

CHAPTER 3: 設定関数

3.1 GSFACI

(1) 機能

フィルエリアカラーインデックスを設定する(KGRAF準拠)

(2) 呼び出し形式

CALL GSFACI(NP)

NP: [INTEGER*4] フィルエリアカラーインデックスを指定(0-999)

(0:白 1:赤 2:緑 3:青 4:黄 5:紫 6:シアン 7:黒)

=-1: 線の色と同じ色

3.2 GSFAIS

(1) 機能

フィルエリアインテリアスタイルを設定する(KGRAF準拠)

(2) 呼び出し形式

CALL GSFAIS(NP)

NP: [INTEGER*4] インテリアスタイルを設定

=0:縁のみを描画

=1:縁なし塗りつぶしをおこなう

=2:縁なしパターン塗りつぶしをおこなう

=3:縁なしハッチ塗りつぶしをおこなう

=4:縁あり塗りつぶしをおこなう

=5:縁ありパターン塗りつぶしをおこなう

=6:縁ありハッチ塗りつぶしをおこなう

(3) その他

- ・ パターン、ハッチのスタイルインデックスは GSFASI で設定する
- ・ 縁については指定したペン (PENX,NEWPEN,LINSEL等を参照) で引く
ただし、GFA, SHADEでNP=5,6の場合、線の太さが細いと縁を
全て引かない場合が生じる
(PENX(NP)のNPの中2桁が4以下、
GSLWSC(WP)のWPが4.0未満の場合)
細い線で縁取る場合、塗りつぶし後にGPL, CONTR等を実行することを勧める
- ・ このサブルーチンをコールしなければ、NP=1 になっている

3.3 GSFASI

(1) 機能

フィルエリアスタイルインデックスを設定する(KGRAF準拠)

(2) 呼び出し形式

CALL GSFASI(NP)

NP: [INTEGER*4] スタイルインデックスを設定

パターンの場合

0,2:GSFASIで指定した色で塗りつぶす 1:何もしない

3,4:GSFASIで指定した色よりやや薄く塗りつぶす

5,6:縦線 7,8:横線 9,10:縦波線

11:右上斜線 (破線付) 12:右下斜線 (破線付)

13:右上斜線 14:右下斜線 15:右下斜破線

16:右上斜破線 17,18:横波線 19-21:水玉模様

22:縦+横線 23: 右上+右下斜線

[[同じ番号のものは数が小さいほど細かい模様である]]

