

表情图像的生成方法、装置、电子设备和可读存储介质

相关申请的交叉引用

本申请要求 2023 年 5 月 6 日提交的申请号为 202310505294.2 的中国专利申请的权益，该申请通过引用并入本文。

5

技术领域

本申请涉及通信技术领域，具体涉及一种表情图像的生成方法、表情图像的生成装置、电子设备和可读存储介质。

10 背景技术

随着电子通信技术的不断发展，用户在应用各种互联网平台过程中，会经常使用各种各样的表情对作品进行评论或与其他用户进行交流。

发明内容

15 本申请实施例的目的是提供一种表情图像的生成方法、装置、电子设备和可读存储介质，本申请实现了用户在上传或拍摄媒体内容作为个人作品时，能够便捷地将该媒体内容添加为表情，简化了用户制作表情的流程。

第一方面，本申请实施例提供了一种表情图像的生成方法，在第一用户侧，表情图像的生成方法包括：在获取到初始媒体内容的情况下，接收第一输入，第一输入用于触发生成第一表情，第一表情为基于初始媒体内容生成的表情图像，表情图像用于编辑和/或发送目标内容，初始媒体内容包括拍摄内容和/或上传内容；响应于第一输入，显示目标信息，其中，目标信息与第一表情相关联。

20

第二方面，本申请实施例提供了一种表情图像的生成装置，在第一用户侧，表情图像的生成装置包括：接收模块，用于在获取到初始媒体内容的情况下，接收第一输入，第一输入用于触发生成第一表情，第一表情为基于初始媒体内容生成的表情图像，表情图像用于编辑和/或发送目标内容，初始媒体内容包括拍摄内容和/或上传内容；显示模块，用于响应于第一输入，显示目标信息，其中，目标信息与第一表情相关联。

25

第三方面，本申请实施例提供了一种电子设备，包括处理器，存储器及存储在存储器

上并可在处理器上运行的程序或指令，程序或指令被处理器执行时实现如第一方面的方法的步骤。

第四方面，本申请实施例提供了一种可读存储介质，该可读存储介质上存储程序或指令，该程序或指令被处理器执行时实现如第一方面的表情图像的生成方法的步骤。

5 第五方面，本申请实施例提供了一种芯片，该芯片包括处理器和通信接口，该通信接口和该处理器耦合，该处理器用于运行程序或指令，实现如第一方面的表情图像的生成方法的步骤。

第六方面，本申请实施例提供一种计算机程序产品，该程序产品被存储在存储介质中，该程序产品被至少一个处理器执行以实现如第一方面的表情图像的生成方法。

10 第七方面，本申请实施例提供一种计算机程序，该计算机程序被处理器执行时实现如第一方面的表情图像的生成方法的步骤。

本申请实施例中，在用户发布作品或与其他用户聊天时，上传初始媒体内容，或拍摄初始媒体内容之后，第一用户侧能够响应于第一输入，基于初始媒体内容自动生成相应的第一表情，并显示目标信息对用户进行提示。

15

附图说明

图 1 示出了本申请实施例提供的表情图像的生成方法的流程示意图；

图 2 示出了本申请一些实施例提供的媒体内容生成界面的示意图之一；

图 3 示出了本申请一些实施例提供的媒体内容生成界面的示意图之二；

20 图 4 示出了本申请一些实施例提供的媒体内容生成界面的示意图之三；

图 5 示出了本申请一些实施例提供的媒体内容生成界面的示意图之四；

图 6 示出了本申请一些实施例提供的表情生成界面的示意图；

图 7 示出了本申请实施例提供的表情图像的生成装置的结构框图；

图 8 示出了本申请实施例提供的电子设备的结构框图；

25 图 9 示出了本申请实施例的一种电子设备的硬件结构示意图。

具体实施方式

下面将结合本申请实施例中的附图，对本申请实施例中的技术方案进行清楚地描述，

显然，所描述的实施例是本申请一部分实施例，而不是全部的实施例。基于本申请中的实施例，本领域普通技术人员获得的所有其他实施例，都属于本申请保护的范围。

本申请的说明书和权利要求书中的术语“第一”、“第二”等是用于区别类似的对象，而并不用于描述特定的顺序或先后次序。应该理解这样使用的术语在适当情况下可以互换，以便本申请的实施例能够以除了在这里图示或描述的那些以外的顺序实施，且“第一”、“第二”等所区分的对象通常为一类，并不限定对象的个数，例如第一对象可以是一个，也可以是多个。此外，说明书以及权利要求中“和/或”表示所连接对象的至少其中之一，字符“/”，一般表示前后关联对象是一种“或”的关系。

下面结合附图 1 至图 9，通过具体的实施例及其应用场景对本申请实施例提供的表情图像的生成方法、表情图像的生成装置、电子设备和可读存储介质进行详细地说明。

在本申请实施例提供了一种表情图像的生成方法，图 1 示出了本申请实施例提供的表情图像的生成方法的流程示意图，如图 1 所示，表情图像的生成方法，在第一用户侧，表情图像的生成方法，包括：

步骤 102，在获取到初始媒体内容的情况下，接收第一输入，第一输入用于触发生成第一表情，第一表情为基于初始媒体内容生成的表情图像，表情图像用于编辑和/或发送目标内容，初始媒体内容包括拍摄内容和/或上传内容；

本申请实施例中，初始媒体内容可以包括图片或视频内容。初始媒体内容可以为用户通过第一用户侧上传的媒体内容，也可以为用户通过第一用户侧拍摄得到的媒体内容。

示例性地，用户在平台上传视频文件，则将用户上传的视频文件确定为初始媒体内容，在该视频文件上传后，则将该视频内容确定为获取的初始媒体内容。

示例性地，用户通过平台的拍摄功能拍摄图像数据，则将拍摄得到的图像数据确定为初始媒体内容。

本申请实施例中，第一输入用于触发生成第一表情，第一表情为基于初始媒体内容生成的表情图像，表情图像用于编辑和/或发送目标内容，初始媒体内容包括拍摄内容和/或上传内容；

本申请实施例中，目标内容包括用户与其他用户进行即时通讯会话时的通讯消息信息，目标内容还可以包括用户对平台的作品的发布的评论信息，目标内容还可以包括用户个人作品中使用的文字信息和图像信息。

示例性地，用户在与其它用户聊天时，能够将第一表情发送至聊天对话框中，也可以

编辑文字消息时，将第一表情插入该文字消息中，一同发送至聊天会话页内。

示例性地，用户对平台的媒体作品进行评论时，能够选择将第一表情发送至评论区中。

示例性地，用户在上传视频作品或图像作品时，能够将第一表情插入到视频作品或图文作品的图像或文字信息中。

5 本申请实施例中，第一输入可以为：用户对初始媒体内容所在的界面中的控件的点击输入，或者为用户输入的语音指令，或者为用户输入的特定手势，具体的可以根据实际使用需求确定，本申请实施例对此不作限定。

