

【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 19 年 9 月 27 日 (2007.9.27)

【公表番号】特表 2007-517585 (P2007-517585A)

【公表日】平成 19 年 7 月 5 日 (2007.7.5)

【年通号数】公開・登録公報 2007-025

【出願番号】特願 2006-549231 (P2006-549231)

【国際特許分類】

**A 6 3 H 30/04 (2006.01)**

**B 2 5 J 9/22 (2006.01)**

**A 6 3 H 13/02 (2006.01)**

**A 6 3 H 17/25 (2006.01)**

【F I】

A 6 3 H 30/04 A

B 2 5 J 9/22 Z

A 6 3 H 13/02 G

A 6 3 H 13/02 Z

A 6 3 H 17/25 A

【手続補正書】

【提出日】平成 19 年 8 月 10 日 (2007.8.10)

【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】

固定ショー選択入力及び人形操作入力をオペレータから受信する受信モジュールであって、前記固定ショー選択入力は少なくとも 1 つの固定ショー命令に関連し、前記人形操作入力は人形操作命令を与える受信モジュールと；

アニメトロニクス・フィギュアと；

前記固定ショー選択入力に関連する前記少なくとも 1 つの固定ショー命令を、少なくとも 1 つの固定ショーの物理的動作命令に変換し、前記受信した人形操作命令を少なくとも 1 つの人形操作の物理的動作命令に変換する変換ソフトウェアモジュールと；

前記少なくとも 1 つの固定ショーの物理的動作命令を受信し、前記少なくとも 1 つの人形操作の物理的動作命令を受信し、前記少なくとも 1 つの固定ショーの物理的動作命令及び前記少なくとも 1 つの人形操作の物理的動作命令から合成動作命令を計算し、これにより、少なくとも 1 つのアクチュエータが前記アニメトロニクス・フィギュアの少なくとも 1 つの構成要素を生き物のように動作させることができる動作ソフトウェアモジュールとを具備していることを特徴とするアニメトロニクスシステム。

【請求項 2】

さらに、前記アニメトロニクス・フィギュアの前記少なくとも 1 つの構成要素の動作が行われる際に、音響装置に命令を与えて音響信号を出力させる音響ソフトウェアモジュールを具備していることを特徴とする請求項 1 に記載のアニメトロニクスシステム。

【請求項 3】

さらに、前記固定ショー選択入力を、所定時刻に自動的に前記受信モジュールに供給する自動固定ショー・ソフトウェアモジュールを具備していることを特徴とする請求項 1 に記載のアニメトロニクスシステム。

**【請求項 4】**

前記所定時刻は、オペレータが前記人形操作入力を与える時刻と一致することを特徴とする請求項 3 に記載のアニマトロニクスシステム。

**【請求項 5】**

さらに、前記アニマトロニクス・フィギュアに動作的に接続され、事象の発生を測定するセンサを具備していることを特徴とする請求項 1 に記載のアニマトロニクスシステム。

**【請求項 6】**

アニマトロニクス・フィギュアの動作を生成する方法において、  
人形操作の動作を実行するための人形操作命令を前記アニマトロニクス・フィギュアに与えるステップと；

固定ショーの動作を実行するための少なくとも 1 つの固定ショー命令に関連する固定ショー選択を前記アニマトロニクス・フィギュアに与えるステップと；

前記人形操作命令と前記少なくとも 1 つの固定ショー命令とを組み合わせる組合せ命令を形成するステップと；

前記アニマトロニクス・フィギュアに、前記組合せ命令を実行することを命令するステップと

を具備していることを特徴とするアニマトロニクス・フィギュアの動作生成方法。

**【請求項 7】**

前記固定ショー選択がユーザによって与えられることを特徴とする請求項 6 に記載の方法。

**【請求項 8】**

前記アニマトロニクス・フィギュアに前記組合せ命令を実行することを命令することによって、前記人形操作の動作と前記固定ショーの動作との合成動作が行われることを特徴とする請求項 6 に記載の方法。

**【請求項 9】**

前記人形操作の動作が、前記アニマトロニクス・フィギュアの前記固定ショーの動作を実行する構成要素と同じ構成要素によって実行されることを特徴とする請求項 8 に記載の方法。

**【請求項 10】**

前記人形操作の動作が、前記アニマトロニクス・フィギュアの前記固定ショーの動作を実行する構成要素とは異なる構成要素によって実行されることを特徴とする請求項 8 に記載の方法。