

ランダム・データをメッシュ・データに変換する一方法

日 置 伸 一*

A Method for Transforming Random Data to Mesh Data

Shinichi HIOKI

計算機で各種の情報処理を行なう際、その内容は二次元または三次元の問題を扱う事が多くなって来ている。即ち、一次元の数値ではなくパターンを処理する事が極めて多い。

パターンを処理する場合、そのデータはメッシュ状になっていると扱い易い場合が多いが、これ等のデータ（計算結果を含めて）はメッシュ状になっていない場合が多い。

本文では、メッシュ状になっていないデータをメッシュ化する一方法について述べるもので、格子点の近傍の4データからほぼ線形的な補間をするものであり、作成したプログラムは計算時間をメッシュ数にのみ比例するような配慮をした。

1 まえがき

工学的分野に計算機を用いた場合、その計算結果を図形として出力する機会が多くなって来ている。これは、人間にとって莫大な量の数字のリストよりも図形の方がより望ましい場合が多いと思われる。

通常、一変数の場合にはグラフが用いられ、二変数の場合には等高線図か立体図が用いられるのが普通で、三変数以上の場合には或る変数をパラメータとして等高線図・立体図を用いる。

等高線図や立体図を描く場合、そのデータ（二変数の一価関数 $z=f(x,y)$ ）は格子点上で与えられると等高線図・立体図が描き易いが、工学的問題に限らず必ずしも格子点上のデータ（計算結果）が得られるとは限らない。この場合、参考文献(1)の様に格子状になっていないデータ（計算結果）をそのまま処理して図形出力する事も行なわれているが、一般的にはその処理が大変な場合が少なくなく、計算結果を次の計算処理の入力として用いる場合などにはやはり格子点上のデータとして与える方が好ましい場合が多い。

そこで筆者は、格子状になっていないデータ（これをランダム・データと呼ぶことにする）を格子状のデータ（メッシュ・データと呼ぶことにする）に変換する方法を試みた。

一例をあげると、或る電極系での電位分布を計算する時、等角写像法を利用すると、とてもきれいな等電位線を得る事ができるが当然そのデータ（計算結果）はメッ

シュ状になっていないのでこのデータから立体図を描くのは容易ではないのが普通である。また、地形などは地図をはじめ航空測量等によって等高線図は得やすいが、これをメッシュ状のデータとして得る事は困難である。計算機で二次元の情報を扱って何等かの処理をする場合には、そのデータがメッシュ状になっていると都合のよい場合が多い。

或る一つの格子点上の値 ($z_m=f(x_m,y_m)$) ; x_m,y_m は規則的な値をとる $x_m=n_x \cdot dx, y_m=n_y \cdot dy, n_x, n_y$: 整数) を計算するには、入力されたランダム・データの一部又は全部を用いる事になるが、筆者は格子点を囲む4点のランダム・データを用いて計算するのが適当であろうという結果を得た、ただし、当然の結果として変換されたデータには滑めらかさという点に難点が残る。

以下、IIで格子点を囲む4点を用いるに至った過程を述べ、IIIでそのプログラムについて述べる。また、IVで適用例を示す。

II 一格子点の値を得るために用いるデータ数

2.1 概要

格子点上の値を計算するのに用いるデータの数をどれ程にするのが適当かということは、非常に重要な問題でこれによってランダム・データをメッシュ・データに変換する方法の性格が決定してしまうほどであるといつて過言でない。

データの数について考える前に、まず、ランダム・デ

ータ及び変換法について次の様に設定する。

- (1) ランダム・データ：ランダム・データとは、一様乱数のように全く一様な分布をしているデータという事ではなく、分布の様子に相当な偏りのあるものも含める。即ち、メッシュ状にはなっていないデータという意味とする。

例えば、等高線図の等高線がある間隔でサンプリングしたようなデータもランダム・データの種類と考える。

- (2) 変換法：変換された結果は、その格子点のまわりの数個のデータの最大値より大きくなったり、それらの最小値よりも小さくなったりする事は望ましくないものと仮定する。

上の設定を考慮して、データ数として次の4種を考える。

- (1) 全てのデータを用いる (M1)
- (2) 半径 r 以内のデータを用いる (M2)
- (3) 格子点を囲む3点のデータを用いる (M3)
- (4) 格子点を囲む4点のデータを用いる (M4)

変換法 (M1, M2, M3, M4) を評価する為に次の二つの例題を設定することにした。これだけで正当な評価が出来るとはいえないが、筆者は一応の目安と考えている。

<EX-1>

$x_i = 0.0$ から 100.0 までの一様乱数
 $y_i = 0.0$ から 100.0 までの一様乱数
 $z_i = x_i$

x_i と y_i の初期値はおおの別の値とし、 i は 1~200 とする。(Fig. 2-1)

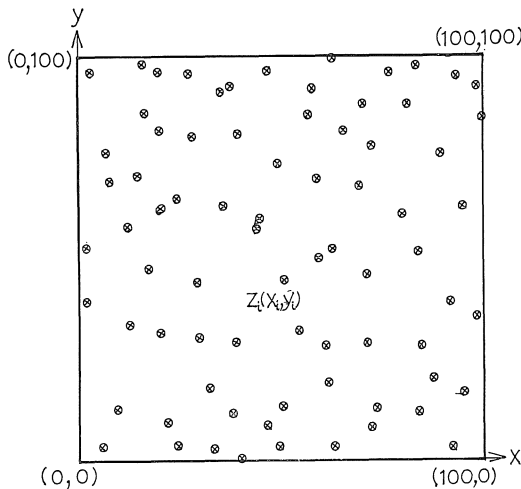


Fig. 2-1

<EX-2>

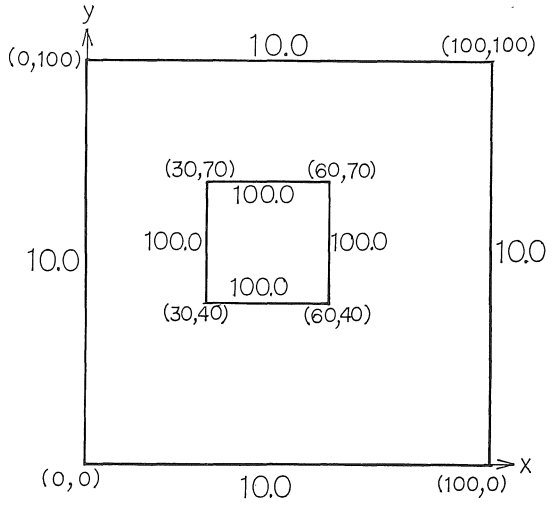


Fig. 2-2

$x-y$ 平面の $(0, 0)$, $(100, 0)$, $(100, 100)$, $(0, 100)$ を結ぶ四辺形を値が 10.0 ($z=10.0$) の等高線で、 $(30, 40)$, $(60, 40)$, $(60, 70)$, $(30, 70)$ を結ぶ四辺形を値が 100.0 の等高線と考えると、3~5間隔にサンプリングした値 (x_i, y_i, z_i) を入力データとする。(Fig. 2-2)

2.2 全てのデータを用いる (M1)

