

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5008714号  
(P5008714)

(45) 発行日 平成24年8月22日(2012.8.22)

(24) 登録日 平成24年6月8日(2012.6.8)

(51) Int.Cl. F I  
**G06T 13/00 (2011.01)** G O 6 T 13/00 A  
**G06T 13/80 (2011.01)**

請求項の数 7 (全 18 頁)

|           |                               |           |                     |
|-----------|-------------------------------|-----------|---------------------|
| (21) 出願番号 | 特願2009-283642 (P2009-283642)  | (73) 特許権者 | 000006013           |
| (22) 出願日  | 平成21年12月15日(2009.12.15)       |           | 三菱電機株式会社            |
| (65) 公開番号 | 特開2011-128668 (P2011-128668A) |           | 東京都千代田区丸の内二丁目7番3号   |
| (43) 公開日  | 平成23年6月30日(2011.6.30)         | (74) 代理人  | 100083840           |
| 審査請求日     | 平成24年1月18日(2012.1.18)         |           | 弁理士 前田 実            |
| 早期審査対象出願  |                               | (74) 代理人  | 100116964           |
|           |                               |           | 弁理士 山形 洋一           |
|           |                               | (74) 代理人  | 100135921           |
|           |                               |           | 弁理士 篠原 昌彦           |
|           |                               | (72) 発明者  | 山田 和彦               |
|           |                               |           | 東京都千代田区丸の内二丁目7番3号 三 |
|           |                               |           | 菱電機株式会社内            |
|           |                               | (72) 発明者  | 龍 智明                |
|           |                               |           | 東京都千代田区丸の内二丁目7番3号 三 |
|           |                               |           | 菱電機株式会社内            |

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 画像生成装置及び画像生成方法

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ベクタ化された複数のグラフィックスデータが格納されている第1のデータ記憶部と、  
 前記複数のグラフィックスデータのいずれかを対象とする複数種の表示動作パターンを  
 変換行列を用いてフレーム単位で定義する動作情報が格納されている第2のデータ記憶部  
 と、

前記複数のグラフィックスデータの中から表示画面に表示すべきグラフィックスデータ  
 を特定するとともに前記複数種の表示動作パターンの中から当該表示すべきグラフィッ  
 クスデータに割り当てる表示動作パターンを特定する画面構成情報が複数格納されている第  
 3のデータ記憶部と、

前記複数の画面構成情報の中から指定された画面構成情報に基づいて、前記第1のデー  
 タ記憶部からグラフィックスデータを取得するとともに、当該取得したグラフィックスデ  
 ータに適用すべき表示動作パターンを前記第3のデータ記憶部から取得し、当該取得した  
 グラフィックスデータと当該取得した表示動作パターンとに基づいて、当該取得したグラ  
 フィックスデータのアニメーション画像を生成する画像生成部と、

第1及び第2の記憶領域を有するメモリと

を備え、

前記画像生成部は、

当該取得したグラフィックスデータと当該取得した表示動作パターンとに基づいて、当  
 該取得したグラフィックスデータと該グラフィックスデータに対する表示制御データとを

含むアニメーションデータを生成するアニメーションデータ生成部と、

前記グラフィックスデータ各々の表示画面における描画位置を定める画面表示リストを生成するリスト生成部と、

前記アニメーションデータに基づいて前記グラフィックスデータをデコードして前記アニメーション画像を生成する描画部と、

制御部と

を含み、

前記メモリには、前記画面表示リスト及び前記アニメーションデータが展開され、

前記描画部は、前記メモリに展開されている前記画面表示リスト及び前記アニメーションデータに基づいて前記アニメーション画像を生成し、

前記第1及び第2の記憶領域のうち一方は、現在の表示画面用の前記画面表示リスト及び前記アニメーションデータが展開される領域として使用され、

前記第1及び第2の記憶領域のうち他方は、次の表示画面用の前記画面表示リスト及び前記アニメーションデータが展開される領域として使用され、

前記制御部は、次の表示画面用に生成されるべき前記アニメーションデータのうち前記一方の記憶領域に格納されている既存のアニメーションデータと同じアニメーションデータを前記アニメーションデータ生成部に生成させずに前記既存のアニメーションデータを前記一方の記憶領域から前記他方の記憶領域にコピーすることを特徴とする画像生成装置。

#### 【請求項2】

請求項1に記載の画像生成装置であって、

前記第1のデータ記憶部には複数のベクトルフォントデータがさらに格納されており、

前記アニメーションデータ生成部は、指定されたテキストデータに対応するベクトルフォントデータを前記第1のデータ記憶部から取得するとともに、当該取得したベクトルフォントデータと該ベクトルフォントデータに対するテロップ表示用制御データとを含むアニメーションデータを生成し、

前記描画部は、前記画面表示リスト及び前記アニメーションデータに基づいて、前記グラフィックスデータ及び前記ベクトルフォントデータをデコードして前記アニメーション画像を生成する

ことを特徴とする画像生成装置。

#### 【請求項3】

請求項1または2に記載の画像生成装置であって、画面登録要求を受け付ける登録受付部をさらに備え、

前記アニメーションデータ生成部は、前記複数の画面構成情報のうち前記登録要求に対応する画面構成情報に基づいて、前記第1のデータ記憶部から登録用のグラフィックスデータを取得するとともに、前記登録用のグラフィックスデータに割り当てる登録用の表示動作パターンを前記第3のデータ記憶部から取得し、前記登録用のグラフィックスデータと前記登録用の表示動作パターンとに基づいて、前記登録用のグラフィックスデータと該登録用のグラフィックスデータに対する表示制御データとを含む登録用のアニメーションデータを生成するものであり、

前記リスト生成部は、前記登録用のグラフィックスデータ各々の表示画面における描画位置を定める登録用の画面表示リストを生成し、

前記メモリは、前記登録用の画面表示リスト及び前記登録用のアニメーションデータを記憶する

ことを特徴とする画像生成装置。

#### 【請求項4】

請求項3に記載の画像生成装置であって、

前記画像生成部は、当該指定された画面構成情報に対応する画面表示リストが前記登録用の画面表示リストと一致するか否かを判定する判定部をさらに含み、

前記描画部は、当該指定された画面構成情報に対応する画面表示リストが前記登録用の

画面表示リストと一致すると判定されたとき、前記登録用の画面表示リスト及び前記登録用のアニメーションデータに基づいて前記アニメーション画像を生成することを特徴とする画像生成装置。

【請求項 5】

請求項 1 から 4 のうちのいずれか 1 項に記載の画像生成装置であって、前記画面構成情報では、同一の前記グラフィックスデータに複数種の前記表示動作パターンが割り当てられていることを特徴とする画像生成装置。

【請求項 6】

ベクタ化された複数のグラフィックスデータの中から表示画面に表示すべきグラフィックスデータを特定するとともに、前記複数のグラフィックスデータのいずれかを対象とする複数種の表示動作パターンの中から当該表示すべきグラフィックスデータに割り当てる表示動作パターンを特定する画面構成情報が複数格納されている第 3 のデータ記憶部を参照するステップと、

10

前記複数のグラフィックスデータが格納されている第 1 のデータ記憶部と、前記複数種の表示動作パターンを変換行列を用いてフレーム単位で定義する動作情報が格納されている第 2 のデータ記憶部とから、前記複数の画面構成情報の中から指定された画面構成情報に基づいてグラフィックスデータと該グラフィックスデータに適用すべき表示動作パターンとを取得するステップと、

当該取得したグラフィックスデータと当該取得した表示動作パターンとに基づいて、当該取得したグラフィックスデータと該グラフィックスデータに対する表示制御データとを含むアニメーションデータを生成するステップと、

