

G06T イメ - ジデ - タ処理または発生一般  
[2006.01]

サブクラス内の索引

汎用イメ - ジデ - タ処理.....	1/00
イメ - ジの平面における幾何学的イメ - ジ変換	3/00
イメ - ジの強調または復元.....	5/00
イメ - ジ分析.....	7/00
イメ - ジ符号化.....	9/00
2D (二次元) イメ - ジ発生.....	11/00
アニメ - ション.....	13/00
3D (三次元) イメ - ジレンダリング.....	15/00
コンピュ - タグラフィックスのための 3D モデリング	17/00
コンピュ - タグラフィックスのための 3D モデルまたは	
イメ - ジの操作	19/00
1/00 汎用イメ - ジデ - タ処理 [6]	
A 汎用イメ - ジデ - タ処理一般 (H12.6 新設)	
B 図形デ - タ処理一般 (H12.6 新設)	
C 特定用途に適した画像処理システム (H12.6 新設)	
Z その他 (H12.6 新設)	
1/00 200 ・画像デ - タ・ファイリングシステム (H12.6 新設)	
A 画像デ - タ・ファイリングシステム一般 (H12.6 新設)	
B ・医療画像ファイリングシステム (H12.6 新設)	
C ・文書画像ファイリングシステム (H12.6 新設)	
D ・画像デ - タ・ファイリングシステムの入力 / 登録 (H12.6 新設)	
E ・画像デ - タ・ファイリングシステムの出力 / 検索 (H12.6 新設)	
Z その他 (H12.6 新設)	
1/00 280 ・撮像イメ - ジ処理システム (H12.6 新設)	
1/00 285 ・リモ - トセンシングイメ - ジ処理 (H12.6 新設)	
1/00 290 ・医用イメ - ジの処理 (H12.6 新設)	
A 放射線 [X 線] (H12.6 新設)	
B CT (H12.6 新設)	
C NMR [RI] (H12.6 新設)	
D 超音波 (H12.6 新設)	
Z その他のもの (H12.6 新設)	
1/00 295 ...細胞識別 (H12.6 新設)	
1/00 300 ・工業用イメ - ジの処理 (H12.6 新設)	
1/00 305 ...IC, プリント基板パタ - ン検査 (H12.6 新設)	
A 欠陥・良否検査 (H12.6 新設)	
B 部品の有無の検査及び部品の形状・位置の正当性検査 (H12.6 新設)	
C 位置検出・位置合せ (H12.6 新設)	
D 基準パタ - ンの作成 (H12.6 新設)	
Z その他のもの (H12.6 新設)	
1/00 310 ・印刷物 / パタ - ンの識別 (H12.6 新設)	
A 印字品質のチェック (H12.6 新設)	
Z その他のもの (H12.6 新設)	
1/00 315 ・三次元物体識別 (H12.6 新設)	

1/00 320	・その他の非光学的イメ - ジの処理 (H12.6 新設)
A	時系列パタ - ンの処理 (H12.6 新設)
Z	その他のもの (H12.6 新設)
1/00 330	・交通用イメ - ジの処理 (H12.6 新設)
A	道路を対象としたもの (H12.6 新設)
B	移動体を対象としたもの (H12.6 新設)
Z	その他のもの (H12.6 新設)
1/00 340	・人物用イメ - ジの処理 (H12.6 新設)
A	顔 (H12.6 新設)
B	全体像 (H12.6 新設)
Z	その他のもの (H12.6 新設)
1/00 400	・イメ - ジ取得 (H12.6 新設)
A	地図, 図面用 (H12.6 新設)
B	医用 (H12.6 新設)
C	工業, 物流用 (H12.6 新設)
D	IC, プリント基板用 (H12.6 新設)
E	印刷物, 紙幣用 (H12.6 新設)
F	印鑑用 (H12.6 新設)
G	指紋用 (H12.6 新設)
H	個人照合用 (H12.6 新設)
J	欠け, 傷検査用 (H12.6 新設)
