

数据可视化 实践课10





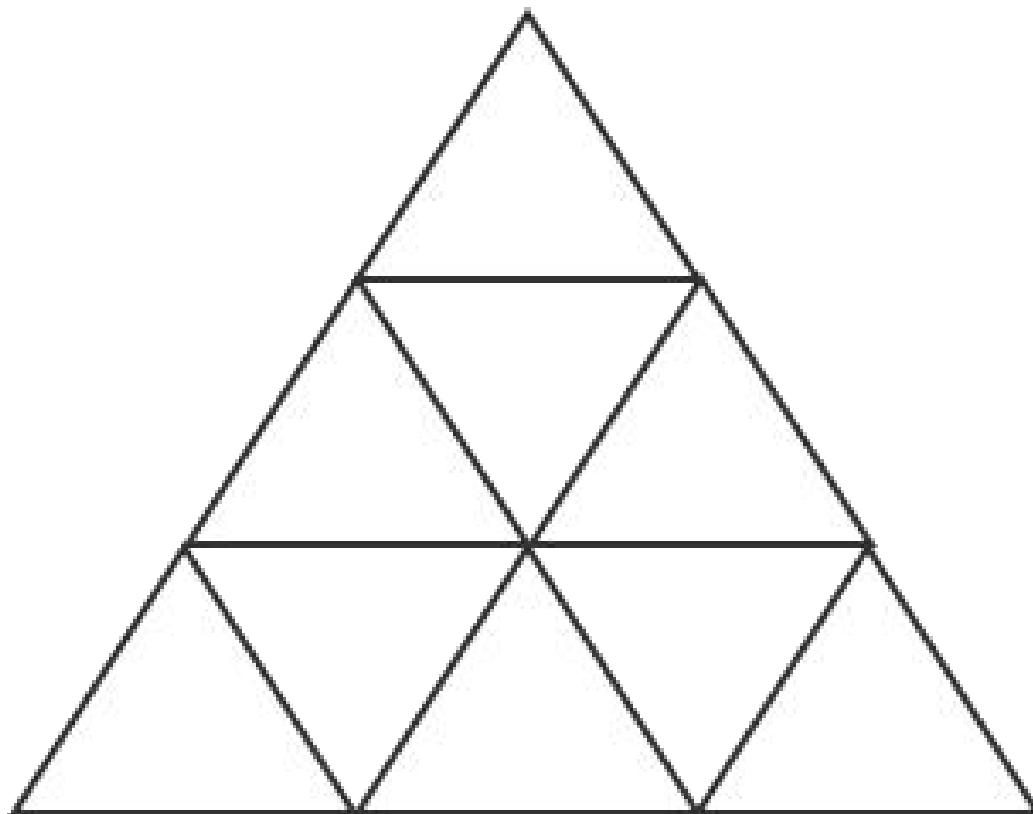
1

WebGL练习



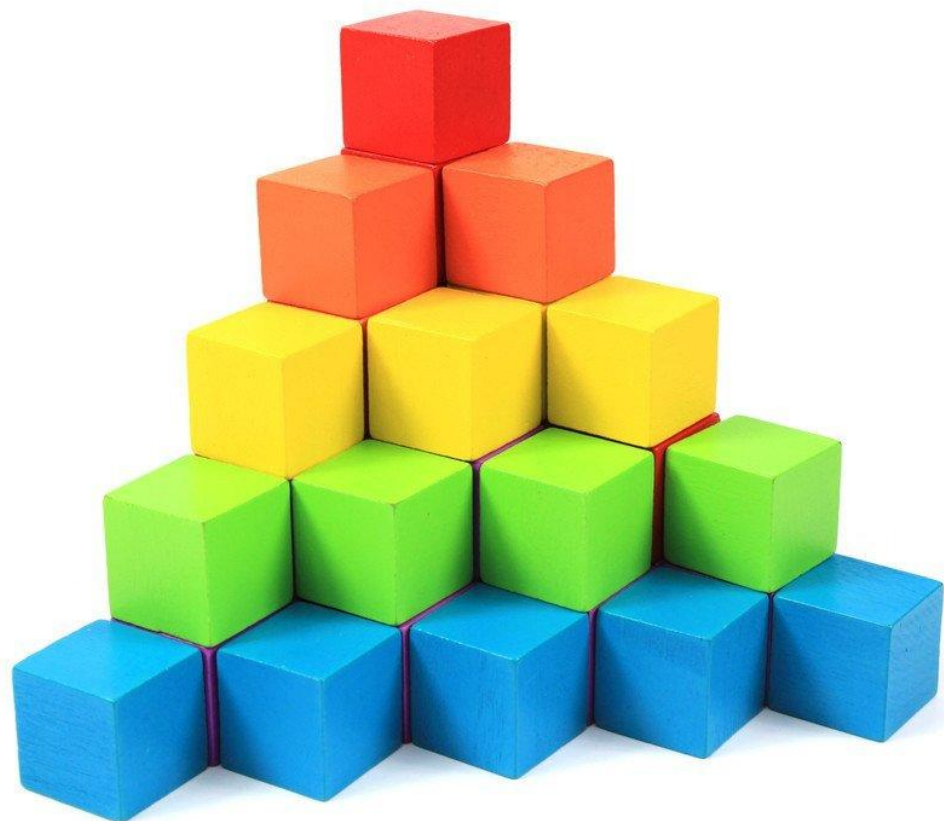
练习1-1

修改10-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10-TextureMapping.html代码，构建多个立方体（数量>1），任意摆放即可





