

【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】平成26年2月27日 (2014.2.27)

【公表番号】特表2013-517051(P2013-517051A)

【公表日】平成25年5月16日 (2013.5.16)

【年通号数】公開・登録公報2013-024

【出願番号】特願2012-548953(P2012-548953)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/428 (2014.01)

A 6 3 F 13/213 (2014.01)

A 6 3 F 13/48 (2014.01)

G 0 6 F 3/01 (2006.01)

G 0 6 T 19/00 (2011.01)

A 6 3 F 13/424 (2014.01)

A 6 3 F 13/49 (2014.01)

A 6 3 F 13/493 (2014.01)

G 0 6 T 7/20 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 2 0 0

A 6 3 F 13/00 1 1 0

A 6 3 F 13/00 2 1 6

G 0 6 F 3/01 3 1 0 C

G 0 6 T 19/00 D

A 6 3 F 13/00 1 9 6

A 6 3 F 13/00 2 1 8

A 6 3 F 13/00 2 2 0

G 0 6 T 7/20 3 0 0 A

【手続補正書】

【提出日】平成26年1月6日 (2014.1.6)

【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】

モーション・キャプチャー・システムであって、  
視野を有する深度カメラ・システムと、  
ディスプレイと、

前記深度カメラ・システムおよび前記ディスプレイと通信する少なくとも 1 つのプロセッサーであって、前記モーション・キャプチャー・システムにおいてアプリケーションを実施し、画像を表示するための信号を前記ディスプレイに供給するように、命令を実行するプロセッサーと、

を備え、

前記深度カメラ・システムおよび前記少なくとも 1 つのプロセッサーは、前記視野において第 1 の人と第 2 の人を追跡するために、前記視野において前記第 1 の人の身体と前記第 2 の人の身体を区別し、前記第 2 の人は、前記ディスプレイ上の仮想空間におけるアバターに結び付けられて前記アバターを制御するために前記第 2 の人の身体を制御すること

によって前記アプリケーションに關与しており、一方前記第 1 の人は、前記アプリケーションに關与する意図を有しないものと認識され、

前記追跡に基づいて、前記少なくとも 1 つのプロセッサは、前記第 1 の人が前記アプリケーションに關与する意図を有していることを前記視野における前記第 2 の人の身体的位置に対する前記第 1 の人の身体的位置に基づいて前記少なくとも 1 つのプロセッサが判断した場合に、前記第 1 の人が前記アプリケーションに關与することを可能にする、

モーション・キャプチャー・システム。

【請求項 2】

前記アプリケーションから離脱するという前記第 2 の人による意図を判断する前記追跡に基づいて、前記少なくとも 1 つのプロセッサは、前記第 1 の人が前記第 2 の人に代わって前記アプリケーションに關与することを可能にし、前記關与は、前記第 1 の人を前記第 2 の人に代わって前記アバターに結び付けて、前記第 1 の人が前記第 1 の人の身体を動かすことによって前記ディスプレイ上の前記仮想空間において前記アバターを制御することを可能にするを含む、請求項 1 に記載のモーション・キャプチャー・システム。

【請求項 3】

前記アプリケーションに關与したままでいるという前記第 2 の人による意図を判断する前記追跡に基づいて、前記少なくとも 1 つのプロセッサは、前記第 1 の人が前記ディスプレイ上の前記仮想空間において別個のアバターを制御できるように当該別個のアバターを自動的に生成し当該別個のアバターに前記第 1 の人を結び付けることによって、前記第 1 の人が前記アプリケーションに關与することを可能にし、一方前記第 2 の人は、前記ディスプレイ上の前記仮想空間において自分のアバターに結び付けられ当該自分のアバターを制御する、請求項 1 に記載のモーション・キャプチャー・システム。

【請求項 4】

前記第 1 の人が前記アプリケーションに關与することを可能にするために、前記少なくとも 1 つのプロセッサは、前記ディスプレイを少なくとも第 1 領域と第 2 領域に分割し、前記第 1 領域は、前記第 1 の人のアバターを提供し前記第 1 の人が第 1 の視点から前記仮想空間を見ることを可能にし、前記第 2 領域は、前記第 2 の人のアバターを提供し前記第 2 の人が異なる第 2 の視点から前記仮想空間を見ることを可能にする、請求項 1 に記載のモーション・キャプチャー・システム。

