

23030130096_Annisa Zastriane P

Nama: Annisa Zastriane Puspaningrum
NIM: 23030130096
Prodi: Pendidikan Matematika D 2023

Menggambar Plot 3D dengan EMT

Ini adalah pengenalan plot 3D di Euler. Kita memerlukan plot 3D untuk memvisualisasikan fungsi dua variabel.

Euler menggambar fungsi tersebut menggunakan algoritma pengurutan untuk menyembunyikan bagian di latar belakang. Secara umum Euler menggunakan proyeksi sentral. Standarnya adalah dari kuadran x-y positif menuju titik asal $x=y=z=0$, tetapi sudut $=0^\circ$ dilihat dari arah sumbu y. Sudut pandang dan ketinggian dapat diubah.

Euler bisa merencanakan

- permukaan dengan garis penetasan dan level atau rentang level,
- awan titik,
- kurva parametrik,
- permukaan implisit.

Plot 3D suatu fungsi menggunakan plot3d. Cara termudah adalah dengan memplot ekspresi dalam x dan y. Parameter r mengatur rentang plot sekitar (0,0).

```
>aspect(1.5); plot3d("x^2+sin(y)",-5,5,0,6*pi):
```

penjelasan:

- plot3d : merupakan perintah untuk membuat grafik 3D di EMT
- "x^2+sin(y)" : adalah fungsi matematika yang akan digambarkan dalam grafik
- -5,5 : ini adalah rentang nilai untuk variabel x, dari -5 hingga 5
- 0,6*pi : ini adalah rentang nilai untuk variabel y, dari 0 hingga 6pi

```
>plot3d("x^2+x*sin(y)",-5,5,0,6*pi):
```

Silakan lakukan modifikasi agar gambar "talang bergelombang" tersebut tidak lurus melainkan melengkung/melingkar, baik melingkar secara mendatar maupun melingkar turun/naik (seperti papan peluncur pada kolam renang. Temukan rumusnya.

```
>plot3d("sin(sqrt(x^2+y^2))",-10,10,-10,10):
```

penjelasan:

- "sin(sqrt(x^2+y^2))" : ini merupakan fungsi sinus dari jarak radial $r = \sqrt{x^2+y^2}$, dimana fungsi ini menghasilkan bentuk bergelombang melingkar.
- -10,10 : untuk kedua pasangan nilai tersebut menunjukkan rentang untuk variabel x dan y, yang membentuk area persegi dari -10 hingga 10 di kedua sumbu.
- jika ingin memodifikasi amplitudo dan frekuensi gelombang, maka:

```
>plot3d("sin(2sqrt(x^2+y^2))",-10,10,-10,10):
```

penjelasan:

- angka 1 di depan sin untuk memperbesar amplitudo gelombang
- faktor 2 di dalam sin meningkatkan frekuensi gelombang (lebih banyak gelombang dalam satuan jarak)

Fungsi dua Variabel

Untuk grafik suatu fungsi, gunakan

- ekspresi sederhana dalam x dan y,
- nama fungsi dari dua variabel
- atau matriks data.

Standarnya adalah kisi-kisi kawat berisi dengan warna berbeda di kedua sisi. Perhatikan bahwa jumlah interval kisi default adalah 10, tetapi plot menggunakan jumlah default persegi panjang 40x40 untuk membuat permukaannya. Ini bisa diubah.

- n=40, n=[40,40]: jumlah garis kisi di setiap arah
- grid=10, grid=[10,10]: jumlah garis grid di setiap arah.

Kami menggunakan default n=40 dan grid=10.

```
>plot3d("x^2+y^2"):
```

penjelasan:

- "x^2+y^2" ini merupakan fungsi matematika yang akan digambarkan. disini z merupakan variabel dependen yang bergantung pada nilai x dan y.
- sehingga bentuk yang dihasilkan adalah paraboloid yang menyerupai mangkuk atau permukaan cembung terbuka ke atas dengan titik minimum di pusat koordinat (0,0).

Interaksi pengguna dimungkinkan dengan parameter >pengguna. Pengguna dapat menekan tombol berikut.

- left, right, up, down: memutar sudut pandang
- +, -: memperbesar atau memperkecil
- a: menghasilkan anaglyph (lihat di bawah)
- l : tombol nyalakan sumber cahaya (lihat dibawah)
- space: reset ke default
- return: mengakhiri interaksi

```
>plot3d("exp(-x^2+y^2)",>user, ...  
title="Turn with the vector keys (press return to finish)":
```

Rentang plot untuk fungsi dapat ditentukan dengan

- a,b: rentang x
- c,d: rentang y
- r : persegi simetris disekitar (0,0).
- n : jumlah subinterval untuk plot.

Ada beberapa parameter untuk menskalakan fungsi atau mengubah tampilan grafik.

fscale: menskalakan ke nilai fungsi (defaultnya adalah <fscale>).
 scale: angka atau vektor 1x2 untuk menskalakan ke arah x dan y.
 frame: jenis bingkai (default 1).

```
>plot3d("exp(-(x^2+y^2)/5)",r=10,n=80,fscale=4,scale=1.2,frame=3,>user):
```

penjelasan:

- dari fungsi tersebut menggambarkan permukaan berbentuk lonceng
- r=10 : untuk menentukan radius atau jarak maksimum dari pusat, yaitu rentang untuk variabel x dan y, yang berkisar dari -10 hingga 10.
- n=80 : ini untuk menentukan poin grid. poin grid adalah titik-titik diskret di sepanjang sumbu x dan y yang membentuk jaringan atau kisi dua dimensi pada bidang x dan y.
- fscale=4 : faktor skala, sehingga grafik dapat diperbesar atau diperkecil.
- scale=1.2 : faktor skala untuk seluruh grafik

Tampilan dapat diubah dengan berbagai cara.

- distance: jarak pandang ke plot.
- zoom: nilai zoom.
- angle: sudut terhadap sumbu y negatif dalam radian.
- height: ketinggian pandangan dalam radian.

Nilai default dapat diperiksa atau diubah dengan fungsi view(). Ini mengembalikan parameter dalam urutan di atas.

```
>view
```

```
[5, 2.6, 2, 0.4]
```

Jarak yang lebih dekat membutuhkan lebih sedikit zoom. Efeknya lebih seperti lensa sudut lebar.

Pada contoh berikut, sudut=0 dan tinggi=0 dilihat dari sumbu y negatif. Label sumbu untuk y disembunyikan dalam kasus ini.

```
>plot3d("x^2+y",distance=3,zoom=1,angle=pi/2,height=0):
```

penjelasan:

- distance=3 : menentukan jarak kamera (atau pandangan) dari grafik. kamera ditempatkan pada jarak 3 unit dari pusat grafik. Semakin kecil angkanya, semakin dekat pandangan terhadap grafik, dan semakin besar angkanya, semakin jauh pandangannya.
- zoom=1 : menentukan seberapa dekat atau jauh tampilan grafik dari titik pandang. grafik ditampilkan pada ukuran normal (tanpa perbesaran atau pengecilan).
- angle=pi/2 : mengatur sudut rotasi grafik pada sumbu horizontal. grafik dilihat dari samping, di mana sumbu y dan z menjadi lebih jelas terlihat.
- height=0 : mengatur posisi sudut pandang pada sumbu vertikal. pandangan akan berada di level nol pada sumbu z, yaitu sejajar dengan bidang x-y.

