

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7589331号
(P7589331)

(45)発行日 令和6年11月25日(2024.11.25)

(24)登録日 令和6年11月15日(2024.11.15)

(51)国際特許分類

F I

H 0 4 N 21/854(2011.01)

H 0 4 N 21/433(2011.01)

G 0 6 F 3/04842(2022.01)

H 0 4 N 21/854

H 0 4 N 21/433

G 0 6 F 3/04842

請求項の数 15 (全23頁)

(21)出願番号	特願2023-504476(P2023-504476)	(73)特許権者	521431088
(86)(22)出願日	令和3年9月23日(2021.9.23)		北京字跳▲網▼絡技▲術▼有限公司
(65)公表番号	特表2023-535925(P2023-535925 A)		Beijing Zitiao Network Technology Co., Ltd.
(43)公表日	令和5年8月22日(2023.8.22)		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/CN2021/119907		0207
(87)国際公開番号	WO2022/063176		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5年1月20日(2023.1.20)	(74)代理人	100107766
(31)優先権主張番号	202011026973.4		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)		

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 映像または画像を配信する方法、装置、機器および媒体

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

ビデオまたは画像を公開する方法であって、
撮影ユーザーインタフェース要素を含む撮影インタフェースを提示するステップと、
前記撮影インタフェースにおける前記撮影ユーザーインタフェース要素の起動を検出することに対応して、撮影ビデオまたは画像を生成するステップと、
前記撮影ビデオまたは画像を編集するための編集インタフェースを表示するステップであって、前記編集インタフェースは、フィルターユーザーインタフェース要素と、前記撮影ビデオまたは画像を公開するための公開ユーザーインタフェース要素とを含む、ステップと、
前記公開ユーザーインタフェース要素の起動を検出することに対応して、前記撮影ビデオまたは画像を公開するステップと、
前記フィルターユーザーインタフェース要素の活性化を検出することに対応して、前記撮影ビデオまたは画像に使用されるフィルターを表示するステップであって、前記編集インタフェースは第1の撮影モードに対応し、前記編集インタフェースに表示される前記フィルターは前記第1の撮影モードとは異なる第2の撮影モードに使用されない、ステップと、
を含む方法。

【請求項2】

前記撮影ビデオまたは画像を生成することは、

前記撮影インターフェースにおける前記撮影ユーザーインターフェース要素上のクリックを検出することに応答して、前記撮影ビデオまたは画像の生成を開始することと、

前記撮影ビデオまたは画像を生成している間に、前記撮影ビデオまたは画像の生成を停止することと、

を含む、請求項1に記載の方法。

【請求項3】

前記撮影ビデオ又は画像を生成することは、

前記撮影ユーザーインターフェース要素への押下を検出することに応答して前記撮影ビデオ又は画像の生成を開始することと、

前記撮影ユーザーインターフェース要素から解除された前記押下を検出することに応答して前記撮影ビデオ又は画像の生成を停止することと、

を含む、請求項1に記載の方法。

【請求項4】

前記公開ユーザーインターフェース要素は、第1の公開ユーザーインターフェース要素であり、前記方法は、

前記編集インターフェースにおけるトグルユーザーインターフェース要素の作動を検出することに応答して、前記撮影ビデオまたは画像を公開するための公開インターフェースを表示するステップであって、前記公開インターフェースは、前記撮影ビデオまたは画像を公開するための第2の公開ユーザーインターフェース要素を備える、ステップと、

前記第2の公開ユーザーインターフェース要素の起動を検出することに応答して、前記撮影ビデオまたは画像を公開するステップと、

を含む、請求項1に記載の方法。

【請求項5】

前記編集インターフェースは、前記撮影ビデオまたは画像を編集するための編集ユーザーインターフェース要素の第1のセットを含む、請求項1に記載の方法。

【請求項6】

前記編集ユーザーインターフェース要素の前記第1のセットは、撮影場所を選択するための編集ユーザーインターフェース要素および開示レベルを選択するための編集ユーザーインターフェース要素のうちの少なくとも1つを含む、請求項5に記載の方法。

【請求項7】

前記編集インターフェースは、前記撮影ビデオまたは画像を編集するための編集ユーザーインターフェース要素の第2のセットを提示するための追加のユーザーインターフェース要素を備え、前記方法は、

前記追加のユーザーインターフェース要素の活性化が前記編集インターフェースにおいて検出されることに応答して、前記編集ユーザーインターフェース要素の第2のセットを表示するステップを含む、請求項5に記載の方法。

【請求項8】

前記編集ユーザーインターフェース要素の第2のセットは、表紙を選択するための編集ユーザーインターフェース要素を含む、請求項7に記載の方法。

【請求項9】

前記編集インターフェースにおけるステッカーユーザーインターフェース要素の活性化を検出することに応答して、前記撮影ビデオまたは画像にステッカーを追加ステップであって、前記ステッカーはインタラクティブのためのメタデータタグを含む、ステップを含む、請求項1に記載の方法。

【請求項10】

前記メタデータタグは、インタラクティブオブジェクトを示す「@」タグおよび話題を示す「#」タグのうちの少なくとも1つを含む、請求項9に記載の方法。

【請求項11】

ユーザーのプロファイルに前記ユーザーのアルバムを表示するステップと、

前記アルバム内のビデオまたは画像の選択を検出することに応答して、前記ビデオまた

10

20

30

40

50

は画像を編集するための編集インタフェースを表示するステップと、

前記ビデオまたは画像を撮影した時刻および最後に修正した時刻の少なくとも1つを前記編集インタフェースに表示するステップと、

を含む、請求項1に記載の方法。

【請求項12】

前記アルバムは、ローカルアルバムおよびクラウドアルバムのうちの少なくとも1つを含む、請求項11に記載の方法。

【請求項13】

ビデオまたは画像を公開する装置であって、

撮影ユーザーインタフェース要素を含む撮影インタフェースを提示するように構成された提示モジュールと、

前記撮影インタフェースにおける前記撮影ユーザーインタフェース要素の作動の検出に
応答して、撮影ビデオまたは画像を生成するように構成された生成モジュールと、

前記撮影ビデオまたは画像を編集するための編集インタフェースを表示するように構成された第1の表示モジュールであって、前記編集インタフェースは、フィルターユーザー
インタフェース要素と、前記撮影ビデオまたは画像を公開するための公開ユーザーインタ
フェース要素とを含む、第1の表示モジュールと、

前記公開ユーザーインタフェース要素の起動を検出することに応答して、前記撮影ビデ
オまたは画像を公開するように構成された第1の公開モジュールと、

前記フィルターユーザーインタフェース要素の活性化を検出することに応答して、前記
撮影ビデオまたは画像に使用されるフィルターを表示するように構成されたフィルター表
示モジュールであって、前記編集インタフェースは第1の撮影モードに対応し、前記編集
インタフェースに表示される前記フィルターは前記第1の撮影モードとは異なる第2の撮影
モードに使用されない、フィルター表示モジュールと、

を備える装置。

【請求項14】

プロセッサと、メモリとを含む電子デバイスであって、

前記メモリは、コンピュータプログラムを記憶するためのものであり、前記コンピュ
ータープログラムは、前記プロセッサによって実行されて、請求項1から12のいずれか
一項に記載の方法を実施する、電子デバイス。

【請求項15】

コンピュータプログラムを記憶したコンピュータ可読記憶媒体であって、

前記コンピュータプログラムは、プロセッサによって実行され、請求項1から12の
いずれか一項に記載の方法を実施する、記憶媒体。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本開示の実施形態は、コンピュータの分野に関し、より具体的には、ビデオまたは画
像を公開するための方法、装置、電子デバイス、およびコンピュータ可読記憶媒体に関
するものである。

【背景技術】

【0002】

モバイル端末の普及やネットワークアクセスの高速化に伴い、短時間で楽しめるショ
ートビデオがモバイル端末ユーザーの間で徐々に人気を集めている。モバイル端末のユー
ザー一人ひとりが、情報の受信者としてだけでなく、情報の生産者、発信者にもなれるので
、ユーザーのショートビデオ制作への参加意欲を大いに高めることができる。しかし、既
知のソリューションでは、ユーザーによるショートビデオの作成と公開のプロセスが煩雑
であり、ユーザー体験を損ない、ユーザーのショートビデオ作成への参加意欲をさらに高
めることにつながらない。

【発明の概要】

10

20

30

40

50

【 0 0 0 3 】

第1の態様では、ビデオまたは画像を公開する方法が提供される。前記方法は、撮影ユーザーインタフェース要素を含む撮影インタフェースを提示するステップと、前記撮影インタフェースにおいて前記撮影ユーザーインタフェース要素の起動が検出されたことに応答して、撮影ビデオ又は画像を生成するステップと、前記撮影ビデオ又は画像を編集する編集インタフェースを表示し、前記編集インタフェースは前記撮影ビデオ又は画像を公開するための公開ユーザーインタフェース要素を含んでおり、前記公開ユーザーインタフェース要素が起動を検出したことに応答して、前記撮影ビデオ又は画像を公開するステップとを含んでいることを特徴とする方法。前記公開用ユーザーインタフェース要素の起動の検知に応答して、前記撮影されたビデオまたは画像を公開する、ユーザーインタフェース要素を提供する。

10

【 0 0 0 4 】

第2の態様では、ビデオまたは画像を公開するための装置が提供される。前記装置は、記録ユーザーインタフェース要素を含む記録インタフェースを提示するように構成された提示モジュールと、前記記録インタフェースにおける前記記録ユーザーインタフェース要素の起動の検出に応答して記録ビデオまたは画像を生成するように構成された生成モジュールと、前記記録ビデオまたは画像を編集するための編集インタフェースを表示するように構成された第1の表示モジュールと、前記編集インタフェースには前記記録ビデオまたは画像を公開するための公開ユーザーインタフェース要素が含まれている、前記編集インタフェースは、前記撮影されたビデオまたは画像を公開するための公開ユーザーインタフェース要素および第1公開モジュールを含む。

