

# JPGのトリミング講座

## 10分程度のLT

2016-09-24

くーへん

FacebookやTwitterなどへ  
自分が写した写真を投稿するなら

綺麗な方が良い

美味しそうに見える方が良い

kuhen.jp

日本中大判写真展  
花の文化園写真展  
などで入選・入賞

← → <http://kuhen.jp/photo/index.htm>

ファイル(F) 編集(E) 表示(V) お気に入り(A) ツール(T) ヘルプ(H)

=====

入 賞 ・ 入 選 作 品

=====

- ◆伊賀四季遊フォトコンテスト  
[こだわり部門 季節部門賞「せせらぎ」](#)
- ◆第2回「中大判公募展」2005京都展(京都市美術館)  
[入選「赤目四十八滝」](#)
- ◆第4回「中大判公募展」2007(東京・京都・神戸・広島)※東京選抜展から展示  
[入選「万座手」 奨励賞\(スリック賞\)](#)
- ◆第5回「中大判公募展」2008(東京・京都・神戸・広島)  
[入選「川平湾」](#)
- ◆第6回「中大判公募展」2009(東京・京都・神戸・広島)  
[入選「海金剛」](#)
- ◆第7回「中大判公募展」2010(東京・京都・神戸・広島)  
[入選「瞬刻」](#)
- ◆第8回「中大判公募展」2011(東京・京都・神戸・広島)  
[入選「赤目四十八滝」 奨励賞\(富士フィルム賞\)](#)
- ◆第10回「中大判公募展」2013(東京・京都・神戸・広島)  
[入選「木曾駒ヶ岳」\(デジタルカメラ部門\)](#)  
注:第11回「中大判公募展」2014は、デジタルカメラ部門は無いとのこと
- ◆第11回「中大判公募展」2014(京都・名古屋)  
[入選「赤目四十八滝」](#)
- ◆第12回「中大判公募展」2015(京都・名古屋)  
[入選「背割堤」](#)
- ◆第1回「光百景」アワードフォトコンテスト  
優秀賞「中央公会堂」  
<http://www.osaka-brand.jp/magazine/photo/con1/index.html>
- ◆花の文化園「写真コンテスト作品展」  
2004年 入選 [「春の小川」](#) [「カルミア」](#)  
2005年 入選 [「曇珠沙垂」](#)  
2006年 入選 [「掌\(たなこころ\)」](#)  
2007年 入選 [「千日紅」](#)  
2008年 入選 [「ペゴニア」](#)  
2009年 入選 [「ハイビスカス」](#)
- ◆総合写真展  
第9回(2005年) 佳作 [「神通峡の虹」](#) 撮影地:富山

=====



70



大阪ブランドマガジン

・ここがポイント!  
POINT

・こんな調べてみました  
INVESTIGATION

- ・大阪のお土産編
- ・大阪のちょっと観光編
- ・大阪の都市イメージ編
- ・大阪ブランドモニターツアーアンケート編

大阪ブランドマガジン  
OSAKA BRAND MAGAZINE

# 大阪・光百景

第1回「光百景アワード・フォトコンテスト」受賞作品決定!

「光百景アワード・フォトコンテスト」は、大阪の美しい夜景を100枚の光の絵はがきにする  
ことを目指したプロジェクト。

このアワードは、花と緑・光と水懇話会が進めている21世紀の大阪のまちのあり方の一  
環で、大阪らしさや大阪の魅力などが審査の  
1、753点の応募作品の中から、優秀賞5点を含む33点の受賞  
光百景アワード実行委員会)