【請求項 5】

前記少なくとも 1 つのプロセッサは、前記第 1 の人と前記第 2 の人が前記視野において位置を交換したことを前記追跡が判断した場合に、前記第 2 の人のアバターを前記第 1 領域へ、前記第 1 の人のアバターを前記第 2 領域へ交換し、その結果、前記第 1 領域が、前記第 2 の人のアバターを提供し前記第 2 の人が前記第 2 の視点から前記仮想空間を見ることを可能にし、前記第 2 領域が、前記第 1 の人のアバターを提供し前記第 1 の人が前記第 1 の視点から前記仮想空間を見ることを可能にする、請求項 4 に記載のモーション・キャプチャー・システム。

【請求項 6】

前記少なくとも 1 つのプロセッサは、前記追跡に基づく前記視野における前記第 1 の人と前記第 2 の人との相対的な位置に基づいて、前記ディスプレイ上で前記第 1 領域と前記第 2 領域の相対的な位置を設定する、請求項 4 に記載のモーション・キャプチャー・システム。

【請求項 7】

モーション・キャプチャー・システムにおいて方法を実行するように少なくとも 1 つのプロセッサをプログラミングするためのコンピューター読み取り可能ソフトウェアを実装した有形コンピューター読み取り可能ストレージであって、前記方法は、

第 1 の人の身体を含んでいる前記モーション・キャプチャー・システムの視野内の場面に関連する画像を受け取るステップと、

前記画像に基づいて：前記視野において前記第 1 の人の身体を区別するステップであって、前記第 1 の人は、ディスプレイ上の仮想空間においてアバターを制御するために、前

記第 1 の人の身体の動きによってアプリケーションと対話する、ステップと、前記場面における前記第 1 の人の身体の前記動きを特定し、前記ディスプレイ上の前記仮想空間においてアバターを制御していない少なくとも 1 人の追加の人を前記視野において区別するステップと、

前記少なくとも 1 人の追加の人の行動に関する既定の規準が満たされた場合に、前記アプリケーションの視覚出力と可聴出力のうちの少なくとも 1 つを変更するステップと、を含む、有形コンピューター読み取り可能ストレージ。

【請求項 8】

前記既定の規準は、前記少なくとも 1 人の追加の人が前記アプリケーションに対する関心レベルが高くなったことを示すように動くことを含む、請求項 7 に記載の有形コンピューター読み取り可能ストレージ。

【請求項 9】

前記既定の規準は、前記少なくとも 1 人の追加の人が前記アプリケーションに対する関心が高くなったことを示す音響を発することを含む、請求項 7 に記載の有形コンピューター読み取り可能ストレージ。

【請求項 10】

モーション・キャプチャー・システムにおけるプロセッサ実装方法であって、

第 1 の人の身体を含んでいる前記モーション・キャプチャー・システムの視野内の場面に関連する画像を受け取るステップと、

前記画像に基づいて：前記視野において前記第 1 の人の身体を区別するステップであって、前記第 1 の人は、ディスプレイ上の仮想空間においてアバターを制御するために、前記第 1 の人の身体の動きによってアプリケーションと対話する、ステップと、前記場面における前記第 1 の人の身体の前記動きを特定し、前記ディスプレイ上の前記仮想空間においてアバターを制御していない少なくとも 1 人の追加の人を前記視野において区別するステップと、

前記少なくとも 1 人の追加の人の行動に関する既定の規準が満たされた場合に、前記アプリケーションの視覚出力と可聴出力のうちの少なくとも 1 つを変更するステップと、を含む、プロセッサ実装方法。

【請求項 11】

前記既定の規準は、前記少なくとも 1 人の追加の人が前記アプリケーションに対する関心レベルが高くなったことを示すように動くことを含む、請求項 10 に記載のプロセッサ実装方法。

【請求項 12】

前記既定の規準は、前記少なくとも 1 人の追加の人が前記アプリケーションに対する関心が高くなったことを示す音響を発することを含む、請求項 10 に記載のプロセッサ実装方法。