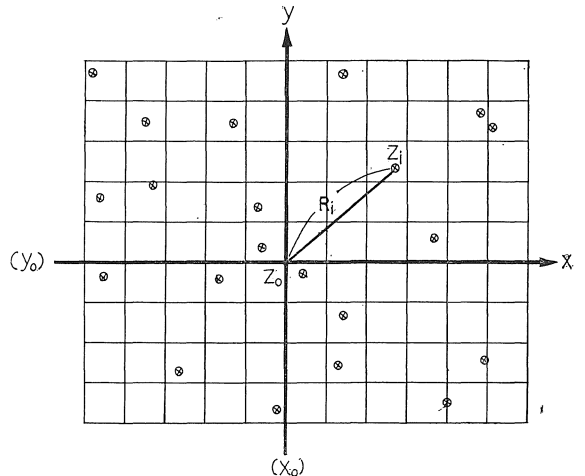


Fig. 2-3

$z = f(x, y)$ で表わされる二変数一価関数を (x, y, z) の直角座標系に対応させると、Fig. 2-3の⊗印がランダム・データの $x-y$ 座標を表わし、各点が $z = f(x, y)$ なる値をもっている。

$z_0 = f(x_0, y_0)$ の値を計算するとき、与えられたデー

タを全て用いて、

$$Z_0 = \frac{\sum_{i=1}^n \frac{Z_i}{R_i}}{\sum_{i=1}^n \frac{1}{R_i}}, \quad n: \text{データの全個数} \quad (2-1)$$

$R_i: (x_0, y_0) \text{ と } (x_i, y_i) \text{ との距離}$

式(2-1)で計算することが考えられるが、次の点で有用性は少ない。

- (1) (x_0, y_0) を中心として、 (x_i, y_i) , $i=1 \sim n$ が一様に分布する事は一般には期待できない。
- (2) 計算時間が入力データ数 n と格子点数の積に比例する為に、大きな問題に不向きになる。
- (3) (1)と関連して、入力データの分布している中心部以外には計算結果の信頼性が低い。(データの分布に偏りがある場合には中心部でも信頼性は低い)

この適用例を Fig. 4-1 に示す。

式(2-1)を変形して、

$$Z_0 = \frac{\sum_{i=1}^n \frac{Z_i}{R_i^m}}{\sum_{i=1}^n \frac{1}{R_i^m}}, \quad (m > 1.0) \quad (2-2)$$

式(2-2)のようにして、 $m = 2, 3, 4, \dots$ (整数値にする必要はない、 $m > 1.0$)として計算すると、式(2-1)の場合よりは結果の矛盾(ここで「結果の矛盾」とは2.1の(2)の変換法の仮定がくずれた場合の事をいう。しかし、これは本質的に矛盾しているかどうかという事は別問題である。)が少なくなるが、 $m > 8$ ぐらいになると、ただ (x_0, y_0) に最も近いデータを選択する事に近づく。

この例として $m=8$ の場合を Fig. 4-2, 3 に示す。

2.3 半径 r 以内のデータを用いる (M2)

式(2-1)で計算に用いるデータを、 $R_i \leq r$ を満足するもののみを選択して計算する方法で、式(2-2)の m をある程度大きくしたものに似た結果になると考えられる。この場合には r の大きさをどれ程にするかが問題となり、又計算結果にはまだ矛盾が残る。

この例を Fig. 4-4 に示す。

2.4 格子点を囲む3点を用いる (M3)

一つの格子点 (x_0, y_0) 囲みかつ最小の三角形を構成する三つのランダム・データを z_1, z_2, z_3 (各 $x-y$ 座標は $(x_1, y_1), (x_2, y_2), (x_3, y_3)$) とするとき、 z_1, z_2, z_3 から z_0 を計算すれば「結果の矛盾」を無くする事ができる。

一般に平面は、一直線上にない3点によって決定され

るので $(x_1, y_1, z_1), (x_2, y_2, z_2), (x_3, y_3, z_3)$ 含む平面から (x_0, y_0, z_0) を求めれば、平面的に一次補間した事になる。

この場合 x_0, y_0 は既知であるので z_0 は式(2-3)によって容易に求める事ができる。

$$\begin{vmatrix} x_0 & y_0 & z_0 & 1 \\ x_1 & y_1 & z_1 & 1 \\ x_2 & y_2 & z_2 & 1 \\ x_3 & y_3 & z_3 & 1 \end{vmatrix} = 0 \quad (2-3)$$

ところが、この方法の最大の難点は、多くの入力データの中から格子点を囲み最小の三角形を構成する三つのデータを選択する事の困難さにある。計算時間を考慮すると、この方法は最適とはいえない。この問題に対処する為に2.5の方法をとることにした。(Fig. 2-4)

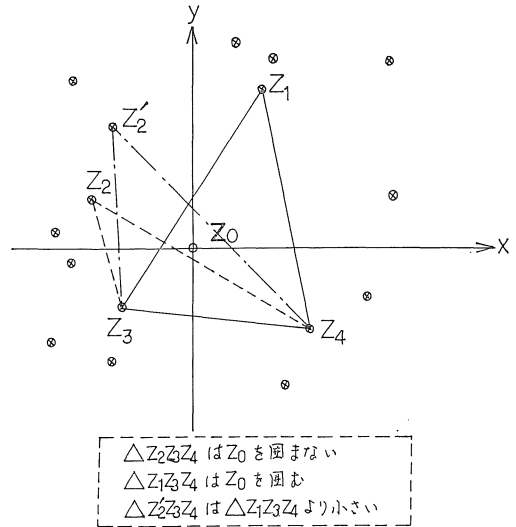


Fig. 2-4

2.5 格子点を囲む4点を用いる (M4)

Fig. 2-5で格子点を原点として、 $x-y$ 座標系で四つ

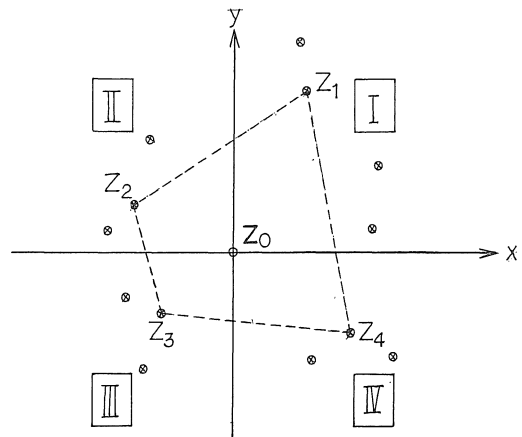


Fig. 2-5

の象限 (I, II, III, IV) を考えて、各象限の中で原点 (x_0, y_0) の格子点) と最も近い $z_i (x_i, y_i)$ を選択して、この4点 (Fig. 2-5では z_1, z_2, z_3, z_4) を用いれば、この4点は必ず (x_0, y_0) を囲むことになる。

