

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7652945号
(P7652945)

(45)発行日 令和7年3月27日(2025.3.27)

(24)登録日 令和7年3月18日(2025.3.18)

(51)国際特許分類 F I
H 0 4 N 5/91 (2006.01) H 0 4 N 5/91
H 0 4 N 23/63 (2023.01) H 0 4 N 23/63

請求項の数 11 (全29頁)

(21)出願番号	特願2023-578857(P2023-578857)	(73)特許権者	521431088
(86)(22)出願日	令和5年11月17日(2023.11.17)		北京字跳 網 絡 技 術 有 限 公 司
(65)公表番号	特表2024-546545(P2024-546545 A)		Beijing Zitiao Network Technology Co., Ltd.
(43)公表日	令和6年12月26日(2024.12.26)		中国北京市海淀区紫金数碼園4号楼2層
(86)国際出願番号	PCT/CN2023/132373		0 2 0 7
(87)国際公開番号	WO2024/104468		0 2 0 7, 2 / F, Building
(87)国際公開日	令和6年5月23日(2024.5.23)		4, Zijin Digital Park, Haidian District, Beijing, P. R. China
審査請求日	令和5年12月20日(2023.12.20)	(74)代理人	100107766
(31)優先権主張番号	202211440612.3		弁理士 伊東 忠重
(32)優先日	令和4年11月17日(2022.11.17)	(74)代理人	100070150
(33)優先権主張国・地域又は機関	中国(CN)		

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 映像編集の方法及び装置

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

映像編集テンプレートを取得し、前記映像編集テンプレートに基づいてクリップ識別子を表示することであって、前記映像編集テンプレートは、少なくとも1つの指定された映像クリップに、指定された編集操作を適用することを示し、前記クリップ識別子は、前記指定された映像クリップに1対1で対応し、前記クリップ識別子に対応する指定された映像クリップのために映像素材をインポートすることに用いられることと、

編集結果を提示するトリガ操作にตอบสนองし、ターゲット映像素材と前記指定された編集操作とに基づいて、前記ターゲット映像素材に、前記指定された編集操作を適用して得られる編集結果を提示することであって、前記ターゲット映像素材は、前記指定された映像クリップと1対1で対応し、前記ターゲット映像素材は、前記ターゲット映像素材に対応する指定された映像クリップがインポートされて前記編集結果を生成するために使用され、前記指定された映像クリップに第1の映像クリップが含まれている場合、前記第1の映像クリップに対応するターゲット映像素材が所定の映像素材であり、前記第1の映像クリップが、前記トリガ操作にตอบสนองしたとき、ユーザが映像素材をインポートしていない指定された映像クリップであることと、

を含む、映像編集方法。

【請求項2】

前記指定された映像クリップに第2の映像クリップが含まれる場合、前記第2の映像クリップに対応するターゲット映像素材が、前記第2の映像クリップに対してユーザのイン

ポートした映像素材であり、前記第2の映像クリップが、前記トリガ操作に応答したとき、ユーザが既に映像素材をインポートした指定された映像クリップであることをさらに含む、請求項1に記載の映像編集方法。

【請求項3】

プレビューコントロールを表示することであって、ユーザがクリップ識別子に対応する指定された映像クリップのいずれにも映像素材をインポートしていない場合、前記プレビューコントロールが操作不能状態であることと、

少なくとも1つの前記クリップ識別子に対応する指定された映像クリップへの映像素材のインポートに成功していることを検出したときに、前記プレビューコントロールを操作不能状態から操作可能状態に切り替えることであって、操作可能状態にある前記プレビューコントロールは、前記編集結果の提示をトリガするために使用されることと、

をさらに含む、請求項1に記載の映像編集方法。

【請求項4】

前記映像編集テンプレートに基づいてクリップ識別子を表示することは、

前記映像編集テンプレートに基づいて素材集約表示ページを表示し、前記素材集約表示ページの中に前記プレビューコントロールを表示すること、又は、

前記映像編集テンプレートに基づいて撮影ページを表示し、前記撮影ページの中に前記プレビューコントロールを表示すること、

を含む、請求項3に記載の映像編集方法。

【請求項5】

前記ターゲット映像素材に前記指定された編集操作を適用して得られる編集結果を提示する際に、前記指定された映像クリップに対応するクリップ識別子に対するトリガ操作に応答し、選択された前記指定された映像トラックに映像素材をインポートし、又は、選択された前記指定された映像クリップの中のインポートされている映像素材を置換すること

をさらに含む、請求項1に記載の映像編集方法。

【請求項6】

前記クリップ識別子が複数ある場合、前記映像編集テンプレートに基づいてクリップ識別子を表示することは、前記映像編集テンプレートに基づいて複数のクリップ識別子をタイル表示することを含み、

当該映像編集方法は、切替条件が満たされることが検出された場合、前記複数のクリップ識別子をカスケード表示することをさらに含む

請求項1に記載の映像編集方法。

【請求項7】

前記指定された映像クリップに1つの前記第1の映像クリップが含まれ、かつ、ユーザが前記第1の映像クリップ以外の全ての指定された映像クリップに映像素材をインポートする場合、撮影で得られた映像素材を取得し、前記撮影で得られた映像素材に対する使用確認命令に応じて、前記編集結果の提示をトリガすることであって、前記使用確認命令は、撮影で得られた映像素材が前記第1の映像クリップにおけるターゲット映像素材であることを確認するために使用されること

をさらに含む、請求項1に記載の映像編集方法。

【請求項8】

前記指定された映像クリップに1つの前記第1の映像クリップが含まれ、かつ、ユーザが前記第1の映像クリップ以外の全ての指定された映像クリップに映像素材をインポートする場合、アルバムから映像素材を取得し、アルバムから取得された映像素材に対するアップロード確認命令に応じて、前記編集結果の提示をトリガすることであって、前記アップロード確認命令は、アルバムから取得された映像素材が前記第1の映像クリップにおけるターゲット映像素材であることを確認するために使用されること

をさらに含む、請求項1に記載の映像編集方法。

【請求項9】

映像編集装置であって、

10

20

30

40

50

映像編集テンプレートを取得するための取得モジュールと、
前記映像編集テンプレートに基づいてクリップ識別子を生成するための処理モジュールと、

前記クリップ識別子を表示するための表示モジュールと、
を含み、

前記映像編集テンプレートは、少なくとも1つの指定された映像クリップに、指定された編集操作を適用することを示し、前記クリップ識別子は、前記指定された映像クリップに1対1で対応し、前記クリップ識別子に対応する指定された映像クリップのために映像素材をインポートするようにユーザに促すために使用され、

前記処理モジュールは、さらに、編集結果を提示するトリガ操作に応答し、ターゲット映像素材と前記指定された編集操作とに基づいて、前記ターゲット映像素材に、前記指定された編集操作を適用して編集結果を得るために使用され、前記ターゲット映像素材は、前記指定された映像クリップと1対1で対応し、前記ターゲット映像素材は、前記ターゲット映像素材に対応する指定された映像クリップがインポートされて前記編集結果を生成するために使用され、前記指定された映像クリップに第1の映像クリップが含まれている場合、前記第1の映像クリップに対応するターゲット映像素材が所定の映像素材であり、前記第1の映像クリップが、前記トリガ操作に応答したとき、ユーザが映像素材をインポートしていない指定された映像クリップであり、

前記表示モジュールは、さらに、編集結果を提示することに使用される
映像編集装置。

【請求項10】

電子機器であって、
メモリとプロセッサとを含み、

前記メモリは、コンピュータプログラム命令を格納するように構成され、

前記プロセッサは、前記コンピュータプログラム命令を実行することにより、前記電子機器に請求項1から請求項8の何れか一項に記載の映像編集方法を実現させるように構成されている

電子機器。

【請求項11】

命令を含むコンピュータプログラムであって、

電子機器の少なくとも1つのプロセッサに前記命令を実行させるとき、前記電子機器に請求項1から請求項8の何れか一項に記載の映像編集方法を実現させる

コンピュータプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本開示は、映像処理の技術分野に関し、特に映像編集の方法及び装置に関する。

【背景技術】

【0002】

インターネット技術の急速な発展に伴い、ますます多くのユーザが映像の形式で生活を記録することを好むようになっており、ユーザは、しばしば複数の映像素材を1つの視覚効果が豊かな映像に編集することを好むことが多い。ユーザによる編集を容易にし、ユーザの映像編集スキルに対する要求を低減するために、一部の映像編集のためのアプリケーションは、映像編集テンプレートをユーザに提供することにしている。ユーザは、編集しようとする映像素材をインポートするだけで、映像編集テンプレートにより示される編集操作で、映像素材を編集して1つの完成の映像に統合することができる。しかしながら、映像編集のためのアプリケーションを使用して編集する場合、通常、映像編集テンプレートが必要とする全ての映像素材をインポートして初めてテンプレート編集ページに移動して編集の結果をプレビューできるようになるため、プレビューの自由度が低く、ユーザにとって極めて不便であり、編集体験が悪い。

10

20

30

40

50

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0003】**

上記の技術的問題を解決するために、本開示は、映像編集方法及び装置を提供する。

【課題を解決するための手段】**【0004】**

第1の態様において、本開示は映像編集方法を提供し、前記映像編集方法は、

映像編集テンプレートを取得し、前記映像編集テンプレートに基づいてクリップ識別子を表示することであって、前記映像編集テンプレートは、少なくとも1つの指定された映像クリップに、指定された編集操作を適用することを示し、前記クリップ識別子は、前記指定された映像クリップに1対1で対応し、前記クリップ識別子に対応する指定された映像クリップのために映像素材をインポートするようにユーザに促すために使用されることと、

10

編集結果を提示するトリガ操作に応答して、ターゲット映像素材と前記指定された編集操作とに基づいて、前記ターゲット映像素材に、前記指定された編集操作を適用して得る編集結果を提示することであって、前記ターゲット映像素材は、前記指定された映像クリップと1対1で対応し、前記ターゲット映像素材は、前記ターゲット映像素材に対応する指定された映像クリップがインポートされて前記編集結果を生成するために使用され、前記指定された映像クリップに第1の映像クリップが含まれている場合、前記第1の映像クリップに対応するターゲット映像素材が所定の映像素材であり、前記第1の映像クリップは、前記トリガ操作に応答したとき、ユーザが映像素材をインポートしていない指定された映像クリップであることと、

20

を含む。

【0005】

いくつかの実施例において、

前記指定された映像クリップに第2の映像クリップが含まれる場合、前記第2の映像クリップに対応するターゲット映像素材は、前記第2の映像クリップに対してユーザがインポートした映像素材であり、前記第2の映像クリップは、前記トリガ操作に応答したとき、ユーザが既に映像素材をインポートした指定された映像クリップであることと、

をさらに含む。

30

【0006】

いくつかの実施例において、

プレビューコントロールを表示し、ユーザがクリップ識別子に対応する指定された映像クリップのいずれにも映像素材をインポートしていない場合、前記プレビューコントロールが操作不能状態であることと、

少なくとも1つの前記クリップ識別子に対応する指定された映像クリップへの映像素材のインポートに成功していることを検出したときに、前記プレビューコントロールを操作不能状態から操作可能状態に切り替えることであって、操作可能状態にある前記プレビューコントロールは、前記編集結果の提示をトリガするために使用されることと、

