

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)	

	A	手動領域指定 (H12.6 新設)	3/047	・・魚眼または広角の変換 [2024.01]
	B	自動領域設定 (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]
	Z	その他のもの (H12.6 新設)		
1/00 460		・・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]
	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]
	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]
	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]
	D	シエ - デイング補正 (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]
	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]
	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]
	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]
	L	ヒストグラムを用いるもの (H12.6 新設)		
	M	前後の信号に依存するもの (H12.6 新設)	3/153	・・弾性スナッピングを用いるもの [2024.01]
	P	多値化 (H12.6 新設)	3/16	・時空間変換, 例 . ビデオキュビズム [2024.01]
	Z	その他 (H12.6 新設)	3/18	・画像のワ - ピング, 例 . 各画素を個別に再配置 [2024.01]
1/00 500		・イメ - ジ処理 (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]
	A	イメ - ジ処理一般 (H12.6 新設)	3/40	・画像の全体またはその部分のスケ - リング, 例 . 拡大または縮小 [2024.01]
	B	画像の再構成 (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 - スのスケ - リング G06T3/403) [2024.01]
	Z	その他のもの (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]
1/00 510		・・カラ - イメ - ジ処理 (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]
1/20		・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]	3/403	・・エッジドリブンのスケ - リング; エッジベ - スのスケ - リング [2024.01]
	A	イメ - ジ処理装置一般 (H12.6 新設)	3/4038	・・画像モザイキング, 例 . 平面サブ画像から平面画像を構成 [2024.01]
	B	マルチプロセッサ (H12.6 新設)	3/4046	・・ニュー - ラルネットワーク - クを用いるもの [2024.01]
	C	パイプライン (H12.6 新設)	3/4053	・・超解像, すなわちセンサ - の解像度より高い出力画像の解像度, に基づくもの [2024.01]
	Z	その他のもの (H12.6 新設)	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]
1/40		・・ニュー - ラルネットワーク - ク [6]	3/4069	・・サブピクセルの移動によるもの [2024.01]
1/60		・メモリ管理 [6]	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]
1/60 450		・・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)	3/4084	・・変換領域で行うもの, 例 . 離散フ - リエ変換 [FFT] 領域におけるスケ - リング [2024.01]
	A	イメ - ジ入力装置における画像メモリー一般 (H12.6 新設)	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 - 構造を用いることによるもの [2024.01]
	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	・画像の全体またはその部分の回転 [2024.01]
	C	表示, 出力用メモリに関するもの (H12.6 新設)		
	D	バツファ, バツファ制御に関するもの (H12.6 新設)		
	E	周辺回路, インタフェ - ス, デ - タ転送に関するもの (H12.6 新設)		
	F	アクセス方式, アクセス制御 (H12.6 新設)		
	G	アドレス制御 (H12.6 新設)		
	H	タイミング制御 (H12.6 新設)		
	Z	その他のもの (H12.6 新設)		
3/00		イメ - ジの平面における幾何学的イメ - ジ変換 [2024.01]		
3/00 775		・シ - ンの切出		
3/00 780		・シ - ンの接合		
3/02		・アフィン変換 (画像の位置合わせのためのもの G06T3/147; 画像モザイキングのためのもの G06T3/4038) [2024.01]		
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]		

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]			D	・遺伝的アルゴリズム等によるもの
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]	7/00	500	E	連想的アルゴリズムによるもの
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]			Z	その他
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]	7/00	510		・イメ - ジ処理による個人照合システム
5/00	イメ - ジの強調または復元 [2024.01]				・個人照合
5/00 700	・イメ - ジの復元			A	個人照合一般
5/10	・非空間領域のフィルタリングを用いるもの [2006.01]			B	体型；体質による照合
5/20	・ロ - カルオペレ - タを用いるもの [2006.01]	7/00	530	D	・目、例、虹彩または網膜、による照合
5/30	・収縮または膨張、例、細線化 [2006.01]			E	・静脈照合
5/40	・ヒストグラム技術を用いるもの [2006.01]	7/00	570	F	・顔照合
