

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2008-47963
(P2008-47963A)

(43) 公開日 平成20年2月28日(2008.2.28)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
HO4N 5/91 (2006.01)	HO4N 5/91 Z	5C052
HO4N 5/76 (2006.01)	HO4N 5/76 B	5C053
G11B 20/12 (2006.01)	G11B 20/12	5D044
G11B 20/10 (2006.01)	G11B 20/10 3O1Z	5D077
G11B 27/00 (2006.01)	G11B 27/00 D	5D110

審査請求 未請求 請求項の数 30 O L (全 40 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号 特願2006-218766 (P2006-218766)
(22) 出願日 平成18年8月10日 (2006.8.10)

(71) 出願人 000002185
ソニー株式会社
東京都港区港南1丁目7番1号
(74) 代理人 100093241
弁理士 官田 正昭
(74) 代理人 100101801
弁理士 山田 英治
(74) 代理人 100086531
弁理士 澤田 俊夫
(74) 代理人 100095496
弁理士 佐々木 榮二
(72) 発明者 前 篤
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

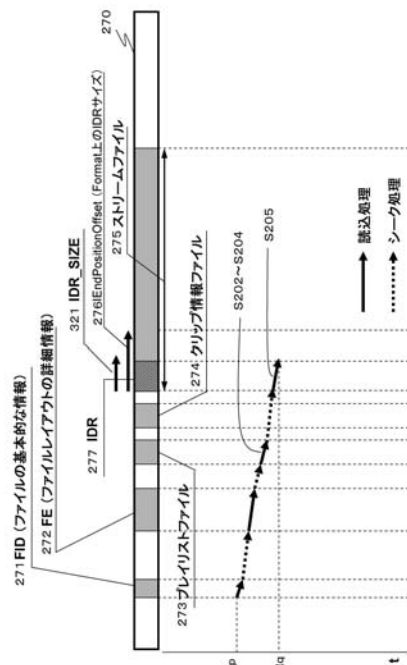
(54) 【発明の名称】 情報処理装置、および情報処理方法、並びにコンピュータ・プログラム

(57) 【要約】

【課題】サムネイルリスト表示など代表画像の読み取り、表示処理を効率的に実行可能とした構成を提供する。

【解決手段】例えばチャプタに対応して設定された代表画像としての被参照画像 (IDR) のアクセス情報として、代表画像の読み取りに適用するアドレス情報と読み取りデータサイズ情報を含む代表画像アクセス情報をプレイリストファイルまたはインデックスファイルに記録する構成とした。本構成により、サムネイルリスト表示など、代表画像の読み取り再生を行なう場合、代表画像アクセス情報を参照した処理が可能となり、IDR読み取り再生を効率的に迅速に行なうことが可能となる。

【選択図】 図 1 5



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

情報記録媒体に対するデータ記録処理制御を行う制御部を有し、
前記制御部は、

予め規定された階層型の管理構成を持つデータ記録フォーマットに従ったデータ記録制御を行なう構成であり、記録データに設定されたデータ区間の代表画像の読み取りに適用する代表画像アクセス情報を、前記記録フォーマットに従った属性情報ファイルに記録する制御を行なう構成であることを特徴とする情報処理装置。

【請求項 2】

前記制御部は、

ピクチャグループによって構成されるGOP (Group Of Picture) を設定したエンコードデータの記録および記録データに対応する管理情報の記録制御を行ない、

再生区間情報としてのマークによって設定されるチャプタ単位の代表画像として設定される被参照ピクチャの読み取りに適用する情報を代表画像アクセス情報として、前記属性情報ファイルに記録する制御を行なう構成であることを特徴とする請求項 1 に記載の情報処理装置。

【請求項 3】

前記制御部は、

前記代表画像アクセス情報として、

代表画像の読み取りに適用するアドレス情報と読み取りデータサイズ情報を前記属性情報ファイルに記録する制御を行なう構成であることを特徴とする請求項 1 に記載の情報処理装置。

【請求項 4】

前記制御部は、

AVCHDフォーマットに従ったデータ記録制御を行なう構成であり、

再生区間情報としてAVCHDフォーマットにおいて規定されるプレイリストマークによって設定されるチャプタ単位の代表画像として設定される被参照ピクチャであるIDR (Instantaneous Decoding Refresh) ピクチャの読み取りに適用する情報を代表画像アクセス情報として、前記属性情報ファイルに記録する制御を行なう構成であることを特徴とする請求項 1 に記載の情報処理装置。

【請求項 5】

前記代表画像アクセス情報は、

前記IDRピクチャの読み取りに適用するアドレス情報としてのIDR論理セクタ番号と、IDRピクチャのデータサイズであるIDRサイズであることを特徴とする請求項 4 に記載の情報処理装置。

【請求項 6】

前記制御部は、

予め規定された階層型の管理構成を持つデータ記録フォーマットであるAVCHDフォーマットに従ったデータ記録制御を行なう構成であり、

前記代表画像アクセス情報を、前記AVCHD記録フォーマットにおいて規定される属性情報を格納した属性情報ファイルに記録する制御を行なう構成であることを特徴とする請求項 1 に記載の情報処理装置。

【請求項 7】

前記制御部は、

前記AVCHD記録フォーマットにおいて規定されるプレイリストファイルまたはインデックスファイルに前記代表画像アクセス情報を記録する制御を行なう構成であることを特徴とする請求項 6 に記載の情報処理装置。

【請求項 8】

前記制御部は、

10

20

30

40

50

前記 A V C H D 記録フォーマットにおいて規定されるプレイリストファイルまたはインデックスファイルに設定されるメーカー対応情報の書き込み許容領域に前記代表画像アクセス情報を記録する制御を行なう構成であることを特徴とする請求項 7 に記載の情報処理装置。

【請求項 9】

予め規定された階層型の管理構成を持つデータ記録フォーマットに従って情報記録媒体に記録されたデータの再生処理を実行する情報処理装置であり、

情報記録媒体に記録されたデータの再生制御を行う制御部を有し、

前記制御部は、

情報記録媒体の記録データに設定されたデータ区間の代表画像の読み取り処理において、

前記記録フォーマットに規定された属性情報ファイルに記録された代表画像のアドレス情報と読み取りデータサイズ情報を含む代表画像アクセス情報を取得して、取得した代表画像アクセス情報に従って代表画像の読み取りを行なう構成であることを特徴とする情報処理装置。

10

【請求項 10】

情報記録媒体に記録されたデータは、ピクチャグループによって構成される G O P (G r o u p O f P i c t u r e) を設定したエンコードデータであり、

前記制御部は、

再生区間情報としてのマークによって設定されるチャプタ単位の代表画像として設定される被参照ピクチャの読み取りに際して、前記代表画像アクセス情報を適用した処理を行なう構成であることを特徴とする請求項 9 に記載の情報処理装置。

20

【請求項 11】

前記制御部は、

A V C H D フォーマットに従った記録データの再生制御を行なう構成であり、

再生区間情報として A V C H D フォーマットにおいて規定されるプレイリストマークによって設定されるチャプタ単位の代表画像として設定される被参照ピクチャである I D R (I n s t a n t a n e o u s D e c o d i n g R e f r e s h) ピクチャの読み取りにおいて、前記代表画像アクセス情報を適用した処理を行なう構成であることを特徴とする請求項 9 に記載の情報処理装置。

30

【請求項 12】

前記代表画像アクセス情報は、

前記 I D R ピクチャの読み取りに適用するアドレス情報としての I D R 論理セクタ番号と、I D R ピクチャのデータサイズである I D R サイズであることを特徴とする請求項 11 に記載の情報処理装置。

【請求項 13】

前記制御部は、

予め規定された階層型の管理構成を持つデータ記録フォーマットである A V C H D フォーマットに従った記録データの再生制御を行なう構成であり、

前記 A V C H D 記録フォーマットにおいて規定されるプレイリストファイルまたはインデックスファイルに記録された代表画像アクセス情報を取得して、取得した代表画像アクセス情報に従って代表画像の読み取りを行なう構成であることを特徴とする請求項 9 に記載の情報処理装置。

40

【請求項 14】

前記制御部は、

前記 A V C H D 記録フォーマットにおいて規定されるプレイリストファイルまたはインデックスファイルに設定されるメーカー対応情報の書き込み許容領域に記録された代表画像アクセス情報を取得して、取得した代表画像アクセス情報に従って代表画像の読み取りを行なう構成であることを特徴とする請求項 13 に記載の情報処理装置。

【請求項 15】

情報処理装置において、情報記録媒体に対するデータ記録処理制御を行う情報処理方法

50

であり、

制御部が、予め規定された階層型の管理構成を持つデータ記録フォーマットに従ったデータ記録制御を行なうとともに、記録データに設定されたデータ区間の代表画像の読み取りに適用する代表画像アクセス情報を、前記記録フォーマットに従った属性情報ファイルに記録する制御を行なうことを特徴とする情報処理方法。

【請求項 16】

前記制御部は、ピクチャグループによって構成されるGOP (Group Of Picture) を設定したエンコードデータの記録および記録データに対応する管理情報の記録制御を行ない、

再生区間情報としてのマークによって設定されるチャプタ単位の代表画像として設定される被参照ピクチャの読み取りに適用する情報を代表画像アクセス情報として、前記属性情報ファイルに記録する制御を行なうことを特徴とする請求項 15 に記載の情報処理方法。

10

【請求項 17】

前記制御部は、前記代表画像アクセス情報として、代表画像の読み取りに適用するアドレス情報と読み取りデータサイズ情報を前記属性情報ファイルに記録する制御を行なうことを特徴とする請求項 15 に記載の情報処理方法。

【請求項 18】

前記制御部は、AVCHDフォーマットに従ったデータ記録制御を行ない、再生区間情報としてAVCHDフォーマットにおいて規定されるプレイリストマークによって設定されるチャプタ単位の代表画像として設定される被参照ピクチャであるIDR (Instantaneous Decoding Refresh) ピクチャの読み取りに適用する情報を代表画像アクセス情報として、前記属性情報ファイルに記録する制御を行なうことを特徴とする請求項 15 に記載の情報処理方法。

20

【請求項 19】

前記代表画像アクセス情報は、

前記IDRピクチャの読み取りに適用するアドレス情報としてのIDR論理セクタ番号と、IDRピクチャのデータサイズであるIDRサイズであることを特徴とする請求項 18 に記載の情報処理方法。

【請求項 20】

前記制御部は、予め規定された階層型の管理構成を持つデータ記録フォーマットであるAVCHDフォーマットに従ったデータ記録制御を行ない、

前記代表画像アクセス情報を、前記AVCHD記録フォーマットにおいて規定される属性情報を格納した属性情報ファイルに記録する制御を行なうことを特徴とする請求項 15 に記載の情報処理方法。

30

【請求項 21】

前記制御部は、前記AVCHD記録フォーマットにおいて規定されるプレイリストファイルまたはインデックスファイルに前記代表画像アクセス情報を記録する制御を行なうことを特徴とする請求項 20 に記載の情報処理方法。

【請求項 22】

前記制御部は、前記AVCHD記録フォーマットにおいて規定されるプレイリストファイルまたはインデックスファイルに設定されるメーカー対応情報の書き込み許容領域に前記代表画像アクセス情報を記録する制御を行なうことを特徴とする請求項 21 に記載の情報処理方法。

40

【請求項 23】

情報処理装置において、予め規定された階層型の管理構成を持つデータ記録フォーマットに従って情報記録媒体に記録されたデータの再生処理を実行する情報処理方法であり、

制御部が、情報記録媒体の記録データに設定されたデータ区間の代表画像の読み取り処理において、前記記録フォーマットに規定された属性情報ファイルに記録された代表画像のアドレス情報と読み取りデータサイズ情報を含む代表画像アクセス情報を取得して、取得

50

した代表画像アクセス情報に従って代表画像の読み取りを行なうことを特徴とする情報処理方法。

【請求項 24】

情報記録媒体に記録されたデータは、ピクチャグループによって構成されるGOP (Group Of Picture) を設定したエンコードデータであり、

前記制御部は、再生区間情報としてのマークによって設定されるチャプタ単位の代表画像として設定される被参照ピクチャの読み取りに際して、前記代表画像アクセス情報を適用した処理を行なうことを特徴とする請求項 23 に記載の情報処理方法。

【請求項 25】

前記制御部は、AVCHDフォーマットに従った記録データの再生制御を行ない、再生区間情報としてAVCHDフォーマットにおいて規定されるプレイリストマークによって設定されるチャプタ単位の代表画像として設定される被参照ピクチャであるIDR (Instantaneous Decoding Refresh) ピクチャの読み取りにおいて、前記代表画像アクセス情報を適用した処理を行なうことを特徴とする請求項 23 に記載の情報処理方法。

10

【請求項 26】

前記代表画像アクセス情報は、

前記IDRピクチャの読み取りに適用するアドレス情報としてのIDR論理セクタ番号と、IDRピクチャのデータサイズであるIDRサイズであることを特徴とする請求項 25 に記載の情報処理方法。

20

【請求項 27】

前記制御部は、予め規定された階層型の管理構成を持つデータ記録フォーマットであるAVCHDフォーマットに従った記録データの再生制御を行ない、前記AVCHD記録フォーマットにおいて規定されるプレイリストファイルまたはインデックスファイルに記録された代表画像アクセス情報を取得して、取得した代表画像アクセス情報に従って代表画像の読み取りを行なうことを特徴とする請求項 23 に記載の情報処理方法。

【請求項 28】

前記制御部は、前記AVCHD記録フォーマットにおいて規定されるプレイリストファイルまたはインデックスファイルに設定されるメーカー対応情報の書き込み許容領域に記録された代表画像アクセス情報を取得して、取得した代表画像アクセス情報に従って代表画像の読み取りを行なうことを特徴とする請求項 27 に記載の情報処理方法。

30

【請求項 29】

情報処理装置において、情報記録媒体に対するデータ記録処理制御を行わせるコンピュータ・プログラムであり、

制御部に、予め規定された階層型の管理構成を持つデータ記録フォーマットに従ったデータ記録制御を行なわせるとともに、記録データに設定されたデータ区間の代表画像の読み取りに適用する代表画像アクセス情報を、前記記録フォーマットに従った属性情報ファイルに記録する制御を行なわせることを特徴とするコンピュータ・プログラム。

【請求項 30】

情報処理装置において、予め規定された階層型の管理構成を持つデータ記録フォーマットに従って情報記録媒体に記録されたデータの再生処理を実行させるコンピュータ・プログラムであり、

40

情報記録媒体の記録データに設定されたデータ区間の代表画像の読み取り処理に際して、制御部に、前記記録フォーマットに規定された属性情報ファイルに記録された代表画像のアドレス情報と読み取りデータサイズ情報を含む代表画像アクセス情報を取得させて、取得した代表画像アクセス情報に従って代表画像の読み取りを行なわせることを特徴とするコンピュータ・プログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

50

本発明は、データ記録または再生処理を実行する情報処理装置、および情報処理方法、並びにコンピュータ・プログラムに関する。さらに、詳細には、例えば各チャプタの代表画像をサムネイル（縮小画像）リストとして表示する場合など、所定の画像区間から代表画像を選択して表示する処理を効率的に行なうことを可能とするデータ記録およびデータ再生処理を実行する情報処理装置、および情報処理方法、並びにコンピュータ・プログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

最近では、ディスク型記録メディアの記録容量の増大に伴って、従来の録画テープに代わってディスクに動画像や静止画を保存するタイプのビデオカメラが出現してきている。ディスク型記録メディアはランダム・アクセスが可能であるから、好きなシーンを効率的に見つけ出すことができるとともに、データへのアクセスは非接触であるから情報記録媒体（メディア）を劣化させることなく利用することができる。例えば、DVDビデオカメラは、画質の良さや編集ができるなどの使い勝手の良さから年々ユーザが拡大してきている。

10

【0003】

さらに、近年、データ品質を向上させたハイビジョンデータ、すなわちHD（High-Definition）デジタルデータの記録、再生を行なう機器が開発され、利用されている。

