# 用于发布媒体内容的方法、装置、设备和程序产品

本申请要求于 2024 年 04 月 17 日提交的，申请号为 202410466079.0、发明名称为“用于发布媒体内容的方法、装置、设备和程序产品”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

本公开总体涉及计算机领域，并且更具体地，涉及发布媒体内容的方法、装置、电子设备和产品。

## 背景技术

用户投稿与用户评论是两种在网络环境中常见的互动形式。用户投稿是指用户主动向网络平台提交各类内容的行为，这些内容包括但不限于文字、图片、视频等多媒体形式。通过投稿，用户能够分享自己的见解、经验、创意作品等，为平台带来新鲜的内容和观点。用户投稿不仅丰富了平台的内容库，还提升了用户的参与感和归属感，使平台成为用户展示自我、交流思想的重要场所。

用户评论则是用户针对平台上的已有内容发表的个人看法和意见。评论是用户与内容进行互动的一种方式，也是用户之间进行交流的重要途径。通过评论，用户可以表达对内容的喜爱或不满，也可以提出自己的观点和见解，与其他用户展开深入的讨论。用户评论的及时性和主观性使其成为了反映用户真实需求和意见的重要渠道，对于平台改进内容和服务具有重要的参考价值。

## 发明内容

本公开的实施例提供了一种用于发布媒体内容的方法、装置、电子设备和产品。

根据本公开的第一方面，提供了一种用于发布媒体内容的方法。该方法包括响应于检测到用户对第一媒体内容发表的第一评论满足预定条件，显示用于投稿的第一按钮。该方法包括响应于检测到用户对第一按钮的点击，生成第二媒体内容的预览页面，预览页面至少包括第一评论以及第一媒体内容。此外，该方法还包括响应于检测到用户对预览页面中的用于发布的第二按钮的点击，发布第二媒体内容。

在本公开的第二方面中，提供了一种的用于发布媒体内容的装置。该装置包括第一按钮显示模块，被配置为响应于检测到用户对第一媒体内容发表的第一评论满足预定条件，显示用于投稿的第一按钮。该装置还包括预览页面生成模块，被配置为响应于检测到用户对第一按钮的点击，生成第二媒体内容的预览页面，其中预览页面至少包括第一评论以及第一媒体内容。此外，该装置还包括第二媒体内容发布模块，被配置为响应于检测到用户对预览页面中的用于发布的第二按钮的点击，发布第二媒体内

容。

在本公开的第三方面中，提供了一种电子设备。该电子设备包括处理器以及与处理器耦合的存储器，存储器具有存储于其中的指令，指令在被处理器执行时，使得电子设备执行根据第一方面的方法。

在本公开的第四个方面，提供了一种计算机程序产品，其上存储有包括计算机可执行指令，其中所述计算机可执行指令被处理器执行以实现第一方面的方法。

发明内容部分是为了以简化的形式来介绍对概念的选择，它们在下文的具体实施方式中将被进一步描述。发明内容部分无意标识要求保护的主题的关键特征或主要特征，也无意限制要求保护的主题的范围。

附图说明

结合附图并参考以下详细说明，本公开各实施例的上述和其它特征、优点及方面将变得更加明显。在附图中，相同或相似的附图标记表示相同或相似的元素，其中：

图 1 示出了本公开的一些实施例可以在其中实现的示例环境的示意图；

图 2 示出了本公开的一些实施例的用于发布媒体内容的方法的流程图；

图 3A 示出了本公开的一些实施例的用于显示通知用户其评论被点赞的页面的示意图；

图 3B 示出了本公开的一些实施例的用于显示消息展示页面的示意图；

图 3C 示出了本公开的一些实施例的用于显示投稿预览页面的示意图；

图 3D 示出了本公开的一些实施例的用于显示发布进度的页面的示意图；

图 3E 示出了本公开的一些实施例的用于显示通知用户投稿发布成功的页面示意图；

图 3F 示出了本公开的一些实施例的用于显示已发布的投稿的新视频页面的示意图；

图 4A 示出了本公开的一些实施例的另一个用于显示消息展示页面的示意图；

图 4B 示出了本公开的一些实施例的用于显示评论区页面的示意图；

图 4C 示出了本公开的一些实施例的另一个用于显示投稿预览页面的示意图；

图 5A 示出了本公开的一些实施例的另一个用于显示已发布的投稿新视频的页面的示意图；

图 5B 示出了本公开的一些实施例的用于播放已发布的投稿的新视频的示意图；

图 5C 示出了本公开的一些实施例的用于显示点击新视频中的原视频跳转至原视频的示意图；

图 6 示出了本公开的一些实施例的用于发布媒体内容的装置的框图；以及

图 7 示出了本公开的一些实施例的电子设备的框图。

在所有附图中，相同或相似参考数字表示相同或相似元素。

具体实施方式

可以理解的是，本技术方案所涉及的数据（包括但不限于数据本身、数据的获取或使用）应当遵循相应法律法规及相关规定的要求。

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。

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一些实施例，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。

在本公开的实施例的描述中，术语“包括”及其类似用语应当理解为开放性包括，即“包括但不限于”。术语“基于”应当理解为“至少部分地基于”。术语“一个实施例”或“该实施例”应当理解为“至少一个实施例”。术语“第一”、“第二”等等可以指代不同的或相同的对象，除非明确说明。下文还可能包括其它明确的和隐含的定义。

目前用户在媒体内容平台发表作品的流程相对较为简单，但也存在一定的复杂性。一般来说，用户需要选择拍摄或上传已有的媒体内容。在拍摄或上传完成后，用户还需要对媒体内容进行编辑，包括剪辑、添加特效、配乐等。接下来，用户还需要为媒体内容添加标题、描述和标签等信息，以便其他用户能够更容易地找到和了解作品。最后，等待平台审核通过后，用户的作品才能展示在平台上供其他用户观看和互动。为了增加作品的曝光度和吸引力，用户需要投入一定的时间和精力进行媒体内容的策

划和创作，这种存在一定复杂性的发布媒体内容作品的流程降低了用户在媒体内容平台上创作、发布作品的积极性，从而减少了创作作品的产出，并且还会在一定程度上还会阻碍新用户的入门。此外，复杂的投稿流程不仅影响用户，还会影响平台的运营和管理效率。

