

Nama : Gita Anggi Nurlita
NIM : 22305141004
Kelas : Matematika B

Menggambar Plot 3D dengan EMT

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

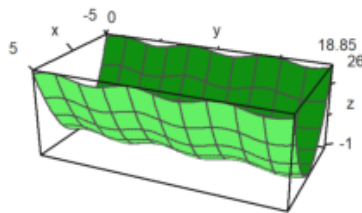
Euler menggambar fungsi tersebut menggunakan algoritma pengurutan untuk menyembunyikan bagian di latar belakang. Secara umum Euler menggunakan proyeksi sentral. Defaultnya adalah dari kuadran x-y positif menuju titik asal $x=y=z=0$, tetapi sudut= 0° dilihat dari arah sumbu y. Sudut pandang dan ketinggian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

Euler dapat membuat plot

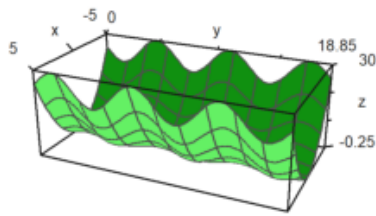
- permukaan dengan garis penetasan dan level atau rentang level,
- awan titik,
- kurva parametrik,
- permukaan implisit.

Plot 3D dari sebuah 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):
```



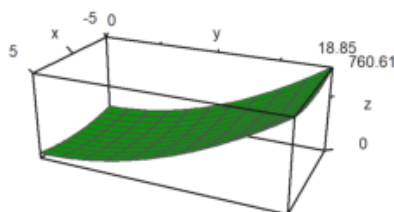
```
>plot3d("x^2+x*sin(y)",-5,5,0,6*pi):
```



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.

Akan ditentukan rumus agar gambar "talang bergelombang" tersebut tidak lurus melainkan melengkung/melingkar.

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



Fungsi dua Variabel

Sebuah fungsi bernilai riil dari dua variabel riil; yakni, fungsi f yang memadankan setiap pasangan terurut (x,y) pada suatu himpunan D dari bidang dengan satu dan hanya satu bilangan real yang ditulis sebagai $z = f(x,y)$.

Himpunan D disebut daerah asal fungsi. Sedangkan daerah nilai fungsi adalah himpunan nilai-nilainya. Misalnya $z = f(x,y)$, merupakan fungsi dua variabel dengan x,y disebut sebagai variabel bebas(independent variable) dan z variabel tak bebas (dependent variable).

Sebagai contoh

$$z = f(x,y) = x^2 + y^2$$

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. Hal ini dapat diubah.

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

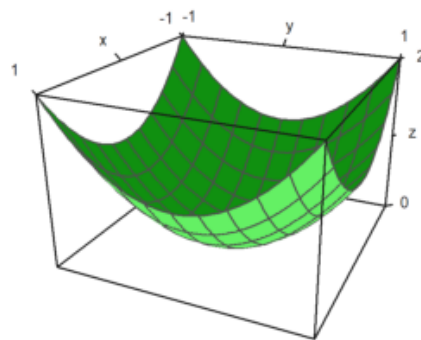
Menggambar Grafik Fungsi Dua Variabel dalam Bentuk Ekspresi Langsung

Grafik fungsi dua variabel dalam bentuk ekspresi langsung adalah representasi visual dari hubungan matematis antara dua variabel independen yang dinyatakan dalam bentuk persamaan atau ekspresi matematis.

Contoh :

Kami menggunakan default $n=40$ dan $grid=10$.

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

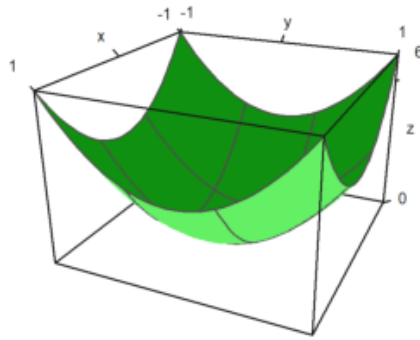


Contoh Penyelesaian Masalah

1) Gambarlah grafik dari fungsi berikut.

$$f(x, y) = 3x^2 + 3y^2$$

```
>plot3d("3*x^2+3*y^2",n=40,grid=3) :
```



Gambar di atas menampilkan grafik fungsi dengan $n=40$ dan $\text{grid}=3$.

- n = jumlah interval kisi-kisi, jumlah n default=40

- grid = jumlah garis kisi di setiap arah, jumlah grid default=10

Penjelasan:

misalkan

$$z = 3x^2 + 3y^2$$

$$z = \frac{x^2}{\frac{1}{3}} + \frac{y^2}{\frac{1}{3}}$$

(yang dikenal sebagai persamaan sebuah paraboloida eliptik)
dan perhatikan bahwa

$$z \geq 0$$

cari jejak pada bidang koordinat

-bidang XOY($z=0$):

$$\frac{x^2}{\frac{1}{3}} + \frac{y^2}{\frac{1}{3}} = 0$$

jika $z=0$ maka x^2 dan y^2 juga harus 0, maka diperoleh titik (0,0,0)

-bidang YOZ($x=0$)

$$\frac{y^2}{\frac{1}{3}} = z$$

$$y^2 = \frac{1}{3}z$$

(berupa parabola searah sumbu z dan titik puncaknya (0,0))

-bidang XOZ($y=0$)

$$\frac{x^2}{\frac{1}{3}} = z$$

$$x^2 = \frac{1}{3}z$$

(berupa parabola searah sumbu z dan titik puncaknya (0,0))

Interaksi pengguna dapat dilakukan dengan parameter >user. Pengguna dapat menekan tombol-tombol berikut.

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

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

```
Interrupt  
Try "trace errors" to inspect local variables after errors.  
plot3d:  
k=key(pr);
```

Rentang plot untuk fungsi dapat ditentukan dengan

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

Ada beberapa parameter untuk mengatur skala 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):
```

```
Interrupt  
Try "trace errors" to inspect local variables after errors.  
plot3d:  
k=key(pr);
```

Contoh Penyelesaian Masalah

2) Gambarlah grafik dari fungsi berikut.

$$f(x,y) = \sqrt{9 - (x^2 + y^2)}$$

```
> plot3d("(9-x^2-y^2)^(1/2)",>user, ...  
>title= "Turn with the vector keys (press return to finish)":
```

```
Interrupt  
Try "trace errors" to inspect local variables after errors.  
plot3d:  
k=key(pr);
```

Gambar di atas menampilkan grafik fungsi dengan menggunakan >user.

Penjelasan :
misalkan

$$z = \sqrt{9 - (x^2 + y^2)}$$

dan perhatikan bahwa

$$z \geq 0$$

Jika kedua ruas dikuadratkan dan sederhanakan, akan kita peroleh persamaan

$$x^2 + y^2 + z^2 = 9$$

yang kita kenal sebagai persamaan sebuah bola.

cari jejak pada bidang koordinat

-bidang XOY(z=0):

$$x^2 + y^2 = 9$$

(berupa lingkaran dengan pusat(0,0) dan jari-jari 3)

-bidang YOZ(x=0)

$$y^2 + z^2 = 9$$

(berupa lingkaran dengan pusat(0,0) dan jari-jari 3)

-bidang XOZ(y=0)

$$x^2 + z^2 = 9$$

(berupa lingkaran dengan pusat(0,0) dan jari-jari 3)

Tampilan dapat diubah dengan berbagai cara.

- distance: jarak pandang ke plot.

- zoom: nilai pembesaran.

- angle: sudut terhadap sumbu y negatif dalam radian.

- height: ketinggian tampilan dalam radian.

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

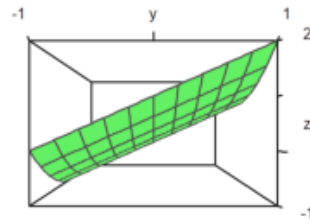
```
>view
```

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

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

Pada contoh berikut, angle=0 dan height=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):
```

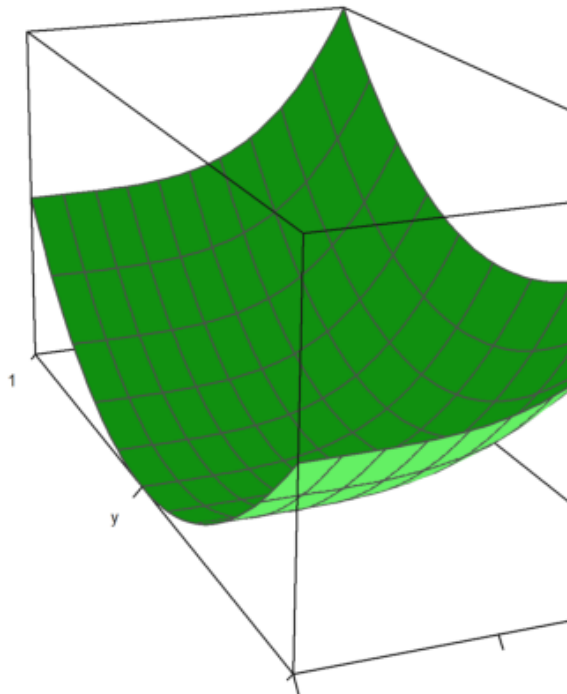


Grafik diatas memiliki

- distance: jarak pandang ke plot : 3
- zoom: nilai pembesaran : 1
- angle: sudut terhadap sumbu y negatif dalam radian : $\pi/2$
- height: ketinggian tampilan dalam radian : 0

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

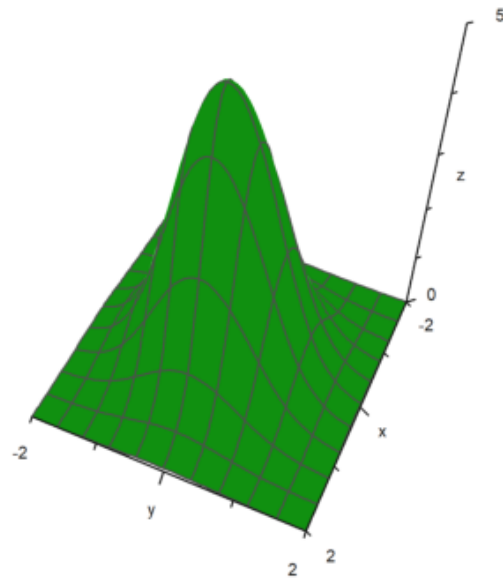
```
>plot3d("x^4+y^2",a=0,b=1,c=-1,d=1,angle=-20°,height=20°, ...
> center=[0.4,0,0],zoom=5):
```



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

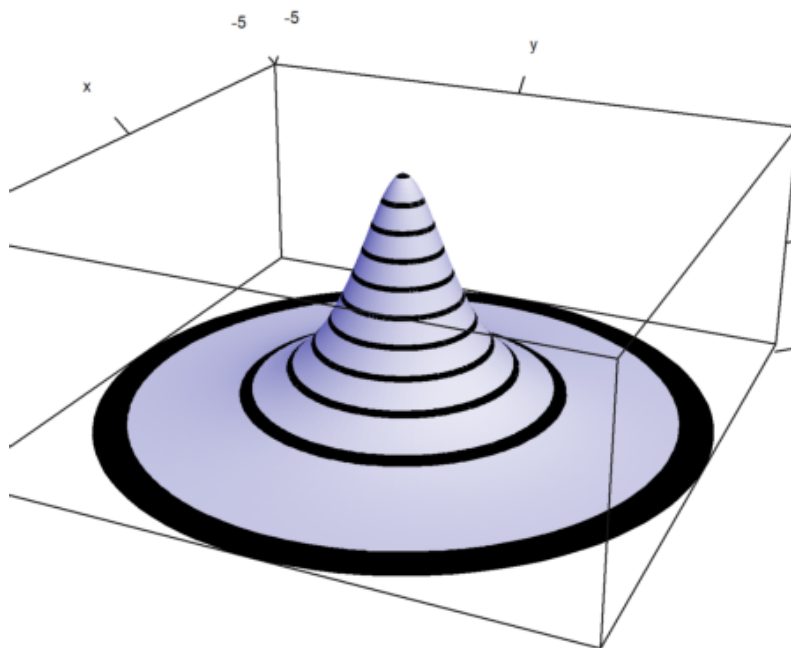
Jika Anda mematikannya dengan `scale=false`, Anda harus berhati-hati agar plot tetap masuk ke dalam jendela plotting, dengan mengubah jarak pandang atau zoom, dan memindahkan bagian tengah.

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

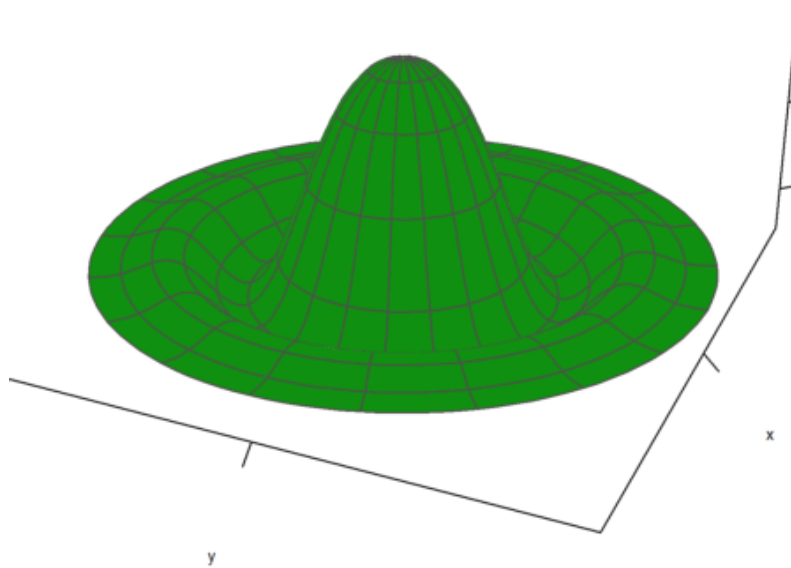


Plot kutub juga tersedia. Parameter `polar=true` menggambar plot kutub. Fungsi tersebut harus tetap merupakan fungsi dari x dan y . Parameter `"fscale"` menskalakan fungsi dengan skalanya sendiri. Kalau tidak, fungsinya akan diskalakan agar sesuai dengan kubus.

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

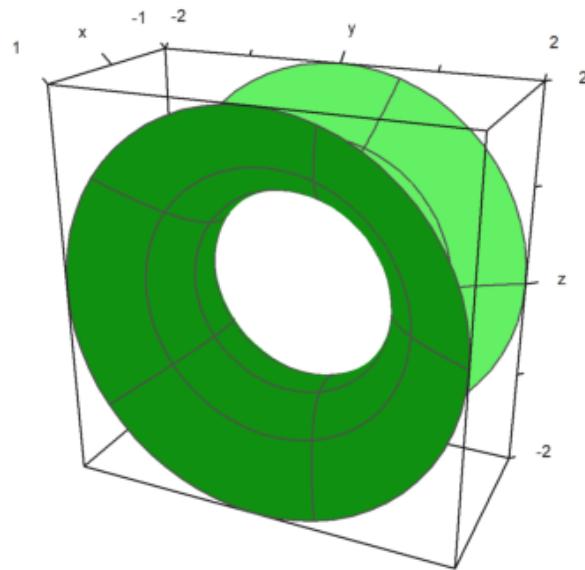
```
>function f(r) := exp(-r/2)*cos(r); ...
>plot3d("f(x^2+y^2)",>polar,scale=[1,1,0.4],r=pi,frame=3,zoom=4):
```



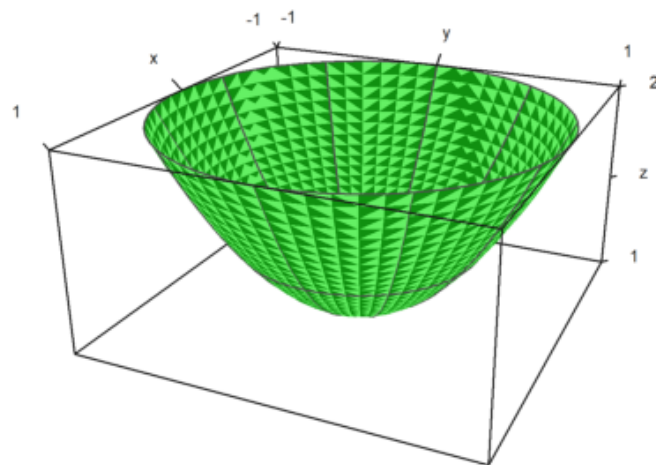
Parameter memutar memutar fungsi di x di sekitar sumbu x.

- rotate=1: Menggunakan sumbu x
- rotate=2: Menggunakan sumbu z

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

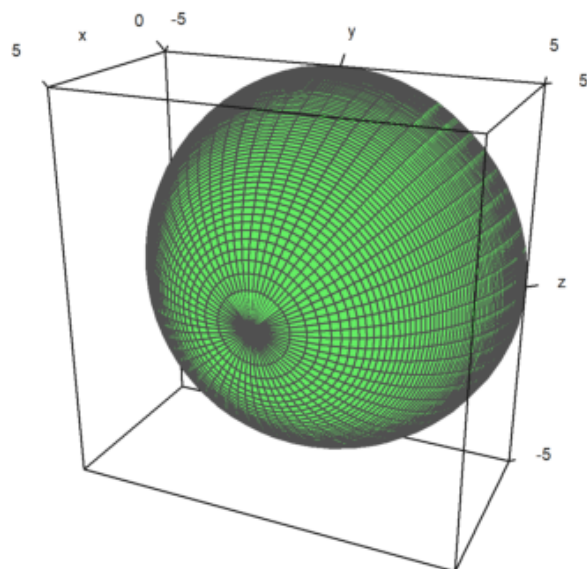


