

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7270850号
(P7270850)

(45)発行日 令和5年5月10日(2023.5.10)

(24)登録日 令和5年4月27日(2023.4.27)

(51)国際特許分類		F I	
G 0 6 F	3/04817(2022.01)	G 0 6 F	3/04817
G 0 6 F	9/451(2018.01)	G 0 6 F	9/451
G 0 6 F	3/04845(2022.01)	G 0 6 F	3/04845

請求項の数 16 (全27頁)

(21)出願番号	特願2022-552451(P2022-552451)	(73)特許権者	521431088
(86)(22)出願日	令和3年9月18日(2021.9.18)		北京字跳 網 絡 技 術 有 限 公 司
(65)公表番号	特表2023-507678(P2023-507678 A)		Beijing Zitiao Network Technology Co., Ltd.
(43)公表日	令和5年2月24日(2023.2.24)		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/CN2021/119400		0207
(87)国際公開番号	WO2022/063090		0207, 2/F, Building
(87)国際公開日	令和4年3月31日(2022.3.31)		4, Zijin Digital Park, Haidian District, Beijing, P. R. China
審査請求日	令和4年8月31日(2022.8.31)	(74)代理人	100107766
(31)優先権主張番号	202011027615.5		弁理士 伊東 忠重
(32)優先日	令和2年9月25日(2020.9.25)	(74)代理人	100070150
(33)優先権主張国・地域又は機関	中国(CN)		
早期審査対象出願			

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ユーザガイドに用いられる方法、装置、機器と記憶媒体

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

ユーザガイドの方法であって、

アプリケーションにおけるマルチメディアコンテンツを作成するための作成機能の使用をユーザにガイドするために用いられる、前記ユーザに対する作成ガイド情報を取得することと、

前記アプリケーションがアクティブ状態にあれば、前記アプリケーションのアクティブページにおいて前記作成ガイド情報に対応する視覚表現を表示することであり、前記作成機能が撮影機能を含み、且つ、前記作成ガイド情報が前記撮影機能の推薦撮影モードを指示するとともに、前記作成ガイド情報に対応する前記視覚表現を表示することが、前記アクティブページにおける作成ユーザインタフェースエレメントを前記推薦撮影モードに対応するパターンに変形することを含むことと、

前記視覚表現に関連付けられるインタラクションに基づき、前記アクティブページから前記作成機能に関連付けられる作成ページに切り替えることであり、前記作成ガイド情報が前記撮影機能の推薦撮影モードを指示する場合、前記アクティブページから前記作成ページに切り替えることが、前記作成ユーザインタフェースエレメントが選択されたことに応答し、前記アクティブページから、前記推薦撮影モードで前記撮影機能をアクティブ化することに関連付けられる作成ページに切り替えることと、

を含む、ユーザガイドの方法。

【請求項2】

前記作成機能は、既に撮影されたマルチメディアコンテンツをアップロードするためのアップロード機能をさらに含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】

前記作成ガイド情報に対応する前記視覚表現を表示することは、
前記アクティブページが前記アプリケーションの起動ページであれば、前記起動ページにおいて前記作成機能をアクティブ化するための作成ユーザインタフェースエレメントを表示することを含み、且つ、

前記アクティブページから前記作成ページに切り替えることは、
前記起動ページにおいて前記作成ユーザインタフェースエレメントが選択されると、前記起動ページから前記作成ページに切り替えることをさらに含む、
請求項 1 に記載の方法。

10

【請求項 4】

前記作成ガイド情報に対応する前記視覚表現を表示することは、
前記アクティブページがマルチメディアコンテンツを再生するための再生ページであれば、前記マルチメディアコンテンツの再生領域において前記作成機能をアクティブ化するための作成ユーザインタフェースエレメントと、閲覧機能に入るための閲覧ユーザインタフェースエレメントとを表示することを含み、且つ

前記アクティブページから前記作成ページに切り替えることは、
前記再生ページにおいて前記作成ユーザインタフェースエレメントが選択されると、前記再生ページから前記作成ページに切り替えることをさらに含む、
請求項 1 に記載の方法。

20

【請求項 5】

前記再生ページにおいて前記閲覧ユーザインタフェースエレメントが選択されると、前記再生ページにおいて前記作成ユーザインタフェースエレメントと前記閲覧ユーザインタフェースエレメントの表示を停止させることと、

前記作成ユーザインタフェースエレメントと前記閲覧ユーザインタフェースエレメントが表示されると同時に、前記再生ページが第一のページタグから第二のページタグに切り替えられると、前記第二のページタグに対応するマルチメディアコンテンツを再生すると同時に、前記作成ユーザインタフェースエレメントと前記閲覧ユーザインタフェースエレメントの表示を維持することと、

のうちの少なくとも一つを実行することをさらに含む、請求項 4 に記載の方法。

30

【請求項 6】

前記作成ガイド情報に対応する前記視覚表現を表示することは、
前記アクティブページの最上位層に配置されるオーバーラップ層を前記アクティブページに追加することと、

前記オーバーラップ層において前記作成ガイド情報に対応する前記視覚表現を表示することと、

をさらに含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 7】

前記作成ガイド情報は、マルチメディアコンテンツを編集するための推薦編集モードをさらに指示するとともに、前記作成ガイド情報に対応する前記視覚表現を表示することは、

前記アクティブページが前記推薦編集モードによって編集された後のマルチメディアコンテンツを表示するか否かを決定することと、

前記アクティブページが前記編集された後のマルチメディアコンテンツを表示すると決定されると、前記推薦編集モードを指示するように、前記アクティブページにおいて前記作成ガイド情報に対応する前記視覚表現を表示することと

をさらに含む、請求項 1 に記載の方法。

40

【請求項 8】

前記作成ガイド情報は、マルチメディアコンテンツを編集するための推薦編集モードをさらに指示するとともに、前記作成ガイド情報に対応する前記視覚表現を表示することは、

50

前記アクティブページにおける前記作成ユーザインタフェースエレメントを、前記推薦編集モードを利用して編集された後のサンプルマルチメディアコンテンツに対応するパターンに変形することをさらに含み、且つ、

前記アクティブページから前記作成ページに切り替えることは、

前記作成ユーザインタフェースエレメントが選択されたことに応答し、前記アクティブページから前記作成機能をアクティブ化するための作成ページに切り替えることと、

前記作成ページにおいて前記推薦編集モードによって自動的に編集された後のマルチメディアコンテンツを表示することとをさらに含む、

請求項 1 に記載の方法。

【請求項 9】

前記アプリケーションは、マルチメディアコンテンツを投稿するための投稿機能をさらに含むとともに、前記作成ガイド情報に対応する前記視覚表現を表示することは、

前記ユーザが前記アプリケーションにおいてマルチメディアコンテンツを投稿していない場合、前記アクティブページにおける前記作成機能をアクティブ化するための作成ユーザインタフェースエレメントの位置を指示するように、前記作成ガイド情報に対応する前記視覚表現を表示することをさらに含む、

請求項 1 に記載の方法。

【請求項 10】

前記作成ガイド情報は、

前記作成機能の作成モードに対する前記ユーザの好みと、

マルチメディアコンテンツを編集するための編集機能に対する前記ユーザの好みと、

前記ユーザが前記アプリケーションにおいてマルチメディアコンテンツを投稿する意図と、

のうちの少なくとも一つに関連する、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 11】

前記アプリケーションがアクティブ状態に切り替えられるとともに、前記アクティブページがターゲット音量を有するマルチメディアコンテンツを表示するための再生ページであれば、前記ターゲット音量よりも小さい所定音量に基づき、前記マルチメディアコンテンツを表示することをさらに含む、

請求項 1 から 10 のいずれか 1 項に記載の方法。

【請求項 12】

前記マルチメディアコンテンツを表示することは、

前記所定音量で前記マルチメディアコンテンツを一つの所定時間帯で表示することと、

前記所定時間帯が満期になれば、前記ターゲット音量で前記マルチメディアコンテンツを表示することと、

を含む、請求項 11 に記載の方法。

【請求項 13】

前記マルチメディアコンテンツを表示することは、

前記マルチメディアコンテンツが表示されると同時に、前記マルチメディアコンテンツの再生音量を、前記所定音量の大きさから前記ターゲット音量まで徐々に増加させることを含む、

請求項 11 に記載の方法。

【請求項 14】

ユーザガイドに用いられる装置であって、

アプリケーションにおけるマルチメディアコンテンツを作成するための作成機能の使用をユーザにガイドするために用いられる、前記ユーザに対する作成ガイド情報を取得するように配置される情報取得モジュールと、

前記アプリケーションがアクティブ状態であれば、前記アプリケーションのアクティブページにおいて前記作成ガイド情報に対応する視覚表現を表示することであり、前記作成機能が撮影機能を含み、且つ、前記作成ガイド情報が前記撮影機能の推薦撮影モードを指

10

20

30

40

50

示すように配置される情報表示モジュールと、

前記視覚表現に関連付けられるインタラクションに基づき、前記アクティブページから前記作成機能に関連付けられる作成ページに切り替えるように配置されるページ切り替えモジュールと、

を含み、

前記情報表示モジュールは、前記アクティブページにおける作成ユーザインタフェースエレメントを前記推薦撮影モードに対応するパターンに変形するようにさらに配置され、

前記ページ切り替えモジュールは、前記作成ガイド情報が前記撮影機能の推薦撮影モードを指示する場合、前記作成ユーザインタフェースエレメントが選択されたことに応答し、

前記アクティブページから、前記推薦撮影モードで前記撮影機能をアクティブ化することに関連付けられる作成ページに切り替える、ユーザガイドに用いられる装置。

10

【請求項 15】

電子機器であって、

少なくとも一つの処理ユニットと、

少なくとも一つのメモリと、を含み、

前記少なくとも一つのメモリは、前記少なくとも一つの処理ユニットに結合されるとともに、前記少なくとも一つの処理ユニットによって実行されるための命令を記憶しており、前記命令が前記少なくとも一つの処理ユニットによって実行されると、請求項 1 から 13 のいずれか 1 項に記載の方法を前記機器に実行させる、電子機器。

【請求項 16】

20

コンピュータ可読記憶媒体であって、

コンピュータプログラムが記憶されており、前記プログラムがプロセッサによって実行されると、請求項 1 から 13 のいずれか 1 項に記載の方法を実現させる、コンピュータ可読記憶媒体。

【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、2020年9月25日に中国特許局に出願され、出願番号が202011027615.5であり、「ユーザガイドに用いられる方法、装置、機器と記憶媒体」と称される中国特許出願の優先権を主張しており、同出願の内容の全ては、本出願に参照として取り込まれる。

