

G06 COMPUTO; CALCULO; CONTEO

G06T TRATAMIENTO O GENERACION DE DATOS DE IMAGEN, EN GENERAL (especialmente adoptados para aplicaciones particulares, ver las subclases apropiadas, p. ej. G01C, G06K, G09G, H04N) [6,8]

- (1) La presente subclase cubre : [6]
- las disposiciones para el modelado geométrico de los objetos, donde el modelo final es utilizado para la visualización de una imagen del objeto o para algún otro propósito, tal como la fabricación de un objeto correspondiente; [6]
 - las disposiciones para analizar los atributos geométricos de una imagen de un objeto; [6]
- (2) La presente subclase no cubre : [6]
- la fotogrametría o videogrametría, que están cubiertas por la subclase G01C; [8]
 - la lectura o el reconocimiento de caracteres impresos o escritos, o el reconocimiento de formas, p. ej. de huellas dactilares, que son cubiertas por la clase G06K; [6]
 - la modificación de los datos de imagen que permiten la visualización utilizando ventanas múltiples, que es cubierta por la subclase G09G; [6]
 - los circuitos para generar las funciones para la visualización, que son cubiertos por la subclase G09G; [6]
 - la exploración de documentos o similares para la transmisión de imágenes, que es cubierta por la subclase H04N. [6]

Esquema general

TRATAMIENTO DE DATOS DE IMAGEN, DE APLICACION GENERAL.....	1/00
TRANSFORMACION GEOMETRICA DE LA IMAGEN EN EL PLANO DE LA IMAGEN	3/00
PERFECCIONAMIENTO O RESTAURACION DE IMAGEN.....	5/00
ANALISIS DE IMAGEN.....	7/00
CODIFICACION DE IMAGEN.....	9/00

GENERACION DE IMAGEN (2D) BIDIMENSIONAL	11/00
ANIMACION.....	13/00
INTERPRETACION DE IMAGEN (3D) TRIDIMENSIONAL.....	15/00
MODELADO 3D PARA GRÁFICOS DE COMPUTADOR	17/00
MANIPULACIÓN DE MODELOS 3D O IMÁGENES PARA GRÁFICOS DE COMPUTADOR	19/00

1/00	Tratamiento de datos de imagen, de aplicación general [6]	7/40	• Análisis de la textura [6]
1/20	• Arquitecturas de procesadores; Configuración de procesadores, p. ej. configuración en pipeline (arquitecturas de computadores universales con programas almacenados G06F 15/76) [6]	7/60	• Análisis de los atributos geométricos, p. ej. de la superficie, del centro de gravedad, del perímetro, a partir de una imagen [6]
1/40	• • Redes neuronales [6]	9/00	Codificación de imagen, p. ej. desde un mapeado binario para obtener un mapeado no binario (compresión en general H03M; compresión para la transmisión de imágenes H04N) [6]
1/60	• Gestión de memoria [6]	9/20	• Codificación de los contornos, p. ej. utilizando la detección de los contornos [6]
3/00	Transformación geométrica de la imagen en el plano de la imagen, p. ej. desde un mapeado binario a un mapeado binario para crear una imagen diferente [6]	9/40	• Codificación en forma de árbol, p. ej. en cuatro ramas, en ocho ramas [6]
3/20	• Translación lineal de una imagen completa o de una parte de imagen, p. ej. desfase [6]	11/00	Generación de imagen 2D (Bidimensional) [6]
3/40	• Cambio de escala de una imagen completa o de una parte de imagen [6]	11/20	• Dibujo a partir de elementos básicos, p.ej. líneas o círculos [6]
3/60	• Rotación de una imagen completa o de una parte de imagen [6]	11/40	• Relleno de una superficie plana por adición de atributos de superficie, p. ej. color o textura [6]
5/00	Perfeccionamiento o restauración de imagen, p. ej. desde un mapeado binario a un mapeado binario creando una imagen similar [6]	11/60	• Edición de figuras y de texto; Combinación de figuras o de texto [6]
5/10	• utilizando el filtrado en el dominio no espacial [6]	11/80	• Creación o modificación de una imagen dibujada o pintada a mano utilizando un dispositivo manual de entrada, p. ej. un ratón, un lápiz luminoso, las teclas de dirección sobre el teclado [6]
5/20	• utilizando los operadores locales [6]	13/00	Animación [6,2011.01]
5/30	• • Erosión o dilatación, p. ej. adelgazamiento [6]	13/20	• animación 3D [Tridimensional] [2011.01]
5/40	• utilizando técnicas de histogramas [6]	13/40	• • de caracteres, p.ej. humanos, animales o seres virtuales [2011.01]
5/50	• utilizando varias imágenes, p. ej. promedio, resta [6]		
7/00	Análisis de imagen, p. ej. desde un mapeado binario para obtener un mapeado no binario [6]		
7/20	• Análisis del movimiento [6]		

13/60	. . de fenómenos naturales, p.ej. lluvia, nieve, agua o plantas [2011.01]
13/80	. animación 2D, p.ej. utilizando dibujos (sprites) [2011.01]
15/00	Interpretación de imágenes 3D [Tridimensionales] [6,2011.01]
15/02	. • Interpretación no-foto realista [2011.01]
15/04	. Mapeado de texturas [2011.01]
15/06	. Trazado de rayos [2011.01]
15/08	. Interpretación de volumen [2011.01]
15/10	. Efectos geométricos [6,2011.01]
15/20	. . Cálculo de perspectiva [6,2011.01]
15/30	. . Delimitación [6,2011.01]
15/40	. . Supresión de partes escondidas [6,2011.01]
15/50	. Efectos de luz [6,2011.01]
15/55	. . Radiosidad [2011.01]
15/60	. . Generación de sombra [6]

15/80	. . Sombreado [2011.01]
15/83	. . . Sombreado de Phong [2011.01]
15/87	. . . Sombreado de Gouraud [2011.01]
17/00	modelado 3D mediante gráficos de computador [6]
17/05	. Modelos geográficos [2011.01]
17/10	. Descripción de volumen, p.ej. cilindros, cubos o utilizando CSG [Geometría Constructiva del Sólido] [6]
17/20	. Descripción marco de alambre, p. ej. formando polígonos o teselas [6]
17/30	. Descripción de superficie, p. ej. descripción de superficie polinomial [6]
19/00	Manipulación de modelos 3D modelos o imágenes para gráficos de computador [2011.01]
19/20	. Edición de imágenes 3D, p. ej. cambio de formas o de colores, alineación de objetos o posicionado de partes [2011.01]