

Methods

addGroup(type)

グループの追加

Parameters:

Name	Type	Description
type	String	グループタイプ

Source: [scene.js, line 590](#)

addLine(e)

ラインの追加

Parameters:

Name	Type	Description
e	Event	マウスイベント

Source: [scene.js, line 695](#)

addPoint(e)

ポイントの追加

Parameters:

Name	Type	Description
e	Event	マウスイベント

Source: [scene.js, line 704](#)

callbackResetView(e)

ビューがリセットされた場合に呼ばれるコールバック

Parameters:

Name	Type	Description
e	Event	イベント

Source: [scene.js, line 30](#)

consoleSwitch(e)

コンソールの開閉

Parameters:

Name	Type	Description
e	Event	マウスイベント

Source: [scene.js, line 813](#)

createPopup(win\_x, win\_y, data)

ポップアップの作成

Parameters:

Name	Type	Description
win_x	Number	スクリーンx座標

scene

- addGroup
- addLine
- addPoint
- callbackResetView
- consoleSwitch
- createPopup
- createRayMesh
- delMesh
- drawGizmo
- getViewMatrix
- getViewProjMatrix
- hidePopup
- init
- IsHitMesh
- loadSTL
- loadTXT
- MouseClickedFunc
- onResize
- openSwitch
- openViewDirection
- openViewType
- Pick
- resetAll
- resetShader
- resetTree
- selectTreeNode
- sideViewChange
- startGL
- updateconsole
- updateDataTree
- updateFrame
- updateInfo
- updateMesh
- updateMeshText
- updatePopup

win_y	Number	スクリーンy座標
data	Object	データ

Source:

scene.js, line 425

## createRayMesh(org, dir, t)

レイをメッシュとして生成

### Parameters:

Name	Type	Description
org	Array	レイ基点ベクトル
dir	Array	レイ方向ベクトル
t	Number	org + t * dir のt

Source:

scene.js, line 463

## delMesh(name)

メッシュの削除

### Parameters:

Name	Type	Description
name	String	メッシュ名

Source:

scene.js, line 57

## drawGizmo()

ギズモの描画

Source:

scene.js, line 713

## getViewMatrix()

ビューマトリックスの取得

Source:

scene.js, line 340

### Returns:

vMatrix ビューマトリックス

## getViewProjMatrix()

ビュープロジェクションマトリックスの取得

Source:

scene.js, line 323

### Returns:

vpMatrix ビュープロジェクションマトリックス

## hidePopup()

ポップアップを隠す

Source:

scene.js, line 452

## init()

初期化

Source:

scene.js, line 851

## IsHitMesh(o, d, mesh)

メッシュにヒットしたか

Parameters:

Name	Type	Description
o	Array	レイ基点ベクトル
d	Array	レイ方向ベクトル
mesh	mesh	メッシュ

Source: [scene.js, line 357](#)

Returns:

ObjectExpression

loadSTL(evt)

STLの読み込み

Parameters:

Name	Type	Description
evt	Event	ファイルイベント

Source: [scene.js, line 229](#)

loadTXT(e)

テキストの読み込み

Parameters:

Name	Type	Description
e	Event	ファイルイベント

Source: [scene.js, line 825](#)

MouseClickedFunc(evt)

マウスクリック

Parameters:

Name	Type	Description
evt	Event	マウスイベント

Source: [scene.js, line 569](#)

onResize()

リサイズ

Source: [scene.js, line 245](#)

openSwitch(e)

スイッチの開閉

Parameters:

Name	Type	Description
e	Event	マウスイベント

Source: [scene.js, line 780](#)

openViewDirection(e)

ViewDirectionボタンの開閉

Parameters:

Name	Type	Description
e	Event	マウスイベント

Source: [scene.js, line 791](#)

openViewType(e)

表示タイプボタンの開閉

Parameters:

Name	Type	Description
e	Event	マウスイベント

Source: [scene.js, line 802](#)

Pick(win\_x, win\_y)

ピック

Parameters:

Name	Type	Description
win_x	Number	スクリーンx座標
win_y	Number	スクリーンy座標

Source: [scene.js, line 489](#)

resetAll()

全てのビューをリセット

Source: [scene.js, line 287](#)

resetShader()

シェーダのリセット

Source: [scene.js, line 21](#)

resetTree()

ツリーのリセット

Source: [scene.js, line 258](#)

selectTreeNode(node, checkbox)

ツリーノードの選択

Parameters:

Name	Type	Description
node	node	ノード
checkbox	Element	チェックボックス

Source: [scene.js, line 166](#)

sideViewChange(axis)

サイドビュー変更関数を返す

Parameters:

Name	Type	Description
axis	Array	軸

Source: [scene.js, line 298](#)

Returns:

Function サイドビュー変更関数

sideViewChange(mode)

ビューモードの変更関数を返す

Parameters:

Name	Type	Description
mode	String	モード

Source: [scene.js, line 311](#)

Returns:

Function ビューモードの変更関数を返す

startGL()

OpenGLの開始

Source: [scene.js, line 769](#)

updateconsole(change)

コンソールの更新

Parameters:

Name	Type	Description
change	Object	更新メッセージ

Source: [scene.js, line 842](#)

updateDataTree(data)

データツリーの更新

Parameters:

Name	Type	Description
data	Object	データ

Source: [scene.js, line 93](#)

updateDataTree(meshprop, value)

メッシュデータプロパティの更新

Parameters:

Name	Type	Description
meshprop	Array	データプロパティ
value	Number	更新する値

Source: [scene.js, line 80](#)

updateFrame()

フレームの更新

Source: [scene.js, line 737](#)

updateInfo(vnum, pnum)

頂点数ポリゴン数の更新

Parameters:

Name	Type	Description
vnum	Number	頂点数
pnum	Number	ポリゴン数

Source: [scene.js, line 39](#)

updateMesh(data)

メッシュの更新

Parameters:

Name	Type	Description
------	------	-------------

name	type	description
data	Object	更新データ

Source:

scene.js, line 135

updateMeshText(name, pos, type, urllist)

メッシュテキスト情報の更新

Parameters:

Name	Type	Description
name	String	名前
pos	Array	位置
type	String	種類
urllist	Array	URLリスト

Source:

scene.js, line 188

updatePopup()

ポップアップの更新

Source:

scene.js, line 396