K	曲線, グラフ用 [自動曲線追従用] (H12.6 新設)
L	オンライン位置入力用 (H12.6 新設)
M	三次元画像入力用 (H12.6 新設)
Z	その他のもの (H12.6 新設)
1/00 410	・カラ - イメ - ジの入力 (H12.6 新設)
1/00 420	・イメ - ジ入力装置の機構 (H12.6 新設)
A	装置の全体構成 (H12.6 新設)
B	装置の細部 (H12.6 新設)
C	光学系の構造 (H12.6 新設)
D	フィルタ (H12.6 新設)
E	オプティカルファイバ (H12.6 新設)
F	光源の構造 (H12.6 新設)
G	受光素子の構造 (H12.6 新設)
H	受光素子の位置調整 (H12.6 新設)
J	シ - トの搬送 (H12.6 新設)
P	手動走査するもの (H12.6 新設)
Z	その他のもの (H12.6 新設)
1/00 430	・イメ - ジ入力のための機構制御 (H12.6 新設)
A	機構制御一般 (H12.6 新設)
B	システム制御 (H12.6 新設)
C	異常チェック (H12.6 新設)
D	主走査制御 (H12.6 新設)
E	副走査制御 (H12.6 新設)
F	光学系制御 (H12.6 新設)
G	光源, 光量制御 (H12.6 新設)
H	位置合せ (H12.6 新設)
J	検出一般 (H12.6 新設)
Z	その他のもの (H12.6 新設)
1/00 440	・イメ - ジ入力方式 (H12.6 新設)
1/00 450	・イメ - ジ入力領域に関するもの (H12.6 新設)

1/00 460	A	手動領域指定 (H12.6 新設)	3/00 720	・高次元の構造物を低次元の面へ、位相幾何学写像することによる
	B	自動領域設定 (H12.6 新設)	3/00 725	・3次元木構造から2次元平面への再構成又は展開
	Z	その他のもの (H12.6 新設)	3/00 730	・円筒面から平面画像への変換
		・アナログ信号の補正、量子化 (H12.6 新設)	3/00 735	・非平面上の画像を投影するためのもの、例、測地学のスクリーン
	A	アナログ信号の補正一般 (H12.6 新設)	3/00 740	・入力画像の特性に応じて、変換方法を選択するもの
	B	アンプの利得調整〔AGCを含む〕(H12.6 新設)	3/00 745	・パノスフェリックから円筒状画像への変換
	C	背景レベルの補正〔白レベルホロワ〕(H12.6 新設)	3/00 750	・画像の位置合わせのためのもの、例、伸縮して繋ぎ止めること
	D	シエ - デイング補正 (H12.6 新設)	3/00 755	・アフィン変換の使用による
	E	感度ムラ、欠陥画素の補正 (H12.6 新設)	3/00 760	・伸縮して繋ぎ止めることによる
	J	量子化一般 (H12.6 新設)	3/00 765	・時空間変換、例、ビデオキュビズム
	K	最大値、最小値を用いるもの (H12.6 新設)	3/00 770	・画像のワ - ピングによる、例、各画素を個別に再配置することによる変換
	L	ヒストグラムを用いるもの (H12.6 新設)	3/00 775	・シ - ンの切出
	M	前後の信号に依存するもの (H12.6 新設)	3/00 780	・シ - ンの接合
	P	多値化 (H12.6 新設)	3/20	・全体のイメ - ジまたはその部分の線形変換、例、左右への移動 [2006.01]
	Z	その他 (H12.6 新設)	3/40	・全体のイメ - ジまたはその部分の拡大縮小 [2006.01]
		・イメ - ジ処理 (H12.6 新設)	3/40 700	・補間に基づいた拡大縮小、例、バイリニア補間 (G06T3/40,705,G06T3/40,715を優先する)
	A	イメ - ジ処理一般 (H12.6 新設)	3/40 705	・デモザイキング、例、カラ - フィルタ配列、ベイヤー - バタ - ン
	B	画像の再構成 (H12.6 新設)	3/40 710	・間引又はコピ - に基づいた拡大縮小、例、画素又はラインの間引き
	Z	その他のもの (H12.6 新設)	3/40 715	・エッジを強調する拡大縮小
1/00 510 1/20		・カラ - イメ - ジ処理 (H12.6 新設)	3/40 720	・画像モザイキングのためのもの、例、複数のサブ画像で構成された画像
		・プロセッサ - キテクチャ; プロセッサ構成、例、パイプライン [6]	3/40 725	・ニュー - ラルネットワ - クを使用
	A	イメ - ジ処理装置一般 (H12.6 新設)	3/40 730	・超解像処理、例、出力画像の解像度がセンサ - 解像度より高いもの
	B	マルチプロセッサ (H12.6 新設)	3/40 735	・異なるスペクトル帯域から細部を挿入することによる
	C	パイプライン (H12.6 新設)	3/40 740	・サブピクセルの置換による
	Z	その他のもの (H12.6 新設)	3/40 745	・元の低解像度画像を用いて、仮の高解像度画像を反復して修正していくことによる
		・ニュー - ラルネットワ - ク [6]	3/40 750	・変換に基づいた拡大縮小、例、FFT 領域での拡大縮小
		・メモリ管理 [6]	3/40 755	・画像解像度の符号変換、例、クライアント / サーバ - 構造
		・イメ - ジ入力装置におけるイメ - ジデータメモリへの格納、取出、転送 (H12.6 新設)	3/60	・全体のイメ - ジまたはその部分の回転 [2006.01]
	A	イメ - ジ入力装置における画像メモリ一般 (H12.6 新設)	3/60 700	・ブロックの回転による、例、再帰的な反転又は回転による
1/40 1/60 1/60 450	B	複数画素同時アクセス可能なメモリに関するもの (H12.6 新設)	3/60 705	・CORDIC[COordinate Rotation DIgital Compute] の使用による
	C	表示、出力用メモリに関するもの (H12.6 新設)	3/60 710	・メモリのアドレス指定又はマッピングによる回転
	D	バツファ、バツファ制御に関するもの (H12.6 新設)	3/60 715	・スキュ - ヘ歪ませる又はスキュ - 歪み除去、例、2 又は 3 段階の回転による
	E	周辺回路、インタフェエ - ス、データ転送に関するもの (H12.6 新設)	5/00	イメ - ジの強調または復元 [2006.01]
	F	アクセス方式、アクセス制御 (H12.6 新設)	5/00 700	・イメ - ジの復元
	G	アドレス制御 (H12.6 新設)	5/00 705	・ノイズ除去、平滑化
	H	タイミング制御 (H12.6 新設)	5/00 710	・ぼけの修正、鮮鋭化
	Z	その他のもの (H12.6 新設)	5/00 715	・アンシャ - プマスキング
		イメ - ジの平面における幾何学的イメ - ジ変換 [2006.01]	5/00 720	・レタッチ、インペインティング、キズ除去
		・アフィン変換 (G06T3/40,720,G06T3/00,750 を優先する)	5/00 725	・幾何学的修正
3/00 700 3/00 705 3/00 710 3/00 715		・コンテキストを保存しての変換、例、重要度マップの使用による (G06T3/00,745 を優先する)	5/00 730	・ダイナミックレンジの変更
		・魚眼、広角画像の変換		
		・コンテキスト中の細部を表示する (G06T3/00,710 を優先する)		

5/00 735 ..局所的に行うもの, 例. 暗部の強調  
 5/00 740 ..大局的, すなわち, イメ - ジ全体の特性に基づいて行うもの  
 5/10 ・非空間領域のフィルタリングによるもの [2006.01]  
 5/20 ・ロ - カルオペレ - タの使用によるもの [2006.01]  
 5/30 ..収縮または膨張, 例. 細線化 [2006.01]  
 5/40 ・ヒストグラム技術の使用によるもの [2006.01]  
 5/50 ・二つ以上のイメ - ジの使用によるもの, 例. 平均化, 減算 [2006.01]  
 7/00 イメ - ジ分析 [2017.01]  
 C 立体物のイメ - ジ認識  
 P 画像と音声と共に用いるものあるいは共通技術  
 Q 画質評価  
 U 対話型イメ - ジ分析  
 Z その他  
 7/00 130 ・人間の感性に基づく分析を行うもの  
 7/00 250 ・特徴量空間における領域抽出  
 7/00 300 ・パタ - ンマッチングによる認識  
 A 高速化に特徴のあるもの  
 B ・階層的処理に特徴のあるもの  
 C ・打ち切り処理に特徴のあるもの  
 D テンプレ - トマッチング  
 E 標準パタ - ンとの差異を調べるもの  
 F 特徴量を用いたもの  
 G ・ヒストグラムを用いたもの  
 H ・直交変換されたパタ - ンによるもの  
 M 光学的に認識を行うもの  
 Z その他  
 7/00 350 ・認識のために特定のアルゴリズムを用いることに特徴のあるもの  
 A 数学的アルゴリズムを用いることに特徴のあるもの, 例 .HMM  
 B 学習型アルゴリズムによる認識  
 C ・ニュー - ラルネットワークを用いるもの  
 D ・遺伝的アルゴリズム等によるもの  
 E 連想的アルゴリズムによるもの  
 Z その他  
 7/00 500 ・イメ - ジ処理による個人照合システム  
 7/00 510 ..個人照合  
 A 個人照合一般  
 B 体型; 体質による照合  
 D ・目, 例. 虹彩または網膜, による照合  
 E ・静脈照合  
 F ・顔照合  
 Z その他  
 7/00 530 ..指紋照合 (指紋イメ - ジ取得 G06T1/00 400G)  
 7/00 570 ..サイン; 筆跡による照合  
 7/00 590 ..印鑑照合  
 7/00 600 ・イメ - ジの検査  
 7/00 610 ..工業用イメ - ジの検査  
 A デザインル - ルを用いるもの  
 B 存在の有無をチェックするもの  
 C 参照イメ - ジを用いるもの

Z その他のもの  
 7/00 612 ..医用イメ - ジの検査  
 7/00 614 ...参照イメ - ジを用いるもの  
 7/00 616 ....時間的に異なるイメ - ジ同士を比較するもの  
 7/00 630 ..細胞イメ - ジの分析  
 7/00 640 ・リモ - トセンシングイメ - ジの分析  
 7/00 650 ・交通用イメ - ジの分析  
 A 道路を対象としたもの  
 B 移動体を対象としたもの  
 Z その他のもの  
 7/00 660 ・人物用イメ - ジの分析  
 A 顔  
 B 全体像  
 Z その他のもの  
 7/10 ・セグメンテ - ション; エッジ検出 (動きに基づくセグメンテ - ション G06T7/215) [2017.01]  
 このグル - プにおいては, 多観点分類が適用される。そのため, グル - プ G06T7/11, G06T7/12 または G06T7/13 により包含される観点に特徴がある主題事項は, グル - プ G06T7/136-G06T7/194 のうち関連するものにもまた分類されるべきである。 [2017.01]  
 7/11 ..領域に基づくセグメンテ - ション [2017.01]  
 7/12 ..エッジに基づくセグメンテ - ション [2017.01]  
 7/13 ..エッジ検出 [2017.01]  
 7/136 ..しきい値を含むもの [2017.01]  
 7/143 ..確率的アプロ - チを含むもの, 例. マルコフ確率場 [MRF] モデリング [2017.01]  
 7/149 ..変形可能なモデル, 例. 動的輪郭モデル, を含むもの [2017.01]  
 7/155 ..形態演算子を含むもの [2017.01]  
 7/162 ..グラフに基づく方法を含むもの [2017.01]  
 7/168 ..領域変換法を含むもの [2017.01]  
 7/174 ..2 以上のイメ - ジの使用を含むもの [2017.01]  
 7/181 ..エッジグロ - イングを含むもの; エッジリンクを含むもの [2017.01]  
 7/187 ..領域拡張を含むもの; 領域統合を含むもの; コネクテッドコンボ - ネットラベリングを含むもの [2017.01]  
 7/194 ..前景背景セグメンテ - ションを含むもの [2017.01]  
 7/20 ・動きの分析 (デジタルビデオ信号を符号化, 復号, 圧縮または伸張するための動き推定 H04N19/43, H04N19/51) [2017.01]  
 7/20 100 ..撮像系が移動するもの  
 7/20 300 ..人間の動きを抽出するもの  
 A 手話やジェスチャを分析するもの  
 B 顔; 表情を分析するもの  
 Z その他  
 7/207 ..解像度の階層全体にわたる動き推定をするためのもの (デジタルビデオ信号を符号化, 復号, 圧縮または伸張するためのマルチ解像度動き推定または階層的動き推定 H04N19/53) [2017.01]  
 7/215 ..動きに基づくセグメンテ - ション [2017.01]  
 7/223 ..ブロックマッチングを用いるもの [2017.01]  
 7/231 ...フルサ - チを用いるもの [2017.01]

7/238	・・・フルサ - チでないもの、例 .3 段階検索、を用いるもの [2017.01]	7/586	・・・多数の光源からのもの、例 . 照度差ステレオ [2017.01]
7/246	・・・特徴に基づく方法を用いるもの、例 . セグメントあるいはコ - ナ - をトラッキングするもの [2017.01]	7/593	・・・ステレオイメ - ジからのもの [2017.01]
7/254	・・・イメ - ジの差分を含むもの [2017.01]	7/60	・幾何学的属性の分析 [2017.01]
A	フレ - ム間差分を含むもの	7/60 110	・・・ラベリング、物体数；領域数の係数
B	背景差分を含むもの	7/60 120	・・・ランレングスを用いるもの
Z	その他	7/60 150	・・・幾何学量の算出
7/262	・・・領域変換法、例 . フ - リエ等の領域変換法、を用いるもの [2017.01]	D	特異点、例 . 分岐点、屈曲点、変曲点、始点または終点
7/269	・・・勾配法を用いるもの [2017.01]	G	曲率
7/277	・・・確率的アプロ - チを含むもの、例 . カルマンフィルタを用いるもの [2017.01]	S	形状
7/285	・・・一対のステレオイメ - ジのシ - ケンスを用いるもの [2017.01]	T	物体の角数を求めるもの
7/292	・・・マルチカメラトラッキング [2017.01]	Z	その他の幾何学量
7/30	・イメ - ジのアライメントのために変換パラメ - タを決定するもの、すなわち、イメ - ジ位置合わせ [2017.01]	7/60 180	・・・相互関係
7/32	・・・相関に基づく方法を用いるもの [2017.01]	A	連結関係
7/33	・・・特徴に基づく方法を用いるもの [2017.01]	B	距離
7/35	・・・統計的手法を用いるもの [2017.01]	D	オ - バ - ラツプ
7/37	・・・領域変換法を用いるもの [2017.01]	Z	その他
7/38	・・・イメ - ジシ - ケンスの位置合わせ [2017.01]	7/60 200	・・・幾何学的特徴を持つ領域の抽出
7/40	・テクスチャの分析（テクスチャからの深さまたは形状の復元 G06T7/529） [2017.01]	A	ル - プ
7/41	・・・テクスチャの統計的記述に基づくもの [2017.01]	C	円、弧、楕円
7/42	・・・領域変換法を用いるもの [2017.01]	D	外接多角形
7/44	・・・イメ - ジ操作演算子、例 . フィルタ - エッジ密度尺度または局所的ヒストグラム、を用いるもの [2017.01]	G	線分離
