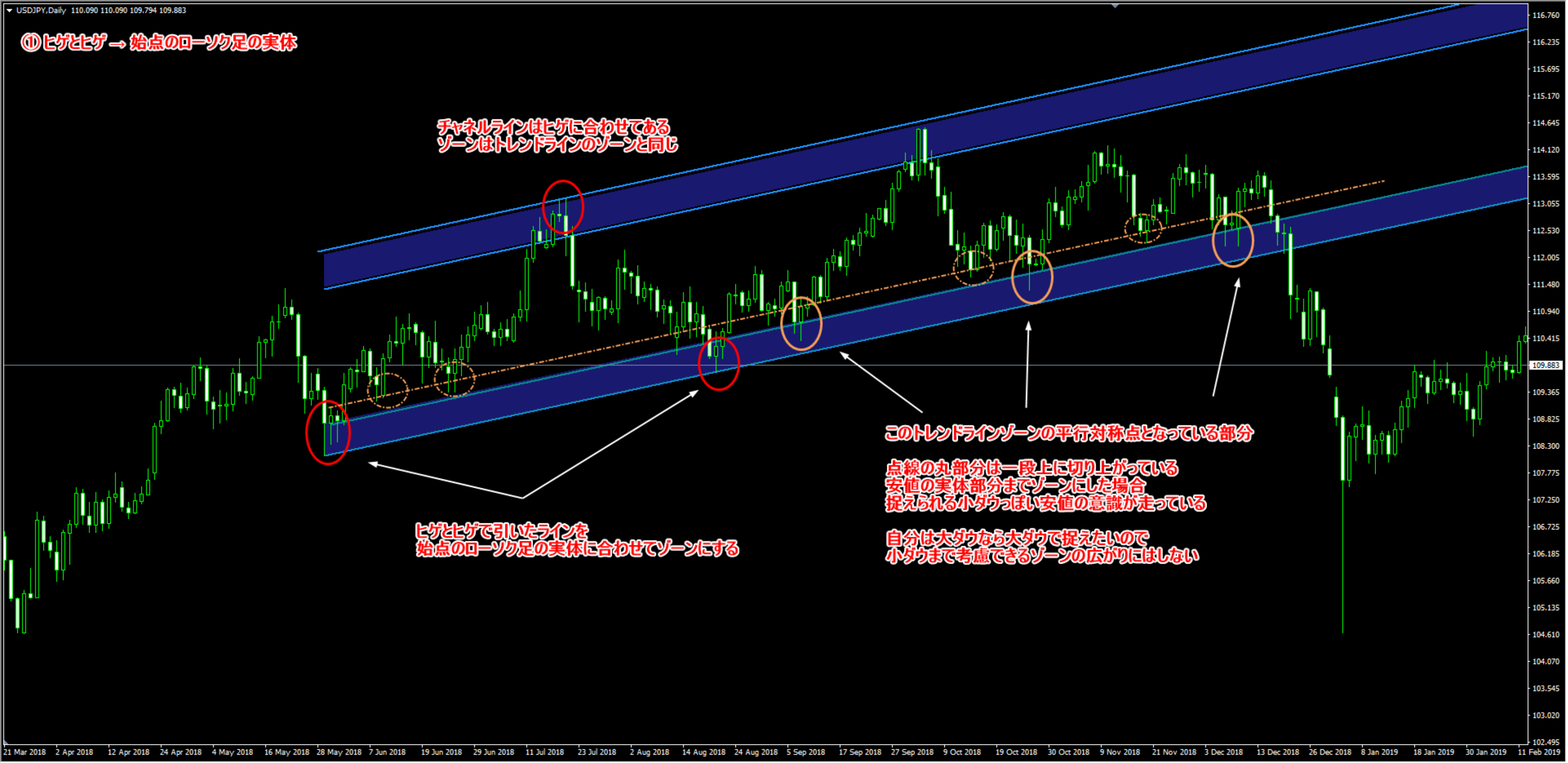
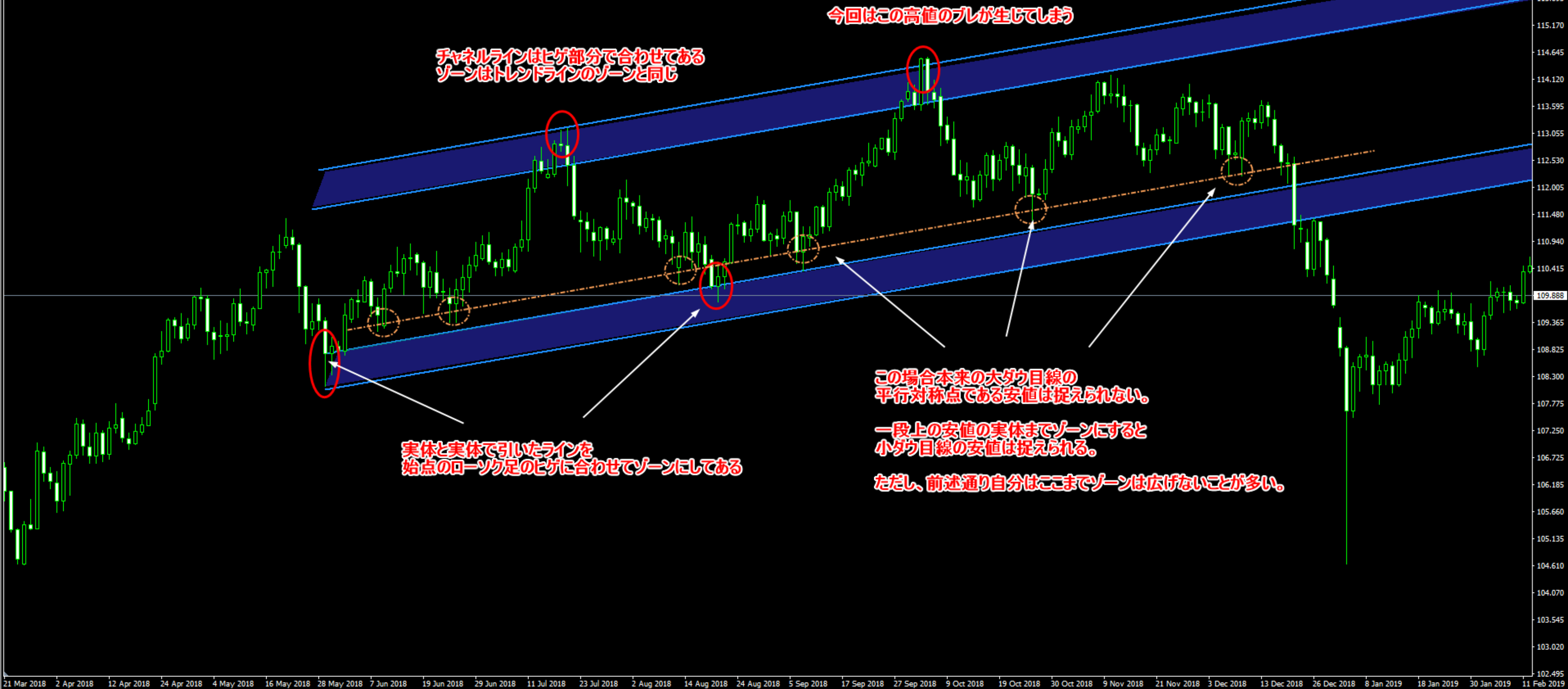


