

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7115695号
(P7115695)

(45)発行日 令和4年8月9日(2022.8.9)

(24)登録日 令和4年8月1日(2022.8.1)

(51)国際特許分類

G 0 6 T 13/40 (2011.01)
G 0 6 T 19/00 (2011.01)

F I

G 0 6 T 13/40
G 0 6 T 19/00 3 0 0 A

請求項の数 3 (全12頁)

(21)出願番号 特願2020-541610(P2020-541610)
(86)(22)出願日 令和1年9月24日(2019.9.24)
(86)国際出願番号 PCT/JP2019/037412
(87)国際公開番号 WO2021/059360
(87)国際公開日 令和3年4月1日(2021.4.1)
審査請求日 令和2年8月28日(2020.8.28)

| | |
|----------|---|
| (73)特許権者 | 518027690 株式会社エクシヴィ 東京都中央区八丁堀4-11-4 八丁 堀フロント2F |
| (73)特許権者 | 519389362 エイベックス・テクノロジーズ株式会社 東京都港区三田一丁目4番1号 |
| (74)代理人 | 110002790 One ip 特許業務法人 |
| (72)発明者 | 近藤 義仁 東京都中央区八丁堀4-11-4 八丁堀 フロント2F 株式会社エクシヴィ内 |
| (72)発明者 | 室橋 雅人 東京都中央区八丁堀4-11-4 八丁堀 フロント2F 株式会社エクシヴィ内 最終頁に続く |

(54)【発明の名称】 アニメーション制作システム

(57)【特許請求の範囲】**【請求項1】**

仮想空間内に配置されたキャラクタを撮影する仮想的なカメラと、
ユーザが装着したヘッドマウントディスプレイおよびコントローラの少なくともいずれかから前記ユーザの入力を検出するユーザ入力検出部と、

前記入力に応じて前記キャラクタの動作を制御するキャラクタ制御部と、
前記カメラにより撮影した動画データを表示するためのデータを記憶する画像データ記憶部と、

入力装置から与えられた指示または前記仮想空間内において与えられた指示に応じて、
前記動画データを前記仮想空間内の表示部および前記仮想空間外の表示装置に出力する動
画再生部と、

を備え、

前記仮想空間内には、再生ボタンを備える制御パネルが配され、
前記仮想空間内で与えられる前記指示は前記再生ボタンの押下により与えられること、
を特徴とするアニメーション制作システム。

【請求項2】

請求項1に記載のアニメーション制作システムであって、
前記動画の再生に合わせて前記仮想空間内のキャラクタが動作すること、
を特徴とするアニメーション制作システム。

【請求項3】

仮想空間内にキャラクタを撮影する仮想的なカメラを配置することと、
ユーザが装着したヘッドマウントディスプレイおよびコントローラの少なくともいずれかから前記ユーザの入力を検出することと、
前記入力に応じて前記キャラクタの動作を制御することと、
前記カメラにより撮影した動画データを表示するためのデータを記憶することと、
入力装置から与えられた指示または前記仮想空間内において与えられた指示に応じて、
前記動画データを前記仮想空間内の表示部および前記仮想空間外の表示装置に出力することと、
を備え、

前記仮想空間内には、再生ボタンを備える制御パネルが配され、

前記仮想空間内で与えられる前記指示は前記再生ボタンの押下により与えられること、
を特徴とするアニメーション制作方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、アニメーション制作システムに関する。

【背景技術】

【0002】

仮想空間内に仮想カメラを配置することが行われている（特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2017-146651号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

仮想空間内でアニメーションを撮影しようとする取り組みが行われてこなかった。

【0005】

本発明はこのような背景を鑑みてなされたものであり、仮想空間内でアニメーションを撮影することのできる技術を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するための本発明の主たる発明は、アニメーション制作システムであって、仮想空間内に配置されたキャラクタを撮影する仮想的なカメラと、ユーザが装着したヘッドマウントディスプレイおよびコントローラの少なくともいずれかから前記ユーザの入力を検出するユーザ入力検出部と、前記入力に応じて前記キャラクタの動作を制御するキャラクタ制御部と、前記カメラにより撮影した動画データを表示するためのデータを記憶する画像データ記憶部と、入力装置から与えられた指示または前記仮想空間内において与えられた指示に応じて、前記動画データを前記仮想空間内の表示部および前記仮想空間外の表示装置に出力する動画再生部と、を備えることとする。

【0007】

その他本願が開示する課題やその解決方法については、発明の実施形態の欄及び図面により明らかにされる。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、仮想空間内でアニメーションを撮影することができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本実施形態のアニメーション制作システム300においてユーザが装着するヘッドマウントディスプレイ（HMD）に表示される仮想空間の一例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図2】本発明の一実施形態に係るアニメーション制作システム300の全体構成例を示す図である。