【0004】

また、最新のHDデータの記録フォーマットとしてAVCHDフォーマットが提案された。AVCHDフォーマットは、例えば、ビデオカメラで撮影した動画像ストリームをMPEG2-TSストリームに符号化して記録するフォーマットであり、階層型のデータ管理構成を持つ。

20

【0005】

このAVCHDフォーマットは、インデックス（index）、ムービーオブジェクト（Movie Object）、プレイリスト（Play List）、クリップ情報（Clip Information）、クリップAVストリーム（Clip AV Stream）の各ファイルが生成され記録される。なお、この記録フォーマットについては、本発明の説明中において詳細に説明する。

30

【0006】

このAVCHDフォーマットにおいては、記録された実データは、クリップAVストリーム（Clip AV Stream）ファイルに記録され、この実データに対応する管理情報などが、インデックス（index）、ムービーオブジェクト（Movie Object）、プレイリスト（Play List）、クリップ情報（Clip Information）の各属性情報ファイルに散在して記録される設定とされている。

【0007】

このような記録データの再生を行なう場合、チャプタなどの再生区間毎に選択された代表画像のリストをディスプレイに提示する処理が行なわれる場合がある。例えば、ユーザが多くの記録データから再生対象を効率的に選択するためのサムネイルリストの表示処理などである。

40

【0008】

情報記録媒体に記録されたデータは符号化（エンコード）されたデータであり、例えば、被参照ピクチャを含むピクチャグループとして設定されるGOP（Group Of Picture）から構成されるエンコードデータである。再生装置は、再生リスト表示の際には、このようなエンコードデータから選択された画像のリストを作成して表示する。このリスト表示処理においては、多くの場合、GOPに含まれる被参照ピクチャ[I（Intra）ピクチャ]を選択して復号を行い表示する。Iピクチャは他のピクチャの参照をすることなく、復号可能なデータであり、効率的に復号を行なうことができるからである。なお、AVCHDフォーマットでは、被参照ピクチャは、IDR（Instant

50

aneous Decoding Refresh) ピクチャと呼ばれる。

【0009】

このような被参照ピクチャ (IDR (I) ピクチャ) の選択表示を行なう場合、IDR ピクチャの情報記録媒体における記録位置を管理情報ファイルから取得することが必要となる。例えば、上述のAVCHDフォーマットに従って記録されたデータでは、インデックス (index)、ムービーオブジェクト (Movie Object)、プレイリスト (Play List)、クリップ情報 (Clip Information) の各属性情報ファイルに管理情報が記録され、IDR ピクチャの情報記録媒体における記録位置を取得する場合、これらの複数のファイルをアクセスして必要情報を順次、読み取らなければならない。例えば多数の代表画像を一覧表示する場合には、多大な時間を要し、ユーザを待たせることになる。

10

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0010】

本発明は、上述の問題点に鑑みてなされたものであり、サムネイル画像のリスト表示など、代表画像を選択して表示する際に必要とする代表画像、例えば被参照ピクチャ (IDR (I) ピクチャ) のアクセス情報を効率的に取得して、迅速な表示処理を実現するデータ記録およびデータ再生処理を実行する情報処理装置、および情報処理方法、並びにコンピュータ・プログラムを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

20

【0011】

本発明の第1の側面は、

情報記録媒体に対するデータ記録処理制御を行う制御部を有し、

前記制御部は、

予め規定された階層型の管理構成を持つデータ記録フォーマットに従ったデータ記録制御を行なう構成であり、記録データに設定されたデータ区間の代表画像の読み取りに適用する代表画像アクセス情報を、前記記録フォーマットに従った属性情報ファイルに記録する制御を行なう構成であることを特徴とする情報処理装置にある。

【0012】

さらに、本発明の情報処理装置の一実施態様において、前記制御部は、ピクチャグループによって構成されるGOP (Group Of Picture) を設定したエンコードデータの記録および記録データに対応する管理情報の記録制御を行ない、

30

再生区間情報としてのマークによって設定されるチャプタ単位の代表画像として設定される被参照ピクチャの読み取りに適用する情報を代表画像アクセス情報として、前記属性情報ファイルに記録する制御を行なう構成であることを特徴とする。

【0013】

さらに、本発明の情報処理装置の一実施態様において、前記制御部は、前記代表画像アクセス情報として、代表画像の読み取りに適用するアドレス情報と読み取りデータサイズ情報を前記属性情報ファイルに記録する制御を行なう構成であることを特徴とする。

【0014】

40

さらに、本発明の情報処理装置の一実施態様において、前記制御部は、AVCHDフォーマットに従ったデータ記録制御を行なう構成であり、再生区間情報としてAVCHDフォーマットにおいて規定されるプレイリストマークによって設定されるチャプタ単位の代表画像として設定される被参照ピクチャであるIDR (Instantaneous Decoding Refresh) ピクチャの読み取りに適用する情報を代表画像アクセス情報として、前記属性情報ファイルに記録する制御を行なう構成であることを特徴とする。

【0015】

さらに、本発明の情報処理装置の一実施態様において、前記代表画像アクセス情報は、前記IDRピクチャの読み取りに適用するアドレス情報としてのIDR論理セクタ番号と

50

、 I D R ピクチャのデータサイズである I D R サイズであることを特徴とする。

【 0 0 1 6 】

さらに、本発明の情報処理装置の一実施態様において、前記制御部は、予め規定された階層型の管理構成を持つデータ記録フォーマットである A V C H D フォーマットに従ったデータ記録制御を行なう構成であり、前記代表画像アクセス情報を、前記 A V C H D 記録フォーマットにおいて規定される属性情報を格納した属性情報ファイルに記録する制御を行なう構成であることを特徴とする。

【 0 0 1 7 】

さらに、本発明の情報処理装置の一実施態様において、前記制御部は、前記 A V C H D 記録フォーマットにおいて規定されるプレイリストファイルまたはインデックスファイルに前記代表画像アクセス情報を記録する制御を行なう構成であることを特徴とする。

10

【 0 0 1 8 】

さらに、本発明の情報処理装置の一実施態様において、前記制御部は、前記 A V C H D 記録フォーマットにおいて規定されるプレイリストファイルまたはインデックスファイルに設定されるメーカー対応情報の書き込み許容領域に前記代表画像アクセス情報を記録する制御を行なう構成であることを特徴とする。

【 0 0 1 9 】

さらに、本発明の第 2 の側面は、
予め規定された階層型の管理構成を持つデータ記録フォーマットに従って情報記録媒体に記録されたデータの再生処理を実行する情報処理装置であり、
情報記録媒体に記録されたデータの再生制御を行う制御部を有し、
前記制御部は、
情報記録媒体の記録データに設定されたデータ区間の代表画像の読み取り処理において、
前記記録フォーマットに規定された属性情報ファイルに記録された代表画像のアドレス情報と読み取りデータサイズ情報を含む代表画像アクセス情報を取得して、取得した代表画像アクセス情報に従って代表画像の読み取りを行なう構成であることを特徴とする情報処理装置にある。

20

【 0 0 2 0 】

さらに、本発明の情報処理装置の一実施態様において、情報記録媒体に記録されたデータは、ピクチャグループによって構成される G O P (G r o u p O f P i c t u r e) を設定したエンコードデータであり、前記制御部は、再生区間情報としてのマークによって設定されるチャプタ単位の代表画像として設定される被参照ピクチャの読み取りに際して、前記代表画像アクセス情報を適用した処理を行なう構成であることを特徴とする。

30

【 0 0 2 1 】

さらに、本発明の情報処理装置の一実施態様において、前記制御部は、A V C H D フォーマットに従った記録データの再生制御を行なう構成であり、再生区間情報として A V C H D フォーマットにおいて規定されるプレイリストマークによって設定されるチャプタ単位の代表画像として設定される被参照ピクチャである I D R (I n s t a n t a n e o u s D e c o d i n g R e f r e s h) ピクチャの読み取りにおいて、前記代表画像アクセス情報を適用した処理を行なう構成であることを特徴とする。

40

【 0 0 2 2 】

さらに、本発明の情報処理装置の一実施態様において、前記代表画像アクセス情報は、前記 I D R ピクチャの読み取りに適用するアドレス情報としての I D R 論理セクタ番号と、I D R ピクチャのデータサイズである I D R サイズであることを特徴とする。

【 0 0 2 3 】

さらに、本発明の情報処理装置の一実施態様において、前記制御部は、予め規定された階層型の管理構成を持つデータ記録フォーマットである A V C H D フォーマットに従った記録データの再生制御を行なう構成であり、前記 A V C H D 記録フォーマットにおいて規定されるプレイリストファイルまたはインデックスファイルに記録された代表画像アクセス情報を取得して、取得した代表画像アクセス情報に従って代表画像の読み取りを行なう

50

構成であることを特徴とする。

【0024】

さらに、本発明の情報処理装置の一実施態様において、前記制御部は、前記AVCHD記録フォーマットにおいて規定されるプレイリストファイルまたはインデックスファイルに設定されるメーカー対応情報の書き込み許容領域に記録された代表画像アクセス情報を取得して、取得した代表画像アクセス情報に従って代表画像の読み取りを行なう構成であることを特徴とする。

【0025】

さらに、本発明の第3の側面は、

情報処理装置において、情報記録媒体に対するデータ記録処理制御を行う情報処理方法であり、

制御部が、予め規定された階層型の管理構成を持つデータ記録フォーマットに従ったデータ記録制御を行なうとともに、記録データに設定されたデータ区間の代表画像の読み取りに適用する代表画像アクセス情報を、前記記録フォーマットに従った属性情報ファイルに記録する制御を行なうことを特徴とする情報処理方法にある。

【0026】

さらに、本発明の情報処理方法の一実施態様において、前記制御部は、ピクチャグループによって構成されるGOP(Group Of Picture)を設定したエンコードデータの記録および記録データに対応する管理情報の記録制御を行ない、再生区間情報としてのマークによって設定されるチャプタ単位の代表画像として設定される被参照ピクチャの読み取りに適用する情報を代表画像アクセス情報として、前記属性情報ファイルに記録する制御を行なうことを特徴とする。

【0027】

さらに、本発明の情報処理方法の一実施態様において、前記制御部は、前記代表画像アクセス情報として、代表画像の読み取りに適用するアドレス情報と読み取りデータサイズ情報を前記属性情報ファイルに記録する制御を行なうことを特徴とする。

【0028】

さらに、本発明の情報処理方法の一実施態様において、前記制御部は、AVCHDフォーマットに従ったデータ記録制御を行ない、再生区間情報としてAVCHDフォーマットにおいて規定されるプレイリストマークによって設定されるチャプタ単位の代表画像として設定される被参照ピクチャであるIDR(Instantaneous Decoding Refresh)ピクチャの読み取りに適用する情報を代表画像アクセス情報として、前記属性情報ファイルに記録する制御を行なうことを特徴とする。

【0029】

さらに、本発明の情報処理方法の一実施態様において、前記代表画像アクセス情報は、前記IDRピクチャの読み取りに適用するアドレス情報としてのIDR論理セクタ番号と、IDRピクチャのデータサイズであるIDRサイズであることを特徴とする。

【0030】

さらに、本発明の情報処理方法の一実施態様において、前記制御部は、予め規定された階層型の管理構成を持つデータ記録フォーマットであるAVCHDフォーマットに従ったデータ記録制御を行ない、前記代表画像アクセス情報を、前記AVCHD記録フォーマットにおいて規定される属性情報を格納した属性情報ファイルに記録する制御を行なうことを特徴とする。

【0031】

さらに、本発明の情報処理方法の一実施態様において、前記制御部は、前記AVCHD記録フォーマットにおいて規定されるプレイリストファイルまたはインデックスファイルに前記代表画像アクセス情報を記録する制御を行なうことを特徴とする。

【0032】

さらに、本発明の情報処理方法の一実施態様において、前記制御部は、前記AVCHD記録フォーマットにおいて規定されるプレイリストファイルまたはインデックスファイル

10

20

30

40

50

に設定されるメーカー対応情報の書き込み許容領域に前記代表画像アクセス情報を記録する制御を行なうことを特徴とする。

【0033】

さらに、本発明の第4の側面は、

情報処理装置において、予め規定された階層型の管理構成を持つデータ記録フォーマットに従って情報記録媒体に記録されたデータの再生処理を実行する情報処理方法であり、制御部が、情報記録媒体の記録データに設定されたデータ区間の代表画像の読み取り処理において、前記記録フォーマットに規定された属性情報ファイルに記録された代表画像のアドレス情報と読み取りデータサイズ情報を含む代表画像アクセス情報を取得して、取得した代表画像アクセス情報に従って代表画像の読み取りを行なうことを特徴とする情報処理方法にある。

10

【0034】

さらに、本発明の情報処理方法の一実施態様において、情報記録媒体に記録されたデータは、ピクチャグループによって構成されるGOP (Group Of Picture) を設定したエンコードデータであり、前記制御部は、再生区間情報としてのマークによって設定されるチャプタ単位の代表画像として設定される被参照ピクチャの読み取りに際して、前記代表画像アクセス情報を適用した処理を行なうことを特徴とする。

【0035】

さらに、本発明の情報処理方法の一実施態様において、前記制御部は、AVCHDフォーマットに従った記録データの再生制御を行ない、再生区間情報としてAVCHDフォーマットにおいて規定されるプレイリストマークによって設定されるチャプタ単位の代表画像として設定される被参照ピクチャであるIDR (Instantaneous Decoding Refresh) ピクチャの読み取りにおいて、前記代表画像アクセス情報を適用した処理を行なうことを特徴とする。

20

【0036】

さらに、本発明の情報処理方法の一実施態様において、前記代表画像アクセス情報は、前記IDRピクチャの読み取りに適用するアドレス情報としてのIDR論理セクタ番号と、IDRピクチャのデータサイズであるIDRサイズであることを特徴とする。

【0037】

さらに、本発明の情報処理方法の一実施態様において、前記制御部は、予め規定された階層型の管理構成を持つデータ記録フォーマットであるAVCHDフォーマットに従った記録データの再生制御を行ない、前記AVCHD記録フォーマットにおいて規定されるプレイリストファイルまたはインデックスファイルに記録された代表画像アクセス情報を取得して、取得した代表画像アクセス情報に従って代表画像の読み取りを行なうことを特徴とする。

30

【0038】

さらに、本発明の情報処理方法の一実施態様において、前記制御部は、前記AVCHD記録フォーマットにおいて規定されるプレイリストファイルまたはインデックスファイルに設定されるメーカー対応情報の書き込み許容領域に記録された代表画像アクセス情報を取得して、取得した代表画像アクセス情報に従って代表画像の読み取りを行なうことを特徴とする。

40

【0039】

さらに、本発明の第5の側面は、

情報処理装置において、情報記録媒体に対するデータ記録処理制御を行わせるコンピュータ・プログラムであり、

制御部に、予め規定された階層型の管理構成を持つデータ記録フォーマットに従ったデータ記録制御を行なわせるとともに、記録データに設定されたデータ区間の代表画像の読み取りに適用する代表画像アクセス情報を、前記記録フォーマットに従った属性情報ファイルに記録する制御を行なわせることを特徴とするコンピュータ・プログラムにある。

【0040】

50

さらに、本発明の第 6 の側面は、

情報処理装置において、予め規定された階層型の管理構成を持つデータ記録フォーマットに従って情報記録媒体に記録されたデータの再生処理を実行させるコンピュータ・プログラムであり、

情報記録媒体の記録データに設定されたデータ区間の代表画像の読み取り処理に際して、制御部に、前記記録フォーマットに規定された属性情報ファイルに記録された代表画像のアドレス情報と読み取りデータサイズ情報を含む代表画像アクセス情報を取得させて、取得した代表画像アクセス情報に従って代表画像の読み取りを行なわせることを特徴とするコンピュータ・プログラムにある。

【 0 0 4 1 】

10

なお、本発明のコンピュータ・プログラムは、例えば、様々なプログラム・コードを実行可能なコンピュータ・システムに対して、コンピュータ可読な形式で提供する記憶媒体、通信媒体、例えば、CDやFD、MOなどの記録媒体、あるいは、ネットワークなどの通信媒体によって提供可能なコンピュータ・プログラムである。このようなプログラムをコンピュータ可読な形式で提供することにより、コンピュータ・システム上でプログラムに応じた処理が実現される。