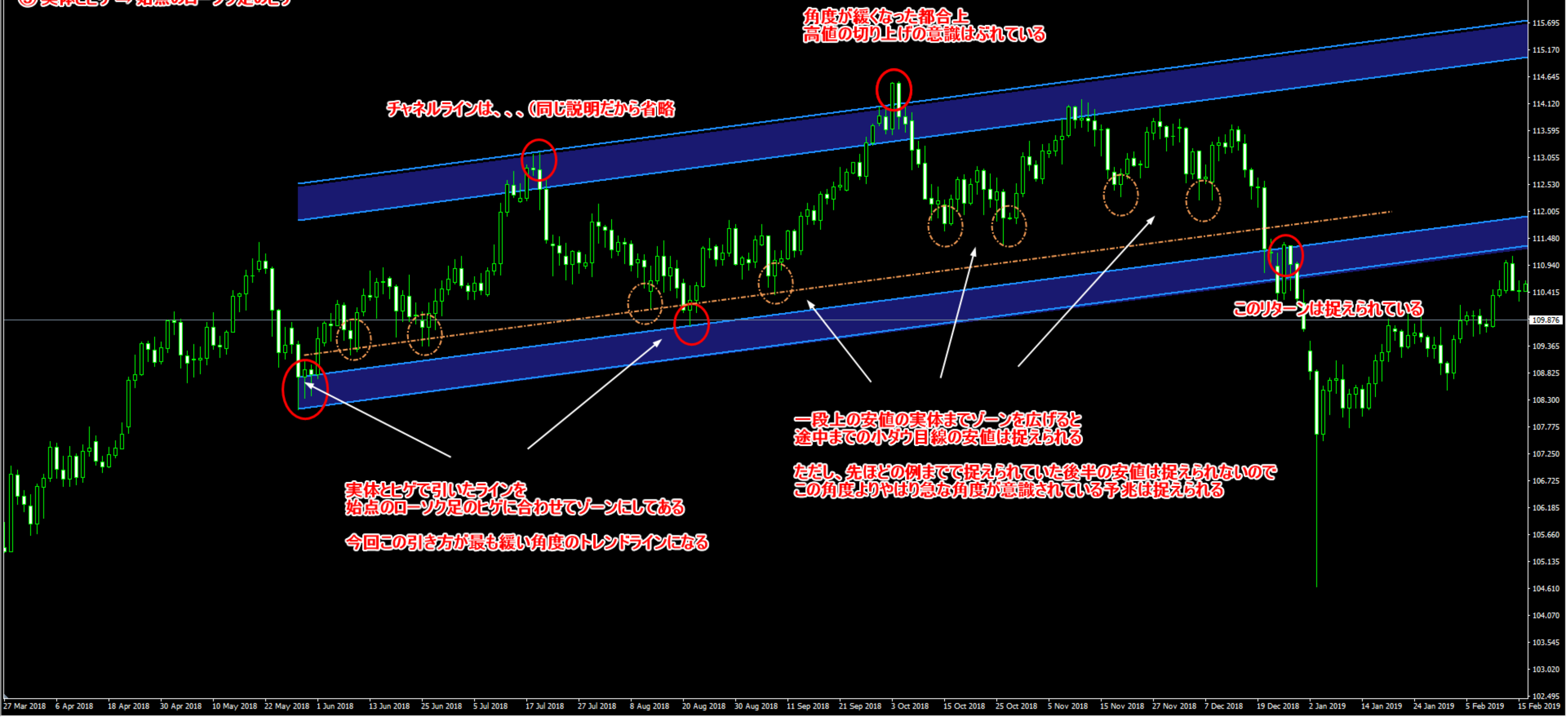
①ヒゲとヒゲ → 始点のローソク足の実体



② 実体と実体 → 始点のローソク足のヒゲ



③ 実体とヒゲ → 始点のローソク足のヒゲ



④ヒゲと実体 → 始点のローソク足実体



この例では平行対称点の高値は捉えられる
ゾーンのボトムに切り下げたという認識は必要

