

第 6 回 実験レポート

森田 蓮

2025 年 2 月 11 日

1 目的

VR やサイバーフィジカル空間を中心としたメディア技術として、最も身近な WEB 関連技術について実験を行い理解を深めることを目的とする。

2 考え方の説明

2.1 HTML/CSS

2.2 JavaScript

2.3 2D Canvas

2.4 3D Canvas (WebGL)

3 行列計算について

参考文献

- [1] YouTube, “MRI and fMRI Principles Explained”, <https://www.youtube.com/watch?v=N1YXqRG7lus>, accessed January 25, 2025.
- [2] YouTube, “Understanding MRI and fMRI”, <https://www.youtube.com/watch?v=jLnuPKhKXVM>, accessed January 25, 2025.
- [3] YouTube, “MRI vs fMRI: What’s the Difference?”, <https://www.youtube.com/watch?v=rJjHjnzmvDI>, accessed January 25, 2025.

付録