

搜索结果的展示方法、装置、可读介质和电子设备

本申请要求在2020年08月27日提交中国专利局、申请号为202010879294.5的中国专利申请的优先权，该申请的全部内容通过引用结合在本申请中。

技术领域

本公开涉及电子信息技术领域，例如涉及一种搜索结果的展示方法、装置、可读介质和电子设备。

背景技术

随着终端技术和图像处理技术的不断发展，用户通过终端设备拍摄视频时，可以对视频进行多种处理，例如可以在视频中增加字幕、背景音乐，或者对视频使用特效、道具等。用户在选择想使用的目标效果对象时，可以搜索使用了该目标效果对象的视频，以作为参考。用户在发出搜索指令后，所看到的搜索结果通常为上述视频的视频封面，由于视频封面往往是随机生成的，因此用户无法从视频封面中获取到有效的信息，搜索的有效性较低。此外，用户需要完整地观看其他视频，才能了解目标处理的实际效果，消耗了数据流量。

发明内容

本公开提供一种搜索结果的展示方法，所述方法包括：

响应于针对目标实体对象的搜索指令，获取至少一个展示所述目标实体对象的使用效果的多媒体资源，其中，所述多媒体资源是基于所述目标实体对象对应的多媒体内容处理得到的；

展示所述至少一个多媒体资源。

本公开提供一种搜索结果的展示方法，所述方法包括：

接收针对目标实体对象的搜索指令，确定所述目标实体对象对应的多媒体内容；

根据所述目标实体对象对应的多媒体内容，确定搜索结果信息，所述搜索结果信息包括：至少一个展示所述目标实体对象的使用效果的多媒体资源，或者至少一组多媒体数据，或者至少一个资源指示信息，其中，所述多媒体数据为所述多媒体内容中使用所述目标实体对象的标签的图像帧数据，所述资源指示信息用于指示所述目标实体对象在所述多媒体内容中出现的片段；

将所述搜索结果信息发送至终端设备。

本公开提供一种搜索结果的展示装置，所述装置包括：

获取模块，设置为响应于针对目标实体对象的搜索指令，获取至少一个展示所述目标实体对象的使用效果的多媒体资源，其中，所述多媒体资源是基于所述目标实体对象对应的多媒体内容处理得到的；

展示模块，设置为展示所述至少一个多媒体资源。

本公开提供一种搜索结果的展示装置，所述装置包括：

接收模块，设置为接收针对目标实体对象的搜索指令，确定所述目标实体对象对应的多媒体内容；

确定模块，设置为根据所述目标实体对象对应的多媒体内容，确定搜索结果信息，所述搜索结果信息包括：至少一个展示所述目标实体对象的使用效果的多媒体资源，或者至少一组多媒体数据，或者至少一个资源指示信息，其中，所述多媒体数据为所述多媒体内容中使用所述目标实体对象的标签的图像帧数据，所述资源指示信息用于指示所述目标实体对象在所述多媒体内容中出现的片段；

发送模块，设置为将所述搜索结果信息发送至终端设备。

本公开提供一种计算机可读介质，存储有计算机程序，该计算机程序被处理装置执行时实现本公开上述第一种方法。

本公开提供一种电子设备，包括：

存储装置，存储有计算机程序；

处理装置，设置为执行所述存储装置中的所述计算机程序，以实现本公开上述第一种方法。

本公开提供一种计算机可读介质，存储有计算机程序，该程序被处理装置执行时实现本公开上述第二种方法。

本公开提供一种电子设备，包括：

存储装置，存储有计算机程序；

处理装置，设置为执行所述存储装置中的所述计算机程序，以实现本公开上述第二种方法。

附图说明

- 图 1 是一种终端设备、服务器部署的示意图；
- 图 2 是根据一示例性实施例示出的一种搜索结果的展示方法的流程图；
- 图 3 是根据一示例性实施例示出的展示搜索结果的示意图；
- 图 4 是根据一示例性实施例示出的另一种搜索结果的展示方法的流程图；
- 图 5 是根据一示例性实施例示出的另一种搜索结果的展示方法的流程图；
- 图 6 是根据一示例性实施例示出的另一种搜索结果的展示方法的流程图；
- 图 7 是根据一示例性实施例示出的另一种搜索结果的展示方法的流程图；
- 图 8 是根据一示例性实施例示出的展示搜索结果的示意图；
- 图 9 是根据一示例性实施例示出的一种搜索结果的展示方法的流程图；
- 图 10 是根据一示例性实施例示出的另一种搜索结果的展示方法的流程图；
- 图 11 是根据一示例性实施例示出的另一种搜索结果的展示方法的流程图；
- 图 12 是根据一示例性实施例示出的另一种搜索结果的展示方法的流程图；
- 图 13 是根据一示例性实施例示出的另一种搜索结果的展示方法的流程图；
- 图 14 是根据一示例性实施例示出的一种搜索结果的展示装置的框图；
- 图 15 是根据一示例性实施例示出的另一种搜索结果的展示装置的框图；
- 图 16 是根据一示例性实施例示出的另一种搜索结果的展示装置的框图；
- 图 17 是根据一示例性实施例示出的另一种搜索结果的展示装置的框图；
- 图 18 是根据一示例性实施例示出的一种搜索结果的展示装置的框图；
- 图 19 是根据一示例性实施例示出的一种电子设备的框图。

具体实施方式

下面将参照附图描述本公开的实施例。虽然附图中显示了一些实施例，然而本公开可以通过多种形式来实现，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理解本公开。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。

本公开的方法实施方式中记载的多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。

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。

本公开中提及的“一个”、“多个”的修饰是示意性而非限制性的，除非在上下文另有指出，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。

在介绍本公开提供的搜索结果的展示方法、装置、可读介质和电子设备之前，对本公开多个实施例所涉及的应用场景进行介绍。该应用场景可以包括终端设备和服务器，终端设备和服务器之间可以进行数据传输。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, PDA）、平板电脑（Portable Android Device, PAD）、便携式多媒体播放器（Personal Multimedia Player, PMP）、车载终端（例如车载导航终端）等等的移动终端，以及诸如数字电视（television, TV）、台式计算机等等的固定终端。服务器例如可以包括但不限于：实体服务器，服务器集群或云端服务器等。在实现场景中，可以包括一个或多个终端设备，如图 1 所示。

图 2 是根据一示例性实施例示出的一种搜索结果的展示方法的流程图，如图 2 所示，该方法包括以下步骤。

步骤 101，响应于针对目标实体对象的搜索指令，获取至少一个展示目标实体对象的使用效果的多媒体资源。其中，多媒体资源是基于目标实体对象对应的多媒体内容处理得到的。

举例来说，该方法的执行主体可以是终端设备，当用户想搜索目标实体对象时，可以通过终端设备输入搜索指令，搜索指令中包括了目标实体对象对应的搜索关键词。其中，实体对象可以理解为多媒体内容（例如：视频）中包括的对象，目标实体对象可以是任一种实体对象。多媒体内容中包括的实体对象可以分为内容实体对象和操作实体对象两类。内容实体对象用于指示多媒体内容中一个或多个图像帧中包括的内容，例如可以是：人物、汽车、山、湖、大海、猫、狗、兔子等。内容实体对象还可以用于指示多媒体内容中一个或多个

图像帧中包括的内容的情感风格，例如可以是：高光内容、温馨内容、感动内容等。例如，多个图像帧中包含的内容属于温馨风格，那么这些图像帧包括的内容实体对象为“温馨内容”，其中，图像帧中包括的内容的情感风格，可以是终端设备自动识别的，也可以是用户根据需求标记出来的，本公开对此不作限定。操作实体对象用于指示多媒体内容中一个或多个图像帧中包括的操作，例如可以包括：美颜特效、磨皮特效、宝宝道具、猫脸道具、指定字幕、指定背景音乐等。以目标实体对象为“宝宝道具”，搜索指令为“如何使用宝宝道具”为例，那么搜索指令中包括了目标实体对象对应的搜索关键词“宝宝道具”。

终端设备可以将搜索指令发送至服务器，服务器在接收到搜索指令后，对搜索指令进行分析，得到搜索指令中包括的搜索关键词，确定与搜索关键词匹配的目标实体对象。可以理解为，服务器上预先存储有多个实体对象，分别确定搜索关键词与每个实体对象的匹配度，将匹配度最高的一个或多个实体对象，作为目标实体对象。搜索关键词可以为一个或多个，同样的，目标实体对象也可以为一个或多个。

服务器在确定目标实体对象之后，可以在服务器上预先存储的大量多媒体内容中，查找目标实体对象对应的多媒体内容，目标实体对象对应的多媒体内容可以理解为使用了目标实体对象的多媒体内容，或者出现了目标实体对象的多媒体内容。服务器可以基于目标实体对象对应的多媒体内容，确定搜索结果信息，并将搜索结果信息发送给终端设备。

终端设备可以根据搜索结果信息，获取至少一个能够展示目标实体对象的使用效果的多媒体资源。其中，搜索结果信息可以包括：至少一个展示目标实体对象的使用效果的多媒体资源，相应的，终端设备可以直接从搜索结果信息中获得多媒体资源。或者，搜索结果可以包括至少一组多媒体数据，多媒体数据为多媒体内容中使用目标实体对象的标签的图像帧数据，相应的，终端设备可以根据多媒体数据，生成展示目标实体对象的使用效果的多媒体资源。又或者，搜索结果可以包括至少一个资源指示信息，资源指示信息用于指示目标实体对象在多媒体内容中出现的片段，相应的，终端设备可以根据资源指示信息从服务器获取多媒体数据，再根据多媒体数据，生成展示目标实体对象的使用效果的多媒体资源。

