

虚拟资源转移方法、装置、设备、可读存储介质及产品

相关申请的交叉引用

5 本申请要求于 2021 年 12 月 17 日提交的申请号为 202111552809.1、名称为“虚拟资源转移方法、装置、设备、可读存储介质及产品”的中国专利申请的优先权，该申请的全文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与网络通信技术领域，尤其涉及一种虚拟资源转移方法、装置、设备、可读存储介质、产品及程序。

背景技术

15 随着科技的发展，各类应用软件逐渐走进用户的生活。为了丰富用户的业余生活，当前应用软件提出一些红包玩法，用户可以领取红包或者给朋友发红包但现有的红包玩法较为单一，互动性有待提升。

发明内容

20 本公开实施例提供一种虚拟资源转移方法、装置、设备、可读存储介质、产品及程序，用于解决现有的虚拟资源转移操作方式使用功能单一、灵活性较差，并且红包玩法较为单一的技术问题。

25 第一方面，本公开实施例提供一种虚拟资源转移方法，在目标应用内，包括：
 获取第一状态虚拟资源，所述第一状态虚拟资源由资源发放方发送至第一用户；
 响应于第一用户的预设操作，基于所述第一状态虚拟资源生成目标媒体内容，所述目标媒体内容与所述第一状态虚拟资源相关联；

 响应于第一用户对所述目标媒体内容的发布操作，在所述目标应用发布所述目标媒体内容，使得所述第一状态虚拟资源转换为第二状态虚拟资源，所述第二状态虚拟资源被配置为能够通过所述目标媒体内容，至少部分转移至所述第一用户和/或第二用户。

30 第二方面，本公开实施例提供一种虚拟资源转移装置，在目标应用内，包括：
 获取模块，用于获取第一状态虚拟资源，所述第一状态虚拟资源由资源发放方发送至第一用户；

 生成模块，用于响应于第一用户的预设操作，基于所述第一状态虚拟资源生成目标媒体内容，所述目标媒体内容与所述第一状态虚拟资源相关联；

35 发布模块，用于响应于第一用户对所述目标媒体内容的发布操作，在所述目标应用发布所述目标媒体内容，使得所述第一状态虚拟资源转换为第二状态虚拟资源，所述第二状态虚拟资源被配置为能够通过所述目标媒体内容，至少部分转移至所述第一用户和/或第二用户。

- 第三方面，本公开实施例提供一种电子设备，包括：处理器和存储器；
所述存储器存储计算机执行指令；
所述处理器执行所述存储器存储的计算机执行指令，使得所述至少一个处理器执行如上第一方面以及第一方面各种可能的设计所述的虚拟资源转移方法。
- 5 第四方面，本公开实施例提供一种计算机可读存储介质，所述计算机可读存储介质中存储有计算机执行指令，当处理器执行所述计算机执行指令时，实现如上第一方面以及第一方面各种可能的设计所述的虚拟资源转移方法。
- 第五方面，本公开实施例提供一种计算机程序产品，包括计算机程序，所述计算机程序被处理器执行时实现如上第一方面以及第一方面各种可能的设计所述的虚拟资源转移方法。
- 10 第六方面，本公开实施例提供一种计算机程序，当所述计算机程序在计算机上运行时，使得所述计算机执行时实现如上第一方面以及第一方面各种可能的设计所述的虚拟资源转移方法。
- 本实施例提供的虚拟资源转移方法、装置、设备、可读存储介质、产品及程序，通过获取第一状态虚拟资源，根据第一用户的第一预设操作，基于该第一状态虚拟资源生成目标媒体内容。根据第一用户对目标媒体内容的发布操作发布该目标媒体内容，使得与该目标媒体内容相关联的虚拟资源能够通过该目标媒体内容至少部分地转移至第一用户和/或第二用户。从而第一用户可以通过生成目标媒体资源激活将资源发放方发送的未激活的第一状态虚拟资源，转换为激活的第二状态虚拟资源，从而发布目标媒体内容的用户及其朋友可以基于目标媒体资源进行虚拟资源的领取操作。

20

附图说明

- 为了更清楚地说明本公开实施例或现有技术中的技术方案，下面将对实施例或现有技术描述中所需要使用的附图作一简单地介绍，显而易见地，下面描述中的附图是本公开的一些实施例，对于本领域普通技术人员来讲，在不付出创造性劳动性的前提下，还可以根据这些附图获得其他的附图。
- 25 图1为本公开实施例一提供的虚拟资源转移方法的流程示意图；
 图2为本公开实施例二提供的虚拟资源转移方法的流程示意图；
 图3为本公开实施例提供的交互界面示意图；
 图4为本公开实施例提供的又一交互界面示意图；
30 图5为本公开实施例提供的又一交互界面示意图；
 图6为本公开实施例三提供的虚拟资源转移方法的流程示意图；
 图7为本公开实施例提供的又一交互界面示意图；
 图8为本公开实施例四提供的虚拟资源转移方法的流程示意图；
 图9为本公开实施例五提供的虚拟资源转移方法的流程示意图；
35 图10为本公开实施例六提供的虚拟资源转移方法的流程示意图；
 图11为本公开实施例提供的又一交互界面示意图；
 图12为本公开实施例提供的又一交互界面示意图；
 图13为本公开实施例七提供的虚拟资源转移装置的结构示意图；
 图14为本公开实施例八提供的电子设备的结构示意图。

具体实施方式

为使本公开实施例的目的、技术方案和优点更加清楚，下面将结合本公开实施例中的附图，对本公开实施例中的技术方案进行清楚、完整地描述，显然，所描述的实施例是本公开一部分实施例，而不是全部的实施例。基于本公开中的实施例，本领域普通技术人员在没有作出创造性劳动前提下所获得的所有其他实施例，都属于本公开保护的范围。

针对上述提及的现有的虚拟资源处理方法使用功能单一、灵活性较差，并且红包玩法较为单一的技术问题，本公开提供了一种虚拟资源转移方法、装置、设备、可读存储介质、产品及程序。

需要说明的是，本公开提供虚拟资源转移方法、装置、设备、可读存储介质、产品及程序可运用在任意一种虚拟资源转移的场景中。

现有的红包玩法一般都是用户自身向红包中充值一定金额之后发红包，玩法较为单一，并且现有的虚拟资源转移操作方式使用功能单一、灵活性较差，无法满足用户个性化的需求。

本公开可以由资源发放方向第一用户发送第一状态虚拟资源。第一用户可以基于该第一状态虚拟资源，通过预设操作生成目标媒体内容，该目标媒体内容与第一状态虚拟资源相关联。在该目标媒体内容发布时，将第一状态虚拟资源转换为第二状态虚拟资源，使得第二状态虚拟资源至少部分转移至第一用户和/或第二用户。本实施例中，第一状态虚拟资源可以为未激活状态的虚拟资源，在未激活状态下，第一状态虚拟资源不可以使用也不能转移至第二用户；第二状态虚拟资源是激活状态的虚拟资源，在第一状态虚拟资源转换为第二状态虚拟资源之后，其可以使用、可以转移到第二用户。由此，用户在进行虚拟资源转移时，能够根据资源发放方发送的第一状态虚拟资源进行虚拟资源的转移操作，增加了与第二用户之间的互动性。

图1为本公开实施例一提供的虚拟资源转移方法的流程示意图，如图1所示，在目标应用内，该方法包括：

步骤101、获取第一状态虚拟资源，所述第一状态虚拟资源由资源发放方发送至第一用户。

本实施例的执行主体为虚拟资源转移装置，该虚拟资源转移装置可耦合于终端设备中，该终端设备能够与第一用户进行人机交互操作。从而能够根据第一用户通过人机交互触发的各种操作实现虚拟资源的转移操作。

可选地，该虚拟资源转移装置可耦合于服务器中，该服务器能够与可进行人机交互的终端设备通信连接。从而服务器能够获取终端设备通过人机交互获取的第一用户触发的各种操作实现虚拟资源的转移操作。

在本实施方式中，第一用户可以获取第一状态虚拟资源，其中，该第一状态虚拟资源可以为资源发放方发送的。在不同的应用场景中，该资源发放方可以为不同的对象。举例来说，该资源发放方可以为目标应用平台方，相应地，该第一状态虚拟资源可以为目标应用平台方按照预设的策略发送至第一用户的，该预设的策略包括但不限于预设的时间间隔、预设的触发条件等。可选地，该资源发放方还可以为使用目标应用的第二用户，其中，第一用户与第二用户之间存在预设的关联关系。相应地，该第一状态虚拟资源可以为第二用户发送至第一用户的站内私信的，也可以为第一用户通过触发第二用户发布的媒体内容关联的虚拟资源获取控件后发送的。