根据本公开的实施例，当用户针对某一媒体内容例如视频发表评论时，系统会实时检测这些评论是否满足预定条件。一旦评论符合条件，系统将自动显示一个用于投稿的按钮，以鼓励用户将评论转化为更为正式的投稿内容。用户点击该按钮后，系统会生成一个预览页面，该页面不仅包含了用户的原始评论，还融合了原始媒体内容。这样的预览设计使得新的投稿内容在发布前就已经具备了较高的可读性和吸引力。为了确保投稿内容的质量，预览页面还包含了一个用于发布的按钮。用户在对预览内容满意后，可以点击该按钮正式发布投稿。

通过这种将评论转化为投稿的方式，能够降低内容创造的门槛，使得更多用户能够参与到内容创作中来。同时，这也简化了投稿流程，提升了用户的操作体验。更重要的是，这种方式提升了用户的参与度和活跃度，使得平台的内容生态更加丰富，从而提升了用户的体验感。

图 1 示出了本公开的一些实施例可以在其中实现的示例环境 100 的示意图。如图 1 所示，界面 102 可以为用户 T 的手机终端显示界面。在一些实施例中，当用户打开一个视频例如是用户 D 的短视频时，短视频 104 的内容会占据界面 102 大部分。当用户点击短视频界面 102 上显示的评论图标（图 1 中未示出）时，评论区 106 会通过从界面 102 的底部半弹层的方式显示于短视频 104 的上层。评论区 106 的显示背景通常是白色或者浅灰色等，与短视频平台风格保持一致。

评论区 106 主要部分是用户发表的评论列表。每条评论都会以一条独立的信息条形式展示，通常包括用户的头像、昵称和评论内容。评论内容可以是文字、表情符号等。例如用户 A 的评论是文字，而用户 C 的评论是表情包。用户可以通过滑动屏幕来浏览更多的评论。在每条评论的下方，还会显示一些与该评论相关的操作选项，如点赞、回复等，用户可以通过这些选项与其他用户进行互动。如图 1 所示，用户 L 对用户 D 的短视频发表了一条评论“天哪！！！这云绝了！！！！！”。这条评论的下方还可以展示用户 L 发表这条评论的时间，其他用户还可以通过“回复”与用户 L 进行互动。

评论区还可以具备一些特色功能，如@好友、话题标签和表情包等。用户可以通过@好友功能提到其他用户，从而增加了互动的趣味性。用户还可以通过话题标签功能参与或创建热门话题讨论。此外，用户还可以通过表情包功能使用丰富的表情来表达自己的情感。

如图 1 所示，用户 T 正在查看用户 D 的短视频作品 104 的评论区 106。在发表评

论区域 108 的最上方有用户 T 在发表评论时可以使用的表情，用户 T 正在使用的头像以及发表评论的文字输入框。用户 T 可以在评论区 106 的发表评论区域 108 处对用户 D 的短视频作品 104 发表评论，例如用户 T 对用户 D 的视频发表了这样一条评论 110“在挪威，它们都叫珍珠云，但这个名字也太花里胡哨了”。在用户 T 发表评论后，其他用户可以与用户 T 发表的评论互动，例如可以通过 112 对用户 T 的评论点赞。在 112 的右边显示其他用户对用户 T 的点赞数量，例如，在图 1 中，用户 T 的评论的点赞数是 4。

继续参考图 1，在一些实施例中，当用户的点赞数量满足一定的条件，例如达到 3 个以上，可以在用户的评论下方显示“发布为作品”按钮。通过这个按钮，用户可以快速地将自己的评论投稿成正式的作品。在一些实施例中，这些与用户 T 互动会被通知给用户 T，例如用户 E 点赞了用户 T 的评论，那么用户 T 可以接收到“用户 E 赞了你的评论”这条通知消息。在一些实施例中，用户 T 可以通过点击这条消息重新进入评论区 106。

下文将结合图 2 至图 7 详细描述根据本公开实施例的过程。为了便于理解，在下文描述中提及的具体数据均是示例性的，并不用于限定本公开的保护范围。可以理解，以下描述的实施例还可以包括未示出的附加动作和/或可以省略所示出的动作，本公开的范围在此方面不受限制。

图 2 示出了本公开的一些实施例的用于发布媒体内容的方法 200 的流程图。在框 202，响应于检测到用户对第一媒体内容发表的第一评论满足预定条件，显示用于投稿的第一按钮。可选地，第一媒体内容是其他用户发布的媒体内容，例如可以是其他用户发布的短视频 104。备选地，这些媒体内容还可以是其他用户发布的文字、图片或者其他类型的媒体内容。在一些实施例中，另外的其他用户可以对这些发布的短视频发表评论来表达自己对这个短视频的看法、见解或者情感。例如用户 T 对用户 D 的短视频发表了评论 110。在一些实施例中，其他的用户可以与用户 T 的评论互动，例如可以回复用户 T 的评论 110 或者是通过按钮 112 来点赞用户 T 的评论 110。在一些实施例中，当用户 T 的评论的点赞数满足预定的条件后，就会显示用于投稿的按钮。例如，当用户 T 的评论 110 的点赞数量大于 3 个之后，可以在用户 T 的评论 110 附近显示“发布为作品”的按钮，这个按钮用于将用户 T 的评论 110 发布为新的短视频作品。

在框 204，响应于检测到用户对第一按钮的点击，生成第二媒体内容的预览页面，预览页面至少包括第一评论以及第一媒体内容。在一些实施例中，第二媒体内容是与第一媒体内容同样类型的媒体内容。在一些实施例中，第一媒体内容是短视频，第二媒体内容也是短视频。在一些实施例中，用户可以点击按钮“发布为作品”，一经用户点击，界面 102 的最上层将会显示将要发布的新的短视频的预览页面。在一些实施例中，预览页面中包含有原短视频作品以及对该原短作品的评论，这个评论是与“发

布为作品”按钮对应的评论。例如，当用户 T 对用户 D 的作品发表的评论 110 的点赞数达到 3 个或以上的赞，可以在用户 T 的评论的下方显示“发布为作品”按钮，当用户 T 点击“发布为作品”按钮，可以生成一个用户 T 即将要发布的作品的预览页面，这个预览页面中有作品用户 T 的评论 110 以及用户 D 的视频 104，另外还包括用户 T 与用户 D 的昵称、头像等信息。

