

【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1年6月6日(2019.6.6)

【公開番号】特開2018-60539(P2018-60539A)

【公開日】平成30年4月12日(2018.4.12)

【年通号数】公開・登録公報2018-014

【出願番号】特願2017-193125(P2017-193125)

【国際特許分類】

G 06 F 3/0346 (2013.01)

G 06 F 3/01 (2006.01)

【F I】

G 06 F 3/0346 4 2 5

G 06 F 3/01 5 7 0

G 06 F 3/01 5 6 0

【手続補正書】

【提出日】平成31年3月26日(2019.3.26)

【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】

ユーザーによるタッチ入力を検出するタッチ入力手段と、基準姿勢からの傾き方向と傾き量を逐次算出する手段を備えるコンピュータで実行されるプログラムであり、
前記プログラムは、

仮想空間と、前記仮想空間を移動可能な操作対象オブジェクトを生成し、
前記操作対象オブジェクトは、前記傾き方向に対応した前記仮想空間における方向に、前記傾き量に対応した移動速度で移動し、

前記仮想空間内の点あるいは方向を指定する照準を設定し、

前記照準が指定する点あるいは方向は、前記タッチ入力手段へのユーザー入力に応じて変化させ、

前記タッチ入力手段への所定のユーザー入力と、前記照準の指定する点あるいは方向に応じた処理を実行させるプログラム。

【請求項2】

ユーザーによるタッチ入力を検出するタッチ入力手段と、基準姿勢からの傾き方向と傾き量を逐次算出する手段を備えるコンピュータで実行されるプログラムであり、

前記プログラムは、

仮想空間と、前記仮想空間を移動可能な操作対象オブジェクトを生成し、

前記操作対象オブジェクトは、前記傾き方向に対応した前記仮想空間における方向に、前記傾き量に対応した移動速度で移動し、

前記タッチ入力手段のタッチ入力検出面に視点操作領域を設定し、前記視点操作領域内のユーザー入力に応じて、前記仮想空間を観測するカメラの観測方向を変化させ、

前記タッチ入力手段への前記カメラの観測方向を変化させるユーザー入力とは異なる所定

のユーザー入力に応じて、前記操作対象オブジェクトがそのタッチ入力に応じた所定のアクションを行う処理を実行させるプログラム。

【請求項3】

ユーザーによるタッチ入力を検出するタッチ入力手段と、基準姿勢からの傾き方向と傾き量を逐次算出する手段とディスプレイを備えるコンピュータで実行されるプログラムであり、

前記プログラムは、

仮想空間と、前記仮想空間を移動可能な操作対象オブジェクトを生成し、

前記操作対象オブジェクトは、前記傾き方向に対応した前記仮想空間における方向に、前記傾き量に対応した移動速度で移動し、

前記仮想空間内の点あるいは方向を指定する照準を前記ディスプレイに表示させ、

前記照準が指定する点あるいは方向は、前記照準の前記ディスプレイにおける表示位置に応じて決定し、

前記照準の位置は、前記タッチ入力手段へのユーザー入力が開始してから終了するまでのタッチ点の移動に対応づけて変化させ、

前記タッチ入力手段への所定のユーザー入力と、前記照準の指定する点あるいは方向に応じた処理を実行させるプログラム。

【請求項4】

ユーザーによるタッチ入力を検出するタッチ入力手段と、基準姿勢からの傾き方向と傾き量を逐次検出する手段を備えるコンピュータで実行されるプログラムであり、

前記プログラムは、

仮想空間と、前記仮想空間を移動可能な操作対象オブジェクトを生成し、

前記操作対象オブジェクトは、前記傾き方向に対応した前記仮想空間における方向に、前記傾き量に対応した移動速度で移動し、

前記タッチ入力手段のタッチ入力検出面に視点操作領域を設定し、前記視点操作領域内のユーザー入力が開始してから前記ユーザー入力が終了するまでの間、前記タッチ検出面へのユーザー指示点の移動方向と移動量に応じて、前記仮想空間を観測するカメラの観測方向を変化させ、

前記タッチ入力手段への前記カメラの観測方向を変化させるユーザー入力とは異なる所定のユーザー入力に応じて、前記操作対象オブジェクトがそのタッチ入力に応じた所定のアクションを行う処理を実行させるプログラム。

【請求項5】

ユーザーによるタッチ入力を検出するタッチ入力手段と、基準姿勢からの傾き方向と傾き量を逐次検出する手段を備えるコンピュータで実行されるプログラムであり、

前記プログラムは、

仮想空間と、前記仮想空間を移動可能な操作対象オブジェクトを生成し、

前記操作対象オブジェクトは、前記傾き方向に対応した前記仮想空間における方向に、前記傾き量に対応した移動速度で移動し、

前記タッチ入力手段のタッチ入力検出面に視点操作領域を設定し、前記視点操作領域内のユーザー入力が開始してから前記ユーザーによるタッチ入力が終了するまでの間、前記タッチ検出面へのユーザー指示点の移動方向と移動量に応じて、前記仮想空間を観測するカメラの観測方向を変化させ、

前記タッチ入力手段のタッチ入力検出面にジェスチャ領域を設定し、前記ジェスチャ領域内の点を開始点とする所定のユーザーによるタッチ入力に応じて、前記操作対象オブジェクトがそのタッチ入力に応じた所定のアクションを行う処理を実行させるプログラム。

—

【請求項 6】

請求項1から請求項5のプログラムであって、
前記傾き量について、最小値を設定し、
前記傾き量に対応した前記移動速度は、前記傾き量が前記最小値以下であるとき0とする
プログラム。

—

【請求項 7】

請求項1から請求項5のプログラムであって、
前記傾き量について、最小値と最大値を設定し、
前記傾き量に対応した前記移動速度は、前記傾き量が前記最小値以下であるとき0とし、
前記傾き量が前記最小値と最大値の間であるときは、前記移動速度を前記最小値からの前記傾き量の変化量に比例した移動速度とし、
前記傾き量が前記最大値を超えるときは、前記移動速度を前記最大値に対応した値とする
プログラム。