

转场特效处理方法、装置、电子设备以及存储介质

5 本申请要求 2023 年 09 月 28 日递交的、标题为“转场特效处理方法、装置、电子设备以及存储介质”、申请号为 202311285126.3 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

10 本公开实施例涉及计算机技术领域，尤其涉及一种转场特效处理方法、装置、电子设备以及存储介质。

背景技术

 短视频应用不仅可以视频拍摄功能，还会提供添加特效、滤镜、道具等扩展功能，比如
15 如在音视频剪辑过程中，在相邻音视频片段之间添加叠加转场特效。

 相关方案中，需要对待处理的相邻音视频片段进行分析，在相邻音视频片段之间生成叠加转场特效，耗时耗力；并且，由于在配置叠加转场特效时，通常是将前一个音视频片段部分内容与后一个音视频片段的部分内容进行叠加生成叠加转场特效，导致叠加转场后的音视频片段时长会发生改变，对音视频剪辑造成影响，导致无法得到合适的音视频片段。

20

发明内容

 本公开提供一种转场特效处理方法、装置、电子设备以及存储介质，以实现相邻两个媒体片段进行叠加转场特效时保证媒体片段总时长不会发生改变。

 第一方面，本公开实施例提供了一种转场特效处理方法，所述方法包括：确定目标转
25 场任务指定的第一媒体片段与第二媒体片段，所述第二媒体片段在目标编辑轨道上位于所述
 第一媒体片段之后且相邻；响应于用于对目标转场任务触发叠加转场特效的第一操作，
 确定被置于所述目标编辑轨道的第三媒体片段与第四媒体片段，所述第三媒体片段由第一
 媒体片段与沿着时间线在第一媒体片段之后衔接的第一新增片段组成，所述第四媒体片段
 由第二媒体片段与沿着时间线在第二媒体片段之前衔接的第二新增片段组成，在触发第一
30 操作时所述第一媒体片段与所述第二媒体片段在目标编辑轨道的位置保持不变；在所述第
 三媒体片段与第四媒体片段之间的重叠部分形成叠加转场效果。

 第二方面，本公开实施例还提供了一种转场特效处理装置，所述装置包括：第一确定
 模块，用于确定目标转场任务指定的第一媒体片段与第二媒体片段，所述第二媒体片段在
 目标编辑轨道上位于所述第一媒体片段之后且相邻；第二确定模块，用于响应于用于对目

标转场任务触发叠加转场特效的第一操作，确定被置于所述目标编辑轨道的第三媒体片段与第四媒体片段，所述第三媒体片段由第一媒体片段与在第一媒体片段之后衔接的第一新增片段组成，所述第四媒体片段由第二媒体片段与在第二媒体片段之前衔接的第二新增片段组成，在触发第一操作时所述第一媒体片段与所述第二媒体片段在目标编辑轨道的位置
5 保持不变；生成模块，用于在所述第三媒体片段与第四媒体片段之间的重叠部分形成叠加转场效果。

第三方面，本公开实施例中还提供了一种电子设备，所述电子设备包括：至少一个处理器；以及与所述至少一个处理器通信连接的存储器；其中，所述存储器存储有可被所述至少一个处理器执行的计算机程序，所述计算机程序被所述至少一个处理器执行，以使所
10 述至少一个处理器能够执行上述实施例中任一项所述的转场特效处理方法。

第四方面，本公开实施例中还提供了一种计算机可读介质，所述计算机可读介质存储有计算机指令，所述计算机指令用于使处理器执行时实现上述实施例中任一项所述的转场特效处理方法。

本公开实施例，创建对媒体片段进行转场编辑的目标转场任务，并通过对相邻且首尾
15 连接的第一媒体片段的结尾处增加第一新增片段形成对应的第三媒体片段与在第二媒体片段的首端位置增加第二新增片段形成对应的第四媒体片段，实现第一媒体片段对应的第三媒体片段的结尾处部分画面与第二媒体片段对应的第四媒体片段的首端处部分画面能叠加在一起，实现在前一个媒体片段的画面逐渐暗淡隐去时后一个媒体片段的画面逐渐显现并清晰的叠加转场特效，同时由于第一媒体片段与所述第二媒体片段在目标编辑轨道的
20 位置不变，因此能实现在进行叠加转场特效后的相邻两个媒体片段的总时长能够保持不变。

应当理解，本部分所描述的内容并非旨在标识本公开的实施例的关键或重要特征，也不用于限制本公开的范围。本公开的其它特征将通过以下的说明书而变得容易理解。

25 **附图说明**

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 是本公开实施例所提供的一种转场特效处理方法流程示意图；
30 图 2a 是本公开实施例所适用的一种编辑轨道界面示意图；
图 2b 是本公开实施例所适用的一种相邻媒体片段之间添加叠加转场特效的示意图；
图 2c 是本公开实施例所适用的另一种编辑轨道界面示意图；
图 2d 是本公开实施例所适用的一种编辑轨道界面中叠加转场特效的配置示意图；
图 2e 是本公开实施例所适用的一种叠加转场特效的界面效果示意图；

- 图 3 是本公开实施例所提供的另一种转场特效处理方法流程示意图；
- 图 4 是本公开实施例所适用的一种转场特效处理中媒体片段的对比示意图；
- 图 5a 是本公开实施例所适用的一种转场特效处理中曲线变速配置示意图；
- 图 5b 是本公开实施例所适用的一种转场特效处理中曲线变速的作用示意图；
- 5 图 6 是本公开实施例所提供的一种转场特效处理装置结构示意图；
- 图 7 是本公开实施例所提供的一种实现转场特效处理方法的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
10 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
15 范围在此方面不受限制。

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。

20 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。

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”。

25 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
规通过恰当的方式对本公开所涉及个人信息类型、使用范围、使用场景等告知用户并获
得用户的授权。

30 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
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。

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
5 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。

图1为本公开实施例所提供的一种转场特效处理方法的流程示意图，本公开实施例适用于在相邻两个媒体片段增加叠加转场特效的情况，该方法可以由转场特效处理装置来执行，该转场特效处理装置可以通过软件和/或硬件的形式进行实现，并一般集成在任何具有网络通信功能的电子设备上，该电子设备可以是移动终端、PC端或服务器等。
10

