### DEEP DIVE INTO D3







ANI

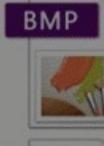
















INI





























M4A



MMF



MOV



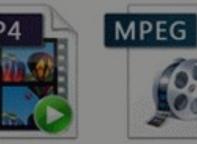
INF















THEME









PSD





















#### XML

#### Получение данных в D3

01: d3.xml('data.xml', callback)

#### JSON

```
01: {
02: "letters": [
03: "Alpha"
04: "Betta",
05: "Gamma"],
06: "digits": [0, 1]
07: }
```

Получение данных в D3

01: d3.json('data.json', callback)

#### CSV comma separated values

- 01: letter, digit
- 02: Alpha, 0
- 03: Betta, 1
- 04: Gamma

Получение данных в D3

01: d3.csv('data.json', callback)

#### TSV tabs separated values

```
01: letter digit
```

```
02: Alpha 0
```

```
03: Betta 1
```

04: Gamma

Получение данных в D3

01: d3.tsv('data.json', callback)

01: d3.csv('data.json', callback)

01: d3.csv('data.json', callback)

```
01: d3.csv('data.json', function(error, data){
02:      ...
03: });
```

Получим **error**, в случае, если произошла какая-то ошибка

```
01: d3.csv('data.json', function(error, data){
02:     if (error) {
03:         throw error;
04:     }
05:     //реальная обработка
06: });
```

### PROMISES



#### 01: var promise = new Promise();

- Поддерживаются современными браузерами
- Упрощают работу с асинхронность
- Имеют единый интерфейс

#### Создание

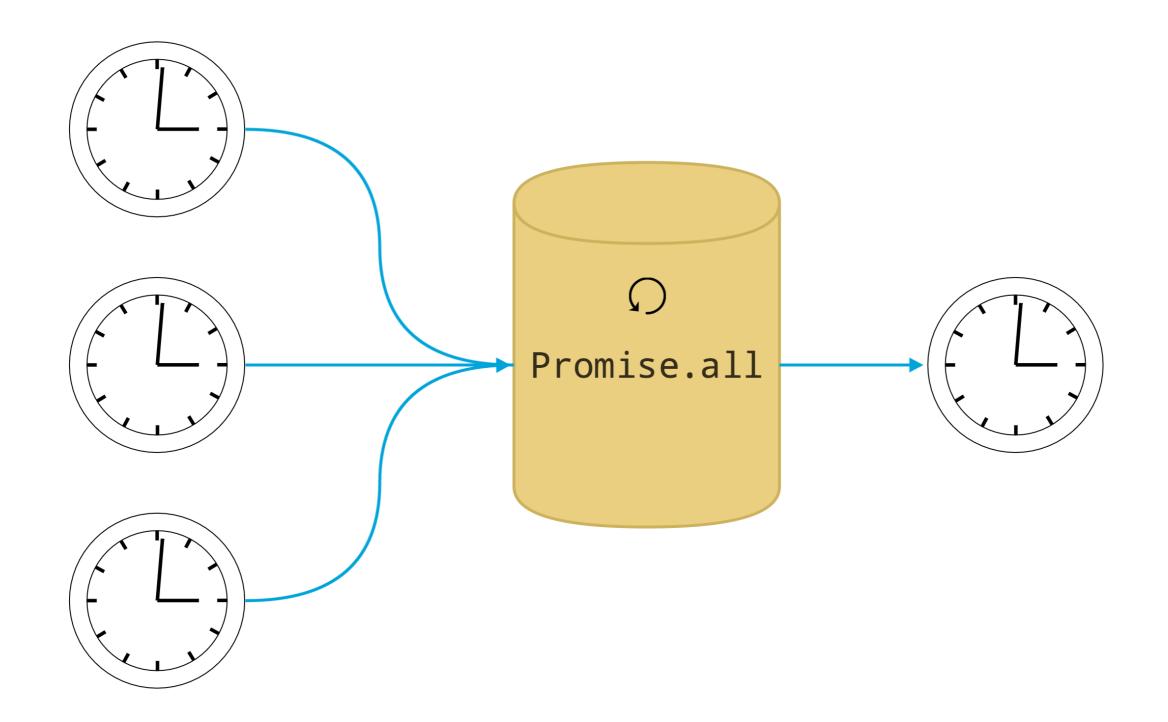
```
01: var json = new Promise(function(resolve, reject){
02:    d3.json('data.json', function(error, data){
03:        if (error) {
04:            reject(error);
05:        }
06:
07:        resolve(data);
08:    });
09: });
```

