(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7595188号
(P7595188)

(45)発行日　令和6年12月5日(2024.12.5)

(24)登録日　令和6年11月27日(2024.11.27)

(51)国際特許分類		FI		
H04N 23/63 (2023.01)		H04N	23/63	100
G03B 17/18 (2021.01)		G03B	17/18	
G06F 3/04845(2022.01)		G06F	3/04845	
H04N 23/60 (2023.01)		H04N	23/60	500
		H04N	23/63	300

請求項の数　40　（全154頁）　最終頁に続く

(21)出願番号　特願2023-560219(P2023-560219)
(86)(22)出願日　令和4年5月24日(2022.5.24)
(65)公表番号　特表2024-514783(P2024-514783A)
(43)公表日　令和6年4月3日(2024.4.3)
(86)国際出願番号　PCT/US2022/030704
(87)国際公開番号　WO2022/256200
(87)国際公開日　令和4年12月8日(2022.12.8)
審査請求日　令和5年9月28日(2023.9.28)
(31)優先権主張番号　63/195,679
(32)優先日　令和3年6月1日(2021.6.1)
(33)優先権主張国・地域又は機関
米国(US)
(31)優先権主張番号　63/243,633
(32)優先日　令和3年9月13日(2021.9.13)
最終頁に続く

(73)特許権者　503260918
アップル インコーポレイテッド
Ａｐｐｌｅ Ｉｎｃ．
アメリカ合衆国 ９５０１４ カリフォルニア州 クパチーノ アップル パーク ウェイ ワン
Ｏｎｅ Ａｐｐｌｅ Ｐａｒｋ Ｗａｙ，Ｃｕｐｅｒｔｉｎｏ，Ｃａｌｉｆｏｒｎｉａ ９５０１４，Ｕ．Ｓ．Ａ．
(74)代理人　110003281
弁理士法人大塚国際特許事務所
(72)発明者　マンザリ，ジョニー ビー．
アメリカ合衆国 ９５０１４ カリフォルニア州，クパチーノ，アップル パーク ウェイ ワン，アップル インコーポレ
最終頁に続く

(54)【発明の名称】　メディアスタイルを管理するためのユーザインタフェース

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

方法であって、

表示生成構成要素及び１つ以上の入力デバイスと通信しているコンピュータシステムにおいて、

前記表示生成構成要素を介して、メディアの表現であって、前記メディアの前記表現は、前記メディアの視覚的コンテンツに適用される第１のメディア処理スタイルを使用して表示され、前記第１のメディア処理スタイルは、前記第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの第１の値及び前記第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータの第２の値によって規定される、メディアの表現を含むユーザインタフェースを表示することと、

前記第１のメディア処理スタイルを使用して前記メディアの前記表現を表示している間、

前記表示生成構成要素を介して、前記第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトであって、

前記第１のメディア処理スタイルの前記第１のパラメータを編集するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトであって、前記第１のメディア処理スタイルの前記第１のパラメータの現在値の表現で表示される第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトと、

前記第１のメディア処理スタイルの前記第１のパラメータとは異なる前記第２の

パラメータを編集するための、前記第１のメディア処理スタイルの前記第２のパラメータの現在値の表現で表示される第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトとを含む、複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを同時に表示することと、

前記第１のメディア処理スタイルについての前記複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた第１の入力を検出する前に、前記第１のメディア処理スタイルに対応する第１の識別子を表示することと、

前記第１のメディア処理スタイルについての前記複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示している間に、前記１つ以上の入力デバイスを介して、前記第１のメディア処理スタイルについての前記複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた前記第１の入力を検出することと、

前記第１のメディア処理スタイルについての前記複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた前記第１の入力を検出したことに応じて、

前記第１の入力が、前記第１のメディア処理スタイルの前記第１のパラメータを編集するための前記第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられているという判定に従って、前記表示生成構成要素を介して、前記第１のパラメータの前記現在値を調整するための第１のコントロールを表示することと、

前記第１の入力が前記第１のメディア処理スタイルの前記第２のパラメータを編集する前記第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられているという判定に従って、前記表示生成構成要素を介して、前記第２のパラメータの前記現在値を調整するための第２のコントロールを表示することと、

前記第１のパラメータの前記現在値が、前記第１のメディア処理スタイルの前記第１のパラメータのデフォルト値とは異なる値に変化したという判定に従って、前記第１の識別子とは異なる第２の識別子を表示することと、

を含む方法。

【請求項２】

前記第１のコントロールを表示することは、前記第１のメディア処理スタイルの前記第１のパラメータの前記現在値の第２の表現を表示することを含み、

前記第２のコントロールを表示することは、前記第１のメディア処理スタイルの前記第２のパラメータの前記現在値の第２の表現を表示することを含む、請求項１に記載の方法。

【請求項３】

前記第１のメディア処理スタイルと、前記第１のメディア処理スタイルについての前記複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトとを使用して前記メディアの前記表現を表示している間に、前記メディアの前記視覚的コンテンツに適用される第３のメディア処理スタイルを使用して前記メディアの前記表現を表示する要求を検出することと、

前記メディアの前記視覚的コンテンツに適用される前記第３のメディア処理スタイルを使用して前記メディアの前記表現を表示する前記要求を検出したことに応じて、前記第１のメディア処理スタイルについての前記複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示することを中止することと、を更に含む、請求項１に記載の方法。

【請求項４】

前記表示生成構成要素を介して、前記第１のパラメータの前記現在値を調整するための前記第１のコントロールを表示することは、前記第１のメディア処理スタイルの前記第１のパラメータを編集するために前記第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを拡張することを含む、請求項１に記載の方法。

【請求項５】

前記表示生成構成要素を介して、前記第１のパラメータの前記現在値を調整するための前記第１のコントロールを表示している間に、前記第１のメディア処理スタイルについての前記複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた前記第１の入力の終了を検出することと、

前記第１のメディア処理スタイルについての前記複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた前記第１の入力の前記終了を検出したことに応じて、前記第

１のパラメータに関する前記現在値を調整するための前記第１のコントロールのサイズを縮小することと、を更に含む、請求項１に記載の方法。

【請求項６】

前記第１のメディア処理スタイルについての前記複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた前記第１の入力を検出する前に、前記第１のパラメータに関する前記現在値は前記第１の値であり、前記方法は、

前記表示生成構成要素を介して、前記第１のパラメータの前記現在値を調整するための前記第１のコントロールを表示している間に、前記第１のメディア処理スタイルについての前記複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた前記第１の入力の終了を検出することと、

前記第１のメディア処理スタイルについての前記複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた前記第１の入力の前記終了を検出したことに応じて、前記第１のパラメータの前記現在値であって、前記現在値は、前記第１の値とは異なる前記第１のパラメータの第２の値である、前記現在値の前記表現を表示することと、を更に含む、請求項１に記載の方法。

【請求項７】

前記第１のパラメータを編集するための前記第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトは、前記第１のパラメータの第１の値の範囲の第１の表現で表示され、前記第１の値の範囲は、第３の値を表す前記第１の値の範囲の前記第１の表現内の第１の点と、第４の値を表す前記第１の値の範囲の前記第１の表現内の第２の点との間の第１の距離を有し、

前記第１のコントロールを表示することは、値の範囲の第２の表現を表示することを含み、前記値の範囲は、前記第３の値を表す前記値の範囲の前記第２の表現内の第１の点と、前記第４の値を表す前記値の範囲の前記第２の表現内の第２の点との間に、前記第１の距離よりも大きい第２の距離を有する、請求項１に記載の方法。

【請求項８】

前記第１のコントロールは、前記第１のパラメータの第３の値の範囲の第３の表現で表示され、前記第３の値の範囲は、第３の値を表す前記第３の値の範囲の前記第３の表現内の第１の点と、第４の値を表す前記第３の値の範囲の前記第３の表現内の第２の点との間の第３の距離を有し、前記方法は、

前記表示生成構成要素を介して、前記第１のパラメータの前記第３の値の範囲の前記第３の表現で前記第１のコントロールを表示している間に、前記第１のメディア処理スタイルについての前記複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた前記第１の入力の終了を検出することと、

前記第１のメディア処理スタイルについての前記複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた前記第１の入力の前記終了を検出したことに応じて、前記第３の値を表す前記値の範囲の第５の表現内の第１の点と、前記第４の値を表す前記値の範囲の前記第５の表現内の第２の点との間に、前記第３の距離よりも小さい第４の距離を有する値の範囲の前記第５の表現で、前記第１のパラメータを編集するための前記第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示することと、を更に含む、請求項１に記載の方法。

【請求項９】

前記第１のメディア処理スタイルについての前記複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた前記第１の入力を検出したことに応じて、かつ前記第１の入力が前記第１のメディア処理スタイルの前記第１のパラメータを編集するための前記第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられているという判定に従って、前記第２のパラメータの前記現在値を調整するための前記第２のコントロールを、ユーザインタフェース上の第１のロケーションから前記ユーザインタフェース上の第２のロケーションに移動させることを更に含む、請求項１に記載の方法。

【請求項１０】

前記第１のメディア処理スタイルについての前記複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた前記第１の入力を検出したことに応じて、かつ前記第１の入力が前記第１のメディア処理スタイルの前記第１のパラメータを編集する前記第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられているという判定に従って、前記第２のパラメータの前記現在値を調整するための前記第２のコントロールを表示することを中止することを更に含む、請求項１に記載の方法。

【請求項１１】

前記ユーザインタフェースは、前記第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータをリセットするための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを含み、前記方法は、

前記第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータをリセットする前記選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示している間に、前記第１のメディア処理スタイルの前記１つ以上のパラメータをリセットする前記選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出することと、

前記第１のメディア処理スタイルの前記１つ以上のパラメータをリセットする前記選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた前記入力を検出したことに応じて、

前記第１のメディア処理スタイルの前記第１のパラメータの前記現在値の前記表現を、前記第１のメディア処理スタイルの前記第１のパラメータの第２のデフォルト値として表示することと、

前記第１のメディア処理スタイルの前記第２のパラメータの前記現在値の前記表現を、前記第１のメディア処理スタイルの前記第２のパラメータの第２のデフォルト値として表示することと、を更に含む、請求項１に記載の方法。

【請求項１２】

前記第１のメディア処理スタイルの前記１つ以上のパラメータをリセットするための前記選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた前記入力を検出したことに応じて、前記第１のメディア処理スタイルの前記第１のパラメータの前記現在値が前記第１のメディア処理スタイルの前記第１のパラメータの前記第２のデフォルト値に変化するアニメーションを表示することを更に含む、請求項１１に記載の方法。

【請求項１３】

前記第１のメディア処理スタイルの前記１つ以上のパラメータをリセットするための前記選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた前記入力を検出したことに応じて、前記第１のメディア処理スタイルの前記１つ以上のパラメータをリセットすることを確認するプロンプトを表示することを更に含む、請求項１１に記載の方法。

【請求項１４】

前記プロンプトは、前記第１のメディア処理スタイルの前記１つ以上のパラメータのうちの少なくとも１つがどのようにリセットされるかについての指示で表示される、請求項１３に記載の方法。

【請求項１５】

前記第１のメディア処理スタイルの前記１つ以上のパラメータをリセットするための前記選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた前記入力を検出する前に、選択されると、第１の選択されたメディア処理スタイルを適用させた前記メディアの前記表現を表示させるか、又は前記第１の選択されたメディア処理スタイルを適用せずに前記メディアの前記表現を表示させる第１のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトであって、前記第１のメディア処理スタイルの前記第１のパラメータの前記現在値に基づく第１の外観で表示される、第１のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトを表示することと、

前記第１のメディア処理スタイルの前記１つ以上のパラメータをリセットする前記選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた前記入力を検出したことに応じて、前記第１のメディア処理スタイルの前記第１のパラメータの前記現在値に基づく前記第１の外観で表示されている状態から、前記第１のメディア処理スタイルの前記第１のパラ

メータの前記第２のデフォルト値に基づく第２の外観で表示されている状態に遷移する前記第１のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトのアニメーションを表示することと、を更に含む、請求項１１に記載の方法。

【請求項１６】

前記第１のパラメータの前記現在値を調整するための前記第１のコントロールを表示している間、かつ前記第１のコントロールに向けられた入力の移動を検出したことに応じて、前記第１のパラメータの前記現在値を前記第１のパラメータの第３の値から前記第１のパラメータの第４の値に変更することを更に含む、請求項１に記載の方法。

【請求項１７】

前記第１のパラメータの前記現在値を調整するための前記第１のコントロールを表示している間に、前記第１のコントロールに向けられた前記入力の前記移動を検出したことに応じて、修正された第１のメディア処理スタイルを使用する前記メディアの第２の表現であって、前記第１のメディア処理スタイルを使用する前記メディアの前記表現とは異なる、前記修正された第１のメディア処理スタイルを使用する前記メディアの前記第２の表現、を表示することを更に含む、請求項１６に記載の方法。

【請求項１８】

前記第１のメディア処理スタイルを使用して前記メディアの前記表現を表示している間に第１のメディアをキャプチャする第１の要求を検出することと、

前記第１のメディアをキャプチャする前記第１の要求を検出したことに応じて、前記第１のメディアをキャプチャすることと、

前記修正された第１のメディア処理スタイルを使用して前記メディアの前記第２の表現を表示している間に第２のメディアをキャプチャするための第２の要求を検出することと、

前記第２のメディアをキャプチャする前記第２の要求を検出したことに応じて、前記第２のメディアをキャプチャすることと、

前記第１のメディア及び前記第２のメディアをキャプチャした後、

前記第１のメディア処理スタイルを有する前記第１のメディアの表現を表示することと、

前記修正された第１のメディア処理スタイルを有する前記第２のメディアの表現を表示することと、を更に含む、請求項１７に記載の方法。

【請求項１９】

前記ユーザインタフェースは、メディアをキャプチャするための第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを含み、

前記第１のメディア処理スタイルと、メディアをキャプチャするための前記第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトとを使用して前記メディアの前記表現を表示している間に、メディアをキャプチャする前記第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出することと、

メディアをキャプチャするための前記第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた前記入力を検出したことに応じて、前記第１のメディア処理スタイルが適用された第３のメディアをキャプチャすることと、を更に含む、請求項１に記載の方法。

【請求項２０】

前記第１のメディア処理スタイルを使用して前記メディアの前記表現を表示することは、前記第１のメディア処理スタイルを、前記メディアの前記表現の第１の部分内の１つ以上のオブジェクトに対して、前記１つ以上のオブジェクトを含まない前記メディアの前記表現の第２の部分に対してとは異なるように適用することを含む、請求項１に記載の方法。

【請求項２１】

前記第１のメディア処理スタイルについての前記複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示している間に、前記１つ以上の入力デバイスを介して、前記メディアの前記表現に向けられた第３の入力を検出することと、

前記メディアの前記表現に向けられた前記第３の入力を検出したことに応じて、第５のメディア処理スタイルを使用して前記メディアの前記表現の一部を表示することと、

前記第５のメディア処理スタイルを使用して表示された前記メディアの前記表現の前記一部を表示している間に、前記第５のメディア処理スタイルを使用する前記メディアの前記表現の前記一部が前記メディアの前記表現の閾値量よりも大きいという判定に従って、前記第５のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値の表現を表示し、前記第１のメディア処理スタイルの前記第１のパラメータの前記現在値の表現を表示することを中止することと、を更に含む、請求項１に記載の方法。

【請求項２２】

前記第１のメディア処理スタイルについての前記複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた前記第１の入力を検出したことに応じて、かつ前記第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータの少なくとも１つの現在値が前記第１のメディア処理スタイルの前記１つ以上のパラメータの１つ以上のデフォルト値と異なるという判定に従って、前記第１のメディア処理スタイルとは異なる第１のカスタムメディア処理スタイルを利用可能なメディア処理スタイルのセットに追加することとを更に含む、請求項１に記載の方法。

【請求項２３】

前記利用可能なメディア処理スタイルのセットが前記第１のカスタムメディア処理スタイルを含んでいる間に、前記第１のカスタムメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータを変更する第１の要求を検出することと、

前記第１のカスタムメディア処理スタイルの前記１つ以上のパラメータを変更する前記第１の要求を検出したことに応じて、かつ前記第１の要求が実施された後に前記第１のカスタムメディア処理スタイルが１つ以上の他の利用可能なメディア処理スタイルと同じとなるという判定に従って、前記利用可能なメディア処理スタイルのセットから前記第１のカスタムメディア処理スタイルを削除することと、を更に含む、請求項２２に記載の方法。

【請求項２４】

前記第１のカスタムメディア処理スタイルを前記利用可能なメディア処理スタイルのセットに追加した後に、個別のメディア処理スタイルを使用して表示される第２のメディアの個別の表現を含む個別のユーザインタフェースを表示することと、

前記個別のメディア処理スタイルを使用して表示される前記第２のメディアの前記個別の表現を含む前記個別のユーザインタフェースを表示している間、かつ前記利用可能なメディア処理スタイルのセットが前記第１のカスタムメディア処理スタイルを含む間に、前記利用可能なメディア処理スタイルのセットからの次の利用可能なメディア処理スタイルを使用して前記第２のメディアの前記個別の表現を表示する要求を検出することと、

前記第２のメディアの前記個別の表現が前記個別のメディア処理スタイルを使用して表示されている間に、前記次の利用可能なメディア処理スタイルを使用して前記第２のメディアの個別の表現を表示する前記要求を検出したことに応じて、

前記個別のメディア処理スタイルが前記第１のメディア処理スタイルであるという判定に従って、前記第１のカスタムメディア処理スタイルを使用して前記第２のメディアの前記個別の表現の少なくとも一部を表示することと、

前記個別のメディア処理スタイルが前記第１のメディア処理スタイルではないという判定に従って、前記第１のカスタムメディア処理スタイルを使用して前記第２のメディアの前記個別の表現の少なくとも一部を表示することを見合わせることと、を更に含む、請求項２２に記載の方法。

【請求項２５】

前記利用可能なメディア処理スタイルのセットが前記第１のカスタムメディア処理スタイルを含む間に、前記第１のカスタムメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータを変更する第２の要求を検出することと、

前記第１のカスタムメディア処理スタイルの前記１つ以上のパラメータを変更する前記第２の要求を検出したことに応じて、前記第１のカスタムメディア処理スタイルの前記１つ以上のパラメータを更新することと、を更に含む、請求項２２に記載の方法。

【請求項２６】

前記利用可能なメディア処理スタイルのセットが前記第１のカスタムメディア処理スタイルを含んでいる間に、前記第１のカスタムメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータを変更する第３の要求を検出することと、
前記第１のカスタムメディア処理スタイルの前記１つ以上のパラメータを変更する前記第３の要求を検出したことに応じて、
前記第１のカスタムメディア処理スタイルの前記１つ以上のパラメータを更新することなく、第２のカスタムメディア処理スタイルを前記利用可能なメディア処理スタイルのセットに追加することと、を更に含む、請求項２２に記載の方法。
【請求項２７】
前記第１のカスタムメディア処理スタイル及び前記第２のカスタムメディア処理スタイルは、同じ個別のテキスト識別子を有し、前記方法は、
前記メディアの前記表現を含むユーザインタフェースを表示している間に、
前記第１のカスタムメディア処理スタイルが前記メディアの前記表現に適用されているという判定に従って、前記第１のカスタムメディア処理スタイルのパラメータの指示と同時に、前記同じ個別のテキスト識別子を表示することと、
前記第２のカスタムメディア処理スタイルが前記メディアの前記表現に適用されているという判定に従って、前記第２のカスタムメディア処理スタイルについての前記パラメータの指示と同時に前記同じ個別のテキスト識別子を表示することと、を更に含み、前記第１のカスタムメディア処理スタイルについての前記パラメータの前記指示は、前記第２のカスタムメディア処理スタイルについての前記パラメータの前記指示とは異なる、請求項２６に記載の方法。
【請求項２８】
前記第１のメディア処理スタイルについての前記複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた前記第１の入力を検出したことに応じて、かつ前記第１のメディア処理スタイルについての１つ以上のパラメータの少なくとも１つの現在値が前記第１のメディア処理スタイルの前記１つ以上のパラメータの１つ以上のデフォルト値と異なるという判定に従って、
前記第１のメディア処理スタイルについての前記１つ以上のパラメータの前記少なくとも１つの現在値と前記第１のメディア処理スタイルについての前記１つ以上のパラメータの前記１つ以上のデフォルト値との間の第１の差が差であるという判定に従って、前記第１のカスタムメディア処理スタイルについての第１のテキスト識別子を表示することと、
前記第１のカスタムメディア処理スタイルについての前記１つ以上のパラメータの前記少なくとも１つの現在値と前記第１のメディア処理スタイルについての前記１つ以上のパラメータの前記１つ以上のデフォルト値との間の差が前記第１の差とは異なる第２の差であるという判定に従って、前記第１のカスタムメディア処理スタイルについての、前記第１のテキスト識別子とは異なる第２のテキスト識別子を表示することと、を更に含む、請求項２２に記載の方法。
【請求項２９】
前記第１のメディア処理スタイルは、前記第１のテキスト識別子及び前記第２のテキスト識別子とは異なる第３のテキスト識別子を有し、前記方法は、
前記利用可能なメディア処理スタイルのセットが前記第１のカスタムメディア処理スタイルを含む間に、前記第１のカスタムメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータを変更する第３の要求を検出することと、
前記第１のカスタムメディア処理スタイルの前記１つ以上のパラメータを変更する前記第３の要求を検出したことに応じて、かつ前記第３の要求が実施された後に前記第１のカスタムメディア処理スタイルが１つ以上の他の利用可能なメディア処理スタイルと同じであるという判定に従って、前記第３のテキスト識別子を表示することと、を更に含む、請求項２８に記載の方法。
【請求項３０】
前記第１のメディア処理スタイルについての前記複数の選択可能なユーザインタフェー

スオブジェクトは、前記第１のメディア処理スタイルを編集する要求を検出したことに応じて表示される、請求項１に記載の方法。
【請求項３１】
前記メディアの前記表現を含む前記ユーザインタフェースは、選択されると、第３の選択されたメディア処理スタイルが適用された状態で前記メディアの前記表現を表示させる第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトを含み、前記方法は、
個別の入力を検出することと、
前記個別の入力を検出したことに応じて、かつ前記個別の入力が前記第１のパラメータの前記現在値を調整する前記第１のコントロールに向けられているという判定に従って、前記第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトの第１の外観を変更することと、を更に含む、請求項１に記載の方法。
【請求項３２】
前記第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトの前記第１の外観は、前記第１のパラメータの前記現在値が修正されるにつれて徐々に変更される、請求項３１に記載の方法。
【請求項３３】
前記第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトの前記第１の外観を変更することは、
前記個別の入力が第１の方向であるという判定に従って、前記第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトの第１の視覚的態様を第１の方式で更新することと、
前記個別の入力が前記第１の方向とは異なる第２の方向であるという判定に従って、前記第１の方式とは異なる第２の方式で前記第１の視覚的態様を更新することと、を更に含む、請求項３１に記載の方法。
【請求項３４】
前記第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトの前記第１の外観を変更することは、開口部を有する開放形状である視覚的要素で前記第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトを表示することを含み、
前記個別の入力が前記第１のパラメータの第２の現在値を前記第１のパラメータの最大値に設定したという判定に従って、前記開口部が前記開放形状の第１の側にあり、
前記個別の入力が前記第１のパラメータの前記第２の現在値を前記第１のパラメータの前記最大値とは異なる前記第１のパラメータの最小値に設定したという判定に従って、前記開口部は、前記第１の側とは異なる前記開放形状の第２の側にある、請求項３１に記載の方法。
【請求項３５】
前記第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトの前記第１の外観を変更することは、前記第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトの第３の視覚的態様の表示を変更することを含む、請求項３１に記載の方法。
【請求項３６】
前記個別の入力を検出したことに応じて、かつ前記個別の入力が前記第１のパラメータの前記現在値を調整するための前記第１のコントロールに向けられているという判定に従って、前記第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトの第２の外観を変更することを更に含み、前記第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトの前記第２の外観を変更することは、前記第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトの第４の視覚的態様の表示を変更することを含み、前記第４の視覚的態様は前記第３の視覚的態様とは異なる、請求項３５に記載の方法。
【請求項３７】
前記第１のメディア処理スタイルは、新たにキャプチャされたメディアに対するものである、請求項１に記載の方法。
【請求項３８】
請求項１から３７のいずれか一項に記載の方法をコンピュータに実行させる、コンピュ

ータプログラム。
【請求項３９】
表示生成構成要素及び１つ以上の入力デバイスと通信しているコンピュータシステムであって、
請求項３８に記載のコンピュータプログラムを記憶するメモリと、
前記メモリに記憶された前記コンピュータプログラムを実行することが可能な１つ以上のプロセッサと、を備える、コンピュータシステム。
【請求項４０】
表示生成構成要素及び１つ以上の入力デバイスと通信しているコンピュータシステムであって、
請求項１から３７のいずれか一項に記載の方法を実行する手段を備える、コンピュータシステム。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
（関連出願の相互参照）
本出願は、２０２１年６月１日出願の「ＵｉＥＲ　ＩＮＴＥＲＦＡＣＥｓ　ＦＯＲ　ＭＡＮＡＧＩＮＧ　ＭＥＤＩＡ　ＳＴＹＬＥＳ」と題する米国特許仮出願第６３／１９５，６７９号、２０２１年９月１３日出願の「ＵＳＥＲ　ＩＮＴＥＲＦＡＣＥＳ　ＦＯＲ　ＭＡＮＡＧＩＮＧ　ＭＥＤＩＡ　ＳＴＹＬＥＳ」と題する米国特許出願第６３／２４３，６３３号、及び２０２２年４月１４日出願の「ＵＳＥＲ　ＩＮＴＥＲＦＡＣＥＳ　ＦＯＲ　ＭＡＮＡＧＩＮＧ　ＭＥＤＩＡ　ＳＴＹＬＥＳ」と題する米国特許出願第１７／７２１，０３９号に対する優先権を主張する。これらの出願の内容は、全体が、参照により本明細書に組み込まれる。
【０００２】
本開示は、概して、コンピュータユーザインタフェースに関し、より具体的には、メディアの視覚的コンテンツに適用されるメディアスタイルを管理するための技術に関する。
【背景技術】
【０００３】
スマートフォン及び他のパーソナル電子デバイスのユーザは、思い出を安全に守り、友人と共有するために、より頻繁にメディアをキャプチャし、記憶し、編集する。いくつかの既存の技術により、ユーザは画像又はビデオをキャプチャすることができた。ユーザは、例えば、メディアをキャプチャし、記憶し、編集することによって、そのようなメディアを管理することができる。
【発明の概要】
【０００４】
しかしながら、電子デバイス（例えば、コンピュータシステムを含む）を使用してメディアの視覚的コンテンツに適用されるメディアスタイルを管理するためのいくつかの技術は、概して、煩雑かつ非効率的である。例えば、いくつかの既存の技術では、複数回のキー押圧又は打鍵を含む場合がある、複雑かつ時間のかかるユーザインタフェースが使用されている。既存の技術は、必要以上の時間を要し、ユーザの時間及びデバイスのエネルギを浪費する。この後者の考慮事項は、バッテリ動作式デバイスにおいて特に重要である。
【０００５】
したがって、本技術は、メディアの視覚的コンテンツに適用されるメディアスタイルを管理するための、より高速でより効率的な方法及びインタフェースを電子デバイスに提供する。そのような方法及びインタフェースは、メディアの視覚的コンテンツに適用されるメディアスタイルを管理するための他の方法を任意選択的に補完又は置換する。そのような方法及びインタフェースは、ユーザにかかる認識的負担を低減し、より効率的なヒューマン－マシンインタフェースを作成する。バッテリ動作コンピューティングデバイスについて、そのような方法及びインタフェースは、電力を節約し、バッテリ充電までの時間を

延ばし、不要、無関係、及び／又は反復受信される入力の数を減少させる。

【０００６】

いくつかの実施形態によれば、表示生成構成要素及び１つ以上の入力デバイスと通信するコンピュータシステムにおいて実行される方法が記載される。本方法は、表示生成構成要素を介して、メディアの表現であって、表現の第１の部分及び表現の第２の部分が、メディアの視覚的コンテンツに適用される第１のメディア処理スタイルを使用して表示される、表現を含むスタイル選択ユーザインタフェースを表示することと、表現の第１の部分及び表現の第２の部分が第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間に、１つ以上の入力デバイスを介して、表現に向けられた入力を検出することと、表現に向けられた入力を検出したことに応じて、かつ入力が第１の方向であるという判定に従って、表示生成構成要素を介して、第１のメディア処理スタイルを使用して表現の第２の部分を表示し続けている間、第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分を表示することを含む、方法であって、表現の第１の部分を表示することは、表現に向けられた入力の第１の部分であって、第１の入力の大きさを有する入力の第１の部分を検出したことに応じて、表現の第２の部分と、表現の第１の部分と表現の第２の部分との間にある表現の第３の部分とが第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間、第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分を表示することと、表現の第２の部分及び表現の第３の部分が第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間、第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分を表示した後、かつ表現に向けられた入力の第２の部分であって、第１の入力の大きさよりも大きい第２の入力の大きさを有する入力の第２の部分を検出したことに応じて、表現の第２の部分が第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間、第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分及び表現の第３の部分を表示することと、を含む。

【０００７】

いくつかの実施形態によれば、非一時的コンピュータ可読記憶媒体が記載される。非一時的コンピュータ可読記憶媒体は、表示生成構成要素及び１つ以上の入力デバイスと通信しているコンピュータシステムの１つ以上のプロセッサによって実行されるように構成された１つ以上のプログラムを記憶し、１つ以上のプログラムは、表示生成構成要素を介して、メディアの表現を含むスタイル選択ユーザインタフェースであって、メディアの視覚的コンテンツに適用される第１のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分と表現の第２の部分が表示される、スタイル選択ユーザインタフェースを表示し、表現の第１の部分及び表現の第２の部分が第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間に、１つ以上の入力デバイスを介して、表現に向けられた入力を検出し、表現に向けられた入力を検出したことに応じて、かつ入力が第１の方向であるという判定に従って、表示生成構成要素を介して、第１のメディア処理スタイルを使用して表現の第２の部分を表示し続けている間、第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分を表示する、命令を含む非一時的コンピュータ可読記憶媒体であって、表現の第１の部分を表示することは、表現に向けられた入力の第１の部分であって、第１の入力の大きさを有する入力の第１の部分を検出したことに応じて、表現の第２の部分と、表現の第１の部分と表現の第２の部分との間にある表現の第３の部分とが第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間、第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分を表示することと、表現の第２の部分及び表現の第３の部分が第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間、第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分を表示した後、かつ表現に向けられた入力の第２の部分であって、第１の入力の大きさよりも大きい第２の入力の大きさを有する入力の第２の部分を検出したことに応じて、表現の第２の部分が第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間、第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分及び表現の第３の部分を表示することと、を含む。

【０００８】

いくつかの実施形態によれば、一時的コンピュータ可読記憶媒体が記載される。一時的コンピュータ可読記憶媒体は、表示生成構成要素及び１つ以上の入力デバイスと通信して

いるコンピュータシステムの１つ以上のプロセッサによって実行されるように構成された１つ以上のプログラムを記憶し、１つ以上のプログラムは、表示生成構成要素を介して、メディアの表現を含むスタイル選択ユーザインタフェースであって、メディアの視覚的コンテンツに適用される第１のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分と表現の第２の部分が表示される、スタイル選択ユーザインタフェースを表示し、表現の第１の部分及び表現の第２の部分が第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間に、１つ以上の入力デバイスを介して、表現に向けられた入力を検出し、表現に向けられた入力を検出したことに応じて、かつ入力が第１の方向であるという判定に従って、表示生成構成要素を介して、第１のメディア処理スタイルを使用して表現の第２の部分を表示し続けている間、第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分を表示する、命令を含む一時的コンピュータ可読記憶媒体あって、表現の第１の部分を表示することは、表現に向けられた入力の第１の部分であって、第１の入力の大きさを有する入力の第１の部分を検出したことに応じて、表現の第２の部分と、表現の第１の部分と表現の第２の部分との間にある表現の第３の部分とが第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間、第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分を表示することと、表現の第２の部分及び表現の第３の部分が第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間、第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分を表示した後、かつ表現に向けられた入力の第２の部分であって、第１の入力の大きさよりも大きい第２の入力の大きさを有する入力の第２の部分を検出したことに応じて、表現の第２の部分が第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間、第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分及び表現の第３の部分を表示することと、を含む。

【０００９】

いくつかの実施形態によれば、表示生成構成要素及び１つ以上の入力デバイスと通信するように構成されたコンピュータシステムが記載される。コンピュータシステムは、１つ以上のプロセッサと、１つ以上のプロセッサによって実行されるように構成された１つ以上のプログラムを記憶するメモリと、を備え、１つ以上のプログラムは、表示生成構成要素を介して、メディアの表現であって、表現の第１の部分及び表現の第２の部分がメディアの視覚的コンテンツに適用される第１のメディア処理スタイルを使用して表示される表現を含むスタイル選択ユーザインタフェースを表示し、表現の第１の部分及び表現の第２の部分が第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間に、１つ以上の入力デバイスを介して、表現に向けられた入力を検出し、表現に向けられた入力を検出したことに応じて、かつ入力が第１の方向であるという判定に従って、表示生成構成要素を介して、第１のメディア処理スタイルを使用して表現の第２の部分を表示し続けている間、第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分を表示する命令を含むコンピュータシステムであって、表現の第１の部分を表示することは、表現に向けられた入力の第１の部分であって、第１の入力の大きさを有する入力の第１の部分を検出したことに応じて、表現の第２の部分と、表現の第１の部分と表現の第２の部分との間にある表現の第３の部分とが第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間、第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分を表示することと、表現の第２の部分及び表現の第３の部分が第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間、第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分を表示した後、かつ表現に向けられた入力の第２の部分であって、第１の入力の大きさよりも大きい第２の入力の大きさを有する入力の第２の部分を検出したことに応じて、表現の第２の部分が第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間、第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分及び表現の第３の部分を表示することと、を含む。

【００１０】

いくつかの実施形態によれば、表示生成構成要素及び１つ以上の入力デバイスと通信するように構成されたコンピュータシステムが記載される。コンピュータシステムは、表示生成構成要素を介して、メディアの表現であって、表現の第１の部分及び表現の第２の部分が、メディアの視覚的コンテンツに適用される第１のメディア処理スタイルを使用して

表示される、表現を含むスタイル選択ユーザインタフェースを表示するための手段と、表現の第１の部分及び表現の第２の部分が第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間に、１つ以上の入力デバイスを介して、表現に向けられた入力を検出する手段と、表現に向けられた入力を検出したことに応じて、かつ入力が第１の方向であるという判定に従って、表示生成構成要素を介して、第１のメディア処理スタイルを使用して表現の第２の部分を表示し続けている間、第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分を表示する手段とを含むコンピュータシステムであって、表現の第１の部分を表示する手段は、表現に向けられた入力の第１の部分であって、第１の入力の大きさを有する入力の第１の部分を検出したことに応じて、表現の第２の部分と、表現の第１の部分と表現の第２の部分との間にある表現の第３の部分とが第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間、第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分を表示する手段と、表現の第２の部分及び表現の第３の部分が第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間、第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分を表示した後、かつ表現に向けられた入力の第２の部分であって、第１の入力の大きさよりも大きい第２の入力の大きさを有する入力の第２の部分を検出したことに応じて、表現の第２の部分が第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間、第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分及び表現の第３の部分を表示する手段と、を含む。

【００１１】

いくつかの実施形態によれば、コンピュータプログラム製品が記載される。コンピュータプログラム製品は、表示生成構成要素及び１つ以上の入力デバイスと通信しているコンピュータシステムの１つ以上のプロセッサによって実行されるように構成された１つ以上のプログラムを備える。１つ以上のプログラムは、表示生成構成要素を介して、メディアの表現であって、表現の第１の部分及び表現の第２の部分が、メディアの視覚的コンテンツに適用される第１のメディア処理スタイルを使用して表示される、表現を含むスタイル選択ユーザインタフェースを表示し、表現の第１の部分及び表現の第２の部分が第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間に、１つ以上の入力デバイスを介して、表現に向けられた入力を検出し、表現に向けられた入力を検出したことに応じて、かつ入力が第１の方向であるという判定に従って、表示生成構成要素を介して、第１のメディア処理スタイルを使用して表現の第２の部分を表示し続けている間、第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分を表示する、命令を含む、コンピュータプログラム製品あって、表現の第１の部分を表示することは、表現に向けられた入力の第１の部分であって、第１の入力の大きさを有する入力第１の部分を検出したことに応じて、表現の第２の部分と、表現の第１の部分と表現の第２の部分との間にある表現の第３の部分とが第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間、第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分を表示することと、表現の第２の部分及び表現の第３の部分が第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間、第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分を表示した後、かつ表現に向けられた入力の第２の部分であって、第１の入力の大きさよりも大きい第２の入力の大きさを有する入力の第２の部分を検出したことに応じて、表現の第２の部分が第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間、第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分及び表現の第３の部分を表示することと、を含む。

【００１２】

いくつかの実施形態によれば、表示生成構成要素及び１つ以上の入力デバイスと通信するコンピュータシステムにおいて実行される方法が記載される。本方法は、表示生成構成要素を介して、メディアの表現であって、メディアの視覚的コンテンツに適用される第１のメディア処理スタイルを使用して表示される、表現を含むユーザインタフェースを表示することと、第１のメディア処理スタイルを使用してメディアの表現を表示している間、表示生成構成要素を介して、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトであって、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータを編集するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトであって、第

１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値の表現で表示される第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトと、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータとは異なる第２のパラメータを編集するための、第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータの現在値の表現で表示される第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトとを含む、複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを同時に表示することと、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示している間に、１つ以上の入力デバイスを介して、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出し、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出したことに応じて、かつ入力が第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータを編集するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられているという判定に従って、第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロールを表示することと、入力が第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータを編集するための第２のユーザインタフェースオブジェクトに向けられているという判定に従って、表示生成構成要素を介して、第２のパラメータの現在値を調整するための第２のコントロールを表示することと、を含む。

【００１３】

いくつかの実施形態によれば、非一時的コンピュータ可読記憶媒体が記載される。非一時的コンピュータ可読記憶媒体は、表示生成構成要素及び１つ以上の入力デバイスと通信しているコンピュータシステムの１つ以上のプロセッサによって実行されるように構成された１つ以上のプログラムを記憶し、１つ以上のプログラムは、表示生成構成要素を介して、メディアの表現であって、メディアの視覚的コンテンツに適用される第１のメディア処理スタイルを使用して表示される表現を、メディアの表現を含むユーザインタフェースに表示し、第１のメディア処理スタイルを使用してメディアの表現を表示している間、表示生成構成要素を介して、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトであって、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータを編集するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトであって、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値の表現で表示される第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトと、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータとは異なる第２のパラメータを編集するための、第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータの現在値の表現で表示される第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトとを含む、複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを同時に表示し、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示している間に、１つ以上の入力デバイスを介して、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出し、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出したことに応じて、かつ入力が第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータを編集するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられているという判定に従って、表示生成構成要素を介して、第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロールを表示し、入力が第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータを編集するための第２のユーザインタフェースオブジェクトに向けられているという判定に従って、表示生成構成要素を介して、第２のパラメータの現在値を調整するための第２のコントロールを表示する、命令を含む。

【００１４】

いくつかの実施形態によれば、一時的コンピュータ可読記憶媒体が記載される。一時的コンピュータ可読記憶媒体は、表示生成構成要素及び１つ以上の入力デバイスと通信しているコンピュータシステムの１つ以上のプロセッサによって実行されるように構成された１つ以上のプログラムを記憶し、１つ以上のプログラムは、表示生成構成要素を介して、メディアの表現であって、メディアの視覚的コンテンツに適用される第１のメディア処理スタイルを使用して表示される表現を、メディアの表現を含むユーザインタフェースに表

示し、第１のメディア処理スタイルを使用してメディアの表現を表示している間、表示生成構成要素を介して、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトであって、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータを編集するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトであって、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値の表現で表示される第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトと、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータとは異なる第２のパラメータを編集するための、第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータの現在値の表現で表示される第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトとを含む、複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを同時に表示し、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示している間に、１つ以上の入力デバイスを介して、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出し、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出したことに応じて、かつ入力が第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータを編集するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられているという判定に従って、表示生成構成要素を介して、第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロールを表示し、入力が第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータを編集するための第２のユーザインタフェースオブジェクトに向けられているという判定に従って、表示生成構成要素を介して、第２のパラメータの現在値を調整するための第２のコントロールを表示する、命令を含む。

【００１５】

いくつかの実施形態によれば、表示生成構成要素及び１つ以上の入力デバイスと通信するように構成されたコンピュータシステムが記載される。コンピュータシステムは、１つ以上のプロセッサと、１つ以上のプロセッサによって実行されるように構成された１つ以上のプログラムを記憶するメモリと、を備え、１つ以上のプログラムは、表示生成構成要素を介して、メディアの表現であって、メディアの視覚的コンテンツに適用される第１のメディア処理スタイルを使用して表示される表現を、メディアの表現を含むユーザインタフェースに表示し、第１のメディア処理スタイルを使用してメディアの表現を表示している間、表示生成構成要素を介して、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトであって、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータを編集するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトであって、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値の表現で表示される第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトと、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータとは異なる第２のパラメータを編集するための、第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータの現在値の表現で表示される第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトとを含む、複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを同時に表示し、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示している間に、１つ以上の入力デバイスを介して、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出し、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出したことに応じて、かつ入力が第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータを編集するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられているという判定に従って、表示生成構成要素を介して、第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロールを表示し、入力が第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータを編集するための第２のユーザインタフェースオブジェクトに向けられているという判定に従って、表示生成構成要素を介して、第２のパラメータの現在値を調整するための第２のコントロールを表示する、命令を含む。

【００１６】

いくつかの実施形態によれば、表示生成構成要素及び１つ以上の入力デバイスと通信するように構成されたコンピュータシステムが記載される。コンピュータシステムは、表示

生成構成要素を介して、メディアの表現であって、メディアの視覚的コンテンツに適用される第１のメディア処理スタイルを使用して表示される、表現を含むユーザインタフェースを表示する手段と、第１のメディア処理スタイルを使用してメディアの表現を表示している間、表示生成構成要素を介して、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトであって、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータを編集するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトであって、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値の表現で表示される第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトと、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータとは異なる第２のパラメータを編集するための、第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータの現在値の表現で表示される第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトとを含む、複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを同時に表示する手段と、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示している間に、１つ以上の入力デバイスを介して、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出する手段と、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出したことに応じて、入力が第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータを編集するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられているという判定に従って、表示生成構成要素を介して、第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロールを表示し、入力が第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータを編集するための第２のユーザインタフェースオブジェクトに向けられているという判定に従って、表示生成構成要素を介して、第２のパラメータの現在値を調整するための第２のコントロールを表示する手段と、を備える。

【００１７】

いくつかの実施形態によれば、コンピュータプログラム製品が記載される。コンピュータプログラム製品は、表示生成構成要素及び１つ以上の入力デバイスと通信しているコンピュータシステムの１つ以上のプロセッサによって実行されるように構成された１つ以上のプログラムを備える。１つ以上のプログラムは、表示生成構成要素を介して、メディアの表現であって、メディアの視覚的コンテンツに適用される第１のメディア処理スタイルを使用して表示される、表現を含むユーザインタフェースを表示し、第１のメディア処理スタイルを使用してメディアの表現を表示している間、表示生成構成要素を介して、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトであって、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータを編集するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトであって、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値の表現で表示される第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトと、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータとは異なる第２のパラメータを編集するための、第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータの現在値の表現で表示される第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトとを含む、複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを同時に表示し、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示している間に、１つ以上の入力デバイスを介して、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出し、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出したことに応じて、入力が第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータを編集するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられているという判定に従って、表示生成構成要素を介して、第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロールを表示し、入力が第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータを編集するための第２のユーザインタフェースオブジェクトに向けられているという判定に従って、表示生成構成要素を介して、第２のパラメータの現在値を調整するための第２のコントロールを表示する、命令を含む。これらの機能を実行する実行可能命令は、任意選択的

に、１つ以上のプロセッサによって実行されるために構成された非一時的コンピュータ可読記憶媒体又は他のコンピュータプログラム製品内に含まれる。

【００１８】

これらの機能を実行する実行可能命令は、任意選択的に、１つ以上のプロセッサによって実行されるために構成された一時的コンピュータ可読記憶媒体又は他のコンピュータプログラム製品内に含まれる。

【００１９】

したがって、メディアの視覚的コンテンツに適用されるメディアスタイルを管理するための、より速く、より効率的な方法及びインタフェースがデバイスに提供され、それにより、そのようなデバイスの有効性、効率、及びユーザ満足度が増す。そのような方法及びインタフェースは、メディアの視覚的コンテンツに適用されるメディアスタイルを管理するための他の方法を補完又は置換することができる。

【図面の簡単な説明】

【００２０】

説明される様々な実施形態をより良く理解するため、以下の図面と併せて、以下の「発明を実施するための形態」が参照されるべきであり、類似の参照番号は、以下の図の全てを通じて、対応する部分を指す。

【００２１】

【図１Ａ】いくつかの実施形態に係る、タッチ感知ディスプレイを備えたポータブル多機能デバイスを示すブロック図である。

【００２２】

【図１Ｂ】いくつかの実施形態に係る、イベント処理のための例示的な構成要素を示すブロック図である。

【００２３】

【図２】いくつかの実施形態に係る、タッチスクリーンを有するポータブル多機能デバイスを示す図である。

【００２４】

【図３】いくつかの実施形態に係る、ディスプレイ及びタッチ感知面を有する例示的な多機能デバイスのブロック図である。

【００２５】

【図４Ａ】いくつかの実施形態に係る、ポータブル多機能デバイス上のアプリケーションのメニューの例示的なユーザインタフェースを示す。

【００２６】

【図４Ｂ】いくつかの実施形態に係る、ディスプレイとは別個のタッチ感知面を有する多機能デバイスの例示的なユーザインタフェースを示す。

【００２７】

【図５Ａ】いくつかの実施形態に係る、パーソナル電子デバイスを示す。

【００２８】

【図５Ｂ】いくつかの実施形態に係る、パーソナル電子デバイスを示すブロック図である。

【００２９】

【図６Ａ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを選択するための例示的なユーザインタフェースを示す。

【図６Ｂ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを選択するための例示的なユーザインタフェースを示す。

【図６Ｃ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを選択するための例示的なユーザインタフェースを示す。

【図６Ｄ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを選択するための例示的なユーザインタフェースを示す。

【図６Ｅ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを選択するための例示的なユーザインタフェースを示す。

【図６Ｆ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを選択するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図６Ｇ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを選択するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図６Ｈ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを選択するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図６Ｉ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを選択するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図６Ｊ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを選択するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図６Ｋ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを選択するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図６Ｌ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを選択するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図６Ｍ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを選択するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図６Ｎ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを選択するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図６Ｏ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを選択するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図６Ｐ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを選択するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図６Ｑ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを選択するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図６Ｒ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを選択するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図６Ｓ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを選択するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図６Ｔ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを選択するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図６Ｕ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを選択するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図６Ｖ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを選択するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図６Ｗ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを選択するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図６Ｘ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを選択するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図６Ｙ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを選択するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【００３０】
【図７Ａ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを編集するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図７Ｂ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを編集するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図７Ｃ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを編集するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図７Ｄ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを編集するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図７Ｅ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理ス

タイルを編集するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図７Ｆ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを編集するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図７Ｇ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを編集するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図７Ｈ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを編集するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図７Ｉ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを編集するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図７Ｊ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを編集するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図７Ｋ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを編集するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図７Ｌ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを編集するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図７Ｍ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを編集するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図７Ｎ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを編集するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図７Ｏ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを編集するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図７Ｐ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを編集するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図７Ｑ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを編集するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図７Ｒ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを編集するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図７Ｓ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを編集するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図７Ｔ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを編集するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図７Ｕ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを編集するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図７Ｖ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを編集するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図７Ｗ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを編集するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図７Ｗ１】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを編集するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図７Ｘ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを編集するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【００３１】
【図８Ａ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを選択するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図８Ｂ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを選択するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【図８Ｃ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを選択するための例示的なユーザインタフェースを示す。
【００３２】
【図９】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタ

イルを選択するための方法を示すフロー図である。
【００３３】
【図１０Ａ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを編集するための方法を示すフロー図である。
【図１０Ｂ】いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを編集するための方法を示すフロー図である。
【発明を実施するための形態】
【００３４】
以下の説明は、例示的な方法、パラメータなどについて記載する。しかしながら、そのような説明は、本開示の範囲に対する限定として意図されるものではなく、むしろ例示的な実施形態の説明として提供されることを認識されたい。
【００３５】
メディア処理スタイルを選択し、メディア処理スタイルを編集するために本明細書で説明される方法など、メディアの視覚的コンテンツに適用されるメディアスタイルを管理するための効率的な方法及びインタフェースを提供する電子デバイスが必要とされている。そのような技術は、メディアを編集したいと思うユーザの認識的負担を軽減し、それにより、生産性を高めることができる。更に、そのような技術は、普通なら冗長なユーザ入力に浪費されるプロセッサ及びバッテリの電力を低減することができる。
【００３６】
以下、図１Ａ～図１Ｂ、図２、図３、図４Ａ～図４Ｂ、及び図５Ａ～図５Ｂは、メディア処理スタイルを管理する技術を実行するための例示的なデバイスの説明を提供する。
【００３７】
図６Ａ～図６Ｙは、いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを選択するための例示的なユーザインタフェースを示す。図７Ａ～図７Ｘは、いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを編集するための例示的なユーザインタフェースを示す。図８Ａ～図８Ｃは、いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを選択するための例示的なユーザインタフェースを示す。図９は、いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを選択するための方法を示すフロー図である。図１０Ａ～１０Ｂは、いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを編集するための方法を示すフロー図である。図６Ａ～図６Ｙ、図７Ａ～７Ｘ、及び図８Ａ～図８Ｃのユーザインタフェースは、図９及び図１０Ａ～１０Ｂの処理を含む、以下に説明する処理を示すために用いられる。
【００３８】
後述のプロセスは、改善された視覚的なフィードバックをユーザに提供すること、操作を実行するために必要な入力の数を減らすこと、表示される追加のコントロールでユーザインタフェースを雑然とさせることなく追加のコントロールオプションを提供すること、条件のセットが満たされたときに更なるユーザ入力を必要とせずに操作を実行すること、及び／又は、他の技術を含む、様々な技術により、（例えば、ユーザがデバイスを操作／対話する際に適切な入力を行うのを助け、ユーザの誤りを減らすことによって）デバイスの操作性を高め、ユーザとデバイスのインタフェースを効率化するものである。これらの技術はまた、ユーザがデバイスをより迅速かつ効率的に使用することを可能にすることによって、電力使用量を低減し、デバイスのバッテリ寿命を改善する。
【００３９】
更に、１つ以上のステップが満たされている１つ以上の条件を条件とする本明細書に記載の方法では、記載の方法は、繰り返しの過程にわたって、本方法のステップが条件とする条件の全てが本方法の異なる繰り返しで満たされるように、複数の繰り返しで繰り返されることができることを理解されたい。例えば、ある方法が、条件が満たされた場合に第１のステップを実行し、条件が満たされなかった場合に第２のステップを実行することを必要とする場合、当業者であれば、条件が満たされ、満たされなくなるまで、請求項に記

載のステップが、特定の順序で繰り返されることを理解するであろう。したがって、満たされた１つ以上の条件に依存する１つ以上のステップで説明される方法は、方法に記載された各条件が満たされるまで繰り返される方法として書き換えられることができる。しかしながら、これは、システム又はコンピュータ可読媒体が、対応する１つ以上の条件の充足に基づいて条件付き動作を実行する命令を含み、したがって、方法のステップが条件付きである全ての条件が満たされるまで、方法のステップを明示的に繰り返すことなく偶発性が満たされたか否かを判定することができる、システム又はコンピュータ可読媒体の請求項には必要とされない。当業者はまた、条件付きステップを有する方法と同様に、システム又はコンピュータ可読記憶媒体が、条件付きステップの全てが実行されたことを確実にするために必要な回数だけ方法のステップを繰り返すことができることを理解するであろう。

【００４０】

以下の説明では、様々な要素について説明するために、「第１の」、「第２の」などの用語を使用するが、これらの要素は、それらの用語によって限定されるべきではない。これらの用語は、ある要素を別の要素と区別するためにのみ使用される。例えば、記載する様々な実施形態の範囲から逸脱することなく、第１のタッチを第２のタッチと呼ぶこともでき、同様に第２のタッチを第１のタッチと呼ぶこともできる。第１のタッチ及び第２のタッチはどちらもタッチであるが、これらは同じタッチではない。

【００４１】

本明細書に記載する様々な実施形態の説明で使用される術語は、特定の実施形態を説明することのみを目的とし、限定的であることは意図されていない。記載する様々な実施形態の説明及び添付の特許請求の範囲では、単数形の「ａ（１つ、一）」、「ａｎ（１つ、一）」、及び「ｔｈｅ（その、この）」は、文脈上別途明白に記載しない限り、複数形も同様に含むことが意図される。また、本明細書で使用されるとき、用語「及び／又は」は、関連する列挙された項目のうちの１つ以上のいずれか及び全ての考えられる組み合わせを指し、かつこれを含むことを理解されたい。用語「ｉｎｃｌｕｄｅｓ（含む）」、「ｉｎｃｌｕｄｉｎｇ（含む）」、「ｃｏｍｐｒｉｓｅｓ（含む、備える）」、及び／又は「ｃｏｍｐｒｉｓｉｎｇ（含む、備える）」は、本明細書で使用する場合、述べられた特徴、整数、ステップ、動作、要素、及び／又は構成要素の存在を指定するが、１つ以上の他の特徴、整数、ステップ、動作、要素、構成要素、及び／又はそれらのグループの存在又は追加を除外しないことが更に理解されるであろう。

【００４２】

「～の場合（ｉｆ）」という用語は、任意選択的に、文脈に従って、「～とき（when）」若しくは「～とき（upon）」、又は「～と判定したことに応じて（in response to determining）」若しくは「～を検出したことに応じて（in response to detecting）」を意味すると解釈される。同様に、「～と判定された場合（if it is determined）」又は「［記載の条件又はイベント］が検出された場合（if[a stated condition or event]is detected）」という語句は、任意選択的に、文脈に従って、「～と判定したとき（upon determining）」若しくは「～と判定したことに応じて（in response to determining）」、又は「［記載の条件又はイベント］を検出したとき（upon detecting[the stated condition or event]）」若しくは「［記載の条件又はイベント］を検出したことに応じて（in response to detecting[the stated condition or event]）」を意味すると解釈される。

【００４３】

電子デバイス、そのようなデバイス用のユーザインタフェース、及びそのようなデバイスを使用する関連するプロセスの実施形態が説明される。いくつかの実施形態では、デバイスは、ＰＤＡ機能及び／又は音楽プレーヤ機能などの他の機能も含む、携帯電話などのポータブル通信デバイスである。ポータブル多機能デバイスの例示的な実施形態としては、カリフォルニア州クパチーノのＡｐｐｌｅ　Ｉｎｃ．からのｉＰｈｏｎｅ（登録商標）、ｉＰｏｄ　Ｔｏｕｃｈ（登録商標）、及びｉＰａｄ（登録商標）のデバイスが挙げられ

るが、これらに限定されない。任意選択的に、タッチ感知面（例えば、タッチスクリーンディスプレイ及び／又はタッチパッド）を有するラップトップコンピュータ又はタブレットコンピュータなどの他のポータブル電子デバイスも使用される。また、いくつかの実施形態では、デバイスはポータブル通信デバイスではなく、タッチ感知面（例えば、タッチスクリーンディスプレイ及び／又はタッチパッド）を有するデスクトップコンピュータであることも理解されたい。いくつかの実施形態では、電子デバイスは、表示生成構成要素と通信している（例えば、有線通信を介して、無線通信を介して）コンピュータシステムである。表示生成構成要素は、ＣＲＴディスプレイを介した表示、ＬＥＤディスプレイを介した表示、又は画像投影を介した表示などの視覚的な出力を提供するように構成されている。いくつかの実施形態では、表示生成構成要素は、コンピュータシステムと一体化される。いくつかの実施形態では、表示生成構成要素は、コンピュータシステムとは別個である。本明細書で使用するとき、「表示する」コンテンツは、コンテンツを視覚的に生成するために、有線又は無線接続で、データ（例えば、画像データ又はビデオデータ）を、一体型又は外部の表示生成構成要素に送信することによって、コンテンツ（例えば、ディスプレイコントローラ１５６によってレンダリング又はデコードされたビデオデータ）を表示させることを含む。

【００４４】

以下の論考では、ディスプレイ及びタッチ感知面を含む電子デバイスについて説明する。しかしながら、電子デバイスは、任意選択的に、物理キーボード、マウス、及び／又はジョイスティックなどの１つ以上の他の物理ユーザインタフェースデバイスを含むことを理解されたい。

【００４５】

デバイスは、通常、描画アプリケーション、プレゼンテーションアプリケーション、ワードプロセッシングアプリケーション、ウェブサイト作成アプリケーション、ディスクオーサリングアプリケーション、スプレッドシートアプリケーション、ゲームアプリケーション、電話アプリケーション、テレビ会議アプリケーション、電子メールアプリケーション、インスタントメッセージングアプリケーション、トレーニングサポートアプリケーション、写真管理アプリケーション、デジタルカメラアプリケーション、デジタルビデオカメラアプリケーション、ウェブブラウジングアプリケーション、デジタル音楽プレーヤアプリケーション、及び／又はデジタルビデオプレーヤアプリケーションのうちの１つ以上などの様々なアプリケーションをサポートする。

【００４６】

本デバイス上で実行される様々なアプリケーションは、タッチ感知面などの、少なくとも１つの共通の物理ユーザインタフェースデバイスを、任意選択的に使用する。タッチ感知面の１つ以上の機能、並びにデバイス上に表示される対応する情報は、アプリケーション毎に、及び／又は個別のアプリケーション内で、任意選択的に、調整及び／又は変更される。このように、デバイスの共通の物理アーキテクチャ（タッチ感知面など）は、任意選択的に、ユーザにとって直観的かつ透明なユーザインタフェースを備える様々なアプリケーションをサポートする。

【００４７】

ここで、タッチ感知ディスプレイを備えるポータブルデバイスの実施形態に注意を向ける。図１Ａは、いくつかの実施形態に係る、タッチ感知ディスプレイシステム１１２を有するポータブル多機能デバイス１００を示すブロック図である。タッチ感知ディスプレイ１１２は、便宜上「タッチスクリーン」と呼ばれることがあり、「タッチ感知ディスプレイシステム」として知られている又は呼ばれることがある。デバイス１００は、メモリ１０２（任意選択的に、１つ以上のコンピュータ可読記憶媒体を含む）、メモリコントローラ１２２、１つ以上の処理ユニット（ＣＰＵ）１２０、周辺機器インタフェース１１８、ＲＦ回路１０８、オーディオ回路１１０、スピーカ１１１、マイクロフォン１１３、入出力（Ｉ／Ｏ）サブシステム１０６、他の入力コントロールデバイス１１６、及び外部ポート１２４を含む。デバイス１００は、任意選択的に、１つ以上の光学センサ１６４を含む

。デバイス１００は、任意選択的に、デバイス１００上の接触の強度を検出する１つ以上の接触強度センサ１６５（例えば、デバイス１００のタッチ感知ディスプレイシステム１１２などのタッチ感知面）を含む。デバイス１００は、任意選択的に、デバイス１００上で触知出力を生成する（例えばデバイス１００のタッチ感知ディスプレイシステム１１２又はデバイス３００のタッチパッド３５５などのタッチ感知面上で触知出力を生成する）１つ以上の触知出力生成器１６７を含む。これらの構成要素は、任意選択的に、１つ以上の通信バス又は信号ライン１０３を介して通信する。

【００４８】

本明細書及び特許請求において使用されるとき、タッチ感知面上の接触の「強度」という用語は、タッチ感知面上の接触（例えば、指の接触）の力若しくは圧力（単位面積当たりの力）、又はタッチ感知面上の接触の力若しくは圧力に対する代理（プロキシ）を指す。接触の強度は、少なくとも４つの別個の値を含み、より典型的には、数百の（例えば、少なくとも２５６の）別個の値を含む、値の範囲を有する。接触の強度は、任意選択的に、様々な手法、及び様々なセンサ又はセンサの組み合わせを使用して、判定（又は測定）される。例えば、タッチ感知面の下又はそれに隣接する１つ以上の力センサは、任意選択的に、タッチ感知面上の様々なポイントにおける力を測定するために使用される。いくつかの実装形態では、複数の力センサからの力測定値が、接触の推定される力を判定するために組み合わされる（例えば、加重平均される）。同様に、スタイラスの感圧性先端部が、任意選択的に、タッチ感知面上のスタイラスの圧力を判定するために使用される。あるいは、タッチ感知面上で検出される接触エリアのサイズ及び／若しくはその変更、接触に近接するタッチ感知面の電気容量及び／若しくはその変更、並びに／又は、接触に近接するタッチ感知面の抵抗及び／若しくはその変更が、任意選択的に、タッチ感知面上の接触の力又は圧力の代替物として使用される。一部の実装形態では、接触の力又は圧力の代替測定値が、強度閾値を上回っているか否かを判定するために直接使用される（例えば、強度閾値は、代替測定値に対応する単位で記述される）。いくつかの実装形態では、接触力又は圧力の代理測定値は、力又は圧力の推定値に変換され、力又は圧力の推定値が、強度閾値を上回っているか否かを判定するために使用される（例えば、強度閾値は、圧力の単位で測定される圧力閾値である）。接触の強度をユーザ入力の属性として使用することにより、アフォーダンスを表示する実装面積が限られている低減されたサイズのデバイス上で、ユーザが他の方法ではアクセス不可能であり得る追加のデバイス機能にユーザがアクセスすること（例えば、タッチ感知ディスプレイ上で）、及び／又は、ユーザ入力を受信すること（例えば、タッチ感知ディスプレイ、タッチ感知面、又は、ノブ若しくはボタンなどの物理的／機械的コントロールを介して）が可能となる。

【００４９】

本明細書及び特許請求の範囲で使用されるように、用語「触知出力」は、ユーザの触覚でユーザによって検出されることになる、デバイスの従前のポジションに対するそのデバイスの物理的変位、デバイスの構成要素（例えば、タッチ感知面）の、そのデバイスの別の構成要素（例えば、筐体）に対する物理的変位、又は、デバイスの質量中心に対する構成要素の変位を指す。例えば、デバイス又はデバイスの構成要素が、タッチに敏感なユーザの表面（例えば、ユーザの手の指、手のひら、又は他の部分）に接触している状況では、物理的変位によって生成された触知出力は、そのデバイス又はデバイスの構成要素の物理的特性の認識される変更に相当する触感として、ユーザによって解釈されることになる。例えば、タッチ感知面（例えば、タッチ感知ディスプレイ又はトラックパッド）の移動は、ユーザによって、物理アクチュエータボタンの「ダウンクリック」又は「アップクリック」として、任意選択的に解釈される。場合によっては、ユーザの動作により物理的に押圧された（例えば、変位された）タッチ感知面に関連付けられた物理アクチュエータボタンの移動がないときでさえ、ユーザは「ダウンクリック」又は「アップクリック」などの触感を感じる。別の実施例として、タッチ感知面の移動は、タッチ感知面の平滑度に変更がない場合であっても、ユーザによって、そのタッチ感知面の「粗さ」として、任意選択的に解釈又は感知される。そのようなユーザによるタッチの解釈は、ユーザの個人的な

感覚認知に左右されるが、大多数のユーザに共通する、多くのタッチの感覚認知が存在する。したがって、触知出力が、ユーザの特定の感覚認知（例えば、「アップクリック」「ダウンクリック」、「粗さ」）に対応するものと記述される場合、別途記載のない限り、生成された触知出力は、典型的な（又は、平均的な）ユーザの記述された感覚認知を生成するデバイス、又はデバイスの構成要素の物理的変位に対応する。

【００５０】

デバイス１００は、ポータブル多機能デバイスの一例に過ぎず、デバイス１００は、任意選択的に、示されているものよりも多くの構成要素又は少ない構成要素を有するものであり、任意選択的に、２つ以上の構成要素を組み合わせるものであり、又は、任意選択的に、それらの構成要素の異なる構成若しくは配置を有するものであることを理解されたい。図１Ａに示す様々な構成要素は、１つ以上の信号処理回路及び／又は特定用途向け集積回路を含む、ハードウェア、ソフトウェア、又はハードウェアとソフトウェアの両方の組み合わせで実装される。

【００５１】

メモリ１０２は、任意選択的に、高速ランダムアクセスメモリを含み、また任意選択的に、１つ以上の磁気ディスク記憶デバイス、フラッシュメモリデバイス、又は他の不揮発性ソリッドステートメモリデバイスなどの不揮発性メモリを含む。メモリコントローラ１２２は、任意選択的に、デバイス１００の他の構成要素によるメモリ１０２へのアクセスを制御する。

【００５２】

周辺機器インタフェース１１８は、デバイスの入力及び出力周辺機器をＣＰＵ１２０及びメモリ１０２に結合するために使用することができる。１つ以上のプロセッサ１２０は、メモリ１０２に記憶された様々なソフトウェアプログラム（（例えば、命令を含む）コンピュータプログラムなど）及び／又は命令セットを動作させる又は実行して、デバイス１００のための様々な機能を実施し、データを処理する。いくつかの実施形態では、周辺機器インタフェース１１８、ＣＰＵ１２０、及びメモリコントローラ１２２は、任意選択的に、チップ１０４などの単一のチップ上に実装される。いくつかの他の実施形態では、それらは別々のチップ上に任意選択的に実装される。

【００５３】

ＲＦ（ｒａｄｉｏ　ｆｒｅｑｕｅｎｃｙ、無線周波数）回路１０８は、電磁信号とも呼ばれるＲＦ信号を送受信する。ＲＦ回路１０８は、電気信号を電磁信号に又は電磁信号を電気信号に変換し、電磁信号を介して通信ネットワーク及び他の通信デバイスと通信する。ＲＦ回路１０８は、任意選択的に、これらの機能を実行するための周知の回路を含み、それらの回路としては、限定するものではないが、アンテナシステム、ＲＦ送受信機、１つ以上の増幅器、同調器、１つ以上の発振器、デジタル信号プロセッサ、ＣＯＤＥＣチップセット、加入者識別モジュール（subscriber identity module、ＳＩＭ）カード、メモリなどが挙げられる。ＲＦ回路１０８は、任意選択的に、ワールドワイドウェブ（World Wide Web、WWW）とも呼ばれるインターネット、イントラネット、並びに／又はセルラ電話ネットワーク、無線ローカルエリアネットワーク（local area network、ＬＡＮ）及び／若しくはメトロポリタンエリアネットワーク（metropolitan area network、ＭＡＮ）などの無線ネットワークなどのネットワークと、また他のデバイスと、無線通信によって通信する。ＲＦ回路１０８は、任意選択的に、短距離通信無線機などによって近距離通信（near field communication、ＮＦＣ）フィールドを検出するよく知られている回路を含む。無線通信は、任意選択的に、それだけに限定されるものではないが、モバイル通信用グローバルシステム（Global System for Mobile Communications、ＧＳＭ）、拡張データＧＳＭ環境（Enhanced Data GSM Environment、ＥＤＧＥ）、高速ダウンリンクパケットアクセス（high-speed downlink packet access、ＨＳＤＰＡ）、高速アップリンクパケットアクセス（high-speed uplink packet access、ＨＳＵＰＡ）、エボリューションデータオンリ（Evolution,Data-Only、ＥＶ－ＤＯ）、ＨＳＰＡ、ＨＳＰＡ＋、デュアルセルＨＳＰＡ（Dual-Cell HSPA、ＤＣ－ＨＳＰＤＡ）、ロン

グタームエボリューション（long term evolution、ＬＴＥ）、近距離通信（ＮＦＣ）、広帯域符号分割多元接続（wideband code division multiple access、Ｗ－ＣＤＭＡ）、符号分割多元接続（code division multiple access、ＣＤＭＡ）、時分割多元接続（time division multiple access、ＴＤＭＡ）、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈローエネルギ（Bluetooth Low Energy、ＢＴＬＥ）、ワイヤレスフィデリティ（Wireless Fidelity、Ｗｉ－Ｆｉ）（例えば、ＩＥＥＥ８０２．１１ａ、ＩＥＥＥ８０２．１１ｂ、ＩＥＥＥ８０２．１１ｇ、ＩＥＥＥ８０２．１１ｎ、及び／若しくはＩＥＥＥ８０２．１１ａｃ）、ボイスオーバインターネットプロトコル（voice over Internet Protocol、ＶｏＩＰ）、Ｗｉ－ＭＡＸ、電子メール用プロトコル（例えば、インターネットメッセージアクセスプロトコル（Internet message access protocol、ＩＭＡＰ）及び／若しくはポストオフィスプロトコル（post office protocol、ＰＯＰ））、インスタントメッセージング（例えば、拡張可能なメッセージング及びプレゼンスプロトコル（extensible messaging and presence protocol、ＸＭＰＰ）、インスタントメッセージング及びプレゼンスレベレイジングエクステンション用のセッション開始プロトコル（Session Initiation Protocol for Instant Messaging and Presence Leveraging Extensions、ＳＩＭＰＬＥ）、インスタントメッセージング及びプレゼンスサービス（Instant Messaging and Presence Service、ＩＭＰＳ））、並びに／若しくはショートメッセージサービス（Short Message Service、ＳＭＳ）、又は本明細書の出願日の時点でまだ開発されていない通信プロトコルを含む任意の他の適切な通信プロトコルを含む、複数の通信規格、プロトコル、及び技術のうちのいずれかを使用する。

【００５４】

オーディオ回路１１０、スピーカ１１１、及びマイクロフォン１１３は、ユーザとデバイス１００との間のオーディオインタフェースを提供する。オーディオ回路１１０は、周辺機器インタフェース１１８からオーディオデータを受信し、このオーディオデータを電気信号に変換し、この電気信号をスピーカ１１１に送信する。スピーカ１１１は、電気信号を人間の可聴音波に変換する。また、オーディオ回路１１０は、マイクロフォン１１３によって音波から変換された電気信号を受信する。オーディオ回路１１０は、電気信号をオーディオデータに変換し、このオーディオデータを処理のために周辺機器インタフェース１１８に送信する。オーディオデータは、任意選択的に、周辺機器インタフェース１１８によって、メモリ１０２及び／若しくはＲＦ回路１０８から取り出され、かつ／又はメモリ１０２及び／若しくはＲＦ回路１０８に送信される。いくつかの実施形態では、オーディオ回路１１０はまた、ヘッドセットジャック（例えば、図２の２１２）を含む。ヘッドセットジャックは、オーディオ回路１１０と、出力専用ヘッドホン又は出力（例えば片耳又は両耳用のヘッドホン）及び入力（例えばマイクロフォン）の両方を備えるヘッドセットなどの着脱可能なオーディオ入出力周辺機器との間のインタフェースを提供する。

