Posologique 3D

La science c'est le plaisir de discuter pour comprendre

Gianni Mocellin

Straco
www.straco.ch
07.04.2026, 05h00

Introduction

Le présent texte a pour but de présenter l'infologique de la logique 3D

5 La pointologique

On s'est concentrés sur les éjectages qui représentent des parties liées à l'origine

Dans de nombreuses applications le cerveau est intéressé par des parties déplacées hors de l'origine comme les éjectages tangents

On va montrer ici que les éjectages permettent au cerveau de représenter de telles parties décalées, déportées

Pour ce faire le cerveau doit utiliser des éjectage d'une logique d'un ordre supérieur à la partologique

5.1 La multilogique de la caméra

On peut utiliser comme example d'orologique celui d'une caméra

Considérons la multilogique de l'image et de la robotique

On peut concevoir la camera comme un trou, la pupille, par lequel entrent des rayons de lumière qui vont frapper un plan d'image, la rétine

Le plan est à une distance focale du trou et on pourrait imaginer le plan en avant du trou de la même distance que la distance focale, comme c'est la pratique dans la conception de capteurs robotiques

5.6 La grammaire de l'inologique

Avec l'infologique le cerveau a la puissance de représenter beaucoup de l'inologique directement en multilogique

- toutes partie décalée, notablement le point, une *0*-partie, est représentée par de purs éjectages dans des onologies ou des inologies

- la création d'une *k*-partie décalée en connectant un point à une *(k-1)*-partie est représentée par l'union d'un *1*-éjectage à un *k*-éjectage (une ligne est l'union de deux points, etc.)

En général, le cerveau peut connecter des parties de complexité différente en utilisant l'opération de connection sur leur représentation éjectence

- l'intersection de parties décalées est présente

Il est donc possible au cerveau de faire une représentation explicite d'idées telles que "pq" pour une ligne déterminée par les deux points p et q

Il lui suffit de représenter les points par les opoints appropriés, des *1*-éjectages, et de lire pq comme

union(p,q)

la représentation *2*-éjectique de la ligne

Si le cerveau sait que les points sont disjoints, il peut utiliser l'éjection

$p \wedge q$

pour représenter une ligne passant par p et q

Les manipulations logiques possibles de cette idée découlent des règles de la multilogique

En ce sens la multilogique fournit une grammaire pour l'inologique de manière totalement calculable ce qui permet une implémentation informatique immédiate