媒体资源输入方法、装置、设备和存储介质

本申请要求 2024 年 2 月 23 日递交的、标题为“媒体资源输入方法、装置、设备和存储介质”、申请号为 202410202949.3 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

本公开的示例实施例总体涉及计算机领域，特别地涉及媒体资源输入方法、装置、设备和计算机可读存储介质。

背景技术

随着计算机技术的发展，互联网已经成为人们创作内容、分享内容的重要平台。在人们通过互联网对创作的内容进行分享的过程中，各种媒体资源（例如，贴纸等）已经成为人们在分享照片、视频等作品上的个性化表达。人们期望能够在内容创作过程中使用更具独特性、更多元化的媒体资源。

发明内容

在本公开的第一方面，提供了一种媒体资源输入方法。该方法包括：基于用户的输入信息，呈现多项媒体资源，多项媒体资源是基于输入信息而被确定；基于对多项媒体资源中的第一媒体资源的选择，在媒体编辑窗口中添加第一媒体资源；以及基于针对第一媒体资源的至少一项预设操作，将媒体编辑窗口中的第一媒体资源替换为多项媒体资源中的第二媒体资源。

在本公开的第二方面，提供了一种媒体资源输入装置。该装置包括：呈现模块，被配置为基于用户的输入信息，呈现多项媒体资源，多项媒体资源是基于输入信息而被确定；添加模块，被配置为基于对多项媒体资源中的第一媒体资源的选择，在媒体编辑窗口中添加第一媒体资源；以及替换模块，被配置为基于针对第一媒体资源的至少一项预设操作，将媒体编辑窗口中的第一媒体资源替换为多项媒体资源中的第二媒体资源。

在本公开的第三方面，提供了一种电子设备。该设备包括至少一个处理单元；以及至少一个存储器，至少一个存储器被耦合到至少一个处理单元并且存储用于由至少一个处理单元执行的指令。指令在由至少一个处理单元执行时使设备执行第一方面的

方法。

在本公开的第四方面，提供了一种计算机可读存储介质。该计算机可读存储介质上存储有计算机程序，计算机程序可由处理器执行以实现第一方面的方法。

应当理解，本内容部分中所描述的内容并非旨在限定本公开的实施例的关键特征或重要特征，也不用于限制本公开的范围。本公开的其他特征将通过以下的描述而变得容易理解。

附图说明

结合附图并参考以下详细说明，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。在附图中，相同或相似的附图标记表示相同或相似的元素，其中：

图 1 示出了其中可以实施根据本公开的实施例的示例环境的示意图；

图 2A 至图 2B 示出了根据本公开的一些实施例的示例界面；

图 3A 至图 3C 示出了根据本公开的一些实施例的示例界面；

图 4 示出了根据本公开的一些实施例的示例界面；

图 5 示出了根据本公开的一些实施例的示例媒体资源输入过程的流程图；

图 6 示出了根据本公开的一些实施例的示例媒体资源输入装置的示意性结构框图；以及

图 7 示出了能够实施本公开的多个实施例的电子设备的框图。

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。虽然附图中示出了本公开的某些实施例，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。

需要注意的是，本文中所提供的任何节/子节的标题并不是限制性的。本文通篇描述了各种实施例，并且任何类型的实施例都可以包括在任何节/子节下。此外，在任一节/子节中描述的实施例可以以任何方式与同一节/子节和/或不同节/子节中描述的任何其他实施例相结合。

在本公开的实施例的描述中，术语“包括”及其类似用语应当理解为开放性包含，即“包括但不限于”。术语“基于”应当理解为“至少部分地基于”。术语“一个实施例”或“该实施例”应当理解为“至少一个实施例”。术语“一些实施例”应当理解为“至少一些实施例”。下文还可能包括其他明确的和隐含的定义。术语“第一”、“第二”等可以指代不同的或相同的对象。下文还可能包括其他明确的和隐含的定义。

本公开的实施例中可能涉及用户的数据、数据的获取和/或使用等。这些方面均遵循相应的法律法规及相关规定。在本公开的实施例中，所有数据的采集、获取、处理、加工、转发、使用等，都是在用户知晓并且确认的前提下进行的。相应地，在实现本公开的各实施例时，均应根据相关法律法规通过适当的方式，将可能所涉及的数据或信息的类型、使用范围、使用场景等告知用户并获得用户的授权。具体的告知和/或授权方式可以根据实际情况和应用场景而变化，本公开的范围在此方面不受限制。

本说明书及实施例中方案，如涉及个人信息处理，则均会在具备合法性基础（例如征得个人信息主体同意，或者为履行合同所必需等）的前提下进行处理，且仅会在规定或者约定的范围内进行处理。用户拒绝处理基本功能所需必要信息以外的个人信息，不会影响用户使用基本功能。