【００５５】

Ｉ／Ｏサブシステム１０６は、タッチスクリーン１１２及び他の入力コントロールデバイス１１６などのデバイス１００上の入出力周辺機器を、周辺機器インタフェース１１８に結合する。Ｉ／Ｏサブシステム１０６は、任意選択的に、ディスプレイコントローラ１５６、光学センサコントローラ１５８、深度カメラコントローラ１６９、強度センサコントローラ１５９、触覚フィードバックコントローラ１６１、及び、他の入力デバイス若しくはコントロールデバイス用の１つ以上の入力コントローラ１６０を含む。１つ以上の入力コントローラ１６０は、他の入力コントロールデバイス１１６からの電気信号の受信／他の入力コントロールデバイス１１６への電気信号の送信を行う。他の入力コントロールデバイス１１６は、任意選択的に、物理ボタン（例えば、プッシュボタン、ロッカボタンなど）、ダイヤル、スライダスイッチ、ジョイスティック、クリックホイールなどを含む。いくつかの実施形態では、入力コントローラ（単数又は複数）１６０は、任意選択的に、キーボード、赤外線ポート、ＵＳＢポート、及びマウスなどのポインタデバイスのうちのいずれかに結合される（又はいずれにも結合されない）。１つ以上のボタン（例えば、図２の２０８）は、任意選択的に、スピーカ１１１及び／又はマイクロフォン１１３の音

量制御のためのアップ／ダウンボタンを含む。１つ以上のボタンは、任意選択的に、プッシュボタン（例えば、図２の２０６）を含む。いくつかの実施形態では、電子デバイスは、１つ以上の入力デバイスと通信する（例えば、有線通信を介した無線通信を介して）コンピュータシステムである。いくつかの実施形態では、１つ以上の入力デバイスは、タッチ感知面（例えば、タッチ感知ディスプレイの一部としてのトラックパッド）を含む。いくつかの実施形態では、１つ以上の入力デバイスは、入力としてユーザのジェスチャ（例えば、ハンドジェスチャ）を追跡するためなど、１つ以上のカメラセンサ（例えば、１つ以上の光学センサ１６４及び／又は１つ以上の深度カメラセンサ１７５）を含む。いくつかの実施形態では、１つ以上の入力デバイスは、コンピュータシステムと一体化される。いくつかの実施形態では、１つ以上の入力デバイスは、コンピュータシステムとは別個である。

【００５６】

全体が参照により本明細書に組み込まれる、２００５年１２月２３日出願の米国特許出願第１１／３２２，５４９号、「Ｕｎｌｏｃｋｉｎｇ ａ Ｄｅｖｉｃｅ ｂｙ Ｐｅｒｆｏｒｍｉｎｇ Ｇｅｓｔｕｒｅｓ ｏｎ ａｎ Ｕｎｌｏｃｋ Ｉｍａｇｅ」、米国特許第７，６５７，８４９号に記載されているように、プッシュボタンの素早い押圧は、任意選択的に、タッチスクリーン１１２のロックを解放し、又は任意選択的に、タッチスクリーン上のジェスチャを使用してデバイスをロック解除するプロセスを開始する。プッシュボタン（例えば、２０６）のより長い押圧は、任意選択的に、デバイス１００への電力をオン又はオフにする。ボタンのうちの１つ以上の機能性は、任意選択的に、ユーザによってカスタマイズ可能である。タッチスクリーン１１２は、仮想又はソフトボタン及び１つ以上のソフトキーボードを実装するために使用される。

【００５７】

タッチ感知ディスプレイ１１２は、デバイスとユーザとの間の入力インタフェース及び出力インタフェースを提供する。ディスプレイコントローラ１５６は、タッチスクリーン１１２からの電気信号の受信、及び／又はタッチスクリーン１１２への電気信号の送信を行う。タッチスクリーン１１２は、ユーザに対して視覚的出力を表示する。この視覚的出力は、グラフィック、テキスト、アイコン、動画、及びそれらの任意の組み合わせ（総称して「グラフィック」）を任意選択的に含む。いくつかの実施形態では、視覚的出力の一部又は全ては、任意選択的に、ユーザインタフェースオブジェクトに対応する。

【００５８】

タッチスクリーン１１２は、触覚及び／又は触知接触に基づくユーザからの入力を受け入れるタッチ感知面、センサ、又はセンサのセットを有する。タッチスクリーン１１２及びディスプレイコントローラ１５６は、（メモリ１０２内の任意の関連モジュール及び／又は命令セットと共に）、タッチスクリーン１１２上で接触（及び任意の接触の移動又は中断）を検出し、検出された接触をタッチスクリーン１１２に表示されたユーザインタフェースオブジェクト（例えば、１つ以上のソフトキー、アイコン、ウェブページ、又は画像）との相互作用に変換する。例示的な実施形態では、タッチスクリーン１１２とユーザとの間の接触点は、ユーザの指に対応する。

【００５９】

タッチスクリーン１１２は、任意選択的に、ＬＣＤ（液晶ディスプレイ）技術、ＬＰＤ（発光ポリマーディスプレイ）技術、又はＬＥＤ（発光ダイオード）技術を使用するが、他の実施形態では、他のディスプレイ技術も使用される。タッチスクリーン１１２及びディスプレイコントローラ１５６は、任意選択的に、それだけに限定されるものではないが、容量性、抵抗性、赤外線、及び表面音波の技術、並びにタッチスクリーン１１２との１つ以上の接触点を判定する他の近接センサアレイ又は他の要素を含む、現在知られている又は今後開発される複数のタッチ感知技術のうちのいずれかを使用して、接触及びそのあらゆる移動又は中断を検出する。例示的な実施形態では、カリフォルニア州クパチーノのＡｐｐｌｅ Ｉｎｃ．からのｉＰｈｏｎｅ（登録商標）及びｉＰｏｄ Ｔｏｕｃｈ（登録商標）に見られるものなどの、投影型相互静電容量感知技術が使用される。

【００６０】
タッチスクリーン１１２のいくつかの実施形態におけるタッチ感知ディスプレイは、任意選択的に、それぞれ全体が参照により本明細書に組み込まれる、米国特許第６，３２３，８４６号（Ｗｅｓｔｅｒｍａｎら）、同第６，５７０，５５７号（Ｗｅｓｔｅｒｍａｎら）、及び／若しくは同第６，６７７，９３２号（Ｗｅｓｔｅｒｍａｎ）、並びに／又は米国特許出願公開第２００２／００１５０２４（Ａ１）号に記載されているマルチタッチ感知タッチパッドに類似している。しかし、タッチスクリーン１１２はデバイス１００からの視覚的出力を表示するのに対して、タッチ感知タッチパッドは視覚的出力を提供しない。

【００６１】
タッチスクリーン１１２のいくつかの実施形態におけるタッチ感知ディスプレイは、以下の出願、（１）２００６年５月２日出願の米国特許出願第１１／３８１，３１３号、「Ｍｕｌｔｉｐｏｉｎｔ Ｔｏｕｃｈ Ｓｕｒｆａｃｅ Ｃｏｎｔｒｏｌｌｅｒ」、（２）２００４年５月６日出願の米国特許出願第１０／８４０，８６２号、「Ｍｕｌｔｉｐｏｉｎｔ Ｔｏｕｃｈｓｃｒｅｅｎ」、（３）２００４年７月３０日出願の米国特許出願第１０／９０３，９６４号、「Ｇｅｓｔｕｒｅｓ Ｆｏｒ Ｔｏｕｃｈ Ｓｅｎｓｉｔｉｖｅ Ｉｎｐｕｔ Ｄｅｖｉｃｅｓ」、（４）２００５年１月３１日出願の米国特許出願第１１／０４８，２６４号、「Ｇｅｓｔｕｒｅｓ Ｆｏｒ Ｔｏｕｃｈ Ｓｅｎｓｉｔｉｖｅ Ｉｎｐｕｔ Ｄｅｖｉｃｅｓ」、（５）２００５年１月１８日出願の米国特許出願第１１／０３８，５９０号、「Ｍｏｄｅ－Ｂａｓｅｄ Ｇｒａｐｈｉｃａｌ Ｕｓｅｒ Ｉｎｔｅｒｆａｃｅｓ Ｆｏｒ Ｔｏｕｃｈ Ｓｅｎｓｉｔｉｖｅ Ｉｎｐｕｔ Ｄｅｖｉｃｅｓ」、（６）２００５年９月１６日出願の米国特許出願第１１／２２８，７５８号、「Ｖｉｒｔｕａｌ Ｉｎｐｕｔ Ｄｅｖｉｃｅ Ｐｌａｃｅｍｅｎｔ Ｏｎ Ａ Ｔｏｕｃｈ Ｓｃｒｅｅｎ Ｕｓｅｒ Ｉｎｔｅｒｆａｃｅ」、（７）２００５年９月１６日出願の米国特許出願第１１／２２８，７００号、「Ｏｐｅｒａｔｉｏｎ Ｏｆ Ａ Ｃｏｍｐｕｔｅｒ Ｗｉｔｈ Ａ Ｔｏｕｃｈ Ｓｃｒｅｅｎ Ｉｎｔｅｒｆａｃｅ」、（８）２００５年９月１６日出願の米国特許出願第１１／２２８，７３７号、「Ａｃｔｉｖａｔｉｎｇ Ｖｉｒｔｕａｌ Ｋｅｙｓ Ｏｆ Ａ Ｔｏｕｃｈ－Ｓｃｒｅｅｎ Ｖｉｒｔｕａｌ Ｋｅｙｂｏａｒｄ」、及び（９）２００６年３月３日出願の米国特許出願第１１／３６７，７４９号、「Ｍｕｌｔｉ－Ｆｕｎｃｔｉｏｎａｌ Ｈａｎｄ－Ｈｅｌｄ Ｄｅｖｉｃｅ」で説明されている。これらの出願は全て、全体が参照により本明細書に組み込まれる。

【００６２】
タッチスクリーン１１２は、任意選択的に、１００ｄｐｉを超える動画解像度を有する。いくつかの実施形態では、タッチスクリーンは、約１６０ｄｐｉの動画解像度を有する。ユーザは、任意選択的に、スタイラス、指などの任意の適したオブジェクト又は付属物を使用して、タッチスクリーン１１２に接触する。いくつかの実施形態では、ユーザインタフェースは、指ベースの接触及びジェスチャを主に使用して動作するように設計されるが、これは、タッチスクリーン上の指の接触面積がより大きいため、スタイラスベースの入力ほど正確でない可能性がある。いくつかの実施形態では、デバイスは、指による粗い入力を、ユーザによって所望されているアクションを実行するための、正確なポインタ／カーソルのポジション又はコマンドに変換する。

【００６３】
いくつかの実施形態では、タッチスクリーンに加えて、デバイス１００は、任意選択的に、特定の機能をアクティブ化又は非アクティブ化するためのタッチパッドを含む。いくつかの実施形態では、タッチパッドは、タッチスクリーンとは異なり、視覚的出力を表示しない、デバイスのタッチ感知エリアである。タッチパッドは、任意選択的に、タッチスクリーン１１２とは別個のタッチ感知面又はタッチスクリーンによって形成されるタッチ感知面の拡張部である。

【００６４】
デバイス１００は、様々な構成要素に電力を供給する電力システム１６２も含む。電力

システム１６２は、任意選択的に、電力管理システム、１つ以上の電源（例えば、バッテリ、交流（ＡＣ））、再充電システム、停電検出回路、電力コンバータ又はインバータ、電力状況インジケータ（例えば、発光ダイオード（ＬＥＤ））、並びにポータブルデバイス内での電力の生成、管理、及び分配に関連付けられた任意の他の構成要素を含む。

【００６５】

また、デバイス１００は、任意選択的に、１つ以上の光学センサ１６４を含む。図１Ａは、Ｉ／Ｏサブシステム１０６内の光学センサコントローラ１５８に結合された光学センサを示す。光学センサ１６４は、任意選択的に、電荷結合デバイス（charge-coupled device、ＣＣＤ）又は相補的金属酸化物半導体（complementary metal-oxide semiconductor、ＣＭＯＳ）フォトトランジスタを含む。光学センサ１６４は、１つ以上のレンズを通って投影された環境からの光を受信し、その光を、画像を表すデータに変換する。光学センサ１６４は、撮像モジュール１４３（カメラモジュールとも呼ばれる）と連携して、任意選択的に、静止画像又は動画をキャプチャする。いくつかの実施形態では、光学センサは、デバイスの前面にあるタッチスクリーンディスプレイ１１２とは反対側のデバイス１００の裏面に位置し、したがってタッチスクリーンディスプレイは、静止画像及び／又は動画の取得のためのビューファインダとして使用することが可能である。いくつかの実施形態では、ユーザが他のビデオ会議参加者をタッチスクリーンディスプレイ上で見ている間、ユーザの画像が、任意選択的に、テレビ会議のために取得されるように、光学センサはデバイスの前面に配置される。いくつかの実施形態では、光学センサ１６４のポジションは、ユーザによって（例えば、デバイス筐体内でレンズ及びセンサを回転させることによって）変更することができ、したがって単一の光学センサ１６４が、タッチスクリーンディスプレイと共に、テレビ会議にも静止画像及び／又は動画の取得にも使用される。

【００６６】

デバイス１００は、任意選択的に、１つ以上の深度カメラセンサ１７５もまた含む。図１Ａは、Ｉ／Ｏサブシステム１０６内の深度カメラコントローラ１６９に結合された深度カメラセンサを示す。深度カメラセンサ１７５は、環境からデータを受信して、視点（例えば、深度カメラセンサ）からのシーン内のオブジェクト（例えば、顔面）の３次元モデルを作成する。いくつかの実施形態では、撮像モジュール１４３（カメラモジュールとも呼ばれる）と連携して、深度カメラセンサ１７５は、任意選択的に、撮像モジュール１４３によってキャプチャされた画像の異なる部分の深度マップを判定するために使用される。いくつかの実施形態では、ユーザが他のテレビ会議参加者をタッチスクリーンディスプレイ上で見ている間、任意選択的に、深度情報を有するユーザの画像をテレビ会議のために取得し、また、深度マップデータを有する自撮り画像をキャプチャするために、デバイス１００の前面に深度カメラセンサが配置されている。いくつかの実施形態では、深度カメラセンサ１７５は、デバイスの背面に、又はデバイス１００の背面及び前面に配置される。いくつかの実施形態では、深度カメラセンサ１７５のポジションは、ユーザによって（例えば、デバイス筐体内でレンズ及びセンサを回転させることによって）変更することができ、したがって深度カメラセンサ１７５が、タッチスクリーンディスプレイと共に、テレビ会議にも静止画像及び／又は動画の取得にも使用される。

【００６７】

デバイス１００はまた、任意選択的に、１つ以上の接触強度センサ１６５を含む。図１Ａは、Ｉ／Ｏサブシステム１０６内の強度センサコントローラ１５９に結合された接触強度センサを示す。接触強度センサ１６５は、任意選択的に、１つ以上のピエゾ抵抗ひずみゲージ、容量性力センサ、電気力センサ、圧電力センサ、光学力センサ、容量性タッチ感知面、又は他の強度センサ（例えば、タッチ感知面上の接触の力（若しくは圧力）を測定するために使用されるセンサ）を含む。接触強度センサ１６５は、接触強度情報（例えば、圧力情報、又は圧力情報に対するプロキシ）を環境から受信する。いくつかの実施形態では、少なくとも１つの接触強度センサは、タッチ感知面（例えばタッチ感知ディスプレイシステム１１２）と並置される、又はそれに近接される。いくつかの実施形態では、少なくとも１つの接触強度センサは、デバイス１００の前面に配置されたタッチスクリーン

ディスプレイ１１２の反対側である、デバイス１００の背面に配置される。
【００６８】
また、デバイス１００は、任意選択的に、１つ以上の近接センサ１６６を含む。図１Ａは、周辺機器インタフェース１１８に結合された近接センサ１６６を示す。あるいは、近接センサ１６６は、任意選択的に、Ｉ／Ｏサブシステム１０６内の入力コントローラ１６０に結合される。近接センサ１６６は、任意選択的に、全体が参照により本明細書に組み込まれる、米国特許出願第１１／２４１，８３９号、「Ｐｒｏｘｉｍｉｔｙ Ｄｅｔｅｃｔｏｒ Ｉｎ Ｈａｎｄｈｅｌｄ Ｄｅｖｉｃｅ」、同第１１／２４０，７８８号、「Ｐｒｏｘｉｍｉｔｙ Ｄｅｔｅｃｔｏｒ Ｉｎ Ｈａｎｄｈｅｌｄ Ｄｅｖｉｃｅ」、同第１１／６２０，７０２号、「Ｕｓｉｎｇ Ａｍｂｉｅｎｔ Ｌｉｇｈｔ Ｓｅｎｓｏｒ Ｔｏ Ａｕｇｍｅｎｔ Ｐｒｏｘｉｍｉｔｙ Ｓｅｎｓｏｒ Ｏｕｔｐｕｔ」、同第１１／５８６，８６２号、「Ａｕｔｏｍａｔｅｄ Ｒｅｓｐｏｎｓｅ Ｔｏ Ａｎｄ Ｓｅｎｓｉｎｇ Ｏｆ Ｕｓｅｒ Ａｃｔｉｖｉｔｙ Ｉｎ Ｐｏｒｔａｂｌｅ Ｄｅｖｉｃｅｓ」、及び同第１１／６３８，２５１号、「Ｍｅｔｈｏｄｓ Ａｎｄ Ｓｙｓｔｅｍｓ Ｆｏｒ Ａｕｔｏｍａｔｉｃ Ｃｏｎｆｉｇｕｒａｔｉｏｎ Ｏｆ Ｐｅｒｉｐｈｅｒａｌｓ」で記載されているように機能する。いくつかの実施形態では、多機能デバイスが、ユーザの耳の近くに置かれた場合（例えば、ユーザが電話をかけている場合）、近接センサは、タッチスクリーン１１２をオフにして無効化する。
【００６９】
デバイス１００はまた、任意選択的に、１つ以上の触知出力生成器１６７を含む。図１Ａは、Ｉ／Ｏサブシステム１０６内の触覚フィードバックコントローラ１６１に結合された触知出力生成器を示す。触知出力生成器１６７は、任意選択的に、スピーカ若しくは他のオーディオ構成要素などの１つ以上の電気音響デバイス、及び／又はモータ、ソレノイド、電気活性ポリマー、圧電アクチュエータ、静電アクチュエータ、若しくは他の触知出力生成構成要素（例えば、デバイス上で電気信号を触知出力に変換する構成要素）などのエネルギを直線の動きに変換する電気機械デバイスを含む。接触強度センサ１６５は、触知フィードバック生成命令を触覚フィードバックモジュール１３３から受信し、デバイス１００のユーザが感知することが可能な触知出力をデバイス１００上に生成する。いくつかの実施形態では、少なくとも１つの触知出力生成器は、タッチ感知面（例えば、タッチ感知ディスプレイシステム１１２）と並置される、又はそれに近接しており、任意選択的に、タッチ感知面を垂直方向（例えば、デバイス１００の表面の内／外）に、又は水平方向（例えば、デバイス１００の表面と同じ平面内の前後）に移動させることによって、触知出力を生成する。いくつかの実施形態では、少なくとも１つの触知出力生成器センサは、デバイス１００の前面に配置されたタッチスクリーンディスプレイ１１２の反対側である、デバイス１００の背面に配置される。
【００７０】
また、デバイス１００は、任意選択的に、１つ以上の加速度計１６８を含む。図１Ａは、周辺機器インタフェース１１８に結合された加速度計１６８を示す。あるいは、加速度計１６８は、任意選択的に、Ｉ／Ｏサブシステム１０６内の入力コントローラ１６０に結合される。加速度計１６８は、任意選択的に、どちらも全体が参照により本明細書に組み込まれる、米国特許出願公開第２００５０１９００５９号、「Ａｃｃｅｌｅｒａｔｉｏｎ－ｂａｓｅｄ Ｔｈｅｆｔ Ｄｅｔｅｃｔｉｏｎ Ｓｙｓｔｅｍ ｆｏｒ Ｐｏｒｔａｂｌｅ Ｅｌｅｃｔｒｏｎｉｃ Ｄｅｖｉｃｅｓ」、及び米国特許出願公開第２００６００１７６９２号、「Ｍｅｔｈｏｄｓ Ａｎｄ Ａｐｐａｒａｔｕｓｅｓ Ｆｏｒ Ｏｐｅｒａｔｉｎｇ Ａ Ｐｏｒｔａｂｌｅ Ｄｅｖｉｃｅ Ｂａｓｅｄ Ｏｎ Ａｎ Ａｃｃｅｌｅｒｏｍｅｔｅｒ」に記載されているように機能する。いくつかの実施形態では、情報は、１つ以上の加速度計から受信したデータの分析に基づいて、縦長表示又は横長表示でタッチスクリーンディスプレイに表示される。デバイス１００は、加速度計（単数又は複数）１６８に加えて、磁気計並びにデバイス１００のロケーション及び配向（例えば、縦方向又は横方向）に関する情報を取得するためのＧＰＳ（又はＧＬＯＮＡＳＳ又は他のグローバルナビ

ゲーションシステム）受信機を任意選択的に含む。

【００７１】

いくつかの実施形態では、メモリ１０２内に記憶されているソフトウェア構成要素は、オペレーティングシステム１２６、通信モジュール（又は命令セット）１２８、接触／動きモジュール（又は命令セット）１３０、グラフィックモジュール（又は命令セット）１３２、テキスト入力モジュール（又は命令セット）１３４、全地球測位システム（Global Positioning System、ＧＰＳ）モジュール（又は命令セット）１３５、及びアプリケーション（又は命令セット）１３６を含む。更に、いくつかの実施形態では、メモリ１０２（図１Ａ）又は３７０（図３）は、図１Ａ及び図３に示されるように、デバイス／グローバル内部状態１５７を記憶する。デバイス／グローバル内部状態１５７は、現在アクティブ状態のアプリケーションがある場合に、どのアプリケーションがアクティブであるかを示すアクティブアプリケーション状態、どのアプリケーション、ビュー、又は他の情報がタッチスクリーンディスプレイ１１２の様々な領域を占めているかを示す表示状態、デバイスの様々なセンサ及び入力コントロールデバイス１１６から取得した情報を含むセンサ状態、並びにデバイスのロケーション及び／又は姿勢に関するロケーション情報のうちの１つ以上を含む。

【００７２】

オペレーティングシステム１２６（例えば、Ｄａｒｗｉｎ、ＲＴＸＣ、ＬＩＮＵＸ、ＵＮＩＸ、ＯＳ　Ｘ、ｉＯＳ、ＷＩＮＤＯＷＳ、又はＶｘＷｏｒｋｓなどの組込み型オペレーティングシステム）は、全般的なシステムタスク（例えば、メモリ管理、記憶デバイス制御、電力管理など）を制御及び管理する様々なソフトウェア構成要素及び／又はドライバを含み、様々なハードウェア構成要素とソフトウェア構成要素との間の通信を容易にする。

【００７３】

通信モジュール１２８は、１つ以上の外部ポート１２４を介して他のデバイスとの通信を容易にし、ＲＦ回路１０８及び／又は外部ポート１２４が受信したデータを処理するための様々なソフトウェア構成要素をも含む。外部ポート１２４（例えば、ユニバーサルシリアルバス（Universal Serial Bus、ＵＳＢ）、ＦＩＲＥＷＩＲＥなど）は、直接的に、又はネットワーク（例えばインターネット、無線ＬＡＮなど）を介して間接的に、他のデバイスに結合するように適合されている。いくつかの実施形態では、外部ポートは、ｉＰｏｄ（登録商標）（Ａｐｐｌｅ　Ｉｎｃ．の商標）デバイス上で使用される３０ピンコネクタと同じ若しくは同様であり、かつ／又はそれに適合しているマルチピン（例えば、３０ピン）コネクタである。

【００７４】

接触／動きモジュール１３０は、任意選択的に、タッチスクリーン１１２及び他のタッチ感知デバイス（例えば、タッチパッド又は物理クリックホイール）との接触を（ディスプレイコントローラ１５６と連携して）検出する。接触／動きモジュール１３０は、接触が生じたか否かを判定すること（例えば、指ダウンイベントを検出すること）、接触の強度（例えば、接触の力若しくは圧力、又は接触の力若しくは圧力の代替物）を判定すること、接触の移動が存在するか否かを判定し、タッチ感知面を横断する移動を追跡すること（例えば、指をドラッグする１つ以上のイベントを検出すること）、及び接触が中止したか否かを判定すること（例えば、指アップイベント又は接触の中断を検出すること）などの、接触の検出に関する様々な動作を実行するための、様々なソフトウェア構成要素を含む。接触／動きモジュール１３０は、タッチ感知面から接触データを受信する。一連の接触データによって表される、接触点の移動を判定することは、任意選択的に、接触点の速さ（大きさ）、速度（大きさ及び方向）、及び／又は加速度（大きさ及び／又は方向の変更）を判定することを含む。これらの動作は、任意選択的に、単一の接触（例えば、１本の指の接触）又は複数の同時接触（例えば、「マルチタッチ」／複数の指の接触）に適用される。いくつかの実施形態では、接触／動きモジュール１３０及びディスプレイコントローラ１５６は、タッチパッド上の接触を検出する。

【００７５】
いくつかの実施形態では、接触／動きモジュール１３０は、ユーザによって動作が実行されたか否かを判定するために（例えば、ユーザがアイコン上で「クリック」したか否かを判定するために）、１つ以上の強度閾値のセットを使用する。いくつかの実施形態では、強度閾値の少なくともサブセットは、ソフトウェアパラメータに従って判定される（例えば、強度閾値は、特定の物理アクチュエータのアクティブ化閾値によって判定されるのではなく、デバイス１００の物理ハードウェアを変更することなく調整することができる）。例えば、トラックパッド又はタッチスクリーンディスプレイのマウス「クリック」閾値は、トラックパッド又はタッチスクリーンディスプレイハードウェアを変更することなく、広範囲の予め定義された閾値のうちのいずれかに設定することができる。加えて、いくつかの実装形態では、デバイスのユーザに、（例えば、個々の強度閾値を調整すること、及び／又は複数の強度閾値をシステムレベルのクリック「強度」パラメータによって一度に調整することによって）強度閾値のセットのうちの１つ以上を調整するソフトウェア設定が提供される。
【００７６】
接触／動きモジュール１３０は、任意選択的に、ユーザによるジェスチャ入力を検出する。タッチ感知面上の異なるジェスチャは、異なる接触パターンを有する（例えば検出される接触の動き、タイミング、及び／又は強度が異なる）。したがって、ジェスチャは、任意選択的に、特定の接触パターンを検出することによって検出される。例えば、指タップジェスチャを検出することは、指ダウンイベントを検出し、それに続いて指ダウンイベントと同じポジション（又は実質的に同じポジション）（例えば、アイコンのポジション）で指アップ（リフトオフ）イベントを検出することを含む。別の例として、タッチ感知面上で指スワイプジェスチャを検出することは、指ダウンイベントを検出し、それに続いて１つ以上の指ドラッグイベントを検出し、その後それに続いて指アップ（リフトオフ）イベントを検出することを含む。
【００７７】
グラフィックモジュール１３２は、表示されるグラフィックの視覚的な影響（例えば、輝度、透明度、彩度、コントラスト、又は他の視覚的プロパティ）を変更する構成要素を含む、タッチスクリーン１１２又は他のディスプレイ上にグラフィックをレンダリング及び表示する様々な既知のソフトウェア構成要素を含む。本明細書では、「グラフィック」という用語は、それだけに限定されるものではないが、文字、ウェブページ、アイコン（ソフトキーを含むユーザインタフェースオブジェクトなど）、デジタル画像、動画、アニメーションなどを含む、ユーザに表示することができる任意のオブジェクトを含む。
【００７８】
いくつかの実施形態では、グラフィックモジュール１３２は、使用されることになるグラフィックを表すデータを記憶する。各グラフィックには、任意選択的に、対応するコードが割り当てられる。グラフィックモジュール１３２は、アプリケーションなどから、必要に応じて、座標データ及び他のグラフィックプロパティデータと共に、表示されることとなるグラフィックを指定する１つ以上のコードを受信し、次にディスプレイコントローラ１５６に出力するスクリーンの画像データを生成する。
【００７９】
触覚フィードバックモジュール１３３は、触知出力生成器（単数又は複数）１６７によって使用される命令を生成するための様々なソフトウェア構成要素を含み、ユーザのデバイス１００との相互作用に応じて、デバイス１００上の１つ以上のロケーションでの触知出力を生成する。
【００８０】
テキスト入力モジュール１３４は、任意選択的に、グラフィックモジュール１３２の構成要素であり、様々なアプリケーション（例えば、連絡先１３７、電子メール１４０、ＩＭ１４１、ブラウザ１４７、及びテキスト入力を必要とする任意の他のアプリケーション）でテキストを入力するためのソフトキーボードを提供する。

【００８１】
ＧＰＳモジュール１３５は、デバイスのロケーションを判定し、様々なアプリケーション内で使用するためにこの情報を提供する（例えば、ロケーションベースのダイアリングで使用するために電話１３８へ、ピクチャ／ビデオメタデータとしてカメラ１４３へ、及び気象ウィジェット、ローカルイエローページウィジェット、及び地図／ナビゲーションウィジェットなどのロケーションベースのサービスを提供するアプリケーションへ）。
【００８２】
アプリケーション１３６は、任意選択的に、以下のモジュール（又は命令セット）又はそれらのサブセット若しくはスーパーセットを含む。
●連絡先モジュール１３７（アドレス帳又は連絡先リストと呼ばれることもある）、
●電話モジュール１３８、
●テレビ会議モジュール１３９、
●電子メールクライアントモジュール１４０、
●インスタントメッセージング（Instant messaging、ＩＭ）モジュール１４１、
●トレーニングサポートモジュール１４２、
●静止画像及び／又は動画用のカメラモジュール１４３、
●画像管理モジュール１４４、
●動画プレーヤモジュール、
●音楽プレーヤモジュール、
●ブラウザモジュール１４７、
●カレンダーモジュール１４８、
●任意選択的に、気象ウィジェット１４９－１、株価ウィジェット１４９－２、計算機ウィジェット１４９－３、アラーム時計ウィジェット１４９－４、辞書ウィジェット１４９－５、及びユーザによって取得された他のウィジェット、並びにユーザ作成ウィジェット１４９－６のうちの１つ以上を含むウィジェットモジュール１４９、
●ユーザ作成ウィジェット１４９－６を作成するためのウィジェットクリエータモジュール１５０、
●検索モジュール１５１、
●動画プレーヤモジュール及び音楽プレーヤモジュールを一体化した動画及び音楽プレーヤモジュール１５２、
●メモモジュール１５３、
●地図モジュール１５４、及び／又は、
●オンライン動画モジュール１５５。
【００８３】
任意選択的にメモリ１０２に記憶される他のアプリケーション１３６の例としては、他のワードプロセッシングアプリケーション、他の画像編集アプリケーション、描画アプリケーション、プレゼンテーションアプリケーション、ＪＡＶＡ対応アプリケーション、暗号化、デジタル著作権管理、音声認識、及び音声複製が挙げられる。
【００８４】
タッチスクリーン１１２、ディスプレイコントローラ１５６、接触／動きモジュール１３０、グラフィックモジュール１３２、及びテキスト入力モジュール１３４と共に、連絡先モジュール１３７は、任意選択的に、（例えば、メモリ１０２又はメモリ３７０内の連絡先モジュール１３７のアプリケーション内部状態１９２に記憶される）アドレス帳又は連絡先リストを管理するために用いられ、それには、アドレス帳に名前（単数又は複数）を追加すること、アドレス帳から名前（単数又は複数）を削除すること、電話番号（単数又は複数）、電子メールアドレス（単数又は複数）、住所（単数又は複数）、又は他の情報を名前に関連付けること、画像を名前に関連付けること、名前を分類して並べ替えること、電話番号又は電子メールアドレスを提供して、電話１３８、テレビ会議モジュール１３９、電子メール１４０、又はＩＭ１４１による通信を開始及び／又は促進することなどを含む。アドレス帳又は連絡先リストを管理するために使用される。

【００８５】
電話モジュール１３８は、ＲＦ回路１０８、オーディオ回路１１０、スピーカ１１１、マイクロフォン１１３、タッチスクリーン１１２、ディスプレイコントローラ１５６、接触／動きモジュール１３０、グラフィックモジュール１３２、及びテキスト入力モジュール１３４と連携して、任意選択的に、電話番号に対応する一連の文字の入力、連絡先モジュール１３７内の１つ以上の電話番号へのアクセス、入力された電話番号の修正、個別の電話番号のダイヤル、通話の実行、並びに通話終了時の接続解除及び通話停止のために使用される。前述したように、無線通信は、任意選択的に、複数の通信規格、プロトコル、及び技術のうちのいずれかを使用する。
【００８６】
テレビ会議モジュール１３９は、ＲＦ回路１０８、オーディオ回路１１０、スピーカ１１１、マイクロフォン１１３、タッチスクリーン１１２、ディスプレイコントローラ１５６、光学センサ１６４、光学センサコントローラ１５８、接触／動きモジュール１３０、グラフィックモジュール１３２、テキスト入力モジュール１３４、連絡先モジュール１３７、及び電話モジュール１３８と連携して、ユーザの命令に従ってユーザと１人以上の他の参加者との間のテレビ会議を開始、実行、及び終了するための実行可能な命令を含む。
【００８７】
電子メールクライアントモジュール１４０は、ＲＦ回路１０８、タッチスクリーン１１２、ディスプレイコントローラ１５６、接触／動きモジュール１３０、グラフィックモジュール１３２、及びテキスト入力モジュール１３４と連携して、ユーザの命令に応じて電子メールを作成、送信、受信、及び管理するための実行可能な命令を含む。画像管理モジュール１４４と連携して、電子メールクライアントモジュール１４０は、カメラモジュール１４３で撮影された静止画像又は動画画像を有する電子メールの作成及び送信を非常に容易にする。
【００８８】
インスタントメッセージングモジュール１４１は、ＲＦ回路１０８、タッチスクリーン１１２、ディスプレイコントローラ１５６、接触／動きモジュール１３０、グラフィックモジュール１３２、及びテキスト入力モジュール１３４と連携して、インスタントメッセージに対応する一連の文字の入力、以前に入力された文字の修正、（例えば、電話通信ベースのインスタントメッセージ向けのショートメッセージサービス（Short Message Service、ＳＭＳ）若しくはマルチメディアメッセージサービス（Multimedia Message Service、ＭＭＳ）プロトコル、又はインターネットベースのインスタントメッセージ向けのＸＭＰＰ、ＳＩＭＰＬＥ、若しくはＩＭＰＳを使用する）個別のインスタントメッセージの送信、インスタントメッセージの受信、及び受信したインスタントメッセージの閲覧のための実行可能な命令を含む。いくつかの実施形態では、送信される及び／又は受信されるインスタントメッセージは、任意選択的に、ＭＭＳ及び／又は拡張メッセージングサービス（Enhanced Messaging Service、ＥＭＳ）でサポートされるようなグラフィック、写真、オーディオファイル、動画ファイル、及び／又は他の添付ファイルを含む。本明細書では、「インスタントメッセージング」とは、電話通信ベースのメッセージ（例えば、ＳＭＳ又はＭＭＳを使用して送信されるメッセージ）と、インターネットベースのメッセージ（例えば、ＸＭＰＰ、ＳＩＭＰＬＥ、又はＩＭＰＳを使用して送信されるメッセージ）との両方を指す。
【００８９】
ＲＦ回路１０８、タッチスクリーン１１２、ディスプレイコントローラ１５６、接触／動きモジュール１３０、グラフィックモジュール１３２、テキスト入力モジュール１３４、ＧＰＳモジュール１３５、地図モジュール１５４、及び音楽プレーヤモジュールと連携して、トレーニングサポートモジュール１４２は、実行可能命令を含み、実行可能命令は、トレーニング（例えば、時間、距離、及び／又はカロリー燃焼の目標を有する）を作成し、トレーニングセンサ（スポーツデバイス）と通信し、トレーニングセンサデータを受信し、トレーニングをモニタするために使用されるセンサを較正し、トレーニングのため

の音楽を選択及び再生し、並びに、トレーニングデータを表示、記憶、及び送信する。
【００９０】
カメラモジュール１４３は、タッチスクリーン１１２、ディスプレイコントローラ１５６、光学センサ（単数又は複数）１６４、光学センサコントローラ１５８、接触／動きモジュール１３０、グラフィックモジュール１３２、及び画像管理モジュール１４４と連携して、静止画像若しくは（動画ストリームを含む）動画のキャプチャ及びメモリ１０２内への記憶、静止画像若しくは動画の特性の修正、又はメモリ１０２からの静止画像若しくは動画を削除するための実行可能な命令を含む。
【００９１】
画像管理モジュール１４４は、タッチスクリーン１１２、ディスプレイコントローラ１５６、接触／動きモジュール１３０、グラフィックモジュール１３２、テキスト入力モジュール１３４、及びカメラモジュール１４３と連携して、静止画像及び／若しくは動画の配置、修正（例えば、編集）、又はその他の操作、ラベル付け、削除、（例えば、デジタルスライドショー若しくはアルバムにおける）提示、及び記憶のための実行可能な命令を含む。
【００９２】
ブラウザモジュール１４７は、ＲＦ回路１０８、タッチスクリーン１１２、ディスプレイコントローラ１５６、接触／動きモジュール１３０、グラフィックモジュール１３２、及びテキスト入力モジュール１３４と連携して、ウェブページ又はその一部、並びにウェブページにリンクされた添付ファイル及び他のファイルの検索、リンク、受信、及び表示を含む、ユーザの命令に従ってインターネットをブラウジングするための実行可能な命令を含む。
【００９３】
カレンダーモジュール１４８は、ＲＦ回路１０８、タッチスクリーン１１２、ディスプレイコントローラ１５６、接触／動きモジュール１３０、グラフィックモジュール１３２、テキスト入力モジュール１３４、電子メールクライアントモジュール１４０、及びブラウザモジュール１４７と連携して、ユーザの命令に従って、カレンダー及びカレンダーに関連付けられたデータ（例えば、カレンダーアイテム、ｔｏ－ｄｏリストなど）を作成、表示、修正、及び記憶するための実行可能な命令を含む。
【００９４】
ウィジェットモジュール１４９は、ＲＦ回路１０８、タッチスクリーン１１２、ディスプレイコントローラ１５６、接触／動きモジュール１３０、グラフィックモジュール１３２、テキスト入力モジュール１３４、及びブラウザモジュール１４７と連携して、任意選択的に、ユーザによってダウンロード及び使用されるミニアプリケーション（例えば、気象ウィジェット１４９－１、株価ウィジェット１４９－２、計算機ウィジェット１４９－３、アラーム時計ウィジェット１４９－４、及び辞書ウィジェット１４９－５）、又はユーザによって作成されたミニアプリケーション（例えば、ユーザ作成ウィジェット１４９－６）である。いくつかの実施形態では、ウィジェットは、ＨＴＭＬ（Ｈｙｐｅｒｔｅｘｔ　Ｍａｒｋｕｐ　Ｌａｎｇｕａｇｅ、ハイパーテキストマークアップ言語）ファイル、ＣＳＳ（Ｃａｓｃａｄｉｎｇ　Ｓｔｙｌｅ　Ｓｈｅｅｔｓ、カスケーディングスタイルシート）ファイル、及びＪａｖａＳｃｒｉｐｔファイルを含む。いくつかの実施形態では、ウィジェットは、ＸＭＬ（Ｅｘｔｅｎｓｉｂｌｅ　Ｍａｒｋｕｐ　Ｌａｎｇｕａｇｅ、拡張可能マークアップ言語）ファイル及びＪａｖａＳｃｒｉｐｔファイル（例えば、Ｙａｈｏｏ！ウィジェット）を含む。
【００９５】
ウィジェットクリエータモジュール１５０は、ＲＦ回路１０８、タッチスクリーン１１２、ディスプレイコントローラ１５６、接触／動きモジュール１３０、グラフィックモジュール１３２、テキスト入力モジュール１３４、及びブラウザモジュール１４７と連携して、任意選択的に、ウィジェットを作成する（例えば、ウェブページのユーザ指定部分をウィジェットにする）ために、ユーザによって使用される。

【００９６】
検索モジュール１５１は、タッチスクリーン１１２、ディスプレイコントローラ１５６、接触／動きモジュール１３０、グラフィックモジュール１３２、及びテキスト入力モジュール１３４と連携して、ユーザの命令に従って１つ以上の検索基準（例えば、１つ以上のユーザ指定検索語）と一致するメモリ１０２内の文字、音楽、サウンド、画像、動画、及び／又は他のファイルを検索するための実行可能な命令を含む。
【００９７】
動画及び音楽プレーヤモジュール１５２は、タッチスクリーン１１２、ディスプレイコントローラ１５６、接触／動きモジュール１３０、グラフィックモジュール１３２、オーディオ回路１１０、スピーカ１１１、ＲＦ回路１０８、及びブラウザモジュール１４７と連携して、ＭＰ３又はＡＡＣファイルなどの１つ以上のファイルフォーマットで記憶された録音済みの音楽及び他のサウンドファイルをユーザがダウンロード及び再生できるようにする実行可能な命令、並びに動画を（例えば、タッチスクリーン１１２上又は外部ポート１２４を介して接続された外部のディスプレイ上に）表示、提示、又は別の方法で再生するための実行可能な命令を含む。いくつかの実施形態では、デバイス１００は、任意選択的に、ｉＰｏｄ（Ａｐｐｌｅ　Ｉｎｃ．の商標）などのＭＰ３プレーヤの機能を含む。
【００９８】
メモモジュール１５３は、タッチスクリーン１１２、ディスプレイコントローラ１５６、接触／動きモジュール１３０、グラフィックモジュール１３２、及びテキスト入力モジュール１３４と連携して、ユーザの命令に従ってメモ、ｔｏ－ｄｏリストなどを作成及び管理するための実行可能な命令を含む。
【００９９】
地図モジュール１５４は、ＲＦ回路１０８、タッチスクリーン１１２、ディスプレイコントローラ１５６、接触／動きモジュール１３０、グラフィックモジュール１３２、テキスト入力モジュール１３４、ＧＰＳモジュール１３５、及びブラウザモジュール１４７と連携して、任意選択的に、ユーザの命令に従って、地図及び地図に関連付けられたデータ（例えば、運転の道順、特定のロケーション又はその付近の店舗及び他の見どころに関するデータ、並びに他のロケーションベースのデータ）を受信、表示、修正、及び記憶するために使用される。
【０１００】
オンライン動画モジュール１５５は、タッチスクリーン１１２、ディスプレイコントローラ１５６、接触／動きモジュール１３０、グラフィックモジュール１３２、オーディオ回路１１０、スピーカ１１１、ＲＦ回路１０８、テキスト入力モジュール１３４、電子メールクライアントモジュール１４０、及びブラウザモジュール１４７と連携して、ユーザが特定のオンライン動画へのアクセス、特定のオンライン動画のブラウジング、（例えば、ストリーミング及び／又はダウンロードによる）受信、（例えば、タッチスクリーン上又は外部ポート１２４を介して接続された外部ディスプレイ上の）再生、特定のオンライン動画へのリンクを有する電子メールの送信、並びにＨ．２６４などの１つ以上のファイルフォーマットのオンライン動画の他の管理を行うことを可能にする命令を含む。いくつかの実施形態では、特定のオンライン動画へのリンクを送信するために、電子メールクライアントモジュール１４０ではなく、インスタントメッセージングモジュール１４１が使用される。オンライン動画アプリケーションについての追加の説明は、その内容の全体が参照により本明細書に組み込まれる、２００７年６月２０日出願の米国仮特許出願第６０／９３６，５６２号、「Ｐｏｒｔａｂｌｅ　Ｍｕｌｔｉｆｕｎｃｔｉｏｎ　Ｄｅｖｉｃｅ，Ｍｅｔｈｏｄ，ａｎｄ　Ｇｒａｐｈｉｃａｌ　Ｕｓｅｒ　Ｉｎｔｅｒｆａｃｅ　ｆｏｒ　Ｐｌａｙｉｎｇ　Ｏｎｌｉｎｅ　Ｖｉｄｅｏｓ」、及び２００７年１２月３１日出願の米国特許出願第１１／９６８，０６７号、「Ｐｏｒｔａｂｌｅ　Ｍｕｌｔｉｆｕｎｃｔｉｏｎ　Ｄｅｖｉｃｅ，Ｍｅｔｈｏｄ，ａｎｄ　Ｇｒａｐｈｉｃａｌ　Ｕｓｅｒ　Ｉｎｔｅｒｆａｃｅ　ｆｏｒ　Ｐｌａｙｉｎｇ　Ｏｎｌｉｎｅ　Ｖｉｄｅｏｓ」を参照されたい。
【０１０１】

上記で識別したモジュール及びアプリケーションは各々、前述した１つ以上の機能及び本出願に記載した方法（例えば、本明細書に記載したコンピュータにより実行される方法及び他の情報処理方法）を実行する実行可能な命令のセットに対応する。これらのモジュール（例えば、命令セット）は、それぞれのソフトウェアプログラム（（例えば、命令を含む）コンピュータプログラムなど）、手順、又はモジュールとして実装される必要はなく、したがって様々な実施形態では、これらのモジュールの様々なサブセットが、任意選択的に組み合わされ、又は他の方法で再構成される。例えば、動画プレーヤモジュールは、任意選択的に、音楽プレーヤモジュールと組み合わされて、単一のモジュール（例えば、図１Ａの動画及び音楽プレーヤモジュール１５２）にされる。いくつかの実施形態では、メモリ１０２は、任意選択的に、上記で識別したモジュール及びデータ構造のサブセットを記憶する。更に、メモリ１０２は、上記で説明されていない追加のモジュール及びデータ構造を任意選択的に記憶する。

【０１０２】

いくつかの実施形態では、デバイス１００は、そのデバイスにおける既定の機能のセットの動作がタッチスクリーン及び／又はタッチパッドのみを介して実行されるデバイスである。デバイス１００が動作するための主要な入力コントロールデバイスとしてタッチスクリーン及び／又はタッチパッドを使用することにより、任意選択的に、デバイス１００上の物理的な入力コントロールデバイス（プッシュボタン、ダイヤルなど）の数が削減される。

【０１０３】

タッチスクリーン及び／又はタッチパッドを通じてのみ実行される既定の機能のセットは、任意選択的に、ユーザインタフェース間のナビゲーションを含む。いくつかの実施形態では、タッチパッドは、ユーザによってタッチされたときに、デバイス１００上に表示される任意のユーザインタフェースから、メインメニュー、ホームメニュー、又はルートメニューにデバイス１００をナビゲートする。このような実施形態では、「メニューボタン」は、タッチパッドを使用して実装される。いくつかの他の実施形態では、メニューボタンは、タッチパッドではなく、物理プッシュボタン又はその他の物理入力コントロールデバイスである。

【０１０４】

図１Ｂは、いくつかの実施形態に係る、イベント処理のための例示的な構成要素を示すブロック図である。いくつかの実施形態では、メモリ１０２（図１Ａ）又は３７０（図３）は、イベントソート部１７０（例えば、オペレーティングシステム１２６内）と、個別のアプリケーション１３６－１（例えば、前述のアプリケーション１３７～１５１、１５５、３８０～３９０のうちのいずれか）とを含む。

【０１０５】

イベントソート部１７０は、イベント情報を受信し、イベント情報を配信するアプリケーション１３６－１、及びアプリケーション１３６－１のアプリケーションビュー１９１を判定する。イベントソート部１７０は、イベントモニタ１７１及びイベントディスパッチャモジュール１７４を含む。いくつかの実施形態では、アプリケーション１３６－１は、アプリケーションがアクティブ又は実行中であるときにタッチ感知ディスプレイ１１２に表示される現在のアプリケーションビュー（単数又は複数）を示すアプリケーション内部状態１９２を含む。いくつかの実施形態では、デバイス／グローバル内部状態１５７は、どのアプリケーション（単数又は複数）が現在アクティブであるかを判定するためにイベントソート部１７０によって使用され、アプリケーション内部状態１９２は、イベント情報が配信されるアプリケーションビュー１９１を判定するためにイベントソート部１７０によって使用される。

【０１０６】

いくつかの実施形態では、アプリケーション内部状態１９２は、アプリケーション１３６－１が実行を再開するときに使用すべき再開情報、アプリケーション１３６－１によって表示されている情報を示す又は表示する準備ができたユーザインタフェース状態情報、

ユーザがアプリケーション１３６－１の前の状態又はビューに戻ることを可能にする状態キュー、及びユーザによって行われた前のアクションのリドゥ／アンドゥキューのうちの１つ以上などの追加情報を含む。

【０１０７】

イベントモニタ１７１は、周辺機器インタフェース１１８からイベント情報を受信する。イベント情報は、サブイベント（例えば、タッチ感知ディスプレイ１１２でのマルチタッチジェスチャの一部としてのユーザタッチ）に関する情報を含む。周辺機器インタフェース１１８は、Ｉ／Ｏサブシステム１０６、又は近接センサ１６６、加速度計（単数又は複数）１６８、及び／若しくは（オーディオ回路１１０を介した）マイクロフォン１１３などのセンサから受信する情報を送信する。周辺機器インタフェース１１８がＩ／Ｏサブシステム１０６から受信する情報は、タッチ感知ディスプレイ１１２又はタッチ感知面からの情報を含む。

【０１０８】

いくつかの実施形態では、イベントモニタ１７１は、所定の間隔で周辺機器インタフェース１１８に要求を送信する。それに応じて、周辺機器インタフェース１１８は、イベント情報を送信する。他の実施形態では、周辺機器インタフェース１１８は、重要なイベント（例えば、所定のノイズ閾値を上回る及び／又は所定の持続時間を超える入力の受信）があるときのみイベント情報を送信する。

【０１０９】

いくつかの実施形態では、イベントソート部１７０はまた、ヒットビュー判定モジュール１７２及び／又はアクティブイベント認識部判定モジュール１７３を含む。

【０１１０】

ヒットビュー判定モジュール１７２は、タッチ感知ディスプレイ１１２が２つ以上のビューを表示しているときに、サブイベントが１つ以上のビュー内のどこで起きたかを判定するソフトウェア手順を提供する。ビューは、ユーザがディスプレイ上で見ることができる制御装置及び他の要素から構成されている。

【０１１１】

アプリケーションに関連付けられたユーザインタフェースの別の態様は、本明細書ではアプリケーションビュー又はユーザインタフェースウィンドウと呼ばれることもあるビューのセットであり、その中で情報が表示され、タッチに基づくジェスチャが生じる。タッチが検出される（個別のアプリケーションの）アプリケーションビューは、任意選択的に、アプリケーションのプログラム階層又はビュー階層内のプログラムレベルに対応する。例えば、タッチが検出される最下位レベルビューは、任意選択的に、ヒットビューと呼ばれ、また、適切な入力として認識されるイベントのセットは、任意選択的に、タッチによるジェスチャを開始する初期タッチのヒットビューに少なくとも部分的に基づいて判定される。

【０１１２】

ヒットビュー判定モジュール１７２は、タッチに基づくジェスチャのサブイベントに関連する情報を受信する。アプリケーションが階層状に構成された複数のビューを有するとき、ヒットビュー判定モジュール１７２は、サブイベントを処理すべき階層内の最下位のビューとして、ヒットビューを識別する。ほとんどの状況では、ヒットビューは、開始サブイベント（例えば、イベント又は潜在的イベントを形成する一連のサブイベントにおける第１のサブイベント）が発生する最も低いレベルのビューである。ヒットビューがヒットビュー判定モジュール１７２によって識別されると、ヒットビューは、通常、ヒットビューとして識別されたタッチ又は入力ソースと同じタッチ又は入力ソースに関係する全てのサブイベントを受信する。

【０１１３】

アクティブイベント認識部判定モジュール１７３は、ビュー階層内のどのビュー（単数又は複数）が特定の一連のサブイベントを受信すべきかを判定する。いくつかの実施形態では、アクティブイベント認識部判定モジュール１７３は、ヒットビューのみが特定の一

連のサブイベントを受信すべきであると判定する。他の実施形態では、アクティブイベント認識部判定モジュール１７３は、サブイベントの物理的ロケーションを含む全てのビューがアクティブに関わりがあるビューであると判定し、したがって、全てのアクティブに関わりがあるビューが、特定の一連のサブイベントを受信すべきであると判定する。他の実施形態では、タッチサブイベントが１つの特定のビューに関連付けられたエリアに完全に限定された場合でも、階層内の上位のビューは、依然としてアクティブに関わりがあるビューであり続ける。

【０１１４】

イベントディスパッチャモジュール１７４は、イベント情報をイベント認識部（例えばイベント認識部１８０）にディスパッチする。アクティブイベント認識部判定モジュール１７３を含む実施形態では、イベントディスパッチャモジュール１７４は、アクティブイベント認識部判定モジュール１７３により判定されたイベント認識部にイベント情報を配信する。いくつかの実施形態では、イベントディスパッチャモジュール１７４は、個別のイベント受信部１８２によって取り出されるイベント情報をイベントキューに記憶する。

【０１１５】

いくつかの実施形態では、オペレーティングシステム１２６は、イベントソート部１７０を含む。あるいは、アプリケーション１３６－１がイベントソート部１７０を含む。更に他の実施形態では、イベントソート部１７０は、独立型のモジュールであり、又は接触／動きモジュール１３０などのメモリ１０２内に記憶されている別のモジュールの一部である。

【０１１６】

いくつかの実施形態では、アプリケーション１３６－１は、各々がアプリケーションのユーザインタフェースの個別のビュー内で発生するタッチイベントを処理する命令を含む、複数のイベント処理部１９０及び１つ以上のアプリケーションビュー１９１を含む。アプリケーション１３６－１の各アプリケーションビュー１９１は、１つ以上のイベント認識部１８０を含む。典型的には、個別のアプリケーションビュー１９１は、複数のイベント認識部１８０を含む。他の実施形態では、イベント認識部１８０のうちの１つ以上は、ユーザインタフェースキット、又は、アプリケーション１３６－１がメソッド及び他のプロパティを継承する上位レベルのオブジェクトなどの、別個のモジュールの一部である。いくつかの実施形態では、個別のイベント処理部１９０は、データ更新部１７６、オブジェクト更新部１７７、ＧＵＩ更新部１７８、及び／又はイベントソート部１７０から受信されたイベントデータ１７９、のうちの１つ以上を含む。イベント処理部１９０は、任意選択的に、データ更新部１７６、オブジェクト更新部１７７、又はＧＵＩ更新部１７８を利用し又は呼び出して、アプリケーション内部状態１９２を更新する。あるいは、アプリケーションビュー１９１のうちの１つ以上が、１つ以上のそれぞれのイベント処理部１９０を含む。また、いくつかの実施形態では、データ更新部１７６、オブジェクト更新部１７７、及びＧＵＩ更新部１７８のうちの１つ以上は、個別のアプリケーションビュー１９１に含まれる。

【０１１７】

個別のイベント認識部１８０は、イベントソート部１７０からイベント情報（例えば、イベントデータ１７９）を受信し、イベント情報からイベントを識別する。イベント認識部１８０は、イベント受信部１８２及びイベント比較部１８４を含む。いくつかの実施形態では、イベント認識部１８０はまた、メタデータ１８３及びイベント配信命令１８８（任意選択的にサブイベント配信命令を含む）の少なくともサブセットも含む。

【０１１８】

イベント受信部１８２は、イベントソート部１７０からイベント情報を受信する。イベント情報は、サブイベント、例えば、タッチ又はタッチの移動についての情報を含む。サブイベントに応じて、イベント情報はまた、サブイベントのロケーションなどの追加情報を含む。サブイベントがタッチの動きに関わるとき、イベント情報はまた任意選択的に、サブイベントの速さ及び方向を含む。いくつかの実施形態では、イベントは、１つの配向

から別の配向への（例えば、縦向きから横向きへ、又はその逆の）デバイスの回転を含み、イベント情報は、デバイスの現在の配向（デバイスの姿勢とも呼ぶ）についての対応する情報を含む。

【０１１９】

イベント比較部１８４は、イベント情報を、定義済みのイベント又はサブイベントの定義と比較し、その比較に基づいて、イベント又はサブイベントを判定するか、あるいはイベント又はサブイベントの状態を判定若しくは更新する。いくつかの実施形態では、イベント比較部１８４は、イベント定義１８６を含む。イベント定義１８６は、例えばイベント１（１８７－１）及びイベント２（１８７－２）などのイベント（例えば、既定の一連のサブイベント）の定義を含む。いくつかの実施形態では、イベント（１８７）内のサブイベントは、例えば、タッチの開始、タッチの終了、タッチの移動、タッチのキャンセル、及び複数のタッチを含む。一実施例では、イベント１（１８７－１）についての定義は、表示されたオブジェクト上のダブルタップである。ダブルタップは、例えば、所定の段階に対する表示オブジェクト上の第１のタッチ（タッチ開始）、所定の段階に対する第１のリフトオフ（タッチ終了）、所定の段階に対する表示オブジェクト上の第２のタッチ（タッチ開始）、及び所定の段階に対する第２のリフトオフ（タッチ終了）を含む。別の実施例では、イベント２（１８７－２）の定義は、表示されたオブジェクト上のドラッグである。ドラッグは、例えば、所定の段階に対する表示オブジェクト上のタッチ（又は接触）、タッチ感知ディスプレイ１１２にわたるタッチの移動、及びタッチのリフトオフ（タッチ終了）を含む。いくつかの実施形態では、イベントは、１つ以上の関連付けられたイベント処理部１９０に関する情報も含む。

【０１２０】

いくつかの実施形態では、イベント定義１８７は、個別のユーザインタフェースオブジェクトについてのイベントの定義を含む。いくつかの実施形態では、イベント比較部１８４は、どのユーザインタフェースオブジェクトがサブイベントに関連付けられているかを判定するヒットテストを実行する。例えば、タッチ感知ディスプレイ１１２に３つのユーザインタフェースオブジェクトが表示されているアプリケーションビュー内で、タッチ感知ディスプレイ１１２上でタッチが検出されると、イベント比較部１８４は、ヒットテストを実行して、３つのユーザインタフェースオブジェクトのうちのどれがタッチ（サブイベント）に関連付けられているかを判定する。表示された各オブジェクトが、個別のイベント処理部１９０に関連付けられている場合、イベント比較部は、ヒットテストの結果を用いて、どのイベント処理部１９０をアクティブ化すべきかを判定する。例えば、イベント比較部１８４は、ヒットテストをトリガするサブイベント及びオブジェクトに関連付けられたイベント処理部を選択する。

【０１２１】

いくつかの実施形態では、個別のイベント１８７の定義は、一連のサブイベントがイベント認識部のイベントタイプに対応するか否かが判定されるまで、イベント情報の配信を遅らせる遅延アクションも含む。

【０１２２】

個別のイベント認識部１８０は、一連のサブイベントがイベント定義１８６のイベントのいずれとも一致しないと判定した場合、個別のイベント認識部１８０は、イベント不可能、イベント失敗、又はイベント終了の状態に入り、その後は、タッチに基づくジェスチャの次のサブイベントを無視する。この状況では、ヒットビューについてアクティブのままである他のイベント認識部があれば、そのイベント認識部は、進行中のタッチによるジェスチャのサブイベントの追跡及び処理を続行する。

【０１２３】

いくつかの実施形態では、個別のイベント認識部１８０は、イベント配信システムがどのようにサブイベント配信を実行すべきかをアクティブに関与しているイベント認識部に示す構成可能なプロパティ、フラグ、及び／又はリストを有するメタデータ１８３を含む。いくつかの実施形態では、メタデータ１８３は、イベント認識部が互いにどのように相

互作用するか、又はイベント認識部が互いにどのように相互作用することが可能となるかを示す構成可能なプロパティ、フラグ、及び／又はリストを含む。いくつかの実施形態では、メタデータ１８３は、サブイベントがビュー階層又はプログラム階層における多様なレベルに配信されるかを示す構成可能なプロパティ、フラグ、及び／又はリストを含む。

【０１２４】

いくつかの実施形態では、個別のイベント認識部１８０は、イベントの１つ以上の特定のサブイベントが認識されるときに、イベントに関連付けられたイベント処理部１９０をアクティブ化する。いくつかの実施形態では、個別のイベント認識部１８０は、イベントに関連付けられたイベント情報をイベント処理部１９０に配信する。イベント処理部１９０をアクティブ化することは、個別のヒットビューにサブイベントを送信する（及び、送信を延期する）こととは別個である。いくつかの実施形態では、イベント認識部１８０は、認識したイベントに関連付けられたフラグを投入し、そのフラグに関連付けられたイベント処理部１９０は、そのフラグを捕らえ、既定のプロセスを実行する。

【０１２５】

いくつかの実施形態では、イベント配信命令１８８は、イベント処理部をアクティブ化することなく、サブイベントについてのイベント情報を配信するサブイベント配信命令を含む。代わりに、サブイベント配信命令は、一連のサブイベントと関連付けられたイベント処理部に、又はアクティブに関与しているビューにイベント情報を配信する。一連のサブイベント又はアクティブに関与しているビューと関連付けられたイベント処理部は、イベント情報を受信し、所定のプロセスを実行する。

【０１２６】

いくつかの実施形態では、データ更新部１７６は、アプリケーション１３６－１で使用されるデータを作成及び更新する。例えば、データ更新部１７６は、連絡先モジュール１３７で使用される電話番号を更新し、又は動画プレーヤモジュールで使用される動画ファイルを記憶する。いくつかの実施形態では、オブジェクト更新部１７７は、アプリケーション１３６－１で使用されるオブジェクトを作成及び更新する。例えば、オブジェクト更新部１７７は、新しいユーザインタフェースオブジェクトを作成し、又はユーザインタフェースオブジェクトのポジションを更新する。ＧＵＩ更新部１７８は、ＧＵＩを更新する。例えば、ＧＵＩ更新部１７８は、表示情報を準備し、タッチ感知ディスプレイ上に表示するために表示情報をグラフィックモジュール１３２に送る。

【０１２７】

いくつかの実施形態では、イベント処理部（単数又は複数）１９０は、データ更新部１７６、オブジェクト更新部１７７、及びＧＵＩ更新部１７８を含む又はそれらへのアクセスを有する。いくつかの実施形態では、データ更新部１７６、オブジェクト更新部１７７、及びＧＵＩ更新部１７８は、個別のアプリケーション１３６－１又はアプリケーションビュー１９１の単一モジュールに含まれる。他の実施形態では、それらは、２つ以上のソフトウェアモジュールに含まれる。

【０１２８】

タッチ感知ディスプレイ上のユーザのタッチのイベント処理に関する前述の記載は、入力デバイスを用いて多機能デバイス１００を動作させるための他の形態のユーザ入力にも適用されるが、それらの全てがタッチスクリーン上で開始されるわけではないことを理解されたい。例えば、キーボードの単一又は複数の押圧若しくは保持と任意選択的に連携される、マウスの移動及びマウスボタンの押圧、タッチパッド上のタップ、ドラッグ、スクロールなどの接触の移動、ペンスタイラス入力、デバイスの移動、口頭による命令、検出された目の移動、バイオメトリック入力、並びに／又はそれらの任意の組み合わせを、任意選択的に、認識するイベントを定義するサブイベントに対応する入力として利用する。

【０１２９】

図２は、いくつかの実施形態に係る、タッチスクリーン１１２を有するポータブル多機能デバイス１００を示す。タッチスクリーンは、任意選択的に、ユーザインタフェース（user interface、ＵＩ）２００内に１つ以上のグラフィックを表示する。本実施形態、並

びに以下で説明される他の実施形態では、ユーザは、例えば、１本以上の指２０２（図には正確な縮尺では描かれていない）又は１つ以上のスタイラス２０３（図には正確な縮尺では描かれていない）を使用して、グラフィック上でジェスチャを実施することによって、それらのグラフィックのうちの１つ以上を選択することが可能となる。いくつかの実施形態では、１つ以上のグラフィックの選択は、ユーザが、その１つ以上のグラフィックとの接触を中断する場合に実施される。いくつかの実施形態では、ジェスチャは、デバイス１００と接触した指の、１回以上のタップ、１回以上のスワイプ（左から右へ、右から左へ、上向きに及び／若しくは下向きに）、並びに／又は、ローリング（右から左へ、左から右へ、上向きに及び／若しくは下向きに）を、任意選択的に含む。いくつかの実装形態又は状況では、グラフィックとの不測の接触は、そのグラフィックを選択するものではない。例えば、選択に対応するジェスチャがタップである場合、アプリケーションアイコンの上をスイープするスワイプジェスチャは、任意選択的に、対応するアプリケーションを選択するものではない。

【０１３０】

デバイス１００はまた、任意選択的に、「ホーム」ボタン又はメニューボタン２０４などの１つ以上の物理ボタンを含む。前述したように、メニューボタン２０４は、任意選択的にデバイス１００上で実行されるアプリケーションのセット内の任意のアプリケーション１３６にナビゲートするために、任意選択的に使用される。あるいは、いくつかの実施形態では、メニューボタンは、タッチスクリーン１１２に表示されるＧＵＩ内のソフトキーとして実装される。

【０１３１】

いくつかの実施形態では、デバイス１００は、タッチスクリーン１１２、メニューボタン２０４、デバイスの電源をオン／オフにしてデバイスをロックするプッシュボタン２０６、音量調整ボタン（単数又は複数）２０８、加入者識別モジュール（ＳＩＭ）カードスロット２１０、ヘッドセットジャック２１２、及びドッキング／充電用外部ポート１２４を含む。プッシュボタン２０６は、任意選択的に、ボタンを押し下げて、既定の期間にわたってボタンを押し下げた状態に保持することによって、デバイスの電源をオン／オフするため、ボタンを押し下げて、既定の時間が経過する前にボタンを解放することによってデバイスをロックするため、及び／又はデバイスをロック解除する、若しくはロック解除プロセスを開始するために、使用される。代替の実施形態では、デバイス１００は、マイクロフォン１１３を介して、いくつかの機能をアクティブ化又は非アクティブ化するための口頭入力もまた受け入れる。デバイス１００は、任意選択的に、タッチスクリーン１１２上の接触の強度を検出する１つ以上の接触強度センサ１６５、及び／又はデバイス１００のユーザに対する触知出力を生成する１つ以上の触知出力生成器１６７もまた含む。

【０１３２】

図３は、いくつかの実施形態に係る、ディスプレイ及びタッチ感知面を有する例示的な多機能デバイスのブロック図である。デバイス３００は、ポータブル型である必要はない。いくつかの実施形態では、デバイス３００は、ラップトップコンピュータ、デスクトップコンピュータ、タブレットコンピュータ、マルチメディアプレーヤデバイス、ナビゲーションデバイス、教育的デバイス（子供の学習玩具など）、ゲームシステム、又はコントロールデバイス（例えば、家庭用又は業務用コントローラ）である。デバイス３００は、通常、１つ以上の処理ユニット（ＣＰＵ）３１０、１つ以上のネットワーク又は他の通信インタフェース３６０、メモリ３７０、及びこれらの構成要素を相互接続する１つ以上の通信バス３２０を含む。通信バス３２０は、任意選択的に、システム構成要素間の通信を相互接続及び制御する回路（チップセットと呼ばれることもある）を含む。デバイス３００は、ディスプレイ３４０を含む入出力（Ｉ／Ｏ）インタフェース３３０を含み、ディスプレイ３４０は、通常、タッチスクリーンディスプレイである。Ｉ／Ｏインタフェース３３０はまた、任意選択的に、キーボード及び／又はマウス（若しくは他のポインティングデバイス）３５０並びにタッチパッド３５５と、デバイス３００上に触知出力を生成する（例えば、図１Ａを参照して前述した触知出力生成器（単数又は複数）１６７に類似して

いる）触知出力生成器３５７と、センサ３５９（例えば、光、加速度、近接、タッチ感知、及び／又は図１Ａを参照して前述した、接触強度センサ（単数又は複数）１６５に類似している接触強度センサ）とを含む。メモリ３７０は、ＤＲＡＭ、ＳＲＡＭ、ＤＤＲ ＲＡＭ、又は他のランダムアクセスソリッドステートメモリデバイスなどの高速ランダムアクセスメモリを含み、任意選択的に、１つ以上の磁気ディスク記憶デバイス、光ディスク記憶デバイス、フラッシュメモリデバイス、又は他の不揮発性ソリッドステート記憶デバイスなどの不揮発性メモリを含む。メモリ３７０は、任意選択的に、ＣＰＵ（単数又は複数）３１０からリモートに位置する１つ以上の記憶デバイスを含む。いくつかの実施形態では、メモリ３７０は、ポータブル多機能デバイス１００（図１Ａ）のメモリ１０２内に記憶されているプログラム、モジュール、及びデータ構造に類似したプログラム、モジュール、及びデータ構造、又はそのサブセットを記憶する。更に、メモリ３７０は、任意選択的に、ポータブル多機能デバイス１００のメモリ１０２に存在しない追加のプログラム、モジュール、及びデータ構造を記憶する。例えば、デバイス３００のメモリ３７０は、任意選択的に、描画モジュール３８０、プレゼンテーションモジュール３８２、ワードプロセッシングモジュール３８４、ウェブサイト作成モジュール３８６、ディスクオーサリングモジュール３８８、及び／又はスプレッドシートモジュール３９０を記憶するのに対して、ポータブル多機能デバイス１００（図１Ａ）のメモリ１０２は、任意選択的に、これらのモジュールを記憶しない。

【０１３３】

図３の上記で識別した要素は各々、任意選択的に、前述したメモリデバイスのうちの１つ以上の中に記憶される。上記で識別したモジュールは各々、前述した機能を実行する命令セットに対応する。上記で識別したモジュール又はコンピュータプログラム（例えば、命令セット又は命令を含む）は、別個のソフトウェアプログラム（（例えば、命令を含む）コンピュータプログラムなど）、手順、又はモジュールとして実装される必要はなく、したがって様々な実施形態では、これらのモジュールの様々なサブセットが、任意選択的に組み合わされ、又は他の方法で再構成される。いくつかの実施形態では、メモリ３７０は、任意選択的に、上記で識別したモジュール及びデータ構造のサブセットを記憶する。更に、メモリ３７０は、上記で説明されていない追加のモジュール及びデータ構造を任意選択的に記憶する。

【０１３４】

次に、任意選択的に、例えばポータブル多機能デバイス１００に実装されるユーザインタフェースの実施形態に注意を向ける。

【０１３５】

図４Ａは、いくつかの実施形態に係る、ポータブル多機能デバイス１００上のアプリケーションのメニューの例示的なユーザインタフェースを示す。同様のユーザインタフェースは、デバイス３００上に任意選択的に実装される。いくつかの実施形態では、ユーザインタフェース４００は、以下の要素、又はそれらのサブセット若しくはスーパーセットを含む。

●セルラ信号及びＷｉ－Ｆｉ信号などの無線通信（単数又は複数）用の信号強度インジケータ（単数又は複数）４０２、

●時刻４０４、

●Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈインジケータ４０５、

●バッテリ状況インジケータ４０６、

●以下のような、頻繁に使用されるアプリケーションのアイコンを有するトレイ４０８

○不在着信又はボイスメールメッセージの数のインジケータ４１４を任意選択的に含む、「電話」とラベル付けされた、電話モジュール１３８のアイコン４１６、

○未読電子メールの数のインジケータ４１０を任意選択的に含む、「メール」とラベル付けされた、電子メールクライアントモジュール１４０のアイコン４１８、

○「ブラウザ」とラベル付けされた、ブラウザモジュール１４７のアイコン４２０、及び

○「ｉＰｏｄ」とラベル付けされる、ｉＰｏｄ（Ａｐｐｌｅ　Ｉｎｃ．の商標）モジュール１５２とも称される動画及び音楽プレーヤモジュール１５２用のアイコン４２２、及び

●以下のような、他のアプリケーションのアイコン、

○「メッセージ」とラベル付けされた、ＩＭモジュール１４１のアイコン４２４、

○「カレンダー」とラベル付けされた、カレンダーモジュール１４８のアイコン４２６、

○「写真」とラベル付けされた、画像管理モジュール１４４のアイコン４２８、

○「カメラ」とラベル付けされた、カメラモジュール１４３のアイコン４３０、

○「オンライン動画」とラベル付けされた、オンライン動画モジュール１５５のアイコン４３２、

○「株価」とラベル付けされた、株価ウィジェット１４９－２のアイコン４３４、

○「地図」とラベル付けされた、地図モジュール１５４のアイコン４３６、

○「天気」とラベル付けされた、気象ウィジェット１４９－１のアイコン４３８、

○「時計」とラベル付けされた、アラーム時計ウィジェット１４９－４のアイコン４４０、

○「トレーニングサポート」とラベル付けされた、トレーニングサポートモジュール１４２のアイコン４４２、

○「メモ」とラベル付けされた、メモモジュール１５３のアイコン４４４、及び

○デバイス１００及びその様々なアプリケーション１３６の設定へのアクセスを提供する、「設定」とラベル付けされた、設定アプリケーション又はモジュールのアイコン４４６。