如图1所示，本公开实施例的转场特效处理方法可包括以下过程：

S110、确定目标转场任务指定的第一媒体片段与第二媒体片段，第二媒体片段在目标编辑轨道上位于第一媒体片段之后且相邻。

参见图2a，在编辑界面的目标编辑轨道上呈现有多个媒体片段，媒体片段可以为音频片段或视频片段，目标编辑轨道上呈现的每个媒体片段可以为经过裁剪得到的媒体片段或者未经过裁剪的媒体片段。当需要在两个相邻的媒体片段之间添加转场特效时，可以创建一个目标转场任务，并确定目标转场任务指定的第一媒体片段201与第二媒体片段202，以通过执行目标转场任务实现在从第一媒体片段201向第二媒体片段202进行转接的时候
20 具备转场特效。

参见图2a，第一媒体片段201与第二媒体片段202可为从目标编辑轨道上呈现有多个媒体片段中选取并进行裁剪完成，且在目标编辑轨道上相邻的两个媒体片段，第二媒体片段202在目标编辑轨道上位于第一媒体片段201之后且第一媒体片段201的末端与第二媒体片段202首端连接。

S120、响应于用于对目标转场任务触发叠加转场特效的第一操作，确定被置于目标编辑轨道的第三媒体片段与第四媒体片段，第三媒体片段由第一媒体片段与沿着时间线在第一媒体片段之后衔接的第一新增片段组成，第四媒体片段由第二媒体片段与沿着时间线在第二媒体片段之前衔接的第二新增片段组成，在触发第一操作时所述第一媒体片段与第二媒体片段在目标编辑轨道的位置保持不变。
25

参见图2a，对于目标转场任务指定的第一媒体片段201与第二媒体片段202触发叠加转场特效，以在从第一媒体片段201对应的画面向第二媒体片段202对应的画面进行转接时具备叠加转场特效。由于在配置叠加转场特效时，通常是将前一个媒体片段的画面与后一个媒体片段的画面相叠加，前一个媒体片段的画面逐渐隐去，后一个媒体片段的画面逐渐显现的过程，导致叠加转场后的媒体片段的总时长会发生改变，对媒体片段的剪辑造成
30

影响。

为此，参见图 2b，本申请在触发对目标转场任务指定的第一媒体片段 201 与第二媒体片段 202 增加叠加转场特效时，不再是简单将第一媒体片段 201 的靠近末端位置的部分片段与第二媒体片段 202 靠近首端位置的部分片段进行叠加，而是选择沿着目标编辑轨道对应的时间线在第一媒体片段之后衔接上一个第一新增片段 205，通过第一新增片段 205 与原有的第一媒体片段 201 组成一个第一媒体片段对应的第三媒体片段，同时沿着目标编辑轨道对应的时间线在第二媒体片段 202 之前衔接上一个第二新增片段 204，通过第二新增片段 204 与原有的第二媒体片段 202 组成一个第二媒体片段对应的第四媒体片段。

可选地，第一新增片段 205 与第一媒体片段末端位置的片段在画面连续性上存在前后承接关系，第二新增片段 204 与第二媒体片段首端位置的片段在画面连续性上存在前后承接关系。

同时，参见图 2a 与图 2c，对于第三媒体片段中的第一媒体片段与第四媒体片段中的第二媒体片段，在对目标转场任务触发叠加转场特效的第一操作前后保持第一媒体片段与第二媒体片段在目标编辑轨道上的位置始终不变，即选择对被置于目标编辑轨道上的第一媒体片段的末端位置之后衔接上一个第一新增片段 205 以及对被置于目标编辑轨道上第二媒体片段 202 的首端位置之前衔接上一个第二新增片段 204，保证进行叠加转场特效前后媒体片段总时长不变。

可选地，基于通过裁剪形成第一媒体片段时在第一媒体片段之后被裁剪的裁剪片段进行确定，第二新增片段是基于通过裁剪形成第二媒体片段时在第二媒体片段之前被裁剪的裁剪片段进行确定。

作为一种可选的但非限定性的实现方式，用于对目标转场任务触发叠加转场特效的第一操作包括针对在目标转场任务对应的转场特效选择区域中选择的叠加转场特效的标识的触发操作；目标转场任务对应的转场特效选择区域在对目标转场任务的标识进行触发时呈现，目标转场任务的标识被配置呈现于目标编辑轨道上选中的相邻两个媒体片段连接位置处。

参见图 2d，目标编辑轨道上呈现的相邻的第一媒体片段 201 与第二媒体片段 202 的邻接位置处添加有第一媒体片段 201 与第二媒体片段 202 对应的目标转场任务的标识。响应于对第一媒体片段 201 与第二媒体片段 202 对应的目标转场任务的标识的触发操作，显示目标转场任务对应的转场特效选择区域。转场特效选择区域中设置有多个转场特效标识，比如推进转场特效、闪黑转场特效以及叠化转场特效（也可称为叠加转场特效）等。第一操作具体可以为在目标转场任务对应的转场特效选择区域中选择的叠加转场特效的标识的触发操作。

参见图 2d，可选地，用于对目标转场任务触发叠加转场特效的第一操作还包括针对在目标转场任务对应的转场特效选择区域中转场时长进行配置并触发的操作。例如，转场特

效选择区域中还配置有转场时长调节器，在转场时长调节器进行进度调节可以调整第一媒体片段与第二媒体片段之间的转场时长，以使得第一媒体片段对应的第三媒体片段与第二媒体片段对应的第四媒体片段之间形成叠加转场特效的时长等于目标转场时长，或者是使得第一媒体片段对应的第三媒体片段与第二媒体片段对应的第四媒体片段之间的重叠部分时长等于目标转场时长。

作为一种可选的但非限定性的实现方式，确定目标转场任务指定的第一媒体片段与第二媒体片段，包括以下步骤：

在目标编辑轨道上呈现至少两个媒体片段，以及响应于在至少两个媒体片段中对选中的相邻两个媒体片段触发目标转场任务的第二操作，确定目标转场任务指定的第一媒体片段与第二媒体片段。

