

8

景観計画重点区域 1

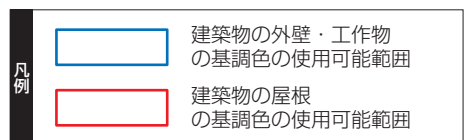
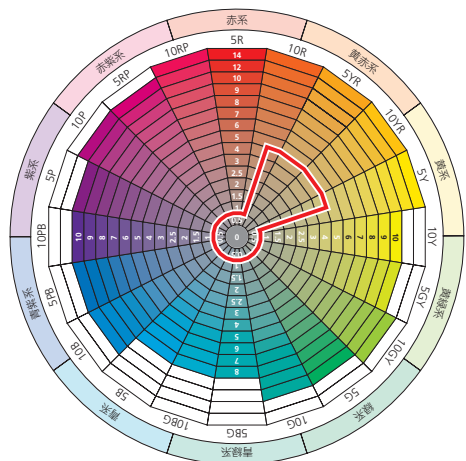
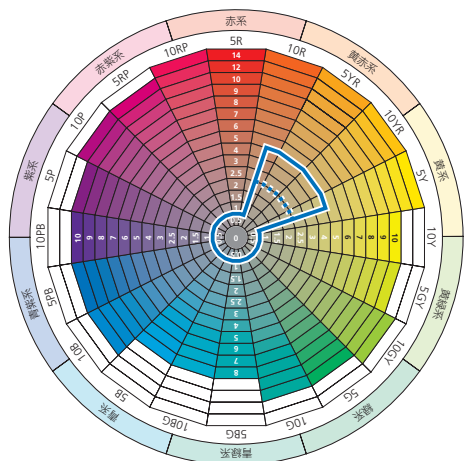
小田原城周辺地区の色彩

建築物の屋根・外壁、工作物の色彩

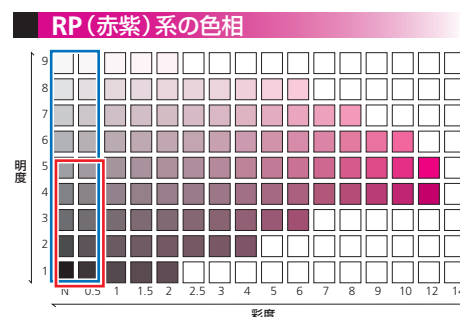
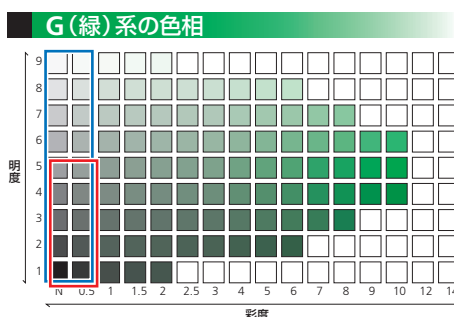
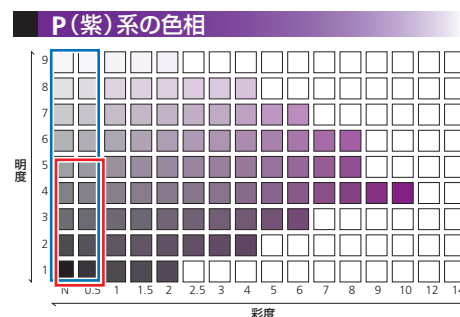
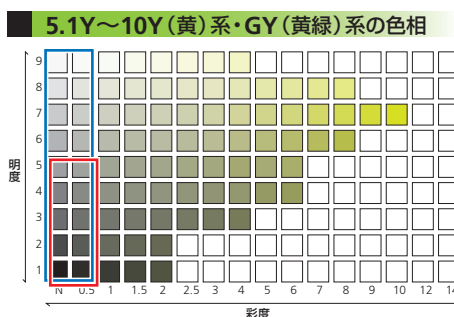
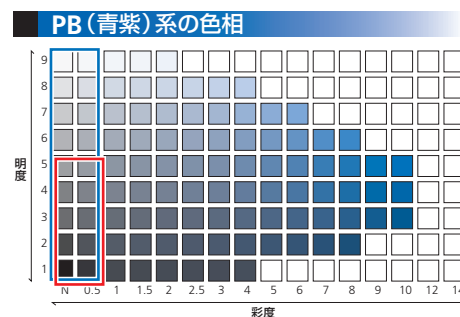
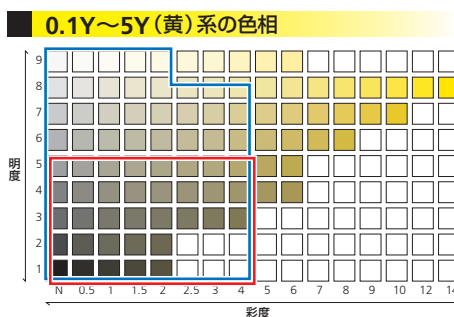
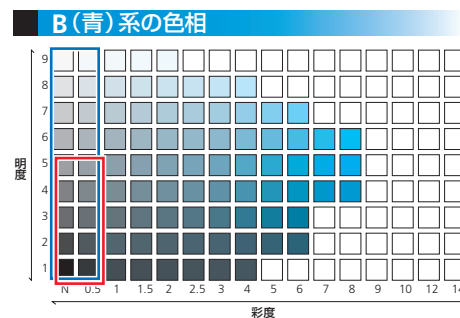
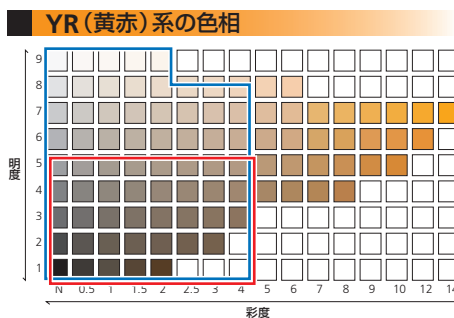
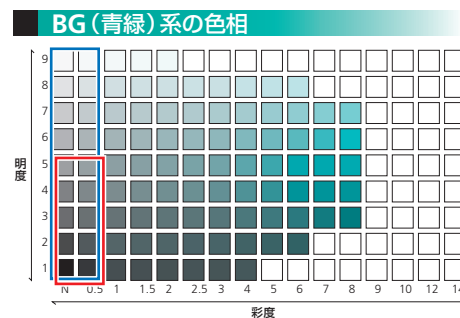
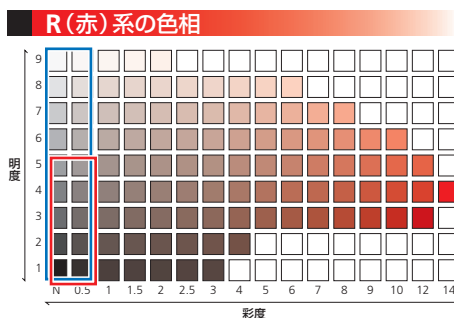
制限の考え方

