权利要求书

1、一种游戏特效的生成方法，包括:

获取用户的特效设置操作，其中，所述特效设置操作包括多媒体素材的设置操作、计分规则的设置操作以及结束规则的设置操作；以及

根据所述多媒体素材、所述计分规则以及所述结束规则，生成游戏特效的配置文件;

其中，所述配置文件用于指示在目标视频上展现所述游戏特效；在所述游戏特效的展现过程中，在所述目标视频上展现所述多媒体素材，根据所述计分规则进行计分并展示，并在满足所述结束规则的情况下结束游戏。

2、根据权利要求 1 所述的游戏特效的生成方法，其中，所述多媒体素材设置有对应的运动方式;

在所述游戏特效的展现过程中，在所述目标视频上按照所述多媒体素材对应的运动方式展现所述多媒体素材，按照所述多媒体素材的运动过程根据所述计分规则进行计分并展示，在满足所述结束规则的情况下停止所述多媒体素材的运动。

3、根据权利要求 1 或 2 所述的游戏特效的生成方法，其中，所述多媒体素材包括第一图像素材;

所述第一图像素材对应的运动方式包括：所述第一图像素材按照预设运动速度和预设运动方向进行运动;

所述第一图像素材的设置操作用于设置所述第一图像素材、所述预设运动速度和所述预设运动方向。

4、根据权利要求 1-3 任一项所述的游戏特效的生成方法，其中，所述多媒体素材包括第二图像素材;

所述第二图像素材对应的运动方式包括：所述第二图像素材跟随所述目标视频中识别到的目标对象进行运动;

所述第二图像素材的设置操作用于设置所述第二图像素材和所述目标对象。

5、根据权利要求 1-4 任一项所述的游戏特效的生成方法，其中，所述计分规则包括计分条件和计分算法;

在所述游戏特效的展现过程中，在所述多媒体素材的运动状态满足所述计分条件的情况下，根据所述计分算法进行计分。

6、根据权利要求 5 所述的游戏特效的生成方法，其中，所述结束规则包括:

在所述游戏特效的展现过程中，在所述多媒体素材的运动状态不满足所述计分条件的情况下结束游戏。

7、根据权利要求 1-6 任一项所述的游戏特效的生成方法，其中，所述用户的特效设置操作还包括分享规则的设置操作;

其中，在所述游戏特效的展现过程中，若计分满足所述分享规则，生成用于呈现所述计分的分享图像并向指定平台分享。

8、一种游戏特效的生成装置，包括:

第一获取模块，用于获取用户的特效设置操作，其中，所述特效设置操作包括多媒体素材的设置操作、计分规则的设置操作以及结束规则的设置操作;

第一执行模块，用于根据所述多媒体素材、所述计分规则以及所述结束规则，生成游戏特效的配置文件;

其中，所述配置文件用于指示在目标视频上展现所述游戏特效；在所述游戏特效的展现过程中，在所述目标视频上展现所述多媒体素材，根据所述计分规则进行计分并展示，并在满足所述结束规则的情况下结束游戏。

9、一种电子设备，包括:

存储器和处理器，

其中，所述存储器中存储有计算机可读指令，所述计算机可读指令被所述处理器执行时，使得所述处理器执行如权利要求 1 至 7 中任一项权利要求所述的游戏特效的生成方法的步骤。

10、一种计算机可读介质，其上存储有计算机程序，其中，所述计算机程序被处理器执行时，执行如权利要求 1 至 7 中任一项权利要求所述的游戏特效的生成方法的步骤。