



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2016년05월18일
 (11) 등록번호 10-1622273
 (24) 등록일자 2016년05월12일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06F 3/14 (2006.01) *G06T 11/40* (2006.01)
H04N 5/445 (2011.01)
 (21) 출원번호 10-2011-7015803
 (22) 출원일자(국제) 2009년12월04일
 심사청구일자 2014년12월03일
 (85) 번역문제출일자 2011년07월08일
 (65) 공개번호 10-2011-0099033
 (43) 공개일자 2011년09월05일
 (86) 국제출원번호 PCT/IB2009/055497
 (87) 국제공개번호 WO 2010/067280
 국제공개일자 2010년06월17일
 (30) 우선권주장
 08171328.1 2008년12월11일
 유럽특허청(EPO)(EP)
 (56) 선행기술조사문헌
 JP2006513669 A*
 JP2003108793 A*
 *는 심사관에 의하여 인용된 문헌

(73) 특허권자
코닌클리케 필립스 엔.브이.
 네덜란드, 아인트호벤 5656 에이이, 하이 테크 캠퍼스 5
 (72) 발명자
덴 브링커 알베르투스 씨.
 네덜란드 엔엘-5656 아에 아인트호펜 하이 테크 캠퍼스 빌딩 44 내
드 브루이즌 워너 피., 제이.
 네덜란드 엔엘-5656 아에 아인트호펜 하이 테크 캠퍼스 빌딩 44 내
 (74) 대리인
장훈

전체 청구항 수 : 총 14 항

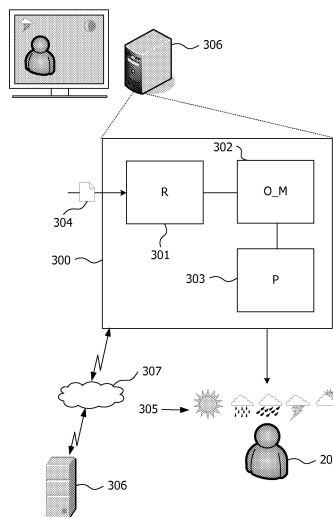
심사관 : 임지환

(54) 발명의 명칭 **실루엣 이미지 표시 방법**

(57) 요약

본 발명은 원격지에 위치한 대상의 실루엣 이미지 표시 방법 및 시스템에 관한 것이다. 원격지에 관련되는 입력 데이터가 수신되고, 원격지에서 적어도 하나의 로컬 상태를 그래픽으로 나타내는 하나 이상의 그래픽 표시자가 수신된 입력 데이터에 기초하여 얻어지고, 하나 이상의 그래픽 표시자들이 실루엣 이미지에서 통합된다.

대표도 - 도3



명세서

청구범위

청구항 1

컴퓨터 디바이스를 사용하여 원격지에 위치한 대상(100)의 실루엣 이미지를 표현하는 방법에 있어서,

상기 원격지에 관련되는 입력 데이터를 수신하는 단계(101)로서, 상기 입력 데이터는 상기 원격지에서 사용자에게 의해 수동으로 입력되거나 상기 컴퓨터 디바이스에 의해 자동으로 요청되는, 상기 입력 데이터를 수신하는 단계;

상기 수신된 입력 데이터에 기초하여 상기 원격지에서 적어도 하나의 로컬 상태(local condition)를 그래픽으로 나타내는 적어도 하나의 그래픽 표시자(201 내지 205)를 획득하는 단계(103)로서,

- 상기 원격지에 대해 상태 관련 데이터에 대한 외부 서비스 에이전트들을 요청하는 단계; 및
- 상기 상태 관련 데이터를 상기 적어도 하나의 그래픽 표시자로 변환하는 단계를 포함하는, 상기 적어도 하나의 그래픽 표시자를 획득하는 단계; 및

상기 실루엣 이미지(200)에 상기 적어도 하나의 그래픽 표시자(201 내지 205)를 통합하는 단계를 포함하는, 실루엣 이미지를 표현하는 방법.

청구항 2

제 1 항에 있어서,

상기 수신된 입력 데이터는:

로컬 사용자 측에서의 시간,

상기 원격지 측에서의 시간,

실제 날짜를 나타내는 데이터, 및

상기 원격지의 지리적인 데이터로부터 선택된 하나 이상의 데이터를 포함하는, 실루엣 이미지를 표현하는 방법.

청구항 3

제 2 항에 있어서,

상기 적어도 하나의 그래픽 표시자를 획득하는 단계는, 상기 데이터가 상기 적어도 하나의 그래픽 표시자를 생성하는데 있어 입력으로서 사용되는, 상기 로컬 사용자 측에서 수행되는, 실루엣 이미지를 표현하는 방법.

청구항 4

제 3 항에 있어서,

상기 적어도 하나의 그래픽 표시자를 생성하는 것은 상기 원격지에 관련되는 상기 데이터를 디스플레이될 상기 그래픽 표시자에 링크하는 규칙들의 세트에 기초하는, 실루엣 이미지를 표현하는 방법.

청구항 5

제 4 항에 있어서,

상기 규칙들의 세트는, 상기 원격지에 관련되는 상기 데이터를 디스플레이될 상기 그래픽 표시자에 링크하는 룩업 테이블(look-up table)인, 실루엣 이미지를 표현하는 방법.

청구항 6

제 4 항에 있어서,

상기 규칙들의 세트는 적어도, 상기 규칙들의 출력이 디스플레이될 적어도 하나의 그래픽 표시자인 입력 변수 (input variable)로서 상기 수신된 입력 데이터를 사용하는, 실루엣 이미지를 표현하는 방법.