【図3】本実施形態に係るHMD110の外観を模式的に示す図である。

【図4】本実施形態に係るHMD110の機能構成例を示す図である。

【図5】本実施形態に係るコントローラ210の外観を模式的に示す図である。

【図6】本実施形態に係るコントローラ210の機能構成例を示す図である。

【図7】本実施形態にかかる画像生成装置310の機能構成図を示す図である。

【図8】キャラクタ4の一人称視点による仮想空間1の一例を示す図である。

【図9】表示装置311に表示される画面7の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

10

【0010】

本発明の実施形態の内容を列記して説明する。本発明は、たとえば以下のような構成を備える。

【0011】

[項目1]

仮想空間内に配置されたキャラクタを撮影する仮想的なカメラと、
ユーザが装着したヘッドマウントディスプレイおよびコントローラの少なくともいずれかから前記ユーザの入力を検出するユーザ入力検出部と、

前記入力に応じて前記キャラクタの動作を制御するキャラクタ制御部と、

前記カメラにより撮影した動画データを表示するためのデータを記憶する画像データ記憶部と、

入力装置から与えられた指示または前記仮想空間内において与えられた指示に応じて、
前記動画データを前記仮想空間内の表示部および前記仮想空間外の表示装置に出力する動
画再生部と、

を備えることを特徴とするアニメーション制作システム。

[項目2]

項目1に記載のアニメーション制作システムであって、
前記仮想空間内には、再生ボタンを備える制御パネルが配され、
前記仮想空間内で与えられる前記指示は前記再生ボタンの押下により与えられること、
を特徴とするアニメーション制作システム。

20

[項目3]

項目1に記載のアニメーション制作システムであって、
前記動画の再生に合わせて前記仮想空間内のキャラクタが動作すること、
を特徴とするアニメーション制作システム。

30

【0012】

本発明の一実施形態に係るアニメーション制作システム300の具体例を、以下に図面を参照しつつ説明する。なお、本発明はこれらの例示に限定されるものではなく、特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味及び範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。以下の説明では、図面の説明において同一の要素には同一の符号を付し、重複する説明を省略する。

40

【0013】

<概要>

図1は、本実施形態のアニメーション制作システム300においてユーザが装着するヘッドマウントディスプレイ(HMD)に表示される仮想空間の一例を示す図である。本実施形態のアニメーション制作システム300では、仮想空間1に仮想的なキャラクタ4と仮想的なカメラ3とを配置し、カメラ3を用いてキャラクタ4を撮影する。また、仮想空間1にはカメラマン2(撮影者キャラクタ)が配置され、カメラマン2によりカメラ3が仮想的に操作される。本実施形態のアニメーション制作システム300では、ユーザは、図1に示すように仮想空間1をTPV(Third Person View;三人称視点)で俯瞰しながらキャラクタ4やカメラ3を配置したり、カメラマン2としてFPV(First Person Vie

50

w ; 一人称視点) でキャラクタ 4 を撮影したり、FPV でキャラクタ 4 の演技を行ったりしながら、アニメーションを制作していく。また、仮想空間 1 内には複数のキャラクタ 4 (図 1 の例では、キャラクタ 4 - 1 およびキャラクタ 4 - 2) を配置することができ、ユーザは、キャラクタ 4 に憑依しながら演技を行うことができる。複数のキャラクタ 4 が配置されている場合には、ユーザは、各キャラクタ 4 (たとえば、キャラクタ 4 - 1 および 4 - 2) に憑依する対象を切り替えることもできる。すなわち、本実施形態のアニメーション制作システム 300 では、一人が何役もの役割 (ロール) を果たすことができる。また、カメラマン 2 としてカメラ 2 を仮想的に操作しながら撮影を行うことができるので、自然なカメラワークを実現することが可能となり、撮影される動画の表現を豊かにすることができる。

10

【 0014 】

< 全体構成 >

図 2 は、本発明の一実施形態に係るアニメーション制作システム 300 の全体構成例を示す図である。アニメーション制作システム 300 は、例えば、HMD110、コントローラ 210 及びホストコンピュータとして機能する画像生成装置 310 を含んで構成することができる。画像生成装置 310 は、ディスプレイなどの表示装置 311 と、キーボードやマウス、タッチパネルなどの入力装置 312 とを備えることができる。アニメーション制作システム 300 には、HMD110 やコントローラ 210 の位置、向き及び傾き等を検出するための赤外線カメラ (図示せず) 等を追加することもできる。これらの装置は、相互に、有線又は無線手段により接続することができる。例えば、各々の装置に USB ポートを備え、ケーブルで接続することで通信を確立することもできるし、他に、HDMI、有線 LAN、赤外線、Bluetooth (登録商標) 、Wi-Fi (登録商標) 等の有線又は無線により通信を確立することもできる。画像生成装置 310 は、PC、ゲーム機、携帯通信端末等、計算処理機能を有する装置であればよい。