ハッチの場合

0,48:GSFASIで指定した色で塗りつぶす 1:何もしない

MOD(NP-2)=0:縦線 1:横線 2:右下斜線 3:右上斜線

4:縦+横線 5:右上+右下斜線

4.0-(NP-2)/12 (mm単位): 線間隔

表示例が Figure 1 にある

(3) その他

- ・ パターン、ハッチは GSFAIS で設定する
- ・ 網掛け幅は SETHAC で変更することができる

3.4 PENX

(1) 機能

線の種類・線幅・色を設定する

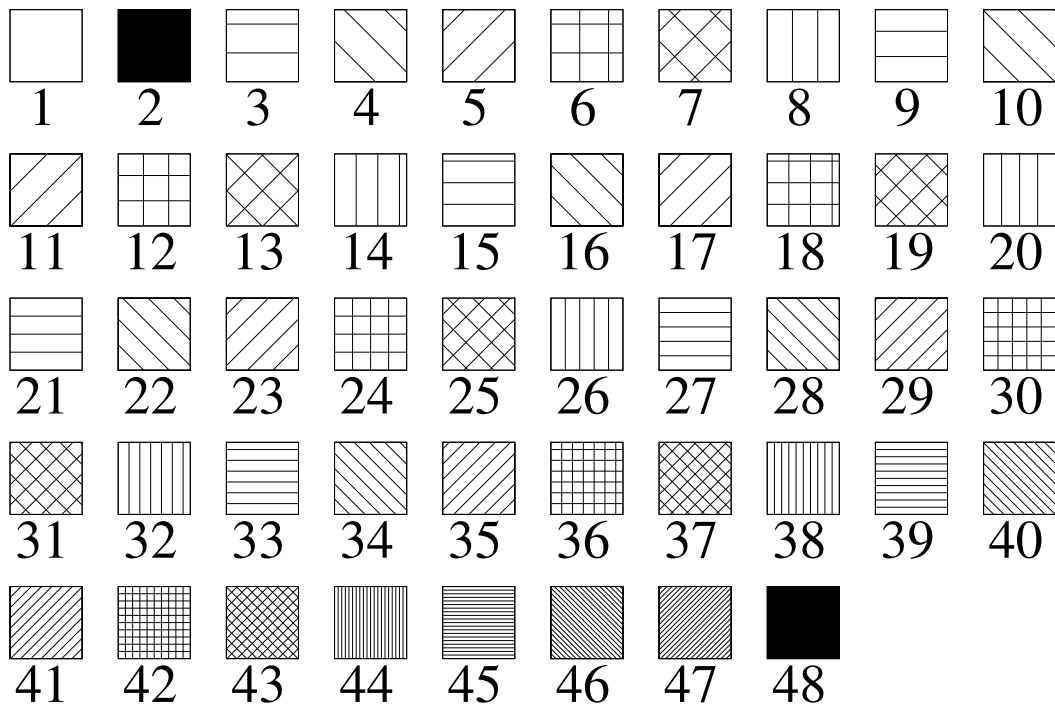
(2) 呼び出し形式

CALL PENX(NP)

NPは6桁の[INTEGER*4] で以下のように設定する

NPの下2桁: 線のカラーインデックスを指定

HATCH INDEX



PATTERN INDEX

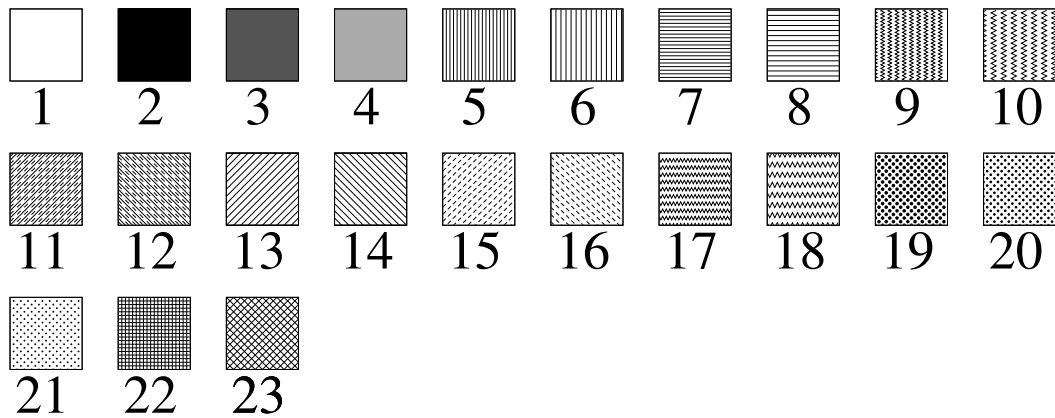


Figure 1 Hatch/Pattern Index

(0:白 1:赤 2:緑 3:青 4:黄 5:紫 6:シアン 7:黒)

NPの中2桁: 線幅を指定 (0以上)

(0:プリンタの最小の太さ、

1:解像度600dpi相当のプリンタの最小の太さ、
数が大きいほど太くなる)

NPの上2桁: 線種(KGRAFに準拠)を指定

(1:実線 2:点線 3:破線 4:一点鎖線

21:短一点鎖線 22:二点鎖線 23:短破線 24:短点線)

3.5 SETBAR

(1) 機能

サブルーチン ASHADE, ASHADE2 で利用するカラーバーを定義する

(2) 呼び出し形式

CALL SETBAR(ISD,X1,Y1,X2,Y2,YS)

ISD : [INTEGER*4]

