

【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 11 月 28 日 (2019.11.28)

【公開番号】特開 2015-187862 (P2015-187862A)

【公開日】平成 27 年 10 月 29 日 (2015.10.29)

【年通号数】公開・登録公報 2015-066

【出願番号】特願 2015-54171 (P2015-54171)

【国際特許分類】

G 0 6 F 3/01 (2006.01)

A 6 3 F 13/217 (2014.01)

A 6 3 F 13/285 (2014.01)

A 6 3 F 13/216 (2014.01)

【 F I 】

G 0 6 F 3/01 3 1 0 A

A 6 3 F 13/217

A 6 3 F 13/285

A 6 3 F 13/216

【誤訳訂正書】

【提出日】令和 1 年 10 月 16 日 (2019.10.16)

【誤訳訂正 1】

【訂正対象書類名】明細書

【訂正対象項目名】0 0 4 9

【訂正方法】変更

【訂正の内容】

【 0 0 4 9 】

当業者には、触覚効果は、複数の自動車の間で共有されてもよく、多数の他の触覚トリガイイベント（例えば、自動車のラジオ局の変更、GPS ナビゲーションイベント、ブレーキ又はアクセルペダルを押すこと、自動車部品の故障、又は自動車バッテリーの低下）、触覚出力装置の構成（例えば、触覚出力装置を変速装置、ブレーキ又はアクセルペダル、又は車両座席に配置すること）、及び触覚効果（例えば、摩擦係数又はテクスチャの知覚変化）が可能であることが理解されるであろう。

【誤訳訂正 2】

【訂正対象書類名】特許請求の範囲

【訂正対象項目名】全文

【訂正方法】変更

【訂正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

触覚イベントに少なくとも部分的に基づく第 1 の触覚効果信号であって、第 1 の触覚出力装置により第 1 のユーザに対して第 1 の触覚効果が出力されるように適合される第 1 の触覚効果信号を受信し、

前記触覚イベントとは無関係の特徴及び前記第 1 の触覚効果に少なくとも部分的に基づいて第 2 の触覚効果を決定し、前記特徴は、第 2 のユーザに対する前記第 1 のユーザの相対位置を少なくとも含み、

前記第 2 の触覚効果に少なくとも部分的に基づいて第 2 の触覚効果信号を生成し、

前記第 2 の触覚効果信号を第 2 の触覚出力装置に送信するように構成されるプロセッサを備え、前記第 2 の触覚出力装置は、前記プロセッサと通信し、かつ前記第 2 の触覚効

果を出力するための複数のアクチュエータを含み、前記第 2 の触覚出力装置は、前記第 2 の触覚効果信号を受信して、前記相対位置に対応する位置に配置された前記複数のアクチュエータの中の少なくとも 1 つを介して前記第 2 のユーザに前記第 2 の触覚効果を出力するように構成される、システム。

【請求項 2】

前記第 1 のユーザの前記相対位置は、実空間における前記第 1 のユーザの物理位置を含む、請求項 1 に記載のシステム。

【請求項 3】

前記第 1 のユーザの前記相対位置は、仮想環境において前記第 1 のユーザによって制御される仮想キャラクタの仮想位置を含む、請求項 1 に記載のシステム。

【請求項 4】

前記相対位置は、前記第 1 のユーザが移動している車両の位置に少なくとも部分的に基づく、請求項 1 に記載のシステム。

【請求項 5】

前記特徴は、仮想キャラクタの仮想サイズを含む、請求項 1 に記載のシステム。

【請求項 6】

前記特徴は、環境特性を含む、請求項 1 に記載のシステム。

【請求項 7】

前記環境特性は、気温、障壁の特徴、湿度レベル、又は前記第 1 のユーザが位置している媒質の密度の 1 つを含む、請求項 6 に記載のシステム。

【請求項 8】

前記環境特性は、仮想特性を含む、請求項 7 に記載のシステム。

【請求項 9】

前記特徴は、ドップラー効果を含む、請求項 1 に記載のシステム。

【請求項 10】

前記プロセッサは、後で再生するために前記第 1 の触覚効果が記憶されるべきであることを示すトリガイベントを検出するように更に構成される、請求項 1 に記載のシステム。

