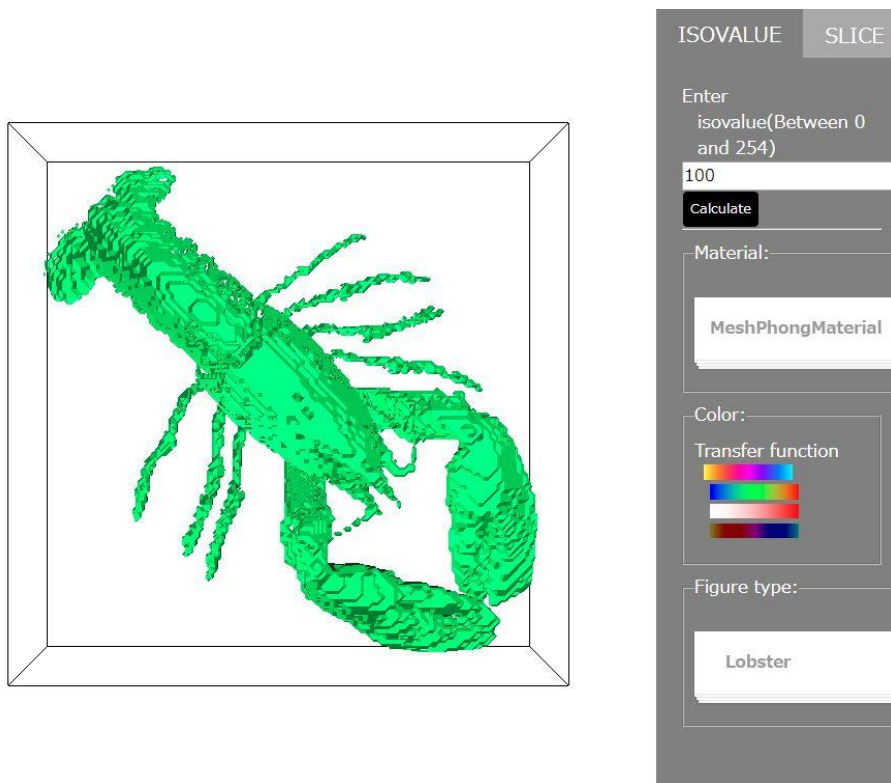
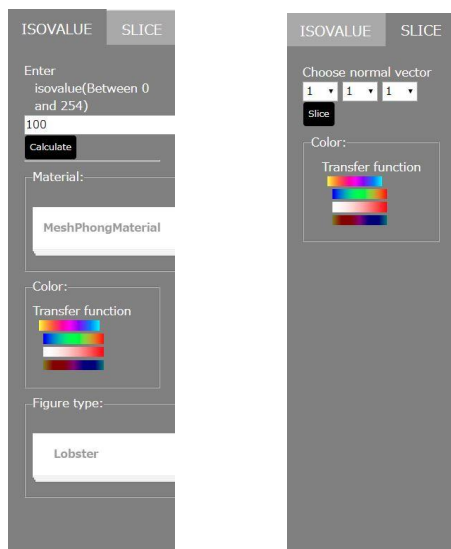


