

【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7部門第1区分

【発行日】平成30年12月6日(2018.12.6)

【公表番号】特表2017-535924(P2017-535924A)

【公表日】平成29年11月30日(2017.11.30)

【年通号数】公開・登録公報2017-046

【出願番号】特願2017-527595(P2017-527595)

【国際特許分類】

H 05 B 37/02 (2006.01)

【F I】

H 05 B	37/02	H
H 05 B	37/02	B
H 05 B	37/02	C
H 05 B	37/02	L

【手続補正書】

【提出日】平成30年10月25日(2018.10.25)

【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】

シーンを照らす光を放出する複数の照明源を含む照明システムを制御する方法であって、前記照明システムは、前記シーンの少なくとも2つの空間次元上の場所の配列の各場所において、少なくとも、光の第1の特性及び第2の特性を変化させるように動作可能であり、

前記方法は、

ユーザから、様々な位置において、前記第1の特性の様々な値を有する静止ピクチャを含む第1の層を選択するユーザ選択を受信するステップと、

前記第1の層の静止ピクチャ内の様々な位置からの前記第1の特性の前記値を、前記場所の配列の対応する場所における前記第1の特性の値にマッピングするステップと、

前記ユーザから、動きを表す少なくとも1つの更なる層を選択する第2のユーザ選択を受信するステップと、

前記配列上で、動きの出現を作成するように、前記少なくとも1つの更なる層に基づいて、前記光の前記第2の特性を変化させるステップと、

を含み、

前記静止ピクチャを含む前記第1の層は、前記シーンに動的照明効果を作成するために前記少なくとも1つの更なる層と組み合わされ、

前記少なくとも1つの更なる層は、1つ以上のアルゴリズム層を含み、前記アルゴリズム層それぞれは、前記ユーザによって、複数の所定のアルゴリズムから選択されるアルゴリズムを含み、各アルゴリズムは、前記動的照明効果を作成するにあたり前記第2の特性を変化させるように使用される場合、前記第1の層の静止ピクチャ上を動く複数の個別の仮想照明物体の動きの出現を作成し、前記複数の個別の仮想照明物体それぞれの前記動きは、関連付けられているが、一致はしていない、方法。

【請求項2】

前記第1の特性は色であり、前記第1の層の静止ピクチャはカラー画像である、請求項1に記載の方法。

**【請求項 3】**

前記第2の特性は輝度である、請求項1又は2に記載の方法。

**【請求項 4】**

前記第1の層の静止ピクチャは静止画像である、請求項1乃至3の何れか一項に記載の方法。

**【請求項 5】**

前記ユーザによって選択される前記アルゴリズムは、拳動アルゴリズムであり、これにより、前記複数の個別の仮想照明物体それぞれの前記動きは、複数の生き物、他の自分で移動可能な物体、又は、1つ以上の自然現象によって作成若しくは影響を受ける物体のうちの対応する1つをモデル化し、前記複数の個別の仮想照明物体の前記動きは、前記生き物、前記自分で移動可能な物体、又は、前記自然現象の相対的な拳動をモデル化する、請求項1乃至4の何れか一項に記載の方法。

**【請求項 6】**

前記複数の所定のアルゴリズムそれぞれは、拳動アルゴリズムであり、これにより、前記複数の個別の仮想照明物体それぞれの前記動きは、複数の生き物、他の自分で移動可能な物体、又は、1つ以上の自然現象によって作成若しくは影響を受ける物体のうちの対応する1つをモデル化し、前記複数の個別の仮想照明物体の前記動きは、前記生き物、前記自分で移動可能な物体、又は、前記自然現象の相対的な拳動をモデル化する、請求項5に記載の方法。

**【請求項 7】**

前記複数の個別の仮想照明物体それぞれの前記動きは、複数の生き物のうちの対応する1つをモデル化し、前記拳動アルゴリズムによってモデル化される前記複数の生き物は、同じ種であり、前記拳動アルゴリズムによってモデル化される前記拳動は、群れ又は群飛拳動である、請求項5又は6に記載の方法。

**【請求項 8】**

前記少なくとも1つの更なる層は、複数のアルゴリズム層を含み、前記複数のアルゴリズム層のうちの1つのアルゴリズム層は、選択された前記拳動アルゴリズムを含み、前記複数のアルゴリズム層のうちの少なくとも1つの別のアルゴリズム層は、