=0 : カラーバーを表示しない

=1 : カラーバーを表示する (バーの両端の形状は長方形)

=2 : カラーバーを表示する (バーの両端の形状は三角形)

+10 : カラーバーの境界線を表示する

(ASHADE,ATILEのみ有効、ASHADE2,ATILE2はデフォルトで表示)

(X1,Y1) : [REAL*4] カラーバーの左下の位置

(X2,Y2) : [REAL*4] カラーバーの右上の位置

YS : [REAL*4] 数値の文字の高さ

(3) その他

- ・ このサブルーチンをコールしなければ、ISD=0 になっている

3.6 SETBARSM

(1) 機能

サブルーチン ASHADE, ATILE で利用するカラーバーに表示する数値の
始値と終値および間隔の設定

(2) 呼び出し形式

CALL SETBARSM(ISD,C1,C2,C3)

ISD : [INTEGER*4]

=0 : ASHADE, ATILE の自動設定機能を利用する

=1 : ASHADE, ATILE の設定値と無関係に本機能を利用する

(必ず左端が C1、右端が C2 になる)

=2 : ASHADE, ATILE の設定値において本機能で設定する始値と
終値および間隔で数値を描画する

(C1,C2) : [REAL*4] 始値と終値

C3 : [REAL*4] 表示する数値の間隔

(3) その他

- ・ このサブルーチンをコールしなければ、ISD=0 になっている

3.7 SETCURVE

(1) 機能

Bezier曲線パラメータを設定する

(2) 呼び出し形式

CALL SETCURVE(BC,NBC)

BC : [REAL*4]

=0.0~1.0 : Bezier曲線パラメータ(0.0~1.0)

BCが小さい程直線に近くなる

<0.0 : 直線を設定

NBC : [INTEGER*4]

=0 : 点列の内側を通るように曲線を描く

=1 : 点列の上を通るように曲線を描く

(3) その他

- ・ PLOT,GPL,GFA,CONTR,SHADE,ASHADE,ASHADE2,DASHPをコールする前に設定する必要がある
- ・ このサブルーチンをコールしなければ、BC=-1.0, NBC=1 になっている
- ・ NBC=0の場合はBCが大きいと点列の位置からずれるため通常はBC=0.0を推薦する
- ・ NBC=1の場合はBC=0.0だとほぼ直線を描くので通常はBC=0.25程度を推薦する

3.8 SETDRW

(1) 機能

サブルーチン CONTR, SHADE 等(注 1)で使用する配列Zのx-y図面への投影法を定義する

(2) 呼び出し形式

CALL SETDRW(XORG,YORG,XFCT,YFCT)

XORG,YORG : [REAL*4] Z(1,1)に対応する図面上のXY座標

XFCT : [REAL*4] I方向の1格子に対応する図面上の長さ (正: 右方向)

YFCT : [REAL*4] J方向の1格子に対応する図面上の長さ (正: 上方向)

(注 1) 他に ATILE, ATILE2, ASHADE, ASHADE2, STREAM がある

3.9 SETDRW2

(1) 機能

サブルーチン CONTR, SHADE 等(注 1)で使用する配列Zの心射 (r - θ) 図面への投影法を定義する

(2) 呼び出し形式

CALL SETDRW2(X0,Y0,DR,DD,RST,DST,NP)

X0,Y0 : [REAL*4] 図面上の中心座標

DR,DD : [REAL*4] r, θ 方向の 1 格子の図面上での長さ と角度 (deg.)

RST,DST : [REAL*4] r, θ 方向のZ(1,1)の図面上での長さ と角度 (deg.)

