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-02(1/1)

**ＣＧ概論Ⅰ**

**ゲーム専攻　科　学籍番号　1916047　氏名　吉原　将史**

**１．実写撮影**

**１－１　写真撮影の基礎**

**１－１－１　写真撮影の基礎**

**［２］構図（つづき）**

**◎奥行の表現は、写真の現実感に大きな影響を与える要素である。**

**消失点を用いる方法やコントラストの強弱で表現する方法などがある。**

**◎フレーム内の特徴的なラインは鑑賞者の視線を自然に引き付ける。**

**①S字構図…S字状の曲線を生かして流れや動き、奥行きを表現する。**

**②放射構図…放射状の線を強調することで、奥行きや迫力を強調できる。**

**③斜線構図…画面を画面を横切る斜線で、動きや奥行きを表現する。**



**①　　　　　　　　　　　　 ②　　　　　　　　　　　　　③**

**［３］露出**

**レンズを通してレンズを通して撮像素子に光を与えることを露出と呼び、ISO感度、レンズの絞り値、シャッタースピードの３要素で決まる。**

**◎撮影素子が光に反応する度合いを数値化したものをISO感度と呼ぶ。**



**Ｆ値　小　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　Ｆ値　大**

**感度を上げるとノイズが増えて画質が低下する。**

**◎絞りは通過する光の量を調節する機構で、**

**孔の大きさを示す単位としてF値が用いられる。**

**◎シャッターは、撮影時以外は光を遮り、撮像素子に露光する間だけ開く装置である。**

**そのシャッターの開いてる時間をシャッタースピードと呼ぶ。**

**◎ＩＳＯ感度、絞り、シャッタースピードの決定方法の組み合わせにより多様な撮影モードがある。**

**Ｆ値を自動決定するシャッタースピード優先モードやシャッタースピードを自動決定する絞り優先モードなどがある。**