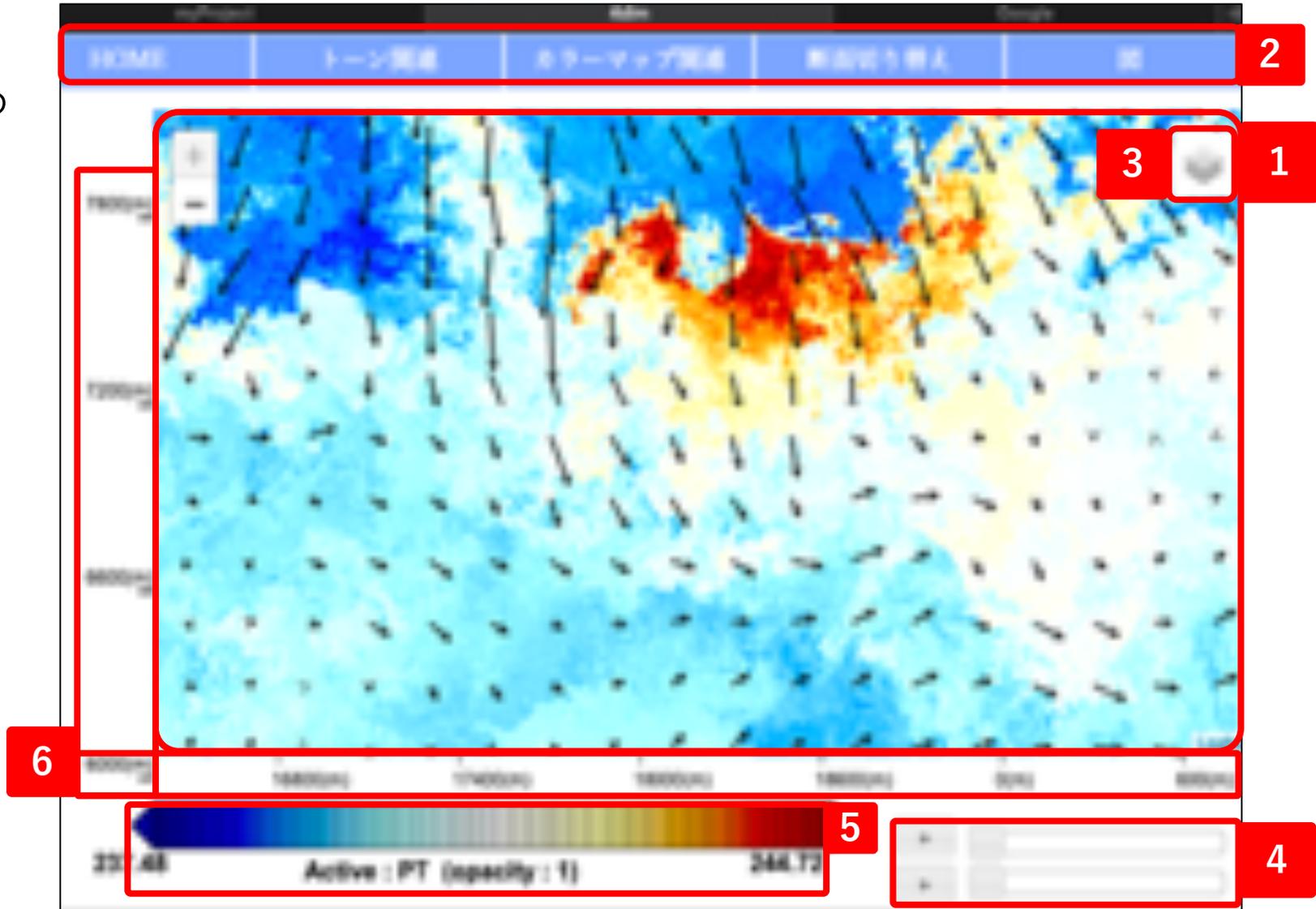


# 本ツールの全体

本ツールは以下の構成となる

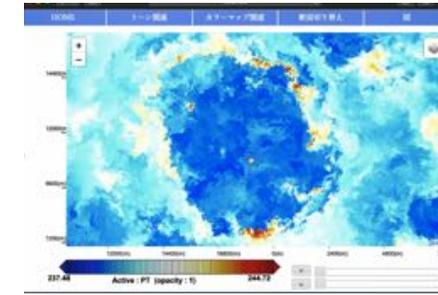
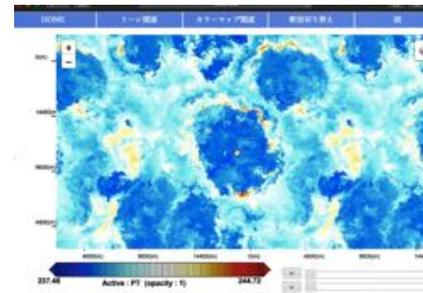
- ① シミュレーションデータ
- ② メニューバー
- ③ レイヤー切り替えアイコン
- ④ スライダー
- ⑤ カラーバー
- ⑥ 目盛り



