

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6754336号
(P6754336)

(45) 発行日 令和2年9月9日 (2020.9.9)

(24) 登録日 令和2年8月25日 (2020.8.25)

(51) Int. Cl.

F I

H04N 5/93 (2006.01)
G06F 3/0481 (2013.01)
G06F 3/0484 (2013.01)
G11B 20/10 (2006.01)

H04N 5/93
 G06F 3/0481
 G06F 3/0481 170
 G06F 3/0484 120
 G11B 20/10 321

請求項の数 9 (全 14 頁)

(21) 出願番号 特願2017-156114 (P2017-156114)
 (22) 出願日 平成29年8月10日 (2017.8.10)
 (65) 公開番号 特開2019-36805 (P2019-36805A)
 (43) 公開日 平成31年3月7日 (2019.3.7)
 審査請求日 平成30年7月31日 (2018.7.31)
 審判番号 不服2019-2155 (P2019-2155/J1)
 審判請求日 平成31年2月15日 (2019.2.15)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 518136084
 M I L株式会社
 東京都新宿区新宿5-10-1 第2スカ
 イビル501
 (74) 代理人 110002790
 O n e i p 特許業務法人
 (74) 代理人 100179822
 弁理士 中畑 稔
 (72) 発明者 光岡 敦
 東京都新宿区新宿5-10-1 第2スカ
 イビル501内
 (72) 発明者 大城 真吾
 東京都新宿区新宿5-10-1 第2スカ
 イビル501内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 動画広告生成方法、動画広告生成装置及び動画広告生成プログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

第1動画及び第2動画を読み込むステップと、

矩形、多角形、円形を含む形状の領域のドラッグアンドドロップにより、前記第1動画の第1時刻における、操作を受け付けることが可能な被操作領域の第1位置の設定を受け付けるステップと、

前記領域のドラッグアンドドロップにより、前記第1動画の第2時刻における前記被操作領域の第2位置の設定を受け付けるステップと、

前記被操作領域を前記第1位置に設定するステップと、

前記第1位置および前記第2位置のみが設定された場合に、前記第1動画が表示されたときに前記被操作領域を前記第1位置から前記第2位置へ連続的に移動するように設定するステップと、

前記第1動画が表示されたときに前記被操作領域が操作された際に前記第1動画と切り替えて前記第2動画が再生されるように設定するステップと、

を含む、

動画広告生成方法。

【請求項 2】

請求項1に記載の動画広告生成方法であって、

前記第1時刻と前記第2時刻との間である第3時刻における第3位置の設定操作を受け付けるステップと、

10

20

前記第 1 動画が表示されたときに前記被操作領域を前記第 1 位置、前記第 3 位置及び前記第 2 位置の順に移動するように設定するステップと、を含む、
動画広告生成方法。

【請求項 3】

請求項 1 または 2 に記載の動画広告生成方法であって、

前記第 2 動画の表示中において、所定の操作がされた場合に、前記第 1 動画が前記第 1 時刻から再生されるように設定するステップを更に含む、
動画広告生成方法。

【請求項 4】

請求項 1 に記載の動画広告生成方法であって、

前記被操作領域の前記第 1 位置から前記第 2 位置への移動速度の設定を更に受け付けるステップを含む、
動画広告生成方法。

【請求項 5】

第 1 動画及び第 2 動画を読み込むステップと、

前記第 1 動画の第 1 時刻における第 1 位置の設定を受け付けるステップと、

前記第 1 動画の第 2 時刻における第 2 位置の設定を受け付けるステップと、

操作を受け付けることが可能な被操作領域を前記第 1 位置に設定するステップと、

前記第 1 位置および前記第 2 位置のみが設定された場合に、前記第 1 動画が表示されたときに前記被操作領域を前記第 1 位置から前記第 2 位置へ連続的に移動するように設定するステップと、

前記第 1 動画が表示されたときに前記被操作領域が操作された際に前記第 1 動画と切り替えて前記第 2 動画が再生されるように設定するステップと、

前記動画に重畳させて前記被操作領域の位置に表示させる少なくとも一のアイコンを、前記被操作領域に関連付ける操作を受け付けるステップと、を含む、
動画広告生成方法。

【請求項 6】

第 1 動画及び第 2 動画を読み込む手段と、

矩形、多角形、円形を含む形状の領域のドラッグアンドドロップにより、前記第 1 動画の第 1 及び第 2 時刻における、操作を受け付けることが可能な被操作領域の第 1 及び第 2 位置の設定を受け付ける手段と、

前記被操作領域を前記第 1 位置に設定する手段と、

前記第 1 位置および前記第 2 位置のみが設定された場合に、前記第 1 動画が表示されたときに前記被操作領域を前記第 1 位置から前記第 2 位置へ連続的に移動するように設定するとともに、前記第 1 動画が表示されたときに前記被操作領域が操作された際に前記第 1 動画と切り替えて前記第 2 動画が再生されるように設定する手段と、