청구항 7

삭제

청구항 8

제 1 항에 있어서,

상기 외부 서비스 에이전트들은:

상기 원격지에서 날씨 관련 정보를 공급하거나, 또는 상기 날씨 관련 정보를 그래픽으로 나타내는 상기 그래픽 표시자를 공급하는 날씨 서비스 에이전트, 또는

상기 원격지에서 금융 관련 정보를 공급하거나, 또는 상기 원격지에서 금융 상황을 그래픽으로 나타내는 상기 그래픽 표시자를 공급하는 금융 서비스 에이전트, 또는

상기 원격지에서 사회 관련 정보를 공급하거나, 또는 상기 원격지에서 사회 상황을 그래픽으로 나타내는 상기 그래픽 표시자를 공급하는 사회 서비스 에이전트로부터 선택되는, 실루엣 이미지를 표현하는 방법.

청구항 9

제 1 항에 있어서,

상기 원격지에 관련되는 데이터는:

상기 사용자로부터 수신된 입력 명령으로서, 상기 입력 명령이 상기 원격지를 식별하는 데이터를 포함하는, 상기 입력 명령, 또는

상기 실루엣 이미지를 포함하는 소프트웨어 프로그램을 시작할 때 또는 상기 실루엣 이미지를 디스플레이하도록 요청하는 상기 사용자로부터 수신된 요청 명령에 대한 응답으로서 원격지 서비스 에이전트들에 의해 발행되는, 실루엣 이미지를 표현하는 방법.

청구항 10

제 1 항에 있어서,

상기 실루엣 이미지에 상기 적어도 하나의 그래픽 표시자를 통합하는 단계는:

상기 적어도 하나의 그래픽 표시자를, 배경 이미지로서 동작하는 기존의 실루엣 이미지 상에 추가하는 단계, 또는

상기 적어도 하나의 그래픽 표시자를 포함하는 실루엣 이미지를 생성하는 단계를 포함하는, 실루엣 이미지를 표현하는 방법.

청구항 11

제 1 항에 있어서,

상기 적어도 하나의 그래픽 표시자는 개별 데이터 스트림으로서 상기 사용자 측에서 수신되는, 실루엣 이미지를 표현하는 방법.

청구항 12

제 11 항에 있어서,

상기 적어도 하나의 그래픽 표시자가 상기 실루엣의 부재시에 디스플레이됨을 나타내는 상기 사용자(109)로부터 명령을 수신하는 단계를 추가로 포함하는, 실루엣 이미지를 표현하는 방법.

청구항 13

제 1 항에 있어서,

상기 적어도 하나의 그래픽 표시자는:

상기 원격지 및/또는 상기 사용자 로컬 측에서의 시간을 나타내는 시간 표시자,

상기 원격지 및/또는 상기 사용자 로컬 측에서의 날짜를 나타내는 데이터 표시자,

상기 원격지의 날씨 상태를 나타내는 날씨 상태 표시자,

상기 원격지를 나타내는 위치 관련 표시자,

상기 원격지에서 상기 사용자에게 대한 금융 상태를 나타내는 금융 표시자,

상기 원격지에서 상기 사용자에게 대한 사회 상태들을 나타내는 사회 표시자, 및

상기 원격지에서 상기 사용자의 무드(mood)를 나타내는 무드 표시자 중 하나 이상을 포함하는, 실루엣 이미지를 표현하는 방법.

청구항 14

컴퓨터 프로그램이 기록된 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체가 컴퓨터 상에서 운용될 때 제 1 항의 방법 단계를 실행하도록 프로세싱 유닛에 지시하기 위한, 컴퓨터 프로그램이 기록된 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체.

청구항 15

컴퓨터 디바이스를 사용하여 원격지에 위치한 대상의 실루엣 이미지를 표현하는 시스템(300)에 있어서,

상기 원격지에 관련되는 입력 데이터를 수신하기 위한 수신 유닛(301)으로서, 상기 입력 데이터는 상기 원격지에서 사용자에게 의해 수동으로 입력되거나 상기 컴퓨터 디바이스에 의해 자동으로 요청되는, 상기 수신 유닛;

상기 수신된 입력 데이터에 기초하여 상기 원격지에서 적어도 하나의 로컬 상태를 그래픽으로 나타내는 적어도 하나의 그래픽 표시자를 얻기 위한 획득 수단(302)으로서,

- 상기 원격지에 대해 상태 관련 데이터에 대한 외부 서비스 에이전트들을 요청; 및

- 상기 상태 관련 데이터를 상기 적어도 하나의 그래픽 표시자로 변환하도록 구성되는, 상기 획득 수단; 및

상기 실루엣 이미지에 상기 적어도 하나의 그래픽 표시자를 통합하기 위한 프로세서(303)를 포함하는, 실루엣 이미지를 표현하는 시스템(300).

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명은 원격지에 위치한 대상의 실루엣 이미지 표시를 위한 방법 및 시스템에 관한 것이다.

배경 기술

[0002] 사랑하는 사람들, 친구들 또는 친척이 집에서 멀리 떨어져 여행하고 있을 때, 어떻게든 해서 그 사람에게 다소 가깝게 느끼기 위한 필요성이 종종 존재한다. 그림자 영화(shadow theatre)가 연락을 하는 방식으로 제안되었고, 지속적으로 여전히 눈에 띄지 않는 것으로서 특징지어질 수 있고, 여기에서, 원격지 사람의 실루엣은 아마도 스폿 라이트(spot light)로 디스플레이되고, 스폿 라이트의 컬러는 임의의 상태 또는 무드(mood)의 큐(cue) 또는 표시자로서 동작할 수 있다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0003] 본 발명의 목적은 원격지 사람이 머무르고 있는 환경에 대해 실루엣 이미지를 보다 특징적으로 만드는 것을 목

표로, 종래 기술의 그림자 영화 디스플레이들을 개선하는 것이다.