20

前記グラフィックスデータ各々の前記表示画面における描画位置を定める画面表示リストを生成するステップと、

前記画面表示リスト及び前記アニメーションデータをメモリに展開するステップと、

前記メモリに展開されている前記画面表示リスト及び前記アニメーションデータに基づいて前記グラフィックスデータをデコードして、当該取得したグラフィックスデータのアニメーション画像を生成するステップと、

指定された表示画面に対応する画面表示リストが前記メモリに登録済みか否かを判定するステップと、

当該指定された表示画面に対応する画面表示リストが登録済みと判定されたときは、前記登録済みの画面表示リストに対応する登録用のアニメーションデータを前記メモリから読み出し、前記登録済みの画面表示リスト及び前記登録用のアニメーションデータに基づいてアニメーション画像を生成するステップとを含む、

30

当該指定された表示画面に対応する画面表示リストが前記登録済みの画面表示リストと一致しないと判定されたとき、前記画面表示リスト及び前記アニメーションデータが生成される

ことを特徴とする画像生成方法。

【請求項 7】

請求項 6 に記載の画像生成方法であって、指定されたテキストデータに対応するベクトルフォントデータを取得するとともに、当該取得したベクトルフォントデータと該ベクトルフォントデータに対するテロップ表示用制御データとを含むアニメーションデータを生成するステップをさらに含む、

40

前記アニメーション画像は、前記画面表示リスト及び前記アニメーションデータに基づいて、前記グラフィックスデータ及び前記ベクトルフォントデータをデコードすることにより生成される

ことを特徴とする画像生成方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

50

本発明は、ベクタ形式のデータを用いてアニメーション画像（動画像）を生成する画像処理技術に関する。

【背景技術】

【0002】

ベクタグラフィックスデータは、表示すべき曲線の始点と終点の座標、色、大きさ及び形状などの情報を表すパラメータを含み、当該パラメータを用いて画像の拡大、縮小あるいは回転などの変形処理を行うため、高品質の描画出力を得ることができる。また、ベクタ形式のデータは、ビットマップデータなどのラスタ形式のデータ（ラスタグラフィックスデータ）に比べ、データサイズが小さいためにアニメーション画像の表示に適している。

10

【0003】

ベクタグラフィックスデータを用いてアニメーション画像を生成する技術は、たとえば特開2007-121758号公報（特許文献1）に開示されている。シーン画面毎に異なるアニメーション画像を表示する機能を実現する場合、シーン画面毎に別々のベクタグラフィックスデータを用意すると、ベクタグラフィックスデータの記憶領域のサイズが大きくなる。たとえば、オンスクリーンディスプレイ（OSD：On Screen Display）は、日付や時刻、タイトルや番組情報といった付加情報の画面表示のほか、画質や表示位置や輝度などの各種設定をユーザが行う際の設定画面の表示に使用される。この場合、多数の画面毎にアニメーション情報を含むベクタグラフィックスデータを用意すると、非常に大きな記憶領域が必要となるという問題がある。特許文献1に開示されている画面表示装置は、ベクタグラフィックスデータに保持されているシーンリソースID表を参照して、入力されたキーの種別に対応する階層画面を特定し、この階層画面に対応するシーン再生スクリプトに従ってアニメーション画像を生成する。シーン再生スクリプトを利用することにより、階層画面毎に、アニメーション情報を含むベクタグラフィックスデータを用意する必要がなくなるという利点がある。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2007-121758号公報（段落0020、図1、図2）

【発明の概要】

30

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、階層画面に、時刻やタイトルや番組情報などを表す多数のオブジェクト（表示アイテム）が表示される場合、これらオブジェクトの数が多いと、複数の階層画面とオブジェクトとの組み合わせの数が増大することになることがある。このような場合、個々のオブジェクトに対応したアニメーション情報を含むベクタグラフィックスデータを予めメモリに格納しておく必要があり、ベクタグラフィックスデータの記憶領域のサイズが大きくなるという問題がある。

【0006】

上記に鑑みて本発明の目的は、アニメーション画像の表示に必要な記憶領域のサイズを抑制することができる画像生成装置及び画像生成方法を提供することである。

40

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明による画像生成装置は、ベクタ化された複数のグラフィックスデータが格納されている第1のデータ記憶部と、前記複数のグラフィックスデータのいずれかを対象とする複数種の表示動作パターンを**変換行列**を用いてフレーム単位で定義する動作情報が格納されている第2のデータ記憶部と、前記複数のグラフィックスデータの中から表示画面に表示すべきグラフィックスデータを指定するとともに前記複数種の表示動作パターンの中から当該表示すべきグラフィックスデータに割り当てる表示動作パターンを指定する画面構成情報が複数格納されている第3のデータ記憶部と、前記複数の画面構成情報の中から指

50

定された画面構成情報に基づいて、前記第1のデータ記憶部からグラフィックスデータを取得するとともに、当該取得したグラフィックスデータに適用すべき表示動作パターンを前記第3のデータ記憶部から取得し、当該取得したグラフィックスデータと当該取得した表示動作パターンとに基づいて、当該取得したグラフィックスデータのアニメーション画像を生成する画像生成部と、第1及び第2の記憶領域を有するメモリとを備え、前記画像生成部は、当該取得したグラフィックスデータと当該取得した表示動作パターンとに基づいて、当該取得したグラフィックスデータと該グラフィックスデータに対する表示制御データとを含むアニメーションデータを生成するアニメーションデータ生成部と、前記グラフィックスデータ各々の表示画面における描画位置を定める画面表示リストを生成するリスト生成部と、前記アニメーションデータに基づいて前記グラフィックスデータをデコードして前記アニメーション画像を生成する描画部と、制御部とを含み、前記メモリには、前記画面表示リスト及び前記アニメーションデータが展開され、

10

前記描画部は、前記メモリに展開されている前記画面表示リスト及び前記アニメーションデータに基づいて前記アニメーション画像を生成し、前記第1及び第2の記憶領域のうち一方は、現在の表示画面用の前記画面表示リスト及び前記アニメーションデータが展開される領域として使用され、前記第1及び第2の記憶領域のうち他方は、次の表示画面用の前記画面表示リスト及び前記アニメーションデータが展開される領域として使用され、前記制御部は、次の表示画面用に生成されるべき前記アニメーションデータのうち前記一方の記憶領域に格納されている既存のアニメーションデータと同じアニメーションデータを前記アニメーションデータ生成部に生成させずに前記既存のアニメーションデータを前記一方の記憶領域から前記他方の記憶領域にコピーすることを特徴とする。

20

#### 【0008】

本発明による画像生成方法は、ベクタ化された複数のグラフィックスデータの中から表示画面に表示すべきグラフィックスデータを特定するとともに、前記複数のグラフィックスデータのいずれかを対象とする複数種の表示動作パターンの中から当該表示すべきグラフィックスデータに割り当てる表示動作パターンを特定する画面構成情報が複数格納されている第3のデータ記憶部を参照するステップと、前記複数のグラフィックスデータが格納されている第1のデータ記憶部と、前記複数種の表示動作パターンを変換行列を用いてフレーム単位で定義する動作情報が格納されている第2のデータ記憶部とから、前記複数の画面構成情報の中から指定された画面構成情報に基づいてグラフィックスデータと該グラフィックスデータに適用すべき表示動作パターンとを取得するステップと、当該取得したグラフィックスデータと当該取得した表示動作パターンとに基づいて、当該取得したグラフィックスデータと該グラフィックスデータに対する表示制御データとを含むアニメーションデータを生成するステップと、前記グラフィックスデータ各々の前記表示画面における描画位置を定める画面表示リストを生成するステップと、前記画面表示リスト及び前記アニメーションデータをメモリに展開するステップと、前記メモリに展開されている前記画面表示リスト及び前記アニメーションデータに基づいて前記グラフィックスデータをデコードして、当該取得したグラフィックスデータのアニメーション画像を生成するステップと、指定された表示画面に対応する画面表示リストが前記メモリに登録済みか否かを判定するステップと、当該指定された表示画面に対応する画面表示リストが登録済みと判定されたときは、前記登録済みの画面表示リストに対応する登録用のアニメーションデータを前記メモリから読み出し、前記登録済みの画面表示リスト及び前記登録用のアニメーションデータに基づいてアニメーション画像を生成するステップとを含み、当該指定された表示画面に対応する画面表示リストが前記登録済みの画面表示リストと一致しないと判定されたとき、画面表示リスト及びアニメーションデータが生成されることを特徴とする。

