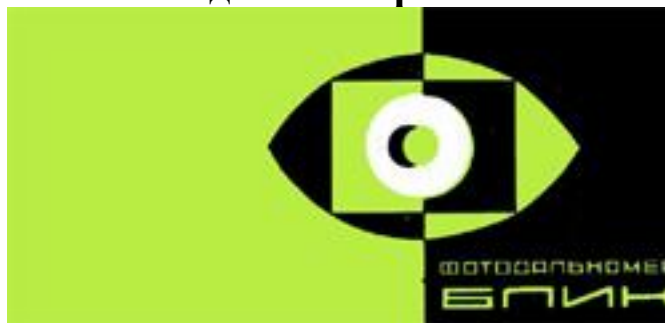


## Фотодальномер «Блик»



ФОТОДАЛЬНОМЕР «БЛИК» предназначен для определения расстояния до снимаемого объекта при работе с фотоаппаратами, в которых установка на резкость осуществляется по шкале расстояний.



Шкала фотодальномера рассчитана для измерения расстояний от 1 м до бесконечности и оцифрована 1; 1,1; 1,2; 1,3; 1,5; 1,7; 2; 2,5; 3; 4; 5; 8; 15; ∞; неоцифрованные деления соответствуют дистанциям 1,4; 2,8; 5,6; и 10 м.

Точность измерения дистанций фотодальномером обеспечивается в пределах глубин резкости фотоаппаратов.

Для получения резких снимков необходимо установить объектив фотоаппарата по его шкале так, как покажет шкала фотодальномера после наводки.

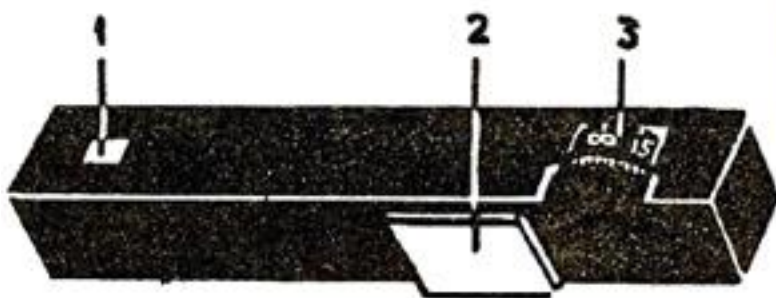


Рис. 1



Рис. 2

Порядок работы с фотодальномером:

1. Подвести смотровое окно 1 (рис. 1) к глазу и направить на фотографируемый объект.
2. Вращать диск со шкалой 3 до точного совмещения двух видимых изображений в центре поля зрения. На рис. 2 слева показаны несовмещенные изображения, справа – совмещенные.
3. Снять отсчет по шкале 3 (рис. 1).

В момент съемки необходимо держать фотоаппарат на таком же расстоянии от объекта, на каком находился фотодальномер.

При съемке фотодальномер с помощью колодки 2 можно укрепить в гнезде на верхней крышке фотоаппарата.

Фотодальномер требует бережного обращения.

В случае загрязнения наружных стекол слегка протереть их чистой тряпочкой или ватой.

## Ремонт

Ремонт чаще всего заключается в том, чтобы поставить поворотное зеркальце на место после удара и т. п.. Это относительно не сложно, даже для новичка, проблемы могут быть только с шурупчиками – они мелкие.

## Юстировка

Юстировка – это регулировка, а не ремонт. Прежде чем юстировать, нужно проверить исправность. Собственно определение исправности довольно простое:

1) второе изображение в видоискателе присутствует (хотя и не там где надо, и не так, как надо), но близко к центру.

2) на поворот колесика как-то реагирует. Если нет – нужно разбирать и ремонтировать (часто именно после падения или удара зеркальце «улетает»).

Теперь собственно юстировка:

– необходимо какой-то яркий предмет поставить на заранее известном расстоянии (напр. 1,5 м). Расстояние промерить рулеткой, отъюстированной дальномерной или зеркальной камерой.

– можно днем, в окошко по далеким столбам (свыше 100 м) регулировать на бесконечность.

Для юстировки разбирать «Блик» не нужно. На колодке крепления в гнездо принадлежностей есть металлическая рамка. Она прикручена 3 винтиками – выкручиваем и снимаем рамку. Под ней есть 3 отверстия с винтами – 2 глубоких и тонких (отмечены зелёными стрелками на снимке 3), одно помельче и шире (синяя стрелка на снимке 3). То, что мельче и шире крепит рамку управления поворотным зеркалом к корпусу, а два других регулировочные.

Вращать регулировочные винты без ослабления винта крепления нельзя! – рамка из достаточно слабого материала, а винты эти крепкие – если их не ослабить и вращать, то будет портиться эта рамка.

Далее устанавливаем диск расстояний на то расстояние, которое мы отмеряли – дальномер должен находиться точно на этом расстоянии. Слегка на пол-оборота или может чуть более, ослабляем широкий винт. Зеркальце сразу «заходит». Далее, смотрим в окуляр и отверткой, вращая «глубокие» винты, поочередно пытаемся совместить изображения.

При вращении винтов зеркальце будет двигаться по диагонали – одним вправо-вверх, другим вправо-вниз. Вращать их требуется очень мало – пол- оборота, а то и четверть оборота. При изменении направления вращения изменится и направление движения «пятна».

После совмещения подтягиваем винт крепления и проверяем, как работает дальномер на других расстояниях (если регулировали на близком расстоянии – посмотреть бесконечность и наоборот). Результат сравнивать с дальномерной или зеркальной камерой.

Если все получилось, закрываем нижнюю металлическую крышку. Если не получилось, то все снова – ослабляем винт крепления рамки и пошли крутить, и так до тех пор, пока результат нас не удовлетворит. Единственное, следить, чтобы регулировочные винты не уперлись сильно в рамку и не начали ее стачивать.



Снимок 3.