【０１３６】

図４Ａに示すアイコンラベルは、単なる例示であることに留意されたい。例えば、動画及び音楽プレーヤモジュール１５２のアイコン４２２は、「音楽」又は「音楽プレーヤ」とラベル付けされる。他のラベルが、様々なアプリケーションアイコンのために、任意選択的に使用される。いくつかの実施形態では、個別のアプリケーションアイコンに関するラベルは、個別のアプリケーションアイコンに対応するアプリケーションの名前を含む。いくつかの実施形態では、特定のアプリケーションアイコンのラベルは、その特定のアプリケーションアイコンに対応するアプリケーションの名前とは異なる。

【０１３７】

図４Ｂは、ディスプレイ４５０（例えば、タッチスクリーンディスプレイ１１２）とは別個のタッチ感知面４５１（例えば、図３のタブレット又はタッチパッド３５５）を有するデバイス（例えば、図３のデバイス３００）上の例示的なユーザインタフェースを示す。デバイス３００はまた、任意選択的に、タッチ感知面４５１上の接触の強度を検出する１つ以上の接触強度センサ（例えば、センサ３５９のうちの１つ以上）、及び／又はデバイス３００のユーザに対して触知出力を生成する１つ以上の触知出力生成器３５７を含む。

【０１３８】

以下の実施例のうちのいくつかは、タッチスクリーンディスプレイ１１２（タッチ感知面及びディスプレイが組み合わされている）上の入力を参照して与えられるが、いくつかの実施形態では、デバイスは、図４Ｂに示されるように、ディスプレイとは別個のタッチ感知面上の入力を検出する。いくつかの実施形態では、タッチ感知面（例えば、図４Ｂの４５１）は、ディスプレイ（例えば、４５０）上の一次軸（例えば、図４Ｂの４５３）に対応する一次軸（例えば、図４Ｂの４５２）を有する。これらの実施形態によれば、デバイスは、ディスプレイ上のそれぞれのロケーションに対応するロケーション（例えば、図４Ｂでは、４６０は４６８に対応し、４６２は４７０に対応する）で、タッチ感知面４５１との接触（例えば、図４Ｂの４６０及び４６２）を検出する。このようにして、タッチ感知面（例えば、図４Ｂの４５１）上でデバイスによって検出されるユーザ入力（例えば、接触４６０及び４６２、並びにこれらの移動）は、タッチ感知面がディスプレイとは別個であるとき、多機能デバイスのディスプレイ（例えば、図４Ｂの４５０）上のユーザイ

ンタフェースを操作するために、デバイスによって使用される。同様の方法が、本明細書に記載の他のユーザインタフェースに任意選択的に使用されることを理解されたい。

【０１３９】

加えて、以下の例は、主に指入力（例えば、指接触、指タップジェスチャ、指スワイプジェスチャ）を参照して与えられる一方、いくつかの実施形態では、指入力のうちの１つ以上が別の入力デバイスからの入力（例えば、マウスベースの入力又はスタイラス入力）に置き換えられることを理解されたい。例えば、スワイプジェスチャは、任意選択的に、（例えば、接触の代わりに、）マウスクリックであって、その後に（例えば、接触の移動の代わりに）スワイプの経路に沿ったカーソルの移動を伴うマウスクリックによって置き換えられる。別の例として、タップジェスチャは、任意選択的に、カーソルがタップジェスチャのロケーション上に位置している間、（例えば、接触を検出して、それに続いて接触の検出を中止する代わりに）マウスクリックによって置き換えられる。同様に、複数のユーザ入力が同時に検出されるとき、複数のコンピュータマウスが、任意選択的に、同時に使用され、又はマウス及び指の接触が、任意選択的に、同時に使用されることを理解されたい。

【０１４０】

図５Ａは、例示的なパーソナル電子デバイス５００を示す。デバイス５００は、本体５０２を含む。いくつかの実施形態では、デバイス５００は、デバイス１００及び３００（例えば、図１Ａ～図４Ｂ）に関して説明された機能のうちのいくつか又は全てを含むことができる。いくつかの実施形態では、デバイス５００は、タッチ感知ディスプレイスクリーン５０４、以下ではタッチスクリーン５０４を有する。あるいは、又はタッチスクリーン５０４に加えて、デバイス５００は、ディスプレイ及びタッチ感知面を有する。デバイス１００及び３００と同様に、いくつかの実施形態では、タッチスクリーン５０４（又はタッチ感知面）は、任意選択的に、加えられている接触（例えば、タッチ）の強度を検出する１つ以上の強度センサを含む。タッチスクリーン５０４（又はタッチ感知面）の１つ以上の強度センサは、タッチの強度を表す出力データを提供することができる。デバイス５００のユーザインタフェースは、タッチ（複数）に、その強度に基づいて応答することができ、これは、異なる強度のタッチが、デバイス５００上で異なるユーザインタフェース動作を呼び出すことができることを意味する。

【０１４１】

タッチ強度を検出し処理する例示的な技術は、例えば、それぞれ全体が参照により本明細書に組み込まれる関連出願である、国際公開第ＷＯ／２０１３／１６９８４９号として公開された、２０１３年５月８日出願の国際特許出願第ＰＣＴ／ＵＳ２０１３／０４００６１号、「Ｄｅｖｉｃｅ，Ｍｅｔｈｏｄ，ａｎｄ Ｇｒａｐｈｉｃａｌ Ｕｓｅｒ Ｉｎｔｅｒｆａｃｅ ｆｏｒ Ｄｉｓｐｌａｙｉｎｇ Ｕｓｅｒ Ｉｎｔｅｒｆａｃｅ Ｏｂｊｅｃｔｓ Ｃｏｒｒｅｓｐｏｎｄｉｎｇ ｔｏ ａｎ Ａｐｐｌｉｃａｔｉｏｎ」、及び国際公開第ＷＯ／２０１４／１０５２７６号として公開された、２０１３年１１月１１日出願の国際特許出願第ＰＣＴ／ＵＳ２０１３／０６９４８３号、「Ｄｅｖｉｃｅ，Ｍｅｔｈｏｄ，ａｎｄ Ｇｒａｐｈｉｃａｌ Ｕｓｅｒ Ｉｎｔｅｒｆａｃｅ ｆｏｒ Ｔｒａｎｓｉｔｉｏｎｉｎｇ Ｂｅｔｗｅｅｎ Ｔｏｕｃｈ Ｉｎｐｕｔ ｔｏ Ｄｉｓｐｌａｙ Ｏｕｔｐｕｔ Ｒｅｌａｔｉｏｎｓｈｉｐｓ」を参照されたい。

【０１４２】

いくつかの実施形態では、デバイス５００は、１つ以上の入力機構５０６及び５０８を有する。入力機構５０６及び５０８は、含まれる場合、物理的であり得る。物理的入力機構の例としては、プッシュボタン及び回転可能機構が挙げられる。いくつかの実施形態では、デバイス５００は、１つ以上のアタッチメント機構を有する。そのようなアタッチメント機構は、含まれる場合、例えば帽子、眼鏡類、イアリング、ネックレス、シャツ、ジャケット、ブレスレット、ウォッチのバンド、チェーン、ズボン、ベルト、靴、財布、バックパックなどにデバイス５００を取り付けることを可能にすることができる。これらのアタッチメント機構は、ユーザがデバイス５００を着用することを可能にする。

【０１４３】
図５Ｂは、例示的なパーソナル電子デバイス５００を示す。いくつかの実施形態では、デバイス５００は、図１Ａ、図１Ｂ、及び図３に関して説明した構成要素のうちのいくつか又は全てを含むことができる。デバイス５００は、Ｉ／Ｏセクション５１４を１つ以上のコンピュータプロセッサ５１６及びメモリ５１８に動作可能に結合するバス５１２を有する。Ｉ／Ｏセクション５１４は、ディスプレイ５０４に接続することができ、ディスプレイ５０４は、タッチ感知構成要素５２２と、任意選択的に強度センサ５２４（例えば、接触強度センサ）とを有することができる。加えて、Ｉ／Ｏセクション５１４は、Ｗｉ－Ｆｉ、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ、近距離通信（near field communication、ＮＦＣ）、セルラ、及び／又は他の無線通信技術を使用してアプリケーション及びオペレーティングシステムデータを受信する通信ユニット５３０と接続することができる。デバイス５００は、入力機構５０６及び／又は５０８を含むことができる。入力機構５０６は、任意選択的に、例えば、回転可能な入力デバイスであるか、又は押下可能かつ回転可能な入力デバイスである。いくつかの実施例では、入力機構５０８は、任意選択的にボタンである。
【０１４４】
いくつかの実施例では、入力機構５０８は、任意選択的にマイクロフォンである。パーソナル電子デバイス５００は、任意選択的に、ＧＰＳセンサ５３２、加速度計５３４、方向センサ５４０（例えば、コンパス）、ジャイロスコープ５３６、動きセンサ５３８、及び／又はそれらの組み合わせなどの様々なセンサを含み、それらは全て、Ｉ／Ｏセクション５１４に動作可能に接続することができる。
【０１４５】
パーソナル電子デバイス５００のメモリ５１８は、コンピュータ実行可能命令を記憶する１つ以上の非一時的コンピュータ可読記憶媒体を含むことができ、それらの命令は、１つ以上のコンピュータプロセッサ５１６によって実行されると、例えば、コンピュータプロセッサに、プロセス９００及びプロセス１０００（図９及び図１０Ａ～図１０Ｂ）を含む、以下で説明される技術を実行させることができる。コンピュータ可読記憶媒体は、命令実行システム、装置、若しくはデバイスによって、又は命令実行システム、装置、若しくはデバイスに関連して、使用されるコンピュータ実行可能命令を、有形に含み又は記憶することができる任意の媒体であり得る。いくつかの実施例では、記憶媒体は、一時的コンピュータ可読記憶媒体である。いくつかの実施例では、記憶媒体は、非一時的コンピュータ可読記憶媒体である。非一時的コンピュータ可読記憶媒体は、それらに限定されるものではないが、磁気記憶装置、光学記憶装置、及び／又は半導体記憶装置を含むことができる。そのような記憶装置の例としては、磁気ディスク、ＣＤ、ＤＶＤ、又はＢｌｕ－ｒａｙ技術に基づく光学ディスク、並びにフラッシュ、ソリッドステートドライブなどの永続性ソリッドステートメモリなどが挙げられる。パーソナル電子デバイス５００は、図５Ｂの構成要素及び構成に限定されるものではなく、他の又は追加の構成要素を複数の構成で含むことができる。
【０１４６】
本明細書で使用されるとき、「アフォーダンス」という用語は、任意選択的にデバイス１００、３００、及び／又は５００（図１Ａ、図３、及び図５Ａ～図５Ｂ）のディスプレイスクリーンに表示される、ユーザ相互作用グラフィカルユーザインタフェースオブジェクトを指す。例えば、画像（例えば、アイコン）、ボタン、及び文字（例えば、ハイパーリンク）は各々、任意選択的に、アフォーダンスを構成する。
【０１４７】
本明細書で使用される「フォーカスセレクタ」という用語は、ユーザが相互作用しているユーザインタフェースの現在の部分を示す入力要素を指す。カーソル又は他のロケーションマーカーを含むいくつかの実装形態では、カーソルが「フォーカスセレクタ」として作用し、したがってカーソルが特定のユーザインタフェース要素（例えば、ボタン、ウィンドウ、スライダ、又は他のユーザインタフェース要素）の上に位置している間、入力（例えば、押圧入力）がタッチ感知面（例えば、図３のタッチパッド３５５又は図４Ｂのタ

ッチ感知面４５１）上で検出されたとき、特定のユーザインタフェース要素は、検出された入力に従って調整される。タッチスクリーンディスプレイ上のユーザインタフェース要素との直接相互作用を可能にするタッチスクリーンディスプレイ（例えば、図１Ａのタッチ感知ディスプレイシステム１１２又は図４Ａのタッチスクリーン１１２）を含むいくつかの実装形態では、タッチスクリーン上の検出された接触が「フォーカスセレクタ」として作用し、したがってタッチスクリーンディスプレイ上の特定のユーザインタフェース要素（例えば、ボタン、ウィンドウ、スライダ、又は他のユーザインタフェース要素）のロケーションで入力（例えば、接触による押圧入力）が検出されたとき、特定のユーザインタフェース要素が、検出された入力に従って調整される。いくつかの実装形態では、（例えば、フォーカスを１つのボタンから別のボタンへ動かすためにタブキー又は矢印キーを使用することによって）タッチスクリーンディスプレイ上の対応するカーソルの移動又は接触の移動なしに、フォーカスがユーザインタフェースの１つの領域からユーザインタフェースの別の領域に動かされ、これらの実装形態では、フォーカスセレクタは、ユーザインタフェースの種々の領域間でのフォーカスの移動に従って移動する。フォーカスセレクタが取る具体的な形態に関わらず、フォーカスセレクタは、概して、ユーザが意図するユーザインタフェースとの相互作用を（例えば、ユーザがそれを通じて相互作用することを意図しているユーザインタフェースの要素をデバイスに示すことによって）通信するためにユーザによって制御されるユーザインタフェース要素（又はタッチスクリーンディスプレイ上の接触）である。例えば、タッチ感知面（例えば、タッチパッド又はタッチスクリーン）上で押圧入力が検出されている間の、個別のボタンの上のフォーカスセレクタ（例えば、カーソル、接触、又は選択ボックス）の位置は、その個別のボタンを（そのデバイスのディスプレイ上に示される他のユーザインタフェース要素ではなく）アクティブ化することをユーザが意図していることを示すものである。

【０１４８】

本明細書及び特許請求の範囲において使用されるとき、接触の「特性強度」という用語は、接触の１つ以上の強度に基づく、その接触の特性を指す。いくつかの実施形態では、特性強度は複数の強度サンプルに基づく。特性強度は、任意選択的に、既定の数の強度サンプル、すなわち、既定のイベント（例えば、接触を検出した後、接触のリフトオフを検出する前、接触の移動の開始を検出する前若しくは後、接触の終了を検出する前、接触の強度の増大を検出する前若しくは後、及び／又は、接触の強度の減少を検出する前若しくは後の）に関連する所定の時間（例えば、０．０５、０．１、０．２、０．５、１、２、５、１０秒）の間に収集された強度サンプルのセットに基づく。接触の特性強度は、任意選択的に、接触の強度の最大値、接触の強度の平均（mean）値、接触の強度の平均（average）値、接触の強度の上位１０パーセンタイル値、接触の強度の最大の２分の１の値、接触の強度の最大の９０パーセントの値などのうちの１つ以上に基づいている。いくつかの実施形態では、特性強度を判定する際に（例えば、特性強度が経時的な接触の強度の平均であるときに）、接触の持続期間が使用される。いくつかの実施形態では、特性強度は、ユーザによって動作が実行されたか否かを判定するために、１つ以上の強度閾値のセットと比較される。例えば、１つ以上の強度閾値のセットは、任意選択的に、第１の強度閾値及び第２の強度閾値を含む。この実施例では、第１の閾値を超えない特性強度を有する接触は第１の動作をもたらし、第１の強度閾値を上回るが第２の強度閾値を超えない特性強度を有する接触は第２の動作をもたらし、第２の閾値を超える特性強度を有する接触は第３の動作をもたらす。いくつかの実施形態では、特性強度と１つ以上の閾値との間の比較は、第１の動作を実行するべきか、それとも第２の動作を実行するべきかを判定するために使用されるのではなく、１つ以上の動作を実行するべきか否か（例えば、個別の動作を実行するべきか、それとも個別の動作を実行するのを見合わせるべきか）を判定するために使用される。

【０１４９】

次に、ポータブル多機能デバイス１００、デバイス３００、又はデバイス５００などの電子デバイス上で実施されるユーザインタフェース（「ＵＩ」）及び関連プロセスの実施

形態に注意を向ける。

【０１５０】

図６Ａ～図６Ｙは、いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルにアクセスするための例示的なユーザインタフェースを示す。これらの図におけるユーザインタフェースは、図９及び図１０Ａ～１０Ｂにおけるプロセスを含む、後述するプロセスを説明するために使用される。

【０１５１】

図６Ａは、ディスプレイの上部からディスプレイの底部まで延在するライブプレビュー６３０を含む、カメラユーザインタフェースを表示するコンピュータシステム６００を示す。いくつかの実施形態では、ライブプレビュー６３０は、カメラ表示領域６０４を有するディスプレイの部分など、ディスプレイの一部のみに延在する。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００は、デバイス１００、デバイス３００、及び／又はデバイス５００の１つ以上の構成要素を含む。

【０１５２】

ライブプレビュー６３０は、コンピュータシステム６００の１つ以上のカメラの視野内にある特定のシーン（例えば、図６Ａにおいて山の前で花の隣に立っている人物）を示す。ライブプレビュー６３０は、コンピュータシステム６００の１つ以上のカメラの少なくとも第１のカメラの（例えば、部分的な）視野（「ＦＯＶ」）の表現である。ライブプレビュー６３０は、ＦＯＶにおいて検出された画像に基づいている。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００は、複数のカメラセンサを使用して画像をキャプチャし、それらを組み合わせてライブプレビュー６３０を表示する。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００は、単一のカメラセンサを使用して画像をキャプチャして、ライブプレビュー６３０を表示する。

【０１５３】

図６Ａのカメラユーザインタフェースは、インジケータ領域６０２及びコントロール領域６０６を含む。インジケータ領域６０２及びコントロール領域６０６は、インジケータ及びコントロールがライブプレビュー６３０と同時に表示されることができるように、ライブプレビュー６３０上に重ね合わされる。カメラ表示領域６０４は、インジケータ領域６０２とコントロール領域６０６との間に位置し、インジケータ又はコントロール（例えば、アフォーダンス）と実質的に重ならない。

【０１５４】

図６Ａに示されるように、インジケータ領域６０２は、フラッシュインジケータ６０２ａ、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂ、アニメーション画像インジケータ６０２ｃ、及び生画像インジケータ６０２ｅなどのインジケータを含む。フラッシュインジケータ６０２ａは、フラッシュがオン、オフ、又は別のモード（例えば、自動モード）であるかどうかを示す。図６Ａにおいて、フラッシュインジケータ６０２ａは、フラッシュがオフであることを示す。メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂは、コンピュータシステム６００が、コンピュータシステム６００の１つ以上のカメラによってキャプチャされた視覚的コンテンツ（例えば、データ）に適用されるメディア処理スタイルを制御するためのメディア処理スタイルユーザインタフェース及び／又は選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示しているかどうかを示す。図６Ａでは、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂは非アクティブ状態で表示されており、これは、メディア処理スタイルを制御するための複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトが表示されていないことを示す。いくつかの実施形態では、メディア処理スタイルは、メディア処理パラメータのセットを有する（例えば、メディア処理パラメータのセットを定義する、及び／又はメディア処理パラメータのセットによって定義される）。いくつかの実施形態では、パラメータのうちの１つ以上は、コンピュータシステム６００の１つ以上のカメラによってキャプチャされる視覚的コンテンツを変更するためにコンピュータシステム６００が使用することができる視覚的特性（例えば、色特性（例えば、暖かさ、トーン、色相、輝度、彩度、陰影、色合い、彩度、冷たさ、及び／又は調和）及び／又は深度パラメータ）

を表す。いくつかの実施形態では、各パラメータは、個別のパラメータを有する特定のメディア処理スタイルがメディアの視覚的コンテンツに適用されるときに、コンピュータシステム６００が視覚的コンテンツをどのように変更するかに影響を与える値に関連付けられる（又は値を有する）。いくつかの実施形態では、メディア処理スタイルのうちの１つ以上は、事前に定義され、コンピュータシステム６００のユーザによって作成されない（例えば、コンピュータシステム６００のユーザがメディア処理スタイルを定義することなく、コンピュータシステム上に事前にインストールされる）。いくつかの実施形態では、メディア処理スタイルのうちの１つ以上は、コンピュータシステム６００のユーザによってカスタマイズ、修正、及び／又は作成される。いくつかの実施形態では、各メディア処理スタイルは、同じタイプのパラメータ（例えば、同じタイプの視覚的特性に対応するパラメータ）を有する。いくつかの実施形態では、メディア処理スタイルのうちの１つ以上は、同じタイプのパラメータを有するが、１つ以上のメディア処理スタイルに対応するタイプのパラメータのうちの１つ以上の異なる値を有する。

【０１５５】

アニメーション画像インジケータ６０２ｃは、（例えば、メディアをキャプチャする要求を検出したことに応じて、）単一の画像又は複数の画像をキャプチャするようにカメラが構成されているかどうかを示す。いくつかの実施形態では、インジケータ領域６０２は、ライブプレビュー６３０上に重ね合わされ、任意選択的に着色された（例えば、灰色及び／又は半透明）オーバーレイを含む。生画像キャプチャインジケータ６０２ｅは、コンピュータシステム６００が生画像メディアフォーマットでメディアを記憶及び／又はキャプチャするように構成されているかどうかを示す。図６Ａでは、生画像キャプチャインジケータ６０２ｅが非アクティブ状態で表示されており、これは、コンピュータシステム６００が非生画像フォーマット（例えば、ＪＰＥＧフォーマット及び／又はＨＥＩＣフォーマット）でメディアを記憶及びキャプチャするように構成されていることを示す。いくつかの実施形態では、生画像フォーマットで記憶されたメディアのファイルサイズは、非生画像フォーマットで記憶された同じメディアのファイルサイズより大きい。いくつかの実施形態では、生画像フォーマットで記憶されたメディアは、非生画像フォーマットで記憶された同じメディアよりも多くの情報を含む。いくつかの実施形態では、このより多くの情報は、生画像フォーマットで記憶されたメディアが、非生画像フォーマットで記憶されたメディアよりも多くの方法でキャプチャ後に編集されることを可能にする。いくつかの実施形態では（図６Ｖ～図６Ｙに関連して以下で更に説明するように）、コンピュータシステム６００は、（例えば、図６Ｘに示すように）生画像キャプチャインジケータ６０２ｅがアクティブ状態で表示されているとき、及び／又はコンピュータシステム６００が生画像フォーマットでメディアを記憶及びキャプチャするように構成されているとき、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂを表示することを中止する。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００は、生画像キャプチャインジケータ６０２ｅがアクティブ状態で表示されるとき、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂを非アクティブ状態で表示する。

【０１５６】

図６Ａに示すように、カメラ表示領域６０４は、ライブプレビュー６３０及びズームコントロール６２２を含む。ズームコントロール６２２は、０．５×ズームコントロール６２２ａ、１×ズームコントロール６２２ｂ、及び２×ズームコントロール６２２ｃを含む。図６Ａでは、１×ズームコントロール６２２ｂが選択され、これは、１×ズームレベルでライブプレビュー６３０が表されることを示す。

【０１５７】

図６Ａに示すように、コントロール領域６０６は、シャッターコントロール６１０、カメラスイッチャコントロール６１４、メディアコレクション６１２の表現、及びカメラモードコントロール６２０を含む。シャッターアフォーダンス６１０は、アクティブ化されると、コンピュータシステム６００に、ライブプレビュー６３０の現在の状態及びカメラアプリケーションの現在の状態に基づいて、１つ以上のカメラセンサを使用して、メディ

ア（例えば、写真）をキャプチャさせる。キャプチャされたメディアは、コンピュータシステム６００にローカルに記憶される、及び／又は記憶のためにリモートサーバに送信される。カメラスイッチャアフォーダンス６１４は、アクティブ化されると、コンピュータシステム６００に、背面カメラセンサと前面カメラセンサとの間を切り替えることなどによって、ライブプレビュー６３０内の異なるカメラの視野を示すように切り替えさせる。図６Ａに示すメディアコレクション６１２の表現は、コンピュータシステム６００によって直近にキャプチャされたメディア（画像、ビデオ）の表現である。いくつかの実施形態では、メディアコレクション６１２上の入力を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、（後述する）図６Ｓ～６Ｕに示すユーザインタフェースと同様のユーザインタフェースを表示する。

【０１５８】

図６Ａに示すように、カメラモードコントロール６２０は、スローモーションモードコントロール６２０ａ、ビデオモードコントロール６２０ｂ、写真モードコントロール６２０ｃ、ポートレートモードコントロール６２０ｄ、及びパノラマモードコントロール６２０ｅを含む。図６Ａに示すように、写真モードコントロール６２０ｃが選択されており、写真モードコントロール６２０ｃが太字で示されている。写真モードコントロール６２０ｃが選択されると、コンピュータシステム６００は写真キャプチャモードで動作しており、コンピュータシステム６００がシャッターコントロール６１０に向けられた入力を検出したことに応じて、写真メディア（例えば、静止写真）のキャプチャを開始する（例えば、及び／又はキャプチャする）。コンピュータシステム６００によってキャプチャされる写真メディアは、シャッターコントロール６１０への入力が検出されたとき（又はその後）に表示されるライブプレビュー６３０を表す。いくつかの実施形態では、スローモーションモードコントロール６２０ａに向けられた入力を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、スローモーションメディアキャプチャモードで動作し、メディアがキャプチャされた速度よりも遅い速度で再生されるメディア（例えば、スローモーション効果が適用されたビデオ、スローモーションビデオ）のキャプチャを開始する。いくつかの実施形態では、ビデオモードコントロール６２０ｂに向けられた入力を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、ビデオキャプチャモードで動作し、ビデオメディア（例えば、ビデオ）のキャプチャを開始する。いくつかの実施形態では、ポートレートモードコントロール６２０ｄに向けられた入力を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００はポートレートモードで動作し、ポートレートメディア（例えば、静止写真、シミュレートされたぼけ又はシミュレートされた被写界深度効果が適用された静止写真）のキャプチャを開始する。いくつかの実施形態では、パノラマモードコントロール６２０ｅに向けられた入力を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００はパノラマモードで動作し、パノラマメディア（例えばパノラマ写真）のキャプチャを開始する。いくつかの実施形態では、カメラユーザインタフェース上に表示されるインジケータ及び／又はコントロールは、選択されたモード（例えば、及び／又はコンピュータシステム６００が選択されたカメラモードに基づいて動作するように構成されるモード）に基づく。

【０１５９】

図６Ａでは、コンピュータシステム６００は、標準スタイル６３４ａを使用してライブプレビュー６３０を表示しており、これは、水平線のパターンを重ね合わせたライブプレビュー６３０によって示されている。コンピュータシステム６００は、メディアの表現（例えば、ライブプレビュー６３０及び／又は図６Ｓ～６Ｕなどのメディアの以前にキャプチャされた表現）のそれぞれの部分にわたって、図に示されるパターン（例えば、特定の方向（例えば、水平、垂直、斜め）の線のセット）を必ずしも表示しないことを理解されたい。例えば、図６Ａでは、コンピュータシステム６００は、ライブプレビュー６３０を表示するときに、水平線のセットを必ずしも表示しない。しかしながら、図示されるパターンは、特定のメディア処理スタイル（例えば、図６Ａの標準スタイル６３４ａ）を使用して表示されているメディアの表現の特定の部分の象徴である。上述したように、特定のメディア処理スタイルがメディアの視覚的コンテンツに適用されるとき、メディア処理ス

タイルを使用して表示されるメディアの表現の視覚的特性（例えば、色特性（例えば、暖かさ、トーン、色相、輝度、彩度、陰影、色合い、彩度、冷たさ、及び／又は調和）及び／又は深度パラメータ）は、メディア処理スタイルを使用して表示されないメディアの表現の視覚的特性とは異なって見える。

【０１６０】

図６Ａでは、（例えば、図６Ｂ及び図６Ｉ～図６Ｊに関連して更に説明するように）標準スタイル６３４ａが現在選択されているメディア処理スタイルであり、コンピュータシステム６００が（例えば、図８Ａ～図８Ｃに関連して更に説明するように）メディア処理スタイルアプリケーションモードで動作するように構成されているため、コンピュータシステム６００は、標準スタイル６３４ａを使用してライブプレビュー６３０を表示する。いくつかの実施形態では、別のメディア処理スタイルが現在選択されているメディア処理スタイルである場合、コンピュータシステム６００は、図６Ａの他のメディア処理スタイルを使用してライブプレビュー６３０を表示する。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００がメディア処理スタイルアプリケーションモードで動作するように構成されていないとき、コンピュータシステム６００は（例えば、図８Ａ～図８Ｃに関連して更に説明するように）メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂを表示しない、及び／又はメディア（例えば、ライブプレビュー６３０及び／又は以前にキャプチャされたメディア）の表現にメディア処理スタイルを適用しない。図６Ａでは、コンピュータシステム６００は、シャッターコントロール６１０上の（例えば、シャッターコントロール６１０に向けられた、及び／又はシャッターコントロール６１０に対応するロケーションにおける）タップ入力６５０ａを検出する。

【０１６１】

図６Ｂでは、タップ入力６５０ａを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、ＦＯＶで表されるメディアのキャプチャを開始し、キャプチャされたメディアの表現（例えば、図６Ａのライブプレビュー６３０）を含むようにメディアコレクション６１２を更新する。特に、図６Ｂのメディアコントロール６１２内の表現（「図６Ｂの表現」）は、図６Ａのメディアコントロール６１２内の表現（例えば、「図６Ａの表現」）とは異なって見える。図６Ｂの表現には、標準スタイル６３４ａ（例えば、水平線）が適用されており、図６Ａの表現には、標準スタイル６３４ａが適用されていない。図６Ｂのメディアコレクション６１２内の表現は、コンピュータシステム６００が標準スタイル６３４ａを使用してライブプレビュー６３０を表示していたため、及び／又はタップ入力６５０ａが検出されたときにキャプチャされたメディアに適用される現在選択されているメディア処理スタイルが標準スタイル６３４ａであったため、標準スタイル６３４ａが適用されている。一方、図６Ａのメディアコレクション６１２内の表現は、標準スタイル６３４ａが適用されていない。いくつかの実施形態では、これは、ライブプレビュー６３０が標準スタイル６３４ａを使用して表示されていた間、及び／又は図６Ａの表現に対応するメディアをキャプチャする要求がキャプチャされたときに標準スタイル６３４ａが現在選択されているメディア処理スタイルであった間、図６Ａのメディアコレクション６１２内の表現によって表されるメディアがキャプチャされなかったからである。いくつかの実施形態では、図６Ｂの表現を表示するために、コンピュータシステム６００は、（例えば、コンピュータシステム６００がメディア処理スタイルアプリケーションモードで動作していないときに発生し得るキャプチャメディアの視覚的特性の通常及び／又はデフォルト（例えば、非ユーザ修正）変更に加えて）図６Ｂの表現に対応するメディアの視覚的特性を変更する。いくつかの実施形態では、図６Ａの表現は、（例えば、コンピュータシステム６００がメディア処理スタイルアプリケーションモードで動作していないときに起こり得る、及び／又はＦＯＶ内の１つ以上の要素（例えば、照明、影）に基づいて起こり得る、キャプチャされたメディアの視覚的特性の通常及び／又はデフォルトの変更に加えて）図６Ａの表現によって表されるメディアの視覚的特性を変更することによって表示されない。図６Ｂでは、コンピュータシステム６００は、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂ上のタップ入力６５０ｂを検出する。

【０１６２】
図６Ｃに示すように、タップ入力６５０ｂを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、メディア処理スタイルを制御するためのメディア処理スタイルユーザインタフェース及び／又は選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示する。特に、コンピュータシステム６００は、異なるメディア処理スタイルを使用してライブプレビュー６３０の異なる部分を表示する。図６Ｃに示すように、タップ入力６５０ｂを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、標準スタイル６３４ａを使用してライブプレビュー６３０の中央の部分（「中間セクション」）を表示し続け、標準スタイル６３４ａを使用して中間セクションの左側にあるライブプレビュー６３０の部分（「左セクション」）及び中間セクションの右側にあるライブプレビュー６３０の部分（「右セクション」）を表示することを中止する。例示のみを目的として、図６Ｃは、（例えば、図６Ｃにおいてコンピュータシステム６００によって任意選択的に表示される）左境界６４２ａ及び右境界６４２ｂを示す。本明細書で使用される場合、説明を容易にするために、左セクションは、左境界６４２ａの左側のライブプレビュー６３０の部分とすることができ、中間セクションは、左境界６４２ａと右境界６４２ｂとの間のライブプレビュー６３０の部分とすることができ、右セクションは、右境界６４２ｂの右側のライブプレビュー６３０の部分とすることができる。しかしながら、これらのそれぞれのセクションは、説明を容易にするために参照され、コンピュータシステム６００は、１つ以上のメディア処理スタイルを、メディアの表現の任意の数の部分／セクション、並びにメディアの表現の多くの異なるサイズ、形状、及び／又は構成された部分／セクションに適用することができる。

【０１６３】
図６Ｃに示すように、タップ入力６５０ｂを検出したことに応じて、左セクション及び右セクションは、メディア処理スタイルを使用せずに（例えば、パターンを使用せずに）、及び／又はタップ入力６５０ｂが検出される前に表示されなかった異なるメディア処理スタイルを使用せずに表示される（例えば、図６Ｃの左セクションは、図６Ｂの左セクションと同じように示される）。タップ入力６５０ｂを検出したことに応じて、コンピュータシステムは、これらのセクションの上に灰色のオーバーレイを表示することによって、右セクション及び左セクションの視覚的突出を低減した。したがって、図６Ｃに示すように、右セクション及び左セクションは、インジケータ領域６０２及びコントロール領域６０６に視覚的にマージされており、これらも灰色のオーバーレイで表示されている。図６Ｃに示すように、右セクションは、オブジェクトの境界／フレームの一部である視覚的要素６６０ｂを含む。視覚的要素６６０ｂは、標準スタイル６３４ａとは異なる別のメディア処理スタイルがライブプレビュー６３０に適用され得ることを示す。ここでは、コンピュータシステム６００が、特定の方向（例えば、後述する図６Ｄの移動入力（例えば、スワイプ入力、ドラッグ入力）６５０ｄの方向）の入力（例えば、ページングドット６３８によって示され、後述する）を検出したことに応じて、１つ以上の他のメディア処理スタイルを選択できると判定したため、視覚的要素６６０ｂが右セクションに表示されている。加えて、コンピュータシステム６００が、別の方向（例えば、後述する図６Ｄの移動入力６５０ｄと反対の方向）の入力（例えば、ページングドット６３８によって示され、後述する）を検出したことに応じて、１つ以上の他のメディア処理スタイルを選択することができないと判定したため、視覚的要素は左セクションに表示されていない。図６Ｃに示すように、コンピュータシステム６００は、中間セクションと右セクションとの間に仕切り６４０も表示した。仕切り６４０は、適用されるメディア処理スタイルなしで、及び／又は仕切り６４０の視覚的突出を低減／増大させる視覚的要素なしで表示される。いくつかの実施形態では、仕切り６４０は、異なるメディア処理スタイルが適用された部分及び／又は視覚的要素が含まれた部分の間に表示される。いくつかの実施形態では、仕切り６４０は、メディア処理スタイルが適用されたライブプレビュー６３０の個別の部分を、メディア処理スタイルが適用されていないライブプレビュー６３０の別の部分と線引きする、及び／又は画定するために使用される。いくつかの実施形態では、仕切り６４０は、ライブプレビュー６３０などのメディアの表現に対する２つの隣接する及び／又は異なるメ

ディア処理スタイルのアプリケーション間でのみ表示される。

【０１６４】

図６Ｃに示すように、タップ入力６５０ｂを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、標準スタイル６３４ａが現在選択されているメディア処理スタイルであることを示す標準スタイル識別子６３６ａ（例えば、「標準」）も表示する。図６Ｃに示すように、カメラ表示領域６０４内のライブプレビュー６３０の大部分は、現在選択されているメディア処理スタイル（例えば、標準スタイル６３４ａ）を使用して表示される。いくつかの実施形態では、カメラ表示領域６０４内のライブプレビュー６３０の大部分は、現在選択されているメディア処理スタイルを使用して表示されない。

【０１６５】

図６Ｃに示すように、タップ入力６５０ｂを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００はまた、標準ページングドット６３８ａ、鮮やかなページングドット６３８ｂ、高級ページングドット６３８ｃ、及びヴィンテージページングドット６３８ｄを含むページングドット６３８を表示する。ここでは、メディアの表現の中間セクションが標準メディア処理スタイルを使用して表示されるため、標準ページングドット６３８ａが選択されているものとして表示される（例えば、開放ページングドットによって表される）。いくつかの実施形態では、メディアの表現（例えば、ライブプレビュー６３０）のより大きな部分が、任意の他のメディア処理スタイルではなく標準スタイル６３４ａを使用して表示されるため、標準ページングドット６３８ａが選択されているものとして表示される。

【０１６６】

更に、図６Ｃに示すように、各ページングドット（例えば、ページングドット６３８）は、利用可能なメディア処理スタイルのセット内のメディア処理スタイルに対応する。利用可能なメディア処理スタイルのセットは、コンピュータシステム６００がメディアの表現の一部を表示するために使用することができるメディア処理スタイルである。したがって、図６Ｃでは、コンピュータシステム６００は、少なくとも４つの利用可能なメディア処理スタイルを使用してメディアの表現の一部を表示することができる。いくつかの実施形態では、ページングドットがページングドット６３８に追加されると、コンピュータシステム６００は、追加されたページングドットに対応する（例えば、それによって表される）メディア処理スタイルを、利用可能なメディア処理スタイルのセットに追加する。いくつかの実施形態では、ページングドットがページングドット６３８から削除されると、コンピュータシステム６００は、削除されたメディア処理スタイルに対応する（例えば、それによって表される）メディア処理スタイルを利用可能なメディア処理スタイルのセットから削除する。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００は、メディアの表現を表示するために使用され得るいくつかのメディア処理スタイル、及び／又はメディアの表現を表示するために使用され得る現在のメディア処理スタイルを表すために、１つ以上の他の指示（例えば、ページングドット以外）を表示する。

【０１６７】

図６Ｃに示すように、タップ入力６５０ｂを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、ズームコントロール６２２を表示することを中止し、図６Ｂにおいてズームコントロール６２２が以前に表示されていたロケーションに標準スタイルコントロール６２６ａを表示する。（例えば、タップ入力７５０ｓが検出されたことに応じて、図７Ｓに関連して以下で説明する）標準スタイルコントロール６２６ａは、コントロール６２８、トーンパラメータコントロール６２６ａ１、及び暖かさパラメータコントロール６２６ａ２を含む。いくつかの実施形態では、暖かさパラメータは、メディアアイテムの色温度バイアス（例えば、メディアアイテム内の色が、青、緑、及び／又は紫などの寒色に向かって、及び／又は赤、黄、及び／又はオレンジなどの暖色に向かってシフトされるかどうか）を制御する。いくつかの実施形態では、トーンパラメータは、メディアアイテムの彩度を制御する。いくつかの実施形態では、トーンパラメータは、メディアアイテムの画像の明るい領域と暗い領域との間の差（例えば、光度、コントラスト、輝度、及び／又は影）を制御する。いくつかの実施形態では、トーンパラメータは、メディアアイテムの彩度

を制御する。いくつかの実施形態では、トーンパラメータは、画像の彩度及び明るい領域と暗い領域との間の差を制御する（例えば、一方の方向において彩度及び明るい領域と暗い領域との間の差を増加させ、他方の方向において彩度及び明るい領域と暗い領域との間の差を減少させる）。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００は、シーン内の要素（例えば、人、動物、ペット、木、花、鳥、建物、空、風景、山、衣服、皮膚、日没、及び／又は水）を認識しており、トーンパラメータに対する調整は、シーンの異なる要素に対して異なる効果を有し、その結果、トーンパラメータの調整は、画像の明るい領域と暗い領域との間で異なる程度の調整、及び／又はシーン内の異なる要素に対して異なる彩度を引き起こす（例えば、人又はペットの彩度を高めるよりも、空又は山又は風景の彩度を高める）。例えば、トーンパラメータが増加されるとき、人の肌に適用される彩度の量は、人の衣服に適用される彩度の量よりも小さい（任意選択で、人の肌に適用される彩度増加の量は、０又は０に近い）、及び／又は人の衣服に適用される彩度の量は、人の後ろの風景又は日没に適用される彩度の量よりも小さい。

【０１６８】

トーンパラメータコントロール６２６ａ１は、トーンパラメータ識別子６２６ａ１ａ、現在のトーン値６２６ａ１ｂ、及びトーン値範囲インジケータ６２６ａ１ｃを含む。トーンパラメータ識別子６２６ａ１ａは、トーンパラメータコントロール６２６ａ１ａによって制御されるパラメータ（例えば、トーンパラメータ）のタイプを示す。現在のトーン値６２６ａ１ｂは、標準スタイル６３４ａのトーンパラメータの現在値を示す。トーン値範囲インジケータ６２６ａ１ｃは、トーンパラメータの現在値を含む値の範囲の一部である。同様に、暖かさパラメータコントロール６２６ａ２は、暖かさパラメータ識別子６２６ａ２ａ、現在の暖かさ値６２６ａ２ｂ、及び暖かさ値範囲インジケータ６２６ａ２ｃを含む。暖かさパラメータ識別子６２６ａ２ａは、暖かさパラメータコントロール６２６ａ２ａによって制御されるパラメータ（例えば、暖かさパラメータ）のタイプを示す。暖かさトーン値６２６ａ２ｂは、標準スタイル６３４ａの暖かさパラメータの現在値である。暖かさ値範囲インジケータ６２６ａ２ｃは、暖かさパラメータの暖かさ値を含む値の範囲の一部である。注目すべきことに、現在のトーン値６２６ａ１ｂ及び現在の暖かさ値６２６ａ２ｂはそれぞれ、標準スタイル６３４ａについてのトーンパラメータ及び標準スタイル６３４ａについての暖かさパラメータのデフォルト値（例えば、「０」）である。いくつかの実施形態では、メディア処理スタイルの個別のパラメータのデフォルト値は、予め定義され、ユーザ入力なしに設定される値である。

【０１６９】

図６Ｃに示すように、タップ入力６５０ｂを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの外観を更新する。特に、コンピュータシステム６００は、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂをアクティブ状態に更新し、これは、メディア処理スタイルユーザインタフェース及び／又はメディア処理スタイルを制御するための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトが表示されていることを示す。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００は、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂを、色の変更、スラッシュ（例えば、フラッシュインジケータ６０２ａ上のスラッシュ）の削除、強調表示、及び／又はメディア処理スタイルインジケータ６０２ｂのサイズの縮小／拡大など、メディア処理スタイルアプリケーションモードがアクティブ状態にあることを示す他の方法で更新する。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００は、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂを更新して、現在選択されているメディア処理スタイルを示す。したがって、いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００は、新しいメディア処理スタイルが現在のメディア処理スタイルになったときにメディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの外観を更新する。いくつかの実施形態では、図６Ｃのメディア処理スタイルインジケータ６０２ｂ上のタップ入力を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、図６Ａのユーザインタフェースを再表示する。いくつかの実施形態では、アニメーション画像インジケータ６０２ｃ上のタップ入力を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、図６Ａのユ

ーザインタフェースを表示する。図６Ｃでは、コンピュータシステム６００は、シャッターコントロール６１０上のタップ入力６５０ｃを検出する。

【０１７０】

図６Ｄに示すように、タップ入力６５０ｃを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、ＦＯＶで表されるメディアのキャプチャを開始し、キャプチャされたメディアの表現（例えば、図６Ｃのライブプレビュー６３０）（「図６Ｄの表現」）を含むようにメディアコレクション６１２を更新する。図６Ｄのキャプチャされたメディアの表現は、標準スタイル６３４ａが適用されており（例えば、水平線のセットを含む）、標準スタイル６３４ａが適用された（例えば、水平線のセットがない）図６Ｂの表現と同じである。図６Ｂの表現及び図６Ｄの表現は同じであるが、図６Ｂの表現は、ライブプレビュー６３０の全体が標準スタイル６３４ａを使用して表示されている間にキャプチャされたものであり、図６Ｄの表現は、中間セクションのみが標準スタイル６３４ａを使用して表示されているときにキャプチャされたものである。図６Ｄでは、標準スタイル６３４ａが、図６Ｄの表現の右、中央、及び左のセクションに適用されているが、ライブプレビュー６３０の右及び左のセクションは、（例えば、タップ入力６５０ｃが検出されたことに応じて）標準スタイル６３４ａを使用して表示されていない。図６Ｄにおいて、標準スタイル６３４ａは、図６Ｃのライブプレビュー６３０を表示するために使用されたＦＯＶ内の視覚的コンテンツに適用されたものよりも、キャプチャされたメディアの視覚的コンテンツのより大きな部分（及び／又は全て）に適用される。図６Ｄにおいて、コンピュータシステム６００は、ライブプレビュー６３０上の左方向の移動入力６５０ｄの第１の部分を検出する。移動入力６５０ｄ（例えば、移動入力６５０ｄの任意の部分）は、ライブプレビュー６３０の任意のロケーションで検出され得ることを理解されたい。いくつかの実施形態では、移動入力６５０ｄの部分は、左セクション、視覚的要素６６０ｂ、及び／又は特定のメディア処理スタイル（例えば、図６Ｅに関連して後述するように、標準スタイル６３４ａ、鮮やかなスタイル６３４ｂ、及び／又は視覚的要素６６０ｂを含む）上で検出されない。

【０１７１】

図６Ｅに示すように、左方向の移動入力６５０ｄの第１の部分を検出したことに応じて（例えば、移動入力６５０ｄを検出し続けている間）、コンピュータシステム６００は、標準スタイル６３４ａを使用してライブプレビュー６３０の一部（例えば、中間セクションの左部分及び左セクションを含む）を表示し、鮮やかなスタイル６３４ｂを使用してライブプレビュー６３０の一部（例えば、中間セクションの右部分及び右セクションを含む）を表示する。図６Ｅでは、鮮やかなスタイル６３４ｂは、上向きの斜線（例えば、北東方向に移動する線）のセットによって示される。図６Ｄに戻ると、コンピュータシステム６００は、図６Ｄの鮮やかなスタイル６３４ｂを使用してライブプレビュー６３０の一部を表示しなかった。図６Ｅに示されるように、標準スタイル６３４ａは、これらのメディア処理スタイルがライブプレビュー６３０が異なる方法でどのように表示されるかに影響を与えることを示すために、鮮やかなスタイル６３４ｂとは異なる線のセットによって示される。標準スタイル６３４ａを使用して表示されるライブプレビュー６３０の部分及び鮮やかなスタイル６３４ｂを使用して表示されるライブプレビュー６３０の部分のサイズは、移動入力６５０ｄの第１の部分の移動特性（例えば、速度、方向、加速度、及び／又は時間を含む）の大きさに基づく。いくつかの実施形態では、図６Ｄの移動入力６５０ｄの部分よりも大きい大きさを有する移動入力６５０ｄの部分を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、標準スタイル６３４ａを使用して表示される図６Ｅのライブプレビュー６３０の部分よりも小さい標準スタイル６３４ａを使用するライブプレビュー６３０の部分を表示し、鮮やかなスタイル６３４ｂを使用して表示される図６Ｅのライブプレビュー６３０の部分よりも大きい鮮やかなスタイル６３４ｂを使用するライブプレビュー６３０の部分を表示する。いくつかの実施形態では、図６Ｄの移動入力６５０ｄの部分よりも小さい大きさを有する移動入力６５０ｄの部分を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、標準スタイル６３４ａを使用して表示される図６Ｅのライブ

プレビュー６３０の部分よりも大きい標準スタイル６３４ａを使用してライブプレビュー６３０の部分を表示し、鮮やかなスタイル６３４ｂを使用して表示される図６Ｅのライブプレビュー６３０の部分よりも小さい鮮やかなスタイル６３４ｂを使用してライブプレビュー６３０の部分を表示する。したがって、いくつかの実施形態では、個別のメディア処理スタイルを使用して表示されるライブプレビュー６３０の量は、移動入力の大きさに基づく。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００は、標準スタイル６３４ａ及び鮮やかなスタイル６３４ｂのアプリケーションを移動入力６５０ｄで移動させる。いくつかの実施形態では、図６Ｅの鮮やかなスタイル６３４ｂを使用してライブプレビュー６３０の一部を表示することの一部として、コンピュータシステム６００は、視覚的要素６６０ｂを表示することを中止する。いくつかの実施形態では、視覚的要素６６０ｂの表示を中止することの一部として、コンピュータシステム６００は、図６Ｅの鮮やかなスタイル６３４ｂを使用して、視覚的要素６６０ｂがライブプレビュー６３０の部分の少なくともサブセットに遷移するアニメーション（例えば、フェードアニメーション、ディゾルブアニメーション）を表示する。いくつかの実施形態では、移動入力６５０ｄを検出したことに応じて（例えば、入力の任意の移動が検出される前に）、コンピュータシステム６００は、図６Ｅの鮮やかなスタイル６３４ｂを使用して、ライブプレビュー６３０の部分の少なくともサブセットに遷移する視覚的要素６６０ｂのアニメーションを表示する。いくつかの実施形態では、移動入力６５０ｄを検出している間に、コンピュータシステム６００は、シャッターコントロール６１０上のタップ入力を検出し、シャッターコントロール６１０上のタップ入力を検出したことに応じて、（例えば、図６Ｅでは標準スタイル６３４ａが現在選択されているため）標準スタイル６３４ａが適用されたメディアをキャプチャする。図６Ｅでは、コンピュータシステム６００は、ライブプレビュー６３０上の左方向の移動入力６５０ｄの第２の部分を検出する。

【０１７２】

図６Ｆに示すように、左方向の移動入力６５０ｄの第２の部分を検出したことに応じて（例えば、移動入力６５０ｄを検出し続けている間）、コンピュータシステム６００は、標準スタイル６３４ａ及び鮮やかなスタイル６３４ｂのアプリケーションを左に（例えば、移動入力６５０ｄの第２の部分の方向に）移動させる。図６Ｆに示すように、左方向の入力６５０ｄの第２の部分を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、標準スタイル６３４ａを使用してライブプレビュー６３０の一部（例えば、図６Ｅ及び左セクションと比較して中間セクションの縮小部分を含む）を表示し、鮮やかなスタイル６３４ｂを使用してライブプレビュー６３０の一部（例えば、図６Ｅ及び右セクションと比較して中間セクションの拡大部分を含む）を表示する。したがって、移動入力６５０ｄの第２の部分に基づいて、図６Ｆの標準スタイル６３４ａを使用して表示されるライブプレビュー６３０の部分のサイズは、図６Ｅの標準スタイル６３４ａを使用して表示されるライブプレビュー６３０の部分のサイズよりも小さい。更に、移動入力６５０ｄの第２の部分に基づいて、図６Ｆの鮮やかなスタイル６３４ｂを使用して表示されるライブプレビュー６３０の部分のサイズは、図６Ｅの鮮やかなスタイル６３４ｂを使用して表示されるライブプレビュー６３０の部分のサイズよりも大きい。コンピュータシステム６００が標準スタイル６３４ａ及び鮮やかなスタイル６３４ｂのアプリケーションを左に移動させるにつれて、コンピュータシステム６００は、（例えば、入力６５０ｄの移動に基づいて、及び／又はそれと一致して）標準スタイル６３４ａを使用して表示されるライブプレビュー６３０の部分と鮮やかなスタイル６３４ｂを使用して表示されるライブプレビュー６３０の部分との間に仕切り６４０を維持しながら仕切り６４０を移動させる。

【０１７３】

図６Ｆでは、移動入力６５０ｄの第２の部分を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、標準スタイル識別子６３６ａを表示することを中止し、鮮やかなスタイル識別子６３６ｂ（例えば、「鮮やかな」）を（例えば、標準スタイル識別子６３６ａが以前に表示されたロケーションに）表示する。加えて、コンピュータシステム６００はまた、ページングドット６３８を更新して、鮮やかなページングドット６３８ｂ（例えば、

中空／開放ページングドット）が選択され、標準ページングドット６３８ａが選択されない（例えば、中実／閉鎖ページングドット）ことを示す。ここで、コンピュータシステム６００は、標準スタイル６３４ａを使用して表示されるライブプレビュー６３０の部分よりもライブプレビュー６３０の大きな部分（又は同等の部分）が鮮やかなスタイル６３４ｂを使用して表示されると決定されているため、鮮やかなスタイル識別子６３６ｂを表示し、鮮やかなページングドット６３８ｂを選択されているものとして表示する。この決定のために、コンピュータシステム６００は、鮮やかなスタイル６３４ｂを現在選択されているメディア処理スタイルとして設定し、標準スタイルコントロール６２６ａを鮮やかなスタイルコントロール６２６ｂで置き換える。図６Ｆに示すように、鮮やかなスタイルコントロール６２６ｂは、コントロール６２８、（例えば、鮮やかなスタイル６３４ｂのトーンパラメータを制御するための）トーンパラメータコントロール６２６ｂ１、及び（例えば、鮮やかなスタイル６３４ｂの暖かさパラメータを制御するため）暖かさパラメータコントロール６２６ｂ２を含み、これらは、（例えば、図６Ｃのコントロール６２８、トーンパラメータコントロール６２６ａ１、及び暖かさパラメータコントロール６２６ａ２にそれぞれ関連して）上述したものと同様の技術を使用して表示される。現在のトーン値６２６ｂ１ｂは、鮮やかなスタイル６３４ｂのトーンパラメータのデフォルト値（例えば、「８０」）であり、現在の暖かさ値６２６ｂ２ｂは、鮮やかなスタイル６３４ｂの暖かさパラメータのデフォルト値（例えば、「０」）である。特に、標準スタイル６３４ａのためのトーンパラメータのデフォルト値は、鮮やかなスタイル６３４ｂのためのトーンパラメータのデフォルト値とは異なる。同様に、トーン値範囲インジケータ６２６ａ１ｃは、現在のトーン値６２６ａ１ｂ及び現在のトーン値６２６ｂ１ｂが異なるため（例えば、個別の現在値がトーンパラメータのスケールの異なる範囲に位置付けられるため）、トーン値範囲インジケータ６２６ｂ１ｃとは異なる。いくつかの実施形態では、それぞれのメディア処理スタイルの特定のタイプのパラメータのデフォルト値の差は、異なるメディア処理スタイルの定義につながる。

【０１７４】

図６Ｅを再び参照すると、コンピュータシステム６００は、図６Ｅにおいて、ライブプレビュー６３０の、標準スタイル６３４ａを使用して表示されるライブレビュー６３０の部分よりも大きな部分（又は等しい部分）が、鮮やかなスタイル６３４ｂを使用して表示されると判定されなかったため（例えば、及び／又はライブプレビュー６３０の、鮮やかなスタイル６３４ｂを使用して表示されるライブプレビュー６３０の部分よりも大きな部分（又は等しい部分）が、標準スタイル６３４ａを使用して表示されると判定されたため）、標準スタイルコントロール６２６ａ及び標準スタイル識別子６３６ａを表示し続け、選択された標準ページングドット６３８ａを表示し続ける。図６Ｆに戻ると、いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００は、鮮やかなスタイル６３４ｂがライブプレビュー６３０の特定の部分（例えば、ライブプレビュー６３０及び／又はコンピュータシステム６００のディスプレイの中心／付近の部分）を使用して表示され、及び／又は鮮やかなスタイル６３４ｂがライブプレビュー６３０の境界ロケーション（例えば、ライブプレビュー６３０及び／又はコンピュータシステム６００のディスプレイの中心／付近）に現在表示されているため、鮮やかなスタイルコントロール６２６ｂ及び鮮やかなスタイル識別子６３６ｂを表示し、鮮やかなページングドット６３８ｂを選択されているものとして表示する。図６Ｆでは、コンピュータシステム６００は、ライブプレビュー６３０上の右方向の移動入力６５０ｄの第３の部分を検出する。移動入力６５０ｄの第３の部分は、移動入力６５０ｄの第１の部分及び第２の部分の反対方向に移動するものとして検出される。

【０１７５】

図６Ｆに示すように、移動入力６５０ｄの第２の部分を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの外観を変更する。図６Ｆでは、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの外観は、現在選択されているメディア処理スタイルが標準スタイル６３４ａ（例えば、図６Ｅ）から鮮やかなスタイ

ル６３４ｂ（例えば、図６Ｆ）に変化しており、鮮やかなスタイル６３４ｂが標準スタイル６３４ａのパラメータの値とは異なるパラメータの値（例えば、トーンパラメータ）を有するので、変化する。図６Ｆに示されるように、コンピュータシステム６００は、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの周囲を時計回り方向に移動する線を表示する（例えば、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの周囲（及び／又は境界）の上部の中央付近に開始点を有する）。線は、トーンパラメータの現在値（例えば、図６Ｆの「８０」）を表すように表示される。図６Ｆに示されるように、線は、トーンパラメータの現在値と、トーンパラメータを設定可能な最小値（例えば、「－１００」）及び／又は最大値（例えば、１００）との間の関係に基づいて、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの周囲を移動する。したがって、図６Ｆに示すように、現在値（例えば、「８０」）が例示的な最大値（例えば、「１００」）の８０パーセントであるため、線は、メディア処理スタイルの周囲のおよそ８０パーセントを移動する。図６Ｅを再び参照すると、図６Ｅにおけるトーンパラメータの現在値（例えば、「０」）が、トーンパラメータが設定され得る最小／最大値の０パーセントであったため、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂは、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの周囲を移動する線を含まない。いくつかの実施形態では、現在値が異なる値である場合、線は、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの周囲を移動する、及び／又は異なる量（例えば、より多い又は少ない）の周囲を占める。

【０１７６】

図６Ｆに示すように、トーンパラメータの現在値が正である、及び／又は中央値（例えば、「０」）を上回るので、線は、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの周囲を時計回り方向に移動する。いくつかの実施形態では、トーンパラメータの現在値が負であるか、又は中央値（例えば、「０」）を下回るとき、線は、反時計回り方向にメディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの周囲を移動する。したがって、いくつかの実施形態では、線がメディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの周囲を移動する方向は、トーンパラメータの値が正である（又は中央値を上回る）か、負である（又は中央値を下回る）かを示す。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００は、トーンパラメータ（又は別のパラメータ）の現在値が変化したときに、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの一部の色及び／又はメディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの一部のサイズを変化させるなど、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの１つ以上の他の視覚的態様（例えば、周囲の線以外）を変化させる。いくつかの実施形態では、視覚的態様が変化する漸進的なアニメーションが、コンピュータシステム６００によって表示される。いくつかの実施形態では、アニメーションは、個別のパラメータの以前の値に対応するポジションから個別のパラメータの現在値に対応するポジションまで時計回り又は反時計回り方向に移動する、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの周囲の線を含む。

【０１７７】

図６Ｇに示すように、移動入力６５０ｄの第３の部分を検出したことに応じて（例えば、かつ移動入力６５０ｄを検出し続けている間）、コンピュータシステム６００は、標準スタイル６３４ａ及び鮮やかなスタイル６３４ｂを使用して（例えば、個別に使用して）表示されるライブプレビューの部分を、移動入力６５０ｄの第３の部分の大きさに基づいて右に移動させる。図６Ｇに示すように、移動入力６５０ｄの第３の部分を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、図６Ｃ～図６Ｅに関連して上述したような１つ以上の技術を使用して、個別のメディア処理スタイル及び／又は１つ以上のユーザインタフェースオブジェクト（例えば、標準スタイル識別子６３６ａ、選択された標準ページングドット６３８ａ、標準スタイルコントロール６２６ａ）を使用してライブプレビュー６３０の様々な部分を表示する。図６Ｇにおいて、コンピュータシステム６００は、ライブプレビュー６３０上の左方向の移動入力６５０ｄの第４の部分を検出する。図６Ｇに示すように、移動入力６５０ｄの第３の部分を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの周囲の線を削除することによって、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの外観を変更する。図６Ｇにおけるト

ーン周囲の現在値が０であり、かつ／又は図６Ｇにおけるトーン周囲の現在値が、トーンパラメータを設定することができる最小／最大値の０パーセントであるので、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの周囲の線が削除される。いくつかの実施形態では、移動入力６５０ｄの第３の部分を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、（例えば、図６Ｇに示されるように）メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの周囲に線がもはや表示されなくなるまで、（例えば、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの上部及び中心ポジションに向かって）反時計回り方向に縮小する（例えば、図６Ｆに表示される）メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの周囲の線のアニメーションを表示する。

【０１７８】

図６Ｈに示すように、移動入力６５０ｄの第４の部分を検出したことに応じて（例えば、移動入力６５０ｄを検出し続けている間）、コンピュータシステム６００は、標準スタイル６３４ａ及び鮮やかなスタイル６３４ｂを使用して表示されるライブプレビュー６３０の部分を、移動入力６５０ｄの第３の部分の大きさに基づいて左に移動させる。移動入力６５０ｄの第４の部分が移動入力６５０ｄの第３の部分よりも大きい大きさを有していたので、コンピュータシステム６００は、（例えば、図６Ｇ～図６Ｈにおいて）移動入力６５０ｄの第３の部分を検出したことに応じて、（例えば、図６Ｆ～図６Ｇにおいて）標準スタイル６３４ａ及び鮮やかなスタイル６３４ｂのアプリケーションが移動入力６５０ｄの第４の部分を検出したことに応じて変換された距離よりも大きい距離にわたって、標準スタイル６３４ａ及び鮮やかなスタイル６３４ｂを使用して表示されるライブプレビュー６３０の部分を変換する。図６Ｈに示すように、移動入力６５０ｄの第４の部分を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、鮮やかなスタイル６３４ｂを使用してライブプレビュー６３０の大きな部分を表示し、標準スタイル６３４ａを使用してライブプレビュー６３０のより小さな部分を表示する。図６Ｈに示すように、移動入力６５０ｄの第４の部分を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００はまた、図６Ｆに関連して上述したような１つ以上の技術を使用して、１つ以上のユーザインタフェースオブジェクト（例えば、鮮やかなスタイル識別子６３６ｂ、選択された鮮やかなページングドット６３８ｂ、鮮やかなスタイルコントロール６２６ｂ）を表示する。図６Ｈでは、コンピュータシステム６００は、（例えば、移動入力６５０ｄが図６Ｈに示されているポジションにおいて）移動入力６５０ｄの終了（例えば、リフトオフ）を検出する。

【０１７９】

図６Ｉに示されるように、移動入力６５０ｄの終了を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、鮮やかなスタイル６３４ｂを使用して中間セクションを表示する。ここで、コンピュータシステム６００は、移動入力６５０ｄの終了が検出されたとき（及び／又はその前（例えば、直前）及び／又はその後（例えば、直後））に、別のメディア処理スタイル（例えば、標準スタイル６３４ａ）を使用して表示された部分よりも、ライブプレビュー６３０のより大きな部分が鮮やかなスタイル６３４ｂを使用して表示されたと判定されたために、鮮やかなスタイル６３４ｂを使用して中間セクションを表示する。したがって、図６Ｉでは、コンピュータシステム６００は、この決定に基づいて、鮮やかなスタイル６３４ｂを現在選択されているメディア処理スタイルにしている。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００は、移動入力６５０ｄの終了が検出されたときに別のメディア処理スタイル（例えば、鮮やかなスタイル６３４ｂ）を使用して表示された部分よりも大きな部分のライブプレビュー６３０が標準スタイル６３４ａを使用して表示されたと判定されたときに、標準スタイル６３４ａを使用して中間セクションを表示する。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００は、標準スタイル６３４ａ及び鮮やかなスタイル６３４ｂのそれぞれが図６Ｈに表示されているポジションから標準スタイル６３４ａ及び鮮やかなスタイル６３４ｂのそれぞれが図６Ｉに表示されているポジションまでディスプレイ全体にわたって平行移動する（例えば、素早くスナップする）標準スタイル６３４ａ及び鮮やかなスタイル６３４ｂのアプリケーションのアニメーション（例えば、スナップアニメーション）を表示する。

【０１８０】
図６Ｉに示すように、移動入力６５０ｄの終了を検出したことに応じて（例えば、移動入力６５０ｄの終了が検出されたときに別のメディア処理スタイルを使用して表示された部分よりも、ライブプレビュー６３０のより大きな部分が鮮やかなスタイル６３４ｂを使用して表示されたと判定されたため）、コンピュータシステム６００は、標準スタイル６３４ａを使用して左セクションを表示するために、標準スタイル６３４ａのアプリケーションを左に移動させる。加えて、コンピュータシステム６００はまた、高級スタイル６３４ｃを使用して右セクションを表示する。図６Ｉでは、高級スタイル６３４ｃは、下向きに傾斜する線（例えば、左から右に走査するときに南東方向に移動する線）のセットによって示される。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００は、高級スタイル６３４ｃが移動入力（例えば、図６Ｋ～図６Ｌに関連して以下で説明されるような移動入力６５０ｋ１などの移動入力）を介して選択され得るという決定がなされるため、高級スタイル６３４ｃを使用して右セクションを表示する。
【０１８１】
図６Ｊに示すように、移動入力６５０ｄの終了を検出した後に、コンピュータシステム６００は、左セクションの上に視覚的要素６６０ａを表示し、右セクションの上に視覚的要素６６０ｂを表示し、左セクション及び右セクションの視覚的突出を低減する。いくつかの実施形態では、左セクションの上に視覚的要素６６０ａ及び右セクションの上に視覚的要素６６０ｂを表示することの一部として、コンピュータシステム６００は、標準スタイル６３４ａ及び高級スタイル６３４ｃがフェードアウトする（及び／又は視覚的要素６６０ａ及び／又は視覚的要素６６０ｂにディゾルブする）アニメーションを表示する。図６Ｊでは、コンピュータシステム６００は、シャッターコントロール６１０上のタップ入力６５０ｊを検出する。
【０１８２】
図６Ｋに示すように、タップ入力６５０ｊを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、ＦＯＶによって表されるメディアのキャプチャを開始し、キャプチャされたメディア（例えば、図６Ｊのライブプレビュー６３０）の表現を含むようにメディアコレクション６１２を更新する。図６Ｋのキャプチャされたメディアの表現（「図６Ｋの表現」）は、図６Ｂの表現及び図６Ｄの表現とは異なる、鮮やかなスタイル６３４ｂが適用されている（例えば、左から右に走査するときに上向きの斜線のセットを含む）。更に、キャプチャされたメディアの表現の右、中央、及び左のセクションに鮮やかなスタイル６３４ｂが適用されているが、ライブプレビュー６３０の右及び左のセクションは、（例えば、タップ入力６５０ｊが検出されたとき／検出されている間）鮮やかなスタイル６３４ｂを使用して表示されていない。図６Ｋでは、鮮やかなスタイル６３４ｂは、ライブプレビュー６３０を表示するために使用されたＦＯＶ内の視覚的コンテンツに適用されたものよりも、キャプチャされたメディアの視覚的コンテンツのより大きな部分（及び／又は全て）に適用される。いくつかの実施形態では、シャッターコントロール６１０上のタップ入力の検出及び移動入力６５０ｄを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００はメディアをキャプチャし、キャプチャされたメディアの表示された表現は、（例えば、シャッターコントロール上のタップ入力が検出されたときに別のメディア処理スタイルがライブプレビュー６３０のより小さい部分に適用されたかどうかにかかわらず）（例えば、シャッターコントロール上のタップ入力が検出されたときに別のメディア処理スタイルがライブプレビュー６３０のより小さい部分に適用されたかどうかにかかわらず、他のメディア処理スタイルがメディアの表現に適用されることなく）シャッターコントロール６１０上のタップ入力が検出されたときにライブプレビュー６３０の最大部分に適用されたメディア処理スタイルを有する。図６Ｋでは、コンピュータシステム６００は、左方向（例えば、図６Ｄの移動入力６５０ｄの第１の部分と同じ方向）の移動入力６５０ｋ１、又は右方向（例えば、図６Ｄの移動入力６５０ｄの反対方向）の移動入力６５０ｋ２を検出する。
【０１８３】

図６Ｌに示すように、（例えば、移動入力６５０ｋ１を検出し続けている間に）移動入力６５０ｋ１を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、（例えば、図６Ｃ～図６Ｆに関連して上述した１つ以上の技術を使用して）鮮やかなスタイル６３４ｂを使用してライブプレビュー６３０の一部（例えば、中間セクションの左部分を含む）を表示し、高級スタイル６３４ｃを使用してライブプレビュー６３０の一部（例えば、図６Ｋの鮮やかなスタイル６３４ｂを使用して表示された中間セクションの右部分及び右部分を含む）を表示する。図６Ｌでは、移動入力６５０ｋ１を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、鮮やかなスタイル識別子６３６ｂ（例えば、「鮮やかな」）を表示することを中止し、高級スタイル識別子６３６ｃ（例えば、「高級」）を（例えば、鮮やかなスタイル識別子６３６ｂが以前に表示されていたロケーションに）表示する。加えて、コンピュータシステム６００はまた、ページングドット６３８を更新して、高級ページングドット６３８ｃ（例えば、中空／開放ページングドット）が選択されていること、及び鮮やかなページングドット６３８ｂが選択されていない（例えば、中実／閉鎖ページングドット）ことを示す。ここで、コンピュータシステム６００は高級スタイル識別子６３６ｃを表示し、高級ページングドット６３８ｃが選択されているものとして表示するが、これは、鮮やかなスタイル６３４ｂを使用して表示されるライブプレビュー６３０の部分よりも大きな部分（又は等しい部分）のライブプレビュー６３０が高級スタイル６３４ｃを使用して表示される、及び／又は高級スタイル６３４ｃが現在選択されているメディア処理スタイルとして設定されるべきである（例えば、図６Ｈ～図６Ｉの移動入力６５０ｄの検出に関連して上述したような１つ以上の技術を使用して）と決定されているからである。この決定のために、コンピュータシステム６００はまた、図６Ｌに示すように、鮮やかなスタイルコントロール６２６ｂを高級スタイルコントロール６２６ｃで置き換える。高級スタイルコントロール６２６ｃは、コントロール６２８、（例えば、高級スタイル６３４ｃのトーンパラメータを制御するための）トーンパラメータコントロール６２６ｃ１、及び（例えば、高級スタイル６３４ｃの暖かさパラメータを制御するための）暖かさパラメータコントロール６２６ｃ２を含み、これらは、（例えば、図６Ｃのコントロール６２８、トーンパラメータコントロール６２６ａ１、及び暖かさパラメータコントロール６２６ａ２にそれぞれ関連して）上述したものと同様の技術を使用して表示される。現在のトーン値６２６ｃ１ｂは、高級スタイル６３４ｃのトーンパラメータのデフォルト値（例えば、「５０」）であり、現在の暖かさ値６２６ｃ２ｂは、高級スタイル６３４ｃの暖かさパラメータのデフォルト値（例えば、「７０」）である。特に、高級スタイル６３４ｃのトーンパラメータ及び暖かさパラメータのデフォルト値は、標準スタイル６３４ａ（例えば、図６Ｃに示すようなトーン：０、暖かさ：０）及び鮮やかなスタイル６３４ｂ（例えば、図６Ｆに示すようなトーン：８０、暖かさ：０）のトーン及び暖かさのデフォルト値とは異なる。これは、既定の高級スタイル６３４ｃが既定の標準スタイル６３４ａ及び鮮やかなスタイル６３４ｂとは異なることを意味する。いくつかの実施形態では、図６Ｋにおける右方向の移動入力６５０ｋ２に応じて、コンピュータシステム６００は、図６Ｄ～６Ｈのユーザインタフェースのうちの１つを表示する（例えば、表示されるユーザインタフェースは、移動入力６５０ｋ２の大きさに依存する）。図６Ｌでは、コンピュータシステム６００は、（例えば、移動入力６５０ｋ１が図６Ｋに示されているポジションにおいて）移動入力６５０ｋ１の終了（例えば、リフトオフ）を検出する。