seiren.or.jp/work/pdf/12AQAI116218605.pdf



大阪ブランド情報局 | Osaka Brand Center - Internet Explorer

<http://www.osaka-brand.jp/magazine/photo/con1/list1/02.html>



中央公会堂

「万灯会」



「中央公会堂」

「夜の御堂筋」



「天保山」 ベイエリア

「法善寺夜景」





少しの知識があれば → 直ぐに可能

今から、トリミング（撮影）の基本と応用をご紹介します



写真は横長と縦長の両方を撮影しておく  
実は縦長の方が力強い表現になる





横長の被写体がメインなら  
縦長の被写体は外す（縦長の被写体に負けるから）



# トリミング例：マンションの上をカット





人間は小さく撮影されていても  
→視線を得る→男性よりも→女性や子供





ボケ(味)を使う

- ・ 遠近の距離で撮影
- ・ 望遠で撮影

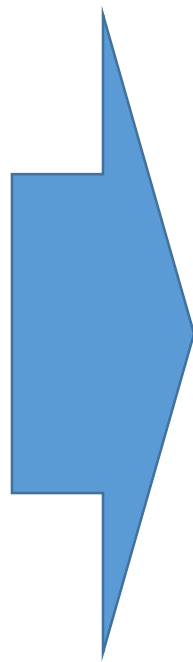
カメラレンズのF値は

- ・ F 4 → ピント範囲が狭い  
ボケ味が出る
- ・ F 22 → ピント範囲が広い



被写体をど真ん中に撮影するのは

↓ NG



↓ OK

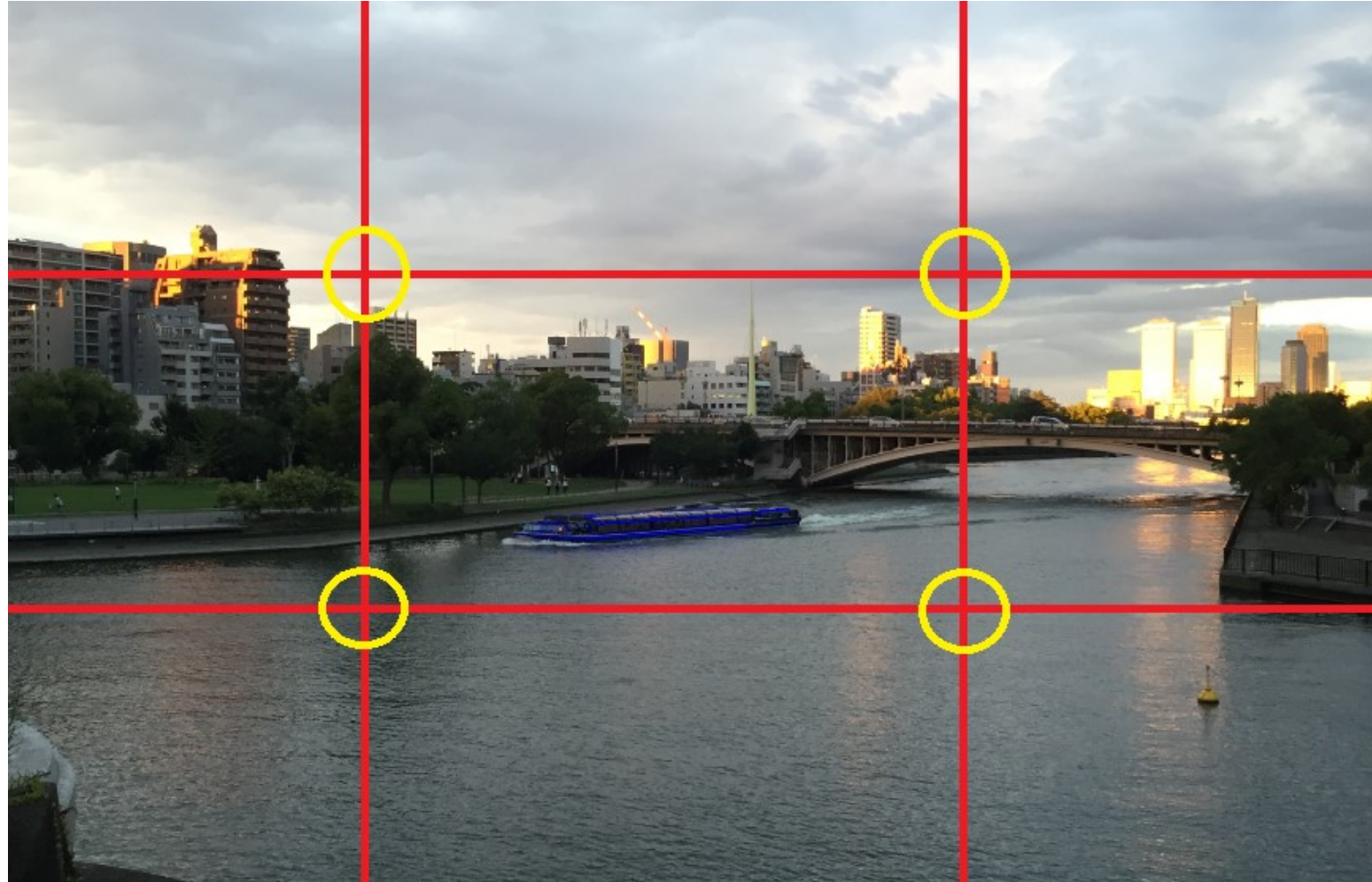


被写体の進行方向でアングルを決める

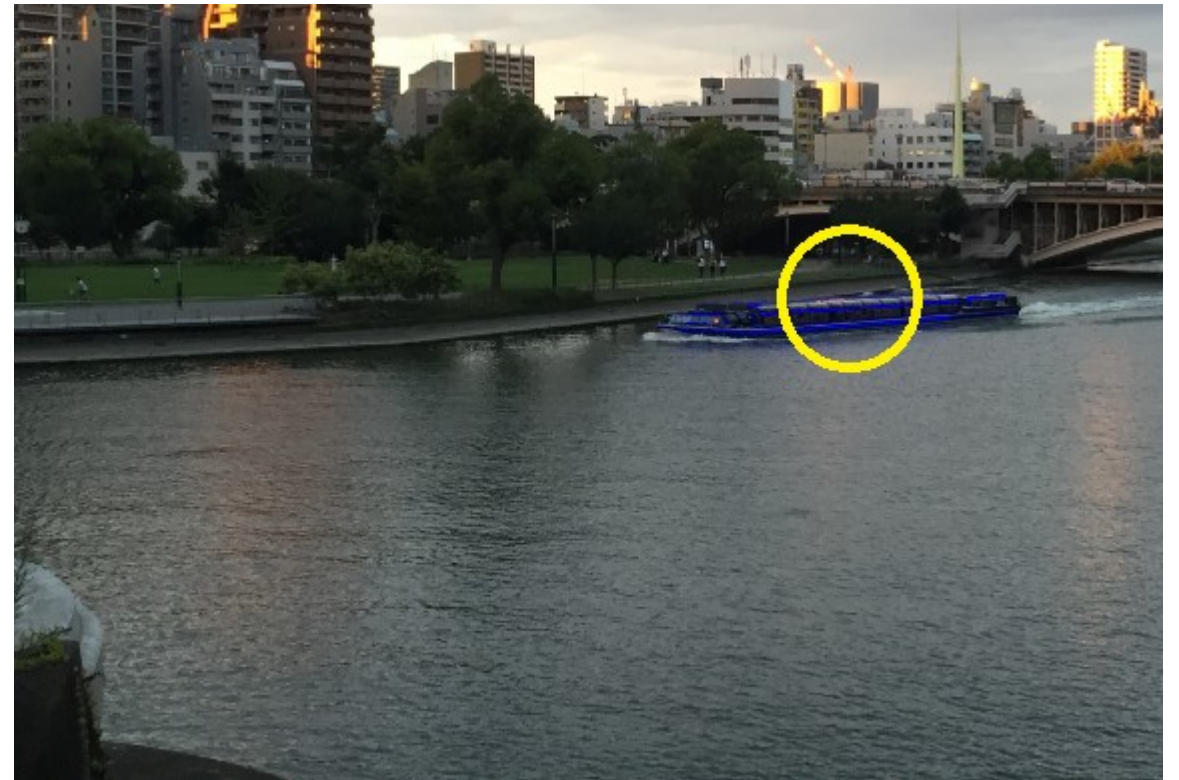
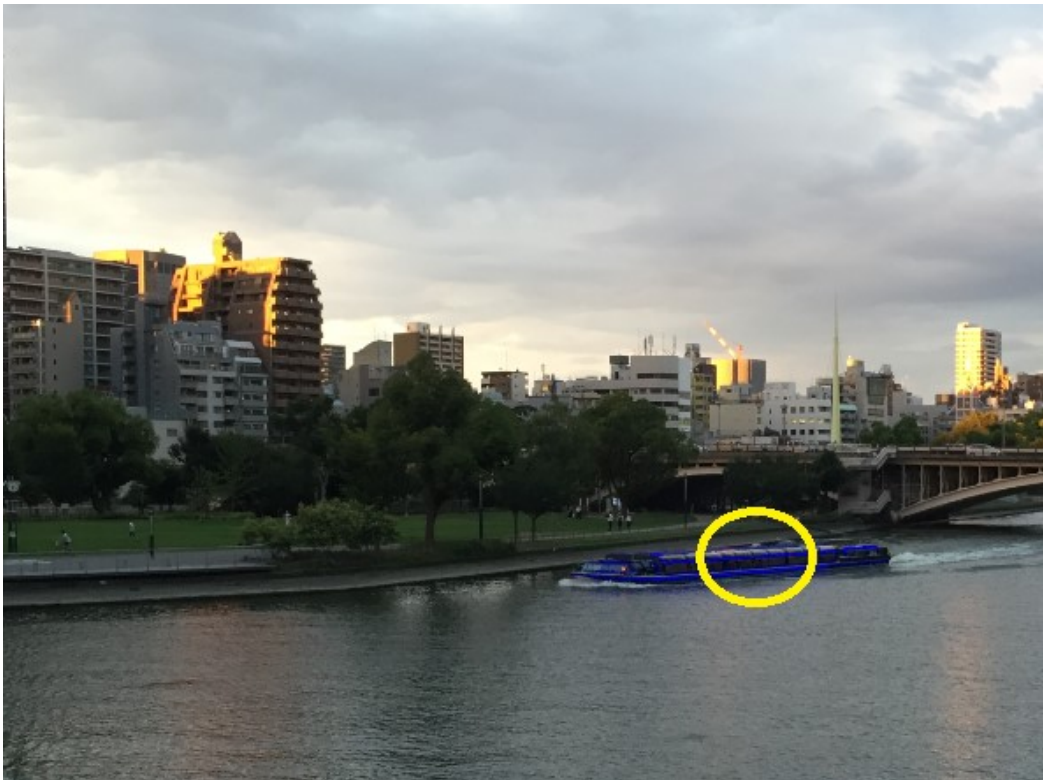




