

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4274087号
(P4274087)

(45) 発行日 平成21年6月3日(2009.6.3)

(24) 登録日 平成21年3月13日(2009.3.13)

(51) Int.Cl.		F I			
HO4N 5/91	(2006.01)	HO4N 5/91			R
HO4N 5/93	(2006.01)	HO4N 5/93			Z
G11B 20/10	(2006.01)	G11B 20/10		321Z	
G11B 27/00	(2006.01)	G11B 27/00			D

請求項の数 7 (全 41 頁)

(21) 出願番号	特願2004-267242 (P2004-267242)	(73) 特許権者	000002185
(22) 出願日	平成16年9月14日 (2004.9.14)		ソニー株式会社
(65) 公開番号	特開2006-86622 (P2006-86622A)		東京都港区港南1丁目7番1号
(43) 公開日	平成18年3月30日 (2006.3.30)	(74) 代理人	100082131
審査請求日	平成17年8月26日 (2005.8.26)		弁理士 稲本 義雄
		(72) 発明者	西沢 一登
			東京都品川区北品川6丁目7番35号 ソニー株式会社内
		(72) 発明者	吉岡 圭一
			東京都品川区北品川6丁目7番35号 ソニー株式会社内
		(72) 発明者	菅原 拓
			東京都品川区北品川6丁目7番35号 ソニー株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 情報処理装置および方法、並びにプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

静止画が格納されたフォルダと曲のデータを記憶する記憶手段と、
 前記記憶手段に記憶されているフォルダの中からユーザにより選択されたフォルダに格納されている静止画に対してその撮影時に付加された属性情報を解析し、静止画とともに表示させる所定の属性情報を選択する選択手段と、
 前記記憶手段に記憶されている曲の中からユーザにより選択された曲を再生するとともに、前記ユーザにより選択された曲に対応付けられているテンプレートに記述されている方法に従って、前記ユーザにより選択されたフォルダに格納されている静止画を間引き、前記テンプレートに内容が記述されているエフェクトを施して、間引きの対象にならなかった静止画と、前記選択手段により選択された前記所定の属性情報の文字とを同じ画面に表示させる再生手段と、
 静止画が格納されているフォルダと曲がユーザにより選択されることに応じて、ユーザにより選択された前記フォルダを指定する情報、曲を指定する情報、および、その曲に対応付けられている前記テンプレートを指定する情報を含むプレイリストを作成するプレイリスト作成手段と、
 静止画、動画、音楽のカテゴリを含む、それぞれのコンテンツのカテゴリを表すアイコンが並べて表示され、アイコンが選択されることによって選択されたカテゴリに属するコンテンツの情報が表示されるメニュー画面において静止画のカテゴリが選択された場合、前記プレイリスト作成手段により作成された前記プレイリストを表すアイコンを、前記記

10

20

憶手段に記憶されている静止画を表すアイコンとともに、静止画のカテゴリに属するコンテンツとして並べて前記メニュー画面に表示させる表示制御手段と
を備え、

前記再生手段は、さらに、前記表示制御手段により表示されたアイコンが選択されることによって、前記プレイリスト作成手段により作成された前記プレイリストが選択された場合、選択された前記プレイリストに含まれる情報により指定される前記曲を再生するとともに、選択された前記プレイリストに含まれる情報により指定される前記フォルダに格納されている静止画を間引き、選択された前記プレイリストに含まれる情報により指定される前記テンプレートに内容が記述されているエフェクトを施して、間引きの対象にならなかった静止画を表示させる

10

情報処理装置。

【請求項 2】

前記再生手段は、所定の部分から表示させるか、所定の方向に移動させるように表示させるか、再生対象の前記静止画に重ねて表示させるように、前記所定の属性情報の文字にエフェクトを施す

請求項 1 に記載の情報処理装置。

【請求項 3】

前記プレイリスト作成手段により作成された前記プレイリストがユーザにより前記メニュー画面から選択されたときに行われた前記再生手段による再生結果に基づいて、スライドショーコンテンツを作成するスライドショーコンテンツ作成手段をさらに備え、

20

前記表示制御手段は、スライドショーコンテンツ作成手段により作成されたスライドショーコンテンツを表すアイコンを、ビデオコンテンツを表す画像とともに、ビデオのカテゴリに属するコンテンツとして並べて前記メニュー画面に表示させる

請求項 4 に記載の情報処理装置。

【請求項 4】

前記選択手段は、再生対象の前記静止画に対して付加された前記属性情報に基づいて取得された関連情報を、静止画とともに表示させる前記所定の属性情報として選択する

請求項 1 に記載の情報処理装置。

【請求項 5】

前記選択手段は、ネットワークを介して接続される所定のサーバ、内蔵する記憶媒体、または、着脱可能な記憶媒体から、前記関連情報を取得する

30

請求項 1 に記載の情報処理装置。

【請求項 6】

静止画が格納されたフォルダと曲のデータを記憶する記憶手段に記憶されているフォルダの中からユーザにより選択されたフォルダに格納されている静止画に対してその撮影時に付加された属性情報を解析し、静止画とともに表示させる所定の属性情報を情報処理装置の選択手段が選択する選択ステップと、

前記記憶手段に記憶されている曲の中からユーザにより選択された曲を再生するとともに、前記ユーザにより選択された曲に対応付けられているテンプレートに記述されている方法に従って、前記ユーザにより選択されたフォルダに格納されている静止画を間引き、前記テンプレートに内容が記述されているエフェクトを施して、間引きの対象にならなかった静止画と、前記選択ステップの処理により選択された前記所定の属性情報の文字とを前記情報処理装置の再生手段が同じ画面に表示させる第 1 の再生ステップと、

40

静止画が格納されているフォルダと曲がユーザにより選択されることに応じて、ユーザにより選択された前記フォルダを指定する情報、曲を指定する情報、および、その曲に対応付けられている前記テンプレートを指定する情報を含むプレイリストを前記情報処理装置の作成手段が作成するプレイリスト作成ステップと、

静止画、動画、音楽のカテゴリを含む、それぞれのコンテンツのカテゴリを表すアイコンが並べて表示され、アイコンが選択されることによって選択されたカテゴリに属するコンテンツの情報が表示されるメニュー画面において静止画のカテゴリが選択された場合、

50

前記プレイリスト作成ステップの処理により作成された前記プレイリストを表すアイコンを、前記記憶手段に記憶されている静止画を表すアイコンとともに、静止画のカテゴリに属するコンテンツとして並べて前記情報処理装置の表示制御手段が前記メニュー画面に表示させる表示制御ステップと、

前記表示制御ステップの処理により表示されたアイコンが選択されることによって、前記プレイリスト作成ステップの処理により作成された前記プレイリストが選択された場合、選択された前記プレイリストに含まれる情報により指定される前記曲を再生するとともに、選択された前記プレイリストに含まれる情報により指定される前記フォルダに格納されている静止画を間引き、選択された前記プレイリストに含まれる情報により指定される前記テンプレートに内容が記述されているエフェクトを施して、間引きの対象にならなかった静止画を前記情報処理装置の前記再生手段が表示させる第2の再生ステップと
を含む情報処理方法。

【請求項7】

静止画が格納されたフォルダと曲のデータを記憶する記憶手段に記憶されているフォルダの中からユーザにより選択されたフォルダに格納されている静止画に対してその撮影時に付加された属性情報を解析し、静止画とともに表示させる所定の属性情報をコンピュータが選択する選択ステップと、

前記記憶手段に記憶されている曲の中からユーザにより選択された曲を再生するとともに、前記ユーザにより選択された曲に対応付けられているテンプレートに記述されている方法に従って、前記ユーザにより選択されたフォルダに格納されている静止画を間引き、前記テンプレートに内容が記述されているエフェクトを施して、間引きの対象にならなかった静止画と、前記選択ステップの処理により選択された前記所定の属性情報の文字とを前記コンピュータが同じ画面に表示させる第1の再生ステップと、

静止画が格納されているフォルダと曲がユーザにより選択されることに応じて、ユーザにより選択された前記フォルダを指定する情報、曲を指定する情報、および、その曲に対応付けられている前記テンプレートを指定する情報を含むプレイリストを前記コンピュータが作成するプレイリスト作成ステップと、

静止画、動画、音楽のカテゴリを含む、それぞれのコンテンツのカテゴリを表すアイコンが並べて表示され、アイコンが選択されることによって選択されたカテゴリに属するコンテンツの情報が表示されるメニュー画面において静止画のカテゴリが選択された場合、前記プレイリスト作成ステップの処理により作成された前記プレイリストを表すアイコンを、前記記憶手段に記憶されている静止画を表すアイコンとともに、静止画のカテゴリに属するコンテンツとして並べて前記コンピュータが前記メニュー画面に表示させる表示制御ステップと、

前記表示制御ステップの処理により表示されたアイコンが選択されることによって、前記プレイリスト作成ステップの処理により作成された前記プレイリストが選択された場合、選択された前記プレイリストに含まれる情報により指定される前記曲を再生するとともに、選択された前記プレイリストに含まれる情報により指定される前記フォルダに格納されている静止画を間引き、選択された前記プレイリストに含まれる情報により指定される前記テンプレートに内容が記述されているエフェクトを施して、間引きの対象にならなかった静止画を前記コンピュータが表示させる第2の再生ステップと

を含む処理を前記コンピュータに実行させるプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理装置および方法、並びにプログラムに関し、特に、容易に、かつ迅速に、エフェクトを施した静止画を順次表示させることのできるBGM(Back Ground Music)付きのコンテンツを作成することができるようにする情報処理装置および方法、並びにプログラムに関する。

【背景技術】

10

20

30

40

50

【0002】

デジタルカメラで撮影された静止画を扱うことのできるパーソナルコンピュータなどの各種の機器の多くには、静止画を1秒毎などの所定の時間毎に順番に自動的に表示させるいわゆるスライドショー機能が搭載されている。これらの機器の中には、スライドショー時のBGMとなる曲を、ユーザが好みに応じて選択することができるものもある。

【0003】

これにより、ユーザは、1つ1つ静止画を表示させる操作を行うことなく、自動的に順次表示される静止画を好みの曲を聴きながら見ることができる。

【0004】

また、機器に取り込まれた静止画（撮影された静止画）をそのまま表示させるのではなく、各種のエフェクトを施した静止画を順次表示させるスライドショー機能を有するものがある（非特許文献1）。

【0005】

この場合、ユーザは、再生させる静止画と、エフェクトの種類と、BGMの曲を選択することにより、エフェクトが施された静止画を自動的に順次表示させることのできるBGM付きのコンテンツを作成することができる。

【非特許文献1】“ドコモムーバP506iC フォトカクテル”、インターネット<URL: <http://panasonic.jp/mobile/p506ic/photo/index.html>>

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、非特許文献1に記載されているようなスライドショーの場合、ユーザは、主に、再生させる静止画を選択する操作と、エフェクトの種類を選択する操作と、BGMの曲を選択する操作との3つの操作を行う必要がある。このような機能は、一般的に、表示する静止画を1つ1つ切り替える操作が煩雑であるといったことや、静止画を楽しく見たいといったことから利用されるものであるから、操作が簡単であるほど好ましい。

【0007】

従って、同じ、各種のエフェクトを施した静止画を順次表示させることのできるBGM付きのコンテンツを作成する場合であっても、より少ない数の操作でそれを実現することができた方が好ましい。

【0008】

また、エフェクトとBGMの曲をユーザ自身がそれぞれ選択することができるものとする、BGMの雰囲気と、エフェクトにより表現される雰囲気が合わず、違和感のあるスライドショーが再生されるコンテンツが作成されることもある。

【0009】

本発明はこのような状況に鑑みてなされたものであり、容易に、かつ迅速に、エフェクトを施した静止画を順次表示させることのできるBGM付きのコンテンツを作成することができるようにするものである。

【課題を解決するための手段】

【0010】

本発明の情報処理装置は、静止画が格納されたフォルダと曲のデータを記憶する記憶手段と、記憶手段に記憶されているフォルダの中からユーザにより選択されたフォルダに格納されている静止画に対してその撮影時に付加された属性情報を解析し、静止画とともに表示させる所定の属性情報を選択する選択手段と、記憶手段に記憶されている曲の中からユーザにより選択された曲をBGMとして再生するとともに、ユーザにより選択された曲に対応付けられているテンプレートに記述されている方法に従って、ユーザにより選択されたフォルダに格納されている静止画を間引き、テンプレートに内容が記述されているエフェクトを施して、間引きの対象にならなかった静止画と、選択手段により選択された所定の属性情報の文字とを同じ画面に表示させる再生手段と、静止画が格納されているフォルダと曲がユーザにより選択されることに応じて、ユーザにより選択されたフォルダを指定

10

20

30

40

50

する情報、曲を指定する情報、および、その曲に対応付けられているテンプレートを指定する情報を含むプレイリストを作成するプレイリスト作成手段と、静止画、動画、音楽のカテゴリを含む、それぞれのコンテンツのカテゴリを表すアイコンが並べて表示され、アイコンが選択されることによって選択されたカテゴリに属するコンテンツの情報が表示されるメニュー画面において静止画のカテゴリが選択された場合、プレイリスト作成手段により作成されたプレイリストを表すアイコンを、記憶手段に記憶されている静止画を表すアイコンとともに、静止画のカテゴリに属するコンテンツとして並べてメニュー画面に表示させる表示制御手段とを備え、再生手段は、さらに、表示制御手段により表示されたアイコンが選択されることによって、プレイリスト作成手段により作成されたプレイリストが選択された場合、選択されたプレイリストに含まれる情報により指定される曲を再生するとともに、選択されたプレイリストに含まれる情報により指定されるフォルダに格納されている静止画を間引き、選択されたプレイリストに含まれる情報により指定されるテンプレートに内容が記述されているエフェクトを施して、間引きの対象にならなかった静止画を表示させる。

10

再生手段には、所定の部分から表示させるか、所定の方向に移動させるように表示させるか、再生対象の静止画に重ねて表示させるように、所定の属性情報の文字にエフェクトを施させることができる。

プレイリスト作成手段により作成されたプレイリストがユーザによりメニュー画面から選択されたときに行われた再生手段による再生結果に基づいて、スライドショーコンテンツを作成するスライドショーコンテンツ作成手段をさらに備えるようにすることができる。この場合、表示制御手段には、スライドショーコンテンツ作成手段により作成されたスライドショーコンテンツを表すアイコンを、ビデオコンテンツを表す画像とともに、ビデオのカテゴリに属するコンテンツとして並べてメニュー画面に表示させることができる。

20

【0011】

選択手段は、再生対象の静止画に対して付加された属性情報に基づいて取得された関連情報を、静止画とともに表示させる所定の属性情報として選択するようにすることができる。

【0012】

選択手段は、ネットワークを介して接続される所定のサーバ、内蔵する記憶媒体、または、着脱可能な記憶媒体から、関連情報を取得するようにすることができる。

30

【0014】

本発明の情報処理方法は、静止画が格納されたフォルダと曲のデータを記憶する記憶手段に記憶されているフォルダの中からユーザにより選択されたフォルダに格納されている静止画に対してその撮影時に付加された属性情報を解析し、静止画とともに表示させる所定の属性情報を情報処理装置の選択手段が選択する選択ステップと、記憶手段に記憶されている曲の中からユーザにより選択された曲をBGMとして再生するとともに、ユーザにより選択された曲に対応付けられているテンプレートに記述されている方法に従って、ユーザにより選択されたフォルダに格納されている静止画を間引き、テンプレートに内容が記述されているエフェクトを施して、間引きの対象にならなかった静止画と、選択ステップの処理により選択された所定の属性情報の文字とを情報処理装置の再生手段が同じ画面に表示させる第1の再生ステップと、静止画が格納されているフォルダと曲がユーザにより選択されることに応じて、ユーザにより選択されたフォルダを指定する情報、曲を指定する情報、および、その曲に対応付けられているテンプレートを指定する情報を含むプレイリストを情報処理装置の作成手段が作成するプレイリスト作成ステップと、静止画、動画、音楽のカテゴリを含む、それぞれのコンテンツのカテゴリを表すアイコンが並べて表示され、アイコンが選択されることによって選択されたカテゴリに属するコンテンツの情報が表示されるメニュー画面において静止画のカテゴリが選択された場合、プレイリスト作成ステップの処理により作成されたプレイリストを表すアイコンを、記憶手段に記憶されている静止画を表すアイコンとともに、静止画のカテゴリに属するコンテンツとして並べて情報処理装置の表示制御手段がメニュー画面に表示させる表示制御ステップと、表示制

40

50

御ステップの処理により表示されたアイコンが選択されることによって、プレイリスト作成ステップの処理により作成されたプレイリストが選択された場合、選択されたプレイリストに含まれる情報により指定される曲を再生するとともに、選択されたプレイリストに含まれる情報により指定されるフォルダに格納されている静止画を間引き、選択されたプレイリストに含まれる情報により指定されるテンプレートに内容が記述されているエフェクトを施して、間引きの対象にならなかった静止画を情報処理装置の再生手段が表示させる第2の再生ステップとを含む。

