



全年齡

+

R15

全16作品 32枚収録

※本誌に掲載のイラストは、文庫版と電子版との差を反映していません。  
※本誌に掲載のイラストは、文庫版と電子版との差を反映していません。

ステレオグラムこれくしょん 上

## — 目次 —

### ■ R15指定イラスト

◇交差法 No.09	25
10	26
11	27
12	28
13	29
14	30
15	31
16	32P
□平行法 No.09	33
10	36
11	37
12	38
13	39
14	40
15	41
16	42P

### ■ 全年齢イラスト

◇交差法 No.01	05
02	06
03	07
04	08
05	09
06	10
07	11
08	12P
□平行法 No.01	15
02	16
03	17
04	18
05	19
06	20
07	21
08	22P



# 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】**

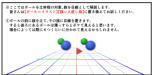
**【対象が大きくても見ることが出来る】**

一方のデメリットは

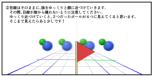
**【寄り眼を続けるため、疲れやすい】**

交差法の見かたの一例を紹介いたしますので参考にしていただければと思います。

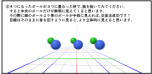
①ここで右ボールは左側の対象、目を右側として視認します。皆さんは**【ボールがイラストと交差する位置】**に目を動かして試してみてください。

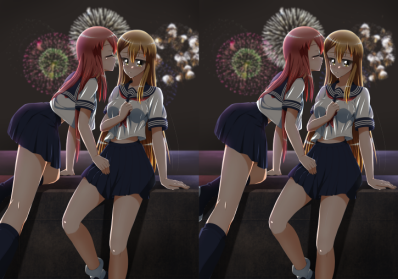


②ボールの輪郭を見ながら、その輪郭に視線を置きます。すると奥のボールが邪魔するらぶらずに見えらるようになります。場合によっては奥のボールが邪魔して見えらるかもしれません。



③視線はそのままに、顔をゆっくりと奥に動かしていきます。その際、視線を奥から奥の方向へより奥に注視していきましょう。ゆっくりと動かしていくと、より奥のボールが邪魔するらぶらずに見えらるようになります。そこで見えたらめが止めてください。







# 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しますので参考にしていただければと思います。

図1は平行法は視線の交差を回避して視認します。視線は**【右目→右の栓】**と**【左目→左の栓】**の方向に直線的に伸びていきます。

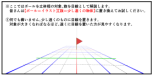


図2でも旗は中央、少し遠くのものに視線が当たります。視線が交差しなくなるまで、旗は右目側を動かして遠くになります。

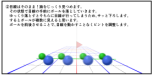


図3は左の旗を右目側へ動かすことで、視線が交差しなくなるポイントを確認します。その状態で右側の旗側のメモリアットを動かして見えます。ゆっくり左側と右側を同時に移動させていきながら、チェックしますが、するとゴールが視線に見えなくなります。メモリアットを動かすことで、視線が動かすことによりポイントを確認します。

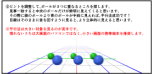
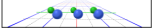
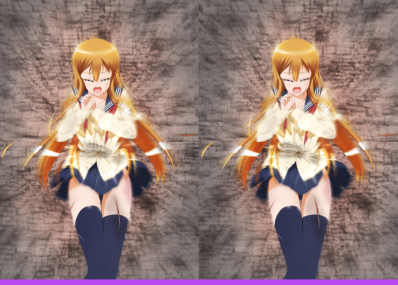


図4はポイントを確認して、メモリアットを動かす位置を確認します。視線が動かすと中央のメモリアットは視線に見えなくなります。その時に旗のメモリアットは中央のメモリアットが中央に見えれば、平行法成功です！視線は中央のメモリアットを動かすように見ると、より立体的に見えると思います。



図5でも旗は大きい対象を見るのが難しく、旗は右目側を動かして遠くになります。旗は右目側を動かして遠くになります。







# ステレオグラフィカルデザイン ④