在框 206，响应于检测到用户对预览页面中的用于发布的第二按钮的点击，发布第二媒体内容。在一些实施例中，当用户点击了预览页面中的“发布”按钮，新的媒体内容如视频作品可以被发布在视频平台，其他用户可以与该新的视频作品互动。

本公开的实施例中，通过这种将评论转化为投稿的方式，打破了内容创作的传统界限，吸引了更多用户积极参与。同时，这种简化的投稿流程也提升了用户的操作体验，使得内容创作变得更加简单、高效。更重要的是，这种方式激发了用户的参与热情，提高了用户在平台上的活跃度，为平台带来了更加丰富、多元的内容生态。通过这种方式，不仅能够为用户提供了一个展示创作作品的平台，也能够为平台本身注入了活力。

图 3A 示出了本公开的一些实施例的用于显示通知用户其评论被点赞的页面 300A 的示意图。参考图 3A，界面 302A 为用户的应用显示界面。例如可以为用户 T 的界面。在界面 302A 中，可以有状态栏显示组件 304A，快速触达用户栏 306A 和消息展示栏 308A 以及页面组件栏 312A。在状态栏显示组件 304A 中，从左到右依次为时间状态、手机信号状态、电量状态。在快速触达用户栏 306A 中，用户 T 可以通过点击其他用户的头像来快速与该用户发起互动。例如用户 T 可以点击用户 X 的头像，来和用户 X 互相发送私信信息。

参考图 3A，在消息展示栏 308A 中，可以有用户 T 与其他用户私信交流的消息，可以有其他用户关注用户 T 的消息以及群组交流的消息，还可以有其他用户与用户 T 的互动消息集合 310A。消息展示栏 308A 还可能有其他功能或提示，比如未读消息的数量提示。例如在用户 A 的对话框中，数字 2 即显示了用户 T 对用户 A 发送的消息还有 2 条未读。在页面组件栏 312A 中，包括“首页”、“朋友”“消息”“我的”，用户可以通过点击不同的组件来切换到不同的页面。例如，通过点击“消息”组件，可以进入到界面 302A。

继续参考图 3A，当一个用户在其他用户发布的投稿的短视频作品的评论区留下评论后，其他用户可以与这个用户发表的评论互动，例如可以对这个用户的评论点赞。例如，用户 T 在用户 D 发表的短视频作品的评论区发表了评论，其他用户如用户 E 可以对用户 T 发表的评论点赞，用户 T 可以在互动消息集合 310A 实时地收到用户 E 对其评论点赞的消息。

通过这种可以接收到其他用户点赞的消息的方法，能够鼓励用户进行更多的评论

分享，还有助于建立积极、健康的平台氛围，从而提升用户的体验感。

图 3B 示出了本公开的一些实施例的用于显示消息展示页面 300B 的示意图。在图 3A 中，用户 T 通过点击互动消息集合 310A 可以跳转到图 3B 中的消息展示页面 302B。在消息展示页面 302B 中，从上到下依次为互动消息展示区域 304B，查看更多图标 306B 以及用户推荐区域 308B。

在互动消息展示区域 304B，可以看到多个不同的分类的互动消息，可以是“点赞”、“评论”或者“@我的”等多个通知消息。“点赞”会展示用户发布的视频或评论收到的点赞通知，评论”会显示用户发布的作品或评论下收到的评论，“@我的”会显示其他用户在他们的内容中提到本用户的消息。

在一些实施例中，例如用户 T 可以收到用户 E 对用户 T 为用户 D 的作品发表的评论的点赞，用户 T 可以收到用户 H 对用户 T 为用户 D 的作品发表的评论的点赞，用户 T 还可以收到用户 S 的评论。用户 T 还可以点击查看更多图标 306B 来查看更多的互动通知消息。在用户推荐区域 308B，可以向用户 T 推荐一些可能认识的人，例如用户 I、用户 J、用户 K 均和用户 C 是朋友关系，而用户 C 又与用户 T 是朋友关系，那么可以向用户 T 推荐用户 I、用户 J、用户 K。

继续参考图 3B，当用户发出的评论的点赞数量超过了一定的阈值，例如点赞数超过 3 个，可以认定用户发出的评论是优质评论。备选地，当用户的评论被回复的数量超过 3 条，也可以认为用户发出的评论是优质评论。备选地，系统还可以通过分析技术来判断评论的情感倾向，避免过于负面或攻击性的评论被视为优质评论。备选地，还可以通过评分技术来判断评论是否优质，当用户发出的评论的评分达到 90 分以上，用户发出的评论可以被认为是优质评论。用户的历史评论质量、活跃度、是否有违规行为等也可以作为评估其当前评论质量的参考。

当用户通过点击图 3A 的 310A 进入到图 3B 中的消息展示页面 302B 时，在该点赞通知消息的下方显示“发布为作品”按钮 310B。例如，用户 E 是第 4 个对用户 T 发表的评论点赞的，当用户 T 进入到图 3B 中的消息展示页面 302B 时，可以在用户 E 的点赞消息下方显示“发布为作品”按钮 310B，而用户 H 如果是第二个点赞的，没有达到阈值数量，那么可以不在用户 H 的点赞消息下方显示“发布为作品”按钮。在一些实施例中，当用户的评论被点赞的数量达到阈值条件时，都会在对应的点赞通知消息下方显示“发布为作品”按钮 310B。

当用户发出的评论的点赞数量达到一定阈值条件时，可以将用户发出的评论定义为优质评论，一旦用户的评论被确定为优质评论，就可以开放投稿按钮给用户，方便用户将其评论投稿成正式的作品，这种方法能够激发用户的创作热情和积极性，增强用户的归属感和自信心，从而提升用户的体验感。

图 3C 示出了本公开的一些实施例的用于显示投稿预览页面 300C 的示意图。当

用户点击图 3B 中的发布为作品按钮 310B，可以生成预览面板 304C。参考图 3C，在界面 302C 中，通过弹窗的方式在界面 302C 的底部生成预览面板 304C。在预览面板 304C 中，可以有预览页面 306C 以及发布按钮 316C。在预览面板 304C 中还有“×”按钮，如果用户不满意生成的预览页面，可以点击“×”来取消对评论的投稿。在预览页面 306C 中，可以包括用户的头像与昵称 308C，用户的评论内容 310C，用户评论的原视频 312C 和原视频的标题和创作者 314C。

