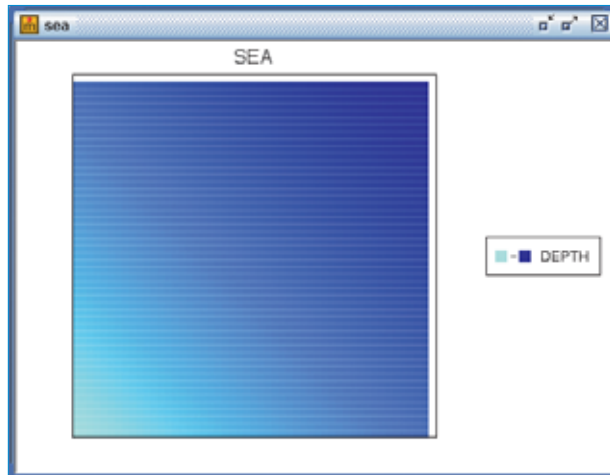


があるはずなので、depthを選択します。すると、エージェント種を追加するときとは異なり、下図左のような設定画面が現れます。色選択ボタンを押すと、色設定用のパレットが出てきますから、それぞれ薄い青と濃い青を選択しましょう。それを図のように0から100(98で



もよいのですが、とりあえず100にします)まで変化するように設定します。この際、マーカーを選択すると、背景のように見えるのできれいです。

ここまでの作業をしたら、oceanという名前を付けて保存して下さい。そして、ステップ実行ボタンを押してみましょう。次のようなマップが現れます。

このように、空間を場として利用するには、「空間変数」というものを利用します。空間変数の値を出力マップに反映させて、空間に色づけすることで、「場」や「勾配」を直感的に把握できるのです。

18.3 深海魚の泳ぐ海

oceanモデルの海に、魚を泳がせてみましょう。

しかしその前に、海の深さの設定にちょっとした工夫が必要です。上のマップを見ると、空間はループしているのですが、海の最も深い所(右上)と最も浅い所(左下)とがすぐ近くに位置しています。これは不自然です。ループのある空間では、上下の縁と左右の縁との値を近づけて、勾配を全体的になだらかになるようにしておく必要があります。

海の深さを中央部分が最も深く、周辺に行くにしたがって浅くなるように設定する。

こうすることによって、ループしていても、隣接している上端と下端、右端と左端は浅瀬になり、滑らかになるはずですが。

ルールは、やや技巧的ですが、次のように修正すると簡単です。