步骤 102、响应于第一用户的预设操作，基于所述第一状态虚拟资源生成目标媒体内容，所述目标媒体内容与所述第一状态虚拟资源相关联。

在本实施方式中，在获取到第一状态虚拟资源之后，为了实现对第一状态虚拟资源的转移操作，可以获取第一用户的预设操作，根据该预设操作，基于第一状态虚拟资源生成目标媒体内容。其中，该目标媒体内容与第一状态虚拟资源相关联，从而后续在目标媒体内容发布时，可以同时发布该虚拟资源。

步骤 103、响应于第一用户对所述目标媒体内容的发布操作，在所述目标应用发布所述目标媒体内容，使得所述第一状态虚拟资源转换为第二状态虚拟资源，所述第二状态虚拟资源被配置为能够通过所述目标媒体内容，至少部分转移至所述第一用户和/或第二用户。

在本实施方式中，在完成对目标媒体内容的生成之后，显示界面上可以设置有发布图标，第一用户可以通过触发该发布图标实现对目标媒体内容的发布操作。响应于该发布操作，可以在目标应用内发布该目标媒体内容，从而使得第一状态虚拟资源被激活，即第一状态虚拟资源转换为第二状态虚拟资源，进而与目标媒体内容相关联的第二状态虚拟资源能够与目标媒体内容一同发布。进而该虚拟资源能够通过该目标媒体内容，至少部分的转移至第一用户和/或第二用户。

以实际应用举例来说，该虚拟资源可以为目标应用内的红包，第一用户可以获取目标应用平台发放的未激活状态的红包，进而通过预设操作，生成与红包对应的短视频，发布该短视频，从而与该短视频相关联的红包被激活，激活状态的红包可以通过第一用户和/或第二用户的触发操作，至少部分地转移至第一用户和/或第二用户。

具体地，所述第一用户与所述第二用户之间存在预设的关联关系。该预设的关联关系可以为第一用户与第二用户为好友关系，或者，第一用户与第二用户相互关注。

进一步地，在实施例一的基础上，步骤 101 包括：

响应于用户对预设页面内至少一个虚拟资源获取控件的触发操作，获取所述第一状态虚拟资源，所述预设页面包括至少一个虚拟资源获取控件。

在本实施例中，预设页面内可以设置有至少一个虚拟资源获取控件，第一用户可以通过对至少一个虚拟资源获取控件进行触发操作，实现对第一状态虚拟资源的获取。

其中，该预设页面可以为虚拟资源获取活动页。第一用户可以通过触发预设的活动入口进入该虚拟资源获取活动页，在虚拟资源获取活动页内对至少一个虚拟资源获取控件进行触发操作，实现对第一状态虚拟资源的获取。或者，该预设页面可以为媒体内容的播放页面，在播放页面中，若当前播放的媒体内容存在关联的虚拟资源时，可以在播放页面内显示至少一个虚拟资源获取控件，第一用户可以通过对播放页面内至少一个虚拟资源获取控件进行触发操作，实现对第一状态虚拟资源的获取。

本实施例提供的虚拟资源转移方法，通过获取第一状态虚拟资源，根据第一用户的第一预设操作，基于该第一状态虚拟资源生成目标媒体内容。根据第一用户对目标媒体内容的发布操作发布该目标媒体内容，将第一状态虚拟资源转换为第二状态虚拟资源，使得第二状态虚拟资源至少部分转移至第一用户和/或第二用户。从而第一用户在对虚拟资源进行转移时，除了对自身拥有的虚拟资源进行直接转移操作以外，还可以基于资源发放方发送的第一状态虚拟资源激活后的第二状态虚拟资源实现虚拟资源的转移。对虚拟资源的处理操作更为灵活，能够贴合用户的实际需求。

图 2 为本公开实施例二提供的虚拟资源转移方法的流程示意图，在实施例一的基础上，如图 2 所示，步骤 102 包括：

步骤 201、显示虚拟资源展示界面，其中，所述虚拟资源展示界面中包括所述第一用户当前已获取的至少一个第一状态虚拟资源。

5 步骤 202、响应于所述第一用户对任一第一状态虚拟资源的选择操作，显示目标媒体内容生成界面。

步骤 203、基于目标媒体内容生成界面获取第一用户生成的媒体内容素材。

步骤 204、基于用户选择的所述第一状态虚拟资源及所述第一用户媒体内容素材生成目标媒体内容。

10 在本实施例中，第一用户可以先选择当前需要进行转移操作的第一状态虚拟资源，再基于当前选择的第一状态虚拟资源进行目标媒体内容的生成。具体地，可以在显示界面上显示虚拟资源展示界面，其中，虚拟资源展示界面中包括第一用户当前已获取的至少一个第一状态虚拟资源。示例性地，可以通过第一用户在个人页上触发虚拟资源详情页图标实现虚拟资源展示界面的显示，该情况下虚拟资源展示界面可以展示用户拥有的所有虚拟资源，也可以
15 通过第一用户在预设页面内获取第一状态虚拟资源后对当前获取的第一状态虚拟资源的触发操作实现虚拟资源展示界面的显示，该情况下虚拟资源展示界面可以展示当前获取的第一状态虚拟资源，本公开对此不做限制。

在显示虚拟资源展示界面之后，第一用户可以根据实际需求选择当前需要转移的第一状态虚拟资源。响应于第一用户对任一第一状态虚拟资源的选择操作，显示目标媒体内容生成
20 界面，第一用户可以在目标媒体内容生成界面内进行媒体内容素材的生成操作，虚拟资源转移装置可以获取第一用户生成的媒体内容素材。基于用户选择的所述第一状态虚拟资源及第一用户媒体内容素材生成目标媒体内容，其中，该目标媒体内容与第一状态虚拟资源相关联。

图 3 为本公开实施例提供的交互界面示意图，如图 3 所示，在虚拟资源展示界面 31 内，可以显示有第一用户当前已获取的至少一个第一状态虚拟资源 32。第一用户可以根据实际需求选择任一第一状态虚拟资源 32。响应于第一用户对任一第一状态虚拟资源 32 的触发操作，
25 可以显示目标媒体内容生成界面 33，第一用户可以在目标媒体内容生成界面 33 内进行媒体内容素材的生成操作。

通过先选择当前需要进行转移操作的第一状态虚拟资源，再基于当前选择的第一状态虚拟资源进行目标媒体内容的生成，从而能够激活第一状态虚拟资源，实现对激活后的虚拟资源的转移操作，解决了现有的虚拟资源的转移操作功能单一、灵活性较差的问题，并且丰富了
30 虚拟资源转移的处理方式。

进一步地，在上述任一实施例的基础上，所述目标媒体内容生成界面还包括第一状态虚拟资源修改控件，步骤 202 之后，还包括：

响应于第一用户对所述第一状态虚拟资源修改控件的触发操作，在显示界面上显示第一
35 状态虚拟资源修改界面。

响应于所述第一用户在所述第一状态虚拟资源修改界面内预设操作，对所述虚拟资源进行修改。

在本实施例中，当第一用户选择第一状态虚拟资源之后，还可以根据实际需求对该第一状态虚拟资源进行修改操作。具体地，目标媒体内容生成界面还包括第一状态虚拟资源修改

控件。在显示目标媒体内容生成界面之后，若第一用户需要对第一状态虚拟资源进行修改操作，可以对目标媒体内容生成界面内的第一状态虚拟资源修改控件进行触发操作。相应地，虚拟资源转移装置可以根据该触发操作，在显示界面上显示第一状态虚拟资源修改界面。第一用户可以在该第一状态虚拟资源修改界面进行预设操作，实现对虚拟资源的修改操作。其中，该修改操作包括但不限于替换操作、删除操作以及新增操作。

图 4 为本公开实施例提供的又一交互界面示意图，如图 4 所示，目标媒体内容生成界面 41 还包括第一状态虚拟资源修改控件 42，第一用户可以根据实际需求对第一状态虚拟资源修改控件 42 进行触发操作，根据该触发操作，可以在显示界面上显示第一状态虚拟资源修改界面 43。其中，第一状态虚拟资源修改界面 43 内可以包括修改选项，该修改选项包括但不限于替换选项 44、删除选项 45 以及新增选项 46 等。第一用户可以根据实际需求选择相应的选项实现对虚拟资源的修改操作。