在人们通过互联网进行创作和分享内容的过程中，诸如贴纸等媒体资源是人们用来创作、加工作品的重要元素。然而，在传统的内容创作过程中，用户在添加和更换媒体资源的过程中，需要进行繁琐的操作，这极大地增加了用户的编辑成本。

本公开的实施例提出了一种媒体资源输入方案。根据该方案，基于用户的输入信息，呈现多项媒体资源，多项媒体资源是基于输入信息而被确定。进一步地，可以基于对多项媒体资源中的第一媒体资源的选择，在媒体编辑窗口中添加该第一媒体资源。更进一步地，基于针对该第一媒体资源的至少一项预设操作，将媒体编辑窗口中的该第一媒体资源替换为多项媒体资源中的第二媒体资源。

以此方式，本公开的实施例能够高效地切换不同的媒体资源以用于编辑，从而提高媒体编辑的效率。

以下进一步结合附图来详细描述该方案的各种示例实现。

示例环境

图 1 示出了本公开的实施例能够在其中实现的示例环境 100 的示意图。如图 1 所示，示例环境 100 可以包括电子设备 110。

在该示例环境 100 中，电子设备 110 可以运行有支持界面交互的应用 120。应用 120 可以是用于界面交互的任何适当类型应用，其示例可以包括但不限于：视频应用、社交应用或其他适当的应用。用户 140 可以经由电子设备 110 和/或其附接设备来与应用 120 进行交互。

在图 1 的环境 100 中，如果应用 120 处于活动状态，电子设备 110 可以通过应用 120 呈现用于支持界面交互的界面 150。

在一些实施例中，电子设备 110 与服务器 130 通信，以实现对应用 120 的服务的供应。电子设备 110 可以是任意类型的移动终端、固定终端或便携式终端，包括移动手机、台式计算机、膝上型计算机、笔记本计算机、上网本计算机、平板计算机、媒

体计算机、多媒体平板、掌上电脑、便携式游戏终端、VR/AR 设备、个人通信系统（Personal Communication System ，PCS）设备、个人导航设备、个人数字助理（Personal Digital Assistant，PDA）、音频/视频播放器、数码相机/摄像机、定位设备、电视接收器、无线电广播接收器、电子书设备、游戏设备或者前述各项的任意组合，包括这些设备的配件和外设或者其任意组合。在一些实施例中，电子设备 110 也能够支持任意类型的针对用户的接口（诸如“可佩戴”电路等）。

服务器 130 可以是独立的物理服务器，也可以是多个物理服务器构成的服务器集群或者分布式系统，还可以是提供云服务、云数据库、云计算、云函数、云存储、网络服务、云通信、中间件服务、域名服务、安全服务、内容分发网络、以及大数据和人工智能平台等基础云计算服务的云服务器。服务器 130 例如可以包括计算系统/服务器，诸如大型机、边缘计算节点、云环境中的计算设备，等等。服务器 130 可以为电子设备 110 中支持虚拟场景的应用 120 提供后台服务。

服务器 130 与电子设备 110 之间可以建立有通信连接。通信连接可以通过有线方式或无线方式建立。通信连接可以包括但不限于蓝牙连接、移动网络连接、通用串行总线（Universal Serial Bus，USB）连接、无线保真（Wireless Fidelity，WiFi）连接等，本公开的实施例在此方面不受限制。在本公开的实施例中，服务器 130 与电子设备 110 可以通过二者之间的通信连接实现信令交互。

应当理解，仅出于示例性的目的描述环境 100 中各个元素的结构和功能，而不暗示对于本公开的范围的任何限制。

以下将继续参考附图描述本公开的一些示例实施例。

示例交互

以下将参考附图来描述根据本公开的实施例的示例交互过程。

图 2A 至图 2B 示出了根据本公开的一些实施例的示例界面 200A 至 200B。界面 200A 至界面 200B 可以由图 1 所示的电子设备 110 所提供。

作为示例，界面 200A 可以是用于编辑媒体内容的媒体编辑界面。电子设备 110 可以基于用户添加媒体资源的请求来在界面 200A 中呈现面板 280。

应当理解的是，图 2A 以贴纸作为媒体资源的示例，但媒体资源还可以包括其他任何适当具有视觉内容的媒体资源，包括但不限于静态图片、动态图片、艺术字、表情资源等。

如图 2A 所示，在接收到用户的预设操作后，电子设备 110 可以在界面 200A 中唤起面板 280。如图 2A 所示，在面板 280 中，电子设备 110 可以提供输入控件 210。输入控件 210 例如可以是用于输入信息的任何适当类型的控件。

输入控件 210 可以接收用户输入的输入信息。输入信息可以是关于用户期望在媒

体作品上添加的贴纸的描述内容。输入信息可以包括表示人或物的名词，也可以包括表示人或物相关动作的动词，还可以包括形容词等。输入信息例如可以是“猫正在喝水”，“可爱的小狗”，“穿裙子转圈的小女孩”等，以满足用户对媒体作品的个性创作。