```
>plot3d("x^2+1",a=-1,b=1,rotate=2,grid=5):
```



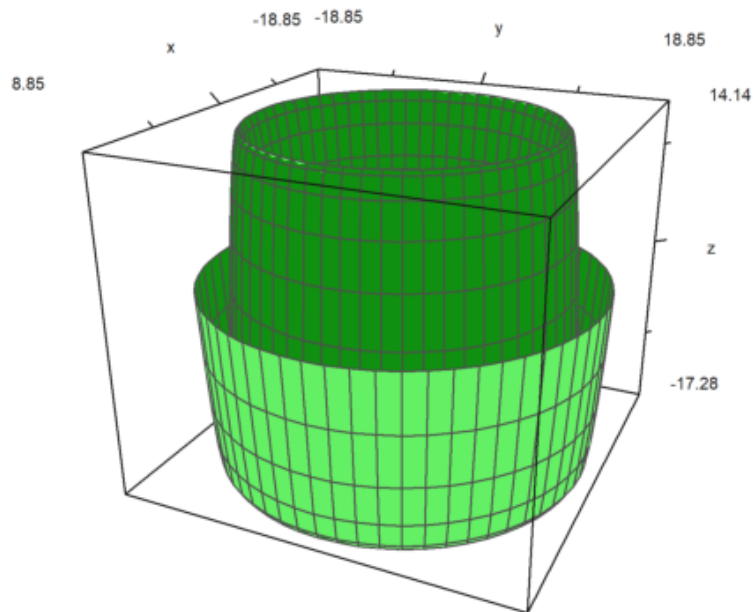
Grafik diatas menggunakan rotate=2 sehingga memutar fungsi menggunakan sumbu z.

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



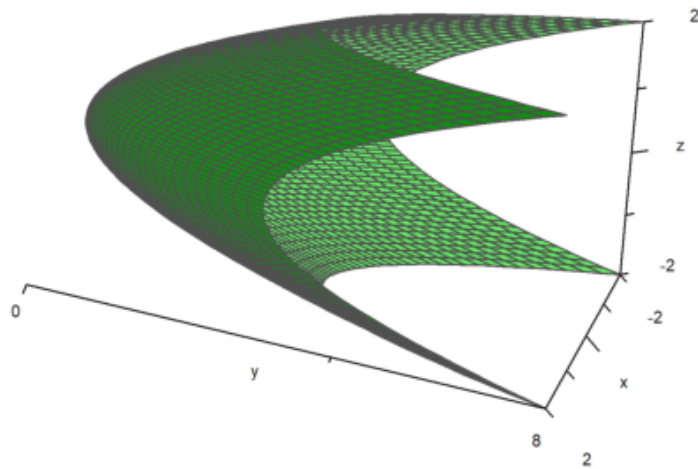
Grafik diatas menggunakan rotate=1 sehingga memutar fungsi menggunakan sumbu x.

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



Grafik diatas menggunakan rotate=2 sehingga memutar fungsi menggunakan sumbu z. Berikut adalah plot dengan tiga fungsi.

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



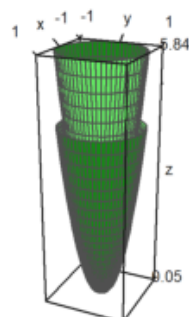
Grafik diatas merupakan contoh plot dengan tiga fungsi, yaitu $z=x$, $z=x^2+y^2$, dan $z=y$.

Contoh Penyelesaian Masalah

3) Gambarlah grafik dari fungsi berikut dan putar menggunakan sumbu z.

$$f(x, y) = 5x^2 + \sin(x)$$

```
>plot3d("5*x^2+sin(x)", 0, 5, rotate=2):
```



Plot Kontur

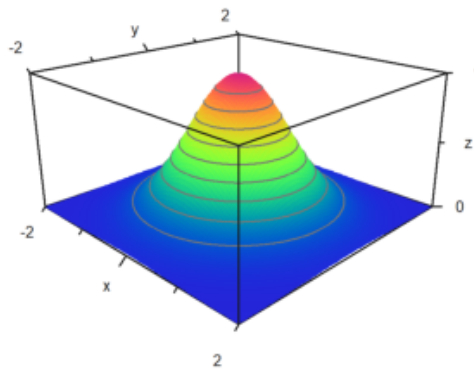
Untuk plotnya, Euler menambahkan garis grid. Sebaliknya dimungkinkan untuk menggunakan garis datar dan rona satu warna atau rona warna spektral. Euler dapat menggambar ketinggian fungsi pada plot dengan arsiran. Di semua plot 3D, Euler dapat menghasilkan anaglyph merah/cyan.

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

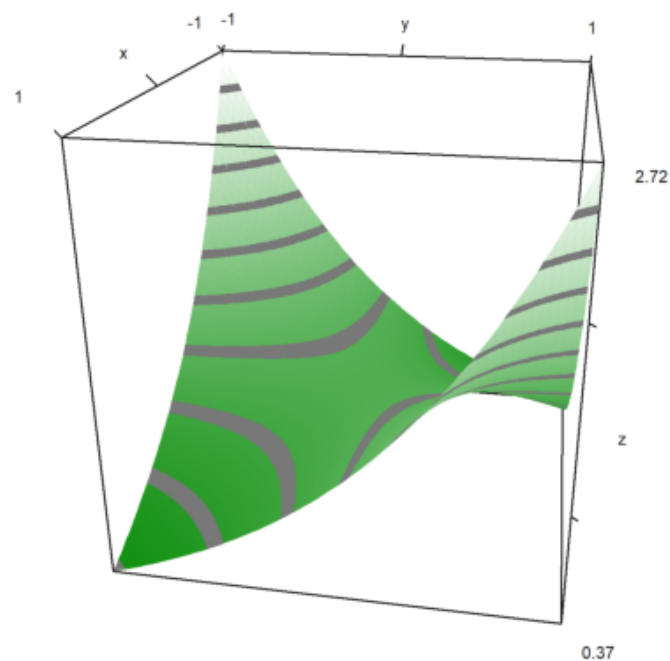
Standarnya adalah level="auto", yang menghitung beberapa garis level secara otomatis. Seperti yang Anda lihat di plot, level sebenarnya adalah rentang level.

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.

