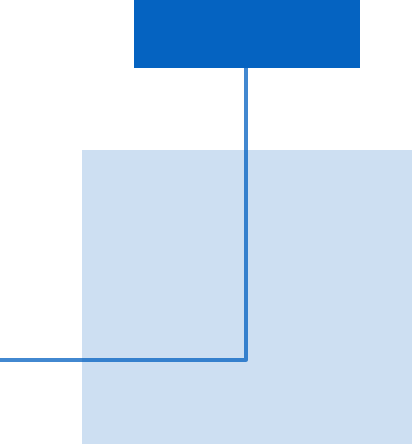


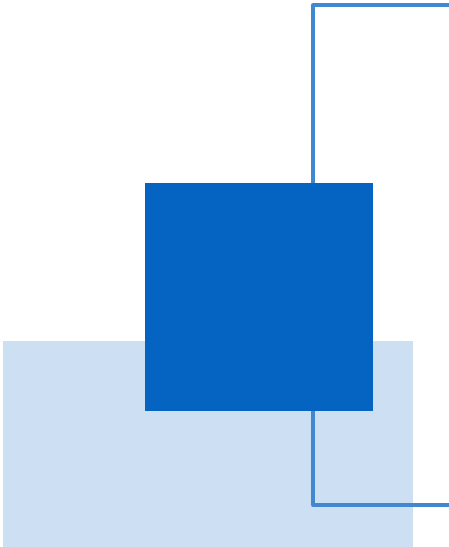
# 数据可视化 实践课06





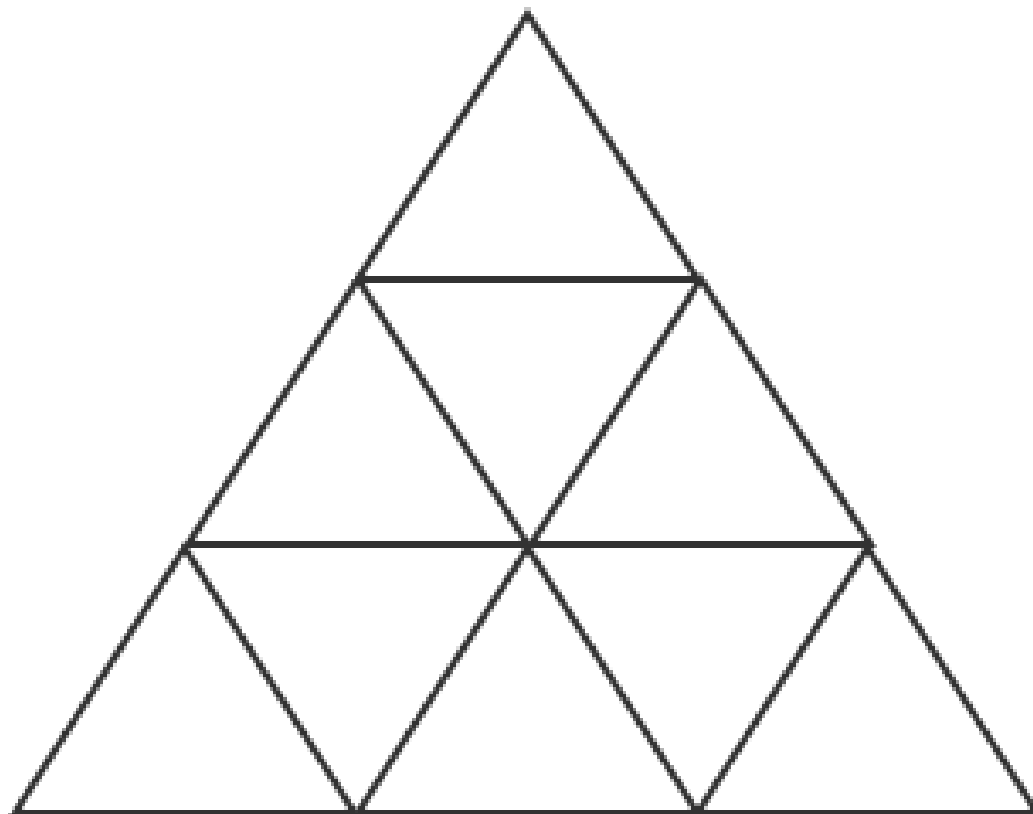
1

# WebGL练习



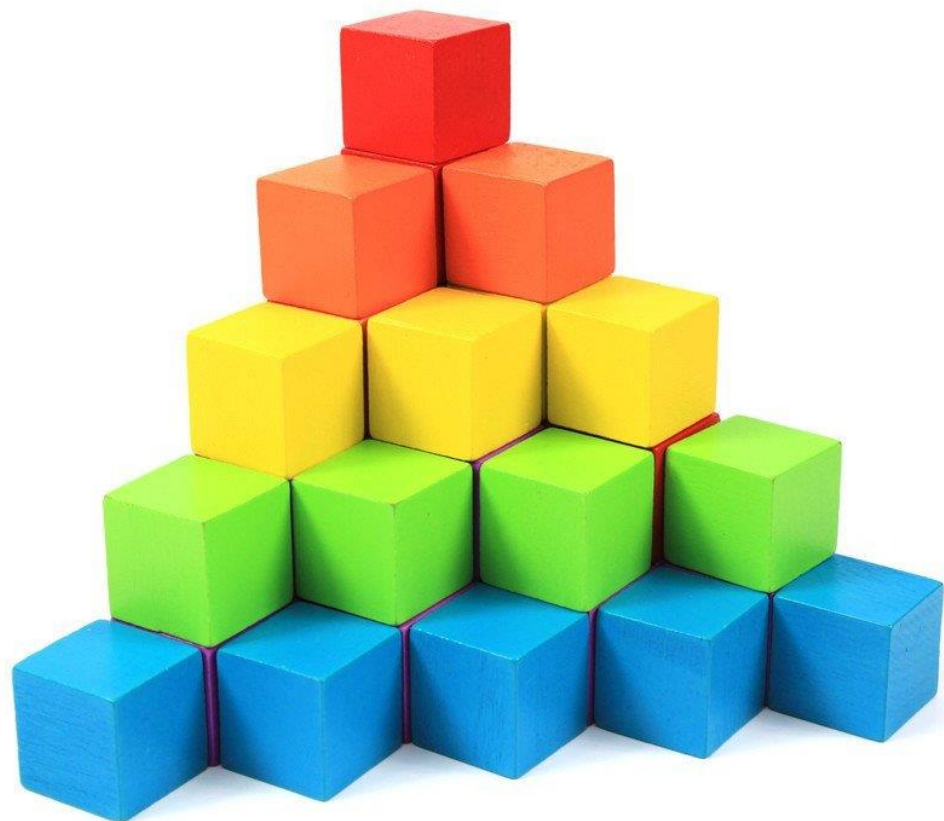