 本申请实施例中的特定手势可以为单击手势、滑动手势、拖动手势、压力识别手势、长按手势、面积变化手势、双按手势、双击手势中的任意一种；本申请实施例中的点击输入
10 输入可以为单击输入、双击输入或任意次数的点击输入等，还可以为长按输入或短按输入。

 步骤 104，响应于第一输入，显示目标信息，其中，目标信息与第一表情相关联。

 示例性地，目标信息包括表情添加成功提示信息，表情添加成功提示信息用于提示已经基于初始媒体内容生成相应的第一表情，且该第一表情已经完成存储。

 示例性地，目标信息包括表情图像，在基于初始媒体内容生成第一表情后，显示第一
15 表情对应的表情图像，使用户能够对生成的第一表情进行预览。

 本申请实施例中，在用户发布作品或与其他用户聊天时，上传初始媒体内容，或拍摄初始媒体内容之后，第一用户侧能够响应于第一输入，基于初始媒体内容自动生成相应的第一表情，并显示目标信息对用户进行提示。由此，用户能够在发布个人作品或发送即时通讯消息的过程中，便捷地根据发布作品或发送消息过程中获取的图像制作相应的表情，
20 从而提供了便捷的表情生成路径，简化了用户制作表情的步骤。

 本申请的一些实施例中，表情图像的生成方法，还包括：显示目标信息后，在媒体内容生成界面基于初始媒体内容生成目标媒体内容；响应于目标媒体内容的确定操作，发布目标媒体内容和/或将目标媒体内容发送至至少一个第二用户。

 本申请实施例中，在显示与第一表情相关的目标信息之后，用户能够继续对初始媒体
25 内容进行编辑操作，生成目标媒体内容，并在用户执行对目标媒体内容的确定操作之后，则将目标媒体内容作为个人作品进行发布，或向至少一个第二用户发送该目标媒体内容。

 其中，媒体内容生成界面中显示用户上传或拍摄的初始媒体内容，在媒体生成界面中用户能够对初始媒体内容进行编辑，还能够响应于确定操作对基于初始媒体内容完成的目标媒体内容进行上传发布，或发送给其他用户。

具体来说，在基于初始媒体内容添加第一表情后，用户能够在媒体内容生成界面对初始媒体内容添加贴纸、调整滤镜或特效、裁剪尺寸等编辑操作，并将编辑完成的初始媒体内容作为目标媒体内容。

图 2 示出了本申请一些实施例提供的媒体内容生成界面的示意图之一，如图 2 所示，
5 用户拍摄视频作品 202 之后，在媒体内容生成界面预览显示该视频作品 202，在基于第一输入制作完成第一表情之后，显示表情添加完成信息 204。用户编辑该视频作品 202 得到编辑后的视频作品 202，用户通过点击“发布”按钮 206，能够将编辑后的视频作品 202 作为目标媒体内容上传发布。其中，表情添加完成信息为目标信息，视频作品 202 为初始媒体内容，编辑后的视频作品 202 为目标媒体内容，用户点击“发布”按钮 206 为用户对目标媒体内容的确定操作。
10

本申请实施例中，在用户发布作品或发送会话消息的过程中，提供了基于初始媒体内容生成第一表情的能力，并且在生成第一表情之后，用户能够继续对初始媒体内容进行编辑得到目标媒体内容，并在用户对目标媒体内容执行确定操作后发布该目标内容，或将该目标内容发送至其他用户，保证了制作表情过程不会打断用户上传或发送相应的目标媒体内容的进程。
15

在本申请的一些实施例中，在获取到初始媒体内容的情况下，接收第一输入，包括：在媒体内容生成界面展示初始媒体内容；响应于对媒体内容生成界面的触发操作，确认接收第一输入。

本申请实施例中，第一输入为用户对媒体内容生成界面的触发操作。该第一输入可以为对媒体内容生成界面中的操作控件的触发操作，也可以为对媒体内容生成界面中的初始媒体内容的触发操作。在接收到相应的触发操作后，则确定接收到第一输入，继续响应于该第一输入执行后续显示目标信息等动作。
20

其中，媒体内容生成界面中显示用户上传或拍摄的初始媒体内容，在媒体生成界面中用户能够通过第一输入触发基于初始媒体内容生成第一表情的操作。

图 3 示出了本申请一些实施例提供的媒体内容生成界面的示意图之二，如图 3 所示，
25 用户拍摄视频作品 302 之后，在媒体内容生成界面预览显示该视频作品 302，用户通过长按媒体内容生成界面中的视频作品 302，以触发基于该视频作品 302 生成第一表情的动作，在制作完成第一表情之后，显示表情添加完成信息 304。其中，视频作品 302 为初始媒体

内容,用户长按媒体内容生成界面的操作输入为第一输入,表情添加完成信息为目标信息。在其他一些实施例中,媒体内容生成界面展示有表情添加控件,第一输入还可以为对表情添加控件的触发操作。

本申请实施例中,在媒体内容生成界面中能够显示该初始媒体内容,用户能够通过对媒体内容生成界面的触发操作,执行用于触发基于初始媒体内容生成第一表情的第一输入,使用户能够在显示初始媒体内容的情况下,通过便捷地操作生成相应的第一表情,进一步简化了用户制作表情的操作流程。

在本申请的一些实施例中,第一输入包括第一子输入和第二子输入;在获取到初始媒体内容的情况下,接收第一输入,包括:在媒体内容生成界面显示初始媒体内容的情况下,接收对媒体内容生成界面中第一控件的第一子输入;响应于第一子输入,在内容编辑界面中显示第二控件;接收对第二控件的第二子输入,其中,第二控件包括表情添加控件。

本申请实施例中,第一子输入和第二子输入均为第一输入的子输入。第一控件包括用于对初始媒体内容进行分享的内容分享按键,第二控件包括用于将生成第一表情添加至表情收藏夹的表情添加控件。

图4示出了本申请的一些实施例提供的媒体内容生成界面的示意图之三,如图4所示,在用户拍摄视频作品402之后,该视频作品402显示在媒体内容生成界面中,媒体生成界面中还显示有内容分享按键404。用户点击内容分享按键404后,媒体生成界面中弹出悬浮窗406,悬浮窗406中显示有表情添加按键408。用户点击表情添加按键408,能够触发基于该视频作品402生成相应的表情图像,并将该表情图像添加至表情收藏夹的动作。其中,视频作品402为初始媒体内容,内容分享按键404为第一控件,表情添加按键408为第二控件,用户点击内容分享按键404为第一子输入,用户点击表情添加按键408为第二子输入。

在其他一些实施例中,用户对媒体内容生成界面中的第一子输入触发还可以是对媒体内容生成界面的预设触发操作,例如对媒体生成界面的画面区域的长按操作,在执行长按操作后,出现第二控件。

本申请实施例中,用户能够通过对媒体内容生成界面中的第一控件和第二控件依次执行第一子输入和第二子输入,就能够便捷地基于初始媒体内容生成表情图像,并将表情图像添加至表情收藏夹,保证了用户在媒体内容生成界面操作的便捷性。