【 0 0 4 2 】

本発明のさらに他の目的、特徴や利点は、後述する本発明の実施例や添付する図面に基づくより詳細な説明によって明らかになるであろう。なお、本明細書においてシステムとは、複数の装置の論理的集合構成であり、各構成の装置が同一筐体内にあるものには限らない。

20

【発明の効果】

【 0 0 4 3 】

本発明の一実施例構成によれば、例えばチャプタに対応して設定された代表画像としての被参照画像（IDR）のアクセス情報として、代表画像の読み取りに適用するアドレス情報と読み取りデータサイズ情報を含む代表画像アクセス情報をプレイリストファイルまたはインデックスファイルに記録する構成としたので、再生処理において、サムネイルリスト表示など、代表画像の読み取り再生を行なう場合、代表画像アクセス情報を参照した処理が可能となり、IDR読み取り再生を効率的に迅速に行なうことが可能となる。

【発明を実施するための最良の形態】

30

【 0 0 4 4 】

以下、図面を参照しながら本発明の情報処理装置、および情報処理方法、並びにコンピュータ・プログラムの詳細について説明する。なお、説明は、以下の項目順に行なう。

- 1．システム構成
- 2．データ・フォーマット
- 3．AVCHDフォーマットに従った代表画像取得再生処理例について
- 4．代表画像アクセス情報の記録および利用構成

(4-1)プレイリストファイルのプレイリストマーク単位のメーカーズインフォメーション(Makers Information)領域に代表画像アクセス情報を記録する実施例

40

(4-2)インデックスファイルのメーカーズプライベートデータ(Makers Private Data)領域に代表画像アクセス情報を記録する実施例

【 0 0 4 5 】

[1．システム構成]

図 1 は、本発明の一実施形態に係る情報処理装置 100 の構成示したブロック図である。図 1 には、本発明の情報処理装置の一例であるビデオカメラの構成を示している。図 1 に示すように情報処理装置 100 は、記録再生制御部 110、媒体制御部（読み書き処理部）120、記録再生用ワークメモリ 130、符号復号化部 140、入出力信号制御部 150 を有する。記録再生制御部 110 は、主制御部（プロセッサ）111、ROM 112、RAM 113、入出力インタフェース 114 を有する。

50

【 0 0 4 6 】

情報処理装置 1 0 0 は、例えば、情報記録媒体（メディア）1 8 0 を利用して動画像などのデータの記録再生を行なう。情報記録媒体（メディア）1 8 0 に対するデータ記録は、AVCHDフォーマットに従って実行される。AVCHDフォーマットに従ったデータ記録構成については、次の[2 . データ・フォーマット] の項目において詳細に説明する。

【 0 0 4 7 】

データ記録処理に際しては、入出力信号制御部 1 5 0 から入力する例えば動画像データに対して、符号復号化部 1 4 0 において符号化を実行する。符号復号化部 1 4 0 では、たとえば、入力された動画像信号を構成するビデオストリームとオーディオストリームに対する符号化を行ない多重化したデータストリームを生成する。符号復号化部 1 4 0 において符号化されたデータは、記録再生用ワークメモリ 1 3 0 に格納された後、媒体制御部 1 2 0 の処理によって情報記録媒体（メディア）1 8 0 に記録される。

10

【 0 0 4 8 】

符号復号化部 1 4 0 においてデータ記録処理の際に実行する符号化処理は、記録データが動画である場合と静止画である場合と異なり、情報記録媒体（メディア）1 8 0 には、動画ファイルと静止画ファイルが記録される。

【 0 0 4 9 】

記録再生制御部 1 1 0 は、情報処理装置において実行するデータ記録処理、データ再生処理などの各種の処理を制御する。記録再生制御部 1 1 0 は、主制御部（プロセッサ）1 1 1 と、ROM 1 1 2 と、RAM 1 1 3 と、入出力インタフェース 1 1 4 と、これらを相互に接続するバス 1 1 5 とを備えている。

20

【 0 0 5 0 】

主制御部（プロセッサ）1 1 1 は、例えば、符号復号化部 1 4 0 に符号復号化処理の開始・停止の指示を出す。また、媒体制御部 1 2 0 に情報記録媒体（メディア）1 8 0 に対するデータの読み込み・書き込み処理の実行命令を出力する。さらに、入出力信号制御部 1 5 0 に対して、符号復号化部 1 4 0 からの入力信号をキャプチャし、キャプチャした入力信号を符号復号化部 1 4 0 へ出力する制御などを実行する。

【 0 0 5 1 】

記録再生制御部 1 1 0 の ROM 1 1 2 は、主制御部（プロセッサ）1 1 1 において実行されるプログラムや各種パラメータ等を保持するメモリであり、例えば、フラッシュメモリ等のEEPROMにより実現される。RAM 1 1 3 は、主制御部（プロセッサ）1 1 1 におけるプログラム実行に必要な作業データ等を保持するメモリであり、例えばSRAMやDRAM等により実現される。入出力インタフェース 1 1 4 は、例えばユーザ入力部や表示部、ネットワークなどに接続され、外部とのデータやコマンドの入出力を行うインタフェースである。例えば、ROM 1 1 2 内のプログラムを更新する等のためにも使用される。

30

【 0 0 5 2 】

[2 . データ・フォーマット]

図 2 には、情報記録媒体（メディア）1 8 0 にデータを記録するためのデータ構造の一例を示している。以下では、AVCHDフォーマットに従ったデータ記録構成について説明する。図示のように、ビデオカメラで撮影した動画像ストリームをMPEG2-TSストリームに符号化して記録する際に、インデックス（index）、ムービーオブジェクト（Movie Object）、プレイリスト（Play List）、クリップ情報（Clip Information）、クリップAVストリーム（Clip AV Stream）の各ファイルが生成され記録される。また、所定データ単位のクリップAVストリームファイルと対応するクリップ情報ファイルをまとめて便宜上クリップと呼ぶ。また、撮影した動画データの格納されるクリップAVストリームファイル以外の管理情報等が格納されるインデックス（index）、ムービーオブジェクト（Movie Object）、プレイリスト（Play List）、クリップ情報（Clip Information）

40

50

の各ファイルを属性情報ファイルとする。以下、各ファイルの詳細について説明する表を示す。

【 0 0 5 3 】

【 表 1 】

ファイル種別	最大数	役 割
index	1	メディア全体を管理する大元のファイル。ユーザに見せるタイトルと MovieObject の対応関係を管理している。AVCHD フォーマットでは、本来 MovieObject ファイルで管理すべきプレイリストの再生順を index ファイルのメタデータ内で管理している。
MovieObject	1	BD-ROM フォーマットでは、タイトルが指定されたときに再生されるプレイリストを管理しているファイル。但し、AVCHD フォーマットでは本ファイルを参照せずに、index ファイル内のメタデータによって、プレイリストとタイトルの関係は管理される。
Real PlayList	合計 2000	オリジナル・タイトル用のプレイリスト。録画・再生した映像が記録順に登録されている。
Virtual PlayList		非破壊編集によりユーザ定義の再生リストを作成するためのプレイリスト。仮想プレイリスト独自の Clip は持たず、いずれかの実プレイリストに登録されている Clip を指して再生する
Clip Information	4000	Clip AV Stream ファイルと対で存在し、実際のストリームを再生する上で必要なストリームに関する情報が記載されている。
Clip AV Stream	4000	MPEG2-TS で記録されたストリームが格納されているファイル。AVC の画像データはこのファイル内に保存される。

10

20

30

【 0 0 5 4 】

インデックスのファイル種別レイヤで情報記録媒体 1 8 0 全体が管理されている。ユーザに見せるタイトル毎にインデックスファイルが作成され、ムービーオブジェクトとの対応関係を管理している。AVCHD フォーマットでは、本来ムービーオブジェクトファイルで管理すべきプレイリストの再生順をインデックスファイルのメタデータ内で管理している。情報記録媒体をプレーヤに装填した際にはまずインデックスが読み込まれ、ユーザはインデックスに記述されたタイトルを見ることができる。

【 0 0 5 5 】

ムービーオブジェクトは、再生されるプレイリストを管理しているファイルである。ムービーオブジェクトへの参照は、タイトルの入り口としてインデックスに列挙されている。但し、AVCHD フォーマットでは、ムービーオブジェクトファイルを参照せずに、インデックスファイルのメタデータによってプレイリストとタイトルの関係を管理するようになっている。

40

【 0 0 5 6 】

プレイリストは、ユーザに見せるタイトルに対応して設けられ、少なくとも 1 以上のプレイアイテムで構成される再生リストである。各プレイアイテムは、クリップに対する再生開始点 (I N 点) と再生終了点 (O U T 点) を持つことで、その再生区間を指定している。そして、プレイリスト内で複数のプレイアイテムを時間軸上に並べることで、それぞ

50

れの再生区間の再生順序を指定することができる。また、異なるクリップを参照するプレイアイテムを1つのプレイリストに含めることができる。

【0057】

クリップとプレイリスト間の参照関係は、自由に設定することができる。例えば、1つのクリップに対する参照を、IN点及びOUT点の異なる2つのプレイリストから行なうことができる。さらに、タイトルとムービーオブジェクト間での参照関係も自由に設定することができる。プレイリストは、クリップとの参照関係に応じて、リアルプレイリスト（実プレイリスト）とバーチャルプレイリスト（仮想プレイリスト）の2種類に大別される。

【0058】

リアルプレイリストは、オリジナル・タイトル用のプレイリストであり、ビデオカメラにより録画・撮影した映像ストリームについてのプレイアイテムを記録した順に記録している。

【0059】

バーチャルプレイリストは、非破壊編集によりユーザ定義の再生リストを作成するためのプレイリストであり、バーチャルプレイリスト独自のクリップ（AVストリーム）を持たず、同リスト内のプレイアイテムはいずれかのリアルプレイリストに登録されているクリップ又はその一部の範囲を指している。すなわち、ユーザは複数のクリップから必要な再生区間のみを切り出して、これらを指す各プレイアイテムを取りまとめてバーチャルプレイリストを編集することができる。

【0060】

クリップAVストリームは、MPEG-TS形式で情報記録媒体180に記録されたストリームが格納されているファイルである。画像データはこのファイル内に格納される。

【0061】

クリップ情報は、クリップAVストリームファイルと対で存在し、実際のストリームを再生する上で必要となるストリームに関する情報が記載されたファイルである。

【0062】

AVCHDフォーマットにおいては、上述したように、インデックス(index)、ムービーオブジェクト(MovieObject)、プレイリスト(PlayList)、クリップ情報(ClipInformation)の属性情報ファイルと、動画像データの格納されるAVストリーム(ClipAVStream)の各ファイルが図2に示すような階層構成として生成され記録される。

【0063】

なお、これらのファイルやデータの名称は一例であり、他の表現が使用される場合もある。各ファイル、データの実質的な内容は、以下のような対応となる。

(1) AVストリーム(ClipAVStream)：コンテンツデータ

(2) クリップ情報(ClipInformation)：AVストリームと1対1で対応し、対応するAVストリームの属性を定義するファイル。(例えば、coding, size, 時間 アドレス変換、再生管理情報、タイムマップ等が含まれている。)

(3) プレイアイテム(PlayItem)：クリップ情報(ClipInformation)に対する再生開始点と再生終了点で再生区間を指定するデータ。

(4) プレイリスト(PlayList)：1以上のプレイアイテム(PlayItem)で構成される再生リスト。

(5) マーク(Mark)：一般的には、プレイリスト(PlayList)中に存在し、再生コンテンツのある時間的位置を示すもの。一般的にマークとマークの間をチャプタという。

(6) ムービーオブジェクト(MovieObject)：再生制御を行うためのコマンドの集合体。

(7) タイトル(Title)：(ユーザが認識できる)再生リストの集合体。

【0064】

10

20

30

40

50

なお、以下の説明では、上述の対応を持つデータやファイルについて、それぞれ、クリップAVストリーム(ClipAVStream)、クリップ情報(ClipInformation)、プレイアイテム(PlayItem)、プレイリスト(PlayList)、マーク(Mark)、ムービーオブジェクト(MovieObject)、タイトル(Title)として説明するが、実質的に同じ内容のデータ、ファイル等を持つ構成についても本発明が適用可能である。

【0065】

図3は、図2を参照して説明したプレイリスト(PlayList)、プレイアイテム(PlayItem)、クリップ(Clip)、クリップ情報(ClipInformation)、クリップAVストリーム(ClipAVStream)の関係を示すUML(Unified Modeling Language)図である。プレイリストは、1または複数のプレイアイテムに対応付けられ、プレイアイテムは、1のクリップに対応付けられる。1のクリップに対して、それぞれ開始点および/または終了点異なる複数のプレイアイテムに対応付けることができる。1のクリップから1のクリップAVストリームファイルが参照される。同様に、1のクリップから1のクリップ情報ファイルが参照される。また、クリップAVストリームファイルとクリップ情報ファイルとは、1対1の対応関係を有する。このような構造を定義することにより、クリップAVストリームファイルを変更することなく、任意の部分だけを再生する、非破壊の再生順序指定を行うことが可能となる。

10

【0066】

また、図4のように、複数のプレイリストから同一のクリップを参照することもできる。また、1のプレイリストから複数のクリップを指定することもできる。クリップは、プレイリスト中のプレイアイテムに示されるIN点およびOUT点により、参照される。図4の例では、クリップ200は、プレイリスト210のプレイアイテム220から参照されると共に、プレイリスト211を構成するプレイアイテム221および222のうちプレイアイテム221から、IN点およびOUT点で示される区間が参照される。また、クリップ201は、プレイリスト211のプレイアイテム222からIN点およびOUT点で示される区間が参照されると共に、プレイリスト212のプレイアイテム223および224のうち、プレイアイテム223のIN点およびOUT点で示される区間が参照される。

20

30

【0067】

なお、プレイリストは、図5に一例が示されるように、主として再生されるプレイアイテムに対応するメインパスに対して、サブプレイアイテムに対応するサブパスを持つことができる。例えば、このプレイリストに付けられているアフレコオーディオ用のプレイアイテムをサブプレイアイテムとして、プレイリストに持たせることができる。詳細は省略するが、プレイリストは、所定の条件を満たす場合にだけ、サブプレイアイテムを持つことができる。

【0068】

次に、情報記録媒体(メディア)に記録されるファイルの管理構造について、図6を用いて説明する。図2~図4等を参照して説明したように、情報記録媒体(メディア)に記録されるデータには、ムービーオブジェクト(MovieObject)、プレイリスト(PlayList)、クリップ(Clip)があり、クリップ(Clip)には、クリップ情報(ClipInformation)、クリップAVストリーム(ClipAVStream)の各ファイルが含まれる。ファイルは、ディレクトリ構造により階層的に管理される。記録媒体上には、先ず、1つのディレクトリ(図6の例ではルート(root)ディレクトリ)が作成される。このディレクトリの下が、1つの記録再生システムで管理される範囲とする。

40

【0069】

ルートディレクトリの下に、ディレクトリ[BDMV]が置かれる。ディレクトリ[BDMV]に、図2を用いて説明したデータ構造が格納される。ディレクトリ[BDMV]

50

の直下には、インデックスファイル [i n d e x . b d m v] およびムービーオブジェクトファイル [M o v i e O b j e c t . b d m v] の2つのみを置くことができる。また、BDMVディレクトリ [B D M V] の下に、プレイリストディレクトリ [P L A Y L I S T]、クリップ情報ディレクトリ [C L I P I N F]、ストリームディレクトリ [S T R E A M]、およびディレクトリ [B A C K U P] が置かれる。

【 0 0 7 0 】

インデックスファイル [i n d e x . b d m v] は、ディレクトリ B D M V の内容について記述される。また、ムービーオブジェクトファイル [M o v i e O b j e c t . b d m v] は、1つ以上のムービーオブジェクトの情報が格納される。