情報可視化論 最終レポート

レンダリング画面とレンダリングを制御する画面の2つに分けた。その様子を以下の図に示す。



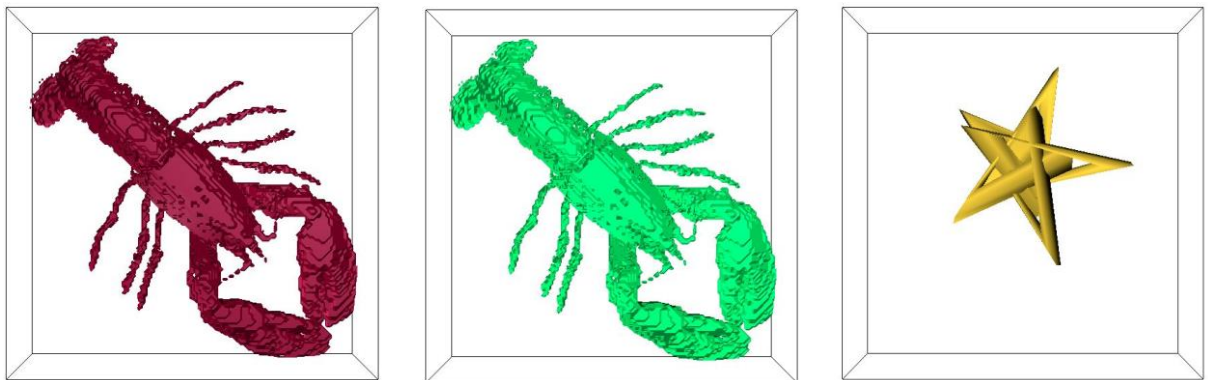
レンダリングは制御の方の設定を表示するだけである。
制御画面を以下の図に示す。



制御画面には ISOVALUE と SLICE の2つの機能がある。
ISOVALUE には4つの項目がある。

- ① 0～254の数字を入力し **calculte** ボタンを押すと、その値に応じた形状に変わる.
- ② マテリアルの変更をできるようにした. 今回考えたのは, **Basic**, **Lambert**, **Phong** マテリアルの3つを考えた.
- ③ 色の変更をできるようにした. 4つのタブの中にある色をクリックすると色が変わるという設定にしている.
- ④ ロブスター以外の図形も表示できるようにした. **Figure type** のなかから任意の図形を選択すると、その図形に変わる.

以上4つの項目を考えたが、①と③に関しては、ロブスターのみの機能となっている.

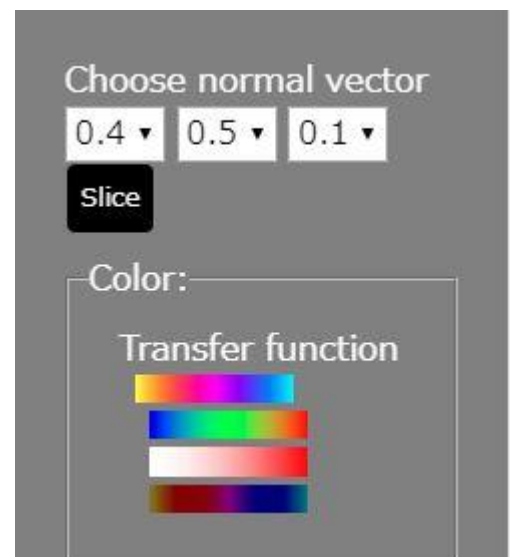
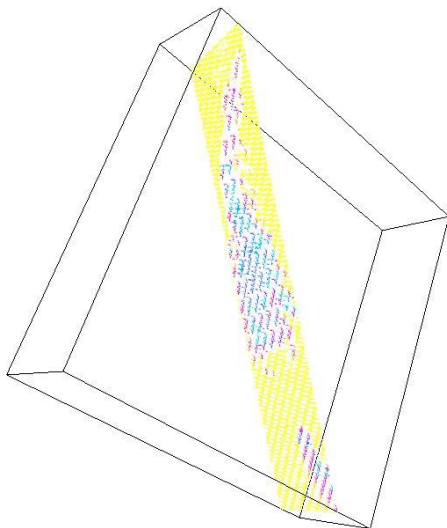


次に **SLICE** の機能を述べる.

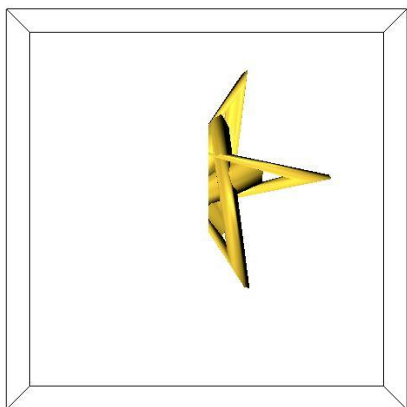
図がロブスターの場合は **Transfer function** が表示される.

それぞれの値を選択し, **Slice** ボタンを押すと実行後の画像が表示される.

その画像例と値を以下の図に示す.




次にロブスター以外の画像の表示例を以下の図に示す.



Choose normal vector

0.5 ▼ 0 ▼ 0 ▼ **Slice**

Color:

 Set color

ロブスター以外の画像では色の変更はできない.