

小さなエネルギーで快適に暮らす。 地球に暮らす、地球と暮らす。



livearth



## Livearth が、提供する住まい。



### Livearthが提供する、3つの価値

#### 基本性能

#### 「数値化できる心地よさ」

- ■6つの性能を定量的に担保 (時代と共に変化する価値)
- ① 耐震性能
- ② 温熱、省エネルギー性能
- ③ 劣化対策
- 4 維持管理
- ⑤ 空気環境
- ⑥ 光環境

#### 感性デザイン

#### 「情緒的な心地よさ」

- ■豊かな暮らしの実現 (変わらない価値)
- ① 四季を味わう暮らし
- X
- ② 陰影のある空間
- ③ 手触りのよい素材選び
- ④ 揺らぎのある照明計画
- ⑤ そこかしこにある居場所
- ⑥ シンプルな設え etc…

#### 基本デザイン

#### 「生活のしやすさ」

+

- ■毎日の生活のストレスを軽減 (ライフスタイルとIoTにより一部変化)
- ① 家事が楽になる動線
- ② 使い勝手のよい収納計画
- ③ 手入れのしやすい素材選び
- ④ 昼間にカーテンを閉めない生活
- ⑤ 家中を見渡せる間取り
- ⑥ 充実したサニタリースペース

「数値化できる快適性」×「情緒的な快適性」+「生活のしやすさ」=**「高い質の暮らし」** 

### 住宅設計の風と光の扱い方

~心地よさを見える化する、 その先の豊かさへ~



# 今日の主役

「窓」。

住宅設計の 「窓」に注目した考察



copyright © 株式会社大橋利紀 建築設計室/Livearthリヴアース

## 窓の設計とは、「風景」の扱い方にある

「風景」=「風光(ふうこう)」+「景色」



風景とは、元来、「風」と「光」、「景色」のことを指す言葉。

『沢田の家』

## 窓からの恵



美しい「景色」と「景色」をつなぐと、副産物として「光」と「風」を得る。

copyright © 株式会社大橋利紀 建築設計室/Livearthリヴアース

## 窓上手の設計者



「風」「光」「景色」を意識するこで、「窓上手」の設計者になれます。

copyright © 株式会社大橋利紀 建築設計室/Livearthリヴアース

### テーマ 住宅設計の風と光の扱い方 ~心地よさを見える化する、その先の豊かさへ~

- ① 「心地よさを見える化」 = 定量評価し、解りやすく視覚化する
  - ・ 共通言語である数字を活用し誰もが理解しやすい物差しで語る
  - ・ 結果の施主との共有化へと向かう

- ② 「その先、豊かさへ」 = 数値化できない価値を追求する
  - ・誰もが理解を出来るわけではないが、ハマる人には特別な価値を持つ
  - 「日々繰り替えす日常が特別になる住まい」へと向かう

→ 2本の軸で、お話をさせて頂きます。

### 「心地よさを見える化」 = 定量評価し、視覚化

- ① 「心地よさを見える化」 = 定量評価し、解りやすく表現する
  - ・ 共通言語である数字を活用し誰もが理解しやすい物差しで語る
  - ・ 結果の施主との共有化へと向かう

#### 『自立循環型住宅への設計ガイドライン』

※講習会に参加することにより入手可

詳しくは



→要素技術としての「風」と「光」の扱い方



## 自然エネルギー活用技術



### 目的:

- ① 照度の確保
- ② 人工照明エネルギー消費の削減
- ③ 刻々と変化する光による視覚的な快適性

#### 手法:

- ① 採光手法:開口部から光を取り入れる
- ② 導光手法:窓まわりや室内の反射を利用

#### 昼光利用技術の検討ステップ

【ステップ 1】 〈敷地の日陰シミュレーション〉 「立地条件」と「日照条件」の検討

【ステップ 2】 〈室内の日照シミュレーション〉 「採光手法 |

直接的な昼光利用手法の検討

【ステップ3】〈室内の日照シミュレーション〉

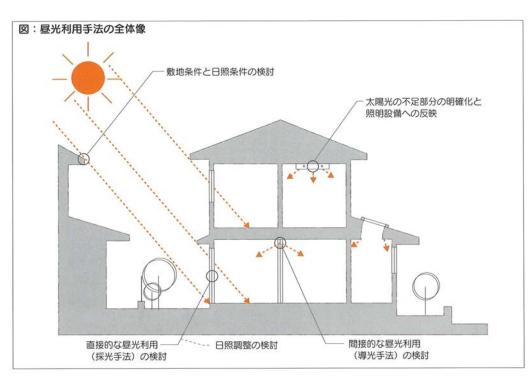
「導光手法」

間接的な昼光利用手法の検討

**↓** 

【ステップ4】

昼光の不足部分の把握と照明設備の反映



冬至(12/22頃)



#### 【ステップ 1】

「立地条件」と「日照条件」の検討

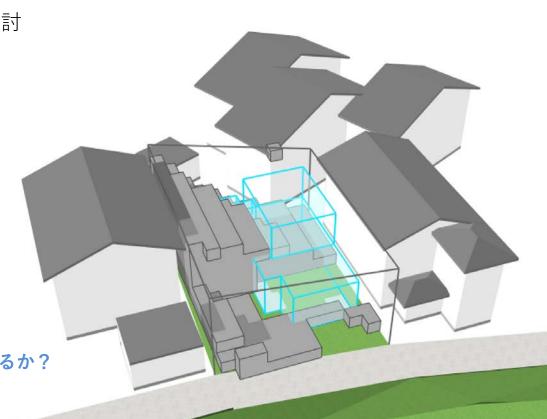
(冬場の日射熱取得の検討と重なる)

#### 立地条件:

- ① 過密・高層型立地
- ② 過密型立地
- ③ 郊外型立地

敷地に対してどの位置に建物を配置するか?

