

【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2年11月12日(2020.11.12)

【公開番号】特開2018-190395(P2018-190395A)

【公開日】平成30年11月29日(2018.11.29)

【年通号数】公開・登録公報2018-046

【出願番号】特願2018-70695(P2018-70695)

【国際特許分類】

G 06 F 3/01 (2006.01)

G 06 F 3/0482 (2013.01)

G 06 F 3/0346 (2013.01)

G 06 T 19/00 (2011.01)

【F I】

G 06 F 3/01 510

G 06 F 3/0482

G 06 F 3/01 570

G 06 F 3/0346 422

G 06 T 19/00 300A

【手続補正書】

【提出日】令和2年9月30日(2020.9.30)

【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】

ヘッドマウントデバイスに仮想空間を提供するためにコンピュータによって実行される方法であって、

仮想空間を定義するステップと、

前記ヘッドマウントデバイスのディスプレイに視界画像を表示して前記ヘッドマウントデバイスのユーザに仮想空間を提供するステップと、

前記仮想空間におけるユーザの視座に前記ユーザに対応するアバターオブジェクトを配置するステップと、

前記アバターオブジェクトに前記ユーザからの操作を受け付けるためのユーザインターフェイスを表示するステップと、

前記ユーザの第1部分の動作を検出するステップと、

前記検出された第1部分の動作に連動するように前記アバターオブジェクトの前記第1部分に対応する箇所を動かすステップと、

前記ユーザの第2部分の動作を検出するステップと、

前記検出された第2部分の動作に連動するように前記アバターオブジェクトの前記第2部分に対応する箇所を動かすステップと、

を備え、

前記ユーザインターフェイスを表示するステップは、前記アバターオブジェクトの前記第2部分に対応する箇所に前記第1部分に対応する箇所による操作を受付可能な前記ユーザインターフェイスを表示することを含む、方法。

【請求項2】

前記ユーザインターフェイスは、前記視界画像に制御対象オブジェクトが含まれない場

合、前記アバターオブジェクトに表示されず、前記視界画像に前記制御対象オブジェクトが含まれる場合、前記アバターオブジェクトに表示しうる、請求項 1 に記載の方法。

**【請求項 3】**

前記第 1 部分は、右手および左手のうち一方を含み、

前記第 2 部分は、右手および左手のうち前記一方とは異なる他方と、前記他方側の腕とのうち少なくとも一方を含む、請求項 2 に記載の方法。

**【請求項 4】**

撮影機能を有し、プレビュー画像を表示可能なスクリーンオブジェクトを前記仮想空間に配置するステップと、

前記スクリーンオブジェクトにより撮影された画像をメモリに保存するステップとをさらに備え、

前記ユーザインターフェイスは、前記スクリーンオブジェクトによる撮影に関する、請求項 1 から 3 のいずれか 1 項に記載の方法。

**【請求項 5】**

前記ユーザの第 1 部分の動作を検出するステップと、

前記検出された第 1 部分の動作に連動するように操作オブジェクトを動かすステップとをさらに備え、

前記ユーザインターフェイスを表示するステップは、前記操作オブジェクトが前記スクリーンオブジェクトを保持したことに応じて、前記アバターオブジェクトに前記ユーザインターフェイスを表示することを含む、請求項 4 に記載の方法。

**【請求項 6】**

前記仮想空間にスクリーンオブジェクトを配置するステップは、前記ユーザの指定する位置に前記スクリーンオブジェクトを配置することを含む、請求項 4 または 5 に記載の方法。

**【請求項 7】**

前記ユーザインターフェイスは、撮影ボタンを含み、

前記スクリーンオブジェクトによる撮影を実行するステップは、前記撮影ボタンが選択されてから所定時間経過後に撮影を実行することを含む、請求項 6 に記載の方法。

**【請求項 8】**

前記スクリーンオブジェクトを支持し、前記アバターオブジェクトによって保持可能な支持部材を前記仮想空間に配置するステップをさらに備え、

前記ユーザインターフェイスは、前記支持部材の長さを調整可能に構成される、請求項 4 または 5 に記載の方法。

**【請求項 9】**

前記スクリーンオブジェクトによる撮影を実行するステップは、前記ヘッドマウントデバイスの動きが所定時間にわたり停止していることを検知した場合に前記撮影を実行することを含む、請求項 4 から 8 のいずれか 1 項に記載の方法。

**【請求項 10】**

前記ユーザが目を閉じているか否かを検出するステップと、

前記ユーザが目を閉じている時間が予め定められた時間を超えたことに応じて、前記ユーザによる否定的な操作の入力を受け付けるステップとをさらに備える、請求項 1 から 9 のいずれか 1 項に記載の方法。

**【請求項 11】**

撮影機能を有し、プレビュー画像を表示可能なスクリーンオブジェクトを前記仮想空間に配置するステップと、

前記コンピュータと通信可能な他のコンピュータのユーザにより操作される、前記スクリーンオブジェクトとは異なる他のスクリーンオブジェクトを前記仮想空間に表示するステップと、

前記他のコンピュータから前記他のスクリーンオブジェクトがインカメラモードであるかアウトカメラモードであるかを表すモード信号を受信するステップとをさらに備え、

前記他のスクリーンオブジェクトを前記仮想空間に表示するステップは、

前記モード信号がインカメラモードを表す場合に、前記他のスクリーンオブジェクトを第1態様で表示することと、

前記モード信号がアウトカメラモードを表す場合に、前記他のスクリーンオブジェクトを前記第1態様とは異なる第2態様で表示することとを含む、請求項4から10のいずれか1項に記載の方法。

【請求項12】

前記第1態様は、前記他のスクリーンオブジェクトが支持部材によって支持された態様を含み、

前記第2態様は、前記他のスクリーンオブジェクトが前記支持部材によって支持されていない態様を含む、請求項11に記載の方法。

【請求項13】

前記コンピュータと通信可能な他のコンピュータのユーザにより操作され、プレビュー画像を表示可能な他のスクリーンオブジェクトを前記仮想空間に表示するステップをさらに備え、

前記他のスクリーンオブジェクトを前記仮想空間に表示するステップは、前記他のスクリーンオブジェクトの位置と、前記アバターオブジェクトの位置との相対関係に基づいて前記スクリーンオブジェクトの表示態様を制御することとを含む、請求項4から12のいずれか1項に記載の方法。

【請求項14】

前記他のスクリーンオブジェクトを前記仮想空間に表示するステップは、前記アバターオブジェクトが前記他のスクリーンオブジェクトの後方に位置する場合に、前記スクリーンオブジェクトの枠のみを表示することとを含む、請求項13に記載の方法。

【請求項15】

請求項1から14のいずれか1項に記載の方法をコンピュータに実現させるためのプログラム。

【請求項16】

請求項15に記載のプログラムを格納したメモリと、

前記プログラムを実行するためのプロセッサとを備える、情報処理装置。