

【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】平成 18 年 3 月 23 日 (2006.3.23)

【公開番号】特開 2000-167237 (P2000-167237A)

【公開日】平成 12 年 6 月 20 日 (2000.6.20)

【出願番号】特願 平 10-361915

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 C

【手続補正書】

【提出日】平成 17 年 12 月 2 日 (2005.12.2)

【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】 画像を生成するためのゲーム装置であって、

オブジェクトの各頂点に与えられるテクスチャ座標により指定されるテクスチャの情報を記憶するための手段と、

オブジェクトの第 1 の頂点群に与えられ時間経過に伴い変化しない第 1 のテクスチャ座標と、オブジェクトの第 2 の頂点群に与えられ時間経過に伴い変化する第 2 のテクスチャ座標とを用いて、オブジェクトにテクスチャをマッピングする処理を行うための手段とを含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】 請求項 1 において、

前記第 2 のテクスチャ座標を時間経過に伴いリアルタイムに変更することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 3】 画像を生成するためのゲーム装置であって、

オブジェクトの各頂点に与えられるテクスチャ座標により指定されるテクスチャの情報を記憶するための手段と、

各オブジェクトの第 1 の頂点群に与えられる第 1 のテクスチャ座標がオブジェクト間で互いに同一であり第 2 の頂点群に与えられる第 2 のテクスチャ座標がオブジェクト間で互いに異なる複数のオブジェクトのオブジェクト情報を記憶するための手段と、

前記オブジェクト情報に含まれるテクスチャ座標を用いて、オブジェクトにテクスチャをマッピングする処理を行うための手段と、

1 つの表示物を表現するために前記複数のオブジェクトを時間経過に伴い順次差し替える処理を行うための手段とを含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 4】 請求項 3 において、

時間経過に伴い順次差し替えられる前記複数のオブジェクトの形状が、互いに異なることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 5】 請求項 1 乃至 4 のいずれかにおいて、

前記第 2 の頂点群のテクスチャ座標が、周期関数により得られることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 6】 請求項 1 乃至 5 のいずれかにおいて、

前記第 2 の頂点群が複数グループあることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 7】 請求項 6 において、

各第 2 の頂点群のテクスチャ座標が各周期関数により得られると共に、

各周期関数の波形、位相及び周期の少なくとも１つが周期関数間で互いに異なることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 8】 画像を生成するためのゲーム装置であって、

オブジェクト空間内で移動する移動体の移動情報を演算するための手段と、

移動体に随伴する随伴オブジェクトの形状を制御するための制御点を、移動体の速度が大きいほど大きな初期速度で移動させると共に、所与の加速度で減速させる処理を行うための手段と、

前記制御点に基づいて、前記随伴オブジェクトの形状を制御するための手段とを含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 9】 画像を生成するためのゲーム装置であって、

高さが変化する所与の面にその一部を沈み込ませながらオブジェクト空間内で移動する移動体の移動情報を演算するための手段と、

移動体に随伴する随伴オブジェクトの形状を制御するための制御点を、前記所与の面への移動体の沈み込み深さが深いほど大きな初期速度で移動させると共に、所与の加速度で減速させる処理を行うための手段と、

前記制御点に基づいて、前記随伴オブジェクトの形状を制御するための手段とを含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 10】 請求項 8 又は 9 において、

時間経過に伴い制御点を前記初期速度で順次移動させ、順次移動した複数の制御点の中で初期位置から最も遠くに移動した制御点の位置に基づいて、前記随伴オブジェクトの形状を制御することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 11】 請求項 8 乃至 10 のいずれかにおいて、

前記随伴オブジェクトを所与の方向にスケーリングすることで、前記随伴オブジェクトの形状を制御することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 12】 コンピューターを、

オブジェクトの各頂点に与えられるテクスチャ座標により指定されるテクスチャの情報を記憶するための手段と、

オブジェクトの第 1 の頂点群に与えられ時間経過に伴い変化しない第 1 のテクスチャ座標と、オブジェクトの第 2 の頂点群に与えられ時間経過に伴い変化する第 2 のテクスチャ座標とを用いて、オブジェクトにテクスチャをマッピングする処理を行うための手段と、
として機能させるためのプログラムを記憶したことを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 13】 請求項 12 において、

前記第 2 のテクスチャ座標を時間経過に伴いリアルタイムに変更することを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 14】 コンピューターを、

オブジェクトの各頂点に与えられるテクスチャ座標により指定されるテクスチャの情報を記憶するための手段と、

各オブジェクトの第 1 の頂点群に与えられる第 1 のテクスチャ座標がオブジェクト間で互いに同一であり第 2 の頂点群に与えられる第 2 のテクスチャ座標がオブジェクト間で互いに異なる複数のオブジェクトのオブジェクト情報を記憶するための手段と、

前記オブジェクト情報に含まれるテクスチャ座標を用いて、オブジェクトにテクスチャをマッピングする処理を行うための手段と、

1 つの表示物を表現するために前記複数のオブジェクトを時間経過に伴い順次差し替える処理を行うための手段と、
として機能させるためのプログラムを記憶したことを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 15】 請求項 14 において、

時間経過に伴い順次差し替えられる前記複数のオブジェクトの形状が、互いに異なることを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 16】 請求項 12 乃至 15 のいずれかにおいて、

前記第 2 の頂点群のテクスチャ座標が、周期関数により得られることを特徴とする情報

記憶媒体。

【請求項 17】 請求項 12 乃至 16 のいずれかにおいて、
前記第 2 の頂点群が複数グループあることを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 18】 請求項 17 において、
各第 2 の頂点群のテクスチャ座標が各周期関数により得られると共に、
各周期関数の波形、位相及び周期の少なくとも 1 つが周期関数間で互いに異なることを
特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 19】 コンピューターを、
オブジェクト空間内で移動する移動体の移動情報を演算するための手段と、
移動体に随伴する随伴オブジェクトの形状を制御するための制御点を、移動体の速度が
大きいほど大きな初期速度で移動させると共に、所与の加速度で減速させる処理を行うた
めの手段と、

前記制御点に基づいて、前記随伴オブジェクトの形状を制御するための手段と、
として機能させるためのプログラムを記憶したことを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 20】 コンピューターを、
高さが変化する所与の面にその一部を沈み込ませながらオブジェクト空間内で移動する
移動体の移動情報を演算するための手段と、

移動体に随伴する随伴オブジェクトの形状を制御するための制御点を、前記所与の面へ
の移動体の沈み込み深さが深いほど大きな初期速度で移動させると共に、所与の加速度で
減速させる処理を行うための手段と、

前記制御点に基づいて、前記随伴オブジェクトの形状を制御するための手段と、
として機能させるためのプログラムを記憶したことを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 21】 請求項 19 又は 20 において、
時間経過に伴い制御点を前記初期速度で順次移動させ、順次移動した複数の制御点の中
で初期位置から最も遠くに移動した制御点の位置に基づいて、前記随伴オブジェクトの形
状を制御することを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 22】 請求項 19 乃至 21 のいずれかにおいて、
前記随伴オブジェクトを所与の方向にスケーリングすることで、前記随伴オブジェクト
の形状を制御することを特徴とする情報記憶媒体。