通过设置第一状态虚拟资源修改控件，从而第一用户可以通过该第一状态虚拟资源修改控件实现对已选择的第一状态虚拟资源的修改操作，使得虚拟资源的转移操作更加贴合第一用户的实际需求，提升用户体验。

进一步地，在上述任一实施例的基础上，步骤 202 之后，还包括：

在目标媒体内容生成界面上显示媒体内容素材生成渠道列表，其中，所述媒体内容素材生成渠道列表中包括至少两种媒体内容素材生成渠道。

响应于所述第一用户对任一媒体内容素材生成渠道的选择操作，获取第一用户按照选择的媒体内容素材生成渠道生成的媒体内容素材。

根据所述第一用户选择的第一状态虚拟资源以及所述第一用户媒体内容素材生成目标媒体内容。

在本实施例中，第一用户可以根据实际需求通过不同的媒体内容生成渠道进行媒体内容素材的生成。具体地，在响应于第一用户对任一第一状态虚拟资源的选择操作，显示目标媒体内容生成界面之后，可以在目标媒体内容生成界面上显示媒体内容素材生成渠道列表，其中，媒体内容素材生成渠道列表中包括至少两种媒体内容素材生成渠道。第一用户可以根据实际需求对媒体内容素材生成渠道列表中的媒体内容素材生成渠道进行选择操作。相应地，虚拟资源转移装置可以根据该选择操作，获取第一用户按照选择的媒体内容素材生成渠道生成的媒体内容素材。根据第一用户选择的第一状态虚拟资源以及第一用户媒体内容素材生成目标媒体内容。

进一步地，在上述任一实施例的基础上，所述媒体内容素材生成渠道包括自定义生成渠道以及模板拍摄渠道；所述响应于所述第一用户对任一媒体内容素材生成渠道的选择操作，获取第一用户按照选择的媒体内容素材生成渠道生成的媒体内容素材，包括：

当所述第一用户选择的媒体内容素材生成渠道为自定义生成渠道时，获取第一用户自定义生成的媒体内容素材；或者，

当所述第一用户选择的媒体内容素材生成渠道为模板拍摄渠道时，基于用户选择的预设拍摄模板生成的媒体内容素材。

在本实施例中，媒体内容素材生成渠道包括自定义生成渠道以及模板拍摄渠道。虚拟资源转移装置可以根据第一用户对媒体内容素材生成渠道的选择操作，获取第一用户按照选择的媒体内容素材生成渠道生成的媒体内容素材。具体地，当第一用户选择的媒体内容素材生

成渠道为自定义生成渠道时，表征第一用户可以根据个人喜好自定义地进行媒体内容素材的生成。相应地，虚拟资源转移装置可以获取第一用户自定义生成的媒体内容素材。

可选地，当第一用户选择的媒体内容素材生成渠道为模板拍摄渠道时，表征第一用户可以根据其选择的预设拍摄模板实现媒体内容素材的生成，相应地，虚拟资源转移装置可以基于用户选择的预设拍摄模板生成的媒体内容素材。其中，预设的拍摄模板包括但不限于拍摄特效、拍摄滤镜、拍摄动作等。

图 5 为本公开实施例提供的又一交互界面示意图，如图 5 所示，可以在目标媒体内容生成界面 51 上显示媒体内容素材生成渠道列表 52，其中，媒体内容素材生成渠道列表 52 中包括自定义渠道 53 以及模板拍摄渠道 54，当第一用户对模板拍摄渠道 54 进行触发操作时，可以在显示界面上显示可选模板列表 55，其中，可选模板列表中包括当前可供第一用户选择的全部拍摄模板 56。根据第一用户的选择操作，可以在显示界面上显示与用户选择的全部拍摄模板 56 对应的提示信息 57，该提示信息 57 具体用于指示用户按照该提示信息实现媒体内容素材的生成操作。

本实施例提供的虚拟资源转移方法，通过先选择当前需要进行转移操作的第一状态虚拟资源，再基于当前选择的第一状态虚拟资源进行目标媒体内容的生成，从而能够基于第一状态虚拟资源实现对虚拟资源的转移操作，丰富了虚拟资源转移的处理方式。此外，通过根据第一用户选择的媒体内容素材生成渠道实现对媒体内容素材的生成，从而能够使得生成的媒体内容素材更加贴合用户的个性化需求，提升用户体验。

图 6 为本公开实施例三提供的虚拟资源转移方法的流程示意图，在上述任一实施例的基础上，如图 6 所示，步骤 102 包括：

步骤 601、在目标媒体内容生成界面内，获取第一用户生成的媒体内容素材。

步骤 602、响应于第一用户对所述目标媒体内容生成界面内预设的虚拟资源配置图标 的触发操作，显示虚拟资源配置界面，其中，所述虚拟资源配置界面中包括所述第一用户当前已获取的至少一个第一状态虚拟资源。

步骤 603、响应于所述第一用户对任一第一状态虚拟资源的选择操作，根据所述第一用户选择的第一状态虚拟资源以及所述第一用户媒体内容素材生成目标媒体内容。

在本实施例中，第一用户可以先生成媒体内容素材，再基于当前生成的媒体内容素材，选择当前需要进行转移操作的第一状态虚拟资源。具体地，虚拟资源转移装置可以在目标媒体内容生成界面，获取第一用户生成的媒体内容素材，该媒体内容素材可以为第一用户通过自定义生成渠道生成的，也可以为第一用户通过模板拍摄渠道生成的，本公开对此不做限制。

进一步地，目标媒体内容生成界面内预先设置有虚拟资源配置图标，在完成媒体内容素材的生成之后，第一用户可以通过对虚拟资源配置图标 的触发操作实现对第一状态虚拟资源的选择操作。相应地虚拟资源转移装置可以响应于该触发操作，显示虚拟资源配置界面，其中，虚拟资源配置界面中包括第一用户当前已获取的至少一个第一状态虚拟资源。第一用户可以根据实际需求选择当前需要转移的第一状态虚拟资源。响应于第一用户对任一第一状态虚拟资源的选择操作，根据第一用户选择的第一状态虚拟资源以及第一用户媒体内容素材生成目标媒体内容。

图 7 为本公开实施例提供的又一交互界面示意图，如图 7 所示，目标媒体内容生成界面 71 内可以设置有虚拟资源配置图标 72。当第一用户在目标媒体内容生成界面 71 内生成媒体

内容素材之后,可以通过对虚拟资源配置图标 72 触发操作,显示虚拟资源配置界面 73,其中,虚拟资源配置界面 73 中包括所述第一用户当前已获取的至少一个第一状态虚拟资源 74。

本实施例提供的虚拟资源转移方法,通过先生成媒体内容素材,再基于当前生成的媒体内容素材,选择当前需要进行转移操作的第一状态虚拟资源,从而能够基于第一状态虚拟资源实现对虚拟资源的转移操作,解决了现有的虚拟资源的转移操作功能单一、灵活性较差的问题,并且丰富了虚拟资源转移的处理方式。

图 8 为本公开实施例四提供的虚拟资源转移方法的流程示意图,在上述任一实施例的基础上,如图 8 所示,步骤 102 包括:

步骤 801、在目标媒体内容生成界面内,响应于第一用户对预设的虚拟资源配置图标的触发操作,在显示界面上显示虚拟资源配置界面,其中,所述虚拟资源配置界面中包括所述第一用户当前已获取的至少一个第一状态虚拟资源。

步骤 802、响应于所述第一用户对任一第一状态虚拟资源的选择操作,在显示界面上显示补充虚拟资源配置界面。

步骤 803、获取第一用户在所述补充虚拟资源配置界面内确定的补充虚拟资源,将所述第一状态虚拟资源以及所述补充虚拟资源确定为目标虚拟资源。

步骤 804、获取第一用户生成的媒体内容素材,根据所述媒体内容素材以及所述目标虚拟资源生成目标媒体内容。

在本实施例中,当第一用户当前需要转移的虚拟资源的额度大于第一状态虚拟资源的额度时,第一用户还可以在选虚拟资源的基础上,将自身拥有的虚拟资源或者其他的第一状态虚拟资源作为补充虚拟资源,根据补充虚拟资源以及第一状态虚拟资源一同确定目标虚拟资源。具体地,在目标媒体内容生成界面内预先设置有虚拟资源配置图标。虚拟资源转移装置可以响应于第一用户对该虚拟资源配置图标的触发操作,在显示界面上显示虚拟资源配置界面,其中,虚拟资源配置界面中包括第一用户当前已获取的至少一个第一状态虚拟资源。

