【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１区分
【発行日】平成17年9月22日(2005.9.22)

【公表番号】特表2004-534355(P2004-534355A)
【公表日】平成16年11月11日(2004.11.11)
【年通号数】公開・登録公報2004-044
【出願番号】特願2003-502812(P2003-502812)
【国際特許分類第７版】
　Ｈ０５Ｂ　37/02
【ＦＩ】
　Ｈ０５Ｂ　37/02　　Ｇ
　Ｈ０５Ｂ　37/02　　Ｂ
　Ｈ０５Ｂ　37/02　　Ｈ
　Ｈ０５Ｂ　37/02　　Ｌ
　Ｈ０５Ｂ　37/02　　Ｕ

【手続補正書】
【提出日】平成16年2月10日(2004.2.10)
【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】
　照明システムを制御する方法であって、
　グラフィック情報を供給するステップと、
　複数のアドレス指定可能な照明システムを環境内の場所に関連付けるステップと、
　前記グラフィック情報を、前記照明システムを制御することができる制御信号に変換し、前記グラフィック情報に呼応して前記環境を照明するステップと
を備える方法。
【請求項２】
　前記照明システムがネットワーク化された照明システムであり、前記照明制御信号がアドレス指定された情報のパケットにパッケージされる請求項１に記載の方法。
【請求項３】
　前記グラフィック情報が、図面、写真、静的イメージ、動的イメージ、及び発生されたイメージからなるグループから選択される請求項１に記載の方法。
【請求項４】
　前記グラフィック情報がコンピュータのスクリーン上に表示される請求項３に記載の方法。
【請求項５】
　グラフィック情報を供給する前記ステップが、コンピュータを使用して前記グラフィック情報を発生するステップを含む請求項１に記載の方法。
【請求項６】
　前記グラフィック情報が、ビットマップ及びベクトル座標のうちの少なくとも一つを使用して発生される請求項５に記載の方法。
【請求項７】
　前記グラフィック情報が３Ｄ空間内に描画される請求項５に記載の方法。
【請求項８】

前記グラフィック情報が関数によって発生される請求項５に記載の方法。
【請求項９】
前記関数が、室内での光の回転、室内での光のボールの跳ね返り、及び室内の音の跳ね返りからなるグループから選択されたイメージを表す請求項８に記載の方法。
【請求項１０】
前記関数がランダムに発生される効果を表す請求項８に記載の方法。
【請求項１１】
前記関数が前記システムへの入力に関係する請求項８に記載の方法。
【請求項１２】
前記入力が、情報、ファイル、音楽、信号、データ・ストリーム、ボイス・ストリーム、無線データ・ストリーム、及び感知された状態のうちの少なくとも１つを含む請求項１１に記載の方法。
【請求項１３】
前記グラフィック情報は、コンピュータのスクリーン上に表示せずに前記照明システムを制御するよう変換される請求項１に記載の方法。
【請求項１４】
前記制御信号が、色、光度、範囲、前記照明システムを使用して生成された効果の伝搬速度のうちの少なくとも１つを制御する信号を含む請求項１に記載の方法。
【請求項１５】
前記制御信号が事象をシミュレートする効果を制御する請求項１４に記載の方法。
【請求項１６】
前記事象が、爆発、照明の当たり、ヘッドライト、室内の列車通過、室内を通る弾丸発射、室内を通る光の移動、室内の日の出、及びその他の事象からなるグループから選択される請求項１５に記載の方法。
【請求項１７】
信号を使用して、前記照明システムを制御し、指定された時間に照明を行う請求項１に記載の方法。
【請求項１８】
複数のアドレス指定可能な照明システムを環境内の複数の場所に関連付ける前記ステップが、グラフィカル・ユーザ・インターフェースを使用するステップを含む請求項１に記載の方法。
【請求項１９】
前記インターフェースが空間の表現を含む請求項１８に記載の方法。
【請求項２０】
前記空間が、部屋、廊下、ホール、建物、表示装置、ブース、劇場、小売店、店舗、棚、対象物、及び製品からなるグループから選択される請求項１９に記載の方法。
【請求項２１】
前記照明システムによって照明される表面の表現に対する位置マップを発生するステップを更に備える請求項１に記載の方法。
【請求項２２】
前記位置マップが前記照明システムの特性の変化に基づき時間の経過とともに変化する請求項２１に記載の方法。
【請求項２３】
前記照明システムを制御するための制御信号を送信する前に効果をスクリーン上に視覚化するための前記スクリーンを設けるステップを更に備える請求項１に記載の方法。
【請求項２４】
照明システムを制御するシステムであって、
グラフィック情報を供給するように適合されているコンピュータ・アプリケーションと、
複数のアドレス指定可能な照明システムを環境内の場所に関連付けるように適合されて

