

【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 29 年 7 月 20 日 (2017.7.20)

【公表番号】特表 2016-532215 (P2016-532215A)  
 【公表日】平成 28 年 10 月 13 日 (2016.10.13)  
 【年通号数】公開・登録公報 2016-059  
 【出願番号】特願 2016-538916 (P2016-538916)  
 【国際特許分類】

G 0 6 T 11/20 (2006.01)

【 F I 】

G 0 6 T 11/20 3 0 0

【手続補正書】

【提出日】平成 29 年 6 月 7 日 (2017.6.7)

【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】

破線をレンダリングする方法であって、

グラフィックス処理ユニット (GPU) を用いて、破線の複数の順序付きセグメントの現在のセグメントより前のセグメントをピクセルシェーディングすることと、ここで、各セグメントは長さを有し、

前記グラフィックス処理ユニット (GPU) を用いて、前記破線の前記現在のセグメントのためのテクスチャオフセットを決定することと、ここにおいて、前記現在のセグメントのための前記テクスチャオフセットが、前記現在のセグメントより順序が前の前記セグメントの前記長さの累積に基づく、

前記現在のセグメントのためのテクスチャロケーションを決定するために、前記テクスチャオフセットを適用することと、

前記決定されたロケーションにおいてテクスチャが適用される前記現在のセグメントをピクセルシェーディングすることと

を備える方法。

【請求項 2】

前記複数のセグメントが、1 つまたは複数の可視セグメントと 1 つまたは複数の不可視セグメントとを含み、前記方法が、

前記現在のセグメントの前記決定されたロケーションに基づいて、前記現在のセグメントが可視セグメントであるかどうかを決定することと、

前記現在のセグメントが可視セグメントであることに基づいて前記現在のセグメントを保持する、または、前記現在のセグメントが可視セグメントではないことに基づいて前記現在のセグメントを破棄することと

をさらに備える、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】

前記現在のセグメントのための前記テクスチャオフセットを決定する前に、前記複数の順序付きセグメントを形成するために前記破線をジオメトリシェーディングすることと、

長さの前記累積に基づいて前記テクスチャオフセットを決定することが前記現在のセグメントの長さ値に基づいて前記テクスチャオフセットを決定することを備えるように、前記長さ値を決定することと

をさらに備える、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 4】

前記長さ値を決定することが、前記順序が前のセグメントの長さを指定する `length` スカラー値を生成することを備える、請求項 3 に記載の方法。

【請求項 5】

前記複数の順序付きセグメントの前記セグメントの各々をラスタライズすること  
をさらに備え、

ここにおいて、前記テクスチャオフセットを適用することが、前記現在のセグメントがラスタライズされた後に前記ラスタライズされた現在のセグメントに前記テクスチャオフセットを適用することを備える、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 6】

前記テクスチャオフセットを適用することが、前記ロケーションを示す、前記現在のセグメントのテクスチャ座標値を決定することを備える、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 7】

前記ピクセルシェーディングが、前記破線をストロークすることを含む、前記破線のためのパスレンダリングプロセス中に含まれる、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 8】

前記セグメントの前記順序がプリミティブ順序であるように、前記セグメントのジオメトリシェーディング中に前記セグメントの前記順序を決定することをさらに備える、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 9】

グラフィックスデータをレンダリングするための装置であって、

グラフィックス処理ユニット (GPU) を用いて、破線の複数の順序付きセグメントの現在のセグメントより前のセグメントをピクセルシェーディングするための手段と、ここで、各セグメントは長さを有し、

前記グラフィックス処理ユニット (GPU) を用いて、前記破線の前記現在のセグメントのためのテクスチャオフセットを決定するための手段と、ここにおいて、前記現在のセグメントのための前記テクスチャオフセットが、前記現在のセグメントより順序が前の前記セグメントの長さの累積に基づく、

前記現在のセグメントのためのテクスチャロケーションを決定するために、前記テクスチャオフセットを適用するための手段と、

前記決定されたロケーションにおいてテクスチャが適用される前記現在のセグメントをピクセルシェーディングするための手段と

を備える装置。

【請求項 10】

前記複数のセグメントが、1 つまたは複数の可視セグメントと 1 つまたは複数の不可視セグメントとを含み、前記装置が、

前記現在のセグメントの前記決定されたロケーションに基づいて、前記現在のセグメントが可視セグメントであるかどうかを決定するための手段と、

前記現在のセグメントが可視セグメントであることに基づいて前記現在のセグメントを保持する、または、前記現在のセグメントが可視セグメントではないことに基づいて前記現在のセグメントを破棄するための手段と

をさらに備える、請求項 9 に記載の装置。

【請求項 11】

前記現在のセグメントのための前記テクスチャオフセットを決定する前に、前記複数の順序付きセグメントを形成するために前記破線をジオメトリシェーディングするための手段と、

長さの前記累積に基づいて前記テクスチャオフセットを決定することが前記現在のセグメントの長さ値に基づいて前記テクスチャオフセットを決定することを備えるように、前記長さ値を決定するための手段と

をさらに備える、請求項 9 に記載の装置。

【請求項 12】

前記長さ値を決定するための前記手段が、前記順序が前のセグメントの長さを指定する `line length` スカラー値を生成するための手段を備える、請求項 11 に記載の装置。

【請求項 13】

前記複数の順序付きセグメントの前記セグメントの各々をラスタライズするための手段をさらに備え、

ここにおいて、前記テクスチャオフセットを適用するための前記手段が、前記現在のセグメントがラスタライズされた後に前記ラスタライズされた現在のセグメントに前記テクスチャオフセットを適用するための手段を備える、請求項 9 に記載の装置。

【請求項 14】

前記テクスチャオフセットを適用するための前記手段が、前記ロケーションを示す、前記現在のセグメントのテクスチャ座標値を決定するための手段を備える、請求項 9 に記載の装置。

【請求項 15】

前記セグメントの前記順序がプリミティブ順序であるように、前記セグメントのジオメトリシェーディング中に前記セグメントの前記順序を決定するための手段をさらに備える、請求項 9 に記載の装置。

【請求項 16】

実行されたとき、グラフィックス処理ユニット (GPU) に、請求項 1 から請求項 8 のうちのいずれか一項に記載の方法を行わせる命令を記憶した非一時的コンピュータ可読媒体。