进一步地,第一用户可以根据实际需求对任一第一状态虚拟资源的选择操作,响应于该选择操作,在显示界面上显示补充虚拟资源配置界面。第一用户能够在该补充虚拟资源配置界面确定当前的补充虚拟资源。可选地,用户可以将自身拥有的虚拟资源作为补充虚拟资源,或者,可以将其他的第一状态虚拟资源作为补充虚拟资源,本公开对此不做限制。根据该补充虚拟资源以及第一状态虚拟资源一同确定目标虚拟资源。其中,补充虚拟资源包括第一状态虚拟资源、第二状态虚拟资源、第一用户自定义输入的虚拟资源中的一项或多项。

在确定目标虚拟资源之后,可以获取第一用户生成的媒体内容素材,根据媒体内容素材以及目标虚拟资源生成目标媒体内容。

本实施例提供的虚拟资源转移方法,通过在第一状态虚拟资源无法满足用户需求时,获取用户配置的补充虚拟资源,根据该补充虚拟资源以及第一状态虚拟资源一同确定目标虚拟资源,从而能够使得虚拟资源的转移操作更加贴合用户的个性化需求,提升用户体验。

图 9 为本公开实施例五提供的虚拟资源转移方法的流程示意图,在上述任一实施例的基础上,如图 9 所示,步骤 103 之后,还包括:

步骤 901、确定所述第二状态虚拟资源对应的可转移次数。

步骤 902、根据所述可转移次数将所述第二状态虚拟资源至少部分转移至所述第一用户和/或第二用户,其中,所述第一用户和/或第二用户的数量与所述可转移次数匹配。

在本实施例中，每一第二状态虚拟资源对应有不同的资源额度以及转移次数。举例来说，其可以对应10单位第二状态虚拟资源以及五次转移次数。因此，为了实现对第二状态虚拟资源的转移操作，在发布目标媒体内容之后，还需要确定第二状态虚拟资源对应的可转移次数。根据该可转移次数，将第二状态虚拟资源至少部分转移至第一用户和/或第二用户，其中，

5 第一用户和/或第二用户的数量与可转移次数匹配。

承接上例来说，可以将有五次可转移次数的第二状态虚拟资源转移至五个第二用户。

进一步地，在上述任一实施例的基础上，步骤902包括：

根据所述可转移次数将所述第二状态虚拟资源均分为第三虚拟资源，使得所述第三虚拟资源转移至所述第一用户和/或第二用户；或者，

10 根据所述可转移次数将所述第二状态虚拟资源随机的至少部分转移至所述第一用户和/或第二用户。

在本实施例中，在确定第二状态虚拟资源对应的可转移次数之后，可以根据该可转移次数，将第二状态虚拟资源平均的分为第三虚拟资源，从而第三虚拟资源能够转移至所述第一用户和/或第二用户。承接上例来说，可以将10单位第二状态虚拟资源平均地转移至五个第一

15 用户和/或第二用户，也即各第一用户和/或第二用户各获得2单位第三虚拟资源。

可选地，还可以根据该可转移次数，将第二状态虚拟资源随机的至少部分转移至第一用户和/或第二用户。也即第一用户和/或第二用户可获得的第二状态虚拟资源数量不同。

本实施例提供的虚拟资源转移方法，通过确定虚拟资源对应的可转移次数，根据该可转移次数平均或随机地将第二状态虚拟资源转移至第一用户和/或第二用户，从而第一用户和/或

20 第二用户能够在不同模式下的虚拟资源转移操作中获得乐趣，解决了现有的虚拟资源的转移操作功能单一、灵活性较差的问题，并且丰富了虚拟资源转移操作的玩法，进一步提升了用户体验。

可选地，在上述任一实施例的基础上，还包括：

在所述目标媒体内容播放界面，显示与所述第二状态虚拟资源对应的第一转移图标；

25 响应于第一用户对所述第一转移图标的触发操作，将所述第二状态虚拟资源至少部分转移至所述第一用户。

在本实施例中，在目标应用内发布目标媒体内容之后，第一用户可以对目标媒体内容关联的第二状态虚拟资源进行转移操作。具体地，当第一用户在目标媒体内容播放界面播放目标媒体内容时，可以在目标媒体内容播放界面，显示与第二状态虚拟资源对应的第一转移

30 图标。第一用户可以对所述第一转移图标进行触发操作。响应于第一用户对第一转移图标的触发操作，将第二状态虚拟资源至少部分转移至第一用户。

通过在目标媒体内容播放界面，显示与第二状态虚拟资源对应的第一转移图标，并根据第一用户的触发操作将第二状态虚拟资源至少部分转移给自己，从而能够进一步地丰富虚拟资源转移的玩法，提升用户体验。

35 图10为本公开实施例六提供的虚拟资源转移方法的流程示意图，在上述任一实施例的基础上，若第二用户观看到所述第一用户发布的目标媒体资源，则虚拟资源转移方法还包括：

步骤1001、在所述目标媒体内容播放界面，显示与所述第二状态虚拟资源对应的第一转移图标；

步骤1002、响应于第二用户对所述第一转移图标的触发操作，检测所述第一用户与所述

第二用户之间是否存在预设的关联关系；

步骤 1003、若检测到所述第一用户与所述第二用户之间存在预设的关联关系，则将所述第二状态虚拟资源至少部分转移至所述第二用户，并将所述转移图标切换为已转移图标，其中，所述已转移图标被配置为当所述第二用户触发所述已转移图标时，所述虚拟资源不再进行转移操作；

步骤 1004、若检测到所述第一用户与所述第二用户之间不存在预设的关联关系，则在显示界面上显示提示信息，所述提示信息用于提示所述第二用户根据所述提示信息与所述第一用户建立预设的关联关系。

在本实施例中，第二用户可以对第一用户发布的目标媒体内容进行浏览，在目标媒体内容播放页面内，可以检测当前播放的媒体内容是否存在相关联的待转移虚拟资源，其中，该媒体内容可以为第一用户发布的目标媒体内容。当存在时，可以在显示界面上显示与待转移虚拟资源对应的转移图标。第二用户可以通过对该转移图标的触发操作，实现对虚拟资源的转移操作。可选地，当媒体内容不存在相关联的待转移虚拟资源时，则可以不对当前的显示界面进行调整。

进一步地，当检测到第二用户对转移图标的触发操作时，检测第二用户与第一用户之间是否存在关联关系。其中，关联关系可以为该预设的关联关系可以为第一用户与第二用户为好友关系，或者，第一用户与第二用户相互关注。若二者存在关联关系，则可以将待转移虚拟资源至少部分转移至第二用户，并将转移图标切换为已转移图标，其中，已转移图标被配置为当第二用户触发已转移图标时，虚拟资源不再进行转移操作。

图 11 为本公开实施例提供的又一交互界面示意图，如图 11 所示，在目标媒体内容播放界面 1101 内，若当前播放的第一用户发布的媒体内容存在相关联的待转移虚拟资源时，在显示界面上显示与待转移虚拟资源对应的转移图标 1102。第二用户可以对该转移图标 1102 进行触发操作。根据该触发操作，当第一用户与第二用户之间存在关联关系时，将待转移虚拟资源至少部分转移至第二用户，并将转移图标 1102 切换为已转移图标 1103。其中，已转移图标 1103 被配置为当第二用户触发已转移图标时，虚拟资源不再进行转移操作。

可选地，若第一用户与第二用户之间不存在关联关系，则需要先建立关联关系，再进行虚拟资源的转移操作。具体地，若检测到第一用户与第二用户之间不存在预设的关联关系，则在显示界面上显示提示信息，提示信息用于提示第二用户根据提示信息与第一用户建立关联关系。当检测到第一用户与第二用户建立了关联关系之后，可以再次在显示界面上显示转移图标，使得第二用户根据该转移图标实现虚拟资源转移操作。

图 12 为本公开实施例提供的又一交互界面示意图，如图 12 所示，在目标媒体内容播放界面 1201 内，若当前播放的第一用户发布的媒体内容存在相关联的待转移虚拟资源时，在显示界面上显示与待转移虚拟资源对应的转移图标 1202。第二用户可以对该转移图标 1202 进行触发操作。根据该触发操作，当第一用户与第二用户之间不存在关联关系时，在显示界面上显示提示信息 1203，提示信息 1203 用于提示第二用户根据提示信息 1203 与第一用户建立关联关系。

