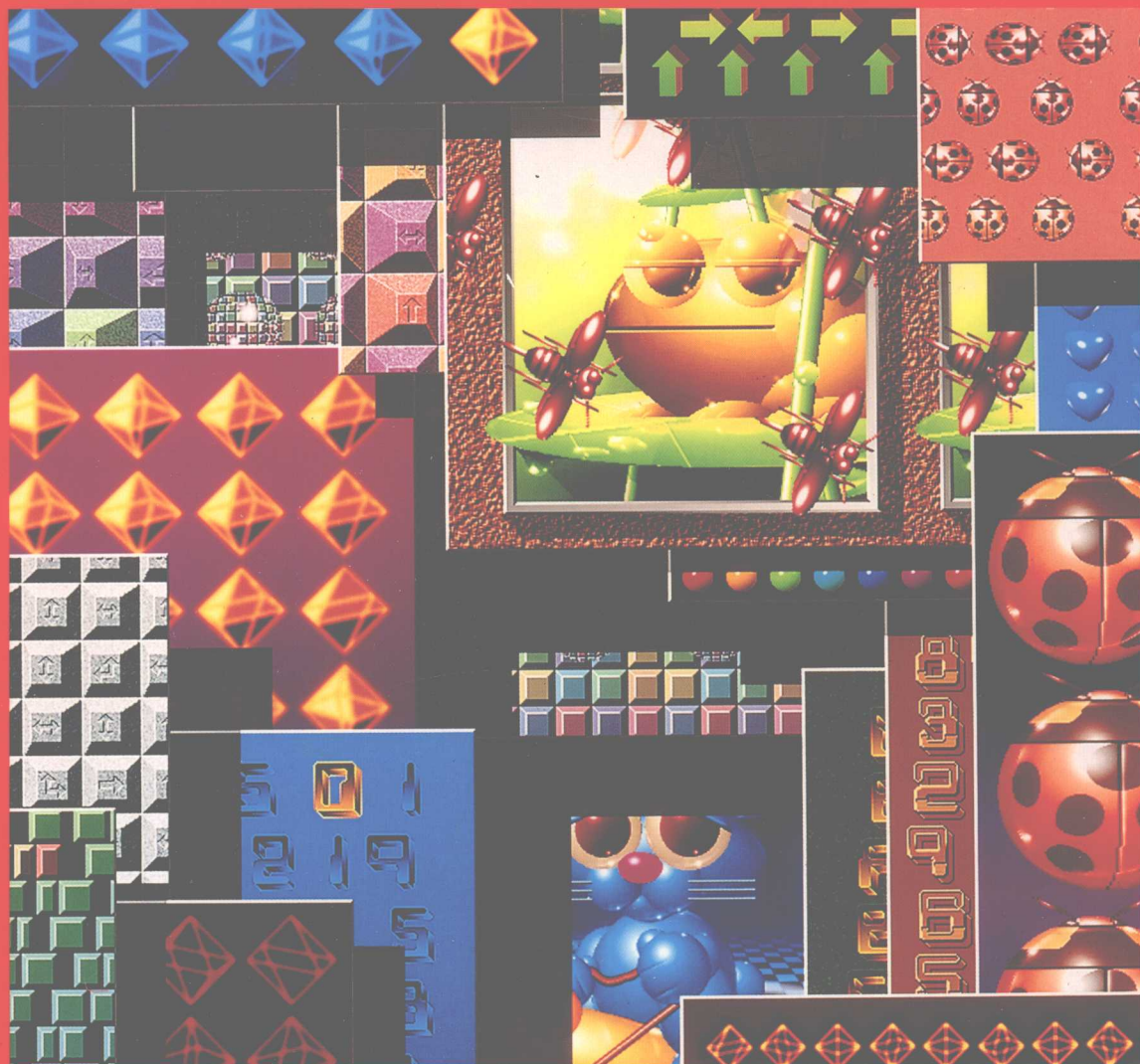


魔幻的 3D 視界

3D 立體迷宮之旅



佐川公仁 著

3D MEIRO

Written by Kimihito Sagawa

Copyright ©1993 by Kimihito Sagawa

Original Japanese edition published by Kogaku-Sha.

Chinese translation rights arranged with Kogaku-Sha

through Japan Foreign-Rights Centre/Hongzu Enterprise Co., Ltd.

All rights reserved.

3D 立體迷宮之旅

定價 160 元

著 者——佐川公仁
譯 者——楊鴻儒
編 輯——黃素妮、羅煥耿、賴如雅
電腦排版——辰皓電腦排版公司
印 刷——造極彩色製版印刷公司
初版一刷——1995年 1 月
二刷——

發行人——林正村
出版者——世潮出版有限公司
登記證——局版台業字第5108號
地 址——台北縣新店市民生路19號5樓
電 話——(02)2183277 (代表)
傳 真——(02)2183239
劃 撥——17528093 · 世潮出版有限公司帳戶

