

平成17年度未踏ソフトウェア事業ユース(未踏ユース) 「4次元体感型ソフトウェア: Qube」

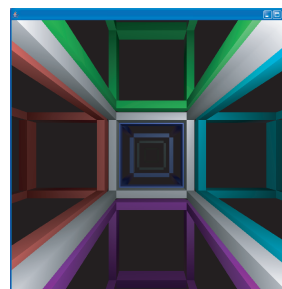
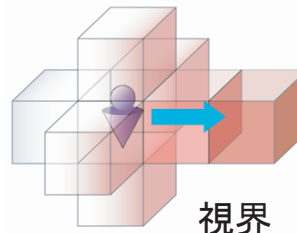
花村創史・相馬海一郎(横浜国立大学)・国際メディア財団

Qubeとは

同質な4本の空間軸によって構成される4次元空間、その一つ下の3次元空間に生きる我々はその姿を視覚的に捉える事は困難です。そこでQubeは、4次元空間を「見る」のではなく「感じる」ことによって理解を促します。これにより、我々のもつ空間把握能力を超えた4次元把握能力の獲得を可能にします。

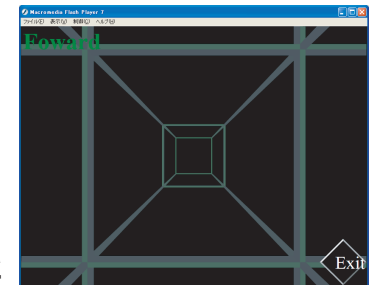
Qubeの世界

Qubeの舞台は4次元の立方体です。これは8個の3次元立方体が互いに面で接する形状で、3次元空間での作成は不可能です。Qubeはこの4次元立方体を構成する3次元立方体の部屋の中へ入り、部屋から部屋へと歩き回りながら、4次元立方体の形状を探る事ができます。

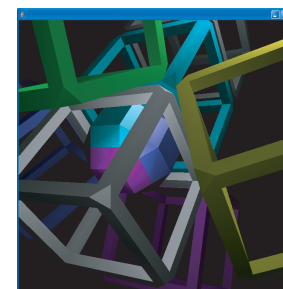


4次元ゲーム

Qubeでは4次元空間で行う簡単なゲームを実装しています。実際には、flashとJava3Dで製作したものがあり、flashでは簡単な鬼ごっこゲーム、Java3Dは4次元空間をいかしたパズルゲームを遊ぶ事ができます。小さな子供でも遊べる、直感的なゲームを通して無意識のうちに4次元空間の理解を高める事ができます。



flash版Qube



移動

Java3D版
Qube

方向転換

