AＰC　ゲーム・ＣＧ・アニメ科／ゲーム・ＣＧ・アニメ専攻科 ノート ＣＧ概論Ⅰ-01(1/1)

**ＣＧ概論Ⅰ**

**学科名を入力　科　学籍番号　学籍番号を入力　氏名　氏名を入力**

**１．実写撮影**

**１－１　写真撮影の基礎**

**１－１－１　写真撮影の基礎**

**［１］主題**

**写真撮影において何を伝えたいかという主題を明確にする。テーマやモチーフの場合がある。**

**［２］構図**

**◎被写体を画面内にどのように配置するかという画面構成を構図と呼ぶ。**

**◎被写体のどこをどのように切り取るかを決めることをフレーミングと呼ぶ。**

**◎カメラの高さとカメラアングル**

**①アイレベル**

**人の目の高さで水平に構えることで、自然な印象をを与える。**

**②ローアングル**

**被写体より低い位置から見上げるように構え、威圧感や強さを与える。**

**③ハイアングル**

**被写体より高い位置から見下ろすように構え、状況説明や弱さを与える。**

**◎被写体の位置**

**①センター配置**

**被写体を中心に配置し、安定感がある。じっくり見せたいときに効果がある。**

**②三分割法**

**被写体を中心から少し外した位置に配置すると、鑑賞者はバランスをとるために視線を反対側に動かす。**

**その結果、適度な動きを感じることができる。**