

發明專利說明書

公告本

(本說明書格式、順序及粗體字，請勿任意更動，※記號部分請勿填寫)

※ 申請案號： 97128173

※ 申請日期： 97.7.24

※IPC 分類： G06Q 30/00 (2006.01)

H04N 7/173 (2006.01)

一、發明名稱：(中文/英文)

提供視訊中文字與視覺互動式廣告之系統與方法 / SYSTEME AND
METHODS OF PROVIDING TEXTUAL AND VISUAL
INTERACTIVE ADVERTISEMENTS IN VIDEOS

二、申請人：(共 1 人)

姓名或名稱：(中文/英文)

雅虎股份有限公司 / YAHOO!, INC.

代表人：(中文/英文) 史椎邁提司 羅姆達司 / STRIMAITIS,
ROMUALDAS

住居所或營業所地址：(中文/英文)

美國加州 94089 矽谷第一大道 701 號

/ 701 First Avenue, Sunnyvale, CA 94089, U.S.A.

國 籍：(中文/英文) 美國 / U.S.A.

三、發明人：(共 1 人)

姓 名：(中文/英文)

1. 芭提爾 布赫珊 雅朗 / PATIL, BHUSHAN ARUN

國 籍：(中文/英文)

1. 印度 / India

四、聲明事項：

☐ 主張專利法第二十二條第二項☐第一款或☐第二款規定之事實，其事實發生日期為： 年 月 日。

☒ 申請前已向下列國家（地區）申請專利：

【格式請依：受理國家（地區）、申請日、申請案號 順序註記】

☒ 有主張專利法第二十七條第一項國際優先權：

美國、2007 年 7 月 30 日、11/830,157

☐ 無主張專利法第二十七條第一項國際優先權：

☐ 主張專利法第二十九條第一項國內優先權：

【格式請依：申請日、申請案號 順序註記】

☐ 主張專利法第三十條生物材料：

☐ 須寄存生物材料者：

國內生物材料 【格式請依：寄存機構、日期、號碼 順序註記】

國外生物材料 【格式請依：寄存國家、機構、日期、號碼 順序註記】

☐ 不須寄存生物材料者：

所屬技術領域中具有通常知識者易於獲得時，不須寄存。

五、中文發明摘要：

本發明揭示一種視訊插入互動式廣告之系統及方法。當播放視訊時，可選擇互動式廣告以顯示有關廣告的內容。該互動式廣告可為視訊中嵌入的文字或多媒體。

六、英文發明摘要：

A system and method are disclosed for the insertion of interactive advertisements in videos. The interactive advertisement may be selected while the video is playing in order to display content related to the advertisement. The interactive advertisement may be text or multimedia that are embedded within the video.

七、指定代表圖：

(一)本案指定代表圖為：第（一）圖。

(二)本代表圖之元件符號簡單說明：

100	廣告網路系統	110	視訊資料庫
102	檢視者	112	adfliX 伺服器
103	編輯者	114	adfliX 資料庫
104	使用者裝置	116	廣告商
106	網路	118	廣告商資料庫
108	視訊伺服器		

八、本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式：

無

九、發明說明：

【發明所屬之技術領域】

本發明係關於一種視訊插入互動式廣告之系統及方法。

【先前技術】

線上廣告可為從事電子商務的企業營收之一重要來源。目前許多不同類型的網頁線上廣告(Advertisement, AD)係連同不同的相關配銷需求、廣告測量與定價機制一起使用。使用例如超文字標誌語言(Hypertext Markup Language, HTML)與超文件傳輸協定(Hypertext Transfer Protocol, HTTP)的技術實施的程序允許網頁配置成包含包括一廣告(AD)的位置。一頁面不僅可為一網頁，而且可為任何其他電子式建立的頁面或文件。每次請求一頁面時，一廣告可選擇顯示在頁面中，例如，藉由一瀏覽器或伺服器應用程式。

習知的線上廣告包括在一頁面上的文字或影像的靜態顯示。然而，在網際網路上與在網頁中的可用內容變得越來越動態。例如，因消費者可使用較高頻寬及花更多時間在線上，檢視線上視訊內容變成更加普遍。習知的線上廣告係針對靜態網頁的使用者。然而，線上視訊的檢視習慣係不同於平常網頁線上的文字閱讀。相較於檢視捲動的文字，使用者的注意會專注在視訊播放的螢幕，如此擾亂視訊之中斷性廣告具有打擾性。因此，存在著需要為廣告商提供非侵入式廣告給正檢視視訊及其他多媒體線上的使用者。

【發明內容】

本發明之目的在提供一種用於在視訊中提供一互

動式廣告之方法，其包含：辨識要播放的視訊；包括該互動式廣告在該視訊中；當播放該視訊時，顯示該互動式廣告在該視訊中；在該視訊播放期間，當存在與該互動式廣告的一互動時，接收一指示；及接收到該互動的該指示時，顯示有關該互動式廣告之額外資訊。

【實施方式】

經由介紹，下面描述的具體實施例包括視訊廣告之系統及方法。特別來說，該具體實施例係有關於對一檢視者顯示的嵌入或包括於一視訊中的廣告。廣告可為互動式並允許檢視者點選視訊內之廣告。視訊可由編輯者任意加以編輯以將廣告包括在內。此外，廣告可手動選擇，以使編輯者的營收可能性予以最佳化。或者，欲包括在視訊內之廣告可基於有關視訊的資料與廣告資料的比較，以自動從各種可用的廣告中選擇。

熟諳此項技術人士在閱讀下列圖式及實施方式可更瞭解其他系統、方法、特徵及優點。此額外系統、方法、特徵及優點包括在此描述中，且在本發明的範疇內，且受到下列申請專利範圍的保護。在這些申請專利範圍並沒有任何限制。進一步態樣及優點將在下面連同具體實施例加以討論。

第一圖係說明實施本發明之一簡化廣告網路系統100。然而，並非所有描述的組件都是需要的，本發明的一些具體實施例可包括未在圖式中顯示的額外組件。組件的配置與類型的變化可達成，不致脫離文後所提出的申請專利範圍之精神與範疇。亦可提供額外的、不同的或較少的組件。

系統100可包括一檢視者102及/或一編輯者103，

其可利用與一網路 106 連結之一使用者裝置 104，且配置以配置接收、檢視、及/或編輯來自一視訊伺服器 108 之視訊。視訊伺服器 108 可連結於一視訊資料庫 110。一 adflix 伺服器 112 與一 adflix 資料庫 114 連結可提供廣告給視訊伺服器 108。adflix 伺服器 112 與 adflix 資料庫 114 可分別稱為一廣告伺服器與一廣告資料庫。連結一廣告商資料庫 118 之廣告商 116 可連結 adflix 伺服器 112 以提供廣告。在此，用語「連結」係定義表示直接連接，或透過一或多個中間組件間接連接。此中間組件可包括硬體與軟體式組件。

檢視者 102 與編輯者 103 可包括任何使用者裝置 104 的任何操作員。檢視者 102 可包括在使用者裝置 104 上檢視視訊之使用者。如在此所述，視訊可包括各種多媒體形式，其包括任何格式的視訊，例如 NTSC、PAL、SECAM、ATSC、DVB、ISDB、SBTVD、WMV、AVI、MPEG、MPEG2、MPEG4、或幻燈片秀、一連串影像、或具有或沒有聲音之任何顯示。例如，檢視者 102 可為一消費者，其係透過使用者裝置 104 連接至網際網路，並在使用者裝置 104 上顯示之網頁上檢視視訊。編輯者 103 可包括一使用者，其在使用者裝置 104 上編輯視訊。此外，編輯者 103 亦可建立視訊，其可提供或上傳給視訊伺服器，然後由其他人進行編輯或檢視。在一範例中，編輯者 103 可從視訊伺服器 108 存取視訊，並對其編輯以包括廣告。在一具體實施例中，廣告商 116 可為編輯視訊以包括廣告之一編輯者。在一具體實施例中，編輯者 103 亦可為一檢視者 102，因為了編輯視訊其亦會被檢視。如在此所述，檢視者 102 與編輯者 103 可描

述為一使用者。

使用者裝置 104 可為一計算裝置，其係連接至網路 106，例如網際網路。使用者裝置 104 的範例包括(但是未限於)一個人電腦、個人數位助理(Personal Digital Assistant, PDA)、行動電話、智慧型電話、Blackberry®、數位攝影機(Digital Video Recorder, DVR)、個人錄影機(Personal Video Recorder, PVR)、可連通至網路電視、車輛、導航系統、或配置成顯示視訊的其他電子裝置。使用者裝置 104 可允許檢視者 102 在網路 106 上檢視頁面，或可提供編輯者 103 介面以存取視訊進行編輯。使用者裝置 104 可配置成在網路 106 上使用一網頁瀏覽器來存取資料/資訊，該瀏覽器例如為 INTERNET EXPLORER®(其是由位在華盛頓州列德蒙市的 Microsoft Corp.公司銷售的產品)。瀏覽器顯示的資料可包括視訊及/或廣告。在一替代具體實施例中，其他軟體程式亦可顯示在網路上或從不同來源接收的視訊及/或廣告。使用者裝置 104 可包含如下面第十四圖描述的使用者裝置。

使用者裝置 104 可配置成允許檢視者 102 或編輯者 103 與視訊伺服器 108 或系統 100 的其他組件互動。在一具體實施例中，使用者裝置 104 可接收及顯示視訊伺服器 108 提供的網站或頁面，該伺服器包括一視訊。使用者裝置 104 可包括一鍵盤、輔助鍵盤或一游標控制裝置，例如一滑鼠、搖桿、觸摸式螢幕顯示器、遙控器或配置成允許與視訊伺服器 108 提供的頁面或視訊互動之任何其他裝置。視訊伺服器 108 可包含下面第十四圖描述的計算裝置。

視訊伺服器 108 可在網路 106(例如網際網路)上提供一網站或頁面。網站或頁面可視為可在網路上接收或檢視的一網頁或一連串相關網頁，並包括或提供一可在使用者裝置 104 上檢視或編輯的嵌入視訊或對一視訊之連結。所述網站或頁面並未侷限於一網頁，並包括可在網路上存取、及顯示在使用者裝置 104 的一視訊或任何其他資訊。如下述，頁面可包括一視訊，其係連同視訊編輯能力，例如將廣告加入視訊之能力。

視訊資料庫 110 可儲存能由視訊伺服器 108 在網路 106 上提供的任何數量之視訊或其他多媒體檔案。如下面所述，雖然其他檔案(包括其他多媒體)亦可傳輸及儲存，但是視訊伺服器 108 儲存及傳送給視訊資料庫 110 之檔案係以視訊加以描述。視訊資料庫 110 可儲存視訊的多個版本，包括一原始視訊及編輯的視訊，其可包括廣告。視訊伺服器 108 可提供儲存在視訊資料庫 110 的視訊給使用者裝置 104，以供檢視者 102 檢視，或由編輯者 103 進行編輯。此外，來自使用者裝置 104 的最近建立或編輯視訊可在網路 106 上由視訊伺服器 108 上傳或傳輸給視訊資料庫 110 供儲存。

第二圖係說明視訊伺服器 108 的一具體實施例。視訊伺服器 108 可包含一介面 204，其係與一編輯介面 202 連結。介面 202 可包括至少一通信埠，其係配置成在網路 106 上通信，例如與使用者裝置 104，或與視訊資料庫 110 通信。此外，介面 202 可與系統 100 的其他組件連結，例如 adflix 伺服器 112、adflix 資料庫 114、及/或廣告商 116。在一具體實施例中，介面 202 係來回接收及傳送視訊給視訊資料庫 110 及網路 106。介面 202