Plot selalu terlihat berada di tengah kubus plot. Anda dapat memindahkan bagian tengah dengan parameter tengah.

```
>plot3d("x^4+y^2",a=0,b=1,c=-1,d=1,angle=-20°,height=20°, ...
center=[0.4,0,0],zoom=5):
```

penjelasan:

- a=0, b=1, c=-1, d=1 : untuk menentukan rentang
- center=[0.4,0,0] : ini menentukan pusat pandangan dari grafik. Pandangan grafik akan terfokus pada titik (0.4,0,0).

Plot diskalakan agar sesuai dengan unit kubus untuk dilihat. Jadi tidak perlu mengubah jarak atau zoom tergantung ukuran plot. Namun labelnya mengacu pada ukuran sebenarnya.

Jika Anda mematakannya dengan scale=false, Anda harus berhati-hati agar plot tetap masuk ke dalam jendela plotting, dengan mengubah jarak pandang atau zoom, dan memindahkan bagian tengah.

```
>plot3d("5*exp(-x^2-y^2)",r=2,<fscale,<scale,distance=13,height=50°, ...
center=[0,0,-2],frame=3):
```

Plot kutub juga tersedia. Parameter polar=true menggambar plot kutub. Fungsi tersebut harus tetap merupakan fungsi dari x dan y. Parameter "fscale" menskalakan fungsi dengan skalanya sendiri. Kalau tidak, fungsinya akan diskalakan agar sesuai dengan kubus.

```
>plot3d("1/(x^2+y^2+1)",r=5,>polar, ...
fscale=2,>hue,n=100,zoom=4,>contour,color=blue):
```

penjelasan:

- >polar : untuk mengatur grafik dalam koordinat polar, yang memungkinkan representatif fungsi dalam sistem koordinat bulat.
- >hue : untuk menambahkan variasi warna pada grafik yang memberikan gradasi warna yang membantu visualisasi perbedaan ketinggian pada grafik.
- >contour : untuk menambah kontur sehingga mudah untuk melihat perbedaan ketinggian.

```
>function f(r) := exp(-r/2)*cos(r); ...
plot3d("f(x^2+y^2)",>polar,scale=[1,1,0.4],r=pi,frame=3,zoom=4):
```

Parameter memutar memutar fungsi di x di sekitar sumbu x.

- putar=1: Menggunakan sumbu x

- putar=2: Menggunakan sumbu z

```
>plot3d("x^2+1",a=-1,b=1,rotate=true,grid=5):
>plot3d("x^2+1",a=-1,b=1,rotate=2,grid=5):
>plot3d("sqrt(25-x^2)",a=0,b=5,rotate=1):
```

```
>plot3d("x*sin(x)",a=0,b=6pi,rotate=2):
```

Berikut adalah plot dengan tiga fungsi.

```
>plot3d("x","x^2+y^2","y",r=2,zoom=3.5,frame=3):
```

Plot Kontur

Untuk plotnya, Euler menambahkan garis grid. Sebaliknya, dimungkinkan untuk menggunakan garis datar dan rona satu warna atau rona warna spektral. Euler dapat menggambar ketinggian fungsi pada plot dengan arsiran. Di semua plot 3D, Euler dapat menghasilkan anaglyph merah/cyan.

->hue: Mengaktifkan bayangan cahaya, bukan kabel.
->contour: Membuat plot garis kontur otomatis pada plot.
-level=... (atau level): Vektor nilai garis kontur.

Standarnya adalah level="auto", yang menghitung beberapa garis level secara otomatis. Seperti yang Anda lihat di plot, level-level tersebut sebenarnya adalah rentang level.

Gaya default dapat diubah. Untuk plot kontur berikut, kami menggunakan grid yang lebih halus berukuran 100x100 poin, menskalakan fungsi dan plot, dan menggunakan sudut pandang yang berbeda.

Ikon Diverifikasi Komunitas

```
>plot3d("exp(-x^2-y^2)",r=2,n=100,level="thin",...
>contour,>spectral,fscale=1,scale=1.1,angle=45°,height=20°):
>plot3d("exp(x*y)",angle=100°,>contour,color=green):
```

Bayangan defaultnya menggunakan warna abu-abu. Namun rentang warna spektral juga tersedia.

->spectral: Menggunakan skema spektral default
-color=...: Menggunakan warna khusus atau skema spektral

Untuk plot berikut, kami menggunakan skema spectral default dan menambah jumlah titik untuk mendapatkan tampilan yang sangat mulus.

```
>plot3d("x^2+y^2",>spectral,>contour,n=100):
```

Selain garis level otomatis, kita juga dapat menetapkan nilai garis level. Ini akan menghasilkan garis level yang tipis, bukan rentang level.

```
>plot3d("x^2-y^2",0,5,0,5,level=-1:0.1:1,color=redgreen):
```

Dalam plot berikut, kita menggunakan dua pita tingkat yang sangat luas dari -0,1 hingga 1, dan dari 0,9 hingga 1. Ini dimasukkan sebagai matriks dengan batas tingkat sebagai kolom.

Selain itu, kami melapisi grid dengan 10 interval di setiap arah.

```
>plot3d("x^2+y^3",level=[-0.1,0.9;0,1],...
>spectral,angle=30°,grid=10,contourcolor=gray):
```

penjelasan:

- level=[-0.1,0.9;0,1]: menentukan level contour atau garis kontur, yaitu dari -0.1 hingga 0.9 untuk satu set dan dari 0 hingga 1 untuk set lainnya. Ini memberikan informasi lebih lanjut tentang variasi ketinggian.
-> spectral: mengatur penggunaan palet warna spektral yang memberikan gradasi warna yang membantu dalam visualisasi perbedaan ketinggian.
- grid=10: jumlah garis kisi

Pada contoh berikut, kita memplot himpunan, di mana

Kami menggunakan satu garis tipis untuk garis level.

```
>plot3d("x^y-y^x",level=0,a=0,b=6,c=0,d=6,contourcolor=red,n=100):
```

Dimungkinkan untuk menampilkan bidang kontur di bawah plot. Warna dan jarak ke plot dapat ditentukan.

```
>plot3d("x^2+y^4",>cp,cpcolor=green,cpdelta=0.2):
```

penjelasan:

- cpdelta=0.2: untuk mengatur jarak antar garis kontur, garis kontur akan digambar dengan interval 0.2 unit dari nilai

?
. Ini menentukan seberapa dekat garis kontur satu dengan yang lainnya, sehingga memengaruhi detail yang ditampilkan di permukaan.

