

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2013-140460

(P2013-140460A)

(43) 公開日 平成25年7月18日 (2013.7.18)

(51) Int.Cl.

G 0 6 F 3 / 0 4 8 1 (2013.01)

F I

G 0 6 F 3 / 0 4 8 6 5 7 A

テーマコード (参考)

5 E 5 0 1

審査請求 未請求 請求項の数 13 O L (全 16 頁)

(21) 出願番号 特願2011-290358 (P2011-290358)
(22) 出願日 平成23年12月29日 (2011.12.29)

(71) 出願人 000002185
ソニー株式会社
東京都港区港南1丁目7番1号
(74) 代理人 100093241
弁理士 宮田 正昭
(74) 代理人 100101801
弁理士 山田 英治
(74) 代理人 100095496
弁理士 佐々木 榮二
(74) 代理人 100086531
弁理士 澤田 俊夫
(74) 代理人 110000763
特許業務法人大同特許事務所

最終頁に続く

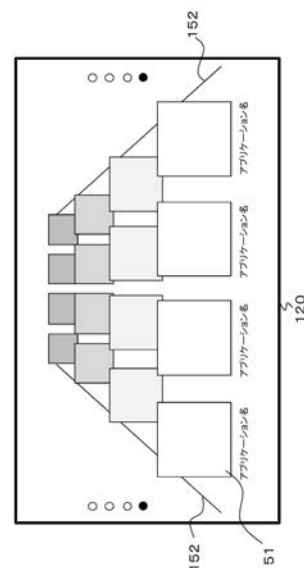
(54) 【発明の名称】 表示装置、表示方法およびプログラム

(57) 【要約】

【課題】 選択すべき対象を示すアイコンの表示部への表示を良好に行う。

【解決手段】 表示制御部は、選択すべき対象を示すアイコンの所定数の列が3次元空間の奥行き方向に順次配置された状態で表示部に表示する。変更指示部は、表示部に表示されたアイコン列の表示変更を指示する。アイコンを2次元平面に並べて表示するものに比べて、より多くのアイコンを1画面に表示することが可能となる。ユーザはタッチ位置を奥行き方向に連続的に移動する操作でアイコン列を奥行き方向に移動させる。ユーザは所定領域をタッチするだけでアイコン列を一行分だけ移動させる。

【選択図】 図3



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

選択すべき対象を示すアイコンの所定数の列を 3 次元空間の奥行き方向に順次配置した状態で表示部に表示する表示制御部と、

上記表示部に表示されたアイコン列の表示変更を指示する変更指示部とを備える表示装置。

【請求項 2】

上記変更指示部は、上記表示部上に配置され、タッチ位置情報を出力する位置情報発生部を有し、

上記表示制御部は、上記位置情報発生部上におけるタッチ位置の上記奥行き方向への連続的な移動の情報に基づいて、上記アイコン列を上記奥行き方向に移動させる

請求項 1 に記載の表示装置。

【請求項 3】

上記表示制御部は、上記タッチ位置の連続的な移動に対応した軌跡を上記表示部に表示する

請求項 2 に記載の表示装置。

【請求項 4】

上記表示制御部は、上記表示部に手前のアイコン列として最後列あるいは最前列のアイコン列が表示されている状態で上記タッチ位置の連続的な移動によりアイコン列の前方あるいは後方への移動が指示されるとき、アイコン列を指示方向に移動させた後に、タッチ状態の解除に伴って、移動前の状態に戻す

請求項 2 に記載の表示装置。

【請求項 5】

上記変更指示部は、上記表示部上に配置され、タッチ位置情報を出力する位置情報発生部を有し、

上記表示制御部は、上記位置情報発生部上における所定領域のタッチ情報に基づいて上記アイコン列を上記奥行き方向の一方あるいは他方の方向に一行分だけ移動させる

請求項 1 に記載の表示装置。

【請求項 6】

上記表示制御部は、上記表示部に手前のアイコン列として最後列あるいは最前列のアイコン列が表示されている状態で上記所定領域のタッチによりアイコン列の前方あるいは後方への移動が指示されるとき、アイコン列を指示方向に移動させた後に、移動前の状態に戻す

請求項 5 に記載の表示装置。

【請求項 7】

上記表示制御部は、上記奥行き方向の遠くに配置されるアイコン列ほど小さく表示する

請求項 1 に記載の表示装置。

【請求項 8】

上記表示制御部は、上記奥行き方向の遠くに配置されるアイコン列ほど薄く表示する

請求項 1 に記載の表示装置。

【請求項 9】

上記表示制御部は、上記表示部に表示されるアイコン列の総数と、手前に表示されるアイコン列の位置をさらに表示する

請求項 1 に記載の表示装置。

【請求項 10】

上記表示制御部は、上記変更指示部により 2 次元表示が指示されるとき、上記表示部に、上記アイコンの所定数の列を 2 次元表示する

請求項 1 に記載の表示装置。

【請求項 11】

上記選択すべき対象は、アプリケーションである

10

20

30

40

50

請求項 1 に記載の表示装置。

【請求項 1 2】

選択すべき対象を示すアイコンの所定数の列を 3 次元空間の奥行き方向に順次配置した状態で表示部に表示するステップと、

上記表示部に表示されたアイコン列の表示変更を指示するステップとを備える

表示方法。

【請求項 1 3】

コンピュータを、

選択すべき対象を示すアイコンの所定数の列を 3 次元空間の奥行き方向に順次配置した状態で表示部に表示する表示制御手段と、

上記表示部に表示されたアイコン列の表示変更を指示する変更指示手段と

して機能させるプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本技術は、表示装置、表示方法およびプログラムに関し、特に、アプリケーション等の選択のためのアイコンの表示を良好に行い得る表示装置、表示方法およびプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