과제의 해결 수단

- [0004] 한 가지 양태에 따라, 본 발명은 원격지에 위치한 대상의 실루엣 이미지 표시 방법에 관한 것으로:
- [0005] - 원격지에 관련된 입력 데이터를 수신하는 단계,
- [0006] - 수신된 입력 데이터에 기초하여, 원격지에서 적어도 하나의 로컬 상태(local condition)를 그래픽으로 나타내는 적어도 하나의 그래픽 표시자를 획득 단계, 및
- [0007] - 실루엣 이미지에서 적어도 하나의 그래픽 표시자를 통합시키는 단계를 포함한다.
- [0008] 그러므로, 부가적인 정보는 원격지 사람이 머물고 있는 원격지에 관련되어 제공되며, 그것은 실루엣 이미지에 통합될 때, 그/그녀의 상황에 대한 끊임없는 인식을 생성한다. 이것이, 그림자 영화를 시청할 때, 그/그녀가 그것을 끊임없이 인식한다는 느낌으로 뷰어(viewer)를 그 환경에 몰두시키므로, 이것은 그 사람 가까이 있다는 느낌을 부가한다. 누군가 집에서 멀리 떨어져 있을 때 그러한 환경 변화들의 예는, 시간, 날씨, 및 풍경이다. 이들 모두는 그림자 영화에 통합될 수 있고, 그림자 영화의 개념, 즉 불변이고 눈에 거슬리지 않은, 라인에 있는 것으로서 렌더(render)되고, 지식 기반의 정보(knowledge-based information)보다는 오히려 느낌(feeling)의 종류로서 직접 중재(mediate)될 수 있다. 이런 식으로, 아이디어는, 실루엣에 관련된 압도적인 양의 정보로 인해, 이것이 그림자 영화에 의해 생성되는 근사(closeness)에 대한 인식을 배경(background)로 푸시(push)하기 때문에, 다른 사람의 실제 위치의 가상적인 뷰를 렌더링하지 않는 것이다.
- [0009] 또한, 그래픽 표시자가 실제 이미지(디지털 이미지) 대신에 실루엣 이미지와 연계하여 디스플레이된다는 사실은, 부가적인 프로세싱 파워가 그밖에 요구되는 사용자의 로컬 측(local side)에서 요구되지 않음을 의미한다.
- [0010] 일 실시예에서, 수신된 입력 데이터는 아래의 것으로부터 선택되는 하나 이상의 데이터를 포함한다:
- [0011] - 로컬 사용자 측에서의 시간,
- [0012] - 원격지 측에서의 시간,
- [0013] - 실제 날씨를 나타내는 데이터,
- [0014] - 원격지의 지리적인 데이터.
- [0015] 일 실시예에서, 적어도 하나의 그래픽 표시자를 획득 단계는, 상기 데이터가 적어도 하나의 그래픽 표시자를 생성하는데 있어 입력으로서 사용되는 로컬 사용자 측에서 수행된다.
- [0016] 그러므로, 상기 방법은, 사용자에 의한 "한번" 입력 외에, 임의의 외부 입력 데이터에 의존하지 않는다. 이 매우 간단한 구현은, 많은 경우들에서, 원격지의 사랑하는 사람의 위치에서 시각의 간단한 표시를 갖는다는 사실에 관련되며, 사용자는 이미 작은 비트 클로저(little bit closer)를 느끼는 다소 기본적인 형태를 소환(involve)할 수 있다. 예로서, 원격지 사람의 위치에서 로컬 시간만에 기초하여, 실루엣 이미지에 포함될 수 있는, 태양/달 다이얼(sun/mood dial) 또는 조명 특성(lighting characteristic) 및 유사한 그래픽 표시자가 제공될 수 있다. 원격지의 이 로컬 시간은 사용자의 의해 일단 설정된 내부 클럭(internal clock)에 의해 유지될 수 있다. 대안으로, 사용자는 한번, 그 자신의 로컬 시간에 대해 원격지 친구의 위치에 대한 시간-오프셋(time-offset)을 입력한다. 또는, 사용자는 그의 위치 및 그의 원격지 친구의 위치를 한번 입력하고, 그 후에, 시스템이 예컨대 간단한 참조표로부터 시간 차이를 결정한다. 그 날씨를 포함함으로써, 예컨대 겨울에, 그래픽 표시자(예컨대, 태양/달)가 차후에 빛을 받고, 초기에 어둠(dark)을 받도록, 시각 그래픽 표시자(time-of-day graphical indicator)를 날씨에 대해 채택하는 것이 가능하다.
- [0017] 일 실시예에서, 상기 적어도 하나의 그래픽 표시자를 생성하는 단계는, 디스플레이될 그래픽 표시자에게 원격지에 관련된 데이터를 링크하는 규칙들의 세트에 기초한다.
- [0018] 일 실시예에서, 규칙들의 세트는, 디스플레이될 그래픽 표시자에게 원격지에 관련된 데이터를 링크하는 룩업 테이블이다.
- [0019] 일 실시예에서, 규칙들의 세트는, 수학적 규칙의 출력이 디스플레이될 적어도 하나의 그래픽 표시자인, 입력 변수(input variable)로서 수신된 입력 데이터를 사용하는 수학적 규칙이다. 따라서, 예컨대, 시각 표시자의

경우에, 예컨대 시간에 따라 태양의 위치를 링크하는 수학적 규칙(공식)을 만드는 것이 용이하다.

