

【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21年12月3日(2009.12.3)

【公表番号】特表2009-531979(P2009-531979A)

【公表日】平成21年9月3日(2009.9.3)

【年通号数】公開・登録公報2009-035

【出願番号】特願2009-502980(P2009-502980)

【国際特許分類】

H 0 4 N 13/04 (2006.01)

G 0 9 G 3/36 (2006.01)

G 0 9 G 3/20 (2006.01)

G 0 9 G 3/34 (2006.01)

【F I】

H 0 4 N 13/04

G 0 9 G 3/36

G 0 9 G 3/20 6 6 0 X

G 0 9 G 3/20 6 2 2 D

G 0 9 G 3/20 6 2 2 R

G 0 9 G 3/20 6 2 3 U

G 0 9 G 3/20 6 3 3 P

G 0 9 G 3/34 J

【手続補正書】

【提出日】平成21年10月7日(2009.10.7)

【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】

立体メガネの右眼シャッタを制御して、閉位置と開位置とを切り替えるステップと、
前記立体メガネの左眼シャッタを制御して、前記閉位置と前記開位置とを切り替えるス
テップと

を含み、

前記立体メガネの前記右眼シャッタ及び前記左眼シャッタが、所定の長さの時間にわた
って同時に閉位置に維持されるように制御される、方法。

【請求項 2】

前記立体メガネの前記右眼シャッタ及び前記左眼シャッタが別々に制御される、請求項
1 に記載の方法。

【請求項 3】

前記右眼シャッタを制御する第 1 の制御信号と、前記左眼シャッタを制御する第 2 の制
御信号とを利用して、前記立体メガネの前記右眼シャッタ及び前記左眼シャッタが別々に
制御される、請求項 2 に記載の方法。

【請求項 4】

前記立体メガネの前記右眼シャッタ及び前記左眼シャッタが、複数の信号を利用して制
御され、前記複数の信号のいずれかが、前記右眼シャッタ及び前記左眼シャッタが同時に
前記閉位置に移行して前記閉位置に維持されるようにする、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 5】

前記立体メガネの前記右眼シャッタ及び前記左眼シャッタを制御して、ディスプレイ上でのコンテンツの立体視を可能にする、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 6】

前記ディスプレイが液晶ディスプレイを含む、請求項 5 に記載の方法。

【請求項 7】

前記立体メガネの前記右眼シャッタが、少なくとも第 1 の垂直帰線区間セットの継続時間の間は前記開位置にあるように制御され、前記立体メガネの前記左眼シャッタが、少なくとも第 2 の垂直帰線区間セットの継続時間の間は前記開位置にあるように制御される、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 8】

前記立体メガネの前記右眼シャッタが、前記第 1 の垂直帰線区間セットの継続時間を超える時間の間は前記開位置にあるように制御され、前記立体メガネの前記左眼シャッタが、前記第 2 の垂直帰線区間セットの継続時間を超える時間の間は前記開位置にあるように制御される、請求項 7 に記載の方法。

【請求項 9】

前記立体メガネの前記右眼シャッタが、前記第 1 の垂直帰線区間セットの継続時間の間のみ前記開位置にあるように制御され、前記立体メガネの前記左眼シャッタが、前記第 2 の垂直帰線区間セットの継続時間の間のみ前記開位置にあるように制御される、請求項 7 に記載の方法。

【請求項 10】

前記第 1 の垂直帰線区間セットが、前記第 2 の垂直帰線区間セットと交互に発生する、請求項 7 に記載の方法。

【請求項 11】

前記第 1 の垂直帰線区間セット及び前記第 2 の垂直帰線区間セットが、右眼コンテンツ又は左眼コンテンツがコンテンツソースから受信される時間帯の合間に発生する、請求項 7 に記載の方法。

【請求項 12】

前記第 1 の垂直帰線区間セット及び前記第 2 の垂直帰線区間セットの継続時間が長くされる、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 13】

前記立体メガネの前記右眼シャッタが、右眼コンテンツだけが表示されている場合に前記開位置にあるように制御され、前記立体メガネの前記左眼シャッタが、左眼コンテンツだけが表示されている場合に前記開位置にあるように制御される、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 14】

前記立体メガネの前記右眼シャッタ及び前記左眼シャッタが、それぞれ、調節可能な時間の間、前記開位置に維持されるように制御される、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 15】

