

【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 2 区分
【発行日】令和 6 年 2 月 1 日(2024.2.1)

【国際公開番号】WO2021/154656
【公表番号】特表 2023-511083(P2023-511083A)
【公表日】令和 5 年 3 月 16 日(2023.3.16)
【年通号数】公開公報(特許)2023-050
【出願番号】特願 2022-543470(P2022-543470)
【国際特許分類】

10

G 0 9 G 5/00(2006.01)
G 0 9 G 5/34(2006.01)
G 0 9 G 5/36(2006.01)
G 0 6 T 19/00(2011.01)
H 0 4 N 5/64(2006.01)
G 0 6 Q 50/10(2012.01)
G 0 6 F 3/04815(2022.01)

【F I】

G 0 9 G 5/00 5 5 0 C
G 0 9 G 5/34 A
G 0 9 G 5/00 5 5 5 D
G 0 9 G 5/36 5 0 0
G 0 9 G 5/00 5 3 0 T
G 0 6 T 19/00 6 0 0
H 0 4 N 5/64 5 1 1 A
G 0 6 Q 50/10
G 0 6 F 3/04815

20

【手続補正書】
【提出日】令和 6 年 1 月 24 日(2024.1.24)
【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】

30

1 つまたはそれを上回るプロセッサを備えるクロスリアリティ(XR)デバイスによって実装される方法であって、前記 XR デバイスは、複数の深度面において仮想コンテンツを前記 XR デバイスのユーザに提示するように構成され、前記方法は、

40

前記 XR デバイスの第 1 の閾値距離メトリック内に位置する個別のアンカ場所を伴う複数のアプリケーションを識別する情報を取得することであって、アンカ場所は、アプリケーションによって仮想コンテンツが提示されるべきである実世界場所に対応する、ことと

、前記識別されたアプリケーションをフィルタリングし、前記アプリケーションのサブセットを維持することであって、フィルタリングすることは、前記第 1 の閾値距離メトリック内に位置する前記複数のアプリケーションが閾値数のアプリケーションを超えることの決定に基づいて、トリガされ、前記フィルタリングすることは、前記 XR デバイスの使用と関連付けられるコンテキストと、前記識別されたアプリケーションと関連付けられる深度面情報とに基づき、前記深度面情報は、前記識別されたアプリケーションの各々が仮想コ

50

コンテンツを提示すべきである個別の深度面を示す、ことと、

前記アプリケーションの前記サブセットに割り当てられるべきである、複数の状態から選択される個別の状態を決定することであって、前記状態は、前記アンカ場所と前記 X R デバイスの近接度に基づいて決定される、ことと、

前記状態を実装することであって、前記アプリケーションの前記サブセットの第 1 のアプリケーションは、仮想コンテンツをレンダリングするための状態を割り当てられ、前記第 1 のアプリケーションは、前記 X R デバイスを介して、仮想コンテンツを第 1 のアンカ場所に提示する、ことと、

前記 X R デバイスの移動に応答して、前記サブセットに含まれる 1 つまたはそれを上回るアプリケーションのための更新された状態を決定することと

10

を含む、方法。

【請求項 2】

外部システムに、前記 X R デバイスの場所を示す情報を提供することと、

前記外部システムから、前記アプリケーションを識別する情報を受信することと

をさらに含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】

前記 X R デバイスの移動に応答して、第 2 のアプリケーションが、第 2 の閾値距離メトリック内にアンカ場所を有すると決定され、前記第 2 のアプリケーションは、実行のために、前記外部システムから受信される、請求項 2 に記載の方法。

【請求項 4】

20

前記第 1 のアプリケーションの状態を決定することは、前記第 1 のアプリケーションが位置付けられる複数のゾーンの第 1 のゾーンを識別することを含み、前記ゾーンは、前記 X R デバイスの場所上に中心合わせされる立体グリッド内に含まれ、前記第 1 のゾーンは、前記決定された状態と関連付けられる、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 5】

前記第 1 のゾーンは、前記第 1 のアプリケーションが、仮想コンテンツをレンダリングすることと関連付けられるアクティブ状態に前記第 1 のアプリケーションが設定されるように、前記 X R デバイスの表示錐台内に位置付けられることを示す、請求項 4 に記載の方法。