多媒体内容为内容完整、时长较长的多媒体文件，例如可以是视频、音频等文件，多媒体资源来自多媒体内容中与目标实体对象密切相关的部分，例如可以是动态图，或者时长较短的视频片段。多媒体资源可以是根据多媒体内容中，使用了目标实体对象的一个或多个图像帧生成的，能够直观展示目标实体对象的使用效果。以目标实体对象为“猫脸道具”，多媒体内容为视频来举例，

多媒体内容中从 10s 开始至 27s，使用了“猫脸道具”，那么多媒体资源可以是根据多媒体内容中 10s 至 27s 内的图像帧生成的动态图。相比于多媒体内容，多媒体资源包含的数据量很小，并且能够直观地展示目标实体对象的使用效果，减少了数据流量的消耗。

多媒体内容是存储在服务器上的，可以是用户预先上传至服务器的，也可以是服务器从网络上抓取的，本公开对多媒体内容的来源不做限定，多媒体内容的格式例如可以是视频文件（例如：.avi、.mp4、.wmv、.rmvb、.3gp、.mov、.asf 文件），也可以是音频文件（例如：.mp3、.wav、.flac 文件）。多媒体资源是根据目标实体对象对应的多媒体内容处理得到的，例如可以为动态图，也可以为视频片段。动态图可以理解为从多媒体内容中截取一定数量的图像帧，按照预设的时间顺序拼接得到的动态图，例如可以是.gif 格式的动态图。视频片段可以理解为从多媒体内容中截取一定数量的图像帧，按照预设的时间顺序拼接得到的视频，例如可以是.avi、.mp4、.wmv、.rmvb、.3gp、.mov、.asf 等格式的视频文件。

步骤 102，展示至少一个多媒体资源。

示例的，在得到至少一个多媒体资源之后，可以将至少一个多媒体资源作为搜索指令对应的展示结果，展示在终端设备的展示界面（例如：显示屏）上。展示界面上可以显示全部的多媒体资源，也可以显示指定数量（例如：3）个多媒体资源。针对不同格式的多媒体资源，可以确定不同的展示方式。例如，若多媒体资源为视频，可以将多媒体资源按照第一预设方式进行展示，第一预设方式包括：循环播放、倒序播放、倍速播放、窗口播放中的任一种。其中，循环播放，可以理解为将视频重复播放。倒序播放可以理解为将视频从最后一个图像帧播放到第一个图像帧，还可以将视频重复进行倒序播放。倍速播放可以理解为对视频的播放速度进行调整，例如可以为 0.5 倍速、1.25 倍速、2 倍速等。窗口播放可以理解为，在展示界面上新建一个窗口，将视频在这个窗口中进行展示，例如，展示界面上展示有 3 个视频，当用户手指移动到第 1 个视频所展示的位置时，弹出一个新的窗口来展示第 1 个视频。若多媒体资源为动态图，那么可以将多媒体资源按照第二预设方式进行展示，第二预设方式包括：放大展示或者缩小展示，放大展示可以理解为对动态图中包括的每一个图像帧都进行放大，并依次展示，缩小展示可以理解为对动态图中包括的每一个图像帧都进行缩小，并依次展示。例如，展示界面上展示有 3 个动态图，当用户手指移动到第 2 个动态图所展示的位置时，对第 2 个动态图进行放大展示或缩小展示。

以搜索指令为“兔耳朵的效果”来举例，终端设备将搜索指令发送至服务器。服务器对“兔耳朵的效果”进行分析，得到搜索关键词“兔耳朵”。服务

器在预先存储的视频中，找到使用了“兔耳朵”的多媒体内容，包括视频 1、视频 2 和视频 3。服务器根据视频 1、视频 2 和视频 3 中，确定“兔耳朵”的搜索结果信息，并将搜索结果信息发送给终端设备。终端设备根据搜索结果信息获取能够展示“兔耳朵”的使用效果的多媒体资源。例如多媒体资源可以包括视频 1 对应的 A.gif，视频 2 对应的 B.gif，视频 3 对应的 C.gif。在终端设备的显示屏上展示多媒体资源。本公开实施例中，可以在显示屏上展示 A.gif，B.gif，和 C.gif，如图 3 所示。由于 A.gif，B.gif，和 C.gif 能够展示“兔耳朵”的使用效果，能够使用户直观地查看到“兔耳朵道具”的使用效果，有效提高了搜索的有效性，并且用户也无需分别点开观看完整的视频 1、视频 2 和视频 3，极大减少了数据流量的消耗。

综上所述，本公开响应于针对目标实体对象的搜索指令，获取至少一个展示目标实体对象的使用效果的多媒体资源，多媒体资源是基于目标实体对象对应的多媒体内容处理得到的，对至少一个多媒体资源进行展示。本公开针对不同目标实体对象的搜索指令，根据目标实体对象对应的多媒体内容得到能够展示目标实体对象的使用效果的多媒体资源，并对多媒体资源进行展示，无需展示完整的多媒体内容，能够提高搜索的有效性，减少数据流量的消耗。

图 4 是根据一示例性实施例示出的另一种搜索结果的展示方法的流程图，如图 4 所示，该方法还可以包括以下步骤。

步骤 103，记录多媒体内容中使用的至少一种实体对象，以及每种实体对象的使用时间信息。

步骤 104，将多媒体内容和多媒体内容的属性信息发送至服务器。其中，多媒体内容的属性信息包括每种实体对象的标识信息和使用时间信息。

在一种实现方式中，终端设备在拍摄多媒体内容的过程中，或者多媒体内容拍摄结束后，可以在多媒体内容中使用多种实体对象，例如可以在多媒体内容中增加字幕、背景音乐，或者对视频使用特效、道具等，还可以直接在多媒体内容中增加不同内容对应的内容标签。终端设备可以记录多媒体内容中使用的每种实体对象，和每种实体对象对应的使用时间信息。使用时间信息可以包括：多媒体内容中使用该实体对象的时间（例如：起始时间和结束时间），或者多媒体内容中使用该实体对象的图像帧的序号（例如：起始帧序号和结束帧序号）。终端设备可以将每种实体对象的标识信息（标识信息能够唯一标识对应的实体对象），和每种实体对象的使用时间信息作为多媒体内容的属性信息，与多媒体内容一同发送至服务器。服务器接收后，可以根据每种实体对象的标识信息，和每种实体对象的使用时间信息，确定实体对象标识信息与图像帧信息的映射关系，其中，图像帧信息表示每种实体对象在多媒体内容中出现的片

段。映射关系中存储了多条记录，每条记录中包括了一个实体对象，和该实体对象在多媒体内容中出现的片段。

以下针对获取多媒体资源的不同场景，对步骤 101 的实现方式进行说明：

场景一，多媒体资源可以是服务器在预先存储的多个实体对象的标识信息中，确定目标实体对象对应的目标实体对象标识信息，根据实体对象标识信息与图像帧信息的映射关系，确定目标实体对象的图像帧信息。目标实体对象的图像帧信息，能够指示目标实体对象在多媒体内容中出现的片段。其中，图像帧信息可以理解为多媒体内容中使用了目标实体对象的图像帧对应的时间信息（例如：5s 到 25s），也可以是多媒体内容中使用了目标实体对象的图像帧对应的帧序号信息（例如：第 20 帧至第 50 帧）。服务器基于目标实体对象的图像帧信息，从多媒体内容中提取目标实体对象在多媒体内容出现的片段，以此生成能够展示目标实体对象的使用效果的多媒体资源。在该种场景下，终端设备可以直接从服务器获取多媒体资源。目标实体对象的图像帧信息，可以指示的是多媒体内容中连续的图像帧（可以理解为使用了目标实体对象的全部图像帧），也可以指示的是非连续的图像帧（可以理解为使用了目标实体对象的关键图像帧）。

以目标视频为视频 1 来举例，目标实体对象为“磨皮特效”，那么服务器可以从视频 1 中筛选出“磨皮特效标签”出现的图像帧，利用这些图像帧制作成.gif 格式的动态图，或者.wmv 格式的视频片段，终端设备可以从服务器获取动态图或者视频片段，并进行展示。

场景二，步骤 101 的实现方式如图 5 所示，可以包括：

步骤 1011，获取多媒体数据，多媒体数据包括目标实体对象对应的多媒体内容中使用目标实体对象的图像帧数据。

步骤 1012，基于多媒体数据，生成展示目标实体对象的使用效果的多媒体资源。

示例的，多媒体资源还可以是终端设备根据服务器发送的多媒体数据，生成的。服务器可以在预先存储的多个实体对象的标识信息中，确定目标实体对象对应的目标实体对象标识信息，根据实体对象标识信息与图像帧信息的映射关系，确定多媒体内容中，使用目标实体对象的图像帧数据，并将图像帧数据作为多媒体数据发送给终端设备。其中，图像帧信息可以理解为多媒体内容中使用了目标实体对象的图像帧对应的时间信息（例如：5s 到 25s），也可以是多媒体内容中使用了目标实体对象的图像帧对应的帧序号信息（例如：第 20 帧至第 50 帧）。多媒体数据中还可以包括多媒体内容中使用目标实体对象的图像帧

