

【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】令和5年3月31日(2023.3.31)

【公開番号】特開2022-95652(P2022-95652A)

【公開日】令和4年6月28日(2022.6.28)

【年通号数】公開公報(特許)2022-116

【出願番号】特願2022-40615(P2022-40615)

【国際特許分類】

G 06 T 13/40(2011.01)

10

H 04 N 21/238(2011.01)

G 06 F 3/01(2006.01)

A 63 F 13/35(2014.01)

A 63 F 13/55(2014.01)

【F I】

G 06 T 13/40

H 04 N 21/238

G 06 F 3/01 510

A 63 F 13/35

A 63 F 13/55

20

【手続補正書】

【提出日】令和5年3月22日(2023.3.22)

【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】

30

コンピュータプログラムであって、

一又は複数のプロセッサにより実行されることにより

第1のモードが選択された場合は、

配信された映像を受信し、

前記受信された映像データを視聴者端末において表示し、

第2のモードが選択された場合は、

アニメーションの生成に必要な情報として、少なくとも、

配信者端末に係るアバターオブジェクトに係る情報と合成されることにより、前記アバターオブジェクトの動きを表現可能なモーションに係る情報と、

前記アバターオブジェクトの動きを表現するアニメーションを視聴する視聴者端末からの表示要求に応じて表示される表示オブジェクトに係る情報と、

音に関する情報、

を受信し、

前記アニメーションを前記視聴者端末において表示し、

前記第1のモード又は前記第2のモードは、前記視聴者端末に係る情報に基づいて、選択されたものであり、

前記視聴者端末に係る情報は、

前記視聴者端末に係る通信のレイテンシ、

前記視聴者端末に係るCPU、又は、

前記視聴者端末上で実行されているアプリケーション数、

40

50

を含む、
ことを特徴とするコンピュータプログラム。

【請求項 2】

コンピュータプログラムであって、
一又は複数のプロセッサにより実行されることにより
第1のモードが選択された場合は、
配信された映像を受信し、
前記受信された映像データを視聴者端末において表示し、
第2のモードが選択された場合は、
アニメーションの生成に必要な情報として、少なくとも、

配信者端末に係るアバターオブジェクトに係る情報と合成されることにより、前記アバターオブジェクトの動きを表現可能なモーションに係る情報と、

前記アバターオブジェクトの動きを表現するアニメーションを視聴する視聴者端末からの表示要求に応じて表示される表示オブジェクトに係る情報と、

音に関する情報、

を受信し、

前記アニメーションを前記視聴者端末において表示し、

前記第1のモード又は前記第2のモードは、アニメーションの生成に必要な情報を送信する対象となる視聴者端末の端末数に基づいて自動的に選択されたものである、
ことを特徴とするコンピュータプログラム。

【請求項 3】

前記表示オブジェクトに係る情報に基づくオブジェクトは、
表示されるオブジェクトの大きさ、
オブジェクトの表示される上下左右方向等の向き、
オブジェクトの移動の初速度、
オブジェクトの移動の上下左右方向等の向き、及び／又は、
オブジェクトの移動の加速度、
の一部又は全部を疑似ランダム性に基づいて、前記アニメーション内で生成されたものである、

請求項1又は2に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 4】

前記アニメーションの生成に必要な情報は、配信者を撮像する角度、及び／又は、配信者を撮像する距離、を含む、

請求項1乃至3のいずれか1項に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 5】

前記表示オブジェクトに係る情報は、ギフトの種類を含む、
請求項1乃至3のいずれか1項に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 6】

前記アニメーションの生成に必要な情報は、配信者のコメント、視聴者のコメント、及び／又は、前記アニメーションの視聴者数、を含む、

請求項1乃至5いずれか1項に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 7】

前記プロセッサが、中央処理装置(CPU)、マイクロプロセッサ又はグラフィックスプロセッシングユニット(GPU)である、

請求項1乃至6のいずれか1項に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 8】

前記プロセッサが、スマートフォン、タブレット、携帯電話又はパーソナルコンピュータに搭載される、

請求項1乃至7のいずれか1項に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 9】

10

20

30

40

50

コンピュータプログラムであって、
一又は複数のプロセッサにより実行されることにより、
第1のモードが選択された場合は、
映像を視聴者端末に対して送信し、
第2のモードが選択された場合は、
アニメーションの生成に必要な情報として、少なくとも、
配信者端末に係るアバターオブジェクトに係る情報と合成されることにより、前記アバターオブジェクトの動きを表現可能なモーションに係る情報と、
前記アバターオブジェクトの動きを表現するアニメーションを視聴する視聴者端末からの表示要求に応じて表示される表示オブジェクトに係る情報と、
音に関する情報、
を前記視聴者端末に対して送信し、
前記第1のモード又は前記第2のモードは、前記視聴者端末に係る情報に基づいて、選択されたものであり、
前記視聴者端末に係る情報は、
前記視聴者端末に係る通信のレイテンシ、
前記視聴者端末に係るCPU、又は、
前記視聴者端末上で実行されているアプリケーション数、
を含む、
ことを特徴とするコンピュータプログラム。