能以軟體建立，或可為硬體的實體連接。與網路 106 或其他組件之連接可為一實體連接，例如一有線乙太網路連接或可建立無線連接，如下面參考網路 106 的描述。

系統 100 的組件之任一者可透過一網路、或一些網路(例如網路 106)而彼此連結。例如，視訊伺服器 108 可在網路上與 adflix 伺服器 112、視訊資料庫 110、及/或 adflix 資料庫 114 連結。同樣地，廣告商 116 可在一網路上與 adflix 伺服器 112、adflix 資料庫 114、及/或廣告商資料庫 118 連結。可連接系統 100 的組件之任一者之網路或一些網路(例如網路 106)可包括有線網路、無線網路或其組合。無線網路可為一行動電話網路、根據例如 IEEE802.11、802.16、802.20 的標準化協定操作之網路，其係由 Institute of Electrical and Electronics Engineers, Inc.公司或 WiMax 網路所出版。此外，網路可為一公眾網路(例如網際網路)、一私人網路(例如一企業網路)、或其組合，並可利用目前可用或稍後發展的多種網路協定，包括(但是未限於)TCP/IP 式網路協定。

網路(包括網路 106)可包括一或多個區域網路(Local Area Network, LAN)、一廣域網路(Wide Area Network, WAN)、一直接連接，例如透過一萬用序列匯流排(Universal Serial Bus, USB)埠等，且可包括構成網際網路之互接網路組。本發明係考慮一電腦可讀取媒體，其包括指令，或反應一傳遞信號以接收及執行指令，而讓連接至一網路之任何裝置可在網路上傳遞聲音、視訊、語音、影像或任何其他資料。例如，視訊伺服器 108 可在網路(例如網路 106)上提供視訊頁面給使用者裝置 104。上述網路或一些網路(包括網路 106)可為

下面第十四圖所討論的網路。

視訊伺服器 108 的編輯介面 204 係與介面 202 連結，並配置成提供編輯者 103 有能力編輯視訊。在一具體實施例中，介面 202 係提供具編輯選項的一頁面，用以修改視訊，例如嵌入一廣告在視訊內。編輯者 103 可在使用者裝置 104 上存取來自視訊伺服器 108 的一視訊。視訊伺服器 108 可提供工具以供編輯視訊以包括一廣告，其可來自 adflix 伺服器 112，如下面討論。

第三圖係說明編輯選項 302 的範例。特別地係，編輯選項 302 包括不同選擇以在視訊包括廣告。廣告的位置 304 可改變。位置 304 可視為在廣告出現的視訊顯示螢幕中的點。例如，廣告可包括在視訊中的一特定位置，例如沿著視訊的底部。置入點 306 可視為在廣告顯示的視訊中之時段。特別地係，置入點 306 可包括視訊的逐框 308 或時間軸 310 編輯之額外選項。

第四圖為說明藉由時間軸 310 或逐框 308 編輯選項以編輯視訊之流程圖。在方塊 402 中，選擇一視訊作為編輯。視訊可從視訊資料庫 110 選擇及由視訊伺服器 108 傳送給使用者裝置 104。在方塊 404 中，一廣告可選擇以包括在編輯的視訊中。如下面第九圖至第十二圖所述，一廣告的選擇可藉由 adflix 伺服器 112 完成。選定的廣告能以如方塊 406 中所示的廣告時間軸插入視訊。特別地係，時間軸 310 可提供一機制，以供插入一廣告在視訊中一段時間。例如，編輯視訊之編輯者 103 可將出現一分鐘的廣告插入視訊，該廣告於兩分鐘記號處被移除之前可顯示一分鐘。因此，置入點 306 可包括作為廣告顯示的持續時間之選項。

或者，廣告可藉由從廣告出現的視訊選擇特定訊框以插入視訊，如方塊 408 所示。特別地係，逐框編輯選項 308 允許廣告顯示在視訊的特定訊框中。在一具體實施例中，編輯視訊之編輯者 103 可選擇廣告將出現的一初始或開始訊框，及選擇廣告出現的最終或最後訊框。換句話說，在開始訊框之前的視訊之所有訊框、及在停止訊框之後的所有訊框不包括廣告。在廣告插入視訊之後，編輯的視訊然後提供用於檢視，如方塊 410 所示。

第五圖係說明視訊 504 中廣告之一範例。一頁面 500 可為顯示視訊 504 的一網頁或其他頁面。視訊 504 係顯示在頁面 500 的一部分。頁面 500 可包括視訊的控制，例如播放、停止、暫停、迴轉、快轉、跳過與編輯按鈕。如下面第十三圖的描述，視訊 504 可藉由一 adflix 編輯器 502 進行編輯及/或選擇。一廣告 512 以及一超連結 514 可顯示在視訊內。如圖所示，廣告 512 與超連結 514 皆為相同廣告的部分。

逐框 308 或時間軸 310 編輯選項是在第五圖中說明。特別地係，視訊 504 的一時間軸 508 係連同一游標 506 顯示，其係說明視訊的目前訊框或時間軸位置。游標 506 可沿著時間軸 508 調整，以檢視視訊的任何區段，以及辨識視訊的個別訊框。因此，游標 506 可用來選擇由逐框 308 編輯之訊框，例如以包括一廣告。

在一具體實施例中，時間軸可包括一編輯的時間軸 510，其係辨識視訊的一區段，例如一部分時間軸 508 或複數個訊框。編輯的時間軸 510 可辨識視訊 504 的編輯部分，例如包括一廣告的視訊 504 之部分。編輯的時間軸 510 之長度可調整至增加或減少顯示廣告的時間

量。越長的編輯時間軸 510，則廣告顯示越久。編輯的時間軸 510 可在時間軸 508 的任何部分移動出現，例如時間軸 508 的開始、中間或結束。可能有多個編輯的時間軸 510，其每一者係對應至所要顯示的不同廣告。

請即重新參考第三圖，一額外編輯選項包括廣告 (AD) 類型 312。廣告能以如在第六圖所示的多種形式加以顯示。特別地係，第六圖係說明視訊中包括廣告的可能廣告類型 602 之範例，例如純文字 604、捲動文字 606、一嵌入的物件 608、一視訊 610、一語音 612、與一互動式 614 廣告。純文字 604 可包括辨識一產品或服務之描述。例如，純文字 604 可包括廣告產品之網站的名稱或網址。

第七圖為一視訊廣告之說明。特別地係，第七圖係說明一視訊 702 之純文字 604 廣告之顯示。視訊 702 會顯示且於時間軸 704 的長度予以播放。對於時間軸 704 的至少一部分而言，一廣告 706 係嵌入視訊 702。在此具體實施例中，廣告 706 為如同視訊 702 之部分所示之文字。如圖所示，廣告 706 可為純文字 604 類型。

或者，廣告之文字可為捲動文字 606。例如，廣告 706 在視訊 702 中可不為靜止的，但是可從螢幕的一端捲動至另一端。捲動文字 606 可包括所廣告的產品及/或服務的額外字元或描述。純文字 604 可侷限於符合在視訊 702 的訊框中的一些字元，但是因為捲動文字 606 會移進及移出螢幕，所以額外的描述可包括更多字元來描述產品。

一嵌入的物件 608 可包括在視訊中的產品置入點。一軟性飲料廣告商可包括在視訊中桌上的一軟性飲料

容器。例如，在生日派對的視訊期間，兩公升瓶軟性飲料嵌入所顯示之視訊中緊鄰生日蛋糕的桌面位置。嵌入的物件 608 可設計成與視訊配合，所以，一檢視者可能不會了解到廣告係嵌入視訊中。相反地，一檢視者 102 可認出純文字 604 與捲動文字 606 類型是加入視訊的廣告。一嵌入的物件 608 可天衣無縫地包括在視訊內。額外的範例包括貼到牆壁的海報、張貼在街道的看板、或加在衣服上的廣告。嵌入的物件 608 可如同視訊天衣無縫般的部分，以致於檢視者不會認出廣告存在視訊內。

一視訊 610 廣告可包括在視訊。在一具體實施例中，視訊 610 可為一嵌入物件的形式。例如，若一電視出現在視訊，則一視訊 610 廣告(例如商業廣告)可嵌入在視訊中的電視。觀看顯示商業廣告的電視之視訊的檢視者不會認出商業廣告係嵌入視訊內。

一語音 612 廣告可包括在視訊中所包括的產品/服務之口頭描述。語音 612 廣告可被包括在沒有其他聲音之視訊部分期間。或者，語音 612 廣告可為在視訊的一嵌入物件，以致於嵌入的語音 612 係天衣無縫地合併於視訊。在一範例中，一首新發行歌曲可如廣告歌曲之方式，藉由更換原始聲帶或語音之一部分以包括在視訊中。若視訊顯示一收音機或音樂播放器，在視訊中來自音樂播放器之語音可使用語音 612 廣告予以更換。

廣告類型 602 之任一者亦可為一互動式 614 廣告類型。一互動式 614 廣告係回應視訊檢視者 102 的動作。例如，在第七圖中，「免費電子郵件-www.yahoo.com」的廣告 706 可為互動式。特別地係，廣告 706 的文字為可點選或可選擇，例如一超連結，以允許檢視者點選或

選擇廣告 706，其係連結至關於廣告的另一頁面。

第八圖為說明與廣告互動的一範例之流程圖。具一插入互動式 614 廣告之視訊係在步驟 802 顯示，且檢視者 102 可檢視在使用者裝置 104 上的視訊。視訊可儲存在視訊資料庫 110，並由視訊伺服器 108 傳送給使用者裝置 104。如在方塊 804 中，當視訊顯示在使用者裝置 104 時，互動式廣告顯示在視訊中。

在方塊 806 中，決定檢視者 102 是否選擇視訊中的互動式廣告 614、或與其互動。一互動式廣告 614 的互動類型之變化係取決於所檢視視訊的媒體。對於在一網站上顯示或下載、及在另一檢視軟體程式(例如 Windows Media Player®、Real Player®或 iTunes®)上顯示的視訊而言，互動可包括例如使用一滑鼠或鍵盤在廣告上移動一游標及點選。或者，視訊可直接在電視上檢視，例如使用一數位攝影機(Digital Video Recorder, DVR)或其他機上盒(Set Top Box, STB)，其係配置成提供視訊。電視、DVR 或 STB 的遙控器可用來移動一游標及/或選擇在視訊上顯示的廣告。例如，檢視者 102 可點選或選擇在視訊顯示的 Pepsi®，其可在 Pepsi®上提供進一步資訊，例如 Pepsi®網站的顯示。

互動式廣告 614 的互動可不侷限於廣告的選擇。當互動式 614 廣告顯示時，在視訊上任何地方的滑鼠點選會產生關於廣告的額外資訊。或者，其可為一按鈕或額外可選擇的工具，當顯示廣告時，可選擇這些工具。例如，接近視訊控制(播放、暫停、停止、快轉、迴轉、跳過)之一按鈕可標示為「更多資訊」、「廣告資訊」或包括不同辨識。按鈕的互動或點選可產生關於所要顯示之目

前廣告的更多資訊。

在一視訊中的任何訊框或時間軸，可有多個廣告。例如，一物件可嵌入視訊以及一純文字或捲動文字顯示在視訊。同時顯示的多個廣告的互動可在檢視者 102 想要互動的廣告之間區分。個別廣告可每一者被點選。在視訊的中間區域(不在廣告的附近)的互動可產生檢視者 102 可選擇一特定廣告顯示的功能選單或選項。

當沒有與互動式廣告 614 的互動時，視訊會繼續播放，如方塊 808 所示。當系統發現與互動式廣告 614 的互動時，選擇會被記錄，如方塊 810 所示。特別地係，互動的類型可決定互動的回應。一廣告的互動可產生多種回應。在一具體實施例，例如網頁之額外頁面可顯示，包括廣告的產品/服務。例如，點選在第七圖中的廣告 706 可產生一網頁顯示網站 www.yahoo.com，其是在視訊 702 中廣告。在方塊 812 中，基於廣告的選擇或互動以顯示一廣告主題，例如廣告之網頁。

一互動式廣告 614 之互動的結果可基於檢視視訊的媒體而改變。若在網頁或在網際網路上檢視視訊，則如上面討論，互動造成額外的網頁顯示。對於在網頁上顯示一視訊而言，互動可在顯示視訊的頁面中提供一輸出。例如，當視訊不涵蓋網頁的所有區域時，在網頁中與廣告之互動可造成在視訊外的廣告進一步顯示，但是在與視訊的相同頁面上。廣告的額外顯示可包括與在視訊中原始廣告所廣告的產品/服務有關的額外廣告。例如，在視訊中與廣告之互動可在要改變之網頁上造成橫幅廣告，以廣告來自廣告的產品/服務。