20

【 0015 】

< HMD110 >

図 3 は、本実施形態に係る HMD110 の外観を模式的に示す図である。図 4 は、本実施形態に係る HMD110 の機能構成例を示す図である。

【 0016 】

HMD110 はユーザの頭部に装着され、ユーザの左右の眼前に配置されるよう表示パネル 120 を備える。表示パネル 120 としては、光学透過型と非透過型のディスプレイが考えられるが、本実施形態では、より没入感を提供可能な非透過型の表示パネルを例示する。表示パネル 120 には、左目用画像と右目用画像とが表示され、両目の視差を利用することにより立体感のある画像をユーザに提供することができる。左目用画像と右目用画像とを表示することができれば、左目用ディスプレイと右目用ディスプレイとを個別に備えることも可能であるし、左目用及び右目用の一体型のディスプレイを備えることも可能である。

30

【 0017 】

HMD110 の筐体部 130 は、センサ 140 を備える。センサ 140 は、ユーザの頭部の向きや傾きといった動きを検出するために、図示しないが、例えば、磁気センサ、加速度センサ、もしくはジャイロセンサのいずれか、またはこれらの組み合わせを備えることができる。ユーザの頭部の垂直方向を Y 軸とし、Y 軸と直交する軸のうち、表示パネル 120 の中心とユーザとを結ぶ、ユーザの前後方向に相当する軸を Z 軸とし、Y 軸及び Z 軸と直交し、ユーザの左右方向に相当する軸を X 軸とするとき、センサ 140 は、X 軸まわりの回転角 (いわゆる、ピッチ角) 、Y 軸まわりの回転角 (いわゆる、ヨー角) 、Z 軸まわりの回転角 (いわゆる、ロール角) を検出することができる。

40

【 0018 】

センサ 140 に代えて、またはセンサ 140 に加えて、HMD110 の筐体部 130 は、複数の光源 150 (例えば、赤外光 LED 、可視光 LED) を備えることもできる。HMD110 の外部 (例えば、室内等) に設置されたカメラ (例えば、赤外光カメラ、可視

50

光カメラ)がこれらの光源を検出することで、特定の空間におけるHMD110の位置、向き、傾きを検出することができる。または、同じ目的で、HMD110に、HMD110の筐体部130に設置された光源を検出するためのカメラを備えることもできる。

【0019】

HMD110の筐体部130は、アイトラッキング・センサを備えることもできる。アイトラッキング・センサは、ユーザの左目及び右目の視線方向及び注視点を検出するためには用いられる。アイトラッキング・センサとしては様々な方式が考えられるが、例えば、左目および右目に弱い赤外光を照射してできる角膜上の反射光の位置を基準点とし、反射光の位置に対する瞳孔の位置により視線方向を検出し、左目及び右目の視線方向の交点を注視点として検出する方法などが考えられる。

10

【0020】

<コントローラ210>

図5は、本実施形態に係るコントローラ210の外観を模式的に示す図である。図6は、本実施形態に係るコントローラ210の機能構成例を示す図である。

【0021】

コントローラ210により、仮想空間内において、ユーザが所定の入力を行うことをサポートすることができる。コントローラ210は、左手用220及び右手用230のコントローラのセットとして構成することができる。左手用コントローラ220及び右手用コントローラ230は、各々操作用トリガーボタン240、赤外線LED250、センサ260、ジョイスティック270、メニューボタン280を有することができる。

20

【0022】

操作用トリガーボタン240は、コントローラ210のグリップ235を持ったときに、中指及び人差し指でトリガーを引くような操作を行うことを想定した位置に240a、240bとして配置される。コントローラ210の両側面から下方にリング状に形成されるフレーム245には、複数の赤外線LED250が備えられ、コントローラ外部に備えられるカメラ(図示せず)により、これらの赤外線LEDの位置を検出することで、特定の空間におけるコントローラ210の位置、向き及び傾きを検出することができる。