10

20

30

40

50

【請求項10】

コンピュータプログラムであって、
一又は複数のプロセッサにより実行されることにより、
第1のモードが選択された場合は、
映像を視聴者端末に送信し、
第2のモードが選択された場合は、
アニメーションの生成に必要な情報として、少なくとも、
配信者端末に係るアバターオブジェクトに係る情報と合成されることにより、前記アバターオブジェクトの動きを表現可能なモーションに係る情報と、
前記アバターオブジェクトの動きを表現するアニメーションを視聴する視聴者端末からの表示要求に応じて表示される表示オブジェクトに係る情報と、
音に関する情報、
を前記視聴者端末に送信し、
前記第1のモード又は前記第2のモードは、アニメーションの生成に必要な情報を送信する対象となる視聴者端末の端末数に基づいて自動的に選択されたものである、
ことを特徴とするコンピュータプログラム。

【請求項11】

前記プロセッサが、中央処理装置(CPU)、マイクロプロセッサ又はグラフィックスプロセッシングユニット(GPU)である、
請求項9又は10に記載のコンピュータプログラム。

【請求項12】

前記プロセッサが、演算機能を有する、
請求項9乃至11のいずれか1項に記載のコンピュータプログラム。

【請求項13】

一又は複数のプロセッサを具備し、
前記プロセッサが、コンピュータにより読み取り可能な命令を実行することにより、
第1のモードが選択された場合は、
映像を視聴者端末に対して送信し、
第2のモードが選択された場合は、
アニメーションの生成に必要な情報として、少なくとも、

