

【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7部門第3区分

【発行日】平成21年12月24日(2009.12.24)

【公表番号】特表2009-529300(P2009-529300A)

【公表日】平成21年8月13日(2009.8.13)

【年通号数】公開・登録公報2009-032

【出願番号】特願2008-558491(P2008-558491)

【国際特許分類】

H 04 N 7/173 (2006.01)

H 04 H 60/07 (2008.01)

H 04 H 60/48 (2008.01)

H 04 H 60/63 (2008.01)

H 04 N 5/91 (2006.01)

【F I】

H 04 N 7/173 6 3 0

H 04 N 7/173 6 1 0 Z

H 04 H 60/07

H 04 H 60/48

H 04 H 60/63

H 04 N 5/91 N

H 04 N 5/91 Z

【手続補正書】

【提出日】平成21年11月2日(2009.11.2)

【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】

番組コンテンツを修正する際に使用する方法であって、  
置換するための小道具をコンテンツにおいて特定するステップと、  
特定された各小道具に対して位置情報を決定するステップと、  
特定された各小道具に関連づけられるビジュアルエフェクト情報を決定するステップと

、  
特定された各小道具に関連づけられた位置情報およびビジュアルエフェクト情報を含む  
参照ファイルを生成するステップとを含むことを特徴とする方法。

【請求項2】

特定された各小道具に関連づけられる価値を決定するステップをさらに含む請求項1に  
記載の方法。

【請求項3】

位置情報を決定するステップとビジュアルエフェクト情報を決定するステップは、ソフト  
ウェアツールによって自動的に実行される請求項1に記載の方法。

【請求項4】

前記ソフトウェアツールは、特定された各小道具についての入力情報を受け付ける請求  
項3に記載の方法。

【請求項5】

位置情報は参照情報を含む請求項1に記載の方法。

**【請求項 6】**

ビジュアルエフェクト情報はアフターエフェクトを含む請求項 1 に記載の方法。

**【請求項 7】**

番組コンテンツを修正するためのシステムであって、  
置換するための小道具をコンテンツにおいて特定する手段と、  
特定された各小道具に対して位置情報を決定する手段と、  
特定された各小道具に関連づけられるビジュアルエフェクト情報を決定する手段と、  
特定された各小道具に関連づけられた位置情報およびビジュアルエフェクトの情報を含む参照ファイルを生成する手段とを含むことを特徴とするシステム。

**【請求項 8】**

特定された各小道具に関連づけられる価値を決定する手段をさらに含む請求項 7 に記載のシステム。

**【請求項 9】**

特定された各小道具についての入力情報を受け付ける手段をさらに含む請求項 7 に記載のシステム。

**【請求項 10】**

位置情報は参照情報を含む請求項 7 に記載のシステム。

**【請求項 11】**

ビジュアルエフェクト情報はアフターエフェクトを含む請求項 7 に記載のシステム。

**【請求項 12】**

番組コンテンツを再生する際に使用する方法であって、  
コンテンツ、およびコンテンツ内の一つ以上の置換可能な小道具に関連づけられた位置とビジュアルエフェクトの情報を含む参照ファイルを提供するステップと、  
一つ以上の置換画像を取得するステップと、  
前記ビジュアルエフェクト情報を用いて少なくとも一つの置換画像の視覚的外観を修正するステップと、  
コンテンツに前記一つ以上の置換画像を挿入して前記一つ以上の置換可能な小道具を置換するステップとを含むことを特徴とする方法。

**【請求項 13】**

前記置換画像はネットワークを介して伝送される請求項 12 に記載の方法。

**【請求項 14】**

少なくとも一つの置換画像は前記参照ファイルに含まれる請求項 12 に記載の方法。

**【請求項 15】**

各置換画像の視覚的外観を修正するステップは、ブラー効果を調整することを含む請求項 12 に記載の方法。

**【請求項 16】**

挿入するステップは、全国単位でなされる請求項 12 に記載の方法。

**【請求項 17】**

挿入するステップは、地方単位でなされる請求項 12 に記載の方法。

**【請求項 18】**

挿入するステップは、個人単位でなされる請求項 12 に記載の方法。

**【請求項 19】**

番組コンテンツを再生するためのシステムであって、  
コンテンツ、およびコンテンツ内の一つ以上の置換可能な小道具に関連づけられた位置とビジュアルエフェクトの情報を含む参照ファイルを提供する手段と、  
一つ以上の置換画像を取得する手段と、  
前記ビジュアルエフェクト情報を用いて各置換画像の視覚的外観を修正する手段と、  
コンテンツに前記一つ以上の置換画像を挿入して前記一つ以上の置換可能な小道具を置換する手段とを含むことを特徴とするシステム。

**【請求項 20】**

少なくとも一つの置換画像は前記参照ファイルに含まれる請求項19に記載のシステム。  
。

**【請求項21】**

各置換画像の視覚的外観を修正する手段は、ブラー効果を調整する手段を含む請求項19に記載のシステム。

**【請求項22】**

挿入するステップは、全国単位でなされる請求項19に記載のシステム。

**【請求項23】**

挿入するステップは、地方単位でなされる請求項19に記載のシステム。

**【請求項24】**

挿入するステップは、個人単位でなされる請求項19に記載のシステム。

**【請求項25】**

コンピュータに入力するためのコンピュータプログラムが具現化された記録媒体を含むコンピュータプログラム製品であって、記録媒体に具現化されたコンピュータプログラムはコンピュータに、

