

デジタルメディアを活用した景観および空間構成評価

研究の概要

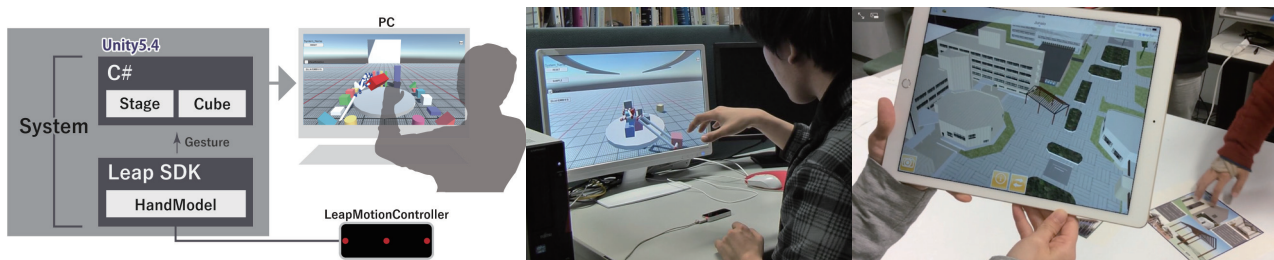
建築・インテリア・都市計画では、事前に空間の見え方や印象を検証し、計画や設計提案にフィードバックさせることが重要です。特に参加型デザインのアプローチでは、トップダウンによるものづくり・まちづくりから、多くの非専門家や住民をデザインプロセスに巻き込むことで、より良い製品開発やまちづくりの合意形成が可能です。その際に重要なのは、設計対象をわかりやすく、視覚的に体験できるCGによる仮想空間体験シミュレーションの活用です。研究では、建築・インテリアや都市空間における街並みの色彩構成や街路空間の印象評価と分析に取り組むとともに、AR（強化現実）やVR（仮想現実）技術を活用した空間評価および参加型デザインを支援するシステム環境の構築に取り組んでいます。



CGによる空間評価とパノラマ型コンテンツ

研究の特徴

街並みの構成や色彩から受ける印象をCGやパノラマ写真コンテンツで疑似的に歩行体験できる空間シミュレーション技法の構築やAR・VRで建築やインテリア空間の検討が行えるデザイン支援システム開発に取り組んできました。これらのシステムでは、単に完成予想イメージを表示するだけでなく、デザイン検討段階からデジタルメディアを活用することで、デザイン初心者にも検討対象をわかりやすく、手で模型を扱うような操作性を実現させることに重点をおいています。



AR・VRによる仮想空間インターフェースの構築

実用化が想定される分野

都市計画, まちづくりワークショップ支援, 情報化建築設計

研究者からのメッセージ

CGやAR・VRは使いやすく身近なツールになりつつあります。一方、建築・都市計画の分野では誰もが自在に使いこなせるわけではなく、新しい利用を探求したいと考えています。

空間デザイン研究室 HP : <http://www.wakayama-u.ac.jp/~kawasumi/>

研究分野 : CGシミュレーション, 景観評価, 空間体験

研究者の所属部局・職位・氏名 : 和歌山大学システム工学部 メディアデザインメジャー・講師・川角典弘

本件に関するお問い合わせ : liaison@ml.wakayama-u.ac.jp