

特效的生成方法、装置、电子设备和存储介质

本申请要求 2023 年 8 月 7 日递交的、标题为“特效的生成方法、装置、电子设备和存储介质”、申请号为 202310988684.X 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

本公开实施例涉及计算机技术领域，尤其涉及一种特效的生成方法、装置、电子设备和存储介质。

背景技术

现有技术中，用户一般仅能使用视频平台所提供的特效进行作品创作，然而，视频平台所提供的特效种类有限，无法满足用户的创作需求。

发明内容

本公开实施例提供一种特效的生成方法、装置、电子设备和存储介质，向用户提供创建与发布特效的能力，满足用户的创作需求。

第一方面，本公开实施例提供了一种特效的生成方法，包括：显示特效编辑界面，所述特效编辑界面包括风格区域和描述区域，所述风格区域用于输入特效风格信息，所述描述区域用于输入至少一个特效关键词信息；响应于特效生成操作，根据目标特效风格信息和目标特效关键词信息创建并生成第一特效，所述目标特效风格信息为当前用户在所述风格区域中输入的特效风格信息，所述目标特效关键词信息为所述当前用户在所述描述区域中输入的特效关键词信息。

第二方面，本公开实施例还提供了一种特效的生成装置，包括：第一界面显示模块，用于显示特效编辑界面，所述特效编辑界面包括风格区域和描述区域，所述风格区域用于输入特效风格信息，所述描述区域用于输入至少一个特效关键词信息；特效生成模块，用于响应于特效生成操作，根据目标特效风格信息和目标特效关键词信息创建并生成第一特效，所述目标特效风格信息为当前用户在所述风格区域中输入的特效风格信息，所述目标特效关键词信息为所述当前用户在所述描述区域中输入的特效关键词信息。

第三方面，本公开实施例还提供了一种电子设备，包括：一个或多个处理器；存储器，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本公开实施例所述的特效的生成方法。

第四方面，本公开实施例还提供了一种计算机可读存储介质，其上存储有计算机程序，该程序被处理器执行时实现如本公开实施例所述的特效的生成方法。

第五方面，本公开实施例还提供了一种计算机程序产品，该计算机程序产品被有形地存储在计算机存储介质中并且包括计算机可执行指令，计算机可执行指令在由设备执行时使设备执行实现如本公开实施例所述的特效的生成方法。

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为本公开实施例提供的一种特效的生成方法的流程示意图；

图2为本公开实施例提供的一种特效编辑界面的显示示意图；

图3为本公开实施例提供的一种预设特效展示界面的显示示意图；

图 4 为本公开实施例提供的一种特效关键词输入区域的显示示意图；

图 5 为本公开实施例提供的另一种特效的生成方法的流程示意图；

图 6 为本公开实施例提供的一种媒体内容编辑界面的显示示意图；

图 7 为本公开实施例提供的一种特效的生成装置的结构框图；

图 8 为本公开实施例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。

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。

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。

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。

图 1 为本公开实施例提供的一种特效的生成方法的流程示意图。该方法可以由特效的生成装置执行，其中，该装置可以由软件和/或硬件实现，可配置于电子设备中，典型的，可以配置在手机或平板电脑中。本公开实施例提供的特效的生成方法适用于创建并发布特效的场景，如在视频类应用程序中创建并发布特效的场景。如图 1 所示，本实施例提供的特效的生成方法可以包括：

S101、显示特效编辑界面，所述特效编辑界面包括风格区域和描述区域，所述风格区域用于输入特效风格信息，所述描述区域用于输入至少一个特效关键词信息。

特效编辑界面可以为用于对进行特效编辑的界面，特效编辑界面支持用户创建并生成新的特效。特效编辑界面支持用户创建并生成的特效的类型不限，如可支持用户生成一种或多种类型的特效，该一种或多种类型的特效可以为人工智能（Artificial Intelligence, AI）特效、美颜特效或美妆特效等等，以下以 AI 特效为例进行说明。该 AI 特效可用于对人物图像进行图像处理，以得到风格化图像。

特效编辑界面中可包括风格区域和描述区域，风格区域可供用户输入其所欲创建特效的特效风格信息，描述区域可用于供用户输入其所欲创建特效的特效关键词信息。特效风格信息和特效关键词信息的输入方式不限，如可通过键盘输入或通过选择所显示的某一待选择的特效风格信息或特效关键词信息的方式进行输入。

特效风格信息可理解为特效的风格信息，如漫画风格、复古风格等等。特效关键词信息可理解为对特效进行描述的关键词信息，如对特效的某一属性或特效中某一部分的属性进行描述的关键词信息等。可以理解的是，当用户确定了一种特效风格信息后，则可以确定该特效风格信息对应的特效模型。当用户确定特效关键词信息时，则可以基于特效关键词信息对特效模型进行调节。当用户完成特效效果创建后，新创建的特效对应的特效模型被确定。

具体的，如图 2 所示（图中以特效编辑界面用于创建与生成 AI 特效为例），可以显示包含风格区域 20 和描述区域 21 的特效编辑界面，以供当前用户在特效编辑界面中创建并生成新的特效。

其中，特效编辑界面 22 的显示方式不限，如可以以面板（如图 2 所示）或悬浮窗口的方式显示特效编辑界面 22；也可以以页面的方式显示特效编辑界面 22，具体可以根据需要设置。

如图 2 所示，风格区域 20 中可以显示有特效风格输入区域或者用于触发显示特效风格输入区域风格信息添加控件（图 2 中未示出），和/或，用于供用

户进行选择的一个或多个特效风格信息。描述区域 21 中可以显示有特效关键词输入区域（图 2 中未示出）或者用于触发显示特效关键词输入区域的关键词添加控件 23，和/或，用于供用户进行选择的一个或多个特效关键词信息。

示例性的，不同的特效风格信息可以对应不同的特效模型，不同的特效模型可用于创建具有不同风格属性的特效。示例性的，当特效关键词不同时，特效模型的至少部分处理参数的参数值不相同。当特效风格信息不同和/或特效关键词不同时，所创建的特效不同。

在本实施例中，触发显示特效创建界面的特效创建入口的展示位置不限，如可以在拍摄界面、预设特效展示界面和/或特效的详情界面内展示特效创建入口。此时，可选的，所述显示特效编辑界面，包括：响应于针对特效创建入口的特效创建操作，显示特效编辑界面，所述特效创建入口展示于拍摄界面、预设特效展示界面或第二特效的详情界面内，所述预设特效展示界面用于展示至少一个特效的特效信息。

其中，特效创建操作可以为用于指示显示特效编辑界面，以在特效编辑界面中创建特效的触发操作，该特效创建操作可作用于特效创建入口，该特效创建入口可展示于拍摄界面、预设特效展示界面和/或第二预设特效展示界面内。