NP : [INTEGER*4] 中心部分の未描画領域の色を指定
(塗りつぶしカラーインデックを指定する)

(3) その他

- ・ 配列Z(I,J)の I が r 方向、J が θ 方向
- ・ Z(JST:JEN)が 360 を区分している場合、CONTR,SHADE 等で $NY = JEN - JST + 1$ と指定すると自動的に全周を描画する
- ・ Z(IST:IEN,)で IEN を内側にしたい場合、DR を負にとり、RST に $-DR * NX$ ($NX:Z$ の X 方向描画格子数)を加える

(注 1) 他に ATILE, ATILE2, ASHADE, ASHADE2, STREAM がある

3.10 SETDRW3

(1) 機能

サブルーチン CONTR, SHADE 等(注 1)で使用する配列Zの心射 (θ - r) 図面への投影法を定義する

(2) 呼び出し形式

CALL SETDRW3(X0,Y0,DD,DR,DST,RST,NP)

X0,Y0 : [REAL*4] 図面上の中心座標

DD,DR : [REAL*4] θ, r 方向の 1 格子の図面上での角度 (deg.) と長さ

RST,DST : [REAL*4] θ, r 方向のZ(1,1)の図面上での角度 (deg.) と長さ

NP : [INTEGER*4] 中心部分の未描画領域の色を指定
(塗りつぶしカラーインデックを指定する)

(3) その他

- ・ 配列Z(I,J)の I が θ 方向、J が r 方向
- ・ Z(,IST:IEN)が 360 を区分している場合、CONTR,SHADE 等で $NX2 = IEN - IST + 1$ と指定すると自動的に全周を描画する
- ・ Z(,JST:JEN)で JEN を内側にしたい場合、DR を負にとり、RST に $-DR * NY$ ($NY:Z$ の Y 方向描画格子数)を加える

(注 1) 他に ATILE, ATILE2, ASHADE, ASHADE2, STREAM がある

3.11 SETDXDY

(1) 機能

ASHADE,ASHADE2,CONTR,SHADEでの可変格子を設定する

(2) 呼び出し形式

CALL SETDXDY(MODE,VDX,VDY,ZS,NX,NY,ZTOP,PMAX,NP)

ABS(MODE)=0 : 可変格子を設定しない

=1 : X方向のみ可変格子を設定する

=2 : Y方向のみ可変格子を設定する

=3 : Y方向を可変格子とし、Z*またはSIGMA系を設定

=4 : XとY方向に可変格子を設定する

=5 : XとY方向を可変格子とし、Z*またはSIGMA系を設定

MODE < -1 : VDX(1)または/およびVDY(1)からの距離で設定

VDX(NX-1) : X方向の可変格子の間隔またはVDX(1)からの距離

VDY(NY-1) : Y方向の可変格子の間隔またはVDY(1)からの距離

ZS(NX) : 地表面高度または地表面気圧

ZTOP : Z*またはSIGMA系のトップ

PMAX : SIGMA系の表示最大気圧面 (Z*の場合はDUMMY)

NP : 地表面以下の部分の塗りつぶしカラーインデックス

(NP=-1の場合は塗りつぶしを行なわない)

(3) その他

- ・ このサブルーチンをコールしなければ、MODE=0 になっている
- ・ VDX,VDY,ZS,ZTOP,PMAX は MODE により利用しない場合、DUMMYとして入力する
- ・ ZTOPより上部ではZSには依存しない
- ・ 地表面気圧の入力単位は Pa でも hPa でもよい

3.12 SETERGB2

(1) 機能

FILARROW,FILARC,FILBOX,RECTで用いる
塗りつぶしRGBインデックスを拡張する

(2) 呼び出し形式

CALL SETERGB2(NE)

NE : [INTEGER*4] 拡張するRGBインデックスの3桁目(0～9)

(3) その他

- ・ このサブルーチンをコールしなければ、NE=0 になっている

3.13 SETFNT

(1) 機能

英字フォントを設定する

(2) 呼び出し形式

CALL SETFNT(NFNT)

NFNT : [INTEGER*4]

=5: Courier

=7: Helvetica

=8: Helvetica Narrow

=9: Symbol

その他: Times-Roman

+10: 太字(Symbolを除く)

+20: 斜字(Symbolを除く)