を含む、

動画広告生成装置。

【請求項 7】

第 1 動画及び第 2 動画を読み込む手段と、

前記第 1 動画の第 1 及び第 2 時刻における第 1 及び第 2 位置の設定を受け付ける手段と、

操作を受け付けることが可能な被操作領域を前記第 1 位置に設定する手段と、

前記第 1 位置および前記第 2 位置のみが設定された場合に、前記第 1 動画が表示されたときに前記被操作領域を前記第 1 位置から前記第 2 位置へ連続的に移動するように設定するとともに、前記第 1 動画が表示されたときに前記被操作領域が操作された際に前記第 1 動画と切り替えて前記第 2 動画が再生されるように設定する手段と、

前記動画に重畳させて前記被操作領域の位置に表示させる少なくとも一のアイコンを前記被操作領域に関連付ける操作を受け付ける手段と、を含む、
動画広告生成装置。

10

20

30

40

50

【請求項 8】

コンピュータを、

第 1 動画及び第 2 動画を読み込む手段、

矩形、多角形、円形を含む形状の領域のドラッグアンドドロップにより、前記第 1 動画の第 1 及び第 2 時刻における、操作を受け付けることが可能な被操作領域の第 1 及び第 2 位置の設定を受け付ける手段、

前記被操作領域を前記第 1 位置に設定する手段、

前記第 1 位置および前記第 2 位置のみが設定された場合に、前記第 1 動画が表示されたときに前記被操作領域を前記第 1 位置から前記第 2 位置へ連続的に移動するように設定するとともに、前記第 1 動画が表示されたときに前記被操作領域が操作された際に前記第 1 動画と切り替えて前記第 2 動画が再生されるように設定する手段、として機能させる動画広告生成プログラム。

10

【請求項 9】

コンピュータを、

第 1 動画及び第 2 動画を読み込む手段、

前記第 1 動画の第 1 及び第 2 時刻における第 1 及び第 2 位置の設定を受け付ける手段、

操作を受け付けることが可能な被操作領域を前記第 1 位置に設定する手段、

前記第 1 位置および前記第 2 位置のみが設定された場合に、前記第 1 動画が表示されたときに前記被操作領域を前記第 1 位置から前記第 2 位置へ連続的に移動するように設定するとともに、前記第 1 動画が表示されたときに前記被操作領域が操作された際に前記第 1 動画と切り替えて前記第 2 動画が再生されるように設定する手段、

20

前記動画に重畳させて前記被操作領域の位置に表示させる少なくとも一のアイコンを前記被操作領域に関連付ける操作を受け付ける手段、として機能させる動画広告生成プログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、動画広告生成方法、動画広告生成装置及び動画広告生成プログラムに関する。

30

【背景技術】

【0002】

ユーザからの視認性に基づく適切なタイミングで広告の挙動を制御するウェブ広告の表示技術が開示されている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2011-128204 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

40

【0004】

近年動画内で使用されている商品について、広告を表示することがしばしば行われている。このような広告は、動画の再生直後に表示されたり、動画とともに表示されるパナーとして表示されたりすることが多い。

【0005】

しかしながら、このような方法では広告のリアルタイム性に欠け、広告効果を十分に発揮できない。

【0006】

そこで、本発明は、動画と共に用いられる広告の新たな手法を提供することを一つの目的とする。

50

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明によれば、
動画を読み込むステップと、
前記動画の第1時刻における第1位置と第2時刻における第2位置との選択を受け付けるステップと、
操作を受け付けることが可能な被操作領域を前記第1位置から前記第2位置に移動する経路を設定するステップと、
前記被操作領域と所定のコンテンツとを関連付けるステップと、を含む、
動画広告生成方法が得られる。

10

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、動画と共に用いられる動画の新たな手法を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本発明の実施の形態による動画の再生構造を模式的に表した図である。
【図2】本発明の実施の形態による動画の再生構造を模式的に表した他の図である。
【図3】本実施の形態によるサブ動画が保有しているデータの例である。
【図4】本実施の形態によるメイン動画とサブ動画の分岐構造を表した模式図である。
【図5】本発明の第1の実施の形態による動画表示システムのイメージ図である。
【図6】動画表示装置のハードウェア構成を示すブロック図である。
【図7】動画表示システムの処理を示すブロック図である。
【図8】動画表示システムの画面例である。
【図9】動画表示システムの他の画面例である。
【図10】被操作領域の移動速度に関するV-Tグラフである。
【図11】本発明の第2の実施の形態による動画表示システムの画面表示例である。
【図12】動画表示システムの画面例である。
【図13】動画表示システムの他の画面例である。
【図14】動画表示システムの他の画面例である。

20

【発明を実施するための形態】

30

【0010】

本発明の実施形態の内容を列記して説明する。本発明の実施の形態による動画広告生成方法、動画表示サーバ及び動画表示プログラムは、以下のような構成を備える。

[項目1]

第1動画及び第2動画を読み込むステップと、
前記第1動画の第1時刻における第1位置の選択を受け付けるステップと、
操作を受け付けることが可能な被操作領域を前記第1位置に設定するステップと、
前記被操作領域が操作された際に前記第2動画を再生可能にするステップと、
を含む、
動画広告生成方法。

40

[項目2]