## 练习1-1

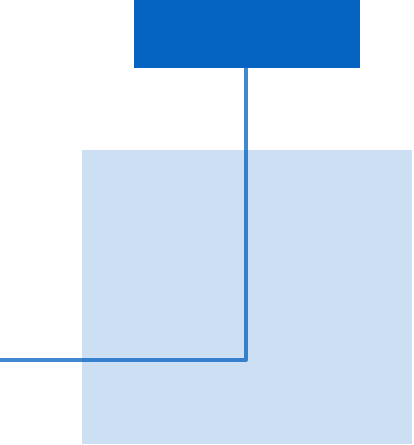
修改06-DrawingTriangle.html代码，绘制**如下三角形**（提示：绘制**6个三角形**即可）  
注：下载WebGL示例代码



## 练习1-2

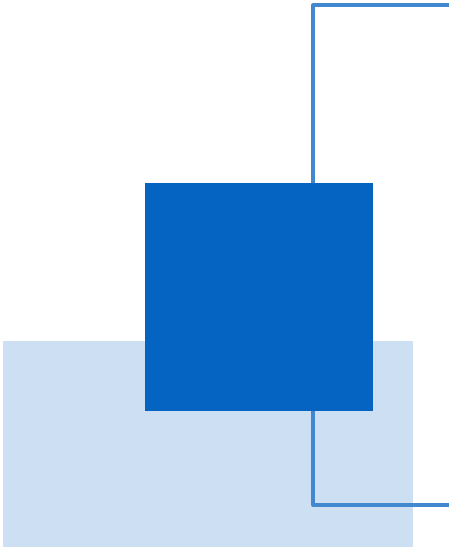
修改06-TextureMapping.html代码，构建多个立方体（数量>1），任意摆放即可