Berikut beberapa gaya lainnya. Kami selalu mematikan bingkai, dan menggunakan berbagai skema warna untuk plot dan kisi.

```
>figure(2,2);...
expr="y^3-x^2";...
figure(1);...
plot3d(expr,<frame,>cp,cpcolor=spectral);...
figure(2);...
plot3d(expr,<frame,>spectral,grid=10,cp=2);...
figure(3);...
plot3d(expr,<frame,>contour,color=gray,nc=5,cp=3,cpcolor=greenred);...
figure(4);...
```

```
plot3d(expr,<frame,>hue,grid=10,>transparent,>cp,cpcolor=gray); ...
figure(0):
```

Ada beberapa skema spektral lainnya, yang diberi nomor dari 1 hingga 9. Namun Anda juga dapat menggunakan warna=nilai, di mana nilai

- spectral: untuk rentang dari biru hingga merah
- white: untuk rentang yang lebih redup
- birukuning, unguhijau, kuningbiru, merahhijau
- kuningbiru, unguhijau, birukuning, hijaumerah

```
>figure(3,3); ...
for i=1:9; ...
    figure(i); plot3d("x^2+y^2",spectral=i,>contour,>cp,<frame, zoom=4); ...
end; ...
figure(0):
```

Sumber cahaya dapat diubah dengan l dan tombol kursor selama interaksi pengguna. Itu juga dapat diatur dengan parameter.

- light: arah datangnya cahaya
- amb: cahaya sekitar antara 0 dan 1

Perhatikan bahwa program ini tidak membuat perbedaan antara sisi plot. Tidak ada bayangan. Untuk ini, Anda memerlukan Povray.

```
>plot3d("-x^2-y^2", ...
    hue=true,light=[0,1,1],amb=0,user=true, ...
    title="Press l and cursor keys (return to exit)");
```

penjelasan:

- hue=true : mengaktifkan variasi warna
- light=[0,1,1] : mengatur sumber cahaya dalam grafik. cahaya akan datang dari arah yang ditentukan oleh vektor tersebut, memberikan efek pencahayaan yang mempertegas kedalaman dan bentuk permukaan.
- amb=0 : menentukan tingkat pencahayaan ambien. tidak ada pencahayaan ambien yang diterapkan, sehingga semua pencahayaan hanya berasal dari sumber cahaya yang ditentukan.

Parameter warna mengubah warna permukaan. Warna garis level juga bisa diubah.

```
>plot3d("-x^2-y^2",color=rgb(0.2,0.2,0),hue=true,frame=false, ...
    zoom=3,contourcolor=red,level=-2:0.1:1,d1=0.01):
```

Warna 0 memberikan efek pelangi yang istimewa.

```
>plot3d("x^2/(x^2+y^2+1)",color=0,hue=true,grid=10):
```

Permukaannya juga bisa transparan.

```
>plot3d("x^2+y^2",>transparent,grid=10,wirecolor=red):
```

Plot Implisit

Ada juga plot implisit dalam tiga dimensi. Euler menghasilkan pemotongan melalui objek. Fitur plot3d mencakup plot implisit. Plot ini menunjukkan himpunan nol suatu fungsi dalam tiga variabel.

Solusi dari

dapat divisualisasikan dalam potongan yang sejajar dengan bidang x-y-, x-z- dan y-z.

- implicit=1: dipotong sejajar bidang y-z
- implicit=2: dipotong sejajar dengan bidang x-z
- implicit=4: dipotong sejajar bidang x-y

Tambahkan nilai-nilai ini, jika Anda mau. Dalam contoh kita memplot

```
>plot3d("x^2+y^3+z*y-1",r=5,implicit=3):
>c=1; d=1;
>plot3d("((x^2+y^2-c^2)^2+(z^2-1)^2)*((y^2+z^2-c^2)^2+(x^2-1)^2)*((z^2+x^2-c^2)^2+(y^2-1)^2)-d",r=2,<frame,>im
```

```
>plot3d("x^2+y^2+4*x*z+z^3",>implicit,r=2, zoom=2.5):
```

Merencanakan Data 3D

Sama seperti plot2d, plot3d menerima data. Untuk objek 3D, Anda perlu menyediakan matriks nilai x-, y- dan z, atau tiga fungsi atau ekspresi fx(x,y), fy(x,y), fz(x,y).

Karena x,y,z adalah matriks, kita asumsikan bahwa (t,s) melewati grid persegi. Hasilnya, Anda dapat memplot gambar persegi panjang di ruang angkasa.

Anda dapat menggunakan bahasa matriks Euler untuk menghasilkan koordinat secara efektif.

Dalam contoh berikut, kita menggunakan vektor nilai t dan vektor kolom nilai s untuk membuat parameter permukaan bola. Dalam gambar kita dapat menandai wilayah, dalam kasus kita wilayah kutub.

```
>t=linspace(0,2pi,180); s=linspace(-pi/2,pi/2,90)'; ...
x=cos(s)*cos(t); y=cos(s)*sin(t); z=sin(s); ...
plot3d(x,y,z,>hue, ...
    color=blue,<frame,grid=[10,20], ...
    values=s,contourcolor=red,level=[90°-24°;90°-22°], ...
    scale=1.4,height=50°):
```

Berikut ini contohnya yaitu grafik suatu fungsi.

```
>t=-1:0.1:1; s=(-1:0.1:1)'; plot3d(t,s,t*s,grid=10):
```

Namun, kita bisa membuat berbagai macam permukaan. Berikut adalah permukaan yang sama sebagai suatu fungsi

```
>plot3d(t*s,t,s,angle=180°,grid=10):
```

Dengan lebih banyak usaha, kita dapat menghasilkan banyak permukaan.

Dalam contoh berikut kita membuat tampilan bayangan dari bola yang terdistorsi. Koordinat bola yang biasa adalah

dengan

Kami mendistorsi ini dengan sebuah faktor

```
>t=linspace(0,2pi,320); s=linspace(-pi/2,pi/2,160)'; ...
d=1+0.2*(cos(4*t)+cos(8*s)); ...
plot3d(cos(t)*cos(s)*d,sin(t)*cos(s)*d,sin(s)*d,hue=1, ...
light=[1,0,1],frame=0,zoom=5):
```

Tentu saja, point cloud juga dimungkinkan. Untuk memplot data titik dalam ruang, kita memerlukan tiga vektor untuk koordinat titik-titik tersebut.

Gayanya sama seperti di plot2d dengan points=true;

```
>n=500; ...
plot3d(normal(1,n),normal(1,n),normal(1,n),points=true,style="."):
```

Dimungkinkan juga untuk memplot kurva dalam 3D. Dalam hal ini, lebih mudah untuk menghitung terlebih dahulu titik-titik kurva. Untuk kurva pada bidang kita menggunakan barisan koordinat dan parameter wire=true.

```
>t=linspace(0,8pi,500); ...
plot3d(sin(t),cos(t),t/10,>wire,zoom=3):
>t=linspace(0,4pi,1000); plot3d(cos(t),sin(t),t/2pi,>wire, ...
linewidth=3,wirecolor=blue):
>X=cumsum(normal(3,100)); ...
plot3d(X[1],X[2],X[3],>anaglyph,>wire):
```

EMT juga dapat membuat plot dalam mode anaglyph. Untuk melihat plot seperti itu, Anda memerlukan kacamata berwarna merah/sian.

