

---

**YOUNG JONG MIDAN CITY**  
Complex Resort

2019.01

---

“The BLUE CANVAS”



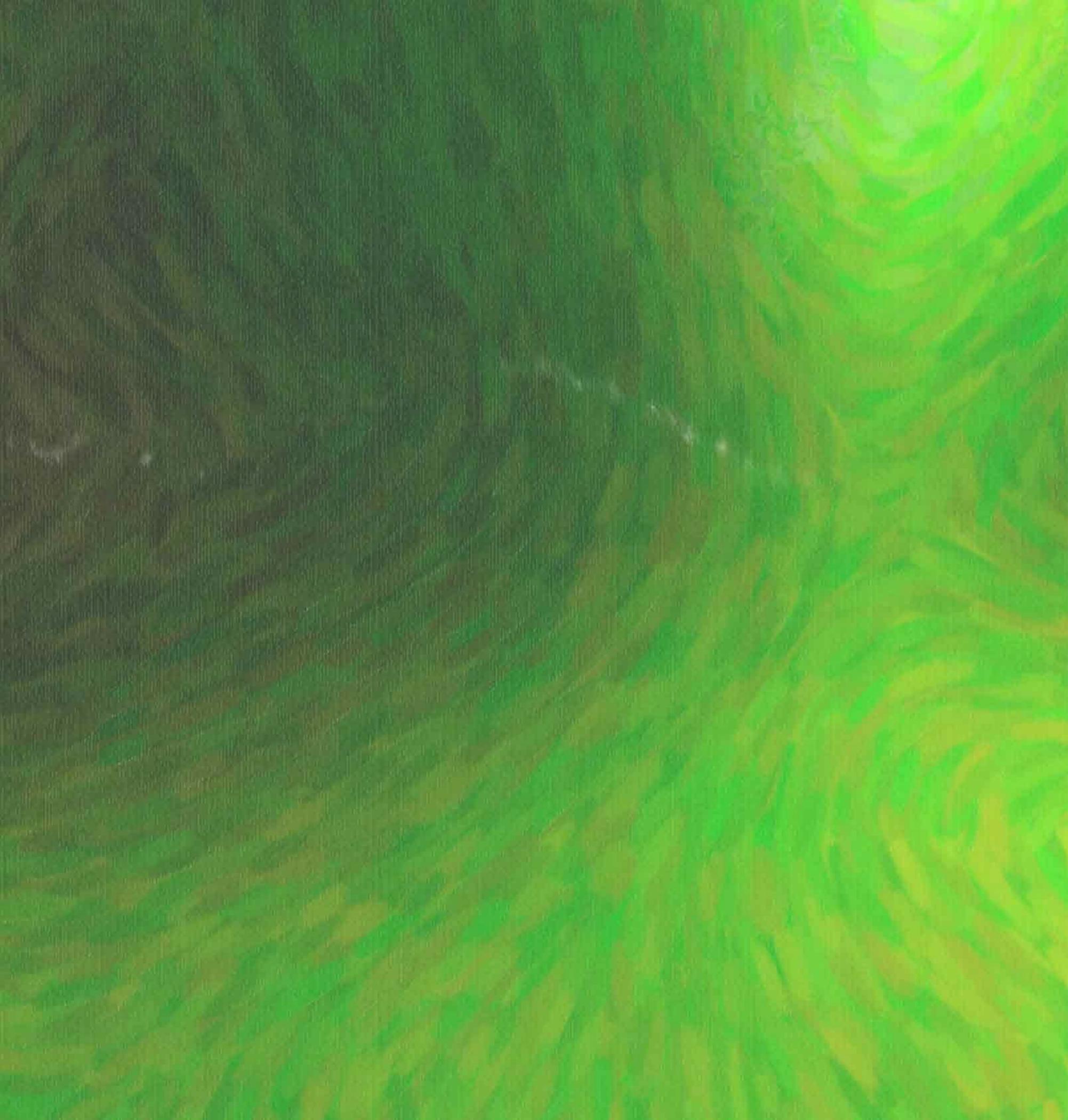


## 인천경제자유구역 영종지구 미단시티 복합리조트 경관상세계획(변경)

### 목차 | Index

01	개요	05
02	지구단위계획 변경사항	09
03	경관상세계획(변경)	13
04	통합 지침도	79
05	블록별 가이드라인	101





# 01 개요

1.1 경관상세계획 변경 개요

1.2 대상지 개요

1.3 주요 변경내역 및 사유

# 1.1

## 경관상세계획 변경 개요

본 계획은 인천경제자유구역 영종지구 미단시티 개발 및 실시계획 변경에 따른 경관상세계획 변경에 관하여 IFEZ 경관위원회의 자문을 완료한 도서입니다.

본 계획의 지침은 경관심의 시 따라야 할 최소한의 설계기준 및 방향을 담고 있습니다.



# 1.2

## 대상지 개요

대상지는 인천경제자유구역 3개 구역 중 영종지구 내 미단시티 개발지구에 입지하고 있으며, 복합리조트로 개발되고 있음



# 1.3

## 주요 변경내용 및 사유

### 1.3.1 경관상세계획 변경사유

#### ① 지구단위계획 변경에 따른 정합성 유지

- 일반상업용지(일상10) 내 위치한 주차용지(주2)가 필지 중앙에 입지함에 따라 연속적인 가로경관형성과 토지의 합리적 활용이 어려워 주차용지의 위치를 보행자 도로변으로 변경함



그림 | 기존 개발계획도: 주차장 용지의 불합리한 위치

- 또한, 연속적 가로경관형성을 위한 건축한계선이 상업용지 3m, 주상복합용지 10m로 차이가 심하여 이를 조정하고자 함



그림 | 기존 건축한계선: 용지간 건축한계선의 격차가 큼

#### ② 개발현황 및 시기에 적합한 계획으로 변경필요

- 미단시티 경관상세계획은 2010년 7월 수립 이후 별도 변경이 없어 대상지 지구단위계획과 경관상세계획 내용이 상충되어 변경이 필요함



그림 | 지구단위계획과 경관상세계획간의 상충 내용 발생

- 또한, 대상지에 면한 일반상업용지(일상9, 11)가 카지노 호텔로 개발됨에 따라 일반상업용지와 주상복합용지의 통합된 경관형성이 필요함



그림 | 개발 중인 인접 부지 현황(착공 진행)

## 02

# 지구단위계획 변경사항

2.1 개발계획 변경사항

2.2 지구단위계획 변경사항

# 2.1

## 개발계획 변경사항

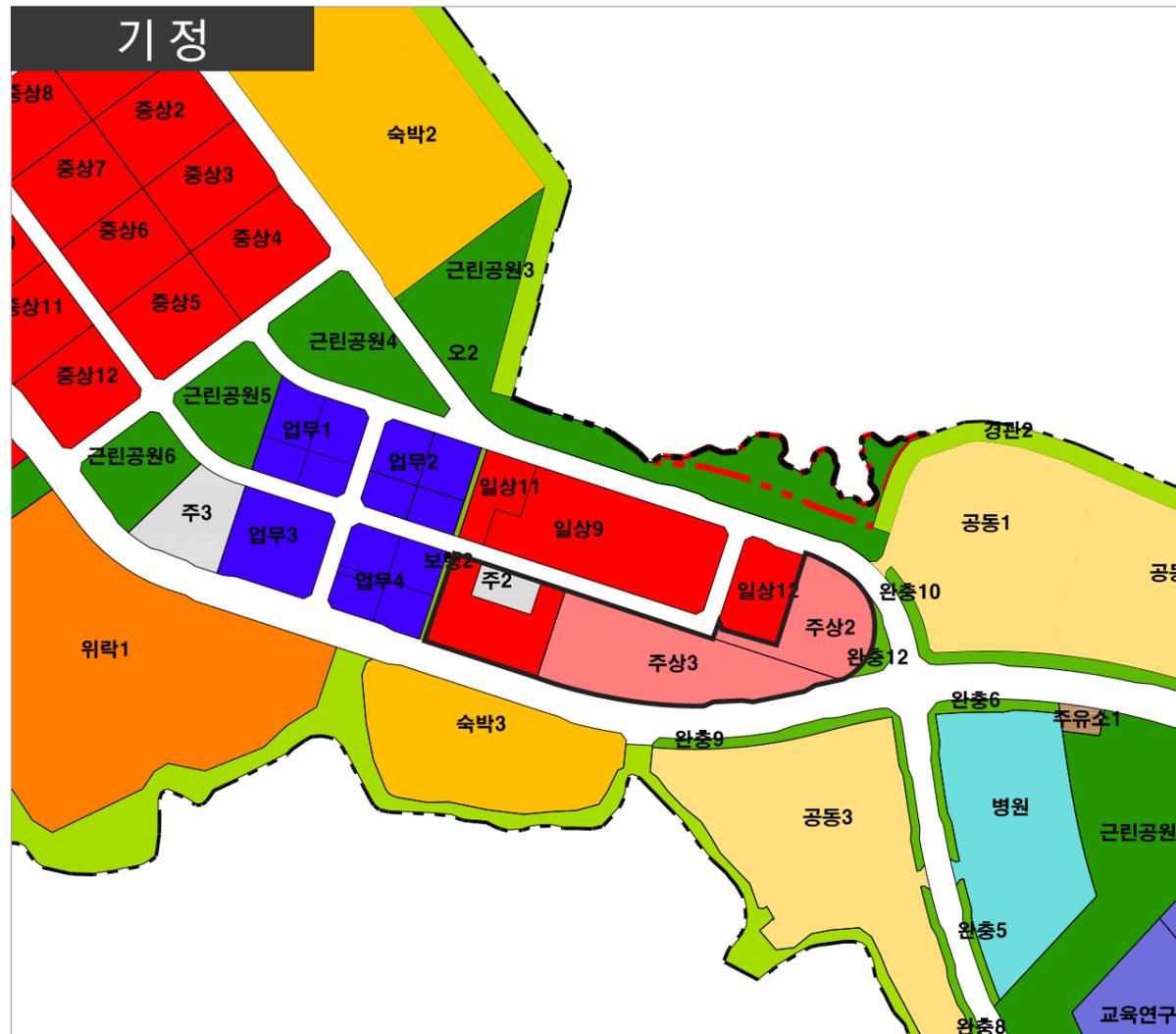
### 2.1.1 토지이용계획 변경

#### ① 주상복합용지 변경사항

- 기존 주상복합용지 2개 필지(MR2, MR3)를 1개 필지(MR2)로 합병

구분	주요내용			비고		
	번호	위치	면적(㎡)			
계	기정	-	3개소	54,102.90		
	변경	-	2개소	54,102.90		
1단계	주상복합용지 (MR)	기정	1	운북동 1269 번지	17,471.10	
		기정	2	운북동 1277-6, 8 번지	12,287.60	
		변경	2	운북동 1277-6, 8 번지	36,631.80	증) 24,344.2㎡
		기정	3	운북동 1277-5 번지	24,344.20	
		변경	-	-	-	감) 24,344.2㎡
		계	-	-	-	-

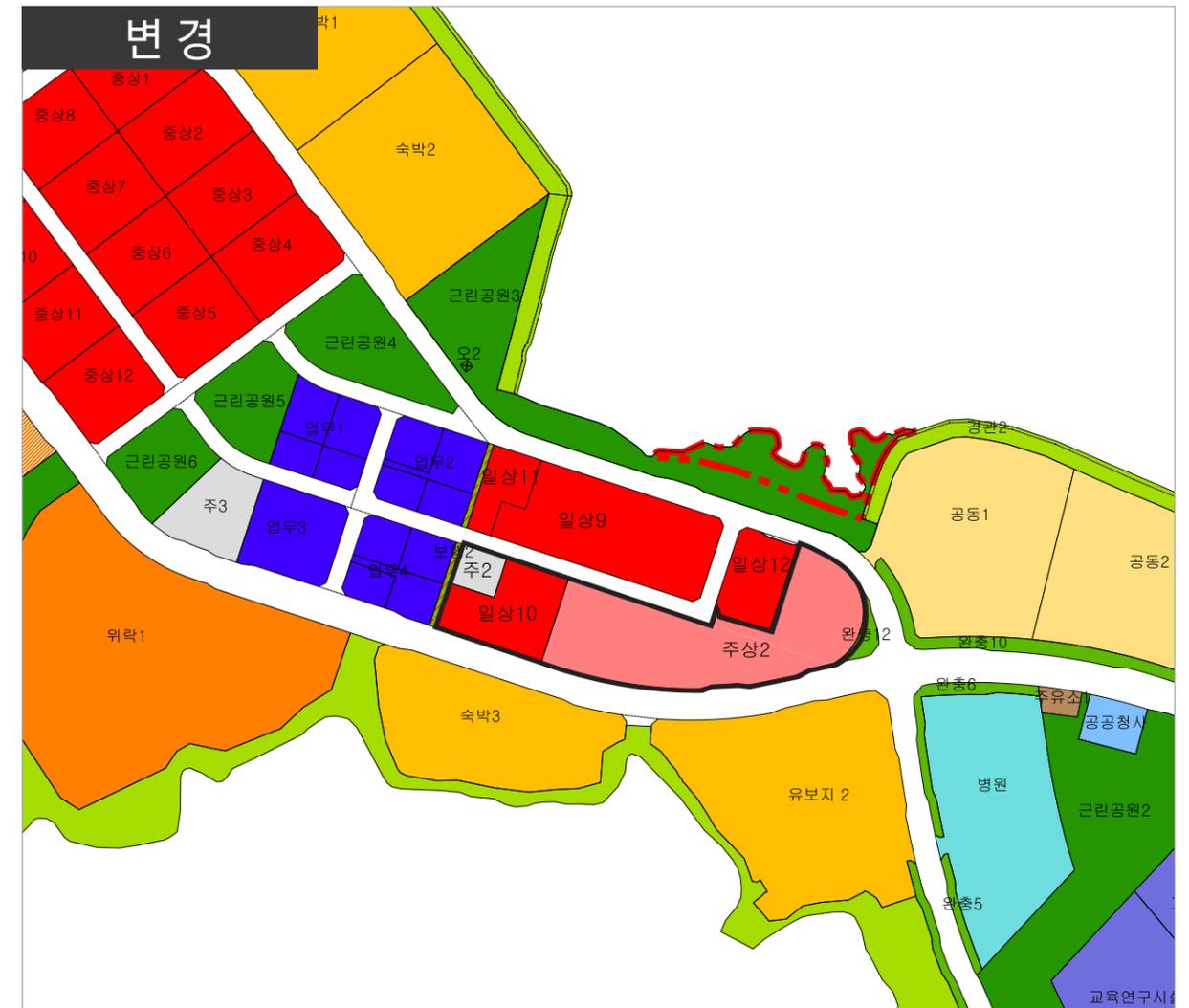
- 스카이라인 변화를 위해 주상복합용지 세대수 중 96세대를 공동주택용지(공동1, 2)로 이동 (기존 1,475세대 → 변경 1,379세대)



#### ② 일반상업 및 주차장용지 변경사항

- 주차장용지가 보행자도로변으로 위치를 변경함(면적 변경 없음)

구분	주요내용			비고		
	번호	위치	면적(㎡)			
계	기정	-	6개소	21,427.10		
	변경	-	6개소	21,427.10		
1단계	주차장	기정	-	4개소	15,953.00	
		변경	-	4개소	15,953.00	
		기정	1	운북동 1265-6번지	1,926.40	
		기정	2	운북동 1277-4번지	2,795.10	
		변경	2	운북동 1277-4번지 운북동 1277-3번지	2,795.10	위치 변경
		기정	3	운북동 1275-2번지	9,061.40	
		기정	4	운북동 1299-3번지	2,170.10	
		계	-	-	-	-



# 2.2

## 지구단위계획 변경사항

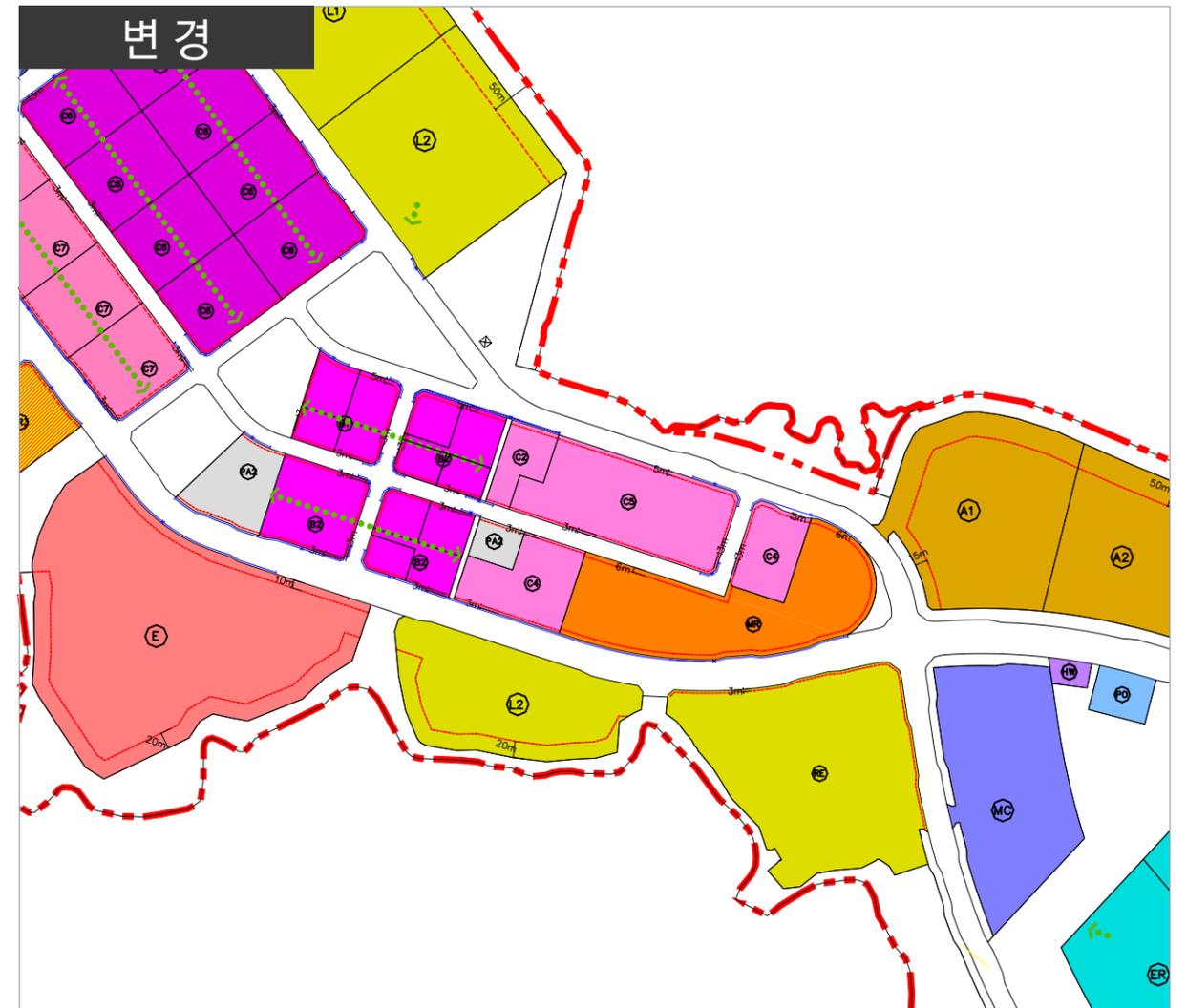
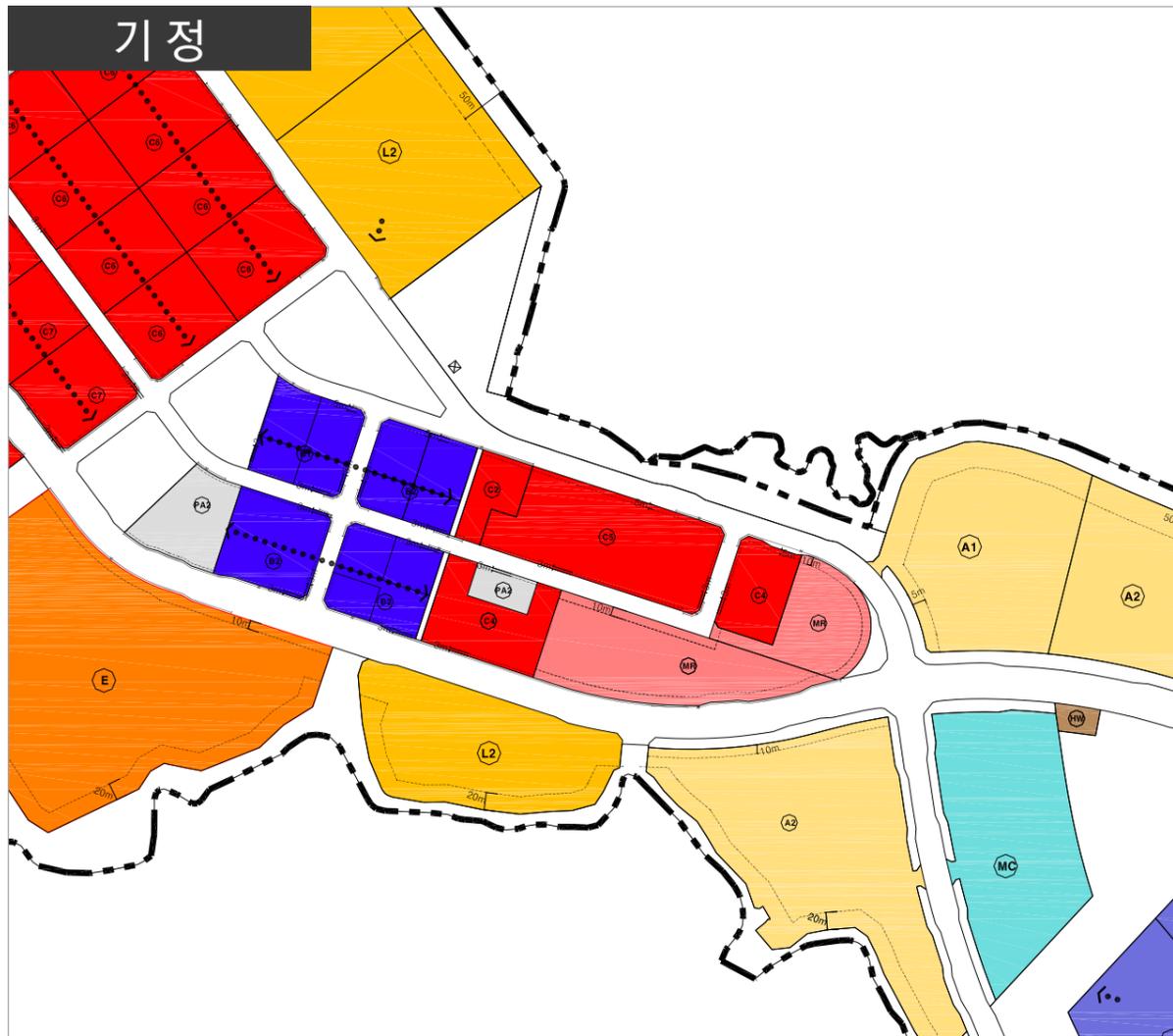
#### 2.2.1 건축물에 대한 변경사항

##### ① 건축물의 밀도(변경없음)

	건폐율	용적률	최고층수	용도	비고
MR	70%	400%	-	주상복합	최고층수는 군부대 협의에 따라 해발 150m 이하
C4	70%	400%	-	일반상업	
PA	70%	400%	-	주차장	

##### ② 건축한계선의 조정

	기정	변경	비고
MR	10m	6m	일반상업용지(C4)와의 연속적인 건축선으로 조정
C4(북측)	3m, 5m	3m, 5m	변경없음
C4(남측)	3m	3m	변경없음
PA	3m	3m	변경없음



# 2.2

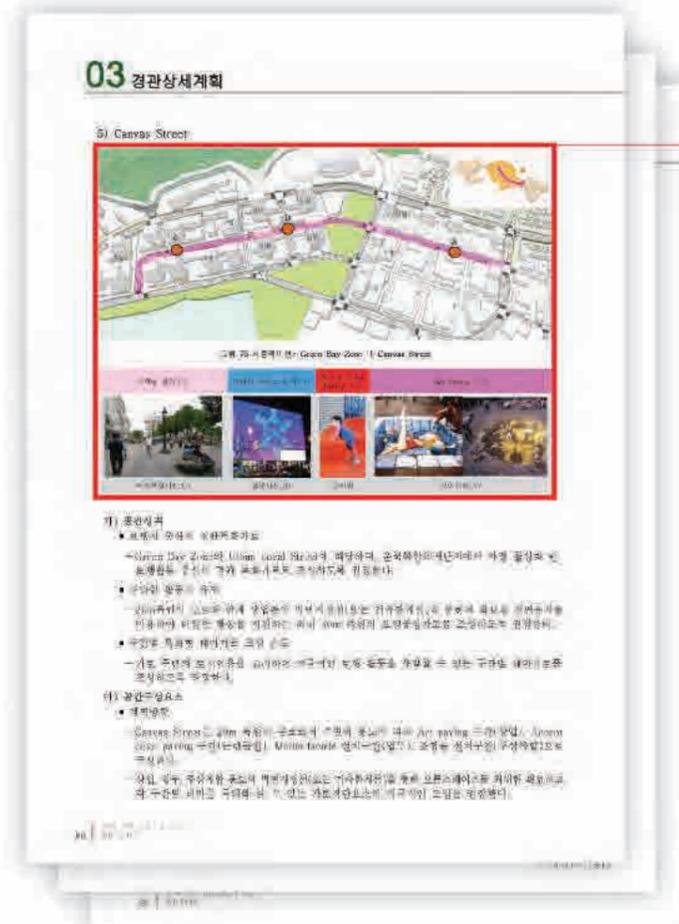
## 지구단위계획 변경사항

### 2.2.2 지구단위계획 시행지침

#### 1 전면공지에 관한 사항

- 기 경관상세계획의 가로경관계획 중 가로변 미술조형물 설치 등의 계획이 전면공지 내 시설물 설치 금지조항으로 모순점 발생
- 주상복합용지에 대한 전면공지 내 시설물 일체설치 금지 사항을 완화하여 기 경관상세계획의 실효성 담보

기 정	변 경(안)
<p><b>제5장 주상복합용지</b></p> <p><b>제31조 (전면공지)</b></p> <p>① 주상복합용지내에 건축한계선의 지정으로 조성된 전면공지는 보행자의 통행이 원활히 이루어질 수 있도록 일체의 구조물, 시설물, 식재 등을 금지하고 연접한 보도와 단차없이 조성하여야 한다.</p>	<p><b>제5장 주상복합용지</b></p> <p><b>제31조 (전면공지)</b></p> <p>① 주상복합용지내에 건축한계선의 지정으로 조성된 전면공지는 보행자의 통행이 원활히 이루어질 수 있도록 해야한다.</p>



- ▶ 당초 경관상세계획 내 공공공간 및 전면공지 내 예술 조형물 설치 유도
- ▶ 가로경관형성을 위해 전면공지의 적극적 활용 필요

[기 경관상세계획]

## 03

# 경관상세계획(변경)

3.1 경관현황조사 및 분석

3.2 경관기본구상

3.3 건축물 경관계획

3.4 가로경관계획

3.5 오픈스페이스 경관계획

3.6 색채계획

3.7 야간경관계획

3.8 옥외광고물계획

# 3.1

## 경관현황조사 및 분석 (상위계획)

### 3.1.1 인천경제자유구역 경관계획(2014. 11)

#### ① IFEZ 경관기본구상

‘사람, 기업, 자연이 함께하고 국제 비즈니스 / 물류 / 지식기반 산업이 역동하는 동북아 최고의 비즈니스 중심도시

##### ■ 지구별 도시이미지 (영종지구)

- 인천국제공항을 중심으로 대한민국과 세계를 연결하는 대표적인 하늘길을 구축하고 있으며, 대한민국을 대표하는 인천대교 등이 입지하고 있는 세계적 관문도시
- 카지노 및 복합리조트 등의 다양한 국제 관광·레저 시설들의 개발계획이 추진중



#### ② 영종지구 경관계획

‘경쾌함과 즐거움이 넘실대는 관광레저권역 경관 조성

- 특화된 스토리텔링 문화공간 조성으로 관광지의 독특함이 묻어나는 경관연출

경관형성계획	세부 내용
바다와 언덕을 담은 자연풍경 연출	- 대규모 공원을 연계한 녹지 통경축을 조성하고 다양하고 풍부한 가로수를 식재하여 대상지의 자연성 강조 - 워터프론트축을 중심으로 휴양과 여가의 해안 워터프론트 산책로를 조성하고 주 진입축 인접지역 건축디자인을 특화하여 상징적인 가로경관 연출
복합레저단지의 다채로운 경관연출	- 산과 바다의 흐름이 이어지도록 산과 바다를 조망할 수 있는 통경축을 구축하고 워터프론트, 상업문화, 자연생태경관 등 다양하고 다채로운 경관 형성 - 아트페이빙(Art-paving), 상징조형물, 색채특화, 미디어파사드 등 다양한 특화요소를 도입하고 국제관광을 고려하여 사인시설 및 야간경관 특화 실시
해양 문화경관 조성	- 다양하고 인상적인 해양 도시경관 연출을 위해 수변광장(Fisherman' Plaza)을 중심으로 해양문화 주거경관 형성 - 어촌마을, 어시장, 마리나 관련 시설 등의 해양 경관을 특화하는 요소를 통해 관광객 유치 및 활성화 유도



미단시티는 IFEZ 내 영종지구에 해당하며 상업, 카지노 등 관광·레저에 특화된 권역 성격을 갖고 있음

# 3.1

## 경관현황조사 및 분석 (상위계획)

### 3.1.1 인천경제자유구역 경관계획(2014. 11)

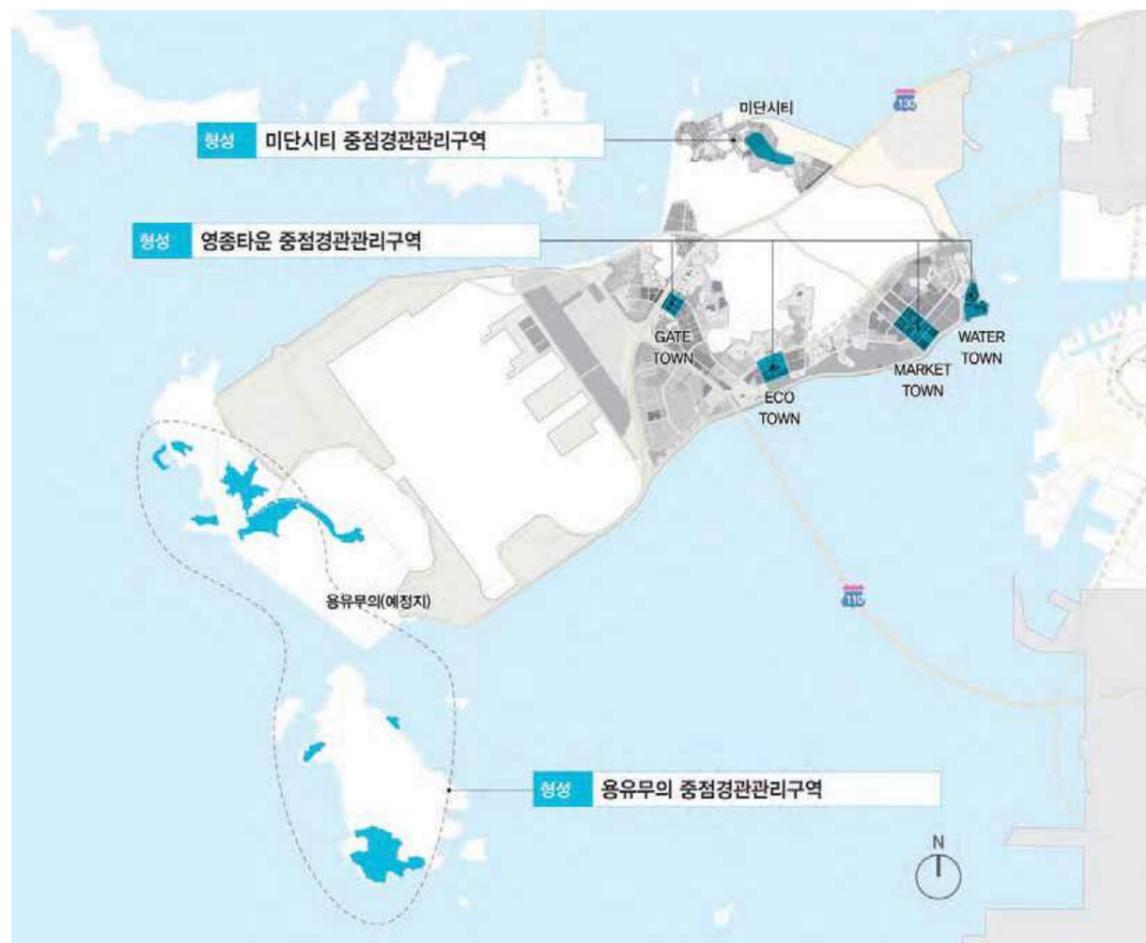
#### ③ 중점경관관리구역의 설정

■ 상위 및 관련계획의 검토

- 인천광역시 기본경관계획과 기 수립된 송도지구 기본경관계획중 설정된 구역 조사
- 영종지구의 대표적인 개발사업을 중심으로 중점경관관리구역 지정

■ 영종지구 중점경관관리구역

- 영종지구 내 미단시티 중점경관관리구역은 상업지역의 특화된 경관을 유도하기 위하여 일부 상업지역을 중심으로 지정



#### ④ 미단시티 중점경관관리구역 계획

■ 보행친화적 경관 조성

- 벽면지정선을 통해 보행로 형성을 위한 전면공지 확보
- 상업가로의 시각적 연속성 및 보행의 연속성, 접근성 확보
- 보행자의 안전을 고려한 시설물 배치 및 공간 구성

■ 이벤트적 경관조성

- 적극적 보행 활동을 유발하는 구간별 테마가로 조성
- 상업가로의 특화 이미지를 고려한 차별화된 디자인 도입

■ 활력적 야간경관형성

- 테마별 야간경관 특화를 통한 다양한 야간경관 형성
- 미디어 파사드 및 인터랙티브 조명 등을 통해 다이나믹한 야간경관 형성



미단시티 내 상업지역(대상지 포함)은 가로·보행로·야간경관 등을 활용하여 차별화된 경관형성방안을 제시하고 있음

# 3.1

## 경관현황조사 및 분석 (상위계획)

### 3.1.2 운북복합레저단지(미단시티) 경관상세계획

#### ① 경관형성목표와 기본방향

다양한 테마 Program, 자연의 흐름, 문화가 공존하는 친환경 복합레저·문화도시로서의 다채로운 경관연출을 목표로 함

##### ■ 흥미롭고 독특한 경관계획

- 연속적인 흐름이 있는 도시경관구조 상에서 랜드마크 등을 이용한 극적인 요소들을 부각시킴으로서 다양한 즐거움과 차별성을 느낄 수 있는 흥미롭고 독특한 도시경관 연출

##### ■ 환경적으로 지속가능한 경관계획

- 친환경적인 경관요소의 도입을 통하여 환경적으로 지속가능한 녹색 도시 경관의 연출 (생태경관, 태양열에너지를 이용한 경관구조물, 친환경기준 인증 건축물 등)

##### ■ 장소성을 가진 휴먼스케일의 경관계획

- 보행자 중심의 보행친화적인 가로경관계획으로 장소성을 지닌 휴먼스케일의 경관 조성

##### ■ 해안변, 산 등 지형적 특성을 반영한 경관계획

- 도시개발 이전의 지형적 특성을 반영하여 주변환경과 조화로운 경관친화적 도시 조성

##### ■ 시각적 연속성이 확보된 경관계획

- 주요 오픈스페이스를 이용하여 자연으로의 열린 경관을 형성하도록 View Corridor 및 View Cone형태의 Axis를 구축하고 유기적인 보행동선의 연결을 확보하되, 시각적 연속성에 장애가 될 수 있는 구조물 등의 설치 지양

#### ② 경관테마의 전개

기본방향의 계획내용을 통한 Zone, Structure, Place별 경관구조로 연결되는 컨셉내용 도출

기본방향	경관컨셉	경관구조
흥미롭고 독특한 경관계획	Story in melody	Making Zone
지형적 특성을 반영한 경관계획	Flow in harmony	Making Structure
장소성을 지닌 휴먼스케일 경관계획	Ambience in performance	Making Place

##### ■ Making Zone

- 운북 고유의 자연환경인 바다, 평지, 산의 주요 자연경관요소를 모티브로 하여 3개의 이야기 구조가 있는 권역별 경관개념 설정

##### ■ Making Structure

- 도시의 구조를 결정하는 경관 프레임으로 3개의 수직축과 3개의 수평축을 설정  
 - 3 Axis : Zone별 중심 오픈스페이스의 축상에 만들어지는 도시 통경축  
 - 3 Flow : 대상지 전체에 흐르는 3가지의 자연적 흐름이 있는 녹지경관축  
 - Street & Urban Edge : 차량 및 보행을 통해 도시의 주요 이미지를 형성하는 가로경관축

##### ■ Making Place

- 감성을 자극하는 극적인 장소 연출을 위해 각 존별 경관거점을 설정하고 테마형 오픈스페이스로서의 경관계획 수립

미단시티는 대상지가 보유한 랜드마크, 지형적 특성, 보행자중심의 경관 형성을 목표로 경관구조를 제시하고 있음

# 3.1

## 경관현황조사 및 분석 (상위계획)

### 3.1.2 운북복합레저단지(미단시티) 경관상세계획

#### ③ 경관기본구상

##### 1. 기본구상



##### 2. 기본원칙

###### 활성화된 도시

Vitalized Community

- 다양한 성격의 경관가로 조성
- 가로의 연속성 확보
- 1층 공간의 가로친화형 상업용도 도입
- 보행 및 자전거 연계 체계 확보

###### 환경과 조화로운 도시

Harmonious Landscape

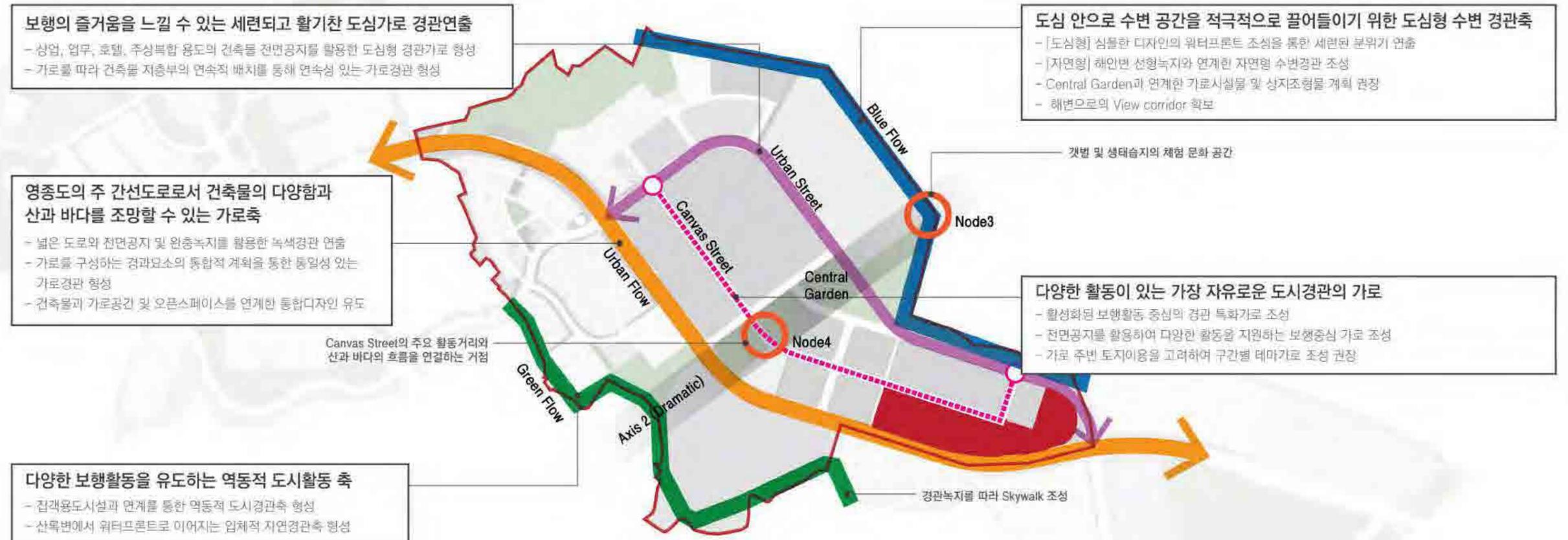
- 친환경건축 인증제도 도입
- 자연친화형 스카이라인 조성
- 열린 시각 형성

###### 독특한 장소성의 도시

Characteristic Culture

- 랜드마크(Landmark) 형성
- 공간인지성(Legibility) 형성

##### 3. 존별 경관상세계획 : Green Bay



대상지가 속한 Zone은 Green Bay로써 레저·엔터테인먼트 경관을 지향하며 대상지 인접부로 다양한 가로경관 형성이 제시됨

# 3.1

## 경관현황조사 및 분석

### 3.1.3 입지여건 분석

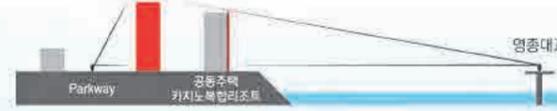
#### ① 근경 위주의 대상지 조망경관 형성

##### 《Parkway 진입을 고려한 경관계획 필요》

- 영종대교 진입 시 수변에 입지한 공동주택 및 카지노 복합 리조트에 의해 대상지에 대한 조망 불가
- 대상지는 Parkway를 통해 실질적 접근이 가능하며, 이를 고려한 경관계획 필요

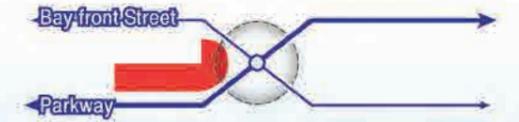
#### ① 근경 위주의 대상지 조망경관 형성

- 영종대교 진입 시 수변에 입지한 공동주택 및 카지노 복합 리조트에 의해 대상지에 대한 조망 불가
- 대상지는 Parkway를 통해 실질적 접근이 가능하며, 이를 고려한 경관계획 필요



#### ③ 도시 주요가로의 교차점에 입지

- 도시를 관통하는 Parkway와 Bay front street의 교차점에 입지
- 교차로의 열린 경관과 연계한 상징적 경관 형성 필요



#### ② 우수한 경관자원 인접

##### 《우수한 경관자원에 대한 조망 및 통경계획 필요》

- 대상지 남·북측으로 우수한 자연경관인 서해, 금산 보유
- 대상지 북측으로 미단시티 랜드마크인 카지노 복합리조트 입지

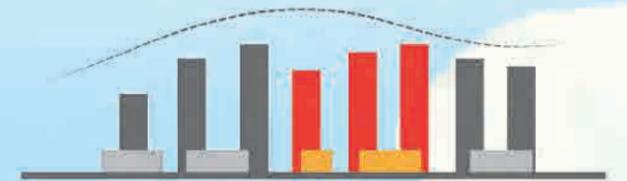
#### ② 우수한 경관자원 인접

- 대상지 남북으로 우수한 자연경관인 서해, 금산 인접
- 대상지 북측에 인접하여 미단시티의 랜드마크인 카지노 복합 리조트 입지
- 이에 대한 조망권 확보 및 통경계획 필요



#### ④ 미단시티의 중심상업 경관 형성

- 미단시티의 3개의 권역 중 중심상업 경관을 형성하는 Green Bay 권역 내 입지
- 관광·상업을 중심으로한 다이나믹한 도시경관 형성필요



#### ③ 도시 주요가로의 교차점에 입지

##### 《교차로의 열린경관과 연계한 상징적 경관형성 필요》

- 미단시티 전체를 관통하는 Parkway와 중심상업지역을 연결하는 Bay front Street의 교차점에 위치
- 미단시티 동측에서 서측으로 이동 시 시각적 초점부 형성

#### ④ 미단시티의 중심상업 경관 형성

##### 《관광·상업을 중심으로한 다이나믹한 도시경관 형성 필요》

- 미단시티의 3개 권역(Green Port, Green Bay, Green Hill) 중 중심상업지 경관을 형성하는 Green Bay에 입지
- 대상지를 중심으로 상업, 업무, 관광 등 도시 활력의 중심이 되는 용지 배치



# 3.1

## 경관현황조사 및 분석

### 3.1.4 경관구조 분석

#### ① 토지이용계획

- 업무, 상업, 숙박, 주거의 복합용도개발에 따른 다양한 건축경관 형성이 예측됨
- 다양한 용도에 대응하는 연속적 경관형성을 위한 건축물 경관 기준 필요

#### ② 도로체계

- 대상지 외곽을 통과하는 간선도로와 대상지 내부를 경유하는 집산도로의 기능, 성격에 따라 차별화된 가로경관 형성 필요
- 대상지 외곽을 둘러싼 간선도로에서는 차량조망을 고려한 연속적 장면연출이 요구되며, 중심상업면 집산도로는 보행중심의 휴먼스케일 경관연출이 필요

#### ③ 공원·녹지체계

- 용도특성 상 공원, 녹지 및 통경을 형성하는 공공부문 오픈스페이스 공간 부족
- 대지 내 공지 및 저층 옥상부를 활용한 녹지연계 및 건축 배치를 통한 통경확보 필요

#### ④ 조망환경

- 남측의 금산, 북측의 서해바다가 펼쳐지는 천혜의 조망자원을 보유하고 있는 우수한 조망환경
- 장방형 구조의 대지형상에 따라 건축물에 의한 차폐가 예상되므로 남북으로의 시야를 확보하는 통경형성이 필요



그림 | 토지이용계획 분석



그림 | 도로체계 분석



그림 | 공원·녹지체계 분석



그림 | 조망환경 분석

# 3.1

## 경관현황조사 및 분석

### 3.1.5 종합분석 및 과제도출

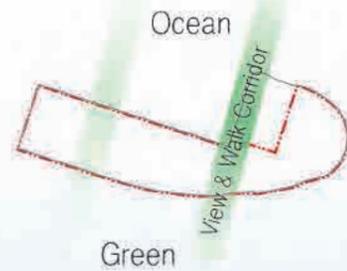
- 입지여건 및 경관구조, 기 경관상세계획 분석을 통한 대상지의 주요 이슈사항을 도출하여 경관상세계획 변경의 기본방향으로 전환

- 1** 복합개발지역으로 다양한 용도가 밀집된 입지 특성
- 2** 동서로 형성된 장변의 대지로 인해 경계감과 단절감 발생 예상
- 3** 가로로 둘러싸인 입지여건으로 주요 도로에서의 조망이 중요
- 4** 집객력이 강한 토지용도 및 해안으로 낮아지는 지형조건
- 5** 용지 특성에 따른 녹지 및 오픈스페이스의 부족

통합경관형성을 위한 건축디자인 지침 수립



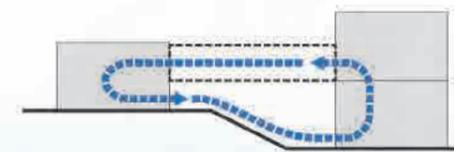
건축배치를 통한 통경형성 및 보행접근성 강화 방안 마련



가로테마에 따른 경관 차별화로 다양한 즐거움이 있는 경관연출



다양한 보행경로의 확보 및 휴먼스케일 가로경관형성

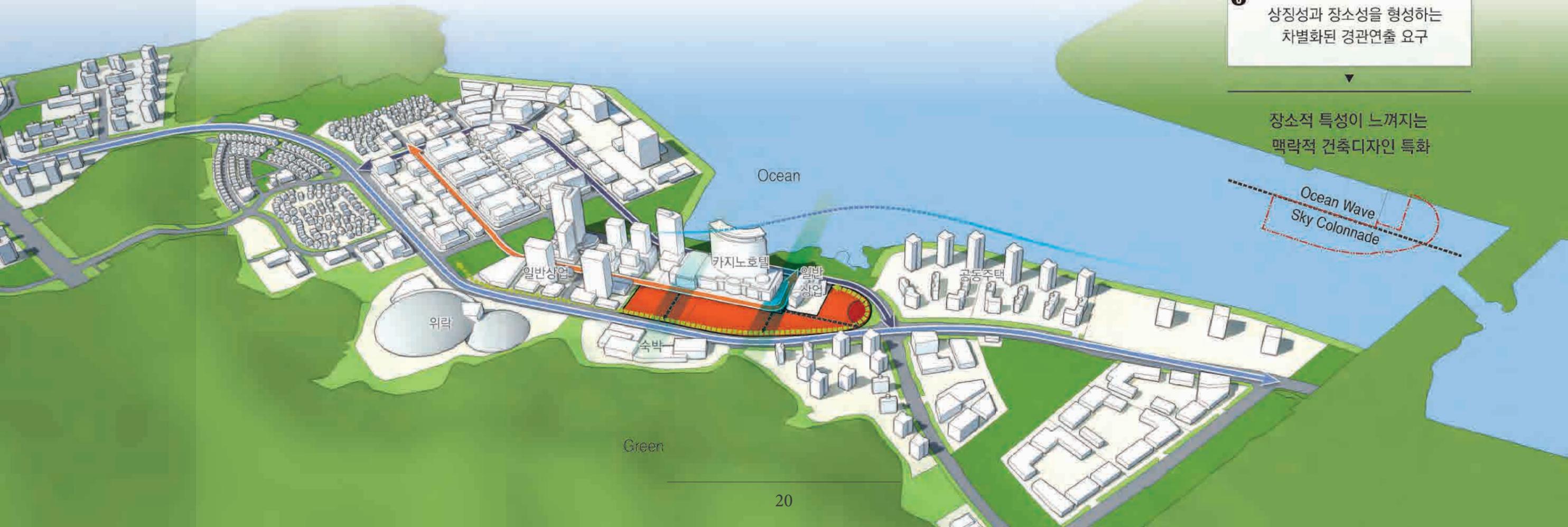
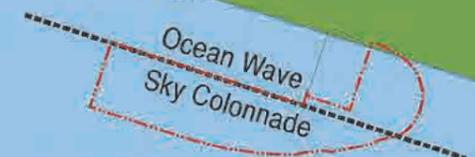


대지 내 공지 등을 활용한 녹지 및 오픈스페이스 확보



- 6** 상징성과 장소성을 형성하는 차별화된 경관연출 요구

장소적 특성이 느껴지는 매력적 건축디자인 특화



# 3.2

## 경관기본구상

### 3.2.1 경관상세계획 변경의 기본방향

산과 바다를 품고 새로운 이야기가 시작되는 곳

## “ THE BLUE CANVAS ”



대상지는 영종 미단시티 카지노 복합리조트 개발의 연장선으로 주거와 상업이 복합된 특성을 가지고 있다. 이러한 특성에 기인하여 서로 다른 용도의 입체적 대비로 독특한 경관을 자아 내고 다양한 체험이 가능한 공간으로 조성하고자 한다. 또한, 경관은 자연과 도시요소로 이루어져 있지만 경관의 마침표는 사람이 있다. 경관을 조망하고 그 자체로 경관의 대상이 되는 사람을 중심에 두고 보행하기 편한 환경, 다양한 레벨의 체험, 시각적 변화감과 공간의 식별성이 느껴지는 건축경관, 열린 공간과 위요된 공간 변화를 통한 색다른 경험 등 다양한 경관수법을 통해 산과 바다를 품고 새로운 이야기 시작되는 푸른 화육을 그려내고자 한다.