【請求項 6】

30

第 2 のゾーンは、アプリケーションが、仮想コンテンツをレンダリングすることと関連付けられない状態に前記アプリケーションが設定されるように、前記 X R デバイスの表示錐台の外側に位置付けられることを示す、請求項 4 に記載の方法。

【請求項 7】

前記複数のゾーンは、アプリケーションが、アクティブに設定され、仮想コンテンツレンダリングすることと関連付けられる状態、前記アプリケーションが、アクティブに設定され、仮想コンテンツをレンダリングすることと関連付けられない状態、前記アプリケーションが、スリープ状態に設定される状態、または前記アプリケーションが、アンロードされた状態に設定される状態を含む、状態と関連付けられる、請求項 4 に記載の方法。

【請求項 8】

40

前記 X R デバイスの移動に基づいて、新しいアプリケーションが、前記 X R デバイスの前記第 1 の閾値距離メトリック内にあると決定され、状態が、前記新しいアプリケーションのために決定される、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 9】

アクティブであることおよび仮想コンテンツをレンダリングすることと関連付けられる決定された状態を伴う特定の閾値数を上回るアプリケーションを識別することと、

1 つまたはそれを上回るメトリックに従って、前記特定の閾値数のアプリケーションをランク付けすることと、

前記決定された状態を実装することであって、前記特定の閾値数のアプリケーションの 1 つまたはそれを上回るアプリケーションは、前記ランク付けに従って、仮想コンテンツ

50

を提示し、前記閾値数のアプリケーションの残りのアプリケーションは、仮想コンテンツをレンダリングしないことと関連付けられる状態に設定される、ことと

をさらに含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 1 0】

前記 X R デバイスは、仮想コンテンツを複数の深度面上に提示するように構成される拡張現実ディスプレイデバイスであり、各深度面は、個別の遠近調節キューと関連付けられる、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 1 1】

前記第 1 のアンカ場所は、前記 X R デバイスに近接する実世界と関連付けられる記憶された持続的情報と比較した前記 X R デバイスの 1 つまたはそれを上回る外向きに面した画像センサによって取得される 1 つまたはそれを上回る画像に基づいて決定される、請求項 1 に記載の方法。

10

【請求項 1 2】

前記第 1 のアプリケーションは、空間の体積を表すプリズム内に、仮想コンテンツを提示し、前記プリズムは、前記第 1 のアンカ場所と関連付けられる、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 1 3】

1 つまたはそれを上回るプロセッサを備えるシステムであって、前記システムは、仮想コンテンツを前記システムのユーザに提示するように構成され、前記システムは、命令を記憶している非一過性コンピュータ記憶媒体をさらに備え、前記命令は、前記 1 つまたはそれを上回るプロセッサによって実行されると、前記 1 つまたはそれを上回るプロセッサに、

20

クロスリアリティ (X R) デバイスの第 1 の閾値距離メトリック内に位置する個別のアンカ場所を伴う複数のアプリケーションを識別する情報を取得することであって、アンカ場所は、アプリケーションによって仮想コンテンツが提示されるべきである実世界場所に対応する、ことと、

前記識別されたアプリケーションをフィルタリングし、前記アプリケーションのサブセットを維持することであって、フィルタリングすることは、前記第 1 の閾値距離メトリック内に位置する前記複数のアプリケーションが閾値数のアプリケーションを超えることの決定に基づいて、トリガされ、前記フィルタリングすることは、前記 X R デバイスの使用と関連付けられるコンテキストと、前記識別されたアプリケーションと関連付けられる深度面情報とに基づき、前記深度面情報は、前記識別されたアプリケーションの各々が仮想コンテンツを提示すべきである、複数の深度面のうちの個別の深度面を示す、ことと、

30

前記アプリケーションの前記サブセットに割り当てられるべきである、複数の状態から選択される個別の状態を決定することであって、前記状態は、前記アンカ場所と前記 X R デバイスの近接度に基づいて決定される、ことと、

前記状態を実装することであって、前記サブセットの第 1 のアプリケーションは、仮想コンテンツをレンダリングするための状態を割り当てられ、前記第 1 のアプリケーションは、前記 X R デバイスを介して、仮想コンテンツを第 1 のアンカ場所に提示する、ことと、