30

40

#### 【発明の効果】

#### 【0009】

本発明によれば、アニメーション画像の表示に必要な記憶領域のサイズを抑制することができる。

50

## 【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 0 】

【図 1】本発明に係る実施の形態 1 の画像表示装置の概略構成を示す機能ブロック図である。

【図 2】アニメーション画像を含む表示画面の一例を示す概略図である。

【図 3】アニメーション画像を含む表示画面の一例を示す概略図である。

【図 4】( A ) は、アニメーションテーブルの内容の一例を示す図であり、( B ) は、アニメーションテーブル内のデータ列のフォーマットを説明するための図である。

【図 5】画面構成情報のデータ構造の一例を概略的に示す図である。

【図 6】アニメーションデータの構成の一例を概略的に示す図である。

【図 7】画面表示リストの一例を概略的に示す図である。

【図 8】( A ) , ( B ) , ( C ) は、実施の形態 1 の O S D 用メモリの記憶領域を例示する図である。

【図 9】実施の形態 1 に係る画像生成処理の手順を概略的に示すフローチャートである。

【図 1 0】( A ) , ( B ) , ( C ) は、本発明に係る実施の形態 2 の O S D 用メモリの記憶領域を例示する図である。

【図 1 1】実施の形態 2 に係る画面登録処理の手順を概略的に示すフローチャートである。

。

【図 1 2】実施の形態 2 に係る画像生成処理の手順を概略的に示すフローチャートである。

。

## 【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 1 】

以下、本発明に係る実施の形態について図面を参照しつつ説明する。

【 0 0 1 2 】

実施の形態 1 .

図 1 は、本発明に係る実施の形態 1 の画像表示装置 1 の概略構成を示す機能ブロック図である。図 1 に示されるように、画像生成装置 1 は、画面変更要求部 1 1、制御部 1 2、データ記憶部 1 3、1 4、1 5、アニメーションデータ生成部 1 6、描画部 1 7、O S D ( O n S c r e e n D i s p l a y ) 用メモリ 1 8 及び画像表示部 1 9 を備えている。制御部 1 2、アニメーションデータ生成部 1 6 及び描画部 1 7 により画像生成部が構成

【 0 0 1 3 】

画面変更要求部 1 1 は、たとえば、ユーザのキー操作による入力データや外部機器 ( 図示せず ) から転送されたテキストデータを受け付ける機能を有する。画面変更要求部 1 1 は、キー入力デバイス (たとえば、キーボードやリモートコントローラ) やポインティングデバイス (たとえば、マウス)、並びに、外部機器との通信機能を有するインターフェース回路を含む。画面変更要求部 1 1 は、ユーザにより操作入力された情報を制御部 1 2 に転送することもできる。

【 0 0 1 4 】

画像生成装置 1 は、画像表示部 1 9 の表示画面にアニメーション画像を表示させる機能を有する。図 2 ( A ) , ( B ) 及び図 3 ( A ) , ( B ) は、アニメーション画像を含む表示画面データの一例を示す概略図である。図 2 ( A ) に示されるように、表示画面には、第 1 要素のオブジェクト A 0 0 , B 0 0 , C 0 0 , D 0 0 , E 0 0 , F 0 0 , G 0 0 が表示されており、オブジェクト A 0 0 に対応する第 2 要素のオブジェクト A 1 0 , A 2 0 , A 3 0 , A 4 0 , A 5 0 , A 6 0 が表示されている。図 1 ( A ) の状態は、オブジェクト A 0 0 が選択された状態を示しており、下位のオブジェクト A 1 0 が拡大表示されている。ユーザが画面変更要求部 1 1 をキー操作して選択位置を右方へ 1 つ移動させたとき、表示画面は、図 2 ( A ) の状態から図 2 ( B ) の状態へ遷移する。図 2 ( B ) の表示画面には、オブジェクト A 0 0 に対応する第 2 要素のオブジェクト A 1 0 , A 2 0 , A 3 0 , A 4 0 , A 5 0 , A 6 0 は消えて、オブジェクト B 0 0 に対応する第 2 要素のオブジェクト

10

20

30

40

50

B 1 0 , B 2 0 , B 3 0 , B 4 0 , B 5 0 が表示されている。図 2 ( B ) の状態は、オブジェクト B 0 0 が選択された状態を示している。また、ユーザが画面変更要求部 1 1 をキー操作して選択位置を下方へ 1 つ移動させたとき、表示画面は、図 2 ( B ) の状態から図 3 ( A ) の状態へ遷移する。図 3 ( A ) の状態は、オブジェクト B 2 0 が選択された状態を示しており、オブジェクト B 2 0 が拡大表示されている。さらに、ユーザが画面変更要求部 1 1 をキー操作してオブジェクト B 2 0 を指定したとき、表示画面は、図 3 ( A ) の状態から図 3 ( B ) の状態へ遷移する。図 3 ( B ) の表示画面には、オブジェクト B 2 0 に対応する第 3 要素のオブジェクト B 2 1 が表示される。図 2 ( A ) , ( B ) 及び図 3 ( A ) , ( B ) に示されるように、第 1 要素のオブジェクト A 0 0 , B 0 0 , C 0 0 , D 0 0 , E 0 0 , F 0 0 , G 0 0 は常に表示されており、第 2 要素のオブジェクト (たとえば、B 1 0 , B 2 0 , ... ) は、対応する上位のオブジェクト (たとえば、B 0 0 ) が選択されているときに表示され、対応する上位のオブジェクトが選択されないときは表示されない。また、第 3 要素のオブジェクト B 2 1 は、第 2 要素のオブジェクト B 1 0 , B 2 0 , B 3 0 , B 4 0 , B 5 0 を上書きするように所定領域に表示される。

#### 【 0 0 1 5 】

制御部 1 2、アニメーションデータ生成部 1 6 及び描画部 1 7 は、たとえば、CPU などのマイクロプロセッサ、ROM (Read Only Memory)、RAM (Random Access Memory)、タイマー回路、入出力インターフェース及び専用処理ユニットを含む集積回路で構成することができる。これら制御部 1 2、アニメーションデータ生成部 1 6 及び描画部 1 7 の全部または一部の機能は、ハードウェアで実現されてもよいし、あるいは、マイクロプロセッサにより実行されるコンピュータプログラムで実現されてもよい。制御部 1 2、アニメーションデータ生成部 1 6 及び描画部 1 7 の全部または一部の機能がコンピュータプログラム (実行形式のファイルを含む。) で実現される場合、マイクロプロセッサは、コンピュータ読み取り可能な記録媒体からコンピュータプログラムまたはこれに相当する実行形式のファイルをロードし実行することにより当該機能を実現することが可能である。

#### 【 0 0 1 6 】

データ記憶部 1 3 , 1 4 , 1 5 は、不揮発性メモリや HDD (ハードディスクドライブ) や光ディスクなどのメモリを用いて構成できる。データ記憶部 1 3 , 1 4 , 1 5 は、別々のメモリの記憶領域に構成されてもよいし、あるいは、同一メモリ内の異なる記憶領域に構成されてもよい。

