



[R18] + [R18G]

全16作品 32枚収録

©2010 GUST. ALL RIGHTS RESERVED.
GUST. GUST.COM

©2010 GUST. ALL RIGHTS RESERVED.
GUST. GUST.COM

ステレオグラムこれくしょん 下



ー交差法についてー

交差法は

【右目で左の絵】を【左目で右の絵】を見ることで立体的に視認する方法です。
寄り眼が出来る方であれば少しのコツで簡単に視認することが出来ます。


平行法と比べた際のメリットは

- 【比較的容易に見ることが出来る】
- 【対象が大きくても見ることが出来る】
- 一方のデメリットは
- 【寄り眼を続けるため、疲れやすい】


交差法の見かたの一例を紹介しますので参考にしていただければと思います。

①ここでボールは両眼の対称位置を確保して視認します。
皆さんは【ボールイタドリ交差編】に書き換えて試してみてください。

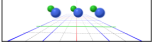
②ボールの軸に目を当て、その軸に視線を置きます。
すると軸の両端のボールが揃って見えてきます。
場合によっては間にあつたらしくおぼれて見えても構いません。



③視線はそのままに、頭をゆっくりと動かしていきます。
その際、視線を軸から離れながら上下に動かしていき、ゆっくりと頭が傾いてくると、2つボールが揃って見えてくるようになります。
そこで視えたらめが止めて下さい。



④軸の中にあるボールがまっすぐに重なった状態で、頭を動かしてみてください。
すると中央のボールだけが縦横に見えてくると思います。
その時に軸のボール、2つ軸のボールが中央に見えれば、交差法成功です！
視線はそのまま対象を動かすように見ると、より立体的に見えたと感じます。







ー平行法についてー

平行法は

【右目で右の栓】を【左目で左の栓】を見ることで立体的に視認する方法です。

交差法と比べるとやや難しいですが、コツを覚えると簡単に見ることが出来ます。

交差法と比べた際のメモリアットは

【目に力を入れないため疲れにくい】

【VRゴーグルを使用すれば誰でも見れる】

一方のメモリアットは

【対象が大きいと見るのが難しい(見れない)】

平行法の見かたの一例を紹介いたしますので
参考にしていただければと思います。

図1は右目と左目の視線、目を重ねて平行法です。
図2は右目【右の栓】と左目【左の栓】の視線を重ねて平行法です。

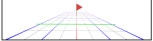


図3でも右目と左目、少し違うものに見えます。
視線が交差する部分、図1に視線交差がない状態になります。




図4は左の目より右目近くで見えます。
その状態で右目の視線のポールを動かして見ます。
ゆっくり中視と遠視のポールに視線が行っていき右目、ポールが近づく、
するとポールが遠視に入ると見えます。
ポールが中視に入ると見えます。
ポールが遠視に入ると見えます。

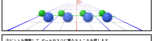


図5は中視状態で、ポールが遠視に入ると見えます。
図6は遠視状態で、ポールが中視に入ると見えます。
その時に遠視のポール、中視のポールが中視に入ると見えます。平行法は遠視でも
近視でも遠視でも見ることが出来ます。より立体的に見ると見えます。

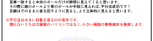
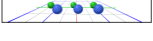


図7は遠視状態で、ポールが遠視に入ると見えます。
図8は遠視状態で、ポールが遠視に入ると見えます。





ステレオクラムにれくしばん
Ⓜ