

【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1部門第2区分

【発行日】令和1年6月13日(2019.6.13)

【公開番号】特開2017-196312(P2017-196312A)

【公開日】平成29年11月2日(2017.11.2)

【年通号数】公開・登録公報2017-042

【出願番号】特願2016-91767(P2016-91767)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/5255 (2014.01)

A 6 3 F 13/25 (2014.01)

A 6 3 F 13/54 (2014.01)

A 6 3 F 13/213 (2014.01)

A 6 3 F 13/428 (2014.01)

A 6 3 F 13/28 (2014.01)

A 6 3 F 13/803 (2014.01)

G 0 6 T 19/00 (2011.01)

【F I】

A 6 3 F 13/5255

A 6 3 F 13/25

A 6 3 F 13/54

A 6 3 F 13/213

A 6 3 F 13/428

A 6 3 F 13/28

A 6 3 F 13/803

G 0 6 T 19/00 3 0 0 B

【手続補正書】

【提出日】平成31年4月24日(2019.4.24)

【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】

ユーザが装着する頭部装着型表示装置と、

前記頭部装着型表示装置のトラッキング処理により得られた、前記頭部装着型表示装置の位置及び方向の少なくとも一方の情報であるトラッキング情報に基づいて、前記頭部装着型表示装置に表示される画像を生成する処理装置と、

前記ユーザのプレイ位置を変化させる可動筐体と、

前記可動筐体に設けられ、前記頭部装着型表示装置を撮像する撮像部と、
を含み、

前記撮像部の位置は、前記可動筐体による前記プレイ位置の変化に伴い変化し、
前記処理装置は、

前記撮像部による前記頭部装着型表示装置の撮像画像に基づく前記トラッキング情報を取得して、前記頭部装着型表示装置に表示される画像を生成することを特徴とするシミュレーションシステム。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0184

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0184】

図19(B)に示すように、シミュレーションシステム(可動筐体40)の周辺には、ステーション280、284が設置されている。ステーション280には発光素子281、282が設けられ、ステーション284には発光素子285、286が設けられている。発光素子281、282、285、286は、例えばレーザー(赤外線レーザー等)を出射するLEDにより実現される。ステーション280、284は、これら発光素子281、282、285、286を用いて、例えばレーザーを放射状に出射する。そして図19(A)のHMD200に設けられた受光素子201~203等が、ステーション280、284からのレーザーを受光することで、HMD200のトラッキングが実現され、ユーザPLの頭の位置や向く方向(ユーザの位置や方向)を検出できるようになる。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0185

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0185】

なお図19(B)の移動部470に設けられたゲームコントローラ165の位置及び方向の少なくとも一方(トラッキング情報)についても、HMD200のトラッキング処理と同様の手法により検出できる。例えば、ゲームコントローラ165に設けられた受光素子(複数の受光素子)が、ステーション280、284の発光素子281、282、285、286からのレーザーを受光することで、ゲームコントローラ165の位置及び方向の少なくとも一方を検出できる。これにより可動筐体40の可動により変化するプレイ位置PLLの検出等が可能になる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0188

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0188】

なお、ユーザの視点位置、視線方向(ユーザの位置、方向)を検出するトラッキング処理の手法は、図19(A)~図20(B)で説明した手法には限定されない。例えばHMD200に設けられたモーションセンサー等を用いて、HMD200の単体でトラッキング処理を実現してもよい。即ち、図19(B)のステーション280、284、図20(B)の撮像部150などの外部装置を設けることなく、トラッキング処理を実現する。或いは、公知のアイトラッキング、フェイストラッキング又はヘッドトラッキングなどの種々の視点トラッキング手法により、ユーザの視点位置、視線方向などの視点情報等を検出してもよい。