

必読をお願いします。

1 画像データと格納フォルダ

学習または参照用の画像（以降，学習用の画像と省略）を“learn”フォルダに，識別テスト用の画像を“test”フォルダに格納しています。

学習用の画像セット

“learn”フォルダの中に，各メーカーの略称の付いたフォルダがあり，その中に学習用画像を格納しています。アシックス，ミズノ，FILA，ニューバランスのロゴは，二つの形態があるため，学習用のデータを分けてあります。ただし，識別の際にはメーカー名があていれば，ロゴの種類は問いません。

テスト用の画像セット

“test”フォルダの中に，コンテストの各レベル用のフォルダ“lv1”，“lv2”，“lv3”があり，その中に各メーカーのフォルダを格納しています。“MIX”フォルダの中には，同一画像中にメーカーの異なる複数のロゴを含む画像を格納しています。

各レベルで用いる画像

応募するレベルに合わせ，テストで用いる画像を含むフォルダを次のように定めます。

レベル1：初級 “lv1” フォルダのみ

レベル2：中級 “lv1” と “lv2” フォルダ

レベル3：上級 “lv1”，“lv2”，“lv3” の全てのフォルダ

2 アノテーションファイルと書式

各画像のロゴの位置とメーカー名のラベルを記したアノテーションファイルを“annotation.txt”としてフォルダ内に格納しています。また，メーカーごとのアノテーションファイルを“_annotation_each”フォルダに含めています。

書式

各画像ファイルの情報は、行頭に%をもつコメント文で区切られています。ロゴのラベルや外接矩形の座標は空白記号で区切られています。書式は以下のように定められています。

- % で始まるコメント文
- 画像ファイルのパス
- ロゴの数
- ロゴのラベル 外接矩形の左上 x 座標 左上 y 座標 横幅 縦幅

認識結果を記載する際にも、この書式をご使用ください。

ロゴの外接矩形

ロゴの外接矩形を表 1 のように定めます。なお、ロゴ境界が把握しづらい画像が多々含まれるため、おおよその位置と幅で指定しています。そのため、外接矩形が完全一致する場合はなく、100%の正答率は得られません。達成感を削ぐようで申し訳ありませんが、ご了承ください。

3 画像の扱いについて

コンテスト時には、“learn” フォルダ内の画像の追加・削除に関して次のルールを設けたいと思います。

1. 学習または参照用に不要だと思う画像ファイルは削除して構いません。学習にそぐわないと思われる画像も含まれています。
2. 学習用の画像を自身で新しく追加することはできません（テスト用の画像を学習用の画像に含めないようにするため）。ただし、用意された画像を変形・変色・劣化させて学習用サンプルを新たに作り出したり、ロゴの形状を抽出するために二値化や Matting などを施しても構いません。

もし、学習用のデータの作成・削除方法を提案法として主張される場合は、そのプログラムを提出の際に含めていただきます。

4 お詫び

また、初級用のレベルの背景に別のロゴがうっすらと写り込んでおり、上級に相当するであろう画像も初級に混入していたりしますが、ゲーム性を高める愛嬌だと思ってご容赦ください。

表 1: ロゴの種類 , および , ラベルと外接矩形

メーカー名	ラベル名	画像	備考
アシックス	ASICS		ストライプの交点の外側を通る矩形 .
アシックス	ASICS_a		外接矩形 .
FILA	FILA		F の外接矩形 .
FILA	FILA_f		F の外接矩形 .
ル・コック	LECOQ		雄鶏の外接矩形 .
ミズノ	MIZUNO		ロゴの外接矩形 .
ミズノ	MIZUNO_m		アルファベットを含めた外接矩形 .
ニューバランス	NB		外接矩形 . 尾を引いた N の場合 , 線幅を B にあわせる .
ニューバランス	NB_n		内側の N の外接矩形 .
瞬足	SHUN		内側の矢尻の外接矩形 .
アンダーアーマー	UA		ロゴの外接矩形 .
ヨネックス	YONEX		ロゴの外接矩形 .