```
>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):
```



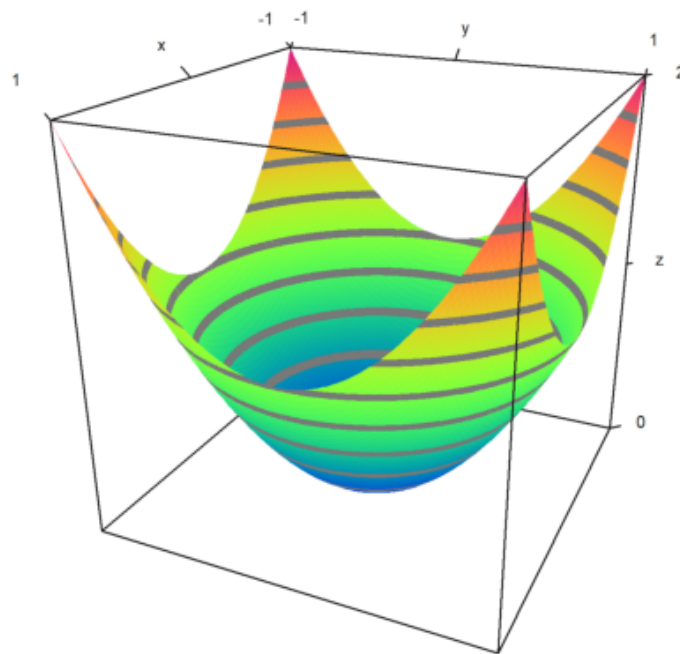
Bayangan defaultnya menggunakan warna abu-abu. Namun rentang warna spektral juga tersedia.

- >spectral: Menggunakan skema spektral default

- color=...: Menggunakan warna khusus atau skema spektral

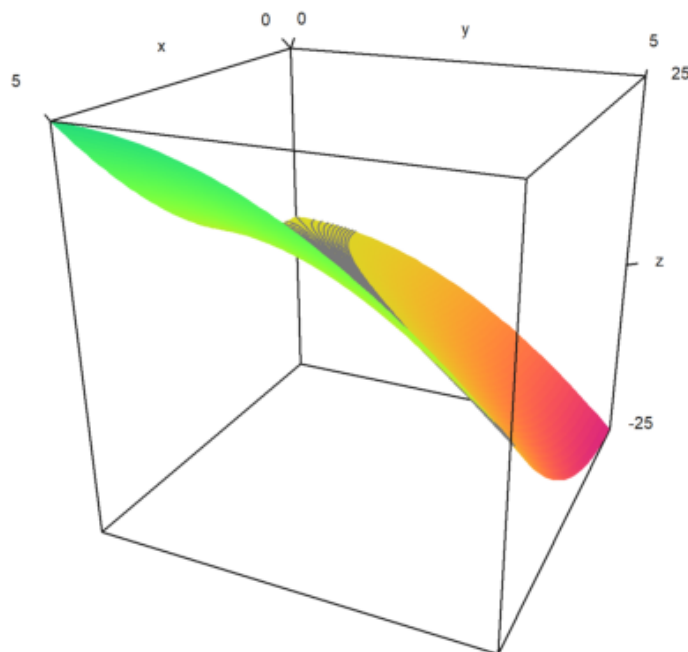
Untuk plot berikut, kami menggunakan skema spektral default dan menambah jumlah titik untuk mendapatkan tampilan yang sangat mulus.

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



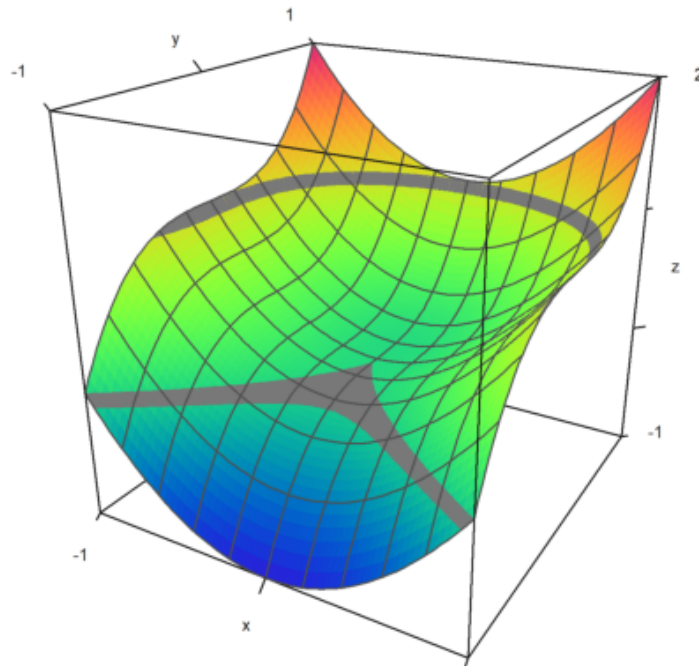
Selain garis level otomatis, kita juga dapat menetapkan nilai garis level. Ini akan menghasilkan garis level yang tipis, bukan rentang level.

```
>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):
```

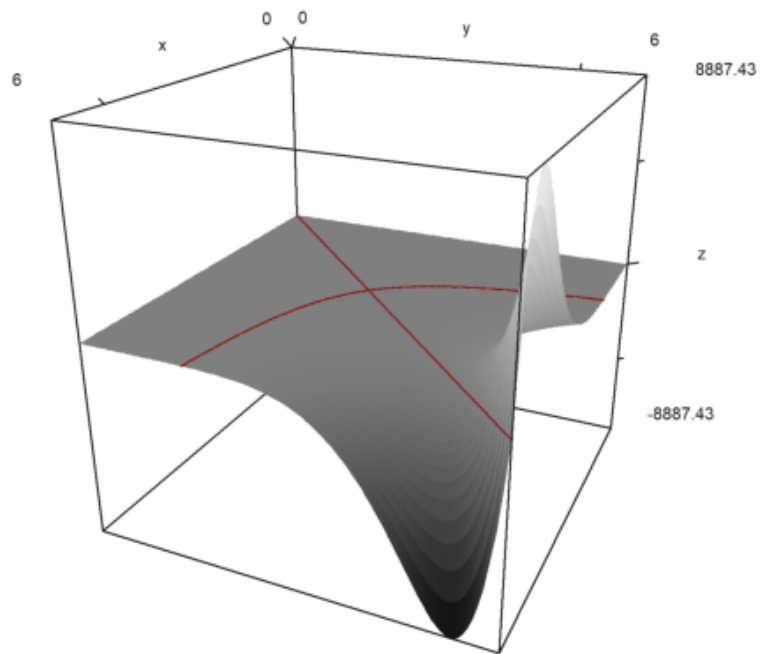


Pada contoh berikut, kita memplot himpunan, di mana

$$f(x, y) = x^y - y^x = 0$$

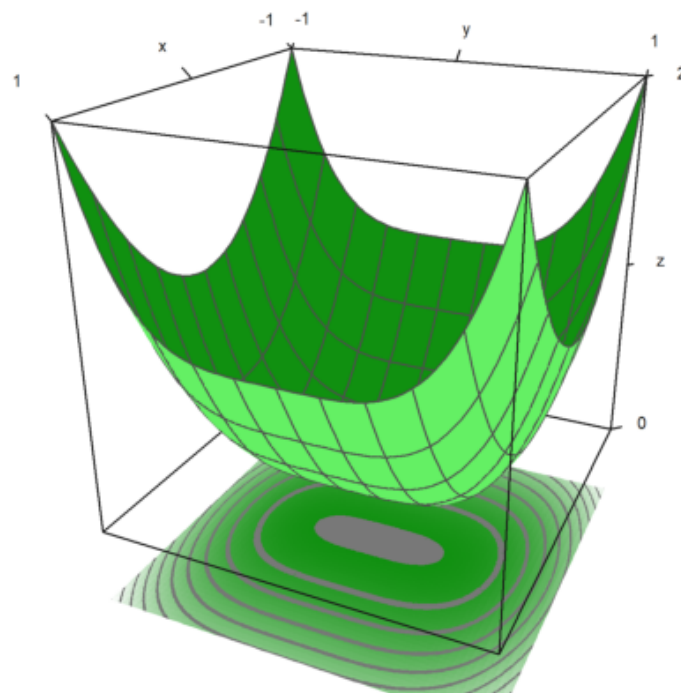
Kami menggunakan satu garis tipis untuk garis level.

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



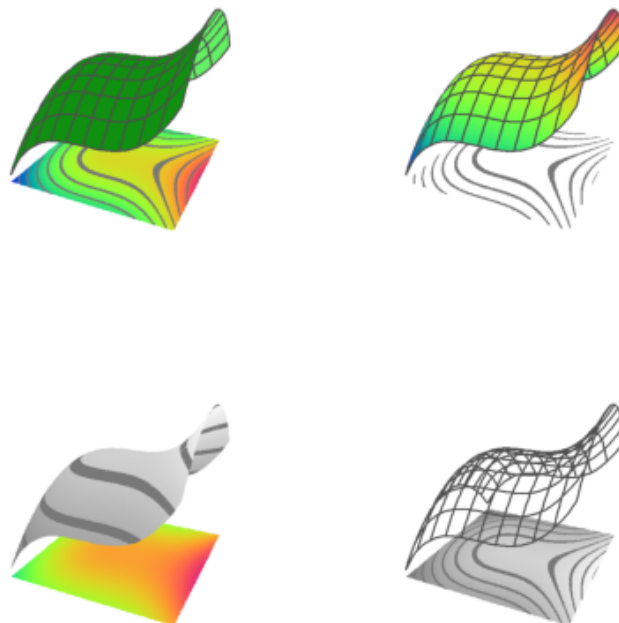
Dimungkinkan untuk menampilkan bidang kontur di bawah plot. Warna dan jarak ke plot dapat ditentukan.

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



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

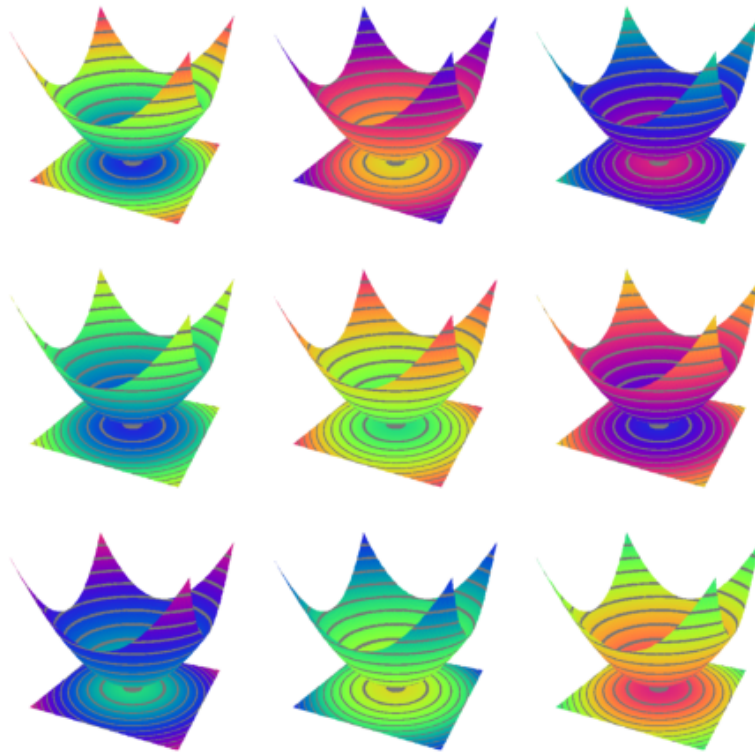
```
>figure(2,2); ...  
>expr="y^3-x^2"; ...  
>figure(1); ...  
> plot3d(expr,<frame,>cp,cpcolor=spectral); ...  
>figure(2); ...  
> plot3d(expr,<frame,>spectral,grid=10,cp=2); ...  
>figure(3); ...  
> plot3d(expr,<frame,>contour,color=gray,nc=5,cp=3,cpcolor=greenred); ...  
>figure(4); ...  
> plot3d(expr,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

- `spectral`: untuk rentang dari biru hingga merah
- `white`: untuk rentang yang lebih redup
- `yellowblue`, `purplegreen`, `blueyellow`, `greenred`
- `blueyellow`, `greenpurple`, `yellowblue`, `redgreen`

```
>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)":
```

Interrupt

Try "trace errors" to inspect local variables after errors.

plot3d:

`k=key(pr);`

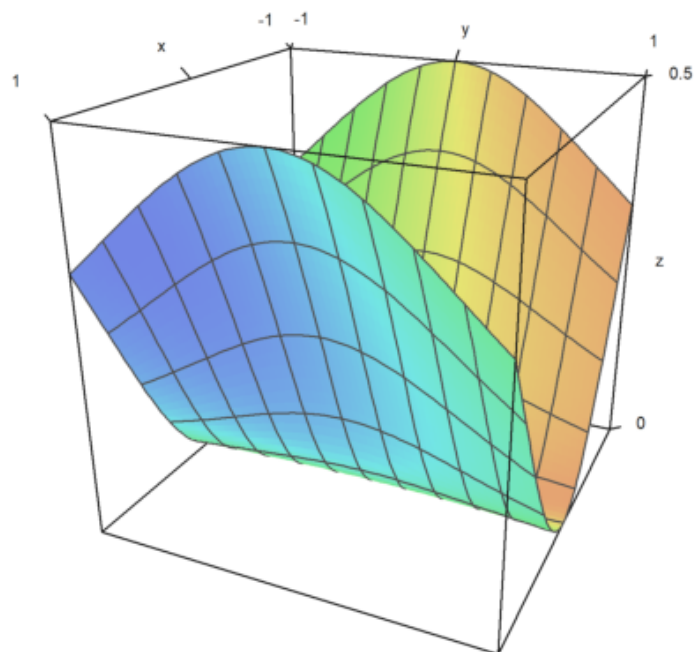
Parameter warna mengubah warna permukaan. Warna garis level juga bisa diubah.

```
>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,dl=0.01):
```



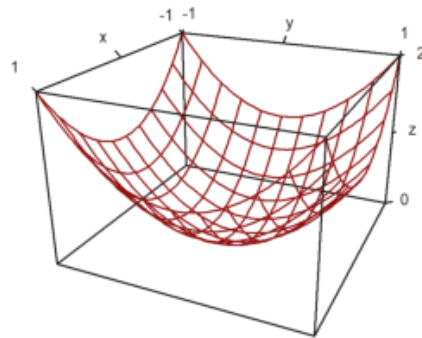
color=0 memberikan efek pelangi yang istimewa.

```
>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):
```



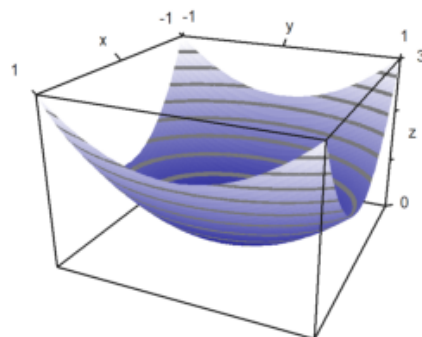
Contoh Penyelesaian Masalah

1) Buatlah plot garis kontur untuk fungsi

$$f(x, y) = 2x^2 + y^2$$

dan berilah warna biru pada plotnya.

```
>plot3d("2*x^2+y^2",>contour,color=blue):
```



Grafik diatas merupakan plot garis kontur untuk fungsi $f(x,y)=2x^2+y^2$ dan memiliki warna plot biru.