「○×ゲーム」の枠線を思い浮かべ  
線が交わる4か所にメインの被写体を！



船の【進行方向】 左側に空間を作る  
→左上と左下には被写体が配置できない  
→後は右上か右下に被写体を配置



これから1歩前で（大きく）写す

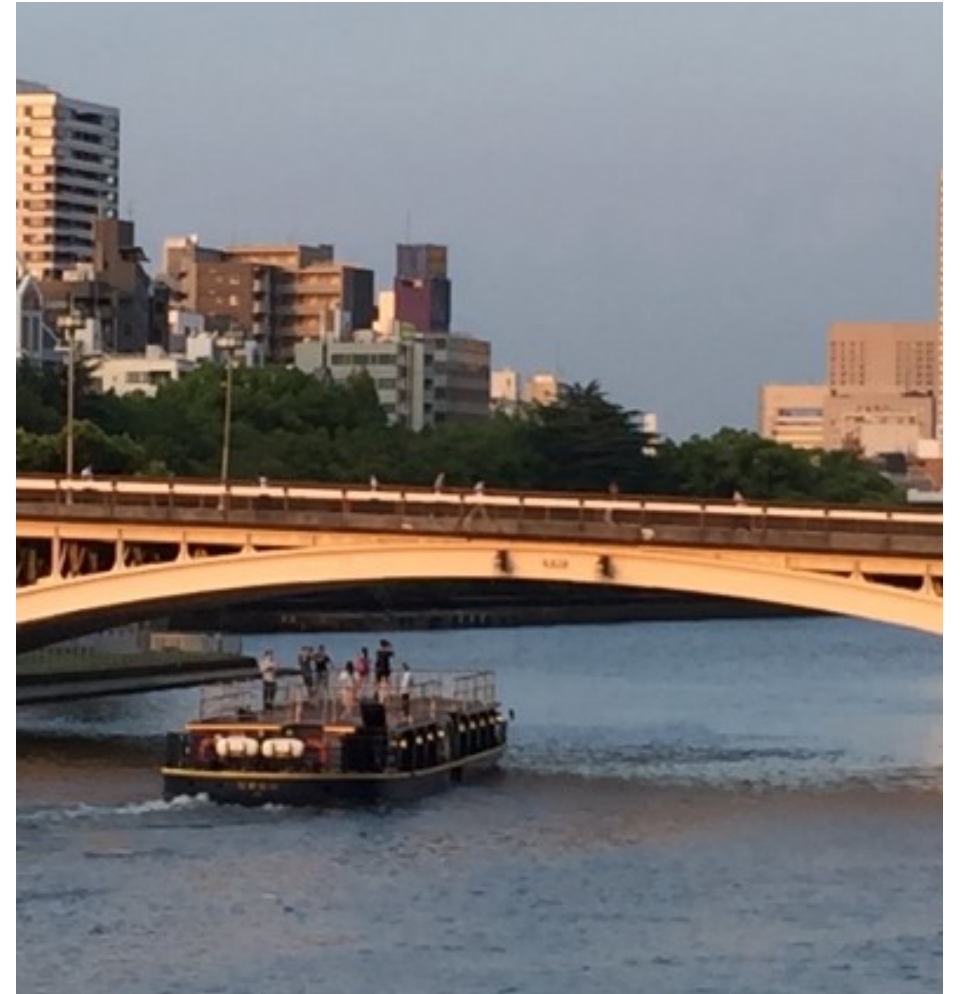




# 縦と横のトリミングに迷ったら スクエアーに

- スクエアー（正方形）トリミングでも基本は同じ
- まずはスクエアーでトリミングを試してみる

ど真ん中を避けて、進行方向の空間を開け  
縦長の建物と橋の端をトリミング



見ていない部分は脳が予想する  
もっと長いと錯覚→スケールアップ





わざと左を見えない様にトリミング  
この塀は左に大分と長いのだろうと想像させる



料理を撮影する時は  
器を全部写さなくても良い



JPGファイルは10回保存をすると  
→ 劣化する



以 上