

第5章 鳥瞰図・透視図等 視覚化資料

関係機関（江東区大規模公園リニューアル検討委員会）のほか、住民説明に係わり、計画案のイメージを出席者で共有しやすい視覚化資料として模型を作成した。

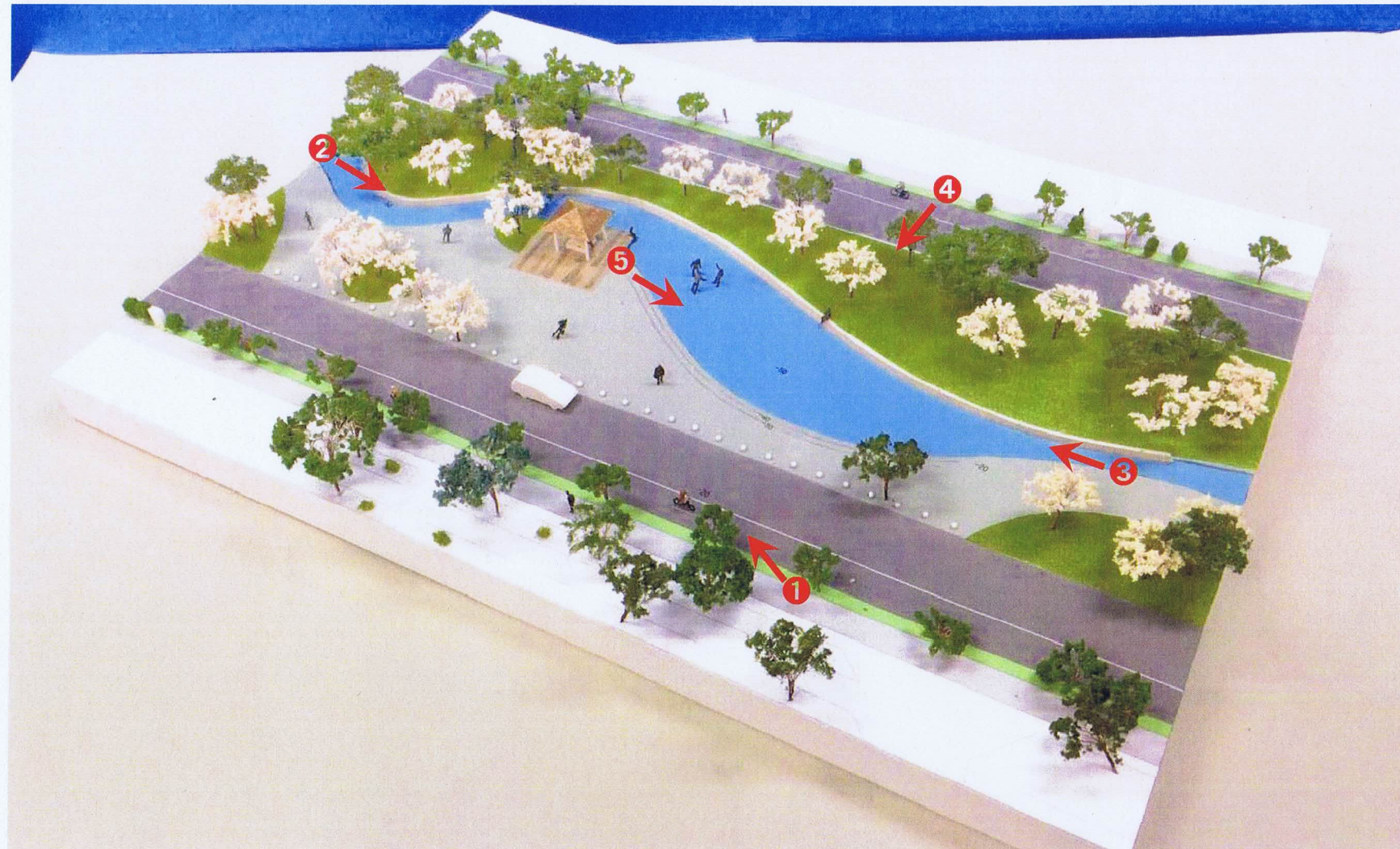
視覚化資料としては、2次元資料として「CG パース」や「フォトモンタージュ」、3次元資料として「VRCG」や「検討模型」がある。当初は、「鳥瞰図や透視図」の作成が想定されていた。しかしながら、「検討模型」は、視点場を限定せずに様々な視点から計画案の検証ができること、大人数にわたる打合せでの理解の差を少なくできること、高低差の表現に優れていること、検討部分を自由に差し替えできることなどから、基本設計段階での視覚化資料として最も望ましいと考えられるため、選択した。

部分模型として、対象はBブロックの「水遊び場」とした。

これは、デザインコンセプトを体現する民地との関係（隣接する公園との関わり、通常部の道路と公園の関係の2パターン）、水路を全面的に付け替えることのメリット（自由な川幅の設定）、区間による樹木の粗密などの表現に最も優れた箇所であることによる。なお、会議でのスペースや持ち運びに配慮してA1サイズとし、縮尺は民地も含められるS=1:100とした。