【0015】

本発明のプログラムは、静止画が格納されたフォルダと曲のデータを記憶する記憶手段に記憶されているフォルダの中からユーザにより選択されたフォルダに格納されている静止画に対してその撮影時に付加された属性情報を解析し、静止画とともに表示させる所定の属性情報をコンピュータが選択する選択ステップと、記憶手段に記憶されている曲の中からユーザにより選択された曲をBGMとして再生するとともに、ユーザにより選択された曲に対応付けられているテンプレートに記述されている方法に従って、ユーザにより選択されたフォルダに格納されている静止画を間引き、テンプレートに内容が記述されているエフェクトを施して、間引きの対象にならなかった静止画と、選択ステップの処理により選択された所定の属性情報の文字とをコンピュータが同じ画面に表示させる第1の再生ステップと、静止画が格納されているフォルダと曲がユーザにより選択されることに応じて、ユーザにより選択されたフォルダを指定する情報、曲を指定する情報、および、その曲に対応付けられているテンプレートを指定する情報を含むプレイリストをコンピュータが作成するプレイリスト作成ステップと、静止画、動画、音楽のカテゴリを含む、それぞれのコンテンツのカテゴリを表すアイコンが並べて表示され、アイコンが選択されることによって選択されたカテゴリに属するコンテンツの情報が表示されるメニュー画面において静止画のカテゴリが選択された場合、プレイリスト作成ステップの処理により作成されたプレイリストを表すアイコンを、記憶手段に記憶されている静止画を表すアイコンとともに、静止画のカテゴリに属するコンテンツとして並べてコンピュータがメニュー画面に表示させる表示制御ステップと、表示制御ステップの処理により表示されたアイコンが選択されることによって、プレイリスト作成ステップの処理により作成されたプレイリストが選択された場合、選択されたプレイリストに含まれる情報により指定される曲を再生するとともに、選択されたプレイリストに含まれる情報により指定されるフォルダに格納されている静止画を間引き、選択されたプレイリストに含まれる情報により指定されるテンプレートに内容が記述されているエフェクトを施して、間引きの対象にならなかった静止画をコンピュータが表示させる第2の再生ステップとを含む処理をコンピュータに実行させる。

【0016】

本発明の情報処理装置および方法、並びにプログラムにおいては、静止画が格納されたフォルダと曲のデータを記憶する記憶手段に記憶されているフォルダの中からユーザにより選択されたフォルダに格納されている静止画に対してその撮影時に付加された属性情報が解析され、静止画とともに表示させる所定の属性情報が選択される。また、ユーザにより選択された曲がBGMとして再生されるとともに、記憶手段に記憶されている曲の中からユーザにより選択された曲に対応付けられているテンプレートに記述されている方法に従って、ユーザにより選択されたフォルダに格納されている静止画を間引き、テンプレートに内容が記述されているエフェクトが施されて、記憶手段に記憶されている曲の中からは、選択された所定の属性情報の文字とが同じ画面に表示される。また、静止画が格納されているフォルダと曲がユーザにより選択されることに応じて、ユーザにより選択されたフォルダを指定する情報、曲を指定する情報、および、その曲に対応付けられているテンプレートを指定する情報を含むプレイリストが作成され、静止画、動画、音楽のカテゴリを含む、それぞれのコンテンツのカテゴリを表すアイコンが並べて表示され、アイコンが選択されることによって選択されたカテゴリに属するコンテンツの情報が表示されるメニュー画面において静止画のカテゴリが選択された場合、作成されたプレイリストを表すアイ

10

20

30

40

50

コンが、記憶手段に記憶されている静止画を表すアイコンとともに、静止画のカテゴリに属するコンテンツとして並べてメニュー画面に表示される。さらに、表示されたアイコンが選択されることによって、作成されたプレイリストが選択された場合、選択されたプレイリストに含まれる情報により指定される曲が再生されるとともに、選択されたプレイリストに含まれる情報により指定されるフォルダに格納されている静止画が間引かれ、選択されたプレイリストに含まれる情報により指定されるテンプレートに内容が記述されているエフェクトが施されて、間引きの対象にならなかった静止画が表示される。

【発明の効果】

【0017】

本発明によれば、容易に、かつ迅速に、エフェクトを施した静止画を順次表示させることのできるBGM付きのコンテンツを作成することができる。

10

【発明を実施するための最良の形態】

【0018】

以下に本発明の実施の形態を説明するが、本明細書に記載の発明と、発明の実施の形態との対応関係を例示すると、次のようになる。この記載は、請求項に記載されている発明をサポートする実施の形態が本明細書に記載されていることを確認するためのものである。従って、発明の実施の形態中には記載されているが、発明に対応するものとして、ここには記載されていない実施の形態があったとしても、そのことは、その実施の形態が、その発明に対応するものではないことを意味するものではない。逆に、実施の形態が発明に対応するものとしてここに記載されていたとしても、そのことは、その実施の形態が、その発明以外の発明には対応しないものであることを意味するものでもない。

20

【0019】

さらに、この記載は、本明細書に記載されている発明の全てを意味するものではない。換言すれば、この記載は、本明細書に記載されている発明であって、この出願では請求されていない発明の存在、すなわち、将来、分割出願されたり、補正により追加される発明の存在を否定するものではない。

【0024】

以下、本発明の実施の形態について図を参照して説明する。

【0025】

図1は、本発明を適用した情報処理装置1と、情報処理装置1とケーブルを介して接続されるテレビジョン受像機2（以下、TV2という）の外観の例を示す図である。

30

【0026】

情報処理装置1は、デジタルカメラなどで撮影された静止画をメモリカードやUSB(Universal Serial Bus)ケーブルなどを介して内蔵のHDD(Hard Disk Drive)に取り込み、それをTV2に表示させる機能を有する。情報処理装置1により、例えば、ユーザにより選択された曲をBGMとしながら、各種のエフェクトを施した静止画を自動的に（ユーザの操作によらずに）順次表示させるスライドショーが行われる。

【0027】

この、選択した曲をBGMとしながら、各種のエフェクトを施した静止画を自動的に順次表示させるBGM付きのスライドショーを実現するコンテンツ（以下、適宜、スライドショーコンテンツという）は、TV2に表示されるウィザードに従ってユーザが各種の選択を行うことにより作成される。

40

【0028】

例えば、ユーザは、主に、スライドショーにより再生させたい静止画が格納されたフォトアルバム（静止画ファイルが格納されたフォルダ）を選択する操作、および、BGMとする曲を選択する操作の2つの操作でスライドショーコンテンツ（後述するように、実際には「プレイリスト」）を作成することができる。

【0029】

すなわち、情報処理装置1には、BGMとして利用することができる曲が、例えば、所定の数だけ内蔵のHDDに予め記憶されており、この曲には、曲の雰囲気に合わせて雰囲気が

50

表現されるエフェクトが対応付けられている。エフェクトの内容は、例えば、曲のテンポやジャンルなどによって、その曲の雰囲気合うような内容とされている。

【0030】

従って、ユーザは、スライドショーコンテンツを作成するにあたって、BGMとする好みの曲を選択するだけで、その曲の雰囲気に合うエフェクトも選択することができる。

【0031】

また、ユーザは、再生させる静止画を1つ1つ選択するのではなく、フォトアルバムを選択するだけで、それに格納されている静止画全体を再生対象の静止画として選択することができる。後に詳述するように、例えば、ユーザが選択したフォトアルバムの中に多くの静止画が格納されており、それを全て再生した場合の再生時間が、BGMの曲の1回の再生時間より長い場合、静止画の再生時間と曲の再生時間がほぼ同じ時間になるように、フォトアルバムに格納されている静止画を間引き、再生対象とする静止画の数を調整することなども情報処理装置1により自動的に行われる。

10

【0032】

これにより、ユーザは、1つのフォトアルバムに格納されている静止画の数や、BGMの曲の再生時間などを意識することなく、単に、再生させたい静止画が格納されているフォトアルバムを選択するだけで済む。

【0033】

以上のようなユーザの選択（フォトアルバムとBGMの曲の選択）に応じて、情報処理装置1においては、図2に示すようなプレイリストが作成される。

20

【0034】

ユーザがあるプレイリストを選択したとき、そのプレイリストが対象とするフォトアルバムと、BGMの曲が読み出され、フォトアルバムに格納されている静止画がプレイリストにより規定される再生手順に従って再生される。このとき、読み出された曲もBGMとして再生される。このように、プレイリストは、静止画の再生手順を規定し、スライドショーコンテンツを作成するための情報である。

【0035】

ここで、プレイリストの記述内容について説明する。

【0036】

図2に示すように、プレイリストには、例えば、「プレイリスト名」、「フォトアルバム」、「使用曲」、「使用テンプレート」、および「優先画像」が記述される。

30

【0037】

「プレイリスト名」は、プレイリストのタイトルであり、必要に応じてユーザにより設定される。

【0038】

「フォトアルバム」は、再生対象とする静止画を格納するフォトアルバムを指定する情報である。ユーザによりプレイリストが選択されたとき、選択されたプレイリストの「フォトアルバム」により指定されるフォトアルバムがHDDから読み出され、それに格納されている静止画が再生（表示）される。

【0039】

「使用曲」は、BGMの曲を指定する情報である。ユーザによりプレイリストが選択されたとき、選択されたプレイリストの「使用曲」により指定される曲がHDDから読み出され、それがBGMとして再生される。

40

【0040】

「使用テンプレート」は、「使用曲」で指定される曲に対応付けられているものであり、エフェクトの内容などが記述されたテンプレートを指定する情報（例えば、図3の「テンプレート名」）である。ユーザによりプレイリストが選択されたとき、選択されたプレイリストの「使用テンプレート」により指定されるテンプレートがHDDから読み出され、再生対象の静止画に、テンプレートに記述される内容のエフェクトが施される。テンプレートについては図3を参照して後述する。

50

【 0 0 4 1 】

「優先画像」は、「フォトアルバム」により指定されるフォトアルバムに格納されている静止画のうち、優先的に表示する静止画を指定する情報である。上述したように、フォトアルバムの中に多くの静止画が格納されている場合、そのうちのいくつかはBGMの曲の再生時間に合わせて間引かれることがあるが、この「優先画像」で指定される静止画は、間引きの対象とはされず、他の静止画より優先的に再生対象の静止画として選択される。「優先画像」の指定は、情報処理装置 1 により自動的に行われるようにしてもよいし、ユーザが自ら指定することができるようにしてもよい。

【 0 0 4 2 】

図 3 は、テンプレートの記述例を示す図である。

10

【 0 0 4 3 】

図 3 に示すように、テンプレートには、例えば、「テンプレート名」、「エフェクトの種類」、「画像の表示順」、「間引き方法」、「雰囲気」、および「PPM(Picture Par Minutes)」が記述される。

【 0 0 4 4 】

「テンプレート名」は、テンプレートのタイトルである。

【 0 0 4 5 】

「エフェクトの種類」は、再生対象とする静止画に施すエフェクトの種類（内容）を指定する情報である。例えば、1つの静止画のどの部分を表示するか、画面全体のどこに表示させるか、どのサイズで表示させるか、どの方向に移動させるか、などを表すサブエフェクトが複数用意されており、テンプレートが対応付けられている曲のテンポなどに合わせてサブエフェクトが組み合わせられ、1つのエフェクトの内容が決められる。テンプレートの「エフェクトの種類」により、このサブエフェクトの組合せなどが指定される。

20

【 0 0 4 6 】

「画像の表示順」は、プレイリストの「フォトアルバム」で指定されるフォトアルバムに格納されている静止画の表示順序を指定する情報である。ランダム、時系列順（それぞれの静止画に属性情報として付加される撮影時刻の順番）、シーケンシャル（フォルダに格納されている順番）などの表示の順番が「画像の表示順」により指定される。

【 0 0 4 7 】

「間引き方法」は、フォトアルバムに格納されている静止画の間引く場合に、どのようにして間引くのかを指定する情報である。この「間引き方法」に従って、静止画の再生時間と、BGMの曲の再生時間がほぼ同じ時間になるように調整される。なお、静止画の間引きは、ユーザがそのON/OFFを設定することができるようにしてもよい。静止画の間引きがOFFのとき（間引きを行わないとき）、プレイリストの「フォトアルバム」で指定されるフォトアルバムに格納されている全ての静止画が再生対象の静止画になる。

30

【 0 0 4 8 】

「雰囲気」は、このテンプレートに従って静止画を再生した場合に表現される雰囲気を表す情報である。

【 0 0 4 9 】

「PPM」は、1分間に再生する（表示させる）静止画の数を指定する情報である。情報処理装置 1 においては、再生対象とする静止画のそれぞれが「PPM」により指定される時間で再生される。

40

【 0 0 5 0 】

以上のような、プレイリストとテンプレートを用いて静止画を再生する処理などの情報処理装置 1 の処理についてはフローチャートを参照して後述する。

【 0 0 5 1 】

図 4 は、図 1 の情報処理装置 1 の構成例を示すブロック図である。

【 0 0 5 2 】

CPU(Central Processing Unit) 1 1 は、ROM(Read Only Memory) 1 2 に記憶されているプログラム、または、HDD 2 0 からRAM(Random Access Memory) 1 3 にロードされたプログ

50

ラムに従って各種の処理を実行する。RAM 1 3 にはまた、CPU 1 1 が各種の処理を実行する上において必要なデータなどが適宜記憶される。

【 0 0 5 3 】

CPU 1 1、ROM 1 2、およびRAM 1 3 は、バス 1 4 を介して相互に接続されている。このバス 1 4 にはまた、入出力インタフェース 1 5 も接続されている。

【 0 0 5 4 】

入出力インタフェース 1 5 には、録画 / 再生部 1 7、入力部 1 8、出力部 1 9、HDD 2 0、通信部 2 1、メモ리카ードI/F 2 2、ドライブ 2 4、およびUSBポート 2 6 が接続されている。

【 0 0 5 5 】

録画 / 再生部 1 7 は、アンテナ 1 6 から供給されてきた信号から取得したテレビジョン番組データを例えばMPEG(Moving Picture Experts Group)2方式で圧縮し、圧縮して得られたデータ(ビデオコンテンツ)を、入出力インタフェース 1 5 を介してHDD 2 0 に供給して記憶させる。また、録画 / 再生部 1 7 は、HDD 2 0 に記憶されているビデオコンテンツを伸張し、得られるテレビジョン番組の画像データを出力部 1 9 からTV 2 に出力させる。すなわち、情報処理装置 1 は、テレビジョン番組を録画し、再生する機能を有する。

【 0 0 5 6 】

入力部 1 8 は、例えば、赤外線を受光部よりなる。入力部 1 8 は、図示せぬリモートコントローラからの信号を受信し、ユーザの操作内容を表す情報をCPU 1 1 に出力する。

【 0 0 5 7 】

出力部 1 9 は、入出力インタフェース 1 5 を介して供給されてきた画像データをアナログ信号に変換し、得られた画像信号をケーブルを介してTV 2 に出力する。出力部 1 9 に対しては、例えば、プレイリストに従って静止画が再生されることによって得られた画像データや、録画 / 再生部 1 7 により再生されたビデオコンテンツの画像データなどが供給されてくる。また、出力部 1 9 は、入出力インタフェース 1 5 を介して供給されてきた曲データをアナログ信号に変換し、得られた信号をTV 2 に出力する。

【 0 0 5 8 】

HDD 2 0 は、録画 / 再生部 1 7 により得られたビデオコンテンツ、メモ리카ードI/F 2 2 によりメモ리카ード 2 3 から取り込まれた静止画、USBポート 2 6 とUSBケーブルを介してデジタルカメラから取り込まれた静止画、ドライブ 2 4 により光ディスク 2 5 から取り込まれ、MP3(MPEG Audio Layer-3)方式などで圧縮された曲データ(オーディオコンテンツ)を記憶する。

【 0 0 5 9 】

また、HDD 2 0 は、ユーザによる選択に応じて作成されたプレイリスト、BGMの曲のデータ、BGMの曲と対応付けられているテンプレート、スライドショーコンテンツなども記憶する。

【 0 0 6 0 】

通信部 2 1 は、ネットワークを介しての通信処理を行う。

【 0 0 6 1 】

メモ리카ードI/F 2 2 は、情報処理装置 1 の筐体に形成されるメモ리카ードスロットに装着されたメモ리카ード 2 3 に記憶されているデータを読み出し、読み出したデータをHDD 2 0 などに記憶させる。例えば、静止画のデータなどがメモ리카ード 2 3 を介して情報処理装置 1 に取り込まれる。

【 0 0 6 2 】

ドライブ 2 4 は、装着された光ディスク 2 5 を駆動させ、光ディスク 2 5 に記憶されているデータの読み出し、光ディスク 2 5 に対するデータの書き込みを行う。光ディスク 2 5 はCD(Compact Disk)やDVD(Digital Versatile Disc)などであり、この光ディスク 2 5 によっても、静止画、オーディオコンテンツ、ビデオコンテンツなどのデータが情報処理装置 1 に取り込まれる。また、ドライブ 2 4 は、適宜、作成されたスライドショーコンテンツを光ディスク 2 5 に書き込む。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 3 】

なお、情報処理装置 1 はゲーム機としての機能も有している。ドライブ 2 4 により光ディスク 2 5 から読み出されたゲーム (プログラム) の画像も、入出力インタフェース 1 5 を介して出力部 1 9 に供給され、TV 2 に出力される。