前記調節可能な時間が、追加の光が前記右眼シャッタ及び前記左眼シャッタを通過することを可能にするように調節される、請求項 14 に記載の方法。

【請求項 16】

前記制御が、ユニバーサルシリアルバスインターフェースを介してコンピュータシステムに接続された制御装置を利用して実施される、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 17】

前記シャッタのいずれかが前記開位置にある場合のみ、前記ディスプレイのバックライトがアクティブにされる、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 18】

立体メガネの右眼シャッタを制御して、閉位置と開位置とを切り替えるコンピュータコードと、

前記立体メガネの左眼シャッタを制御して、前記閉位置と前記開位置とを切り替えるコ

ンピュータコードと
を備え、

前記立体メガネの前記右眼シャッタ及び前記左眼シャッタが、所定の長さの時間にわたって同時に閉位置に維持されるように制御される、コンピュータ可読媒体に実装されたコンピュータプログラム製品。

【請求項 19】

グラフィックスプロセッサと、

前記グラフィックスプロセッサと通信し、立体メガネの右眼シャッタ及び左眼シャッタを制御して、閉位置と開位置とを切り替える制御装置と
を備え、

前記立体メガネの前記右眼シャッタ及び前記左眼シャッタが、所定の長さの時間にわたって同時に閉位置に維持されるように制御されるシステム。

【請求項 20】

前記グラフィックスプロセッサが、バスを介して、ディスプレイ及び中央処理ユニットと通信する、請求項 19 に記載のシステム。

【請求項 21】

ディスプレイを利用して出力するための表示コンテンツを受信するステップと、

立体メガネを利用して前記表示コンテンツを見た場合に、見る体験が強化されるよう、前記表示コンテンツに関連付けられた垂直帰線区間の継続時間を長くするステップと
を含む方法。

【請求項 22】

前記ディスプレイに関連付けられた水平帰線区間を短くすることによって、前記垂直帰線区間の継続時間が長くされる、請求項 21 に記載の方法。

【請求項 23】

前記ディスプレイに画素を送信する際のレートを上げることによって、前記垂直帰線区間の継続時間が長くされる、請求項 21 に記載の方法。

【請求項 24】

前記ディスプレイのリフレッシュレートを下げることによって、前記垂直帰線区間の継続時間が長くされる、請求項 21 に記載の方法。

【請求項 25】

前記ディスプレイがネイティブ解像度で駆動される、請求項 21 に記載の方法。

【請求項 26】

前記垂直帰線区間の継続時間を長くするための複数の追加タイミングが前記ディスプレイに装備される、請求項 21 に記載の方法。

【請求項 27】

前記追加タイミングのそれぞれが、前記ディスプレイに関連付けられた水平帰線区間を短くする、請求項 26 に記載の方法。

【請求項 28】

前記追加タイミングのそれぞれが、前記ディスプレイに画素を送信する際のレートを上げる、請求項 26 に記載の方法。

【請求項 29】

前記追加タイミングのそれぞれが、前記ディスプレイのリフレッシュレートを下げる、請求項 26 に記載の方法。

【請求項 30】

複数の追加タイミングを、前記ディスプレイのメモリに格納されたソフトウェアに含めることにより、前記追加タイミングが前記ディスプレイに装備される、請求項 26 に記載の方法。

【請求項 31】

前記ディスプレイに関連付けられた解像度を下げることによって、前記垂直帰線区間の継続時間が長くされる、請求項 21 に記載の方法。

【請求項 3 2】

前記表示コンテンツをバッファリングすることにより、前記表示コンテンツの安定時間が長くされ、同時に、ディスプレイインターフェースケーブルにおいて前記垂直帰線区間を長くすることが不要とされる、請求項 3 1 に記載の方法。

【請求項 3 3】

所定の眼に関連付けられた前記表示コンテンツがバッファリングされ、前記所定の眼を対象とする表示コンテンツの完全な画像がバッファリングされてから、前記垂直帰線区間を最長化することが可能であるように、前記所定の眼を対象とする表示コンテンツの前記完全な画像が、前記ディスプレイが内部処理可能な最高画素レートで前記ディスプレイへ送信される、請求項 3 2 に記載の方法。

