

情報可視化論 Final Task

185X018X 津村 和人

プログラムの拡張項目

- 描画されるザリガニの色値を isovalue から独立させ、スライダを用いて変更が行えるようにした.
- 使用する shader を Gouraud Shader と Phong Shader からラジオボタンから選択できるように変更した. (初期状態は Gouraud Shader)
- 使用する refraction を Lambertian Refraction と Phong Refraction からラジオボタンから選択できるように変更した. (初期状態は Lambertian Refraction)

以下にそれぞれの状態を示す図を添付する.

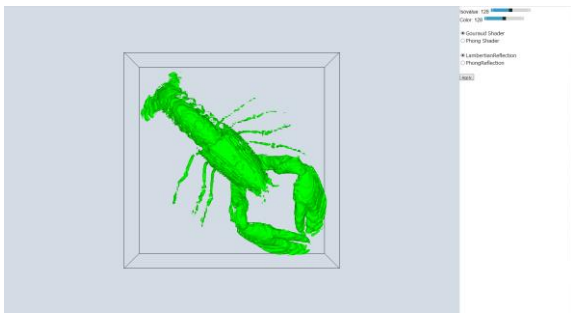


Figure 1 初期状態

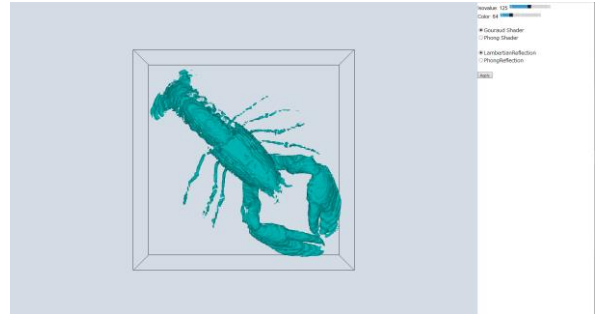


Figure 2 色の変更

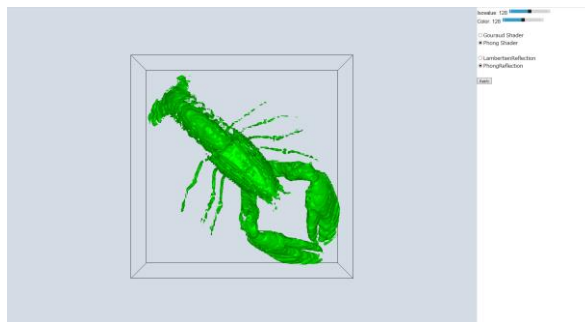


Figure 3 shader と refraction の変更