【 0 0 6 4 】

USBポート 2 6 は、USBケーブルを介してデジタルカメラなどの外部機器との間で通信を行い、取り込んだ静止画をHDD 2 0 に記憶させる。

【 0 0 6 5 】

図 5 は、情報処理装置 1 の機能構成例を示すブロック図である。図 5 に示す各機能部のうちの少なくとも一部は、図 4 のCPU 1 1 により所定のプログラムが実行されることによ

10

【 0 0 6 6 】

情報処理装置 1 は、コンテンツ管理部 3 1、BGM/テンプレート管理部 3 2、スライドショーコンテンツ作成部 3 3、再生部 3 4、プレイリスト作成部 3 5、および出力制御部 3 6 から構成される。

【 0 0 6 7 】

コンテンツ管理部 3 1 は、HDD 2 0 に記憶された静止画、ビデオコンテンツ、オーディオコンテンツ、プレイリストなどの各種のコンテンツを管理する。コンテンツ管理部 3 1 により管理されるコンテンツの情報は出力制御部 3 6 に出力され、後述するメニュー画面の表示に用いられる。

20

【 0 0 6 8 】

コンテンツ管理部 3 1 は、プレイリストの作成時、ユーザにより選択されたフォトアルバムのタイトルなどの情報をプレイリスト作成部 3 5 に供給し、プレイリストの再生時、そのプレイリストが再生対象とするフォトアルバム (プレイリストの「フォトアルバム」で指定されるフォトアルバム) をHDD 2 0 から読み出し、再生部 3 4 に出力する。また、コンテンツ管理部 3 1 は、スライドショーコンテンツ作成部 3 3 により作成され、供給されてきたスライドショーコンテンツをHDD 2 0 に記憶させる。

【 0 0 6 9 】

BGM/テンプレート管理部 3 2 は、BGMの曲とテンプレートを対応付けて管理し、HDD 2 0 に記憶させる。BGM/テンプレート管理部 3 2 は、プレイリストの作成時、管理してい

30

【 0 0 7 0 】

スライドショーコンテンツ作成部 3 3 は、再生部 3 4 の再生結果 (プレイリストに従って連続的に再生された複数の静止画の並び) を圧縮し、例えば、MPEG2方式のスライドショーコンテンツを作成する。スライドショーコンテンツ作成部 3 3 により作成されたスライドショーコンテンツはコンテンツ管理部 3 1 に出力され、HDD 2 0 に記憶される。

40

【 0 0 7 1 】

再生部 3 4 は、プレイリストの再生が指示されたとき、再生が指示されたプレイリスト、そのプレイリストの「フォトアルバム」で指定されるフォトアルバム、および、「使用曲」で指定されるBGMの曲を取得し、プレイリストの再生を行う。

【 0 0 7 2 】

図 6 は、再生部 3 4 の詳細な構成例を示すブロック図である。

【 0 0 7 3 】

再生部 3 4 は、プレイリスト解析部 4 1、抽出部 4 2、静止画再生部 4 3、およびBGM再生部 4 4 から構成される。

【 0 0 7 4 】

50

プレイリスト解析部 4 1 は、ユーザにより再生が指示されたプレイリストがコンテンツ管理部 3 1 から供給されてきたとき、そのプレイリストを解析し、「使用曲」で指定されるBGMの曲の識別情報をBGM再生部 4 4 に出力する。また、プレイリスト解析部 4 1 は、「使用テンプレート」で指定されるテンプレートをBGM/テンプレート管理部 3 2 から取得し、取得したテンプレートを抽出部 4 2 と静止画再生部 4 3 に出力する。抽出部 4 2 に対しては、BGMの曲の 1 回の再生時間などの情報なども出力される。

【 0 0 7 5 】

抽出部 4 2 は、プレイリスト解析部 4 1 から供給されてきたテンプレートの「間引き方法」(図 3)に従って、コンテンツ管理部 3 1 から供給されてきたフォトアルバムに格納されている静止画の間引き、再生対象とする静止画を抽出する。これにより、静止画の再生時間とBGMの再生時間がほぼ同じ時間になるように調整される。抽出部 4 2 により抽出された静止画は再生対象の静止画として静止画再生部 4 3 に出力される。

10

【 0 0 7 6 】

なお、間引きがOFFに設定されている場合、抽出部 4 2 は、静止画の間引きを行わず、コンテンツ管理部 3 1 から供給されてきたフォトアルバムに格納されている全ての静止画を再生対象の静止画として静止画再生部 4 3 に出力する。

【 0 0 7 7 】

静止画再生部 4 3 は、抽出部 4 2 から供給されてきた静止画を、プレイリスト解析部 4 1 から供給されてきたテンプレートの「画像の表示順」で指定される順番で、それぞれの静止画に「エフェクトの種類」で指定されるエフェクトを施して再生する。それぞれの静止画は、テンプレートの「PPM」により定められるタイミングで再生される。静止画再生部 4 3 により再生された静止画(エフェクトが施された静止画)は出力制御部 3 6 に出力され、出力制御部 3 6 によりTV 2 に表示される。

20

【 0 0 7 8 】

BGM再生部 4 4 は、プレイリスト解析部 4 1 から供給されてきた識別情報に基づいてBGM/テンプレート管理部 3 2 からBGMの曲を取得し、取得した曲を、静止画再生部 4 3 による静止画の再生に併せて再生する。BGM再生部 4 4 により再生された曲も出力制御部 3 6 に出力され、例えば、出力制御部 3 6 によりTV 2 から出力される。

【 0 0 7 9 】

このような構成を有する再生部 3 4 によるプレイリストの再生は、作成中のプレイリストのプレビュー再生がユーザにより指示されたときにも行われる。プレイリストのプレビュー再生がユーザにより指示されたとき、プレイリスト作成部 3 5 から再生部 3 4 に作成中のプレイリストが供給され、図 6 の各部によりその再生が行われる。

30

【 0 0 8 0 】

図 5 の説明に戻り、プレイリスト作成部 3 5 は、ユーザにより選択されたフォトアルバムの情報、ユーザにより選択されたBGMの曲の情報、その曲に対応付けられているテンプレートの情報等を記述する図 2 に示すようなプレイリストを作成し、作成したプレイリストをコンテンツ管理部 3 1 または再生部 3 4 に出力する。プレイリストの作成中にユーザにより選択されたフォトアルバムの情報はコンテンツ管理部 3 1 から供給され、BGMの曲の情報と、その曲に対応付けられているテンプレートの情報はBGM/テンプレート管理部 3 2 から供給されてくる。

40

【 0 0 8 1 】

出力制御部 3 6 は、コンテンツ管理部 3 1、BGM/テンプレート管理部 3 2、および再生部 3 4 から供給されてくる情報に基づいて、プレイリストの作成手順をユーザに案内する画面(ウィザード画面)や、情報処理装置 1 を用いて行われる操作の開始画面となるメニュー画面をTV 2 に表示させる。

【 0 0 8 2 】

ここで、出力制御部 3 6 によりTV 2 に表示されるメニュー画面について説明する。

【 0 0 8 3 】

図 7 および図 8 は、メニュー画面の例を示す図である。

50

【 0 0 8 4 】

メニュー画面には、図 7 の点線で囲んで示すように、画面の横方向にそれぞれのカテゴリを表すアイコンであるカテゴリアイコン 5 1 乃至 5 5 が配列して表示される。また、図 8 の点線で囲んで示すように、カテゴリアイコン 5 1 乃至 5 5 の配列方向と直交する縦方向に、ユーザにより選択されているカテゴリに属するコンテンツを表すアイコンであるコンテンツアイコン（ビデオコンテンツアイコン 7 1 乃至 7 4）が配列して表示される。なお、図 7 および図 8 の点線は、説明の便宜上付したものであり、実際にメニュー画面に表示されるものではない。

【 0 0 8 5 】

図 7 および図 8 の例においては、「フォト (Photo)」のカテゴリを表すカテゴリアイコン 5 1、「ミュージック (music)」のカテゴリを表すカテゴリアイコン 5 2、「ビデオ (video)」のカテゴリを表すカテゴリアイコン 5 3、「テレビ (television)」のカテゴリを表すカテゴリアイコン 5 4、および、「ゲーム (game)」のカテゴリを表すカテゴリアイコン 5 5 が画面の左から右方向に配列して表示されている。

10

【 0 0 8 6 】

また、図 7 および図 8 の例においては、「ビデオ」がユーザにより選択され、「ビデオ」に属するビデオコンテンツを表すアイコンであるコンテンツアイコン 7 1 乃至 7 4 が縦方向に配列して表示されている。このコンテンツアイコン 7 1 乃至 7 4 のうち、いま選択されているアイコンはコンテンツアイコン 7 2 であり、その隣にはコンテンツアイコン 7 2 により表されるビデオコンテンツのタイトル等が表示されている。

20

【 0 0 8 7 】

このようなメニュー画面において、ユーザは、基本的に、リモートコントローラの横方向の操作（左右のボタン）でカテゴリを選択することができ、縦方向の操作（上下のボタン）で、選択しているカテゴリに属するコンテンツを選択することができる。

【 0 0 8 8 】

ユーザによる操作に応じて、カテゴリアイコン 5 1 乃至 5 5（カテゴリアイコン 5 1 乃至 5 5 と、図 7 と図 8 では表示されていない他のカテゴリを表すカテゴリアイコン）と、コンテンツアイコン 7 1 乃至 7 5（コンテンツアイコン 7 1 乃至 7 5 と、図 7 と図 8 では表示されていない他のコンテンツアイコン）は、それぞれ、その全体がまとめて移動して表示される。

30

【 0 0 8 9 】

例えば、「ビデオ」を選択している図 7 の状態で、ユーザが左ボタンを 1 回だけ押した場合、カテゴリアイコン 5 1 乃至 5 5 全体が右方向に移動し、いまカテゴリアイコン 5 3 が表示されている位置にカテゴリアイコン 5 2 が、カテゴリアイコン 5 2 が表示されている位置にカテゴリアイコン 5 1 が表示される。

【 0 0 9 0 】

同様に、いまカテゴリアイコン 5 4 が表示されている位置にカテゴリアイコン 5 3 が表示され、カテゴリアイコン 5 5 が表示されている位置にカテゴリアイコン 5 4 が表示される。いまカテゴリアイコン 5 1 が表示されている位置には、カテゴリアイコン 5 1 の左隣に配列される、図 7 と図 8 では表示されていない他のカテゴリのカテゴリアイコンが表示される。

40

【 0 0 9 1 】

これにより、「ビデオ」に替えて「ミュージック」が選択された状態になり、「ミュージック」に属するオーディオコンテンツを表すコンテンツアイコンが縦方向に配列して表示される。

【 0 0 9 2 】

一方、図 7 の状態でユーザが右ボタンを 1 回だけ押した場合、左ボタンを押した場合と反対にカテゴリアイコン 5 1 乃至 5 5 全体が左方向に移動し、「テレビ」が選択された状態になる。

【 0 0 9 3 】

50

また、例えば、コンテンツアイコン 7 1 乃至 7 4 が表示されている図 7 の状態で、ユーザが上ボタンを 1 回だけ押した場合、コンテンツアイコン 7 1 乃至 7 4 全体が上方向に移動し、いまコンテンツアイコン 7 1 が表示されている位置にコンテンツアイコン 7 2 が、コンテンツアイコン 7 2 が表示されている位置にコンテンツアイコン 7 3 が表示される。
【 0 0 9 4 】

同様に、いまコンテンツアイコン 7 3 が表示されている位置にコンテンツアイコン 7 4 が表示され、コンテンツアイコン 7 4 が表示されている位置に、コンテンツアイコン 7 4 の 1 つ下に配列される、図 7 と図 8 では表示されていないコンテンツアイコンが表示される。
【 0 0 9 5 】

これにより、コンテンツアイコン 7 2 が選択されていた状態から、コンテンツアイコン 7 3 が選択されている状態に切り替わる。このとき、コンテンツアイコン 7 3 の隣には、コンテンツアイコン 7 3 により表されるビデオコンテンツのタイトル等が表示される。
【 0 0 9 6 】

一方、図 7 の状態でユーザが下ボタンを 1 回だけ押した場合、上ボタンを押した場合と反対にコンテンツアイコン 7 1 乃至 7 4 全体が下方向に移動し、コンテンツアイコン 7 1 が選択された状態になる。
【 0 0 9 7 】

以上のようにしてカテゴリとコンテンツを選択し、リモートコントローラの決定ボタンを操作することによって、ユーザは、そのとき選択しているコンテンツを用いて行うことのできる操作が一覧表示されるサブメニューを表示させることができる。ユーザは、あるコンテンツを選択したときに表示されるサブメニューから、そのとき選択しているコンテンツの再生、コピー、編集、削除等を選択することができる。
【 0 0 9 8 】

次に、図 9 乃至図 1 1 のフローチャートを参照して、情報処理装置 1 により行われるプレイリスト作成処理について説明する。
【 0 0 9 9 】

ステップ S 1 において、出力制御部 3 6 は、図 7 と図 8 を参照して説明したようなメニュー画面を表示させる。メニュー画面から「フォト」が選択されたとき、フォトアルバムを表すコンテンツアイコンに並んで、プレイリストを作成、または修正するとき用いられるウィザードを表すアイコンが表示される。
【 0 1 0 0 】

図 1 2 は、図 9 のステップ S 1 において表示されるメニュー画面の例を示す図である。図 7 等と同じ部分には同じ符号を付してある。
【 0 1 0 1 】

図 1 2 は、「フォト」が選択されているメニュー画面の状態を示しており、カテゴリアイコン 5 1 の下には、ウィザードを表すアイコン 9 1、フォトアルバムを表すコンテンツアイコン 9 2 乃至 9 4 が表示されている。図 1 2 においては、アイコン 9 1 が選択されており、アイコン 9 1 の右隣には「プレイリストの作成 / 修正」の文字が表示されている。なお、図 1 2 においては、カテゴリアイコン 5 1 の左隣には各種の設定のカテゴリを表すカテゴリアイコン 8 1 が表示されている。
【 0 1 0 2 】

図 1 2 のメニュー画面からアイコン 9 1 が選択された状態で決定ボタンがユーザにより選択されたとき（ウィザードの起動が指示されたとき）、処理はステップ S 2 に進む。
【 0 1 0 3 】

ステップ S 2 において、コンテンツ管理部 3 1 は、既に作成され、HDD 2 0 に記憶されているプレイリストの数を確認し、ステップ S 3 に進み、プレイリストの数が所定の数以下であるか否かを判定する。すなわち、この例においては、プレイリストの数に上限が設定されており、その上限の数だけプレイリストが既に作成されている場合、それ以上のプレイリストの作成はできないものとされる。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 4 】

ステップ S 3 において、コンテンツ管理部 3 1 は、プレイリストの数が所定の数以下でない（上限に達している）と判定した場合、そのことを出力制御部 3 6 に通知し、ステップ S 4 に進む。

【 0 1 0 5 】

ステップ S 4 において、出力制御部 3 6 は、プレイリストの新規作成を選択することのできない開始画面を表示させる。

【 0 1 0 6 】

図 1 3 は、図 9 のステップ S 4 において表示される開始画面の例を示す図である。

【 0 1 0 7 】

図 1 3 の開始画面には、「アルバムに保存している写真から、作品を作成したり既に作成された作品を修正します。・・・」のメッセージが表示され、その下に、既に作成されたプレイリストの修正を行うときに選択される「修正する」の文字が表示されている。

【 0 1 0 8 】

ユーザは、例えば、この「修正する」の文字を選択した状態（色を反転させた状態）でリモートコントローラの決定ボタンを押すことにより、既に作成されたプレイリストの修正を行うことができる。「修正する」の文字が選択されたとき、図 9 乃至図 1 1 に示すプレイリストの作成処理は終了され、プレイリストの修正処理が開始される。プレイリストの修正処理については、その説明を省略する。

【 0 1 0 9 】

一方、ステップ S 3 において、コンテンツ管理部 3 1 は、プレイリストの数が所定の数以下であると判定した場合、そのことを出力制御部 3 6 に通知し、ステップ S 5 に進む。

【 0 1 1 0 】

ステップ S 5 において、出力制御部 3 6 は、プレイリストの新規作成を選択することのできる開始画面を表示させる。

【 0 1 1 1 】

図 1 4 は、図 9 のステップ S 5 において表示される開始画面の例を示す図である。

【 0 1 1 2 】

図 1 4 の画面は、「修正する」の文字の上に、「新規に作成する」の文字が表示されている点を除いて図 1 3 の画面と同じである。ユーザにより「新規に作成する」の文字が選択された状態で決定ボタンが押されたとき、プレイリストの新規作成処理が開始され、処理はステップ S 6 に進む。

【 0 1 1 3 】

ステップ S 6 において、コンテンツ管理部 3 1 は、HDD 2 0 にフォトアルバムが記憶されているか否かを判定し、記憶されていないと判定した場合、そのことを出力制御部 3 6 に通知する。その後、処理はステップ S 7 に進む。