- 바다와 산이 열리고 시야가 트이는 **OPEN FRAME**  
open / vista / green leaf & blue ocean

갯벌 너머의 서해와 낙조, 푸른 산림이 펼쳐지는 금산이 열리는 창,  
사람의 시선과 조망 레벨에 따라 변화하는 창,  
누구나 만나고 모두가 즐기는 사람에게 열린 창



- 활력넘치는 즐거운 도시공간 **STEREO ACTIVITY**  
humanscale / pedestrians / sequence

걷는 거리에서 만나는 거리로, 만나는거리에서 즐기는 거리로, 사람과 친밀한 거리경관  
작은 골목과 넓은 가로, 다양한 공간속에서 만나는 입체적인 휴먼스케일 경관  
곳곳에 숨어 있는 오픈스페이스와 액센트 공간이 전체와 부분간 경관시퀀스를 유도



- 인상적인 장면이 담긴 **DRAMATIC SCENE**  
rhythmical / contrast / dynamic

산과 물의 만남, 산의 불변함과 바다 물결의 변화감, 사적 주거공간과 공적 상업공간, 서로  
다른 성질이 만나 극적인 대비로 독특한 경관을 형성하는 대상지 특성을 반영한  
극적대비연출을 통한 경관특화

# 3.2

## 경관기본구상

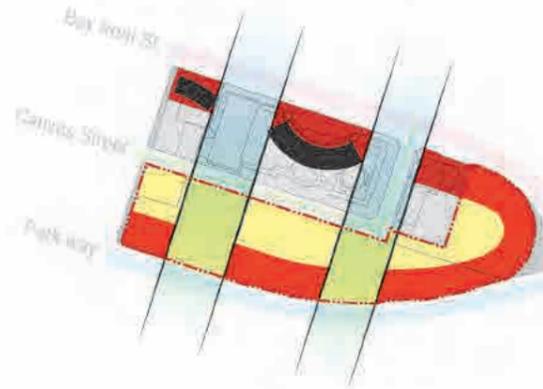
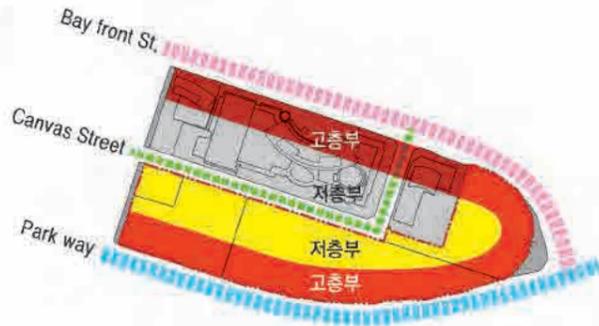
### 3.2.2 경관형성 전략



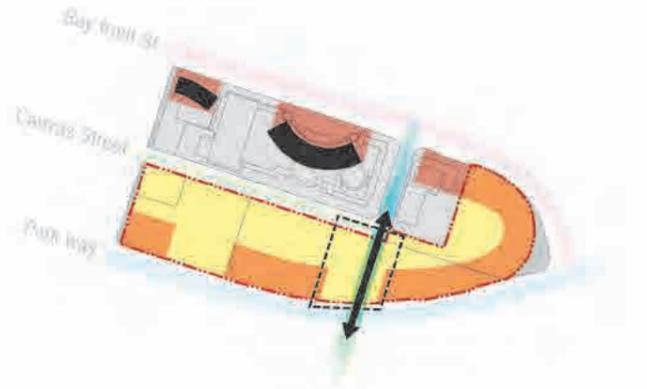
#### 하늘과 바다로 열리는 통경 확보 및 발길따라 펼쳐지는 열린경관

① 가로위계에 대응하는 건축레벨의 분류

② 기 건축물과의 관계를 고려한 고층부 통경구간 설정



③ 저층부 휴먼스케일의 시각보행통로 확보

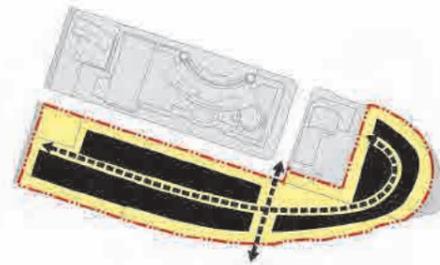


STEREO ACTIVITY

#### 다양한 경로의 보행동선으로 체험하는 휴먼스케일의 시퀀스 경관 연출

① 연속적 가로경관형성을 위한 저층기단부 조성

② 이벤트밀도 향상 및 보행경로 확보를 위한 매스분절



③ 경관가로축 컨셉 연계로 시퀀스 경관연출

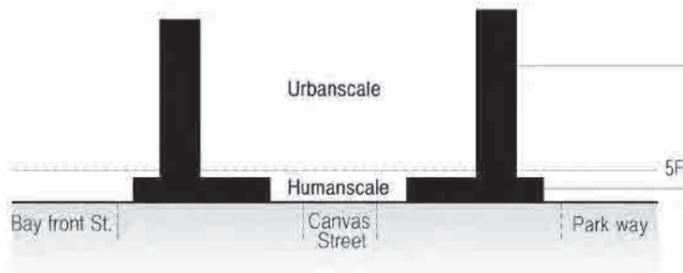
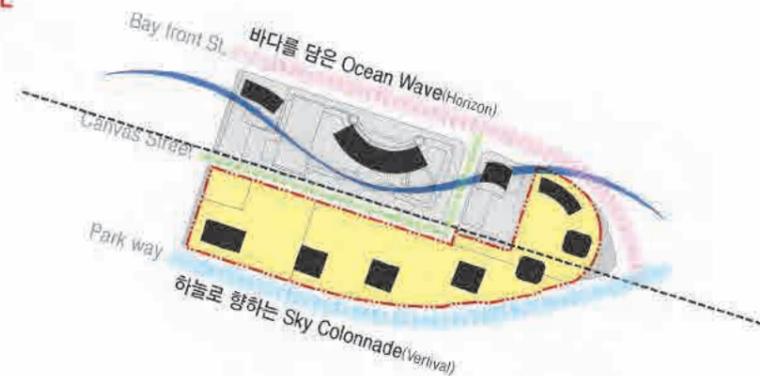


DRAMATIC SCENE

#### 극적인 대비연출을 통한 독특한 상징경관 연출

① 경관환경에 기인하는 건축형태적 대비

② 조망레벨에 대응하는 건축높이의 대비



③ 형태와 높이에 대응하는 Urban Texture 대비



# 3.2

## 경관기본구상

### 3.2.3 경관구조구상

#### 1 경관권역 설정 및 구상

- 경관권역은 인접한 경관자원의 성격과 대상지 조망환경, 가로와의 관계를 고려하여 3개권역으로 설정함
- Blue Canvas의 경관기본방향을 바탕으로 영종바다에 면한 Ocean Blue Canvas Zone, 금산 하늘을 향한 Sky Blue Canvas Zone, 초점경관을 형성하는 Soft Blue Canvas Zone으로 권역설정
- 각 권역별 특성과 컨셉에 따라 경관형성의 기본방향을 설정

분류	기본방향 및 컨셉
Ocean Blue Canvas	동적인 / 수평적인/ Wave / 반사적인 영종바다를 경관컨셉으로 바다로의 조망과 바다의 속성을 담은 권역경관연출
Sky Blue Canvas	수직 스트라이프 / 모던한 / 직선적인 / 규칙적인 미단하늘을 향한 상징적 경관연출 연속적인 기단부와 타워의 매스골격조성
Soft Blue Canvas	유연한 / 변화로운 / 대비와 균형 / 개방적인 다양한 표정을 담은 초점부 경관 연출로 인상적인 경관 형성



# 3.2

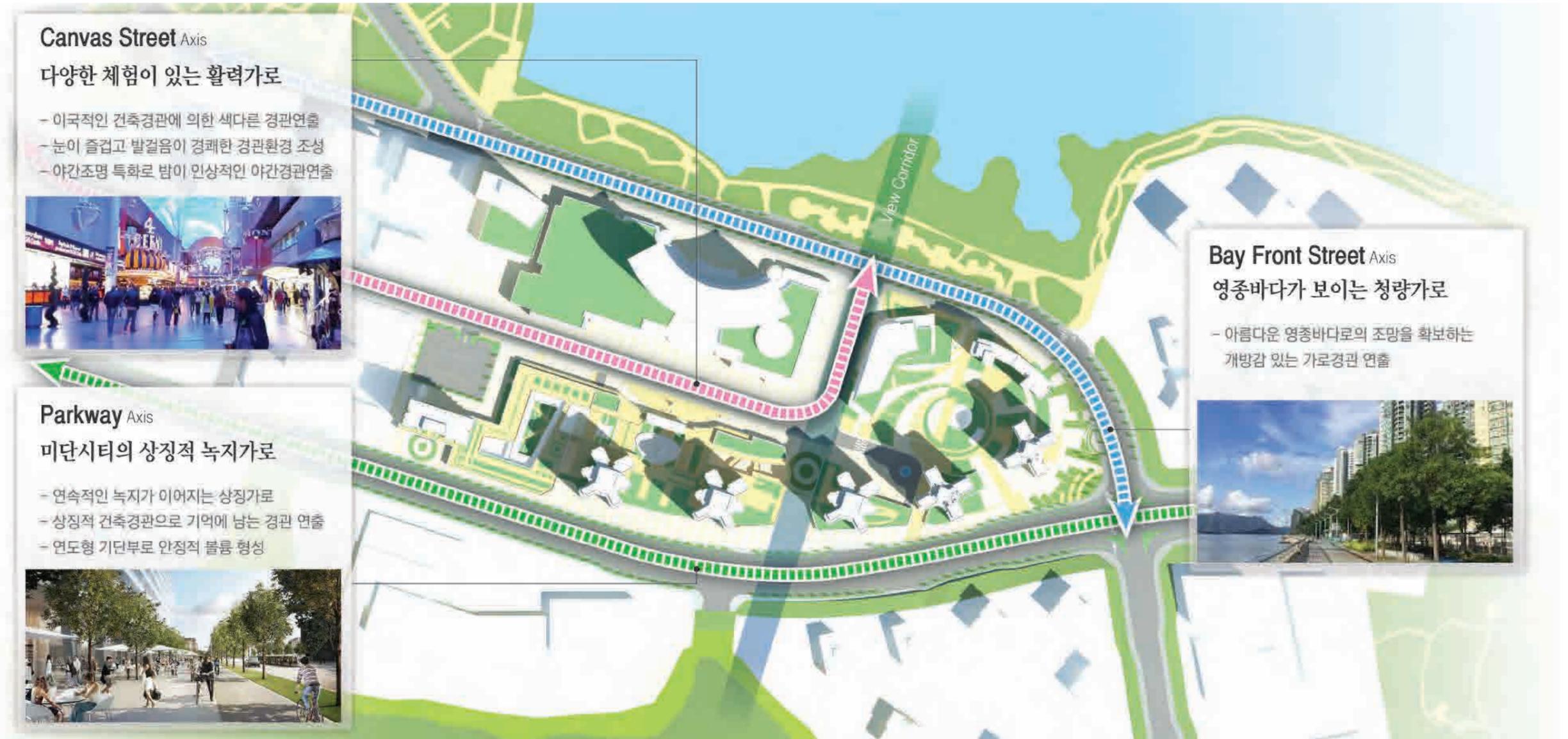
## 경관기본구상

### 3.2.3 경관구조구상

#### ② 경관축 설정 및 구상

- 경관축은 미단시티 경관축의 맥락성, 정합성 유지 차원에서 기 수립된 3개 경관축을 수용
- 미단시티를 관통하는 상징적 가로경관의 Parkway 가로축, 영종 바다를 향유하는 아름다운 개방가로 Bay Front Street, 보행자 중심의 다양한 체험과 인상깊은 경관이 있는 Canvas Street 등 3개 경관축을 설정
- 3개 경관축을 연결하는 남북방향의 보행·통경축 설정으로 연계성 강화

분류	기본방향 및 컨셉
Parkway	녹빛의 / 연속적인 / 상징적인 / 변화로운 녹음이 풍부하게 펼쳐지는 쾌적하고 아름다운 가로경관 조성
Canvas Street	이색적인 / 다양한 / 활기찬 / 이야기가 있는 즐거움과 색다름이 있는 활력있는 특화상업가로 경관 연출
Bay Front Street	개방적인 / 쾌적한 / 편안한 서해바다로 시원하게 펼쳐지는 개방형 가로경관 연출



# 3.2

## 경관기본구상

### 3.2.3 경관구조구상

#### ③ 경관거점 설정 및 구상

- 경관거점은 대상지의 공간구조 및 동선 등을 고려하여 3개 거점을 설정
- 건축물과 외부공간의 전이공간 성격인 Entrance Gate, 경관축의 결절부에 위치하여 만남과 머뭇이 있는 Community point, 경관축에서의 초점을 형성하는 Focal Space 등 3개 경관거점 유형 설정
- 3개 유형의 경관 거점은 성격에 따라 총 5개 지점으로 지정되며 각 거점성격에 따라 차등화된 경관 연출

분류	기본방향 및 컨셉
Entrance Gate	동적인 / 수평적인/ Wave / 반사적인 진입성 및 상징성이 느껴지는 입구광장의 조성
Community Point	만남 / 이야기가 있는 / 편안한 / 입체적인 미단하늘을 향한 상징적 경관연출 연속적인 기단부와 타워의 매스골격조성
Focal Space	열린 / 녹지가 보이는 / 쾌적한 시각초점부의 개방감을 연출하는 열린공간 확보

**Entrance Gate Point**  
진입경관을 연출하는 열린 공간

- 외부공간과 건축공간의 전이공간을 확보
- 입구성과 상징성을 연출하는 외부공간계획
- 가로 특성을 고려한 거점연출의 차별화

**Community Point**  
만남과 머뭇이 공존하는 결절점

- Canvas St. 과 Parkway의 보행결절점으로 휴게기능의 도입 및 시각적 포인트 연출
- 레벨차를 고려한 입체적 공간 연출

**Focal Space Point**  
시선이 머무는 녹빛 공간

- Parkway에서의 완충형 초점경관 연출
- Canvas St.에서의 위요형 초점경관 연출
- 조경을 적극적으로 활용한 열린경관 연출

# 3.2

## 경관기본구상



#### ① 상징적 스카이라인 형성 Rhythmical Skyline

서측 업무용지에서 동측 공동주택으로 이어지는 산맥형 스카이라인 형성

#### ② 열린경관의 연출 Stereo Open frame

서해바다와 금산녹지로 통경을 형성하는 열린 건축배치 및 보행스테일의 개방감확보

#### ③ 가로테마가 있는 차별화된 표정의 경관연출 Street Face Design

건축물 이격배치로 가로별 테마에 대응가능한 가로변 공지 확보 및 가로 테마에 따른 특화경관요소 적용으로 보행레벨의 상징적 경관연출

#### ④ 초점경관 연출

자연녹지경관과 건축물 인공경관의 대비로 독특한 초점경관 연출

# 3.2

## 경관기본구상

### 3.2.4 조망 경관구상

#### ① 조망점 선정 Process

- 기존 경관상세계획의 조망점을 검토하여 대상지 관련 조망점 선별
- 대상지의 조망을 고려한 조망점 추가 및 일부 조망점 조정

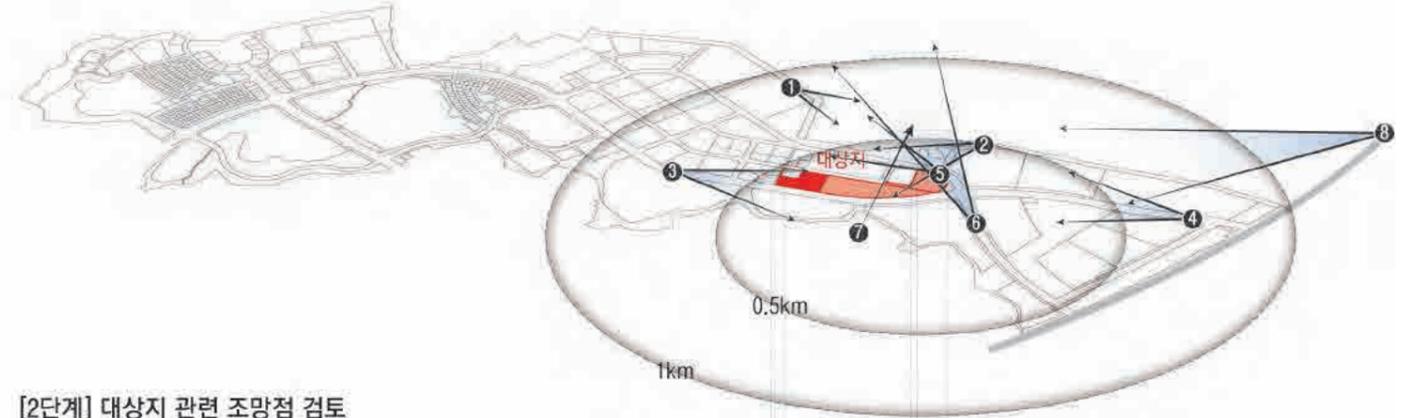
#### ② 조망점

- 조망점 선정결과 8개의 조망점 선정
- 해당 조망점을 기준으로 대상지에 대한 휴먼스케일의 경관 구상

구분	조망점	설정근거
①	수변녹지-①	수변녹지(북측) 산책로에서의 대상지 조망
②	수변녹지-②	수변녹지(남측) 산책로에서의 대상지 조망
③	Urban Flow-①	주요 간선도로에서의 대상지(상업시설) 조망
④	Urban Flow-②	주요 간선도로에서의 대상지(초점부) 조망
⑤	Urban Street-①	보조 간선도로에서의 대상지(저층부) 조망
⑥	Urban Street-②	보조 간선도로에서의 대상지(초점부) 조망
⑦	View Corridor	금산에서의 대상지 통경구간 조망
⑧	영종대교 View	영종대교에서의 대상지 조망

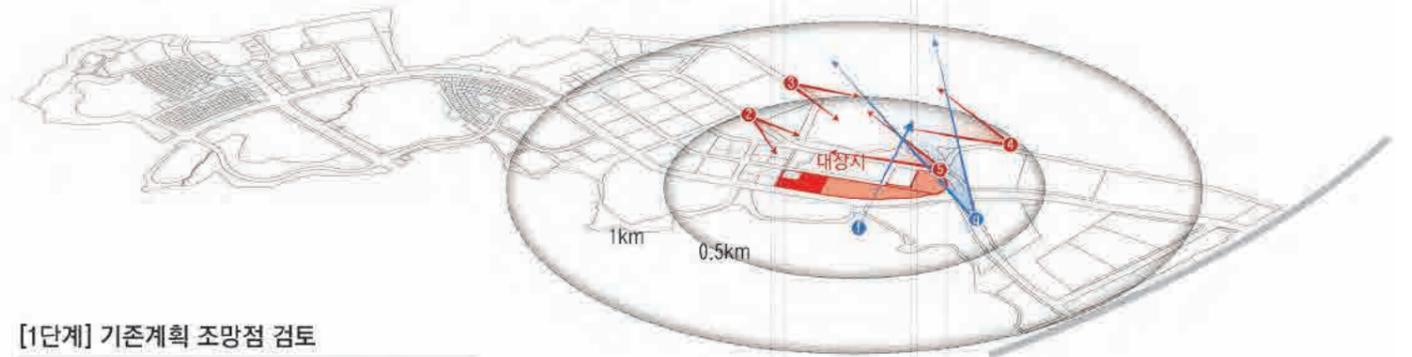
#### [3단계] 최종 조망점 설정

- 주요가로에서의 조망을 고려한 조망점 추가
- 일부 조망점에서 조망위치 및 조망방향 조정



#### [2단계] 대상지 관련 조망점 검토

- 기존계획 조망점 중 Outside View는 대상지 중심에서 500m이내, Inside View는 1km이내 범위에서 선정
- 선정된 조망점 중 대상지에 대한 조망방향을 고려하여 조망점 선정



#### [1단계] 기존계획 조망점 검토

- 기존 운북복합레저단지 경관상세계획 조망점 검토
- Outside-Inside의 2가지 유형의 조망점으로 관리



# 3.2

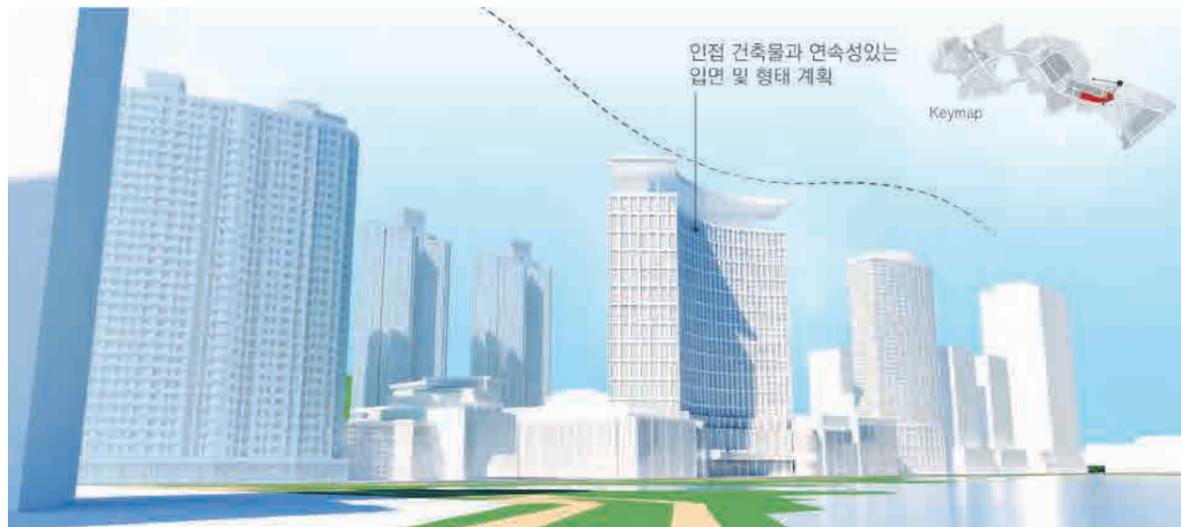
## 경관기본구상

### 3 조망점별 경관구상 (1/3)



#### 1 수변녹지-①

- 카지노 등 인접 시설 배후로 조망되는 지점으로 기 계획된 스카이라인과 연계
- 건축물의 배치 및 형태계획을 통해 카지노-대상지 건축물의 중첩 배치로 인한 시각적 차폐요소 최소화
- 수변부 기 조성된 건축물의 디자인 코드 연계를 통해 경관적 이질감 최소화



#### 2 수변녹지-②

- 카지노 등 인접시설과 연속적 입면이 형성되는 지점으로 연속성있는 건축물의 형태 및 디자인 적용
- 수변으로 노출되는 건축물 입면은 단일 벽면의 노출이 아닌 분절되고 입체감 또는 특색있는 입면 디자인으로 계획



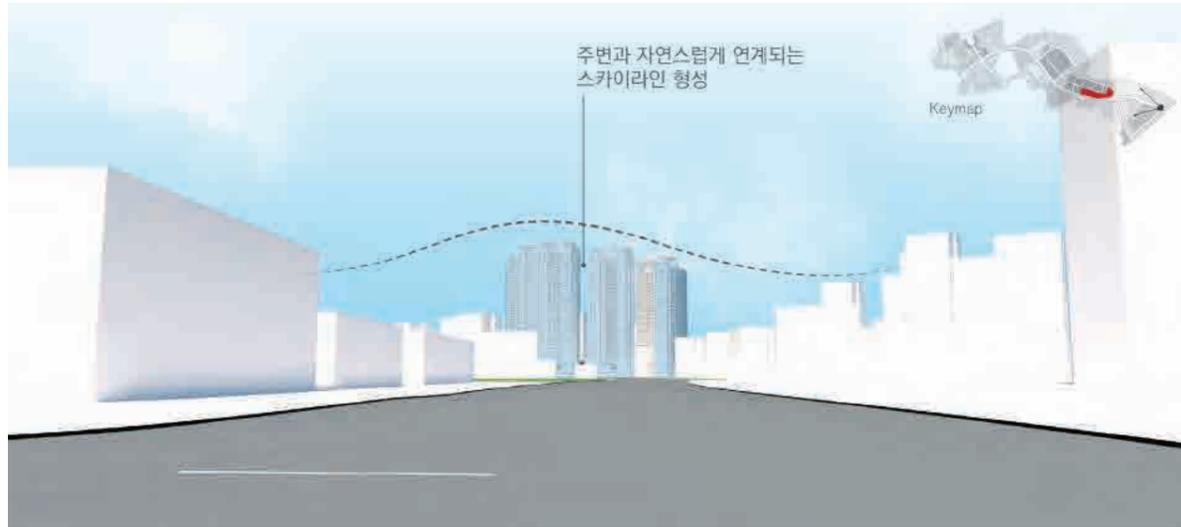
#### 3 Urban Flow-①

- Urban Flow에 연접하여 건축물 저층부를 배치
- 기반부 형성을 통해 휴먼스케일의 연속적인 가로경관 형성
- 수목 일렬식재를 통해 친환경적 가로경관 형성

# 3.2

## 경관기본구상

### ③ 조망점별 경관구상 (2/3)



### ④ Urban Flow-②

- Urban Flow를 따라 대상지 진입 시 대상지가 전면으로 노출되는 지점
- 건축물 입면 분절을 통해 건축물 중첩에 따른 시각적 차폐감 완화
- 인접 건축물과의 자연스러운 스카이라인 연계

### ⑤ Urban Street-①

- Urban Street를 따라 연속적인 건축물 기단부 형성
- 적극적 외부공간 형성을 통해 바다 및 녹지와 연계한 개방적 경관 형성
- 기단부 개방형 입면 형성을 통해 보행 및 외부활동 활성화 유도

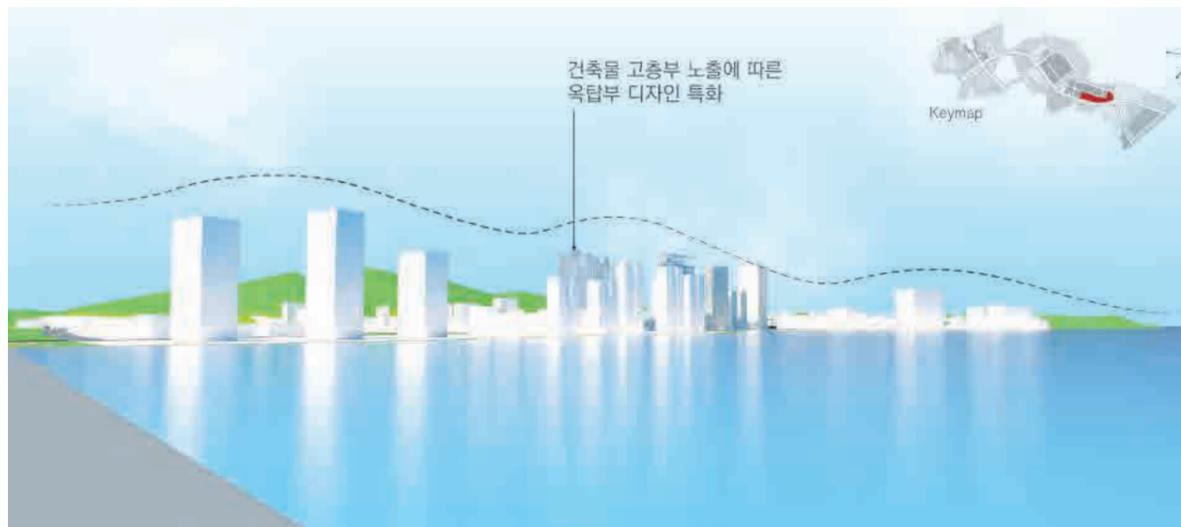
### ⑥ Urban Street-②

- 주요 간선도로 교차로에서의 시각적 노출도를 고려하여 시각적 차폐감을 완화하는 개방형 외부공간 조성

# 3.2

## 경관기본구상

### ③ 조망점별 경관구상 (3/3)



#### ⑦ View Corridor

- 금산-바다를 시각적, 보행으로 연결하는 통경구간으로 건축물 이격배치를 통한 개방감 확보
- 경사지의 특성을 고려하여 입체 보행로 형성을 통해 보행네트워크 강화
- 건축물(구조물)을 활용한 자연경관에 대한 프레임 경관 형성

#### ⑧ 영종대교 View

- 영종대교를 통해 영종도 진입시 도시전경이 조망되는 지점
- 수변부 건축물의 배후로 대상지 건축물 옥탑부 조망
- 옥탑부 디자인 및 야간경관 특화를 통해 특성화된 도시경관 형성

# 3.3

## 건축물 경관계획

### 3.3.1 건축물 배치

#### ① 건축물 배치 기본구상

##### 가로에 대응하는 연속적인 저층의 포디엄(기단부) 형성

- 대상지를 둘러싼 가로변으로부터 건축물을 이격배치하여 가로변 오픈스페이스를 확보하는 가로골격 형성
- 건축물 저층부의 가로변 연도형 배치로 휴먼스케일의 연속적인 가로경관을 연출
- 건축물 분절을 통한 남북간 보행로 확보로 다양한 보행경로의 확보 및 보행레벨의 다채로운 경관 형성
- 주차장용지에 주차건축물 조성 시 저층부는 인접한 상업용지 내 저층 기단부와 연속적인 경관을 형성하도록 계획



##### 산과 바다를 열어주는 건축물 이격배치로 시각통경 형성

- 대상지 외곽가로변으로 고층건축물을 배치하여 보행특화가로인 Canvas St.의 휴먼스케일 경관 및 연속적 경관연출
- 고층건축물은 교차배치가 아닌 일렬배치를 적용하여 기 계획된 카지노 호텔 건축물과 연계한 통경확보를 권장



# 3.3

## 건축물 경관계획

### 3.3.1 건축물 배치

#### ② 저층부 건축물 배치 계획

- 인접 건축물과의 건축한계선 연계 배치를 통한 정연화된 건축경관 형성
- 공공영역과 인접 공간에 대한 공공성 확보를 위해 오픈스페이스 형성



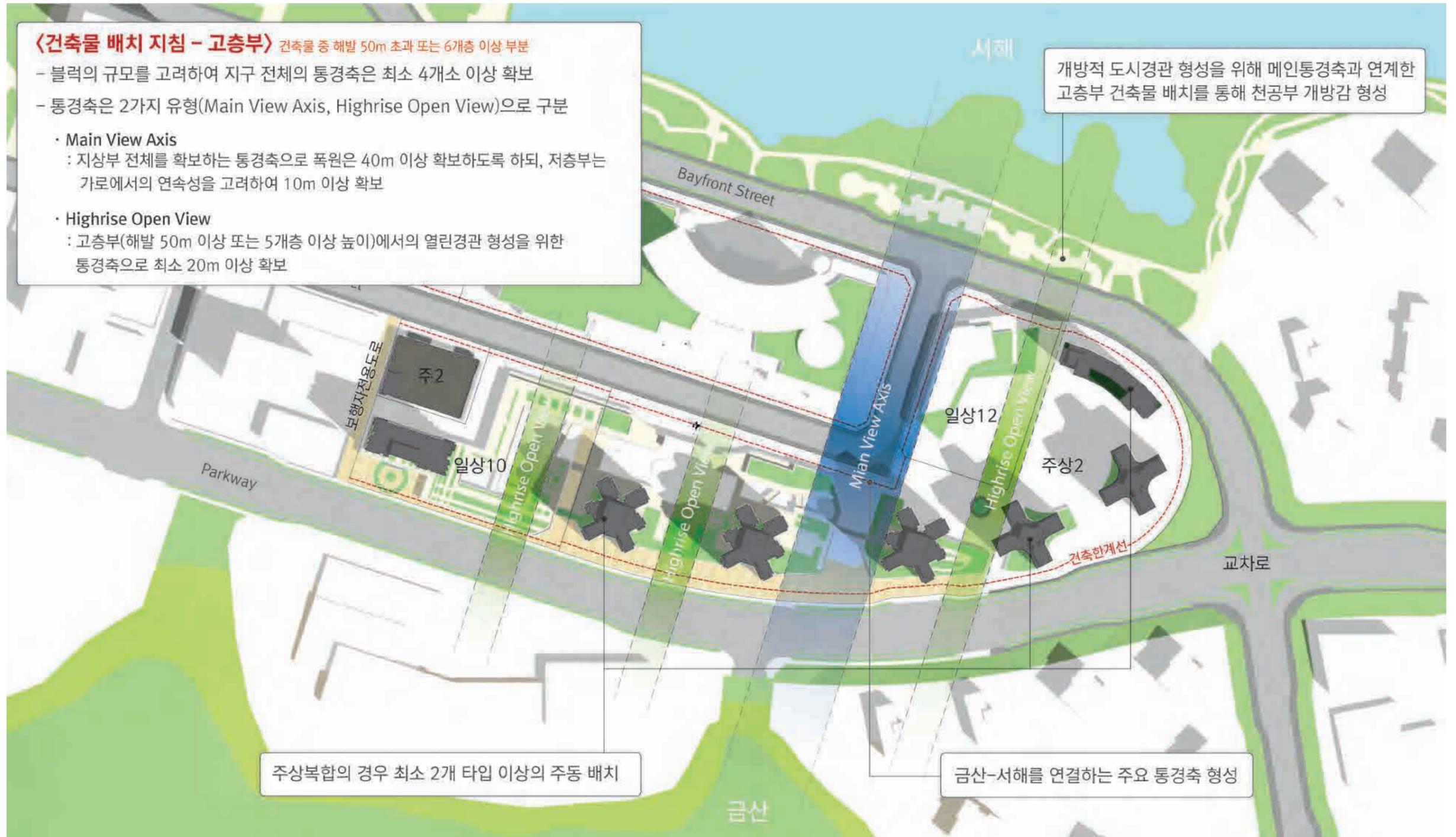
# 3.3

## 건축물 경관계획

### 3.3.1 건축물 배치

#### ③ 고층부 건축물 배치 계획

- 우수한 자연경관인 금산, 서해에 대한 조망 확보를 위한 통경축 형성
- 변화감있는 건축경관 형성을 위해 다양한 유형의 주상복합 주동 배치

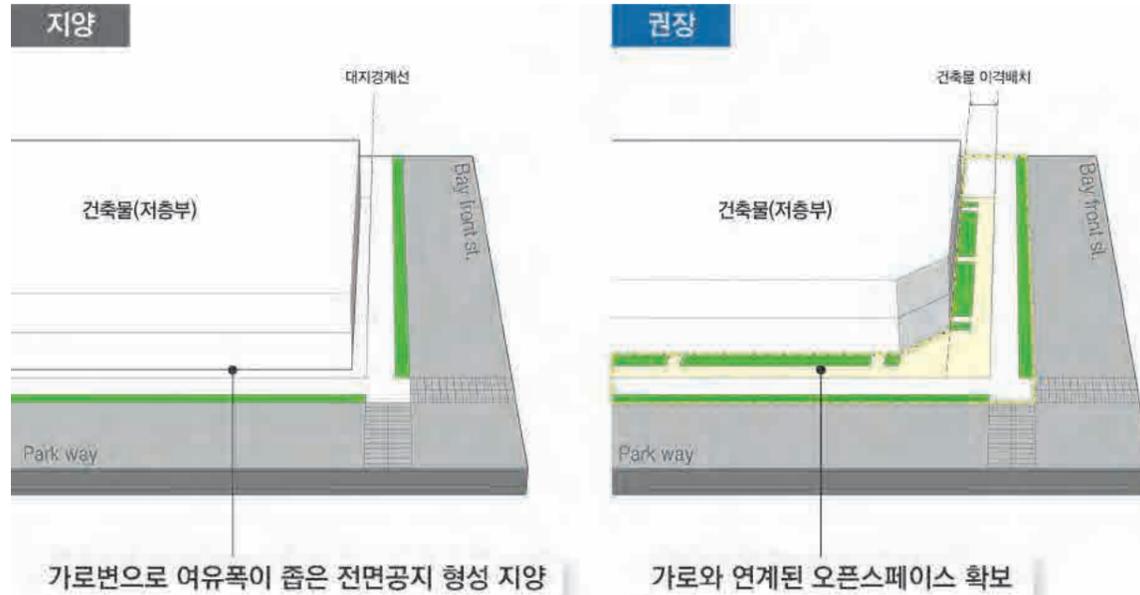


# 3.3

## 건축물 경관계획

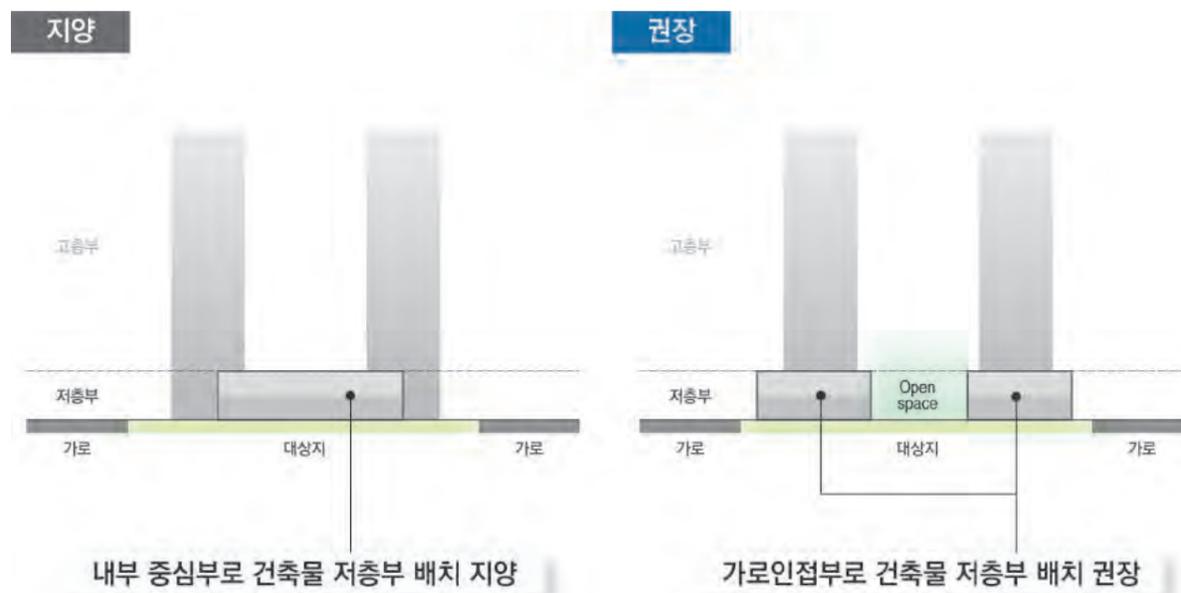
### 3.3.2 건축물 배치 가이드라인 - 저층부

① 대상지를 둘러싼 가로변으로부터 건축물을 이격배치하고 가로변으로 오픈스페이스를 확보하는 가로골격 형성



〈가로와 연계된 오픈스페이스 형성 예시〉

② 건축물 저층부의 가로변 연도형 배치 및 인접건축물과 연계된 계획을 통해 연속적인 휴먼스케일 경관 연출



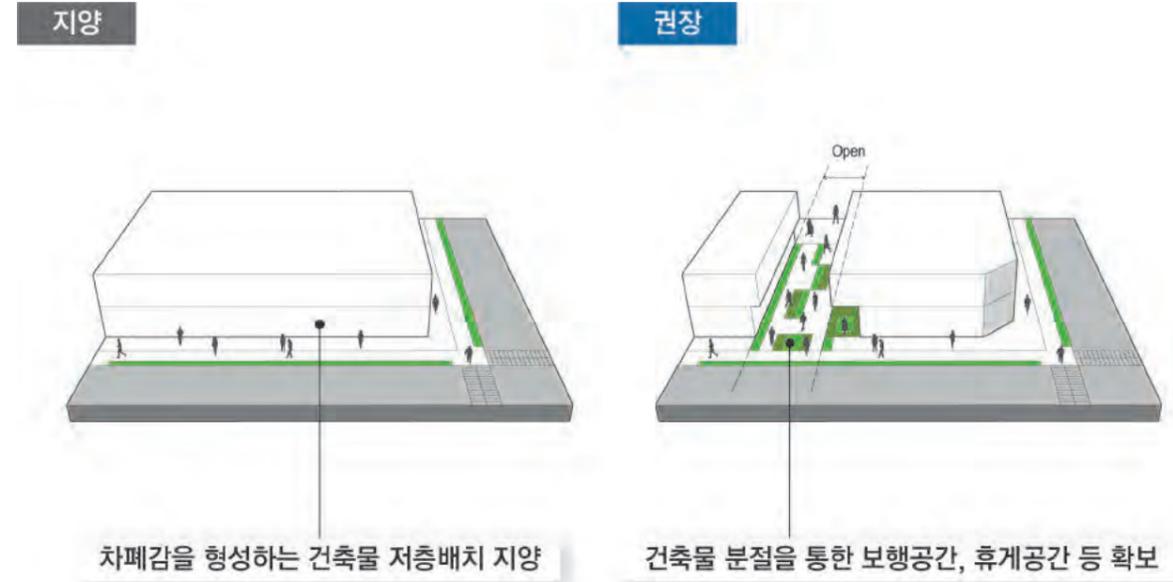
〈연도형 상가 및 연속적인 저층부 예시\_판교 아브뉴프랑〉

# 3.3

## 건축물 경관계획

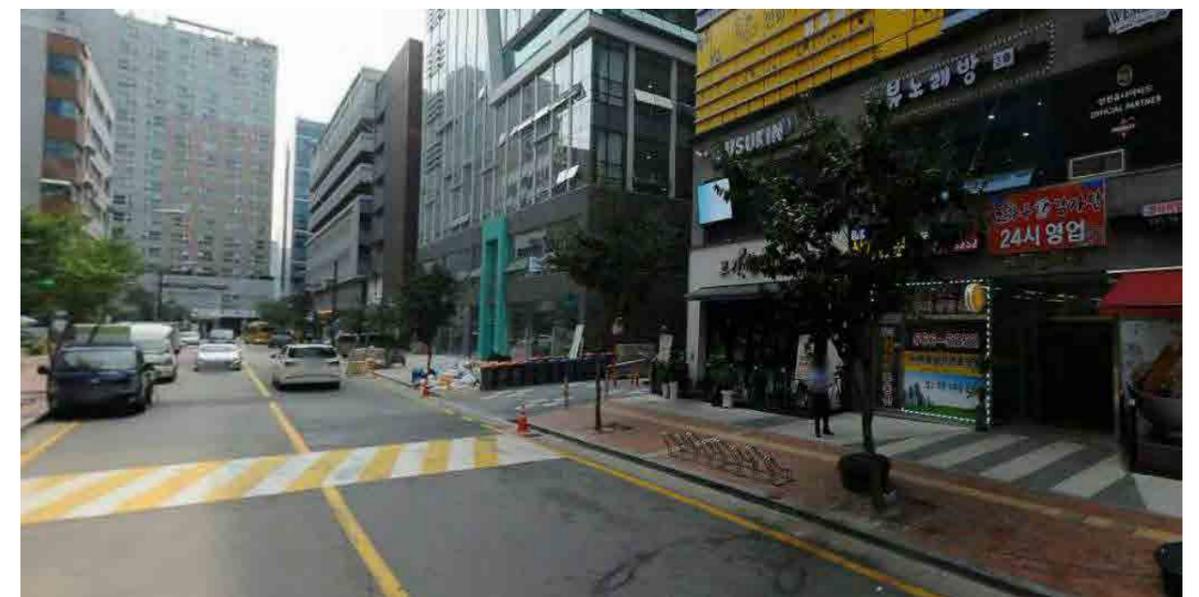
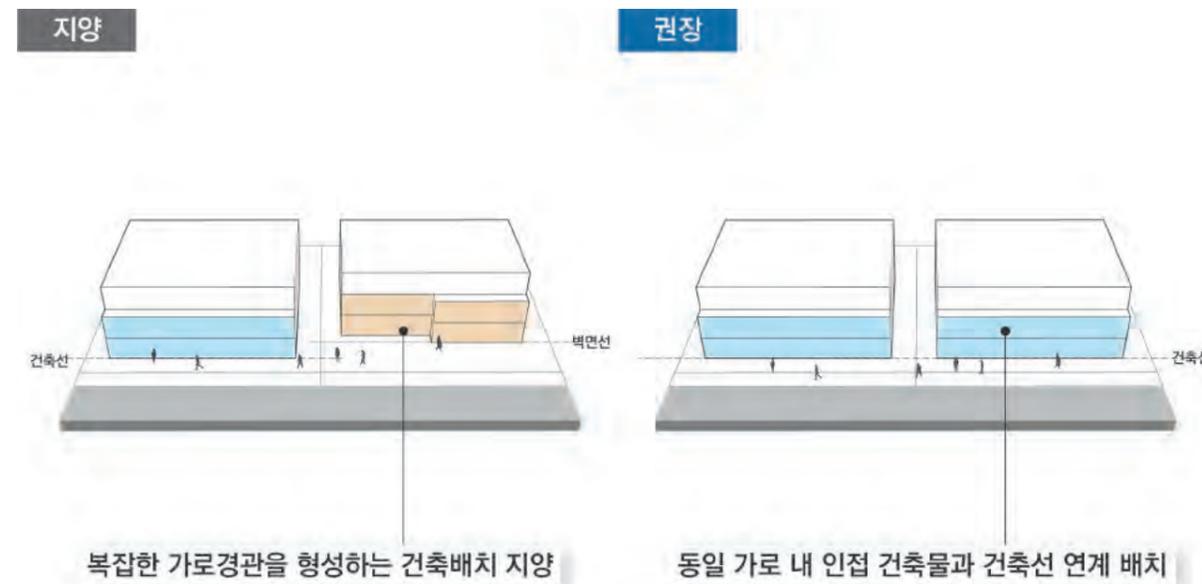
### 3.3.2 건축물 배치 가이드라인 - 저층부