20

【 0 0 0 5 】

前記公開用ユーザーインタフェース要素の起動を検出することに応答して、前記撮影されたビデオまたは画像を公開するように構成されることを特徴とする。

【 0 0 0 6 】

第3の側面では、電子デバイスが提供される。前記電子デバイスは、プロセッサと、メモリと、前記メモリは、コンピュータプログラムを記憶するためのものであり、前記コンピュータプログラムは、前記プロセッサによって実行されて、第1の態様に係る方法を実施することを特徴とする。

【 0 0 0 7 】

30

第4の態様では、コンピューター可読記憶媒体が提供される。前記コンピューター可読記憶媒体は、その上に格納されたコンピュータープログラムを有し、前記コンピュータープログラムは、前記プロセッサによって実行され、第1の態様に係る方法を実施する。

【 0 0 0 8 】

本開示の実施形態によれば、スナップショットまたはワンクリック公開機能を実装することができ、それによって、ユーザーが撮影したビデオを迅速に公開することが容易になり、ユーザーのショートビデオの作成に参加する動機をさらに高め、ユーザーの粘性性を向上させることに資する。

【 0 0 0 9 】

本発明の内容欄に記載された内容は、本開示の実施形態の主要または重要な特徴を限定するものではなく、本開示の範囲を限定するものでもない。本開示の他の特徴は、以下の説明により容易に理解される。

40

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 0 】

本開示の実施形態の上記及び他の特徴、利点及び態様は、添付図と併せて、及び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。添付図において、同一または類似の添付ラベルは、同一または類似の要素を示している。

【図 1】図1は、本開示のいくつかの実施形態に従った電子デバイスの例示的なユーザーインタフェースを示す図である。

【図 2】図2は、本開示のいくつかの実施形態による電子デバイスの例示的なユーザーイ

50

ンタフェースを示す図である。

【図 3】図3は、本開示のいくつかの実施形態による電子デバイスの例示的なユーザーインタフェースを示す図である。

【図 4】図4は、本開示のいくつかの実施形態による電子デバイスの例示的なユーザーインタフェースを示す図である。

【図 5】図5は、本開示のいくつかの実施形態による電子デバイスの例示的なユーザーインタフェースを示す図である。

【図 6】図6は、本開示のいくつかの実施形態による電子デバイスの例示的なユーザーインタフェースを示す図である。

【図 7】図7は、本開示のいくつかの実施形態による電子デバイスの例示的なユーザーインタフェースを示す図である。

10

【図 8】図8は、本開示のいくつかの実施形態による電子デバイスの例示的なユーザーインタフェースを示す図である。

【図 9】図9は、本開示のいくつかの実施形態による電子デバイスの例示的なユーザーインタフェースを示す図である。

【図 10】図10は、本開示のいくつかの実施形態による電子デバイスの例示的なユーザーインタフェースを示す図である。

【図 11】図11は、本開示のいくつかの実施形態による電子デバイスの例示的なユーザーインタフェースを示す図である。

【図 12】図12は、本開示のいくつかの実施形態によるビデオまたは画像を公開するための方法を示すフローチャートである。

20

【図 13】図13は、本開示のいくつかの実施形態による、ビデオまたは画像を配信するための装置を示すブロック図である；および

【図 14】図14は、本開示のいくつかの実施形態を実施することができる電子デバイスのブロック図である。

【発明を実施するための形態】

【0011】

次に、添付図に示される様々な例示的な実施形態を参照して、本開示の思想が説明される。これらの実施形態は、当業者が本開示をより良く理解し、さらに実施できるようにするためにのみ記載されており、本開示の範囲をいかなる形でも限定することを意図していないことが理解されるべきである。なお、図面には、可能な限り、類似または同一の付記を使用し、類似または同一の付記は、類似または同一の要素を示すことがある。以下の説明から、本説明書に例示された構造及び/又は方法の代替実施形態が、説明された本開示の原理及び概念から逸脱することなく採用されることが、当業者には理解される。

30

【0012】

本開示の文脈において、用語「含む」およびその様々な変形は、「含むが限定されない」を意味するオープンエンドな用語として理解されてもよい、用語「に基づく」は、以下のように理解されてもよい。

【0013】

用語「1つの実施形態」は、「少なくとも1つの実施形態」と理解することができる。用語「別の実施形態」は、「少なくとも1つの他の実施形態」と理解する。本説明書に登場する可能性があるが言及されていない他の用語は、明示的に記載されていない限り、本開示の実施形態が基づいている思想に反する方法で解釈または修飾されてはならない。

40

【0014】

図1は、本開示のいくつかの実施形態による電子デバイス100の例示的なユーザーインタフェースを示している。

【0015】

電子デバイス100は、携帯電話、携帯型電子デバイス、タブレット型コンピューターなどであってもよい

図1に示すように、電子デバイス100はディスプレイ102を含み、これは液晶ディスプレイ

50

レイ（LCD）技術、有機発光ダイオード（OLED）技術、またはミニLED技術によって実装されるが、他の実施形態では他のディスプレイ技術によって実装されることもある。ディスプレイ102は、例えば、電子デバイス100のプロセッサから表示情報を受信し、受信した表示情報に基づいてユーザーに視覚的出力を提供する。視覚的な出力には、グラフィックス、文字、アイコン、ビデオ、およびそれらの任意の組み合わせが含まれる場合がある。例えば、ユーザーインタフェースにおける視覚的出力の一部は、ユーザーインタフェース構成要素、例えば、キー、アイコンなどに対応する。

【0016】

いくつかの実施形態では、ディスプレイ102は、電子機器100とユーザーとの間の入力及び出力インタフェースを提供するタッチセンシティブディスプレイによって実装されてもよい。タッチセンサー式ディスプレイを便利上「タッチスクリーン」と呼ぶことがある。ディスプレイ102は、触覚に基づくユーザーからの入力を受け取る触覚面、センサー及び/又はセンサーアレイを含んでいてもよい。これらのセンサーは、ディスプレイ102上の接触または近接を検出し、検出された接触をディスプレイ102上のユーザーインタフェース構成要素とのインタラクティブに変換することができる。ディスプレイ102は、容量性、抵抗性、および表面弾性波技術を含むがこれらに限定されない、現在知られているまたは後に開発される様々なタッチセンシング技術を使用して実装されることできる。いくつかの実施形態では、ユーザーは、指またはスタイラスを使用してディスプレイ102と対話することができる。

【0017】

図1に示すように、電子機器100は、ディスプレイ102内に配置された、カメラとも呼ばれるカメラ104も含む。カメラ104は、電子機器100の前面に設置され、ユーザーによる自撮りの作成を容易にするために前面カメラとされる。図1に示すカメラレイアウトは「切り出し」レイアウトであるが、他の実施形態では、電子デバイス100は、非全画面レイアウトまたは「ポップアップ」レイアウトなどの他の適切なレイアウトを使用することもできる。カメラ104に加えて、電子デバイス100は、強化された撮影機能を提供するために、背面、すなわちリアカメラに1つ以上のカメラ（図示せず）を含んでもよい。ユーザーは、ユーザーインタフェース要素116をクリックすることで、フロントカメラとリアカメラとを切り替えることができる。

【0018】

図1に示すように、ディスプレイ102は、ビデオまたは画像共有のためのアプリケーションの撮影インタフェースを提示する。アプリケーションは、複数の撮影モードを含んでもよく、図1は例示的に、4つの撮影モード、「写真を撮る」、「分割撮影」、「スナップショット」、および「ライブ配信」など。例えば、「フォト」モードでは写真を撮影して投稿し、「セグメント」モードでは一定時間（例えば10秒など）までのショートビデオを撮影して投稿し、「スナップ」モードではビデオを素早く撮影して投稿することが可能である。「早撮り」モードでは、ビデオを素早く撮影して投稿することができ、「オープンライブ配信」モードでは、ライブスタジオを開いて生放送を行うことができる。また、このアプリは、より多くの撮影モードを提供することも、より少ない撮影モードを提供することもできる。タップやスワイプで撮影モードを選択することができる。例えば、ユーザーは、撮影モードに対応するユーザーインタフェース要素（例えば、文字やアイコン）をタップして、対応する撮影モードを選択することができる。また、ディスプレイを左右にスワイプすることで、撮影モードを選択することもできる。

【0019】

アプリケーションのスナップショットモードは、スナップショットユーザーインタフェース要素106におけるインジケーターによって示されるように、アクティブ化される。スナップショットモードでは、ユーザーは撮影ユーザーインタフェース要素108を作動させてビデオを撮影することができる。例えば、ユーザーは、撮影ユーザーインタフェース要素108をタップして、ビデオの撮影を開始することができる。ユーザーがビデオ撮影を終了したい場合、ユーザーは撮影ユーザーインタフェース要素108を再度タップして、ビデ

10

20

30

40

50

オの撮影を停止することができる。別の例では、ユーザーは、撮影ユーザーインタフェース要素108を押して、映像の撮影を開始することができる。ユーザーがビデオの録画を終了したい場合、ユーザーは録画ユーザーインタフェース要素108から押下を解除し、ビデオの録画を停止することができる。「クリック」「プレス」という用語は、接触または近接の抽象的な表現であり、特定のセンシング方法を示唆または暗示するものではない。撮影中に生成された映像は、映像114に示すように、撮影インタフェースにリアルタイムで提示されてもよい。また、いくつかの実施形態では、撮影中に生成された映像は、電子機器100の記憶装置にリアルタイムで保存されてもよいし、撮影終了後に記憶装置に保存されてもよい。