をさらに含む。

40

【0007】

いくつかの実施例において、

前記映像編集テンプレートに基づいてクリップ識別子を表示することは、

前記映像編集テンプレートに基づいて素材集約表示ページを表示し、前記素材集約表示ページの中に前記プレビューコントロールを表示すること、又は、

前記映像編集テンプレートに基づいて撮影ページを表示し、前記撮影ページの中に前記プレビューコントロールを表示すること

を含む。

【0008】

いくつかの実施例において、

50

前記ターゲット映像素材に、前記指定された編集操作を適用して得る編集結果を提示する際に、前記指定された映像クリップに対応するクリップ識別子に対するトリガ操作にตอบสนองして、選択された前記指定された映像トラックに映像素材をインポートするか、又は選択された前記指定された映像クリップの中のインポートされている映像素材を置換することをさらに含む。

【0009】

いくつかの実施例において、前記クリップ識別子が複数である場合、

前記映像編集テンプレートに基づいてクリップ識別子を表示することは、前記映像編集テンプレートに基づいて前記複数のクリップ識別子をタイル表示することを含み、

前記方法は、切替条件が満たされていることが検出された場合、前記複数のクリップ識別子をカスケード表示することをさらに含む。

10

【0010】

いくつかの実施例において、

前記指定された映像クリップに1つの前記第1の映像クリップが含まれ、ユーザが前記第1の映像クリップ以外の全ての指定された映像クリップに映像素材をインポートする場合、撮影で得た映像素材を取得し、前記撮影で得た映像素材に対する使用確認命令に応じて、前記編集結果の提示をトリガすることであって、前記使用確認命令は、撮影で得た映像素材が前記第1の映像クリップにおけるターゲット映像素材であることを確認するために使用されること

をさらに含む。

20

【0011】

いくつかの実施例において、

前記指定された映像クリップに1つの前記第1の映像クリップが含まれ、ユーザが前記第1の映像クリップ以外の全ての指定された映像クリップに映像素材をインポートする場合、アルバムから映像素材を取得し、アルバムから取得された映像素材のアップロード確認命令に応じて、前記編集結果の提示をトリガすることであって、前記アップロード確認命令は、アルバムから取得された映像素材が前記第1の映像クリップにおけるターゲット映像素材であることを確認するために使用される

をさらに含む。

【0012】

第2の態様において、本開示は映像編集装置を提供し、前記映像編集装置は、

映像編集テンプレートを取得する取得モジュールと、

前記映像編集テンプレートに基づいてクリップ識別子を生成する処理モジュールと、

前記クリップ識別子を表示する表示モジュールと、を備え、

前記映像編集テンプレートは、少なくとも1つの指定された映像クリップに、指定された編集操作を適用することを示し、前記クリップ識別子は、前記指定された映像クリップに1対1に対応し、前記クリップ識別子に対応する指定された映像クリップに映像素材をインポートするようにユーザに促すために使用され、

前記処理モジュールは、編集結果を提示するトリガ操作にตอบสนองして、ターゲット映像素材と前記指定された編集操作とに基づいて、前記ターゲット映像素材に、前記指定された編集操作を適用して編集結果を得るために用いられる。前記ターゲット映像素材は、前記指定された映像クリップと1対1に対応し、前記ターゲット映像素材は、前記ターゲット映像素材に対応する指定された映像クリップがインポートされて前記編集結果を生成するために使用される。前記指定された映像クリップに第1の映像クリップが含まれている場合、前記第1の映像クリップに対応するターゲット映像素材が所定の映像素材であり、前記第1の映像クリップが、前記トリガ操作にตอบสนองしたとき、ユーザが映像素材をインポートしていない指定された映像クリップであり、

40

前記表示モジュールはさらに、編集結果を提示することに用いられる。

【0013】

第3の態様において、本開示はメモリとプロセッサとを含む電子機器を提供し、

50

前記メモリは、コンピュータプログラム命令を記憶するように配置され、

前記プロセッサは、前記コンピュータプログラム命令を実行することにより、前記電子機器に第1の態様及び第1の態様の何れか一項に記載の映像編集方法を実現させるように配置される。

【0014】

第4の態様において、本開示は可読記憶媒体を提供し、前記可読記憶媒体は、コンピュータプログラム命令を含み、電子機器が前記コンピュータプログラム命令を実行することにより、前記電子機器により第1の態様及び第1の態様の何れか一項に記載の映像編集方法を実現させる。

【0015】

第5の態様において、本開示はコンピュータプログラム製品を提供し、電子機器が前記コンピュータプログラム製品を実行することにより、前記電子機器により第1の態様及び第1の態様の何れか一項に記載の映像編集方法を実現させる。

【0016】

本開示の実施例は、映像編集の方法及び装置を提供する。ここで、映像編集テンプレートを利用して映像編集を行うシナリオにおいて、映像編集テンプレートに基づいて、映像編集テンプレートにより示される映像クリップに1対1で対応するクリップ識別子を表示することにより、前記クリップ識別子に対応する指定された映像クリップに映像素材をインポートするようにユーザに促す。編集結果を提示するトリガ操作に応答して、ターゲット映像素材に映像編集テンプレートにより示される指定された編集操作を適用して得る編集結果を提示する。ここで、ターゲット映像素材は、指定された映像クリップと1対1で対応する。ターゲット映像素材は、対応する指定された映像クリップがインポートされて編集結果を生成するために使用される。指定された映像クリップに、ユーザが映像素材をインポートしていない第1の映像クリップが含まれている場合、第1の映像クリップに所定の映像素材を追加する。この方法によれば、映像編集テンプレートにより示される映像クリップのための映像素材が完全にインポートされていない場合に、ユーザが編集結果を自由にプレビューすることを容易にし、映像編集の体験を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0017】

本明細書の図面は、明細書に含まれてかつ本明細書の一部を構成し、本開示に合致する実施例を示し、明細書とともに本開示の原理を説明するために用いられる。

本開示の実施例及び従来技術における技術案をより明確に説明するために、以下では、実施例又は従来技術の説明に必要とされる添付図面を簡単に説明する。当業者にとって、創造的な労働を行うことなく、これらの添付図面により他の添付図面を得ることができることは、明らかである。

【0018】

【図1】本開示の一実施例により提供される映像編集方法のフローチャートである。

【0019】

【図2】本開示の別の実施例により提供される映像編集方法のフローチャートである。

【0020】

【図3A】本開示により提供されるヒューマンマシンインタラクションインターフェイスの模式図である。

【0021】

【図3B】本開示により提供されるヒューマンマシンインタラクションインターフェイスの模式図である。

【0022】

【図3C】本開示により提供されるヒューマンマシンインタラクションインターフェイスの模式図である。

【0023】

【図3D】本開示により提供されるヒューマンマシンインタラクションインターフェイス

10

20

30

40

50

の模式図である。

【0024】

【図3E】本開示により提供されるヒューマンマシンインタラクションインターフェースの模式図である。

【0025】

【図3F】本開示により提供されるヒューマンマシンインタラクションインターフェースの模式図である。

【0026】

【図3G】本開示により提供されるヒューマンマシンインタラクションインターフェースの模式図である。

10

【0027】

【図3H】本開示により提供されるヒューマンマシンインタラクションインターフェースの模式図である。

【0028】

【図3I】本開示により提供されるヒューマンマシンインタラクションインターフェースの模式図である。

【0029】

【図4】本開示の一実施例により提供される映像編集装置の構成図である。

【0030】

【図5】本開示の一実施例により提供される電子機器の構成図である。

20

【発明を実施するための形態】

【0031】

本開示の上記目的、特徴及び利点をより明確に理解できるように、以下では、本開示の技術案をさらに説明する。なお、矛盾しない限り、本開示における実施例と実施例における特徴とを互いに組み合わせてもよい。

【0032】

以下の説明では、本開示に対する十分な理解のために、数多くの具体的な詳細を述べるが、本開示は、ここで述べられる態様とは異なる他の態様で実施されてもよい。明細書における実施例は本開示の全ての実施例ではなく、一部の実施例に過ぎないことは明らかである。

30

【0033】

例示的には、本開示により提供される映像編集方法は、映像編集装置により実現されることができる。映像編集装置は、ソフトウェア及び/又はハードウェアにより実施でき、通常は電子装置内に組み込まれることができる。電子機器は、タブレット、携帯電話（例えば、折りたたみ式携帯電話、大画面携帯電話など）、ウェアラブルデバイス、拡張現実（augmented reality、AR）/仮想現実（virtual reality、VR）デバイス、ノートパソコン、ウルトラモバイル・パーソナルコンピュータ（ultra-mobile personal computer、UMPC）、ネットブック、パーソナルデジタルアシスタント（personal digital assistant、PDA）などの電子機器であってもよく、本開示では電気機器の具体的なタイプについて限定しない。

40

【0034】

以下の実施例において、電子機器を例に挙げて、添付の図面及び適用シナリオに関連して、本開示により提供される映像編集方法について詳細に説明する。

【0035】

図1は、本開示の一実施形態により提供される映像編集方法のフローチャートである。図1を参照し、本実施例の方法は、以下のステップを含む。

【0036】

S101において、映像編集テンプレートを取得し、映像編集テンプレートに基づいてクリップ識別子を表示する。ここで、映像編集テンプレートは、少なくとも1つの指定さ

50

れた映像クリップに、指定された編集操作を適用することを示し、クリップ識別子は、指定された映像クリップに1対1で対応し、クリップ識別子に対応する指定された映像クリップに映像素材をインポートするようにユーザに促すために使用される。

【0037】

電子機器には、映像編集のためのアプリケーション（以下、「アプリ」と略称する）がインストールされてもよい。ユーザは、アプリケーションを起動させると、異なる映像編集テンプレートを用いて編集されて得られるテンプレート映像を閲覧することができる。ここで言うテンプレート映像は、創作者が映像編集テンプレートを利用して作成し、アプリケーションに投稿された映像である。テンプレート映像の再生ページには、映像編集テンプレートの使用入口が含まれてもよい。ユーザは、使用入口に対するトリガ操作を入力することにより、当該映像編集テンプレートを使用した映像編集をトリガすることができる。ここで、使用入口に対するトリガ操作は、タップ、ダブルタップ、長押し、スライド等の種類の操作であってもよいが、これらに限定されない。

10

【0038】

アプリケーションは、映像編集テンプレートの使用入口に対するトリガ操作にตอบสนองして、映像編集テンプレートを取得する。映像編集テンプレートは、指定された映像クリップの数、順序、期間などの情報、指定された編集操作の情報、指定された編集操作がどの映像クリップに適用される映像素材であるかの情報などを含んでもよい。ここで、指定された映像クリップは、映像編集テンプレートにより示される、映像素材が追加されていない映像クリップであると理解されてもよい。指定された映像クリップの数は、1つであってもよいし、複数であってもよいし、本開示はこれについて限定しない。指定された編集操作は、エフェクト操作、フィルタ操作、音楽操作、テキスト操作、音楽編集操作などのうちの1つ又は複数の操作を含んでもよいが、これらに限定されない。

20

【0039】

アプリケーションは、映像編集テンプレートにより示される指定された映像クリップに基づいて、それぞれの指定された映像クリップに対応するクリップ識別子を表示してもよい。ここで、クリップ識別子は、任意の方式、例えば、テキスト、アイコン、画像などのうちの1つ又は複数の方法を用いて組み合わせることで実現することができ、本開示はこれについて限定しない。