チャネルライ、(略)

一段上の安値のヒゲまでをゾーンにすると
大ダウ目線の安値として全て認識できる

捉え型としては個人的にはこういう目線が一番好き

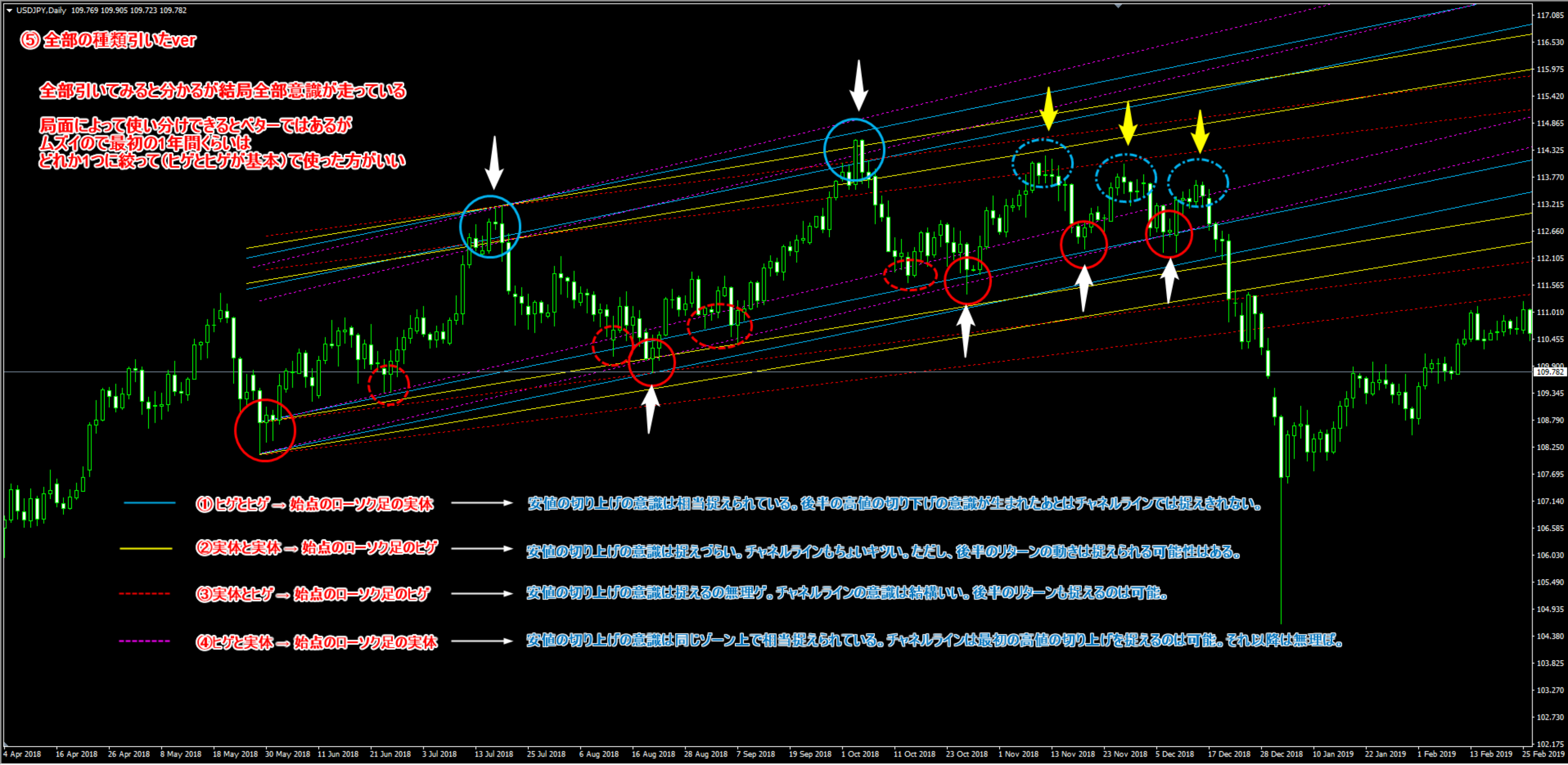
ただし、その後のリターンムーブは捉えられないので
やはりこういう引き方は捉えたい部分が決まった上での
ちよい特殊な引き方になる