【0020】

図1に示すように、撮影インタフェースは、プロップユーザーインタフェース要素110も含み、ユーザーはこれをクリックしてプロップインタフェース（図示せず）にアクセスすることができる。プロップインタフェースは、様々なマジック表現、ステッカー、シーン、ロールプレイなどを提示し、撮影された映像の楽しさやインタラクティブ性を高めることができる。ユーザーが小道具を選択した後、映像の撮影時に小道具を映像114に提示してもよい。

【0021】

また、撮影インタフェースは、ユーザーがクリックしてユーザーのフォトアルバムにアクセスすることができるアルバムユーザーインタフェース要素112を含む。アルバムは、電子機器100のローカルアルバム、ユーザーのクラウドアルバム、または両者の組み合わせのいずれであってもよい。ユーザーは、アルバム内の1つまたは複数のビデオおよび/または1つまたは複数の画像を選択し、編集して公開することができる。例えば、ユーザーがこれらのビデオ及び/又は画像を選択した後、電子デバイス100は、図2、図6又は図11に示すようなユーザーインタフェースにジャンプすることができる。

【0022】

図1に示すような撮影インタフェースにおいて、ユーザーは、アプリケーションの他のユーザーインタフェース、例えば、スタートページにアクセスするために、ユーザーインタフェース要素126をタップしてスナップショットモードを終了させることができる。ユーザーは、音楽選択ユーザーインタフェース要素124をクリックすることができ、ユーザーは、音楽選択ユーザーインタフェース要素124をクリックし、ビデオのサウンドトラックを選択することができる。さらに、撮影インタフェースは、フィルターユーザーインタフェース要素118、美化ユーザーインタフェース要素120、およびフラッシュユーザーインタフェース要素122を含み、ユーザーはフィルターユーザーインタフェース要素118をクリックして、ビデオ撮影時に使用するフィルターを選択することができる。

【0023】

ユーザーは、美化ユーザーインタフェース要素120をクリックして顔などの美化機能を選択したり、フラッシュユーザーインタフェース要素122をクリックしてフラッシュオン状態を調整したりすることができる。撮影インタフェースは、より多くの編集ユーザーインタフェース要素を提供してもよいし、より少なくてもよい。

【0024】

ユーザーがビデオの撮影を終了すると、図1の撮影インタフェースが図2の編集インタフェースに切り替わる。映像114は、編集インタフェースで提示されてもよい、例えば、映像114の一部または全部がループされてもよい。図2に示すように、編集インタフェースは、例えば、フィルターユーザーインタフェース要素128、文字ユーザーインタフェース要素130、ステッカーユーザーインタフェース要素132、効果ユーザーインタフェース要素134など、複数の編集ユーザーインタフェース要素を含んでもよい。ユーザーは、これらの編集用ユーザーインタフェース要素を通じて、映像114を編集することができる。例えば、ユーザーは、フィルターユーザーインタフェース要素128をクリックしてビデオ114のフィルターを調整したり、文字ユーザーインタフェース要素130をクリックしてビデオ114に文字を追加したり、ステッカーユーザーインタフェース要素132をクリックして

10

20

30

40

50

ビデオ114にステッカーを追加したり、特殊効果ユーザーインタフェース要素134をクリックしてビデオ114に特殊効果を施したりすることができる。あるいは、ユーザーは、ユーザーインタフェース要素136をクリックして、追加の編集機能のためにさらなる編集ユーザーインタフェース要素を展開することができる。編集インタフェースは、より多くの、またはより少ない編集ユーザーインタフェース要素を提供することができる。これらの編集機能は、映像全体に適用してもよいし、映像の一部、例えば、1つまたは複数の映像フレームに適用してもよい。

【0025】

図2に示すように、ユーザーは、音楽選択ユーザーインタフェース要素124において、映像のサウンドトラックとしての音楽、例えば、「雨」を選択することができる。あるいは、ユーザーは、文字ユーザーインタフェース要素130上で操作する代わりに、文字入力ボックス138を直接クリックして文字を入力することもできる。

【0026】

ユーザーが結果に満足しない場合、ユーザーはバックユーザーインタフェース要素127をクリックして撮影画面に戻り、ビデオを撮り直すことができる。一方、ユーザーは、ビデオの編集が終了した後、公開ユーザーインタフェース要素140をクリックして、編集されたビデオを公開することができる。また、ユーザーは、編集操作を行わずに、直接公開ユーザーインタフェース要素140をクリックして、ビデオを公開することも可能である。公開UIコンポーネント140は、クイック公開またはワンクリック公開機能を提供することができ、したがって、撮影されたビデオの迅速な公開を容易にし、これは、ユーザーのショートビデオ作成への参加意欲をさらに高めることに資するものである。

【0027】

また、編集インタフェースは、図3に示すように、ビデオを公開するために使用される公開インタフェースに切り替えるためのトグルユーザーインタフェース要素142を提供する。例えば、ユーザーは、トグルユーザーインタフェース要素142をクリックして、ビデオを公開する次のステップ、すなわち、図3に示すような公開インタフェースに切り替えることができる。公開インタフェースは、ビデオ114のデフォルト表紙146を図示し、これは、ビデオ114の第1のフレームまたは他の代表的なフレームまたはフレームであってもよい。表紙は、写真や撮影した映像の一部を使用することができる。ユーザーは、デフォルト表紙146のユーザーインタフェース要素「表紙選択」をクリックすることで、適切な表紙を選択することができる。例えば、ユーザーが「表紙選択」ユーザーインタフェース要素をクリックすると、電子デバイス100は、ユーザーによる選択のために、ビデオ114のビデオフレームの少なくとも一部を表示することができる。さらに、電子装置100は、ユーザーによる選択された表紙の編集を容易にするために、編集ユーザーインタフェース要素を表示してもよい。追加的又は代替的に、電子デバイス100は、ユーザーが表紙を選択するためのローカルアルバム及び/又はクラウドアルバムへのインタフェースも提供することができる。

【0028】

公開インタフェースは、タイトルを追加するための文字ボックス148も図示している。ユーザーは、文字ボックス148を編集してビデオのタイトルを構成してもよい、インタラクティブのためのメタデータタグを使用して強化された社会的属性を提供することも可能である。例えば、メタデータタグには、話題を示す「#」インタラクションタグ、インタラクションする相手を示す「@」インタラクションタグなどが考えられる。ユーザーは、文字ボックス148に入力するか、ユーザーインタフェース要素150、152をクリックすることで、メタデータタグを追加することができる。

【0029】

図3に示すように、公開インタフェースは、候補話題154のためのユーザーインタフェース要素も含むことができる。候補話題154は、例えば、ユーザーの所在地で人気のある話題や、ウェブ全体で人気のある話題、例えば、「真剣的」、「個人的」等を含むことができる。あるいは、候補話題154は、映像114に関連する話題、例えば、「天気」であっ

10

20

30

40

50

てもよい。

【0030】

公開インタフェースは、例えば、撮影場所の選択、公開レベルの選択、ローカルに保存するかどうかなど、1つ以上の公開関連オプションも提供することができる。図3に示すように、位置情報ユーザーインタフェース要素156は、位置情報（例えば、撮影位置）を追加するためのインタフェースを提供し、公開ユーザーインタフェース要素158は、公開レベル（例えば、公開するかどうか、公開の程度）を設定するためのインタフェースを提供する。

【0031】

公開関連オプションを選択した後、ユーザーは撮影したビデオを公開するかどうかを選択することができる。例えば、ユーザーは、公開ユーザーインタフェース要素146をクリックすることで、撮影したビデオを公開することができる。ユーザーが撮影映像の公開を躊躇している場合、ユーザーは草案ユーザーインタフェース要素144をクリックして、撮影映像を草案ボックスに保存し、その後の公開に備えることができる。ユーザーは、ビデオ編集の結果にあまり満足していないことなどを発見した場合、戻りユーザーインタフェース要素144をクリックして編集インタフェースに戻り、ビデオの再編集を行うことができる。

【0032】

図4は、本開示のいくつかの実施形態に従った電子デバイス100の例示的なユーザーインタフェースを示している。ユーザーインタフェースは、図1に示すように、ユーザーがフィルターユーザーインタフェース要素118をクリックすることに応答して表示されるユーザーインタフェースであってもよい。図4に示すように、ユーザーインタフェースには5つのフィルターが含まれ、4番目のフィルター160が選択されている。ユーザーは、異なるフィルターのユーザーインタフェース要素をクリックして、異なるフィルターを選択することができる。これらのフィルターは、スナップショットモードに固有のもので、アプリケーションの他のモード（例えば、セグメントショットモード）には適用できない。このように、スナップショットモードの利用頻度を高めることで、ユーザーにいち早くスナップショットモードに適応させ、習慣を変え、ユーザーの定着率を高めることができる。これらのフィルターは、通常の純色フィルターよりも質感や光と影の表現など、より高度で消費者向けの効果を表示する特殊なフィルターである。

【0033】

いくつかの実施形態では、これらのフィルターのインタラクティブは、手の効果に従うことができる、すなわち、手のジェスチャのスイプで、それが持ち上げられる前に、画面の一部だけがフィルターのインタラクティブ効果で覆われる。リフティング後に初めて、画面全体にフィルターのインタラクションを叩き込む。また、別の例では、リフティングの後、画面の一部だけがフィルターのインタラクティブな効果で覆われることもある。

【0034】

図5は、本開示のいくつかの実施形態による電子デバイス100の例示的なユーザーインタフェースを示す図である。ユーザーインタフェースは、図2に示すように、ユーザーがステッカーユーザーインタフェース要素132をクリックすることに応答して表示されるユーザーインタフェースであってもよい。ユーザーインタフェースは、例えば、ステッカーや顔文字などの1つ以上のタブを含んでもよい。ステッカータブの下には、複数のステッカー候補が図示されており、インタラクティブのためのメタデータタグ、例えば「@言及」ステッカー162や「#話題」ステッカー164が含まれている。ユーザーがステッカーを選択すると、そのステッカーのスタイルが直接アップスクリーンされることができる。画面、すなわち、映像114に適用される。ユーザーは、@相手や追加する話題を選択することができる。@行為が成功すれば、@された人に該当の通知メッセージが届き、#話題の追加が成功すれば、その内容も該当の話題に含まれることになる。オプションとして、または追加で、ユーザーは図2のような文字入力モードでメタデータタグを使用することもできる。例えば、ユーザーは、文字ボックス138をクリックして、@または#を入力すること