→それぞれの条件によって、取るべき設計手法が異なる。



〈敷地の日陰シミュレーション〉

『堤の家』



#### 【ステップ 2-1】

〈室内の日照シミュレーション〉

「採光手法」

#### 直接的な昼光利用手法の検討

→建物のどこに窓を配置するか?

#### 開口部の位置のおすすめ:

- ・空を狙う(吹抜経由の光)
- ・庭がある場合は庭を狙う
- ・隣家の窓は避ける

#### 腰窓・掃き出し窓:

近隣の影響→大

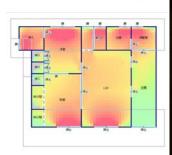
(昼間でもカーテンが必要な場合も多い)

照度の均一性→中

#### 高窓:

近隣の影響→小

照度の均一性→大







【ステップ 3-2】

〈室内の日照シミュレーション〉

「導光手法①」

#### 間接的な昼光利用手法の検討

→直接採光に制限がある場合、

どのように光を導くか?

#### 導光手法:

- ① 吹抜による導光
- ② 光庭による導光
- ③欄間による導光
- ④ 仕上面の反射による導光

#### ポイント:

- ・光を何に反射させるか?
- ・どこまで光りを入れるか?
- ・入れたい時間帯は?



copyright

【ステップ 3-3】

「導光手法②」

吹抜の活用

#### ポイント:

- ・室内の奥まで照度を確保できる
- ・明るさの均一効果
- ・必ずしも明るければ明るい程よい訳ではない
- ・夏の日射熱やグレアの対策も合わせて行う。





【ステップ 3-4】

「導光手法③」

「頂側窓」による効果

#### ポイント:

- ・隣棟間隔が狭い場合に効果的
- ・照度の均一性大
- ・側窓に比べて床面はやや暗い



【ステップ 3-5】「導光手法④」

#### 仕上げ面の反射光を活用

#### ポイント:

- ・ウッドデッキによる反射
- ・さらに軒天による反射
- ・仕上材により反射率が異なる

塗料	白色ペイント、エナメル、琺瑯	70~85
	淡色ペイント一般	30~70
	濃色ペイント―般	15~40
	白紙:奉書	85~91
\$IL	白紙:吸取紙、ケント、鳥の子	70~80
類	白紙アート紙	60~65
班里(聖班	白紙粗製(障子紙)	30~50
紙	トレシングペーパー	20~25
襖	新聞紙	40~50
紙	淡色壁紙、襖紙一般	40~70
7	濃色壁紙、襖紙一般	20~40
、襖紙、その他)	ハトロン紙	25~35
	黒紙	5~10
	黒紙(色票用)	1~5

	桐(新)	65~75
木	檜(新)	55~65
木材お上	杉(新)	30~50
8	杉赤目板(新)	25~35
ů.	クリヤラッカー明色仕上面	40~60
建	色付ラッカー、ニス	20~40
木	外壁板張(新)	40~55
木部	外壁板張(古)	10~30
1000	外壁板張(オイルステイン)	10~20



【ステップ3-6】「導光手法⑤」 **鏡面仕上げの反射光を活用** 



・反射させるモノにより、光の柔らかさが変化する。 鏡面仕上の反射光はシャープな光。木材の反射は温かみのある光。

『瑠璃光院』





【郊外型立地】

ポイント:

「開口部の位置」+「導光手法」

→いかに風景を切取り、

光を導くか?

過密型立地よりも選択肢が増える。 建築的手法によらずとも快適性を得やすい。

#### 開口部の位置のポイント:

- ・庭と空をつなげる位置に配置
- ・道からの目線を防ぐ
- ・見たくないものは植栽でぼかす



copyright (

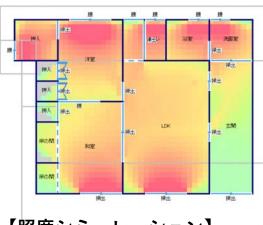
#### 【ステップ4】

「昼光の不足部分の把握と照明設備の反映」

- ・室内の照度シミュレーションを行い照度を確認。
- ・適切に照度を確保出来るように照明を配置。
- ・消費エネルギーを考慮し、LEDや人感センサー、調光を設定。

#### 〈Livearthのルール〉

- ・「1灯型」の照明計画でなく、「多灯分散型」で計画する。
- ・天井に照明をつけない。
- ・タスクの発生する部分は照度を確保。
- ・意図的に「陰」をほどよくつくる。
- ・「明るさの感覚の施主との共有化」明るすぎる→落ち着かない。少し暗い→落ち着く



【照度シミュレーション】

『琴の家