+100: 白抜き文字

(3) その他

- ・ このサブルーチンをコールしなければ、NFNT=0 になっている

3.14 SETHAC

(1) 機能

網掛けの背景色、重ね書き、線幅を設定する

(2) 呼び出し形式

CALL SETHAC(IG,IE,AW,NC)

IG : [INTEGER*4]

=0: 上書きを行なう

その他: 背景色で塗りつぶした後網掛けを行なう

IE : [INTEGER*4]

=-1: SHADEで指定したインデックス*-1を行なう

その他: 何もしない

AW : [REAL*4] 網掛けの線幅を指定する (標準:1.0)

NC : [INTEGER*4] 背景色をカラーインデックスで指定する
(0:白 1:赤 2:緑 3:青 4:黄 5:紫 6:シアン 7:黒)

(3) その他

- ・ このサブルーチンをコールしなければ、

IG=1,IE=1,AW=1.0,NC=0 になっている

3.15 SETKCODE

(1) 機能

漢字、かなコードを設定する

(2) 呼び出し形式

CALL SETKCODE(KCODE)

KCODE : [INTEGER*4]

=0: 自動認識

=1: EUC code

=2: JIS code

=3: Shift-JIS code

(3) その他

- ・ このサブルーチンをコールしなければ、KCODE=0 になっている

3.16 SETKFNT

(1) 機能

漢字、かなフォントを設定する

(2) 呼び出し形式

CALL SETKFNT(KFNT)

KFNT : [INTEGER*4]

=0: 明朝体(横書き)

=1: ゴシック体(横書き)

=2: 明朝体(縦書き)

=3: ゴシック体(縦書き)

+100: 白抜き文字

(3) その他

- ・ このサブルーチンをコールしなければ、KFNT=0 になっている

3.17 SETMULTD

(1) 機能

同じ図の多画面表示の諸元を設定する

(2) 呼び出し形式

CALL SETMULTD(ISET,XM,YM,NWX,NWY,IP)

ISET : [INTEGER*4]

=1:多画面表示の設定（下方向優先）

=2:多画面表示の設定（右方向優先）

その他:設定の解除

XM,YM : [REAL*4] X,Y方向の増分

NWX,NWY : [INTEGER*4] X,Y方向の画面の数

IP : [INTEGER*4] 画面の総数

(3) その他

- ・ 多画面表示の位置は左上の図を基準として、右・下方向に表示する
- ・ 多画面表示は CONTR,MULTDRAW にのみ有効である
- ・ このサブルーチンをコールしなければ、ISET=0 になっている

3.18 SETNUM

(1) 機能

NUMBERの整数表示または指数表示を設定する

(2) 呼び出し形式

CALL SETNUM(MD)

MD : [INTEGER*4]

=1:四捨五入して整数表示をする

=2:指数表示をする

その他:切り捨てて整数表示をする、指数表示は行わない

(3) その他

- ・ このサブルーチンをコールしなければ、MD=0 になっている

3.19 SETPAGE

(1) 機能

テキストの描画範囲を設定する

(2) 呼び出し形式

CALL SETPAGE(X0,Y0,XM,YM)

X0,Y0 : [REAL*4] 左下の位置

XM,YM : [REAL*4] 右上の位置

3.20 SETPRINT

(1) 機能

PostScript文書構造規約を設定する

(2) 呼び出し形式

CALL SETPRINT(MD1,MD2)

MD1 : [INTEGER*4]

=0: 作成するPSファイルにPostScript文書構造規約を出力しない

=1: 作成するPSファイルにPostScript文書構造規約に従い、

/PageSize および %%Page を出力する

MD2 : [INTEGER*4] DUMMY

(3) その他

- ・ 設定はDIMTAB,DIMTAB2,SPSA4,SPSA4V,SPSA3,SPSA3V,VSINIをコールする前に実行する必要がある
- ・ PSファイルの用紙サイズを A3 に指定した場合、MD1=1 に自動設定される
- ・ このサブルーチンをコールしなければ、PSファイルの用紙サイズを A4 に

