

の動きがその勾配によって左右される。具体的には、尾根づたいに登山するエージェントと沢づたいに登山するエージェントがいる。

- (1) Universeの下に空間 mountain(200 × 200, 他はデフォルト)を作成します。
- (2) mountainの下にエージェント ridge(尾根登り)と stream(沢登り)を追加します(それぞれ20ずつ作成)。
- (3) mountainの下に整数型変数 elevation と実数型変数 shade を追加します (elevation は実際の標高, shade は空間上に陰影を表現するための数値です)。
- (4) マップ出力をします。まずマップ出力設定で、原点位置を左上にしておいて下さい(これから取り込む画像データの設定上、こうしておかないと富士山が反転して表示されてしまいます)。次に要素設定で、各エージェントと、空間変数は shade のみを追加、変数範囲は100から250までにします。色は任意ですが、なるべく山らしいものにしましょう。この変数は北西方向、仰角45度から光をあてたときの陰影の値を示すもので、標高の高さそのものを反映しているのではなく、値が高いほど光の当たっている場所を表しています。ここでは250を最も明るい色にしましょう。
- (5) 富士山の実際の標高データと、陰影を表現するためのデータを空間に入力します。手順は前章33.5を参照して下さい。山影研究室のホームページ <http://citrus.c.u-tokyo.ac.jp/artisocetextbook/> からダウンロードしてきた34materials.zipを解凍し、展開された34materialフォルダの中のファイルを使います。elevationには、fuji-elevation.csvファイルを選択します。同様にshadeもファイル入力して下さい。こちらはfuji-shade.csvファイルを選択します。これで富士山のデータがモデルに取り込まれました
- (6) モデル名を fuji として保存して下さい。実行してみましよう。空間に富士山が現れたでしょうか?(右図参照)

ちなみに、自分でひとつひとつの座標に標高を入れていくことによ