#### 【 0 0 1 7 】

データ記憶部 1 3 には、ベクタ化された複数のオブジェクトデータ  $130_1, \dots, 130_N$  (N は 2 以上の正整数) が格納されている。これらオブジェクトデータ  $130_1, \dots, 130_N$  は、アニメーション画像を生成するための素材となるデータであり、ベクタ化されたグラフィックスデータやベクトルフォントデータ (アウトラインフォントデータ) を含む。

#### 【 0 0 1 8 】

データ記憶部 1 4 には、オブジェクトデータ  $130_1, \dots, 130_N$  を対象とする複数種の表示動作パターン (アニメーションタイプ) をフレーム単位で定義するアニメーションテーブル (動作情報) 1 4 0 が格納されている。オブジェクトデータ  $130_1, \dots, 130_N$  は、時間的な変化を示す表示情報を含まない静的なデータであり、アニメーションテーブル 1 4 0 に記述されている表示動作パターンは、これら静的なオブジェクトデータ  $130_1, \dots, 130_N$  にアニメーション動作を与えるための情報である。

#### 【 0 0 1 9 】

図 4 ( A ) は、アニメーションテーブル 1 4 0 の内容の一例を示す図であり、図 4 ( B ) は、アニメーションテーブル 1 4 0 内のデータ列のフォーマットを説明するための図である。図 4 ( A ) に示されるように、表示動作パターンの種類を示す番号「1」, 「2」, ... と、各番号に対応する「データ列」とが記述されている。各番号に対応する「動作」の項目は、対応するデータ列の動作を説明するためのものであり、実際のアニメーション

10

20

30

40

50

テーブル140に含まれているとは限らない。図4(B)に示されるように、各データ列は、アニメーション動作の1周期分のフレーム数を示すデータ要素[total frame]で始まり、データ列の終端を示すデータ要素[end](=[FFFF])で終わる。これら2つのデータ要素[total frame], [end]の間には、少なくとも1つのデータ要素[frame No, action, data, data, ...]が存在する。データ要素[frame No, action, data, data, ...]の各々が、アニメーション動作を定義するものである。このデータ要素[frame No, action, data, data, ...]において、「frame No」は、一連のフレームにおける特定フレームの番号を指定し、「action」は、指定されたフレームでのオブジェクトデータの平行移動、拡大/縮小及び回転のうちのいずれかの動作を指定する番号であり、「data」は、オブジェクトデータを平行移動させる場合には移動先のx座標及びy座標を指定し、オブジェクトデータを拡大/縮小する場合には縦方向及び横方向の拡大率を指定し、オブジェクトデータを回転させる場合には回転角度を指定する値である。

#### 【0020】

データ記憶部15には、画面構成情報150<sub>1</sub>, ..., 150<sub>M</sub>が格納されている。これら画面構成情報150<sub>1</sub>, ..., 150<sub>M</sub>の各々は、オブジェクトデータ130<sub>1</sub>~130<sub>N</sub>の中から、画像表示部19の表示画面に表示すべきグラフィックスデータを特定し、図4(A)の複数種の表示動作パターンの中から当該表示すべきグラフィックスデータに割り当てる表示動作パターンを特定する。図5は、各画面構成情報150<sub>m</sub>(mは1~Nのいずれか)のデータ構造の一例を概略的に示す図である。図5において、「picture\_id」は、個々の表示画面データに割り振られたピクチャID(ピクチャ識別子)であり、「num\_of\_parts」は、各表示画面データを構成するオブジェクトデータ130<sub>1</sub>~130<sub>N</sub>の数(言い換えれば、各表示画面に表示されるオブジェクトの総数)である。また、「x\_offset」は、k番目(kは、1~num\_of\_partsのいずれかの正整数)のオブジェクトデータ130<sub>k</sub>の表示画面における描画位置のx座標であり、「y\_offset」は、オブジェクトデータ130<sub>k</sub>の表示画面における描画位置のy座標であり、「scale」は、オブジェクトデータ130<sub>k</sub>の拡大/縮小の倍率であり、「object\_name」は、オブジェクトデータ130<sub>k</sub>を指定する名称であり、「animation\_type」は、オブジェクトデータ130<sub>k</sub>に適用される表示動作パターンの種類を指定する番号である。

#### 【0021】

アニメーションデータ生成部16は、画面構成情報150<sub>1</sub>~150<sub>M</sub>のうち制御部12により指定された画面構成情報150<sub>i</sub>に基づいて、データ記憶部13, 14からオブジェクトデータ130<sub>p</sub>とこれに割り当てられた表示動作パターンとを取得し、オブジェクトデータ130<sub>p</sub>とこのオブジェクトデータ130<sub>p</sub>に対する表示制御コマンドとを含むアニメーションデータを動的に生成する機能を有する。ここで、オブジェクトデータ130<sub>p</sub>は、画面構成情報150<sub>i</sub>の「object\_name」(図5)で特定され、表示動作パターンは、画面構成情報150<sub>i</sub>の「animation\_type」(図5)で特定されるものである。制御部12は、アニメーションデータをOSD用メモリ18の記憶領域に展開する。

#### 【0022】

図6は、1個のオブジェクトデータ分のアニメーションデータの構成の一例を概略的に示す図である。図6に示されるように、アニメーションデータは、表示制御コマンド群(座標変換コマンド群)160Cと、「obj\_id」(オブジェクトID)で特定されるオブジェクトデータ160Jとを含む。図6の表示制御コマンド群160Cは、図4(A)の1番目の種類の表示動作パターンに対応する。図6の表示制御コマンド群160Cにおいて、「put, obj\_id=1」は、1番目のオブジェクトデータ130<sub>1</sub>の描画を行うためのコマンドを示し、「mod, obj\_id=1, matrix\_A=1.1, matrix\_E=1.1」は、対応するフレームにおいて、変換行列matrix\_

10

20

30

40

50



A, matrix\_Eを用いてオブジェクトデータ130<sub>1</sub>を拡大/縮小、回転もしくは平行移動することを意味し、「matrix\_A = 1.1」はオブジェクトデータ130<sub>1</sub>をX軸方向へ1.1倍に拡大し、「matrix\_E = 1.1」はオブジェクトデータ130<sub>1</sub>をY軸方向へ1.1倍に拡大することを意味する。「end」は、アニメーション画像の表示を終了させるコマンドである。

#### 【0023】

制御部12は、画面構成情報150<sub>i</sub>により特定されたオブジェクトデータ130<sub>p</sub>各々の表示画面における描画位置を定める画面表示リストを生成する機能(リスト生成機能)を有する。図7は、画面表示リストの一例を概略的に示す図である。図7に示されるように、画面表示リストは、i番目のアニメーションデータのOSD用メモリ18の記憶領域における先頭アドレスを示す「address\_i」と、i番目のアニメーションデータに対応するオブジェクトデータの描画位置のx座標を示す「x\_i」と、i番目のアニメーションデータに対応するオブジェクトデータの描画位置のy座標を示す「y\_0」との組み合わせからなる。制御部12は、この画面表示リストのデータをOSD用メモリ18の記憶領域に展開する。

#### 【0024】

描画部17は、ベクタ形式のデータを処理するグラフィックスエンジンであり、制御部12から、再生開始、再生内容切り替え、あるいは再生停止の指示を受けて動作する。制御部12から再生開始の指示を受けたとき、描画部17は、OSD用メモリ18に展開されている画面表示リスト及びこれに対応するアニメーションデータ群に基づいてアニメーション画像を含む表示画面データを生成する。生成された表示画面データは、画像表示部19に出力され表示される。