【 0 1 1 4 】

ステップ S 7 において、出力制御部 3 6 は、フォトアルバムがないことを通知するエラー画面を表示させる。

【 0 1 1 5 】

図 1 5 は、図 9 のステップ S 7 において表示される画面の例を示す図である。

【 0 1 1 6 】

図 1 5 の画面には、「プレイリストを作成できるアルバムがありません。プレイリストの作成 / 修正を終了します。」のメッセージが表示されている。上述したように、情報処理装置 1 においては、スライドショーにより再生させる静止画の選択は、フォトアルバムを選択することにより行われるから、フォトアルバムがない場合、ユーザは、再生対象とする静止画を選択することができない。その後、処理はステップ S 1 に戻り、それ以降の処理が行われる。

【 0 1 1 7 】

一方、ステップ S 6 において、コンテンツ管理部 3 1 は、HDD 2 0 にフォトアルバムが

10

20

30

40

50

記憶されていると判定した場合、そのことを出力制御部 3 6 に通知するとともに、HDD 2 0 に記憶されているフォトアルバムの情報（フォトアルバムのタイトル、アイコンの画像等）を出力制御部 3 6 に出力する。その後、処理はステップ S 8 に進む。

【 0 1 1 8 】

ステップ S 8 において、出力制御部 3 6 は、フォトアルバムの選択画面を表示させる。

【 0 1 1 9 】

図 1 6 は、図 9 のステップ S 8 において表示される選択画面の例を示す図である。

【 0 1 2 0 】

図 1 6 の画面には、3つのフォトアルバムを表すアイコン 1 0 1 乃至 1 0 3 が表示されており、このうちのアイコン 1 0 2 が選択された状態とされている。アイコン 1 0 2 の右隣にはフォトアルバムのタイトルである「アルバム 2」と、作成日時（取り込み日時）である「2004/6/2 1:00:32AM」が表示されている。ユーザは、図 1 6 の画面から、所定のフォトアルバムを選択することができる。

10

【 0 1 2 1 】

フォトアルバムが選択されたとき、ステップ S 9 において、コンテンツ管理部 3 1 は、選択されたフォトアルバムに格納されている静止画のフォーマットを確認し、ステップ S 1 0 に進み、ユーザにより選択されたフォトアルバムの中にJPEG(Joint Photographic Expert Group)方式で圧縮された静止画（JPEGファイル）があるか否かを判定する。すなわち、この例においては、処理対象とする静止画がJPEGファイルとされている。

【 0 1 2 2 】

20

ステップ S 1 0 において、コンテンツ管理部 3 1 は、ユーザにより選択されたフォトアルバムの中にJPEGファイルがないと判定した場合、そのことを出力制御部 3 6 に通知し、ステップ S 1 1 に進む。

【 0 1 2 3 】

ステップ S 1 1 において、出力制御部 3 6 は、JPEGファイルがないことを通知するエラー画面を表示させる。

【 0 1 2 4 】

図 1 7 は、図 9 のステップ S 1 1 において表示されるエラー画面の例を示す図である。

【 0 1 2 5 】

図 1 7 の画面には、「プレイリストの作成に利用できるファイルがありません。アルバムを選択しなおしてください。」のメッセージが表示されている。この画面が表示された後、処理はステップ S 8 に戻り、フォトアルバムの選択が再度行われる。

30

【 0 1 2 6 】

一方、ステップ S 1 0 において、コンテンツ管理部 3 1 は、ユーザにより選択されたフォトアルバムの中にJPEGファイルがあると判定した場合、そのことを出力制御部 3 6 に通知し、ステップ S 1 2 に進む。

【 0 1 2 7 】

ステップ S 1 2 において、出力制御部 3 6 は、BGMの曲の選択画面を表示させる。タイトルやアイコンなどのBGMの曲の情報はBGM/テンプレート管理部 3 2 から供給されてくる。

40

【 0 1 2 8 】

図 1 8 は、図 9 のステップ S 1 2 において表示される選択画面の例を示す図である。

【 0 1 2 9 】

図 1 8 の画面には、3つの曲を表すアイコン 1 1 1 乃至 1 1 3 が表示されている。このうちのアイコン 1 1 2 が選択された状態とされ、アイコン 1 1 2 の右隣には曲のタイトルである「Music 1」が表示されている。ユーザは、図 1 8 の画面から好みの曲を選択し、スライドショー時のBGMとして用いることができる。上述したように、BGMの曲とテンプレートは対応付けられているから、ここでの曲の選択は、テンプレートの選択も意味する。

【 0 1 3 0 】

BGMの曲が選択されたとき、出力制御部 3 6 は、ステップ S 1 3 において、それまでの

50

選択の内容（作成されるプレイリストに関する設定）の確認画面を表示させる。

【0131】

図19は、図9のステップS13において表示される確認画面の例を示す図である。

【0132】

図19の画面には、ユーザにより選択されたフォトアルバムのタイトルである「旅のしおり」、ユーザにより選択されたBGMの曲のタイトルである「Music1」、および、「Music1」の再生時間である「2:00」が表示されている。ユーザは、設定の内容を確認し、この設定のままプレイリストを作成するか否かを選択することができる。

【0133】

プレイリストを作成することが指示されたとき、ステップS14においてプレイリスト作成処理が行われる。このプレイリスト作成処理により、ユーザによる選択に応じた、図2に示すようなプレイリストがプレイリスト作成部35により作成される。プレイリスト作成処理の詳細については図32のフローチャートを参照して後述する。なお、ここで作成されるプレイリストは、「プレイリスト名」（図2）がまだ設定されていないものである。

10

【0134】

以上のように、ユーザは、主に、フォトアルバムを選択する操作と、BGMの曲を選択する操作との2つの操作でプレイリストを作成することができる。

【0135】

プレイリストが作成されたとき、ステップS15（図10）において、出力制御部36は、プレイリストのプレビュー再生や、プレイリストの保存を選択することのできる選択画面を表示させる。

20

【0136】

図20は、図10のステップS15において表示される選択画面の例を示す図である。

【0137】

図20の選択画面には、ステップS14で作成されたプレイリストのプレビュー再生を行うときに操作される再生ボタン121、プレイリストを保存するときに操作される保存ボタン122、および、これ以降の処理を中止するときに操作される中止ボタン123が表示されている。

【0138】

ステップS16において、プレイリスト作成部35は、図20の再生ボタン121が操作され、プレビュー再生が選択されたか否かを判定し、プレビュー再生が選択されたと判定した場合、ステップS14の処理で作成したプレイリストを再生部34に出力する。

30

【0139】

ステップS17において、プレビュー再生処理が行われ、ステップS14の処理で作成されたプレイリストが再生される。これにより、ユーザは、プレイリストにより規定される再生手順に従って再生される静止画がどのようなものであるのかを確認することができる。プレビュー再生処理の詳細については図33のフローチャートを参照して後述する。プレビュー再生処理が終了したとき、処理はステップS15に戻り、それ以降の処理が行われる。

40

【0140】

一方、ステップS16において、プレイリスト作成部35は、プレイリストのプレビュー再生が選択されていないと判定した場合、ステップS18に進み、保存ボタン122が操作され、プレイリストの保存が選択されたか否かを判定する。

【0141】

ステップS18において、プレイリスト作成部35は、プレイリストの保存が選択されていないと判定した場合、中止ボタン123が操作されたと判定し、そのことを出力制御部36に通知する。その後、処理はステップS19に進む。

【0142】

ステップS19において、出力制御部36は、ウィザードの中止確認画面を表示させる

50

。

【0143】

図21は、図10のステップS19において表示される中止確認画面の例を示す図である。

【0144】

図21の画面には、「プレイリストの作成/修正を中止します。よろしいですか？」のメッセージが表示され、その下に、「はい」と「いいえ」の文字が表示されている。ユーザは、「はい」の文字を選択することによってプレイリストの作成を終了することができ、「いいえ」の文字を選択することによってプレイリストの作成を続けることができる。

【0145】

ステップS20において、出力制御部36は、プレイリストの作成の中止が選択されたか否か(図21の「はい」の文字が選択されたか否か)を判定し、中止が選択されたと判定した場合、ステップS1に戻り、それ以降の処理を繰り返し実行する。また、出力制御部36は、ステップS20において、中止が選択されていないと判定した場合、ステップS15に戻り、それ以降の処理を実行する。

【0146】

一方、ステップS18において、プレイリスト作成部35は、プレイリストの保存が選択されたと判定した場合、そのことを出力制御部36に通知し、ステップS21に進む。プレイリストの保存が選択されたとき、ステップS14の処理で作成されたプレイリストがプレイリスト作成部35からコンテンツ管理部31に出力される。

【0147】

ステップS21において、出力制御部36は、プレイリストのタイトル(プレイリスト名)の入力画面を表示させる。

【0148】

図22は、図10のステップS21において表示される入力画面の例を示す図である。

【0149】

図22の画面には、ユーザにより入力されたタイトルが表示されるタイトル入力欄131が表示され、その下にキーボード132(ソフトウェアキーボード)が表示されている。ユーザは、キーボード132を操作し、プレイリストのタイトルを入力することができる。

【0150】

プレイリストのタイトルが入力されたとき、ステップS22において、コンテンツ管理部31は、入力されたタイトルを確認し、ステップS23に進み、タイトルが適切であるか否かを判定する。

【0151】

ステップS23において、コンテンツ管理部31は、入力されたタイトルが適切なものではないと判定した場合、そのことを出力制御部36に通知し、ステップS24に進む。例えば、同じタイトルが設定されているプレイリストが既にある場合や、入力されたタイトルの中に、使用が禁止されている文字が含まれている場合などに、タイトルが不適切なものとして判定される。

【0152】

ステップS24において、出力制御部36は、入力されたタイトルが不適切であることを通知するエラー画面を表示させる。

【0153】

図23および図24は、図10のステップS24において表示されるエラー画面の例を示す図である。

【0154】

図23は、同じタイトルが設定されているプレイリストが既にある場合に表示されるエラー画面の例を示す図である。図23の画面には、「入力された名前は重なっているか、不正です。タイトル名を変更してください。」のメッセージが表示されている。

10

20

30

40

50

【 0 1 5 5 】

図 2 4 は、入力されたタイトルの中に、使用が禁止されている文字が含まれている場合に表示されるエラー画面の例を示す図である。図 2 4 の画面には、図 2 3 の画面に表示されるものと同じメッセージに加えて、「以下の文字を使用することはできません。」のメッセージと、使用できない文字が表示されている。

【 0 1 5 6 】

タイトルが不適切であることを通知するエラー画面が表示された後、処理はステップ S 2 1 に戻り、タイトルの入力が再度行われる。

【 0 1 5 7 】

一方、ステップ S 2 3 において、コンテンツ管理部 3 1 は、入力されたタイトルが適切なものであると判定した場合、ステップ S 2 5 に進み、HDD 2 0 の空き容量を確認する。

【 0 1 5 8 】

ステップ S 2 6 において、コンテンツ管理部 3 1 は、プレイリストを保存可能な空き容量が HDD 2 0 にあるか否かを判定し、空き容量がないと判定した場合、そのことを出力制御部 3 6 に通知する。その後、処理はステップ S 2 7 に進む。

【 0 1 5 9 】

ステップ S 2 7 において、出力制御部 3 6 は、空き容量が不足していることを通知するエラー画面を表示させる。

【 0 1 6 0 】

図 2 5 は、図 1 0 のステップ S 2 7 において表示されるエラー画面の例を示す図である。

【 0 1 6 1 】

図 2 5 の画面には、「ハードディスクの容量が不足しています。不要なタイトルやトラック、フォトを削除してください。プレイリストの作成 / 修正を終了します。」のメッセージが表示されている。

【 0 1 6 2 】

空き容量が不足していることを通知するエラー画面が表示された後、処理はステップ S 1 に戻り、それ以降の処理が行われる。

【 0 1 6 3 】

一方、ステップ S 2 6 において、コンテンツ管理部 3 1 は、プレイリストを保存可能な空き容量が HDD 2 0 にあると判定した場合、ステップ S 2 8 に進み、作成されたプレイリストを「フォト」に属する 1 つのコンテンツとして保存する。これにより、メニュー画面の「フォト」には、保存されたプレイリストのアイコンが表示される。

【 0 1 6 4 】

図 2 6 は、「フォト」に属するコンテンツとしてプレイリストが追加されたメニュー画面の例を示す図である。

【 0 1 6 5 】

図 2 6 の画面には、カテゴリアイコン 5 1 乃至 5 4、およびカテゴリアイコン 8 1 が横方向に配列して表示され、いま選択されているカテゴリが「フォト」とされている。「フォト」が選択されたとき、カテゴリアイコン 5 1 の下には、図 2 6 に示すように、図 1 0 のステップ S 2 8 の処理で保存されたプレイリストを表すアイコン 1 4 1 が表示される。アイコン 1 4 1 の右隣には、プレイリストのタイトルである「旅行」が表示されている。

【 0 1 6 6 】

このように、プレイリストは、他の静止画コンテンツ（フォトアルバム）と同じように、「フォト」のコンテンツとしてメニュー画面に表示される。従って、ユーザは、他の静止画コンテンツと同じ感覚でプレイリストを選択し、その再生等を行うことができる。図 2 6 の画面において、アイコン 1 4 1 の下に表示されているコンテンツアイコン 1 4 2 および 1 4 3 は、フォトアルバムを表すアイコンである。なお、フォトアルバムを表すアイコンに並んでプレイリストを表すアイコンが表示されるのではなく、フォトアルバムを表すアイコンに並んで 1 つのフォルダが表示され、その下の層に、作成されたプレイリスト

10

20

30

40

50

のアイコンが表示されるようにしてもよい。

【0167】

プレイリストが保存されたとき、ステップS29(図11)において、コンテンツ管理部31は、テレビジョン番組の録画が録画/再生部17により行われているか否かを確認する。

【0168】

上述したように、情報処理装置1においては、プレイリストの再生結果をビデオコンテンツ(スライドショーコンテンツ)として保存することができるようになされており、ここでは、そのスライドショーコンテンツの作成が可能であるか否かが確認される。スライドショーコンテンツは、プレイリストの再生結果である、エフェクトが施された形で連続的に出力される静止画(JPEGファイル)の並びを例えばMPEG2方式で圧縮することによって作成されるから、MPEG2エンコードを行う録画/再生部17が、テレビジョン番組の録画などのMPEG2エンコードを既に実行しているときにはスライドショーコンテンツの作成は不可とされる。当然、録画/再生部17が複数のコンテンツを並行してMPEG2エンコードにより取り込むことができる場合、ここでの確認は行われないようにすることも可能である。

10

【0169】

ステップS30において、コンテンツ管理部31は、録画/再生部17が録画実行中であるか否かを判定し、録画実行中であると判定した場合、そのことを出力制御部36に通知し、ステップS31に進む。

20

【0170】

ステップS31において、出力制御部36は、スライドショーコンテンツの作成ができないことを通知するエラー画面を表示させる。

【0171】

図27は、図11のステップS31において表示されるエラー画面の例を示す図である。

【0172】

図27の画面には、「プレイリストを保存しました。録画中はビデオの作成はできません。録画終了後、プレイリストからビデオ作成をしてください。プレイリスト作成/修正を終了します。」のメッセージが表示されている。このメッセージでいう「ビデオ」は、「スライドショーコンテンツ」のことである。

30

【0173】

スライドショーコンテンツの作成ができないことを通知するエラー画面が表示された後、処理はステップS1に戻り、それ以降の処理が行われる。ユーザは、メニュー画面から、「フォト」に属するコンテンツとして表示されるプレイリストのアイコンを選択し、そのとき表示されるサブメニュー(プレイリストを用いて行うことができる操作の一覧)からスライドショーコンテンツの作成を行うことができる。図27のエラー画面に表示されているメッセージのうちの「録画終了後、プレイリストからビデオ作成をしてください。」は、そのことを表している。

【0174】

一方、ステップS30において、コンテンツ管理部31は、録画/再生部17が録画実行中ではない、すなわち、スライドショーコンテンツの作成が可能であると判定した場合、ステップS32に進み、HDD20に記憶されているビデオコンテンツ(テレビジョン番組、スライドショーコンテンツを含む)の数を確認する。すなわち、この例においては、HDD20に記憶させることが可能なビデオコンテンツの数に上限が設定されており、その上限の数だけビデオコンテンツが既に記憶されている場合、それ以上のビデオコンテンツの記憶はできないものとされている。

40

【0175】

ステップS33において、コンテンツ管理部31は、ビデオコンテンツの数が所定の数以下であるか否かを判定し、所定の数以下ではない(上限に達している)と判定した場合

50

、そのことを出力制御部 3 6 に通知し、ステップ S 3 4 に進む。

【 0 1 7 6 】

ステップ S 3 4 において、出力制御部 3 6 は、スライドショーコンテンツの作成（保存）ができないことを通知するエラー画面を表示させる。

【 0 1 7 7 】

図 2 8 は、図 1 1 のステップ S 3 4 において表示されるエラー画面の例を示す図である。

【 0 1 7 8 】

図 2 8 の画面には、「タイトルがいっぱいです。不要なタイトルやトラック、フォトを削除してください。プレイリストの作成 / 修正を終了します。」のメッセージが表示されている。

