

## 媒体内容的生成方法、装置、电子设备和存储介质

本申请要求 2023 年 08 月 07 日递交的、标题为“媒体内容的生成方法、装置、电子设备和存储介质”、申请号为 202310988670.8 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，尤其涉及一种媒体内容的生成方法、装置、电子设备和存储介质。

### 背景技术

在一些平台中，可支持用户基于平台中已发布的特效生成媒体内容。然而，媒体内容的生成方式较为单一。

### 发明内容

本公开实施例提供一种媒体内容的生成方法、装置、电子设备和存储介质，以丰富媒体内容的生成方式。

第一方面，本公开实施例提供了一种媒体内容的生成方法，包括：显示第一特效的编辑项，所述第一特效为当前应用中已发布的特效，所述编辑项用于对所述第一特效进行编辑；响应于特效生成操作，基于对所述第一特效的编辑操作创建并生成第二特效；在当前应用内基于所述第二特效生成第一媒体内容。

第二方面，本公开实施例还提供了一种媒体内容的生成装置，包括：编辑项显示模块，用于显示第一特效的编辑项，所述第一特效为当前应用中已发布的特效，所述编辑项用于对所述第一特效进行编辑；特效生成模块，用于响应于特效生成操作，基于对所述第一特效的编辑操作创建并生成第二特效；媒体内容生成模块，用于在当前应用内基于所述第二特效生成目标媒体内容。

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媒体内容的生成方法。

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媒体内容的生成方法。

## 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媒体内容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编辑项的显示示意图；

图3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4为本公开实施例提供的另一种媒体内容的生成方法的流程示意图；

图5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 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媒体内容的生成装置的结构框图；以及

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的类型、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媒体内容的生成方法的流程示意图。该方法可以由媒体内容的生成装置执行。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媒体内容的生成方法适用于对已发布的特效进行编辑，并采用编辑得到的特效生成媒体内容的场景。如图 1 所示，本实施例提供的媒体内容的生成方

法可以包括：

S101、显示第一特效的编辑项，所述第一特效为当前应用中已发布的特效，所述编辑项用于对所述第一特效进行编辑。

第一特效可以为当前用户欲基于其创建并生成某特效的特效，第一特效为当前应用中已发布的特效，如当前用户或者除当前用户之外的其他用户在当前应用中发布的特效。第一特效的类型不限，如第一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，以得到风格化的图像。

示例性的，在媒体内容拍摄界面或媒体内容编辑页展示采用第一特效生成的媒体内容的同时，展示第一特效的编辑入口，用于触发显示第一特效的编辑项。可以触发显示采用第一特效的媒体内容拍摄界面或媒体内容编辑页的方式有多种，例如在媒体内容展示页展示采用第一特效生成的第二媒体内容时，在媒体内容展示页显示媒体内容拍摄入口；或者在预设特效展示界面中展示至少一个特效的特效信息和对应的媒体内容拍摄入口，所述至少一个特效包括所述第一特效；或者在所述第一特效的详情界面中展示所述第一特效的详情信息以及媒体内容拍摄入口，当触发上述媒体内容拍摄入口（即拍第一特效同款作品的入口）后，进入媒体内容拍摄界面并默认采用该媒体内容拍摄入口对应的第一特效。也即当第一特效被发布后，其他用户可以采用同款特效进行创作。

第一特效的编辑项可以为用于对第一特效进行编辑的内容，如用于对第一特效进行编辑的选项、控件和/或区域（如输入区域）等内容。可选的，所述编辑项包括第一编辑项和/或第二编辑项，所述第一编辑项包括候选效果选择项和

/或效果强度编辑项，所述效果强度编辑项用于对所述第一特效的效果强度进行编辑；所述第二编辑项包括风格编辑项和/或关键词编辑项，所述风格编辑项用于对所述第一特效的特效风格信息进行编辑，所述关键词编辑项用于对所述第一特效的特效关键词信息进行编辑。

可以理解的是，当用户从媒体内容展示页、预设特效展示界面或第一特效的详情信息通过拍第一特效同款作品的入口进入媒体内容创作后，默认采用第一特效对应的特效模型对图像进行处理，当用户在拍摄界面或媒体内容编辑页触发确定了一种特效风格信息后，则可以修改对应的特效模型；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，新修改的特效对应的特效模型被确定。也即，其他用户采用第一特效拍同款时，支持对已有的第一特效的特效模型进行修改和调整。

其中，第一编辑项可以为用于对第一特效的处理效果进行编辑的编辑项。第一编辑项包括候选效果选择项和/或效果强度编辑项。该候选效果选择项可理解为用于选择第一特效的处理效果的选择项，不同的候选效果选择项对应第一特效的不同候选效果。该候选效果可以理解为第一特效待选择的处理效果。示例性的，不同候选效果可以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。效果强度编辑项可以为用于对第一特效的效果强度进行调节的编辑项，如用于对第一特效对画面进行处理时的效果强度进行调节的编辑项，其可以采用控件的形式或其他形式进行显示。

第二编辑项可以为用于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的编辑项。第二编辑项包括风格编辑项和/或关键词编辑项。风格编辑项可用于对第一特效的特效风格信息进行编辑。该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。关键词编辑项可用于对第一特效的特效关键词信息进行编辑。该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。

具体的，可以显示第一特效的编辑项，如基于当前用户的相应触发操作，在第一特效的特效编辑界面和/或第一媒体内容的媒体内容编辑界面等界面中显示第一特效的第一编辑项和/或第二编辑项，以供当前用户执行对第一特效的编辑操作。

在本实施例中，当显示第一特效的编辑项时，可以将与第一特效当前的特效风格信息、特效关键词信息和/或候选效果对应的编辑项显示为选中状态，以便于当前用户明确编辑之前第一特效的相关信息。