或者，視訊可為在一電視或螢幕上檢視的單獨視

訊。檢視者與廣告之互動可造成額外資訊的顯示。例如，若檢視者點選在視訊顯示的一純文字 604 廣告，則可顯示額外資訊，例如捲動文字 606，以提供關於廣告產品/服務的進一步細節。資訊可顯示在視訊中、相鄰視訊、或在單獨的頁面上。

請重新參考第一圖，系統 100 包括 adflix 伺服器 112，其可與視訊伺服器 108 連結，並配置成提供由視訊伺服器 108 所傳輸視訊之廣告。特別地係，adflix 伺服器 112 可提供在頁面(例如一網頁)顯示的視訊中包括之一平台，以供選擇、最佳化、及/或廣告播送。在一替代具體實施例中，adflix 伺服器 112 與視訊伺服器 108 可結合。adflix 伺服器 112 可包含如下面第十四圖描述的計算裝置。

adflix 伺服器 112 可提供要在來自視訊資料庫 110 的視訊中包括的廣告，其可在網路 106 上傳輸。adflix 伺服器 112 可在網路 106 上連結使用者裝置 104 以允許編輯者 103 選擇、建立、或編輯要在視訊伺服器 108 提供的視訊中包括的廣告。在一具體實施例中，編輯選項 302 與廣告類型 602 可由編輯者使用，並由 adflix 伺服器 112 建立。

第九圖說明 adflix 伺服器 112 之一具體實施例。adflix 伺服器 112 可包含一介面 902，其係連結一手動選擇器 904 與一自動選擇器 906。介面 902 可類似在視訊伺服器 108 中的介面 202。介面 902 可包括至少一通信埠，其係配置成在網路 106 上通信，例如與使用者裝置 104、或視訊伺服器 108 及/或 adflix 資料庫 114。此外，介面 902 可連結系統 100 中的組件，例如視訊資料庫

110、廣告商 116、及/或廣告商資料庫 118。在一具體實施例中，介面 902 係在網路 106 上從視訊伺服器 108、adflix 資料庫 114、或使用者裝置 104 來回接收及傳送廣告。介面 902 能以軟體建立或可為硬體的一實體連接。介面 902 之一具體實施例係顯示並在第十三圖描述。

介面 902 可連結 adflix 資料庫 114，並配置成自 adflix 資料庫 114 或向 adflix 資料庫 114 傳送廣告。adflix 資料庫 114 可儲存廣告，其可選擇以包括在由視訊伺服器 108 傳送的視訊中。在一具體實施例中，編輯者 103 可編輯在使用者裝置 104 上的視訊，並可從 adflix 資料庫 114 選擇要包含在視訊中的廣告，其可為編輯者 103 帶來潛在的營收，如下面的討論。此外，廣告可產生，其可儲存在 adflix 資料庫 114，以供其他人存取。例如，編輯者 103 可建立或修改在 adflix 資料庫 114 中儲存的廣告。如下面的討論，在 adflix 資料庫 114 中的廣告亦可由廣告商提供，例如廣告商 116。

廣告的選擇可從手動選擇器 904、或自動選擇器 906 進行，其兩者可連結介面 902。手動選擇器 904 可配置成允許一視訊編輯者選擇要在視訊中包括的廣告。在一範例中，手動選擇器 904 能以軟體實施。手動選擇器 904 可連結視訊伺服器 108，並可由編輯者 103 存取。此外，手動選擇器 904 可連結 adflix 資料庫 114、廣告商 116、及/或廣告商資料庫 118，以供接受與廣告有關的資訊。有關廣告的資訊可有關廣告的選擇。

第十圖為廣告的手動選擇之具體實施例的說明。特別地係，第十圖係說明手動選擇器 904 及可能要素 1001 的範例，以供手動廣告選擇。手動廣告選擇要素 1001

只是考慮編輯者 103 選擇在視訊中顯示的廣告之示範性。在一具體實施例中，手動廣告選擇要素 1001 可提供給編輯者 103，其可當選擇要在視訊中包含的廣告時，檢視所有可用廣告的要素 1001。

廣告或廣告產品/服務的受歡迎度 1002 可為手動廣告選擇的要素 1001。受歡迎度 1002 可藉由一廣告在其他視訊中或在其他媒體上(例如在網頁)的鍵擊(點選或互動)的次數加以反映。或者，受歡迎度 1002 可藉由在一搜尋引擎上的搜尋次數加以決定。更受歡迎的產品/服務(廣告)可能更時常搜尋。搜尋結果亦可反映受歡迎的趨勢，以辨識逐漸受歡迎的項目。所要廣告的產品/服務之受歡迎度亦可反映在產品/服務的銷售。編輯者 103 選擇廣告可能想要更受歡迎產品/服務的更受歡迎廣告，因為其更可能與視訊的檢視者互動，可形成廣告的付款。

一廣告或廣告產品/服務之獲利度 1004 可為手動廣告選擇之要素 1001。廣告商(例如廣告商 116)因編輯者 103 使用廣告商之廣告而給編輯者 103 之付款行為，係取決於廣告係如何合併在視訊。在一具體實施例中，廣告付款可基於編輯選項 302，例如廣告的位置或置入點。更久的廣告顯示對廣告商會有更高的價值。廣告的內文亦造成廣告的額外價值。例如，視訊中的惡棍產品置入點可能對產品有害，但是視訊中的受崇拜人物的產品置入對廣告商有更多價值。因此，編輯者 103 於視訊中使用特定廣告的獲利度 1004 或報酬在選擇廣告方面可能是一要素。

一廣告或廣告產品/服務之每次點擊成本(Cost Per

Click, CPC)1006 與每千人成本(Cost Per Thousand, CPM)1008 可為手動廣告選擇之要素 1001。特別地係, CPC 1006 與 CPM 1008 為廣告付款方法, 其中廣告實體(例如廣告商 116)係支付廣告的供應者(視訊編輯者)。CPC 1006 可視為每次廣告檢視者與廣告互動所支付之價格, 例如藉由點選廣告以檢視與廣告有關之網站。每次檢視者點選(互動)視訊中的廣告時, 可支付價格。在一具體實施例中, 價格可在\$0.01 至\$0.50 的範圍。CPC 1006 亦可稱為每次點擊費用(Pay Per Click, PPC)廣告。

CPM 1008 可稱為每千人成本(Cost Per Mille、Cost Per Thousand、或 Cost Per Impression)。CPM 1008 可造成基於廣告檢視次數的付款, 而不是基於互動的次數。廣告之檢視次數係稱為廣告曝光次數。CPM 1008 可建立每千人支付的價格。例如, 一廣告商可支付\$20 CPM, 其於視訊中廣告的每千人檢視(廣告曝光次數)為\$20。或者, 價值可建立供不同廣告曝光次數, 例如每 100、500、或 10,000 廣告曝光次數。CPM 1008 付款方法於檢視者不點選廣告之受歡迎視訊會更有效。當檢視者可能點選廣告時, 則 CPC 1006 付款方法可更有效益。

一廣告或廣告產品/服務的廣告開支 1010 可為手動廣告選擇之要素 1001。廣告開支 1010 可視為視訊編輯者支付廣告初次使用的費用之廣告。或者, 廣告開支 1010 可視為與視訊中包括廣告有關的任何成本。亦可能沒有與特定廣告有關的廣告費用。

一廣告或廣告產品/服務的轉換率 1012 可為手動廣告選擇之要素 1001。轉換率 1012 可反映一廣告的檢視者與廣告互動之頻率。互動可稱為轉換。在視訊中的特

定廣告可造成比其他更高的轉換率，且在一 CPC1006 付款設定中，更多的轉換造成較大的付款。因此，編輯者 103 可選擇具較高轉換率 1012 之廣告。

一廣告或廣告產品/服務之關聯度 1014 可為手動廣告選擇之要素 1001。關聯度 1014 可反映廣告與視訊之關係。例如，關於棒球之視訊可具有運動或棒球相關的廣告選擇以包括在視訊中。棒球視訊的檢視者可更可能檢視及/或互動與運動有關的廣告。因此，編輯者 103 可考慮所要編輯視訊的每一廣告之關聯度 1014。關聯度 1014 可反映廣告資料 1130 與視訊資料 1110 的比較，如下面第十一圖討論。特別地係，當選擇包括在視訊中的廣告時，用於可用廣告之廣告資料 1130 與視訊資料 1110 可提供給編輯者 103 及由其考慮。

請即重新參考第九圖，adfliX 伺服器 112 包括一自動選擇器 906，其係連結介面 904。自動選擇器 906 亦可稱為一 adfliX 分析器，且配置成分析及比較可用的廣告、與選擇要在視訊中顯示的廣告之視訊。自動選擇器 906 可為如下面第十四圖描述的計算裝置，並可包括一處理器 908、一記憶體 910 與軟體 912。

處理器 908 係配置以分析及比較資料，以供選擇廣告。處理器 908 可為一中央處理單元(Central Processing Unit, CPU)、一繪圖處理器(Graphics Processing Unit, GPU)、數位信號處理器(Digital Signal Processor, DSP)或其他類型處理裝置。處理器 908 可為在多種系統中的一組件。例如，處理器 908 可為一標準個人電腦或一工作站的部分。處理器 908 可為一或多個一般處理器、數位信號處理器、應用特殊積體電路、現場可程式閘陣

列、伺服器、網路、數位電路、類比電路、其組合、或用於分析及處理資料的其他目前已知或稍後發展的裝置。處理器 908 可連同一軟體程式操作，例如手動產生的程式碼(即撰寫的程式)。

處理器 908 可包括一記憶體 910，或記憶體 910 可為一單獨組件。記憶體 910 可包含 adflix 資料庫 114，用以儲存可用的廣告。記憶體 910 可包括(但是未限於)電腦可讀取儲存媒體，例如不同類型的揮發性與非揮發性儲存媒體，包括(但是未限於)隨機存取記憶體、唯讀記憶體、可程式化唯讀記憶體、電子式可程式化唯讀記憶體、電子式可抹除唯讀記憶體、快閃記憶體、磁帶或磁碟，光學媒體等。在一具體實施例中，記憶體 910 包括用於處理器 908 之一隨機存取記憶體。在替代具體實施例中，記憶體 910 係與處理器 908 分開，例如一處理器的快取記憶體、系統記憶體或其他記憶體。記憶體 910 可為一外部儲存裝置或資料庫，用以儲存記錄的視訊資料。範例包括一硬碟機、光碟(Compact Disc, CD)、數位影音光碟(Digital Video Disc, DVD)、記憶卡、記憶棒、軟碟、萬用序列匯流排(Universal Serial Bus, USB)記憶體裝置、或操作以儲存影像資料之任何其他裝置。記憶體 910 操作上係儲存由處理器 908 所執行的指令。在圖式中或在此描述的功能、動作或工作係由可程式處理器 908 執行，其執行在記憶體 910 中儲存的指令。功能、動作或工作是與指令集、儲存媒體、處理器或處理策略的特定類型無關，並可由軟體、硬體、積體電路、韌體、微程式碼等加以執行，可單獨或組合操作。同樣地，處理策略可包括多重處理、多工、平行處理等。

在一具體實施例中，軟體 912 可儲存在記憶體 910。處理器 908 係配置成執行軟體 912。軟體 912 可包括一瀏覽器或其他視訊編輯程式。瀏覽器可為一網頁瀏覽器，其配置係顯示從網際網路或其他網路取回的資訊與資料。例如，瀏覽器可為 INTERNET EXPLORER®、或一些其他網頁瀏覽器。瀏覽器可配置成接收、顯示、及編輯視訊。

自動選擇器 906 之一具體實施例是在第十一圖顯示。特別地係，第十一圖係說明當選擇一廣告時，可分析及比較的視訊資料 1110 與廣告資料 1130。自動選擇器 906 可包括一視訊分析器 1104，其係連結一比較器 1102，該比較器亦連結一廣告分析器 1106。視訊分析器 1104 可編譯及分析來自包括廣告的一視訊之視訊資料 1110。廣告分析器 1106 可編譯及分析來自在視訊中包含的可用廣告之廣告資料 1130。比較器 1102 係從視訊分析器 1104 與廣告分析器 1106 二者接收分析，以決定在特定廣告與視訊的之間相似性。比較器 1102 可決定一廣告與一特定視訊的關聯度 1014。