30

【0002】

本開示の例示的な実施例は、全体的にコンピュータ分野に関し、特にユーザガイドに用いられる方法、装置、機器とコンピュータ可読記憶媒体に関する。

【背景技術】

【0003】

現在、ユーザに様々なサービスを提供するように設計されているアプリケーションが増えている。例えば、ユーザは、コンテンツ共有型アプリケーションにおいて、例えば、ビデオ、画像、画像セット、音声などのマルチメディアコンテンツを含んでいる様々なコンテンツを閲覧、レビュー、転送することができる。なお、コンテンツ共有型アプリケーションは、ユーザがマルチメディアコンテンツ写真又はビデオを作成及び投稿することを可能にする。アプリケーションの提供側にとっては、コンテンツ作成と投稿に参加できるユーザがますます多くなることが期待され、こうすれば、プラットフォームにおいてより多く、より豊富なマルチメディアコンテンツを提供するだけでなく、ユーザのアプリケーションに対する忠誠度を増加させることができる。

40

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

本開示の例示的な実施例によれば、アプリケーションの作成機能に対する使用をユーザ

50

にガイド、促進するように、ユーザガイドに用いられる態様を提供する。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本開示の第一の方面によれば、ユーザガイドの方法を提供する。この方法は、アプリケーションにおけるマルチメディアコンテンツを作成するための作成機能の使用をユーザにガイドするために用いられる、ユーザに対する作成ガイド情報を取得することを含む。この方法は、アプリケーションがアクティブ状態にあれば、アプリケーションのアクティブページにおいて作成ガイド情報に対応する視覚表現を表示することをさらに含む。この方法は、視覚表現に関連付けられるインタラクションに基づき、アクティブページから作成機能に関連付けられる作成ページに切り替えることをさらに含む。

10

【0006】

本開示の第二の方面によれば、ユーザガイドに用いられる装置を提供する。この装置は、アプリケーションにおけるマルチメディアコンテンツを作成するための作成機能の使用をユーザにガイドするために用いられる、ユーザに対する作成ガイド情報を取得するように配置される情報取得モジュールを含む。この装置は、アプリケーションがアクティブ状態にあれば、アプリケーションのアクティブページにおいて作成ガイド情報に対応する視覚表現を表示するように配置される情報表示モジュールをさらに含む。この装置は、視覚表現に関連付けられるインタラクションに基づき、アクティブページから作成機能に関連付けられる作成ページに切り替えられるように配置されるページ切り替えモジュールをさらに含む。

20

【0007】

本開示の第三の方面によれば、電子機器を提供する。この機器は、少なくとも一つの処理ユニットと、少なくとも一つのメモリとを含み、少なくとも一つのメモリは、少なくとも一つの処理ユニットに結合され、そして少なくとも一つの処理ユニットによって実行されるための命令を記憶する。命令が少なくとも一つの処理ユニットによって実行されると、第一の方面による方法を機器に実行させる。

【0008】

本開示の第四の方面によれば、コンピュータ可読記憶媒体を提供する。媒体には、コンピュータプログラムが記憶されており、プログラムがプロセッサによって実行されると、第一の方面による方法を実現させる。

30

【0009】

理解すべきこととして、当該発明の概要に記述の内容は、本開示の実施例の肝心な特徴又は重要な特徴を限定することを意図しておらず、本開示の範囲を制限するためのものではない。本開示の他の特徴は、以下の記述により理解されやすくなる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

本開示の各実施例の上記及び他の特徴、利点及び態様は、図面と結合するとともに以下の詳細な説明を参照することにより、より明らかになる。図面では、同様又は似ている符号は、同様又は似ている要素を表す。

【図1】本開示の実施例の実現可能な例示的な環境の概略図である。

40

【図2】本開示のいくつかの実施例によるユーザガイドに用いられるプロセスのフローチャートである。

【図3A】本開示のいくつかの実施例によるアプリケーションのページの例示的な概略図である。

【図3B】本開示のいくつかの実施例によるアプリケーションのページの例示的な概略図である。

【図3C】本開示のいくつかの実施例によるアプリケーションのページの例示的な概略図である。

【図3D】本開示のいくつかの実施例によるアプリケーションのページの例示的な概略図である。

50

【図 4】本開示のいくつかの実施例によるアプリケーションのページの例示的な概略図である。

【図 5】本開示のいくつかの実施例によるアプリケーションのページの例示的な概略図である。

【図 6 A】から図 6 B 及び図 7 A から図 7 B は、本開示のいくつかの実施例によるアプリケーションのページインタラクションの例示的な概略図である。

【図 6 B】本開示のいくつかの実施例によるアプリケーションのページインタラクションの例示的な概略図である。

【図 7 A】本開示のいくつかの実施例によるアプリケーションのページインタラクションの例示的な概略図である。

10

【図 7 B】本開示のいくつかの実施例によるアプリケーションのページインタラクションの例示的な概略図である。

【図 8】本開示のいくつかの実施例によるアプリケーションのページの例示的な概略図である。

【図 9】本開示のいくつかの実施例によるアプリケーションのページの例示的な概略図である。

【図 10】本開示のいくつかの実施例によるアプリケーションのページの例示的な概略図である。

【図 11 A】本開示のいくつかの実施例によるアプリケーションの作成ページの例示的な概略図である。

20

【図 11 B】本開示のいくつかの実施例によるアプリケーションの作成ページの例示的な概略図である。

【図 11 C】本開示のいくつかの実施例によるアプリケーションの作成ページの例示的な概略図である。

【図 12】本開示のいくつかの実施例によるユーザガイドに用いられる装置のブロック図である。

【図 13】本開示が実施可能な複数の実施例の機器のブロック図である。

【発明を実施するための形態】

【0011】

以下は、添付図面を参照しながら本開示の実施例をより詳細に説明する。図面に本開示のなんらかの実施例が示されているが、理解すべきこととして、本開示は、様々な形態で実現されることができ、ここで記載される実施例に限定されると解釈されるべきではなく、逆に、これらの実施例を提供することは、本開示がより明確かつ完全に理解されるためである。理解すべきこととして、本開示の添付図面及び実施例が例示するものに過ぎず、本開示の保護範囲を限定するものではない。

30

【0012】

本開示の実施例の説明において、「含む」という用語及びその類似する用語が、開放的に含む、即ち「を含むが、それらに限らない」と理解されるべきである。「に基づく」という用語は、「少なくとも部分的に基づく」ことを意味すると理解されるべきである。「一実施例」又は「この実施例」という用語は、「少なくとも一実施例」を意味すると理解されるべきである。「いくつかの実施例」という用語は、「少なくともいくつかの実施例」を意味すると理解されるべきである。他の明示的及び暗黙的な定義も以下に含まれる。

40

【0013】

図 1 は、本開示の実施例が実現可能な例示的な環境 100 を示す概略図である。この例示的な環境 100 では、端末機器 110 には、アプリケーション 120 がインストールされている。アプリケーション 120 は、コンテンツ共有アプリケーションであってもよく、マルチメディアコンテンツの閲覧、レビュー、転送、作成（例えば、撮影及び/又は編集）、投稿などを含んでいる、マルチメディアコンテンツ消費に関連するサービスをユーザ 140 に提供することができる。本文では、「マルチメディアコンテンツ」は、様々な形式のコンテンツであってもよく、ビデオ、オーディオ、画像、画像セット、テキストな

50

どを含む。いくつかの実施例では、端末機器 110 は、アプリケーション 120 のサービスに対する供給を実現するように、サーバ 130 と通信する。

【0014】

端末機器 110 は、任意タイプの移動端末、固定端末又は携帯型端末であってもよく、移動携帯電話、デスクトップコンピュータ、ラップトップコンピュータ、ノートブックコンピュータ、ネットブックコンピュータ、タブレットパソコン、メディアコンピュータ、マルチメディアタブレット、パーソナル通信システム（PCS）機器、パーソナルナビゲーション機器、パーソナルデジタルアシスタント（PDA）、オーディオ/ビデオプレイヤー、デジタルカメラ/ビデオカメラ、ポジショニング機器、放送受信器、ラジオブロードキャスト受信器、電子書籍機器、ゲーム機器又は上記各項の任意の組み合わせを含み、これらの機器の付属品と外部機器又はそれらの任意の組み合わせを含む。いくつかの実施例では、端末機器 110 は、任意タイプのユーザに対するインターフェース（例えば「ウェアラブル」回路など）をサポートすることもできる。サーバ 130 は、計算能力を提供できる様々なタイプの計算システム/サーバであり、メインフレーム、エッジコンピューティングノード、クラウド環境におけるコンピューティングデバイスなどを含むが、それらに限らない。

10

【0015】

図 1 の環境 100 では、アプリケーション 120 がアクティブ状態にあれば、端末機器 110 は、ユーザ 140 にアプリケーション 120 のページ 150 を表示することができる。図 1 の例では、ページ 150 は、再生ページであり、アプリケーション 120 のトップページにおけるマルチメディアコンテンツを表示するために用いられる。アプリケーション 120 は、作成機能を少なくとも有し、ユーザ 140 がこの機能によってマルチメディアコンテンツを作成できることが可能となる。アプリケーション 120 の作成機能は、マルチメディアコンテンツを撮影するための撮影機能を含んでもよく、ここで、撮影機能のアクティブ化は、端末機器 110 の撮影装置、例えばカメラをアクティブ化することができる。選択的に又はその他に、アプリケーション 120 の作成機能は、撮影されたマルチメディアコンテンツをアップロードするためのアップロード機能をさらに含んでもよく、ユーザ 140 が端末機器 110 を利用して、ローカル又は他の遠隔データ源における既存のマルチメディアコンテンツを作成できることが可能となる。

20

【0016】

図 1 の例では、アプリケーション 120 によって表示されるページ 150 は、作成機能に用いられる作成ユーザインタフェースエレメント 152 を含む。ユーザがページ 150 における作成ユーザインタフェースエレメント 152 を選択すると、アプリケーション 120 は、現在の閲覧モードから作成モードに入ることができ、それによってマルチメディアコンテンツの作成を開始する。

30

【0017】

なお、図 1 において、作成ユーザインタフェースエレメント 152 をページ 150 に示しているが、いくつかの実現では、アプリケーション 120 の撮影機能のアクティブ化に関連付けられるユーザインタフェースエレメントは、下層のメニューに隠されている可能性があり、ユーザ 140 は、このユーザインタフェースエレメントを選択できるように、複数回の操作が必要となる可能性がある。

40

【0018】

作成機能に加えて、いくつかの実施例では、アプリケーション 120 は、マルチメディアコンテンツを編集するための編集機能を有することもでき、ユーザが撮影又はアップロードされたマルチメディアコンテンツに対して行うことが可能となる。アプリケーション 120 は、投稿機能を有することもでき、ユーザ 140 が作成されたマルチメディアコンテンツを投稿することが可能となる。

【0019】

理解すべきこととして、環境 100 の構造と機能は、例示的な目的のためにのみ記述されているが、本開示の範囲に対する任意の限定も示唆されない。例えば、図 1 のページ 1