参见图 2c，响应于从素材库中进行媒体素材的添加操作，获取添加操作对应的至少两个媒体素材并跳转显示编辑界面，在编辑界面中呈现有目标编辑轨道，基于添加操作对应的至少两个媒体素材形成的至少两个媒体片段被置于目标编辑轨道上，媒体片段可以为音频片段或视频片段。进而，对目标编辑轨道上相邻的第一媒体片段与第二媒体片段进行选中，并对选中的两个媒体片段触发目标转场任务的第二操作，并确定第二操作对应的目标转场任务指定的第一媒体片段与第二媒体片段。

可选地，在至少两个媒体片段中对选中的相邻两个媒体片段触发目标转场任务的第二操作包括针对在目标编辑轨道上选中的相邻两个媒体片段的目标转场任务的标识的触发操作；目标转场任务的标识被配置呈现于目标编辑轨道上选中的相邻两个媒体片段连接位置处。

参见图 2d，目标编辑轨道上呈现的相邻的第一媒体片段 201 与第二媒体片段 202 的邻接位置处添加有第一媒体片段 201 与第二媒体片段 202 对应的目标转场任务的标识。第二操作为针对在目标编辑轨道上选中的相邻的第一媒体片段 201 与第二媒体片段 202 对应的目标转场任务的标识的触发操作，在对目标转场任务的标识执行触发操作时，显示目标转场任务对应的转场特效选择区域。

S130、在第三媒体片段与第四媒体片段之间的重叠部分形成叠加转场效果。

可选地，在目标编辑轨道上定位到第三媒体片段与第四媒体片段之间的重叠部分进行显示时，在第三媒体片段与第四媒体片段之间的重叠部分呈现叠加转场效果。例如，在目标编辑轨道上将播放头位置定位到第三媒体片段与第四媒体片段之间的重叠部分时，在目标编辑轨道上第三媒体片段与第四媒体片段之间的重叠部分呈现叠加转场效果。

可选地，在目标编辑轨道上将播放头位置定位到第三媒体片段第一预设时间范围内时，在目标编辑轨道上播放头位置处呈现叠加转场效果，第一预设时间范围是基于第三媒体片段与第四媒体片段的重叠部分的时间进行确定；在目标编辑轨道上将播放头位置定位到第四媒体片段第二预设时间范围内时，在目标编辑轨道上播放头位置处呈现叠加转场效果，

第二预设时间范围是基于第四媒体片段与第三媒体片段的重叠部分的时间进行确定。

参见图 2b 与图 2e，在目标编辑轨道上，第四媒体片段中第二新增片段 204 与第一媒体片段 201 的重叠部分呈现有第一部分叠加转场特效，第三媒体片段中第一新增片段 205 与第二媒体片段 202 的重叠部分呈现有第二部分叠加转场特效，第一部分叠加转场特效与第二部分叠加转场特效共同形成第一媒体片段 201 与第二媒体片段 202 的叠加转场特效。比如，在目标编辑轨道上将播放头移动到第一媒体片段上靠近第二媒体片段的位置时，图 2e 中第一媒体片段 201 的画面上隐约出现在第一媒体片段之前衔接上的第二新增片段 204 的画面。

在上述实施例的基础上，可选地，在第三媒体片段与第四媒体片段之间的重叠部分形成叠加转场效果之后，还包括：

基于第三媒体片段与第四媒体片段生成目标输出结果，目标输出结果为媒体片段导出前的草稿预览或者媒体片段导出后的目标视频。

参见图 2b 与图 2e，编辑界面上显示预览区域，可以采用预览区的预览播放器对目标编辑轨道上呈现的第三媒体片段与第四媒体片段对应导出前的草稿预览进行预览播放，在第三媒体片段与第四媒体片段之间的重叠部分对应的时间范围采用预览区的预览播放器进行预览播放时呈现有叠加转场特效。参见图 2b 与图 2e，响应于对第三媒体片段与第四媒体片段的视频导出操作，可以将目标编辑轨道上的第三媒体片段与第四媒体片段，按照目标编辑轨道对应的时间线顺序进行视频片段合成并导出在第三媒体片段与第四媒体片段之间的重叠部分呈现有叠加转场特效的目标视频。

本公开实施例的技术方案，创建对媒体片段进行转场编辑的目标转场任务，并通过对相邻且首尾连接的第一媒体片段的结尾处增加第一新增片段形成对应的第三媒体片段与在第二媒体片段的首端位置增加第二新增片段形成对应的第四媒体片段，实现第一媒体片段对应的第三媒体片段的结尾处部分画面与第二媒体片段对应的第四媒体片段的首端处部分画面能叠加在一起，实现在前一个媒体片段的画面逐渐暗淡隐去时后一个媒体片段的画面逐渐显现并清晰的叠加转场特效，同时由于第一媒体片段与所述第二媒体片段在目标编辑轨道的位置不变，因此能实现在进行叠加转场特效后的相邻两个媒体片段的总时长能够保持不改变。

图 3 为本公开实施例提供的另一种转场特效处理方法的流程示意图，本实施例的技术方案在上述实施例的基础上对前述实施例中确定被置于所述目标编辑轨道的第三媒体片段与第四媒体片段的过程进行进一步优化，本实施例可与上述一个或多个实施例中各个可选方案结合。

如图 3 所示，本公开实施例的转场特效处理方法可包括以下过程：

S310、确定目标转场任务指定的第一媒体片段与第二媒体片段，第二媒体片段在目标编辑轨道上位于所述第一媒体片段之后且相邻。

S320、响应于用于对目标转场任务触发叠加转场特效的第一操作，确定目标转场任务对应的目标转场时长。

S330、基于目标转场时长与第一媒体片段的时长，在第一媒体素材中从第一媒体片段的起始点开始向终止点方向进行媒体片段的截取，以得到被置于目标编辑轨道的第三媒体片段，第一媒体素材为在通过裁剪形成第一媒体片段时所使用的裁剪前的媒体片段，第三媒体片段由第一媒体片段与在第一媒体片段之后衔接的第一新增片段组成。

参见图 4，确定第一媒体片段对应的第二媒体素材 206，第一媒体素材 206 为在通过裁剪形成第一媒体片段时所使用的裁剪前的媒体片段。在第一媒体素材 206 中从第一媒体片段 201 的起始点开始向终止点方向（比如图 4 的第一媒体素材 206 中从左向右的方向）进行媒体片段的截取，通过在第一媒体素材 206 上进行截取媒体片段实现在第一媒体片段之后进行媒体片段的补充，这样可在第一媒体片段 201 之后衔接上第一新增片段 205，得到由第一媒体片段 201 与在第一媒体片段之后衔接的第一新增片段 205 组成的第三媒体片段 208。

