

## **contour**

- z, [x,y]
- n\_levels (pouze „hint“, může jich použít i méně)
- c\_label\_show, c\_linestyle, c\_thick
- color, c\_color, c\_value
- rgb\_color, rgb\_indices
- font\_size, font\_style, font\_name
- /downhill – doplní krátké čárky ukazující směr spádu
- /fill – vyplní kontury příslušnými barvami
  
- x.order,/send\_to\_back (/send\_backward /bring\_forward /bring\_front)

## **plot3d**

- x,y,z
- keywords: /perspective
- color, linestyle, thick
- font\_color, font\_size, font\_name, font\_style
- xy\_shadow, xz\_shadow, yz\_shadow, shadow\_color
  
- x.rotate, /reset
- x.rotate, /default
- x.rotate, stupnu, /zaxis

## **surface**

- z, [x,y]
- keywords: texture\_image = pole, /perspective
- /texture\_interp
- shading
- color, bottom\_color
- style, linestyle, thick
- skirt, show\_skirt

## **volume**

- v = volume(vol) , kde vol je 3-rozměrné pole hodnot
- rgb\_table0
- xrange, yrange, zrange
- volume\_location, volume\_dimensions
- /interpolate
- render\_quality=2