

# 情報可視化論レポート

189X002X

飯塚俊介

僕が作ったアプリケーションは rendering と rendering screen を操れるインターフェイスから成る.

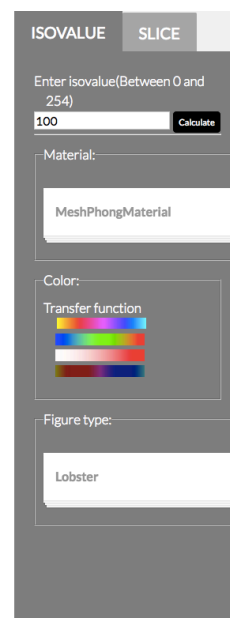
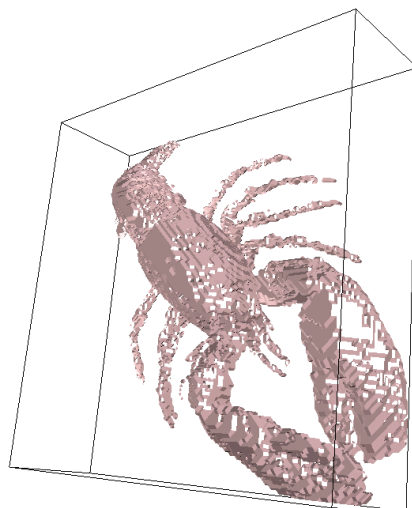


図1 アプリケーション

特に図1の右側にあるインターフェイスがメインとなっており, Isovalue calculation と Slice からなる.



図 2 インターフェイス

## Isovalue calculation

Isovalue calculation はさらに 4 つのタブからなっており，それぞれ isovalue, Material, Transfer function, Figure type である．

Isovalue は 0 から 254 までの値を入れることができ，特定の isovalue を持つものを表示させることができる．この機能は lobster でしか用いることはできない．

Material に関しては MeshPhongMaterial，MeshBasicMaterial，MeshLambertMaterial の 3 つがある．クリックで変更可能である．

Transfer function に関しては 4 つあり，これもクリックで変更可能である．この機能も lobster のみで用いることができる．

最後に Figure type であるが，これには 3 つある．Lobster と Octahedron, Sphere である．

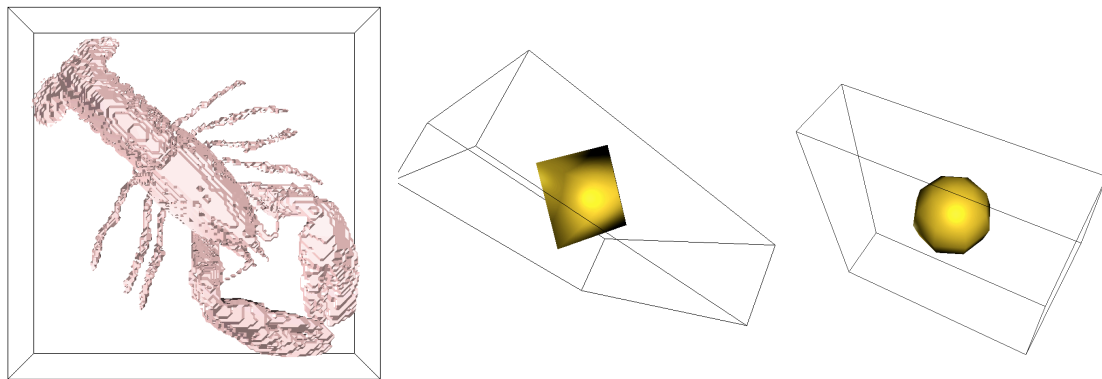


図 3 Figure type

## Slice

ここではベクトルを選ぶことで切り取る断面を選び，それをスクリーンに表示することができる．これはどの Figure type にも用いることができる．