S340、基于目标转场时长与第二媒体片段的时长，在第二媒体素材中从第二媒体片段的终止点开始向起始点方向进行媒体片段的截取，以得到被置于目标编辑轨道的第四媒体片段，第二媒体素材为在通过裁剪形成第二媒体片段时所使用的裁剪前的媒体片段，所述第四媒体片段由第二媒体片段与在第二媒体片段之前衔接的第二新增片段组成，在触发第一操作时第一媒体片段与第二媒体片段在目标编辑轨道的位置保持不变。

参见图 4，确定第二媒体片段对应的第二媒体素材 207，第二媒体素材 207 为在通过裁剪形成第二媒体片段时所使用的裁剪前的媒体片段。在第二媒体素材 207 中从第二媒体片段 202 的终止点开始向起始点方向（比如图 4 中第六没同意片段 207 从右向左的方向）进行媒体片段的截取，通过第二媒体素材 207 上进行截取媒体片段实现在第二媒体片段之前进行媒体片段的补充，这样可在第二媒体片段 202 之前衔接上第二新增片段 204，得到由第二媒体片段 202 与在第二媒体片段之前衔接的第二新增片段 204 组成的第四媒体片段 209。

可选地，第三媒体片段中第一新增片段的时长等于目标转场时长的一半，第四媒体片段中第二新增片段的时长等于目标转场时长的一半。可选地，第三媒体片段中第一新增片段的时长小于目标转场时长的一半，第四媒体片段中第二新增片段的时长大于目标转场时长的一半，且第一新增片段的时长与第二新增片段的时长之和等于目标转场时长。可选地，第三媒体片段中第一新增片段的时长大于目标转场时长的一半，第四媒体片段中第二新增片段的时长小于目标转场时长的一半，且第一新增片段的时长与第二新增片段的时长之和等于目标转场时长。

可选地，被置于目标编辑轨道的第三媒体片段可以采用第一媒体片段在目标编辑轨道上的起始点时间与终止点时间进行表示以及第三媒体片段相对第一媒体素材的起始点时

间与终止点时间，第一媒体素材为在通过裁剪形成第一媒体片段时所使用的裁剪前的媒体片段。被置于目标编辑轨道的第四媒体片段可以采用第二媒体片段在目标编辑轨道上的起始点时间与终止点时间进行表示以及第四媒体片段相对第二媒体素材的起始点时间与终止点时间，第二媒体素材为在通过裁剪形成第二媒体片段时所使用的裁剪前的媒体片段。

5 作为一种可选的但非限定性的实现方式，第一新增片段是根据第一裁剪片段进行确定，第一裁剪片段为通过对第一媒体素材进行裁剪形成第一媒体片段时在第一媒体片段之后被裁剪的媒体片段，第一媒体素材为在通过裁剪形成第一媒体片段时所使用的裁剪前的媒体片段。

10 可选地，第一媒体片段之后衔接的第一新增片段时长为第一预设时长，第二媒体片段之前衔接的第二新增片段时长为第二预设时长，第一预设时长与第二预设时长的时长和等于目标转场时长，第一预设时长与第二预设时长相同或不相同。在此基础上，当第一裁剪片段的时长大于或等于第一预设时长时，第一新增片段由第一裁剪片段中部分媒体片段组成。此时，从第一媒体素材中第一媒体片段的末端之后裁剪的媒体片段的时长是大于或等于第一预设时长，只需要使用第一裁剪片段就完全可以在第一媒体片段之后进行媒体片段的补充。

15 可选地，第一媒体片段之后衔接的第一新增片段时长为第一预设时长，第二媒体片段之前衔接的第二新增片段时长为第二预设时长，第一预设时长与第二预设时长的时长和等于目标转场时长，第一预设时长与第二预设时长相同或不相同。在此基础上，当第一裁剪片段的时长小于第一预设时长时，第一新增片段由第一裁剪片段中全部媒体片段以及第一

20 裁剪片段中的结尾帧组成。此时，从第一媒体素材中第一媒体片段的末端之后裁剪的媒体片段的时长是小于第一预设时长，表明如果只是用第一裁剪片段无法在第一媒体片段之后进行媒体片段的补充完整，因此需要借助第一裁剪片段中的结尾帧进行进一步补充。

25 参见图 2b，以第一预设时长等于第二预设长为例，当第一裁剪片段的时长小于第一预设时长（目标转场时长的一半）时，第二新增片段 204 包括了第一裁剪片段以及第一裁剪片段中的结尾帧作为静帧进行组成，第二新增片段的时长等于目标转场时长的一半，其中，第二新增片段的时长满足以下： $T_{static} = (T_{transition}/2) - T_{trim}$ ， T_{static} 表示第一裁剪片段中的结尾帧作为静帧的时长， $T_{transition}$ 表示第二新增片段的时长的一半， T_{trim} 表示第一裁剪片段的时长。其中，转场时长和裁剪掉的第一裁剪片段时长都可以在 UI 层获得，因此调整转场时长时，UI 层实时计算调整画面即可，松手时再锁定落实。

30 作为一种可选的但非限定性的实现方式，第二新增片段是根据第二裁剪片段进行确定，第二裁剪片段为通过对第二媒体素材进行裁剪形成第二媒体片段时在第二媒体片段之前被裁剪的媒体片段，第二媒体素材为在通过裁剪形成第二媒体片段时所使用的裁剪前的媒体片段。

可选地，第一媒体片段之后衔接的第一新增片段时长为第一预设时长，第二媒体片段

之前衔接的第二新增片段时长为第二预设时长，第一预设时长与第二预设时长的时长和等于目标转场时长，第一预设时长与第二预设时长相同或不相同。在此基础上，当第二裁剪片段的时长大于或等于第二预设时长时，第二新增片段由第二裁剪片段中部分媒体片段组成。此时，从第二媒体素材中第二媒体片段的首端之前裁剪的媒体片段的时长是大于或等于第二预设时长，只需要使用第二裁剪片段就完全可以在第二媒体片段之前进行媒体片段的补充。

