

千葉工業大学

1.はじめに

近年、環境学の一つである風水学が大変注目を浴びている。風水学とは、古代中国で生まれた、いかに安全に快適に住むかという知恵を集めた学問である。

学習方法として書籍によるものが一般的であるがどうしても二次元のことを言葉だけで説明している部分は理解しづらい。また理解したとしてもその知識を応用するのは困難である。

そこで本研究では、住んでいる部屋のレイアウトを二次元で表現し、その部屋を風水学的に評価するシステムを構築する。これにより理解しやすく、容易に知識を習得できることを目的とする。

2.システム提案

本システムでは、VRML言語を使用する。風水学でもインテリア風水に焦点をしぼり、対象する部屋をワンルームとする。以下を主目的としてシステム提案する。

○実際に住んでいる部屋の評価

○評価に対する解説、改善点の表示

3.システム構成

図1にシステム構成図を示す。

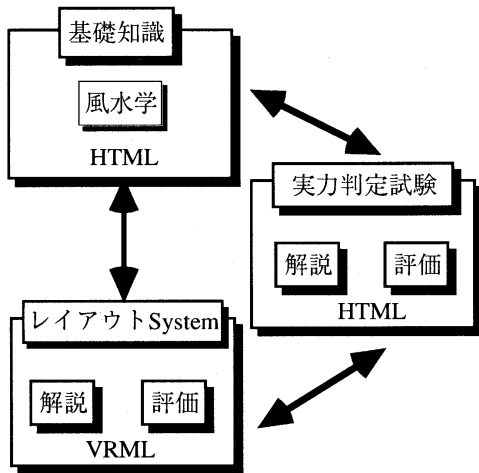


図1 システム構成図

以下に処理の流れを示す。

- 1.利用者はまず風水学の基礎知識を学び最低限の知識を習得する。
- 2.レイアウトシステムを用いて部屋をレイアウトする。
- 3.レイアウトされた部屋データに対する風水学的な評価、解説を表示する。
- 4.実力判定試験をすることで実際に風水について理解しているかどうかを判断する。

4.実行例

図2に実行例を示す。ここではまず部屋を9つに分割する。分割した部屋のそれぞれにポップアップメニューを設けて、家具の色、種類を選択できるようにしている。利用者はポップアップメニューの選択で部屋レイアウトを行い評価ボタンを押すことで部屋の風水学的評価が可能になる。

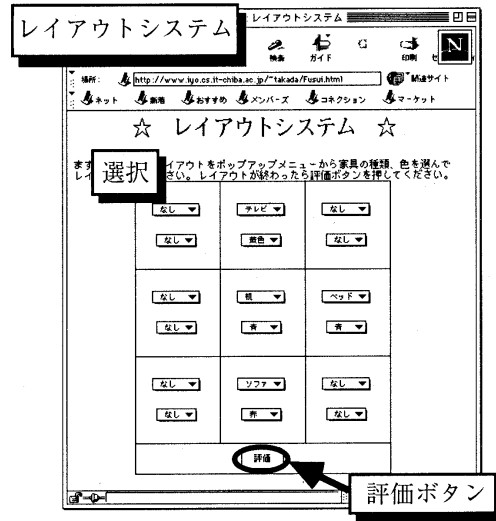


図2 実行例

5.おわりに

本研究では、WWW上でVRMLを用いて実際住んでいる部屋を風水学的に評価するシステムを構築した。WWW上に公開することにより気軽に室内を風水学的に評価することが可能になった。またVRMLで二次元空間を作り出すことにより従来のメディアでは、理解しにくかった事柄を、理解しやすくした。さらに室内を評価し解説するので、効率よく知識を得られると思われる。

今後、部屋の数を増やすことで一軒家などを評価することも可能になるだろう。

Environmental System based on VRML

Katsuhisa TAKADA, Dai KAMURIYA,
Kazunori MIYAMOTO, Hodaka FURUYA,
Yoshitaka MAEKAWA, Mitsuhiro IYODA

Chiba Institute of Technology