

Final_task アプリケーションには3つのボタンがある。

Threshold ボタンでは、バーによって0から255までのしきい値を設定し、
apply ボタンで反映させる。

これにより、設定されたカラーマップに従ってマーチングキューブ法でロボスターのオブジェクトが描画される。

Shading ボタンでは、gouraud ボタンと phong ボタンを押すことによって適用するシェーダを切り替えることができる。

ColorMap ボタンでは、あらかじめ設定した2種類のカラーマップを切り替えることができる。