Ikon Diverifikasi Komunitas

```
> plot3d("x^2+y^3",>anaglyph,>contour,angle=30°):
```

Seringkali skema warna spektral digunakan untuk plot. Ini menekankan ketinggian fungsinya.

```
>plot3d("x^2*y^3-y",>spectral,>contour,zoom=3.2):
```

Euler juga dapat memplot permukaan yang diparameterisasi, jika parameternya adalah nilai x, y, dan z dari gambar kotak persegi panjang di ruang tersebut.

Untuk demo berikut, kami menyiapkan parameter u- dan v-, dan menghasilkan koordinat ruang dari parameter tersebut.

```
>u=linspace(-1,1,10); v=linspace(0,2*pi,50)'; ...
X=(3+u*cos(v/2))*cos(v); Y=(3+u*cos(v/2))*sin(v); Z=u*sin(v/2); ...
plot3d(X,Y,Z,>anaglyph,<frame,>wire,scale=2.3):
```

Berikut adalah contoh yang lebih rumit, yang megah dengan kacamata merah/sian.

```
>u:=linspace(-pi,pi,160); v:=linspace(-pi,pi,400)'; ...
x:=(4*(1+.25*sin(3*v))+cos(u))*cos(2*v); ...
y:=(4*(1+.25*sin(3*v))+cos(u))*sin(2*v); ...
z:=sin(u)+2*cos(3*v); ...
plot3d(x,y,z,frame=0,scale=1.5,hue=1,light=[1,0,-1],zoom=2.8,>anaglyph):
```

Plot Statistik

Plot batang juga dimungkinkan. Untuk itu, kita harus menyediakannya

- x: vektor baris dengan n+1 elemen
- y: vektor kolom dengan n+1 elemen
- z: matriks nilai nxn.

z bisa lebih besar, tetapi hanya nilai nxn yang akan digunakan.

Dalam contoh ini, pertama-tama kita menghitung nilainya. Kemudian kita sesuaikan x dan y, sehingga vektor-vektornya berpusat pada nilai yang digunakan.

```
>x=-1:0.1:1; y=x'; z=x^2+y^2; ...
xa=(x|1.1)-0.05; ya=(y|1.1)-0.05; ...
plot3d(xa,ya,z,bar=true):
```

Dimungkinkan untuk membagi plot suatu permukaan menjadi dua bagian atau lebih.

Ikon Diverifikasi Komunitas

```
>x=-1:0.1:1; y=x'; z=x+y; d=zeros(size(x)); ...
plot3d(x,y,z,disconnect=2:2:20):
```

Jika memuat atau menghasilkan matriks data M dari file dan perlu memplotnya dalam 3D, Anda dapat menskalakan matriks ke [-1,1] dengan skala(M), atau menskalakan matriks dengan >zscale. Hal ini dapat dikombinasikan dengan faktor penskalaan individual yang diterapkan sebagai tambahan.

```
>i=1:20; j=i'; ...
plot3d(i*j^2+100*normal(20,20),>zscale,scale=[1,1,1.5],angle=-40°,zoom=1.8):
>Z=intrandom(5,100,6); v=zeros(5,6); ...
loop 1 to 5; v[#]=getmultiplicities(1:6,Z[#]); end; ...
columnplot3d(v',scols=1:5,ccols=[1:5]):
```

Permukaan Benda Putar

```
>plot2d("(x^2+y^2-1)^3-x^2*y^3",r=1.3, ...
style="#",color=red,<outline, ...
level=[-2;0],n=100):
>ekspresi &= (x^2+y^2-1)^3-x^2*y^3; $ekspresi
```

Kami ingin memutar kurva hati di sekitar sumbu y. Inilah ungkapan yang mendefinisikan hati:

Selanjutnya kita atur

```
>function fr(r,a) &= ekspresi with [x=r*cos(a),y=r*sin(a)] | trigreduce; $fr(r,a)
```

Hal ini memungkinkan untuk mendefinisikan fungsi numerik, yang menyelesaikan r, jika a diberikan. Dengan fungsi tersebut kita dapat memplot jantung yang diputar sebagai permukaan parametrik.

```
>function map f(a) := bisect("fr",0,2;a); ...
t=linspace(-pi/2,pi/2,100); r=f(t); ...
s=linspace(pi,2pi,100)'; ...
plot3d(r*cos(t)*sin(s),r*cos(t)*cos(s),r*sin(t), ...
>hue,<frame,color=red,zoom=4,amb=0,max=0.7,grid=12,height=50°):
```

Berikut ini adalah plot 3D dari gambar di atas yang diputar mengelilingi sumbu z. Kami mendefinisikan fungsi yang mendeskripsikan objek.

```
>function f(x,y,z) ...
r=x^2+y^2;
return (r+z^2-1)^3-r*z^3;
endfunction
```

```
>plot3d("f(x,y,z)", ...
xmin=0,xmax=1.2,ymin=-1.2,ymax=1.2,zmin=-1.2,zmax=1.4, ...
implicit=1,angle=-30°,zoom=2.5,n=[10,100,60],>anaglyph):
```

Plot 3D Khusus

Fungsi plot3d bagus untuk dimiliki, tetapi tidak memenuhi semua kebutuhan. Selain rutinitas yang lebih mendasar, dimungkinkan untuk mendapatkan plot berbingkai dari objek apa pun yang Anda sukai.

Meskipun Euler bukan program 3D, ia dapat menggabungkan beberapa objek dasar. Kami mencoba memvisualisasikan paraboloid dan garis singgungnya.

```
>function myplot ...
y=-1:0.01:1; x=(-1:0.01:1)';
plot3d(x,y,0.2*(x-0.1)/2,<scale,<frame,>hue, ..
hues=0.5,>contour,color=orange);
h=holding(1);
plot3d(x,y,(x^2+y^2)/2,<scale,<frame,>contour,>hue);
holding(h);
endfunction
```

Sekarang framedplot() menyediakan bingkai, dan mengatur tampilan.

Ikon Diverifikasi Komunitas

```
>framedplot("myplot",[-1,1,-1,1,0,1],height=0,angle=-30°, ...
center=[0,0,-0.7],zoom=3):
```

Dengan cara yang sama, Anda dapat memplot bidang kontur secara manual. Perhatikan bahwa plot3d() menyatel jendela ke fullwindow() secara default, tetapi plotcontourplane() berasumsi demikian.

```
>x=-1:0.02:1.1; y=x'; z=x^2-y^4;
>function myplot (x,y,z) ...

zoom(2);
wi=fullwindow();
plotcontourplane(x,y,z,level="auto",<scale);
plot3d(x,y,z,>hue,<scale,>add,color=white,level="thin");
window(wi);
reset();
endfunction
```

```
>myplot(x,y,z):
```

Animasi

Euler dapat menggunakan frame untuk melakukan pra-komputasi animasi.