請求項1に記載の動画広告生成方法であって、
前記第1動画の第2時刻における第2位置の選択を受け付けるステップと、
前記被操作領域を前記第1位置から第2位置へ移動可能にするステップと、
を更に含む
動画広告生成方法。

[項目3]

請求項2に記載の動画広告生成方法であって、
前記第1時刻と前記第2時刻との間である第3時刻における第3位置の選択操作を受け付けるステップと、

50

前記被操作領域を前記第 1 位置、前記第 3 位置及び前記第 2 位置の順に移動可能にするステップと、を含む、
動画広告生成方法。

[項目 4]

請求項 1 乃至請求項 3 のいずれかに記載の動画広告生成方法であって、

前記第 2 動画の表示中において、所定の装置がされた場合に、前記第 1 動画を前記第 1 時刻から再生可能にするステップを更に含む、
動画広告生成方法。

[項目 5]

請求項 1 又は請求項 2 に記載の動画広告生成方法であって、

前記被操作領域の前記第 1 位置から前記第 2 位置への移動速度の設定を更に受け付けるステップを含む、
動画広告生成方法。

[項目 6]

請求項 1 乃至請求項 5 のいずれかに記載の動画広告生成方法であって、

前記被操作領域に少なくとも一のアイコンを関連付ける操作を受け付けるステップを含む、
動画広告生成方法。

[項目 7]

メイン動画及び複数のサブ動画を読み込むステップと、

前記メイン動画の所定時刻において複数の位置の選択を受け付けるステップと、
操作を受け付けることが可能な被操作領域を複数の前記位置に設定するステップと、
複数の前記位置の夫々に対して、複数の前記サブ動画の夫々を関連づける操作を受けることによって、当該被操作領域が操作された際に関連付けられた前記サブ動画を再生可能にするステップと、
を含む、
動画広告生成方法。

[項目 8]

第 1 動画及び第 2 動画を読み込む手段と、

前記第 1 動画の第 1 時刻における第 1 位置の選択を受け付ける手段と、
操作を受け付けることが可能な被操作領域を前記第 1 位置に設定する手段と、
前記被操作領域が操作された際に前記第 2 動画を再生可能にする手段と、
を含む、
動画広告生成装置。

[項目 9]

コンピュータを、

第 1 動画及び第 2 動画を読み込む手段、

前記第 1 動画の第 1 時刻における第 1 位置の選択を受け付ける手段、

操作を受け付けることが可能な被操作領域を前記第 1 位置に設定する手段、

前記被操作領域が操作された際に前記第 2 動画を再生可能にする手段、として機能させる
動画広告生成プログラム。

【 0 0 1 1 】

< 実施の形態の詳細 >

(第 1 の実施の形態)

以下、本発明の第 1 の実施の形態による動画広告生成方法によって実現される動画広告生成システムについて、図面を参照しながら説明する。

【 0 0 1 2 】

< 概要 >

本発明による動画表示システムは、動画内に表示される商品等について被操作領域を設

10

20

30

40

50

定（詳細は後述する）し、ユーザによって当該被操作領域が選択されると別の動画が再生されるものである。例えば、ある動画内に登場する商品について、当該動画の再生中にその商品（に関連付けられた選択可能領域）を選択することによって、当該商品の説明に関する動画が再生される、といったユーザ体験を提供することができる。

【0013】

本実施の形態においては、被操作領域は、固定被操作領域と移動被操作領域の2種類が用意されている。

【0014】

固定被操作領域は、例えば、その位置が固定されている看板等に対して設定されるものである。当該動画が再生されている間、ユーザによってその看板が選択されると、当該看板に関する動画が同じビュー内で再生される（即ち、再生される動画が切り替わる）。 10

【0015】

一方、移動被操作領域は、動画内の移動物（例えば「人」等）に対して設定され得るものであり、当該移動物に追従して移動する。したがって、ユーザが当該移動物を選択した場合いつでも当該移動物に関する動画が同じビュー内で再生される（即ち、再生される動画が切り替わる）こととなる。

【0016】

< 動画広告 >

本実施の形態による動画広告生成システムは、メイン動画mov1とサブ動画mov1-1、mov1-2をデータとして含む広告の生成を行う。メイン動画は、ユーザに対して最初に再生（表示）される動画である。サブ動画は、メイン動画再生中に当該メイン動画内の被操作領域（固定操作領域又は移動被操作領域：詳しくは、後述する）がユーザに操作された際に再生される動画である。 20

【0017】

図示されるように、メイン動画mov1は、開始時刻（ $t = 0$ ）から終了時刻（ $t = 5000$ ）までの長さをもった動画である。なお、 t の単位は任意である。本実施の形態においては、メイン動画の $t = 400$ の時点で2つの被操作領域が設定され、当該メイン動画に重ねて表示される。ユーザによって当該被操作領域のいずれかが選択されると、選択された被操作領域に応じたサブ動画mov1-1、mov1-2が再生される。