Printed in Taiwan

Copyright©1994

3D立體迷宮之旅

THREEDIMENSIONAL MAZE





本書係將謎題融入3D藝術（肉眼透視）中，組成絕無僅有的「CG迷宮畫像集」。

所載錄的迷宮圖畫，有的容易，有的難度較高，但都富有變化，每一幅畫像在視覺感受上都有其特殊個別性。

本書強調以肉眼透視立體，任何人只要稍加練習，都可以看得出來。

打開從二度空間通往三度空間的大門，用全新的「視覺與知覺遊戲」啟發腦細胞的潛在能力。



■3D迷宮的遊戲方法

本書所載錄的所有CG (Computer Graphics電腦圖形) 畫像都是3D藝術 (肉眼透視立體)，因此以能看得出立體為前提。

在具備立體概念後，請翻到第6頁，根據遊戲規則，解開這五十道題目的謎底。

各問題的難易度以★
的數目多寡表示之

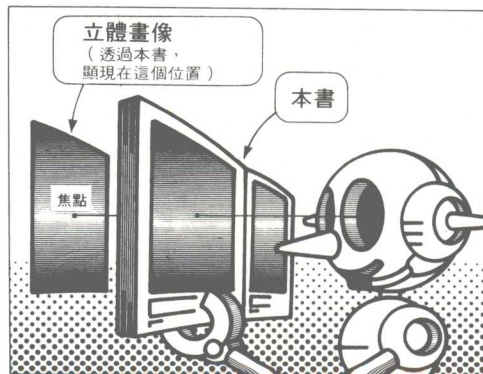
■肉眼透視立體的方法

本書的CG畫像，需以「平行法」來看。如圖一所示，透過CG畫像，將焦點放在畫像的後方，並運用您的想像力。此時，彷彿沒對準焦點般，會感覺CG畫像呈現模糊狀態，暫時保持這種狀態，不久就可看到立體畫像。