指定した場合、MD1=0 になる

3.21 SETRGB

(1) 機能

任意のRGBインデックスを設定する

(2) 呼び出し形式

CALL SETRGB(I,R,G,B,C)

I : [INTEGER*4] 設定するRGBインデックス
(PEN:0~99,FILL:0~999)

R,G,B : [REAL*4] 設定するRGB(0.0~1.0)

C : [CHARACTER]

= 'S', 's': PEN のインデックス設定

= 'F', 'f': FILLのインデックス設定

3.22 SETRGBI

(1) 機能

塗りつぶしに用いるRGBインデックスを設定する

(2) 呼び出し形式

CALL SETRGBI(N1,N2,N3,NN)

N1,N2 : [INTEGER*4] 設定するRGBの両端になるRGBインデックス

N3 : [INTEGER*4] 設定するRGBの先頭になるRGBインデックス

NN : [INTEGER*4] 設定するRGBインデックスの個数

(3) その他

- ・ N3+NNが1000を超えた場合、NN=1000-N3に設定変更する
- ・ N1=N2=0の場合、紫から赤で自動設定する
- N1=N2=1の場合、青から赤（中央は緑）で自動設定する
- N1=N2=2の場合、シアンから赤で自動設定する
- N1=N2=3の場合、緑から赤で自動設定する
- N1=N2=4の場合、青から赤（中央は黄緑）で自動設定する
- N1=N2=5の場合、青→シアン→白→黄→赤で自動設定する
- N1=N2=7の場合、白から黒で自動設定する
- N1=N2=+10 - +90の場合、+90程白っぽく設定する
- N1=N2=+100の場合、緑とシアンの範囲を若干狭めて設定する

- ・ $N1=0, N2=-1$ の場合、赤から紫で自動設定する
- $N1=1, N2=-1$ の場合、赤から青（中央は緑）で自動設定する
- $N1=2, N2=-1$ の場合、赤からシアンで自動設定する
- $N1=3, N2=-1$ の場合、赤から緑で自動設定する
- $N1=4, N2=-1$ の場合、赤から青（中央は黄緑）で自動設定する
- $N1=5, N2=-1$ の場合、赤→黄→白→シアン→青で自動設定する
- $N1=7, N2=-1$ の場合、黒から白で自動設定する
- $N1=+10 \sim +90$ の場合、+90程白っぽく設定する
- $N1=+100$ の場合、緑とシアンの範囲を若干狭めて設定する
- ・ その他の場合、
- インデックス: $N3(N3+NN)$ は $N1(N2)$ のRGBと同じになる
- インデックス: $N3+1$ から $N3+NN-1$ はとの中間色を設定する
- NN が奇数の場合はインデックス: $N3+(NN+1)/2$ は白になる

3.23 SETSCALE

(1) 機能

y方向の拡大/縮小を設定する

(2) 呼び出し形式

CALL SETSCALE(S,Y)

S : [REAL*4]

<=0.0 : もとの状態に戻す

>0.0 : y方向の拡大/縮小率

Y : [REAL*4] y方向の基準となる位置

(3) その他

- ・ このサブルーチンをコールしなければ、S= 1.0 Y=0.0 になっている

3.24 SETSPV

(1) 機能

サブルーチンCONTR,SHADEで欠損値処理をするかどうかを選択する

(2) 呼び出し形式

CALL SETSPV(IS,SP)

IS : [INTEGER*4]

=0 : 欠損値処理をしない

=1 : 欠損値処理をする

SP : [REAL*4] 欠損値

なるべく、CONTR,MAXMINに渡す配列Zの値にない値を指定する

(3) その他

- ・ 欠損値処理を選択した場合、CONTR,SHADEの配列Zの中で、欠損値SPと一致するZ(i,j)は等値線描画および極値の検出に使用しない
- ・ SPには、CONTR,SHADEに渡す配列Zに通常ありえない値を指定する
- ・ このサブルーチンをコールしなければ、IS=0 SP=0.0 になっている