Salah satu fungsi yang memanfaatkan teknik ini adalah memutar. Itu dapat mengubah sudut pandang dan menggambar ulang plot 3D. Fungsi ini memanggil addpage() untuk setiap plot baru. Akhirnya ia menganimasikan plotnya.

Silakan pelajari sumber rotasi untuk melihat lebih detail.

```
>function testplot () := plot3d("x^2+y^3"); ...
rotate("testplot"); testplot();
```

Menggambar Povray

Dengan bantuan file Euler povray.e, Euler dapat menghasilkan file Povray. Hasilnya sangat bagus untuk dilihat.

Anda perlu menginstal Povray (32bit atau 64bit) dari <http://www.povray.org/>, dan meletakkan sub-direktori "bin" Povray ke jalur lingkungan, atau mengatur variabel "defaultpovray" dengan jalur lengkap yang mengarah ke "pvengine.exe".

Antarmuka Povray Euler menghasilkan file Povray di direktori home pengguna, dan memanggil Povray untuk menguraikan file-file ini. Nama file default adalah current.pov, dan direktori default adalah eulerhome(), biasanya c:\Users\Username\Euler. Povray menghasilkan file PNG, yang dapat dimuat oleh Euler ke dalam notebook. Untuk membersihkan file-file ini, gunakan povclear().

Fungsi pov3d memiliki semangat yang sama dengan plot3d. Ini dapat menghasilkan grafik fungsi $f(x,y)$, atau permukaan dengan koordinat X,Y,Z dalam matriks, termasuk garis level opsional. Fungsi ini memulainya raytracer secara otomatis, dan memuat adegan ke dalam notebook Euler.

Selain pov3d(), ada banyak fungsi yang menghasilkan objek Povray. Fungsi-fungsi ini mengembalikan string, yang berisi kode Povray untuk objek. Untuk menggunakan fungsi ini, mulai file Povray dengan povstart(). Kemudian gunakan writeln(...) untuk menulis objek ke file adegan. Terakhir, akhiri file dengan povend(). Secara default, raytracer akan dimulai, dan PNG akan dimasukkan ke dalam notebook Euler.

Fungsi objek memiliki parameter yang disebut "tampilan", yang memerlukan string dengan kode Povray untuk tekstur dan penyelesaian objek. Fungsi povlook() dapat digunakan untuk menghasilkan string ini. Ini memiliki parameter untuk warna, transparansi, Phong Shading dll.

Perhatikan bahwa alam semesta Povray memiliki sistem koordinat lain. Antarmuka ini menerjemahkan semua koordinat ke sistem Povray. Jadi Anda dapat terus berpikir dalam sistem koordinat Euler dengan z menunjuk vertikal ke atas, dan sumbu x,y,z di tangan kanan.

Anda perlu memuat file povray.

Ikon Diverifikasi Komunitas

```
>load povray;
```

Pastikan, direktori Povray bin ada di jalurnya. Jika tidak, edit variabel berikut sehingga berisi jalur ke povray yang dapat dieksekusi.

```
>defaultpovray="C:\Program Files\POV-Ray\v3.7\bin\pvengine64.exe"
```

```
C:\Program Files\POV-Ray\v3.7\bin\pvengine64.exe
```

Untuk kesan pertama, kami memplot fungsi sederhana. Perintah berikut menghasilkan file povray di direktori pengguna Anda, dan menjalankan Povray untuk penelusuran sinar file ini.

Jika Anda memulai perintah berikut, GUI Povray akan terbuka, menjalankan file, dan menutup secara otomatis. Karena alasan keamanan, Anda akan ditanya apakah Anda ingin mengizinkan file exe dijalankan. Anda dapat menekan batal untuk menghentikan pertanyaan lebih lanjut. Anda mungkin harus menekan OK di jendela Povray untuk mengonfirmasi dialog pengaktifan Povray.

```
>plot3d("x^2+y^2", zoom=2):
```

Penjelasan:

- plot3d adalah fungsi yang digunakan untuk membuat grafik 3D dari persamaan matematika.
- fungsi $x^2 + y^2$ adalah fungsi yang menggambarkan paraboloid, yaitu bentuk permukaan melengkung yang terbuka ke atas. Persamaan ini menggambarkan bagaimana nilai z meningkat secara kuadrat saat nilai x dan y menjauh dari titik asal (0, 0).
- parameter zoom=2 digunakan untuk memperbesar tampilan grafik hingga dua kali lipat, memungkinkan Anda melihat grafik dengan lebih jelas dan detail.

Grafik dari fungsi

akan membentuk permukaan paraboloid yang simetris di sekitar sumbu z. Permukaan ini melengkung ke atas karena nilai z meningkat seiring dengan bertambahnya nilai x dan y. Pada titik pusat (0, 0), z bernilai nol, dan semakin jauh dari titik pusat, nilai z semakin besar.

```
>pov3d("x^2+y^2", zoom=3);
```

Kita dapat membuat fungsinya transparan dan menambahkan penyelesaian lainnya. Kita juga dapat menambahkan garis level ke plot fungsi.

Penjelasan:

- pov3d adalah fungsi yang digunakan untuk membuat grafik 3D menggunakan POV-Ray (Persistence of Vision Raytracer).
- Persamaan $x^2 + y^2$ menggambarkan permukaan kuadrat atau paraboloid. Fungsi ini menunjukkan bagaimana nilai z berubah tergantung pada posisi x dan y, dan karena ini adalah persamaan kuadrat, permukaan yang dihasilkan melengkung ke atas.
- zoom=3 memperbesar tampilan grafik 3 kali lipat, memungkinkan Anda untuk melihat grafik lebih dekat dengan detail yang lebih jelas.

```
>pov3d("x^2+y^3", axiscolor=red, angle=-45°, >anaglyph, ...
look=povlook(cyan, 0.2), level=-1:0.5:1, zoom=3.8);
```

Terkadang perlu untuk mencegah penskalaan fungsi, dan menskalakan fungsi secara manual.

Kita memplot himpunan titik pada bidang kompleks, dimana hasil kali jarak ke 1 dan -1 sama dengan 1.

```
>pov3d("((x-1)^2+y^2)*((x+1)^2+y^2)/40", r=2, ...
angle=-120°, level=1/40, dlevel=0.005, light=[-1,1,1], height=10°, n=50, ...
```

```
<fscale, zoom=3.8);
```

Merencanakan dengan Koordinat

Alih-alih fungsi, kita bisa memplot dengan koordinat. Seperti di plot3d, kita memerlukan tiga matriks untuk mendefinisikan objek.