アプリケーション、コンテンツ、静止画像等の選択のためのアイコンを表示部に表示し、ユーザの選択動作の便宜を図るようにしたユーザインタフェースが知られている。従来周知のように、複数のアイコンを二次元平面上に並べて配置する手法では、表示部に一度に表示できるアイコンの数には限りがある。

【0003】

例えば、特許文献 1 には、X 方向および Y 方向に二次元配列された複数の画像を表示する表示装置において、ポインティングされた位置の座標に基づき、このポインティングされた位置の画像を拡大表示する技術が記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2011-028451 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上記の特許文献 1 に記載される技術においても、ポインティングする前に 2 次元平面上に並べて表示する点が変わらず、表示できるアイコンの数に限りがある。

【0006】

本技術の目的は、選択すべき対象を示すアイコンの表示部への表示を良好に行うことにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本技術の概念は、

選択すべき対象を示すアイコンの所定数の列を 3 次元空間の奥行き方向に順次配置した状態で表示部に表示する表示制御部と、

上記表示部に表示されたアイコン列の表示変更を指示する変更指示部とを備える

表示装置にある。

【0008】

本技術において、表示制御部により、選択すべき対象を示すアイコンの所定数の列が 3 次元空間の奥行き方向に順次配置された状態で表示部に表示される。表示部は、例えば。

10

20

30

40

50

LCD等の平面ディスプレイである。選択すべき対象は、例えば、アプリケーション、ビデオやオーディオのコンテンツ、静止画データ等である。変更指示部により、表示部に表示されたアイコン列の表示変更が指示される。

【0009】

このように本技術においては、選択すべき対象を示すアイコンの所定数の列が3次元空間の奥行き方向に順次配置された状態で表示部に表示されるものであり、アイコンを2次元平面に並べて表示するものに比べて、より多くのアイコンを1画面に表示することが可能となる。

【0010】

なお、本技術において、例えば、変更指示部は、表示部上に配置され、タッチ位置情報を出力する位置情報発生部を有し、表示制御部は、位置情報発生部上におけるタッチ位置の奥行き方向への連続的な移動の情報に基づいて、アイコン列を奥行き方向に移動させる、ようにされてもよい。この場合、ユーザはタッチ位置を奥行き方向に連続的に移動する操作でアイコン列を奥行き方向に移動させることができ、より直感的に操作することができる。

10

【0011】

この場合、表示制御部は、タッチ位置の連続的な移動に対応した軌跡を表示部に表示する、ようにされてもよい。この場合、ユーザは、タッチ位置の連続的な移動操作が正常に行われたか否かの確認を行うことが可能となる。

【0012】

また、この場合、表示制御部は、表示部に手前のアイコン列として最後列あるいは最前列のアイコン列が表示されている状態でタッチ位置の連続的な移動によりアイコン列の前方あるいは後方への移動が指示されるとき、アイコン列を指示方向に移動させた後に、タッチ状態の解除に伴って、移動前の状態に戻す、ようにされてもよい。これにより、ユーザは、手前の表示アイコン列が最後列あるいは最前列であることを認識でき、無駄な操作を回避可能となる。

20

【0013】

また、本技術において、例えば、変更表示部は、表示部上に配置され、タッチ位置情報を出力する位置情報発生部を有し、表示制御部は、位置情報発生部上における所定領域のタッチ情報に基づいてアイコン列を奥行き方向の一方あるいは他方の方向に1列分だけ移動させる、ようにされてもよい。この場合、ユーザは所定領域をタッチするだけでアイコン列を1列分だけ移動させることができ、車内で操作性の悪い環境でも所望のアイコン列が手前に来るように的確に移動させることができる。

30

【0014】

この場合、表示制御部は、表示部に手前のアイコン列として最後列あるいは最前列のアイコン列が表示されている状態で所定領域のタッチによりアイコン列の前方あるいは後方への移動が指示されるとき、アイコン列を指示方向に移動させた後に、移動前の状態に戻す、ようにされてもよい。これにより、ユーザは、手前の表示アイコン列が最後列あるいは最前列であることを認識でき、無駄な操作を回避可能となる。

【0015】

また、本技術において、例えば、表示制御部は、奥行き方向の遠くに配置されるアイコン列ほど小さく表示するようにされてもよい。これにより、奥行き方向に順次配置されるアイコン列表示に奥行き感を出すことができる。

40

【0016】

また、本技術において、例えば、表示制御部は、表示制御部は、奥行き方向の遠くに配置されるアイコン列ほど薄く表示する、ようにされてもよい。これにより、奥行き方向に順次配置されるアイコン列表示に奥行き感を出すことができる。

【0017】

また、本技術において、例えば、表示制御部は、変更指示部により2次元表示が指示されるとき、表示部に、アイコンの所定数の列を2次元表示する、ようにされてよい。これ

50

により、ユーザは、奥に表示されているアイコンによる選択対象の選択を即座に行うことが可能となる。

【発明の効果】

【0018】

本技術によれば、選択すべき対象を示すアイコンの表示部への表示を良好に行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【0019】

【図1】実施の形態としての表示モジュールの分解斜視図である。

【図2】実施の形態としての表示モジュールの構成例を示すブロック図である。

10

【図3】液晶モニタの表示（3Dモード表示）の一例を示す図である。

【図4】表示変更操作の処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】ユーザがタッチ位置を前方（下方向）あるいは後方（上方向）に移動させた場合の表示例を説明するための図である。

