

<http://www.olympus.co.jp/jp/msgs/webmanual/shooting/index.html>

## [今日のポイント] -プロから学ぶ“夕日”の撮り方-

### ○参考ホームページ

オリンパス「ハウツー グッド ピクチャー」  
-コンパクトカメラ編-

### ○夕日を撮る-ホワイトバランスの設定-

海や街に沈む夕日はドラマチックで、夕日で色づいた空はきれいなものです。しかし撮影してみたら見た目のように印象的に写らなかったり、期待したよりも赤く染まって写らなかったということも少なくありません。

夕日の色をよりドラマチックに撮影するポイントは、**ホワイトバランスの調整**にあります。ホワイトバランスは、通常**［オート］**に設定されています。**［オート］**では見た目よりも夕日の色が薄く写ることがあります。**［晴天］**にすると見た目に近い色で写ります。

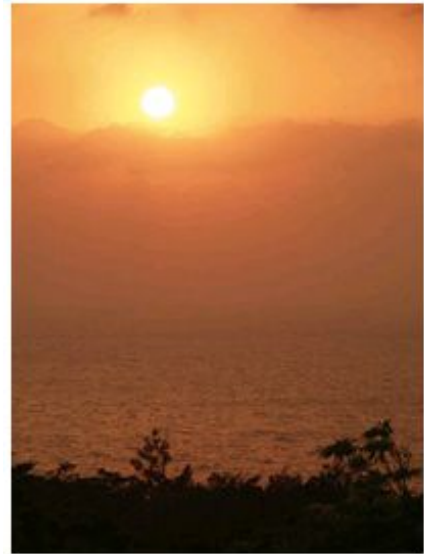
**［オート］で撮影**

夕日で赤く染まった空を強調したいときには、ホワイトバランスを**［曇天］**に設定してみましょう。**［曇天］**は、曇天時に青みがかって写るのを補正するために使いますが、この効果で夕日を見ても赤く写せます。**［オート］**以外にも、**［晴天］**、**［曇天］**の3通りで撮影しておくとい良いでしょう。

**［曇天］で撮影**

機種によっては**［WB補正］機能**を搭載しています。**［WB補正］**では、RED方向に補正することでより赤みを強調した写真を撮影することができます。

**［曇天］でWB補正を併用**



↑ 撮影例



<http://www.olympus.co.jp/jp/msgs/webmanual/shooting/index.html>

## ホワイトバランスについて

### 〇はたらき

被写体の色は照らしている光源によって、見え方が変わります。例えば白い紙を撮影しても、晴天時の太陽があたっているとき、夕日があたっているとき、電球の灯りがあたっているときでは、それぞれ違った白で写ります。

光源の色を検知して正しい色で写るようにする機能がホワイトバランスです。

ホワイトバランスを調整することで、見たままの色を表現することもできます。

### 【AUTO（オート）】

光源の色を検知して正しい色で写るようにカメラが自動的に設定します。

### 【プリセット】

晴天、曇天、電球など被写体を照らす照明に合わせてあらかじめ用意された設定から選択します。多くの場合オートで正しく補正されますが、光線状態や被写体の状況によっては見た目と違った色になってしまうことがあります。そのようなとき光の種類と同じ設定にして撮影します。

### 【ワンタッチ】

撮影現場で実際に白い紙などを使ってホワイトバランスを測定して補正量をあわせます。液晶モニターに表示される画面の指示に従って白い紙を撮影します。光源の判定が難しくプリセットでもどれを選んで良いかわからない場合などに有効です。

### 【ホワイトバランス補正（WB補正）】

ホワイトバランスの個々の設定を微調整できます。R-B（赤－青方向 又はA-B）、G-M（緑－赤紫方向）の調整ができます。AUTOや晴天などのプリセットの個々の設定に独立して補正量を決めておくことができます。

### 例

左上…晴天モード

右上…日陰モード

左下…曇天モード

右下…電球モード



<http://www.olympus.co.jp/jp/imshow/webmanual/shooting/index.html>

## 露出補正について

### ○はたらき

カメラは構図全体の明るさを自動的に測光して適正露出を決めます。このとき構図内の明るさのバランスや主要な被写体の位置も同時に判断して露出を決めます。それでも撮影者が思ったような写真にならない場合も少なくありません。鮮やかな色の花畑が全体的に暗い色合いになった、深い緑の森が色合いの薄い軽い感じに写った、などの場合がそうです。そのようなときに露出補正を使って適正露出より明るく写したり暗く写したりすることで印象にあった写真を撮ることができます。

### 【+（プラス）】

数値を大きくするほど**明るく写ります**。構図内の暗い部分の詳細が見えるようになります。逆に明るい部分はより明るくなり詳細が白く飛んで見えなくなってしまうます。

### 【-（マイナス）】

数値を大きくするほど**暗く写ります**。構図内の明るい部分の詳細が見えるようになります。逆に暗い部分はより暗くなり詳細が黒くつぶれて見えなくなってしまうます。

例

左上…露出補正前(0)

右上…露出補正 -1.0

左下…露出補正 +1.0

右下…露出補正 +2.0