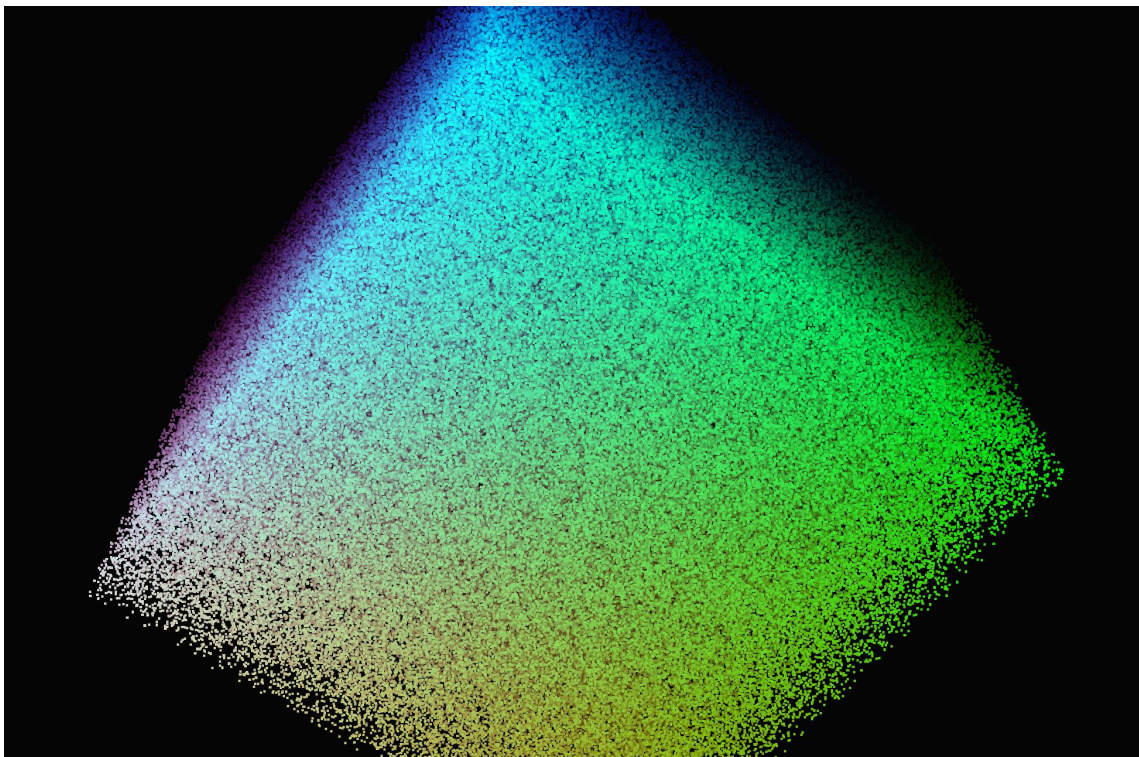
2

大规模数据可视化



练习2-1

- 代码见：10-LargeScaleParticles
- 调整粒子数量（试试10000000? 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10-WebGL-RayCasting/js/volume-raycaster.js中的第101行开始修改代码