本申请的一些实施例中，第一表情包括以下任一项：动态表情图像、静态表情图像。

本申请实施例中，第一表情可以为动态表情图像，也可以为静态表情图像。

本申请实施例中，第一表情可以存储为 GIF 格式的动态表情图像，第一表情可以在静态表情图像和动态表情图像之间转换，即截取动态表情图像中的某一帧图像作为静态表情图像。示例性的，当初始媒体内容为动图或视频时，在用户界面显示静态表情和动态表情

5 切换按钮，和/或支持用户自行选择要生成第一表情的图像帧。

示例性地，在第一表情为动态表情图像时，用户向对话框中发送该第一表情时，该第一表情在对话框中可动。第一表情为静态表情图像时，该第一表情在对话框中保持固定。

本申请实施例中，通过获取到的初始媒体内容能够生成动态表情图像，也能够生成静态表情图像，提高了用户自制表情的灵活性，用户能够根据实际需求选择制作动态表情和

10 静态表情。

在本申请的一些实施例中，初始媒体内容包括：第一视频；显示目标信息之前，包括：根据第一视频生成第一表情，其中，第一表情为动态表情图像。

本申请实施例中初始媒体内容包括第一视频，第一视频可以为上传的视频，也可以为

15 拍摄的视频。在通过第一视频生成第一表情时，可通过将第一视频转换为动态图像，并将该动态图像直接作为第一表情对应的动态表情图像。示例性地，在第一视频转换为动态表情图像的过程中，删除第一视频中的部分视频帧，以缩减生成的动态表情图像的数据量。

示例性地，在第一视频转换为动态表情图像的过程中，调整第一视频中至少两个视频帧之间的间隔时长，以调整生成的动态表情图像的播放效果。

20 示例性地，在第一视频转换为动态表情图像的过程中，调整第一视频中至少两个视频帧之间的播放顺序，以调整生成的动态表情图像中的显示内容。

在本申请的实施例中，在获取到的初始媒体内容为视频作品时，能够根据视频作品生成相应的动态表情，简化了用户制作动态表情时所需的操作流程。

在本申请的一些实施例中，初始媒体内容包括：第一视频；显示目标信息之前，包括：

25 根据第一视频生成第一表情，其中，第一表情为静态表情图像。

本申请实施例中，通过提取第一视频中的目标视频帧，并将目标视频帧作为静态表情图像，以生成第一表情，使根据第一视频生成的第一表情可以为动态表情，也可以为静态表情，用户能够灵活选择根据第一视频制作动态表情或静态表情，在简化用户制作表情的

同时，还能够提高用户选择制作表情的灵活性。

示例性地，自动提取第一视频中的目标视频帧，其中，目标视频帧为第一视频帧中的首帧视频帧、尾帧视频帧或中部视频帧。

在本申请的一些实施例中，根据第一视频生成第一表情，包括：在第一视频的视频长度小于或等于预设长度的情况下，将第一动态图像确定为第一表情，第一动态图像为第一视频转换得到的动态图像。

本申请实施例中，通过将第一视频的视频长度与预设长度进行比对，在第一视频的视频长度小于或等于预设长度时，直接根据完整的第一视频转换为第一动态图像，并将该第一动态图像确定为第一表情。

10 其中，预设长度的取值范围为 5 秒至 10 秒。

示例性地，预设长度为 10 秒，且识别到第一视频的视频长度为 8 秒，则直接将第一视频进行格式转换为 GIF 图像，并将该 GIF 图像作为第一表情存储在表情收藏夹，可以理解的是，表情收藏夹可以为表情的存储区，该存储区与用户的帐号相匹配，例如，表情收藏夹可以为表情面板。

15 本申请实施例中，通过对第一视频的视频长度和预设长度进行比对，并自动对视频长度不超过预设长度的第一视频进行格式转换得到第一表情，能够保证得到的第一表情的数据量较少，且无需用户手动对获取到的视频进行裁剪等处理，即可完成制作相应的表情，进一步简化了用户制作表情时的操作步骤。

在本申请的一些实施例中，根据第一视频生成第一表情，包括：在第一视频的视频长度大于预设长度的情况下，在第一视频中确定第二视频，第二视频的视频长度小于或等于预设长度；将第二动态图像确定为第一表情，第二动态图像为第二视频转换得到的动态图像。

本申请实施例中，第二视频为第一视频中的部分视频，第一视频包括第二视频中的全部视频内容，且第一视频的视频长度大于第二视频的视频长度。本申请实施例中，通过将第一视频的视频长度与预设长度进行比对，在第一视频的视频长度大于预设长度时，则对第一视频进行裁剪，将第一视频裁剪为视频长度小于或等于预设长度的第二视频，并将第二视频转换为第二动态图像，确定第二动态图像为第一表情。

在一些可能的实施方式中，能够根据预设长度自动对第一视频进行裁剪。

示例性地，自动截取第一视频中视频长度为预设时长的目标视频帧段，并将目标视频帧段作为第二视频。其中，目标视频帧段的选取位置可由用户提前设置，目标视频帧段的选取位置包括：第一视频的前段、第一视频的后段或第一视频的中段。

本申请实施例中，通过对第一视频的视频长度和预设长度进行比对，在第一视频长度
5 超过预设长度时，截取第一视频中的第二视频。通过根据第二视频转换得到的第二动态图像确定为第一表情，即使第一视频的视频长度过大时，依然能够保证得到的第一表情的数据量较少。

本申请的一些实施例中，在第一视频中确定第二视频，包括：显示初始媒体内容及第三控件；接收对第三控件的第二输入，第三控件包括视频裁剪控件；响应于第二输入，截
10 取第一视频中的第二视频。

本申请实施例中，第三控件用于对初始媒体内容中的第一视频进行裁剪，第二输入用于触发对第一视频的裁剪动作。其中，用户能够通过对第三控件执行第二输入选择第一视频中的目标帧段，根据选择的目标帧段截取第一视频中的第二视频。

图 5 示出了本申请的一些实施例提供的媒体内容生成界面的示意图之四，如图 5 所示，
15 在媒体内容生成界面显示第一视频 502，以及视频裁剪控件 506。用户通过拖动视频裁剪控件 506 中的悬浮标 508，截取第一视频 502 中的第二视频 504。在视频裁剪控件 506 关联的位置显示视频中的预览图像 510，用户通过在拖动悬浮标 508 时，通过查看相应位置的预览图像 510 确定所需裁剪得到的视频片段（例如图 5 中在悬浮标 508 上方显示当前预览图像）。其中，视频裁剪控件为第三控件，用户拖动视频裁剪控件中的悬浮标为第二输入。
20 入。

本申请实施例中，用户能够通过操作第三控件对第一视频进行手动裁剪，以得到第二视频，使根据第二视频生成的第一表情的内容为用户手动选取的，保证得到的第一表情符合用户实际需求。

