心をはずした4方向、右上・右下・左上・左下に被写体を配置した画面で撮ってみる。



ファインダーをのぞきながら頭の中で左図のような線をイメージして画面構成を考えるとよいでしょう。

被写体が見つかったら、まず中心でとらえてシャッター半押しでAFロックして、そのままカメラを振って画面構成を整えます。

フィルムの種類や感度等は問いません。レンズも何が使われても構いません。室内でも屋外でも可ですが、まだフラッシュは使わないでください。

できれば次回は上の4点を2Lサイズ程度にプリントして持ってきてください。次回はそれをみんなで見て考えてみましょう。