

デジタルテーマパークの実現

岡山理科大学総合情報学部 劉渤江

Key words : デジタルテーマパーク、マルチメディアコンテンツ、XML

研究の目的

計算機とネットワーク技術の急速な発展によって、さまざまなマルチメディアコンテンツの加工が容易になり、ネットワークに介してその流通や提示が盛んに行われるようになってきている。そのような研究として、「デジタル」を冠した図書館、美術館、博物館、本など、すでに多くのシステムの研究開発が行われてきている。このような研究背景において、本研究では、デジタルテーマパークを取り上げ、そのマルチメディアコンテンツの表現と提示に関する実現方式に関する研究を展開する。

研究の特徴

- (1) デジタルテーマパークを構成する要素は多様性を管理するため、マルチメディアコンテンツ統合的に記述するデータモデルが提案された。
- (2) デジタルテーマパークではもつ空間情報の可視化がとくに重要であり、そのガイドマップの情報に基づいて 3 次元空間を自動的に生成できるプロトタイプシステムが開発された。
- (3) デジタルテーマパークの規模が大きいため、さまざまな利用者の興味やレベルに応じて対象が変更でき、柔軟な利用方式が提供されることが望ましい。

システムの実現例



明治時代の島田村地図



地理情報に基づく空間生成