#### ③ 장방향의 대상지 특성을 고려하여 동일 건축물의 연속적 배치를 지양



〈건축물 저층부의 분절을 통한 다양한 공간 형성 예시〉

#### ④ 인접 대지 건축물과의 건축선 및 벽면선을 연계 배치하여 연속성 있는 가로경관 형성



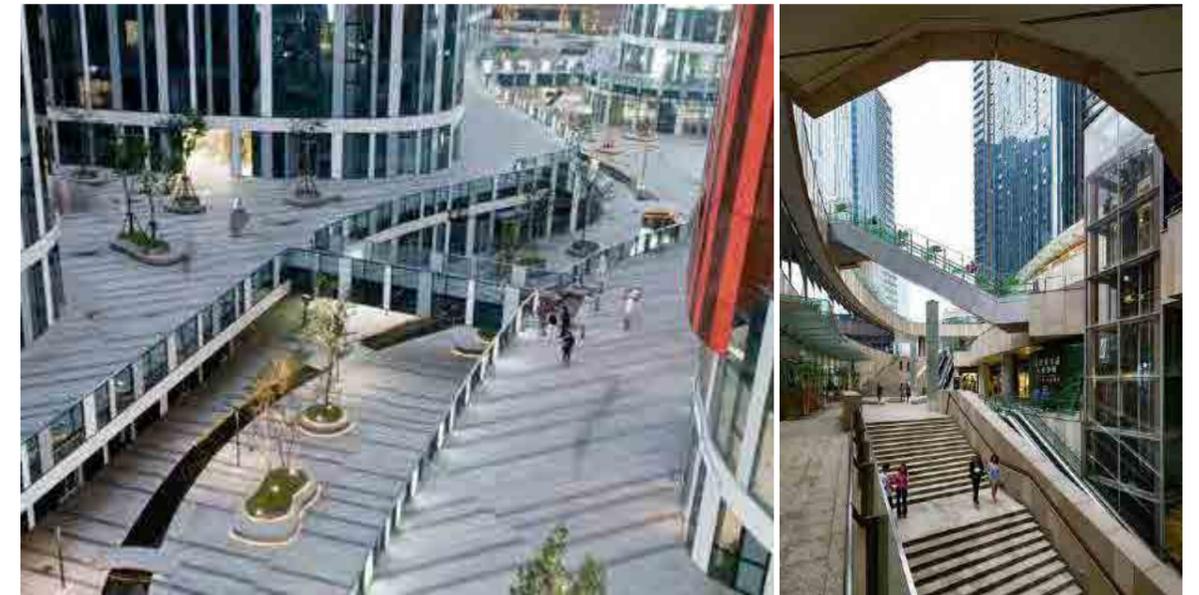
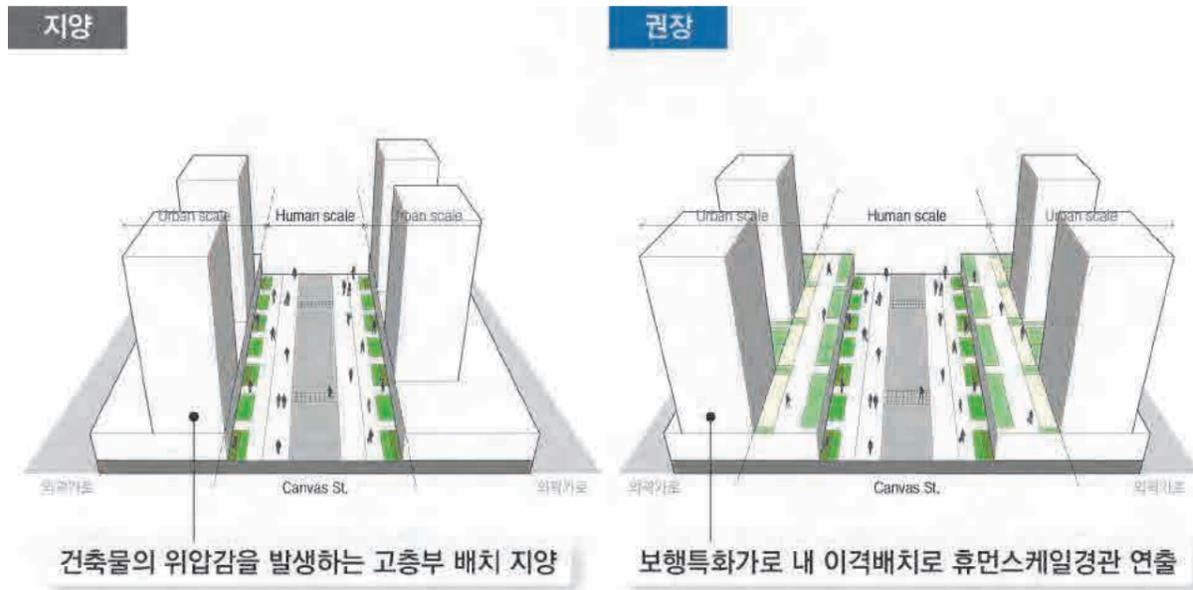
〈인접 건축과의 건축선 연계 예시〉

# 3.3

## 건축물 경관계획

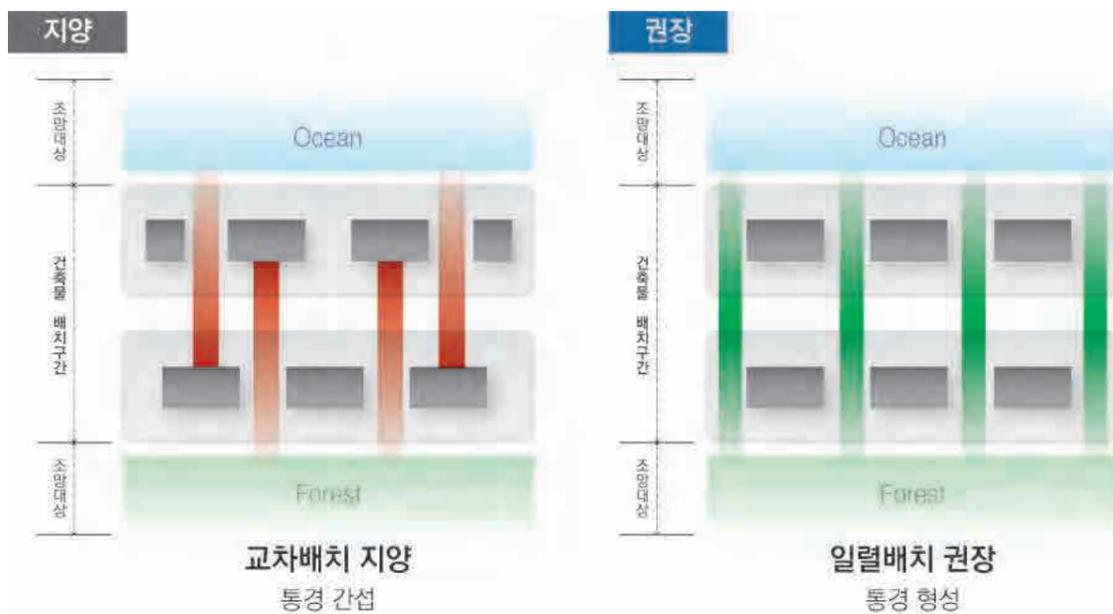
### 3.3.2 건축물 배치 가이드라인 - 고층부

① 대상지 외곽가로변으로 고층건축물을 배치하여 보행특화가로인 Canvas St.의 휴먼스케일 경관 및 연속적 경관 연출



〈건축물 고층부의 이격을 통해 조성된 휴먼스케일 공간 예시〉

② 고층건축물은 교차배치가 아닌 일렬배치를 적용하여 기 계획된 카지노 호텔 건축물과 연계한 통경을 최대 확보



〈일렬배치에 의한 통경구간 확보 예시〉

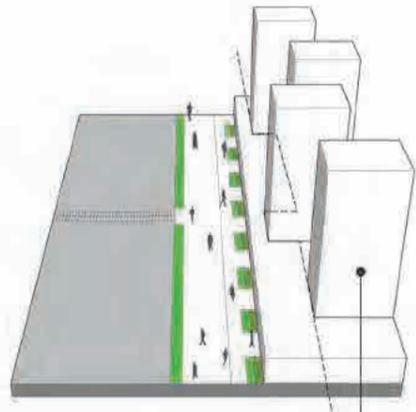
# 3.3

## 건축물 경관계획

### 3.3.2 건축물 배치 가이드라인 - 고층부

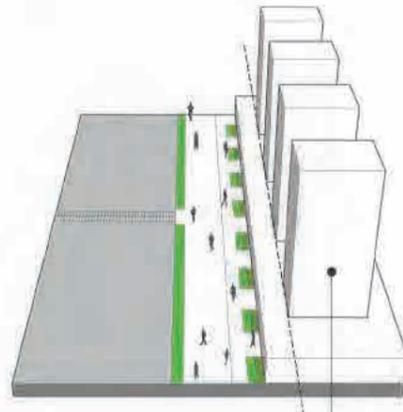
③ 가로변으로 고층건축물을 일정하게 배치하여 가로에서의 연속적인 건축경관 형성

지양



가로변으로 일정하지 못한 고층부 배치 지양

권장



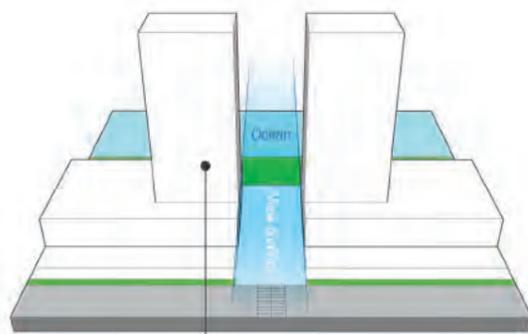
가로변으로 연속적인 고층부 배치 권장



〈가로변으로 연속적인 경관을 형성하는 고층부 예시〉

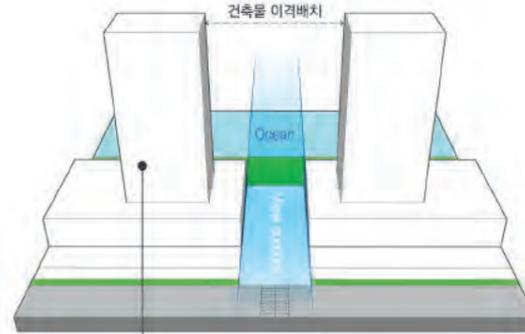
④ 메인통경축으로 지정된 구간은 건축물을 이격배치하여 바다로의 시각적 차폐감 최소화

지양



통경구간과 맞닿은 고층부 배치 지양

권장



통경구간과 연계된 고층부 이격 배치 권장



〈개방적인 통경구간 형성을 위한 고층부 이격 배치 예시〉

# 3.3

## 건축물 경관계획

### 3.3.3 건축물 높이 및 규모

#### 1) 스카이라인계획을 위한 여건 분석

##### · 밀도 및 높이 제한에 의한 극적인 스카이라인 형성의 어려움

- 지구단위계획 결정도 상 최고층수 제한은 없으나 인접에 위치한 군사보호시설 입지에 따른 고도제한(해발 150m 이하) 적용
- 계획 세대수 1100세대로 인구 및 세대수 계획 지표가 높은 여건

- 실제 지형의 변화 및 통경형성을 위한 이격배치, 비정형의 부지 형상, 피난층의 조성 등 현실적인 건축여건을 다각적으로 고려하였을 경우, 건축물 높이의 변화를 연출하기 어려운 현황에 있음.
- 특히, 4호조합 주거동 계획 시 건축 높이변화가 없어 4호, 6호 조합 등의 혼합유형으로 계획하여 높이 변화를 유도해야함

#### 1) 스카이라인 조정을 위한 대상지 여건 분석

##### 1) 인구수용계획 및 주거시설 조성계획

구분	면적(㎡)	용적률(%)	평균면적(㎡)		세대수(호)	인구수(인)	비고
			전용	분양			
주상1	17,471.1	400	85㎡초과	200	279	710	-
주상2	기정 12,287.6	400	85㎡초과	64	598	1,525	-
주상3	기정 17471.1	400	85㎡초과	129	598	1,526	-

##### 〈주거동 조합에 따른 필요층수〉

- ㉠ 4호 조합 : 1,196(호) / 4(호) = 299층
- ㉡ 6호 조합 : 1,196(호) / 6(호) = 200층

##### 2) 건축물 높이제한

본 지구단위계획구역 내 전 지역은 **군사시설보호구역 입지에 따른 고도제한(해발 150m 이하)을 적용** 받으므로, 건축물 또는 시설물의 최고 높이는 구역별로 별도의 최고높이를 설정하거나 제한이 없는 경우라 하더라도 고도제한을 초과하여 건축할 수 없으며, 이 중 군사시설(운북동 199-45 일원) 반경 700m 이내에 저촉되는 지역(위락1, 업무1~4, 숙박3, 준주거5, 일상9~11, 주상2, 주차장2~3)은 건축물 신축시 반드시 관할부대와 협의하여야 한다. 단, 새로이 이전되는 군사시설 인근에 위치한 지역(문화2, 위락2)은 군보심의 결과에 따라 이전되는 군사시설 진지의 바닥기준 지반고 이하로 고도를 제한받으므로 건축물 신축시 관할부대와 협의하여야 한다.

##### 〈고도제한에 따른 건축물 높이 제한〉

- ㉠ 실질적 건축 가능 높이 : 해발 150m - FH 12m = 138m
- ㉡ 1개층 평균층고 : 3.2m

㉠ / ㉡ = 43층

\* 저층부 상업시설 배치, 옥탑부 고려 시 최대 41층까지 조성 가능

#### 2) 여건 분석 종합

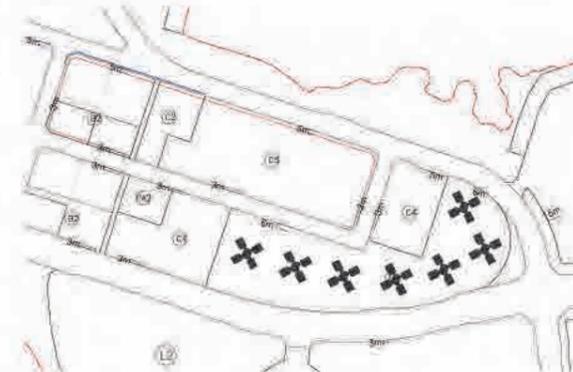
〈지구계획에 따른 대상지 내 필요 건축물 주거동 개수〉

대상지 내 필요 층수 / 건축가능 최대 층수 (㉠ / ㉡)

㉠ 4호 조합 주거동 계획 시 : 299/43 = 6.9동

㉡ 6호 조합 주거동 계획 시 : 200/43 = 4.6동

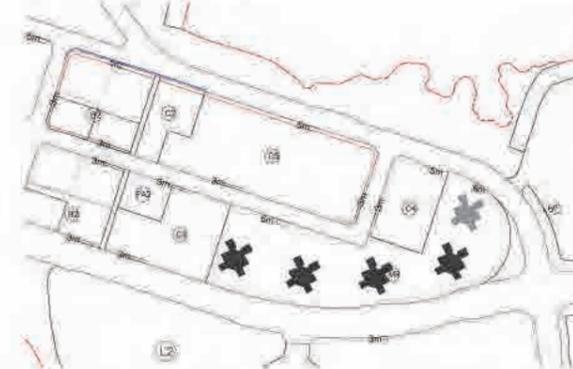
##### ㉠ 4호 조합 주거동 계획 시



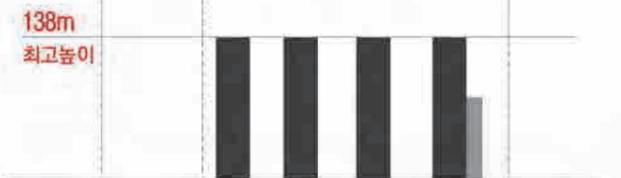
4호 조합 주거동 배치 시 높은 건축밀도로 인해 일률적 높이의 스카이라인 및 차폐경관 형성



##### ㉡ 6호 조합 주거동 계획 시



6호 조합 주거동 배치 시 통경확보 및 일부 층고변화가 가능하나, 극적 스카이라인 형성이 어려움



기존 여건(밀도 및 높이제한 등) 분석결과 극적 스카이라인 형성 어려움

# 3.3

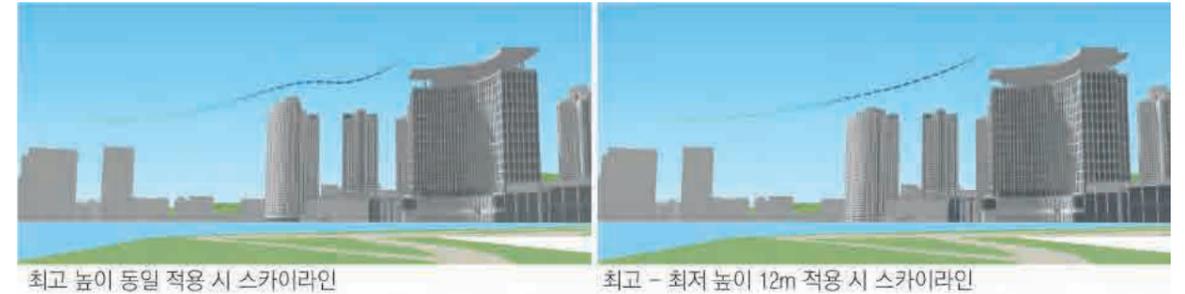
## 건축물 경관계획

### 3.3.3 건축물 높이 및 규모

#### 1) 스카이라인계획을 위한 여건 분석

##### · 세대 수 조정을 통한 높이 변화의 여건 마련 및 형성 기준설정

- 주상복합용지의 계획 세대수 감소를 통해 건축 밀도를 낮추어 건축물 높이변화를 유도함
- 인접한 공동주택용지와의 스카이라인을 연계하고 CBD 지역의 상징성을 유지하기 위해 서측 CBD지역에서 동측 공동주택용지 방향으로 점차 낮아지는 스카이라인을 계획



- 조망1 시뮬레이션 검토 결과 최소 12m 이상 높이 변화가 이루어져야 자연스러운 스카이라인의 변화가 형성됨 ▶ 주상복합동의 최고 - 최저 높이차를 최소 12m 이상으로 설정

#### 3) 스카이라인 형성을 위한 계획

### 대상지 내부 스카이라인 조정 및 인접 대지와 스카이라인 연계를 통해 조화로운 미단시티의 도시 실루엣 형성

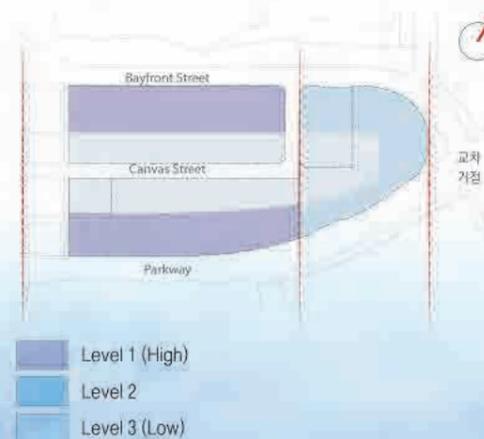
#### 1) 인구수용계획 및 주거시설 조성계획 수정

\* 대상지 인구수용계획 변경을 통해 건축 밀도 조정 (기준 1,196호 ▶ 변경 1,100호)

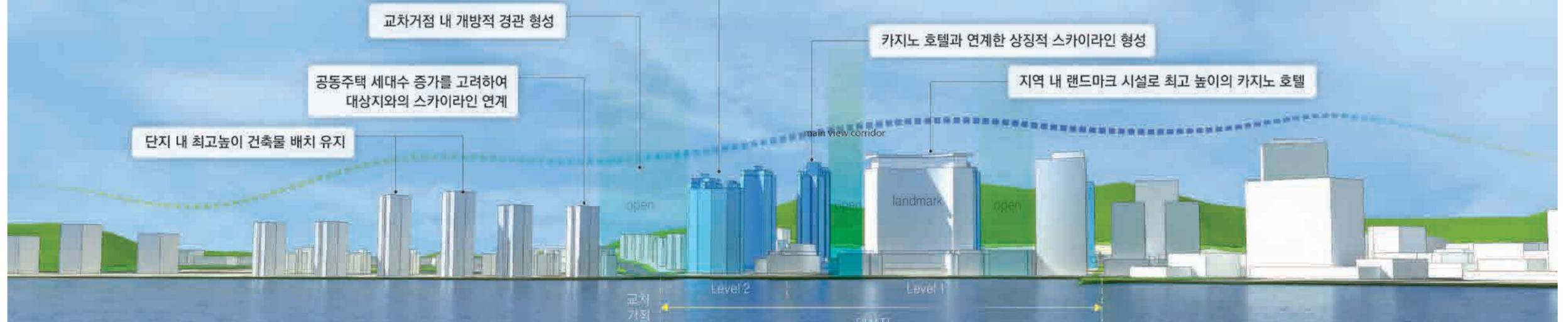
- 대상지 내 감소된 인구계획을 인접 공동주택(A1, A2, A3) 인구수용계획에 반영 조정(기준 1,264호 ▶ 변경 1,360호)

구분	면적(㎡)	용적률(%)	평균면적(㎡)		세대수(호)	인구수(인)	비고
			전용	분양			
주상1	17,471.1	400	85㎡초과	200	279	710	-
주상2	기정 12,287.6	400	85㎡초과	64	598	1,525	-
	변경 36,631.8	400	55㎡초과	-	1,100	2,805	-
주상3	기정 17,471.1	400	85㎡초과	129	598	1,526	-
	변경 -	-	-	-	-	-	-

#### 2) 건축물 층고기준 마련



#### 3) 인접 대지 조성계획 및 현황과의 연속성 유지



# 3.3

## 건축물 경관계획

### 3.3.3 건축물 높이 및 규모

#### ② 스카이라인 세부계획

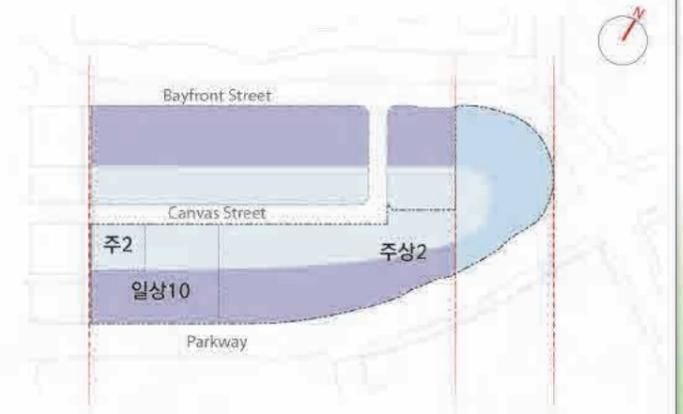
- Level 1은 카지노 호텔과 연계하여 상징적 스카이라인을 형성할 수 있도록 블록 내 최고층수의 건축물 배치
- Level 2는 Level 1에서 교차로변으로 단계적으로 낮아지는 스카이라인 형성을 고려하여 건축물 높이 계획

#### <스카이라인 지침>

- Level 1은 블록 내 최고층수를 배치하도록 하며, Level 2는 자연스러운 스카이라인 형성을 위해 Level 1에서 단계적으로 낮아지는 스카이라인 형성
- Level 2 구역 중 교차로변으로 최저층이 배치되도록 스카이라인 계획
- 주상복합동의 경우 Level에 따른 높이는 다음을 따름

· Level 1 (고층존) : 해발 145m 이상 고층·중층존 내 최고층과 최저층의 층고차이는 최소 12m 이상 계획	· Level 2 (중층존) : 해발 120~145m	· Level 3 (저층존) : 5층 이하 또는 해발 50m 이하
--	----------------------------------	---

- Level 1 (High)
- Level 2
- Level 3 (Low)



# 3.3

## 건축물 경관계획

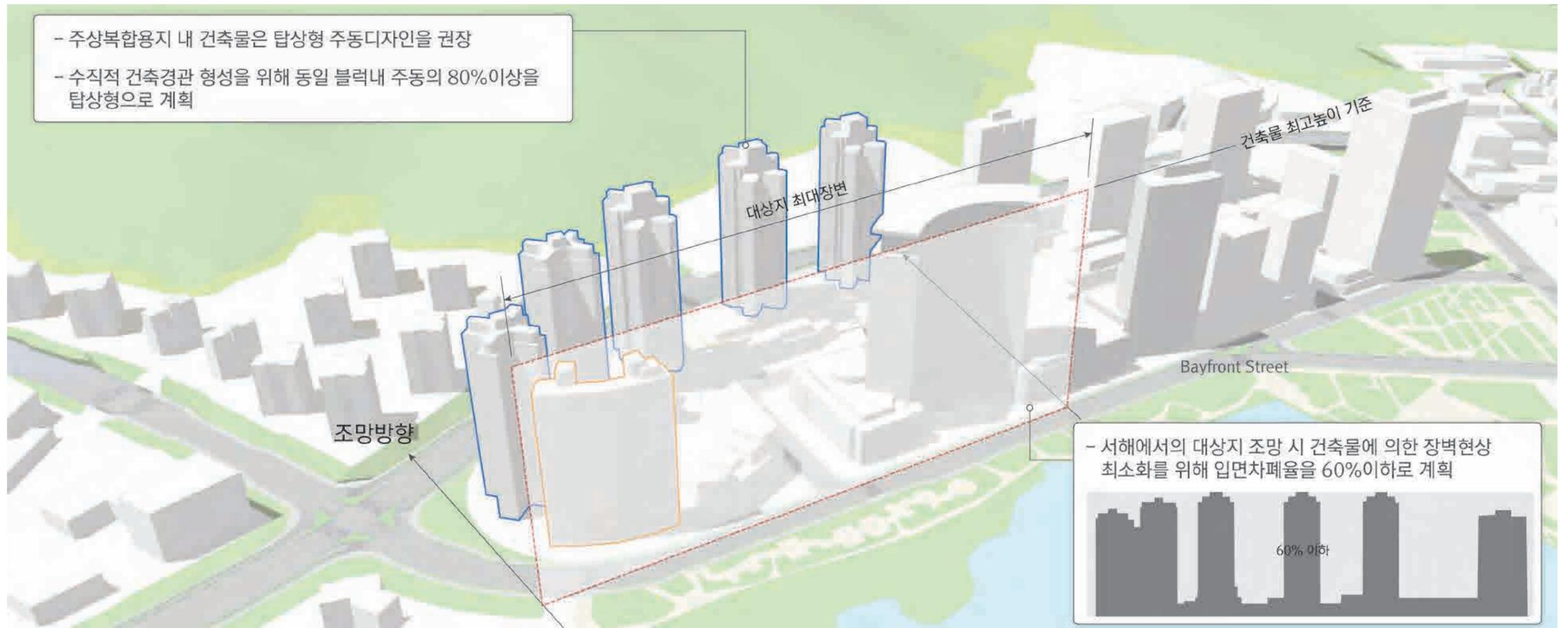
### 3.3.4 형태 및 외관

#### ① 기본 방향

- 카지노 호텔과 연계하여 상징적 건축경관 형성
- 인접 공동주택과 차별화된 건축물 디자인 적용 및 다양한 디자인의 건축물 디자인 계획

#### ② 기본 원칙

- 수직성이 강조된 상징적 건축경관 형성을 위해 탑상형 주동 배치를 권장하며, 동일 블록 내 주동 중 탑상형 주동을 80%이상 배치
- 자연경관으로의 시각적 개방감 형성을 위해 서해 및 금산으로의 장벽을 형성하는 건축물 배치를 지양하고, 입면차폐율을 60%이하 확보



# 3.3

## 건축물 경관계획

### 3.3.4 형태 및 외관

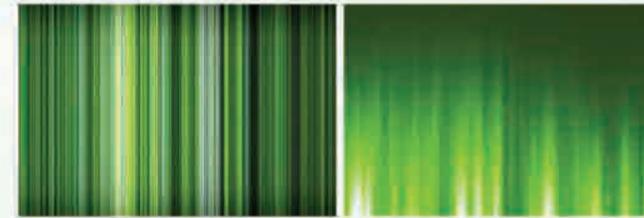
#### ① 형태 및 외관계획

##### ‘다양한 표정을 연출하는 미단시티의 인상적 건축디자인

- 기 계획된 카지노 호텔의 디자인과의 연속성, 건축물 높이 및 규모를 고려한 건축특성을 고려하고, 북측의 영종바다와 남측의 금산산림경관의 경관자원을 모티브로 하여 지역성과 장소성, 디자인 매력성을 유지하는 인상적 건축경관 연출

#### ① 영종 하늘을 향한 수직형의 Sky Colonnade

초고층 건축물의 수직성을 강조하는 극적 경관의 연출, 영종 하늘을 블루캔버스로 활용한 강한 대비감으로 인상적인 경관을 연출



##### 디자인 컨셉

하늘을 받드는 열주의 컨셉으로 수직성이 강한 타워형 건축물로서 극적인 경관을 연출



#### ② 직선과 곡선이 자연스럽게 어우러지는 복합형의 Soft Edge Design

수직성이 강조된 타워형 건축물과 부드러운 유선형 건축물의 자연스러운 변화를 유도하는 복합형 건축물로 타워형을 기본으로 시각 초점이 이루어지는 타워중심부로 부드러운 유선형 형태를 적용



##### 디자인 컨셉

직선과 곡선의 자연스러운 변화를 유도하는 복합형태 연출

#### ③ 바다의 물결을 담은 유선형의 Ocean Wave Design

지역성과 장소성을 반영한 하나된 특화디자인 구현을 위해 영종바다를 상징, 표현하는 카지노 호텔의 유선형 건축형태 매력성을 유지



##### 디자인 컨셉

바다를 모티브로하여 파도의 변화감 및 바다의 투명함, 바다로의 조망 등을 건축물의 형태 및 색채, 재료 등으로 구현

# 3.3

## 건축물 경관계획

### 3.3.4 형태 및 외관

#### ② 구역별 형태 및 외관계획

다양한 유형 및 자연스러운 외관디자인 변화로 조화로운 다양성 확보



#### a. 남측 건축외관 디자인\_#1 Sky Colonnade

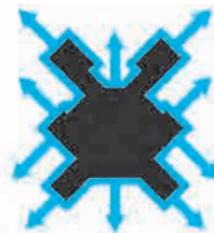
수직적 패턴과 대비효과를 통한 인상적인 디자인

- 수직적 형태감이 강하고 단방향 전면성이 아닌 다방향 구심성이 강한 타워형, 탑상형의 건축형태 권장
- 서로 다른 물성의 벽면과 창호 간 수직적 대비를 강조하는 디자인으로 수직패턴 강조
- 기존의 저층, 중층, 고층의 수평구조 분리는 지양하고 간결한 조형미를 강조한 디자인으로 선명한 시각메시지를 전달

높은 차폐율, 측벽 및 배면 발생



단방향 전면성의 판상형 지양



다방향 전면성의 탑상형 권장



# 3.3

## 건축물 경관계획

### 3.3.4 형태 및 외관

#### 남측 건축외관 디자인 #2 Soft Edge

##### 수직적 형태감과 부드러운 선형의 조화로운 연출

- 타워형 형태로 남측 금산에 접한 수직성을 강조한 타워형 건축물과의 형태적 연속성을 유지
- 시각초점이 형성되는 코어부 엣지를 부드러운 선형으로 처리하여 서해바다와 어울리는 자연스러운 입면연출
- 형태적 조형미를 강조하고 과도한 입면 장식 및 패턴은 지양



선과 각이 강조되는 형태 **지양**



유선의 느낌을 더한 복합형 **권장**



#### 북측 건축외관 디자인 Ocean Wave

##### 바다를 닮은 유선형의 동적 느낌을 강조한 디자인

- 기 계획된 카지노 호텔의 유선형 디자인과 맥락을 유지하는 건축형태 권장
- 단조로운 장방형의 입면형성을 지양하고 입면의 요철, 루버 등을 활용한 입체적인 입면을 구성
- 투영성 높은 유리 및 반사도 높은 재질 등을 활용하여 폐쇄감과 위압감을 저감



# 3.3

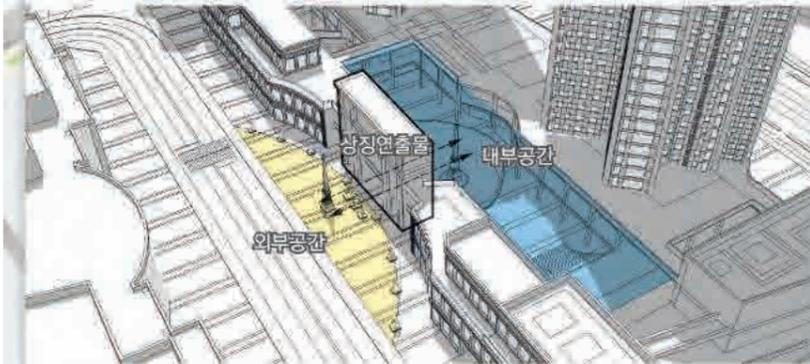
## 건축물 경관계획

### 3.3.4 형태 및 외관

#### 저층부 건축외관 디자인

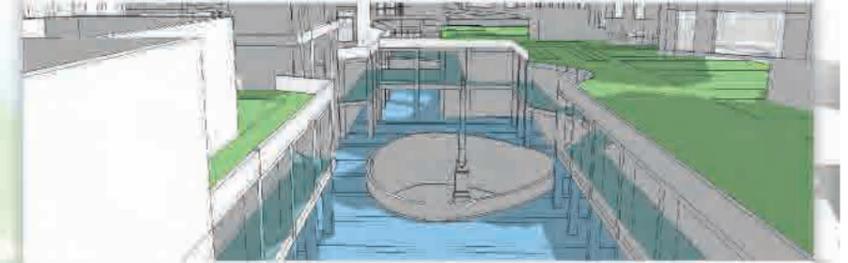
##### 공간의 변화감이 돋보이는 저층부

- 외부광장 + 내부광장의 2단계 구조로 공간의 변화에 따른 전이감 형성, 외부와 내부 간의 건축물의 입면디자인, 재료 등을 달리함으로써 차별화
- 저층부 내 입구성이 강조된 상징연출물을 도입하여 공간의 변화감 강조



##### 내부의 다양한 경관을 누리는 입체보행공간 조성

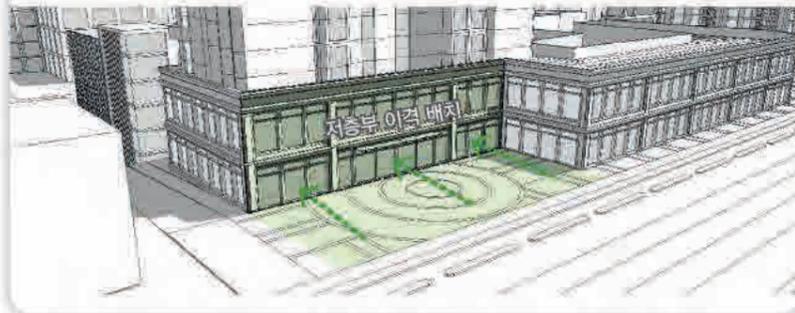
- 내부 상업기능의 활성화를 위하여 street mall을 조성하고 이를 조망할 수 있는 입체적인 보행공간, 휴게공간 조성



원형의 외부공간에 대응되는 유선형의 저층부 입면연출 권장

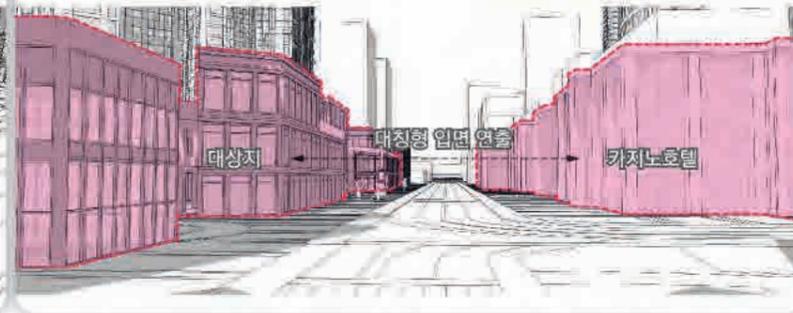
##### 건축물 저층부의 이격을 통한 오픈스페이스 확보

- 건축물을 가로로부터 최대한 이격시켜 오픈스페이스를 확보하고 투시성이 우수한 입면재료를 활용하여 광장 내 이용자에게 개방감 강조



##### 건축물 저층부를 활용한 대칭형 입면연출 유도

- 기 조성된 카지노호텔의 건축입면과 동일하도록 세로로 분절된 건축입면을 형성하여 통일감을 이루는 경관 형성



##### 서해바다의 경관을 담은 차경요소

- 건축물 저층부의 이격과 입체보행공간을 활용하여 프레임을 만들고 서해바다로의 조망보존 및 이를 담아두는 차경 요소로 활용



# 3.3

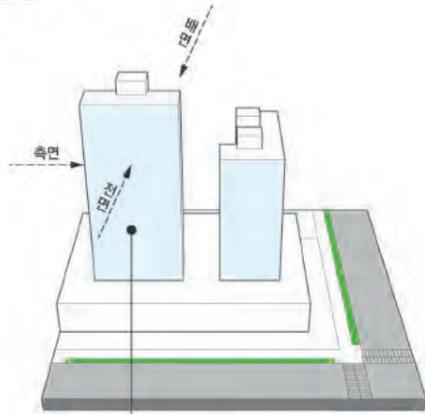
## 건축물 경관계획

### 3.3.5 형태 및 외관 가이드라인 - 고층부

#### ① 주요 조망점에서 차폐감을 형성하는 건축물 형태 지양

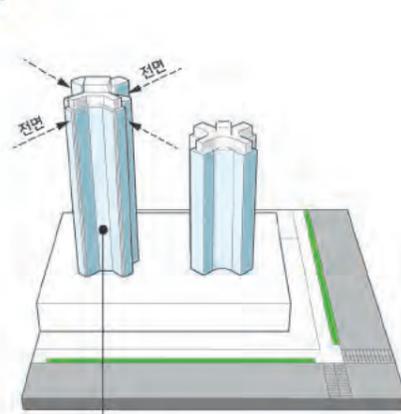
- 건축물경관컨셉을 반영한 변화감 있는 외관디자인과 다방향에서 전면성이 느껴지는 입체적인 경관 연출

지양



전면성이 한정적인 건축물형태 지양

권장



다방향의 전면성을 갖춘 입체적인 건축물형태 권장



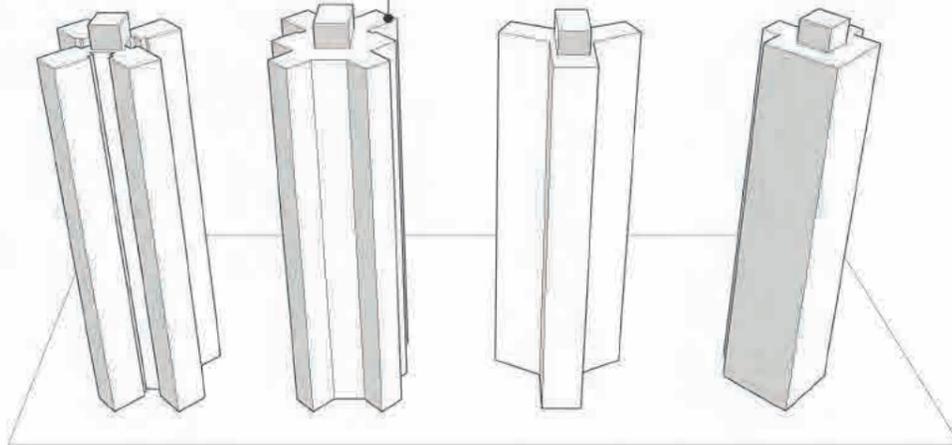
〈다방향에서의 전면성을 고려한 건축물외관 예시〉

#### ② 다양한 유형의 탑상형 주동 디자인 도입 권장

- 건축경관의 다양성을 위해 H, Y, X 형 등 다양한 탑상형 주동 디자인을 유도
- 단일 필지 내 주동 디자인은 2가지 이상의 유형으로 계획

권장

탑상형 주동을 권장하며, 다양한 유형의 주동 디자인 권장



〈다양한 유형의 탑상형 주동 디자인 사례〉

# 3.3

## 건축물 경관계획

### 3.3.5 형태 및 외관 가이드라인 - 고층부

#### ③ 건축물 형태분절을 통한 수직적 건축경관 형성

- 단순 재료 및 색채를 활용한 분절은 지양하고, 건축물 매스 및 형태를 활용한 수직적 분절을 권장



〈단순 재료 및 색채를 활용한 주동 건축물 분절 지양예시〉

#### ④ 건축물과 조화로운 옥탑부 디자인

- 옥탑부 디자인은 과도한 규모 및 장식물 설치를 지양하고, 건축물 매스와 연계하여 건축물과 조화로운 디자인 연출



〈건축물의 형태와 조화로운 옥탑부 조성 예시〉

# 3.3

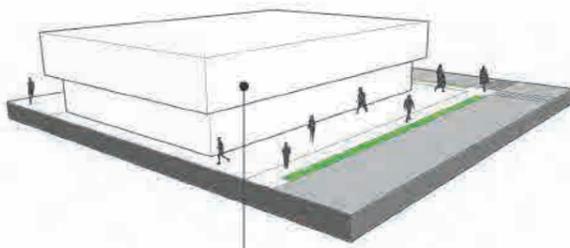
## 건축물 경관계획

### 3.3.5 형태 및 외관 가이드라인 - 저층부

#### ① 휴먼스케일을 고려한 건축물 입면의 형태적 분절

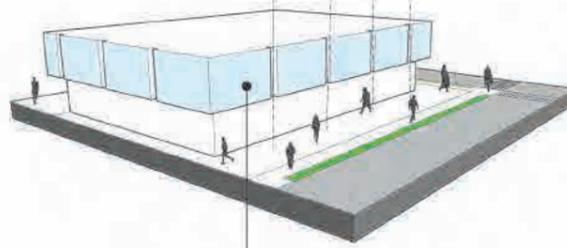
- 패턴, 형태, 색채, 재료 등 디자인 분절을 통해 시각적, 심리적 부담감 완화하여 보행자를 고려한 휴먼스케일 건축경관 형성

지양



장변건축물에 의한 시각적 위압감 형성

권장



입면분절에 의한 시각적, 심리적 부담감 완화



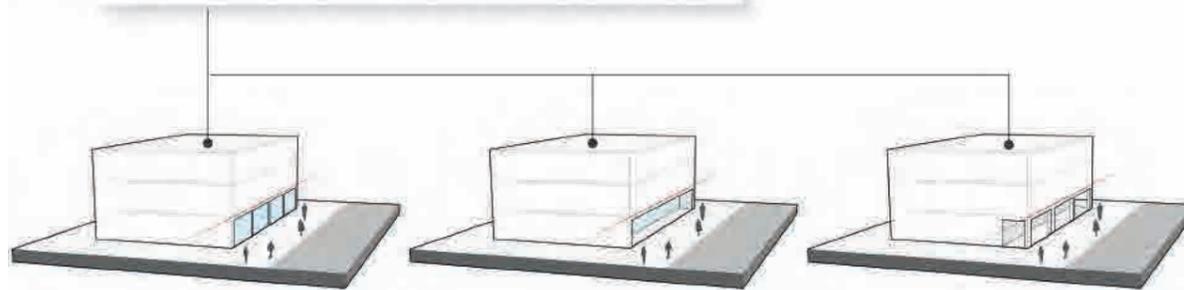
<건축물의 입면 및 형태적 분절 예시>

#### ② 가로변으로 열린 형태의 입면 구성

- 전창, 유입형 저층부, 필로티, 아케이드 등 가로에서 보행자 유입을 유도하고, 시각적 개방감을 형성하는 열린 형태의 입면 구성

권장

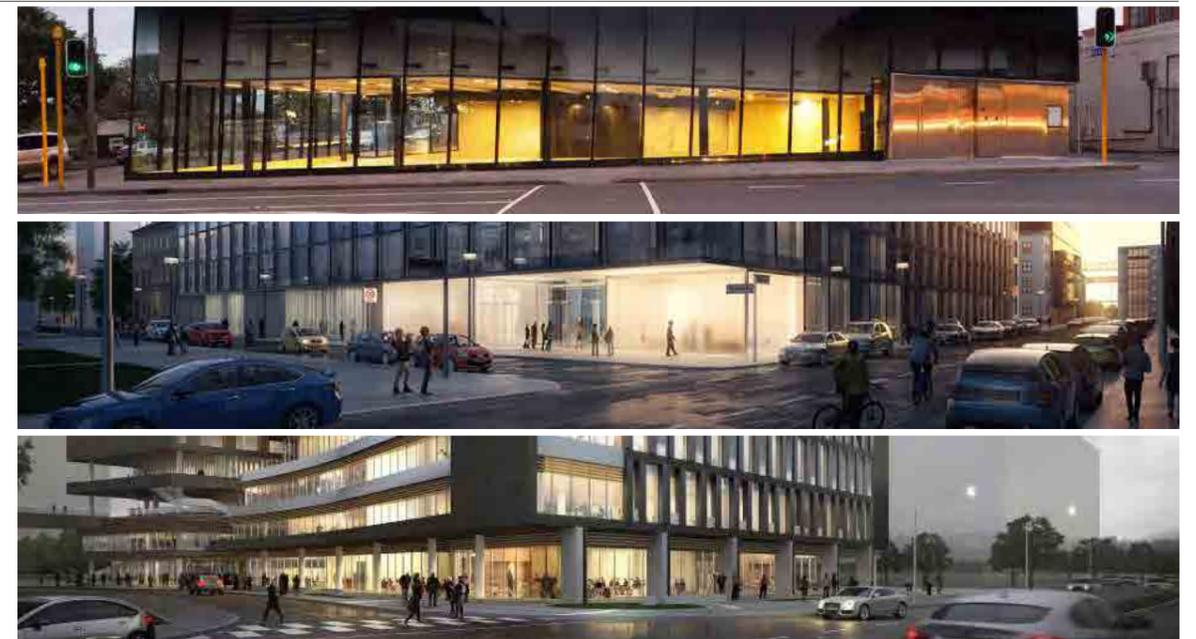
보행자들의 유입을 유도하는 가로변 개방적 입면 형성



Full Fram Window Type

Input Facade Type

Piloti & Acade Type



<건축물 저층부 열린 형태 예시>

# 3.3

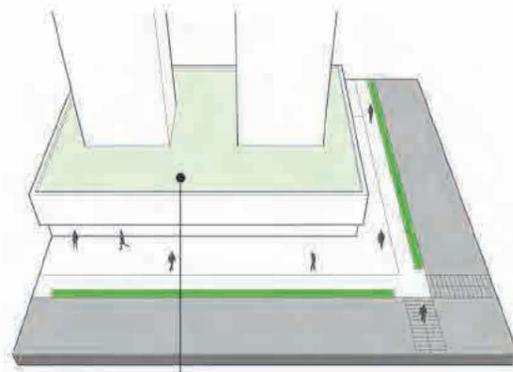
## 건축물 경관계획

### 3.3.5 형태 및 외관 가이드라인 - 저층부

#### ③ 부대복리시설의 옥상녹화 및 휴게공간 조성

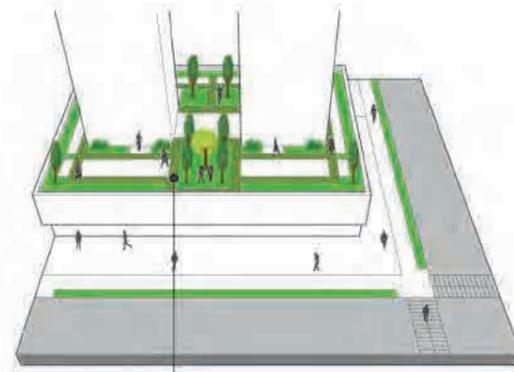
- 주변 주거지역 및 가로에서의 조망을 고려하여 부대복리시설은 옥상녹화를 원칙으로 하고 휴게공간을 조성하여 사람과 자연에게 친밀한 건축경관 형성