【０１８４】

図６Ｌに示すように、移動入力６５０ｋ１を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの外観を変更する。特に、コンピュータシステム６００は、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの２つの視覚的態様を変更する。図６Ｌでは、コンピュータシステム６００は、個別の視覚的態様に対する変更が個別のパラメータの変更（又は現在値）を表すように、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの２つの視覚的態様を変更する。図６Ｌは、コンピュータシステム６００が、トーンパラメータの現在値の変更に基づいてメディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの周囲の線を変更し、暖かさパラメータの現在値の変更に基づいてメディア処

理スタイルインジケータ６０２ｂの色を変更することを示すが、図６Ｌでメディア処理スタイルインジケータ６０２ｂが変更される方法は、単なる例示である。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００は、暖かさパラメータ、トーンパラメータ、及び／又は異なるパラメータの現在値に基づいて、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの異なる視覚的態様を変更する。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００は、暖かさパラメータの現在値の変更に基づいてメディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの周囲の線を変更し、及び／又はトーンパラメータの現在値に基づいてメディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの色を変更する。

【０１８５】

図６Ｌに示すように、図６Ｌのトーンパラメータの現在値（例えば、「５０」）は、図６Ｋのトーンパラメータの以前の値（例えば、「８０」）より小さいため、コンピュータシステム６００は、（例えば、図６Ｆ～図６Ｇに関連して上述したような１つ以上の技術を使用して）メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの周囲の線（例えば、第１の視覚的態様）を更新して、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの周囲のより少ない部分を占めるようにする（例えば、線を反時計回り方向に縮小する）。しかしながら、図６Ｌのトーンパラメータの現在値（例えば、５０）は、図６Ｋにおけるトーンパラメータの以前の値（例えば、「８０」）と同様に正であるため、コンピュータシステム６００は、時計回り方向に移動する（例えば、ラインが移動するように見えるように配向される）ように、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの周囲に線を表示し続ける。図６Ｌに示すように、コンピュータシステム６００は、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの色（例えば、第２の視覚的態様）を変更する。ここで、コンピュータシステム６００は、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの色を変更して、暖かさパラメータの以前の値（例えば、「０」）とは異なる暖かさパラメータの現在値（例えば、「７０」）を表す。図６Ｌに示すように、図６Ｌのメディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの色は、図６Ｋのメディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの色よりも濃い灰色である。暖かさパラメータの現在値が増加するにつれて、コンピュータシステム６００は、より濃い灰色をメディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの色に追加し、濃灰色の量は、暖かさパラメータの現在値（例えば、「７０」）と暖かさパラメータの最大値（例えば、「１００」）及び／又は最小値とのパーセンテージにほぼ等しい。したがって、図６Ｌに示すように、コンピュータシステム６００は、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂを、最大量の７０パーセントの濃灰色を有するものとして表示する。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００は、暖かさパラメータの値が増加及び／又は減少するにつれて、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの色を暗くする。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００は、現在値が中央値（例えば、「０」）を超えて増加するにつれて、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの色を構成する第１の色（例えば、赤色）の量を増加させる。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００は、値が中央値（例えば、「０」）に向かって（例えば、最大値と中央値との間で）減少するにつれて、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの色を構成する第１の色（例えば、赤色）の量を減少させる。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００は、現在値が中央値（例えば、「０」）未満に減少するにつれて、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの色を構成する第２の色（例えば、青色）の量を増加させる。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００は、値が中央値（例えば、「０」）（例えば、最小値と中央値との間）に向かって増加するにつれて、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの色を構成する第１の色（例えば、赤色）の量を減少させる。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００は、暖かさパラメータの現在値の変化に基づいて、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの周囲の線の色を変化させる。

【０１８６】

図６Ｍに示されるように、移動入力６５０ｋ１の終了を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、高級スタイル６３４ｃを使用して中間セクションを表示し、鮮やかなスタイル６３４ｂを使用して左セクションを表示し、ヴィンテージスタイル６３４

ｄを使用して右セクションを表示する。コンピュータシステム６００は、（例えば、図６Ｈ～図６Ｉの移動入力６５０ｄの終了の検出に関連して上述した１つ以上の技術を使用して）高級スタイル６３４ｃが現在選択されているメディア処理スタイルとして設定されるべきであると決定されているため、高級スタイル６３４ｃを使用して中間セクションを表示し、鮮やかなスタイル６３４ｂを使用して左セクションを表示し、ヴィンテージスタイル６３４ｄを使用して右セクションを表示する。図６Ｍでは、コンピュータシステム６００は、モード及び設定トグル６１６上のタップ入力６５０ｍを検出する。

【０１８７】

図６Ｎに示すように、タップ入力６５０ｍを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、高級スタイル識別子６３６ｃ及びページングドット６３８の表示を中止し、ズームコントロール６２２を（例えば、高級スタイル識別子６３６ｃ及びページングドット６３８のうちの１つ以上が以前に表示されていたロケーションに）表示する。図６Ｎに示すように、タップ入力６５０ｍを検出したことに応じて、コンピュータシステムは、高級スタイルコントロール６２６ｃの表示を中止し、カメラモードコントロール６２０を（例えば、図６Ｍにおいて高級スタイルコントロール６２６ｃが以前に表示されていたロケーションに）表示する。タップ入力６５０ｍを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの表示を非アクティブ状態に更新する。したがって、タップ入力６５０ｍを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、（例えば、入力が検出されなかった間にスタイルがコンピュータシステム６００の中間セクションに表示されたときに図６Ｍで選択された）高級スタイル６３４ｃを使用して表現の一部を表示し続ける。しかしながら、コンピュータシステム６００は、タップ入力６５０ｍを検出したことに応じて、高級スタイル６３４ｃとは異なるメディア処理スタイルを使用して、及び／又は視覚的要素を使用して、右セクション及び左セクションを表示することを中止する。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００は、図６Ｎでは、ライブプレビュー６３０上の移動入力が、異なるメディア処理スタイルを使用してライブプレビュー６３０の部分を表示させない（例えば、どのメディア処理スタイルが使用されるかの変更を引き起こさない）ため、高級スタイル６３４ｃとは異なるメディア処理スタイルを使用して、及び／又は視覚的要素を使用して、右セクション及び左セクションを表示することを中止する。図６Ｎでは、コンピュータシステムは、カメラモードコントロール６２０上の左方向への移動入力６５０ｎ１、又はライブプレビュー６３０上の左方向への移動入力６５０ｎ２を検出する。

【０１８８】

図６Ｏでは、移動入力６５０ｎ１又は６５０ｎ２を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、写真キャプチャモードでの動作からポートレートキャプチャモードでの動作に遷移する。図６Ｏに示すように、移動入力６５０ｎ１又は６５０ｎ２を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、カメラモードコントロール６２０を左に移動させ、選択されているものとしてポートレートモードコントロール６２０ｄ（例えば、太字ポートレートモードコントロール６２０ｄ）を表示する。ポートレートモードで動作している間、コンピュータシステム６００は、（例えば、６Ｍで選択された）高級スタイル６３４ｃを使用してライブプレビュー６３０の少なくとも一部の表示を維持する。したがって、コンピュータシステム６００が他のタイプのメディア（例えば、写真メディア、ビデオメディア、及び／又はポートレートメディア、パノラマメディア）をキャプチャするように構成されている間に、メディア処理スタイルをメディアの表現（例えば、ライブプレビュー６３０）に適用することができる。いくつかの実施形態では、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂがアクティブ状態で表示されている間（及び／又はスタイルユーザインタフェースオブジェクトが表示されている間）に移動入力６５０ｎ２を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、異なるキャプチャモードで動作するように遷移しない（例えば、コンピュータシステム６００は、移動入力６５０ｎ２が検出される前にコンピュータシステム６００が動作していたのと同じキャプチャモードで動作し続ける）。いくつかの実施形態では、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂが

非アクティブ状態にある間に移動入力６５０ｎ２を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、（例えば、図６Ｎ～図６Ｏに示すように）異なるキャプチャモードで動作するように遷移する。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００は、入力６５０ｎ１が検出されたことに応じて、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂがアクティブ状態であるか非アクティブ状態であるかにかかわらず、ポートレートキャプチャモードでの動作に遷移する。したがって、いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００は、移動入力のロケーション、及びコンピュータシステムが現在スタイルユーザインタフェースオブジェクトのセットを表示しているかどうかに基づいて、移動入力に異なって応答することができる。図６Ｏに示すように、移動入力６５０ｎ１又は６５０ｎ２を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００はまた、図６Ｎにおいてコンピュータシステム６００が写真キャプチャモードで動作していた間に表示されなかった、インジケータ領域６０２におけるポートレートキャプチャモードのためのインジケータ（例えば、絞り値インジケータ６０２ｄ）と、コントロール領域６０６におけるポートレートモードのためのコントロール（例えば、照明効果コントロール６７８、ズームコントロール６２２ｂ）とを表示する。更に、移動入力６５０ｎ１及び６５０ｎ２を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、インジケータ領域６０２内の写真キャプチャモード用のインジケータ（例えば、アニメーション画像インジケータ６０２ｃ）の表示を中止し、コンピュータシステム６００が図６Ｎにおいてポートレートモードで動作していたときに表示されていたコントロール領域６０６内の写真モード用のコントロール（例えば、ズームコントロール６２２ａ及びズームコントロール６２２ｃ）を表示する。いくつかの実施形態では、ライブプレビュー６３０上の図６Ｎにおける移動入力を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、メディア処理スタイルを制御するためのスタイルユーザインタフェース及び／又は複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示していないため、（例えば、移動入力６５０ｎ１又は６５０ｎ２に関して上述したものと同様の技術を使用して）ポートレートキャプチャモードでの動作から異なるキャプチャモードでの動作へ遷移する。いくつかの実施形態では、（例えば、移動入力６５０ｎ１又は移動入力６５０ｎ２の同様のロケーションにおける）移動入力を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、ポートレートキャプチャモードでの動作から異なるキャプチャモードでの動作に遷移し、現在選択されているスタイル（例えば、６Ｍで選択された高級スタイル６３４ｃ）を使用してライブプレビュー６３０の少なくとも一部の表示を維持する（又は維持し続ける）。いくつかの実施形態では、移動入力６５０ｎ１又は移動入力６５０ｎ２が特定の大きさ（例えば、より大きい大きさ）を有したこと、及び／又は移動入力６５０ｎ１又は移動入力６５０ｎ２とは異なるものであったことを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、写真モードでの動作から、ポートレートモード（例えば、パノラマモード及び／又はビデオモード）とは異なるモードで動作するように遷移し、現在選択されているスタイル（例えば、６Ｍで選択された高級スタイル６３４ｃ）を使用してライブプレビュー６３０の少なくとも一部の表示を維持する（又は維持し続ける）。いくつかの実施形態では、メディアをキャプチャする要求を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、ポートレートメディアをキャプチャし、現在選択されているメディア処理スタイル（例えば、高級スタイル６３４ｃ）をキャプチャされたポートレートメディアに適用する。したがって、いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００は、現在選択されているメディア処理スタイルを異なるタイプのメディア（例えば、図６Ｏのポートレートメディア及び図６Ｃの写真メディア）に適用することができる。図６Ｏでは、コンピュータシステムは、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂ上のタップ入力６５０ｏを検出する。

【０１８９】

図６Ｐに示すように、タップ入力６５０ｏを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、（例えば、図６Ｍに関連して上述したような１つ以上の技術を使用して）ポートレートモードで動作し続けている間、高級スタイル識別子６３６ｃ、ページングドット６３８、高級スタイルコントロール６２６ｃ、並びに視覚的要素６６０ａ及び６６０

ｂを含む１つ以上のスタイルのユーザインタフェースオブジェクトを再表示する。いくつかの実施形態では、ライブプレビュー６３０上で移動入力を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、ポートレートモードで動作し続けている間、異なるメディア処理スタイルを使用して（例えば、図６Ｃ～６Ｐに関連して上述した１つ以上の技術を使用して）ライブプレビュー６３０の異なる部分を表示する。したがって、いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００が異なるキャプチャモードで動作している間に、異なるメディア処理スタイルを選択することができる。いくつかの実施形態では、シャッターコントロール６１０上のタップ入力を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、ポートレートメディアをキャプチャし、ポートレートメディアの表現は、（例えば、スタイル６３４ｃが図６Ｐで選択されているので）高級スタイル６３４ｃとして表示される。いくつかの実施形態では、ｆストップインジケータ６０２ｄ上の入力を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、図６Ｏのユーザインタフェースを再表示する（例えば、スタイルユーザインタフェース及び／又はメディア処理スタイルを制御するための複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示することを中止する）。図６Ｐでは、コンピュータシステム６００は、メディアコレクション６１２上の入力６５０ｐを検出する。

【０１９０】

図６Ｑに示すように、タップ入力６５０ｐを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、コントロール領域６７０、メディアビューア領域６７２、及びコントロール領域６７４を含むメディアビューアユーザインタフェースを表示する。コントロール領域６７０は、バックコントロール６７０ａ、現在時刻６７０ｂ、及びメディアギャラリーコントロール６７０ｃを含む。コントロール領域６７４は、複数のコントロールと、サムネイル表現６７６ａ～６７６ｄを含むメディア６７６のサムネイル表現とを含む。サムネイル表現６７６ａ～６７６ｄは、図６Ａ～６Ｑにおいてメディアコレクション６１２の一部として以前に表示されたものである。メディアビューア領域６７２は、メディア表現６８０ｄを含む。図６Ｑに示すように、メディア表現６８０ｄは、入力６５０ｊを検出したことに応じてキャプチャされたメディアの表現である。図６Ｑに示されるように、メディア表現６８０ｄは、メディア表現６８０ｄに対応するメディアがキャプチャされたときに現在選択されているメディア処理スタイルであった鮮やかなスタイル６３４ｂを使用して表示される。図６Ｑでは、コンピュータシステム６００は、バックコントロール６７０ａ上の入力６５０ｑを検出する。

【０１９１】

図６Ｒに示すように、タップ入力６５０ｑを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、図６Ｏのユーザインタフェースを再表示し、図６Ｒのライブプレビュー６３０が高級スタイル６３４ｃを使用して表示される。図６Ｒでは、ライブプレビュー６３０は、コンピュータシステム６００がカメラアプリケーションから離れてメディアビューアアプリケーションにナビゲートしていても、コンピュータシステム６００が現在選択されているメディア処理スタイルとして高級スタイル６３４ｃを維持しているので、高級スタイル６３４ｃを使用して表示される。したがって、いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００は、カメラアプリケーションを使用するセッション間に、現在選択されているメディア処理スタイルを維持する。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００は、（例えば、図７Ａ～図７Ｘにおいて後述するように）新しいメディア処理スタイルが選択されるまで、及び／又は高級スタイル６３４ｃが修正されるまで、高級スタイル６３４ｃを現在選択されているメディア処理スタイルとして維持する。いくつかの実施形態では、タップ入力６５０ｑを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、図６Ｏの代わりに図６Ｑのユーザインタフェースを再表示し、メディア処理スタイルを制御するためのスタイルユーザインタフェース及び／又は選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを示す。図６Ｒでは、コンピュータシステム６００は、メディアコレクション６１２上の入力６５０ｒを検出する。

【０１９２】

図６Ｓに示すように、タップ入力６５０ｒを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、メディア表現６８０ｄを含む図６Ｑのユーザインタフェースを再表示する。図６Ｓに示すように、コンピュータシステム６００は、メディア表現６８０ｄ上の移動入力６５０ｓを検出する。図６Ｔに示すように、移動入力６５０ｓを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、メディア表現６８０ｄをメディア表現６８０ｃで置き換える。メディア表現６８０ｃは、標準スタイル６３４ａが図６Ｃにおいて現在選択されているメディア処理スタイルであったときに入力６５０ｃを検出したことに応じてキャプチャされたメディアの表現であるので、標準スタイル６３４ａを使用して表示される。いくつかの実施形態では、メディアビューアユーザインタフェースは、メディア表現６８０ｃ及びメディア表現６８０ｄによって表されるメディアなど、既にキャプチャされているメディアに適用されるメディア処理スタイルを変更する１つ以上のオプションを含む。したがって、いくつかの実施形態では、コンピュータシステムは、異なるメディア処理スタイルが現在選択されている処理スタイルであったときに、最初にキャプチャされなかった以前にキャプチャされたメディアに異なるメディア処理スタイルを適用する。図６Ｔでは、コンピュータシステム６００は、メディアギャラリーコントロール６７０ｃ上のタップ入力６５０ｔを検出する。

【０１９３】

図６Ｕに示すように、タップ入力６５０ｔを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、メディアギャラリーユーザインタフェースを表示する。ギャラリーユーザインタフェースは、バックコントロール６８６と、メディア処理スタイル（例えば、標準スタイル６３４ａ（例えば、水平線を含むパターンによって表される）、バイブレーションスタイル６３４ｂ（例えば、上向き斜線を含むパターンによって表される）、高級スタイル６３４ｃ（例えば、下向き斜線を含むパターンによって表される）、及びヴィンテージスタイル６３４ｄ（例えば、垂直線を含むパターンによって表される））を使用してキャプチャされたメディアの表現とを含む。いくつかの実施形態では、メディアギャラリーユーザインタフェースに含まれるメディアの表現によって表されるメディアは、異なるタイプのメディア（例えば、静止写真メディア、ポートレートメディア、ビデオメディア、パノラマメディア、スローモーションメディアなど）である。いくつかの実施形態では、メディアギャラリーユーザインタフェースに含まれるメディアの表現によって表されるメディアは、異なるメディア処理スタイルが選択されている間、及び／又はコンピュータシステム６００が異なるキャプチャモードで動作するように構成されている間にキャプチャされた。図６Ｕでは、コンピュータシステム６００は、バックコントロール６８６上の入力６５０ｕを検出する。

【０１９４】

図６Ｖに示すように、タップ入力６５０ｕを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、（例えば、図６Ｕの）メディアギャラリーユーザインタフェースを表示することを中止し、図６Ｒのカメラユーザインタフェースを再表示し、図６Ｒのライブプレビュー６３０は、高級スタイル６３４ｃを使用して表示される。図６Ｖでは、コンピュータシステム６００は、生画像キャプチャインジケータ６０２ｅ上のタップ入力６５０ｖを検出する。図６Ｗに示すように、タップ入力６５０ｖを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂを表示することを中止し、ライブプレビュー６３０の一部にメディア処理スタイルを適用することを中止する。図６Ｗに示すように、タップ入力６５０ｖを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、生画像キャプチャインジケータ６０２ｅを、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂが以前に表示されていたロケーションまで左にスライドさせる。図６Ｗでは、タップ入力６５０ｖを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、非生画像メディアフォーマットでメディアを記憶及び／又はキャプチャするように構成されている状態から生画像フォーマットに遷移し、生画像キャプチャコントロール６０２ｅをアクティブであるとして表示する。いくつかの実施形態では（上述したように）、コンピュータシステム６００は、選択されたメディア処理スタイルを生画像フォーマットで記憶さ

れたメディアに適用しない。したがって、いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００は、キャプチャされたメディアにメディア処理スタイルを適用するようにも構成されている間、生画像フォーマットでメディアを記憶及び／又はキャプチャするように構成することができない。図６Ｗでは、コンピュータシステム６００は、カメラユーザインタフェース上のロケーション（例えば、１つ以上のカメラモードアフォーダンス６２０の上及び／又は下）で上向きスワイプ入力６５０ｗを検出する。

【０１９５】

図６Ｘに示すように、上向きスワイプ入力６５０ｗを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、図６Ｗのカメラモードコントロール６２０をカメラ設定コントロール６８８に置き換える。カメラ設定コントロール６８８は、選択されたときにコンピュータシステム６００にフラッシュモードを調整する（例えば、フラッシュモードをオン及び／又はオフにする）ための１つ以上のオプションを表示させるフラッシュ設定コントロール６６８ａと、メディア処理スタイルコントロール６８８ｂと、選択されたときにコンピュータシステム６００に露出補正値を調整する１つ以上のオプション（例えば、スライダ）を表示させる露出補正コントロール６８８ｆと、選択されたときにコンピュータシステム６００にタイマの持続時間を調整するための１つ以上のオプションを表示させるタイマコントロール６８８ｇと、選択されたときにコンピュータシステム６００にメディアに適用されるフィルタを調整するための１つ以上のオプションを表示させるフィルタコントロール６８８ｈと、選択されたときにコンピュータシステム６００に絞り値を調整するための１つ以上のオプションを表示させる絞り値コントロール６８８ｉとを含む。特に、図６Ｘに表示されるカメラ設定コントロールは、コンピュータシステム６００がポートレートモードで動作している間に利用可能なカメラ設定の一部を反映する（例えば、図６Ｗにおいて「ポートレート」が太字で示されるように）。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００が異なるカメラモードで動作している間に上方向スワイプ入力６５０ｗを検出したことに応じて、１つ以上の他のカメラ設定コントロール及び／又は１つ以上の同じカメラ設定コントロールが表示される。図６Ｘでは、コンピュータシステム６００は、メディア処理スタイルコントロール６８８ｂ上のタップ入力６５０ｘ１を検出する。

【０１９６】

図６Ｙに示すように、タップ入力６５０×１を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、生画像キャプチャコントロール６０２ｅを非アクティブであるとして表示し（及び／又はコンピュータシステムは非生画像メディアをキャプチャするように構成され、生画像メディアをキャプチャするように構成されない）、図６Ｌのカメラユーザインタフェースを再適用及び再表示し、（例えば、ライブプレビュー６３０の１つ以上の他の部分が他のメディア処理スタイルで表示されると共に）図６Ｒのライブプレビュー６３０の一部が高級スタイル６３４ｃを使用して表示され、高級スタイルコントロール６２６ｃが表示される。いくつかの実施形態では、タップ入力６５０×１を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、図６Ｒのカメラユーザインタフェースを再表示し、図６Ｒのライブプレビュー６３０は、高級スタイル６３４ｃを使用して表示される。いくつかの実施形態では、図６Ｘの生画像キャプチャコントロール６０２ｅ上のタップ入力６５０×２を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、図６Ｌのカメラユーザインタフェースを再表示するか、又は図６Ｒのカメラユーザインタフェースを再表示する。いくつかの実施形態では、図６Ｘの生画像キャプチャコントロール６０２ｅ上でタップ入力６５０×２を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、ライブプレビュー６３０の一部にメディア処理スタイルを適用しない（例えば、メディア処理スタイルを適用せずに図６Ｘのライブプレビュー６３０の表示を継続する）一方で、生画像キャプチャコントロール６０２ｅを非アクティブである（及び／又はコンピュータシステムが非生画像メディアをキャプチャするように構成され、生画像メディアをキャプチャするように構成されない）ものとして表示する。

【０１９７】

図７Ａ～図７Ｘは、いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメデ

ィア処理スタイルを編集するための例示的なユーザインタフェースを示す。これらの図におけるユーザインタフェースは、図９及び図１０Ａ～１０Ｂにおけるプロセスを含む、後述するプロセスを説明するために使用される。

【０１９８】

図７Ａは、（例えば、図６Ｃに関連して上述したような１つ以上の技術を用いて）カメラユーザインタフェースを表示するコンピュータシステム６００を示す。特に、コンピュータシステム６００は、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂをアクティブ状態で表示しており、中間セクションは標準スタイル６３４ａを使用し、右セクション及び左セクションはメディア処理スタイルを使用せずに（例えば、図６Ｃに関連して上述した１つ以上の技術を使用して）表示している。更に、コンピュータシステム６００は、（例えば、図６Ｃに関連して上述したような１つ以上の技術を使用して）視覚的要素６６０ｂ、選択されている標準ページングドット６３８ａを有するページングドット６３８、並びにコントロール６２８、トーンパラメータコントロール６２６ａ１、及び暖かさパラメータコントロール６２６ａ２を含む標準スタイルコントロール６２６ａを有する右セクションを表示している。図７Ａに示すように、コンピュータシステム６００はまた、（例えば、図６Ｃに関連して上述した１つ以上の技術を使用して）トーンパラメータ識別子６２６ａ１ａ、現在のトーン値６２６ａ１ｂ、及びトーン値範囲インジケータ６２６ａ１ｃを含むトーンパラメータコントロール６２６ａ１、並びに暖かさパラメータ識別子６２６ａ２ａ、現在の暖かさ値６２６ａ２ｂ、及び暖かさ値範囲インジケータ６２６ａ２ｃを含む暖かさパラメータコントロール６２６ａ２を表示している。図７Ａでは、コンピュータシステム６００は、トーンパラメータコントロール６２６ａ１上の移動入力７５０ａの一部を検出する。

【０１９９】

図７Ｂに示されるように、図７Ａにおける移動入力７５０ａの部分を検出したことに応じて（例えば、移動入力７５０ａを検出し続けている間）、コンピュータシステム６００は、トーンパラメータコントロール６２６ａ１を拡張し、暖かさパラメータコントロール６２６ａ２を表示することを中止する。特に、図７Ｂでは、コンピュータシステム６００は、トーンパラメータコントロール６２６ａ１及び／又はトーン値範囲インジケータ６２６ａ１ｃを（例えば、図７Ｂにおいてトーンパラメータコントロール６２６ａ１が表示されたポジションを横切って及び／又はラインに沿って）一直線に拡張する。トーンパラメータコントロール６２６ａ１を拡張するとき、コンピュータシステム６００は、図７Ｂのトーン値範囲インジケータ６２６ａ１ｃの目盛りが図７Ａのトーン値範囲インジケータ６２６ａ１ｃの目盛りよりも大きく、更に離れるように、トーン値範囲インジケータ６２６ａ１ｃのサイズを増加させる。更に、図７Ｂの階調値範囲インジケータ６２６ａ１ｃの目盛りは、図７Ａの階調値範囲インジケータ６２６ａ１ｃのチェックマークよりも多くの値を表す（例えば、図７Ｂの階調値範囲インジケータ６２６ａ１ｃは、図７Ａの階調値範囲インジケータ６２６ａ１ｃよりも多くの目盛りを有する）。言い換えれば、図７Ａにおける移動入力７５０ａの部分を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、トーンパラメータコントロール６２６ａ１及び／又はトーン値範囲インジケータ６２６ａ１ｃにズームインする（これは、いくつかの実施形態では、ユーザがトーンパラメータコントロール６２６ａ１の値を変更することをより容易にする）。図７Ｂに示すように、図７Ａにおける移動入力７５０ａの部分を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、図７Ａの現在のトーン値６２６ａ１ｂが表示されたディスプレイ上のポジションとは異なるディスプレイ上のポジションに、図７Ｂの現在のトーン値６２６ａ１ｂ（例えば、「０」）を表示する。コンピュータシステム６００は、図７Ｂの現在のトーン値６２６ａ１ｂを移動させているが、コンピュータシステム６００は、（例えば、図７Ａの現在のトーン値６２６ａ１ｂが表示されていたように）トーン値範囲インジケータ６２６ａ１ｃの中央ポジションに図７Ｂの現在のトーン値６２６ａ１ｂを表示し続ける。更に、図７Ａで移動入力７５０ａの部分を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、トーンパラメータ識別子６２６ａ１ａをコントロール領域６０６の右側に移動させる。図７

Ｂでは、コンピュータシステム６００は、（例えば、移動７５０ａを検出し続けている間）トーン値範囲インジケータ６２６ａ１ｃ上の移動入力７５０ａの別の部分を検出する。コンピュータシステム６００は、左方向の移動入力７５０の部分を検出する。いくつかの実施形態では、図７Ａで検出された移動入力７５０ａの部分はタップ入力であり、図７Ｂで検出された移動入力７５０ａの部分は移動入力である（例えば、いくつかの実施形態では、ユーザは、タップしてコントロールを拡張し、次いで、コントロールのパラメータの現在値を調整するための入力を提供することができる）。いくつかの実施形態では、図７Ａで検出された移動入力７５０ａの部分及び図７Ｂで検出された移動入力７５０ａの部分は、独立して検出される別個の入力である。いくつかの実施形態では、図７Ａで検出された移動入力７５０ａ（例えば、タップ入力）の部分が受信されたことに応じて、コンピュータシステム６００は、図７Ａで検出された移動入力７５０ａの部分が検出され続けるかどうかにかかわらず、トーンパラメータコントロール６２６ａ１を拡張する。いくつかの実施形態では、タップ入力である移動入力７５０ａの部分を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、トーンパラメータコントロール６２６ａ１を拡張し、閾値期間（例えば、５、２０、３０、４０、７５秒）内に、拡張されたトーンパラメータコントロール６２６ａ１上及び／又はカメラユーザインタフェース上で追加の入力が検出されない場合、暖かさパラメータコントロール６２６ｂ１を再表示する。

【０２００】

図７Ｃに示すように、（例えば、左方向に移動している）図７Ｂにおける移動入力７５０ａの部分を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、トーン値範囲インジケータ６２６ａ１ｃの目盛りを左に移動させ（例えば、図７Ｂにおいて検出された移動入力７５０ａの大きさに基づいて）、現在のトーン値６２６ａ１ｂを「０」（例えば、図７Ｂ）から「１００」（例えば、図７Ｃ）に更新する。（例えば、左方向に移動している）図７Ｂで検出された移動入力７５０ａの部分の移動特性（例えば、速さ、加速度、及び／又は速度）に基づいて現在のトーン値６２６ａ１ｂを「０」（例えば、図７Ｂ）から「１００」（例えば、図７Ｃ）に更新する間に、コンピュータシステム６００は、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの外観を更新する。図７Ｃでは、コンピュータシステム６００は、図７Ｂにおいて検出された移動入力７５０ａの部分の移動特性に基づいて、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの周囲の線のサイズを時計回り方向に増加させることによって、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの外観を更新する。注目すべきことに、現在値（例えば、「１００」）は、トーンパラメータを設定することができる最大値であるが、コンピュータシステム６００の線は、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの周囲を完全には囲まない。線は、トーンパラメータが最大値に設定されている間にラインがメディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの周囲を時計回り方向に（例えば、正の値を示すために）移動したことを示すために、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの周囲を完全には囲んでいない（例えば、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの周囲の上部付近に間隙を有して表示される）。いくつかの実施形態では、トーンパラメータの現在値がトーンパラメータの最小値（例えば、「－１００」）に設定されているとき、コンピュータシステム６００は、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの上部の他方の側に間隙を表示して（例えば、線の開始を示す垂直線が図７Ｃの線の左部分に接続され、間隙が垂直線と図７Ｃの線の右部分との間にある）、トーンパラメータの現在値がトーンパラメータの最小値に設定されている間に、線がメディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの周りを反時計回り方向に移動したことを示す（例えば、負の値を示す）。

【０２０１】

現在のトーン値６２６ａ１ｂ及びメディア処理スタイルインジケータ６０２ｂを更新することに加えて、コンピュータシステム６００は、標準スタイル識別子６３６ａをカスタム標準スタイル識別子６３６ａａで置き換え、ページングドット６３８内の標準ページングドット６３８ａの左側にカスタム標準ページングドット６３８ａａを追加する。言い換えれば、図７Ｃでは、コンピュータシステム６００は、現在のトーン値６２６ａ１ｂをデ

フォルト値（「０」）から修正値（「１００」）に更新することに応じて、標準スタイル６３４ａのカスタムバージョンを利用可能なスタイルのセットに追加する。図７Ｃに示すように、標準スタイル識別子６３６ａａは、図７Ｃにおける現在のトーン値６２６ａ１ｂが標準スタイル６３４ａのデフォルトトーン値（図７Ｂでは「０」）よりも大きいので、「リッチなコントラスト」という単語を含む。したがって、コンピュータシステム６００は、カスタムメディア処理スタイルのパラメータが、メディア処理スタイルのデフォルトパラメータとどのように異なるかに基づいて、カスタムメディア処理スタイルの名前を決定することができる。したがって、図７Ｃでは、コンピュータシステム６００は、標準スタイル６３４ａのトーンパラメータのデフォルト値を更新せず（例えば、図７Ｃに示すように）、代わりに、更新値を有する標準スタイル６３４ａの修正バージョンを作成する。したがって、いくつかの実施形態では、ユーザは、後で標準スタイル６３４ａの修正バージョン（例えば、カスタム標準スタイル６３４ａａ）にアクセスすることができる。

【０２０２】

図７Ｃに示されるように、図７Ｂにおける移動入力７５０ａの部分を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、ライブプレビュー６３０の中間セクションを更新し、その結果、中間セクションは、図７Ｂの標準スタイル６３４ａを使用する代わりに、図７Ｃのカスタム標準スタイル６３４ａａを使用して表示される。コンピュータシステム６００は、図７Ｃのカスタム標準スタイル６３４ａａを、標準スタイル６３４ａのトーン（例えば、「０」）よりも増加した量のトーン（例えば、「１００」）で表示して、標準メディア処理スタイルのトーンパラメータの値を変化を反映していることを理解されたい。例示のみを目的として、カスタム標準スタイル６３４ａａ（例えば、図７Ｃ）は、カスタム標準スタイル６３４ａａが標準スタイル６３４ａの修正バージョンであることを示すために、標準スタイル６３４ａ（例えば、図７Ｂ）と同じパターン（例えば、水平線）で示されている。しかしながら、カスタム標準スタイル６３４ａａの線は、カスタム標準スタイル６３４ａａが標準スタイル６３４ａと異なることを示すために、図７Ｂの標準スタイル６３４ａの線のように実線ではなく点線で示されている。図７Ｃでは、コンピュータシステム６００は、図７Ｃにおいて移動入力７５０ａを依然として検出しているので、コンピュータシステム６００は、トーンパラメータコントロール６２６ａ１の拡張バージョンを表示し続ける。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００は、コンピュータシステム６００が図７Ｂにおいて移動入力７５０ａを検出し続けるかどうかにかかわらず、トーンパラメータコントロール６２６ａ１の拡張バージョンを表示し続ける。図７Ｃでは、コンピュータシステム６００は、移動入力７５０ａの終了（例えば、リフトオフ）を検出する。

【０２０３】

図７Ｄに示すように、移動入力７５０ａの終了を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、トーンパラメータコントロール６２６ａ１を縮小し（例えば、サイズを縮小し）、暖かさパラメータコントロール６２６ａ２を再表示する。図７Ｄに示すように、トーンパラメータコントロール６２６ａ１及び暖かさパラメータコントロール６２６ａ２は、図７Ｂで表示されたのと同じポジション及び同じサイズで表示される。図７Ｄでは、コンピュータシステム６００は、移動入力７５０ａが検出される前に表示されていた暖かさパラメータコントロール６２６ａ２（例えば、図７Ｂの暖かさパラメータコントロール６２６ａ２）と同じバージョンを表示する。したがって、（例えば、図７Ｂと図７Ｄとを比較すると）暖かさパラメータ識別子６２６ａ２ａ、現在の暖かさ値６２６ａ２ｂ、及び暖かさ値範囲インジケータ６２６ａ２ｃの表示は変化していない。しかしながら、トーンパラメータコントロール６２６ａ１は、移動入力７５０ａを検出したことに応じて更新されたため、コンピュータシステム６００は、トーンパラメータコントロール６２６ａ１の更新バージョンを表示し、図７Ｄの現在のトーン値６２６ａ１ｂは、図７Ｂの現在のトーン値６２６ａ１ｂとは異なり、図７Ｄのトーン値範囲インジケータ６２６ａ１ｃは、図７Ｂのトーン値範囲インジケータ６２６ａ１ｃとは異なる。特に、図７Ｄでは、トーン値範囲インジケータ６２６ａ１ｃは、現在のトーン値６２６ａ１ｂ（例えば、「１００」

）がトーン値範囲インジケータ６２６ａ１ｃのスケールに関連するため、現在のトーン値６０ａ１ｂ（例えば、「１００」）を表すセットの拡大目盛り（例えば、５）を含む（例えば、中央目盛りの右側の全ての目盛りは、「１００」が、トーン値範囲インジケーション６２６ａ１ｃのスケール上の０より上の範囲（例えば、０～１００）の１００％を占める値であることを示すように拡大され、完全に埋められる）。図７Ｂに戻ると、トーン値範囲インジケータ６２６ａ１ｃは、図７Ｂの現在のトーン値６２６ａ１ｂが「０」であり、トーン値範囲インジケーション６２６ａ１ｃのスケール上で０より下又は上の任意の範囲を占有する値ではなかったため、拡大された及び／又は充填された目盛りを含まなかった。図７Ｄに戻ると、トーンパラメータコントロール６２６ａ１及び暖かさパラメータコントロール６２６ａ２は、（例えば、表示されたままであるカスタム標準スタイル識別子６３６ａａによって示されるような）カスタム標準スタイル６３４ａａの個別のパラメータの現在値（例えば、６２６ａ１ｂ、６２６ａ２ｂ）を表すことを理解されたい。したがって、メディア処理スタイルについての１つ以上のコントロールを使用して、メディア処理スタイルの１つ以上のパラメータを調整することもできる。

【０２０４】

図７Ｄに示すように、移動入力７５０ａの終了を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００はリセットコントロール７２２を表示する。ここで、コンピュータシステムは、メディア処理スタイルのパラメータの値がメディア処理スタイルのデフォルト値ではないので（例えば、現在のトーン値６２６ａ１ｂが標準スタイル６３４ａのデフォルト値「０」から「１００」に変更されているので）、リセットコントロール７２２を表示する。図７Ｄでは、コンピュータシステム６００は、暖かさパラメータコントロール６２６ａ２上の移動入力７５０ｄの一部を検出する。

【０２０５】

図７Ｅに示すように、図７Ｄにおける移動入力７５０ｄの部分を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、トーンパラメータコントロール６２６ａ１を表示することを中止し、（例えば、図７Ｂ～図７Ｃのトーンパラメータコントロール６２６ａ１の拡張に関連して上述した１つ以上の技術を使用して）暖かさパラメータコントロール６２６ａ２を拡張する。特に図７Ｅでは、コンピュータシステム６００は、暖かさパラメータコントロール６２６ａ２及び／又は暖かさ値範囲インジケータ６２６ａ２ｃを一直線に拡張する。暖かさパラメータコントロール６２６ａ２を拡張するとき、コンピュータシステム６００は、図７Ｅの暖かさ値範囲インジケータ６２６ａ２ｃの目盛りが、図７Ａの暖かさ値範囲インジケータ６２６ａ２ｃの目盛りより大きく、更に離れるように、暖かさ値範囲インジケータ６２６ａ２ｃのサイズを増加させる。更に、図７Ｅの暖かさ値範囲インジケータ６２６ａ２ｃの目盛りは、図７Ａの暖かさ値範囲インジケータ６２６ａ２ｃの目盛りよりも多くの値を表す（例えば、図７Ｅの暖かさ値範囲インジケータ６２６ａ２ｃは、図７Ａの暖かさ値範囲インジケータ６２６ａ２ｃよりも多くの目盛りを有する）。言い換えれば、図７Ｄにおける移動入力７５０ｄの部分を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、暖かさパラメータコントロール６２６ａ２及び／又は暖かさ値範囲インジケータ６２６ａ２ｃにズームインする（これは、いくつかの実施形態では、ユーザが暖かさパラメータコントロール６２６ａ２の値を変更することをより容易にする）。図７Ｅに示すように、図７Ｄでの移動入力７５０ｄを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、図７Ａの現在の暖かさ値６２６ａ２ｂが表示されたディスプレイ上のポジションとは異なるディスプレイ上のポジションに、図７Ｅの現在の暖かさ値６２６ａ２ｂ（例えば、「０」）を表示する。コンピュータシステム６００は、図７Ｅの現在の暖かさ値６２６ａ２ｂを移動させているが、コンピュータシステム６００は、（例えば、図７Ａの現在の暖かさ値６２６ａ２ｂが表示されていたように）暖かさ値範囲インジケータ６２６ａ２ｃの中央ポジションに図７Ｅの現在の暖かさ値６２６ａ２ｂを表示し続ける。更に、移動入力７５０ｄを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、暖かさパラメータ識別子６２６ａ２ａをコンピュータシステム６００の右側に移動させる。図７Ｅでは、コンピュータシステム６００は、（例えば、移動７５０ｄを検出し続けている間

）暖かさ値範囲インジケータ６２６ａ２ｃ上の右方向の移動入力７５０ｄの別の部分を検出する。

【０２０６】

図７Ｆに示すように、図７Ｅにおける移動入力７５０ｄの部分（例えば、右方向に移動している）を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、（例えば、図７Ｅにおいて検出された移動入力７５０ｄの大きさに基づいて）暖かさ値範囲インジケータ６２６ａ２ｃの目盛りを右に移動させ、現在の暖かさ値６２６ａ２ｂを「０」（例えば、図７Ｅ）から「－７５」（例えば、図７Ｆ）に更新する。図７Ｆに示すように、図７Ｅにおいて移動入力７５０ｄの部分を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの色を変更することによって（例えば、図６Ｌに関連して上述した１つ以上の技術を使用して）、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの外観を更新する。図７Ｆでは、コンピュータシステム６００は、図７Ｅにおける移動入力７５０ｄの部分の移動に基づいて、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの色の薄灰色の量を増加させる。ここで、コンピュータシステム６００は、暖かさコントロールの現在値が減少しているので、（例えば、図６Ｌに関連して上述したような濃灰色の量を増加させることとは対照的に）薄灰色の量を増加させる。図７Ｆに示すように、コンピュータシステム６００は、カスタム標準スタイル識別子６３６ａａと、カスタム標準スタイル６３４ａａを使用して表示される中間セクションとを表示し続ける。図７Ｆでは、コンピュータシステム６００は、カスタム標準スタイル識別子６３６ａａを表示し続ける。しかしながら、図７Ｆでは、コンピュータシステム６００は、カスタム標準スタイル識別子６３６ａａを更新して、「リッチなコントラスト」の代わりに「リッチなコントラスト冷たい」という単語を含める。ここで、「冷たい」がカスタム標準スタイル識別子６３６ａａに追加されるのは、図７Ｅにおいて移動入力７５０ｄの部分を検出したことに応じて暖かさパラメータの現在値が減少したこと、及び／又は暖かさパラメータの現在値（例えば、「－７５」）が標準スタイル６３４ａ（例えば、カスタム標準スタイル６３４ａａが作成された）の暖かさパラメータのデフォルト値未満であることによる。図７Ｆでは、コンピュータシステム６００は、利用可能なスタイルのセットに新しいカスタム標準メディア処理スタイル（例えば、図７Ｅに示されるカスタム標準スタイル６３６ａａとは異なるカスタム標準メディア処理スタイル）を追加する代わりに、カスタム標準スタイル識別子６３６ａａのパラメータを編集しているため、コンピュータシステム６００は、カスタム標準スタイル識別子６３４ａａを表示し続ける。したがって、図７Ｆでは、現在の暖かさ値６２６ａ２ｂが標準スタイル６３４ａ（例えば、図６Ｂに示す）のデフォルト値から変更されているが、（例えば、ページングドット６３８によって示されるような）利用可能なスタイルのセットの数は同じままである。カスタム標準スタイル６３４ａａを使用して中間セクションを表示するとき、コンピュータシステム６００は、カスタム標準メディア処理スタイルに関する暖かさの変化及び／又は暖かさパラメータの値の変化を反映するように中間セクションを更新する。例示のみを目的として、カスタム標準スタイル６３４ａａ（例えば、図７Ｆ）は、カスタム標準スタイル６３４ａａが標準スタイル６３４ａの修正バージョンであることを示すために、標準スタイル６３４ａ（例えば、図７Ｂ）と同じパターン（例えば、水平線）で示されている。しかしながら、図７Ｆのカスタム標準スタイル６３４ａａの線（例えば、破線）は、図７Ｂの標準スタイル６３４ａの線（例えば、実線）及び図７Ｅのカスタム標準スタイル６３４ａａの線（例えば、点線）とは異なり、図７Ｆのカスタム標準スタイル６３４ａａが図７Ｂの標準スタイル６３４ａ及び図７Ｅのカスタム標準スタイル６３４ａａと異なることを示す。いくつかの実施形態では、図７Ｅにおける移動入力７５０ｄの部分を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、図７Ｅのカスタム標準スタイル６３４ａａを更新せず、追加のカスタム標準メディア処理スタイルを追加する。いくつかの実施形態では、追加のカスタム標準メディア処理スタイルを表示するとき、コンピュータシステム６００は、カスタム標準ページングドット６３８ａａの左及び／又は右に追加のカスタム標準メディア処理スタイルのページングドットを表示し、カスタム標準スタイル識別子６３６ａａを追加のカスタム標準メデ

ィア処理スタイルのスタイル識別子で置き換える。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００は、追加のカスタム標準メディア処理スタイルを、標準メディア処理スタイルのうちの１つ以上に隣接するポジションで利用可能なスタイルのセットに追加し、及び／又は追加のカスタム標準メディア処理スタイルを他の標準メディア処理スタイルとグループ化する。図７Ｆでは、コンピュータシステム６００は、暖かさ値範囲インジケータ６２６ａ２ｃ上の移動入力７５０ｄの終了を検出する。

【０２０７】

図７Ｇに示すように、移動入力７５０ｄの終了を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、トーンパラメータコントロール６２６ａ１を再表示し、暖かさパラメータコントロール６２６ａ２を縮小する（例えば、図７Ｄに関連して上述した１つ以上の技術を使用して）。暖かさパラメータコントロール６２６ａ２は、移動入力７５０ｄを検出したことに応じて更新されたため、コンピュータシステム６００は、暖かさパラメータコントロール６２６ａ２の更新バージョンを表示し、図７Ｇの現在の暖かさ値６２６ａ２ｂは、図７Ｄの現在の暖かさ値６２６ａ２ｂとは異なり、図７Ｇの暖かさ値範囲インジケータ６２６ａ２ｃは、図７Ｄの暖かさ値範囲インジケータ６２６ａ２ｃとは異なる。特に、図７Ｇでは、暖かさ値範囲インジケータ６２６ａ２ｃは、現在の暖かさ値６２６ａ２ｂ（例えば、「－７５」）が暖かさ値範囲インジケータ６２６ａ２ｃのスケールに関連するため、現在の暖かさ値６２６ａ２ｂ（例えば、「－７５」）を表す１セットの拡大目盛り（例えば、４）を含む（例えば、中央目盛りの左側の目盛りの７５％（例えば、現在の暖かさ値６２６ａ２ｂが負の値であるため）が、「－７５」が暖かさ値範囲インジケーション６２６ａ２ｃのスケール上の０より下の範囲（例えば、－１００～０）の７５％を占める値であることを示すために拡大されて埋められる）。いくつかの実施形態では、図７Ｇのシャッターコントロール６１０上の入力（例えば、タップジェスチャ）を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、メディアをキャプチャし、（例えば、メディアの表現を表示するときに）図７Ｇのカスタム標準スタイル６３４ａａ（標準スタイル６３４ａではない）をメディアに適用する。図７Ｇでは、コンピュータシステム６００は、暖かさパラメータコントロール６２６ａ２上の移動入力７５０ｇの一部を検出する。

【０２０８】

図７Ｈに示されるように、図７Ｇにおける移動入力７５０ｇの部分を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、（例えば、図７Ｄのトーンパラメータコントロール６２６ａ１の拡張に関連して上述したような１つ以上の技術を用いて）トーンパラメータコントロール６２６ａ１を表示することを中止し、暖かさパラメータコントロール６２６ａ２を拡張する。図７Ｈでは、コンピュータシステム６００は、暖かさパラメータコントロール６２６ａ２上の左方向の移動入力７５０ｇの別の部分を検出する。

【０２０９】

図７Ｉに示すように、図７Ｈにおいて移動入力７５０ｇの部分（例えば、左方向に移動している）を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、（例えば、図７Ｈにおいて検出された移動入力７５０ｇの部分の大きさに基づいて）暖かさ値範囲インジケータ６２６ａ２ｃの目盛りを左に移動させ、現在の暖かさ値６２６ａ２ｂを「－７５」（例えば、図７Ｈ）から「０」（例えば、図７Ｉ）に更新する。図７Ｉに示すように、コンピュータシステム６００は、コンピュータシステム６００が図７Ｄのカスタム標準スタイル６３４ａａ、カスタム標準スタイル識別子６３６ａａ、及びメディア処理スタイルインジケータ６０２ｂ（例えば、「図７Ｄの点線」）を使用して中間セクションを表示するのと同じ方法で、図７Ｉのカスタム標準スタイル６３４ａａ、カスタム標準スタイル識別子６３６ａａ、及びメディア処理スタイルインジケータ６０２ｂ（例えば、「図７Ｉの点線」）を使用して中間セクションを表示する。図７Ｄ及び図７Ｉでは、コンピュータシステム６００は、図７Ｉの現在の暖かさ値６２６ａ２ｂが図７Ｄの現在の暖かさ値６２６ａ２ｂと同じ値であり、図７Ｉにおける現在のトーン値６２６ａ２ｂ（例えば、図７Ｊに示されるような）が図７Ｄの現在のトーン値６２６ａ２ｂと同じであるため、中間セクション、カスタム標準スタイル識別子６３６ａａ、及びメディア処理スタイルインジケータ６０

２ｂを同じように表示する。図７Ｉでは、コンピュータシステム６００は、暖かさ値範囲インジケータ６２６ａ２ｃ上の移動入力７５０ｇの終了を検出する。

【０２１０】

図７Ｉに示すように、移動入力７５０ｇの終了を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、トーンパラメータコントロール６２６ａ１を再表示し、暖かさパラメータコントロール６２６ａ２を縮小する（例えば、図７Ｄ及び７Ｉに関連して上述した１つ以上の技術を使用して）。いくつかの実施形態では、図７Ｉにおけるシャッターコントロール６１０上の入力（例えば、タップジェスチャ）を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、メディアをキャプチャし、（例えば、メディアの表現を表示するときに）図７Ｉのカスタム標準スタイル６３４ａａ（図７Ｈの標準スタイル６３４ａ及び／又はカスタム標準スタイル６３４ａａではない）をメディアに適用する。図７Ｊでは、コンピュータシステム６００は、ライブプレビュー６３０上の左方向への移動入力７５０ｊを検出する。

【０２１１】

図７Ｋに示すように、移動入力７５０ｊを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、（例えば、図６Ｅ～図６Ｉの移動入力６５０ｄの検出に関連して上述した１つ以上の技術を使用して）メディア処理スタイルの利用可能なセットを左に変換し、標準スタイル６３４ａを使用して中間セクションを表示し、カスタム標準スタイル６３４ａａを使用して右セクションを表示し、鮮やかなスタイル６３４ｂを使用して左セクションを表示する。特に、図７Ｋでは、コンピュータシステム６００は、標準スタイル６３４ａが、（例えば、コンピュータシステム６００が、図７Ｉにおいて使用して中間セクションを以前に表示した）利用可能なメディア処理スタイルのセット内のカスタム標準スタイル６３４ａａの後に配置されているため、標準スタイル６３４ａを使用して中間セクションを表示する。同様に、コンピュータシステム６００は、鮮やかなスタイル６３４ｂが利用可能なメディア処理スタイルのセットにおいて標準スタイル６３４ａの後に配置されるので、鮮やかなスタイル６３４ｂを使用して右セクションを表示する。したがって、図７Ｉ及び７Ｋでは、カスタムメディア処理スタイル上で入力を検出して、利用可能なメディア処理スタイルのセット内の他のメディア処理スタイルを使用してライブプレビュー６３０の一部を表示することができる。図７Ｋに示すように、移動入力７５０ｊを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、図７Ｊのカスタム標準スタイル識別子６３６ａａを標準スタイル識別子６３６ａａで置き換える。更に、移動入力７５０ｊを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、現在のトーン値６２６ｂ１ｂが標準スタイル６３４ａのデフォルト値（例えば、「０」）に設定され、現在のトーン暖かさ６２６ｂ２ｂが標準スタイル６３４ａのデフォルト値（例えば、「０」）に設定されるように（例えば、カスタム標準スタイル６３４ａａのそれぞれの現在値を表示することを中止するように）、標準スタイルコントロール６２６ａを更新する。図７Ｋでは、コンピュータシステム６００はまた、標準スタイル６３４ａの現在値（例えば、現在のトーン値６２６ｂ１ｂ及び現在の暖かさ値６２６ｂ２ｂが「０」である）が表示される（例えば、標準スタイル６３４ａのデフォルト値が表示される）ため、リセットコントロール７２２を表示することを中止する。いくつかの実施形態では、右方向の移動入力を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、カスタム標準スタイル６３４ａａを使用して中間セクションを再表示する。図７Ｋでは、コンピュータシステム６００は、トーン値範囲インジケータ６２６ａ１ｃ上の移動入力７５０ｋの一部を検出する。

【０２１２】

図７Ｌに示すように、（例えば、標準スタイル６３４ａが選択されている間、及び／又は標準スタイル６３４ａを使用して中間セクションが表示されている間に）図７Ｋにおいて移動入力７５０ｋの部分を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、（例えば、図７Ｂに関連して上述したような１つ以上の技術を使用して）トーンパラメータコントロール６２６ａ１を拡張し、暖かさパラメータコントロール６２６ａ２を表示することを中止する。図７Ｌでは、コンピュータシステム６００は、トーン値範囲インジケー

タ６２６ａ１ｃ上の左方向の移動入力７５０ｋの別の部分を検出する。

【０２１３】

図７Ｍに示すように、図７Ｌにおいて移動入力７５０ｋの部分を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、（例えば、図７Ｃに関連して上述した１つ以上の技術を使用して）（例えば、図７Ｌにおいて検出された移動入力７５０ｋの大きさに基づいて）トーン値範囲インジケータ６２６ａ１ｃの目盛りを左に移動させ、現在のトーン値６２６ａ１ｂを「０」（例えば、図７Ｌ）から「５０」（例えば、図７Ｍ）に更新する。現在のトーン値６２６ａ１ｂを更新することに加えて、コンピュータシステム６００は、標準スタイル識別子６３６ａをカスタム標準スタイル識別子６３６ａａで置き換え、カスタム標準ページングドット６３８ａａを選択されているものとして表示し、標準ページングドット６３８ａを選択されていないものとして表示する。特に、図７Ｍでは、コンピュータシステム６００は、カスタム標準スタイル６３４ａａのトーンパラメータの現在値を更新し、標準スタイル６３４ａのトーンパラメータの現在値を更新しない。したがって、図７Ｍでは、コンピュータシステム６００は、標準スタイル６３４ａがどのように定義されるかを変更しない（及び／又は標準スタイル６３４ａの現在値を変更する）。図７Ｍでは、図７Ｌにおける移動入力７５０ｋの部分を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、カスタム標準スタイル６３４ａａを使用して中間セクションを表示する。図７Ｃのカスタム標準スタイル６３４ａａは、（例えば、図７Ｍの現在のトーン値６２６ａ１ｂが、図７Ｊに示される現在のトーン値６２６ａ１ｂの以前の値よりも低いため）減少した量のトーンを有する。例示のみを目的として、図７Ｍのカスタム標準スタイル６３４ａａの線（例えば、十字）は、カスタム標準スタイル６３４ａａの１つ以上のパラメータが変化したことを示すために、図７Ｊのカスタム標準スタイル６３４ａａの線（例えば、点線）とは異なる。

【０２１４】

図７Ｍに示すように、図７Ｌにおける移動入力７５０ｋの部分を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、図７Ｍにおけるトーンパラメータの現在値（例えば、「５０」）に基づいて、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの外観を更新する。したがって、図６Ｌに関連して上述したようなもう１つの技術を使用して、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの周囲の線は、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの周囲の約半分になるように更新される。図７Ｍに示すように、カスタム標準スタイル識別子６３６ａａは、図７Ｄのカスタム標準スタイル識別子６３６ａａに関連して上述したのと同様の理由で、単語「リッチなコントラスト」を含む。図７Ｄと図７Ｍとを比較すると、コンピュータシステム６００は、図７Ｄのトーンパラメータの現在値が図７Ｍのトーンパラメータの現在値よりも高かったが、同じ単語（「リッチなコントラスト」）を有するカスタム標準スタイル識別子６３６ａａを表示する。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００は、（例えば、図７Ｄのトーンパラメータの現在値の現在値が図７Ｍのトーンパラメータの現在値より高い、及び／又は図７Ｄのトーンパラメータの現在値の現在値が、ある量（例えば、「７５」）を超えるトーンパラメータのデフォルト値より高いため）「リッチ」の代わりに単語「よりリッチ」を含む図７Ｍのカスタム標準スタイル識別子６３６ａａを表示する。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００は、トーンパラメータの現在値がデフォルト値未満であるとき、単語「ソフト」及び／又は「よりソフト」と共にカスタム標準スタイル識別子６３６ａａを表示する。図７Ｍでは、コンピュータシステム６００は、トーン値範囲インジケータ６２６ａ１ｃ上の移動入力７５０ｋの終了を検出する。

【０２１５】

図７Ｎに示すように、移動入力７５０ｋの終了を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、トーンパラメータコントロール６２６ａ１を縮小し、暖かさパラメータコントロール６２６ａ２を再表示する。ここで、トーンパラメータコントロール６２６ａ１及び暖かさパラメータコントロール６２６ａ２は、（例えば、移動入力７５０ｋを検出したことに応じて、カスタム標準スタイル６３４ａａが選択され、及び／又はカスタム

標準スタイル６３４ａａを使用して中間セクションが表示されたため）カスタム標準スタイル６３４ａａについてのトーンパラメータ及び暖かさパラメータの現在値を示す（例えば、現在のトーン値６２６ａ１ｂが「５０」であり、現在の暖かさ値６２６ａ２ｂが「０」である）。図７Ｎでは、コンピュータシステム６００は、トーン値範囲インジケータ６２６ａ１ｃ上の移動入力７５０ｎを検出する。

【０２１６】

図７Ｏに示すように、図７Ｎにおいて移動入力７５０ｎを検出したことに応じて（例えば、カスタム標準スタイル６３４ａａが選択されている間、及び／又はカスタム標準スタイル６３４ａａを使用して中間セクションが表示されている間）、コンピュータシステム６００は、（例えば、図７Ｂに関連して上述したような１つ以上の技術を使用して）トーンパラメータコントロール６２６ａ１を拡張し、暖かさパラメータコントロール６２６ａ２を表示することを中止する。図７Ｏでは、コンピュータシステム６００は、トーン値範囲インジケータ６２６ａ１ｃ上の右方向の移動入力７５０ｎの別の部分を検出する。

【０２１７】

図７Ｐに示すように、図７Ｏで移動入力７５０ｎの部分を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、（例えば、図７Ｃに関連して上述したような１つ以上の技術を使用して）（例えば、図７Ｏで検出された移動入力７５０ｎの大きさに基づいて）トーン値範囲インジケータ６２６ａ１ｃの目盛りを右に移動させ、現在のトーン値６２６ａ１ｂを「５０」（例えば、図７Ｏ）から「０」（例えば、図７Ｐ）に更新する。トーン値６２６ａ１ｂを更新することに加えて、コンピュータシステム６００は、利用可能なメディア処理スタイルのセットからカスタム標準スタイル６３４ａａを削除する。現在のトーン値６２６ａ１ｂ及び現在の暖かさ値６２６ａ２ｂの両方が標準メディア処理スタイルについてのそれぞれのデフォルト値に設定されていたので、コンピュータシステム６００は、利用可能なメディア処理スタイルのセットからカスタム標準スタイル６３４ａａを削除する。更に、カスタム標準スタイル６３４ａａが利用可能なメディア処理スタイルのセットから削除されているので、コンピュータシステム６００は、カスタム標準スタイル識別子６３６ａａを標準スタイル識別子６３６ａで置き換え、カスタム標準ページングドット６３８ａａをページングドット６３８から削除する。したがって、標準スタイル識別子６３６ａを表示している間、コンピュータシステム６００は、標準スタイル６３４ａを使用して中間セクションを表示する。したがって、コンピュータシステム６００は、個別のメディア処理スタイルのためのカスタムメディア処理が、メディア処理スタイルの利用可能なセット内のメディア処理スタイルのうちの１つ以上のためのデフォルト値にリセットされる（例えば、及び／又はもはや異なっていない）とき、カスタムメディア処理スタイルを削除することができる。いくつかの実施形態では、図７Ｏにおける移動入力７５０ｎの部分を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、カスタム標準スタイル６３４ａａのトーンパラメータを更新し、利用可能なメディア処理スタイルのセットからカスタム標準スタイル６３４ａａを削除しない。図７Ｐでは、コンピュータシステム６００は、トーン値範囲インジケータ６２６ａ１ｃ上の移動入力７５０ｎの終了を検出する。

【０２１８】

図７Ｑに示すように、移動入力７５０ｎの終了を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、（例えば、図７Ａ及び７Ｃに関連して上述した１つ以上の技術を使用して）トーンパラメータコントロール６２６ａ１を縮小し、暖かさパラメータコントロール６２６ａ２を再表示する。図７Ｑでは、コンピュータシステム６００は、ライブプレビュー６３０上の移動入力７５０ｑを検出する。

【０２１９】

図７Ｒに示すように、移動入力７５０ｑを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、（例えば、図６Ｅ～図６Ｉの移動入力６５０ｄの検出に関連して上述した１つ以上の技術を使用して）メディア処理スタイルの利用可能なセットを左に変換し、ヴィンテージスタイル６３４ｄを使用して中間セクションを表示し、高級スタイル６３４ｃを使用して左セクションを表示する。ヴィンテージスタイル６３４ｄが利用可能なメディア

処理スタイルのセット内の最後のメディア処理スタイル（例えば、右の最後）であるため、コンピュータシステム６００は、メディア処理スタイルを使用せずに右セクションを表示する。図７Ｒに示されるように、移動入力７５０ｑを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、図７Ｑの標準スタイル識別子６３６ａをヴィンテージスタイル識別子６３６ｄに置き換える。更に、移動入力７５０ｑを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、標準スタイルコントロール６２６ａをヴィンテージスタイルコントロール６２６ｄに置き換える。ヴィンテージスタイルコントロール６２６ｄは、トーンパラメータコントロール６２６ｄ１及び暖かさパラメータコントロール６２６ｄ２を含み、現在のトーン値６２６ｄ１ｂ（例えば、「１０」）及び現在の暖かさ値６２６ｄ２ｂ（例えば、「５０」）は、ヴィンテージスタイル６３４ｄの個別のパラメータのデフォルト値である（例えば、利用可能なメディア処理スタイルのセットにおける他のメディア処理スタイルのデフォルト値とは異なる）。図７Ｒでは、コンピュータシステム６００は、暖かさパラメータコントロール６２６ｄ２上のタップ入力７５０ｒを検出する。

【０２２０】

図７Ｓに示すように、タップ入力７５０ｒを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、（例えば、図７Ｂに関連して上述した１つ以上の同様の技術を使用して）暖かさパラメータコントロール６２６ｄ２を拡張し、トーンパラメータコントロール６２６ｄ１を表示することを中止する。図７Ｓにおいてコントロール６２８を表示している間、コンピュータシステム６００は、コントロール６２８上のタップ入力７５０ｓを検出する。図７Ｔに示すように、タップ入力７５０ｓを検出したことに応じて、コンピュータシステムは、（例えば、図７Ｄに関連して上述した１つ以上の技術を使用して）暖かさパラメータコントロール６２６ｄ２を縮小し、トーンパラメータコントロール６２６ｄ１を再表示する。図７Ｔでは、コンピュータシステム６００は、暖かさパラメータコントロール６２６ｄ２上の移動入力７５０ｔの一部を検出する。

【０２２１】

図７Ｕに示すように、図７Ｔにおいて移動入力７５０ｔの一部を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、（例えば、図７Ｂに関連して上述した１つ以上の同様の技術を使用して）暖かさパラメータコントロール６２６ｄ２を拡張し、トーンパラメータコントロール６２６ｄ１の表示を中止する。図７Ｕでは、コンピュータシステム６００は、暖かさ値範囲インジケータ６２６ｄ２ｃ上の左方向の移動入力７５０ｔの別の部分を検出する。

【０２２２】

図７Ｖに示すように、図７Ｕにおいて移動入力７５０ｔの部分を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、暖かさ値範囲インジケータ６２６ｄ２ｃの目盛りを左に移動させ、現在の暖かさ値６２６ｄ２ｂを「５０」（例えば、図７Ｕ）から「６２」（例えば、図７Ｖ）に更新する。現在のトーン値６２６ｄ１ｂを更新することに加えて、コンピュータシステム６００は、ヴィンテージスタイル識別子６３６ｄをカスタムヴィンテージスタイル識別子６３６ｄｄで置き換え、ページングドット６３８内のヴィンテージページングドット６３８ｄの左にカスタムヴィンテージページングドット６３８ｄｄを追加する。言い換えれば、図７Ｖにおいて、コンピュータシステム６００は、現在のトーン値６２６ｄ１ｂをデフォルト値（「５０」）から修正値（例えば、「６２」）に更新することに応じて、ヴィンテージスタイル６３４ｄのカスタムバージョンを利用可能なスタイルのセットに追加する。したがって、図７Ｖでは、コンピュータシステム６００は、（例えば、図７Ｘに示されるように）ヴィンテージスタイル６３４ｄのトーンパラメータのデフォルト値を更新せず、代わりに、更新値を有するヴィンテージスタイル６３４ｄの修正バージョンを作成する。したがって、いくつかの実施形態では、ユーザは、後でヴィンテージスタイル６３４ｄの修正バージョン（例えば、カスタムヴィンテージスタイル６３４ｄｄ）にアクセスすることができる。

【０２２３】

図７Ｖに示すように、図７Ｕで移動入力７５０ｔの部分を検出したことに応じて、コン

ピュータシステム６００は、ライブプレビュー６３０の中間セクションを更新し、図７Ｕのヴィンテージスタイル６３４ｄを使用する代わりに図７Ｖのカスタムヴィンテージスタイル６３４ｄｄを使用して中間セクションが表示されるようにする。コンピュータシステム６００は、ヴィンテージメディア処理スタイルの暖かさパラメータの値の変化を反映するために、ヴィンテージスタイル６３４ｄの暖かさ（例えば、「５０」）よりも増加した暖かさの量（例えば、６２）を有する図７Ｖのカスタムヴィンテージスタイル６３４ｄｄを表示することを理解されたい。例示のみを目的として、（例えば、図７Ｖにおける）カスタムヴィンテージスタイル６３４ｄｄは、カスタムヴィンテージスタイル６３４ｄｄがヴィンテージスタイル６３４ｄの修正バージョンであることを示すために、（例えば、図７Ｕにおける）ヴィンテージスタイル６３４ｄと同じパターン（例えば、垂直線）で示される。しかしながら、カスタムヴィンテージスタイル６３４ｄｄの線は、カスタムヴィンテージスタイル６３４ｄｄがヴィンテージスタイル６３４ｄと異なることを示すために、図７Ｕのヴィンテージスタイル６３４ｄの線のように実線ではなく点線で示されている。特に、図７Ｖでは、カスタムヴィンテージスタイル識別子６３６ｄｄ（例えば、入力が検出された場合には６３４ｄｄ）は、ヴィンテージスタイル識別子６３６ｄ（例えば、６３４ｄ）の左側に表示され、標準スタイル識別子６３６ａ（又は入力が検出された場合には６３４ａ）の左側には表示されない（例えば、ページングドット６３８によって示される）。これは、カスタムヴィンテージスタイル６３４ｄｄがヴィンテージスタイル６３４ｄの修正バージョンであり、標準スタイル６３４ａではないためである。したがって、いくつかの実施形態では、コンピュータシステム６００は、カスタムの個別のメディア処理スタイルを、個別のメディア処理スタイルの非カスタム（及び／又は修正されていない）バージョンと一緒にグループ化する。

【０２２４】

更に、コンピュータシステム６００が、ヴィンテージスタイル６３４ｄの暖かさ（例えば、「５０」）よりも増加した暖かさの量（例えば、６２）で図７Ｖのカスタムヴィンテージスタイル６３４ｄｄを表示する、及び／又は図７Ｖの暖かさパラメータの現在値がヴィンテージスタイル６３４ｄの暖かさパラメータのデフォルト値よりも大きいため、カスタムヴィンテージスタイル識別子６３６ｄｄは単語「暖かい」を含む。加えて、コンピュータシステム６００は、移動入力７５０ｔの部分の移動特性に基づいて（例えば、図６Ｌ及び図７Ｃに関連して上述した１つ以上の同様の技術を使用して）、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの色の濃い灰色の量を増加させることによって、メディア処理スタイルインジケータ６０２ｂの外観を更新する。図７Ｖでは、コンピュータシステム６００は、暖かさ値範囲インジケータ６２６ｄ２ｃ上の移動入力７５０ｔの終了を検出する。

【０２２５】

図７Ｗに示すように、移動入力７５０ｔの終了を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、（例えば、図７Ｇに関連して上述した１つ以上の技術を使用して）トーンパラメータコントロール６２６ｄ１を再表示し、暖かさパラメータコントロール６２６ｄ２を縮小する。移動入力７５０ｔの終了を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、リセットコントロール７２２も表示する。図７Ｗでは、コンピュータシステム６００は、リセットコントロール７２２上の入力７５０ｗを検出する。

【０２２６】

図７Ｗ１に示されるように、タップ入力７５０ｗを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、単語「ヴィンテージにリセット」を含むプロンプト７６８を表示する。ここで、プロンプト７６８は、現在表示されているスタイルが（例えば、入力を介して）リセットされ得る前に確認が提供される必要があることを示すために、単語「ヴィンテージにリセット」を含む。ここで、「ヴィンテージ」という単語は、ライブプレビュー６３０に適用されるメディア処理スタイル、及び／又はコンピュータシステム６００が確認入力を検出したことに応じて現在適用されているメディア処理スタイルが設定されるメディア処理スタイルを示す。図７Ｗ１では、コンピュータシステム６００は、リセットコントロール７２２上の入力７５０ｗ１を検出する。いくつかの実施形態では、コンピュー

タシステム６００は、リセットコントロール７２２の代わりにプロンプト７６８上のタップ入力７５０ｗ１を検出し、プロンプト７６８上のタップ入力７５０ｗ１を検出したことに応じて、リセットコントロール７２２上のタップ入力７５０ｗ１の検出に関して以下で説明する機能を実行する。

【０２２７】

図７Ｘに示されるように、図７Ｗにおけるタップ入力７５０ｗ又は図７Ｗ１におけるタップ入力７５０ｗ１を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、利用可能なメディア処理スタイルのセットからカスタムヴィンテージスタイル６３４ｄｄを削除する。更に、コンピュータシステム６００は、カスタムヴィンテージスタイル６３４ｄｄは利用可能なメディア処理スタイルのセットから削除されているため、カスタムヴィンテージスタイル識別子６３６ｄｄをヴィンテージスタイル識別子６３６ｄで置き換え、ページングドット６３８からカスタムヴィンテージページングドット６３８ｄｄを削除する。したがって、ヴィンテージスタイル識別子６３６ｄを表示している間、コンピュータシステム６００は、ヴィンテージスタイル６３４ｄを使用して中間セクションを表示する。したがって、コンピュータシステム６００は、個別のメディア処理スタイルのためのカスタムメディア処理が、メディア処理スタイルの利用可能なセット内のメディア処理スタイルのうちの１つ以上のためのデフォルト値にリセットされる（例えば、及び／又はもはや異なっていない）とき、カスタムメディア処理スタイルを削除することができる。いくつかの実施形態では、図７Ｗにおけるタップ入力７５０ｗ又は図７Ｗ１におけるタップ入力７５０ｗ１を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、カスタムヴィンテージメディア処理スタイルのパラメータをリセットし、利用可能なメディア処理スタイルのセットからカスタムヴィンテージメディア処理スタイルを削除しない。