预设特效展示界面可用于展示至少一个特效的特效信息。可选的，所述特效信息包括发布者信息、特效名称、特效关键词信息和特效使用信息中的至少一项。某特效的发布者信息可以认为是该特效的发布者的相关信息，如发布者的昵称和/或头像等。某特效的特效使用信息可以认为是用于描述该特效的使用情况的信息，如特效的使用次数或使用人数等。该至少一个特效可以包括平台提供的特效和/或平台中的用户发布的特效等。第二特效与第一特效可以为不同特效。

具体的，当显示拍摄界面或预设特效展示界面或特效详情界面时，可以在拍摄界面或预设特效展示界面或特效详情页面中显示特效创建入口。当检测到

当前用户触发所展示的特效创建入口时，显示特效编辑界面，以供当前用户在特效编辑界面中创建并生成新的特效。

在一个可选的实施方式中，可以在拍摄界面内展示特效创建入口。从而，当检测到当前用户触发拍摄界面中所显示的特效创建入口时，可以显示特效编辑界面。在另外一个可选的实施方式中，当用户进入拍摄页面后，可以选择目标拍摄模式，当切换至目标拍摄模式下时，再展示特效创建入口。

在一个可选的实施方式中，可以在预设特效展示界面内展示特效创建入口。例如，可以显示媒体内容展示页面，并在媒体内容展示页面中展示拍摄控件，如展示与媒体内容展示页面中当前所展示媒体内容所采用的特效对应的拍摄控件。当检测到当前用户触发该拍摄控件，可以将当前页面由媒体内容展示页面切换为拍摄界面，此外，当用户所触发拍摄控件存在对应的特效时，还可以进一步在拍摄界面中显示该特效的预览效果。当检测到当前用户在拍摄界面中选择智能创作模式时，如当检测到当前用户触发拍摄界面中所展示的智能创作控件时，可以显示预设特效展示界面，并在预设特效展示界面中展示特效创建入口。以及，当检测到当前用户触发该特效创建入口时，显示特效编辑界面。

图 3 为本公开实施例提供的一种预设特效展示界面的显示示意图。如图 3 所示，预设特效展示界面中可以展示有至少一个特效的特效信息和第一特效创建入口 30。此外，预设特效展示界面中还可以展示有第一标识 31 和第二标识 32。第一标识 31 可用于触发在预设特效展示界面中展示当前用户所创建特效的特效信息，此时，还可以进一步在预设特效创建界面中展示第二特效创建入口 33。第二标识 32 可用于触发在预设特效展示界面中展示所推荐特效的特效信息。

在一个可选的实施方式中，可以在特效的详情页面中展示特效创建入口。例如，当接收到当前用户针对某特效的详情页面展示操作时，可以展示该特效的详情页面，在详情页面中展示该特效的详情信息，并可以进一步在详情页面中展示特效创建入口。从而，当检测到当前用户触发该特效创建入口时，可以

显示特效编辑界面。

在一些实施方式中，在所述显示特效编辑界面之后，还包括：响应于作用在所述特效编辑界面内的特效关键词信息添加操作，显示特效关键词输入区域，所述特效关键词输入区域用于供所述当前用户输入特效关键词信息；响应于输入完成操作，在所述描述区域中增加展示所述当前用户所输入的特效关键词信息。

在一些实施例中，特效关键词输入区域可以为用于供用户通过键盘输入特效关键词信息的区域，该键盘可以为虚拟键盘或非虚拟键盘。特效关键词信息添加操作可以为用于指示显示特效关键词区域的操作，如触发特效编辑界面中所显示的关键词添加控件的操作。输入完成操作可以为用于指示关键词输入完成的操作，如触发输入完成控件或键盘上某按键的操作等。

在上述实施方式中，可以响应于用户的触发操作显示特效关键词输入区域，即可以在用户存在通过键盘输入特效关键词信息的需求时，再显示特效关键词输入区域，以简化特效编辑界面中所展示的内容。

具体的，当前应用程序在接收到特效关键词信息添加操作时，可以显示特效关键词输入区域 40。例如，当检测到当前用户触发特效编辑界面中所显示的关键词添加控件 23（如图 2 所示）时，可以确定接收到特效关键词信息添加操作，并响应于该特效关键词添加操作，在特效编辑界面或关键词添加界面 41（如图 4 所示）中显示特效关键词输入区域 40。

从而，当前用户可以在特效关键词输入区域 40 中输入特效描述内容，如输入一个或多个特效关键词信息，或者，输入一条或多条特效描述语句等，并在输入完成时，执行输入完成操作。

相应的，当前应用程序在检测到当前用户执行输入完操作时，可以在特效编辑界面的描述区域增加展示与当前用户所输入的特效描述内容对应的特效关键词信息。

在一些实施方式中，在所述显示特效编辑界面之后，还包括：响应于作用在所述特效编辑界面内特效关键词输入区域的输入操作，获取特效关键词信息；在所述描述区域中增加展示所述获取的特效关键词信息。

在上述实施方式中，可以在显示特效编辑界面时，在特效编辑界面中显示特效关键词输入区域，从而使得用户可以直接在特效关键词输入区域中输入特效关键词信息，简化用户进行特效关键词信息输入所需的操作。

具体的，当接收到当前用户在特效编辑界面的特效关键词输入区域中的输入操作时，可以在特效关键词输入区域中展示当前用户所输入的字符。当当前用户输入完成时，获取当前用户在特效关键词输入区域中所输入的特效描述信息，并在描述区域中增加展示与当前用户所输入的特效描述内容对应的特效关键词信息。

在一些实施方式中，可以不要求用户每次只能输入一个关键词和/或必需采用关键词的形式进行输入，如可以支持用户在特效关键词输入区域中输入多个关键词，和/或，支持用户在特效关键词输入区域中输入一条或多条特效的描述语句。从而，当用户输入完成时，可以获取用户所输入的特效描述内容，对该特效描述内容进行分词处理，并将分词处理得到的至少一个关键词信息作为特效关键词信息。此时，可选的，在所述描述区域中增加展示所述当前用户所输入的特效关键词信息之前，包括：获取所述当前用户在所述关键词输入区域中所输入的特效描述内容；对所述特效描述内容进行分词处理，获取至少一个关键词信息作为所述特效关键词信息。

在上述实施方式中，对特效描述内容进行分词处理的方式不限，可选的，所述对所述特效描述内容进行分词处理，包括：基于语义分析对所述特效描述内容进行分词处理；和/或，基于预设分隔符对所述特效描述内容进行分词处理。即可以基于语义分析和/或预设分隔符对特效描述内容进行分词处理，如可以基于自然语言分析的语义对特效描述内容进行分词处理，和/或，基于空格、逗号