次頁的四幅3D藝術畫像，屬於較容易看出立體感的畫像。至今尚未看見立體畫像的讀者，可利用這些畫像先做練習。

因為每個人視覺程度不一，請千萬不要放棄，繼續練習下去。

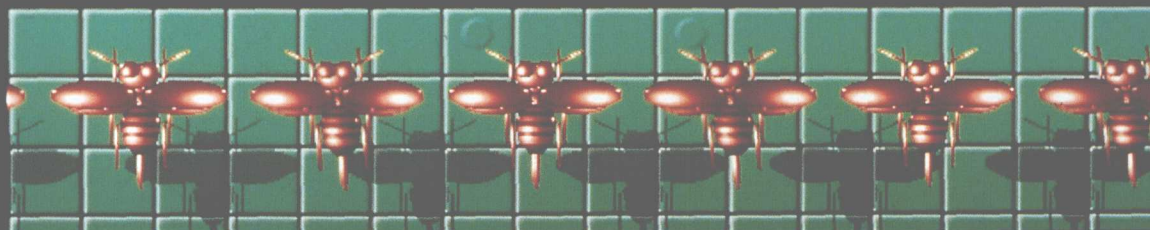
圖一「平行法」的透視方法



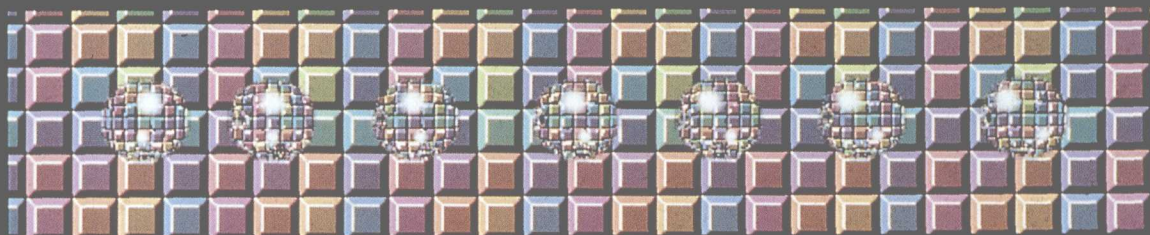
畫像1 從每一個八面體都能看出三度空間



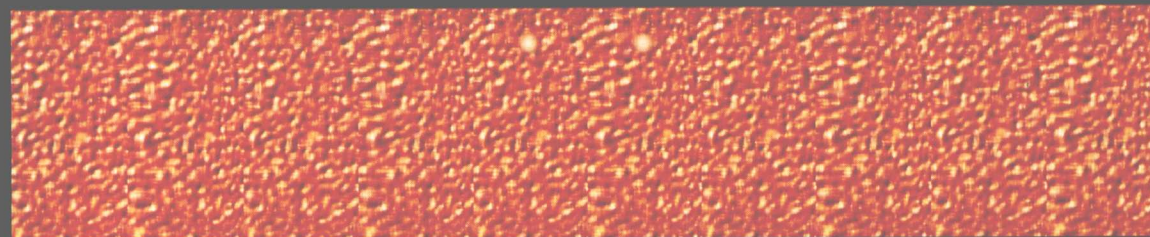
畫像2 會看見蜜蜂從地面浮現出來

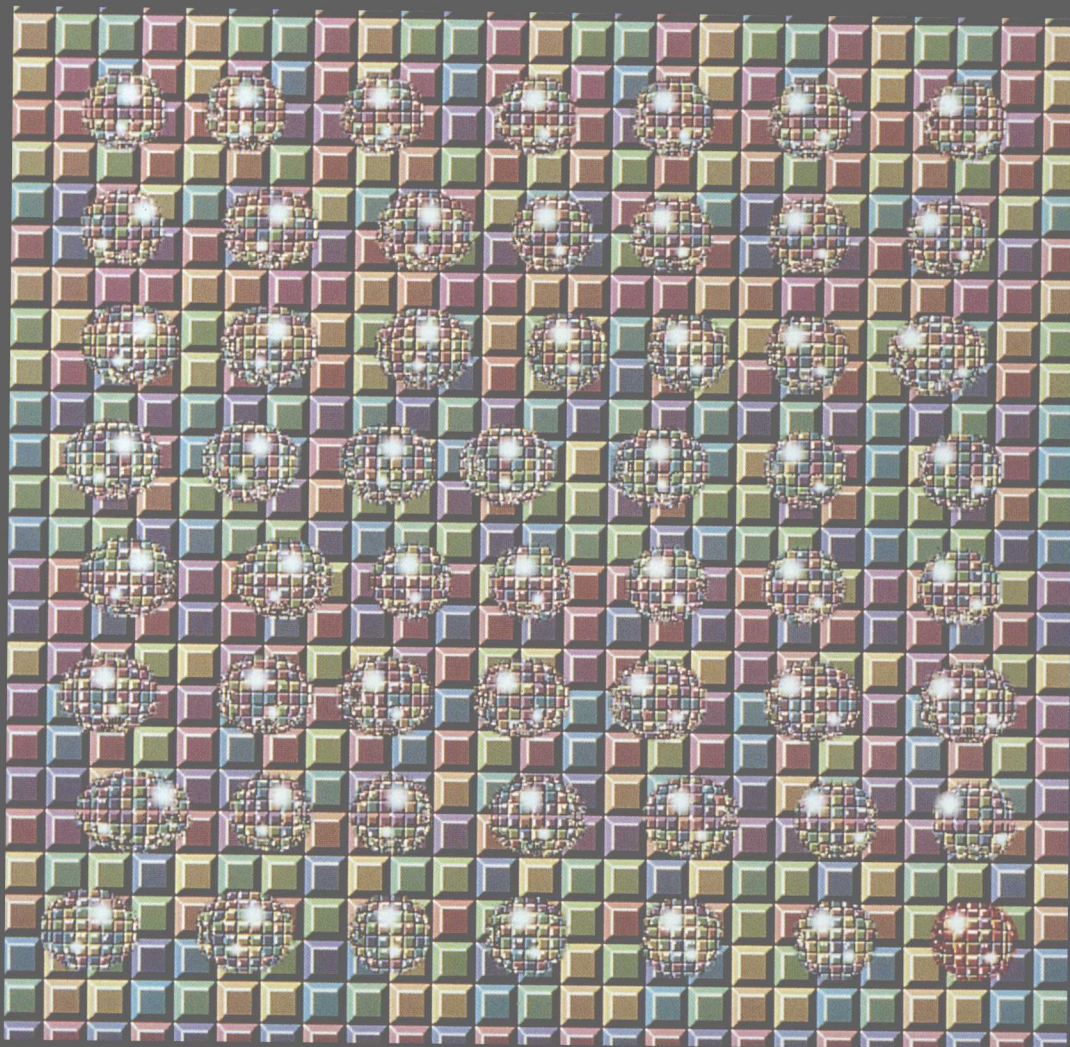


