

【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】令和 7 年 6 月 13 日(2025.6.13)

【公開番号】特開 2024-12545(P2024-12545A)
【公開日】令和 6 年 1 月 30 日(2024.1.30)
【年通号数】公開公報(特許)2024-018
【出願番号】特願 2023-191052(P2023-191052)
【国際特許分類】

G 0 6 F 3/0481(2022.01)

10

G 0 6 T 19/00(2011.01)

【F I】

G 0 6 F 3/0481

G 0 6 T 19/00 A

【手続補正書】
【提出日】令和 7 年 6 月 5 日(2025.6.5)
【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】

20

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ユーザからのユーザ入力を取得する入力取得部と、

前記ユーザ入力に基づいて、前記ユーザに対応付けられている所定表示媒体の仮想空間における位置を制御する位置制御部と、

前記所定表示媒体が前記仮想空間において第 1 位置から第 2 位置に移動した場合に、ユーザインターフェースを第 1 ユーザインターフェースから第 2 ユーザインターフェースに切り替える出力処理部と

30

を備え、

前記出力処理部は、前記仮想空間における前記第 1 位置と前記第 2 位置との位置関係に基づいて、前記第 1 ユーザインターフェースから前記第 2 ユーザインターフェースへの切り替え態様を変化させ、

前記第 1 ユーザインターフェースには、前記第 2 位置への移動を指示するための移動指示オブジェクトが含まれ、

前記位置制御部は、前記移動指示オブジェクトに対するユーザ入力に基づいて、前記仮想空間における前記所定表示媒体の位置を前記第 1 位置から前記第 2 位置へと制御する、情報処理システム。

【請求項 2】

40

前記位置制御部は、前記ユーザ入力に基づいて、前記所定表示媒体を前記第 1 位置から前記第 2 位置へと高速移動又は瞬間移動させる制御を行う、ことを特徴とする請求項 1 に記載の情報処理システム。

【請求項 3】

前記出力処理部は、前記仮想空間内の前記第 1 位置に対応する時点における仮想カメラの視線方向を基準として前記仮想空間における前記第 1 位置と前記第 2 位置との位置関係に整合するように、前記第 1 ユーザインターフェースから前記第 2 ユーザインターフェースへの切り替えを遷移によって実現させる、ことを特徴とする請求項 2 に記載の情報処理システム。

【請求項 4】

50

前記出力処理部は、前記遷移の態様を前記第 2 位置の側からの前記第 2 ユーザインターフェースの出現方向と前記第 1 位置の側への前記第 1 ユーザインターフェースの退避方向を互いに対応付けて変化させる、請求項 3 に記載の情報処理システム。

【請求項 5】

前記出力処理部は、前記仮想カメラの視線方向を基準として前記仮想空間における前記第 2 位置が前記第 1 位置よりも右側に位置する場合は、前記第 2 ユーザインターフェースを表示画面又は前記仮想カメラの視界の右側から出現させ、前記仮想空間における前記第 2 位置が前記第 1 位置よりも左側に位置する場合は、前記第 2 ユーザインターフェースを表示画面又は前記仮想カメラの視界の左側から出現させる、請求項 4 に記載の情報処理システム。

10

【請求項 6】

前記出力処理部は、前記仮想カメラの視線方向を基準として前記仮想空間における前記第 2 位置が前記第 1 位置よりも右側に位置する場合は、前記第 1 ユーザインターフェースを表示画面又は前記仮想カメラの視界の左側へと退避させ、前記仮想空間における前記第 2 位置が前記第 1 位置よりも左側に位置する場合は、前記第 1 ユーザインターフェースを表示画面又は前記仮想カメラの視界の右側へと退避させる、請求項 4 に記載の情報処理システム。

【請求項 7】

前記所定表示媒体が前記仮想空間において前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動した場合に、前記仮想カメラの視界内の前記仮想空間の状態を表す仮想空間画像を、前記第 1 位置に対応付けられた第 1 仮想空間画像から前記第 2 位置に対応付けられた第 2 仮想空間画像へと切り替える描画処理部を更に含み、

20

前記描画処理部は、前記仮想カメラの視線方向を基準として前記仮想空間における前記第 1 位置と前記第 2 位置との位置関係に整合するように、前記第 1 仮想空間画像から前記第 2 仮想空間画像への切り替えを遷移によって実現させる、ことを特徴とする請求項 3 に記載の情報処理システム。

【請求項 8】

前記出力処理部は、前記遷移の態様を前記第 2 位置の側からの前記第 2 仮想空間画像の出現方向と前記第 1 位置の側への前記第 1 仮想空間画像の退避方向を互いに対応付けて変化させる、ことを特徴とする請求項 7 に記載の情報処理システム。