3.25 SETSTRM

(1) 機能

流跡線の間隔および矢印の間隔・大きさを指定する

(2) 呼び出し形式

CALL SETSTRM(NSTEP,MNHM,DXDU,DYDV,VMAX,VMIN,SDW,SAW)

NSTEP : [INTEGER*4] 流跡線を表示する最大格子間隔

= 0 の場合、自動設定する

MNHM : [INTEGER*4]

=0 : U,Vの座標位置は同じ

=1 : ARAKAWA C-gridの場合(P(I,J)=U(I+1/2,J),V(I,J+1/2))

DXDU,DYDV : [REAL*4] 単位風速が格子幅を進む時間

VMAX : [REAL*4] 風速を矢印の大きさと表現する場合の
最大風速

= 0.0 の場合、矢印の大きさは一定とする

=-1.0 の場合、自動設定する

VMIN : [REAL*4] 流跡線を表示する最小風速

SDW,SDA : [REAL*4] 流跡線の矢印の間隔、大きさ

=0.0 の場合、自動設定する

(3) その他

- ・ このサブルーチンをコールしなければ、
NSTEP=0 MNHM=0 DXDU=1.0 DYDV=1.0
VMAX=0.0 VMIN=0.0 SDW=0.0 SAW=0.0
になっている

3.26 SETSYM

(1) 機能

文字の背景を指定した色で塗り潰すモードを設定する

(2) 呼び出し形式

CALL SETSYM(MD,D)

MD : [INTEGER*4]

=0 : 塗り潰し処理をしない

=1 : 塗り潰し処理をする

D : [REAL*4] マージンの長さを指定する

(3) その他

- ・ 背景色は SETHAC で指定すること
- ・ このサブルーチンをコールしなければ、MD=0 D=-999.0 になっている

3.27 SETT3D

(1) 機能

CONTR,DRAWBAR,FILBOX,FILARROW,NUMBER3,PLOT3,SHADE,SYMBOLの
3次元座標変換を設定する

(2) 呼び出し形式

CALL SETT3D(II3D,X2D,Y2D,X3D,Y3D,X03D,Y03D,XM3D,YM3D)

II3D : [INTEGER*4]

=0 : 3次元座標変換を行なわない

=1 : 3次元座標変換を行なう

=2 : X2D,Y2Dの数値を変えないで3次元座標変換を行なう

変換は以下の式で行なう

$$X = X03D + (X - X03D) * (1 - (Y - Y03D) / YM3D) * X3D + (Y - Y03D) * X2D$$

$$Y = Y03D + (Y - Y03D) * (1 - (X - X03D) / XM3D) * Y3D + (X - X03D) * Y2D$$

ただし、XM3D=0.0, YM3D=0.0の場合、

1/XM3D=0.0, 1/YM3D=0.0とする

(3) その他

- ・ このサブルーチンをコールしなければ、
II2D=0, X2D=Y2D=0.0, X3D=Y3D=1.0, X03D=Y03D=0.0, XM3D=YM3D=1.0

になっている

3.28 SETUVPL

(1) 機能

サブルーチン UVHPLOT の水平風ベクトル／矢羽の色・大きさ、
凡例の位置を指定する

(2) 呼び出し形式

CALL SETUVPL(MNHM,MPEN,XA,YA,YS,YB)

MNHM : [INTEGER*4]

=0 : U,Vの座標位置は同じ

=1 : ARAKAWA C-gridの場合($P(I,J)=U(I+1/2,J), V(I,J+1/2)$)

MPEN : [INTEGER*4] 水平風ベクトル／矢羽の色のペン番号

<10000 の場合、ペン色は変えない

XA,YA : [REAL*4] 凡例の描画の左端の位置

<=0.0 の場合、自動設定する（どちらか一方で可）

YS : [REAL*4] 凡例の文字の高さ

=0.0 の場合、凡例は表示しない

<0.0 の場合、自動設定する

YB : [REAL*4] 1つの全矢羽の長さ

<=0.0 の場合、自動設定する

(3) その他

- ・ このサブルーチンをコールしなければ、

MNHM=0,MPEN=10107,XA=YA=YS=YB=0.0

になっている

3.29 SETUNIT

(1) 機能

P S ファイルの出力座標・仮想作業領域での単位を設定する

(2) 呼び出し形式

CALL SETUNIT(SC,AFC)