ヒゲと実体で引いたラインを
終点のローソク足のヒゲに合わせてゾーンにしてある

⑤ 全部の種類引いたver

全部引いてみると分かるが結局全部意識が走っている

局面によって使い分けできるとベターではあるが
ムズイので最初の1年間くらいは
どれか1つに絞って(ヒゲとヒゲが基本)で使った方がいい



⑥何を見てラインの取捨選択してるのかって視点 その1

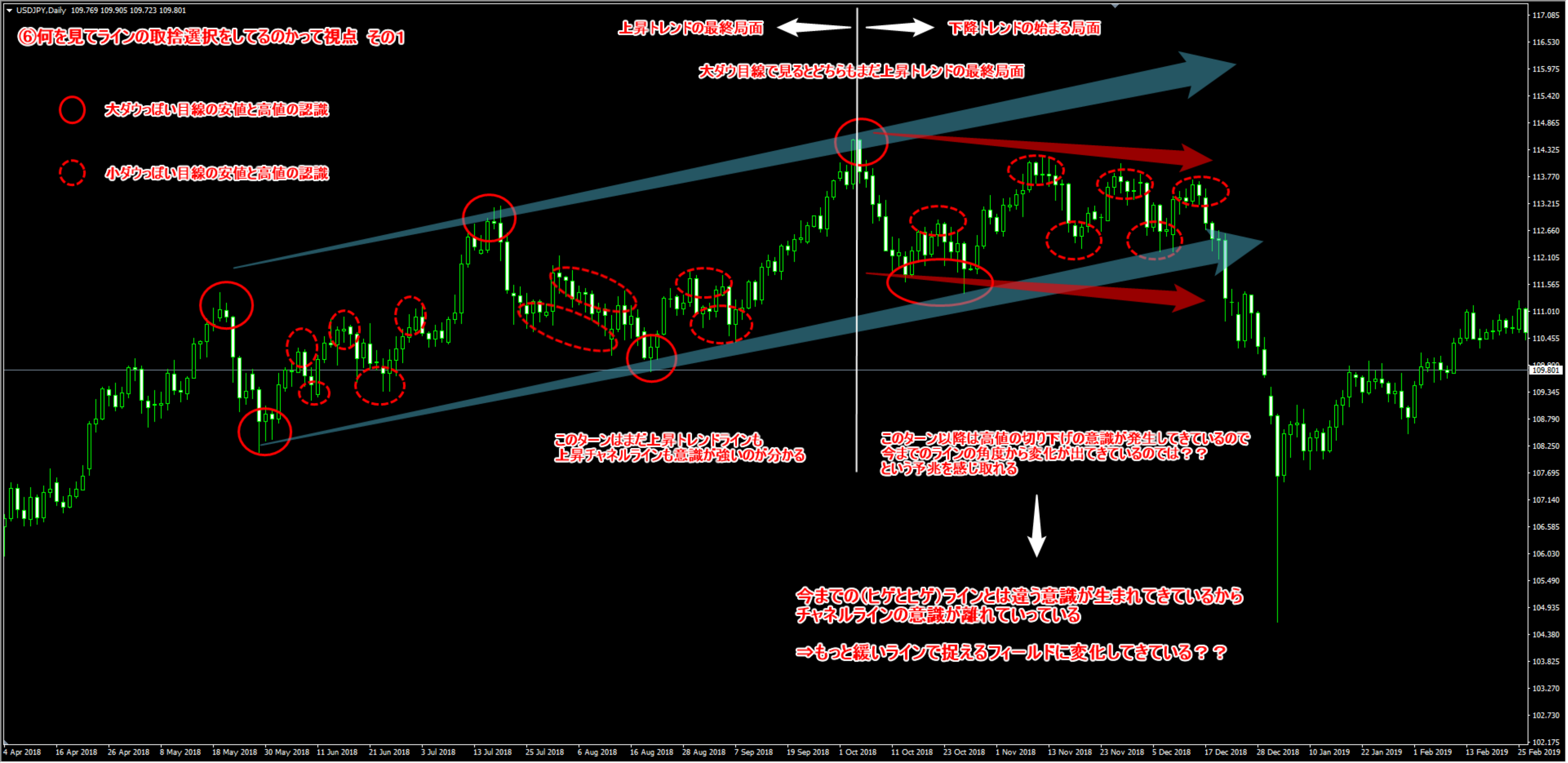
○ 大ダウっぽい目線の安値と高値の認識

○ 小ダウっぽい目線の安値と高値の認識

上昇トレンドの最終局面

下降トレンドの始まる局面

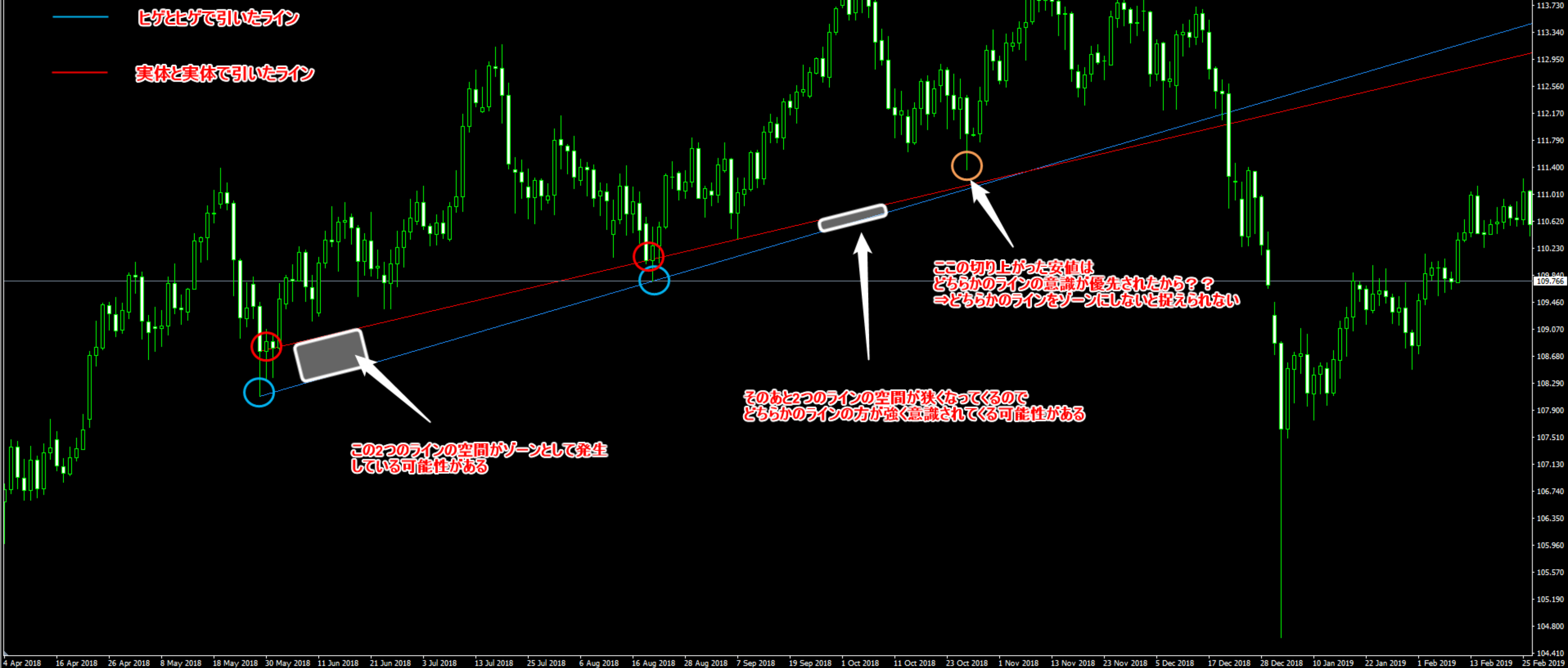
大ダウ目線で見るとどちらもまだ上昇トレンドの最終局面

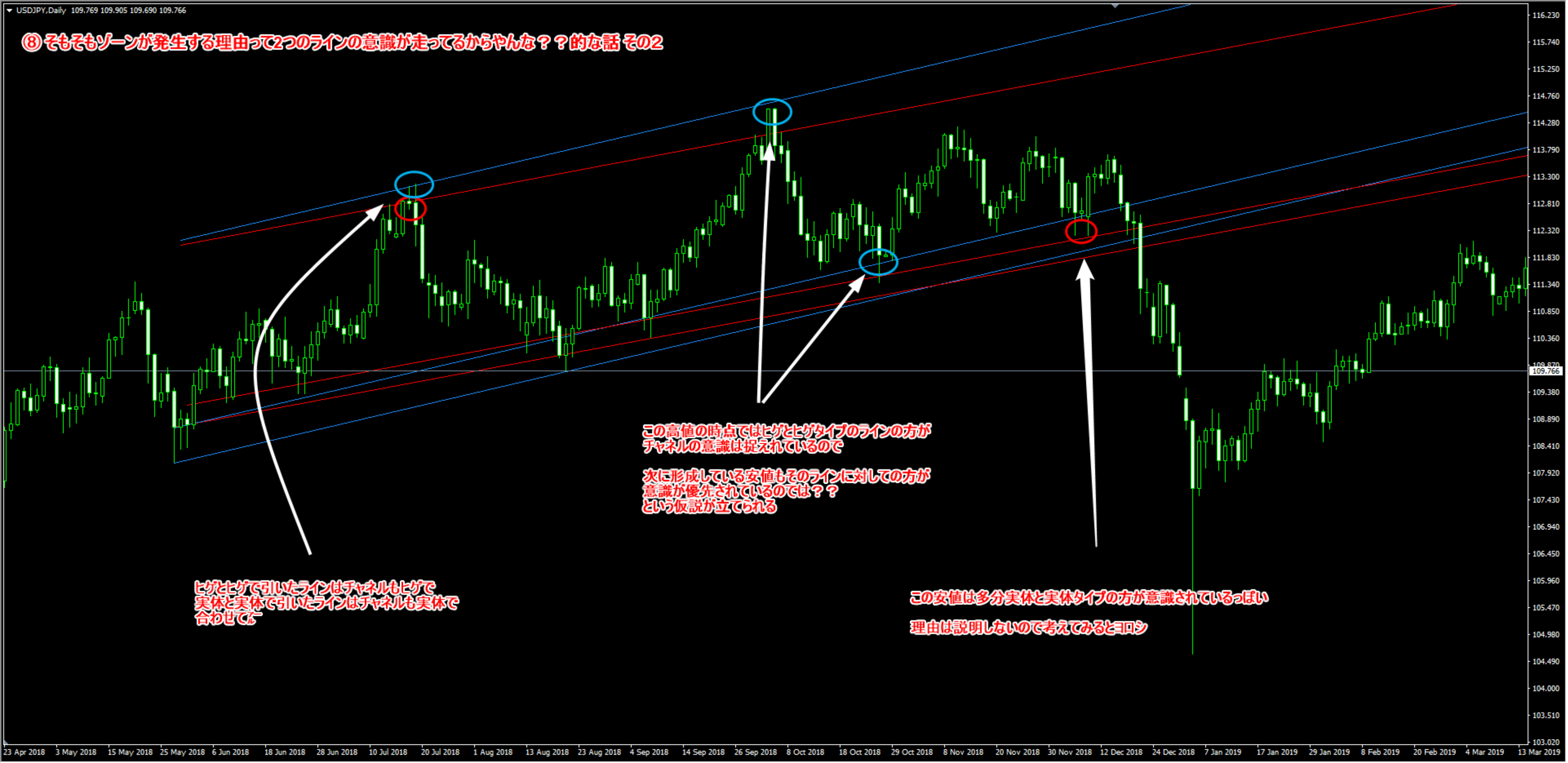