【図6】奥行き方向へのタッチ位置の連続的な移動がある場合の軌跡表示を説明するための図である。

【図7】ユーザが所定領域をタッチした場合の表示例を説明するための図である。

【図8】3D表示モードと2D表示モードとの切り替えを説明するための図である。

【図9】3D表示モードと2D表示モードとの切り替えを説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

20

【0020】

以下、発明を実施するための形態（以下、「実施の形態」とする）について説明する。なお、説明を以下の順序で行う。

1. 実施の形態

3. 変形例

【0021】

< 1. 実施の形態 >

[表示モジュールの構成例]

図1は、実施の形態としての表示モジュール10の分解斜視図を示している。この表示モジュール10は、例えば、車載機器、携帯再生機器、携帯端末、ゲーム機などの電子機器に搭載される。表示モジュール10は、本体110、液晶モニタ120およびタッチパネル130が、この順に積層されて構成される。液晶モニタ120は表示部を構成している。また、タッチパネル130は、液晶モニタ120における表示の変更指示を行う変更指示部を構成している。本体110には、図示していないが、グラフィックプロセッサおよびパネルコントローラが内蔵されている。

30

【0022】

図2は、表示モジュール10の構成例を示している。表示モジュール10は、タッチパネル130と、パネルコントローラ110Aと、グラフィックプロセッサ110Bと、液晶モニタ120を有している。タッチパネル130は、ユーザ（使用者）のタッチ位置に応じたアナログ電圧を出力する。パネルコントローラ110Aは、タッチパネル130が出力するアナログ電圧をX、Y座標に変換する

40

【0023】

グラフィックプロセッサ110Bは、液晶モニタ120に表示するグラフィックに対応した画像信号（RGB出力）を生成する。このグラフィックプロセッサ110Bは、タッチパネル130上のユーザのタッチ位置情報、つまりパネルコントローラ110Aが出力するX、Y座標に基づいて、液晶モニタ120に表示するグラフィックを変更する。このグラフィックプロセッサ110Bは、表示制御部を構成している。

【0024】

この実施の形態において、グラフィックプロセッサ110Bは、液晶モニタ120に、アプリケーションを選択するための所定数のアイコンの列を3次元空間の奥行き方向に順

50

次配置した状態で表示する。

【0025】

図3は、液晶モニタ120の表示の一例を示している。この表示例では、各アイコン151が模式的に表示されている。この表示例では、各4個のアイコン151を含む4つのアイコン列が3次元空間の奥行き方向に順次配置された状態で表示されている。手前のアイコン列を構成する各アイコン151には、そのアイコンで選択すべきアプリケーションの名称が付加されている。ここで言う「列」は、横方向に延びる列を意味している。

【0026】

この場合、奥行き方向の遠くに配置されるアイコン列ほど、遠近法で後ろに見えるように、小さくかつ薄く表示されている。また、この表示例では、奥行き感を出すための背景画像152も表示されている。なお、表示されるアイコン列の数、1つのアイコン列に含まれるアイコンの数は、図示の例に限定されるものではない。また、全ての列を同時に表示するのではなく、一部のアイコン列のみを表示するようにされてもよい。

【0027】

グラフィックプロセッサ110Bは、液晶モニタ120に、上述したようにアイコン列を表示する他に、この液晶モニタ120に表示されるアイコン列の総数と、手前に表示されるアイコン列の位置を表示する。例えば、図3の表示例においては、画面左右に表示された丸印の数をもってアイコン列の総数が示され、その丸印の塗りつぶし位置によって手前に表示されるアイコン列の位置が示されている。なお、アイコン列の総数と、手前に表示されるアイコン列の位置を表示する態様は、図3に示す表示例に限定されない。この表示により、ユーザは、全体の列の数と、現在手前に表示されているアイコン列の位置を簡単に把握できる。

【0028】

図2に示す表示モジュール10において、ユーザは、タッチパネル120上でタッチ操作をすることで、液晶モニタ120に表示されたアイコン列の表示変更を指示できる。図4のフローチャートは、表示変更操作の処理の一例を示している。

【0029】

ステップST1において、タッチパネル130で、タッチ操作による入力が行われる。この際、タッチパネル130からはタッチ位置に応じたアナログ電圧が出力される。次に、ステップST2において、パネルコントローラ110Aで、タッチパネル130から出力されるアナログ電圧の値がX、Y座標に変換される。

【0030】

次に、ステップST3において、グラフィックプロセッサ110Bで、パネルコントローラ110Aで変換されたX、Y座標に基づいて、奥行き方向へのタッチ位置の連続的な移動、所定領域へのタッチなどのジェスチャ判定が行われる。そして、グラフィックプロセッサ110Bでは、そのジェスチャ判定結果に基づいて、アイコン列の表示変更処理が行われ、変更された画像信号（RGB出力）の出力が行われる。次に、ステップST4において、液晶モニタ120で、表示変更されたアイコン列が表示される。

【0031】

次に、タッチ操作によるアイコン列の表示変更例を説明する。最初に、奥行き方向（上下方向でなく斜め方向であってもよい）へのタッチ位置の連続的な移動がある場合について説明する。この場合、グラフィックプロセッサ110Bは、タッチ位置の移動方向に対応させて、アイコン列を奥行き方向の前方あるいは後方に移動させる。この場合、ユーザはタッチ位置を奥行き方向に連続的に移動する操作でアイコン列を奥行き方向に移動させることができ、より直感的に操作することができる。

【0032】

図5の（a）から（d）は、ユーザがタッチ位置を前方（下方向）に移動させた場合の表示例を示している。この場合、最後列に達した場合には、図5（b）、（c）に示すように、アイコン列が前方に一定距離進むが、ユーザがタッチを解除することで、図5（d）に示すように、最後列が手前に表示された状態に戻る。このように戻る表示がなされる

