

LANC 四次元理論の学術的説明

出典：『モデリング工学入門』培風館【Coons理論CAM】より

モノの物理量 (X, Y, Z=三次元) に
変化現象・Lancでは角度を貸与して四次元理論に

立体・曲面端点のポテンシャル情報 (スーパー Lanc)

3次元情報 (X1, Y1, Z1)	四次元表現の付加 1次元 時空間	
	A (xa, yb, zc)	B (xd, ye, zf)
パッチ端点 絶対座標値	<u>アクチブ ベクトル</u> U方向方向余弦値	<u>フリッジ ベクトル</u> V方向方向余弦値

立体・曲面は端点のポテンシャル情報 4組で表現

曲面パッチを横×縦の行列配置の
ポテンシャル情報をFIG情報管理する
事で平面・立体・曲面をNCデータ変換

2次元図面要素図形情報 (ユニ Lanc)

2次元情報 (X1, Y1)	「時空間」情報を貸与したコンピュータ言語
	点に角度貸与して直線に 円弧に記号 (-)を貸与してCW円弧に