可选的，所述编辑项包括第二编辑项，所述显示第一特效的编辑项，包括下述至少之一：显示特效风格编辑项，所述特效风格编辑项包括至少一个特效风格信息，所述至少一个特效风格信息包括所述第一特效的第一特效风格信息，所述第一特效风格信息显示为选中状态；显示特效关键词编辑项，所述特效关键词编辑项包括至少一个特效关键词信息，所述至少一个特效关键词信息包括所述第一特效的第一特效关键词信息，所述第一特效关键词信息显示为选中状态。

其中，特效风格编辑项包括至少一个待选择的特效风格信息，该至少一个待选择的特效风格信息包括第一特效当前的特效风格信息。第一特效风格信息可以认为是第一特效当前的特效风格信息，示例性的，第一特效风格信息可以为编辑之前第一特效原始的特效风格信息，如第一特效发布时的特效风格信息。

特效关键词编辑项包括至少一个待选择的特效关键词信息，该至少一个待选择的特效关键词信息包括第一特效当前的特效关键词信息。第一特效关键词信息可以认为是第一特效当前的特效关键词信息，示例性的，第一特效关键词信息可以为编辑之前第一特效原始的特效关键词信息，如第一特效发布时的特效关键词信息。

示例性的，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），当显示第一特效的特效风格编辑项时，可以显示包含第一特效的第一特效风格信息 20 在内的至少一个特效风格信息，并将第一特效的第一特效风格信息 20 显示为选中状态。和/或，当显示第一特效的特效关键词编辑项时，可以显示包含第一特效的第一特效关键词 21 在内的至少一个特效关键词信息，并将第一特效的第一特效关键词信息 21 显示为选中状态。

在本实施例中，在显示第一特效的编辑项之后，当前用户可以基于所显示的编辑项执行对第一特效的编辑操作，以对第一特效进行编辑。此时，可选的，在所述显示第一特效的编辑项之后，还包括：响应于对所述第一特效的编辑操作，对所述第一特效进行编辑，所述编辑操作作用于所述编辑项。

在一些实施方式中，所述响应于对所述第一特效的编辑操作，对所述第一特效进行编辑，包括下述至少之一：响应于对所述至少一个特效风格信息中第二特效风格信息的选择操作，将所述第二特效风格信息由未选中状态切换为选中状态，并将所述第一特效风格信息由选中状态切换为未选中状态；响应于对所述至少一个特效关键词信息中第二特效关键词信息的选择操作，将所述第二特效关键词由未选中状态切换为选中状态；响应于对所述第一特效关键词的取消选择操作，将与所述取消选择操作对应的第一特效关键词由选中状态切换为

未选中状态；响应于对所述至少一个特效关键词信息中第三特效关键词信息的修改操作，更新所述第三特效关键词信息，并将所述第三特效关键词信息显示为选中状态；响应于对所述至少一个特效关键词信息中第四特效关键词信息的删除操作，取消显示所述第四特效关键词信息。

其中，对第二特效风格信息的选择操作可以为选择某特效风格信息的触发操作，如点击某处于未选中状态的特效风格信息的操作等。第二特效风格信息可以为与该选择操作对应的特效风格信息，如当前用户所点击的特效风格信息。第二特效风格信息与第一特效风格信息可以为不同特效风格信息。

对第二特效关键词信息的选择操作可以为选择某特效关键词信息的触发操作，如点击某处于未选中状态的特效关键词信息的操作等。第二特效关键词信息可以为与该选择操作对应的特效关键词信息，如当前用户所点击的特效关键词信息。对第一特效关键词的取消选择操作可以为取消选择某处于选中状态的特效关键词信息的操作，如点击处于选中状态的某特效关键词信息的操作。修改操作可以为用于指示修改某特效关键信息的操作。第三特效关键词信息可以为该修改操作所指示修改的特效关键词信息。删除操作可以为用于指示删除所显示的某特效关键词信息的操作，如触发某特效关键词信息对应的删除控件的操作等。第四特效关键词信息可以为该删除操作所指示删除的特效关键词信息。第二特效关键词信息、第三特效关键词信息和/或第四特效关键词信息与第一特效关键词信息可以为相同或不同的特效关键词信息。

在上述实施方式中，可以支持用户选择特效风格信息，选择或取消选择特效关键词信息，和/或，对特效关键词信息进行修改和/或删除，以满足用户的不同编辑需求。

示例性的，当接收到对所显示的第二特效风格信息的选择操作时，可以将当前处于选中状态的特效风格信息由第一特效风格信息切换为该第二特效风格信息，如将第一特效风格信息由选中状态切换为未选中状态，并将第二特效风格信息由未选中状态切换为选中状态。

当接收到对所显示的第二特效关键词信息的选择操作时，可以将第二特效关键词信息由未选中状态切换为选中状态。此时，第一特效关键词信息可以保持选中状态（针对当前应用支持用户选择多个特效关键词信息的情况），或者，由选中状态切换为未选中状态（针对当前应用仅支持用户选择一个特效关键词信息的情况）。

当接收到针对当前处于选中状态的某第一特效关键词信息的取消选择操作时，可以将该第一特效关键词信息由选中状态切换为未选中状态。

当接收到针对第三特效关键词信息的修改操作时，可以基于该修改操作更新第三特效关键词信息，并可以进一步将第三特效关键词信息显示未选中状态，如当第三特效关键词信息处于未选中状态时，将其由未选中状态切换为选中状态。可以理解的是，当第三特效关键词信息处于未选中状态时，在更新第三特效关键词信息之后，也可以继续保持第三特效关键词信息处于未选中状态，具体可以根据需要进行设置。

当接收到针对第四特效关键词信息的删除操作时，可以取消显示该第四特效关键词信息。

在一些实施方式中，所述编辑项包括第二编辑项，所述第二编辑项包括关键词编辑项，所述响应于对所述第一特效的编辑操作，对所述第一特效进行编辑，包括：

响应于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当前用户输入第五特效关键词信息；响应于输入完成操作，增加展示所述当前用户所输入的第五特效关键词信息；或者