【 0 0 7 1 】

プレイリストディレクトリ [P L A Y L I S T] は、プレイリストのデータベースが置かれるディレクトリである。すなわち、プレイリストディレクトリ [P L A Y L I S T] は、ムービープレイリストに関するファイルであるプレイリストファイル [x x x x x . m p l s] を含む。プレイリストファイル [x x x x x . m p l s] は、ムービープレイリストのそれぞれに対して作成されるファイルである。ファイル名において、[.] (ピリオド)の前の [x x x x x] は、5桁の数字とされ、ピリオドの後ろの [m p l s] は、このタイプのファイルに固定的とされた拡張子である。

【 0 0 7 2 】

クリップ情報ディレクトリ [C L I P I N F] は、クリップのデータベースが置かれるディレクトリである。すなわち、クリップ情報ディレクトリ [C L I P I N F] は、クリップAVストリームファイルのそれぞれに対するクリップ情報ファイル [z z z z z . c l p i] を含む。ファイル名において、[.] (ピリオド)の前の [z z z z z] は、5桁の数字とされ、ピリオドの後ろの [c l p i] は、このタイプのファイルに固定的とされた拡張子である。

【 0 0 7 3 】

ストリームディレクトリ [S T R E A M] は、実体としてのAVストリームファイルが置かれるディレクトリである。すなわち、ストリームディレクトリ [S T R E A M] は、クリップ情報ファイルのそれぞれに対応するクリップAVストリームファイルを含む。クリップAVストリームファイルは、MPEG2 (M o v i n g P i c t u r e s E x p e r t s G r o u p 2) のトランスポートストリーム(以下、MPEG2 TSと略称する)からなり、ファイル名が [z z z z z . m 2 t s] とされる。ファイル名において、ピリオドの前の [z z z z z] は、対応するクリップ情報ファイルと同一することで、クリップ情報ファイルとこのクリップAVストリームファイルとの対応関係を容易に把握することができる。

【 0 0 7 4 】

続いて、ビデオカメラによる録画・撮影に従ってAVストリームのクリップとともにプレイリストが生成される手順について、図7～図8を参照しながら説明する。

【 0 0 7 5 】

図7(a), (b)、図8(c), (d)は、(a)～(d)の順にユーザが録画処理の開始、停止を繰り返し実行した場合のクリップおよびプレイリストの生成過程を示している。図7、図8から理解されるように、ユーザが録画開始してから録画停止する区間毎にプレイアイテムが1つずつ作成される。また、録画・撮影したストリームの区切りで1つのクリップAVストリームファイルとなり、これに伴ってクリップ情報ファイルも作成される。1つのクリップは連続同期再生すなわち実時間再生が保証された再生が必要な単位となる。

【 0 0 7 6 】

また、ユーザが録画を開始する度に、プレイアイテムの先頭には、エン트리マーク (E M : e n t r y m a r k) としてのマーク (M a r k) が付け加えられる (プレイリスト内のエン트리マークを「プレイリスト・マーク (P L M) 」とも呼ぶ)。1つのプレイリスト内では、プレイアイテムやマークには、連続的となるシーケンス番号が付与されて

10

20

30

40

50

いる。動画像対応のプレイリストの先頭には必ずエントリマークが打たれるという制約があるが、所定の編集操作により時間軸上でエントリマークの位置を移動させることができる。

【0077】

各エントリマーク（EM）は、ユーザがストリームにアクセスするエントリ位置となる。したがって、隣接するエントリマーク間で仕切られる区間（並びに最後のマークから最後尾のプレイアイテムの終端の区間）がユーザから見える最小の編集単位すなわち「チャプタ」となる。プレイ項目を再生順に並べることと、エントリマークを再生順に並べることによってプレイリストの再生順序が定義される。

【0078】

[3. AVCHDフォーマットに従った代表画像取得再生処理例について]

先に図2～図6を参照して説明したように、AVCHDフォーマットでは、

インデックス（index）、

ムービーオブジェクト（Movie Object）、

プレイリスト（Play List）、

クリップ情報（Clip Information）、

AVストリーム（Clip AV Stream）

これらの各ファイルがデータベース内に生成され記録される。

【0079】

実データとしてのコンテンツは、AVストリームファイルに記録され、コンテンツに対応する各種の管理情報が、インデックス～クリップ情報によって構成されるデータベースファイルに記録されることになる。

【0080】

AVストリームファイルに記録されるデータは符号化（エンコード）されたデータであり、例えば、被参照ピクチャを含むピクチャグループとして設定されるGOP（Group Of Picture）から構成されるエンコードデータである。再生を行なう情報処理装置は、例えば再生リストの表示の際に、エンコードデータから代表画像のリスト、例えばサムネイル画像（縮小画像）のリストを作成して表示する処理を行なう。このリスト表示処理では、多くの場合、GOPに含まれる被参照ピクチャ[I（Intra）ピクチャ]を選択し復号を実行して表示する。Iピクチャは他のピクチャの参照をすることなく、復号可能なデータであり、効率的に復号を行なうことができるからである。なお、AVCHDフォーマットでは、被参照ピクチャは、IDR（Instantaneous Decoding Refresh）ピクチャと呼ばれる。

【0081】

このような被参照ピクチャ（IDR（I）ピクチャ）の選択表示を行なう場合、IDR（I）ピクチャの情報記録媒体における記録位置を管理情報ファイルから取得することが必要となる。例えば、上述のAVCHDフォーマットに従って記録されたデータでは、インデックス（index）、ムービーオブジェクト（Movie Object）、プレイリスト（Play List）、クリップ情報（Clip Information）の各属性情報ファイルに管理情報が記録され、IDRピクチャの情報記録媒体における記録位置を取得する場合、これらの複数のファイルをアクセスして必要情報を順次、読み取らなければならない。例えば多数の代表画像を一覧表示する場合には、多大な時間を要し、ユーザを待たせることになる。

【0082】

AVCHDフォーマットに従って記録されたデータを格納した情報記録媒体からのデータ読み取り再生を行なう一例として、各チャプタから代表画像を選択してサムネイル画像として表示する場合の処理シーケンス例について、図9に示すフローチャートを参照して説明する。図9に示すフロー中、二重線で示すステップは、ファイルの読み取り処理に相当する。なお、例えば、すべてのチャプタに対応するサムネイルを生成してリスト表示する場合は、図9に示すフローを繰り返し実行することになる。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 3 】

図 9 に示すフローは、例えば図 1 に示す情報処理装置 1 0 0 の記録再生制御部 1 1 0 の制御の下に実行される処理である。まず、ステップ S 1 0 1 において、再生対象の代表画像が含まれるチャプタに関する情報を記録したプレイリストを特定する。例えば、すべてのチャプタに対応するサムネイルリストを表示する場合は、先頭のプレイリストから順に処理を行なうことになる。

【 0 0 8 4 】

プレイリストは、前述したように、ユーザに見せるタイトルに対応して設けられ、少なくとも 1 以上のプレイアイテムで構成される再生リストである。各プレイアイテムは、クリップに対する再生開始点 (I N 点) と再生終了点 (O U T 点) を持つことで、その再生区間を指定している。

【 0 0 8 5 】

ステップ S 1 0 2 では、特定したプレイリストファイルを読み込み、ステップ S 1 0 3 において、再生開始点としてのプレイリストマークを特定する。プレイアイテムの先頭には、エン트리マーク (E M : E n t r y M a r k) 付与されている。なお、前述したように、プレイリスト内のエン트리マークは「プレイリストマーク (P L M) 」とも呼ばれる。ステップ S 1 0 3 では、プレイリストから、再生開始点に対応するプレイリストマーク (P L M) (= エン트리マーク (E n t r y M a r k)) を特定する。

【 0 0 8 6 】

次に、ステップ S 1 0 4 において、再生対象ピクチャを含むプレイアイテムを特定する。プレイアイテムは、クリップに対する再生開始点 (I N 点) と再生終了点 (O U T 点) を持つ再生区間指定情報であり、プレイリストファイルから取得することができる。

【 0 0 8 7 】

次に、ステップ S 1 0 5 において、再生開始点を含むクリップ情報ファイルを読み込む。ステップ S 1 0 5 において特定されたプレイアイテムに対応するクリップ情報ファイル名は、プレイリストファイルから取得することが可能であり、取得したクリップ情報ファイル名に従ってクリップ情報ファイルを読み込む。

【 0 0 8 8 】

ステップ S 1 0 6 では、クリップ情報ファイルに記録された情報の読み取りを実行し、再生開始ポイントのピクチャに対応する再生指定時刻 (P T S : プレゼンテーション・タイムスタンプ) を超えずに最も近い再生時間 (P T S _ E P _ s t a r t) を持つ GOP (E P) を特定する。

【 0 0 8 9 】

なお、E P はエントリポイントを示す。エントリポイント (E P) について簡単に説明する。M P E G ストリームのようなフレーム間圧縮を行っている符号化ストリームにおいては、デコード開始可能な箇所は、GOP (G r o u p O f P i c t u r e) によって特定され、GOP を単位としてデコード処理が行なわれる。再生を行なう場合、デコード可能な開始点位置情報が必要となる。デコード単位の先頭位置情報がエントリポイント (E P) として記録される。

【 0 0 9 0 】

例えば、図 1 0 は、情報記録媒体に記録されたストリームデータの構成例を示す図である。各 GOP # 0 0 1 , GOP # 0 0 2 , GOP # 0 0 3 は、エンコードされたピクチャデータを含み、先頭に被参照ピクチャとしての IDR (I) ピクチャ情報が記録されている。

【 0 0 9 1 】

各 GOP # 0 0 1 , GOP # 0 0 2 , GOP # 0 0 3 の先頭位置情報がエントリポイント (E P) として記録される。エントリポイント (E P) 情報は、クリップ情報ファイルに記録され、クリップ情報ファイルから得ることができる。エントリポイント (E P) から、IDR (I) サイズに相当するデータサイズを読み取ることで、各 GOP に含まれる被参照ピクチャのエンコードデータの読み取りが実行され、これを復号することで代表画

10

20

30

40

50

像を表示することができる。

【0092】

クリップ情報ファイルのシンタクスを図11に示す。クリップ情報は、AVストリームの属性を定義するファイルであり、例えば、`coding`、`size`、時間アドレス変換、再生管理情報、タイムマップ等が含まれ、これらの情報が各被参照ピクチャ（IDR（I）ピクチャ）に対応してクリップ情報内に記録されている。

【0093】

図11に示すクリップ情報ファイル中、フィールド[`TypeIndicator`]は、32ビットのデータ長を有し、このファイルがクリップ情報ファイルであることを示す。フィールド[`SequenceInfoStartAddress`]～[`ExtensionDataStartAddress`]は、各々32ビットのデータ長を有し、このシンタクス内にある各データブロックの開始アドレスを示す。開始アドレスは、ファイルにおいて規定される先頭バイトからの相対バイト数で示される。

10

【0094】

クリップ情報ブロック[`blkClipInfo()`]～クリップマークブロック[`blkClipMark()`]は、このクリップ情報ファイルに記録される実質的な内容が記録される。すなわち、実際のストリームを再生する上で必要となるストリームに関する情報が記録される。

【0095】

図11に示すクリップ情報ファイルのCPIブロック[`blkCPI()`]251に、被参照ピクチャ（IDR（I）ピクチャ）に対応するエントリポイント（EP）情報としてのEPマップが記録される。例えばIDR（I）ピクチャのプレゼンテーションタイムスタンプ（PTS）は0.5秒ごとに設定され、そのタイミングごとEP（エントリポイント）の設定されたEPマップが生成されて記録される。EPマップには、各GOP（EP）対応の再生時間（`PTS__EP__start`）が登録される。すなわち、各GOP（EP）について、各GOP（EP）に含まれる被参照ピクチャであるIDR（I）ピクチャに対応するプレゼンテーション・タイムスタンプ（PTS）情報が登録される。

20

【0096】

例えば、再生装置（プレーヤ）において任意の時刻から再生を行ないたい場合、再生指定時刻（PTS）を元にクリップ情報ファイルのCPIを参照することで再生位置のファイル内アドレスを取得する。このアドレスは、デコード単位の先頭となっているため、プレーヤは、そこからデータを読み出してデコードし画像を表示することができる。

30

【0097】

図9に示すフローに戻り代表画像の取得再生処理シーケンスについて説明を続ける。ステップS106で、クリップ情報ファイルに記録された情報の読み取りを実行し、再生開始ポイントのピクチャに対応する再生指定時刻（PTS：プレゼンテーション・タイムスタンプ）を超えずに最も近い再生時間（`PTS__EP__start`）を持つGOP（EP）を特定し、ステップS107において、特定したGOP（EP）から、所定のデータサイズ、すなわち、被参照ピクチャとしてのIDR（I）ピクチャのサイズに相当するデータサイズの読み取りを実行する。

40

【0098】

このIDR（I）ピクチャのデータサイズは、各GOPによって異なり、各GOPにおけるIDR（I）ピクチャのデータサイズは、クリップ情報ファイルに[`IEndPositionOffset`]として記録されており、この情報を参照して、読み取りデータサイズを決定して読み取り処理を実行する。

【0099】

クリップ情報ファイルに記録されているIDR（I）ピクチャのデータサイズを示す[`IEndPositionOffset`]のデータ例を以下に示す。

【0100】

【表 2】

定義値	サイズ [BYTE]
000b	不明
001b	$0 \leq I/IDR \text{ サイズ} < 131072$
010b	$131072 \leq I/IDR \text{ サイズ} < 262144$
011b	$262144 \leq I/IDR \text{ サイズ} < 393216$
100b	$393216 \leq I/IDR \text{ サイズ} < 589824$
101b	$589824 \leq I/IDR \text{ サイズ} < 917504$
110b	$917504 \leq I/IDR \text{ サイズ} < 1310720$
111b	$1310720 \leq I/IDR \text{ サイズ}$

10

【0101】

クリップ情報ファイルには、上記表に示す定義値 000b ~ 111b のいずれかが、[I E n d P o s i t i o n O f f s e t] フィールドに記録されている。IDR サイズは、各 GOP において様々であり、定義値 000b ~ 111b に対応付けて、所定の範囲の IDR サイズがそれぞれ設定される。再生処理を実行する装置は、これらの定義値に対応する IDR サイズを含むデータ領域を読み取りデータサイズとして設定した読み取り処理を実行する。

20

【0102】

次に、ステップ S 108 において、読み込んだストリームをデコードして代表画像の復号データを取得して表示を行なう。例えばサムネイル（縮小画像）を表示する場合は、サムネイル画像の作成処理を実行して表示する。

【0103】

このように、AVCHD フォーマットに従って記録されたデータから代表画像を取得して表示する処理の一般的な処理は、図 9 に示すフローに従って実行される。このように、代表画像を取得して表示する場合、IDR (I) ピクチャの取得が必要であり、複数のファイルをアクセスして必要情報を順次、読み取らなければならない。例えば多数の代表画像を一覧表示する場合には、多大な時間を要し、ユーザを待たせることになる。

30

【0104】

図 9 を参照して説明した代表画像再生処理シーケンスについて、情報記録媒体の記録データの読み取り処理およびシーク処理をそれぞれ具体化した処理シーケンスについて図 12 を参照して説明する。

【0105】

図 12 には、情報記録媒体に記録された記録情報 270 を模式的に示している。記録情報には、先に説明した AVCHD フォーマットに従った各ファイル（インデックス～ストリームファイル）が記録されている。図には、代表画像の取得に利用するファイルのみを示している。すなわち、プレイリストファイル 273、クリップ情報ファイル 274、ストリームファイル 275 である。ストリームファイルは、先に図 10 を参照して説明した GOP 単位のデータを格納している。図 12 には、読み取り対象の GOP 内の 1 つの IDR (被参照ピクチャ) 277 を示している。

40

【0106】

図に示す I E n d P o s i t i o n O f f s e t 276 は、クリップ情報ファイルから取得可能な IDR 読み取りサイズである。実際の IDR サイズより大きく設定されている。記録情報 270 には、さらに、AVCHD フォーマットにおいて記録されたファイルのレイアウト情報としての F E 272 と、さらに、ファイルの基本情報である F I D 271