第十二圖為廣告選擇之一具體實施例之流程圖。特別地係，第十二圖係藉由自動選擇器 906 說明一廣告的選擇之範例。可編輯包括廣告之視訊係在步驟 1202 選擇。在方塊 1204 中，視訊資料 1110 係從視訊擷取。

視訊資料 1110 可包括與含有廣告的視訊有關的任何相關資訊。視訊的標題 1112 及/或檔名 1114 係與視訊的內容有關。標題 1112 及/或檔名 1114 可基於視訊的內容加以命名。同樣地，一視訊的描述 1116 係可產生以描述一特定視訊。

一視訊可使用與一視訊的主題有關的資訊加以標記。例如，後設標記(Meta Tag)1118 與使用者標記 1120 可與視訊有關。一標記可將視訊描述成「棒球」或「運動」，且標記可用來選擇與棒球或運動有關的廣告。後設標記 1118 可包括任何資訊，其係與視訊有關的視訊服務供應者所針對之使用者有關。使用者標記 1120 可由視訊的檢視者 102 建立，其係將一使用者標記 1120 建成分類視訊的形式。在一具體實施例中，標題 1112、檔名 1114、及/或描述 1116 可分析以尋找與廣告資料 1130 相比較的關鍵字或條件，例如標記 1118、1120。

一視訊的分類 1122 亦可為相關的視訊資料 1110。在一些視訊共享網站中，例如 YouTube ® 或 Yahoo! Videos ®，在網站上可獲得的視訊可能已全部分類。一視訊的分類可提供視訊相關資訊。類似地，對另一視訊資料 1110，一視訊可分類在運動分類或棒球分類下，且比較器 1102 然後可選擇與這些分類有關的廣告。同樣地，一視訊的評論 1124 及/或來自一視訊之評語 1126 亦可用來決定一視訊之主題。一視訊網站亦可允許檢視者發布視訊的評論、或關於視訊之評語。藉由評論 1124 與評語 1126，視訊分析器 1104 可分析以辨識可由比較器 1102 使用的關鍵字。在一具體實施例中，分類 1122 或一子分類可為視訊的關鍵字。

視訊資料在方塊 1204 決定之後，視訊資料可在方塊 1206 由視訊分析器 1104 加以分析。視訊分析器 1104 可分析視訊資料 1110 以尋找反映視訊內容的關鍵字。關鍵字可為描述視訊的一個別字元，例如「棒球」，或可為一片語，例如「重要的棒球賽」。辨識的關鍵字可與

關於可用廣告的關鍵字相比較。

在方塊 1208 中，廣告資料 1130 係從可用的廣告擷取。廣告資料 1130 可包括廣告的類型 1132。類型 1132 可視為如在第六圖中描述的廣告類型 602。特別地係，類型 1132 可包括純文字、捲動文字、嵌入物件、視訊、語音、影像、或一互動式廣告。廣告的類型 1132 可決定其是否符合一特定視訊。例如，因為可能對檢視者具打擾性，所以一音樂視訊可能不想要包括一語音廣告。

可用的廣告可具有一標題 1134。一廣告的標題 1134 可類似一視訊的標題 1112。標題可為廣告的簡單描述。同樣地，每一廣告可包括描述 1136。廣告可組織成分類 1138。分類 1138 可反映廣告的主題，或基於廣告類型而組織。例如，語音廣告可在一分類中，且子分類反映在廣告的語音類型。產品 1140 為廣告的主題，並亦包括一服務。產品 1140 代表所要廣告的項目。廣告資料 1130 的範例之任一者可彼此有關。例如，廣告的標題 1132 可為產品 1140 的名稱。在第十一圖顯示的廣告資料 1130 僅示範性，且可用的廣告可包括廣告資料 1130 的額外範例。

廣告資料 1130 可包括關於一廣告的內容與主題的資訊。每一可用的廣告可包括由分析器 1106 分析的其自己的廣告資料 1130。在方塊 1208 擷取的廣告資料 1130 可在方塊 1210 由分析器 1106 進行分析。廣告分析器 1106 可對於每一可用的廣告辨識來自廣告資料 1130 的相關關鍵字。相關的關鍵字可與視訊的主題有關。在一具體實施例，分類 1138、或一子分類可為廣告的關鍵字。同樣地，視訊分析器 1104 可辨識來自一視訊的視

訊資料 1110 的關鍵字。

在方塊 1212，比較器 1102 可將來自視訊分析器 1104 的分析視訊資料 1110 與來自廣告分析器 1106 的分析廣告資料 1130 相比較。廣告分析器 1106 可決定來自廣告資料 1130 的關鍵字。比較器 1102 可將視訊關鍵字與來自可用廣告之每一者的關鍵字相比較。基於該比較，比較器 1102 可選擇要在視訊中顯示的相關廣告。比較器 1102 可基於關鍵字的比較，以決定哪一可用廣告係類似視訊。在一具體實施例中，比較器 1102 可比較標題、描述與分類以決定相似性而不決定關鍵字。或者，視訊分析器 1104 可決定來自視訊資料 1110 的一主題，其是最相關的，且然後基於該主題以選擇可用的廣告。

第十三圖係說明在視訊中選擇及插入廣告的介面之一具體實施例。特別地係，介面 902 可包含 adflix 編輯器 502。adflix 編輯器 502 可為一介面，透過該介面，編輯者 103 可選擇要包含在視訊中的廣告。可提供編輯者 103 可用廣告的列表 1304。若沒有廣告加入視訊，編輯者 103 無法選擇廣告 1306。

在選擇廣告中，編輯者 103 可選取自動選擇 1308 或手動選擇 1310。若選取手動選擇 1310，編輯者 103 可從有可用廣告的列表 1304 選取。在一具體實施例中，編輯者可檢視每一可用廣告的相關資訊，例如手動廣告選擇 1001 的要素之任一者。如上述，手動選擇 1310 可由手動選擇器 904 執行。編輯者 103 可將一廣告 1312 加入列表 1304，或從列表 1304 選擇廣告以加入視訊。編輯者 103 亦可從列表 1304 移除一廣告 1314，或將一廣告從視訊予以移除。

若選取自動選擇 1308，則自動選擇器 906 可選擇一相關廣告給視訊。在一具體實施例中，當選取自動選擇 1308 時，自動選擇器 906 使用相關或類似視訊的廣告充入列表 1304。編輯者然後部分基於手動廣告選擇要素 1001，以選擇這些廣告之中的哪些係加入視訊。或者，自動選擇 1308 之選取可造成選擇要在視訊中包括的相關廣告，如自動選擇器 906 的決定。

adfliX 編輯器 502 可包括多種標籤 1316，其可用來執行不同視訊編輯工作。adfliX 標籤係選擇，其提供編輯者 103 有能力將一廣告加入視訊。或者，視訊可藉由增加一剪輯或語音加以編輯，或視訊可具有其修改之效果或樣式。或者，編輯選項可應用至加入視訊的廣告。例如，可修改一純文字廣告的字型或顏色。該等標籤 1316 之一者可包括視訊編輯選項 302。

請即重新參考第一圖，adfliX 伺服器 112 可連結廣告商 116，該廣告商可連結廣告商資料庫 118。廣告商 116 可為廣告產品或服務或傳遞其他資訊的公司或個人。廣告商 116 可建立廣告，其可儲存在廣告商資料庫 118，並可由 adfliX 伺服器 112 使用，以供包括在視訊中。廣告商 116 亦可稱為一資訊供應者，其不僅提供廣告，而且亦傳遞其他資訊，例如文字、繪圖、小圖示或影像。廣告商 116 可包括一伺服器，其可提供廣告給 adfliX 伺服器 112、視訊伺服器 108、及/或使用者裝置 104。廣告商 116 可包含如下面第十四圖所述的一般電腦系統或組件之任一者。

在一具體實施例中，廣告商 116 可於每次廣告商的廣告顯示在視訊時，支付一費用、或如第十圖所討論每

次廣告有所互動時，予以支付費用。費用可支付給包括廣告於視訊內之編輯者。在一具體實施例中，adfliX 伺服器 112 係連結複數個廣告商，從其可接收用於顯示的許多廣告。複數個廣告商可每一者具有一廣告商資料庫，或可分享資料庫，例如廣告商資料庫 118。adfliX 伺服器 112 可編譯及儲存來自廣告商的廣告，並透過視訊伺服器 108 提供廣告。在廣告商資料庫 118 中建立及儲存的廣告可為多種形式，包括廣告類型 602 之任一者。

廣告商資料庫 118 係包括可由 adfliX 伺服器 112 使用之可用廣告。廣告商資料庫 118 亦可包括可用的廣告、以及廣告的尺寸、內容、價格與特定位置的資訊。在一具體實施例中，廣告商資料庫 118 可包括關於廣告類型 602、以及手動廣告選擇的要素 1001 之任一者之資料，且其可使用在選擇要包括在視訊中的廣告。此外，每一廣告的廣告資料 1130 亦可儲存在廣告商資料庫 118，以供廣告的自動選擇。

請即參考第十四圖，一般電腦系統之說明具體實施例係顯示並標示為 1400。來自系統 100 的該等組件之任一者可包含電腦系統 1400，例如視訊伺服器 108 或 adfliX 伺服器 112。電腦系統 1400 可包括一組指令，其執行係基於在此揭示的功能，以使電腦系統 1400 執行任一或多個方法、或電腦式功能。電腦系統 1400 可如同一單機裝置操作，或可例如使用一網路以連接至其他電腦系統或周圍裝置。

在一網路配置中，電腦系統可在一伺服器負載量中操作，或可如同在一伺服器-用戶端使用者網路環境中的一用戶端使用者電腦，或可如同在對等(或分散式)網路

環境中的一對等電腦系統。電腦系統 1400 亦可如同或合併在不同裝置中實施，該裝置例如有一個人電腦 (Personal Computer, PC)、一平板 PC、一機上盒 (STB)、一個人數位助理 (PDA)、一行動裝置、一掌上型電腦、一膝上型電腦、一桌上型電腦、一通信裝置、一無線電話、一陸上線路電話、一控制系統、一照像機、一掃描器、一傳真機、一列表機、一傳呼機、一個人信賴裝置、一網站器具、一網路路由器、開關或橋接器、或有能力執行指定機器採行動作的一組指令 (連續或其他者) 之任何其他機器。在一特定具體實施例中，電腦系統 1400 可使用提供語音、視訊或資料通信的電子裝置加以實施。此外，雖然說明單一電腦系統 1400，但是術語「系統」應包括個別或共同執行一組或多組指令以執行一或多個電腦功能的任何整個系統或子系統。

如第十四圖的說明，電腦系統 1400 可包括一處理器 1402，例如一中央處理單元 (CPU)、一繪圖處理單元 (GPU) 或二者。處理器 1402 可為在多種系統中的一組件。例如，處理器 1402 可為一標準個人電腦或工作站的部分。處理器 1402 可為一或多個一般處理器、數位信號處理器、應用特殊積體電路、現場可程式閘陣列、伺服器、網路、數位電路、類比電路、或其組合、或用於分析及處理資料的目前已知或稍後發展的裝置。處理器 1402 可實施一軟體程式，例如手動產生的程式碼 (即是，撰寫的程式)。

電腦系統 1400 可包括一記憶體 1404，其可經由一匯流排 1408 進行通信。記憶體 1404 可為一主記憶體、一靜態記憶體、或一動態記憶體。記憶體 1404 可包括 (但