畫像3 會看見透明的球體浮現出來



畫像4 可看出壁面的凹凸



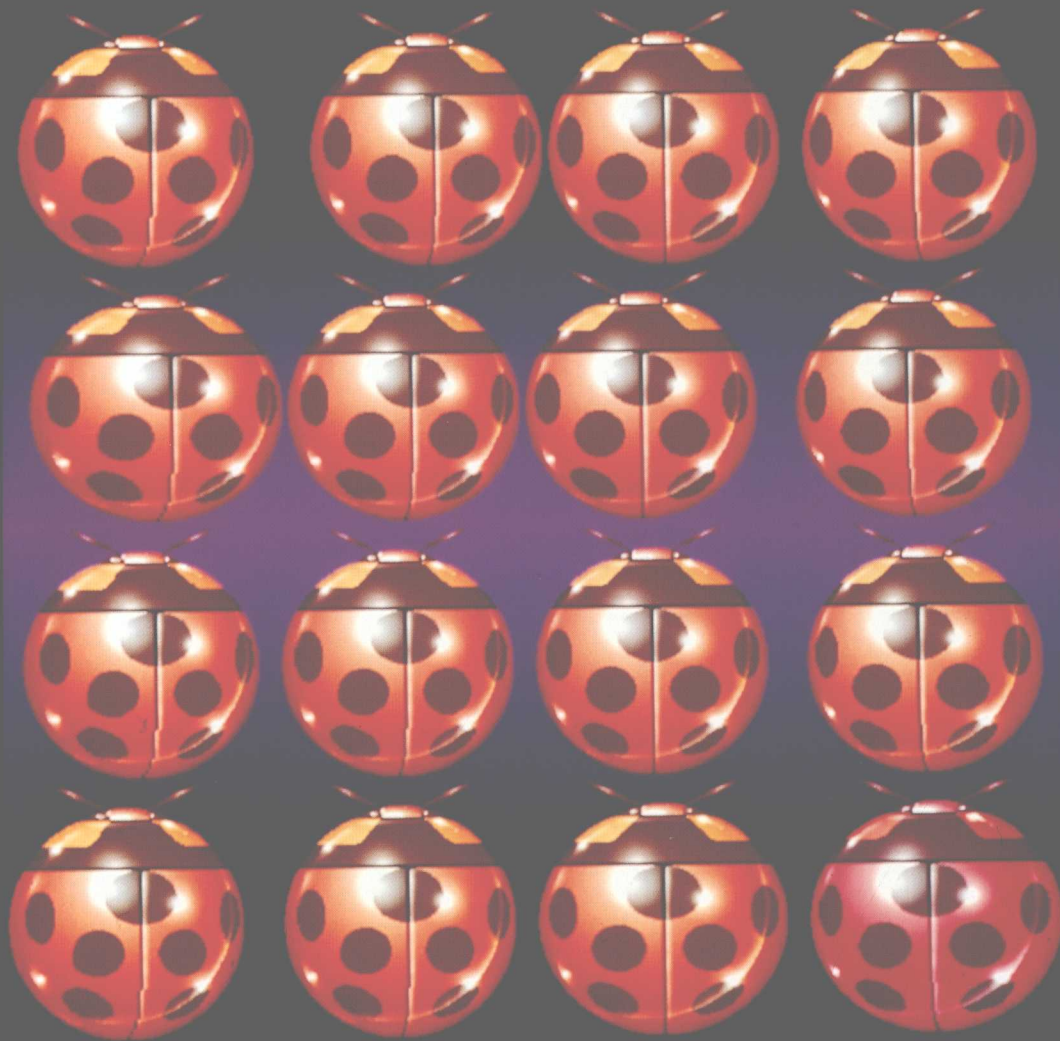


Q1 自底部最右端的「異色球體」開始，到最上方的「球體（任何一個球體皆可）」，至少要走幾步才能到達？（起點也算一步）

LEVEL ★★
解答 P60-C

規則

- 以立體透視的方式解讀3D畫像。
- 可朝上下左右四個方向前進。
- 只能在同一個空間進行。進入不同空間時，請通過跨越二個空間的球體。

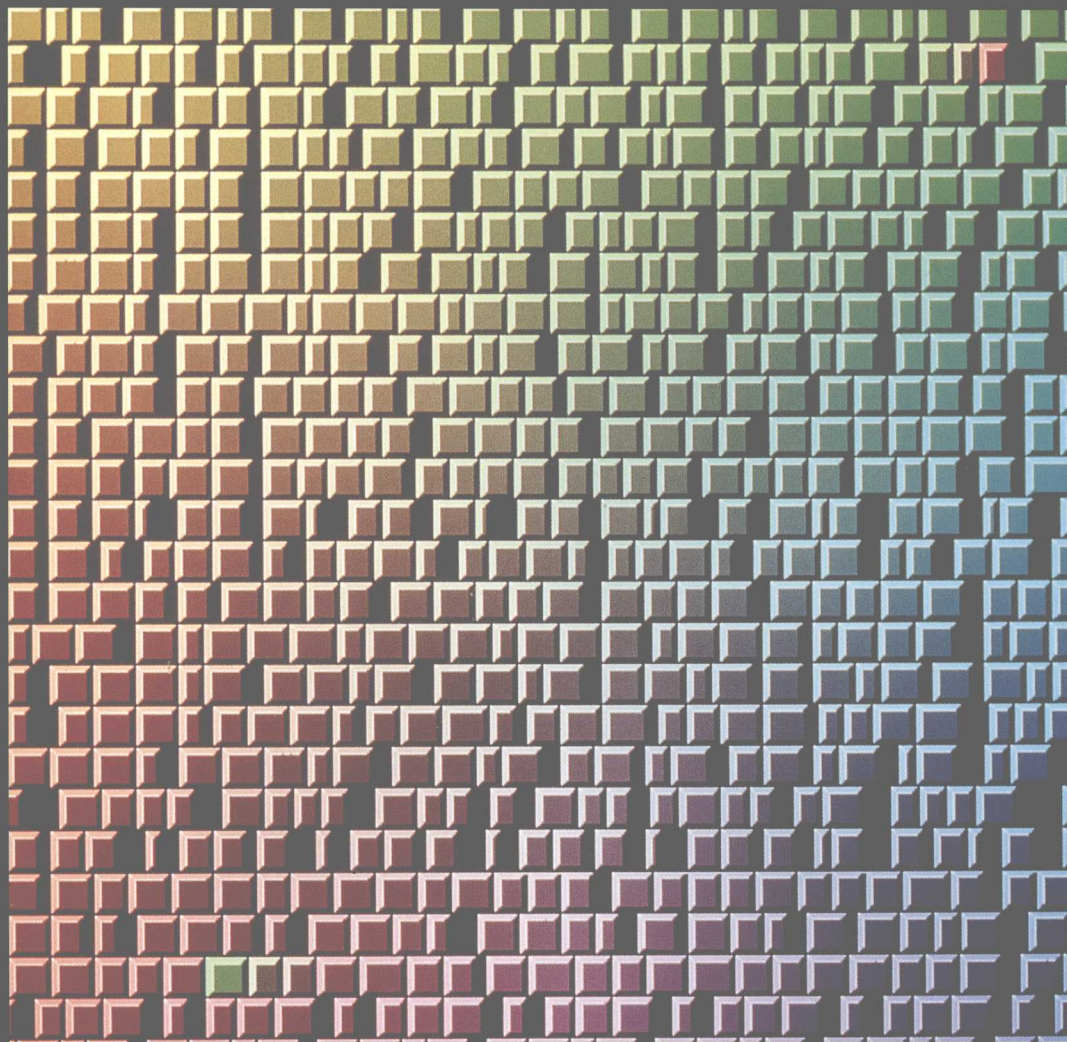


Q2 自底部最右端的「異色瓢蟲」開始，到最上方的「瓢蟲（任何一個瓢蟲皆可）」，至少要走幾步？（第一隻異色瓢蟲也算一步）