コンテンツにアクセスするステップと、

コンテンツ内の一つ以上の置換可能な小道具に関連づけられた位置情報およびビジュアルエフェクト情報を含む参照ファイルにアクセスするステップと、

一つ以上の置換画像を取得するステップと、

前記ビジュアルエフェクト情報を用いて少なくとも一つの置換画像の視覚的外観を修正するステップと、

コンテンツに前記一つ以上の置換画像を挿入して前記一つ以上の置換可能な小道具を置換するステップとを実行させることを特徴とするコンピュータプログラム製品。

**【請求項26】**

前記置換画像はネットワークを介して伝送される請求項25に記載のコンピュータプログラム製品。

**【請求項27】**

各置換画像の視覚的外観を修正するステップは、画像のブラー効果を調整すること、3次元オブジェクトを描画すること、および3次元オブジェクト上に画像をテクスチャマッピングすることの内、いずれかのオペレーションを含む請求項25に記載のコンピュータプログラム製品。

**【請求項28】**

前記置換画像および前記参照ファイルはネットワークを介して伝送される請求項25に記載のコンピュータプログラム製品。

**【請求項29】**

コンテンツはDVDに格納される請求項28に記載のコンピュータプログラム製品。

**【請求項30】**

コンテンツはネットワークを介してダウンロードされる請求項28に記載のコンピュータプログラム製品。

**【請求項31】**

番組コンテンツを修正する際に使用する方法であって、

動的に置換可能なアセットを挿入することができるコンテンツ内の位置を特定するステップと、

コンテンツ内の特定された一つ以上の位置に動的に置換可能なアセットを設定するステップと、

設定された各動的に置換可能なアセットに対して位置情報を決定するステップと、

設定された各動的に置換可能なアセットに関連づけられるビジュアルエフェクト情報を決定するステップと、

設定された各動的に置換可能なアセットに関連づけられた位置情報およびビジュアルエフェクトの情報を含む参照ファイルを生成するステップとを含むことを特徴とする方法。

**【請求項 3 2】**

コンテンツはレガシーコンテンツを含む請求項 3 1 に記載の方法。

**【請求項 3 3】**

コンテンツ内の特定された位置は、コンテンツ内の開放された何もない場所を含む請求項 3 1 に記載の方法。

**【請求項 3 4】**

各動的に置換可能なアセットに関連づけられる価値を決定するステップをさらに含む請求項 3 1 に記載の方法。

**【請求項 3 5】**

前記位置情報は参照座標を含む請求項 3 1 に記載の方法。

**【請求項 3 6】**

前記ビジュアルエフェクト情報はアフターエフェクトを含む請求項 3 1 に記載の方法。

**【請求項 3 7】**

番組コンテンツを修正するためのシステムであって、

動的に置換可能なアセットを挿入することができるコンテンツ内の位置を特定する手段と、

コンテンツ内の特定された一つ以上の位置に動的に置換可能なアセットを設定する手段と、

設定された各動的に置換可能なアセットに対して位置情報を決定する手段と、

設定された各動的に置換可能なアセットに関連づけられるビジュアルエフェクト情報を決定する手段と、

設定された各動的に置換可能なアセットに関連づけられた位置情報およびビジュアルエフェクトの情報を含む参照ファイルを生成する手段とを含むことを特徴とするシステム。

**【請求項 3 8】**

コンテンツはレガシーコンテンツを含む請求項 3 7 に記載のシステム。

**【請求項 3 9】**

コンテンツ内の特定された位置は、コンテンツ内の開放された何もない場所を含む請求項 3 7 に記載のシステム。

**【請求項 4 0】**

各動的に置換可能なアセットに関連づけられる価値を決定する手段をさらに含む請求項 3 7 に記載のシステム。

**【請求項 4 1】**

前記位置情報は座標を含む請求項 3 7 に記載のシステム。

**【請求項 4 2】**

前記ビジュアルエフェクト情報はアフターエフェクトを含む請求項 3 7 に記載のシステム。

**【請求項 4 3】**

前記位置情報と前記ビジュアルエフェクト情報は経時的に特定される請求項 3 7 に記載のシステム。

**【請求項 4 4】**

前記参照ファイルは動的小道具を記述するメタデータを格納する請求項 3 7 に記載のシステム。

**【請求項 4 5】**

ビジュアルエフェクト情報の決定はシーン情報にもとづいてなされる請求項 3 7 に記載のシステム。

**【請求項 4 6】**

前記シーン情報は、光源の位置、光源のタイプ、光源の強度、および光源の色の内、いずれかである請求項 4 5 に記載のシステム。

**【請求項 4 7】**

各動的に置換可能なアセットの位置は自動的に追跡される請求項 4 5 に記載のシステム

。

**【請求項 4 8】**

位置追跡は、受動的な小道具およびマシンビジョンを用いて実行される請求項47に記載のシステム。

**【請求項 4 9】**

位置追跡は、能動的な小道具を用いて実行される請求項47に記載のシステム。

**【請求項 5 0】**

能動的な小道具はシーン情報を記録し、シーン情報はアフターエフェクトの設定に含まれる請求項45に記載のシステム。