10

【 0 1 7 9 】

ビデオコンテンツの作成ができないことを通知するエラー画面が表示された後、処理はステップ S 1 に戻り、それ以降の処理が行われる。

【 0 1 8 0 】

一方、ステップ S 3 3 において、コンテンツ管理部 3 1 は、ビデオコンテンツの数が所定の数以下であると判定した場合、そのことを出力制御部 3 6 に通知し、ステップ S 3 5 に進む。

【 0 1 8 1 】

ステップ S 3 5 において、出力制御部 3 6 は、スライドショーコンテンツを保存するか否かを選択する選択画面を表示させる。

20

【 0 1 8 2 】

図 2 9 は、図 1 1 のステップ S 3 5 において表示される選択画面の例を示す図である。

【 0 1 8 3 】

図 2 9 の画面には、「プレイリストを保存しました。続けてビデオを保存する場合には、ビデオを保存する を選択してください。ビデオ作成中は停止ボタン以外の操作は行えません。また、作成中には予約録画も実行されません。」のメッセージと、スライドショーコンテンツの作成にかかる時間と、次の予約録画の開始時刻が表示されている。スライドショーコンテンツの作成中は、録画予約を設定しているものであってもテレビジョン番組の録画が行われないことから、この画面により、ユーザは、次の予約録画の開始時刻までの時間をみて、スライドショーコンテンツの作成を行うか否かを選択することができる。

30

【 0 1 8 4 】

また、図 2 9 の画面の下には、スライドショーコンテンツを保存するとき選択される「ビデオを保存する」の文字と、スライドショーコンテンツを保存することなく処理を終了させる「終了する」の文字が表示されている。ユーザは、リモートコントローラを操作して「ビデオを保存する」の文字を選択することにより、スライドショーコンテンツを HDD 2 0 に保存させることができる。

【 0 1 8 5 】

ステップ S 3 6 において、コンテンツ管理部 3 1 は、図 2 9 の選択画面から「ビデオを保存する」の文字が選択されたか否かを判定し、「ビデオを保存する」の文字が選択されていない、すなわち、図 2 9 の選択画面から「終了する」の文字が選択されたと判定した場合、そのことを出力制御部 3 6 に通知し、ステップ S 3 7 に進む。

40

【 0 1 8 6 】

ステップ S 3 7 において、出力制御部 3 6 は、ウイザードの中止確認画面を表示させる。ここで表示される中止確認画面は、図 1 0 のステップ S 1 9 において表示される図 2 1 の画面と同じ画面である。

【 0 1 8 7 】

ステップ S 3 8 において、中止確認画面からウイザードの中止が選択されたかが判定され、中止が選択されたと判定された場合、ステップ S 1 に戻り、それ以降の処理が行われ

50

る。また、ステップ S 3 8 において、ウィザードの中止が選択されていないと判定された場合、ステップ S 3 5 に戻り、スライドショーコンテンツを保存するか否かが再度選択される。

【 0 1 8 8 】

一方、ステップ S 3 6 において、コンテンツ管理部 3 1 は、図 2 9 の選択画面から「ビデオを保存する」の文字が選択されたと判定した場合、ステップ S 3 9 に進む。

【 0 1 8 9 】

ステップ S 3 9 において、スライドショーコンテンツ作成処理が行われる。スライドショーコンテンツ作成処理により作成されたスライドショーコンテンツはスライドショーコンテンツ作成部 3 3 からコンテンツ管理部 3 1 に出力され、HDD 2 0 に記憶される。スライドショーコンテンツ作成処理の詳細については図 3 5 のフローチャートを参照して後述する。

10

【 0 1 9 0 】

ステップ S 4 0 において、出力制御部 3 6 は、スライドショーコンテンツの保存が完了したことを通知する保存完了画面を表示させる。

【 0 1 9 1 】

図 3 0 は、図 1 1 のステップ S 4 0 において表示される保存完了画面の例を示す図である。

【 0 1 9 2 】

図 3 0 の画面には、ステップ S 3 9 の処理で作成されたスライドショーコンテンツが「ビデオ」に属するコンテンツの 1 つとして保存されたことを通知するメッセージが表示されている。

20

【 0 1 9 3 】

これにより、メニュー画面の「ビデオ」には、スライドショーコンテンツを表すアイコンが追加されて表示される。

【 0 1 9 4 】

図 3 1 は、「ビデオ」に属するコンテンツのアイコンとしてスライドショーコンテンツを表すアイコンが追加されたメニュー画面の例を示す図である。

【 0 1 9 5 】

図 3 1 の画面には、カテゴリアイコン 5 2 乃至 5 5 が横方向に配列して表示され、いま選択されているカテゴリが「ビデオ」とされている。このとき、カテゴリアイコン 5 3 の下には、図 3 1 に示すように、スライドショーコンテンツを表すアイコン 1 5 1 が表示される。

30

【 0 1 9 6 】

このアイコン 1 5 1 の右隣には、スライドショーコンテンツのタイトルである「旅行 1」が表示されている。すなわち、図 3 1 のアイコン 1 5 1 で表されるスライドショーコンテンツは、図 2 6 のアイコン 1 4 1 で表されるプレイリストの再生結果から作成されたものであり、図 2 6 のアイコン 1 4 1 で表されるプレイリストのタイトルと同じタイトルが設定されている。

【 0 1 9 7 】

このように、プレイリストの再生結果から作成されたスライドショーコンテンツは、テレビジョン番組などの他のビデオコンテンツと同じように、「ビデオ」に属するコンテンツとしてメニュー画面に表示される。従って、ユーザは、他のビデオコンテンツと同じ感覚でスライドショーコンテンツを選択し、その再生等を行うことができる。図 3 1 の画面において、アイコン 1 5 1 の下に表示されているコンテンツアイコン 1 5 2 および 1 5 3 は、テレビジョン番組のビデオコンテンツを表すアイコンである。

40

【 0 1 9 8 】

なお、ユーザは、他のテレビジョン番組のビデオコンテンツと同様、スライドショーコンテンツについても、それを光ディスク 2 5 に書き込ませたり（記録させたり）、通信部 2 1 を介して他の機器に送信したりすることも可能である。従って、ユーザは、スライド

50

ショーコンテンツが記録された光ディスク 25 を他のプレーヤなどに装着して、スライドショーコンテンツを視聴することもできる。

【 0 1 9 9 】

以上の一連の画面表示に従うことによって、ユーザは、主に、フォトアルバムを選択する操作と、BGMの曲を選択する操作の 2 つの操作だけでプレイリストを作成することができる。また、ユーザは、プレイリストの作成に続けて、スライドショーコンテンツを作成することもできる。

【 0 2 0 0 】

次に、図 3 2 のフローチャートを参照して、図 9 のステップ S 1 4 において行われるプレイリスト作成処理について説明する。

10

【 0 2 0 1 】

ステップ S 6 1 において、プレイリスト作成部 3 5 は、ユーザにより選択されたフォトアルバムのタイトルなどの識別情報を取得し、ステップ S 6 2 に進み、ユーザにより選択されたBGMの曲の識別情報と、その曲に対応付けられているテンプレートの識別情報を取得する。ユーザによりフォトアルバムが選択されたとき、そのタイトルなどがコンテンツ管理部 3 1 から供給されてくる。また、ユーザによりBGMの曲が選択されたとき、その曲の識別情報と、曲に対応付けられているテンプレートの識別情報がBGM/テンプレート管理部 3 2 から供給されてくる。

【 0 2 0 2 】

ステップ S 6 3 において、プレイリスト作成部 3 5 は、ステップ S 6 1 で取得したフォトアルバムの識別情報を「フォトアルバム」(図 2)として記述し、また、ステップ S 6 2 で取得したBGMの曲とテンプレートの識別情報をそれぞれ「使用曲」、「使用テンプレート」として記述することによりプレイリストを作成する。プレイリストが作成された後、処理は図 9 のステップ S 1 4 に戻り、それ以降の処理が行われる。

20

【 0 2 0 3 】

なお、「優先画像」がユーザにより選択されている場合、その記述も行われる。また、「プレイリスト名」は、ユーザによりタイトルが入力されたとき(図 1 0 のステップ S 2 3 で適切なタイトルであると判定されたとき)にプレイリストに記述される。

【 0 2 0 4 】

このような処理によりプレイリスト作成部 3 5 により作成されたプレイリストは、ユーザによりプレイリストのプレビュー再生が指示されたとき再生部 3 4 に供給される。また、保存することが指示されたとき、コンテンツ管理部 3 1 に供給される。

30

【 0 2 0 5 】

次に、図 3 3 のフローチャートを参照して、図 1 0 のステップ S 1 7 において行われるプレビュー再生処理について説明する。

【 0 2 0 6 】

ステップ S 7 1 において、プレイリスト解析部 4 1 (図 6)は、プレイリスト作成部 3 5 から供給されてきたプレイリストを取得し、それを解析する。ユーザによりプレイリストのプレビュー再生が指示されたとき、作成されたプレイリストがプレイリスト作成部 3 5 から供給されてくる。

40

【 0 2 0 7 】

プレイリスト解析部 4 1 は、プレイリストの「使用曲」で指定される曲の識別情報をBGM再生部 4 4 に出力する。また、プレイリスト解析部 4 1 は、「使用テンプレート」で指定されるテンプレートをBGM/テンプレート管理部 3 2 から取得し、それを抽出部 4 2 と静止画再生部 4 3 に出力する。抽出部 4 2 に対しては、BGMの曲の再生時間などの情報も出力される。

【 0 2 0 8 】

ステップ S 7 2 において、抽出部 4 2 は、BGMの曲の再生時間に応じて、コンテンツ管理部 3 1 から供給されてきたフォトアルバムに格納されている静止画を間引き、再生対象とする静止画を抽出する。抽出部 4 2 による静止画の間引きは、プレイリスト解析部 4 1

50

から供給されてきたテンプレートの「間引き方法」(図3)に従って行われる。例えば、BGMの曲の再生時間と同じ時間で再生することのできる数の静止画だけが残るように、フォトアルバムに格納されている静止画がランダムに間引かれる。抽出部42により抽出された静止画は静止画再生部43に出力される。

【0209】

ステップS73において、BGM再生部44は、プレイリスト解析部41から供給されてきたBGMの曲の識別情報に基づいてBGM/テンプレート管理部32から曲を取得し、その再生を開始させる。また、静止画再生部43は、抽出部42から供給されてきた静止画を、プレイリスト解析部41から供給されてきたテンプレートの「画像の表示順」で指定される順番で、それぞれの静止画に「エフェクトの種類」で指定されるエフェクトを施して再生する。

10

【0210】

これにより、TV2には、例えば、図34Aに示すような画面が表示される。図34Aの画面には、再生部34により付加された「プレビュー」の文字が表示され、この文字の下に、所定のエフェクトが施された静止画が表示されている。図34Aの画面に表示されている画像は、図34Bに示す、撮影され、情報処理装置1に取り込まれた1フレームの静止画201全体のうちの点線Lで囲む一部分の画像であり、例えば、この一部分が表示された図34Aの状態から、図34Bの静止画201全体が徐々に表示される。すなわち、この例においては、図34Bの静止画201に対して、点線Lの部分だけを始めに表示させ、静止画201全体を徐々に表示させるようなエフェクトが静止画再生部43により施されている。他の静止画に対しても、このような各種のエフェクトが施される。

20

【0211】

なお、図34Aに示すような画面が表示されている間、BGM再生部44により再生された曲もBGMとして、TV2のスピーカや、情報処理装置1に接続されているスピーカから出力される。

【0212】

ステップS74において、静止画再生部43は、静止画の再生が終わりであるか否かを判定し、終わりではないと判定した場合、ステップS73に戻り、静止画の再生を繰り返す。

【0213】

一方、静止画再生部43は、ステップS74において、静止画の再生が終わりであると判定した場合、図10のステップS17に戻り、それ以降の処理を行う。再生対象とする静止画の数は抽出部42により調整されているから、静止画の再生が終了したとき、ほぼ同じタイミングでBGMの曲の再生も終了される。

30

【0214】

これにより、ユーザは、プレイリストのプレビューを見ることができ、作成したプレイリストを保存するか否かを選択することができる。

【0215】

なお、ユーザにより間引きの設定がOFFとされている場合、BGMの曲の再生時間より静止画の再生時間の方が長いときであってもフォトアルバムに格納されている全ての静止画が再生されるが、このとき、全ての静止画が再生される間、BGMの曲が繰り返し再生されるようにしてもよい。これにより、BGMだけが先に終了してしまい、時間的に後の方で表示される静止画にはBGMがないといったことを防止することができる。

40

【0216】

次に、図35のフローチャートを参照して、図11のステップS39において行われるスライドショーコンテンツ作成処理について説明する。

【0217】

図35のステップS91乃至S93の処理は、図33のステップS71乃至S73の処理と同様の処理である。すなわち、ステップS91において、プレイリスト解析部41により、プレイリスト作成部35から供給されてきたプレイリストが解析され、解析結果で

50

あるBGMの曲の識別情報がBGM再生部 4 4 に出力され、テンプレートが抽出部 4 2 と静止画再生部 4 3 に出力される。

【 0 2 1 8 】

ステップ S 9 2 において、抽出部 4 2 によりフォトアルバムに格納されている静止画の間引きが行われ、ステップ S 9 3 に進み、BGMの曲の再生と、抽出部 4 2 により抽出された静止画の再生が行われる。静止画再生部 4 3 により再生された静止画と、BGM再生部 4 4 により再生された曲は出力制御部 3 6 とスライドショーコンテンツ作成部 3 3 に出力される。

【 0 2 1 9 】

ステップ S 9 4 において、出力制御部 3 6 は、静止画再生部 4 3 からの出力に基づいて、プレイリストの再生結果である、エフェクトが施された静止画の並びだけを表示させる（図 3 4 の画面に表示されているような「プレビュー」などの他の情報を出力しない）。

【 0 2 2 0 】

これにより、図 3 6 に示すように、TV 2 には、エフェクトが施された静止画だけが表示されることになる。また、スライドショーコンテンツ作成部 3 3 には、静止画再生部 4 3 の再生結果である静止画の並びだけが供給されることになる。なお、この場合も、BGM再生部 4 4 により再生されたBGMの曲がTV 2 のスピーカ等から出力されている。

【 0 2 2 1 】

スライドショーコンテンツの作成が終了するまでステップ S 9 3 以降の処理が繰り返されるから、図 3 6 に示すような再生結果だけが表示される画面は、スライドショーコンテンツの作成が終了するまで継続して表示される。スライドショー作成中の画面には不要な情報がなにも表示されないから、ユーザは、スライドショーコンテンツの内容を、そのまま、その作成中に確認することができる。

【 0 2 2 2 】

スライドショーコンテンツ作成部 3 3 は、ステップ S 9 5 において、再生部 3 4 から供給されてきた静止画の並びを、例えば、MPEG2方式によりエンコードし、スライドショーコンテンツを作成する。また、スライドショーコンテンツ作成部 3 3 は、ステップ S 9 6 において、作成したスライドショーコンテンツをHDD 2 0 に記憶させる。

【 0 2 2 3 】

ステップ S 9 7 において、スライドショーコンテンツ作成部 3 3 は、スライドショーコンテンツの作成が終わりであるか否か（再生部 3 4 による全ての再生結果をMPEG2エンコードにより取り込んだか否か）を判定し、終わりではないと判定した場合、ステップ S 9 3 に戻り、それ以降の処理を繰り返す。

【 0 2 2 4 】

一方、ステップ S 9 7 において、スライドショーコンテンツ作成部 3 3 は、スライドショーコンテンツの作成が終わりであると判定した場合、図 1 1 のステップ S 3 9 に戻り、それ以降の処理を行う。これにより、メニュー画面の「ビデオ」にはスライドショーコンテンツを表すアイコンが 1 つ追加される。

【 0 2 2 5 】

以上のような一連の処理により、ユーザは、プレイリストを容易に、かつ迅速に作成することができる。また、プレイリストの再生結果と同じものを、ビデオコンテンツ（スライドショーコンテンツ）として容易に、かつ迅速に保存させておくことができる。

【 0 2 2 6 】

次に、図 3 7 のフローチャートを参照して、情報処理装置 1 により行われるプレイリスト再生処理について説明する。

【 0 2 2 7 】

この処理は、以上のような一連の処理によって作成されたプレイリストの再生が、メニュー画面からユーザにより指示されたときに行われる処理である。図 2 6 を参照して説明したように、作成されたプレイリストは、「フォト」に属するコンテンツとしてメニュー画面に表示され、ユーザがその再生を指示することが可能とされる。

10

20

30

40

50

【0228】

図37の処理は、基本的に、図33を参照して説明した処理と同様の処理である。すなわち、メニュー画面からプレイリストが選択され、その再生が指示されたとき、ステップS111において、プレイリスト解析部41は、コンテンツ管理部31から供給されてきたプレイリストを取得し、それを解析する。プレイリスト解析部41は、BGMの曲の識別情報をBGM再生部44に出力し、テンプレートを抽出部42と静止画再生部43に出力する。

【0229】

ステップS112において、抽出部42は、BGMの曲の再生時間に応じて、コンテンツ管理部31から供給されてきたフォトアルバムに格納されている静止画を間引き、抽出した静止画を静止画再生部43に出力する。

