

【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25年3月28日(2013.3.28)

【公表番号】特表2012-525230(P2012-525230A)

【公表日】平成24年10月22日(2012.10.22)

【年通号数】公開・登録公報2012-043

【出願番号】特願2012-508733(P2012-508733)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

A 6 3 F 13/10 (2006.01)

G 0 6 F 3/01 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 F

A 6 3 F 13/10

G 0 6 F 3/01 3 1 0 C

【手続補正書】

【提出日】平成25年2月7日(2013.2.7)

【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】

ジェスチャベース計算環境を管理するための方法であって、

キャプチャ領域の画像を受け取るステップと、

前記画像内に描写されている第1のユーザーの少なくとも一部に基づいて当該第1のユーザーを識別するステップと、

前記第1のユーザーをプライマリー仮想ポートと関連付けるステップであって、前記プライマリー仮想ポートがセカンダリー仮想ポートが有しない特性と関連付けられており、前記計算環境のユーザーが前記プライマリー仮想ポートに結合又は結合解除可能であり、前記プライマリー仮想ポートにバウンドされているユーザーが当該プライマリー仮想ポートを介して前記計算環境へ入力することが可能であることを示しているものと、

前記画像内に描写されている第2のユーザーの少なくとも一部に基づいて当該第2のユーザーを識別するステップと、

前記第2のユーザーの識別に応答して、前記第2のユーザーを前記セカンダリー仮想ポートと関連付けるステップと、

前記第2のユーザーが自発的活動のジェスチャを行ったか前記第1のユーザーが退場ジェスチャを行ったか、前記第1のユーザーがゲームに負けたことに応答して、前記プライマリー仮想ポートから前記第1のユーザーの関係を断つステップと、

前記第1のユーザーが前記プライマリー仮想ポートから関係を断ったことに応答して、前記第2のユーザーの関連付けを前記セカンダリー仮想ポートから前記プライマリー仮想ポートへ更新するステップと、

を含む方法。

【請求項2】

前記第2のユーザーの関連付けを前記セカンダリー仮想ポートから前記プライマリー仮想ポートへ更新するステップが、

前記第1のユーザーに関連する特性を前記第2のユーザーへ移転するステップを含むこ

とを特徴とする請求項 1 記載の方法。

【請求項 3】

前記第 1 のユーザーをプライマリー仮想ポートと関連付けるステップが、
前記第 1 のユーザーが、入場コマンドを実行したことを決定するステップを含むことを
特徴とする請求項 1 記載の方法。

【請求項 4】

前記第 1 のユーザーをプライマリー仮想ポートと関連付けるステップが、
前記第 1 及び第 2 のユーザーの自発的活動に対するプロンプトの発行に対して、前記第
1 のユーザーが自発的活動のコマンドを発行したことの決定に応答して前記第 1 のユーザ
ーをプライマリー仮想ポートと関連付けるステップを含むことを特徴とする請求項 1 記載
の方法。

【請求項 5】

更に、
第 1 のユーザーの態様の決定、又は前記第 1 のユーザー用のユーザープロファイル情報
を受信するステップを含み、

前記第 1 のユーザーを前記プライマリー仮想ポートに関連付けることが、前記第 1 のユ
ーザーの前記態様又は前記ユーザープロファイル情報に基づいて実行されることを特徴と
する請求項 1 記載の方法。

【請求項 6】

ジェスチャベース計算環境を管理するためのシステムであって、
プロセッサーと、
プロセッサー実行可能命令を担持するメモリーと、
を含み、前記命令がプロセッサーで実行されたとき、
キャプチャ領域の画像を受け取るステップと、
前記画像内に描写されている第 1 のユーザーの少なくとも一部に基づいて当該第 1 の
ユーザーを識別するステップと、

前記第 1 のユーザーをプライマリー仮想ポートと関連付けるステップであって、前記
プライマリー仮想ポートがセカンダリー仮想ポートが有しない特性と関連付けられており
、前記計算環境のユーザーが前記プライマリー仮想ポートに結合又は結合解除可能であり
、前記プライマリー仮想ポートにバウンドされているユーザーが当該プライマリー仮想ポ
ートを介して前記計算環境へ入力することが可能であることを示しているものと、

前記画像内に描写されている第 2 のユーザーの少なくとも一部に基づいて当該第 2 の
ユーザーを識別するステップと、

前記第 2 のユーザーの識別に応答して、前記第 2 のユーザーを前記セカンダリー仮想
ポートと関連付けるステップと、

前記第 2 のユーザーが自発的活動のジェスチャを行ったか前記第 1 のユーザーが退場
ジェスチャを行ったか、前記第 1 のユーザーがゲームに負けたことに応答して、前記プラ
イマリー仮想ポートから前記第 1 のユーザーの関係を断つステップと、

前記第 1 のユーザーが前記プライマリー仮想ポートから関係を断ったことに応答して
、前記第 2 のユーザーの前記仮想ポートを前記セカンダリー仮想ポートから前記プライマ
リー仮想ポートへ更新するステップと、

を実行するシステム。

【請求項 7】

前記画像が、立体画像を含むことを特徴とする請求項 6 記載のシステム。

【請求項 8】

ジェスチャベース計算環境を管理するための計算機実行可能命令を担持している計算機
可読記憶媒体であって、前記命令が計算機で実行されたとき、

キャプチャ領域の画像を受け取るステップと、
前記画像内に描写されている第 1 のユーザーの少なくとも一部に基づいて当該第 1 の
ユーザーを識別するステップと、

前記第1のユーザーをプライマリー仮想ポートと関連付けるステップであって、前記プライマリー仮想ポートがセカンダリー仮想ポートが有しない特性と関連付けられており、前記計算環境のユーザーが前記プライマリー仮想ポートに結合又は結合解除可能であり、前記プライマリー仮想ポートにバウンドされているユーザーが当該プライマリー仮想ポートを介して前記計算環境へ入力することが可能であることを示しているものと、

前記画像内に描写されている第2のユーザーの少なくとも一部に基づいて当該第2のユーザーを識別するステップと、

前記第2のユーザーの識別に応答して、前記第2のユーザーをセカンダリー仮想ポートと関連付けるステップと、

前記第2のユーザーが自発的活動のジェスチャを行ったか前記第1のユーザーが退場ジェスチャを行ったか、前記第1のユーザーがゲームに負けたことに応答して、前記プライマリー仮想ポートから前記第1のユーザーの関係を断つステップと、

前記第1のユーザーが前記プライマリー仮想ポートから関係を断ったことに応答して、前記第2のユーザーの前記仮想ポートを前記セカンダリー仮想ポートから前記プライマリー仮想ポートへ更新するステップと、

を前記計算機に実行することを特徴とする媒体。