响应于特效关键词输入操作，获取第五特效关键词信息，并增加展示所述第五特效关键词信息。

其中，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，可以支持用户增加特效关键词信息。

在一种可选的实施方式中，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 30。例如，当检测到当前用户触发关键词添加控件 22（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，在当前界面或关键词添加界面 31（如图 3 所示）中显示特效关键词输入区域 30。

从而，当前用户可以在特效关键词输入区域 30 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。

在一种可选的实施方式中，可以在特效编辑界面显示第一特效的编辑项时，进一步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。

在上述实施方式中，用户可以通过选择操作选择其所欲选择的特效关键词信息，和/或，通过取消选择操作取消选择其不欲选择的特效关键词信息。从而，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的第二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，所述增加展示所述第五特效关键词信息，可以包括：采用选中状态增加展示所述第五特效关键词信息。

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，在所述增加展示所述第五特效关键词信息之前，还包括：获取所述当前用户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第五特效关键词信息。

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。

S102、响应于特效生成操作，基于对所述第一特效的编辑操作创建并生成第二特效。

其中，特效生成操作可以为用于指示基于对第一特效的编辑操作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。第二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。

在本实施例，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 23（如图 2 所示）时，可以基于当前用户对第一特效的

编辑操作创建并生成第二特效，如基于接收到特效生成操作时处于选中状态的编辑项创建并生成第二特效。

S103、在当前应用内基于所述第二特效生成第一媒体内容。

其中，第一媒体内容为采用第二特效处理得到的媒体内容。

在本实施例中，在创建第二特效后，当前用户可以采用该第二特效进行媒体内容创作，如在当前应用中基于第二特效生成第一媒体内容。

在一些实施方式中，在创建与生成第二特效之后，当前用户可以发布该第二特效，如单独发布该第二特效或者随其所创作的媒体内容一起发布该第二特效。此时，可选的，在所述基于对所述第一特效的编辑操作创建并生成第二特效之后，还包括下述至少之一：响应于针对所述第二特效的第一发布操作，在当前应用中发布所述第二特效；响应于针对所述第一媒体内容的第二发布操作，在当前应用中发布所述第一媒体内容以及所述第二特效。

其中，第一发布操作可以为用于指示发布第二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二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。第一媒体内容可以为包括当前用户创建第二特效后首次采用第二特效处理得到与发布的媒体内容。

示例性的，当接收到针对第二特效的第一发布操作时，可以在当前应用中发布第二特效；和/或，当接收到针对采用第二特效处理得到的第一媒体内容的第二发布操作时，如果第一媒体内容为当前用户首次发布的、基于第二特效生成的媒体内容，则可以在当前应用中发布目标媒体内容以及第二特效，以丰富特效的发布方式，满足用户的不同发布需求。

在一些实施方式中，可以显示预设特效展示界面或第一特效的详情界面，并响应于作用在预设特效展示界面或详情界面内的第二编辑项显示操作，在第一特效的特效编辑界面 24 中显示第一特效的编辑项，如图 2 所示。此时，可选的，所述显示第一特效的编辑项，包括：响应于第二编辑项显示操作，在所述第一特效的特效编辑界面中显示所述第一特效的编辑项，所述第二编辑项显示操作作用于预设特效展示界面或所述第一特效的详情界面内，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，第二编辑项显示操作可以为作用在预设特效展示界面或第一特效的详情界面内的编辑项显示操作。该编辑项显示操作可以理解为用于指示显示第一特效的编辑项的操作。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。第一特效包含于该至少一个特效之内。第一特效的详情界面可用于展示第一特效的详情信息。

在上述实施方式中，在创建并生成第二特效之后，可以获取待处理的媒体资源，并显示所获取媒体资源的媒体内容编辑界面，以便于用户对媒体资源进行编辑并生成第一媒体内容。此时，可选的，在所述基于对所述第一特效的编辑操作创建并生成第二特效之后，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，并在所述媒体内容编辑界面展示采用当前特效处理后的所述媒体资源，其中，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，得到所述第一媒体内容；所述当前特效包括所述第二特效。

其中，待处理的媒体资源可以理解为用于采用某特效（如第二特效）进行处理以生成第一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界面，如当前用户的本地相册界面等。

示例性的，在创建并生成第二特效之后，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。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，得到待发布的第一媒体内容。

本实施例提供的媒体内容的生成方法，显示第一特效的编辑项，该第一特效为当前应用中已发布的特效，该编辑项用于对第一特效进行编辑；响应于特效生成操作，基于对第一特效的编辑操作创建并生成第二特效；在当前应用内基于第二特效生成第一媒体内容。本实施例通过采用上述技术方案，支持用户基于对已发布特效的编辑操作创建特效，并采用所创建的特效生成媒体内容，能够丰富特效的生成方式以及媒体内容的生成方式。

图 4 为本公开实施例提供的另一种媒体内容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

所述显示第一特效的编辑项之前，还包括：响应于对所述第一特效的关联控件的触发操作，切换至媒体资源获取界面；在所述媒体资源获取界面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，并在所述媒体内容编辑界面展示采用当前特效处理后的所述媒体资源，其中，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，得到所述第一媒体内容；所述当前特效包括所述第一特效。

相应的，如图 4 所示，本实施例提供的媒体内容的生成方法可以包括：

S201、响应于对所述第一特效的关联控件的触发操作，切换至媒体资源获取界面。

其中，第一特效的关联控件可以为用于指示切换至媒体资源获取界面，以获取采用第一特效进行处理的媒体资源的界面。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。

可以理解的是，当媒体资源获取界面为拍摄界面时，在所述拍摄界面展示采用所述第一特效生成的图像画面，也可以在拍摄界面展示第一特效的编辑入口，例如在拍摄界面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修改。此时，可选的，在所述媒体资源获取界面包括媒体内容的拍摄界面，所述方法还包括：在所述拍摄界面展示采用所述第一特效生成的图像画面；和/或，在所述拍摄界面显示第一特效的编辑项。在拍摄界面对第一特效进行修改的过程与在媒体内容编辑界面触发对第一特效进行修改的过程类似，此处不再赘述。