【0023】

また、コントローラ210は、コントローラ210の向きや傾きといった動きを検出するために、センサ260を内蔵することができる。センサ260として、図示しないが、例えば、磁気センサ、加速度センサ、もしくはジャイロセンサのいずれか、またはこれらの組み合わせを備えることができる。さらに、コントローラ210の上面には、ジョイスティック270及びメニューボタン280を備えることができる。ジョイスティック270は、基準点を中心にして360度方向に動かすことができ、コントローラ210のグリップ235を持ったときに、親指で操作されることが想定される。メニューボタン280もまた同様に、親指で操作されることが想定される。さらに、コントローラ210は、コントローラ210を操作するユーザの手に振動を与えるためのバイブレータ(図示せず)を内蔵することもできる。ボタンやジョイスティックを介したユーザの入力内容やセンサ等を介したコントローラ210の位置、向き及び傾きといった情報を出力するため、また、ホストコンピュータからの情報を受信するために、コントローラ210は、入出力部及び通信部を有する。

30

【0024】

ユーザがコントローラ210を持ち、各種ボタンやジョイスティックを操作することの有無、及び赤外線LEDやセンサにより検出される情報によって、システムはユーザの手の動きや姿勢を決定し、仮想空間内において擬似的にユーザの手を表示させることができる。

40

【0025】

<画像生成装置310>

図7は、本実施形態にかかる画像生成装置310の機能構成図を示す図である。画像生成装置310としては、HMD110やコントローラ210から送信された、ユーザ入力

50

情報やセンサ等により取得されたユーザの頭部動きやコントローラの動きや操作に関する情報を記憶し、所定の計算処理を行い、画像を生成するための機能を有する、P C、ゲーム機及び携帯通信端末等といった装置を使用することができる。画像生成装置 310 は、例えば、H M D 110 やコントローラ 210 等の周辺装置との有線による接続を確立するための入出力部 320 を備えることができ、赤外線、B l u e t o o t h (登録商標) や W i F i (登録商標) 等無線による接続を確立するための通信部 330 を備えることができる。入出力部 320 及び / 又は通信部 330 を介して、H M D 110、コントローラ 210、及び / 又は入力装置 311 から受信された、ユーザの頭部の動きやコントローラ 210 の動きや操作に関する情報は、制御部 340 において、ユーザの位置、視線、姿勢等の動作、発話、操作等を含めた入力内容として検出され、ユーザの入力内容に応じて、記憶部 350 に格納された制御プログラムを実行することで、キャラクタ 4 の制御を行い、画像を生成するといった処理がなされる。また、ユーザ入力検出部 410 は、キーボードやマウスなどの入力装置 312 からの入力を受け付けることができる。制御部 340 は、C P U で構成することもできるが、画像処理に特化したG P Uをさらに設けることで、情報処理と画像処理を分散化し、全体の処理の効率化を図ることもできる。画像生成装置 310 はまた、他の計算処理装置と通信を行い、他の計算処理装置に情報処理や画像処理を分担させることもできる。

【 0 0 2 6 】

制御部 340 は、H M D 110 及び / 又はコントローラ 210 から受信された、ユーザの頭部の動きやユーザの発話、また、コントローラの動きや操作に関する情報を検出するユーザ入力検出部 410 と、予め記憶部 350 のキャラクタデータ格納部 450 に格納されたキャラクタ 4 に対して、制御プログラム格納部 460 に格納された制御プログラムを実行するキャラクタ制御部 420 と、キャラクタ制御に応じて、仮想空間 1 に配置された仮想的なカメラ 3 の制御を行うカメラ制御部 440 と、キャラクタ制御に基づいてカメラ 3 が仮想空間 1 を撮影した画像を生成する画像生成部 430 とを有する。ここでキャラクタ 4 の動きの制御については、H M D 110 やコントローラ 210 を介して検出されたユーザ頭部の向きや傾き、手の動きといった情報を、人間の身体の関節の動きや制約に則って作成されたボーン構造の各部の動きに変換し、予め格納されたキャラクタデータに対して、ボーン構造を関連付けることで、ボーン構造の動きを適用させることで実現される。カメラ 3 の制御は、たとえば、キャラクタ 4 の手の動きに応じて、カメラ 3 についての各種設定 (たとえば、カメラ 3 の仮想空間 1 内での位置、カメラ 3 の視線方向、焦点位置、ズームなど) を変更することにより行われる。

【 0 0 2 7 】

記憶部 350 は、上述のキャラクタデータ格納部 450 に、キャラクタ 4 のイメージデータのほか、キャラクタ 4 の属性等キャラクタ 4 に関連する情報を格納する。また、制御プログラム格納部 460 は、仮想空間におけるキャラクタ 4 の動作や表情を制御し、カメラ 3 などのオブジェクトを制御するためのプログラムを格納する。画像データ格納部 470 は、画像生成部 430 で生成された画像を格納する。画像データ格納部 470 に格納される画像は、動画像の画像データであってもよいし、動画像を生成するためのモデルデータであってもよい。モデルデータには、たとえば、キャラクタ 4 を仮想空間 1 に表示するための 3 D データや、3 D データのボーン構造の状態を特定するためのポーズデータ、ボーン構造の動きを特定するモーションデータなどが含まれ得る。