40

前記 X R デバイスの移動に応答して、前記サブセットに含まれる 1 つまたはそれを上回るアプリケーションのための更新された状態を決定することと

を含む動作を実施させる、システム。

【請求項 1 4】

前記第 1 のアプリケーションの状態を決定することは、前記第 1 のアプリケーションが位置付けられる複数のゾーンの第 1 のゾーンを識別することを含み、前記ゾーンは、前記 X R デバイスの場所上に中心合わせされる立体グリッド内に含まれ、前記第 1 のゾーンは、前記決定された状態と関連付けられる、請求項 1 3 に記載のシステム。

【請求項 1 5】

前記第 1 のゾーンは、前記第 1 のアプリケーションが、仮想コンテンツをレンダリングす

50

ることと関連付けられるアクティブ状態に前記第 1 のアプリケーションが設定されるように、前記 X R デバイスの表示錐台内に位置付けられることを示し、第 2 のゾーンは、アプリケーションが、仮想コンテンツをレンダリングすることと関連付けられない状態に前記アプリケーションが設定されるように、前記 X R デバイスの前記表示錐台の外側に位置付けられることを示す、請求項 1 4 に記載のシステム。

【請求項 1 6】

前記複数のゾーンは、アプリケーションが、アクティブに設定され、仮想コンテンツレンダリングすることと関連付けられる状態、前記アプリケーションが、アクティブに設定され、仮想コンテンツをレンダリングすることと関連付けられない状態、前記アプリケーションが、スリープ状態に設定される状態、または前記アプリケーションが、アンロードされた状態に設定される状態を含む、状態と関連付けられる、請求項 1 4 に記載のシステム。

10

【請求項 1 7】

前記動作は、

アクティブであることおよび仮想コンテンツをレンダリングすることと関連付けられる決定された状態を伴う特定の閾値数を上回るアプリケーションを識別することと、

1 つまたはそれを上回るメトリックに従って、前記特定の閾値数のアプリケーションをランク付けすることと、

前記決定された状態を実装することであって、前記特定の閾値数のアプリケーションの 1 つまたはそれを上回るアプリケーションは、前記ランク付けに従って、仮想コンテンツを提示し、前記閾値数のアプリケーションの残りのアプリケーションは、仮想コンテンツをレンダリングしないことと関連付けられる状態に設定される、ことと

20

をさらに含む、請求項 1 3 に記載のシステム。

【請求項 1 8】

非一過性コンピュータ記憶媒体であって、前記非一過性コンピュータ記憶媒体は、命令を記憶しており、前記命令は、1 つまたはそれを上回るプロセッサを備えるクロスリアリティ (X R) デバイスであって、仮想コンテンツを前記 X R デバイスのユーザに提示するように構成される X R デバイスによって実行されると、前記 1 つまたはそれを上回るプロセッサに、

前記 X R デバイスの第 1 の閾値距離メトリック内に位置する個別のアンカ場所を伴う複数のアプリケーションを識別する情報を取得することであって、アンカ場所は、アプリケーションによって仮想コンテンツが提示されるべきである実世界場所に対応する、ことと、前記識別されたアプリケーションをフィルタリングし、前記アプリケーションのサブセットを維持することであって、フィルタリングすることは、前記第 1 の閾値距離メトリック内に位置する前記複数のアプリケーションが閾値数のアプリケーションを超えることの決定に基づいて、トリガされ、前記フィルタリングすることは、前記 X R デバイスの使用と関連付けられるコンテキストと、前記識別されたアプリケーションと関連付けられる深度面情報とに基づき、前記深度面情報は、前記識別されたアプリケーションの各々が仮想コンテンツを提示すべきである、複数の深度面のうちの個別の深度面を示す、ことと、

30

前記アプリケーションの前記サブセットに割り当てられるべきである、複数の状態から選択される個別の状態を決定することであって、前記状態は、前記アンカ場所と前記 X R デバイスの近接度に基づいて決定される、ことと、

40

前記状態を実装することであって、前記サブセットの第 1 のアプリケーションは、仮想コンテンツをレンダリングするための状態を割り当てられ、前記第 1 のアプリケーションは、前記 X R デバイスを介して、仮想コンテンツを第 1 のアンカ場所に提示する、ことと、