10

【0230】

ステップS113において、BGM再生部44は、BGMの曲の再生を開始させる。また、静止画再生部43は、抽出部42から供給されてきた静止画にエフェクトを施して再生する。これにより、TV2には、例えば、図36に示すような画面が表示される。

【0231】

ステップS114において、静止画再生部43は、静止画の再生が終わりであるか否かを判定し、終わりでないと判定した場合、ステップS113に戻り、静止画の再生を繰り返す。また、静止画再生部43は、ステップS114において、静止画の再生が終わりであると判定した場合、処理を終了させる。

20

【0232】

次に、図38のフローチャートを参照して、情報処理装置1により行われるスライドショーコンテンツの再生処理について説明する。

【0233】

この処理は、上述したような一連の処理によって作成されたスライドショーコンテンツの再生が、メニュー画面からユーザにより指示されたときに行われる処理である。図31を参照して説明したように、作成されたスライドショーコンテンツは、「ビデオ」に属するコンテンツとしてメニュー画面に表示され、ユーザがその再生や光ディスク25への書き込みを指示することが可能とされる。

【0234】

スライドショーコンテンツは、例えば、テレビジョン番組のビデオコンテンツと同じMP EG2方式で圧縮されたものであるから、その再生は、図4の録画/再生部17により行われる。当然、ソフトウェア的に再生が行われるようにしてもよい。

30

【0235】

ステップS121において、録画/再生部17は、ユーザによりメニュー画面から選択されたスライドショーコンテンツをHDD20から読み出し、それを再生する。録画/再生部17により得られた画像データと音声データ(BGMデータ)は出力部19からTV2に出力される。

【0236】

ステップS122において、録画/再生部17は、再生が終わりであるか否かを判定し、終わりではないと判定した場合、ステップS121に戻り、スライドショーコンテンツの再生を繰り返す。また、録画/再生部17は、ステップS122において、再生が終わりであると判定した場合、処理を終了させる。

40

【0237】

これにより、ユーザは、テレビジョン番組などの他のビデオコンテンツと同様の感覚でスライドショーコンテンツを視聴することができる。

【0238】

以上においては、ユーザにより選択された曲をBGMとして、エフェクトが施された形で表示されるのは静止画(JPEGファイル)だけである場合について説明したが、属性情報としてその撮影時に静止画に付加された情報の文字や数字などが、属性情報に基づくエフェ

50

クトとして静止画とともに同じ画面に表示されるようにしてもよい。

【0239】

例えば、Exif(Exchangeable image file format)規格においては、撮影日時、露光時間、フラッシュのON/OFFなどの各種の情報がJPEGファイルの属性情報として撮影時に付加されており、これらの情報の文字などが静止画に合わせて自動的に順次表示されることにより、ユーザは、撮影日時などを確認しながら静止画を見ることができる。

【0240】

図39乃至図41は、このように、属性情報の文字や数字が静止画に合わせて表示される場合のライドショー画面(プレイリスト、またはライドショーコンテンツの再生画面)の例を示す図である。

10

【0241】

図39のライドショー画面においては、BGMの曲に対応付けられているエフェクトが施された静止画211が画面の左側に表示され、その右側に、静止画211の属性情報に含まれている撮影時刻である「15:28」が表示されている。

【0242】

図40のライドショー画面においては、BGMの曲に対応付けられているエフェクトが施された静止画221が画面の右側に表示され、その左側に、静止画221の属性情報に含まれている撮影時刻である「21:24」が表示されている。

【0243】

図41のライドショー画面においては、BGMの曲に対応付けられているエフェクトが施された静止画231が画面全体に表示され、それに重畳して、静止画231の属性情報に含まれている撮影時刻である「24:52」が表示されている。

20

【0244】

図39乃至図41に示すように、属性情報の文字や数字に対しても、ある部分から表示したり、画面全体のある位置に表示したり、ある方向に移動するように表示したりするなどの、BGMの曲に対応付けられているエフェクトが施されて表示される。

【0245】

単に、属性情報の文字などが所定の書体で表示されるとした場合でもユーザはその内容を確認しながら静止画を見ることができるが、この場合、エフェクトを施して静止画を表示するライドショーとしての雰囲気が損なわれるおそれがあるが、このように属性情報についても所定のエフェクトが施された形で表示されるようにすることにより、そのようなおそれをなくすることができる。

30

【0246】

なお、図39乃至図41の例においては、いずれも静止画の撮影時刻の情報が表示されているが、これ以外にも、ファイル名、露光時間、フラッシュのON/OFF、シャッタースピードなどの各種の情報の文字や数字が、属性情報に基づくエフェクトとして表示されるようにしてもよい。

【0247】

また、ファイル名が表示される場合、デジタルカメラにより撮影時に自動的に設定された、「DSC0001」、「DSC0002」、「DSC0003」、・・・などの通し番号を含むファイル名が表示されても、ライドショーにより楽しみながら静止画を見るという点からはさほど意味がないことから、「海の写真」、「旅行の写真」などの、デジタルカメラにより自動的に設定されたものに替えてユーザにより意図的に後から設定されたファイル名だけが、属性情報に基づくエフェクトとして静止画とともに表示されるようにしてもよい。

40

【0248】

さらに、少なくとも静止画に重ねて属性情報に基づくエフェクトを表示する際は、第1に、静止画を画面上に表示したときに属性情報に基づくエフェクトを一緒に表示し、所定時間経過後に属性情報に基づくエフェクトの表示を止め、静止画だけを表示すること、第2に、静止画を画面上に表示してから所定時間経過後に属性情報に基づくエフェクトの表示を行い、次の静止画を表示するまで属性情報に基づくエフェクトを表示すること、第3

50

に、静止画を画面上に表示してから所定時間経過後に属性情報に基づくエフェクトの表示を行い、属性情報に基づくエフェクトの表示から所定時間経過後に、属性情報に基づくエフェクトの表示を止め、静止画だけを表示することなどが行われるようにしてもよい。

【0249】

これにより、エフェクトの表示が静止画に重ねて表示されない時間が確保され、ユーザは、エフェクトの表示に邪魔されることなく、静止画を鑑賞することができる。

【0250】

図42は、図39乃至図41に示すようなスライドショー画面の表示を実現する図5の再生部34の構成例を示すブロック図である。

【0251】

図42の再生部34の構成は、属性情報解析部241が追加されている点を除いて図6の構成と同じ構成であり、同じ部分には同じ符号を付してある。重複する説明については適宜省略する。

【0252】

属性情報解析部241は、抽出部42により選択された再生対象の静止画に付加されている属性情報を解析し、静止画とともに表示させる情報を選択する。属性情報解析部241により選択された属性情報は静止画再生部43に出力される。

【0253】

また、後述するように、静止画に付加されている属性情報に基づいて、HDD20から取得された関連情報や、ネットワークを介して接続される所定のサーバから取得された関連情報の文字や数字を、属性情報に基づくエフェクトとして静止画に合わせて表示させるようにすることもでき、この場合、属性情報解析部241は、静止画に付加されている属性情報に基づいてそのような関連情報を取得し、それを静止画再生部43に出力する。

【0254】

次に、図43のフローチャートを参照して、属性情報の文字を静止画に合わせて表示させる情報処理装置1のプレイリスト再生処理について説明する。ここでは、例えば、保存されたプレイリストを再生する場合（メニュー画面から選択されたプレイリストを再生する場合）について説明するが、プレビュー再生時の、作成中のプレイリストを再生する場合や、プレイリストの再生結果に基づいて作成されたスライドショーコンテンツを再生する場合にも同様の処理が行われる。

【0255】

図43のステップS131およびS132の処理は、図37のステップS111およびS112の処理と同様の処理である。

【0256】

メニュー画面からプレイリストが選択され、その再生が指示されたとき、ステップS131において、プレイリスト解析部41は、コンテンツ管理部31から供給されてきたプレイリストを取得し、それを解析する。プレイリスト解析部41は、BGMの曲の識別情報をBGM再生部44に出力し、テンプレートを抽出部42と静止画再生部43に出力する。

【0257】

ステップS132において、抽出部42は、BGMの曲の再生時間に応じて、コンテンツ管理部31から供給されてきたフォトアルバムに格納されている静止画を間引き、抽出した静止画を静止画再生部43と属性情報解析部241に出力する。抽出部42から出力された静止画には属性情報が付加されている。

【0258】

ステップS133において、属性情報解析部241は、抽出部42から供給されてきた静止画に付加されている属性情報を解析し、静止画に合わせて表示させる撮影時刻の情報を取得する。すなわち、図43は、図39乃至図41に示すように、撮影時刻の数字を静止画に合わせて表示する場合の処理を示している。属性情報解析部241により取得された撮影時刻の情報は静止画再生部43に出力される。

【0259】

10

20

30

40

50

ステップS 1 3 4において、BGM再生部 4 4 は、BGMの曲の再生を開始させる。また、静止画再生部 4 3 は、抽出部 4 2 から供給されてきた静止画と属性情報解析部 2 4 1 から供給されてきた撮影時刻の数字を、プレイリスト解析部 4 1 から供給されてきたテンプレートの「画像の表示順」で指定される順番で、「エフェクトの種類」で指定されるエフェクトを施して再生する。これにより、TV 2 には、例えば、図 3 9 乃至図 4 1 に示すようなスライドショー画面が表示される。

【 0 2 6 0 】

なお、属性情報として撮影時刻の情報が付加されている場合であっても、静止画に合わせて撮影時刻の数字を表示したり、表示しなかったりすることも可能である。撮影時刻の数字を表示したり、表示しなかったりすることは、例えば、デザインとの関係で決定される。

10

【 0 2 6 1 】

ステップS 1 3 5において、静止画再生部 4 3 は、静止画の再生が終わりであるか否かを判定し、終わりでないと判定した場合、ステップS 1 3 3 に戻り、それ以降の処理を繰り返す。また、静止画再生部 4 3 は、ステップS 1 3 5 において、静止画の再生が終わりであると判定した場合、処理を終了させる。

【 0 2 6 2 】

以上のような処理が撮影時刻以外の他の属性情報の文字を表示する場合にも行われる。

【 0 2 6 3 】

次に、静止画に付加されている属性情報に基づいて取得された関連情報の文字や数字を静止画に合わせて表示する場合について説明する。

20

【 0 2 6 4 】

上述したように、関連情報は、内蔵する記憶媒体であるHDD 2 0 から、または、ネットワークを介して接続される所定のサーバから属性情報解析部 2 4 1 により取得される。当然、情報処理装置 1 に対して着脱可能な記憶媒体である光ディスク 2 5 などから関連情報が取得されるようにしてもよい。

【 0 2 6 5 】

例えば、デジタルカメラにGPS(Global Positioning System)やPHS(Personal Handyphone System)による測位機能が搭載されており、そのデジタルカメラにより撮影された静止画には属性情報として撮影場所の緯度経度の情報が含まれているものとする。この場合において、そのデジタルカメラから取り込まれた緯度経度の属性情報が付加されている静止画が再生対象の静止画として抽出部 4 2 により選択されたとき、属性情報解析部 2 4 1 は、緯度経度に基づいて、HDD 2 0 に記憶されている地図データなどから撮影場所の地名を取得し、撮影場所の地名を関連情報として静止画再生部 4 3 に出力する。

30

【 0 2 6 6 】

これにより、スライドショー画面には、静止画とその撮影場所の地名の文字が、エフェクトが施されて同じ画面に表示されることになる。このように、属性情報から取得された関連情報が、撮影時刻などの属性情報と同様に静止画に合わせて表示されるようにすることも可能である。

【 0 2 6 7 】

40

また、撮影場所の地名の他に、撮影日時と緯度経度の属性情報に基づいて所定のサーバから取得された撮影場所の天気などが表示されるようにしてもよい。この場合、撮影日時と緯度経度の情報が属性情報解析部 2 4 1 (通信部 2 1) からサーバに送信され、その緯度経度で特定される場所における、撮影日時で特定される日時の天気がサーバから取得される。

【 0 2 6 8 】

これにより、「 月 日晴れ、××海岸にて」などの、撮影日時、天気、撮影場所の地名の文字や数字を静止画に合わせて表示することも可能となる。このようにして得られた関連情報の文字や数字も、BGMの曲に対応付けられているエフェクトが施されて表示される。

50

【 0 2 6 9 】

ここで、図 4 4 のフローチャートを参照して、以上のように、属性情報の文字や数字の他に、属性情報に基づいて取得された関連情報の文字や数字を表示する場合のプレイリスト再生処理について説明する。ここでも、保存されたプレイリストを再生する場合について説明するが、同様の処理が、プレビュー再生時の、作成中のプレイリストを再生する場合や、プレイリストの再生結果に基づいて作成されたスライドショーコンテンツを再生する場合にも行われる。

【 0 2 7 0 】

メニュー画面からプレイリストが選択され、その再生が指示されたとき、ステップ S 1 4 1 において、プレイリスト解析部 4 1 は、コンテンツ管理部 3 1 から供給されてきたプレイリストを取得し、それを解析する。プレイリスト解析部 4 1 は、BGMの曲の識別情報をBGM再生部 4 4 に出力し、テンプレートを抽出部 4 2 と静止画再生部 4 3 に出力する。

10

【 0 2 7 1 】

ステップ S 1 4 2 において、抽出部 4 2 は、BGMの曲の再生時間に応じて、コンテンツ管理部 3 1 から供給されてきたフォトアルバムに格納されている静止画を間引き、抽出した静止画を静止画再生部 4 3 と属性情報解析部 2 4 1 に出力する。

【 0 2 7 2 】

ステップ S 1 4 3 において、属性情報解析部 2 4 1 は、抽出部 4 2 から供給されてきた静止画に付加されている属性情報を解析し、撮影日時と緯度経度の情報を取得する。すなわち、図 4 4 は、撮影日時の文字の他に、撮影日時と緯度経度に基づいて取得された撮影場所の地名、天気の情報や数字を静止画に合わせて表示する場合の処理を示している。

20

【 0 2 7 3 】

ステップ S 1 4 4 において、属性情報解析部 2 4 1 は、地図データ（緯度経度情報と地名が対応付けられたデータ）が記憶されたHDD 2 0、光ディスク 2 5 から、または、ネットワークを介して接続されるサーバから緯度経度情報に基づいて撮影場所の地名と天気の情報取得し、撮影日時の情報とともに静止画再生部 4 3 に出力する。

【 0 2 7 4 】

ステップ S 1 4 5 において、BGM再生部 4 4 は、BGMの曲の再生を開始させる。また、静止画再生部 4 3 は、抽出部 4 2 から供給されてきた静止画と属性情報解析部 2 4 1 から供給されてきた属性情報の文字（撮影日時、天気、撮影場所の地名）を、プレイリスト解析部 4 1 から供給されてきたテンプレートの「画像の表示順」で指定される順番で、「エフェクトの種類」で指定されるエフェクトを施して再生する。これにより、TV 2 には、例えば、「 月 日晴れ、××海岸にて」などの文字が、静止画に合わせて表示される。

30

【 0 2 7 5 】

ステップ S 1 4 6 において、静止画再生部 4 3 は、静止画の再生が終わりであるか否かを判定し、終わりでないと判定した場合、ステップ S 1 4 3 に戻り、それ以降の処理を繰り返す。また、静止画再生部 4 3 は、ステップ S 1 4 6 において、静止画の再生が終わりであると判定した場合、処理を終了させる。

【 0 2 7 6 】

このように、静止画以外にも、各種の文字や数字を、BGMの曲に対応付けられているエフェクトを施して表示するようにすることも可能である。

40

【 0 2 7 7 】

また、静止画の属性情報の文字や数字だけでなく、BGMとして再生されている曲のタイトルやアーティスト名などを、エフェクトを施して表示するようにしてもよい。また、属性情報の文字や数字をエフェクトを施して表示するのではなく、属性情報の内容を、エフェクトの方法に反映させるようにしてもよい。

【 0 2 7 8 】

以上においては、BGMとなる曲は情報処理装置 1 に予め用意されているものとしたが、ユーザが音楽CDなどから情報処理装置 1 に取り込んだ曲をBGMとして選択することができるようにしてもよい。

50

【0279】

音楽CDから情報処理装置1に曲を取り込んだとき、その音楽CDから、或いは、ネットワークを介して接続された所定のサーバから、取り込んだ曲のテンポやジャンル等の属性情報も情報処理装置1に取り込まれ、属性情報から判断された曲の雰囲気と併せて、その取り込まれた曲に合うエフェクトのテンプレートが対応付けられる。曲とテンプレートの対応付けは、例えば、曲の属性情報と、図3のテンプレートの「雰囲気」の情報に基づいて行われる。

【0280】

これにより、ユーザは、自分自身が情報処理装置1に取り込んだ曲をBGMとして選択することができる。また、取り込んだ曲にテンプレートが自動的に対応付けられるから、ユーザは、BGMとする曲を選択するだけでテンプレートも選択することができる。

10

【0281】

なお、曲に対応付けられるテンプレート自体も、情報処理装置1内に予め用意されているものではなく、ネットワークを介して接続されるサーバからダウンロードされたものや、光ディスク25などを介して取り込まれたものであってもよい。