Plot Implisit

Fungsi implisit adalah fungsi yang memuat lebih dari satu variabel, berjenis variabel bebas dan variabel terikat yang berada dalam satu ruas sehingga tidak bisa dipisahkan pada ruas yang berbeda.

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

$$f(x, y, z) = 0$$

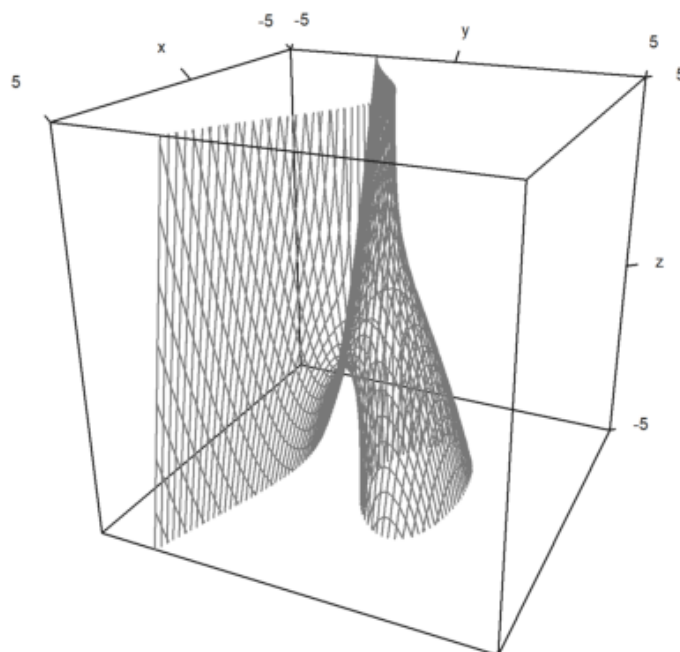
dapat divisualisasikan dalam potongan yang sejajar dengan bidang x-y-, x-z- dan y-z.

- 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

$$M = \{(x, y, z) : x^2 + y^3 + zy = 1\}$$

```
>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)",r=5,implicit=3):
```

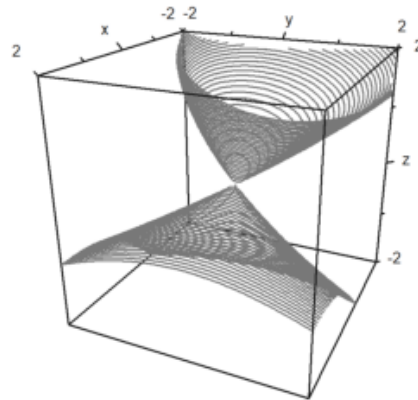
Interrupt

Try "trace errors" to inspect local variables after errors.

plot3d:

```
k=key(pr);
```

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

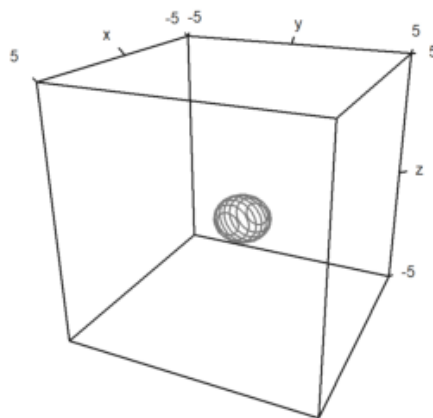


Contoh Penyelesaian Masalah

1) Buatlah plot implisit dari fungsi

$$f(x, y, z) = 2x^2 + y^2 + z^2 + xy + 2z$$

```
>plot3d("2*x^2+y^2+z^2+x*y+2*z",r=5,>implicit):
```



Grafik diatas memiliki persegi simetris di sekitar (0,0) sebanyak 5 dan merupakan plot implisit. **Merencanakan Data 3D**

Menggambar data pada ruang tiga dimensi (3D) adalah proses visualisasi data yang mengubah informasi dalam tiga dimensi, yaitu panjang, lebar, dan tinggi, menjadi representasi visual yang dapat dipahami dan dianalisis.

Gambar data 3D berguna untuk membantu pemahaman dan interpretasi data yang lebih baik, terutama ketika data tersebut memiliki komponen yang tidak dapat direpresentasikan dengan baik dalam dua dimensi.

Sama seperti `plot2d`, `plot3d` menerima data. Untuk objek 3D, Anda perlu menyediakan matriks nilai x -, y - dan z , atau tiga fungsi atau ekspresi $f_x(x,y)$, $f_y(x,y)$, $f_z(x,y)$.

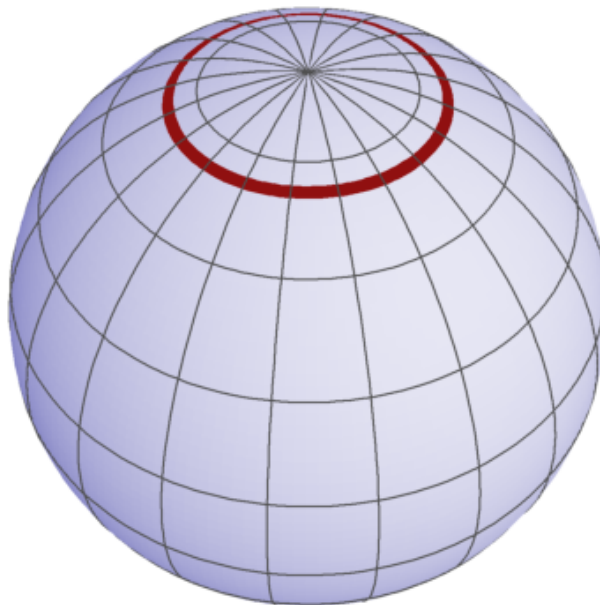
$$\gamma(t, s) = (x(t, s), y(t, s), z(t, s))$$

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.

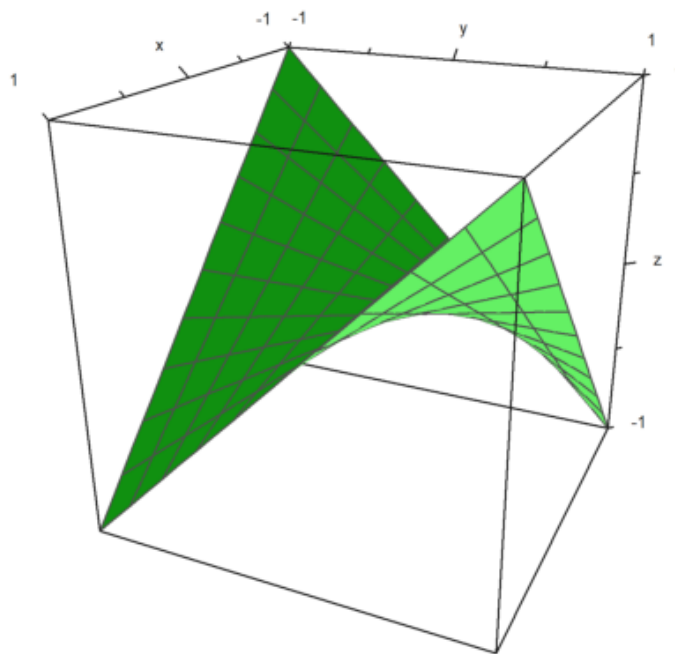
Dalam contoh berikut, kita menggunakan vektor nilai t dan vektor kolom nilai s untuk membuat parameter permukaan bola. Dalam gambar kita dapat menandai wilayah, dalam kasus kita wilayah kutub.

```
>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.

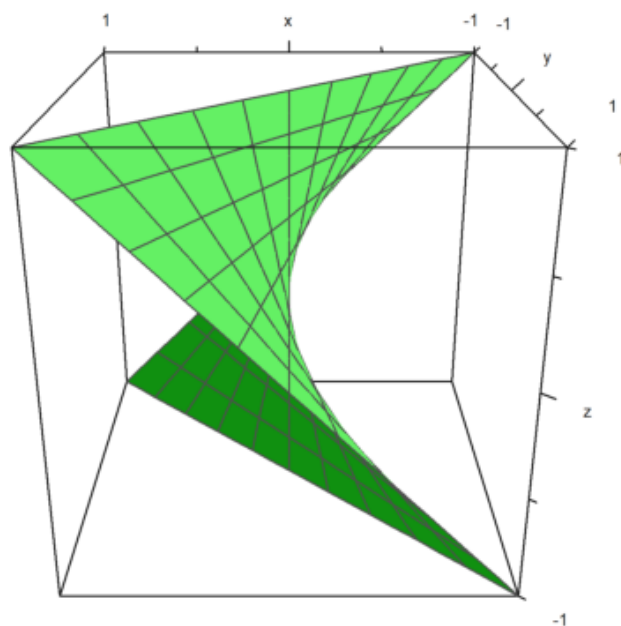
```
>t=-1:0.1:1; s=(-1:0.1:1)'; plot3d(t,s,t*s,grid=10):
```



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

$$x = yz$$

```
>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

$$\gamma(t, s) = (\cos(t) \cos(s), \sin(t) \sin(s), \cos(s))$$

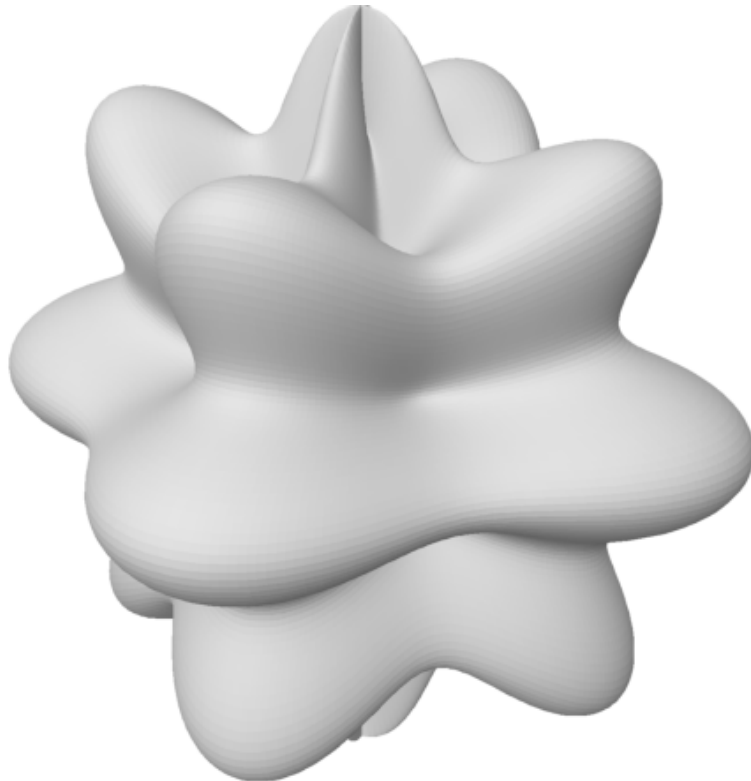
dengan

$$0 \leq t \leq 2\pi, \quad -\frac{\pi}{2} \leq s \leq \frac{\pi}{2}.$$

Kami mendistorsi ini dengan sebuah faktor

$$d(t, s) = \frac{\cos(4t) + \cos(8s)}{4}.$$

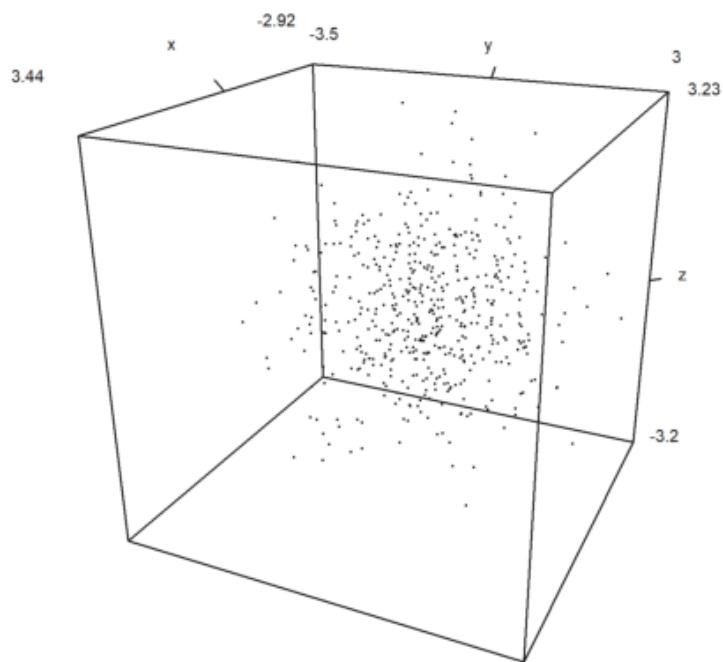
```
>t=linspace(0,2pi,320); s=linspace(-pi/2,pi/2,160)'; ...  
>d=1+0.2*(cos(4*t)+cos(8*s)); ...  
>plot3d(cos(t)*cos(s)*d,sin(t)*cos(s)*d,sin(s)*d,hue=1, ...  
> light=[1,0,1],frame=0,zoom=5):
```