- [0020] 일 실시예에서, 적어도 하나의 그래픽 표시자는, 수평을 표시하는 수평선 및 태양 또는 달을 표시하는 구형 아이콘을 포함하고, 여기에서, 참조표는 실루엣 이미지 영역 내에서 수평선 위로 올라오는 태양을 애니메이션(animate)하기 위해 구형 아이콘의 위치선에 원격지의 시간을 연관시킨다.
- [0021] 일 실시예에서, 적어도 하나의 그래픽 표시자를 획득 단계는:
- [0022] - 원격지에 대한 조건 관련 데이터(condition related data)에 대한 외부 서비스 에이전트들을 요청하는 단계, 및
- [0023] - 조건 관련 데이터를 상기 적어도 하나의 그래픽 표시자로 변환하는 단계를 포함한다.
- [0024] 일 실시예에서, 외부 서비스 에이전트들은:
- [0025] - 원격지에서 날씨 관련 정보를 공급하거나, 날씨 관련 정보를 그래픽으로 나타내는 상기 그래픽 표시자를 공급하는, 날씨 서비스 에이전트, 또는
- [0026] - 원격지에서 금융 관련 정보를 공급하거나, 원격지에서 금융 상황을 그래픽으로 나타내는 상기 그래픽 표시자를 공급하는, 금융 서비스 에이전트, 또는
- [0027] - 원격지에서 사회 관련 정보(social related information)를 공급하거나, 원격지에서 사회 상황을 그래픽으로 나타내는 상기 그래픽 표시자를 공급하는, 사회 서비스 에이전트로부터 선택된다.
- [0028] 일 실시예에서, 원격지에 관련되는 데이터는 사용자로부터 수신된 입력 명령에 대한 응답으로서 원격지 서비스 에이전트들에 의해 발행되고(issued), 입력 명령은 원격지를 식별하는 데이터를 포함한다. 원격지를 식별하는 그러한 데이터는 예컨대, 원격지의 나라/도시의 이름, 원격지의 나라/도시 코드들, 또는 임의 타입의 그래픽 데이터를 포함할 수 있다. 이후, 이들 데이터는, 수신된 데이터에 기초하여, 그 경우에, 날씨 관련 데이터인 원격지에 관련되는 데이터를 발행하는, 날씨 관측소에 전송된다. 변환 단계는, 사용자의 로컬 측이 그래픽 표시자를 수신하도록 날씨 관측소에서 수행될 수 있고, 또는 변환 단계는 사용자의 로컬 측에서 수행될 수 있다. 따라서, 본 실시예에서, 사용자는 원격지에 관련되는 상기 데이터에 대한 또는 상기 적어도 하나의 그래픽 표시자(예컨대, 그것이 구름 낀 또는 맑은 하늘 또는 비가 오거나, 비가 오지 않는지 등을 보여주는 이미지)에 대한 다양한 서버들을 요청할 수 있다.
- [0029] 일 실시예에서, 원격지에 관련되는 데이터는, 이러한 실루엣 이미지를 포함하는 소프트웨어 프로그램을 시작할 때 또는 실루엣 이미지를 디스플레이하기 위해 사용자 요청으로부터 요청 명령에 대한 응답으로서 원격지 서비스 에이전트들에 의해 발행된다. 따라서, 상기 명령은, 사용자가 실루엣이 디스플레이되도록 요청할 때 자동으로 발행된다. 그렇게 함으로써, 실루엣의 선택은, 원격지 대상(실루엣 이미지)의 위치, 즉 원격지 사람이 현재 위치되는 곳에 관한 데이터를 포함한다. 이후, 이들 데이터(위치 데이터)는 적절한 그래픽 표시자 또는 원격지에 관련되는 데이터를 얻기 위해 원격지 서비스 에이전트들에 의해 사용된다.
- [0030] 일 실시예에서, 실루엣 이미지에서 적어도 하나의 그래픽 표시자를 통합하는 단계는 배경 이미지로서 동작하는 기존의 실루엣 이미지 상에 적어도 하나의 그래픽 표시자를 부가하는 단계를 포함한다. 이것은, 적어도 하나의 그래픽 표시자를 포함하는 새로운 실루엣 이미지를 생성하는 대신에, 그래픽 표시자가 간단히 기존의 실루엣 이미지에 부가되는 시나리오이다.
- [0031] 일 실시예에서, 실루엣 이미지에서 적어도 하나의 그래픽 표시자를 통합하는 단계는 적어도 하나의 그래픽 표시자를 포함하는 실루엣 이미지를 생성하는 단계를 포함한다.
- [0032] 일 실시예에서, 적어도 하나의 그래픽 표시자는 개별 데이터 스트림으로서 사용자의 로컬 측에서 수신된다. 이것은, 예컨대 그래픽 표시자가 실루엣의 정수부(integral part)로서, 하지만 개별적으로 전송되지 않는다. 이것은, 사용자로 하여금 실루엣 이미지에서 그래픽 표시자를 포함하는지의 여부를 결정하도록 허용한다.
- [0033] 일 실시예에서, 상기 방법은, 적어도 하나의 그래픽 표시자가 실루엣의 부재(absence)시에 디스플레이되어야 함을 나타내는 사용자로부터 명령을 수신하는 단계를 더 포함한다.
- [0034] 일 실시예에서, 적어도 하나의 그래픽 표시자는:
- [0035] - 원격지 및/또는 사용자의 로컬 측에서 시간을 나타내는 시간 표시자,

