



はじめての地デジ・ データ放送

濱田 淳

第5回 画面自作その2…BML 記述で画面を作成する

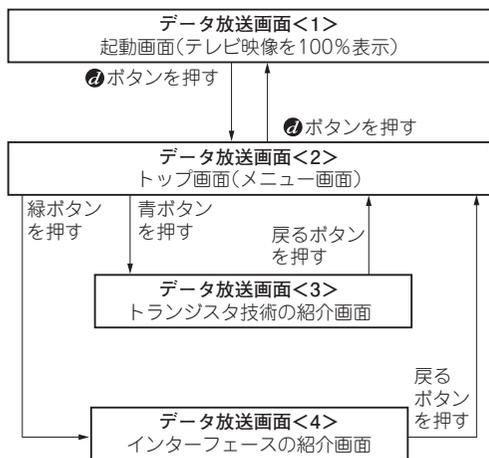


図1 今回やること…データ放送画面を作る

本連載では、具体例としてCQ出版社の雑誌を紹介するデータ放送画面を制作します。データ放送の画面を一から作成してテレビで見れるようになるまでの流れは次の通りです。

ステップ1：表示内容検討(全体の検討)

ステップ2：デザイン設計(レイアウトや機能の検討)
ステップ3：画面制作1(画面をBML記述で作成)
ステップ4：画面制作2(各ページの動作をスクリプト実装)
ステップ5：検証(動作確認、テレビ受信)
今回は、ステップ3の手順を紹介します。(編集部)

ステップ3：BML記述で データ放送画面を作成する

実際にBMLでソースコードを記述し、各画面のページ・レイアウトを制作していきます。作成するデータ放送画面のページ構成を図1に示します。

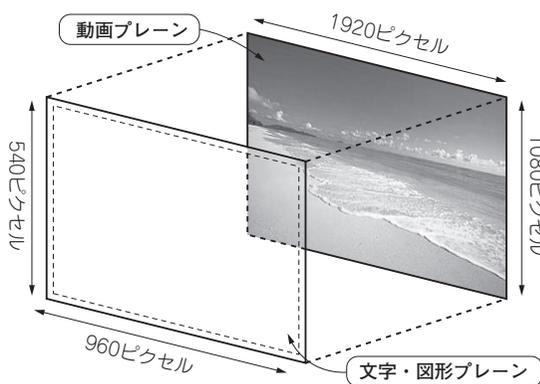
● 文字や画像など各部品配置

▶ 座標を指定して配置する

データ放送では、テレビ画面上の座標を指定することで文字や画像を配置します。家庭用のテレビは、小さいもので10インチくらいから、大きいもので60インチくらいまで、さまざまな大きさがあります。しかし、テレビ画面上の座標は、どの大きさのテレビでも共通です。



(a) テレビ画面上の座標は左上が(0, 0)



(b) 文字・図形プレーンの解像度は960×540

図2 データ放送画面で使う文字や画像などは座標を指定して配置する