

設定は正しい。 なのに、なぜか上手く見ええない。

中級者が抜けられない壁の正体



Before



After

ツマミを回す前に、 “意図”を決める。



上級者は、何を見せて、何を消すかを先に決めている。

光を選ぶ。時間と方向で、7割が決まる。



① 斜光（ゴールデンアワー）

立体感が出る



② 真上からの光（正午）

のっぺりする



③ 逆光（リムライト）

輪郭が光る

光が悪い時間の頑張りは、光が良い時間の片手間に負ける。

F値は"明るさ"ではなく、 "何を消すか"のツマミ。



F1.8

主役だけが残る



F5.6

主役と環境が共存



F11

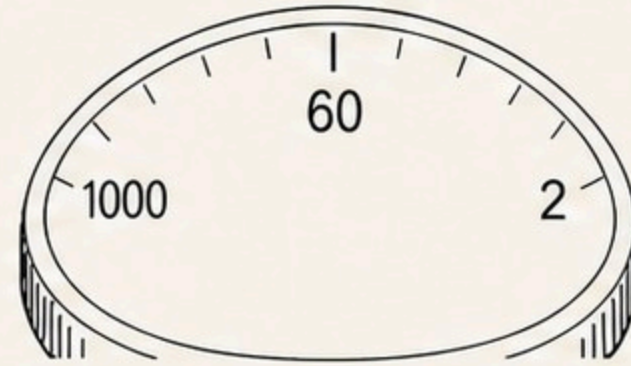
全部が主役になる



ボケれば良いわけじゃない。背景が物語に必要ななら、絞る勇気を。



SSは"止める"か"流す"かの選択。



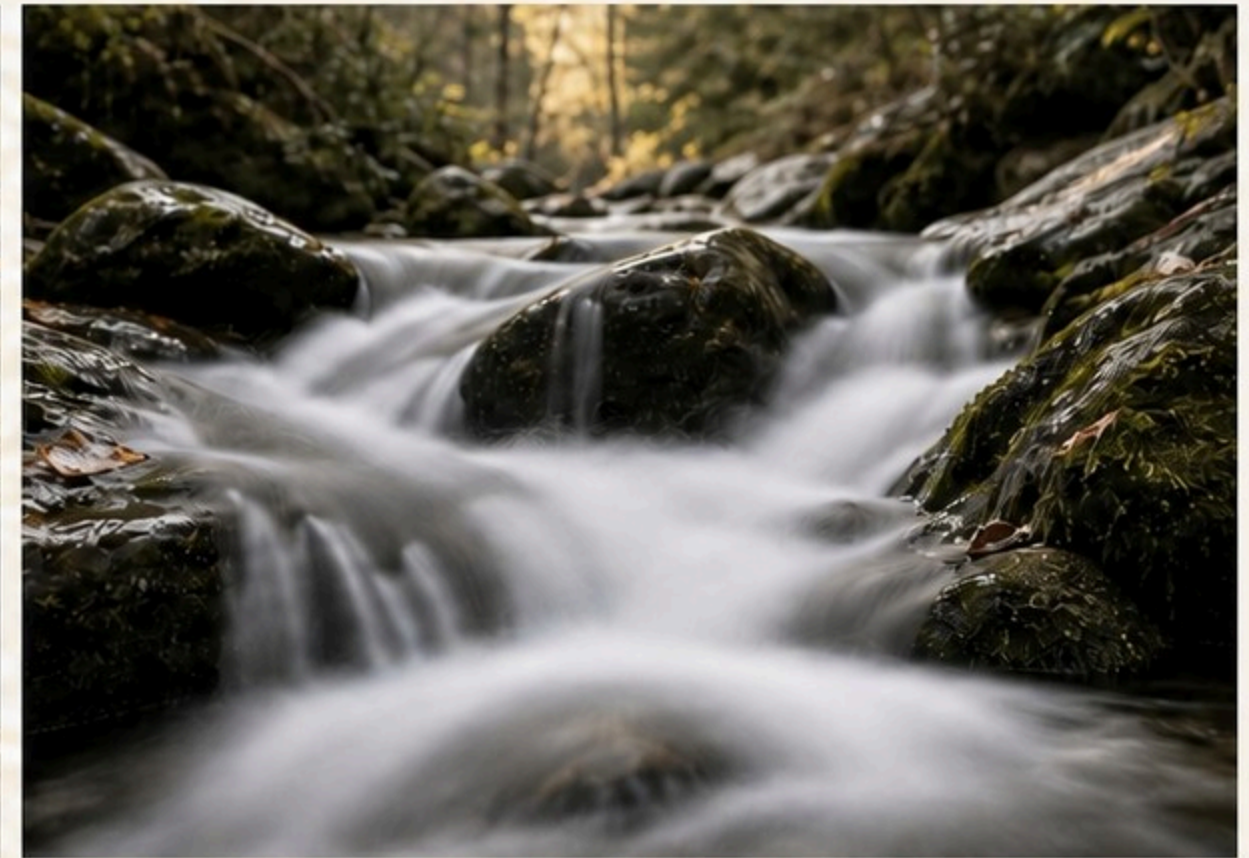
1/1000秒

動きを止める



1/60秒

自然な動きを残す



1/2秒

時間を流す

ブレは"失敗"ではない。時間の見せ方の、ひとつの選択。

初心者は足す。上級者は減らす。



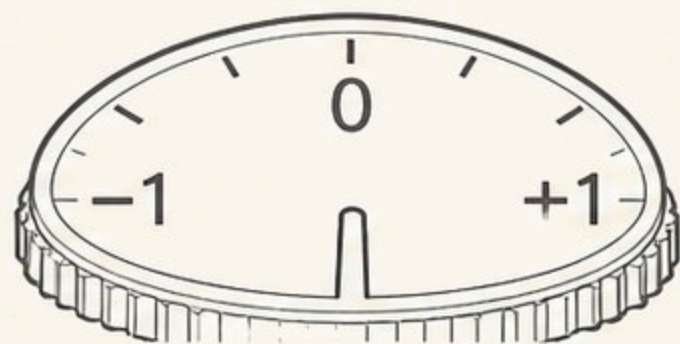
Before | ごちゃごちゃ



After | 整理した

- フレームの四隅に、余計なものはないか？
- 主役の背後は、整理されているか？
- 視線を遮るものは、ないか？

カメラの"平均"は、あなたの"意図"ではない。



-1.0

重く・ドラマチックに



±0

カメラ任せ



+1.0

軽やか・透明感

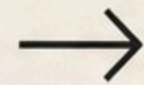
白い被写体は **+補正**。黒い被写体は **-補正**。カメラは"灰色"を狙うから。

シャッターを切る前に、 3秒だけ立ち止まる。

01

意図

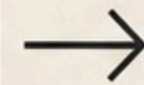
何を見せて、
何を消すか



02

光

時間と方向は、
今のままで良いか



03

設定

F値・SS・補正は、
その意図に合うか

ツマミを回す手は、最後。判断が、先。