ことで、ユーザは、手前の表示アイコン列が最後列であることを認識でき、無駄な操作を回避可能となる。

【0033】

また、図5の(e)から(h)は、ユーザがタッチ位置を後方(上方向)に移動させた場合の表示例を示している。この場合、最前列に達した場合には、図5(f)、(g)に示すように、アイコン列が後方に一定距離進むが、ユーザがタッチを解除することで、図5(h)に示すように、最前列が手前に表示された状態に戻る。このように戻る表示がなされることで、ユーザは、手前の表示アイコン列が最前列であることを認識でき、無駄な操作を回避可能となる。

【0034】

なお、このように奥行き方向へのタッチ位置の連続的な移動がある場合、グラフィックプロセッサ110Bは、図6に示すように、その軌跡を一定時間表示する。この表示により、ユーザは、タッチ位置の連続的な移動操作が正常に行われたか否かの確認を行うことが可能となる。

【0035】

次に、所定領域へのタッチがある場合について説明する。この場合、グラフィックプロセッサ110Bは、タッチに対応させて、アイコン列を奥行き方向の前方あるいは後方に移動させる。なお、この実施の形態においては、以下に示すように、前方への移動のみが行われる。この場合、ユーザは所定領域をタッチするだけでアイコン列を移動させることができ、車内で操作性の悪い環境でも所望のアイコン列が手前にくるように的確に移動させることができる。この所定領域へのタッチがあるとき、図示しない音声出力系において、その確認のための音出力される。

【0036】

この場合、グラフィックプロセッサ110Bは、図7(a)に楕円で示すような遠くの領域のタッチに対応させて、図7(b)に示すように、アイコン列を前方に一段だけ移動させる。この場合、最後列に達した場合には、図7(b)、(c)に示すように、タッチに対応してアイコン列が前方に一定距離進むが、図7(d)に示すように、最後列が手前に表示された状態に戻る。このように戻る表示がなされることで、ユーザは、手前の表示アイコン列が最後列であることを認識でき、無駄な操作を回避可能となる。

【0037】

上述の図3に示すようなアイコン列の表示において、ユーザは、例えば、手前のアイコン列を構成する所定のアイコンに対応したタッチパネル130上を押すことで、その所定のアイコンに対応したアプリケーションを選択できる。この場合、アイコンに付随する機能が発動し、図示しない音出力系により、機能が発動したことを表す機能音が出力される。なお、手前以外のアイコン列から所定のアイコン列を選択可能とするように構成することも可能である。

【0038】

次に、上述の図3に示すアイコン列の表示、つまり3Dモード表示と、アイコン列の2Dモード表示の切り替えについて説明する。アイコン列の2Dモード表示では、図8(b)に示すように、各アイコン列のアイコンが2次元空間に例えばマトリクス状に配置される。なお、図8(a)は、図3と同様の3Dモード表示を示している。上述したように3Dモード表示では、手前のアイコン列を構成するアイコンのみの選択が可能であるが、2Dモード表示では、表示されている全てのアイコンの選択が可能とされる。そのため、ユーザは、3Dモード表示において奥に表示されているアイコンによる選択対象の選択を行いたいときは、2Dモード表示に切り替えて即座にそのアイコンの選択を行うことが可能となる。

【0039】

この実施の形態において、アイコン列の3Dモード表示と2Dモード表示の切り替えは、タッチパネル130上を長押しすることで行われる。この長押しがあるとき、図示しない音声出力系において、その確認のための音出力される。図9(a)から(c)は、3

10

20

30

40

50

D表示モードから2D表示モードへの切り替え動作の一例を示している。図9(a)の3Dモードの表示において、画面の任意の領域が長押しされることで、図9(b)のようにアニメーションが実行されて、図9(c)の2D表示モードに切り替えられる。

【0040】

また、図9(d)から(f)は、2D表示モードから3D表示モードへの切り替え動作の一例を示している。図9(d)の2Dモードの表示において、画面の任意の領域が長押しされることで、図9(e)のようにアニメーションが実行されて、図9(f)の3D表示モードに切り替えられる。なお、アニメーションではアイコンの移動する様子が表現され、アイコンの位置関係が分からなくなることを防ぐようにされている。

【0041】

上述したように、図1、図2に示す表示モジュール10においては、選択すべきアプリケーションを示すアイコンの所定数の列が3次元空間の奥行き方向に順次配置された状態で液晶モニタ120に表示されるものであり、アイコンを2次元平面に並べて表示するものに比べて、より多くのアイコンを1画面に表示できる。

【0042】

また、図1、図2に示す表示モジュール10においては、ユーザはタッチ位置を奥行き方向に連続的に移動する操作でアイコン列を奥行き方向に移動させることができ、より直感的に操作することができる。また、ユーザは所定領域をタッチするだけでアイコン列を一行分だけ移動させることができ、車内で操作性の悪い環境でも所望のアイコン列が手前にくるように的確に移動させることができる。

【0043】

<2. 変形例>

なお、上述実施の形態においては、液晶モニタ120に表示されるアイコンが示す選択すべき対象がアプリケーションである例を示した。しかし、このアイコンが示す選択すべき対象がビデオやオーディオのコンテンツ、静止画データ等であっても、本技術を同様に適用できる。

【0044】

また、上述していないが、表示されるアイコンの整理、例えば頻繁に使用するアプリケーションを示すアイコンを最前列のアイコン列に含ませるとか、不要なアプリケーションを示すアイコンは削除するとかも、タッチパネル上の操作で可能とされる。