- [0036] - 원격지 및/또는 사용자의 로컬 측에서 데이터를 나타내는 데이터 표시자,
- [0037] - 원격지의 날씨 상태를 나타내는 날씨 상태 표시자,
- [0038] - 원격지를 나타내는 위치 관련 표시자,
- [0039] - 원격지에서 사용자에게 대한 금융 상태를 나타내는 금융 표시자,
- [0040] - 원격지에서 사용자에게 대한 사회 상태들을 나타내는 사회 표시자, 및
- [0041] - 원격지에서 사용자의 무드(mood)를 나타내는 무드 표시자 중 하나 이상을 포함한다.
- [0042] 일 실시예에서, 상기 방법은, 다수의 그래픽 표시자들을 사용자에게 디스플레이하는 단계 및 디스플레이된 그래픽 표시자들 중 어느 것이 실루엣 이미지에 통합되는지를 나타내는 사용자로부터 선택 명령을 수신하는 단계를 더 포함한다.
- [0043] 따라서, 그래픽 표시자들이 실루엣 이미지에서 통합되는, 사용자가 선택할 수 있는, 사용자에게 친숙한 방식/인터페이스가 제공된다.
- [0044] 또 다른 특징에 따라, 본 발명은 제품이 컴퓨터 상에서 운용될 때, 상술한 방법 단계들을 실행하도록 프로세싱 유닛에 지시하기 위한 컴퓨터 프로그램 제품에 관한 것이다.
- [0045] 또 다른 특징에 따라, 본 발명은 원격지에 위치한 대상을 나타내는 실루엣 이미지에 대한 시스템에 관한 것으로:
- [0046] - 원격지에 관련되는 입력 데이터를 수신하기 위한 수신 유닛,
- [0047] - 수신된 입력 데이터에 기초하여, 원격지에서 적어도 하나의 로컬 상태를 그래픽으로 나타내는 적어도 하나의 그래픽 표시자를 얻기 위한 획득 단계, 및
- [0048] - 실루엣 이미지에서 적어도 하나의 그래픽 표시자를 통합하기 위한 프로세서를 포함한다.
- [0049] 본 발명의 양태들은 다른 양태들 중 어느 하나와 각각 조합될 수 있다. 본 발명의 여러 가지 양태들은 이하에서 설명되는 실시예들을 참조하여 명백해진다.
- [0050] 본 발명의 실시예들은 도면들을 참조하여, 단지 예로서 설명될 것이다.

발명의 효과

- [0051] 본 발명은 원격지 사람이 머무르고 있는 환경에 대해 실루엣 이미지를 보다 특징적으로 만드는 것으로, 종래 기술의 그림자 영화 디스플레이들을 개선한다.

도면의 간단한 설명

- [0052] 도 1은 본 발명에 따르는 방법의 흐름도.
- 도 2a 및 도 2b는 원격지에 위치한 대상을 나타내는 실루엣 이미지의 예들을 도시하는 도면.
- 도 3은 실루엣 이미지 표시에 대한 본 발명에 따르는 시스템을 도시하는 도면.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0053] 도 1은 원격지에 위치한 대상을 나타내는 실루엣 이미지의 본 발명에 따른 방법의 흐름도를 도시한다.
- [0054] 단계(S1)(101)에서, 원격지에 관련되는 입력 데이터가 수신되고, 수신된 입력 데이터는 로컬 사용자 측에서의 시간, 원격지 측에서의 시간, 실제 날씨를 나타내는 데이터, 원격지의 지리적인 데이터 등을 포함할 수 있다. 이러한 목록은 철저히 않다는 것에 주목해야 한다. 이들 데이터는 사용자에게 의해 수동으로 입력될 수 있고, 또는 이들 데이터는 예컨대, 사용자의 로컬 측에서 컴퓨터에 의해 자동으로 요청될 수 있다.
- [0055] 단계(S2)(103)에서, 원격지에서 적어도 하나의 로컬 상태를 그래픽으로 나타내는 적어도 하나의 그래픽 표시자가 수신된 입력 데이터에 기초하여 얻어진다.
- [0056] 단계(S3)(105)에서, 적어도 하나의 그래픽 표시자는 실루엣 이미지에서 통합된다.
- [0057] 일 실시예에서, 이 획득 단계는, 원격지에 관련되는 상기 데이터에 기초하여, 적어도 하나의 그래픽 표시자가

추출되는 로컬 사용자 측에서 행해진다. 예로서, 사용자 로컬 측에서의 메모리는 다수의 상이한 아이콘들, 예컨대 흐린 날씨, 맑은 하늘, 안개, 비 등을 저장할 수 있다. 그러므로, 원격지에 관련되는 상기 데이터는 사용자 측으로부터의 요청에 대한 응답으로서 외부 서비스 에이전트들로부터 전송될 수 있고, 여기에서, 요청은 원격지를 식별하는 데이터를 포함한다. 외부 서비스 에이전트들은 예로서, 원격지에서 날씨 관련 정보를 공급하는 날씨 서비스 에이전트, 또는 원격지에서 금융 관련 정보를 공급하는 금융 서비스 에이전트, 또는 원격지에서 사회 관련 정보를 공급하는 사회 서비스 에이전트를 포함할 수 있다. 이후, 이들 데이터는 예컨대, 원격지에 관련되는 데이터(예컨대, 원격지에서 비가 오고 있음을 나타내는 데이터)를 적절한 그래픽 표시자로 변환시키는 사용자의 PC 컴퓨터에서 수신된다. 예로서, 수신된 데이터가 시간이고, 그 시간이, 원격지에서 밤(night)임을 보여 주면, 그래픽 표시자는 어두운 배경 이미지 또는 달(moon)로서 나타날 수 있다. 이들 서비스 에이전트들은, 원격지에 관련되는 데이터를 전송하는 대신에, 상기 그래픽 표시자(아이콘들)를 전송할 수 있다. 이어서, 사용자의 PC 컴퓨터는 대신 수신된 아이콘을 실루엣 이미지에 통합시킬 수 있다.

[0058] 또 다른 예로서, 시간에 관련되는 데이터(로컬 사용자 측에서, 또는 원격지에서)는 원격지 사람의 위치에서 로컬 시간에만 기초하여 실루엣 이미지에서 시각 표시(예를 들면, 태양/달 다이얼(sun/mood dial) 또는 조명 특성(lighting characteristic))를 공급하는데 사용될 수 있다. 원격지에서의 이 로컬 시간은 사용자에게 의해 한번 설정되는 내부 클럭으로써 유지될 수 있다. 선택적으로, 사용자는 그 자신의 로컬 시간에 관련되는 원격지 친구의 위치에 대한 시간-오프셋을 한번 입력한다. 사용자는 또한, 그의 위치 및 그의 원격지 친구의 위치를 입력할 수 있고, 그 후에, 시스템은 간단한 룩업 테이블로부터 시간차를 결정한다.

