

说明书

交互方法、装置、设备及存储介质

5 本申请要求 2023 年 10 月 20 日递交的、标题为“交互方法、装置、设备及存储介质”、
申请号为 202311370055.7 的中国发明专利申请的优先权，该申请的全部内容通过引用结
合在本申请中。

技术领域

10 本公开实施例涉及计算机技术领域，尤其涉及交互方法、装置、设备及存储介质。

背景技术

 微件（widget）可以理解为桌面插件，支持微件的操作系统可以支持应用程序创建显
示在桌面上的小控件或小组件，也即微件。用户可以通过触发微件来快速进入微件所属应
15 用程序中的某个功能，提升用户操作的便捷性。

发明内容

 本公开实施例提供了交互方法、装置、设备及存储介质。

 第一方面，本公开实施例提供了交互方法，包括：提供预设微件，其中，所述预设微
20 件与预设应用程序的预设创作界面相关联；在所述预设微件中展示所述预设应用程序中的
至少一个预设对象的对象信息，其中，所述预设对象用于创作所述预设应用程序中的媒体
作品；响应于针对所述预设微件的触发操作，展示所述预设应用程序中所述预设对象对应
的预设创作界面。

 第二方面，本公开实施例还提供了交互装置，包括：微件提供模块，用于提供预设微
25 件，其中，所述预设微件与预设应用程序的预设创作界面相关联；对象信息展示模块，用
于在所述预设微件中展示所述预设应用程序中的至少一个预设对象的对象信息，其中，所
述预设对象用于创作所述预设应用程序中的媒体作品；界面展示模块，用于响应于针对所
述预设微件的触发操作，展示所述预设应用程序中所述预设对象对应的预设创作界面。

 第三方面，本公开实施例还提供了一种电子设备，所述电子设备包括：一个或多个处
30 理器；存储装置，用于存储一个或多个程序，当所述一个或多个程序被所述一个或多个处
理器执行，使得所述一个或多个处理器实现本公开实施例提供的交互方法。

 第四方面，本公开实施例还提供了一种包含计算机可执行指令的存储介质，所述计算
机可执行指令在由计算机处理器执行时用于执行本公开实施例提供的交互方法。

本公开实施例提供的交互方案，提供与预设应用程序的预设创作界面相关联的预设微件，在预设微件中展示预设应用程序中的至少一个用于创作媒体作品的预设对象的对象信息，响应于针对预设微件的触发操作，展示预设应用程序中预设对象对应的预设创作界面。通过采用上述技术方案，在桌面的微件中展示用于创作媒体作品的预设对象，并支持用户

5 通过触发微件的方式快速进入应用程序中的预设对象对应的预设创作界面。可通过展示用于媒体作品创作的预设对象提醒用户进行创作，并可缩短用户进入预设创作界面的操作路径，提高媒体作品的创作效率，有效提升用户体验。

附图说明

10 结合附图并参考以下具体实施方式，本公开各实施例的上述和其他特征、优点及方面将变得更加明显。贯穿附图中，相同或相似的附图标记表示相同或相似的元素。应当理解附图是示意性的，原件和元素不一定按照比例绘制。

图 1 为本公开实施例所提供的一种交互方法的流程示意图；

图 2 为本公开实施例所提供的一种界面交互示意图；

15 图 3 为本公开实施例所提供的另一种交互方法的流程示意图；

图 4 为本公开实施例所提供的另一种界面交互示意图；

图 5 为本公开实施例所提供的又一种交互方法的流程示意图；

图 6 为本公开实施例所提供的又一种界面交互示意图；

图 7 为本公开实施例所提供的又一种界面交互示意图；

20 图 8 为本公开实施例所提供的一种交互装置的结构示意图；

图 9 为本公开实施例所提供的一种电子设备的结构示意图。

具体实施方式

下面将参照附图更详细地描述本公开的实施例。虽然附图中显示了本公开的某些实施

25 例，然而应当理解的是，本公开可以通过各种形式来实现，而且不应该被解释为限于这里阐述的实施例，相反提供这些实施例是为了更加透彻和完整地理解本公开。应当理解的是，本公开的附图及实施例仅用于示例性作用，并非用于限制本公开的保护范围。

应当理解，本公开的方法实施方式中记载的各个步骤可以按照不同的顺序执行，和/或并行执行。此外，方法实施方式可以包括附加的步骤和/或省略执行示出的步骤。本公开的范围在此方面不受限制。

30

本文使用的术语“包括”及其变形是开放性包括，即“包括但不限于”。术语“基于”是“至少部分地基于”。术语“一个实施例”表示“至少一个实施例”；术语“另一实施例”表示“至少一个另外的实施例”；术语“一些实施例”表示“至少一些实施例”。其他术语

的相关定义将在下文描述中给出。

需要注意，本公开中提及的“第一”、“第二”等概念仅用于对不同的装置、模块或单元进行区分，并非用于限定这些装置、模块或单元所执行的功能的顺序或者相互依存关系。

5 需要注意，本公开中提及的“一个”、“多个”的修饰是示意性而非限制性的，本领域技术人员应当理解，除非在上下文另有明确指出，否则应该理解为“一个或多个”。

本公开实施方式中的多个装置之间所交互的消息或者信息的名称仅用于说明性的目的，而并不是用于对这些消息或信息的范围进行限制。

可以理解的是，在使用本公开各实施例公开的技术方案之前，均应当依据相关法律法规10 规通过恰当的方式对本公开所涉及个人信息的类型、使用范围、使用场景等告知用户并获得用户的授权。

例如，在响应于接收到用户的主动请求时，向用户发送提示信息，以明确地提示用户，其请求执行的操作将需要获取和使用到用户的个人信息。从而，使得用户可以根据提示信息来自主地选择是否向执行本公开技术方案的操作的电子设备、应用程序、服务器或存储15 介质等软件或硬件提供个人信息。

作为一种可选的但非限定性的实现方式，响应于接收到用户的主动请求，向用户发送提示信息的方式例如可以是弹窗的方式，弹窗中可以以文字的方式呈现提示信息。此外，弹窗中还可以承载供用户选择“同意”或者“不同意”向电子设备提供个人信息的选择控件。