いる関連付けシステムと、
前記グラフィック情報を、前記照明システムを制御するための制御信号に変換して、前記グラフィック情報に呼応して前記環境を照明するように適合されている変換器と
を備えるシステム。
【請求項２５】
前記照明システムが、ネットワーク化された照明システムであり、
前記制御信号が、アドレス指定された情報のパケットにパッケージされる
請求項２４に記載のシステム。
【請求項２６】
前記グラフィック情報が、図面、写真、静的イメージ、動的イメージ、及び発生されたイメージからなるグループから選択される請求項２４に記載のシステム。
【請求項２７】
前記グラフィック情報がコンピュータのスクリーン上に表示される請求項２６に記載のシステム。
【請求項２８】
前記コンピュータ・アプリケーションが前記グラフィック情報を発生するように適合されている請求項２４に記載のシステム。
【請求項２９】
前記グラフィック情報がビットマップ及びベクトル座標のうちの少なくとも一つを使用して発生される請求項２８に記載のシステム。
【請求項３０】
前記グラフィック情報が３Ｄ空間内に描画される請求項２８に記載のシステム。
【請求項３１】
前記グラフィック情報が関数によって発生される請求項２８に記載のシステム。
【請求項３２】
前記関数が、室内での光の回転、室内の光のボールの跳ね返り、及び室内の音の跳ね返りからなるグループから選択されたイメージを表す請求項１５０に記載のシステム。
【請求項３３】
前記関数がランダムに発生される効果を表す請求項３１に記載のシステム。
【請求項３４】
前記関数が前記システムへの入力に関係する請求項３１に記載のシステム。
【請求項３５】
前記入力が、情報、ファイル、音楽、信号、データ・ストリーム、ボイス・ストリーム、無線データ・ストリーム、及び感知された状態のうちの少なくとも１つを含む請求項３４に記載のシステム。
【請求項３６】
前記コンピュータ・アプリケーションが、コンピュータのスクリーンにグラフィック情報を表示せずに、前記グラフィック情報を供給するように適合されている請求項２４に記載のシステム。
【請求項３７】
前記制御信号が、色、光度、範囲、及び前記照明システムを使用して生成された効果の伝搬速度のうちの少なくとも１つを制御する信号を含む請求項２４に記載のシステム。
【請求項３８】
前記制御信号が事象をシミュレートする効果を制御する請求項３７に記載のシステム。
【請求項３９】
前記事象が、爆発、照明の当たり、ヘッドライト、室内の列車通過、室内を通る弾丸発射、室内を通る光の移動、室内の日の出、及びその他の事象からなるグループから選択される請求項３８に記載のシステム。
【請求項４０】
前記制御信号を使用して、前記照明システムを制御し、指定された時間に照明する請求

項２４に記載のシステム。
【請求項４１】
前記関連付けシステムが、グラフィカル・ユーザ・インターフェースに関連付けられ、
前記グラフィカル・ユーザ・インターフェースを使用して、前記複数のアドレス指定可能な照明システムを前記環境内の場所に関連付ける
請求項２４に記載のシステム。
【請求項４２】
前記グラフィカル・ユーザ・インターフェースが空間の表現を含む請求項４１に記載のシステム。
【請求項４３】
前記空間が、部屋、廊下、ホール、建物、表示装置、ブース、劇場、小売店、店舗、棚、対象物、及び製品からなるグループから選択される請求項４２に記載のシステム。
【請求項４４】
前記照明システムによって照明される表面の表現に対する位置マップを発生するように適合されている位置マップ発生器を更に備える請求項２４に記載のシステム。
【請求項４５】
前記位置マップが前記照明システムの特性の変化に基づき時間の経過とともに変化する請求項４４に記載のシステム。
【請求項４６】
前記照明システムを制御するための制御信号を送信する前に効果をスクリーン上に視覚化するための前記スクリーンを更に備える請求項２４に記載のシステム。