【 0 0 2 8 】

< 動画の再生 >

制御部 340 はまた、画像データ格納部 470 に格納された画像を再生する動画再生部 490 を備える。動画再生部 490 は、画像データやモデルデータに基づいて、動画像を再生ことができる。

【 0 0 2 9 】

図 8 は、キャラクタ 4 の一人称視点による仮想空間 1 の一例を示す図である。仮想空間 1 には、制御パネル 6 が配置されている。制御パネル 6 には、画像を表示する表示部 61

10

20

30

40

50

と、再生ボタン 6 2 とが少なくとも配置されている。憑依対象がキャラクタ 4 である場合、ユーザは、キャラクタ 4 を操作して制御パネル 6 を把持し、任意の場所に移動することができる。カメラ 3 による撮影時には、カメラ 3 が撮影している画像が表示部 6 1 に表示される。ユーザがキャラクタ 4 を操作して、再生ボタン 6 2 をタップすると、動画再生部 4 9 0 は、画像データ格納部 4 7 0 に格納されたデータに基づいて動画を表示部 6 1 に表示することができる。

【 0 0 3 0 】

画像データ格納部 4 7 0 に格納されたデータに基づく動画の再生は、仮想空間 1 内だけでなく、現実空間においても指示することができる。図 9 は、表示装置 3 1 1 に表示される画面 7 の一例を示す図である。画面 7 には、画像を表示する表示部 7 1 と、再生ボタン 7 2 とが少なくとも配置されている。カメラ 3 による撮影時には、カメラ 3 が撮影している画像が表示部 7 1 に表示される。ユーザが、たとえばマウス等の入力装置 3 1 2 を用いてカーソル 7 3 を操作し、再生ボタン 7 2 を押下すると、動画再生部 4 9 0 は、画像データ格納部 4 7 0 に格納されたデータに基づいて動画を仮想空間 1 内の制御パネル 6 の表示部 6 1 と、画面 7 の表示部 7 1 とに表示することができる。なお、上述した仮想空間 1 内の制御パネル 6 の再生ボタン 6 2 がタップされた場合にも、動画再生部 4 9 0 は、画像データ格納部 4 7 0 に格納されたデータに基づいて、動画を表示部 6 1 に表示するとともに、画面 7 の表示部 7 1 にも表示することができる。

【 0 0 3 1 】

以上説明したように、本実施形態のアニメーション制作システム 3 0 0 によれば、仮想空間 1 内においてユーザがカメラマン 2 としてカメラ 3 を操作して、動画を撮影することができる。したがって、現実世界と同様にカメラ 3 を操作して撮影を行うことができるので、自然なカメラワークを実現することが可能となり、アニメーション動画により豊かな表現を与えることができる。

【 0 0 3 2 】

また、本実施形態のアニメーション制作システム 3 0 0 によれば、ユーザは録画した動画を再生することができ、動作の再生は、仮想空間 1 内からでも、仮想空間 1 外の入力装置 3 1 2 からでも指示することができる。

【 0 0 3 3 】

以上、本実施形態について説明したが、上記実施形態は本発明の理解を容易にするためのものであり、本発明を限定して解釈するためのものではない。本発明は、その趣旨を逸脱することなく、変更、改良され得ると共に、本発明にはその等価物も含まれる。

【 0 0 3 4 】

たとえば、本実施形態では、画像生成装置 3 1 0 は 1 台のコンピュータであるものとしたが、これに限らず、HMD 1 1 0 またはコントローラ 2 1 0 に画像生成装置 3 1 0 の全部または一部の機能を備えるようにしてもよい。また、画像生成装置 3 1 0 と通信可能に接続する他のコンピュータに画像生成装置 3 1 0 の一部の機能を備えるようにすることができる。

【 0 0 3 5 】

また、本実施形態では、仮想現実 (VR ; Virtual Reality) による仮想空間を想定していたが、これに限らず、拡張現実 (AR ; Augmented Reality) 空間あるいは複合現実 (MR ; Mixed Reality) 空間であっても本実施形態のアニメーション制作システム 3 0 0 はそのまま適用可能である。