可选地，第一媒体片段之后衔接的第一新增片段时长为第一预设时长，第二媒体片段之前衔接的第二新增片段时长为第二预设时长，第一预设时长与第二预设时长的时长和等于目标转场时长，第一预设时长与第二预设时长相同或不相同。在此基础上，当第二裁剪片段的时长小于第二预设时长时，第二新增片段由所述第二裁剪片段中全部媒体片段以及第二裁剪片段中的起始帧组成。此时，从第二媒体素材中第二媒体片段的首端之前裁剪的媒体片段的时长是小于第二预设时长，表明如果只是用第二裁剪片段无法在第二媒体片段之前进行媒体片段的补充完整，因此需要借助第二裁剪片段中的起始帧进行进一步补充。

可选地，当第一裁剪片段的时长为零时，第一新增片段仅由从第一媒体片段中截取的静帧进行组成，第一裁剪片段为通过对第一媒体素材进行裁剪形成第一媒体片段时在第一媒体片段之后被裁剪的媒体片段。当第二裁剪片段的时长为零时，第二新增片段仅由从第二媒体素材中截取的静帧进行组成，第二裁剪片段的时长为通过对第二媒体素材进行裁剪形成第二媒体片段时在第二媒体片段之前被裁剪的媒体片段。

可选地，第三媒体片段相对第一媒体素材的起始点时间 TrimIn 与第四媒体片段相对第二媒体素材的起始点时间 TrimIn 的计算如下：

第三媒体片段相对第一媒体素材的起始点时间 TrimIn：直接使用 $\text{source_time_range}().\text{start}() * \text{speed}()$ 计算即可；

第四媒体片段相对第一媒体素材的起始点时间 TrimIn：（1）当第一媒体片段与第二媒体片段的目标转场开始时间小于第二媒体素材的起始点时间，此时从第二媒体素材上裁剪出的第二裁剪片段的时长小于目标转场时长的一半，需要静帧补充，第三媒体片段相对第一媒体素材的起始点时间有如下关系进行表示： $D_{\text{TrimIn}} = T_{\text{startTransition}} - (T_{\text{startTarget}} - f(t) T_{\text{startSource}})$ ；

（2）当第一媒体片段与第二媒体片段的目标转场开始时间大于或等于第二媒体素材的起始点时间，此时从第二媒体素材上裁剪出的第二裁剪片段的时长大于或等于目标转场时长的一半，不需要静帧补充，第三媒体片段相对第一媒体素材的起始点时间有如下关系进行表示： $D_{\text{TrimIn}} = T_{\text{startTransition}} - (T_{\text{startTarget}} - f(t) T_{\text{startSource}})$ 。

可选地，第三媒体片段相对第一媒体素材的终止点时间 TrimOut 与第四媒体片段相对第二媒体素材的终止点时间 TrimOut 的计算如下：

第三媒体片段相对第一媒体素材的终止点时间 TrimOut 如下：

$$D_{\text{TrimOut}} = f(t) T_{\text{startSource}} + T_{\text{durationSource}} + T_{\text{durationTransition}} / 2。$$

第四媒体片段相对第二媒体素材的终止点时间 TrimOut 如下：

$$D_{TrimOut} = f(t)T_{startSource} + T_{durationSource}$$

其中，变速系数 $f(t)$ ：曲线变速时，该 $f(t)$ 值为与非转场的临界点变速值的倒数；常规变速时，该 $f(t)$ 值为变速值的倒数。

5 S350、在第三媒体片段与第四媒体片段之间的重叠部分形成叠加转场效果。

作为一种可选的但非限定性的实现方式，基于第三媒体片段与第四媒体片段生成目标输出结果，包括以下步骤 A1-A3：

步骤 A1、响应于对目标编辑轨道上第三媒体片段中第一媒体片段触发进行变速配置的第三操作，向第三媒体片段中第一媒体片段添加第一曲线变速以及向第三媒体片段中第一
10 新增片段添加第一曲线变速对应的末端端点变速。

可选地，第三操作包括针对目标编辑轨道上第三媒体片段中第一媒体片段对应呈现的用于进行变速配置的标识的触发操作，第一媒体片段对应呈现的用于进行变速配置的标识是基于对目标编辑轨道上第三媒体片段中第一媒体片段的选中操作进行呈现。

参见图 5a，第一媒体片段对应呈现的用于进行变速配置的标识是基于对目标编辑轨道
15 上第三媒体片段中第一媒体片段 201 的选中操作进行呈现，比如常规变速与曲线变速的标识。进而对目标编辑轨道上第三媒体片段中第一媒体片段 201 对应呈现的用于进行变速配置的标识的触发操作。

参见图 5b，对第三媒体片段中第一媒体片段进行展示并对第三媒体片段中第一媒体片
20 段添加第一曲线变速，而对于在第一媒体片段之后衔接的第一新增片段添加转场前第一媒体片段使用的第二曲线变速的末端端点速度，变速作用到第一媒体片段之后衔接的第一新增片段部分。其中，第一曲线变速作用于第一媒体片段，进行裁减或延伸后，第一曲线变速作用于第三媒体片段中第一媒体片段。添加转场后，产生延伸部分裁剪部分与静帧部分，延长部分的第一新增片段变速速率为第一曲线变速的末端端点速度值。

步骤 A2、响应于对目标编辑轨道上第四媒体片段中第二媒体片段触发进行变速配置的
25 第四操作，向第四媒体片段中第二媒体片段添加第二曲线变速以及向第四媒体片段中第二新增片段添加第二曲线变速对应的首端端点变速。

可选地，第四操作包括针对所述目标编辑轨道上第四媒体片段中第二媒体片段对应呈现的用于进行变速配置的标识的触发操作，第二媒体片段对应呈现的用于进行变速配置的标识是基于对目标编辑轨道上第四媒体片段中第二媒体片段的选中操作进行呈现。

30 参见图 5b，对第四媒体片段中第二媒体片段进行展示并对第四媒体片段中第二媒体片段添加第二曲线变速，而对于在第二媒体片段之前衔接的第二新增片段添加转场前第二媒体片段使用的第二曲线变速的首端端点速度，变速作用到第二媒体片段之前衔接的第二新增片段部分。其中，第二曲线变速作用于第二媒体片段，进行裁减或延伸后，第二曲线变速作用于第四媒体片段中第二媒体片段。添加转场后，产生延伸部分裁剪部分与静帧部分，

