

【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】令和 2 年 8 月 13 日 (2020.8.13)

【公表番号】特表 2020-520000 (P2020-520000A)
 【公表日】令和 2 年 7 月 2 日 (2020.7.2)
 【年通号数】公開・登録公報 2020-026
 【出願番号】特願 2019-560385 (P2019-560385)
 【国際特許分類】

G 0 6 T 19/00 (2011.01)
 G 0 6 T 7/00 (2017.01)
 G 0 6 F 3/0481 (2013.01)
 G 0 6 F 3/0484 (2013.01)
 G 0 9 G 5/00 (2006.01)

【 F I 】

G 0 6 T 19/00 6 0 0
 G 0 6 T 7/00 3 5 0 C
 G 0 6 F 3/0481 1 5 0
 G 0 6 F 3/0484 1 2 0
 G 0 9 G 5/00 5 1 0 A
 G 0 9 G 5/00 5 5 0 C
 G 0 9 G 5/00 5 1 0 H

【手続補正書】
 【提出日】令和 2 年 5 月 27 日 (2020.5.27)
 【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】

システムであって、

1 つまたは複数のコンピュータプロセッサと、

1 つまたは複数のコンピュータメモリと、

前記 1 つまたは複数のコンピュータメモリに組み込まれた一組の命令であって、ユーザの混合現実対応デバイス上の混合現実環境内で複数のコンテキストアプリケーションを実施するための複数の動作を実行させるように前記 1 つまたは複数のコンピュータプロセッサを設定する前記 1 つまたは複数の命令と、を備え、

前記複数の動作は、

前記混合現実対応デバイスのセンサによって捕捉される少なくとも 1 つの現実世界のオブジェクトの 1 つまたは複数の属性にオブジェクト認識アルゴリズムを適用することにより、前記混合現実環境内の少なくとも 1 つの現実世界のオブジェクトを識別すること、

前記複数のコンテキストアプリケーションの第 1 のコンテキストアプリケーションを使用して、第 1 の組のコンテキストトリガーと前記複数のコンテキストアプリケーションのうちの第 2 のコンテキストアプリケーションとの間の関連付けを決定することであって、前記第 1 のコンテキストアプリケーションはランチャアプリケーションである、前記関連付けを決定すること、

前記第 1 の組のコンテキストトリガーのうちの少なくとも 1 つが満足されたとの判定に基づいて前記第 2 のコンテキストアプリケーションを開始することであって、前記第 1 の

組のコンテキストトリガーのうちの少なくとも1つが満足されたとの判定は、前記混合現実対応デバイスのセンサによって捕捉された周囲に対応するリアルタイムデータの分析に基づくものであり、前記混合現実環境において前記第2のコンテキストアプリケーションに関連する少なくとも1つの仮想オブジェクトを提示することを含む前記第2のコンテキストアプリケーションを開始すること、

前記少なくとも1つの仮想オブジェクトとのユーザの対話が、前記第2のコンテキストアプリケーションに関連付けられた第2の組のコンテキストトリガーを満足するとの判定に基づいて前記第2のコンテキストアプリケーション内で機能呼び出すことであって、前記少なくとも1つの仮想オブジェクトとのユーザの対話が、前記第2のコンテキストアプリケーションに関連付けられた第2の組のコンテキストトリガーを満足するとの判定は、前記第2のコンテキストアプリケーションによって定義された対話ルールに基づくものである、前記呼び出すこと、を備える、システム。

【請求項2】

前記オブジェクト認識アルゴリズムを適用することは、

人工知能を使用して、前記混合現実環境内の前記少なくとも1つの現実世界のオブジェクトの識別を実行することを含む、請求項1に記載のシステム。

【請求項3】

前記第2のコンテキストアプリケーションによる前記少なくとも1つの仮想オブジェクトを提示することは、

前記ユーザと、第2の混合現実対応デバイス上で実行される前記第2のコンテキストアプリケーションに関連付けられた共有表示層との間の対応に基づく、請求項1に記載のシステム。

