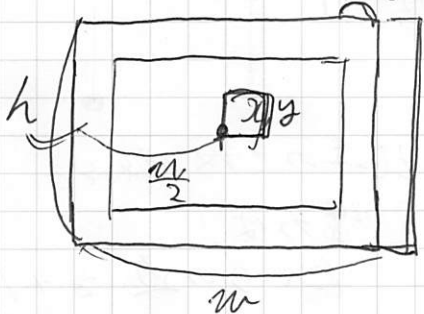
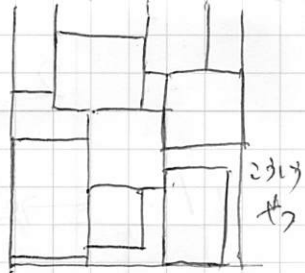


2018/8/16 Box fitting p.1

- 欠けの Processing → ps.js へ
- 字長の読取りと Δ 処理



比率を保って膨張させる
 ↓
 座標、幅が奇数のとき
 → 切り上げて整数に
 ↓

膨張後、座標を判定して変更

ステップ

膨張 + 追加 繰返し

箱の順位付け: 面積、座標 (中央はいい?)

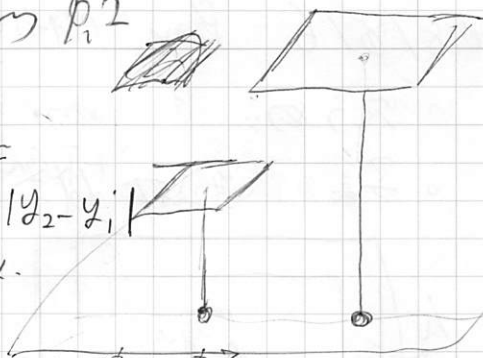
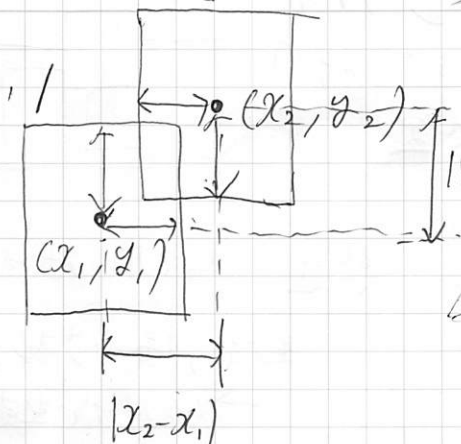
↓
 字長の順位付け: 各列の幅の2倍未満の幅

↓
 箱に割り当て(字長を)

- 四角とし
- 高さ一定より、四角が小さかったら、高さを合わせるか、
 この四角にたいして、小さく (大きさを確保のため)
 → スペースがうまる
- 逆に最大値を決定してもいいかも

◦ float の実座標 と 描画用の座標とを分ける

2 Box Array p.2



比率の差はとらえて、

増分は、

長い方の辺を +1

短くは

$$\frac{+dy}{dx} \text{ か } \frac{y}{x} \times \left(\frac{y}{x} \right) \text{ か}$$

はるる

→ アスペクト比に合わせた。

全処理終了でやりたいこと

- ・ ぶんけい付け
- ・ 充換年計算
- ・ 観度
- ・ 削除と追加

動線図のこと

動的最適化、はるる

Expander に寿命つける? (自然の模写)

自然の模写。大木のそばに小さな木がやぶる

(森)

も高さ方向ものはる?

(面積に比例させる)
寿命ものはる。

となり道しの Life で 力関係 をとてみる

大きい方は根の張り出し、水と栄養をとりこむ

可能性が高い

小さい方は

でかい

くっついた方が強い

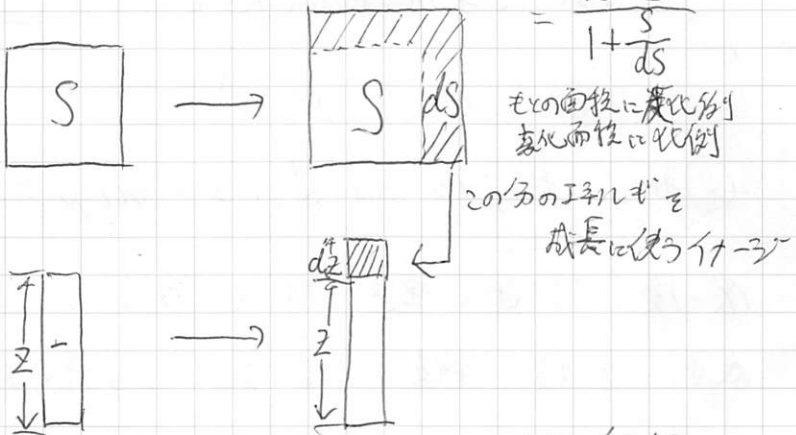
BoxTree No.4

これだけの高さにするんですが(2)段

$$\frac{(S+ds)(z+dz) - Sz}{\text{変化後}} = \frac{\alpha ds}{\text{変化前}} \quad \text{増えた分だけ}$$

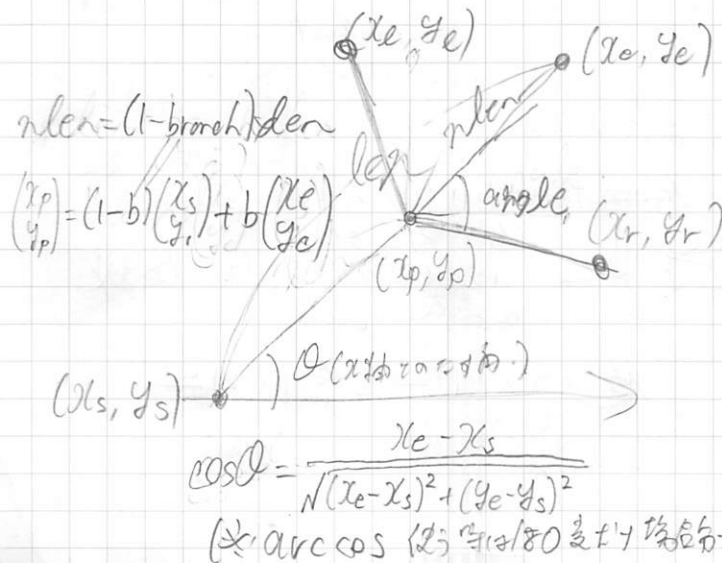
$$dz = \frac{dS(\alpha - z)}{S+ds} \quad (\text{ただし } \alpha > z)$$

イメージ



2018/9/5

二重木(フラクタル)っぽい木の作り方.



Box Filing No. 5

~~絵に写す~~

写真 Filing → 絵に写すようにする.
(写真) = 全体をモザイク画、はく.

「最大大略を自決めた方がいいから」
解像度.

(素が成長は速) 境界国 の生にる

。境界があるまい (ex. 荒野)

→ そんなに周りを固める.

。ぶつかるまでは (2つ2つ) 成長している