前記 X R デバイスの移動に応答して、前記サブセットに含まれる 1 つまたはそれを上回るアプリケーションのための更新された状態を決定することと

を含む動作を実施させる、非一過性コンピュータ記憶媒体。

【請求項 1 9】

50

前記第 1 のアプリケーションの状態を決定することは、前記第 1 のアプリケーションが位置付けられる複数のゾーンの第 1 のゾーンを識別することを含み、前記ゾーンは、前記 X R デバイスの場所上に中心合わせされる立体グリッド内に含まれ、前記第 1 のゾーンは、前記決定された状態と関連付けられる、請求項 18 に記載のコンピュータ記憶媒体。

【請求項 20】

前記複数のゾーンは、アプリケーションが、アクティブに設定され、仮想コンテンツレンダリングすることと関連付けられる状態、前記アプリケーションが、アクティブに設定され、仮想コンテンツをレンダリングすることと関連付けられない状態、前記アプリケーションが、スリープ状態に設定される状態、または前記アプリケーションが、アンロードされた状態に設定される状態を含む、状態と関連付けられる、請求項 19 に記載のコンピュータ記憶媒体。

10

【請求項 21】

前記深度面情報に基づいてフィルタリングすることは、第 1 の深度面において仮想コンテンツを提示すべきである第 1 のアプリケーションを好み、第 2 の深度面において仮想コンテンツを提示すべきである第 2 のアプリケーションを好まないことを含む、請求項 1 に記載の方法。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0037

【補正方法】変更

20

【補正の内容】

【0037】

実施例 31. 非一過性コンピュータ記憶媒体であって、1 つまたはそれを上回るプロセッサを備え、仮想コンテンツをシステムのユーザに提示するように構成される、システムによって実行されると、1 つまたはそれを上回るプロセッサに、実施例 1 - 29 に記載の方法を含む、動作を実施させる、命令を記憶する、非一過性コンピュータ記憶媒体。

本発明は、例えば、以下を提供する。

(項目 1)

1 つまたはそれを上回るプロセッサを備えるクロスリアリティ (X R) デバイスによって実装される方法であって、前記 X R デバイスは、仮想コンテンツを前記 X R デバイスのユーザに提示するように構成され、前記方法は、

30

前記 X R デバイスの第 1 の閾値距離メトリック内に位置する個別のアンカ場所を伴う 1 つまたはそれを上回るアプリケーションを識別する情報を取得することであって、アンカ場所は、仮想コンテンツが提示されるべきである実世界場所に対応する、ことと、

前記 1 つまたはそれを上回るアプリケーションに割り当てられるべきである複数の状態から選択される個別の状態を決定することであって、前記状態は、前記アンカ場所と前記 X R デバイスの近接度に基づいて決定される、ことと、

前記状態を実装することであって、前記 1 つまたはそれを上回るアプリケーションの第 1 のアプリケーションは、仮想コンテンツをレンダリングするための状態を割り当てられ、前記第 1 のアプリケーションは、前記 X R デバイスを介して、仮想コンテンツを第 1 のアンカ場所に提示する、ことと、

40

前記 X R デバイスの移動にตอบสนองして、前記 1 つまたはそれを上回るアプリケーションのための更新された状態を決定することと

を含む、方法。

(項目 2)

外部システムに、前記 X R デバイスの場所を示す情報を提供することと、

前記外部システムから、前記 1 つまたはそれを上回るアプリケーションを識別する情報を受信することと

をさらに含む、項目 1 に記載の方法。

(項目 3)

50

前記 X R デバイスは、前記 1 つまたはそれを上回るアプリケーションのサブセットを受信し、前記サブセットは、前記 X R デバイスの第 2 の閾値距離メトリック内に位置するアンカ場所を有し、前記 X R デバイスの移動に応答して、第 2 のアプリケーションは、前記第 2 の閾値距離メトリック内にアンカ場所を有すると決定され、前記第 2 のアプリケーションは、実行のために、前記外部システムから受信される、項目 2 に記載の方法。

(項目 4)

前記第 1 のアプリケーションの状態を決定することは、

前記第 1 のアプリケーションが位置付けられる複数のゾーンの第 1 のゾーンを識別することを含み、前記ゾーンは、前記 X R デバイスの場所上に中心合わせされる立体グリッド内に含まれ、前記第 1 のゾーンは、前記決定された状態と関連付けられる、項目 1 に記載の方法。

10

(項目 5)