本实施例提供的虚拟资源转移方法，通过检测当前播放的媒体内容是否存在相关联的待转移虚拟资源，当存在时，在显示界面上显示与待转移虚拟资源对应的转移图标，从而能够基于该转移图标实现虚拟资源的转移操作。通过在第一用户触发该转移图标并完成虚拟资源

的转移操作之后，将转移图标切换为已转移图标，从而能够保证第二用户仅能够对一个虚拟资源进行一次转移操作，进一步地提升了用户体验。此外，通过检测第一用户与第二用户是否存在关联关系，当存在关联关系时，对虚拟资源进行转移操作，从而能够保证虚拟资源转移操作能够在存在预设关系的用户内进行。

- 5 图 13 为本公开实施例七提供的虚拟资源转移装置的结构示意图，如图 13 所示，在目标应用内，该装置包括：获取模块 1301、生成模块 1302 以及发布模块 1303。其中，获取模块 1301，用于获取第一状态虚拟资源，所述第一状态虚拟资源由资源发放方发送至第一用户。生成模块 1302，用于响应于第一用户的预设操作，基于所述第一状态虚拟资源生成目标媒体内容，所述目标媒体内容与所述第一状态虚拟资源相关联。发布模块 1303，用于响应于第一用户 10 对所述目标媒体内容的发布操作，在所述目标应用发布所述目标媒体内容，使得所述第一状态虚拟资源转换为第二状态虚拟资源，所述第二状态虚拟资源被配置为能够通过所述目标媒体内容，至少部分转移至所述第一用户和/或第二用户。

进一步地，在实施例一的基础上，所述第一用户与所述第二用户之间存在预设的关联关系。

- 15 进一步地，在实施例一的基础上，所述获取模块，用于：响应于用户对预设页面内至少一个虚拟资源获取控件的触发操作，获取所述第一状态虚拟资源，所述预设页面包括至少一个虚拟资源获取控件。

- 进一步地，在实施例一的基础上，所述生成模块，用于：显示虚拟资源展示界面，其中，所述虚拟资源展示界面中包括所述第一用户当前已获取的至少一个第一状态虚拟资源。响应 20 于所述第一用户对任一第一状态虚拟资源的选择操作，显示目标媒体内容生成界面。基于目标媒体内容生成界面获取第一用户生成的媒体内容素材。基于用户选择的所述第一状态虚拟资源及所述第一用户媒体内容素材生成目标媒体内容。

- 进一步地，在上述任一实施例的基础上，所述生成模块，用于：在目标媒体内容生成界面内，获取第一用户生成的媒体内容素材。响应于第一用户对所述目标媒体内容生成界面内 25 预设的虚拟资源配置图标的触发操作，显示虚拟资源配置界面，其中，所述虚拟资源配置界面中包括所述第一用户当前已获取的至少一个第一状态虚拟资源。响应于所述第一用户对任一第一状态虚拟资源的选择操作，根据所述第一用户选择的第一状态虚拟资源以及所述第一用户媒体内容素材生成目标媒体内容。

- 进一步地，在上述任一实施例的基础上，所述目标媒体内容生成界面还包括第一状态虚拟资源修改控件，所述生成模块，用于：响应于第一用户对所述第一状态虚拟资源修改控件 30 的触发操作，在显示界面上显示第一状态虚拟资源修改界面。响应于所述第一用户在所述第一状态虚拟资源修改界面内预设操作，对所述虚拟资源进行修改。

- 进一步地，在上述任一实施例的基础上，所述生成模块，用于：在目标媒体内容生成界面上显示媒体内容素材生成渠道列表，其中，所述媒体内容素材生成渠道列表中包括至少两 35 种媒体内容素材生成渠道。响应于所述第一用户对任一媒体内容素材生成渠道的选择操作，获取第一用户按照选择的媒体内容素材生成渠道生成的媒体内容素材。根据所述第一用户选择的第一状态虚拟资源以及所述第一用户媒体内容素材生成目标媒体内容。

进一步地，在上述任一实施例的基础上，所述媒体内容素材生成渠道包括自定义生成渠道以及模板拍摄渠道。所述生成模块，用于：当所述第一用户选择的媒体内容素材生成渠道

为自定义生成渠道时，获取第一用户自定义生成的媒体内容素材。或者，当所述第一用户选择的媒体内容素材生成渠道为模板拍摄渠道时，基于用户选择的预设拍摄模板生成的媒体内容素材。

进一步地，在上述任一实施例的基础上，所述生成模块，用于：在目标媒体内容生成界面内，响应于第一用户对预设的虚拟资源配置图标触发操作，在显示界面上显示虚拟资源配置界面，其中，所述虚拟资源配置界面中包括所述第一用户当前已获取的至少一个第一状态虚拟资源。响应于所述第一用户对任一第一状态虚拟资源的选择操作，在显示界面上显示补充虚拟资源配置界面。获取第一用户在所述补充虚拟资源配置界面内确定的补充虚拟资源，将所述第一状态虚拟资源以及所述补充虚拟资源确定为目标虚拟资源。获取第一用户生成的媒体内容素材，根据所述媒体内容素材以及所述目标虚拟资源生成目标媒体内容。

进一步地，在上述任一实施例的基础上，所述补充虚拟资源包括第一状态虚拟资源、第二状态虚拟资源、第一用户自定义输入的虚拟资源中的一项或多项。

进一步地，在上述任一实施例的基础上，所述装置还包括：确定模块，用于确定所述第二状态虚拟资源对应的可转移次数。转移模块，用于根据所述可转移次数将所述第二状态虚拟资源至少部分转移至所述第一用户和/或第二用户，其中，所述第一用户和/或第二用户的数量与所述可转移次数匹配。

进一步地，在上述任一实施例的基础上，所述转移模块，用于：根据所述可转移次数将所述第二状态虚拟资源均分为第三虚拟资源，使得所述第三虚拟资源转移至所述第一用户和/或第二用户。或者，根据所述可转移次数将所述第二状态虚拟资源随机的至少部分转移至所述第一用户和/或第二用户。

进一步地，在上述任一实施例的基础上，获取模块还用于：响应于用户对预设页面内至少一个虚拟资源获取控件的触发操作，获取所述第一状态虚拟资源，所述预设页面包括至少一个虚拟资源获取控件。

进一步地，在上述任一实施例的基础上，还包括：处理模块，还用于：在所述目标媒体内容播放界面，显示与所述第二状态虚拟资源对应的第一转移图标；响应于第一用户对所述第一转移图标的触发操作，将所述第二状态虚拟资源至少部分转移至所述第一用户。

进一步地，在上述任一实施例的基础上，还包括：检测模块，用于在目标媒体内容播放界面显示与所述第二状态虚拟资源对应的转移图标；响应于第二用户对所述转移图标的触发操作，检测所述第一用户与所述第二用户之间是否存在预设的关联关系；若检测到所述第一用户与所述第二用户之间存在预设的关联关系，则将所述第二状态虚拟资源至少部分转移至所述第二用户，并将所述转移图标切换为已转移图标，其中，所述已转移图标被配置为当所述第二用户触发所述已转移图标时，所述虚拟资源不再进行转移操作。

进一步地，在上述任一实施例的基础上，所述装置还包括：处理模块，还用于若检测到所述第一用户与所述第二用户之间不存在预设的关联关系，则在显示界面上显示提示信息，所述提示信息用于提示所述第一用户根据所述提示信息与所述第二用户建立关联关系。

本公开又一实施例提供了一种电子设备，包括：处理器和存储器；

所述存储器存储计算机执行指令；

所述处理器执行所述存储器存储的计算机执行指令，使得所述处理器执行如上述任一实施例所述的虚拟资源转移方法。

本公开又一实施例提供了一种计算机可读存储介质，所述计算机可读存储介质中存储有计算机执行指令，当处理器执行所述计算机执行指令时，实现如上述任一实施例所述的虚拟资源转移方法。

本公开又一实施例提供了一种计算机程序产品，包括计算机程序，所述计算机程序被处理器执行时实现如上述任一实施例所述的虚拟资源转移方法。

为了实现上述实施例，本公开实施例还提供了一种电子设备。

图 14 为本公开实施例八提供的电子设备的结构示意图，如图 14 所示，其示出了适于用来实现本公开实施例的电子设备的结构示意图，该电子设备 1400 可以为终端设备或服务器。其中，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、个人数字助理（Personal Digital Assistant，简称 PDA）、平板电脑（Portable Android Device，简称 PAD）、便携式多媒体播放器（Portable Media Player，简称 PMP）、车载终端（例如车载导航终端）等的移动终端以及诸如数字 TV、台式计算机等的固定终端。图 14 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 14 所示，电子设备 1400 可以包括计算单元（例如中央处理器、图形处理器等）1401，其可以根据存储在只读存储器（Read Only Memory，简称 ROM）1402 中的程序或者从存储装置 1408 加载到随机访问存储器（Random Access Memory，简称 RAM）1403 中的程序而执行各种适当的动作和处理。在 RAM 1403 中，还存储有电子设备 1400 操作所需的各种程序和数据。计算单元 1401、ROM 1402 以及 RAM 1403 通过总线 1404 彼此相连。输入/输出（I/O）接口 1405 也连接至总线 1404。

