

G06T イメージデータ処理または発生一般 [6, 8]

注

このサブクラスは以下のものを包含する：[6]

—幾何学的に対象物のモデリングを行うための装置、最終的に得られたモデルがその対象物のイメージの表示に使用されるものであるか、他の目的、例えばモデルに対応する物の製造、使用されるものであるか問わない；[6]

—対象物のイメージの幾何学的属性を分析するための装置。
[6]

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]

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]

1/40 ・ニューラルネットワーク [6]

1/60 ・メモリ管理 [6]

3/00 イメージの平面における幾何学的イメージ変換、例. ビットマップからビットマップへ異なるイメージを作るもの [6]

3/20 ・全体のイメージまたはその部分の線形変換、例. 左右への移動 [6]

3/40 ・全体のイメージまたはその部分の拡大縮小 [6]

3/60 ・全体のイメージまたはその部分の回転 [6]

5/00 イメージの強調または復元、例. ビットマップからビットマップへ類似のイメージを作るもの [6]

5/10 ・非空間領域のフィルタリングによるもの [6]

5/20 ・ローカルオペレータの使用によるもの [6]

5/30 ・収縮または膨張、例. 細線化 [6]

5/40 ・ヒストグラム技術の使用によるもの [6]

5/50 ・二つ以上のイメージの使用によるもの、例. 平均化、減算 [6]

7/00 イメージ分析 [2017. 01]

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]

注

このグループにおいては、多観点分類が適用される。そのため、グループ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、グループ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ーション [2017. 01]

7/12 ・エッジに基づくセグメンテーション [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 ・確率的アプローチを含むもの、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以上のイメージの使用を含むもの [2017. 01]

7/181 ・エッジグローイングを含むもの；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；コネクテッドコンポーネン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]

7/20 ・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]

7/207 ・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ーション [2017. 01]

7/223 ・ブロックマッチングを用いるもの [2017. 01]

7/231 ・フルサーチを用いるもの [2017. 01]

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]

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]
- 7/254 ・・イメージの差分を含むもの [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]
- 7/269 ・・勾配法を用いるもの [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]
- 7/285 ・・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]
- 7/292 ・・マルチカメラトラッキング [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]
- 7/32 ・・相関に基づく方法を用いるもの [2017. 01]
- 7/33 ・・特徴に基づく方法を用いるもの [2017. 01]
- 7/35 ・・統計的手法を用いるもの [2017. 01]
- 7/37 ・・領域変換法を用いるもの [2017. 01]
- 7/38 ・・イメージシーケンスの位置合わせ [2017. 01]
- 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 G O 6 T 7 / 5 2 9) [2017. 01]
- 7/41 ・・テクスチャの統計的記述に基づくもの [2017. 01]
- 7/42 ・・領域変換法を用いるもの [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]
- 7/45 ・・・共起行列演算を用いるもの [2017. 01]
- 7/46 ・・・確率場を用いるもの [2017. 01]
- 7/48 ・・・フラクタルを用いるもの [2017. 01]
- 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]
- 7/50 ・深さまたは形状の復元 [2017. 01]
- 7/507 ・・シェーディングからのもの (G O 6 T 7 / 5 8 6 が優先) [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]
- 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 G O 6 T 7 / 8 0) [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]
- 9/00 **イメージ符号化, 例. ビットマップから非ビットマップへ** (静止画のための帯域または冗長さの減少 H O 4 N 1 / 4 1 ; 静止カラー画像信号の符号化または復号化 H O 4 N 1 / 6 4 ; 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 H O 4 N 1 9 / 0 0) [6]
- 9/20 ・輪郭の符号化, 例. エッジの検出を用いるもの [6]
- 9/40 ・ツリー符号化, 例. 四分木, 八分木 [6]
- 11/00 **2D [二次元] イメージ発生 [6]**
- 11/20 ・基本的要素, 例. 直線または円, からのドローイング [6]
- 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]
- 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]
- 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]
- 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]
- 15/00 **3D [三次元] イメージレンダリング [6, 2011. 01]**
- 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]
- 15/30 ・・クリッピング [6, 2011. 01]
- 15/40 ・・隠れた部分の除去 [6, 2011. 01]
- 15/50 ・照明効果 [6, 2011. 01]
- 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]**
- 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]
- 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]**
- 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]