10

20

30

40

50

により、対応する種類のステッカーを使用することができる。

【0035】

図6は、本開示のいくつかの実施形態に従った電子デバイス100の例示的なユーザーインタフェースを示している。なお、ユーザーインタフェースは、図1の撮影インタフェースにおいてユーザーが撮影を完了したことに応じて切り替わる編集インタフェースであってもよい。例えば、図6は、図2の編集インタフェースの代替となり得る。編集インタフェースは、複数の編集ユーザーインタフェース要素、例えば、草案ユーザーインタフェース要素168、文字ユーザーインタフェース要素170、ステッカーユーザーインタフェース要素172、エフェクトユーザーインタフェース要素174、フィルターユーザーインタフェース要素176等を含む。あるいは、ユーザーは、ユーザーインタフェース要素178をクリックして、追加の編集機能のために、さらなる編集ユーザーインタフェース要素を展開することができる。簡潔さのために、これらの編集ユーザーインタフェースの要素は繰り返さない。

10

【0036】

この編集インタフェースは、BGMを選択するための音楽選択ユーザーインタフェース要素186、ショットの場所を選択するための場所ユーザーインタフェース要素188、および開示レベルを選択するための開示ユーザーインタフェース要素190も含む。さらに、この編集インタフェースは、より多くの編集ユーザーインタフェース要素を表示するためのユーザーインタフェース要素184も示す。ユーザーインタフェース要素190は、図3に示すように、公開インタフェースにおけるロケーションユーザーインタフェース要素156およびパブリックユーザーインタフェース要素158と実質的に同じ機能性を提供する。公開インタフェースにある編集機能を編集インタフェースに統合することで、ユーザーは撮影インタフェースと編集インタフェースのみを使用してビデオを公開することができ、図3の3ステップの方法と比較して、公開の効率が向上し、ユーザーの時間を節約することができる。

20

【0037】

ユーザーがより多くのユーザーインタフェース要素184をクリックすると、ディスプレイ102は、図7に示すようなユーザーインタフェースを表示することができる。このユーザーインタフェースは、例えば、表紙を選択するためのユーザーインタフェース要素192、タグ（商品、ミニプログラムなど）を追加するためのユーザーインタフェース要素194、ローカルへの保存機能を有効にするためのユーザーインタフェース要素196、およびHDアップロード機能を有効にするためのユーザーインタフェース要素198などの編集ユーザーインタフェース要素を出版オプションとしてより多く提供するものである。これらのユーザーインタフェース要素は、ユーザーインタフェース要素188および189と比較して、使用頻度の低いユーザーインタフェース要素であってもよい。いくつかの例では、ユーザーがこれらのユーザーインタフェース要素を使用する頻度に応じて、これらのユーザーインタフェース要素のうち頻度の高いユーザーインタフェース要素がユーザーインタフェース要素188および189を置き換えることができる。たとえば、ユーザーがビデオを投稿するときに通常表紙を変更するが、通常開示レベルを変更しない場合、ユーザーインタフェース要素190がより多くのユーザーインタフェース要素184内で折り畳まれてユーザーインタフェースに置き換えることができる要素192を、ユーザーインタフェース要素188の代わりに使用する。

30

40

【0038】

ここで図6に戻ると、ユーザーがタップして説明文を追加するための文字ボックス180と、例えば@や#などのインタラクション用のメタデータタグが図示されている。図8は、ユーザーが文字ボックス180をクリックしたときに表示されるユーザーインタフェースを示し、ユーザーインタフェース要素202、204および文字ボックス206は、図3に示したユーザーインタフェース要素150、152および文字ボックス148とそれぞれ同様であるので、繰り返さないことにする。ユーザーは、キーボード200を介して文字を編集し、見出しおよび/またはメタデータタグを追加することができる。

50

【 0 0 3 9 】

公開に関するオプションを選択した後、ユーザーは撮影したビデオを公開することを選択することができる。例えば、ユーザーは、公開ユーザーインタフェース要素182をクリックすることで、撮影したビデオを公開することができる。ユーザーは、撮影した映像を公開することを躊躇する場合、草案ユーザーインタフェース要素168をクリックして、撮影した映像を草案ボックスに保存し、その後の公開に備えることができる。撮影結果に満足できない場合、ユーザーは戻りユーザーインタフェース要素166をクリックして、図1に示すような撮影インタフェースに戻り、再度ビデオを撮影することができる。

【 0 0 4 0 】

ビデオを撮影し公開するための実施形態については、図1～図8を併用して上記で説明されている。なお、上記の実施形態は、画像を公開する場合にも適用できる。例えば、図1のように、スナップショットモードではなく、「写真を撮る」をクリックすると、フォトモードが起動する。アプリケーションのフォトモードは、ビデオを撮影して公開するための実施形態と合わせて、上述した方式で使用することも可能である。

【 0 0 4 1 】

図9は、本開示のいくつかの実施形態による電子デバイス100の例示的なユーザーインタフェースを示す図である。ユーザーインタフェースは、ユーザーの個人的なホームページを示し、個人的なホームページユーザーインタフェース要素216は、活性化される。個人ホームページは、作品、ダイナミック、いいね！、アルバムの4つのタブで構成されており、アルバムタブが選択されている。例えば、プロフィールにはm個のタブ、例えば4個しか表示されず、アルバムタブはn番目のタブ、例えばn4で提示することができる。アルバムは、電子機器100のローカルアルバム及び/又はユーザーのクラウドアルバムであってもよい。アルバムタブでは、アルバムの内容を新しいものから古いものへと時系列に表示することができる。アルバム内のビデオについては、ビデオの右下に[分]:[秒]などのように再生時間を表示することができる。アルバムには、映像の表紙、例えば映像から抽出された1つ以上のフレームが表示されることがある。オプションとして、ビデオはリアルタイムで再生することもでき、また、最初に表示されたビデオ全体を再生することもできる。アルバム内の写真などの画像については、写真または写真の領域の代表的な部分を直接表示することができる。

【 0 0 4 2 】

一部の実施形態では、1つ以上のビデオ又は画像のタイムスタンプを表示することができる。例えば、現在提示されている1列目の写真のタイムスタンプを表示することができる。アルバムのリストがスライドされると、それに応じてタイムスタンプが変化する。例えば、タイムスタンプを表示している最後の写真が画面から完全に消えた場合、次の写真のタイムスタンプを表示する。別の例では、タイムスタンプを持つ最後の写真のうち、画面から消える割合が所定の閾値を超えると、次の写真のタイムスタンプを表示する。

【 0 0 4 3 】

また、ユーザーインタフェースには、クイックスタートを容易にするために、プロンプトメッセージ214:「クリックして、シェア」を図示している。ユーザーは、アルバム内のビデオや画像をクリックすることで、例えば図2や図6に示すような編集画面にアクセスすることができる。いくつかの実施形態では、この編集インタフェースは、ユーザーが選択した撮影モードと関連付けることができる。例えば、ユーザーがスナップショットモードを選択している場合、ユーザーはアルバム内のビデオや画像をクリックすることで、例えば図2や図6に示す編集インタフェースに入る。ユーザーが分割撮影モードを選択している場合、アルバム内のビデオや画像をクリックすると、分割撮影モードに対応した編集画面に遷移するなどの工夫がされている。

【 0 0 4 4 】

いくつかの実施形態では、アルバム内のビデオの長さがアプリケーションによって共有されるビデオの長さ制限を超える場合、ユーザーはビデオの表紙をクリックした後にビデオクロッピングインタフェースに入り、ビデオクロッピングインタフェースでクロッピン

10

20

30

40

50

グが完了した後に対応するモードで編集インタフェースに入る。

【0045】

図9に示すように、ユーザーインタフェースは、マルチ選択ユーザーインタフェース要素212を含む。ユーザーは、図10に示すように、マルチ選択ユーザーインタフェース要素212を活性化して、マルチ選択状態に入ることができる。マルチ選択状態では、映像/画像のところに選択可能なボックスが表示され、ユーザーがこの映像/画像を選択すると、224および226に示すように、対応する数値の識別子が表示されるようにしてもよい。例えば、選択した順番に連番を振ってもよい。

【0046】

ユーザーが少なくとも1つの作品を選択したとき、ユーザーインタフェースは、「次へ」ユーザーインタフェース要素220を提示し、任意に、ユーザーによって選択された作品の数を表示する。ユーザーがこのユーザーインタフェース要素220をクリックした後、ビデオ編集インタフェースにアクセスする。ビデオ編集のインタフェースから、フォトムービー、スナップショットビデオなどを作成することができる。

【0047】

いくつかの実施形態では、ビデオおよび/または画像がクラウドアルバムに格納される場合、コンテンツは、表示されたときまたはユーザーがクリックしたときにダウンロードされ、「このコンテンツはクラウドドライブから同期されている」218を表示し、ダウンロードの進捗を示すために進捗ユーザーインタフェース要素222を表示させる。ダウンロード処理中も、ユーザーはユーザーインタフェース要素220をクリックして、ビデオ編集インタフェースにアクセスすることができる。ユーザーがコンテンツを選択した後、編集画面に入る。この編集インタフェースは、図11に示すようなものである。図11に示すような編集インタフェースは、図2と同様に、アルバムからのビデオまたは画像248を編集インタフェースに提示することができる。図11に示すように、編集インタフェースは、複数の編集ユーザーインタフェース要素、たとえば、音楽選択ユーザーインタフェース要素228、フィルターユーザーインタフェース要素230、文字ユーザーインタフェース要素232、ステッカーユーザーインタフェース要素234、効果ユーザーインタフェース要素を含むことができる。図2の音楽選択ユーザーインタフェース要素124、フィルターユーザーインタフェース要素128、文字ユーザーインタフェース要素130、ステッカーユーザーインタフェース要素132、特殊効果ユーザーインタフェース要素134にそれぞれ対応する236等である。あるいは、ユーザーは、ユーザーインタフェース要素238をクリックして、追加の編集機能のためにさらなる編集ユーザーインタフェース要素を展開することができる。編集インタフェースは、より多くの、またはより少ない編集ユーザーインタフェース要素を提供することができる。