Dalam contoh ini kita memutar suatu fungsi di sekitar sumbu z.

Penjelasan:

- parameter $r=2$ mengatur radius atau jangkauan perhitungan untuk sumbu x dan y, memastikan grafik diperluas dengan radius tertentu.
- $\text{angle}=-120^\circ$ memutar grafik 120 derajat ke kiri, memberikan pandangan yang lebih menyamping terhadap permukaan grafik.
- Parameter $\text{level}=1/40$ mengatur interval level z atau ketinggian dari grafik. Ini mengontrol jarak vertikal antara tingkat permukaan dalam visualisasi grafik.
- $\text{dlevel}=0.005$ mengatur resolusi atau jarak minimal antar level untuk permukaan grafik, memastikan grafik terlihat halus dan detail pada level yang lebih kecil.
- $\text{light}=[-1, 1, 1]$ menentukan arah sumber cahaya dalam grafik, di mana cahaya berasal dari arah $(-1, 1, 1)$. Ini berarti cahaya datang dari kiri, sedikit ke arah depan, dan dari atas.
- $\text{height}=10^\circ$ menentukan sudut elevasi kamera atau pandangan sebesar 10 derajat. Ini memberikan tampilan yang sedikit miring dari atas, tetapi tidak terlalu curam.
- $n=50$ menunjukkan bahwa grafik diambil sampel atau ditampilkan dengan menggunakan 50 titik atau segmen, memberikan resolusi yang cukup baik untuk visualisasi.
- fscale digunakan untuk mengaktifkan opsi penskalaan otomatis dalam visualisasi, menyesuaikan ukuran atau skala grafik secara otomatis sesuai dengan ukuran layar atau jendela tampilan.
- $\text{zoom}=3.8$ memperbesar tampilan grafik hingga 3.8 kali, memberikan visualisasi yang lebih besar dan lebih jelas pada permukaan yang dihasilkan.

```
>function f(x) := x^3-x+1; ...
x=-1:0.01:1; t=linspace(0,2pi,50)'; ...
Z=x; X=cos(t)*f(x); Y=sin(t)*f(x); ...
pov3d(X,Y,Z,angle=40°,look=povlook(red,0.1),height=50°,axis=0,zoom=4,light=[10,5,15]);
```

Pada contoh berikut, kita memplot gelombang teredam. Kami menghasilkan gelombang dengan bahasa matriks Euler.

Kami juga menunjukkan, bagaimana objek tambahan dapat ditambahkan ke adegan pov3d. Untuk pembuatan objek, lihat contoh berikut. Perhatikan bahwa plot3d menskalakan plot, sehingga cocok dengan kubus satuan.

Ikon Diverifikasi Komunitas

```
>r=linspace(0,1,80); phi=linspace(0,2pi,80)'; ...
x=r*cos(phi); y=r*sin(phi); z=exp(-5*r)*cos(8*pi*r)/3; ...
pov3d(x,y,z,zoom=6,axis=0,height=30°,add=povsphere([0.5,0,0.25],0.15,povlook(red)), ...
w=500,h=300);
```

Dengan metode penebus canggih Povray, sangat sedikit titik yang dapat menghasilkan permukaan yang sangat halus. Hanya pada batas-batas dan dalam bayangan, triknya mungkin terlihat jelas.

Untuk ini, kita perlu menjumlahkan vektor normal di setiap titik matriks.

Ikon Diverifikasi Komunitas

```
>Z &= x^2*y^3
```

$$\begin{matrix} 2 & 3 \\ x & y \end{matrix}$$

Persamaan permukaannya adalah $[x,y,Z]$. Kami menghitung dua turunan dari x dan y dan mengambil perkalian silangnya sebagai normal.

```
>dx &= diff([x,y,Z],x); dy &= diff([x,y,Z],y);
```

Kami mendefinisikan normal sebagai produk silang dari turunan ini, dan mendefinisikan fungsi koordinat.

```
>N &= crossproduct(dx,dy); NX &= N[1]; NY &= N[2]; NZ &= N[3]; N,
```

$$[-2xy^3, -3x^2y, 1]$$

Kami hanya menggunakan 25 poin.

```
>x=-1:0.5:1; y=x';
>pov3d(x,y,Z(x,y),angle=10°, ...
xv=NX(x,y),yv=NY(x,y),zv=NZ(x,y),<shadow);
```

Berikut ini adalah simpul Trefoil yang dilakukan oleh A. Busser di Povray. Ada versi yang lebih baik dalam contoh ini.

Lihat: [Contoh\Trefoil Knot | Simpul Trefoil](#)

Untuk tampilan yang bagus dengan titik yang tidak terlalu banyak, kami menambahkan vektor normal di sini. Kami menggunakan Maxima untuk menghitung normalnya bagi kami. Pertama, tiga fungsi koordinat sebagai ekspresi simbolik.

```
>X &= ((4+sin(3*y))+cos(x))*cos(2*y); ...
Y &= ((4+sin(3*y))+cos(x))*sin(2*y); ...
Z &= sin(x)+2*cos(3*y);
```


Kemudian kedua vektor turunan ke x dan y.

```
>dx &= diff([X,Y,Z],x); dy &= diff([X,Y,Z],y);
```

Sekarang normalnya, yaitu perkalian silang kedua turunannya.

```
>dn &= crossproduct(dx,dy);
```

Kami sekarang mengevaluasi semua ini secara numerik.

```
>x:=linspace(-%pi,%pi,40); y:=linspace(-%pi,%pi,100)';
```

Vektor normal adalah evaluasi ekspresi simbolik dn[i] untuk i=1,2,3. Sintaksnya adalah "&#quot;ekspresi" (parameter). Ini adalah alternatif dari metode pada contoh sebelumnya, di mana kita mendefinisikan ekspresi simbolik NX, NY, NZ terlebih dahulu.

```
>pov3d(X(x,y),Y(x,y),Z(x,y),>anaglyph,axis=0,zoom=5,w=450,h=350, ...  
<shadow,look=povlook(blue), ...  
xv=&"dn[1]"(x,y), yv=&"dn[2]"(x,y), zv=&"dn[3]"(x,y));
```

Kami juga dapat menghasilkan grid dalam 3D.

```
>povstart(zoom=4); ...  
x=-1:0.5:1; r=1-(x+1)^2/6; ...  
t=(0°:30°:360°)'; y=r*cos(t); z=r*sin(t); ...  
writeln(povgrid(x,y,z,d=0.02,dballs=0.05)); ...  
povend();
```

Dengan povgrid(), kurva dimungkinkan.

```
>povstart(center=[0,0,1],zoom=3.6); ...  
t=linspace(0,2,1000); r=exp(-t); ...  
x=cos(2*pi*10*t)*r; y=sin(2*pi*10*t)*r; z=t; ...  
writeln(povgrid(x,y,z,povlook(red))); ...  
writeAxis(0,2,axis=3); ...  
povend();
```

Objek Povray

Di atas, kami menggunakan pov3d untuk memplot permukaan. Antarmuka povray di Euler juga dapat menghasilkan objek Povray. Objek ini disimpan sebagai string di Euler, dan perlu ditulis ke file Povray.