通常，以下装置可以连接至 I/O 接口 1405：包括例如触摸屏、触摸板、键盘、鼠标、摄像头、麦克风、加速度计、陀螺仪等的输入单元 1406；包括例如液晶显示器（Liquid Crystal Display，简称 LCD）、扬声器、振动器等输出单元 1407；包括例如磁带、硬盘等的存储单元 1408；以及通信单元 1409。通信单元 1409 可以允许电子设备 1400 与其他设备进行无线或有线通信以交换数据。虽然图 14 示出了具有各种装置的电子设备 1400，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单元 1409 从网络上被下载和安装，或者从存储单元 1408 被安装，或者从 ROM 1402 被安装。在该计算机程序被计算单元 1401 执行时，执行本公开实施例的方法中限定的上述功能。

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，或者上述的任意合适的组合。

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。

- 10 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，使得该电子设备执行上述实施例所示的方法。

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（Local Area Network，简称 LAN）或广域网（Wide Area Network，简称 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）。

- 20 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。

- 25 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”。

- 30 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。

- 35 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。

5 第一方面，根据本公开的一个或多个实施例，提供了一种虚拟资源转移方法，在目标应用内，包括：

获取第一状态虚拟资源，所述第一状态虚拟资源由资源发放方发送至第一用户；

响应于第一用户的预设操作，基于所述第一状态虚拟资源生成目标媒体内容，所述目标媒体内容与所述第一状态虚拟资源相关联；

10 响应于第一用户对所述目标媒体内容的发布操作，在所述目标应用发布所述目标媒体内容，使得所述第一状态虚拟资源转换为第二状态虚拟资源，所述第二状态虚拟资源被配置为能够通过所述目标媒体内容，至少部分转移至所述第一用户和/或第二用户。

根据本公开的一个或多个实施例，所述响应于第一用户的预设操作，基于所述第一状态虚拟资源生成目标媒体内容，包括：

15 显示虚拟资源展示界面，其中，所述虚拟资源展示界面中包括所述第一用户当前已获取的至少一个第一状态虚拟资源；

响应于所述第一用户对任一第一状态虚拟资源的选择操作，显示目标媒体内容生成界面；

基于目标媒体内容生成界面获取第一用户生成的媒体内容素材；

基于用户选择的所述第一状态虚拟资源及所述第一用户媒体内容素材生成目标媒体内容。

20 根据本公开的一个或多个实施例，所述响应于第一用户的预设操作，基于所述第一状态虚拟资源生成目标媒体内容，包括：

在目标媒体内容生成界面内，获取第一用户生成的媒体内容素材；

响应于第一用户对所述目标媒体内容生成界面内预设的虚拟资源配置图标触发操作，显示虚拟资源配置界面，其中，所述虚拟资源配置界面中包括所述第一用户当前已获取的至

25 少一个第一状态虚拟资源；

响应于所述第一用户对任一第一状态虚拟资源的选择操作，根据所述第一用户选择的第一状态虚拟资源以及所述第一用户媒体内容素材生成目标媒体内容。

30 根据本公开的一个或多个实施例，所述目标媒体内容生成界面还包括第一状态虚拟资源修改控件，所述响应于所述第一用户对任一第一状态虚拟资源的选择操作，显示目标媒体内容生成界面之后，还包括：

响应于第一用户对所述第一状态虚拟资源修改控件的触发操作，在显示界面上显示第一状态虚拟资源修改界面；

响应于所述第一用户在所述第一状态虚拟资源修改界面内预设操作，对所述虚拟资源进行修改。

35 根据本公开的一个或多个实施例，所述响应于所述第一用户对任一第一状态虚拟资源的选择操作，显示目标媒体内容生成界面之后，还包括：

在目标媒体内容生成界面上显示媒体内容素材生成渠道列表，其中，所述媒体内容素材生成渠道列表中包括至少两种媒体内容素材生成渠道；

响应于所述第一用户对任一媒体内容素材生成渠道的选择操作，获取第一用户按照选择

的媒体内容素材生成渠道生成的媒体内容素材；

根据所述第一用户选择的第一状态虚拟资源以及所述第一用户媒体内容素材生成目标媒体内容。

5 根据本公开的一个或多个实施例，所述媒体内容素材生成渠道包括自定义生成渠道以及模板拍摄渠道；

所述响应于所述第一用户对任一媒体内容素材生成渠道的选择操作，获取第一用户按照选择的媒体内容素材生成渠道生成的媒体内容素材，包括：

当所述第一用户选择的媒体内容素材生成渠道为自定义生成渠道时，获取第一用户自定义生成的媒体内容素材；或者，

10 当所述第一用户选择的媒体内容素材生成渠道为模板拍摄渠道时，基于用户选择的预设拍摄模板生成的媒体内容素材。

根据本公开的一个或多个实施例，所述响应于第一用户的预设操作，基于所述第一状态虚拟资源生成目标媒体内容，包括：

15 在目标媒体内容生成界面内，响应于第一用户对预设的虚拟资源配置图标触发操作，在显示界面上显示虚拟资源配置界面，其中，所述虚拟资源配置界面中包括所述第一用户当前已获取的至少一个第一状态虚拟资源；

响应于所述第一用户对任一第一状态虚拟资源的选择操作，在显示界面上显示补充虚拟资源配置界面；

20 获取第一用户在所述补充虚拟资源配置界面内确定的补充虚拟资源，将所述第一状态虚拟资源以及所述补充虚拟资源确定为目标虚拟资源；

获取第一用户生成的媒体内容素材，根据所述媒体内容素材以及所述目标虚拟资源生成目标媒体内容。

根据本公开的一个或多个实施例，所述补充虚拟资源包括第一状态虚拟资源、第二状态虚拟资源、第一用户自定义输入的虚拟资源中的一项或多项。

25 根据本公开的一个或多个实施例，所述第一用户与所述第二用户之间存在预设的关联关系。

根据本公开的一个或多个实施例，响应于第一用户对所述目标媒体内容的发布操作，在所述目标应用发布所述目标媒体内容之后，还包括：

确定所述第二状态虚拟资源对应的可转移次数；

30 根据所述可转移次数将所述第二状态虚拟资源至少部分转移至所述第一用户和/或第二用户，其中，所述第一用户和/或第二用户的数量与所述可转移次数匹配。

根据本公开的一个或多个实施例，所述根据所述可转移次数将所述第二状态虚拟资源至少部分转移至所述第一用户和/或第二用户，包括：

35 根据所述可转移次数将所述第二状态虚拟资源均分为第三虚拟资源，使得所述第三虚拟资源转移至所述第一用户和/或第二用户；或者，

根据所述可转移次数将所述第二状态虚拟资源随机的至少部分转移至所述第一用户和/或第二用户。

根据本公开的一个或多个实施例，所述获取第一状态虚拟资源，包括：

响应于用户对预设页面内至少一个虚拟资源获取控件的触发操作，获取所述第一状态虚

拟资源,所述预设页面包括至少一个虚拟资源获取控件。

根据本公开的一个或多个实施例,还包括:

在所述目标媒体内容播放界面,显示与所述第二状态虚拟资源对应的转移图标;

响应于第一用户对所述转移图标的触发操作,将所述第二状态虚拟资源至少部分转移至

5 所述第一用户。

根据本公开的一个或多个实施例,还包括:

在目标媒体内容播放界面显示与所述第二状态虚拟资源对应的转移图标;

响应于第二用户对所述转移图标的触发操作,检测所述第一用户与所述第二用户之间是否存在预设的关联关系;

10 若检测到所述第一用户与所述第二用户之间存在预设的关联关系,则将所述第二状态虚拟资源至少部分转移至所述第二用户,并将所述转移图标切换为已转移图标,其中,所述已转移图标被配置为当所述第二用户触发所述已转移图标时,所述虚拟资源不再进行转移操作。