20 可以理解的是，上述通知和获取用户授权过程仅是示意性的，不对本公开的实现方式构成限定，其它满足相关法律法规的方式也可应用于本公开的实现方式中。

可以理解的是，本技术方案所涉及的数据（包括但不限于数据本身、数据的获取或使用）应当遵循相应法律法规及相关规定的要求。

25 图1为本公开实施例所提供的一种交互方法的流程示意图，本公开实施例适用于交互的情形，该方法可以由交互装置来执行，该装置可以通过软件和/或硬件的形式实现，可选的，通过电子设备来实现，该电子设备可以是手机、智能手表、平板电脑以及个人数字助理等移动终端，也可以为个人计算机（Personal Computer，PC）端或服务器等设备。

如图1所示，所述方法包括：

30 步骤101、提供预设微件，其中，预设微件与预设应用程序的预设创作界面相关联。

本公开实施例中，预设应用程序可以是具备媒体作品创作功能的应用程序，具体类型不做限定。预设微件与预设应用程序的预设创作界面相关联，预设创作界面为用于进行媒体内容创作的界面，预设微件可以理解为与预设应用程序关联的用于触发展示预设应用程

序中的预设创作界面的微件。示例性的，预设创作界面可以包括预设的拍摄界面和/或预设的编辑界面。其中，媒体作品的具体形式不做限定，可以包括图片作品、图文作品、视频作品或音乐作品等。

步骤 102、在所述预设微件中展示所述预设应用程序中的至少一个预设对象的对象信息，其中，所述预设对象用于创作所述预设应用程序中的媒体作品。

示例性的，预设对象可包括与媒体作品相关的元素，预设对象的类型例如可包括创作主题或创作元素等。创作主题可包括用于体现媒体内容的主体和核心话题的相关信息或对象，可以包括预设应用程序中的平台活动或平台玩法等，例如话题或挑战等。创作元素的类型可包括特效、模板以及音乐等。其中，特效可以在基础素材（如图片或视频等）上进行特效处理或添加特效元素等，如风格化特效或互动游戏等；模板可包括对基础素材的内容进行处理的功能，如美颜、拼接或剪辑等。

示例性的，对象信息例如可以包括预设对象的属性信息（如名称或标题等）和/或关联图像信息（如图标或封面图等）。预设微件的具体数量不做限定，可以为一个或多个。同一预设微件对应的预设对象的具体数量不做限定，若对应多个，则针对每个预设对象，可分别展示对应的对象信息。以预设对象为特效为例，若同一预设微件对应一个特效，可以在该预设微件中展示该特效的特效名称和特效封面；若同一预设微件对应三个特效，可以在该预设微件中展示三个特效分别对应的特效名称和特效封面。

步骤 103、响应于针对所述预设微件的触发操作，展示所述预设应用程序中所述预设对象对应的预设创作界面。

示例性的，触发操作可以是针对预设微件的点击操作等，预设微件所在显示区域内可以为该触发操作的有效触发区域。

示例性的，在接收到针对预设微件的触发操作后，唤起预设应用程序，并直接进入预设应用程序中的预设对象对应的预设创作界面。预设对象对应的预设创作界面可以理解为，预设应用程序中的与预设对象关联的创作界面，具体关联方式不做限定。其中，创作界面可以包括拍摄界面，拍摄界面中可以包括拍摄控件、拍摄参数设置控件、创作元素设置控件以及基础素材选择控件（如相册入口）等。

可选的，在所述预设对象的类型包括所述创作主题的情况下，所述预设创作界面对应的作品发布路径与所述预设对象关联。具体的，响应于所述预设对象的类型包括所述创作主题，将所述预设创作界面对应的作品发布路径设置为与所述预设对象关联。也可理解为，预设创作界面为应用预设对象进行媒体内容生成的创作界面。例如，在预设应用程序中，用户在浏览媒体作品时可以触发参与该媒体作品已参与的创作主题，用户还可以通过主动修改或搜索的方式更改创作主题，在确定参与创作主题后，可进入对应的创作界面，在媒体作品创作完成后的作品发布界面中，可自动显示所参与的创作主题的主题名称等主题信

息，也即作品发布路径与创作主题关联。可选的，在媒体作品发布完成后，已发布的作品中可以展示创作主题的关联控件，该关联控件中可以显示主题信息，提示用户参与该创作主题的创作，也可理解为作品发布路径与创作主题关联。本公开实施例中，可以通过触发预设微件的方式快速进入创作主题的创作界面，提升创作主题相关的媒体作品的创作效率。

- 5 可选的，响应于所述预设对象的类型包括所述创作主题，在所述预设创作界面展示与
所述创作主题关联的目标控件。例如，在预设的拍摄界面和/或预设的编辑界面显示创作主
题关联的主题贴纸作为目标控件，在主题贴纸中展示微件中的创作主题，并支持用户对主
题贴纸进行调整，同时，用户也可以通过主题贴纸进行创作主题的修改操作。通过显示目
标控件，可以提示用户当前正在基于所述创作主题进行媒体内容创作。
- 10 可选的，在所述预设对象的类型包括所述创作元素的情况下，所述预设创作界面中应
用有所述预设对象。具体的，响应于所述预设对象的类型包括所述创作元素，在所述预设
创作界面中应用所述预设对象。示例性的，在触发预设微件后，自动在所进入的创作界面
中应用创作元素，使得用户能够快速利用所应用的创作元素进行媒体作品创作，提升创作
元素相关的媒体作品的创作效率。
- 15 可选的，还可在预设微件中展示目标提示信息，目标提示信息用于提示采用所述预设
对象进行媒体内容创作，也可用于提示触发预设微件以进入预设对象对应的预设创作界面。
目标提示信息可以是文字信息，如“今天拍什么”、“立即开拍”或“拍同款”等。
- 可选的，还可在预设微件中展示创作控件。所述响应于针对所述预设微件的触发操作，
展示所述预设应用程序中所述预设对象对应的预设创作界面，包括：响应于针对所述创作
20 控件的触发操作，展示所述预设应用程序中所述预设对象对应的预设创作界面。可以理解
的是，目标提示信息可以展示在预设微件的创作控件中。
- 图2为本公开实施例所提供的一种界面交互示意图，如图2所示，为桌面201提供预
设微件202，在预设微件202中展示类型为创作元素的预设对象的对象信息203，预设对
象例如可以是猫耳朵拍摄特效，对象信息可以是该拍摄特效的图标，当用户点击预设微件
25 202后，展示预设对象对应的预设创作界面204，在该界面中自动应用预设对象，如图2中
自动显示猫耳朵拍摄特效205，方便用户快速使用猫耳朵拍摄特效进行媒体作品的创作。
- 本公开实施例提供的交互方法，提供与预设应用程序的预设创作界面相关联的预设微
件，在预设微件中展示预设应用程序中的至少一个用于创作媒体作品的预设对象的对象
信息，响应于针对预设微件的触发操作，展示预设应用程序中预设对象对应的预设创作界
30 面。通过采用上述技术方案，在桌面的微件中展示用于创作媒体作品的预设对象，并支持
用户通过触发微件的方式快速进入应用程序中的预设对象对应的预设创作界面，可通过展
示用于媒体作品创作的预设对象提醒用户进行创作，并可缩短用户进入预设创作界面的操
作路径，提高媒体作品的创作效率，有效提升用户体验。

