

3D  
河川モデル

## ゲームエンジン活用

施工用具

データ変換も可能

いでは防災まちづくりと多様な主体の持続的な支援が求められるケースが増大

は「ニンヒニー・ターゲーム」をつくるための基盤となるグラフィック・動作・処理などを

いるのが治水と環境の両立を目指した多自然川づくりやグリーンインフラ整備での“3次元川づくり”だ。良好な自然環境を創出するには、曲線や凸凹が連続する多様性に富んだ地形と、生物の生息・繁殖の場となる瀬・淵や曲線の連続する水辺などの環境を創出する必要がある。こうした目指すべき地形や環境は、縦

ができる、従来の方法では表現が難しかった複雑な地形形状や水際植生帯などの環境要素をリアルに再現。整備後のイメージも現地で目視しているように直感的に理解しやすく、繰り返し編集でできるため、協議会などの場で関係者が議論しながらその場で合意形成を図る強力なツールとしている。

画面構成においては、従来の3次元モデルに比べ、整備後編集作業も容易で協議のイメージを直感的に理解しやすく、編集作業も容易で協議の内容を迅速にフィードバックできるなど、円滑な合意形成や手戻りのない整備にもつながるとしている。

竹原：まるかめ、二十六を始めなどさまざまな分野で注目されている。

いでは、建設・環境・防災分野など多方面の業務に取り組む中で蓄積してきた技術を融合しながら、複雑化・高度化する諸課題の解決に向け、飛躍的に進歩するゲームエンジンの有効活用に全社挙げて取り組む。

このため、同社は九州支店が国土交通省九州地方整備局川内川河川事務所や佐賀県佐賀土木事務所から受託した業務にゲームエンジンを使った3次元イメージを協議会などでの場で積極活用した。マウス操作で地形編集や植生の配置、水面・砂州の質感設定な

能力の確認や3次元設計データの作成、さらにICT施工用のデータにも変換可能で、設計者のイメージに近い形で手戻りのない整備が可能となるほか、クラウド環境で共有することで協議の場に参加でききない関係者や遠隔地にいる関係者同士が仮想空間上で議論できるなど、社会環境の変化に対応できる技術としても

百一

デリムエンジン

ながら、効果を発揮して

二〇四

有効としている。