50

が記録されている。

【0107】

記録情報270中のファイルにアクセスする場合は、FID271をまず読み取り、FID271に従ってFE272を取得して、FE272から各ファイルの読み取り先を取得して、ファイルアクセスを実行することになる。

【0108】

図9のフローに従って実行する処理に対応するファイル読み取りとシーク処理とのシーケンスは、図12に示す時間ta~tbに実線および点線で示す処理になる。時間ta~tbの処理において実線で示す処理はファイルの読み込み処理であり、点線で示す処理はシーク処理である。

10

【0109】

図9のフローを参照して説明した処理に沿って、図12に示すファイルの読み込み処理とシーク処理について説明する。まず、図9に示すフローのステップS101の処理は、再生対象の代表画像が含まれるチャプタに関する情報を記録したプレイリストを特定する処理であり、ステップS102の処理が、特定したプレイリストファイルを読み込む処理である。

【0110】

ステップS102の処理は、図12の実線部として示してある。このステップS102のプレイリストファイルの読み込みに際しては、図12に示すように、FID271を読み込んで、FE272のアクセス情報を取得して、取得した情報に従ってシーク処理を行い、FE272の読み取りを実行して、プレイリストファイルのアクセス情報を取得して、取得したアクセス情報に従ってシーク処理を実行して、図12に示すステップS102のプレイリストファイルの読み込みを行なうことになる。

20

【0111】

さらに、このプレイリストファイルの読み取りに際して、図9のフローにおけるステップS103、S104の処理が実行される。ステップS103では、プレイリストから、再生開始点に対応するプレイリストマーク(PLM)(=エントリマーク(Entry Mark))を特定し、ステップS104で、再生対象ピクチャを含むプレイアイテムを特定する処理が行なわれる。次に、ステップS105において、再生開始点を含むクリップ情報ファイルを読み込む。

30

【0112】

クリップ情報ファイルを読み込む場合も、先のプレイリストファイルの読み込みと同様、図12に示すように、FID271を読み込んで、FE272のアクセス情報を取得して、取得した情報に従ってシーク処理を行い、FE272の読み取りを実行して、クリップ情報ファイルのアクセス情報を取得して、取得したアクセス情報に従ってシーク処理を実行して、図12に示すステップS105のクリップ情報ファイルの読み込みを行なうことになる。

【0113】

クリップ情報ファイルの読み込み処理において、図9に示すフローのステップS106の処理、すなわち、クリップ情報ファイルに記録された情報読み取りが実行され、再生開始ポイントのピクチャに対応する再生指定時刻(PTS:プレゼンテーション・タイムスタンプ)を超えずに最も近い再生時間(PTS__EP__start)を持つGOP(EP)を特定する処理が行なわれる。次に、ステップS107において、特定したGOP(EP)から、所定のデータサイズ、すなわち、被参照ピクチャとしてのIDR(I)ピクチャのサイズに相当するデータサイズの読み取りを実行する。

40

【0114】

このステップS107のIDR読み込み処理も、図12に示すように、FID271を読み込んで、FE272のアクセス情報を取得して、取得した情報に従ってシーク処理を行い、FE272の読み取りを実行して、ストリームファイルのアクセス情報を取得して、取得したアクセス情報に従ってシーク処理を実行して、図12に示すステップS107

50

のストリームファイルの読み込みを行なうことになる。

【0115】

なお、このステップS107におけるデータ読み取りは、クリップ情報ファイルの記録情報であるIEndPositionOffset276に従って実行され、実際のIDRサイズより大きく余裕を持ってデータ読み取りが行なわれることになる。

【0116】

このように、1つのIDR読み取り処理を完了するためには、多数のファイルの読み取り、解析、シーク処理を実行することが必要となり、所要時間が長くなってしまふ。特に、例えば多数の代表画像を一覧表示する場合には、図12に示す処理を繰り返し実行することになり多大な時間を要し、ユーザを待たせることになる。

10

【0117】

本発明では、この問題を解決するため、代表画像の読み取りに必要な情報をAVCHDフォーマットにおいて規定される属性情報ファイルに、代表画像アクセス情報として記録する構成として、代表画像に対するアクセス、再生を迅速に実行することを可能とした。以下、この処理構成について、詳細に説明する。

【0118】

[4. 代表画像アクセス情報の記録および利用構成]

上述したように、現行のAVCHDフォーマットにおいて記録された各ファイルから代表画像の読み取りに必要な情報を取得するためには、複数のファイルを一定のシーケンスに従って読み取りを行い、順次、必要情報を取得する処理を行なわなければならない効率的でなかった。本発明では、この問題を解決するため、代表画像の読み取りに必要な情報をAVCHDフォーマットにおいて規定される1つの属性情報ファイルにまとめて「代表画像アクセス情報」として記録する構成とする。

20

【0119】

本構成により、例えば各チャプタの代表画像のサムネイルリストの一覧表示など、代表画像の再生処理を行なう際、この代表画像アクセス情報を参照して各代表画像を高速に読み取ることで効率的な処理を実現する。

【0120】

以下、代表画像アクセス情報の記録領域として、以下に示す2つの記録領域設定構成とした実施例について、それぞれ説明する。

30

(4-1) プレイリストファイルのプレイリストマーク単位のメーカーズインフォメーション(Makers Information)領域に代表画像アクセス情報を記録する実施例

(4-2) インデックスファイルのメーカーズプライベートデータ(Makers Private Data)領域に代表画像アクセス情報を記録する実施例

【0121】

(4-1) プレイリストファイルのプレイリストマーク単位のメーカーズインフォメーション(Makers Information)領域に代表画像アクセス情報を記録する実施例

まず、代表画像アクセス情報をプレイリストファイルにプレイリストマーク単位に設定されるメーカーズインフォメーション(Makers Information)領域に記録する実施例について説明する。

40

【0122】

先に、図2～図6を参照して説明したように、AVCHDフォーマットでは、インデックス(index)、ムービーオブジェクト(Movie Object)、プレイリスト(Play List)、クリップ情報(Clip Information)、クリップAVストリーム(Clip AV Stream)の各ファイルが生成され記録される。

【0123】

プレイリストファイルは、ユーザに見せるタイトルに対応して設けられ、少なくとも1以上のプレイアイテムで構成される再生リストである。各プレイアイテムは、クリップに

50

対する再生開始点（IN点）と再生終了点（OUT点）を持つことで、その再生区間を指定している。

【0124】

AVCHDフォーマットにおいて規定されるプレイリストファイルには、チャプタ区切りを示すエントリマーク（EM）等のプレイリストマーク（PLM）単位でメーカーズインフォメーション（Makers Information）領域が設定される。メーカーズインフォメーション（Makers Information）領域は、データ記録や編集を行なってプレイリストの作成や更新を行なった機器のメーカーが自由な情報を書き込むことを許容したデータ領域である。

【0125】

本処理例では、このプレイリストファイルのプレイリストマーク単位のメーカーズインフォメーション（Makers Information）領域に、代表画像のアクセスに必要な情報、すなわちGOPにおける被参照ピクチャとして設定されるIDR（I）ピクチャの読み取りに利用する代表画像アクセス情報を記録する。

【0126】

図13を参照して、プレイリストファイルにおける代表画像アクセス情報の書き込み領域について説明する。図13に示すように、プレイリストファイル310には、拡張データ領域（Extension Data）311が記録され、拡張データ領域（Extension Data）311には、プレイリストマーク（PLM）単位の拡張データ領域であるプレイリストマーク拡張データ（PLM Extension Data）領域が設定される。

【0127】

なお、プレイリストマーク（PLM）は、チャプタを規定するマークとしてのエントリマーク（EM）およびチャプタに対応しない再生開始位置を示すリンクポイントを含む概念であり、1つのプレイリストファイルには、複数のプレイリストマーク（PLM）情報が記録可能である。ただし1つのプレイリストに記録可能なプレイリストマーク数およびエントリマーク数には、それぞれフォーマット上の上限（例えば999）が設定されている。

【0128】

このように、1つのプレイリストには、複数のプレイリストマークが設定可能であり、これらの複数のプレイリストマークに対応するプレイリストマーク拡張データ（PLM Extension Data）312領域が設定される。

【0129】

個々のプレイリストマーク拡張データ312には、メーカーズインフォメーション（Makers Information）領域313が設定される。このメーカーズインフォメーション領域313は、データ記録や編集処理を行なう装置のメーカーが自由な情報を書き込むことを許容したメーカー対応のデータ記録領域として設定されている。

【0130】

このメーカーズインフォメーション領域313に上述の代表画像アクセス情報314、すなわち、GOPにおける被参照ピクチャとして設定されるIDR（I）ピクチャの読み取りに必要な代表画像アクセス情報を記録する。

【0131】

プレイリストファイルのプレイリストマーク単位のメーカーズインフォメーション（Makers Information）領域に記録する代表画像アクセス情報の例を以下に示す。

【0132】

10

20

30

40

【表 3】

データ サイズ	変数名	意味
32bit	IDR_LSN	PlayListMark に指される IDR のデータが記録 されている LSN 不明な場合は FFFFFFFFh を記載する
32bit	IDR_SIZE	PlayListMark に指される IDR のデータサイズ [BYTE] 不明の場合は 00000000h を格納する
64bit	RESERVED	予約 (ALL 0)

10

【0133】

上記表に示すように、代表画像アクセス情報には、
IDR_LSN (IDR 論理セクタ番号)、
IDR_SIZE (IDR サイズ)
が含まれる。

20

【0134】

IDR_LSN (IDR 論理セクタ番号) は、プレイリストマーク (PLM) に対応する GOP に含まれる被参照ピクチャとしての IDR (I) ピクチャの論理セクタ番号、すなわち IDR (I) ピクチャの論理アドレスを記録する。

【0135】

この情報は、情報処理装置においてデータの記録や編集を実行して IDR の書き込みが行なわれた場合、その書き込みアドレス情報に基づいて記録する。再生時においては、このアドレス情報の取得によって、即座に IDR の書き込み開始位置へのシークが可能となる。なお、IDR 論理セクタ番号が不明である場合は、FFFFFFFFFh を記録する。

30

【0136】

IDR_SIZE (IDR サイズ) は、プレイリストマークに対応する GOP に含まれる被参照ピクチャとしての IDR (I) ピクチャのデータサイズを格納する。このサイズ情報も、情報処理装置においてデータの記録や編集時に記録あるいは更新された IDR のデータサイズを取得し、この実際の IDR サイズを IDR_SIZE (IDR サイズ) 情報として記録する。従って、各 IDR に対応する正確なバイトサイズデータが書き込まれることになる。なお、データサイズが不明の場合は、00000000h を記録する。

【0137】

なお、情報処理装置において、プレイリストファイルのプレイリストマーク単位のメーカーズインフォメーション (Makers Information) 領域に代表画像アクセス情報を記録するタイミングは、具体的には、例えば新たなデータ記録やデータ編集を行い IDR (I) ピクチャの新たな記録や更新が行なわれるタイミングである。データ記録あるいはデータ編集を行なう情報処理装置は、情報記録媒体に対するデータ記録処理制御を行う記録再生制御部 110 (図 1 参照) の制御の下、データ記録や編集に応じて AVCHD フォーマットに従ったデータベースファイルの更新処理を行うとともに、上記の IDR_LSN (IDR 論理セクタ番号)、IDR_SIZE (IDR サイズ) を含む代表画像アクセス情報をプレイリストファイルのプレイリストマーク単位のメーカーズインフォメーション (Makers Information) 領域に記録する処理を実行する。

40

【0138】

例えば図 1 に示す情報処理装置 100 の記録再生制御部 110 は、予め規定された階層

50

型の管理構成を持つデータ記録フォーマットであるAVCHDフォーマットに従って、ピクチャグループによって構成されるGOP (Group Of Picture) を設定したエンコードデータの記録および記録データに対応する管理情報の記録制御を行ない、さらに、記録データに設定されたデータ区間の代表画像の読み取りに適用する代表画像アクセス情報を、記録フォーマットに従った属性情報ファイル、すなわち、プレイリストファイルのプレイリストマーク単位のメーカーズインフォメーション (Makers Information) 領域に記録する制御を行なう。

【0139】

すなわち、記録再生制御部110は、再生区間情報としてのプレイリストマークによって設定されるチャプタ単位の代表画像として設定される被参照ピクチャ (IDR (I) ピクチャ) の読み取りに適用する情報を代表画像アクセス情報として、IDRピクチャの読み取りに適用するアドレス情報、IDRピクチャのデータサイズ、すなわち、

10

IDR__LSN (IDR論理セクタ番号)、

IDR__SIZE (IDRサイズ)

これらの情報をプレイリストファイルのプレイリストマーク単位のメーカーズインフォメーション (Makers Information) 領域に記録する制御を実行する。

【0140】

次に、この代表画像アクセス情報を適用した場合の再生処理シーケンスについて、図14に示すフローチャートを参照して説明する。図14に示す処理フローは、先に、図9のフローを参照して説明したと同様、AVCHDフォーマットに従って記録されたデータを格納した情報記録媒体からのデータ読み取り再生例であり、例えばプレイリストマーク (PLM (= EM)) によって区分される各チャプタから代表画像を選択してサムネイル画像として表示する場合の処理シーケンスである。なお、図14に示すフロー中、二重線で示すステップは、ファイルの読み取り処理に相当する。

20

【0141】

図14に示すフローは、例えば図1に示す情報処理装置100の記録再生制御部110の制御の下に実行される処理である。まず、ステップS201において、再生対象の代表画像が含まれるチャプタに関する情報を記録したプレイリストを特定する。例えば、すべてのチャプタに対応するサムネイルリストを表示する場合は、先頭のプレイリストから順に処理を行なうことになる。

30

【0142】

プレイリストは、前述したように、ユーザに見せるタイトルに対応して設けられ、少なくとも1以上のプレイアイテムで構成される再生リストである。各プレイアイテムは、クリップに対する再生開始点 (IN点) と再生終了点 (OUT点) を持つことで、その再生区間を指定している。

【0143】

ステップS202では、特定したプレイリストファイルを読み込む。本実施例では、プレイリストファイルに設定されるプレイリストマーク (PLM) 単位のメーカーズインフォメーション (Makers Information) 領域に、上述した代表画像アクセス情報、すなわち、

40

IDR__LSN (IDR論理セクタ番号)、

IDR__SIZE (IDRサイズ)

これらの情報が記録されている。

【0144】

ステップS203では、プレイリストファイルから、再生を行なう代表画像を含むプレイリストマーク (PLM) を特定し、ステップS204において、特定したプレイリストマーク (PLM) に対応するメーカーズインフォメーションを読み取り、上述した代表画像アクセス情報を読み取る。すなわち、

IDR__LSN (IDR論理セクタ番号)、

IDR__SIZE (IDRサイズ)

50

これらの情報の読み取りを実行する。

【0145】

次に、ステップS205において、代表画像アクセス情報に従って取得したアドレス情報であるIDR__LSN (IDR論理セクタ番号) を適用して、特定したGOP (EP) にアクセスし、IDR__SIZE (IDRサイズ) に従ったサイズのデータ読み取りを実行する。この処理により、IDRを含むストリームデータの読み取りが実行される。

【0146】

次に、ステップS206において、読み込んだストリームをデコードして代表画像の復号データを取得して表示を行なう。例えばサムネイル (縮小画像) を表示する場合は、サムネイル画像の作成処理を実行して表示する。

10

【0147】

このように、本実施例の処理では、プレイリストファイルからIDR読み取りに必要な情報としてのアドレス情報 (IDR__LSN (IDR論理セクタ番号))、およびデータサイズ情報 (IDR__SIZE (IDRサイズ)) が取得可能であり、これらの情報を適用して、即座にAVストリームファイルをアクセスしてIDRを読み取ることが可能となる。