的顺序信息。其中，图像帧数据可以理解为，多媒体内容中使用目标实体对象的一个或多个图像帧。顺序信息可以理解为多媒体内容中使用目标实体对象的图像帧的顺序，例如可以是多媒体内容中使用目标实体对象的图像帧的时间顺序（例如：每个图像帧在多媒体内容中出现的时间），也可以是多媒体内容中使用目标实体对象的图像帧对应的帧序号顺序（例如：每个图像帧在多媒体内容中的帧序号）。图像帧数据，可以是多媒体内容中连续的图像帧（可以理解为使用了目标实体对象的全部图像帧），也可以是非连续的图像帧（可以理解为使用了目标实体对象的关键图像帧）。

终端设备在获取到多媒体数据之后，可以基于多媒体数据，生成展示目标实体对象的使用效果的多媒体资源。例如，可以根据多媒体数据中包括的图像帧数据，按照顺序信息进行拼接，生成多媒体资源。

以多媒体内容为视频 2 来举例，目标实体对象为“美颜特效”，那么服务器可以从视频 2 中筛选出使用了“美颜特效”的图像帧，将这些图像帧和这些图像帧的顺序信息，作为多媒体数据发送给终端设备。终端设备根据接收到的图像帧和图像帧的顺序信息，制作成.gif 格式的动态图，或者.mp4 格式的视频片段，作为多媒体资源。

场景三，步骤 101 的实现方式如图 6 所示，可以包括：

步骤 1013，获取目标实体对象对应的资源指示信息，资源指示信息用于指示目标实体对象在多媒体内容中出现的片段。

步骤 1014，根据资源指示信息，获取多媒体数据，多媒体数据包括多媒体内容中使用目标实体对象的图像帧数据。

步骤 1015，根据多媒体数据，生成展示目标实体对象的使用效果的多媒体资源。

示例的，多媒体资源还可以是终端设备从服务器获取资源指示信息，并根据资源指示信息从服务器获取多媒体数据，最后根据多媒体数据，生成的。服务器可以在预先存储的多个实体对象的标识信息中，确定目标实体对象对应的目标实体对象标识信息，根据实体对象标识信息与图像帧信息的映射关系，确定资源指示信息。其中，图像帧信息可以理解为多媒体内容中使用了目标实体对象的图像帧对应的时间信息（例如：5s 到 25s），也可以是多媒体内容中使用了目标实体对象的图像帧对应的帧序号信息（例如：第 20 帧至第 50 帧）。资源指示信息能够指示目标实体对象在多媒体内容中出现的片段。例如，资源指示信息可以是，多媒体内容中使用目标实体对象的图像帧对应的时间信息（例如：多媒体内容中的第 5s 至第 10s），也可以是多媒体内容中使用目标实体对

象的图像帧对应的帧序号信息（例如：多媒体内容中的第 15 帧至第 30 帧）。

终端设备在获取到资源指示信息之后，可以根据资源指示信息从服务器获取多媒体数据。其中，多媒体数据包括多媒体内容中使用目标实体对象的图像帧数据。多媒体数据中还可以包括多媒体内容中使用目标实体对象的图像帧的顺序信息。其中，图像帧数据可以理解为，多媒体内容中使用目标实体对象的一个或多个图像帧。顺序信息可以理解为多媒体内容中使用目标实体对象的图像帧的顺序，例如可以是多媒体内容中使用目标实体对象的图像帧的时间顺序（例如：每个图像帧在多媒体内容中出现的时间），也可以是多媒体内容中使用目标实体对象的图像帧对应的帧序号顺序（例如：每个图像帧在多媒体内容中的帧序号）。图像帧数据，可以是多媒体内容中连续的图像帧（可以理解为使用了目标实体对象的全部图像帧），也可以是非连续的图像帧（可以理解为使用了目标实体对象的关键图像帧）。终端设备在获取到多媒体数据之后，可以基于多媒体数据，生成展示目标实体对象的使用效果的多媒体资源。例如，可以根据多媒体数据中包括的图像帧数据，按照顺序信息进行拼接，得到多媒体资源。

与场景二不同的是，场景二中是服务器直接确定多媒体内容中使用了目标实体对象的图像帧数据，并直接将图像帧数据发送至终端设备。而场景三中，终端设备可以分段、分帧从服务器获取多媒体内容中使用了目标实体对象的图像帧。

以多媒体内容为视频 3 来举例，目标实体对象为“大海”，那么服务器可以从视频 3 中筛选出“大海”出现的片段，将这些片段对应的资源指示信息发送给终端设备，资源指示信息例如可以是视频 3 中“大海”出现的图像帧的时间信息：15s 至 100s，表示视频 3 中从第 15s 开始，至第 100s 内的图像帧，均出现了“大海”。终端设备根据资源指示信息从服务器获取视频 3 中的第 15s 至第 100s 内的图像帧和这些图像帧的帧序号，并将这些图像帧按照帧序号的顺序制作成.gif 格式的动态图，或者.avi 格式的视频片段，作为多媒体资源。

本公开实施例中，终端设备或者服务器，根据多媒体数据中包括的图像帧数据，按照顺序信息进行拼接，得到多媒体资源的方式可以为：将多媒体数据中包括的全部图像帧数据（即多媒体内容中使用目标实体对象的全部图像帧），组合成动态图，或视频片段。也可以将多媒体数据中包括的部分图像帧数据（即多媒体内容中使用目标实体对象的部分图像帧），组成动态图，或视频片段。本公开对此不作限定。

例如，多媒体内容中，使用目标实体对象的图像帧为其中的第 21 帧至第 75 帧图像帧，那么可以将这 55 帧图像帧按照时间顺序，组合成视频片段，也可以

取中间的第 47 帧至第 56 帧图像帧，组合成动态图。

使用的目标实体对象的图像帧可以在多媒体内容中不连续，即多媒体内容中可以使用多次目标实体对象。例如，多媒体内容中，使用目标实体对象的图像帧为其中的第 10 帧至第 22 帧图像帧，和第 153 帧至第 170 帧图像帧。那么可以选择第 10 帧至第 22 帧图像帧，和第 153 帧至第 170 帧图像帧组合成动态图，也可以选择第 15 帧至第 20 帧图像帧组合成动态图，还可以选择第 160 帧至第 170 帧图像帧组合成动态图。

图 7 是根据一示例性实施例示出的另一种搜索结果的展示方法的流程图，如图 7 所示，在步骤 102 可以包括以下步骤。

步骤 1021，获取目标实体对象对应的对象标识。

步骤 1022，在展示界面的第一区域内显示目标实体对象对应的对象标识，在展示界面的第二区域内自动播放至少一个多媒体资源。

举例来说，终端设备除了展示多媒体资源之外，还可以从服务器获取目标实体对象对应的对象标识。对象标识可以理解为目标实体对象对应的图标。终端设备在从服务器获取目标实体对象对应的对象标识的同时，还可以获取目标实体对象对应的链接，对象标识与链接相关联。终端设备可以将多媒体资源和目标实体对象对应的对象标识同时展示在展示界面中。例如，可以在终端设备的展示界面的第一区域内显示目标实体对象对应的对象标识，在展示界面的第二区域内自动播放至少一个多媒体资源。其中，第一区域和第二区域可以为展示界面上的不同区域。

该方法还可以包括：

步骤 105，响应于针对对象标识的触发操作，跳转到目标实体对象对应的多媒体拍摄场景。

示例的，用户通过多媒体资源查看到目标实体对象的使用效果后，可以通过点击目标实体对象对应的对象标识，发出针对对象标识的触发操作。终端设备响应于触发操作，可以通过与对象标识相关联的链接，跳转到目标实体对象对应的多媒体拍摄场景。这样，用户既可以通过多媒体资源直观查看目标实体对象的使用效果，又可以通过目标实体对象对应的对象标识快速跳转到目标实体对象对应的多媒体拍摄场景，提高了搜索的有效性，和操作的便捷度。

以目标实体对象为“兔耳朵道具”为例。服务器在预先存储的多媒体内容中，找到使用了“兔耳朵道具”的多媒体内容，包括视频 1、视频 2 和视频 3。终端设备获取了能够展示“兔耳朵道具”使用效果的多媒体资源，包括视频 1 对应的 A.gif，视频 2 对应的 B.gif，视频 3 对应的 C.gif。终端设备还获取了“兔

耳朵道具”对应的对象标识。在终端设备的显示屏的第一区域内显示“兔耳朵道具”对应的对象标识，在第二区域内自动播放 A.gif, B.gif, 和 C.gif, 如图 8 所示。当用户点击“兔耳朵道具”对应的对象标识，发出触发操作后，终端设备可以跳转到使用“兔耳朵道具”的多媒体拍摄场景。