【請求項 11】

前記トリガイベントは、ユーザ入力又はソフトウェア生成イベントを含む、請求項 10 に記載のシステム。

【請求項 12】

前記ユーザ入力は、ボタン押し下げイベントを含む、請求項 11 に記載のシステム。

【請求項 13】

前記第 1 の触覚効果は、第 1 の複数の触覚効果を含み、  
前記第 2 の触覚効果は、第 2 の複数の触覚効果を含み、  
前記プロセッサは、前記第 1 の複数の触覚効果の各々及び前記特徴に基づいて前記第 2 の複数の触覚効果を決定し、後で再生するために前記第 2 の複数の触覚効果を記憶するように更に構成される、請求項 10 に記載のシステム。

【請求項 14】

前記第 1 の触覚出力装置は第 1 のアクチュエータを含み、第 2 の触覚出力装置は前記第 1 のアクチュエータとは異なるタイプの第 2 のアクチュエータを含む、請求項 1 に記載のシステム。

【請求項 15】

第 1 の電子装置が前記第 1 の触覚出力装置を含み、第 2 の電子装置が前記第 2 の触覚出力装置を含む、請求項 14 に記載のシステム。

【請求項 16】

前記第 1 の電子装置は、前記第 2 の電子装置とはタイプが異なる、請求項 15 に記載のシステム。

【請求項 17】

前記第 2 のユーザに対する前記第 1 のユーザの前記相対位置は、第 1 の車両内の前記第

1 のユーザの物理位置に少なくとも部分的に基づいている、請求項 1 に記載のシステム。

【請求項 18】

前記第 2 の触覚出力装置は、第 2 の車両内のハンドル、変速装置、車両座席、ブレーキペダル又はアクセルペダルに結合される、請求項 17 に記載のシステム。

【請求項 19】

前記第 2 のユーザは、第 2 の車両内に位置しており、前記触覚イベントは、前記第 2 の車両が前記第 1 の車両から既定の距離に入ることを含む、請求項 17 に記載のシステム。

【請求項 20】

前記プロセッサは、前記第 1 の車両と前記第 2 の車両との間の距離を決定し、かつ前記距離に少なくとも部分的に基づいて前記第 1 又は第 2 の触覚効果を決定するようにさらに構成される、請求項 19 に記載のシステム。

【請求項 21】

触覚イベントに少なくとも部分的に基づく第 1 の触覚効果信号であって、第 1 の触覚出力装置により第 1 のユーザに対して第 1 の触覚効果が出力されるように適合される第 1 の触覚効果信号を受信するステップと、

前記触覚イベントとは無関係の特徴及び前記第 1 の触覚効果に少なくとも部分的に基づいて第 2 の触覚効果を決定するステップであって、前記特徴は、第 2 のユーザに対する前記第 1 のユーザの相対位置を少なくとも含むステップと、

前記第 2 の触覚効果に少なくとも部分的に基づいて第 2 の触覚効果信号を生成するステップと、

前記第 2 の触覚効果信号を第 2 の触覚出力装置に送信するステップであって、前記第 2 の触覚出力装置は、前記第 2 の触覚効果を出力するための複数のアクチュエータを含むステップと

を含み、

前記第 2 の触覚出力装置は、前記第 2 の触覚効果信号を受信して、前記相対位置に対応する位置に配置された前記複数のアクチュエータの中の少なくとも 1 つを介して前記第 2 のユーザに前記第 2 の触覚効果を出力するように構成される、方法。

【請求項 22】

前記第 1 のユーザの前記相対位置は、実空間における前記第 1 のユーザの物理位置、又は仮想環境において前記第 1 のユーザによって制御される仮想キャラクタの仮想位置を含む、請求項 21 に記載の方法。