是未限於)電腦可讀取儲存媒體，例如不同類型的揮發性與非揮發性儲藏媒體，包括(但是未限於)隨機存取記憶體、唯讀記憶體、可程式化唯讀記憶體、電子式可程式化唯讀記憶體、電子式可抹除唯讀記憶體、快閃記憶體、磁帶或磁碟、光學媒體等。在一具體實施例中，記憶體 1404 包括用於處理器 1402 的一快取或隨機存取記憶體。在替代具體實施例中，記憶體 1404 係與處理器 1402 分開，例如一處理器的快取記憶體、系統記憶體或其他記憶體。記憶體 1404 可為用於儲存資料的一外部儲存裝置或資料庫。範例包括一硬碟機、光碟(CD)、數位影音光碟(DVD)、記憶卡、記憶棒、軟碟機、萬用序列匯流排(USB)記憶體裝置、或操作以儲存資料的任何其他裝置。記憶體 1404 操作上係儲存可由處理器 1402 執行的指令。在圖中或在此描述的功能、動作或工作可由執行在記憶體 1404 中儲存的指令之可程式化處理器 1402 加以執行。功能、動作或工作係與指令集、儲存媒體、處理器或處理策略的特定類型無關，並可由軟體、硬體、積體電路、韌體、微程式碼等加以執行，其可單獨或組合操作。同樣地，處理策略可包括多重處理、多工、平行處理等。

如圖所示，電腦系統 1400 可進一步包括一顯示單元 1414，例如一液晶顯示器(Liquid Crystal Display, LCD)、一有機發光二極體(Organic Light Emitting diode, OLED)、一平坦式面板顯示器、一固態顯示器、一陰極射線管(Cathode Ray Tube, CRT)、一投影機、一印表機、或用於輸出已決定資訊的其他目前已知或稍後發展的顯示裝置。顯示器 1414 可充當使用者查看處理

器 1402 的功能之介面；或特別地係，充當與在記憶體 1404 或驅動單元 1406 中所儲存軟體之介面。

此外，電腦系統 1400 可包括一輸入裝置 1416，其係配置成允許使用者與系統 1400 的組件之任一者的互動。輸入裝置 1416 可為一數字鍵盤、一鍵盤、或一游標控制裝置(例如一滑鼠)、或一搖桿、觸控式螢幕、遙控器或操作上與系統 1400 互動之任何其他裝置。

在一特定具體實施例中，如第十四圖所述，電腦系統 1400 亦可包括一磁碟或光碟機單元 1406。磁碟機單元 1406 可包括一電腦可讀取媒體 1410，其中嵌入了一或更多例如軟體的指令集 1412。此外，指令 1412 可具體實施如在此揭示的一或多個方法或邏輯。在一特定具體實施例中，在電腦系統 1400 執行期間，指令 1412 可完全常駐(至少部分)記憶體 1404 及/或處理器 1402 中。記憶體 1404 與處理器 1402 亦可包括如上述的電腦可讀取媒體。

本發明係考慮包括指令 1412 之一電腦可讀取媒體，或回應一傳遞信號以接收及執行指令 1412，致使連接至一網路 1420 之一裝置可在網路 1420 上傳遞聲音、視訊、語音、影像或任何其他資料。此外，指令 1412 在網路 1420 可經由一通信埠 1418 進行傳送或接收。通信埠 1418 可為處理器 1402 的一部分，或可為一單獨組件。通信埠 1418 能夠以軟體建立，或可為硬體的一實體連接。通信埠 1418 係配置成連接一網路 1420、外部媒體、顯示器 1414 或系統 1400 中的任何其他組件、或其組合。與網路 1420 的連接可為一實體連接，例如一有線乙太網路連接，或如下述可無線建立。同樣地，系

統 1400 的其他組件的額外連接可為實體連接或可無線建立。

網路 1420 可包括有線網路、無線網路或其組合。無線網路可為一行動電話網路、一 802.11、802.16、802.20、或 WiMax 網路。此外，網路 1420 可為一公眾網路(例如網際網路)、一私人網路(例如一企業網路)、或其組合，並可利用目前可用或稍後發展的多種網路協定，包括(但是未限於)TCP/IP 式網路協定。

雖然電腦可讀取媒體係顯示為單一媒體，但是術語「電腦可讀取媒體」包括單一媒體或多個媒體，例如一集中式或分散式資料庫、及/或儲存一或多個指令集的快取記憶體與伺服器。術語「電腦可讀取媒體」亦將包括任何媒體，其可儲存、編碼或運送一指令集供一處理器執行，或使一電腦系統執行在此揭示的任一或多個方法或操作。

在一特定非限制示範性具體實施例中，電腦可讀取媒體可包括一固態記憶體，例如一記憶卡或其他封裝，其可提供一或多個非揮發性唯讀記憶體。此外，電腦可讀取媒體可為一隨機存取記憶體或其他揮發性可再寫記憶體。此外，電腦可讀取媒體可包括一磁光學或光學媒體，例如一磁碟或磁帶或其他儲存裝置，以捕捉載波信號，例如在傳輸媒體上通信的信號。一電子郵件或其他自我包裝資訊檔案或檔案集之附加數位檔案可認為是一有形儲存媒體之分散式媒體。因此，本發明係考慮包括可儲存資料或指令之任一或多個電腦可讀取媒體或一分散式媒體及其他等效物及繼承媒體。

在一替代具體實施例中，專屬的硬體實施(例如應用

特殊積體電路、可程式化邏輯陣列及其他硬體裝置)可構成實施在此描述的一或多個方法。包括不同具體實施例的器件與系統之應用可廣泛地包括多種電子與電腦系統。在此描述之一或多個具體實施例可使用具相關控制與資料信號之兩或多個特殊互接硬體模組或裝置來實施功能，其可在模組之間及透過模組進行通信，如同應用特疏積體電路的部分。因此，本系統包含軟體、韌體與硬體實施。

根據本發明的不同具體實施例，在此描述的方法可藉由一電腦系統執行的軟體程式加以實施。此外，在示範性的非限制具體實施例中，實施可包括分散式處理、組件/物件分散處理、與平行處理。或者，實際的電腦系統處理可構成實施如在此描述的一或多個方法或功能。

雖然本說明書係描述在有關特定標準與協定的特定具體實施例中實施的組件及功能，但是本發明並未侷限於此標準與協定。例如，網際網路及其他封包交換網路傳輸(例如，TCP/IP、UDP/IP、HTML、HTTP)的標準係代表最新發展的範例。這類標準可由具有實質相同功能的較快或更大效率之等效物予以週期性地替代。因此，具有與在此揭示的功能相同或類似功能的替代標準及協定認為是等效物。

在此描述的具體實施例之說明係提供對不同具體實施例的結構之一般性瞭解。圖式不做為利用在此所述結構和方法的器件與系統之所有組件與特徵的完全描述。只要閱讀此揭示，熟諳此項技術人士應可明白許多其他具體實施例。其他具體實施例可利用及從本發明取得，以致於可進行結構與邏輯替代及變化不致脫離本發

明的範疇。此外，圖式只是代表性，且未依比例繪製。圖中某些比例加以特寫，而其他比例相對縮小。因此，揭示與圖式只是說明而不是限制。

為了方便，且不是將本發明之範疇限於任何特定發明或發明性概念，在此藉由個別及/或統稱為術語「本發明」來引用揭示的一或多個具體實施例。而且，雖然特定具體實施例已在此說明及描述，但是應該明白，可將設計以達成相同或類似目的之任何隨後配置取代顯示的特定具體實施例。本發明係意欲涵蓋不同具體實施例的任何及所有隨後調適或變化。只要閱讀此描述，熟諳此項技術人士應可明白上述具體實施例、及未在此特別描述的其他具體實施例。

發明摘要係提供且符合 37 C.F.R. §1.72(b)，並瞭解其不是用來解釋或限制文後申請專利範圍之範疇及意義。此外，在前述的實施方式中，為了簡化揭示，不同特徵係群集在一起或在單一具體實施例中描述。本發明並未構成聲明的具體實施例需要比每一申請項所引用者更多的特徵。反而，如下列申請專利範圍所示，發明之標的物係少於揭示具體實施例之任一者的所有特徵。因此，下列申請專利範圍係合併在實施方式，其每一申請專利範圍擁有其自己單獨定義聲明之標的物。

上面揭示之標的物係認為只是說明而不是限制，且文後申請專利範圍係涵蓋所有這類修改、增強及其他具體實施例，且是在本發明的真實精神及範疇內。因此，在法律允許的最大限度內，本發明的範疇是由下列申請專利範圍及其等效物的最廣泛所容許之解釋，且不受到前面實施方式的限定或限制。雖然本發明的不同具體實

施例已描述，但是熟諳此項技術人士應該明白，更多具體實施例是在本發明的範疇內。因此，除了根據文後申請專利範圍及其等效物之外，本發明並未受到限制。

【圖式簡單說明】

本發明之系統及/或方法可參考下列附圖及描述而更佳瞭解。以下參考下列附圖加以描述的所有具體實施例並非限制性亦非窮盡列舉。將。在圖式中的組件不必然依比例繪出，以強調說明本發明的原理。在圖式中，類似參考數字將對應在分佈於不同圖式中的對應部件。

第一圖為一廣告系統之圖式；

第二圖為一示範性視頻播送系統之圖式；

第三圖為一視訊編輯選項之圖式；

第四圖為描述視訊編輯之一具體實施例之流程圖；

第五圖為一視訊顯示之具體實施例之說明；

第六圖為廣告類型之圖式；

第七圖為一視訊顯示之具體實施例之說明；

第八圖為描述與一廣告互動之一具體實施例之流程圖；

第九圖為一示範性廣告選擇系統之圖式；

第十圖為手動廣告選擇之一具體實施例之圖式；

第十一圖為自動廣告選擇之一具體實施例之圖式；

第十二圖為描述選擇廣告之一具體實施例之流程圖；

第十三圖為廣告選擇之一介面之說明；及

第十四圖為一連同揭示具體實施例一起使用的電腦系統之說明。

【主要元件符號說明】

100	廣告網路系統
102	檢視者
103	編輯者
104	使用者裝置
106	網路
108	視訊伺服器
110	視訊資料庫
112	adfliX 伺服器
114	adfliX 資料庫
116	廣告商
118	廣告商資料庫
202	介面
204	編輯介面
302	編輯選項
304	位置
306	置入點
308	逐框
310	時間軸
312	廣告(AD)類型
500	頁面
502	adfliX 編輯器
504	視訊
506	游標
508	時間軸
510	時間軸

- 512 廣告
- 514 超連結
- 602 廣告類型
- 604 純文字
- 606 捲動文字
- 608 嵌入的物件
- 610 視訊
- 612 語音
- 614 互動式
- 702 視訊
- 704 時間軸
- 706 廣告
- 902 介面
- 904 手動選擇器
- 906 自動選擇器
- 908 處理器
- 910 記憶體
- 912 軟體
- 1001 手動廣告選擇
- 1002 受歡迎度
- 1004 獲利度
- 1006 每次點擊成本(CPC)
- 1008 每千人成本(CPM)
- 1010 廣告開支
- 1012 轉換率
- 1014 關聯度
- 1102 比較器

- 1104 分析器
- 1106 廣告分析器
- 1110 視訊資料
- 1112 標題
- 1114 檔名
- 1116 描述
- 1118 後設標記
- 1120 使用者標記
- 1122 分類
- 1124 評論
- 1126 評語
- 1130 廣告資料
- 1132 類型
- 1134 標題
- 1136 描述
- 1138 分類
- 1140 產品
- 1304 列表
- 1306 廣告
- 1308 自動選擇
- 1310 手動選擇
- 1312 加入
- 1314 移除
- 1316 標籤
- 1400 電腦系統
- 1402 處理器
- 1404 記憶體

- 1408 匯流排
- 1410 電腦可讀媒體
- 1412 指令集
- 1416 輸入裝置
- 1420 網路

十、申請專利範圍：

1. 一種用於在視訊中提供一互動式廣告之方法，其包含：

接收一輸入，該輸入表示一使用者使用一手動選擇或使用一自動選擇；

根據該輸入，基於該使用者所選取之複數個手動選擇要素的至少其中一者或基於來自一自動選擇器之一比較結果，選擇要被包含於該視訊之一互動式廣告；

辨識要播放的視訊；

包括該互動式廣告在該視訊中；

當播放該視訊時，顯示該互動式廣告在該視訊中；

在該視訊播放期間，當存在與該互動式廣告的一互動時，接收一指示；及

接收到該互動的該指示時，顯示有關該互動式廣告之額外資訊，其中該額外資訊包含該視訊中的一額外廣告，其中該額外廣告包含一視訊廣告、語音廣告或一捲動文字廣告之至少其中一者；