以下具体实施例进一步以输入信息为“笑脸”的示例来描述本公开的示例过程。

如图 2A 所示，在面板 280 中，电子设备 110 通过在输入控件 210 中接收用户输入的输入信息，例如，文本“笑脸”。进一步地，电子设备 110 例如可以接收用户对控件 211 的点击，并相应地提供基于该输入信息所确定的多项贴纸，包括贴纸 220-1、贴纸 220-2、贴纸 220-3 以及贴纸 220-4（单独或统一称为贴纸 220）。

在一些实施例中，贴纸 220 可以是由电子设备 110 和/或服务器 130 基于输入信息（例如，“笑脸”）所确定的。作为一个示例，电子设备 110 可以基于输入信息来搜索与该输入信息匹配的本地贴纸资源或云端贴纸资源，并将搜索结果呈现在面板 280 中。

在另一些实施例中，媒体资源（例如，贴纸 220）还可以是利用模型所生成的。具体地，电子设备 110 和/或服务器 130 可以基于输入信息来生成到模型的引导项，并可以将该引导项提供至模型。进一步地，电子设备 110 和/或服务器 130 可以获取由模型基于引导项所生成的媒体资源，例如，贴纸 220。

在一些实施例中，贴纸 220 例如也可以包括既包括基于输入信息搜索到的贴纸，也包括基于输入信息所生成的贴纸。

在一些实施例中，面板 280 上显示的生成的贴纸的数量可以被限制于预设阈值内。例如，可以设置面板 280 上显示的贴纸的数量为 4。

如图 2B 所示，电子设备 110 可以接收用户对贴纸 220-2 的选择指令。进一步地，电子设备 110 可以选择的贴纸 220-2 添加到媒体编辑窗口 270 中。例如，电子设备 110 可以将贴纸 220-2 添加至用户指定的位置处。作为示例，电子设备 110 的媒体编辑窗口 270 可以显示添加了贴纸 220-2 的媒体作品，以呈现待编辑的媒体作品的预览内容。

在一些实施例中，电子设备 110 还可以支持向媒体编辑窗口 270 中添加多项媒体资源。例如，电子设备 110 可以支持用户输入新的信息来获取贴纸或其他类型的媒体资源，并可以将对应的媒体资源添加到媒体编辑窗口 270 中。

作为又一示例，电子设备 110 例如也可以支持用户从面板 280 所提供的贴纸 220 中一次选择多个贴纸，以添加到媒体编辑窗口 270 中。

以下将进一步参考图 3A 至图 3C 来描述示例交互过程。图 3A 至图 3C 示出了根据本公开的一些实施例的示例界面 300A 至界面 300C。界面 300A 至界面 300C 可以由图 1 所示的电子设备 110 所提供。界面 300A 至界面 300C 上均已显示媒体作品（媒体作品的具体内容未在图中示出），媒体作品已覆盖整个界面，并且媒体作品处于编辑

状态。

如图 3A 所示，在媒体编辑窗口 270 中，电子设备 110 可以接收用户对已添加的贴纸 220-2 的选择指令。基于对已添加的贴纸 220-2 的选择，电子设备 110 可以显示设置面板 315。设置面板 315 包括替换入口 315-3，通过替换入口 315-3 可以进入到选择面板 310，以对贴纸 220-2 进行替换。

在一些实施例中，设置面板 315 还包括其他交互入口。例如，设置面板 315 还可以包括固定入口 315-1 和时长设置入口 315-2。固定入口 315-1 和时长设置入口 315-2 可以用于对已添加了贴纸的媒体作品的其他项目进行编辑。

如图 3A 所示，电子设备 110 可以通过图标展示替换入口 315-3，图标上显示了“切换”字样，以指引用户使用该入口进行贴纸替换。

另外，由于媒体作品上可以添加多项媒体资源，因此，通过在媒体编辑窗口 270 选择已添加的媒体资源来唤起设置面板 315 时，电子设备 110 可以突出显示该已添加的媒体资源。例如，假设媒体编辑窗口 270 的媒体作品上同时添加了贴纸 220-1 和贴纸 220-2，在选择贴纸 220-2 来唤起设置面板 315 时，可以通过对贴纸 220-2 添加如图 3A 所示的虚线框来表示其处于选中状态。对于选中状态的突出显示，只要能够明显区别于当前媒体作品上添加的其他贴纸（如贴纸 220-1）所处的显示状态即可。

如图 3B 所示，响应于接收到对替换入口 315-3 的选择，电子设备 110 可以显示选择面板 310。作为示例，选择面板 310 例如可以被设置于媒体编辑窗口 270 的底部。在另一实施例中，选择面板 310 的位置也可以设置于媒体编辑窗口 270 的侧边等任何适当的位置。