例如，用户 T 对用户 D 的投稿作品发表了这样一条评论“在挪威，它们都叫珍珠云，但这个名字也太花里胡哨了”，接着其他用户可以对用户 T 的评论点赞，每一个用户的点赞动态都会被推送给用户 T。假设当用户 E 对该评论点赞时，恰好用户 T 的评论的点赞的数量刚刚满足系统设定的阈值条件，此时用户 T 的评论将会被认为是优质评论，那么在用户 T 点进界面 302C 时，可以在用户 E 的点赞消息下方显示“发布为作品”按钮，当用户 T 点击了“发布为作品”按钮，可以出现预览页面 306C。在预览页面 306C 中，包括用户 T 的头像与昵称 308C，用户 T 的评论“在挪威，它们都叫珍珠云，但这个名字也太花里胡哨了”310C，用户 D 发表的原视频 312C 以及标题“分享美好生活”和创作者用户 D 314C。

在一些实施例中，预览页面 306C 的背景是纯色背景，该纯色背景可以与界面 302C 的风格一致。在一些实施例中，用户的头像与昵称 308C，用户的评论内容 310C，用户评论的原视频 312C 和原视频的标题和创作者 314C 是按序从上到下依次排列的。通过这种现实预览页面的方法，能够帮助用户检查和确认投稿的内容，助于减少发布失误，提高投稿的质量。

图 3D 示出了本公开的一些实施例的用于显示发布进度的页面 300D 的示意图。如图 3D 所示，在界面 302D 中，有一个发布进度图标 304D。当用户点击图 3C 中的发布为作品按钮 316C，可以显示图 3D 中的发布进度图标 304D，发布进度图标 304D 显示了用户正在发布的投稿作品的进度为 65%。

通过这种显示发布进度图标的方法，不仅能够让用户实时了解到投稿的状态，避免了不必要的等待和焦虑，还能够方便用户通过观察发布进度来了解可能遇到的问题或延迟，如果有疑问或需要帮助，可以及时与平台进行沟通，获得解决方案，从而能够提升用户的忠诚度和满意度。

图 3E 示出了本公开的一些实施例的用于显示通知用户投稿发布成功的页面 300E 的示意图。参考图 3E，在界面 302E 中，弹出一个发布成功图标 304E。当出现发布成功图标 304E 时，用户可以确认其投稿内容已经成功发布。通过这种显示发布成功图标 304E 的方法，用户能够直观地感受到他们的投稿已经成功发布，不仅能够给用户带来满足感和成就感，提升用户的体验，还能帮助平台与用户建立更紧密的联系，优化平台服务。

图3F示出了本公开的一些实施例的用于显示已发布的投稿的新视频页面300F的示意图。参考图3F，当用户T的评论投稿完成时，用户T可以点击“朋友”组件来切换到界面302F，或者还可以在“首页”组件浏览到界面302F。在界面302F中占据最大界面的是用户T发表的评论投稿作品306F。在界面302F中，可以有一组操作栏组件304F，从上到下可以依次为“关注”、“点赞”、“评论”、“收藏”、“其他”、“音乐”对应的按钮。在界面302F中，还包括用户消息显示区域312F，例如显示了用户T在1分钟之前发布了评论投稿作品306F，并且是通过将对用户D的评论转化成投稿的形式来发布新的作品的。

继续参考图3F，在用户T的评论投稿作品306F中，可以有用户T的昵称和头像以及评论内容区域308F，用户T评论的原视频的作者和原视频310F。在一些实施例中，这些用户T的昵称和头像以及评论内容区域308F，用户F评论的原视频的作者和原视频310F是按序从上到下排列的。

通过这种将用户的评论与原视频显示在新的投稿视频中的方法，不仅能够展示评论的文本内容，还能够保留其针对特定视频的评论性质，这种设计不仅保留了评论的互动性，还能够进一步扩大内容的传播范围，提升用户的参与度，从而提升了用户的操作体验，使得内容创作变得更加简单、高效。

图4A示出了本公开的一些实施例的另一个用于显示消息展示页面400A的示意图。参考图4A，在界面402A中，如果用户不是点击“发布为作品”按钮，而是点击用户H对其发出的评论的点赞通知消息区域404A，用户T的界面会跳转到用户D发表的视频的评论区。

图4B示出了本公开的一些实施例的用于显示评论区页面400B的示意图。结合图4A，用户点击图4A中的点赞消息区域404A，可以跳转到图4B中的界面402B。参考图4B，界面402B中展示了用户D发表的视频的评论区页面404B，评论区页面404B是通过弹窗的方式从界面402B的底部弹出的。在评论区页面404B中显示了用户T对用户D发表的评论“在挪威，它们都叫珍珠云，但这个名字也太花里胡哨了”，用户T发出的评论已经获得284个点赞达到了设定的阈值条件例如是3个赞以上，那么可以在用户T的评论下方显示“发布为作品”按钮406B。

当用户发出的评论的点赞数量达到一定阈值条件时，可以将用户发出的评论定义为优质评论，一旦用户的评论被确定为优质评论，就可以开放投稿按钮给用户，能够方便用户将其评论投稿成正式的作品，通过这种在评论区显示“发布为作品”的投稿按钮，能够方便用户快速投稿，激发了用户的创作热情和积极性，从而能够提升用户的体验感。

图4C示出了本公开的一些实施例的另一个用于显示投稿预览页面400C的示意图。结合图4B，当用户点击图4B中的“发布为作品”406B时，可以从界面402C的

底部半弹出图 4C 中的预览面板 404C。参考图 4C，在预览面板 404C 中有预览页面 406C 以及发布按钮 408C，当用户点击发布按钮 408C 时，可以将预览页面 406C 发布成新的投稿作品。

用户在浏览评论区时，可以直接在评论区点击投稿按钮进行操作，而无需返回消息通知页面或进行其他复杂的跳转。这种即时的操作方式提升了用户操作的便利性，减少了步骤，提高了用户的操作体验。此外，用户可以直接在原视频的评论区将自己的优质评论转化为自己的投稿的简便流程，能够激发用户的创作热情，促进更多优质内容的产生。