在本申请的一些实施例中，表情图像的生成方法，还包括：基于初始媒体内容生成第
25 一表情。

本申请实施例中，在显示目标信息之前，基于显示在媒体内容生成界面中的初始媒体内容生成第一表情。初始媒体内容可以为视频内容，也可以为图像内容，还可以为文字内容，初始媒体内容为用户上传或拍摄的媒体内容，具体类型在此不做具体限定。

示例性地，初始媒体内容为视频内容时，能够通过截取视频内容中的视频帧能够生成静态的第一表情，还能够将视频内容中的部分视频内容转换为动态图像，得到动态的第一表情。

5 示例性地，初始媒体内容为图像内容时，能够将图像内容直接作为第一表情。如果图像内容为静态图像，则第一表情为静态表情，如果图像内容为动态图像，则第一表情为动态图像。在图像内容的数量为多张时，可以选择将多张图像内容进行合成处理，得到动态的第一表情。

示例性地，初始媒体内容为文字内容时，能够根据文字内容生成文字图像，并将该文字图像作为第一表情。

10 本申请实施例中，根据初始媒体内容生成第一表情，能够保证不同类型的初始媒体内容能够生成对应的第一表情，使用户能够灵活选择上传或拍摄的初始媒体内容的类型，从而能够制作不同类型的表情。

本申请的一些实施例中，基于初始媒体内容生成第一表情，包括：显示目标信息及第四控件，目标信息包括基于初始媒体内容生成的表情图像；接收对第四控件的第三输入，
15 第三输入用于对表情图像进行编辑；基于编辑后的表情图像生成第一表情。

本申请实施例中，第四控件为用于对生成的表情图像进行编辑的控件，用户通过对该第四控件执行第三输入，能够对表情图像执行插入贴纸或插入文字等编辑操作。

本申请实施例中，在根据初始媒体内容生成第一表情的过程中，显示根据初始内容生成的表情图像，以及编辑该表情图像的第四控件。用户通过显示的第四控件能够对表情图
20 像进行编辑，并将编辑后的表情图像确定为第一表情，再将第一表情添加至表情收藏夹。

示例性地，对表情图像进行编辑包括以下至少一项：向表情图像中插入文字、向表情图像中插入贴纸、调整表情图像的颜色参数、调整表情图像的尺寸参数、调整表情图像的播放速度。

可以理解的是，在接收第一输入后，可以跳转至表情生成界面显示目标信息，其中，
25 目标信息可以包括初始媒体内容或已经在媒体内容生成界面进行编辑的中间媒体内容，通过用户在表情生成界面的编辑操作，生成第一表情。在第一表情生成之后，可返回媒体内容生成界面，继续编辑初始媒体内容或进入表情生成界面之前的媒体内容，以生成目标媒体内容。

图 6 示出了本申请的一些实施例提供的表情生成界面的示意图，如图 6 所示，在表情生成界面显示表情图像 602 和图像编辑控件 604，用户通过点击图像编辑控件 604 中的文字插入选项后，显示文字输入框 606。用户通过在文字输入框 606 内输入文字内容 608，用户点击“确认”按键 610 后，完成对表情图像插入文字的编辑。其中，用户点击图像编辑
5 控件 604 中的文字插入选项以及在文字输入框 606 内输入文字为第三输入，图像编辑控件 604 为第四控件。

本申请实施例中，在将根据初始媒体内容生成的表情图像作为第一表情进行存储之前，用户能够通过第四控件对表情图像进行编辑，并将编辑后的表情图像作为第一表情，使用户能够对基于初始媒体内容生成的表情图像进行二次编辑，进一步提高了制作表情的
10 灵活性。

在本申请的一些实施例中，初始媒体内容包括至少一个预设图像；显示目标信息之前，包括：将至少一个预设图像确定为第一表情，第一表情的数量与预设图像的数量相匹配。

本申请实施例中，预设图像可以用户上传的图像，也可以为拍摄的图像。在初始媒体内容为预设图像时，则将预设图像直接作为第一表情存储在表情收藏夹内。

15 示例性地，预设图像的数量为多张时，则将每张预设图像分别作为一个第一表情，再将多个第一表情存储在表情收藏夹内，第一表情的数量与预设图像的数量相同，且第一表情与预设图像一一对应。

示例性地，预设图像可以为静态图像，则预设图像对应的第一表情为静态表情。预设图像也可以为动态图像，则预设图像对应的第一表情为动态表情，例如：动态图像为 Live
20 Photo，则将该动态图像转换为 GIF 图像，并作为第一表情。

本申请实施例中，在初始媒体内容为多个预设图像时，通过将每张预设图像均作为相应的第一表情，在初始媒体内容为多张预设图像时，能够一次性添加多个第一表情至表情收藏夹，实现了批量制作表情的效果。

在本申请的一些实施例中，预设图像的数量为至少两张；将至少一个预设图像确定为
25 第一表情，包括：响应于对至少两张预设图像中的目标图像的选择操作，将目标图像确定为第一表情，目标图像为至少两张预设图像中的至少一张预设图像。

本申请实施例中，在初始媒体内容为多张预设图像的情况下，用户能够通过选择操作对多张预设图像进行选择，将选择的目标图像确定为第一表情。其中，用户能够在多张预

设图像中选择一张或多张目标图像。

示例性地，在媒体内容生成界面显示多张预设图像，用户通过点击多张预设图像中的目标图像，点击后的预设图像确定为目标图像，在目标图像上显示选中标识。其中，用户通过点击目标图像的点击输入为选择操作。

- 5 本申请实施例中，在初始媒体内容包括至少两张预设图像时，显示至少两张预设图像，用户通过选择操作选择其中的目标图像，使用户能够选择将初始媒体内容中的部分内容生成相应的第一表情。

本申请的一些实施例中，初始媒体内容包括至少两张预设图像；显示目标信息之前，包括：将至少两张预设图像合成为第一表情，其中，第一表情为动态表情图像。

- 10 本申请实施例中，在初始媒体内容为至少两张预设图像的情况下，能够将至少两张预设图像进行合成处理，并将合成后的图像作为第一表情。对至少两张预设图像合成得到的表情图像为动态表情图像。

示例性地，根据至少两张预设图像的排列顺序，对至少两张预设图像进行合成，生成动态表情图像，使至少两张预设图像在动态表情图像的显示顺序与排列顺序相匹配。

- 15 本申请实施例中，用户能够对合成得到的动态表情图像中每张预设图像的显示时长进行设置。例如：预设图像包括第一图像和第二图像，动态表情图像中的第一图像的显示时长为1秒，第二图像的显示时长为3秒。

本申请实施例中，在初始媒体内容为至少两张预设图像的情况下，能够将至少两张预设图像进行合成为动态表情图像，并将合成得到的动态表情图像作为第一表情，无需用户
20 在其他应用中对多张预设图像进行合成，就能够快速生成合成后的动态表情图像。