【0018】

図1に示した例は、メイン動画mov1と、サブ動画mov1-1、mov1-2の2階層で構成される所謂親：子関係にあったが、図2に示されるように、メイン動画mov1に設定された被操作領域にサブ動画mov2が関連付けられ、更に、サブ動画mov2に設定された被操作領域に別のサブ動画mov3が関連付けられるといった、3階層で構成される親：子：孫関係としてもよい。 30

【0019】

このような多階層を構成する場合、各動画は、図3に示されるように、少なくとも自己の識別番号「movie#」、関連付けられている被操作領域が設定されている親動画の「Parent#」、当該親動画に設定された被操作領域が複数設けられている場合等にはいずれの被操作領域であるかを特定する「area#」の3つに関する情報を保持している。 40

【0020】

なお、動画広告が上述したような多階層で構成される場合には、図4に示されるようなメイン動画とサブ動画との関連性が一覧できるツリー状の分岐構造が視認できるマップをユーザに提供することとしてもよい。

【0021】

< 移動操作領域 >

続いて、上述したサブ動画再生のきっかけとなる被操作領域（固定被操作領域及び移動被操作領域）の設定利し方について説明する。

図5を参照して、被操作領域についてより詳細に説明する。図示されるように、画面5 50

内には、時刻 $T = t_0$ において画面左の位置 P_1 に位置しかつ時刻 $T = t_1$ において画面右の位置 P_2 まで移動する人物 10 が表示されている。時刻 $T = t_0$ において被操作領域 100 が人物 10 の衣服（人物 10 の胴体の部分）に設定されており、時刻 $T = t_1$ において被操作領域 100 が人物 10 の衣服に設定されている。

【0022】

本実施の形態においては、人物 10 が位置 P_1 から位置 P_2 まで移動すると、被操作領域 100 も当該人物 10 の移動に合わせて位置 P_1 から位置 P_2 まで人物 10 に追従して移動する。したがって、ユーザは、移動する人物 10 の衣服を当該人物 10 が移動中であっても常に変更可能となる。被操作領域 100 を選択すると、図示しないポップアップメニューが表示され、当該衣服の詳細な情報が画面 1 に表示される。

10

【0023】

< ハードウェア構成 >

本実施の形態による動画表示システムは、図 6 に示される動画表示装置（以下、単に「装置」という）2 によって具現化される。

【0024】

装置 2 は、システムを通じてサービスを提供するための情報処理装置であり、例えばワークステーションやパーソナルコンピュータのような汎用コンピュータとしてもよいし、PDA やスマートフォン等のような携帯端末、あるいはクラウド・コンピューティングによって論理的に実現されてもよい。図 2 に示されるように、装置 2 は、プロセッサ 20、メモリ 21、ストレージ 22、送受信部 23、及び入出力部 24 を少なくとも備え、これらはバス 25 を通じて相互に電氣的に接続される。

20

【0025】

プロセッサ 20 は、装置 2 の動作を制御し、各要素間におけるデータの送受信の制御、及びアプリケーションの実行に必要な処理等を行う演算装置である。例えばプロセッサ 20 は CPU 及び/又は GPU (Graphical Processing Unit) 等であり、ストレージ 22 に格納されメモリ 21 に展開されたプログラム等を実行することによって、必要な各情報処理を実施する。

【0026】

メモリ 21 は、典型的には、揮発性メモリ（例えば RAM）、不揮発性メモリ（例えば ROM やフラッシュメモリ等）及び/又はこれらの組合せからなる 1 次記憶装置である。メモリ 21 は、典型的には、デバイスドライバ、オペレーティングシステム (OS) プログラム、1 又は 2 以上のアプリケーションプログラム及びプログラムデータ等の全部又は一部を保持し、プロセッサの利用に供される。メモリ 21 はプロセッサ 20 のワークエリア等として使用され、また、装置 2 の起動時に実行される BIOS、及び各種設定情報等が格納される。

30

【0027】

ストレージ 22 には、典型的には、ハードディスクドライブ (HDD) や光学式ディスクドライブ、ソリッドステートデバイス (SSD) 等からなる。ストレージデバイスは、プロセッサモジュールの 2 次記憶装置として機能し、OS、アプリケーションプログラム、プログラムデータ及び各種のデータベースを記憶する。これらのプログラム及びデータの全部又は一部は、外部記憶装置に記憶されてもよい。

40

【0028】

送受信部 23 は、装置 2 をネットワークに接続し、外部のデータベース（詳しくは、後述する）との通信を行う。入出力部 24 は、マウスやキーボード等の情報入力機器、及びディスプレイ等の出力機器である。バス 25 は、上記各要素に共通に接続され、例えば、アドレス信号、データ信号及び各種制御信号を伝達する。

【0029】

< 機能構成 >

図 7 に示されるように、本実施の形態による動画表示システムは、動画を読み込むステップ（ステップ S301）と、当該動画内の時刻 $T = t_0$ における任意の位置に開始地点

50

を設定するステップ（ステップS302）と、当該動画内の時刻 $T = t_1$ における任意の位置に終了地点を設定するステップ（ステップS303）と、被選択領域（後述する）の開始地点から終了地点までの速度を決定（演算）するステップ（ステップS304）とを含んでいる。