5/50	・二つ以上の画像を用いるもの、例、平均化、減算 [2006.01]	7/00	590	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]	7/00	530		・指紋照合（指紋イメ - ジ取得 G06T1/00 400G）
5/70	・ノイズ除去；平滑化 [2024.01]	7/00	570		・サイン；筆跡による照合
5/73	・ぼけの修正；鮮鋭化 [2024.01]	7/00	590		・印鑑照合
5/75	・アンシャ - ブマスキング [2024.01]	7/00	600		・イメ - ジの検査
5/77	・レタッチ、インペインティング、キズ除去 [2024.01]	7/00	610		・工業用イメ - ジの検査
5/80	・幾何学的修正 [2024.01]			A	デザインル - ルを用いるもの
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]	7/00	612	B	存在の有無をチェックするもの
5/92	・画像全体の特性に基づくもの [2024.01]	7/00	614	C	参照イメ - ジを用いるもの
5/94	・画像の局所的な特性に基づくもの、例、ロ - カルのコントラスト強調のためのもの [2024.01]	7/00	616	Z	その他のもの
7/00	イメ - ジ分析 [2017.01]	7/00	612		・医用イメ - ジの検査
C	立体物のイメ - ジ認識	7/00	614		・参照イメ - ジを用いるもの
P	画像と音声と共に用いるものあるいは共通技術	7/00	616		・時間的に異なるイメ - ジ同士を比較するもの
Q	画質評価	7/00	630		・細胞イメ - ジの分析
U	対話型イメ - ジ分析	7/00	640		・リモ - トセンシングイメ - ジの分析
Z	その他	7/00	650		・交通用イメ - ジの分析
7/00 130	・人間の感性に基づく分析を行うもの			A	道路を対象としたもの
7/00 250	・特徴量空間における領域抽出			B	移動体を対象としたもの
7/00 300	・パタ - ンマッチングによる認識			Z	その他のもの
A	高速化に特徴のあるもの	7/00	660		・人物用イメ - ジの分析
B	・階層的処理に特徴のあるもの			A	顔
C	・打ち切り処理に特徴のあるもの			B	全体像
D	テンプレ - トマッチング			Z	その他のもの
E	標準パタ - ンとの差異を調べるもの	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]
F	特徴量を用いたもの				ゲル - プ G06T7/11 G06T7/13 に分類する際は、G06T7/136 - G06T7/194 の関連するゲル - プにも分類する。
G	・ヒストグラムを用いたもの	7/11			・領域に基づくセグメンテ - ション [2017.01]
H	・直交変換されたパタ - ンによるもの	7/12			・エッジに基づくセグメンテ - ション [2017.01]
M	光学的に認識を行うもの	7/13			・エッジ検出 [2017.01]
Z	その他	7/136			・しきい値を含むもの [2017.01]
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	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]
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	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]
B	学習型アルゴリズムによる認識	7/155			・形態演算子を含むもの [2017.01]
C	・ニューラルネットワークを用いるもの	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ーションを含むもの [2017.01]	7/50	・深さまたは形状の復元 [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]	7/507	.. シェーディングからのもの ( G06T7/586 が優先 ) [2017.01]
7/20 100	.. 撮像系が移動するもの	7/514	.. スペキュラリティからのもの [2017.01]
7/20 300	.. 人間の動きを抽出するもの	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]
A	手話やジェスチャを分析するもの	7/529	.. テクスチャからのもの [2017.01]
B	顔 ; 表情を分析するもの	7/536	.. 透視図的效果からのもの, 例 . 消失点の使用によるもの [2017.01]
Z	その他	7/543	.. 線画からのもの [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]	7/55	.. 複数のイメ - ジからのもの [2017.01]
7/215	.. 動きに基づくセグメンテーション [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]
7/223	.. ブロックマッチングを用いるもの [2017.01]	7/564	... 輪郭からのもの [2017.01]
7/231	... フルサ - チを用いるもの [2017.01]	7/571	... 焦点からのもの [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]	7/579	... 動きからのもの [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]	7/586	... 多数の光源からのもの, 例 . 照度差ステレオ [2017.01]
7/254	.. イメ - ジの差分を含むもの [2017.01]	7/593	... ステレオイメ - ジからのもの [2017.01]
A	フレ - ム間差分を含むもの	7/60	・幾何学的属性の分析 [2017.01]
B	背景差分を含むもの	7/60 110	.. ラベリング, 物体数 ; 領域数の係数
Z	その他	7/60 120	.. ランレングスを用いるもの
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]	7/60 150	.. 幾何学量の算出
7/269	.. 勾配法を用いるもの [2017.01]	D	特異点, 例 . 分岐点, 屈曲点, 変曲点, 始点または終点
7/277	.. 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]	G	曲率
7/285	.. 一対のステレオイメ - ジのシーケンスを用いるもの [2017.01]	S	形状
7/292	.. マルチカメラトラッキング [2017.01]	T	物体の角数を求めるもの
7/30	・イメ - 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 - ジ位置合わせ [2017.01]	Z	その他の幾何学量
