

【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】平成 17 年 8 月 25 日 (2005.8.25)

【公開番号】特開 2004-13486 (P2004-13486A)

【公開日】平成 16 年 1 月 15 日 (2004.1.15)

【年通号数】公開・登録公報 2004-002

【出願番号】特願 2002-165498 (P2002-165498)

【国際特許分類第 7 版】

G 0 6 T 15/70

【F I】

G 0 6 T 15/70

B

【手続補正書】

【提出日】平成 17 年 2 月 14 日 (2005.2.14)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

キャラクタが登場する C G を含む映像番組を制作するための番組情報を生成する番組情報生成部と、該番組情報に従って番組を生成する番組生成部と、生成した番組を画面に表示する表示装置とを備え、該キャラクタに自由なポーズ及びアニメーションを設定するためのモーションオーサリング部と、自由なポーズ及びアニメーションを設定することによって生成されるポーズデータ及びアニメーションデータを該番組情報を示すスクリプトに組み込む自動スクリプト化部とが前記番組情報生成部に融合されることによって、番組編集の上記画面上で上記キャラクタに対して自由なポーズ及びアニメーションが設定されることを特徴とする番組制作装置。

【請求項 2】

キャラクタが登場する C G を含む映像番組を制作するための番組情報を生成する番組情報生成工程と、該番組情報に従って番組を生成する番組生成工程と、生成した番組を画面に表示する表示工程と、該キャラクタに自由なポーズ及びアニメーションを設定するためのモーションオーサリング工程と、自由なポーズ及びアニメーションを設定することによって生成されるポーズデータ及びアニメーションデータを該番組情報を示すスクリプトに組み込む自動スクリプト工程とを備え、番組編集の上記画面上で上記キャラクタに対して自由なポーズ及びアニメーションが設定されることを特徴とする番組制作方法。

【請求項 3】

コンピュータに、キャラクタが登場する C G を含む映像番組を制作するための番組情報を生成する手順と、該番組情報に従って番組を生成する手順と、生成した番組を画面に表示する手順と、該キャラクタに自由なポーズ及びアニメーションを設定するための手順と、番組編集の上記画面上で上記キャラクタに対して自由なポーズ及びアニメーションが設定されるように、自由なポーズ及びアニメーションを設定することによって生成されるポーズデータ及びアニメーションデータを該番組情報を示すスクリプトに自動的に組み込む手順とを実行させることを特徴とする番組制作プログラム。

【請求項 4】

コンピュータに、キャラクタが登場する C G を含む映像番組を制作するための番組情報を生成する手順と、該番組情報に従って番組を生成する手順と、生成した番組を画面に表示する手順と、該キャラクタに自由なポーズ及びアニメーションを設定するための手順と

、番組編集画面上で上記キャラクタに対して自由なポーズ及びアニメーションが設定されるように、自由なポーズ及びアニメーションを設定することによって生成されるポーズデータ及びアニメーションデータを該番組情報を示すスクリプトに自動的に組み込む手順とを実行させる番組制作プログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体。