LEVEL ★
解答 P58-1

規則

- 以立體透視的方式解讀3D畫像。
- 朝鄰接的上下左右四個方向前進。
- 只能在同一個空間進行。進入不同空間時，請通過跨越二個空間的瓢蟲。



Q3 從畫像下方「綠色的部分」出發，到畫像上方「紅色的部分」，至少要經過幾個鋪路石才能到？（起點也算一步）

規則

- 以立體透視的方式解讀3D畫像。
- 因為是迷宮，請邊找捷徑邊向前進。

LEVEL ★★
解答 P62-E



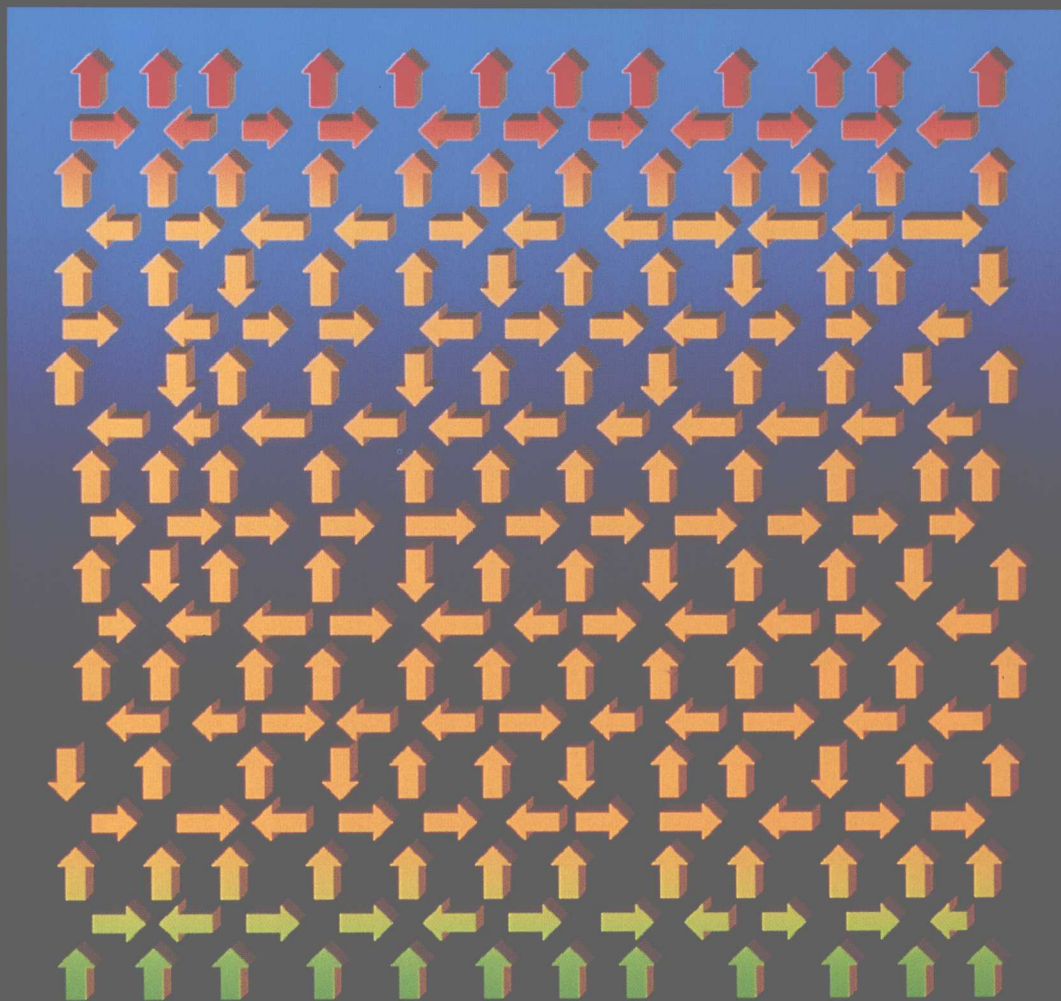
Q4

飛的最高的蜜蜂是哪隻？

規則