(i) 選択された前記拳動アルゴリズムによってモデル化される前記生き物又は前記物体への自然現象の影響をモデル化する影響アルゴリズム、又は、

(ii) 前記第2の特性を変更させるように使用される場合、前記第1の層の静止ピクチャ上を動く1つ以上の更なる仮想照明物体の動きの出現を作成する別の拳動アルゴリズム、

の1つを含み、

前記別の拳動アルゴリズムにより、前記1つ以上の更なる仮想照明物体それぞれの前記動きは、前記複数のアルゴリズム層の前記1つのアルゴリズム層とは異なるタイプの生き物又は物体である生き物、他の自分で移動可能な物体、又は、1つ以上の自然現象によって作成若しくは影響を受ける物体をモデル化し、前記複数のアルゴリズム層は、前記複数の仮想照明物体及び前記1つ以上の更なる仮想照明物体の前記動きが、前記複数のアルゴリズム層の前記1つのアルゴリズム層によってモデル化される生き物又は物体と、前記複数のアルゴリズム層の前記少なくとも1つの別のアルゴリズム層によってモデル化される生き物又は物体との相互作用をモデル化するように、相互作用する、請求項7に記載の方法。

**【請求項 9】**

前記複数のアルゴリズム層の前記少なくとも1つの別のアルゴリズム層も、前記ユーザによって選択される、請求項8に記載の方法。

**【請求項 10】**

1人以上の人間の占有者の場所の指示を受信するステップを更に含み、少なくとも、選択された前記アルゴリズムは、前記仮想照明物体の前記動きが、前記指示に基づいて、前記人間の占有者の前記場所を回避する又は前記場所に引き付けられるように構成される、

請求項 1 乃至 9 の何れか一項に記載の方法。

【請求項 1 1】

前記少なくとも 1 つの更なる層は、動画画像を含む第 2 の層と、前記アルゴリズムを含む第 3 の層とを含む、請求項 1 乃至 10 の何れか一項に記載の方法。

【請求項 1 2】

前記動画画像は、前記第 1 の層の静止ピクチャとは異なるファイルから選択され、前記第 1 の層の静止ピクチャは、前記動画画像のいずれのフレームでもない、請求項 1 1 に記載の方法。

【請求項 1 3】

1 つ以上のコンピュータ可読記憶媒体上に具現化され、1 つ以上のプロセッサ上で動作すると、請求項 1 乃至 12 の何れか一項に記載の方法を行うように構成される、コンピュータプログラム。

【請求項 1 4】

複数の照明源を含む照明システムを制御するためのユーザ端末であって、各照明源と通信するように構成されると共に、請求項 1 乃至 12 の何れか一項に記載の方法を実行するように構成される、ユーザ端末。

【請求項 1 5】

シーンを照らす光を放出する複数の照明源を含む照明システムであって、前記シーンの少なくとも 2 つの空間次元上の場所の配列の各場所において、少なくとも、光の第 1 の特性及び第 2 の特性を変化させるように動作可能である、前記照明システムと、

ユーザから、様々な位置において、前記第 1 の特性の様々な値を有する静止ピクチャを含む第 1 の層を選択するユーザ選択を受信し、前記第 1 の層の静止ピクチャ内の様々な位置における前記第 1 の特性の前記値を、前記場所の配列の対応する場所における前記第 1 の特性の値にマッピングし、前記ユーザから、動きを表す少なくとも 1 つの更なる層を選択する第 2 のユーザ選択を受信し、前記配列上で、動きの出現を作成するように、前記少なくとも 1 つの更なる層に基づいて、前記光の前記第 2 の特性を変化させるユーザ端末と、

、  
を含み、

前記静止ピクチャを含む前記第 1 の層は、前記シーンに動的照明効果を作成するために前記少なくとも 1 つの更なる層と組み合わされ、

前記少なくとも 1 つの更なる層は、1 つ以上のアルゴリズム層を含み、前記アルゴリズム層それは、前記ユーザによって、複数の所定のアルゴリズムから選択されるアルゴリズムを含み、各アルゴリズムは、前記動的照明効果を作成するにあたり前記第 2 の特性を変化させるように使用される場合、前記第 1 の層の静止ピクチャ上を動く複数の個別の仮想照明物体の動きの出現を作成し、前記複数の個別の仮想照明物体それぞれの前記動きは、関連付けられているが、一致はしていない、システム。