【0045】

また、本技術は、以下のような構成をとることもできる。

(1) 選択すべき対象を示すアイコンの所定数の列を3次元空間の奥行き方向に順次配置した状態で表示部に表示する表示制御部と、

上記表示部に表示されたアイコン列の表示変更を指示する変更指示部とを備える表示装置。

(2) 上記変更指示部は、上記表示部上に配置され、タッチ位置情報を出力する位置情報発生部を有し、

上記表示制御部は、上記位置情報発生部上におけるタッチ位置の上記奥行き方向への連続的な移動の情報に基づいて、上記アイコン列を上記奥行き方向に移動させる

前記(1)に記載の表示装置。

(3) 上記表示制御部は、上記タッチ位置の連続的な移動に対応した軌跡を上記表示部に表示する

前記(2)に記載の表示装置。

(4) 上記表示制御部は、上記表示部に手前のアイコン列として最後列あるいは最前列のアイコン列が表示されている状態で上記タッチ位置の連続的な移動によりアイコン列の前方あるいは後方への移動が指示されるとき、アイコン列を指示方向に移動させた後に、タッチ状態の解除に伴って、移動前の状態に戻す

前記(2)または(3)に記載の表示装置。

(5) 上記変更指示部は、上記表示部上に配置され、タッチ位置情報を出力する位置情

10

20

30

40

50

報発生部を有し、

上記表示制御部は、上記位置情報発生部上における所定領域のタッチ情報に基づいて上記アイコン列を上記奥行き方向の一方あるいは他方の方向に一行分だけ移動させる

前記(1)から(4)のいずれかに記載の表示装置。

(6) 上記表示制御部は、上記表示部に手前のアイコン列として最後列あるいは最前列のアイコン列が表示されている状態で上記所定領域のタッチによりアイコン列の前方あるいは後方への移動が指示されるとき、アイコン列を指示方向に移動させた後に、移動前の状態に戻す

