

【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25年2月7日 (2013.2.7)

【公表番号】特表2012-516507(P2012-516507A)
 【公表日】平成24年7月19日 (2012.7.19)
 【年通号数】公開・登録公報2012-028
 【出願番号】特願2011-548160(P2011-548160)
 【国際特許分類】

G 0 6 F 3/01 (2006.01)
 A 6 3 F 13/00 (2006.01)
 A 6 3 F 13/04 (2006.01)
 G 0 6 T 1/00 (2006.01)

【F I】

G 0 6 F 3/01 3 1 0 C
 A 6 3 F 13/00 A
 A 6 3 F 13/04
 A 6 3 F 13/00 P
 G 0 6 T 1/00 3 4 0 B

【手続補正書】
 【提出日】平成24年12月13日 (2012.12.13)
 【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】

補完的なジェスチャーフィルターのパッケージをアプリケーションに提供する方法であって、

複数のフィルターを含むパッケージを提供するステップであって、各フィルターはジェスチャーに関する情報を含み、少なくとも 1 つのフィルターは前記パッケージの中の少なくとも 1 つの他のフィルターを補完する、ステップと、

第 1 のフィルターのパラメーターに第 1 の値を割り当てる指示を受け取るステップであって、前記パラメーターは、ユーザーが前記第 1 のフィルターのジェスチャーを行ったと認識されるために前記ユーザーがとるべき動作又は姿勢の特性を定義する、ステップと、

前記パラメーターに前記第 1 の値を割り当てるステップと、

前記第 1 の値を使用して決定される第 2 の値を第 2 のフィルターの第 2 のパラメーターに割り当てるステップと、

前記第 1 のフィルター及び前記パラメーターの前記ユーザーの動作又は姿勢を示すデータを処理して、前記ユーザーの動作又は姿勢が前記第 1 のフィルターのジェスチャーを引き起こすかどうかを示す出力を決定するステップとを含む方法。

【請求項 2】

前記第 1 のフィルターのパラメーターは、体の部分、空間の体積、速度、動作の方向、角度、二次元（2D）平面、又は動作が生じる場所を表す請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】

前記ジェスチャーは、しゃがむこと、ジャンプ、寄りかかること、腕で投げること、トス、スイング、よけること、キック、又はブロックを含む請求項 1 に記載の方法。

【請求項 4】

(i) フィルターが前記パッケージ中の少なくとも 1 つの他のフィルターのパラメーターに基づいて決定される少なくとも 1 つのパラメーターを有する場合、(i i) フィルターが、前記パッケージ中の少なくとも 1 つの他のフィルターによって表されるジェスチャーについての短期間内にユーザーによって共通になされるジェスチャーを表す場合、又は (i i i) フィルターによって表されるジェスチャーが、前記パッケージ中の少なくとも 1 つの他のフィルターによって表されるジェスチャーと同時に進行することができる場合、前記フィルターは前記パッケージ中の前記少なくとも 1 つの他のフィルターを補完する請求項 1 に記載の方法。

【請求項 5】

前記パラメーターに前記第 1 の値を割り当てる前記指示は、ユーザーが前記ジェスチャーをすることの結果として受け取られる請求項 1 に記載の方法。

【請求項 6】

前記第 1 の値は、固定値、範囲又は許容範囲を備えた値である請求項 1 に記載の方法。

【請求項 7】

前記第 2 の値は、比例の関係、反比例の関係、線形の関係、指数関数的な関係又は入力として前記第 1 の値をとる関数に基づいて前記第 1 の値を使用して決定される請求項 1 に記載の方法。

【請求項 8】

前記パッケージは特定のジャンルのための補完的なジェスチャーフィルターを含み、前記ジャンルは、一人称のシューティングゲーム、アクション、ドライビング又はスポーツジャンルのうちの 1 つである請求項 1 に記載の方法。

【請求項 9】

前記アプリケーションはビデオゲーム又はオペレーティングシステムである請求項 1 に記載の方法。

【請求項 10】

前記第 2 のパラメーターに第 3 の値を割り当てる指示を受け取るステップと、
前記第 2 のパラメーターに前記第 3 の値を割り当てるステップと
をさらに含む請求項 1 に記載の方法。