在一些实施例中，选择面板 310 可以用于显示面板 280 基于输入信息所提供的多项媒体资源中的至少部分媒体资源，以支持用户快速地切换至与输入信息对应的其他媒体资源。

作为示例，如图 3B 所示，电子设备 110 的选择面板 310 可以显示在面板 280 中提供的多个贴纸 220 中的部分或全部。具体地，可以根据选择面板 310 的显示大小来确定其显示的贴纸 220 的数量。例如，在面板 280 提供的贴纸 220 的数量较多的情况下，电子设备 110 可以支持用户在选择面板 310 中通过滑动来查看其他未被呈现的贴纸。

在一些实施例中，如图 3B 所示，选择面板 310 例如可以突出显示被选择的待被替换的贴纸 220-2。例如，贴纸 220-2 可以具有不同于其他贴纸 220 的色彩样式、边框样式等。

进一步地，电子设备 110 可以接收用户对选择面板 310 中其他贴纸的选择指令，以替换已经添加到媒体编辑窗口 270 中的贴纸 220-2。如图 3C 所示，电子设备 110 接收用户对选择面板 310 中贴纸 220-3 的选择指令，并将原来的贴纸 220-2 替换为贴纸

220-3。

在一些实施例中，替换后的贴纸 220-3 的位置可以保持与原有的贴纸 220-2 的位置相同。备选地，电子设备 110 可以接收用户对替换后的贴纸 220-3 的位置变更。

进一步地，在电子设备 110 接收到用户对选择面板 310 中贴纸 220-3 的选择指令来替换原贴纸 220-2 时，电子设备 110 可以在选择面板 310 中切换至突出显示贴纸 220-3。

在另一实施例中，选择面板 310 例如可以每次只显示与输入信息对应的全部贴纸 220 中的部分贴纸。例如，电子设备 110 接收到用户对选择面板 310 的唤起时，选择面板 310 可以仅显示待被替换的贴纸 220-2。

在一些实施例中，电子设备 110 可以通过接收用户在选择面板 310 上的左右滑动来相应显示不同的贴纸。例如，在当前显示贴纸 220-2 的情况下，电子设备 110 可以接收用户在选择面板 310 上的向左滑动来显示下一贴纸 220-3，电子设备 110 也可以接收用户在选择面板 310 上的向右滑动来显示上一贴纸 220-1。这种情况下，选择面板 310 每次显示的单个贴纸即是待替换的贴纸。例如，电子设备 110 可以接收用户对选择面板 310 上显示的贴纸 220-3 的点击，从而将媒体编辑窗口 270 中原来添加的贴纸 220-2 替换为贴纸 220-3。

在又一实施例中，选择面板 310 支持用户从底部向上滑动，以展示更多的贴纸。

以上结合面板 310 来描述了切换贴纸的示例交互。在一些实施例中，电子设备 110 例如还可以基于其他适当的交互操作来支持用户快速地切换所添加的贴纸。作为示例，在贴纸 220-2 处于选择状态的情况下，电子设备 110 例如可以基于用户在预定区域的滑动操作来将贴纸 220-2 替换为面板 280 所提供的多个贴纸中的其他贴纸。

备选地，电子设备 110 例如也可以提供诸如“替换为下一个”或“替换为上一个”等控件，以支持用户快速地将该贴纸替换为多个贴纸中的另一个贴纸。

以上针对贴纸 220-2 作为示例来描述了媒体资源替换的示例交互过程。在一些实施例中，在媒体编辑窗口中包括其它添加的媒体资源时，这样的媒体资源例如也可以支持通过这样的交互方式来进行替换。

作为示例，电子设备 110 可以支持用户通过描述文本来获取对应的一组表情资源，并可以将该表情资源中的第一表情资源添加至媒体编辑窗口中。进一步地，电子设备 110 例如可以支持用户基于上文类似的交互过程来触发对于第一表情资源的替换，并将其替换为与描述文本对应的该组表情资源中的另一表情资源。

基于这样的方式，本公开的实施例可以避免用户重新搜索/生成对应的媒体资源，从而可以提高媒资源添加和编辑媒体作品的效率。

在一些实施例中，在媒体作品上添加过的贴纸即属于使用过的贴纸，电子设备 110 会将使用过的贴纸存储在本地。例如，即使媒体作品还未发布，或者媒体作品被舍弃

不用了，只要在媒体作品上添加过的贴纸，便属于使用过的贴纸。电子设备 110 可以将使用过的贴纸存储在本地的预设贴纸库中，以供用户想要再次使用时直接从贴纸库中搜索，有效提高了用户对于再次使用贴纸的搜索效率。