在一种应用场景中，步骤 101 的实现方式可以为：

获取至少一个展示实体对象集的使用效果的多媒体资源，实体对象集包括：目标实体对象和关联实体对象，关联实体对象为与目标实体对象存在关联关系的实体对象。

举例来说，多媒体内容中可以包括多种实体对象，而实体对象之间可能存在有关联关系，那么可以将具有关联关系的两个或多个实体对象进行关联。存在关联关系的实体对象，可以为用户经常同时使用的实体对象，也可以为一组实体对象中的多个实体对象。例如，用户通常会同时使用“宝宝道具”和“兔耳朵道具”，那么可以确定“宝宝道具”和“兔耳朵道具”存在关联关系。或者，“美颜特效”和“磨皮特效”均属于一组用于人像处理的实体对象，也可以确定“美颜特效”和“磨皮特效”存在关联关系。这样，在获取多媒体资源时，可以获取至少一个展示实体对象集的使用效果的多媒体资源，其中实体对象集中包括了目标实体对象，和与目标实体对象存在关联关系的关联实体对象。这样，用户可以通过多媒体资源，同时查看到目标实体对象和关联实体对象的使用效果，提高了搜索的有效性。

在另一种应用场景中，步骤 101 的实现方式可以为：

获取多媒体资源，和展示关联实体对象的使用效果的关联多媒体资源，关联实体对象为与目标实体对象存在关联关系的实体对象。

步骤 102 的实现方式可以为：

在展示界面的第三区域内展示多媒体资源，在展示界面的第四区域内展示关联多媒体资源。

示例的，终端设备还可以在获取展示目标实体对象的使用效果的多媒体资源的同时，获取展示关联实体对象的使用效果的关联多媒体资源，关联实体对象为与目标实体对象存在关联关系的实体对象。存在关联关系的实体对象，可以为用户经常同时使用的实体对象，也可以为一组实体对象中的多个实体对象。

这样，终端设备可以将多媒体资源和关联多媒体资源同时展示在展示界面中。例如，可以在终端设备的展示界面的第三区域内展示多媒体资源，在展示界面的第四区域内展示关联多媒体资源。其中，第三区域和第四区域可以为展示界面上的不同区域。这样，用户可以通过多媒体资源查看到目标实体对象的

使用效果，通过关联多媒体资源查看到关联实体对象的使用效果，提高了搜索的有效性。

综上所述，本公开响应于针对目标实体对象的搜索指令，获取至少一个展示目标实体对象的使用效果的多媒体资源，多媒体资源是基于目标实体对象对应的多媒体内容处理得到的，对至少一个多媒体资源进行展示。本公开针对不同目标实体对象的搜索指令，根据目标实体对象对应的多媒体内容得到能够展示目标实体对象的使用效果的多媒体资源，并对多媒体资源进行展示，无需展示完整的多媒体内容，能够提高搜索的有效性，减少数据流量的消耗。

图 9 是根据一示例性实施例示出的一种搜索结果的展示方法的流程图，如图 9 所示，该方法包括以下步骤。

步骤 201，接收针对目标实体对象的搜索指令，确定目标实体对象对应的多媒体内容。

举例来说，该方法的执行主体可以为服务器，当用户想搜索目标实体对象时，可以通过终端设备输入搜索指令，搜索指令中包括了目标实体对象对应的搜索关键词。终端设备可以将搜索指令发送至服务器，服务器在接收到搜索指令后，对搜索指令进行分析，得到搜索指令中包括的搜索关键词，从而确定与搜索关键词匹配的目标实体对象。可以理解为，服务器上预先存储有多个实体对象，分别确定搜索关键词与每个实体对象的匹配度，将匹配度最高的一个或多个实体对象，作为目标实体对象。搜索关键词可以为一个或多个，同样的，目标实体对象也可以为一个或多个。例如，以目标实体对象为“宝宝道具”，搜索指令为“如何使用宝宝道具”为例，服务器可以对“如何使用宝宝道具”进行分析，确定搜索指令中包括的搜索关键词“宝宝道具”，从而确定目标实体对象为“宝宝道具”。

服务器在确定目标实体对象之后，可以在服务器上预先存储的大量多媒体内容中，查找目标实体对象对应的多媒体内容，可以理解为使用了目标实体对象的多媒体内容，或者出现了目标实体对象的多媒体内容。服务器上存储的多媒体内容，可以是用户预先上传至服务器的，也可以是服务器从网络上抓取的，本公开对多媒体内容的来源不做限定，多媒体内容的格式可以是视频文件（例如：.avi、.mp4、.wmv、.rmvb、.3gp、.mov、.asf 文件）。

步骤 202，根据目标实体对象对应的多媒体内容，确定搜索结果信息，搜索结果信息包括：至少一个展示目标实体对象的使用效果的多媒体资源，或者至少一组多媒体数据，或者至少一个资源指示信息。其中，多媒体数据为多媒体内容中使用目标实体对象的标签的图像帧数据，资源指示信息用于指示目标实体对象在多媒体内容中出现的片段。

步骤 203, 将搜索结果信息发送至终端设备。

示例的, 服务器可以基于目标实体对象对应的多媒体内容, 确定搜索结果信息, 并将搜索结果信息发送给终端设备。其中, 搜索结果信息可以分为三类: 第一类是至少一个展示目标实体对象的使用效果的多媒体资源, 第二类是至少一组多媒体数据, 第三类是至少一个资源指示信息。下面针对三类搜索结果信息的确定方式进行说明。

第一类, 服务器可以在预先存储的多个实体对象的标识信息中, 确定目标实体对象对应的目标实体对象标识信息, 根据实体对象标识信息与图像帧信息的映射关系, 确定目标实体对象的图像帧信息。目标实体对象的图像帧信息, 能够指示目标实体对象在多媒体内容中出现的片段。映射关系可以理解为, 其中存储了多条记录, 每条记录中包括了一个实体对象, 和该实体对象在多媒体内容中出现的片段。其中, 图像帧信息可以理解为多媒体内容中使用了目标实体对象的图像帧对应的时间信息 (例如: 5s 到 25s), 也可以是多媒体内容中使用了目标实体对象的图像帧对应的帧序号信息 (例如: 第 20 帧至第 50 帧)。服务器基于目标实体对象的图像帧信息, 从多媒体内容中提取目标实体对象在多媒体内容出现的片段, 以此能够生成展示目标实体对象的使用效果的多媒体资源。服务器可以把多媒体资源发送给终端设备, 以使终端设备对多媒体资源进行展示。目标实体对象的图像帧信息, 可以指示的是多媒体内容中连续的图像帧 (可以理解为使用了目标实体对象的全部图像帧), 也可以指示的是非连续的图像帧 (可以理解为使用了目标实体对象的关键图像帧)。

第二类, 服务器可以在预先存储的多个实体对象的标识信息中, 确定目标实体对象对应的目标实体对象标识信息, 根据实体对象标识信息与图像帧信息的映射关系, 确定多媒体内容中, 使用目标实体对象的图像帧数据, 并将图像帧数据作为多媒体数据发送给终端设备。其中, 图像帧信息可以理解为多媒体内容中使用了目标实体对象的图像帧对应的时间信息 (例如: 5s 到 25s), 也可以是多媒体内容中使用了目标实体对象的图像帧对应的帧序号信息 (例如: 第 20 帧至第 50 帧)。多媒体数据中还可以包括多媒体内容中使用目标实体对象的图像帧的顺序信息。其中, 图像帧数据可以理解为, 多媒体内容中使用目标实体对象的一个或多个图像帧。顺序信息可以理解为多媒体内容中使用目标实体对象的图像帧的顺序。例如可以是多媒体内容中使用目标实体对象的图像帧的时间顺序 (例如: 每个图像帧在多媒体内容中出现的时间), 也可以是多媒体内容中使用目标实体对象的图像帧对应的帧序号顺序 (例如: 每个图像帧在多媒体内容中的帧序号)。图像帧数据, 可以是多媒体内容中连续的图像帧 (可以理解为使用了目标实体对象的全部图像帧), 也可以是非连续的图像帧 (可以理解为使用了目标实体对象的关键图像帧)。终端设备在获取到多媒体数据

之后，可以基于多媒体数据，生成展示目标实体对象的使用效果的多媒体资源，并进行展示。例如，可以根据多媒体数据中包括的图像帧数据，按照顺序信息进行拼接，生成多媒体资源。

第三类，服务器可以在预先存储的多个实体对象的标识信息中，确定目标实体对象对应的目标实体对象标识信息，根据实体对象标识信息与图像帧信息的映射关系，确定资源指示信息。其中，图像帧信息可以理解为多媒体内容中使用了目标实体对象的图像帧对应的时间信息（例如：5s 到 25s），也可以是多媒体内容中使用了目标实体对象的图像帧对应的帧序号信息（例如：第 20 帧至第 50 帧）。资源指示信息能够指示目标实体对象在多媒体内容中出现的片段。例如，资源指示信息可以是，多媒体内容中使用目标实体对象的图像帧对应的时间信息（例如：多媒体内容中的第 5s 至第 10s），也可以是多媒体内容中使用目标实体对象的图像帧对应的帧序号信息（例如：多媒体内容中的第 15 帧至第 30 帧）。终端设备在获取到资源指示信息之后，可以根据资源指示信息从服务器获取多媒体数据。其中，多媒体数据包括多媒体内容中使用目标实体对象的图像帧数据。多媒体数据中还可以包括多媒体内容中使用目标实体对象的图像帧的顺序信息。其中，图像帧数据可以理解为，多媒体内容中使用目标实体对象的一个或多个图像帧。顺序信息可以理解为多媒体内容中使用目标实体对象的图像帧的顺序，例如可以是多媒体内容中使用目标实体对象的图像帧的时间顺序（例如：每个图像帧在多媒体内容中出现的时间），也可以是多媒体内容中使用目标实体对象的图像帧对应的帧序号顺序（例如：每个图像帧在多媒体内容中的帧序号）。图像帧数据，可以是多媒体内容中连续的图像帧（可以理解为使用了目标实体对象的全部图像帧），也可以是非连续的图像帧（可以理解为使用了目标实体对象的关键图像帧）。终端设备在获取到多媒体数据之后，可以基于多媒体数据，生成展示目标实体对象的使用效果的多媒体资源，并进行展示。例如，可以根据多媒体数据中包括的图像帧数据，按照顺序信息进行拼接，得到多媒体资源。