50

50は、アプリケーションの一例のページに過ぎず、実際には、様々なページ設計が存在してもよい。

【0020】

従来、アプリケーションにおけるコンテンツ作成のアクティブ化に関連付けられる作成ユーザインタフェースエレメントは、ページの特定位置に配置される可能性がある。ユーザは、作成意図がある時、マルチメディアコンテンツの作成を行うように、このユーザインタフェースエレメントを自発的に探し出してアクティブ化する。そのため、マルチメディアコンテンツの作成は、ユーザの自発性に完全に依存する。コンテンツ共有に関するアプリケーションに対して、往々にしてユーザがコンテンツの作成と投稿をより多く行うことが望まれている。そのため、ユーザの作成へのガイド及び激励を提供して、ユーザがより便利に、より積極的にコンテンツ作成に参加できることが望まれている。

10

【0021】

本開示の実施例は、ユーザガイドに用いられる態様を提案する。この態様では、ユーザのアプリケーションの作成機能に対する使用をガイド又は激励するように、アプリケーションのアクティブページにおいてユーザに対する作成ガイド情報を表示する。作成ガイド情報の視覚表現に対するインタラクションに基づき、アプリケーションの現在のアクティブページから作成機能に関連付けられる作成ページに切り替えられる。この態様によれば、作成ガイド情報を利用して作成機能の使用をユーザにガイド又は激励するとともに、適切なアクティブページで作成ページのジャンプを提供することで、ユーザがマルチメディアコンテンツの作成をより便利かつ迅速に行うことが可能となる。

20

【0022】

以下では、引き続き添付図面を参照して、本開示のいくつかの例示的な実施例について記述する。

【0023】

図2は、本開示のいくつかの実施例によるユーザガイドに用いられるプロセス200を示すフローチャートである。プロセス200は、端末機器110にて実現されてもよい。検討を容易にするために、図1の環境100を参照してプロセス200を記述する。

【0024】

ブロック210において、端末機器110は、ユーザ140に対する作成ガイド情報を取得する。作成ガイド情報は、アプリケーション120の作成機能に対するユーザ140の使用をガイドするために用いられる。

30

【0025】

いくつかの実施例では、作成ガイド情報は、110に対応するユーザ140の履歴使用状況に基づいてもよい。履歴使用状況は、アプリケーション120の特定機能（例えば、作成機能、投稿機能、閲覧機能、レビュー機能など）に対するユーザ140の履歴使用状況を含んでもよい。例えば、履歴使用状況は、ユーザ140がアプリケーション120の作成機能を使用したことがあるか否か、作成機能に対する作成モードの使用数、アプリケーション120においてマルチメディアコンテンツを投稿したことがあるか否か、マルチメディアコンテンツを投稿する頻度、数、持続時間など、投稿されるマルチメディアコンテンツタイプを含んでもよい。なお、履歴使用状況は、ユーザ140がアプリケーション120においてマルチメディアコンテンツ展示を閲覧する特定、例えば閲覧時間長さ、好みのマルチメディアコンテンツタイプ、コメントと「いいね」の頻度などをさらにも含む。或いは又はその他に、いくつかの実施例では、作成ガイド情報は、ユーザ140の個人プロフィール情報、アプリケーション120の他のユーザの履歴使用状況、及びユーザに対するガイドを決定することに寄与することができる他の情報に基づいてもよい。

40

【0026】

ユーザ140及び/又は他のユーザの履歴使用状況、ユーザ140の個人プロフィール情報などによって、ユーザ140の作成機能に対する使用意図、アプリケーションにおいてマルチメディアコンテンツを投稿する意図、作成機能の特定作成モードに対する好み、及び/又は作成過程においてマルチメディアコンテンツを編集する編集機能に対する好み

50

などを決定することができる。端末機器 110 により取得される作成ガイド情報は、これらの方面の要素のうちの一つ又は複数を反映することができるため、ユーザ 140 に対する指向性をより有するガイドを提供することができる。

【0027】

いくつかの実施例では、端末機器 110 は、サーバ 130 から作成ガイド情報の一部又は全てを受信することができる。言い換えれば、作成ガイド情報の一部又は全ては、サーバ 130 によって生成されてもよい。サーバ 130 は、生成された作成ガイド情報の一部又は全てを端末機器 110 に送信することができる。いくつかの実施例では、端末機器 110 は、作成ガイド情報の一部又は全てを生成することができる。

【0028】

作成ガイド情報は、作成機能を使用するようにユーザをガイド又は激励することができる様々な情報を含んでもよい。作成ガイド情報の具体的な例は、以下でより詳細に検討し、添付図面を介して説明する。

【0029】

取得された作成ガイド情報は、ユーザに展示される。ブロック 220 において、アプリケーション 120 がアクティブ状態にあれば、端末機器 110 は、アプリケーション 120 のアクティブページにおいて作成ガイド情報に対応する視覚表現を表示する。アプリケーション 120 のアクティブページは、アクティブ状態下でアプリケーション 120 がユーザ 140 に現在表示するページを意味する。具体的に、どの又はどれらのアクティブページにおいて作成ガイド情報に対応する視覚表現を表示するかは、作成ガイド情報のタイプ、表示方式、及びユーザへのガイド効果などに基づいて決定することができる。

【0030】

いくつかの実施例では、端末機器 110 は、アプリケーション 120 が非アクティブ状態からアクティブ状態に切り替えられた後に展示するページにおいて、作成ガイド情報に対応する視覚表現を表示することができる。アプリケーション 120 がアクティブ状態に切り替えられたことは、ユーザ 140 が、現在、アプリケーション 120 を使用する意図を有することを意味し、このとき、作成ガイド情報を表示することは、ユーザ意図とよりマッチングする可能性があり、ユーザ 140 が作成機能を迅速にアクティブ化することを容易にする。

【0031】

アプリケーション 120 の非アクティブ状態からのアクティブ状態切り替えは、アプリケーション 120 のコールドスタート又はホットスタートによって実現されてもよい。コールドスタートとは、アプリケーションを起動するとき、システムプログラムコードもアプリケーションコードもメモリ中になく、磁気ディスクからこれらのコードを読み出す必要があることである。例えば、アプリケーションは、システム始動又は再起動後に初回起動されること、又はアプリケーションが起動された後にオフにされ、そして比較的長い時間が経過した後に再起動されることである。ホットスタートとは、アプリケーションを起動するときに、大部分のシステムコードが既にメモリに存在することである。例えば、アプリケーションは、初回起動後に、短時間内で再起動されることである。

【0032】

いくつかの実施例では、端末機器 110 は、アプリケーション 120 がアクティブ状態にあれば、ユーザ 140 が特定ページを閲覧していることを検出し、この特定ページにおいて作成ガイド情報を表示することを決定してもよい。

【0033】

いくつかの実施例では、アクティブページにおける作成ガイド情報の表示は、様々なトリガー条件に依存されてもよい。例えば、端末機器 110 は、アプリケーション 120 が毎回、非アクティブ状態からアクティブ状態に切り替えられた後、又は特定アクティブページを展示するときに、いずれも作成ガイド情報に対応する視覚表現を表示することができる。また、例えば、端末機器 110 は、1日又は他の所定時間帯内で作成ガイド情報を一回のみ表示する。アプリケーション 120 が所定時間帯内で再び非アクティブ状態から

10

20

30

40

50

アクティブ状態に切り替えられた場合、作成ガイド情報は、表示されなくなる。いくつかの実施例では、異なる作成ガイド情報の表示のトリガー条件は、異なるものであってもよい。

【0034】

ブロック230において、端末機器110は、作成ガイド情報に対応する視覚表現に関連付けられるインタラクションに基づき、アプリケーション120のアクティブページから作成機能に関連付けられる作成ページに切り替えられる。これにより、作成ガイド情報の表示は、作成機能をより多く使用するようにユーザをガイド及び激励することができる。

【0035】

作成ガイド情報の表示とインタラクションの例示的な実施例をよりよく理解するために、以下では、例示的なユーザインタフェースを参照して記述する。

10

【0036】

いくつかの実施例では、作成ガイド情報に対応する視覚表現が表示されるとき、端末機器110は、表示するためのアクティブページにオーバーラップ層を追加し、このオーバーラップ層をアクティブページの最上位層に配置することができる。作成ガイド情報に対応する視覚表現は、オーバーラップ層において表示されることによって、作成ガイド情報をより強調して展示することができる。

【0037】

図3Aと図3Bは、アプリケーション120において作成ガイド情報を表示するいくつかの例示的なアクティブページである。図3Aのアクティブページ300Aでは、オーバーラップ層310は、作成情報の視覚表現を表示するために追加される。オーバーラップ層310は、例えばポップアップ・ウィンドウの形式として実現する。図3Bのアクティブページ300Bでは、オーバーラップ層320は、作成情報の視覚表現を表示するために追加される。オーバーラップ層320は、例えば吹き出しの形式として実現する。

20

【0038】

いくつかの例では、アプリケーション120がコールドスタート又はホットスタートによってアクティブ状態に入られた後、表示するアクティブページ300A又は300Bにおいてオーバーラップ層310又は320が追加され、オーバーラップ層310又は320上に作成ガイド情報に対応する視覚表現を表示する。

【0039】

いくつかの実施例では、作成ガイド情報は、アプリケーション120の作成機能を指示することができる。例えば、このような作成ガイド情報に対応する視覚表現が表示されるとき、アクティブページにおいて作成機能をアクティブ化するための作成ユーザインタフェースエレメントを表示してもよい。例えば、図3Aのオーバーラップ層310における作成ユーザインタフェースエレメント312。この作成ユーザインタフェースエレメント312は、ユーザで選択させることができる。ユーザがこの作成ユーザインタフェースエレメント312を、例えばクリックなどの方式によって選択すると、アプリケーション120の作成機能をアクティブ化させることができる。それに応じて、アプリケーション120は、現在のアクティブページ300Aから作成機能に関連付けられる作成ページに切り替えられる。作成ページの例は、以下に記述する。

30

40

【0040】

いくつかの実施例では、作成ガイド情報は、アプリケーション120を持つ作成機能をユーザ140が知ることができることを容易にするように、アプリケーション120の現在ページにおけるアプリケーション120の作成機能の位置を指示することができる。図3Bの例では、吹き出しとして展示されたオーバーラップ層320は、矢印の形式でアクティブページ300Bにおける作成機能をアクティブ化するための作成ユーザインタフェースエレメント322を指向する。このような作成ガイド情報の表示は、作成機能を注意することと、作成機能をどのようにアクティブ化するかを知ることとをユーザにガイドすることができる。類似に、作成ユーザインタフェースエレメント322の選択もアプリケーション120の作成機能をアクティブ化する。