【0148】

次に、図15を参照して、図14のフローに従った処理を記録データの読み取り処理およびシーク処理を区別した具体的な処理シーケンスとして説明する。

【0149】

20

図15には、先に図12を参照して説明したと同様、情報記録媒体に記録された記録情報270を模式的に示している。記録情報には、先に説明したAVCHDフォーマットに従った各ファイル (インデックス~ストリームファイル) が記録されている。図には、プレイリストファイル273、クリップ情報ファイル274、ストリームファイル275を示している。ストリームファイル275は、先に図10を参照して説明したGOP単位のデータを格納している。図15には、読み取り対象のGOP内の1つのIDR (被参照ピクチャ) 277を示している。

【0150】

図に示すIEndPositionOffset276は、クリップ情報ファイルから取得可能なIDR読み取りサイズである。実際のIDRサイズより大きく設定されている。記録情報270には、さらに、AVCHDフォーマットにおいて記録されたファイルのレイアウト情報としてのFE272と、さらに、ファイルの基本情報であるFID271が記録されている。

30

【0151】

さらに、図15では、上述した代表画像アクセス情報、すなわち、プレイリストファイルに設定されるプレイリストマーク (PLM) 単位のメーカーズインフォメーション (MakersInformation) 領域に記録された代表画像アクセス情報に含まれるIDR__SIZE (IDRサイズ) 321を示している。

このIDR__SIZE (IDRサイズ) 321は、前述したように、実際に情報記録媒体に記録されている個々のIDRのサイズに対応するデータであり、クリップ情報ファイルから取得可能なIDR読み取りサイズであるIEndPositionOffset276より小さく設定されている。

40

【0152】

先に図12を参照して説明したように、記録情報270中のファイルにアクセスする場合、FID271をまず読み取り、FID271に従ってFE272を取得して、FE272から各ファイルの読み取り先を取得して、ファイルアクセスを実行することになる。

【0153】

図14のフローに従って実行する処理に対応するファイル読み取りとシーク処理とのシーケンスは、図15に示す時間tp~tqに実線および点線で示す処理になる。時間tp

50

～ t q の処理において実線で示す処理はファイルの読み込み処理であり、点線で示す処理はシーク処理である。

【 0 1 5 4 】

図 1 4 のフローを参照して説明した処理に沿って、図 1 5 に示すファイルの読み込み処理とシーク処理について説明する。まず、図 1 4 に示すフローのステップ S 2 0 1 の処理は、再生対象の代表画像が含まれるチャプタに関する情報を記録したプレイリストを特定する処理であり、ステップ S 2 0 2 ～ S 2 0 4 の処理が、特定したプレイリストファイルを読み込み、プレイリストファイルから、再生を行なう代表画像を含むプレイリストマーク (P L M) を特定し、特定したプレイリストマーク (P L M) に対応するメーカーズインフォメーションを読み取り、上述した代表画像アクセス情報を読み取る。すなわち、

I D R _ L S N (I D R 論理セクタ番号)、
I D R _ S I Z E (I D R サイズ)

これらの情報の読み取りを実行する処理である。

【 0 1 5 5 】

ステップ S 2 0 2 ～ S 2 0 4 の処理は、図 1 5 の実線部として示してある。このステップ S 2 0 2 ～ S 2 0 4 のプレイリストファイルの読み込みにおいて、代表画像アクセス情報、すなわち、I D R _ L S N (I D R 論理セクタ番号)、I D R _ S I Z E (I D R サイズ) が取得される。

【 0 1 5 6 】

従って、情報処理装置は、この代表画像アクセス情報に従って取得したアドレス情報である I D R _ L S N (I D R 論理セクタ番号) を適用して、特定した G O P (E P) の書き込み領域にシークを行い、I D R _ S I Z E (I D R サイズ) に従ったサイズのデータ読み取りを実行することができる。この I D R 読み取り処理が、図 1 5 に示すステップ S 2 0 5 の実線部の処理である。

【 0 1 5 7 】

なお、このステップ S 2 0 5 のデータ読み取りは、I D R _ S I Z E (I D R サイズ) に従ったサイズのデータ読み取りとして実行される。先に、図 1 2 を参照して説明した I D R の読み取り処理は、クリップ情報ファイルの記録情報である I E n d P o s i t i o n O f f s e t 2 7 6 に従って実行され、実際の I D R サイズより大きく余裕を持ってデータ読み取りが行なわれていたが、本処理例では、プレイリストファイルに記録される代表画像アクセス情報に含まれる I D R _ S I Z E (I D R サイズ) は、実際の I D R のデータサイズに相当するデータサイズであり、無駄なデータ領域の読み込みを行なうことなく確実に I D R 情報の読み取りが可能となり、読み取り時間も短縮される。

【 0 1 5 8 】

先に説明した図 1 2 の処理例では、I D R 読み取り処理を行なう場合、プレイリストファイルの読み取り、クリップ情報ファイルの読み取り、ストリームファイルの読み取りを実行し、各ファイルの読み取りに移行する場合に F I D , F E の各情報の読み取りを実行するというシーケンスであり、非効率的な処理となっていたが、図 1 5 に示す本発明に従った I D R 読み取り処理においては、

F I D F E プレイリストファイル ストリームファイル

この処理シーケンスを実行するのみで、目的とする I D R (I) ピクチャの読み取りが可能となり、代表画像としての I D R (I) ピクチャの読み取り処理を効率的に短時間で実行することができる。またストリームファイルの読み取り処理も実際の I D R サイズに応じたデータサイズの読み取りによって行なわれ余分なデータの読み取りがなされないで、さらなる処理時間の短縮が実現されることになる。

【 0 1 5 9 】

(4 - 2) インデックスファイルのメーカーズプライベートデータ (M a k e r s P r i v a t e D a t a) 領域に代表画像アクセス情報を記録する実施例

次に、代表画像アクセス情報をインデックスファイルのメーカーズプライベートデータ (M a k e r s P r i v a t e D a t a) 領域に記録する実施例について説明する。

【0160】

先に、図2～図6を参照して説明したように、AVCHDフォーマットでは、インデックス(index)、ムービーオブジェクト(Movie Object)、プレイリスト(Play List)、クリップ情報(Clip Information)、クリップAVストリーム(Clip AV Stream)の各ファイルが生成され記録される。

【0161】

インデックスファイルは、ムービーオブジェクトとの対応関係を管理している。AVCHDフォーマットでは、本来ムービーオブジェクトファイルで管理すべきプレイリストの再生順をインデックスファイルのメタデータ内で管理している。情報記録媒体をプレーヤに装填した際にはまずインデックスが読み込まれ、ユーザはインデックスに記述されたタイトルを見ることができる。

10

【0162】

本実施例の構成では、上述した代表画像アクセス情報、すなわち、GOPにおける被参照ピクチャとして設定されるIDR(I)ピクチャの読み取りに必要な代表画像アクセス情報をインデックスファイルのメーカーズプライベートデータ領域に記録する。

【0163】

インデックスファイルの記録データは、データ記録メディアが装着された装置においてメディア起動時に装置による読み込み処理が実行され、装置のメモリ(RAM)に格納される。従って、データの再生を行なう場合には、メモリからインデックスファイルの記録データを取得することが可能であり、迅速な処理を行なうことが可能となる。

20

【0164】

図16を参照して、インデックスファイルにおける代表画像アクセス情報の書き込み領域について説明する。図16に示すように、インデックスファイル350には、拡張データブロック(Extension Data)351が記録され、拡張データブロック(Extension Data)351には、データブロック352が設定され、このデータブロック352に、メーカーズプライベートデータ(Makers Private Data)領域353が設定される。このメーカーズプライベートデータ領域353は、データ記録や編集処理を行なう装置のメーカーが自由な情報を書き込むことを許容したメーカー対応のデータ記録領域として設定されている。

【0165】

このメーカーズプライベートデータ領域353に上述の代表画像アクセス情報354、すなわち、GOPにおける被参照ピクチャとして設定されるIDR(I)ピクチャの読み取りに必要な代表画像アクセス情報を記録する。

30

【0166】

インデックスファイルのメーカーズプライベートデータ(Makers Private Data)領域に記録する代表画像アクセス情報の例を以下に示す。

【0167】

【表 4】

データサイズ		変数名	意味
16bit		NUM_OF_CHAPTER (※N1)	メディア上に記録されている チャプタ数
×N1	32bit	IDR_LSN	チャプタに指される IDR の データが記録されている LSN 不明な場合は FFFFFFFFh を記載する
	32bit	IDR_SIZE	チャプタに指される IDR の データサイズ [BYTE] 不明の場合は 00000000h を格納する

10

【0168】

20

上記表に示すように、インデックスファイルに記録される代表画像アクセス情報にも、先に説明したプレイリストファイルの記録情報と同様、

IDR__LSN (IDR 論理セクタ番号)、

IDR__SIZE (IDR サイズ)

が含まれる。

ただし、インデックスファイルには、複数のチャプタに対応する個々の IDR に対応する代表画像アクセス情報を記録するため、チャプタ数情報として、

NUM__OF__CHAPTER (チャプタ数)

が記録され、

IDR__LSN (IDR 論理セクタ番号)、

IDR__SIZE (IDR サイズ)

は、チャプタ数 (N) に対応する N 個のデータセットが記録されることになる。

30

【0169】

なお、IDR__LSN (IDR 論理セクタ番号) は、プレイリストマーク (PLM) に対応する GOP に含まれる被参照ピクチャとしての IDR (I) ピクチャの論理セクタ番号、すなわち IDR (I) ピクチャの論理アドレスであり、

IDR__SIZE (IDR サイズ) は、プレイリストマークに対応する GOP に含まれる被参照ピクチャとしての IDR (I) ピクチャのデータサイズである。

【0170】

これらの情報は、情報処理装置においてデータの記録や編集を実行して IDR の書き込みが行なわれた場合、その書き込みアドレス情報およびデータサイズに基づいて記録する。再生時においては、このアドレス情報およびデータサイズを取得して、即座に IDR の書き込み開始位置へのシークを行い、IDR サイズに相当するデータサイズの読み取りが可能となり、迅速な処理が可能となる。

40

【0171】

なお、情報処理装置において、インデックスファイルのメーカーズプライベートデータ (Makers Private Data) 領域に、上記の代表画像アクセス情報を記録するタイミングは、具体的には、例えば新たなデータ記録やデータ編集を行い IDR (I) ピクチャの新たな記録や更新が行なわれるタイミングである。データ記録あるいはデータ編集を行なう情報処理装置は、情報記録媒体に対するデータ記録処理制御を行う記録再生

50

制御部 110 (図 1 参照) の制御の下、データ記録や編集に応じて AVCHD フォーマットに従ったデータベースファイルの更新処理を行うとともに、上記の IDR__LSN (IDR 論理セクタ番号)、IDR__SIZE (IDR サイズ) を含む代表画像アクセス情報をインデックスファイルのメーカーズプライベートデータ (Makers Private Data) 領域に記録する。なお、記録数に変更があった場合は、NUM__OF__CHAPTER (チャプタ数) についても更新する。

【0172】

例えば図 1 に示す情報処理装置 100 の記録再生制御部 110 は、予め規定された階層型の管理構成を持つデータ記録フォーマットである AVCHD フォーマットに従って、ピクチャグループによって構成される GOP (Group Of Picture) を設定したエンコードデータの記録および記録データに対応する管理情報の記録制御を行ない、さらに、記録データに設定されたデータ区間の代表画像の読み取りに適用する代表画像アクセス情報を、記録フォーマットに従った属性情報ファイル、すなわち、インデックスファイルのメーカーズプライベートデータ (Makers Private Data) 領域に記録する制御を行なう。

10

【0173】

すなわち、記録再生制御部 110 は、再生区間情報としてのプレイリストマークによって設定されるチャプタ単位の代表画像として設定される被参照ピクチャ (IDR (I) ピクチャ) の読み取りに適用する情報を代表画像アクセス情報として、IDR ピクチャの読み取りに適用するアドレス情報、IDR ピクチャのデータサイズ、すなわち、

20

IDR__LSN (IDR 論理セクタ番号)、

IDR__SIZE (IDR サイズ)

これらの情報をインデックスファイルのメーカーズプライベートデータ (Makers Private Data) 領域に記録する制御を実行する。

【0174】

次に、この代表画像アクセス情報を適用した場合の再生処理シーケンスについて、図 17 に示すフローチャートを参照して説明する。図 17 に示す処理フローは、先に、図 9、図 14 のフローを参照して説明したと同様、AVCHD フォーマットに従って記録されたデータを格納した情報記録媒体からのデータ読み取り再生例であり、例えばプレイリストマーク (PLM (= EM)) によって区分される各チャプタから代表画像を選択してサムネイル画像として表示する場合の処理シーケンスである。なお、図 17 に示すフロー中、二重線で示すステップは、ファイルの読み取り処理に相当する。

30

【0175】

図 17 に示すフローは、例えば図 1 に示す情報処理装置 100 の記録再生制御部 110 の制御の下に実行される処理である。まず、ステップ S301 において、インデックスファイルからメーカーズプライベートデータを読み取り、チャプタ対応の代表画像アクセス情報を読み取る。すなわち、

IDR__LSN (IDR 論理セクタ番号)、

IDR__SIZE (IDR サイズ)

これらの情報の読み取りを実行する。

40

【0176】

なお、前述したように、インデックスファイルの記録データは、データ記録メディアが装着された装置においてメディア起動時に装置による読み込み処理が実行され、装置のメモリ (RAM) に格納される。従って、メモリからインデックスファイルの記録データを取得することが可能であり、上記の代表画像アクセス情報の取得もメモリから取得することが可能となる。

【0177】

次に、ステップ S302 において、代表画像アクセス情報に従って取得したアドレス情報である IDR__LSN (IDR 論理セクタ番号) を適用して、特定した GOP (EP) にアクセスし、IDR__SIZE (IDR サイズ) に従ったサイズのデータ読み取りを実

50

行する。この処理により、IDRを含むストリームデータの読み取りが実行される。

【0178】

次に、ステップS303において、読み込んだストリームをデコードして代表画像の復号データを取得して表示を行なう。例えばサムネイル(縮小画像)を表示する場合は、サムネイル画像の作成処理を実行して表示する。

【0179】

このように、本実施例の処理では、インデックスファイルからIDR読み取りに必要な情報としてのアドレス情報(IDR__LSN(IDR論理セクタ番号))、およびデータサイズ情報(IDR__SIZE(IDRサイズ))が取得可能であり、これらの情報を適用して、即座にAVストリームファイルをアクセスしてIDRを読み取ることが可能となる。

10

【0180】

先に説明した図12の処理例では、IDR読み取り処理を行なう場合、プレイリストファイルの読み取り、クリップ情報ファイルの読み取り、ストリームファイルの読み取りを実行し、各ファイルの読み取りに移行する場合にFID, FEの各情報の読み取りを実行するというシーケンスであり、非効率的な処理となっていたが、本処理例では、

メモリからインデックスファイル記録情報取得 ストリームファイル

この処理シーケンスを実行するのみで、目的とするIDR(I)ピクチャの読み取りが可能となり、代表画像としてのIDR(I)ピクチャの読み取り処理を効率的に短時間で実行することができる。またストリームファイルの読み取り処理も実際のIDRサイズに応じたデータサイズの読み取りによって行なわれ余分なデータの読み取りがなされないの

20

【0181】

以上、特定の実施例を参照しながら、本発明について詳解してきた。しかしながら、本発明の要旨を逸脱しない範囲で当業者が該実施例の修正や代用を成し得ることは自明である。すなわち、例示という形態で本発明を開示してきたのであり、限定的に解釈されるべきではない。本発明の要旨を判断するためには、冒頭に記載した特許請求の範囲の欄を参酌すべきである。

【0182】

なお、明細書中において説明した一連の処理はハードウェア、またはソフトウェア、あるいは両者の複合構成によって実行することが可能である。ソフトウェアによる処理を実行する場合は、処理シーケンスを記録したプログラムを、専用のハードウェアに組み込まれたコンピュータ内のメモリにインストールして実行させるか、あるいは、各種処理が実行可能な汎用コンピュータにプログラムをインストールして実行させることが可能である。

