

東京工業大学 正員 鈴木忠義
日本住宅公团 正員 ○横山陽一

はじめに

本研究は昨年の発表論文IV-113「ランドマーク景観と休憩施設の敷地計画」により示された敷地の構成により眺望的印象を操作するという考え方を進み、これを電子計算機の图形処理システムを利用した透視図の活用によること検討せんとするものである。土工を伴う工事が行なわれる場合、建設後の景観印象をイメージする事は難しい。この為透視図の利用を考えられ、道路の線形設計の分野等で研究されて来た。しかし透視図の作製は電子計算機の图形処理を行う場合でも、データの入力に専門力を要する為にマンマシン的利用は困難であった。この点を改良して眺望景観の設計へ透視図の活用を計る為に考案されたのが以下に説明される景観モデルである。

景観モデルの構成

視点近傍(敷地)の形態が眺望景観の印象に与える影響に注目する。そこで敷地より外部の眺めを巧みに敷地構成を利用していく例を古今の庭園、公園等の設計例に求め、眺望景観の印象を左右する景観操作因子として3つの因子を抽出した。これら因子はいずれも敷地の造成、空間構成により操作可能なものである。次にこれらの因子をパラメーターとして敷地の断面形状をモデル化する。断面モデルの構成とパラメータの定義は次の通りである。(図1)

D: 視点からモデル境界線までの水平距離、つまりモデルの範囲。

Θ : 視点とモデル境界線との成す角度。単位は勾配(%)で表わす。

PR: モデルの平坦部と斜面部の割合、敷地断面形状のプロポーションを表わし、 θ/D の比で示す。

敷地と眺望対象が与えられた場合、これらパラメーターにより定まる敷地断面と敷地の現状の地形データ(直交メッシュによる数値地形モデル)を入力し、視点位置、視軸方向、画面範囲等の作画条件を指示すれば透視図を出力するアルゴリズムを作る。これにより、一度敷地の地形データを入力さえすれば後は任意の視点からモデルの変化範囲内に任意の敷地断面を造りした場合の敷地地形透視図を周辺の地形(数値地形モデルの範囲)と組合せてその透視形態が表示される。敷地断面および敷地周辺の地形は直交メッシュの線分の透視形態として表現される。以上が景観モデルのあらましさである。(なお、透視図の出力にはXYアロッター; HITAC8800/8700カラーフロッパーを用いた。)

景観操作因子

パラメーター D, Θ , PR, からうち2つを固定し残る1つを連続的に変化させた透視図を作り、その印象を比べる事により各因子の景観操作因子としての性質を調べる。結果として図1に示すDは透視図からでは印象の異いが判らない。境界線を見込む術角を表わす Θ は敷地により外景を見切る視角を決める。見切る事により敷地以遠に不可視領域が作り出され、これが眺望対象に至る航行知覚を操作する事から Θ は眺望景観のスケール把握に影響を与える因子と言える。PRの変化は敷地面積の平坦部の増減を決める。平坦な面が増える事はそれだけ敷地面積へ

図1. 景観モデルの構成

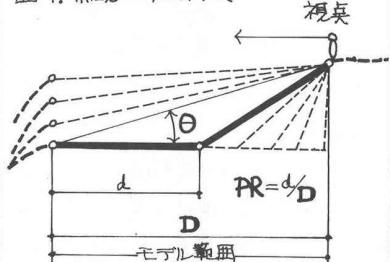
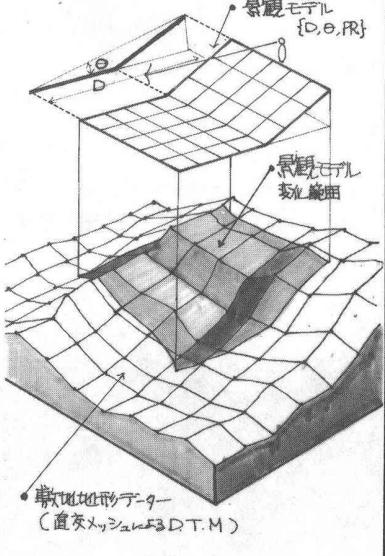


図2. 景観モデルと敷地地形との関係



ジジリティが昂ります。景観全体に占る敷地の視覚的重要性が見ます。

したがってPRは眺望景観を敷地(Here)と外景(There)とに大別し、HereとThereの通り合への結果として眺望景観の印象が生れると言える存在で、敷地(Here)のジジリティを操作して景観の印象に影響を与える。

景観モデルの出力

東北自動車道津軽サービスエリア予定地を想定して景観モデルの適用を行った。敷地のマクロな景観条件は津軽平野の向こうに岩木山を遠望する(仰角33度、距離25.5km)フラットタイプのテンドスケープ景観である。敷地は平野部から丘陵部に変化する斜面であり、現地貌はリソゴ姫くなっている。(写真1) 敷地に150m×300mの範囲で5m×5mのメッシュを切りこの透視図と別途に出力した岩木山の透視図を合成したもののが図3-Aである。この図において想定から50m($D=50m$)の範囲で景観モデルを変化させたものが図3-B,C,Dである。(景観モデル部のメッシュ間隔も $5m \times 5m$) 景観モデルのパラメーターは敷地の斜面勾配(約15%)と岩木山の量塊から $D=50m$ $\theta=20\%$ を固定し、PR(断面のアロハーション)を0, $1/4$, $1/2$ と各々変化させた。敷地面のジジリティの増加により景観印象が変化する様子が判かる。この様に景観モデルにより造成後の景観印象を把握して設計方針を検討するに共にこれを設計案を練るベースとしても利用できる。透視図上に現われる景観モデル、敷地地形の線分の交差は容易に平面図上の位置に対応がつく為、透視図上に設計案を書き込みながら平面図、断面図上の位置を逆算し園路、広場等の位置、並木等の植栽と樹木等を求める事ができる。図4は景観モデル図3-Dをベースにして想定した設計案のスケッチである。岩木山そのものよりも、津軽平野をテーマとして敷地にリソゴ姫、津軽平野の水田、そして岩木山と広々とした眺望を構成する。この為、敷地の構造を単純化してこれを地とつなぐとなる外景を遊び工場とする。今後の課題として設計の諸段階で景観モデルの活用を検討し、様々な現場での考察を加え、より実験的なモデルとして改良していくなければならない。

写真1. 敷地より津軽平野・岩木山を望む



図4. 設計案のスケッチ