本申请的一些实施例中，初始媒体内容包括至少两张预设图像；显示目标信息之前，包括：将至少两张预设图像合成为第一表情，其中，第一表情为静态表情图像。

- 本申请实施例中，在初始媒体内容为至少两张预设图像的情况下，能够将至少两张预设图像按照平铺的方式进行合成处理。示例性地，每张预设图像在合成得到的静态表情图
25 像中所占的面积比例能够由用户自由设置。

本申请的一些实施例中，预设图像包括以下任一项：静态预设图像、动态预设图像。在一些实施例中，所述动态预设图像可以包括动图或视频等。

本申请实施例中，在初始媒体内容为静态预设图像或动态预设图像时，均能够基于该

预设图像生成第一表情，提高用户制作表情的灵活性。

示例性地，通过将多张预设静态图像进行合成，能够得到动态的第一表情。

示例性地，通过截取动态预设图像中的图像帧，能够得到静态的第一表情。

本申请的一些实施例中，响应于第一输入，显示目标信息之后，包括：将第一表情存
5 储在本地存储区；和/或将第一表情添加至表情面板，表情面板用于生成目标内容。

本申请实施例中，在基于初始媒体内容生成第一表情之后，能够将该第一表情进行保存，保存的位置可以为本地存储区，还可以上传至服务器，以供服务器将该第一表情绑定用户的账号，从而添加到账号对应的表情面板中。

具体来说，用户能够提前设置第一表情的存储位置，从而选择将第一表情存储在本地
10 和/或上传至服务器进行保存。

本申请实施例中，通过将生成的第一表情保存在本地存储区和/或添加至表情面板，能够提高用户使用该第一表情的便利性。

本申请的一些实施例中，目标内容包括表情图像，方法还包括：基于表情面板中的第一表情生成目标内容；响应于目标内容确定操作，将目标内容发送至至少一个第二用户和
15 /或发布目标内容。

本申请实施例中，用户在编辑目标内容时，可以编辑带有第一表情的目标内容，并将该目标内容进行发布，和/或发送给至少一个第二用户。

示例性地，目标内容包括用户需要发送至第二用户的社交聊天信息。

示例性地，目标内容包括用户上传的视频作品。

20 示例性地，目标内容包括用户在其他用户发布的视频作品下的评论信息。

本申请实施例提供的表情图像的生成方法，执行主体可以为表情图像的生成装置。本申请实施例中以表情图像的生成装置执行表情图像的生成方法为例，说明本申请实施例提供的表情图像的生成装置。

在本申请的一些实施例中提供了一种表情图像的生成装置，图 7 示出了本申请实施例
25 提供的表情图像的生成装置的结构框图，如图 7 所示，表情图像的生成装置 700，在第一用户侧，表情图像的生成装置 700 包括：

接收模块 702，用于在获取到初始媒体内容的情况下，接收第一输入，第一输入用于触发生成第一表情，第一表情为基于初始媒体内容生成的表情图像，表情图像用于编辑和

/或发送目标内容，初始媒体内容包括拍摄内容和/或上传内容；

显示模块 704，用于响应于第一输入，显示目标信息，其中，目标信息与第一表情相关联。

本申请实施例中，在用户发布作品或与其他用户聊天时，上传初始媒体内容，或拍摄
5 初始媒体内容之后，第一用户侧能够响应于第一输入，基于初始媒体内容自动生成相应的第一表情，并显示目标信息对用户进行提示。由此，用户能够在发布个人作品或发送即时通讯消息的过程中，便捷地根据发布作品或发送消息过程中获取的图像制作相应的表情，从而提供了便捷的表情生成路径，简化了用户制作表情的步骤。

本申请的一些实施例中，显示模块 704，用于显示目标信息后，在媒体内容生成界面
10 基于初始媒体内容生成目标媒体内容；

表情图像的生成装置 700 包括：

发布模块，用于响应于目标媒体内容的确定操作，发布目标媒体内容；

和/或发送模块，用于将目标媒体内容发送至至少一个第二用户。

本申请实施例中，在用户发布作品或发送会话消息的过程中，提供了基于初始媒体内
15 容生成第一表情的能力，并且在生成第一表情之后，用户能够继续对初始媒体内容进行编辑得到目标媒体内容，并在用户对目标媒体内容执行确定操作后发布该目标内容，或将该目标内容发送至其他用户，保证了制作表情过程不会打断用户上传或发送相应的目标媒体内容的进程。

在本申请的一些实施例中，显示模块 704，用于在媒体内容生成界面展示初始媒体内
20 容；

表情图像的生成装置 700 包括：

确定模块，用于响应于对媒体内容生成界面的触发操作，确认接收第一输入。

本申请实施例中，在媒体内容生成界面中能够显示该初始媒体内容，用户能够通过
对媒体内容生成界面的触发操作，执行用于触发基于初始媒体内容生成第一表情的第一输
25 入，使用户能够在显示初始媒体内容的情况下，通过便捷地操作生成相应的第一表情，进一步简化了用户制作表情的操作流程。

在本申请的一些实施例中，第一输入包括第一子输入和第二子输入；

接收模块 702，用于在媒体内容生成界面显示初始媒体内容的情况下，接收对媒体内

容生成界面中第一控件的第一子输入；

显示模块 704，用于响应于第一子输入，在内容编辑界面中显示第二控件；

接收模块 702，用于接收对第二控件的第二子输入，其中，第二控件包括表情添加控件。

5 本申请实施例中，用户能够通过对媒体内容生成界面中的第一控件和第二控件依次执行第一子输入和第二子输入，就能够便捷地基于初始媒体内容生成表情图像，并将表情图像添加至表情收藏夹，保证了用户在媒体内容生成界面操作的便捷性。

本申请的一些实施例中，第一表情包括以下任一项：动态表情图像、静态表情图像。

10 本申请实施例中，通过获取到的初始媒体内容能够生成动态表情图像，也能够生成静态表情图像，提高了用户自制表情的灵活性，用户能够根据实际需求选择制作动态表情和静态表情。

在本申请的一些实施例中，初始媒体内容包括：第一视频；

表情图像的生成装置 700 包括：

生成模块，用于根据第一视频生成第一表情，其中，第一表情为动态表情图像。

15 在本申请的实施例中，在获取到的初始媒体内容为视频作品时，能够根据视频作品生成相应的动态表情，简化了用户制作动态表情时所需的操作流程。

在本申请的一些实施例中，初始媒体内容包括：第一视频；

生成模块，用于根据第一视频生成第一表情，其中，第一表情为静态表情图像。

20 本申请实施例中，通过提取第一视频中的目标视频帧，并将目标视频帧作为静态表情图像，以生成第一表情，使根据第一视频生成的第一表情可以为动态表情，也可以为静态表情，用户能够灵活选择根据第一视频制作动态表情或静态表情，在简化用户制作表情的同时，还能够提高用户选择制作表情的灵活性。

25 在本申请的一些实施例中，确定模块，用于在第一视频的视频长度小于或等于预设长度的情况下，将第一动态图像确定为第一表情，第一动态图像为第一视频转换得到的动态图像。