【請求項4】

前記ユーザの対話は、前記少なくとも1つの現実世界のオブジェクトをコントローラとして使用することを含む、請求項1に記載のシステム。

【請求項5】

前記第2のコンテキストアプリケーションを開始することは、

減損現実技術を適用して前記混合現実対応デバイス上の前記少なくとも1つの現実世界のオブジェクトの描写を変更することを含む、請求項1に記載のシステム。

【請求項6】

前記少なくとも1つの現実世界のオブジェクトをコントローラとして使用することは、

前記現実世界のオブジェクトを3次元で操作して、前記第2のコンテキストアプリケーション内のアクションを制御することを含み、

前記アクションは、前記第2のコンテキストアプリケーションのアプリケーションプログラムインタフェースを使用して定義される、請求項4に記載のシステム。

【請求項7】

前記第1の組のコンテキストトリガーは、前記識別することの時刻に関するデータ、前記混合現実対応デバイスの位置に関するデータ、および前記混合現実環境内で識別される追加の一群の現実世界のオブジェクトに関するデータのうちの少なくとも2つを含む複数の要素の組み合わせを含む、請求項1に記載のシステム。

【請求項8】

方法であって、

一群の命令を1または複数のコンピュータメモリに組み込むことを備え、

前記一群の命令は、ユーザの混合現実対応デバイス上の混合現実環境内で複数のコンテキストアプリケーションを実施するための複数の動作を実行させるように1つまたは複数のコンピュータプロセッサを設定し、

前記複数の動作は、

前記混合現実対応デバイスのセンサによって捕捉される少なくとも1つの現実世界のオブジェクトの1つまたは複数の属性にオブジェクト認識アルゴリズムを適用することにより、前記混合現実環境内の少なくとも1つの現実世界のオブジェクトを識別すること、

前記複数のコンテキストアプリケーションの第1のコンテキストアプリケーションを使用して、第1の組のコンテキストトリガーと前記複数のコンテキストアプリケーションのうちの第2のコンテキストアプリケーションとの間の関連付けを決定することであって、前記第1のコンテキストアプリケーションはランチャーアプリケーションである、前記関連付けを決定すること、

前記第1の組のコンテキストトリガーのうちの少なくとも1つが満足されたとの判定に基づいて前記第2のコンテキストアプリケーションを開始することであって、前記第1の組のコンテキストトリガーのうちの少なくとも1つが満足されたとの判定は、前記混合現実対応デバイスのセンサによって捕捉された周囲に対応するリアルタイムデータの分析に基づくものであり、前記混合現実環境において前記第2のコンテキストアプリケーションに関連する少なくとも1つの仮想オブジェクトを提示することを含む前記第2のコンテキストアプリケーションを開始すること、

前記少なくとも1つの仮想オブジェクトとのユーザの対話が、前記第2のコンテキストアプリケーションに関連付けられた第2の組のコンテキストトリガーを満足するとの判定に基づいて前記第2のコンテキストアプリケーション内で機能呼び出すことであって、前記少なくとも1つの仮想オブジェクトとのユーザの対話が、前記第2のコンテキストアプリケーションに関連付けられた第2の組のコンテキストトリガーを満足するとの判定は、前記第2のコンテキストアプリケーションによって定義された対話ルールに基づくものである、前記呼び出すこと、を備える、方法。

【請求項9】

前記オブジェクト認識アルゴリズムを適用することは、

人工知能を使用して、前記混合現実環境内の前記少なくとも1つの現実世界のオブジェクトの識別を実行することを含む、請求項8に記載の方法。

【請求項10】

前記第2のコンテキストアプリケーションによる前記少なくとも1つの仮想オブジェクトを提示することは、

前記ユーザと、第2の混合現実対応デバイス上で実行される前記第2のコンテキストアプリケーションに関連付けられた共有表示層との間の対応に基づく、請求項8に記載の方法。

【請求項11】

前記ユーザの対話は、前記少なくとも1つの現実世界のオブジェクトをコントローラとして使用することを含む、請求項8に記載の方法。

【請求項12】

前記第2のコンテキストアプリケーションを開始することは、

減損現実技術を適用して前記混合現実対応デバイス上の前記少なくとも1つの現実世界のオブジェクトの描写を変更することを含む、請求項8に記載の方法。

【請求項13】

前記少なくとも1つの現実世界のオブジェクトをコントローラとして使用することは、

前記現実世界のオブジェクトを3次元で操作して、前記第2のコンテキストアプリケーション内のアクションを制御することを含み、

前記アクションは、前記第2のコンテキストアプリケーションのアプリケーションプログラムインタフェースを使用して定義される、請求項11に記載の方法。

【請求項14】

前記第1の組のコンテキストトリガーは、前記識別することの時刻に関するデータ、前記混合現実対応デバイスの位置に関するデータ、および前記混合現実環境内で識別される追加の組の現実世界のオブジェクトに関するデータのうちの少なくとも2つを含む複数の要素の組み合わせを含む、請求項8に記載の方法。