其中該複數個手動選擇要素包含該互動式廣告之受歡迎度、獲利度、每次點擊成本、廣告開支、轉換率或關聯度。

2. 如申請專利範圍第1項之方法，其中該視訊係顯示在一網頁中。
3. 如申請專利範圍第2項之方法，其中該互動式廣告為一超連結。
4. 如申請專利範圍第3項之方法，其中該互動包含藉由

一滑鼠點擊該互動式廣告之以選擇該超連結。

5. 如申請專利範圍第 1 項之方法，其中該額外資訊係有關該互動式廣告。
6. 如申請專利範圍第 1 項之方法，其中該互動式廣告為在該視訊中嵌入的一物件。
7. 如申請專利範圍第 6 項之方法，其中該物件為在該視訊中包括之產品。
8. 一種用於與視訊中的一廣告互動之方法，其包含：

接收一輸入，該輸入表示一使用者使用一手動選擇或使用一自動選擇；

根據該輸入，基於該使用者所選取之複數個手動選擇要素的至少其中一者或基於來自一自動選擇器之一比較結果，選擇要被包含於該視訊之一互動廣告；

在該視訊播放期間提供該廣告；

在該視訊播放的至少一部分期間顯示該廣告；

當該廣告是在該視訊播放期間顯示時，偵測與該廣告之一互動；

對於所偵測與該廣告之該互動，自複數個互動類型中決定一互動類型；

基於所決定之該互動類型，選擇有關該廣告之額外資訊；及

回應與該廣告的該互動之偵測，以提供有關該廣告之該額外資訊。

9. 如申請專利範圍第 8 項之方法，其中該廣告為一超連結。
10. 如申請專利範圍第 9 項之方法，其中該互動為藉由點

擊該廣告以選擇該超連結。

11. 如申請專利範圍第 8 項之方法，其中該視訊係在一網頁中播放。
12. 如申請專利範圍第 11 項之方法，其中該提供額外資訊包含除了該播放視訊的網頁之外，顯示有關該廣告之一網頁。
13. 如申請專利範圍第 8 項之方法，其中該提供額外資訊包含顯示一額外廣告。
14. 如申請專利範圍第 8 項之方法，其中該廣告為在該視訊中的一嵌入物件。
15. 如申請專利範圍第 8 項之方法，其中該廣告為在該視訊中顯示的文字。
16. 如申請專利範圍第 8 項之方法，其中該複數個手動選擇要素包含該互動廣告之受歡迎度、獲利度、每次點擊成本、廣告開支、轉換率或關聯度。
17. 一種電腦可讀儲存媒體，其中係儲存代表指令的資料，其係由一程式化的處理器的執行以在一視訊中提供一可選擇的廣告，該儲存媒體包含指令，其可操作用於：

接收一輸入，該輸入表示一使用者使用一手動選擇或使用一自動選擇；

根據該輸入，基於該使用者所選取之複數個手動選擇要素的至少其中一者或基於來自一自動選擇器之一比較結果，選擇要被包含於該視訊之一互動廣告；

提供一包含一可選擇物件的廣告；

在該視訊播放期間顯示該可選擇的物件，其中該

可選擇的物件係嵌入該視訊中；

當該廣告是在該視訊播放期間顯示時，偵測與該可選擇的物件之一互動；

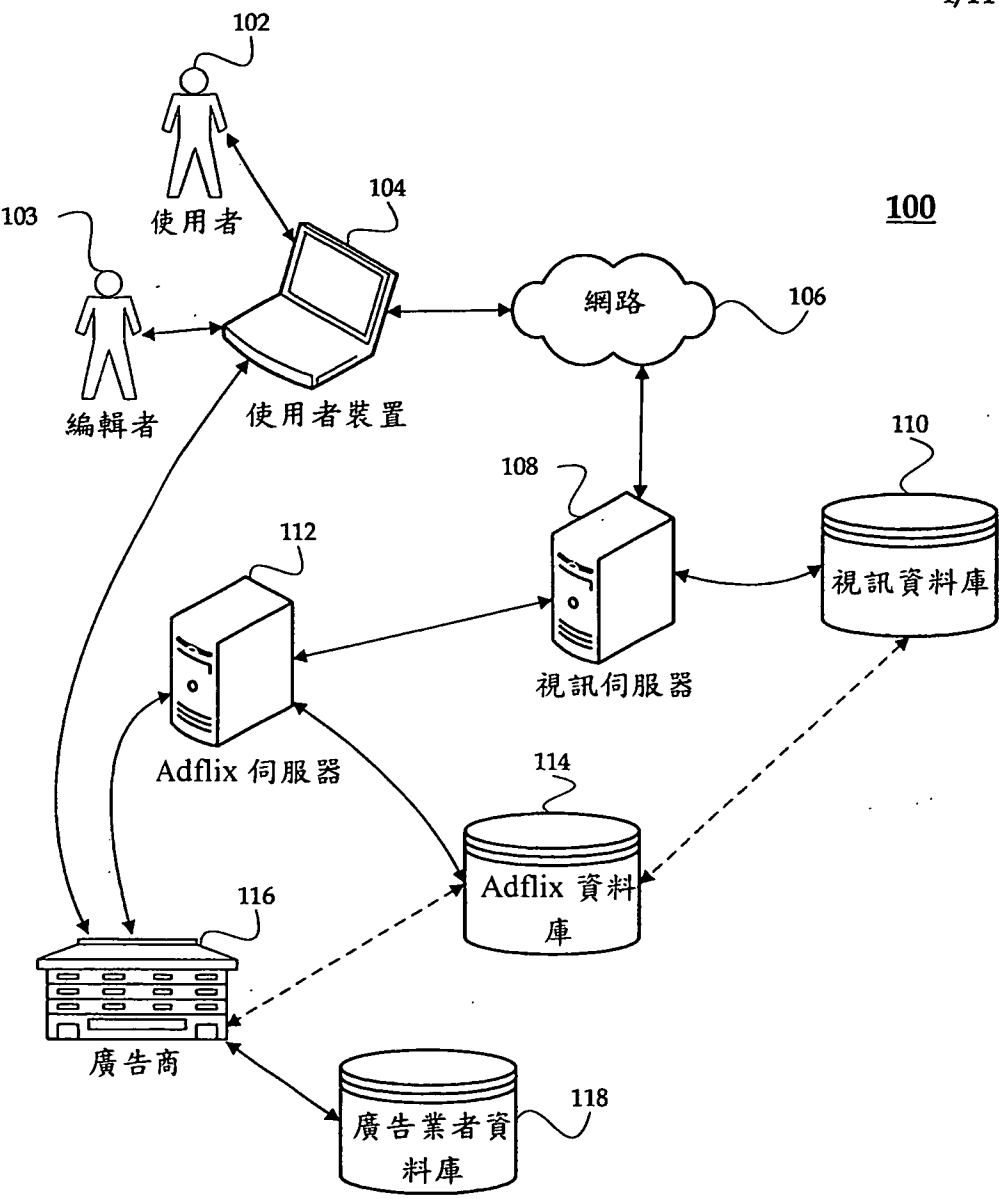
對於所偵測與該可選擇的物件之該互動，自複數個互動類型中決定一互動類型；

基於所決定與該可選擇的物件之該互動類型，選擇有關該廣告之額外資訊；及

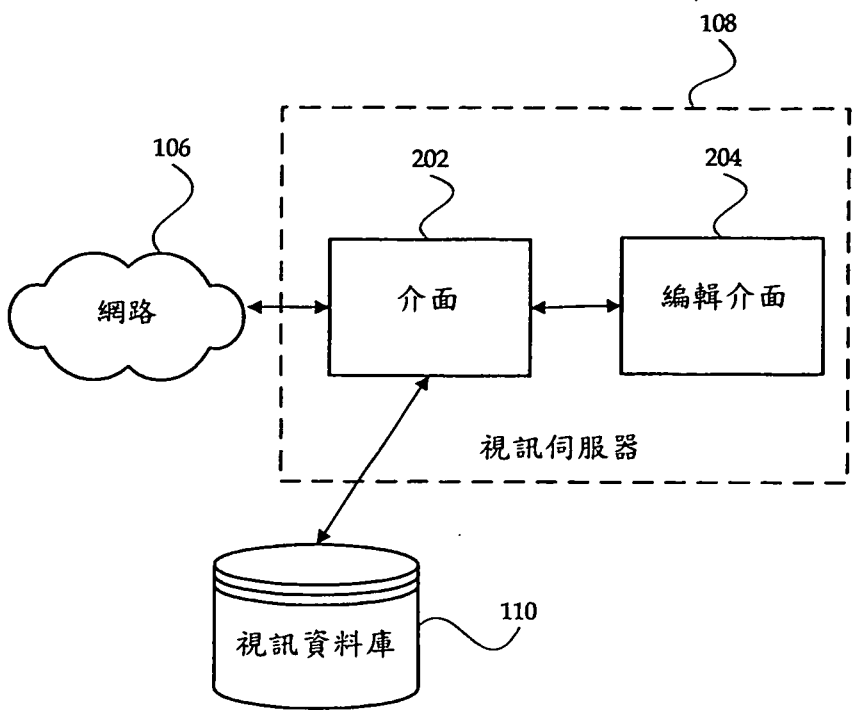
在該視訊播放期間選取該可選擇的物件時，顯示有關該廣告的該額外資訊。

18. 如申請專利範圍第 17 項之儲存媒體，其中該視訊係在一網頁中播放。
19. 如申請專利範圍第 18 項之儲存媒體，其中該可選擇的物件為與該廣告有關的該頁面之一連結。
20. 如申請專利範圍第 18 項之儲存媒體，其中該選擇包含一滑鼠點擊。
21. 如申請專利範圍第 17 項之儲存媒體，其中有關該廣告之該額外資訊是針對該廣告之廣告業主之一網頁。
22. 如申請專利範圍第 17 項之方法，其中該複數個手動選擇要素包含該互動廣告之受歡迎度、獲利度、每次點擊成本、廣告開支、轉換率或關聯度。

