

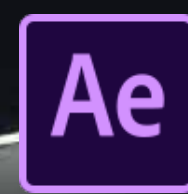


# 都市風景の3DCG表現における 映像的条件の差異と印象の変化

## THE CITY WALK

作品形式：映像構成

制作ソフト



## 研究概要

本作品は、都市風景を3DCGによって再構築し、視点（人間視点／鳥瞰視点）および時間帯（昼・夕方・夜）、さらに霧といった環境条件の差異が、都市空間の印象や空間認識にどのような変化をもたらすのかを映像表現を通して検証するものである。

同一の都市モデルと動線を用い、外的条件のみを段階的に変化させることで、明瞭さ・距離感・スケール感といった知覚の変化を可視化した。制作行為そのものを研究手段として位置付け、映像的条件が印象形成に与える影響について考察を行った。

## 本作品で扱う条件

視点	時間帯	環境条件
<b>人間視点</b> <ul style="list-style-type: none"><li>・建物に囲まれた圧迫感</li><li>・道路幅や建物高さを「身体スケール」で感じる</li><li>・歩行を連想させる時間的連続性</li></ul> <b>鳥瞰視点</b> <ul style="list-style-type: none"><li>・街全体の構造が一望できる</li><li>・人の気配、存在が希薄化し、都市を「情報」として認識</li><li>・人間視点で生じていた没入感が相殺される<ul style="list-style-type: none"><li>・視点の高さ・位置の違いが→空間の把握の仕方</li><li>→スケール感・距離感</li><li>→身体性の有無にどう影響するのか</li></ul></li></ul> <b>同一モデルでも、視点が変わるだけで都市の意味づけが変わる</b>	<b>昼</b> <ul style="list-style-type: none"><li>・情報量が多く、形状・素材が把握しやすい</li><li>・都市が「機能する場所」として見える</li></ul> <b>夕方</b> <ul style="list-style-type: none"><li>・明暗差が生まれ、空間の輪郭が強調される</li><li>・昼と夜の間間的・移行的印象</li></ul> <b>夜</b> <ul style="list-style-type: none"><li>・視認性が下がり、限定された情報のみが強調される</li><li>・静けさ・不安・非日常性が強まる</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>・光環境の変化が→安心感 / 不安感</li><li>→活動の気配</li><li>→空間の奥行き認識に与える影響</li></ul> <b>時間帯は空間そのものを変えないが、印象を大きく変化させる</b>	<b>霧あり</b> <ul style="list-style-type: none"><li>・遠景が消失し、空間が閉じる</li><li>・観察書の注意が近景に集中</li><li>・都市が「把握する空間」から「体験する空間」へ変化</li></ul> <b>霧なし</b> <ul style="list-style-type: none"><li>・視界が開け、構造的理解が容易</li><li>・客観的・冷静な印象</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>・視界制限が→距離感の曖昧化</li><li>→空間の連続性の遮断</li><li>→心理的緊張の増幅を生むこと</li></ul> <b>環境条件は、同じ視点・時間帯でも印象を決定的に変える</b>



## 映像構成

人間視点（昼→夜→夕方[霧]→夜[霧]）  
鳥瞰視点（昼→夜）

### 映像の基本方針

本映像は、“同一の都市モデル・同一のカメラ移動（動線）”を用い、**視点・時間帯・環境条件のみを段階的に変化**させることで、映像的条件の差異が都市空間の印象にどのような変化をもたらすかを比較・検証する構成とした。

### ① 人間視点パート（連続構成）

#### 構成：

昼→夜→夕方（霧）→夜（霧）

#### 配置意図・ポイント

- ・人間の歩行視点に近い高さ・画角を用いることで、都市を「**体験する空間**」として捉えやすい構成とした。
- ・時間帯・霧の有無を連続的に切り替えることで、明るさ、視認距離、建物や道路の存在感安心感／不安感といった**感覚的な印象の変化**が自然に比較できるようにしている。
- ・足音などの環境音を加えることで、視覚情報だけでなく**身体感覚に近い没入感**を強調している。

### ② 鳥瞰視点パート（対比構成）

#### 構成：

昼→夜

#### 配置意図・ポイント

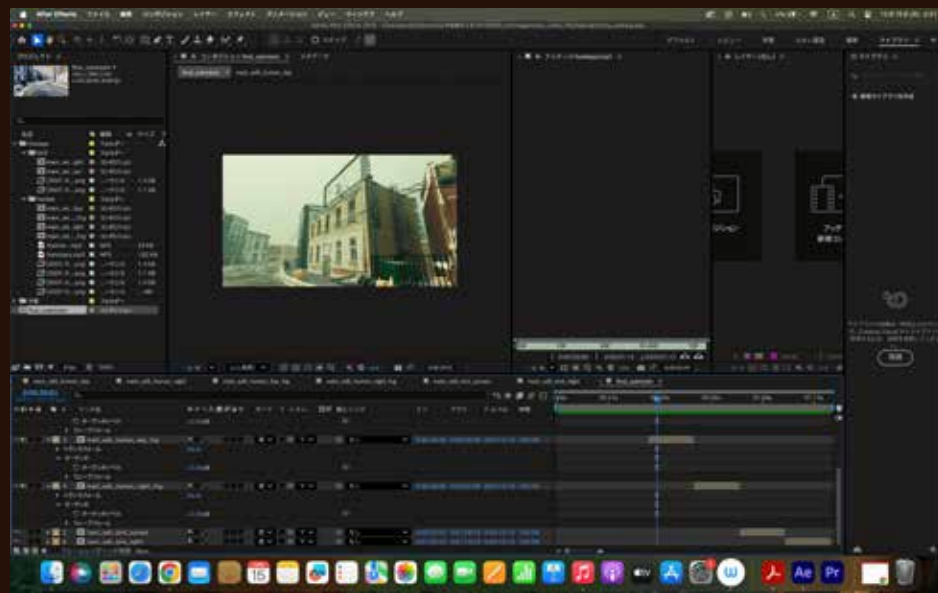
- ・人間視点パートの後に配置することで、同じ都市空間が**異なる構造として認識される変化**を強調する。
- ・高所からの視点により、都市全体の形状、道路や建物の配置関係、スケール感が一目で把握できる。
- ・人の気配や身体感覚が薄れ、都市が「生活の場」から「**俯瞰的な構造物**」として見えることを示す。

### 構成順の意図（なぜこの順番か）

- ・まず人間視点から始めることで、**観る者が都市に入り込む感覚**を得やすくする。
- ・時間帯・霧による変化を体験した後に鳥瞰視点へ移行することで、「同じ都市でも、視点が変わるだけで印象が大きく変化する」という本研究の主題を、**映像体験として理解できる構成**とした。

### 映像全体を通した狙い

- ・都市は固定されたものではなく、**視点・時間・環境条件によって流動的に意味づけられる存在**であることを示す。
- ・映像を通じて、明度・距離感・スケール感といった**知覚の変化**が、都市の印象形成に大きく関与していることを可視化する。



※ 本映像は説明テロップを用いず、観る者自身が印象の変化を体験的に捉えることを重視している

 東京造形大学 Tokyo Zokei University	THE CITY WALK 3DCGにおける映像的条件の差異と印象の変化	森永 一大郎 12105030
デザイン学科 メディアデザイン専攻 環境	2025年度 卒業研究制作作品	MORINAGA KOTARO 指導教員 細谷 誠

斬らない

山折リ

山折リ

視断線

画面トリムラインは視断