【0048】

図11に示すように、ユーザーインタフェースには、ビデオ又は画像248のタイムスタンプ、例えば、キャプチャ時刻及び/又は最新の編集時刻が表示される。これは、例えば、所定期間（例えば、3日前、1週間前など）前の履歴画像に対して実行することができる。

【0049】

ビデオまたは画像248の結果に満足できない場合、ユーザーは、戻りユーザーインタフェース要素240をクリックして、個人アルバムに戻り、ビデオまたは画像の選択を再度行うことができる。一方、ユーザーは、ビデオ又は画像の編集を終了した後、公開ユーザーインタフェース要素242をクリックして、編集されたビデオ又は画像248を公開することができる。また、ユーザーは、編集操作を行わずに、公開ユーザーインタフェース要素242を直接クリックして、ビデオ又は画像248を公開することができる。

【0050】

あるいは、図3に示すように、編集インタフェースは、ビデオまたは画像を公開するために使用される公開インタフェースに切り替えるためのトグルユーザーインタフェース要素244を提供する。

【0051】

10

20

30

40

50

本開示のいくつかの実施形態によるパーソナルアルバムのコンテンツを迅速に公開するための実施形態は、図9～図11と関連して上述される。アルバムインタフェースを提供することで、ユーザーは過去に制作したビデオや画像を素早く公開することができ、ユーザーエクスペリエンスの向上やユーザーの定着率を高めることができる。

【0052】

図12は、本開示のいくつかの実施形態による、ビデオまたは画像を公開するための方法300を示すフローチャートである。ボックス302では、撮影ユーザーインタフェース要素（例えば、図1に示すような）を含む撮影インタフェース（例えば、図1に示すような）が提示される。

【0053】

ボックス304において、前記撮影インタフェースにおける前記撮影ユーザーインタフェース要素（例えば、撮影ユーザーインタフェース要素108について図1に示すような）の活性化を検出することに応答して、撮影ビデオ又は画像が生成される。

【0054】

いくつかの実施形態では、前記撮影ビデオ又は画像を生成することは、例えば、ビデオの記録又は画像の撮影を開始するために、前記撮影インタフェースにおける前記撮影ユーザーインタフェース要素（例えば、図1に示すような撮影ユーザーインタフェース要素108）上のクリックを検出することに応答して、前記撮影ビデオ又は画像の生成を開始することと、前記撮影ビデオ又は画像の生成中に、前記撮影インタフェースにおいて前記撮影ユーザーインタフェース要素（例えば、図1に示すような撮影ユーザーインタフェース要素108）上のクリックを検出することに応答して、撮影を行うことであり、前記撮影ユーザーインタフェース要素（例えば、図1に示すような撮影ユーザーフィルター要素）上で前記撮影ビデオ又は画像を撮影することは、前記録画ユーザーインタフェース要素（例えば、図1に示す録画ユーザーインタフェース要素108）上のクリックを検出し、前記録画ビデオ又は画像の生成を停止する、例えば、ビデオの録画又は画像の録画を停止する。

【0055】

いくつかの実施形態では、前記撮影ビデオ又は画像を生成することは、例えば、ビデオの録画又は画像の撮影を開始するために、前記撮影ユーザーインタフェース要素（例えば、図1に示す撮影ユーザーインタフェース要素108）に対する押下を検出することに応答して、前記撮影ビデオ又は画像の生成を開始することと、前記撮影ユーザーインタフェース要素（例えば、図1に示す撮影ユーザーインタフェース要素108）からの前記押下を検出することに応答して、以下のことを備える。ユーザーインタフェース要素108）が解除されると、当該録画映像又は画像の生成が停止される、例えば、映像の録画又は画像の記録が停止される。

【0056】

ボックス306では、前記撮影されたビデオ又は画像を編集するための編集インタフェースが表示され（図2又は図6に示す）、前記編集インタフェースは、前記撮影されたビデオ又は画像を公開するための公開ユーザーインタフェース要素（例えば、図2に示す公開ユーザーインタフェース要素140又は図6に示す公開ユーザーインタフェース要素182）を含む。

【0057】

ボックス308において、前記公開ユーザーインタフェース要素（例えば、図2に示す公開ユーザーインタフェース要素140または図6に示す公開ユーザーインタフェース要素182）の起動を検出することに応答して、前記キャプチャされたビデオまたは画像を公開する。

【0058】

いくつかの実施形態では、前記公開ユーザーインタフェース要素は、第1の公開ユーザーインタフェース要素（例えば、図2に示すように公開ユーザーインタフェース要素140）であり、前記方法300は、前記編集インタフェース（例えば、図2に示すように）におけるトグルユーザーインタフェース要素（例えば、トグルユーザーインタフェース要素14

10

20

30

40

50

2)の活性化を検出することに応答して(例えば、切替ユーザーインタフェース要素142をクリックすること)、撮影ビデオまたは画像を投稿するための投稿インタフェース(例えば、図3に示す)が表示される、前記公開インタフェースは、前記キャプチャされたビデオまたは画像を公開するための第2の公開ユーザーインタフェース要素(例えば、図3に示すように公開ユーザーインタフェース要素146)を含み;前記第2の公開ユーザーインタフェース要素の活性化を検出することに応答して前記キャプチャされたビデオまたは画像を公開することを含む。

【0059】

いくつかの実施形態では、前記編集インタフェース(例えば、図6に示すように)は、前記キャプチャされたビデオ又は画像を編集するための編集ユーザーインタフェース要素の第1のセットを備える。例えば、前記第1のセットの編集ユーザーインタフェース要素は、撮影場所を選択するための編集ユーザーインタフェース要素(例えば、図6に示す場所ユーザーインタフェース要素188)及び開示レベルを選択するための編集ユーザーインタフェース要素(例えば、図6に示す場所ユーザーインタフェース要素190)の少なくとも一方から構成される。

【0060】

いくつかの実施形態では、前記編集インタフェースは、前記キャプチャされたビデオ又は画像を編集するための第2のセットの編集ユーザーインタフェース要素を提示するための追加のユーザーインタフェース要素(例えば、図6に示すように、ユーザーインタフェース要素184)を含む。方法300はさらに、前記編集インタフェース(例えば、図7に示すユーザーインタフェース要素192、194、196、および198)における前記追加のユーザーインタフェース要素(例えば、図6に示すユーザーインタフェース要素184)の起動(例えば、図6に示すユーザーインタフェース要素184をクリック)を検出することに応答して、前記第2のセットの編集ユーザーインタフェース要素(例えば、図7に示すユーザーインタフェース要素192、194、196、および198)を表示させることを含むことを特徴とする、以下のステップを有する。)。例えば、前記第2のセットの編集ユーザーインタフェース要素は、表紙を選択するための編集ユーザーインタフェース要素から構成される。

【0061】

いくつかの実施形態では、方法300は、前記編集インタフェースにおけるステッカーユーザーインタフェース要素(例えば、図2に示すようなステッカーユーザーインタフェース要素132)の活性化を検出することに応答して、前記キャプチャしたビデオ又は画像にステッカーを追加することであって、前記ステッカーは、インタラクティブ用のメタデータラベル(例えば、図5に示すようにステッカー162、164)を含む。例えば、前記メタデータタグは、インタラクティブオブジェクトを示す「@」タグと、話題を示す「#」タグの少なくとも一方から構成される。

【0062】

いくつかの実施形態において、方法300は、ユーザーのプロファイルページに前記ユーザーのアルバムを表示することと、前記アルバム内のビデオまたは画像の選択を検出することに応答して、前記ビデオまたは画像を編集するための編集インタフェースを表示することと、図11に示すように、前記ビデオまたは画像が撮影された時間および最後に修正された時間の少なくとも一方を前記編集インタフェースに表示する。例えば、前記アルバムは、ローカルアルバム及びクラウドアルバムの少なくとも一方から構成される。

【0063】

いくつかの実施形態では、前記編集インタフェースにおけるフィルターユーザーインタフェース要素の活性化を検出することに応答して、前記キャプチャされたビデオ又は画像に追加するために利用可能なフィルターが表示され、前記フィルターは、前記公開ユーザーインタフェース要素を含む前記編集インタフェースに固有のものである。これらのフィルターは、例えば図4に示すように、スナップショットモードに特化したものである。

【0064】

図13は、本開示のいくつかの実施形態による、ビデオまたは画像を公開するための装置

10

20

30

40

50

400を示すブロック図である。装置400は、撮影ユーザーインタフェース要素を含む撮影インタフェースを提示するように構成された提示モジュール402と、前記撮影インタフェースにおける前記撮影ユーザーインタフェース要素の起動の検知に応答して撮影ビデオ又は画像を生成するように構成された生成モジュール404と、前記撮影ビデオ又は画像を編集するための編集インタフェースを表示するように構成された第1の表示モジュール406と前記編集は、前記撮影ユーザーインタフェース要素が起動されたときに、前記撮影インタフェースが起動されたことを検知する。前記キャプチャされたビデオ又は画像を公開するための公開ユーザーインタフェース要素を含むインタフェースと、前記公開ユーザーインタフェース要素の起動を検出することに応答して、前記キャプチャされたビデオ又は画像を公開するように構成された第1の公開モジュール408を備えることを特徴とする。