#### 【0025】

図8(A),(B),(C)は、実施の形態1のOSD用メモリ18の記憶領域を例示する図である。図8(A)に示されるように、OSD用メモリ18は、第1面P<sub>A</sub>及び第2面P<sub>B</sub>の記憶領域からなるフレームバッファを有する。第1面P<sub>A</sub>及び第2面P<sub>B</sub>のうち一方の面が、現在表示されているデータの記憶領域として利用されているとき、他方の面は、次に表示されるべきデータの記憶領域として利用される。図8(B)に示されるように、第1面P<sub>A</sub>の記憶領域は、画面表示リストDa0の記憶領域SA0と、第1要素用アニメーションデータDa1の記憶領域SA1と、第2要素用アニメーションデータDa2の記憶領域SA2と、第3要素用アニメーションデータDa3の記憶領域SA3と、テロップ表示用データDa4の記憶領域SA4とからなる。ここで、記憶領域SA1は、たとえば、上記第1要素のオブジェクトA00,B00,C00,D00,E00,F00,G00(図2(A),(B)及び図3(A),(B))用の領域であり、記憶領域SA2は、上記第2要素のオブジェクト(たとえばA10,A20)用の領域であり、記憶領域SA3は、第3要素のオブジェクト(たとえばB21)用の領域である。また、テロップ表示用の記憶領域SA4は、ベクトルフォントをテロップ表示するために使用される。記憶領域SA1,SA2,SA3は同一構造を有している。記憶領域SA1には、図8(C)に示されるように、相対アドレス「0」,「Offset\_01」,「Offset\_02」,...,「Offset\_06」で指定される領域にそれぞれ第1要素用のアニメーションデータDa[A00],Da[B00],Da[C00],Da[D00],Da[E00],Da[F00],Da[G00]が格納される。また、記憶領域SA2には、相対アドレス「0」,「Offset\_11」,「Offset\_12」,...,「Offset\_15」で指定される領域にそれぞれ第2要素用のアニメーションデータDa[X10],Da[X20],Da[X30],Da[X40],Da[X50],Da[X60],Da[X70]が格納される(ここで、X10~X70は、A10~A70,B10~B70,C10~C70,D10~D70,E10~E70,F10~F70及びG10~G70のうちのいずれかの第2要素群)。第1要素のオブジェクトA00,B00,C00,D00,E00,F00,G00は常に表示される。これら第1要素のオブジェクトA00,B00,C00,D00,E00,F00,G00のうち1つのオ

10

20

30

40

50

プロジェクトが選択状態とされ、他のオブジェクトが非選択状態とされる。当該選択状態の第1要素のオブジェクトに対応する第2要素X10～X70用のアニメーションデータが記憶領域SA2に展開される。さらに、第2要素X10～X70のうち1つのオブジェクトを選択状態とし、他のオブジェクトを非選択状態とすることができる。

#### 【0026】

以下、図9を参照しつつ、上記構成を有する画像生成装置1の動作について説明する。図9は、実施の形態1に係る画像生成処理の手順を概略的に示すフローチャートである。制御部12は、画面変更要求部11から画面変更要求があったときに図9の画像生成処理を開始する。制御部12は、画面変更要求部11から受けた画面変更要求が画面切り替え要求であると判定したときはステップS101以後の手順を実行し、この画面変更要求がテロップ表示要求であると判定したときはステップS109以後の手順を実行する（ステップS100）。

10

#### 【0027】

画面変更要求部11からの画面変更要求が画面切り替え要求であるとき（ステップS100）、制御部12は、当該画面切り替え要求で指定された画面構成情報150<sub>q</sub>をデータ記憶部15から取得し、画面構成情報150<sub>q</sub>により特定されるアニメーションデータのうち新たに生成すべき新規アニメーションデータを特定する（ステップS101）。具体的には、画面切り替え要求がピクチャIDを指定する場合、制御部12は、当該ピクチャIDに対応する画面構成情報150<sub>q</sub>の構成要素と、現在の表示画面に対応する画面構成情報150<sub>r</sub>（<sub>r</sub> ≠ <sub>q</sub>）の構成要素とを比較する。制御部12は、この比較結果に基づいて、画面構成情報150<sub>q</sub>により特定されるアニメーションデータのうちOSD用メモリ18に既に展開されている既存のアニメーションデータと同じアニメーションデータの生成は不要であると判断し、新規アニメーションデータを特定する（ステップS101）。そして、制御部12は、新規アニメーションデータの生成に必要な情報（オブジェクトデータ名と表示動作パターンの種類）をアニメーションデータ生成部16に通知してアニメーションデータ生成部16にアニメーションデータの生成指示を送る。

20

#### 【0028】

アニメーションデータ生成部16は、制御部12からの生成指示に応じて、データ記憶部13、14からオブジェクトデータ130<sub>p</sub>とこれに割り当てられた1種または複数種の表示動作パターンの情報とを取得し、オブジェクトデータ130<sub>p</sub>とこれに対する表示制御コマンドとを含む新規アニメーションデータを生成し、新規アニメーションデータのデータサイズを制御部12に通知する（ステップS102）。ここで、アニメーションデータ生成部16は、1つのオブジェクトデータに複数種の表示動作パターンを割り当てることが可能である。これにより、複雑に動作するオブジェクトのアニメーション画像を生成することができる。

30

#### 【0029】

制御部12は、アニメーションデータ生成部16からの通知を受けると、次の表示画面を構成する全てのアニメーションデータのデータサイズを特定し、アニメーションデータ生成部16で生成されたアニメーションデータをOSD用メモリ18の次の表示画面用の記憶領域に展開する（ステップS103）。ここで、制御部12は、上記ステップS101において生成不要と判断された既存のアニメーションデータを、OSD用メモリ18の現在の表示画面用の記憶領域から次の表示画面用の記憶領域に（たとえば、図8（A）の第1面P<sub>A</sub>内の領域から第2面P<sub>B</sub>内の領域に）コピーする。これにより、既存のアニメーションデータを新たに生成しOSD用メモリ18に転送する時間を削減することができるので、次の表示画面データの表示に要する時間を短縮することができる。

40

#### 【0030】

その後、制御部12は、画面構成情報150<sub>q</sub>を参照して次の表示画面データを構成する全てのアニメーションデータの描画位置座標を取得して次の表示画面用の画面表示リストを生成する（ステップS104）。次いで、制御部12は、この画面表示リストのデータをOSD用メモリ18の次の表示画面用の領域に展開し（ステップS105）、描画部

50

１７に対して再生内容切り替え要求を送る（ステップＳ１０６）。

【００３１】

描画部１７は、制御部１２からの再生内容切り替え要求を受けて、制御部１２により指定された画面表示リストを参照し、この画面表示リストで指定される個々のアニメーションデータを取得し、これらアニメーションデータに含まれるオブジェクトデータをデコードしてアニメーション画像を生成する（ステップＳ１０７）。画像表示部１９は、描画部１７で生成されたアニメーション画像を含む表示画面データの表示処理を行う（ステップＳ１０８）。

【００３２】

一方、上記ステップＳ１００において画面変更要求がテロップ表示要求であると判定したとき、制御部１２は、テロップ表示要求で指定されるテキストデータとテロップデータの生成要求とをアニメーションデータ生成部１６に送る。アニメーションデータ生成部１６は、この生成要求に応じて、データ記憶部１３からテキストデータに対応するベクトルフォントデータ（アウトラインフォントデータ）の系列を読み込み、読み込んだベクトルフォントデータ系列に基づいてアニメーションデータを生成した後、制御部１２に対して完了通知を行う（ステップＳ１０９）。