前記第 1 のアプリケーションを示す前記第 1 のゾーンは、前記第 1 のアプリケーションが、仮想コンテンツをレンダリングすることと関連付けられるアクティブ状態に設定されるように、前記 X R デバイスの表示錐台内に位置付けられる、項目 4 に記載の方法。

(項目 6)

アプリケーションを示す第 2 のゾーンは、前記アプリケーションが、仮想コンテンツをレンダリングすることと関連付けられない状態に設定されるように、前記 X R デバイスの表示錐台の外側に位置付けられる、項目 4 に記載の方法。

(項目 7)

20

前記複数のゾーンは、アプリケーションが、アクティブに設定され、仮想コンテンツレンダリングすることと関連付けられる状態、前記アプリケーションが、アクティブに設定され、仮想コンテンツをレンダリングすることと関連付けられない状態、前記アプリケーションが、スリープ状態に設定される状態、または前記アプリケーションが、アンロードされた状態に設定される状態を含む、状態と関連付けられる、項目 4 に記載の方法。

(項目 8)

前記 X R デバイスの移動に基づいて、新しいアプリケーションが、前記 X R デバイスの第 1 の閾値距離メトリック内にあると決定され、状態が、前記新しいアプリケーションのために決定される、項目 1 に記載の方法。

(項目 9)

30

アクティブであり、かつ仮想コンテンツをレンダリングすることと関連付けられる決定された状態を伴う閾値数を上回るアプリケーションを識別することと、

1 つまたはそれを上回るメトリックに従って、前記閾値数のアプリケーションをランク付けすることと、

前記決定された状態を実装することであって、前記閾値数のアプリケーションの 1 つまたはそれを上回るアプリケーションは、前記ランク付けに従って、仮想コンテンツを提示し、前記閾値数のアプリケーションの残りのアプリケーションは、仮想コンテンツをレンダリングしないことと関連付けられる状態に設定される、ことと

をさらに含む、項目 1 に記載の方法。

(項目 10)

40

前記 X R デバイスは、仮想コンテンツを複数の深度面上に提示するように構成される拡張現実ディスプレイデバイスであり、各深度面は、個別の遠近調節キューと関連付けられる、項目 1 に記載の方法。

(項目 11)

前記第 1 のアンカ場所は、前記 X R デバイスに近接する実世界と関連付けられる記憶された持続的情報と比較した前記 X R デバイスの 1 つまたはそれを上回る外向きに面した画像センサによって取得される 1 つまたはそれを上回る画像に基づいて決定される、項目 1 に記載の方法。

(項目 12)

前記第 1 のアプリケーションは、空間の体積を表すプリズム内に、仮想コンテンツを提

50

示し、前記プリズムは、前記第 1 のアンカ場所と関連付けられる、項目 1 に記載の方法。
(項目 1 3)

1 つまたはそれを上回るプロセッサを備えるシステムであって、前記システムは、仮想コンテンツを前記システムのユーザに提示するように構成され、前記システムはさらに、命令を記憶している非一過性コンピュータ記憶媒体を備え、前記命令は、前記 1 つまたはそれを上回るプロセッサによって実行されると、前記 1 つまたはそれを上回るプロセッサに、

X R デバイスの第 1 の閾値距離メトリック内に位置する個別のアンカ場所を伴う 1 つまたはそれを上回るアプリケーションを識別する情報を取得することであって、アンカ場所は、仮想コンテンツが提示されるべきである実世界場所に対応する、ことと、

10

前記 1 つまたはそれを上回るアプリケーションに割り当てられるべきである複数の状態から選択される個別の状態を決定することであって、前記状態は、前記アンカ場所と前記 X R デバイスの近接度に基づいて決定される、ことと、

前記状態を実装することであって、前記 1 つまたはそれを上回るアプリケーションの第 1 のアプリケーションは、仮想コンテンツをレンダリングするための状態を割り当てられ、前記第 1 のアプリケーションは、前記 X R デバイスを介して、仮想コンテンツを第 1 のアンカ場所に提示する、ことと、

前記 X R デバイスの移動に応答して、前記 1 つまたはそれを上回るアプリケーションのための更新された状態を決定することと

を含む動作を実施させる、システム。

20

(項目 1 4)