【請求項15】

一組の命令を備える非一時的マシン可読媒体であって、

前記一組の命令は、ユーザの混合現実対応デバイス上の混合現実環境内で複数のコンテ

キストアプリケーションを実施するための複数の動作を実行させるように１つまたは複数のコンピュータプロセッサを設定し、

前記複数の動作は、

前記混合現実対応デバイスのセンサによって捕捉される少なくとも１つの現実世界のオブジェクトの１つまたは複数の属性にオブジェクト認識アルゴリズムを適用することにより、前記混合現実環境内の少なくとも１つの現実世界のオブジェクトを識別すること、

前記複数のコンテキストアプリケーションの第１のコンテキストアプリケーションを使用して、第１の組のコンテキストトリガーと前記複数のコンテキストアプリケーションのうちの第２のコンテキストアプリケーションとの間の関連付けを決定することであって、前記第１のコンテキストアプリケーションはランチャーアプリケーションである、前記関連付けを決定すること、

前記第１の組のコンテキストトリガーのうちの少なくとも１つが満足されたとの判定に基づいて前記第２のコンテキストアプリケーションを開始することであって、前記第１の組のコンテキストトリガーのうちの少なくとも１つが満足されたとの判定は、前記混合現実対応デバイスのセンサによって捕捉された周囲に対応するリアルタイムデータの分析に基づくものであり、前記混合現実環境において前記第２のコンテキストアプリケーションに関連する少なくとも１つの仮想オブジェクトを提示することを含む前記第２のコンテキストアプリケーションを開始すること、

前記少なくとも１つの仮想オブジェクトとのユーザの対話が、前記第２のコンテキストアプリケーションに関連付けられた第２の組のコンテキストトリガーを満足するとの判定に基づいて前記第２のコンテキストアプリケーション内で機能呼び出すことであって、前記少なくとも１つの仮想オブジェクトとのユーザの対話が、前記第２のコンテキストアプリケーションに関連付けられた第２の組のコンテキストトリガーを満足するとの判定は、前記第２のコンテキストアプリケーションによって定義された対話ルールに基づくものである、前記呼び出すこと、を備える、非一時的マシン可読媒体。

【請求項１６】

前記オブジェクト認識アルゴリズムを適用することは、

人工知能を使用して、前記混合現実環境内の前記少なくとも１つの現実世界のオブジェクトの識別を実行することを含む、請求項１５に記載の非一時的マシン可読媒体。

【請求項１７】

前記第２のコンテキストアプリケーションによる前記少なくとも１つの仮想オブジェクトを提示することは、

前記ユーザと、第２の混合現実対応デバイス上で実行される前記第２のコンテキストアプリケーションに関連付けられた共有表示層との間の対応に基づく、請求項１５に記載の非一時的マシン可読媒体。

【請求項１８】

前記ユーザの対話は、前記少なくとも１つの現実世界のオブジェクトをコントローラとして使用することを含む、請求項１５に記載の非一時的マシン可読媒体。

【請求項１９】

前記第２のコンテキストアプリケーションを開始することは、

減損現実技術を適用して前記混合現実対応デバイス上の前記少なくとも１つの現実世界のオブジェクトの描写を変更することを含む、請求項１５に記載の非一時的マシン可読媒体。

【請求項２０】

前記少なくとも１つの現実世界のオブジェクトをコントローラとして使用することは、

前記現実世界のオブジェクトを３次元で操作して、前記第２のコンテキストアプリケーション内のアクションを制御することを含み、

前記アクションは、前記第２のコンテキストアプリケーションのアプリケーションプログラムインタフェースを使用して定義される、請求項１８に記載の非一時的マシン可読媒体。