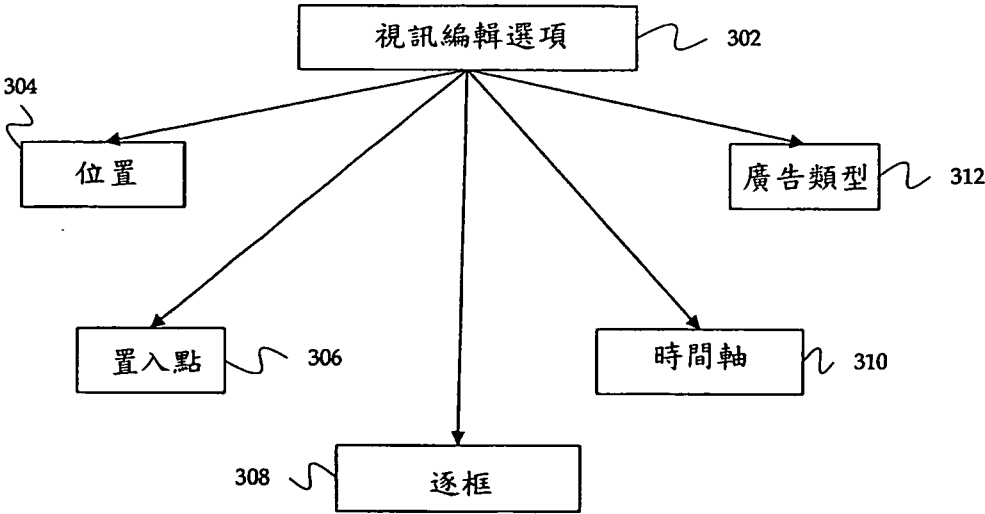
十一、圖式：



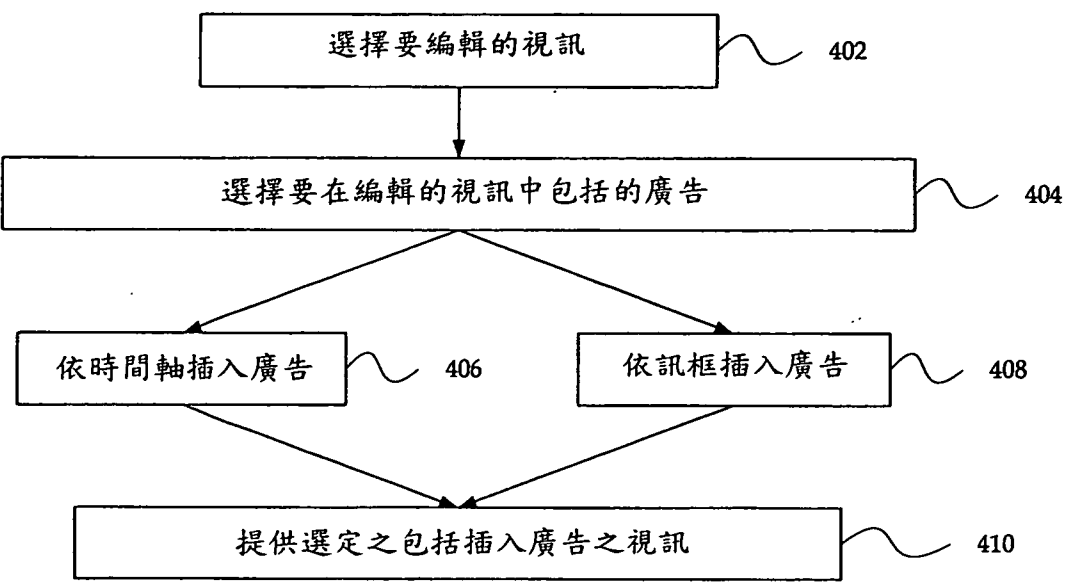
第一圖



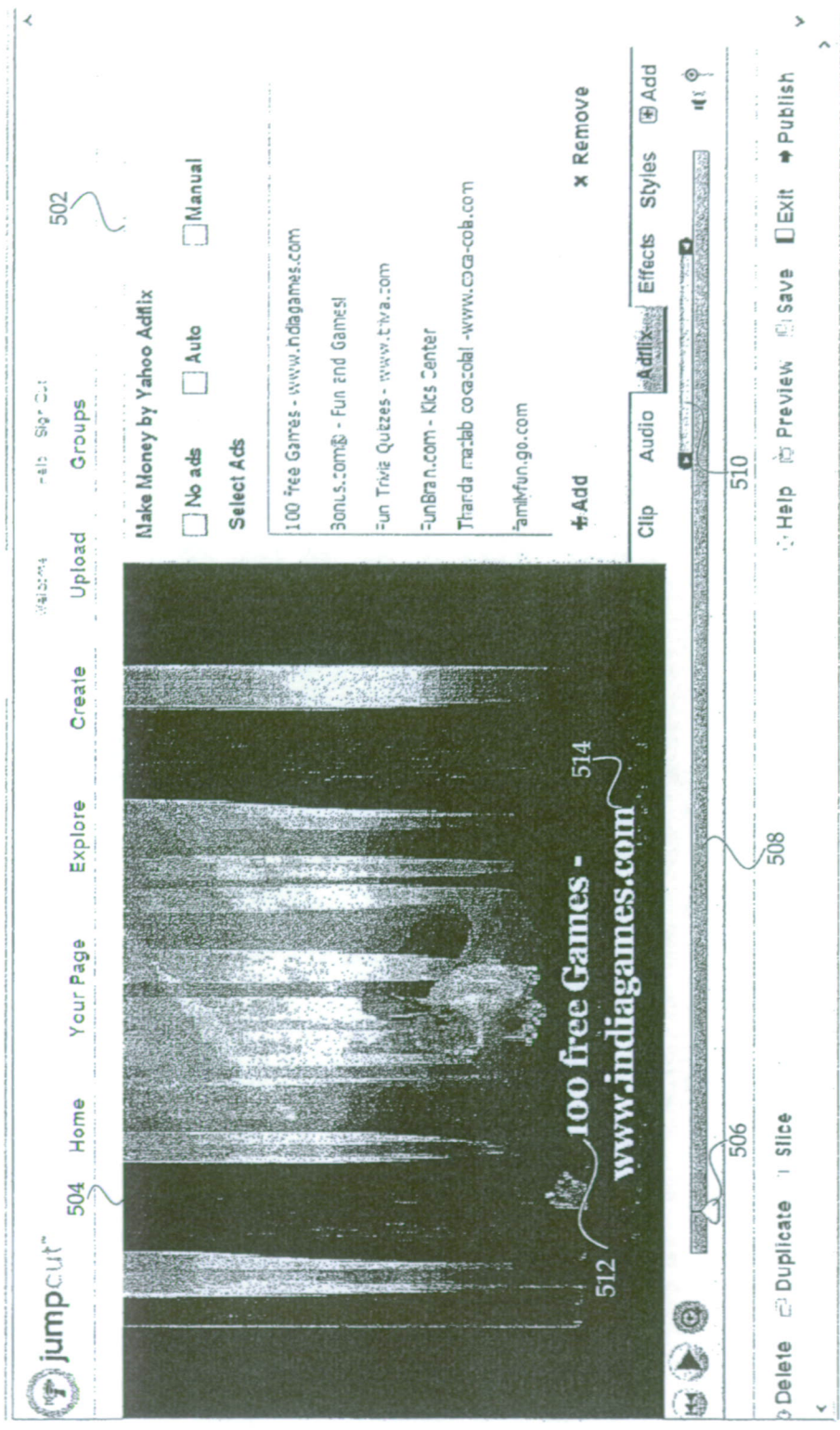
第二圖



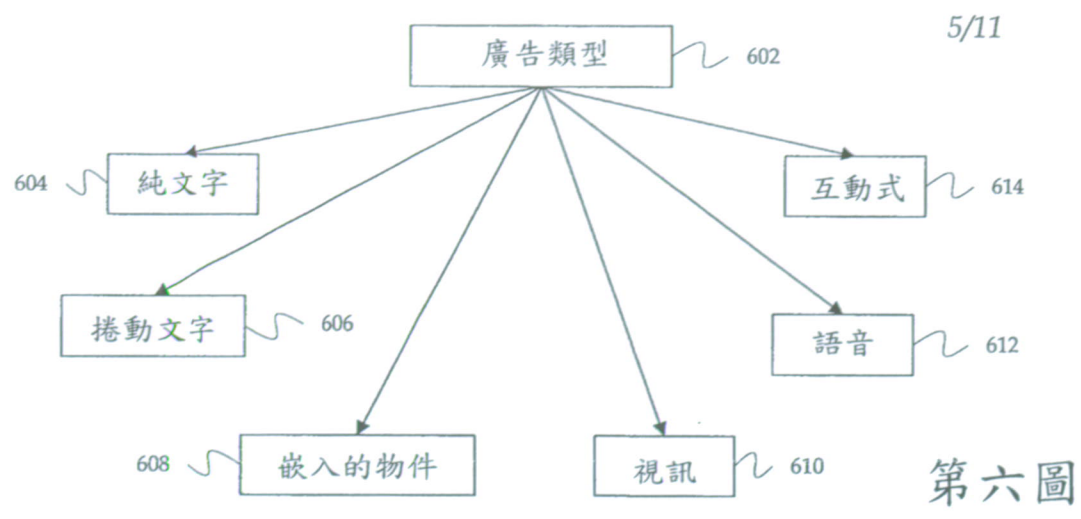
第三圖



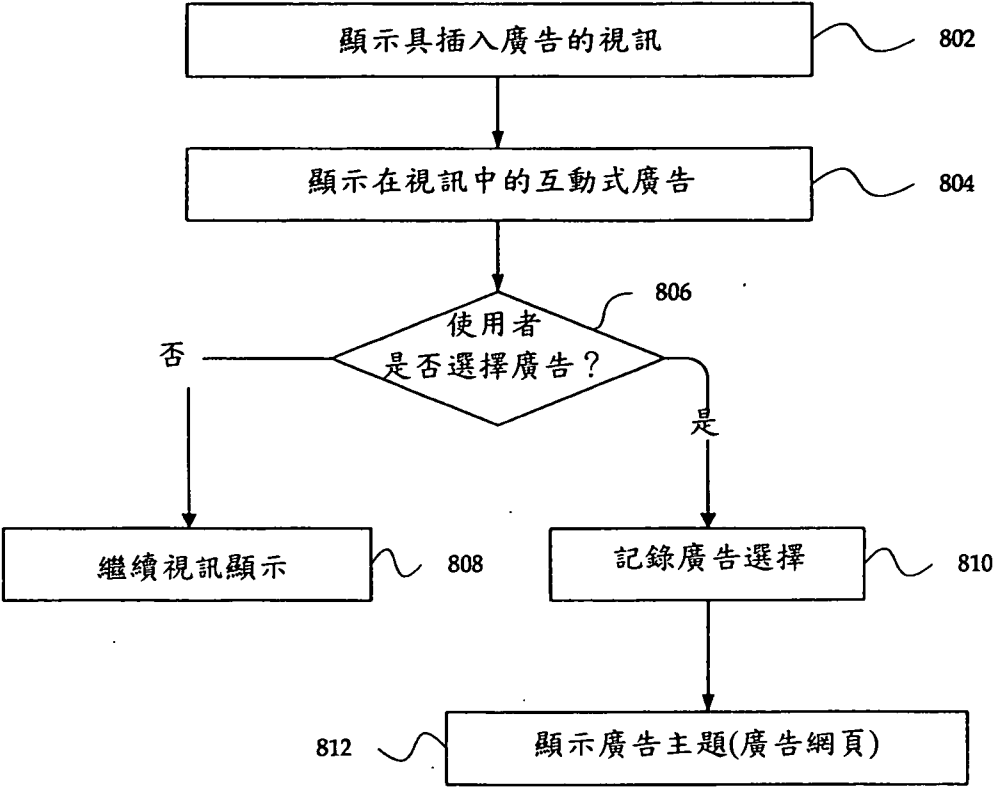
第四圖



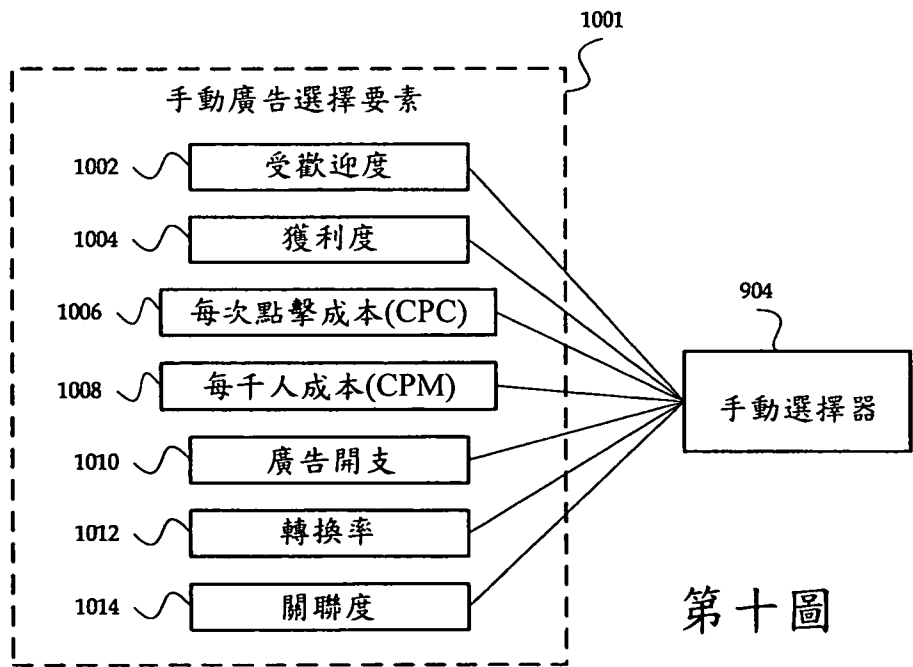
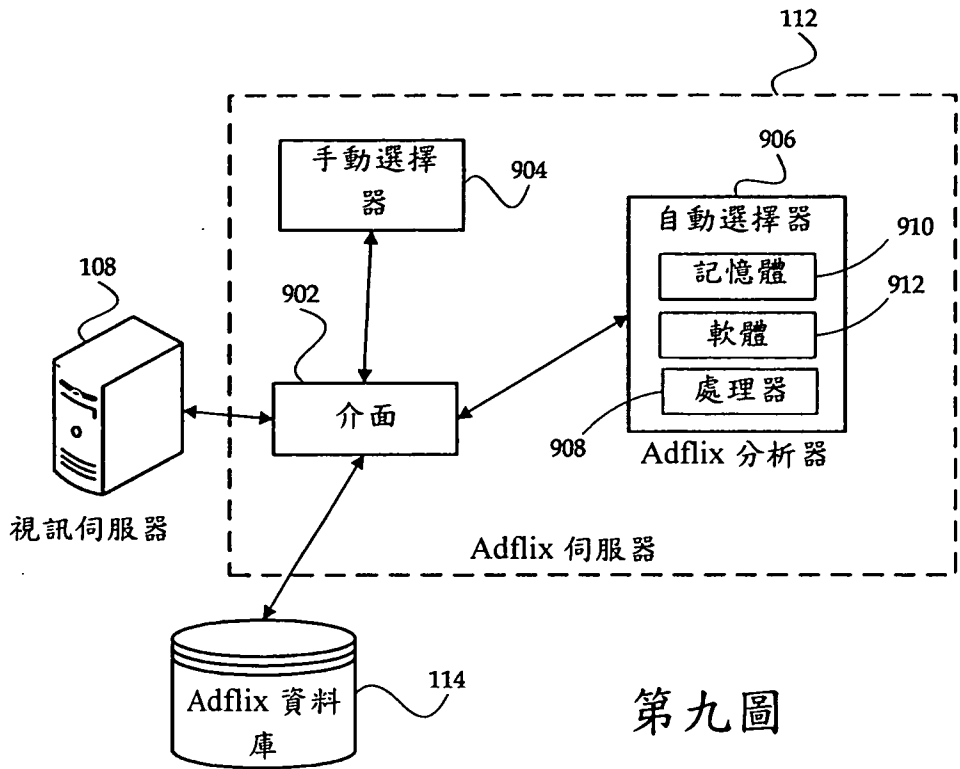
第五圖

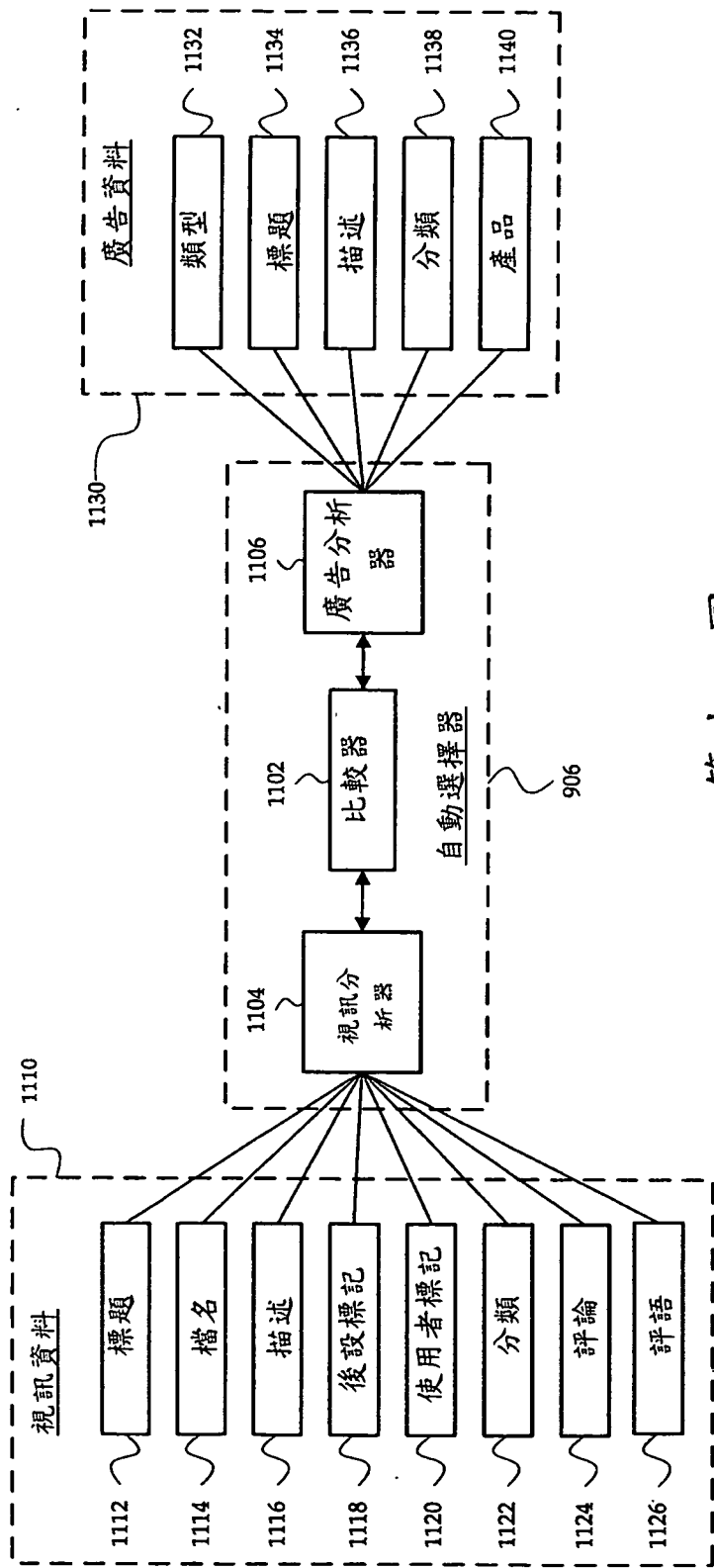


第七圖

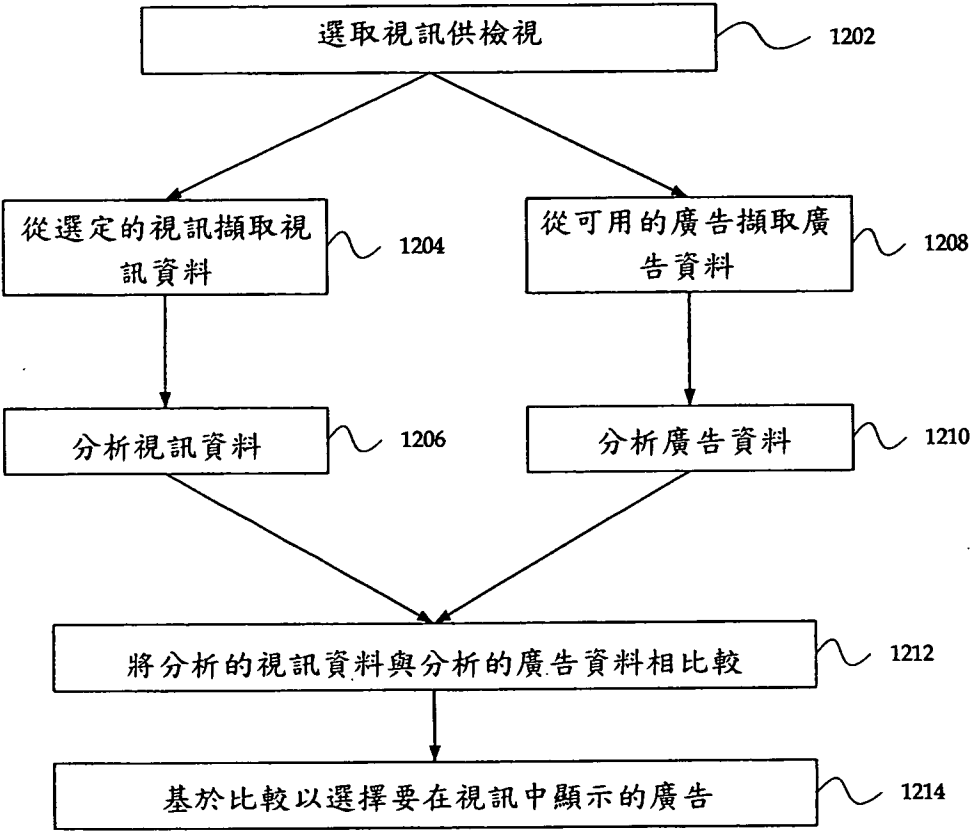


第八圖