示例性的，如图 5 所示（图中以在预设特效展示界面中显示关联控件 50 为例），可以显示第一特效的关联控件 50，并在检测到当前用户触发第一特效的

关联控件 50 时，切换至媒体资源获取界面，以获取待处理的媒体资源。

在本实施例中，第一特效的关联控件的显示时机与显示位置不限，如当媒体内容展示界面中所展示的媒体内容为基于第一特效生成的媒体内容时，可以进一步在媒体内容展示界面中展示第一特效的关联控件；在预设特效展示界面中展示包含第一特效在内的至少一个特效的特效信息以及该至少一个特效中每个特效的关联控件，如图 5 所示：和/或，在第一特效的详情界面中展示第一特效的关联控件。

此时，可选的，在所述响应于对所述第一特效的关联控件的触发操作，切换至媒体资源获取界面之前，还包括下述至少之一：在媒体内容展示界面中展示第二媒体内容以及所述第一特效的关联控件，所述第二媒体内容基于所述第一特效生成；在预设特效展示界面中展示至少一个特效的特效信息和对应的关联控件，所述至少一个特效包括所述第一特效；在所述第一特效的详情界面中展示所述第一特效的详情信息以及所述第一特效的关联控件。

此外，如图 5 所示，预设特效展示界面中可以展示有第一标识 51 和第二标识 52，第一标识 51 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；第二标识 52 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。

S202、在所述媒体资源获取界面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。

在本实施例中，显示媒体资源获取界面之后，可以在媒体资源获取界面中

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。

S203、显示所述媒体资源的媒体内容编辑界面，并在所述媒体内容编辑界面展示采用当前特效处理后的所述媒体资源。其中，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，得到所述第一媒体内容；所述当前特效包括所述第一特效。

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，在媒体内容编辑界面中展示采用第一特效处理后的媒体资源，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。

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当前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选择项和/或效果强度调节控件。

其中，当前特效可以理解为当前采用其对媒体资源进行处理的特效，如第一特效或第二特效。效果调节信息可以理解为对当前特效的处理效果进行调节的信息，如当前特效的多个候选效果选择项和/或效果强度调节控件。示例性的，该多个候选效果选择项可以理解为当前特效待选择的不同处理效果，不同候选效果选择项可对应不同的画面处理强度。可选的，所述多个候选效果选择项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选择

项所对应预览画面的缩略图的形式展示该候选效果选择项。效果强度调节控件可以理解为用于对当前特效的效果强度进行调节的控件。

当前特效的多个候选效果选择项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选择项和/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 展示当前特效的多个候选效果选择项 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，目标效果可以为当前处于选中状态的候选效果选择项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当前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，所述在所述媒体内容编辑界面展示采用当前特效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，确定基于当前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界面展示所述媒体资源对应的目标效果。

其中，调节操作可以为用于调节当前特效的处理效果的触发操作，如调节

当前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选择项的选择操作和/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当前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、当前特效的效果。

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、基于当前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。

S204、显示第一特效的编辑项，所述第一特效为当前应用中已发布的特效，所述编辑项用于对所述第一特效进行编辑。

在本实施例中，可以在显示媒体内容编辑界面时，在媒体内容编辑界面中显示当前特效（如第一特效）的编辑项；也可以基于当前用户在媒体内容边界界面中的第一编辑项显示操作，在当前特效的特效编辑界面或该媒体内容编辑界面中显示当前特效的编辑项。此时，可选的，所述显示第一特效的编辑项，包括：在媒体内容编辑界面显示所述第一特效的第一编辑项；和/或，响应于作用在媒体内容编辑界面内的第一编辑项显示操作，在所述第一特效的特效编辑界面中显示所述第一特效的第二编辑项，或者，在所述媒体内容编辑界面中显示所述第一特效的第二编辑项。

其中，第一编辑项显示操作可以作用在媒体内容编辑界面内的编辑项显示操作。第一编辑项显示操作的执行方式不限。可选的，所述媒体内容编辑界面

中还展示有编辑项显示控件，所述编辑项显示控件用于触发执行所述第一编辑项显示操作，如可以通过触发媒体内容编辑界面中所展示的编辑项显示控件的方式执行第一编辑项显示操作。编辑项显示控件的展示位置不限，如编辑项显示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。

针对响应于作用在媒体内容编辑界面内的第一编辑项显示操作，在所述第一特效的特效编辑界面中显示所述第一特效的第二编辑项，或者，在所述媒体内容编辑界面中显示所述第一特效的第二编辑项的情况，示例性的，当接收到作用在媒体内容编辑界面内的第一编辑项显示操作时，如当检测到当前用户触发媒体内容编辑界面中所显示的编辑项显示控件 63（如图 6 所示，图 6 中以编辑项显示控件展示于第一区域 60 内为例），可以显示第一特效的特效编辑界面，并在特效编辑界面中显示第一特效的第二编辑项，如图 2 所示；或者，在媒体内容编辑界面中展示第一特效的编辑项，以供当前用户通过对第一特效进行编辑创建第二特效。

S205、响应于特效生成操作，基于对所述第一特效的编辑操作创建并生成第二特效。

在本实施例中，当接收到特效生成操作时，可以基于当前用户对第一特效的编辑操作创建并生成第二特效，如基于第一编辑项和/或第二编辑项对第一特效进行处理，创建并生成第二特效。此时，可选的，所述基于对所述第一特效的编辑操作创建并生成第二特效，包括：基于所述第一编辑项对所述第一特效进行处理和/或基于所述第二编辑项对所述第一特效进行处理，创建并生成第二特效。

S206、在当前应用内基于所述第二特效生成第一媒体内容。

在本实施例中，当创建并生成第二特效之后，可以在媒体内容编辑界面中展示采用第二特效处理后的媒体资源，此时，可选的，所述在当前应用内基于所述第二特效生成第一媒体内容，包括：在所述媒体内容编辑界面展示采用所述第二特效处理后的所述媒体资源。

