

【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 7 月 14 日 (2005.7.14)

【公開番号】特開 2002-216146 (P2002-216146A)
 【公開日】平成 14 年 8 月 2 日 (2002.8.2)
 【出願番号】特願 2001-346530 (P2001-346530)
 【国際特許分類第 7 版】

G 0 6 T 11/80

A 6 3 F 13/00

G 0 6 T 15/00

【F I】

G 0 6 T 11/80 B

A 6 3 F 13/00 C

G 0 6 T 15/00 1 0 0 A

【手続補正書】

【提出日】平成 16 年 11 月 16 日 (2004.11.16)

【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】

表示物体に対し複数の骨格パーツを含む骨格モデルを表示装置に表示し、
画像入力装置を使用して形成入力された輪郭軌跡を表示装置に表示し、
該入力された輪郭軌跡を前記表示物体の骨格モデルに対応させ、
該骨格モデルに対応させた輪郭軌跡を三次元表示物体画像に拡張変換し、
該拡張変換された三次元表示物体画像のデータを前記表示装置に表示する、情報処理装置において実行される表示物体生成プログラムにおいて、

該輪郭軌跡を拡張変換するステップが更に、

該入力された輪郭軌跡を、該複数の骨格パーツのそれぞれに対応した、閉じた輪郭軌跡に変換し、

該骨格モデルについて該入力された輪郭軌跡が複数ある場合には、該輪郭軌跡を、該輪郭軌跡の最も外側にある軌跡を結合することによって形成される単一の閉じた輪郭に変換し、

該該入力された輪郭軌跡が複数の骨格パーツに跨って入力された場合には、該入力された輪郭軌跡を、該複数の骨格パーツのそれぞれに対し、閉じた輪郭軌跡に変換することを含む、表示物体生成プログラム。

【請求項 2】

請求項 1 において、前記表示物体の骨格モデルの前記表示装置における表示は、前記表示物体の基本形画像と、前記骨格モデルを構成する骨格パーツとを重ねて表示することを特徴とする表示物体生成プログラム。

【請求項 3】

請求項 1 または 2 において、前記情報処理装置において実行されるゲームプログラム内に含まれることを特徴とする表示物体生成プログラム。

【請求項 4】

請求項 3 において、さらに、

前記骨格モデルに対し、特定の属性パラメータを有する基本体を予め設定し、

前記拡張変換された三次元表示物体画像のデータに、前記骨格モデルに対応させた輪郭軌跡の前記基本体に対応したデータに対する割合に応じて前記基本体の有する属性パラメータを修正した値の属性パラメータを付属させることを特徴とする表示物体生成プログラム。

【請求項 5】

請求項 4 において、前記属性パラメータにより、生成される三次元表示物体の行動態様が特徴づけられることを特徴とする表示物体生成プログラム。

【請求項 6】

請求項 4 において、前記属性パラメータは、生成される三次元表示物体に張り付けられるテクスチャの選択によって変更可能とされることを特徴とする表示物体生成プログラム。

【請求項 7】

請求項 4 において、前記属性パラメータは、前記骨格モデルを構成する複数の骨格パーツに対応する閉じた輪郭軌跡の面積又は、生成される三次元物体の体積によって変更可能とされることを特徴とする表示物体生成プログラム。

【請求項 8】

表示物体に対する複数の骨格パーツを含む骨格モデルを表示装置に表示し、
画像入力装置を使用して形成入力された輪郭軌跡を表示装置に表示し、
該入力された輪郭軌跡を前記表示物体の骨格モデルに対応させ、
該骨格モデルに対応させた輪郭軌跡を三次元表示物体画像に拡張変換し、
該拡張変換された三次元表示物体画像のデータを、前記表示装置に表示する表示物体生成方法において、
該輪郭軌跡を拡張変換するステップが更に、
該入力された輪郭軌跡を、該複数の骨格パーツのそれぞれに対応した、閉じた輪郭軌跡に変換し、
該骨格モデルについて該入力された輪郭軌跡が複数ある場合には、該輪郭軌跡を、該輪郭軌跡の最も外側にある軌跡を結合することによって形成される単一の閉じた輪郭に変換し、
該入力された輪郭軌跡が複数の骨格パーツに跨って入力された場合には、該入力された輪郭軌跡を、該複数の骨格パーツのそれぞれに対し、閉じた輪郭軌跡に変換することを含む、表示物体生成方法。

【請求項 9】

表示物体に対する複数の骨格パーツを含む骨格モデルを表示装置に表示し、
画像入力装置を使用して形成入力された輪郭軌跡を表示装置に表示し、
該入力された輪郭軌跡を前記表示物体の骨格モデルに対応させ、
該骨格モデルに対応させた輪郭軌跡を三次元表示物体画像に拡張変換し、
該拡張変換された三次元表示物体画像のデータを前記表示装置に表示する、情報処理装置において実行される表示物体生成プログラムを格納した記録媒体において、
該輪郭軌跡を拡張変換するステップが更に、
該入力された輪郭軌跡を、該複数の骨格パーツのそれぞれに対応した、閉じた輪郭軌跡に変換し、
該骨格モデルについて該入力された輪郭軌跡が複数ある場合には、該輪郭軌跡を、該輪郭軌跡の最も外側にある軌跡を結合することによって形成される単一の閉じた輪郭に変換し、
該入力された輪郭軌跡が複数の骨格パーツに跨って入力された場合には、該入力された輪郭軌跡を、該複数の骨格パーツのそれぞれに対し、閉じた輪郭軌跡に変換することを含む、記録媒体。

【請求項 10】

表示物体に対する複数の骨格パーツを含む複数の骨格モデルを表示装置に表示する一連の処理と、

ユーザの入力に基づいて前記骨格モデルの一つを選択する一連の処理と、
画像入力装置からの少なくとももう一つのユーザ入力に基づいて形成入力された輪郭軌
跡を表示装置に表示する一連の処理と、
前記入力された軌跡を前記表示物体の骨格モデルに対応させる一連の処理と、
前記骨格モデルに対応させた輪郭軌跡に対応した拡張変換データに基づき、三次元表示
物体画像を生成する一連の処理と、
前記拡張変換された三次元表示物体画像を前記表示装置に表示する一連の処理と
を含む、表示物体生成プログラム。