

- quencing Problems, *Report BW 106/79*, *Stichting Mathematisch Centrum*, 1979, 1-16
- [19] T. Morin : Computational Advances in Dynamic Programming, *Dynamic Programming and Its Applications* (ed. M. L. Puterman), Academic Press, 1978, 53-90
- [20] 鍋島一郎 : 動的計画法, 森北出版, 1968
- [21] L. Schrage and K. Baker : Dynamic Programming Solution of Sequencing Problems with Precedence Constraints, *Opns. Res.*, 26,3(1978), 444-449
- [22] PWeeda : A Dynamic Programming Formulation for the One Machine Sequencing Problem. *Eur. J. Oper. Res.*, 2(1978), 298-300
- [23] T. Odanaka : Information and Decision in Optimal Inventory Processes, *Proceeding of XXII TIMS*, (1975)
- [24] T. Odanaka and S. Maruyama : Analytical and Computational Solution of Adaptive Inventory Processes, *Journal of Mathematical Analysis and Application*, (1985)
- [25] Szendrovis, A.Z. : Comments on the Optimality in "Optimal and System Myopic Policies", *Management Sci*, Vol. 27, No. 9, (1981)

書 評

三重野 重三著

新世代コンピュータグラフィックス

広済堂産報出版 146頁 1900円

コンピュータ技術における知的好奇心は最近では人工知能に移ってきたが、それ以前はパターン認識にあったのではなからうか。私自身も昭和46年にむりやりに心電図の自動解析プロジェクトの一員(?)に入れられ、ローゼンフェルドの著作やゲシュタルト心理学を勉強した。しかし、それらの知識がいったいどのように現実適用されるのかわからず、プロジェクトには何の貢献もしないまま時を過ごした。

この本の主題は、“イマジネーションとパターン認識”にある。さらに著者の言を借りれば、次の4部より構成されている。

第1章 パターン認識と図形生成について、イラストや写真をまじえながら、身近な日常の例を具体的に示す。

第2章 パターン認識と図形生成の原理をやさしく解説している。

第3章・第4章 新しい認識・生成の方法として、位相幾何学的方法と逐次分割法を整理し、顔の表情認識・

復顔の例などを紹介している。

第5章 視覚をもち、新世代の人工知能をそなえたロボットとその社会、通信ネットワークINSによる1990年代以降のビジョンを楽しく(?)予想した。

以上のまえがきからの引用で大筋は把握できる。しかし、著者は自身の歩んでこられた研究を中心として、あたかも粋な技術エッセイを2人の子息と書きたかったのではないかと思われる。広範な技術がシャレたカルチャライズされた社会事象で味つけされている。平易な語り口のため、ややもすれば軽く読みとばしそうになるが、注意すれば含蓄に富んでいることがわかる。初心者よりも、木をみて森にまよい込んだ中堅技術者にとってオモシロイ本と思う。著者の意図はあくまで“新世代コンピュータグラフィックス”にあるのだろうが、私もいつか息子と2人でこのような本を書きたいという感情移入が入る楽しい本だと思う。三重野ファミリーに salute!

(住商コンピュータサービス㈱ 新村秀一)