

【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】令和 2 年 11 月 5 日 (2020.11.5)

【公開番号】特開 2018-195287 (P2018-195287A)

【公開日】平成 30 年 12 月 6 日 (2018.12.6)

【年通号数】公開・登録公報 2018-047

【出願番号】特願 2018-3837 (P2018-3837)

【国際特許分類】

G 0 6 T 13/40 (2011.01)

G 0 6 T 19/00 (2011.01)

G 0 6 F 3/01 (2006.01)

G 0 6 F 3/0484 (2013.01)

A 6 3 F 13/428 (2014.01)

A 6 3 F 13/5255 (2014.01)

A 6 3 F 13/49 (2014.01)

【F I】

G 0 6 T 13/40

G 0 6 T 19/00 3 0 0 B

G 0 6 F 3/01 5 1 0

G 0 6 F 3/0484 1 5 0

A 6 3 F 13/428

A 6 3 F 13/5255

A 6 3 F 13/49

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 9 月 16 日 (2020.9.16)

【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】

表示部を備えるユーザ端末を介してユーザに仮想体験を提供するためにコンピュータによって実行される情報処理方法であって、

前記仮想体験を提供するための仮想空間を定義する仮想空間データを生成するステップと、

前記ユーザ端末の動きと、前記仮想空間データと、に基づいて視界画像を生成し、前記表示部に前記視界画像を表示させるステップと、

前記仮想空間データに基づいて、所定の撮影期間における前記仮想空間内の指定位置からの全方位の映像である全方位動画を再生するための記録データを保存するステップと、を含み、

前記記録データは、前記ユーザによる作用に応じて変形可能な変形オブジェクトの動作を示す動き情報を少なくとも含む、情報処理方法。

【請求項 2】

前記記録データは前記仮想空間を定義するためのコンテンツ情報をさらに含み、前記コンテンツ情報に基づいて、前記全方位動画を前記仮想空間内で再生するステップをさらに含み、

前記再生するステップにおいて、前記コンテンツ情報および前記動き情報に基づいて前

記撮影期間における前記仮想空間を特定し、特定された前記仮想空間における所定の視点位置からの全方位の映像である前記全方位動画を生成する、
請求項 1 に記載の情報処理方法。

【請求項 3】

前記コンテンツ情報は、前記仮想空間の背景を規定する背景画像データと、各オブジェクトの定義情報と、を含み、

前記コンテンツ情報に含まれる前記変形オブジェクトの定義情報と、前記変形オブジェクトの前記動き情報とに基づいて、前記全方位動画における前記変形オブジェクトの動作を特定し、特定された前記変形オブジェクトの動作と前記背景画像データとに基づいて、前記全方位動画を生成する、

請求項 2 に記載の情報処理方法。

【請求項 4】

前記視界画像は、前記ユーザ端末の動きに応じて決定される前記仮想空間内の仮想カメラの位置および傾きに基づいて生成され、

前記仮想カメラの位置が、前記視点位置として設定される、

請求項 2 または 3 に記載の情報処理方法。

【請求項 5】

前記変形オブジェクトとは、前記ユーザの身体に対応し、前記ユーザの動きに対応して変形しうるオブジェクトである

請求項 1 ～ 4 のいずれか一項に記載の情報処理方法。

【請求項 6】

前記仮想空間内における視点情報を前記ユーザから受け付けるステップと、

前記記録データに基づいて特定される前記撮影期間における前記仮想空間のうち、前記視点情報に基づいて特定される部分を 2 次元画像データとして抽出するステップと、
をさらに含む、

請求項 1 ～ 5 のいずれか一項に記載の情報処理方法。

【請求項 7】

前記記録データを再定義するための編集情報を前記ユーザから受け付けるステップと、

前記記録データおよび前記編集情報に基づいて特定される前記撮影期間における前記仮想空間のうち、前記視点情報に基づいて特定される部分を前記 2 次元画像データとして抽出するステップと、
をさらに含む、

請求項 6 に記載の情報処理方法。

【請求項 8】

前記仮想空間内の基準位置を設定するステップをさらに含み、

前記保存するステップにおいて、前記撮影期間における前記基準位置からの全方位の映像が記録された映像データを、前記記録データとして保存する、

請求項 1 ～ 7 のいずれか一項に記載の情報処理方法。

【請求項 9】

前記基準位置は、予め用意された複数のモードのうちから前記ユーザによって選択されたモードに基づいて設定され、

前記モードは、前記基準位置の移動パターンを決定する際の基準となるルールを示す情報である、

請求項 8 に記載の情報処理方法。

【請求項 10】

前記複数のモードは、発言量の多いユーザに関連付けられたキャラクタオブジェクトが優先的に映されるように前記基準位置を移動させる移動パターンに対応するモードを含む、

請求項 9 に記載の情報処理方法。

【請求項 11】

前記コンピュータは、判定モデルを格納しており、

前記判定モデルは、複数のユーザの各々が選択した前記モードと、当該ユーザの属性情報と、に基づいて生成され、

前記モードは、前記仮想空間に関連付けられた前記ユーザの属性情報と前記判定モデルとに基づいて特定され、

前記基準位置は、特定された前記モードに基づいて設定される、

請求項 9 または 10 に記載の情報処理方法。

【請求項 12】

請求項 1 ～ 11 のいずれか一項に記載の情報処理方法をコンピュータに実行させる、プログラム。

【請求項 13】

少なくともメモリと、前記メモリに結合されたプロセッサとを備え、前記プロセッサの制御により請求項 1 ～ 11 のいずれか一項に記載の情報処理方法を実行する、装置。