지양



활용도가 낮은 기능중심의 옥외공간조성 지양

권장



옥상녹화를 통해 건축물 미관 및 녹시율 증대

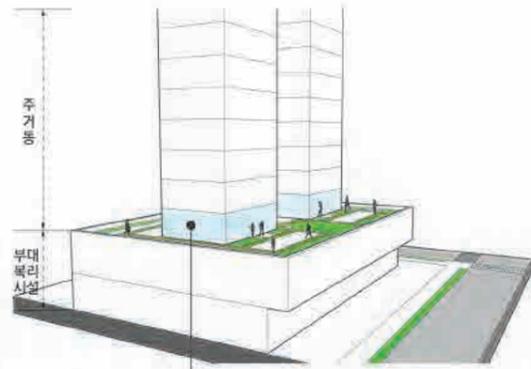


<건축물의 옥상녹화 예시>

#### ④ 용도 및 건축물 형태변화에 따른 완충공간 형성

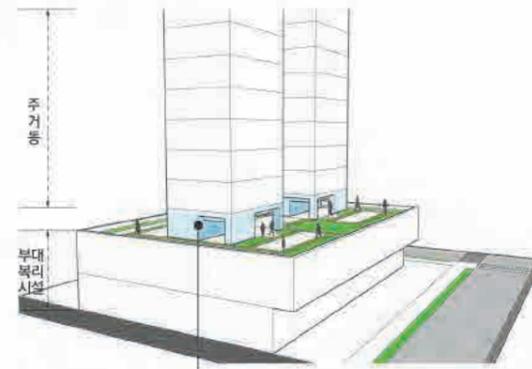
- 부대복리시설 옥탑부와 주거동이 맞닿은 공간은 필로티 등으로 형태적 분할을 통해 전이공간을 형성하고 주거동의 프라이버시 보호 권장

지양



주거동과 외부공간의 직접적인 연결 지양

권장



필로티 구조를 통한 주거동의 프라이버시 보호



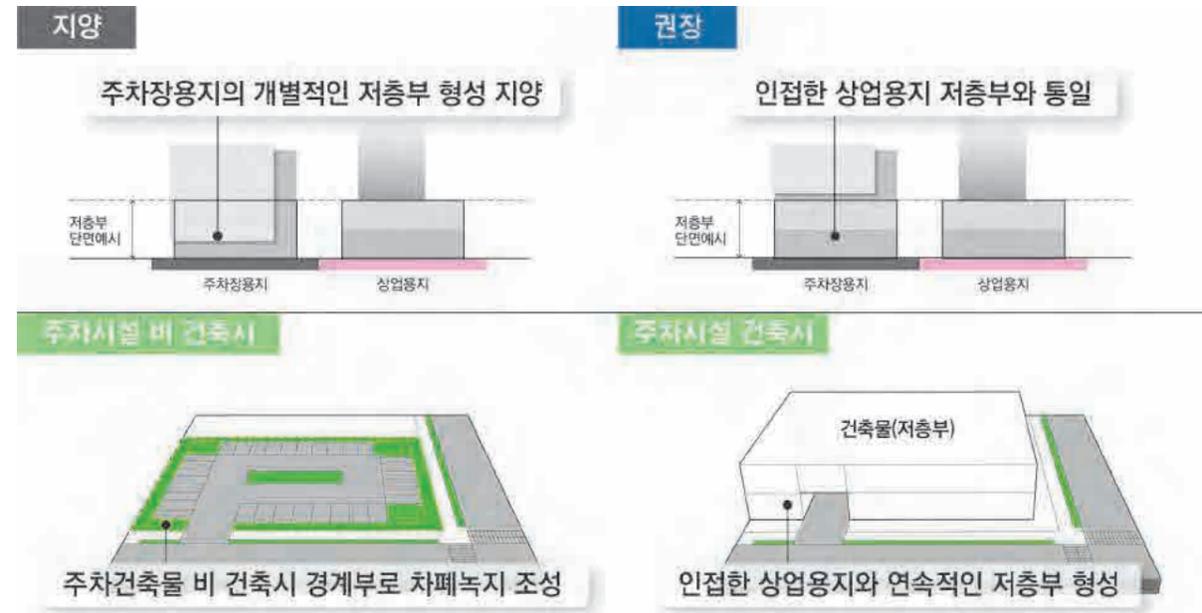
<주거동과 분리된 필로티 등 공간 조성 예시>

# 3.3

## 건축물 경관계획

### 3.3.5 형태 및 외관 가이드라인 - 주차장

① 주차장용지에 주차장 건축물 조성 시 저층부는 인접한 상업용지 내 저층 기단부와 연속적인 경관을 형성하도록 계획



〈인접 상업시설과 조화로운 저층부를 형성하는 주차시설 예시\_청라 흥익파크〉

② 주차공간의 외부 직접 노출을 지양하고, 인접 시설과 연계한 특색있는 입면 디자인 적용을 통한 가로경관 증진



〈주차공간 입면 특화적용 주차시설 예시\_종촌동 공영주차장〉

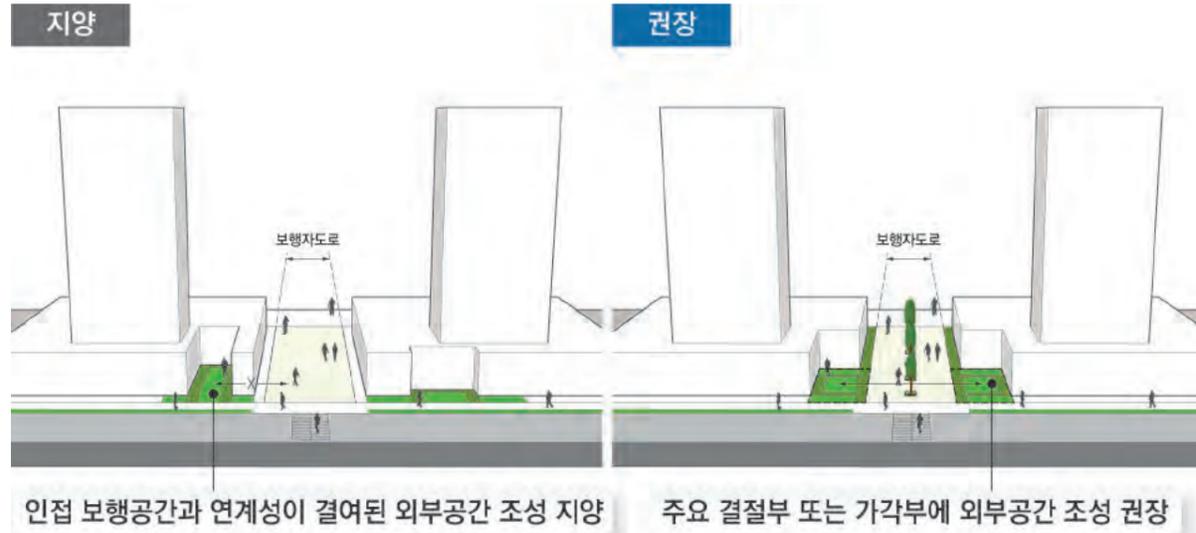
# 3.3

## 건축물 경관계획

### 3.3.5 형태 및 외관 가이드라인

#### ③ 보행공간 및 가로와 연계된 외부공간 조성

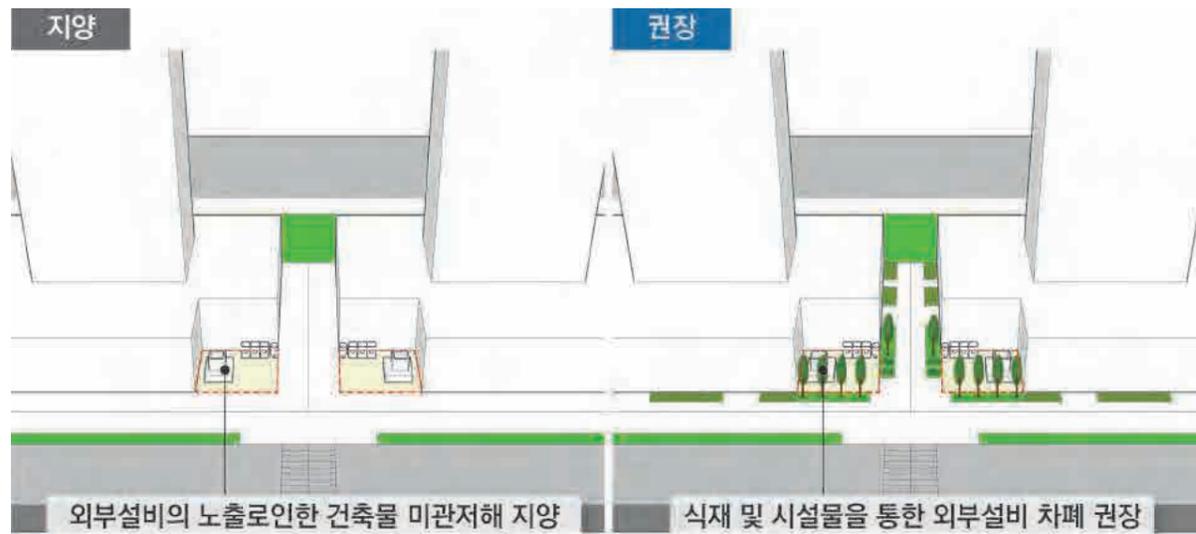
- 보행자도로와 가로 인근으로 공지를 배치하여 공간 활용도를 높이고, 인접 건축물과 공지 위치를 연계하도록 권장



〈보행공간과 연계된 건축물의 외부공간 조성 예시〉

#### ④ 부속시설물의 차폐

- 건축물 외부설비(실외기, 전기시설, 배관 등)는 매립하여 계획하거나 차폐시설을 설치하여 외부 노출을 최소화 할 수 있도록 권장



〈식재 및 시설물을 통한 부속시설물 차폐 예시〉

# 3.4

## 가로경관계획

### 3.4.1 가로경관 구상

#### ① 기본방향

가로별 공간특성에 따른 테마 차별화로 다양한 표정을 연출

- 대상지에 접한 3개 가로의 폭원, 인접 시설 및 경관자원 등을 고려하여 가로별 테마를 차별화

#### ② 특화방안

가로컨셉을 바탕으로 다양한 볼거리를 제공하는 입체적 변화감 연출

- 미단시티 내 최고층 구간을 형성하여 영종대교에서의 극적 스카이라인 조성
- 동측 방향으로 점차 높아 지는 스카이라인을 계획하고 시각초점을 형성하는 교차로변으로 최고층을 배치



#### ① 거리의 매력이 넘치는 휴먼스케일 상업특화경관

- 저층(5층 이하) 건축물의 연도형 배치로 휴먼스케일의 친근한 가로경관 연출
- 1층 투시형 벽면, 보행동선과 연계한 경관코어 조성으로 개방감 연출
- 아트조형물, 특화가로시설 등으로 인상적인 가로경관 연출



#### ② 미단시티의 대표성을 지닌 상징적 가로경관 연출

- 수직적 타워의 연속적인 배치로 중상층부 상징적 경관 연출
- 가로전면부 녹지조성으로 Parkway의 연속적인 녹지경관과의 가로경관 맥락성 유지



#### ③ 바다가 펼쳐 지는 개방적 가로경관 연출

- 바다와 하늘, 건축물의 스케일이 펼쳐지는 경관가로로 차폐시설을 최소화하여 서해바다로의 조망을 확보



# 3.4

## 가로경관계획

### 3.4.2 Parkway 가로경관

#### ① 경관형성 기본방향

##### ‘녹음이 풍부하게 펼쳐지는 쾌적하고 아름다운 가로경관 조성

- 가로 내 수목식재, 전면공지를 활용한 녹지 커뮤니티 공간, 저층 기단부 옥탑부를 활용한 입체녹지경관 연출 등을 통한 풍부한 녹음의 가로경관 연출
- 도시스케일을 고려한 연속적 기단부 경관 및 수직적 타워경관 연출로 상징적인 경관을 연출하고 가로에 맞는 저층부의 휴먼스케일 경관연출 방안 마련



〈가로조성 예시〉

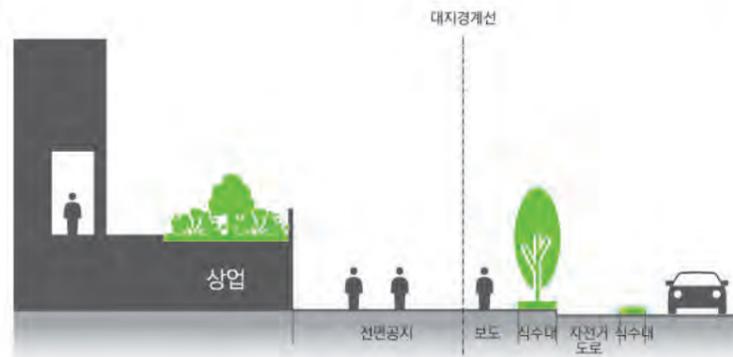


〈KEYMAP〉

#### ② 경관형성 세부전략

##### 1) 저층부 옥상의 녹화로 입체적 녹지경관 연출

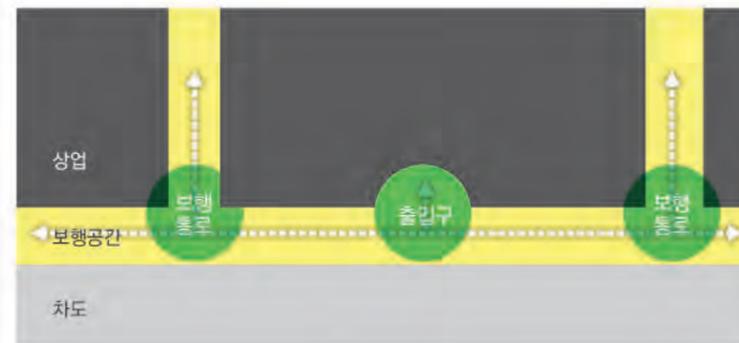
- 가로에 면한 저층 기단부의 옥상부를 녹화하여 가로에서의 입체적 녹지경관이 형성되도록 계획
- 조경식재를 가로변으로 하여 가로에서의 녹시율을 증대



〈계획개념 예시〉

##### 2) 가로변 포켓 공간 조성으로 녹지형 커뮤니티 코어 조성

- 저층 기단부 상가 주출입부 및 주요 통로 등의 결절부를 중심으로 오픈스페이스를 조성
- 녹지 및 휴게시설 도입으로 휴먼스케일에서의 녹지경관 연출 및 입구성 강화



〈계획개념 예시〉

##### 3) 휴먼스케일을 고려한 저층부 입면디자인 연출

- 창호 및 기둥에 의한 입면 분절로 휴먼스케일에 적합한 가로경관 연출
- 투시형 재료의 적극적 사용으로 개방감 넘치는 가로경관 조성
- 색채는 저명도를 적용하고 재료패턴이 조밀한 자연재 사용을 권장



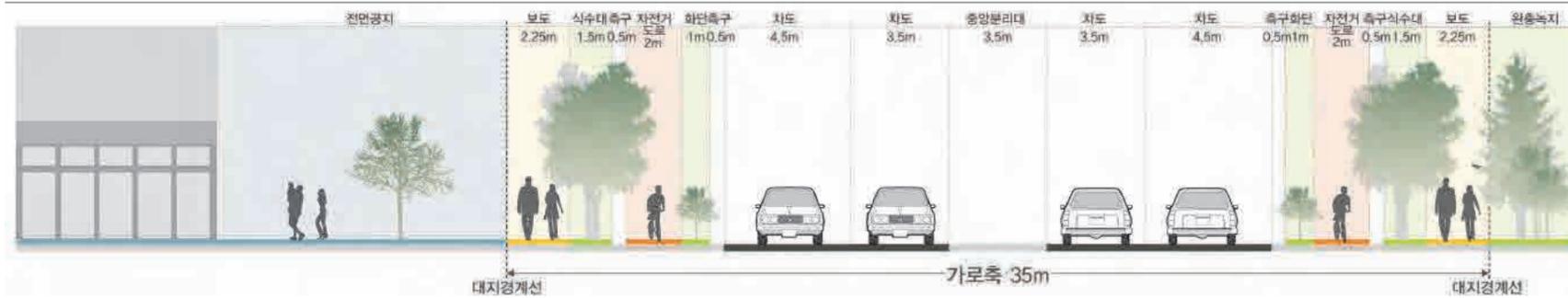
〈계획개념 예시〉

# 3.4

## 가로경관계획

### 3.4.2 Parkway 가로경관

#### ③ 단면계획



<KEYMAP>

#### ④ 가로경관 가이드라인



# 3.4

## 가로경관계획

### 3.4.3 Canvas Street 가로경관

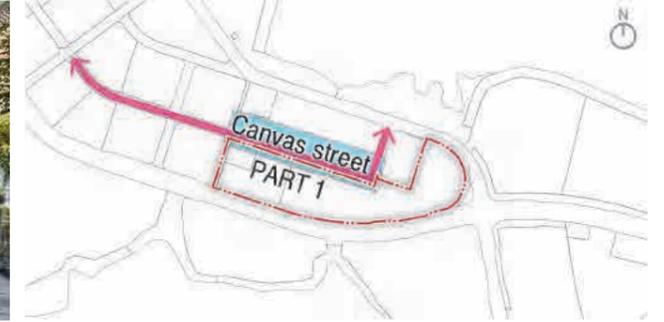
#### ① 경관형성 기본방향

##### ‘즐거움과 색다름이 있는 활력있는 특화상업가로 경관 연출

- 유럽형 건축입면으로 차별화된 건축경관 연출 및 시선을 유도하는 특화시설의 도입으로 인상적인 가로경관 형성
- 입체화된 보행, 활동공간의 조성으로 다양한 시점의 조망경관을 제공



〈상업가로예시\_Stationsstraat(벨기에)〉

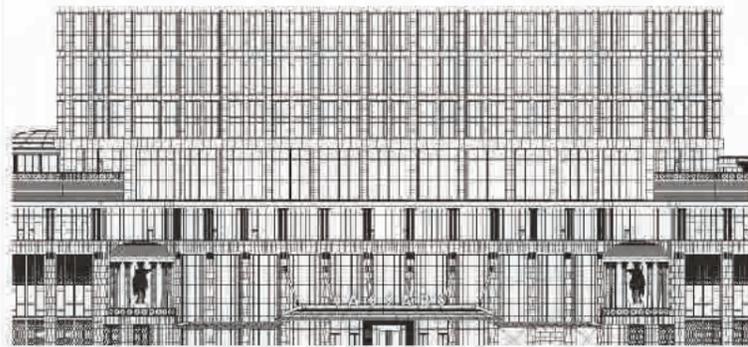


〈KEYMAP〉

#### ② 경관형성 세부전략

##### 1) 카지노와 동일 스타일의 건축입면으로 가로 아이덴티티 구축

- 캔버스 가로의 연속적인 경관형성을 위해 수직적 경관을 형성하는 저층부 입면스타일을 일체화 할 것을 권장



〈카지노호텔 입면계획 현황〉

##### 2) 다양한 조망을 향유하는 입체적 가로공간 조성

- 입체보행로, 발코니, 옥탑부 등 입체화된 가로공간으로 다양한 경관체험을 제공
- 테라스 및 보행로, 옥탑부 등의 난간은 투시형, 개방형으로 계획하여 열린 조망환경 구축



〈계획개념 예시〉

##### 3) 미술 조형물의 설치를 통한 가로경관의 테마 부여

- 건축경관과 연계한 미술조형물의 설치로 경관테마 강화
- 이국적 분위기와 카지노호텔을 컨셉으로 한 미술 조형물을 가로, 오픈스페이스에 설치하여 연출



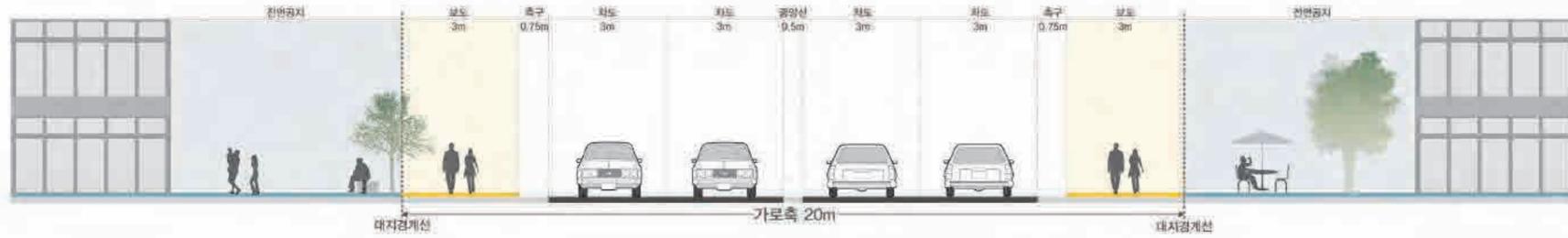
〈계획개념 예시〉

# 3.4

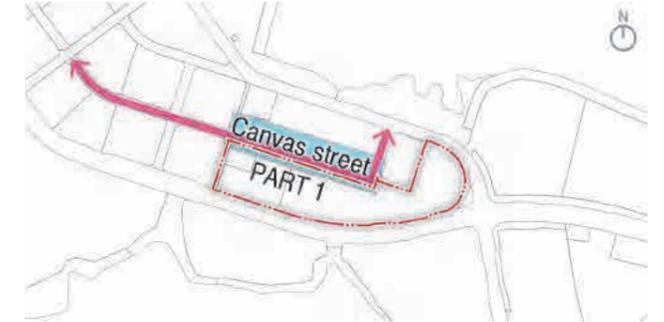
## 가로경관계획

### 3.4.3 Canvas Street 가로경관

#### ③ 단면계획



#### Keymap



#### ④ 가로경관 가이드라인 PART 1

**카지노호텔**

가로 내 개방감이 느껴지는 공간과 문주, 조형물 등의 시설물을 도입하여 건축물의 입구성 강조

건축물 고층부 (주거동)

캔버스가로 내 건축물의 고층부는 이격 배치를 통하여 위압감을 저감하고 투시성이 좋은 입면재료를 통해 배경경관 형성

옥상부, 테라스 등 다양한 공간에서 입체적인 조망이 이루어지는 가로공간 조성

건축물과 연계된 가로 테마 형성을 위해 가로 내 미술조형물 도입

기 계획된 카지노호텔의 입면형태와 동일성이 느껴지는 건축물 입면 형성으로 가로 테마 극대화

옥상부, 테라스

〈미술조형물 예시〉

# 3.4

## 가로경관계획

### 3.4.3 Canvas Street 가로경관

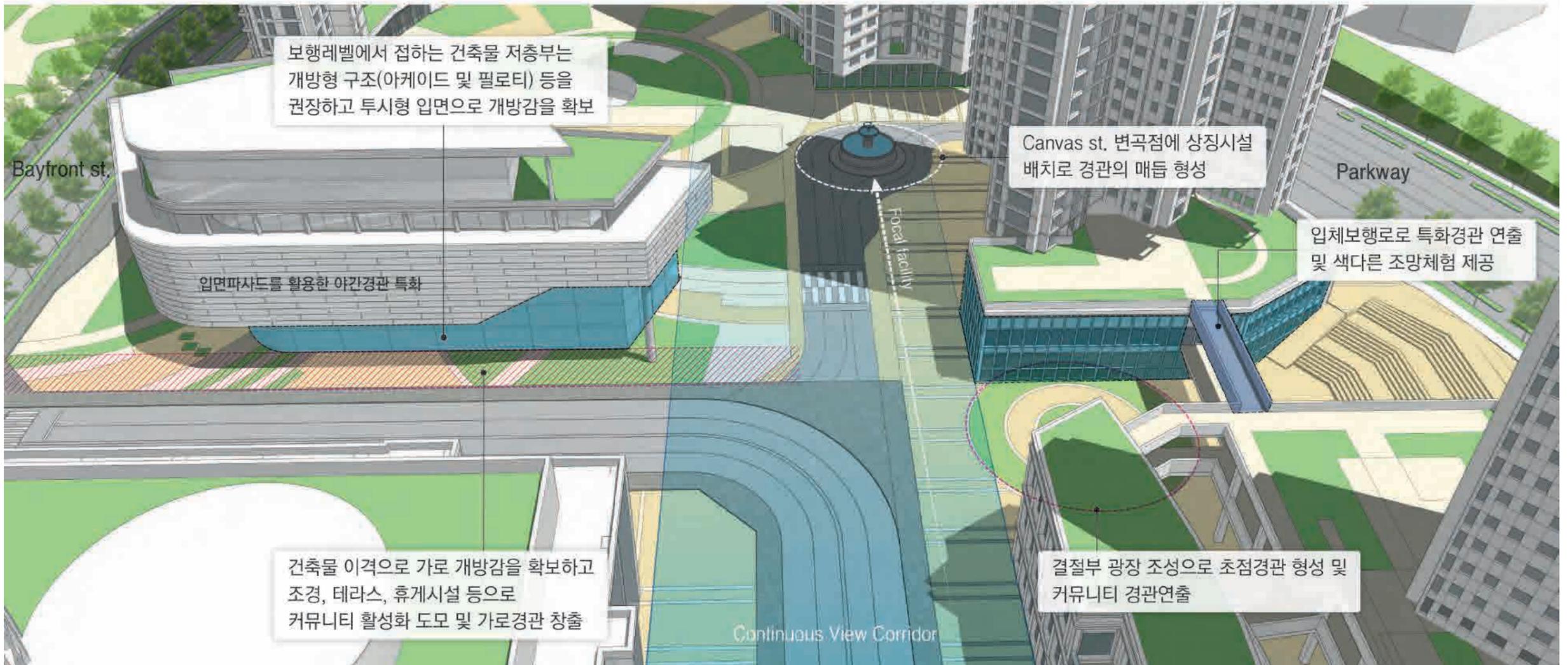
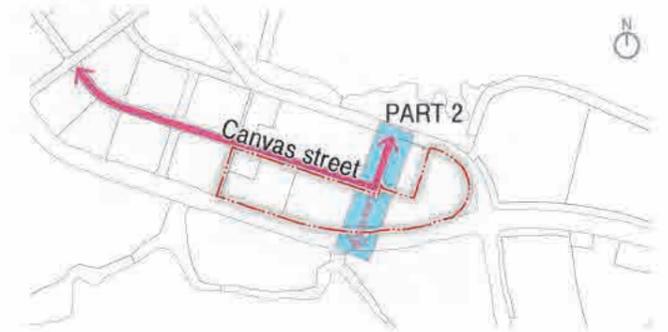
#### ④ 가로경관 가이드라인 PART 2



#### 영종바다 조망을 향유하는 극적 반전의 활력가로경관 연출

Parkway와 Bayfront st.을 연결하는 Canvas st. 직교방향 통경축

- 영종바다와 금산을 바라보는 개방적 가로구조
- 보행활성화를 유도하는 용도의 배치
- 가로 컨셉을 유지하는 특화요소 도입
- 가로 커뮤니티를 위한 휴게, 만남의 공간 창출



# 3.4

## 가로경관계획

### 3.4.4 Bay Front Street 가로경관

#### ① 경관형성 기본방향

##### ‘서해바다로 시원하게 펼쳐지는 개방형 가로경관 연출

- 가로를 향한 건축물 외부공간 배치 및 완충녹지와 통합설계로 개방적인 가로경관 환경 구축
- 바다에서의 조망을 고려하여 건축물의 전면성을 부여하고 개방감을 만끽할 수 있는 다양한 휴게공간 조성



〈개방감이 느껴지는 가로 조성 사례〉



〈KEYMAP〉

#### ② 경관형성 세부전략

##### 1) 바다로 향한 시야와 발걸음으로 극적 개방감 연출

- 건축물 이격배치를 통해 전면공지의 확보로 열린 가로경관 연출
- 바다를 향한 시각통로 확보로 보행과 시야를 연계



〈가로변 외부공간 조성 개념도〉

##### 2) 완충녹지와 연계된 통합 오픈스페이스 확보

- 완충녹지와 가로변 외부공간을 연계하여 통합 오픈스페이스 조성으로 공간의 연결성 및 경관의 연속성 강화



〈완충녹지 통합연계 개념도〉

##### 3) 바닷가에서의 이색적 경관이 펼쳐지는 Urban & Human scale 가로경관

- 가로 내 개방적인 waterfront가 형성됨으로서 건축물의 전면성과 투시형 입면소재로 Urbanscale의 경관 연출
- 가로 내 다양한 휴게공간을 조성하여 사람들로 가득찬 Humanscale의 경관 연출



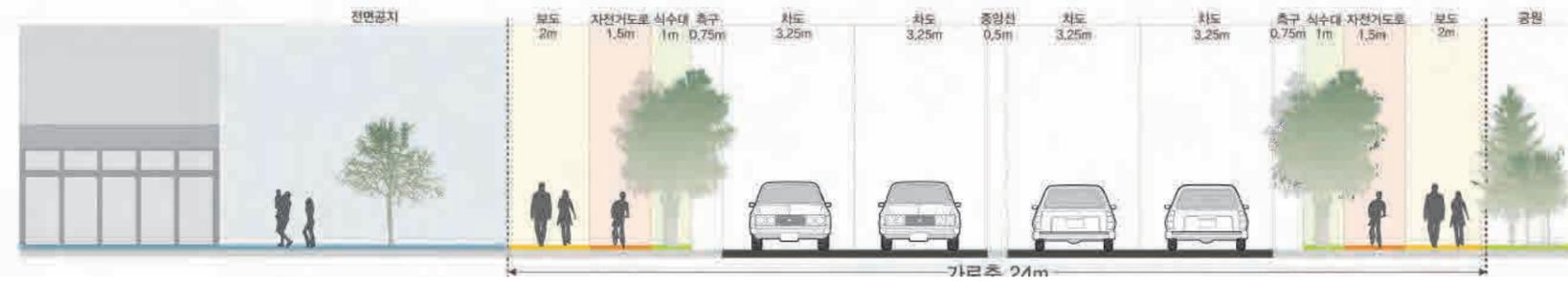
〈가로인접부 scale에 따른 경관형성 개념도〉

# 3.4

## 가로경관계획

### 3.4.4 Bay Front Street 가로경관

#### ③ 단면계획



#### Keymap



#### ④ 가로경관 가이드라인



# 3.5

## 오픈스페이스 경관계획

### 3.5.1 오픈스페이스 구상

#### ① 기본방향

##### 열림과 닫힘, 통일과 개성이 균형잡힌 휴먼스케일 경관형성

- 작은 포켓형 쌈지공간에서부터 도시스케일의 대형 오픈스페이스까지 다양한 오픈스페이스의 합리적 배치로 이색적인 경관 연출
- 공간과 공간이 연계되고 이어지는 연속적 오픈스페이스를 기본골격으로 다양한 스케일과 프로그램으로 장소적 차별화를 유도

#### ② 특화방안

##### 지형변화의 단점을 입체적 조망환경구축으로 장점화

- 금산에서 바다를 향해 낮아지는 지형 특성에 의해 발생하는 단차를 극복하는 오픈스페이스의 입체보행계획으로 보행의 연속성 유지 및 색다른 조망환경 구축

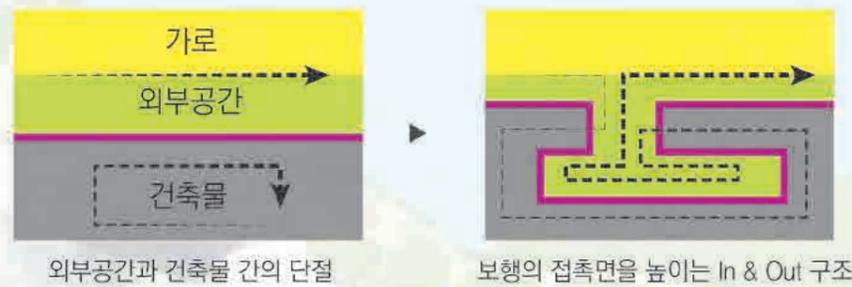
#### ① 입구성을 강조하는 입구광장의 조성

- 상업건축물과 Pakway가 접한 가로변으로 진입성을 강조하는 오픈스페이스를 조성하여 가로의 개방감 부여
- 진입광장은 가로특성을 고려한 계획으로 가로경관연속성 유지



#### ② 경계를 넘나드는 변화롭고 흥미로운 외부공간 조성

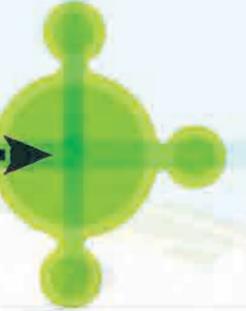
- Indoor와 Outdoor의 경계를 넘어서는 오픈스페이스의 교차배치로 이벤트밀도를 높여 외부공간을 활성화



#### ③ 바다와 녹지로 열린 개방형 오픈스페이스 조성

- 보행이 활발한 Canvas.st 초점부로 개방감을 연출하는 중심부 오픈스페이스를 배치
- 중심부 오픈스페이스 주변으로 가로결절부 오픈스페이스를 배치하여 열린경관 연출

시각·보행초점부 오픈스페이스 조성



# 3.5

## 오픈스페이스 경관계획

### 3.5.2 유형별 오픈스페이스 계획

#### ① 일반상업용지

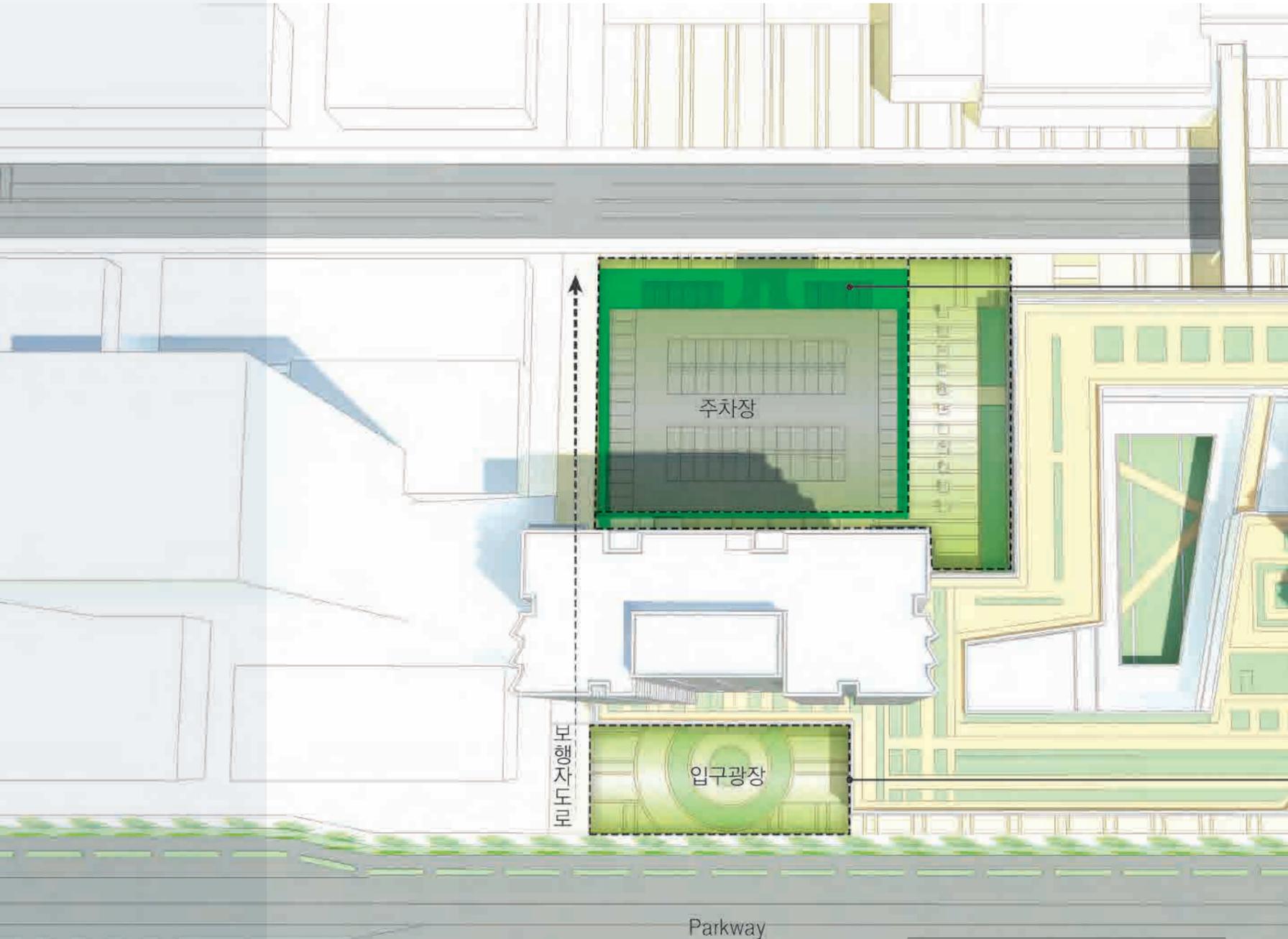
##### 건축물 진입부 입구광장의 조성으로 진입성 및 상징성 강화

- 인접 보행자도로, 상업가로와 연계되는 입구광장의 조성으로 진입거점경관을 형성
- Parkway 가로성격을 고려하여 조경 식재를 활용한 오픈스페이스 계획으로 연속성과 맥락성 있는 경관연출

#### ② 주차장용지

##### 보행환경에서의 조망을 고려한 경계부 차폐녹지 조성

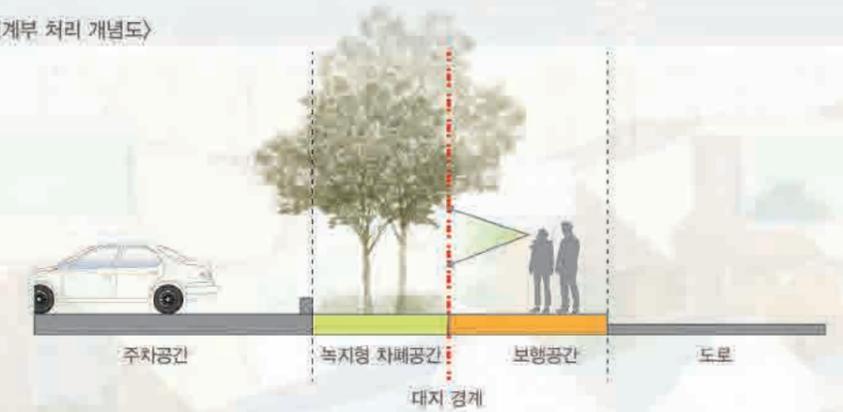
- 노외주차장으로 계획 시 보행조망을 고려하여 주차장 경계부로 생활타리 및 교목 열식 등으로 차폐식재를 계획
- 주차장 입구는 시인성을 고려하여 주차사인 등의 안내시설을 설치



#### ① 보행레벨을 고려한 노외주차장 경계부 식재차폐

- 노외주차장의 경우, 가로 및 외부공간에서의 경관성을 고려하여 녹지로 경계부 차폐

〈경계부 처리 개념도〉



#### ② 보행자도로와 연계되는 입구광장 조성

- 상업시설 주출입부의 건축물 이격으로 입구성을 강조하는 광장을 조성하고 인접 보행자도로와의 연계로 접근성 제고
- 광장은 Parkway 가로성격에 부합하는 조경식재 연출 권장



# 3.5

## 오픈스페이스 경관계획

### 3.5.2 유형별 오픈스페이스 계획

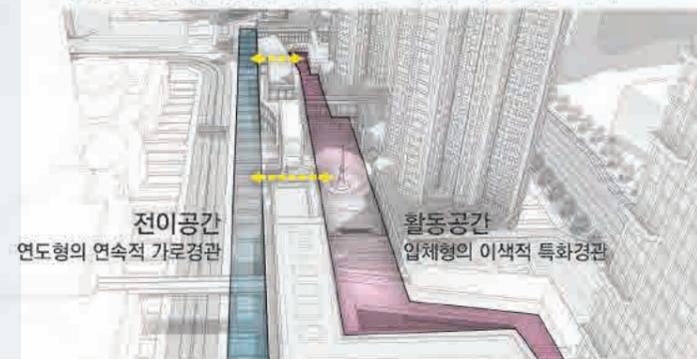
#### ③ 주상복합용지 Part 1

#### ‘다양한 표정이 있고 색다른 조망이 가능한 입체적 오픈스페이스 조성’

- 상업가로의 특성화를 위해 오픈스페이스를 가로변 전이공간과 건축물 내부의 활동공간으로 두가지 유형의 공간이 연계되도록 계획
- 지형이 해안으로 낮아지는 특성을 고려하여 입체보행 및 건축물 외부공간을 활용한 다양한 조망환경 구축

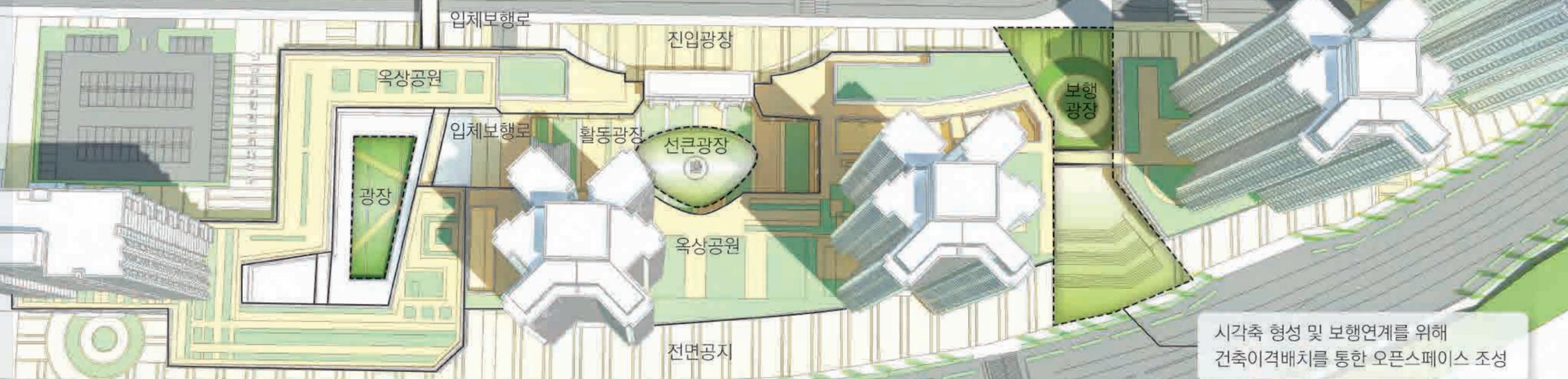
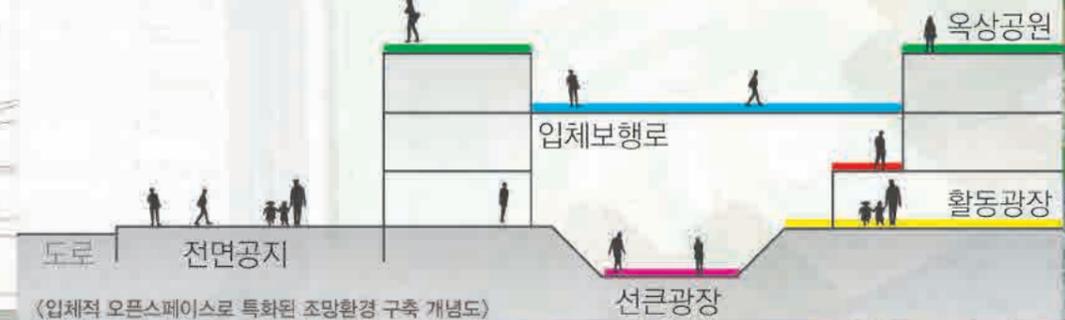
#### ① 다양한 표정을 가진 건축물 외부공간 조성