【0030】

図8を参照して、動画内の任意の位置に被操作領域を設定するステップを説明する。動画の時刻 $T = t_0$ においては、画面1内の左側に人物10が表示されている。ユーザは、マウス等のインターフェースを利用して、開始地点を設定する。本実施の形態による開始地点の設定は、人物10の胴体部分に領域100sを設定することによって行う。

【0031】

領域100sは、所定の面積を有する閉じた領域であり、ドラッグアンドドロップを行った領域と同一又は所定の倍率を乗じた面積を有する。本実施の形態による開始地点は当該面積の中心（重心）に設定されるが、任意の一点であればよい。

【0032】

本実施の形態による領域100sは矩形形状であるが、多角形状、円形状、その他の任意の形状であってもよい。本実施の形態による開始地点に対応する領域100sは、ユーザからの操作を受け付けることが可能な領域であり、より具体的には、ユーザからマウス等によってクリック操作することが可能な領域である。

【0033】

続いて、図8及び図9に示されるように、図示される動画においては、時刻 $T = t_0$ から時刻 $T = t_1$ にかけて人物が画面1内を左から右にまっすぐ移動する（図4の点線で表した矢印を参照）。動画の時刻 $T = t_1$ においては、画面1内の右側に人物10が表示されている。

【0034】

開始地点の選択と同様に、ユーザは、マウス等のインターフェースを利用して、終了地点を設定する。本実施の形態による終了地点の設定は、人物10の胴体部分に領域100eを設定することによって行う。領域100eは、領域100sと同様に、所定の面積を有する閉じた領域であり、ドラッグアンドドロップを行った領域と同一又は所定の倍率を乗じた面積を有する。本実施の形態による終了地点は当該面積の中心（重心）に設定されるが、任意の一点であればよい。本実施の形態による領域100eは矩形形状であるが、多角形状、円形状、その他の任意の形状であってもよい。本実施の形態による終了地点に対応する領域100sは、ユーザからの操作を受け付けることが可能な領域であり、より具体的には、ユーザからマウス等によってクリック操作することが可能な領域である。

【0035】

図5、図8及び図9に示されるように、開始地点及び終了地点が設定されると、それらの間を所定の速度で被操作領域100が開始地点と終了地点までの間を $t_1 - t_0$ 時間かけて移動する。即ち、開始被操作領域100と終了被操作領域100'の設定が終了すると、装置2（図2参照）は、画面1内における $T = t_0$ における開始地点と $T = t_1$ における終了地点とに基づいて、被操作領域100を所定の速度で移動させる。

【0036】

なお、被操作領域100の速度は図10のV-Tグラフに示されるように、一定でなくてもよい。

【0037】

被操作領域100は、透明領域であるが、クリック可能であることがわかるように所定のアイコン等を表示することとしてもよい。

【0038】

本実施の形態においては、ユーザによって被操作領域がクリックされた場合、所定の動画が表示されることとしてもよいし、所定のリンク先に遷移させることとしてもよい。なお、このようにしてユーザに提供される情報は、動画内の被操作領域100が設定されている商品（又はサービス）に関するものである。例えば、本実施の形態においては、動画

10

20

30

40

50

内の人物 10 が着ている「服」などである。

【0039】

(第2の実施の形態)

上述した第1の実施の形態による動画表示システムにおいては、非接触領域 100 が開始地点から終了地点まで直線的に移動するものであった(図1参照)。本発明の第2の実施の形態による動画表示システムは、図11に示されるように、人物 10 が位置 P_1 から位置 P_3 を経由して位置 P_2 までカーブを描いて移動する動画に対して非接触領域を設定するものである。これにより、被操作領域 100 は当該人物 10 の位置 P_1 、位置 P_3 、位置 P_2 まで人物 10 に追従して移動する。

【0040】

図10に示されるように、人物 10 は、時刻 $T = t_0$ において画面 1 の左側にある位置 P_1 に位置し、図示される矢印に従って右の方向へ移動し、時刻 $T = t_1$ において画面 1 の中央にある位置 P_2 に位置し、図示される矢印に従って下方へ移動、時刻 $T = t_3$ において画面 1 の右下にある位置 P_3 に位置するように移動する。

【0041】

第1の実施の形態と同様に、図8乃至図10を参照して、動画内の任意の位置に被操作領域を設定するステップを説明する。図8に示されるように、動画の時刻 $T = t_0$ においては、画面 1 内の左側に人物 10 が表示されている。ユーザは、マウス等のインターフェースを利用して、開始地点を設定する。

【0042】

本実施の形態においても開始地点の設定は、人物 10 の胴体部分に領域 100s を設定することによって行う。領域 100s は、所定の面積を有する閉じた領域であり、ドラッグアンドドロップを行った領域と同一又は所定の倍率を乗じた面積を有する。本実施の形態による開始地点は当該面積の中心(重心)に設定されるが、任意の一点であればよい。本実施の形態による領域 100s は矩形形状であるが、多角形状、円形状、その他の任意の形状であってもよい。本実施の形態による開始地点に対応する領域 100s は、ユーザからの操作を受け付けることが可能な領域であり、より具体的には、ユーザからマウス等によってクリック操作することが可能な領域である。