本实施例提供的媒体内容的生成方法，支持用户在媒体内容创作流程中对已发布的特效进行编辑创建新的特效，并基于所创建的特效生成媒体内容，能够丰富媒体内容的生成方式以及特效的生成方式，提升用户的创作体验。

图 7 为本公开实施例提供的一种媒体内容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，可通过执行媒体内容的生成方法对已发布的特效进行编辑，并采用编辑得到的特效生成媒体内容。如图 7 所示，本实施例提供的媒体内容的生成装置可以包括：编辑项显示模块 701、特效生成模块 702 和媒体内容生成模块 703，其中，编辑项显示模块 701，用于显示第一特效的编辑项，所述第一特效为当前应用中已发布的特效，所述编辑项用于对所述第一特效进行编辑；特效生成模块 702，用于响应于特效生成操作，基于对所述第一特效的编辑操作创建并生成第二特效；媒体内容生成模块 703，用于在当前应用内基于所述第二特效生成目标媒体内容。

本实施例提供的媒体内容的生成装置，通过编辑项显示模块显示第一特效的编辑项，该第一特效为当前应用中已发布的特效，该编辑项用于对第一特效进行编辑；通过特效生成模块响应于特效生成操作，基于对第一特效的编辑操作创建并生成第二特效；通过媒体内容生成模块在当前应用内基于第二特效生成第一媒体内容。本实施例通过采用上述技术方案，支持用户基于对已发布特

效的编辑操作创建特效，并采用所创建的特效生成媒体内容，能够丰富特效的生成方式以及媒体内容的生成方式。

进一步地，本实施例提供的媒体内容的生成装置还可以包括：界面切换模块，用于在所述显示第一特效的编辑项之前，响应于对所述第一特效的关联控件的触发操作，切换至媒体资源获取界面；第一资源获取模块，用于在所述媒体资源获取界面获取待处理的媒体资源；第一资源展示模块，用于显示所述媒体资源的媒体内容编辑界面，并在所述媒体内容编辑界面展示采用当前特效处理后的所述媒体资源，其中，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，得到所述第一媒体内容；所述当前特效包括所述第一特效。

在上述方案中，所述编辑项显示模块 701 可以用于：在媒体内容编辑界面显示所述第一特效的第一编辑项；和/或，响应于作用在媒体内容编辑界面内的第一编辑项显示操作，在所述第一特效的特效编辑界面中显示所述第一特效的第二编辑项，或者，在所述媒体内容编辑界面中显示所述第一特效的第二编辑项。

在上述方案中，所述特效生成模块 702 可用于：基于所述第一编辑项对所述第一特效进行处理和/或基于所述第二编辑项对所述第一特效进行处理，创建并生成第二特效；所述媒体内容生成模块 703 可用于：在所述媒体内容编辑界面展示采用所述第二特效处理后的所述媒体资源。

进一步地，本实施例提供的媒体内容的生成装置还可以包括下述至少之一：第一控件显示模块，用于在所述响应于对所述第一特效的关联控件的触发操作，切换至媒体资源获取界面之前，在媒体内容展示界面中展示第二媒体内容以及

所述第一特效的关联控件，所述第二媒体内容基于所述第一特效生成；第二控件显示模块，用于在所述响应于对所述第一特效的关联控件的触发操作，切换至媒体资源获取界面之前，在预设特效展示界面中展示至少一个特效的特效信息和对应的关联控件，所述至少一个特效包括所述第一特效；第三控件显示模块，用于在所述响应于对所述第一特效的关联控件的触发操作，切换至媒体资源获取界面之前，在第一特效的详情界面中展示所述第一特效的详情信息以及所述第一特效的关联控件。

在上述方案中，在所述媒体资源获取界面可以包括媒体内容的拍摄界面，本实施例提供的媒体内容的生成装置还可以包括：画面展示模块，用于在所述拍摄界面展示采用所述第一特效生成的图像画面；和/或，编辑项显示模块，用于在所述拍摄界面显示第一特效的编辑项。

在上述方案中，所述编辑项显示模块 701 可以用于：响应于第二编辑项显示操作，在所述第一特效的特效编辑界面中显示所述第一特效的编辑项，所述第二编辑项显示操作作用于预设特效展示界面或所述第一特效的详情界面内，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。

进一步地，本实施例提供的媒体内容的生成装置还可以包括：第二资源获取模块，用于在所述基于对所述第一特效的编辑操作创建并生成第二特效之后，获取待处理的媒体资源；第二资源展示模块，用于显示所述媒体资源的媒体内容编辑界面，并在所述媒体内容编辑界面展示采用当前特效处理后的所述媒体资源，其中，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，得到所述第一媒体内容；所述当前特效包括所述第二特效。

在上述方案中，所述画面信息可以包括采用当前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选择项和/或效果强度调节控件。

在上述方案中，所述第一资源展示模块和/或所述第二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，确定基于当前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界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选择项的选择操作和/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选择项和/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，所述多个候选效果选择项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，本实施例提供的媒体内容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界面展示采用当前特效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，所述特效信息可以包括发布者信息、特效名称、特效关键词信息和特效使用信息中的至少一项。

在上述方案中，所述编辑项可以包括第一编辑项和/或第二编辑项，所述第一编辑项可以包括候选效果选择项和/或效果强度编辑项，所述效果强度编辑项可用于对所述第一特效的效果强度进行编辑；所述第二编辑项可以包括风格编

辑项和/或关键词编辑项，所述风格编辑项可用于对所述第一特效的特效风格信息进行编辑，所述关键词编辑项可用于对所述第一特效的特效关键词信息进行编辑。

在上述方案中，所述编辑项可以包括第二编辑项，所述编辑项显示模块 701 可以用于执行下述至少之一：显示特效风格编辑项，所述特效风格编辑项包括至少一个特效风格信息，所述至少一个特效风格信息包括所述第一特效的第一特效风格信息，所述第一特效风格信息显示为选中状态；显示特效关键词编辑项，所述特效关键词编辑项包括至少一个特效关键词信息，所述至少一个特效关键词信息包括所述第一特效的第一特效关键词信息，所述第一特效关键词信息显示为选中状态。