第十一圖



第十二圖

Make Money by Yahoo Adflix

1306

☐ No ads

☐ Auto

1308

☐ Manual

1310

Select Ads

1304

100 free Games - www.indiagames.com

Bonus.com® - Fun and Games!

Fun Trivia Quizzes - www.trivia.com

FunBrain.com - Kids Center

Thanda matlab cokacola! -www.coca-cola.com

familyfun.go.com

+ Add

1312

1314

x Remove

1316

Clip

Audio

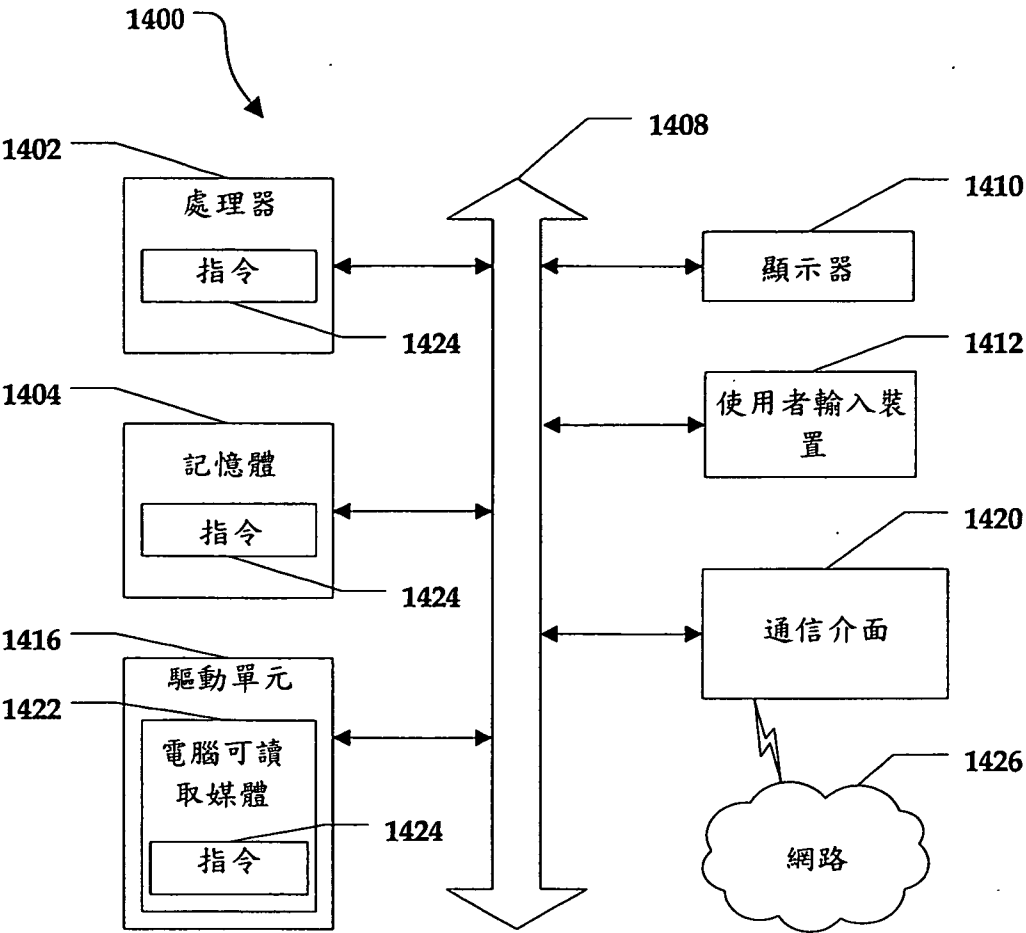
Adflix

Effects

Styles

Add

第十三圖



第十四圖