7/32	.. 相関に基づく方法を用いるもの [2017.01]	7/60 180	.. 相互関係
7/33	.. 特徴に基づく方法を用いるもの [2017.01]	A	連結関係
7/35	.. 統計的手法を用いるもの [2017.01]	B	距離
7/37	.. 領域変換法を用いるもの [2017.01]	D	オ - バ - ラツプ
7/38	.. イメ - ジシーケンスの位置合わせ [2017.01]	Z	その他
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]	7/60 200	.. 幾何学的特徴を持つ領域の抽出
7/41	.. テクスチャの統計的記述に基づくもの [2017.01]	A	ル - プ
7/42	... 領域変換法を用いるもの [2017.01]	C	円, 弧, 楕円
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]	D	外接多角形
7/45	... 共起行列演算を用いるもの [2017.01]	G	線分離
7/46	... 確率場を用いるもの [2017.01]	H	・ハフ変換
7/48	... フラクタルを用いるもの [2017.01]	J	・白線等, ガイド線などの抽出
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]	K	・枠, 表, 罫線
		Z	その他
		7/60 300	.. 幾何学的特徴量による認識
		A	輪郭を用いたもの
		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 - 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]	13/60	・自然現象, 例. 雨, 雪, 水または植物, についてのもの [2011.01]
7/77	・統計的手法を用いるもの [2017.01]	13/80	・2D アニメ - ション, 例. スプライトを用いるもの [2011.01]
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 - 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]	A	二次元イメ - ジにおけるアニメ - ション効果一般
7/90	・色の特徴の決定 [2017.01]	B	制作に特徴のあるもの
A	色に関する特徴量の検出	C	再生に特徴のあるもの
B	カラ - ヒストグラムを用いるもの	Z	その他
C	特定色領域の抽出	15/00	3D[ 三次元 ] イメ - ジレンダリング [6,2011.01]
D	色空間で分析を行うもの	15/00 501	・汎用レンダリングア - キテクチャ
Z	その他	15/02	・ノンフォトリアリスティックレンダリング [2011.01]
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]	15/04	・テクスチャマッピング [2011.01]
9/00 100	・モデルに基づく符号化, 例. ワイヤフレーム - ム	15/06	・レイトレ - シング [2011.01]
9/00 200	・ニューラル・ネットワークを用いるもの	15/08	・ポリュ - ムレンダリング [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]	15/10	・幾何学的効果 [6,2011.01]
9/40	・ツリ - 符号化, 例. 四分木, 八分木 [2006.01]	15/20	・透視演算 [6,2011.01]
11/00	2D[ 二次元 ] イメ - ジ発生 [6]	15/20 500	・イメ - ジベ - スドレンダリング
11/00 110	・テクスチャまたは色の発生	15/30	・クリッピング [6,2011.01]
11/20	・基本的要素, 例. 直線または円, からのドロ - イング [6]	15/40	・隠れた部分の除去 [6,2011.01]
11/20 300	・直線や曲線の描画	15/40 500	・Z バッファの利用
11/20 600	・チャ - トやグラフの描画	15/50	・照明効果 [6,2011.01]
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]	15/50 300	・ブレンディング, 例. アンチエイリアシングのため
11/60	・図とテキストの編集; 図またはテキストの結合 [6]	15/50 600	・照明モデル
11/60 100	・文書画像編集	15/55	・ラジオシティ [2011.01]
A	ペ - ジレイアウト /DTP	15/60	・影の生成 [6]
B	・図形編集を伴うペ - ジレイアウト	15/80	・シェ - ディング [2011.01]
C	・写真のペ - ジレイアウト, 例. 電子アルバム	15/83	・フォンシェ - ディング [2011.01]
D	・写真の編集を伴うペ - ジレイアウト	15/87	・グ - ロ - シェ - ディング [2011.01]
E	・色の編集	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]
Z	その他	17/00 500	・木構造, 例. 八分木, 四分木
11/60 300	・地図の編集	17/05	・地理的なモデル [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]	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]
A	ビットマップ画像の編集	17/20	・ワイヤフレーム記述, 例. ポリゴン化またはテセレ - ション [6]
B	図形デ - タの編集	17/20 500	・メッシュの再構成
C	図形の選択 / 衝突判定処理	17/30	・サ - フェス記述, 例. 多項式曲面記述 [6]
D	部品画像を組み合わせるもの	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]
E	操作に特徴のあるもの	A	三次元イメ - ジの操作一般
F	特定用途のためのもの	C	・三次元イメ - ジの選択 / 衝突判定処理
Z	その他	F	・立体視を用いるもの
13/00	アニメ - ション [6,2011.01]	Z	その他
13/20	・3D[ 三次元 ] アニメ - ション [2011.01]	19/00 300	・3D モデルまたはイメ - ジ中の移動
13/20 500	・オ - ディオデ - タによる制御	A	操作者の分身が仮想空間内を移動するもの
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]	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
		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 )
		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]