#### Использование

```
01: var json = new Promise(function(resolve, reject){
      d3.json('data.json', function(error, data){
03:
        if (error) {
          reject(error);
05: }
06:
07: resolve(data);
08: });
09: });
01: json.then(function(data){
   draw(data);
03: });
```

#### Promise.all

```
01: var data = Promise.all[promise1, promise2 ...];
02:
03: data.then(function(data){
04: draw(data);
05: });
```



#### Promise.all

```
01: var data = Promise.all[promise1, promise2 ...];
02:
03: data.then(function(data){
04:    data[0];
05:    data[1];
06:    ...
07: });
```

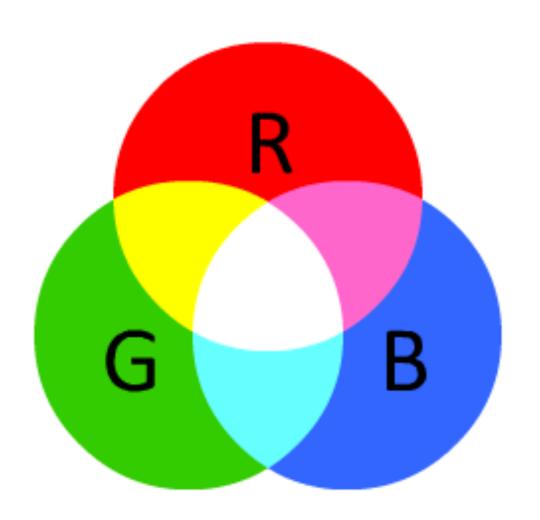


- RGB
- HCL
- HSL
- LAB

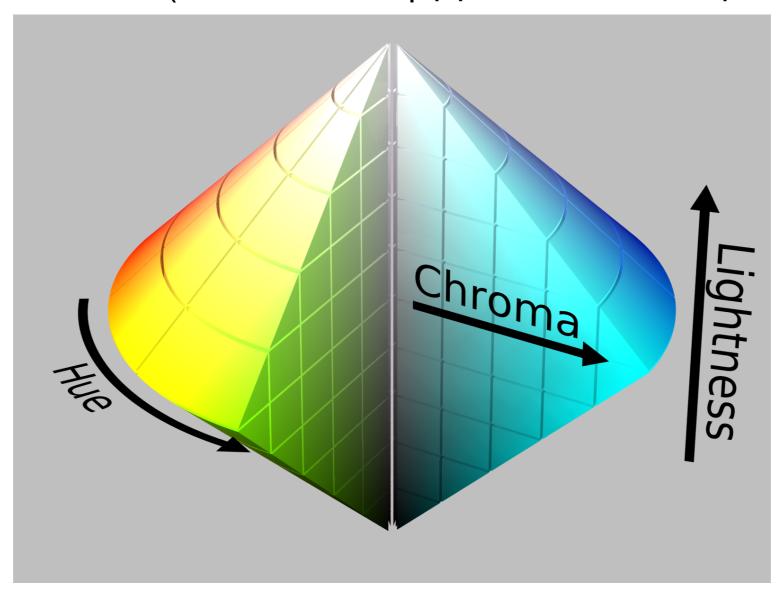
- RGB red, green, blue
- HCL hue, chroma, luminance
- HSL hue, saturation, lightness
- LAB lightness, (а и b координаты смещения)

```
01: var rgb = d3.rgb(256, 0, 0);
01: var hcl = d3.hcl('blue');
01: var hsl = d3.hsl(33, 1, 0.5);
01: var lab = d3.lab(30, 45, 10);
```