在另一实施例中，在面板 280 上显示的单次生成的所有贴纸都会被添加至历史生成记录中，以供用户直接查找生成过的贴纸来使用，避免了重新生成，进而节省了用户的搜索时间。

在一些实施例中，历史生成记录可以是按照生成时间倒序显示生成过的贴纸。

在一些实施例中，电子设备 110 还可以接收用户发布媒体作品的请求，并相应地发布该媒体作品。例如，经发布的媒体作品可以包括经上文所描述的过程所添加的媒体资源或替换的媒体资源。

图 4 示出了根据本公开的一些实施例的示例界面 400。界面 400 例如可以是经发布的媒体作品 410 的查看界面。该界面 400 可以由适当的电子设备 110 所提供，其可以与用于编辑和发布该媒体作品 410 的电子设备 110 相同或不同。

如图 4 所示，媒体作品 410 包括基于用户通过输入信息所添加的贴纸 420。在一些实施例中，在该贴纸 420 是利用模型基于输入信息所生成的情况下，电子设备 110 还可以在媒体作品 410 的查看界面 400 中关联于该贴纸 420 来呈现指示元素 430，以表示该贴纸 420 利用模型处理用户的输入信息所生成的贴纸。

在一些实施例中，指示元素 430 可以被配置为引导至资源生成面板，资源生成面板被配置为提供基于接收到的输入信息而被生成的媒体资源。例如，在媒体作品 410 的浏览用户在查看界面 400 时，对应的客户端可以基于浏览用户对指示元素 430 的选择指令来呈现资源生成面板。该资源生成面板例如可以参考关于图 2A 所示的面板 280 的描述。

具体地，资源生成面板可以用于展示基于接收到的输入信息所生成的媒体资源，以方便用户添加到媒体作品中。

应当理解的是，虽然上文以贴纸作为示例来描述了示例交互过程，但以上交互过程例如也可以适用于其他任何适当的媒体资源，例如，静态图片、动态图片、艺术字、表情资源等等。

基于上文所描述的过程，本公开的实施例能够在媒体作品的编辑过程中高效地切换与同一输入信息对应的不同媒体资源以用于编辑，从而提高媒体编辑的效率。

示例过程

图 5 示出了根据本公开的一些实施例的示例媒体资源输入过程 500 的流程图。过程 500 可以被实现在电子设备 110 处。下面参考图 1 来描述过程 500。

如图所示，在框 510，电子设备 110 基于用户的输入信息，呈现多项媒体资源，

多项媒体资源是基于输入信息而被确定。

在框 520，电子设备 110 基于对多项媒体资源中的第一媒体资源的选择，在媒体编辑窗口中添加第一媒体资源。

在框 530，基于针对第一媒体资源的至少一项预设操作，将媒体编辑窗口中的第一媒体资源替换为多项媒体资源中的第二媒体资源。

在一些实施例中，基于针对第一媒体资源的至少一项预设操作，将媒体编辑窗口中的第一媒体资源替换为多项媒体资源中的第二媒体资源包括：基于对第一媒体资源的选择，呈现多项媒体资源中的至少一项其他媒体资源；以及基于对至少一项其他媒体资源中的第二媒体资源的选择，将媒体编辑窗口中的第一媒体资源替换为第二媒体资源。

在一些实施例中，呈现多项媒体资源中的至少一项其他媒体资源包括：基于对第一媒体资源的选择，呈现替换入口；以及基于对替换入口的选择，呈现多项媒体资源中的至少一项其他媒体资源。

在一些实施例中，呈现多项媒体资源中的至少一项其他媒体资源包括：在选择面板中呈现多项媒体资源，其中第一媒体资源在选择面板中被突出显示。

在一些实施例中，在媒体编辑窗口中添加第一媒体资源包括：基于对多项媒体资源中的第一媒体资源和至少一个第三媒体资源的选择，在媒体编辑窗口中添加第一媒体资源和至少一个第三媒体资源。

在一些实施例中，输入信息为第一输入信息，过程 500 还包括：在媒体编辑窗口中显示已添加的第四媒体资源，第四媒体资源是基于第二输入信息而被确定，第二输入信息不同于第一输入信息；以及基于对第四媒体资源的选择，将第四媒体资源替换为与第二输入信息对应的第五媒体资源。

在一些实施例中，过程 500 还包括：发布媒体作品，媒体作品包括经替换的第二媒体资源。

在一些实施例中，多项媒体资源是由模型基于输入信息所生成。在一些实施例中，媒体作品的播放界面被配置为：关联于第二媒体资源呈现指示元素，指示元素用于表征第二媒体资源由模型生成。

在一些实施例中，指示元素被配置为：引导至资源生成面板，资源生成面板被配置为提供基于接收到的输入信息而被生成的媒体资源。

示例装置和设备

本公开的实施例还提供了用于实现上述方法或过程的相应装置。图 6 示出了根据本公开的某些实施例的用于示例媒体资源输入装置 600 的示意性结构框图。装置 600 可以被实现为或者被包括在电子设备 110 中。装置 600 中的各个模块/组件可以由硬