Kami memulai output dengan povstart().

```
>povstart(zoom=4);
```

Pertama kita mendefinisikan tiga silinder, dan menyimpannya dalam string di Euler.

Fungsi povx() dll. hanya mengembalikan vektor [1,0,0], yang dapat digunakan sebagai gantinya.

```
>c1=povcylinder(-povx,povx,1,povlook(red)); ...  
c2=povcylinder(-povy,povy,1,povlook(yellow)); ...  
c3=povcylinder(-povz,povz,1,povlook(blue)); ...
```

String tersebut berisi kode Povray, yang tidak perlu kita pahami pada saat itu.

```
>c2
```

```
cylinder { <0,0,-1>, <0,0,1>, 1  
  texture { pigment { color rgb <0.941176,0.941176,0.392157> } }  
  finish { ambient 0.2 }  
}
```

Seperti yang Anda lihat, kami menambahkan tekstur pada objek dalam tiga warna berbeda.

Hal ini dilakukan oleh povlook(), yang mengembalikan string dengan kode Povray yang relevan. Kita dapat menggunakan warna default Euler, atau menentukan warna kita sendiri. Kita juga dapat menambahkan transparansi, atau mengubah cahaya sekitar.

Ikon Diverifikasi Komunitas

```
>povlook(rgb(0.1,0.2,0.3),0.1,0.5)
```

```
texture { pigment { color rgbf <0.101961,0.2,0.301961,0.1> } }  
finish { ambient 0.5 }
```

Sekarang kita mendefinisikan objek persimpangan, dan menulis hasilnya ke file.

```
>writeln(povintersection([c1,c2,c3]));
```

Persimpangan tiga silinder sulit untuk divisualisasikan jika Anda belum pernah melihatnya sebelumnya.

```
>povend;
```

Fungsi berikut menghasilkan fraktal secara rekursif.

Fungsi pertama menunjukkan bagaimana Euler menangani objek Povray sederhana. Fungsi povbox() mengembalikan string, yang berisi koordinat kotak, tekstur, dan hasil akhir.

```
>function onebox(x,y,z,d) := povbox([x,y,z],[x+d,y+d,z+d],povlook());
>function fractal(x,y,z,h,n) ...

if n==1 then writeln(onebox(x,y,z,h));
else
  h=h/3;
  fractal(x,y,z,h,n-1);
  fractal(x+2*h,y,z,h,n-1);
  fractal(x,y+2*h,z,h,n-1);
  fractal(x,y,z+2*h,h,n-1);
  fractal(x+2*h,y+2*h,z,h,n-1);
  fractal(x+2*h,y,z+2*h,h,n-1);
  fractal(x,y+2*h,z+2*h,h,n-1);
  fractal(x+2*h,y+2*h,z+2*h,h,n-1);
  fractal(x+h,y+h,z+h,h,n-1);
endif;
endfunction

>povstart(fade=10,<shadow);
>fractal(-1,-1,-1,2,4);
>povend();
```

Perbedaan memungkinkan pemisahan satu objek dari objek lainnya. Seperti persimpangan, ada bagian dari objek CSG di Povray.

```
>povstart(light=[5,-5,5],fade=10);
```

Untuk demonstrasi ini, kami mendefinisikan objek di Povray, alih-alih menggunakan string di Euler. Definisi segera ditulis ke file.

Koordinat kotak -1 berarti [-1,-1,-1].

```
>povdefine("mycube",povbox(-1,1));
```

Kita bisa menggunakan objek ini di povobject(), yang mengembalikan string seperti biasa.

```
>c1=povobject("mycube",povlook(red));
```

Kami membuat kubus kedua, dan memutar serta menskalakannya sedikit.

```
>c2=povobject("mycube",povlook(yellow),translate=[1,1,1], ...
  rotate=xrotate(10°)+yrotate(10°), scale=1.2);
```

Lalu kita ambil selisih kedua benda tersebut.

```
>writeln(povdifference(c1,c2));
```

Sekarang tambahkan tiga sumbu.

```
>writeAxis(-1.2,1.2,axis=1); ...
writeAxis(-1.2,1.2,axis=2); ...
writeAxis(-1.2,1.2,axis=4); ...
povend();
```

Fungsi Implisit

Povray dapat memplot himpunan di mana $f(x,y,z)=0$, seperti parameter implisit di plot3d. Namun hasilnya terlihat jauh lebih baik.

Sintaks untuk fungsinya sedikit berbeda. Anda tidak dapat menggunakan keluaran ekspresi Maxima atau Euler.

```
>povstart(angle=70°,height=50°,zoom=4);
>c=0.1; d=0.1; ...
writeln(povsurface("(pow(pow(x,2)+pow(y,2)-pow(c,2),2)+pow(pow(z,2)-1,2))* (pow(pow(y,2)+pow(z,2)-pow(c,2),2)+
povend());
```

Error : Povray error!

Error generated by error() command

```
povray:
  error("Povray error!");
Try "trace errors" to inspect local variables after errors.
povend:
  povray(file,w,h,aspect,exit);
```

```
>povstart(angle=25°,height=10°);
>writeln(povsurface("pow(x,2)+pow(y,2)*pow(z,2)-1",povlook(blue),povbox(-2,2,""));
>povend();
```

```
>povstart(angle=70°,height=50°,zoom=4);
```

Buat permukaan implisit. Perhatikan sintaksis yang berbeda dalam ekspresi.

```
>writeln(povsurface ("pow(x,2)*y-pow(y,3)-pow(z,2)",povlook(green))); ...
writeAxes(); ...
povend();
```

Objek Jaring

Dalam contoh ini, kami menunjukkan cara membuat objek mesh, dan menggambarnya dengan informasi tambahan.

Kita ingin memaksimalkan xy pada kondisi $x+y=1$ dan mendemonstrasikan sentuhan tangensial garis datar.

```
>povstart (angle=-10°,center=[0.5,0.5,0.5],zoom=7);
```

Kita tidak dapat menyimpan objek dalam string seperti sebelumnya, karena terlalu besar. Jadi kita mendefinisikan objek dalam file Povray menggunakan #declare. Fungsi povtriangle() melakukan ini secara otomatis. Ia dapat menerima vektor normal seperti pov3d().

Berikut ini mendefinisikan objek mesh, dan segera menuliskannya ke dalam file.

