

# 10班 災害避難シミュレーション

# 目的

- ▶ 函館の災害(津波)を想定したシミュレーションを作り、実際に起きた時の判断を冷静にできるようにする

# 開發環境

- ▶ **Windows 10**
- ▶ **Blender**
- ▶ **Unity (2018.3.7f1)**

# 計画

**5月** **Blenderの基礎を身につける 流体の制作(テスト)**

**6月** **流体の制作(テスト2) 都市モデルインポート**  
**※Blender使用**

**7月** **流体(津波)の制作**

**8月～ Unityでのシュミレーション制作**

**11月 (不備等があれば)景観の直し**

**12月 最終調整**

**1月 完成**

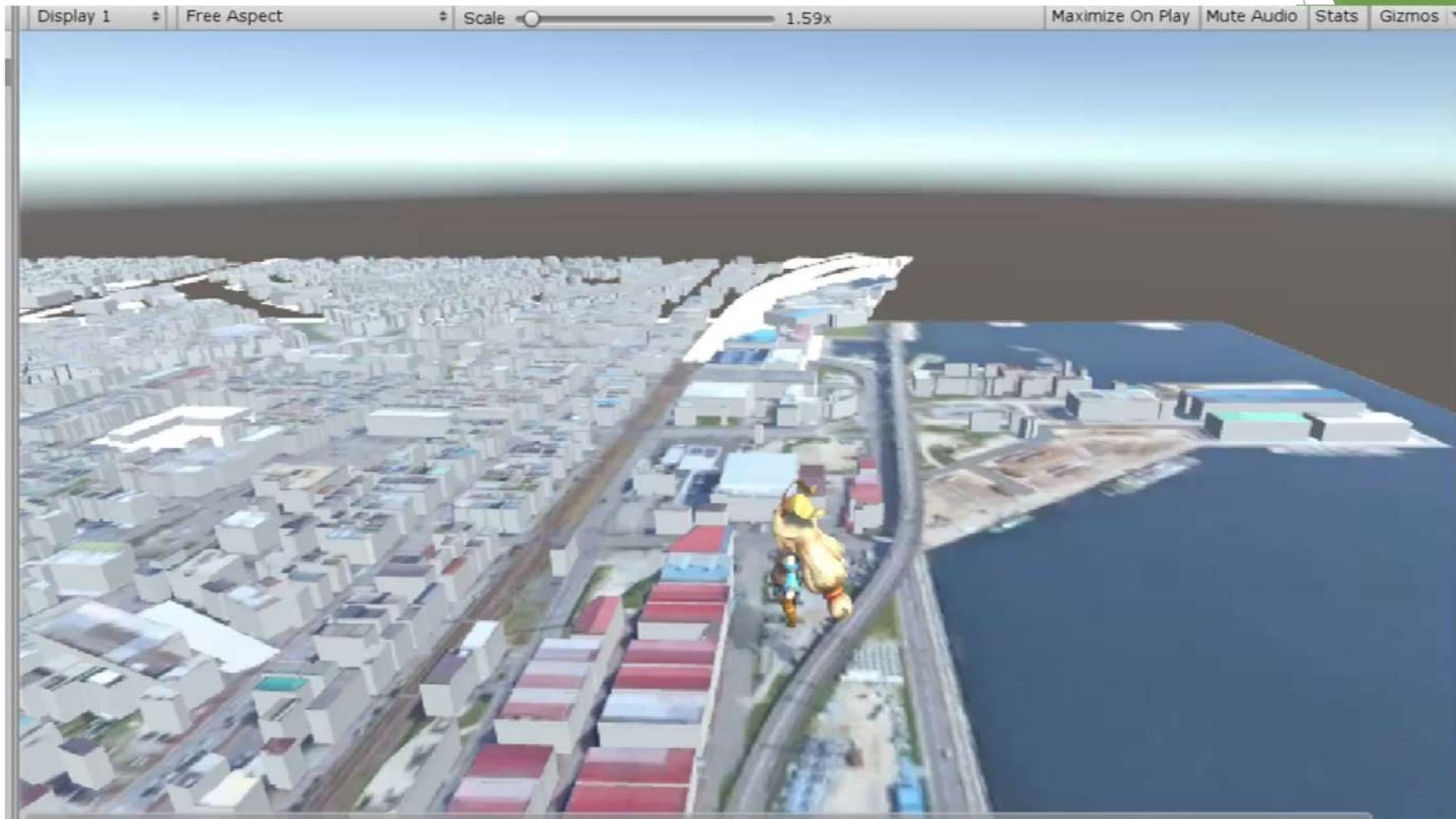
# シミュレーションのモデル(最悪の想定)