【００３３】

より具体的には、アニメーションデータ生成部１６は、読み込んだベクトルフォントデータ系列を一定の文字数単位で複数のベクトルフォントデータ群 $VP_1, \dots, VP_K$ （ $K$ は２以上の正整数）に分割する。そして、アニメーションデータ生成部１６は、これらベクトルフォントデータ群 $VP_1, \dots, VP_K$ と、当該ベクトルフォントデータ群 $VP_1, \dots, VP_K$ の文字列を表示画面の一端から他端へ繰り返し移動させる表示制御コマンドとを含むアニメーションデータを生成する。ここで、表示制御コマンドは、 $n$ 番目のベクトルフォントデータ群 $VP_n$ （ $n$ は１～ $K-1$ のいずれか）の文字列の先頭を表示画面の右下方領域に配置させた後、このベクトルフォントデータ群 $VP_n$ の文字列を当該右下方領域から左方へフレーム毎に一定幅ずつ平行移動させるコマンドと、ベクトルフォントデータ群 $VP_n$ の文字列の後端が表示画面の有効領域内に移動した時点で $n+1$ 番目のベクトルフォントデータ群 $VP_{n+1}$ の文字列の先頭を当該右下方領域に配置させた後、このベクトルフォントデータ群 $VP_{n+1}$ の文字列を当該右下方領域から左方へフレーム毎に一定幅ずつ平行移動させるコマンドと、表示画面の有効領域外に移動した文字列を消すコマンドとを含むように構成される。

【００３４】

次に、制御部１２は、アニメーションデータ生成部１６で生成されたアニメーションデータをＯＳＤ用メモリ１８の次の表示画面用の所定領域に展開し（ステップＳ１１０）、ＯＳＤ用メモリ１８の現在の表示画面用の画面表示リストを読み込む（ステップＳ１１１）。さらに、制御部１２は、読み込んだ画面表示リストに、ベクトルフォントデータの描画位置に関する情報を追加して新たな画面表示リストを生成し（ステップＳ１０４）、描画部１７に対して再生内容切り替え要求を送る（ステップＳ１０６）。その後、描画部１７は、制御部１２からの再生内容切り替え要求を受けて、制御部１２により指定された画面表示リストを参照し、この画面表示リストで指定される個々のアニメーションデータを取得し、これらアニメーションデータに含まれるオブジェクトデータ及びベクトルフォントデータをデコードしてアニメーション画像を生成する（ステップＳ１０７）。画像表示部１９は、描画部１７で生成されたアニメーション画像を含む表示画面データの表示処理を行う（ステップＳ１０８）。この結果、画像表示部１９の表示画面に文字列がテロップ表示される。

【００３５】

なお、画面変更要求部１１からの画面変更要求が画面切り替え要求である場合、制御部１２は、ステップＳ１０３においてアニメーションデータをＯＳＤ用メモリ１８の次の表示画面用の領域に展開する際、テロップ表示用のアニメーションデータがＯＳＤ用メモリ１８の現在の表示画面用の領域に存在する場合には、このテロップ表示用のアニメーシ

ンデータを現在の表示画面用の領域から次の表示画面用の領域へコピーすることができる。ここで、制御部 12 は、テロップ表示用のアニメーションデータが O S D 用メモリ 18 の現在の表示画面用の領域に存在するか否かを示す情報を記憶しておき、利用することができる。ステップ S 104 において、制御部 12 は、次の表示画面用の画面表示リストに、ベクトルフォントデータの描画位置に関する情報を追加する。これにより、画面切り替え時においてもテロップ表示を継続することができる。

#### 【0036】

上記したように、実施の形態 1 によれば、画像生成装置 1 は、指定された画面構成情報 150<sub>q</sub> に基づいて、データ記憶部 13, 14 からオブジェクトデータ 130<sub>p</sub> とこれに割り当てられた表示動作パターンとを取得し、オブジェクトデータ 130<sub>p</sub> と表示動作パ

10

#### 【0037】

また、アニメーションデータ生成部 16 は、各オブジェクトデータ 130<sub>p</sub> に対応するアニメーションデータを動的に生成するので、表示画面毎に、ベクタ化されたアニメーションデータを予め記憶しておく必要がなく、O S D 用メモリ 18 の記憶容量 (サイズ) を抑えることができるという利点がある。さらに、制御部 12 は、アニメーション動作が付加されたオブジェクトデータ 130<sub>p</sub> の表示画面における描画位置を定める画面表示リス

20

#### 【0038】

実施の形態 2 .

次に、本発明に係る実施の形態 2 について説明する。実施の形態 2 の画像表示装置の基本構成は、上記実施の形態 1 の画像生成装置 1 の構成と同じである。実施の形態 2 では、O S D 用メモリ 18 の構造は、図 10 (A), (B), (C) に示す構造となる。図 10 (A) に示すように、実施の形態 2 の O S D 用メモリ 18 は、図 8 (A) ~ (C) に示した第 1 面 P<sub>A</sub> 及び第 2 面 P<sub>B</sub> の記憶領域と同じ記憶領域を有するとともに、さらに複数面

30

#### 【0039】

図 11 は、実施の形態 2 に係る画面登録処理の手順を概略的に示すフローチャートである。画面変更要求部 11 が画面登録要求をピクチャ I D とともに制御部 12 に出力すると、図 11 の画面登録処理が開始される。

#### 【0040】

40

制御部 12 は、画面変更要求部 1 から画面登録要求を受け付けると (ステップ S 201)、指定されたピクチャ I D に対応する画面構成情報 150<sub>q</sub> の構成要素と、現在の表示画面に対応する画面構成情報 150<sub>r</sub> (r = q) の構成要素とを比較する。制御部 12 は、この比較結果に基づいて、画面構成情報 150<sub>q</sub> により特定されるアニメーションデータのうち O S D 用メモリ 18 に既に展開されている既存のアニメーションデータと同じアニメーションデータの生成は不要であると判断し、新規アニメーションデータを特定する (ステップ S 202)。そして、制御部 12 は、新規アニメーションデータの生成に必要な情報 (オブジェクトデータ名と表示動作パターンの種類) をアニメーションデータ生成部 16 に通知してアニメーションデータ生成部 16 にアニメーションデータの生成指示を送る。

50

## 【 0 0 4 1 】

アニメーションデータ生成部 1 6 は、制御部 1 2 からの生成指示に応じて、データ記憶部 1 3 , 1 4 からオブジェクトデータ 1 3 0<sub>p</sub> とこれに割り当てられた 1 種または複数種の表示動作パターンの情報とを取得し、オブジェクトデータ 1 3 0<sub>p</sub> とこれに対する表示制御コマンドとを含む新規アニメーションデータを生成し、新規アニメーションデータのデータサイズを制御部 1 2 に通知する (ステップ S 2 0 3 )。

## 【 0 0 4 2 】

制御部 1 2 は、アニメーションデータ生成部 1 6 からの通知を受けると、登録画面を構成する全てのアニメーションデータのデータサイズを特定し、アニメーションデータ生成部 1 6 で生成されたアニメーションデータを O S D 用メモリ 1 8 の登録画面用の記憶領域 (たとえば、図 1 0 の面 P<sub>B</sub> , P<sub>C</sub> , P<sub>D</sub> のいずれかの領域) に展開する (ステップ S 2 0 4 )。ここで、制御部 1 2 は、上記ステップ S 2 0 2 において生成不要と判断された既存のアニメーションデータを、O S D 用メモリ 1 8 の現在の表示画面用の記憶領域から登録画面用の記憶領域にコピーする。これにより、既存のアニメーションデータを新たに生成し O S D 用メモリ 1 8 に転送する時間を削減することができるので、画面登録処理に要する時間を短縮することができる。

## 【 0 0 4 3 】

その後、制御部 1 2 は、画面構成情報 1 5 0<sub>q</sub> を参照して登録画面を構成する全てのアニメーションデータの描画位置座標を取得して登録画面用の画面表示リストを生成する (ステップ S 2 0 5 )。次いで、制御部 1 2 は、この画面表示リストのデータを O S D 用メモリ 1 8 の登録画面用の領域に展開し (ステップ S 2 0 6 )、登録画面処理を終了させる。

## 【 0 0 4 4 】

図 1 2 は、実施の形態 2 に係る画像生成処理の手順を概略的に示すフローチャートである。制御部 1 2 は、画面変更要求部 1 1 から画面変更要求があったときに図 1 1 の画像生成処理を開始する。