【0043】

次に、図9に示されるように、時刻 $T = t_0$ から時刻 $T = t_1$ にかけて人物が画面 1 内を左から中央に移動する(図8の矢印を参照)。動画の時刻 $T = t_1$ においては、画面 1 内の中央に人物 10' が表示されている。開始地点の選択と同様に、ユーザは、マウス等のインターフェースを利用して、中間地点を設定する。本実施の形態による中間地点の設定は、人物 10' の胴体部分に領域 100m を設定することによって行う。領域 100m は、領域 100s と同様に、所定の面積を有する閉じた領域であり、ドラッグアンドドロップを行った領域と同一又は所定の倍率を乗じた面積を有する。本実施の形態による終了地点は当該面積の中心(重心)に設定されるが、任意の一点であればよい。本実施の形態による領域 100m は矩形形状であるが、多角形状、円形状、その他の任意の形状であってもよい。本実施の形態による終了地点に対応する領域 100m は、ユーザからの操作を受け付けることが可能な領域であり、より具体的には、ユーザからマウス等によってク

【0044】

続いて、図13に示されるように、図示される動画においては、時刻 $T = t_1$ から時刻 $T = t_2$ にかけて人物が画面 1 内を中央から右下に移動する。動画の時刻 $T = t_2$ においては、画面 1 内の右下側に人物 10'' が表示されている。開始地点の選択と同様に、ユーザは、マウス等のインターフェースを利用して、中間地点を設定する。本実施の形態による終了地点の設定は、人物 10'' の胴体部分に領域 100e を設定することによって行う。領域 100e は、領域 100s と同様に、所定の面積を有する閉じた領域であり、ドラッグアンドドロップを行った領域と同一又は所定の倍率を乗じた面積を有する。本実施の形態による終了地点は当該面積の中心(重心)に設定されるが、任意の一点であれば

10

20

30

40

50

よい。本実施の形態による領域 100e は矩形形状であるが、多角形状、円形状、その他の任意の形状であってもよい。本実施の形態による終了地点に対応する領域 100e は、ユーザからの操作を受け付けることが可能な領域であり、より具体的には、ユーザからマウス等によってクリック操作することが可能な領域である。

【0045】

図11乃至図14に示されるように、開始地点、中間地点及び終了地点が設定されると、それらの間を所定の速度で被操作領域100が開始地点から中間地点を経て終了地点まで $t_2 - t_0$ 時間かけて移動する。即ち、開始被操作領域100と中間被操作領域100'、終了被操作領域100''の設定が終了すると、装置2(図2参照)は、画面1内における $T = t_0$ における開始地点と $T = t_2$ における終了地点とに基づいて、被操作領域100の速度 v を決定する。

10

【0046】

<変形例>

上述した実施の形態においては、移動体に追従する被操作領域について説明したが、例えば、画面内において位置を変えずに表示されているものに対して、所定時間の間被操作領域を設定することとしてもよい。この場合、動画の所定位置に被操作領域を設定し、設定の開始時刻(アイコンの表示時刻)と設定の終了時刻(アイコンの非表示時刻)とを受け付けることとすればよい。

【0047】

上述した実施の形態は、本発明の理解を容易にするための例示に過ぎず、本発明を限定して解釈するためのものではない。本発明は、その趣旨を逸脱することなく、変更、改良することができると共に、本発明にはその均等物が含まれることは言うまでもない。

20

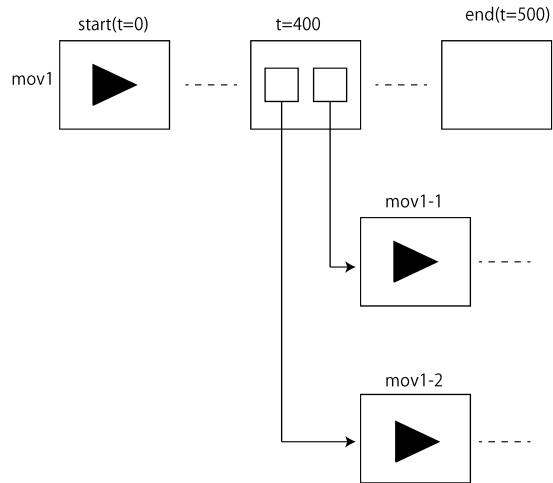
【符号の説明】

【0048】

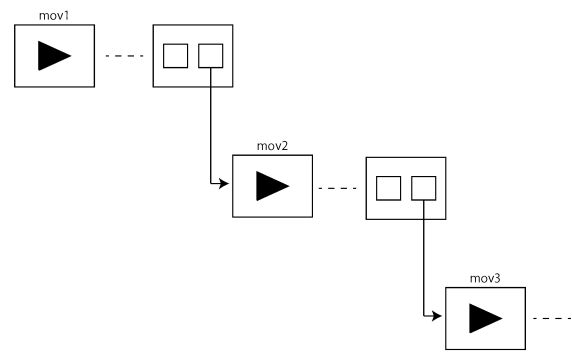
20	プロセッサ
21	メモリ
22	ストレージ
23	送受信部
24	入出力部
25	バス