50

【 0 0 4 1 】

いくつかの実施例では、作成ガイド情報は、アプリケーション 1 2 0 の作成機能に関連するユーザ 1 4 0 の履歴使用状況を指示することができる。このような履歴使用状況は、例えば文字形式、グラフ形式などの視覚表現によって表示されてもよい。例えば、図 3 A のアクティブページ 3 0 0 A では、オーバーラップ層 3 1 0 において文字形式の記述性情報 3 1 4 を表示することは、アプリケーション 1 2 0 において作成機能を使用するユーザの履歴使用状況である「あなたは生活を X X 日間記録しました」、及び投稿機能を使用する履歴使用状況である「あなたの作品は N N 回視聴されました」を指示するために用いられる。これらの履歴使用状況に関する記述性情報は、続けてアプリケーション 1 2 0 を用いてコンテンツの作成を行うことをユーザに励ますことができ、さらにコンテンツ投稿を行うこともできる。

10

【 0 0 4 2 】

いくつかの実施例では、作成ガイド情報は、アプリケーション 1 2 0 の作成性能に関連する新たなモードをユーザ 1 4 0 に指示することができる。例えば、端末機器 1 1 0 上でアプリケーション 1 2 0 の新バージョンを更新し、この新バージョンにおいて作成機能に関連する新たなモードが提供されると、新バージョンのアプリケーション 1 2 0 が初回起動されるか、又は一定時間内で起動されるとき、作成ガイド情報を表示することで作成性能に関連する新たなモードを指示する。このようなガイドは、ユーザの新たなモードに対する好奇心を激励することができることによって、作成機能を積極的に使用させるようにする。作成性能に関連する新たなモードに対する指示は、様々な視覚表現方式、例えばテキスト形式、図形映し出しなどによって表示されてもよい。図 3 B の例では、作成機能における撮影機能が新たな撮影モードを有するものとする、アクティブページ 3 0 0 B のオーバーラップ層 3 2 0 において、文字形式の記述性情報 3 2 4 と図形形式のアイコン 3 2 6 とが映し出される。

20

【 0 0 4 3 】

いくつかの実施例では、作成ガイド情報に対応する視覚表現が表示されるとき、端末機器 1 1 0 は、アクティブページにおいて作成機能をアクティブ化するための作成ユーザインタフェースエレメントを、動画効果を介して表示することができる。動的視覚表示方式は、ユーザ 1 4 0 がこのユーザインタフェースエレメントをより気付かせ、さらに作成機能の使用を励励することができる。例えば、図 3 C アクティブページ 3 0 0 C には、作成ユーザインタフェースエレメント 3 3 0 を備え、このユーザインタフェースエレメントのアクティブ化は、現在のアクティブページから作成ページへの切り替えをトリガーすることができる。アプリケーション 1 2 0 が非アクティブ状態からアクティブ状態に切り替えられると、作成ユーザインタフェースエレメント 3 3 0 は、絶えずに拡大縮小の動画効果を視覚上で表示することができ、例えば、作成ユーザインタフェースエレメント 3 3 0 の拡大後の効果は、図 3 D に示される通りである。作成ユーザインタフェースエレメント 3 3 0 のサイズは、図 3 C と図 3 D に示す例において持続して交替変化することができる。いくつかの実施例では、作成ユーザインタフェースエレメント 3 3 0 の動画効果は、一定時間持続して、一定時間後に通常の視覚表現形式まで復帰することができる。いくつかの例では、作成ユーザインタフェースエレメント 3 3 0 をこのような動画効果で常に展示されてもよい。

30

40

【 0 0 4 4 】

いくつかのシーンでは、アプリケーション 1 2 0 の起動プロセスにおいて、まず起動ページが表示され、そして起動ページの表示が完了した後にトップページ又は他のアクティブページが表示される可能性がある。起動ページは、イベント情報、プロモーション情報などを展示するために用いられる可能性がある。起動ページの表示は、一定時間持続する可能性がある。いくつかの実施例では、アプリケーション 1 2 0 の起動ページにおいて作成ガイド情報に対応する視覚表現、例えば作成機能をアクティブ化するための作成ユーザインタフェースエレメントを表示することができる。

【 0 0 4 5 】

50

図4は、このような例示的な起動ページ400を示し、ここで、作成ユーザインタフェースエレメント410を表示している。起動ページ400において作成ユーザインタフェースエレメント410が選択されると、アプリケーション120も起動ページ400から作成ページに切り替えられる。このように、ユーザは、アプリケーションの起動プロセスにおいて作成機能の使用を迅速にガイドされることができる。

【0046】

いくつかのシーンでは、作成ガイド情報を表示するアクティブページは、マルチメディアコンテンツを再生するための再生ページである。例えば、なんらかのアプリケーションは、一般的な場合、非アクティブ状態からアクティブ状態に切り替えられた後にマルチメディアコンテンツを再生するための再生ページをユーザに直接表示するように設計される。このような場合に、作成ガイド情報を表示しようと決定される場合、ユーザに選択させるように、再生ページの再生領域において作成機能をアクティブ化するための作成ユーザインタフェースエレメントと、閲覧機能に入るための閲覧ユーザインタフェースエレメントとを表示することができる。作成ユーザインタフェースエレメントは、ここでは、作成ガイド情報とみなされる。

10

【0047】

図5は、このような作成ガイド情報の表示例を示す。図5は、アプリケーション120がコールドスタート又はホットスタートされた後に（即ち、非アクティブ状態からアクティブ状態に切り替えられた後に）表示される再生ページ500を示し、この再生ページは、マルチメディアコンテンツ502を再生するために用いられる。再生ページ500において、作成ユーザインタフェースエレメント510と閲覧ユーザインタフェースエレメント520とも表示している。作成ユーザインタフェースエレメント510と閲覧ユーザインタフェースエレメント520は、例えば再生ページ500におけるマルチメディアコンテンツ502を再生するための再生領域に表示される。ユーザ140が作成ユーザインタフェースエレメント510を選択すると、アプリケーション120は、作成ページに切り替えられることによって、ユーザ140は、アプリケーション120の作成機能を使用することができる。なお、作成ページは、以下で統一的に検討される。

20

【0048】

いくつかの実施例では、ユーザ140が再生ページ500において、例えば指クリックなどの操作によって閲覧ユーザインタフェースエレメント520を選択すると、図6Aに示すように、ユーザ140が閲覧モードに入ることを望むことを意味する。アプリケーション120の再生ページ500において、作成ユーザインタフェースエレメント510と閲覧ユーザインタフェースエレメント520との表示を停止し、図6Bに示される通りである。ユーザは、図6Bの再生ページ500において、正常のマルチメディア閲覧を開始することができる。いくつかの実施例では、閲覧ユーザインタフェースエレメント520を選択することに加えて、ユーザ140が他の方式によって作成ユーザインタフェースエレメント510と閲覧ユーザインタフェースエレメント520との表示を停止させることができる。例えば、ユーザ140は、作成ユーザインタフェースエレメント510と閲覧ユーザインタフェースエレメント520以外のマルチメディアコンテンツ502の再生領域における他の位置をクリックすることによって、作成ユーザインタフェースエレメント510と閲覧ユーザインタフェースエレメント520の表示から引き下がること

30

40

【0049】

いくつかの実施例では、再生ページ500には複数のページタグを有し、そのうちのいくつか又は全てのページタグがいずれもマルチメディアコンテンツを再生するために用いることができると、複数のページタグにおけるユーザ140の切り替えは、作成ユーザインタフェースエレメント510と閲覧ユーザインタフェースエレメント520の表示を停止させることをトリガーしなくてもよい。図7Aに示すように、ユーザ140の再生ページ500における切り替え命令、例えばスライド入力710によってトリガーされる切り替え命令を受信すると、アプリケーション120は、現在のページタグ701（「第一のページタグ」と称することもある）から別のページタグ702（「第二のページタグ」と

50

称することもある)に切り替えられる。アプリケーション120は、図7Bのページ700においてページタグ702に対応するマルチメディアコンテンツ720を再生すると同時に、作成ユーザインタフェースエレメント510と閲覧ユーザインタフェースエレメント520の表示を維持する。つまり、ユーザ140が閲覧モード又は作成モードに入ることを選択すると、作成ユーザインタフェースエレメント510と閲覧ユーザインタフェースエレメント520とが持続的に表示されることができる。

【0050】

いくつかの実施例では、ユーザ140が再生ページ500における他のページタグを選択し、選択されたページタグが再生ページではなく、例えばメッセージリストページ、マイページなどであると決定されると、作成ユーザインタフェースエレメント510と閲覧ユーザインタフェースエレメント520との表示が停止されることができる。

10

【0051】

いくつかの実施例では、アプリケーション120がアクティブ状態に切り替えられる時に表示されるアクティブページにおいて作成ガイド情報を映し出すほかに、アプリケーション120の他のページにおいて作成ガイド情報を映し出してもよい。一実施例では、アプリケーション120がユーザの操作に基づき、ユーザのマイページ、例えば図8に示すマイページ800を映し出すと、このページにおいて作成ガイド情報に対応する視覚表現を表示することができ、例えば吹き出し形式でのオーバーラップ層810によって表示を行う。オーバーラップ層810は、図3Bにおけるオーバーラップ層320と類似し、作成機能をアクティブ化するための作成ユーザインタフェースエレメント812のマイページ800における位置を矢印形式によって指向することができる。或いは又はその他に、図3Bにおけるオーバーラップ層320と類似し、オーバーラップ層810において、より多くの作成ガイド情報を文字形式の記述性情報814とグラフィックス形式のアイコン816によって展示することができる。

20

【0052】

いくつかの実施例では、ユーザ140がアプリケーション120においてマルチメディアコンテンツを投稿していない場合、作成ガイド情報に対応する視覚表現を表示して、アクティブページにおける作成ユーザインタフェースエレメントの現在の位置を指示することができる。それによってユーザ140が作成機能をどのように探し出と起動するかを了解するのに支援する。例えば、図8の例では、ユーザ140のマイページ800には、作品(即ち、マルチメディアコンテンツ)の投稿がないので、オーバーラップ層810によって作成ガイド情報を表示することができる。もちろん、ユーザ140がマルチメディアコンテンツを投稿していない場合、マイページ800においてこのような作成ガイド情報を表示するほかに、又は代替として、他のアクティブページ、例えば上記図3A、図3B、図4と図5において作成ガイド情報を表示してもよい。

30

【0053】

いくつかの実施例では、作成ガイド情報は、アプリケーション120を一概に指示する作成機能ではなく、よりパーソナライゼーション又はよりユーザに適する好みをユーザに提供できる作成ガイドである。例えば、以上に言及したように、作成機能が撮影機能を含むと、作成ガイド情報は、アプリケーション120に対するユーザ140の作成機能の作成モードの好みを指示することができる。いくつかの実施例では、撮影機能の特定モードがユーザ140に向いて関心のある撮影モードであると決定されると、例えば、ユーザ140がこのような撮影モードを使用することを持続的に好むものであるか、又は新たに導入される撮影モードがユーザ140が試みたい可能性があるものであると決定されると、このような撮影モードを推薦撮影モードと決定されてもよい。作成ガイド情報は、このような推薦撮影モードを指示するものと決定されることができる。