根据本公开的一个或多个实施例,所述响应于第一用户对所述转移图标的触发操作,检测所述第一用户与所述第二用户之间是否存在关联关系之后,还包括:

15 若检测到所述第一用户与所述第二用户之间不存在预设的关联关系,则在显示界面上显示提示信息,所述提示信息用于提示所述第一用户根据所述提示信息与所述第二用户建立关联关系。

第二方面,根据本公开的一个或多个实施例,提供了一种虚拟资源转移装置,在目标应用内,包括:

20 获取模块,用于获取第一状态虚拟资源,所述第一状态虚拟资源由资源发放方发送至第一用户;

生成模块,用于响应于第一用户的预设操作,基于所述第一状态虚拟资源生成目标媒体内容,所述目标媒体内容与所述第一状态虚拟资源相关联;

25 发布模块,用于响应于第一用户对所述目标媒体内容的发布操作,在所述目标应用发布所述目标媒体内容,使得所述第一状态虚拟资源转换为第二状态虚拟资源,所述第二状态虚拟资源被配置为能够通过所述目标媒体内容,至少部分转移至所述第一用户和/或第二用户。

根据本公开的一个或多个实施例,所述生成模块,用于:

显示虚拟资源展示界面,其中,所述虚拟资源展示界面中包括所述第一用户当前已获取的至少一个第一状态虚拟资源;

30 响应于所述第一用户对任一第一状态虚拟资源的选择操作,显示目标媒体内容生成界面;基于目标媒体内容生成界面获取第一用户生成的媒体内容素材;

基于用户选择的所述第一状态虚拟资源及所述第一用户媒体内容素材生成目标媒体内容。

根据本公开的一个或多个实施例,所述生成模块,用于:

35 在目标媒体内容生成界面内,获取第一用户生成的媒体内容素材;

响应于第一用户对所述目标媒体内容生成界面内预设的虚拟资源配置图标的触发操作,显示虚拟资源配置界面,其中,所述虚拟资源配置界面中包括所述第一用户当前已获取的至少一个第一状态虚拟资源;

响应于所述第一用户对任一第一状态虚拟资源的选择操作,根据所述第一用户选择的第

一状态虚拟资源以及所述第一用户媒体内容素材生成目标媒体内容。

根据本公开的一个或多个实施例，所述目标媒体内容生成界面还包括第一状态虚拟资源修改控件，所述生成模块，用于：

- 5 响应于第一用户对所述第一状态虚拟资源修改控件的触发操作，在显示界面上显示第一状态虚拟资源修改界面；

响应于所述第一用户在所述第一状态虚拟资源修改界面内预设操作，对所述虚拟资源进行修改。

根据本公开的一个或多个实施例，所述生成模块，用于：

- 10 在目标媒体内容生成界面上显示媒体内容素材生成渠道列表，其中，所述媒体内容素材生成渠道列表中包括至少两种媒体内容素材生成渠道；

响应于所述第一用户对任一媒体内容素材生成渠道的选择操作，获取第一用户按照选择的媒体内容素材生成渠道生成的媒体内容素材；

根据所述第一用户选择的第一状态虚拟资源以及所述第一用户媒体内容素材生成目标媒体内容。

- 15 根据本公开的一个或多个实施例，所述媒体内容素材生成渠道包括自定义生成渠道以及模板拍摄渠道；

所述生成模块，用于：

当所述第一用户选择的媒体内容素材生成渠道为自定义生成渠道时，获取第一用户自定义生成的媒体内容素材；或者，

- 20 当所述第一用户选择的媒体内容素材生成渠道为模板拍摄渠道时，基于用户选择的预设拍摄模板生成的媒体内容素材。

根据本公开的一个或多个实施例，所述生成模块，用于：

在目标媒体内容生成界面内，响应于第一用户对预设的虚拟资源配置图标触发操作，在显示界面上显示虚拟资源配置界面，其中，所述虚拟资源配置界面中包括所述第一用户当前已获取的至少一个第一状态虚拟资源；

- 25 响应于所述第一用户对任一第一状态虚拟资源的选择操作，在显示界面上显示补充虚拟资源配置界面；

获取第一用户在所述补充虚拟资源配置界面内确定的补充虚拟资源，将所述第一状态虚拟资源以及所述补充虚拟资源确定为目标虚拟资源；

- 30 获取第一用户生成的媒体内容素材，根据所述媒体内容素材以及所述目标虚拟资源生成目标媒体内容。

根据本公开的一个或多个实施例，所述补充虚拟资源包括第一状态虚拟资源、第二状态虚拟资源、第一用户自定义输入的虚拟资源中的一项或多项。

- 35 根据本公开的一个或多个实施例，所述第一用户与所述第二用户之间存在预设的关联关系。

根据本公开的一个或多个实施例，所述装置还包括：

确定模块，用于确定所述第二状态虚拟资源对应的可转移次数；

转移模块，用于根据所述可转移次数将所述第二状态虚拟资源至少部分转移至所述第一用户和/或第二用户，其中，所述第一用户和/或第二用户的数量与所述可转移次数匹配。

- 根据本公开的一个或多个实施例，所述转移模块，用于：
- 根据所述可转移次数将所述第二状态虚拟资源均分为第三虚拟资源，使得所述第三虚拟资源转移至所述第一用户和/或第二用户；或者，
- 根据所述可转移次数将所述第二状态虚拟资源随机的至少部分转移至所述第一用户和/或第二用户。
- 根据本公开的一个或多个实施例，所述获取模块，用于：
- 响应于用户对预设页面内至少一个虚拟资源获取控件的触发操作，获取所述第一状态虚拟资源，所述预设页面包括至少一个虚拟资源获取控件。
- 根据本公开的一个或多个实施例，还包括：处理模块，还用于：
- 在所述目标媒体内容播放界面，显示与所述第二状态虚拟资源对应的第一转移图标；
- 响应于第一用户对所述第一转移图标的触发操作，将所述第二状态虚拟资源至少部分转移至所述第一用户。
- 根据本公开的一个或多个实施例，还包括：
- 检测模块，用于在目标媒体内容播放界面显示与所述第二状态虚拟资源对应的转移图标；
- 检测模块，还用于响应于第二用户对所述转移图标的触发操作，检测所述第一用户与所述第二用户之间是否存在预设的关联关系；
- 处理模块，还用于若检测到所述第一用户与所述第二用户之间存在预设的关联关系，则将所述第二状态虚拟资源至少部分转移至所述第二用户，并将所述转移图标切换为已转移图标，其中，所述已转移图标被配置为当所述第二用户触发所述已转移图标时，所述虚拟资源不再进行转移操作。
- 根据本公开的一个或多个实施例，所述装置还包括：
- 处理模块，还用于若检测到所述第一用户与所述第二用户之间不存在预设的关联关系，则在显示界面上显示提示信息，所述提示信息用于提示所述第一用户根据所述提示信息与所述第二用户建立关联关系。
- 第三方面，根据本公开的一个或多个实施例，提供了一种电子设备，包括：至少一个处理器和存储器；
- 所述存储器存储计算机执行指令；
- 所述至少一个处理器执行所述存储器存储的计算机执行指令，使得所述至少一个处理器执行如上第一方面以及第一方面各种可能的设计所述的虚拟资源转移方法。
- 第四方面，根据本公开的一个或多个实施例，提供了一种计算机可读存储介质，所述计算机可读存储介质中存储有计算机执行指令，当处理器执行所述计算机执行指令时，实现如上第一方面以及第一方面各种可能的设计所述的虚拟资源转移方法。
- 第五方面，根据本公开的一个或多个实施例，提供了一种计算机程序产品，包括计算机程序，所述计算机程序被处理器执行时实现如上第一方面以及第一方面各种可能的设计所述的虚拟资源转移方法。
- 第六方面，根据本公开的一个或多个实施例，提供了一种计算机程序，所述计算机程序被处理器执行时实现如上第一方面以及第一方面各种可能的设计所述的虚拟资源转移方法。
- 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。