しかし、一般には4点を含むような平面は存在しないので一次補間する事はできなくなる。そこで何らかの工夫が必要となり、筆者は次の様な手段をとった。

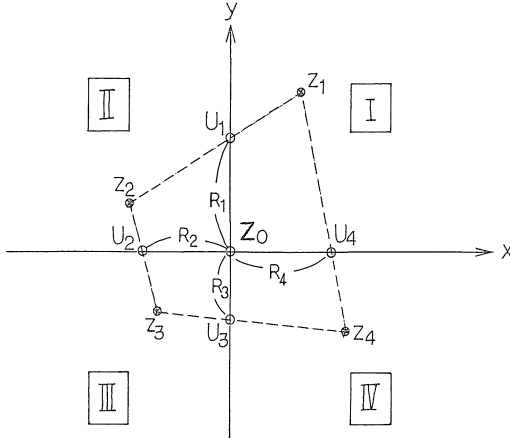


Fig. 2-6

Fig. 2-6の様に、 z_1 と z_2 を結んだ線分とy軸 ($x = x_0$) との交点を $U_1 (x_0, y_0 + R_1)$ として、 z_1 と z_2 から一次補間によってその値を求める。同様に U_2, U_3, U_4 を求めて、 U_1, U_2, U_3, U_4 から z_0 を求めるようにする。

この様にすれば、 z_1, z_2, z_3, z_4 の自由度4から自由度3の U_1, U_2, U_3, U_4 となり、 $(x_0, y_0 + R_1, U_1)$, $(x_0 - R_2, y_0, U_2)$, $(x_0, y_0 - R_3, U_3)$ を含む平面は必ず $(x_0 + R_4, y_0, U_4)$ を含むので z_0 の値を U_1, U_2, U_3, U_4 から一次補間する事ができる。(式2-4)

$$Z_0 = \frac{\frac{U_1}{R_1} + \frac{U_3}{R_3}}{\frac{1}{R_1} + \frac{1}{R_3}} = \frac{\frac{U_2}{R_2} + \frac{U_4}{R_4}}{\frac{1}{R_2} + \frac{1}{R_4}} = \frac{\sum_{i=1}^4 \frac{U_i}{R_i}}{\sum_{i=1}^4 \frac{1}{R_i}} \quad (2-4)$$

この方法の特徴は、 z_0 の値が z_1, z_2, z_3, z_4 の最小値より小さくなったり、 z_1, z_2, z_3, z_4 の最大値より大きくなったりしない事と、 U_1, U_3 を結ぶ直線(y軸)と U_2, U_4 を結ぶ直線(x軸)が直交していて偏微分方程式を差分法で解く場合の五点差分と同じパターンになって z_1, z_2, z_3, z_4 の平均の平均、という事ができることの2点と、その見返りとして、もう少し広い範囲の格子点の周囲との滑らかさが犠牲になる事である。

適用例を Fig. 4-5, 6, 7 に示す。

III プログラムと計算時間

3.1 計算時間について

二次元以上の問題を扱う場合、数の多さ、が常に問題となる。即ち、 10×10 が100であるのに対して 100×100 が10000にもなり計算時間に対する考慮を十分する必要がある。

ランダム・データをメッシュ・データに変換する場合には、大きな数とはメッシュ・データの数とランダム・データの数であるが、メッシュ・データは得たいデータなのでこれを減らすのは別の問題として考えなければならぬ。(ここでは考えないことにする)

ランダム・データの数を n_r 、メッシュ・データの数を n_m とするとき、計算時間が $n_r \times n_m$ に比例する ($c \cdot n_r \cdot n_m$) 事は避けなければならない。 n_m だけに比例する様な工夫が必要であり、計算時間が $\alpha + \beta \times n_m$ となるとして、 α, β を小さくする事が重要となる。

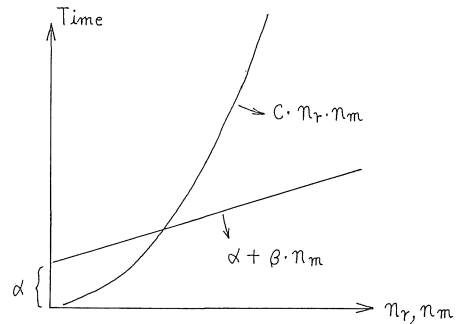


Fig. 3-1

ここで、 n_r, n_m について考えると、 n_r は100から1000前後が普通であるが、 n_m は1000~10000 (又はこれ以上) になる事が多いので例えば $n_r : 500, n_m : 5000$ として計算時間を $n_r \cdot n_m = 2500000$ に比例させる事は避けるべきで、 α が多少大きくなって $n_m : 5000$ に比例させるべきである。しかし、 n_r, n_m が小さい時には不利になる事は避けられない。(Fig. 3-1)

3.2 プログラムの流れ

このプログラムでは、多量のランダム・データの中から格子点を原点として、四つの象限から原点に最も近いデータ z_1, z_2, z_3, z_4 を抽出する事に多くの計算時間を要するので次の各点を考慮した。

- (1) ランダム・データを x について Sorting する。(n_r が大きい場合には分割処理をする必要がある。)
- (2) メッシュ・データは x_0 (格子点の x 座標) を 0 から x_{max} (x_0 の最大値) へ向って計算し、おのおのの x_0 に対して y_0 (格子点の y 座標) を $0 \sim y_{max}$ として z_0 (メッシュ・データ) を計算する。

(3) z_1, z_2, z_3, z_4 を抽出する時, ランダム・データを参照する回数 (ランダム・データの全てを 1 回参照する場合を 1.0 回とする) を最大 1.0 回として, できる限り < 1.0 とする.

- a) 参照の出発点をソートされたランダム・データの x_0 として, x の小さい方に向かって z_2, z_3 をさがし, x の大きい方に向かって x_1, x_4 をさがす.
- b) 参照毎に (x_0, y_0) との距離を計算して, その値の最小値を r_{min} として, $|x_0 - x_i|$ が r_{min} より大きくなったらランダム・データの参照を停止する.

(3) の b) によって, ランダム・データが一樣な分布をしていなければ計算時間は n_r には比例しなくなる. また, 一樣な分布をしていなくても参照回数は $\ll 1.0$ となり n_r とはほとんど関係なくなる. しかし, n_r が大きい場合 (1000 をはるかに越えるような場合) にはその Sorting に相当な時間を要するので, メッシュ領域をいくつかに分けて, 一つの領域に含まれるランダム・データだけでその領域のメッシュでの計算をするようにする (ランダム・データの境界をメッシュ・データの境界よりやや大きくとる必要はある) 事によって 3.1 の α を小さく保つことができる. 即ち, α は Sorting に要する時間に相当する.

3.3 フロー・チャート

このプログラムのフローチャートを Fig. 3-2 に示す. Fig. 3-3 はその中の z_2 と z_3 を抽出するルーチンを示している.

