【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2日(2010.4.2)

【公開番号】特開2008-250577(P2008-250577A)
【公開日】平成20年10月16日(2008.10.16)
【年通号数】公開・登録公報2008-041
【出願番号】特願2007-89952(P2007-89952)
【国際特許分類】
Ｇ０６Ｔ　15/50　　(2006.01)
【ＦＩ】
Ｇ０６Ｔ　15/50　　２００

【手続補正書】
【提出日】平成22年2月12日(2010.2.12)
【手続補正１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００４】
人間の肌のような半透明の材質に対する光の反射を説明する最適な方法の一つは、双方向散乱面反射率分布関数（ＢＳＳＲＤＦ：Ｂｉｄｉｒｅｃｔｉｎａｌ　Ｓｕｒｆａｃｅ　Ｓｃａｔｔｅｒｉｎｇ　Ｄｉｓｔｒｉｂｕｔｉｏｎ　Ｆｕｎｃｔｉｏｎ）である。双極子源ＢＳＳＲＦモデルは、Ｈ．　Ｊｅｎｓｅｎ他の論文（Ｊｅｎｓｅｎ　Ｈ．　Ｗ．，　Ｍａｒｓｃｈｎｅｒ　Ｓ．　Ｒ．，　Ｌｅｖｏｙ　Ｍ．，　Ｈａｎｒａｈａｎ　Ｐ．，　“Ａ　Ｐｒａｃｔｉｃａｌ　Ｍｏｄｅｌ　ｆｏｒ　Ｓｕｂｓｕｒｆａｃｅ　Ｌｉｇｈｔ　Ｔｒａｎｓｐｏｒｔ，　Ｐｒｏｃｅｅｄｉｎｇｓ　ｏｆ　ＳＩＧＧＲＡＰＨ　２００１，”　ＡＣＭ　Ｐｒｅｓｓ，　ｐｐ．　５１１－５１８）において提言されている。このモデルを使用することによって、ＢＳＳＲＦのための簡単な公式が導かれる。しかしながら、ＢＳＳＲＦを積分するにあたって、モンテカルロ法に基づいた、時間的にもメモリの面でも非常に高価なアプローチをしている。Ｊｅｎｓｅｎ及びＢｕｈｌｅｒによる（Ｊｅｎｓｅｎ　Ｈ．　Ｗ．，　Ｂｕｈｌｅｒ　Ｊ．，　”Ａ　Ｒａｐｉｄ　Ｈｉｅｒａｒｃｈｉｃａｌ　Ｒｅｎｄｅｒｉｎｇ　Ｔｅｃｈｎｉｑｕｅ　ｆｏｒ　Ｔｒａｎｓｌｕｃｅｎｔ　Ｍａｔｅｒｉａｌｓ，”　Ｐｒｏｃｅｅｄｉｎｇｓ　ｏｆ　ＳＩＧＧＲＡＰＨ　２００２，　ＡＣＭ　Ｐｒｅｓｓ，　ｐｐ．　５７６－５８１）は、放射輝度（ラジアンス）に対する単一散乱事象の貢献は、多重散乱事象よりかなり少ないことを示している。半透明の材質のモデル化のための階層性拡散作用近似値を使用することで、速度は増したが、依然として、複雑な照明環境では時間がかかる。

【手続補正２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１２
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１２】
本発明は、上記積分を事前に計算可能な関数まで減らすことによって、上記問題を解決する。