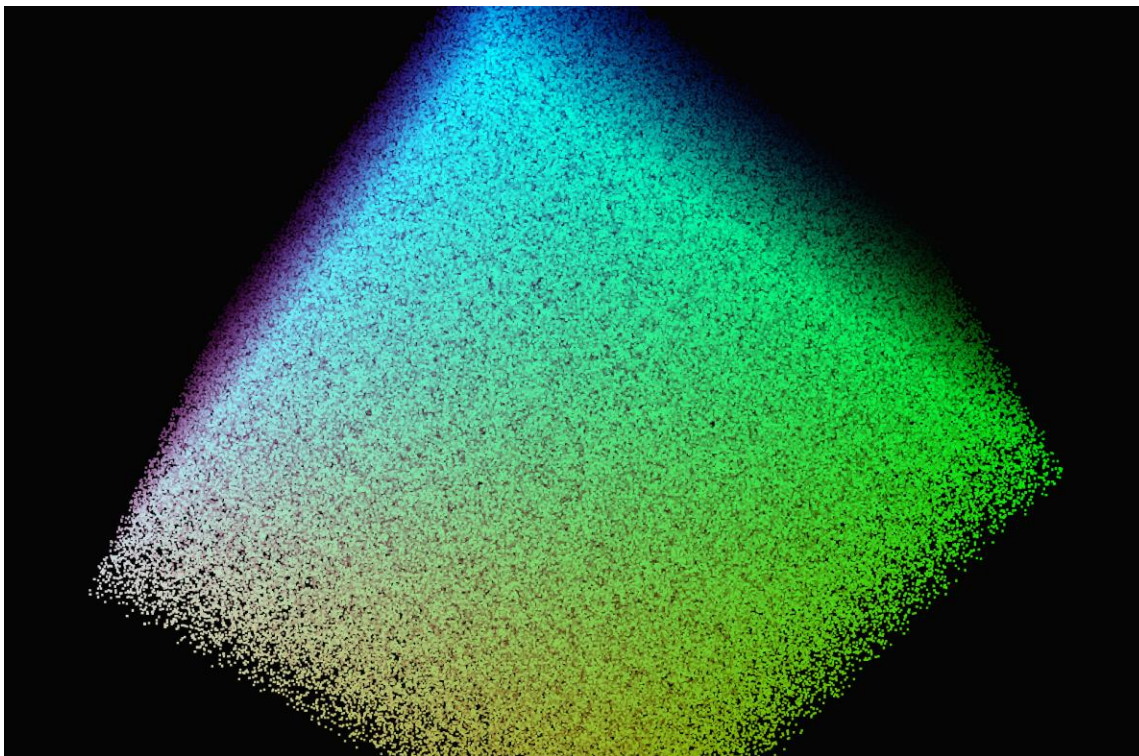
2

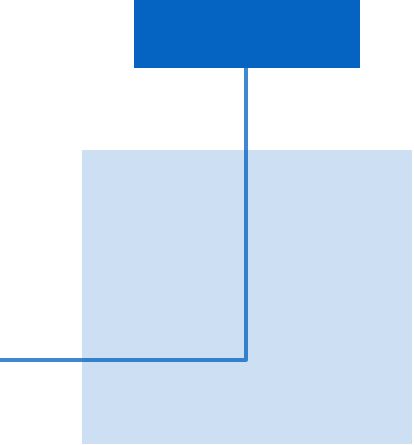
# 大规模数据可视化



## 练习2-1

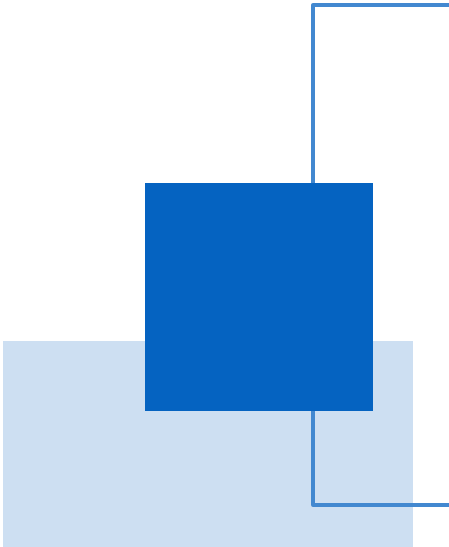
- 代码见：06-LargeScaleParticles
- 调整粒子数量（试试1000000？或者更多），测试并发现计算机计算性能的极限
- 修改粒子的颜色及透明度（41行vColor），获得较为和谐的显示结果





