「デジタルコンテンツ：画像・映像」 特集号の企画にあたって*

相良 直哉**, 桑原 明栄子***

Digital Image Contents

Naoya SAGARA and Meeko KUWAHARA

デジタル画像処理はその発展とともに、多岐に渡って静止画像だけでなく動画像を記録と分析の手段として活用されるようになりました。また、デジタルカメラの普及により、個人においても画像を記録する機会も増加しております。その画像情報を活用するための研究が進められており、いろいろなアプリケーションソフトも開発されています。そこで、本特集では、デジタルコンテンツ：画像・映像という広範囲にわたる分野から画像・映像コンテンツを活用するための研究を紹介することにいたしました。

「見ること、分かること、魅せること」では、可視化処理の表現結果において、人の理解を助けることを「魅せる」と考えて場合、見ること、分かることとはどのようなことかを解説していただくとともに、「魅せる」ための表現方法について、「区別を容易に」「魅せる部分の限定」、「3次元形状の誇張」、「動きの誇張に」の4つに分けて詳しく解説していただきました。

「画像情報の再構成による人間行動の可視化」では、画像情報を人間自身で視認するための可視化技術の動向とともに、並び替えられた静止画や動画から高水準な情報を抽出する処理によって、再構成された画像情報を可視化する各種技術について解説していただきました。また、画像情報の可視化が従来の可視化技術と概念的にどのように異なるのかを抽象化して議論することで、今後の可視化研究の方向性を解説していただきました。

「曖昧な情報要求からの探索を支援するリング状検索インタフェース—植物検索とアプリ検索への適用による効果—」では、画像検索において、検索する画像のイメージは持っているが、検索のキーワードがわからない状態など、曖昧な情報要求においても、柔軟に画像検索できるリング状検索インタフェースについて紹介してい

ただきました。また、植物検索とアプリケーション検索への適用とその効果についても詳しく解説していただきました。

「電磁流体のビジュアルシミュレーション—CG表現のためのモデリングと可視化—」では、電磁流体力学の基礎方程式で記述される太陽表面の活動とオーロラの2つの自然現象と、磁性流体の物理現象のCG表現の手法について紹介していただきました。主に視覚的な効果を重要視したCGとしてのアプローチを採用することで、電磁流体の振る舞いによって生じる現象をCGで再現できていることを解説していただきました。

「コミュニケーションにおける課題解決のための可視化—編集と翻訳による価値の定義とストーリーテリング—」では、コミュニケーションにおける課題解決のための可視化手法について、「震災後の自動車通行実績マップ」、「フェンシング・ビジュアライズド」「Social Ticker」という3つの事例をもとにその重要性を解説していただきました。また、カンヌライオンズ・クリエーティブデータ部門の受賞作の中から、優れた表現によるストーリーテリングのための可視化について紹介していただきました。

「オノマトペの可視化—模様による天候のオノマトペの可視化に関する調査—」では、日本語のオノマトペの印象を体系化し、それらが持つイメージを模様として可視化した場合における共通認識についての調査、考察され、日本語話者のオノマトペの使用の揺らぎなどについても報告していただきました。

今回の特集では、デジタルコンテンツ：画像・映像というテーマで、画像情報を活用するための研究を紹介いたしました。画像の活用方法にご興味をいただき、いろいろな分野においても画像を活用していくことの助けとなれば幸いです。最後に、今回の特集記事のご執筆をご快諾いただきました執筆者各位、関係者の皆さまに深く感謝を申し上げます。

* 原稿受付 2015 年 11 月 3 日

** 非会員 一橋大学 経済研究所
(〒186-8603 東京都国立市中2-1,
E-mail: sagara@ier.hit-u.ac.jp)

*** 非会員 明星大学 情報学部
(〒191-8506 東京都日野市程久保2-1-1,
E-mail: meeko.kuwahara@meisei-u.ac.jp)