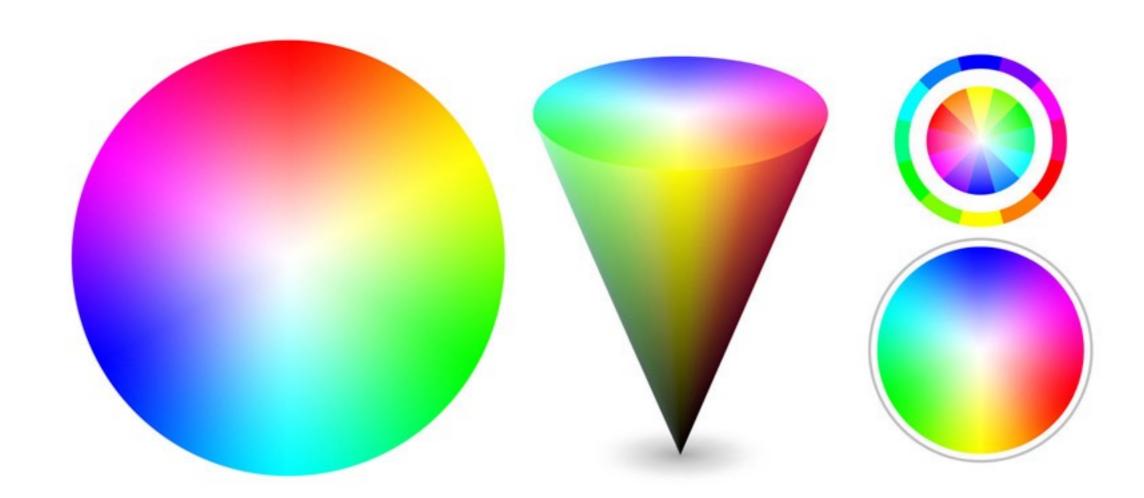
- · RGB red, green, blue
- HCL hue, chroma, luminance
- HSL hue, saturation, lightness
- LAB lightness, (а и b координаты смещения)



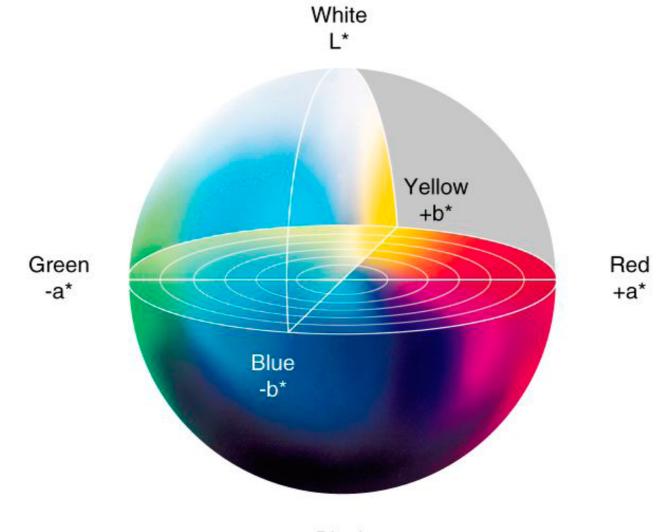
- RGB red, green, blue
- · HCL hue, chroma, luminance
- HSL hue, saturation, lightness
- LAB lightness, (а и b координаты смещения)



- RGB red, green, blue
- HCL hue, chroma, luminance
- · HSL hue, saturation, lightness
- LAB lightness, (а и b координаты смещения)



- RGB red, green, blue
- HCL hue, chroma, luminance
- HSL hue, saturation, lightness
- · LAB lightness, (а и b координаты смещения)



#### Объект цвета D3

```
01: var red = d3.rgb(256, 0, 0);
```

#### Методы объектов цвета

- brigher(коэффициент)
- darker(коэффициент)

"

The lightness channel is multiplied by 0.7 ^ -k. If the gamma value k is omitted, it defaults to 1.

"

#### Методы объектов цвета

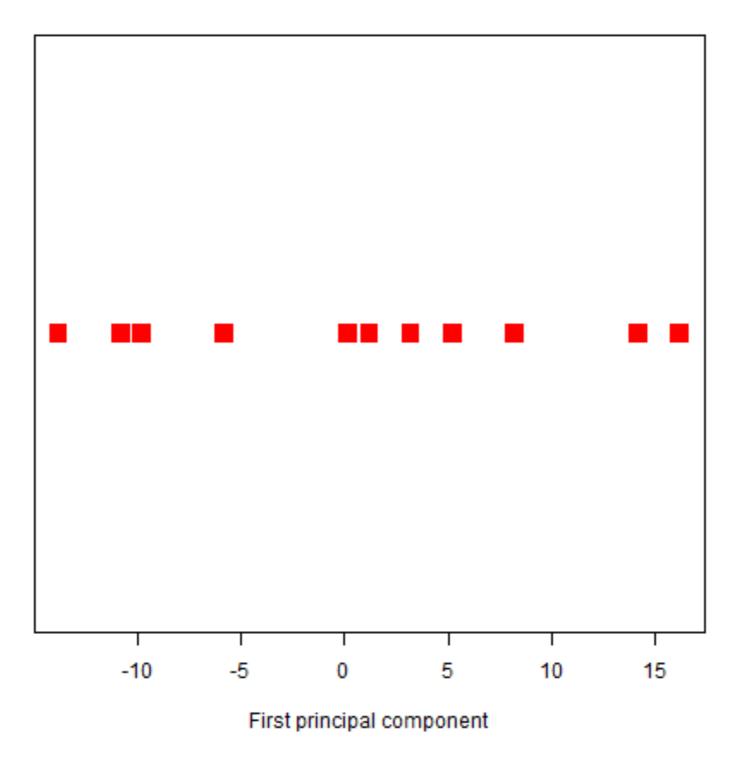
- brigher(коэффициент)
- darker(коэффициент)

```
01: var red = d3.rgb(256, 0, 0);
02: var brown = red.darker(4);
03: var anotherRed = brown.brigher(10);
```