10

【0065】

いくつかの実施形態において、生成モジュール404は、前記撮影インタフェースにおける前記撮影ユーザーインタフェース要素上のクリックを検出することに応答して、前記撮影ビデオ又は画像の生成を開始するように構成された第1の開始モジュールと、前記撮影インタフェースにおける前記撮影ユーザーインタフェース要素上のクリックを検出することに応答して、前記撮影ビデオ又は画像を生成しながら、第1の停止モジュールとを含む。但し、ビデオ・画像の撮影は停止する。

【0066】

いくつかの実施形態において、生成モジュール404は、前記ショットビデオユーザーインタフェース要素への押下を検出することに応答して前記ショットビデオ又は画像の生成を開始するように構成された第2の開始モジュールと、前記ショットビデオユーザーインタフェース要素から解除される前記押下を検出することに応答して前記ショットビデオ又は画像の生成を停止するように構成された第2の停止モジュールとを含む。

20

【0067】

いくつかの実施形態において、前記公開ユーザーインタフェース要素は、第1の公開ユーザーインタフェース要素であり、前記装置は、前記編集インタフェースにおけるトグルユーザーインタフェース要素の起動を検出することに応答して、前記キャプチャしたビデオまたは画像を公開するための公開インタフェースを表示するように構成された第2のディスプレイモジュールを備え、前記公開インタフェースは、前記キャプチャしたビデオまたは画像を公開するための第2の公開ユーザーインタフェース要素を含むことを特徴とする。前記第2の公開ユーザーインタフェース要素の起動を検出することに応答して、前記撮影されたビデオまたは画像を公開するように構成された第2の公開モジュールと、前記第2の公開ユーザーインタフェース要素が起動されたことを検出する。

30

【0068】

いくつかの実施形態において、前記編集インタフェースは、前記撮影されたビデオ又は画像を編集するための編集ユーザーインタフェース要素の第1のセットを備える。

【0069】

いくつかの実施形態では、前記第1のセットの編集ユーザーインタフェース要素は、撮影場所を選択するための編集ユーザーインタフェース要素および開示レベルを選択するための編集ユーザーインタフェース要素の少なくとも一方を含む。

40

【0070】

いくつかの実施形態において、前記編集インタフェースは、前記キャプチャされたビデオまたは画像を編集するための編集ユーザーインタフェース要素の第2のセットを提示するための追加のユーザーインタフェース要素前記装置は、前記追加のユーザーインタフェース要素の活性化が前記編集インタフェースにおいて検出されることに応答して前記編集ユーザーインタフェース要素の第2のセットを表示するように構成された第3表示モジュール前記編集インタフェースは、前記第2のセットの編集ユーザーインタフェース要素によって構成される。

【0071】

いくつかの実施形態では、前記第2のセットの編集ユーザーインタフェース要素は、表

50

紙を選択するための編集ユーザーインタフェース要素を含む。

【0072】

いくつかの実施形態では、装置400は、前記編集インタフェースにおける前記ステッカーユーザーインタフェース要素の起動を検出することに応答して、前記キャプチャされたビデオまたは画像にステッカーを追加するように構成された追加モジュールであって、前記ステッカーはインタラクティブのためのメタデータラベルを含む、追加モジュールを備える。

【0073】

ある実施形態では、前記メタデータタグは、インタラクティブオブジェクトを示す「@」タグおよび話題を示す「#」タグの少なくとも一方から構成される。

10

【0074】

いくつかの実施形態において、装置400は、前記ユーザーのプロファイルに前記ユーザーのフォトアルバムを表示するように構成された第4の表示モジュールと、前記フォトアルバムにおけるビデオまたは画像の選択を検出することに応答して前記ビデオまたは画像を編集するための編集インタフェースを表示するように構成された第5の表示モジュールと、前記編集インタフェースに前記ビデオまたは画像の前記編集インタフェースにおいて、前記ビデオまたは画像の撮影時刻および最終更新時刻の少なくとも一方を取得すること。

【0075】

いくつかの実施形態では、前記アルバムは、ローカルアルバムおよびクラウドアルバムのうちの少なくとも1つからなる。いくつかの実施形態において、装置400は、前記編集インタフェースにおけるフィルターユーザーインタフェース要素の起動を検出することに応答して、前記キャプチャされたビデオまたは画像に追加されるフィルターを表示するように構成された第7の表示モジュールであって、前記フィルターは、前記公開されたユーザーインタフェース要素を含む前記編集インタフェースに固有である、第7の表示モジュールを含む。

20

【0076】

図14は、本開示のいくつかの実施形態を実施することができる電子デバイス500のブロック図である。図1～図9に示す電子機器100や図13に示す装置400は、装置500によって実現されてもよい。図14に示すように、装置500は、リードオンリーメモリ（ROM）502に格納された、またはメモリユニット508からランダムアクセスメモリ（RAM）503にロードされたコンピュータプログラム命令に基づいて、種々の適切なアクションおよびプロセスを実行し得る中央処理ユニット（CPU）501を含む。RAM503には、装置500の動作に必要な各種プログラムやデータも格納することができる。CPU501、ROM502およびRAM503は、バス504を介して互いに接続されている。また、バス504には、入出力（I/O）インタフェース505と接続されている。

30

【0077】

装置500内の複数のコンポーネントがI/Oインタフェース505に接続されており、キーボード、マウスなどの入力ユニット506、各種モニター、スピーカなどの出力ユニット507、ディスク、CD-ROMなどの記憶ユニット508、ネットワークカード、モデム、無線通信トランシーバなどの通信ユニット509が含まれる。通信ユニット509は、装置500がインターネット及び/又は各種通信ネットワークなどのコンピューターネットワークを介して他の装置と情報/データを交換することを可能にする。

40

【0078】

なお、方法300など、上述した各種処理・加工は、処理装置501が行ってもよい。例えば、いくつかの実施形態では、方法300は、記憶装置508などの機械可読媒体に接收されるコンピューターソフトウェアプログラムとして実施されてもよい。いくつかの実施形態では、コンピュータープログラムの一部または全部は、ROM502および/または通信装置509を介してコンピューターにロードおよび/または装置500にロード及び/又はインストールされてもよい。

【0079】

50

コンピュータプログラムがRAM503にロードされ、CPU501によって実行されると、上述した方法300のステップのうちの1つまたは複数が実行される。任意選択的に、他の実施形態では、CPU501は、任意の他の適切な手段によって（例えば、ファームウェアの助けを借りて）方法300を実行するように構成されてもよい。

【0080】

本開示は、方法、装置、システム及び/又はコンピュータプログラム製品であってもよい。コンピュータプログラム製品は、本開示の態様を実行するためのコンピュータ可読プログラム命令を含むコンピュータ可読記憶媒体を含んでもよい。

【0081】

コンピュータ可読記憶媒体は、命令実行装置によって使用される命令を保持し、格納することができる有形の装置であってもよい。コンピュータ可読記憶媒体は、例えば、電気記憶装置、磁気記憶装置、光学記憶装置、電磁気記憶装置、半導体記憶装置、またはこれらの任意の適切な組み合わせであってもよい、ただし、これらに限定されない。コンピュータ読み取り可能な記憶媒体のより具体的な例（非網羅的なリスト）としては、携帯用コンピュータディスク、ハードディスク、ランダムアクセスメモリ（RAM）、読み取り専用メモリ（ROM）、消去可能プログラム可能読み取り専用メモリ（EPROMまたはフラッシュメモリ）、静的ランダムアクセスメモリ（SRAM）、携帯用コンパクトディスク読み取り専用メモリ（CD-ROM）、デジタル多機能ディスク（DVD）がある。）、メモリースティック、フロッピーディスク、機械的なコード化装置、例えばパンチカードやその上に命令が格納された隆起構造物、および上記の任意の適切な組み合わせ。本説明書で 10
20
使用されるコンピュータ可読記憶媒体は、電波または他の自由に伝播する電磁波、導波管または他の伝送媒体（例えば、光ファイバケーブルを通る光のパルス）を通して伝播する電磁波、またはワイヤを通して伝送される電気信号などの過渡信号そのものとして解釈されないようにする。

【0082】

本説明書に記載された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から、インターネット、ローカルエリアネットワーク、ワイドエリアネットワーク、および/または無線ネットワークなどのネットワークを介して、個々のコンピュータ/処理装置、または外部コンピュータまたは外部記憶装置にダウンロードされる。ネットワークには、銅線伝送ケーブル、光ファイバ伝送、無線伝送、ルーター、ファイアウォール、スイッチ、ゲートウェイコンピュータ、エッジサーバーなどが含まれることがある。各計算/処理装置のネットワークアダプタまたはネットワークインタフェースは、ネットワークからコンピュータ可読プログラム命令を受信し、それぞれの計算/処理装置のコンピュータ可読記憶媒体に格納するためにコンピュータ可読プログラム命令を転送する。 30

【0083】

本開示の動作を実行するためのコンピュータプログラム命令は、アセンブリ命令、命令セットアーキテクチャ（ISA）命令、マシン命令、マシン関連命令、マイクロコード、ファームウェア命令、状態設定データ、または1以上のプログラミング言語の任意の組み合わせで書かれたソースまたはオブジェクトコードであって、前記プログラミング言語にはオブジェクト指向プログラミング言語-例えば、以下のものが含まれる。Smalltalk、C++などのほか、"C"などの従来の手続き型プログラミング言語。コンピュータ可読プログラム命令は、ユーザーのコンピュータで完全に実行されてもよいし、ユーザーのコンピュータで部分的に、スタンドアロンパッケージとして実行されてもよいし、ユーザーのコンピュータで部分的に、リモートコンピュータで部分的に、またはリモートコンピュータやサーバーで完全に実行されてもよい。リモートコンピュータを含む場合、リモートコンピュータは、ローカルエリアネットワーク（LAN）またはワイドエリアネットワーク（WAN）を含む任意の種類のネットワークを介してユーザーコンピュータに接続されてもよい、代わりに、（例えば、インターネットを介して接続するためにインターネットサービスプロバイダを使用して）外部コンピュータに接続されてもよい。いくつ 40
50

