

【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4年3月4日(2022.3.4)

【公開番号】特開2021-64399(P2021-64399A)

【公開日】令和3年4月22日(2021.4.22)

【年通号数】公開・登録公報2021-019

【出願番号】特願2021-283(P2021-283)

【国際特許分類】

G 06 T 19/00(2011.01)

10

G 06 T 13/40(2011.01)

A 63 F 13/428(2014.01)

A 63 F 13/525(2014.01)

A 63 F 13/53(2014.01)

A 63 F 13/55(2014.01)

G 06 F 3/01(2006.01)

【F I】

G 06 T 19/00 300B

G 06 T 13/40

20

A 63 F 13/428

A 63 F 13/525

A 63 F 13/53

A 63 F 13/55

G 06 F 3/01 510

【手続補正書】

【提出日】令和4年2月24日(2022.2.24)

【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

30

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

プロセッサを備えたコンピュータによって実行されるプログラムであって、

前記プログラムは、前記プロセッサに、

第1ユーザに関連付けられる第1アバターと第2ユーザに関連付けられる第2アバターとを含む、仮想空間を定義するステップと、

前記第1ユーザの操作に応じて、前記第1アバターを制御するステップと、

前記仮想空間における前記第1アバターからの第1視界の画像を生成するステップと、

前記第1視界内では視覚化され、前記第2アバターからの第2視界内では視覚化されない、透過設定された第1オブジェクトを、前記第1視界内に配置するステップと、

前記第1オブジェクトに、透過度を設定された前記第1アバターの画像を表示するステップと、

前記第1視界に対応する第1視界画像を前記第1ユーザに関連づけられた表示デバイスに表示するステップと、を実行させるための、プログラム。

【請求項2】

前記プログラムは、前記プロセッサに、

前記第1視界の動きに連動して、前記第1視界内の所定位置に前記第1オブジェクトが位置するように前記第1オブジェクトを移動させるステップをさらに実行させる、請求項1

50

に記載のプログラム。

【請求項 3】

前記配置するステップは、前記第1オブジェクトに関連付けて仮想視点を配置することを含み、

前記プログラムは、前記プロセッサに、

前記第1アバターの少なくとも一部が含まれるように前記仮想視点からの第3視界を制御するステップを実行させ、

前記第1アバターの前記画像は、透過設定された、前記第3視界に対応する第2視界画像である、請求項1または2に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記第1アバターの前記画像は、前記第1アバターに対する行動内容を指示した情報である、請求項1または2に記載のプログラム。

【請求項 5】

前記プログラムは、前記プロセッサに、前記第1ユーザによる指示に基づいて、前記第1視界内で前記第1オブジェクトを視覚化するか否かを決定するステップを実行させる、請求項1～4のいずれか1項に記載のプログラム。

【請求項 6】

前記第1アバターの前記画像を表示するステップにおいて、前記第2視界画像を前記第1オブジェクトにリアルタイムに表示する、請求項3に記載のプログラム。

【請求項 7】

前記配置するステップにおいて、前記第1アバターと前記第2アバターとの間に、前記第1オブジェクトを配置する、請求項1～6のいずれか1項に記載のプログラム。

【請求項 8】

前記プログラムは、前記プロセッサに、  
前記第1アバターと前記第2アバターとの位置関係に基づいて、前記第1オブジェクトの透過度を制御するステップを実行させる、請求項7に記載のプログラム。

【請求項 9】

前記第1オブジェクトの前記透過度を制御するステップにおいて、前記第1アバターと前記第2アバターとの距離が第1閾値以下である場合、前記透過度をより高くし、前記第1アバターと前記第2アバターとの距離が前記第1閾値を上回る場合、前記透過度をより低くする、請求項8に記載のプログラム。

【請求項 10】

情報処理装置であって、

前記情報処理装置は、

前記情報処理装置によって実行されるプログラムを記憶する記憶部と、

前記プログラムを実行することにより、前記情報処理装置の動作を制御する制御部と、を備え、

前記制御部は、

第1ユーザに関連付けられる第1アバターと第2ユーザに関連付けられる第2アバターとを含む、仮想空間を定義し、

前記第1ユーザの操作に応じて、前記第1アバターを制御し、

前記仮想空間における前記第1アバターからの第1視界の画像を生成し、

前記第1視界内では視覚化され、前記第2アバターからの第2視界内では視覚化されない、透過設定された第1オブジェクトを、前記第1視界内に配置し、

前記第1オブジェクトに、透過度を設定された前記第1アバターの画像を含む第1情報を表示し、

前記第1視界に対応する第1視界画像を前記第1ユーザに関連づけられた表示デバイスに表示する、情報処理装置。

【請求項 11】

プロセッサを備えたコンピュータがプログラムを実行する方法であって、

10

20

30

40

50

前記方法は、前記プロセッサが、  
第1ユーザに関連付けられる第1アバターと第2ユーザに関連付けられる第2アバターと  
を含む、仮想空間を定義するステップと、  
前記第1ユーザの操作に応じて、前記第1アバターを制御するステップと、  
前記仮想空間における前記第1アバターからの第1視界の画像を生成するステップと、  
前記第1視界内では視覚化され、前記第2アバターからの第2視界内では視覚化されない  
、透過設定された第1オブジェクトを、前記第1視界内に配置するステップと、  
前記第1オブジェクトに、透過度を設定された前記第1アバターの画像を含む第1情報を  
表示するステップと、  
前記第1視界に対応する第1視界画像を前記第1ユーザに関連づけられた表示デバイスに  
表示するステップと、を含む、方法。  
10

-

10

20

30

40

50