图 5A 示出了本公开的一些实施例的另一个用于显示已发布的投稿新视频的页面 500A 的示意图。参考图 5A，在一些实施例中，当用户 T 的评论投稿视频被发布后，可以点击“首页”或“朋友”组件浏览到界面 502A。在用户 T 的界面 502A 中，在界面 502A 中占据最大界面的是用户 T 发表的评论投稿作品 506A。在界面 502A 中，可以有一组操作栏组件 504A。在界面 502A 中，还包括用户消息显示区域 512A，例如显示了用户 T 在 1 分钟之前发布了评论投稿作品 506A，并且是通过将对用户 D 的评论转化成投稿的形式来发布新的作品的。

继续参考图 5A，在用户 T 的优质评论投稿作品中，可以有用户 T 的昵称和头像以及评论内容区域 508A，用户 T 评论的原视频的作者和原视频 510A。在一些实施例中，所有用户都可以与用户 T 发布的新的投稿作品 506A 互动。在一些实施例中，新的投稿作品 506A 的播放效果和原视频的播放效果是一致的。在一些实施例中，可以点击缩小的原视频区域 510A 来跳转到原视频的播放页面。

图 5B 示出了本公开的一些实施例的用于暂停已发布的投稿的新视频 500B 的示意图。参考图 5B，点击 502B 的中间区域可以实现对播放中的新的投稿视频 504B 的暂停，并在新的投稿视频 504B 的中间区域显示暂停图标 506B。再次点击新的投稿视频 504B 的中间区域，暂停图标 506B 会消失，并继续播放新的投稿视频 504B。

图 5C 示出了本公开的一些实施例的用于显示点击新视频中的原视频跳转至原视频 500C 的示意图。结合图 5A，点击图 5A 中的原视频区域 510A，可以跳转到参考图 5C 所示的界面 502C。参考图 5C，视频 504C 是用户 D 投稿的原视频，原视频的标题为分享美好生活。

图 6 示出了本公开的一些实施例的用于发布媒体内容的装置 600 的框图。如图 6 所示，装置 600 包括第一按钮显示模块 602，被配置为响应于检测到用户对第一媒体内容发表的第一评论满足预定条件，显示用于投稿的第一按钮。装置 600 还包括预览页面生成模块 604，被配置为响应于检测到用户对第一按钮的点击，生成第二媒体内容的预览页面，预览页面至少包括第一评论以及第一媒体内容。此外，装置 600 还包括第二媒体内容发布模块 606，被配置响应于检测到用户对预览页面中的用于发布的

第二按钮的点击，发布第二媒体内容。

图 7 示出了本公开的一些实施例的电子设备 700 的框图，设备 700 可以是本公开的实施例所描述的设备或装置。如图 7 所示，设备 700 包括中央处理单元（CPU）和/或图形处理单元（GPU）701，其可以根据存储在只读存储器（ROM）702 中的计算机程序指令或者从存储单元 708 加载到随机访问存储器（RM）703 中的计算机程序指令，来执行各种适当的动作和处理。在 RM 703 中，还可以存储设备 700 操作所需的各种程序和数据。CPU/GPU 701、ROM 702 以及 RM 703 通过总线 704 彼此相连。输入/输出（I/O）接口 705 也连接至总线 704。虽然未在图 7 中示出，设备 700 还可以包括协处理器。

设备 700 中的多个部件连接至 I/O 接口 705，包括：输入单元 706，例如键盘、鼠标等；输出单元 707，例如各种类型的显示器、扬声器等；存储单元 708，例如磁盘、光盘等；以及通信单元 709，例如网卡、调制解调器、无线通信收发机等。通信单元 709 允许设备 700 通过诸如互联网的计算机网络和/或各种电信网络与其他设备交换信息/数据。

上文所描述的各个方法或过程可以由 CPU/GPU 701 来执行。例如，在一些实施例中，方法可被实现为计算机软件程序，其被有形地包含于机器可读介质，例如存储单元 708。在一些实施例中，计算机程序的部分或者全部可以经由 ROM 702 和/或通信单元 709 而被载入和/或安装到设备 700 上。当计算机程序被加载到 RM 703 并由 CPU/GPU 701 执行时，可以执行上文描述的方法或过程中的一个或多个步骤或动作。

在一些实施例中，以上所描述的方法和过程可以被实现为计算机程序产品。计算机程序产品可以包括计算机可读存储介质，其上载有用于执行本公开的各个方面的计算机可读程序指令。

计算机可读存储介质可以是可以保持和存储由指令执行设备使用的指令的有形设备。计算机可读存储介质例如可以是但不限于电存储设备、磁存储设备、光存储设备、电磁存储设备、半导体存储设备或者上述的任意合适的组合。计算机可读存储介质的更具体的例子（非穷举的列表）包括：便携式计算机盘、硬盘、随机存取存储器（RM）、只读存储器（ROM）、可擦式可编程只读存储器（EPROM 或闪存）、静态随机存取存储器（SRM）、便携式压缩盘只读存储器（CD-ROM）、数字多功能盘（DVD）、记忆棒、软盘、机械编码设备、例如其上存储有指令的打孔卡或凹槽内凸起结构、以及上述的任意合适的组合。这里所使用的计算机可读存储介质不被解释为瞬时信号本身，诸如无线电波或者其他自由传播的电磁波、通过波导或其他传输媒介传播的电磁波（例如，通过光纤电缆的光脉冲）、或者通过电线传输的电信号。

本文所描述的计算机可读程序指令可以从计算机可读存储介质下载到各个计算/处理设备，或者通过网络、例如互联网、局域网、广域网和/或无线网下载到外部计算

机或外部存储设备。网络可以包括铜传输电缆、光纤传输、无线传输、路由器、防火墙、交换机、网关计算机和/或边缘服务器。每个计算/处理设备中的网络适配卡或者网络接口从网络接收计算机可读程序指令，并转发该计算机可读程序指令，以供存储在各个计算/处理设备中的计算机可读存储介质中。

用于执行本公开操作的计算机程序指令可以是汇编指令、指令集架构（IS）指令、机器指令、机器相关指令、微代码、固件指令、状态设置数据、或者以一种或多种编程语言的任意组合编写的源代码或目标代码，编程语言包括面向对象的编程语言，以及常规的过程式编程语言。计算机可读程序指令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（LN）或广域网（WN）—连接到用户计算机，或者，可以连接到外部计算机（例如利用互联网服务提供商来通过互联网连接）。在一些实施例中，通过利用计算机可读程序指令的状态信息来个性化定制电子电路，例如可编程逻辑电路、现场可编程门阵列（FPG）或可编程逻辑阵列（PL），该电子电路可以执行计算机可读程序指令，从而实现本公开的各个方面。

