

【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 06 T 15/70

【F I】

G 06 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CG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、番組編集中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CG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、番組編集中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CG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、番組編集中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CG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

、番組編集中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。