【０２２８】

図７Ａ～図７Ｘに示すように、コンピュータシステム６００は、１つ以上のパラメータの１つ以上の現在値に基づく単語（及び／又は記号及び／又は数字）を使用してカスタムスタイル識別子（例えば、カスタム標準スタイル識別子６３４ａａ及び／又はカスタムヴィンテージスタイル識別子６３６ｄｄ）を表示する。いくつかの実施形態では、トーンパラメータの現在値が中央値及び／又はデフォルト値（例えば、「０」）（例えば、及び／又は中央値及び／又はデフォルト値を含む値の範囲）を上回るとき、カスタムスタイル識別子は、「リッチ」などの第１の単語を含むことができる。いくつかの実施形態では、トーンパラメータの現在値が中央値を下回るとき、カスタムスタイル識別子は、第１の単語とは異なる（例えば、第１の単語と反対の、及び／又は第１の単語の反対語である）「ソフト」などの第２の単語を含むことができる。いくつかの実施形態では、暖かさパラメータの現在値が中央値（例えば、「０」）を上回るとき、カスタムスタイル識別子は、単語「暖かい」などの第３の単語（例えば、第１の単語及び第２の単語とは異なる）を含むことができる。いくつかの実施形態では、暖かさパラメータの現在値が中央値（例えば、「０」）を下回るとき、カスタムスタイル識別子は、単語「冷たい」などの第４の単語（例えば、第１の単語、第２の単語、及び第３の単語とは異なる）を含むことができる。いくつかの実施形態では、第３の単語は、第４の単語の反対及び／又は反意語である。したがって、いくつかの実施形態では、カスタムスタイル識別子は、「リッチ－暖かい」、「リッチ－冷たい」、「ソフト－暖かい」、又は「ソフト－冷たい」などの複数のパラメータの現在値を示す単語の組み合わせであってもよい。いくつかの実施形態では、両方のパラメータの現在値が中央値に設定されるとき、カスタムスタイル識別子は、「標準」などの単語を含むことができる。いくつかの実施形態では、パラメータのうちの１つの現在値が中央値に設定され、別のパラメータの現在値が中央値に設定されないとき、カスタムスタイル識別子は、現在中央値に設定されていないパラメータを示す単語を含むが、現在中央値に設定されているパラメータを示す単語を含まず、例えば、トーンパラメータが現在中央値に設定されておらず、暖かさパラメータが中央値に設定されている場合には「リッチ」又は「ソフト」であり、暖かさパラメータが現在中央値に設定されておらず、トーンパラメータが中央値に設定されている場合には「暖かさ」又は「冷たい」である。いくつか

の実施形態では、カスタムスタイル識別子は、１つ以上の他のパラメータ（例えば、第３のパラメータ、第４のパラメータ、第５のパラメータなど）についての１つ以上の単語を含むことができる。したがって、メディア処理スタイルについての第３のパラメータ（又は第４のパラメータ若しくは第５のパラメータ）があるとき、カスタムスタイル識別子は、輝度パラメータについての「明るい」（例えば、中央値を上回る）又は「鈍い」（例えば、中央値を下回る）など、第３のパラメータが中央値を上回る／下回るかどうかに基づいて、（第１のパラメータ及び／又は第２のパラメータ（並びに第３のパラメータ及び／又は第４のパラメータ）についての単語と共に）第３のパラメータの現在値に基づく異なる単語を含むことができる。いくつかの実施形態では、カスタムスタイル識別子は、「８０」のデフォルトトーン値及び「０」のデフォルト暖かさ値を有する「鮮やかな」（例えば、図６Ｈの鮮やかなスタイル６３４ｂに関連して上述したように）（例えば、上述した「高級」及び／又は「ヴィンテージ」のパラメータの特定のデフォルト値と同じ）などの、トーンパラメータの特定の値及び暖かさパラメータの特定の値を有するメディア処理スタイルを識別する単語を含むことができる。いくつかの実施形態では、カスタムスタイル識別子は、パラメータの現在値が特定のメディア処理スタイルのデフォルト値より上／下であるかどうかに基づいて、パラメータ値の現在値が「０」より下であるときの「鮮やかな－冷たい」、暖かさパラメータの現在値が「０」より上であるときの「鮮やかな－暖かい」、トーンパラメータの現在値が「８０」より下であるときの「鮮やかな－ソフト」、トーンパラメータの現在値が「８０」より上であるときの「鮮やかな－リッチ」、又はそれらの組み合わせ（例えば、「鮮やかな－ソフト－リッチ」、「鮮やかな－ソフト－暖かい」、「鮮やかな－リッチ－暖かい」、又は「鮮やかな－リッチ－冷たい」）などの１つ以上の追加の単語を含むことができる。いくつかの実施形態では、他のメディア処理スタイルのカスタム識別子（例えば、図６Ｍの高級６３４ｃ及び／又は図７Ｕのヴィンテージ６３４ｄ）は、鮮やかなスタイル６３４ｂに関連して上述したものと同じパラダイムを使用することができる。更に、上記の特定のパラメータの現在値を説明するために使用される語は、単に例示的なものであり、１つ以上の他の語が、上記で論じられた語（例えば、「暖かい」、「冷たい」、「ソフト」、「リッチ」、「鈍い」、「明るい」、「標準」、「高級」、「鮮やか」、及び／又は「ヴィンテージ」）の代わりに使用され得る。

【０２２９】

図８Ａ～図８Ｃは、いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを選択するための例示的なユーザインタフェースを示す。これらの図におけるユーザインタフェースは、図９及び図１０Ａ～１０Ｂにおけるプロセスを含む、後述するプロセスを説明するために使用される。

【０２３０】

図８Ａは、設定８４４を含む設定ユーザインタフェースを表示するコンピュータシステム６００を示す。設定８４４は、メディア処理スタイル設定８４４ａを含む。図８Ａでは、コンピュータシステム６００は、メディア処理スタイル設定８４４ａ上のタップ入力８５０ａを検出する。図８Ｂに示されるように、タップ入力８５０ａを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、標準スタイル８７８ａの表現及び鮮やかなスタイル８７８ｂの表現を含むメディア処理スタイルユーザインタフェース８１０を表示する。標準スタイル８７８ａの表現はサンプル画像（例えば、ストック画像）であり、鮮やかなスタイル８７８ｂの表現はサンプル画像である。それぞれのスタイルに対する個別のサンプル画像は、適用される個別の個々のメディア処理スタイルを有する。図８Ｂに示すように、ページングドット６３８は、利用可能なスタイルのセット内に４つの利用可能なスタイルがあることを示し、これらは、上述した標準スタイル６３４ａ（例えば、標準ページングドット６３８ａに対応する）、鮮やかなスタイル６３４ｂ（例えば、鮮やかなページングドット６３８ｂに対応する）、高級スタイル６３４ｃ（例えば、高級ページングドット６３８ｃに対応する）、及びヴィンテージスタイル６３４ｄ（例えば、ヴィンテージページングドット６３８ｄに対応する）である。いくつかの実施形態では、カスタムメディア処理スタイルがメディア処理スタイルの利用可能なセットに追加されている間にユーザイ

ンタフェース８１０が表示されるとき、コンピュータシステム６００は、カスタムメディア処理スタイルについてのページングドット及び／又は表現を表示する。

【０２３１】

図８Ｂに示すように、ユーザインタフェース８１０は、標準スタイル８７８ａ及び選択コントロール８１６ａの表現に対応するメディア処理スタイル（例えば、上述した標準スタイル６３４ａ）のパラメータのデフォルト値を含む領域８１４ａを含む。いくつかの実施形態では、選択コントロール８１６ａ上の入力を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、現在選択されているメディア処理スタイルとして標準スタイル６３４ａを（例えば、図８Ｃに関連して以下１つ以上の技術を使用して）設定する。図８Ｂでは、コンピュータシステム６００は、移動入力８５０ｂを検出する。

【０２３２】

図８Ｃに示すように、移動入力８５０ｂを検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、メディア処理スタイルの表現を左に移動させ、標準スタイル８７８ａの表現の一部と高級スタイル８７８ｃの表現の一部との間に、鮮やかなスタイル８７８ｂの表現を表示する。鮮やかなスタイル８７８ｂの表現がディスプレイ上の所定ポジションにあるので、コンピュータシステム６００は、（例えば、上述したように）領域８１４ａを、鮮やかなスタイル６３４ｂのパラメータのデフォルト値を含む８１４ｂで置き換える。図８Ｃでは、コンピュータシステムは、選択コントロール８１６ｂ上のタップ入力８５０ｃを検出する。いくつかの実施形態では、タップ入力８５０ｃを検出したことに応じて、コンピュータシステムは、鮮やかなスタイル６３４ｂを現在選択されているメディア処理スタイルとして設定する。いくつかの実施形態では、鮮やかなスタイル６３４ｂが現在選択されているメディア処理スタイルであるが、コンピュータシステム６００は、鮮やかなスタイル６３４ｂをデフォルトメディア処理スタイルとして使用して、以前にキャプチャされたメディアの表現を表示し、ＦＯＶの表現（例えば、ライブプレビュー６３０）を表示し、及び／又は将来メディアをキャプチャする。いくつかの実施形態では、鮮やかなスタイル６３４ｂが現在選択されているメディア処理スタイルである間に、コンピュータシステム６００は、カメラユーザインタフェースを再表示する要求を検出し、要求を検出したことに応じて、コンピュータシステム６００は、現在選択されているメディア処理スタイル（例えば、鮮やかなスタイル６３４ｂ）を使用してカメラユーザインタフェース内にライブプレビュー６３０を表示する。いくつかの実施形態では、現在選択されているメディア処理スタイルを使用してライブプレビュー６３０を表示している間、コンピュータシステム６００は、メディアをキャプチャし、ユーザインタフェース８１０を介して（例えば、タップ入力８５０ｃなどの入力を用いて）選択された現在選択されているメディア処理スタイルを使用してメディアを表示する。

【０２３３】

図９は、いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを選択するための方法を示すフロー図である。方法９００は、表示生成構成要素（例えば、ディスプレイコントローラ及び／又はタッチ感知ディスプレイシステム）、及び１つ以上の入力デバイス（例えば、タッチ感知面及び／又は１つ以上のカメラの第１のカメラ（例えば、コンピュータシステムの同じ側又は異なる側の１つ以上のカメラ（例えば、デュアルカメラ、トリプルカメラ、クワッドカメラなど）（例えば、フロントカメラ及び／又はバックカメラ）、コンピュータシステム）と通信するコンピュータシステム（例えば、１００、３００、５００、６００）（例えば、スマートフォン、デスクトップコンピュータ、ラップトップ、及び／又はタブレット）において実行される。方法９００のいくつかの動作は、任意選択的に組み合わされ、いくつかの動作の順序は、任意選択的に変更され、いくつかの動作は、任意選択的に省略される。

【０２３４】

後述するように、方法９００は、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを選択するための直感的な方法を提供する。この方法は、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを選択するユーザの認識的負担を低減し、それによって、より

効率的なヒューマン－マシンインタフェースを作り出す。バッテリ動作式コンピューティングデバイスの場合には、ユーザがコンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを、より速く、より効率的に選択することを可能にすることにより、電力が節約され、バッテリ充電の間隔が増す。

【０２３５】

コンピュータシステムは、表示生成構成要素を介して、表現（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄ）（例えば、画像）を含むスタイル選択ユーザインタフェース）（例えば、メディアキャプチャユーザインタフェース、メディア閲覧ユーザインタフェース、及び／又はメディア編集ユーザインタフェース）（例えば、写真メディア及び／又はビデオメディア）（例えば、ライブメディア、ライブプレビュー（例えば、メディアをキャプチャする要求を検出したこと（例えば、シャッターアフォーダンス（例えば、ユーザインタフェースオブジェクト）の選択を検出したこと）に応じて記憶／キャプチャされていない１つ以上のカメラの視野（例えば、現在の視野）の表現に対応するメディア））、以前にキャプチャされたメディア（例えば、キャプチャされた１つ以上のカメラの視野（例えば、以前の視野）の表現に対応するメディア）、保存されており、後でユーザによってアクセス可能であるメディアアイテム、及び／又は、メディアの（例えば、メディアギャラリー内の）メディアのサムネイル表現上のジェスチャを受信したことに応じて表示されたメディアの表現（例えば、キャプチャされている、又はコンピュータシステムの１つ以上のカメラによってキャプチャされた情報、データ（コンピュータシステムの１つ以上のカメラの視野の表現である））を表示し（９０２）、表現（６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄ）の第１の部分（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄの中間セクション、左セクション、及び／又は右セクションの一部）及び表現（６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄ）の第２の部分（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄの中間セクション、左セクション、及び／又は右セクションの一部）は、（例えば、カメラモードで動作している間）、第１メディア処理スタイル（例えば、６３４ａ－６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）を使用して（例えば、それに従って、それと共に）表示される。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルは（例えば、第２のメディア処理スタイル及び第３のメディア処理スタイルを含む）複数のメディア処理スタイルのうちの１つである。いくつかの実施形態では、各複数のスタイルは、同じセットのパラメータ（例えば、同じタイプのパラメータ）を有するが、１つ以上のパラメータに対して異なる値を有する。いくつかの実施形態では、パラメータのセットは、メディアの視覚的コンテンツに適用される（例えば、メディアの表現の表示に影響を与える（例えば、表示されるメディアの表現の１つ以上の特性（例えば、色特性、奥行き特性）を変化させる）メディアの外観（例えば、色特性（例えば、暖かさ、トーン、色相、輝度、彩度、陰影、色合い、彩度、冷たさ、及び／又は調和）及び／又は深度パラメータ）を決定するために使用されるメディア処理パラメータのセットである（例えば、メディアの視覚的コンテンツに適用される第２のスタイルを使用することなく表示する）。いくつかの実施形態では、第１の部分及び第２の部分は重複しない、及び／又は第１の部分は第２の部分のサブセットを取り囲まない、及び／又は第２の部分は第１の部分のサブセットを取り囲まない。いくつかの実施形態では、第１の部分と第２の部分とは異なる。いくつかの実施形態では、メディア処理スタイルはまた、メディアキャプチャ（例えば、カメラ）アプリケーションにある間にキャプチャされたメディアのキャプチャに影響を及ぼす。

【０２３６】

表現の第１の部分（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄの中間セクションの一部、及び／又は左セクション、右セクション）及び表現の第２の部分（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄの中間セクションの一部、及び／又は左セクション、右セクション）が第１のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４

ｄｄ）を使用して表示されている間、コンピュータシステムは、１つ以上の入力デバイスを介して、表現（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄ）に向けられた入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）（例えば、移動入力／ジェスチャ（例えば、入力／ジェスチャの終了時の速度を含むスワイプ入力／ジェスチャ、又は入力／ジェスチャ中の移動に基づいて変化を引き起こすドラッグ入力／ジェスチャ））を検出する（９０４）（及び／又はいくつかの実施形態では、非移動入力／ジェスチャ、タップ入力／ジェスチャ（例えば、シングルタップ入力／ジェスチャ、ダブルタップ入力／ジェスチャ）、及び／又はプレスアンドホールド入力／ジェスチャを検出する）。

【０２３７】

表現（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄ）に向けられた入力を検出したことに応じて（及び、いくつかの実施形態では、入力の検出を継続している間に（及びメディアの表現の表示を継続している間に）入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）が第１の方向（例えば、右、左、上、下、及び／又は斜め）であるという判定に従って）（及び、コンピュータシステムがメディア処理スタイル選択モード（例えば、１つ以上のメディア処理スタイルがユーザによって選択された後に、１つ以上のメディア処理スタイルをコンピュータシステムによってキャプチャされたメディアに適用するようにユーザがコンピュータシステムに命令することを可能にするモード）で動作しているという判定に従って）、コンピュータシステムは、表示生成構成要素を介して、（例えば、メディアの表現の表示に影響を及ぼす、メディアの視覚的コンテンツに適用される）第２のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）を使用して表現の第１の部分（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄの中間セクション、左セクション、及び／又は右セクションの一部）を、（例えば、第１のメディア処理スタイル及び／又は（例えば、第１のメディア処理スタイルと異なる）第３のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分を表示することなく）第１のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）を使用して表現の第２の部分（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び又は６８０ｄ）の中間セクション、左セクション、及び／又は右セクションの一部）を表示し続けている間（例えば、第２のメディア処理スタイル及び／又は第３のメディア処理スタイルを使用して表現の第２の部分を表示することなく）（例えば、第３のメディア処理スタイルに対応する視覚的要素を表示することなく）表示する（９０６）。いくつかの実施形態では、入力は、第１の方向の動きの成分を含む。いくつかの実施形態では、入力は、第２のメディア処理スタイルに対応するスタイル選択ユーザインタフェース上のロケーションで検出されず、及び／又は入力は、第１のメディア処理スタイルに対応するスタイル選択ユーザインタフェース上のロケーションで検出されない。いくつかの実施形態では、入力は、第２のメディア処理スタイル及び／又は第１のメディア処理スタイルの縁部及び／又は境界に対応するスタイル選択ユーザインタフェース上のロケーションで検出されない。いくつかの実施形態では、入力は、第１のメディア処理スタイル及び／又は第２のメディア処理スタイルの中心ロケーション（例えば、非境界／縁部）に対応するスタイル選択ユーザインタフェース上のロケーションで検出される。

【０２３８】

第１のメディア処理スタイルを使用して表現の第２の部分を表示し続けている間、表示生成構成要素を介して、第２のメディア処理を使用して表現の第１の部分を表示することの一部として、コンピュータシステムは、表現に向けられた入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）の第１の部分を検出したことに応じて（入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）の第１の部分は第１の入力大きさ（例えば、入力の開始から第１の方向の第１の移動量）を有する）、表現の第２の部分（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄの中間セクション、左セクション、及び／又は右セクシ

ョンの部分）と、表現の第１の部分と表現の第２の部分との間にある第３の部分（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄの中間セクション、左セクション、及び／又は右セクションの部分）とが第１のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）を使用して（例えば、第２のメディア処理スタイルを使用することなく）表示されている間、第２のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）を使用して（例えば、第１のメディア処理スタイルを使用することなく）表現の第１の部分を表示する（９０８）。

【０２３９】

表示の一部として、表示生成構成要素を介して、第１のメディア処理スタイルを使用して表現の第２の部分を表示し続ける間、第２のメディア処理を使用して表現の第１の部分を表示する一部として、コンピュータシステムは、第２のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）を使用して表現の第１の部分を表示した後、

表現の第２の部分（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄの中央セクション、左セクション、及び／又は右セクションの部分）及び表現の第３の部分（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄの中央セクション、左セクション、及び／又は右セクションの部分）が第１のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）を使用して表示されている間、表現に向けられた入力の第２の部分（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）を検出したことに応じて（入力の第２の部分は第１の入力の大きさよりも大きい第２の入力の大きさ（例えば、入力の開始から第１の方向への第２の移動量）を有する）、表現の第２の部分（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄの中間セクション、左セクション、及び／又は右セクションの一部）が第１のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）を用いて表示されている間、表現の第１の部分（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄの中間セクション、左セクション、及び／又は右セクションの一部）と、表現の第３の部分（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄの中間セクション、左セクション、及び／又は右セクションの一部）とを第２のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）を使用して表示する（９１０）。いくつかの実施形態では、表現の第１の部分、表現の第２の部分、及び表現の第３の部分は重複しない。表現に向けられた入力の一部の大きさに基づいて、個別のメディア処理スタイルを使用して表現の異なる部分を表示することは、ユーザが、個別のメディア処理スタイルを使用して表示される表現の部分を制御することを可能にし、個別のメディア処理スタイルが、キャプチャされ得る表現の部分のメディア表現にどのように影響するかに関する視覚的フィードバックを提供し、これは、視覚的フィードバックを改善する。

【０２４０】

いくつかの実施形態では、表現（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄ）に向けられた入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、７５０ｑ）（第１の部分及び第２の部分を含む）を検出する前に、表現の第１の部分（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄの中間セクション、左セクション、及び／又は右セクションの一部）及び表現の第２の部分（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄの中間セクション、左セクション、及び／又は右セクションの一部）は、第２のメディア処理スタイルを使用して表示されない。

【０２４１】

いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）は、第２のメディア処理スタイル（例えば、６３

４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）とは異なる。表現に向けられた入力の一部の大きさに基づいて、異なるそれぞれのメディア処理スタイルを使用して表現の異なる部分を表示することは、ユーザが、異なる個別のメディア処理スタイルを使用して表示される表現のどの部分を制御することを可能にし、異なるそれぞれのメディア処理スタイルが、異なってキャプチャされ得る表現の部分のメディア表現にどのように影響するかに関する視覚的フィードバックを提供し、これは、視覚的フィードバックを改善する。

【０２４２】

いくつかの実施形態では、表現（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄ）に向けられた入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）の第１の部分を検出したことに応じて、表現の第２の部分（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄの中間セクション、左セクション、及び／又は右セクションの一部）及び表現の第３の部分（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄの中間セクション、左セクション、及び／又は右セクションの一部）は、第２のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）を使用して表示されない。いくつかの実施形態では、入力の第２の部分を検出したことに応じて、表現の第１の部分及び表現の第３の部分は、第１のメディア処理スタイルを使用して表示されない。

【０２４３】

いくつかの実施形態では、第２のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）（及び／又は第１のメディア処理スタイル）が適用される表現（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄ）の量は、表現に向けられた入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）の移動（例えば、速度、加速度、及び／又は変位（例えば、２つの点（例えば、入力の開始点、入力の終了点）間の距離））（及び、いくつかの実施形態では、方向）の量に基づく（例えば、比例する）。表現に向けられた入力の移動量に基づいて第２のメディア処理スタイルが適用される表現の量を表示することにより、ユーザは、入力の移動量によって個別のメディア処理スタイルが適用される表現の量を制御することができ、これにより、ユーザインタフェースを雑然とさせることなく追加の制御オプションが提供される。

【０２４４】

いくつかの実施形態では、表現に向けられた入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）（例えば、図６Ｈの６５０ｄ）の終了を検出したことに応じて（例えば、表現が第１のメディア処理スタイル及び第２のメディア処理スタイルを使用して表示されている間に）（かつ入力が第１の方向であるという判定に従って）コンピュータシステムは、表現（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄ）の所定の部分（例えば、２５％、３０％、４０％、５０％、６０％、７５％）より多くの部分が、表現に向けられた入力（例えば、６５０ｄ）の終了が検出されるとき（例えば、同時に、直前に、及び／又は直後に）第１のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）（例えば、図６Ｈの６３４ｂ）を使用して表示されたという判定に従って（例えば、第２のメディア処理スタイルが、表現に向けられた入力の終了が検出される前に、表現の特定の部分に適用されていた（及び／又は第１のメディア処理スタイルが適用されていなかった）という判定に従って）、第１のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）（例えば、６３４ｂ）を使用して表現の第１の部分（例えば、中間セクション）（及び、任意選択的に、表現の第２の部分）を（例えば、第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分、第２の部分、及び／又は別の部分を表示することなく）表示する（例えば、入力の終了を検出した後、突然及び／又は即座に表示するようにスナップする）。いくつかの実施形態では、表現の所定の部分は、別のメディア処理スタイルを使用して表示される表現の任意の他の部分よりも、１つの個別の

メディア処理スタイルを使用して表示される（例えば、現在表示されている）表現のより大きな部分である。いくつかの実施形態では、表現に向けられた入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）（例えば、図６Ｈの６５０ｄ）の終了を検出したことに応じて（例えば、表現が第１のメディア処理スタイル及び第２のメディア処理スタイルを使用して表示されている間に）（かつ入力が第１の方向であるという判定に従って）、コンピュータシステムは、表現に向けられた入力（例えば、６５０ｄ）の終了が検出されたとき（例えば、同時に、直前に、又は直後に）に、表現（例えば、６３０）の所定の部分よりも少ない部分が第１のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）を使用して表示されたという判定に従って（例えば、及び／又は第２のメディア処理スタイル（及び／又は第１のメディア処理スタイル）が、表現に向けられた入力の終了が検出される前に、表現の特定の部分に適用されていなかったという判定に従って）表現（例えば、６３０）の第１の部分（例えば、中間セクション）（及び、任意選択的に表現の第２の部分）を第２のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）を使用して（例えば、図６Ｉの６３４ａに関連して上述したように）（例えば、第１のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分、第２の部分、及び／又は別の部分を表示することなく）表示する（例えば、入力の終了の検出後、急に及び／又は即時に表示するようにスナップする）。所定の条件が満たされたときに特定のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分及び表現の第２の部分を自動的に表示することは、コンピュータシステムが、メディアの表現に適用される１つ以上のメディア処理スタイルを自動的に選択することを可能にし、表現に向けられた入力の終了を検出したことに応じて、どのメディア処理スタイルがメディアの表現に適用されるように選択されたかに関する視覚的フィードバックをユーザに提供し、これは、更なるユーザ入力を必要とせずに条件のセットが満たされたときに動作を実行し、改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０２４５】

いくつかの実施形態では、表現に向けられた入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）（例えば、６５０ｋ２）を検出したことに応じて、入力が第１の方向とは異なる（例えば、反対の）第２の方向（例えば、右、左、上、下、及び／又は斜めの方向）（例えば、第１の方向の反対方向）であるという判定に従って、コンピュータシステムは、第１のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）（例えば、６３４ｂ）（第２のメディア処理スタイル及び／又は第３のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分を表示することなく）を使用して表現の第１の部分を表示し続けている間、（例えば、第１のメディア処理スタイル及び／又は第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第３の部分を表示することなく）（例えば、第２のメディア処理スタイルに対応する視覚的要素（例えば、スタイルの縁部やフレームの縁部を表す、及び／又はそのように見える視覚的要素）を表示することなく）（第２のメディア処理スタイルに対応する視覚的要素を表示することなく）（例えば、メディアの視覚的コンテンツに適用され、メディアの表現の表示に影響を与える）第３のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）（例えば、６３４ａ）を使用して表現の第２の部分を表示し、第３のメディア処理スタイルは、第１のメディア処理スタイル及び第２のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）（例えば、６３４ｃ）とは異なる。いくつかの実施形態では、入力は、第２の方向の動きの成分を含む。いくつかの実施形態では、メディアの第１の部分及び第２の部分は、メディアの表現上のポジションを移動しない（例えば、同じロケーションに表示され続ける）。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイル、第２のメディア処理スタイル、及び第３のメディア処理スタイルは、同じパラメータのセット（例えば、（例えば、方法１０００及び図７Ａ～図７Ｘに関連して後述するような）同じタイプのパラメータ）を有する。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイル、第２のメディア処理スタイル、及び第３のメディア処理スタイルは、各個別のメディア処理スタイルのパラメータのセットの１

つ以上の値が異なるので異なる。いくつかの実施形態では、表現に向けられた入力を検出する前に、第１の部分は、第１のメディア処理スタイルを使用して表示される第１のオブジェクトを含み、及び／又は第２の部分は、第１のメディア処理スタイルを使用して表示される第２のオブジェクトを含む。いくつかの実施形態では、表現に向けられた入力を検出したことに応じて、かつ入力を検出し続けている間、入力が第１の方向であるという判定に従って、第１のオブジェクトは、第２のメディア処理スタイルを使用して表示され、入力が第２の方向であるという判定に従って、第２のオブジェクトは、第３のメディア処理スタイル及び／又は第１のメディア処理スタイルを使用して表示される。いくつかの実施形態では、入力が検出される前に、第２のメディア処理スタイルに対応する視覚的要素及び第３のメディア処理スタイルに対応する視覚的要素が表示される。入力が第２の方向（例えば、第１の方向とは異なる）であるという判定に従って、第１のメディア処理スタイル及び第２のメディア処理スタイルとは異なる第３のメディア処理スタイルを使用して表現の第２の部分を表示することは、ユーザが、第１のメディア処理スタイル及び第２のメディア処理スタイルとは異なるメディア処理スタイルを使用して表示される表現の部分を制御することを可能にし、これは、ユーザインタフェースを雑然とさせることなく追加の制御オプションを提供する。

【０２４６】

いくつかの実施形態では、表現（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄ）に向けられた入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）を検出したことに応じて、及び入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）が第１の方向にあるという判定に従って（例えば、表現に向けられた入力の終了（例えば、リフトオフ）が検出されたという判定に従って（又は表現に向けられた入力の終了を検出したことに応じて）、及び／又は表現が第１のメディア処理スタイル及び第２のメディア処理スタイルを使用して表示されている間、コンピュータシステムは、第４のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）に対応する（表現に向けられた入力が検出される前に表示されていなかった）視覚的要素（例えば、６６０ａ、６６０ｂ）（例えば、テキスト及び／又は記号などの指示）（例えば、ユーザインタフェースオブジェクトなどの視覚的要素（表現が第４のメディア処理スタイルを使用して表示され得ることを示す境界、形状の輪郭、及び／又は視覚的要素）（第５のメディア処理スタイルに対応する視覚的要素を表示することなく）（例えば、スタイルの縁部及び／又はフレームの縁部を表す及び／又はそのように見える視覚的要素）を（例えば、表現の第１の部分及び表現の第２の部分を第２のメディア処理スタイルを使用して表示している間に）表示する。いくつかの実施形態では、第４のメディア処理スタイルに対応する視覚的要素は、スタイル選択ユーザインタフェースのロケーション／領域（例えば、第１の方向とは反対の方向の右縁部及び／又は左縁部）に表示される。いくつかの実施形態では、表現（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄ）に向けられた入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）を検出したことに応じて、かつ入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）が第１の方向とは異なる第３の方向（例えば、右、左、上、下、及び／又は斜め方向）（第１の方向の反対方向）であるという判定に従って（例えば、表現に向けられた入力の終了（例えば、リフトオフ）が検出されたという判定に従って（（例えば、上述したように）例えば、及び／又は表現が第１のメディア処理スタイル及び第３のメディア処理スタイルを用いて表示されている間）、コンピュータシステムは、（例えば、表現に向けられた入力が検出される前に表示されていなかった）第５のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）（例えば、テキスト及び／又は記号などの指示）に対応する視覚的要素（例えば、６６０ａ、６６０ｂ）（例えば、ユーザインタフェースオブジェクトなどの視覚的要素（例えば、境界、形状の輪郭、及び／又は表現が第４のメディア処理スタイルを使用して表示され得る視覚的要素）（例えば、第４のメディア処理スタイルとは異なる、スタイルの

縁部及び／又はフレームの縁部を表す、及び／又はそのように見える視覚的要素）を（例えば、第４のメディア処理スタイルに対応する視覚的要素を表示することなく）（（例えば、上述したように）例えば、第３のメディア処理スタイルを用いて表現の第１の部分と表現の第２の部分を表示している間））を表示する。いくつかの実施形態では、第４のメディア処理スタイルに対応する視覚的要素は、スタイル選択ユーザインタフェース上の第１のロケーション（例えば、メディアの表現の縁部）に表示され、第５のメディア処理スタイルに対応する視覚的要素は、スタイル選択ユーザインタフェース上の第１のロケーションとは異なるスタイル選択ユーザインタフェース上の第２のロケーション（例えば、メディアの表現の縁部、第１のロケーションの反対側）に表示される。いくつかの実施形態では、第４のメディア処理スタイルに対応する視覚的要素及び／又は第５のメディア処理スタイルに対応する視覚的要素は、第１のメディア処理スタイルに対応する視覚的要素と同時に表示される。いくつかの実施形態では、第５のメディア処理スタイルに対応する視覚的要素は、第５のメディア処理スタイルに対応する視覚的要素が表示されるスタイル選択ユーザインタフェースのロケーション／領域とは異なるスタイル選択ユーザインタフェースのロケーション／領域（例えば、第３の方向とは反対の方向の右縁部及び／又は左縁部）に表示される。表現に向けられた入力の方向に基づいて個別のスタイルに対応する視覚的要素を表示することは、表現に向けられた追加の入力を介して選択され得るスタイルに関する視覚的フィードバックをユーザに提供し、これは改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０２４７】

いくつかの実施形態では、表現（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄ）に向けられた入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）を検出する前に（及び、いくつかの実施形態では、表現の第１の部分及び表現の第２の部分が第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間に）、スタイル選択ユーザインタフェースは、第２のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）に対応する視覚的要素（例えば、６６０ａ、６６０ｂ）（例えば、スタイルの縁部及び／又はフレームの縁部を表す及び／又はそのように見える視覚的要素）と、第６のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）に対応する視覚的要素（例えば、６６０ａ、６６０ｂ）（例えば、第３のメディア処理スタイル（例えば、方法９００に関連して上述したような）（例えば、スタイルの縁部及び／又はフレームの縁部を表す及び／又はそのように見える視覚的要素）とを含む。いくつかの実施形態では、表現に向けられた入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）を検出したことに応じて（例えば、入力の終了が検出されたという判定に従って、又は表現に向けられた入力が検出された前後に）、及び入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）が第１の方向にあるという判定に従って、コンピュータシステムは、第２のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）を使用して表現（例えば、表現の任意の部分）を表示することなく（例えば、第２のメディア処理スタイルをメディアの表現に適用することなく）、第２のメディア処理スタイルに対応した視覚的要素（例えば、６６０ａ、６６０ｂ）を表示することを中止する。いくつかの実施形態では、表現に向けられた入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）を検出したことに応じて（例えば、入力の終了が検出されたという判定に従って、又は表現に向けられた入力が検出された前後に）、及び入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）が第１の方向とは異なる第４の方向であるという判定に従って、コンピュータシステムは、（例えば、第６のメディア処理スタイルをメディアの表現に適用することなく）第６のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）を使用して表現（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄ）（例えば、その任意の部分）を表示せずに第６のメディア処理スタイルに対応する視覚的要素（例えば、６６０

ａ、６６０ｂ）を表示することを中止する。入力が第１の方向であるという判定に従って、第２のメディア処理スタイルを使用して表現を表示することなく、第２のメディア処理スタイルの視覚的要素の表示を中止すること、又は入力が第１の方向とは異なる第４の方向であるという判定に従って、第６のメディア処理スタイルを使用して表現を表示することなく、第６のメディア処理スタイルに対応する視覚的要素の表示を中止することは、表示を中止した視覚的要素に対応する個別のメディア処理スタイルが、入力が特定の方向に提供されることによって選択できないこと、及び／又は個別のメディア処理スタイルが選択されるためにユーザが入力の方向を変更する必要があることをユーザに通知する視覚的フィードバックをユーザに提供し、改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０２４８】

いくつかの実施形態では、表現（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄ）に向けられた入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）は、第２のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）の指示（例えば、その一部）（例えば、第２のメディア処理スタイル（及び／又は第３のメディア処理スタイル（例えば、方法９００に関連して上述したような）を使用して表示されるメディアの表現の一部、指示（例えば、１つ以上のテキスト／記号）、第２のメディア処理スタイルの一部、及び／又は第２のメディア処理スタイルを表す視覚的要素（例えば、オブジェクトの境界）において検出されない。第２のメディア処理スタイルの指示において検出されない入力に応じて、個別のメディア処理スタイルを使用して表現の異なる部分を表示することは、ユーザが個別のメディア処理スタイルを表すオブジェクトを選択する必要なく、及び／又はＵＩを混乱させる可能性がある個別のメディア処理スタイルを表すオブジェクトを表示する必要なく、ユーザが入力を介して個別のメディア処理スタイルを選択することを可能にし、これは、ユーザインタフェースを雑然とさせることなく追加の制御オプションを提供する。

【０２４９】

いくつかの実施形態では、メディアの表現は、以前にキャプチャされたメディアの表現（例えば、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄ）である（例えば、ライブカメラ視野のプレビュー／ビューではない）。いくつかの実施形態では、表現に向けられた入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）を検出した後、コンピュータシステムは、将来のメディアキャプチャ要求（例えば、「使用」とラベル付けされたユーザインタフェースオブジェクト）に応じてキャプチャされたメディアについて第７のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）を使用するオプション（例えば、８１６ａ、８１６ｂ）を表示する。いくつかの実施形態では、第７のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）を使用するオプション（例えば、８１６ａ、８１６ｂ）を表示している間に、コンピュータシステムは、第７のメディア処理スタイルを使用する（例えば、及び／又は第７のメディア処理スタイルをメディアの視覚的コンテンツに適用する）オプションに向けられた入力（例えば、８５０ｃ）（例えば、タップ入力（例えば、タップジェスチャ）（例えば、シングルタップ入力、ダブルタップ入力）（及び／又は、いくつかの実施形態では、非タップ入力／ジェスチャ（例えば、移動入力／ジェスチャ、プレスアンドホールド入力／ジェスチャ、音声入力）の検出に応じて）を検出する。いくつかの実施形態では、第７のメディア処理スタイルを使用するオプションに向けられた入力（例えば、８５０ｃ）を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、（例えば、将来のメディアキャプチャ要求に応じてキャプチャされたメディアについて）第７のメディア処理スタイルを使用するようにコンピュータシステムを構成する。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム（例えば、６００）が第７のメディア処理スタイル（例えば、将来のメディアキャプチャ要求に応じてキャプチャされたメディアに対して）を使用するように構成されている間、コンピュータシステムは、メディアをキャプチャする要求（例えば、図８Ａ～図８Ｃに関連して説明した６５０ａ）を

検出する。いくつかの実施形態では、コンピュータシステムが第７のメディア処理スタイルを使用するように構成されている間にメディアをキャプチャする要求（例えば、図８Ａ～図８Ｃに関連して説明した６５０ａ）を検出したことに応じて、コンピュータシステムは個別のメディアをキャプチャする。いくつかの実施形態では、個別のメディアをキャプチャした後に（例えば、個別のメディアを表示する要求に応じて）、コンピュータシステムは、（例えば、図８Ａ～８Ｃに関連して説明されるように）個別のメディア（例えば、以前にキャプチャされたメディア）の表現（例えば、６８０ｃ、６８０ｄ）を含む第１のユーザインタフェース（例えば、６６８）を（例えば、図８Ａ～８Ｃに関連して説明されるように）表示する。いくつかの実施形態では、個別のメディアの表現は、第７のメディア処理スタイルを使用して（例えば、個別のメディアの表現を含む）第１のユーザインタフェースに表示される。いくつかの実施形態では、第１のユーザインタフェースは、入力（例えば、タップ入力（例えば、タップジェスチャ）（例えば、シングルタップ入力、ダブルタップ入力））を検出したことに応じて（及び／又は、いくつかの実施形態では、非タップ入力／ジェスチャ（例えば、移動入力／ジェスチャ、プレスアンドホールド入力／ジェスチャ、及び／又は音声入力）を検出したことに応じて）、第７のメディア処理スタイルを使用するメディアの表現を表すメディアギャラリーユーザインタフェースオブジェクト及び／又はサムネイル上に表示される。いくつかの実施形態では、第７のメディア処理スタイルを使用してメディアの表現を表示している間、コンピュータシステムは、第２の（例えば、以前にキャプチャされた）メディアの表現を表示する要求を検出し、他のメディアの表現を表示する要求を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第７のメディア処理スタイルを使用して他のメディアの表現を表示する。いくつかの実施形態では、コンピュータシステムは、他のメディアが第７のメディア処理スタイルを使用してキャプチャされたかどうかにかかわらず、第７のメディア処理スタイルを使用して他のメディアの表現を表示する。いくつかの実施形態では、コンピュータシステムは、メディアの表現が別のメディア処理スタイルを使用してキャプチャされなかったときのみ、第７のメディア処理スタイルを使用して他のメディアの表現を表示する。いくつかの実施形態では、第７のメディア処理スタイルを使用してメディアの１つ以上の表現を表示するオプションに向けられた入力が検出される前に、他のメディアがキャプチャされた。将来のメディアキャプチャ要求に応じてキャプチャされるメディアに対して第７のメディア処理スタイルを使用するオプションに向けられた入力を検出したことに応じて第７のメディア処理スタイルを使用するようにコンピュータシステムを構成することは、将来キャプチャされるメディアの１つ以上の表現（及び、いくつかの実施形態では、以前にキャプチャされたメディアの表現）にどのメディア処理スタイル（単数又は複数）が適用されるかをユーザが制御することを可能にし、これは、ユーザインタフェースを雑然とさせることなく追加の制御オプションを提供する。個別のメディア処理スタイル（単数又は複数）を使用して以前にキャプチャされた表現の異なる部分を表示することは、ユーザが、入力を提供することによって以前にキャプチャされたメディアのためのメディア処理スタイルを選択することを可能にし、個別のメディア処理スタイル（単数又は複数）が以前にキャプチャされたメディアの１つ以上の部分にどのように影響を及ぼすかに関する視覚的フィードバックをユーザに提供し、これは、ユーザインタフェースを雑然とさせることなく追加の制御オプションを提供し、改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０２５０】

いくつかの実施形態では、コンピュータシステムは、第１のカメラを含む１つ以上のカメラと通信する。いくつかの実施形態では、メディアの表現は、少なくとも第１のカメラの現在の視野の少なくとも一部の表現（例えば、６３０）（例えば、ライブ表現、ライブプレビュー）を含む。いくつかの実施形態では、表現は、少なくとも第１のカメラの現在の視野の一部が変化したときに更新される。いくつかの実施形態では、少なくとも第１のカメラの現在の視野の一部は、コンピュータシステムが動き回るとき、１つ以上のオブジェクトが少なくとも第１のカメラの視野の中及び／又は外に移動されるとき、及び／又は少なくとも第１のカメラの視野内で他の変化が生じる（例えば、照明が変化するとき）変

化する。いくつかの実施形態では、表現に向けられた入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）を検出した後、コンピュータシステムは、将来のメディアキャプチャ要求（例えば、「使用」とラベル付けされたユーザインタフェースオブジェクト）に応じてキャプチャされたメディアについて第８のメディア処理スタイルを使用するオプション（例えば、８１６ａ、８１６ｂ）を表示する。いくつかの実施形態では、第８のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）を使用するオプションを表示している間に、コンピュータシステムは、第８のメディア処理スタイルを使用する（例えば、及び／又は第８のメディア処理スタイルをメディアの視覚的コンテンツに適用する）オプションに向けられた入力（例えば、８５０ｃ）（例えば、タップ入力（例えば、タップジェスチャ）（例えば、シングルタップ入力、ダブルタップ入力））（及び／又は、いくつかの実施形態では、非タップ入力／ジェスチャ（例えば、移動入力／ジェスチャ、プレスアンドホールド入力／ジェスチャ、及び／又は音声入力）の検出に応じて）を検出する。いくつかの実施形態では、第８のメディア処理スタイルを使用するオプションに向けられた入力（例えば、８５０ｃ）を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、（例えば、将来のメディアキャプチャ要求に応じてキャプチャされたメディアについて）第８のメディア処理スタイルを使用するようにコンピュータシステム（例えば、６００）を構成する。いくつかの実施形態では、コンピュータシステム（例えば、６００）が第８のメディア処理スタイルを使用するように構成されている間に、コンピュータシステムは、メディアをキャプチャする第２の要求（例えば、図８Ａ～図８Ｃに関連して説明した６５０ａ）を検出する。いくつかの実施形態では、コンピュータシステムが第８のメディア処理スタイルを使用するように構成されている間にメディアをキャプチャする第２の要求（例えば、図８Ａ～図８Ｃに関連して説明した６５０ａ）を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第２の個別のメディアをキャプチャする。いくつかの実施形態では、第２の個別のメディアをキャプチャした後、コンピュータシステムは、（例えば、図８Ａ～図８Ｃに関連して説明したような）第２の個別のメディアの表現（例えば、６８０ｃ、６８０ｄ）を含む（例えば、図８Ａ～図８Ｃに関連して説明したような）第２のユーザインタフェース（例えば、６６８）を表示する。いくつかの実施形態では、第２の個別のメディア（例えば、以前にキャプチャされたメディア）の表現は、第８のメディア処理スタイルを使用して（例えば、第２の個別のメディアの表現を含む）第２のユーザインタフェースに表示される。いくつかの実施形態では、第２の要求を検出することの一部として、コンピュータシステムは、カメラアプリケーションアイコン上での入力（例えば、タップ入力（例えば、タップジェスチャ）（例えば、シングルタップ入力、ダブルタップ入力））を検出する（及び／又は、いくつかの実施形態では、非タップ入力／ジェスチャ（例えば、移動入力／ジェスチャ、プレスアンドホールド入力／ジェスチャ、及び／又は音声入力）を検出したことに応じて、カメラアプリケーションを開く）。いくつかの実施形態では、第８のメディア処理スタイルを使用してメディアの表現を表示している間に、コンピュータシステムは、アプリケーションを閉じ、及び再度開く要求を検出し、アプリケーションを閉じ、及び再度開く要求を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第８のメディア処理スタイルを使用してメディアの異なる表現を表示する。いくつかの実施形態では、それぞれのメディアをキャプチャする前に、かつコンピュータシステムが第８のメディア処理スタイルを使用するように構成されている間に、コンピュータシステムは、第８のメディア処理スタイルを使用してメディアの表現（例えば、ライブプレビュー及び／又は少なくとも１つのカメラの現在の視野の一部）を含む第３のユーザインタフェースを表示する。いくつかの実施形態では、コンピュータシステムが第８のメディア処理スタイルを使用するように構成されている間にメディアをキャプチャする第２の要求を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第３の個別のメディアをキャプチャする。いくつかの実施形態では、第３の個別のメディアをキャプチャした後、コンピュータシステムは、第８のメディア処理スタイルを使用して第３の個別のメディアの表現を含むユーザインタフェースを表示しない。将来のメディアキャプチャ要求に応じてキャプチャされるメディアに対して第８のメディア

処理スタイルを使用するオプションに向けられた入力を検出したことに応じて第８のメディア処理スタイルを使用するようにコンピュータシステムを構成することは、将来キャプチャされるメディアの１つ以上の表現（及び、いくつかの実施形態では、以前にキャプチャされたメディアの表現）にどのメディア処理スタイル（単数又は複数）が適用されるかをユーザが制御することを可能にし、これは、ユーザインタフェースを雑然とさせることなく追加の制御オプションを提供する。個別のメディア処理スタイル（単数又は複数）を使用して少なくとも第１のカメラの現在の視野の少なくとも一部の表現の異なる部分を表示することは、入力を提供することによってメディアをキャプチャする要求（例えば、シャッターボタンのアクティブ化）を受信することに応じてキャプチャされるメディアのメディア処理スタイルをユーザが選択することを可能にし、現在の視野に対応するメディアがキャプチャされた後に個別のメディア処理スタイル（単数又は複数）が現在の視野の１つ以上の部分にどのように適用されるかに関する視覚的フィードバックをユーザに提供し、これは、ユーザインタフェースを混乱させることなく追加の制御オプションを提供し、改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０２５１】

いくつかの実施形態では、個別のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）をキャプチャされたメディアに適用すること（例えば、個別のメディア処理スタイルを使用して個別の表現を表示すること）の一部として、コンピュータシステムは、動作の第１のセット（例えば、メディア処理動作）をキャプチャされたメディア（例えば、６８０ｂ、６８０ｃ）に適用する。いくつかの実施形態では、個別のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）を１つ以上のカメラの視野の一部のライブプレビュー（例えば、６３０）（例えば、現在の視野）に適用すること（例えば、１つ以上のカメラの視野のそ個別の部分を表示すること）の一部として、コンピュータシステムは、第２のセットの動作（例えば、メディア処理動作）をライブプレビュー（例えば、６３０）に適用する。いくつかの実施形態では、動作の第１のセット及び動作の第２のセットにおけるメディア処理動作のためのパラメータは、個別のメディア処理スタイルに基づいて選択される。いくつかの実施形態では、動作の第１のセットは、適用するためにより長い時間又はより多くの量の処理能力を要し、動作の第２のセットは、より迅速に、又はより少ない量の処理能力で適用することができ、動作の第１のセットを使用することは、動作の第２のセットを使用することよりも高い品質の結果を提供する。いくつかの実施形態では、第２のセットの動作を適用することは、第１のセットの動作を適用することよりも強度が低い（例えば、より少ない動作を含み、より少ない処理リソース（例えば、ランダムアクセスメモリ及び／又は命令セット）プロセスしか必要としない）。いくつかの実施形態では、第２のセットの動作をライブプレビューに適用することは、コンピュータシステムが、第１のセットの動作がライブプレビューに適用されるときよりも低減された待ち時間及び／又は視覚的歪みで、個別のメディア処理スタイルを使用してライブプレビューを表示することを可能にする。第１のセットの動作をキャプチャメディアに適用し、第２のセットの動作をライブプレビューに適用することにより、個別のメディア処理スタイルが、個別のメディア処理スタイルをメディアの視覚的コンテンツに適用するための計算量の少ないセットの動作でキャプチャすることができる表現の部分のメディア表現にどのように影響を与えるかに関する視覚的フィードバックを提供するコンピュータシステムの能力が向上し、これにより、改善された視覚的フィードバックが提供される。

【０２５２】

いくつかの実施形態では、表現の第１の部分（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄの中間セクション、左セクション、及び／又は右セクションの一部）及び表現の第２の部分（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄの中間セクション、左セクション、及び／又は右セクションの一部）が第１のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）を使用して表示されている間、第１のメディア処理スタ

イルに対応する識別子（例えば、６３６ａ～６３６ｄ、６３６ａａ、及び／又は６３６ｄｄ）（例えば、１つ以上の記号及び／又はテキスト（例えば、「標準」、「鮮やかな」））が表示される。いくつかの実施形態では、識別子は、メディアの表現に重ね合わされる。いくつかの実施形態では、識別子は、メディアの表現の一部の上、下、左、右に配置され、及び／又はその上に重ね合わされる。表現の第１の部分及び表現の第２の部分が第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間に、第１のメディア処理スタイルに対応する識別子を表示することは、ユーザに視覚的フィードバックを提供し、それにより、ユーザは、メディア処理スタイルがメディアの表現にどのように適用されているかによって、適用されているメディア処理スタイルのタイプを決定する必要なく、どのメディア処理スタイルが適用されているかを迅速に識別することができ、これは、改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０２５３】

いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）を使用して表現の第２の部分（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄの中間セクション、左セクション、及び／又は右セクションの一部）を表示し続けている間、第２のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）を使用して表現の第１の部分（例えば、６３０の中間セクション、左セクション、及び／又は右セクションの一部）を表示することの一部として、コンピュータシステムは、表現の第１の部分と表現の第２の部分との間に仕切り（例えば、６４０）（例えば、表現の領域及び／又は部分、第１の部分と第２の部分との間の交差を示す視覚的に区別可能なユーザインタフェースオブジェクト）を表示する。いくつかの実施形態では、仕切りは、第１のメディア処理スタイル、第２のメディア処理スタイル、及び／又は任意の他のメディア処理スタイルが適用されていない表現の領域及び／又は部分である。いくつかの実施形態では、仕切りは半透明である。いくつかの実施形態では、仕切りは半透明ではない。いくつかの実施形態では、コンピュータシステムは、表現に向けられた入力の大きさに基づいて、ディスプレイを横切って仕切りを移動させる。いくつかの実施形態では、（例えば、入力を検出したことに応じて）仕切りがディスプレイを横切って移動すると、コンピュータシステムは、任意選択的に、表現の第１の部分及び表現の第２の部分のサイズを変更する。いくつかの実施形態では、表現の第１の部分及び表現の第２の部分は、相対的に及び／又は間接的に比例して変更される（例えば、第１の部分のサイズが増加したのと同じ量だけ）（例えば、表現の第１の部分のサイズが増加するにつれて、表現の第２の部分のサイズが減少する（又はその逆）。第１のメディア処理スタイルを使用して表現の第２の部分を表示し続けている間、第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分を表示することの一部として、表現の第１の部分と表現の第２の部分との間の仕切りを表示することは、ユーザに視覚的フィードバックを提供し、それにより、ユーザは、表現のどの部分が第２のメディア処理スタイルを使用して表示されているか、及び／又は表現のどの部分が第１のメディア処理スタイルを使用して表示されているかを迅速に識別することができ、改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０２５４】

いくつかの実施形態では、表現に向けられた入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）は、移動入力（例えば、入力／ジェスチャの終了時の速度を含むスワイプ入力／ジェスチャ、又は入力／ジェスチャ中の移動に基づいて変化を引き起こすドラッグ入力／ジェスチャ）である（又は、いくつかの実施形態では、移動入力ではない（例えば、タップ入力、プレスアンドホールド入力である）。

【０２５５】

いくつかの実施形態では、コンピュータシステムは第１のキャプチャモードにある。いくつかの実施形態では、スタイル選択ユーザインタフェースを表示している間、かつコンピュータシステム（例えば、６００）が第１のキャプチャモード（例えば、図６Ｎの写真モードコントロール６２０ｃを示す）にある間、コンピュータシステムは、スタイル選択

ユーザインタフェースに向けられた（例えば、表現に向けられていない、１つ以上のカメラキャプチャモードユーザインタフェースオブジェクトに向けられている、ユーザインタフェースの下部にある、メディアの表現に向けられた入力が検出されたロケーションとは異なるロケーションにある）入力（例えば、６５０ｎ）（例えば、移動入力）（及び／又は、いくつかの実施形態では、非移動入力／ジェスチャ（例えば、プレスアンドホールド入力／ジェスチャ、音声入力、及び／又はタップ入力））を検出する。いくつかの実施形態では、それは、表現に向けられた入力とは異なる。いくつかの実施形態では、コンピュータシステムは、カメラキャプチャモードのための複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを含むカメラ制御領域を表示する。いくつかの実施形態では、各カメラモード（例えば、ビデオ、写真／静止、ポートレート、スローモーション、パノラマモード）は、カメラ（例えば、カメラセンサ）がメディアをキャプチャするように動作している（キャプチャ後に自動的に実行される後処理を含む）モード（例えば、ポートレートキャプチャモード）の複数の値（例えば、各設定の光のレベル）を有する複数の設定（例えば、ポートレートキャプチャモードについて：スタジオ照明設定、輪郭照明設定、舞台照明設定）を有する。このようにして、例えば、キャプチャモードは、メディアをキャプチャするときにカメラがどのように動作するかに影響を及ぼさない又は複数の設定（例えば、複数の値（例えば、非アクティブ、アクティブ、自動）を有する１つの設定を有するフラッシュモード）を含まないモードとは異なる。いくつかの実施形態では、キャプチャモードにより、ユーザは、異なるタイプのメディア（例えば、写真又はビデオ）をキャプチャすることを可能にし、各モードの設定を最適化して、特定の特性（例えば、形状（例えば、正方形、矩形）、速さ（例えば、スローモーション、時間経過）、オーディオ、ビデオ）を有する特定のモードに対応する特定のタイプのメディアを（例えば、後処理を介して）キャプチャすることができる。例えば、スチール写真キャプチャモードで動作するようにコンピュータシステムが構成されているときに、コンピュータシステムの１つ以上のカメラは、アクティブ化されると、特定の設定（例えば、フラッシュ設定、１つ以上のフィルタ設定）を有する第１のタイプ（例えば、矩形の写真）のメディアをキャプチャし、正方形キャプチャモードで動作するようにコンピュータシステムが構成されているときに、コンピュータシステムの１つ以上のカメラは、アクティブ化されると、特定の設定（例えば、フラッシュ設定及び１つ以上のフィルタ）を有する第２のタイプ（例えば、正方形の写真）のメディアをキャプチャし、スローモーションキャプチャモードで動作するようにコンピュータシステムが構成されているときに、コンピュータシステムの１つ以上のカメラは、アクティブ化されると、特定の設定（例えば、フラッシュ設定、一秒当たりのフレームキャプチャ速度）を有する第３のタイプ（例えば、スローモーションビデオ）のメディアをキャプチャし、ポートレートキャプチャモードで動作するようにコンピュータシステムが構成されているときに、コンピュータシステムの１つ以上のカメラは、第５のタイプ（例えば、ポートレート写真（例えば、背景や前景などのぼけた部分を有する写真）のメディアをキャプチャし、いくつかの実施形態では、コンピュータシステムは、コンピュータシステムの１つ以上のカメラの視野の少なくとも一部に合成被写界深度効果を適用することによって、ぼけた部分を有する写真を特定の設定（例えば、特定のタイプの光（例えば、舞台光、スタジオ光、及び／又は輪郭光）の量、絞り値、及び／又はぼけ）で生成する（いくつかの実施形態では、特定のタイプの光は、合成（例えば、コンピュータ生成）である（例えば、写真の深度情報及び／又はコンピュータシステムの１つ以上のカメラの視野（例えば、現在の視野）の少なくとも一部を使用してコンピュータシステムによって生成する）。パノラマキャプチャモードで動作するようにコンピュータシステムが構成されているときに、コンピュータシステムの１つ以上のカメラは、特定の設定（例えば、ズーム及び／又は移動しながらキャプチャするための視野の量）を有する第４のタイプ（例えば、パノラマ写真（例えば、広い写真）のメディアをキャプチャする。いくつかの実施形態では、キャプチャモード間の切り替え時、視野の表現の表示は、キャプチャモードによってキャプチャされるメディアのタイプに対応するように変化する（例えば、コンピュータシステムが静止写真キャプチャモードで動作している間、この表現は、矩形モード

であり、コンピュータシステムが正方形キャプチャモードで動作している間、この表現は、正方形である）。いくつかの実施形態では、合成（例えば、コンピュータ生成）被写界深度効果は、写真を実際にキャプチャした１つ以上のカメラの開口及び／又は焦点距離とは異なる開口（例えば、物理的開口、有効開口）及び／又は焦点距離（例えば、物理的焦点距離、有効焦点距離）を有するカメラで写真がキャプチャされたように見えるように、写真を調整する。いくつかの実施形態では、スタイル選択ユーザインタフェースに向けられた入力を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、（例えば、少なくとも１つのメディア処理スタイルを使用してメディアの表現を表示し続けている間、及び／又はメディア処理スタイルをメディアの視覚的コンテンツに適用し続けている間に）コンピュータシステムを第１のキャプチャモードから異なるキャプチャモード（例えば、図６Ｏのポートレートモードコントロール６２０ｄを示す）に遷移する。スタイル選択ユーザインタフェースに向けられた入力を検出したことに応じて、コンピュータシステムを第１のキャプチャモードから第１のキャプチャモードとは異なる第２のキャプチャモードに移行させることにより、ユーザは、コンピュータシステムが動作するキャプチャモードを制御することができ、これにより、ユーザインタフェースを雑然とさせることなく追加の制御オプションが提供される。

【０２５６】

いくつかの実施形態では、コンピュータシステム（例えば、６２０）を第１のキャプチャモード（例えば、図６Ｎの写真モードコントロール６２０ｃを示す）から異なるキャプチャモード（例えば、図６Ｏのポートレートモードコントロール６２０ｄを示す）に遷移した後、コンピュータシステムは、メディアをキャプチャする要求を検出する。いくつかの実施形態では、メディアをキャプチャする要求を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、（例えば、図６Ｏに関連して説明されるような）現在選択されているメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）に基づいて異なるキャプチャモードでメディアをキャプチャし、このキャプチャすることは、現在選択されているメディア処理スタイルが第１のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）であるという判定に従って、（図６Ｏに関連して説明されるように）第１のメディア処理スタイルを使用して異なるキャプチャモードでメディアをキャプチャすることと、現在選択されているメディア処理スタイルが第２のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）であるという判定に従って、第２のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）を使用して異なるキャプチャモードでメディアをキャプチャすることとを含む。いくつかの実施形態では、現在選択されているメディア処理スタイルは、異なるメディア（例えば、異なるカメラモードでキャプチャされたメディア）に適用される。いくつかの実施形態では、現在選択されているメディア処理スタイルの表現は、個別のキャプチャモードから異なる個別のキャプチャモードに切り替わるときに表示され続ける。

【０２５７】

いくつかの実施形態では、コンピュータシステム（例えば、６００）は、（例えば、図８Ａ～図８Ｃに関連して説明したように）、（例えば、表現に向けられた入力を検出する前及び検出した後に）（例えば、６０２ｃによって示される）第３のキャプチャモード（例えば、静止カメラ、ビデオ、スローモーション、及び／又はポートレート）にある。いくつかの実施形態では、表現（例えば、６３０）に向けられた入力を検出した後、コンピュータシステムは、（例えば、図６Ｎ～図６Ｏに関連して説明したように）メディアの第２の表現を含む第２のユーザインタフェースを表示する要求を検出する。いくつかの実施形態では、メディアの第２の表現を含む第２のユーザインタフェースを表示する要求を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、メディアの第２の表現（例えば、６３０）を含む第２のユーザインタフェースを表示する。いくつかの実施形態では、第２のユーザインタフェースを表示している間に、コンピュータシステムは、第２の表現に向けられた入力（例えば、移動入力）を検出する（及び／又は、いくつかの実施形態では、（例え

ば、図６Ｎ～図６Ｏに関連して説明したように）非移動入力／ジェスチャ（例えば、プレスアンドホールド入力／ジェスチャ、音声入力、及び／又はタップ入力）（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）を検出する）。いくつかの実施形態では、（例えば、図８Ａ～８Ｃに関連して説明されるように）第２の表現（例えば、６３０）に向けられた入力（例えば、６５０ｎ１、６５０ｎ２）を検出したことに応じて、かつコンピュータシステムが第１のメディア処理スタイル選択モード（例えば、コンピュータシステムに１つ以上のメディア処理スタイルを第２の表現に適用させるモード）にないという判定に従って、コンピュータシステムは、（例えば、図８Ａ～８Ｃに関連して説明されるように）（例えば、以前に適用されなかった第２の表現に適用されているメディア処理スタイルを表示することなく）コンピュータシステムを第３のキャプチャモード（例えば、６２０ｃによって示される）から第４のキャプチャモード（例えば、６２０ｄによって示される）（例えば、静止カメラ、ビデオ、スローモーション、及び／又はポートレート）に遷移させる。いくつかの実施形態では、（図８Ａ～８Ｃに関連した説明されるように）第２の表現（例えば、６３０）に向けられた入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）を検出したことに応じて、かつコンピュータシステムが（例えば、６０２ｂによって示されるように）第１のメディア処理スタイル選択モードにあるという判定に従って、コンピュータシステムは、（例えば、図６Ｎ～６Ｏに関連して説明されるように）コンピュータシステムを第３のキャプチャモードに維持する（例えば、６２０ｃによって示されるように）（例えば、メディアを処理し、メディアをキャプチャするためのメディア処理スタイルが変更されたという指示を表示する）（例えば、静止カメラ、ビデオ、スローモーション、及び／又はポートレート）（例えば、コンピュータシステムを第５のキャプチャモードから第６のキャプチャモードに遷移させることを見合わせる）。規定が満たされたときにコンピュータシステムがメディア処理スタイル選択モードにあるかどうかに基づいて、コンピュータシステムを第３のキャプチャモードから第４のキャプチャモードに遷移させるか、又はコンピュータシステムを第３のキャプチャモードに維持するかを選択することにより、コンピュータシステムがメディア処理スタイル選択モードにあるかどうかに基づいて、コンピュータシステムが異なる動作をインテリジェントに実行することが可能になり、コンピュータシステムは、更なるユーザ入力を必要とせずに条件のセットが満たされたときに動作を実行する。

【０２５８】

いくつかの実施形態では、表現に向けられた入力を検出する前に、スタイル選択ユーザインタフェースは、第１のメディア処理スタイル（例えば、図７Ａ～図７Ｘ及び方法１０００に関連して説明したような）のための（例えば、パラメータ（例えば、視覚的特性（例えば、色特性（例えば、暖かさ、トーン、色相、輝度、彩度、陰影、色合い、彩度、冷たさ、及び／又は調和））及び／又は深度パラメータ）を編集／修正するための）複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６２６ａ１、６２６ａ２、６２６ｂ１、６２６ｂ２、６２６ｃ１、６２６ｃ２、６２６ｄ１、６２６ｄ２）を含む。表現に向けられた入力を検出する前に、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示することは、第１のメディア処理スタイルがメディアの視覚的コンテンツにどのように適用されるかについて調整され得るパラメータに関する視覚的フィードバックをユーザに提供し、これは改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０２５９】

いくつかの実施形態では、表現に向けられた入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）を検出したことに応じて、かつ表現に向けられた入力が第１の方向であるという判定に従って、かつ第２のメディア処理スタイルが第４の部分（例えば、中間部分）（例えば、メディアの表現（例えば、６３０）の６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄの中間セクション及び／又は中間セクションの一部、左セクション、及び／又は右セクション）に適用されているという判定に従って（及び／又は、（例えば、表現に向けられた入力を検出したことに応

じて）表現に向けられた入力の終了が検出されたときに（例えば、それと同時に、その直前に、及び／又はその直後に）表現の所定の部分（例えば、２５％、３０％、４０％、５０％、６０％、７５％）より多の部分が第２のメディア処理スタイルを使用して表示されたという判定に従って）、コンピュータシステムは、第２のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）についての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６２６ａ１、６２６ａ２、６２６ｂ１、６２６ｂ２、６２６ｃ１、６２６ｃ２、６２６ｄ１、６２６ｄ２）（例えば、第１のメディア処理スタイルの現在値の表現とは異なる第２のメディア処理スタイルの現在値の表現と共に表示されるユーザインタフェースオブジェクト）を表示し、（例えば、図６Ａ～図６Ｄ及び方法９００に関連して説明したように）第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）を表示することを中止する（（例えば、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの表示を、第２のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの表示に置き換える）。いくつかの実施形態では、表現に向けられた入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）を検出したことに応じて、及び表現に向けられた入力が第１の方向であるという判定に従って、及び第２のメディア処理スタイルがメディアの表現（例えば、６３０）の第４の部分（例えば、中間部分）（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄの中間セクション及び／又は中間セクションの一部、左セクション、及び／又は右セクション）に適用されていないという判定に従って（及び／又は、表現に向けられた入力の終了が検出されたときに（例えば、同時に、直前に、及び／又は直後に）、表現の所定の部分未満（例えば、２５％、３０％、４０％、５０％、６０％、７５％）より少ない部分が第２のメディア処理スタイルを使用して表示されたという判定に従って）（例えば、表現に向けられた入力を検出したことに応じて）、コンピュータシステムは、第２のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示することなく、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６２６ａ１、６２６ａ２、６２６ｂ１、６２６ｂ２、６２６ｃ１、６２６ｃ２、６２６ｄ１、６２６ｄ２）を（例えば、図６Ａ～図６Ｄ及び方法９００に関連して説明されるように）表示し続ける（例えば、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの表示を、第２のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの表示に置き換えることを見合わせる）。所定の条件が満たされたときに、第２のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示するか、又は第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示し続けるかを選択することにより、コンピュータシステムは、ユーザに関連する可能性があると判定された状況において、メディア処理スタイルについての関連する選択可能なオプションをユーザに提供することができ、ユーザは、更なるユーザ入力を必要とせずに条件のセットが満たされたときに動作を実行する。

【０２６０】

いくつかの実施形態では、（例えば、図６Ａ～６Ｄ及び方法９００に関連して上述したように）第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６２６ａ１、６２６ａ２、６２６ｂ１、６２６ｂ２、６２６ｃ１、６２６ｃ２、６２６ｄ１、６２６ｄ２）は、メディアの表現（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄ）（例えば、ライブプレビュー及び／又は以前にキャプチャされたメディア）上の（例えば、及び／又は、それにおける）１つ以上のロケーションに表示される（重ね合わされる）。いくつかの実施形態では、１つ以上のロケーションは、メディアの表現の下部、カメラ表示領域（例えば、６０４）に表示されるメディアの表現の下部、メディアをキャプチャするためのユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６１０）及び／又はカメラキャプチャモードユーザインタフ

ェースオブジェクトに隣接する（例えば、上の）１つ以上のロケーション、インジケータ領域（例えば、６０２）と制御領域（例えば、６０６）との間である。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示することの一部として、コンピュータシステムは、１つ以上の他の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、メディアの表現のズームレベルを制御するための１つ以上の選択可能なオブジェクト、メディアの表現に適用することができる合成照明効果を制御するための１つ以上の選択可能なオブジェクト）を表示することを中止する。メディアの表現上の第１のメディア処理スタイルのための複数の選択可能なオブジェクトをメディアの表現上の１つ以上のロケーションに表示することは、第１のメディア処理スタイルに利用可能な（例えば、編集するための、対応する）選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに関するフィードバックをユーザに提供し、同時に、ユーザインタフェース要素を表示するための限られた空間を効率的に使用しながら（例えば、ディスプレイ上又はユーザインタフェース要素を表示するために利用可能な所定の表示領域内で）、メディアの表現に関するフィードバックをユーザに提供し、ユーザインタフェースを雑然とさせることなく追加の制御オプションを提供する。

【０２６１】

いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルが使用のために選択されている間に（例えば、表現の第１の部分及び表現の第２の部分が第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間に）、コンピュータシステム（例えば、６００）は、メディアをキャプチャする第１の要求（例えば、６５０ａ、６５０ｃ、６５０ｊ）を検出する（例えば、メディアをキャプチャするためのユーザインタフェースオブジェクト上の入力（例えば、タップ入力（例えば、タップジェスチャ）（例えば、シングルタップ入力、ダブルタップ入力）（及び／又は、いくつかの実施形態では、非タップ入力／ジェスチャ（移動入力／ジェスチャ、プレスアンドホールド入力／ジェスチャ、及び音声入力）を検出する）。いくつかの実施形態では、メディアをキャプチャするための第１の要求を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第１のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）が（例えば、第２のメディア処理スタイルが適用されることなく）適用されたメディア（例えば、メディアをキャプチャするためのユーザインタフェースオブジェクトの異なる起動及び／又は単一の起動に対応する１つ以上の写真（単数又は複数）及び／又はビデオ（単数又は複数））をキャプチャする。いくつかの実施形態では、メディアをキャプチャする第１の要求を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第１のメディア処理スタイルをキャプチャし、複数の写真及び／又はビデオに適用する。いくつかの実施形態では、メディアをキャプチャする第１の要求は、メディアをキャプチャする複数の要求を含む（例えば、複数の入力／ジェスチャを検出することを含む）。いくつかの実施形態では、メディアをキャプチャする第１の要求は、単一の要求を含む（例えば、単一の入力／ジェスチャを検出することを含む）。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルが適用されたメディアをキャプチャした後、第２のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）が使用のために選択されている間に（例えば、表現の第１の部分及び表現の第２の部分が第２のメディア処理スタイルを使用して表示されている間に）（図６Ｏ～６Ｕに関連して説明するように）、コンピュータシステムは、メディアをキャプチャする第２の要求（例えば、６５０ａ、６５０ｃ、６５０ｊ）を検出する（（例えば、キャプチャされたメディアについてのユーザインタフェースオブジェクト上での入力（例えば、タップ入力（例えば、タップジェスチャ）（例えば、シングルタップ入力、ダブルタップ入力））（及び／又は、いくつかの実施形態では、非タップ入力／ジェスチャ（例えば、移動入力／ジェスチャ、プレスアンドホールド入力／ジェスチャ、及び／又は音声入力）を検出したことに応じて）を検出する）。いくつかの実施形態では、メディアをキャプチャするための第２の要求を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第２のメディア処理スタイルが適用された（例えば、図６Ｏ～図６Ｕに関連して説明したように）（例えば、第１のメディア処理スタイルを適用することなく）メディア（例えば、メディ

アをキャプチャするためのユーザインタフェースオブジェクトの異なる起動及び／又は単一の起動に対応する１つ以上の写真（単数又は複数）及び／又はビデオ（単数又は複数））をキャプチャする。いくつかの実施形態では、第２のメディア処理スタイルが適用された表現の第１の部分及び表現の第２の部分を含むメディアの表現は、第１のメディア処理スタイルが適用された表現の第１の部分及び表現の第２の部分を含むメディアの表現とは異なる。いくつかの実施形態では、メディアをキャプチャする第２の要求を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第２のメディア処理スタイルをキャプチャし、複数の写真及び／又はビデオに適用する。いくつかの実施形態では、メディアをキャプチャする第２の要求は、メディアをキャプチャするための複数の要求を含む（例えば、複数の入力／ジェスチャを検出することを含む）。いくつかの実施形態では、メディアをキャプチャする第１の要求は、単一の要求を含む（例えば、単一の入力／ジェスチャを検出することを含む）。表現のうちの１つ以上の部分が、個別のメディア処理スタイルが適用された状態で表示されたときにメディアをキャプチャする要求を検出したことに応じて、適用された個別のメディア処理スタイルを有する表現の１つ以上の部分を含むメディアをキャプチャすることは、コンピュータシステムが、メディアをキャプチャする要求が検出されたときに表示されたメディアを表すメディアをインテリジェントにキャプチャすることを可能にし、これは、更なるユーザ入力を必要とせずに、条件のセットが満たされたときに動作を実行する。