和/或顿号等预设分隔符对特效描述内容进行分词处理。

在上述实施方式中，用户可以选择其所欲创建特效的特效关键词信息，换言之，可以将处于选中状态的特效关键词信息作为用户所欲创建特效的特效关键词信息。此时，当在描述区域中增加展示所获取的特效关键词信息时，可以将所获取的特效关键词信息展示为选中状态或未选中状态，具体可以根据需要设置。

考虑到用户在特效关键词输入区域中所输入的特效描述内容通常为用户欲选择的特效描述内容，故可选的，当在描述区域中增加展示所获取的特效关键词信息时，可以将所获取的特效关键词信息展示为选中状态，以进一步简化用户在特效创建过程中所需的操作。此时，所述在所述描述区域中增加展示所述获取的特效关键词信息，可以包括：在所述描述区域中增加展示基于所述特效描述内容获取的至少一个特效关键词信息，以及将所述至少一个特效关键词信息展示为选中状态。

S102、响应于特效生成操作，根据目标特效风格信息和目标特效关键词信息创建并生成第一特效，所述目标特效风格信息为当前用户在所述风格区域中输入的特效风格信息，所述目标特效关键词信息为所述当前用户在所述描述区域中输入的特效关键词信息。

其中，特效生成操作可以为用于指示创建并生成新的特效的触发操作，如触发特效编辑界面中所显示的完成控件的操作或其他的手势操作等。响应于特效生成操作，新创建的特效模型被确定。第一特效可以认为是响应于特效生成操作所创建并生成的特效。目标特效风格信息可以为接收到特效生成操作时，当前用户在特效编辑界面的风格区域中已输入的特效风格信息，如接收到特效生成操作时，风格区域中处于选中状态的特效风格信息。目标特效关键词信息可以为接收到特效生成操作时，当前用户在特效编辑界面的描述区域中已输入的特效关键词信息，如接收到特效生成操作时，描述区域中处于选中状态的特

效关键词信息。

示例性的，当接收到特效生成操作时，如当检测到当前用户触发特效编辑界面内的完成控件 24（如图 2 所示）时，可以获取当前用户在风格区域中输入的目标特效风格信息以及当前用户在描述区域中输入的目标特效关键词信息，并根据该目标特效风格信息和目标特效关键词信息生成第一特效。

在本实施例中，在创建与生成第一特效之后，当前用户可以在当前应用中发布其所创建的该第一特效。当发布第一特效后，当前应用中的用户（包括第一用户以及除第一用户之外的用户）可以使用第一用户所发布的该第一特效。

在一些实施方式中，在创建与生成第一特效之后，当前用户可以发布该第一特效，如单独发布该第一特效或者随其所创作的媒体内容一起发布该第一特效。此时，可选的，在所述根据目标特效风格信息和目标特效关键词信息创建并生成第一特效之后，还包括下述至少之一：响应于针对所述第一特效的第一发布操作，在当前应用中发布所述第一特效；响应于针对目标媒体内容的第二发布操作，在当前应用中发布所述目标媒体内容以及所述第一特效，所述目标媒体内容的画面采用所述当前用户创建的所述第一特效处理得到。

其中，第一发布操作可以为用于指示发布第一特效而不用于指示发布媒体内容的触发操作。第二发布操作可以为用于指示发布第一特效以及媒体内容的触发操作。第一发布操作和第二发布操作可以为不同的触发操作。第一发布操作和第二发布操作的具体执行方式不限。目标媒体内容可以为采用第一特效处理得到的媒体内容，如当前用户创建第一特效后首次采用第一特效处理得到与发布的媒体内容。

示例性的，当接收到针对第一特效的第一发布操作时，可以在当前应用中发布第一特效；和/或，当接收到针对采用第一特效处理得到的目标媒体内容的第二发布操作时，可以在当前应用中发布目标媒体内容以及第一特效，以丰富第一特效的发布方式，满足用户的不同发布需求。

本实施例提供的特效的生成方法，显示特效编辑界面，该特效编辑界面包括风格区域和描述区域，该风格区域用于输入特效风格信息，该描述区域用于输入至少一个特效关键词信息；响应于特效生成操作，根据目标特效风格信息和目标特效关键词信息创建并生成第一特效，该目标特效风格信息为当前用户在风格区域中输入的特效风格信息，该目标特效关键词信息为当前用户在描述区域中输入的特效关键词信息。本实施例通过利用上述技术方案，支持用户通过输入特效风格信息和特效关键词信息的方式创建特效，能够丰富特效的创建方式，满足用户对特效的个性化使用需求，提高用户的媒体内容创作体验。

图 5 为本公开实施例提供的另一种特效的生成方法的流程示意图。本实施例中的方案可以与上述实施例中的一个或多个可选方案组合。可选的，在所述响应于针对目标媒体内容的第二发布操作，在当前应用中发布所述目标媒体内容以及所述第一特效之前，还包括：获取待处理的媒体资源；显示所述媒体资源的媒体内容编辑界面，所述媒体内容编辑界面用于对所述媒体资源的画面信息和/或音频信息进行编辑，得到所述目标媒体内容；基于所述第一特效对所述媒体资源进行处理，在所述媒体内容编辑界面展示处理后的所述媒体资源。

相应的，如图 5 所示，本实施例提供的特效的生成方法可以包括：

S201、显示特效编辑界面，所述特效编辑界面包括风格区域和描述区域，所述风格区域用于输入特效风格信息，所述描述区域用于输入至少一个特效关键词信息。

S202、响应于特效生成操作，根据目标特效风格信息和目标特效关键词信息创建并生成第一特效，所述目标特效风格信息为当前用户在所述风格区域中输入的特效风格信息，所述目标特效关键词信息为所述当前用户在所述描述区域中输入的特效关键词信息。

S203、获取待处理的媒体资源。

其中，待处理的媒体资源可以理解为用于采用第一特效进行处理以生成目标媒体内容的媒体资源。该媒体资源例如可以包括当前用户在拍摄界面中所拍摄的内容，和/或，当前用户在素材上传界面中所选择的媒体内容素材。该素材上传界面可以为用于上传媒体内容素材的页面，如当前用户的本地相册界面等。

在本实施例中，在创建并生成第一特效之后，可以获取待处理的媒体资源，例如，可以显示拍摄界面，并基于当前用户在拍摄界面中的拍摄操作拍摄待处理的媒体资源；或者，显示素材上传界面，并基于当前用户在素材上传界面中的素材选择操作，将当前用户所选择的媒体内容素材作为待处理的媒体资源。

S204、显示所述媒体资源的媒体内容编辑界面，所述媒体内容编辑界面用于对所述媒体资源的画面信息和/或音频信息进行编辑，得到目标媒体内容。

在本实施例中，获取到待处理的媒体资源之后，可以显示所获取媒体资源的媒体内容编辑界面，以供当前用户对媒体资源的画面信息和/或音频信息进行编辑，得到待发布的目标媒体内容。