【 0 0 3 6 】

また、本実施形態では、グリッド 3 1 は縦横 3 分割されるものとしたが、任意の数で分割する分割線 3 2 を表示ようにすることができる。

【 0 0 3 7 】

また、本実施形態では、カメラマン 2 またはキャラクタ 4 に憑依したユーザがグリッド 3 1 の位置を調整するような操作を行うものとしたが、これに限らず、仮想空間 1 を俯瞰している状態 (ユーザがカメラマン 2 にもキャラクタ 4 にも憑依していない状態) に、グ

10

20

30

40

50

リッド 3 1 の位置を調整するようにしてもよい。この場合、ユーザがグリッド 3 1 を把持して移動させるようにすることができる。

【 0 0 3 8 】

また、本実施形態では、動画の再生の指示は、仮想空間 1 内に加えて、表示装置 3 1 1 および入力装置を使用した現実空間からも行うことができるものとしたが、現実空間に加えて、または現実空間に代えて、拡張現実（ A R ; Augmented Reality ）空間や複合現実（ M R ; Mixed Reality ）空間で行うようにすることもできる。この場合、表示装置 3 1 1 を見ていたユーザが表示装置 3 1 1 に代えて、または表示装置 3 1 1 を見ていたユーザとは異なるユーザが、 A R / M R グラスなどのデバイスを用いて、画面 7 を A R / M R 空間ににおいて閲覧しながら、再生ボタン 7 2 を操作して動画を再生することができる。

10

【 符号の説明 】

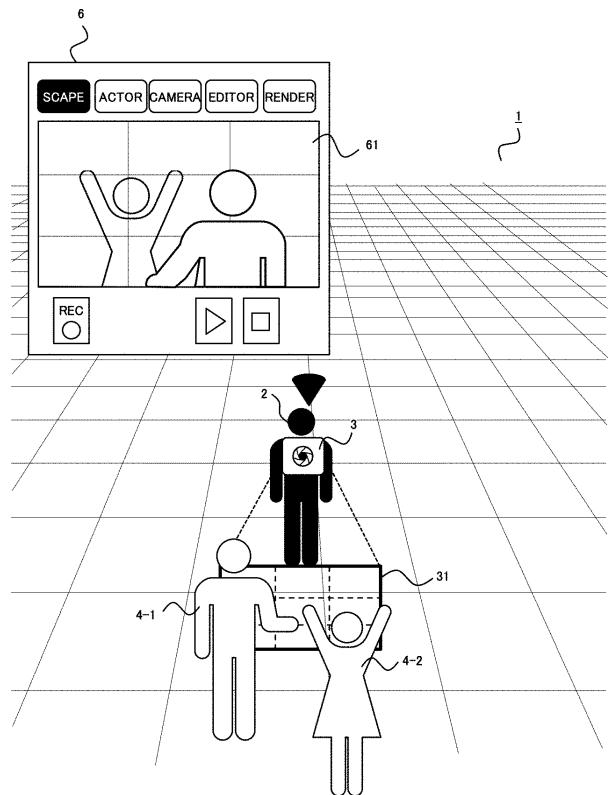
【 0 0 3 9 】

| | | |
|-------|---------------|----|
| 1 | 仮想空間 | |
| 2 | カメラマン | |
| 3 | カメラ | |
| 4 | キャラクタ | |
| 6 | 制御パネル | |
| 7 | 画面 | |
| 3 1 | グリッド | |
| 3 2 | 分割線 | 20 |
| 6 1 | 表示部 | |
| 6 2 | 再生ボタン | |
| 7 1 | 表示部 | |
| 7 2 | 再生ボタン | |
| 1 1 0 | H M D | |
| 1 2 0 | 表示パネル | |
| 1 3 0 | 筐体部 | |
| 1 4 0 | センサ | |
| 1 5 0 | 光源 | |
| 2 1 0 | コントローラ | 30 |
| 2 2 0 | 左手用コントローラ | |
| 2 3 0 | 右手用コントローラ | |
| 2 3 5 | グリップ | |
| 2 4 0 | トリガーボタン | |
| 2 5 0 | 赤外線 L E D | |
| 2 6 0 | センサ | |
| 2 7 0 | ジョイスティック | |
| 2 8 0 | メニューボタン | |
| 3 0 0 | アニメーション制作システム | |
| 3 1 0 | 画像生成装置 | 40 |
| 3 1 1 | 表示装置 | |
| 3 1 2 | 入力装置 | |
| 3 2 0 | 入出力部 | |
| 3 3 0 | 通信部 | |
| 3 4 0 | 制御部 | |
| 3 5 0 | 記憶部 | |
| 4 1 0 | ユーザ入力検出部 | |
| 4 2 0 | キャラクタ制御部 | |
| 4 3 0 | 画像生成部 | |
| 4 4 0 | カメラ制御部 | 50 |