可选的，响应于针对所述预设微件的触发操作，展示所述预设应用程序中所述预设对象对应的预设创作界面，包括：响应于针对所述预设微件的触发操作，在确定所述预设应用程序处于已登录状态的情况下，展示所述预设应用程序中所述预设对象对应的预设创作界面。可选的，还可包括：响应于针对所述预设微件的触发操作，在确定所述预设应用程序处于未登录状态的情况下，展示所述预设应用程序中的登录界面，响应于登录成功，进入所述预设对象对应的预设创作界面。可选的，在确定所述预设应用程序处于未登录状态的情况下，在所述预设微件中展示所述预设应用程序中的至少一个预设对象的对象信息和登录提示信息，登录提示信息用于提示用户通过触发预设微件展示登录界面。

在一些实施例中，还包括：响应于预设更新事件被触发，对用于在所述预设微件中进行展示的对象信息所属的所述预设对象进行更新。由此，可以动态更新预设微件中所展示的预设对象，使得预设对象在预设微件中的展示更加灵活，也使得用户能够在桌面查看到更加丰富的预设对象，提升基于不同预设对象的作品创作效率。

示例性的，假设预设对象的类型为特效，若当前用于在预设微件中进行展示的预设对象为特效 a，在检测到预设更新事件被触发时，对预设对象进行更新，如将特效 a 更新为特效 b。其中，预设更新事件可以根据实际需求设定。更新方式例如可以是向预设应用程序对应的服务端请求下发新的预设对象的对象信息。

在一些实施例中，所述响应于预设更新事件被触发，包括：响应于当前时间达到预设更新时间，其中，所述预设更新时间基于预设更新周期确定。由此，可以实现预设对象的周期性更新，其中，预设更新周期可以根据实际需求设定，如 2 小时或 3 分钟等。

在一些实施例中，所述响应于预设更新事件被触发，包括：响应于桌面返回操作。由此，当用户每次返回桌面时，可以查看到新的预设对象的对象信息，提升用户体验。

在一些实施例中，所述响应于预设更新事件被触发，包括：响应于针对所述预设微件的对象更新操作。由此，当用户想要查看新的预设对象的对象信息时，可以通过主动输入对象更新操作的方式实现，提升用户体验。

在一些实施例中，所述至少一个预设对象的展示基于当前登录所述预设应用程序的用户的不同而不同。由此，可以实现不同用户查看到不同的预设对象，提升用户体验。

在一些实施例中，在提供预设微件之前，还包括：响应于确定满足预设条件，展示预设提示信息，其中，所述预设提示信息用于提示创建所述预设微件。由此，可以在预设应用程序中通过展示预设提示信息来提示用户来创建预设微件，以便用户能够在桌面上查看到预设微件。

在一些实施例中，所述确定满足预设条件包括以下至少一项：进入作品展示界面，且所述作品展示界面中展示有至少一个媒体作品；完成媒体作品发布操作；以及，在媒体作品未创作完成的情况下，退出创作界面。由此，可以在与媒体作品创作相关的场景下，通

过展示预设提示信息提示用户创建预设微件，从而提升用户创作媒体作品的便捷性。

图 3 为本公开实施例所提供的另一种交互方法的流程示意图，本公开实施例以上述实施例中各个可选方案为基础进行优化，具体的，该方法包括如下步骤：

步骤 301、提供预设微件。

- 5 步骤 302、在预设微件中展示预设应用程序中的至少一个预设对象的对象信息，和/或至少一个第一示例作品的作品信息，其中，所述预设对象用于创作媒体作品，所述至少一个第一示例作品通过采用所述至少一个预设对象进行媒体内容创作得到。

10 示例性的，第一示例作品可以为当前用户之外的用户采用预设对象进行媒体内容创作并发布到预设应用程序中的作品，具体数量可以是一个或多个。作品信息例如可以包括第一示例作品关联的图像信息，如作品封面或视频截图等。作品信息和对象信息的相对显示位置关系不做限定，例如，作品信息可以显示于对象信息的右侧，在作品信息为图像信息的情况下，作品信息还可以显示于对象信息的下层，例如作为作品信息的图像可以作为预设微件的背景图像。

- 15 图 4 为本公开实施例所提供的另一种界面交互示意图，如图 4 所示，在桌面 401 中提供预设微件 402，在预设微件 402 中展示类型为创作主题的预设对象的对象信息 403，预设对象例如可以是“看看你身边的风景”主题，则对象信息 403 的内容可以是创作主题的名称。在预设微件 402 中，还显示有 2 个第一示例作品的作品信息 404。

步骤 303、响应于针对所述预设微件的触发操作，展示所述预设应用程序中所述预设对象对应的预设创作界面。

- 20 如图 4 所示，当用户点击预设微件 402 后，进入预设对象对应的预设创作界面 405，在预设创作界面 405 中可以包括拍摄控件，当用户点击拍摄控件后开始拍摄，拍摄完成后，通过触发下一步等控件进入发布界面，在发布界面中显示“看看你身边的风景”主题的主题名称 406，也即作品发布路径与预设对象关联，当用户触发发布控件后，可以实现基于该主题进行创作的媒体作品的发布。

- 25 可选的，如图 4 所示，预设微件 402 中展示有创作控件 407，其中包含目标提示信息“立即开拍”，用户点击创作控件 407 后，展示预设创作界面 405。

30 本公开实施例提供的交互方法，在在桌面提供的预设微件中显示用于创作媒体作品的预设对象的对象信息的同时，还显示采用该预设对象进行创作的示例作品的作品信息，可以帮助用户在预设微件中便捷地查看相关媒体作品的作品效果，为用户提供更丰富的示例作品以及创作灵感，从而可进一步提高用户的创作效率，提升用户体验。

