

【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27年10月1日(2015.10.1)

【公表番号】特表2014-530403(P2014-530403A)

【公表日】平成26年11月17日(2014.11.17)

【年通号数】公開・登録公報2014-063

【出願番号】特願2014-529934(P2014-529934)

【国際特許分類】

G 0 6 T 11/00 (2006.01)

【 F I 】

G 0 6 T 11/00 1 0 0 A

【手続補正書】

【提出日】平成27年8月11日(2015.8.11)

【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】

複数のコンテンツレイヤを含むコンテンツのタイルベースレンダリングを行う方法であって、前記コンテンツは少なくとも第 1 タイルおよび第 2 タイルを含む複数のタイルとして編成され、当該方法は、

少なくとも 1 つのプロセッサを使用して 1 つ以上の画素値を計算することにより、前記第 1 タイルに対応する前記コンテンツの少なくとも第 1 部分をレンダリングするステップと、

前記レンダリングするステップに応じて、他のタイルに対応するコンテンツをレンダリングする前に、少なくとも 1 つの操作を前記 1 つ以上の画素値に対して行うステップであって、前記少なくとも 1 つの操作は前記複数のコンテンツレイヤのうち少なくとも 2 つを合成する操作を含む、ステップと、

を含む方法。

【請求項 2】

前記少なくとも 1 つの操作を行うステップに応じて、前記第 2 タイルに対応する前記コンテンツの少なくとも第 2 部分をレンダリングするステップ

をさらに含む請求項 1 記載の方法。

【請求項 3】

前記少なくとも 1 つの操作を前記 1 つ以上の画素値に対して行うステップは、前記 1 つ以上の画素値を用いて 1 つ以上の新たな画素値を計算するステップを含む、請求項 1 記載の方法。

【請求項 4】

前記少なくとも 1 つの操作を行うステップは、

前記少なくとも 1 つの操作を、透過効果および/またはクリッピング効果のいずれかを前記コンテンツの前記第 1 部分に適用することの一部として行うステップ

を含む、請求項 1 記載の方法。

【請求項 5】

前記少なくとも 1 つのプロセッサはグラフィック処理ユニット (GPU) である、請求項 1 記載の方法。

【請求項 6】

複数のコンテンツレイヤを含むコンテンツをレンダリングするシステムであって、前記コンテンツは第 1 タイルおよび第 2 タイルを含む複数のタイルとして編成され、当該システムは、

グラフィック処理ユニット (GPU)

を備え、

前記 GPU は、

前記第 1 タイルに対応する前記コンテンツの少なくとも第 1 部分をレンダリングして 1 つ以上の画素値を生成し、

少なくとも 1 つの操作を前記 1 つ以上の画素値に対して行う動作であって、前記少なくとも 1 つの操作は前記複数のコンテンツレイヤのうち少なくとも 2 つを合成する操作を含む、動作、または

前記第 2 タイルに対応する前記コンテンツの少なくとも第 2 部分をレンダリングする動作

のうちのいずれを最初に行うかについての指示を受信する

ように構成され、

前記指示が、前記少なくとも 1 つの操作が最初に行われるべきであることを示す場合、前記 GPU は、

前記少なくとも 1 つの操作を前記 1 つ以上の画素値に対して行い、前記少なくとも 1 つの操作を行った後に、前記第 2 タイルに対応する前記コンテンツの前記第 2 部分をレンダリングするように構成される、

システム。

【請求項 7】

前記コンテンツの前記少なくとも第 1 部分は、第 1 コンテンツレイヤおよび第 2 コンテンツレイヤを含み、前記 1 つ以上の画素値は、第 1 画素値集合および第 2 画素値集合を含み、前記 GPU は、

前記第 1 タイルに対応する前記第 1 コンテンツレイヤの少なくとも一部分をレンダリングして第 1 画素値集合を計算することと、

前記第 1 コンテンツレイヤの前記少なくとも一部分をレンダリングすることに応じて、前記第 1 画素値集合を別のメモリ領域にコピーすることと、

前記コピーすることに応じて、前記第 1 タイルに対応する前記第 2 コンテンツレイヤの少なくとも一部分をレンダリングして第 2 画素値集合を計算することと、

により前記第 1 タイルに対応する前記コンテンツの前記少なくとも第 1 部分をレンダリングするようにさらに構成される、

請求項 6 記載のシステム。

【請求項 8】

前記別のメモリ領域は前記 GPU に搭載されない、請求項 7 記載のシステム。

【請求項 9】

前記少なくとも 1 つの操作を前記 1 つ以上の画素値に対して行う動作は、前記第 1 画素値集合および前記第 2 画素値集合を用いて 1 つ以上の新たな画素値を取得する動作を含む、請求項 7 記載のシステム。

【請求項 10】

前記指示を受信することは、

グラフィック処理ルーチンへのインターフェースを介して前記指示を受信することを含み、

前記指示はパラメータを含み、該パラメータの値が、最初に前記少なくとも 1 つの操作を前記 1 つ以上の画素値に対して行うべきことを示す、

請求項 6 記載のシステム。