配信者端末に係るアバターオブジェクトに係る情報と合成されることにより、前記アバターオブジェクトの動きを表現可能なモーションに係る情報と、

前記アバターオブジェクトの動きを表現するアニメーションを視聴する視聴者端末からの表示要求に応じて表示される表示オブジェクトに係る情報と、

音に関する情報、

を前記視聴者端末に対して送信し、

前記第1のモード又は前記第2のモードは、前記視聴者端末に係る情報に基づいて、選択されたものであり、

前記視聴者端末に係る情報は、

前記視聴者端末に係る通信のレイテンシ、

前記視聴者端末に係るCPU、又は、

前記視聴者端末上で実行されているアプリケーション数、

を含む、

ことを特徴とするサーバ装置。

【請求項14】

一又は複数のプロセッサを具備し、

前記プロセッサが、コンピュータにより読み取り可能な命令を実行することにより、

第1のモードが選択された場合は、

映像を視聴者端末に送信し、

第2のモードが選択された場合は、

アニメーションの生成に必要な情報として、少なくとも、

配信者端末に係るアバターオブジェクトに係る情報と合成されることにより、前記アバターオブジェクトの動きを表現可能なモーションに係る情報と、

前記アバターオブジェクトの動きを表現するアニメーションを視聴する視聴者端末からの表示要求に応じて表示される表示オブジェクトに係る情報と、

音に関する情報、

を前記視聴者端末に送信し、

前記第1のモード又は前記第2のモードは、アニメーションの生成に必要な情報を送信する対象となる視聴者端末の端末数に基づいて自動的に選択されたものである、

ことを特徴とするサーバ装置。

【請求項15】

前記プロセッサが、中央処理装置(CPU)、マイクロプロセッサ又はグラフィックスプロセッシングユニット(GPU)である、

請求項13又は14に記載のサーバ装置。

【請求項16】

前記プロセッサが、演算機能を有する、

請求項13乃至15のいずれか1項に記載のサーバ装置。

【請求項17】

コンピュータにより読み取り可能な命令を実行する一又は複数のプロセッサにより実行される方法であって、

前記プロセッサが、前記命令を実行することにより、

第1のモードが選択された場合は、

配信された映像を受信し、

前記受信された映像データを視聴者端末において表示し、

第2のモードが選択された場合は、

アニメーションの生成に必要な情報として、少なくとも、

配信者端末に係るアバターオブジェクトに係る情報と合成されることにより、前記アバターオブジェクトの動きを表現可能なモーションに係る情報と、

前記アバターオブジェクトの動きを表現するアニメーションを視聴する視聴者端末からの表示要求に応じて表示される表示オブジェクトに係る情報と、

10

20

30

40

50

音に関する情報、
を受信し、
前記アニメーションを前記視聴者端末において表示し、
前記第1のモード又は前記第2のモードは、前記視聴者端末に係る情報に基づいて、選択されたものであり、
前記視聴者端末に係る情報は、
前記視聴者端末に係る通信のレイテンシ、
前記視聴者端末に係るCPU、又は、
前記視聴者端末上で実行されているアプリケーション数、
を含む、
ことを特徴とする方法。 10

【請求項18】
コンピュータにより読み取り可能な命令を実行する一又は複数のプロセッサにより実行される方法であって、
前記プロセッサが、前記命令を実行することにより、
第1のモードが選択された場合は、
配信された映像を受信し、
前記受信された映像データを視聴者端末において表示し、
第2のモードが選択された場合は、
アニメーションの生成に必要な情報として、少なくとも、 20
配信者端末に係るアバターオブジェクトに係る情報と合成されることにより、前記アバターオブジェクトの動きを表現可能なモーションに係る情報と、
前記アバターオブジェクトの動きを表現するアニメーションを視聴する視聴者端末からの表示要求に応じて表示される表示オブジェクトに係る情報と、
音に関する情報、
を受信し、
前記アニメーションを前記視聴者端末において表示し、
前記第1のモード又は前記第2のモードは、アニメーションの生成に必要な情報を送信する対象となる視聴者端末の端末数に基づいて自動的に選択されたものである、
ことを特徴とする方法。 30

【請求項19】
前記プロセッサが、中央処理装置(CPU)、マイクロプロセッサ又はグラフィックスプロセッシングユニット(GPU)である、
請求項17乃至18のいずれか1項に記載の方法。

【請求項20】
前記プロセッサが、演算機能を有する、
請求項17乃至19のいずれか1項に記載の方法。

【請求項21】
コンピュータにより読み取り可能な命令を実行する一又は複数のプロセッサにより実行される方法であって、
前記プロセッサが、前記命令を実行することにより、 40
第1のモードが選択された場合は、
映像を視聴者端末に対して送信し、
第2のモードが選択された場合は、
アニメーションの生成に必要な情報として、少なくとも、
配信者端末に係るアバターオブジェクトに係る情報と合成されることにより、前記アバターオブジェクトの動きを表現可能なモーションに係る情報と、
前記アバターオブジェクトの動きを表現するアニメーションを視聴する視聴者端末からの表示要求に応じて表示される表示オブジェクトに係る情報と、
音に関する情報、 50

を前記視聴者端末に対して送信し、
前記第1のモード又は前記第2のモードは、前記視聴者端末に係る情報に基づいて、選択されたものであり、

前記視聴者端末に係る情報は、
前記視聴者端末に係る通信のレイテンシ、
前記視聴者端末に係るCPU、又は、
前記視聴者端末上で実行されているアプリケーション数、
を含む、

方法。

【請求項22】

コンピュータにより読み取り可能な命令を実行する一又は複数のプロセッサにより実行される方法であって、

前記プロセッサが、前記命令を実行することにより、

第1のモードが選択された場合は、

映像を視聴者端末に送信し、

第2のモードが選択された場合は、

アニメーションの生成に必要な情報として、少なくとも、

配信者端末に係るアバターオブジェクトに係る情報と合成されることにより、前記アバターオブジェクトの動きを表現可能なモーションに係る情報と、

前記アバターオブジェクトの動きを表現するアニメーションを視聴する視聴者端末からの表示要求に応じて表示される表示オブジェクトに係る情報と、

音に関する情報、

を前記視聴者端末に送信し、

前記第1のモード又は前記第2のモードは、アニメーションの生成に必要な情報を送信する対象となる視聴者端末の端末数に基づいて自動的に選択されたものである、
方法。

【請求項23】

前記プロセッサが、中央処理装置(CPU)、マイクロプロセッサ又はグラフィックスプロセッシングユニット(GPU)である、

請求項21又は22に記載の方法。

【請求項24】

前記プロセッサが、演算機能を有する、

請求項21乃至23のいずれか1項に記載の方法。

10

20

30

40

50