●以立體透視的方式解讀3D畫像。

LEVEL ★
解答 P58-E



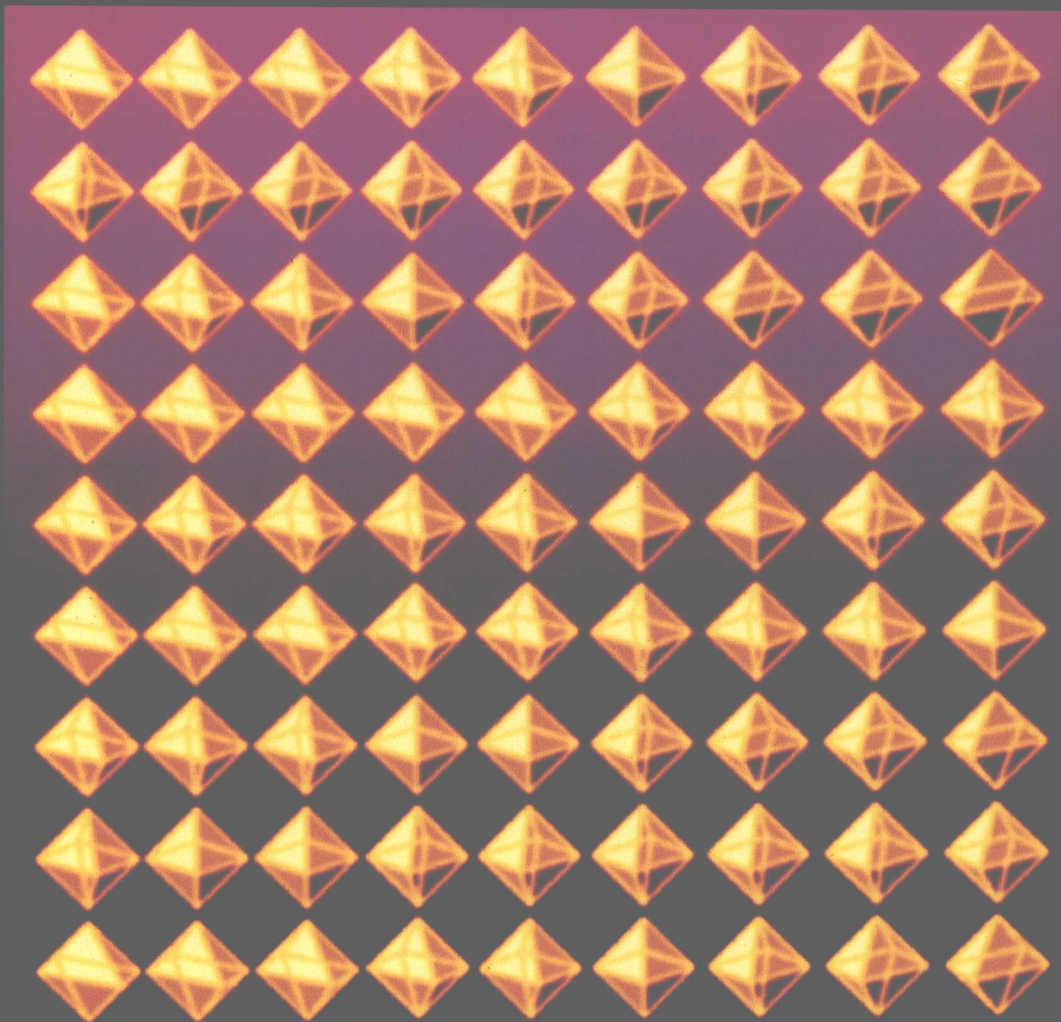
Q5

自下方任何一個「箭頭」出發，到最上方的「箭頭」，至少要走幾步？（起點也算一步）

LEVEL ★★
解答 P59-B

規則

- 以立體透視的方式解讀3D畫像。
- 朝箭頭方向的三個方向前進。
- 只能在同一空間進行。進入不同空間時，請通過跨越二個空間的箭頭。



Q6

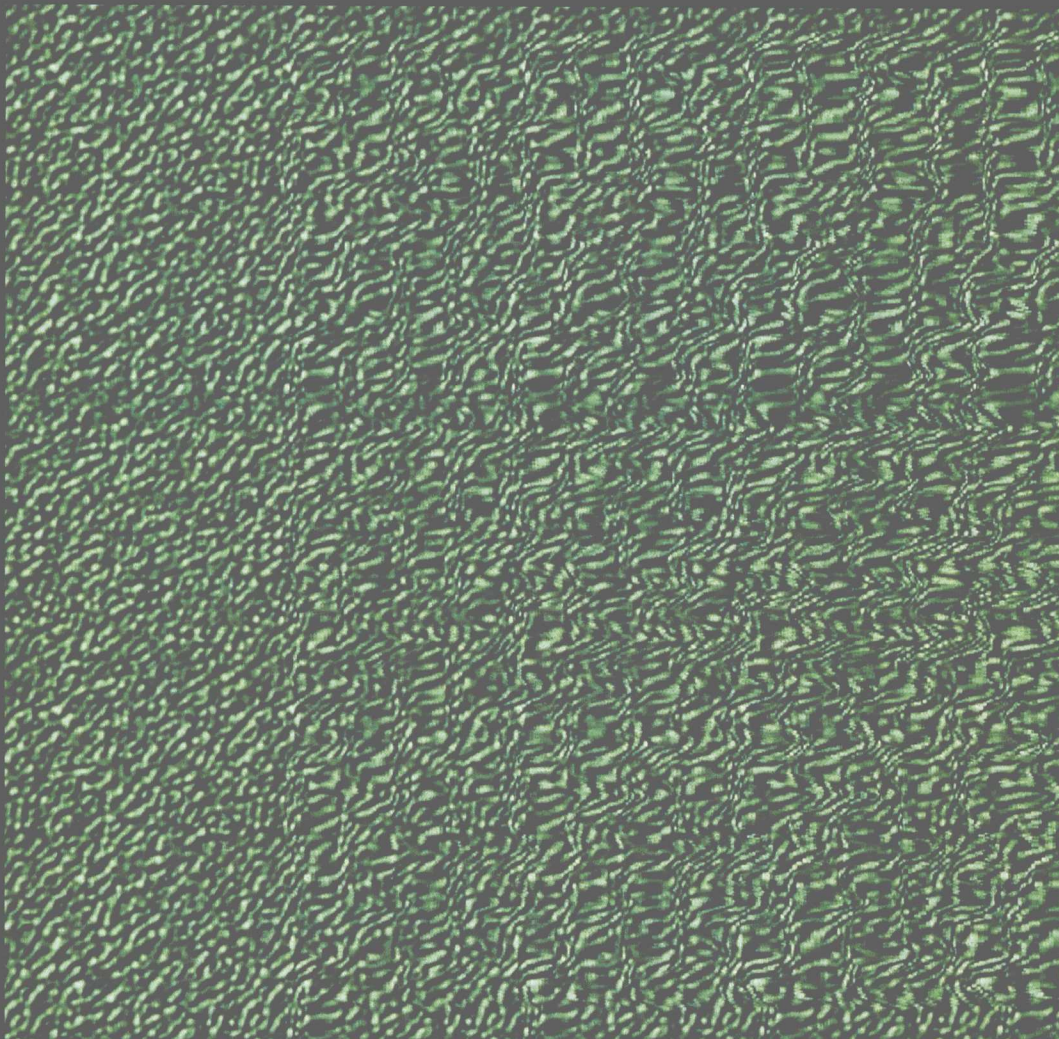
自下方任何一個「錐體」出發，到最上方的「錐體」，至少要經過幾個錐體？（起點也算一步）