40

【0054】

作成ガイド情報に対応する視覚表現が表示されるとき、端末機器110は、アプリケーション120のアクティブページにおける作成ユーザインタフェースエレメントを推薦撮影モードに対応するパターンに変形することができる。このように、作成機能を了解と使

50

用することについて、視覚からユーザをより直感的に誘引することができる。例えば、図 3 A から図 3 D、図 5 と図 8 の例では、作成ユーザインタフェースエレメント 3 1 2、3 2 2、3 3 0、5 1 0 と 8 1 2 は、推薦撮影モード（例えば、「スナップショットモード」）に対応するパターンを有する。これに比べて、図 4 の作成ユーザインタフェースエレメント 4 1 0 は、一般的なパターンと考えてもよい。

【 0 0 5 5 】

いくつかの実施例では、アプリケーション 1 2 0 が編集機能をさらに含むと、作成ガイド情報は、マルチメディアコンテンツを編集するための編集機能に対するユーザ 1 4 0 の好みを指示することができる。アプリケーション 1 2 0 の編集機能は、多種多様なものであってもよい。一例として、アプリケーション 1 2 0 は、編集されるマルチメディアコンテンツ（例えば、ビデオ、画像など）に特殊効果を増加するための特殊効果編集機能を有してもよい。アプリケーション 1 2 0 は、編集されるマルチメディアコンテンツに特定のフィルタを添加するためのフィルタ機能をさらに有してもよい。アプリケーション 1 2 0 の他の編集機能、例えば音楽追加機能、変声機能、プリクラ追加機能などをさらに含んでもよい。いくつかの実施例では、なんらかの編集機能は、複数の編集モードを有してもよく、異なる編集モードは、マルチメディアコンテンツの異なる方式を指示することができる。例えば、特殊効果編集機能における異なる特殊効果編集モードは、異なる特殊効果に対応しており、フィルタ機能における異なるフィルタモードは、異なるフィルタに対応しており、音楽追加機能の異なる編集モードは、異なる音楽タイプ又は夫々の異なる音楽の追加に対応している。他の編集機能の編集モードも類似に区分されることができる。

【 0 0 5 6 】

いくつかの実施例では、特定の編集機能がユーザ 1 4 0 に向けて関心のある編集機能であると決定されると、例えば、ユーザ 1 4 0 がこの編集モードによって編集された後のマルチメディアコンテンツを好むものであるか、この編集モードを使用してマルチメディアコンテンツを編集することを好むものであるか、又はこの編集モードが新たに導入され、かつユーザ 1 4 0 が試みたい可能性があるものであると決定されると、このような編集モードが推薦編集モードと決定されてもよい。作成ガイド情報は、このような推薦編集モードを指示するためのものと決定されてもよい。

【 0 0 5 7 】

作成ガイド情報に対応する視覚表現が表示されるとき、端末機器 1 1 0 は、アプリケーション 1 2 0 のアクティブページにおける作成ユーザインタフェースエレメントを、推薦編集モードを利用して編集された後のサンプルマルチメディアコンテンツに対応するパターンに変形することができる。このように、作成機能を了解と使用することについて、視覚からユーザをより直感的に誘引することができる。例えば、アクティブページ 9 0 0 における作成ユーザインタフェースエレメント 9 2 0 は、推薦特殊効果編集モード（例えば、「油絵フィルタ」）に対応するパターンを有する。

【 0 0 5 8 】

いくつかの実施例では、作成ユーザインタフェースエレメントを変形することによって推薦編集モードを指示するほかに、他の形式の作成ガイド情報によって指示されてもよい。例えば、図 1 0 の例では、図 3 A のアクティブページ 3 0 0 A に比べて、アクティブページ 1 0 0 0 上に追加されたオーバーラップ層 1 0 1 0 において表示される文字形式の記述性情報 1 0 1 4 及びグラフィックス形式のアイコン 1 0 1 6 は、いずれも特定の推薦特殊効果編集モードを指示することができる。

【 0 0 5 9 】

いくつかの実施例では、推薦編集モードを指示する作成ガイド情報については、ユーザ 1 4 0 が推薦編集モードによって編集された後のマルチメディアコンテンツを閲覧するとき、該当するアクティブページにおいて表示されてもよい。例えば、端末機器 1 1 0 は、アプリケーション 1 2 0 のアクティブページが推薦編集モードによって編集された後のマルチメディアコンテンツを表示するか否かを決定する。例えば、図 9 の例では、ユーザがマルチメディアコンテンツ 9 1 0 を閲覧するとすると、それは「油絵フィルタ」の編集モ

ードによって編集された後のものである。

【0060】

アプリケーション120のアクティブページにおいて編集された後のマルチメディアコンテンツを表示している場合、端末機器110は、推薦編集モードを指示するように、このアクティブページにおいて作成ガイド情報に対応する視覚表現、例えば変形後の作成ユーザインタフェースエレメント920を表示することができる。いくつかの実施例では、推薦編集モードによって編集された後のマルチメディアコンテンツが表示されるとき、他の形式の作成ガイド情報、例えば図9のグラフィックスとテキスト形式の視覚表現930によって推薦編集モード「油絵フィルタ」を指示することもできる。ユーザが類似するコンテンツを閲覧すると同時に、このようなコンテンツを生成する編集モードを推薦すること

10

【0061】

いくつかの実施例では、ユーザ140がアプリケーション120を閲覧する過程において作成ガイド情報を表示すると、ユーザ140がマルチメディアコンテンツを投稿又は編集する作成意図を有すると決定されるとき、このような作成ガイド情報の表示を提供することができ、ユーザへの過剰な干渉を回避するようにする。例えば、図9では、ユーザがマルチメディアコンテンツを撮影したいか、又はマルチメディアコンテンツを投稿したい可能性があるとして決定されるとき、ユーザに推薦編集モード「油絵フィルタ」を指示する作成ガイド情報を表示することができる。

20

【0062】

以上、作成ガイド情報の表示のいくつかの例示的な実施例について述べた。理解すべきこととして、以上に示した作成ガイド情報の表示は、いくつかの例にすぎず、異なる実施例における作成ガイド情報及びその表示方式は、一実施例に統合されてもよく、又は同一実施例における作成ガイド情報及びその表示方式は、異なる実施例において実現されてもよい。例えば、図8のアクティブページ800におけるオーバーラップ層810は、図10のオーバーラップ層1010と類似する作成ガイド情報を表示することができる。本開示の実施例は、この方面では制限されない。

【0063】

以上に言及したように、作成ガイド情報を表示するページにおいて、ユーザが作成ガイド情報としての作成ユーザインタフェースエレメントを選択するか、又は表示された作成ガイド情報のガイドに基づいて作成機能をアクティブ化すると、アプリケーション120は、現在のページから作成ページへ切り替えられる。図11Aから図11Cは、アプリケーション120の作成ページのいくつかの例を示す。作成ページは、アプリケーション120の作成機能に関連付けられ、例えばマルチメディアコンテンツの撮影、編集などの機能を提供するために用いられる。

30

【0064】

まず図11Aを参照すると、ここで、作成ページ1100Aを示す。作成ページ1100Aは、撮影ユーザインタフェースエレメント1110を有し、この撮影ユーザインタフェースエレメント1110を選択することによって、マルチメディアコンテンツの撮影、例えばビデオ、画像などの撮影をアクティブ化することができる。作成ページ1100Aは、アルバムユーザインタフェースエレメント1120をさらに有し、このユーザインタフェースエレメントを選択することによって、ユーザがローカル又は他のデータ源におけるマルチメディアコンテンツをアップロードして後続の作成を行うことを可能にすることができる。

40

【0065】

作成ページ1100Aは、編集機能をアクティブ化するためのユーザインタフェースエレメントをさらに有し、撮影又はアップロードされたマルチメディアコンテンツを編集するために用いられる。一例として、編集機能をアクティブ化するためのユーザインタフェースエレメントは、特殊効果編集機能をアクティブ化するための特殊効果ユーザインタフ

50

エースエレメント 1130 と、作成されたマルチメディアコンテンツのページにおける表示方向を反転させるように、反転機能をアクティブ化するための反転ユーザインタフェースエレメント 1140 と、フィルタ機能をアクティブ化するためのフィルタユーザインタフェースエレメント 1150 と、端末機器 110 のフラッシュをオン又はオフにするためのフラッシュユーザインタフェースエレメント 1160 と、作成されたマルチメディアコンテンツに音楽を追加するように、音楽追加機能をアクティブ化するための音楽追加ユーザインタフェースエレメント 1170 とを含むが、それらに限らない。理解すべきこととして、図 11A に示すのは、例示的な編集機能にすぎず、作成ページには、より多く、より少ない又は異なる編集機能が必要に応じて存在してもよい。

【0066】

いくつかの実施例では、アクティブページにおいて表示される作成ガイド情報が、アプリケーション 120 の撮影機能の推薦撮影モードを指示すると、作成ページに切り替えられた後、作成ページは、この推薦撮影モードで撮影機能をアクティブ化することに関連付けられる作成ページとして表示される。例えば、図 3A から図 3D、図 5 と図 8 の例における作成ユーザインタフェースエレメント 312、322、330、510 と 812 が選択されると、図 3A から図 3D、図 5 と図 8 のページから作成ページに切り替えられた後、図 11A に示すように、撮影機能は、推薦撮影モード 1180（例えば、「スナップショットモード」）に位置づけられる。このように、ユーザは、所望の撮影モードを迅速に使用して撮影を行うことができる。いくつかの実施例では、作成ガイド情報が特定撮影モードを指示しない場合、作成ページに切り替えられた後、撮影機能は、デフォルト撮影モードに位置づけられてもよい。

【0067】

いくつかの実施例では、アクティブページにおいて表示される作成ガイド情報が、推薦編集モードを指示すると、作成ページに切り替えられた後、作成ページにおいて推薦編集モードで作成されたマルチメディアコンテンツに自動的に適用されることができ、推薦編集モードによって自動的に編集された後のマルチメディアコンテンツを表示するようになる。

【0068】

図 11B の例では、推薦編集モードが推薦特殊効果編集モード、例えば図 10 のアクティブページ 1000 における作成ユーザインタフェースエレメント 1012 が指示する特殊効果編集モードとする。アクティブページ 1000 における作成ユーザインタフェースエレメント 1012 が選択され後、アプリケーション 120 は、作成ページ 1100B に切り替えられる。作成ページ 1100B において、特殊効果ユーザインタフェースエレメント 1130 は、推薦特殊効果編集モードを指示するように変形され、現在作成ページ 1100B において作成中のマルチメディアコンテンツ 1102 は、マルチメディアコンテンツ 1102 における対象に特殊効果 1104 を追加するように、自動的に編集される。

