

【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19年8月16日(2007.8.16)

【公開番号】特開2002-42162(P2002-42162A)

【公開日】平成14年2月8日(2002.2.8)

【出願番号】特願2000-227517(P2000-227517)

【国際特許分類】

G 06 T 15/60 (2006.01)  
A 63 F 13/00 (2006.01)  
G 06 T 17/40 (2006.01)

【F I】

G 06 T	15/60	
A 63 F	13/00	B
G 06 T	17/40	E

【手続補正書】

【提出日】平成19年7月4日(2007.7.4)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】 画像生成を行うゲームシステムであって、

第1のオブジェクトとはレンダリング情報が異なる第2のオブジェクトを、前記第1のオブジェクトから第1の方向側に所与の微少オフセット値だけずらして配置設定する手段と、

Z値が格納されるZバッファを用いて陰面消去を行いながら、前記第1、第2のオブジェクトが設定されるオブジェクト空間の所与の視点での画像を描画する描画手段と、

を含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項2】 請求項1において、

前記第2のオブジェクトが、前記第1のオブジェクトに描かれるべき影を擬似的に表すオブジェクトであるとことを特徴とするゲームシステム。

【請求項3】 請求項1において、

前記第2のオブジェクトが、前記第1のオブジェクトに描かれるべき照光画像を擬似的に表すオブジェクトであるとことを特徴とするゲームシステム。

【請求項4】 請求項1乃至3のいずれかにおいて、

前記第2のオブジェクトが、中央領域から輪郭線の方に向かうにつれて徐々に透明又は不透明になるオブジェクトであるとことを特徴とするゲームシステム。

【請求項5】 請求項1乃至4のいずれかにおいて、

前記第2のオブジェクトの輪郭線に沿って、前記第1、第2のオブジェクト間の前記第1の方向での隙間を遮るための遮りオブジェクトを設けることを特徴とするゲームシステム。

【請求項6】 請求項1乃至5のいずれかにおいて、

前記描画手段が、プリミティブ面単位で描画処理を行う場合において、

前記第1、第2のオブジェクトを、複数のプリミティブ面に分割する手段を含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項7】 請求項1乃至6のいずれかにおいて、

前記描画手段が、

前記第1、第2のオブジェクトを構成するプリミティブ面の頂点のZ値に基づき、プリミティブ面の各ピクセルのZ値を補間演算する補間手段を含み、

前記第2のオブジェクトが、

前記補間手段の演算誤差よりも大きな値の微少オフセット値だけ前記第1のオブジェクトから前記第1の方向側にずらして配置されることを特徴とするゲームシステム。

【請求項8】 請求項1乃至7のいずれかにおいて、

前記第2のオブジェクトが、

前記第1のオブジェクトと同一形状又はほぼ同一形状であるがレンダリング情報が異なる第3のオブジェクトから所与の条件で切り出されたオブジェクトであることを特徴とするゲームシステム。

【請求項9】 請求項8において、

移動する第4のオブジェクトの情報と光源情報とに基づいて、前記第3のオブジェクトから前記第2のオブジェクトが切り出されることを特徴とするゲームシステム。

【請求項10】 請求項8又は9において、

所与の平面を用いて前記第3のオブジェクトから前記第2のオブジェクトが切り出されることを特徴とするゲームシステム。

【請求項11】 コンピュータが使用可能な情報記憶媒体であって、

第1のオブジェクトとはレンダリング情報が異なる第2のオブジェクトを、前記第1のオブジェクトから第1の方向側に所与の微少オフセット値だけずらして配置設定する手段と、

Z値が格納されるZバッファを用いて陰面消去を行いながら、前記第1、第2のオブジェクトが設定されるオブジェクト空間の所与の視点での画像を描画する描画手段と、

としてコンピュータを機能させるためのプログラムを含むことを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項12】 請求項11において、

前記第2のオブジェクトが、前記第1のオブジェクトに描かれるべき影を擬似的に表すオブジェクトであるとことを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項13】 請求項11において、

前記第2のオブジェクトが、前記第1のオブジェクトに描かれるべき照光画像を擬似的に表すオブジェクトであるとことを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項14】 請求項11乃至13のいずれかにおいて、

前記第2のオブジェクトが、中央領域から輪郭線の方に向かうにつれて徐々に透明又は不透明になるオブジェクトであることを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項15】 請求項11乃至14のいずれかにおいて、

前記第2のオブジェクトの輪郭線に沿って、前記第1、第2のオブジェクト間の前記第1の方向での隙間を遮るための遮りオブジェクトを設けることを特徴とする情報記憶媒体。

。

【請求項16】 請求項11乃至15のいずれかにおいて、

前記描画手段が、プリミティブ面単位で描画処理を行う場合において、

前記第1、第2のオブジェクトを、複数のプリミティブ面に分割する手段を実行するためのプログラムを含むことを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項17】 請求項11乃至16のいずれかにおいて、

前記描画手段が、

前記第1、第2のオブジェクトを構成するプリミティブ面の頂点のZ値に基づき、プリミティブ面の各ピクセルのZ値を補間演算する補間手段を含み、

前記第2のオブジェクトが、

前記補間手段の演算誤差よりも大きな値の微少オフセット値だけ前記第1のオブジェクトから前記第1の方向側にずらして配置されることを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項18】 請求項11乃至17のいずれかにおいて、

前記第2のオブジェクトが、

前記第1のオブジェクトと同一形状又はほぼ同一形状であるがレンダリング情報が異なる第3のオブジェクトから所与の条件で切り出されたオブジェクトであることを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項19】 請求項18において、

移動する第4のオブジェクトの情報と光源情報とに基づいて、前記第3のオブジェクトから前記第2のオブジェクトが切り出されることを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項20】 請求項18又は19において、

所与の平面を用いて前記第3のオブジェクトから前記第2のオブジェクトが切り出されることを特徴とする情報記憶媒体。