30

【0183】

例えば、プログラムは記録媒体としてのハードディスクやROM(Read Only Memory)に予め記録しておくことができる。あるいは、プログラムはフレキシブルディスク、CD-ROM(Compact Disc Read Only Memory), MO(Magneto optical)ディスク, DVD(Digital Versatile Disc)、磁気ディスク、半導体メモリなどのリムーバブル記録媒体に、一時的あるいは永続的に格納(記録)しておくことができる。このようなリムーバブル記録媒体は、いわゆるパッケージソフトウェアとして提供することができる。

40

【0184】

なお、プログラムは、上述したようなリムーバブル記録媒体からコンピュータにインストールする他、ダウンロードサイトから、コンピュータに無線転送したり、LAN(Local Area Network)、インターネットといったネットワークを介して、コンピュータに有線で転送し、コンピュータでは、そのようにして転送されてくるプログラムを受信し、内蔵するハードディスク等の記録媒体にインストールすることができる。

【0185】

50

なお、明細書に記載された各種の処理は、記載に従って時系列に実行されるのみならず、処理を実行する装置の処理能力あるいは必要に応じて並列的あるいは個別に実行されてもよい。また、本明細書においてシステムとは、複数の装置の論理的集合構成であり、各構成の装置が同一筐体内にあるものには限らない。

【産業上の利用可能性】

【0186】

以上、説明したように、本発明の一実施例構成によれば、例えばチャプタに対応して設定された代表画像としての被参照画像（IDR）のアクセス情報として、代表画像の読み取りに適用するアドレス情報と読み取りデータサイズ情報を含む代表画像アクセス情報をプレイリストファイルまたはインデックスファイルに記録する構成としたので、再生処理において、サムネイルリスト表示など、代表画像の読み取り再生を行なう場合、代表画像アクセス情報を参照した処理が可能となり、IDR読み取り再生を効率的に迅速に行なうことが可能となる。

10

【図面の簡単な説明】

【0187】

【図1】本発明の情報処理装置の構成例を示すブロック図である。

【図2】情報記録媒体における記録データのデータ構造を説明する図である。

【図3】プレイリスト（Play List）、プレイアイテム（Play Item）、クリップ（Clip）、クリップ情報（Clip Information）、クリップAVストリーム（Clip AV Stream）の関係を示すUML（Unified Modeling Language）図である。

20

【図4】プレイリストによるクリップの参照関係について説明する図である。

【図5】プレイリストに設定されるメインパスとサブパス対応のプレイリストとクリップの関係について説明する図である。

【図6】情報記録媒体に記録されるファイルの管理構造について説明する図である。

【図7】ビデオカメラによる録画・撮影に従ってAVストリームのクリップとともにプレイリストが生成される手順について説明する図である。

【図8】ビデオカメラによる録画・撮影に従ってAVストリームのクリップとともにプレイリストが生成される手順について説明する図である。

【図9】AVCHDフォーマットで記録されたデータの代表画像再生処理シーケンスについて説明するフローチャートを示す図である。

30

【図10】情報記録媒体に記録されたストリームデータの構成例を示す図である。

【図11】クリップ情報ファイルのシンタクスを示す図である。

【図12】AVCHDフォーマットで記録されたデータの代表画像再生処理シーケンスについて説明する図である。

【図13】プレイリストファイルにおける代表画像アクセス情報の書き込み領域について説明する図である。

【図14】プレイリストファイルに記録した代表画像アクセス情報を適用した代表画像再生処理シーケンスについて説明するフローチャートを示す図である。

【図15】プレイリストファイルに記録した代表画像アクセス情報を適用した代表画像再生処理について説明するフローチャートを示す図である。

40

【図16】インデックスファイルにおける代表画像アクセス情報の書き込み領域について説明する図である。

【図17】インデックスファイルに記録した代表画像アクセス情報を適用した代表画像再生処理シーケンスについて説明するフローチャートを示す図である。

【符号の説明】

【0188】

100 情報処理装置

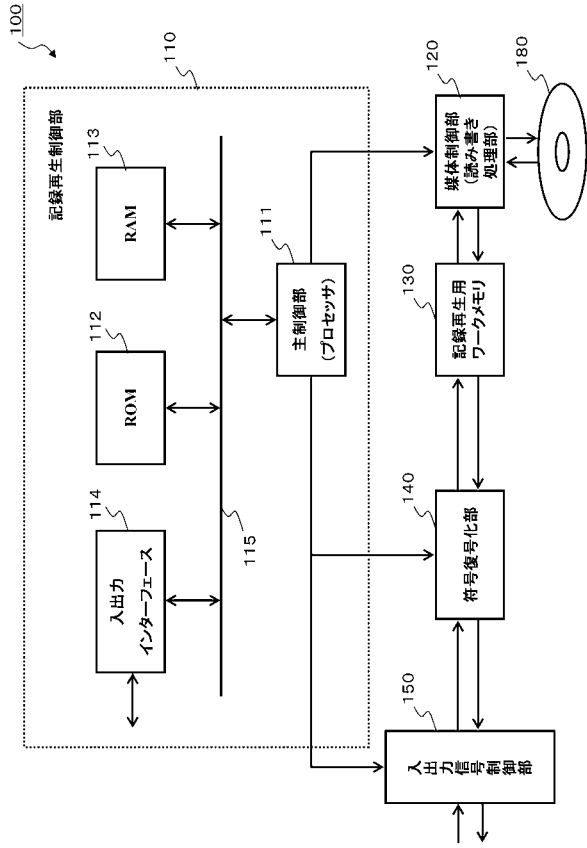
110 記録再生制御部

111 主制御部（プロセッサ）

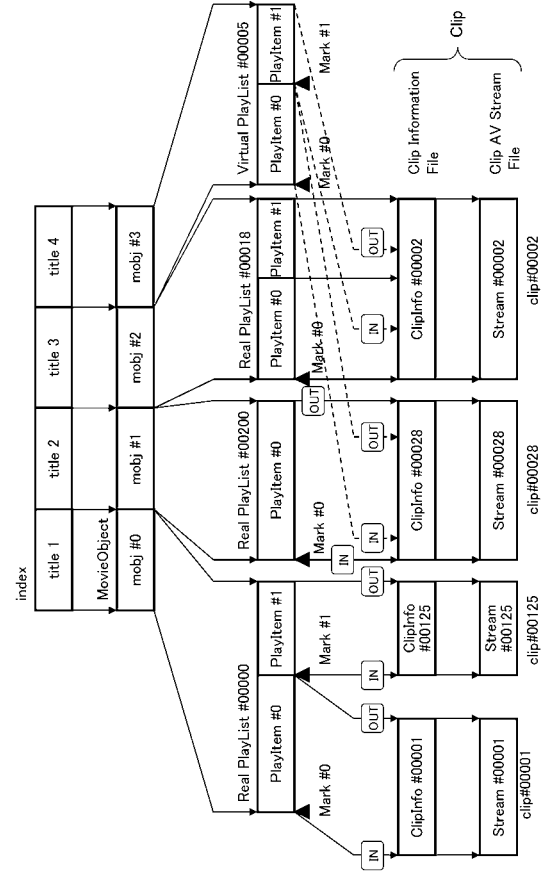
50

1 1 2	R O M	
1 1 3	R A M	
1 1 4	入出力インタフェース	
1 1 5	バス	
1 2 0	媒体制御部	
1 3 0	記録再生用ワークメモリ	
1 4 0	符号復号化部	
1 5 0	入出力信号制御部	
1 8 0	情報記録媒体	
2 0 0 , 2 0 1	クリップ	10
2 1 0 ~ 2 1 2	プレイリスト	
2 2 0 , 2 2 3 , 2 2 4	プレイアイテム	
2 5 1	C P I ブロック [b l k C P I ()]	
2 7 0	記録情報	
2 7 1	F I D	
2 7 2	F E	
2 7 3	プレイリストファイル	
2 7 4	クリップ情報ファイル	
2 7 5	ストリームファイル	
2 7 6	I E n d P o s i t i o n O f f s e t	20
3 1 0	プレイリストファイル	
3 1 1	拡張データ領域 (E x t e n t i o n D a t a)	
3 1 2	プレイリストマーク拡張データ	
3 1 3	メーカーズインフォメーション	
3 1 4	代表画像アクセス情報	
3 2 1	I D R _ S I Z E	
3 5 0	インデックスファイル	
3 5 1	拡張データブロック	
3 5 2	データブロック	
3 5 3	メーカーズプライベートデータ	30
3 5 4	代表画像アクセス情報	