这些计算机可读程序指令可以提供给通用计算机、专用计算机或其它可编程数据处理装置的处理单元，从而生产出一种机器，使得这些指令在通过计算机或其它可编程数据处理装置的处理单元执行时，产生了实现流程图和/或框图中的一个或多个框中规定的功能/动作的装置。也可以把这些计算机可读程序指令存储在计算机可读存储介质中，这些指令使得计算机、可编程数据处理装置和/或其他设备以特定方式工作，从而，存储有指令的计算机可读介质则包括一个制造品，其包括实现流程图和/或框图中的一个或多个框中规定的功能/动作的各个方面的指令。

也可以把计算机可读程序指令加载到计算机、其它可编程数据处理装置、或其它设备上，使得在计算机、其它可编程数据处理装置或其它设备上执行一系列操作步骤，以产生计算机实现的过程，从而使得在计算机、其它可编程数据处理装置、或其它设备上执行的指令实现流程图和/或框图中的一个或多个框中规定的功能/动作。

附图中的流程图和框图显示了根据本公开的多个实施例的设备、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框可以代表一个模块、程序段或指令的一部分，所述模块、程序段或指令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，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，两个连续的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，这取决于所涉及的功能。也要注意的是，框图和/或流程图中的每个框、以及框图和/或流程图中的框的组合，可以用执行规定的功能或动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。

以上已经描述了本公开的各实施例，上述说明是示例性的，并非穷尽性的，并且也不限于所公开的各实施例。在不偏离所说明的各实施例的范围和精神的情况下，对于本技术领域的普通技术人员来说许多修改和变更都是显而易见的。本文中所用术语的选择，旨在最好地解释各实施例的原理、实际应用或对市场中技术的技术改进，或者使得本技术领域的其它普通技术人员能理解本文公开的各实施例。

下列出了本公开的一些示例实现。

示例 1. 一种用于发布媒体内容的方法，包括：

响应于检测到用户对第一媒体内容发表的第一评论满足预定条件，显示用于投稿的第一按钮；

响应于检测到所述用户对所述第一按钮的点击，生成第二媒体内容的预览页面，所述预览页面至少包括所述第一评论以及所述第一媒体内容；以及

响应于检测到所述用户对所述预览页面中的用于发布的第二按钮的点击，发布所述第二媒体内容。

示例 2. 根据示例 1 所述的方法，其中响应于检测到用户对第一媒体内容发表的第一评论满足预定条件，显示用于投稿的第一按钮包括：

响应于检测到所述第一评论的点赞数大于预定阈值，显示所述第一按钮。

示例 3. 根据示例 1-2 中任一项所述的方法，还包括：

向所述用户推送与所述第一评论相关的第一通知消息，所述第一通知消息被归类至消息集合；以及

响应于所述用户对所述第一通知消息所在的所述消息集合的点击，显示所述消息集合的消息展开页面，所述第一通知消息被显示在所述消息展开页面，所述消息展开页面包括其他类型的第二通知消息。

示例 4. 根据示例 1-3 中任一项所述的方法，其中响应于检测到所述第一评论的点赞数大于预定阈值，显示所述第一按钮包括：

响应于所述第一评论的所述点赞数大于所述预定阈值，在所述第一通知消息中显示所述第一按钮。

示例 5. 根据示例 1-4 中任一项所述的方法，其中响应于检测到所述用户对所述第一按钮的点击，生成第二媒体内容的预览页面包括：

响应于检测到所述用户对所述第一按钮的点击，生成所述第二媒体内容的预览页面，所述预览页面被覆盖在所述消息展开页面之上。

示例 6. 根据示例 1-5 中任一项所述的方法，其中响应于检测到所述第一评论的点赞数大于预定阈值，显示所述第一按钮包括：

响应于所述用户对与所述第一评论相关的所述第一通知消息的点击，显示所述第

一媒体内容的评论区页面，所述评论区页面包括所述用户对所述第一媒体发表的所述第一评论；以及

响应于检测到所述用户对所述第一媒体内容发表的所述第一评论的所述点赞数大于所述预定阈值，在所述第一媒体内容的所述评论区页面中的所述第一评论的下面显示所述第一按钮。

示例 7. 根据示例 1-6 中任一项所述的方法，其中所述预览页面被通过弹窗的方式显示，所述预览页面还包括所述用户的信息以及所述第一媒体内容的创作信息。

示例 8. 根据示例 1-7 中任一项所述的方法，其中响应于检测到所述用户对所述预览页面中的用于发布的第二按钮的点击，发布所述第二媒体内容包括：

响应于检测到所述用户对所述第二按钮的点击，显示发布进度；以及

响应于所述发布进度指示完成发布，通过弹窗的方式显示用于指示发布成功的图标。

示例 9. 根据示例 1-8 中任一项所述的方法，还包括：

响应于检测到对所述第二媒体内容中所述第一媒体内容的点击，跳转至所述第一媒体内容的页面；以及

响应于检测到对所述第一媒体内容的所述页面的点击，暂停所述第一媒体内容。

示例 10. 根据示例 1-9 中任一项所述的方法，还包括：

响应于对所述第二媒体内容的播放，在所述第二媒体内容页面中同步播放所述第一媒体内容，所述第二媒体内容的播放形式与所述第一媒体内容的播放形式是相同的。

示例 11. 根据示例 1-10 中任一项所述的方法，其中所述第二媒体内容的背景为纯色背景，所述第二媒体内容包括所述用户的头像与昵称、所述第一评论、所述第一媒体内容以及所述第一媒体内容的创作信息，所述用户的头像与昵称、所述第一评论、所述第一媒体内容以及所述第一媒体内容的创作信息按序从上至下排列。

