

2017 年度 情報可視化論 最終課題

6 月 16 日

179x215x 田代 哲生

●作成プログラムの概要

ロブスターのボリュームデータに動きをつけることを目標に、box に射出機能を追加した。その際に描画部分を分割し、操作用の UI を用意した。このボタンを使うことで、ロブスターを射出したり、加速したりすることができる。なお射出後数秒で目視不可能なところまで飛んで行く。

●機能

- ・ 射出ボタン : ロブスターを箱から射出する機能,
また停止状態なら直前の速度で再スタートする機能
- ・ 初期化ボタン : ロブスターを箱に戻し速度を 0 にする機能
- ・ 停止ボタン : ロブスターをその場で速度 0 にする機能
- ・ 加速ボタン : ロブスターを進行方向に加速する機能
- ・ 減速ボタン : ロブスターの速度を減速する機能
- ・ 向き反転ボタン: ロブスターの速度をそのままに進行方向を反転する機能
停止状態でも実行可能

●感想

ループの関係を理解し位置を移動させるという機能をつけるのが存外難しかった。UI の追加の際には javascript と html の勉強となった。可視化論の講義内容自体はシェイピングやレンダリング等なかなか難しかったが、内容は面白かったのでまた時間を見て自主的に取り組んでみたいと思った。