件、软件、固件或者它们的任意组合来实现。

如图 6 所示，装置 600 包括呈现模块 610，被配置为基于用户的输入信息，呈现多项媒体资源，多项媒体资源是基于输入信息而被确定；添加模块 620，被配置为基于对多项媒体资源中的第一媒体资源的选择，在媒体编辑窗口中添加第一媒体资源；以及替换模块 630，被配置为基于针对第一媒体资源的至少一项预设操作，将媒体编辑窗口中的第一媒体资源替换为多项媒体资源中的第二媒体资源。

在一些实施例中，替换模块 630 被配置为：基于对第一媒体资源的选择，呈现多项媒体资源中的至少一项其他媒体资源；以及基于对至少一项其他媒体资源中的第二媒体资源的选择，将媒体编辑窗口中的第一媒体资源替换为第二媒体资源。

在一些实施例中，替换模块 630 包括替换入口呈现模块，被配置为：基于对第一媒体资源的选择，呈现替换入口；以及基于对替换入口的选择，呈现多项媒体资源中的至少一项其他媒体资源。

在一些实施例中，替换入口呈现模块还被配置为：在选择面板中呈现多项媒体资源，其中第一媒体资源在选择面板中被突出显示。

在一些实施例中，添加模块 620 还被配置为基于对多项媒体资源中的第一媒体资源和至少一个第三媒体资源的选择，在媒体编辑窗口中添加第一媒体资源和至少一个第三媒体资源。

在一些实施例中，输入信息为第一输入信息，装置 600 还包括增加添加模块，被配置为：在媒体编辑窗口中显示已添加的第四媒体资源，第四媒体资源是基于第二输入信息而被确定，第二输入信息不同于第一输入信息；以及基于对第四媒体资源的选择，将第四媒体资源替换为与第二输入信息对应的第五媒体资源。

在一些实施例中，装置 600 还包括发布模块，被配置为：发布媒体作品，媒体作品包括经替换的第二媒体资源。

在一些实施例中，多项媒体资源是由模型基于输入信息所生成。在一些实施例中，媒体作品的播放界面被配置为：关联于第二媒体资源呈现指示元素，指示元素用于表征第二媒体资源由模型生成。

在一些实施例中，指示元素被配置为：引导至资源生成面板，资源生成面板被配置为提供基于接收到的输入信息而被生成的媒体资源。

图 7 示出了其中可以实施本公开的一个或多个实施例的电子设备 700 的框图。应当理解，图 7 所示出的电子设备 700 仅仅是示例性的，而不应当构成对本文所描述的实施例的功能和范围的任何限制。图 7 所示出的电子设备 700 可以用于实现图 1 的电子设备 110。

如图 7 所示，电子设备 700 是通用电子设备的形式。电子设备 700 的组件可以包括但不限于一个或多个处理器或处理单元 710、存储器 720、存储设备 730、一个或多

个通信单元 740、一个或多个输入设备 750 以及一个或多个输出设备 760。处理单元 710 可以是实际或虚拟处理器并且能够根据存储器 720 中存储的程序来执行各种处理。在多处理器系统中，多个处理单元并行执行计算机可执行指令，以提高电子设备 700 的并行处理能力。

电子设备 700 通常包括多个计算机存储介质。这样的介质可以是电子设备 700 可访问的任何可以获取的介质，包括但不限于易失性和非易失性介质、可拆卸和不可拆卸介质。存储器 720 可以是易失性存储器（例如寄存器、高速缓存、随机访问存储器（RAM））、非易失性存储器（例如，只读存储器（ROM）、电可擦除可编程只读存储器（EEPROM）、闪存）或它们的某种组合。存储设备 730 可以是可拆卸或不可拆卸的介质，并且可以包括机器可读介质，诸如闪存驱动、磁盘或者任何其他介质，其可以能够用于存储信息和/或数据并且可以在电子设备 700 内被访问。

电子设备 700 可以进一步包括另外的可拆卸/不可拆卸、易失性/非易失性存储介质。尽管未在图 7 中示出，可以提供用于从可拆卸、非易失性磁盘（例如“软盘”）进行读取或写入的磁盘驱动和用于从可拆卸、非易失性光盘进行读取或写入的光盘驱动。在这些情况中，每个驱动可以由一个或多个数据介质接口被连接至总线（未示出）。存储器 720 可以包括计算机程序产品 725，其具有一个或多个程序模块，这些程序模块被配置为执行本公开的各种实施例的各种方法或动作。