前記(5)に記載の表示装置。

(7) 上記表示制御部は、上記奥行き方向の遠くに配置されるアイコン列ほど小さく表示する

10

前記(1)から(6)のいずれかに記載の表示装置。

(8) 上記表示制御部は、上記奥行き方向の遠くに配置されるアイコン列ほど薄く表示する

前記(1)から(7)のいずれかに記載の表示装置。

(9) 上記表示制御部は、上記表示部に表示されるアイコン列の総数と、手前に表示されるアイコン列の位置をさらに表示する

前記(1)から(8)のいずれかに記載の表示装置。

(10) 上記表示制御部は、上記変更指示部により2次元表示が指示されるとき、上記表示部に、上記アイコンの所定数の列を2次元表示する

20

前記(1)から(9)のいずれかに記載の表示装置。

(11) 上記選択すべき対象は、アプリケーションである

前記(1)から(10)のいずれかに記載の表示装置。

(12) 選択すべき対象を示すアイコンの所定数の列を3次元空間の奥行き方向に順次配置した状態で表示部に表示するステップと、

上記表示部に表示されたアイコン列の表示変更を指示するステップとを備える表示方法。

(13) コンピュータを、

選択すべき対象を示すアイコンの所定数の列を3次元空間の奥行き方向に順次配置した状態で表示部に表示する表示制御手段と、

30

上記表示部に表示されたアイコン列の表示変更を指示する変更指示手段として機能させるプログラム。

【符号の説明】

【0046】

10・・・表示モジュール

110・・・本体

110A・・・パネルコントローラ

110B・・・グラフィックプロセッサ

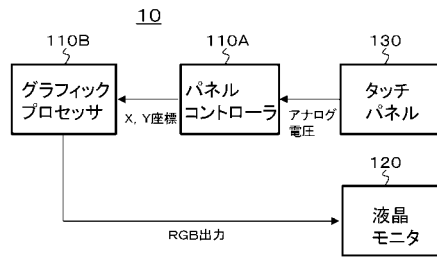
120・・・液晶モニタ

130・・・タッチパネル

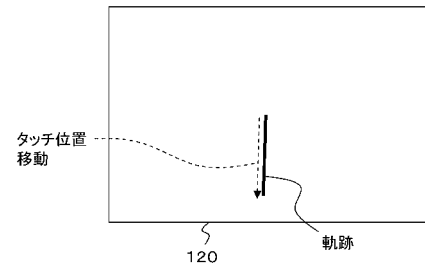
40

151・・・アイコン

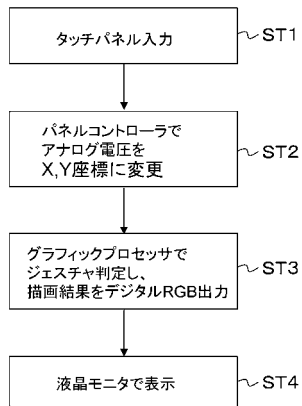
【図 2】



【図 6】

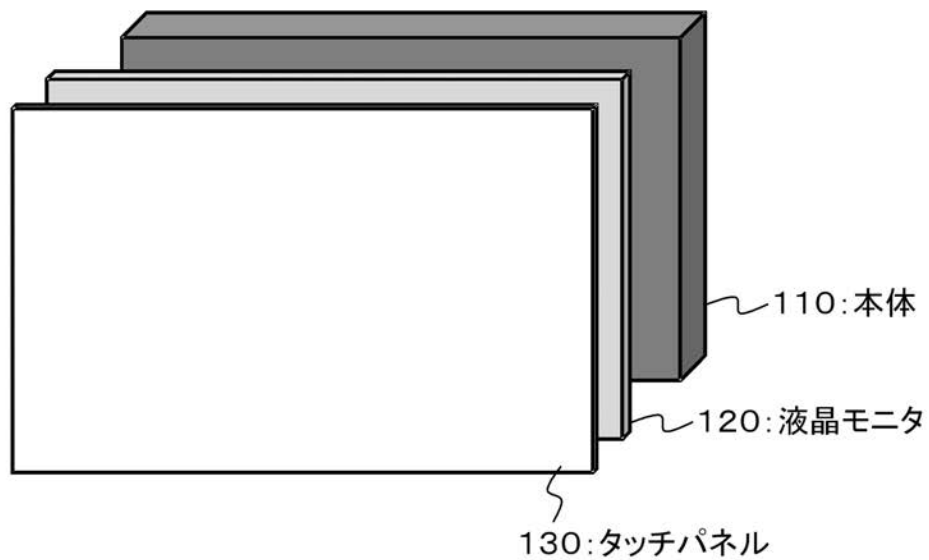


【図 4】

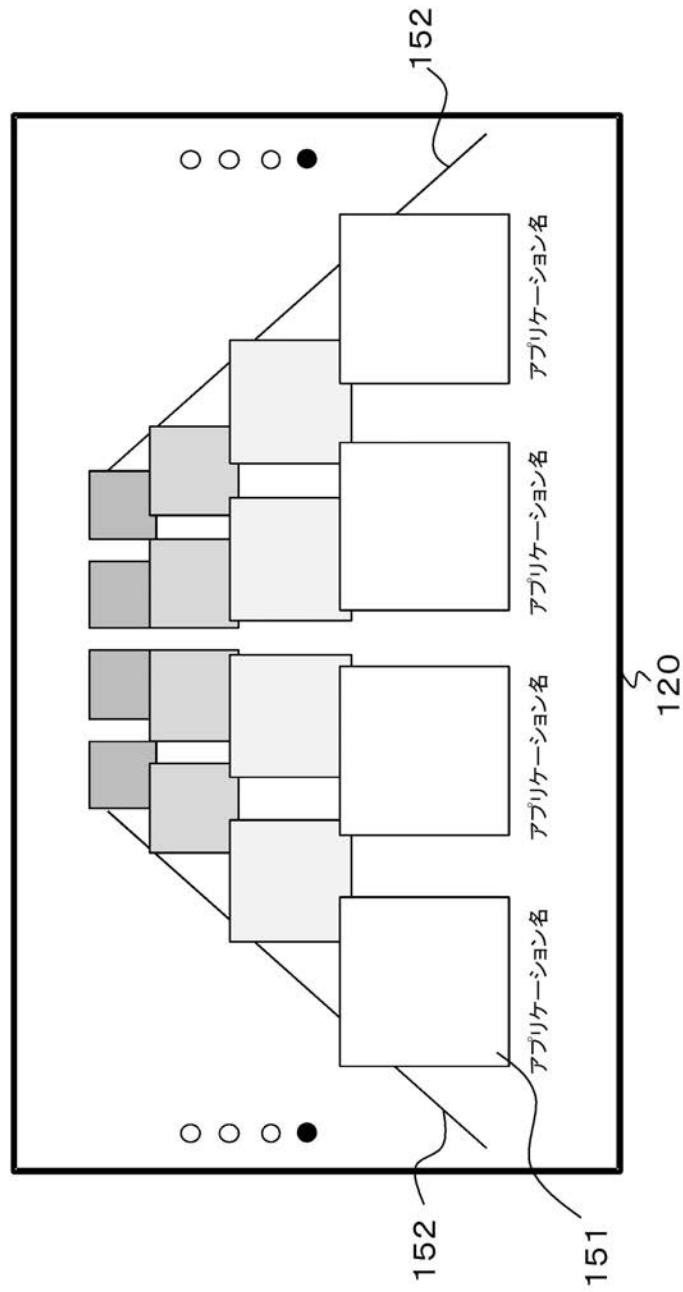


【図 1】

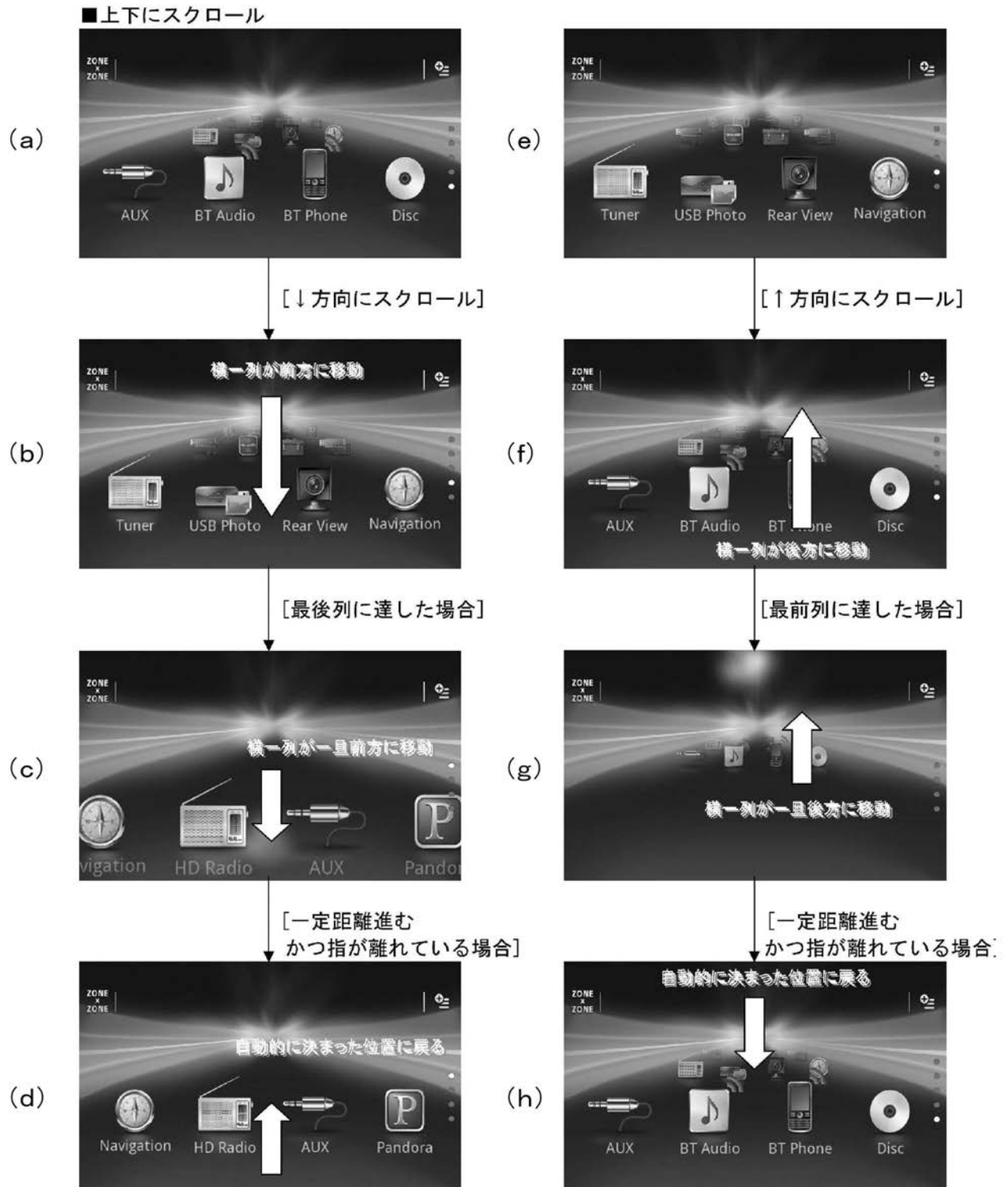
10: 表示モジュール



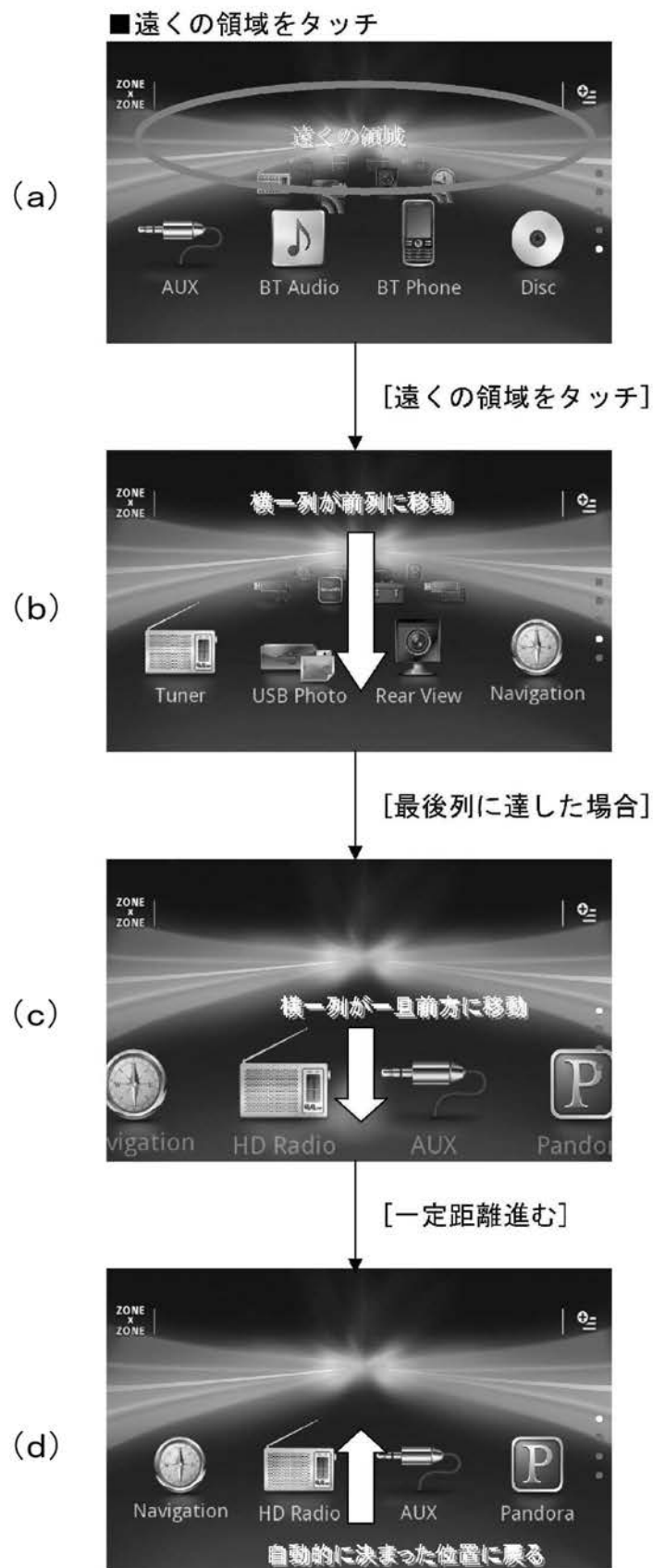
