

マルチメディア・デスクトップデータベースの構築法

～ 仮想美術館を例として ～

955167 依田 美幸

(指導教員 速水 治夫 教授)

1. まえがき

マルチメディア・データが一般ユーザに多く普及されるようになってきた。そこで、一般ユーザがマルチメディア・データを手軽に管理できるデスクトップ・データベースシステムの構築法の研究を行い、例として仮想美術館の実装を行った。

2. 設計方針

簡易な操作で効率よくデータを取り出せるシステム設計を目的とした。簡易な操作は、マウスで操作できる画面設計を行い、効率よくデータを取り出すテーブルの設計を行う。

3. テーブル設計

データ要量の多い画像データをテーブルに格納するにあたり“1つのテーブルには、1つの画像データを格納する”という設計を行った。テーブル内容を図1に示す。

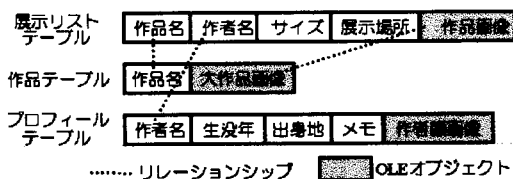


図1 テーブル内容

4. 画面設計

マウスでの簡易な操作は以下の方法による。

- ・ コマンドボタンによる画面遷移。
- ・ コンボボックスによる項目の選択。
- ・ 画面上のクリックで作品表示。

単に作品のデータベースではなく、仮想美術館

としての特徴を出すために、3項目めの操作を取り入れた。その動作を図2に示す。



図2 画面上クリック時動作

5. 画面の構成

画面の構成を図3に示す。

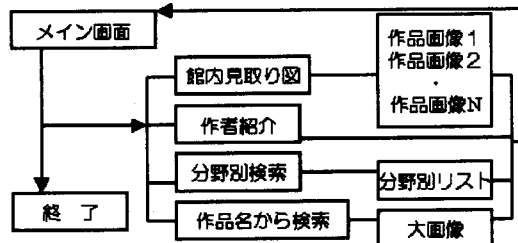


図3 画面の構成

6. まとめ

デスクトップデータベースの構築法の研究により、簡易な操作でデータを効率よくデータを取り出せる仮想美術館が完成した。今後の課題は、データ量の多い画像データの処理の方法、3次元の作品をどのように表現して観せるかなどが挙げられる。