

# G06T イメージデータ処理または発生一般 [ 2 0 0 6 . 0 1 ]

## 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 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 [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
3/02	・ アフィン変換 (画像の位置合わせのため のもの G 0 6 T 3 / 1 4 7 ; 画像モザ イクキングのためのもの G 0 6 T 3 / 4 0 3 8 ) [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
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 G 0 6 T 3 / 1 2 ) [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
3/047	・ 魚眼または広角の変換 [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
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 G 0 6 T 3 / 0 4 7 ) [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
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 [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
3/067	・ 3 次元木構造から 2 次元平面への再構 成又は展開 [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
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 [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
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 [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
3/10	・ 入力画像の特性に応じて、変換方法を選 択 [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
3/12	・ 天球画像から円筒状画像への変換 [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
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 [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
3/147	・ アフィン変換を用いるもの [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
3/153	・ 弾性スナッピングを用いるもの [ 2 0

2 4 . 0 1 ]	
3/16	・ 時空間変換, 例. ビデオキュビズム [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
3/18	・ 画像のワーピング, 例. 各画素を個別に 再配置 [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
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 [ 2 0 0 6 . 0 1 ]
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 [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
3/4007	・ 補間に基づくもの, 例. パイリニア補 間 (画像のデモザイクキング G 0 6 T 3 / 4 0 1 5 ; エッジドリブンまたはエッジ ベースのスケーリング G 0 6 T 3 / 4 0 3 ) [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
3/4015	・ 画像のデモザイクキング, 例. カラーフ ィルターアレイ [ C F A ] またはペイヤ ーパターン [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
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 [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
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 [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
3/4038	・ 画像モザイクキング, 例. 平面サブ画像 から平面画像を構成 [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
3/4046	・ ニューラルネットワークを用いるもの [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
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 [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
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 [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
3/4069	・ サブピクセルの移動によるもの [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
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 [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
3/4084	・ 変換領域で行うもの, 例. 離散フーリ エ変換 [ F F T ] 領域におけるスケーリ ング [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
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 [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
3/60	・ 画像の全体またはその部分の回転 [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
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 [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
3/604	・ 座標回転デジタル計算機 [ C O R D I C ] の装置を用いるもの [ 2 0 2 4 . 0 1 ]

- 3/606 ・ ・ メモリのアドレス指定又はマッピングによるもの [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
- 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 [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
- 5/00 イメージの強調または復元 [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
- 5/10 ・ 非空間領域のフィルタリングを用いるもの [ 2 0 0 6 . 0 1 ]
- 5/20 ・ ローカルオペレータを用いるもの [ 2 0 0 6 . 0 1 ]
- 5/30 ・ ・ 収縮または膨張, 例 . 細線化 [ 2 0 0 6 . 0 1 ]
- 5/40 ・ ヒストグラム技術を用いるもの [ 2 0 0 6 . 0 1 ]
- 5/50 ・ 二つ以上の画像を用いるもの, 例 . 平均化, 減算 [ 2 0 0 6 . 0 1 ]
- 5/60 ・ 機械学習を用いるもの, 例 . ニューラルネットワーク [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
- 5/70 ・ ノイズ除去; 平滑化 [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
- 5/73 ・ ぼけの修正; 鮮鋭化 [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
- 5/75 ・ ・ アンシャープマスキング [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
- 5/77 ・ レタッチ, インペインティング, キズ除去 [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
- 5/80 ・ 幾何学的修正 [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
- 5/90 ・ 画像またはその部分のダイナミックレンジの変更 [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
- 5/92 ・ ・ 画像全体の特性に基づくもの [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
- 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 [ 2 0 2 4 . 0 1 ]
- 7/00 イメージ分析 [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
- 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 G 0 6 T 7 / 2 1 5 ) [ 2 0 1 7 . 0 1 ]

## 注

グループ G 0 6 T 7 / 1 1 G 0 6 T 7 / 1 3 に分類する際は, G 0 6 T 7 / 1 3 6 ~ G 0 6 T 7 / 1 9 4 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 [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
- 7/12 ・ ・ エッジに基づくセグメンテーション [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
- 7/13 ・ ・ エッジ検出 [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
- 7/136 ・ ・ しきい値を含むもの [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
- 7/143 ・ ・ 確率的アプローチを含むもの, 例 . マルコフ確率場 [ M R F ] モデリング [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
- 7/149 ・ ・ 変形可能なモデル, 例 . 動的輪郭モデル, を含むもの [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
- 7/155 ・ ・ 形態演算子を含むもの [ 2 0 1 7 . 0