フローチャート中に記入していない U_1, U_2, U_3, U_4 及び r_1, r_2, r_3, r_4 の計算式は次の通りである.

$$U_1 = z_1 + (z_2 - z_1) \cdot \frac{x_0 - x_1}{x_2 - x_1}$$

$$r_1 = y_1 + (y_2 - y_1) \cdot \frac{x_0 - x_1}{x_2 - x_1} - y_0$$

$$U_2 = z_2 + (z_3 - z_2) \cdot \frac{y_0 - y_2}{y_3 - y_2}$$

$$r_2 = x_0 - x_2 - (x_3 - x_2) \cdot \frac{y_0 - y_2}{y_3 - y_2}$$

$$U_3 = z_3 + (z_4 - z_3) \cdot \frac{x_0 - x_3}{x_4 - x_3}$$

$$r_3 = y_0 - y_3 - (y_4 - y_3) \cdot \frac{x_0 - x_3}{x_4 - x_3}$$

$$U_4 = z_4 + (z_1 - z_4) \cdot \frac{y_0 - y_4}{y_1 - y_4}$$

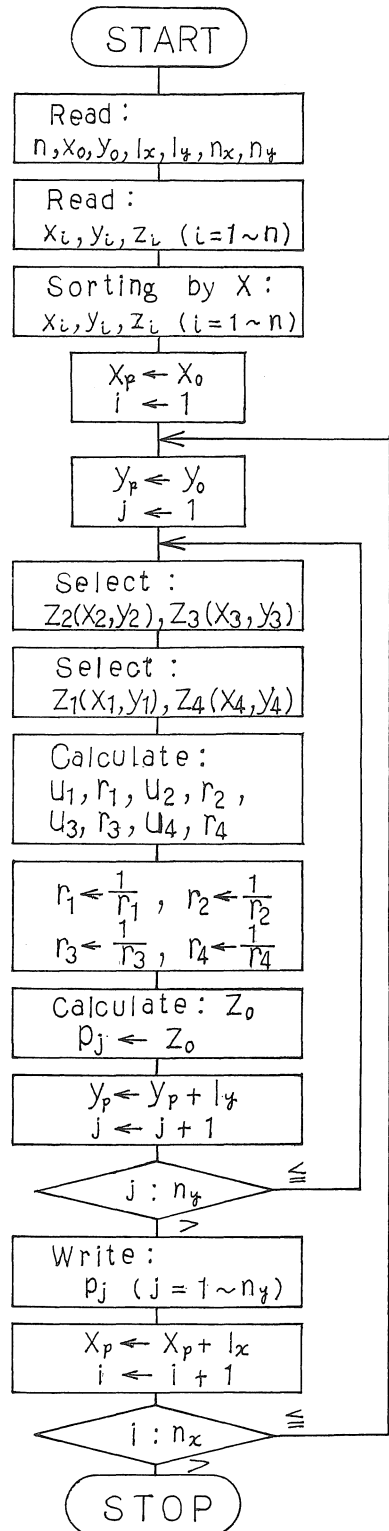


Fig. 3-2 FLOWCHART

$$r_4 = x_4 + (x_1 - x_4) \cdot \frac{y_0 - y_4}{y_1 - y_4} - x_0$$

各変数名は、次に示す通りである。

n : ランダム・データ数

(x_0, y_0) : メッシュの原点

l_x, l_y : x 方向, y 方向のメッシュの間隔

n_x, n_y : メッシュ数

x_i, y_i, z_i : ランダム・データの x - y 座標とその値

x_p, y_p : 格子点の x - y 座標

z_1, z_2, z_3, z_4 : 格子点に近い4個のデータ (本文Ⅱ. 2.5参照)

U_1, U_2, U_3, U_4 : 本文Ⅱ. 2.5参照

rr : (x_0, y_0) と (x_i, y_i) の距離の2乗

実際のソース・プログラムの一例を最後に示す。(付記)

〈Select Z_2 and Z_3 Routine〉

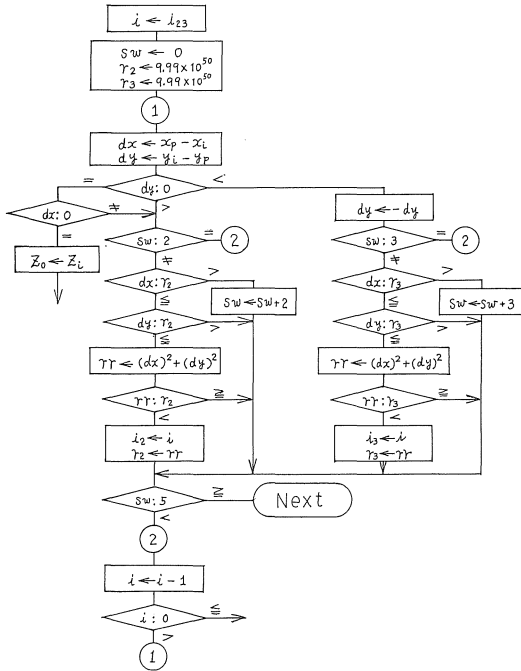


Fig. 3-3

IV 適用例

M1, M2, M4をEX-1及びEX-2へ適用した例と一つの実例を以下に示す。

- (1) M1 EX-1 → Fig. 4-1
- (2) M1' m=8, EX-1 → Fig. 4-2
EX-2 → Fig. 4-3
- (3) M2 r=16.5, EX-1 → Fig. 4-4
- (4) M4 EX-1 → Fig. 4-5
EX-2 → Fig. 4-6
EX-2の結果を立体図として表現した

図 → Fig. 4-7

(5) 実例 或る地形をその等高線図から約450個のデータをランダム・データとして与え、4320個のメッシュ・データを得たものを立体図として表わしたもの。(Fig. 4-8)

Fig. 4-5で出力データが-100.0とあるのは、M4でその格子点を囲む4個のランダム・データ z_1, z_2, z_3, z_4 のいずれかが存在しない場合を表わしている。

このプログラム(M4)で、EX-2をSOR法で解く場合の初期値として用いると、21×21のメッシュの場合に反復回数を12回減らす事ができ、41×41のメッシュの場合には47回減らす事ができた。この様に反復回数はメッシュ数に比例して減らす事ができるので、比較的大きな問題にはSOR法の初期値を求める為に用いても有効となる。

