

【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 19 年 11 月 15 日 (2007.11.15)

【公開番号】特開 2005-235205 (P2005-235205A)
 【公開日】平成 17 年 9 月 2 日 (2005.9.2)
 【年通号数】公開・登録公報 2005-034
 【出願番号】特願 2005-36815 (P2005-36815)
 【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

G 0 6 T 11/00 2 0 0

【手続補正書】

【提出日】平成 19 年 10 月 2 日 (2007.10.2)

【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】請求項 16

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項 16】

グラフィックオブジェクトグループを合成する手順を、コンピュータに実行させるように構成されたプログラムが記録されたコンピュータ可読媒体であって、

一時バッファ内に前記オブジェクトグループを形成するための手順と、

前記オブジェクトグループ中の各オブジェクトに対して、対応するクリッピングパスを提供するための手順と、

前記クリッピングパスの結合により規定された合成クリッピングパスを計算するための手順と、

前記合成クリッピングパスを介して、前記一時バッファからの前記オブジェクトグループを主バッファに合成するための手順と

をコンピュータに実行させるためのプログラムが記録されたコンピュータ可読媒体。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】請求項 17

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項 17】

グラフィックオブジェクトグループを合成する処理をコンピュータに実行させるためのコンピュータプログラムであって、

一時バッファ内に前記オブジェクトグループを形成するための手順と、

前記オブジェクトグループ中の各オブジェクトに対して、対応するクリッピングパスを提供するための手順と、

前記クリッピングパスの結合により規定された合成クリッピングパスを計算するための手順と、

前記合成クリッピングパスを介して、前記一時バッファからの前記オブジェクトグループを主バッファに合成するための手順と

をコンピュータに実行させるためのコンピュータプログラム。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】請求項 2 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項 2 8】

特定の合成動作を使用して、主バッファ上にグラフィックオブジェクトグループを合成する手順を、コンピュータに実行させるように構成されたプログラムが記録されたコンピュータ可読媒体であって、

一時バッファ内に前記オブジェクトグループを形成するための手順と、

前記オブジェクトグループ中の各オブジェクトに対して、対応するクリッピングパスを提供するための手順と、

前記クリッピングパスの結合により規定された合成クリッピングパスを計算するための手順と、

前記特定の合成動作と相補する合成動作を使用して、前記一時バッファ内の前記オブジェクトグループ上に前記主バッファを合成するための手順と、

前記合成クリッピングパスを介して、前記主バッファ上に前記一時バッファをコピーするための手順と

をコンピュータに実行させるためのプログラムが記録されたコンピュータ可読媒体。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】請求項 2 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項 2 9】

特定の合成動作を使用して、主バッファ上にグラフィックオブジェクトグループを合成する処理をコンピュータに実行させるためのコンピュータプログラムであって、

一時バッファ内に前記オブジェクトグループを形成するための手順と、

前記オブジェクトグループ中の各オブジェクトに対して、対応するクリッピングパスを提供するための手順と、

前記クリッピングパスの結合により規定された合成クリッピングパスを計算するための手順と、

前記特定の合成動作と相補する合成動作を使用して、前記一時バッファ内の前記オブジェクトグループ上に前記主バッファを合成するための手順と、

前記合成クリッピングパスを介して、前記主バッファに前記一時バッファをコピーするための手順と

をコンピュータに実行させるためのコンピュータプログラム。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】請求項 3 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項 3 2】

特定の合成動作を使用して、クリッピングパスを介して第 2 のグラフィックオブジェクト上にグラフィックオブジェクトを合成する手順を、コンピュータに実行させるように構成されたプログラムが記録されたコンピュータ可読媒体であって、

前記特定の合成動作と相補する第 2 の合成動作を使用して、前記グラフィックオブジェクトを含むバッファ上に前記第 2 のグラフィックオブジェクトを合成するための手順と、

前記クリッピングパスを介して、前記第 2 のグラフィックオブジェクトを含む第 2 のバッファ上に前記バッファの内容をコピーするための手順と

をコンピュータに実行させるためのプログラムが記録されたコンピュータ可読媒体。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】請求項 3 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項 3 3】

特定の合成動作を使用して、クリッピングパスを介して第 2 のグラフィックオブジェクト上にグラフィックオブジェクトを合成する処理をコンピュータに実行させるためのコンピュータプログラムであって、

前記特定の合成動作と相補する第 2 の合成動作を使用して、前記グラフィックオブジェクトを含むバッファ上に前記第 2 のグラフィックオブジェクトを合成するための手順と、

