

【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1部門第2区分

【発行日】令和4年5月13日(2022.5.13)

【公開番号】特開2020-185061(P2020-185061A)

【公開日】令和2年11月19日(2020.11.19)

【年通号数】公開・登録公報2020-047

【出願番号】特願2019-89822(P2019-89822)

【国際特許分類】

A 6 3 B 6 9 / 0 0 (2 0 0 6 . 0 1)

H 0 4 N 5 / 9 3 (2 0 0 6 . 0 1)

H 0 4 N 7 / 1 8 (2 0 0 6 . 0 1)

10

【F I】

A 6 3 B 6 9 / 0 0 A

H 0 4 N 5 / 9 3

A 6 3 B 6 9 / 0 0 5 1 0

H 0 4 N 7 / 1 8 U

H 0 4 N 7 / 1 8 K

【手続補正書】

20

【提出日】令和4年5月2日(2022.5.2)

【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】

スポーツのプレイを分析してプレイ分析画像の生成処理を行うプレイ分析装置であって、
プレイ映像を用いて選手のプレイを分析してプレイ情報を生成するプレイ分析部と、
前記プレイ情報に基づき、前記プレイ分析画像として、前記選手のプレイ状況を表わす複
数の状況画像を生成して表示装置に表示する分析画像生成部と、
少なくとも1つの前記状況画像を選択するユーザの操作にしたがって、前記状況画像に対
応するプレイ映像を再生する映像再生部と、
を備える、プレイ分析装置。

30

【請求項2】

前記映像再生部は、ユーザが設定可能な前記プレイ映像の再生時間に基づいて、前記プレ
イ映像の再生時間を調整する、
請求項1に記載のプレイ分析装置。

【請求項3】

40

前記分析画像生成部は、前記スポーツにおける共通のアクション種別に関する複数の前記
状況画像を生成する、
請求項1又は2に記載のプレイ分析装置。

【請求項4】

前記スポーツは、バレーボールであり、
前記共通のアクション種別は、トス又はサーブである、
請求項3に記載のプレイ分析装置。

【請求項5】

前記映像再生部は、複数の前記状況画像を含むエリア選択を行うユーザの操作にしたがっ
て、前記複数の状況画像のそれぞれに対応するプレイ映像を連続再生する、

50

請求項 1 から 4 のいずれか 1 項に記載のプレイ分析装置。

【請求項 6】

前記映像再生部は、複数の前記状況画像を個々に選択するユーザの操作にしたがって、前記複数の状況画像のそれぞれに対応するプレイ映像を同時再生する、
請求項 1 から 5 のいずれか 1 項に記載のプレイ分析装置。

【請求項 7】

前記状況画像は、選手の移動軌跡をプレイ状況として表わし、
前記映像再生部は、前記移動軌跡の一部を選択するユーザの操作にしたがって、前記選択された移動軌跡の一部に対応するプレイ映像を再生する、
請求項 1 から 6 のいずれか 1 項に記載のプレイ分析装置。

10

【請求項 8】

スポーツのプレイを分析してプレイ分析画像の生成処理を行うプレイ分析方法であって、
プレイ映像を用いて選手のプレイを分析してプレイ情報を生成し、
前記プレイ情報に基づき、前記プレイ分析画像として、前記選手のプレイ状況を表わす複数の状況画像を生成して表示装置に表示し、
少なくとも1つの前記状況画像を選択するユーザの操作にしたがって、前記状況画像に対応するプレイ映像を再生する、
プレイ分析方法。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

20

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

本開示の一態様に係るプレイ分析装置は、スポーツのプレイを分析してプレイ分析画像の生成処理を行うプレイ分析装置であって、プレイ映像を用いて選手のプレイを分析してプレイ情報を生成するプレイ分析部と、前記プレイ情報に基づき、前記プレイ分析画像として、前記選手のプレイ状況を表わす複数の状況画像を生成して表示装置に表示する分析画像生成部と、少なくとも1つの前記状況画像を選択するユーザの操作にしたがって、前記状況画像に対応するプレイ映像を再生する映像再生部と、を備える。

30

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本開示の一態様に係るプレイ分析方法は、スポーツのプレイを分析してプレイ分析画像の生成処理を行うプレイ分析方法であって、プレイ映像を用いて選手のプレイを分析してプレイ情報を生成し、前記プレイ情報に基づき、前記プレイ分析画像として、前記選手のプレイ状況を表わす複数の状況画像を生成して表示装置に表示し、少なくとも1つの前記状況画像を選択するユーザの操作にしたがって、前記状況画像に対応するプレイ映像を再生する。

40