上述实施例中的多媒体内容可以理解为内容完整、时长较长的多媒体文件，例如可以是视频、音频等文件，多媒体资源来自多媒体内容中与目标实体对象密切相关的部分，例如可以是动态图，或者时长较短的视频片段。多媒体资源可以是根据多媒体内容中，使用了目标实体对象的一个或多个图像帧生成的，能够直观展示目标实体对象的使用效果。以目标实体对象为“猫脸道具”，多媒体内容为视频来举例，多媒体内容中从 10s 开始至 27s，使用了“猫脸道具”，那么多媒体资源可以是根据多媒体内容中 10s 至 27s 内的图像帧生成的动态图。相比于多媒体内容，多媒体资源包含的数据量很小，并且能够直观地展示目标实体对象的使用效果。这样，终端设备可以对多媒体资源进行展示，无需展示

完整的多媒体内容，能够提高搜索的有效性，减少数据流量的消耗。

图 10 是根据一示例性实施例示出的另一种搜索结果的展示方法的流程图，如图 10 所示，该方法还可以包括以下步骤。

步骤 204，接收任一实体对象对应的多媒体内容，和每种实体对象对应的多媒体内容的属性信息。其中，属性信息包括每种实体对象的标识信息和使用时间信息。

在一种实现方式中，终端设备在拍摄多媒体内容的过程中，或者多媒体内容拍摄结束后，可以在多媒体内容中使用多种实体对象，例如可以在多媒体内容中增加字幕、背景音乐，或者对视频使用特效、道具等，还可以直接在多媒体内容中增加不同内容对应的内容标签。终端设备可以记录多媒体内容中使用的每种实体对象，和每种实体对象对应的使用时间信息。使用时间信息可以包括：多媒体内容中使用该实体对象的时间（例如：起始时间和结束时间），或者多媒体内容中使用该实体对象的图像帧的序号（例如：起始帧序号和结束帧序号）。终端设备可以将每种实体对象的标识信息（标识信息能够唯一标识对应的实体对象），和每种实体对象的使用时间信息作为多媒体内容的属性信息，与多媒体内容一同发送至服务器。服务器接收到多媒体内容，和多媒体内容的属性信息后，可以根据每种实体对象的标识信息，和每种实体对象的使用时间信息，确定实体对象标识信息与图像帧信息的映射关系，其中，图像帧信息表示每种实体对象在多媒体内容中出现的片段。可以理解为，映射关系中存储了多条记录，每条记录中包括了一个实体对象，和该实体对象在多媒体内容中出现的片段。

图 11 是根据一示例性实施例示出的另一种搜索结果的展示方法的流程图，如图 11 所示，步骤 202 可以通过以下步骤来实现。

步骤 2021，获取多媒体内容的实体对象信息。其中，实体对象信息包括：多媒体内容中使用的实体对象标识信息以及实体对象标识信息与图像帧信息的映射关系，图像帧信息表示每种实体对象在多媒体内容中出现的片段。

步骤 2022，在实体对象标识信息中选择目标实体对象对应的目标实体对象标识信息，根据映射关系确定目标实体对象的图像帧信息。

步骤 2023，基于多媒体内容和目标实体对象的图像帧信息，生成多媒体资源。

服务器可以获取多媒体内容的实体对象信息，其中，实体对象信息包括了多媒体内容中使用的实体对象标识信息以及实体对象标识信息与图像帧信息的映射关系。在实体对象的标识信息中，确定目标实体对象对应的目标实体对象

标识信息，再根据实体对象标识信息与图像帧信息的映射关系，确定目标实体对象的图像帧信息。目标实体对象的图像帧信息，能够指示目标实体对象在多媒体内容中出现的片段。服务器基于目标实体对象的图像帧信息，从多媒体内容中提取目标实体对象在多媒体内容中出现的片段，以此生成展示目标实体对象的使用效果的多媒体资源。

图 12 是根据一示例性实施例示出的另一种搜索结果的展示方法的流程图，如图 12 所示，步骤 202 可以通过以下步骤来实现。

步骤 2024，获取多媒体内容的实体对象信息。其中，实体对象信息包括：多媒体内容中使用的实体对象标识信息以及实体对象标识信息与图像帧信息的映射关系，图像帧信息表示每种实体对象在多媒体内容中出现的片段。

步骤 2025，在实体对象标识信息中选择目标实体对象对应的目标实体对象标识信息，和关联实体对象对应的关联实体对象标识信息，根据映射关系确定目标实体对象的图像帧信息，和关联实体对象的图像帧信息，关联实体对象为与目标实体对象存在关联关系的实体对象。

步骤 2026，基于多媒体内容、目标实体对象的图像帧信息和关联实体对象的图像帧信息，生成多媒体资源。

举例来说，多媒体内容中可以包括多种实体对象，而实体对象之间可能存在有关联关系，那么可以将具有关联关系的两个或多个实体对象进行关联。存在关联关系的实体对象，可以为用户经常同时使用的实体对象，也可以为一组实体对象中的多个实体对象。例如，用户通常会同时使用“宝宝道具”和“兔耳朵道具”，那么可以确定“宝宝道具”和“兔耳朵道具”存在关联关系。或者，“美颜特效”和“磨皮特效”均属于一组用于人像处理的实体对象，也可以确定“美颜特效”和“磨皮特效”存在关联关系。

这样，服务器在确定多媒体资源时，可以获取多媒体内容的实体对象信息，其中，实体对象信息包括了多媒体内容中使用的实体对象标识信息以及实体对象标识信息与图像帧信息的映射关系。在实体对象的标识信息中，确定目标实体对象对应的目标实体对象标识信息，和关联实体对象对应的关联实体对象标识信息。根据实体对象标识信息与图像帧信息的映射关系，确定目标实体对象的图像帧信息，和关联实体对象的图像帧信息。目标实体对象的图像帧信息，能够指示目标实体对象在多媒体内容中出现的片段，关联实体对象的图像帧信息，能够指示关联实体对象在多媒体内容中出现的片段。

服务器基于目标实体对象的图像帧信息和关联实体对象的图像帧信息，从多媒体内容中提取目标实体对象出现的片段和关联实体对象在多媒体内容出现

的片段，以此生成展示目标实体对象和关联实体对象的使用效果的多媒体资源。终端设备在展示多媒体资源时，用户可以同时查看目标实体对象和关联实体对象的使用效果，提高了搜索的有效性。在多媒体内容中提取目标实体对象出现的片段和关联实体对象在多媒体内容出现的片段之间，可能存在重复的图像帧，即可能存在既出现了目标实体对象，又出现了关联实体对象的图像帧。

图 13 是根据一示例性实施例示出的另一种搜索结果的展示方法的流程图，如图 13 所示，该方法还可以包括以下步骤。

步骤 205，确定与目标实体对象存在关联关系的关联实体对象，并确定关联实体对象对应的关联多媒体内容。

在另一种应用场景中，服务器在接收到搜索指令后，对搜索指令进行分析，得到搜索指令中包括的搜索关键词，从而确定与搜索关键词匹配的目标实体对象，再确定与目标实体对象存在关联关系的关联实体对象，并确定关联实体对象对应的关联多媒体内容。关联多媒体内容可以理解为使用了关联实体对象的多媒体内容，或者出现了关联实体对象的多媒体内容。

步骤 206，根据关联多媒体内容，确定关联搜索结果信息，关联搜索结果信息包括：至少一个展示关联实体对象的使用效果的关联多媒体资源，或者至少一组关联多媒体数据，或者至少一个关联资源指示信息。其中，关联多媒体数据包括关联多媒体内容中使用关联实体对象的标签的图像帧数据，关联资源指示信息用于指示关联实体对象在关联多媒体内容中出现的片段。

步骤 207，将关联搜索结果信息发送至终端设备。

服务器可以基于关联实体对象对应的关联多媒体内容，确定关联搜索结果信息，并将关联搜索结果信息发送给终端设备。其中，关联搜索结果信息可以分为三类：第一类是至少一个展示关联实体对象的使用效果的关联多媒体资源，第二类是至少一组关联多媒体数据，第三类是至少一个关联资源指示信息。其中，关联多媒体资源的确定方式与展示目标实体对象的使用效果的多媒体资源的生成方式相同，关联多媒体数据与目标实体对象对应的多媒体数据的生成方式相同，关联资源指示信息与目标实体对象对应的资源指示信息的生成方式相同，此处不再赘述。