V あとがき

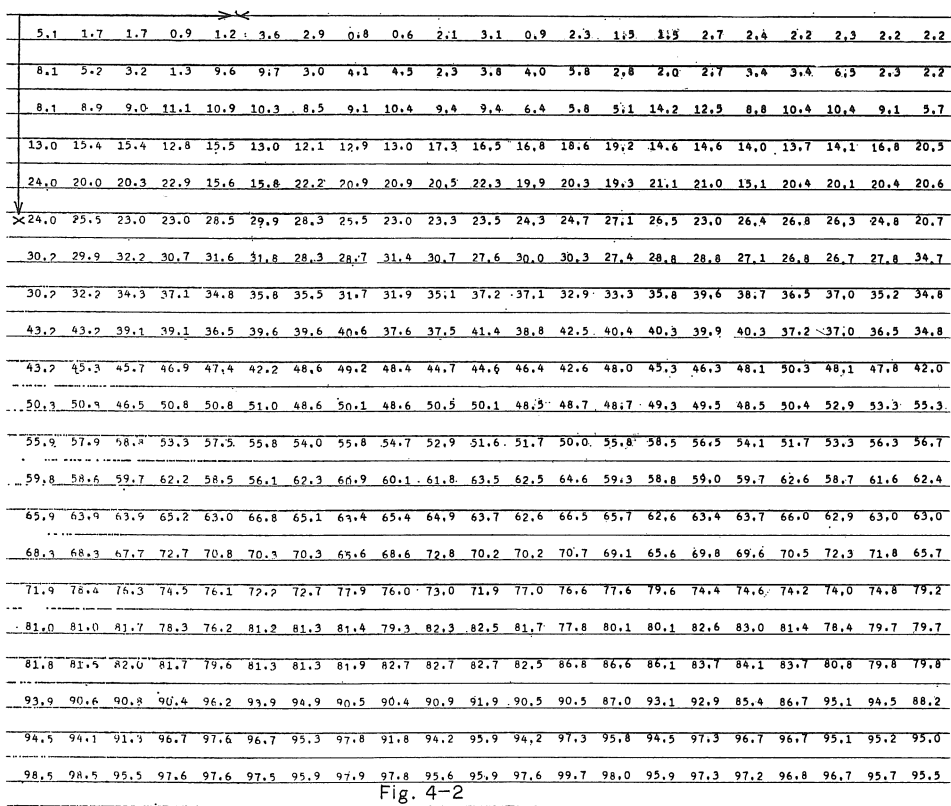
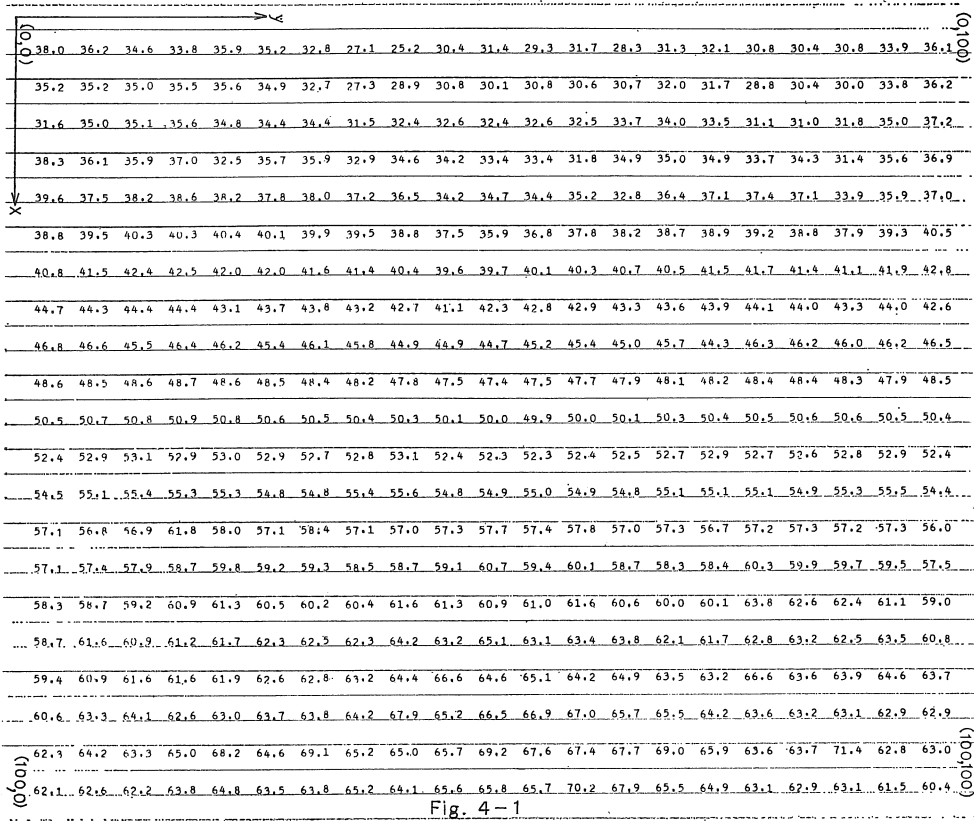
一変数の場合、ある値を近似するのに大きく分けて、最小二乗法と補間法の2種類が用いられるが、M1・M2は前者に近く、M3・M4は後者に近い。

しかし、M4では U_1, U_2, U_3, U_4 を含む平面はすでに z_1, z_2, z_3, z_4 を含むとは限らないので補間法の性格がうすくなっている。この点、参考文献(2)の双一次曲面の適用はより有効な手段となる可能性が強いと考えられる。

筆者の方法(M4)では入力データの性質については何も判っていないという仮定をして、伸縮自在のゴム膜に方眼の目盛をつけて入力データ (x_i, y_i, z_i) からゴム膜の点 (x_i, y_i) を z_i の高さになる様にした場合に全体がどの様になるかという事を想定した。

結果としては、比較的少ない入力データからメッシュ・データを得る事が可能であった。(メッシュ・データ数の数分の1から10の1位でも大きな矛盾はない)

入力データの性格が全く判らないという事は比較的少なく、結果の滑めらかさが必要な場合も多いと考えられるので、この点を克服する事が今後の課題となるが、これは数種類の変換プログラムを作りそれぞれに変換の仕方に性格を与えて、使い分けるのがよいと考える。



10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	
10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0
10.0	10.0	10.0	10.1	10.3	10.6	10.9	11.1	11.2	11.1	11.0	10.8	10.5	10.2	10.1	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	
10.0	10.0	10.1	13.5	27.3	48.6	63.2	67.1	66.8	66.4	66.1	64.8	58.5	42.8	29.8	15.0	11.5	10.3	10.0	10.0	10.0	
10.0	10.0	10.3	27.3	87.2	98.5	99.6	99.6	99.6	99.6	99.6	99.6	99.4	98.2	89.8	59.7	23.0	11.0	10.0	10.0	10.0	
10.0	10.0	10.6	48.6	98.5	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	99.5	92.0	42.7	11.8	10.0	10.0	10.0	
10.0	10.0	10.9	63.2	99.6	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	99.9	97.3	56.4	12.7	10.0	10.0	10.0	
10.0	10.0	11.1	67.1	99.6	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	98.2	63.0	13.4	10.1	10.0	10.0	
10.0	10.0	11.2	66.8	99.6	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	98.4	65.4	13.8	10.1	10.0	10.0	
10.0	10.0	11.2	66.4	99.6	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	98.5	66.0	13.9	10.1	10.0	10.0	
10.0	10.0	11.1	66.1	99.6	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	98.5	65.7	13.8	10.1	10.0	10.0	
10.0	10.0	11.0	64.8	99.6	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	98.4	63.8	13.5	10.1	10.0	10.0	
10.0	10.0	10.8	58.5	99.4	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	97.9	58.2	12.8	10.0	10.0	10.0	
10.0	10.0	10.5	42.8	98.2	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	99.9	95.6	47.0	11.9	10.0	10.0	10.0
10.0	10.0	10.2	24.8	89.8	99.5	99.9	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	99.9	98.8	86.8	32.3	11.1	10.0	10.0	10.0
10.0	10.0	10.1	15.0	59.7	92.0	97.3	98.2	98.4	98.5	98.5	98.4	97.9	95.6	86.8	57.9	19.9	10.6	10.0	10.0	10.0	10.0
10.0	10.0	10.0	11.5	23.0	42.7	56.4	64.0	65.4	66.0	65.7	63.8	58.2	47.0	32.3	19.9	12.7	10.3	10.0	10.0	10.0	10.0
10.0	10.0	10.0	10.3	11.0	11.8	12.7	13.4	13.8	13.9	13.8	13.5	12.8	11.9	11.1	10.6	10.3	10.1	10.0	10.0	10.0	10.0
10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.1	10.1	10.1	10.1	10.1	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0
10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0
10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0