通信单元 740 实现通过通信介质与其他电子设备进行通信。附加地，电子设备 700 的组件的功能可以以单个计算集群或多个计算机器来实现，这些计算机器能够通过通信连接进行通信。因此，电子设备 700 可以使用与一个或多个其他服务器、网络个人计算机（PC）或者另一个网络节点的逻辑连接来在联网环境中进行操作。

输入设备 750 可以是一个或多个输入设备，例如鼠标、键盘、追踪球等。输出设备 760 可以是一个或多个输出设备，例如显示器、扬声器、打印机等。电子设备 700 还可以根据需要通过通信单元 740 与一个或多个外部设备（未示出）进行通信，外部设备诸如存储设备、显示设备等，与一个或多个使得用户与电子设备 700 交互的设备进行通信，或者与使得电子设备 700 与一个或多个其他电子设备通信的任何设备（例如，网卡、调制解调器等）进行通信。这样的通信可以经由输入/输出（I/O）接口（未示出）来执行。

根据本公开的示例性实现方式，提供了一种计算机可读存储介质，其上存储有计算机可执行指令，其中计算机可执行指令被处理器执行以实现上文描述的方法。根据本公开的示例性实现方式，还提供了一种计算机程序产品，计算机程序产品被有形地存储在非瞬态计算机可读介质上并且包括计算机可执行指令，而计算机可执行指令被处理器执行以实现上文描述的方法。

这里参照根据本公开实现的方法、装置、设备和计算机程序产品的流程图和/或框

图描述了本公开的各个方面。应当理解，流程图和/或框图的每个方框以及流程图和/或框图中各方框的组合，都可以由计算机可读程序指令实现。

这些计算机可读程序指令可以提供给通用计算机、专用计算机或其他可编程数据处理装置的处理单元，从而生产出一种机器，使得这些指令在通过计算机或其他可编程数据处理装置的处理单元执行时，产生了实现流程图和/或框图中的一个或多个方框中规定的功能/动作的装置。也可以把这些计算机可读程序指令存储在计算机可读存储介质中，这些指令使得计算机、可编程数据处理装置和/或其他设备以特定方式工作，从而，存储有指令的计算机可读介质则包括一个制造品，其包括实现流程图和/或框图中的一个或多个方框中规定的功能/动作的各个方面的指令。

可以把计算机可读程序指令加载到计算机、其他可编程数据处理装置、或其他设备上，使得在计算机、其他可编程数据处理装置或其他设备上执行一系列操作步骤，以产生计算机实现的过程，从而使得在计算机、其他可编程数据处理装置、或其他设备上执行的指令实现流程图和/或框图中的一个或多个方框中规定的功能/动作。

附图中的流程图和框图显示了根据本公开的多个实现的系统、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、程序段或指令的一部分，模块、程序段或指令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。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，两个连续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。也要注意的是，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动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。

以上已经描述了本公开的各实现，上述说明是示例性的，并非穷尽性的，并且也不限于所公开的各实现。在不偏离所说明的各实现的范围和精神的情况下，对于本技术领域的普通技术人员来说许多修改和变更都是显而易见的。本文中所用术语的选择，旨在最好地解释各实现的原理、实际应用或对市场中的技术的改进，或者使本技术领域的其他普通技术人员能理解本文公开的各个实现方式。

权利要求书

1. 一种媒体资源输入方法，包括：

基于用户的输入信息，呈现多项媒体资源，所述多项媒体资源是基于所述输入信息而被确定；

基于对所述多项媒体资源中的第一媒体资源的选择，在媒体编辑窗口中添加所述第一媒体资源；以及

基于针对所述第一媒体资源的至少一项预设操作，将所述媒体编辑窗口中的所述第一媒体资源替换为所述多项媒体资源中的第二媒体资源。

2. 根据权利要求 1 所述的方法，其中基于针对所述第一媒体资源的至少一项预设操作，将所述媒体编辑窗口中的所述第一媒体资源替换为所述多项媒体资源中的第二媒体资源包括：

