

【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 06 T 17/40 (2006.01)

G 06 T 15/00 (2006.01)

【F I】

G 06 T 17/40 A

G 06 T 15/00 100 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つて、

- 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andler；

- パラメータを用いて3Dオブジェクトを生成し、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ためのレンダリングエンジン；及び

- 要求andler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andler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2D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JPG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2D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2D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3D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2D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3D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3D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、3D画像処理、2D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3D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2D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3D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3D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3D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3D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3D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3D

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。