媒体资源的画面信息可以为媒体资源的画面的相关信息，如画面中所添加的贴纸、画面中所添加的滤镜效果和/或画面的尺寸等。可选的，所述画面信息包括采用所述第一特效对所述媒体资源的画面进行处理时生成的效果调节信息，所述效果调节信息包括多个候选效果和/或效果强度调节控件。

其中，效果调节信息可以理解为对第一特效的处理效果进行调节的信息，如第一特效的多个候选效果和/或效果强度调节控件。示例性的，该多个候选效果可以理解为第一特效的不同处理效果，例如不同候选效果可对应不同的画面处理强度、不同的色彩强度或不同的风格化强度等。可选的，所述多个候选效果采用所对应预览画面的缩略图的形式进行展示。如可以采用候选效果所对应预览画面的缩略图的形式展示该候选效果。效果强度调节控件可以理解为用于对第一特效的效果强度进行调节的控件。

第一特效的多个候选效果在媒体内容编辑界面中的显示位置不限。可选的，

如图 6 所示，所述媒体内容编辑界面包括第一区域 60 和第二区域 61，所述第一区域 60 用于展示所述多个候选效果 62 和/或效果强度调节控件（图 6 中未示出），所述第二区域 61 用于展示所述目标效果对应的预览画面。即，当显示媒体内容编辑界面时，可以在媒体内容编辑界面的第一区域 60 展示第一特效的多个候选效果 62 和/或效果强度调节控件，在媒体内容编辑界面的第二区域 61 展示目标效果对应的预览画面。其中，目标效果为当前处于选中状态的候选效果或者效果强度调节控件当前所指示的效果等。目标效果对应的预览画面可以理解为采用第一特效的目标效果对待处理媒体资源进行处理得到的画面。

可以理解的是，多个候选效果 62 可以对应基于当前确定的第一特效的特效风格信息和特效关键词信息确定的不同子模型，通过选择不同的候选效果可以确定不同的特效子模型。

媒体资源的音频信息可以为媒体资源的音频的相关信息，如所添加的背景音乐、音量或者是否播放媒体资源的原始音频等信息。

在一些实施方式中，可以在媒体资源获取界面中获取待处理的媒体资源，该媒体资源获取界面例如可以包括拍摄界面和/或素材上传界面，从而，可以在拍摄界面中拍摄获得待处理的媒体资源，和/或，将当前用户在素材选择界面选择和/或上传的媒体资源作为待处理的媒体资源，并响应于用当前用户在媒体资源的获取操作，将当前界面由媒体资源获取界面切换为所获取的媒体资源的媒体内容编辑界面。此时，在所述获取待处理的媒体资源之前，还可以包括：显示媒体资源获取界面，所述媒体资源获取界面包括拍摄界面和素材上传界面中的至少之一；所述显示所述媒体资源的媒体内容编辑界面，可以包括：响应于作用在所述媒体资源获取界面内的获取操作，显示所述媒体资源的媒体内容编辑界面。其中，获取操作可以理解为用于指示切换至媒体资源的媒体内容编辑界面的操作，如拍摄完成操作或者用于指示媒体资源选择或上传完成的操作等。可以理解的是，当媒体资源获取界面为拍摄界面时，也可以在拍摄界面展示第

一特效的编辑入口，例如触发显示风格区域和描述区域，从而用户可以在拍摄界面实现对第一特效的重新调节。

S205、基于所述第一特效对所述媒体资源进行处理，在所述媒体内容编辑界面展示处理后的所述媒体资源。

在本实施例中，当显示媒体资源的媒体内容编辑界面时，可以基于第一特效对该媒体资源进行处理，并在媒体内容编辑界面中展示处理后的媒体资源，如在媒体内容编辑界面的第二区域展示采用第一特效的某候选效果处理后的媒体资源的预览画面等。

在本实施例中，S202-S205 的执行顺序不限，如可以先获取媒体资源，在接收到用户的某触发操作（如获取操作）时，显示所获取媒体资源的媒体内容编辑界面；也可以在接收到用户的某触发操作（如获取操作）时，再获取媒体资源，并显示所获取媒体资源的媒体内容编辑界面。和/或，可以在显示所获取媒体资源的媒体内容编辑界面之前、之后或同时采用第一特效对媒体资源进行处理，并在显示媒体资源的媒体内容编辑界面时或者媒体资源的媒体内容编辑界面显示完成后，在媒体内容编辑界面中展示处理后的媒体资源，等等。

在一些实施方式中，所述基于所述第一特效对所述媒体资源进行处理，在所述媒体内容编辑页面展示处理后的所述媒体资源，包括：响应于对所述效果调节信息的调节操作，确定基于所述第一特效对所述媒体资源进行处理得到的目标效果；在所述媒体内容编辑页面展示所述媒体资源对应的目标效果。

其特征在于，调节操作可以为用于调节第一特效的处理效果的触发操作，如调节第一特效的处理强度的触发操作。调节操作的执行方式不限，可选的，所述对所述画面信息的调节操作包括对所述多个候选效果的选择操作和/或对所述效果强度调节控件的触发操作，如调节操作可以为触发第一特效的某候选效果的操作，或者，调节效果强度调节控件当前所指示的处理强度的操作等。目标效果可以理解为调节操作所指示调节至的、第一特效的效果。

示例性的，当接收到针对效果调节信息的调节操作时，可以确定与该调节操作对应的、基于第一特效对媒体资源进行处理得到的目标效果，并在媒体内容编辑界面展示该目标效果，如在媒体内容编辑界面的第一区域展示采用第一特效的候选效果的形式展示该目标效果，和/或，在媒体内容编辑界面的第二区域展示目标效果对应的预览画面。

在一些实施方式中，在所述媒体内容编辑页面展示处理后的所述媒体资源之后，还包括：响应于作用在所述媒体内容编辑界面内的效果切换操作，切换所述目标效果，并依据切换后的目标效果切换所述第二区域中所展示的预览画面。

其中，效果切换操作可以理解为切换第一特效的当前处理效果的触发操作。效果切换操作的触发方式不限，可选的，所述效果切换操作包括点击切换操作和/或滑动切换操作。

以媒体内容编辑界面的第一区域中展示有第一特效的多个候选效果为例，效果切换操作可包括点击切换操作，该点击切换操作例如可以为点击第一区域中所展示的某候选效果的操作；效果切换操作也可以包括滑动切换操作，如在媒体内容编辑界面的第一区域或第二区域内沿预设方向进行滑动的操作。示例性的，第一特效的多个候选效果可以在第一区域中横向排布，此时，该预设方向可以为横向，从而，当当前用户在第一区域中横向滑动时，可以控制第一区域中所展示的各候选特效沿当前用户的滑动方向进行移动，并将移动至第一区域预设位置的候选效果作为目标效果；当当前用户在第二区域中横向滑动时，可以将滑动前第一区域中目标效果的上一候选效果或下一候选效果确定为目标效果。

