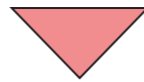


三重津海軍所跡 ドライドック空間演出

演出の目的

- ①来館者の目の前に、発掘調査で得られた詳細なデータを基に製作したドライドックの遺構を設置して、当時佐賀藩が西洋技術を導入するに於いて、
従来の技術を生かし、地勢や環境にあったドライドックを造り上げた事を実感できるような空間とします。
- ②大型映像と演出照明を組みあわせることで、電流丸の修理等をテーマに原寸大でのドライドックの運用を来場者に体感してもらいます。また、原寸大の凌風丸の汽走など、
その迫力を実感していただくと同時に三重津海軍所跡ガイダンス施設の展示の目玉の一つとして、強い印象を持ち帰っていただく演出とします。
- ③有明海、早津江川の河川敷という特殊な環境に整備された三重津海軍所の立地としての特徴を捉え、伝えます。



演出のポイント

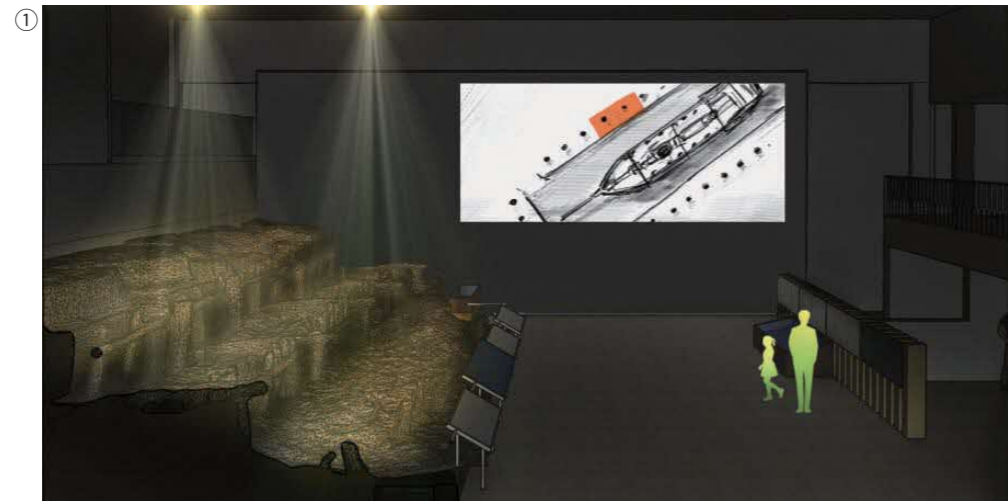
- ①文献調査資料や発掘調査資料に基づいた、可能な限り事実を追いかけた展示演出とします。第二にわかりやすさ、第三におもしろさを追求しその順番を守ります。
- ②映画系 CG スタジオによる 3DCG などの最新映像技術を駆使した、原寸大のできるだけリアルな世界観を来館者に体験していただく演出とします。
- ③解説映像ではなく、空間でファクトを疑似体験できるような演出空間を目指します。ナレーションなどもリアル感を重視して、ドキュメンタリータッチになるよう工夫します。