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

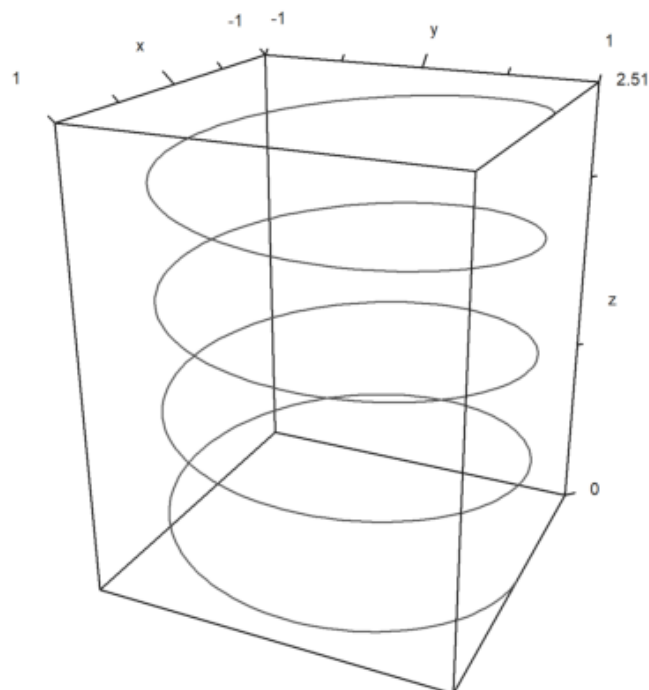
Gayanya sama seperti di plot2d dengan points=true;

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

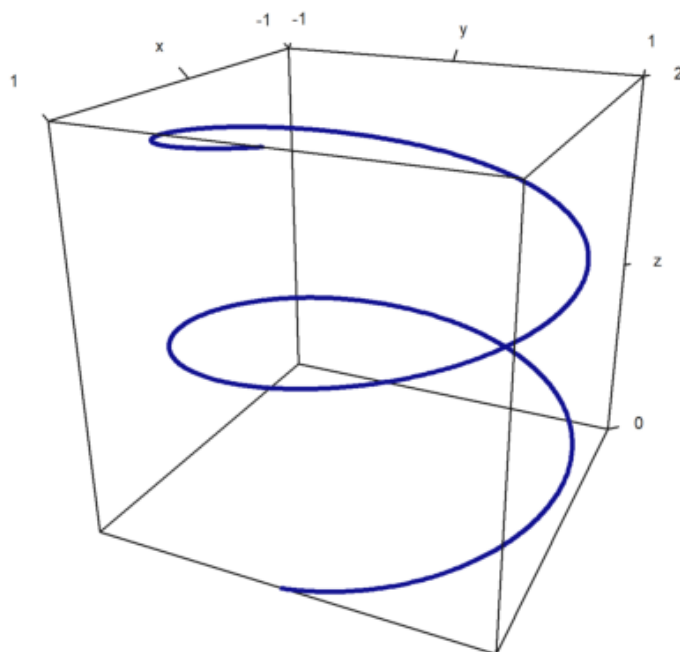


Dimungkinkan juga untuk memplot kurva dalam 3D. Dalam hal ini, lebih mudah untuk menghitung terlebih dahulu titik-titik kurva. Untuk kurva pada bidang kita menggunakan barisan koordinat dan parameter `wire=true`.

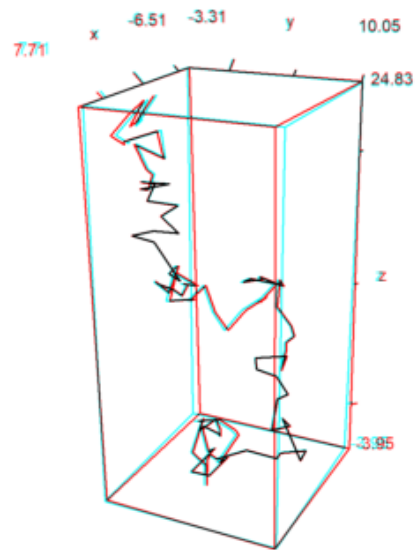
```
>t=linspace(0,8pi,500); ...
>plot3d(sin(t),cos(t),t/10,>wire,zoom=3):
```



```
>t=linspace(0,4pi,1000); plot3d(cos(t),sin(t),t/2pi,>wire, ...
>linewidth=3,wirecolor=blue):
```

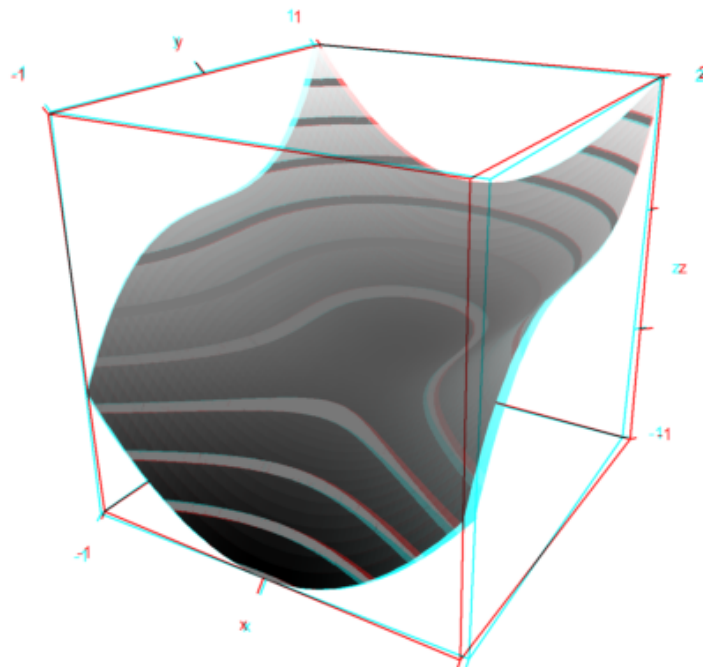


```
>X=cumsum(normal(3,100)); ...
> plot3d(X[1],X[2],X[3],>anaglyph,>wire):
```



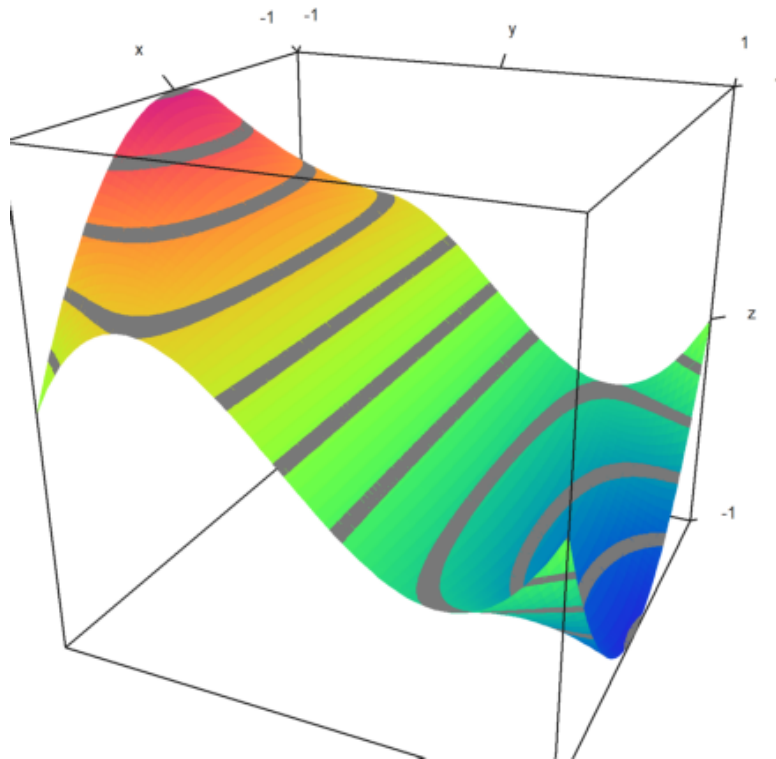
EMT juga dapat membuat plot dalam mode anaglyph. Untuk melihat plot seperti itu, Anda memerlukan kacamata merah/cyan.

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



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

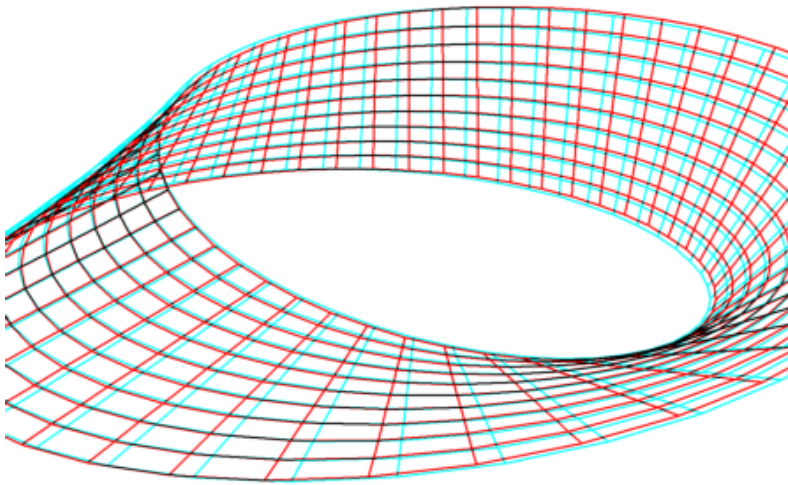
```
>plot3d("x^2*y^3-y",>spectral,>contour, zoom=3.2):
```



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

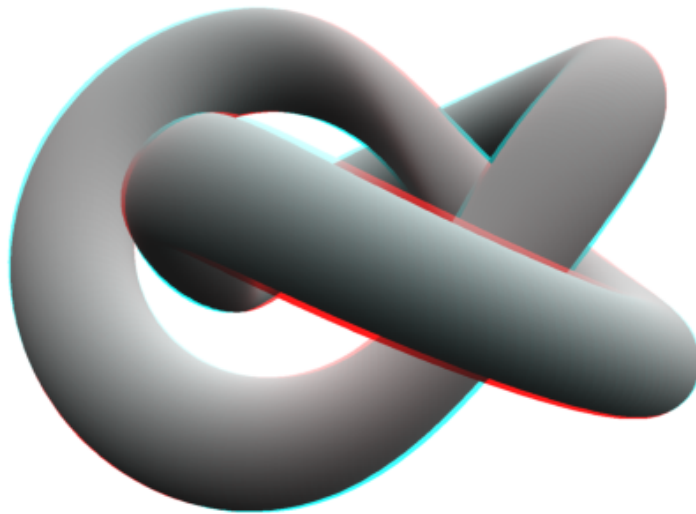
Untuk demo berikut, kami menyiapkan parameter u - dan v -, dan menghasilkan koordinat ruang dari parameter tersebut.

```
>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/cyan.

