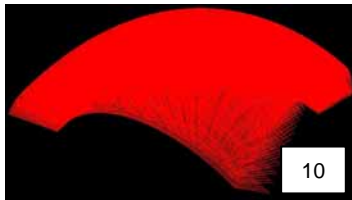
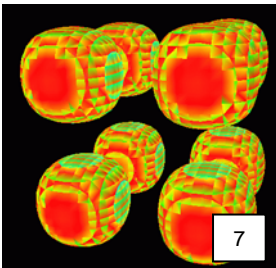
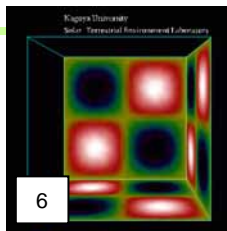
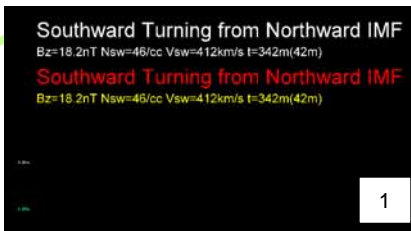
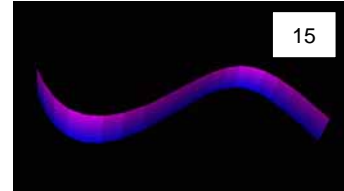
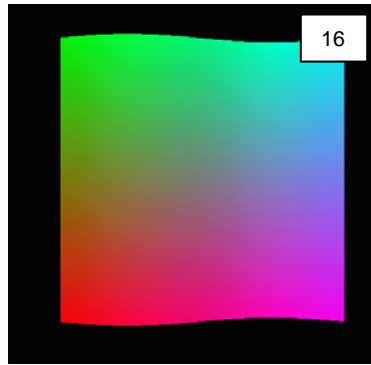
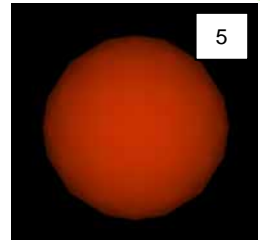
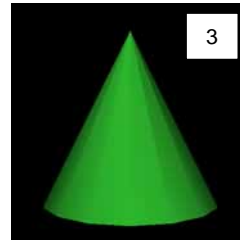
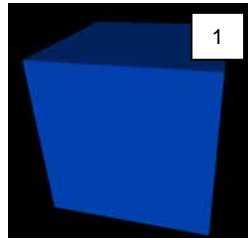


# VRMLの利用方法の例

## 基本的な例題1

No.	Contents
1	立方体
2	直方体
3	三角柱
4	円柱
5	球
6	背景色
7	文字列
8	折れ線：単色
9	折れ線：グラデーション
10	点線：単色
11	点線：グラデーション
12	太い矢印
13	太さのある曲線
14	面1：単色三角メッシュ
15	面2：三角ベルト
16	面3：多色三角メッシュ
17	立体：三角メッシュで構成
18	テクスチャ画像の貼りつけ
19	複雑な表面：三角メッシュ



## 基本的な例題2

No.	Contents
1	文字を描く
2	点を描く
3	線を描く
4	三角メッシュを描く
5	ピクセルイメージを描く
6	枠とピクセルイメージと文字を描く
7	等値面を描く
8	外部磁気圏の3次元格子
9	内部磁気圏の3次元格子
10	電離圏の3次元格子

## 応用

No.	Contents
1	地球磁気圏のプラズマ温度（スカラー量）などの断面図をピクセルイメージで描く
2	地球磁気圏の3次元磁力線（ベクトル量）構造を描く
3	プラズマ温度のピクセルイメージと磁力線の3次元画像の合成
4	地球磁気圏のプラズマ温度分布を多重ピクセル面イメージを使って描く
5	多重ピクセル面イメージと磁力線の3次元画像の合成
6	等値面作成法を用いたスカラー物理量の3次元可視化