进一步地，本实施例提供的媒体内容的生成装置还可以包括：特效编辑模块，用于在所述显示第一特效的编辑项之后，响应于对所述第一特效的编辑操作，对所述第一特效进行编辑，所述编辑操作作用于所述编辑项。

在上述方案中，所述特效编辑模块可以包括下述至少之一：第一选择单元，用于响应于对所述至少一个特效风格信息中第二特效风格信息的选择操作，将所述第二特效风格信息由未选中状态切换为选中状态，并将所述第一特效风格信息由选中状态切换为未选中状态；第二选择单元，用于响应于对所述至少一个特效关键词信息中第二特效关键词信息的选择操作，将所述第二特效关键词信息由未选中状态切换为选中状态；取消选择单元，用于响应于对所述第一特效关键词的取消选择操作，将与所述取消选择操作对应的第一特效关键词由选中状态切换为未选中状态；更新单元，用于响应于对所述至少一个特效关键词信息中第三特效关键词信息的修改操作，更新所述第三特效关键词信息，并将所述

第三特效关键词信息显示为选中状态；删除单元，用于响应于对所述至少一个特效关键词信息中第四特效关键词信息的删除操作，取消显示所述第四特效关键词信息。

在上述方案中，所述编辑项可以包括第二编辑项，所述第二编辑项可以包括关键词编辑项，所述特效编辑模块可以包括：关键词添加单元，用于响应于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当前用户输入第五特效关键词信息；响应于输入完成操作，增加展示所述当前用户所输入的第五特效关键词信息；或者，响应于特效关键词输入操作，获取第五特效关键词信息，并增加展示所述第五特效关键词信息。

在上述方案中，所述关键词添加单元可用于：采用选中状态增加展示所述第五特效关键词信息。

进一步地，本实施例提供的媒体内容的生成装置还可以包括：内容获取模块，用于在所述增加展示所述第五特效关键词信息之前，获取所述当前用户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第五特效关键词信息。

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。

进一步地，本实施例提供的媒体内容的生成装置还可以包括：第一发布模块，用于在所述基于对所述第一特效的编辑操作创建并生成第二特效之后，响应于针对所述第二特效的第一发布操作，在当前应用中发布所述第二特效；第二发布模块，用于在所述基于对所述第一特效的编辑操作创建并生成第二特效

之后，响应于针对所述第一媒体内容的第二发布操作，在当前应用中发布所述第一媒体内容以及所述第二特效。

本公开实施例提供的媒体内容的生成装置可执行本公开任意实施例提供的媒体内容的生成方法，具备执行媒体内容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媒体内容的生成方法。

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：显示第一特效的编辑项，所述第一特效为当前应用中已发布的特效，所述编辑项用于对所述第一特效进行编辑；响应于特效生成操作，基于对所述第一特效的编辑操作创建并生成第二特效；在当前应用内基于所述第二特效生成第一媒体内容。

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 提供了一种媒体内容的生成方法，包括：显示第一特效的编辑项，所述第一特效为当前应用中已发布的特效，所述编辑项用于对所述第一特效进行编辑；响应于特效生成操作，基于对所述第一特效的编辑操作创建并生成第二特效；在当前应用内基于所述第二特效生成第一媒体内容。

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，在所述显示第一特效的编辑项之前，还包括：响应于对所述第一特效的关联控件的触发操作，切换至媒体资源获取界面；在所述媒体资源获取界面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，并在所述媒体内容编辑界面展示采用当前特效处理后的所述媒体资源，其中，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，得到所述第一媒体内容；所述当前特效包括所述第一特效。

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，所述显

示第一特效的编辑项，包括：在媒体内容编辑界面显示所述第一特效的第一编辑项；和/或响应于作用在媒体内容编辑界面内的第一编辑项显示操作，在所述第一特效的特效编辑界面中显示所述第一特效的第二编辑项，或者，在所述媒体内容编辑界面中显示所述第一特效的第二编辑项。

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，所述基于对所述第一特效的编辑操作创建并生成第二特效，包括：基于所述第一编辑项对所述第一特效进行处理和/或基于所述第二编辑项对所述第一特效进行处理，创建并生成第二特效；所述在当前应用内基于所述第二特效生成第一媒体内容，包括：在所述媒体内容编辑界面展示采用所述第二特效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 5 根据示例 2 所述的方法，在所述响应于对所述第一特效的关联控件的触发操作，切换至媒体资源获取界面之前，还包括下述至少之一：在媒体内容展示界面中展示第二媒体内容以及所述第一特效的关联控件，所述第二媒体内容基于所述第一特效生成；在预设特效展示界面中展示至少一个特效的特效信息和对应的关联控件，所述至少一个特效包括所述第一特效；在第一特效的详情界面中展示所述第一特效的详情信息以及所述第一特效的关联控件。

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，在所述媒体资源获取界面包括媒体内容的拍摄界面，所述方法还包括：在所述拍摄界面展示采用所述第一特效生成的图像画面；和/或在所述拍摄界面显示第一特效的编辑项。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 7 根据示例 1 所述的方法，所述显