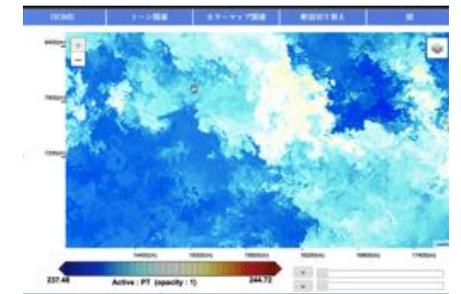
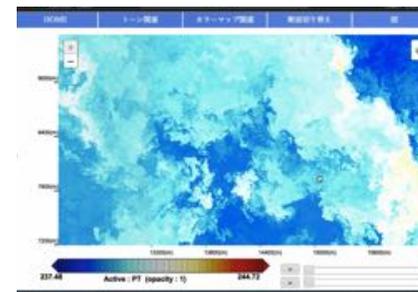
# 1. シミュレーションデータ

ここでは、シミュレーションデータをもとに描かれた図が表示され、この図に対して本ツールでは操作を行う事が可能である。

シミュレーションデータについて、シミュレーションデータ上でマウスホイールを操作するか、拡大縮小のボタンをクリックすることで拡大縮小を行うことが可能である。



また、シミュレーションデータ上で右クリックを押したままマウスを動かすことで並行移動を行うことも可能である。

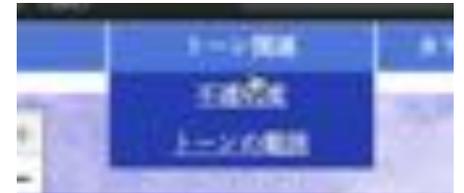


## 2. メニューバー -機能-

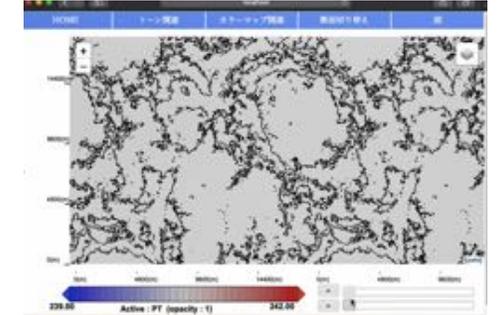
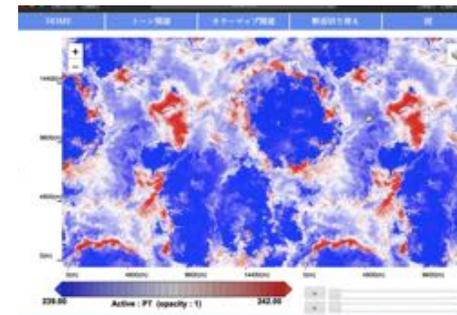
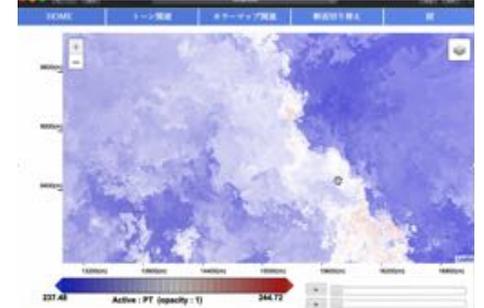
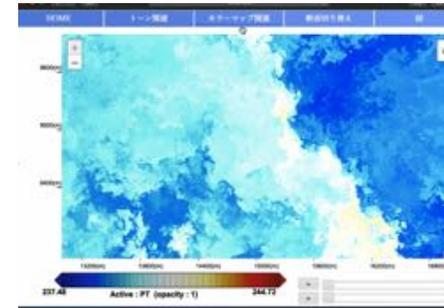
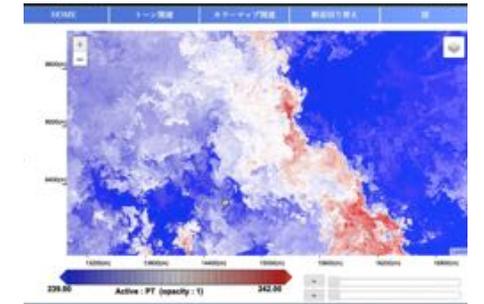
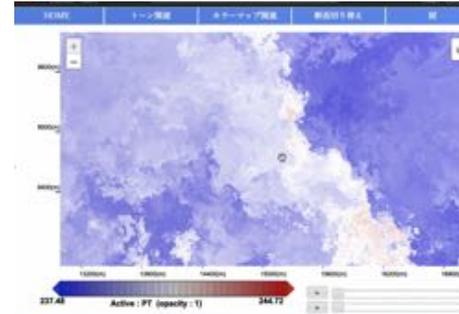
シミュレーションデータの上のメニューバーから機能を実行できる