【0040】

いくつかの実施例において、アプリケーションは、映像編集テンプレートの使用入口に対するトリガ操作にตอบสนองして、テンプレート映像の再生ページから、素材集約表示ページにジャンプしてもよい。素材集約表示ページは、アルバム内の画像素材を集約して表示するために用いられる。これらの画像素材は、ユーザが予め撮影した写真、動画、ネットからダウンロードした画像、動画、スクリーンショット操作により得られたスクリーンショット画像などを含んでもよい。素材集約表示ページには、映像編集テンプレートにより示される映像クリップに1対1で対応するクリップ識別子が表示され、ユーザは、素材集約表示ページから画像素材を選択してターゲット映像クリップを生成して、指定された映像クリップにインポートすることができる。映像素材がインポートされた指定された映像クリップに対応するクリップ識別子には、インポートされた映像素材のサムネイルが表示されてもよい。映像素材がインポートされていない映像クリップに対応するクリップ識別子には、所定の画像及び映像クリップの時間の長さが表示されてもよい。

30

40

【0041】

いくつかの実施例において、アプリケーションは、映像編集テンプレートの使用入口に対するトリガ操作にตอบสนองして、テンプレート映像の再生ページから撮影ページにジャンプし、映像編集テンプレートにより示される映像クリップに1対1で対応するクリップ識別子を撮影ページに表示させてもよい。ユーザは、撮影装置で撮影して映像素材を得ることができる。ユーザが当該映像素材の使用を確認すると、当該映像素材がターゲット映像素材として、指定された映像クリップに追加される。ユーザは、撮影する操作及び撮影で得た映像素材の使用を確認する操作を繰り返して行うことによって、異なるクリップ識別子

50

に対応する指定された映像クリップにターゲット映像素材を追加することができる。ユーザが自由に映像素材を追加しやすいように、撮影ページに素材集約表示ページへの入口を設けてもよい。この入口を通して、ユーザはアルバム内の画像素材を選択してターゲット映像素材を生成して、指定された映像クリップに追加することができる。この方式を採用する場合、指定された映像クリップに追加されるターゲット映像素材は、その全部又は一部が撮影装置で撮影されて得られたものであってもよいし、全部又は一部が素材集約表示ページを通じてインポートされたものであってもよいし、あるいは、撮影されて得られた映像素材と素材集約ページを通じてインポートされたアルバム内の素材との両方が含まれてもよい。

【 0 0 4 2 】

当該ステップにおいて、映像クリップに対応するクリップ識別子をユーザに表示させることにより、ユーザは、いくつかの映像素材をインポートすべきか、インポートされた映像素材がどの指定された映像クリップに追加されるか、指定された映像クリップのうちのどれに映像素材がインポートされているか、指定された映像クリップのうちのどれに映像素材がインポートされていないかなどの情報を明確に把握することができる。

【 0 0 4 3 】

さらに、テンプレート映像の再生ページから素材集約表示ページ又は撮影ページに入ると、デフォルトで所定のあるクリップ識別子、例えば、デフォルトで1番目のクリップ識別子に位置してもよい。ユーザは、選択されたクリップ識別子进行操作（タップ、スライドなどの操作）によって切り替え、選択されたクリップ識別子に対応する指定された映像クリップに映像素材をインポートすることができる。これにより、ユーザが自分のニーズに合わせて映像素材をインポートする順序を柔軟に選択することが容易となる。

【 0 0 4 4 】

なお、ユーザの映像編集のニーズを満たすために、ユーザは、ある指定された映像クリップに映像素材をインポートした後に、その指定された映像クリップにおける映像素材を削除又は置換することもできる。

【 0 0 4 5 】

S 1 0 2 において、編集結果を提示するトリガ操作に応答して、ターゲット映像素材と指定された編集操作とに基づいて、ターゲット映像素材に、指定された編集操作を適用して得られる編集結果を提示する。ここで、ターゲット映像素材は、指定された映像クリップと1対1で対応する。ターゲット映像素材は、ターゲット映像素材に対応する指定された映像クリップがインポートされて前記編集結果を生成するために使用される。指定された映像クリップに第1の映像クリップが含まれている場合、第1の映像クリップに対応するターゲット映像素材が予め設定されている映像素材であり、また、第1の映像クリップが、トリガ操作に応答するとき、ユーザが映像素材をインポートしていない指定された映像クリップである。

【 0 0 4 6 】

本案において、ユーザが指定された映像クリップに映像素材をインポートするか否かに応じて、指定された映像クリップを第1の映像クリップと第2の映像クリップとの2つのタイプに分けてもよい。第1の映像クリップは、トリガ操作に応答するとき、ユーザが映像素材をインポートしていない指定された映像クリップであり、第2の映像クリップは、トリガ操作に応答するとき、ユーザが映像素材をインポートした指定された映像クリップである。

【 0 0 4 7 】

ユーザによる映像素材のインポートに基づいて、映像編集テンプレートにより示される指定された映像クリップは、状況1、状況2、状況3に分けられる。状況1では、映像編集テンプレートにより示される指定された映像クリップは、第1の映像クリップのみ（すなわち、ユーザが指定された映像クリップのいずれにも映像素材をインポートしていないこと）である。状況2では、映像編集テンプレートにより示される指定された映像クリップは、第2の映像クリップのみ（すなわち、ユーザが指定された映像クリップの全てに映

10

20

30

40

50

像素材をインポートすること)である。状況3では、映像編集テンプレートにより示される指定された映像クリップは、第1の映像クリップと第2の映像クリップとの両方がある(すなわち、ユーザが指定された映像クリップの一部に映像素材をインポートしたが、指定された映像クリップの他の一部に映像素材をインポートしていないこと)。

【0048】

状況1及び状況3については、映像素材がインポートされていない第1の映像クリップがあることから、プレビューを実現するために、第1の映像クリップに所定の映像素材を追加し、所定の映像素材を第1の映像クリップにおけるターゲット映像素材として使用して、編集結果を生成しユーザに提示してもよい。状況2の場合、指定された映像クリップの全てにユーザがインポートした映像素材が存在するため、ユーザがインポートした映像素材をターゲット映像素材として使用して編集結果を生成しユーザに提示する。以上の方法により、ユーザが十分な数の映像素材をインポートしているか否かにかかわらず、映像編集テンプレートにより示される指定された映像クリップの全てに映像素材が存在することを保証して、映像編集テンプレートの要求を満たすことができる。

10

【0049】

所定の映像素材は、所定の画像に基づいて生成されるものであってもよいが、これに限定されるものではなく、予め指定された映像素材から切り出された、第1の映像クリップの時間的な長さに一致する映像素材クリップであってもよい。本開示は、所定の画像の画像内容、サイズ、解像度などのパラメータについて限定せず、例えば、グレー、黒、白などの単色の背景画像とすることができる。本開示は、予め指定された映像素材の映像内容、時間的な長さ、解像度などのパラメータについて限定せず、例えば、グレー、黒、白などの単色背景の空白内容映像とすることができる。

20

【0050】

アプリケーションは、トリガ操作にตอบสนองして、指定された編集操作を、対応する指定された映像クリップにおけるターゲット映像素材に加えて編集結果を得る。編集結果は、ターゲット映像素材を映像編集テンプレートにより示される指定された映像クリップの中にインポートして得られる編集下書きであってもよい。当該編集下書きには、指定された編集操作の情報などが含まれていてもよい。あるいは、編集結果は、ユーザが、ターゲット映像素材を映像編集テンプレートにより示される指定された映像クリップの中にインポートし、映像編集テンプレートにより示される指定された編集操作に対応する指定された映像クリップに対応するターゲット映像素材に加えてからエクスポートされるターゲット映像であってもよい。なお、編集下書きを提示する方式は、ターゲット映像素材と指定された編集操作とに基づいてレンダリングし、映像をフレームずつ時系列で再生する方式である。一方、ターゲット映像として提示する方式は、ターゲット映像に含まれる各フレームの画像を時系列に再生する方式である。

30

【0051】

例えば、映像編集テンプレートが4つの指定された映像クリップに対応する場合、4つのクリップ識別子がある。ユーザにより、指定された映像クリップ1及び指定された映像クリップ2に撮影で得られた2つの映像素材をそれぞれインポートし、指定された映像クリップ3及び指定された映像クリップ4に映像素材をインポートしていない。映像編集テンプレートにより指示される指定された編集操作がテキスト操作及び音楽操作であり、グローバルに適用されるとすると、編集結果の表示がトリガされたときに、指定された映像クリップ1及び指定された映像クリップ2に対応する期間に、テキスト及び音楽が追加された映像素材が再生され、指定された映像クリップ3及び指定された映像クリップ4に対応する期間に、テキスト及び音楽が追加されたグレー背景の映像が再生される。

40

【0052】

また、例えば、映像編集テンプレートが4つの指定された映像クリップに対応する場合、4つのクリップ識別子がある。ユーザにより、指定された映像クリップ1から指定された映像クリップ2に撮影で得られた2つの映像素材をそれぞれインポートし、指定された映像クリップ3及び指定された映像クリップ4にアルバムの中の2つの映像をそれぞれイ

50

ンポートする。映像編集テンプレートにより指示される指定された編集操作がテキスト操作及び音楽操作であり、グローバルに適用されるとすると、ユーザが映像素材をインポートしていない第1の映像クリップが存在しないため、所定の映像素材を追加する必要がない。そして、編集結果の提示がトリガされたときに、指定された映像クリップ1及び指定された映像クリップ4に対応する時間帯の間、テキスト及び音楽が追加された、ユーザがインポートした映像素材が再生される。

【0053】

編集結果が編集下書きとして提示される場合、アプリケーションは、レンダリングされた映像フレーム画像を表示するプレビューページを提供する。なお、プレビューページに入ったときに、デフォルトでタイムラインの開始位置に位置し、開始位置から再生を開始してもよい。プレビューページでは、自動的にループ再生してもよいし、1回の再生が終了すると自動的に一時停止し、再びユーザによる再生トリガ操作に基づいて、時間軸の開始位置から再生を再開してもよいが、本開示はこれについて限定しない。

10

【0054】

本実施例により提供される方法によれば、映像編集テンプレートを利用して映像編集を行うシナリオにおいて、映像編集テンプレートに基づいて、映像編集テンプレートにより示される映像クリップに1対1に対応するクリップ識別子を表示することにより、前記クリップ識別子に対応する指定された映像クリップに映像素材をインポートするようにユーザに促す。編集結果を提示するトリガ操作に応答して、ターゲット映像素材に映像編集テンプレートにより示される指定された編集操作を適用して得られた編集結果を提示する。ここで、ターゲット映像素材は、指定された映像クリップと1対1に対応し、ターゲット映像素材は、対応する指定された映像クリップがインポートされて編集結果を生成するために使用される。指定された映像クリップに、ユーザが映像素材をインポートしていない第1の映像クリップが含まれている場合、第1の映像クリップに所定の映像素材を追加する。この方法によれば、映像編集テンプレートにより示される映像クリップが映像素材に完全にインポートされていない場合に、ユーザが編集結果を自由にプレビューすることを容易にし、映像編集の体験を向上させることができる。

20

【0055】

図1に示す実施例に基づいて、ユーザは、アプリケーションにより提供されるユーザインターフェイスの中の操作可能なコントロール(以下、「プレビューコントロール」と略称する)により、編集結果の提示をトリガすることができる。

30

【0056】

いくつかの実施例において、プレビューコントロールは、常に操作可能状態にあってもよい。この場合、ユーザが指定された映像クリップに映像素材をインポートするか否かにかかわらず、編集結果をプレビューすることができる。