具体的，当接收到作用在媒体内容编辑界面内的效果切换操作时，可以基于该效果切换操作切换目标效果，并将第二区域中所展示的预览画面切换为与切换后的目标效果对应的预览画面。

S206、响应于针对目标媒体内容的第二发布操作，在当前应用中发布所述目标媒体内容以及所述第一特效，所述目标媒体内容的画面采用所述当前用户创建的所述第一特效处理得到。

在本实施例中，当接收到针对目标媒体内容的第二发布操作时，可以发布该目标媒体内容以及该第一特效。其中，目标媒体内容可以依据媒体内容编辑界面中的目标效果生成，如采用基于该目标效果处理后的媒体资源生成；第二发布操作可以作用于媒体内容编辑界面内，也可以作用于目标媒体内容的发布界面内。

在一些实施方式中，在获取媒体资源并显示媒体资源的媒体内容编辑界面之后，还可以支持用户重新对所生成的第一特效进行修改和编辑。此时，在所述显示媒体资源的媒体内容编辑界面之后，还可以包括：响应于作用在所述媒体内容编辑界面内的特效编辑操作，显示所述特效编辑界面，或者，在所述媒体内容编辑界面中展示所述第一特效的编辑项，所述编辑项用于对所述第一特效进行编辑；所述发布所述目标媒体内容以及所述第一特效，包括：发布所述目标媒体内容以及编辑后的第一特效。

其中，特效编辑操作可为用于指示对第一特效进行编辑的操作，如用于指示显示第一特效的特效编辑界面和/或第一特效的编辑项的触发操作。特效编辑操作的执行方式不限，可选的，所述媒体内容编辑界面中还展示有特效编辑控件，所述特效编辑控件用于触发执行所述特效编辑操作，如可以通过触发媒体内容编辑界面中所展示的特效编辑控件的方式执行特效编辑操作。特效编辑控件的展示位置不限，如特效编辑控件可以展示于媒体内容编辑界面的第一区域或第二区域内。

示例性的，当接收到作用在媒体内容编辑界面内的特效编辑操作时，如当检测到当前用户触发媒体内容编辑界面中所显示的特效编辑控件 63（如图 6 所示，图 6 中以特效编辑控件展示于第一区域 60 内为例），可以显示特效编辑界

面，或者，在媒体内容编辑界面中展示第一特效的编辑项，以供当前用户对第一特效进行修改和编辑。从而，可以基于当前用户修改和/或编辑后的第一特效对媒体资源进行处理，得到目标媒体内容，并在接收到针对目标媒体内容的第二发布操作时，在当前应用中发布该目标媒体内容以及编辑后的第一特效。示例性的，如图 6 所示，特效编辑控件 63 可以与多个候选效果 62 并列设置，与多个候选效果 62 的交互类似的，特效编辑控件 63 可以通过点击或滑动的方式被选择。

在本实施例中，当前用户可以根据需要在特效编辑界面中或者基于媒体内容编辑界面中所展示的编辑项对第一特效进行编辑，如可以对第一特效的特效风格信息和/或特效关键词信息进行编辑。此时，可选的，所述对所述第一特效进行编辑包括对所述第一特效的特效风格信息和/或特效关键词信息进行编辑。

本实施例提供的特效的生成方法，支持用户创建特效，采用所创建的特效生成媒体内容，并发布该媒体内容以及该特效，能够丰富媒体内容的生成方式以及特效的发布方式，满足用户进行创作时对特效的个性化使用需求。

本公开实施例提供的特效的生成方法、装置、电子设备和存储介质，显示特效编辑界面，该特效编辑界面包括风格区域和描述区域，该风格区域用于输入特效风格信息，该描述区域用于输入至少一个特效关键词信息；响应于特效生成操作，根据目标特效风格信息和目标特效关键词信息创建并生成第一特效，该目标特效风格信息为当前用户在风格区域中输入的特效风格信息，该目标特效关键词信息为当前用户在描述区域中输入的特效关键词信息。本公开实施例通过利用上述技术方案，支持用户通过输入特效风格信息和特效关键词信息的方式创建特效，能够丰富特效的创建方式，满足用户对特效的个性化使用需求，提高用户的媒体内容创作体验。

图 7 为本公开实施例提供的一种特效的生成装置的结构框图。该装置可以

由软件和/或硬件实现，可配置于电子设备中，典型的，可以配置在手机或平板电脑中，可通过执行特效的生成方法适用于创建并发布特效，如在视频类应用程序中创建并发布特效。如图 7 所示，本实施例提供的特效的生成装置可以包括：第一界面显示模块 701 和特效生成模块 702。

第一界面显示模块 701，用于显示特效编辑界面，所述特效编辑界面包括风格区域和描述区域，所述风格区域用于输入特效风格信息，所述描述区域用于输入至少一个特效关键词信息。

特效生成模块 702，用于响应于特效生成操作，根据目标特效风格信息和目标特效关键词信息创建并生成第一特效，所述目标特效风格信息为当前用户在所述风格区域中输入的特效风格信息，所述目标特效关键词信息为所述当前用户在所述描述区域中输入的特效关键词信息。

本实施例提供的特效的生成装置，通过第一界面显示模块显示特效编辑界面，该特效编辑界面包括风格区域和描述区域，该风格区域用于输入特效风格信息，该描述区域用于输入至少一个特效关键词信息；通过特效生成模块响应于特效生成操作，根据目标特效风格信息和目标特效关键词信息创建并生成第一特效，该目标特效风格信息为当前用户在风格区域中输入的特效风格信息，该目标特效关键词信息为当前用户在描述区域中输入的特效关键词信息。本实施例通过利用上述技术方案，支持用户通过输入特效风格信息和特效关键词信息的方式创建特效，能够丰富特效的创建方式，满足用户对特效的个性化使用需求，提高用户的媒体内容创作体验。

进一步地，本实施例提供的特效的生成装置还可以包括下述至少之一：第一发布模块，用于在所述根据目标特效风格信息和目标特效关键词信息创建并生成第一特效之后，响应于针对所述第一特效的第一发布操作，在当前应用中发布所述第一特效；第二发布模块，用于在所述根据目标特效风格信息和目标特效关键词信息创建并生成第一特效之后，响应于针对目标媒体内容的第二发