基于对所述第一媒体资源的选择，呈现所述多项媒体资源中的至少一项其他媒体资源；以及

基于对所述至少一项其他媒体资源中的第二媒体资源的选择，将所述媒体编辑窗口中的所述第一媒体资源替换为所述第二媒体资源。

3. 根据权利要求 2 所述的方法，其中呈现所述多项媒体资源中的至少一项其他媒体资源包括：

基于对所述第一媒体资源的选择，呈现替换入口；以及

基于对所述替换入口的选择，呈现所述多项媒体资源中的至少一项其他媒体资源。

4. 根据权利要求 2 所述的方法，其中呈现所述多项媒体资源中的至少一项其他媒体资源还包括：

在选择面板中呈现所述多项媒体资源，其中所述第一媒体资源在所述选择面板中被突出显示。

5. 根据权利要求 1 所述的方法，其中在媒体编辑窗口中添加所述第一媒体资源包括：

基于对所述多项媒体资源中的所述第一媒体资源和至少一个第三媒体资源的选择，在所述媒体编辑窗口中添加所述第一媒体资源和所述至少一个第三媒体资源。

6. 根据权利要求 1 所述的方法，其中所述输入信息为第一输入信息，所述方法还包括：

在所述媒体编辑窗口中显示已添加的第四媒体资源，所述第四媒体资源是基于第二输入信息而被确定，所述第二输入信息不同于所述第一输入信息；以及

基于对所述第四媒体资源的选择，将所述第四媒体资源替换为与所述第二输入信

息对应的第五媒体资源。

7. 根据权利要求 1 所述的方法，还包括：

发布媒体作品，所述媒体作品包括经替换的所述第二媒体资源。

8. 根据权利要求 7 所述的方法，其中所述多项媒体资源是由模型基于所述输入信息所生成。

9. 根据权利要求 8 所述的方法，其中所述媒体作品的播放界面被配置为关联于所述第二媒体资源呈现指示元素，所述指示元素用于表征所述第二媒体资源由所述模型生成，所述指示元素被配置为引导至资源生成面板，所述资源生成面板被配置为提供基于接收到的输入信息而被生成的媒体资源。

10. 一种媒体资源输入方法，包括：

接收用户的输入信息；

基于所述输入信息，确定多项媒体资源；

接收对所述多项媒体资源中的第一媒体资源的选择指令；

在媒体编辑窗口中添加所述第一媒体资源；

接收所述第一媒体资源的至少一项预设操作指令；以及

将所述媒体编辑窗口中的所述第一媒体资源替换为所述多项媒体资源中的第二媒体资源。

11. 根据权利要求 10 所述的方法，其中将所述媒体编辑窗口中的所述第一媒体资源替换为所述多项媒体资源中的第二媒体资源包括：

接收对所述第一媒体资源的选择指令；

确定所述多项媒体资源中的至少一项其他媒体资源；

接收对所述至少一项其他媒体资源中的第二媒体资源的选择指令；以及

将所述媒体编辑窗口中的所述第一媒体资源替换为所述第二媒体资源。

12. 根据权利要求 11 所述的方法，其中确定所述多项媒体资源中的至少一项其他媒体资源包括：

接收对所述第一媒体资源的选择指令；

接收对基于所述选择指令被提供的替换入口的选择指令；以及

确定所述多项媒体资源中的至少一项其他媒体资源。

13. 根据权利要求 10 所述的方法，其中在媒体编辑窗口中添加所述第一媒体资源包括：

接收对所述多项媒体资源中的所述第一媒体资源和至少一个第三媒体资源的选择指令；以及

在所述媒体编辑窗口中添加所述第一媒体资源和所述至少一个第三媒体资源。

14. 根据权利要求 10 所述的方法，其中所述输入信息为第一输入信息，所述方法

还包括:

在所述媒体编辑窗口中提供已添加的第四媒体资源，所述第四媒体资源是基于第二输入信息而被确定，所述第二输入信息不同于所述第一输入信息;

接收对所述第四媒体资源的选择指令；以及

将所述第四媒体资源替换为与所述第二输入信息对应的第五媒体资源。

15. 根据权利要求 10 所述的方法，还包括:

发布媒体作品，所述媒体作品包括经替换的所述第二媒体资源。

16. 根据权利要求 15 所述的方法，其中所述多项媒体资源是由模型基于所述输入信息所生成。

17. 根据权利要求 16 所述的方法，其中所述媒体作品的播放界面被配置为关联于所述第二媒体资源呈现指示元素，所述指示元素用于表征所述第二媒体资源由所述模型生成，所述指示元素被配置为引导至资源生成面板，所述资源生成面板被配置为提供基于接收到的输入信息而被生成的媒体资源。

18. 一种媒体资源输入装置，包括:

呈现模块，被配置为基于用户的输入信息，呈现多项媒体资源，所述多项媒体资源是基于所述输入信息而被确定;

添加模块，被配置为基于对所述多项媒体资源中的第一媒体资源的选择，在媒体编辑窗口中添加所述第一媒体资源；以及

替换模块，被配置为基于针对所述第一媒体资源的至少一项预设操作，将所述媒体编辑窗口中的所述第一媒体资源替换为所述多项媒体资源中的第二媒体资源。

19. 一种电子设备，包括:

至少一个处理单元；以及

至少一个存储器，所述至少一个存储器被耦合到所述至少一个处理单元并且存储用于由所述至少一个处理单元执行的指令，所述指令在由所述至少一个处理单元执行时使所述电子设备执行根据权利要求 1 至 9 或 10 至 17 中任一项所述的方法。

20. 一种计算机可读存储介质，其上存储有计算机程序，所述计算机程序可由处理器执行以实现根据权利要求 1 至 9 或 10 至 17 中任一项所述的方法。