【請求項 23】

前記特徴は、環境特性を含む、請求項 21 に記載の方法。

【請求項 24】

前記環境特性は、気温、障壁の特徴、湿度レベル、又は前記第 2 のユーザが位置している媒質の密度の 1 つを含む、請求項 23 に記載の方法。

【請求項 25】

後で再生するために前記第 1 の触覚効果が記憶されるべきであることを示すトリガイベントを検出するステップを更に含む、請求項 21 に記載の方法。

【請求項 26】

前記トリガイベントは、ユーザ入力又はソフトウェア生成イベントを含む、請求項 25 に記載の方法。

【請求項 27】

前記第 1 の触覚効果は、第 1 の複数の触覚効果を含み、

前記第 2 の触覚効果は、第 2 の複数の触覚効果を含み、

前記第 1 の複数の触覚効果の各々及び前記特徴に基づいて前記第 2 の複数の触覚効果を決定するステップと、

後で再生するために前記第 2 の複数の触覚効果を記憶するステップと

を更に含む、請求項 21 に記載の方法。

【請求項 28】

プロセッサによって実行されると、前記プロセッサに  
触覚イベントに少なくとも部分的に基づく第 1 の触覚効果信号であって、第 1 の触覚出力装置により第 1 のユーザに対して第 1 の触覚効果が出力されるように適合される第 1 の触覚効果信号を受信すること、

前記触覚イベントとは無関係の特徴及び前記第 1 の触覚効果に少なくとも部分的に基づいて第 2 の触覚効果を決定することであって、前記特徴は、第 2 のユーザに対する前記第 1 のユーザの相対位置を少なくとも含むこと、

前記第 2 の触覚効果に少なくとも部分的に基づいて第 2 の触覚効果信号を生成すること、及び

前記第 2 の触覚効果信号を第 2 の触覚出力装置に送信することであって、前記第 2 の触覚出力装置は、前記第 2 の触覚効果を出力するための複数のアクチュエータを含むこと

を行わせるように構成されるプログラムコードを含み、

前記第 2 の触覚出力装置は、前記第 2 の触覚効果信号を受信して、前記相対位置に対応する位置に配置された前記複数のアクチュエータの中の少なくとも 1 つを介して前記第 2 のユーザに前記第 2 の触覚効果を出力するように構成される、一時的でないコンピュータ可読媒体。

【請求項 29】

前記第 1 のユーザの前記相対位置は、実空間における前記第 1 のユーザの物理位置、又は仮想環境において前記第 1 のユーザによって制御される仮想キャラクタの仮想位置を含む、請求項 28 に記載の一時的でないコンピュータ可読媒体。

【請求項 30】

前記特徴は、環境特性を含む、請求項 28 に記載の一時的でないコンピュータ可読媒体。

【請求項 31】

プロセッサによって実行されると、後で再生するために前記第 1 の触覚効果が記憶されるべきであることを示すトリガイイベントを前記プロセッサに検出させるように構成される、請求項 28 に記載の一時的でないコンピュータ可読媒体。

【請求項 32】

前記トリガイイベントは、ユーザ入力又はソフトウェア生成イベントを含む、請求項 31 に記載の一時的でないコンピュータ可読媒体。

【請求項 33】

前記ユーザ入力は、ボタン押し下げを含む、請求項 32 に記載の一時的でないコンピュータ可読媒体。

【請求項 34】

前記第 1 の触覚効果は、第 1 の複数の触覚効果を含み、  
前記第 2 の触覚効果は、第 2 の複数の触覚効果を含み、  
プロセッサによって実行されると、前記プロセッサに、  
前記第 1 の複数の効果の各々及び前記特徴に基づいて前記第 2 の複数の触覚効果を決定すること、及び

後で再生するために前記第 2 の複数の触覚効果を記憶すること

を行わせるように更に構成される、請求項 28 に記載の一時的でないコンピュータ可読媒体。