Fig. 4-3

5.0	5.1	4.5	4.3	5.8	5.2	4.0	3.1	2.5	3.6	3.2	2.4	3.0	2.4	3.6	4.3	4.4	4.8	4.1	4.2	3.6
8.3	7.8	7.8	7.6	7.6	6.4	5.3	4.7	5.1	5.1	5.3	4.8	5.7	4.1	6.2	5.8	5.3	6.4	6.4	7.2	6.3
11.2	12.0	10.6	11.1	10.5	8.2	7.5	7.8	8.3	9.6	10.6	11.1	9.7	8.8	8.6	8.8	9.4	8.9	9.9	9.8	10.7
17.8	16.8	15.0	12.7	14.7	12.9	10.8	11.4	13.6	15.0	16.3	16.8	15.8	16.1	13.5	14.5	13.4	13.6	14.0	15.2	15.8
22.3	20.6	20.3	21.3	20.0	20.4	20.8	19.8	21.8	21.8	22.0	22.1	21.9	20.8	21.3	19.4	18.9	18.6	19.6	20.4	21.4
25.2	25.2	24.9	26.1	26.8	27.2	27.1	25.8	25.2	25.5	25.0	25.6	25.1	25.2	25.8	24.4	23.2	23.5	24.4	23.8	24.5
29.5	29.5	30.5	29.7	32.3	31.7	31.3	30.0	29.8	29.5	28.9	29.7	29.3	29.2	28.9	29.5	27.7	27.5	26.4	27.2	27.7
33.1	33.0	33.4	35.3	35.0	35.4	33.9	35.2	32.9	33.8	33.7	34.2	34.3	35.6	37.6	36.2	36.0	33.6	31.9	29.4	33.4
37.5	39.4	38.4	38.7	38.5	39.8	38.8	40.3	39.9	39.9	39.5	39.3	39.5	41.1	41.5	40.8	42.3	41.7	39.0	39.3	38.7
44.8	45.9	46.4	45.2	43.9	44.5	46.0	48.6	46.5	45.0	44.5	44.0	44.3	45.6	46.1	47.9	48.4	50.0	49.0	49.5	46.0
53.4	52.8	54.9	52.3	51.4	51.7	52.1	53.1	51.6	51.5	49.6	48.2	48.2	49.0	49.9	50.4	51.1	52.2	54.3	54.2	54.2
58.2	58.3	58.0	57.6	57.3	56.7	55.7	56.4	55.5	54.9	55.2	54.8	54.1	54.1	53.5	54.7	56.0	56.6	56.9	57.4	58.5
61.0	60.3	60.7	61.3	61.3	60.0	59.0	59.3	59.7	59.8	60.1	60.3	60.9	59.7	59.1	58.7	60.0	61.3	61.0	61.0	60.3
64.0	64.0	63.6	64.6	64.3	64.0	64.4	62.9	63.0	63.7	64.3	66.0	66.6	64.7	64.0	64.9	65.0	64.8	64.8	64.5	64.0
66.1	66.9	67.1	68.0	69.3	68.3	68.1	68.4	68.7	69.2	69.6	70.1	69.5	68.7	68.7	70.4	70.0	70.8	69.6	69.0	67.9
70.8	71.1	72.0	72.9	73.1	72.5	73.5	74.0	74.1	73.3	73.4	74.0	74.0	73.9	74.5	74.4	74.5	74.0	73.4	72.6	72.4
79.7	79.5	79.0	77.5	76.5	77.6	79.1	79.4	79.8	79.7	79.9	79.2	79.5	80.8	80.6	79.8	79.1	78.4	77.7	79.0	77.5
88.5	85.9	85.3	82.8	81.9	82.6	84.0	83.8	84.1	84.0	83.5	84.4	87.5	87.4	87.1	83.7	83.6	81.9	80.9	81.6	80.5
90.7	89.9	89.8	88.1	87.5	88.9	89.4	87.9	88.2	87.7	88.6	90.0	90.6	90.6	91.0	89.5	86.8	85.7	85.8	86.2	90.2
93.5	92.6	91.6	93.1	93.6	94.2	94.1	92.8	90.4	89.8	93.5	92.7	93.6	94.3	93.3	93.1	91.2	91.6	94.0	92.4	91.8
95.7	95.3	94.5	94.9	96.1	96.9	95.9	96.4	94.9	94.6	95.0	95.6	97.0	95.9	95.1	95.1	93.7	94.8	96.3	95.9	95.9