CG 製作の基本的な考え方

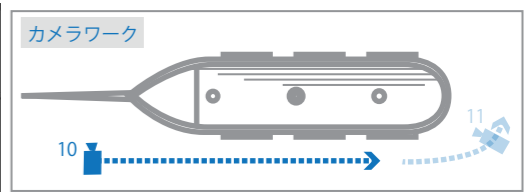
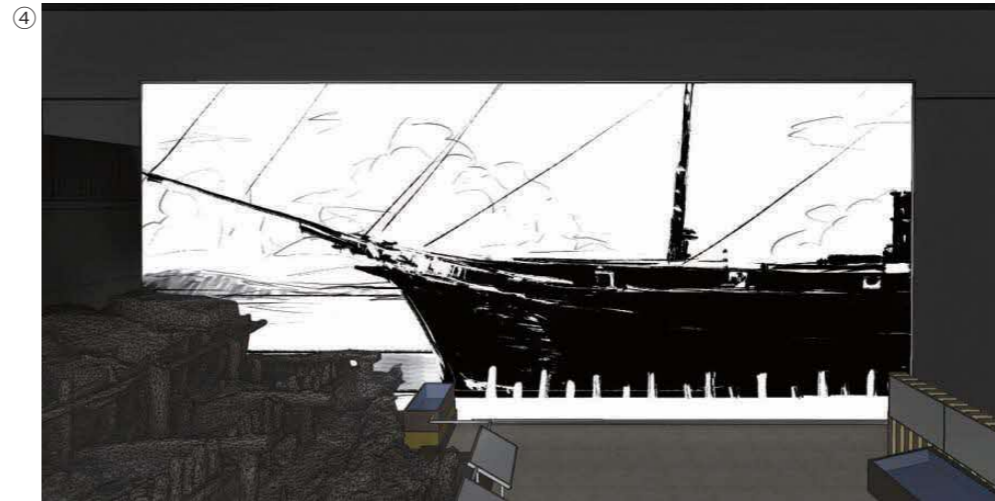
- ①文久元年頃という時代設定を基本として、可能な限り当時の海軍所を再現します。
- ②2020 年上半期迄に整理された調査・研究データに基づき監修者の指導の下、ドライドック、電流丸、凌風丸などを 3DCG データ化します。これを展示の基準となるデータとして、造形、AR、映像、グラフィックなどに使用します。
- ③海軍所の建屋などは監修者の下、可能な限り再現します。

三重津海軍所跡 ドライドック空間・映像演出のポイント

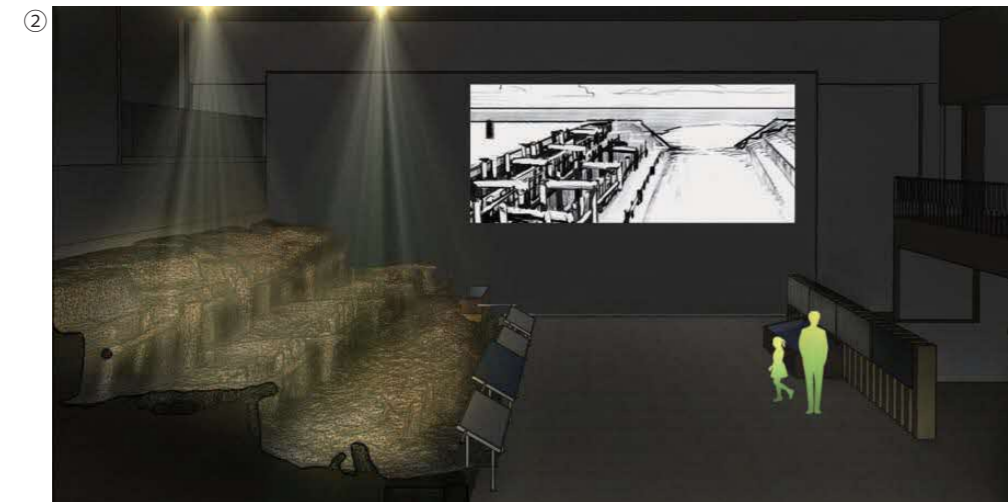
⚠ コンテスケッチはラフです。
実際は監修資料を基にCG制作を行います。



① 三重津海軍所全景の中でのドライドックの位置、その中での復元遺構模型の場所を示します。復元遺構への照明を工夫することで、存在感のある模型とします。待機時、演出時の模型への照明の変化も重要。(空間ベース照明、模型への照明は自動的に連動変化する)



④ 入渠した原寸大の電流丸をできるだけリアルに、存在感のある船体として映像化します。また船体の特徴をよく見せるようなカメラワークを考慮します。



② ドライドックがどのように造られたのかを事実考証に基づいて模型と比較しながら、わかりやすく表示します。



⑤ キール銅板の張替えなどの実作業を想定して、一部を再現します。



③ 監修者の下、可能な限り正確な電流丸を原寸で再現し、ドライドックの運用の実際を表示します。また、周辺に置かれた関連施設についても、監修者の下、可能な限り再現します。



⑥ 凌風丸は有明海の浅海を鍋島直正が乗船して汽走しているシーンを再現します。年代検討。