【0057】

別のいくつかの実施例において、指定された映像クリップのいずれにも編集対象の映像素材が追加されていない場合、プレビューコントロールは全て操作不能状態にある。ユーザが少なくとも1つの指定された映像クリップに映像素材をインポートしたことを検出すると、プレビューコントロールを操作不能状態から操作可能状態に切り替える。アプリケーションは、異なる表示方式を通して、プレビューコントロールが操作可能であるか否かをユーザに明確に区別させることができる。例えば、プレビューコントロールが操作可能であるか否かを、異なる表示色、異なる明るさ、異なるフォント、異なるアイコンなどの1つ又は複数の方法により区別させてもよい。

40

【0058】

本実施例は、視覚的な操作入口をユーザに提示することにより、ユーザによるプレビューのトリガを容易にし、ユーザの編集体験を効果的に向上させることができる。

【0059】

なお、図1に示す実施例に基づいて、映像編集テンプレートにより示される指定された映像クリップの数が複数である場合、指定された映像クリップに対応するクリップ識別子

50

の数も、指定された映像クリップの数と一致して複数である。テンプレート映像の再生ページから素材集約表示ページ/撮影ページにジャンプする場合、素材集約表示ページ/撮影ページに複数のクリップ識別子が表示されることになる。ここで、アプリケーションは、複数のクリップ識別子のタイル表示とカスケード方式表示をサポートし、切替条件が満たされたことを検出すると、タイル表示とカスケード表示方式との2つの表示スタイル間で繰り返して切り替える。

【0060】

いくつかの実施例において、素材集約表示ページ/撮影ページに入ると、複数のクリップ識別子をデフォルトでタイル表示方式により表示し、第1の切替条件が満たされていることが検出されると、タイル表示方式からカスケード表示に切り替える。第1の切替条件は、所定の期間内にタップ(クリック)操作が検出されないことであってもよい。次に、第2の切替条件が満たされたことが検出されると、カスケード表示方式からタイル表示方式に切り替えて表示される。第2の切替条件は、タップ操作が検出されたことであってもよい。クリップ識別子の表示スタイルを切り替えることにより、視覚体験を向上させ、ユーザがアプリケーションを利用して編集する際の面白さを増すことが可能である。

10

【0061】

図2は、本開示の別の実施形態により提供される映像編集方法のフローチャートである。図2を参照し、本実施例の方法は、図1に示す実施例に基づいて、ステップS102の後に、以下のステップをさらに含む。

【0062】

S103において、ターゲット映像素材に前記指定された編集操作を適用して得られた編集結果を提示する際に、指定された映像クリップに対応するクリップ識別子に対するトリガ操作に応答して、選択され指定された映像トラックに映像素材をインポートするか、又は選択され前記指定された映像クリップの中のインポートされている映像素材を置換する。

20

【0063】

アプリケーションがプレビューページで編集下書きを提示し、レンダリングで得られた映像フレーム画像を再生する際に、ユーザの編集要求を満たすために、プレビューページに映像編集テンプレートにより示される指定された映像クリップに対応するクリップ識別子を表示し、クリップ識別子を操作可能状態としてもよい。ユーザは、クリップ識別子を操作することにより、第1の映像クリップに映像素材をインポートして現在使用されている所定の映像素材を置換する。ユーザは、クリップ識別子を操作することにより、第2の映像クリップに既に存在している、ユーザがインポートした映像素材を置換してもよい。

30

【0064】

いくつかの実施例において、アプリケーションは、プレビューページの中のいずれかのクリップ識別子に対するユーザのタップ、ダブルタップ、長押しなどの操作のようなトリガ操作に応答して、素材編集ページに入ってもよい。素材編集ページでは、撮影入口及びアップロード入口をユーザに表示してもよい。ユーザは、撮影又はアップロードにより、第1の映像クリップに映像素材をインポートしたり、第2の映像クリップに既に存在する、ユーザがインポートした映像素材を置換したりしてもよい。

40

【0065】

素材編集ページに入ると、デフォルトでユーザが操作したクリップ識別子に対応する指定された映像クリップに位置される。ユーザは、素材編集ページの中で、選択された指定された映像クリップを切り替えることもできる。

【0066】

本実施例の方法によれば、ユーザは、プレビューページの中のクリップ識別子を操作することにより、クリップ識別子に対応する指定された映像クリップにおける映像素材を追加又は更新することができ、ユーザが前のページに戻って追加又は更新する必要がないため、操作が簡単であり、ユーザの編集体験を効果的に向上させることができる。

【0067】

50

図 2 に示す実施例に基づいて、以下のステップをさらに含んでもよい。

【 0 0 6 8 】

S 1 0 4 において、選択され指定された映像トラックにユーザがインポートした映像素材に基づいて、又は、ユーザにより選択され指定された映像クリップにインポートした置換用の映像素材に基づいて、編集結果を更新し、前記更新後の編集結果を提示する。

【 0 0 6 9 】

ユーザが選択され指定された映像トラックに映像素材をインポートすることは、該指定された映像クリップが第 1 の映像クリップであり、それに対応するターゲット映像素材が所定の映像素材であり、ユーザがインポートした映像素材をターゲット映像素材として使用して、所定の映像素材を置換すると、該第 1 の映像クリップは第 2 の映像クリップに更新されることができると理解すべきである。

10

【 0 0 7 0 】

ユーザが選択され指定された映像トラックに置換用の映像素材をインポートすることは、該指定された映像クリップが第 2 の映像クリップであり、ユーザがインポートした置換用の映像素材をターゲット映像素材として使用して、該第 2 の映像クリップに以前にインポートされている映像素材を置換する、と理解すべきである。

【 0 0 7 1 】

アプリケーションは、新しくインポートされるターゲット映像素材又は置換後のターゲット映像素材、他の操作されていない指定された映像クリップにおけるターゲット映像素材、及び指定された編集操作に基づいて、編集結果を再生成し、ユーザがプレビューページに戻ったときにプレビューページでユーザに提示してもよい。又は、ユーザが入力したエクスポート命令に基づいて、編集されているターゲット映像を取得して再生することにより編集結果をユーザに提示してもよい。

20

【 0 0 7 2 】

図 1 及び図 2 に示す実施例に基づいて、従来の方法では、ユーザは、指定された全ての映像クリップに映像素材をインポートした後、編集結果をプレビューできるようにするためにユーザにより複数の操作ステップを実行する必要がある、ユーザにとって極めて不便であった。この問題を解決し、ユーザのプレビューをより容易にし、ユーザの操作ステップを減らすために、本開示によって提供される方法によれば、最後の第 1 の映像クリップに映像素材をインポートするときに、自動的にプレビューページに入って編集結果を提示することも可能である。

30

【 0 0 7 3 】

ここで、最後の第 1 の映像クリップとは、映像編集テンプレートにより示される指定された映像クリップに 1 つの第 1 の映像クリップが含まれ、ユーザが第 1 の映像クリップ以外の全ての指定された映像クリップに既に映像素材をインポートしたと理解してもよい。

【 0 0 7 4 】

撮影により最後の第 1 の映像クリップにインポートする場合、ユーザは、撮影装置を起動して撮影を行い、撮影で得られた映像素材を取得し、ユーザに映像確認ページを表示することができる。ユーザは、映像確認ページを介して使用確認命令を入力し、前記撮影で得られた映像素材に対する使用確認命令に応じて、撮影で得られた映像素材を第 1 の映像クリップにインポートし、前記編集結果の提示をトリガすることができる。ここで、使用確認命令は、撮影で得られた映像素材が第 1 の映像クリップにおけるターゲット映像素材であることを確認するために使用される。ここで、映像確認ページには、撮り直しコントロールと使用確認コントロールとが含まれてもよい。ユーザは、使用確認コントロールを操作することにより、使用確認命令を入力することができる。なお、ユーザは、撮り直しコントロールを操作して再撮影を行い、撮影完了後、映像確認ページの中の使用確認コントロールを再度操作して使用確認命令を入力することもできる。

40

【 0 0 7 5 】

従来方式では、ユーザが使用確認コントロールを操作すると、まず撮影ページに戻り、ユーザは、編集結果の提示をトリガするためには、撮影ページでプレビューコントロー

50

ルを操作する必要があった。本案によれば、ユーザは、撮影した映像素材の使用を確認すると、自動的にプレビューページに入って編集結果をプレビューすることができ、撮影ページに戻って操作する必要がなく、ユーザの操作手順を効果的に削減することができる。

【0076】

アップロードにより最後の第1の映像クリップにインポートする場合、撮影ページの中のアップロード入口を介して素材集約表示ページに入り、アップロードする画像素材を選択し、選択した画像素材に基づいて映像素材を取得するようにしてもよい。素材集約表示ページにアップロード確認コントロールを表示してもよい。ユーザがアップロード確認コントロールを操作することによりアップロード確認命令を入力する。アップロード確認命令に応じて、ユーザが選択した画像素材に基づいて生成された映像素材が第1の映像クリップにインポートされ、前記編集結果の提示がトリガされてもよい。

10

【0077】

従来の方式では、ユーザがアップロード確認コントロールを操作すると、まず撮影ページ又は他のページに戻り、ユーザは、編集結果の提示をトリガするためには、撮影ページでプレビューコントロールを操作する必要があった。本案によれば、ユーザは、撮影した映像素材の使用を確認すると、自動的にプレビューページに入って編集結果をプレビューすることができ、撮影ページに戻って操作する必要がなく、ユーザの操作手順を効果的に削減することができる。

【0078】

以下、以上の説明に基づいて、図3A～図3Iを参照して、電子機器が携帯電話であり、携帯電話にインストールされているクライアントが映像編集のためのアプリケーション（「アプリ1」と略称する）を含み、ユーザが現在閲覧しているテンプレート映像が、映像編集テンプレート1（「テンプレート1」と略称する）に対応するテンプレート映像であり、テンプレート1が、4つの映像クリップに対応していることを示す、すなわち、編集するために4つの映像素材を使用する必要がある場合を例として、本開示により提供される映像編集方法の具体的な実現プロセスを詳細に説明する。

20

【0079】

図3A～図3Iを参照し、図3A～図3Iは、本開示の実施例により提供されるヒューマンマシンインタラクションインターフェイスの模式図である。

【0080】

携帯電話が縦向き表示状態にある場合を例として、アプリ1は、図3Aに示すユーザインターフェイス11を携帯電話上に表示させることができる。ユーザインターフェイス11は、アプリ1内の1つの再生ページを表示し、該再生ページにおいて、マルチメディアコンテンツ、例えば、テンプレート1に対応するテンプレート映像を再生することが可能である。

30

【0081】

ユーザインターフェイス11は、テンプレート1の関連情報、例えば、テンプレート1の投稿者のニックネーム（例えば、「@+投稿者のニックネーム」でテンプレート映像の投稿者を表示する）、テンプレート1のトピック、テンプレート1が関連付けられている話題、テンプレート1に使用すべき映像素材の数などの情報をさらに表示する。

40

【0082】

ユーザインターフェイス11には、コントロール101がさらに含まれてもよい。コントロール101は、テンプレート1の使用をトリガするために使用される。コントロール101は、例えば、「使用へ」や「撮影へ」で表示されるなど、テキストにより表示されてもよい。異なるテキストで表示される場合、それに応じて異なるページに入ることが可能である。