这样，终端设备可以根据搜索结果信息获取用于展示目标实体对象的使用效果的多媒体资源，并根据关联搜索结果信息获取用于展示关联实体对象的使用效果的关联多媒体资源。终端设备在展示多媒体资源和关联多媒体资源时，用户可以通过多媒体资源查看到目标实体对象的使用效果，通过关联多媒体资源查看到关联实体对象的使用效果，提高了搜索的有效性。

综上所述，本公开接收针对目标实体对象的搜索指令，确定目标实体对象对应的多媒体内容，根据目标实体对象对应的多媒体内容，确定搜索结果信息。其中，搜索结果信息可以包括至少一个展示目标实体对象的使用效果的多媒体资源，或者至少一组多媒体数据，或者至少一个资源指示信息。将搜索结果信息发送至终端设备。本公开针对不同目标实体对象的搜索指令，根据目标实体对象对应的多媒体内容确定搜索结果信息，并将搜索结果信息发送给终端设备，以使终端设备能够根据搜索结果信息获取能够展示目标实体对象的使用效果的多媒体资源，并进行展示，而无需展示完整的多媒体内容，能够提高搜索的有效性，减少数据流量的消耗。

图 14 是根据一示例性实施例示出的一种搜索结果的展示装置的框图，如图 14 所示，该装置 300 可以包括：

获取模块 301，设置为响应于针对目标实体对象的搜索指令，获取至少一个展示目标实体对象的使用效果的多媒体资源。其中，多媒体资源是基于目标实体对象对应的多媒体内容处理得到的。

展示模块 302，设置为展示至少一个多媒体资源。

在一种应用场景中，展示模块 302，可以根据多媒体资源的种类，确定不同的展示方式。例如，若多媒体资源为视频，将多媒体资源按照第一预设方式进行展示，第一预设方式包括：循环播放、倒序播放、倍速播放、窗口播放中的任一种。若多媒体资源为动态图，将多媒体资源按照第二预设方式进行展示，第二预设方式包括：放大展示或者缩小展示。

图 15 是根据一示例性实施例示出的另一种搜索结果的展示装置的框图，如图 15 所示，该装置 300 还包括：

记录模块 303，设置为记录多媒体内容中使用的至少一种实体对象，以及每种实体对象的使用时间信息。

发送模块 304，设置为将多媒体内容和多媒体内容的属性信息发送至服务器。其中，多媒体内容的属性信息包括每种实体对象的标识信息和使用时间信息。

在一种应用场景中，获取模块 301 可以设置为执行以下步骤：

步骤 1) 获取多媒体数据，多媒体数据包括目标实体对象对应的多媒体内容中使用目标实体对象的图像帧数据。

步骤 2) 基于多媒体数据，生成展示目标实体对象的使用效果的多媒体资源。

在另一种应用场景中，获取模块 301 可以设置为执行以下步骤：

步骤3) 获取目标实体对象对应的资源指示信息, 资源指示信息用于指示目标实体对象在多媒体内容中出现的片段。

步骤4) 根据资源指示信息, 获取多媒体数据, 多媒体数据包括多媒体内容中使用目标实体对象的图像帧数据。

步骤5) 根据多媒体数据, 生成展示目标实体对象的使用效果的多媒体资源。

图16是根据一示例性实施例示出的另一种搜索结果的展示装置的框图, 如图16所示, 展示模块302可以包括:

获取子模块3021, 设置为获取目标实体对象对应的对象标识。

展示子模块3022, 设置为在展示界面的第一区域内显示目标实体对象对应的对象标识, 在展示界面的第二区域内自动播放至少一个多媒体资源。

图17是根据一示例性实施例示出的另一种搜索结果的展示装置的框图, 如图17所示, 该装置300还包括:

跳转模块305, 设置为响应于针对对象标识的触发操作, 跳转到目标实体对象对应的多媒体拍摄场景。

在一种应用场景中, 获取模块301可以设置为:

获取至少一个展示实体对象集的使用效果的多媒体资源, 实体对象集包括: 目标实体对象和关联实体对象, 关联实体对象为与目标实体对象存在关联关系的实体对象。

在另一种应用场景中, 获取模块301可以设置为:

获取多媒体资源, 和展示关联实体对象的使用效果的关联多媒体资源, 关联实体对象为与目标实体对象存在关联关系的实体对象。

展示模块302可以设置为:

在展示界面的第三区域内展示多媒体资源, 在展示界面的第四区域内展示关联多媒体资源。

关于上述实施例中的装置, 其中多个模块执行操作的方式已经在有关该方法的实施例中进行了描述, 此处将不做阐述说明。

综上所述, 本公开响应于针对目标实体对象的搜索指令, 获取至少一个展示目标实体对象的使用效果的多媒体资源, 多媒体资源是基于目标实体对象对应的多媒体内容处理得到的, 对至少一个多媒体资源进行展示。本公开针对不同目标实体对象的搜索指令, 根据对应的多媒体内容得到能够展示目标实体对象的使用效果的多媒体资源, 并对多媒体资源进行展示, 无需展示完整的多媒

体内容，能够提高搜索的有效性，减少数据流量的消耗。

图 18 是根据一示例性实施例示出的一种搜索结果的展示装置的框图，如图 18 所示，该装置 400 可以应用于服务器，包括：

接收模块 401，设置为接收针对目标实体对象的搜索指令，确定目标实体对象对应的多媒体内容。

确定模块 402，设置为根据目标实体对象对应的多媒体内容，确定搜索结果信息，搜索结果信息包括：至少一个展示目标实体对象的使用效果的多媒体资源，或者至少一组多媒体数据，或者至少一个资源指示信息。其中，多媒体数据为多媒体内容中使用目标实体对象的标签的图像帧数据，资源指示信息用于指示目标实体对象在多媒体内容中出现的片段。

发送模块 403，设置为将搜索结果信息发送至终端设备。

在一种应用场景中，接收模块 401，还设置为接收任一实体对象对应的多媒体内容，和每种实体对象对应的多媒体内容的属性信息。其中，属性信息包括每种实体对象的标识信息和使用时间信息。

在另一种应用场景中，确定模块 402 可以设置为执行以下步骤：

步骤 A) 获取多媒体内容的实体对象信息。其中，实体对象信息包括：多媒体内容中使用的实体对象标识信息以及实体对象标识信息与图像帧信息的映射关系，图像帧信息表示每种实体对象在多媒体内容中出现的片段。

步骤 B) 在实体对象标识信息中选择目标实体对象对应的目标实体对象标识信息，根据映射关系确定目标实体对象的图像帧信息。

步骤 C) 基于多媒体内容和目标实体对象的图像帧信息，生成多媒体资源。

在另一种应用场景中，确定模块 402 可以设置为执行以下步骤：

步骤 D) 获取多媒体内容的实体对象信息。其中，实体对象信息包括：多媒体内容中使用的实体对象标识信息以及实体对象标识信息与图像帧信息的映射关系，图像帧信息表示每种实体对象在多媒体内容中出现的片段。

步骤 E) 在实体对象标识信息中选择目标实体对象对应的目标实体对象标识信息，和关联实体对象对应的关联实体对象标识信息，根据映射关系确定目标实体对象的图像帧信息，和关联实体对象的图像帧信息，关联实体对象为与目标实体对象存在关联关系的实体对象。

步骤 F) 基于多媒体内容、目标实体对象的图像帧信息和关联实体对象的图像帧信息，生成多媒体资源。

在另一种应用场景中，确定模块 402，还可以设置为：

确定与目标实体对象存在关联关系的关联实体对象，并确定关联实体对象对应的关联多媒体内容。根据关联多媒体内容，确定关联搜索结果信息，关联搜索结果信息包括：至少一个展示关联实体对象的使用效果的关联多媒体资源，或者至少一组关联多媒体数据，或者至少一个关联资源指示信息。其中，关联多媒体数据包括关联多媒体内容中使用关联实体对象的标签的图像帧数据，关联资源指示信息用于指示关联实体对象在关联多媒体内容中出现的片段。

发送模块 403，还可以设置为：

将关联搜索结果信息发送至终端设备。

关于上述实施例中的装置，其中多个模块执行操作的方式已经在有关该方法的实施例中进行了描述，此处将不做阐述说明。

综上所述，本公开接收针对目标实体对象的搜索指令，确定目标实体对象对应的多媒体内容，根据目标实体对象对应的多媒体内容，确定搜索结果信息。其中，搜索结果信息可以包括至少一个展示目标实体对象的使用效果的多媒体资源，或者至少一组多媒体数据，或者至少一个资源指示信息。将搜索结果信息发送至终端设备。本公开针对不同目标实体对象的搜索指令，根据对应的多媒体内容确定搜索结果信息，并将搜索结果信息发送给终端设备，以使终端设备能够根据搜索结果信息获取能够展示目标实体对象的使用效果的多媒体资源，并进行展示，而无需展示完整的多媒体内容，能够提高搜索的有效性，减少数据流量的消耗。

下面参考图 19，示出了适于用来实现本公开实施例的电子设备（例如图 1 中的终端设备或服务器）600 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、PAD、PMP、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 19 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 19 所示，电子设备 600 可以包括处理装置（例如中央处理器、图形处理器等）601，处理装置 601 可以根据存储在只读存储器（Read-only Memory, ROM）602 中的程序或者从存储装置 608 加载到随机访问存储器（Random Access Memory, RAM）603 中的程序而执行多种适当的动作和处理。在 RAM 603 中，还存储有电子设备 600 操作所需的多种程序和数据。处理装置 601、ROM 602 以及 RAM 603 通过总线 604 彼此相连。输入/输出（Input/Output, I/O）接口 605 也连接至总线 604。