本申请实施例中，通过对第一视频的视频长度和预设长度进行比对，并自动对视频长度不超过预设长度的第一视频进行格式转换得到第一表情，能够保证得到的第一表情的数据量较少，且无需用户手动对获取到的视频进行裁剪等处理，即可完成制作相应的表情，

进一步简化了用户制作表情时的操作步骤。

在本申请的一些实施例中，确定模块，用于在第一视频的视频长度大于预设长度的情况下，在第一视频中确定第二视频，第二视频的视频长度小于或等于预设长度；

确定模块，用于将第二动态图像确定为第一表情，第二动态图像为第二视频转换得到的动态图像。

本申请实施例中，通过对第一视频的视频长度和预设长度进行比对，在第一视频长度超过预设长度时，截取第一视频中的第二视频。通过根据第二视频转换得到的第二动态图像确定为第一表情，即使第一视频的视频长度过大时，依然能够保证得到的第一表情的数据量较少。

10 本申请的一些实施例中，显示模块 704，用于显示初始媒体内容及第三控件；

接收模块，用于接收对第三控件的第二输入，第三控件包括视频裁剪控件；

表情图像的生成装置 700 包括：

截取模块，用于响应于第二输入，截取第一视频中的第二视频。

本申请实施例中，用户能够通过操作第三控件对第一视频进行手动裁剪，以得到第二
15 视频，使根据第二视频生成的第一表情的内容为用户手动选取的，保证得到的第一表情符合用户实际需求。

在本申请的一些实施例中，生成模块，用于基于初始媒体内容生成第一表情。

本申请实施例中，根据初始媒体内容生成第一表情，能够保证不同类型的初始媒体内容能够生成对应的第一表情，使用户能够灵活选择上传或拍摄的初始媒体内容的类型，从
20 而能够制作不同类型的第一表情。

本申请的一些实施例中，显示模块 704，用于显示目标信息及第四控件，目标信息包括基于初始媒体内容生成的表情图像；

接收模块 702，接收对第四控件的第三输入，第三输入用于对表情图像进行编辑；

生成模块，用于基于编辑后的表情图像生成第一表情。

25 本申请实施例中，在将根据初始媒体内容生成的表情图像作为第一表情进行存储之前，用户能够通过第四控件对表情图像进行编辑，并将编辑后的表情图像作为第一表情，使用户能够对基于初始媒体内容生成的表情图像进行二次编辑，进一步提高了制作表情的灵活性。

在本申请的一些实施例中，确定模块，用于将至少一个预设图像确定为第一表情，第一表情的数量与预设图像的数量相匹配。

本申请实施例中，在初始媒体内容为预设图像时，通过将每张预设图像均作为相应的第一表情，在初始媒体内容为多张预设图像时，能够一次性添加多个第一表情至表情收藏夹，实现了批量制作表情的效果。

在本申请的一些实施例中，预设图像的数量为至少两张；

确定模块，用于响应于对至少两张预设图像中的目标图像的选择操作，将目标图像确定为第一表情，目标图像为至少两张预设图像中的至少一张预设图像。

本申请实施例中，在初始媒体内容包括至少两张预设图像时，显示至少两张预设图像，用户通过选择操作选择其中的目标图像，使用户能够选择将初始媒体内容中的部分内容生成相应的第一表情。

本申请的一些实施例中，初始媒体内容包括至少两张预设图像；

表情图像的生成装置 700 包括：

合成模块，用于将至少两张预设图像合成为第一表情，其中，第一表情为动态表情图像。

本申请实施例中，在初始媒体内容为至少两张预设图像的情况下，能够将至少两张预设图像进行合成为动态表情图像，并将合成得到的动态表情图像作为第一表情，无需用户在其他应用中对多张预设图像进行合成，就能够快速生成合成后的动态表情图像。

本申请的一些实施例中，初始媒体内容包括至少两张预设图像；

合成模块，用于将至少两张预设图像合成为第一表情，其中，第一表情为静态表情图像。

本申请实施例中，在初始媒体内容为至少两张预设图像的情况下，能够将至少两张预设图像按照平铺的方式进行合成处理。示例性地，每张预设图像在合成得到的静态表情图像中所占的面积比例能够由用户自由设置。

本申请的一些实施例中，预设图像包括以下任一项：静态预设图像、动态预设图像。

本申请实施例中，在初始媒体内容为静态预设图像或动态预设图像时，均能够基于该预设图像生成第一表情，提高用户制作表情的灵活性。

本申请实施例中，通过将生成的第一表情保存在本地存储区和/或添加至表情面板，能够提高用户使用该第一表情的便利性。

本申请的一些实施例中，生成模块，用于基于表情面板中的第一表情生成目标内容；
发送模块，用于响应于目标内容确定操作，将目标内容发送至至少一个第二用户和/或发布目标内容。

本申请实施例中，用户在编辑目标内容时，可以编辑带有第一表情的目标内容，并将
5 该目标内容进行发布，和/或发送给至少一个第二用户。

本申请实施例中的表情图像的生成装置可以是电子设备，也可以是电子设备中的部件，例如集成电路或芯片。该电子设备可以是终端，也可以为除终端之外的其他设备。示例性的，电子设备可以为手机、平板电脑、笔记本电脑、掌上电脑、车载电子设备、移动上网装置 (Mobile Internet Device, MID)、增强现实(augmented reality, AR)/虚拟现实(virtual reality, VR)设备、机器人、可穿戴设备、超级移动个人计算机 (ultra-mobile personal computer, UMPC)、上网本或者个人数字助理 (personal digital assistant, PDA) 等，还可以为服务器、网络附属存储器 (Network Attached Storage, NAS)、个人计算机 (personal computer, PC)、电视机 (television, TV)、柜员机或者自助机等，本申请实施例不作具体限定。
10

本申请实施例中的表情图像的生成装置可以为具有操作系统的装置。该操作系统可以为安卓 (Android) 操作系统，可以为 iOS 操作系统，还可以为其他可能的操作系统，本申请实施例不作具体限定。
15

本申请实施例提供的表情图像的生成装置能够实现上述方法实施例实现的各个过程，为避免重复，这里不再赘述。

可选地，本申请实施例还提供一种电子设备，图 8 示出了根据本申请实施例的电子设备的结构框图，如图 8 所示，电子设备 800 包括处理器 802 和存储器 804，存储器 804 上存储有可在处理器 802 上运行的程序或指令，该程序或指令被处理器 802 执行时实现上述方法实施例的各个步骤，且能达到相同的技术效果，为避免重复，这里不再赘述。
20

需要说明的是，本申请实施例中的电子设备包括上述的移动电子设备和非移动电子设备。

25 图 9 为实现本申请实施例的一种电子设备的硬件结构示意图。

该电子设备 900 包括但不限于：射频单元 901、网络模块 902、音频输出单元 903、输入单元 904、传感器 905、显示单元 906、用户输入单元 907、接口单元 908、存储器 909、以及处理器 910 等部件。