布操作，在当前应用中发布所述目标媒体内容以及所述第一特效，所述目标媒体内容的画面采用所述当前用户创建的所述第一特效处理得到。

进一步地，本实施例提供的特效的生成装置还可以包括：资源获取模块，用于在所述响应于针对目标媒体内容的第二发布操作，在当前应用中发布所述目标媒体内容以及所述第一特效之前，获取待处理的媒体资源；第二界面显示模块，用于显示所述媒体资源的媒体内容编辑界面，所述媒体内容编辑界面用于对所述媒体资源的画面信息和/或音频信息进行编辑，得到所述目标媒体内容；资源展示模块，用于基于所述第一特效对所述媒体资源进行处理，在所述媒体内容编辑界面展示处理后的所述媒体资源。

在上述方案中，所述画面信息可以包括采用所述第一特效对所述媒体资源的画面进行处理时生成的效果调节信息，所述效果调节信息可以包括多个候选效果和/或效果强度调节控件。

在上述方案中，所述资源展示模块可以用于：响应于对所述效果调节信息的调节操作，确定基于所述第一特效对所述媒体资源进行处理得到的目标效果；在所述媒体内容编辑页面展示所述媒体资源对应的目标效果。

在上述方案中，所述对所述画面信息的调节操作可以包括对所述多个候选效果的选择操作和/或对所述效果强度调节控件的触发操作。

在上述方案中，所述媒体内容编辑界面可以包括第一区域和第二区域，所述第一区域可用于展示所述多个候选效果和/或效果强度调节控件，所述第二区域可用于展示所述目标效果对应的预览画面。

在上述方案中，所述多个候选效果可以采用所对应预览画面的缩略图的形式进行展示。

进一步地，本实施例提供的特效的生成装置还可以包括：效果切换模块，用于在所述媒体内容编辑页面展示处理后的所述媒体资源之后，响应于作用在所述媒体内容编辑界面内的效果切换操作，切换所述目标效果，并依据切换后

的目标效果切换所述第二区域中所展示的预览画面。

在上述方案中，所述效果切换操作可以包括点击切换操作和/或滑动切换操作。

进一步地，本实施例提供的特效的生成装置还可以包括：特效编辑模块，用于在所述显示媒体资源的媒体内容编辑界面之后，响应于作用在所述媒体内容编辑界面内的特效编辑操作，显示所述特效编辑界面，或者，在所述媒体内容编辑界面中展示所述第一特效的编辑项，所述编辑项用于对所述第一特效进行编辑；所述第二发布模块可以用于：发布所述目标媒体内容以及编辑后的第一特效。

在上述方案中，所述对所述第一特效进行编辑可以包括对所述第一特效的特效风格信息和/或特效关键词信息进行编辑。

在上述方案中，所述媒体内容编辑界面中还可以展示有特效编辑控件，所述特效编辑控件用于触发执行所述特效编辑操作。

进一步地，本实施例提供的特效的生成装置还可以包括：第三界面显示模块，用于在所述获取待处理的媒体资源之前，显示媒体资源获取界面，所述媒体资源获取界面包括拍摄界面和素材上传界面中的至少之一；所述第二界面显示模块可以用于：响应于作用在所述媒体资源获取界面内的获取操作，显示所述媒体资源的媒体内容编辑界面。

进一步地，本实施例提供的特效的生成装置还可以包括：输入区域显示模块，用于在所述显示特效编辑界面之后，响应于作用在所述特效编辑界面内的特效关键词信息添加操作，显示特效关键词输入区域，所述特效关键词输入区域用于供所述当前用户输入特效关键词信息；第一展示模块，用于响应于输入完成操作，在所述描述区域中增加展示所述当前用户所输入的特效关键词信息；或者，信息获取模块，用于在所述显示特效编辑界面之后，响应于作用在所述特效编辑界面内特效关键词输入区域的输入操作，获取特效关键词信息；第二

展示模块，用于在所述描述区域中增加展示所述获取的特效关键词信息。

进一步地，本实施例提供的特效的生成装置还可以包括：内容获取模块，用于在所述描述区域中增加展示所述当前用户所输入的特效关键词信息之前，获取所述当前用户在所述关键词输入区域中所输入的特效描述内容；分词处理模块，用于对所述特效描述内容进行分词处理，获取至少一个关键词信息作为所述特效关键词信息。

在上述方案中，所述分词处理模块可以用于：基于语义分析对所述特效描述内容进行分词处理；和/或，基于预设分隔符对所述特效描述内容进行分词处理。

在上述方案中，所述第一展示模块和/或第二展示模块可以用于：在所述描述区域中增加展示基于所述特效描述内容获取的至少一个特效关键词信息，以及将所述至少一个特效关键词信息展示为选中状态。

在上述方案中，所述第一界面显示模块 701 可以用于：响应于针对特效创建入口的特效创建操作，显示特效编辑界面，所述特效创建入口展示于拍摄界面、预设特效展示界面或第二特效的详情界面内，所述预设特效展示界面用于展示至少一个特效的特效信息。

本公开实施例提供的特效的生成装置可执行本公开任意实施例提供的特效的生成方法，具备执行特效的生成方法相应的功能模块和有益效果。未在本实施例中详尽描述的技术细节，可参见本公开任意实施例所提供的特效的生成方法。

下面参考图 8，其示出了适于用来实现本公开实施例的电子设备（例如终端设备）800 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 8 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 8 所示，电子设备 800 可以包括处理装置（例如中央处理器、图形处理器等）801，其可以根据存储在只读存储器（ROM）802 中的程序或者从存储装置 808 加载到随机访问存储器（RAM）803 中的程序而执行各种适当的动作和处理。在 RAM 803 中，还存储有电子设备 800 操作所需的各种程序和数据。处理装置 801、ROM 802 以及 RAM 803 通过总线 804 彼此相连。输入/输出（I/O）接口 805 也连接至总线 804。

通常，以下装置可以连接至 I/O 接口 805：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 806；包括例如液晶显示器（LCD）、扬声器、振动器等的输出装置 807；包括例如磁带、硬盘等的存储装置 808；以及通信装置 809。通信装置 809 可以允许电子设备 800 与其他设备进行无线或有线通信以交换数据。虽然图 8 示出了具有各种装置的电子设备 800，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 809 从网络上被下载和安装，或者从存储装置 808 被安装，或者从 ROM 802 被安装。在该计算机程序被处理装置 801 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：显示特效编辑界面，所述特效编辑界面包括风格区域和描述区域，所述风格区域用于输入特效风格信息，所述描述

区域用于输入至少一个特效关键词信息；响应于特效生成操作，根据目标特效风格信息和目标特效关键词信息创建并生成第一特效，所述目标特效风格信息为当前用户在所述风格区域中输入的特效风格信息，所述目标特效关键词信息为所述当前用户在所述描述区域中输入的特效关键词信息。

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单元本

身的限定。

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，示例 1 提供了一种特效的生成方法，包括：

显示特效编辑界面，所述特效编辑界面包括风格区域和描述区域，所述风格区域用于输入特效风格信息，所述描述区域用于输入至少一个特效关键词信息；

响应于特效生成操作，根据目标特效风格信息和目标特效关键词信息创建并生成第一特效，所述目标特效风格信息为当前用户在所述风格区域中输入的特效风格信息，所述目标特效关键词信息为所述当前用户在所述描述区域中输入的特效关键词信息。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 2 根据示例 1 所述的方法，在所述