图 5 为本公开实施例所提供的又一种交互方法的流程示意图，本公开实施例以上述实施例中各个可选方案为基础进行优化，具体的，该方法包括如下步骤：

步骤 501、提供预设微件。

步骤 502、在所述预设微件中展示所述预设应用程序中的至少一个预设对象的对象信息。

步骤 503、响应于针对所述预设微件的触发操作，展示所述预设应用程序中的第一目标界面。

5 可选的，在第一目标界面下层展示预设对象对应的预设创作界面，第一目标界面的尺寸小于预设创作界面的尺寸，使得预设创作界面的部分界面能够被展示。

图 6 为本公开实施例所提供的又一种界面交互示意图，如图 6 所示，为桌面 601 提供预设微件 602，在预设微件 602 中展示类型为创作主题的预设对象的对象信息 603，预设对象例如可以是“看看你身边的风景”主题，则对象信息 603 的内容可以是创作主题的名称。用户点击预设微件 602 后，进入预设应用程序中的第一目标界面 604。可选的，在第一目标界面 604 下层展示预设对象对应的预设创作界面 605，第一目标界面 604 的尺寸小于预设创作界面 605 的尺寸。在其他实施方式中，第一目标界面 604 可以全屏展示，并支持跳转至预设创作界面 605。

步骤 504、在所述第一目标界面中展示至少一个第二示例作品的作品信息，其中，所述至少一个第二示例作品通过采用所述至少一个预设对象进行媒体内容创作得到。

示例性的，第二示例作品可以为当前用户之外的用户采用预设对象进行创作并发布到预设应用程序中的作品，具体数量可以是一个或多个。作品信息例如可以包括第二示例作品关联的图像信息，如作品封面或视频截图等。

如图 6 所示，在第一目标界面 604 中显示有 6 个第二示例作品的作品信息 606，用户
20 可通过输入滑动等操作来浏览更多的第二示例作品。

步骤 505、响应于预设操作，展示所述预设对象对应的预设创作界面。

示例性的，预设操作例如可以是第一目标界面的关闭操作，该关闭操作例如可以通过触发关闭控件输入，也可以是通过手势操作输入。

可选的，在所述第一目标界面中还可展示预设控件。响应于针对所述预设控件的触发
25 操作，进入所述预设对象对应的预设创作界面。如图 6 所示，在第一目标界面 604 中还展示预设控件 607，当用户点击预设控件 607 后，第一目标界面 604 关闭，进入预设创作界面 605，也即预设创作界面 605 的全部界面内容可得到完整展示。

可选的，在预设创作界面 605 中还可展示与创作主题关联的目标控件 608，目标控件 608 可以为主题贴纸控件。

30 本公开实施例提供的交互方法，在用户触发桌面中的预设微件后，进入第一目标界面，并在第一目标界面中显示采用预设微件中的预设对象进行媒体内容创作的示例作品的作品信息，可以帮助用户在进入预设创作界面之前便捷地查看相关媒体作品的作品效果，为用户提供更丰富的示例作品和创作灵感，从而可进一步提高用户的创作效率，提升用户体

验。

5 在一些实施例中，上述两种示例作品的展示方案可以进行结合。示例性的，在所述预设微件中展示所述预设应用程序中的至少一个预设对象的对象信息，以及至少一个第一示例作品的作品信息，响应于针对所述预设微件的触发操作，进入所述预设应用程序中的第一目标界面，在所述第一目标界面中至少一个第二示例作品的作品信息，响应于预设操作，进入所述预设对象对应的预设创作界面。可选的，第二示例作品的数量大于第一示例作品的数量。由此，用户可以分别在预设微件中和目标界面中查看到示例作品。

10 可选的，响应于针对所述对象信息的触发操作，进入所述预设应用程序中的第一目标界面；响应于针对所述至少一个第一示例作品的作品信息的触发操作，进入所述预设应用程序中的预设创作界面。由此，方便用户通过选择触发操作的作用对象来分别进入不同的界面，提升操作灵活性和便捷性。例如，用户在查看到第一示例作品后，想要直接进行创作，可触发对象信息，若用户想要查看更多的示例作品，可以触发作品信息。

15 在一些实施例中，还包括：响应于针对所述对象信息的触发操作，展示所述预设应用程序中的第二目标界面；在所述第二目标界面中展示至少一个第三示例作品的作品信息，其中，所述至少一个第三示例作品通过采用所述至少一个预设对象进行媒体内容创作得到。由此，可以为用户提供更丰富的查看示例作品的操作方式，使得示例作品的查看更加灵活。

20 可选的，在第二目标界面中，响应于目标操作，展示所述预设对象对应的预设创作界面。可选的，第二目标界面可以与第一目标界面相同，第三示例作品与第二示例作品相同。也即，该可选方案可相当于：响应于针对所述对象信息的触发操作，展示所述预设应用程序中的第一目标界面，在所述第一目标界面中展示至少一个第二示例作品的作品信息，响应于预设操作，展示所述预设对象对应的预设创作界面。

25 可选的，如图 6 所示，预设微件 602 中展示对象信息 603 和创作控件 609，若用户点击对象信息 603，展示第一目标界面，并在第一目标界面中展示第二示例作品的作品信息，若用户点击创作控件 609，可直接展示预设创作界面 605。

30 在一些实施例中，所述在所述预设微件中展示所述预设应用程序中的至少一个预设对象的对象信息，包括：在所述预设微件中展示所述预设应用程序中的多个预设对象的对象信息；其中，响应于针对所述预设微件的触发操作，展示所述预设应用程序中所述预设对象对应的预设创作界面，包括：响应于针对所述预设微件中的目标预设对象的对象信息的触发操作，展示所述预设应用程序中所述目标预设对象对应的预设创作界面。目标预设对象为多个预设对象中的一个。由此，可以在预设微件中同时展示多个预设对象的对象信息，为用户提供更多的选择，并根据用户触发操作的作用对象确定所进入的预设创作界面对应的目标预设对象，提升基于目标预设对象的媒体作品创作的便捷性。