建築物の外壁や工作物の色彩は、地区のシンボルであり、無彩色やごく低彩度色で構成された小田原城をいっそう引き立たせ、まちなみとして一体感のある景観を形成するため、既存のまちなみの基調となっているYR（黄赤）系、Y（黄）系の色相を基本に落ち着いた低彩度域に誘導を図ります。また、建築物の屋根の色彩は、城址公園等の緑と融和した風格のある景観を形成するため、低彩度かつ重厚感のある低明度域に誘導を図ります。

*建築物・工作物の見付面積の1/5未満の範囲内で用いる色彩については制限がありませんが、できるだけ小面積とし、低層部に集約するなどの配慮により、まちの賑わいと品格のバランスに配慮することが必要です。

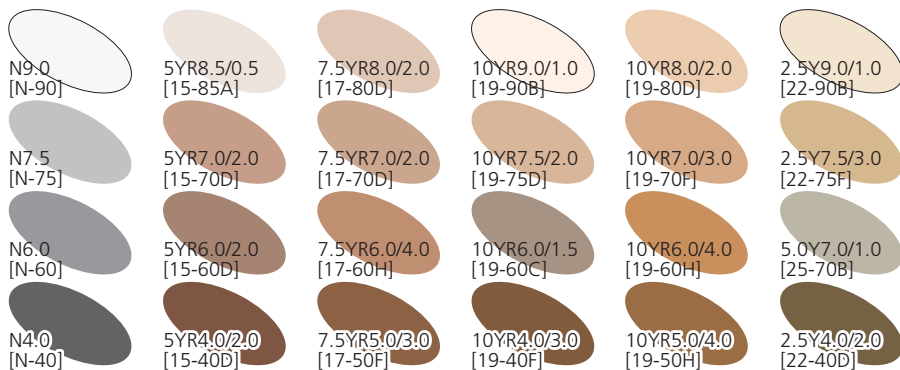


対象部位	色相	明度	彩度
建築物の外壁・工作物	0.1YR～5Y	8.5以上の場合	2以下とする
	その他	8.5未満の場合	4以下とする
建築物の屋根	0.1YR～5Y	5以下とする	4以下とする
	その他	5以下とする	0.5以下とする