以下装置可以连接至 I/O 接口 605：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 606；包括例如液晶显示器（Liquid Crystal Display, LCD）、扬声器、振动器等的输出装置 607；包括例如磁带、硬盘等的存储装置 608；以及通信装置 609。通信装置 609 可以允许电子设备 600 与其他设备进行无线或有线通信以交换数据。虽然图 19 示出了具有多种装置的电子设备 600，但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。

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，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 609 从网络上被下载和安装，或者从存储装置 608 被安装，或者从 ROM 602 被安装。在该计算机程序被处理装置 601 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、RAM、ROM、可擦式可编程只读存储器（Erasable Programmable Read-Only Memory, EPROM）、闪存、光纤、便携式紧凑磁盘只读存储器（Compact Disc Read-Only Memory, 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、射频（Radio Frequency, RF）等等，或者上述的任意合适的组合。

在一些实施方式中，终端设备、服务器可以利用诸如超文本传输协议（HyperText Transfer Protocol, HTTP）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（Local Area Network, LAN），广域网（Wide Area Network, 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：响应于针对目标实体对象的搜索指令，获取至少一个展示所述目标实体对象的使用效果的多媒体资源，其中，所述多媒体资源是基于所述目标实体对象对应的多媒体内容处理得到的；展示所述至少一个多媒体资源。

或者，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：接收针对目标实体对象的搜索指令，确定所述目标实体对象对应的多媒体内容；根据所述目标实体对象对应的多媒体内容，确定搜索结果信息，所述搜索结果信息包括：至少一个展示所述目标实体对象的使用效果的多媒体资源，或者至少一组多媒体数据，或者至少一个资源指示信息，其中，所述多媒体数据为所述多媒体内容中使用所述目标实体对象的标签的图像帧数据，所述资源指示信息用于指示所述目标实体对象在所述多媒体内容中出现的片段；将所述搜索结果信息发送至终端设备。

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 LAN 或 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，图示了按照本公开多种实施例的系统、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。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模块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，模块的名称在一种情况下并不构成对该模块本身的限定，例如，获取模块还可以被描述为“获取多媒体资源的模块”。

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（Field Programmable Gate Array, FPGA）、专用集成电路（Application Specific Integrated Circuit, ASIC）、专用标准产品（Application Specific Standard Parts, ASSP）、片上系统（System on Chip, SOC）、复杂可编程逻辑设备（Complex Programmable Logic Device, 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。机器可读存储介质包括基于一个或多个线的电气连接、便携式计算机盘、硬盘、RAM、ROM、EPROM、快闪存储器、光纤、便捷式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提供了一种搜索结果的展示方法，包括：响应于针对目标实体对象的搜索指令，获取至少一个展示所述目标实体对象的使用效果的多媒体资源；其中，所述多媒体资源是基于所述目标实体对象对应的多媒体内容处理得到的；展示所述至少一个多媒体资源。

根据本公开的一个或多个实施例，示例2提供了示例1的方法，还包括：记录多媒体内容中使用的至少一种实体对象，以及每种实体对象的使用时间信息；将所述多媒体内容和所述多媒体内容的属性信息发送至服务器；其中，所述多媒体内容的属性信息包括所述每种实体对象的标识信息和使用时间信息。

根据本公开的一个或多个实施例，示例3提供了示例1的方法，所述获取至少一个展示所述目标实体对象的使用效果的多媒体资源，包括：获取多媒体数据，所述多媒体数据包括所述目标实体对象对应的多媒体内容中使用所述目标实体对象的图像帧数据；基于所述多媒体数据，生成所述展示所述目标实体对象的使用效果的多媒体资源。

根据本公开的一个或多个实施例，示例4提供了示例1的方法，所述获取至少一个展示所述目标实体对象的使用效果的多媒体资源，包括：获取所述目

标实体对象对应的资源指示信息，所述资源指示信息用于指示所述目标实体对象在所述多媒体内容中出现的片段；根据所述资源指示信息，获取多媒体数据，所述多媒体数据包括所述多媒体内容中使用所述目标实体对象的图像帧数据；根据所述多媒体数据，生成所述展示所述目标实体对象的使用效果的多媒体资源。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 5 提供了示例 1 至示例 4 中任一种方法，所述展示所述至少一个多媒体资源，包括：获取所述目标实体对象对应的对象标识；在展示界面的第一区域内显示所述目标实体对象对应的对象标识，在所述展示界面的第二区域内自动播放至少一个所述多媒体资源。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 6 提供了示例 5 的方法，还包括：响应于针对所述对象标识的触发操作，跳转到所述目标实体对象对应的多媒体拍摄场景。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 7 提供了示例 1 至示例 4 中任一种方法，所述获取至少一个展示所述目标实体对象的使用效果的多媒体资源，包括：获取至少一个展示实体对象集的使用效果的所述多媒体资源，所述实体对象集包括：所述目标实体对象和关联实体对象，所述关联实体对象为与所述目标实体对象存在关联关系的实体对象。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 8 提供了示例 1 至示例 4 中任一种方法，所述获取至少一个展示所述目标实体对象的使用效果的多媒体资源，包括：获取所述多媒体资源，和展示关联实体对象的使用效果的关联多媒体资源，所述关联实体对象为与所述目标实体对象存在关联关系的实体对象；所述展示所述至少一个多媒体资源，包括：在展示界面的第三区域内展示所述多媒体资源，在所述展示界面的第四区域内展示所述关联多媒体资源。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 9 提供了示例 1 至示例 4 中任一种方法，所述展示所述至少一个多媒体资源，包括：若所述多媒体资源为视频，将所述多媒体资源按照第一预设方式进行展示，所述第一预设方式包括：循环播放、倒序播放、倍速播放、窗口播放中的任一种；若所述多媒体资源为动态图，将所述多媒体资源按照第二预设方式进行展示，所述第二预设方式包括：放大展示或者缩小展示。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 10 提供了一种搜索结果的展示方法，包括：接收针对目标实体对象的搜索指令，确定所述目标实体对象对应的多媒体内容；根据所述目标实体对象对应的多媒体内容，确定搜索结果信息，所述搜索结果信息包括：至少一个展示所述目标实体对象的使用效果的多媒体资源，或者至少一组多媒体数据，或者至少一个资源指示信息；其中，所述多媒体数

据为所述多媒体内容中使用所述目标实体对象的标签的图像帧数据，所述资源指示信息用于指示所述目标实体对象在所述多媒体内容中出现的片段；将所述搜索结果信息发送至终端设备。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 11 提供了示例 10 的方法，还包括：接收任一实体对象对应的多媒体内容，和每种实体对象对应的多媒体内容的属性信息；其中，所述属性信息包括所述每种实体对象的标识信息和使用时间信息。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 12 提供了示例 10 的方法，所述根据所述目标实体对象对应的多媒体内容，确定搜索结果信息，包括：获取所述多媒体内容的实体对象信息；其中，所述实体对象信息包括：所述多媒体内容中使用的实体对象标识信息以及所述实体对象标识信息与图像帧信息的映射关系，所述图像帧信息表示每种实体对象在所述多媒体内容中出现的片段；在所述实体对象标识信息中选择所述目标实体对象对应的目标实体对象标识信息，根据所述映射关系确定所述目标实体对象的图像帧信息；基于所述多媒体内容和所述目标实体对象的图像帧信息，生成所述多媒体资源。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 13 提供了示例 10 的方法，所述根据所述目标实体对象对应的多媒体内容，确定搜索结果信息，包括：获取所述多媒体内容的实体对象信息；其中，所述实体对象信息包括：所述多媒体内容中使用的实体对象标识信息以及所述实体对象标识信息与图像帧信息的映射关系，所述图像帧信息表示每种实体对象在所述多媒体内容中出现的片段；在所述实体对象标识信息中选择所述目标实体对象对应的目标实体对象标识信息，和关联实体对象对应的关联实体对象标识信息，根据所述映射关系确定所述目标实体对象的图像帧信息，和所述关联实体对象的图像帧信息，所述关联实体对象为与所述目标实体对象存在关联关系的实体对象；基于所述多媒体内容、所述目标实体对象的视频帧图像和所述关联实体对象的图像帧信息，生成所述多媒体资源。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 14 提供了示例 10 至示例 13 中任一种方法，在所述接收针对目标实体对象的搜索指令之后，还包括：确定与所述目标实体对象存在关联关系的关联实体对象，并确定所述关联实体对象对应的关联多媒体内容；根据所述关联多媒体内容，确定关联搜索结果信息，所述关联搜索结果信息包括：至少一个展示所述关联实体对象的使用效果的关联多媒体资源，或者至少一组关联多媒体数据，或者至少一个关联资源指示信息；其中，所述关联多媒体数据包括所述关联多媒体内容中使用所述关联实体对象的标签的图像帧数据，所述关联资源指示信息用于指示所述关联实体对象在所述

