

In[31]:= (* 射影関数 proj の定義 *)

(* 入力の 3次元ベクトル {x,y,t} に対して、

z成分を0にして {x,y,0} を返す。 与えられた点を xy平面 へ射影する。 *)

proj[{x_, y_, t_}] = {x, y, 0};

In[32]:= $\psi\{w_, t_\} = \{\text{Cos}[w], \text{Sin}[w], t\};$

In[33]:= (* 曲線 γ の定義 *)

(* ここでは、関数 $\theta[s]$ が s に依存する角度関数 (別途定義されることが想定) と仮定 *)

(* 2つの不定積分を計算 :

- 第一成分 : $\text{Integrate}[\text{Cos}[\theta[s]], s]$

- 第二成分 : $\text{Integrate}[\text{Sin}[\theta[s]], s]$

これにより、 s に沿った積分曲線が得られる。

得られたリスト $\{\int \text{Cos}[\theta(s)] ds, \int \text{Sin}[\theta(s)] ds\}$ を、

演算のパイプライン//により ψ へ入力する。 ψ は引数を $\{w, t\}$ として受け取るので、

- 第一成分 ($\int \text{Cos}[\theta(s)] ds$) が w として、

- 第二成分 ($\int \text{Sin}[\theta(s)] ds$) が t として解釈され、

その結果、 ψ は $\{\text{Cos}[\int \text{Cos}[\theta(s)] ds], \text{Sin}[\int \text{Cos}[\theta(s)] ds], \int \text{Sin}[\theta(s)] ds\}$ を返す。 *)

$\gamma[s_] = \{\text{Integrate}[\text{Cos}[\theta[s]], s], \text{Integrate}[\text{Sin}[\theta[s]], s]\} // \psi // \text{Simplify}$

Out[33]=

$\{\text{Cos}[\int \text{Cos}[\theta[s]] ds], \text{Sin}[\int \text{Cos}[\theta[s]] ds], \int \text{Sin}[\theta[s]] ds\}$

In[34]:= (* 射影された曲線 Γ の定義 *)

(* $\gamma[s]$ の xy 成分だけを取り出し、xy 平面上の曲線 $\Gamma[s]$ を得る *)

$\Gamma[s_] = \gamma[s] // \text{proj}$

Out[34]=

$\{\text{Cos}[\int \text{Cos}[\theta[s]] ds], \text{Sin}[\int \text{Cos}[\theta[s]] ds], 0\}$

In[35]:= (* 接線ベクトル $e[s]$ の定義 *)

(* $\gamma[s]$ を s で微分することで、曲線 γ の接線方向を示すベクトル $e[s]$ を得る *)

$e[s_] = \gamma'[s] // \text{Simplify}$

Out[35]=

$\{-\text{Cos}[\theta[s]] \times \text{Sin}[\int \text{Cos}[\theta[s]] ds], \text{Cos}[\int \text{Cos}[\theta[s]] ds] \times \text{Cos}[\theta[s]], \text{Sin}[\theta[s]]\}$

In[36]:= (* 法線ベクトル $n[s]$ の定義 *)

(* $\Gamma[s]$ と $e[s]$ (接線ベクトル) との外積を取ることで、両者に垂直なベクトル $n[s]$ を得る *)

$n[s_] = \text{Cross}[\Gamma[s], e[s]] // \text{Simplify}$

Out[36]=

$\{\text{Sin}[\int \text{Cos}[\theta[s]] ds] \times \text{Sin}[\theta[s]], -\text{Cos}[\int \text{Cos}[\theta[s]] ds] \times \text{Sin}[\theta[s]], \text{Cos}[\theta[s]]\}$

```
In[37]:= (* フレーム F[s] の定義 *)
(* F[s] は各列ベクトルが次の 3 つのベクトルで構成される 3×3 の行列 :
- 第一列: r[s] (xy 平面上の射影された位置)
- 第二列: e[s] (接線方向)
- 第三列: n[s] (法線方向)
これらでフレネ枠 (のようなもの) を構成する *)
F[s_] = {r[s], e[s], n[s]} // Simplify
```

```
Out[37]= {{Cos[∫Cos[θ[s]] d s], Sin[∫Cos[θ[s]] d s], 0},
{-Cos[θ[s]] × Sin[∫Cos[θ[s]] d s], Cos[∫Cos[θ[s]] d s] × Cos[θ[s]], Sin[θ[s]]},
{Sin[∫Cos[θ[s]] d s] × Sin[θ[s]], -Cos[∫Cos[θ[s]] d s] × Sin[θ[s]], Cos[θ[s]]}}
```

```
In[38]:= (* F[s] の各列ベクトルが正規直交基底であることを確認 *)
F[s].Transpose[F[s]] // Simplify
```

```
Out[38]= {{1, 0, 0}, {0, 1, 0}, {0, 0, 1}}
```

```
In[39]:= (* フレーム各要素の内積に関する性質を確認 *)
r'[s].e[s] // Simplify
r'[s].n[s] // Simplify
e'[s].r[s] // Simplify
e'[s].n[s] // Simplify
n'[s].r[s] // Simplify
n'[s].e[s] // Simplify
```

```
Out[39]= Cos[θ[s]]2
```

```
Out[40]= -Cos[θ[s]] × Sin[θ[s]]
```

```
Out[41]= -Cos[θ[s]]2
```

```
Out[42]= θ'[s]
```

```
Out[43]= Cos[θ[s]] × Sin[θ[s]]
```

```
Out[44]= -θ'[s]
```