- 가로변으로 가로와 건축물의 관계를 맺어주는 전이공간인 전면공지를 배치하고 연도형 상가 안쪽으로 다양한 상업활동을 유발하는 이벤트공간을 배치



#### ② 다양한 조망을 체험하는 입체적 오픈스페이스 조성

- 입체보행로 및 옥상공원, 발코니, 선큰광장 등 다양한 레벨의 외부공간을 조성하여 특별한 조망체험을 향유하는 입체공간으로 조성



시각축 형성 및 보행연계를 위해 건축이격배치를 통한 오픈스페이스 조성

# 3.5

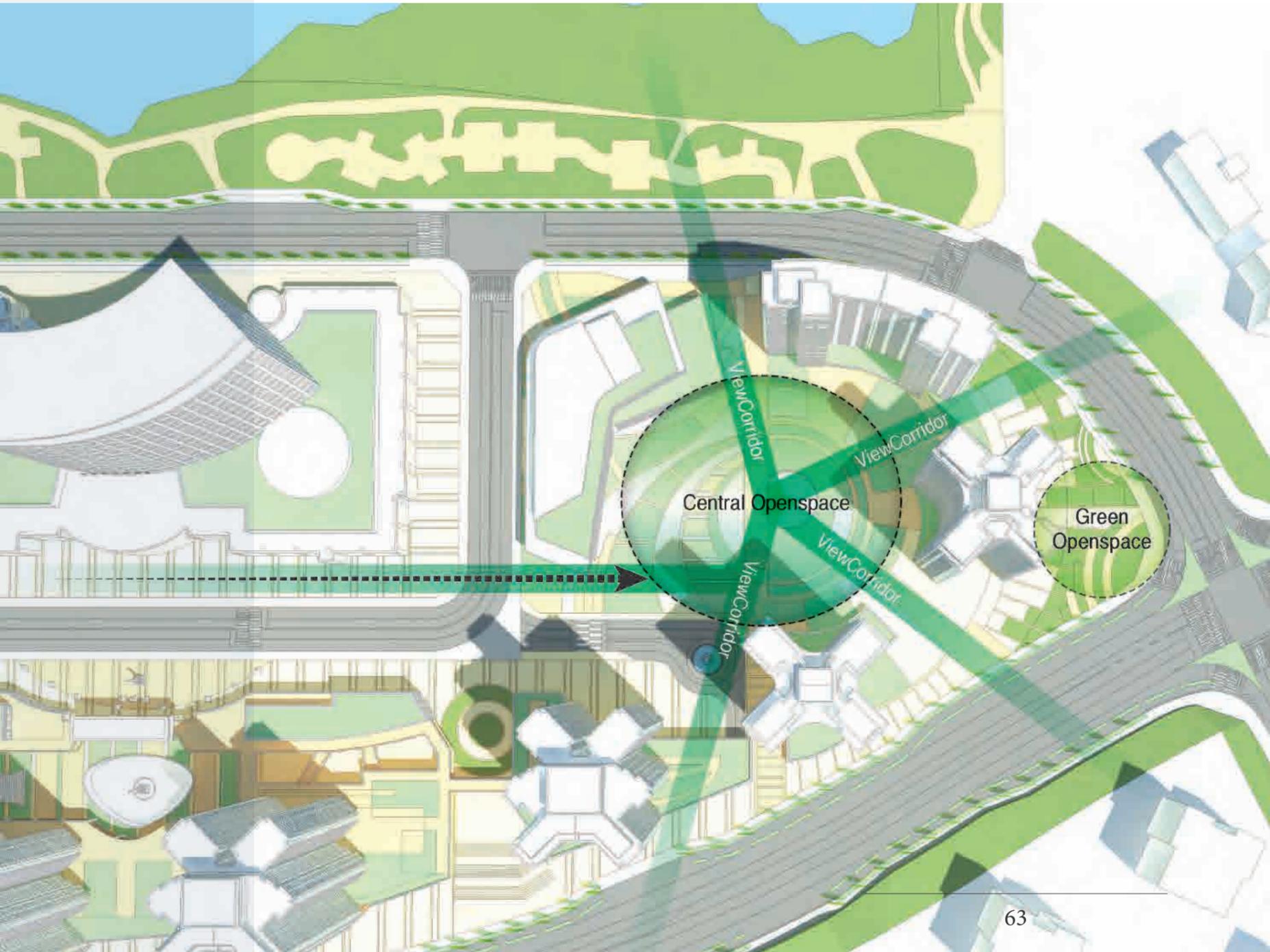
## 오픈스페이스 경관계획

### 3.5.2 유형별 오픈스페이스 계획

#### ④ 주상복합용지 Part 2

##### 시각초점부의 개방감을 연출하는 열린공간 확보

- Canvas Street의 시각초점부에 오픈스페이스를 조성하여 휴먼스케일의 위요감과 가로 개방감을 연출
- 바다와 녹지를 향한 열린 시야를 확보하는 열린 공간 배치



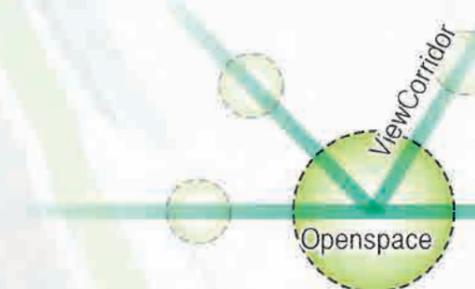
#### ① 시각초점부의 열린 공간 조성

- 시각 초점부 휴먼스케일의 위요감과 중심성을 형성하는 오픈스페이스 배치
- 조경식재 등으로 시각적 안정감을 부여하고 자연경관과 조화로운 경관 연출



#### ② 건축물 내외부로 시야를 확보하는 열린공간 배치

- 중심성을 지닌 초점형 오픈스페이스 주변으로 시각적으로 열린 공간을 배치하여 개방감을 확보하는 시각통로 형성



# 3.6

## 색채계획

### 3.6.1 색채 구상

#### ① 기본방향

‘자연경관을 돋보이게 하고 조화로운 장면을 연출하는 색채계획’

- 영종도의 자연환경색채를 존중하고 대규모 건축물에 의한 위압감 저감 및 인공성을 최소화하는 색채
- 조망시점을 고려하여 건축물 저층, 고층, 외부공간 등으로 색채구성을 차별화

#### ② 특화방안

‘시설 및 건축물의 재료를 활용한 Urban Texture 구현’

- 공간 및 가로 성격에 따라 인공재와 자연재의 색채 및 질감을 활용, Urban Texture 연출로 경관 특성화

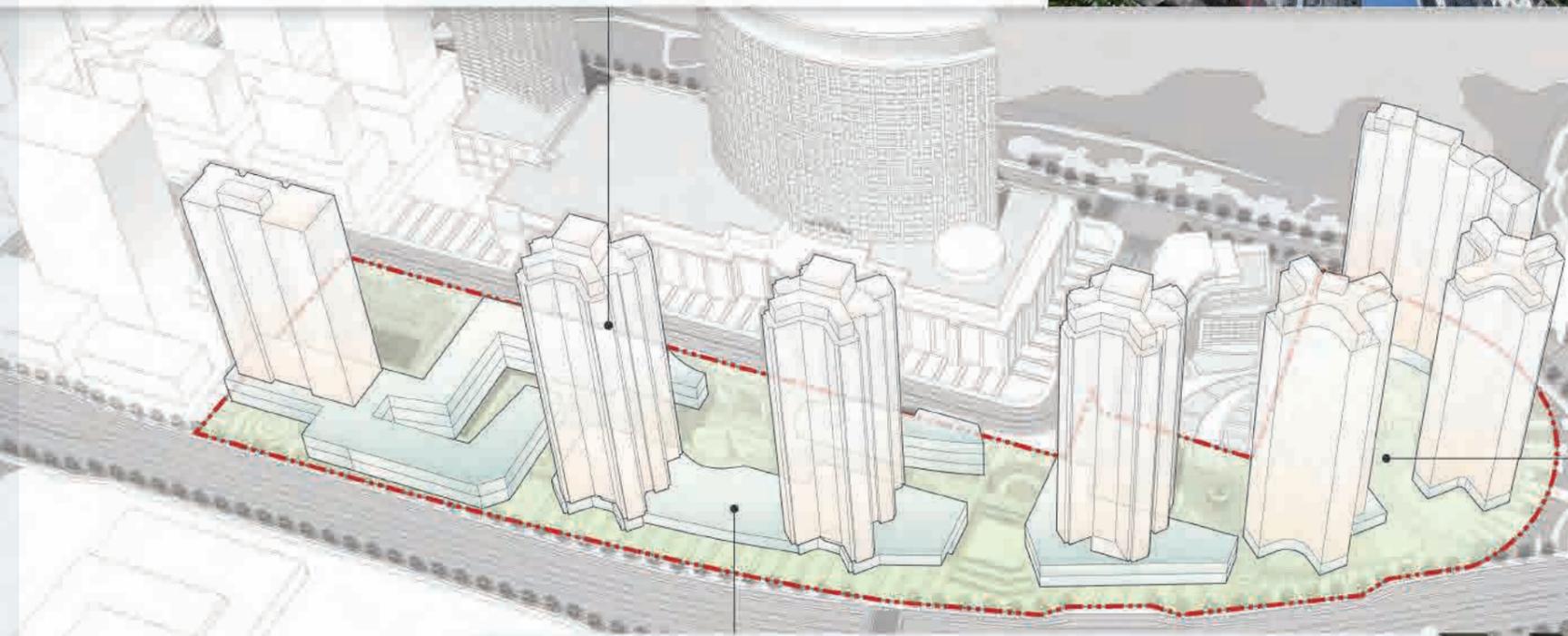
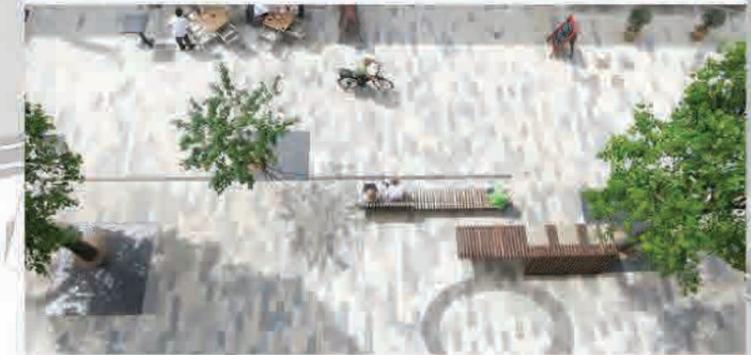
#### ① 건축물 고층부: 영종하늘을 배색으로 형태와 조형미를 강조하는 간결한 색채구성

- 다양한 건축유형의 통일성 있는 경관연출을 위해 고명도 저채도의 심플한 색채계획 수립
- 창호와 벽면의 패턴을 강조하고 화려하고 장식적인 색채패턴은 지양하여 조형미 강조
- 무채색, 저채도 색채의 적극적 활용으로 유목성을 낮추고 형태적 인식성을 강조



#### ③ 외부공간: 통합색채환경 구축

- 보도, 완충녹지 등의 공공부문과 건축물 외부공간의 통합적 색채계획으로 하나된 경관 연출
- 자연색채가 주인공이 되는 환경색채 구축으로 시각적 혼란을 방지



#### ② 건축물 저층부: 가로성격이 반영된 휴먼스케일의 색채구성

- 가로의 표정에 적합한 건축파사드 색채 및 재료로 차별화된 경관 연출
- 휴먼스케일에서의 친밀성을 고려한 패턴 계획



# 3.6

## 색채계획

### 3.6.2 유형별 색채계획

#### ① 건축물 색채

##### ‘조망에 따른 고층과 저층부의 색채경관 연출 차별화

- 자연경관과 건축물간의 이질감 및 거대 건축물에 대한 위압감 저감을 위해 저채도의 색채구성을 원칙으로 하며, 보행활동이 활발한 저층 기반부에 한해 강조색 및 포인트 재료를 활용하여 경쾌한 색채 이미지 구축

- 북향으로 인한 음영이 짙어지는 도시구조적 특성을 고려하여 전반적으로 중명도이상의 밝은 색채를 베이스 컬러로 적용
- 난색계열을 적극 활용하여 색채경관이 차갑거나 딱딱해 보이지 않도록 연출

#### ① 건축물 고층부:

- 원경에서의 통일감을 강조하는 통합된 색채 경관 연출
- 고명도 저채도의 색채 및 명도와 색상 대비가 강하지 않은 색채패턴으로 형태와 조형미를 강조
- 건축물 경관컨셉에 따라 타워형 건축물은 수직패턴을, 웨이브형은 입체패턴을 강조

권장 재료: 극적이고 상징적인 경관연출을 위한 반사도와 투영성이 높은 재료(유리, 금속재 등)

#### ② 건축물 기반부:

- 근경에서의 변화감이 느껴지는 휴먼스케일의 색채경관 연출
- 중명도 이하의 색채로 고층건축물과 분리된 건축경관 형성
- 분절된 색채패턴으로 보행스케일에 적합한 경관색채 실현

권장 재료: 휴먼스케일 가로경관을 고려하여 재료적 질감이 느껴지는 재료(석재, 벽돌재 등)

<색채 개념도>

- ▲ 타워형 고층 건축군
- ▼ 연도형 저층 기반부

#### 배색기준

- 보색대비, 유사조화의 방법을 활용한 배색으로 건축물의 고층부, 저층부를 차별화
- 저채도, 무채색 등으로 시각적 안정감이 있는 배경으로서의 색채계획을 권장
- 과도한 색상 및 강한 원색의 사용은 지양



#### 권장 컬러팔레트



# 3.6

## 색채계획

### 3.6.2 유형별 색채계획

#### ② 외부공간

##### `가로와 단지의 통일성을 강조하는 통합된 색채 연출

- 대지 내 공지의 보도 및 시설물은 도시 및 가로경관의 통합경관 형성 차원으로 색채계획을 수립
- 건축입면색채와 조화를 유도하고 자연녹지 색채를 강조색으로 활용하는 저채도 중심의 색채로 계획

#### Paving 권장 컬러팔레트 및 배색예시



#### 시설물 권장 컬러팔레트



#### ① Paving

- 건축 입면색채와의 조화를 고려하여 중명도 고채도(무채색) 이상의 색채를 적용
- 주요 진입부 및 결절부, 연결로 등의 일정구간은 재질, 색채, 패턴 등에 변화 권장
- 현란한 포장패턴 및 고채도의 포장색은 지양

시각적 안정감을 제공하는 포장색채



자연재를 활용한 포인트 색채



조경 식재와 조화를 이루는 바닥포장



#### ② 시설물

- 재료 자체의 재질감을 강조하는 색채를 사용
- 원색을 지양하고 무채색, 자연소재색 사용으로 시각적 안정감을 연출
- 시설물의 다양한 색채사용은 지양하고 단색 혹은 2개 색상 이하로 배색함을 권장

가로경관전체와 조화로운 시설물 색채 사례



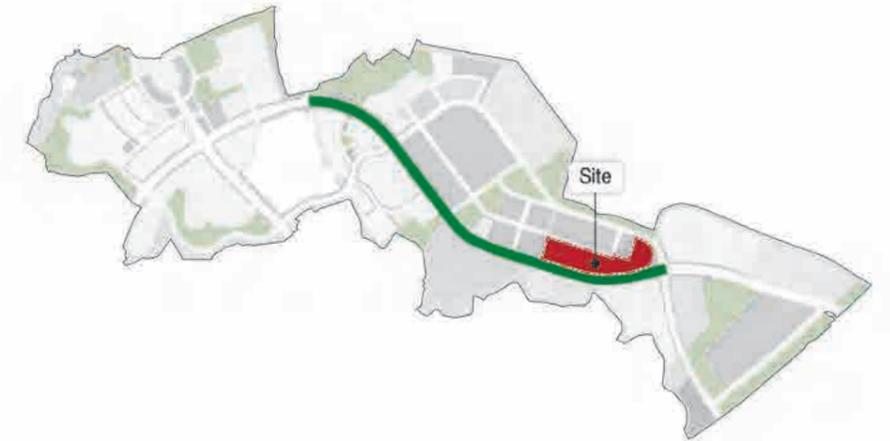
# 3.6

## 색채계획

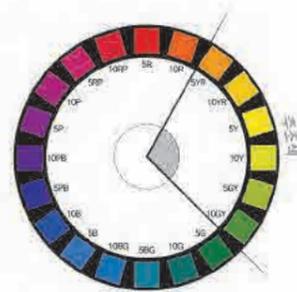
### 3.6.2 유형별 색채계획

#### ③ 가로 : Park way 연출방향

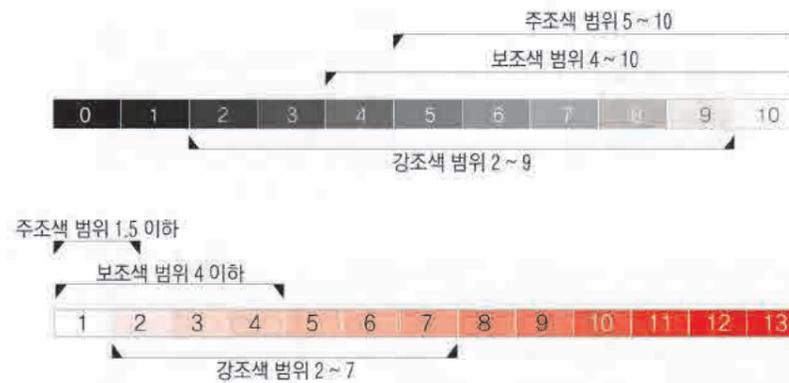
- 개방감이 느껴지는 조화로운 이미지 연출
- 다양한 용도의 건축물이 조화되고, 연속적인 느낌이 날 수 있도록 Grayish한 컬러를 포인트로 활용
- 완충녹지와와의 시각적 연결성을 위해 흙, 돌, 나무 등에서 추출된 YR, Y, GY계열의 자연의 이미지가 느껴지는 색채를 제안



#### ■ 색상/명도/채도 범위 설정(권장)



주조색  
YR-GY  
보조색  
YR-GY  
강조색  
N



#### ■ 적용방안



#### ■ 일반사항

- 예외색을(팔레트 외의 색상을 사용) 허용하여 자유로운 가로환경이 조성되도록 함
- Grayish한 컬러를 주조로 활용
- 금속마감재 사용을 권장

#### ■ 권장면적비



#### ■ 배색방법

- 저층부의 경우 보색대비를 통해 지역의 활기를 표현하고, 고층부는 유사조화 및 동일조화를 이용해 배색



<건축물 색채 예시>

#### ■ 배색예시



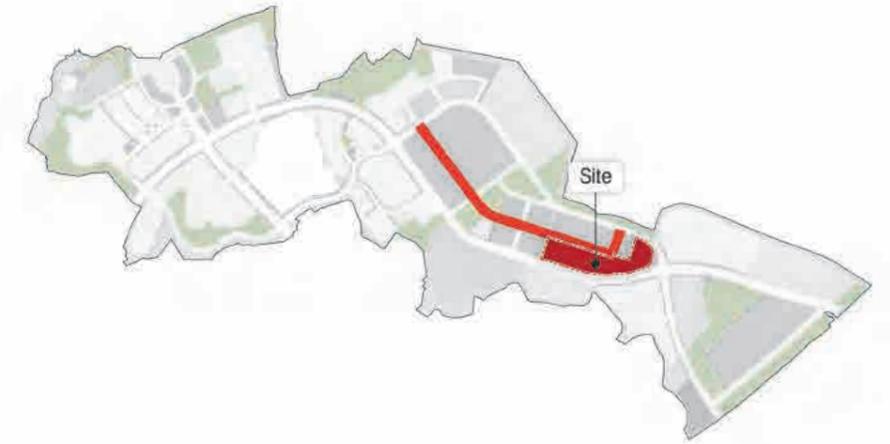
# 3.6

## 색채계획

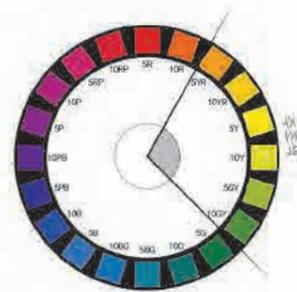
### 3.6.2 유형별 색채계획

#### ④ 가로 : Canvas street 연출방향

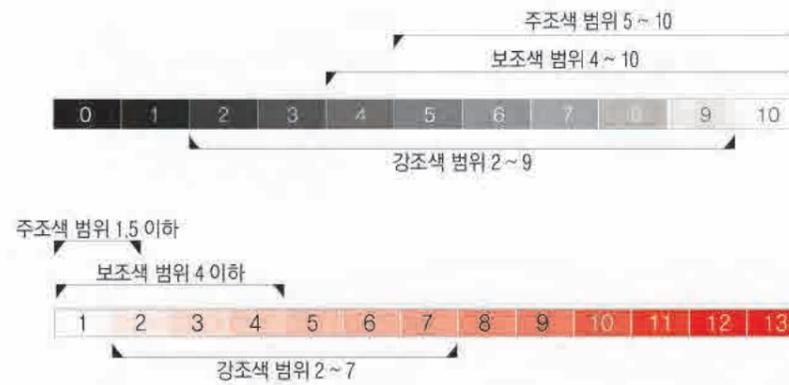
- 경쾌하고 역동적인 분위기 연출
- 다양한 이벤트에서 발생할 수 있는 여러 가지 색상을
- 포용 가능한 계획이 되도록 차분한 저채도의 색상을 주로 사용 (내부 사인물, 조명, 일시적으로 발생하는 컬러를 존중하는 계획)
- 지역의 활기를 표현하기 위해 포인트 컬러를 적극적으로 활용



#### ■ 색상/명도/채도 범위 설정(권장)



주조색  
YR-GY  
보조색  
GY-G  
강조색  
N



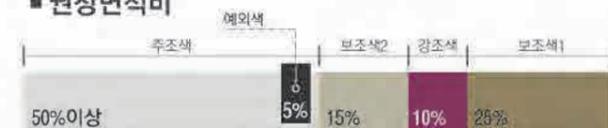
#### ■ 적용방안



#### ■ 일반사항

- 보조색과 강조색의 범위를 상대적으로 넓게 부여하여 다양한 색채환경이 조성될 수 있도록 함
- 예외색을 허용하여(팔레트 외의 색상을 사용) 활기차고 흥미로운 가로환경이 조성되도록 함

#### ■ 권장면적비



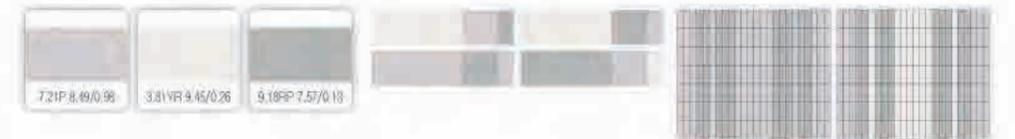
#### ■ 배색방법

- 저층부의 경우 보색대비를 통해 경쾌한 가로를 형성하고 고층부는 유사조화를 이용해 배색



<건축물 색채 예시>

#### ■ 대지 내 공지 적용 예시



#### ■ 배색예시



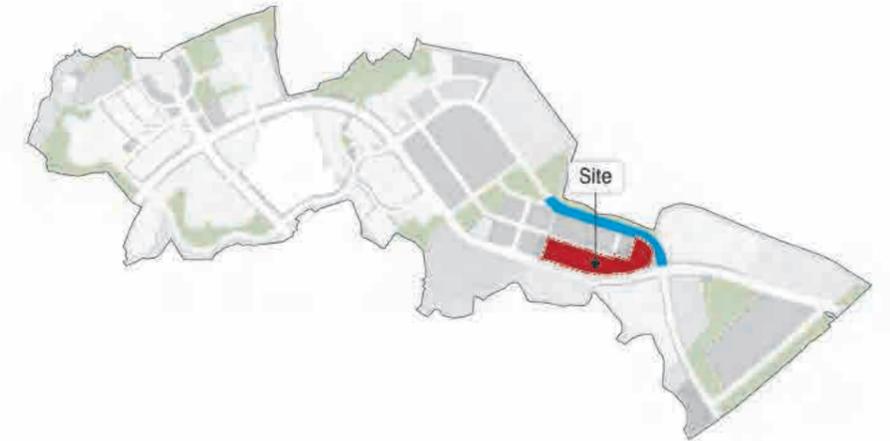
# 3.6

## 색채계획

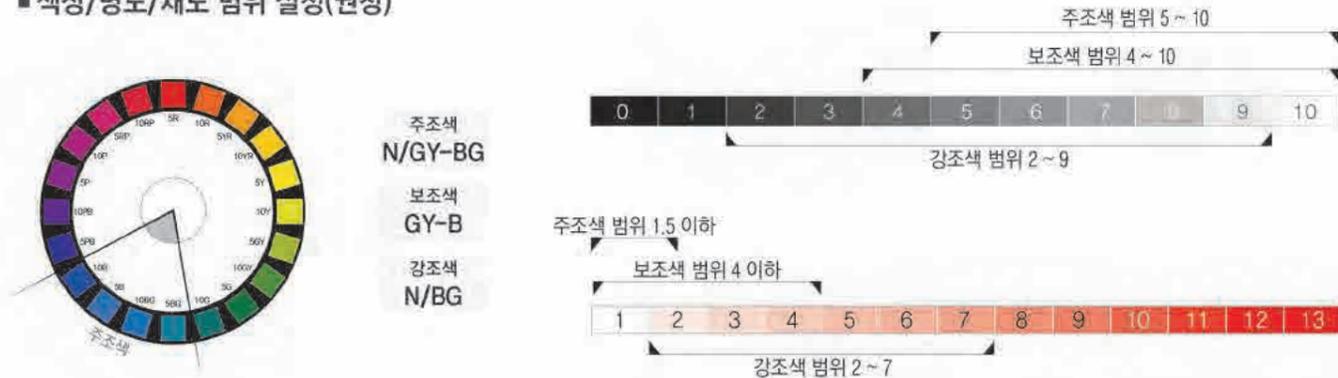
### 3.6.2 유형별 색채계획

#### ㉑ 가로 : Bayfront street 연출방향

- 밝고 세련된 분위기 연출
- 보행시 쾌적하고 경쾌한 분위기를 조성하기 위해 투명감 있는 소재의 활용을 권장하며 Blue, Bluish green과 같은 푸른 계열의 밝은 컬러를 적용
- 저채도 및 무채색의 활용으로 세련된 분위기를 연출



#### ■ 색상/명도/채도 범위 설정(권장)



#### ■ 일반사항

- 배색시 주조색이 60% 이상이어야 하며, 강조색은 10%를 넘을 수 없다.
- 5% 미만의 면적에 팔레트 외의 색상을 사용할 수 있다.
- 고명도 저채도의 컬러를 주조로 적용
- 바다의 이미지가 느껴지는 투명감 있는 소재 활용

#### ■ 권장면적비



#### ■ 배색방법

- 저층부의 경우 보색대비와 유사조화를 이용하고, 고층부는 유사조화 및 동일조화를 이용해 배색



<건축물 색채 예시>

#### ■ 적용방안

##### X 지양

- 고/저층부의 대비가 큰 색상 사용
- 고층부로 어두운 명도의 색상 사용

##### O 권장

- 고/저층부의 대비가 작은 색상 사용
- 고층부로 밝은 명도의 색상 사용
- 밝은 주조색이 톤의 조화를 이루도록 사용

#### ■ 배색예시



# 3.7

## 야간경관계획

### 3.7.1 야간경관구상

#### ① 기본방향

상징적인 빛의 연출과 다양한 표정이 있는 오픈스페이스 야경

- 중경, 원경에서의 상징적인 도시야경 연출로 방문객에게 기억에 남는 아름다운 밤의 경관을 제공하고 지표성과 인지성을 제고
- 오픈스페이스 성격에 따라 다양한 표정이 공존하는, 다채로운 야간경관 연출

#### ② 특화방안

Canvas St. 내 미디어 파사드 등 야간특화요소 도입

- 상업형 특화가로인 Canvas St.의 활력있고 특화된 야간경관이미지 연출을 위해 LED 조명 및 미디어 파사드, 인터랙티브 라이트 등 첨단 야간조명 연출방안을 도입할 것을 권장

### CANVAS NIGHTSCAPE

아름답고 다채로운 빛으로 활활한 미단시티의 밤

#### ① 생기와 활기가 넘치는 이색적인 야간경관 연출

- 건축입면, 시설물, 조경식재 등 다채로운 경관조명을 계획하여 환상적이고 이색적인 야간경관을 연출
- 디지털 미디어 파사드, 인터랙티브 아트 등 첨단 조명기법 등의 도입을 권장



#### ② 낭만이 넘치는 야간가로와 건축물의 상징적인 경관이 교차하는 야간경관연출

- 풍부한 녹지와 수목을 투사체로 밤에도 푸르른 낭만적인 가로경관을 연출
- 원경 및 시각초점을 형성하는 타워건축물은 상징적인 야간조명을 통해 밤의 랜드마크로 활용



<시뮬레이션 예시 이미지>

# 3.7

## 야간경관계획

### 3.7.2 유형별 계획

#### ① 건축물

##### 외부 조망의 인지거리에 따른 차별화된 조명연출

- 건축물을 조망하는 거리에 따라 인지되는 원경, 중경, 근경에 따라 상층부, 중층부, 저층부로 구분하여 차별화된 지침을 수립
- 현란하고 과도한 조명은 지양하고 건축물 내부조명, 옥외광고물 조명 등 다양화된 야간경관 연출을 계획

#### ② 대지 내 공지

##### 야간활동을 지원하고 보행안전을 담보하는 조명연출

- 오픈스페이스의 성격에 따라 차별화된 야간경관을 연출하되 야간활동과 안전을 확보하는 조명배치를 기본으로 함
- 주거와 상업이 복합된 대상지 특성을 고려하여 직접조명이 아닌 간접조명으로 연출

<시뮬레이션 예시 이미지>

#### 대지 내 공지(외부공간)

- 입체레벨의 오픈스페이스 계획과 연계한 야간 조명계획으로 야간 활동을 지원하고 안전성 확보
- 직접조명은 지양하고 간접조명으로 주거환경 빛공해 최소화



빛 소외지 (X)      방법, 안전조명 (O)      야간활동조명 (O)      건물 내부조명 활용 (O)

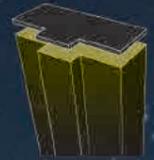


#### 상층부 Landmark light

원경에서의 상징적인 건축조명으로 미단시티의 랜드마크 야경연출

#### Urban Scale

상층부 경관조명으로 외부조망에서의 인상적인 경관을 연출하고, 건축물의 포인트형태 및 볼륨감을 강조하는 하향식 조명연출방식 권장



#### 중층부

내부 조명을 활용한 경관연출

#### 저층부

- 진출입구와 회랑, 아케이드 등을 빛으로 강조
- 내부조명, 옥외광고물 등을 연출요소로 활용
- 가로별 테마에 적합한 경관 조명 연출



# 3.7

## 야간경관계획

### 3.7.3 야간경관 특화계획

#### ① Bayfront Street

##### 수변에서 아름다운 조명연출

- 서해 및 영종대교에서의 조망을 고려하여 건축물 상부를 포함한 건축입면을 활용한 상징적 수변야간경관 연출
- 수변공간을 따라 은은한 빛이 이어지도록 건축물 저층부 및 외부공간 야간조명 연출

구분	내용
색온도	3500k ~ 4200k
휘도	15 ~ 25Cd/m <sup>2</sup>
바닥면 조도	15-20-30 lux
조명대비	1:5 ~ 1:10

##### 상층부 Symbolic light

카지노 호텔의 랜드마크 이미지를 연출하는 상징조명

##### 내부 조명을 활용한 경관연출

수목투사등을 활용한 수목의 양감 표현  
야간활동을 지원하는 접지부 연속적 조명연출

##### 물에 비친 야경을 고려한 조명연출



# 3.7

## 야간경관계획

### 3.7.3 야간경관 특화계획

#### ② Canvas Street

##### 개성넘치고 다이나믹한 가로 조명연출

- 야간 외부활동을 유도하기 위한 공간별 다양한 경관조명 연출을 통해 다이나믹한 야간경관 연출
- Digital Media System, Media Pole, Lighting Sculpture 등 다양한 조형요소를 적극 활용하여 입체적 야간경관 연출

구분	내용
색온도	2500k ~ 5000k
휘도	25 ~ 40Cd/m <sup>2</sup>
바닥면 조도	15-20-30 lux
조명대비	1:5 ~ 1:10



#### Ligjting facade

Canvas Street변 건축물의 입면을 활용한 미디어 파사드, 미디어 아트를 통해 변화감있는 야간경관 연출

#### 공공공간/전면공지

바닥조명을 활용한 다채로운 경관 연출

#### 옥외광고물 등을 활용한 조명연출

# 3.7

## 야간경관계획

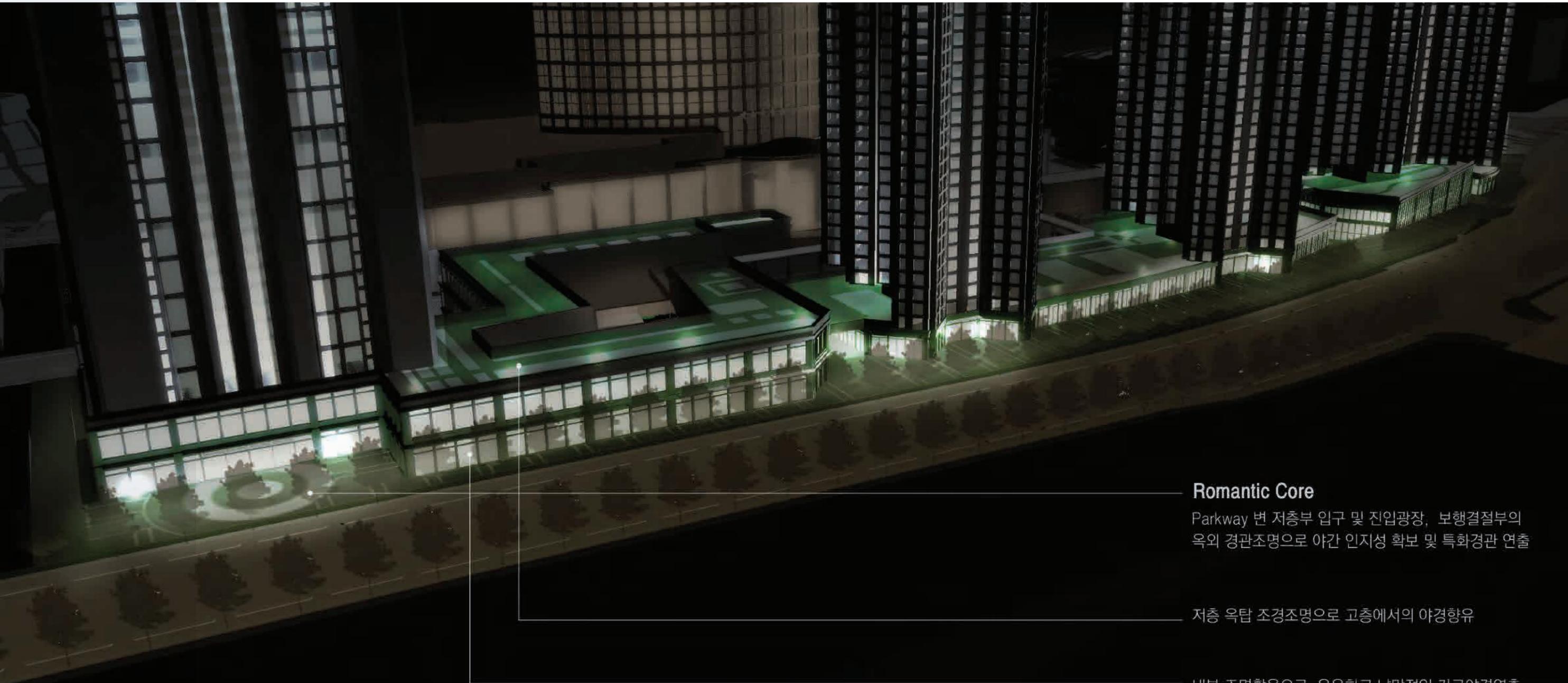
### 3.7.3 야간경관 특화계획

#### ③ Parkway

##### `로맨틱한 분위기를 자아내는 가로 조명연출

- 건축물 형태를 활용한 경관조명으로 건축물의 조형미 강조
- 보안등, 조경요소와 시설물 조명을 활용하여 보행중심의 야간동선 입체화

구분	내용
색온도	3000k ~ 3500k
휘도	10 ~ 20Cd/m <sup>2</sup>
바닥면 조도	15-20-30 lux
조명대비	1:3 ~ 1:5



#### Romantic Core

Parkway 번 저층부 입구 및 진입광장, 보행결절부의 옥외 경관조명으로 야간 인지성 확보 및 특화경관 연출

저층 옥탑 조경조명으로 고층에서의 야경향유

내부 조명활용으로 은은하고 낭만적인 가로야경연출

# 3.8

## 옥외광고물 계획

### 3.8.1 옥외광고물 기본구상

#### ① 기본방향

##### ‘다양하고 활기있는 이미지

- 상위계획 및 기존 경관상세계획의 옥외광고물 기본 방향성 및 가이드라인 준용
- 「옥외광고물 등의 관리와 옥외광고산업 진흥에 관한 법률」 개정에 따른 옥외광고물 기존 분류체계 정비
- Harmony, Balance, Characteristic 3단계 전략을 통해 미단시티만의 특색있는 옥외광고물 계획

기본전략	Harmony(조화)	Balance(균형)	Characteristic(강조)
연출방향	환경 및 건축물과의 조화추구	깨끗한 도시 경관의 이미지 형성	효과적인 정보전달 및 차별화된 도시의 이미지 구축
경관형성목표	시각적 편안한 유도	시각적 안정감 유도	시각적 자극유도
기본원칙	광고물의 최소화, 규격화	광고물의 집중과 완화	광고물 특화로 거리의 테마형성
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자연환경 및 건축 외관요소와 조화를 이룰 수 있는 옥외광고물 지향</li> <li>• 주변광고물과의 동일한 요소를 보유하여 조화로우 수 있는 옥외광고물 지향</li> <li>• 고층부 광고물의 유형 및 조명 제한으로 시각적 공해 요소를 최소화</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 여백 및 정보의 균형과 미래를 활용한 광고물 지향</li> <li>• 광고물의 수량 및 중요도에 따라 설치지침에 차등을 부여함으로써 균형있는 도시경관 이미지 형성</li> <li>• 저층부와 고층부의 특징에 맞는 지침을 제시하여 시각적 균형 추구</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 업소의 특징을 활용하여 거리의 개성으로 유도할 수 있는 옥외광고물 지향(형태의 유연성 허용)</li> <li>• 주요 시설 및 기관을 명확히 구분하고 유도할 수 있는 시각 매체 활용(조명, 크기, 상징조형 등)</li> </ul>

추진방향



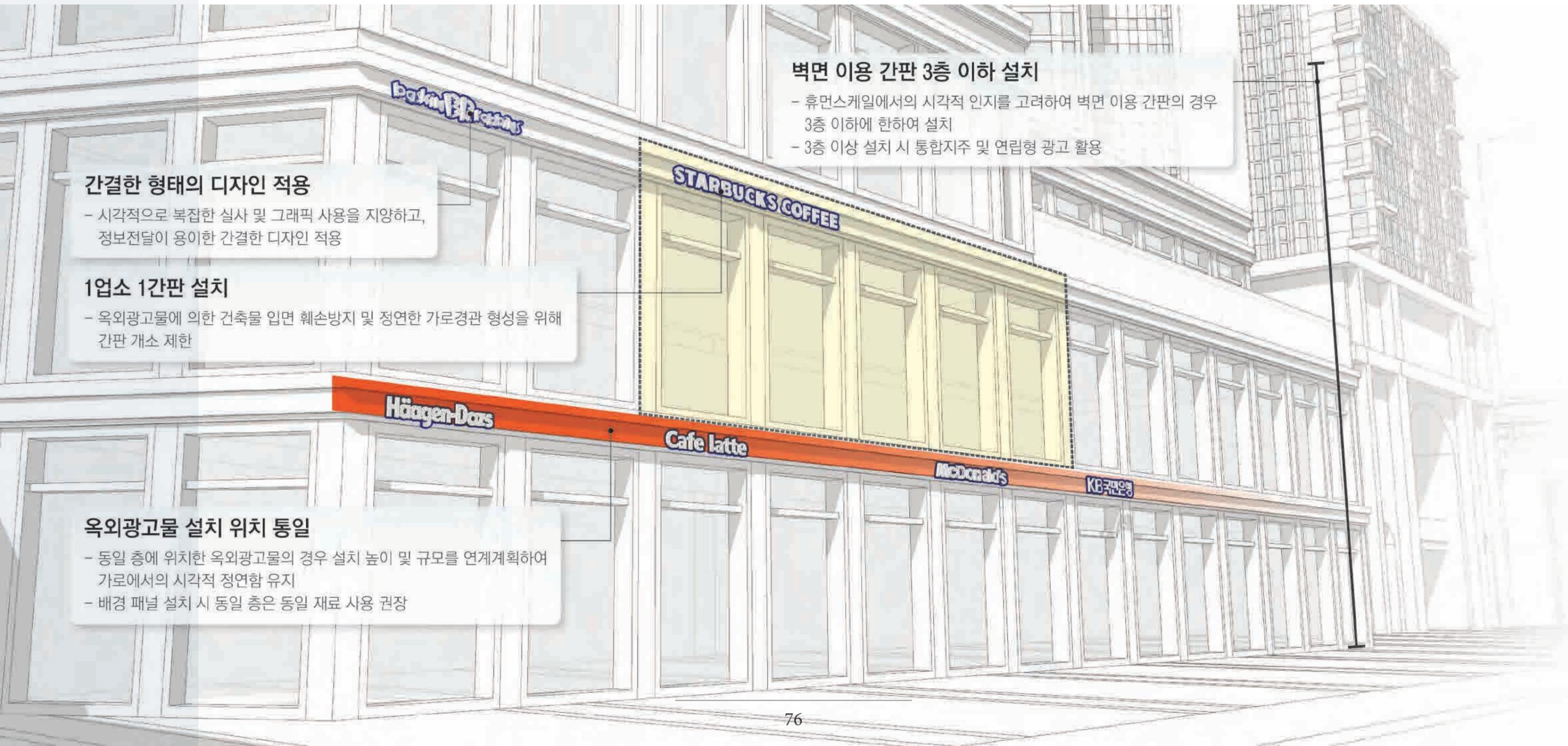
# 3.8

## 옥외광고물 계획

### 3.8.1 옥외광고물 기본구상

#### ② 기본원칙

- 1업소 1간판(소형돌출간판 허용)을 원칙으로 설치
- 다양한 색채를 활용하여 다채로운 가로경관을 형성하되, 실사 이미지 사용을 지양
- 벽면 이용 간판은 건축물 3층 이하에 한하여 부착 (3층 이상 부착 시 통합지주 및 연립형 광고 활용)
- 동일 층에 설치되는 간판의 경우 설치 위치 및 재료 통일



#### 간결한 형태의 디자인 적용

- 시각적으로 복잡한 실사 및 그래픽 사용을 지양하고, 정보전달이 용이한 간결한 디자인 적용

#### 1업소 1간판 설치

- 옥외광고물에 의한 건축물 입면 훼손방지 및 정연한 가로경관 형성을 위해 간판 개소 제한

#### 옥외광고물 설치 위치 통일

- 동일 층에 위치한 옥외광고물의 경우 설치 높이 및 규모를 연계계획하여 가로에서의 시각적 정연함 유지
- 배경 패널 설치 시 동일 층은 동일 재료 사용 권장

#### 벽면 이용 간판 3층 이하 설치

- 휴먼스케일에서의 시각적 인지를 고려하여 벽면 이용 간판의 경우 3층 이하에 한하여 설치
- 3층 이상 설치 시 통합지주 및 연립형 광고 활용

# 3.8

## 옥외광고물 계획

### 3.8.2 옥외광고물 특화계획

#### ① Canvas Street : 파사드를 활용한 디자인 특화

- Canvas Street의 가로경관 특화를 위해 건축물의 입면을 활용하여 미디어 파사드, 조명 등을 활용하여 옥외광고물 특화
- 다양한 재료 및 색채 사용을 통해 다채로운 가로경관 형성



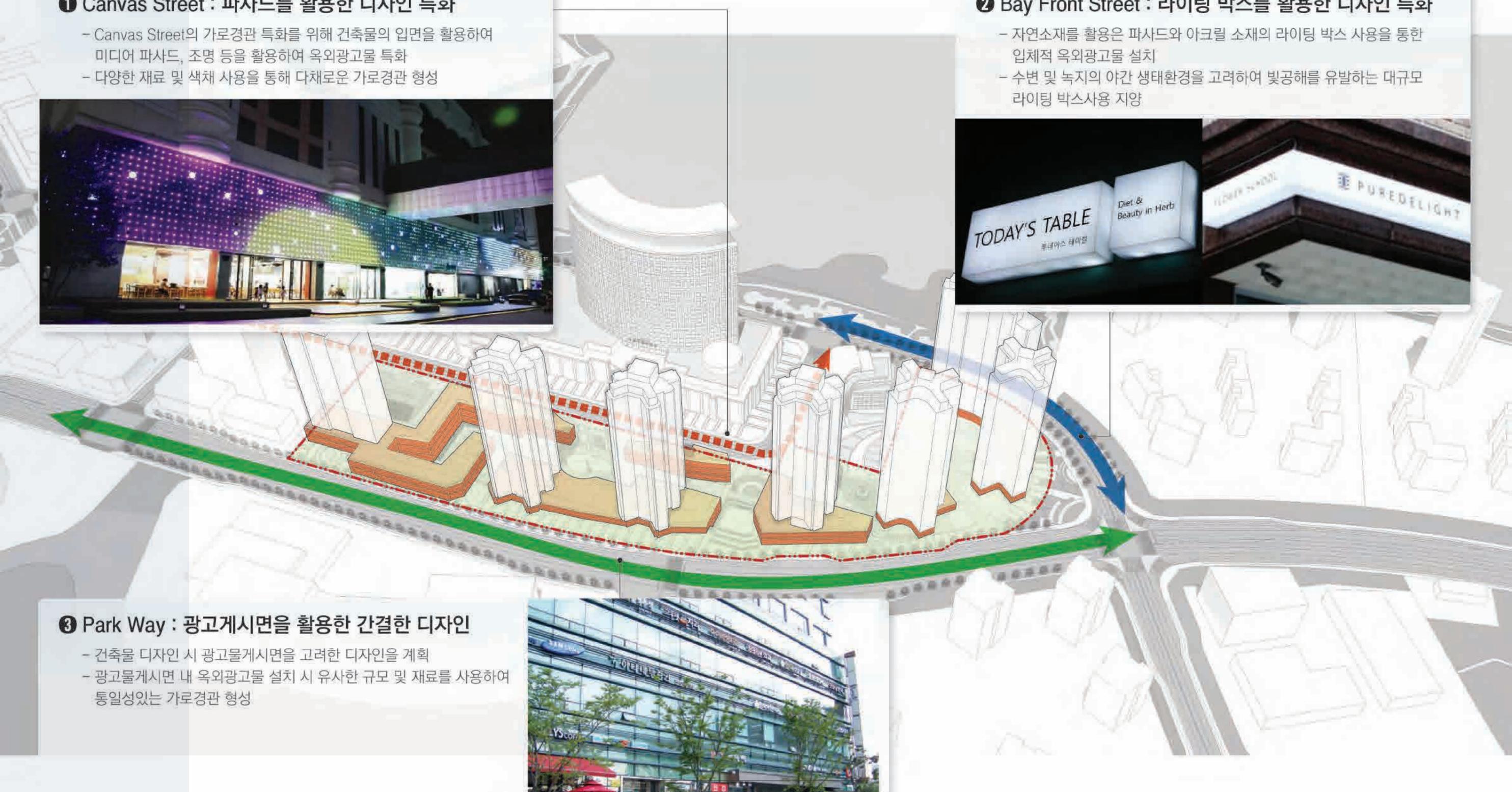
#### ② Bay Front Street : 라이팅 박스를 활용한 디자인 특화

- 자연소재를 활용한 파사드와 아크릴 소재의 라이팅 박스 사용을 통한 입체적 옥외광고물 설치
- 주변 및 녹지의 야간 생태환경을 고려하여 빛공해를 유발하는 대규모 라이팅 박스사용 지양