【0069】

図 11C の例では、推薦編集モードが推薦フィルタモード、例えば図 9 のアクティブページ 900 における作成ユーザインタフェースエレメント 920 が指示するフィルタモード、例えば「油絵フィルタ」とする。アクティブページ 900 における作成ユーザインタフェースエレメント 920 が選択され後、アプリケーション 120 は、作成ページ 1100C に切り替えられる。作成ページ 1100C において、作成中のマルチメディアコンテンツ 1106 は、該当する推薦フィルタモードによって自動的に編集され、例えば「油絵フィルタ」の効果を表示する。作成ページ 1100C において、この使用された推薦フィルタモードに関する指示 1108 を表示することもできる。

【0070】

図 11A - 11C の例では、作成ページにおいて撮影ユーザインタフェースエレメントを選択した後、マルチメディアコンテンツの撮影を行うことにする。他の実施例では、作成ページに切り替えられた後、作成ページの撮影機能は、マルチメディアコンテンツの撮影を行うように、直接にアクティブ化されることができる。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 1 】

アプリケーション 1 2 0 の起動では、アプリケーション 1 2 0 は、音声を有するマルチメディアコンテンツ、例えば音声付きのビデオ、オーディオなどを表示する可能性があるため、いくつかの実施例では、アプリケーション 1 2 0 がアクティブ状態に切り替えられるとともに、現在のアクティブページがターゲット音量を有するマルチメディアコンテンツを表示するための再生ページであると、端末機器 1 1 0 は、現在表示するマルチメディアコンテンツ自分のターゲット音量ではなく、所定音量に基づき、コンテンツ表示を行うこともできる。端末機器 1 1 0 によって選択される所定音量は、マルチメディアコンテンツ自分のターゲット音量よりも小さい。いくつかの例では、所定音量は、ゼロであってもよい。

10

【 0 0 7 2 】

コンテンツ表示を行うとき、端末機器 1 1 0 は、初期にマルチメディアコンテンツの再生音量を所定音量（例えば、デフォルトは、黙音、又は比較的小さい音量である）に設定することができる。いくつかの実施例では、マルチメディアコンテンツがビデオであり、再生音量が黙音に設定されると、マルチメディアコンテンツの再生の全体は、サスペンドされてもよく、又は音声なしで画面のみが再生されてもよい。

【 0 0 7 3 】

いくつかの実施例では、端末機器 1 1 0 は、所定音量でマルチメディアコンテンツを一つの所定時間帯（例えば、2 秒、3 秒、5 秒など）で表示することができる。所定時間帯内にマルチメディアコンテンツに対する操作命令、例えばユーザが再生をクリックするか、又は音量を大きくするなどのものを受信しないと、所定時間帯が満期になった後、端末機器 1 1 0 は、ターゲット音量でマルチメディアコンテンツを表示することができる。

20

【 0 0 7 4 】

いくつかの実施例では、初期にマルチメディアコンテンツの再生音量を所定音量に設定した後、端末機器 1 1 0 は、マルチメディアコンテンツが表示されると同時に、マルチメディアコンテンツの再生音量を所定音量の大きさからターゲット音量まで徐々に増加させることができる。つまり、マルチメディアコンテンツの再生音量が徐々に増大される。この徐々に増大される過程は、ユーザに一定のバッファ時間を与えることができる。

【 0 0 7 5 】

図 1 2 は、本開示のなんらかの実施例によるユーザガイドに用いられる装置 1 2 0 0 の示例的な構造ブロック図を示す。装置 1 2 0 0 は、端末機器 1 1 0 として実現されてもよく、又はそれに含まれてもよい。装置 1 2 0 0 における様々なモジュール/コンポーネントは、ハードウェア、ソフトウェア、ファームウェア又はそれらの任意の組み合わせによって実現されてもよい。

30

【 0 0 7 6 】

図に示すように、装置 1 2 0 0 は、ユーザに対する作成ガイド情報を取得するように配置される情報取得モジュール 1 2 1 0 を含み、作成ガイド情報は、アプリケーションにおけるマルチメディアコンテンツを作成するための作成機能の使用をユーザにガイドするために用いられる。装置 1 2 0 0 は、アプリケーションがアクティブ状態にあれば、アプリケーションのアクティブページにおいて作成ガイド情報に対応する視覚表現を表示するように配置される情報表示モジュール 1 2 2 0 をさらに含む。装置 1 2 0 0 は、視覚表現に関連付けられるインタラクションに基づき、アクティブページから作成機能に関連付けられる作成ページに切り替えられるように配置されるページ切り替えモジュール 1 2 0 をさらに含む。

40

【 0 0 7 7 】

いくつかの実施例では、作成機能は、マルチメディアコンテンツを撮影するための撮影機能と、ローカルマルチメディアコンテンツをアップロードするためのアップロード機能とのうちの少なくとも一つを含む。

【 0 0 7 8 】

いくつかの実施例では、アクティブページは、アプリケーションが非アクティブ状態か

50

らアクティブ状態に切り替えられた後に表示するページを含む。

【 0 0 7 9 】

いくつかの実施例では、情報表示モジュール 1 2 2 0 は、アクティブページがアプリケーションの起動ページであれば、起動ページにおいて作成機能をアクティブ化するための作成ユーザインタフェースエレメントを表示するように配置される。いくつかの実施例では、ページ切り替えモジュール 1 2 3 0 は、起動ページにおいて作成ユーザインタフェースエレメントが選択されると、起動ページから作成ページに切り替えられるように配置される。

【 0 0 8 0 】

いくつかの実施例では、情報表示モジュール 1 2 2 0 は、アクティブページがマルチメディアコンテンツを再生するための再生ページであれば、マルチメディアコンテンツの再生領域において作成機能をアクティブ化するための作成ユーザインタフェースエレメントと、閲覧機能に入るための閲覧ユーザインタフェースエレメントとを表示するように配置される。いくつかの実施例では、ページ切り替えモジュール 1 2 3 0 は、再生ページにおいて作成ユーザインタフェースエレメントが選択されると、再生ページから作成ページに切り替えられるように配置される。

10

【 0 0 8 1 】

いくつかの実施例では、装置 1 2 0 0 は、再生ページにおいて閲覧ユーザインタフェースエレメントが選択されると、再生ページにおいて作成ユーザインタフェースエレメントと閲覧ユーザインタフェースエレメントの表示を停止させるように配置される表示停止モジュールと、作成ユーザインタフェースエレメントと閲覧ユーザインタフェースエレメントが表示されると同時に、再生ページが第一のページタグから第二のページタグに切り替えられると、第二のページタグに対応するマルチメディアコンテンツを再生すると同時に、作成ユーザインタフェースエレメントと閲覧ユーザインタフェースエレメントの表示を維持するように配置されるタグ切り替え表示モジュールとのうちの少なくとも一つをさらに含む。

20

【 0 0 8 2 】

いくつかの実施例では、情報表示モジュール 1 2 2 0 は、アクティブページにオーバーラップ層を追加し、オーバーラップ層がアクティブページの最上位層に配置され、及び、オーバーラップ層において作成ガイド情報に対応する視覚表現を表示するように配置される。

30

【 0 0 8 3 】

いくつかの実施例では、作成機能は、撮影機能を含んでいるとともに、作成ガイド情報は、撮影機能の推薦撮影モードを指示する。いくつかの実施例では、情報表示モジュール 1 2 2 0 は、アクティブページにおける作成ユーザインタフェースエレメントを推薦撮影モードに対応するパターンに変形するように配置される。いくつかの実施例では、ページ切り替えモジュール 1 2 3 0 は、作成ユーザインタフェースエレメントが選択されたことに応答し、アクティブページから推薦撮影モードで撮影機能をアクティブ化することに関連付けられる作成ページに切り替えられるように配置される。

【 0 0 8 4 】

いくつかの実施例では、作成ガイド情報は、マルチメディアコンテンツを編集するための推薦編集モードを指示する。いくつかの実施例では、情報表示モジュール 1 2 2 0 は、アクティブページが推薦編集モードによって編集された後のマルチメディアコンテンツを表示するか否かを決定し、及び、アクティブページが編集された後のマルチメディアコンテンツを表示すると決定されると、推薦編集モードを指示するように、アクティブページにおいて作成ガイド情報に対応する視覚表現を表示するように配置される。

40

【 0 0 8 5 】

いくつかの実施例では、作成ガイド情報は、マルチメディアコンテンツを編集するための推薦編集モードを指示する。いくつかの実施例では、情報表示モジュール 1 2 2 0 は、アクティブページにおける作成ユーザインタフェースエレメントを、推薦編集モードを利

50

用して編集された後のサンプルマルチメディアコンテンツに対応するパターンに変形するように配置され、いくつかの実施例では、ページ切り替えモジュール 1 2 3 0 は、作成ユーザインタフェースエレメントが選択されたことに応答し、アクティブページから作成機能をアクティブ化するための作成ページに切り替えられ、及び、作成ページにおいて推薦編集モードによって自動的に編集された後のマルチメディアコンテンツを表示するように配置される。

【 0 0 8 6 】

いくつかの実施例では、アプリケーションは、マルチメディアコンテンツを投稿するための投稿機能をさらに含む。いくつかの実施例では、情報表示モジュール 1 2 2 0 は、ユーザがアプリケーションにおいてマルチメディアコンテンツを投稿していない場合、アクティブページにおける作成機能をアクティブ化するための作成ユーザインタフェースエレメントの位置を指示するように、作成ガイド情報に対応する視覚表現を表示するように配置される。

10

【 0 0 8 7 】

いくつかの実施例では、作成ガイド情報は、作成機能の作成モードに対するユーザの好みと、マルチメディアコンテンツを編集するための編集機能に対するユーザの好みと、及びユーザがアプリケーションにおいてマルチメディアコンテンツを投稿する意図とのうちの少なくとも一つに関連する。

【 0 0 8 8 】

いくつかの実施例では、装置 1 2 0 0 は、アプリケーションがアクティブ状態に切り替えられるとともに、アクティブページがターゲット音量を有するマルチメディアコンテンツを表示するための再生ページであれば、所定音量に基づきマルチメディアコンテンツを表示するように配置される音量調整表示モジュールをさらに含み、所定音量は、ターゲット音量よりも小さい。

20

【 0 0 8 9 】

いくつかの実施例では、音量調整表示モジュールは、所定音量でマルチメディアコンテンツを一つの所定時間帯で表示し、及び、所定時間帯が満期になれば、ターゲット音量でマルチメディアコンテンツを表示するように配置される。