本领域技术人员可以理解，电子设备 900 还可以包括给各个部件供电的电源（比如电池），电源可以通过电源管理系统与处理器 910 逻辑相连，从而通过电源管理系统实现管理充电、放电、以及功耗管理等功能。图 9 中示出的电子设备结构并不构成对电子设备的限定，电子设备可以包括比图示更多或更少的部件，或者组合某些部件，或者不同的部件布置，在此不再赘述。

其中，处理器 910，用于在获取到媒体内容的情况下，接收第一输入，第一输入用于触发生成第一表情，第一表情为基于媒体内容生成的表情图像，表情图像用于编辑和/或发送目标内容，媒体内容包括拍摄内容和/或上传内容；

显示单元 906，用于响应于第一输入，显示目标信息，其中，目标信息与第一表情相关联。

本申请实施例中，在用户上传初始媒体内容，或拍摄初始媒体内容之后，第一用户侧能够响应于第一输入，基于初始媒体内容自动生成相应的第一表情，并显示目标信息对用户进行提示。使用户能够在发布个人作品的过程中，便捷地根据发布的个人作品制作相应的表情，简化了用户制作表情的步骤，还提高了用户对个人作品的复访率，以及扩大了表情的用户供给池。

本申请的一些实施例中，处理器 910，用于显示目标信息后，在媒体内容生成界面基于初始媒体内容生成目标媒体内容；

处理器 910，用于响应于目标媒体内容的确定操作，发布目标媒体内容；

和/或处理器 910，用于将目标媒体内容发送至至少一个第二用户。

本申请实施例中，在基于初始媒体内容生成第一表情之后，用户能够继续对初始媒体内容进行编辑得到目标媒体内容，并在用户对目标媒体内容执行确定操作后发布该目标内容，或将该目标内容发送至其他用户，保证了制作表情过程不会打断用户上传或发送相应的目标媒体内容的进程。

在本申请的一些实施例中，显示单元 906，用于在媒体内容生成界面展示初始媒体内容；

处理器 910，用于响应于对媒体内容生成界面的触发操作，确认接收第一输入。

本申请实施例中，在媒体内容生成界面中能够显示该初始媒体内容，用户能够通过对媒体内容生成界面的触发操作，执行用于触发基于初始媒体内容生成第一表情的第一输

入，使用户能够在显示初始媒体内容的情况下，通过便捷地操作生成相应的第一表情，进一步简化了用户制作表情的操作流程。

在本申请的一些实施例中，第一输入包括第一子输入和第二子输入；

处理器 910，用于在媒体内容生成界面显示初始媒体内容的情况下，接收对媒体内容生成界面中第一控件的第一子输入；

显示单元 906，用于响应于第一子输入，在内容编辑界面中显示第二控件；

处理器 910，用于接收对第二控件的第二子输入，其中，第二控件包括表情添加控件。

本申请实施例中，用户能够通过对媒体内容生成界面中的第一控件和第二控件依次执行第一子输入和第二子输入，就能够便捷地基于初始媒体内容生成表情图像，并将表情图像添加至表情收藏夹，保证了用户在媒体内容生成界面操作的便捷性。

本申请的一些实施例中，第一表情包括以下任一项：动态表情图像、静态表情图像。

本申请实施例中，通过获取到的初始媒体内容能够生成动态表情图像，也能够生成静态表情图像，提高了用户自制表情的灵活性，用户能够根据实际需求选择制作动态表情和静态表情。

在本申请的一些实施例中，初始媒体内容包括：第一视频；

处理器 910，用于根据第一视频生成第一表情，其中，第一表情为动态表情图像。

在本申请的实施例中，在获取到的初始媒体内容为视频作品时，能够根据视频作品生成相应的动态表情，简化了用户制作动态表情时所需的操作流程。

在本申请的一些实施例中，初始媒体内容包括：第一视频；

处理器 910，用于根据第一视频生成第一表情，其中，第一表情为静态表情图像。

本申请实施例中，通过提取第一视频中的目标视频帧，并将目标视频帧作为静态表情图像，以生成第一表情，使根据第一视频生成的第一表情可以为动态表情，也可以为静态表情，用户能够灵活选择根据第一视频制作动态表情或静态表情，在简化用户制作表情的同时，还能够提高用户选择制作表情的灵活性。

在本申请的一些实施例中，处理器 910，用于在第一视频的视频长度小于或等于预设长度的情况下，将第一动态图像确定为第一表情，第一动态图像为第一视频转换得到的动态图像。

本申请实施例中，通过对第一视频的视频长度和预设长度进行比对，并自动对视频长

度不超过预设长度的第一视频进行格式转换得到第一表情，能够保证得到的第一表情的数据量较少，且无需用户手动对获取到的视频进行裁剪等处理，即可完成制作相应的表情，进一步简化了用户制作表情时的操作步骤。

在本申请的一些实施例中，处理器 910，用于在第一视频的视频长度大于预设长度的情况下，在第一视频中确定第二视频，第二视频的视频长度小于或等于预设长度；

处理器 910，用于将第二动态图像确定为第一表情，第二动态图像为第二视频转换得到的动态图像。

本申请实施例中，通过对第一视频的视频长度和预设长度进行比对，在第一视频长度超过预设长度时，截取第一视频中的第二视频。通过根据第二视频转换得到的第二动态图像确定为第一表情，即使第一视频的视频长度过大时，依然能够保证得到的第一表情的数据量较少。

本申请的一些实施例中，显示单元 906，用于显示初始媒体内容及第三控件；

处理器 910，用于接收对第三控件的第二输入，第三控件包括视频裁剪控件；

处理器 910，用于响应于第二输入，截取第一视频中的第二视频。

本申请实施例中，用户能够通过操作第三控件对第一视频进行手动裁剪，以得到第二视频，使根据第二视频生成的第一表情的内容为用户手动选取的，保证得到的第一表情符合用户实际需求。

在本申请的一些实施例中，处理器 910，用于基于初始媒体内容生成第一表情。

本申请实施例中，根据初始媒体内容生成第一表情，能够保证不同类型的初始媒体内容能够生成对应的第一表情，使用户能够灵活选择上传或拍摄的初始媒体内容的类型，从而能够制作不同类型的第一表情。

本申请的一些实施例中，显示单元 906，用于显示目标信息及第四控件，目标信息包括基于初始媒体内容生成的表情图像；

处理器 910，用于接收对第四控件的第三输入，第三输入用于对表情图像进行编辑；

处理器 910，用于基于编辑后的表情图像生成第一表情。

本申请实施例中，在将根据初始媒体内容生成的表情图像作为第一表情进行存储之前，用户能够通过第四控件对表情图像进行编辑，并将编辑后的表情图像作为第一表情，使用户能够对基于初始媒体内容生成的表情图像进行二次编辑，进一步提高了制作表情的