Fig. 4-4

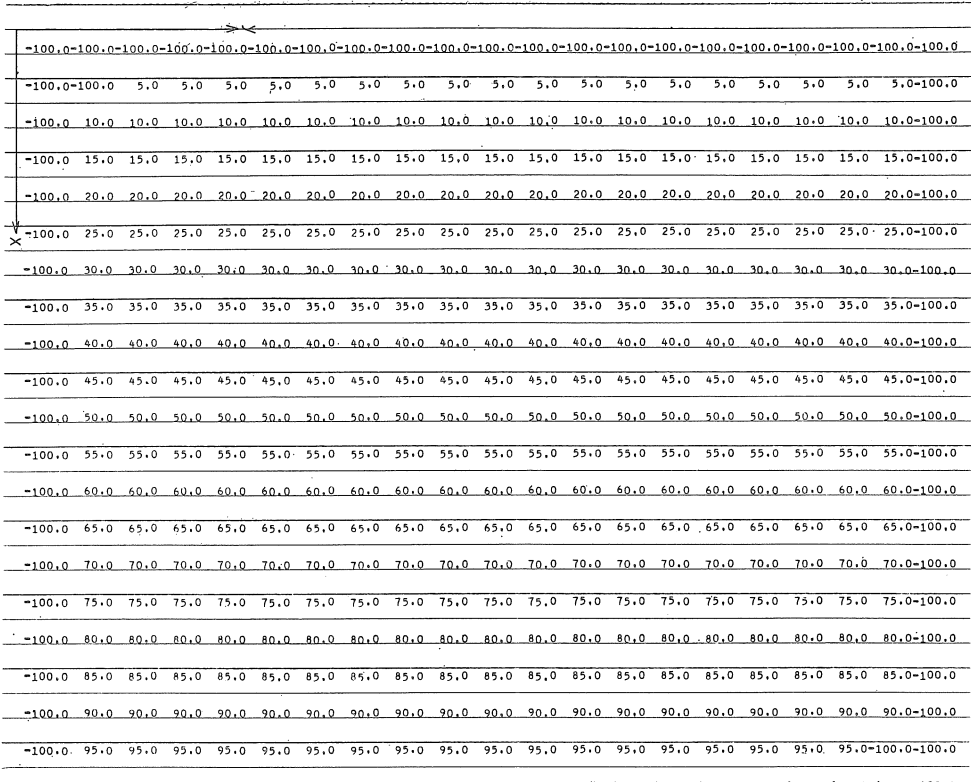


Fig. 4-5

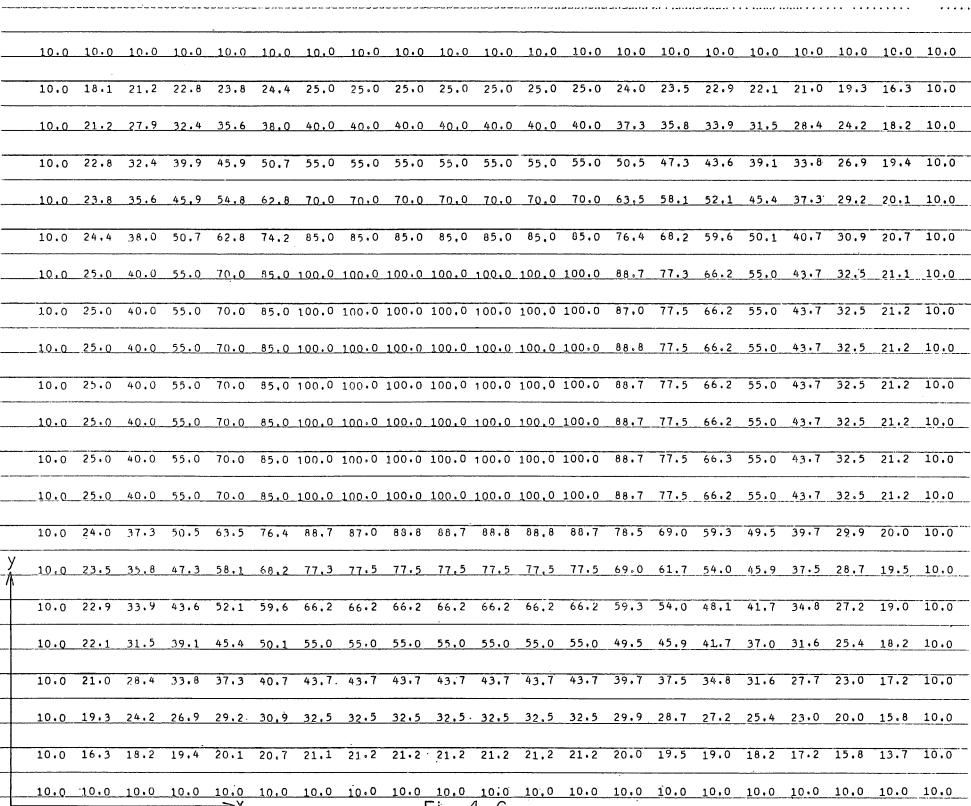


Fig. 4-6

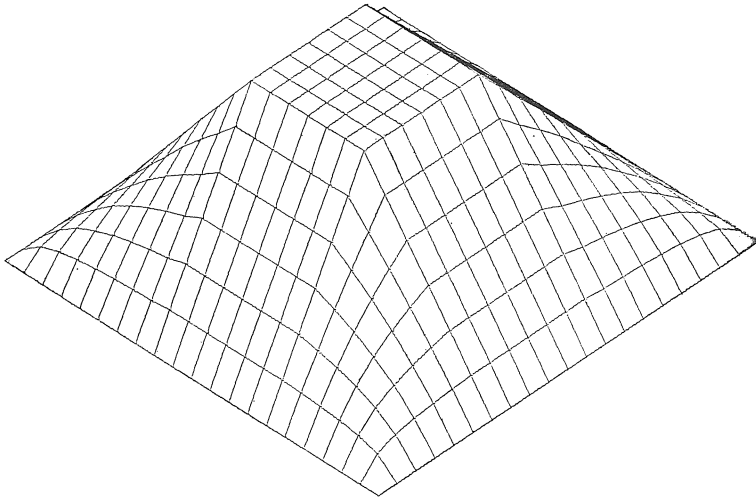


Fig. 4 - 7

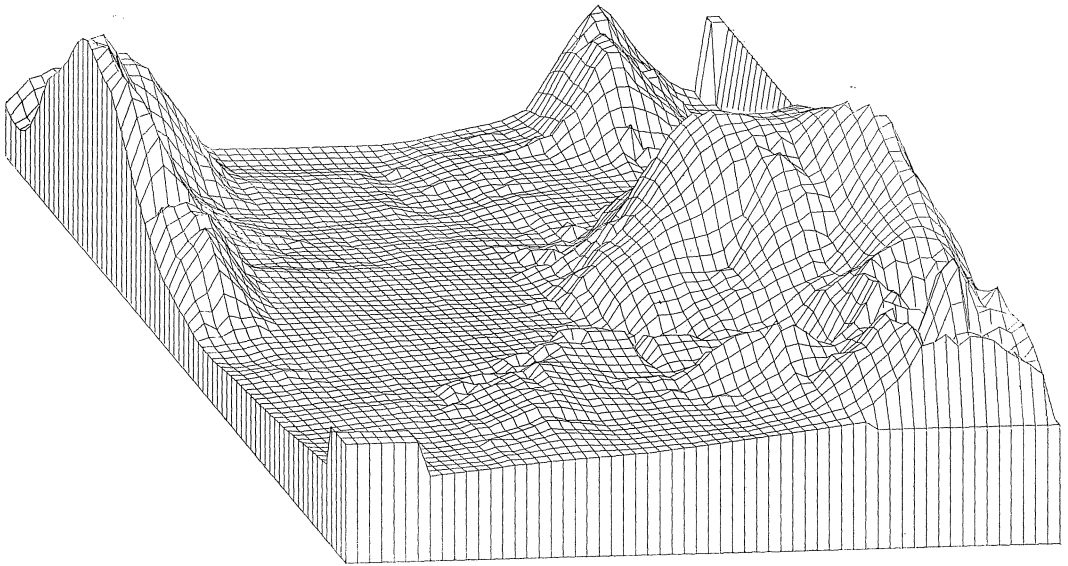


Fig. 4 - 8

参 考 文 献

- (1) 川西・永井他：等高線作図の一方法，情報処理，
vo. 14 (1973), No. 12, P916~924
- (2) 戸川隼人著：微分方程式の数値計算，オーム社
(1973), P166
- (3) 秦野和郎：二変数関数の表示（その1）—基本的な
表示法—，名古屋大学大型計算機センター・ニュー
ース，vol. 4 No. 4 (1973. 8), P288~310