【0282】

また、以上においては、BGMの1つの曲には1つのエフェクト(テンプレート)が対応付けられており、BGMとして選択された1つの曲に対応付けられている1つのエフェクトが施された形で静止画が再生されるとしたが、BGMの1つの曲に、曲の雰囲気に合う複数のエフェクトが対応付けられているようにしてもよい。この場合、例えば、BGMの選択後、ユーザは、好みのエフェクトを選択することが可能とされる。

20

【0283】

上述した一連の処理は、ハードウェアにより実行させることもできるが、ソフトウェアにより実行させることもできる。

【0284】

一連の処理をソフトウェアにより実行させる場合には、そのソフトウェアを構成するプログラムが、専用のハードウェアに組み込まれているコンピュータ、または、各種のプログラムをインストールすることで、各種の機能を実行することが可能な、例えば、汎用のパーソナルコンピュータなどに、ネットワークや記録媒体からインストールされる。

【0285】

この記録媒体は、図4に示されるように、装置本体とは別に、ユーザにプログラムを提供するために配布される、プログラムが記録されているメモリカード23や光ディスク25により構成されるだけでなく、装置本体に予め組み込まれた状態でユーザに提供される、プログラムが記録されているROM12や、HDD20に含まれるハードディスクなどで構成される。

30

【0286】

なお、本明細書において、各ステップは、記載された順序に従って時系列的に行われる処理はもちろん、必ずしも時系列的に処理されなくとも、並列的あるいは個別に実行される処理をも含むものである。

【図面の簡単な説明】

40

【0287】

【図1】本発明を適用した情報処理装置と、テレビジョン受像機の外觀の例を示す図である。

【図2】プレイリストの例を示す図である。

【図3】テンプレートの例を示す図である。

【図4】情報処理装置の構成例を示すブロック図である。

【図5】情報処理装置の機能構成例を示すブロック図である。

【図6】図5の再生部の構成例を示すブロック図である。

【図7】メニュー画面の例を示す図である。

【図8】メニュー画面の他の例を示す図である。

50

【図 9】情報処理装置のプレイリスト作成処理について説明するフローチャートである。

【図 10】情報処理装置のプレイリスト作成処理について説明する、図 9 に続くフローチャートである。

【図 11】情報処理装置のプレイリスト作成処理について説明する、図 10 に続くフローチャートである。

【図 12】図 9 のステップ S 1 において表示される画面の例を示す図である。

【図 13】図 9 のステップ S 4 において表示される画面の例を示す図である。

【図 14】図 9 のステップ S 5 において表示される画面の例を示す図である。

【図 15】図 9 のステップ S 7 において表示される画面の例を示す図である。

【図 16】図 9 のステップ S 8 において表示される画面の例を示す図である。

10

【図 17】図 9 のステップ S 11 において表示される画面の例を示す図である。

【図 18】図 9 のステップ S 12 において表示される画面の例を示す図である。

【図 19】図 9 のステップ S 13 において表示される画面の例を示す図である。

【図 20】図 10 のステップ S 15 において表示される画面の例を示す図である。

【図 21】図 10 のステップ S 19 において表示される画面の例を示す図である。

【図 22】図 10 のステップ S 21 において表示される画面の例を示す図である。

【図 23】図 10 のステップ S 24 において表示される画面の例を示す図である。

【図 24】図 10 のステップ S 24 において表示される画面の他の例を示す図である。

【図 25】図 10 のステップ S 27 において表示される画面の例を示す図である。

【図 26】メニュー画面の例を示す図である。

20

【図 27】図 11 のステップ S 31 において表示される画面の例を示す図である。

【図 28】図 11 のステップ S 34 において表示される画面の例を示す図である。

【図 29】図 11 のステップ S 35 において表示される画面の例を示す図である。

【図 30】図 11 のステップ S 40 において表示される画面の例を示す図である。

【図 31】メニュー画面の他の例を示す図である。

【図 32】図 9 のステップ S 14 において行われるプレイリスト作成処理について説明するフローチャートである。

【図 33】図 10 のステップ S 17 において行われるプレビュー再生処理について説明するフローチャートである。

【図 34】プレビュー画面の例を示す図である。

30

【図 35】図 11 のステップ S 39 において行われるスライドショーコンテンツ作成処理について説明するフローチャートである。

【図 36】スライドショーコンテンツ作成中の画面の例を示す図である。

【図 37】情報処理装置のプレイリスト再生処理について説明するフローチャートである。

【図 38】情報処理装置のスライドショーコンテンツ再生処理について説明するフローチャートである。

【図 39】スライドショー画面の例を示す図である。

【図 40】スライドショー画面の他の例を示す図である。

【図 41】スライドショー画面のさらに他の例を示す図である。

40

【図 42】図 5 の再生部の他の構成例を示すブロック図である。

【図 43】情報処理装置の他のプレイリスト再生処理について説明するフローチャートである。

【図 44】情報処理装置のさらに他のプレイリスト再生処理について説明するフローチャートである。

【符号の説明】

【0288】

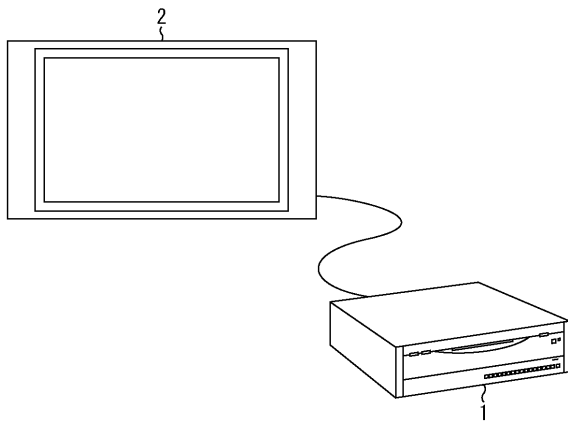
1 情報処理装置, 2 テレビジョン受像機, 31 コンテンツ管理部, 32 BGM/テンプレート管理部, 33 スライドショーコンテンツ作成部, 34 再生部, 35 プレイリスト作成部, 36 表示制御部, 41 プレイリスト解析部, 4

50

2 抽出部, 4 3 静止画再生部, 4 4 BGM再生部, 2 0 1 属性情報解析部

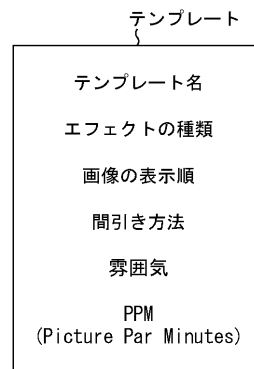
【図1】

図1



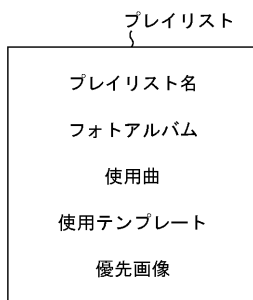
【図3】

図3



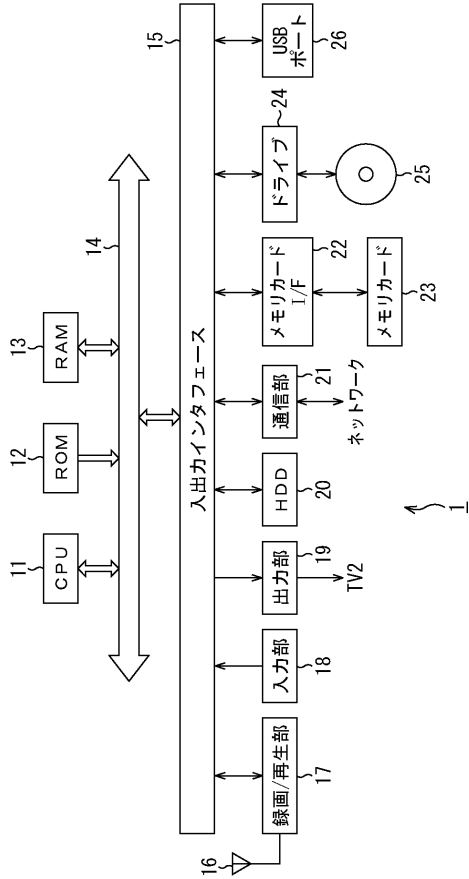
【図2】

図2



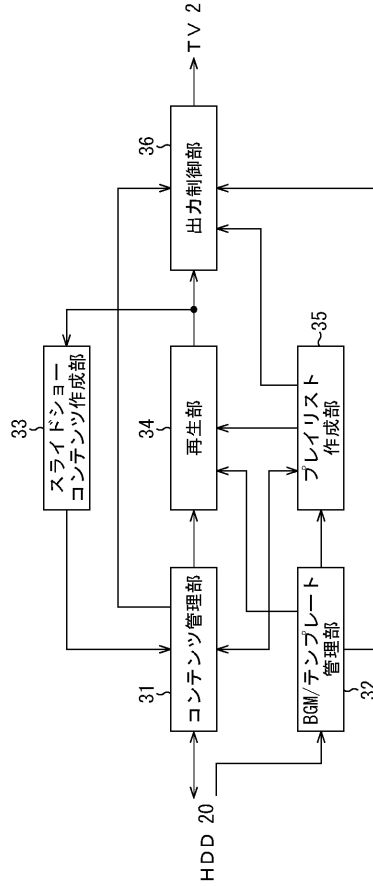
【図4】

図4



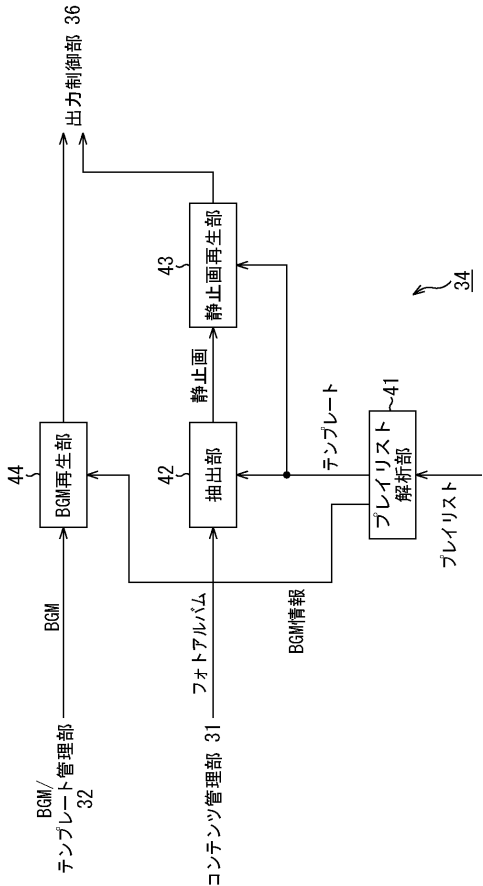
【図5】

図5



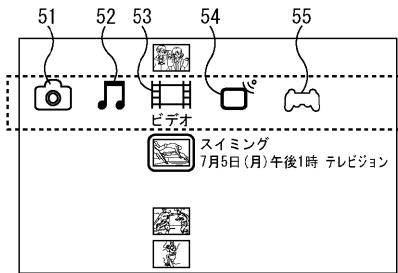
【図6】

図6



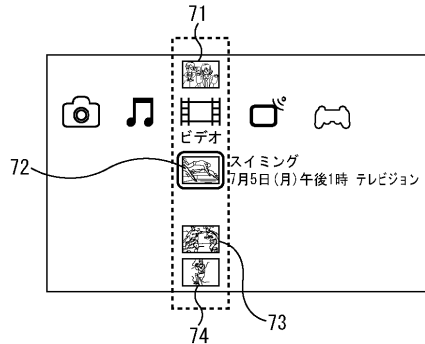
【図7】

図7

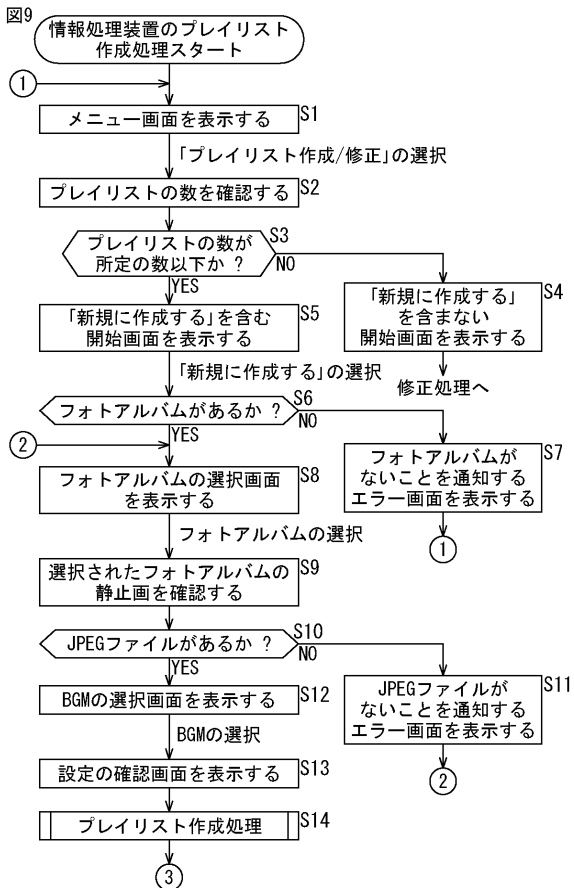


【図8】

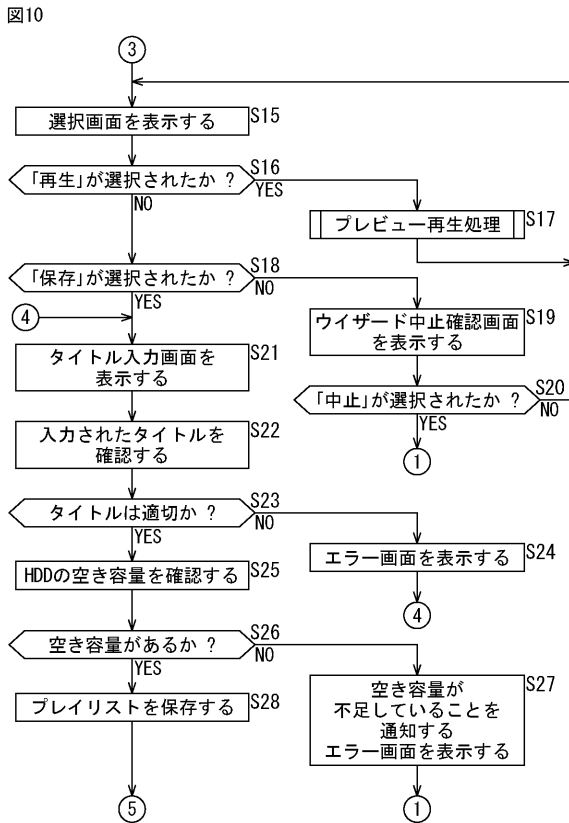
図8



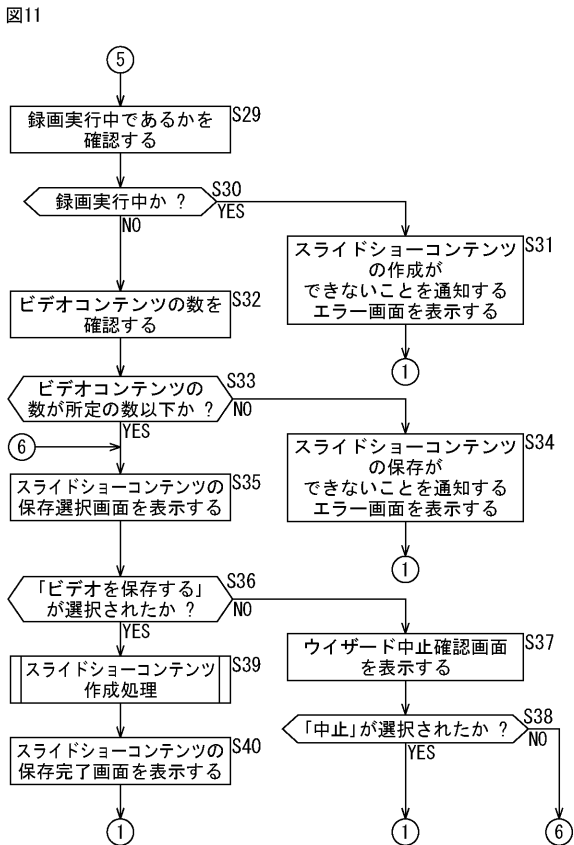
【図 9】



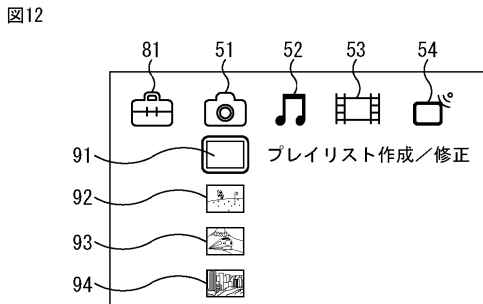
【図 10】



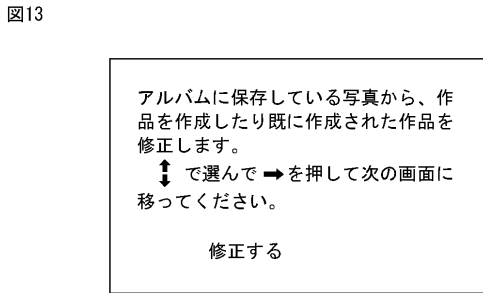
【図 11】



【図 12】



【図 13】



【図 14】

図14

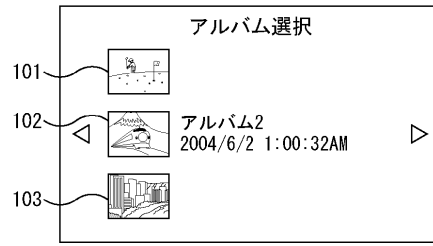
アルバムに保存している写真から、作品を作成したり既に作成された作品を修正します。

