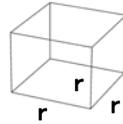
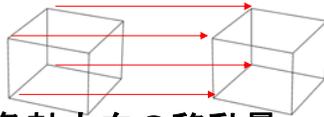


# OpenGLの主な関数例

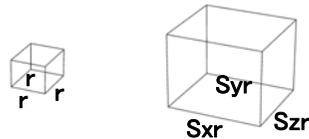
• `glutSolidCube( r );`  
一辺の長さが  $r$  の立方体を生成



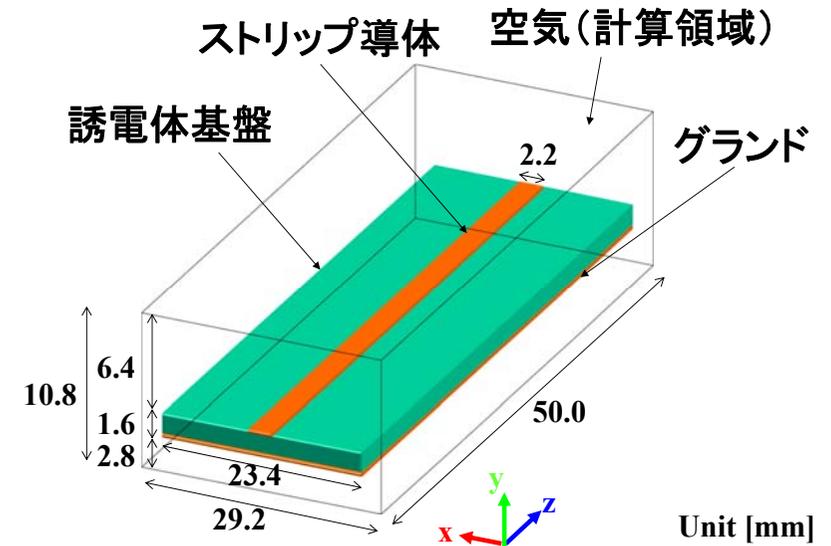
• `glTranslatef( Tx , Ty , Tz );`  
平行移動する。Tx、Ty、Tzは各軸方向の移動量



• `glScalef( Sx ,Sy ,Sz );`  
拡大・縮小する。Sx、Sy、Szは各軸方向の拡大率

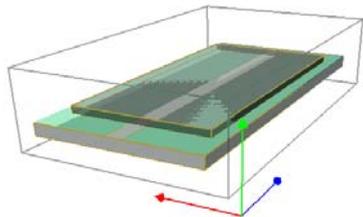


# 描画目標



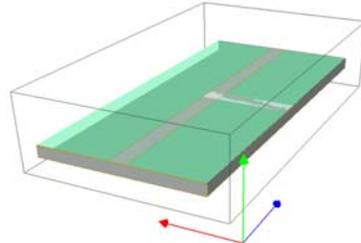
# 表示結果

吸収体有



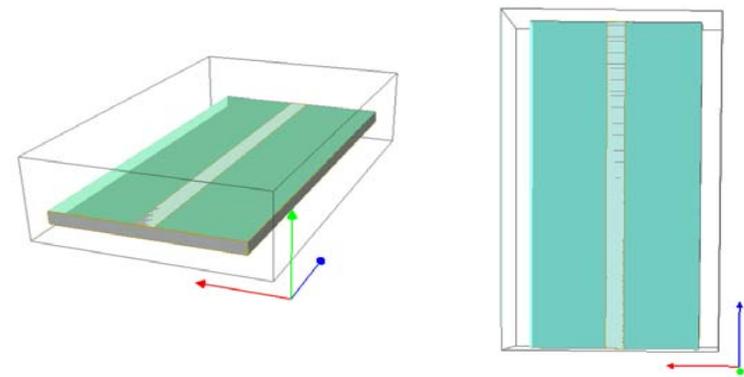
吸収体があることで、放射する電波を上方向に出さない。

スタブ有



スタブがあることで、特定の周波数や電波を通したり、カットすることが可能。

# 研究結果



このように3D表示することができた。  
境界条件、媒質が正しいことがよくわかる