示第一特效的编辑项，包括：响应于第二编辑项显示操作，在所述第一特效的特效编辑界面中显示所述第一特效的编辑项，所述第二编辑项显示操作作用于预设特效展示界面或所述第一特效的详情界面内，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 8 根据示例 7 所述的方法，在所述基于对所述第一特效的编辑操作创建并生成第二特效之后，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，并在所述媒体内容编辑界面展示采用当前特效处理后的所述媒体资源，其中，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，得到所述第一媒体内容；所述当前特效包括所述第二特效。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 9 根据示例 2-6 和 8 任一所述的方法，所述画面信息包括采用当前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选择项和/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 10 根据示例 9 所述的方法，所述在所述媒体内容编辑界面展示采用当前特效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，确定基于当前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界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 11 根据示例 10 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选择项的选择操作和/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 12 根据示例 10 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选择项和/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 13 根据示例 12 所述的方法，所述多个候选效果选择项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 14 根据示例 12 所述的方法，在所述媒体内容编辑界面展示采用当前特效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 15 根据示例 5-7 任一所述的方法，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。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 16 根据示例 1-8 任一所述的方法，所述编辑项包括第一编辑项和/或第二编辑项，所述第一编辑项包括候选效果选择项和/或效果强度编辑项，所述效果强度编辑项用于对所述第一特效的效果强度进行编辑；所述第二编辑项包括风格编辑项和/或关键词编辑项，所述风格编辑项用于对所述第一特效的特效风格信息进行编辑，所述关键词编辑项用于对所述第一特效的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 17 根据示例 16 所述的方法，所述编辑项包括第二编辑项，所述显示第一特效的编辑项，包括下述至少之一：显示特效风格编辑项，所述特效风格编辑项包括至少一个特效风格信息，所述至

少一个特效风格信息包括所述第一特效的第一特效风格信息，所述第一特效风格信息显示为选中状态；显示特效关键词编辑项，所述特效关键词编辑项包括至少一个特效关键词信息，所述至少一个特效关键词信息包括所述第一特效的第一特效关键词信息，所述第一特效关键词信息显示为选中状态。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 18 根据示例 17 所述的方法，在所述显示第一特效的编辑项之后，还包括：响应于对所述第一特效的编辑操作，对所述第一特效进行编辑，所述编辑操作作用于所述编辑项。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 19 根据示例 18 所述的方法，所述响应于对所述第一特效的编辑操作，对所述第一特效进行编辑，包括下述至少之一：响应于对所述至少一个特效风格信息中第二特效风格信息的选择操作，将所述第二特效风格信息由未选中状态切换为选中状态，并将所述第一特效风格信息由选中状态切换为未选中状态；响应于对所述至少一个特效关键词信息中第二特效关键词信息的选择操作，将所述第二特效关键词由未选中状态切换为选中状态；响应于对所述第一特效关键词的取消选择操作，将与所述取消选择操作对应的第一特效关键词由选中状态切换为未选中状态；响应于对所述至少一个特效关键词信息中第三特效关键词信息的修改操作，更新所述第三特效关键词信息，并将所述第三特效关键词信息显示为选中状态；响应于对所述至少一个特效关键词信息中第四特效关键词信息的删除操作，取消显示所述第四特效关键词信息。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 20 根据示例 18 所述的方法，所述编辑项包括第二编辑项，所述第二编辑项包括关键词编辑项，所述响应于对所述第一特效的编辑操作，对所述第一特效进行编辑，包括：响应于特效关键词

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当前用户输入第五特效关键词信息；响应于输入完成操作，增加展示所述当前用户所输入的第五特效关键词信息；或者响应于特效关键词输入操作，获取第五特效关键词信息，并增加展示所述第五特效关键词信息。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 21 根据示例 20 所述的方法，所述增加展示所述第五特效关键词信息，包括：采用选中状态增加展示所述第五特效关键词信息。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 22 根据示例 20 所述的方法，在所述增加展示所述第五特效关键词信息之前，还包括：获取所述当前用户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第五特效关键词信息。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 23 根据示例 22 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 24 根据示例 1-8 任一所述的方法，在所述基于对所述第一特效的编辑操作创建并生成第二特效之后，还包括下述至少之一：响应于针对所述第二特效的第一发布操作，在当前应用中发布所述第二特效；响应于针对所述第一媒体内容的第二发布操作，在当前应用中发布所述第一媒体内容以及所述第二特效。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 25 提供了一种媒体内容的生成装置，包括：编辑项显示模块，用于显示第一特效的编辑项，所述第一特效为当前应用中已发布的特效，所述编辑项用于对所述第一特效进行编辑；特效生成模块，

用于响应于特效生成操作，基于对所述第一特效的编辑操作创建并生成第二特效；媒体内容生成模块，用于在当前应用内基于所述第二特效生成目标媒体内容。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 26 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 1-24 中任一所述的媒体内容的生成方法。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 27 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 1-24 中任一所述的媒体内容的生成方法。

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。

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、一种媒体内容的生成方法，包括：

显示第一特效的编辑项，所述第一特效为当前应用中已发布的特效，所述编辑项用于对所述第一特效进行编辑；

响应于特效生成操作，基于对所述第一特效的编辑操作创建并生成第二特效；

在当前应用内基于所述第二特效生成第一媒体内容。

2、根据权利要求 1 所述的方法，其中在所述显示第一特效的编辑项之前，还包括：

响应于对所述第一特效的关联控件的触发操作，切换至媒体资源获取界面；

在所述媒体资源获取界面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，并在所述媒体内容编辑界面展示采用当前特效处理后的所述媒体资源，其中，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，得到所述第一媒体内容；所述当前特效包括所述第一特效。

3、根据权利要求 2 所述的方法，其中所述显示第一特效的编辑项，包括：

在媒体内容编辑界面显示所述第一特效的第一编辑项；和/或

响应于作用在媒体内容编辑界面内的第一编辑项显示操作，在所述第一特效的特效编辑界面中显示所述第一特效的第二编辑项，或者，在所述媒体内容编辑界面中显示所述第一特效的第二编辑项。

