

【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】平成 27 年 3 月 5 日 (2015.3.5)

【公表番号】特表 2014-511534 (P2014-511534A)

【公表日】平成 26 年 5 月 15 日 (2014.5.15)

【年通号数】公開・登録公報 2014-025

【出願番号】特願 2013-556624 (P2013-556624)

【国際特許分類】

G 0 6 F 3/048 (2013.01)

G 0 6 F 3/041 (2006.01)

G 0 6 F 3/0346 (2013.01)

G 0 9 G 5/36 (2006.01)

G 0 9 G 5/00 (2006.01)

【F I】

G 0 6 F 3/048 6 5 6 B

G 0 6 F 3/048 6 5 1 A

G 0 6 F 3/048 6 5 6 A

G 0 6 F 3/041 3 8 0 N

G 0 6 F 3/033 4 2 0

G 0 9 G 5/36 5 1 0 V

G 0 9 G 5/36 5 1 0 B

G 0 9 G 5/00 5 1 0 H

【手続補正書】

【提出日】平成 27 年 1 月 16 日 (2015.1.16)

【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】

多入力三次元環境ナビゲーション ( 8 0 0 ) のための方法であって、

第 1 三次元ベクトル外挿 ( 8 0 4 ) を提供するために第 1 入力 ( 8 0 2 ) を三次元空間に外挿すること ( 8 0 4 ) と、

第 1 三次元ベクトル外挿 ( 8 0 4 ) に基づいて計算した第 2 三次元ベクトル外挿に基づいてビューイングパスベクティブ ( 1 0 0 6 ) を再配置することと、  
を含み、

第 1 入力 ( 8 0 2 ) が 1 本の指によるパン又は 2 点タッチを含み、1 本の指によるパンがカメラズームと仮想カメラ位置の向きとを固定しつつ視錐台を二次元並進で移動させ、2 点タッチが、三次元空間内の仮想タッチ点における三次元空間へのベクトル外挿であるユーザインタフェース上の 2 つのタッチ点を含み、仮想タッチ点が 2 つのタッチ点が移動される際に 2 つのタッチ点の下方にとどまる、方法。

【請求項 2】

ユーザインタフェース ( 7 1 2 ) 上で第 1 入力 ( 8 0 2 ) を受信することをさらに含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】

第 1 入力 ( 8 0 2 ) が、タッチ ( 8 0 2 ) を含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 4】

第 1 入力の位置がユーザインタフェース ( 7 1 2 ) 上で移動する際に、三次元空間における第 1 点をユーザインタフェース ( 7 1 2 ) 上の第 1 入力の位置の下方に保つ仮想カメラの視錐台 ( 1 0 0 2 ) を決定すること ( 8 1 2 ) をさらに含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 5】

ユーザインタフェース ( 7 1 2 ) 上の第 1 入力の第 1 位置のユーザインタフェース ( 7 1 2 ) 上の第 2 入力位置への再配置を受信すること ( 8 0 8 ) をさらに含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 6】

第 2 三次元ベクトル外挿を提供するために第 2 入力の位置を三次元空間に外挿すること ( 8 1 0 ) をさらに含む、請求項 5 に記載の方法。

【請求項 7】

第 2 三次元ベクトル外挿に基づいて三次元仮想構造を操作を操作すること ( 8 1 4 ) をさらに含む、請求項 6 に記載の方法。

【請求項 8】

第 1 入力を受信するユーザインタフェース ( 7 1 2 ) と、  
第 1 入力を三次元空間に外挿して、第 1 三次元ベクトル外挿を提供するベクトル外挿器 ( 7 0 8 ) と、  
第 1 三次元ベクトル外挿に基づいて計算した第 2 三次元ベクトル外挿に基づいてビューイングパースペクティブ ( 1 0 0 6 ) を再配置するパースペクティブロケータ ( 7 1 0 ) と、  
を含み、

第 1 入力が 1 本の指によるパン又は 2 点タッチを含み、1 本の指によるパンがカメラズームと仮想カメラ位置の向きとを固定しつつ視錐台を二次元並進で移動させ、2 点タッチが、三次元空間内の仮想タッチ点における三次元空間へのベクトル外挿であるユーザインタフェース上の 2 つのタッチ点を含み、仮想タッチ点が 2 つのタッチ点が移動される際に 2 つのタッチ点の下方にとどまる、多入力三次元環境装置。

【請求項 9】

ユーザインタフェース ( 7 1 2 ) が、タッチセンサー式画面 ( 7 1 4 ) を含む、請求項 8 に記載の多入力三次元環境装置。

【請求項 10】

第 1 入力が、タッチを含む、請求項 8 に記載の多入力三次元環境装置。

【請求項 11】

ベクトル外挿器 ( 7 0 8 ) が、第 1 入力の位置がユーザインタフェース ( 7 1 2 ) 上で移動する際に、三次元空間における第 1 点をユーザインタフェース ( 7 1 2 ) 上の第 1 入力の位置の下方に保つ仮想カメラの視錐台 ( 1 0 0 2 ) を決定する、請求項 8 に記載の多入力三次元環境装置。

【請求項 12】

ベクトル外挿器 ( 7 0 8 ) が、第 2 入力位置を三次元空間に外挿して、第 2 三次元ベクトル外挿を提供する、請求項 8 に記載の多入力三次元環境装置。

【請求項 13】

パースペクティブロケータ ( 7 1 0 ) が、第 2 三次元ベクトル外挿に基づいて三次元仮想環境を操作する、請求項 12 に記載の多入力三次元環境装置。