規則

- 以立體透視的方式解讀3D畫像。
- 可朝上下左右四個方向前進，但不能通過四角錐狀的立體物。

LEVEL ★

解答 P59-H



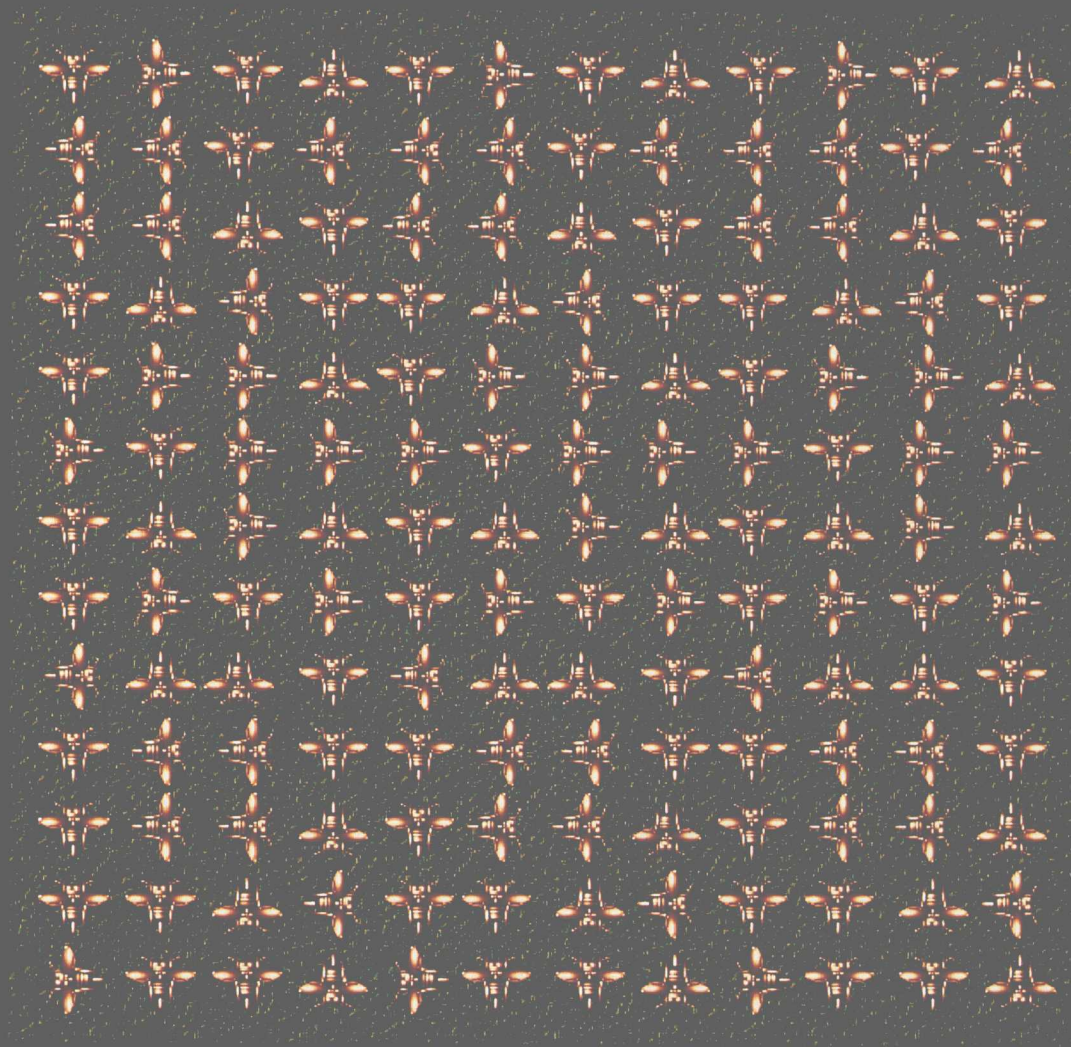
Q7

以立體透視的方式看圖，迷宮就會出現。自左下方出發到右上方，至少要轉彎幾次？

LEVEL ★★
解答 P61-B

規則

- 以立體透視的方式解讀3D畫像。
- 因為是迷宮，請邊找捷徑邊向前進。



Q8

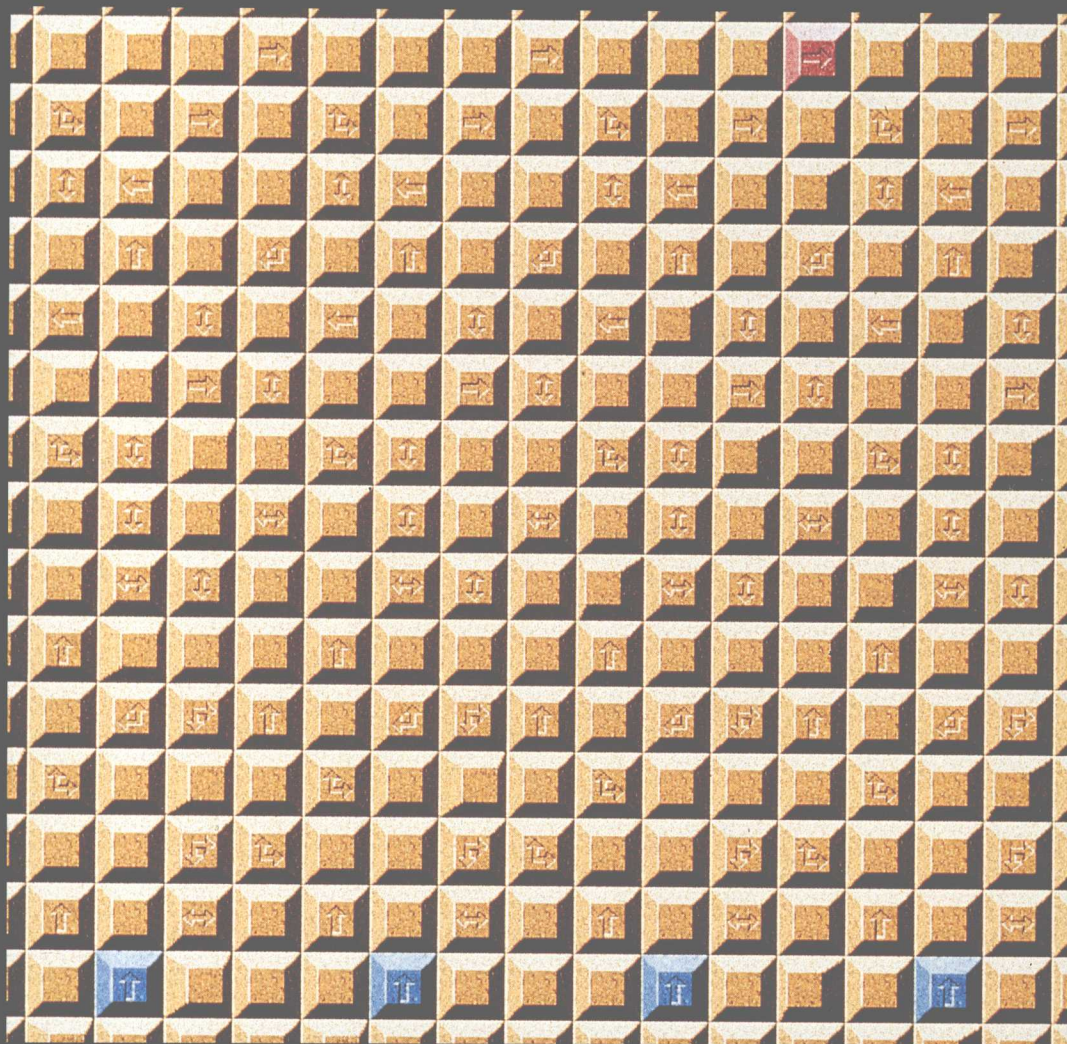
自底部任何一隻「蜜蜂」出發，到最上方的「蜜蜂」，至少要通過幾隻「蜜蜂」？(起點也算一步)

