

実効温度差(ETD)は、「内外温度差」、「日射量」及び「壁や天井等の熱容量の大きい部材による熱的挙動の時間遅れ」を考慮した、熱貫流計算を簡略に行うために使用される仮想の温度差である。

作用温度は、空気温度、平均放射温度から求められる指標であり、湿度は関係ない。

エネルギー代謝率は、労働代謝の基礎代謝に対する比率で表され、人間の作業強度を表す指標である。

飽和絶対湿度は、ある温度の空気が含むことのできる限界の水蒸気量を、単位乾燥空気当たりの水蒸気量で示したものである。

PMVは、室内の温熱感覚に関係する気温、放射温度、相対湿度、気流速度、人体の代謝量及び着衣量を考慮した温熱環境指標である。

熱損失係数は、室温に比べて、外気温が 1°C だけ低いと仮定した場合に、「建築物内部から外部へ逃げる単位時間当たりの総熱量」を「建築物の延べ面積」で除した値である。

伝熱計算に用いる壁体の総合熱伝達率は、対流熱伝達率と放射熱伝達率とを合計したものである。

暖房デグリーデイ (暖房度日)は、暖房室内温度と毎日の日平均外気温との差を求め、その温度差を暖房期間にわたって積算した値である。

デグリーデーの単位は、 $^{\circ}\text{C}\cdot\text{day}$ である。

長波長放射率は、赤外線放射率であり、全ての赤外線を完全に放射する完全黒体の放射を基準に定義される。

長波長放射率は、「ある部材表面から発する単位面積当たりの放射エネルギー」を「その部材表面と同一温度の完全黒体から発する単位面積当たりの放射エネルギー」で除した値である。

壁体の定常伝熱とは、時間を考慮しない熱の伝わり方のことである。

均質な単一材料からなる壁の熱貫流抵抗は、壁の厚さを2倍にしても2倍にはならない。

物体の表面から射出される放射量は、物体の表面の絶対温度を2倍にすると16倍になる。

騒音レベルは、A特性で感覚補正された量であり、低音域が優勢な騒音に対して、その値は、音圧レベルの値よりも低い値を示す。

A特性音圧レベルは、人の聴感補正を周波数別に行った音のレベルであり、音の大きさの感覚に対応する。

音の強さの単位は、 W/m^2 である。

音圧の単位は、Paである。

音響エネルギー密度レベルは、音のもつ単位体積当たりの力学的エネルギー量を、デシベル表示したものである。

固体伝搬音(固体音)は、建築物の躯体中を伝わる振動により、壁や天井等の表面から空間に放射される音である。

等価騒音レベルは、聴感補正された音圧レベルのエネルギー平均値であり、一般に、変動する騒音の評価に用いられる。

等価騒音レベルは、聴感補正された音のレベルの時間平均値であり、変動する騒音の評価に用いられる。

フラッターエコーは、平行に相對する音響反射面の間で、音が同じ経路を何度も往復反射し、音が二重三重に繰り返して聞こえる現象である。

音の回折は、障害物の背後に音が回り込んで伝搬する現象である。人間は、20～20,000Hzの音が聞こえるが、その波長は17m～17mmであるので、音が低い波長が長い音ほど障害物を回り込む。

スティーブンスのべき法則は、感覚量が刺激強度のべき乗に比例することを示しており、音環境ではラウドネスの評価に用いられる。

残響室法吸音率は、残響室内に試料を設置した場合と設置しない場合の残響時間を測定して、その値をもとに算出する試料の吸音率である。

圧力損失の単位は、Pa または mmH₂Oである。

等価吸音面積(吸音力)の単位は、m²である。

振動レベルは、振動感覚補正を行って評価した振動加速度レベルである。

カクテルパーティー効果は、周囲が騒がしい環境であっても聴きたい音を選択的に聴き取ることができる聴覚上の性質のことである。

音の干渉は、二つ以上の音波が同時に伝搬する場合、音波の重なり具合によって振幅が変化する現象(うなり)である。

照度分布は、机上面で測定された照明の明るさのことである。

屋内照明器具による不快グレアの評価に用いられるのは、照度ではなく、輝度である。

照度は、単位面積当たりの光束であり、この光束は比視感度を反映しているので、照度も比視感度を反映している。

熱伝導率の単位は、 $W/(m \cdot K)$ である。

露点温度とは、絶対湿度を一定に保ちながら空気を冷却した場合に、相対湿度が100%となる温度のことである。

夜間放射は、地表における上向き地表面放射と、大気から地表面における下向き大気放射との差である。

湿気伝導率の単位は、 $kg/(m \cdot s \cdot Pa)$ である。

光束は、ある面を単位時間に通過する光の放射エネルギーの量を、視感度を基準として測ったものである。

光束発散度は、発光面、反射面又は透過面のいずれについても、面から発散する単位面積当たりの光束である(単位は rlx 又は lm/m^2)。

輝度は、単位面積当たり、単位立体角当たりの光束である(単位は cd/m^2)。

点光源から均等拡散面上の受照点へ向かう光度を2倍にすると、受照点を望む輝度も2倍になる。

光幕反射は、光の反射によって机上面の文字等と紙面との輝度対比が小さくなる現象である。

色度は、色の色相と彩度の二つの属性を含めた知覚的評価の指標である(明度は関係しない)。

色温度は、光源の光色を、それと近似する色度の光を放つ黒体の絶対温度で表したものである。

マンセル表色系は、物体の表面色を表記するのに用いられ、「7.5YR8/5と表される色」より「7.5YR9/5と表される色」のほうが明るい。

プルキンエ現象は、暗所視において、比視感度が最大となる波長が短い波長へずれる現象である。

プルキンエ現象は、明所視に比べ暗所視において、青が明るく、赤が暗く見える現象である。

永久日影は、建築物などにより直射日光が遮断されるため、一年を通じて全く太陽直射光の当たらない領域であり、日本では、夏至の日に終日日影となる部分である。

平衡含湿率(平衡含水率)は、材料を一定の温湿度の湿り空气中に十分に長い時間放置しておき、含湿量が変化しない状態(平衡状態)に達したときの、材料の乾燥質量に対する含湿量の割合である。

通過風量は、内外圧力差の平方根に比例するので、圧力差を2倍にすると、 $\sqrt{2}$ 倍となる。

建築物の壁面に当たった風は、その壁面に沿った風の流れとなり、隅角部で建築物から離れるとき、風速が周囲より早くなる。この風速が速くなる現象を、剥離流という。

透湿抵抗の単位は、 $\text{m}^2 \cdot \text{s} \cdot \text{Pa} / \text{kg}$ である。

マスクング効果は、同種の他の刺激の存在により対象刺激を知覚できる最小値が上昇する現象をいい、臭覚に関する利用例として、香水やトイレの芳香剤があげられる。