【0083】

例えば、コントロール101が「使用へ」と表示される場合、テンプレート映像の再生ページから素材集約表示ページにジャンプすることができ、ユーザは素材集約表示ページを通して画像素材を選択することができる。ユーザが選択する画像素材は、写真、画像又

50

は映像であってもよい。例えば、ユーザが選択した画像素材が写真又は画像である場合、アプリ 1 は、選択された写真又は画像に基づいて映像素材を自動的に生成することができ、生成された映像素材がすなわちユーザがテンプレート 1 の映像クリップにインポートしようとする映像素材である。生成された映像素材の時間の長さは、対応する映像クリップにより示される時間の長さに一致する。

【 0 0 8 4 】

例えば、コントロール 1 0 1 が「撮影へ」と表示される場合、テンプレート映像の再生ページから撮影ページにジャンプしてもよい。撮影ページでは、リアルタイムキャプチャ、アプリ 1 から、又はアプリ 1 以外の記憶モジュールから、などの方式により、編集対象の映像素材を取得することができる。

10

【 0 0 8 5 】

例えば、アプリ 1 がコントロール 1 0 1 に対するユーザのトリガ操作を受け付けると、アプリ 1 は、図 3 B に示すような、主に撮影ページを表示するためのユーザインターフェイス 1 2 を携帯電話上に表示することができる。本開示は、ユーザインターフェイス 1 2 の具体的な実現方法について限定しない。

【 0 0 8 6 】

図 3 B に示すように、撮影ページには撮影ツールアイコン、例えば、撮影ボタン、露光レンズ、タイマー、フラッシュ、アイテム、テンプレート映像表示スイッチ、倍速、映像撮影モードボタン、写真撮影モードボタン、レンズ倍率調節のうちの 1 つ又は複数が表示されてもよい。例えば、撮影ボタンは、撮影ページ全体の底部に近い位置に配置され、他の撮影ツールアイコンは、撮影画面をできるだけ遮らないように、撮影ページ全体の縁部に近い位置に集中的に配置されてもよい。

20

【 0 0 8 7 】

ここで、撮影ページでは、ユーザが映像撮影モードボタン及び写真撮影モードを操作することにより、映像撮影モードと写真撮影モードとを切り替えることが可能である。いくつかの実施例において、撮影ページに入ると、デフォルトで映像撮影モードに切り替えて、デフォルトでフロントカメラを選択して撮影するようにしてもよい。いくつかの実施例において、現在選択されているクリップ識別子に対応する映像クリップに追加する必要のある素材が写真である場合、写真撮影モードに切り替えてもよい。また、ユーザが映像撮影モードに切り替える場合、撮影ページの最上部に、映像クリップに対応するエフェクトが写真のみに適用できることをユーザに注意するメッセージが表示されてもよい。

30

【 0 0 8 8 】

撮影ページでは、ユーザによりレンズ倍率を調節することにより、携帯電話のカメラでキャプチャする画面を拡大又は縮小することが可能である。ユーザがフロントカメラを使用して撮影する場合、レンズ倍率を小さくすることで、フロントカメラで自撮りするシーンにおいてより大きな視野角での画像をキャプチャすることを保証することができる。

【 0 0 8 9 】

なお、撮影ページには、小さいウィンドウの形式でテンプレート映像を表示し、小さいウィンドウの位置を移動可能としてもよい。図 3 B を参照し、エリア 1 0 2 はテンプレート映像を再生するための小さいウィンドウのエリアである。エリア 1 0 2 は、テンプレート映像の縦横比に応じて横向き表示スタイル又は縦向き表示スタイルとすることができ、エリア 1 0 2 を埋められない場合、黒い帯で埋めてもよい。エリア 1 0 2 には、現在何番目の映像クリップにおける映像素材が撮影されているかが表示される。図 3 B に示すように、現在撮影されているのが 1 番目の編集対象の映像素材であるため、「1」又は「クリップ 1」として表示されてもよい。エリア 1 0 2 は縮小ボタンをさらに含んでもよい。ユーザは、縮小ボタンをタップすることにより、エリア 1 0 2 を所定のスケールに縮小することができる。なお、ユーザは、エリア 1 0 2 内のテンプレート映像画面の任意の位置をタップすることにより、エリア 1 0 2 内のテンプレート映像画面と撮影画面を切り替えることができる。

40

【 0 0 9 0 】

50

ユーザインターフェイス12は、エリア103～エリア106をさらに含んでもよい。エリア103は、映像クリップ1に対応するクリップ識別子1を表示するために用いられる。エリア104は、映像クリップ2に対応するクリップ識別子2を表示するために用いられる。エリア105は、映像クリップ3に対応するクリップ識別子3を表示するために用いられる。エリア106は、映像クリップ4に対応するクリップ識別子4を表示するために用いられる。エリア103～エリア106は、映像クリップ1～4の順序に対応するように、左から右へ順に配置されてもよい。ユーザは、エリア103～エリア106のいずれか1つをタップすることにより、4つの映像クリップのうちの1つの映像クリップを選択することができる。異なるエリアをタップすることにより、選択された映像クリップを切り替えることもできる。選択状態にある映像クリップに対応するクリップ識別子と、未選択状態にある映像クリップに対応するクリップ識別子とは、ユーザが明確に区別しやすいように、異なる表示スタイルを採用する。例えば、図3Bに示すように、現在選択状態にある映像クリップ1に対応するエリア103には、撮影アイコンが表示され、選択されていない映像クリップ2～4のそれぞれに対応するエリア104～106には、映像クリップの時間長さ情報が表示される。

10

【0091】

なお、ユーザが第2の映像クリップと第1の映像クリップとを区別しやすいように、第2の映像クリップに対応するエリアには映像サムネイルが表示され、第1の映像クリップに対応するエリアには対応する映像クリップの時間長さ情報が表示される。

【0092】

いくつかの場合、撮影ページに入ると、全てのクリップ識別子がデフォルトでタイル表示方式で表示される。切替条件が満たされたことが検出される場合、映像クリップの順序に従ってカスケード表示する表示方式に切り替えてもよい。切替条件は、例えば、所定の期間内にタップ操作が検出されなかったことであってもよい。所定の期間は2秒、3秒などであってもよいが、これらに限定されず、必要に応じて設定されてもよい。例示的に、アプリ1が撮影ページを表示する際に、図3Bに示すようにデフォルトでタイル表示の表示方式で複数のクリップ識別子を表示し、2秒超えてもタップ操作が検出されない場合、図3Cに示すようなユーザインターフェイス13を表示して、カスケード表示の表示方式で複数のクリップ識別子を表示してもよい。

20

【0093】

本案において、エリア102に示されるテンプレート映像と映像クリップ1～映像クリップ4との間には対応関係が存在する。このため、あるクリップ識別子に対応するエリアがタップされると、該クリップ識別子に対応する映像クリップが選択される。この時にエリア102が開かれた状態にあれば、エリア102に、テンプレート映像の中の、選択されている映像クリップに対応する原始映像クリップが対応して再生される。

30

【0094】

撮影ページに入ると、撮影又はアップロードにより、映像クリップに映像素材をインポートすることができる。撮影ボタンをタップすると、撮影で得られた映像素材は、選択したクリップ識別子に対応する映像クリップにおける映像素材である。アップロードをタップすると、素材集約表示ページに入って画像素材を選択し、選択した画像素材に基づいて映像素材を得て、選択したクリップ識別子に対応する映像クリップをインポートすることができる。撮影又はアップロードが完了すると、撮影ページに戻り、クリップ識別子に対応する映像クリップが充填された関連アニメーション効果を表示して、面白さを増してもよい。次いで、ユーザが第1の映像クリップに手動で切り替えることなく、直接撮影又はアップロードを継続できるように、クリップ識別子及びエリア102を、現在1番目の第1の映像クリップに対応するクリップ識別子に位置する必要がある。

40

【0095】

映像素材がインポートされている映像クリップでは、インポートされているその映像素材の削除が可能である。ここで、映像クリップに対応するクリップ識別子を表示するエリアには、削除ボタンが表示されてもよい。ユーザは、エリアの中の対応する削除ボタンを

50

タップすることにより、映像クリップの中のインポートされている映像素材を削除する。

【0096】

映像素材がインポートされている映像クリップでは、インポートされているその映像素材の編集が可能である。ここで、映像クリップに対応するクリップ識別子を表示するエリアには、編集ボタンが表示されてもよい。ユーザは、エリアの中の対応する編集ボタンをタップすることにより、編集ページに入る。インポートされた映像素材の時間的な長さが映像クリップの時間的な長さよりも長ければ、編集ページでドラッグすることにより映像クリップを選択することができる。インポートされた映像素材の時間的な長さが映像クリップの時間的な長さよりも小さい場合又はインポートされた映像素材の時間的な長さが映像クリップの時間的な長さと同じ場合、編集ページで画面を拡大又は縮小し、又は位置を調整してもよい。インポートされた映像素材が写真/画像に基づいて生成された場合、編集ページで画面を拡大又は縮小し、又は位置を調整してもよい。

10

【0097】

ユーザインターフェイス12には、プレビューページに入るために使用されるコントロール107がさらに含まれてもよい。コントロール107には、操作可能状態と操作不能状態との2つの状態がある。コントロール107の状態を、異なる色で区別してもよいが、もちろん、他の方法で区別してもよいが、本開示ではこれについて限定しない。例えば、コントロール107が操作不能状態にある場合、「グレー背景色+濃いグレー文字色」で表示されてもよい。コントロール107が操作可能状態にある場合、「白い背景色+黒い文字色」のような他の色で表示されてもよい。図3Bに示すように、現在4つの映像クリップにはいずれも映像素材がインポートされていないため、コントロール107は「グレー背景色+濃いグレー文字色」で表示され、操作不能状態となっている。

20

【0098】

以上の説明を合わせてかつ図3Bを参照して、現在のユーザインターフェイス12には、4つの映像クリップのいずれにも映像素材がインポートされていない状況が示されている。ユーザがクリップ識別子1、すなわち映像クリップ1を選択し、撮影ボタンをタップして撮影を行うとすると、撮影する時、タイマーを設定することによりカウントダウンし、カウントダウンが終了すると撮影を開始してもよい。撮影が開始すると、横にある撮影ツールアイコンを非表示にすることで、これらの撮影ツールアイコンによる撮影画面の遮蔽を最小限にすることができる。また、撮影中にユーザが撮影ツールアイコンをタップすることが希であるため、非表示にしても、ユーザ体験を悪くすることもない。撮影中、プログレスバーは現在のスロット位置に必要な映像素材の時間長さに基づいて映像撮影の進行状況を表示する。撮影の時間的な長さは、撮影開始からの経過時間に応じてリアルタイムで表示されてもよい。また、複数カットの撮影も可能である。撮影中、撮影ボタンをタップすることで撮影を一時停止することができる。また、再度撮影ボタンをタップすることで撮影を継続することができる。本案では、撮影プレビュー時のテキスト編集や、最後に撮影したクリップの削除も可能である。

