

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載
 【部門区分】第 6 部門第 3 区分
 【発行日】平成22年4月15日(2010.4.15)

【公表番号】特表2009-526338(P2009-526338A)
 【公表日】平成21年7月16日(2009.7.16)
 【年通号数】公開・登録公報2009-028
 【出願番号】特願2009-510938(P2009-510938)
 【国際特許分類】

G 0 6 T 17/40 (2006.01)

G 0 6 T 15/00 (2006.01)

【F I】

G 0 6 T 17/40 A

G 0 6 T 15/00 1 0 0 A

【手続補正書】
 【提出日】平成22年2月23日(2010.2.23)
 【手続補正 1】
 【補正対象書類名】特許請求の範囲
 【補正対象項目名】全文
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【特許請求の範囲】
 【請求項 1】

単数又は複数の第 2 の画像のレンダリングを実施するように適合されたサーバーであって、

- レンダリング要求に結びつけられた第 1 の画像についてのパラメータを用いて単数又は複数の第 2 の画像をレンダリングすることを要求するレンダリング要求を受信しハンドリングするように適合された要求ハンドラー；
- パラメータを用いて 3 D オブジェクトを生成し、3 D オブジェクトを用いて単数又は複数の第 2 の画像をレンダリングするためのレンダリングエンジン；及び
- 要求ハンドラー及びレンダリングエンジンを制御するように適合されたプロセッサ、を含み、単数又は複数の第 2 の画像が第 1 の画像よりも高い解像度を有する、サーバー。

【請求項 2】

レンダリングエンジンが、その他のレンダリングハードウェアと交換可能であるレンダリングハードウェアを含んで成る、請求項 1 に記載のサーバー。

【請求項 3】

レンダリングハードウェアがビデオカードを含む、請求項 2 に記載のサーバー。

【請求項 4】

単数又は複数の第 2 の画像の各々が 1 秒未満でレンダリングされる、請求項 1 の記載のサーバー。

【請求項 5】

要求ハンドラーが、コンピュータネットワーク上で多数のクライアントコンピュータからの多数のレンダリング要求をハンドリングするように適合されている、請求項 1 に記載のサーバー。

【請求項 6】

単数又は複数の第 2 の画像が 2 D 画像である、請求項 1 に記載のサーバー。

【請求項 7】

単数又は複数の第 2 の画像が J P E G 画像である、請求項 6 に記載のサーバー。

【請求項 8】

ネットワークベースの画像レンダリングシステムであって、

- 第 1 の解像度を有する第 1 のオブジェクトについてのパラメータを生成するように適合された少なくとも 1 つのクライアントコンピュータ；及び
 - 第 1 のオブジェクトについてのパラメータを受信し、第 1 の解像度よりも高い第 2 の解像度をもつ第 2 のオブジェクトを生成するように適合されたサーバーであって、コンピュータネットワークを介してサーバーに対し少なくとも 1 つのクライアントコンピュータが結合されているサーバー、
- を含んで成り、該サーバーがさらに、第 2 のオブジェクトを用いて単数又は複数の 2 D 画像をレンダリングし、コンピュータネットワーク上で少なくとも 1 つのクライアントコンピュータに単数又は複数の 2 D 画像を送るように適合されている、ネットワークベースの 3 D レンダリングシステム。

【請求項 9】

サーバーが単数又は複数の 2 D 画像をレンダリングするためのレンダリングハードウェアを含み、少なくとも 1 つのクライアントコンピュータ内のハードウェアを交換することなくサーバー内のレンダリングハードウェアをもう 1 つのレンダリングハードウェアと交換できるような形でシステムが構成されている、請求項 8 に記載のネットワークベースの 3 D レンダリングシステム。

【請求項 10】

レンダリングハードウェアがビデオカードを含んで成る、請求項 9 に記載のネットワークベースの 3 D レンダリングシステム。

【請求項 11】

少なくとも 1 つのクライアントコンピュータが、3 D 画像処理、2 D 画像処理又はテキストベース処理のうちの少なくとも 1 つを用いて第 1 のオブジェクトについてのパラメータを生成するように適合されている、請求項 8 に記載のネットワークベースの 3 D レンダリングシステム。

【請求項 12】

少なくとも 1 つのクライアントコンピュータがさらに単数又は複数の 2 D 画像を表示するためのモニターを含んで成る、請求項 8 に記載のネットワークベースの 3 D レンダリングシステム。

【請求項 13】

少なくとも 1 つのクライアントコンピュータが複数のクライアントコンピュータを含んで成り、サーバーが該複数のクライアントコンピュータからの要求を同時にハンドリングするように適合されている、請求項 8 に記載のネットワークベースの 3 D レンダリングシステム。

【請求項 14】

複数のクライアントコンピュータが少なくとも 2 つの異なるそれぞれのプラットフォームに基づいている、請求項 13 に記載のネットワークベースの 3 D レンダリングシステム。

【請求項 15】

クライアントコンピュータの少なくとも 1 つが、カメラアングル、ズーム、パンのうちの単数又は複数のものについての入力を新規作成し、新規作成された入力をサーバーに送るために使用されるべく適合された 3 D カメラ入力システムを含んで成る、請求項 8 に記載のネットワークベースの 3 D レンダリングシステム。

【請求項 16】

第 2 の解像度よりも低い第 1 の解像度を有する第 1 の画像についてのパラメータを用いて、サーバーにおいて第 2 の解像度をもつ単数又は複数の第 2 の画像を生成する方法であって、

- サーバーにおいてクライアントコンピュータからレンダリング要求及び第 1 の画像についてのパラメータを受信する段階、
- 第 1 の画像についてのパラメータを用いて単数又は複数の第 2 の画像に対応する 3 D

オブジェクトを生成する段階；

- 3Dオブジェクトを用いて単数又は複数の第2の画像をレンダリングする段階；及び
- サーバーからクライアントコンピュータまで該単数又は複数の第2の画像を送る段階

、

を含んで成る方法。

【請求項17】

第1の解像度を有する第1の画像に対応する3Dオブジェクトをクライアントコンピュータにおいて操作する段階をさらに含んで成る、請求項16に記載の方法。

【請求項18】

コンピュータネットワーク上でクライアントコンピュータからサーバーまで、第1の画像に対応する3Dオブジェクトのパラメータを送る段階をさらに含んで成る、請求項16に記載の方法。

【請求項19】

クライアントサーバーにおいて、カメラアングル、ズーム又はパンのうちの少なくとも1つのための入力を新規作成する段階をさらに含んで成る、請求項16に記載の方法。