⑦ 何を見てラインの取捨選択してるのかって視点 その2



⑦ そもそもゾーンが生まれる理由って2つのラインの意識が走ってるからじゃね?? 的な話





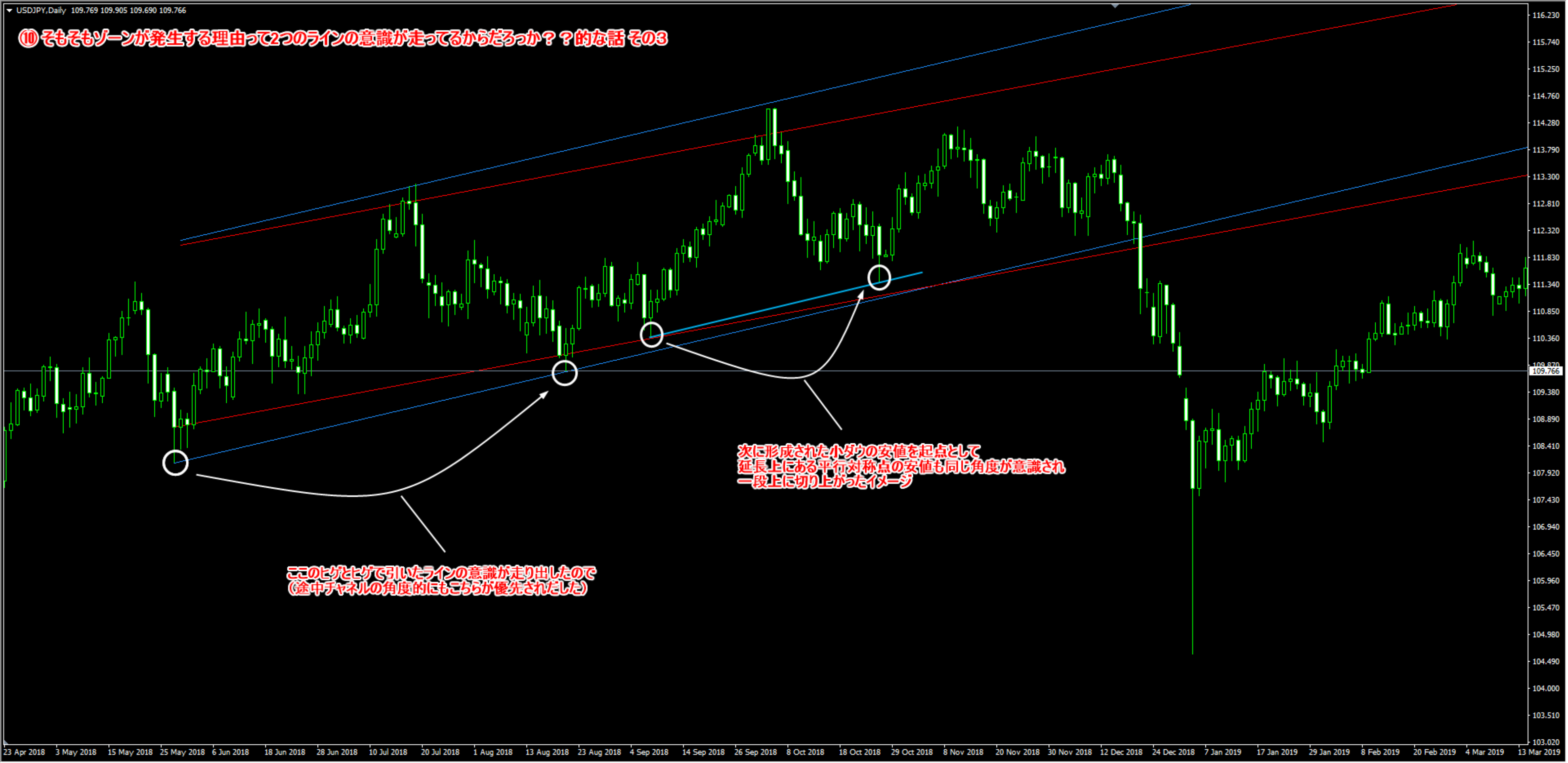
⑧ そもそもゾーンが発生する理由って2つのラインの意識が走ってるからやんな??的な話 その2