根据目标特效风格信息和目标特效关键词信息创建并生成第一特效之后，还包括下述至少之一：

响应于针对所述第一特效的第一发布操作，在当前应用中发布所述第一特效；

响应于针对目标媒体内容的第二发布操作，在当前应用中发布所述目标媒体内容以及所述第一特效，所述目标媒体内容的画面采用所述当前用户创建的所述第一特效处理得到。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 3 根据示例 2 所述的方法，在所述响应于针对目标媒体内容的第二发布操作，在当前应用中发布所述目标媒体内容以及所述第一特效之前，还包括：

获取待处理的媒体资源；

显示所述媒体资源的媒体内容编辑界面，所述媒体内容编辑界面用于对所述媒体资源的画面信息和/或音频信息进行编辑，得到所述目标媒体内容；

基于所述第一特效对所述媒体资源进行处理，在所述媒体内容编辑界面展示处理后的所述媒体资源。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 4 根据示例 3 所述的方法，所述画面信息包括采用所述第一特效对所述媒体资源的画面进行处理时生成的效果调节信息，所述效果调节信息包括多个候选效果和/或效果强度调节控件。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 5 根据示例 4 所述的方法，所述基于所述第一特效对所述媒体资源进行处理，在所述媒体内容编辑页面展示处理后的所述媒体资源，包括：

响应于对所述效果调节信息的调节操作，确定基于所述第一特效对所述媒体资源进行处理得到的目标效果；

在所述媒体内容编辑页面展示所述媒体资源对应的目标效果。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 6 根据示例 5 所述的方法，所述对

所述画面信息的调节操作包括对所述多个候选效果的选择操作和/或对所述效果强度调节控件的触发操作。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 7 根据示例 5 所述的方法，所述媒体内容编辑界面包括第一区域和第二区域，所述第一区域用于展示所述多个候选效果和/或效果强度调节控件，所述第二区域用于展示所述目标效果对应的预览画面。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 8 根据示例 7 所述的方法，所述多个候选效果采用所对应预览画面的缩略图的形式进行展示。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 9 根据示例 7 所述的方法，在所述媒体内容编辑页面展示处理后的所述媒体资源之后，还包括：

响应于作用在所述媒体内容编辑界面内的效果切换操作，切换所述目标效果，并依据切换后的目标效果切换所述第二区域中所展示的预览画面。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 10 根据示例 9 所述的方法，所述效果切换操作包括点击切换操作和/或滑动切换操作。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 11 根据示例 3 所述的方法，在所述显示媒体资源的媒体内容编辑界面之后，还包括：

响应于作用在所述媒体内容编辑界面内的特效编辑操作，显示所述特效编辑界面，或者，在所述媒体内容编辑界面中展示所述第一特效的编辑项，所述编辑项用于对所述第一特效进行编辑；

所述发布所述目标媒体内容以及所述第一特效，包括：

发布所述目标媒体内容以及编辑后的第一特效。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 12 根据示例 11 所述的方法，所述对所述第一特效进行编辑包括对所述第一特效的特效风格信息和/或特效关键词信息进行编辑。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 13 根据示例 11 所述的方法，所述

媒体内容编辑界面中还展示有特效编辑控件，所述特效编辑控件用于触发执行所述特效编辑操作。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 14 根据示例 3 所述的方法，在所述获取待处理的媒体资源之前，还包括：

显示媒体资源获取界面，所述媒体资源获取界面包括拍摄界面和素材上传界面中的至少之一；

所述显示所述媒体资源的媒体内容编辑界面，包括：

响应于作用在所述媒体资源获取界面内的获取操作，显示所述媒体资源的媒体内容编辑界面。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 15 根据示例 1-14 任一所述的方法，在所述显示特效编辑界面之后，还包括：

响应于作用在所述特效编辑界面内的特效关键词信息添加操作，显示特效关键词输入区域，所述特效关键词输入区域用于供所述当前用户输入特效关键词信息；

响应于输入完成操作，在所述描述区域中增加展示所述当前用户所输入的特效关键词信息；

或者，在所述显示特效编辑界面之后，还包括：

响应于作用在所述特效编辑界面内特效关键词输入区域的输入操作，获取特效关键词信息；

在所述描述区域中增加展示所述获取的特效关键词信息。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 16 根据示例 15 所述的方法，在所述描述区域中增加展示所述当前用户所输入的特效关键词信息之前，包括：

获取所述当前用户在所述关键词输入区域中所输入的特效描述内容；

对所述特效描述内容进行分词处理，获取至少一个关键词信息作为所述特效关键词信息。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 17 根据示例 16 所述的方法，所述对所述特效描述内容进行分词处理，包括：

基于语义分析对所述特效描述内容进行分词处理；和/或

基于预设分隔符对所述特效描述内容进行分词处理。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 18 根据示例 16 所述的方法，所述在所述描述区域中增加展示所述获取的特效关键词信息，包括：

在所述描述区域中增加展示基于所述特效描述内容获取的至少一个特效关键词信息，以及将所述至少一个特效关键词信息展示为选中状态。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 19 根据示例 1-14 任一所述的方法，所述显示特效编辑界面，包括：

响应于针对特效创建入口的特效创建操作，显示特效编辑界面，所述特效创建入口展示于拍摄界面、预设特效展示界面或第二特效的详情界面内，所述预设特效展示界面用于展示至少一个特效的特效信息。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 20 提供了一种特效的生成装置，包括：

第一界面显示模块，用于显示特效编辑界面，所述特效编辑界面包括风格区域和描述区域，所述风格区域用于输入特效风格信息，所述描述区域用于输入至少一个特效关键词信息；

特效生成模块，用于响应于特效生成操作，根据目标特效风格信息和目标特效关键词信息创建并生成第一特效，所述目标特效风格信息为当前用户在所述风格区域中输入的特效风格信息，所述目标特效关键词信息为所述当前用户在所述描述区域中输入的特效关键词信息。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 21 提供了一种电子设备，包括：

一个或多个处理器；

存储器，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示例 1-19 中任一所述的特效的生成方法。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 22 提供了一种计算机可读存储介质，其上存储有计算机程序，该程序被处理器执行时实现如示例 1-19 中任一所述的特效的生成方法。

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。

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、一种特效的生成方法，包括：

显示特效编辑界面，所述特效编辑界面包括风格区域和描述区域，所述风格区域用于输入特效风格信息，所述描述区域用于输入至少一个特效关键词信息；

响应于特效生成操作，根据目标特效风格信息和目标特效关键词信息创建并生成第一特效，所述目标特效风格信息为当前用户在所述风格区域中输入的特效风格信息，所述目标特效关键词信息为所述当前用户在所述描述区域中输入的特效关键词信息。

