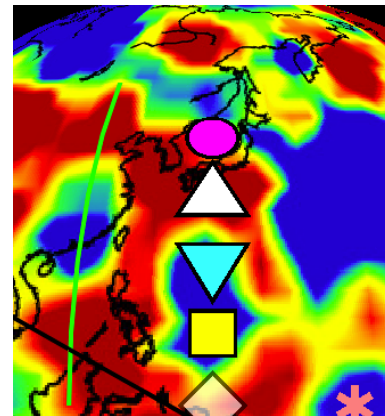


plotモードの使い方

- データファイルはdata/plotフォルダに置く
 - ファイルに指定した記号、矢印、直線が表示される。
- ポイントモードは記号を指定した位置に描く
 - Data/plot/pointsフォルダにデータファイルは置く
points.csv はすべてのタイミングで表示される。points_(数字).csvはその数字に対応する画像が表示された時に表示される。
- 矢印モードは矢印を指定した位置に描く
 - Data/plot/arrowssフォルダにデータファイルは置く
arrowss.csv はすべてのタイミングで表示される。arrows_(数字).csvはその数字に対応する画像が表示された時に表示される。
- 線画モードは直線を指定した位置に描く
 - Data/plot/linessフォルダにデータファイルは置く
lines.csv はすべてのタイミングで表示される。lines_(数字).csvはその数字に対応する画像が表示された時に表示される。

ポイントモード

- 1: (重心の)緯度 [-90.0:90.0]
- 2: (重心の)経度 [-180.0:180.0]
- 3: r (半径) (r=1.0で球面上)
- 4: 記号のサイズ (1.0の時は面積が1 (球面の半径は1)。例えば、。0.1の時は各辺の長さが0.1倍。+等の場合は、左端から右端の距離が1)
- 5: 0:○、1:△、2:▽、3:□、4:◇、5:☆、6:+、7:-、8:×、9:|、10:*、以降は未定
- 6,7,8: rgb [0.0,1.0]
- 9: α (透明度) [0.0,1.0]



(記号はマウスで球を回転させても北極の方向が上)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	40.0	135.0	1.0	0.1	0	1	0	1	1
2	30.0	135.0	1.0	0.1	1	1	1	1	1
3									
4	20.0	135.0	1.0	0.1	2	0	1	1	1

ポイントモード設定

- キーの'P'で表示・非表示の切り替え

設定ファイル

#PointsName data/draw/points/points_

ファイル名。この場合は、points_0.txt、points_1.txt、...を読み込む。

#PointsSuffix txt

ファイルのsuffix。

#PointsOn 1

ポイントモードがON(1)かOFF(0)か。(実際には0以外だとONになる。)

#PointsInitDisplay 1

ポイントが起動時から表示されているかどうか。(実際には0以外だと表示になる。)

矢印モード(ベクトルの成分(v_x, v_y))

矢印の大きさは、ベクトルの絶対値に比例。

1: 矢印の大きさの基準(D) (矢印の長さ(全長)) = $|v|/D$

2: 芯長(全長の長さが1として。 $[0,1]$ にすべき。)

3: 先長(全長の長さが1として。 $[0,1]$ にすべき。芯長+先長は1以上であるべき。)

4: 芯幅(全長の長さが1として。)

5: 先幅(全長の長さが1として。)

この五つは下の赤字のデータの前に全部書く

1: 緯度 $[-90.0:90.0]$

2: 経度 $[-180.0:180.0]$

3: r (半径) ($r=1.0$ で球面上)

4: v_x (東が正)

5: v_y (北が正)