【請求項 3 4】

前記バッファリングにダイナミックランダムアクセスメモリが利用される、請求項 3 2 に記載の方法。

【請求項 3 5】

別の所定の眼を対象とする前の表示コンテンツが表示されている間に、前記所定の眼を対象とする前記表示コンテンツがバッファリングされる、請求項 3 2 に記載の方法。

【請求項 3 6】

前記ディスプレイが液晶ディスプレイを含み、前記液晶ディスプレイのバックライトが、前記垂直帰線区間の間にアクティブにされる、請求項 2 1 に記載の方法。

【請求項 3 7】

グラフィックスプロセッサと通信している制御コンポーネントと、前記立体メガネとを利用して、前記垂直帰線区間の継続時間が長くされる、請求項 2 1 に記載の方法。

【請求項 3 8】

ディスプレイを利用して出力するための表示コンテンツを受信するコンピュータコードと、

立体メガネを利用して前記表示コンテンツを見た場合に、見る体験が強化されるように、前記表示コンテンツに関連付けられた垂直帰線区間の継続時間を長くするコンピュータコードと

を備える、コンピュータ可読媒体に実装されたコンピュータプログラム製品。

【請求項 3 9】

ディスプレイと、

グラフィックスプロセッサと、

前記グラフィックスプロセッサ及び前記ディスプレイの少なくとも一方と通信する制御コンポーネントと

を備え、立体メガネを利用して表示コンテンツを見た場合に、見る体験が強化されるように、前記制御コンポーネントが、前記表示コンテンツに関連付けられた垂直帰線区間の継続時間を長くする、システム。

【請求項 4 0】

前記グラフィックスプロセッサが、バスを介して、中央処理ユニットと通信する、請求項 3 9 に記載のシステム。

【請求項 4 1】

前記コンテンツが前記ディスプレイにあるバッファメモリを用いてバッファリングされる、

請求項 5 に記載の方法。

【請求項 4 2】

前記コンテンツが、少なくとも一つのバスを介して接続された中央処理ユニット及びメモリを備えるコンピュータシステムとは別の場所にあるバッファメモリを用いてバッファリングされる、

請求項 5 に記載の方法。

【請求項 4 3】

前記コンピュータシステムとは別の場所には前記ディスプレイが含まれる、
請求項 4 2 に記載の方法。

【請求項 4 4】

前記立体メガネの前記右眼シャッタ及び前記左眼シャッタを制御することでディスプレ
イ上でのコンテンツの立体視を可能にする、
請求項 1 9 に記載のシステム。

【請求項 4 5】

前記コンテンツが前記ディスプレイにあるバッファメモリを用いてバッファリングされ
る、
請求項 4 4 に記載のシステム。

【請求項 4 6】

前記コンテンツが、少なくとも一つのバスを介して接続された中央処理ユニット及びメ
モリを備えるコンピュータシステムとは別の場所にあるバッファメモリを用いてバッファ
リングされる、請求項 4 4 に記載のシステム。

【請求項 4 7】

前記コンピュータシステムとは別の場所には前記ディスプレイが含まれる、
請求項 4 6 に記載のシステム。

【請求項 4 8】

前記表示コンテンツが前記ディスプレイにあるバッファメモリを用いてバッファリング
される、
請求項 2 1 に記載の方法。

【請求項 4 9】

前記表示コンテンツが、少なくとも一つのバスを介して接続された中央処理ユニット及
びメモリを備えるコンピュータシステムとは別の場所にあるバッファメモリを用いてバッ
ファリングされる、
請求項 2 1 に記載の方法。

【請求項 5 0】

前記コンピュータシステムとは別の場所には前記ディスプレイが含まれる、
請求項 4 9 に記載の方法。

【請求項 5 1】

前記表示コンテンツが前記ディスプレイにあるバッファメモリを用いてバッファリング
される、
請求項 3 9 に記載のシステム。

【請求項 5 2】

前記表示コンテンツが、少なくとも一つのバスを介して接続された中央処理ユニット及
びメモリを備えるコンピュータシステムとは別の場所にあるバッファメモリを用いてバッ
ファリングされる、請求項 3 9 に記載のシステム。

【請求項 5 3】

前記コンピュータシステムとは別の場所には前記ディスプレイが含まれる、
請求項 5 2 に記載のシステム。