[0059] 상기 적어도 하나의 그래픽 표시자를 획득 단계는 일 실시예에서, 원격지에 관련되는 입력 데이터를 디스플레이 될 그래픽 표시자에 링크하는 규칙들의 세트에 기초한다. 이것은, 원격지에 관련되는 입력 데이터를 디스플레이 될 그래픽 표시자에 링크하는 룩업 테이블에 기초할 수 있다.

[0060] 일 실시예에서, 원격지에 관련되는 입력 데이터는 사용자로부터 수신된 입력 명령에 대한 응답으로서 원격지 서비스 에이전트들에 의해 발행되고, 여기에서, 입력 명령은, 하나의 방식으로 또는 또 다른 방식으로 원격지를 식별하는 데이터를 포함한다. 따라서, 이것은, 이 데이터가 실질적으로 예컨대 외부 서버에 전달되는 원격지에서 나라/도시 코드 또는 도시 명칭을 입력하는 경우이다. 예로서, 사용자는, 다른 나라에 머무르고 있는 그의 파트너(예컨대, "페이스북"을 통해)와 채팅하고, 원격지 사람의 이미지가 실루엣 이미지로서 디스플레이된다. 예컨대, 도시 코드 정보를 입력함으로써, 그것들은 그것들을 수신하고, 예컨대 사용자의 로컬 디바이스에 원격지에 관련되는 하나 이상의 데이터를 전송함으로써 응답하는, 하나 또는 여러 개의 외부 서버들에 전송된다.

[0061] 또 다른 실시예에서, 원격지에 관련되는 데이터는, 그러한 실루엣 이미지를 포함하는 소프트웨어 프로그램을 시작할 때 또는 실루엣 이미지를 디스플레이하도록 요청하는 사용자로부터 수신된 요청 명령에 대한 응답으로서 원격지에서 발행된다. 따라서, "페이스북"을 통해, 주어진 원격지 사람과 채팅할 때, 정보는, 이 원격지 사람이 실제로 위치되는 곳에 관련되어 발행된다. 이 정보는 원격지 사람에게 의해 수동으로 입력된다. 이 원격지 사람에게 채팅을 시작할 때, 원격지에 관련되는 이들 데이터는, 예컨대 수신된 데이터에 응답하고, 원격지에 관련되는 데이터를 제공하는, 상기 날씨 서버, 금융 서버 등에 전송된다. 예로서, 금융 서버는, 주식 시장이 업(up)/다운(down)하는 중인지를 나타내는 금융 데이터 또는 임의 종류의 금융 표시자를 발행한다.

[0062] 실루엣 이미지에서 적어도 하나의 그래픽 표시자를 통합하는 단계는, 실루엣 이미지인 제 1 이미지 상의 그래픽 표시자인 제 2 이미지를 중첩하기 위해, 배경 이미지로서 동작하거나, 바꿔 말하면, 기존의 실루엣 이미지 상에 적어도 하나의 그래픽 표시자를 부가하는 단계를 포함한다. 그러므로, 새로운 실루엣 이미지가 만들어지지 않고, 대신에, 이들 그래픽 표시자들은, 예컨대, 실루엣을 둘러싸는 점 같은 패턴을 디스플레이하는 비에 대한, 또는 실루엣을 둘러싸는 회색인 안개에 대한, 또는 구름이 임의의 속도로 이동하게 하는 바람에 대한 실루엣 이미지에 간단히 부가된다.

[0063] 또 다른 실시예에서, 실루엣 이미지에서 적어도 하나의 그래픽 표시자를 통합하는 단계는, 적어도 하나의 그래픽 표시자를 포함하는 실루엣 이미지를 생성하는 단계를 포함한다. 그러므로, 이 방식에서 원격지 상태들이 변할 때마다, 새로운 실루엣 이미지가 만들어진다.

[0064] 단계(S4)(107)에서, 상기 방법은, 다수의 그래픽 표시자들을 사용자에게 디스플레이하고, 디스플레이된 그래픽 표시자들 중 어느 것이 실루엣 이미지에서 통합되는지를 나타내는 사용자로부터의 선택 명령을 수신하는 단계를 더 포함한다. 따라서, 사용자는, 그가, 예컨대, 원격지 또는 사용자의 로컬 측에서 시간을 나타내는 시간 표시자, 원격지 및/또는 사용자의 로컬 측에서 데이터를 나타내는 데이터 표시자, 원격지의 날씨 상태를 나타내는 날씨 상태 표시자, 원격지에서 사용자에게 대한 금융 상태를 나타내는 금융 표시자, 원격지에서 사용자에게 대한 사

회 상태들을 나타내는 사회 표시자, 원격지에서 사용자의 무드를 나타내는 무드 표시자 등을 포함하고자 하는지를 지정함으로써 그의 실루엣 이미지 표시를 주문제작할 수 있다.