【請求項 11】

前記第 3 の値を使用して決定される第 4 の値を前記第 1 のパラメーターに割り当てるステップをさらに含む請求項 10 に記載の方法。

【請求項 12】

前記第 1 のフィルターのパラメーターに第 1 の値を割り当てる指示が前記アプリケーションから受け取られる請求項 1 に記載の方法。

【請求項 13】

前記第 1 のフィルターのパラメーターに第 1 の値を割り当てる指示が、前記アプリケーションのコンテキストが変更される結果として受け取られる請求項 1 に記載の方法。

【請求項 14】

前記第 2 のフィルターは前記第 1 のフィルターの子を含む請求項 1 に記載の方法。

【請求項 15】

前記第 2 のフィルターは前記第 1 のフィルターを含む積み重ねられたフィルターである請求項 1 に記載の方法。

【請求項 16】

各フィルターがジェスチャーに関する情報を含む補完的なフィルターのパッケージをアプリケーションに提供するためのシステムであって、

プロセッサと、

前記システムが動作可能であるときに前記プロセッサと通信可能に結合するメモリであって、前記プロセッサ上で実行されると、前記システムに、

ユーザーの少なくとも一部についての少なくとも 1 つの画像に対応するデータを受け

取ること、

前記データが第1のフィルターに対応することを決定すること、

前記第1のフィルターのジェスチャーに対応する動作又は姿勢を前記ユーザーがとった可能性が高いことを前記データが示すことを決定すること、

前記第1のフィルターのジェスチャーに対応する動作又は姿勢を前記ユーザーがとった可能性が高いことを前記データが示すと決定することに応答して、対応するジェスチャーが行われるかどうかを識別するために第2のフィルターをどのように使用するべきかが修正されるべきであることを決定すること、

前記第2のフィルターのジェスチャーに対応する動作又は姿勢を前記ユーザーがとることを前記データが示すかどうかを示す出力を決定するために、前記修正される第2のフィルターで前記データを評価すること

を少なくともさせる、プロセッサが実行可能な命令を有する、メモリとを備えるシステム。

【請求項17】

前記出力は信頼水準を含み、前記プロセッサ上で実行されると、前記システムに、前記第2のフィルターのジェスチャーに対応する動作又は姿勢を前記ユーザーがとることを前記データが示すかどうかを示す出力を決定するために、前記修正される第2のフィルターで前記データを評価することを少なくともさせる、前記命令は、さらに前記システムに、

前記第1のフィルターの信頼水準に基づいて前記第2のフィルターの信頼水準を変更すること

を少なくともさせる請求項16に記載のシステム。

【請求項18】

前記メモリはさらに、前記プロセッサ上で実行されると、前記システムに、

前記パッケージ中にないフィルターについてのデータを解析する前に、データが前記パッケージのフィルターの1つ以上との一致を示すかどうかを決定するために、前記パッケージ中の各フィルターについてデータを解析することを少なくともさせる命令を含む請求項16に記載のシステム。

【請求項19】

前記メモリはさらに、前記プロセッサ上で実行されると、前記システムに、

前記データに対応する前記少なくとも1つのフィルターと同時に解析することができないフィルターについてのデータを解析する前に、前記データに対応する前記少なくとも1つのフィルターと同時に解析することができる前記パッケージ中の各々の他のフィルターについてのデータを解析することを少なくともさせる命令を含む請求項16に記載のシステム。

【請求項20】

コンピューター上で実行されると前記コンピューターに動作を実行させるコンピューター読み取り可能な命令を含む、コンピューター読み取り可能な記憶媒体であって、前記動作は、

複数のフィルターを含むパッケージを提供するステップであって、各フィルターはジェスチャーに関する情報を含み、各フィルターは前記パッケージ中の少なくとも1つの他のフィルターを補完し、ジェスチャーは、ユーザーが距離カメラにより得られるそのジェスチャーと関連付けられる動作又は姿勢を行うことにより入力される、ステップと、

第1のフィルターのパラメーターに第1の値を割り当てる指示を受け取るステップであって、前記パラメーターは、ユーザーが前記第1のフィルターのジェスチャーを行ったと認識されるために前記ユーザーがとるべき動作又は姿勢の特性を定義する、ステップと、

前記パラメーターに前記第1の値を割り当てるステップと、

第2のフィルターの第2のパラメーターに、前記第1の値を使用して決定される第2の値を割り当てるステップと

を含む、コンピューター読み取り可能な記憶媒体。