

【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 0 6 T 19/00(2011.01)

10

G 0 6 T 13/40(2011.01)

A 6 3 F 13/428(2014.01)

A 6 3 F 13/525(2014.01)

A 6 3 F 13/53(2014.01)

A 6 3 F 13/55(2014.01)

G 0 6 F 3/01(2006.01)

【F I】

G 0 6 T 19/00 3 0 0 B

G 0 6 T 13/40

A 6 3 F 13/428

20

A 6 3 F 13/525

A 6 3 F 13/53

A 6 3 F 13/55

G 0 6 F 3/01 5 1 0

【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、

40

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

20

30

40

50