前記第 1 のアプリケーションの状態を決定することは、

前記第 1 のアプリケーションが位置付けられる複数のゾーンの第 1 のゾーンを識別することを含み、前記ゾーンは、前記 X R デバイスの場所上に中心合わせされる立体グリッド内に含まれ、前記第 1 のゾーンは、前記決定された状態と関連付けられる、項目 1 3 に記載のシステム。

(項目 1 5)

前記第 1 のアプリケーションを示す前記第 1 のゾーンは、前記第 1 のアプリケーションが、仮想コンテンツをレンダリングすることと関連付けられるアクティブ状態に設定されるように、前記 X R デバイスの表示錐台内に位置付けられ、アプリケーションを示す第 2 のゾーンは、前記アプリケーションが、仮想コンテンツをレンダリングすることと関連付けられない状態に設定されるように、前記 X R デバイスの表示錐台の外側に位置付けられる、項目 1 4 に記載のシステム。

30

(項目 1 6)

前記複数のゾーンは、アプリケーションが、アクティブに設定され、仮想コンテンツレンダリングすることと関連付けられる状態、前記アプリケーションが、アクティブに設定され、仮想コンテンツをレンダリングすることと関連付けられない状態、前記アプリケーションが、スリープ状態に設定される状態、または前記アプリケーションが、アンロードされた状態に設定される状態を含む、状態と関連付けられる、項目 1 4 に記載のシステム。

40

(項目 1 7)

前記動作はさらに、

アクティブであり、かつ仮想コンテンツをレンダリングすることと関連付けられる決定された状態を伴う閾値数を上回るアプリケーションを識別することと、

1 つまたはそれを上回るメトリックに従って、前記閾値数のアプリケーションをランク付けすることと、

前記決定された状態を実装することであって、前記閾値数のアプリケーションの 1 つまたはそれを上回るアプリケーションは、前記ランク付けに従って、仮想コンテンツを提示し、前記閾値数のアプリケーションの残りのアプリケーションは、仮想コンテンツをレンダリングしないことと関連付けられる状態に設定される、ことと

50

を含む、項目 1 3 に記載のシステム。

(項目 1 8)

非一過性コンピュータ記憶媒体であって、前記非一過性コンピュータ記憶媒体は、命令を記憶しており、前記命令は、1 つまたはそれを上回るプロセッサを備え、かつ仮想コンテンツをシステムのユーザに提示するように構成されるシステムによって実行されると、前記 1 つまたはそれを上回るプロセッサに、

X R デバイスの第 1 の閾値距離メトリック内に位置する個別のアンカ場所を伴う 1 つまたはそれを上回るアプリケーションを識別する情報を取得することであって、アンカ場所は、仮想コンテンツが提示されるべきである実世界場所に対応する、ことと、

前記 1 つまたはそれを上回るアプリケーションに割り当てられるべきである複数の状態から選択される個別の状態を決定することであって、前記状態は、前記アンカ場所と前記 X R デバイスの近接度に基づいて決定される、ことと、

前記状態を実装することであって、前記 1 つまたはそれを上回るアプリケーションの第 1 のアプリケーションは、仮想コンテンツをレンダリングするための状態を割り当てられ、前記第 1 のアプリケーションは、前記 X R デバイスを介して、仮想コンテンツを第 1 のアンカ場所に提示する、ことと、

前記 X R デバイスの移動に応答して、前記 1 つまたはそれを上回るアプリケーションのための更新された状態を決定することと

を含む動作を実施させる、非一過性コンピュータ記憶媒体。

(項目 1 9)

前記第 1 のアプリケーションの状態を決定することは、

前記第 1 のアプリケーションが位置付けられる複数のゾーンの第 1 のゾーンを識別することを含み、前記ゾーンは、前記 X R デバイスの場所上に中心合わせされる立体グリッド内に含まれ、前記第 1 のゾーンは、前記決定された状態と関連付けられる、項目 1 8 に記載のコンピュータ記憶媒体。

(項目 2 0)

前記複数のゾーンは、アプリケーションが、アクティブに設定され、仮想コンテンツレンダリングすることと関連付けられる状態、前記アプリケーションが、アクティブに設定され、仮想コンテンツをレンダリングすることと関連付けられない状態、前記アプリケーションが、スリープ状態に設定される状態、または前記アプリケーションが、アンロードされた状態に設定される状態を含む、状態と関連付けられる、項目 1 9 に記載のコンピュータ記憶媒体。

10

20

30

40

50