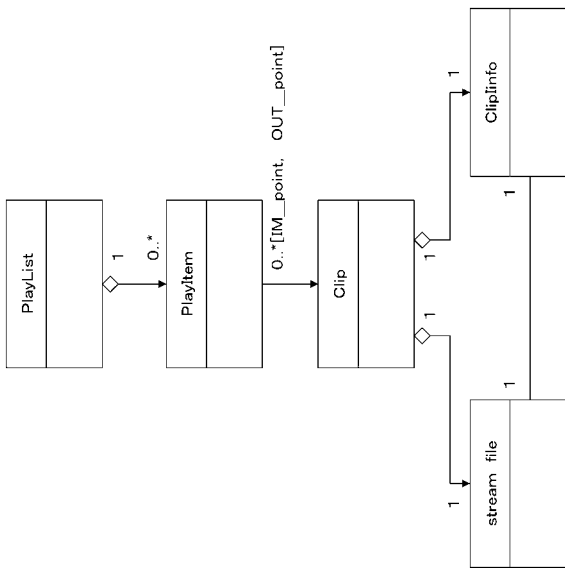
【図 1】



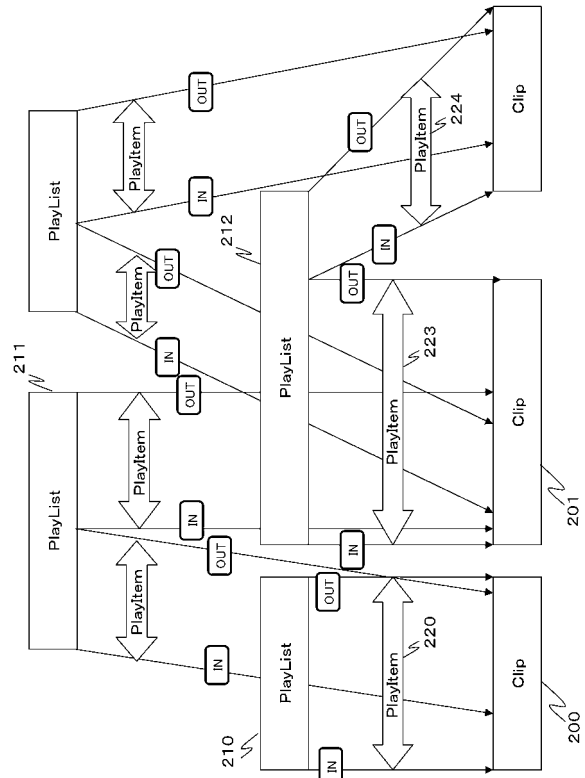
【図 2】



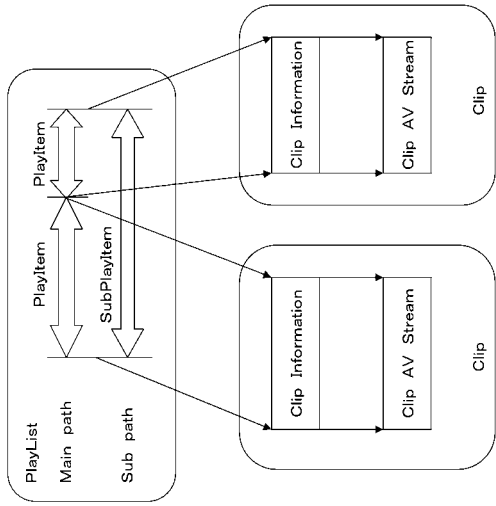
【図 3】



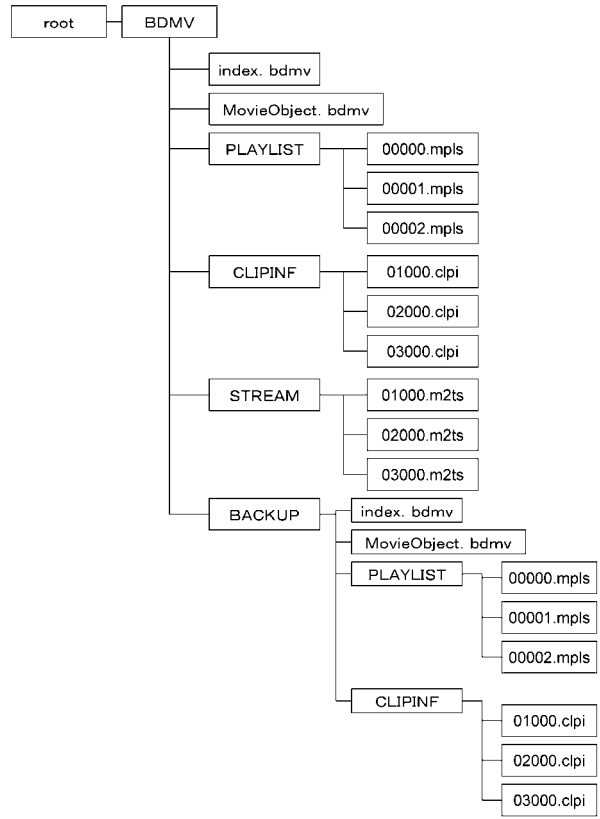
【図 4】



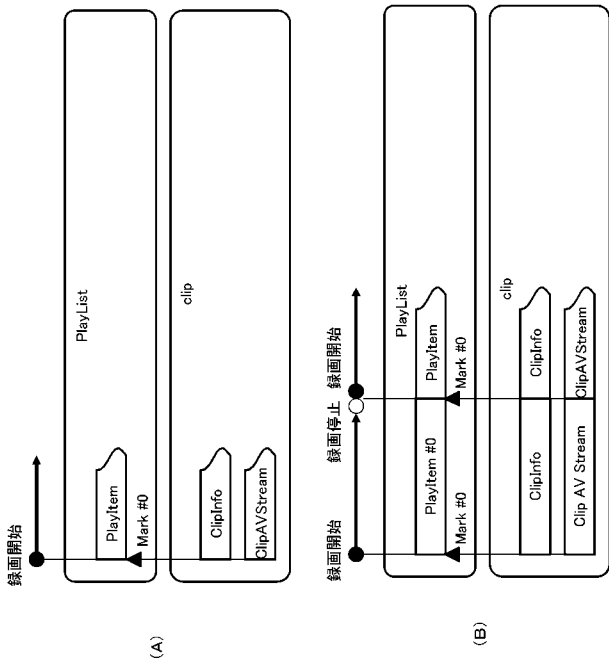
【 図 5 】



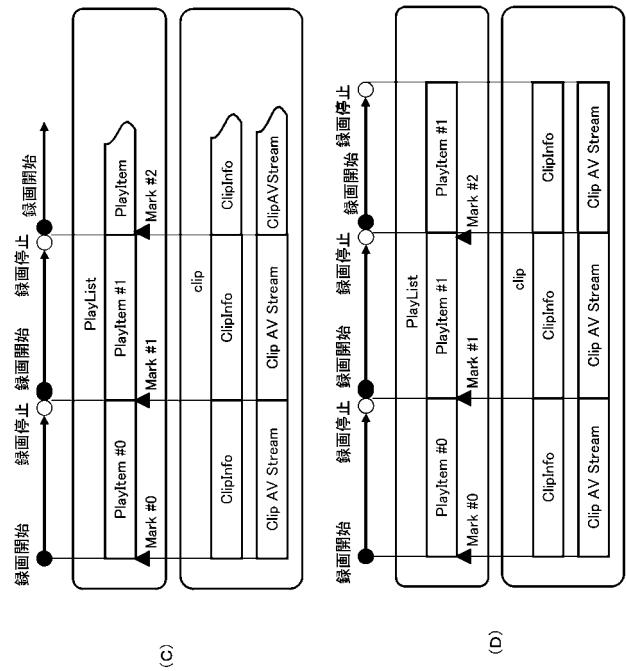
【 図 6 】



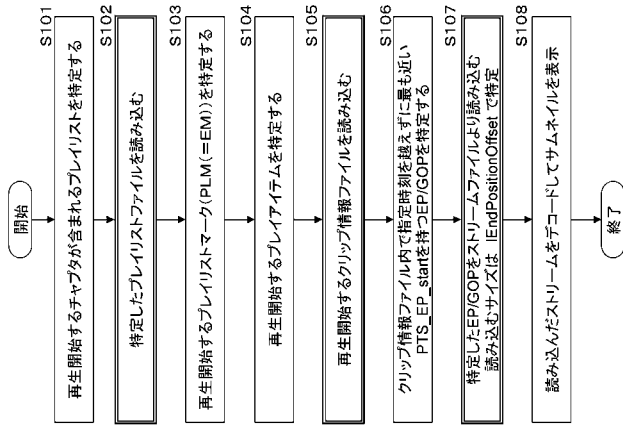
【 図 7 】



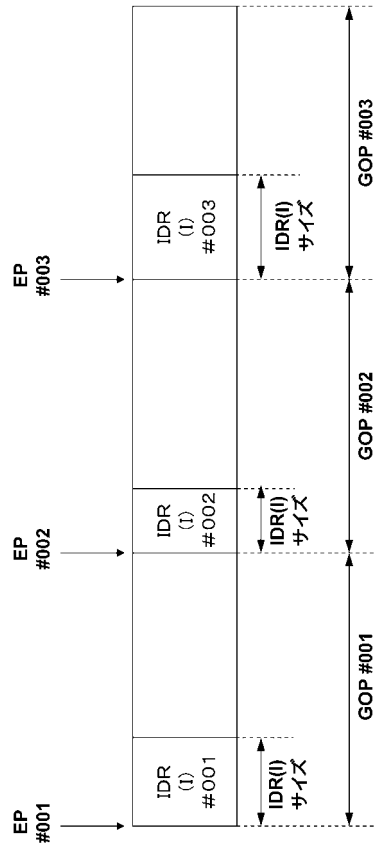
【 図 8 】



【 図 9 】



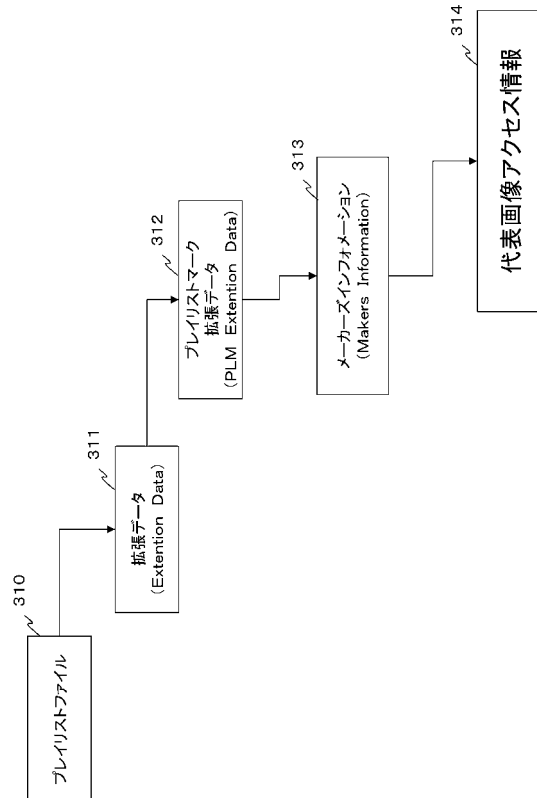
【 図 10 】



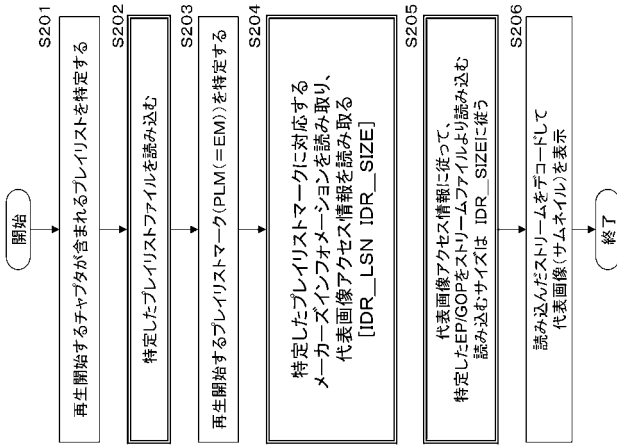
【 図 11 】

Syntax	No. of bits	Mnemonic
Clip_informtion_file		
TypeIndicator	8 * 4	bslbf
TypeIndicator2	8 * 4	bslbf
SequenceStartAddress	32	umslbf
ProgramStartAddress	32	umslbf
ClipStartAddress	32	umslbf
ClipMarkStartAddress	32	umslbf
ExtensionDataStartAddress	32	umslbf
reserved	36	bslbf
blkClipInfo()		
for(i=0; i<N1; i++)	16	bslbf
padding_word		
blkSequenceInfo()		
for(i=0; i<N2; i++)	16	bslbf
padding_word		
blkProgramInfo()		
for(i=0; i<N3; i++)	16	bslbf
padding_word		
blkGOP()		
for(i=0; i<N4; i++)	16	bslbf
padding_word		
blkClipMark()		
for(i=0; i<N5; i++)	16	bslbf
padding_word		
blkExtensionData()		
for(i=0; i<N6; i++)	16	bslbf
padding_word		

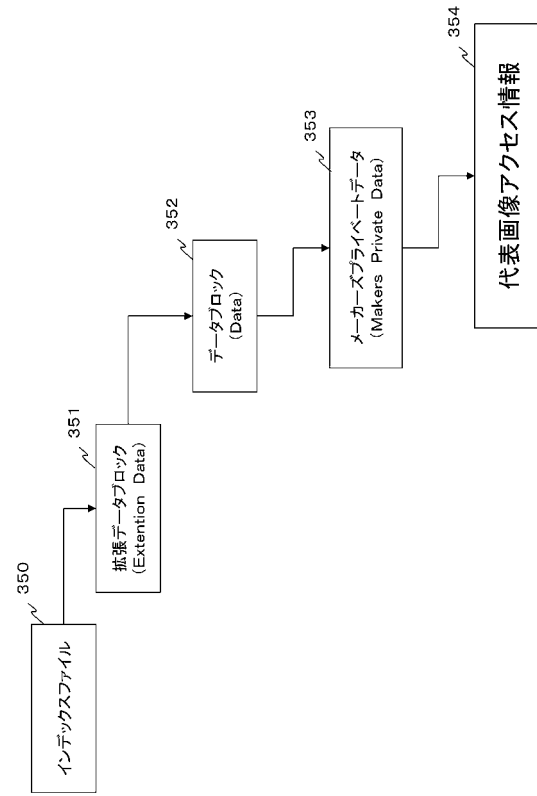
【 図 13 】



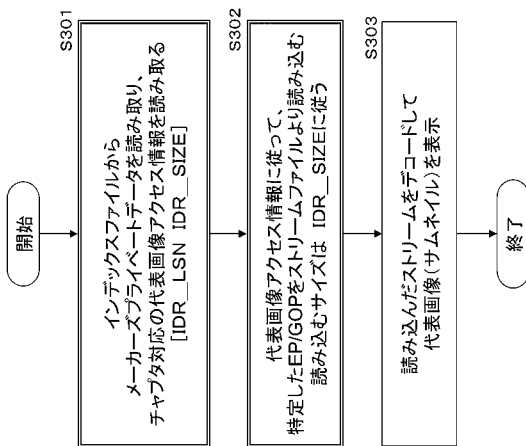
【 図 1 4 】



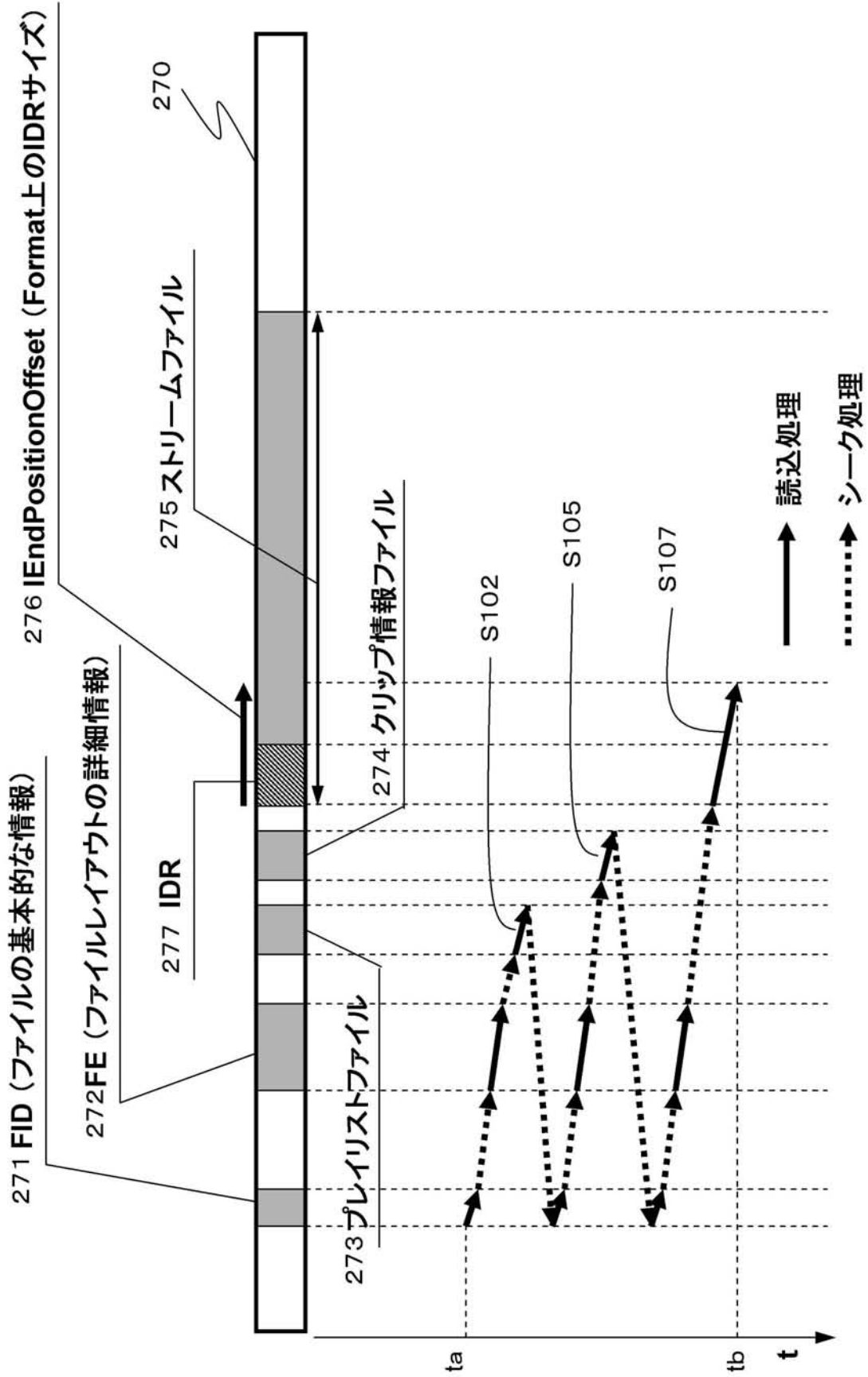
【 図 1 6 】



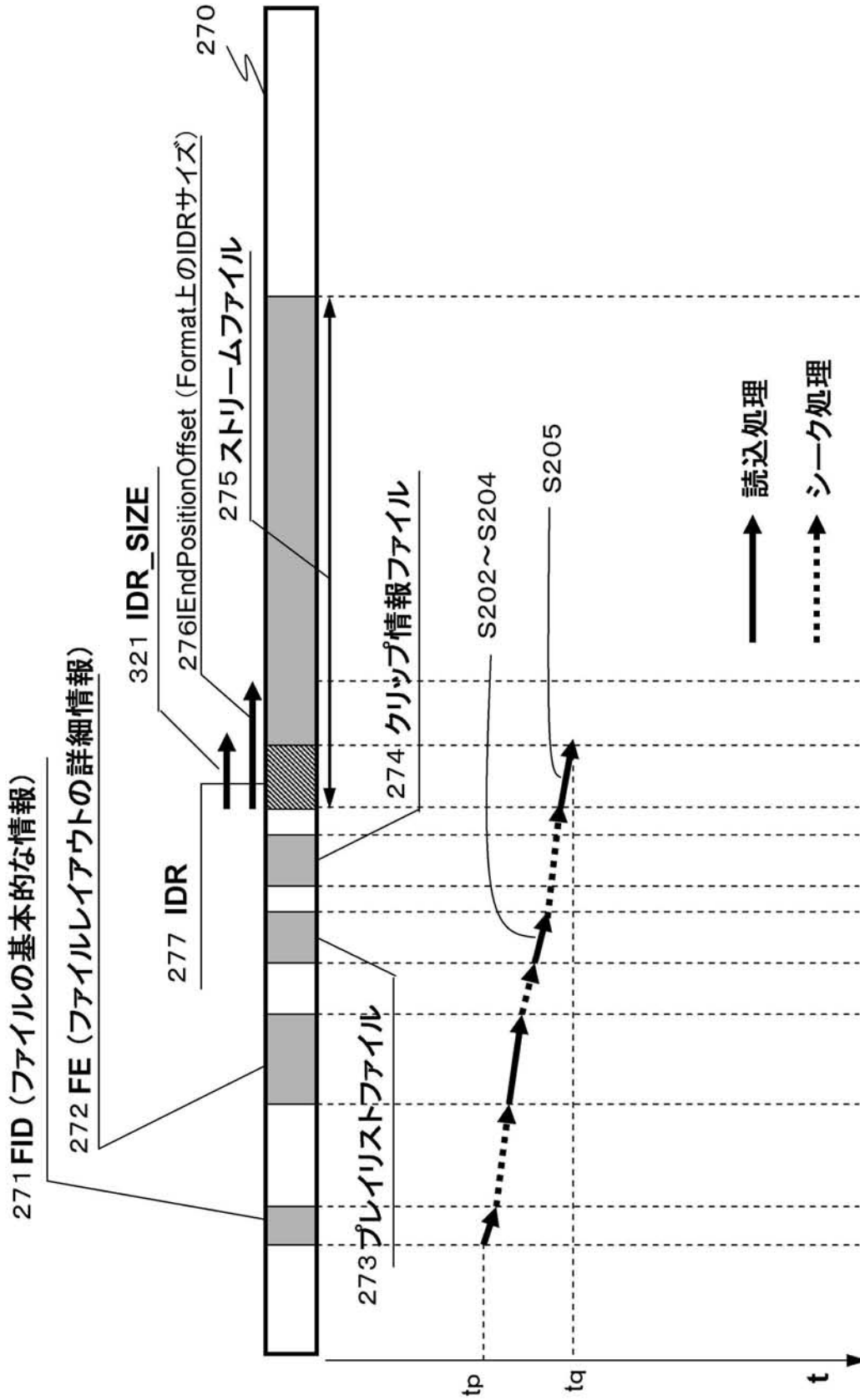
【 図 1 7 】



【 図 1 2 】



【 図 1 5 】



フロントページの続き

(51)Int.Cl. F I テーマコード(参考)
G 1 1 B 27/10 (2006.01) G 1 1 B 27/10 A

(72)発明者 有留 憲一郎
 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 磯部 幸雄
 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 森本 直樹
 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 前田 哲裕
 東京都品川区北品川6丁目7番35号 ソニー株式会社内

Fターム(参考) 5C052 AA01 AB05 AB09 AC08 CC11 DD04
 5C053 FA06 FA23 GB06 GB08 GB09 GB38 HA29 JA24 LA06
 5D044 AB05 AB07 BC02 CC04 DE03 DE17 DE24 DE37 DE49 DE54
 EF05 FG18
 5D077 AA23 BA15 CB02 HC50
 5D110 AA14 AA27 AA29 CA16 DA03 DA04 DA11 DA20 DE01 FA09