付記

ソース・プログラムの一例

```

1 REAL LX,LY
2 DIMENSION X( 500),Y( 500),Z( 500),U(10)
3 C INPUT
4 READ(5,501) X0,Y0,LX,LY,NX,NY,ZZ
5 501 FORMAT(4F10.0,2I10,F10.0)
6 READ(5,502) N,(X(1),X(1),Z(1),I=1,N)
7 502 FORMAT(110/(3F10.0))
8 WRITE(6,601)
9 601 FORMAT(1H1)
10 C SORTING BY X
11 N1=N-1
12 DO 1 I=1,N1
13 XM1=X(I)
14 IM1=I
15 I1=I+1
16 DO 2 J=I1,N
17 IF(XM1.NE.X(J)) GO TO 2
18 XM1=X(J)
19 IM1=J
20 2 CONTINUE
21 W=X(I)
22 X(I)=X(IM1)
23 X(IM1)=W
24 W=Y(I)
25 Y(I)=Y(IM1)
26 Y(IM1)=W
27 W=Z(I)
28 Z(I)=Z(IM1)
29 Z(IM1)=W
30 1 CONTINUE
31 C
32 C INITIALIZE
33 IS23=1
34 IS14=1
35 XP=X0
36 DO 10 K=1,NX
37 C DEFINE IS
38 I=IS23
39 ISW=0
40 11 IF(XP-X(I)) 15,12,13
41 12 ISW=1
42 13 I=I+1
43 IF(I.LE.N) GO TO 11
44 IF(ISW.EQ.1) GO TO 15
45 GO TO 9400
46 15 IF(I.LE.1) GO TO 9400
47 IS23=I-1
48 DO 16 I=IS14,N
49 IF(XP.LE.X(I)) GO TO 17
50 16 CONTINUE
51 GO TO 9400
52 17 IS14=I
53 YP=Y0
54 DO 20 L=1,NY
55 C-23
56 I=IS23
57 ISW=0
58 R2=9.999E50
59 R3=9.999E50
60 1106 DX=XP-X(I)
61 DY=Y(I)-YP
62 IF(DY) 300, 23,200
63 23 IF(DX) 200,390,200
64 200 IF(ISW.EQ.2) GO TO 230
65 IF(DX.LE.R2) GO TO 201
66 ISW=ISW+2
67 GO TO 1107
68 201 IF(DY.GT.R2) GO TO 1107
69 RR=DX*DX+DY*DY
70 IF(RR.GE.R2) GO TO 1107
71 R2=RR
72 I2=I
73 IF(DY.EQ.0.0) GO TO 300
74 GO TO 1107
75 300 DY=-DY
76 IF(ISW.EQ.3) GO TO 230
77 IF(DX.LE.R3) GO TO 301
78 ISW=ISW+3
79 GO TO 1107
80 301 IF(DY.GT.R3) GO TO 1107
81 RH=DX*DX+DY*DY
82 IF(RH.GE.R3) GO TO 1107
83 R3=RH
84 I3=I
85 1107 IF(ISW.GE.5) GO TO 2000
86 230 I=I-1
87 IF(I) 9300,9600,1106
88 390 Z0=Z(I)
89 GO TO 1100
90 9600 IF(R2-9.0E50) 9601,9300,9300
91 9601 IF(R3-9.0E50) 2000,9300,9300
92 C-14
93 2000 I=IS14
94 ISW=0
95 R1=9.999E50
96 R2=9.999E50
97 1108 DX=X(I)-XP
98 DY=Y(I)-YP
99 IF(DY) 400, 14,100
100 14 IF(DX) 100,150,100
101 100 IF(ISW.EQ.1) GO TO 360
102 IF(DX.LE.R1) GO TO 101
103 ISW=ISW+1
104 GO TO 1110
105 101 IF(DY.GT.R1) GO TO 1110
106 RR=DX*DX+DY*DY

```

```

107 IF(RR.GE.R1) GO TO 1110
108 R1=RR
109 I1=I
110 IF(DY.EQ.0.0) GO TO 400
111 GO TO 1110
112 400 DY=-DY
113 IF(ISW.EQ.4) GO TO 360
114 IF(DX.LE.R4) GO TO 401
115 ISW=ISW+4
116 GO TO 1110
117 401 IF(DY.GT.R4) GO TO 1110
118 RR=DX*DX+DY*DY
119 IF(RR.GE.R4) GO TO 1110
120 R4=RR
121 I4=I
122 1110 IF(ISW.GE.5) GO TO 3000
123 360 I=I+1
124 IF(I=N-1) 1108,9700,9300
125 9700 IF(R1-9.0E50) 9701,9300,9300
126 9701 IF(R4-9.0E50) 3000,9300,9300
127 190 Z0=Z(I)
128 GO TO 1100
129 9300 Z0=Z
130 GO TO 1100
131 C
132 3000 X1=X(I1)
133 Y1=Y(I1)
134 Z1=Z(I1)
135 X2=X(I2)
136 Y2=Y(I2)
137 Z2=Z(I2)
138 X3=X(I3)
139 Y3=Y(I3)
140 Z3=Z(I3)
141 X4=X(I4)
142 Y4=Y(I4)
143 Z4=Z(I4)
144 3100 IF(X1.NE.X2) GO TO 3102
145 IF(Y1.GT.Y2) GO TO 3101
146 U1=Z1
147 R1=1.0/(Y1-YP)
148 GO TO 3200
149 3101 U1=Z2
150 R1=1.0/(Y2-YP)
151 GO TO 3200
152 3102 U1=Z1+(Z2-Z1)*(XP-X1)/(X2-X1)
153 R1=Y1+(Y2-Y1)/(X2-X1)*(XP-X1)-YP
154 IF(R1.EQ.0.0) GO TO 3200
155 R1=1.0/R1
156 3200 IF(X2.NE.Y3) GO TO 3202
157 IF(X2.GT.X3) GO TO 3201
158 U2=Z2
159 R2=1.0/(XP-X2)
160 GO TO 3300
161 3201 U2=Z3
162 R2=1.0/(XP-X3)
163 GO TO 3300
164 3202 U2=Z2+(Z3-Z2)*(YP-Y2)/(Y3-Y2)
165 R2=XP-X2-(X3-X2)/(Y3-Y2)*(YP-Y2)
166 IF(R2.EQ.0.0) GO TO 3300
167 R2=1.0/R2
168 3300 IF(X3.NE.X4) GO TO 3302
169 IF(Y3.GT.Y4) GO TO 3301
170 U3=Z3
171 R3=1.0/(YP-Y3)
172 GO TO 3400
173 3301 U3=Z4
174 R3=1.0/(YP-Y4)
175 GO TO 3400
176 3302 U3=Z3+(Z4-Z3)*(XP-X3)/(X4-X3)
177 R3=YP-Y3-(Y4-Y3)/(X4-X3)*(XP-X3)
178 IF(R3.EQ.0.0) GO TO 3400
179 R3=1.0/R3
180 3400 IF(Y4.NE.Y1) GO TO 3402
181 IF(X4.GT.X1) GO TO 3401
182 U4=Z4
183 R4=1.0/(X4-XP)
184 GO TO 3500
185 3401 U4=Z1
186 R4=1.0/(X1-XP)
187 GO TO 3500
188 3402 U4=Z4+(Z1-Z4)*(YP-Y4)/(Y1-Y4)
189 R4=X4+(X1-X4)/(Y1-Y4)*(YP-Y4)-XP
190 IF(R4.EQ.0.0) GO TO 3500
191 R4=1.0/R4
192 3500 CONTINUE
193 Z0=(R1*U1+R2*U2+R3*U3+R4*U4)/(R1+R2+R3+R4)
194 U(L)=Z0
195 YP=YP+LY
196 20 CONTINUE
197 GO TO 90
198 9400 DO 30 L=1,NY
199 U(L)=Z
200 30 CONTINUE
201 90 CONTINUE
202 WRITE(1) (U(L),L=1,NY)
203 XP=XP+LX
204 10 CONTINUE
205 ENDFILE 1
206 REWIND 1
207 DO 40 I=1,NX
208 READ(1) (U(L),L=1,NY)
209 WRITE(6,600) (U(L),L=1,NY)
210 40 CONTINUE
211 600 FORMAT(1H10,22F6.1)
212 REWIND 1
213 7777 CONTINUE
214 STOP
215 END

```