延长部分的第二新增片段变速速率为第二曲线变速的首端端点速度值。

步骤 A3、基于第三媒体片段、第三媒体片段对应的变速、第四媒体片段以及第四媒体片段对应的变速生成目标输出结果，目标输出结果为媒体片段导出前的草稿预览或者媒体片段导出后的目标视频。

- 5 可选地，变速面板会按对应时长比例将延伸的新增片段部分。衔接延长的第二新增片段首端端点（左端点）或者第一新增片段末端端点（右端点）无法调整。第二新增片段部分首端端点（左端点）与第二媒体片段的首端点之间无法添加变速点，调节第二媒体片段的首端点的变速速率可以对第二新增片段部分左端点的变速速率发生变化，按新的变速速率重新计算第二新增片段首端端点；第一新增片段部分末端端点（右端点）与第一媒体片段的末端点之间无法添加变速点，调节第一媒体片段的末端端点变速可以对第一新增片段右端点的变速速率发生变化，按新速率重新计算第一新增片段末端端点。

作为一种可选的但非限定性的实现方式，基于第三媒体片段、第三媒体片段对应的变速、第四媒体片段以及第四媒体片段对应的变速生成目标输出结果之前，还包括：对第一新增片段与第二新增片段进行抠像、去频闪、降噪、防抖处理以及运动跟踪。

- 15 本公开实施例的技术方案，创建对媒体片段进行转场编辑的目标转场任务，并通过对相邻且首尾连接的第一媒体片段的结尾处增加第一新增片段形成对应的第三媒体片段与在第二媒体片段的首端位置增加第二新增片段形成对应的第四媒体片段，实现第一媒体片段对应的第三媒体片段的结尾处部分画面与第二媒体片段对应的第四媒体片段的首端处部分画面能叠加在一起，实现在前一个媒体片段的画面逐渐暗淡隐去时后一个媒体片段的画面逐渐显现并清晰的叠加转场特效，同时由于第一媒体片段与所述第二媒体片段在目标编辑轨道的位置不变，因此能实现在进行叠加转场特效后的相邻两个媒体片段的总时长能够保持不变。

- 25 图 6 为本公开实施例所提供的一种转场特效处理装置的结构示意图，本公开实施例适用于在相邻两个媒体片段增加叠加转场特效的情况，该转场特效处理装置可以通过软件和/或硬件的形式进行实现，并一般集成在任何具有网络通信功能的电子设备上，该电子设备可以是移动终端、PC 端或服务器等。

如图 6 所示，本公开实施例的转场特效处理装置可包括以下：第一确定模块 610、第二确定模块 620 和生成模块 630。其中：

- 30 第一确定模块 610，用于确定目标转场任务指定的第一媒体片段与第二媒体片段，所述第二媒体片段在目标编辑轨道上位于所述第一媒体片段之后且相邻；

第二确定模块 620，用于响应于用于对目标转场任务触发叠加转场特效的第一操作，确定被置于所述目标编辑轨道的第三媒体片段与第四媒体片段，所述第三媒体片段由第一媒体片段与沿着时间线在第一媒体片段之后衔接的第一新增片段组成，所述第四媒体片段由第二媒体片段与沿着时间线在第二媒体片段之前衔接的第二新增片段组成，在触发第一

操作时所述第一媒体片段与所述第二媒体片段在目标编辑轨道的位置保持不变；

生成模块 630，用于在所述第三媒体片段与第四媒体片段之间的重叠部分形成叠加转场效果。

在上述实施例的基础上，可选地，在所述第三媒体片段与第四媒体片段之间的重叠部分形成叠加转场效果之后，还包括：基于所述第三媒体片段与所述第四媒体片段生成目标输出结果，所述目标输出结果为媒体片段导出前的草稿预览或者媒体片段导出后的目标视频。

在上述实施例的基础上，可选地，确定目标转场任务指定的第一媒体片段与第二媒体片段，包括：在目标编辑轨道上呈现至少两个媒体片段；响应于在至少两个媒体片段中对选中的相邻两个媒体片段触发目标转场任务的第二操作，确定目标转场任务指定的第一媒体片段与第二媒体片段。

在上述实施例的基础上，可选地，所述第二操作包括针对在目标编辑轨道上选中的相邻两个媒体片段的标识的触发操作；所述目标转场任务的标识被配置呈现于目标编辑轨道上选中的相邻两个媒体片段连接位置处。

在上述实施例的基础上，可选地，所述第一操作包括针对在目标转场任务对应的转场特效选择区域中选择的叠加转场特效的标识的触发操作。

在上述实施例的基础上，可选地，所述第一操作还包括针对在所述目标转场任务对应的转场特效选择区域中转场时长进行配置并触发的操作。

在上述实施例的基础上，可选地，确定被置于所述目标编辑轨道的第三媒体片段与第四媒体片段，包括：确定目标转场任务对应的目标转场时长；基于目标转场时长与第一媒体片段的时长，在所述第一媒体素材中从所述第一媒体片段的起始点开始向终止点方向进行媒体片段的截取，以得到被置于所述目标编辑轨道的第三媒体片段，所述第一媒体素材为在通过裁剪形成第一媒体片段时所使用的裁剪前的媒体片段；基于目标转场时长与第二媒体片段的时长，在所述第二媒体素材中从所述第二媒体片段的终止点开始向起始点方向进行媒体片段的截取，以得到被置于所述目标编辑轨道的第四媒体片段，所述第二媒体素材为在通过裁剪形成第二媒体片段时所使用的裁剪前的媒体片段。

在上述实施例的基础上，可选地，所述第一新增片段是根据第一裁剪片段进行确定，所述第一裁剪片段为通过对所述第一媒体素材进行裁剪形成所述第一媒体片段时在所述第一媒体片段之后被裁剪的媒体片段；所述第二新增片段是根据第二裁剪片段进行确定，所述第二裁剪片段为通过对所述第二媒体素材进行裁剪形成第二媒体片段时在第二媒体片段之前被裁剪的媒体片段。