30

【図 1】



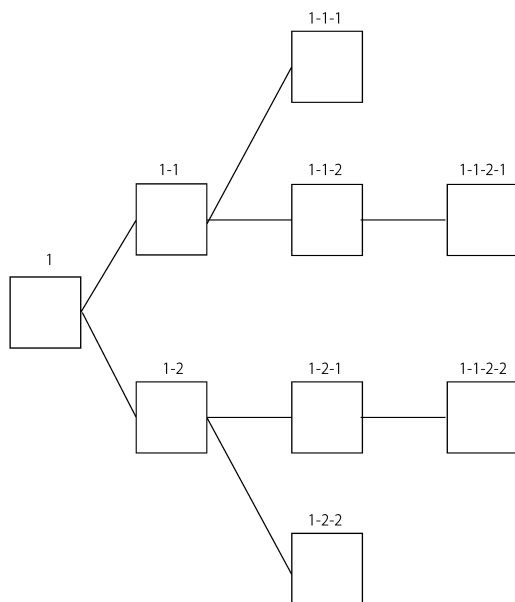
【図 2】



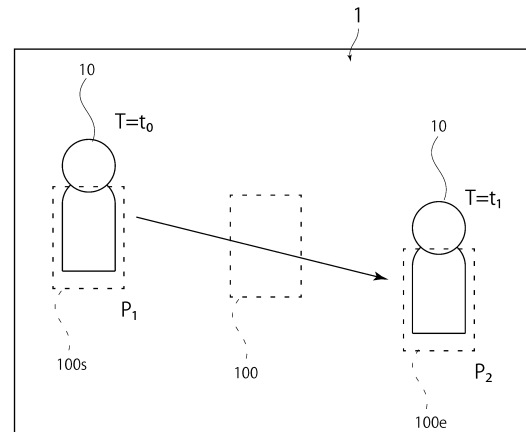
【図 3】

movie#	親 #	領域 #
--------	-----	------

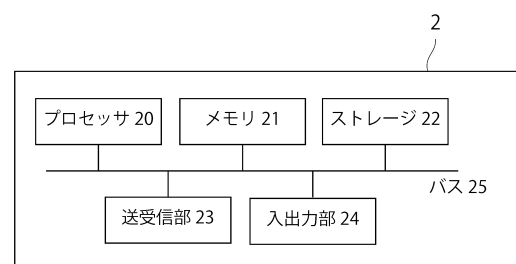
【図 4】



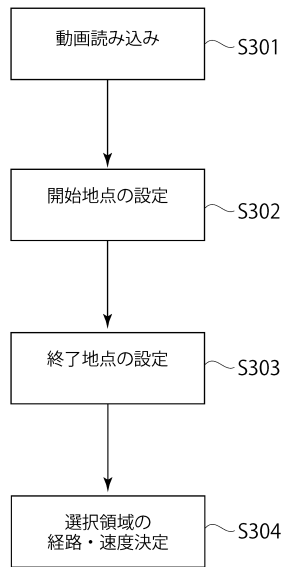
【図 5】



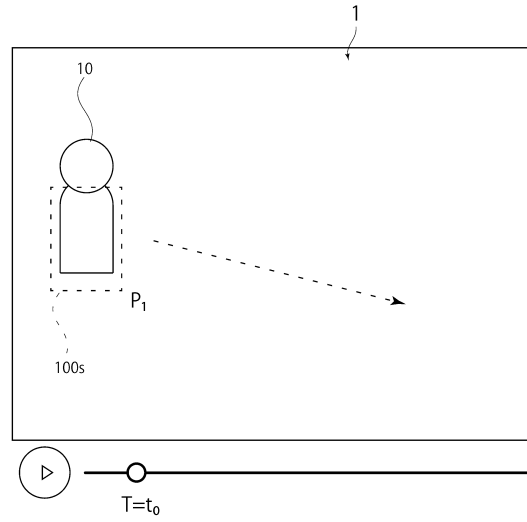
【図 6】



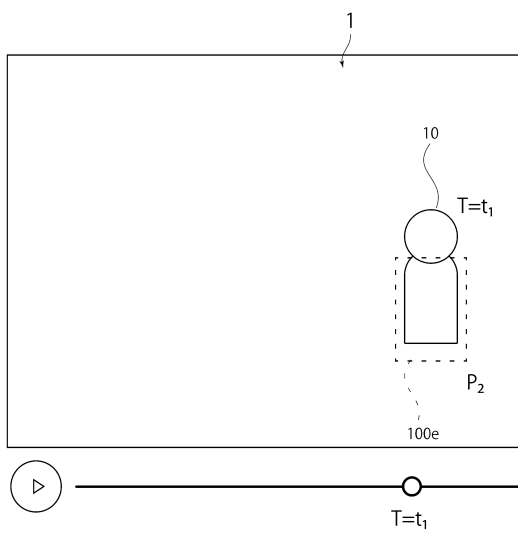
【図 7】



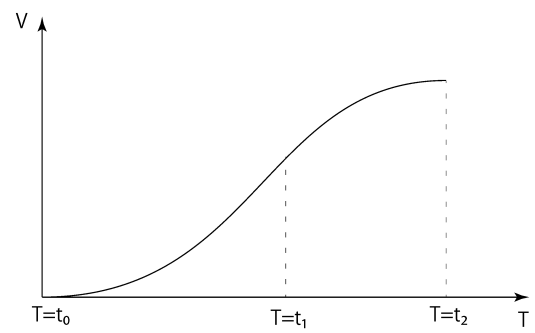
【図 8】



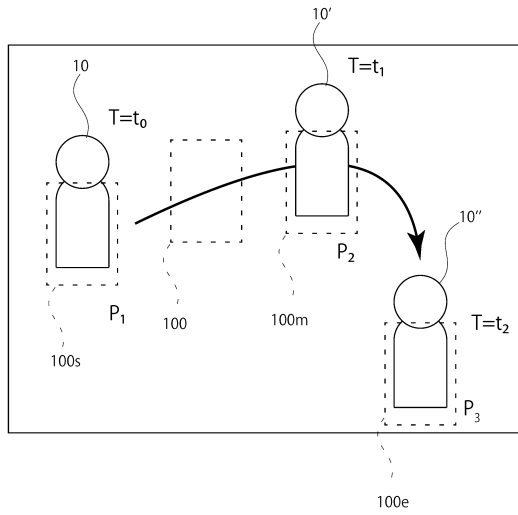
【図 9】



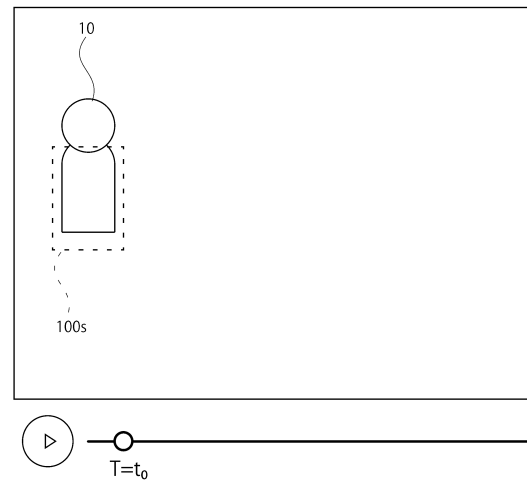
【図 10】



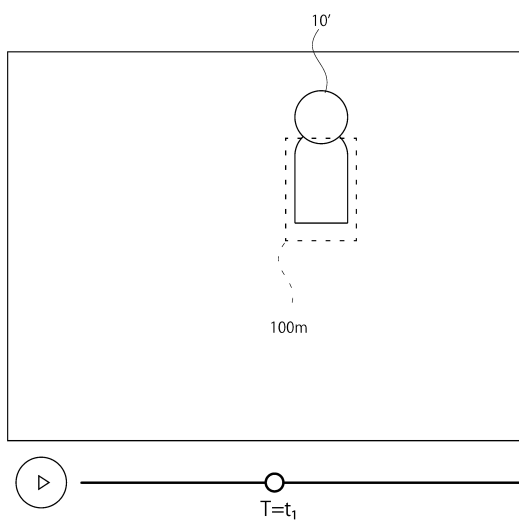
【図 1 1】