↑ ↓ で選んで → を押して次の画面に移ってください。

新規に作成する
修正する

【図 16】

図16



【図 15】

図15

プレイリストを作成できるアルバムがありません。プレイリストの作成／修正を終了します。

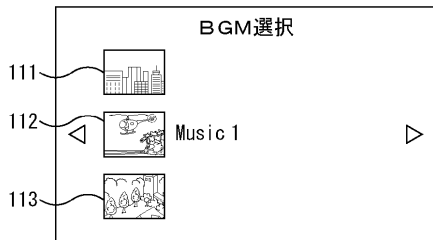
【図 17】

図17

プレイリストの作成に利用できるファイルがありません。アルバムを選択しなおしてください。

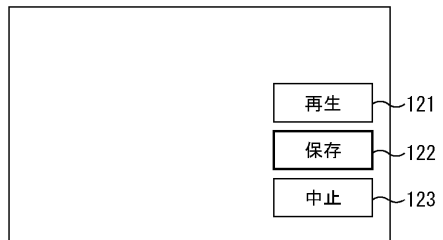
【図 18】

図18



【図 20】

図20



【図 19】

図19

プレイリストは次の設定で作成します。

アルバム：旅のしおり
トラック：Music1
再生時間：2:00

【図 21】

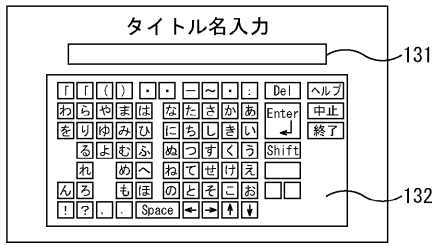
図21

プレイリストの作成／修正を中止します。よろしいですか？

はい / いいえ

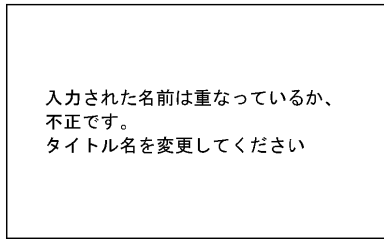
【図 2 2】

図22



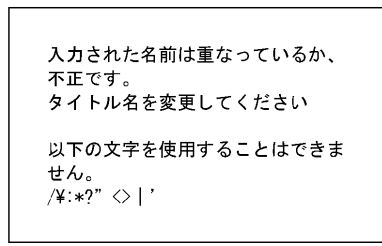
【図 2 3】

図23



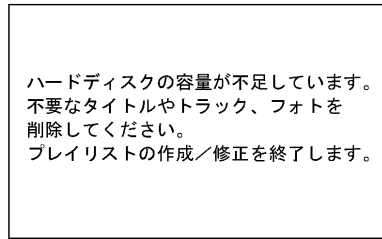
【図 2 4】

図24



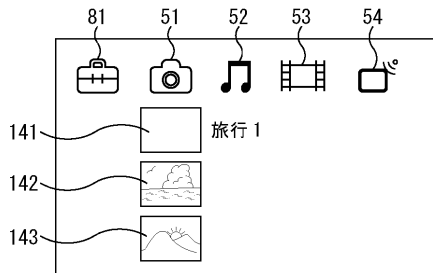
【図 2 5】

図25



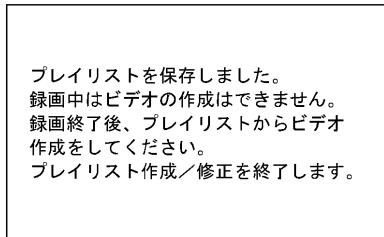
【図 2 6】

図26



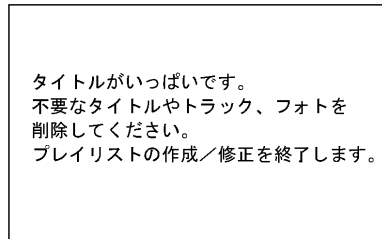
【図 2 7】

図27



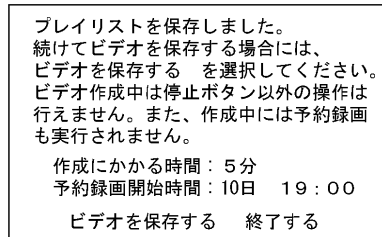
【図 2 8】

図28



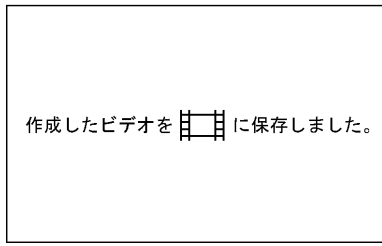
【図 2 9】

図29



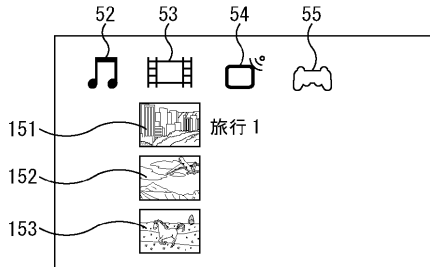
【図30】

図30



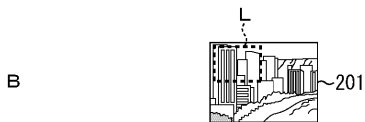
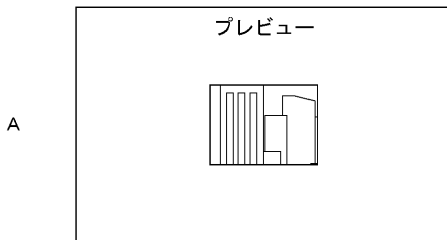
【図31】

図31



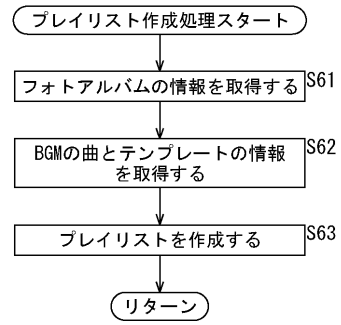
【図34】

図34



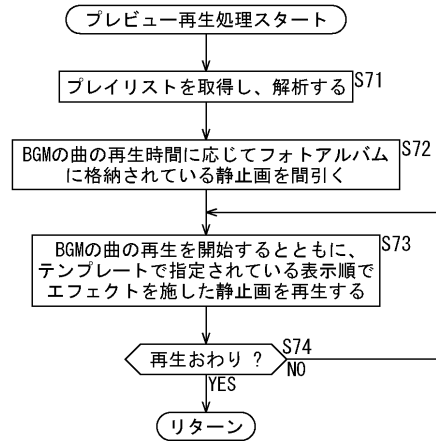
【図32】

図32



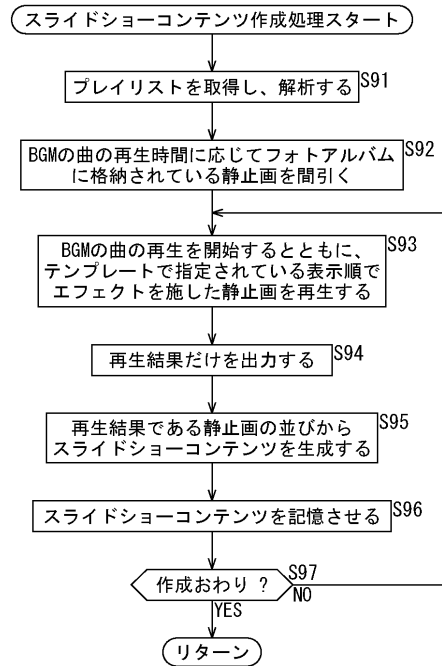
【図33】

図33



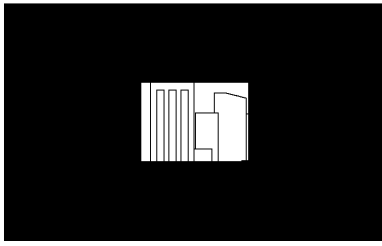
【図35】

図35



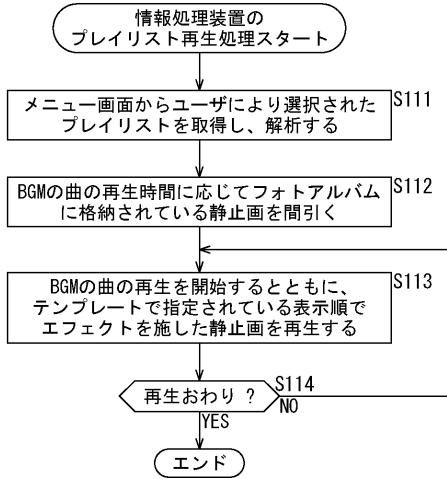
【図36】

図36



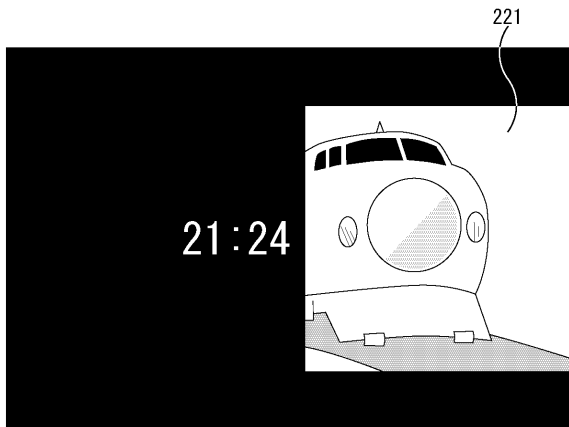
【図37】

図37



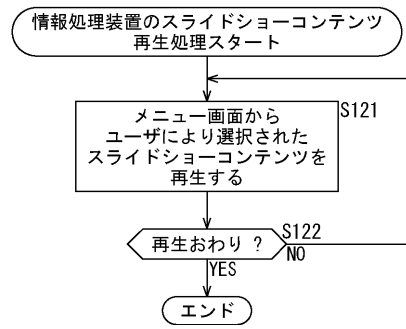
【図40】

図40



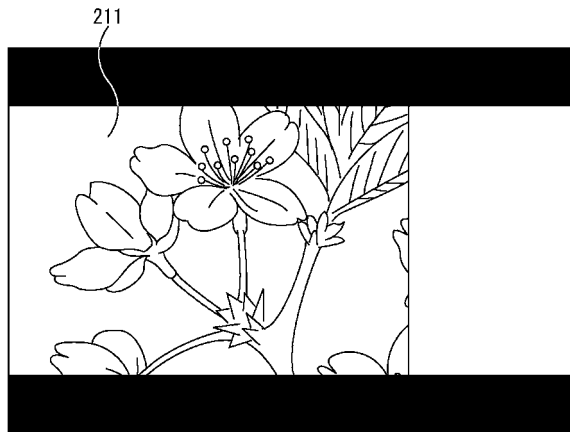
【図38】

図38



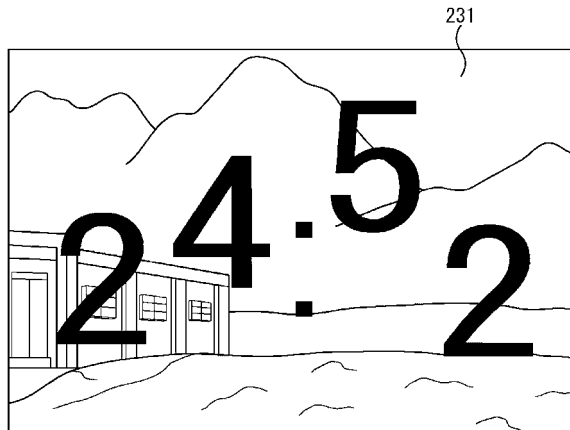
【図39】

図39

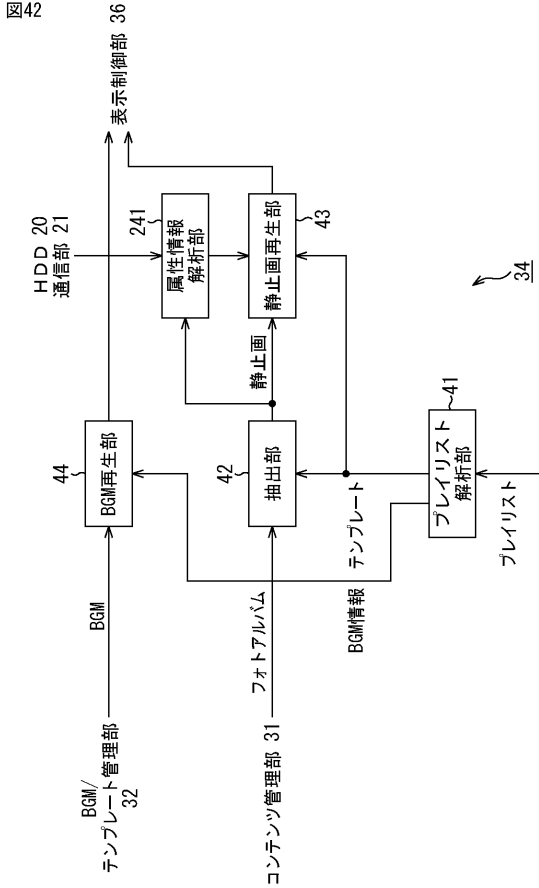


【図41】

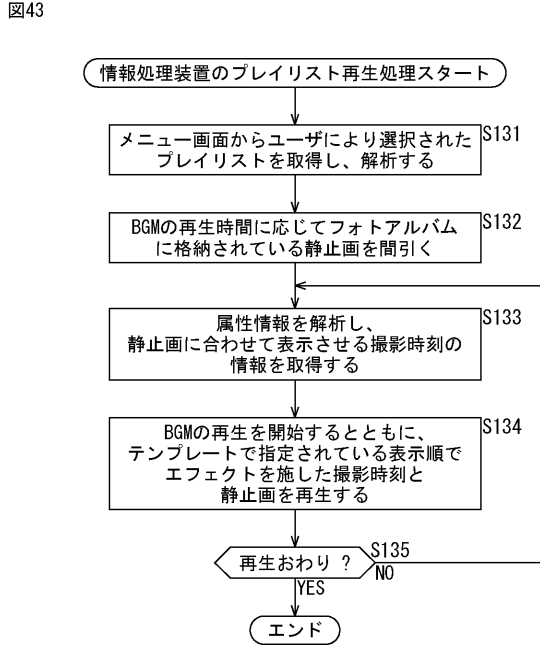
図41



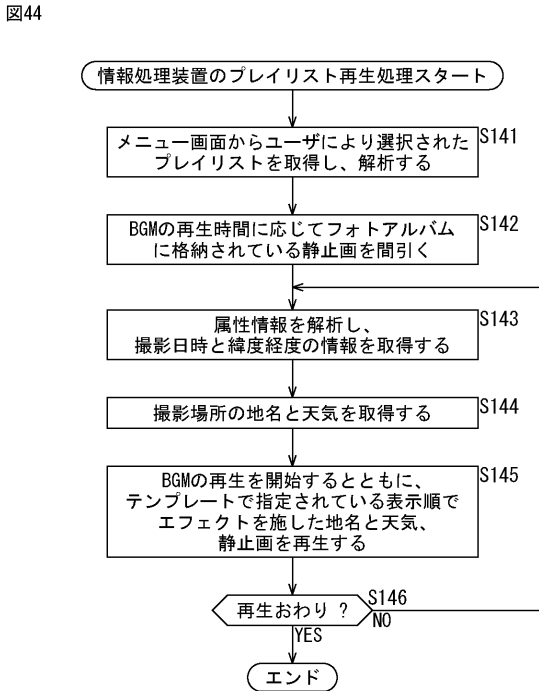
【図42】



【図43】



【図44】



フロントページの続き

- (72)発明者 福田 陽平
東京都品川区北品川6丁目7番35号 ソニー株式会社内
- (72)発明者 井上 正行
東京都品川区北品川6丁目7番35号 ソニー株式会社内
- (72)発明者 森 正一
東京都品川区北品川6丁目7番35号 ソニー株式会社内
- (72)発明者 酒井 慎二
東京都品川区北品川6丁目7番35号 ソニー株式会社内

審査官 梅本 章子

- (56)参考文献 特開2001-339682(JP,A)
特開平11-341350(JP,A)
特開平09-311926(JP,A)
特開2001-094924(JP,A)
特開2002-262216(JP,A)
特開2002-305705(JP,A)
特開2003-288094(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

H04N	5/76	-	5/956
H04N	5/222	-	5/257
G11B	20/10	-	20/12
G11B	27/00	-	27/34