

1. 「場」

「若葉設計書2」で場を用いる画像解析手法を提案しました。そのとき、場を点からの距離 r で、 k/r^{**2} としました。これでもいいのですが、少し急峻かなと。ポテンシャル・エネルギーと同じにするならば、 k/r ですね。こちらの方が、電磁気の理論を直ぐあてはめられるので、良好かも。

2. 属性

オブジェクトと格で図形の形を評価しようと言いました。もう少し、きちっとした形に限定したいときには、オブジェクトとか格の属性が必要になります。大きなところで、

- (1) 大きさ (相対的大きさ)
- (2) 曲率
- (3) 凹凸方向
- (4) 方向
- (5) 距離

ですね。

3. 完璧に一致することを目指す時

部分的なテンプレートマッチングをすればいいです。テンプレートマッチングの対象は領域オブジェクトとして切り出すのですね。

4. オブジェクトの形

オブジェクトは生得的な形というものがあると思えます。ペンギンは寸胴な体型をしています。ツバメは楕円の体型で、しっぽが双曲線をなします。猫は長方形、犬は三角形。そうして考えて行きますと、基本的な特徴として次のものが考えられるということです。

- (1) 方形
- (2) 二次曲線

まさに、キュービズムですね。