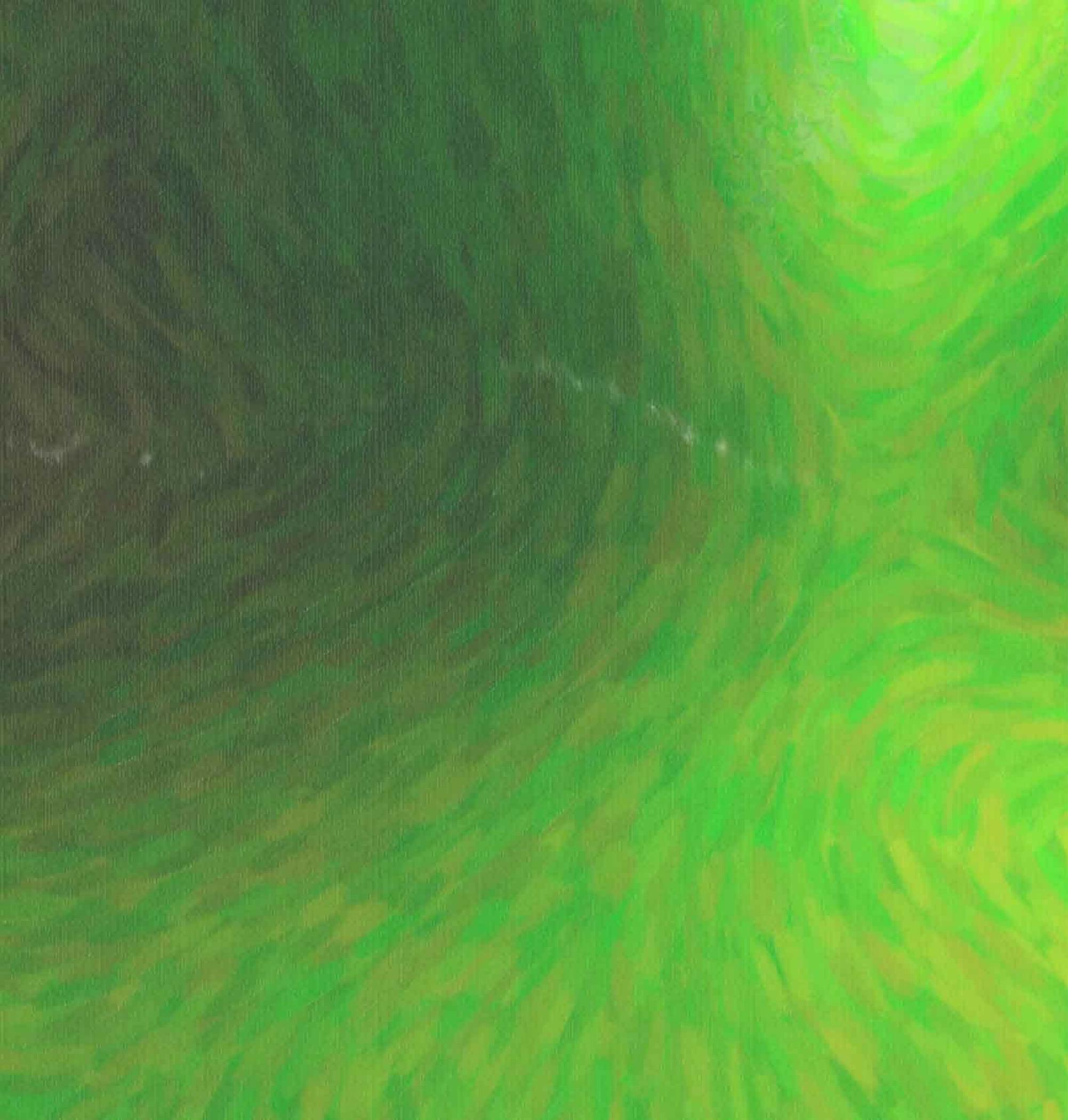


#### ③ Park Way : 광고게시면을 활용한 간결한 디자인

- 건축물 디자인 시 광고물게시면을 고려한 디자인을 계획
- 광고물게시면 내 옥외광고물 설치 시 유사한 규모 및 재료를 사용하여 통일성있는 가로경관 형성







## 04 통합 지침도

4.1 건축물

4.2 오픈스페이스

4.3 색채

4.4 야간경관

4.5 옥외광고물

4.6 전면공지

# 4.1

## 건축물 가이드라인

### 1 배치

#### ① 고층부: 영종 서해와 금산 산림으로 열린 남북간의 통경형성 배치

- 건축물의 교차배치를 지양하고 일렬배치를 통해서 바다와 산림 간 통경을 형성하도록 한다.
- 통경구간의 조망대상인 서해바다를 향해 열린 경관을 형성한다.
- 건축물이 부득이하게 교차 배치될 경우 건축물 간의 높이변화, 필로티 등을 통해 시각적 개방감을 형성한다.
- 불력의 규모를 고려하여 지구 전체의 통경축은 최소 4개소 이상 확보
- 통경축은 2가지 유형(Main View Axis, Highrise Open View)으로 구분

##### · Main View Axis

: 지상부 전체를 확보하는 통경축으로 폭원은 40m 이상 확보하도록 하되, 저층부는 가로에서의 연속성을 고려하여 10m 이상 확보

##### · Highrise Open View

: 고층부(해발 50m 이상 또는 5개층 이상 높이)에서의 열린경관 형성을 위한 통경축으로 최소 20m 이상 확보

#### ② 고층부: Parkway, Bay front street 등의 외곽도로에 인접하여 배치

- 대상지 외곽가로변으로 고층건축물을 배치하여 보행특화가로인 Canvas St.의 휴먼스케일 경관구조 형성 및 연속적 경관연출



외곽부로 고층배치

#### ③ 저층부: 가로변 저층 기반부의 연도형 배치로 연속적인 가로경관을 연출

- 복합리조트 인접 가로변으로부터 건축물을 이격배치
- 가로변 연도형 배치로 휴먼스케일의 연속적인 가로경관을 연출
- 건축물 분절을 통한 남북간 보행로 확보 및 보행레벨의 열린경관 형성

#### Open 2

- 카지노호텔 진입광장과 연계하여 지구 내 진입광장 조성
- 건축물 배치 시 최소 400㎡이상의 면적 확보

고층부 바다와 산림을 열어주는 메인 통경축을 확 (저층부 10m, 고층부 40m 이상 이격 배치)

<건축물 배치에서 개념도>

#### Open 4

- C12 BL과 연계한 외부공간 조성을 고려한 건축물 배치
- 대지 경계선을 중심으로 반경 30m 이상, 1,200㎡이상 면적이 확보될 수 있도록 건축물 이격 배치

저층부 가로변 건축 이격배치 및 연속적인 기반부(포디움) 형성

#### Open 1

- 보행자전용도로, Parkway에서 건축물 진입 및 이용객의 휴게공간 확보를 위한 전면공간 형성
- 건축물 이격배치를 통해 최소 500㎡이상의 면적 확보

연속적인 상업가로경관을 위한 건축물 이격배치

#### Open 3

- Main View Axis와 연계한 Open Space 형성
- 건축물 배치 시 최소 폭원 10m 이상, 1,000㎡이상 면적이 확보될 수 있도록 건축물 분절 및 이격 배치

전면가로 및 보행자도로에 인접한 저층부에 상업, Retail 등의 보행 친화형 프로그램 도입

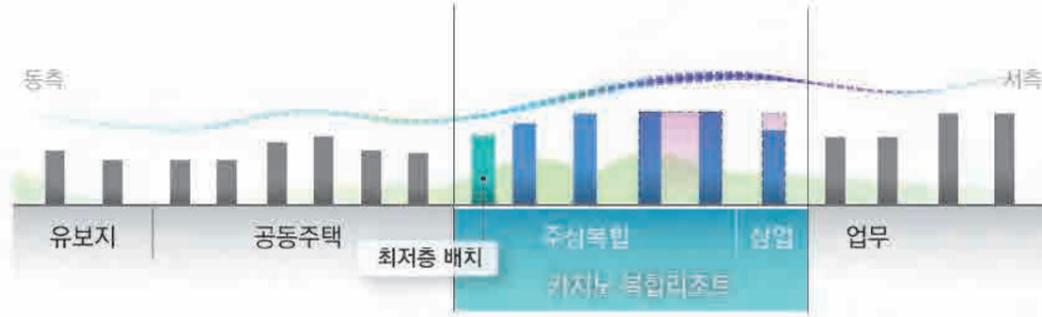
# 4.1

## 건축물 가이드라인

### ② 높이 및 규모 (스카이라인)

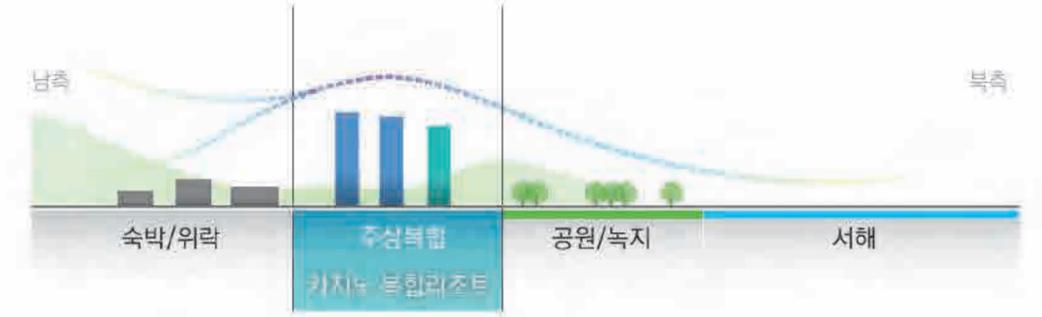
#### ① 동서방향: 미단시티의 상징적 랜드마크 스카이라인 연출

- 상업용지에서 주상복합용지 동측으로 높아지는 스카이라인이 형성되도록 계획한다.
- 주상복합용지 동측 시각초점부에 건축물 최고층을 배치한다.

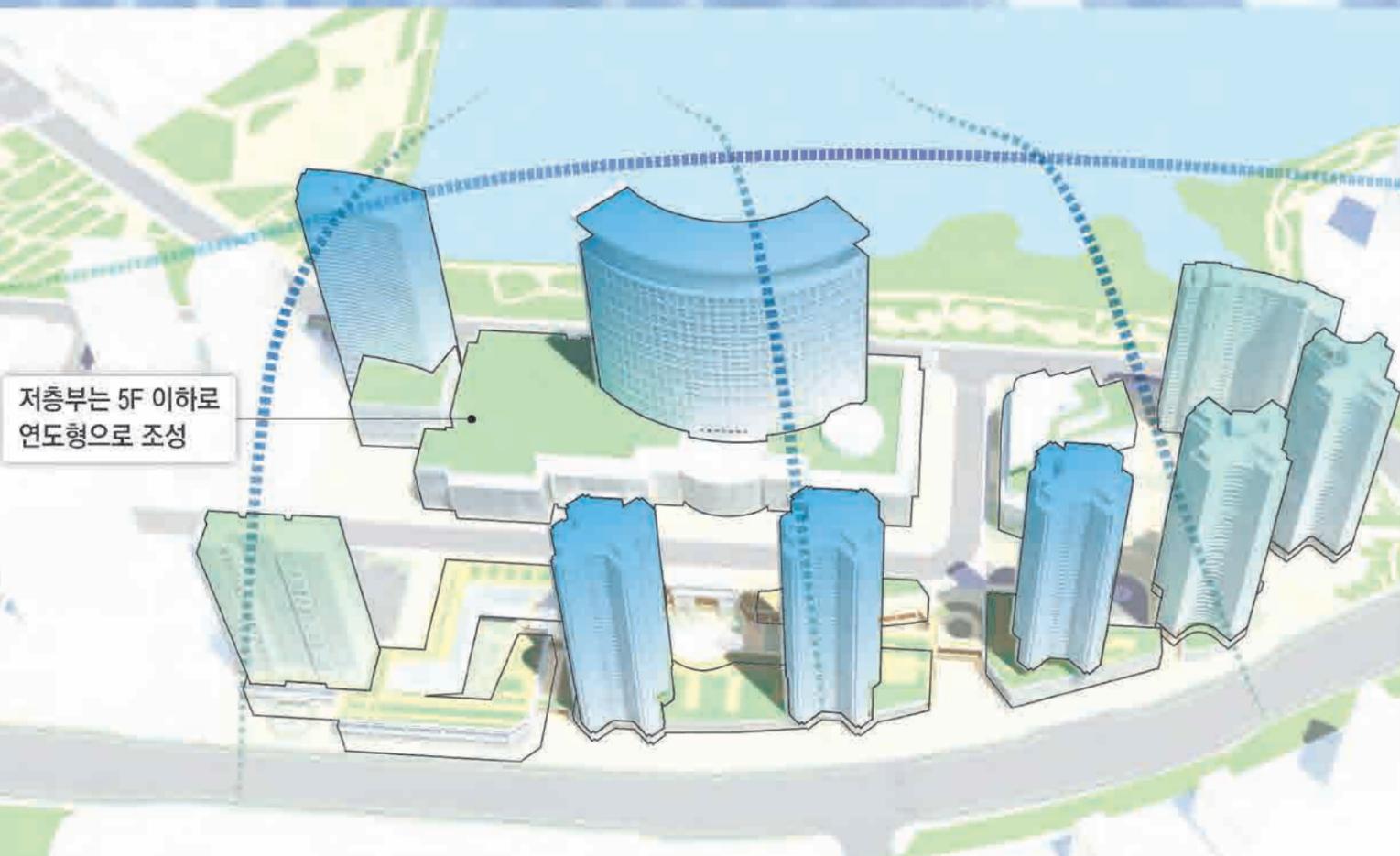


#### ① 남북방향: 바다에서 산림으로 높아지는 스카이라인 형성

- 시각초점을 형성하는 건축물을 최고층으로 남북으로 낮아지는 스카이라인을 계획한다.



<건축물 배치에서 개념도>



- Level 1은 블록 내 최고층수를 배치하도록 하며, Level 2는 자연스러운 스카이라인 형성을 위해 Level 1에서 단계적으로 낮아지는 스카이라인 형성
- Level 2 구역 중 교차로변으로 최저층이 배치되도록 스카이라인 계획
- 주상복합동의 경우 Level에 따른 높이는 다음을 따름
  - Level 1 (고층존) : 해발 145m 이상
  - Level 2 (중층존) : 해발 120~145m
  - Level 3 (저층존) : 5층 이하 또는 해발 50m 이하

- Level 1 (High)
- Level 2
- Level 3 (Low)

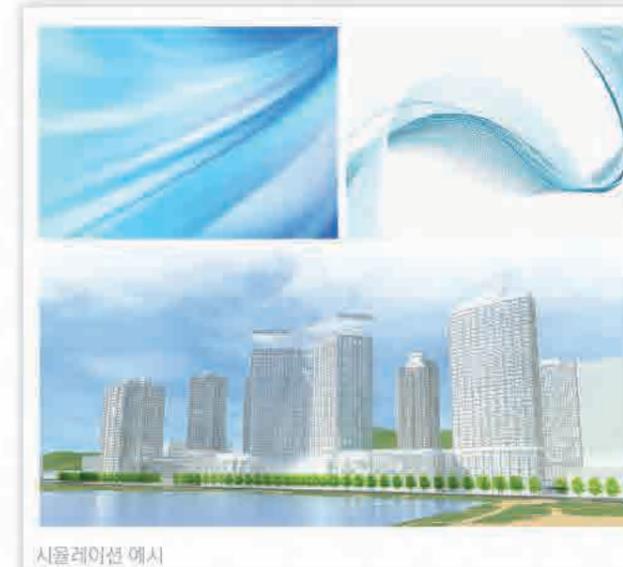
# 4.1

## 건축물 가이드라인

### ③ 형태 및 외관

#### ① 바다의 물결을 담은 유선형의 Ocean Wave 경관형성지침

- 영종바다를 상징, 표현하는 유선형의 건축디자인으로 특화된 경관을 연출한다.
- 바다에서의 조망, 바다로의 조망을 고려한 파사드 계획을 권장한다.
- 반사형 재질 등을 적극적 활용하여 장방형 형태의 위압감과 폐쇄감을 저감한다.
- 인접 건축물 간 형태 및 컨셉을 연계한 디자인으로 일체화된 경관을 조성한다.



#### 디자인 컨셉

바다를 모티브로하여 파도의 변화감 및 바다의 투명함, 바다로의 조망 등을 건축물의 형태 및 색채, 재료 등으로 구현

시뮬레이션 예시

<건축물 배치에서 개념도>

유선형의 수평분절 및 발코니 등을 통한 입면 특화



#### 저층부 입면디자인 Bay front st.

투시형 벽면을 적용하고, 외벽재료/데크/ 개구부 등에 자연형 재료를 사용하여 자연친화적 이미지 구현

# 4.1

## 건축물 가이드라인

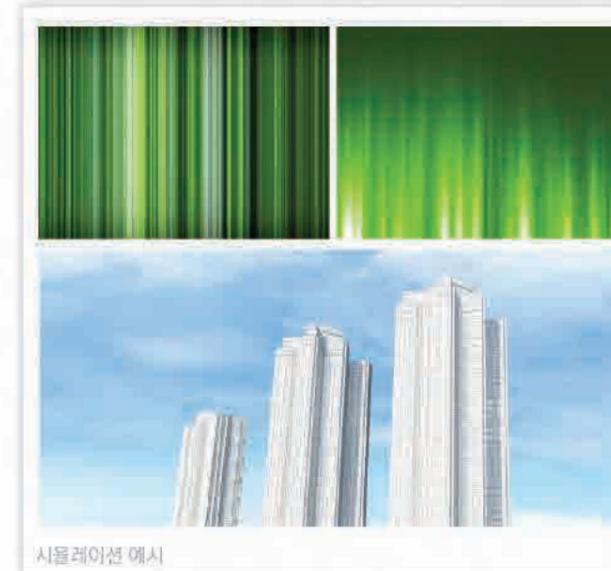
### ③ 형태 및 외관

#### ② 영종 하늘을 향한 수직형의 Sky Colonnade 경관형성지침

- 초고층 건축물의 수직성을 강조하는 건축디자인으로 상징적 경관을 조성한다.
- 영종 하늘을 블루캔버스로 활용한 강한 대비감으로 인상적인 실루엣을 연출한다.
- 주상복합 주거동의 경우, 탑상형으로 하여 다양한 방향에서 조망되는 외부환경에 대응한다.



- 건축입면은 수직성을 강조하는 패턴으로 하되 과도한 장식은 지양하고 건축물 자체의 조형성을 강조하는 디자인을 권장한다.



#### 디자인 컨셉

바다를 모티브로하여 파도의 변화감 및 바다의 투명함, 바다로의 조망 등을 건축물의 형태 및 색채, 재료 등으로 구현

<건축물 배치에서 개념도>



# 4.1

## 건축물 가이드라인

### ③ 형태 및 외관

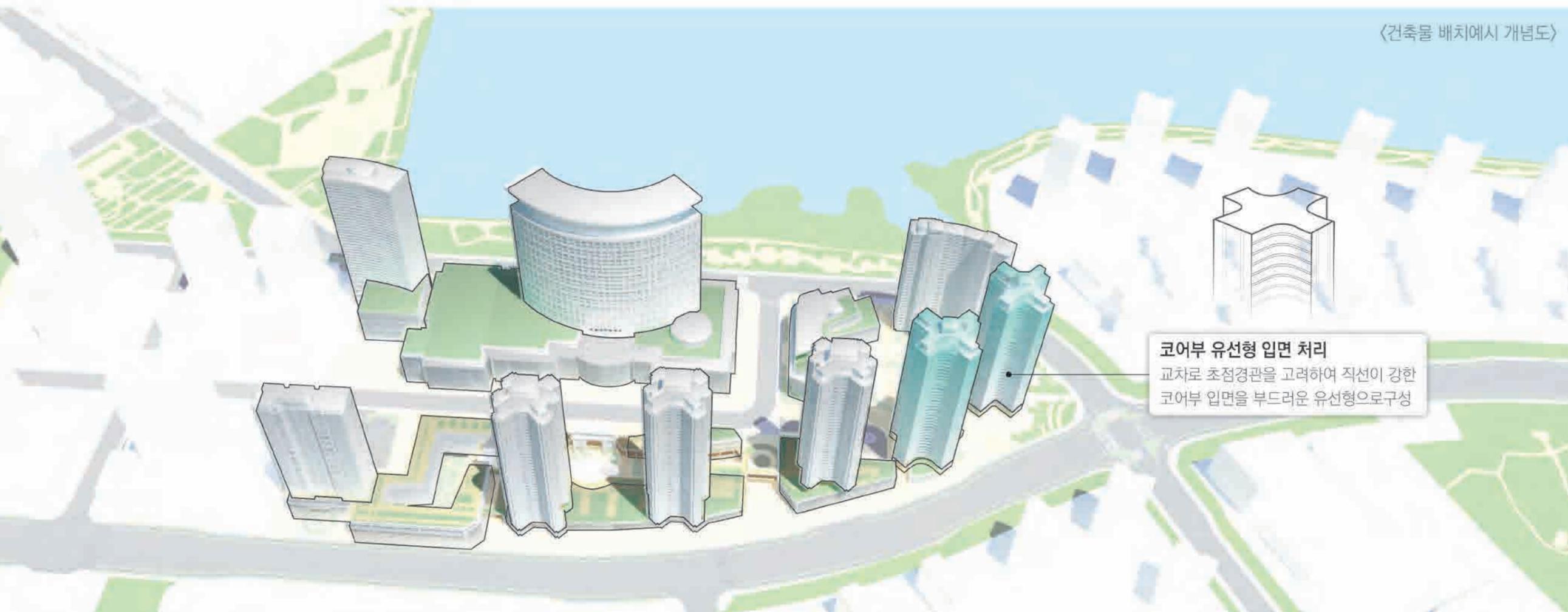
#### ③ 직선과 곡선이 만나는 복합형의 Soft Edge 경관형성지침

- 타워형 형태로 남측 금산에 접한 수직성을 강조한 타워형 건축물과의 형태적 연속성을 유지한다.
- 시각초점이 형성되는 코어부 엣지를 부드러운 선형으로 처리하여 서해바다와 어울리는 자연스러운 입면연출
- 형태적 조형미를 강조하고 과도한 입면 장식 및 패턴은 지양한다.



<형태 및 외관 예시 개념도>

<건축물 배치예시 개념도>



# 4.2

## 오픈스페이스 가이드라인

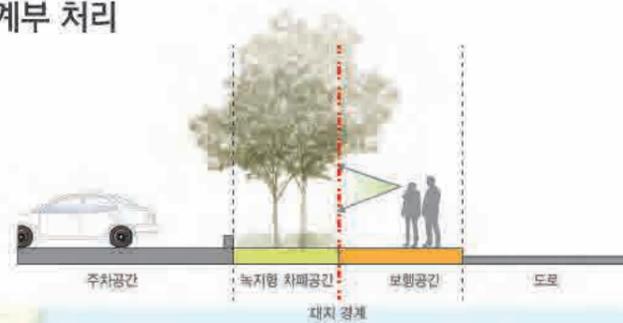
### ① 일반 지침

#### ① 가로표정을 연출하는 전면공지 경관 차별화

- 가로변 건축한계선 이격에 따른 전면공지는 가로별 경관테마에 적합하게 조성한다.
- Parkway : 모던한 조경식재 및 자연친화적 휴게시설 등으로 녹색경관 연출
- Canvas st. : 예술 조형물, 스트리트 퍼니처 등으로 이색적인 아트갤러리 가로경관 연출
- Bayfront st. : 해안변 및 인접 공원과 연계한 자연형 보행공간 조성으로 휴게, 조망형 가로경관 연출

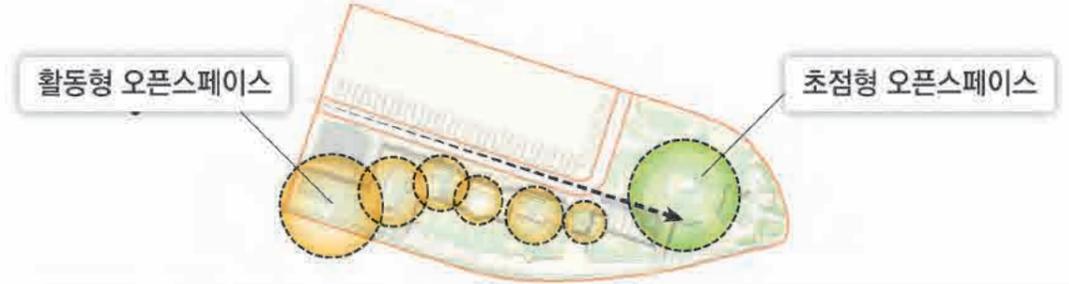
#### ② 보행조망을 고려한 노외주차장 경계부 처리

- 노외주차장 경계부로 녹지형 차폐공간을 계획하여 보행레벨에서의 주차장 조망을 차폐한다.



#### ③ 보행활동과 조망을 고려한 오픈스페이스 배치 및 유형 구분

- 서측의 저층 상업지 활동형 오픈스페이스와 동측 주거지 초점형 오픈스페이스로 성격을 구분하여 오픈스페이스를 배치한다.
- 활동형 오픈스페이스는 오픈스페이스간 연계를 통해 다양한 상업경관이 펼쳐지고 자연스러운 발걸음이 이어지는 매력적 공간으로 연출한다.
- 초점형 오픈스페이스는 가로에서의 초점조망을 고려하여 열린공간을 확보한다.



<오픈 스페이스 예시 개념도>

영종바다가 펼쳐지는 조망형 개방가로경관 연출



노외주차장 경계부 차폐식재

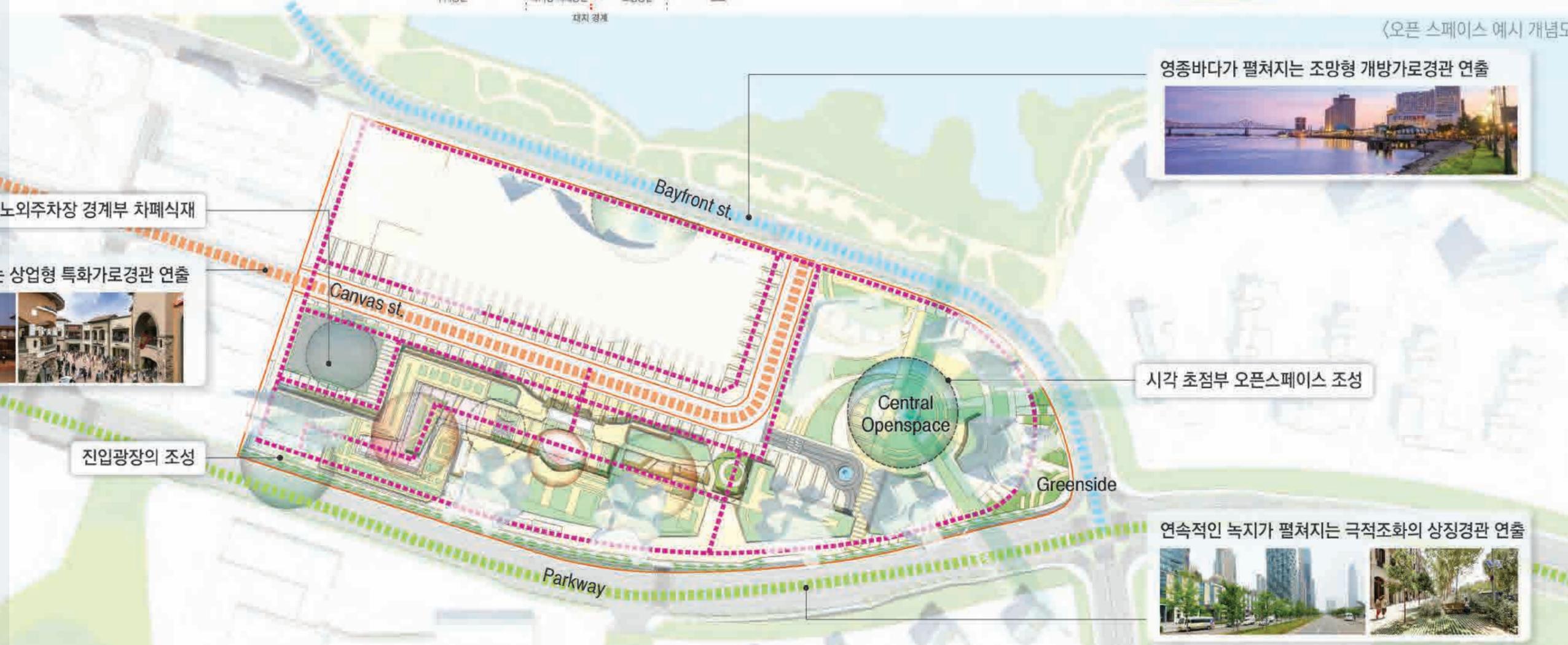
거리의 매력이 넘치는 상업형 특화가로경관 연출



진입광장의 조성

시각 초점부 오픈스페이스 조성

연속적인 녹지가 펼쳐지는 극적조화의 상징경관 연출



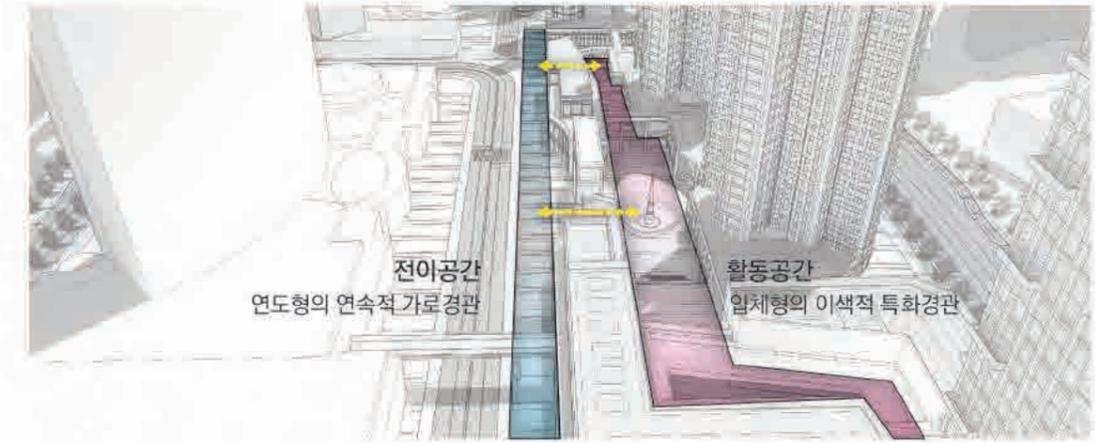
# 4.2

## 오픈스페이스 가이드라인

### ② 특화지침

#### ① 다양한 유형의 오픈스페이스의 조성

- Canvas street 로 전면공지 및 연도형 기반부 조성으로 연속적 가로경관 형성을 유도하며 연도형 기반부 내부로 입체형의 상업활동공간을 배치하여 이색적인 특화경관을 연출한다.
- 보행자들이 외부공간을 향유할 수 있도록 오픈스페이스별 특화된 경관테마를 도입한다.
- 각 공간별 경관테마는 계획 참고 예시이며, 실제 건축 계획 수립 시 건축 컨셉에 맞추어 유연하게 적용하도록 한다.



녹지가 숨쉬는 입구광장  
Green Entrance



위요감 있는 하늘 광장  
Sky Plaza



낭만적인 그린스텝  
Green Step



이색적인 선큰플라자  
Sunken Plaza



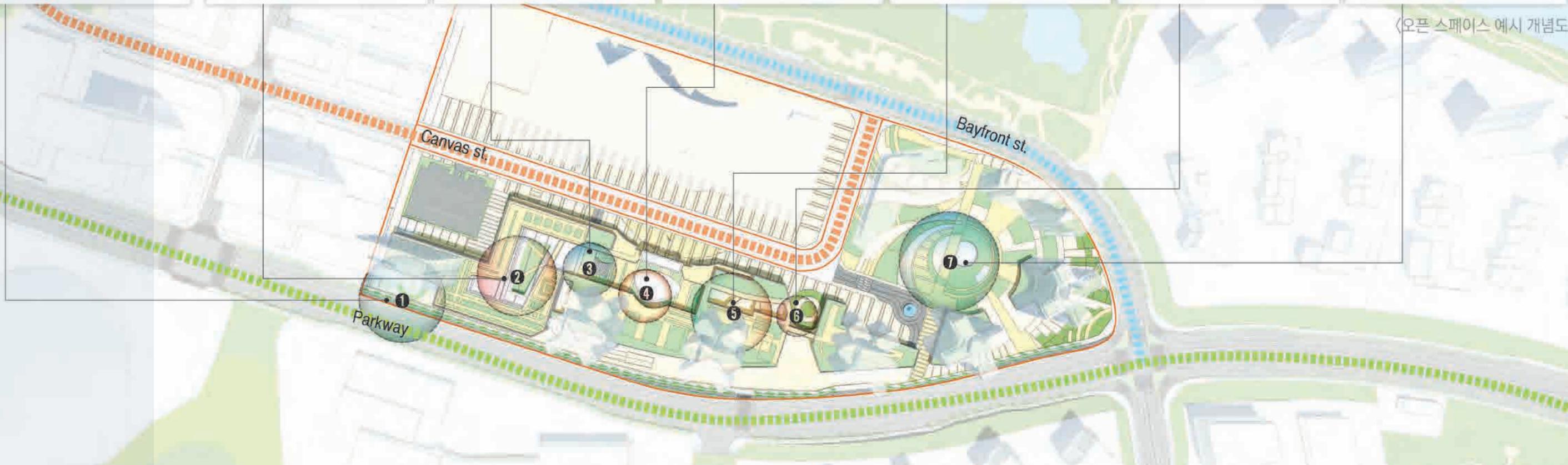
독특한 스테레오 패스  
Stereo Path



만남과 휴식이 있는 포켓존  
Pocket Zone



개방감을 형성하는 오픈코어  
Open Core



# 4.2

## 오픈스페이스 가이드라인

### 거주민들의 여가활동 및 휴식을 지원하는 개방형 오픈스페이스 조성

- 대상지 거주민들을 위한 사적인 오픈스페이스 조성
- 오픈스페이스 내 수목 및 시각차폐물 설치를 최소화하고, 가변형 편의시설 배치를 통해 개방적 공간 형성
- 공공공간과의 바닥패턴 차별화 등을 통해 공간의 영역성 확보

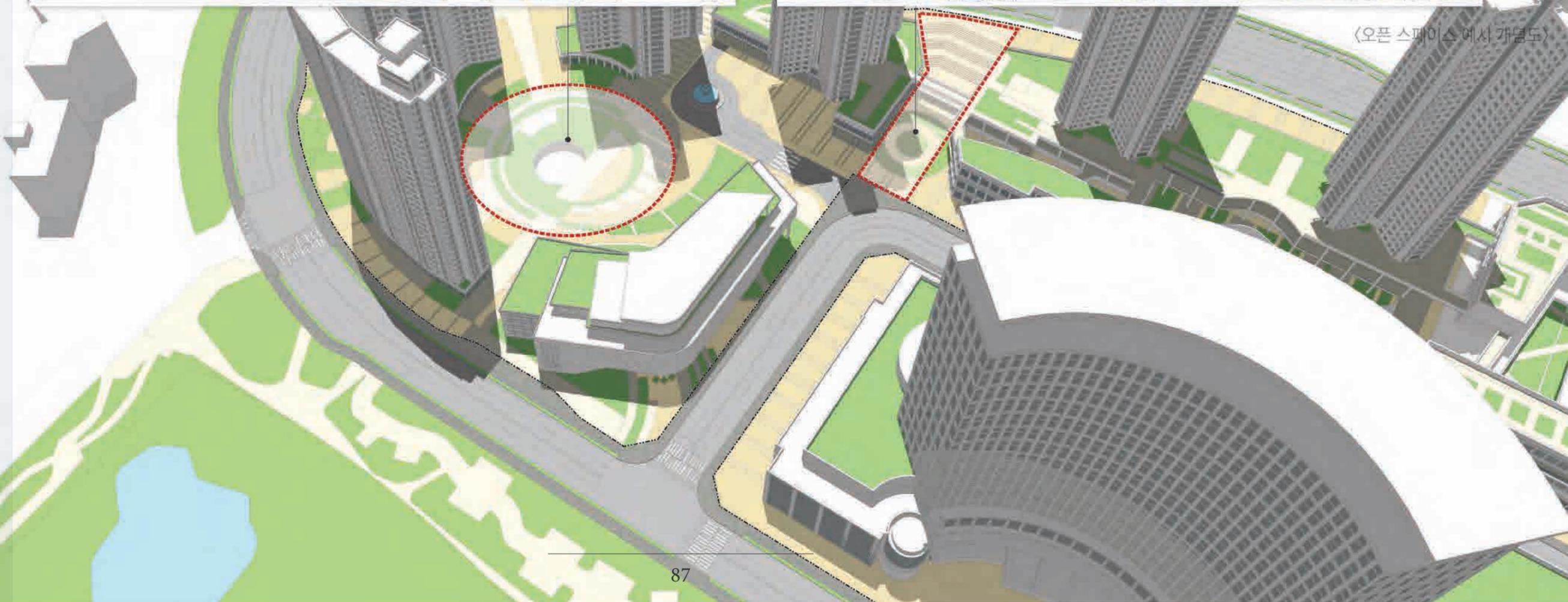


### 통경축과 연계한 휴게공간 조성

- Parkway에서의 조망 및 보행연결을 고려하여 개방형 오픈스페이스 조성
- 진입계단 및 선근광장 등 대상지 지형을 활용한 조망 및 휴게공간 조성
- 입체보행로를 활용한 입체적 오픈스페이스 조성



<오픈스페이스에서 개념도>



# 4.2

## 오픈스페이스 가이드라인

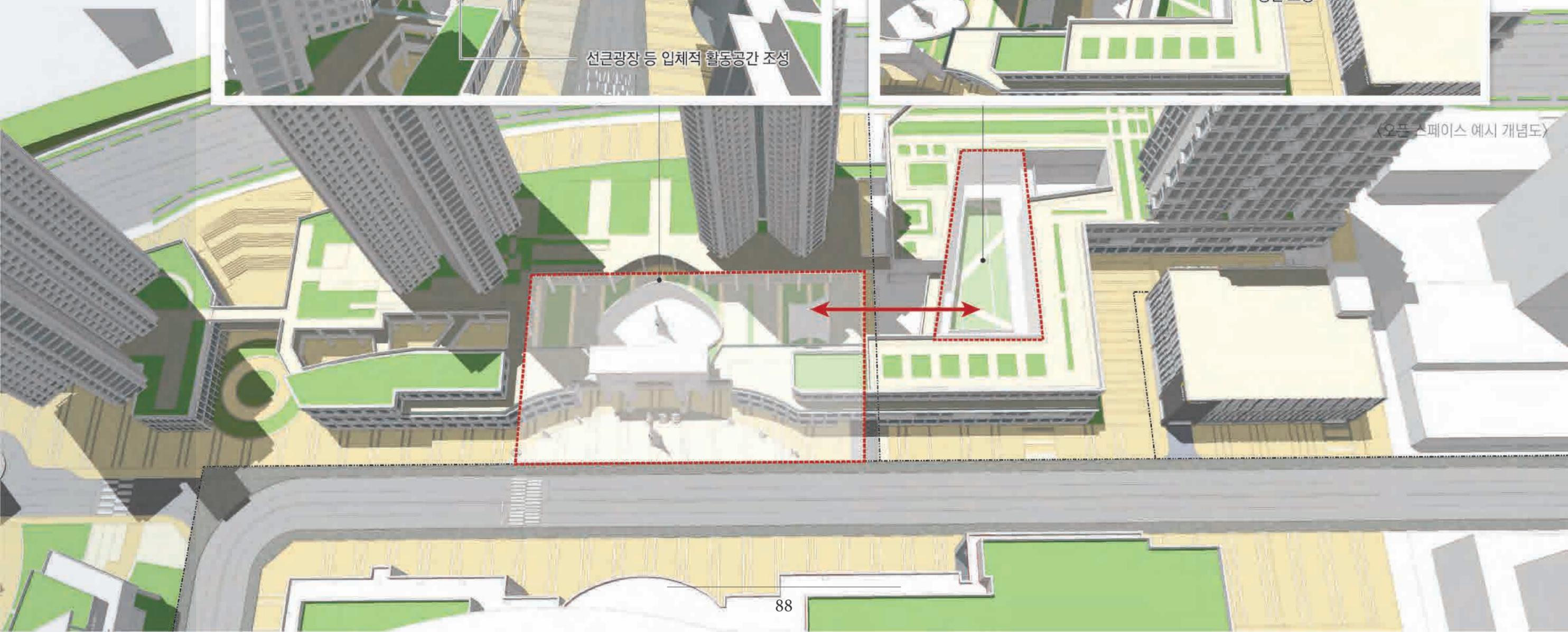
### 다양한 프로그램을 담은 활동형 오픈스페이스 조성

- 인접 시설의 외부공간 및 Canvas Street 이용객들을 대상지 내부로 수용하는 오픈스페이스 조성
- 진입광장, 선큰광장 등 다양한 유형의 활동공간 조성 및 시각적 다양성 확보
- 상징적 시설물 및 야간경관 특화를 통한 상징적 오픈스페이스 조성
- 공간의 분리 및 시각적 다양함을 위해 공간 위계 및 레벨에 따른 바닥패턴 차별화



### 위요감을 형성하는 중정한 오픈스페이스 조성

- 상업시설 이용객들이 휴식할 수 있도록 위요감을 형성하는 시설 내 오픈스페이스 조성
- 녹지공간 조성 및 목재 데크 설치 등 자연적 재료를 활용한 심리적 안정감 제공
- 인접 오픈스페이스와의 동선연계를 통해 보행 활성화

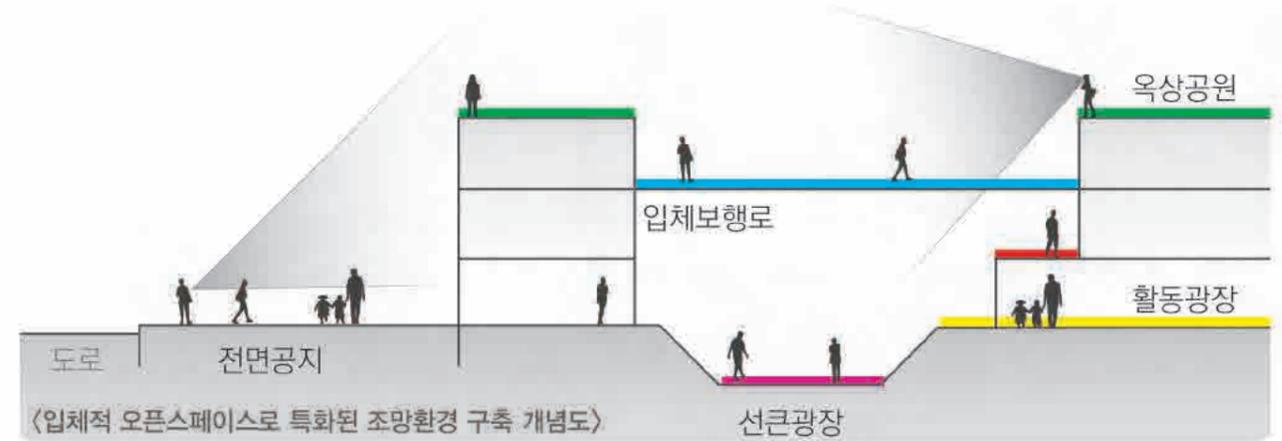


# 4.2

## 오픈스페이스 가이드라인

### ② 입체적 조망환경 구축을 통한 조망경관 특화

- 입체보행로 및 옥상공원, 테라스, 선큰광장 등 다양한 레벨의 외부공간을 조성하여 특별한 조망체험을 향유하는 입체적 오픈스페이스를 계획한다.
- 보행 및 경관의 연속성경관확보를 위해 인접대지 및 건축물간 입체적 동선체계로 연결하는 입체보행로 조성을 권장하며, 다양한 레벨의 동선과 수직적 연계를 통해 인접 오픈스페이스로의 접근성을 강화한다.
- 입체적 조망환경을 고려하여 오픈스페이스에 대한 경관특화 시 건축물의 입면과 오픈스페이스의 바닥패턴 등 3차원적 경관조화를 고려한다.