30

【請求項 9】

前記描画処理部は、前記仮想カメラの視線方向を基準として前記仮想空間における前記第 2 位置が前記第 1 位置よりも右側に位置する場合は、前記第 2 仮想空間画像を前記仮想カメラの視界の右側から出現させ、前記仮想空間における前記第 2 位置が前記第 1 位置よりも左側に位置する場合は、前記第 2 仮想空間画像を前記仮想カメラの視界の左側から出現させる、請求項 8 に記載の情報処理システム。

【請求項 10】

前記描画処理部は、前記仮想カメラの視線方向を基準として前記仮想空間における前記第 2 位置が前記第 1 位置よりも右側に位置する場合は、前記第 1 仮想空間画像を前記仮想カメラの視界の左側へと退避させ、前記仮想空間における前記第 2 位置が前記第 1 位置よりも左側に位置する場合は、前記第 1 仮想空間画像を前記仮想カメラの視界の右側へと退避させる、請求項 8 に記載の情報処理システム。

40

【請求項 11】

前記描画処理部は、前記第 1 仮想空間画像から前記第 2 仮想空間画像へと遷移によって切り替える際に、前記第 1 仮想空間画像と前記第 2 仮想空間画像との間に中間画像を描画し、

前記中間画像は、前記第 1 位置から前記第 2 位置の間に配置されている 1 つ以上のオブジェクトの画像を含む、請求項 8 に記載の情報処理システム。

【請求項 12】

前記中間画像は、前記第 1 位置における前記所定表示媒体の正面方向から、前記第 2 位置

50

における前記所定表示媒体の正面方向へと、前記仮想カメラの視線方向を変化させた際の、変化途中における前記仮想カメラの視界内の前記仮想空間の状態を表す仮想空間画像を含む、請求項 1 1 に記載の情報処理システム。

【請求項 1 3】

前記中間画像は、前記第 1 位置から前記第 2 位置へと前記所定表示媒体が位置を 1 つ以上の中間位置を介して変化させながら移動した際の、前記中間位置における前記仮想カメラの視界内の前記仮想空間の状態を表す仮想空間画像を含む、請求項 1 1 に記載の情報処理システム。

【請求項 1 4】

前記位置制御部は、前記第 1 ユーザインターフェース、又は、前記第 1 ユーザインターフェースとともに出力される他のユーザインターフェースを介して入力可能な所定入力に基づいて、前記所定表示媒体の前記第 1 位置から前記第 2 位置への移動を自動的に実現する、請求項 1 に記載の情報処理システム。

【請求項 1 5】

ユーザからのユーザ入力を取得する入力取得処理と、

前記ユーザ入力に基づいて、前記ユーザに対応付けられている所定表示媒体の仮想空間における位置を制御する位置制御処理と、

前記所定表示媒体が前記仮想空間において第 1 位置から第 2 位置に移動した場合に、ユーザインターフェースを前記第 1 位置に対応付けられた第 1 ユーザインターフェースから前記第 2 位置に対応付けられた第 2 ユーザインターフェースに切り替える出力処理とを、コンピュータに実行させ、

前記出力処理は、前記仮想空間における前記第 1 位置と前記第 2 位置との位置関係に基づいて、前記第 1 ユーザインターフェースから前記第 2 ユーザインターフェースへの切り替え態様を変化させ、

前記第 1 ユーザインターフェースには、前記第 2 位置への移動を指示するための移動指示オブジェクトが含まれ、

前記位置制御処理は、前記移動指示オブジェクトに対するユーザ入力に基づいて、前記仮想空間における前記所定表示媒体の位置を前記第 1 位置から前記第 2 位置へと制御する、プログラム。

【請求項 1 6】

ユーザからのユーザ入力を取得する入力取得ステップと、

前記ユーザ入力に基づいて、前記ユーザに対応付けられている所定表示媒体の仮想空間における位置を制御する位置制御ステップと、

前記所定表示媒体が前記仮想空間において第 1 位置から第 2 位置に移動した場合に、ユーザインターフェースを前記第 1 位置に対応付けられた第 1 ユーザインターフェースから前記第 2 位置に対応付けられた第 2 ユーザインターフェースに切り替える出力処理ステップとを備え、

前記出力処理ステップでは、前記仮想空間における前記第 1 位置と前記第 2 位置との位置関係に基づいて、前記第 1 ユーザインターフェースから前記第 2 ユーザインターフェースへの切り替え態様を変化させ、

前記第 1 ユーザインターフェースには、前記第 2 位置への移動を指示するための移動指示オブジェクトが含まれ、

前記位置制御ステップでは、前記移動指示オブジェクトに対するユーザ入力に基づいて、前記仮想空間における前記所定表示媒体の位置を前記第 1 位置から前記第 2 位置へと制御する、コンピュータにより実行される情報処理方法。

10

20

30

40

50