30

【0099】

撮影が終了すると、撮影ページから、「使用確認コントロール」と「撮り直しコントロール」を提供できる映像確認ページにジャンプしてもよい。映像確認ページでは、撮影した映像とテキストとを合成して得られる完成の映像を1つのエリアで再生することができる。ユーザが使用確認コントロールを操作すると、図3Dに記載のページにジャンプバックし、クリップ識別子2に位置する。映像クリップ2を選択し、映像クリップ2の撮影を継続し、映像確認ページから図3Dに示すページに戻ったときに、映像クリップ1に映像素材が追加された関連アニメーション効果を表示してもよい。ユーザが再撮影コントロールを操作すると、前の映像素材の撮影ページに戻り、前に撮影したコンテンツがクリアされる。なお、映像確認ページでは、現在合成により得られた完成の映像をローカルアルバムに保存することも可能であり、ユーザは、関連オプションを有効化することにより保存することができる。なお、撮影中にユーザがテキストを編集していなければ、撮影により得られた映像を映像確認ページで再生すればよいことを、理解すべきである。

40

50

【0100】

1カットの映像を撮影し、使用を確認すると、4つの映像クリップのうちの1つの映像クリップに映像素材がインポートされ、例えば、映像クリップ1に映像素材1がインポートされる。アプリ1は、少なくとも1つの映像クリップに映像素材が既にインポートされたことを検出すると、図3Dに示すユーザインターフェイス14を表示してもよい。ユーザインターフェイス14を参照し、クリップ識別子1に対応するエリア103には、映像素材1の映像サムネイルが表示され、コントロール107が操作可能状態にある。アプリ1は、コントロール107に対するユーザのトリガ操作を検出すると、図3Eに示すような、プレビューページを表示するためのユーザインターフェイス15を携帯電話に表示することができる。

10

【0101】

ユーザインターフェイス15は、エリア108、エリア109～エリア112を含む。

【0102】

エリア108は、編集結果を再生するために使用される。編集結果が再生されている間、映像クリップ2～4は、黒色で塗りつぶされ、テンプレート1本来のエフェクトや音声が表示/再生される。エリア108には、再生プログレスバーが表示されてもよい。この場合、ユーザは、プログレスバーをドラッグすることにより、編集結果の再生進行状況を調整することができる。

【0103】

プレビューページに入ると、テンプレート映像を表示する表示エリアをデフォルトで閉じてもよい。プレビューページには、対応するテンプレート映像表示スイッチを設けてもよい。ユーザがテンプレート映像表示スイッチをタップすると、テンプレート映像を表示するエリアを開いて、編集結果と照合して再生できるようにしてもよい。

20

【0104】

エリア109～112は、いずれも、映像クリップに対応するクリップ識別子を表示するエリアであり、前述のエリア103～106と類似であるため、前述の説明を参照することができる。ここで、プレビューページで編集結果を再生する際に、ある映像クリップを再生するとき、該映像クリップに対応するクリップ識別子を表示するエリアにアニメーション効果を表示してもよい。ユーザは、アニメーション効果を観察することにより、現在の再生位置がどの映像クリップであるかを確認することができる。

30

【0105】

ユーザインターフェイス15には、コントロール113及びコントロール114がさらに含まれてもよい。

【0106】

コントロール113はテンプレート編集ページに入るために使用される。テンプレート編集ページでは、4つの映像クリップにインポートされたターゲット映像素材を編集することが可能であり、テキスト、音楽等を編集することが可能である。

【0107】

コントロール114は、映像編集テンプレートにより示される編集操作に従って各映像素材が編集されて得られたターゲット映像をエクスポートするために使用される。プレビューページにエクスポート用のコントロール114を設けることにより、ユーザがワンタッチでエクスポートすることが容易になり、操作が簡単になる。

40

【0108】

本案において、コントロール113及びコントロール114の状態は、いずれも操作可能状態と操作不能状態とを含み、異なる表示形式、例えば異なる色で2つの状態を区別してもよい。いくつかの実施例において、全ての映像クリップに映像素材がインポートされた場合、コントロール113及びコントロール114が操作可能状態であり、1つ又は複数の第1の映像クリップが存在する場合、コントロール113及びコントロール114が操作不能状態であるように設定してもよい。例えば、図3Eに示すように、映像クリップ2～4は第1の映像クリップであるため、コントロール113及びコントロール114は

50

、いずれも「グレー背景色+グレー文字色」で表示され、いずれも操作不能状態にある。

【0109】

図3Eに示す実施例に基づいて、クリップ識別子を表示するエリアが操作可能である。いずれかのクリップに対応するエリアをタップすると、素材編集ページに入ることができる。ユーザが選択したクリップ識別子に対応する映像クリップに映像素材がインポートされている場合、素材編集ページの再生エリアでその映像素材を再生してもよく、また、ループ再生してもよい。ユーザがタップしたクリップ識別子に対応する映像クリップに映像素材がインポートされていない場合、素材編集ページの再生エリアで、所定の映像素材、例えば、黒い画面の映像を再生してもよい。

【0110】

例えば、図3Eに示す実施例に基づいて、アプリ1が、クリップ識別子1に対応するエリア109に対するユーザによるトリガ操作を受け付けたとすると、アプリ1は、例えば、携帯電話に、図3Fに示すような、素材編集ページを表示するためのユーザインターフェイス16を表示させる。

【0111】

ユーザインターフェイス16は、エリア115、エリア116、入口117及び入口118を含む。エリア115は、映像素材の画面を再生するために用いられる。エリア116は、各映像クリップに対応する映像素材の拡大表示されたトラックを表示するために用いられる。異なるトラックが順に配置され、例えば、映像クリップ1~4の順序と一致するように、4つのトラックが左から右へ順に横方向に水平に配置される。ユーザは、横方向にスライドすることにより、他の映像クリップに対応する映像素材のトラックに切り替えてもよい。トラック上には、プログレスマークがあり、再生の進行状況を示すことができる。例えば、図3Fに示すように、現在は、映像クリップ1に対応する映像素材の拡大表示されたトラック上に位置される。

【0112】

なお、入口117は、撮影ページに入るための撮影入口である。入口118は、素材集約表示ページに入るためのアップロード入口である。ユーザがユーザインターフェイス16の中にある映像素材の拡大表示されたトラックを選択することは、対応する映像クリップを選択することに相当することを、理解すべきである。現在選択されている映像クリップに対して、入口117を通じて撮影ページに入り、該映像クリップに映像素材を追加してもよく、映像クリップの中の以前にインポートされている映像素材を置換してもよい。映像クリップの中の既に存在する映像素材を置換する場合、アプリ1は、「撮り直しするかを確認してください」というテキストを表示できるポップアップウィンドウをユーザに表示し、ユーザが入力する撮り直し確認操作に基づいて、削除及び撮り直しを確認することができる。あるいは、入口118を通じて、素材集約表示ページに入り、該映像クリップに映像素材を追加したり、映像クリップの中の以前にインポートされている映像素材を置換したりすることができる。アップロード時、アプリ1では、ユーザがアップロード対象として選択した映像素材に対してトリミング処理を行って、トリミング後の映像素材のアップロードを確認する命令を得た後に、トリミング後の映像素材を対応する映像クリップに追加することが可能である。

【0113】

ユーザは、撮影で得られた映像素材の使用を確認すると、或いは、アップロードした映像素材の使用を確認すると、撮影ページ、例えば、図3Dに示すユーザインターフェイス16にジャンプバックして、映像クリップに映像素材がインポートされる関連アニメーション効果を表示してもよい。

【0114】

図3Fに示すユーザインターフェイス16において、テンプレート映像表示スイッチを設けてもよい。ユーザがテンプレート映像表示スイッチをタップすると、テンプレート映像を表示するエリアを開いて照合して再生できるようにしてもよい。

【0115】

10

20

30

40

50

なお、アプリ1では、撮影又はアップロードにより最後の第1の映像クリップに映像素材をインポートする際に、自動的にプレビューページにジャンプして編集結果を再生することができる。なお、ユーザは、任意のページの入口を介して、最後の第1の映像クリップに映像素材をインポートすることができるが、本開示ではこれについて限定しない。例えば、図3Bに示すインターフェイスを介して順に撮影/アップロードしてインポートしてもよいし、素材編集ページを介して撮影/アップロードしてインポートしてもよい。

【0116】

具体的には、最後の第1の映像クリップにおける映像素材が撮影によりインポートされたものである場合、映像素材を撮影する映像確認ページでは、アプリ1は、「使用確認コントロール」に対するユーザによるトリガ操作を受け付けると、プレビューページ、例えば、図3Eに記載のユーザインターフェイス15に自動的にジャンプするが、全ての映像クリップに映像素材がインポートされている点で以前のユーザインターフェイス15とは異なる。最後の第1の映像クリップにおける映像素材がアップロードによりインポートされたものである場合、アプリ1は、アップロード確認の命令を受け付けると、プレビューページ、例えば、図3Eに記載のユーザインターフェイス15に自動的にジャンプするが、全ての映像クリップに映像素材がインポートされている点で以前のユーザインターフェイス15とは異なる。

10

【0117】

前述した図3A～図3Fは、テンプレート映像の再生ページから撮影ページにジャンプして映像編集テンプレートにより示される映像クリップに映像素材をインポートしてから、プレビューページ及び素材編集ページに入ることについての詳細な説明を主に示した。

20

【0118】

本開示により提供される方法によれば、図3Aに示すテンプレート映像の再生ページから素材集約表示ページにジャンプして映像編集テンプレートにより示される映像クリップに映像素材をインポートしてから、プレビューページ及び素材編集ページに入ることも可能である。

【0119】

例示的には、図3Aに示すユーザインターフェイス11においてコントロール101が「使用へ」というテキストを使用して表示されるとするときに、アプリ1が、コントロール101に対するトリガ操作を受け付けると、例えば、図3Gに示すような、素材集約表示ページを表示するためのユーザインターフェイス17を携帯電話上に表示することができる。

30

【0120】

ユーザインターフェイス17は、素材集約表示エリアであるエリア119を含んでもよい。エリア119には、複数の表示エリアを含んでもよく、各表示エリアは1つの画像素材のサムネイルを表示するために用いられ、画像素材の選択状態を識別することができる。選択された画像素材は、選択された順に複数のスロット位置に順次追加されてもよい。エリア119には、映像素材が表示される場合、ユーザが適切な時間長さの映像素材を選択してインポートしやすいように、映像素材の時間長さがさらに表示されてもよい。時間長さ情報は、映像素材に対応する表示エリアの縁部に、映像素材のサムネイルを遮らないように、例えば右下の位置に表示されてもよい。図3Gから図3Iには、映像素材の時間長さ情報が示されていない。もちろん、画像素材の表示エリアには、ユーザが画像素材に付けた名称など、画像素材に関するより多くの情報が表示されてもよい。

40

【0121】

さらに、ユーザインターフェイス17には、テンプレート1により示される映像クリップに対応するクリップ識別子を表示するためのエリア120が含まれてもよい。映像クリップに映像素材がインポートされていないときに、映像クリップに対応するクリップ識別子は、映像クリップの時間の長さが表示されてもよい。エリア120は、前述のエリア103からエリア106と類似であるため、前述の説明を参照することができ、ここでは説明を省く。

50

【0122】

ユーザインターフェイス17には、プレビューページに入るために使用されるコントロール121がさらに含まれている。プレビューページについては、図3Eに示すユーザインターフェイス16についての詳細な説明を参照することができるため、ここでは説明を省く。

【0123】

図3Gを参照し、どの画像素材も選択されていないため、コントロール121が操作不能状態にあり、この場合、プレビューページに入ることができない。

【0124】

アプリ1は、素材集約表示エリア119内の1つの映像素材に対するユーザによる選択操作に応じて、選択された映像素材1を編集対象の映像素材として映像クリップ1に追加する。少なくとも1つの映像クリップに映像素材がインポートされていることが満されるため、コントロール121が、操作不能状態から操作可能状態に切り替えられる。例示的には、図3Hに示すユーザインターフェイス18に示すように、コントロール121の表示形式が図3Gにおける表示形式と異なり、ユーザは、コントロール121が操作可能であるか否かを明確に区別することができる。