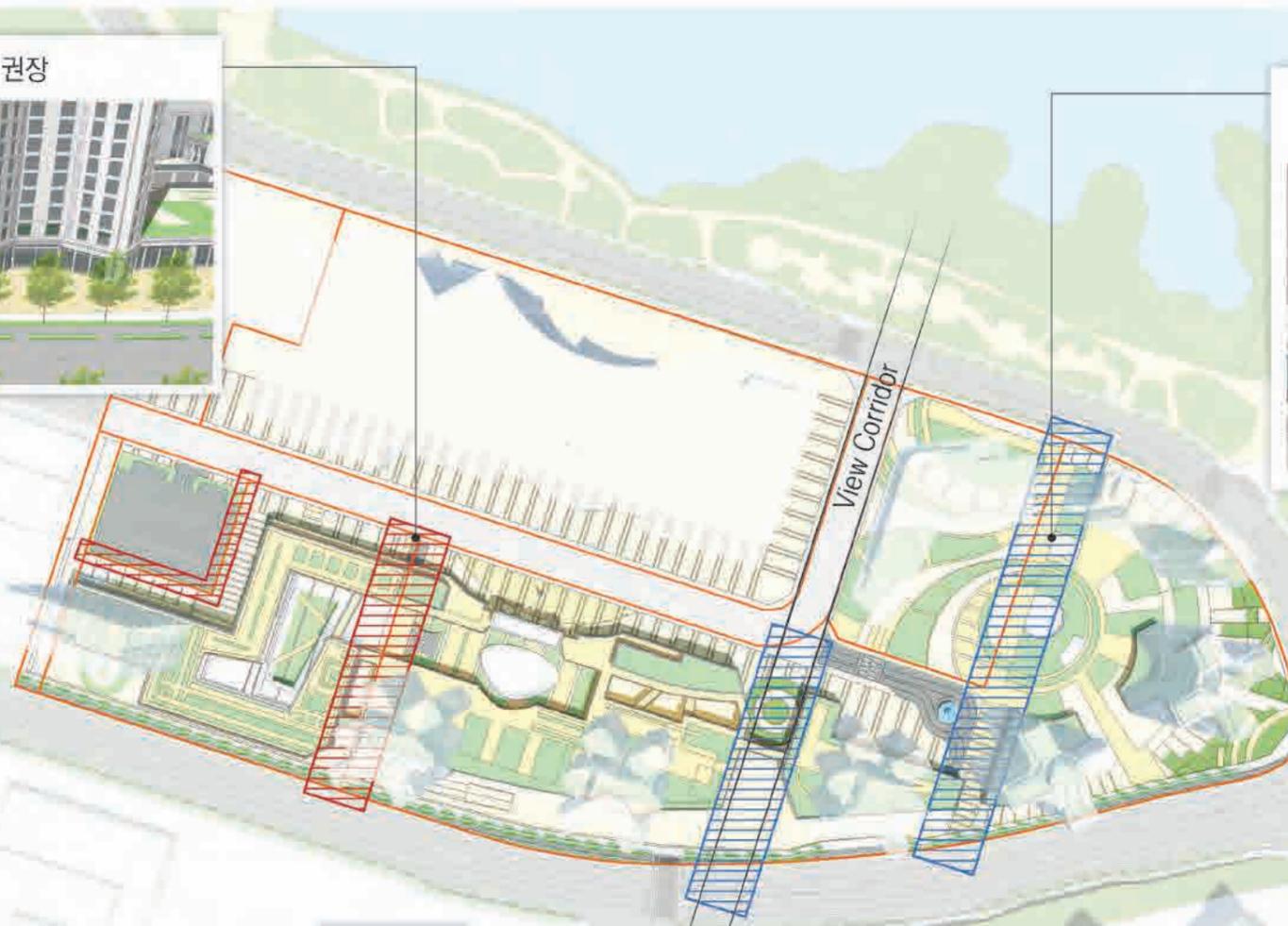
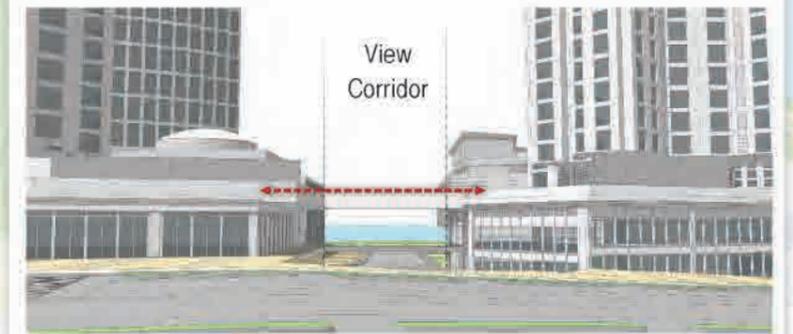


인접 대지간 동선연계를 위해 입체보행로 조성 권장



〈오픈 스페이스 예시 개념도〉

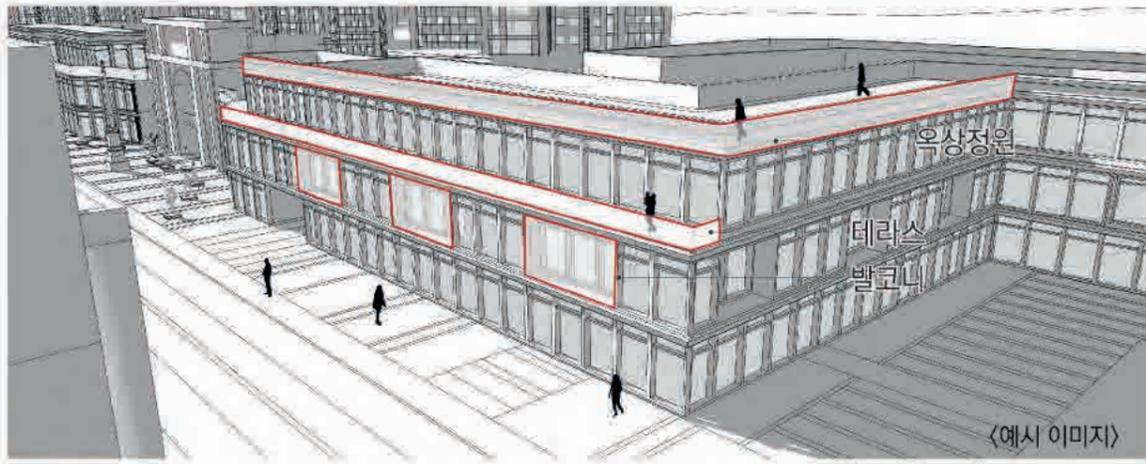
지상레벨에서의 통경축 형성 및 보행동선 연계를 위해 건축물간 입체보행로 조성 권장



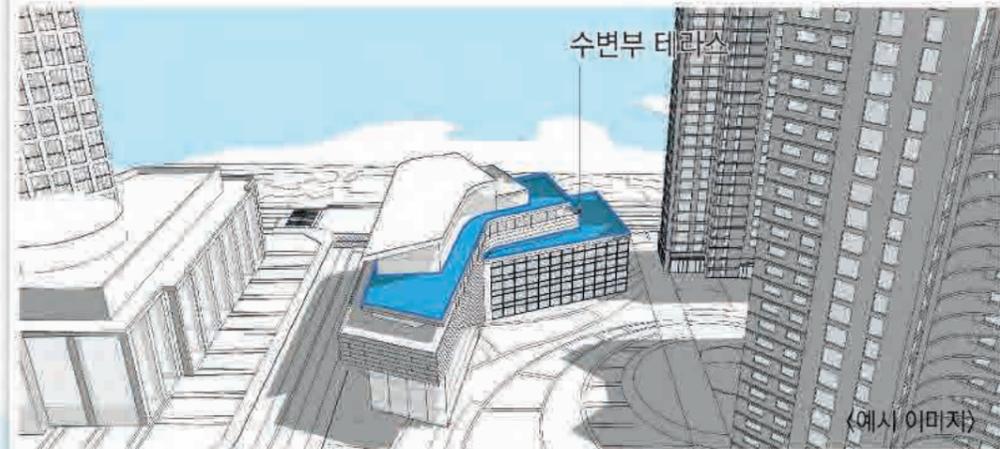
# 4.2

## 오픈스페이스 가이드라인

테라스, 발코니 등을 활용한 활성화된 가로경관 형성 및 입체적 동선계획을 통해 다양한 높에서의 조망경관 특화 권장



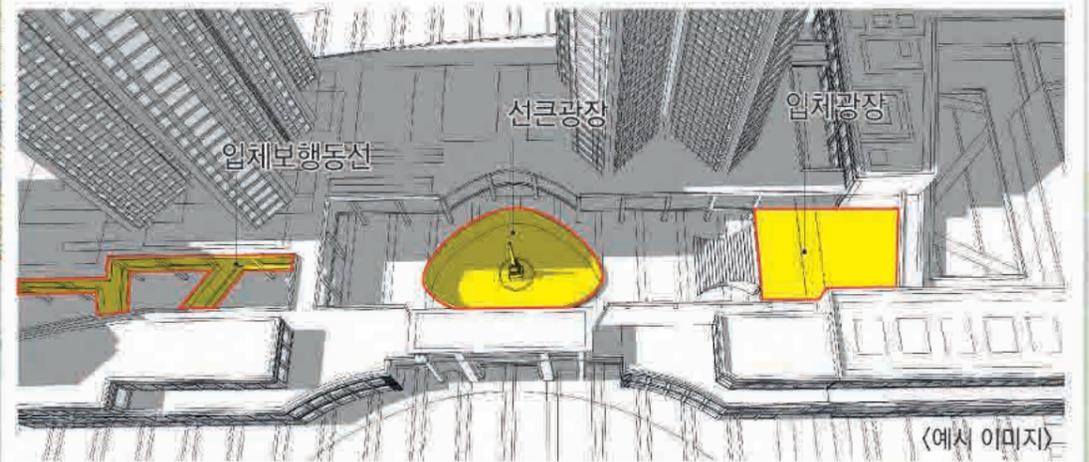
수변조망에 대한 공공성 확보 및 높이 변화에 따른 차별화된 조망경관 연출을 위해 테라스 형태의 외부공간 조성 권장



〈오픈스페이스 예시 개념도〉



대상지 내부 오션큰광장 등 입체적 오픈스페이스 조성을 통해 다양한 활동공간 형성 및 공간별 특색있는 경관연출 권장



# 4.3

## 색채 가이드라인

### ① 기본지침

#### ① 기본방향

- 흥미롭고 활기찬 도시경관을 연출한다.
- 자연경관을 돋보이게 하고 인공경관과 자연경관의 조화를 고려한 색채를 계획한다.
- 조망시점을 고려하여 건축물 저층, 고층, 외부공간 등으로 색채구성을 차별화한다.
- 각 가로성격에 따른 특성화된 색채를 계획한다.

#### ② 기본원칙

- 인접 건축물 및 주변 자연색채와 조화를 고려하여 패턴 및 색상을 사용한다.
- 공공부문과 민간부문의 연계 계획을 통해 통일감 있는 경관을 연출한다.
- 인공적인 채색을 최소화하고, 재료고유의 색채가 적극적으로 적용 될 수 있는 색채계획을 한다.
- 주조색 60%, 보조색 25~30%, 강조색 5~10% 범위에서 사용하도록 하며, 가로의 성격에 따라 5%의 예외색 사용이 가능하다.



#### [배색비율]

- 주조색은 유리창 면적을 제외한 면적
- 유리창이 건물의 70%이상 차지할 경우 유리색을 주조색으로 지정



〈색채 예시 지침도〉



[대지 내 공지]  
보도, 완충녹지 등 공공부문과 연계하여 통합된 외부공간 조성



[건축물 고층부]  
영종하늘과 조화를 이루는 고명도 저채도의 간결한 색채구성



[건축물 저층부]  
각 가로의 특성에 적합한 색채 및 재료 사용을 통한 차별화된 가로경관 연출



# 4.3

## 색채 가이드라인

### ① 유형별 색채지침

#### ① 건축물

- 원경에서의 통일감, 근경에서의 변화감을 추구한다.
- 하늘과의 조화를 위해 저층부에서 고층부로 높아질 수록 고명도의 색을 사용한다.
- 중명도 이상의 어둡지 않은 색을 주조색으로 하여 대규모 건축물이 주는 위압감을 저감한다.
- 이미지가 지나치게 차갑거나 딱딱해 보이지 않도록 난색계획을 적절히 활용한다.
- 고층부는 유리, 메탈릭 소재를 일부 사용하는 것을 권장하며, 저층부는 자연친화적 소재사용을 권장한다.
- 유리색은 건물과 동일계열로 정리하는 것을 원칙하며 강한컬러, 분홍, 자주 계열의 색유리 사용을 금지한다.
- 바다에 면한 건축 입면은 투시형으로 조성한다.
- 건축물 외벽은 도료만으로 처리하는 것은 지양하고 포인트 재료 등을 활용하여 연출한다.

#### [권장 색채팔레트]



#### ② 대지 내 공지

- 건축 입면색채와의 조화를 고려하여 중명도 고채도(무채색) 이상의 색채를 적용한다.
- 주요 진입부 및 결절부, 연결로 등의 일정구간은 재질, 색채, 패턴 등에 변화를 권장한다.
- 현란한 포장패턴 및 고채도의 포장색은 지양한다.
- 시설물의 원색을 지양하고 무채색, 자연소재색 사용으로 시각적 안정감을 연출한다.
- 시설물의 다양한 색채사용은 지양하고 단색 혹은 2개 색상 이하로 배색함을 권장한다.

#### [Paving 권장 색채팔레트]



#### [시설물 권장 색채팔레트]

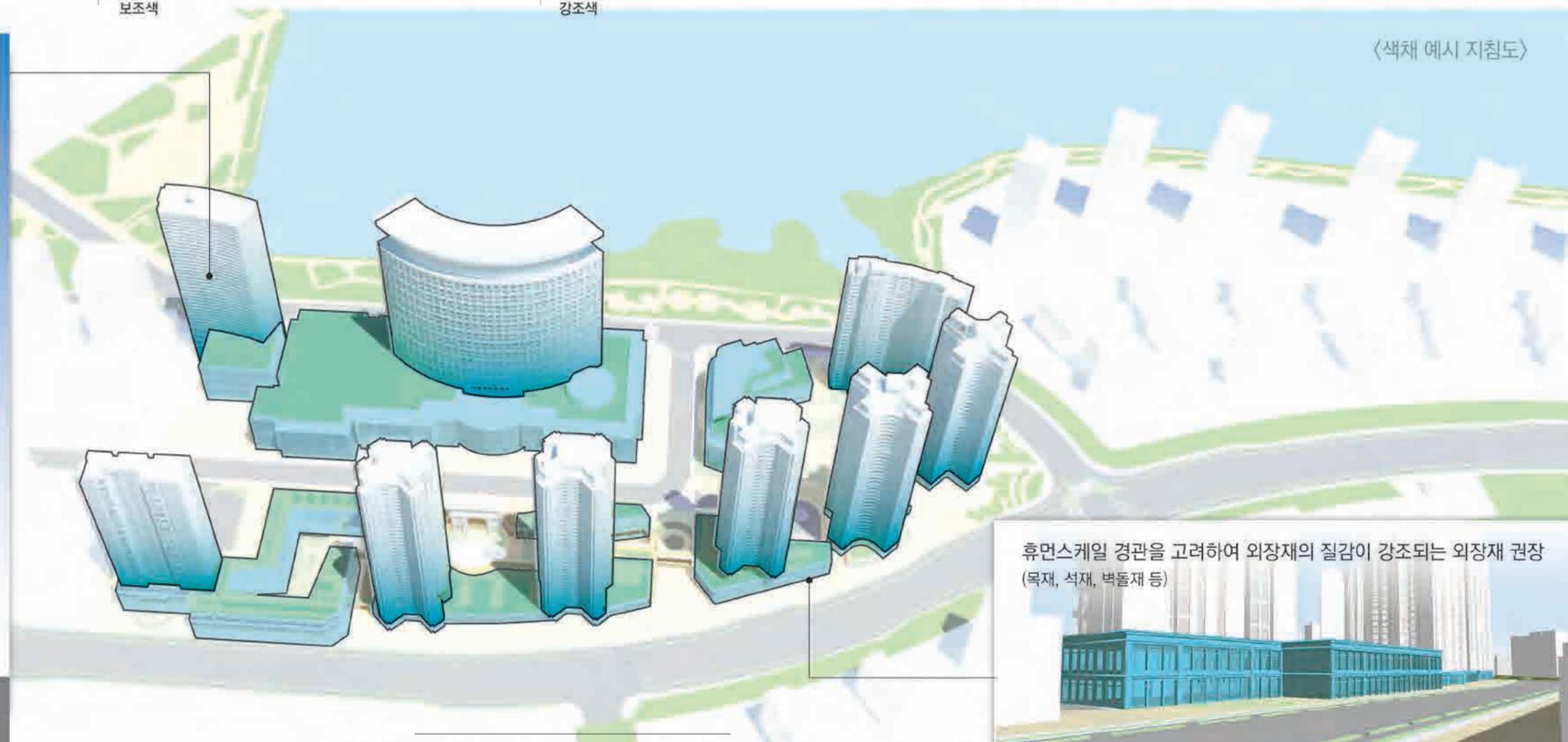


반사도와 투명성이 높은 외장재 권장 (유리, 금속재 등)

고명도 ↑

저명도 ↓

고층의 위압감 저감을 위해 고층부를 향한 수록 명도가 높도록 계획할 것을 권장



<색채 예시 지침도>

휴먼스케일 경관을 고려하여 외장재의 질감이 강조되는 외장재 권장 (목재, 석재, 벽돌재 등)

# 4.4

## 야간경관 지침

### ① 기본지침

#### ① 건축물: 외부 조망의 인지거리에 따른 차별화된 조명 연출

- 빛확산 및 눈부심 최소화를 위해 직접조명방식은 지양한다.
- 저층부[상업]: 출입구와 회랑, 아카이브 등을 빛으로 강조한다.
- 중층부[상업/주거]: 건축물 내부조명을 활용하여 야간경관을 연출한다.
- 고층부[상업/주거]: 상층부 및 옥탑부 간접조명을 통해 스카이라인을 강조한다.

상층부만 강조하는 조명은 지양하고, 입면과 조화를 고려하여 계획한다.

구분	내용
색온도	3000k ~ 4200k
휘도	25Cd/m <sup>2</sup> 이하
권장광원	LED, 메탈할라이드(수변부는 디지털제어 가능한 광원 권장)
연색지수	Ra 85 이상
권장조명방식	직접조명방식을 포함하여 다양한 연출 가능

#### ② 대지 내 공지: 야간활동을 지원하고 보행안전을 담보하는 조명연출

- 보안등, 벤치와 같은 시설물, 수목조명을 활용하여 보행자 편의를 위한 조명을 연출한다.
- 가로 야간조명과 연계하여 일관성 있는 가로경관을 유도한다.
- Basic Type의 가로등과 보안등을 정연하게 배치하여, 깔끔하게 정리된 가로경관 이미지를 연출한다.
- 보행자 시점에서 활기찬 분위기 연출을 위한 다양한 조명요소를 도입한다.

구분	내용
색온도	3000k ~ 4200k
조도	기준 : 6 - 10 - 15 lux 주요 집객부 : 15 - 20 - 30 lux
권장광원	LED, 메탈할라이드(수변부는 디지털제어 가능한 광원 권장)
연색지수	Ra 85 이상
권장조명방식	보안등/볼라드/바닥조명/수목투광/조명 장식물 등을 활용한 연출

<야간경관 예시 지침도>

상층부 및 옥탑부 간접조명을 통한 스카이라인 강조

건축물 내부조명을 활용하여 야간경관 연출

출입구와 회랑, 아카이브 등을 강조

가로와 대지 내 공지 조명을 통합계획하여 보행자 편의를 위한 다양한 조명 연출



주요 집객부는 야간활동 지원을 위해 건축물 내부조명, 시설물조명 등을 통해 다채로운 야간경관 연출

# 4.4

## 야간경관 지침

### ② 야간경관 특화지침

#### ① Park Way: 편안한 분위기의 가로 조명연출

- 건축물 형태를 활용한 경관조명으로 건축물 조형미를 강조한다.
- 보안등, 조경요소와 시설물 조명을 통해 야간동선을 입체화한다.
- 주요 간선도로로 차로로 충분한 조도의 조명을 계획한다.
- Digital Media System을 활용한 조명연출을 금지한다.
- 간판의 조명과 경관조명 휘도 대비를 1:10을 넘지 않도록 한다.

구분	내용
색온도	3000k ~ 3500k
휘도	10 ~ 20Cd/m <sup>2</sup>
바닥면 조도	15 ~ 20 ~ 30 lux
조명대비	1:3 ~ 1:5

#### ② Canvas Street: 다이나믹한 가로 조명연출

- 다양한 경관조명 연출을 통해 다이나믹한 야간경관을 연출한다.
- Digital Media System 및 Media Pole, Media Floor, Lighting Sculpture 등의 다양한 조형요소를 적극 활용한다.
- 건축입면 Digital Media System을 활용한 경관조명 적용 시 관련심의 및 자문 받도록 한다.

구분	내용
색온도	2500k ~ 5000k
휘도	25 ~ 40Cd/m <sup>2</sup>
바닥면 조도	15 ~ 20 ~ 30 lux
조명대비	1:5 ~ 1:10

#### ③ Bayfront Street: 수변에서 아름다운 가로 조명연출

- 원경을 고려하여 상부를 포함한 건축입면 전체를 활용한 경관 조명계획을 권장한다.
- 수변부 휴게 및 활동 지원을 위해 수변을 따라 시설물, 수목, 저층부 벽면을 활용한 연속적인 야간경관을 연출한다.
- Digital Media System을 활용한 조명연출을 금지한다.

구분	내용
색온도	3500k ~ 4200k
휘도	15 ~ 25Cd/m <sup>2</sup>
바닥면 조도	15 ~ 20 ~ 30 lux
조명대비	1:5 ~ 1:10

<야간경관 예시 지침도>

다양한 Active 조명시설을 활용하여 다이나믹한 가로경관 형성



수변을 따라 휴게 및 활동지원을 위해 시설물, 수목, 저층부 벽면 등을 이용한 조명연출



차로 중심의 조명연출 및 인접 자연경관과 조화를 이루는 편안한 분위기의 조명연출

# 4.5

## 옥외광고물 지침

### ① 기본지침

#### ① 기본방향

- 다양한 옥외광고물 유형을 권장하고, 형태적 개성과 조형성을 강조한 흥미로운 분위기를 연출한다.
- 절제되고 정돈된 옥외광고물 유형을 권장한다.
- 광고 게시면과 지주이용간판을 활용한 깨끗한 가로경관을 형성한다.

#### ② 기본원칙

- 1 업소 1간판(단, 곡각자점 2개 이내)을 원칙으로 설치한다.
- 건축물 입면과 일체화된 옥외광고물 디자인으로 조화로우음을 유도한다.
- 다양한 색채를 활용하여 다채로운 가로경관을 형성하되, 실사 이미지 및 자극적 색채 사용을 지양한다.
- 벽면 이용 간판은 건축물 5층 이하에 한하여 부착 (6층 이상 부착 시 통합지주 및 연립형 광고 활용)한다.
- 동일 층에 설치되는 간판의 경우 설치 위치 및 재료를 통일한다.
- 형광 및 네온사인 광원의 직접노출을 금지한다.
- 건축명 표기 시 건축물 상층부 및 옥탑부를 활용하여 입체문자형을 권장한다.



#### [특화 : Bayfront Street]

- 자연소재를 활용한 파사드 활용 광고물을 통해 수변경관과 조화 유도
- White계열의 아크릴 라이팅박스 사용을 통해 세련된 가로경관 연출

#### [특화 : Canvas Street]

- 다양한 유형의 광고물을 통해 특색 있는 가로경관 연출
- 다양한 색채, 재질, 조형성을 강조한 다채로운 경관 연출

#### [상업지역 : 고층부]

- 형태 : 벽면 이용 간판  
통합지주형 간판
- 조명 : 간접조명, 직접조명(광원 직접노출지양)
- 색채 : 다양한 색채사용 가능

#### [상업지역 : 저층부]

- 형태 : 벽면 이용 간판  
통합지주형 간판
- 조명 : 간접조명, 직접조명
- 색채 : 다양한 색채사용 가능

#### [주거지역 : 고층부]

- 형태 : 벽면 이용 간판
- 조명 : 간접조명, 직접조명(광원 직접노출지양)
- 색채 : 다양한 색채사용 가능(강조색 3가지 이내)
- 수량 : 건축물 브랜드 표기는 지표동에 한하여 1개소 설치  
동표기 시 각 주거동 상층부에 1개소 표기

#### [주거지역 : 저층부]

- 형태 : 벽면 이용 간판  
통합지주형 간판
- 조명 : 간접조명
- 색채 : 다양한 색채사용 가능(강조색 3가지 이내)



# 4.5

## 옥외광고물 지침

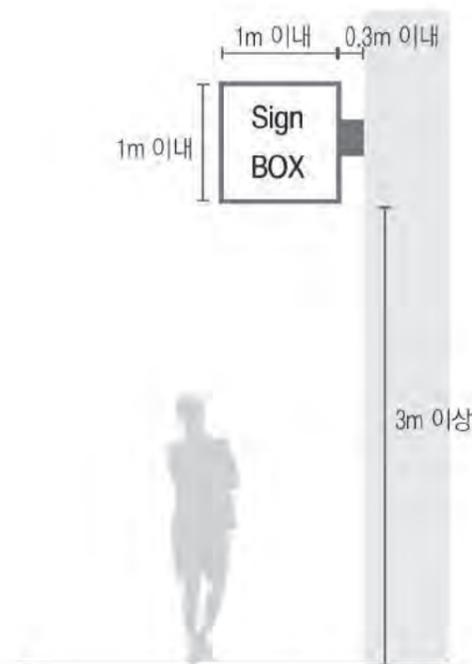
### ② 유형별 지침

구분	
벽면 이용 간판	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 간결한 디자인의 문자형(입체형문자, 부조식 문자) 간판 권장</li> <li>- 가로 : 8m 이내 업소의 창호 부 끝선 이내</li> <li>- 세로 : 문자 및 숫자의 크기는 1층 0.5m, 2~3층 0.6m</li> </ul>
돌출간판	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1층에 한하여 심볼 및 로고 중심으로 표기된 소형돌출 광고 허용</li> <li>- 세로 돌출형 광고 설치 불가</li> <li>- 가로 1m, 세로 1m, 두께 0.2m 이내 크기를 권장하며, 벽면과 간판의간격은 0.3m 이내로 설치</li> </ul>
지주 이용 간판	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 상단까지의 높이는 지면으로부터 1.5m, 폭은 1.0m, 두께는 0.2m 이하로 계획</li> <li>- 내식성, 부식성이 높은 재료 사용</li> <li>- 보도의 경계선으로부터 0.5m, 차도경계선으로부터 1m 이상 거리 확보</li> </ul>
창문 이용 광고물	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1층의 창문 및 출입문에 한하여 설치하며, 지면으로부터 1m 이내 범위에 설치 권장</li> <li>- 1층의 창문 또는 출입문에 폭 0.15m 이하 1개의 안전띠 형태표시</li> </ul>

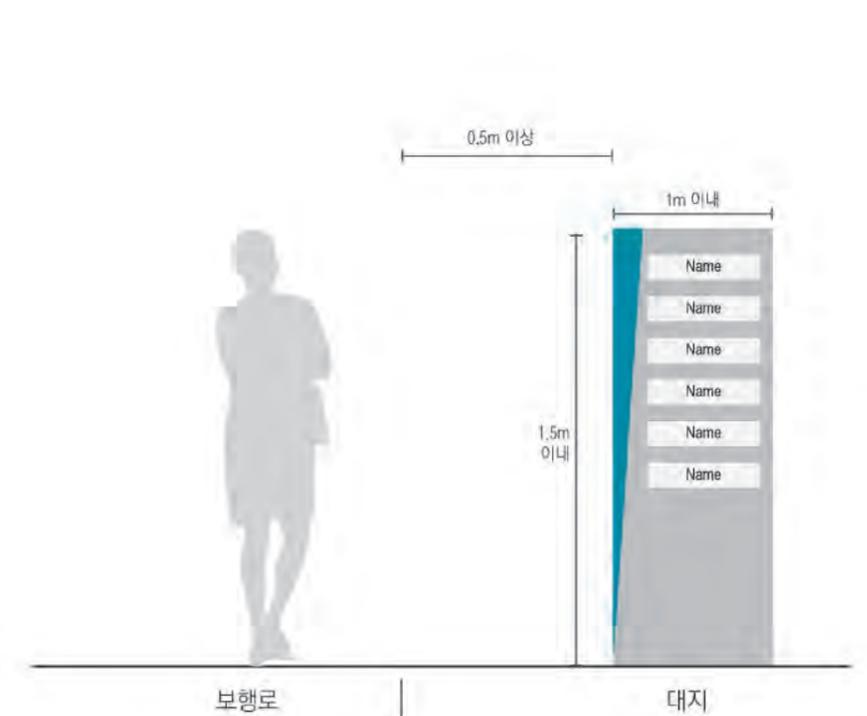
〈벽면 이용 간판 설치 예시〉



〈돌출 간판 설치 예시〉



〈지주 이용 간판 설치 예시〉



### ① 정의

#### ① 용어의 정의

- “전면공지” 라 함은 건축선 또는 벽면선의 후퇴에 의하여 가로변에 선형으로 조성된 공지로서 공개공지로 지정되지 아니한 대지 내 공지를 말한다.

### ② 기본방향 및 원칙

#### ① 원활한 보행을 위해 전면공지 내 보행공간을 조성하도록 한다.

- 전면공지는 개별 필지, 상가의 사적공간(주차, 판매대 설치, 불법광고물 설치 등)으로 활용할 수 없으며 보행자의 원활한 보행이 이루어지도록 조성한다.
- 좁은 폭원의 가로에는 보도 인접부로 식재를 지양하여 보행이 원활할 수 있도록 조성한다.
- 보행자 입장에서 주변 경관을 차폐하는 식재는 지양하도록 한다.  
(보행의 개방감 확보를 위해 관목은 보행 눈높이 이하, 교목은 지하고가 높은 수종 권장)



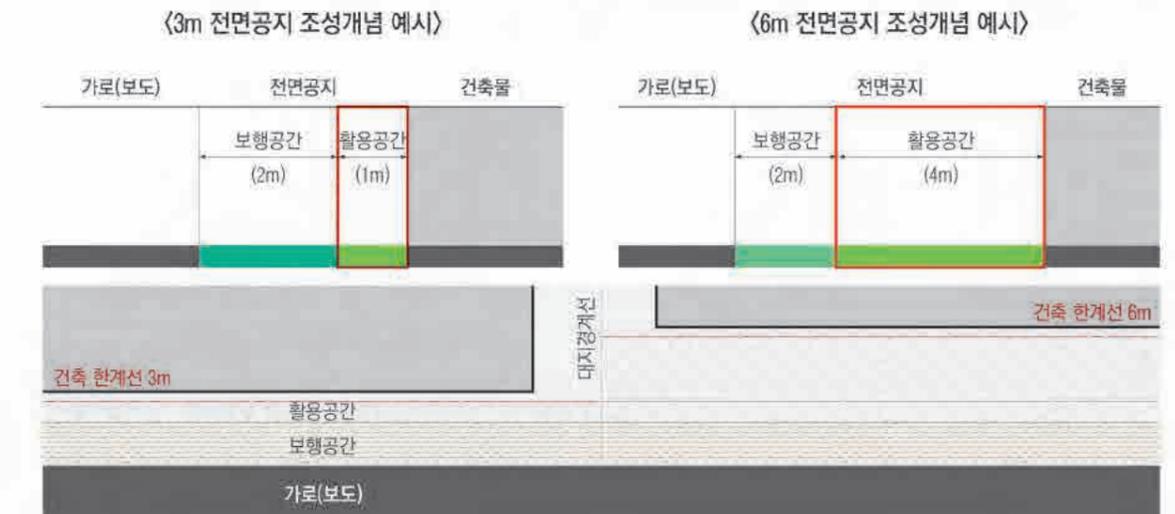
#### ② 전면공지는 가로와의 경관적 통일성 및 연속성을 확보할 수 있도록 한다.

- 보도와 전면공지는 연속성 있는 포장패턴 및 동일재료 사용으로 통일감있게 조성한다.
- 전면공지와 보도의 경계구분이 필요한 경우, 패턴의 디자인적 요소를 활용하여 경계를 구분토록 조성한다.



#### ③ 전면공지 내 다양한 가로활성화 공간을 확보한다.

- 전면공지 내 보행공간을 제외하고 휴식, 커뮤니티 등 이용자의 다양한 활동이 이루어지는 가로활성화 공간을 확보할 수 있다.
- 가로활성화 공간 내 조경식재, 휴게시설물 등을 도입하여 가로환경과 도시미관을 증진토록 한다.
- 전면공지 조성 시 인접 전면공지와의 연속성을 고려하여 조성하도록 하며, 인접필지간 건축 한계선이 다를 경우 폭이 좁은 전면공지를 기준으로 연속성을 유지한다.



# 4.6

## 전면공지 지침

### ③ 전면공지 세부 연출방안

#### ① 보행동선 확보 및 휴게공간의 조성

- 보행자와 시설 이용자를 고려하여 공공보도 ↔ 전면공지 ↔ 건축물 간 연결이 이루어지는 보행동선을 구축하고 건축물의 진입부를 확보한다.
- 휴게공간은 보행동선의 나머지 부분으로 이용자들의 휴식과 커뮤니티활동을 보조할 수 있는 벤치, 데크 및 테라스, 어닝 등을 도입할 수 있도록 한다.



#### ② 데크 및 테라스 조성

- 데크 및 테라스는 충분한 보행공간이 확보된 지역에 설치할 수 있도록 한다.
- 데크 조성 시 재질, 구조, 색채 등 주변과 조화롭게 하고, 블럭단위별로 통합디자인을 권장한다.
- 데크의 바닥높이는 보행에 불편함이 없도록 설정한다.
- 테라스 설치 시 벽기둥 등의 구조물은 설치를 금하고, 차양시설과 함께 설치하도록 한다.



#### ③ 어닝설치

- 구조는 접이식어닝을 권장하며, 기둥을 설치하지 않는 것을 원칙으로 하고 인접영업장은 동일한 높이에 설치하여 경관적 조화를 유도한다.
- 광고물의 표기는 지양하고, 상호는 끝단에 최소 크기로 표기한다.
- 동일건축물 내 업소 간 어닝의 동일소재의 재료, 색상, 형태 등을 사용하여 통일감 있는 경관을 형성한다.



# 4.6

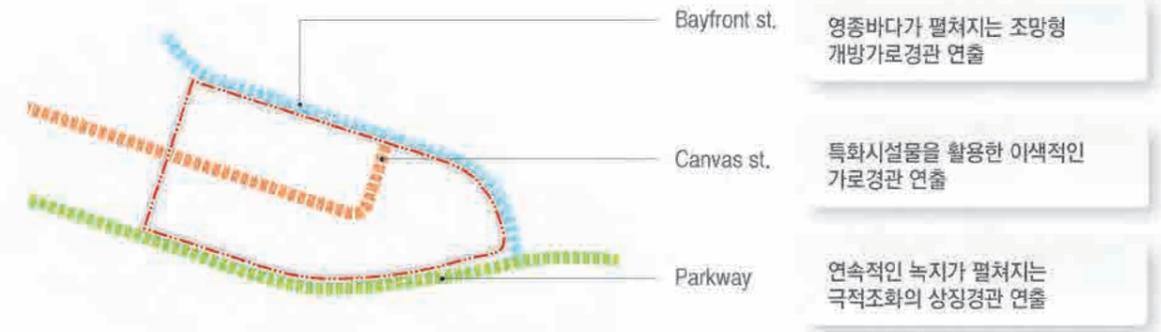
## 전면공지 지침

### ④ 유형별 전면공지 조성방향

#### ① 다양성이 묻어나는 전면공지 조성

- 기 설정된 3개 가로(Bayfront st. / Canvas st. / Parkway)는 각각의 테마와 성격을 갖고 있으며, 해당 가로경관계획의 계획 방향을 고려하여 전면공지를 조성하도록 한다.
- 동일 가로선상에 입지한 전면공지는 유사재료 및 색상을 사용하여 이질감을 최소화 하도록 한다.

〈가로별 경관계획 개념도〉



#### ② Bayfront Street

- 바다와 하늘이 펼쳐지는 가로로서 시설물의 설치를 최소화하여 개방감이 느껴지는 전면공지로 조성한다.

#### ③ Canvas Street

- 다양한 표정이 있는 상업가로로서 테크 및 테라스, 어닝 등으로 보행자에게 친근한 전면공지로 조성한다.

#### ④ Parkway

- 녹지가 연속되는 가로로서 조경식재, 정원형 공간 등 자연성이 우수한 전면공지로 조성한다.





## 05 블록별 가이드라인

5.1 일상10 BL 가이드라인

5.2 주2 BL 가이드라인

5.3 주상2 BL 가이드라인

# 5.1

## 일상10 BL 가이드라인

### 지구단위계획

#### ① 상업시설용지 일상10 BL(C4)

용도지역	일반상업지역
허용용도	법규상 허용되는 용도 단, 의료시설중 정신병원, 격리병원, 장례식장, 창고시설, 위험물저장 및 처리시설, 위험물저장 처리시설, 자동차관련시설(주차장제외) 학교환경위생정화구역내 금지업소(정화구역에 포함될 경우에 한함)는 제외
불허용도	허용되는 용도 이외의 용도
건폐율	70% 이하
용적률	400%이하
높이	별도 제한없음 단, 일상10은 인근 군사시설입지에 따른 고도제한을 적용 받으므로 건축행위시 관할부대와 협의하여야 함

#### ② 대지 내 공지

전면공지	전면공지는 전면도로로부터 일반인의 출입이 용이하도록 전면도로에 접한 길이의 3분의2 이상 구간이 일반인의 출입이 용이하도록 조성되어야 한다.  상업·업무용지내에 건축한계선의 지정으로 조성된 전면공지는 보행자의 통행이 원활히 이루어질 수 있도록 일체의 구조물, 시설물, 식재 등을 금지하고 연접한 보도와 단차없이 조성하여야 한다. 단, 광장 및 보행자전용도로와 접한 경우에는 고정되지 않은 이동식 간이탁자 및 의자는 설치가 가능하다.
공개공지	공개공지는 전면도로변으로 보행자가 많은 곳에 우선적으로 설치하여야 하며, 연접한 보도와 단차없이 일반인의 휴식을 위한 시설물을 설치하여야 한다.

#### ③ 차량 및 보행동선

차량출입	차량출입불허구간으로 지정된 구간내에서는 획지의 차량출입구 설치 및 차량출입을 할 수 없다.
------	--

#### ④ 건축물에 관한 사항

건축물의 전면	2이상의 도로와 면하고 있는 획지내 건축물은 폭원이 넓은 도로에 건축물의 전면이 향하도록 한다. 다만, 폭원이 동일한 도로가 2이상 면하고 있는 경우에는 건축물의 전면을 임의로 정할 수 있다. 각각부에 위치한 건축물의 경우에는 각각부분에 전면성을 갖도록 배치한다.
건축물의 배치	지구단위계획운영지침도에 건축한계선이 지정된 획지에서는 건축물(부대시설 포함) 지상부의 외벽면이 건축한계선의 수직면을 넘어 돌출하여 건축할 수 없다.
건축물의 외벽면	상업·업무용지내 건축물은 외벽면의 의장, 재료, 색채에 있어서 주변 건물과의 조화를 유지하여야 하며, 동일 건축물에서 서로 다른 외벽재료를 사용할 경우 재료들간의 조화를 고려하여야 한다.  간선도로가 교차하는 각각부 건축물은 개구부가 없는 벽면을 간선도로변으로 노출하여서는 안된다. 다만, 조경, 벽화 등 장식적 처리를 하여 해당 도시계획위원회 또는 건축위원회에서 인정하는 경우는 예외로 한다.  상업·업무용지 내 건축물은 전면의 1층벽면을 투시벽으로 50%이상 처리하여야 한다.  상업·업무용지 내 건축물은 전면의 1층서터는 투시형서터로 설치하여야 한다.



지구단위계획 결정도

# 5.1

## 일상10 BL 가이드라인

### 도시건축

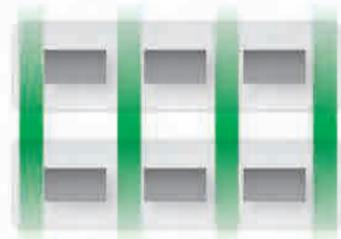
#### ① 고층부 배치: Parkway에 인접하여 배치

- 건축물의 교차배치를 지양하고 인접한 일렬배치를 통해서 바다와 산림 간 통경을 형성하도록 한다.
- 대상지 외곽 parkway 가로변으로 고층건축물을 배치하여 보행특화가로인 Canvas St.의 휴먼스케일 경관구조 형성 및 연속적 경관연출

교차배치 지양  
통경 간섭



일렬배치 권장  
통경 형성



- 상업용지 내 고층부 통경을 형성하는 통경축(Highrise Open Viwe) 1개소 이상을 배치

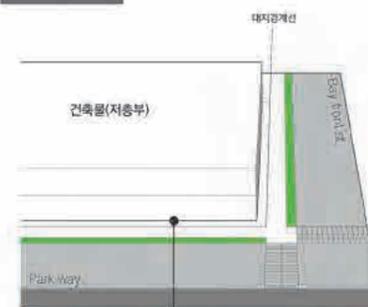
· Highrise Open View

- 고층부(해발 50m 이상 또는 5개층 이상 높이)에서의 열린경관 형성을 위한 통경축으로 최소 20m 이상 확보

#### ② 저층부 배치: 가로변 저층 기반부의 연도형 배치로 연속적인 가로경관을 연출

- 복합리조트 인접 가로변으로부터 건축물을 이격배치
- 가로변 연도형 배치로 휴먼스케일의 연속적인 가로경관을 연출
- 건축물 분절을 통한 남북간 보행로 확보 및 보행레벨의 열린경관 형성

지양



가로변으로 여유폭이 좁은 전면공지 형성 지양

권장



가로와 연계된 오픈스페이스 확보

고층부 바다와 산림을 열어주는 메인 통경축을 확보하는 고층배치

저층부 가로변 건축 이격배치 및 연속적인 기반부(포디움) 형성

Open 1

- 보행자전용도로, Parkway에서 건축물 진입 및 이용객의 휴게공간 확보를 위한 전면공간 형성
- 건축물 이격배치를 통해 최소 500㎡ 이상의 면적 확보

저층부는 5F 이하로 연도형으로 조성

건축한계선에 따른 건축이격배치 (3m 이상)

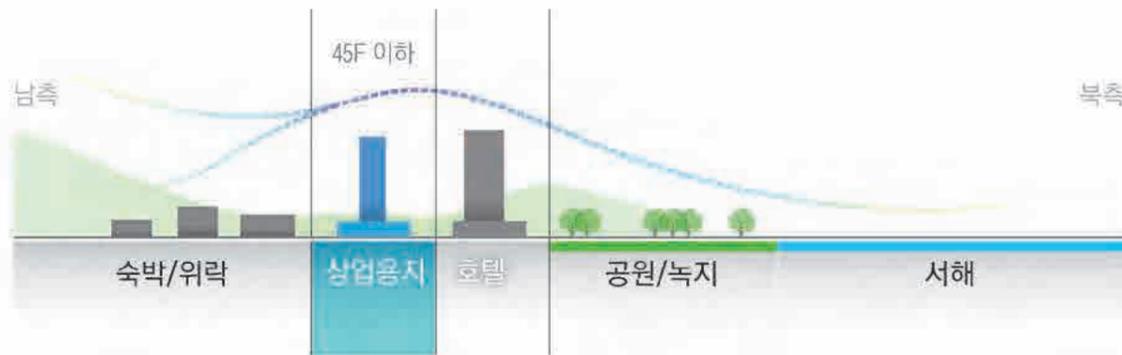
# 5.1

## 일상10 BL 가이드라인

### 도시건축

#### ③ 높이 및 규모(스카이라인)

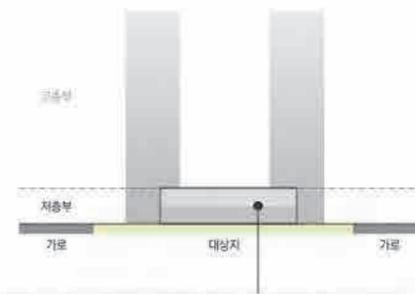
- 저층부와 고층부로 구분하여 높이 변화를 연출하되 전체 도시맥락적인 스카이라인의 형성은 랜드마크 기능을 고려하여 상징적 스카이라인을 연출



#### ④ 형태 및 외관

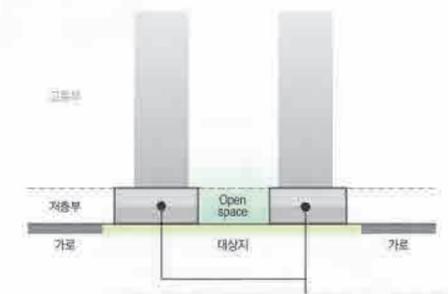
- 복합리조트 인접 가로변으로부터 건축물을 이격배치
- 가로변 연도형 배치로 휴먼스케일의 연속적인 가로경관을 연출
- 건축물 분절을 통한 남북간 보행로 확보 및 보행레벨의 열린경관 형성

##### 지양



내부 중심부로 건축물 저층부 배치 지양

##### 권장



가로인접부로 건축물 저층부 배치 권장

저층 기반부 조성으로 parkway변에서 점차 높아지는 스카이라인 형성

수직 분절, 입면패턴에 의한 수직성 강조

저층부 입면디자인 Parkway

완충녹지 구간과의 시각적 연계성을 위해 저층부의 자연형 재료를 사용하고 고층부 재료와 차별화

# 5.1

## 일상10 BL 가이드라인

### 색채

#### ① 기본방향

- 흥미롭고 활기찬 도시경관을 연출
- 자연경관을 돋보이게 하고 인공경관과 자연경관의 조화를 고려한 색채를 계획
- 조망시점을 고려하여 건축물 저층, 고층, 외부공간 등으로 색채구성을 차별화
- 각 가로성격에 따른 특성화된 색채를 계획



#### ② 기본원칙

- 인접 건축물 및 주변 자연색채와 조화를 고려하여 패턴 및 색상을 사용
- 공공부문과 민간부문의 연계 계획을 통해 통일감 있는 경관을 연출
- 인공적인 채색을 최소화하고, 재료고유의 색채가 적극적으로 적용 될 수 있는 색채계획
- 주조색 60%, 보조색 25~30%, 강조색 5~10% 범위에서 사용하도록 하며, 가로의 성격에 따라 5%의 예외색 사용이 가능

#### [배색비율]

- 주조색은 유리창 면적을 제외한 면적
- 유리창이 건물의 70%이상 차지할 경우 유리색을 주조색으로 지정



#### [건축물 권장 색채팔레트]

주조색		
보조색		
강조색		

#### [Paving 권장 색채팔레트]

보행로				
광장				
[시설물 권장 색채팔레트]				

- 원경에서의 통일감, 근경에서의 변화감을 추구
- 하늘과의 조화를 위해 저층부에서 고층부로 높아질 수록 고명도의 색을 사용
- 중명도 이상의 어둡지 않은 색을 주조색으로 하여 대규모 건축물이 주는 위압감을 저감
- 이미지가 지나치게 차갑거나 딱딱해 보이지 않도록 난색계획을 적절히 활용
- 고층부는 유리, 메탈릭 소재를 일부 사용하는 것을 권장하며, 저층부는 자연친화적 소재사용을 권장
- 유리색은 건물과 동일계열로 정리하는 것을 원칙하며 강간컬러, 분홍, 자주 계열의 색유리 사용을 금지
- 바다에 면한 건축 입면은 투시형으로 조성
- 건축물 외벽은 도로만으로 처리하는 것은 지양하고 포인트 재료 등을 활용하여 연출

- 건축 입면색채와의 조화를 고려하여 중명도 고채도(무채색) 이상의 색채를 적용
- 주요 진입부 및 결절부, 연결로 등의 일정구간은 재질, 색채, 패턴 등에 변화 권장
- 현란한 포장패턴 및 고채도의 포장색은 지양
- 시설물의 원색을 지양하고 무채색, 자연소재색 사용으로 시각적 안정감을 연출
- 시설물의 다양한 색채사용은 지양하고 단색 혹은 2개 색상 이하로 배색함을 권장

# 5.1

## 일상10 BL 가이드라인

### 야간경관

#### ① 건축물: 외부 조망의 인지거리에 따른 차별화된 조명 연출

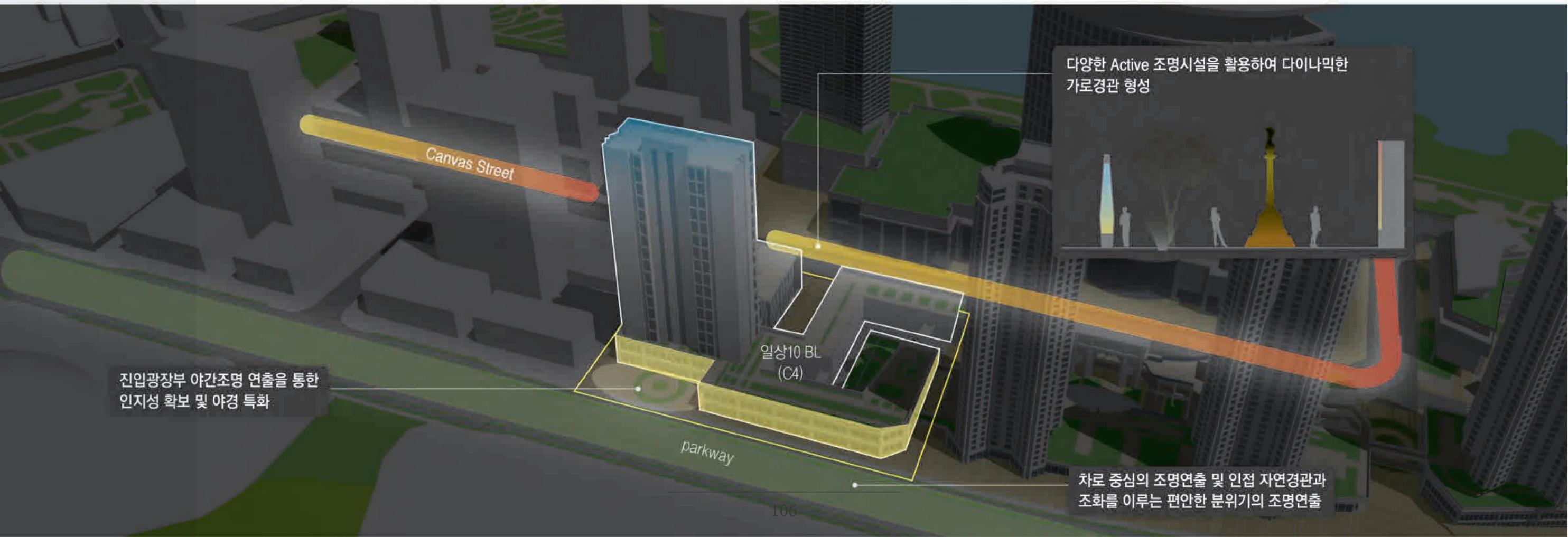
- 주요 건축물의 상부, 옥탑부의 경관조명으로 스카이라인의 강조
- 내부조명을 경관요소로 활용하면서 저층부와 고층부의 조화로운 연출을 위한 경관조명계획
- LED를 사용하여 변화와 움직임이 있는 연출
- 중층부 이상의 면에 계획할 경우 철저한 조망분석을 통하여 빛공해가 발생하지 않도록 유의
- 포디움, 아케이드, 공개공지 등 건축적 형태를 활용한 건축과 일체화 된 조명연출