示例性的，图 7 为本公开实施例所提供的又一种界面交互示意图，如图 7 所示，提供

预设微件 701，在预设微件 701 中展示类型为创作元素的多个预设对象的对象信息 702，当用户点击目标预设对象的对象信息 703 后，进入目标预设对象对应的预设创作界面 704，在该界面中自动应用目标预设对象，如图 7 中自动加载显示猫耳朵拍摄特效 705，方便用户快速使用猫耳朵拍摄特效进行媒体作品的创作。

5 图 8 为本公开实施例所提供的一种交互装置的结构示意图，如图 8 所示，所述装置包括：

微件提供模块 801，用于提供预设微件，其中，所述预设微件与预设应用程序的预设创作界面相关联；

对象信息展示模块 802，用于在所述预设微件中展示所述预设应用程序中的至少一个
10 预设对象的对象信息，其中，所述预设对象用于创作所述预设应用程序中的媒体作品；

界面展示模块 803，用于响应于针对所述预设微件的触发操作，展示所述预设应用程序中所述预设对象对应的预设创作界面。

本公开实施例所提供的交互装置，提供与预设应用程序的预设创作界面相关联的预设微件，在预设微件中展示预设应用程序中的至少一个用于创作媒体作品的预设对象的对象
15 信息，响应于针对预设微件的触发操作，展示预设应用程序中预设对象对应的预设创作界面。通过采用上述技术方案，在桌面的微件中展示用于创作媒体作品的预设对象，并支持用户通过触发微件的方式快速进入应用程序中的预设对象对应的预设创作界面，可通过展示用于媒体作品创作的预设对象提醒用户进行创作，并可缩短用户进入预设创作界面的操作路径，提高媒体作品的创作效率，有效提升用户体验。

20 可选的，对象信息展示模块具体用于：在所述预设微件中展示所述预设应用程序中的至少一个预设对象的对象信息和/或至少一个第一示例作品的作品信息，其中，所述至少一个第一示例作品通过采用所述至少一个预设对象进行媒体内容创作得到。

可选的，所述界面进入模块包括：

25 目标界面展示单元，用于响应于针对所述预设微件的触发操作，展示所述预设应用程序中的目标界面；

作品信息展示单元，用于在所述目标界面中展示至少一个第二示例作品的作品信息，其中，所述至少一个第二示例作品通过采用所述至少一个预设对象进行媒体内容创作得到；

预设创作界面展示单元，用于响应于预设操作，展示所述预设对象对应的预设创作界面。

30 可选的，所述预设微件中展示有创作控件；所述界面展示模块具体用于：响应于针对所述创作控件的触发操作，展示所述预设应用程序中所述预设对象对应的预设创作界面。

可选的，该装置还包括：

目标界面展示模块，用于响应于针对所述对象信息的触发操作，展示所述预设应用程序

- 序中的第二目标界面；
- 作品信息展示模块，用于在所述第二目标界面中展示至少一个第三示例作品的作品信息，其中，所述至少一个第三示例作品通过采用所述至少一个预设对象进行媒体内容创作得到。
- 5 可选的，所述预设对象的类型包括创作主题和/或创作元素。
- 可选的，所述装置还包括：
- 主题关联模块，用于在所述响应于针对所述预设微件的触发操作，展示所述预设应用程序中所述预设对象对应的预设创作界面之后，响应于所述预设对象的类型包括所述创作主题，在所述预设创作界面展示与所述创作主题关联的目标控件和/或将所述预设创作界面对应的作品发布路径设置为与所述预设对象关联；和/或，
- 10 元素应用模块，用于在所述响应于针对所述预设微件的触发操作，展示所述预设应用程序中所述预设对象对应的预设创作界面之后，响应于所述预设对象的类型包括所述创作元素，在所述预设创作界面中应用所述预设对象。
- 可选的，该装置还包括：
- 15 对象更新模块，用于响应于预设更新事件被触发，对用于在所述预设微件中进行展示的对象信息所属的所述预设对象进行更新。
- 可选的，所述响应于预设更新事件被触发，包括以下至少一项：
- 响应于当前时间达到预设更新时间，其中，所述预设更新时间基于预设更新周期确定；
- 响应于桌面返回操作；以及
- 20 响应于针对所述预设微件的对象更新操作。
- 可选的，该装置还包括：
- 提示信息展示模块，用于在提供预设微件之前，响应于确定满足预设条件，展示预设提示信息，其中，所述预设提示信息用于提示创建所述预设微件。
- 可选的，所述确定满足预设条件包括以下至少一项：
- 25 进入作品展示界面，且所述作品展示界面中展示有至少一个媒体作品；
- 完成媒体作品发布操作；以及，
- 在媒体作品未创作完成的情况下，退出创作界面。
- 可选的，所述对象信息展示模块具体用于：
- 在所述预设微件中展示所述预设应用程序中的多个预设对象的对象信息；
- 30 其中，界面展示模块具体用于：响应于针对所述预设微件中的目标预设对象的对象信息的触发操作，展示所述预设应用程序中所述目标预设对象对应的预设创作界面。
- 可选的，所述至少一个预设对象的展示基于当前登录所述预设应用程序的用户的不同而不同。

本公开实施例所提供的交互装置可执行本公开任意实施例所提供的交互方法，具备执行方法相应的功能模块和有益效果。

值得注意的是，上述装置所包括的各个单元和模块只是按照功能逻辑进行划分的，但并不局限于上述的划分，只要能够实现相应的功能即可；另外，各功能单元的具体名称也只是为了便于相互区分，并不用于限制本公开实施例的保护范围。

图 9 为本公开实施例所提供的一种电子设备的结构示意图。下面参考图 9，其示出了适于用来实现本公开实施例的电子设备（例如图 9 中的终端设备或服务器）900 的结构示意图。本公开实施例中的终端设备可以包括但不限于诸如移动电话、笔记本电脑、数字广播接收器、PDA（个人数字助理）、PAD（平板电脑）、PMP（便携式多媒体播放器）、车载终端（例如车载导航终端）等等的移动终端以及诸如数字 TV、台式计算机等等的固定终端。图 9 示出的电子设备仅仅是一个示例，不应对本公开实施例的功能和使用范围带来任何限制。

如图 9 所示，电子设备 900 可以包括处理装置（例如中央处理器、图形处理器等）901，其可以根据存储在只读存储器（ROM）902 中的程序或者从存储装置 908 加载到随机访问存储器（RAM）903 中的程序而执行各种适当的动作和处理。在 RAM 903 中，还存储有电子设备 900 操作所需的各种程序和数据。处理装置 901、ROM 902 以及 RAM 903 通过总线 904 彼此相连。编辑/输出（I/O）接口 905 也连接至总线 904。