10

【0125】

次いで、ユーザは、コントロール121を操作することによりプレビューページに入り、プレビューページを通じて素材編集ページに入ることができる。その実現方法は、図3D～図3Fに示す実施形態と類似であるため、ここでは説明を省く。

20

【0126】

場合によっては、ユーザが図3G～図3Hに示すようにプレビューページに入る場合、ユーザがプレビューページを介して戻ると、図3Hに示す素材集約表示ページに戻ることができ、かつ、各選択された画像素材が選択状態のままである。

【0127】

なお、素材集約表示ページで複数の映像クリップのクリップ識別子を表示する場合、複数のクリップ識別子は、タイル表示とカスケード表示の2つの表示形式の間で繰り返して切り替えられてもよい。切替の条件が前述と類似であるため、ここでは説明を省く。例えば、図3Iに示すユーザインターフェイス19を参照し、図3Gに示すユーザインターフェイス17に基づいて、所定の期間内にタップ操作が検出されなかった場合、ユーザインターフェイス19が表示され、複数のクリップ識別子がカスケード表示される。

30

【0128】

以上の図3A～3Iに示す実施例によれば、映像編集テンプレートを利用して映像編集を行うシナリオにおいて、映像編集テンプレートに基づいて、映像編集テンプレートにより示される映像クリップに1対1で対応するクリップ識別子を表示することにより、前記クリップ識別子に対応する指定された映像クリップに映像素材をインポートするようにユーザに促す。編集結果を提示するトリガ操作にตอบสนองして、ターゲット映像素材に映像編集テンプレートにより示される指定された編集操作を適用して得られた編集結果を提示する。ここで、ターゲット映像素材は、指定された映像クリップと1対1で対応する。ターゲット映像素材は、対応する指定された映像クリップがインポートされて編集結果を生成するために使用される。指定された映像クリップに、ユーザが映像素材をインポートしていない第1の映像クリップが含まれている場合、第1の映像クリップに所定の映像素材を追加する。この方法によれば、映像編集テンプレートにより示される映像クリップが映像素材に完全にインポートされていない場合に、ユーザが編集結果を自由にプレビューすることを容易にし、映像編集の体験を向上させることができる。なお、切替条件が満たされたことが検出されるときに、クリップ識別子の表示形式を切り替えられるようにすると、面白さを増して、視覚効果を向上させるのに有利である。

40

【0129】

例示的には、本開示は映像編集装置をさらに提供する。

【0130】

50

図 4 は、本開示の一実施例により提供される映像編集装置の構成図である。図 4 に示すように、本実施例により提供される映像編集装置 400 は、

映像編集テンプレートを取得するための取得モジュール 401 と、

前記映像編集テンプレートに基づいてクリップ識別子を生成するための処理モジュール 402 と、

前記クリップ識別子を表示するための表示モジュール 403 と、

を含み、

前記映像編集テンプレートは、少なくとも 1 つの指定された映像クリップに指定された編集操作を適用することを示し、前記クリップ識別子は、前記指定された映像クリップに 1 対 1 で対応し、前記クリップ識別子に対応する指定された映像クリップに映像素材をインポートするようにユーザに促すために使用され、

10

前記処理モジュール 402 はさらに、編集結果を提示するトリガ操作に 응답して、ターゲット映像素材と前記指定された編集操作とに基づいて、前記ターゲット映像素材に前記指定された編集操作を適用して編集結果を得るために用いられる。ここで、前記ターゲット映像素材は、前記指定された映像クリップと 1 対 1 で対応する。前記ターゲット映像素材は、前記ターゲット映像素材に対応する指定された映像クリップがインポートされて前記編集結果を生成するために使用される。前記指定された映像クリップに第 1 の映像クリップが含まれている場合、前記第 1 の映像クリップに対応するターゲット映像素材が所定の映像素材であり、前記第 1 の映像クリップが、前記トリガ操作に 응답するとき、ユーザが映像素材をインポートしていない指定された映像クリップであり、

20

前記表示モジュール 403 はさらに、編集結果を提示する。

【0131】

いくつかの実施例において、前記指定された映像クリップに第 2 の映像クリップが含まれる場合、前記第 2 の映像クリップに対応するターゲット映像素材は、前記第 2 の映像クリップに対してユーザがインポートした映像素材であり、前記第 2 の映像クリップは、前記トリガ操作に 응답したとき、ユーザが既に映像素材をインポートした指定された映像クリップである。

【0132】

いくつかの実施例において、前記表示モジュール 403 はさらにプレビューコントロールを表示することに用いられる。ユーザがクリップ識別子に対応する指定された映像クリップのいずれにも映像素材をインポートしていない場合、前記プレビューコントロールが操作不能状態である。

30

【0133】

前記処理モジュール 402 はさらに、少なくとも 1 つの前記クリップ識別子に対応する指定された映像クリップへの映像素材のインポートに成功しているか否かを検出することに用いられる。また、少なくとも 1 つの前記クリップ識別子に対応する指定された映像クリップへの映像素材のインポートに成功していることを検出したときに、前記表示モジュール 403 により、前記プレビューコントロールを操作不能状態から操作可能状態に切り替えることに用いられる。操作可能状態にある前記プレビューコントロールは、前記編集結果の提示をトリガするために使用される。

40

【0134】

いくつかの実施例において、前記表示モジュール 403 は、具体的には、前記映像編集テンプレートに基づいて素材集約表示ページを表示し、前記素材集約表示ページの中に前記プレビューコントロールを表示することに用いられる。あるいは、前記映像編集テンプレートに基づいて撮影ページを表示し、前記撮影ページの中に前記プレビューコントロールを表示することに用いられる。

【0135】

いくつかの実施例において、前記処理モジュール 402 はさらに、前記ターゲット映像素材に前記指定された編集操作を適用して得られた編集結果を提示する際に、前記指定された映像クリップに対応するクリップ識別子に対するトリガ操作に 응답して、選択された

50

前記指定された映像トラックに映像素材をインポートするか、又は選択された前記指定された映像クリップの中のインポートされている映像素材を置換する。

【0136】

いくつかの実施例において、前記クリップ識別子が複数ある場合、前記表示モジュール403は、具体的には、前記映像編集テンプレートに基づいて前記複数のクリップ識別子をタイル表示することに用いられる。

【0137】

前記処理モジュール402はさらに、切替条件が満たされているか否かを検出し、前記切替条件が満たされていることが検出される場合、前記表示モジュール403により、前記複数のクリップ識別子をカスケード表示することに用いられる。

10

【0138】

前記処理モジュール402はさらに、前記指定された映像クリップに1つの前記第1の映像クリップが含まれ、ユーザが前記第1の映像クリップ以外の全ての指定された映像クリップに映像素材をインポートする場合、撮影で得られた映像素材を取得し、前記撮影で得られた映像素材の使用確認命令に応じて、前記編集結果の提示をトリガすることに用いられる。前記使用確認命令は、撮影で得られた映像素材が前記第1の映像クリップにおけるターゲット映像素材であることを確認するために使用される。

【0139】

前記処理モジュール402はさらに、前記指定された映像クリップに1つの前記第1の映像クリップが含まれ、ユーザが前記第1の映像クリップ以外の全ての指定された映像クリップに映像素材をインポートする場合、アルバムから映像素材を取得し、アルバムから取得された映像素材のアップロード確認命令に応じて、前記編集結果の提示をトリガすることに用いられる。前記アップロード確認命令は、撮影で得られた映像素材が前記第1の映像クリップにおけるターゲット映像素材であることを確認するために使用される。

20

【0140】

本実施例により提供される映像編集装置は、前述の何れか1つの方法実施例にかかる技術案を実行するために使用されてもよい。その実現の原理及び技術的效果が類似するため、前述の方法実施例の詳細的な説明を参照することができ、簡潔のために、ここでは説明を省く。

【0141】

図5は本開示の一実施例により提供される電子機器の構成模式図である。図5に示すように、本実施例により提供される電子機器500は、メモリ501とプロセッサ502とを備える。

30

【0142】

メモリ501は、独立した物理ユニットであってもよいし、バス503を介してプロセッサ502と接続されていてもよい。メモリ501、プロセッサ502は、1つに統合されて、ハードウェアなどで実現されてもよい。

【0143】

メモリ501はプログラム命令を記憶し、プロセッサ502がこのプログラム命令を呼び出して、上記の何れか1つの方法実施例の動作を実行する。

40

【0144】

あるいは、上記実施例の方法の一部又は全部がソフトウェアによって実現される場合、上記電子機器500は、プロセッサ502のみを含んでもよい。プログラムを記憶するメモリ501が電子機器500の外部にあり、プロセッサ502が電子回路/電線を介してメモリと接続され、メモリに記憶されているプログラムを読み出して実行するために用いられる。

【0145】

プロセッサ502は、中央処理装置(central processing unit: CPU)、ネットワークプロセッサ(network processor: NP)、又はCPUとNPの組み合わせであってもよい。

50

【0146】

プロセッサ502は、ハードウェアチップをさらに備えてもよい。上記ハードウェアチップは、特定用途向け集積回路(application-specific integrated circuit:ASIC)、プログラマブルロジックデバイス(programmable logic device:PLD)、又はこれらの組み合わせであってもよい。上記PLDは、コンプレックスプログラマブルロジックデバイス(complex programmable logic device:CPLD)、フィールドプログラマブルゲートアレイ(field-programmable gate array:FPGA)、汎用アレイロジック(generic array logic:GAL)、又はこれらの任意の組み合わせであってもよい。

10

【0147】

メモリ501は、ランダムアクセスメモリ(random-access memory:RAM)のような揮発性メモリ(volatile memory)を含んでもよいし、フラッシュメモリ(FLASH memory)、ハードディスク(hard disk drive:HDD)、又はソリッドステートドライブ(solid-state drive:SSD)などの不揮発性メモリ(non-volatile memory)を含んでもよいし、上記種類のメモリの組み合わせを含んでもよい。

【0148】

本開示の実施例は、可読記憶媒体をさらに提供する。当該可読記憶媒体は、コンピュータプログラム命令を含む。コンピュータプログラム命令が電子装置の少なくとも1つのプロセッサにより実行される時、上記の何れか1つの方法実施例に示された映像編集方法が実現される。

20

【0149】

本開示の実施例は、コンピュータプログラム製品をさらに提供する。当該コンピュータプログラム製品は、コンピュータプログラム命令を含む。前記コンピュータプログラム命令が可読記憶媒体に記憶される。前記電子機器の少なくとも1つのプロセッサが前記可読記憶媒体から前記コンピュータプログラム命令を読み取ることができ、前記少なくとも1つのプロセッサが前記コンピュータプログラム命令を実行することにより、前記電子機器に上記の何れか1つの方法実施例に示された映像編集方法を実現させる。