2、根据权利要求1所述的方法，其中，在所述根据目标特效风格信息和目标特效关键词信息创建并生成第一特效之后，还包括下述至少之一：

响应于针对所述第一特效的第一发布操作，在当前应用中发布所述第一特效；

响应于针对目标媒体内容的第二发布操作，在当前应用中发布所述目标媒体内容以及所述第一特效，所述目标媒体内容的画面采用所述当前用户创建的所述第一特效处理得到。

3、根据权利要求2所述的方法，其中，在所述响应于针对目标媒体内容的第二发布操作，在当前应用中发布所述目标媒体内容以及所述第一特效之前，还包括：

获取待处理的媒体资源；

显示所述媒体资源的媒体内容编辑界面，所述媒体内容编辑界面用于对所述媒体资源的画面信息和/或音频信息进行编辑，得到所述目标媒体内容；

基于所述第一特效对所述媒体资源进行处理，在所述媒体内容编辑界面展示处理后的所述媒体资源。

4、根据权利要求 3 所述的方法，其中，所述画面信息包括采用所述第一特效对所述媒体资源的画面进行处理时生成的效果调节信息，所述效果调节信息包括多个候选效果和/或效果强度调节控件。

5、根据权利要求 4 所述的方法，其中，所述基于所述第一特效对所述媒体资源进行处理，在所述媒体内容编辑页面展示处理后的所述媒体资源，包括：

响应于对所述效果调节信息的调节操作，确定基于所述第一特效对所述媒体资源进行处理得到的目标效果；

在所述媒体内容编辑页面展示所述媒体资源对应的目标效果。

6、根据权利要求 5 所述的方法，其中，所述对所述画面信息的调节操作包括对所述多个候选效果的选择操作和/或对所述效果强度调节控件的触发操作。

7、根据权利要求 5 所述的方法，其中，所述媒体内容编辑界面包括第一区域和第二区域，所述第一区域用于展示所述多个候选效果和/或效果强度调节控件，所述第二区域用于展示所述目标效果对应的预览画面。

8、根据权利要求 7 所述的方法，其中，所述多个候选效果采用所对应预览画面的缩略图的形式进行展示。

9、根据权利要求 7 所述的方法，其中，在所述媒体内容编辑页面展示处理后的所述媒体资源之后，还包括：

响应于作用在所述媒体内容编辑界面内的效果切换操作，切换所述目标效果，并依据切换后的目标效果切换所述第二区域中所展示的预览画面。

10、根据权利要求 9 所述的方法，其中，所述效果切换操作包括点击切换操作和/或滑动切换操作。

11、根据权利要求 3 所述的方法，其中，在所述显示媒体资源的媒体内容编辑界面之后，还包括：

响应于作用在所述媒体内容编辑界面内的特效编辑操作，显示所述特效编辑界面，或者，在所述媒体内容编辑界面中展示所述第一特效的编辑项，所述

编辑项用于对所述第一特效进行编辑；

所述发布所述目标媒体内容以及所述第一特效，包括：

发布所述目标媒体内容以及编辑后的第一特效。

12、根据权利要求 11 所述的方法，其中，所述对所述第一特效进行编辑包括对所述第一特效的特效风格信息和/或特效关键词信息进行编辑。

13、根据权利要求 11 所述的方法，其中，所述媒体内容编辑界面中还展示有特效编辑控件，所述特效编辑控件用于触发执行所述特效编辑操作。

14、根据权利要求 3 所述的方法，其中，在所述获取待处理的媒体资源之前，还包括：

显示媒体资源获取界面，所述媒体资源获取界面包括拍摄界面和素材上传界面中的至少之一；

所述显示所述媒体资源的媒体内容编辑界面，包括：

响应于作用在所述媒体资源获取界面内的获取操作，显示所述媒体资源的媒体内容编辑界面。

15、根据权利要求 1-14 任一所述的方法，其中，在所述显示特效编辑界面之后，还包括：

响应于作用在所述特效编辑界面内的特效关键词信息添加操作，显示特效关键词输入区域，所述特效关键词输入区域用于供所述当前用户输入特效关键词信息；

响应于输入完成操作，在所述描述区域中增加展示所述当前用户所输入的特效关键词信息；

或者，在所述显示特效编辑界面之后，还包括：

响应于作用在所述特效编辑界面内特效关键词输入区域的输入操作，获取特效关键词信息；

在所述描述区域中增加展示所述获取的特效关键词信息。

16、根据权利要求 15 所述的方法，其中，在所述描述区域中增加展示所述当前用户所输入的特效关键词信息之前，包括：

获取所述当前用户在所述关键词输入区域中所输入的特效描述内容；

对所述特效描述内容进行分词处理，获取至少一个关键词信息作为所述特效关键词信息。

17、根据权利要求 16 所述的方法，其中，所述对所述特效描述内容进行分词处理，包括：

基于语义分析对所述特效描述内容进行分词处理；和/或

基于预设分隔符对所述特效描述内容进行分词处理。

18、根据权利要求 16 所述的方法，其中，所述在所述描述区域中增加展示所述获取的特效关键词信息，包括：

在所述描述区域中增加展示基于所述特效描述内容获取的至少一个特效关键词信息，以及将所述至少一个特效关键词信息展示为选中状态。

19、根据权利要求 1-14 任一所述的方法，其中，所述显示特效编辑界面，包括：

响应于针对特效创建入口的特效创建操作，显示特效编辑界面，所述特效创建入口展示于拍摄界面、预设特效展示界面或第二特效的详情界面内，所述预设特效展示界面用于展示至少一个特效的特效信息。

20、一种特效的生成装置，包括：

第一界面显示模块，用于显示特效编辑界面，所述特效编辑界面包括风格区域和描述区域，所述风格区域用于输入特效风格信息，所述描述区域用于输入至少一个特效关键词信息；

特效生成模块，用于响应于特效生成操作，根据目标特效风格信息和目标特效关键词信息创建并生成第一特效，所述目标特效风格信息为当前用户在所述风格区域中输入的特效风格信息，所述目标特效关键词信息为所述当前用户

在所述描述区域中输入的特效关键词信息。

21、一种电子设备，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，以使所述至少一个处理器能够执行权利要求 1-19 中任一项所述的特效的生成方法。

22、一种计算机可读存储介质，所述计算机可读存储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权利要求 1-19 中任一项所述的特效的生成方法。

23、一种计算机程序产品，所述计算机程序产品被有形地存储在计算机存储介质中并且包括计算机可执行指令，所述计算机可执行指令在由设备执行时使设备执行根据权利要求 1-19 中任一项所述的方法。