

【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29年3月30日(2017.3.30)

【公表番号】特表2016-517089(P2016-517089A)  
 【公表日】平成28年6月9日(2016.6.9)  
 【年通号数】公開・登録公報2016-035  
 【出願番号】特願2016-502058(P2016-502058)  
 【国際特許分類】

G 0 6 F 3/0481 (2013.01)

G 0 6 F 3/01 (2006.01)

【F I】

G 0 6 F 3/0481 1 5 0

G 0 6 F 3/0481 1 7 0

G 0 6 F 3/01 5 1 0

【手続補正書】  
 【提出日】平成29年2月23日(2017.2.23)  
 【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】

頭部装着式ディスプレイ(HMD)に対して画像を表示するための方法であって、  
 アプリケーションから前記画像に関する1つまたは複数のユーザインターフェース(UI)  
 要素を生成するステップと、

UI要素がユーザのフォーカス注目を必要とするかどうかに基づいて、前記UI要素を非永  
 続性要素としてまたは永続性要素としてタグ付けするステップであって、前記タグ付けす  
 るステップは、前記UI要素のクラスまたはタイプに基づいて実行される、ステップと、

前記UI要素が非永続性要素としてタグ付けされたかまたは永続性要素としてタグ付けさ  
 れたかに基づいて、前記UI要素をステレオ画像としてまたは単眼画像としてレンダリング  
 するステップと、

前記UI要素を前記永続性要素から前記非永続性要素におよびこの逆方向に変更するよう  
 に前記UI要素を再タグ付けするステップと、前記再タグ付けするステップに基づいて前記  
 UI要素をレンダリングするステップと

を含む、方法。

【請求項2】

UI要素を非永続性要素としてまたは永続性要素としてタグ付けする前記ステップは、前  
 記UI要素がユーザのフォーカス注目を必要とする場合には前記UI要素を非永続性要素とし  
 てタグ付けするステップ、またはUI要素を非永続性要素としてまたは永続性要素としてタ  
 グ付けする前記ステップは、前記UI要素がユーザのフォーカス注目を必要とする場合には  
 前記UI要素を永続性要素としてタグ付けするステップを含む、請求項1に記載の方法。

【請求項3】

前記UI要素をステレオ画像としてまたは単眼画像としてレンダリングする前記ステップ  
 は、前記UI要素が非永続性要素としてタグ付けされている場合には前記UI要素をステレオ  
 画像としてレンダリングするステップを含み、前記UI要素をステレオ画像としてレンダリ  
 ングする前記ステップは、ステレオ分離によって分離された前記UI要素の2つの画像を生  
 成するステップを含む、請求項1に記載の方法。

## 【請求項 4】

前記UI要素をステレオ画像としてまたは単眼画像としてレンダリングする前記ステップは、前記要素が永続性要素としてタグ付けされている場合には前記UI要素を単眼画像としてレンダリングするステップを含む、請求項1に記載の方法。

## 【請求項 5】

前記UI要素が永続性要素としてタグ付けされている場合には前記ユーザの一方の眼に対して前記UI要素の前記単眼画像を投影するステップをさらに含む、請求項1に記載の方法。

## 【請求項 6】

前記HMDを前記ユーザの利き眼向けに構成するステップをさらに含み、前記UI要素の前記単眼画像を投影する前記ステップは、前記単眼画像を前記ユーザの前記利き眼に対して投影するステップを含む、請求項5に記載の方法。

## 【請求項 7】

前記画像の各UI要素に対して、前記タグ付けするステップ、前記レンダリングするステップおよび前記投影するステップを繰り返すステップをさらに含む、請求項5に記載の方法。

## 【請求項 8】

少なくとも1つの単眼画像と少なくとも一対のステレオ画像とを前記画像内に同時に投影するステップをさらに含む、請求項7に記載の方法。

## 【請求項 9】

前記UI要素が非永続性要素としてタグ付けされている場合には前記ユーザの両眼に対して前記UI要素の前記ステレオ画像を投影するステップをさらに含む、請求項1に記載の方法。

## 【請求項 10】

前記タグ付けするステップは、前記UI要素を生成する前記アプリケーションの開発時間中にまたは前記ユーザが前記UI要素を生成する前記アプリケーションを稼働させているときに行われる、請求項1に記載の方法。

## 【請求項 11】

前記UI要素が前記HMDのステータス情報を備える場合には、前記タグ付けするステップは前記UI要素を永続性要素としてタグ付けするステップを含む、請求項1に記載の方法。

## 【請求項 12】

前記UI要素が前記ユーザに関するインタラクティブ要素を備える場合には、前記タグ付けするステップは前記UI要素を非永続性要素としてタグ付けするステップを含む、請求項1に記載の方法。

## 【請求項 13】

1つまたは複数のプロセッサによって実行させたときに前記1つまたは複数のプロセッサに請求項1から12のいずれか一項に記載の方法を実行させるように適合された複数のマシン可読命令を備える、コンピュータ可読記憶媒体。

## 【請求項 14】

頭部装着式ディスプレイ(HMD)に対して画像を表示するためのシステムであって、  
前記画像に関する1つまたは複数のユーザインターフェース(UI)要素を生成するための手段と、  
タグが変更されたどうかを検出するためにUI要素と関連付けされた前記タグを検査するための手段と、  
前記UI要素が変更されたタグに基づいて非永続性要素としてタグ付けされたかまたは永続性要素としてタグ付けされたかに基づいて、前記UI要素をステレオ画像としてまたは単眼画像としてレンダリングするための手段と、  
前記ステレオ画像または前記単眼画像を前記変更されたタグに基づいて投影するための手段と  
を備える、システム。

**【請求項 15】**

前記UI要素をステレオ画像としてまたは単眼画像としてレンダリングするための前記手段は、前記UI要素が非永続性要素としてタグ付けされている場合には前記UI要素をステレオ画像としてレンダリングするための手段を備える、請求項14に記載のシステム。