

1 目的

そのまま読む

2 先行研究

手法 1 と手法 2 を別々に話す（書いてあることだけでいい）

3 提案手法

手法 3,4 を分けて話す。（書いてあることだけでいい）

4 比較に用いたシミュレータ

これは比較に用いた、複数の音源からなる音場を可視化するシミュレータ教材

手法 3 と手法 4 は図のようにキャンバスを分割して負荷を分散させた

キャンバスサイズは $512 \times 512\text{px}$

5 計測方法

書いてある事を言う

CPU のコア数について触れる

6 演算時間

* 各手法の説明を入れながら上の図が各手法ごとの時間

下が手法 4 でサブスレッドを増加させ計測 * 5 コア以上はしゃべらない

7 ソースコードの比較 1

手法 1 と演算と描画が分離されていることについて言及

8 ソースコードの比較 2

手法 1 の演算と描画が一緒の領域にあることを説明

9 ソースコードの比較 3

手法 1 と比較した行数とパーセンテージが変更割合

手法 4 の説明を読む

10 まとめと今後

そのまま