

【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】令和 3 年 7 月 26 日 (2021.7.26)

【公開番号】特開 2020-103685 (P2020-103685A)

【公開日】令和 2 年 7 月 9 日 (2020.7.9)

【年通号数】公開・登録公報 2020-027

【出願番号】特願 2018-246489 (P2018-246489)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/86 (2014.01)

H 0 4 N 21/258 (2011.01)

G 0 6 T 13/40 (2011.01)

A 6 3 F 13/428 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/215 (2014.01)

A 6 3 F 13/525 (2014.01)

A 6 3 F 13/30 (2014.01)

A 6 3 F 13/53 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/86

H 0 4 N 21/258

G 0 6 T 13/40

A 6 3 F 13/428

A 6 3 F 13/79 5 2 0

A 6 3 F 13/215

A 6 3 F 13/525

A 6 3 F 13/30

A 6 3 F 13/53

A 6 3 F 13/69

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 6 月 2 日 (2021.6.2)

【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】

アクターの動きに基づいて生成されるキャラクタオブジェクトのアニメーションおよびギフトオブジェクトを含む動画に関する情報を配信する動画配信システムであって、

前記ギフトオブジェクトは、複数の面を有する多面体オブジェクトを含み、

前記動画配信システムは、一又は複数のコンピュータプロセッサを備え、

前記一又は複数のコンピュータプロセッサは、コンピュータ読み取り可能な命令を実行することにより、

視聴ユーザからの表示要求に基づいて、前記多面体オブジェクトを、前記動画内の仮想空間内を転がるように、かつ、予め定められた所定の確率で特定された少なくとも一の面が前記アクターに識別可能に停止するように表示させ、

前記アクターの動作または音声に、前記多面体オブジェクトの表示終了要求が含まれる

か否かを解析し、

前記解析の結果、前記アクターの動作または音声に前記表示終了要求が含まれると解析された場合に、前記多面体オブジェクトの表示を終了する動画配信システム。

【請求項 2】

前記多面体オブジェクトの各面には、前記アクターがリアクションすべき情報が表示され、

前記表示終了要求は、前記一の面に表示された情報に対応するリアクションであることを特徴とする請求項 1 に記載の動画配信システム。

【請求項 3】

前記リアクションは、前記情報の読み上げ、前記情報が意味する内容への返答、前記情報が意味する内容に関する動作の少なくとも一つを含むことを特徴とする請求項 2 に記載の動画配信システム。

【請求項 4】

前記表示終了要求は、所定の第一の動作、および、当該第一の動作から所定時間内に行われた第二の動作のセットであることを特徴とする請求項 1 に記載の動画配信システム。

【請求項 5】

前記表示終了要求は、所定の第一の音声、および、当該第一の音声から所定時間内に行われた第二の音声を含むセットであることを特徴とする請求項 1 に記載の動画配信システム。

【請求項 6】

前記セットは、前記多面体オブジェクトの各面に対応付けられて定められることを特徴とする請求項 4 または 5 に記載の動画配信システム。

【請求項 7】

前記多面体オブジェクトが停止して表示された際、前記仮想空間を撮影する仮想カメラが移動することにより、前記一の面をズーム表示することを特徴とする請求項 1 から 6 のいずれか一項に記載の動画配信システム。

【請求項 8】

前記多面体オブジェクトが停止して表示された際、前記一の面に表示された情報は、前記多面体オブジェクトとは別に前記動画内の所定位置にテキスト表示されることを特徴とする請求項 2 または 3 に記載の動画配信システム。

【請求項 9】

前記一又は複数のコンピュータプロセッサは、コンピュータ読み取り可能な命令を実行することにより、

前記一の面に表示された情報に基づいて、仮想空間内に所定の効果を発生させることを特徴とする請求項 1 から 8 のいずれか一項に記載の動画配信システム。

【請求項 10】

前記一又は複数のコンピュータプロセッサは、コンピュータ読み取り可能な命令を実行することにより、

一の視聴ユーザからの表示要求に基づいて、前記多面体オブジェクトを、前記動画内の仮想空間内に表示させている場合には、

前記一の視聴ユーザおよび他の視聴ユーザからの表示要求に基づいて、前記多面体オブジェクトを、前記動画内の仮想空間内に表示させないことを特徴とする請求項 1 から 9 に記載の動画配信システム。

【請求項 11】

前記一又は複数のコンピュータプロセッサは、コンピュータ読み取り可能な命令を実行することにより、

一の視聴ユーザからの表示要求に基づいて、前記多面体オブジェクトを、前記動画内の仮想空間内に表示させている場合には、

前記一の視聴ユーザおよび他の視聴ユーザに対し、前記多面体オブジェクトを前記動画内の仮想空間内に表示させるための表示を行わないことを特徴とする請求項 1 から 9 のい

ずれか一項に記載の動画配信システム。

【請求項 1 2】

アクターの動きに基づいて生成されるキャラクタオブジェクトのアニメーションおよびギフトオブジェクトを含む動画に関する情報を配信する動画配信方法であって、

前記ギフトオブジェクトは、複数の面を有する多面体オブジェクトを含み、

視聴ユーザからの表示要求を受け付ける工程と

視聴ユーザからの表示要求に基づいて、前記多面体オブジェクトを、前記動画内の仮想空間内を転がるように、かつ、予め定められた所定の確率で特定された少なくとも一の面が前記アクターに識別可能に停止するように表示させる工程と、

前記アクターの動作または音声に、前記多面体オブジェクトの表示終了要求が含まれるか否かを解析する工程と、

前記解析の結果、前記アクターの動作または音声に前記表示終了要求が含まれると解析された場合に、前記多面体オブジェクトの表示を終了する工程と、

を備える動画配信方法。

【請求項 1 3】

アクターの動きに基づいて生成されるキャラクタオブジェクトのアニメーションおよびギフトオブジェクトを含む動画に関する情報を配信する動画配信プログラムであって、

前記ギフトオブジェクトは、複数の面を有する多面体オブジェクトを含み、

前記動画配信プログラムは、一又は複数のコンピュータプロセッサに、

視聴ユーザからの表示要求を受け付ける工程と

視聴ユーザからの表示要求に基づいて、前記多面体オブジェクトを、前記動画内の仮想空間内を転がるように、かつ、予め定められた所定の確率で特定された少なくとも一の面が前記アクターに識別可能に停止するように表示させる工程と、

前記アクターの動作または音声に、前記多面体オブジェクトの表示終了要求が含まれるか否かを解析する工程と、

前記解析の結果、前記アクターの動作または音声に前記表示終了要求が含まれると解析された場合に、前記多面体オブジェクトの表示を終了する工程と、

を実行させる動画配信プログラム。