【図 3】



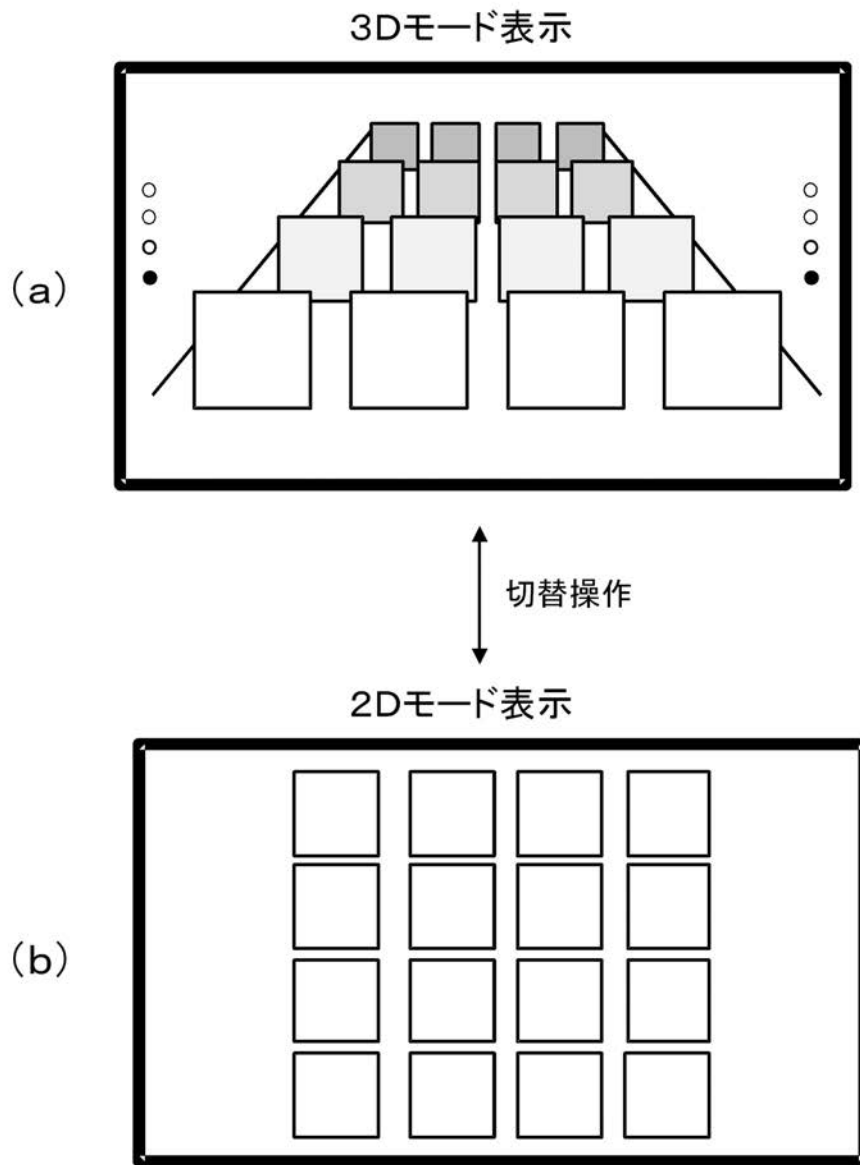
【図 5】



【図 7】



【図 8】



【図 9】

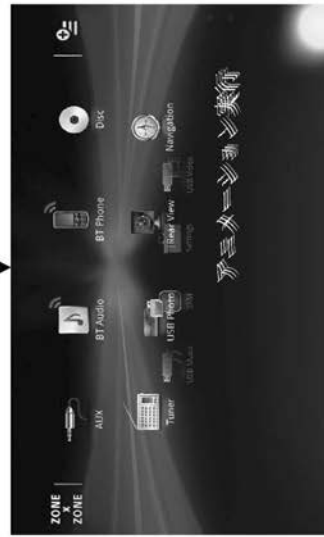
■表示モード切替

3Dモード表示→2Dモード表示



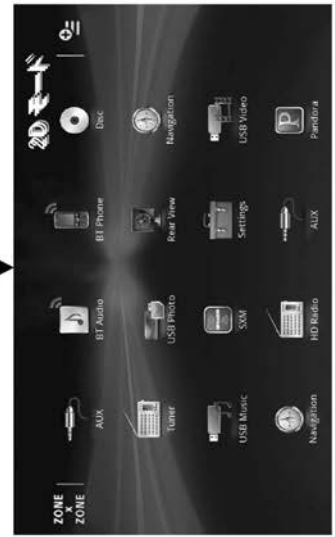
(a)

[画面の任意の領域を長押し]



(b)

[アニメーション終了]



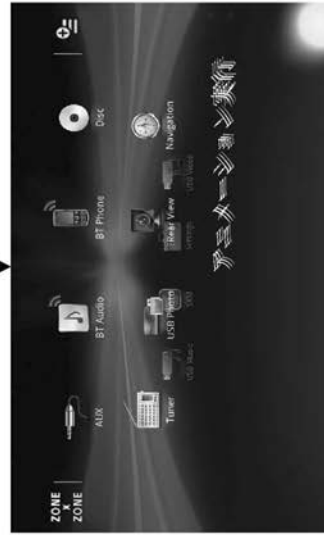
(c)

2Dモード表示→3Dモード表示



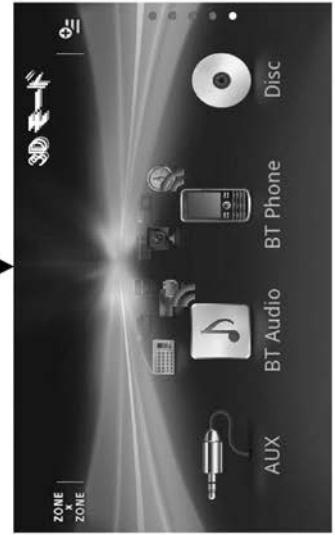
(d)

[画面の任意の領域を長押し]



(e)

[アニメーション終了]



(f)

フロントページの続き

(72)発明者 田中 正史

東京都港区港南1丁目7番1号 ソニー株式会社内

(72)発明者 佐澤 徳美

東京都港区港南1丁目7番1号 ソニー株式会社内

Fターム(参考) 5E501 BA03 BA05 CB05 EA07 FA04 FB02 FB04 FB22 FB28