

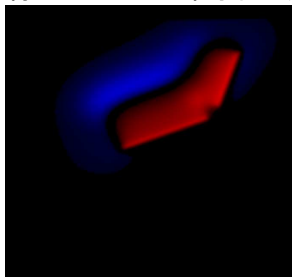
津波シミュレーションに必要な最低限の設定

最低限必要な画像ファイルは以下に説明する 24 ビットビットマップ画像これらを用意して
bmp2csv.exe で必要なデータ ファイルを生成する事が出来る。

初期波源

赤：0～255 基準水面（0m）からの隆起箇所。255 が最も高い

青：0～255 基準水面（0m）からの沈降箇所。255 が最も低い



コマンド： `bmp2csv.exe -i ビットマップ画像ファイル名`

初期波源データを生成します。

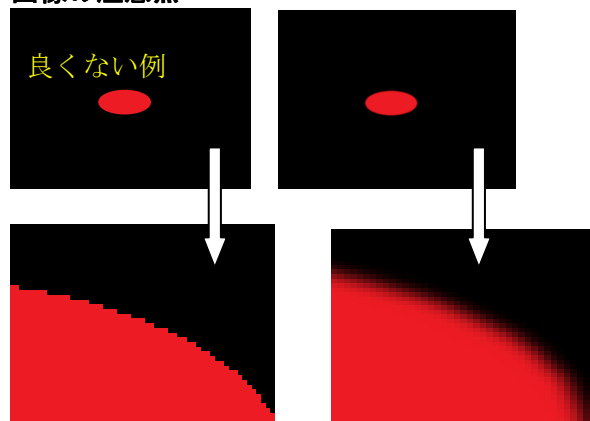
Initial_wave_dataUp.csv

基準水面（0m）から上方の高さ（+値）

Initial_wave_dataDown.csv

基準水面（0m）から下方の高さ（+値）

画像の注意点



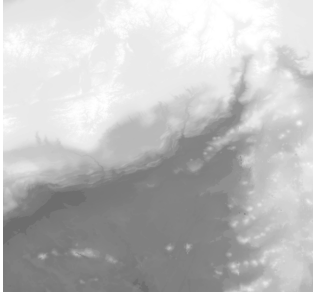
数値計算の不安定の原因になる。

地形データ

グレースケール (0~255) 0(黒)から 255 (白)

黒が最も低く、白が最も高い

グレースケール RGB 成分が全て同じ値



コマンド : `bmp2csv.exe -e ビットマップ画像ファイル名`

地形データと陸地フラグを生成します。

地形データ

水深・標高データ `water_depth_data3.csv`

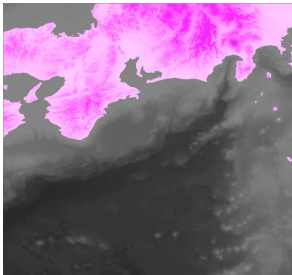
基準水面 (0m) からの標高と水深 (±値)

陸地フラグ

`topography_data.csv`

0 が陸地を表す

表示用テクスチャ `topography_data_mask.bmp`



画像の色等は黒を除いて自由です。