前記クリッピングパスを介して、前記第 2 のグラフィックオブジェクトを含む第 2 のバッファ上に前記バッファの内容をコピーするための手順と

をコンピュータに実行させるためのコンピュータプログラム。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 0】

更に別の面によれば、本発明は、グラフィックオブジェクトグループを合成する手順を、コンピュータに実行させるように構成されたプログラムが記録されたコンピュータ可読媒体であって、

一時バッファ内に前記オブジェクトグループを形成するための手順と、

前記オブジェクトグループ中の各オブジェクトに対して、対応するクリッピングパスを提供するための手順と、

前記クリッピングパスの結合により規定された合成クリッピングパスを計算するための手順と、

前記合成クリッピングパスを介して、前記一時バッファからの前記オブジェクトグループを主バッファに合成するための手順と

をコンピュータに実行させるためのプログラムが記録されたコンピュータ可読媒体を提供する。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 1】

更に別の面によれば、本発明は、グラフィックオブジェクトグループを合成する処理をコンピュータに実行させるためのコンピュータプログラムであって、

一時バッファ内に前記オブジェクトグループを形成するための手順と、

前記オブジェクトグループ中の各オブジェクトに対して、対応するクリッピングパスを提供するための手順と、

前記クリッピングパスの結合により規定された合成クリッピングパスを計算するための手順と、

前記合成クリッピングパスを介して、前記一時バッファからの前記オブジェクトグループを主バッファに合成するための手順と

をコンピュータに実行させるためのコンピュータプログラムを提供する。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0025】

更に別の面によれば、本発明は、特定の合成動作を使用して、主バッファ上にグラフィックオブジェクトグループを合成する手順を、コンピュータに実行させるように構成されたプログラムが記録されたコンピュータ可読媒体であって、

一時バッファ内に前記オブジェクトグループを形成するための手順と、

前記オブジェクトグループ中の各オブジェクトに対して、対応するクリッピングパスを提供するための手順と、

前記クリッピングパスの結合により規定された合成クリッピングパスを計算するための手順と、

前記特定の合成動作と相補する合成動作を使用して、前記一時バッファ内の前記オブジェクトグループ上に前記主バッファを合成するための手順と、

前記合成クリッピングパスを介して、前記主バッファ上に前記一時バッファをコピーするための手順と

をコンピュータに実行させるためのプログラムが記録されたコンピュータ可読媒体を提供する。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0026

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0026】

更に別の面によれば、本発明は、特定の合成動作を使用して、主バッファ上にグラフィックオブジェクトグループを合成する処理をコンピュータに実行させるためのコンピュータプログラムであって、

一時バッファ内に前記オブジェクトグループを形成するための手順と、

前記オブジェクトグループ中の各オブジェクトに対して、対応するクリッピングパスを提供するための手順と、

前記クリッピングパスの結合により規定された合成クリッピングパスを計算するための手順と、

前記特定の合成動作と相補する合成動作を使用して、前記一時バッファ内の前記オブジェクトグループ上に前記主バッファを合成するための手順と、

前記合成クリッピングパスを介して、前記主バッファに前記一時バッファをコピーするための手順と

をコンピュータに実行させるためのコンピュータプログラムを提供する。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0029

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0029】

更に別の面によれば、本発明は、特定の合成動作を使用して、クリッピングパスを介して第2のグラフィックオブジェクト上にグラフィックオブジェクトを合成する手順を、コンピュータに実行させるように構成されたプログラムが記録されたコンピュータ可読媒体であって、

前記特定の合成動作と相補する第2の合成動作を使用して、前記グラフィックオブジェクトを含むバッファ上に前記第2のグラフィックオブジェクトを合成するための手順と、

前記クリッピングパスを介して、前記第2のグラフィックオブジェクトを含む第2のバッファ上に前記バッファの内容をコピーするための手順と

をコンピュータに実行させるためのプログラムが記録されたコンピュータ可読媒体を提供する。

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 3 0】

更に別の面によれば、本発明は、特定の合成動作を使用して、クリッピングパスを介して第 2 のグラフィックオブジェクト上にグラフィックオブジェクトを合成する処理をコンピュータに実行させるためのコンピュータプログラムであって、

前記特定の合成動作と相補する第 2 の合成動作を使用して、前記グラフィックオブジェクトを含むバッファ上に前記第 2 のグラフィックオブジェクトを合成するための手順と、

前記クリッピングパスを介して、前記第 2 のグラフィックオブジェクトを含む第 2 のバッファ上に前記バッファの内容をコピーするための手順と

をコンピュータに実行させるためのコンピュータプログラムを提供する。