

【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24年2月16日(2012.2.16)

【公表番号】特表2011-518366(P2011-518366A)

【公表日】平成23年6月23日(2011.6.23)

【年通号数】公開・登録公報2011-025

【出願番号】特願2011-500904(P2011-500904)

【国際特許分類】

G 06 F 13/00 (2006.01)

A 63 F 13/00 (2006.01)

A 63 F 13/12 (2006.01)

【F I】

G 06 F 13/00 6 5 0 R

A 63 F 13/00 E

A 63 F 13/12 C

【手続補正書】

【提出日】平成23年12月26日(2011.12.26)

【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】

コンピュータで生成された三次元仮想環境のユーザ間で音声を選択的に送信する方法において、

(A) 三次元仮想環境内で第1アバターの位置を決定するステップと、

(B) 前記三次元仮想環境内で、前記第1アバターが向く方向を決定するステップと、

(C) 第2アバターに関連する第2ユーザからの音声を、前記第1アバターに関連する第1ユーザの混合した音声ストリーム内に含めるステップと、

前記(C)ステップは、前記第2アバターが、前記第1アバターの第1距離内にあり、前記第1アバターが前記第2アバターに向いている時に行われ、

(D) 第2アバターに関連する第2ユーザからの音声を、前記第1アバターに関連する第1ユーザの混合した音声ストリーム内に含めないステップと、

前記(D)ステップは、前記第2アバターが、前記第1アバターの第1距離内にいるが、前記第1アバターが前記第2アバターに向いていない時に行われ、を有する

ことを特徴とするコンピュータで生成された三次元仮想環境のユーザ間で音声を選択的に送信する方法。

【請求項2】

(E) 前記第1アバターの音声分散範囲を規定するステップをさらに有し、その結果、

前記第2アバターが前記音声分散範囲内にいる場合、前記第2アバターに関連するユーザからの音声は、前記第1ユーザの混合した音声・ストリーム内に含まれ、

前記第2アバターが前記音声分散範囲外にいる場合、前記第2アバターに関連するユーザからの音声は、前記第1ユーザの混合した音声・ストリーム内に含まれないことを特徴とする請求項1記載の方法。

【請求項 3】

前記第1アバターの前記音声分散範囲は、前記第1アバターに関連する前記第1ユーザにより制御される
ことを特徴とする請求項2記載の方法。

【請求項 4】

前記第1アバターの前記音声分散範囲は、前記第1アバターが前記三次元仮想環境内で叫ぶことができるよう、前記第1アバターが向いている方向に向けてより長い距離伸びる
ことを特徴とする請求項3記載の方法。

【請求項 5】

前記第1アバターの前記音声分散範囲は、前記第1アバターが前記三次元仮想環境内でささやくことができるよう、前記第1アバターが向いている方向に向けてより短い距離しか伸びない
ことを特徴とする請求項3記載の方法。

【請求項 6】

前記第1アバターの前記音声分散範囲は、前記三次元仮想環境の空間内と一致する
ように増加し、

その結果、前記第1アバターに関連する前記第1ユーザにより生成された音声は、
前記三次元仮想環境内の空間内にいるアバターに関係する他の全てのユーザの混合した音
声・ストリーム内に含まれる
ことを特徴とする請求項3記載の方法。

【請求項 7】

前記第1アバターが、前記三次元仮想環境の所定の位置に入った時に、前記第1アバターの前記音声分散範囲は、前記三次元仮想環境の空間内と一致するように自動的に増
加する
ことを特徴とする請求項6記載の方法。

【請求項 8】

(F) 前記三次元仮想環境内で前記第1アバターと前記第2アバターの間に障害物
があるか否かを決定するステップと、

前記第1アバターと前記第2アバターの間に障害物がある場合には、前記第2ユーザ
からの音声は、前記第1ユーザの混合した音声・ストリーム内に含めない
ことを特徴とする請求項1記載の方法。

【請求項 9】

前記第1アバターの前記音声分散範囲は、前記三次元仮想環境内のアバターの位置
に依存する

ことを特徴とする請求項2記載の方法。

【請求項 10】

第2アバターが、前記第1アバターの前記第1の音声分散範囲内にある場合には、
前記第2アバターに関連するユーザは、前記第1ユーザからの音声を聞くことができる
ことを特徴とする請求項2記載の方法。