关联多媒体内容中出现的片段；将所述关联搜索结果信息发送至所述终端设备。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 15 提供了一种搜索结果的展示装置，包括：获取模块，设置为响应于针对目标实体对象的搜索指令，获取至少一个展示所述目标实体对象的使用效果的多媒体资源；其中，所述多媒体资源是基于所述目标实体对象对应的多媒体内容处理得到的；展示模块，设置为展示所述至少一个多媒体资源。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 16 提供了一种搜索结果的展示装置，包括：接收模块，设置为接收针对目标实体对象的搜索指令，确定所述目标实体对象对应的多媒体内容；确定模块，设置为根据所述目标实体对象对应的多媒体内容，确定搜索结果信息，所述搜索结果信息包括：至少一个展示所述目标实体对象的使用效果的多媒体资源，或者至少一组多媒体数据，或者至少一个资源指示信息；其中，所述多媒体数据为所述多媒体内容中使用所述目标实体对象的标签的图像帧数据，所述资源指示信息用于指示所述目标实体对象在所述多媒体内容中出现的片段；发送模块，设置为将所述搜索结果信息发送至终端设备。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 17 提供了一种计算机可读介质，存储有计算机程序，该计算机程序被处理装置执行时实现示例 1 至示例 9，或者，示例 10 至示例 14 中所述方法。

根据本公开的一个或多个实施例，示例 18 提供了一种电子设备，包括：存储装置，存储有计算机程序；处理装置，设置为执行所述存储装置中的所述计算机程序，以实现示例 1 至示例 9，或者，示例 10 至示例 14 中所述方法。

此外，虽然采用特定次序描绘了多个操作，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多个实现细节，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一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多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。

权利要求书

1、一种搜索结果的展示方法，包括：

响应于针对目标实体对象的搜索指令，获取至少一个展示所述目标实体对象的使用效果的多媒体资源，其中，所述多媒体资源是基于所述目标实体对象对应的多媒体内容处理得到的；

展示所述至少一个多媒体资源。

2、根据权利要求1所述的方法，还包括：

记录多媒体内容中使用的至少一种实体对象，以及每种实体对象的使用时间信息；

将所述多媒体内容和所述多媒体内容的属性信息发送至服务器，其中，所述多媒体内容的属性信息包括所述每种实体对象的标识信息和使用时间信息。

3、根据权利要求1所述的方法，其中，所述获取至少一个展示所述目标实体对象的使用效果的多媒体资源，包括：

获取多媒体数据，其中，所述多媒体数据包括所述目标实体对象对应的多媒体内容中使用所述目标实体对象的图像帧数据；

基于所述多媒体数据，生成所述展示所述目标实体对象的使用效果的多媒体资源。

4、根据权利要求1所述的方法，其中，所述获取至少一个展示所述目标实体对象的使用效果的多媒体资源，包括：

获取所述目标实体对象对应的资源指示信息，其中，所述资源指示信息用于指示所述目标实体对象在所述多媒体内容中出现的片段；

根据所述资源指示信息，获取多媒体数据，其中，所述多媒体数据包括所述多媒体内容中使用所述目标实体对象的图像帧数据；

根据所述多媒体数据，生成所述展示所述目标实体对象的使用效果的多媒体资源。

5、根据权利要求1-4中任一项所述的方法，其中，所述展示所述至少一个多媒体资源，包括：

获取所述目标实体对象对应的对象标识；

在展示界面的第一区域内显示所述目标实体对象对应的对象标识，在所述展示界面的第二区域内自动播放所述至少一个多媒体资源。

6、根据权利要求5所述的方法，还包括：

响应于针对所述对象标识的触发操作，跳转到所述目标实体对象对应的多媒体拍摄场景。

7、根据权利要求 1-4 中任一项所述的方法，其中，所述获取至少一个展示所述目标实体对象的使用效果的多媒体资源，包括：

获取至少一个展示实体对象集的使用效果的多媒体资源，所述实体对象集包括：所述目标实体对象和关联实体对象，所述关联实体对象为与所述目标实体对象存在关联关系的实体对象。

8、根据权利要求 1-4 中任一项所述的方法，其中，所述获取至少一个展示所述目标实体对象的使用效果的多媒体资源，包括：

获取所述多媒体资源，和展示关联实体对象的使用效果的关联多媒体资源，所述关联实体对象为与所述目标实体对象存在关联关系的实体对象；

所述展示所述至少一个多媒体资源，包括：

在展示界面的第三区域内展示所述多媒体资源，在所述展示界面的第四区域内展示所述关联多媒体资源。

9、根据权利要求 1-4 中任一项所述的方法，其中，所述展示所述至少一个多媒体资源，包括：

在所述多媒体资源为视频的情况下，将所述多媒体资源按照第一预设方式进行展示，其中，所述第一预设方式包括：循环播放、倒序播放、倍速播放、窗口播放中的任一种；

在所述多媒体资源为动态图的情况下，将所述多媒体资源按照第二预设方式进行展示，其中，所述第二预设方式包括：放大展示或者缩小展示。

10、一种搜索结果的展示方法，包括：

接收针对目标实体对象的搜索指令，确定所述目标实体对象对应的多媒体内容；

根据所述目标实体对象对应的多媒体内容，确定搜索结果信息，所述搜索结果信息包括：至少一个展示所述目标实体对象的使用效果的多媒体资源，或者至少一组多媒体数据，或者至少一个资源指示信息，其中，所述多媒体数据为所述多媒体内容中使用所述目标实体对象的标签的图像帧数据，所述资源指示信息用于指示所述目标实体对象在所述多媒体内容中出现的片段；

将所述搜索结果信息发送至终端设备。

11、根据权利要求 10 所述的方法，还包括：

接收任一种实体对象对应的多媒体内容，和每种实体对象对应的多媒体内容的属性信息；

其中，所述属性信息包括所述每种实体对象的标识信息和使用时间信息。

12、根据权利要求 10 所述的方法，其中，所述根据所述目标实体对象对应的多媒体内容，确定搜索结果信息，包括：

获取所述多媒体内容的实体对象信息，其中，所述实体对象信息包括：所述多媒体内容中使用的实体对象标识信息以及所述实体对象标识信息与图像帧信息的映射关系，所述图像帧信息表示每种实体对象在所述多媒体内容中出现的片段；

在所述实体对象标识信息中选择所述目标实体对象对应的目标实体对象标识信息，根据所述映射关系确定所述目标实体对象的图像帧信息；

基于所述多媒体内容和所述目标实体对象的图像帧信息，生成所述多媒体资源。

13、根据权利要求 10 所述的方法，其中，所述根据所述目标实体对象对应的多媒体内容，确定搜索结果信息，包括：

获取所述多媒体内容的实体对象信息，其中，所述实体对象信息包括：所述多媒体内容中使用的实体对象标识信息以及所述实体对象标识信息与图像帧信息的映射关系，所述图像帧信息表示每种实体对象在所述多媒体内容中出现的片段；

在所述实体对象标识信息中选择所述目标实体对象对应的目标实体对象标识信息，和关联实体对象对应的关联实体对象标识信息，根据所述映射关系确定所述目标实体对象的图像帧信息，和所述关联实体对象的图像帧信息，所述关联实体对象为与所述目标实体对象存在关联关系的实体对象；

基于所述多媒体内容、所述目标实体对象的图像帧信息和所述关联实体对象的图像帧信息，生成所述多媒体资源。

14、根据权利要求 10-13 中任一项所述的方法，其中，在所述接收针对目标实体对象的搜索指令之后，所述方法还包括：

确定与所述目标实体对象存在关联关系的关联实体对象，并确定所述关联实体对象对应的关联多媒体内容；

根据所述关联多媒体内容，确定关联搜索结果信息，所述关联搜索结果信息包括：至少一个展示所述关联实体对象的使用效果的关联多媒体资源，或者至少一组关联多媒体数据，或者至少一个关联资源指示信息；其中，所述关联

多媒体数据包括所述关联多媒体内容中使用所述关联实体对象的标签的图像帧数据，所述关联资源指示信息用于指示所述关联实体对象在所述关联多媒体内容中出现的片段；

将所述关联搜索结果信息发送至所述终端设备。

15、一种搜索结果的展示装置，包括：

获取模块，设置为响应于针对目标实体对象的搜索指令，获取至少一个展示所述目标实体对象的使用效果的多媒体资源，其中，所述多媒体资源是基于所述目标实体对象对应的多媒体内容处理得到的；

展示模块，设置为展示所述至少一个多媒体资源。

16、一种搜索结果的展示装置，包括：

接收模块，设置为接收针对目标实体对象的搜索指令，确定所述目标实体对象对应的多媒体内容；

确定模块，设置为根据所述目标实体对象对应的多媒体内容，确定搜索结果信息，所述搜索结果信息包括：至少一个展示所述目标实体对象的使用效果的多媒体资源，或者至少一组多媒体数据，或者至少一个资源指示信息，其中，所述多媒体数据为所述多媒体内容中使用所述目标实体对象的标签的图像帧数据，所述资源指示信息用于指示所述目标实体对象在所述多媒体内容中出现的片段；

发送模块，设置为将所述搜索结果信息发送至终端设备。

17、一种计算机可读介质，存储有计算机程序，其中，所述计算机程序被处理装置执行时实现权利要求 1-9 或 10-14 中任一项所述的方法。

18、一种电子设备，包括：

存储装置，存储有计算机程序；

处理装置，设置为执行所述存储装置中的所述计算机程序，以实现权利要求 1-9 或 10-14 中任一项所述的方法。