4、根据权利要求 3 所述的方法，其中所述基于对所述第一特效的编辑操作创建并生成第二特效，包括：

基于所述第一编辑项对所述第一特效进行处理和/或基于所述第二编辑项对所述第一特效进行处理，创建并生成第二特效；

所述在当前应用内基于所述第二特效生成第一媒体内容，包括：

在所述媒体内容编辑界面展示采用所述第二特效处理后的所述媒体资源。

5、根据权利要求 2 所述的方法，其中在所述响应于对所述第一特效的关联控件的触发操作，切换至媒体资源获取界面之前，还包括下述至少之一：

在媒体内容展示界面中展示第二媒体内容以及所述第一特效的关联控件，所述第二媒体内容基于所述第一特效生成；

在预设特效展示界面中展示至少一个特效的特效信息和对应的关联控件，所述至少一个特效包括所述第一特效；

在所述第一特效的详情界面中展示所述第一特效的详情信息以及所述第一特效的关联控件。

6、根据权利要求 5 所述的方法，其中所述媒体资源获取界面包括媒体内容的拍摄界面，所述方法还包括：

在所述拍摄界面展示采用所述第一特效生成的图像画面；和/或

在所述拍摄界面显示第一特效的编辑项。

7、根据权利要求 1 所述的方法，其中所述显示第一特效的编辑项，包括：

响应于第二编辑项显示操作，在所述第一特效的特效编辑界面中显示所述第一特效的编辑项，所述第二编辑项显示操作作用于预设特效展示界面或所述第一特效的详情界面内，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。

8、根据权利要求 7 所述的方法，其中在所述基于对所述第一特效的编辑操

作创建并生成第二特效之后，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，并在所述媒体内容编辑界面展示采用当前特效处理后的所述媒体资源，其中，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，得到所述第一媒体内容；所述当前特效包括所述第二特效。

9、根据权利要求 2-6 和 8 中任一项所述的方法，其中所述画面信息包括采用当前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选择项和/或效果强度调节控件。

10、根据权利要求 9 所述的方法，其中所述在所述媒体内容编辑界面展示采用当前特效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，确定基于当前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界面展示所述媒体资源对应的目标效果。

11、根据权利要求 10 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选择项的选择操作和/或对所述效果强度调节控件的触发操作。

12、根据权利要求 10 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选择项和/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。

13、根据权利要求 12 所述的方法，其中所述多个候选效果选择项采用所对应预览画面的缩略图的形式进行展示。

14、根据权利要求 12 所述的方法，其中在所述媒体内容编辑界面展示采用当前特效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。

15、根据权利要求 5-7 任一所述的方法，其中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。

16、根据权利要求 1-8 任一所述的方法，其中所述编辑项包括第一编辑项和/或第二编辑项，所述第一编辑项包括候选效果选择项和/或效果强度编辑项，所述效果强度编辑项用于对所述第一特效的效果强度进行编辑；所述第二编辑项包括风格编辑项和/或关键词编辑项，所述风格编辑项用于对所述第一特效的特效风格信息进行编辑，所述关键词编辑项用于对所述第一特效的特效关键词信息进行编辑。

17、根据权利要求 16 所述的方法，其中所述编辑项包括第二编辑项，所述显示第一特效的编辑项，包括下述至少之一：

显示特效风格编辑项，所述特效风格编辑项包括至少一个特效风格信息，所述至少一个特效风格信息包括所述第一特效的第一特效风格信息，所述第一特效风格信息显示为选中状态；

显示特效关键词编辑项，所述特效关键词编辑项包括至少一个特效关键词信息，所述至少一个特效关键词信息包括所述第一特效的第一特效关键词信息，所述第一特效关键词信息显示为选中状态。

18、根据权利要求 17 所述的方法，其中在所述显示第一特效的编辑项之后，还包括：

响应于对所述第一特效的编辑操作，对所述第一特效进行编辑，所述编辑操作作用于所述编辑项。

19、根据权利要求 18 所述的方法，其中所述响应于对所述第一特效的编辑操作，对所述第一特效进行编辑，包括下述至少之一：

响应于对所述至少一个特效风格信息中第二特效风格信息的选择操作，将所述第二特效风格信息由未选中状态切换为选中状态，并将所述第一特效风格信息由选中状态切换为未选中状态；

响应于对所述至少一个特效关键词信息中第二特效关键词信息的选择操作，将所述第二特效关键词由未选中状态切换为选中状态；

响应于对所述第一特效关键词的取消选择操作，将与所述取消选择操作对应的第一特效关键词由选中状态切换为未选中状态；

响应于对所述至少一个特效关键词信息中第三特效关键词信息的修改操作，更新所述第三特效关键词信息，并将所述第三特效关键词信息显示为选中状态；

响应于对所述至少一个特效关键词信息中第四特效关键词信息的删除操作，取消显示所述第四特效关键词信息。

20、根据权利要求 18 所述的方法，其中所述编辑项包括第二编辑项，所述第二编辑项包括关键词编辑项，所述响应于对所述第一特效的编辑操作，对所述第一特效进行编辑，包括：

响应于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当前用户输入第五特效关键词信息；

响应于输入完成操作，增加展示所述当前用户所输入的第五特效关键词信息；或者

响应于特效关键词输入操作，获取第五特效关键词信息，并增加展示所述第五特效关键词信息。

21、根据权利要求 20 所述的方法，其中所述增加展示所述第五特效关键词信息，包括：

采用选中状态增加展示所述第五特效关键词信息。

22、根据权利要求 20 所述的方法，其中在所述增加展示所述第五特效关键词信息之前，还包括：

获取所述当前用户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第五特效关键词信息。

23、根据权利要求 22 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。

24、根据权利要求 1-8 任一所述的方法，其中在所述基于对所述第一特效的编辑操作创建并生成第二特效之后，还包括下述至少之一：

响应于针对所述第二特效的第一发布操作，在当前应用中发布所述第二特效；

响应于针对所述第一媒体内容的第二发布操作，在当前应用中发布所述第一媒体内容以及所述第二特效。

25、一种媒体内容的生成装置，包括：

编辑项显示模块，用于显示第一特效的编辑项，所述第一特效为当前应用

中已发布的特效，所述编辑项用于对所述第一特效进行编辑；

特效生成模块，用于响应于特效生成操作，基于对所述第一特效的编辑操作创建并生成第二特效；

媒体内容生成模块，用于在当前应用内基于所述第二特效生成目标媒体内容。

26、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 1-24 中任一项所述的媒体内容的生成方法。

27、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 1-24 中任一项所述的媒体内容的生成方法。