SECTION G — PHYSIQUE

G06 CALCUL; COMPTAGE

G06T TRAITEMENT OU GÉNÉRATION DE DONNÉES D'IMAGE, EN GÉNÉRAL (spécialement adaptés pour des applications particulières, voir les sous-classes appropriées, p.ex. G01C, G06K, G09G, H04N) **[6, 2006.01]**

Note(s)

1. La présente sous-classe couvre:
   - les dispositions pour la modélisation géométrique des objets, où le modèle final est utilisé soit pour l'affichage d'une image de l'objet soit dans un autre but, tel que la fabrication d'un objet correspondant;
   - les dispositions pour analyser les attributs géométriques d'une image d'un objet.
2. La présente sous-classe ne couvre pas:
   - la photogrammétrie ou la vidéogrammétrie, qui sont couvertes par la sous-classe G01C;
   - la lecture ou la reconnaissance de caractères imprimés ou écrits, ou la reconnaissance de formes, p.ex. d'empreintes digitales, qui sont couvertes par la sous-classe G06K;
   - la modification des données d'image permettant l'affichage en utilisant des fenêtres multiples, qui est couverte par la sous-classe G09G;
   - les circuits pour générer des fonctions pour l'affichage, qui sont couverts par la sous-classe G09G;
   - le balayage des documents ou similaires pour la transmission d'images, qui est couvert par la sous-classe H04N.

Schéma général

TRAITEMENT DE DONNÉES D'IMAGE, D'APPLICATION GÉNÉRALE.....1/00
TRANSFORMATION GÉOMÉTRIQUE DE L'IMAGE DANS LE PLAN DE L'IMAGE.....3/00
AMÉLIORATION OU RESTAURATION D'IMAGE.....5/00
ANALYSE D'IMAGE.....7/00
CODAGE D'IMAGE.....9/00
GÉNÉRATION D'IMAGES BIDIMENSIONNELLES [2D].....11/00
ANIMATION.....13/00
RENDU D'IMAGES TRIDIMENSIONNELLES [3D].....15/00
MODÉLISATION TRIDIMENSIONNELLE [3D] POUR INFOGRAPHIE.....17/00
MANIPULATION DE MODÈLES OU D'IMAGES TRIDIMENSIONNELS [3D] POUR INFOGRAPHIE..19/00

1/00 Traitement de données d'image, d'application générale [6]

1/20 • Architectures de processeurs; Configuration de processeurs p.ex. configuration en pipeline (architectures de calculateurs universels à programmes enregistrés G06F 15/76) **[6]**

1/40 • • Réseaux neuronaux **[6]**

1/60 • Gestion de mémoire **[6]**

3/00 Transformation géométrique de l'image dans le plan de l'image, p.ex. à partir d'un mappage binaire pour obtenir un mappage binaire afin de créer une image différente [6]

3/20 • Translation linéaire d'une image entière ou d'une partie d'image, p.ex. décalage **[6]**

3/40 • Changement d'échelle d'une image entière ou d'une partie d'image **[6]**

3/60 • Rotation d'une image entière ou d'une partie d'image **[6]**

5/00 Amélioration ou restauration d'image, p.ex. à partir d'un mappage binaire pour obtenir un mappage binaire afin de créer une image similaire [6]

5/10 • en utilisant le filtrage dans le domaine non spatial **[6]**

5/20 • en utilisant des opérateurs locaux **[6]**

5/30 • • Erosion ou dilatation, p.ex. amincissement **[6]**

5/40 • en utilisant des techniques d'histogrammes **[6]**

5/50 • en utilisant plusieurs images, p.ex. moyenne, soustraction **[6]**

7/00 Analyse d'image, p.ex. à partir d'un mappage binaire pour obtenir un mappage non binaire [6]

7/20 • Analyse du mouvement **[6]**

7/40 • Analyse de la texture **[6]**

7/60 • Analyse des attributs géométriques, p.ex. de la superficie, du centre de gravité, du périmètre, à partir d'une image **[6]**

9/00 Codage d'image, p.ex. à partir d'un mappage binaire pour obtenir un mappage non binaire (compression en général H03M; compression pour la transmission d'images H04N) **[6]**

9/20 • Codage des contours, p.ex. utilisant la détection des contours **[6]**

9/40 • Codage sous forme arborescente, p.ex. à quatre branches, à huit branches **[6]**

11/00 Génération d'images bidimensionnelles [2D] [6]

11/20 • Traçage à partir d'éléments de base, p.ex. de lignes ou de cercles **[6]**
11/40 • Remplissage d'une surface plane par addition d'attributs de surface, p.ex. de couleur ou de texture **[6]**
11/60 • Edition de figures et de texte; Combinaison de figures ou de texte **[6]**
11/80 • Création ou modification d'une image dessinée ou peinte à la main en utilisant un dispositif manuel d'entrée, p.ex. une souris, un crayon lumineux, des touches de direction sur le clavier **[6]**

13/00 Animation [6, 2011.01]
13/20 • Animation tridimensionnelle [3D] ***[2011.01]***
13/40 • • de personnages, p.ex. d'êtres humains, d'animaux ou d'êtres virtuels ***[2011.01]***
13/60 • • de phénomènes naturels, p.ex. la pluie, la neige, l'eau ou les plantes ***[2011.01]***
13/80 • Animation bidimensionnelle [2D], p.ex. utilisant des motifs graphiques programmables ***[2011.01]***

15/00 Rendu d'images tridimensionnelles [3D] [6, 2011.01]
15/02 • Rendu non photoréaliste ***[2011.01]***
15/04 • Mappage de texture ***[2011.01]***
15/06 • Lancer de rayon ***[2011.01]***
15/08 • Rendu de volume ***[2011.01]***
15/10 • Effets géométriques ***[6, 2011.01]***
15/20 • • Calcul de perspectives ***[6, 2011.01]***
15/30 • • Délimitation ***[6, 2011.01]***
15/40 • • Suppression de parties cachées ***[6, 2011.01]***
15/50 • Effets de lumière ***[6, 2011.01]***
15/55 • • Radiosité ***[2011.01]***
15/60 • • Génération d'ombres **[6]**
15/80 • • Ombrage ***[2011.01]***
15/83 • • • Ombrage de type Phong ***[2011.01]***
15/87 • • • Ombrage de type Gouraud ***[2011.01]***

17/00 Modélisation tridimensionnelle [3D] pour infographie [6]
17/05 • Modèles géographiques ***[2011.01]***
17/10 • Description de volumes, p.ex. de cylindres, de cubes ou utilisant la GSC [géométrie solide constructive] **[6]**
17/20 • Description filaire, p.ex. polygonalisation ou tessellation **[6]**
17/30 • Description de surfaces, p.ex. description de surfaces polynomiales **[6]**

19/00 Manipulation de modèles ou d'images tridimensionnels [3D] pour infographie [2011.01]
19/20 • Édition d'images tridimensionnelles [3D], p.ex. modification de formes ou de couleurs, alignement d'objets ou positionnements de parties ***[2011.01]***