ヒゲとヒゲで引いたラインはチャネルもヒゲで
実体と実体で引いたラインはチャネルも実体で
合わせて

この高値の時点ではヒゲとヒゲタイプのラインの方が
チャネルの意識は捉えられているので

次に形成している安値もそのラインに対しての方が
意識が優先されているのでは??
という仮説が立てられる

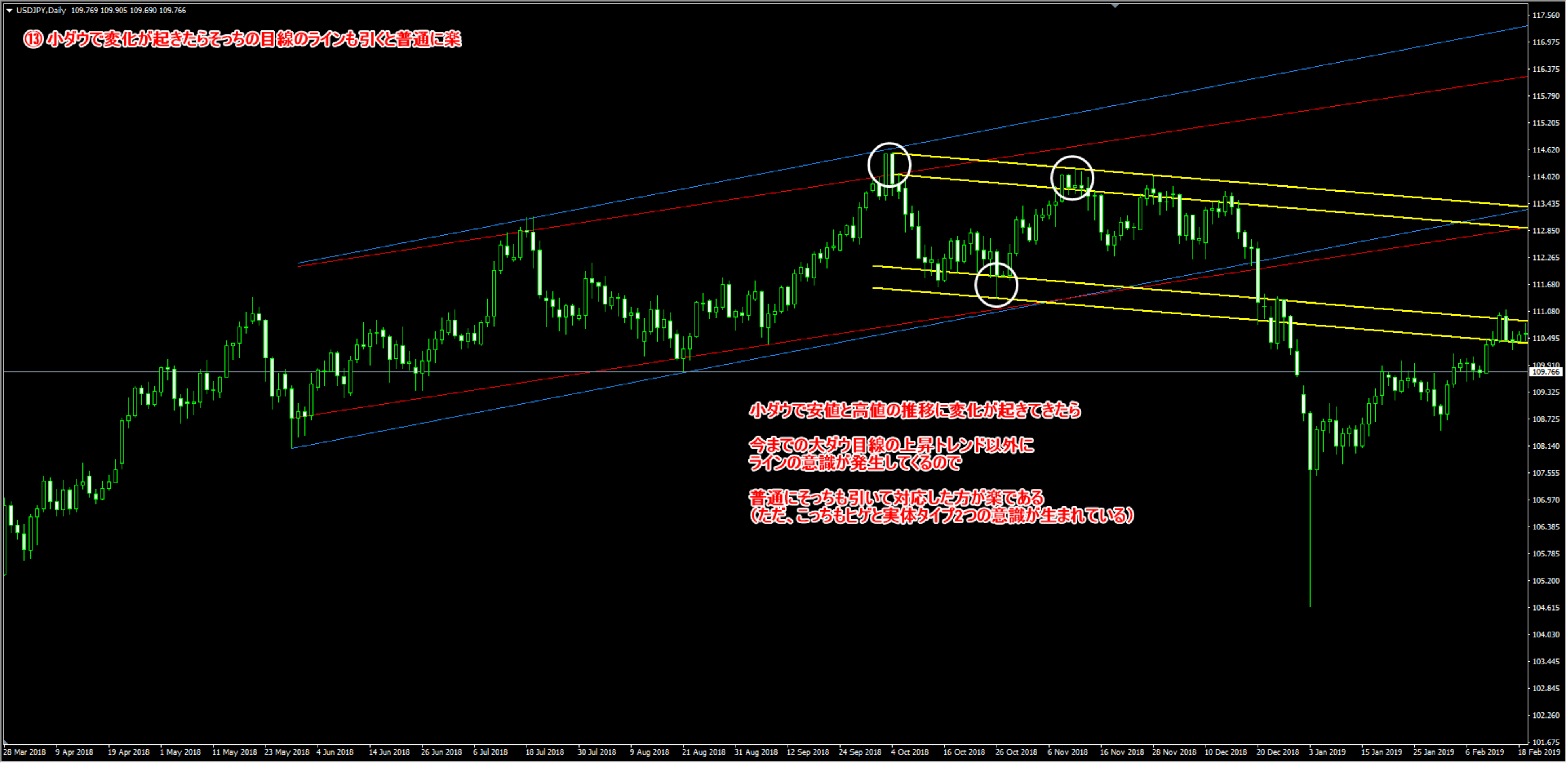
この安値は多分実体と実体タイプの方が意識されているっぽい
理由は説明しないので考えてみるとヨロシ