## 【 0 0 4 5 】

制御部 1 2 は、画面変更要求部 1 1 から受けた画面変更要求が画面切り替え要求であると判定したときはステップ S 2 0 7 以後の手順を実行し、この画面変更要求がテロップ表示要求であると判定したときはステップ S 1 0 9 以後の手順を実行する (ステップ S 1 0 0 )。図 1 2 のステップ S 1 0 9 ~ S 1 1 1 の手順は、図 9 のステップ S 1 0 9 ~ S 1 1 1 の手順と同じである。

## 【 0 0 4 6 】

制御部 1 2 は、画面変更要求部 1 1 からの画面変更要求が画面切り替え要求であるとき (ステップ S 1 0 0 )、指定されたピクチャ I D が登録済みか否かを確認する (ステップ S 2 0 7 )。指定されたピクチャ I D が登録済みでない場合、すなわち、図 1 1 の画面登録処理により、指定されたピクチャ I D に対応する表示画面データ (アニメーションデータ及び画面表示リスト) が O S D 用メモリ 1 8 に格納されていない場合 (ステップ S 2 0 7 の N O )、制御部 1 2 は、ステップ S 1 0 1 ~ S 1 0 8 の手順を実行する。図 1 2 のステップ S 1 0 1 ~ S 1 0 8 の手順は、図 9 のステップ S 1 0 1 ~ S 1 0 8 の手順と同じである。

## 【 0 0 4 7 】

一方、指定されたピクチャ I D が登録済みの場合、すなわち、図 1 1 の画面登録処理により、指定されたピクチャ I D に対応する表示画面データ (アニメーションデータ及び画面表示リスト) が O S D 用メモリ 1 8 に既に格納されている場合 (ステップ S 2 0 7 の Y E S )、制御部 1 2 は、描画部 1 7 に対して再生内容の切り替え要求を送る (ステップ S 2 0 8 )。

## 【 0 0 4 8 】

描画部 1 7 は、制御部 1 2 からの切り替え要求を受けて、制御部 1 2 により指定された画面表示リストを参照し、この画面表示リストで指定される個々のアニメーションデータ

10

20

30

40

50

を取得し、これらアニメーションデータに含まれるオブジェクトデータをデコードしてアニメーション画像を生成する（ステップS209）。画像表示部19は、描画部17で生成されたアニメーション画像を含む表示画面データの表示処理を行う（ステップS210）。

#### 【0049】

上記したように、実施の形態2は、図11の画面登録処理にて事前にOSD用メモリ18に画面表示リストとアニメーションデータとを展開しこれを利用することで、高速に登録画面を表示することができる。すなわち、画面変更要求部11からの画面切り替え要求が発生し、指定されたピクチャIDが登録済みであった場合（ステップS100及びステップS207のYES）、瞬時に登録画面への切り替えを行うことができる。

10

#### 【0050】

以上、図面を参照して本発明に係る種々の実施形態について述べた。上記実施の形態1、2は、表示画面とオブジェクト（表示アイテム）の組み合わせの数が膨大な量となるテレビジョン機器などの民生機器、車載機器、列車内表示装置などに適用することができる。

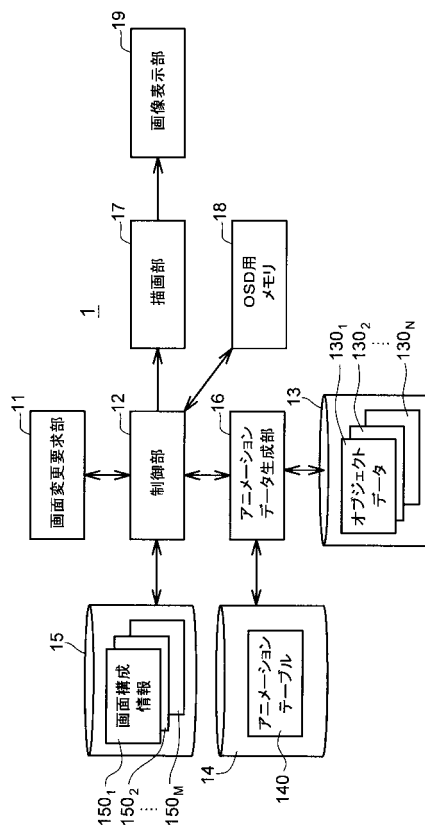
#### 【符号の説明】

#### 【0051】

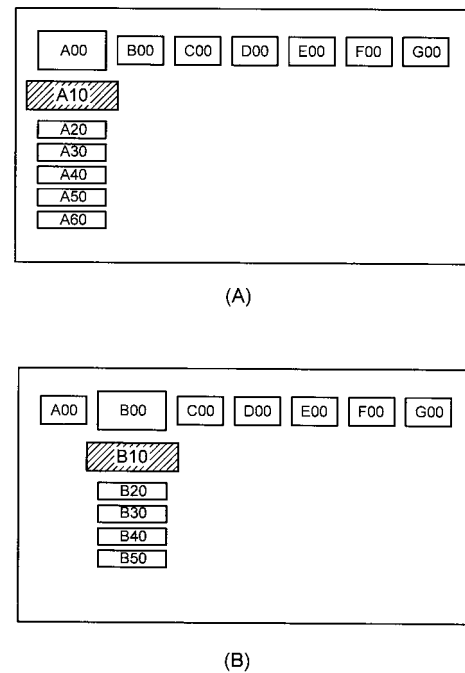
1 画像生成装置、 11 画面変更要求部、 12 制御部、 13, 14, 15 データ記憶部、 130<sub>1</sub> ~ 130<sub>N</sub> オブジェクトデータ、 140 アニメーションテーブル、 150<sub>1</sub> ~ 150<sub>M</sub> 画面構成情報、 16 アニメーションデータ生成部、 17 描画部、 18 OSD用メモリ、 19 画像表示部。

20

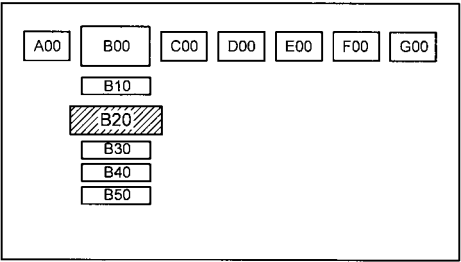
【図1】



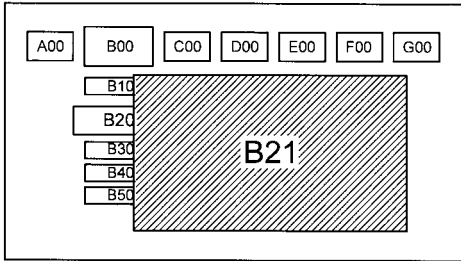
【図2】



【 図 3 】



(A)



(B)

【 図 4 】

| 種類  | データ列   | 動作                                |
|-----|--|-----------------------------------|
| 1   | [30][5, 2, 1, 1, 1][0, 2, 1, 1, 1][5, 2, 1, 1, 1] ... [FFFF]       | 30フレーム, 57フレームおきに拡大               |
| 2   | [30][1, 2, 1, 6, 1, 1][5, 2, 0, 9, 1][10, 2, 0, 9, 1] ... [FFFF]   | 30フレーム, 57フレームおきに縮小(1フレーム目(一度拡大)) |
| 3   | [300][20, 2, 1, 25, 1][40, 2, 0, 8, 1][80, 2, 1, 25, 1] ... [FFFF] | 300フレーム, 20フレームおきに縦方向伸縮           |
| 4   | [300][5, 3, 90][30, 3, 90][60, 3, 90] ... [FFFF]                   | 300フレーム, 15フレームおきに90度回転           |
| 5   | [300][20, 3, 30][40, 3, 300][60, 3, 80][80, 3, 300] ... [FFFF]     | 300フレーム, 20フレームおきに±30度回転          |
| ... | ...  | ...                               |