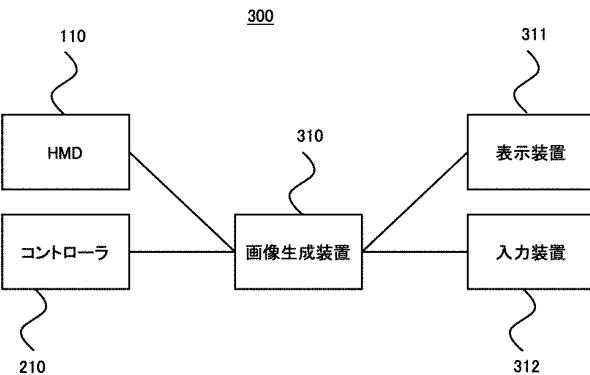
450 キャラクタデータ格納部
 460 プログラム格納部
 470 画像データ格納部
 490 動画再生部

【図面】

【図1】



【図2】



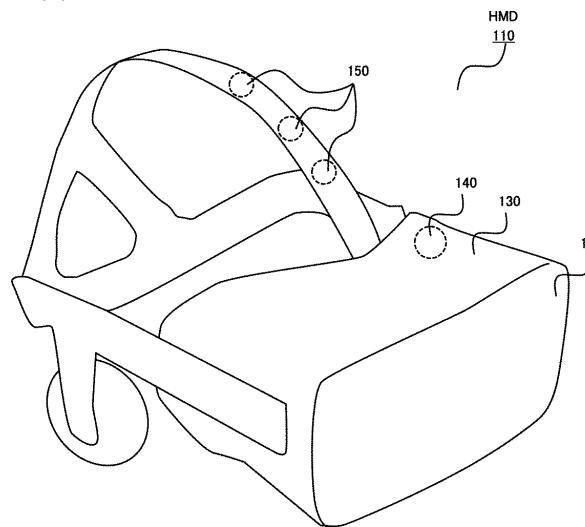
10

20

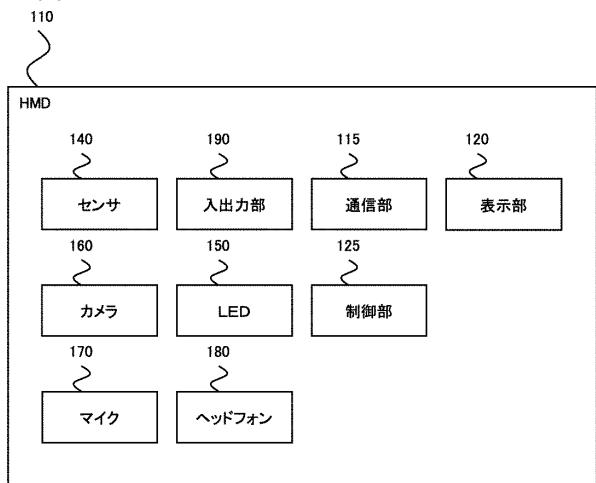
30

40

【図3】

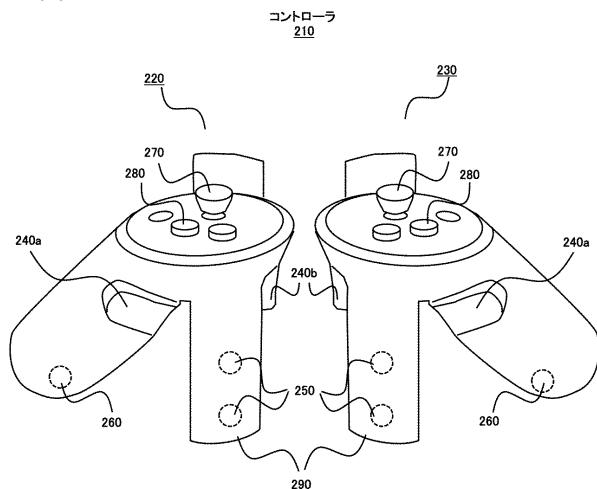


【図4】

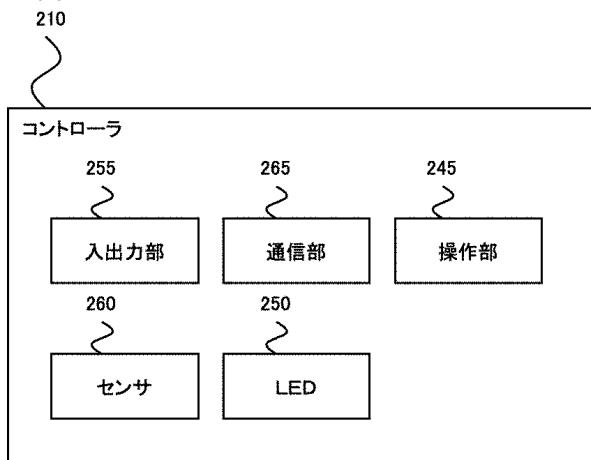


50

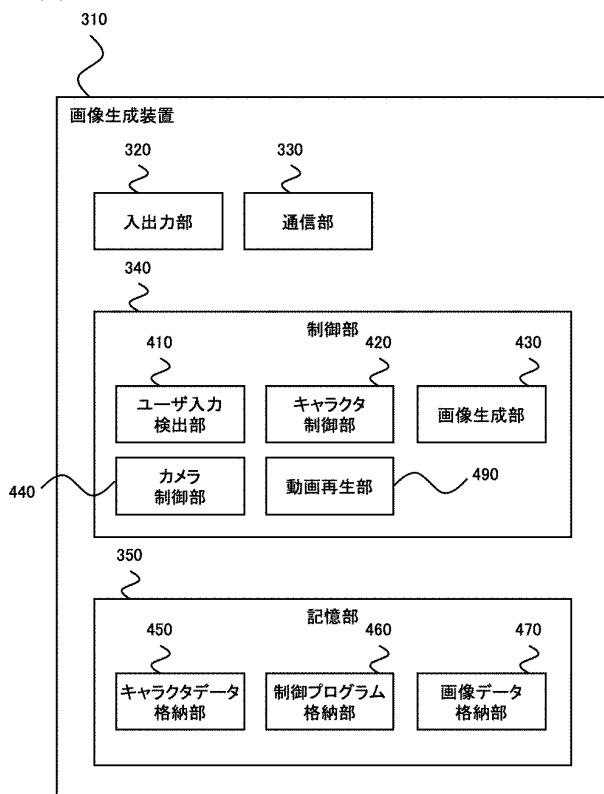
【図5】



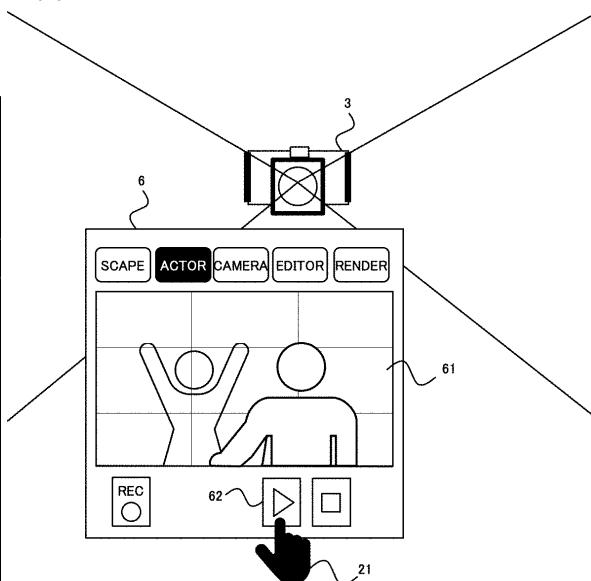