【0150】

なお、本文において、例えば「第1」と「第2」などの用語は、一つの実体又は操作を別の実体又は操作から区別するためにのみ使用され、これらの実体又は操作の間にそのような実際の関係又は順序が存在することを必ずしも要求したり示唆したりするわけではない。なお、「含む」、「含める」といった用語或いは何れの他のバリエーションは非排他的な包含を意味することであり、一連の要素の過程、方法、物品或いは機器がそれらの要素だけでなく、明確に列挙されていない他の要素を含み、或いはこのような過程、方法、物品或いは機器に固有の要素を含む。それ以上の制限がない状況で、「一つの...を含む」という文により限定される要素は、前記要素を含む過程、方法、物品又は機器の中に他の同じ要素がさらに存在することを除外しない。

30

【0151】

以上に述べたことは、当業者が本開示を理解又は実現することを可能にする、本開示の具体的な実施形態にすぎない。これらの実施例に対するさまざまな変更は当業者にとって明らかであり、本文で定義された一般的原理は、本開示の精神或いは範囲から逸脱することなく、他の実施例において実現できる。従って、本開示は、本文で説明されたこれらの実施例に限定されることなく、本文で開示した原理と新規な特徴に一致する最も広い範囲に従う。

40

【 図 面 】

【 図 1 】

S101 映像編集テンプレートを取得し、映像編集テンプレートに基づいてクリップ識別子を表示する。ここで、映像編集テンプレートは、少なくとも1つの指定された映像クリップに、指定された編集操作を適用することを示し、クリップ識別子は、指定された映像クリップに1対1対応し、クリップ識別子に対応する指定された映像クリップに映像素材をインポートするようにユーザに促すために使用される

S102 編集結果を提示するトリガ操作に応じて、ターゲット映像素材と指定された編集操作とに基づいて、ターゲット映像素材に、指定された編集操作を適用して得られる編集結果を提示する。ここで、ターゲット映像素材は、指定された映像クリップと1対1対応する。ターゲット映像素材は、ターゲット映像素材に対応する指定された映像クリップに第1の映像クリップが含まれている場合、第1の映像クリップに対応するターゲット映像素材が予め設定されている映像素材であり、第1の映像クリップが、トリガ操作に応じて、ユーザが映像素材をインポートしていない指定された映像クリップである

【 図 2 】

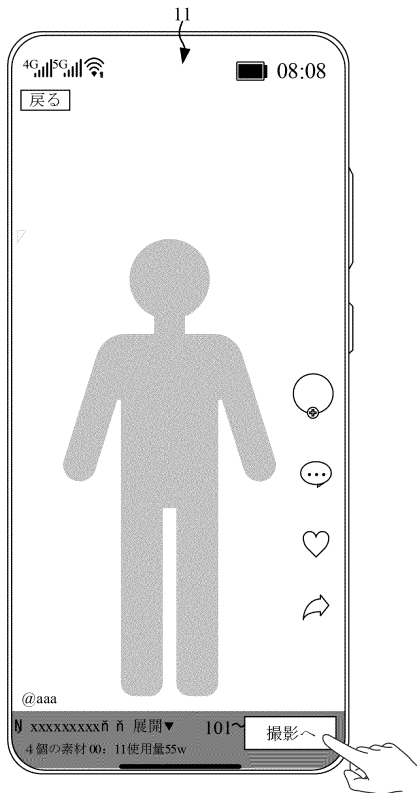
S101 映像編集テンプレートを取得し、映像編集テンプレートに基づいてクリップ識別子を表示する。ここで、映像編集テンプレートは、少なくとも1つの指定された映像クリップに、指定された編集操作を適用することを示し、クリップ識別子は、指定された映像クリップに1対1対応し、クリップ識別子に対応する指定された映像クリップのために映像素材をインポートするようにユーザに促すために使用される

S102 編集結果を提示するトリガ操作に応じて、ターゲット映像素材と指定された編集操作とに基づいて、ターゲット映像素材に、指定された編集操作を適用して得られた編集結果を提示する。ここで、ターゲット映像素材は、指定された映像クリップと1対1対応する。ターゲット映像素材は、ターゲット映像素材に対応する指定された映像クリップに第1の映像クリップが含まれている場合、第1の映像クリップに対応するターゲット映像素材が予め設定されている映像素材であり、第1の映像クリップが、トリガ操作に応じて、ユーザが映像素材をインポートしていない指定された映像クリップである

S103 ターゲット映像素材に前記指定された編集操作を適用して得られた編集結果を提示する際に、指定された映像クリップに対応するクリップ識別子に対するトリガ操作に応じて、選択された指定された映像トラックに映像素材をインポートするか、又は選択され前記指定された映像クリップの中のインポートされている映像素材を置換する

S104 選択され指定された映像トラックにユーザがインポートした映像素材に基づいて、又は、ユーザにより選択され指定された映像クリップにインポートした置換用の映像素材に基づいて、編集結果を更新し、前記更新後の編集結果を提示する

【 図 3 A 】



【 図 3 B 】



10

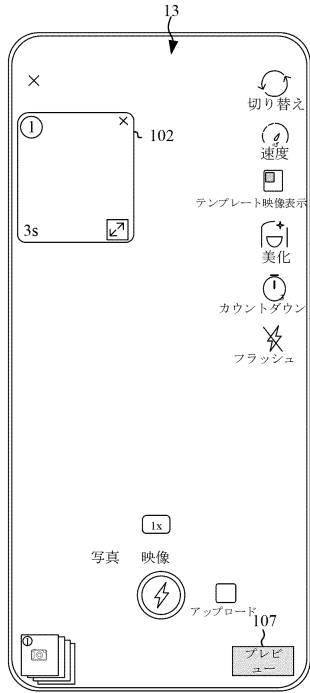
20

30

40

50

【図 3 C】



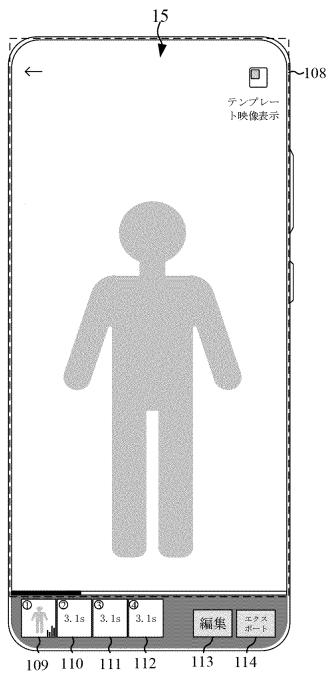
【図 3 D】



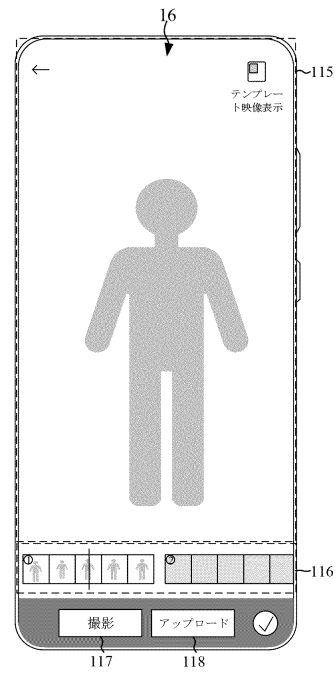
10

20

【図 3 E】



【図 3 F】

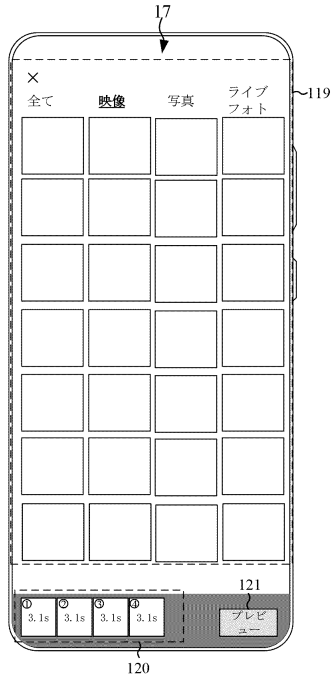


30

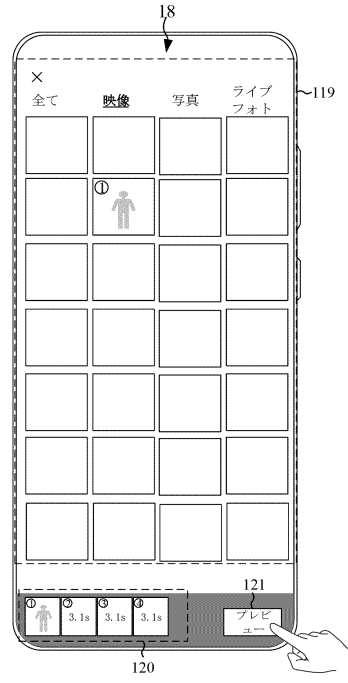
40

50

【図 3 G】



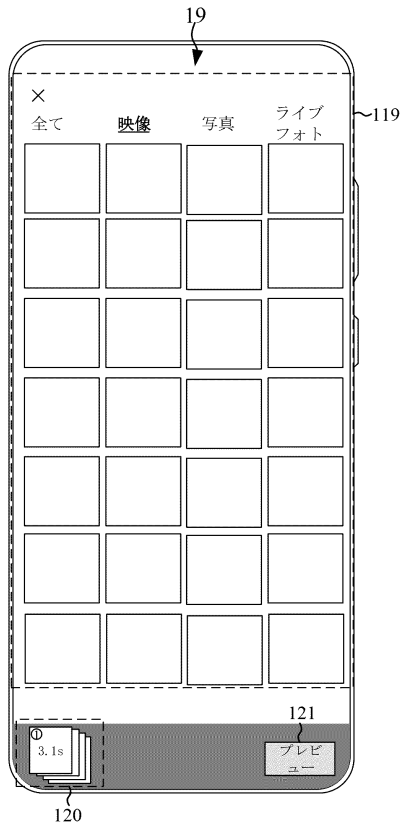
【図 3 H】



10

20

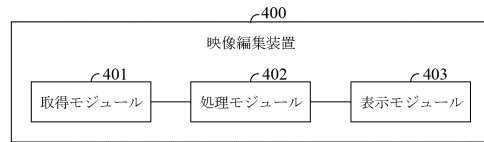
【図 3 I】



30

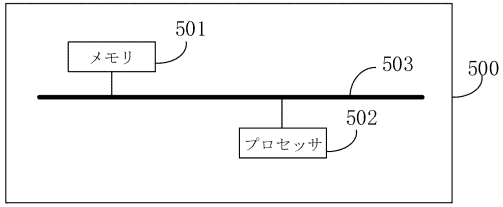
40

【図 4】



50

【図 5】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- 弁理士 伊東 忠彦
(74)代理人 100135079
弁理士 宮崎 修
(72)発明者 ワン, ジアシン
中国 100028 ベイジン, チャオヤン ディストリクト, チション ミドル ストリート, コー
トヤード, ナンバー・12, フェージョン センター, ビー1 フロアー, ポスト オフィス
(72)発明者 リン, イジン
中国 100028 ベイジン, チャオヤン ディストリクト, チション ミドル ストリート, コー
トヤード, ナンバー・12, フェージョン センター, ビー1 フロアー, ポスト オフィス
審査官 大西 宏
(56)参考文献 特開2007-318450(JP, A)
米国特許出願公開第2010/0005120(US, A1)
米国特許出願公開第2010/0281375(US, A1)
米国特許出願公開第2020/0380060(US, A1)
中国特許出願公開第111357277(CN, A)
中国特許出願公開第114268748(CN, A)
(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
H04N 5/91 - 5/956
H04N 23/40 - 23/76
H04N 23/90 - 23/959