LEVEL ★

解答 P59-D

規則

- 以立體透視的方式解讀3D畫像。
- 依蜂頭的方向前進，只能在同一空間進行。

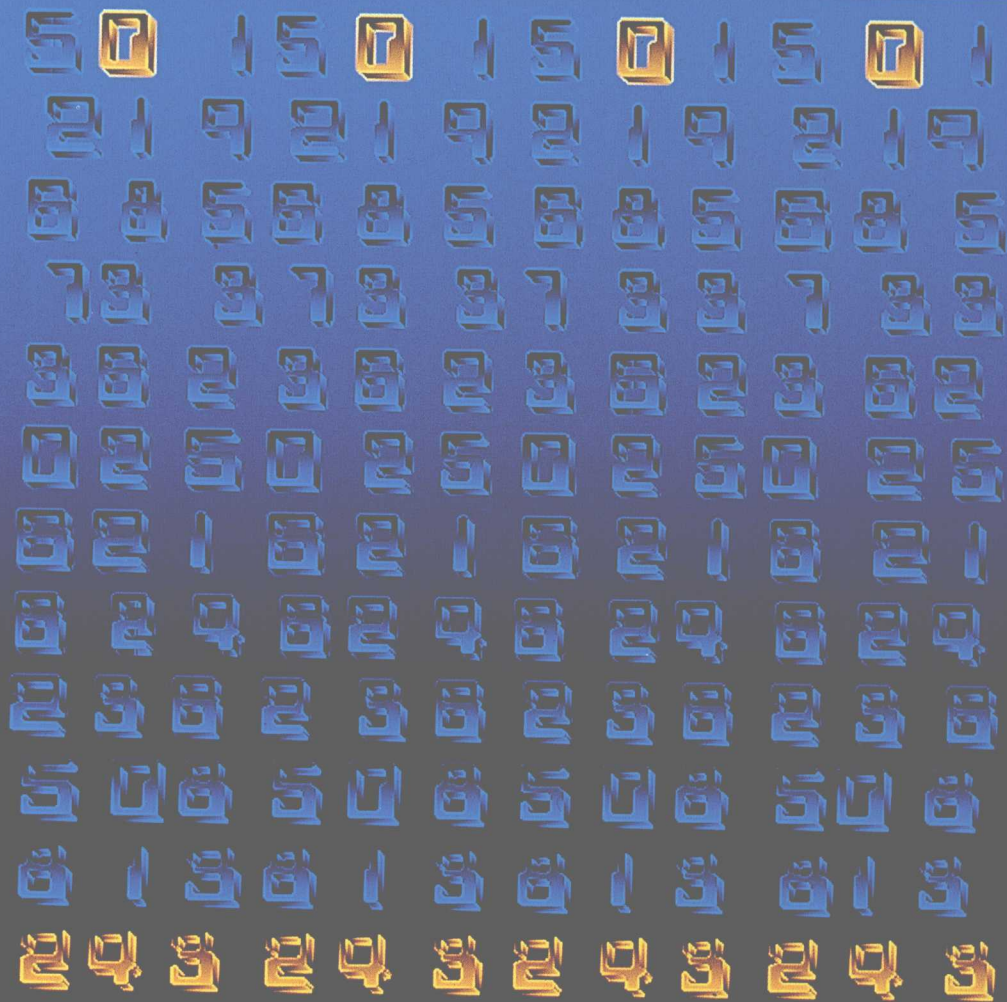


Q9 自畫像下方任何一個「藍色的箭頭」出發，到畫像上方「紅色箭頭」，至少要走幾步？（起點也算一步）

LEVEL★★★★
解答 P58-H

規則

- 以立體透視的方式解讀3D畫像。
- 依箭頭指示的方向前進到下一個箭頭。
- 行進中遇到立體突出的地方不能前進。



Q10

自下方任何一個黃色的數字出發，到最上方的黃色數字「0」，至少要通過幾個數字？（起點也算一步）

LEVEL★★★★★

解答 P61-C

規則

- 以立體透視的方式解讀3D畫像。
- 只能依數字的數目，朝上下左右四個方向直線進行。
- 前進的地點得在同一空間才行。如需進入不同空間，請通過跨越二個空間的數字。