在上述实施例的基础上，可选地，当第一裁剪片段的时长大于或等于第一预设时长时，所述第一新增片段由所述第一裁剪片段中部分媒体片段组成；当第一裁剪片段的时长小于第一预设时长时，所述第一新增片段由所述第一裁剪片段中全部媒体片段以及所述第一裁

剪片段中的结尾帧组成；当第二裁剪片段的时长大于或等于第二预设时长时，所述第二新增片段由所述第二裁剪片段中部分媒体片段组成；当第二裁剪片段的时长小于第二预设时长时，所述第二新增片段由所述第二裁剪片段中全部媒体片段以及所述第二裁剪片段中的起始帧组成；其中，所述第一预设时长与第二预设时长的时长和等于所述目标转场时长。

- 5 在上述实施例的基础上，可选地，基于所述第三媒体片段与所述第四媒体片段生成目标输出结果，包括：响应于对目标编辑轨道上第三媒体片段中第一媒体片段触发进行变速配置的第三操作，向所述第三媒体片段中第一媒体片段添加第一曲线变速以及向所述第三媒体片段中第一新增片段添加所述第一曲线变速对应的末端端点变速；响应于对目标编辑轨道上第四媒体片段中第二媒体片段触发进行变速配置的第四操作，向所述第四媒体片段中第二媒体片段添加第二曲线变速以及向所述第四媒体片段中第二新增片段添加所述第二曲线变速对应的首端端点变速；基于所述第三媒体片段、所述第三媒体片段对应的变速、所述第四媒体片段以及所述第四媒体片段对应的变速生成目标输出结果。
- 10

- 在上述实施例的基础上，可选地，所述第三操作包括针对所述目标编辑轨道上第三媒体片段中第一媒体片段对应呈现的用于进行变速配置的标识的触发操作，所述第一媒体片段对应呈现的用于进行变速配置的标识是基于对目标编辑轨道上第三媒体片段中第一媒体片段的选中操作进行呈现；所述第四操作包括针对所述目标编辑轨道上第四媒体片段中第二媒体片段对应呈现的用于进行变速配置的标识的触发操作，所述第二媒体片段对应呈现的用于进行变速配置的标识是基于对目标编辑轨道上第四媒体片段中第二媒体片段的选中操作进行呈现。
- 15

- 20 本公开实施例所提供的技术方案，创建对媒体片段进行转场编辑的目标转场任务，并通过对相邻且首尾连接的第一媒体片段的结尾处增加第一新增片段形成对应的第三媒体片段与在第二媒体片段的首端位置增加第二新增片段形成对应的第四媒体片段，实现第一媒体片段对应的第三媒体片段的结尾处部分画面与第二媒体片段对应的第四媒体片段的首端处部分画面能叠加在一起，实现在前一个媒体片段的画面逐渐暗淡隐去时后一个媒体片段的画面逐渐显现并清晰的叠加转场特效，同时由于第一媒体片段与所述第二媒体片段在目标编辑轨道的位置不变，因此能实现在进行叠加转场特效后的相邻两个媒体片段的总时长能够保持不变。
- 25

 本公开实施例所提供的转场特效处理装置可执行本公开任意实施例所提供的转场特效处理方法，具备执行方法相应的功能模块和有益效果。

- 30 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7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7，其示出了适于用来实现本公开实施例的电子设备的电子设备（例如图7中的终端设备或服务器）500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 7 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 7 所示，电子设备 500 可以包括处理装置（例如中央处理器、图形处理器等）501，其可以根据存储在只读存储器（ROM）502 中的程序或者从存储装置 508 加载到随机访问存储器（RAM）503 中的程序而执行各种适当的动作和处理。在 RAM 503 中，还存储有电子设备 500 操作所需的各种程序和数据。处理装置 501、ROM 502 以及 RAM 503 通过总线 504 彼此相连。编辑/输出（I/O）接口 505 也连接至总线 504。

通常，以下装置可以连接至 I/O 接口 505：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 506；包括例如液晶显示器（LCD）、扬声器、振动器等的输出装置 507；包括例如磁带、硬盘等的存储装置 508；以及通信装置 509。通信装置 509 可以允许电子设备 500 与其他设备进行无线或有线通信以交换数据。虽然图 7 示出了具有各种装置的电子设备 500，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 509 从网络上被下载和安装，或者从存储装置 508 被安装，或者从 ROM 502 被安装。在该计算机程序被处理装置 501 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转场特效处理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。

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转场特效处理方法。

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——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。

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：确定目标转场任务指定的第一媒体片段与第二媒体片段，所述第二媒体片段在目标编辑轨道上位于所述第一媒体片段之后且相邻；响应于用于对目标转场任务触发叠加转场特效的第一操作，确定被置于所述目标编辑轨道的第三媒体片段与第四媒体片段，所述第三媒体片段由第一媒体片段与沿着时间线在第一媒体片段之后衔接的第一新增片段组成，所述第四媒体片段由第二媒体片段与沿着时间线在第二媒体片段之前衔接的第二新增片段组成，在触发第一操作时所述第一媒体片段与所述第二媒体片段在目标编辑轨道的位置保持不变；在所述第三媒体片段与第四媒体片段之间的重叠部分形成叠加转场效果。

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，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，单元的名称在某种情况下并不构成对该单元本身的限定，例如，第一获取单元还可以被描述为“获取至少两个网际协议地址的单元”。