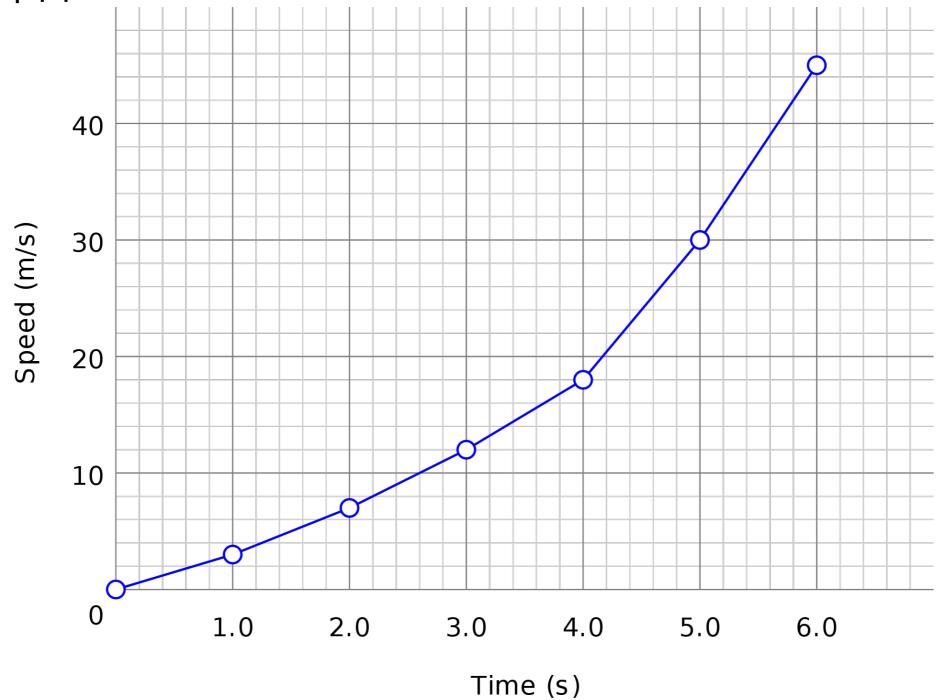


задача: отобразить данные в 4-х измерениях

• Ось абсцисс

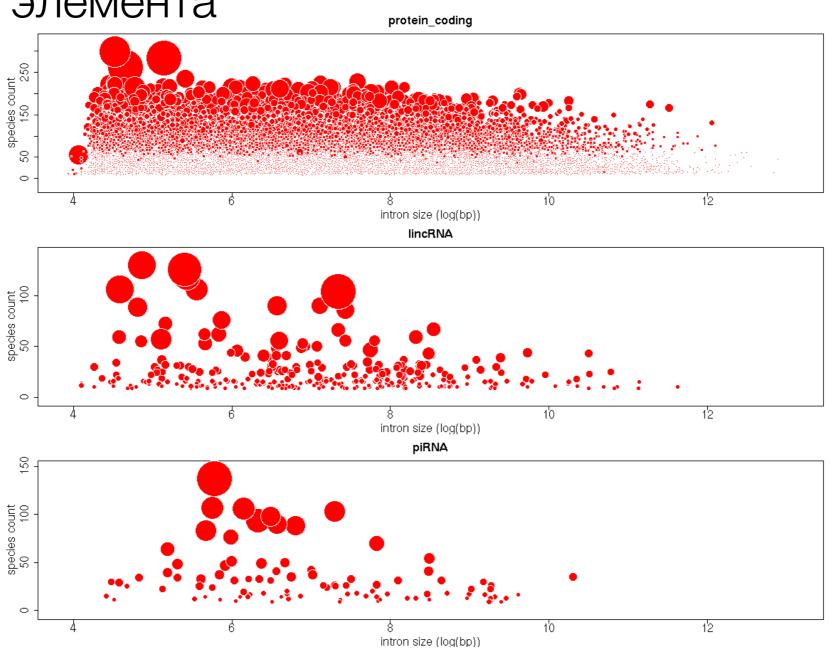


- Ось абсцисс
- Ось ординат

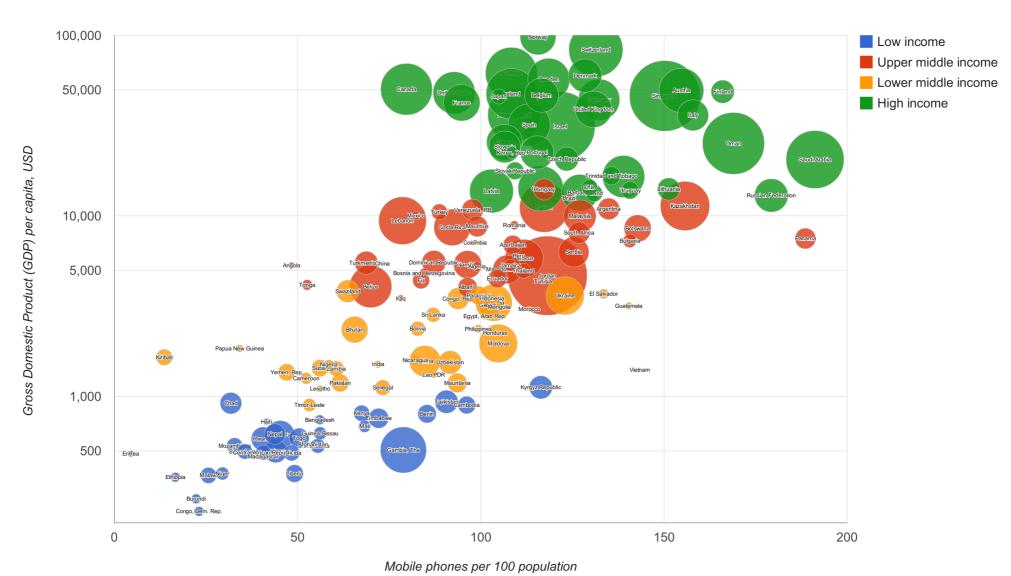


- Ось абсцисс
- Ось ординат

• Размер элемента



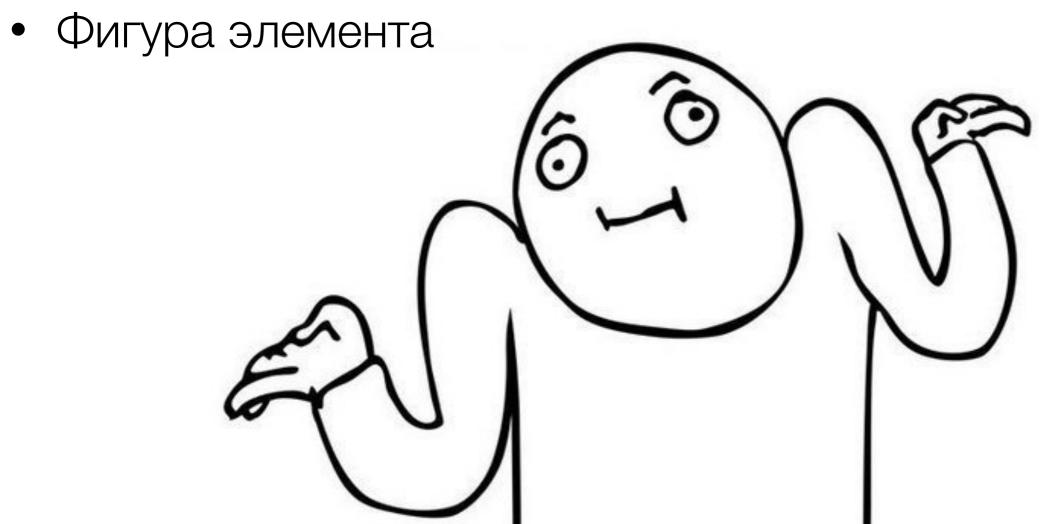
- Ось абсцисс
- Ось ординат
- Размер элемента
- Цвет элемента



- Ось абсцисс
- Ось ординат
- Размер элемента
- Цвет элемента
- Прозрачность элемента

- Ось абсцисс
- Ось ординат
- Размер элемента
- Цвет элемента
- Прозрачность элемента
- Фигура элемента

- Ось абсцисс
- Ось ординат
- Размер элемента
- Цвет элемента
- Прозрачность элемента



#### Bubble chart