通常，以下装置可以连接至 I/O 接口 905：包括例如触摸屏、触摸板、键盘、鼠标、摄像头、麦克风、加速度计、陀螺仪等的输入装置 906；包括例如液晶显示器（LCD）、扬声器、振动器等的输出装置 907；包括例如磁带、硬盘等的存储装置 908；以及通信装置 909。通信装置 909 可以允许电子设备 900 与其他设备进行无线或有线通信以交换数据。虽然图 9 示出了具有各种装置的电子设备 900，但是应理解的是，并不要求实施或具备所有示出的装置。可以替代地实施或具备更多或更少的装置。

特别地，根据本公开的实施例，上文参考流程图描述的过程可以被实现为计算机软件程序。例如，本公开的实施例包括一种计算机程序产品，其包括承载在非暂态计算机可读介质上的计算机程序，该计算机程序包含用于执行流程图所示的方法的程序代码。在这样的实施例中，该计算机程序可以通过通信装置 909 从网络上被下载和安装，或者从存储装置 908 被安装，或者从 ROM 902 被安装。在该计算机程序被处理装置 901 执行时，执行本公开实施例的方法中限定的上述功能。

本公开实施方式中的多个装置之间所交互的消息或者信息的名称仅用于说明性的目的，而并不是用于对这些消息或信息的范围进行限制。

本公开实施例提供的电子设备与上述实施例提供的交互方法属于同一发明构思，未在

本实施例中详尽描述的技术细节可参见上述实施例，并且本实施例与上述实施例具有相同的有益效果。

5 本公开实施例提供了一种计算机存储介质，其上存储有计算机程序，该程序被处理器执行时实现上述实施例所提供的交互方法。

本公开实施例提供了一种计算机程序产品，包括计算机程序，该程序被处理器执行时实现上述实施例所提供的交互方法。

需要说明的是，本公开上述的计算机可读介质可以是计算机可读信号介质或者计算机可读存储介质或者是上述两者的任意组合。计算机可读存储介质例如可以是——但不限于
10 ——电、磁、光、电磁、红外线、或半导体的系统、装置或器件，或者任意以上的组合。计算机可读存储介质的更具体的例子可以包括但不限于：具有一个或多个导线的电连接、便携式计算机磁盘、硬盘、随机访问存储器（RAM）、只读存储器（ROM）、可擦式可编程只读存储器（EPROM 或闪存）、光纤、便携式紧凑磁盘只读存储器（CD-ROM）、光存储器件、磁存储器件、或者上述的任意合适的组合。在本公开中，计算机可读存储介质可以
15 是任何包含或存储程序的有形介质，该程序可以被指令执行系统、装置或者器件使用或者与其结合使用。而在本公开中，计算机可读信号介质可以包括在基带中或者作为载波一部分传播的数据信号，其中承载了计算机可读的程序代码。这种传播的数据信号可以采用多种形式，包括但不限于电磁信号、光信号或上述的任意合适的组合。计算机可读信号介质还可以是计算机可读存储介质以外的任何计算机可读介质，该计算机可读信号介质可以发
20 送、传播或者传输用于由指令执行系统、装置或者器件使用或者与其结合使用的程序。计算机可读介质上包含的程序代码可以用任何适当的介质传输，包括但不限于：电线、光缆、RF（射频）等等，或者上述的任意合适的组合。

在一些实施方式中，客户端、服务器可以利用诸如 HTTP（HyperText Transfer Protocol，超文本传输协议）之类的任何当前已知或未来研发的网络协议进行通信，并且可以与任意
25 形式或介质的数字数据通信（例如，通信网络）互连。通信网络的示例包括局域网（“LAN”），广域网（“WAN”），网际网（例如，互联网）以及端对端网络（例如，ad hoc 端对端网络），以及任何当前已知或未来研发的网络。

上述计算机可读介质可以是上述电子设备中所包含的；也可以是单独存在，而未装配入该电子设备中。

30 上述计算机可读介质承载有一个或者多个程序，当上述一个或者多个程序被该电子设备执行时，使得该电子设备：提供预设微件，其中，所述预设微件与预设应用程序的预设创作界面相关联；在所述预设微件中展示所述预设应用程序中的至少一个预设对象的对象信息，其中，所述预设对象用于创作所述预设应用程序中的媒体作品；响应于针对所述预

设微件的触发操作，展示所述预设应用程序中所述预设对象对应的预设创作界面。

可以以一种或多种程序设计语言或其组合来编写用于执行本公开的操作的计算机程序代码，上述程序设计语言包括但不限于面向对象的程序设计语言—诸如Java、Smalltalk、C++，还包括常规的过程式程序设计语言—诸如“C”语言或类似的程序设计语言。程序代码可以完全地在用户计算机上执行、部分地在用户计算机上执行、作为一个独立的软件包执行、部分在用户计算机上部分在远程计算机上执行、或者完全在远程计算机或服务器上执行。在涉及远程计算机的情形中，远程计算机可以通过任意种类的网络——包括局域网(LAN)或广域网(WAN)—连接到用户计算机，或者，可以连接到外部计算机（例如利用因特网服务提供商来通过因特网连接）。

附图中的流程图和框图，图示了按照本公开各种实施例的系统、方法和计算机程序产品的可能实现的体系架构、功能和操作。在这点上，流程图或框图中的每个方框可以代表一个模块、程序段、或代码的一部分，该模块、程序段、或代码的一部分包含一个或多个用于实现规定的逻辑功能的可执行指令。也应当注意，在有些作为替换的实现中，方框中所标注的功能也可以以不同于附图中所标注的顺序发生。例如，两个接连地表示的方框实际上可以基本并行地执行，它们有时也可以按相反的顺序执行，这依所涉及的功能而定。也要注意的，框图和/或流程图中的每个方框、以及框图和/或流程图中的方框的组合，可以用执行规定的功能或操作的专用的基于硬件的系统来实现，或者可以用专用硬件与计算机指令的组合来实现。

描述于本公开实施例中所涉及到的单元可以通过软件的方式实现，也可以通过硬件的方式来实现。其中，模块的名称在某种情况下并不构成对该模块本身的限定，例如，微件提供模块还可以被描述为“用于提供预设微件的模块，其中，所述预设微件与预设应用程序的预设创作界面相关联”。

