

G06 **CÓMPUTO; CÁLCULO; CONTEO** (marcadores de tanteo computerizados para competencias A63B 71/06, A63D 15/20, A63F 1/18; combinaciones de accesorios para escribir con dispositivos de cálculo B43K 29/08)

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 LOS DATOS DE IMAGEN, DE APLICACION GENERAL	1/00	CODIFICACION DE IMAGEN	9/00
TRANSFORMACION GEOMETRICA DE LA IMAGEN EN EL PLANO DE LA IMAGEN	3/00	GENERACION DE IMAGEN BIDIMENSIONAL (2D)	11/00
PERFECCIONAMIENTO O RESTAURACION DE IMAGEN.....	5/00	EFFECTOS DE ANIMACION BIDIMENSIONAL (2D)	13/00
ANALISIS DE IMAGEN	7/00	INTERPRETACION DE IMAGENES TRIDIMENSIONALES (3D).....	15/00
		MODELADO TRIDIMENSIONAL (3D)	17/00

1/00 Tratamiento de datos de imagen, de aplicación general [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]

1/40 . . Redes neuronales [6]

1/60 . Gestión de memoria [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]

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

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

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

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

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

5/20 . utilizando los operadores locales [6]

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

5/40 . utilizando técnicas de histogramas [6]

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]

7/40 . Análisis de la textura [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]

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]

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

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

11/00 Generación de imagen bidimensional (2D), p. ej. desde una descripción para obtener una imagen en mapeado binario [6]

11/20 . Trazado a partir de elementos básicos, p. ej. de una línea, de un círculo, de un diagrama [6]

11/40 . Relleno de una superficie plana, es decir, por adición de color o de textura [6]

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

13/00 Efectos de animación bidimensional (2D), p. ej. utilizando los motivos programados [6]

15/00	Interpretación de imágenes tridimensionales (3D), p. ej. desde un modelo para obtener una imagen en mapeado binario [6]	17/00	Modelado tridimensional (3D), p. ej. descripción por datos de objetos tridimensionales [6]
15/10	. Efectos geométricos [6]	17/10	. Geometría constructiva del sólido (CSG) utilizando las primitivas de sólidos, p. ej. de cilindros, de cubos [6]
15/20	. . Cálculo de perspectivas [6]	17/20	. Generación de elementos finitos, p. ej. descripción de la superficie por rejilla [6]
15/30	. . Delimitación [6]	17/30	. Descripción de superficie polinómica [6]
15/40	. . Supresión de partes escondidas [6]	17/40	. Manipulación de imágenes tridimensionales (3D), p. ej. utilizando los puestos de trabajo gráficos para diseño asistido por computador (CAD) [6]
15/50	. Efectos de luz, p. ej. sombreado [6]	17/50	. Modelos geográficos [6]
15/60	. . Proyección de sombras [6]		
15/70	. Efectos de animación [6]		