示例 12. 一种用于发布媒体内容的装置，包括：

第一按钮显示模块，被配置为响应于检测到用户对第一媒体内容发表的第一评论满足预定条件，显示用于投稿的第一按钮；

预览页面生成模块，被配置为响应于检测到所述用户对所述第一按钮的点击，生成第二媒体内容的预览页面，所述预览页面至少包括所述第一评论以及所述第一媒体内容；以及

第二媒体内容发布模块，被配置为响应于检测到所述用户对所述预览页面中的用于发布的第二按钮的点击，发布所述第二媒体内容。

示例 13. 根据示例 12 所述的装置，其中第一按钮显示模块包括：

显示模块，被配置为响应于检测到所述第一评论的点赞数大于预定阈值，显示所述第一按钮。

示例 14. 根据示例 12-13 中任一项所述的装置，还包括：

第一通知消息推送模块，被配置为向所述用户推送与所述第一评论相关的第一通知消息，所述第一通知消息被归类至消息集合；以及

消息展开页面显示模块，被配置为响应于所述用户对所述第一通知消息所在的所述消息集合的点击，显示所述消息集合的消息展开页面，所述第一通知消息被显示在所述消息展开页面，所述消息展开页面包括其他类型的第二通知消息。

示例 15. 根据示例 12-14 中任一项所述的装置，其中显示模块包括：

第一显示模块，被配置为响应于所述第一评论的所述点赞数大于所述预定阈值，在所述第一通知消息中显示所述第一按钮。

示例 16. 根据示例 12-15 中任一项所述的装置，其中预览页面生成模块包括：

第二媒体内容的预览页面生成模块，被配置为响应于检测到所述用户对所述第一按钮的点击，生成所述第二媒体内容的预览页面，所述预览页面被覆盖在所述消息展开页面之上。

示例 17. 根据示例 12-16 中任一项所述的装置，其中显示模块包括：

评论区页面显示模块，被配置为响应于所述用户对与所述第一评论相关的所述第一通知消息的点击，显示所述第一媒体内容的评论区页面，所述评论区页面包括所述用户对所述第一媒体发表的所述第一评论；以及

第二显示模块，被配置为响应于检测到所述用户对所述第一媒体内容发表的所述第一评论的所述点赞数大于所述预定阈值，在所述第一媒体内容的所述评论区页面中的所述第一评论的下面显示所述第一按钮。

示例 18. 根据示例 12-17 中任一项所述的装置，其中所述预览页面被通过弹窗的方式显示，所述预览页面还包括所述用户的信息以及所述第一媒体内容的创作信息。

示例 19. 根据示例 12-18 中任一项所述的装置，其中第二媒体内容发布模块包括：

发布进度显示模块，被配置为响应于检测到所述用户对所述第二按钮的点击，显示发布进度；以及

图标显示模块，被配置为响应于所述发布进度指示完成发布，通过弹窗的方式显示用于指示发布成功的图标。

示例 20. 根据示例 12-19 中任一项所述的装置，还包括：

页面跳转模块，被配置为响应于检测到对所述第二媒体内容中所述第一媒体内容的点击，跳转至所述第一媒体内容的页面；以及

媒体内容暂停模块，被配置为响应于检测到对所述第一媒体内容的所述页面的点击，暂停所述第一媒体内容。

示例 21. 根据示例 12-20 中任一项所述的装置，还包括：

媒体内容播放模块，被配置为响应于对所述第二媒体内容的播放，在所述第二媒

体内容页面中同步播放所述第一媒体内容，所述第二媒体内容的播放形式与所述第一媒体内容的播放形式是相同的。

示例 22. 根据示例 12-21 中任一项所述的装置，其中所述第二媒体内容的背景为纯色背景，所述第二媒体内容包括所述用户的头像与昵称、所述第一评论、所述第一媒体内容以及所述第一媒体内容的创作信息，所述用户的头像与昵称、所述第一评论、所述第一媒体内容以及所述第一媒体内容的创作信息按序从上至下排列。

示例 23. 一种电子设备，包括：

处理器；以及

与所述处理器耦合的存储器，所述存储器具有存储于其中的指令，所述指令在被处理器执行时，使得所述电子设备执行动作，所述动作包括：

响应于检测到用户对第一媒体内容发表的第一评论满足预定条件，显示用于投稿的第一按钮；

响应于检测到所述用户对所述第一按钮的点击，生成第二媒体内容的预览页面，所述预览页面至少包括所述第一评论以及所述第一媒体内容；以及

响应于检测到所述用户对所述预览页面中的用于发布的第二按钮的点击，发布所述第二媒体内容。

示例 24. 根据示例 23 所述的电子设备，其中响应于检测到用户对第一媒体内容发表的第一评论满足预定条件，显示用于投稿的第一按钮包括：

响应于检测到所述第一评论的点赞数大于预定阈值，显示所述第一按钮。

示例 25. 根据示例 23-24 中任一项所述的电子设备，还包括：

向所述用户推送与所述第一评论相关的第一通知消息，所述第一通知消息被归类至消息集合；以及

响应于所述用户对所述第一通知消息所在的所述消息集合的点击，显示所述消息集合的消息展开页面，所述第一通知消息被显示在所述消息展开页面，所述消息展开页面包括其他类型的第二通知消息。

示例 26. 根据示例 23-25 中任一项所述的电子设备，其中响应于检测到所述第一评论的点赞数大于预定阈值，显示所述第一按钮包括：

响应于所述第一评论的所述点赞数大于所述预定阈值，在所述第一通知消息中显示所述第一按钮。

示例 27. 根据示例 23-26 中任一项所述的电子设备，其中响应于检测到所述用户对所述第一按钮的点击，生成第二媒体内容的预览页面包括：

响应于检测到所述用户对所述第一按钮的点击，生成所述第二媒体内容的预览页面，所述预览页面被覆盖在所述消息展开页面之上。

示例 28. 根据示例 23-27 中任一项所述的电子设备，其中响应于检测到所述第一

评论的点赞数大于预定阈值，显示所述第一按钮包括：

响应于所述用户对与所述第一评论相关的所述第一通知消息的点击，显示所述第一媒体内容的评论区页面，所述评论区页面包括所述用户对所述第一媒体发表的所述第一评论；以及

响应于检测到所述用户对所述第一媒体内容发表的所述第一评论的所述点赞数大于所述预定阈值，在所述第一媒体内容的所述评论区页面中的所述第一评论的下面显示所述第一按钮。

示例 29. 根据示例 23-28 中任一项所述的电子设备，其中所述预览页面被通过弹窗的方式显示，所述预览页面还包括所述用户的信息以及所述第一媒体内容的创作信息。