本文中以上描述的功能可以至少部分地由一个或多个硬件逻辑部件来执行。例如，非限制性地，可以使用的示范类型的硬件逻辑部件包括：现场可编程门阵列（FPGA）、专用集成电路（ASIC）、专用标准产品（ASSP）、片上系统（SOC）、复杂可编程逻辑设备（CPLD）等等。

在本公开的上下文中，机器可读介质可以是有形的介质，其可以包含或存储以供指令执行系统、装置或设备使用或与指令执行系统、装置或设备结合地使用的程序。机器可读介质可以是机器可读信号介质或机器可读储存介质。机器可读介质可以包括但不限于电子的、磁性的、光学的、电磁的、红外的、或半导体系统、装置或设备，或者上述内容的任何合适组合。机器可读存储介质的更具体示例会包括基于一个或多个线的电气连接、便携式计算机盘、硬盘、随机存取存储器（RAM）、只读存储器（ROM）、可擦除可编程只读存储器（EPROM 或快闪存储器）、光纤、便捷式紧凑盘只读存储器（CD-ROM）、光学储存

设备、磁储存设备、或上述内容的任何合适组合。

根据本公开的一个或多个实施例，提供了一种交互方法，包括：提供预设微件，其中，所述预设微件与预设应用程序的预设创作界面相关联；在所述预设微件中展示所述预设应用程序中的至少一个预设对象的对象信息，其中，所述预设对象用于创作所述预设应用程序中的媒体作品；响应于针对所述预设微件的触发操作，展示所述预设应用程序中所述预设对象对应的预设创作界面。

根据本公开的一个或多个实施例，在所述预设微件中展示所述预设应用程序中的至少一个预设对象的对象信息，包括：在所述预设微件中展示所述预设应用程序中的至少一个预设对象的对象信息和/或至少一个第一示例作品的作品信息，其中，所述至少一个第一示例作品通过采用所述至少一个预设对象进行媒体内容创作得到。

根据本公开的一个或多个实施例，所述响应于针对所述预设微件的触发操作，展示所述预设应用程序中所述预设对象对应的预设创作界面，包括：响应于针对所述预设微件的触发操作，展示所述预设应用程序中的第一目标界面；在所述第一目标界面中展示至少一个第二示例作品的作品信息，其中，所述至少一个第二示例作品通过采用所述至少一个预设对象进行媒体内容创作得到；响应于预设操作，展示所述预设对象对应的预设创作界面。

根据本公开的一个或多个实施例，所述预设微件中展示有创作控件；所述响应于针对所述预设微件的触发操作，展示所述预设应用程序中所述预设对象对应的预设创作界面，包括：响应于针对所述创作控件的触发操作，展示所述预设应用程序中所述预设对象对应的预设创作界面。

根据本公开的一个或多个实施例，还包括：响应于针对所述对象信息的触发操作，展示所述预设应用程序中的第二目标界面；在所述第二目标界面中展示至少一个第三示例作品的作品信息，其中，所述至少一个第三示例作品通过采用所述至少一个预设对象进行媒体内容创作得到。

根据本公开的一个或多个实施例，所述预设对象的类型包括创作主题和/或创作元素。

根据本公开的一个或多个实施例，在所述响应于针对所述预设微件的触发操作，展示所述预设应用程序中所述预设对象对应的预设创作界面之后，还包括：响应于所述预设对象的类型包括所述创作主题，在所述预设创作界面展示与所述创作主题关联的目标控件和/或将所述预设创作界面对应的作品发布路径设置为与所述预设对象关联；和/或，响应于所述预设对象的类型包括所述创作元素，在所述预设创作界面中应用所述预设对象。

根据本公开的一个或多个实施例，还包括：响应于预设更新事件被触发，对用于在所述预设微件中进行展示的对象信息所属的所述预设对象进行更新。

根据本公开的一个或多个实施例，所述响应于预设更新事件被触发，包括以下至少一

项：响应于当前时间达到预设更新时间，其中，所述预设更新时间基于预设更新周期确定；响应于桌面返回操作；以及响应于针对所述预设微件的对象更新操作。

根据本公开的一个或多个实施例，在所述提供预设微件之前，还包括：响应于确定满足预设条件，展示预设提示信息，其中，所述预设提示信息用于提示创建所述预设微件。

5 根据本公开的一个或多个实施例，所述确定满足预设条件包括以下至少一项：进入作品展示界面，且所述作品展示界面中展示有至少一个媒体作品；完成媒体作品发布操作；以及，在媒体作品未创作完成的情况下，退出创作界面。

根据本公开的一个或多个实施例，所述在所述预设微件中展示所述预设应用程序中的至少一个预设对象的对象信息，包括：在所述预设微件中展示所述预设应用程序中的多个
10 预设对象的对象信息；其中，响应于针对所述预设微件的触发操作，展示所述预设应用程序中所述预设对象对应的预设创作界面，包括：响应于针对所述预设微件中的目标预设对象的对象信息的触发操作，展示所述预设应用程序中所述目标预设对象对应的预设创作界面。

根据本公开的一个或多个实施例，所述至少一个预设对象的展示基于当前登录所述预设
15 应用程序的用户的不同而不同。

根据本公开的一个或多个实施例，提供了一种交互装置，包括：微件提供模块，用于提供预设微件，其中，所述预设微件与预设应用程序的预设创作界面相关联；对象信息展示模块，用于在所述预设微件中展示所述预设应用程序中的至少一个预设对象的对象信息，其中，所述预设对象用于创作所述预设应用程序中的媒体作品；界面展示模块，用于响应
20 于针对所述预设微件的触发操作，展示所述预设应用程序中所述预设对象对应的预设创作界面。

根据本公开的一个或多个实施例，提供了一种电子设备，所述电子设备包括：一个或多个处理器；存储装置，用于存储一个或多个程序，当所述一个或多个程序被所述一个或多个处理器执行，使得所述一个或多个处理器实现本公开实施例提供的交互方法。