かの実施形態において、本開示の態様は、コンピューター可読プログラム命令からのステータス情報を利用して、コンピューター可読プログラム命令を実行できるプログラマブル論理回路、フィールドプログラマブルゲートアレイ（FPGA）、またはプログラマブル論理アレイ（PLA）などの電子回路を個人化することにより達成される。

【0084】

本開示の態様は、本開示の実施形態による方法、装置（システム）、及びコンピューター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説明書で説明される。フローチャートおよび／またはブロック図の各ボックス、ならびにフローチャートおよび／またはブロック図のボックスの組み合わせは、コンピューター可読プログラム命令によって実施される。

10

【0085】

これらのコンピューター可読プログラム命令は、汎用コンピューター、特殊用途コンピューター、または他のプログラム可能なデータ処理装置の処理装置に提供され、それによって、これらの命令がコンピューターまたは他のプログラム可能なデータ処理装置の処理装置を介して実行されたとき、フローチャートおよび／またはブロック図の1つまたは複数のボックスで指定された機能／アクションを実施する装置を生成するような装置を生成することができる。また、これらのコンピューター可読プログラム命令を、コンピューター、プログラム可能なデータ処理装置および／または他の装置を特定の方法で動作させるコンピューター可読記憶媒体に格納することも可能であり、これにより、命令が格納されたコンピューター可読媒体は、次に、フローチャートおよび／またはブロック図中の1以上のボックスにおいて指定された機能／アクションの側面を実施する命令を含む製造物品を構成する。

20

【0086】

コンピューター可読プログラム命令は、コンピューター、他のプログラマブルデータ処理装置、または他の装置上で実行される命令がフローチャートおよび／またはブロック図を実装するようなコンピューター実装プロセスを生成するための一連の動作ステップがコンピューター、他のプログラマブルデータ処理装置、または他の装置上にロードすることもできる。機能／アクションを1つまたは複数のボックスで指定する。

【0087】

添付図のフローチャートおよびブロック図は、本開示の様々な実施形態によるシステム、方法、およびコンピュータープログラム製品において実装されるアーキテクチャ、機能性、および動作を示すものである。このとき、フローチャートまたはブロック図の各ボックスは、モジュール、プログラムセグメントまたは命令の一部を表すことができ、前記モジュール、プログラムセグメントまたは命令の一部は、所定の論理機能を実行するための1つまたは複数の実行可能命令から構成されている。代替品としてのいくつかの実装では、ボックス内に示された機能は、添付図に示されたものとは異なる順序で発生することもある。例えば、連続する2つのボックスは、実際には実質的に並行して実行されることがあり、関係する関数によっては逆の順序で実行されることもある。また、ブロック図および／またはフローチャートの各ボックス、およびブロック図および／またはフローチャートのボックスの組み合わせは、所定の機能または動作を実行する専用のハードウェアベースのシステムで実装してもよい、専用のハードウェアとコンピューター命令の組み合わせで実装してもよいことに留意する必要がある。

30

40

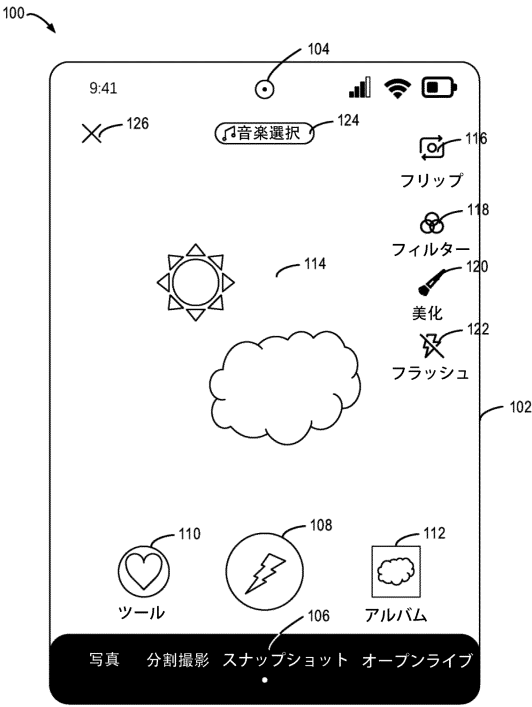
【0088】

以上、本開示の実施形態について説明したが、前述の説明は例示的なものであり、網羅的なものではなく、開示された実施形態に限定されるものでもない。図示された実施形態の範囲および精神から逸脱することなく、多くの修正および変更が当業者には明らかである。本説明書で使用される用語は、様々な実施形態の市場における技術の原理、実用化または改良を最もよく説明するために、または当業者が本説明書に開示された様々な実施形態を理解できるように選択されたものである。

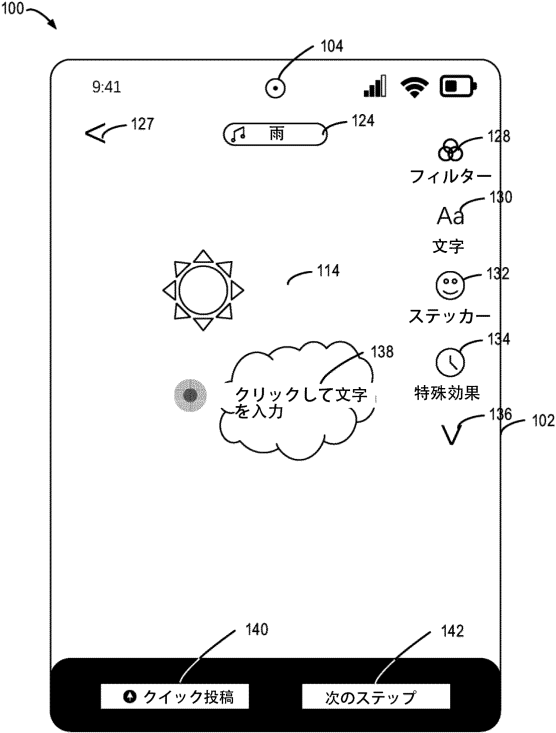
50

【図面】

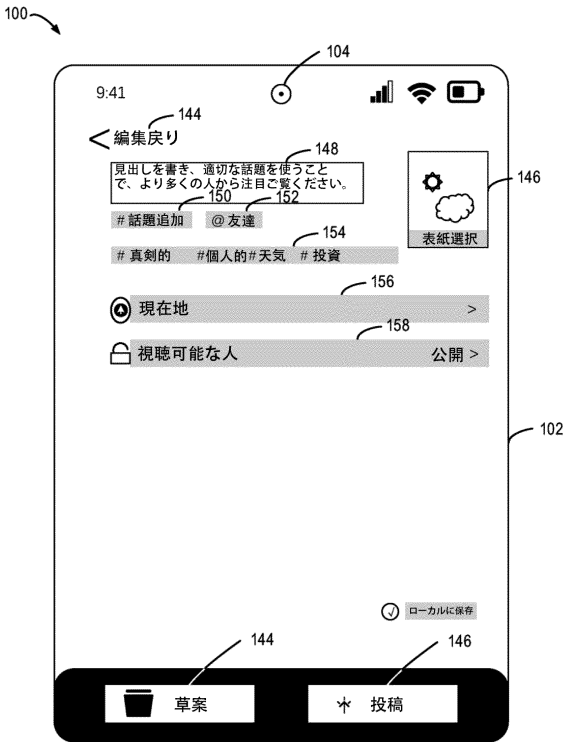
【図 1】



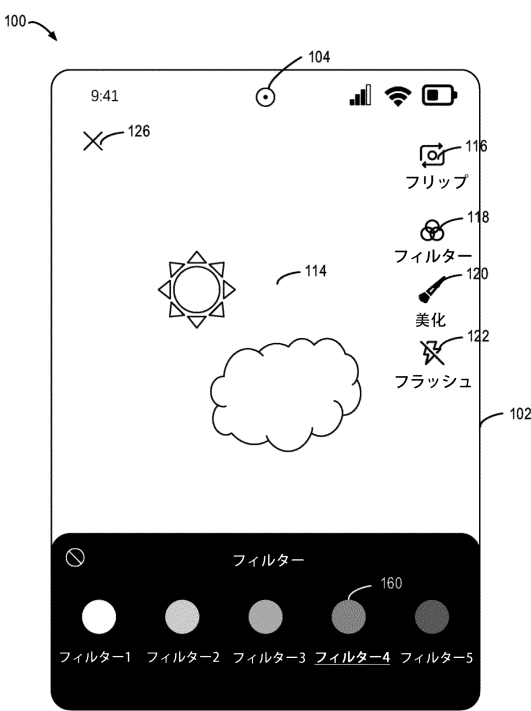
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

