

【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 24 年 3 月 1 日 (2012.3.1)

【公開番号】特開 2011-128668 (P2011-128668A)

【公開日】平成 23 年 6 月 30 日 (2011.6.30)

【年通号数】公開・登録公報 2011-026

【出願番号】特願 2009-283642 (P2009-283642)

【国際特許分類】

G 0 6 T 13/00 (2011.01)

G 0 6 T 13/80 (2011.01)

【F I】

G 0 6 T 13/00 B

【手続補正書】

【提出日】平成 24 年 1 月 18 日 (2012.1.18)

【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】

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、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ない

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み、

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。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【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。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【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ないことを特徴とする。