- 5 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。
- 10 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、一种虚拟资源转移方法，其中，在目标应用内，包括：
获取第一状态虚拟资源，所述第一状态虚拟资源由资源发放方发送至第一用户；
响应于第一用户的预设操作，基于所述第一状态虚拟资源生成目标媒体内容，所述
5 目标媒体内容与所述第一状态虚拟资源相关联；
响应于第一用户对所述目标媒体内容的发布操作，在所述目标应用发布所述目标媒
体内容，使得所述第一状态虚拟资源转换为第二状态虚拟资源，所述第二状态虚拟资源
被配置为能够通过所述目标媒体内容，至少部分转移至所述第一用户和/或第二用户。
- 2、根据权利要求1所述的方法，其中，所述响应于第一用户的预设操作，基于所述
10 第一状态虚拟资源生成目标媒体内容，包括：
显示虚拟资源展示界面，其中，所述虚拟资源展示界面中包括所述第一用户当前已
获取的至少一个第一状态虚拟资源；
响应于所述第一用户对任一第一状态虚拟资源的选择操作，显示目标媒体内容生成
15 界面；
基于目标媒体内容生成界面获取第一用户生成的媒体内容素材；
基于用户选择的所述第一状态虚拟资源及所述第一用户媒体内容素材生成目标媒体
内容。
- 3、根据权利要求1所述的方法，其中，所述响应于第一用户的预设操作，基于所述
第一状态虚拟资源生成目标媒体内容，包括：
20 在目标媒体内容生成界面内，获取第一用户生成的媒体内容素材；
响应于第一用户对所述目标媒体内容生成界面内预设的虚拟资源配置图标触发操
作，显示虚拟资源配置界面，其中，所述虚拟资源配置界面中包括所述第一用户当前已
获取的至少一个第一状态虚拟资源；
响应于所述第一用户对任一第一状态虚拟资源的选择操作，根据所述第一用户选择
25 的第一状态虚拟资源以及所述第一用户媒体内容素材生成目标媒体内容。
- 4、根据权利要求2所述的方法，其中，所述目标媒体内容生成界面还包括第一状态
虚拟资源修改控件，所述响应于所述第一用户对任一第一状态虚拟资源的选择操作，显
示目标媒体内容生成界面之后，还包括：
响应于第一用户对所述第一状态虚拟资源修改控件的触发操作，在显示界面上显示
30 第一状态虚拟资源修改界面；
响应于所述第一用户在所述第一状态虚拟资源修改界面内预设操作，对所述虚拟资
源进行修改。
- 5、根据权利要求2或4所述的方法，其中，所述响应于所述第一用户对任一第一状
态虚拟资源的选择操作，显示目标媒体内容生成界面之后，还包括：
35 在目标媒体内容生成界面上显示媒体内容素材生成渠道列表，其中，所述媒体内容
素材生成渠道列表中包括至少两种媒体内容素材生成渠道；
响应于所述第一用户对任一媒体内容素材生成渠道的选择操作，获取第一用户按照
选择的媒体内容素材生成渠道生成的媒体内容素材；
根据所述第一用户选择的第一状态虚拟资源以及所述第一用户媒体内容素材生成目

标媒体内容。

6、根据权利要求5所述的方法，其中，所述媒体内容素材生成渠道包括自定义生成渠道以及模板拍摄渠道；

5 所述响应于所述第一用户对任一媒体内容素材生成渠道的选择操作，获取第一用户按照选择的媒体内容素材生成渠道生成的媒体内容素材，包括：

当所述第一用户选择的媒体内容素材生成渠道为自定义生成渠道时，获取第一用户自定义生成的媒体内容素材；或者，

当所述第一用户选择的媒体内容素材生成渠道为模板拍摄渠道时，基于用户选择的预设拍摄模板生成的媒体内容素材。

10 7、根据权利要求1至6任一项所述的方法，其中，所述响应于第一用户的预设操作，基于所述第一状态虚拟资源生成目标媒体内容，包括：

在目标媒体内容生成界面内，响应于第一用户对预设的虚拟资源配置图标触发操作，在显示界面上显示虚拟资源配置界面，其中，所述虚拟资源配置界面中包括所述第一用户当前已获取的至少一个第一状态虚拟资源；

15 响应于所述第一用户对任一第一状态虚拟资源的选择操作，在显示界面上显示补充虚拟资源配置界面；

获取第一用户在所述补充虚拟资源配置界面内确定的补充虚拟资源，将所述第一状态虚拟资源以及所述补充虚拟资源确定为目标虚拟资源；

20 获取第一用户生成的媒体内容素材，根据所述媒体内容素材以及所述目标虚拟资源生成目标媒体内容。

8、根据权利要求7所述的方法，其中，所述补充虚拟资源包括第一状态虚拟资源、第二状态虚拟资源、第一用户自定义输入的虚拟资源中的一项或多项。

9、根据权利要求1至8任一项所述的方法，其中，所述第一用户与所述第二用户之间存在预设的关联关系。

25 10、根据权利要求1至9任一项所述的方法，其中，响应于第一用户对所述目标媒体内容的发布操作，在所述目标应用发布所述目标媒体内容之后，还包括：

确定所述第二状态虚拟资源对应的可转移次数；

根据所述可转移次数将所述第二状态虚拟资源至少部分转移至所述第一用户和/或第二用户，其中，所述第一用户和/或第二用户的数量与所述可转移次数匹配。

30 11、根据权利要求10所述的方法，其中，所述根据所述可转移次数将所述第二状态虚拟资源至少部分转移至所述第一用户和/或第二用户，包括：

根据所述可转移次数将所述第二状态虚拟资源均分为第三虚拟资源，使得所述第三虚拟资源转移至所述第一用户和/或第二用户；或者，

35 根据所述可转移次数将所述第二状态虚拟资源随机的至少部分转移至所述第一用户和/或第二用户。

12、根据权利要求1至11任一项所述的方法，其中，所述获取第一状态虚拟资源，包括：

响应于用户对预设页面内至少一个虚拟资源获取控件的触发操作，获取所述第一状态虚拟资源，所述预设页面包括至少一个虚拟资源获取控件。

- 13、根据权利要求 1 至 12 任一项所述的方法，还包括：
在所述目标媒体内容播放界面，显示与所述第二状态虚拟资源对应的转移图标；
响应于第一用户对所述转移图标的触发操作，将所述第二状态虚拟资源至少部分转移至所述第一用户。
- 5 14、一种虚拟资源转移方法，在目标应用内，包括：
在目标媒体内容播放界面显示与第二状态虚拟资源对应的转移图标；
响应于第二用户对所述转移图标的触发操作，检测第一用户与所述第二用户之间是否存在预设的关联关系；
若检测到所述第一用户与所述第二用户之间存在预设的关联关系，则将所述第二状态虚拟资源至少部分转移至所述第二用户，并将所述转移图标切换为已转移图标，其中，
10 所述已转移图标被配置为当所述第二用户触发所述已转移图标时，所述虚拟资源不再进行转移操作，
其中，所述第二状态虚拟资源为响应于第一用户对目标媒体内容的发布操作由第一状态虚拟资源转换得到，所述发布操作用于在所述目标应用发布所述目标媒体内容。
- 15 15、根据权利要求 14 所述的方法，其中，所述响应于第二用户对所述转移图标的触发操作，检测所述第一用户与所述第二用户之间是否存在关联关系之后，还包括：
若检测到所述第一用户与所述第二用户之间不存在预设的关联关系，则在显示界面上显示提示信息，所述提示信息用于提示所述第二用户根据所述提示信息与所述第一用户建立关联关系。
- 20 16、一种虚拟资源转移装置，其中，在目标应用内，包括：
获取模块，用于获取第一状态虚拟资源，所述第一状态虚拟资源由资源发放方发送至第一用户；
生成模块，用于响应于第一用户的预设操作，基于所述第一状态虚拟资源生成目标媒体内容，所述目标媒体内容与所述第一状态虚拟资源相关联；
25 发布模块，用于响应于第一用户对所述目标媒体内容的发布操作，在所述目标应用发布所述目标媒体内容，使得与所述目标媒体内容关联的虚拟资源被配置为能够通过所述目标媒体内容，至少部分转移至所述第一用户和/或第二用户。
- 17、一种电子设备，包括：处理器和存储器；
所述存储器存储计算机执行指令；
30 所述处理器执行所述存储器存储的计算机执行指令，使得所述处理器执行如权利要求 1 至 15 任一项所述的虚拟资源转移方法。
- 18、一种计算机可读存储介质，其中，所述计算机可读存储介质中存储有计算机执行指令，当处理器执行所述计算机执行指令时，实现如权利要求 1 至 15 任一项所述的虚拟资源转移方法。
- 35 19、一种计算机程序产品，包括计算机程序，其中，所述计算机程序被处理器执行时实现如权利要求 1 至 15 任一项所述的虚拟资源转移方法。
- 20、一种计算机程序，其中，所述计算机程序被处理器执行时实现如权利要求 1 至 15 任一项所述的虚拟资源转移方法。