SC : [REAL*4]

=1.0 : P S ファイルの出力座標の単位 (mm)

その他 : P S ファイルの出力座標の単位 (0.01mm)

AFC : [REAL*4] 仮想作業領域での単位
(AFC= 1.0ならmm単位、AFC=10.0ならcm単位)

(3) その他

- ・ SCの設定はDIMTAB,DIMTAB2,SPSA4,SPSA4V,SPSA3,SPSA3V,VSINIを
コールする前に実行する必要がある
実行しない場合は0.01mmの単位になる
- ・ AFCの設定はDIMTAB,DIMTAB2,SPSA4,SPSA4V,SPSA3,SPSA3Vをコールする前に
実行する必要がある
実行しない場合は AFC=1.0 になる
- ・ AFCの設定はRWIND,VSINIによって自動設定される

3.30 SETVAL

(1) 機能

サブルーチンCONTRで等値線値を記入するかどうかを選択する

(2) 呼び出し形式

CALL SETVAL(IV,A,B,D1,D2,H,S)

IV : [INTEGER*4]

= 0 : 等値線値、極値とも記入しない

>= 1 : 全ての等値線値を記入する

<=-1 : 全ての等値線値、極値を記入する

ABS(IV)-1 : 等値線値、極値の小数点表示桁数

ABS(IV)=1 : 等値線値、(極値)を表示可能な方法で表示する

A,B : [REAL*4] 等値線値、極値の表示を NINT(A*Z+B) にする
ここで、ZはCONTRに渡す配列の値

D1 : [REAL*4] 等値線値を入れる最短の等値線の長さ

D1が負の場合は、文字の高さを基準に自動的に設定される

D2 : [REAL*4] 等値線値を入れる間隔

ABS(H) : [REAL*4] 等値線値、極値マークの文字の高さ

H > 0.0 : 等値線値を x 軸に並行に表示

H < 0.0 : 等値線値を等値線に沿って表示

S : [REAL*4] スペーシング係数 (標準6.0)

(3) その他

- ・ このサブルーチンをコールしなければ、
IV=0 A=0.0 B=0.0 D1=0.0 D2=0.0 H=0.0 S=6.0
になっている

3.31 SETVAL2

(1) 機能

サブルーチンCONTRで等値線を描くペンおよび等値線値を入れる
間隔を指定する

(2) 呼び出し形式

CALL SETVAL2(IV,N1,N2,N3,NP1,NP2)

IV : [INTEGER*4]

=0 : 指定しない

=1 : 指定する

N1,N2 : [INTEGER*4] CONTRの引数C1,C2,C3で決まる等値線のうち

N1*N+N2番目(N=0,1,2,...)の等値線をNP1で引き、それ以外を

NP2で引く(N1=1ならば全てNP1で引くことになる)

N3,N2 : [INTEGER*4] CONTRの引数C1,C2,C3で決まる等値線のうち、

N3*N+N2番目(N=0,1,2,...)の等値線に等値線値を表示し、

それ以外は表示しない

NP1,NP2 : [INTEGER*4] CALL PENXで指定する線種

(3) その他

- ・ このサブルーチンをコールしなければ、
IV=0 N1=0 N2=0 N3=0 NP1=0 NP2=0
になっている
- ・ IV=0ならばCALL PENXで指定されている線種で引く

3.32 SPACE

(1) 機能

文字縦横比を設定する

(2) 呼び出し形式

CALL SPACE(SP)

SP : [REAL*4] 文字縦横比の設定 (標準6.0)

(3) その他

- ・ 文字の高さはSYMBOLのSで設定する