```
>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

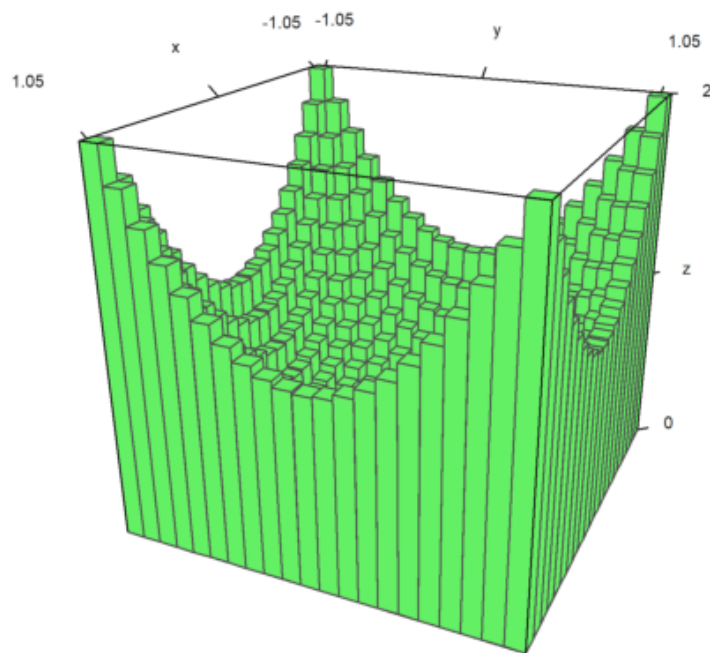
Plot batang juga dimungkinkan. Untuk itu, kita harus menyediakannya

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

z bisa lebih besar, tetapi hanya nilai $n \times n$ yang akan digunakan.

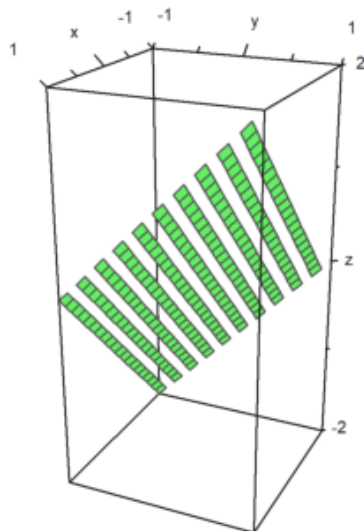
Dalam contoh ini, pertama-tama kita menghitung nilainya. Kemudian kita sesuaikan x dan y, sehingga vektor-vektornya berpusat pada nilai yang digunakan.

```
>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):
```



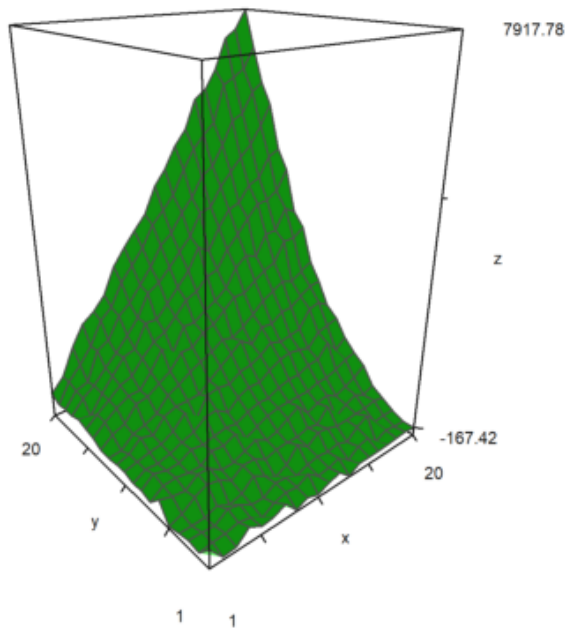
Dimungkinkan untuk membagi plot suatu permukaan menjadi dua bagian atau lebih.

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

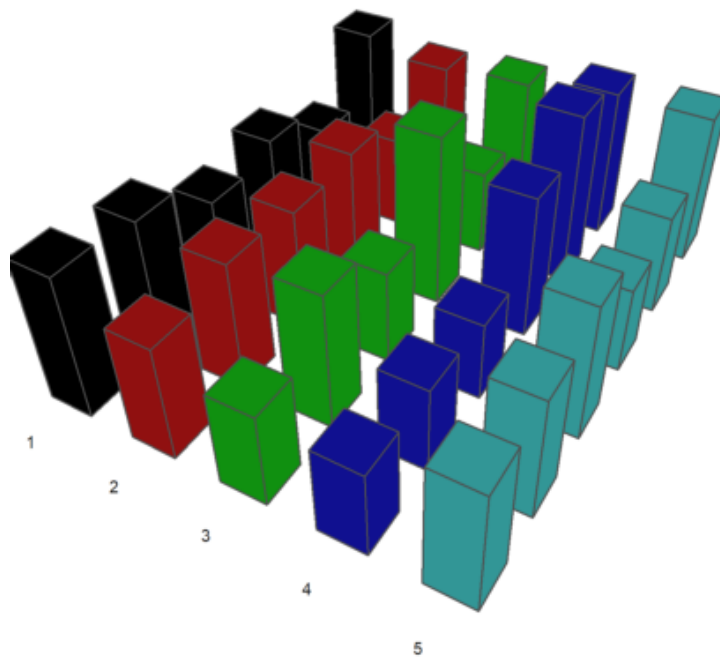


Jika memuat atau menghasilkan matriks data M dari file dan perlu memplotnya dalam 3D, Anda dapat menskalakan matriks ke $[-1,1]$ dengan `skala(M)`, atau menskalakan matriks dengan `>zscale`. Hal ini dapat dikombinasikan dengan faktor penskalaan individual yang diterapkan sebagai tambahan.

```
>i=1:20; j=i'; ...
>plot3d(i*j^2+100*normal(20,20),>zscale,scale=[1,1,1.5],angle=-40°,zoom=1.8):
```



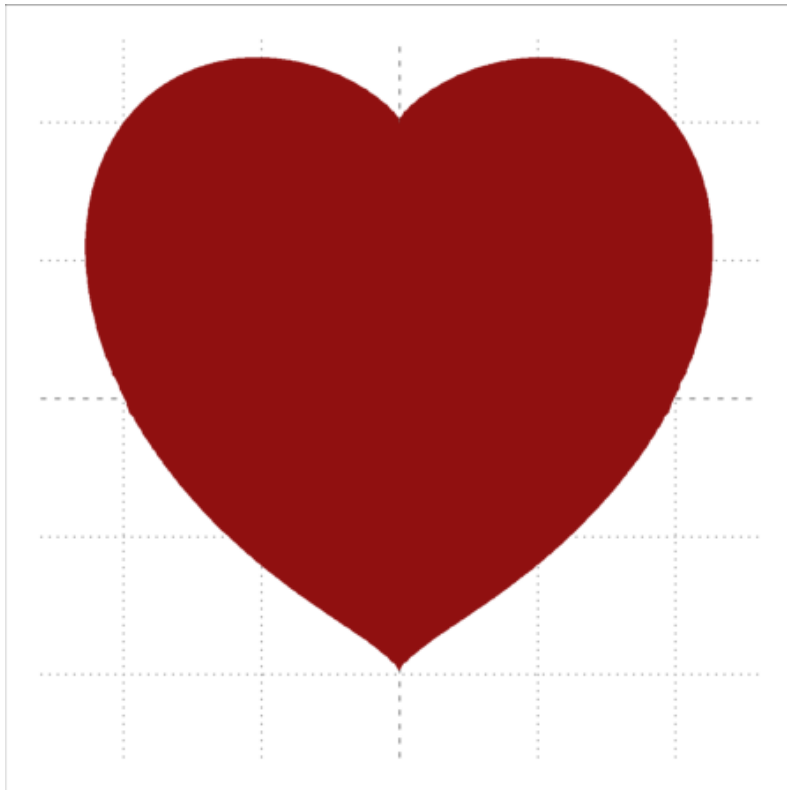
```
>Z=intrandom(5,100,6); v=zeros(5,6); ...
>loop 1 to 5; v[#]=getmultiplicities(1:6,Z[#]); end; ...
>columnsplot3d(v',scols=1:5,ccols=[1:5]):
```



Grafik diatas merupakan plot 3D yang menggambarkan hasil dari pengolahan data dalam matriks Z menggunakan fungsi `getmultiplicities`, dengan menggunakan skala warna yang ditentukan. Hal tersebut merupakan cara untuk memvisualisasikan distribusi kelipatan angka dalam matriks Z.

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
```

$$(y^2 + x^2 - 1)^3 - x^2 y^3$$

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

$$f(x, y) = (x^2 + y^2 - 1)^3 - x^2 y^3.$$

Selanjutnya kita atur

$$x = r \cdot \cos(a), \quad y = r \cdot \sin(a).$$

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

$$(r^2 - 1)^3 + \frac{(\sin(5a) - \sin(3a) - 2 \sin a) r^5}{16}$$

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.

Catatan :

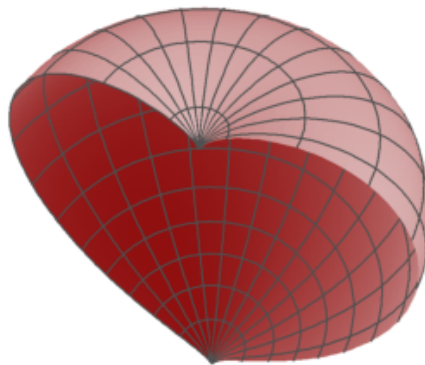
Fungsi numerik adalah sebuah fungsi dengan himpunan bilangan cacah sebagai domain dan himpunan bilangan real sebagai kodomain. Fungsi numerik merupakan konsep matematika yang mendasar yang melibatkan hubungan matematis antara bilangan yang menjadi domain dan bilangan sebagai kodomain.

Fungsi numerik memiliki 1 atau lebih variabel terikat, dalam pembahasan ini hanya 2 variabel terikat yang sering dilambangkan sebagai "X" dan "Y". Variabel X dan Y adalah nilai atau parameter yang dapat berubah, dan fungsi numerik menggambarkan bagaimana variabel ini memengaruhi variabel dependen. Variabel dependen adalah hasil perhitungan atau keluaran dari fungsi numerik yang bergantung pada nilai atau perubahan dalam variabel independen.

Dalam euler math toolbox cara mendefinisikan fungsi menggunakan sintak function. untuk mendefinisikan fungsi numerik menggunakan tanda "=". Fungsi numerik menjelaskan cara bilangan dalam domain berhubungan dengan bilangan sebagai kodomain, biasanya diberikan dalam bentuk rumus matematik(persamaan) atau aturan yang memetakan setiap domain kedalam kodomain yang sesuai.

Persamaan parametrik adalah jenis persamaan matematika yang menggambarkan suatu objek dalam ruang, baik dua dimensi(bidang) atau tiga dimensi(ruang), dengan menggunakan parameter-parameter. Persamaan ini bergantung pada satu atau lebih parameter. Dengan mengubah nilai parameter tersebut, Anda dapat menghasilkan berbagai bentuk atau pola dari objek yang dijelaskan oleh persamaan tersebut.

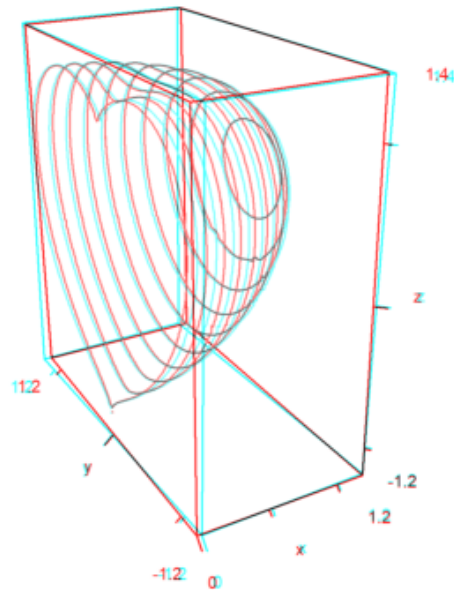
```
>function map f(a) := bisect("fr",0,2;a); ...
>t=linspace(-pi/2,pi/2,100); r=f(t); ...
>s=linspace(pi,2pi,100)'; ...
>plot3d(r*cos(t)*sin(s),r*cos(t)*cos(s),r*sin(t), ...
>>hue,<frame,color=red,zoom=4,amb=0,max=0.7,grid=12,height=50°):
```



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.

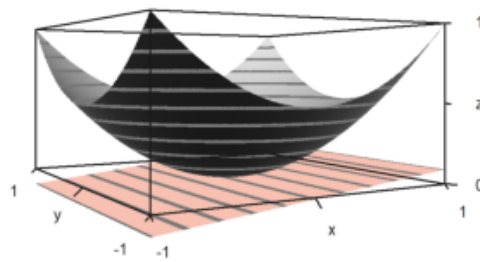
Meskipun Euler bukan program 3D, ia dapat menggabungkan beberapa objek dasar. Kami mencoba memvisualisasikan paraboloid dan garis singgungnya.

```
>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.

