

TouchGraph With Serial Key [Win/Mac] (Final 2022)

100% Working

TouchGraph — это набор инструментов для визуализации графиков с использованием методов фокус+контекст. Принцип заключается в том, что структура графа кодируется в карте фокуса, а геометрия графа объясняется картой контекста. Используется простая проекция двумерного представления графика на двухмерное многообразии, поэтому события касания отображаются в точках двумерного пространства. Фокус и контекст представлены разными цветами, чтобы их можно было легко увидеть по отдельности. Текущее состояние используется для управления путями и анимацией, отслеживая, где на графике находится фокус и какие пути активны в любое время. Обзор TouchGgarh: Цель TouchGraph — предоставить набор инструментов и API для визуализации графиков. График должен быть интерактивным и доступным для навигации, чтобы пользователь мог коснуться узла и перейти к другому узлу, не выходя из текущего окна просмотра. В основе TouchGraph лежит техника визуализации фокус+контекст. Графики можно смоделировать на карте фокуса, где узлы нарисованы каким-то образом, а ребра представлены линиями потока. Контекстная карта сообщает зрителю, где находится узел на графике и каков его диапазон. Зритель может перемещаться по графику, используя события касания, касание узла и перемещение фокуса на этот узел, это показывает контекст фокуса, который говорит вам, какой это узел. Если зритель может коснуться узла, обычно можно переместить фокус на любой узел, который вы хотите, но навигация по графу будет ограничена графом. Как и большинство визуализаций на основе SVG, TouchGraph реализован как набор объектов DOM, расположенных поверх DOM SVG. TouchGraph поставляется со всеми основными формами, такими как прямоугольники, эллипсы, линии и контуры. Вот некоторые из проблем с сенсорным интерфейсом, с которыми было сложно справиться в предыдущих графических визуализациях: a) как сделать взаимодействие с несколькими пальцами без дублирования событий щелчка б) как скрыть края, когда их никто не видит с) как обнаружить узел, который касается линии. В TouchGraph фокус и контекст представлены сферой и конусом соответственно. На приведенной ниже диаграмме сфера представляет собой точку в двумерном пространстве, где расположен узел. Точка на конусе представляет диапазон узла. Вы можете перемещать фокус, касаясь любой точки внутри конуса и перемещая сферу в эту точку. Положительное движение находится внутри конуса, тогда как отрицательное движение находится вне конуса.

100% Working

100% Working

100% Working

What's New In TouchGraph?

100% Working

Картирование разума. Картирование разума. Синонимы / Что делает TouchGraph? TouchGraph — это первый инструмент визуализации графиков, который работает, манипулируя поведением отдельных узлов посредством визуализации в реальном времени распределения силы, приложенной к набору узлов. Нет более сложной физики, нет более искусственных методов масштабирования, просто простое распределение силы на набор узлов, каждый узел перемещает свою позицию, чтобы заставить другие узлы находиться там, где он хочет, чтобы удовлетворить набор ограничений или применить какое-то притяжение/ сила отталкивания. Для чего это? Для визуализации графиков, редактирования графиков и дизайна графиков в целом. Он также отлично подходит для сетевого анализа и совместной работы. Мы также обеспечиваем интеграцию с MindNodelog, одним из наших продуктов для проектирования и анализа нейронных сетей. Функции TouchGraph Графическая визуализация. Графическая визуализация. Компоновка графика на основе силы. Компоновка графика на основе силы. Фокус+контекстная визуализация. Фокус+контекстная визуализация. Бесплатно и некоммерческо. Бесплатно и некоммерческо. Удобный для пользователя (без кривой обучения). Удобный для пользователя (без кривой обучения). Легко настраивается с помощью сценариев Lua. Легко настраивается с помощью сценариев Lua. Открытый исходный код. Открытый исходный код. Ручная раскладка узла. Ручная раскладка узла. Импорт и экспорт данных. Импорт и экспорт данных. Интеграция с MindMapper™ и MindNodelog™. Интеграция с MindMapper™ и MindNodelog™. Мощный, но простой в освоении интерфейс. Мощный, но простой в освоении интерфейс. Как это работает Основная идея TouchGgarh состоит в том, чтобы визуализировать распределение силы на наборе узлов, а затем манипулировать их положением и движением, чтобы получить желаемую компоновку. Чем больше у нас узлов и связей, тем сложнее становится проблема.Даже если все узлы имеют одинаковое количество соединений, а их соединения случайны и однородны, распределение силы может быть различным для различных узлов и соединений, но почти во всех случаях лишь небольшое количество узлов может действовать как аттракторы или отталкиватели в зависимости на окружающую среду, в то время как остальные просто ждут, чтобы их переместили, чтобы получить глобальное равновесие силы/отталкивания на всех узлах. В реальном графе у нас могут быть тысячи узлов, и каждое соединение может быть связано

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

100% Working

System Requirements:

ОС: Windows® 7, Windows® 8, Windows® 8.1, Windows® 10 Windows® 7, Windows® 8, Windows® 8.1, Windows® 10 Процессор: Intel® Core™ i5, i7 Intel® Core™ i5, i7 Память: 4 ГБ ОЗУ 4 ГБ ОЗУ Графика: NVIDIA GeForce GTX® 660 (Shader Model 4.0) или AMD Radeon R9-290X NVIDIA GeForce GTX® 660 (Shader Model 4.0) или AMD Radeon R9-290

Related links: