

イメージデータ処理または発生一般 [2006.01]

サブクラス内の索引

汎用イメージデータ処理 1/00.....	
イメージの平面における幾何学的イメージ変換 3/00.....	
イメージの強調または復元 5/00.....	
イメージ分析 7/00.....	
イメージ符号化 9/00.....	
2D (二次元) イメージ発生 11/00.....	
アニメーション 13/00.....	
3D (三次元) イメージレンダリング 15/00.....	
コンピュータグラフィックスのための 3D モデリング 17/00	
コンピュータグラフィックスのための 3D モデルまたはイメージの操作 19/00.....	
1/00 汎用イメージデータ処理[6]	
A 汎用イメージデータ処理一般 (H12.6 新設)	
B 図形データ処理一般 (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)	
200 ・画像データ・ファイリングシステム (H12.6 新設)	
200 A画像データ・ファイリングシステム一般 (H12.6 新設)	
200 B・医療画像ファイリングシステム (H12.6 新設)	
200 C・文書画像ファイリングシステム (H12.6 新設)	
200 D・画像データ・ファイリングシステムの入力/登録 (H12.6 新設)	
200 E・画像データ・ファイリングシステムの出力/検索 (H12.6 新設)	
200 Zその他 (H12.6 新設)	
280 ・撮像イメージ処理システム (H12.6 新設)	
285 ・リモートセンシングイメージ処理 (H12.6 新設)	
290 ・・医用イメージの処理 (H12.6 新設)	
290 A放射線〔X 線〕 (H12.6 新設)	
290 BCT (H12.6 新設)	
290 CNMR〔RI〕 (H12.6 新設)	
290 D超音波 (H12.6 新設)	
290 Zその他のもの (H12.6 新設)	
295 ・・・細胞識別 (H12.6 新設)	
300 ・・工業用イメージの処理 (H12.6 新設)	
305 ・・・IC, プリント基板パターン検査 (H12.6 新設)	
305 A欠陥・良否検査 (H12.6 新設)	
305 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)	
305 C位置検出・位置合せ (H12.6 新設)	
305 D基準パターンの作成 (H12.6 新設)	
305 Zその他のもの (H12.6 新設)	
310 ・・印刷物/パターンの識別 (H12.6 新設)	
310 A印字品質のチェック (H12.6 新設)	
310 Zその他のもの (H12.6 新設)	
315 ・・三次元物体識別 (H12.6 新設)	
320 ・・その他の非光学的イメージの処理 (H12.6 新設)	
320 A時系列パターンの処理 (H12.6 新設)	
320 Zその他のもの (H12.6 新設)	
330 ・・交通用イメージの処理 (H12.6 新設)	
330 A道路を対象としたもの (H12.6 新設)	
330 B移動体を対象としたもの (H12.6 新設)	
330 Zその他のもの (H12.6 新設)	
340 ・・人物用イメージの処理 (H12.6 新設)	
340 A顔 (H12.6 新設)	
340 B全体像 (H12.6 新設)	
340 Zその他のもの (H12.6 新設)	
400 ・イメージ取得 (H12.6 新設)	
400 A地図, 図面用 (H12.6 新設)	
400 B医用 (H12.6 新設)	
400 C工業, 物流用 (H12.6 新設)	
400 DIC, プリント基板用 (H12.6 新設)	
400 E印刷物, 紙幣用 (H12.6 新設)	
400 F印鑑用 (H12.6 新設)	
400 G指紋用 (H12.6 新設)	
400 H個人照合用 (H12.6 新設)	
400 J欠け, 傷検査用 (H12.6 新設)	
400 K曲線, グラフ用〔自動曲線追従用〕 (H12.6 新設)	
400 Lオンライン位置入力用 (H12.6 新設)	
400 M三次元画像入力用 (H12.6 新設)	
400 Zその他のもの (H12.6 新設)	
410 ・・カラーイメージの入力 (H12.6 新設)	
420 ・・イメージ入力装置の機構 (H12.6 新設)	
420 A装置の全体構成 (H12.6 新設)	
420 B装置の細部 (H12.6 新設)	
420 C光学系の構造 (H12.6 新設)	
420 Dフィルタ (H12.6 新設)	
420 Eオペテイカルファイバ (H12.6 新設)	
420 F光源の構造 (H12.6 新設)	
420 G受光素子の構造 (H12.6 新設)	
420 H受光素子の位置調整 (H12.6 新設)	
420 Jシートの搬送 (H12.6 新設)	
420 P手動走査するもの (H12.6 新設)	
420 Zその他のもの (H12.6 新設)	
430 ・・イメージ入力のための機構制御 (H12.6 新設)	
430 A機構制御一般 (H12.6 新設)	
430 Bシステム制御 (H12.6 新設)	
430 C異常チェック (H12.6 新設)	
430 D主走査制御 (H12.6 新設)	
430 E副走査制御 (H12.6 新設)	
430 F光学系制御 (H12.6 新設)	
430 G光源, 光量制御 (H12.6 新設)	

430	H位置合せ (H12.6 新設)	450	Zその他のもの (H12.6 新設)
430	J検出一般 (H12.6 新設)	3/00	イメージの平面における幾何学的イメージ変換[2024.01]
430	Zその他のもの (H12.6 新設)	775	・シーンの切出
440	・イメージ入力方式 (H12.6 新設)	780	・シーンの接合
450	・イメージ入力領域に関するもの (H12.6 新設)	3/02	・アフィン変換 (画像の位置合わせのためのもの G06T3/147; 画像モザイクのためのもの G06T3/4038) [2024.01]
450	A手動領域指定 (H12.6 新設)	3/04	・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もの (天球画像から円筒状画像への変換 G06T3/12) [2024.01]
450	B自動領域設定 (H12.6 新設)	3/047	・魚眼または広角の変換[2024.01]
450	Zその他のもの (H12.6 新設)	3/053	・コンテキスト中の細部を表示 (魚眼または広角の変換 G06T3/047) [2024.01]
460	・アナログ信号の補正, 量子化 (H12.6 新設)	3/06	・高次元の構造から低次元の表面への位相幾何学的写像[2024.01]
460	Aアナログ信号の補正一般 (H12.6 新設)	3/067	・3次元木構造から2次元平面への再構成又は展開[2024.01]
460	Bアンプの利得調整 [AGCを含む] (H12.6 新設)	3/073	・回転面から平面画像への変換, 例. 円筒面から平面画像[2024.01]
460	C背景レベルの補正 [白レベルホロワ] (H12.6 新設)	3/08	・非平面の表面上に画像を投影, 例. 測地学のスクリーン[2024.01]
460	Dシェーディング補正 (H12.6 新設)	3/10	・入力画像の特性に応じて、変換方法を選択[2024.01]
460	E感度ムラ, 欠陥画素の補正 (H12.6 新設)	3/12	・天球画像から円筒状画像への変換 [2024.01]
460	J量子化一般 (H12.6 新設)	3/14	・画像の位置合わせのための変換, 例. 画像のアライメントのための調整またはマッピング[2024.01]
460	K最大値, 最小値を用いるもの (H12.6 新設)	3/147	・アフィン変換を用いるもの[2024.01]
460	Lヒストグラムを用いるもの (H12.6 新設)	3/153	・弾性スナッピングを用いるもの [2024.01]
460	M前後の信号に依存するもの (H12.6 新設)	3/16	・時空間変換, 例. ビデオキュビズム [2024.01]
460	P多値化 (H12.6 新設)	3/18	・画像のワーピング, 例. 各画素を個別に再配置[2024.01]
460	Zその他 (H12.6 新設)	3/20	・画像の全体またはその部分の線形変換, 例. 左右への移動[2024.01]
500	・イメージ処理 (H12.6 新設)	3/40	・画像の全体またはその部分のスケーリング, 例. 拡大または縮小[2024.01]
500	Aイメージ処理一般 (H12.6 新設)	3/4007	・補間に基づくもの, 例. バイリニア補間 (画像のデモザイキング G06T3/4015; エッジドリブンまたはエッジベースのスケーリング G06T3/403) [2024.01]
500	B画像の再構成 (H12.6 新設)	3/4015	・画像のデモザイキング, 例. カラーフィルタアレイ [CFA] またはベイヤーパターン[2024.01]
500	Zその他のもの (H12.6 新設)	3/4023	・画素または画素のラインの間引に基づくもの; 画素または画素のラインの挿入に基づくもの[2024.01]
510	・カラーイメージ処理 (H12.6 新設)	3/403	・エッジドリブンのスケーリング; エッジベースのスケーリング[2024.01]
1/20	・プロセッサアーキテクチャ; プロセッサ構成, 例. パイプライン[6]		
A	イメージ処理装置一般 (H12.6 新設)		
B	マルチプロセッサ (H12.6 新設)		
C	パイプライン (H12.6 新設)		
Z	その他のもの (H12.6 新設)		
1/40	・ニューラルネットワーク[6]		
1/60	・メモリ管理[6]		
450	・イメージ入力装置におけるイメージデータのメモリへの格納, 取出, 転送 (H12.6 新設)		
450	Aイメージ入力装置における画像メモリ一般 (H12.6 新設)		
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)		
450	C表示, 出力用メモリに関するもの (H12.6 新設)		
450	Dバツファ, バツファ制御に関するもの (H12.6 新設)		
450	E周辺回路, インタフェース, データ転送に関するもの (H12.6 新設)		
450	Fアクセス方式, アクセス制御 (H12.6 新設)		
450	Gアドレス制御 (H12.6 新設)		
450	Hタイミング制御 (H12.6 新設)		

3/4038	・画像モザイクング, 例. 平面サブ画像から平面画像を構成[2024. 01]		の[2024. 01]
3/4046	・ニューラルネットワークを用いるもの[2024. 01]	7/00	イメージ分析[2017. 01]
3/4053	・超解像, すなわちセンサーの解像度より高い出力画像の解像度, に基づくもの[2024. 01]	C	立体物のイメージ認識
3/4061	・異なるスペクトル帯域から細部を挿入することによるもの[2024. 01]	P	画像と音声を共に用いるものあるいは共通技術
3/4069	・サブピクセルの移動によるもの[2024. 01]	Q	画質評価
3/4076	・低解像度の元画像を用いて高解像度の画像を反復して修正するもの[2024. 01]	U	対話型イメージ分析
3/4084	・変換領域で行うもの, 例. 離散フーリエ変換[FFT] 領域におけるスケーリング[2024. 01]	Z	その他
3/4092	・画像解像度の変換を伴うトランスコーディング, 例. クライアント-サーバー構造を用いることによるもの[2024. 01]	130	・人間の感性に基づく分析を行うもの
3/60	・画像の全体またはその部分の回転[2024. 01]	250	・特徴量空間における領域抽出
3/602	・ブロック回転によるもの, 例. 再帰的な反転または回転によるもの[2024. 01]	300	・パターンマッチングによる認識
3/604	・座標回転デジタル計算機[CORDIC]の装置を用いるもの[2024. 01]	300 A	高速化に特徴のあるもの
3/606	・メモリのアドレス指定又はマッピングによるもの[2024. 01]	300 B	階層的処理に特徴のあるもの
3/608	・スキュー変形によるもの, 例. 2-パス法または3-パス法による回転[2024. 01]	300 C	打ち切り処理に特徴のあるもの
5/00	イメージの強調または復元[2024. 01]	300 D	テンプレートマッチング
700	・イメージの復元	300 E	標準パターンとの差異を調べるもの
5/10	・非空間領域のフィルタリングを用いるもの[2006. 01]	300 F	特徴量を用いたもの
5/20	・ローカルオペレータを用いるもの[2006. 01]	300 G	ヒストグラムを用いたもの
5/30	・収縮または膨張, 例. 細線化[2006. 01]	300 H	直交変換されたパターンによるもの
5/40	・ヒストグラム技術を用いるもの[2006. 01]	300 M	光学的に認識を行うもの
5/50	・二つ以上の画像を用いるもの, 例. 平均化, 減算[2006. 01]	300 Z	その他
5/60	・機械学習を用いるもの, 例. ニューラルネットワーク[2024. 01]	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
5/70	・ノイズ除去; 平滑化[2024. 01]	350 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
5/73	・ぼけの修正; 鮮鋭化[2024. 01]	350 B	学習型アルゴリズムによる認識
5/75	・アンシャープマスキング[2024. 01]	350 C	ニューラルネットワークを用いるもの
5/77	・レタッチ, インペインティング, キズ除去[2024. 01]	350 D	遺伝的アルゴリズム等によるもの
5/80	・幾何学的修正[2024. 01]	350 E	連想的アルゴリズムによるもの
5/90	・画像またはその部分のダイナミックレンジの変更[2024. 01]	350 Z	その他
5/92	・画像全体の特性に基づくもの[2024. 01]	500	・イメージ処理による個人照合システム
5/94	・画像の局所的な特性に基づくもの, 例. ローカルのコントラスト強調のためのもの	510	・個人照合
		510 A	個人照合一般
		510 B	体型; 体質による照合
		510 D	目, 例. 虹彩または網膜, による照合
		510 E	静脈照合
		510 F	顔照合
		510 Z	その他
		530	・指紋照合 (指紋イメージ取得 G06T1/00 400G)
		570	・サイン; 筆跡による照合
		590	・印鑑照合
		600	・イメージの検査
		610	・工業用イメージの検査
		610 A	デザインルールを用いるもの
		610 B	存在の有無をチェックするもの
		610 C	参照イメージを用いるもの
		610 Z	その他のもの
		612	・医用イメージの検査
		614	・参照イメージを用いるもの
		616	・時間的に異なるイメージ同士を比較するもの
		630	・細胞イメージの分析

640	・リモートセンシングイメージの分析	7/223	・・ブロックマッチングを用いるもの [2017. 01]
650	・交通用イメージの分析	7/231	・・・フルサーチを用いるもの[2017. 01]
650	A道路を対象としたもの	7/238	・・・フルサーチでないもの, 例. 3 段階検 索, を用いるもの[2017. 01]
650	B移動体を対象としたもの	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ーナーをトラッキング するもの[2017. 01]
660	・人物用イメージの分析	7/254	・・イメージの差分を含むもの[2017. 01]
660	A顔	A	フレーム間差分を含むもの
660	B全体像	B	背景差分を含むもの
660	Zその他のもの	Z	その他
7/10	・セグメンテーション; エッジ検出 (動きに 基づくセグメンテーション G06T7/215) [2017. 01]	7/262	・・領域変換法, 例. フーリエ等の領域変換 法, を用いるもの[2017. 01]
注			
・ グループ G06T7/11 G06T7/13 に分類する際 は, G06T7/136-G06T7/194 の関連するグループにも分類する。			
7/11	・・領域に基づくセグメンテーション [2017. 01]	7/269	・・勾配法を用いるもの[2017. 01]
7/12	・・エッジに基づくセグメンテーション [2017. 01]	7/277	・・確率的アプローチを含むもの, 例. カル マンフィルタを用いるもの[2017. 01]
7/13	・・エッジ検出[2017. 01]	7/285	・・一対のステレオイメージのシーケンス を用いるもの[2017. 01]
7/136	・・しきい値を含むもの[2017. 01]	7/292	・・マルチカメラトラッキング[2017. 01]
7/143	・・確率的アプローチを含むもの, 例. マル コフ確率場[MRF]モデリング[2017. 01]	7/30	・イメージのアライメントのために変換パ ラメータを決定するもの, すなわち, イメ ージ位置合わせ[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]	7/32	・・相関に基づく方法を用いるもの [2017. 01]
7/155	・・形態演算子を含むもの[2017. 01]	7/33	・・特徴に基づく方法を用いるもの [2017. 01]
7/162	・・グラフに基づく方法を含むもの [2017. 01]	7/35	・・統計的手法を用いるもの[2017. 01]
7/168	・・領域変換法を含むもの[2017. 01]	7/37	・・領域変換法を用いるもの[2017. 01]
7/174	・・2 以上のイメージの使用を含むもの [2017. 01]	7/38	・・イメージシーケンスの位置合わせ [2017. 01]
7/181	・・エッジグローイングを含むもの; エッジ リンキングを含むもの[2017. 01]	7/40	・テキストチャの分析 (テキストチャからの深 さまたは形状の復元 G06T7/529) [2017. 01]
7/187	・・領域拡張を含むもの; 領域統合を含むも の; コネクテッドコンポーネントラベリ ングを含むもの[2017. 01]	7/41	・・テキストチャの統計的記述に基づくもの [2017. 01]
7/194	・・前景背景セグメンテーションを含むも の[2017. 01]	7/42	・・・領域変換法を用いるもの[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]	7/44	・・・イメージ操作演算子, 例. フィルター, 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]
100	・・撮像系が移動するもの	7/45	・・・共起行列演算を用いるもの[2017. 01]
300	・・人間の動きを抽出するもの	7/46	・・・確率場を用いるもの[2017. 01]
300	A手話やジェスチャを分析するもの	7/48	・・・フラクタルを用いるもの[2017. 01]
300	B顔; 表情を分析するもの	7/49	・・構造上のテキスト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]
300	Zその他	7/50	・深さまたは形状の復元[2017. 01]
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]	7/507	・・シェーディングからのもの (G06T7/586 が優先) [2017. 01]
7/215	・・動きに基づくセグメンテーション [2017. 01]	7/514	・・スペキュラリティからのもの[2017. 01]
		7/521	・・レーザ測距からのもの, 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]

- 7/529 ・ ・ テクスチャからのもの[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]
- 7/543 ・ ・ 線画からのもの[2017. 01]
- 7/55 ・ ・ 複数のイメージからのもの[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]
- 7/564 ・ ・ ・ 輪郭からのもの[2017. 01]
- 7/571 ・ ・ ・ 焦点からのもの[2017. 01]
- 7/579 ・ ・ ・ 動きからのもの[2017. 01]
- 7/586 ・ ・ ・ 多数の光源からのもの, 例. 照度差ステレオ[2017. 01]
- 7/593 ・ ・ ・ ステレオイメージからのもの[2017. 01]
- 7/60 ・ 幾何学的属性の分析[2017. 01]
- 110 ・ ・ ラベリング, 物体数; 領域数の係数
- 120 ・ ・ ランレングスを用いるもの
- 150 ・ ・ 幾何学量の算出
- 150 D 特異点, 例. 分岐点, 屈曲点, 変曲点, 始点または終点
- 150 G 曲率
- 150 S 形状
- 150 T 物体の角数を求めるもの
- 150 Z その他の幾何学量
- 180 ・ ・ 相互関係
- 180 A 連結関係
- 180 B 距離
- 180 D オーバラップ
- 180 Z その他
- 200 ・ ・ 幾何学的特徴を持つ領域の抽出
- 200 A ループ
- 200 C 円, 弧, 楕円
- 200 D 外接多角形
- 200 G 線分離
- 200 H ・ ハフ変換
- 200 J ・ 白線等, ガイド線などの抽出
- 200 K ・ 枠, 表, 罫線
- 200 Z その他
- 300 ・ ・ 幾何学的特徴量による認識
- 300 A 輪郭を用いたもの
- 300 Z その他
- 7/62 ・ ・ 面積, 周囲長, 直径または体積の分析[2017. 01]
- 7/64 ・ ・ 凸面または凹面の分析[2017. 01]
- 7/66 ・ ・ イメージモーメントまたは重心の分析[2017. 01]
- 7/68 ・ ・ 対称性の分析[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 (カメラキャリブレーション G06T7/80) [2017. 01]
- A 位置のみを決定するもの
- B 向きのみを決定するもの
- Z その他
- 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ータを決定するためにキャプチャされたイメージを分析するもの, すなわち, カメラキャリブレーション[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 カラー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 イメージ符号化 (静止画のための帯域または冗長度の減少 H04N1/41; 静止カラー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]
- 100 ・ モデルに基づく符号化, 例. ワイヤフレーム
- 200 ・ ニューラル・ネットワークを用いるもの
- 9/20 ・ 輪郭の符号化, 例. エッジの検出を用いるもの[2006. 01]
- 9/40 ・ ツリー符号化, 例. 四分木, 八分木[2006. 01]
- 11/00 2D[二次元]イメージ発生[6]
- 110 ・ テクスチャまたは色の発生
- 11/20 ・ 基本的要素, 例. 直線または円, からのドローイング[6]
- 300 ・ ・ 直線や曲線の描画
- 600 ・ ・ チャートやグラフの描画
- 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]
- 11/60 ・ 図とテキストの編集; 図またはテキストの結合[6]
- 100 ・ 文書画像編集
- 100 A ページレイアウト/DTP
- 100 B ・ 図形編集を伴うページレイアウト
- 100 C ・ 写真のページレイアウト, 例. 電子アルバム
- 100 D ・ ・ 写真の編集を伴うページレイアウト
- 100 E ・ 色の編集
- 100 Z その他
- 300 ・ 地図の編集
- 11/80 ・ 手動入力装置, 例. マウス, ライトペン, キーボード上の方向キー, を用いて手描きでドロー又はペイントされたイメージを作成または修正するもの[6]
- A ビットマップ画像の編集
- B 図形データの編集
- C 図形の選択/衝突判定処理
- D 部品画像を組み合わせるもの
- E 操作に特徴のあるもの

G O 6 T

F 特定用途のためのもの
 Z その他
 13/00 アニメーション[6, 2011. 01]
 13/20 ・3D[三次元]アニメーション[2011. 01]
 500 ・・オーディオデータによる制御
 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 アニメーション, 例. スプライトを用いるもの[2011. 01]
 A 二次元イメージにおけるアニメーション効果一般
 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 ー ジ レ ン ダ リ ン グ
 [6, 2011. 01]
 501 ・汎用レンダリングアーキテクチャ
 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 ・レイトレーシング[2011. 01]
 15/08 ・ボリュームレンダリング[2011. 01]
 15/10 ・幾何学的効果[6, 2011. 01]
 15/20 ・・透視演算[6, 2011. 01]
 500 ・・・イメージベースドレンダリング
 15/30 ・・クリッピング[6, 2011. 01]
 15/40 ・・隠れた部分の除去[6, 2011. 01]
 500 ・・・Z バッファの利用
 15/50 ・照明効果[6, 2011. 01]
 300 ・・ブレンディング, 例. アンチエイリアシングのため
 600 ・・照明モデル
 15/55 ・・ラジオシティ[2011. 01]
 15/60 ・・影の生成[6]
 15/80 ・・シェーディング[2011. 01]
 15/83 ・・・フォンシェーディング[2011. 01]
 15/87 ・・・グーローシェーディング[2011. 01]
 17/00 コンピュータグラフィックスのための 3D
 モデリング[6]
 500 ・木構造, 例. 八分木, 四分木
 17/05 ・地理的なモデル[2011. 01]
 17/10 ・ボリューム記述, 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]
 17/20 ・ワイヤフレーム記述, 例. ポリゴン化またはテセレーション[6]
 500 ・・メッシュの再構成
 17/30 ・サーフェス記述, 例. 多項式曲面記述[6]
 19/00 コンピュータグラフィックスのための 3D
 モデルまたはイメージの操作[2011. 01]
 A 三次元イメージの操作一般
 C ・三次元イメージの選択/衝突判定処理

F ・立体視を用いるもの
 Z その他
 300 ・3D モデルまたはイメージ中の移動
 300 A操作者の分身が仮想空間内を移動するもの
 300 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
 300 Zその他
 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ーションはG06T7/00)
 19/20 ・3Dイメージの編集, 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]