

【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7部門第3区分

【発行日】平成17年10月27日(2005.10.27)

【公開番号】特開2005-244916(P2005-244916A)

【公開日】平成17年9月8日(2005.9.8)

【年通号数】公開・登録公報2005-035

【出願番号】特願2004-119436(P2004-119436)

【国際特許分類第7版】

H 0 4 N 13/00

H 0 4 N 1/387

【F I】

H 0 4 N 13/00

H 0 4 N 1/387

H 0 4 N 1/387 1 0 1

【手続補正書】

【提出日】平成17年8月8日(2005.8.8)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 6 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 6 8】

合成フレームにある時間的なフリッカは、1つのフレームだけからではなく、オリジナルの解像度フレームのウィンドウから合成フレームを作成することにより避けられる。例えば、高解像度の画像合成の応用では、例えば、5つのフレームからなるウィンドウが選択される。現在の低解像度および高解像度のフレームを含むステレオ画像対の間で、視差/奥行きベースの対応が上述したように計算される。さらに、一般化されたウィンドウ内の現在の低解像度と前および後の高解像度フレーム間で、流れおよび視差ベースの対応が計算される(上述したように再び)。ウィンドウ内に現在の低解像度フレームと5つの高解像度フレームとの間に複数の対応マップがあると仮定すると、高品質のアラインメントマップが低解像度/高解像度フレームの各対に対して計算される。引き続き、複数の高解像度フレームをそれらの対応する対応マップでワーピングした後、ウィンドウ内にあるこれらのフレームを複合することにより、合成高解像度フレームが合成される。複合プロセスは、ピクセル毎のアラインメントの質と現在のフレームから適時の高解像度フレームの距離に正比例する重みを用いる。さらに外れたフレームは、近接したフレームよりも小さい重みが与えられる。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 6 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 6 9】

【数1】

$$I(p;t) = \frac{\sum_{t_k} w_c(p;t_k) w_t(t_k)^w}{\sum_{t_k} w_c(p;t_k) w_t(t_k)} \dots (1)$$

ここで、 $w_c(p; t_k)$ は、フレーム t および t_k 間のアライメントの質の重みであり（質の測定値が所定のしきい値を下回れば、この変数はゼロに設定される）、 $w_t(t_k)$ は、フレーム t から離れた時間関数として低下する重みである。このプロセスにより充填されないまま残された任意のピクセルは、上述したようにオリジナルの（アップサンプリングされた）フレームから充填される。時間的なウィンドウの概念を図8に示す。