

【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 2 区分
 【発行日】 平成 18 年 5 月 18 日 (2006.5.18)

【公開番号】 特開 2000-305548 (P2000-305548A)

【公開日】 平成 12 年 11 月 2 日 (2000.11.2)

【出願番号】 特願 平 11-109125

【国際特許分類】

G 0 9 G	5/10	(2006.01)
G 0 9 G	3/20	(2006.01)
H 0 4 N	1/38	(2006.01)
H 0 4 N	5/205	(2006.01)
H 0 4 N	9/68	(2006.01)
G 0 6 T	1/00	(2006.01)
G 0 9 G	5/36	(2006.01)
H 0 4 N	1/60	(2006.01)
H 0 4 N	1/409	(2006.01)
H 0 4 N	1/46	(2006.01)

【F I】

G 0 9 G	5/10	Z
G 0 9 G	3/20	6 4 2 A
H 0 4 N	1/38	
H 0 4 N	5/205	
H 0 4 N	9/68	1 0 3
G 0 6 T	1/00	5 1 0
G 0 9 G	5/36	5 2 0 C
H 0 4 N	1/40	D
H 0 4 N	1/40	1 0 1 C
H 0 4 N	1/46	Z

【手続補正書】

【提出日】 平成 18 年 3 月 14 日 (2006.3.14)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 特許請求の範囲

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 a) 不透明の対象物の区域では 0 であり、不透明の対象物の区域の外では 0 より大きいマット信号 E_c を、画素ごとに生成するステップと、

b) e_l がユーザ定義整数とするとき、一方は $x - e_l$ 、他方は $x + e_l$ にある 2 つの画素のうちの 1 つだけが、0 のマット信号を有し、したがって、第 1 条件エッジ・テストを満足する、画素位置 x として対象のエッジを識別するステップと、

c) gap がユーザ選択可能な画素数であるとし、幅が $2\ gap + 1$ 画素の、画素位置 x を中心とする範囲内で画素のラインに沿って画素位置 x 付近の対象エッジの数を数え、この数が 1 を超えないかどうかを判定することによって、対象エッジが単純なエッジで、第 2 条件エッジ・テストを満足するかどうかを、画素位置 x の対象エッジごとに判定するステップと、

d) x が対象エッジ画素の位置であり、 s が位置 x からの所定の画素位置オフセットであるとして、一方は位置 $x - s$ 、他方は位置 $x + s$ にある 2 つの画素の RGB レベルによ

って決定される上限および下限まで、前記第 1 条件および前記第 2 条件を満たす前記単純な対象エッジ画素のそれぞれの RGB レベルをクリッピングするステップと を含む、画像向上の前のビデオ信号の信号レベルによって表される上限および下限まで画像向上されたビデオ画像の RGB レベルを、対象物のエッジに制限してクリッピングすることによって、前記画像向上された合成ビデオ画像の対象物のエッジの可視の輪郭を除去する方法。

【請求項 2】 使用される定数が、 $s = 1$ 、 $e1 = 2$ および $gap = 3$ である請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】 クリッピングされる信号が、前記第 1 条件エッジ・テストを使用し、 $s = 1$ および $e1 = 3$ を使用する第 2 のクリッピングによって改善される請求項 1 に記載の方法。