⑬ 小ダウで変化が起きたらそっちの目線のラインも引くと普通に楽

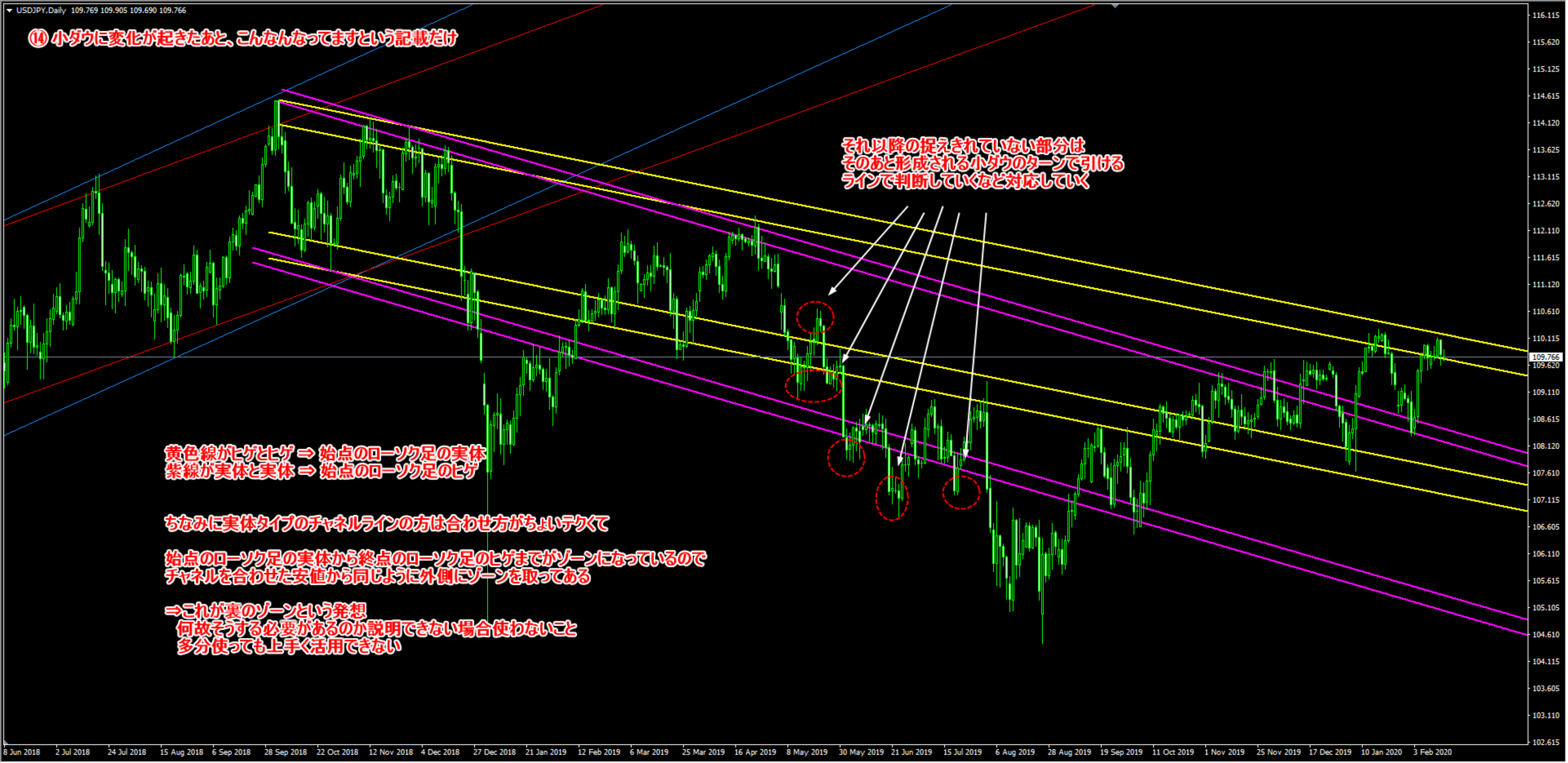


小ダウで安値と高値の推移に変化が起きてきたら

今までの大ダウ目線の上昇トレンド以外に
ラインの意識が発生してくるので

普通にそっちも引いて対応した方が楽である
(ただ、こっちもヒゲと実体タイプ2つの意識が生まれている)

⑭ 小ダウに変化が起きたあと、こんななってますという記載だけ



それ以降の捉えきれない部分は
そのあと形成される小ダウのターンで引ける
ラインで判断していくなど対応していく

黄色線がヒゲとヒゲ ⇒ 始点のローソク足の実体
紫線が実体と実体 ⇒ 始点のローソク足のヒゲ

ちなみに実体タイプのチャネルラインの方は合わせ方がちよいてくて

始点のローソク足の実体から終点のローソク足のヒゲまでがゾーンになっているので
チャネルを合わせた安値から同じように外側にゾーンを取ってある

⇒これが裏のゾーンという発想
何故そうする必要があるのか説明できない場合使わないこと
多分使っても上手く活用できない