【 0 0 9 0 】

いくつかの実施例では、音量調整表示モジュールは、マルチメディアコンテンツが表示されると同時に、マルチメディアコンテンツの再生音量を所定音量の大きさからターゲット音量まで徐々に増加させるように配置される。

30

【 0 0 9 1 】

図 1 3 は、本開示の一つ又は複数の実施例が実現され得るコンピューティングデバイス 1 3 0 0 を示すブロック図を示している。理解すべきこととして、図 1 3 に示すコンピューティングデバイス 1 3 0 0 は、ただ、例示的なものに過ぎず、本明細書に記述された実施例の任意の機能と範囲に対する制限を構成するものではない。図 1 3 に示すコンピューティングデバイス 1 3 0 0 は、図 1 の端末機器 1 1 0 を実現するために用いることができる。

【 0 0 9 2 】

図 1 3 に示すように、コンピューティングデバイス 1 3 0 0 は、汎用コンピューティングデバイスの形式である。コンピューティングデバイス 1 3 0 0 のコンポーネントは、一つ又は複数のプロセッサ又は処理ユニット 1 3 1 0、メモリ 1 3 2 0、記憶装置 1 3 3 0、一つ又は複数の通信ユニット 1 3 4 0、一つ又は複数の入力装置 1 3 5 0 及び一つ又は複数の出力装置 1 3 6 0 を含んでもよいが、それらに限らない。処理ユニット 1 3 1 0 は、実際又は仮想プロセッサであってもよく、メモリ 1 3 2 0 に記憶されているプログラムに基づいて様々な処理を実行することができる。マルチプロセッサシステムにおいて、複数の処理ユニットは、コンピュータ実行可能な命令を並行実行することで、コンピューティングデバイス 1 3 0 0 の並行処理能力を向上させる。

40

【 0 0 9 3 】

50

コンピューティングデバイス 1300 は、一般的には、複数のコンピュータ記憶媒体を含む。このような媒体は、コンピューティングデバイス 1300 がアクセス可能な任意の利用可能な媒体であってもよく、揮発性と不揮発性媒体、取り外し可能な又は取り外せない媒体を含むが、それらに限らない。メモリ 1320 は、揮発性メモリ（例えばレジスタ、キャッシュ、ランダムアクセスメモリ（RAM））、不揮発性メモリ（例えば、リードオンリーメモリ（ROM）、電氣的消去可能プログラマブルリードオンリーメモリ（EEPROM）、フラッシュメモリ）又はそれらの何らかの組み合わせであってもよい。記憶装置 1330 は、取り外し可能な又は取り外せない媒体であってもよく、機器可読媒体、例えばフラッシュメモリドライブ、磁気ディスク又は任意の他の媒体を含んでもよく、それは、情報及び/又はデータ（例えばトレーニングに用いられるトレーニングデータ）を記憶するために用いることができ、コンピューティングデバイス 1300 にてアクセスされることができる。

10

【0094】

コンピューティングデバイス 1300 は、他の取り外し可能な/取り外せない、揮発性/不揮発性記憶媒体をさらに含んでもよい。図 13 には図示していないが、取り外し可能な、不揮発性磁気ディスク（例えば「フロッピー（登録商標）ディスク」）から読み取り又は書き込みを行うために用いられる磁気ディスクドライブと、取り外し可能な、不揮発性ディスクから読み取り又は書き込みを行うために用いられるディスクドライブとを提供してもよい。これらの場合、各ドライブは、一つ又は複数のデータ媒体インターフェースによってバス（図示せず）に接続されてもよい。メモリ 1320 は、一つ又は複数のプログラムモジュールを有するコンピュータプログラム製品 1325 を含んでもよく、これらのプログラムモジュールは、本開示の様々な実施例の様々な方法又は動作を実行するように配置される。

20

【0095】

通信ユニット 1340 は、通信媒体を介して他のコンピューティングデバイスとの通信を実現する。その他に、コンピューティングデバイス 1300 のコンポーネントの機能は、単一の計算クラスタ又は複数のコンピューティング機器によって実現されてもよく、これらのコンピューティング機器は、通信接続を介して通信を行うことができる。そのため、コンピューティングデバイス 1300 は、一つ又は複数の他のサーバ、ネットワークパーソナルコンピュータ（PC）又は別のネットワークノードとの論理接続を使用してネットワーク接続の環境において操作を行うことができる。

30

【0096】

入力装置 1350 は、一つ又は複数の入力装置、例えばマウス、キーボード、トラックボールなどであってもよい。出力装置 1360 は、一つ又は複数の出力装置、例えばディスプレイ、スピーカ、プリンターなどであってもよい。コンピューティングデバイス 1300 は、必要に応じて、通信ユニット 1340 を介して一つ又は複数の外部装置（図示せず）、例えば記憶装置、ディスプレイ装置などと通信を行うか、ユーザがコンピューティングデバイス 1300 とインタラクションするようにする一つ又は複数の装置と通信を行うか、或いは、コンピューティングデバイス 1300 が一つ又は複数の他のコンピューティングデバイスと通信するようにする任意の装置（例えば、ネットワークカード、モデム器など）と通信を行うこともできる。このような通信は、入力/出力（I/O）インターフェース（図示せず）を介して実行されてもよい。

40

【0097】

本開示の例示的な実現の形態によれば、コンピュータ実行可能な命令が記憶されているコンピュータ可読記憶媒体を提供しており、ここで、コンピュータ実行可能な命令は、上文で説明した方法を実現するようにプロセッサによって実行される。本開示の例示的な実現の形態によれば、一時的でないコンピュータ可読媒体上に有形的に記憶されており、コンピュータ実行可能な命令を含んでいるコンピュータプログラム製品をさらに提供しており、ここで、コンピュータ実行可能な命令は、上文で説明した方法を実現するようにプロセッサによって実行される。

50

【 0 0 9 8 】

ここで、本開示による実現の方法、装置、機器とコンピュータプログラム製品のフローチャート及び／又はブロック図を参照して、本開示の様々な方面を記述した。理解すべきこととして、フローチャート及び／又はブロック図の各ブロック及びフローチャート及び／又はブロック図における各ブロックの組み合わせは、いずれもコンピュータ可読プログラム命令によって実現されてもよい。

【 0 0 9 9 】

これらのコンピュータ可読プログラム命令は、汎用コンピュータ、専用コンピュータ又は他のプログラマブルデータ処理装置の処理ユニットに提供されることにより、一機器を製造し、これらの命令がコンピュータ又は他のプログラマブルデータ処理装置の処理ユニットによって実行される時、フローチャート及び／又はブロック図における一つ又は複数のブロックに規定された機能／動作を実現する装置を生成することができる。これらのコンピュータ可読プログラム命令は、コンピュータ可読記憶媒体に記憶されてもよく、これらの命令は、コンピュータ、プログラマブルデータ処理装置及び／又は他の機器を特定の方式で作動させ、それによって、命令が記憶されたコンピュータ可読媒体は、フローチャート及び／又はブロック図における一つ又は複数のブロック図に規定された機能／動作を実現する様々な方面の命令を含む一つの造物を含む。

10

【 0 1 0 0 】

コンピュータ可読プログラム命令は、コンピュータ、他のプログラマブルデータ処理装置、又は他の機器上にロードされることができ、コンピュータ、他のプログラマブルデータ処理装置又は他の機器上で一連の操作ステップを実行することで、コンピュータにより実現されるプロセスを生成するようにすることによって、コンピュータ、他のプログラマブルデータ処理装置、又は他の機器上で実行される命令は、フローチャート及び／又はブロック図における一つ又は複数のブロックに規定された機能／動作を実現させる。

20

【 0 1 0 1 】

添付図面におけるフローチャートとブロック図は、本開示による複数の実現のシステム、方法とコンピュータプログラム製品の実現可能なアーキテクチャ、機能と操作を表す。この点において、フローチャート又はブロック図における各ブロックは、一つのモジュール、プログラムセグメント又は命令の一部を表すことができ、モジュール、プログラムセグメント又は命令の一部は、一つ又は複数の規定された論理機能を実現するための実行可能な命令を含む。置き換えとしてのいくつかの実現では、ブロックに標記する機能は、添付図面に標記するものとは異なる順序で実行されてもよい。例えば、二つの連続のブロックは、実際には、基本的に並行に実行されてもよく、関連する機能に応じて、逆の順序で実行されてもよい場合もある。注意すべきこととして、ブロック図及び／又はフローチャートにおける各ブロック、及びブロック図及び／又はフローチャートにおけるブロックの組み合わせは、規定された機能又は動作を実行する専用のハードウェアに基づくシステムによって実現されてもよく、又は専用ハードウェアとコンピュータ命令との組み合わせによって実現されてもよい。

30

【 0 1 0 2 】

以上、本開示の様々な実現について説明したが、上記の説明は、例示的なものであり、網羅的なものではなく、且つ、開示された様々な実現にも限定されない。説明された様々な実現の範囲と精神から逸脱することなく、当業者にとっては、様々な補正と変更が明らかである。本文で使用される用語の選択は、様々な実現の原理、実際的应用又は市場における技術に対する改善を最もよく解釈するか、又はその他の当業者が本文に開示された様々な実現の形態を理解できることを意図している。

