

【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 3 区分  
 【発行日】平成 18 年 8 月 24 日 (2006.8.24)

【公表番号】特表 2005-535205 (P2005-535205A)  
 【公表日】平成 17 年 11 月 17 日 (2005.11.17)  
 【年通号数】公開・登録公報 2005-045  
 【出願番号】特願 2004-525657 (P2004-525657)  
 【国際特許分類】

**H 0 4 N      5/76      (2006.01)**

**H 0 4 N      5/93      (2006.01)**

【F I】

H 0 4 N      5/76      A

H 0 4 N      5/93      Z

【手続補正書】

【提出日】平成 18 年 7 月 7 日 (2006.7.7)

【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】

デジタルビデオデータのトリックプレイモードにおける動作をユーザ制御下で実施する方法であって、

ディスプレイ機器にユーザインターフェイスを設けるステップと、

トリックプレイモードが動作するスピードを選択するように前記ユーザインターフェイス上で前記ユーザに促すステップと、

前記選択されたスピードをどのように実施するかを選択するように前記ユーザインターフェイス上で前記ユーザに促すステップとを有することを特徴とする方法。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の方法であって、前記トリックプレイモードは早送り動作であることを特徴とする方法。

【請求項 3】

請求項 1 に記載の方法であって、前記トリックプレイモードは巻き戻し動作であることを特徴とする方法。

【請求項 4】

請求項 1 に記載の方法であって、前記選択されたスピードをどのように実施するかを選択するステップは、

1 つの表示された I フレームの後で後続の I フレームをいくつスキップするかを選択するステップと、

各表示された I フレームをどのくらい長く表示するかを選択するステップとを有することを特徴とする方法。

【請求項 5】

請求項 1 に記載の方法であって、前記選択されたスピードをどのように実施するかを選択するステップは、

フレームを表示する時間と、

前記デジタルビデオデータを表示するスピードとを選択するステップを有し、

前記方法は、

1つのフレームを表示した後で、いくつかのフレームをスキップするかを算出するステップをさらに有することを特徴とする方法。

【請求項6】

請求項1に記載の方法であって、後で呼び出すために選択された内容を格納するステップをさらに有することを特徴とする方法。

【請求項7】

請求項1に記載の方法であって、前記デジタルビデオデータはMPEG標準により圧縮され、前記トリックプレイモード中にBフレームおよびPフレームをいくつ挿入するかを選択するように、前記ユーザインターフェイスにおいて前記ユーザに促すステップをさらに有することを特徴とする方法。

【請求項8】

請求項1に記載の方法であって、前記選択されたスピードをどのように実施するかを選択するステップは、

各Iフレームをどのくらい長く表示するかを選択するステップと、

各Iフレームを何回表示するかを選択するステップとを有することを特徴とする方法。

【請求項9】

請求項1に記載の方法であって、選択された基準に基づき表示するビデオストリームを生成するステップをさらに有することを特徴とする方法。

【請求項10】

請求項1に記載の方法であって、前記ユーザが選択できるように、選択可能な内容のリストが前記ユーザインターフェイス上に表示されることを特徴とする方法。

【請求項11】

デジタルビデオデータのトリックプレイモードにおける動作をユーザ制御下で実施する装置であって、

ビデオスクリーンにユーザインターフェイスを設ける手段と、

トリックプレイモードが動作するスピードを選択するように前記ユーザインターフェイス上で前記ユーザに促す手段と、

前記選択されたスピードをどのように実施するかを選択するように前記ユーザインターフェイス上で前記ユーザに促す手段と、

ユーザ入力を受けるユーザ入力手段と、

を有することを特徴とする装置。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

MPEGビデオは3タイプの圧縮ピクチャを利用する。すなわち、フレーム内符号化デジタルビデオデータ(Iフレーム)、前方向予測符号化データ(Pフレーム)、および双方向予測符号化データ(Bフレーム)である。IフレームとPフレームはアンカーフレームと呼ばれる。Iフレームは他のデータに頼らずにそれ自体で復号できる。Pフレームはその前に復号されたアンカーフレームからのデータがなければ復号できない。Bフレームはその前と後ろ両方のアンカーフレームからのデータがなければ復号できない。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

また、早送りプレイと早戻しプレイは様々な方法で実施することができる。例えば、各

I フレームを表示する時間の長さを可変することもできる。各 I フレームが表示されるスピードと時間を可変することにより、ビデオデータをいろいろ異なるように表示（ビジュアルプレゼンテーション）することができる。しかし、ユーザごとに好ましい表示（ビジュアルプレゼンテーション）の仕方は異なる。よって、個々のユーザがトリックプレイの振る舞いを制御可能とし、そのトリックプレイの実施をユーザの好みに合うようにする必要性がある。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 9】

本発明の一実施形態によると、デジタルビデオデータのトリックプレイモード動作をユーザが制御して実施する方法と装置が開示されている。ビデオスクリーンにユーザインターフェイスが設けられる。ユーザは、トリックプレイモードを動作させるスピードを選択するようにそのユーザインターフェイス上で促される。その後、選択したスピードをどのように実施するかを選択するようにそのユーザインターフェイス上で促される。

本発明の他の実施形態によると、ユーザが所望の動作モードを選択できる、可能な実施のリスト（所定の動作モード）がユーザインターフェイスに表示される。