- 1 ]
- 7/162 ・ ・ グラフに基づく方法を含むもの [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
- 7/168 ・ ・ 領域変換法を含むもの [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
- 7/174 ・ ・ 2 以上のイメージの使用を含むもの [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
- 7/181 ・ ・ エッジクロージングを含むもの; エッジリンクングを含むもの [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
- 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トラベリングを含むもの [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
- 7/194 ・ ・ 前景背景セグメンテーションを含むもの [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
- 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 H 0 4 N 1 9 / 4 3 , H 0 4 N 1 9 / 5 1 ) [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
- 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 H 0 4 N 1 9 / 5 3 ) [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
- 7/215 ・ ・ 動きに基づくセグメンテーション [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
- 7/223 ・ ・ ブロックマッチングを用いるもの [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
- 7/231 ・ ・ ・ フルサーチを用いるもの [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
- 7/238 ・ ・ ・ フルサーチでないもの, 例 . 3 段階検索, を用いるもの [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
- 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 [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
- 7/254 ・ ・ イメージの差分を含むもの [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
- 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 [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
- 7/269 ・ ・ 勾配法を用いるもの [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
- 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 [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
- 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 [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
- 7/292 ・ ・ マルチカメラトラッキング [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
- 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 [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
- 7/32 ・ ・ 相関に基づく方法を用いるもの [ 2 0 1 7 . 0 1 ]

7/33	・特徴に基づく方法を用いるもの [ 2 0 1 7 . 0 1 ]	7/62	・面積，周囲長，直径または体積の分析 [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
7/35	・統計的手法を用いるもの [ 2 0 1 7 . 0 1 ]	7/64	・凸面または凹面の分析 [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
7/37	・領域変換法を用いるもの [ 2 0 1 7 . 0 1 ]	7/66	・イメージモーメントまたは重心の分析 [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
7/38	・イメージシーケンスの位置合わせ [ 2 0 1 7 . 0 1 ]	7/68	・対称性の分析 [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
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 0 6 T 7 / 5 2 9 ) [ 2 0 1 7 . 0 1 ]	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 0 6 T 7 / 8 0 ) [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
7/41	・テクスチャの統計的記述に基づくもの [ 2 0 1 7 . 0 1 ]	7/73	・特徴に基づく方法を用いるもの [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
7/42	・領域変換法を用いるもの [ 2 0 1 7 . 0 1 ]	7/77	・統計的手法を用いるもの [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
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 [ 2 0 1 7 . 0 1 ]	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 [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
7/45	・共起行列演算を用いるもの [ 2 0 1 7 . 0 1 ]	7/90	・色の特徴の決定 [ 2 0 1 7 . 0 1 ]
7/46	・確率場を用いるもの [ 2 0 1 7 . 0 1 ]	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 H 0 4 N 1 / 4 1 ; 静止カ ラ画像信号の符号化または復号化 H 0 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 0 4 N 1 9 / 0 0 ) [ 2 0 0 6 . 0 1 ]
7/48	・フラクタルを用いるもの [ 2 0 1 7 . 0 1 ]	9/20	・輪郭の符号化，例．エッジの検出を用い るもの [ 2 0 0 6 . 0 1 ]
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 [ 2 0 1 7 . 0 1 ]	9/40	・ツリー符号化，例．四分木，八分木 [ 2 0 0 6 . 0 1 ]
7/50	・深さまたは形状の復元 [ 2 0 1 7 . 0 1 ]	11/00	2 D [ 二次元 ] イメージ発生 [ 2 0 2 6 . 0 1 ]
7/507	・シェーディングからのもの ( G 0 6 T 7 / 5 8 6 が優先 ) [ 2 0 1 7 . 0 1 ]	11/10	・テクスチャリング；着色；テクスチャ または色の生成 ( レタッチ，インペイン ティングまたはキズの除去 G 0 6 T 5 / 7 7 ) [ 2 0 2 6 . 0 1 ]
7/514	・スペキュラリティからのもの [ 2 0 1 7 . 0 1 ]	11/20	・基本的要素からの描画 [ 2 0 2 6 . 0 1 ]
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 [ 2 0 1 7 . 0 1 ]	11/23	・直線または曲線を用いるもの [ 2 0 2 6 . 0 1 ]
7/529	・テクスチャからのもの [ 2 0 1 7 . 0 1 ]	11/26	・チャートまたはグラフの描画 [ 2 0 2 6 . 0 1 ]
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 [ 2 0 1 7 . 0 1 ]	11/40	・表面属性の付加による平坦な表面の塗り つぶし，例．色またはテクスチャの追加 [ 2 0 0 6 . 0 1 ]
7/543	・線画からのもの [ 2 0 1 7 . 0 1 ]	11/60	・イメージの作成または編集；イメージと テキストの結合 [ 2 0 2 6 . 0 1 ]
7/55	・複数のイメージからのもの [ 2 0 1 7 . 0 1 ]	11/65	・地理的地図上のもの [ 2 0 2 6 . 0 1 ]
7/557	・光照射野からのもの，例．ブレノプ ティックカメラからのもの [ 2 0 1 7 . 0 1 ]	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 ]
7/564	・輪郭からのもの [ 2 0 1 7 . 0 1 ]	12/00	投影からのトモグラフィ再構成 [ 2 0 2 6 . 0 1 ]
7/571	・焦点からのもの [ 2 0 1 7 . 0 1 ]		
7/579	・動きからのもの [ 2 0 1 7 . 0 1 ]		
7/586	・多数の光源からのもの，例．照度差 ステレオ [ 2 0 1 7 . 0 1 ]		
7/593	・ステレオイメージからのもの [ 2 0 1 7 . 0 1 ]		
7/60	・幾何学的属性の分析 [ 2 0 1 7 . 0 1 ]		

