

熊さん 「カメラって、すごいってえか、面白えってえか、ちよいと怖いってえか……、てえしたもんですねえ。

あつしは、ポケエくと、何も考えずにただパチパチやってたんでやすが、何をどう撮りてえのか、どう表現してえのか、何が言いてえのかってえ迫られると、ちよいと困ったってえか、そんな感じもするんでやすが、いろいろ思案しながら写真撮っていくと、久しぶりに灰色の脳みそが動くっつうか、少しは賢くなるような気もしやすねえ。

これで力カメラと喧嘩しても勝てるかな？…」。

御隠居

「喧嘩して勝てるかどうかは知らねえが、ポーと見ていた世間の動きや物を、カメラの眼でよく観察するようにするのは確かだね。また、身体も頭もそれなりに使うんで、趣味で楽しむ分じゃあ、おそろく健康にもいいだろうね。

じゃあ最後に、被写界深度について話すとしよう。

被写界深度についてじゃあ、何も改まったものじゃあねえんだ。これまでも、バックのボかし方やピントの合う範囲が浅い・深いってえ感じで、間接的には触れている。

もう少し詳しく言うと、例えば50ミリ標準レンズの場合、ある一点を基準にして、ピントの合う範囲が、凡そ『前3分の1、後ろ3分の2』の広がりを持っている。

このピントの合う広がりってえか、**範囲のことを被写界深度**ってえいうんだ。

前にもいったとおり、ピントの合う幅は、被写体とカメラとの距離が近いほど浅く、距離が遠いほど深くなるってえ傾向を持っている(↓7ページ〜8ページ参照)

で、望遠レンズほど浅く(↓8ページ参照)、広角レンズほど深い(↓13ページ〜14ページ参照)ってえ特質を持っている。

ところで、被写界深度のコントロールの仕方だが、これは絞りを開閉することにより、自在に操作することができる。つまり、絞りを開ければ浅く、閉じれば深くすることが可能だ。

熊さん、どっかで聞いたことはなかったかい？」。

熊さん

「エーと、6ページの『開放の時には一番被写体の前後がボケて、ずいっと一番でつけえ数字のところまで絞り込めば、被写体の前後がポケねえでしっかり写るってえわけ』あたりですね」。

御隠居

「そつだ。つまりはだ。あたしはこれまで、被写界深度にからめて、カメラの基本的なことをいろいろしゃべってきたわけだ。しかし、被写界深度に関して、具体的にどの程度ピントがきているのか、という目安のつけ方についてじゃあ、まだ話していない。話したのは、熊さんが大好きなバックのボかし方ばっかだったからな。

では、具体的な目安のつけ方について話すとしよう。