示例 30. 根据示例 23-29 中任一项所述的电子设备，其中响应于检测到所述用户对所述预览页面中的用于发布的第二按钮的点击，发布所述第二媒体内容包括：

响应于检测到所述用户对所述第二按钮的点击，显示发布进度；以及

响应于所述发布进度指示完成发布，通过弹窗的方式显示用于指示发布成功的图标。

示例 31. 根据示例 23-30 中任一项所述的电子设备，还包括：

响应于检测到对所述第二媒体内容中所述第一媒体内容的点击，跳转至所述第一媒体内容的页面；以及

响应于检测到对所述第一媒体内容的所述页面的点击，暂停所述第一媒体内容。

示例 32. 根据示例 23-31 中任一项所述的电子设备，还包括：

响应于对所述第二媒体内容的播放，在所述第二媒体内容页面中同步播放所述第一媒体内容，所述第二媒体内容的播放形式与所述第一媒体内容的播放形式是相同的。

示例 33. 根据示例 23-32 中任一项所述的电子设备，其中所述第二媒体内容的背景为纯色背景，所述第二媒体内容包括所述用户的头像与昵称、所述第一评论、所述第一媒体内容以及所述第一媒体内容的创作信息，所述用户的头像与昵称、所述第一评论、所述第一媒体内容以及所述第一媒体内容的创作信息按序从上至下排列。

示例 34. 一种计算机可读存储介质，其上存储有计算机可执行指令，其中所述计算机可执行指令被处理器执行以实现根据示例 1 至 11 中任一项所述的方法。

示例 35. 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可读介质上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所述设备执行根据示例 1 至 11 中任一项所述的方法。

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公开，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. 一种用于发布媒体内容的方法，包括：

响应于检测到用户对第一媒体内容发表的第一评论满足预定条件，显示用于投稿的第一按钮；

响应于检测到所述用户对所述第一按钮的点击，生成第二媒体内容的预览页面，所述预览页面至少包括所述第一评论以及所述第一媒体内容；以及

响应于检测到所述用户对所述预览页面中的用于发布的第二按钮的点击，发布所述第二媒体内容。

2. 根据权利要求 1 所述方法，其中响应于检测到用户对第一媒体内容发表的第一评论满足预定条件，显示用于投稿的第一按钮包括：

响应于检测到所述第一评论的点赞数大于预定阈值，显示所述第一按钮。

3. 根据权利要求 2 所述方法，还包括：

向所述用户推送与所述第一评论相关的第一通知消息，所述第一通知消息被归类至消息集合；以及

响应于所述用户对所述第一通知消息所在的所述消息集合的点击，显示所述消息集合的消息展开页面，所述第一通知消息被显示在所述消息展开页面，所述消息展开页面包括其他类型的第二通知消息。

4. 根据权利要求 3 所述方法，其中响应于检测到所述第一评论的点赞数大于预定阈值，显示所述第一按钮包括：

响应于所述第一评论的所述点赞数大于所述预定阈值，在所述第一通知消息中显示所述第一按钮。

5. 根据权利要求 4 所述方法，其中响应于检测到所述用户对所述第一按钮的点击，生成第二媒体内容的预览页面包括：

响应于检测到所述用户对所述第一按钮的点击，生成所述第二媒体内容的预览页面，所述预览页面被覆盖在所述消息展开页面之上。

6. 根据权利要求 3 所述方法，其中响应于检测到所述第一评论的点赞数大于预定阈值，显示所述第一按钮包括：

响应于所述用户对与所述第一评论相关的所述第一通知消息的点击，显示所述第一媒体内容的评论区页面，所述评论区页面包括所述用户对所述第一媒体发表的所述第一评论；以及

响应于检测到所述用户对所述第一媒体内容发表的所述第一评论的所述点赞数大于所述预定阈值，在所述第一媒体内容的所述评论区页面中的所述第一评论的下面显示所述第一按钮。

7. 根据权利要求 5 所述方法，其中所述预览页面被通过弹窗的方式显示，所述预

览页面还包括所述用户的信息以及所述第一媒体内容的创作信息。

8. 根据权利要求 1 所述方法，其中响应于检测到所述用户对所述预览页面中的用于发布的第二按钮的点击，发布所述第二媒体内容包括：

响应于检测到所述用户对所述第二按钮的点击，显示发布进度；以及

响应于所述发布进度指示完成发布，通过弹窗的方式显示用于指示发布成功的图标。

9. 根据权利要求 1 所述方法，还包括：

响应于检测到对所述第二媒体内容中所述第一媒体内容的点击，跳转至所述第一媒体内容的页面；以及

响应于检测到对所述第一媒体内容的所述页面的点击，暂停所述第一媒体内容。

10. 根据权利要求 1 所述方法，还包括：

响应于对所述第二媒体内容的播放，在所述第二媒体内容页面中同步播放所述第一媒体内容，所述第二媒体内容的播放形式与所述第一媒体内容的播放形式是相同的。

11. 根据权利要求 1 所述方法，其中所述第二媒体内容的背景为纯色背景，所述第二媒体内容包括所述用户的头像与昵称、所述第一评论、所述第一媒体内容以及所述第一媒体内容的创作信息，所述用户的头像与昵称、所述第一评论、所述第一媒体内容以及所述第一媒体内容的创作信息按序从上至下排列。

12. 一种用于发布媒体内容的装置，包括：

第一按钮显示模块，被配置为响应于检测到用户对第一媒体内容发表的第一评论满足预定条件，显示用于投稿的第一按钮；

预览页面生成模块，被配置为响应于检测到所述用户对所述第一按钮的点击，生成第二媒体内容的预览页面，所述预览页面至少包括所述第一评论以及所述第一媒体内容；以及

第二媒体内容发布模块，被配置为响应于检测到所述用户对所述预览页面中的用于发布的第二按钮的点击，发布所述第二媒体内容。

13. 一种电子设备，包括：

处理器；以及

与所述处理器耦合的存储器，所述存储器具有存储于其中的指令，所述指令在被处理器执行时，使得所述电子设备执行根据权利要求 1 至 11 中任一项所述的方法。

14. 一种计算机程序产品，其包括计算机可执行指令，其中所述计算机可执行指令被处理器执行以实现根据权利要求 1 至 11 中任一项所述的方法。