(A)

(B)

[total frame] [frame No, action, data, ...] [frame No, action, data, ...] ... [end]

【 図 5 】

```
picture_data () {
    picture_id
    num_of_parts
    for (k=0;k<num_of_parts;k++){
        x_offset
        y_offset
        scale
        object_name
        animation_type
    }
}
```

【 図 7 】

```
address_0
x_0
y_0
address_1
x_1
y_1
address_2
x_2
y_2
.....
```

【 図 6 】

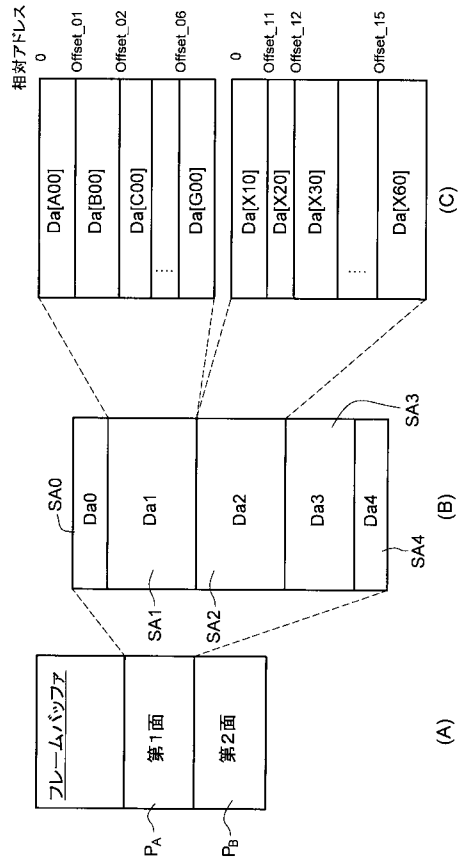
```
cmd = put, obj_id = 1
cmd = ret
cmd = ret
cmd = ret
cmd = ret
cmd = mod, obj_id = 1, matrix_A = 1.1, matrix_E =1.1
cmd = ret
cmd = ret
cmd = ret
cmd = ret
cmd = mod, obj_id = 1, matrix_A = 1.1, matrix_E =1.1
:
:
:
cmd = ret
cmd = end

obj_id = 1
0x1000f87a, 0xea60748, 0x0000ffff, 0x413b0440, 0x104312ff, 0x00000104,
0xf4eaf611, 0x0d2f2102, 0x54110350, 0x21fdac11, 0x048b21fb, 0xd011fb75,
0x21f7b611, 0xfc480107, 0xdaf339a1, 0x04a00902, 0xfbd00459, 0xfad808d6,
0x21052891, 0xf72a400f, 0xff
```

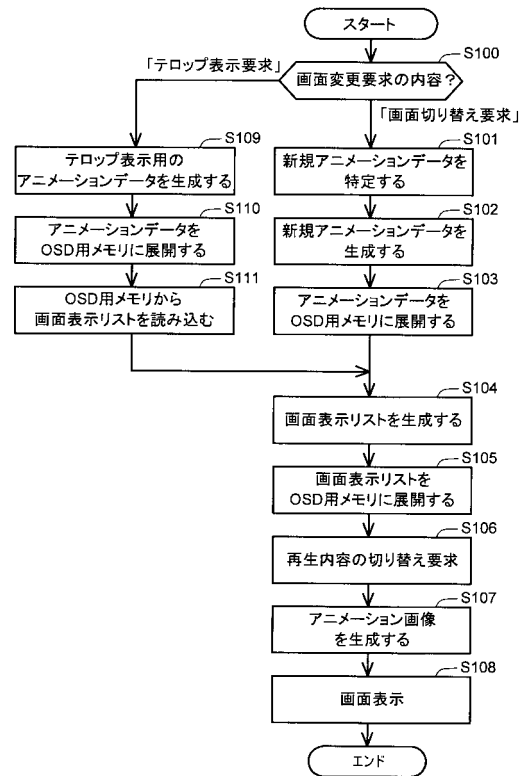
160C

160J

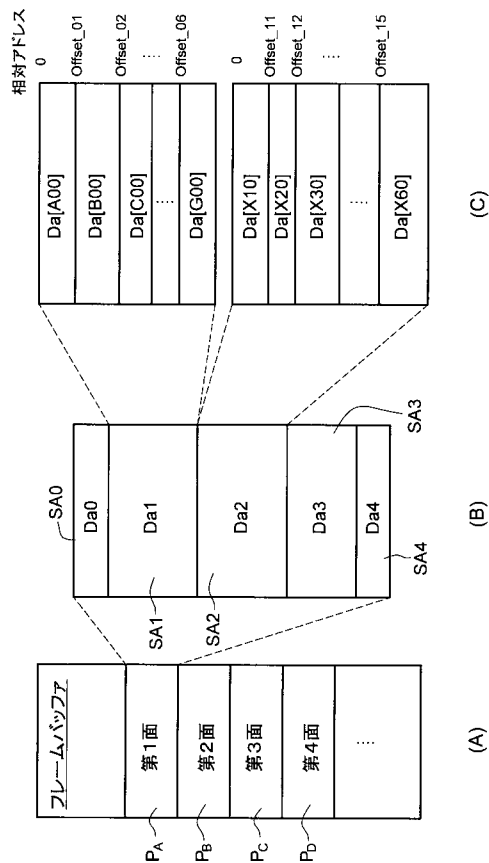
【図 8】



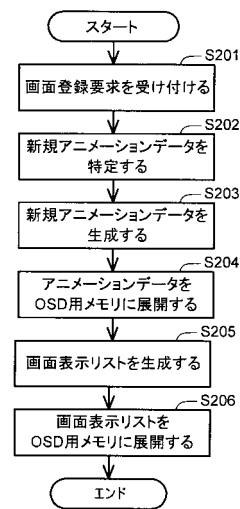
【図 9】



【図 10】

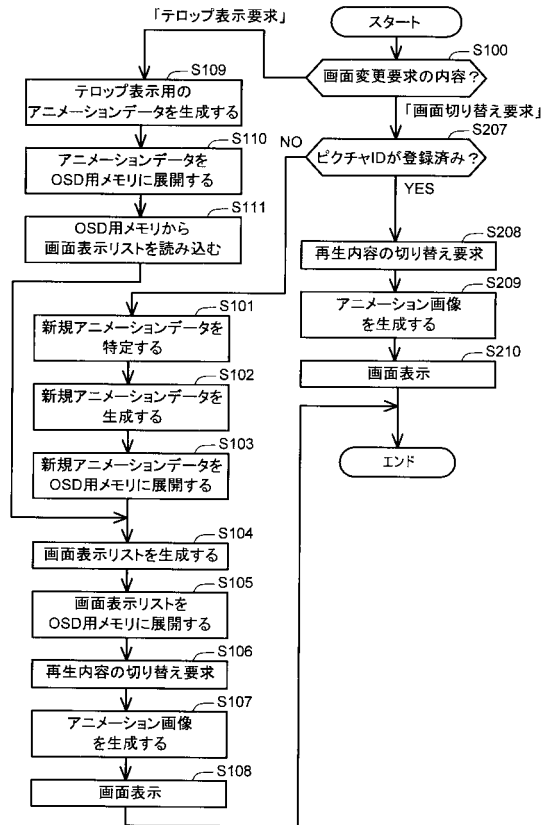


【図 11】





【図 12】



---

フロントページの続き

審査官 村松 貴士

(56)参考文献 特開平04 - 111078 (JP, A)  
特開平08 - 016810 (JP, A)  
特開平09 - 293144 (JP, A)  
特開2003 - 092706 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

G06T 13/00

G06T 13/80

H04N 5/262 - 5/28

G09G 5/00 - 5/42