7/45	・・・共起行列演算を用いるもの [2017.01]	H	・ハフ変換
7/46	・・・確率場を用いるもの [2017.01]	J	・白線等、ガイド線などの抽出
7/48	・・・フラクタルを用いるもの [2017.01]	K	・枠、表、罫線
7/49	・・・構造上のテクスチャ記述に基づくもの、例 . プリミティブまたは配置規則を使用するもの [2017.01]	Z	その他
7/50	・深さまたは形状の復元 [2017.01]	7/60 300	・・・幾何学的特徴量による認識
7/507	・・・シェ - ディングからのもの（G06T7/586 が優先） [2017.01]	A	輪郭を用いたもの
7/514	・・・スベキュラリティからのもの [2017.01]	Z	その他
7/521	・・・レ - ザ測距からのもの、例 . 干渉法を使用するもの；立体照明の投影からのもの [2017.01]	7/62	・・・面積、周囲長、直径または体積の分析 [2017.01]
7/529	・・・テクスチャからのもの [2017.01]	7/64	・・・凸面または凹面の分析 [2017.01]
7/536	・・・透視図の効果からのもの、例 . 消失点の使用によるもの [2017.01]	7/66	・・・イメ - ジモ - メントまたは重心の分析 [2017.01]
7/543	・・・線画からのもの [2017.01]	7/68	・・・対称性の分析 [2017.01]
7/55	・・・複数のイメ - ジからのもの [2017.01]	7/70	・対象物のまたはカメラの位置または向きの決定（カメラキャリブレ - ション G06T7/80） [2017.01]
7/557	・・・光照射野からのもの、例 . プレノプティックカメラからのもの [2017.01]	A	位置のみを決定するもの
7/564	・・・輪郭からのもの [2017.01]	B	向きのみを決定するもの
7/571	・・・焦点からのもの [2017.01]	Z	その他
7/579	・・・動きからのもの [2017.01]	7/73	・・・特徴に基づく方法を用いるもの [2017.01]
		7/77	・・・統計的手法を用いるもの [2017.01]
		7/80	・内部または外部のカメラパラメ - タを決定するためにキャプチャされたイメ - ジを分析するもの、すなわち、カメラキャリブレ - ション [2017.01]
		7/90	・色の特徴の決定 [2017.01]
		A	色に関する特徴量の検出
		B	カラ - ヒストグラムを用いるもの
		C	特定色領域の抽出
		D	色空間で分析を行うもの
		Z	その他
		9/00	イメ - ジ符号化（静止画のための帯域または冗長度の減少 H04N1/41；静止カラ - 画像信号の符号化または復号化 H04N1/64；デジタルビデオ信号を符号化、復号化、圧縮または伸張するための方法または装置 H04N19/00） [2006.01]
		9/00 100	・モデルに基づく符号化、例 . ワイヤフレ - ム

9/00	200	・ニューラルネットワークを用いるもの	15/40	・隠れた部分の除去 [6,2011.01]
9/20		・輪郭の符号化, 例. エッジの検出を用いるもの [2006.01]	15/40 500	・…Z バッファの利用
9/40		・ツリ - 符号化, 例. 四分木, 八分木 [2006.01]	15/50	・照明効果 [6,2011.01]
11/00		2D[ 二次元 ] イメ - ジ発生 [6]	15/50 300	・…ブレンディング, 例. アンチエイリアシングのため
11/00 110		・テクスチャまたは色の発生	15/50 600	・…照明モデル
11/20		・基本的要素, 例. 直線または円, からのドロ - イング [6]	15/55	・…ラジオシティ [2011.01]
11/20 300		・…直線や曲線の描画	15/60	・…影の生成 [6]