25 根据本公开的一个或多个实施例，提供了一种包含计算机可执行指令的存储介质，所述计算机可执行指令在由计算机处理器执行时用于执行本公开实施例提供的交互方法。

以上描述仅为本公开的较佳实施例以及对所运用技术原理的说明。本领域技术人员应当理解，本公开中所涉及的公开范围，并不限于上述技术特征的特定组合而成的技术方案，同时也应涵盖在不脱离上述公开构思的情况下，由上述技术特征或其等同特征进行任意组
30 合而形成的其它技术方案。例如上述特征与本公开中公开的（但不限于）具有类似功能的技术特征进行互相替换而形成的技术方案。

此外，虽然采用特定次序描绘了各操作，但是这不应理解为要求这些操作以所示出的特定次序或以顺序次序执行来执行。在一定环境下，多任务和并行处理可能是有利的。

同样地，虽然在上面论述中包含了若干具体实现细节，但是这些不应当被解释为对本公开的范围的限制。在单独的实施例的上下文中描述的某些特征还可以组合地实现在单个实施例中。相反地，在单个实施例的上下文中描述的各种特征也可以单独地或以任何合适的子组合的方式实现在多个实施例中。

- 5 尽管已经采用特定于结构特征和/或方法逻辑动作的语言描述了本主题，但是应当理解所附权利要求书中所限定的主题未必局限于上面描述的特定特征或动作。相反，上面所描述的特定特征和动作仅仅是实现权利要求书的示例形式。

权利要求书

- 1、一种交互方法，包括：
提供预设微件，其中，所述预设微件与预设应用程序的预设创作界面相关联；
5 在所述预设微件中展示所述预设应用程序中的至少一个预设对象的对象信息，其中，
所述预设对象用于创作所述预设应用程序中的媒体作品；
响应于针对所述预设微件的触发操作，展示所述预设应用程序中所述预设对象对应的
预设创作界面。
- 2、根据权利要求 1 所述的方法，其中，在所述预设微件中展示所述预设应用程序中
10 的至少一个预设对象的对象信息，包括：
在所述预设微件中展示所述预设应用程序中的至少一个预设对象的对象信息和/或至
少一个第一示例作品的作品信息，其中，所述至少一个第一示例作品通过采用所述至少一
个预设对象进行媒体内容创作得到。
- 3、根据权利要求 1 所述的方法，其中，所述响应于针对所述预设微件的触发操作，
15 展示所述预设应用程序中所述预设对象对应的预设创作界面，包括：
响应于针对所述预设微件的触发操作，展示所述预设应用程序中的第一目标界面；
在所述第一目标界面中展示至少一个第二示例作品的作品信息，其中，所述至少一个
第二示例作品通过采用所述至少一个预设对象进行媒体内容创作得到；
响应于预设操作，展示所述预设对象对应的预设创作界面。
- 20 4、根据权利要求 1 所述的方法，其中，所述预设微件中展示有创作控件；所述响应
于针对所述预设微件的触发操作，展示所述预设应用程序中所述预设对象对应的预设创作
界面，包括：
响应于针对所述创作控件的触发操作，展示所述预设应用程序中所述预设对象对应的
预设创作界面。
- 25 5、根据权利要求 1 所述的方法，其中，还包括：
响应于针对所述对象信息的触发操作，展示所述预设应用程序中的第二目标界面；
在所述第二目标界面中展示至少一个第三示例作品的作品信息，其中，所述至少一个
第三示例作品通过采用所述至少一个预设对象进行媒体内容创作得到。
- 6、根据权利要求 1 所述的方法，其中，所述预设对象的类型包括创作主题和/或创作
30 元素。
- 7、根据权利要求 6 所述的方法，其中，在所述响应于针对所述预设微件的触发操作，
展示所述预设应用程序中所述预设对象对应的预设创作界面之后，还包括：
响应于所述预设对象的类型包括所述创作主题，在所述预设创作界面展示与所述创作

主题关联的目标控件和/或将所述预设创作界面对应的作品发布路径设置为与所述预设对象关联；和/或，

响应于所述预设对象的类型包括所述创作元素，在所述预设创作界面中应用所述预设对象。

5 8、根据权利要求1所述的方法，其中，还包括：

响应于预设更新事件被触发，对用于在所述预设微件中进行展示的对象信息所属的所述预设对象进行更新。

9、根据权利要求8所述的方法，其中，所述响应于预设更新事件被触发，包括以下至少一项：

10 响应于当前时间达到预设更新时间，其中，所述预设更新时间基于预设更新周期确定；
响应于桌面返回操作；以及
响应于针对所述预设微件的对象更新操作。

10、根据权利要求1所述的方法，其中，在所述提供预设微件之前，还包括：

15 响应于确定满足预设条件，展示预设提示信息，其中，所述预设提示信息用于提示创建所述预设微件。

11、根据权利要求1所述的方法，其中，所述确定满足预设条件包括以下至少一项：
进入作品展示界面，且所述作品展示界面中展示有至少一个媒体作品；
完成媒体作品发布操作；以及，
在媒体作品未创作完成的情况下，退出创作界面。

20 12、根据权利要求1所述的方法，其中，所述在所述预设微件中展示所述预设应用程序中的至少一个预设对象的对象信息，包括：

在所述预设微件中展示所述预设应用程序中的多个预设对象的对象信息；

其中，响应于针对所述预设微件的触发操作，展示所述预设应用程序中所述预设对象对应的预设创作界面，包括：

25 响应于针对所述预设微件中的目标预设对象的对象信息的触发操作，展示所述预设应用程序中所述目标预设对象对应的预设创作界面。

13、根据权利要求1所述的方法，其中，所述至少一个预设对象的展示基于当前登录所述预设应用程序的用户的不同而不同。

14、一种交互装置，包括：

30 微件提供模块，用于提供预设微件，其中，所述预设微件与预设应用程序的预设创作界面相关联；

对象信息展示模块，用于在所述预设微件中展示所述预设应用程序中的至少一个预设对象的对象信息，其中，所述预设对象用于创作所述预设应用程序中的媒体作品；

界面展示模块，用于响应于针对所述预设微件的触发操作，展示所述预设应用程序中所述预设对象对应的预设创作界面。

15、一种电子设备，所述电子设备包括：

一个或多个处理器；

5 存储装置，用于存储一个或多个程序，

当所述一个或多个程序被所述一个或多个处理器执行，使得所述一个或多个处理器实现如权利要求 1-13 中任一所述的交互方法。

16、一种包含计算机可执行指令的存储介质，所述计算机可执行指令在由计算机处理器执行时用于执行如权利要求 1-13 中任一所述的交互方法。

10