

【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、周期関数により得さ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、周期関数により得さ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。