

【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31年2月21日 (2019.2.21)

【公表番号】特表2018-503926(P2018-503926A)

【公表日】平成30年2月8日 (2018.2.8)

【年通号数】公開・登録公報2018-005

【出願番号】特願2017-540729(P2017-540729)

【国際特許分類】

G 0 6 F 3/0484 (2013.01)

G 0 6 F 3/0488 (2013.01)

G 0 6 F 3/041 (2006.01)

【F I】

G 0 6 F 3/0484 1 2 0

G 0 6 F 3/0488

G 0 6 F 3/041

G 0 6 F 3/041 5 9 0

【手続補正書】

【提出日】平成31年1月11日 (2019.1.11)

【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】

3次元環境内の視点を制御するための方法であって、

タッチ・センサ、3次元環境、該3次元環境内に配置されるオブジェクト、および前記オブジェクトの視野から前記3次元環境の視点を示すディスプレイ・スクリーンを設けるステップと、

前記タッチ・センサにおいて第1オブジェクトを検出するステップと、

前記タッチ・センサにおいて第2オブジェクトを検出するステップと、

前記第1オブジェクトおよび前記第2オブジェクトの間の連結線の位置を決定するステップと、

前記連結線における前記第1オブジェクトおよび前記第2オブジェクトの間の中間点を決定するステップと、

前記中間点を通る前記連結線の垂直二等分線の位置を決定するステップと、

前記第1オブジェクトの位置から見て前記連結線の左にポイントし、前記第2オブジェクトに向けて移動するように、前記垂直二等分線の方角を割り当てるステップと、

前記オブジェクトの視点となるように、前記垂直二等分線の方角を割り当てるステップと、

を含む、方法。

【請求項 2】

請求項 1 記載の方法であって、更に、

第1指または第2指の何れかを移動して、前記第1指または前記第2指が移動されると中心線の前記中間点の周りをピボットするように、前記垂直二等分線の方角の変化に対して前記視点を变化させるステップを含む、方法。

【請求項 3】

請求項 2 記載の方法であって、更に、

第 3 指を使用して、前記 3 次元環境内での移動および移動速度を制御するステップを含む、方法。

【請求項 4】

請求項 3 記載の方法であって、更に、

前進または後進移動の何れかに加えて、横方向の同時の移動を可能にするステップを含む、方法。

【請求項 5】

請求項 2 記載の方法であって、更に、

第 4 指を使用して、前記 3 次元環境内で異なる機能を制御するステップを含む、方法。

【請求項 6】

請求項 2 記載の方法であって、更に、

実質的に同一方向に前記第 1 指および前記第 2 指を移動して、前記 3 次元環境内で前記オブジェクトの並進移動を生じさせるステップを含む、方法。

【請求項 7】

請求項 2 記載の方法であって、更に、

第 3 指を使用して、前記 3 次元環境内での移動および移動速度を制御するステップを含み、移動が前進または後進の方向に制限される、方法。

【請求項 8】

請求項 1 記載の方法において、前記オブジェクトが前記 3 次元環境におけるキャラクタである、方法。

【請求項 9】

3 次元環境内の視点を制御するための方法であって、

タッチ・センサ、3 次元環境、該 3 次元環境内に配置されるオブジェクト、および前記オブジェクトの視野から前記 3 次元環境の視点を示すディスプレイ・スクリーンを設けるステップと、

前記タッチ・センサにおいて第 1 オブジェクトおよび第 2 オブジェクトと接触するステップと、

前記第 1 オブジェクトおよび前記第 2 オブジェクトの間の中間点を決定するステップと、

前記中間点を通る、前記第 1 オブジェクトおよび前記第 2 オブジェクトの間の線に垂直となる垂直二等分線の位置を決定するステップと、

前記第 1 オブジェクトの位置から見て前記線の左にポイントし、前記第 2 オブジェクトに向けて移動しているように、前記垂直二等分線の方角を割り当てるステップと、

前記オブジェクトの視点となるように、前記垂直二等分線の方角を割り当てるステップと、

を含む、方法。

【請求項 10】

3 次元環境内の視点を制御するための方法であって、

タッチ・センサ、3 次元環境、該 3 次元環境内に配置されるオブジェクト、および前記オブジェクトの視野から前記 3 次元環境の視点を示すディスプレイ・スクリーンを設けるステップと、

第 1 インサートおよび第 2 インサートを有するトークンを底面に設けるステップであって、前記第 1 インサートおよび前記第 2 インサートが前記タッチ・センサによって検出可能である、ステップと、

前記トークンを前記タッチ・センサに置くことによって、前記タッチ・センサにおいて第 1 インサートおよび第 2 インサートと接触するステップと、

前記第 1 インサートおよび前記第 2 インサートの間の中間点を決定するステップと、

前記第 1 インサートおよび前記第 2 インサートの間の線に垂直となる、前記中間点を通る垂直二等分線の位置を決定するステップと、

前記第 1 インサートの位置から見て前記線の左にポイントし、前記第 2 インサートに向

けて移動するように、前記垂直二等分線の方角を割り当てるステップと、

前記オブジェクトの視点となるように、前記垂直二等分線の方角を割り当てるステップと、

を含む、方法。

【請求項 11】

請求項 10 記載の方法であって、更に、

1 つ以上の追加のインサートを、前記タッチ・センサによって検出可能な前記トークンに設けるステップを含む、方法。