【０２６２】

いくつかの実施形態では、表現（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄ）に向けられた入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）を検出したことに応じて、かつ入力の終了（例えば、リフトオフ）が検出されたという判定に従って、かつ表現に向けられた入力が１つ以上の移動基準が満たされた（例えば、入力が特定の持続時間よりも長く検出された、速度（例えば、平均速度、最高速度）が閾値（例えば、非ゼロ閾値）を上回ることが検出された、スタイル選択ユーザインタフェース上の特定のポジションで終了することが検出された、及び／又は閾値（例えば、非ゼロ閾値）距離にわたって検出された（例えば、開始ポジションから終了ポジションまで）という判定に従って、コンピュータシステムは、（例えば、将来のメディアキャプチャ入力に応じてメディアをキャプチャするときに使用するために第２のメディア処理スタイルが選択されたことを示すために）第２のメディア処理スタイル（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）を使用して（例えば、第１のメディア処理スタイルを使用することなく）表現の第１の部分及び表現の第２の部分を表示する（例えば、入力の終了を検出した後、急に及び／又は即時に表示するようにスナップする）。いくつかの実施形態では、表現（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄ）に向けられた入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）を検出したことに応じて、かつ入力の終了（例えば、リフトオフ）が検出されたという判定に従って、及び表現に向けられた入力が１つ以上の移動基準を満たさないという判定に従って、コンピュータシステムは、（第１のメディア処理スタイルが、将来のメディアキャプチャ入力に応じてメディアをキャプチャするときに使用するために選択されたことを示すために）第１のメディア処理スタイル（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）を使用して（例えば、第２のメディア処理スタイルを使用することなく）表現の第１の部分及び表現の第２の部分を表示する（例えば、入力の終了を検出した後に急に及び／又は即座に表示するようにディスプレイにスナップする）。入力の移動に基づいて、第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分及び表現の第２の部分を表示するか、又は第１のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分及び表現の第２の部分を表示するかを選択することにより、コンピュータシステムは、どのメディア処理スタイルが選択されているかに関してユーザにフィードバックをインテリジェントに提供することができ、次に進むメディアの表示及び／又はキャプチャに影響を及ぼす更なるユーザ入力を必要とせずに、条件のセットが満たされたときに動作を実行

し、改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０２６３】

いくつかの実施形態では、表現に向けられた入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）を検出した後、コンピュータシステムは、第２のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）を使用して表現の第１の部分及び表現の第２の部分を表示する。いくつかの実施形態では、表現及び表現の第２の部分が第２のメディア処理スタイルを使用して表示されている間に、コンピュータシステムは、表現に向けられた第２の入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）を検出する（及び、いくつかの実施形態では、表現に向けられた入力の移動方向と同じ方向の移動を含む）。いくつかの実施形態では、表現に向けられた第２の入力を検出したことに応じて、表現に向けられた第２の入力が第１の方向であるという判定に従って、コンピュータシステムは、第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第２の部分を表示し続けている間、（例えば、方法９００に関連して上述したように）（例えば、第１のメディア処理スタイル、第２のメディア処理スタイル、及び第３のメディア処理スタイルとは異なる）第９のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）を使用して表現の第１の部分を表示する。いくつかの実施形態では、第２のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）を使用して表現の第２の部分を表示し続けている間、第９のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分を表示することの一部として、コンピュータシステムは、表現に向けられた第２の入力の第１の部分（及び、いくつかの実施形態では、第２の入力の第１の部分は第３の入力の大きさを有する）を検出したことに応じて、表現の第２の部分及び表現の第３の部分が第２のメディア処理スタイルを使用して表示されている間に、第９のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分を表示する（例えば、同時に表示する）。いくつかの実施形態では、第７のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分を表示した後、表現に向けられた第２の入力の第２の部分を検出したことに応じて、表現の第２の部分及び表現の第３の部分が第２のメディア処理スタイルを使用して表示される。いくつかの実施形態では、第２の入力の第２の部分は、第２の入力の大きさよりも大きい第４の入力の大きさを有し、コンピュータシステムは、第７のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分及び表現の第３の部分を表示し、一方、表現の第２の部分は、第２のメディア処理スタイルを使用して表示される。

【０２６４】

いくつかの実施形態では、表現に向けられた第２の入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）を検出したことに応じて、及び第２の入力の終了が検出されたという判定に従って、コンピュータシステムは、表現に向けられた第２の入力が１つ以上の移動基準を満たす（例えば、入力が特定の持続時間より長く検出された、閾値（例えば、非０閾値）を上回る速度（例えば、平均速度、最高速度）を有することが検出された、スタイル選択ユーザインタフェース上の特定のポジションで終了することが検出された、及び／又は（例えば、開始ポジションから終了ポジションまで）閾値（例えば、非０閾値）距離にわたって検出された）という判定に従って、表現の第１の部分及び表現の第２の部分を、第７のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）を使用して（例えば、第１のメディア処理スタイル及び第２のメディア処理スタイルを使用することなく）表示する（例えば、入力の終了を検出した後に突然及び／又は即座に表示するようにスナップする）。表現に向けられた入力が１つ以上の移動基準を満たさないという判定に従って、第２のメディア処理スタイルを使用して（例えば、第７のメディア処理スタイル及び第１のメディア処理スタイルを使用せずに）、表現の第１の部分及び表現の第２の部分を表示する（例えば、入力の終了を検出した後に急に及び／又は即座に表示するようにディスプレイにスナップする）。入力の移動に基づいて、第７のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分及び表現の第２の部分を表示するか、又は第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第１

の部分及び表現の第２の部分を表示するかを選択することにより、コンピュータシステムは、どのメディア処理スタイルが選択されているかに関してユーザにフィードバックをインテリジェントに提供することができ、次に進むメディアの表示及び／又はキャプチャに影響を与え、これは、ユーザインタフェースを雑然とさせることなく追加の制御オプションを提供し、改善された視覚的フィードバックを提供する。表現に向けられた第２の入力の第１の部分を検出したことに応じて、表現の第２の部分及び表現の第３の部分が第２のメディア処理スタイルを使用して表示されている間に、第７のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分を表示することは、異なるメディア処理スタイル（単数又は複数）がメディアの表現によって表される視覚的コンテンツにどのように異なって影響を与えるか、及び表現に向けられた第２の入力に基づいて選択することができる少なくともいくつかのメディア処理スタイル（単数又は複数）に関する視覚的フィードバックをユーザに提供し、これは改善された視覚的フィードバックを提供する。表現に向けられた入力を検出した後に表現に向けられた第２の入力を検出したことに応じて、かつ表現に向けられた第２の入力が第１の方向であるという判定に従って、第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第２の部分を表示し続けている間、第９のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分を表示することは、第１のメディア処理スタイル及び第２のメディア処理スタイルとは異なるメディア処理スタイルを使用して表示される表現の部分をユーザが制御することを可能にし、これは、ユーザインタフェースを雑然とさせることなく追加の制御オプションを提供する。

【０２６５】

いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルを使用して表示されるメディアの表現を含むスタイル選択ユーザインタフェース（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）を表示する前に、（例えば、（例えば、第１のメディア処理スタイルを使用して表示されない）メディアの第４の表現（又は任意のその他のメディア処理スタイル（例えば、上述の第１のメディア処理スタイル、第２のメディア処理スタイル、第３のメディア処理スタイルのように、表現に向けられた入力などの入力を検出したことに応じて適用されるユーザ選択／所定の任意の他のメディア処理スタイル））並びにメディアの第４の表現を含むユーザインタフェース内の第１の個別のロケーションに表示されるスタイル選択ユーザインタフェースを表示するためのユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６０２ｂ）（例えば、コンピュータシステムに１つ以上のメディア処理スタイルを第２の表現に適用させるモード）（例えば、方法１０００に関連して説明したように）を含むユーザインタフェースを表示する。いくつかの実施形態では、スタイル選択ユーザインタフェースを表示するためのユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６０２ｂ）を表示している間に、コンピュータシステムは、スタイル選択ユーザインタフェースを表示するためのユーザインタフェースオブジェクトに向けられた（例えば、及び／又は第１の個別のロケーションに向けられた）入力（例えば、６５０ｂ）（例えば、タップ入力（例えば、タップジェスチャ）（例えば、シングルタップ入力、ダブルタップ入力））、（及び／又は、いくつかの実施形態では、非タップ入力／ジェスチャ（例えば、移動入力／ジェスチャ、プレスアンドホールド入力／ジェスチャ、及び／又は音声入力））を検出する。いくつかの実施形態では、スタイル選択ユーザインタフェースを表示するためのユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、スタイル選択ユーザインタフェース（例えば、（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄのうちの１つ以上を含むインタフェース）を表示する。（例えば、及び／又は、第１のメディア処理スタイル又は任意の他のメディア処理スタイル（例えば、任意の他のユーザ選択／事前定義されたメディア処理スタイル）を使用して表示されないメディアの表現を表示することを中止する）。いくつかの実施形態では、スタイル選択ユーザインタフェースを表示するためのユーザインタフェースオブジェクトに向けられた第１の入力を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、スタイルモードで動作するように構成される。いくつかの実施形態では、スタイル選択ユーザインタフェースを表示することの一部として、コンピュータシステムは、現在

選択されているメディア処理スタイルを使用してメディアの表現を表示する（及び／又は表示し続ける）。スタイル選択ユーザインタフェースを表示するためのユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出したことに応じて、第１のメディア処理スタイルを使用して表示されるメディアの表現を表示することは、スタイル選択ユーザインタフェースが表示されるかどうかに関してコンピュータシステムに対する制御をユーザに提供し、ユーザは、メディアの表現に適用する新しいメディア処理スタイルを設定することができ、これは、ユーザインタフェースを雑然とさせることなく追加の制御オプションを提供する。

【０２６６】

いくつかの実施形態では、スタイル選択ユーザインタフェースは、（６０２ｃ及び６０２ｄに関連して上述したように）スタイル選択ユーザインタフェース（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄのうちの１つ以上を含むインタフェース）内の第２の個別のロケーションにおける設定（例えば、（例えば、深度パラメータを制御するための）絞り値設定、メディアをキャプチャするための単一の要求に応じて複数の写真がキャプチャされる写真キャプチャ設定をオフにするための設定）を制御するためのユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６０２ｂ）を含む。いくつかの実施形態では、第２の個別のロケーションにおける設定を制御するためのスタイル選択ユーザインタフェース及びユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６０２ｂ）を表示している間に、スタイル選択ユーザインタフェース内の第２の個別のロケーションに向けられた（例えば、スタイル選択ユーザインタフェースを表示するためのユーザインタフェースオブジェクトが以前に表示されていたロケーションに向けられた）入力（例えば、タップ入力（例えば、タップジェスチャ）（例えば、シングルタップ入力、ダブルタップ入力））を検出する（及び／又は、いくつかの実施形態では、非タップ入力／ジェスチャ（例えば、移動入力／ジェスチャ、プレスアンドホールド入力／ジェスチャ、音声入力）を検出する）。いくつかの実施形態では、スタイル選択ユーザインタフェース内の第２の個別のロケーションに向けられた入力を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、スタイル選択ユーザインタフェース（例えば、６０２ｃ及び６０２ｄ上で検出された入力に関連して上述したように）（又は、任意の他のメディア処理スタイル（例えば、第１のメディア処理スタイル、第２のメディア処理スタイル、第３のメディア処理スタイルのような、表現に向けられた入力などの入力を検出したことに応じて表現に適用される、任意の他のユーザ選択／予め定義されたメディア処理スタイル）を表示することを中止する（例えば、表示されているメディアの表現、メディア処理スタイル（例えば、第１のメディア処理スタイル及び／又は第２のメディア処理スタイル）を使用して表示される表現の部分を表示することを中止する）。いくつかの実施形態では、ユーザインタフェース内の第２の個別のロケーションに向けられた入力を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、設定を制御するための１つ以上のユーザインタフェースオブジェクト（例えば、スライダ）を表示する。いくつかの実施形態では、スタイル選択ユーザインタフェース内の第２の個別のロケーションに向けられた入力を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、メディア処理スタイル選択モードで動作するように構成されない。いくつかの実施形態では、スタイル選択ユーザインタフェースを中止することの一部として、コンピュータシステムは、現在選択されているメディア処理スタイルを使用して表現の表示を維持する。設定を制御するためのユーザインタフェースオブジェクトに向けられた（例えば、第１のメディア処理スタイルを使用して表示されるメディアの表現を含むユーザインタフェースを表示している間に検出された）入力を検出したことに応じてスタイル選択ユーザインタフェースの表示を中止することは、ユーザがメディアの表現に適用する新しいメディア処理スタイルを選択することができるスタイル選択ユーザインタフェースが表示されるかどうかに関するコンピュータシステムに対する制御をユーザに提供し、これは、ユーザインタフェースを雑然とさせることなく追加の制御オプションを提供する。

【０２６７】

いくつかの実施形態では、スタイル選択ユーザインタフェースを表示した後、コンピュ

ータシステムは、カメラユーザインタフェースを表示する要求を受信する。いくつかの実施形態では、カメラユーザインタフェースを表示する要求を受信したことに応じて、コンピュータシステムは、カメラユーザインタフェース内に、１つ以上のカメラの視野の表現（例えば、６３０）と、選択されると、スタイル選択ユーザインタフェース（例えば、スタイル選択ユーザインタフェースを表示するためのユーザインタフェースオブジェクト）を表示させる個別のユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６０２ｂ）とを同時に表示することを含むカメラユーザインタフェース（例えば、６０２、６０４、及び／又は６０６を含むユーザインタフェース）を表示し、これは、第１のメディア処理スタイルがメディア処理スタイルとして現在選択されているという判定に従って、個別のユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６０２ｂ）を第１の外観で（例えば、アフォーダンスを第２の外観で表示することなく）表示することを含む。いくつかの実施形態では、第２のメディア処理スタイルがメディア処理スタイルとして現在選択されているという判定に従って、コンピュータシステムは、個別のユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６０２ｂ）を、（例えば、図６Ａ～図６Ｄの６０２ｂに関連して上述したように、第１の外観でアフォーダンスを表示することなく）第１の外観とは異なる第２の外観で表示する。いくつかの実施形態では、カメラユーザインタフェースはまた、１つ以上のカメラの視野の表現と同時に表示されるメディアをキャプチャするためのユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６１０）と、選択されると、デバイスにデバイスの１つ以上のカメラでメディアをキャプチャさせるアフォーダンスとを含む。いくつかの実施形態では、コンピュータシステムは、デフォルトスタイルが現在選択されているメディア処理スタイルであるとき、個別のユーザインタフェースオブジェクトを第１の外観で表示し、１つ以上の（及び／又は所定数の）異なる非デフォルトスタイルが選択されたとき、個別のユーザインタフェースオブジェクトを第２の外観で表示する。ユーザインタフェースオブジェクトを表示することは、選択されると、スタイル選択ユーザインタフェースを、個別のメディア処理スタイルが第１のメディア処理スタイルであるか第２のメディア処理スタイルであるかに基づいて異なる外観で表示させ、メディアの視覚的コンテンツに現在適用されている及び／又は現在適用されるように構成されているメディア処理スタイルに関する視覚的フィードバックをユーザに提供し、これは改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０２６８】

いくつかの実施形態では、ユーザインタフェースは、第１のメディア処理スタイルを使用して表示される表現の第１の部分及び表現の第２の部分と同時に表示される（例えば、図８Ａ～図８Ｃに関連して説明したような）第１のユーザインタフェースオブジェクトを含む。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルを使用して表示される表現の第１の部分及び表現の第２の部分と同時に表示される第１のユーザインタフェースオブジェクトを表示している間に、コンピュータシステムは、（図８Ａ～８Ｃに関連した説明されるように）１つ以上の入力デバイスを介して、第１のユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力（例えば、タップ入力）（例えば、タップジェスチャ）（例えば、シングルタップ入力、ダブルタップ入力））を表示する（及び／又は、いくつかの実施形態では、非タップ入力／ジェスチャ（例えば、移動入力／ジェスチャ、プレスアンドホールド入力／ジェスチャ、音声入力）を検出する。いくつかの実施形態では、第１のユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、（例えば、図８Ａ～図８Ｃに関連して説明したように）第１のメディア処理スタイル（例えば、コンテンツを表示するために、コンピュータシステムがメディア処理スタイル選択モードで動作していないときに表示されるスタイル、及び／又は表現に向けられた入力のような入力によって検出できないスタイル）を使用することなく、表現の第１の部分及び表現の第２の部分を表示する。いくつかの実施形態では、第１のユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出したことに応じて、表現の第１の部分及び表現の第２の部分は、第１のメディア処理スタイルとは異なるメディア処理スタイルを使用して表示される。いくつかの実施形態では、第１のユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出したことに応じて、表現の第１の部分及び表現の第２の部分は、

中立スタイル（及び／又はデフォルトスタイル）を使用して表示される。第１のユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力（例えば、第１のメディア処理スタイルを使用して表示される表現の第１の部分及び表現の第２の部分と同時に表示される第１のユーザインタフェースオブジェクトを表示している間に検出された入力）を検出したことに応じて、第１のメディア処理スタイルを使用せずに表現の第１の部分及び表現の第２の部分を表示することは、第１のメディア処理スタイルの表現が第１のメディア処理スタイルを使用して表示されるか否かをユーザが制御することを可能にし、これは、ユーザインタフェースを雑然とさせることなく追加の制御オプションを提供する。

【０２６９】

いくつかの実施形態では、スタイル選択ユーザインタフェースは、メディア（例えば、シャッターボタン）をキャプチャするための選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６１０）を含む。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）と、メディア（及び、例えば、スタイル選択ユーザインタフェース）をキャプチャするための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトとを使用してメディアの表現（例えば、６３０）を表示している間に、コンピュータシステムは、メディアをキャプチャするための選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、スタイル選択ユーザインタフェース内のロケーション）に向けられた入力（例えば、６５０ａ、６５０ｃ、６５０ｊ）例えば、タップ入力（例えば、タップジェスチャ）（例えば、シングルタップ入力、ダブルタップ入力）（及び／又は、いくつかの実施形態では、非タップ入力／ジェスチャ（例えば、移動入力／ジェスチャ、プレスアンドホールド入力／ジェスチャ、及び／又は音声入力））を検出する。いくつかの実施形態では、メディアをキャプチャするための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力（例えば、６５０ａ、６５０ｃ、６５０ｊ）を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、（例えば、第１のメディア処理スタイルのパラメータの現在値に基づいて）第１のメディア処理スタイルが適用されたメディアをキャプチャする。いくつかの実施形態では、メディアをキャプチャするための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出したことに応じて、かつ第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出している間に、及び／又は（例えば、表現に向けられた入力を検出したことに応じてメディア処理スタイルを切り替える要求として）表現に向けられる入力を検出している間に、コンピュータは、メディアをキャプチャするための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを検出する入力が検出されるとき（例えば、その直前／直後に）、第１のメディア処理スタイルを使用して表示された表現の所定の部分（例えば、２５％、３０％、４０％、５０％、６０％、７５％）、及び／又は表示されたメディアの表現の他の部分よりも大きい（又は等しい）メディアの表現の部分に適用されるメディア処理スタイルが適用されたメディアのキャプチャを開始する。いくつかの実施形態では、メディアをキャプチャするための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、スタイル選択ユーザインタフェースにおいて適用される第１のメディア処理スタイルを有するキャプチャメディアの表現（例えば、サムネイル表現）を表示する。メディアをキャプチャするための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた（例えば、第１のメディア処理スタイル及びメディアをキャプチャするための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを使用してメディアの表現を表示している間に検出された）入力を検出したことに応じて第１のメディア処理スタイルが適用されたメディアをキャプチャすることは、ユーザが、現在選択されているメディア処理スタイルが適用されるメディアをキャプチャすることを可能にし、これは、ユーザインタフェースを雑然とさせることなく追加の制御オプションを提供する。

【０２７０】

いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分を表示することの一部として、コンピュータシステムは、異なるタイプの識別されたオブジ

ェクトと比較した１つのタイプの識別されたオブジェクト（例えば、非被写体と比較した被写体（例えば、人物））について、表現（例えば、６３０）の第１の部分内の（例えば、において検出される）１つ以上のオブジェクト（例えば、ライブプレビュー６３０内の人物）（例えば、人物及び／又は人物の顔）（例えば、識別可能なオブジェクト）に対して、１つ以上のオブジェクトを含まない第１の部分のサブセットに対してと異なるように（例えば、異なるセットの視覚的パラメータ（例えば、色特性（例えば、暖かさ、トーン、色相、輝度、彩度、陰影、色合い、彩度、冷たさ、及び／又は調和）及び／又は深度パラメータの異なるセットを使用して）、第１のメディア処理スタイル（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）を適用する（例えば、第１の部分の第２のサブセット（例えば、オブジェクトを含まないサブセット）とは異なる視覚的外観で第１の部分の第１のサブセット（例えば、オブジェクトを含むサブセット）を表示する）。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルは、メディアの表現に含まれるシーンの特定の部分（例えば、空、肌のトーン、ユーザの顔などを含むシーンの部分（単数又は複数））のうちのいくつかの外観を保存しようと試みるために、表現の異なる部分に異なって適用される。

【０２７１】

いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイル（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）は、（例えば、図６Ａ～６Ｃ及び方法７０に関連して説明したように）コントラスト、鮮やかさ、暖かさ、及びこれらの組み合わせからなる群から選択される１つ以上のパラメータに基づいてメディアの表現に適用される。

【０２７２】

いくつかの実施形態では、表現の第１の部分（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄの中間セクション、左セクション、及び／又は右セクションの一部）及び表現の第３の部分（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄの中間セクション、左セクション、及び／又は右セクションの一部）が第２のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）を使用して表示され、表現の第２の部分が第１のメディア処理スタイルを使用して表示される間、コンピュータシステムは、表現に向けられた入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）の終了を検出する。いくつかの実施形態では、表現に向けられた入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）の終了を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第１のメディア処理スタイルを使用して表現の第２の部分（例えば、第２の部分の少なくとも一部、表現の縁部）を表示することを中止し（例えば、第１のメディア処理スタイルを使用して表示される表現の第２の部分をフェードアウトし、表現の第２の部分のサブセット（例えば、６６０ａ、６６０ｂ、及び／又は６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄの中間セクション、左セクション、及び／又は右セクションの一部）（例えば、表現の第２の部分に含まれ、それよりも小さい部分）の視覚的突出を減少させる（例えば、薄暗くする、暗くする、フェードアウトする、灰色にする、強調しない、及び／又は不透明度を上昇させる）（及び表現の第１の部分、表現の第２の部分、及び／又は第２のメディア処理スタイルを使用する表現の第３の部分を表示する）。いくつかの実施形態では、表現の第１の部分は、第２のメディア処理スタイルを使用して表示され、表現の第２の部分及び表現の第３の部分が第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間に、コンピュータシステムは、表現に向けられた入力の終了を検出する。いくつかの実施形態では、表現の第１の部分が第２のメディア処理スタイルを使用して表示されている間、及び表現の第２の部分及び表現の第３の部分が第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間に、表現に向けられた入力の終了を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分（例えば、第２の部分の少なくとも一部、表現の縁部）を表示することを中止し、表現の第１の部分のサブセット（例えば、表現の第２の部分

に含まれ、表現の第２の部分よりも小さい表現の部分）の視覚的突出を減少させる。いくつかの実施形態では、表現の第２の部分（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄの中間セクション、左セクション、及び／又は右セクションの部分）のサブセットが低減された視覚的突出で表示されている間、コンピュータシステムは、表現（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄ）に向けられた第３の入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）を検出する。いくつかの実施形態では、表現に向けられた第３の入力を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、表現の第２の部分のサブセットの視覚的突出を増加させる（例えば、暗くする、明るくする、フェードインする、強調する、及び／又は不透明度を減少させる）。表現に向けられた第４の入力を検出したことに応じて表現の第２の部分のサブセットの視覚的突出を増加させることにより、表現に向けられた入力の終了が検出されなかったという視覚的フィードバックをユーザに提供し、いくつかの実施形態では、メディア処理スタイルが表現の第２の部分のサブセットにどのように影響し得るかに関する視覚的フィードバックをユーザに提供し、これは、改善された視覚的フィードバックを提供する。表現に向けられた入力の終了を検出したことに応じて表現の第２の部分のサブセットを視覚的突出を減少させることは、メディア処理スタイルが入力を介して選択されたこと、及び／又は入力が現在検出されていないことの視覚的フィードバックをユーザに提供し、これは、選択されたメディア処理スタイルの変更に関する意図されない変更が更なるユーザ入力なしでは起こらないという確信をユーザに与え、改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０２７３】

いくつかの実施形態では、メディア（例えば、及び／又はメディアの表現の一部）の表現が第１０のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）（及び／又は任意のメディア処理スタイル）を使用して表示されるという判定に従って、表現に向けられた第４の入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）を検出したことに応じて、メディアの表現を表示することは、表現の第５の部分（例えば、６６０ａ、６６０ｂ、右セクション、及び／又は左セクション）（例えば、縁部（例えば、左縁部及び／又は右縁部）、視覚的要素）が第１の視覚的外観（例えば、第１の色及び／又はグレーアウトされない）で表示され、メディアの表現（例えば、及び／又はメディアの提示の一部）が第１０のメディア処理スタイル（及び／又は任意のメディア処理スタイル）を使用して表示されないという判定に従って、表現に向けられた第４の入力を検出したことに応じて、表現の第５の部分（例えば、６６０ａ、６６０ｂ、右セクション、及び／又は左セクション）が、第１の外観とは異なる第２の外観で表示されることを含む。メディアの表現が第１０のメディア処理スタイルを使用して表示されるか否かの判定に基づいて表現の第４の部分を異なるように表示することは、ユーザが入力を介して個別のメディア処理スタイルを選択できるかどうか、及び／又は個別のメディア処理スタイルが特定の方向の入力を介してアクセスできるかどうかに関する視覚的フィードバックをユーザに提供し、これは改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０２７４】

いくつかの実施形態では、表現に向けられた入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）を検出する前に、第１のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分及び表現の第２の部分を表示している間に、メディアの表現の第６の部分（例えば、６６０ａ、６６０ｂ、右セクション、及び／又は左セクション）（例えば、縁部（例えば、左縁部及び／又は右縁部）が、第１のメディア処理スタイル（例えば、メディアの表現の領域／縁部に適用されているメディア処理スタイル）を使用して表示される。第１のメディア処理スタイルを使用して表示されるメディアの表現の第６の部分を表示することは、第１のメディア処理スタイルが表現の第２のエリアにどのように影響し得るかに関するフィードバックをユーザに提供し、これは、改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０２７５】
いくつかの実施形態では、表現に向けられた入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）を検出する前に、第１のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）を使用して表現の第１の部分及び表現の第２の部分を表示している間に、メディアの表現の第７の部分（例えば、６６０ａ、６６０ｂ、右セクション、及び／又は左セクション）は、第１のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）を使用して表示されない（メディアの任意のメディア処理スタイル（例えば、第１のメディア処理スタイル、第２のメディア処理スタイル、第３のメディア処理スタイルなど）は、メディアの表現の領域／縁部に適用されない）。いくつかの実施形態では、表現に向けられた入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、メディアの表現の第７の部分（例えば、６６０ａ、６６０ｂ、右セクション、及び／又は左セクション）が第１のメディア処理スタイルを使用して表示されない状態から第１のメディア処理スタイルを使用して表示される状態に遷移する（例えば、メディアの表現に適用されている第１のメディア処理スタイルをフェードインする）アニメーションを表示する。表現に向けられた入力を検出したことに応じて、第１のメディア処理スタイルを使用して表示されていない状態から第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている状態に遷移するメディアの表現の第２の領域のアニメーションを表示することは、（例えば、第１のメディア処理スタイルが表現の第２の領域にどのように影響し得るかをユーザが見たいと思う可能性が高いとき）第１のメディア処理スタイルが表現の第２の領域にどのように影響し得るかに関するフィードバックをユーザに提供し、これは改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０２７６】
いくつかの実施形態では、表現の第１の部分及び表現の第２の部分が、メディアの視覚的コンテンツに適用される第１のメディア処理スタイルを使用して表示されるスタイル選択ユーザインタフェースを表示する前に、コンピュータシステムは、第２のメディア処理スタイル選択モードを有効にするためのユーザインタフェースオブジェクト（例えば、８４４ａ）を表示する。いくつかの実施形態では、第２のメディア処理スタイル選択モードを有効にするためのユーザインタフェースオブジェクト（例えば、８４４ａ）を表示している間に、コンピュータシステムは、第２のメディア処理スタイル選択モードを有効にするためのユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力（例えば、８５０ａ）（例えば、タップ入力（例えば、タップジェスチャ）（例えば、シングルタップ入力、ダブルタップ入力））を検出する（及び／又は、いくつかの実施形態では、非タップ入力／ジェスチャ（例えば、移動入力／ジェスチャ、プレスアンドホールド入力／ジェスチャ、音声入力）を検出する）。いくつかの実施形態では、第２のメディア処理スタイル選択モードを有効にするためのユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第１のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ）が適用された以前にキャプチャされたメディア（例えば、サンプルメディア、コンピュータシステムによってキャプチャされていないメディア、及び／又はテンプレート）の表現（例えば、８７８ａ）と、第２のメディア処理スタイル（例えば、６３４ｂ）が適用された以前にキャプチャされたメディア（例えば、サンプルメディア、コンピュータシステムによってキャプチャされていないメディア、及び／又はテンプレート）の表現（例えば、８７８ｂ）とを同時に表示することを含む個別のユーザインタフェースを表示する。いくつかの実施形態では、それぞれを表示している間、コンピュータシステムは、個別のユーザインタフェースに向けられた入力（例えば、タップ入力（例えば、タップジェスチャ）（例えば、シングルタップ入力、ダブルタップ入力））を検出する（及び／又は、いくつかの実施形態では、非タップ入力／ジェスチャ（例えば、移動入力／ジェスチャ、プレスアンドホールド入力／ジェスチャ、及び／又は音声入力）を検出する）。いくつかの実施形態では、個別のユーザインタフェースに向けられた入力を検出したことに応じて、かつ個別のユーザインタフェースに向けられた入力が第１のメディア処理スタイルを使用する

オプションの選択に対応するという判定に従って、コンピュータシステムは、メディアユーザインタフェースを表示する要求を検出したことに応じて（例えば、第２のメディア処理スタイルを使用せずに）メディアの表現を含むユーザインタフェースを表示する。いくつかの実施形態では、個別のユーザインタフェースに向けられた入力を検出したことに応じて、かつ個別のユーザインタフェースに向けられた入力が第２のメディア処理スタイルを使用するオプションの選択に対応するという判定に従って、コンピュータシステムは、メディアユーザインタフェースを表示する要求を検出したことに応じて（例えば、第１のメディア処理スタイルを使用せずに）第２のメディア処理スタイルを使用するメディアの表現を含むユーザインタフェースを表示する。

【０２７７】

いくつかの実施形態では、スタイル選択ユーザインタフェースは、選択されると、スタイル選択ユーザインタフェースを表示させる（例えば、コンピュータシステムをトグルさせる）第１のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６０２ｂ及び／又は６８８ｂ）（例えば、スタイル選択ユーザインタフェースを表示するためのユーザインタフェースオブジェクト、及び／又は選択されるとスタイルセクションユーザインタフェースを表示させる（例えば、又は表示を中止させる）ユーザインタフェースオブジェクト）を含む。いくつかの実施形態では、第１のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトは、１つ以上のカメラ設定ユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６８８）と同時に表示される（例えば、１つ以上のカメラ設定ユーザインタフェースオブジェクト（例えば、カメラ設定を制御するためのオブジェクトのユーザインタフェース）は、１つ以上のカメラがメディアをキャプチャするように構成されたカメラキャプチャモード（例えば、各カメラキャプチャモードの設定）に基づいて表示される）。いくつかの実施形態では、スタイル選択ユーザインタフェースを表示するためのユーザインタフェースオブジェクトが表示される前に、コンピュータシステムは、個別のユーザインタフェースに向けられた入力（例えば、６５０ｗ）（例えば、スワイプ入力、タップ入力、及び／又はドラッグ入力）を検出し、個別のユーザインタフェースに向けられた入力を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、スタイル選択ユーザインタフェース（例えば、以前に表示されなかった）及び１つ以上のカメラ設定アフォーダンス（例えば、以前に表示されなかった）を表示するためのユーザインタフェースオブジェクトを表示する。いくつかの実施形態では、１つ以上のカメラ設定ユーザインタフェースオブジェクトのうちの個別のカメラ設定ユーザインタフェースオブジェクトの選択を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、カメラ設定を調整するための１つ以上のコントロール（例えば、選択されたときにコンピュータシステムにモード（例えば、フラッシュモード、夜間モード、動画キャプチャモード、及び／又はタイマモード）をオンにさせるコントロール、選択されたときにコンピュータシステムにモードをオフにさせるコントロール）、選択されたときにキャプチャ設定の値（例えば、露出値、タイマモードの時間値）を調整させるコントロール、及び／又はメディアをキャプチャ及び／又は表示するために使用される１つ以上のフィルタ及び／又はズームレベルを変更するためのコントロール）を表示する。１つ以上のユーザカメラ設定ユーザインタフェースオブジェクトと同時に第１のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトを含むスタイル選択ユーザインタフェースを表示することは、ユーザが１つ以上のユーザカメラ設定を制御するためのコントロールにアクセスすることを可能にしながら、スタイル選択ユーザインタフェースを表示させ、表示を中止させることができるコントロールにユーザがアクセスすることを可能にし、これは、それぞれのコントロールが同時に表示されなかった場合に、それぞれのコントロールにアクセスするためにかかる入力の数を低減する。

【０２７８】

いくつかの実施形態では、スタイル選択ユーザインタフェースは、選択されると、スタイル選択ユーザインタフェースを表示させる（例えば、コンピュータシステムをトグルさせる）第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６０２ｂ及び／又は６８８ｂ）（例えば、スタイル選択ユーザインタフェースを表示するためのユーザ

インタフェースオブジェクト、及び／又は選択されると、スタイルセクションユーザインタフェースを表示させる（例えば、又は表示を中止させる）ユーザインタフェースオブジェクト）を含む。いくつかの実施形態では、コンピュータシステムは、第２のメディア処理スタイルを使用して表現（例えば、６３０）の第１の部分を表示し、表現の第２の部分及び表現の第３の部分が第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間に、第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６０２ｂ及び／又は６８８ｂ）を第３の外観（例えば、色、サイズ、第１の境界（例えば、第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトを囲む（例えば、時計回り及び／又は反時計回り方向に示される）線であり、（例えば、図６Ｌに関連して上述したように）この線は、第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトの一部（例えば、０％～１００％）を囲む及び／又はその周りにある）で表示する。いくつかの実施形態では、表現の第２の部分及び表現の第３の部分が第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間に第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分を表示した後、表現に向けられた入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）の第２の部分を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトを、（例えば、図６Ｌに関連して上述したように）（例えば、第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分及び表現の第３の部分を表示し、表現の第２の部分が第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間）第３の外観で表示されている状態から、第３の外観とは異なる第４の外観で表示される状態に変更する（例えば、色、サイズ、第１の境界（例えば、第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトを囲む（例えば、時計回り及び／又は反時計回り方向に示される）線、線は、第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトの一部（例えば、０％～１００％）を囲む及び／又はその周りにある）（例えば、第２のスタイルモードユーザインタフェースを表示する、及び／又はその変化のアニメーションを表示する）。第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトを第３の外観で表示されている状態から第４の外観で表示されている状態に変更することは、表現に適用されているメディア処理スタイルへの切り替えが表現の表示にどのように異なって影響を与えるかに関して、ユーザに視覚的フィードバックを提供し、これは改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０２７９】

いくつかの実施形態では、第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６０２ｂ）を第３の外観で表示されている状態から第４の外観で表示されている状態に変更することの一部として、第１のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）の第１のパラメータの値（例えば、６２６ａ及び／又は６２６ｂ）が第２のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）の第１のパラメータの値（例えば、６２６ａ及び／又は６２６ｂ）と異なるという判定に従って、コンピュータシステムは、（例えば、図６Ｌに関連して上述したように）第１の視覚的態様（例えば、６０２ｂの色及び／又は６０２ｂの周りの線の表示）（例えば、少なくとも一部（及び、いくつかの実施形態では、第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６０２ｂ）の境界（例えば、第２のメディア処理スタイルの取り囲む線）を含む部分）の色、陰影、及び／又は色合い）の表示を、（例えば、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの値が第２のメディア処理スタイルの第１のパラメータの値と異なるという判定に基づいて第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトの第２の視覚的態様を変更することなく）変更する。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの値が第２のメディア処理スタイルの第１のパラメータの値と異ならないという判定に従って、コンピュータシステムは、第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトの第１の視覚的態様を変更しない。いくつかの実施形態では、（例えば、方法１０００に関連して上述したように）表現の第２の部分及び表現の第３の部分が第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間に第２のメディア処理スタイルを使用して表現

の第１の部分を表示している間、第１の視覚的態様は第１の色に対応し（及び／又は第１の色によって表され）、表現の第２の部分及び表現の第３の部分が第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間に第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分を表示した後、表現に向けられた入力の第２の部分を検出したことに応じて、第２の視覚的態様は、第１の色とは異なる第２の色に対応する（及び／又は第２の色によって表される）。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータ例えば、６２６ａ及び／又は６２６ｂ）の値が第２のメディア処理スタイルの第２のパラメータ（例えば、６２６ａ及び／又は６２６ｂ）の値と異なるという判定に従って、第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６０２ｂ）を第３の外観で表示されている状態から第４の外観で表示されている状態に変更することの一部として、第１のパラメータが第２のパラメータと異なる場合、コンピュータシステムは、第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトの第２の視覚的態様（（例えば、図６Ｌに関連して上述したように）例えば、６０２ｂの色及び／又は６０２ｂの周りの線）（例えば、第２のメディア処理スタイルの少なくとも一部（例えば、第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトの周囲である、に隣接する、及び／又は、それを取り囲む境界線及び／又は線）のサイズ、長さ、及び／又は塗りつぶし）の表示を変更する。いくつかの実施形態では、第２の視覚的態様は、第１の視覚的態様と異なる（例えば、第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータの値が第２のメディア処理スタイルの第２のパラメータの値と異なるという判定に基づいて、第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトの第１の視覚的態様を変更しない）。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータの値が第２のメディア処理スタイルの第２のパラメータの値と異ならないという判定に従って、コンピュータシステムは、第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトの第２の視覚的態様を変更しない。いくつかの実施形態では、（例えば、方法１０００に関連して上述したように）表現の第２の部分及び表現の第３の部分が第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間に第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分を表示している間、第２の視覚的態様は第１の長さに対応し（及び／又は第１の長さによって表され）、表現の第２の部分及び表現の第３の部分が第１のメディア処理スタイルを使用して表示されている間に第２のメディア処理スタイルを使用して表現の第１の部分を表示した後、表現に向けられた入力の第２の部分を検出したことに応じて、第２の視覚的態様は、第１の長さとは異なる第２の長さに対応する（及び／又は第２の長さによって表される）。特定のパラメータの値が変更されたかどうかに基づいて、第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトの特定の視覚的態様の表示を変更することは、メディア処理スタイルに対してどのパラメータが変更されたかに関して、ユーザに視覚的フィードバックを提供し、これは改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０２８０】

いくつかの実施形態では、コンピュータは、（例えば、生のキャプチャインジケータ６０２ｂが非アクティブ状態で表示されている場合）第１のファイルフォーマット（例えば、ＪＰＥＧ及び／又はＨＥＩＣなどの圧縮フォーマット）でメディア（例えば、及び／又はキャプチャメディア）を記憶するように構成されている。いくつかの実施形態では、コンピュータシステムが第１のファイルフォーマットでメディアをキャプチャして記憶するように構成されている間、かつ第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６０２ｂ）がアクティブ状態（例えば、有効状態（例えば、コンピュータシステムがユーザインタフェースオブジェクトに向けられた１つ以上の入力を検出したことに応じてアクションを実行する状態）で表示されている間、コンピュータシステムは、第１のファイルフォーマットとは異なる第２のファイルフォーマット（例えば、生画像フォーマット）でメディアをキャプチャして記憶するようにコンピュータシステムを構成する要求（例えば、６５０ｖ）を検出する。いくつかの実施形態では、第２のファイルフォーマットでメディアをキャプチャして記憶するようにコンピュータシステムを構成する要求を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、（例えば、図６Ｖ～図６Ｙに関連して

上述したように）第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトをアクティブ状態で表示することを中止する（例えば、第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトを表示することを中止する、及び／又は第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトを非アクティブ状態（例えば、無効状態（例えば、ユーザインタフェースオブジェクトに向けられた１つ以上の入力を検出したことに応じてコンピュータシステムがアクションを実行しない状態））で表示する）。いくつかの実施形態では、第２のファイルフォーマットでメディアをキャプチャして記憶するようにコンピュータシステムを構成する要求を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第２のファイルフォーマットでメディアをキャプチャして記憶するようにコンピュータシステムを構成する。いくつかの実施形態では、第２のファイルフォーマットでメディアをキャプチャして記憶するようにコンピュータシステムを構成する要求を検出することの一部として、コンピュータシステムは、１つ以上のカメラでメディアをキャプチャするためのファイルフォーマットを制御するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力（例えば、タップ入力、プレスアンドホールド入力、及び／又はスワイプ入力）を検出する。いくつかの実施形態では、第２のファイルフォーマットでメディアをキャプチャし記憶するようにコンピュータシステムを構成する要求を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、１つ以上のカメラでメディアをキャプチャするためのファイルフォーマットを制御するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを、非アクティブ状態で表示されている状態からアクティブ状態で表示されている状態に変更する。第２のファイルフォーマットでメディアをキャプチャし記憶するようにコンピュータシステムを構成する要求を検出したことに応じて、第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトをアクティブ状態で表示することを中止することは、メディア処理スタイルが適用されておらず、コンピュータが第２のファイルフォーマットでメディアをキャプチャ及び記憶するように構成されているときにメディア処理スタイルを適用することが利用可能でないという視覚的フィードバックをユーザに提供し、これは視覚的フィードバックを改善する。

【０２８１】

方法９００（例えば、図９）に関して上述したプロセスの詳細はまた、本明細書に記載の方法に類似する方式でも適用可能であることに留意されたい。例えば、方法９００は、方法１０００を参照して上述した様々な方法の特性のうちの１つ以上を任意選択的に含む。例えば、方法９００は、１つ以上のメディア処理スタイルを選択するために使用することができ、方法１０００は、方法９００を使用して選択されたメディアを編集するために使用することができる。簡潔にするために、これらの詳細は、以下で繰り返さない。

【０２８２】

図１０Ａ～１０Ｂは、いくつかの実施形態に係る、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを編集するための方法を示すフロー図である。方法１０００は、表示生成構成要素（例えば、ディスプレイコントローラ及び／又はタッチ感知ディスプレイシステム）、及び１つ以上の入力デバイス（例えば、タッチ感知面及び／又は１つ以上のカメラの第１のカメラ（例えば、コンピュータシステムの同じ側又は異なる側の１つ以上のカメラ（例えば、デュアルカメラ、トリプルカメラ、クワッドカメラなど）（例えば、フロントカメラ及び／又はバックカメラ）、コンピュータシステム）と通信するコンピュータシステム（例えば、１００、３００、５００、６００）（例えば、スマートフォン、デスクトップコンピュータ、ラップトップ、及び／又はタブレット）において実行される。方法１０００のいくつかの動作は、任意選択的に組み合わされ、いくつかの動作の順序は、任意選択的に変更され、いくつかの動作は、任意選択的に省略される。

【０２８３】

後述するように、方法１０００は、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを編集するための直感的な方法を提供する。この方法は、コンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを編集するユーザの認識的負担を低減し、それによって、より効率的なヒューマン－マシンインタフェースを作り出す。バッテリ動作式コンピューテ

ィングデバイスの場合には、ユーザがコンピュータシステムを使用してメディア処理スタイルを、より速く、より効率的に編集することを可能にすることにより、電力が節約され、バッテリ充電の間隔が増す。

【０２８４】

コンピュータシステムは、表示生成構成要素を介して、表現（例えば、例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄ）を含むユーザインタフェース（例えば、スタイル選択ユーザインタフェース、メディアキャプチャユーザインタフェース、メディア閲覧ユーザインタフェース、メディア編集ユーザインタフェース）（例えば、写真メディア、ビデオメディア）（例えば、ライブメディア、ライブプレビュー（例えば、メディアをキャプチャする要求を検出したこと（例えば、シャッターアフォーダンス（例えば、ユーザインタフェースオブジェクト）の選択を検出したことに応じて）記憶／キャプチャされていない１つ以上のカメラの視野（例えば、現在の視野）の表現に対応するメディア、以前にキャプチャされたメディア（例えば、キャプチャされた１つ以上のカメラの視野（例えば、以前の視野）の表現に対応するメディア）、保存されており、後でユーザによってアクセス可能であるメディアアイテム、及び／又は、メディアの（例えば、メディアギャラリー内の）メディアのサムネイル表現上のジェスチャを受信したことに応じて表示されたメディアの表現（例えば、（例えば、カメラモードで動作している間）（例えば、特定のスタイルモード（例えば、メディア処理スタイルモード）で動作している間）コンピュータシステムの１つ以上のカメラによってキャプチャされている又はキャプチャされた情報、データ）を表示し（１００２）、メディアの表現は、メディアの視覚的コンテンツに適用される第１のメディア処理スタイル（６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）（例えば、に従って）を使用して表示される。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルは、複数のメディア処理スタイルのうちの１つである。いくつかの実施形態では、複数のスタイルの各々は、同じパラメータのセットを有する。いくつかの実施形態では、パラメータのセットは、（例えば、第２のスタイルがメディアに適用されていない）視覚的特性（例えば、色特性（例えば、暖かさ、トーン、色相、輝度、彩度、陰影、色合い、彩度、冷たさ、及び／又は調和）及び／又は深度パラメータ）のセットである。

【０２８５】

第１のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）を使用してメディアの表現を表示している間に、コンピュータシステムは、表示生成構成要素を介して、第１のメディア処理スタイルのパラメータ（例えば、視覚的特性（例えば、色特性（例えば、暖かさ、トーン、色相、輝度、彩度、陰影、色合い、カラフルさ、冷たさ、及び／又は調和））及び／又は深度パラメータ）を表示するための複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを同時に表示し、複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトは、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値（例えば、数（例えば、０～１００）、パーセンテージ（例えば、０～１００％）、コントロール（例えば、スライダ、回転可能ノブ）（例えば、スライダ上の特定ポジションに表示されるスライダバー）上の数の指示、第１の値について示される１つ以上の特徴）、圧縮コントロール及び／又はコントロールの一部）の表現（例えば、６２６ａ１ｂ、６２６ａ２ｂ、６２６ｂ１ｂ、６２６ｂ２ｂ、６２６ｃ１ｂ、６２６ｃ２ｂ、６２６ｄ１ｂ、及び／又は６２６ｄ２ｂ）で表示される（例えば、同時に表示される、含む）第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータ（例えば、６２６ａ１ａ、６２６ａ２ａ、６２６ｂ１ａ、６２６ｂ２ａ、６２６ｃ１ａ、６２６ｃ２ａ、６２６ｄ１ａ、及び／又は６２６ｄ２ａで示される）（例えば、視覚的特性（例えば、色特性（例えば、暖かさ、トーン、色相、輝度、彩度、陰影、色合い、カラフルさ、冷たさ、及び／又は調和））及び／又は深度パラメータ）を編集するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６２６ａ１、６２６ａ２、６２６ｂ１、６２６ｂ２、６２６ｃ１、６２６ｃ２、６２６ｄ１、及び／又は６２６ｄ２）（１００６）と、第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータの現在値（例えば、数（例えば、０～１００）、パーセンテージ（

例えば、０～１００％）、コントロール（例えば、スライダ及び／又は回転可能ノブ）（例えば、スライダ上の特定ポジションに表示されるスライダバー）上の数の指示、第１の値について示される１つ以上の特徴）、圧縮コントロール、及び／又はコントロールの一部）の表現（例えば、６２６ａ１ｂ、６２６ａ２ｂ、６２６ｂ１ｂ、６２６ｂ２ｂ、６２６ｃ１ｂ、６２６ｃ２ｂ、６２６ｄ１ｂ、及び／又は６２６ｄ２ｂ）で表示される（例えば、同時に表示される、含む）第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータ（例えば、６２６ａ１ａ、６２６ａ２ａ、６２６ｂ１ａ、６２６ｂ２ａ、６２６ｃ１ａ、６２６ｃ２ａ、６２６ｄ１ａ、及び／又は６２６ｄ２ａで示される）（例えば、視覚的特性（例えば、色特性（例えば、暖かさ、トーン、色相、輝度、彩度、陰影、色合い、カラフルさ、冷たさ、及び／又は調和））及び／又は深度パラメータ）と、第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６２６ａ１、６２６ａ２、６２６ｂ１、６２６ｂ２、６２６ｃ１、６２６ｃ２、６２６ｄ１、及び／又は６２６ｄ２）（１００８）とを含み（１００４）、第１のパラメータは第２のパラメータとは異なる。いくつかの実施形態では、第１の値がパラメータの第１の量に対応するという判定に従って、第１の値は、第１のパラメータの第１の量を示すように表示される。いくつかの実施形態では、第１の値がパラメータの第２の量に対応するという判定に従って、第１の値は、第１のパラメータの第２の量を示すように表示され、第１の量は第２の量とは異なる。いくつかの実施形態では、第２のパラメータの第１の値は、第１のパラメータの第１の値とは異なる。いくつかの実施形態では、第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトは、第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトとは異なる。いくつかの実施形態では、複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトは、第１のメディア処理スタイルが視覚的コンテンツにどのように適用されるかを編集する要求が適用される前に表示されなかった。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルのパラメータを編集するための複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトは、互いに隣接して（例えば、一列に互いに隣接して）表示される（例えば、互いに一直線に位置合わせされる）。

【０２８６】

コンピュータシステムは、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６２６ａ１、６２６ａ２、６２６ｂ１、６２６ｂ２、６２６ｃ１、６２６ｃ２、６２６ｄ１、及び／又は６２６ｄ２）を表示している間に（例えば、第１のメディア処理スタイルを使用して表示されるメディアの表現を表示している間に）、例えば、特定のスタイルモード（例えば、メディア処理スタイルモード）で動作している間に）、１つ以上の入力デバイスを介して、入力（例えば、７５０ａ、７５０ｄ、７５０ｇ、７５０ｋ、７５０ｎ、７５０ｒ、及び／又は７５０ｔ）（例えば、タップ入力（例えば、タップジェスチャ）（例えば、シングルタップ入力、ダブルタップ入力））（及び／又は、いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた非タップ入力／ジェスチャ（例えば、移動入力／ジェスチャ（例えば、入力／ジェスチャの終了時の速度を含むスワイプ入力／ジェスチャ、又は入力／ジェスチャ中の移動に基づいて変化を引き起こすドラッグ入力／ジェスチャ）、及び／又はプレスアンドホールド入力／ジェスチャ）を検出する）を検出する（１０１０）。

【０２８７】

入力（例えば、７５０ａ、７５０ｄ、７５０ｇ、７５０ｋ、７５０ｎ、７５０ｒ、及び／又は７５０ｔ）（例えば、タップ入力（例えば、タップジェスチャ）（例えば、シングルタップ入力、ダブルタップ入力））を検出したことに応じて（１０１２）（及び／又は、いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた非タップ入力／ジェスチャ（例えば、移動入力／ジェスチャ（例えば、入力／ジェスチャの終了時の速度を含む移動入力／ジェスチャ、又は入力／ジェスチャ中の移動に基づいて変化を引き起こすドラッグ入力／ジェスチャ）、及び／又はプレスアンドホールド入力／ジェスチャ）を検出したことに応じて（例えば、第１のメディア処理スタイルを使用してメディアの表現を表示している間、及び／又は特定

のカメラモードで動作し続けている間、及び／又は特定のスタイルモード（例えば、メディア処理スタイルモード）で動作し続けている間）（及び／又はいくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルに対応する第１のパラメータを編集するために第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた非タップ入力／ジェスチャ（例えば、移動入力／ジェスチャ及び／又はプレスアンドホールド入力／ジェスチャを検出したことに応じて）コンピュータシステムは、入力が第１のメディア処理スタイルに対応するパラメータを編集するために複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられていると判定したことに従って、表示生成構成要素を介して、（例えば、６２６ａ１ａ、６２６ａ２ａ、６２６ｂ１ａ、６２６ｂ２ａ、６２６ｃ１ａ、６２６ｃ２ａ、６２６ｄ１ａ、及び／又は６２６ｄ２ａによって示されるように）第１のパラメータの現在値を調整（例えば、変更）するための第１のコントロール（例えば、６２６ａ１、６２６ａ２、６２６ｂ１、６２６ｂ２、６２６ｃ１、６２６ｃ２、６２６ｄ１、及び／又は６２６ｄ２）（例えば、スライダ及び／又は回転可能ノブ）（例えば、拡張コントロール（例えば、以前に表示されていた圧縮コントロールの拡張コントロール）を（例えば、第２のパラメータの第１の値を調整するためのコントロールを表示することなく）（例えば、第１のパラメータの第２の値を調整することなく）（例えば、視覚的コンテンツに適用されている第１のメディア処理スタイルの表示と同時に）（例えば、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出し続けている間）表示する（１０１４）。いくつかの実施形態では、第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロールに向けられた入力（例えば、移動入力）を検出したことに応じて（及び／又は、いくつかの実施形態では、非移動入力（例えば、タップ入力、回転ドラッグジェスチャ、プレスアンドホールドジェスチャ、及び／又は音声入力）を検出したことに応じて）、コンピュータシステムは、（例えば、第１のパラメータの現在値を反映するように）メディアの表現及び／又はメディアの表現の一部を更新する、及び／又は第１のパラメータの現在値を更新する。いくつかの実施形態では、第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロールに向けられた入力を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第２のパラメータの現在値を反映するようにメディアの表現及び／又はメディアの表現の一部を更新しない、及び／又は第２のパラメータの現在値を更新しない。

【０２８８】

入力（例えば、７５０ａ、７５０ｄ、７５０ｇ、７５０ｋ、７５０ｎ、７５０ｒ、及び／又は７５０ｔ）（例えば、タップ入力（例えば、タップジェスチャ）（例えば、シングルタップ入力、ダブルタップ入力））を検出したことに応じて（１０１２）（及び／又は、いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた非タップ入力／ジェスチャ（例えば、移動入力／ジェスチャ（例えば、入力／ジェスチャの終了時の速度を含む移動入力／ジェスチャ、又は入力／ジェスチャ中の移動に基づいて変化を引き起こすドラッグ入力／ジェスチャ）、及び／又はプレスアンドホールド入力／ジェスチャ）を検出したことに応じて（例えば、第１のメディア処理スタイルを使用してメディアの表現を表示している間、及び／又は特定のカメラモードで動作し続けている間、及び／又は特定のスタイルモード（例えば、メディア処理スタイルモード）で動作し続けている間）（及び／又はいくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルに対応する第２のパラメータを編集するために第２のユーザインタフェースオブジェクトに向けられた非タップ入力／ジェスチャ（例えば、移動入力／ジェスチャ及び／又はプレスアンドホールド入力／ジェスチャを検出したことに応じて）コンピュータシステムは、入力が第１のメディア処理スタイルに対応するパラメータを編集するために複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられていると判定したことに従って、表示生成構成要素を介して、（例えば、６２６ａ１ａ、６２６ａ２ａ、６２６ｂ１ａ、６２６ｂ２ａ、６２６ｃ１ａ、６２６ｃ２ａ、６２６ｄ１ａ、及び／又は６２６ｄ２ａによって示されるように）第２のパラメータの現在値を調整（例えば、変更）するための第２のコントロール（例えば、６２６ａ１、６２６ａ２、６２６ｂ

１、６２６ｂ２、６２６ｃ１、６２６ｃ２、６２６ｄ１、及び／又は６２６ｄ２）（例えば、スライダ及び／又は回転可能ノブ）（例えば、拡張コントロール（例えば、以前に表示されていた圧縮コントロールの拡張コントロール）を（例えば、第１のパラメータの第１の値を調整することなく）（例えば、視覚的コンテンツに適用されている第１のメディア処理スタイルの表示と同時に）（例えば、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出し続けている間）表示する（１０１６）。いくつかの実施形態では、第２のパラメータの現在値を調整するための第２のコントロールに向けられた入力（例えば、移動入力）を検出したことに応じて（及び／又は、いくつかの実施形態では、非移動入力（例えば、タップ入力、回転ドラッグジェスチャ、及び／又はプレスアンドホールドジェスチャ）を検出したことに応じて）、コンピュータシステムは、（例えば、第２のパラメータの現在値を反映するために）メディアの表現及び／又はメディアの表現の一部を更新する、及び／又は第２のパラメータの現在値を更新する。いくつかの実施形態では、第２のパラメータの現在値を調整するための第２のコントロールに向けられた入力を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第１のパラメータの現在値を反映するようにメディアの表現及び／又はメディアの表現の一部を更新しない、及び／又は第１のパラメータの現在値を更新しない。入力が、第１のメディア処理スタイルの個別のパラメータを編集するための個別のユーザインタフェースオブジェクトに向けられているという判定に従って、個別のパラメータの現在値を調整するための個別のコントロールを表示することは、ユーザが、入力が向けられた個別のユーザインタフェースオブジェクトに基づいて、個別のパラメータの現在値を調整するためのコントロールにアクセスすることを可能にし、これは、ユーザインタフェースを雑然とさせることなく追加のコントロールオプションを提供する。第１のメディア処理スタイルを使用してメディアの表現を表示している間に、表示生成構成要素を介して、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを同時に表示することは、第１のメディア処理スタイルが視覚的コンテンツにどのように適用されるかを編集するために使用され得る複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに関する視覚的フィードバックをユーザに提供し、これは、改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０２８９】

いくつかの実施形態では、第１のコントロール（例えば、６２６ａ１、６２６ａ２、６２６ｂ１、６２６ｂ２、６２６ｃ１、６２６ｃ２、６２６ｄ１、及び／又は６２６ｄ２）の表示の一部として、コンピュータシステムは、第１のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）の第１のパラメータの現在値の第２の表現（例えば、６２６ａ１ｂ、６２６ａ２ｂ、６２６ｂ１ｂ、６２６ｂ２ｂ、６２６ｃ１ｂ、６２６ｃ２ｂ、６２６ｄ１ｂ、及び／又は６２６ｄ２ｂ）を（例えば、第１のコントロールと同時に、第１のコントロールの一部として）表示する。いくつかの実施形態では、第２のコントロール（例えば、６２６ａ１、６２６ａ２、６２６ｂ１、６２６ｂ２、６２６ｃ１、６２６ｃ２、６２６ｄ１、及び／又は６２６ｄ２）を表示することの一部として、コンピュータシステムは、第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータの現在値の第２の表現（例えば、６２６ａ１ｂ、６２６ａ２ｂ、６２６ｂ１ｂ、６２６ｂ２ｂ、６２６ｃ１ｂ、６２６ｃ２ｂ、６２６ｄ１ｂ、及び／又は６２６ｄ２ｂ）を（例えば、第２のコントロールと同時に、第２のコントロールの一部として）表示する。入力が、個別のパラメータを編集するための個別のユーザインタフェースオブジェクトに向けられているという判定に従って、個別のコントロールの現在のそれぞれの値の表現を有する個別のコントロールを表示することは、個別のパラメータの現在値、及びメディア処理スタイルがどのように視覚的コンテンツに適用されるかを変更するために、ユーザが個別のパラメータの現在値をどのように調整することができるかに関する視覚的フィードバックをユーザに提供し、これは改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０２９０】

いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ

、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）と第１のメディアスタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（６２６ａ１、６２６ａ２、６２６ｂ１、６２６ｂ２、６２６ｃ１、６２６ｃ２、６２６ｄ１、及び／又は６２６ｄ２）とを使用してメディアの表現（例えば、６３０、６７６ａ、６７６ｂ、６７６ｃ、６８０ｃ、及び／又は６８０ｄ）を表示している間に（例えば、特定のスタイルモード（例えば、メディア処理スタイル選択モード）で動作している間に）、コンピュータシステムは、メディアの視覚的コンテンツに適用される第２のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）（例えば、１つ以上の視覚的特性において第１のスタイルとは異なるスタイル）を使用してメディアの表現を表示する要求（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）を検出する。いくつかの実施形態では、メディアの視覚的コンテンツに適用される第２のメディア処理スタイルを使用して（例えば、特定のスタイルモード（例えば、メディア処理スタイルモード）で動作している間に）メディアの表現を表示する要求（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの表示を中止する。いくつかの実施形態では、メディアの視覚的コンテンツに適用される第２のメディア処理スタイルを使用してメディアの表現を表示する要求を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、メディアの視覚的コンテンツに適用される第２のメディア処理スタイルを使用してメディアの表現を表示する。いくつかの実施形態では、メディアの視覚的コンテンツに適用される第２のメディア処理スタイルを使用してメディアの表現を表示する要求を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第２のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトと同時に、メディアの視覚的コンテンツに適用される第２のメディア処理スタイルを使用してメディアの表現を表示する。いくつかの実施形態では、第２のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトは、第２のメディア処理スタイルの第３のパラメータの現在値の表現と共に表示される、第２のメディア処理スタイルの第３のパラメータを編集するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトと、第２のメディア処理スタイルの第４のパラメータの現在値の表現と共に表示される、第２のメディア処理スタイルの第４のパラメータを編集するための第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトとを含む。いくつかの実施形態では、第３のパラメータは、第４のパラメータと異なる（例えば、異なるタイプのパラメータ）。いくつかの実施形態では、第１のパラメータは、第３のパラメータと同じ（例えば、同じタイプのパラメータ）である。いくつかの実施形態では、第２のパラメータは、第４のパラメータと同じ（例えば、同じタイプのパラメータ）である。いくつかの実施形態では、第２のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、入力が第２のメディア処理スタイルの第３のパラメータを編集するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられているという判定に従って、表示生成構成要素を介して、第３のパラメータの現在値を調整するためのコントロールを表示する。いくつかの実施形態では、第２のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、入力が第２のメディア処理スタイルの第４のパラメータを編集するための第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられているという判定に従って、表示生成構成要素を介して、第４のパラメータの現在値を調整するためのコントロールを表示する。メディアの視覚的コンテンツに適用される第２のメディア処理スタイルを使用してメディアの表現を表示する要求を検出したことに応じて、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの表示を中止することは、コンピュータシステムが、メディアの表現に適用されているメディア処理スタイルに関係しないユーザインタフェースオブジェクトを供給することなく、メディアの表現に適用されているメディア処理スタイルに関係する関連ユーザインタフェースオブジェクトを供給することを可能に

し、これは、更なるユーザ入力を必要とせずに条件のセットが満たされたときに動作を実行し、改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０２９１】

いくつかの実施形態では、表示生成構成要素を介して、第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロール（例えば、６２６ａ１、６２６ａ２、６２６ｂ１、６２６ｂ２、６２６ｃ１、６２６ｃ２、６２６ｄ１、及び／又は６２６ｄ２）を表示することの一部として（例えば、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出したことに応じて、入力が第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータを編集するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられたものであるという判定に従って）、コンピュータシステムは、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータを編集するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６２６ａ１、６２６ａ２、６２６ｂ１、６２６ｂ２、６２６ｃ１、６２６ｃ２、６２６ｄ１、及び／又は６２６ｄ２）を拡張する（及び／又は拡大する）（例えば、第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロールを表示するために）（例えば、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力が検出される前に第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータを編集するための第１のユーザインタフェースオブジェクトが占有していたのと同じ領域（及び／又は同じ領域の一部）を、第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロールが占有するように、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータを編集するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを一直線に拡張する）（例えば、拡張のアニメーションを表示する）。いくつかの実施形態では、表示生成構成要素を介して、第２のパラメータの現在値を調整するための第２のコントロールを表示することの一部として（例えば、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出したことに応じて、及び入力が第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータを編集するための第２のユーザインタフェースオブジェクトに向けられたものであるという判定に従って）、コンピュータシステムは、第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータを編集するための第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを拡張する（例えば、第２のパラメータの現在値を調整するための第２のコントロールを表示するために）（例えば、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力が検出される前に第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータを編集するための第２のユーザインタフェースオブジェクトが占有していたのと同じ領域（及び／又は同じ領域の一部）を、第２のパラメータの現在値を調整するための第２のコントロールが占有するように、第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータを編集するための第２のユーザインタフェースオブジェクトを一直線に拡張する）。いくつかの実施形態では、第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロールは、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータを編集するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに関連する（例えば、第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトのより大きなバージョンである、第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトよりも大きい、第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの一部を含む、及び／又は第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの１つ以上の特性を含む）。いくつかの実施形態では、第２のパラメータの現在値を調整するための第２のコントロールは、第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータを編集するための第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに関連する（例えば、第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトのより大きなバージョンである、第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトよりも大きい、第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの一部を含む、及び／又は第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの１つ以上の特性を含む）。表示生成構成要素を介して、入力に応じて第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロールを表示することの一部として、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータを編集するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジ

ェクトを拡張することは、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータを編集するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトが第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロールに対応するという視覚的フィードバックをユーザに提供し、これは、ユーザの混乱を低減すると同時に、混乱が解消されたユーザインタフェースを提供し、改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０２９２】

いくつかの実施形態では、表示生成構成要素を介して、第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロール（例えば、６２６ａ１、６２６ａ２、６２６ｂ１、６２６ｂ２、６２６ｃ１、６２６ｃ２、６２６ｄ１、及び／又は６２６ｄ２）を表示している間に（例えば、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出し続けている間に）、コンピュータシステムは、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の終了を検出する。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力（例えば、７５０ａ、７５０ｄ、７５０ｇ、７５０ｋ、７５０ｎ、及び／又は７５０ｔ）の終了（例えば、リフトオフ）を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、（例えば、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値の表現で表示される第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータを編集するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示するために）（例えば、縮小するアニメーションを表示するために）第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロールのサイズを低減させる（例えば、縮小する）。いくつかの実施形態では、第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロールを縮小した後、及び／又は第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の終了を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第１のパラメータを編集するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト及び第２のパラメータを編集するための第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを再表示する。いくつかの実施形態では、第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロールを縮小した後、及び／又は第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の終了を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第１のパラメータを編集するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを再表示し、入力が検出される前に第１のパラメータの現在値の表現が以前に表示されていたポジションから第２のパラメータを編集するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト上の異なるポジションに第１のパラメータの現在値の表現を表示する。いくつかの実施形態では、表示生成構成要素を介して、第２のパラメータの現在値を調整するための第２のコントロールを表示している間（例えば、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の検出を継続している間）、コンピュータシステムは、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の終了を検出し、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の終了を検出したことに応じて、第２のパラメータの現在値を調整するための第２のコントロールのサイズを縮小する（例えば、第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータの現在値の表現と共に表示される第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータを編集するための第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示する）。いくつかの実施形態では、第２のパラメータの現在値を調整するための第２のコントロールのサイズを縮小した後、及び／又は第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の終了を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第１のパラメータを編集するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトと、第２のパラメータを編集するための第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトとを再表示する。いくつかの実施形態では、第２のパラメータの現在値を調整するための第２のコントロールのサイズを縮小した後、及び／又は第１のメディア処理スタイルの複数

の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の終了を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第２のパラメータを編集するための第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを再表示し、第２のパラメータの現在値の表現を、入力が検出される前に第２のパラメータの現在値の表現が以前に表示されていたポジションから第２のパラメータを編集するための第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト上の異なるポジションに表示する。第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の終了を検出したことに応じて、第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロールのサイズを縮小することにより、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータを編集するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトが第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロールに対応するという視覚的フィードバックがユーザに提供され、これにより、ユーザの混乱が低減される一方で、混乱が解消されたユーザインタフェースも提供され、改善された視覚的フィードバックが提供される。

【０２９３】

いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力（例えば、７５０ａ、７５０ｄ、７５０ｇ、７５０ｋ、７５０ｎ、及び／又は７５０ｔ）を検出する前に、第１のパラメータの現在値は、（例えば、６２６ａ１ｂ、６２６ａ２ｂ、６２６ｂ１ｂ、６２６ｂ２ｂ、６２６ｃ１ｂ、６２６ｃ２ｂ、６２６ｄ１ｂ、及び／又は６２６ｄ２ｂによって表される）第１の値である。いくつかの実施形態では、表示生成構成要素を介して、第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロール（例えば、６２６ａ１、６２６ａ２、６２６ｂ１、６２６ｂ２、６２６ｃ１、６２６ｃ２、６２６ｄ１、及び／又は６２６ｄ２）を表示している間に（例えば、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出し続けている間に）、コンピュータシステムは、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の終了（例えば、リフトオフ）を検出する。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の終了（例えば、リフトオフ）を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第１のパラメータの現在値の表現（例えば、６２６ａ１ｂ、６２６ａ２ｂ、６２６ｂ１ｂ、６２６ｂ２ｂ、６２６ｃ１ｂ、６２６ｃ２ｂ、６２６ｄ１ｂ、及び／又は６２６ｄ２ｂ）を表示する。いくつかの実施形態では、現在値は、第１の値とは異なる第２の値である。いくつかの実施形態では、第２の値は第１の値と同じである。いくつかの実施形態では、表示生成構成要素を介して、第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロールを表示している間に、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の終了（例えば、リフトオフ）を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第２のパラメータの現在値の表現を表示し、第２のパラメータの表現の現在値は、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力が検出された後の値であり、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力が検出される前の現在値と同じである（例えば、第２のパラメータの現在値は変化しない）。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出する前に、第１のパラメータの現在値は第３の値であり、表示生成構成要素を介して、第２のパラメータの現在値を調整するための第２のコントロールを表示している間（例えば、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出し続けている間）、コンピュータシステムは、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の終了（例えば、リフトオフ）を検出し、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の終了（例えば、リフトオフ）を検出したことに応じて、第２のパラメータの現在値の表現を表示する。いくつかの実施形態では、現在値は、第４の値とは異なる第

３の値である（及び／又は、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力が検出される前に第１のパラメータの現在値が表示されていたのと同じ値として第１のパラメータの現在値の表現を表示する）。第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の終了を検出したことに応じて、第１の値とは異なる第２の値である、第１のパラメータの現在値の表現を表示することは、第１のパラメータの現在値が入力によって調整されたことを理解するための視覚的フィードバックをユーザに提供し、これは改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０２９４】

