

# 情報可視化論 最終課題仕様

181X121X 渡辺健斗

ロブスター表示プログラム追加機能

- ・ dat.GUI によるコントローラの作成
- ・ isovalue の変更
- ・ 透過度の設定
- ・ 各種 reflection、shader の変更対応
- ・ ロブスター境界の外枠の有無の変更機能の追加

詳細

dat.GUI における変更時に呼ばれる関数を onChanged にしていると値を変更している最中も常に描画し直すため、非常に重くなってしまう。そのため onFinishChanged を利用することで変更終了時のみ再描画を行うことで軽量化を図った。

reflection と shader を複数用意したことでそれぞれの違いを直感的に理解できるようになった。

透過を設定するために "transparent: true" を設定する必要があることを発見するまで透過設定がかからず苦労した。

参考資料

GLSL

<http://www.slis.tsukuba.ac.jp/~fujisawa.makoto.fu/cgi-bin/wiki/index.php?GLSL>

GLSL (OpenGL ES2.0) リファレンス

<https://gist.github.com/gyohk/abf13dbcb5be750b3b021752b280ccd3>

threejs で GLSL をいじるための基礎知識

[https://qiita.com/\\_nabe/items/1657d9556591284a43c8](https://qiita.com/_nabe/items/1657d9556591284a43c8)

のぐそんブログ(アルファブレンディングやってみる)

<http://nogson2.hatenablog.com/entry/2017/10/03/190918>