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。

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。

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、一种转场特效处理方法，包括：
- 确定目标转场任务指定的第一媒体片段与第二媒体片段，所述第二媒体片段在目标编辑轨道上位于所述第一媒体片段之后且相邻；
- 响应于用于对目标转场任务触发叠加转场特效的第一操作，确定被置于所述目标编辑轨道的第三媒体片段与第四媒体片段，所述第三媒体片段由第一媒体片段与沿着时间线在第一媒体片段之后衔接的第一新增片段组成，所述第四媒体片段由第二媒体片段与沿着时间线在第二媒体片段之前衔接的第二新增片段组成，在触发第一操作时所述第一媒体片段与
- 与所述第二媒体片段在目标编辑轨道的位置保持不变；
- 在所述第三媒体片段与第四媒体片段之间的重叠部分形成叠加转场效果。
- 2、根据权利要求1所述的方法，其中，在所述第三媒体片段与第四媒体片段之间的重叠部分形成叠加转场效果之后，还包括：
- 基于所述第三媒体片段与所述第四媒体片段生成目标输出结果，所述目标输出结果为媒体片段导出前的草稿预览或者媒体片段导出后的目标视频。
- 3、根据权利要求1所述的方法，其中，确定目标转场任务指定的第一媒体片段与第二媒体片段，包括：
- 在目标编辑轨道上呈现至少两个媒体片段；
- 响应于在至少两个媒体片段中对选中的相邻两个媒体片段触发目标转场任务的第二操作，确定目标转场任务指定的第一媒体片段与第二媒体片段。
- 4、根据权利要求3所述的方法，其中，所述第二操作包括针对在目标编辑轨道上选中的相邻两个媒体片段的目标转场任务的标识的触发操作；
- 所述目标转场任务的标识被配置呈现于目标编辑轨道上选中的相邻两个媒体片段连接位置处。
- 5、根据权利要求1所述的方法，其中，所述第一操作包括针对在目标转场任务对应的转场特效选择区域中选择的叠加转场特效的标识的触发操作。
- 6、根据权利要求5所述的方法，其中，所述第一操作还包括针对在所述目标转场任务对应的转场特效选择区域中转场时长进行配置并触发的操作。
- 7、根据权利要求1所述的方法，其中，确定被置于所述目标编辑轨道的第三媒体片段与第四媒体片段，包括：
- 确定目标转场任务对应的目标转场时长；
- 基于目标转场时长与第一媒体片段的时长，在所述第一媒体素材中从所述第一媒体片段的起始点开始向终止点方向进行媒体片段的截取，以得到被置于所述目标编辑轨道的第三媒体片段，所述第一媒体素材为在通过裁剪形成第一媒体片段时所使用的裁剪前的媒体

片段；

基于目标转场时长与第二媒体片段的时长，在所述第二媒体素材中从所述第二媒体片段的终止点开始向起始点方向进行媒体片段的截取，以得到被置于所述目标编辑轨道的第四媒体片段，所述第二媒体素材为在通过裁剪形成第二媒体片段时所使用的裁剪前的媒体片段。

8、根据权利要求7所述的方法，其中，所述第一新增片段是根据第一裁剪片段进行确定，所述第一裁剪片段为通过对所述第一媒体素材进行裁剪形成所述第一媒体片段时在所述第一媒体片段之后被裁剪的媒体片段；所述第二新增片段是根据第二裁剪片段进行确定，所述第二裁剪片段为通过对所述第二媒体素材进行裁剪形成第二媒体片段时在第二媒体片段之前被裁剪的媒体片段。

9、根据权利要求8所述的方法，其中，

当第一裁剪片段的时长大于或等于第一预设时长时，所述第一新增片段由所述第一裁剪片段中部分媒体片段组成；

当第一裁剪片段的时长小于第一预设时长时，所述第一新增片段由所述第一裁剪片段中全部媒体片段以及所述第一裁剪片段中的结尾帧组成；

当第二裁剪片段的时长大于或等于第二预设时长时，所述第二新增片段由所述第二裁剪片段中部分媒体片段组成；

当第二裁剪片段的时长小于第二预设时长时，所述第二新增片段由所述第二裁剪片段中全部媒体片段以及所述第二裁剪片段中的起始帧组成；

其中，所述第一预设时长与第二预设时长的时长和等于所述目标转场时长。

10、根据权利要求7所述的方法，其中，当第一裁剪片段的时长为零时，所述第一新增片段仅由从所述第一媒体片段中截取的静帧进行组成；当第二裁剪片段的时长为零时，所述第二新增片段仅由从所述第二媒体素材中截取的静帧进行组成。

11、根据权利要求1所述的方法，其中，基于所述第三媒体片段与所述第四媒体片段生成目标输出结果，包括：

响应于对目标编辑轨道上第三媒体片段中第一媒体片段触发进行变速配置的第三操作，向所述第三媒体片段中第一媒体片段添加第一曲线变速以及向所述第三媒体片段中第一新增片段添加所述第一曲线变速对应的末端端点变速；

响应于对目标编辑轨道上第四媒体片段中第二媒体片段触发进行变速配置的第四操作，向所述第四媒体片段中第二媒体片段添加第二曲线变速以及向所述第四媒体片段中第二新增片段添加所述第二曲线变速对应的首端端点变速；

基于所述第三媒体片段、所述第三媒体片段对应的变速、所述第四媒体片段以及所述第四媒体片段对应的变速生成目标输出结果。

12、根据权利要求11所述的方法，其中，所述第三操作包括针对所述目标编辑轨道上

第三媒体片段中第一媒体片段对应呈现的用于进行变速配置的标识的触发操作，所述第一媒体片段对应呈现的用于进行变速配置的标识是基于对目标编辑轨道上第三媒体片段中第一媒体片段的选中操作进行呈现；

- 5 所述第四操作包括针对所述目标编辑轨道上第四媒体片段中第二媒体片段对应呈现的用于进行变速配置的标识的触发操作，所述第二媒体片段对应呈现的用于进行变速配置的标识是基于对目标编辑轨道上第四媒体片段中第二媒体片段的选中操作进行呈现。

13、一种转场特效处理装置，包括：

第一确定模块，用于确定目标转场任务指定的第一媒体片段与第二媒体片段，所述第二媒体片段在目标编辑轨道上位于所述第一媒体片段之后且相邻；

- 10 第二确定模块，用于响应于用于对目标转场任务触发叠加转场特效的第一操作，确定被置于所述目标编辑轨道的第三媒体片段与第四媒体片段，所述第三媒体片段由第一媒体片段与沿着时间线在第一媒体片段之后衔接的第一新增片段组成，所述第四媒体片段由第二媒体片段与沿着时间线在第二媒体片段之前衔接的第二新增片段组成，在触发第一操作时所述第一媒体片段与所述第二媒体片段在目标编辑轨道的位置保持不变；

- 15 生成模块，用于在所述第三媒体片段与第四媒体片段之间的重叠部分形成叠加转场效果。

14、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，

- 20 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 1-12 中任一所述的转场特效处理方法。

15、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 1-12 中任一所述的转场特效处理方法。