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

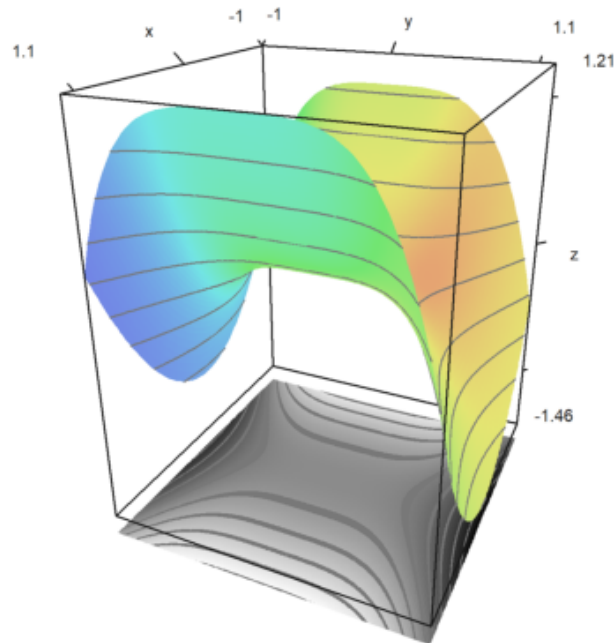


Dengan cara yang sama, Anda dapat memplot bidang kontur secara manual. Perhatikan bahwa `plot3d()` menyetel jendela ke `fullwindow()` secara default, tetapi `plotcontourplane()` berasumsi demikian.

```
>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();
```

Press space to stop, return to end

Interrupt

animate:

```
    if k==32; key();
```

Try "trace errors" to inspect local variables after errors.

rotate:

```
    animate(d);
```

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 kesamaan 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 memulai 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 "look", 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.

```
>load povray;
```

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

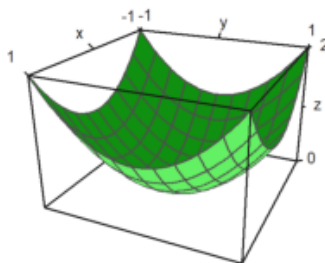
```
>defaultpovray="D:\SOFTWARE APKOM\povray\bin\pvengine.exe"
```

```
D:\SOFTWARE APKOM\povray\bin\pvengine.exe
```

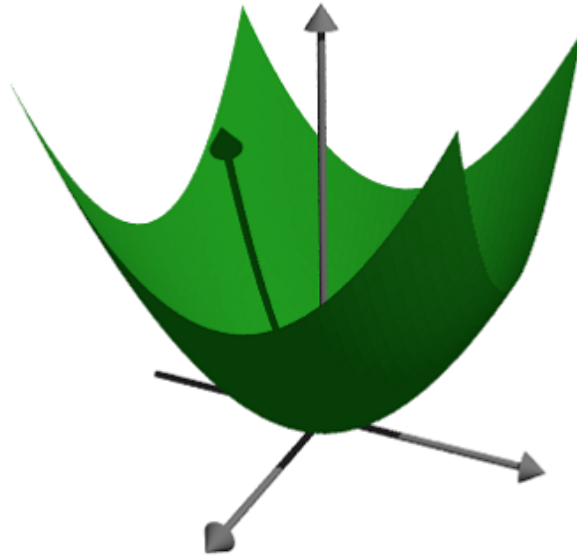
Untuk kesan pertama, kami memplot fungsi sederhana. Perintah berikut menghasilkan file povray di direktori pengguna Anda, dan menjalankan Povray untuk penelusuran sinar file ini.

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) :
```

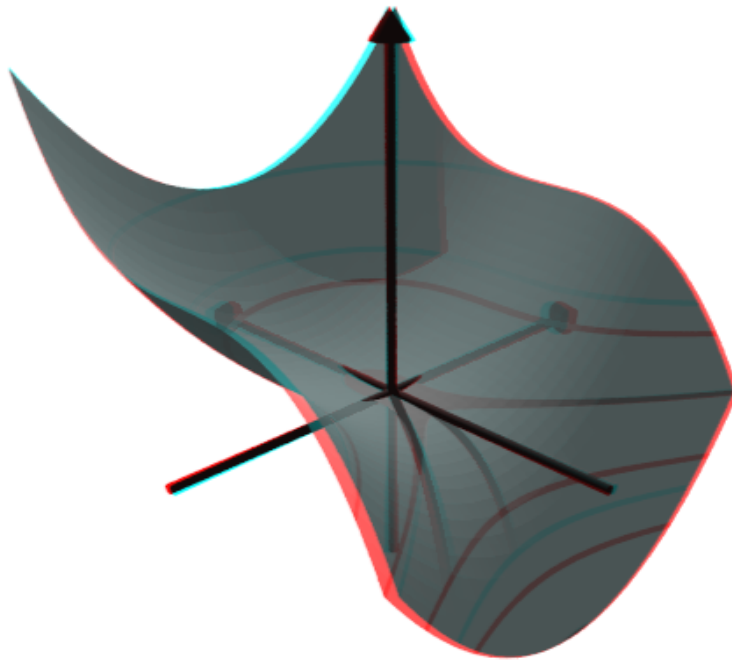


```
>pov3d("x^2+y^2", zoom=3);
```



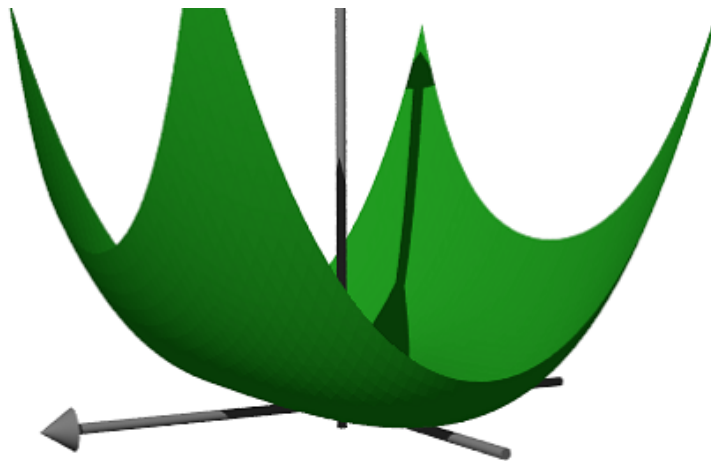
Kita dapat membuat fungsinya transparan dan menambahkan penyelesaian lainnya. Kita juga dapat menambahkan garis level ke plot fungsi.

```
>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);
```

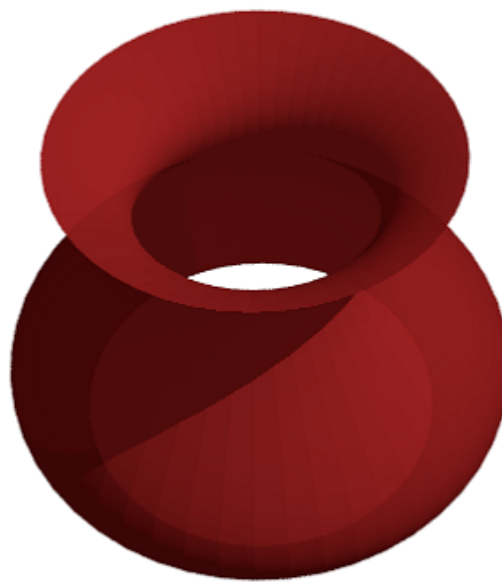


Merencanakan dengan Koordinat

Daripada menggunakan fungsi, kita bisa memplotnya dengan koordinat. Seperti di `plot3d`, kita memerlukan tiga matriks untuk mendefinisikan objek.

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

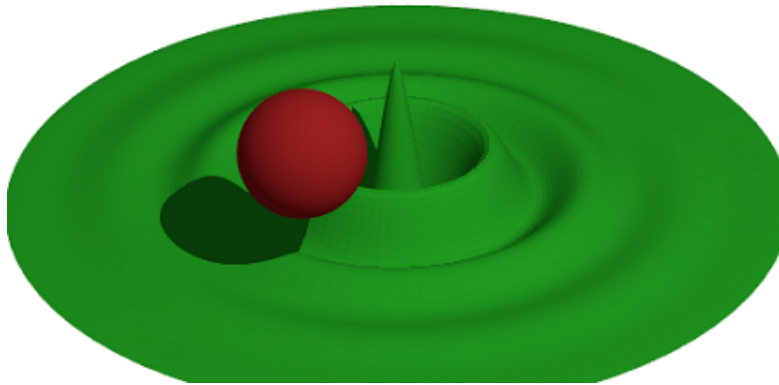
```
>function f(x) := x^3-x+1; ...  
>x=-1:0.01:1; t=linspace(0,2pi,50)'; ...  
>Z=x; X=cos(t)*f(x); Y=sin(t)*f(x); ...  
>pov3d(X,Y,Z,angle=40°,look=povlook(red,0.1),height=50°,axis=0,zoom=4,light=[10,5,15]);
```



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.

```
>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 peneduh 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.

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

$$x^2 y^3$$

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);
```

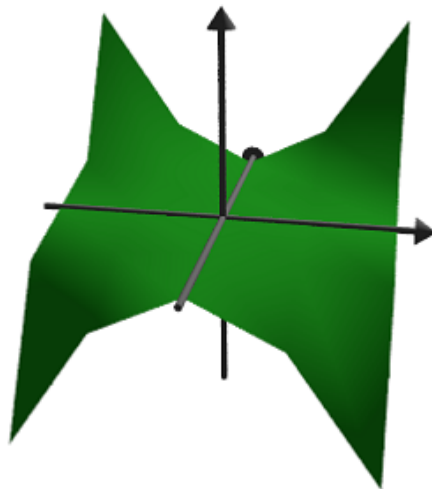
Kami mendefinisikan normal sebagai produk silang dari turunan ini, dan mendefinisikan fungsi koordinat.

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

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

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.

See: Examples\Trefoil Knot | Trefoil Knot

Untuk tampilan yang bagus dengan poin 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.

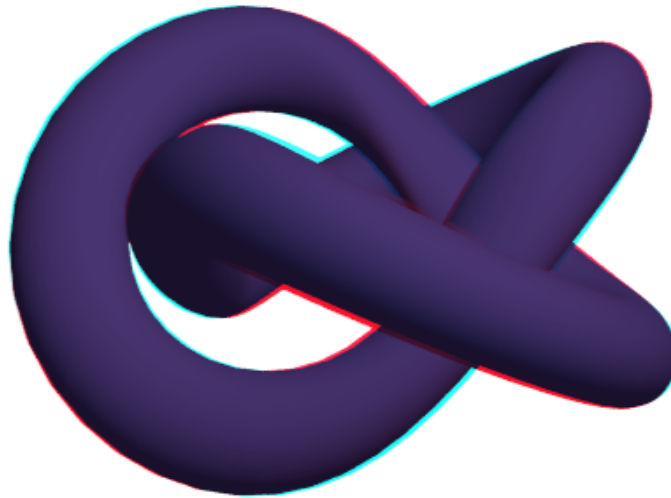
```
>dn &= crossproduct(dx,dy);
```

Kami sekarang mengevaluasi semua ini secara numerik.

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

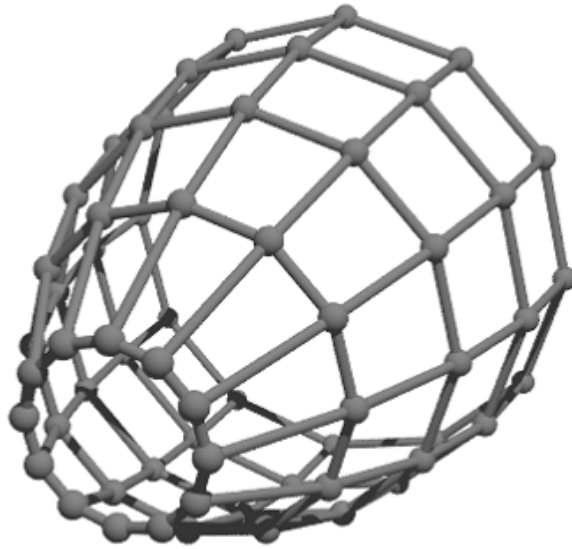
Vektor normal adalah evaluasi ekspresi simbolik $dn[i]$ untuk $i=1,2,3$. Sintaksnya adalah `&"expression"(parameter)`. Ini adalah alternatif dari metode pada contoh sebelumnya, di mana kita mendefinisikan ekspresi simbolik NX , NY , NZ terlebih dahulu.

```
>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));
```



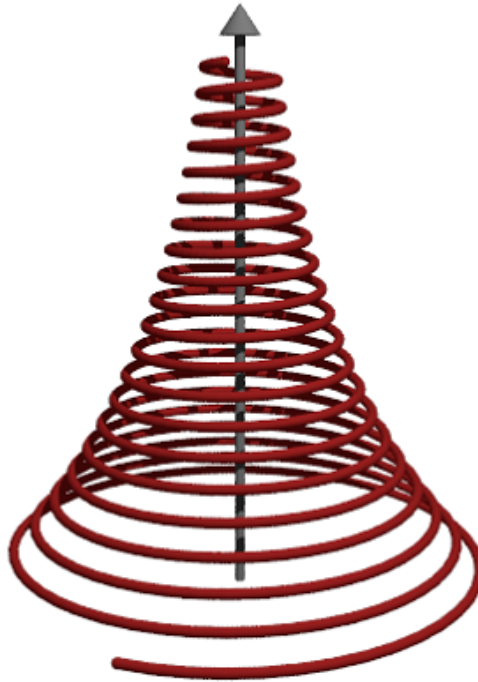
Kami juga dapat menghasilkan grid dalam 3D.