11/20 600		・…チャートやグラフの描画	15/80	・…シェーディング [2011.01]
11/40		・表面の属性, 例. 色またはテクスチャ, の付加による平坦な表面の塗りつぶし [6]	15/83	・…フォンシェーディング [2011.01]
11/60		・図とテキストの編集; 図またはテキストの結合 [6]	15/87	・…グロ - シェーディング [2011.01]
11/60 100		・文書画像編集	17/00	コンピュ - タグラフィックスのための 3D モデリング [6]
	A	ペ - ジレイアウト /DTP	17/00 500	・木構造, 例. 八分木, 四分木
	B	・図形編集を伴うペ - ジレイアウト	17/05	・地理的なモデル [2011.01]
	C	・写真のペ - ジレイアウト, 例. 電子アルバム	17/10	・ポリュ - ム記述, 例. 円柱体, 立方体または CSG[ 構造的立体幾何 ] を用いるもの [6]
	D	・…写真の編集を伴うペ - ジレイアウト	17/20	・ワイヤフレ - ム記述, 例. ポリゴン化またはテセレ - ション [6]
	E	・色の編集	17/20 500	・…メッシュの再構成
	Z	その他	17/30	・サ - フェス記述, 例. 多項式曲面記述 [6]
11/60 300		・地図の編集	19/00	コンピュ - タグラフィックスのための 3D モデルまたはイメ - ジの操作 [2011.01]
11/80		・手動入力装置, 例. マウス, ライトペン, キ - ボ - ド上の方向キ -, を用いて手描きでドロ - 又はペイントされたイメ - ジを作成または修正するもの [6]	A	三次元イメ - ジの操作一般
	A	ビットマップ画像の編集	C	・三次元イメ - ジの選択 / 衝突判定処理
	B	図形デ - タの編集	F	・立体視を用いるもの
	C	図形の選択 / 衝突判定処理	Z	その他
	D	部品画像を組み合わせるもの	19/00 300	・3D モデルまたはイメ - ジ中の移動
	E	操作に特徴のあるもの	A	操作者の分身が仮想空間内を移動するもの
	F	特定用途のためのもの	B	操作者自身が仮想空間内を移動している演出を行うもの / 模擬視界生成
	Z	その他	Z	その他
13/00		アニメ - ション [6,2011.01]	19/00 600	・複合現実感 (複合現実感のための物体姿勢の同定, トラッキング, カメラのキャリブレ - ションは G06T7/00 )
13/20		・3D[ 三次元 ] アニメ - ション [2011.01]	19/20	・3D イメ - ジの編集, 例. 形または色の変更, オブジェクトの整列または部分の配置 [2011.01]
13/20 500		・…オ - ディオデ - タによる制御		
13/40		・…キャラクタ, 例. 人間, 動物または仮想生物, についてのもの [2011.01]		
13/60		・…自然現象, 例. 雨, 雪, 水または植物, についてのもの [2011.01]		
13/80		・2D アニメ - ション, 例. スプライトを用いるもの [2011.01]		
	A	二次元イメ - ジにおけるアニメ - ション効果一般		
	B	制作に特徴のあるもの		
	C	再生に特徴のあるもの		
	Z	その他		
15/00		3D[ 三次元 ] イメ - ジレンダリング [6,2011.01]		
15/00 501		・汎用レンダリングア - キテクチャ		
15/02		・ノンフォトリアリスティックレンダリング [2011.01]		
15/04		・テクスチャマッピング [2011.01]		
15/06		・レイトレ - シング [2011.01]		
15/08		・ポリュ - ムレンダリング [2011.01]		
15/10		・幾何学的効果 [6,2011.01]		
15/20		・…透視演算 [6,2011.01]		
15/20 500		・…イメ - ジベ - スドレンダリング		
15/30		・…クリッピング [6,2011.01]		

