

【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 6 年 2 月 29 日(2024.2.29)

【公開番号】特開 2022-52750(P2022-52750A)  
【公開日】令和 4 年 4 月 4 日(2022.4.4)  
【年通号数】公開公報(特許)2022-059  
【出願番号】特願 2021-152884(P2021-152884)  
【国際特許分類】

G 0 6 Q 3 0 / 0 6 0 1 ( 2 0 2 3 . 0 1 )

10

G 0 6 Q 5 0 / 1 0 ( 2 0 1 2 . 0 1 )

【 F I 】

G 0 6 Q 3 0 / 0 6 3 4 0

G 0 6 Q 5 0 / 1 0

【手続補正書】  
【提出日】令和 6 年 2 月 20 日(2024.2.20)

【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】

20

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

コンピュータ実装方法であって、前記コンピュータ実装方法は、  
実世界アイテム上の複数の点の相対位置を決定することであって、前記実世界アイテム上の前記複数の点の前記相対位置は、前記実世界アイテムの形状に対応する、決定することと、

仮想アイテムの 3 次元モデルを修正することであって、前記修正することは、前記 3 次元モデル上の点を、前記実世界アイテム上の前記複数の点の前記相対位置に対応する相対位置になるように再配置することを含む、修正することと、

30

提示のために拡張現実 (AR) コンテンツを生成することであって、前記 AR コンテンツは、前記修正された 3 次元モデルに基づいている、生成することと、  
を含む、コンピュータ実装方法。

【請求項 2】

前記 3 次元モデル上の前記点を再配置することによって得られる前記仮想アイテムの前記 3 次元モデルは、前記実世界アイテムの前記形状に対応する形状を有する、

請求項 1 に記載のコンピュータ実装方法。

【請求項 3】

前記仮想アイテムは、前記 AR コンテンツ内の前記実世界アイテムの視覚的外観を提供する、請求項 1 に記載のコンピュータ実装方法。

40

【請求項 4】

前記仮想アイテムは、前記実世界アイテムに対応する、請求項 1 に記載のコンピュータ実装方法。

【請求項 5】

前記 AR コンテンツを生成することは、前記修正された 3 次元モデルをレンダリングすることを含む、

前記修正された 3 次元モデルは、前記実世界アイテムの捕捉された画像に対応する視座からレンダリングされ、

前記 AR コンテンツを生成することは、前記実世界アイテムに重ねるように前記レンダ

50

リングを前記捕捉された画像と合成することをさらに含む、請求項 1 に記載のコンピュータ実装方法。

【請求項 6】

前記 A R コンテンツを生成することは、前記修正された 3 次元モデルをレンダリングすることを含み、

前記方法は、

前記実世界アイテムに対するユーザの位置を決定することであって、前記修正された 3 次元モデルは、前記ユーザの前記位置に基づいてレンダリングされる、決定すること、を含む、請求項 1 に記載のコンピュータ実装方法。

【請求項 7】

前記実世界アイテムは、可撓性表面を含む、請求項 1 に記載のコンピュータ実装方法。

【請求項 8】

前記実世界アイテムは、衣料であるか、または衣料を含む、請求項 1 に記載のコンピュータ実装方法。

【請求項 9】

前記実世界アイテムは、複数の光学マーカを含み、前記複数の光学マーカの各々は、前記実世界アイテム上の前記複数の点のそれぞれの異なる点であり、

前記実世界アイテム上の前記複数の点の前記相対位置を決定することは、前記実世界アイテムの少なくとも一つの画像に対して画像解析を実行して前記光学マーカを検出することによって前記複数の光学マーカの相対位置を決定することを含む

請求項 1 に記載のコンピュータ実装方法。

【請求項 10】

前記複数の点の前記相対位置は、前記複数の点の第 1 の相対位置であり、前記仮想アイテムの前記修正された 3 次元モデルは前記仮想アイテムの第 1 の修正された 3 次元モデルであり、前記形状は第 1 の形状であり、前記 A R コンテンツは第 1 の A R コンテンツであり

前記方法は

前記実世界アイテム上の前記複数の点の第 2 の相対位置を決定することであって、前記第 2 の相対位置は、第 2 の形状の前記実世界アイテムに対応する、決定することと、仮想アイテムの前記 3 次元モデルを修正して、第 2 の修正された 3 次元モデルを生成することであって、前記修正することは、前記実世界アイテム上の前記複数の点の前記第 2 の相対位置に対応する相対位置にあるように前記 3 次元モデル上の点を再配置することを含む、修正することと、

前記第 2 の修正された 3 次元モデルに基づく、提示のための第 2 の A R コンテンツを生成することと、を含む、

請求項 1 に記載のコンピュータ実装方法。

【請求項 11】

前記実世界アイテム上の前記複数の点の前記相対位置は、デバイスから取得された測定値に基づいており、

前記 A R コンテンツは、前記デバイスにおける提示のためのものである

請求項 1 に記載のコンピュータ実装方法。

【請求項 12】

前記仮想アイテムの前記 3 次元モデルは、前記仮想アイテムの第 1 の 3 次元モデルであり、前記複数の点の前記相対位置は、前記複数の点の第 1 の相対位置であり、前記 A R コンテンツは、第 1 の A R コンテンツであり、前記方法は

前記仮想アイテムの前記第 1 の 3 次元モデルを前記仮想アイテムの第 2 の 3 次元モデルと取り替えるための命令を取得することであって、前記命令は、デバイスにおけるユーザ入力に由来する、取得することと、

前記実世界アイテム上の前記複数の点の第 2 の相対位置を決定することであって、前記実世界アイテム上の前記複数の点の前記第 2 の相対位置は前記実世界アイテムの第 2 の形