```
>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.

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

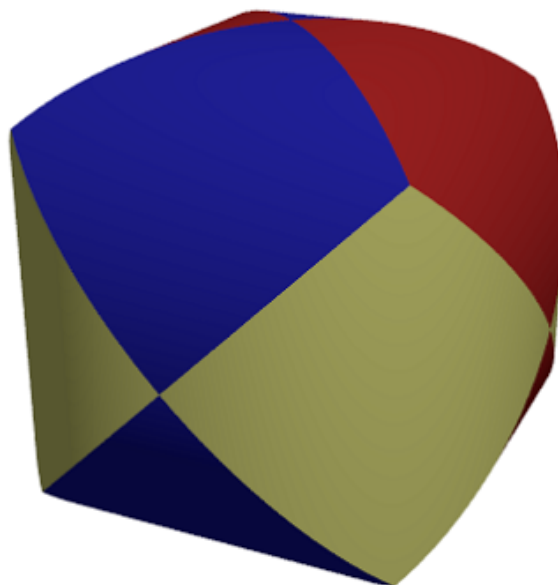
```
texture { pigment { color rgbf <0.101961,0.2,0.301961,0.1> } }  
finish { ambient 0.5 }
```

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) ...
```

```

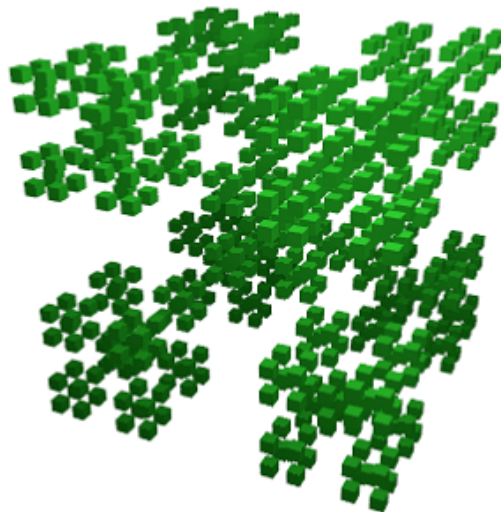
if n==1 then writeln(onebox(x,y,z,h));
else
  h=h/3;
  fractal(x,y,z,h,n-1);
  fractal(x+2*h,y,z,h,n-1);
  fractal(x,y+2*h,z,h,n-1);
  fractal(x,y,z+2*h,h,n-1);
  fractal(x+2*h,y+2*h,z,h,n-1);
  fractal(x+2*h,y,z+2*h,h,n-1);
  fractal(x,y+2*h,z+2*h,h,n-1);
  fractal(x+2*h,y+2*h,z+2*h,h,n-1);
  fractal(x+h,y+h,z+h,h,n-1);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

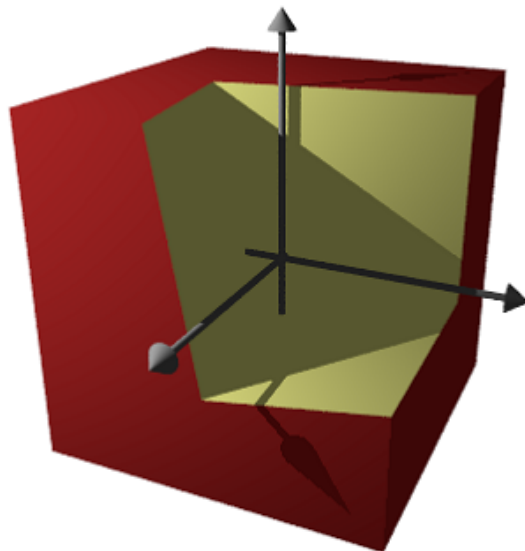
```
>c2=povobject ("mycube",povlook (yellow),translate=[1,1,1], ...  
> rotate=xrotate (10°)+yrotate (10°), scale=1.2);
```

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.

$$((x^2 + y^2 - c^2)^2 + (z^2 - 1)^2) * ((y^2 + z^2 - c^2)^2 + (x^2 - 1)^2) * ((z^2 + x^2 - c^2)^2 + (y^2 - 1)^2) = d$$

```
>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)+p
>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);
```

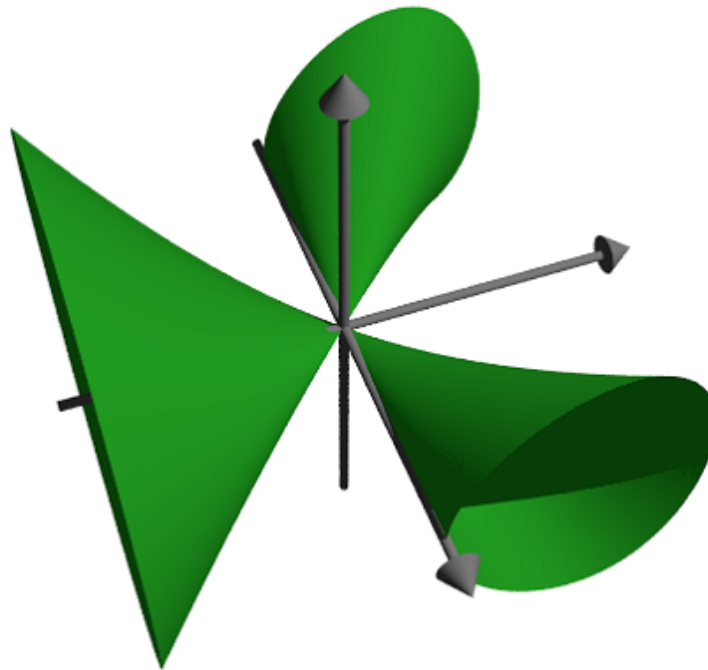
```
>povstart (angle=25°,height=10°);
>writeln(povsurface ("pow(x,2)+pow(y,2)*pow(z,2)-1",povlook(blue),povbox(-2,2,"")));
>povend();
```



```
>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 menggambarinya 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 definisi objek mesh, dan segera menuliskannya ke dalam file.

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

Tulis permukaannya dikurangi kedua cakram.

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

Tuliskan kedua perpotongan tersebut.

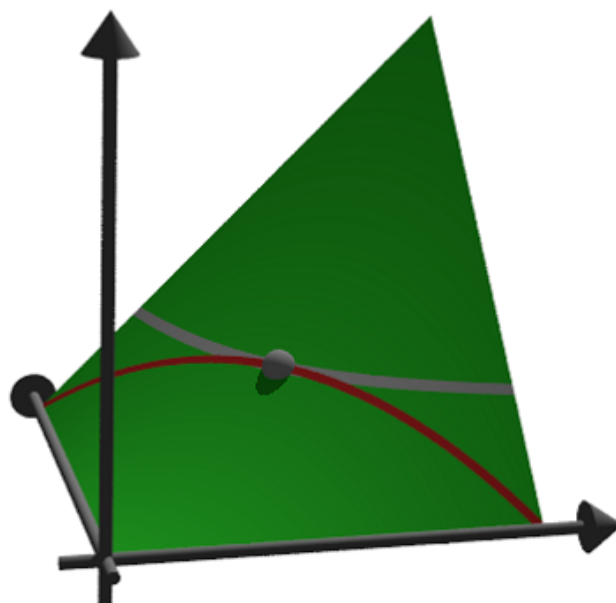
```
>writeln(povintersection([mesh,cl],povlook(red))); ...  
>writeln(povintersection([mesh,ll],povlook(gray)));
```

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();
```

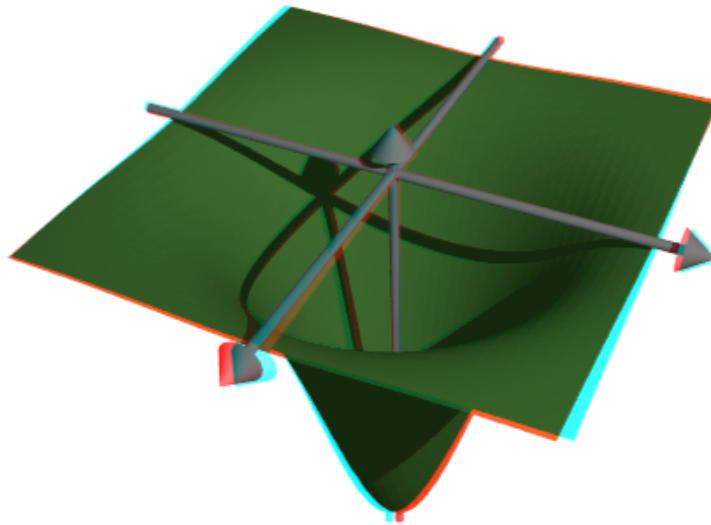


Anaglyph di Povray

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 load-anaglyph().

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);
```

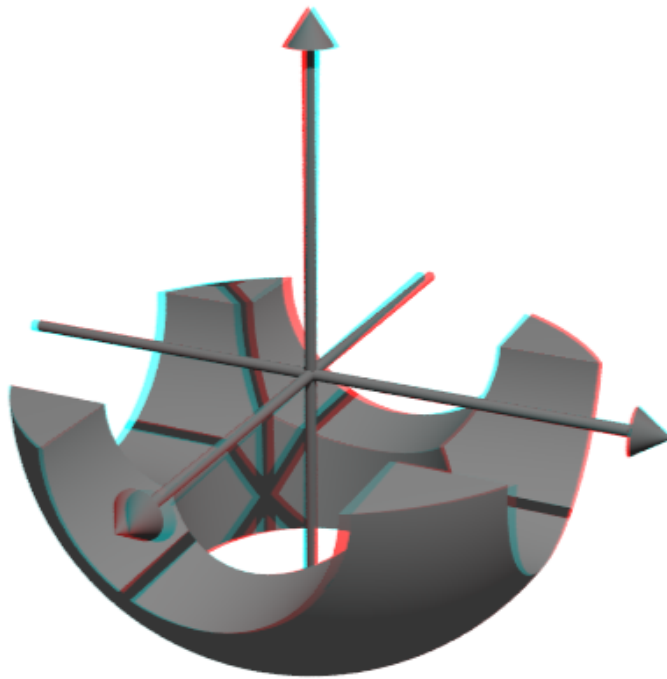


Jika Anda membuat adegan dengan objek, Anda perlu memasukkan pembuatan adegan ke dalam fungsi, dan menjalankannya dua kali dengan nilai berbeda untuk parameter anaglyph.

```
>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(<exit>);
```

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

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



Berikut adalah contoh yang lebih rumit. Kami memecahkannya

$$Ax \leq b, \quad x \geq 0, \quad c.x \rightarrow \text{Max.}$$

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, punya.

Selanjutnya kita mendefinisikan dua objek. Yang pertama adalah pesawat

$$a \cdot x \leq b$$

```
>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.

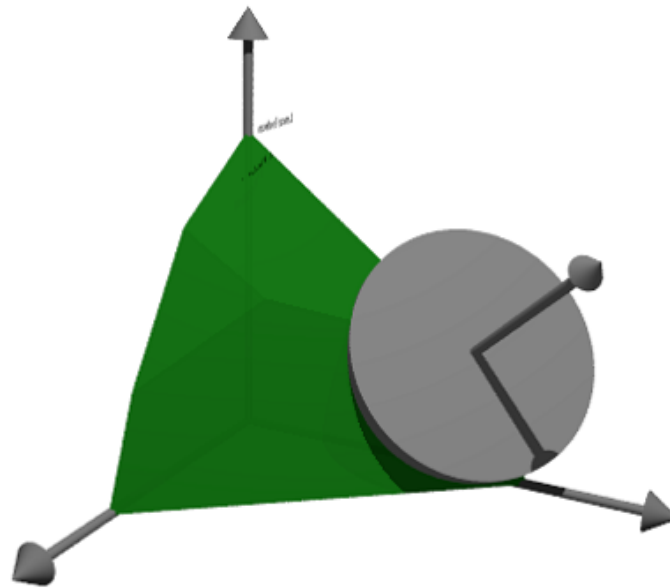
```
>writeln(povintersection([povsphere(x,0.5),povplane(c,c.x')], ...
>  povlook(red,0.9)));
```

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 memutarnya sesuai dengan pandangan kita.

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



Lebih Banyak Contoh

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

See: [Examples/Dandelin Spheres](#)

See: [Examples/Donat Math](#)

See: [Examples/Trefoil Knot](#)

See: [Examples/Optimization by Affine Scaling](#)