

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
INTERPRETACIÓN 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 [6,8]

- 1/20 . Arquitecturas de procesadores; Configuración de procesadores, p. ej. configuración en pipeline (arquitecturas de computadores universales con programas almacenados G06F 15/76) [6,8]

1/40 . . Redes neuronales [6,8]

1/60 . Gestión de memoria [6,8]

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 [6,8]

3/20 . Translación lineal de una imagen completa o de una parte de imagen, p. ej. desfase [6,8]

3/40 . Cambio de escala de una imagen completa o de una parte de imagen [6,8]

3/60 . Rotación de una imagen completa o de una parte de imagen [6,8]

5/00 Perfeccionamiento o restauración de imagen, p. ej. desde un mapeado binario a un mapeado binario creando una imagen similar [6,8]

5/10 . utilizando el filtrado en el dominio no espacial [6,8]

5/20 . utilizando los operadores locales [6,8]

5/30 . . Erosión o dilatación, p. ej. adelgazamiento [6,8]

5/40 . utilizando técnicas de histogramas [6,8]

5/50 . utilizando varias imágenes, p. ej. promedio, resta [6,8]

7/00 Análisis de imagen, p. ej. desde un mapeado binario para obtener un mapeado no binario [6,8]

7/20 . Análisis del movimiento [6,8]

7/40 . Análisis de la textura [6,8]

7/60 . Análisis de los atributos geométricos, p. ej. de la superficie, del centro de gravedad, del perímetro, a partir de una imagen [6,8]

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) [6,8]

9/20 . Codificación de los contornos, p. ej. utilizando la detección de los contornos [6,8]

9/40 . Codificación en forma de árbol, p. ej. en cuatro ramas, en ocho ramas [6,8]

11/00 Generación de imagen 2D (Bidimensional) [6,8]

11/20 . Dibujo a partir de elementos básicos, p. ej. líneas o círculos [6,8]

11/40 . Relleno de una superficie plana por adición de atributos de superficie, p. ej. color o textura [6,8]

11/60 . Edición de figuras y de texto; Combinación de figuras o de texto [6,8]

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 [6,8]

13/00 Animación [6,8,2011.01]

13/20 . animación 3D [Tridimensional] [2011.01]

13/40 . . de caracteres, p. ej. humanos, animales o seres virtuales [2011.01]

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] [6,8,2011.01]
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 [6,8,2011.01]
15/20	. . Cálculo de perspectiva [6,8,2011.01]
15/30	. . Delimitación [6,8,2011.01]
15/40	. . Supresión de partes escondidas [6,8,2011.01]
15/50	. Efectos de luz [6,8,2011.01]
15/55	. . Radiosidad [2011.01]
15/60	. . Generación de sombra [6,8]

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 [6,8]
17/05	. Modelos geográficos [2011.01]
17/10	. Descripción de volumen, p. ej. cilindros, cubos o utilizando CSG [Geometría Constructiva del Sólido] [6,8]
17/20	. Descripción marco de alambre, p. ej. formando polígonos o teselas [6,8]
17/30	. Descripción de superficie, p. ej. descripción de superficie polinomial [6,8]
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]