10

20

30

40

50

状に対応する、決定することと、

仮想アイテムの前記第 2 の 3 次元モデルを修正することであって、前記修正することは、前記実世界アイテム上の前記複数の点の前記第 2 の相対位置に対応する相対位置にあるように前記第 2 の 3 次元モデル上の点を再配置することを含む、修正することと、

提示のための第 2 の A R コンテンツを生成することであって、前記第 2 の A R コンテンツは、前記修正された第 2 の 3 次元モデルに基づいている、生成することと、

をさらに含む、請求項 1 に記載のコンピュータ実装方法。

【請求項 1 3】

実世界アイテム上の複数の点の相対位置を記憶するためのメモリであって、前記実世界アイテム上の前記複数の点の前記相対位置は、前記実世界アイテムの形状に対応する、メモリと、

10

少なくとも一つのプロセッサと

を備え、前記少なくとも一つのプロセッサは、

仮想アイテムの 3 次元モデルを修正することであって、前記修正することは、前記 3 次元モデル上の点を、前記実世界アイテム上の前記複数の点の前記相対位置に対応する相対位置になるように再配置することを含む、修正することと、

提示のために拡張現実 (A R) コンテンツを生成することであって、前記 A R コンテンツは、前記修正された 3 次元モデルに基づいている、生成することと、

を行う、システム。

【請求項 1 4】

20

前記 3 次元モデル上の前記点を再配置することによって得られる前記仮想アイテムの前記 3 次元モデルは、前記実世界アイテムの前記形状に対応する形状を有する、

請求項 1 3 に記載のシステム。

【請求項 1 5】

前記仮想アイテムは、前記 A R コンテンツ内の前記実世界アイテムの視覚的外観を提供する、請求項 1 3 に記載のシステム。

【請求項 1 6】

前記仮想アイテムは、前記実世界アイテムに対応する、請求項 1 3 に記載のシステム。

【請求項 1 7】

前記少なくとも一つのプロセッサは、さらに、

30

前記修正された 3 次元モデルをレンダリングすることを行い、

前記修正された 3 次元モデルは、前記実世界アイテムの捕捉された画像に対応する視座からレンダリングされ、

前記 A R コンテンツは、前記実世界アイテムを重ねるように前記捕捉された画像と合成された前記レンダリングを含む、

請求項 1 3 に記載のシステム。

【請求項 1 8】

前記複数の点の前記相対位置は、前記複数の点の第 1 の相対位置であり、前記仮想アイテムの前記修正された 3 次元モデルは前記仮想アイテムの第 1 の修正された 3 次元モデルであり、前記 A R コンテンツは第 1 の A R コンテンツであり

40

前記複数の点の前記第 1 の相対位置は、第 1 の形状の前記実世界アイテムに対応し、

前記メモリはさらに、前記実世界アイテム上の前記複数の点の第 2 の相対位置を記憶するためのものであり、前記第 2 の相対位置は、第 2 の形状の前記実世界アイテムに対応し

—

前記少なくとも一つのプロセッサはさらに、

第 2 の修正された 3 次元モデルを生成するために、仮想アイテムの前記 3 次元モデルを修正することであって、前記修正することは、前記実世界アイテム上の前記複数の点の前記第 2 の相対位置に対応する相対位置にあるように前記 3 次元モデル上の点を再配置することを含む、修正することと、

前記第 2 の修正された 3 次元モデルに基づく、提示のための第 2 の A R コンテンツを生

50

成することと、を行う、

請求項 13 に記載のシステム。

【請求項 19】

前記仮想アイテムの前記 3 次元モデルは前記仮想アイテムの第 1 の 3 次元モデルであり、前記複数の点の前記相対位置は前記複数の点の第 1 の相対位置であり、前記 AR コンテンツは第 1 の AR コンテンツであり、

前記少なくとも一つのプロセッサはさらに、

前記仮想アイテムの前記第 1 の 3 次元モデルを前記仮想アイテムの第 2 の 3 次元モデルと取り替えるための命令を取得することであって、前記命令は、デバイスにおけるユーザ入力に由来する、取得すること、を行い、

10

前記メモリは、前記実世界アイテム上の前記複数の点の第 2 の相対位置をさらに記憶し、前記少なくとも一つのプロセッサはさらに、

前記仮想アイテムの前記第 2 の 3 次元モデルを修正することであって、前記修正することは、前記実世界アイテム上の前記複数の点の前記第 2 の相対位置に対応する相対位置にあるように前記第 2 の 3 次元モデル上の点を再配置することを含む、修正することと、

提示のための第 2 の AR コンテンツを生成することであって、前記第 2 の AR コンテンツは、前記修正された第 2 の 3 次元モデルに基づいている、生成することと、を行う、

請求項 13 に記載のシステム。

【請求項 20】

コンピュータ実行可能命令を記憶する非一時的コンピュータ可読媒体であって、前記コンピュータ実行可能命令は、コンピュータによって実行されると、前記コンピュータに、

20

実世界アイテム上の複数の点の相対位置を決定することであって、前記実世界アイテム上の前記複数の点の前記相対位置は前記実世界アイテムの形状に対応する、決定することと、

仮想アイテムの 3 次元モデルを修正することであって、前記修正することは、前記 3 次元モデル上の点を、前記実世界アイテム上の前記複数の点の前記相対位置に対応する相対位置になるように再配置することを含む、修正することと、

提示のための拡張現実 (AR) コンテンツを生成することであって、前記 AR コンテンツは、前記修正された 3 次元モデルに基づく、生成することと、

を含む、非一時的コンピュータ可読媒体。

30

40

50