40

【図面】

【図 1】

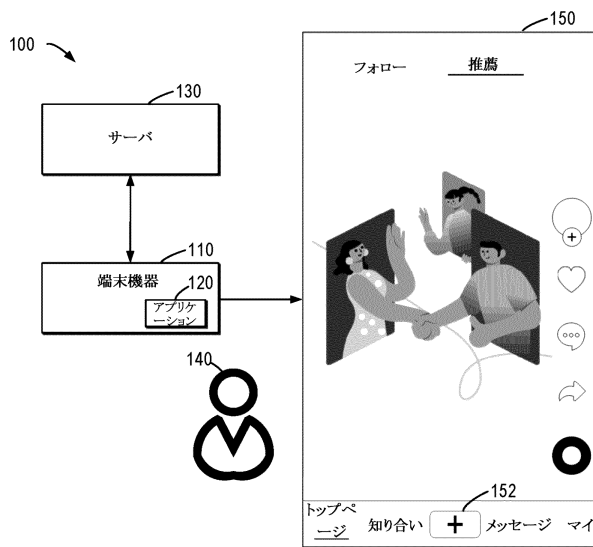


図1

【図 2】

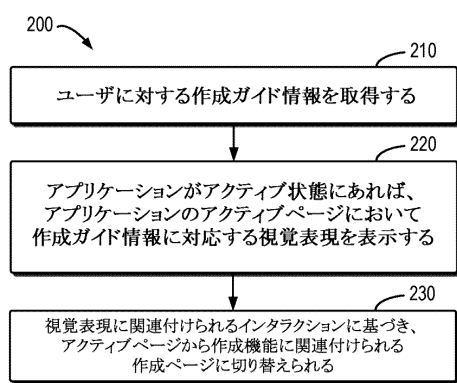


図2

10

20

【図 3 A】

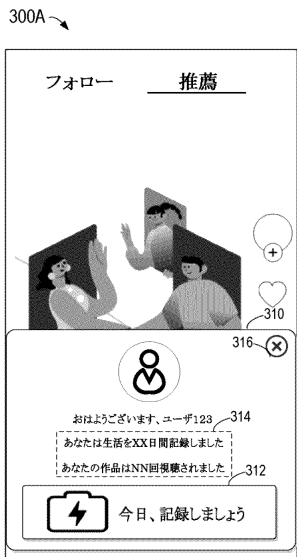


図3A

【図 3 B】

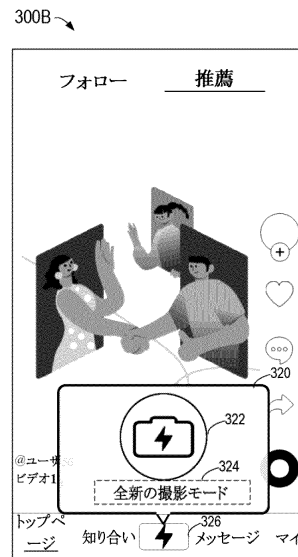


図3B

30

40

50

【 図 3 C 】

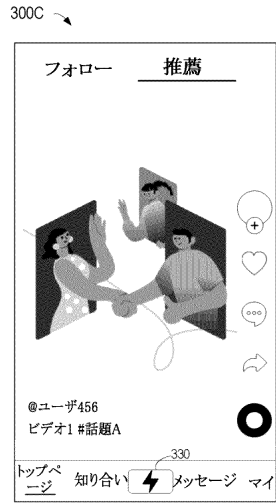


図3C

【 図 3 D 】

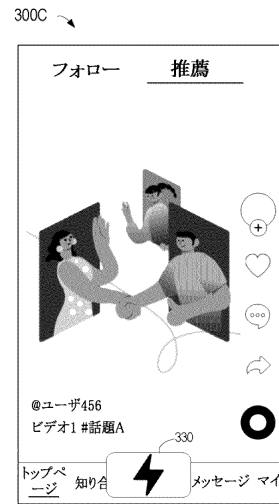


図3D

10

【 図 4 】



図4

【 図 5 】

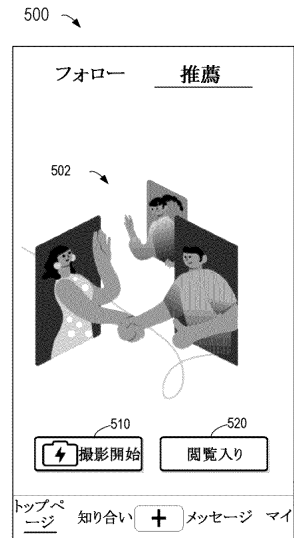


図5

20

30

40

50

【図 6 A】

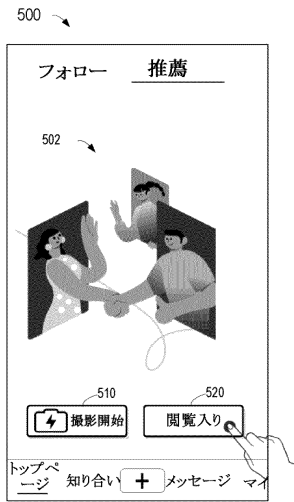


図6A

【図 6 B】

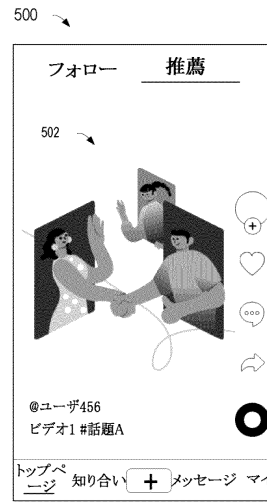


図6B

10

【図 7 A】

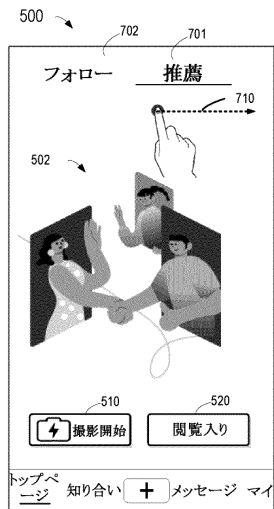


図7A

【図 7 B】

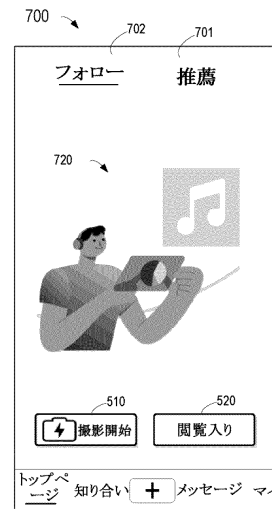


図7B

20

30

40

50

【 図 8 】

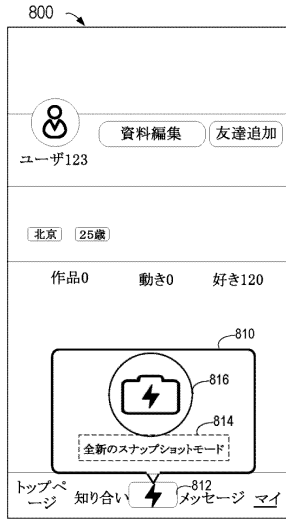


図8

【 図 9 】

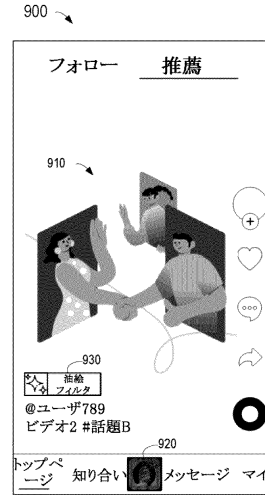


図9

10

【 図 1 0 】

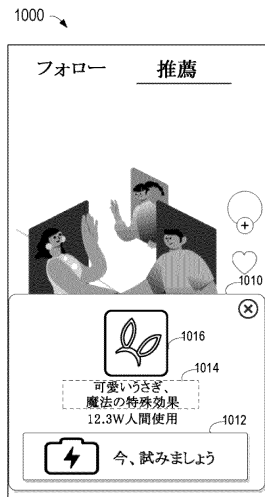


図10

【 図 1 1 A 】

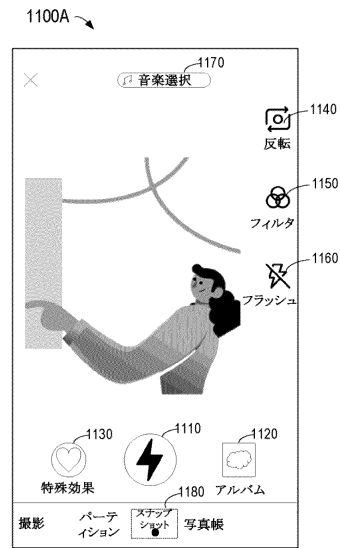


図11A

20

30

40

50

【図11B】

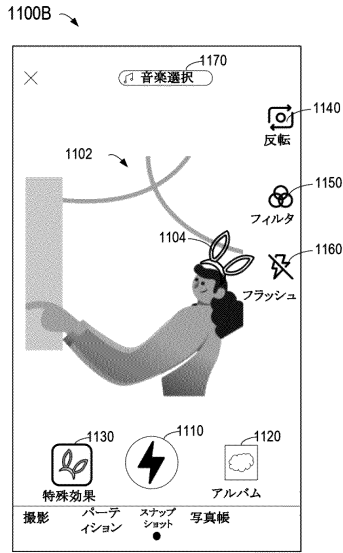


図11B

【図11C】

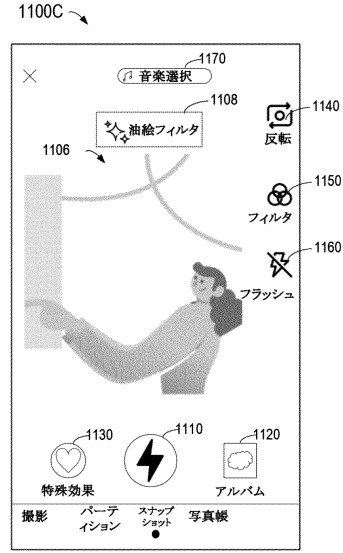


図11C

10

【図12】

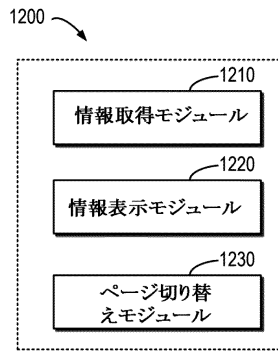


図12

【図13】

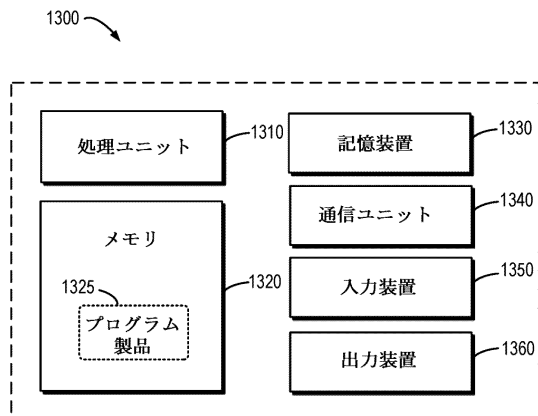


図13

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 リエン, チェンチー
中国 1 0 0 1 9 0 ベイジン, ハイディエン ディストリクト, ズィチュン ロード, ナンバー・
6 3, チャイナ サテライト コミュニケーションズ タワー, ジンリトウシャオ ポスト オフィス
(72)発明者 バイ, シャオショアン
中国 1 0 0 1 9 0 ベイジン, ハイディエン ディストリクト, ズィチュン ロード, ナンバー・
6 3, チャイナ サテライト コミュニケーションズ タワー, ジンリトウシャオ ポスト オフィス
(72)発明者 ワン, ユイシー
中国 1 0 0 1 9 0 ベイジン, ハイディエン ディストリクト, ズィチュン ロード, ナンバー・
6 3, チャイナ サテライト コミュニケーションズ タワー, ジンリトウシャオ ポスト オフィス
審査官 武田 広太郎
(56)参考文献 特開2018-092402(JP, A)
特開2018-005893(JP, A)
特開2020-017870(JP, A)
(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
G 0 6 F 3 / 0 4 8 1 7
G 0 6 F 9 / 4 5 1
G 0 6 F 3 / 0 4 8 4 5