구분	내용
색온도	3000k ~ 4200k
휘도	25Cd/m <sup>2</sup> 이하
권장광원	LED, 메탈할라이드(수변부는 디지털제어 가능한 광원 권장)
연색지수	Ra 85 이상
권장조명방식	직접조명방식을 포함하여 다양한 연출 가능

#### ② 대지 내 공지: 야간활동을 지원하고 보행안전을 담보하는 조명연출

- 대지 내 공지 바닥면도 위와 같은 방식의 연출로 일관성 있는 가로경관 유도
- 미디어 풀과 같은 첨단 방식의 조명연출방식의 다양한 도입 권장
- BASIC TYPE의 가로등과 보안등을 정연하게 배치하여, 깔끔하게 정리된 가로경관의 이미지를 야간에도 부각시키도록 할 것

구분	내용
색온도	3000k ~ 4200k
조도	기준 : 6 - 10 - 15 lux 주요 집객부 : 15 - 20 - 30 lux
권장광원	LED, 메탈할라이드(수변부는 디지털제어 가능한 광원 권장)
연색지수	Ra 85 이상
권장조명방식	보안등/볼라드/바닥조명/수목투광/조명 장식물 등을 활용한 연출



진입광장부 야간조명 연출을 통한 인지성 확보 및 야경 특화

다양한 Active 조명시설을 활용하여ダイナミック한 가로경관 형성

차로 중심의 조명연출 및 인접 자연경관과 조화를 이루는 편안한 분위기의 조명연출

# 5.1

## 일상10 BL 가이드라인

### 옥외광고물

#### ① 기본방향 및 원칙

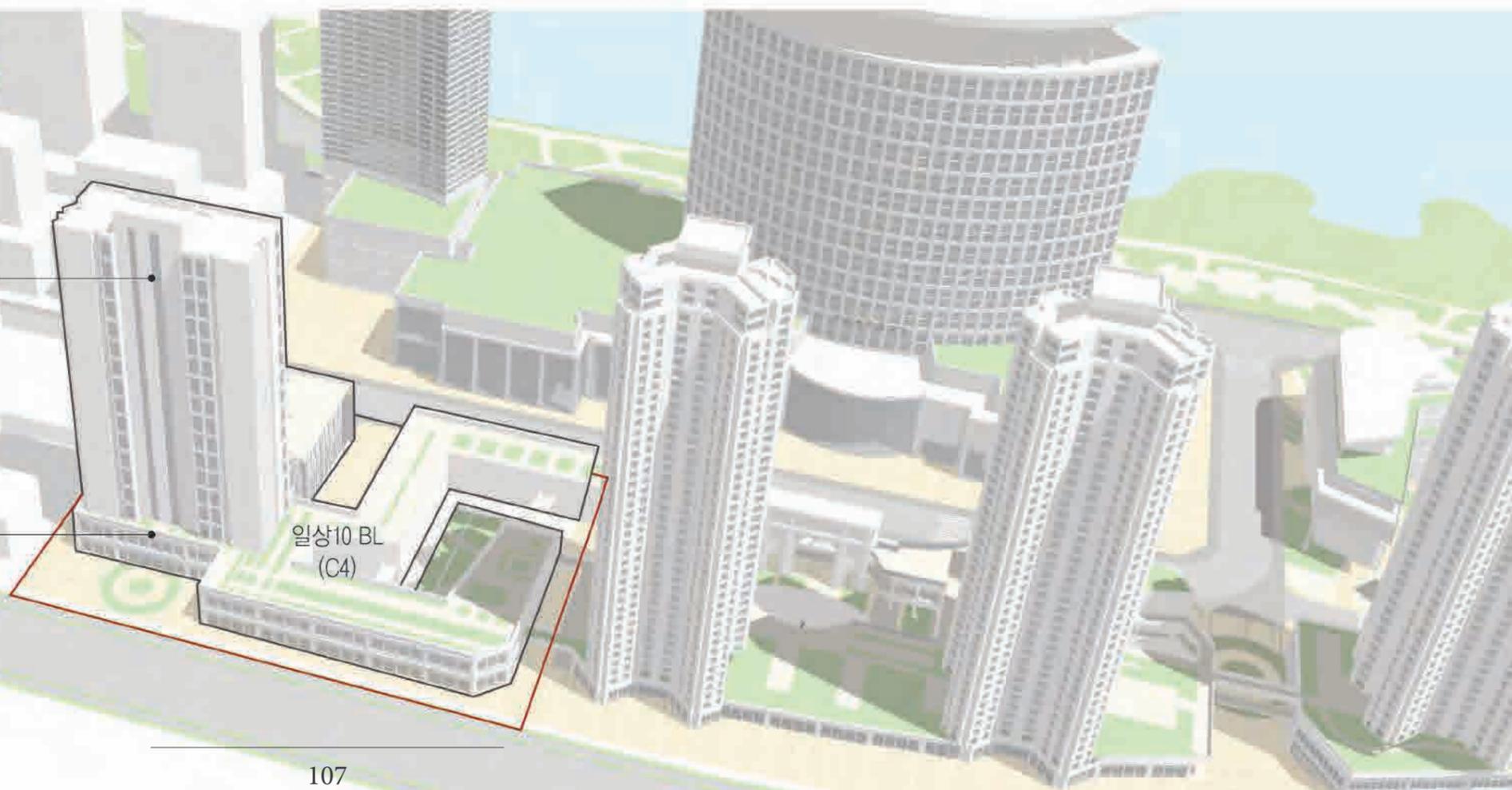
개요	특화거리와 인접해 있기 때문에 특화거리의 성향을 반영하여 다양하고 활기찬 이미지 구축
기본원칙	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1업소 2간판 이내 (가로형 간판1개, 소형돌출간판 1개 이내)</li> <li>- 간판의 크기, 내용, 설치위치 제한</li> <li>- 가로 별 특화요소에 대한 지침 반영</li> <li>- 건물의 옥외광고물 설치의 층수제한(설치한계선)</li> <li>- 영문과 한글을 병기</li> </ul>
연출방향	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 다양한 색채의 파사드를 활용하여, 거리 분위기 활성화</li> <li>- 고층부 주거지역과의 시각적 간섭을 고려하여 고층부의 광고물 규제 (저층부 Set Back 기준선 이하로 광고게시면 을 이용한 광고물 연립)</li> </ul>

#### ② 세부 지침

공통	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 영문과 한글을 병기</li> <li>- 배경 : 실사 이미지 사용 금지</li> <li>- 1업소 2간판 이내 (가로형 광고 1개, 소형돌출간판 1개 이내)</li> <li>- 건물 상단부 건물명 부착 금지 (단, 호텔건물일 경우 건물명 중심의 광고물 허용)</li> </ul>
벽면이용간판	<p>문자형 (임체문자, 부조식 문자)간판 권장, 파사드 활용 가능</p> <p>가로 : 최대 8m 이내, 업소의 창호부 끝선 이내로 설치 허용</p> <p>세로 : 문자 및 숫자의 최대크기는 1층 0.5m, 2층~3층 0.6m, 4층 이상 설치불가</p>
창문이용광고	1층 업소의 창문 및 출입문에 한하여 세로 0.15m이내의 안전띠 형식권장
고층부(6층 이상)	<p>지주이용광고 : 고층부 업소들은 입구부에 통합지주활용</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지주이용광고 상단까지의 높이는 지면으로부터 1.5m, 폭은 1.0m, 두께는 0.2m를 초과할 수 없음</li> <li>- 광고게시면 활용 : 건물의 입구 주변에 연립형 설치 또는 건물 벽면 부에 10m 이내의 게시면을 활용하여 정렬하는 방식</li> </ul>

[상업지역 : 고층부]  
 - 형태 : 벽면 이용 간판  
 통합지주형 간판  
 - 조명 : 간접조명, 직접조명(광원 직접노출지양)  
 - 색채 : 다양한 색채사용 가능

[상업지역 : 저층부]  
 - 형태 : 벽면 이용 간판  
 통합지주형 간판  
 - 조명 : 간접조명, 직접조명  
 - 색채 : 다양한 색채사용 가능



# 5.2

## 주2 BL 가이드라인

### 지구단위계획

#### ① 주차장시설용지 주2 BL(PA2)

용도지역	일반상업지역
허용용도	주차장법 제2조에 의한 노외주차장 및 주차전용건축물 해당 용도지역에서 건축가능한 제1,2종근린생활시설(단란주점, 안마시술소, 옥외에 설치하는 골프연습장 및 지상층에 설치하는 노래연습장은 제외) ※ 주차장 이외의 시설은 주차장으로 사용되는 부분의 비율이 건축연면적의 70%이상이어야 함
불허용도	허용되는 용도 이외의 용도
건폐율	60% 이하
용적률	200%이하
높이	별도 제한없음 단, 주차장2, 주차장3은 인근 군사시설입지에 따른 고도제한을 적용 받으므로 건축행위시 관할부대와 반드시 협의하여야 함

#### ② 대지 내 공지

녹색주차장	주차장용지내에 노외주차장 조성시 잔디 또는 투수성 포장재료를 사용하여 녹지공간을 확보하도록 한다.
-------	--

#### ③ 차량 및 보행동선

차량출입	차량출입불허구간으로 지정된 구간내에서는 획지의 차량출입구 설치 및 차량출입을 할 수 없다.  차량출입구는 획지당 1개소를 원칙으로 한다. 단, 획지의 합병 등으로 추가설치가 필요할 경우 해당 도시계획위원회 또는 교통영향평가심의회(통합심의시 건축위원회)에서 타당하다고 인정하는 경우는 예외로 한다.
------	---

#### ④ 건축물에 관한 사항

건축물의 외관 및 형태	담장: 공공시설 및 기타시설용지내에서는 담장의 설치를 불허한다. 야간조명: 공공시설 및 기타시설용지내의 대형건축물은 야간활동지원 및 장소적 상징성을 고려하여 독특한 형태 및 광원을 지닌 야간조명을 설치하여야 한다. 색채 및 옥외광고물: 건축물에 대한 용도·건폐율·용적률·높이·배치·형태·색채·건축선에 관한 도시관리계획결정(변경)조서 건축물에 대한 색채·옥외광고물에 관한 사항에 따른다.
건축물의 용도 등	주차장용지내 주차전용건축물은 해당 용도지역에서 건축할 수 있는 건축물종 건축법 시행령 별표1호의 제1,2종근린생활시설과 복합건축할 수 있으나, 주차용도로 사용되는 부분이 전체 건축물연면적의 70%이상이어야 한다.
건축물의 배치	주차장용지내 건축선 후퇴구간에는 차폐를 위한 식재를 권장한다.



지구단위계획 결정도

# 5.2

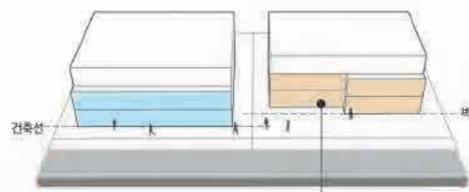
## 주2 BL 가이드라인

### 도시건축

#### ① 연속적인 가로경관을 형성하는 배치

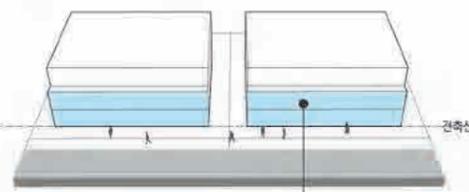
- 주차시설 배치 시 인접한 상업시설 저층부와 연속적인 기단부를 형성하도록 배치
- 건축한계선에 따른 건축물 이격 배치로 가로경관에서의 개방감을 극대화

지양



복잡한 가로경관을 형성하는 건축배치 지양

권장



동일 가로 내 인접 건축물과 건축선 연계 배치

#### ③ 높이 및 규모(스카이라인)

- 주차시설의 높이는 인접한 상업시설 저층 기단부 높이와 연속성을 이루도록 계획
- 보행스케일에서의 자연스러운 높이 변화를 연출

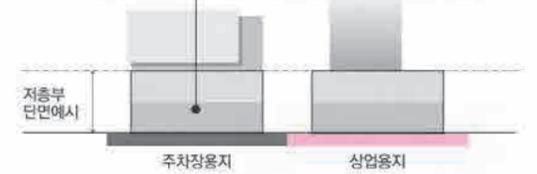
지양

주차장용지의 개별적인 저층부 형성 지양



권장

인접한 상업용지 저층부와 동일



중고층부는 주차공간의 외부 노출을 지양하고 특색있는 입면디자인 적용을 권장

저층기단부 높이와 연속적인 스카이라인을 형성

저층부 가로변 건축 이격배치 및 연속적인 기단부(포디움) 형성

저층부는 개방형 구조로 조성하며 인접 상업 저층부와 연속성 유지

건축한계선에 따른 건축이격배치 (3m 이상)



# 5.2

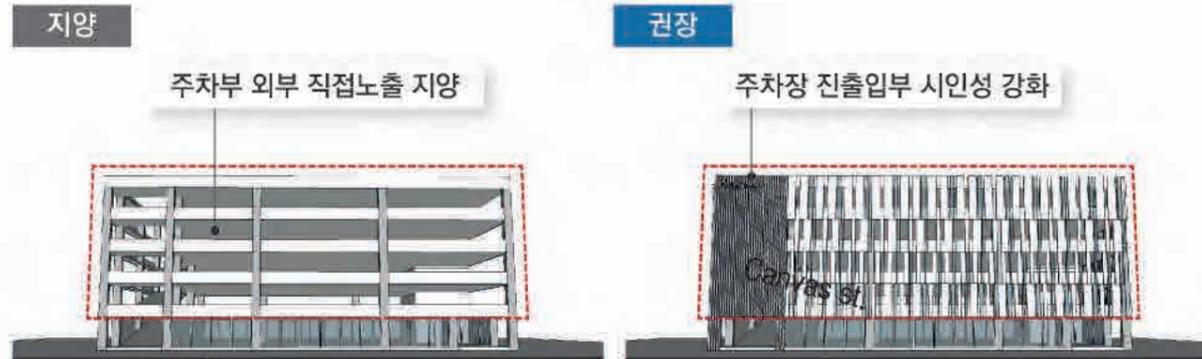
## 주2 BL 가이드라인

#### 도시건축

#### ④ 형태 및 외관

- 저층부는 인접 상업 기반부 입면디자인과 연속성을 유지하며, 보행스케일을 고려하여 열린 가로경관 이미지 연출을 위해 개방적 구조 및 투시형 재료를 적용

- 중층부는 특화된 파사드 디자인으로 가로경관의 시각적 포인트로 활용
- 과도한 장식은 지양하고 조형성을 강조한 입면디자인 계획



다양한 패턴 및 재료를 활용한 주차부 입면 디자인 처리 권장



저층부는 가로경관의 연속성 및 개방감을 고려하여 투시형 입면으로 구성

보행자 도로에 접한 측면의 경우 보행경관을 고려하여 건축물 전면디자인에 상응하는 입면디자인 연출

보행자도로

Canvas st.

# 5.2

## 주2 BL 가이드라인

### 색채

#### ① 기본방향

- 흥미롭고 활기찬 도시경관을 연출
- 자연경관을 돋보이게 하고 인공경관과 자연경관의 조화를 고려한 색채를 계획
- 조망시점을 고려하여 건축물 저층, 고층, 외부공간 등으로 색채구성을 차별화
- 각 가로성격에 따른 특성화된 색채를 계획



#### ② 기본원칙

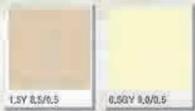
- 인접 건축물 및 주변 자연색채와 조화를 고려하여 패턴 및 색상을 사용
- 공공부문과 민간부문의 연계 계획을 통해 통일감 있는 경관을 연출
- 인공적인 채색을 최소화하고, 재료고유의 색채가 적극적으로 적용 될 수 있는 색채계획
- 주조색 60%, 보조색 25~30%, 강조색 5~10% 범위에서 사용하도록 하며, 가로의 성격에 따라 5%의 예외색 사용이 가능

#### [배색비율]

- 주조색은 유리창 면적을 제외한 면적
- 유리창이 건물의 70%이상 차지할 경우 유리색을 주조색으로 지정



#### [건축물 권장 색채팔레트]



#### 주조색



#### 보조색



#### 강조색

- 원경에서의 통일감, 근경에서의 변화감을 추구
- 하늘과의 조화를 위해 저층부에서 고층부로 높아질 수록 고명도의 색을 사용
- 층명도 이상의 어둡지 않은 색을 주조색으로 하여 대규모 건축물이 주는 위압감을 저감
- 이미지가 지나치게 차갑거나 딱딱해 보이지 않도록 난색계획을 적절히 활용
- 고층부는 유리, 메탈릭 소재를 일부 사용하는 것을 권장하며, 저층부는 자연친화적 소재사용을 권장
- 유리색은 건물과 동일계열로 정리하는 것을 원칙하며 강한컬러, 분홍, 자주 계열의 색유리 사용을 금지
- 바다에 면한 건축 입면은 투시형으로 조성
- 건축물 외벽은 도로만으로 처리하는 것은 지양하고 포인트 재료 등을 활용하여 연출

#### [Paving 권장 색채팔레트]



#### 보행로



#### 광장

#### [시설물 권장 색채팔레트]



- 건축 입면색채와의 조화를 고려하여 층명도 고채도(무채색) 이상의 색채를 적용
- 주요 진입부 및 결절부, 연결로 등의 일정구간은 재질, 색채, 패턴 등에 변화 권장
- 현란한 포장패턴 및 고채도의 포장색은 지양
- 시설물의 원색을 지양하고 무채색, 자연소재색 사용으로 시각적 안정감을 연출
- 시설물의 다양한 색채사용은 지양하고 단색 혹은 2개 색상 이하로 배색함을 권장

# 5.2

## 주2 BL 가이드라인

### 야간경관

#### ① 건축물: 외부 조망의 인지거리에 따른 차별화된 조명 연출

- 건축물의 형태를 지닌 주차장이 설치 될 경우, 지역적 성격을 고려하여, 건축입면의 경관조명연출을 권장
- 경관조명을 연출할 경우 배면의 주거지역, 자연지역으로 광공해가 발행하지 않도록 할 것
- 주차장 내부의 천정면의 광원이 노출되어 광공해를 유발하지 않도록 유의 할 것
- 캔버스 스트리트에 면한 주차장의 건축입면은 색상 사용 및 움직임이 있는 조명연출을 허용

구분	내용
색온도	3000k ~ 4200k
휘도	25Cd/m <sup>2</sup> 이하
권장광원	LED, 메탈할라이드
연색지수	Ra 70 이상
권장조명방식	직접조명방식을 포함하여 다양한 연출 가능

#### ② 대지 내 공지: 야간활동을 지원하고 보행안전을 담보하는 조명연출

- 대지 내 공지의 보안등은 단순한 형태의 폴을 설치하여, 정리된 경관을 표현
- 주차장 내 공지에 벤치와 같은 시설물이 설치 될 경우, 조명을 접목
- 움직임과 색상변화를 활용한 조명연출은 주변지역과의 조화를 위하여 금지

구분	내용
색온도	3000k ~ 4200k
조도	기준 : 6 - 10 - 15 lux 주요 집객부 : 15 - 20 - 30 lux
권장광원	LED, 메탈할라이드(
연색지수	Ra 70 이상
권장조명방식	보안등/볼라드/바닥조명/수목투광/조명 장식물 등을 활용한 연출

미디어 파사드 등을 활용한 야간경관 특화로 활력넘치는 가로경관 연출

다양한 Active 조명시설을 활용하여 다이내믹한 가로경관 형성



# 5.2

## 주2 BL 가이드라인

### 옥외광고물

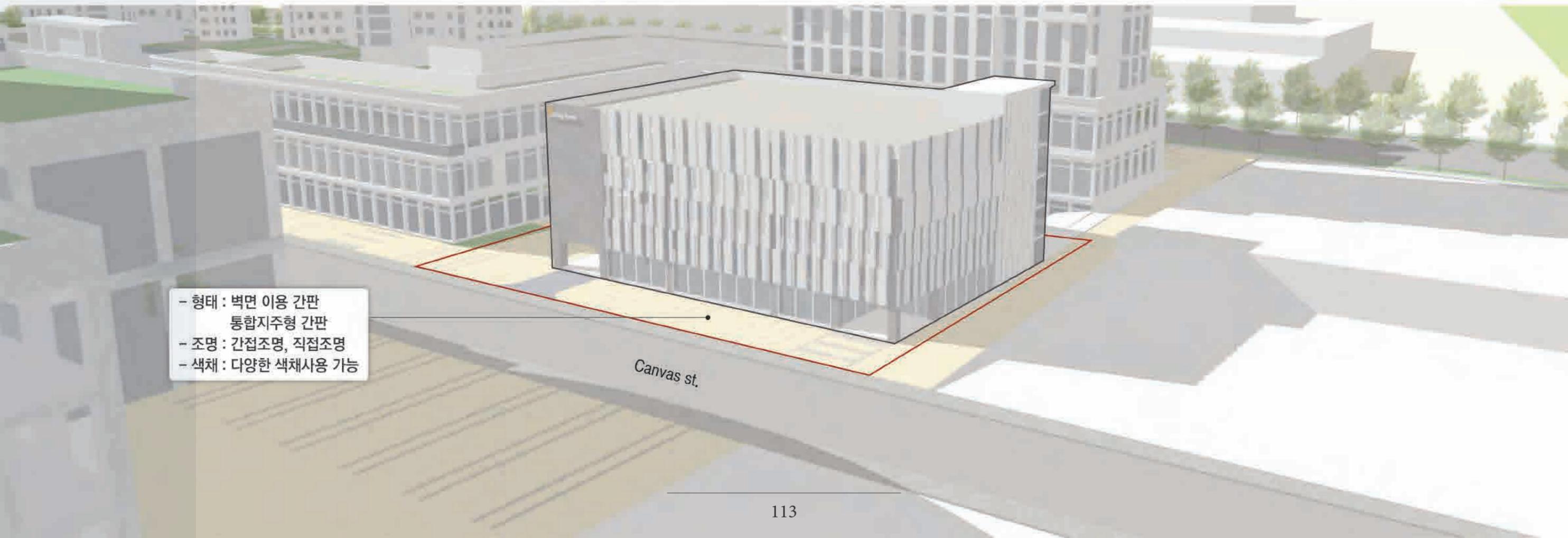
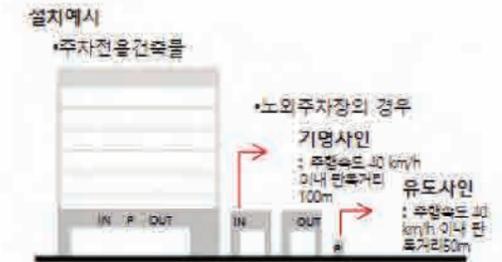
#### ① 기본방향 및 원칙

개요	주차 중심 영역으로서 시인성 확보 및 간결한 디자인 요소 지향
기본원칙	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 건물명 위주의 광고물 계획</li> <li>- 이용자의 동선고려</li> <li>- 주표기내용의 명확한 구분 (P마크 인지성, In/Out의 표기)</li> <li>- 주차전용 건축물의 경우와 노외 주차장일 경우를 모두 고려</li> </ul>
연출방향	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 보행자의 시각을 고려한 광고물 계획</li> <li>- 인접한 업무지구와 조화로울 수 있는 광고물 계획</li> </ul>

#### ② 권장 지침

주차출입구사인  
 기명사인 : 가로형  
 (판류형, 부조식문자)  
 유도사인 : 지주형

지주형 - 심플한 형태의 판넬형 광고물 이용  
 주차장 유도사인과 주차장 기명사인은 분리하여 설치  
 내 용 : p마크, 건물명, 방향표시  
 색 채 : 짙은색 바탕면에 흰 글씨 권장, 포인트 컬러 적용(심볼 및 도형)  
 조 명 : 입체문자, 백라이트 조명 또는 내장조명방식 권장  
 (p(주차장)마크, 시설명, 화살표 등의 주 표기내용에 사용)



- 형태 : 벽면 이용 간판  
통합지주형 간판
- 조명 : 간접조명, 직접조명
- 색채 : 다양한 색채사용 가능

# 5.3

## 주상2 BL 가이드라인

### 지구단위계획

#### ① 주상복합용지 주상2 BL(MR)

용도지역	일반상업지역	
허용용도	공동주택 중 아파트 및 부대시설 (단, 공동주택 부분의 면적이 전체면적의 80%이하에 한함) 제1,2종 근린생활시설 문화 및 집회시설 중 공연장 및 전시장 판매시설 의료시설(단, 정신병원, 격리병원, 장례식장 제외)	교육연구시설 운동시설 수련시설 노유자시설 업무시설
불허용도	허용되는 용도 이외의 용도	
건폐율	70% 이하	
용적률	400%이하	
높이	별도 제한없음 단, 주상2은 인근 군사시설입지에 따른 고도제한을 적용 받으므로 건축행위시 관할부대와 협의하여야 함	

#### ② 대지 내 공지

전면공지	주상복합용지내에 건축한계선의 지정으로 조성된 전면공지는 보행자의 통행이 원활히 이루어질 수 있도록 해야한다.
공개공지	공개공지는 전면도로변으로 보행자가 많은 곳에 우선적으로 설치하여야 하며, 연접한 보도와 단차없이 일반인의 휴식을 위한 시설물을 설치하여야 한다.

#### ③ 차량 및 보행동선

차량출입	차량출입불허구간으로 지정된 구간내에서는 획지의 차량출입구 설치 및 차량출입을 할 수 없다.  '주상2' 블록과 '일상12' 블록 간 공동진출입구를 조성할 수 있다.
------	---

#### ④ 건축물에 관한 사항

건축물의 배치	주상복합용지내 건축한계선이 지정된 획지는 건축물(부대복리시설 포함) 지상부의 외벽면이 지구단위계획에서 정한 선의 수직면을 넘어 돌출하여 건축할 수 없다.
---------	---



지구단위계획 결정도

# 5.3

## 주상2 BL 가이드라인

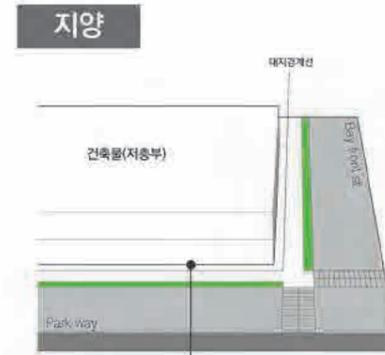
### 도시건축

#### ① 고층부 배치: Parkway에 인접하여 배치

- 건축물의 교차배치를 지양하고 인접한 일렬배치를 통해서 바다와 산림 간 통경을 형성하도록 한다.
- 대상지 외곽 parkway 가로변으로 고층건축물을 배치하여 보행특화가로인 Canvas St.의 휴먼스케일 경관구조 형성 및 연속적 경관연출
- 변화감 있는 건축경관 형성을 위해 2가지 유형 이상의 주동 배치
- 블록의 규모를 고려하여 주상복합용지 내 통경축은 최소 3개소 이상 확보
- 통경축은 2가지 유형(Main View Axis, Highrise Open View)으로 구분
  - Main View Axis
    - : 지상부 전체를 확보하는 통경축으로 폭원은 40m 이상 확보하도록 하되, 저층부는 가로에서의 연속성을 고려하여 10m 이상 확보
  - Highrise Open View
    - : 고층부(해발 50m 이상 또는 5개층 이상 높이)에서의 열린경관 형성을 위한 통경축으로 최소 20m 이상 확보

#### ② 저층부 배치: 가로변 저층 기반부의 연도형 배치로 연속적인 가로경관을 연출

- 복합리조트 인접 가로변으로부터 건축물을 이격배치
- 가로변 연도형 배치로 휴먼스케일의 연속적인 가로경관을 연출
- 건축물 분절을 통한 남북간 보행로 확보 및 보행레벨의 열린경관 형성



가로변으로 여유폭이 좁은 전면공지 형성 지양



가로와 연계된 오픈스페이스 확보

#### Open 2

- 카지노호텔 진입광장과 연계하여 지구 내 진입광장 조성
- 건축물 배치 시 최소 400㎡ 이상의 면적 확보

고층부 바다와 산림을 열어주는 메인 통경축을 확 (저층부 10m, 고층부 40m 이상 이격 배치)

#### Open 4

- C12 BL과 연계한 외부공간 조성을 고려한 건축물 배치
- 대지 경계선을 중심으로 반경 30m 이상, 1,200㎡ 이상 면적이 확보될 수 있도록 건축물 이격 배치

전면가로 및 보행자도로에 인접한 저층부에 상업, Retail 등의 보행 친화형 프로그램 도입

#### Open 3

- Main View Axis와 연계한 Open Space 형성
- 건축물 배치 시 최소 폭원 10m 이상, 1,000㎡ 이상 면적이 확보될 수 있도록 건축물 분절 및 이격 배치

연속적인 상업가로경관을 위한 건축물 이격배치

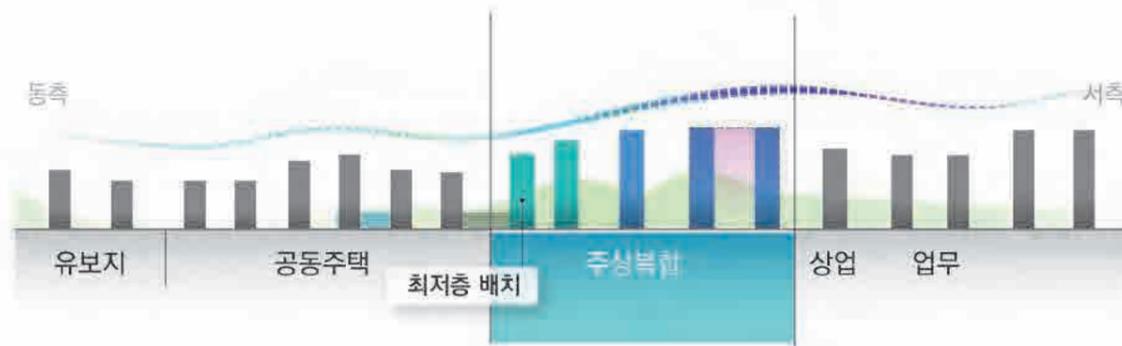
# 5.3

## 주상2 BL 가이드라인

### 도시건축

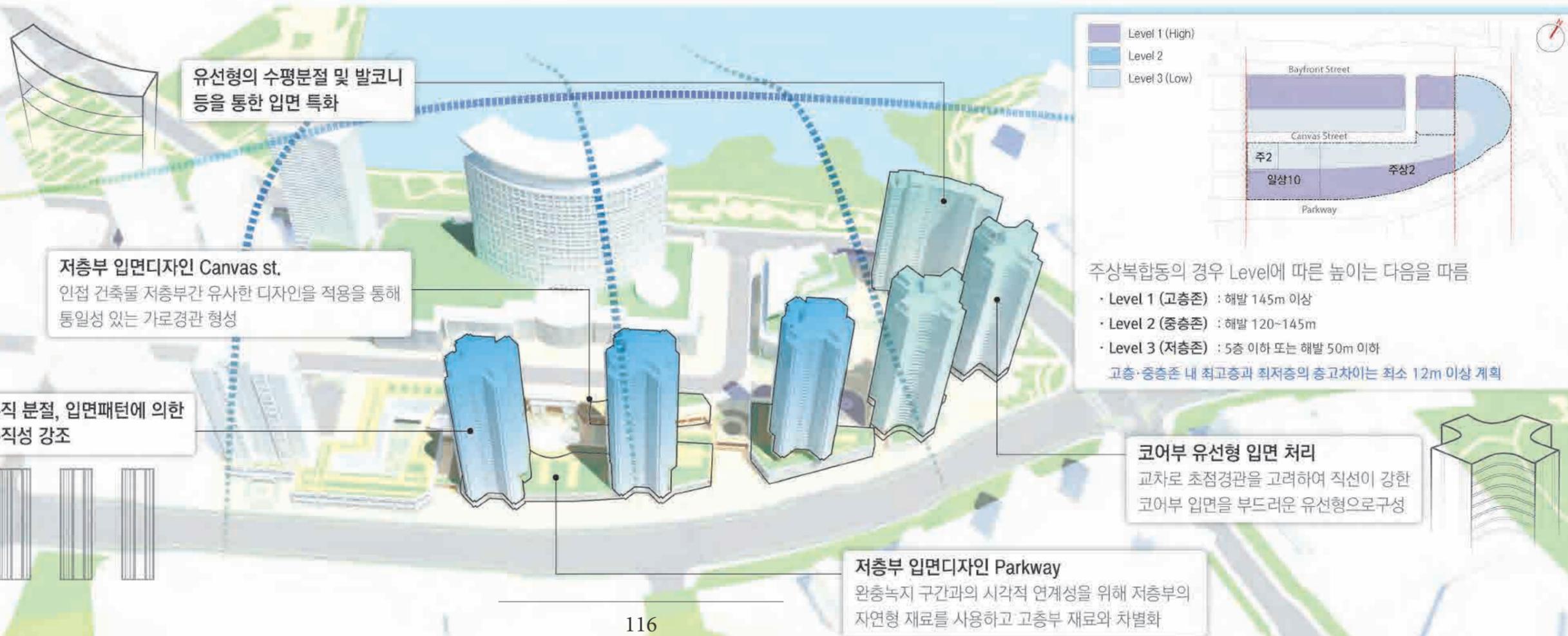
#### ③ 높이 및 규모(스카이라인)

- Level 1은 블록 내 최고층수를 배치하도록 하며, Level 2는 자연스러운 스카이라인 형성을 위해 Level 1에서 단계적으로 낮아지는 스카이라인 형성
- Level 2 구역 중 교차로변으로 최저층이 배치되도록 스카이라인 계획



#### ④ 형태 및 외관

- 영종바다를 상징, 표현하는 유선형의 건축디자인으로 특화된 경관을 연출
- 바다에서의 조망, 바다로의 조망을 고려한 파사드 계획을 권장
- 반사형 재질 등을 적극적 활용하여 장방형 형태의 위압감과 폐쇄감을 저감
- 인접 건축물 간 형태 및 컨셉을 연계한 디자인으로 일체화된 경관을 조성
- 초고층 건축물의 수직성을 강조하는 건축디자인으로 상징적 경관을 조성
- 영종 하늘을 블루캔버스로 활용한 강한 대비감으로 인상적인 실루엣을 연출
- 시각초점이 형성되는 코어부 엣지를 곡면으로 처리하여 서해바다에 접한 유선형 디자인과의 자연스러운 변화를 유도
- 형태적 조형미를 강조하고 과도한 입면 장식 및 패턴은 지양



# 5.3

## 주상2 BL 가이드라인

### 색채

#### ① 기본방향

- 흥미롭고 활기찬 도시경관을 연출
- 자연경관을 돋보이게 하고 인공경관과 자연경관의 조화를 고려한 색채를 계획
- 조망시점을 고려하여 건축물 저층, 고층, 외부공간 등으로 색채구성을 차별화
- 각 가로성격에 따른 특성화된 색채를 계획



#### ② 기본원칙

- 인접 건축물 및 주변 자연색채와 조화를 고려하여 패턴 및 색상을 사용
- 공공부문과 민간부문의 연계 계획을 통해 통일감 있는 경관을 연출
- 인공적인 채색을 최소화하고, 재료고유의 색채가 적극적으로 적용 될 수 있는 색채계획
- 주조색 60%, 보조색 25~30%, 강조색 5~10% 범위에서 사용하도록 하며, 가로의 성격에 따라 5%의 예외색 사용이 가능

#### [배색비율]

- 주조색은 유리창 면적을 제외한 면적
- 유리창이 건물의 70%이상 차지할 경우 유리색을 주조색으로 지정



#### [건축물 권장 색채팔레트]

#### [Paving 권장 색채팔레트]

- 원경에서의 통일감, 근경에서의 변화감을 추구
- 하늘과의 조화를 위해 저층부에서 고층부로 높아질 수록 고명도의 색을 사용
- 중명도 이상의 어둡지 않은 색을 주조색으로 하여 대규모 건축물이 주는 위압감을 저감
- 이미지가 지나치게 차갑거나 딱딱해 보이지 않도록 난색계획을 적절히 활용
- 고층부는 유리, 메탈릭 소재를 일부 사용하는 것을 권장하며, 저층부는 자연친화적 소재사용을 권장
- 유리색은 건물과 동일계열로 정리하는 것을 원칙하며 강안컬러, 분홍, 자주 계열의 색유리 사용을 금지
- 바다에 면한 건축 입면은 투시형으로 조성
- 건축물 외벽은 도로만으로 처리하는 것은 지양하고 포인트 재료 등을 활용하여 연출

- 건축 입면색채와의 조화를 고려하여 중명도 고채도(무채색) 이상의 색채를 적용
- 주요 진입부 및 결절부, 연결로 등의 일정구간은 재질, 색채, 패턴 등에 변화 권장
- 현란한 포장패턴 및 고채도의 포장색은 지양
- 시설물의 원색을 지양하고 무채색, 자연소재색 사용으로 시각적 안정감을 연출
- 시설물의 다양한 색채사용은 지양하고 단색 혹은 2개 색상 이하로 배색함을 권장

# 5.3

## 주상2 BL 가이드라인

### 야간경관

#### ① 건축물: 외부 조망의 인지거리에 따른 차별화된 조명 연출

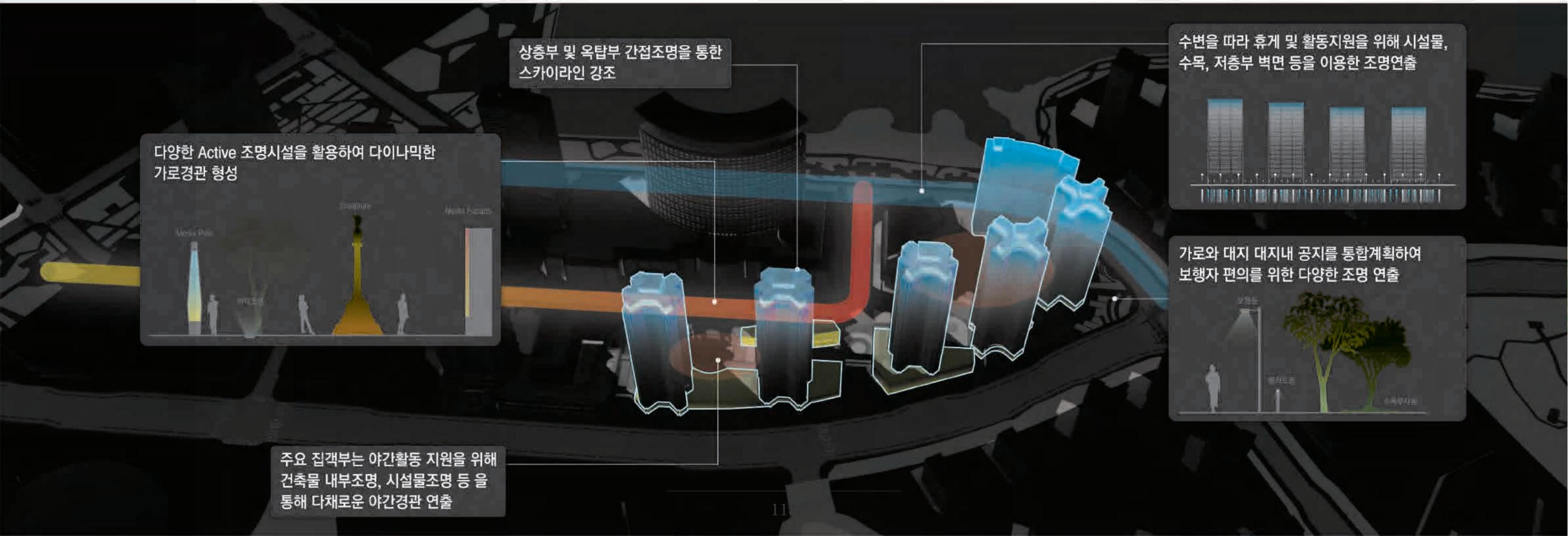
- 주요 건축물의 상부, 옥탑부의 경관조명으로 스카이라인의 강조
- 내부조명을 경관요소로 활용하면서 저층부와 고층부의 조화로운 연출을 위한 경관조명계획
- LED를 사용하여 변화와 움직임이 있는 연출
- 중층부 이상의 면에 계획할 경우 철저한 조망분석을 통하여 빛공해가 발생하지 않도록 유의
- 포디움, 아케이드, 공개공지 등 건축적 형태를 활용한 건축과 일체화 된 조명연출

구분	내용
색온도	3000k ~ 4200k
휘도	25Cd/m <sup>2</sup> 이하
권장광원	LED, 메탈할라이드(수변부는 디지털제어 가능한 광원 권장)
연색지수	Ra 85 이상
권장조명방식	직접조명방식을 포함하여 다양한 연출 가능

#### ② 대지 내 공지: 야간활동을 지원하고 보행안전을 담보하는 조명연출

- 대지 내 공지 바닥면도 위와 같은 방식의 연출로 일관성 있는 가로경관 유도
- 미디어 풀과 같은 첨단 방식의 조명연출방식의 다양한 도입 권장
- BASIC TYPE의 가로등과 보안등을 정연하게 배치하여, 깔끔하게 정리된 가로경관의 이미지를 야간에도 부각시키도록 할 것

구분	내용
색온도	3000k ~ 4200k
조도	기준 : 6 - 10 - 15 lux 주요 집객부 : 15 - 20 - 30 lux
권장광원	LED, 메탈할라이드(수변부는 디지털제어 가능한 광원 권장)
연색지수	Ra 85 이상
권장조명방식	보안등/볼리드/바닥조명/수목투광/조명 장식물 등을 활용한 연출



# 5.3

## 주상2 BL 가이드라인

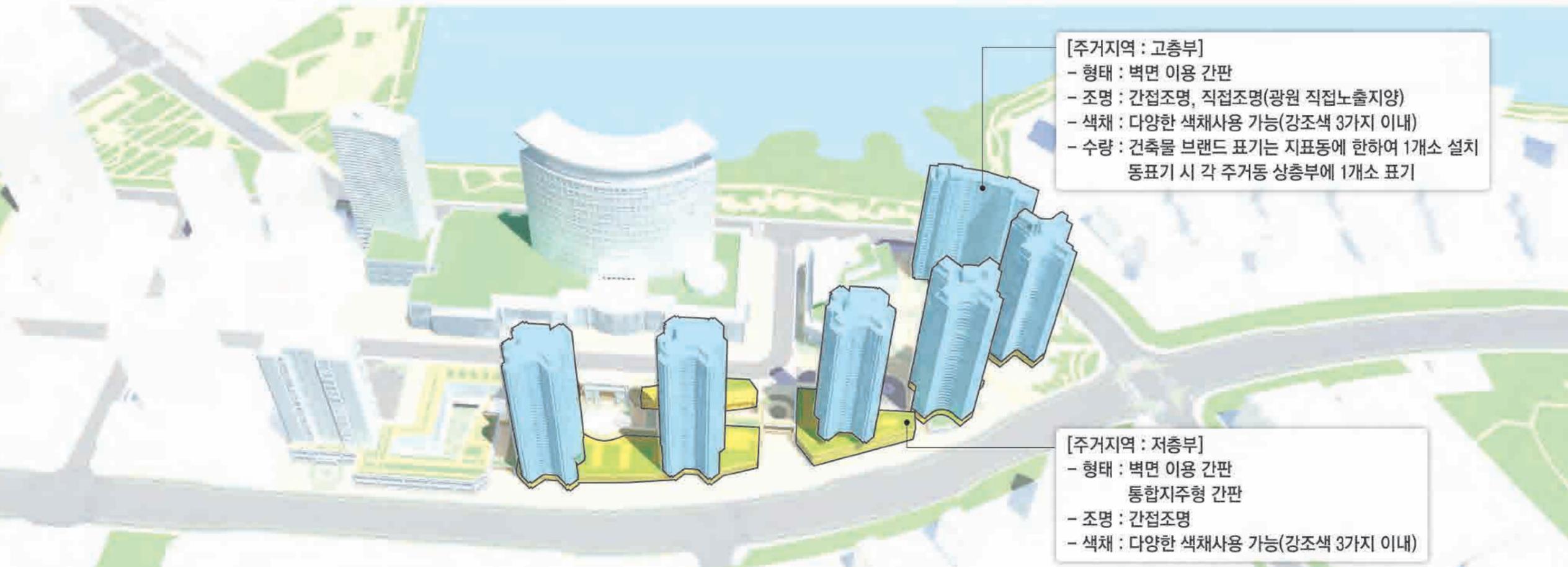
### 옥외광고물

#### ① 기본방향 및 원칙

개요	특화거리와 인접해 있기 때문에 특화거리의 성향을 반영하여 다양하고 활기찬 이미지 구축
기본원칙	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1업소 2간판 (가로형 광고 1개, 소형돌출간판 1개 이내)</li> <li>- 간판의 크기, 내용, 설치위치 제한</li> <li>- 가로 별 특화요소에 대한 지침 반영</li> <li>- 건물의 옥외광고물 설치의 층수제한(설치한계선)</li> <li>- 영문과 한글을 병기</li> </ul>
기본원칙	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 다양한 색채의 파사드를 활용하여, 거리 분위기 활성화</li> <li>- 고층부 주거지역과의 시각적 간섭을 고려하여 고층부의 광고물 규제 (저층부 Set Back 기준선 이하로 광고게시면 을 이용한 광고물 연립)</li> </ul>

#### ② 권장 지침

가로형광고	<p>문자형(입체문자, 부조식 문자간판) 사용가능          가로 : 최대 8m 이내, 업소의 창호부 끝선 이내로 설치 허용          세로 : 문자 및 숫자의 최대크기는 1층 0.5m, 2층~3층 0.6m, 4층 이상 설치불가</p>
창문이용광고	1층 업소의 창문 및 출입문에 한하여 세로 0.15m이내의 안전띠 형식권장
지주이용광고	<p>고층부 업소들은 입구부에 통합지주활용          지주이용광고 상단까지의 높이는 지면으로부터 1.5m, 폭은 1.0m, 두께는 0.2m를 초과할 수 없음</p>
광고게시면 활용	<p>건물의 입구 주변에 연립형 설치 또는 건물 벽면 부에 10m 이내의 게시면을 활용하여 정렬하는 방식          -세로크기 최대 0.7m 초과 금지 (시인성 고려하여 높이제한 처등)          -연립되는 광고물의 돌출폭은 벽면으로부터 0.3m 초과 금지</p>



**[주거지역 : 고층부]**

- 형태 : 벽면 이용 간판
- 조명 : 간접조명, 직접조명(광원 직접노출지양)
- 색채 : 다양한 색채사용 가능(강조색 3가지 이내)
- 수량 : 건축물 브랜드 표기는 지표동에 한하여 1개소 설치  
동표기 시 각 주거동 상층부에 1개소 표기

**[주거지역 : 저층부]**

- 형태 : 벽면 이용 간판  
통합지주형 간판
- 조명 : 간접조명
- 색채 : 다양한 색채사용 가능(강조색 3가지 이내)