また、別に委員会などに際して、整備前後の理解を深めるため、発注者からの要望を受け、現況模型も作成した。対象は、Cブロックの「お山の広場」とした。これは、限られた空間に対しての導入施設の数や規模、園内の動線が集中していることを表現することに優れると考えたためである。

5.1 整備イメージ模型（Bブロック「水遊び場」）



①道路（東側）
空間を整理、自転車は道路側に走行空間を確保



②水路
流路は位置や幅、水深を自在に変え、浅く近づきやすい存在に



③公園内を見通す
先まで見通せることで、来訪者に安心感を与える

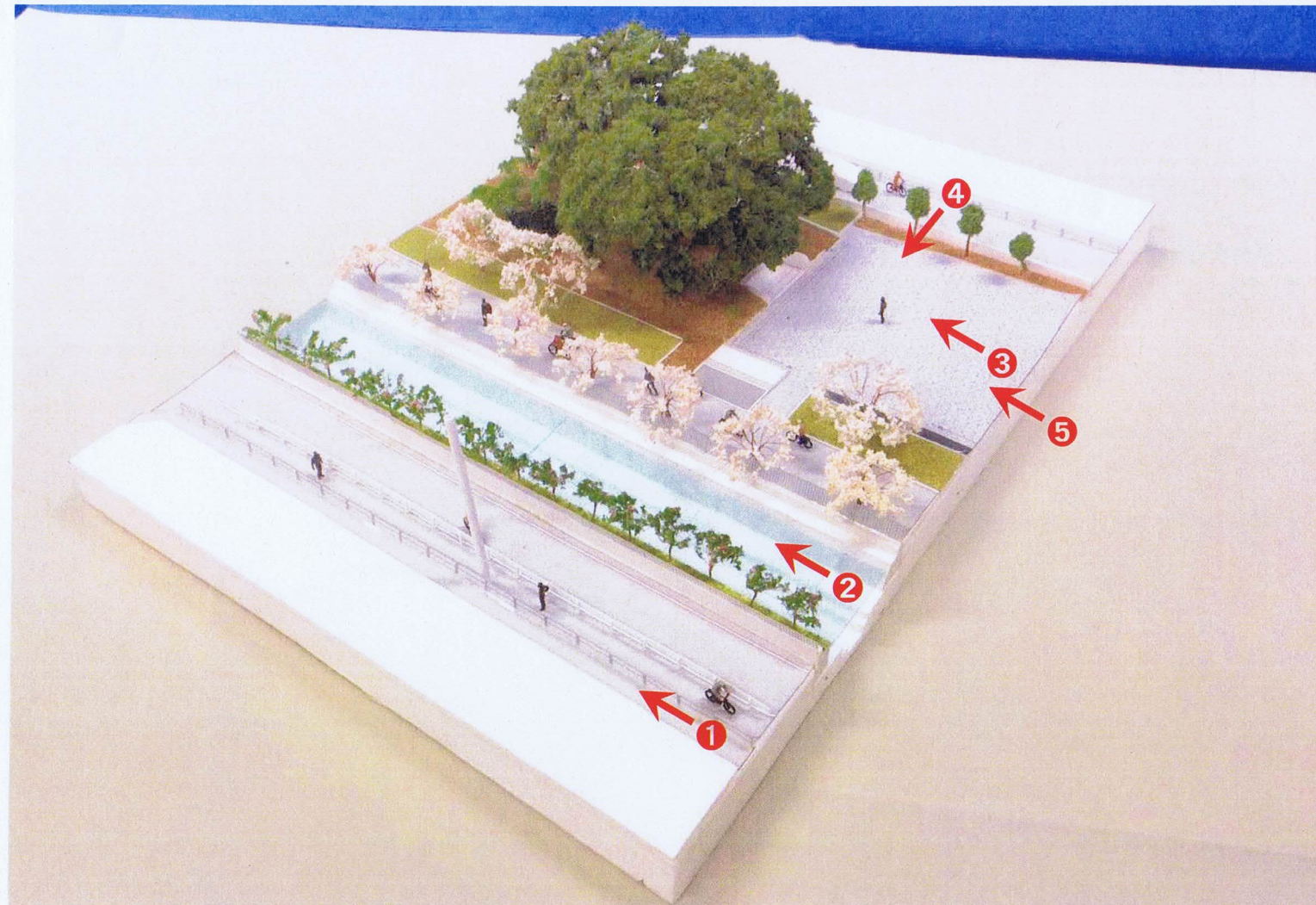
▲全景



⑤鳥瞰
道路拡幅により公園自体は狭くなるが、空間を有効に活用



④民地側から公園を臨む（西側）
相互に視線が届く明るい緑陰



▲全景



①道路（東側）
護岸により閉塞感が強い



②水路
深く親水性の低い、人を遠ざける水路



③公園内を見通す
公園内部も相互に見通しがきかない



⑤鳥瞰
自転車と歩行者の錯綜、公園の幅は広いが人の動きが窮屈



④民地側から公園を臨む（西側）
無機質な護岸と鬱蒼とした緑が視線を遮る