

【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 0 6 F 13/00 (2006.01)

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

【F I】

G 0 6 F 13/00 6 5 0 R

A 6 3 F 13/00 E

A 6 3 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 距離内におり、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。