- [0065] 단계(S5)(109)에서, 상기 방법은, 적어도 하나의 그래픽 표시자가 실루엣의 부재시에 디스플레이되어야 함을 나타내는 사용자로부터의 명령을 수신하는 단계를 더 포함한다.
- [0066] 도 2a는, 실루엣 이미지(200)가 컴퓨터 스크린(210) 상에 디스플레이되는, 원격지에서 위치된 대상의 실루엣 이미지 표시의 일 예를 도시한다. 이것은 이동전화 등과 같은 휴대용 컴퓨터 디바이스 상의 스크린일 수 있다.
- [0067] 여기에 도시된 바와 같은 그래픽 표시자는 태양(태양과 같은 실루엣)을 나타내는 원형 모양 아이콘(201)이고, 수평 라인 아이콘(202)은 수평선을 나타낼 수 있다. 시각은 여기에서 도시되는 바와 같이, 상기 록업 테이블이 실루엣 이미지 영역(태양의 이동 경로가 화살표로 나타내짐) 내의 수평선 위로 올라오는 태양을 애니메이션하기 위해 원형 모양 아이콘의 포지션에 대해 원격지에서의 시각을 연관시키도록 적용될 수 있는, 태양(201)의 포지션으로써 나타내질 수 있다. 그러므로, 태양과 같은 실루엣은 아이콘의 포지션이 수평선에 근접한 왼쪽에서 수평선에 근접한 오른쪽으로 반원형으로 변하게 되는 시간의 함수로서 도시된다. 모든 이들 규칙들의 세트는 실루엣 이미지에서 태양의 포지션에 대해 원격지에서의 시각을 링크하는 상기 록업 테이블에서 규정될 수 있다.
- [0068] 여기에서 도시된 바와 같이, 원격지에서의 대상이 행복함(203)을 나타내는 그래픽 무드 표시자가 또한 디스플레이된다. 이 무드 표시자는, 예컨대 원격지에서의 대상(예컨대, 대상은 직업(job)을 수신함)에 관한 일부 데이터를 제공한 외부 서비스 제공자로부터 얻어질 수 있고, 또는 이 그래픽 무드 표시자는, 이 대상이 이 시간에만 행복일 수 있음을 나타내는 좋은 날씨와 연계하여 디스플레이된다. 이 무드 표시자는 또한, 대학에서의 시험들이 완료되었음(외부 서비스는 시험 시간이 끝났음을 보여주는 대학 캘린더임)을 나타낼 수 있다. 또한, 어플리케이션이 MSN과 같은 서비스인 경우에, 무드 정보는 물론, 원격지 사용자 자신(예컨대, 이동 전화, PDA 등)으로부터 기인하는데, 왜냐하면, 그 경우에, 데이터 접속이 어쨌든 제공되기 때문이다.
- [0069] 도 2b는, 무드 표시자(205) 및 회색 배경 컬러를 통해 묘사되는, 원격지에서 늦은 저녁 또는 밤임을 시간 표시자가 보여주는 시나리오를 그래픽으로 도시한다. 또한, (원격지 표시자 또는 그래픽 표시자를 통한) 날씨 서비스 에이전트로부터의 정보는 조명이 또한 존재함을 구름 아이콘(204)을 통해 나타낸다. 날씨 상태에 대한 이 아이콘은 전용 서버 또는 기존의 날씨 관측소들로부터 수집될 수 있다. 또 다른 예에서, 비에 대한 그래픽 표시자는 실루엣을 둘러싸는 점 같은 패턴을 디스플레이하고, 또는 안개에 대한 그래픽 표시자는 실루엣을 둘러싸는 회색을 디스플레이하고, 또는 바람에 대한 그래픽 표시자는 임의의 속도(도시되지 않음)로 구름들을 이동하게 하는 것이다.
- [0070] 또 다른 예로서, 상기 환경에 대해, 아이콘 스타일에서 지리적인 데이터를 디스플레이할 수 있는데, 예컨대, 산악 영역에서, 산의 이미지가 중첩되거나, 바다 가까이에서, 파도 같은 아이콘이 중첩되거나, 사막에 대해서, 선인장의 이미지가 중첩된다. 또한, 마을(예컨대, 원격지 영역에서 50,000만 미만의 인구)의 인상(impression)을 제공하기 위해, 마을의 인상은 소수 집들의 아이콘을 부가함으로써 제공될 수 있고, 또는 도시(예컨대, 원격지에서의 인구가 500,000 이상)는 마천루(를 갖는 스카이라인)를 보여주는 아이콘을 부가함으로써 제공될 수 있다.
- [0071] 원격지를 나타내는 추가적인 예들은, 원격지 대상이 위치되는 도시/나라, 예컨대 에펠탑(파리), 자유의 여신상(뉴욕), 풍차(네덜란드) 등의 아이콘에 대한 특징(characteristic)인 위치 관련 표시자를 사용하는 것을 포함한다.
- [0072] 모든 이들 부가적인 데이터는 일 실시예에서 부차적으로서 고려될 수 있고, 바람직하게는, 그것이 관심을 끌도록 디스플레이되지 않는다. 더욱이, 여러 가지 가능성들이 원리적으로, 개별적으로 행해지거나, 서로의 탑(top) 상에서 행해지거나, 사용자에게 의해 선택된다.
- [0073] 도 3은 원격지에 위치된 대상의 실루엣 이미지 표시를 위한 본 발명에 따른 시스템(300)을 도시하며, 그것은, 원격지에 관련되는 입력 데이터(304)를 수신하기 위한 수신 유닛(R)(301), 수신된 입력 데이터에 기초하여, 원격지에서 적어도 하나의 로컬 상태를 그래픽으로 나타내는 적어도 하나의 그래픽 표시자(305)를 얻기 위한 획득 수단(O_M)(302), 및 실루엣 이미지에서 적어도 하나의 그래픽 표시자(305)를 통합하기 위한 프로세서(P)(303)를 포함한다.
- [0074] 수신 유닛(R)(301)은, 입력 데이터에 관련하여 사용자로부터 키보드 명령들을 수신하기 위한 키보드, 또는 스피치 명령(speech command)을 통해 상기 데이터를 수신하기 위한 스피치 인식 시스템, 또는 마우스 명령(들)을 통해 상기 데이터를 수신하기 위한 마우스 등과 같은 입력 유닛일 수 있다. 또한, 어플리케이션이 원격지 사용자

로의 데이터 접속을 포함하는 경우(예컨대, MSN), 수신 유닛은 또한 원격지 사용자 디바이스로부터, 또는 지리적인 위치의 경우에는, 간단히 원격지 사용자의 IP 어드레스로부터 요청된 정보를 수신하는 수신기를 포함할 수 있다.