- ▶ 震源: 日本海溝・千島海溝沿い
- ▶ M.9.1
- ▶ 津波: 最大8.7m
- ▶ 死者数: 29000人
- ▶ 最大津波到達時間: 26分

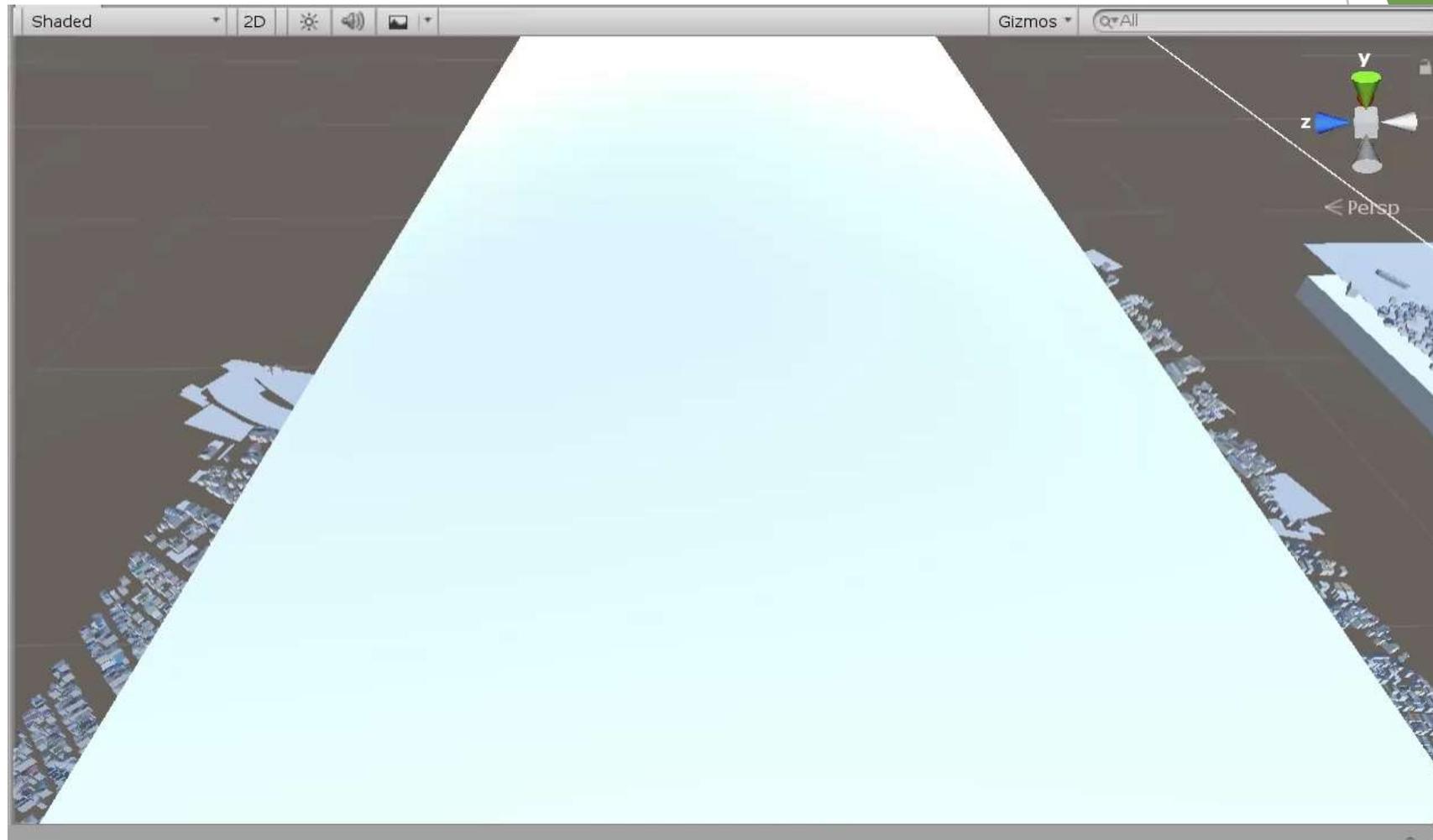
↓引用元

[2-2\\_3.pdf \(mlit.go.jp\)](#)

# キャラクターが動いているときの動画



# ～波の動き～



**Q. 津波警報 (大津波警報) が発令され  
たらどこに避難したらよいのか**



**A.基本的に高い場所に避難する!!**

**函館市の津波ハザードマップ**

**<https://www.city.hakodate.hokkaido.jp/docs/2016033000090/>**

# 改善点・できなかったこと

## ・改善点

- ▶ BlenderとUnityの操作
- ▶ コード
- ▶ 知識不足

## 改善点・アドバイス

- 早めに操作を覚える！
- 少しずつでも  
コードの意味を知る

## ・できなかったこと

- ▶ 避難場所の位置
- ▶ 選択式のゲーム性
- ▶ クリア・ゲームオーバーの作成

## \* 注意点 \*

BlenderとUnityは最新バージョンで！

# 感想

・流体やカメラワークの設定でエラーが発生しその原因を探すのに時間を要してしまい、苦勞した。

・いつどこで地震・津波が起こってもおかしくはないので、常に災害意識を持って過ごしていきたいと思った。