3

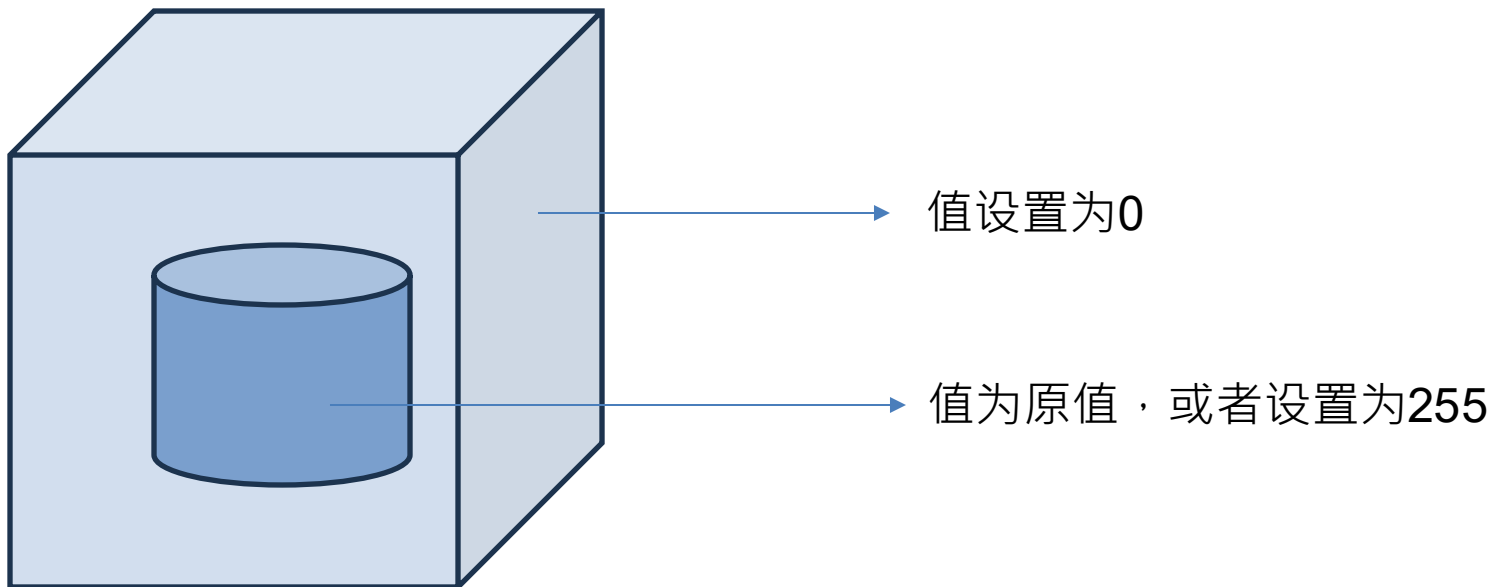
# 体数据的修改



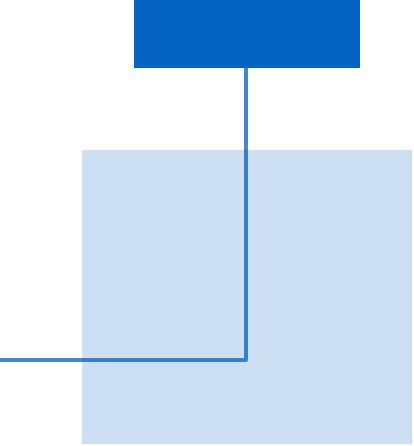
### 练习3-1

- 修改dataBuffer为圆柱体体数据，并观察结果（圆柱体以外的值为0）
- 修改dataBuffer为**球体体数据**，并观察结果（球体以外的值为0）

注: 请在06-WebGL-RayCasting/js/volume-raycaster.js中的第101行开始修改代码

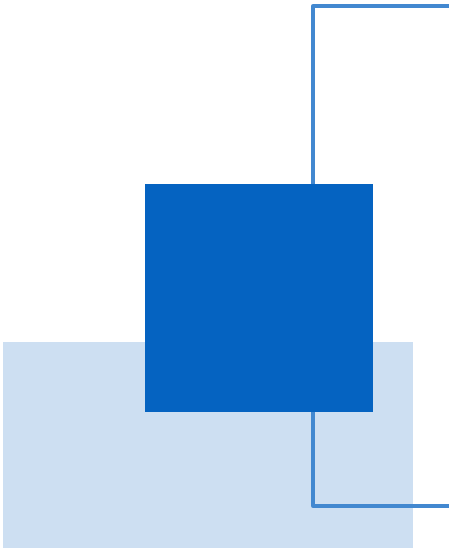






4

## 体绘制中的传输函数



### 练习4-1

观察<http://chenhui.li/courses/datavis2025/06-VolumeRayCasting/webgl2/>中的西兰花体数据，调节传输函数，调整角度，呈现正面完整的西兰花