[0075] 획득 수단(O_M)(302)은 예로서, 수신된 입력 데이터에 기초하여 적절한 그래픽 표시자들을 예컨대 메모리로부터 추출하기 위한 프로세서를 포함할 수 있다. 획득 수단(O_M)(302)은 또한 유선 또는 무선 통신 채널(307)을 통해, 날씨 서비스 제공자, 금융 서비스 제공자 등(도 1 참조)과 같은 외부 서비스 제공자들(306)로부터 그래픽 표시자들을 수신하는 수신기를 포함할 수 있다. 프로세서(P)는 실루엣 이미지에서 적어도 하나의 그래픽 표시자를 통합하도록 적용되고, 여기에서 통합하는 것은 실루엣 이미지에서 적어도 하나의 그래픽 표시자를 통합하는 것을 포함한다. 이들 하나 이상의 그래픽 표시자들은 일 실시예에서, 부차적인 데이터로서 고려될 수 있고, 바람직하게는 그것이 관심을 끌도록 디스플레이되지 않는다.

[0076] 시스템은, 예컨대 PC 컴퓨터(306) 또는 디스플레이 스크린을 포함하는 휴대용 컴퓨터와 같은 디스플레이를 갖는 임의 타입의 디바이스, 또는 이동 전화, 디지털 포토 프레임(digital photo frame) 등에 로컬 사용자 측에서 포함될 수 있다. 프로세싱 단계들은 외부적으로 수행될 수 있고, 여기에서, 하나 이상의 그래픽 표시자와 함께 실루엣 이미지가 로컬 사용자 측에서 수신된다.

[0077] 개시된 실시예의 임의의 특정한 세부사항들은 본 발명의 명백한 이해를 제공하기 위해, 제한보다는 설명의 목적으로 설정된다. 하지만, 본 발명이 본 명세서의 사상 및 범위에서 실질적으로 벗어남이 없이, 여기에서 설명된 세부사항들에 정확하게 따르지 않는 다른 실시예에서 실시될 수 있음을 본 기술분야의 숙련자들에 의해 이해되어야 한다. 또한, 이러한 배경에서, 간략화 및 명료화를 위해, 공지된 장치들, 회로들, 및 방법들의 상세한 설명들은 불필요한 세부사항 및 가능한 혼동을 회피하기 위해 생략된다.

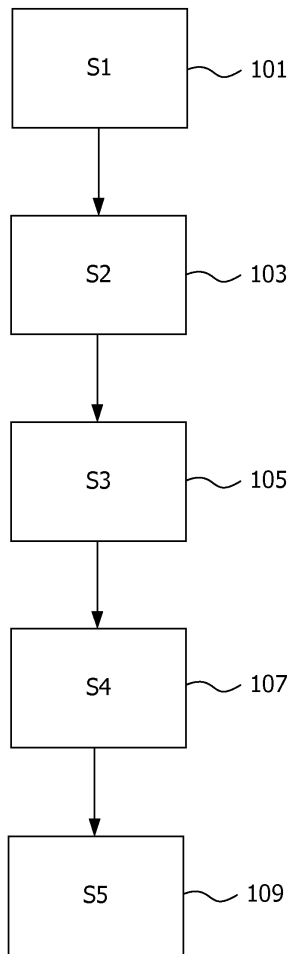
[0078] 도면번호들은 청구범위에 포함되어 있지만, 도면번호들의 포함은 단지 명료성의 이유이며, 청구범위를 제한하는 것으로 고려되지는 않는다.

부호의 설명

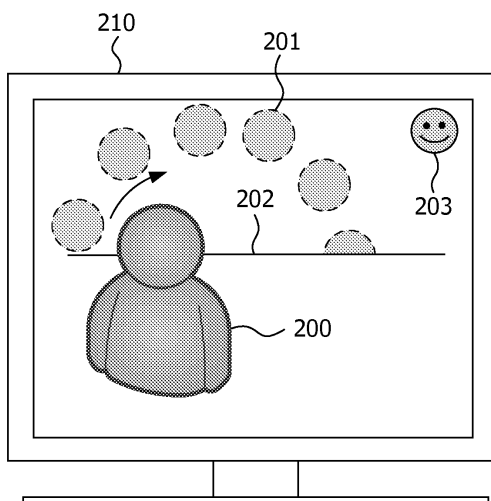
- | | | |
|--------|--------------|--------------------|
| [0079] | 200: 실루엣 이미지 | 201: 원형 모양 아이콘 |
| | 210: 컴퓨터 스크린 | 301: 수신 유닛 |
| | 304: 입력 데이터 | 307: 유선 및 무선 통신 채널 |

도면

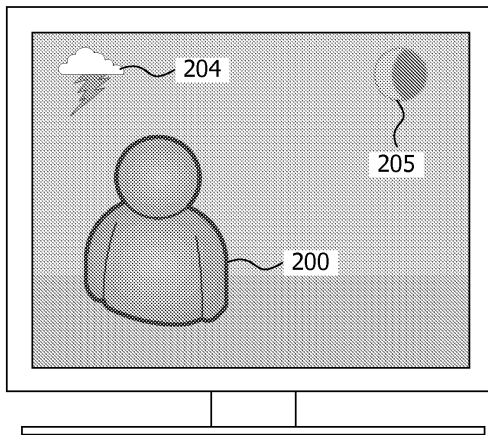
도면1



도면2a



도면2b



도면3