いくつかの実施形態では、第１のパラメータを編集するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６２６ａ１、６２６ａ２、６２６ｂ１、６２６ｂ２、６２６ｃ１、６２６ｃ２、６２６ｄ１、及び／又は６２６ｄ２）は、第１のパラメータの第１の値の範囲（例えば、－１００～１００）の第１の表現（例えば、６２６ａ１ｃ、６２６ａ２ｃ、６２６ｂ１ｃ、６２６ｂ２ｃ、６２６ｃ１ｃ、６２６ｃ２ｃ、６２６ｄ１ｃ、及び／又は６２６ｄ２ｃ）で表示され（例えば、いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値の表現は、第１の値の範囲の表現上に表示される、隣接する、及び／又は含まれる）、（図７Ａ～７Ｂに関連して上述したように）第１の値の範囲は、第１の値を表す第１の値の範囲の第１の表現内の第１の点と、第２の値を表す第１の値の範囲の第１の表現内の第２の点との間の第１の距離を有する。いくつかの実施形態では、第１のコントロール（例えば、６２６ａ１、６２６ａ２、６２６ｂ１、６２６ｂ２、６２６ｃ１、６２６ｃ２、６２６ｄ１、及び／又は６２６ｄ２）を表示することの一部として、コンピュータシステムは、（例えば、図７Ａ～図７Ｂに関連して上述したように）第１の値を表す値の範囲の第２の表現内の第１の点と、第２の値を表す値の範囲の第２の表現内の第２の点との間に、（例えば、表示生成構成要素上に）第１の距離より大きい（例えば、表示生成構成要素上に）第２の距離を有する値の範囲の第２の表現（例えば、６２６ａ１ｃ、６２６ａ２ｃ、６２６ｂ１ｃ、６２６ｂ２ｃ、６２６ｃ１ｃ、６２６ｃ２ｃ、６２６ｄ１ｃ、及び／又は６２６ｄ２ｃ）を表示する。いくつかの実施形態では、第１のパラメータを編集するための第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトは、第２のパラメータの第１の範囲の値（例えば、－１００～１００）の第３の表現と共に表示され（例えば、いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値の表現は、第１の範囲の値の表現上に表示され、隣接して表示され、及び／又は第１の範囲の値の表現に含まれる）、第２のパラメータの第１の範囲の値は、第３の値を表す第２のパラメータの第１の範囲の値の第３の表現における第１の点と、第４の値を表す第２のパラメータの第１の範囲の値の第３の表現における第２の点との間の第３の距離を有する。いくつかの実施形態では、第２のコントロールを表示することの一部として、コンピュータシステムは、第３の値を表す第２のパラメータの値の第２の範囲の第４の表現内の第１の点と、第４の値を表す第２のパラメータの値の第２の範囲の第４の表現内の第２の点との間に、第３の距離よりも大きい第４の距離を有する、第２のパラメータの値の第２の範囲の第４の表現を表示する。いくつかの実施形態では、第１のパラメータを編集するための第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトは、第１のパラメータの第２の範囲の値（例えば、－１００～１００）の表現を含む（例えば、いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータの現在値の表現は、第２の範囲の値の表現上に表示され、第２の範囲の値の表現に隣接し、及び／又は第２の範囲の値の表現に含まれる）。いくつかの実施形態では、第２のコントロールを表示することの一部として、コンピュータは、第２のパラメータの値の第１の範囲のサブセットである値の範囲（例えば、３０～６０）の表現を表示する（例えば、第２のパラメータの値の第１の範囲の表現の表示を中止する）。いくつかの実施形態では、表示生成構成要素を介して、第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロールを表示し、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出し続けている間（及び／又は第１のメディア処理スタイル

の複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の移動を検出し続けている間）、コンピュータシステムは、（例えば、ユーザインタフェース上で）第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロールの第１のサイズを増加させる（例えば、第１のコントロールにズームインする、個別のパラメータの現在値を調整するための個別のコントロールの１つ以上の部分を、コントロールが以前に表示されていたよりも増加した、より大きなサイズで表示する）。いくつかの実施形態では、表示生成構成要素を介して、第２のパラメータの現在値を調整するための第２のコントロールを表示し、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出し続けている間（及び／又は第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の移動を検出し続けている間）、第２のパラメータの現在値を調整するための第２のコントロールのサイズを増加させる（例えば、ユーザインタフェース上で）（例えば、第２のコントロールにズームインする）。第１のコントロールを表示することの一部として、第１の値を表す第２の点と第２の値を表す第２の点との間に第１の距離よりも大きい第２の距離を有する値の範囲の表現を表示することは、第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロールが入力を介して第１のパラメータの現在値を変更するように操作され得るという視覚的フィードバックをユーザに提供し、第１の値を表す点と第２の値を表す点との間の値に焦点を合わせる及び／又は選択する（例えば、より容易に選択する）能力をユーザに与え、これは、ユーザインタフェースを雑然とさせることなく追加のコントロールオプションを提供し、改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０２９５】

いくつかの実施形態では、第１のコントロール（例えば、６２６ａ１、６２６ａ２、６２６ｂ１、６２６ｂ２、６２６ｃ１、６２６ｃ２、６２６ｄ１、及び／又は６２６ｄ２）は、第１のパラメータについての第３の値域の第３の表現（例えば、６２６ａ１ｃ、６２６ａ２ｃ、６２６ｂ１ｃ、６２６ｂ２ｃ、６２６ｃ１ｃ、６２６ｃ２ｃ、６２６ｄ１ｃ、及び／又は６２６ｄ２ｃ）と共に表示され、第３の値域は、第３の値を表す第３の値域の第３の表現内の第１の点と、第４の値を表す第３の値域の第３の表現内の第２の点との間の第３の距離を有する。いくつかの実施形態では、表示生成構成要素を介して、第１のパラメータの第３の値の範囲の第３の表現で第１のコントロールを表示している間に、コンピュータシステムは、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力（例えば、７５０ａ、７５０ｄ、７５０ｇ、７５０ｋ、７５０ｎ、及び／又は７５０ｔ）の終了（例えば、リフトオフ）を検出する。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の終了を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第１のパラメータを編集するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６２６ａ１、６２６ａ２、６２６ｂ１、６２６ｂ２、６２６ｃ１、６２６ｃ２、６２６ｄ１、及び／又は６２６ｄ２）を、第３の値を表す値の範囲の第５の表現内の第１の点と、第４の値を表す値の範囲の第５の表現内の第２の点との間の第３の距離よりも短い（例えば、表示生成構成要素上の）第４の距離を有する値の範囲の第５の表現（例えば、６２６ａ１ｃ、６２６ａ２ｃ、６２６ｂ１ｃ、６２６ｂ２ｃ、６２６ｃ１ｃ、６２６ｃ２ｃ、６２６ｄ１ｃ、及び／又は６２６ｄ２ｃ）で（例えば、表示生成構成要素上に）表示する。いくつかの実施形態では、第２のコントロールは、第２のパラメータの値の第５の範囲の第５の表現で表示され、値の第５の範囲は、第５の値を表す第２のパラメータの値の範囲の第５の表現内の第１の点と、第６の値を表す第５の値の範囲の第５の表現内の第２の点との間の第５の距離を有する。いくつかの実施形態では、表示生成構成要素を介して、第２のパラメータの第５の値の範囲の第５の表現で第２のコントロールを表示している間に、コンピュータシステムは、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の終了（例えば、リフトオフ）を検出する。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の終了を検出したこ

とに応じて、コンピュータシステムは、第５の値を表す第２のパラメータの値の範囲の第６の表現内の第１の点と、第６の値を表す第２のパラメータの値の範囲の第６の表現内の第２の点との間に、第５の距離よりも小さい第６の距離を有する値の範囲の第６の表現を有する第２のパラメータを編集するための第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示する。いくつかの実施形態では、第１のコントロールは、第１のパラメータの値の第２の範囲の値（例えば、－１００～１００）のサブセット（例えば、３０～６０）（例えば、値の第２の範囲の間にある最小値及び最大値を有する）である値の範囲の表現と共に表示される。いくつかの実施形態では、表示生成構成要素を介して、第１のパラメータの第２の範囲の値のサブセットの表現を有する第１のコントロールを表示している間に、コンピュータシステムは、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の終了（例えば、リフトオフ）を検出する。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の終了を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第１のパラメータの値の第２の範囲の表現を表示する。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の終了を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第１のパラメータの第２の範囲の値のサブセットの表現の表示を中止する。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の終了を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第１のパラメータの第２の範囲の値の表現と同時に、第２のパラメータの第２の範囲の値の表現（例えば、第１のパラメータの第２の範囲の値のサブセットの表現が表示された間に以前に表示されなかった表現）を表示する。いくつかの実施形態では、第２のコントロールは、第２のパラメータの値の第２の範囲のサブセット（例えば、３０～６０）である値の範囲の表現と共に表示される。いくつかの実施形態では、表示生成構成要素を介して、第２のパラメータの第２の範囲の値のサブセットの表現を有する第２のコントロールを表示している間に、コンピュータシステムは、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の終了（例えば、リフトオフ）を検出し、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の終了を検出したことに応じて、第２のパラメータの第２の範囲の値の表現を表示する。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の終了を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第２のパラメータの第２の値の範囲のサブセットの表現を表示することを中止する。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の終了を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロールの第２のサイズ（例えば、上の段落の第１のサイズと同じ）を（例えば、ユーザインタフェース上で）減少させる（例えば、第１のコントロールをズームアウトする、個別のパラメータの現在値を調整するための個別のコントロールの１つ以上の部分を、コントロールが以前に表示されていたサイズよりも減少した、より小さいサイズで表示する）。いくつかの実施形態では、表示生成構成要素を介して、第２のパラメータの現在値を調整するための第２のコントロールを表示している間に、コンピュータシステムは、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の終了（例えば、リフトオフ）を検出する。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の終了を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロールのサイズを減少させる。第１のパラメータを編集するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを、第３の値を表す第２の点と第４の値を表す第２の点との間に第３の距離よりも小さい第４の距離を有する値の範囲の表現と共に表示することは、第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロールが、入力を介して第１のパラメータの現在値

を変更するためにもはや操作され得ないという視覚的フィードバックをユーザに提供し、これは改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０２９６】

いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６２６ａ１、６２６ａ２、６２６ｂ１、６２６ｂ２、６２６ｃ１、６２６ｃ２、６２６ｄ１、及び／又は６２６ｄ２）に向けられた入力（例えば、７５０ａ、７５０ｄ、７５０ｇ、７５０ｋ、７５０ｎ、及び／又は７５０ｔ）を検出したことに応じて、及び入力が第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータを編集するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられているという判定に従って、コンピュータシステムは、第２のパラメータ（例えば、６２６ａ１ｂ、６２６ａ２ｂ、６２６ｂ１ｂ、６２６ｂ２ｂ、６２６ｃ１ｂ、６２６ｃ２ｂ、６２６ｄ１ｂ、及び／又は６２６ｄ２ｂによって表される）の現在値を調整するための第２のコントロール（例えば、６２６ａ１、６２６ａ２、６２６ｂ１、６２６ｂ２、６２６ｃ１、６２６ｃ２、６２６ｄ１、及び／又は６２６ｄ２）を、ユーザインタフェース上の第１のロケーションからユーザインタフェース（及び／又は第１のメディア処理スタイルの他の複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトのうちの１つ以上）上の第２のロケーション（例えば、第１のロケーションとは異なる）に移動させる。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出したことに応じて、かつ入力が第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータを編集するための第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられているという判定に従って、コンピュータシステムは、第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロールを、ユーザインタフェース上の第３のロケーションからユーザインタフェース上の（例えば、第３のロケーションとは異なる）第４のロケーション（及び／又は第１のメディア処理スタイルについての他の複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトの１つ以上）に移動させる。第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出したことに応じて、かつ第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータを編集するために入力が第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられているという判定に従って、第２のパラメータの現在値を調整するための第２のコントロールをユーザインタフェース上の第１のロケーションから第２のロケーションに移動させることは、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータを編集するために入力が第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられていなかったという視覚的フィードバックをユーザに提供し、ユーザが必要に応じて起こり得る誤りを訂正することを可能にし、改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０２９７】

いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６２６ａ１、６２６ａ２、６２６ｂ１、６２６ｂ２、６２６ｃ１、６２６ｃ２、６２６ｄ１、及び／又は６２６ｄ２）に向けられた入力（例えば、７５０ａ、７５０ｄ、７５０ｇ、７５０ｋ、７５０ｎ、及び／又は７５０ｔ）を検出したことに応じて、及び入力が第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータを編集するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６２６ａ１、６２６ａ２、６２６ｂ１、６２６ｂ２、６２６ｃ１、６２６ｃ２、６２６ｄ１、及び／又は６２６ｄ２）に向けられているという判定に従って、コンピュータシステムは、第２のパラメータ（及び／又は第１のメディア処理スタイルについての他の複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトのうちの１つ以上）の現在値を調整するための第２のコントロール（例えば、６２６ａ１、６２６ａ２、６２６ｂ１、６２６ｂ２、６２６ｃ１、６２６ｃ２、６２６ｄ１、及び／又は６２６ｄ２）を表示することを中止する。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出したことに応じて、かつ入力が第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータを編集するための第２の選択可能なユーザインタフェ

ースオブジェクトに向けられているという判定に従って、コンピュータシステムは、第１のパラメータ（例えば、及び／又は第１のメディア処理スタイルについての他の複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトのうちの１つ以上）の現在値を調整するための第１のコントロールを表示することを中止する。第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出したことに応じて、かつ第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータを編集するための第１の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに入力が向けられたという判定に従って、第２のパラメータの現在値を調整するための第２のコントロールの表示を中止することは、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータを編集するための第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに入力が向けられなかったという視覚的フィードバックをユーザに提供し、ユーザが必要に応じて起こり得る誤りを訂正することを可能にし、改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０２９８】

いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルを使用してメディアの表現を表示している間、かつ第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出する前に、第１のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ）に対応する第１の識別子（例えば、６３６ａ～６３６ｄ）（例えば、１つ以上の記号及び／又はテキスト（例えば、「標準」、「鮮やかな」）が表示される。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力（例えば、７５０ａ、７５０ｇ）を検出したことに応じて、かつ第１のパラメータの現在値が変化したという判定に従って（例えば、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の後、の後、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータのデフォルト値（例えば、所定値）（例えば、０）とは異なる値（例えば、数値（例えば、－１００－１００）、及び／又はパーセンテージ）への（又はである）移動を検出したことに応じて（及び／又は第２のパラメータの現在値が変化したという判定に従って（例えば、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の後、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の、第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータのデフォルト値とは異なる値への（又はである）移動を検出したことに応じて）、コンピュータシステムは、第３のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａａ及び／又は６３４ｄｄ）（例えば、第１のメディア処理スタイル及び第２のメディア処理スタイルとは異なるメディア処理スタイル、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力が検出される前に予め定義されなかったメディア処理スタイル）に対応する第２の識別子（例えば、６３６ａａ及び／又は６３６ｄｄ）（例えば、１つ以上の記号及び／又はテキスト（例えば、「カスタム」、「カスタム－標準」、「カスタムー鮮やかな」））を表示する。いくつかの実施形態では、第２の識別子は、第１の識別子とは異なる（かつ第１の識別子を表示するのをやめる）。いくつかの実施形態では、第２の指示は、第１の識別子の一部（例えば、１つ以上の単語）を含む。いくつかの実施形態では、第２の識別子を表示している間、コンピュータシステムは、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた他の入力を検出する。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた他の入力を検出したことに応じて、かつ第１のパラメータの現在値が第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータのデフォルト値であり、第２のパラメータの現在値が第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータのデフォルト値であるという判定に従って、コンピュータシステムは、第１の識別子を表示し（例えば、再表示し）、第２の識別子の表示を中止する。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルは第３のメディア処理スタイルとは異なる。いくつかの実施形態では、第

１のメディア処理スタイルは、所定のメディア処理スタイル（例えば、コンピュータシステムに向けられた入力を検出したことに応じて作成されないスタイル）であり、第３のメディア処理スタイルは、所定のメディア処理スタイルではない。第１のパラメータの現在値が第１のパラメータのデフォルト値とは異なる値に変化したという判定に従って第３のメディア処理スタイルに対応する第２の識別子を表示することは、第１のメディア処理スタイルの少なくとも１つのパラメータがメディア処理スタイルの少なくとも１つのパラメータのデフォルト値ではないように第１のメディア処理スタイルが編集されたという視覚的フィードバック、及び／又はユーザによってカスタマイズされたカスタムメディア処理スタイルが作成されたという視覚的フィードバックをユーザに提供し、これは、改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０２９９】

いくつかの実施形態では、ユーザインタフェースは、第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータをリセットするための選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、７２２）を含む。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータをリセットするための選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、７２２）を表示している間に、コンピュータシステムは、第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータをリセットするための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力（例えば、７５０ｗ）（例えば、タップ入力（例えば、タップジェスチャ）（例えば、シングルタップ入力、ダブルタップ入力））（及び／又は、いくつかの実施形態では、非タップ入力／ジェスチャ（例えば、移動入力／ジェスチャ及び／又はプレスアンドホールド入力／ジェスチャ、及び／又は音声入力））を検出する。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータをリセットするための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力（例えば、７５０ｗ）を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、（例えば、及び／又は第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値を第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータのデフォルト値に設定するため）第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値の表現（例えば、６２６ａ１ｂ、６２６ａ２ｂ、６２６ｂ１ｂ、６２６ｂ２ｂ、６２６ｃ１ｂ、６２６ｃ２ｂ、６２６ｄ１ｂ、６２６ｄ２ｂによって表される）を、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの第２のデフォルト値として表示する（例えば、６２６ａ１ｂ、６２６ａ２ｂ、６２６ｂ１ｂ、６２６ｂ２ｂ、６２６ｃ１ｂ、６２６ｃ２ｂ、６２６ｄ１ｂ、６２６ｄ２ｂによって表される）（例えば、数値（例えば、－１００～１００）、パーセンテージ）。（例えば、及び／又は第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値を第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータのデフォルト値に設定するため）第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータの現在値の表現を、第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータの第２のデフォルト値として表示する（例えば、６２６ａ１ｂ、６２６ａ２ｂ、６２６ｂ１ｂ、６２６ｂ２ｂ、６２６ｃ１ｂ、６２６ｃ２ｂ、６２６ｄ１ｂ、及び／又は６２６ｄ２ｂによって表される）（例えば、数値（例えば、－１００～１００）、パーセンテージ）。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータをリセットするための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、（例えば、第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータをリセットするための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出したことに応じて、第１のパラメータ及び／又は第２のパラメータの現在値の表現を表示することなく）第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値を第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの第２のデフォルト値として設定し、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値を第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの第２のデフォルト値として設定する。いくつかの実施形態では、第１のパラメータのデフォルト値は、第２のパラメータのデフォルト値とは異なる。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータをリセットするための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトは、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメ

ータの現在値が第１のパラメータのデフォルト値ではない値である、及び／又は第２のメディア処理スタイルの第２のパラメータの現在値が第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータのデフォルト値ではない値であるという判定に従ってのみ表示される。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出したことに応じて（かつ、表示生成構成要素を介して、第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロールを表示し、かつ／又は表示生成構成要素を介して、第２のパラメータの現在値を調整するための第２のコントロールを表示している間に）、コンピュータシステムは、第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータをリセットするための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示する。いくつかの実施形態では、第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロールは、第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータをリセットするための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトと同時に表示され、第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロール（又は第２のパラメータの現在値を調整するための第２のコントロール）と同時に表示される。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトは、第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータをリセットするための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトと同時に表示される。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータをリセットするための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力（例えば、７５０ｗ）を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、（例えば、図７Ｗ～７Ｘに関連して上述したように）第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値が第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの第２のデフォルト値へと変化する（例えば、時間と共に徐々に変化する）アニメーションを表示する。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータをリセットするための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータの現在値が第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータの第２のデフォルト値に変化するアニメーションを表示する。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイル変更の第１のパラメータの現在値のアニメーションは、第１のメディア処理スタイル変更の第２のパラメータの現在値のアニメーションと同時に表示される。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータをリセットするための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第１のパラメータについての第１のユーザインタフェースオブジェクトに変化する第１のコントロールのアニメーションを表示する。第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値が第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの第２のデフォルト値に変化するアニメーションを表示することは、第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータをリセットするための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力が第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値を変化させたというフィードバックをユーザに提供し、これは改善された視覚的フィードバックを提供する。第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータをリセットするための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出したことに応じて、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値の表現及び第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値をデフォルト値として表示（及び／又は設定）することは、複数の入力の代わりに１つの入力を介してメディア処理スタイルをリセットする能力をユーザに提供し、これは、動作を実行するために必要な入力の数を低減する。

【０３００】

いくつかの実施形態では、プロンプト（例えば、７６８）は、第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータのうちの少なくとも１つがどのようにリセットされるかの指示（例えば、「暖かいにリセット」、「冷たいにリセット」、「中立にリセット」、「リッチにリセット」、及び／又は「ソフトにリセット」）で表示される（例えば、指示は、

特性を含む）（例えば、「暖かさ」パラメータの特性である「暖かい及び／又は冷たい」及び／又は「トーン」パラメータの特性である「ソフト」などのパラメータの特性を示す単語）。第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータのうちの少なくとも１つがどのようにリセットされるかの指示を含むプロンプトを表示することは、１つ以上の追加の入力がユーザから受信された場合に、第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータが特定の方法で及び／又は特定のスタイルにリセットされるという視覚的フィードバックをユーザに提供し、これは、視覚的フィードバックを改善し、意図しない動作の実行を低減する。

【０３０１】

いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータをリセットするための選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、７２２）に向けられた入力（例えば、７５０ｗ及び／又は７５０ｗ１）を検出する前に、コンピュータシステムは、選択されると、第１の選択されたメディア処理スタイル（６３４ａ～６３４ｄ）が適用された表現（例えば、スタイル選択ユーザインタフェースを表示するためのユーザインタフェースオブジェクト、及び／又は選択されるとスタイルセクションユーザインタフェースを表示させるユーザインタフェースオブジェクト）を表示させる（例えば、コンピュータシステムに切り替えを行わせる、又は第１の選択された個別のメディア処理スタイルが適用されずに表現を表示させる、第１のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６０２ｂ）を表示する。いくつかの実施形態では、第１のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトは、（例えば、方法９００及び／又は図６Ｌ及び図７Ｃに関連して上述したスタイルモードユーザインタフェースオブジェクト及び第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトに関連して上述した１つ以上の技術を使用して）第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値に基づく第１の外観（例えば、６０２ｂ）で表示される。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータをリセットするための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値に基づく第１の外観（例えば、方法９００及び／又は図６Ｌ及び図７Ｃに関連して上述したような第１の視覚的態様及び第２の視覚的態様を有する視覚的外観）で表示されている状態から、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの第２のデフォルト値に基づく第２の外観（例えば、方法９００及び／又は図６Ｌ及び図７Ｃに関連して上述したような第１の視覚的態様及び第２の視覚的態様を有する視覚的外観）で表示されている状態へ移行する第１のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトのアニメーションを表示する。いくつかの実施形態では、アニメーションは、ある期間（例えば、０．０１～１０秒）にわたって生じる漸進的な遷移である。第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値に基づく第１の外観で表示されている状態から、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの第２のデフォルト値に基づく第２の外観で表示されている状態に遷移する第１のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトのアニメーションを表示することは、メディア処理スタイルをリセットすることがどのようにメディア処理スタイルを変更するか、及びメディア処理スタイルが変更されたことに関して、ユーザに視覚的フィードバックを提供し、改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０３０２】

いくつかの実施形態では、第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロール（例えば、６２６ａ１、６２６ａ２、６２６ｂ１、６２６ｂ２、６２６ｃ１、６２６ｃ２、６２６ｄ１、６２６ｄ２）を表示している間に、第１のコントロールに向けられた入力（例えば、７５０ａ、７５０ｄ、７５０ｇ、７５０ｋ、７５０ｎ、及び／又は７５０ｔ）の移動を検出したことに応じて、例えば、タップ入力（例えば、タップジェスチャ）（例えば、シングルタップ入力、ダブルタップ入力）（及び／又は、いくつかの実施形態では、非タップ入力／ジェスチャ（例えば、移動入力／ジェスチャ、プレスアンドホールド入力／ジェスチャ、音声入力）を検出したことに応じて（例えば、及び／又は第１のメ

ディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の移動を検出したことに応じて）、コンピュータシステムは、第１のパラメータの現在値（例えば、６２６ａ１ｂ、６２６ａ２ｂ、６２６ｂ１ｂ、６２６ｂ２ｂ、６２６ｃ１ｂ、６２６ｃ２ｂ、６２６ｄ１ｂ、及び／又は６２６ｄ２ｂ）を、第１のパラメータの第３の値から第１のパラメータの第４の値に変更する（例えば、第２のパラメータの現在値を変更することなく、第１のパラメータの第３の値の表現の表示を第１のパラメータの第４の値の表現の表示に置き換える）。いくつかの実施形態では、第１のコントロールに向けられた入力は、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力と同じである。いくつかの実施形態では、第３の値は、第４の値とは異なる。いくつかの実施形態では、第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロールを表示している間、コンピュータシステムは、第１のコントロールに向けられた入力の移動を検出する。いくつかの実施形態では、第２のパラメータの現在値を調整するための第２のコントロールを表示している間、第２のコントロールに向けられた入力の移動を検出したことに応じて（例えば、及び／又は第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力の移動を検出したことに応じて）、コンピュータシステムは、（例えば、第１のパラメータの現在値を変更することなく）第２のパラメータの現在値を第２のパラメータの第３の値から第２のパラメータの第４の値に変更する（例えば、第１のパラメータの第３の値の表現の表示を第１のパラメータの第４の値の表現の表示に置き換える）。いくつかの実施形態では、第１のコントロールに向けられた入力は、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力と同じである。いくつかの実施形態では、第２のパラメータの現在値を調整するための第２のコントロールを表示している間、コンピュータシステムは、第２のコントロールに向けられた入力の移動を検出する。いくつかの実施形態では、第３の値は、第４の値とは異なる。第１のコントロールに向けられた入力の動きを検出したことに応じて、第１のパラメータの現在値を第１のパラメータの第３の値から第１のパラメータの第４の値に変更することは、入力の移動に基づいて第１のパラメータの現在値が設定される制御をユーザに提供し、これは、ユーザインタフェースを雑然とさせることなく追加の制御オプションを提供する。

【０３０３】

いくつかの実施形態では、第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロールを表示している間に、かつ第１のコントロールに向けられた入力（例えば、７５０ａ、７５０ｄ、７５０ｇ、７５０ｋ、７５０ｎ、及び／又は７５０ｔ）の移動を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、（例えば、第１のコントロールに向けられた入力の終了を検出する前及び／又は後に）修正された第１のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ）を使用してメディアの第２の表現（例えば、６３０）を表示する。いくつかの実施形態では、修正された第１のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａａ及び／又は６３４ｄｄ）を使用するメディアの第２の表現は、第１のメディア処理スタイルを使用するメディアの表現とは異なる。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルを使用するメディアの第２の表現は、第１のパラメータの変更された値（例えば、第４の値）に基づいて表示され、第１のメディア処理スタイルを使用するメディアの表現は、第１のコントロールに向けられた入力が検出される前の値（例えば、第３の値）に基づいて表示される。いくつかの実施形態では、第２のパラメータの現在値を調整するための第２のコントロールを表示している間、かつ第２のコントロールに向けられた入力のその移動を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、（例えば、第２のコントロールに向けられた入力の終了を検出する前及び／又は後に）第１のメディア処理スタイルを使用してメディアの第３の表現を表示し、第１のメディア処理スタイルを使用するメディアの第３の表現は、第１のメディア処理スタイルを使用するメディアの表現及び第１のメディア処理スタイルを使用するメディアの第２の表現とは異なる。第１のコントロールに向けられた入力の移動が検出されたことに応じて、第１のメディア処理スタイルを使用してメディアの第２の表現であって、第１のメディア処理スタイルを使用したメディアの

第２の表現が、第１のメディア処理スタイルを使用したメディアの表現とは異なる、第２の表現を表示することは、第１のメディア処理スタイルがメディアの表現に適用される方法に入力がどのように影響を与えたかに関するフィードバックをユーザに提供し、改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０３０４】

いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルを使用してメディアの表現（例えば、６３０）を表示している間、コンピュータシステムは、メディアをキャプチャするための第１の要求（例えば、６５０ａ、６５０ｃ、６５０ｊ）を検出する。いくつかの実施形態では、メディアをキャプチャする第１の要求を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第１のメディアをキャプチャする。いくつかの実施形態では、修正された第１のメディア処理スタイルを使用してメディアの第２の表現（例えば、６３０）を表示している間に、コンピュータシステムは、メディアをキャプチャする第２の要求を検出する。いくつかの実施形態では、メディアをキャプチャする第１の要求を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第２のメディアをキャプチャする。いくつかの実施形態では、第１のメディア及び第２のメディアをキャプチャした後、コンピュータシステムは、（例えば、図７Ａ～図７Ｘに関連して上述したように）第１のメディア処理スタイルを有する第１のメディアの表現（例えば、６８０ｃ）を表示し、（例えば、図７Ａ～７Ｘに関連して上述したように）修正された第１のメディア処理スタイルを有する第２のメディアの表現（例えば、６８０ｄ）を表示する。いくつかの実施形態では、コンピュータシステムは、入力（例えば、移動入力）を検出したことに応じて（及び／又は、いくつかの実施形態では、第１のメディアの表現に向けられた非移動入力（例えば、タップ入力、回転ドラッグジェスチャ、及び／又はプレスアンドホールドジェスチャ）又は入力（移動入力）を検出したことに応じて（及び／又は、いくつかの実施形態では、第２のメディアの表現に向けられた非移動入力（例えば、タップ入力、回転ドラッグジェスチャ、及び／又はプレスアンドホールドジェスチャ）を検出したことに応じて）、第１のメディアの表現の表示から第２のメディアの表現の表示に遷移させる（又はその逆）。いくつかの実施形態では、第１のメディアの表現及び現在のメディアの表現は、メディアビューアインタフェース（例えば、図６Ａ～図６Ｕ）に順次表示される。いくつかの実施形態では、第１のメディアの表現及び第２のメディアの表現は、メディアビューアインタフェース及び／又はメディアグリッド内に（例えば、メディアの複数の他の表現の間で）同時に表示される。

【０３０５】

いくつかの実施形態では、ユーザインタフェースは、メディアをキャプチャするための第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６１０）を含む。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）及びメディアをキャプチャするための第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６１０）を使用してメディアの表現（例えば、６３０）を表示している間に、コンピュータシステムは、メディアをキャプチャするための第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力（例えば、タップ入力（例えば、タップジェスチャ）（例えば、シングルタップ入力、ダブルタップ入力）を（及び／又は、いくつかの実施形態では、非タップ入力／ジェスチャ（例えば、移動入力／ジェスチャ、プレスアンドホールド入力／ジェスチャ、及び／又は音声入力）を検出したことに応じて）検出する。いくつかの実施形態では、メディアをキャプチャするための第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力（例えば、６５０ａ、６５０ｃ、６５０ｊ）を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、（例えば、第１のメディア処理スタイルのパラメータの現在値に基づいて）適用された第１のメディア処理スタイルを有する第３のメディアをキャプチャする。いくつかの実施形態では、メディアをキャプチャするための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出したことに応じて、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出している間に、及び／又は表現に向けられた入力を検出している間に（例えば、方法９００及び図６Ａ～図

６Ｐに関連して上述したように、メディア処理スタイルを切り替える要求として）、コンピュータは、メディアをキャプチャするための選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けた入力が検出されるとき（例えば、その直前／直後に）、メディアの表現の所定の部分（例えば、２５％、３０％、４０％、５０％、６０％、７５％）よりも多くのメディアの表現及び／又は別のメディア処理スタイルが適用されたメディアの表現（例えば、方法９００及び図６Ａ～図６Ｐに関連して上述した部分）の他の部分よりも多い部分に適用されるメディア処理スタイルが適用されたメディアのキャプチャを開始する。メディアをキャプチャするための第２の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出したことに応じて適用される第１のメディア処理スタイルを有するメディアをキャプチャすることは、ユーザが、現在選択されているメディア処理スタイルが適用されるメディアをキャプチャすることを可能にし、これは、ユーザインタフェースを雑然とさせることなく追加の制御オプションを提供する。

【０３０６】

いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルを使用して表現を表示することの一部として、コンピュータシステムは、異なるタイプの識別されたオブジェクトと比較した１つのタイプの識別されたオブジェクト（例えば、非被写体と比較した被写体（例えば、人物））について、表現の１つ以上のオブジェクト（例えば、６３０内の人物）（例えば、人物及び／又は人物の顔）（例えば、識別可能なオブジェクト）に対して、１つ以上のオブジェクトを含まない第１の部分の一部に対してと異なるように（例えば、異なるセットの視覚的パラメータ（例えば、色特性（例えば、暖かさ、トーン、色相、輝度、彩度、陰影、色合い、彩度、冷たさ、及び／又は調和）及び／又は深度パラメータの異なるセットを使用して）第１のメディア処理スタイルを適用する（例えば、表現の第２の部分（例えば、オブジェクトを含まないサブセット）とは異なる視覚的外観で表現の第１の部分（例えば、オブジェクトを含むサブセット）を表示する）。

【０３０７】

いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示している間に、コンピュータシステムは、１つ以上の入力デバイスを介して、メディアの表現（例えば、６３０）に向けられた非移動入力（及び／又は、いくつかの実施形態では、（例えば、タップ入力、回転ドラッグジェスチャ、及び／又はプレスアンドホールドジェスチャ）を検出したことに応じて、第１の入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）（例えば、移動入力）を検出する。いくつかの実施形態では、メディアの表現を対象とする第１の入力を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第４のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値の表現（例えば、６２６ａ１ｂ、６２６ａ２ｂ、６２６ｂ１ｂ、６２６ｂ２ｂ、６２６ｃ１ｂ、６２６ｃ２ｂ、６２６ｄ１ｂ、及び／又は６２６ｄ２ｂ）を表示し、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値の表現（例えば、６２６ａ１ｂ、６２６ａ２ｂ、６２６ｂ１ｂ、６２６ｂ２ｂ、６２６ｃ１ｂ、６２６ｃ２ｂ、６２６ｄ１ｂ、及び／又は６２６ｄ２ｂ）の表示を中止する。いくつかの実施形態では、メディアの表現に向けられた第１の入力を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第４のメディア処理スタイルを使用してメディアの表現の一部（例えば、メディアの表現に向けられた入力が検出される前に第１のメディア処理スタイルを使用して表示されたメディアの表現の一部）を表示する。いくつかの実施形態では、メディアの表現に向けられた第１の入力を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第４のメディア処理スタイルの第２のパラメータの現在値の表現を表示し、第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータの現在値の表現の表示を中止する。いくつかの実施形態では、第４のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値の表現を表示することの一部として、コンピュータシステムは、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値の表現（例えば、６２６ａ１ｂ、６２６ａ２ｂ、６２６ｂ１ｂ、６２６ｂ２ｂ、６２６ｃ１ｂ、６２６ｃ２ｂ、６２６ｄ１ｂ、及び／又は６２６ｄ２ｂ）を第４のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値の表現（例えば、６２６ａ１ｂ、６２６ａ２ｂ、６２

６ｂ１ｂ、６２６ｂ２ｂ、６２６ｃ１ｂ、６２６ｃ２ｂ、６２６ｄ１ｂ、及び／又は６２６ｄ２ｂ）に変更するアニメーション（例えば、スライドアニメーション、ディゾルブアニメーション、及び／又はフェードイン／アウトアニメーション）を表示する。いくつかの実施形態では、第４のメディア処理スタイルの第２のパラメータの現在値の表現を表示することの一部として、コンピュータシステムは、第１のメディア処理スタイルの第２のパラメータの現在値の表現を第４のメディア処理スタイルの第２のパラメータの現在値の表現に変更するアニメーション（例えば、経時的に漸進的なアニメーション）を表示する。第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値の表現を第４のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値の表現に変更するアニメーションを表示することは、第１のメディア処理のユーザインタフェースオブジェクトが第４のメディア処理スタイルのユーザインタフェースオブジェクトに変更されているという視覚的フィードバックをユーザに提供し、これは起こり得る誤りを低減する可能性があり、改善された視覚的フィードバックを提供する。メディアの表現に向けられた第１の入力を検出したことに応じて、第４のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値の表現を表示し、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値の表現の表示を中止することにより、コンピュータシステムは、メディアの表現に適用されているメディア処理スタイルに関係しないユーザインタフェースオブジェクトを供給することなく、メディアの表現に適用されているメディア処理スタイルに関係する関連ユーザインタフェースオブジェクトを供給することができ、更なるユーザ入力を必要とせずに条件のセットが満たされたときに動作を実行し、改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０３０８】

いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６２６ａ１、６２６ａ２、６２６ｂ１、６２６ｂ２、６２６ｃ１、６２６ｃ２、６２６ｄ１、６２６ｄ２）を表示している間、コンピュータシステムは、１つ以上の入力デバイスを介して、メディアの表現に向けられた第２の入力（例えば、６５０ｄ、６５０ｋ１、６５０ｋ２、７５０ｊ、及び／又は７５０ｑ）を検出する。いくつかの実施形態では、メディアの表現に向けられた第２の入力を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第５のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）を使用してメディアの表現の一部（例えば、メディアの表現に向けられた入力が検出される前に第１のメディア処理スタイルを使用して表示されたメディアの表現の一部）を表示する。いくつかの実施形態では、第５のメディア処理スタイルを使用してメディアの表現の一部を表示している間に、第５のメディア処理スタイルを使用してメディアの表現の一部が表現（例えば、６３０）（及び／又は表示生成構成要素）（表現及び／又は表示生成構成要素の特定の部分（例えば、その中央）に位置する）の閾値量（例えば、２５％、３０％、４０％、５０％、５１％、６０％、又は７５％）よりも大きいという判定に従って、コンピュータシステムは、第５のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値の表現（例えば、６２６ａ１ｂ、６２６ａ２ｂ、６２６ｂ１ｂ、６２６ｂ２ｂ、６２６ｃ１ｂ、６２６ｃ２ｂ、６２６ｄ１ｂ、及び／又は６２６ｄ２ｂ）を表示し、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値の表現（例えば、６２６ａ１ｂ、６２６ａ２ｂ、６２６ｂ１ｂ、６２６ｂ２ｂ、６２６ｃ１ｂ、６２６ｃ２ｂ、６２６ｄ１ｂ、及び／又は６２６ｄ２ｂ）を表示することを中止する。いくつかの実施形態では、第５のメディア処理スタイルを使用してメディアの表現の一部を表示している間に、第５のメディア処理スタイルを使用するメディアの表現の一部が表現（及び／又は表示生成構成要素）の閾値量（例えば、２５％、３０％、４０％、５０％、５１％、６０％、又は７５％）よりも大きくない（及び／又は表現及び／又は表示生成構成要素の特定の部分（例えば、その中央）に位置する）という判定に従って、コンピュータシステムは、第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値の表現を表示し続け、第５のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値の表現を表示することを見合わせる。第５のメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値の表現を表示し、所定の条件が満たされたときに第１のメディア処理スタイルの第１のパラメータの

現在値の表現の表示を中止することにより、コンピュータシステムは、メディアの表現に適用されているメディア処理スタイルに関係しないユーザインタフェースオブジェクトを供給することなく、メディアの表現に適用されているメディア処理スタイルに関係する関連ユーザインタフェースオブジェクトを供給することができ、更なるユーザ入力を必要とせずに条件のセットが満たされたときに動作を実行し、改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０３０９】

いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６２６ａ１、６２６ａ２、６２６ｂ１、６２６ｂ２、６２６ｃ１、６２６ｃ２、６２６ｄ１、６２６ｄ２）に向けられた入力（例えば、７５０ａ、７５０ｄ、７５０ｇ、７５０ｋ、及び／又は７５０ｔ）を検出したことに応じて（かつ第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータの少なくとも１つの現在値（例えば、６２６ａ１ｂ、６２６ａ２ｂ、６２６ｂ１ｂ、６２６ｂ２ｂ、６２６ｃ１ｂ、６２６ｃ２ｂ、６２６ｄ１ｂ、及び／又は６２６ｄ２ｂによって表される）が、第１のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ）の１つ以上のパラメータの１つ以上のデフォルト値と異なる（例えば、及び／又は実質的に異なる）という判定に従って）、コンピュータシステムは、第１のメディア処理スタイルと異なる第１のカスタムメディア処理スタイル（例えば、６３４ａａ及び／又は６３４ｄｄ）（例えば、第１のメディア処理スタイルに対応する（例えば、第１のメディア処理スタイルとパラメータのセットを共有するが、少なくとも１つの他のパラメータにおいて第１のメディア処理スタイルと異なる第１のメディア処理スタイルの修正バージョンである）カスタムメディア処理スタイル）を、利用可能なメディア処理スタイルのセット（例えば、６３４ａ～６３４ｄ）に追加する。いくつかの実施形態では、ユーザインタフェースは、１つ以上のメディア処理スタイルに対応する１つ以上の指示を含む。いくつかの実施形態では、１つ以上の指示は、第１のメディア処理スタイルに対応する第１の指示を含む。いくつかの実施形態では、コンピュータシステムは、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出したことに応じて、かつ第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータに関する少なくとも１つの現在値が第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータに関する１つ以上のデフォルト値と異なるという判定に従って、第１のメディア処理スタイルとは異なる第１のカスタムメディア処理スタイル（例えば、第１のメディア処理スタイルに対応するカスタムメディア処理スタイル）に対応する複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示し、第１のカスタムメディア処理スタイルに対応する第２の指示を１つ以上の指示に追加する（例えば、第２の指示を表示する、第２の指示を１つ以上の指示の一部として（例えば、１つ以上の指示の間に、１つ以上の指示と一直線に）表示する）。いくつかの実施形態では、第１のカスタムメディア処理スタイルを追加することは、（例えば、他のユーザインタフェースにおいて、アプリケーションを終了／終了した後、第１のカスタムメディア処理スタイルが将来の使用のために利用可能に構成されなかった場合に第１のカスタムメディア処理スタイルが使用のために利用可能にならない特定の期間が経過した後）第１のカスタムメディア処理スタイルを将来の使用のために利用可能に構成することを含む。所定の条件が満たされたときに利用可能なメディア処理スタイルのセットに第１のカスタムメディア処理スタイルを追加することにより、ユーザは、スタイルを作り直すための入力を提供することなくカスタマイズされたスタイルを再利用することができ、ユーザがカスタマイズされていないメディア処理スタイルを編集することが防止され、これにより、動作を実行するために必要な入力の数が低減される。

【０３１０】

いくつかの実施形態では、利用可能なメディア（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）処理スタイルのセットが第１のカスタムメディア処理スタイルを含んでいる間に、コンピュータシステムは、第１のカスタムメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータを変更する第１の要求（例えば、７５０ｎ及び／又は７５０ｗ）

を検出する。いくつかの実施形態では、コンピュータシステムは、第１のカスタムメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータを変更するための第１の要求を検出したことに応じて（かつ、例えば、第１の要求が実施された後、第１のカスタムメディア処理スタイルが（例えば、利用可能なメディア処理スタイルのセットにおいて）１つ以上の他の利用可能なメディア処理スタイルと同じ（又は実質的に同じ）であろうという判定に従って）（例えば、第１のカスタムメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータが、他の利用可能なメディア処理スタイルの１つ以上の１つ以上のパラメータと同じである）、第１のカスタムメディア処理スタイル（例えば、６３４ａａ及び／又は６３４ｄｄ）を利用可能なメディア処理スタイルのセットから削除する（例えば、第２の指示の表示を中止する、及び／又は第２の指示を１つ以上の指示の一部であるとして表示することを中止する）。いくつかの実施形態では、１つ以上の指示が、第１のメディア処理スタイルとは異なる第１のカスタムメディア処理スタイルに対応する第２の指示を含み、第１のカスタムメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示している間に、コンピュータシステムは、１つ以上の入力デバイスを介して、第１のカスタムメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた第１の入力を検出し、コンピュータシステムは、１つ以上の入力デバイスを介して、第１のカスタムメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた第１の入力を検出する。いくつかの実施形態では、第１の入力を検出したことに応じて、かつ第１のカスタムメディア処理スタイルが利用可能なメディア処理スタイルのセット内の１つ以上の他の利用可能なメディア処理スタイルと同じ（又は実質的に同じ）であるという判定に従って、コンピュータシステムは、第１のカスタムメディア処理スタイルに対応する第２の指示を削除する。いくつかの実施形態では、第１のカスタムメディア処理スタイルを削除することは、（例えば、他のユーザインタフェースにおいて、アプリケーションを終了／終了した後、第１のカスタムメディア処理スタイルが将来の使用のために利用可能であるように構成されなかった場合に第１のカスタムメディア処理スタイルが使用のために利用可能でない特定の期間が経過した後）第１のカスタムメディア処理スタイルを将来の使用のために利用可能でないように構成することを含む。所定の条件が満たされたときに、利用可能なメディア処理スタイルのセットから第１のカスタムメディア処理スタイルを削除することは、コンピュータシステムが、重複している可能性がある、及び／又は必要とされないスタイルを自動的に削除することを可能にし、これは、動作を実行するために必要とされる入力の数を低減する。

【０３１１】

いくつかの実施形態では、第１のカスタムメディア処理スタイル（例えば、６３４ａａ及び／又は６３４ｄｄ）を利用可能なメディア処理スタイルのセット（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）に追加した後、コンピュータシステムは、個別のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ及び／又は６３４ｄ）を使用して表示されるメディアの個別の表現（例えば、６３０）を含む個別のユーザインタフェースを表示する。

【０３１２】

いくつかの実施形態では、個別のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ及び／又は６３４ｄ）を使用して表示されるメディアの個別の表現（例えば、６３０）を含む個別のユーザインタフェースを表示している間、かつ利用可能なメディア処理スタイルのセットが第１のカスタムメディア処理スタイル（例えば、６３４ａａ及び／又は６３４ｄｄ）を含む間、コンピュータシステムは、利用可能なメディア処理スタイルのセットからの次の（又は前の）利用可能なメディア処理スタイルを使用してメディアの個別の表現を表示する要求を検出する。いくつかの実施形態では、利用可能なメディア処理スタイルのセットからの次の利用可能なメディア処理スタイルを使用してメディアの表現を表示する要求を検出することの一部として、コンピュータシステムは、（例えば、上述したように）個別のユーザインタフェース上の入力を検出する。いくつかの実施形態では、メディアの個別の表現が個別のメディア処理スタイルを使用して表示されている間に、次の（例えば、又

は前の）利用可能なメディア処理スタイルを使用してメディアの個別の表現を表示する要求（例えば、７５０ｎ）を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、個別のメディア処理スタイルが第１のメディア処理スタイルであるという判定に従って、第１のカスタムメディア処理スタイル（例えば、６３４ａａ及び／又は６３４ｄｄ）を使用してメディアの個別の表現の少なくとも一部を表示し、個別のメディア処理スタイルが第１のメディア処理スタイルではないという判定に従って、（例えば、図７Ｏ～図７Ｐに関連して上述したように）第１のカスタムメディア処理スタイル（例えば、６３４ａａ及び／又は６３４ｄｄ）を使用してメディアの個別の表現の少なくとも一部を表示することを見合わせる。いくつかの実施形態では、第１のカスタムメディア処理スタイルを削除した後、コンピュータは、第１のメディア処理スタイルを使用して表示されるメディアの個別の表現を含む個別のユーザインタフェースを表示する。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルを使用して表示されるメディアの個別の表現を含むユーザインタフェースを表示している間に、かつ利用可能なメディア処理スタイルのセットが第１のカスタムメディア処理スタイルではない間に、コンピュータシステムは、次の利用可能なメディア処理スタイルを使用してメディアの表現を表示する要求を検出する。いくつかの実施形態では、次に利用可能なメディア処理スタイルを使用してメディアの表現を表示する要求を検出したことに応じて、コンピュータシステムは、第１のカスタムメディア処理スタイルを使用してメディアの表現の少なくとも一部を表示する。いくつかの実施形態では、１つ以上の指示は、第６のメディア処理スタイルに対応する第３の指示を含む。いくつかの実施形態では、１つ以上の指示は、第２の指示が第１の指示に隣接し（例えば、隣、より近く、右、左、上、及び／又は下）、第３の指示に隣接しないように表示される。第１のカスタムメディア処理スタイルを使用してメディアの表現の少なくとも一部を表示することは（例えば、規定された条件が満たされるとき）、第１のカスタム写真スタイルが第１のメディア処理スタイルについてのカスタマイズされたスタイルであり、他のメディア処理スタイルではないというフィードバックをユーザに提供し、これは、改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０３１３】

いくつかの実施形態では、利用可能なメディア処理スタイルのセットが第１のカスタムメディア処理スタイル（例えば、６３４ａａ及び／又は６３４ｄｄ）を含む間、コンピュータシステムは、第１のカスタムメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータを変更する第２の要求（例えば、７５０ａ、７５０ｄ、７５０ｇ、７５０ｋ、及び／又は７５０ｔ）を検出する。いくつかの実施形態では、第１のカスタムメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータを変更するための第２の要求を検出したことに応じて（例えば、第１のカスタムメディア処理スタイルが、第２の要求を実行した後に、１つ以上の他の利用可能なメディア処理スタイルと同じでない（又は実質的に同じでない）という判定に従って）、コンピュータシステムは、（例えば、入力７５０ａ及び／又は入力７５０ｔに関連して上述したように）第１のカスタムメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータを更新する（例えば、６２６ａ１、６２６ａ２、６２６ｂ１、６２６ｂ２、６２６ｃ１、６２６ｃ２、６２６ｄ１、及び／又は６２６ｄ２によって表される）（及び（例えば、追加のカスタムメディア処理スタイルを利用可能なメディア処理スタイルのセットに含めることなく）第１のカスタムメディア処理スタイルを利用可能なメディア処理スタイルのセットに含めることを継続する）。いくつかの実施形態では、１つ以上の指示が、第１のメディア処理スタイルとは異なる第１のカスタムメディア処理スタイルに対応する第２の指示を含み、第１のカスタムメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示している間に、コンピュータシステムは、１つ以上の入力デバイスを介して、第１のカスタムメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた第２の入力を検出する。いくつかの実施形態では、第１のカスタムメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた第２の入力を検出したことに応じて、かつ第１のカスタムメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値が変化した（例えば、第１のカスタムメディア処理ス

タイルの１つ以上のパラメータの少なくとも１つの現在値が、第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータの１つ以上のデフォルト値と異なる）（例えば、第２の入力及び／又は第１のコントロールに向けられた１つ以上の入力を介して変化した）という判定に従って、コンピュータシステムは、１つ以上の指示に第４の指示を追加せず（例えば、第１のカスタムメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた第２の入力が検出される前に表示されたのと同じ数の指示を継続する）、第１のカスタムメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた第２の入力に基づいて、第１のカスタムメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値を更新する。いくつかの実施形態では、第１のカスタムメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた第２の入力を検出したことに応じて、かつ第１のカスタムメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値が変化したという判定に従って、コンピュータシステムは、第１のカスタムメディア処理スタイルに対応する１つ以上の指示の一部として第２の表示を含み続ける（例えば、第２の指示を表示し続ける）。第１のカスタムメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータを変更するための第２の要求を検出したことに応じて、第１のカスタムメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータを更新することは、利用可能なメディア処理スタイルのセットを通してナビゲートするために必要とされる入力の数を低減し、１つ以上のパラメータが更新された後に第１のカスタムメディア処理スタイルを再構成するために必要とされる入力の数を低減し、１つ以上の動作を実行するために必要とされる入力の数を低減する。

【０３１４】

いくつかの実施形態では、利用可能なメディア処理スタイルのセットが第１のカスタムメディア処理スタイルを含む間に、コンピュータシステムは、（例えば、入力７５０ａ及び／又は入力７５０ｔに関連して上述したように）第１のカスタムメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータを変更する第３の要求（例えば、７５０ａ及び／又は７５０ｔ）を検出する。いくつかの実施形態では、第１のカスタムメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータを変更するための第３の要求を検出したことに応じて（かつ、例えば、第３の要求を実行した後の第１のカスタムメディア処理スタイルが１つ以上の他の利用可能なメディア処理スタイルと同じでない（又は実質的に同じでない）という判定に従って）、コンピュータシステムは、第１のカスタムメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータ（及び／又は第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータ）を更新することなく（例えば、入力７５０ａ及び／又は入力７５０ｔに関連して上述したように）（例えば、第１のメディア処理スタイルに対応する）第２のカスタムメディア処理スタイルを利用可能なメディア処理スタイルのセットに追加する。いくつかの実施形態では、１つ以上の指示が、第１のメディア処理スタイルとは異なる第１のカスタムメディア処理スタイルに対応する第２の指示を含み、かつ第１のカスタムメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示している間に、コンピュータシステムは、１つ以上の入力デバイスを介して、第１のカスタムメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた第２の入力（例えば、タップ入力（例えば、タップジェスチャ）（例えば、シングルタップ入力、ダブルタップ入力））を検出する（及び／又は、いくつかの実施形態では、非タップ入力／ジェスチャ（例えば、移動入力／ジェスチャ、プレスアンドホールド入力／ジェスチャ、及び／又は音声入力）を検出する）。いくつかの実施形態では、第１のカスタムメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた第２の入力を検出したことに応じて、かつ第１のカスタムメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値が変化した（例えば、第１のカスタムメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータの少なくとも１つの現在値が、第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータの１つ以上のデフォルト値と異なる）（例えば、第２の入力及び／又は第１のコントロールに向けられた１つ以上の入力を介して変化した）という判定に従って、コンピュータシステムは、第１のカスタムメディア処理スタイルとは異なる第２の個別のメディア処理スタイルに対応する１つ以

上の指示に第５の指示を追加し（例えば、第２の指示を表示し続け）、（例えば、第１のカスタムメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた第２の入力に基づいて第１のカスタムメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値を更新することを見合わせている間、第１のカスタムメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた第２の入力に基づいて第１のカスタムメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値を更新することなく）第１のカスタムメディアスタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた第２の入力に基づいて第２のカスタムメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値を更新する。いくつかの実施形態では、第１のカスタムメディア処理スタイルの複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた第２の入力を検出したことに応じて、かつ第１のカスタムメディア処理スタイルの第１のパラメータの現在値が変化していないという判定に従って、コンピュータシステムは、第１のカスタムメディア処理スタイルに対応する１つ以上の指示の一部として第２の指示を含み続ける（例えば、第２の指示を表示し続ける）。いくつかの実施形態では、第１のカスタムメディア処理スタイル及び第２のカスタムメディア処理スタイルは両方とも、利用可能なメディア処理スタイルのセット内の第１のメディア処理スタイルと第２のメディア処理スタイルとの間にある。第１のカスタムメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータを変更するための第３の要求を検出したことに応じて、第１のカスタムメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータを更新することなく、利用可能なメディア処理スタイルのセットに第２のカスタムメディア処理スタイルを追加することは、第１のカスタムメディア処理スタイルを再構成するために必要とされる入力の数を低減し、これは、１つ以上の動作を実行するために必要とされる入力の数を低減し、写真スタイルを繰り返し再構成する必要性を低減するための追加のオプションをユーザに提供する。

【０３１５】

いくつかの実施形態では、第１のカスタムメディア処理スタイル（例えば、６３４ａａ及び／又は６３４ｄｄ）及び第２のカスタムメディア処理スタイル（例えば、６３４ａａ及び／又は６３４ｄｄ）は、同じ個別のテキスト識別子（例えば、６３６ａａ及び／又は６３６ｄｄ）（例えば、説明又は名前（例えば、鮮やかな暖かい、鮮やかな冷たい、暖かい、冷たい、中立、ソフト暖かい、ソフト冷たい、鮮やかな、及び／又はソフト））を有する。いくつかの実施形態では、メディアの表現（例えば、６３０）を含むユーザインタフェースを表示している間に、第１のカスタムメディア処理スタイル（例えば、６３４ａａ及び／又は６３４ｄｄ）がメディアの表現に適用されているという判定に従って、コンピュータは、同じ個別のテキスト識別子を、第１のカスタムメディア処理スタイルのパラメータの指示（例えば、６２６ａ及び／又は６２６ｄ）と同時に表示する。いくつかの実施形態では、メディアの表現（例えば、６３０）を含むユーザインタフェースを表示している間に、かつ第２のカスタムメディア処理スタイルがメディアの表現に適用されているという判定に従って、コンピュータシステムは、同じ個別のテキスト識別子（例えば、６３６ａａ及び／又は６３６ｄｄ）を、第２のカスタムメディア処理スタイル（例えば、６３４ａａ及び／又は６３４ｄｄ）のパラメータの指示（例えば、６２６ａ及び／又は６２６ｂ）と同時に表示する。いくつかの実施形態では、（例えば、図７Ｃ、７Ｄ、及び７Ｍに関連して上述したように）第１のカスタムメディア処理スタイルのパラメータの指示は、第２のカスタムメディア処理スタイルのパラメータのインジケータとは異なる（例えば、異なる値である）。特定のメディア処理スタイル（例えば、別のメディア処理スタイルと同じ識別子を有するメディア処理スタイル）についてのパラメータの指示と同時に同じ個別の識別子を表示することは、どのメディア処理スタイルが適用されているか（例えば、及び／又は同じ識別子を有するメディア処理スタイルがどのように適用されているかに関する差異）をユーザに識別させる視覚的フィードバックを提供し、これは改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０３１６】

いくつかの実施形態では、（例えば、第１のメディア処理スタイルについての複数の選

択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力（例えば、７５０ａ、７５０ｄ、７５０ｇ、７５０ｋ、及び／又は７５０ｔ）を検出したことに応じて、かつ第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータの少なくとも１つの現在値が、第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータの１つ以上のデフォルト値と異なる（例えば、及び／又は実質的に異なる）という判定に従って、（例えば、図７Ｃ及び図７Ｆに関連して上述したように）第１のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）の１つ以上のパラメータの少なくとも１つの現在値と、第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータの１つ以上のデフォルト値との間の第１の差が第１の差（例えば、正及び／又は負の量（例えば、－１００から１００の間の値）の差）であるという判定に従って、コンピュータシステムは、第１のカスタムメディア処理スタイル（例えば、６３４ａａ及び／又は６３４ｄｄ）についての第１のテキスト識別子（例えば、６３６ａａ及び／又は６３６ｄｄ）（例えば、鮮やかな－暖かい、鮮やかな－冷たい、暖かい、冷たい、中立、ソフト－暖かい、ソフト－冷たい、鮮やかな、及び／又はソフトなどの記述又は名前）を表示し（例えば、第１の識別子は１つ以上のパラメータ及び／又は第１の差に基づく）、（例えば、図７Ｃ～７Ｆに関連して上述したように）第１のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）の１つ以上のパラメータの少なくとも１つの現在値と、第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータの１つ以上のデフォルト値との間の差が、第１の差と異なる（異なる値である）第２の差（例えば、正及び／又は負の量（例えば、－１００から１００の間の値）の差）であるという判定に従って、コンピュータシステムは、第１のカスタムメディア処理スタイル（例えば、６３４ａａ及び／又は６３４ｄｄ）についての第２のテキスト識別子（例えば、鮮やかな－暖かい、鮮やかな－冷たい、暖かい、冷たい、中立、ソフト－暖かい、ソフト－冷たい、鮮やかな、及び／又はソフトなどの記述又は名前）を表示する。いくつかの実施形態では、第２のテキスト識別子（例えば、６３６ａａ及び／又は６３６ｄｄ）は、（例えば、図７Ｃ及び７Ｆに関連して上述したように）第１のテキスト識別子（例えば、６３６ａａ及び／又は６３６ｄｄ）とは異なる。第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータについての少なくとも１つの現在値と、第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータについての１つ以上のデフォルト値との間の差に基づいて識別子を表示することは、メディア処理スタイルの変更バージョンがメディア処理スタイルのデフォルトバージョンとどのように異なるかをユーザに知らせる視覚的フィードバックを提供し、これは改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０３１７】

いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイル（例えば、６３４ａ～６３４ｄ、６３４ａａ、及び／又は６３４ｄｄ）は、（例えば、図７Ｗ、７Ｗ１、及び／又は７Ｘに関連して上述したように）第１のテキスト識別子及び第２のテキスト識別子とは異なる第３のテキスト識別子を有する。いくつかの実施形態では、利用可能なメディア処理スタイルのセットが第１のカスタムメディア処理スタイルを含む間に、コンピュータシステムは、第１のカスタムメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータを変更する第３の要求（例えば、７５０ｎ、７５０ｗ及び／又は７５０ｗ１）を検出する。いくつかの実施形態では、第１のカスタムメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータを変更するための第３の要求を検出したことに応じて、及び第１の要求が実施された後に第１のカスタムメディア処理スタイルが１つ以上の他の利用可能なメディア処理スタイル（例えば、利用可能なメディア処理スタイルのセットにおける）（例えば、第１のメディア処理スタイル）と同じ（又は実質的に同じ）である（例えば、第１のカスタムメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータが、１つ以上の他の利用可能なメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータと同じである）という判定に従って、（例えば、第１のカスタムメディア処理スタイルをリセットする要求を検出したことに応じて）（例えば、第１のメディア処理スタイルの１つ以上のパラメータをリセットするために選択可能なユーザインタフェースオブジェクトに向けられた入力を検出したことに応じて）、コンピュータシステムは、（例えば、図７Ｗ、７Ｗ１、及び／又は７Ｘに関連して上述したように）（例えば、第１の識別子

及び第２の識別子を表示することなく）第３のテキスト識別子（例えば、６３６ａ～６３６ｄ、６３６ａａ、及び／又は６３６ｄｄ）を表示する。いくつかの実施形態では、カスタムメディア処理スタイルがリセットされると、コンピュータシステムは、スタイル名を元の名前に戻すように変更する。第３の識別子（例えば、メディア処理スタイルが変更された元のメディア処理スタイルの識別子）を表示することは、メディア処理スタイルを作成したメディア処理スタイルをユーザに通知する視覚的フィードバックを提供し、これは改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０３１８】

いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルについての複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６２６ａ１ｂ、６２６ａ２ｂ、６２６ｂ１ｂ、６２６ｂ２ｂ、６２６ｃ１ｂ、６２６ｃ２ｂ、６２６ｄ１ｂ、及び／又は６２６ｄ２ｂ）は、第１のメディア処理スタイルを編集する要求（例えば、６５０ｂ）を検出したことに応じて（例えば、第１のメディア処理スタイルを使用して表示されるメディアの表現を表示している間）表示される。いくつかの実施形態では、複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを表示する前に、コンピュータシステムは、１つ以上の入力デバイスを介して、第１のメディア処理スタイルを編集する要求（例えば、第１のメディア処理スタイルが視覚的コンテンツにどのように適用されているかを編集するための要求）を検出する。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルを編集する要求を検出することの一部として、コンピュータシステムは、（例えば、方法９００及び図６Ａ～図６Ｃに関連して上述したように）メディアの表現上の移動入力（例えば、及び／又は、いくつかの実施形態では、プレスアンドホールド入力、ピンチ入力などの非移動入力）を検出する。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルを編集する要求を検出することの一部として、コンピュータシステムは、（例えば、方法９００及び図６Ａ～図６Ｃに関連して上述したように）第１のメディア処理スタイルの表現を表示するためのユーザインタフェースオブジェクト上のタップ入力（及び／又はプレスアンドホールド入力、ピンチ入力などの非タップ入力）を検出する。いくつかの実施形態では、第１のメディア処理スタイルを編集する要求を検出したことに応じて（例えば、第１のメディア処理スタイルを使用して表示されるメディアの表現を表示している間）、コンピュータシステムは、複数の選択可能なユーザインタフェースオブジェクトを同時に表示する。いくつかの実施形態では、個別のカスタマイズされたスタイルのパラメータが、利用可能なメディア処理スタイルのセット内の別のメディア処理スタイルと一致する場合であっても、１つのメディア処理スタイルについての個別のカスタマイズされたスタイルは、表示される、及び／又は利用可能なメディア処理スタイルのセット内に含まれる。

【０３１９】

いくつかの実施形態では、メディアの表現（例えば、６３０）を含むユーザインタフェースは、選択されると、第２の選択されたメディア処理スタイルが適用された状態で表現を表示させる（例えば、コンピュータシステムをトグルさせる）第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６０２ｂ）（例えば、スタイル選択ユーザインタフェースを表示するためのユーザインタフェースオブジェクト、及び／又は選択されると、スタイル選択ユーザインタフェースを表示させるユーザインタフェースオブジェクト）（例えば、又は第２の選択されたメディア処理スタイルを適用せずに、表示される表現を表示させる）。いくつかの実施形態では、コンピュータシステムは、（例えば、第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロール又は第２のパラメータの現在値を調整するための第２のコントロールが表示されている間に）個別の入力（例えば、７５０ａ、７５０ｄ、７５０ｇ、７５０ｋ、７５０ｎ、７５０ｒ、７５０ｔ、７５０ｗ、及び／又は７５０ｗ１）例えば、移動入力（例えば、スワイプジェスチャ及び／又はドラッグジェスチャ））（及び／又はいくつかの実施形態では、非移動入力（例えば、タップ入力、プレスアンドホールドジェスチャ、及び／又は音声入力）を検出したことに応じて）を検出する。いくつかの実施形態では、個別の入力を検出したことに応じて、かつ個別の入力が第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロールに向けられている

という判定に従って、コンピュータシステムは、（例えば、方法９００に関連して上述したように）第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６０２ｂ）の第１の外観（例えば、色、サイズ、第１の境界（例えば、第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトを囲む線（例えば、時計回り及び／又は反時計回りの方向に示される）を変更し、線は、第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトの一部（例えば、０％～１００％）を囲む及び／又はその周りにある））（例えば、図６Ｌ、７Ｃ、及び／又は７Ｍに関連して上述したように）（例えば、個別の入力が検出される前に表示されなかった外観で第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトを表示する）。個別の入力を検出したことに応じて、かつ個別の入力が第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロールに向けられているという判定に従って、第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトの第１の外観を変更することは、入力がメディア処理スタイルがメディアの表現にどのように適用されているかについての変更を引き起こしたコトをユーザに通知する視覚的フィードバックを提供し、これは改善された視覚的フィードバックを提供する。いくつかの実施形態では、第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６０２ｂ）の第１の外観は、（例えば、図６Ｌ、図７Ｃ、及び／又は図７Ｍに関連して上述したように）第１のパラメータの現在値が修正されるにつれて徐々に変更される。いくつかの実施形態では、個別の入力は、第１の大きさ（例えば、速度及び／又は加速度）を有する。いくつかの実施形態では、第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトの外観は、第１の大きさに基づく第２の大きさで変更される。いくつかの実施形態では、個別の入力がより速く（例えば、又は代替的に、より遅く）移動させられる及び／又は加速されると、第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトの外観は、より速い（例えば、又は代替的に、より遅い）速度で移動させられる及び／又は加速される。個別の入力を検出したことに応じて、かつ個別の入力が第１のパラメータの現在値を調整するための第１のコントロールに向けられているという判定に従って、第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトの第１の外観を徐々に変更することは、ユーザインタフェース要素を突然変更するときに引き起こされ得る視覚的混乱を低減しながら、入力がメディア処理スタイルがメディアの表現にどのように適用されているかの変更を引き起こしたことをユーザに通知する視覚的フィードバックを提供し、これは、改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０３２０】

いくつかの実施形態では、第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトの第１の外観を変更することの一部として、個別の入力が第１の方向例えば、上／下／右／左方向）であるという判定に従って、コンピュータシステムは、（第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６０２ｂ）の第１の視覚的態様（例えば、６０２ｂの周囲の線及び／又は６０２ｂの色）（例えば、少なくとも一部分の色、陰影、及び／又は色合い）（いくつかの実施形態では、その部分は、第２のメディア処理スタイルの境界（例えば、それを囲む線）を含む）を（例えば、図６Ｆ及び図６Ｌに関連して説明したように）第１の方式で更新する。いくつかの実施形態では、第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトの第１の外観を変更することの一部として、個別の入力が第１の方向とは異なる第２の方向（例えば、上／下／右／左方向）であるという判定に従って、コンピュータシステムは、（例えば、図６Ｆ及び図６Ｌに関連して説明したように）第１の方式とは異なる第２の方式で第１の視覚的態様を更新する。いくつかの実施形態では、第１の方式は、第２の方式の反対ではない。いくつかの実施形態では、第１の方式で第１の視覚的態様を更新することの一部として、コンピュータシステムは、第１の視覚的態様の長さ及び／又はサイズを（例えば、時計回り方向に）増加させ（又は代替として、減少させ）、第２の方式で第１の視覚的側面を更新することの一部として、コンピュータシステムは、第１の視覚的態様の長さ及び／又はサイズを（例えば、反時計回り方向に）減少させる（又は代替として、増加させる）。いくつかの実施形態では、第１の方式で第１の視覚的態様を更新することの一部として、コンピュータシステムは、第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトから、より多くの第１の色（例えば、赤

色及び／又は黒色）を追加し、及び／又はより多くの第２の色（例えば、青色及び／又は白色）を削除し、第２の色は、第１の色とは異なる。いくつかの実施形態では、第２の方式で第１の視覚的態様を更新することの一部として、コンピュータシステムは、第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトから、より多くの第２の色（例えば、赤色及び／又は黒色）を追加し、及び／又はより多くの第１の色（例えば、青色及び／又は白色）を削除する。個別の入力の方向に基づくように第１の視覚的態様を更新することは、第１の入力がメディア処理スタイルのパラメータをどのように変更しているかについてユーザに通知する視覚的フィードバックを提供し、これは改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０３２１】

いくつかの実施形態では、第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクト（例えば、６０２ｂ）の第１の外観を変更することの一部として、コンピュータシステムは、（例えば、図７Ｃ～７Ｆの６０２ｂによって示されるような）開口部を有する開放形状である視覚的要素で第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトを表示する。いくつかの実施形態では、個別の入力が第１のパラメータの第２の現在値（例えば、６２６ａ１及び／又は６２６ａ２）を第１のパラメータの最大値（例えば、１００、１５０、２００、２５６、及び／又は３００）に設定したという判定に従って、（例えば、図７Ｃ～７Ｆに関して上述したように）開口部（例えば、間隙）は、開放形状の第１の側（例えば、形状の中点、中心、及び／又は原点に対する側（例えば、左側）に存在する（例えば、開放形状の第２の側に開口部を有さない）。いくつかの実施形態では、個別の入力が、第１のパラメータの第２の現在値を、第１のパラメータの最大値とは異なる第１のパラメータの最小値（例えば、１００、１５０、２００、２５６、及び／又は３００）に設定したという判定に従って、開口部は、例えば、図７Ｃ～図７Ｆの６０２ｂによって示されるように、第１の側（例えば、開放形状の第１の側に開口部を有さない）とは異なる、開放形状の第２の側（例えば、形状の中点、中心、及び／又は原点に対する側）（例えば、右側）に存在する（第１の開放形状の第２の側に開口部を有さない）。形状が、第２の現在値が第１のパラメータの最小値であるか最大値であるかに基づいて異なる側に表示される開口部を有する、開放形状である視覚的要素を表示することは、第１のパラメータの最小値又は最大値を示すポジションに到達する前に視覚的要素が進行した方向（例えば、時計回り方向及び／又は反時計回り方向）に関する視覚的フィードバックをユーザに提供し、改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０３２２】

いくつかの実施形態では、第２スタイルモードユーザインタフェースオブジェクト（６０２ｂ）の外観を変更することの一部として、コンピュータシステムは、（例えば、第１のメディア処理スタイルの第１パラメータの値が第２のメディア処理スタイルの第１パラメータの値と異なるという判定に基づいて、第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトの第２の視覚的態様を変更することなく）第２スタイルモードユーザインタフェースオブジェクトの第３の視覚的態様（例えば、６０２ｂ及び／又は６０２ｂの線の色（例えば、図６Ｆ、図６Ｌ、図７Ｃ、図７Ｄ、及び／又は図７Ｍに関連して上述したような）（例えば、少なくとも一部の色、陰影、及び／又は色合い）（いくつかの実施形態では、第２のメディア処理スタイルの境界（例えば、それを囲む線）を含む部分））の表示を変更する。