- 12/10 ・イメージの前処理，例．キャリブレーション，ソースのポジショニング，または散乱補正 [ 2 0 2 6 . 0 1 ]
- 12/20 ・逆問題，すなわち投射空間からオブジェクト空間への変換 [ 2 0 2 6 . 0 1 ]
- 12/30 ・イメージの後処理，例．金属アーチファクトの補正 [ 2 0 2 6 . 0 1 ]
- 13/00 アニメーション [ 6 , 2 0 1 1 . 0 1 ]
- 13/20 ・3 D [ 三次元 ] アニメーション [ 2 0 1 1 . 0 1 ]
- 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 [ 2 0 1 1 . 0 1 ]
- 13/60 ・・自然現象，例．雨，雪，水または植物，についてのもの [ 2 0 1 1 . 0 1 ]
- 13/80 ・2 D アニメーション，例．スプライトを用いるもの [ 2 0 1 1 . 0 1 ]
- 15/00 3 D [ 三次元 ] イメージレンダリング [ 2 0 1 1 . 0 1 ]
- 15/02 ・ノンフォトリアリスティックレンダリング [ 2 0 1 1 . 0 1 ]
- 15/04 ・テクスチャマッピング [ 2 0 1 1 . 0 1 ]
- 15/06 ・レイトレーシング [ 2 0 1 1 . 0 1 ]
- 15/08 ・ボリュームレンダリング [ 2 0 1 1 . 0 1 ]
- 15/10 ・幾何学的効果 [ 6 , 2 0 1 1 . 0 1 ]
- 15/20 ・・透視演算 [ 6 , 2 0 1 1 . 0 1 ]
- 15/30 ・・クリッピング [ 6 , 2 0 1 1 . 0 1 ]
- 15/40 ・・隠れた部分の除去 [ 6 , 2 0 1 1 . 0 1 ]
- 15/50 ・照明効果 [ 6 , 2 0 1 1 . 0 1 ]
- 15/55 ・・ラジオシティ [ 2 0 1 1 . 0 1 ]
- 15/60 ・・影の生成 [ 6 ]
- 15/80 ・・シェーディング [ 2 0 1 1 . 0 1 ]
- 15/83 ・・・フォンシェーディング [ 2 0 1 1 . 0 1 ]
- 15/87 ・・・グーローシェーディング [ 2 0 1 1 . 0 1 ]
- 17/00 コンピュータグラフィックスのための3 D モデリング [ 2 0 0 6 . 0 1 ]
- 17/05 ・地理的なモデル [ 2 0 1 1 . 0 1 ]
- 17/10 ・ボリューム記述，例．円柱体，立方体またはC S G [ 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3 D モデルまたはイメージの操作 [ 2 0 1 1 . 0 1 ]
- 19/20 ・3 D 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 [ 2 0 1 1 . 0 1 ]