6,7,8: rgb $[0.0,1.0]$

9: α (透明度) $[0.0,1.0]$

ベクトルの成分(v_x, v_y, v_z)の

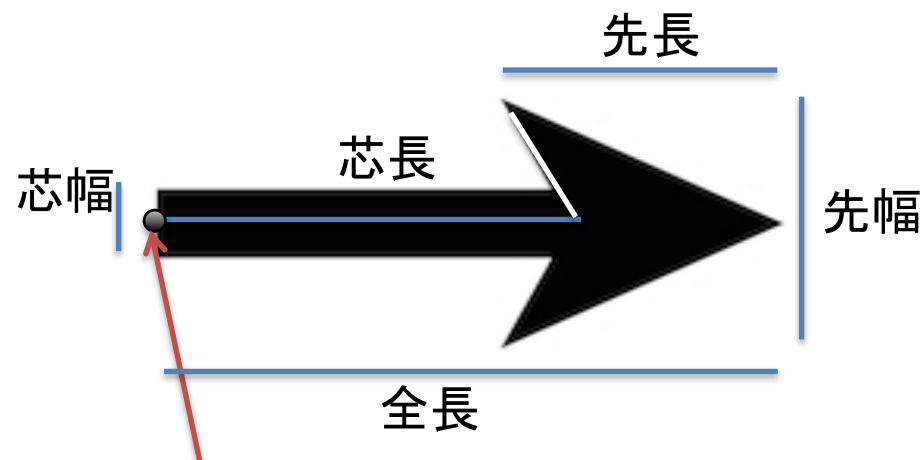
- z方向は鉛直方向(上(宇宙の方向(地球の中心と逆向き)))。

- y方向は北向き(z方向と垂直)。

- x方向はzとyの向きで定義できる右手系の方向(東向き)。

(x方向は、緯線に沿った向きではないことに注意。)

ただし、 v_z は描画には関係ない。



ここが指定した座標の場所

(注) 芯長+先長 <1.0 の時も表示はされる(下図)。ただし、透明な矢印で、芯長+先長 <1.0 の時は、表示が変になるかも。



矢印モード(データファイル)

スペース

```
1  # 6.0 , 0.8 , 0.3 , 0.11, 0.3 (設定1)
2  -30.0 , 105.0, 1.0, 1.0 , 0.0, 0, 0, 0, 1.0
3  -50.0, 105.0 , 1.0, 0 , 1, 1, 1.0, 1.0, 1.0
4  /
5  # 5.0 , 0.7 , 0.3 , 0.08, 0.2 (設定2)
6  -0.0, 85.0 , 1.0, 0 , 1, 1, 1.0, 1.0, 1.0
7  -10.0, 85.0 , 1.0, 0 , 1, 1, 1.0, 1.0, 1.0
8  -20.0, 85.0 , 1.0, 0 , 1, 1, 1.0, 1.0, 1.0
9  /
```

設定1の矢印

設定2の矢印

矢印モード設定

- キーの'V'で表示・非表示の切り替え

設定ファイル

#ArrowsName data/draw/arrows/arrows_

ファイル名。この場合は、arrows_0.txt、arrows_1.txt、...を読み込む。

#ArrowsSuffix txt

ファイルのsuffix。

#ArrowsOn 1

矢印モードがON(1)かOFF(0)か。(実際には0以外だとONになる。)

#ArrowsInitDisplay 1

矢印が起動時から表示されているかどうか。(実際には0以外だと表示になる。)

線画モード

お絵描きのファイル形式と同じ。

1: 線の太さ

2,3,4: rgb [0.0,1.0]

5: α (透明度) [0.0,1.0]

この五つは下の赤字のデータの前に全部書く

1: 緯度 [-90.0:90.0]

2: 経度 [-180.0:180.0]

3: r (半径) (r=1.0で球面上)

それぞれの点の座標を結ぶ線を描く。



スペース

	1	2	3	4	5		
1	#	2.5	0	1	0	1	(設定1)
2	50.0	115.0	1				設定1の線
3	40.0	115.0	1				
4	30.0	115.0	1				
5	20.0	115.0	1				
6	10.0	115.0	1				
7	0.0	115.0	1				
8	/						
9	#	2.5	0	1	1	1	(設定2)
10	50.0	125.0	1				設定2の線
11	40.0	125.0	1				
12	30.0	125.0	1				
13	20.0	125.0	1				
14	10.0	125.0	1				
15	0.0	125.0	1				
16	/						

線画モード設定

- キーの'D'で表示・非表示の切り替え('L'は拡大で使われている。)

設定ファイル

#LinesName data/draw/lines/lines_

ファイル名。この場合は、lines_0.txt、lines_1.txt、...を読み込む。

#LinesSuffix txt

ファイルのsuffix。

#LinesOn 1

線画モードがON(1)かOFF(0)か。(実際には0以外だとONになる。)

#LinesInitDisplay 1

線画が起動時から表示されているかどうか。(実際には0以外だと表示になる。)