

【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 7 部門第 3 区分
 【発行日】平成 19 年 12 月 27 日 (2007.12.27)

【公開番号】特開 2006-140553 (P2006-140553A)
 【公開日】平成 18 年 6 月 1 日 (2006.6.1)
 【年通号数】公開・登録公報 2006-021
 【出願番号】特願 2004-325910 (P2004-325910)
 【国際特許分類】

H 0 4 N 13/02 (2006.01)

G 0 2 B 27/22 (2006.01)

G 0 6 T 17/40 (2006.01)

【F I】

H 0 4 N 13/02

G 0 2 B 27/22

G 0 6 T 17/40 F

【手続補正書】
 【提出日】平成 19 年 11 月 12 日 (2007.11.12)
 【手続補正 1】

【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】

立体画像一時記憶部 1 0 6 3 は、画像合成部 1 0 6 2 で生成された立体画像を一時的に記憶し、立体画像全体が生成された後に該立体画像を多眼式立体表示デバイス 1 1 へ転送する。

【手続補正 2】
 【補正対象書類名】明細書
 【補正対象項目名】0 0 6 5
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【0 0 6 5】

次に、図 4 のステップ S 4 0 7 に戻り、表示コントローラ 2 0 8 のフレームバッファ 2 0 8 3 に書き込まれた立体画像を、立体画像生成装置 1 0 に接続されている立体表示デバイス 1 1 へ転送する。これにより、立体表示デバイス 1 1 に立体画像が表示され、観察者は所定の観察位置において立体像を観察することが可能となる。

【手続補正 3】
 【補正対象書類名】明細書
 【補正対象項目名】0 0 7 2
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【0 0 7 2】

本発明においては、三次元コンピュータグラフィックス（以下、3 D C G と略する）上で用いられる三次元モデル 情報 を利用して、立体画像を合成するための多視点画像を取得することも可能である。以下、実施例 1 との相違点を中心として本発明の実施例 2 について説明する。

【手続補正 4】
 【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 7 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 7 5 】

また、立体画像生成装置 7 0 は、三次元モデル記憶部 7 0 1 と、三次元シーン管理部 7 0 2 と、表示デバイス識別部 1 0 3 と、画像合成プログラム取得部 1 0 4 と、画像合成プログラム記憶部 1 0 5 と、立体画像生成部 1 0 6 とから構成されている。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 7 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 7 6 】

三次元モデル記憶部 7 0 1 には、3 D C G に描画される 三次元モデル情報としての三次元 (C G) モデルデータ (頂点座標情報、法線情報、色情報、テクスチャ座標、テクスチャ) が登録 (記憶) されている。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 8 4

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 8 4 】

上記の処理を実行することで、3 D C G を用いた場合においても、C P U 2 0 1 および G P U 2 0 8 2 との連携によって、立体表示デバイス 1 1 に対応した立体画像を高速に生成することができる。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 8 8

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 8 8 】

次に、ステップ S 9 0 7 において、G P U 2 0 8 2 にステップ S 9 0 0 で取得した画像合成プログラムを設定し、ステップ S 9 0 8 では、ステップ S 9 0 6 でレンダリングした視点画像を、合成する多視点画像として設定する。