【図6】



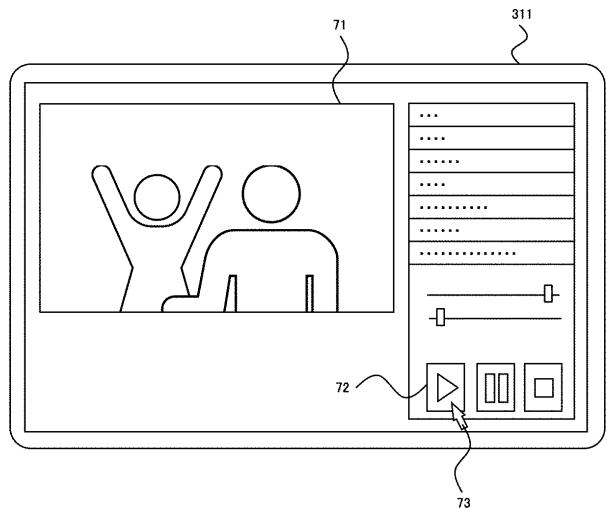
【図7】



【図8】



【図9】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

審査官 岡本 俊威

(56)参考文献 特開2018-195177 (JP, A)

[Unite 2017 Tokyo] VR MAGIC! ~キャラクターに命を吹き込んだこの4年間の記録~, You
Tube [online] [video], 2017年05月30日, <https://www.youtube.com/watch?v=nWR816af2dU>, 主に31:38~

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

G 06 T 13 / 00 - 19 / 20