Ikon Diverifikasi Komunitas

```
>x=0:0.02:1; y=x'; z=x*y; vx=-y; vy=-x; vz=1;
>mesh=povtriangles (x,y,z,"",vx,vy,vz);
```

Sekarang kita mendefinisikan dua cakram, yang akan berpotongan dengan permukaan.

```
>cl=povdisc ([0.5,0.5,0],[1,1,0],2); ...
l1=povdisc ([0,0,1/4],[0,0,1],2);
```

Tulis permukaannya dikurangi kedua cakram.

```
>writeln (povdifference (mesh,povunion ([cl,l1]),povlook (green)));
```

Tuliskan kedua perpotongan tersebut.

```
>writeln (povintersection ([mesh,cl],povlook (red))); ...
writeln (povintersection ([mesh,l1],povlook (gray)));
```

Tulis poin maksimal.

```
>writeln (povpoint ([1/2,1/2,1/4],povlook (gray),size=2*defaultpointsize));
```

Tambahkan sumbu dan selesai.

```
>writeAxes (0,1,0,1,0,1,d=0.015); ...
povend();
```

Anaglyph di Povray

Untuk menghasilkan anaglyph untuk kacamata merah/cyan, Povray harus dijalankan dua kali dari posisi kamera berbeda. Ini menghasilkan dua file Povray dan dua file PNG, yang dimuat dengan fungsi loadanaglyph().

Tentu saja, Anda memerlukan kacamata berwarna merah/cyan untuk melihat contoh berikut dengan benar.

Fungsi pov3d() memiliki saklar sederhana untuk menghasilkan anaglyph.

```
>pov3d ("-exp (-x^2-y^2)/2",r=2,height=45°,>anaglyph, ...
center=[0,0,0.5],zoom=3.5);
```

Jika Anda membuat adegan dengan objek, Anda perlu memasukkan pembuatan adegan ke dalam fungsi, dan menjalankannya dua kali dengan nilai berbeda untuk parameter anaglyph.

```
> function myscene ...
s=povsphere (povc,1);
cl=povcylinder (-povz,povz,0.5);
clx=povobject (cl,rotate=xrotate (90°));
cly=povobject (cl,rotate=yrotate (90°));
c=povbox ([-1,-1,0],1);
un=povunion ([cl,clx,cly,c]);
obj=povdifference (s,un,povlook (red));
writeln (obj);
writeAxes ();
endfunction
```

Fungsi povanaglyph() melakukan semua ini. Parameternya seperti gabungan povstart() dan povend().

```
>povanaglyph ("myscene",zoom=4.5);
```

Mendefinisikan Objek sendiri

Antarmuka povray Euler berisi banyak objek. Namun Anda tidak dibatasi pada hal ini. Anda dapat membuat objek sendiri, yang menggabungkan objek lain, atau merupakan objek yang benar-benar baru.

Kami mendemonstrasikan torus. Perintah Povray untuk ini adalah "torus". Jadi kami mengembalikan string dengan perintah ini dan parameternya. Perhatikan bahwa torus selalu berpusat pada titik asal.

```
>function povdonat (r1,r2,look="") ...
return "torus {"+r1+" "+r2+look+"}";
```

```
endfunction
```

Ini torus pertama kami.

```
>t1=povdonat(0.8,0.2)
```

```
torus {0.8,0.2}
```

Mari kita gunakan objek ini untuk membuat torus kedua, diterjemahkan dan diputar.

```
>t2=povobject(t1,rotate=xrotate(90°),translate=[0.8,0,0])
```

```
object { torus {0.8,0.2}
  rotate 90 *x
  translate <0.8,0,0>
}
```

Sekarang kita tempatkan objek-objek tersebut ke dalam sebuah adegan. Untuk tampilannya kami menggunakan Phong Shading.

```
>povstart(center=[0.4,0,0],angle=0°,zoom=3.8,aspect=1.5); ...
writeln(povobject(t1,povlook(green,phong=1))); ...
writeln(povobject(t2,povlook(green,phong=1))); ...
```

```
>povend();
```

memanggil program Povray. Namun, jika terjadi kesalahan, kesalahan tersebut tidak ditampilkan. Oleh karena itu Anda harus menggunakan

```
>povend(<keluar>);
```

jika ada yang tidak berhasil. Ini akan membiarkan jendela Povray terbuka.

```
>povend(h=320,w=480);
```

Berikut adalah contoh yang lebih rumit. Kami memecahkannya

dan menunjukkan titik-titik yang layak dan optimal dalam plot 3D.

```
>A=[10,8,4;5,6,8;6,3,2;9,5,6];
>b=[10,10,10,10]';
>c=[1,1,1];
```

Pertama, mari kita periksa, apakah contoh ini punya solusinya.

```
>x=simplex(A,b,c,>max,>check)'
```

```
[0, 1, 0.5]
```

Ya, sudah.

Selanjutnya kita mendefinisikan dua objek. Yang pertama adalah pesawat

```
>function oneplane(a,b,look='') ...
  return povplane(a,b,look)
endfunction
```

Kemudian kita mendefinisikan perpotongan semua setengah ruang dan sebuah kubus.

```
>function adm(A,b,r,look='') ...
  ol=[];
  loop 1 to rows(A); ol=ol|oneplane(A[#],b[#]); end;
  ol=ol|povbox([0,0,0],[r,r,r]);
  return povintersection(ol,look);
endfunction
```

Sekarang kita dapat merencanakan adegannya.

```
>povstart(angle=120°,center=[0.5,0.5,0.5],zoom=3.5); ...
writeln(adm(A,b,2,povlook(green,0.4))); ...
writeAxes(0,1.3,0,1.6,0,1.5); ...
```

Berikut ini adalah lingkaran di sekitar optimal.

```
>writeln(povintersection([povsphere(x,0.5),povplane(c,c.x')], ...
  povlook(red,0.9)));
```

Dan kesalahan ke arah optimal.

```
>writeln(povarrow(x,c*0.5,povlook(red)));
```

Kami menambahkan teks ke layar. Teks hanyalah objek 3D. Kita perlu menempatkan dan memutarinya sesuai dengan pandangan kita.

```
>writeIn(povtext("Linear Problem",[0,0.2,1.3],size=0.05,rotate=5°)); ...
povend();
```

contoh

Anda dapat menemukan beberapa contoh Povray di Euler di file berikut.

Lihat: [Contoh/Bola Dandelin](#)
Lihat: [Contoh/Donat Matematika](#)
Lihat: [Contoh/Simpul Trefoil](#)
Lihat: [Contoh/Optimasi dengan Affine Scaling](#)

visualisasikan fungsi di bawah ini dalam koordinat polar

```
>plot3d("2/(x^2+y^2+3)",r=3,>polar, ...
fscale=2,>hue,n=100,zoom=3,>contour,color=red):
```

Visualisasikan fungsi

```
>plot3d("exp(-(x^2+y^2)/2)",r=10,n=80,fscale=4,scale=1.5,frame=3,>user):
```

>

```
Function povlook not found.
Try list ... to find functions!
Error in:
... ed,angle=-45°,>anaglyph, look=povlook(cyan,0.2),level=-1:0.5 ...
^
```

```
Function povstart not found.
Try list ... to find functions!
Error in:
povstart(angle=70°,height=50°,zoom=3.5); povsurface("x^2+y^2", ...
^
```