

研究テーマ：三原の歴史に基づいた城下町並みの再現 ―中間報告―

研究代表者（職氏名）：教授 吉 田 彰

所属：保健福祉学部看護学科

共同研究者（職氏名）：助手 中村 悟，助手 青井 聡美，助手 三宅 由希子

（１）研究の背景及び目的

かつて三原には、小早川隆景が築城した三原城があったが、現在では天主台を始めとした数箇所の史跡しか残っていない。このため市民も三原城本来の姿を知らず、浮き城、名城といわれた市の資源が埋もれているのが現状である。平成の大合併後、それぞれの町が独自性を活かし都市間競争に勝ち抜くためには、住民の一体性醸成と地域振興の取り組みによる地域活力の増進が必要であり、その意味では小早川氏・三原城というキーワードは合併した三原市の各地域が関係する非常に大きな資源である。

この資源を 3 次元コンピュータ・グラフィックス(3DCG)化により現代に蘇らせれば、住民にとって郷土の誇りとなり、郷土愛の醸成のために活用できるとともに、観光資源にも活用でき、三原市の地域・観光振興を通じた町の活性化を進め、活力ある町づくりを推進することになる。そのため、本研究では、絵図面や古文書などから三原の城下町の町並みを推測し、コンピュータ・グラフィックスを利用して三原の城下町を 3 次元的に再現し、再現された城下町をバーチャルウォークスルー的に探索できる動画を製作することにより、市民の郷土への関心と三原観光の PR に寄与することを目的とする。

（２）成果の概要

三原の城下町の絵図面や城下町の町並みなどを記した書籍類（古文書など）を調査して、慶応年間の絵図面よりスキャナーで城の輪郭をコンピュータ内に取り込んだ。その平面図だけからでは、高さの情報が欠落しているので実際に城跡に出向きいくつかの段差や城壁の高さを実測した。それらを CG で三原城を描くための基本データとした。絵図面より、城内の櫓、城壁、石垣、木々、周囲の山や海などを追加作成していった。追加された個々の構造物や自然物の細部は、今回は割愛して大まかな形とした。これは、本年度は研究期間が限られていたため細部を作り込む時間が取れなかったのと細部を作り込むと高速なコンピュータを用いても動作が重く、レンダリングにも相当時間が掛かるため取り敢えず動くものを完成したかったためである。このようにして三原城 3DCG パースペクティブを作成し、三原城を俯瞰するバードビュー、さらに船から見たシップビュー、人の目の視点で見たバーチャルウォークスルーまでの大まかではあるが一応の動画が作成できた。次年度以降さらに細部を作り込んでリアリティの高い三原城とその町並みを 3 次元 CG により作成する予定である。