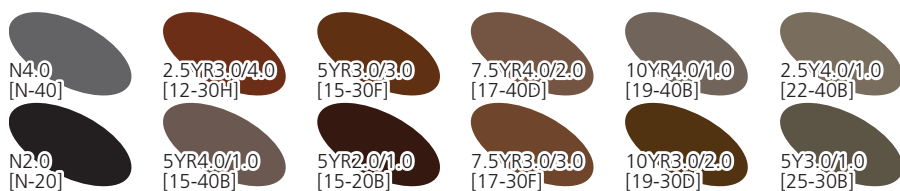
制限範囲内の色彩例ー外壁

(記号はマンセル値、[] 内は日本塗料工業会標準色見本帳番号を表しています。)



制限範囲内の色彩例ー屋根

(記号はマンセル値、[] 内は日本塗料工業会標準色見本帳番号を表しています。)



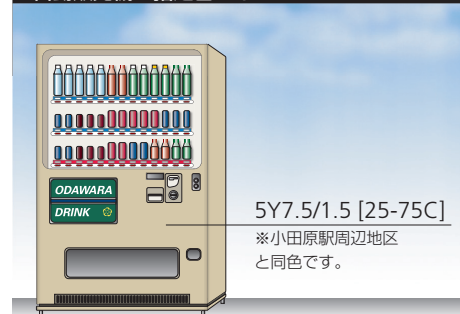
自動販売機の色

制限の考え方

自動販売機等は、周辺景観との調和を考慮し、建築物等と一体的になるよう計画します。自動販売機を屋外に設置する場合は、外装色を5Y7.5/1.5とします。

*ただし、木製の囲い等により周囲と調和するように修景を行った場合はこの限りではありません。

自動販売機の指定色とイメージ

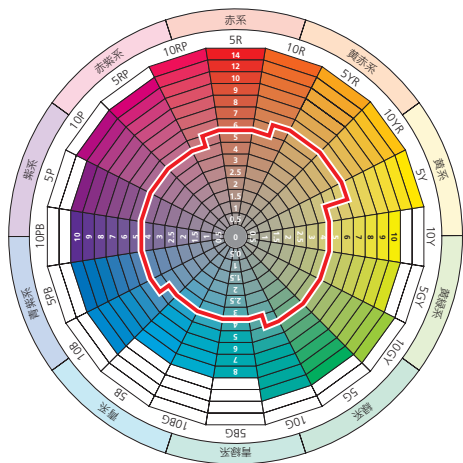


屋外広告物・日よけテントの色彩

制限の考え方

小田原城がもつ歴史的・文化的イメージと調和した景観を形成するために、屋外広告物の地色*1及び日よけテントは、落ち着きと風格のある穏やかな色調を用いるよう誘導を図ります。

*1 文字以外の部分をさします。面積全体の1/3以内の範囲内で用いる色彩には制限がありません。



対象部位	色相	明度	彩度
屋外広告物の地色 日よけテント	0.1R～10R	制限なし	5以下とする
	0.1YR～5Y	制限なし	6以下とする
	5.1Y～10G、 0.1PB～10RP	制限なし	4以下とする
	0.1BG～10B	制限なし	3以下とする

※カラーの写真や絵画等の部分は、色彩基準に適合しない部分とみなします。

※和風の意匠によるのれん、日よけ幕については、1色に限り上記範囲外の色彩を用いることができます。

屋外広告物の色彩デザイン提案…小田原城址の雰囲気を受け継いだ風格のある広告景観をめざして



× 原案

地色に高彩度色を用いており、小田原城や周辺の緑よりも目立つ存在となっています。

屋外広告物も歴史的なまちなみをかたちづくる資源のひとつとして捉え直し、色彩や素材・表現などを工夫することにより、小田原のまちを訪れる人たちに、歴史的・文化的なイメージを伝えましょう。



◎ 中彩度色を活かした表現

原色ではなく中彩度色を用いると藍染めや草木染めなど伝統的な色彩表現と共通性が生まれます。



◎ 素材色を活かした表現

木材や布などの自然素材を活かすと城下町らしい風情のある表現ができます。



◎ モノクローム表現

白地に黒やこげ茶を用いると、墨文字とも共通する風格のある色彩表現になります。



◎ 表現全体の工夫

袖看板や壁面看板でなく、日よけ幕や木彫の扁額など表現自体を工夫すると城下町らしさが増します。

色彩景観の考え方

建築物等の外壁：現在のまちなみの基調となっているYR(黄赤)系、Y(黄)系の色相を基本とし、落ち着いた低彩度色でまとめます。

建築物等の屋根：城址公園等の緑と融和した風格のある景観を形成するため、低彩度かつ低明度色でまとめます。

屋外広告物、日よけテント等：落ち着きと風格のある穏やかな色調を用います。

自動販売機：指定色(5Y7.5/1.5)で統一します。