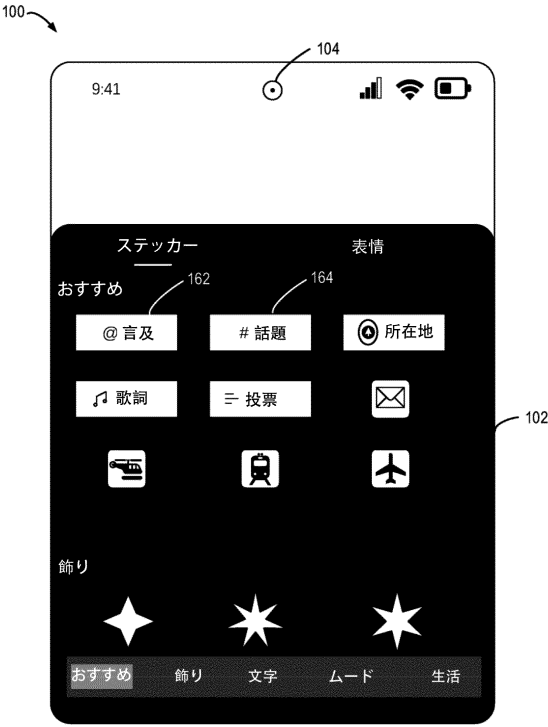
20

30

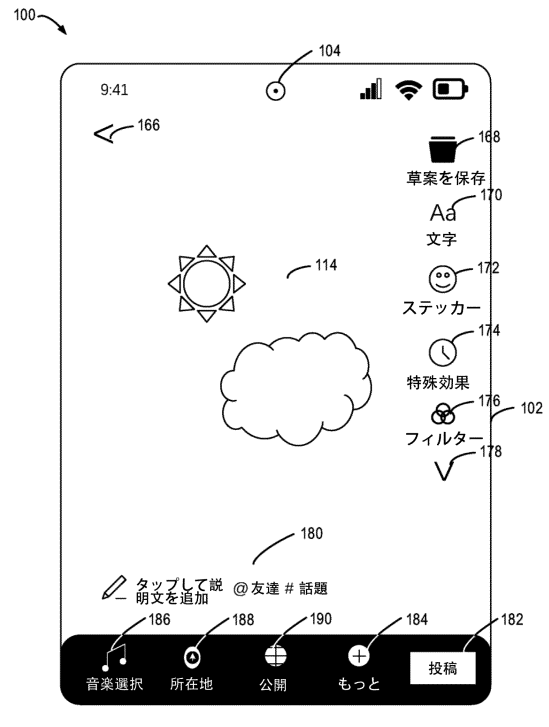
40

50

【図 5】



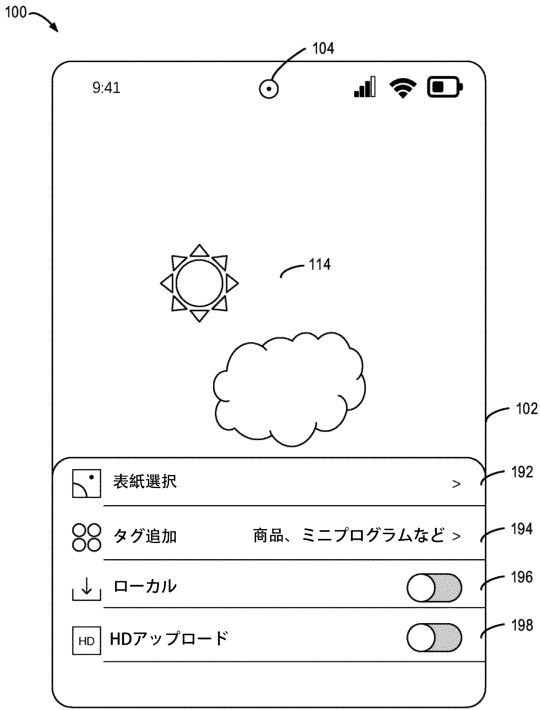
【図 6】



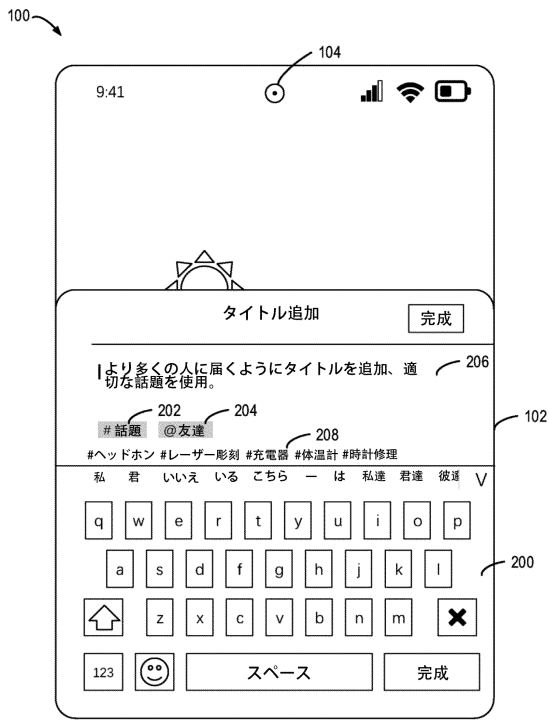
10

20

【図 7】



【図 8】

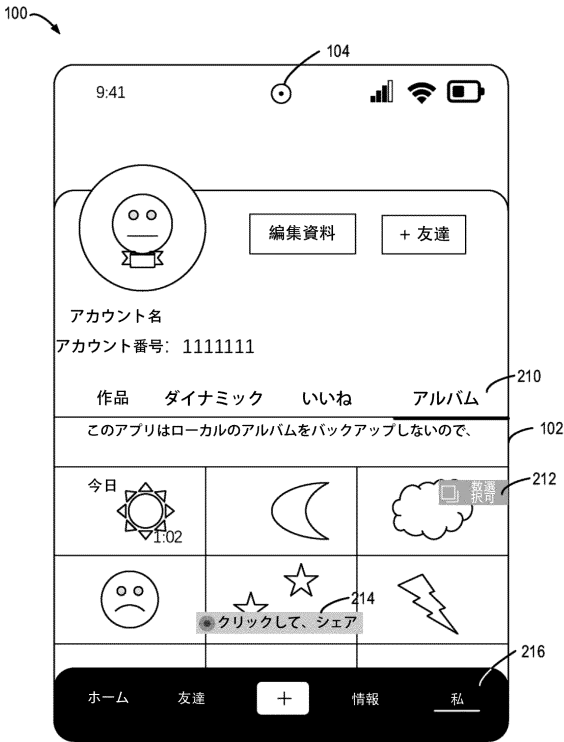


30

40

50

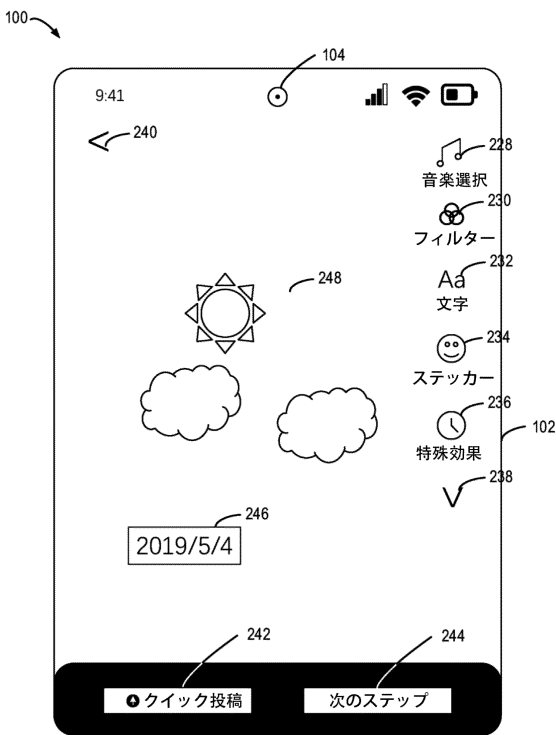
【図 9】



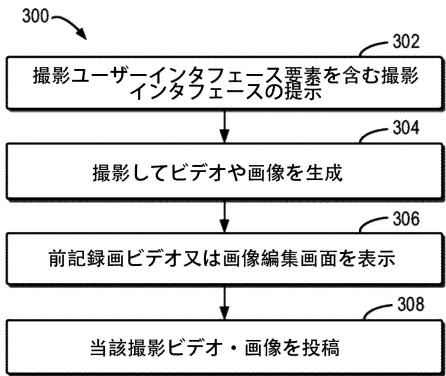
【図 10】



【図 11】



【図 12】



10

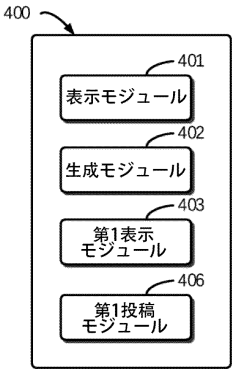
20

30

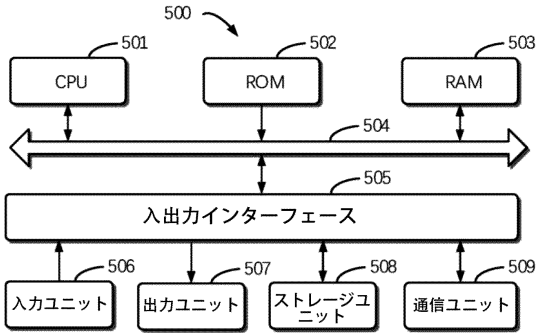
40

50

【 図 1 3 】



【 図 1 4 】



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 スン, ホイ
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, ダオユイ
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 リアン, 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
審査官 鈴木 隆夫
(56)参考文献 国際公開第 2 0 2 0 / 1 2 5 2 9 2 (W O , A 1)
特開 2 0 1 7 - 1 7 5 2 4 2 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 2 0 4 1 4 8 (J P , A)
中国特許出願公開第 1 1 0 8 6 8 6 3 9 (C N , A)
特開 2 0 2 0 - 0 3 9 0 8 5 (J P , A)
Part 0 7 i P h o n e だから楽しく遊べる! 最強エンタメワザ 2 8, i P h o n e
& i P a d の便利帖 3 3 2 すべてのユーザー必読!, 日本, 株式会社晋遊舎, 2015年08
月01日, p. 104
中村 朝美、松山 茂、らいら, i P h o n e / i P a d での撮影がグンと楽しくなる! C
l i p s でお気軽動画作成, M a c F a n, 第 2 5 巻 第 6 号, 日本, 株式会社マイナビ
出版, 2017年06月01日, pp. 68 - 74
(58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
H 0 4 N 2 1 / 0 0 - 2 1 / 8 5 8
G 0 6 F 3 / 0 4 8 4 2