【０３２３】

いくつかの実施形態では、個別の入力を検出したことに応じて、かつ個別の入力（例えば、７５０ａ、７５０ｄ、７５０ｇ、７５０ｋ、７５０ｎ、７５０ｒ、及び／又は７５０ｔ）が第１のパラメータ（例えば、６２６ａ１ｃ及び／又は６２６ａ２ｃ）の現在値を調整するための第１のコントロールに向けられているという判定に従って、コンピュータシステムは、（例えば、方法９００及び／又は図６Ｆ及び図６Ｌに関連して上述したように）第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトの第２の外観（例えば、６０２ｂを囲む色及び／又は線）（例えば、色、サイズ、第１の境界（例えば、第２のスタイ

ルモードユーザインタフェースオブジェクトを囲む（例えば、時計回り及び／又は反時計回り方向に示される）線であって、第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトの一部（例えば、０％～１００％）を囲む及び／又はその周りにある線））を変更する。いくつかの実施形態では、第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトの第２の外観を変更することの一部として、コンピュータシステムは、第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトの第４の視覚的態様（例えば、第２のメディア処理スタイルの少なくとも一部（例えば、第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトの周りにある、隣接する、及び／又は取り囲む境界線及び／又は線）のサイズ、長さ、及び／又は塗りつぶしの表示を変更する。いくつかの実施形態では、第４の視覚的態様（例えば、境界及び／又は線（例えば、又はその逆）は、第３の視覚的態様（例えば、色（例えば、又はその逆））とは異なる。特定のパラメータの値が変更されたかどうかに基づいて第２のスタイルモードユーザインタフェースオブジェクトの特定の視覚的要素の表示を変更することは、メディア処理スタイルに対してどのパラメータが変更されたか（及びどのパラメータ（単数又は複数）が変更されなかったか）に関する視覚的フィードバックをユーザに提供し、これは改善された視覚的フィードバックを提供する。

【０３２４】

方法１０００（例えば、図１０Ａ～１０Ｂ）に関して上述したプロセスの詳細は、本明細書に記載する方法にも同様に当てはまることに留意されたい。例えば、方法１０００は、方法９００を参照して上述した様々な方法の特性のうちの１つ以上を任意選択的に含む。例えば、方法９００は、１つ以上のメディア処理スタイルを選択するために使用することができ、方法１０００は、方法９００を使用して選択されたメディアを編集するために使用することができる。簡潔にするために、これらの詳細は、以下で繰り返さない。

【０３２５】

上記は、説明を目的として、特定の実施形態を参照して記述されている。しかしながら、上記の例示的な論考は、網羅的であること、又は開示される厳密な形態に本発明を限定することを意図するものではない。上記の教示を考慮して、多くの修正及び変形が可能である。本技術の原理、及びそれらの実際の用途を最も良く説明するために、実施形態が選択及び記載されている。それにより、他の当業者は、意図された具体的な用途に適するような様々な修正を用いて、本技術及び様々な実施形態を最も良好に利用することが可能となる。

【０３２６】

添付図面を参照して、本開示及び例を十分に説明してきたが、様々な変更及び修正が、当業者には明らかとなるであろうことに留意されたい。そのような変更及び修正は、特許請求の範囲によって定義されるような、本開示及び例の範囲内に含まれるものとして理解されたい。

【０３２７】

上述のように、本技術の一態様は、ユーザにとって有益な可能性のあるメディア処理スタイル又は任意の他のメディア編集ツールに関するユーザへの配信を改善するために、種々のソースから入手可能なデータを収集及び使用することである。本開示は、いくつかの場合には、この収集されたデータが、特定の人を一意に識別する個人情報データ、又は特定の人に連絡する若しくはその所在を突き止めるために使用できる個人情報データを含み得ることを考察する。そのような個人情報データとしては、人口統計データ、ロケーションベースのデータ、電話番号、電子メールアドレス、ツイッターＩＤ、自宅の住所、ユーザの健康若しくはフィットネスのレベルに関するデータ若しくは記録（例えば、バイタルサイン測定値、投薬情報、運動情報）、生年月日、又は任意の他の識別情報若しくは個人情報を挙げることができる。

【０３２８】

本開示は、本技術におけるそのような個人情報データの使用がユーザの利益になる使用であり得る点を認識するものである。例えば、個人情報データは、ユーザにとって有用なメディア処理スタイルに使用することができる。したがって、そのような個人情報データ

を使用することにより、ユーザは、配信されたメディア処理スタイル及び／又はユーザが最初に利用可能なメディア処理スタイルの計算された制御を有することが可能になる。更に、ユーザに利益をもたらす個人情報データに関する他の使用も本開示によって意図されている。例えば、健康データ及びフィットネスデータは、ユーザの全般的なウェルネスについての洞察を提供するために使用することができ、又は、ウェルネスの目標を追求する技術を使用している個人への、積極的なフィードバックとして使用することもできる。

【０３２９】

本開示は、そのような個人情報データの収集、分析、開示、送信、記憶、又は他の使用に関与するエンティティが、確固たるプライバシーポリシー及び／又はプライバシー慣行を遵守するものとなることを想到する。具体的には、そのようなエンティティは、個人情報データを秘密として厳重に保守するための、業界又は政府の要件を満たしているか又は上回るものとして一般に認識されている、プライバシーのポリシー及び慣行を実施し、一貫して使用するべきである。そのようなポリシーは、ユーザによって容易にアクセス可能とするべきであり、データの収集及び／又は使用が変更されるにつれて更新されるべきである。ユーザからの個人情報は、そのエンティティの合法的かつ正当な使用のために収集されるべきであり、それらの合法的使用を除いては、共有又は販売されるべきではない。更には、そのような収集／共有は、ユーザに告知して同意を得た後に実施されるべきである。その上、そのようなエンティティは、そのような個人情報データへのアクセスを保護及び安全化し、個人情報データへのアクセス権を有する他者が、それらのプライバシーポリシー及び手順を忠実に守ることを保証するための、あらゆる必要な措置を講じることを考慮するべきである。更に、そのようなエンティティは、広く受け入れられているプライバシーポリシー及び慣行に対する自身の遵守を証明するために、サードパーティによる評価を自らが受けることができる。更には、ポリシー及び慣行は、収集及び／又はアクセスされる具体的な個人情報データのタイプに適合されるべきであり、また、管轄権固有の考慮事項を含めた、適用可能な法令及び規格に適合されるべきである。例えば、アメリカ合衆国では、特定の健康データの収集又はそれへのアクセスは、医療保険の相互運用性と説明責任に関する法律（ＨＩＰＡＡ）などの、連邦法及び／又は州法に準拠し得る。その一方で、他国における健康データは、他の規制及びポリシーの対象となり得るものであり、それに従って対処されるべきである。それゆえ、各国において、異なる個人データのタイプに関して異なるプライバシー慣行が保たれるべきである。

【０３３０】

前述のことがらにも関わらず、本開示はまた、個人情報データの使用又は個人情報データへのアクセスを、ユーザが選択的に阻止する実施形態も想到する。すなわち、本開示は、そのような個人情報データへのアクセスを防止又は阻止するために、ハードウェア要素及び／又はソフトウェア要素が提供され得ることを意図している。例えば、メディア処理スタイルをユーザに提供する場合、本技術は、ユーザが、サービスの登録中又はその後のいつでも、個人情報データの収集への参加の「オプトイン」又は「オプトアウト」を選択できるように構成されることができる。別の実施例では、ユーザは、自分のパーソナルデバイス上でキャプチャしたメディアを含む自分のカスタマイズされたメディア処理スタイルに関する日付を共有しないことを選択することができる。更に別の実施例では、ユーザは、キャプチャされたメディアが維持される期間を制限するか、又はキャプチャされたメディアのアクセスを完全に禁止するかを選択することができる。「オプトイン」及び「オプトアウト」のオプションを提供することに加えて、本開示は、個人情報のアクセス又は使用に関する通知を提供することを意図している。例えば、ユーザの個人情報データにアクセスすることとなるアプリのダウンロード時にユーザに通知され、その後、個人情報データがアプリによってアクセスされる直前に再びユーザに注意してもよい。

【０３３１】

更には、本開示の意図は、個人情報データを、非意図的若しくは許可のないアクセス又は使用の危険性を最小限に抑える方法で、管理及び処理するべきであるという点である。データの収集を制限し、データがもはや必要とされなくなると削除することにより、リス

クを最小化することができる。追加的に、特定の健康関連アプリケーションにおいて適用可能な場合、ユーザのプライバシーを保護するために、データの匿名化を使用することができる。非特定化は、適切な場合には、特定の識別子（例えば、生年月日など）を除去すること、記憶されたデータの量又は特異性を制御すること（例えば、場所データを住所レベルよりも都市レベルで収集すること）、データがどのように記憶されるかを制御すること（例えば、データをユーザ全体にわたって集約すること）及び／又は他の方法によって、容易にすることができる。

【０３３２】

それゆえ、本開示は、１つ以上の様々な開示された実施形態を実施するための、個人情報データの使用を広範に網羅するものであるが、本開示はまた、そのような個人情報データにアクセスすることを必要とせずに、それらの様々な実施形態を実施することも可能であることを想到する。すなわち、本技術の様々な実施形態は、そのような個人情報データの全て又は一部が欠如することにより、動作不可能にされるものではない。例えば、メディア処理スタイルは、ユーザに関連付けられたデバイスによって要求されたコンテンツなどの非個人情報データ又は必要最小限の量の個人情報、利用可能な他の非個人情報、又は公的に利用可能な情報に基づいてユーザに配信することができる。

【図面】

【図１Ａ】

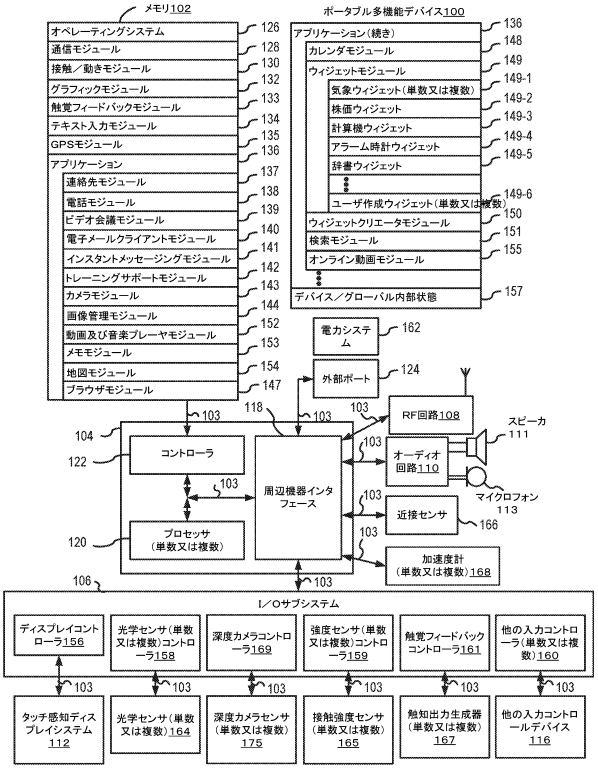


FIG. 1A

【図１Ｂ】

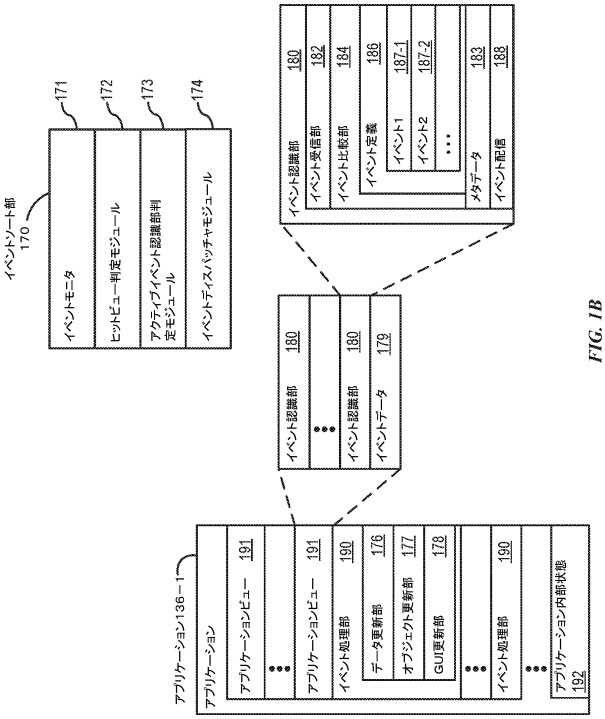


FIG. 1B

【図２】

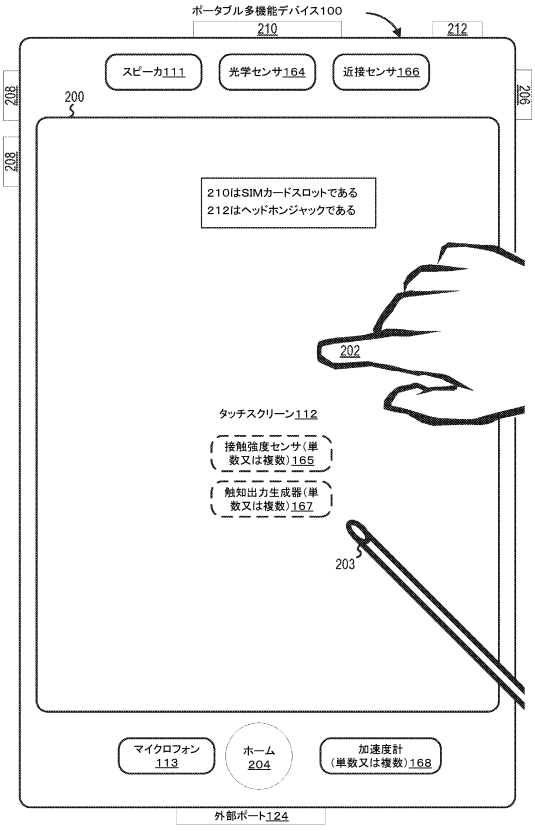


FIG. 2

【図３】

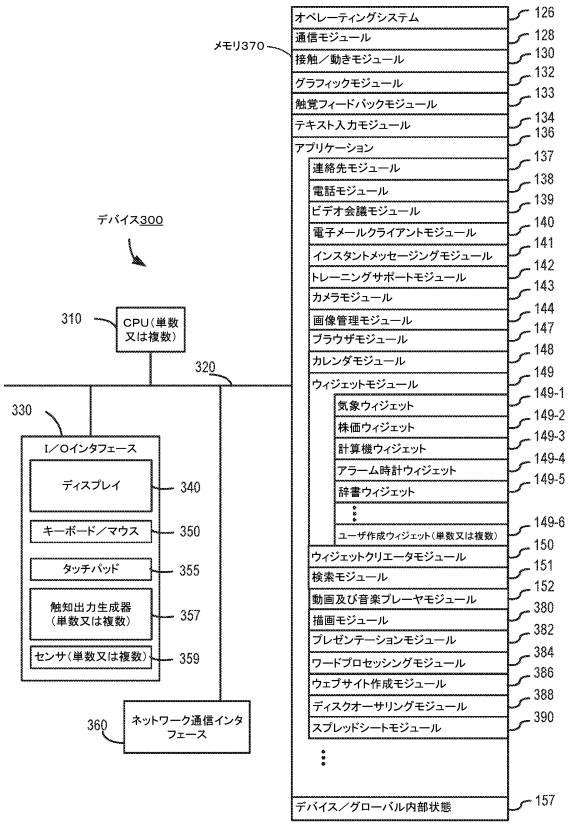


FIG. 3

【図４Ａ】

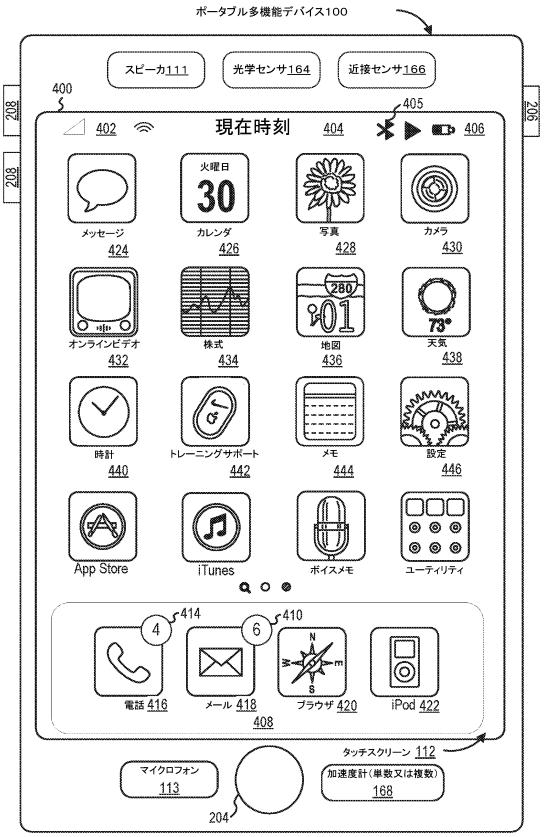


FIG. 4A

【図４Ｂ】

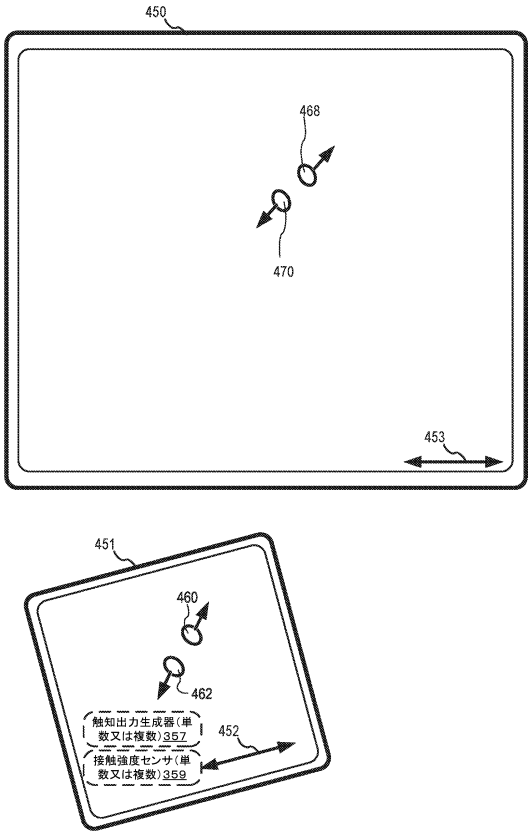


FIG. 4B

【図５Ａ】

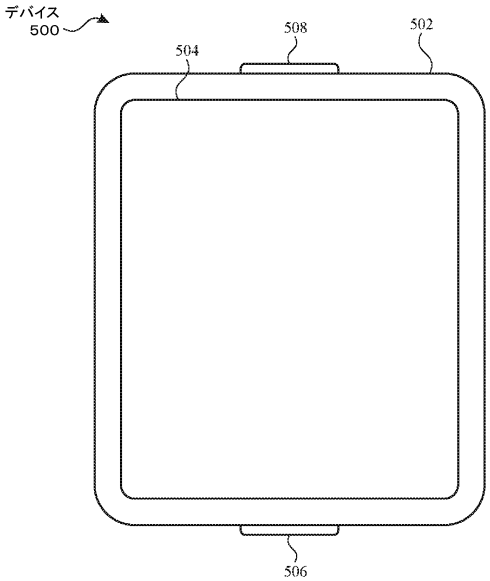


FIG. 5A

【図５Ｂ】

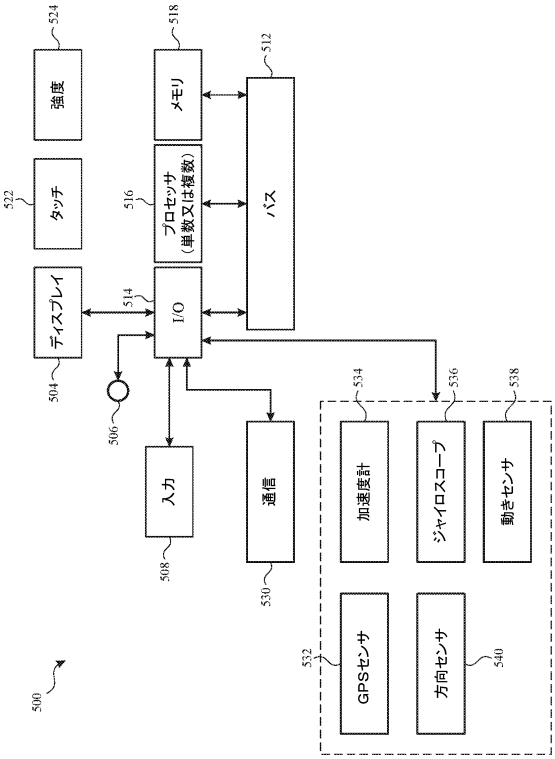


FIG. 5B

【図６Ａ】

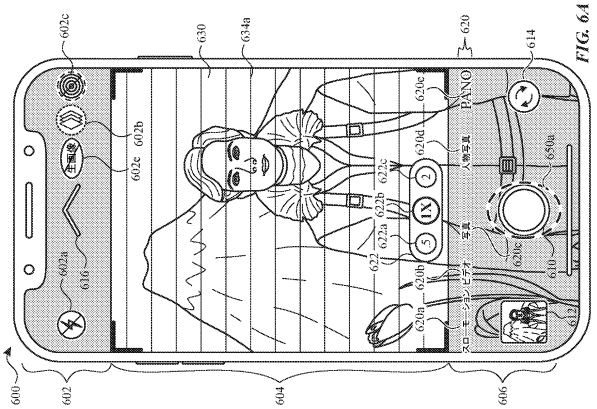


FIG. 6A

【図６Ｂ】

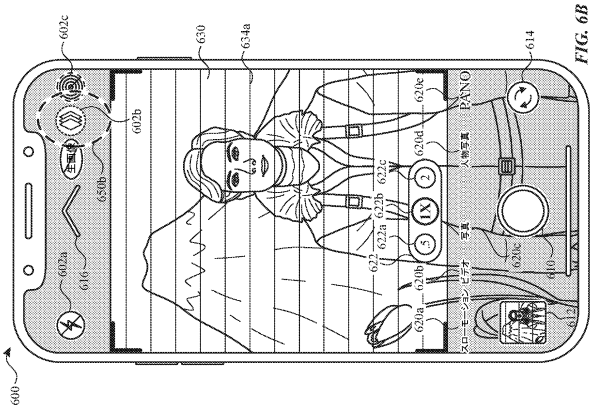


FIG. 6B

【図６Ｃ】

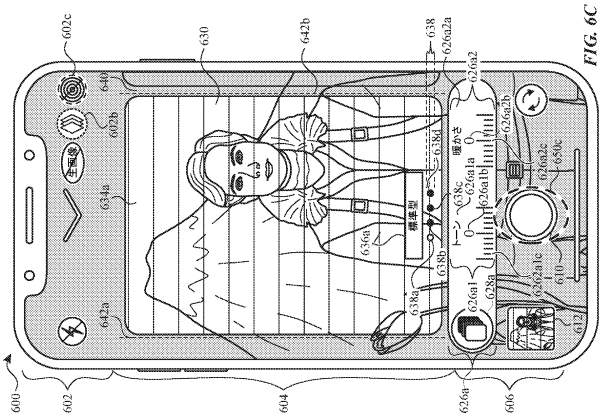


FIG. 6C

【図６Ｄ】

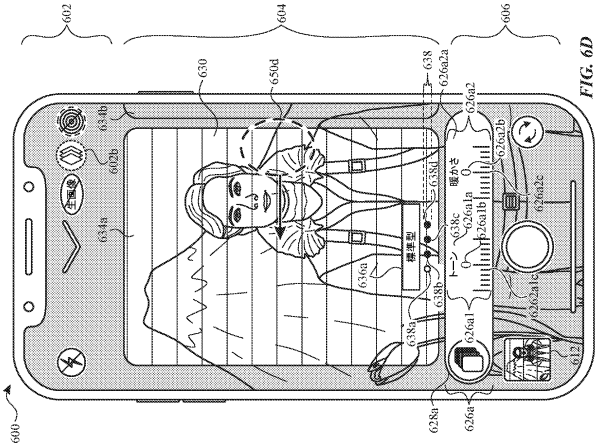


FIG. 6D

【図６Ｅ】

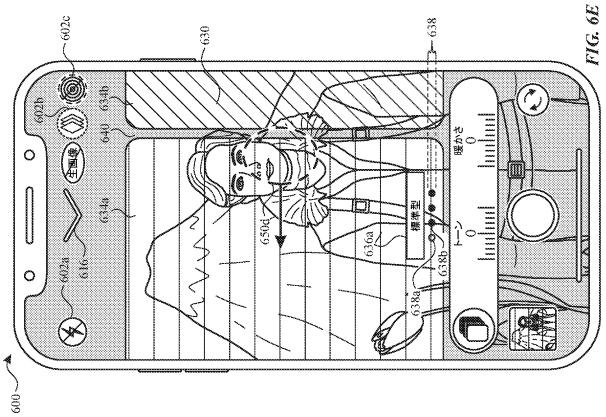


FIG. 6E

【図６Ｆ】

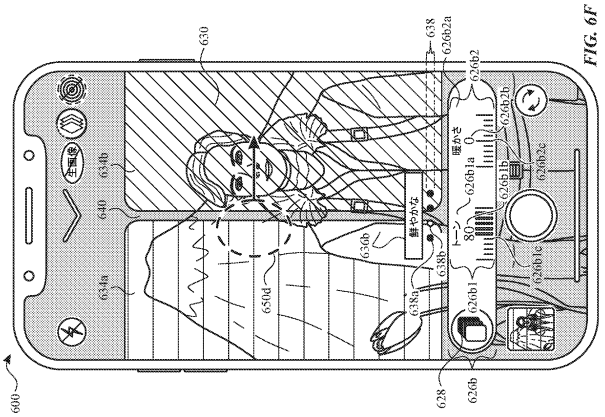


FIG. 6F

【図６Ｇ】

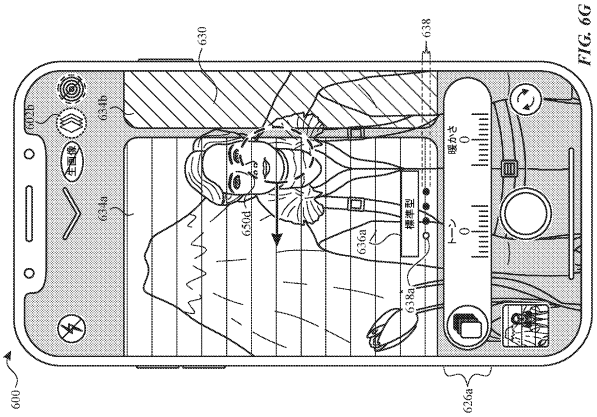


FIG. 6G

【図６Ｈ】

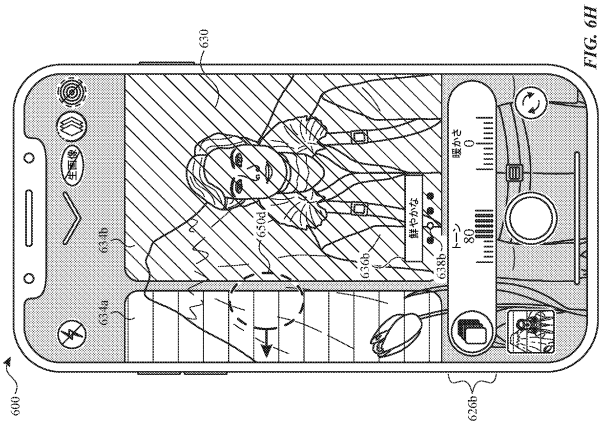


FIG. 6H

【図６Ｉ】

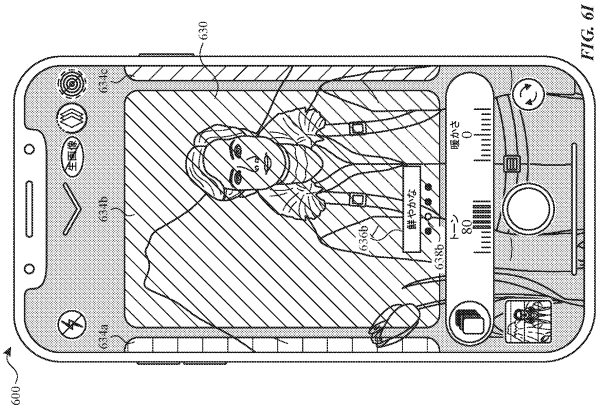


FIG. 6I

【図６Ｊ】

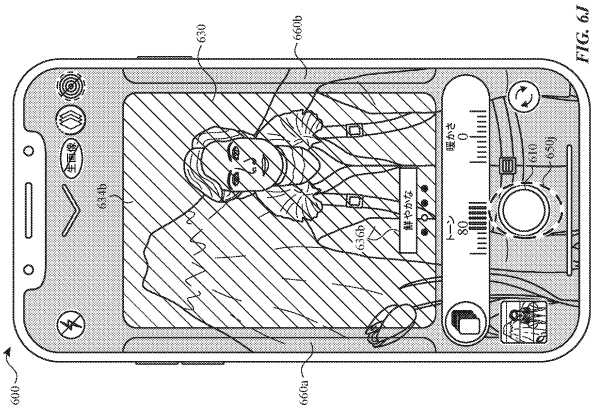


FIG. 6J

【図６Ｋ】

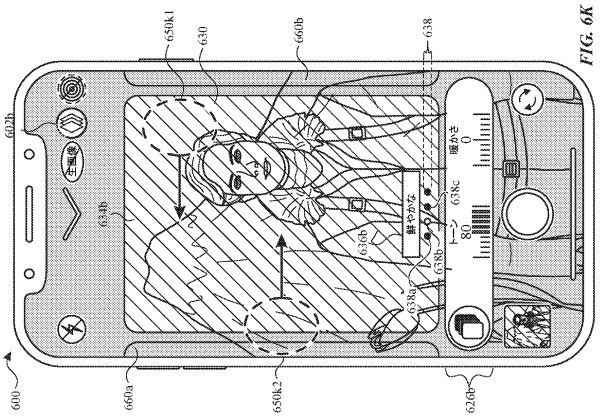


FIG. 6K

【図６Ｌ】

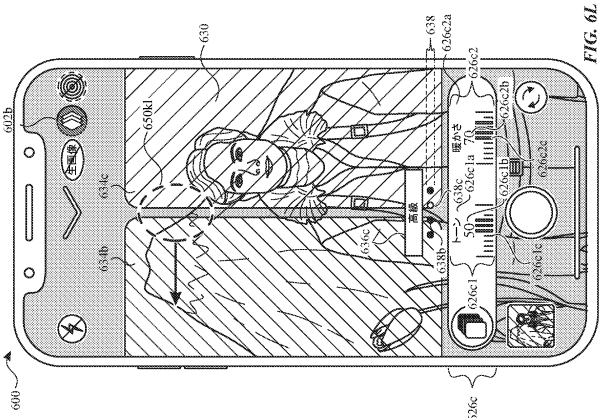


FIG. 6L

【図６Ｍ】

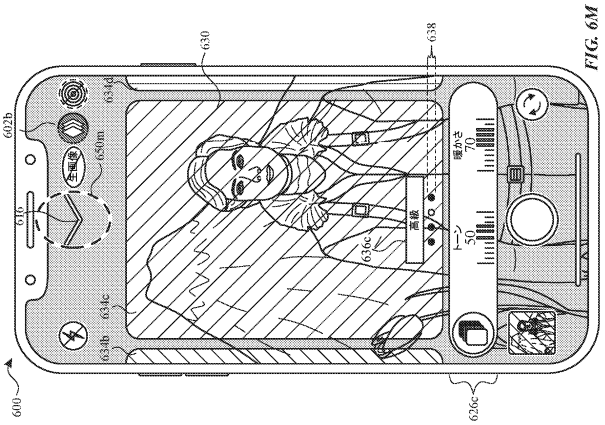


FIG. 6M

【図６Ｎ】

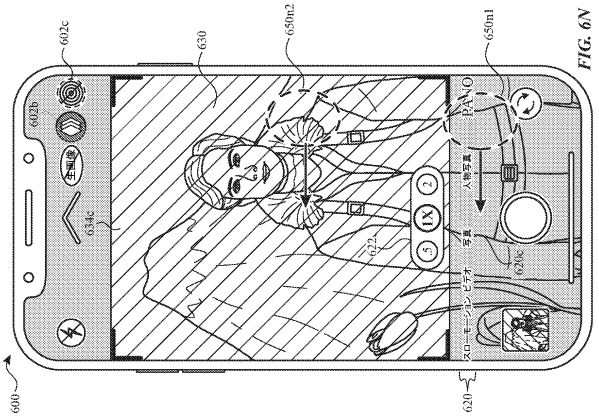


FIG. 6N

【図６Ｏ】

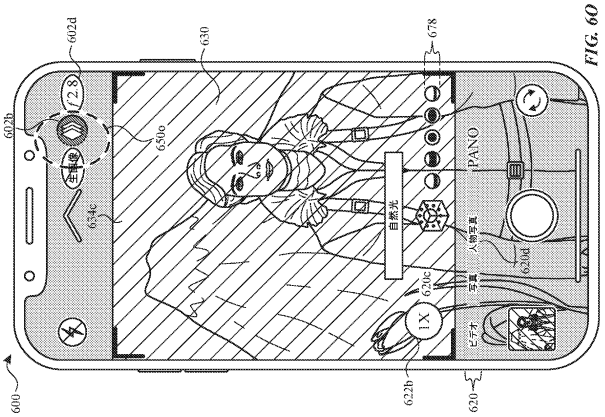


FIG. 6O

【図６Ｐ】

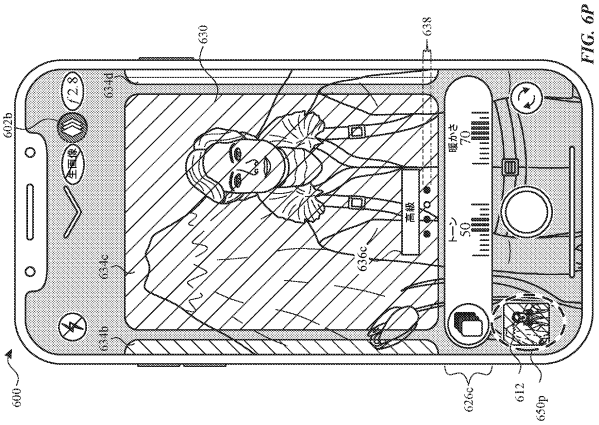


FIG. 6P

【図６Ｑ】

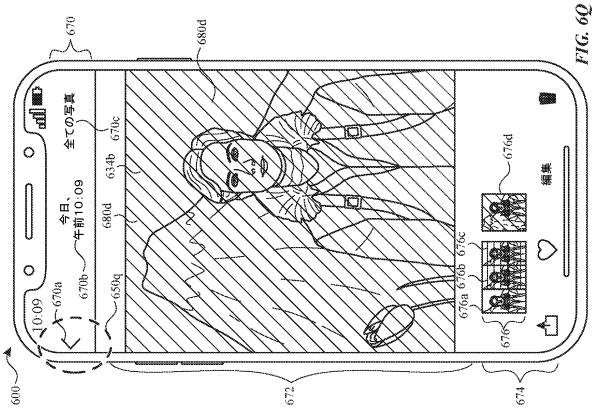


FIG. 6Q

【図６Ｒ】

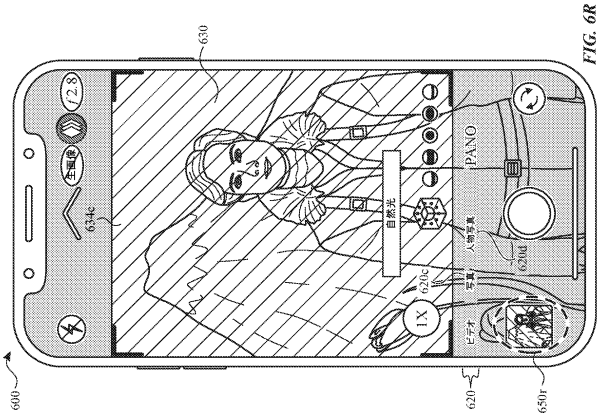


FIG. 6R

【図６Ｓ】

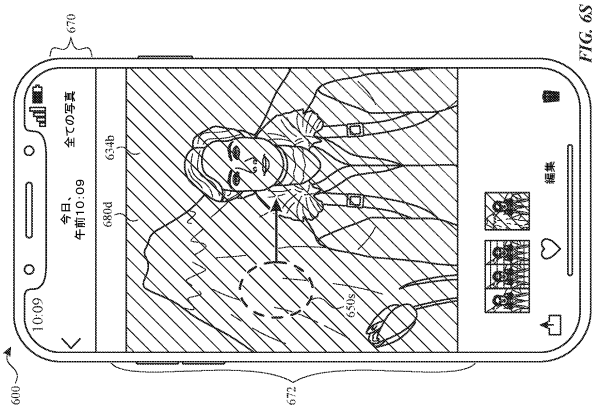


FIG. 6S

【図６Ｔ】

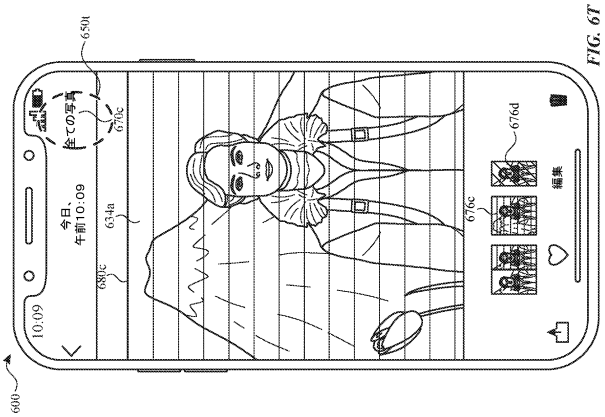


FIG. 6T

【図６Ｕ】

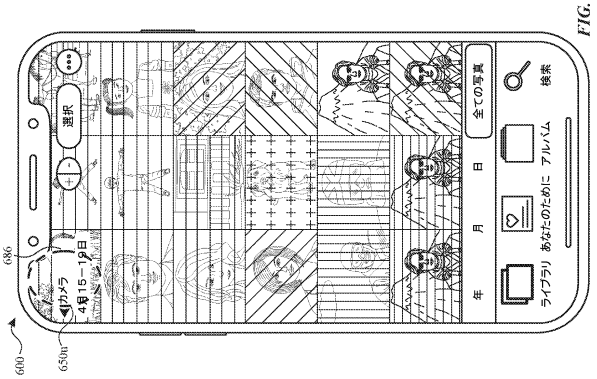


FIG. 6U

【図６Ｖ】

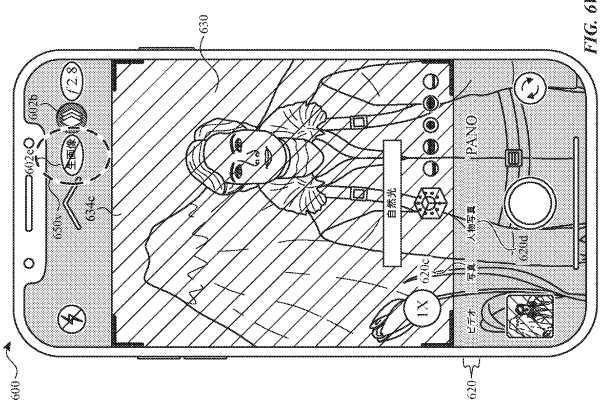


FIG. 6V

【図６Ｗ】

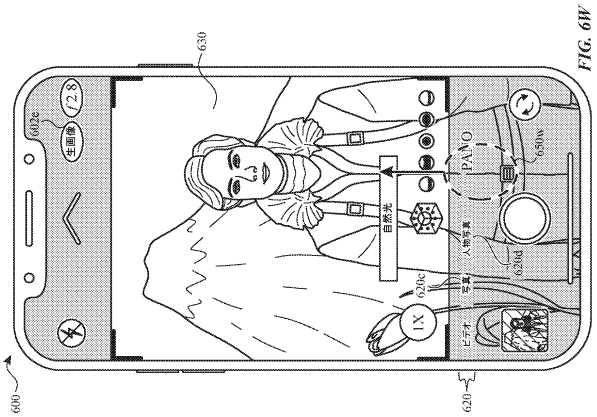


FIG. 6W

【図６Ｘ】

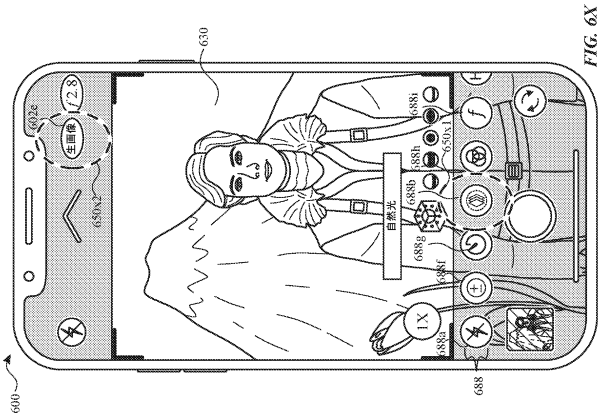
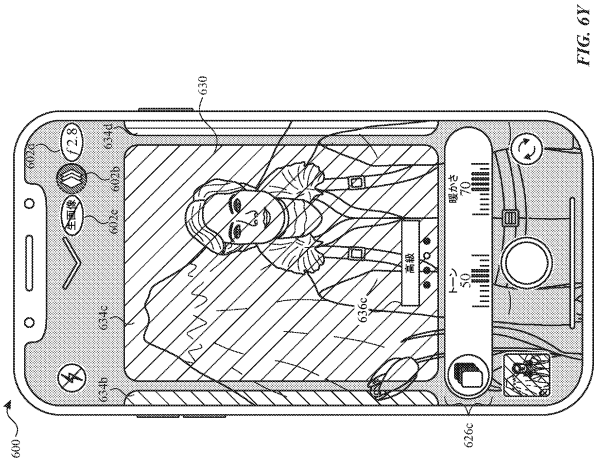
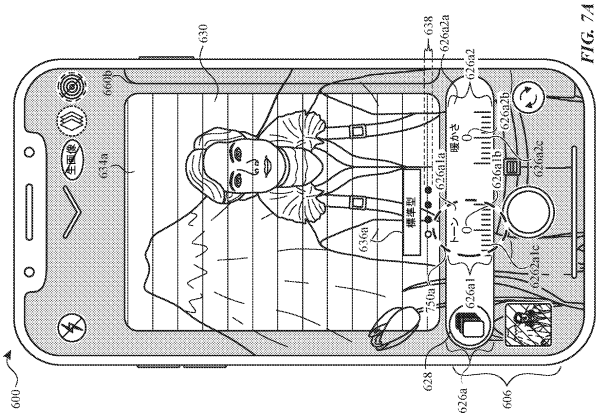


FIG. 6X

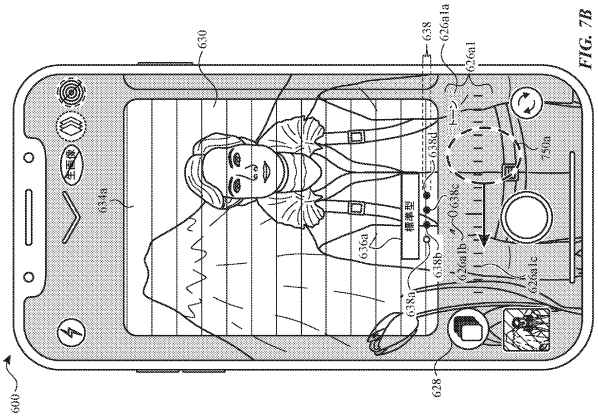
【図６Ｙ】



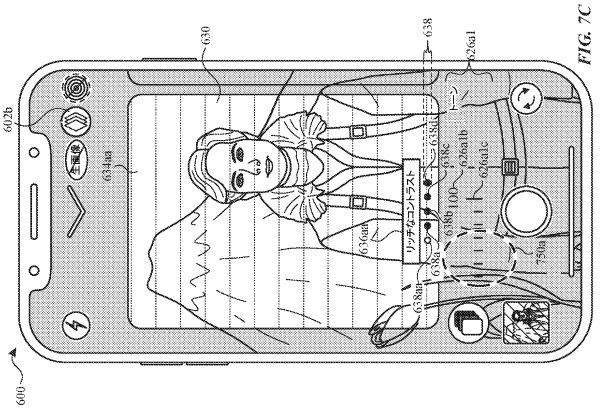
【図７Ａ】



【図７Ｂ】



【図７Ｃ】



【図７Ｄ】

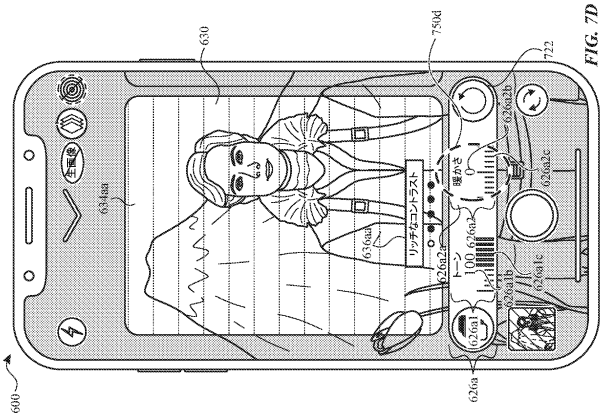


FIG. 7D

【図７Ｅ】

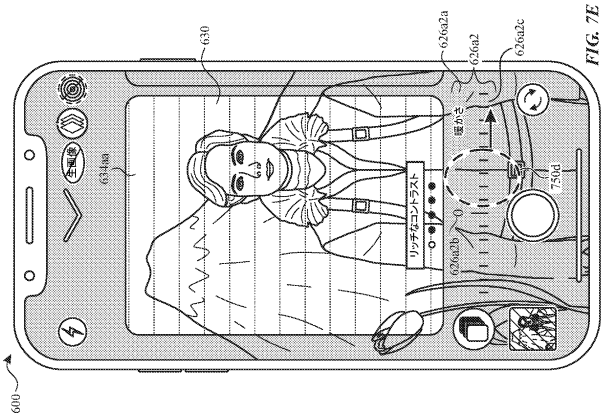


FIG. 7E

【図７Ｆ】

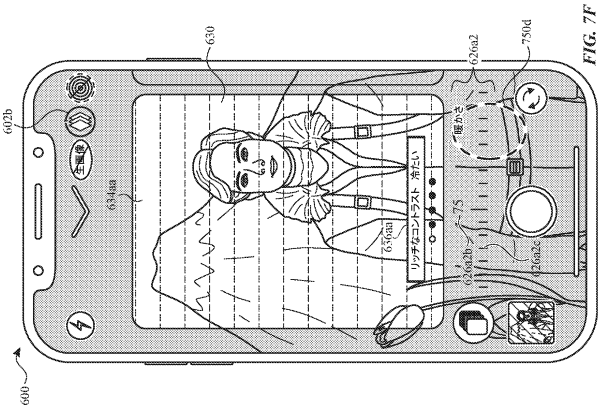


FIG. 7F

【図７Ｇ】

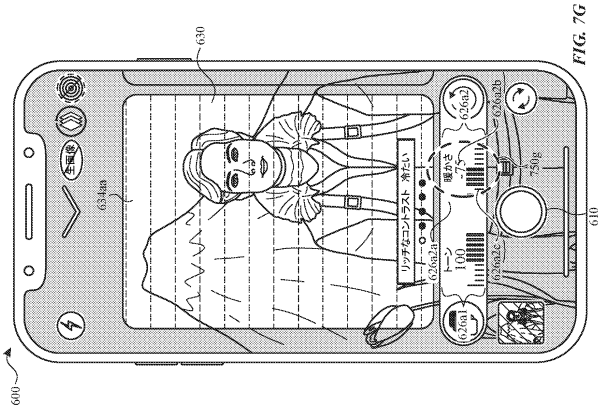


FIG. 7G

【図７Ｈ】

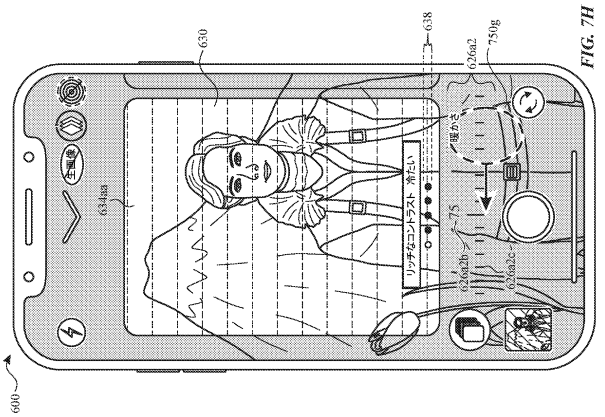


FIG. 7H

【図７Ｉ】

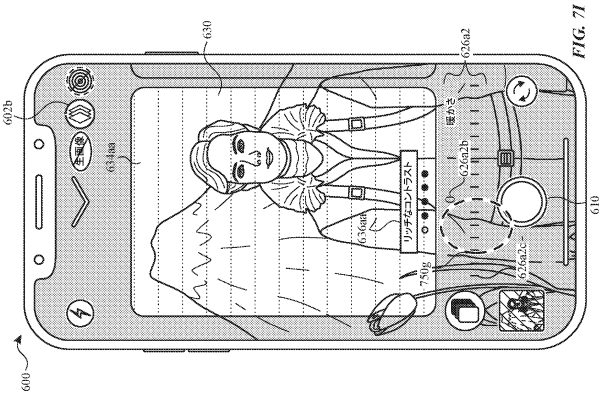


FIG. 7I

【図７Ｊ】

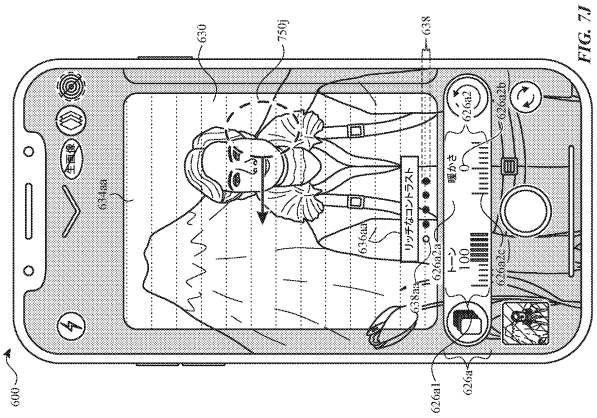


FIG. 7J

【図７Ｋ】

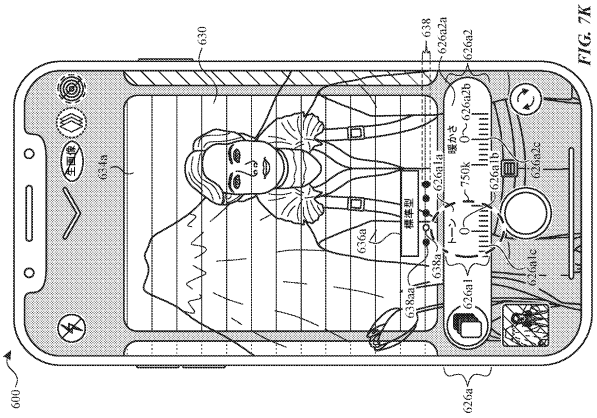


FIG. 7K

【図７Ｌ】

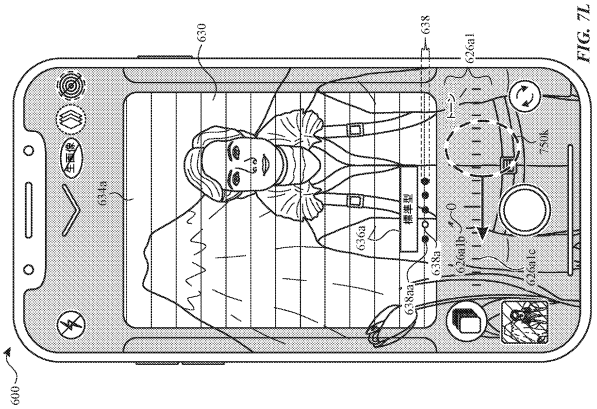


FIG. 7L

【図７Ｍ】

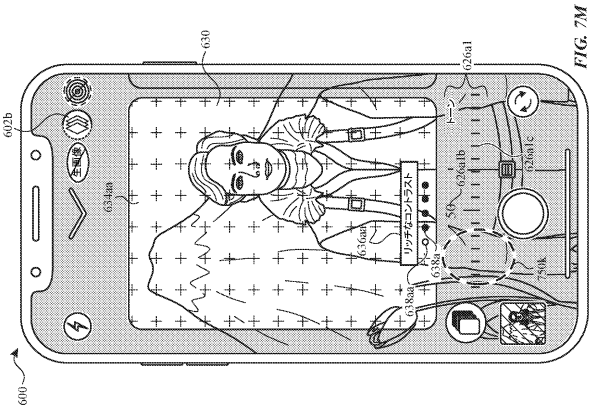


FIG. 7M

【図７Ｎ】

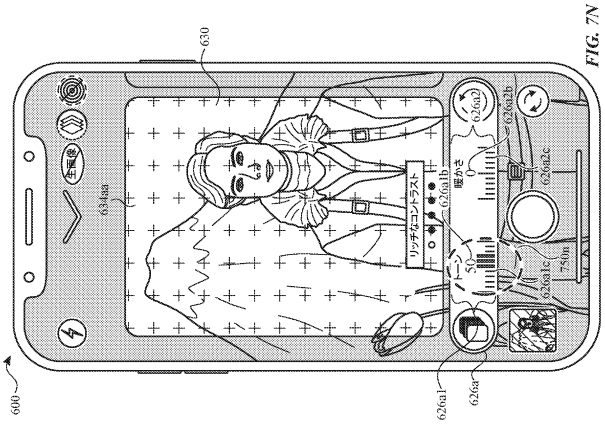


FIG. 7N

【図７Ｏ】

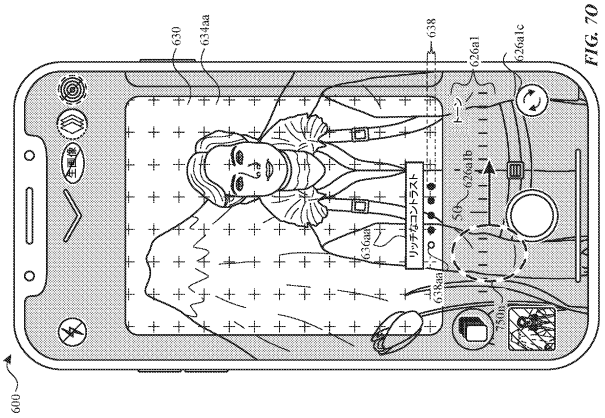
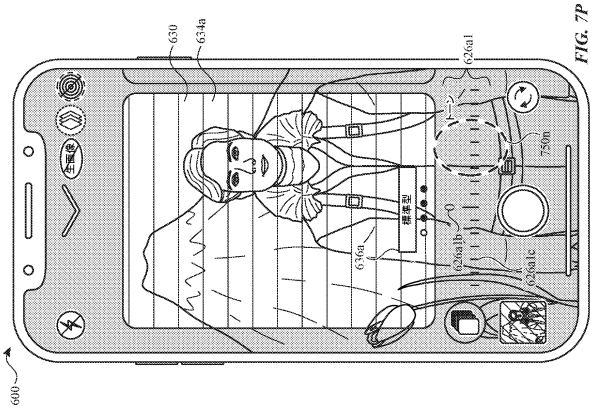
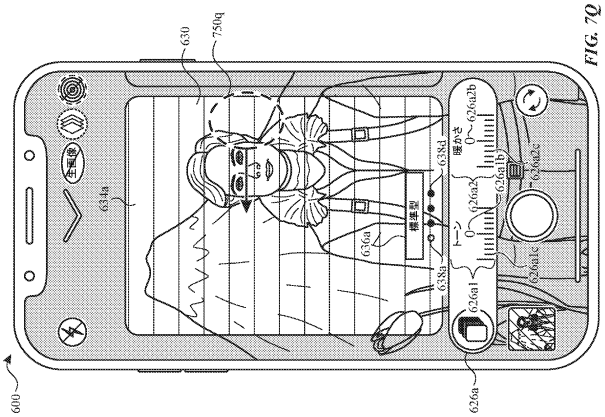


FIG. 7O

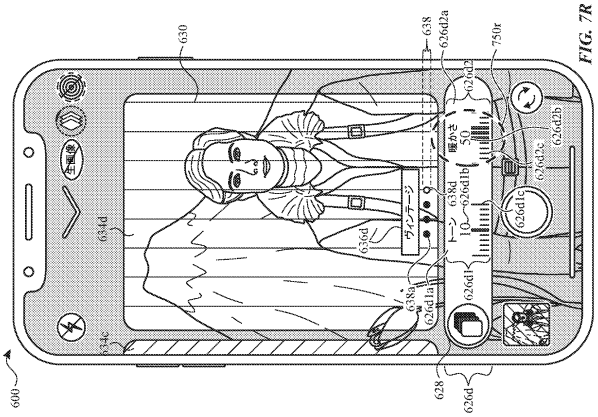
【図７Ｐ】



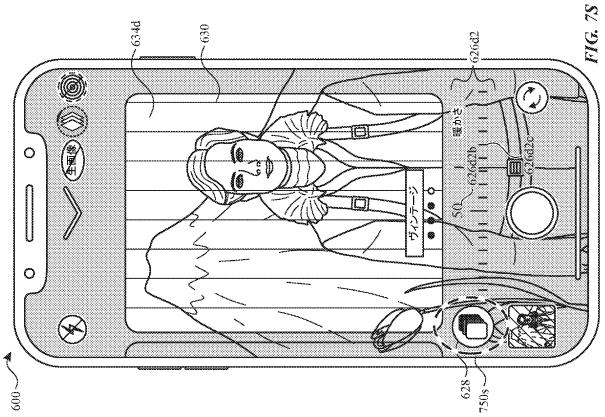
【図７Ｑ】



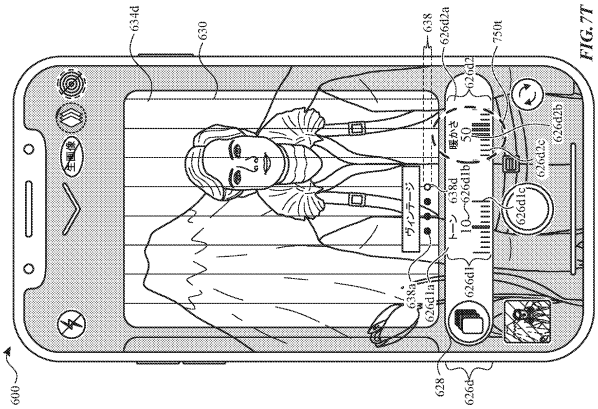
【図７Ｒ】



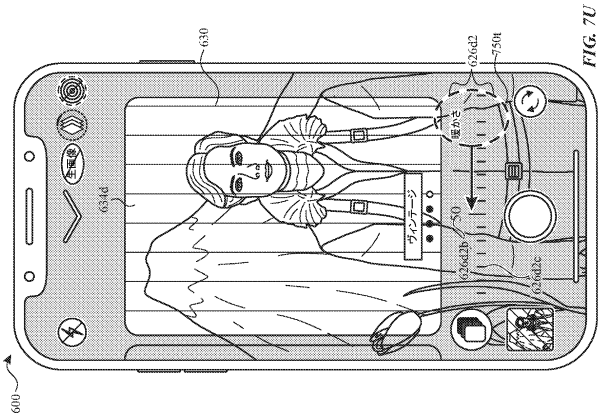
【図７Ｓ】



【図７Ｔ】



【図７Ｕ】



【図７Ｖ】

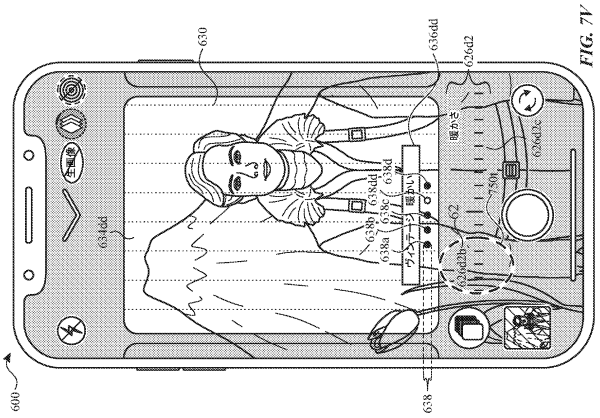


FIG. 7V

【図７Ｗ】

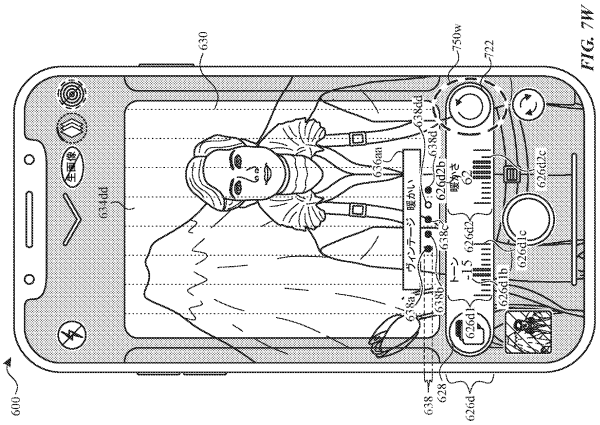


FIG. 7W

【図７Ｗ１】

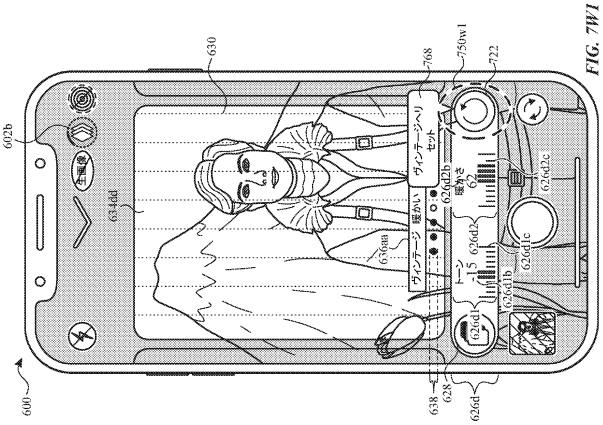


FIG. 7W1

【図７Ｘ】

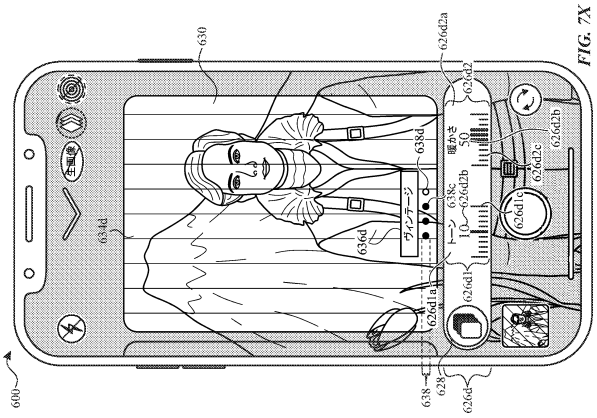


FIG. 7X

【図８Ａ】

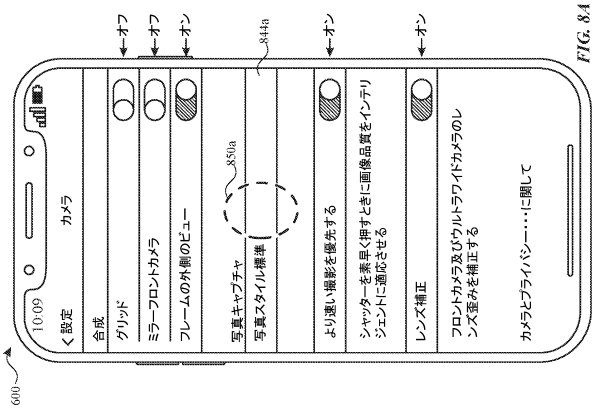


FIG. 8A

【図８Ｂ】

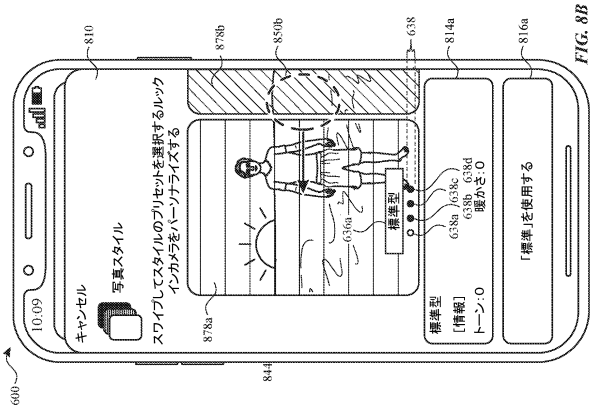


FIG. 8B

【図８Ｃ】

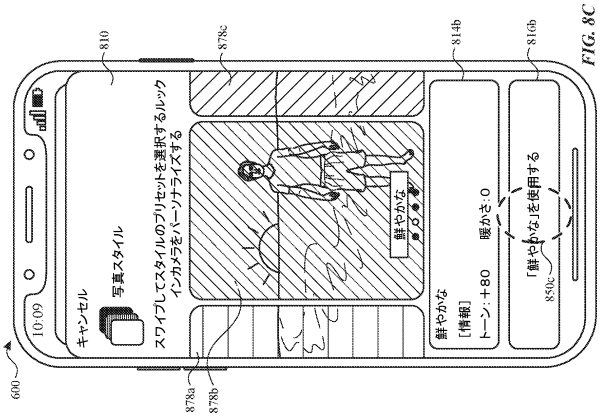


FIG. 8C

【図９】

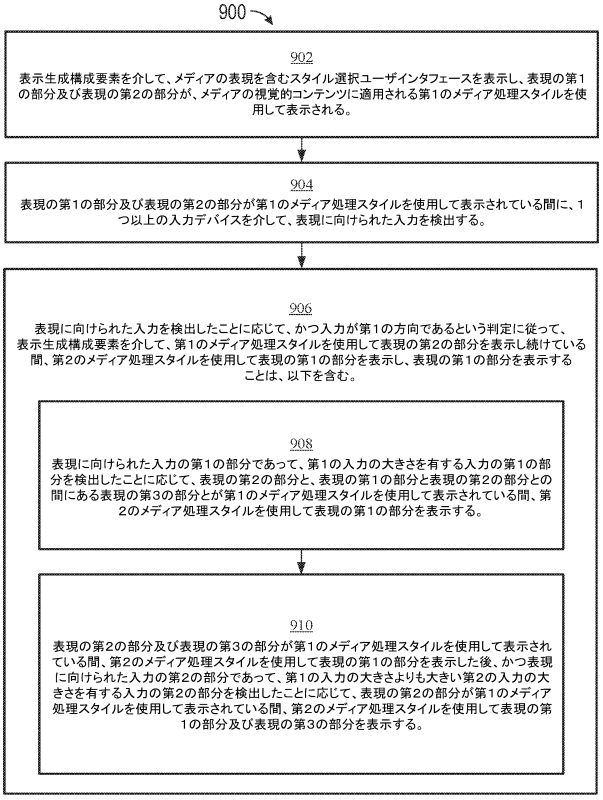


FIG. 9

【図１０Ａ】

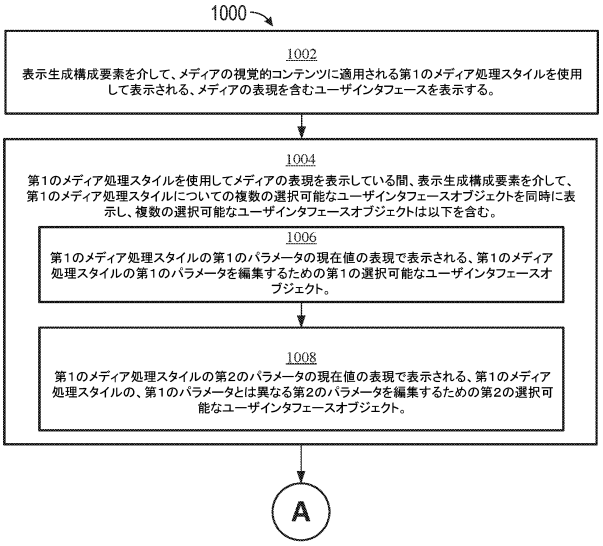


FIG. 10A

【図１０Ｂ】

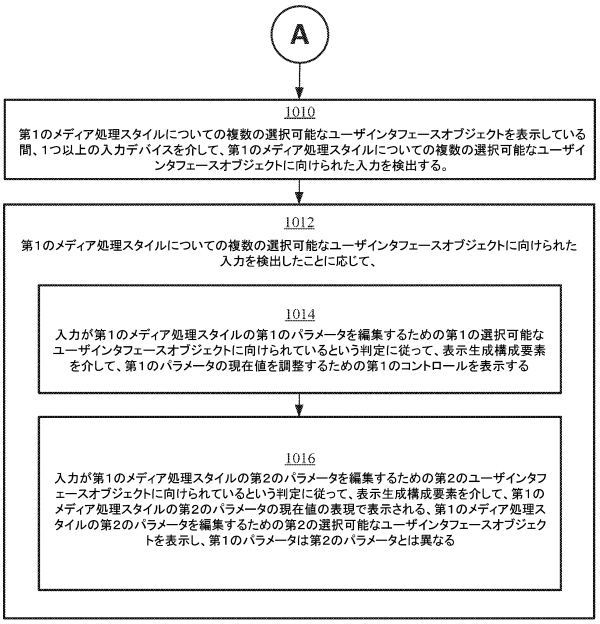


FIG. 10B

フロントページの続き

(51)国際特許分類　　FI
　　H04N　23/63　330

(33)優先権主張国・地域又は機関
　　米国(US)
(31)優先権主張番号　17/721,039
(32)優先日　令和4年4月14日(2022.4.14)
(33)優先権主張国・地域又は機関
　　米国(US)
早期審査対象出願

　　イテッド内
(72)発明者　クラーク， グラハム， アール．
　　アメリカ合衆国 ９５０１４ カリフォルニア州， クパチーノ， アップル パーク ウェイ ワン，
　　アップル インコーポレイテッド内
(72)発明者　ソレンティーノ， サード， ウィリアム エー．
　　アメリカ合衆国 ９５０１４ カリフォルニア州， クパチーノ， アップル パーク ウェイ ワン，
　　アップル インコーポレイテッド内
(72)発明者　ソウザ ドス サントス， アンドレ
　　アメリカ合衆国 ９５０１４ カリフォルニア州， クパチーノ， アップル パーク ウェイ ワン，
　　アップル インコーポレイテッド内

審査官　登丸 久寿

(56)参考文献　米国特許第１０６４５２９４（ＵＳ，Ｂ１）
　　米国特許出願公開第２００７／０１９５３５０（ＵＳ，Ａ１）
　　特表２００７－５２９７９４（ＪＰ，Ａ）
　　特表２０１８－５１５８６０（ＪＰ，Ａ）
　　特表２０２０－５２４４３０（ＪＰ，Ａ）
　　米国特許出願公開第２０１７／０１３９５７２（ＵＳ，Ａ１）
　　国際公開第２０１８／０１７６２５（WO，Ａ１）
　　特開２００４－０８０４０１（ＪＰ，Ａ）
　　国際公開第２０２０／０５５６１３（WO，Ａ１）
　　国際公開第２０１３／１７５７８４（WO，Ａ１）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
　　Ｈ０４Ｎ　２３／６３
　　Ｇ０３Ｂ　１７／１８
　　Ｇ０６Ｆ　３／０４８４５
　　Ｈ０４Ｎ　２３／６０