【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17年9月8日(2005.9.8)

【公開番号】特開2005-193072(P2005-193072A)
【公開日】平成17年7月21日(2005.7.21)
【年通号数】公開・登録公報2005-028
【出願番号】特願2005-76135(P2005-76135)
【国際特許分類第７版】
　Ａ６３Ｆ　7/02
【ＦＩ】
　Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

【手続補正書】
【提出日】平成17年5月19日(2005.5.19)
【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】
　識別情報を表示する画像表示装置と、
　前記画像表示装置に識別情報を導出表示させる可変表示手段と、
　前記識別情報が所定の表示結果となる場合に所定の遊技価値を付与可能な制御手段と、を有する遊技機能を備える画像処理装置において、
　前記可変表示手段が、
　多面体として表現される移動体を三次元座標で表現するモデリング手段と、
　前記識別情報を表現するテクスチャ情報を前記移動体の裏面に貼り付けるテクスチャマッピング手段と、
　前記移動体を座標変換により移動させる三次元座標変換手段と、を備え、
　前記三次元座標変換手段により前記移動体を自転させて前面に現れる識別情報を可変表示させることを特徴とする遊技機能を備える画像処理装置。
【請求項２】
　前記テクスチャマッピング手段は、前記移動体の各面に表示結果として有効となる１つの識別情報とその前または後に有効となる識別情報を表現するテクスチャ情報を貼り付けたことを特徴とする請求項１に記載の画像処理装置。
【請求項３】
　前記可変表示手段は、複数個の前記移動体をマトリクス状に配置し、少なくても直角状に２方向に遊技者に所定の遊技価値を付与する有効ラインを設定したことを特徴とする請求項１または２に記載の画像処理装置。
【手続補正２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００２９
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００２９】
　上記の課題を解決するために、本発明の画像処理装置は、
　識別情報を表示する画像表示装置と、
　前記画像表示装置に識別情報を導出表示させる可変表示手段と、

前記識別情報が所定の表示結果となる場合に所定の遊技価値を付与可能な制御手段と、を有する遊技機能を備える画像処理装置において、
前記可変表示手段が、
多面体として表現される移動体を三次元座標で表現するモデリング手段と、
前記識別情報を表現するテクスチャ情報を前記移動体の裏面に貼り付けるテクスチャマッピング手段と、
前記移動体を座標変換により移動させる三次元座標変換手段と、を備え、
前記三次元座標変換手段により前記移動体を自転させて前面に現れる識別情報を可変表示させる。
【手続補正３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００３１
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００３２
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００３３
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００３４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００３４】
従来の方式では、図柄の変動はアニメーション方式で行われてきた。このために、１コマごとにイメージデータを用意しておかなければならなかった。イメージデータは絵を描くのと同じで手間が掛かり、しかも格納するためには大容量のメモリを必要とする。これに対して本発明では、例えば、多面体を定義する情報と該多面体に貼り付けるテクスチャ情報を用意するだけで画像の生成が可能となり、メモリが節約できる。さらにアニメーション方式では前後の図柄は相関関係をもって表現しなければならなかったが、本発明の方式では、例えば、アフィン変換式を変える等の手法で自由に図柄を表現できるために、相互の関係を図柄作成時にもたせなくても、実行時に変えられ、変化に富んだ、臨場感あふれる表現が可能となる。また、平面図形も立体図形も同じ扱い方ができるのも、本発明の特徴である。