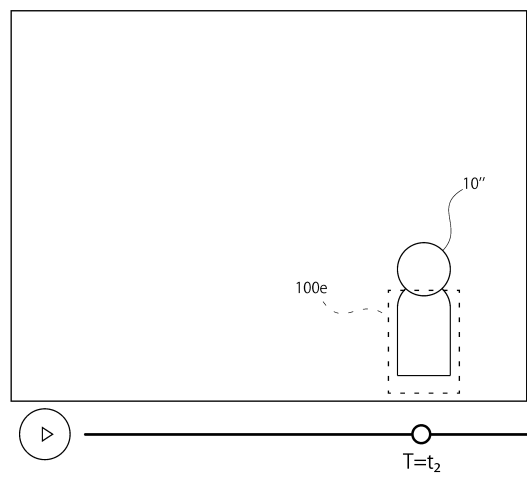
【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】



フロントページの続き

合議体

審判長 千葉 輝久

審判官 小池 正彦

審判官 渡辺 努

- (56)参考文献 特開 2 0 0 4 - 1 5 7 9 0 7 (J P , A)
特開 2 0 0 9 - 2 6 0 9 0 2 (J P , A)
特開 2 0 1 0 - 9 8 7 3 0 (J P , A)
特開 2 0 1 1 - 2 5 9 1 8 4 (J P , A)
特開 2 0 0 4 - 8 0 4 4 7 (J P , A)
特開 2 0 0 7 - 1 7 4 2 5 5 (J P , A)

- (58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

G06F 3/01

G06F 3/048- 3/0489

G06F13/00

G11B20/10-20/16

H04N 5/262- 5/28

H04N 5/76- 5/775

H04N 7/10

H04N 7/14- 7/173

H04N 7/20- 7/56

H04N21/00-21/858