

⑧ Toward Intelligent Interfaces for Graphic Design Applications

H.Liberman(MIT,米国)

発表要旨

グラフィックデザイナーは視覚的に考える。彼らに、ルールやフレームに基づく言語でプログラムを書いたり、知識エンジニアに自分の専門的な意見を伝えることを期待してはいけない。しかしながら、グラフィックデザイナーが知的に問題を解決する様子は、ある特定のグラフィックに関する問題を彼らにinteractiveなグラフィックエディタを使って解いてもらい、その際の行動を記録することでシステムに獲得させることが可能である。もし十分に高度なシンボリックレベルでそれらの行動が記録されるなら、その彼らの知的な手続きを合成することも可能になる。たくさん例を用いてinteractiveなフィードバックを行うことにより、デザイナーは機械と対話しながら新しい例を作っていくこともできる。このような知的なインターフェースのためには、ここで述べた“Programming by Example”(例題によるプログラミング)が重要なポイントになる。

質疑応答

質問：このシステムは非常に限られた範囲だけを扱っているような気がする。例えばグラフィックの場合と音楽の場合では明らかに違うはずなのにここではそれらの共通点のみについて考えている様に思える。

回答：確かにそうかもしれないが、ある限られた範囲から考えていくことによって一般的な事もわかっていくと思う。

質問：ここで述べられているインターフェースは学生の教育に役立つと思うか。グラフィック等は教育しにくい分野だと思うが。

回答：そう信じている。