- トーン関連
  - 不透明度: シミュレーションデータの不透明度を変更できる
  - トーンの範囲: トーンの範囲を変更することができる.
  - 数学的操作: logやsqrtなど図に数学的操作を施す.
- カラーマップ関連
  - カラーマップ: カラーマップを変更することができる. なお, 既存機能が持つカラーマップに対応している.
- 断面切り替え
  - 断面切り替え: X-Y断面, X-Z断面, Y-Z断面を変更できる.
- 図
  - 図の切り替え: トーン図とコンター図を選択することができる.
  - グリッド表示: タイルの境界面を表示することができる.



## 2. メニューバー -機能使用例-



### 3. レイヤー切り替えアイコン

レイヤー切り替えアイコンをクリックすると右図のような表示になる。

ここでは、シミュレーションデータを表示する際の物理量ごとのレイヤーについて操作することが可能である。



PT  
 U  
 V

各種機能の対象となる **アクティブなレイヤー** を一つ選択する。

PT  
 U  
 V  
 vec\_UV

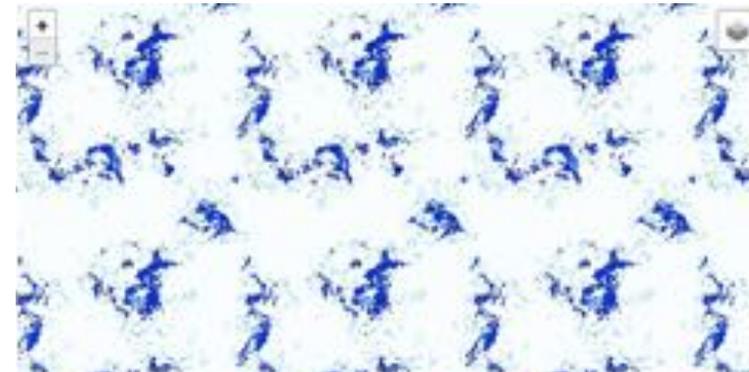
重ねるレイヤーを選択することができる。(複数選択可)

#### レイヤーの表示順

一番上のレイヤーから最下層に表示される。  
左の例の場合、下からPT->U->V->vec\_UVの順番にレイヤーが置かれる。

## 4. スライダー

スライダーを用いて, 座標軸と時間の値を変更することができる.

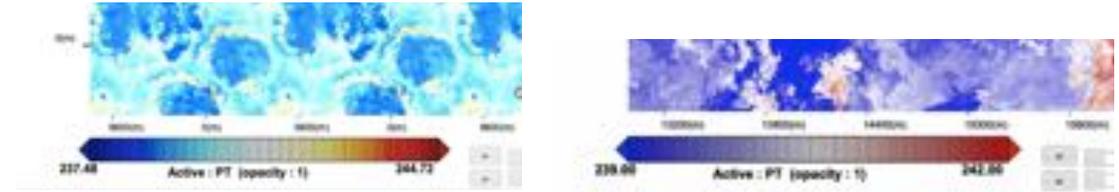


また, 各スライダーの左には再生ボタンも存在し, 自動でバーを移動させることが可能である.



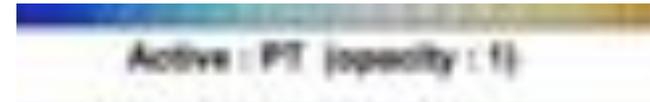
## 5. カラーバー

カラーバーについて, ここはシミュレーションデータで表示している物理量と色の対応を示している. メニューバーにより, 色の変更は可能である.



また, カラーバーの下に書かれている情報は, シミュレーションデータの情報であり, 以下のような意味を持っている.

- Active : 最上面のレイヤーが示す物理量
- opacity : 最上面のレイヤーの不透明度



## 6. 目盛り

シミュレーションデータの下と左横には, 目盛りが存在し, シミュレーションデータに追従する.