灵活性。

在本申请的一些实施例中，处理器 910，用于将至少一个预设图像确定为第一表情，第一表情的数量与预设图像的数量相匹配。

5 本申请实施例中，在初始媒体内容为预设图像时，通过将每张预设图像均作为相应的第一表情，在初始媒体内容为多张预设图像时，能够一次性添加多个第一表情至表情收藏夹，实现了批量制作表情的效果。

在本申请的一些实施例中，预设图像的数量为至少两张；

处理器 910，用于响应于对至少两张预设图像中的目标图像的选择操作，将目标图像确定为第一表情，目标图像为至少两张预设图像中的至少一张预设图像。

10 本申请实施例中，在初始媒体内容包括至少两张预设图像时，显示至少两张预设图像，用户通过选择操作选择其中的目标图像，使用户能够选择将初始媒体内容中的部分内容生成相应的第一表情。

本申请的一些实施例中，初始媒体内容包括至少两张预设图像；

15 处理器 910，用于将至少两张预设图像合成为第一表情，其中，第一表情为动态表情图像。

本申请实施例中，在初始媒体内容为至少两张预设图像的情况下，能够将至少两张预设图像进行合成为动态表情图像，并将合成得到的动态表情图像作为第一表情，无需用户在其他应用中对多张预设图像进行合成，就能够快速生成合成后的动态表情图像。

本申请的一些实施例中，初始媒体内容包括至少两张预设图像；

20 处理器 910，用于将至少两张预设图像合成为第一表情，其中，第一表情为静态表情图像。

本申请实施例中，在初始媒体内容为至少两张预设图像的情况下，能够将至少两张预设图像按照平铺的方式进行合成处理。示例性地，每张预设图像在合成得到的静态表情图像中所占的面积比例能够由用户自由设置。

25 本申请的一些实施例中，预设图像包括以下任一项：静态预设图像、动态预设图像。

本申请实施例中，在初始媒体内容为静态预设图像或动态预设图像时，均能够基于该预设图像生成第一表情，提高用户制作表情的灵活性。

本申请实施例中，通过将生成的第一表情保存在本地存储区和/或添加至表情面板，能

够提高用户使用该第一表情的便利性。

本申请的一些实施例中，处理器 910，用于基于表情面板中的第一表情生成目标内容；

处理器 910，用于响应于目标内容确定操作，将目标内容发送至至少一个第二用户和/或发布目标内容。

- 5 本申请实施例中，用户在编辑目标内容时，可以编辑带有第一表情的目标内容，并将该目标内容进行发布，和/或发送给至少一个第二用户。

应理解的是，本申请实施例中，输入单元 904 可以包括图形处理器(Graphics Processing Unit, GPU) 9041 和麦克风 9042，图形处理器 9041 对在视频捕获模式或图像捕获模式中由图像捕获装置（如摄像头）获得的静态图片或视频的图像数据进行处理。显示单元 906
10 可包括显示面板 9061，可以采用液晶显示器、有机发光二极管等形式来配置显示面板 9061。用户输入单元 907 包括触控面板 9071 以及其他输入设备 9072 中的至少一种。触控面板 9071，也称为触摸屏。触控面板 9071 可包括触摸检测装置和触摸控制器两个部分。其他输入设备 9072 可以包括但不限于物理键盘、功能键（比如音量控制按键、开关按键等）、轨迹球、鼠标、操作杆，在此不再赘述。

- 15 存储器 909 可用于存储软件程序以及各种数据。存储器 909 可主要包括存储程序或指令的第一存储区和存储数据的第二存储区，其中，第一存储区可存储操作系统、至少一个功能所需的应用程序或指令（比如声音播放功能、图像播放功能等）等。此外，存储器 909 可以包括易失性存储器或非易失性存储器，或者，存储器 909 可以包括易失性和非易失性存储器两者。其中，非易失性存储器可以是只读存储器(Read-Only Memory, ROM)、可编程只读存储器(Programmable ROM, PROM)、可擦除可编程只读存储器(Erasable PROM, EPROM)、电可擦除可编程只读存储器(Electrically EPROM, EEPROM)或闪存。易失性存储器可以是随机存取存储器(Random Access Memory, RAM)，静态随机存取存储器(Static RAM, SRAM)、动态随机存取存储器(Dynamic RAM, DRAM)、同步动态随机存取存储器(Synchronous DRAM, SDRAM)、双倍数据速率同步动态随机存取存储器(Double Data Rate
20 SDRAM, DDRSDRAM)、增强型同步动态随机存取存储器(Enhanced SDRAM, ESDRAM)、同步连接动态随机存取存储器(Synch link DRAM, SLDRAM)和直接内存总线随机存取存储器(Direct Rambus RAM, DRRAM)。本申请实施例中的存储器 909 包括但不限于这些和任意其它适合类型的存储器。
- 25

处理器 910 可包括一个或多个处理单元；可选的，处理器 910 集成应用处理器和调制解调处理器，其中，应用处理器主要处理涉及操作系统、用户界面和应用程序等的操作，调制解调处理器主要处理无线通信信号，如基带处理器。可以理解的是，上述调制解调处理器也可以不集成到处理器 910 中。

- 5 本申请实施例还提供一种可读存储介质，可读存储介质上存储有程序或指令，该程序或指令被处理器执行时实现上述表情图像的生成方法实施例的各个过程，且能达到相同的技术效果，为避免重复，这里不再赘述。

其中，处理器为上述实施例中的电子设备中的处理器。可读存储介质，包括计算机可读存储介质，如计算机只读存储器 ROM、随机存取存储器 RAM、磁碟或者光盘等。

- 10 本申请实施例另提供了一种芯片，芯片包括处理器和通信接口，通信接口和处理器耦合，处理器用于运行程序或指令，实现上述表情图像的生成方法实施例的各个过程，且能达到相同的技术效果，为避免重复，这里不再赘述。

应理解，本申请实施例提到的芯片还可以称为系统级芯片、系统芯片、芯片系统或片上系统芯片等。

- 15 本申请实施例提供一种计算机程序产品，该程序产品被存储在存储介质中，该程序产品被至少一个处理器执行以实现如上述表情图像的生成方法实施例的各个过程，且能达到相同的技术效果，为避免重复，这里不再赘述。

- 需要说明的是，在本文中，术语“包括”、“包含”或者其任何其他变体意在涵盖非排他性的包含，从而使得包括一系列要素的过程、方法、物品或者装置不仅包括那些要素，而且还包括没有明确列出的其他要素，或者是还包括为这种过程、方法、物品或者装置所固有的要素。在没有更多限制的情况下，由语句“包括一个……”限定的要素，并不排除在包括该要素的过程、方法、物品或者装置中还存在另外的相同要素。此外，需要指出的是，本申请实施方式中的方法和装置的范围不限按示出或讨论的顺序来执行功能，还可包括根据所涉及的功能按基本同时的方式或按相反的顺序来执行功能，例如，可以按不同于所描述
20 的次序来执行所描述的方法，并且还可以添加、省去、或组合各种步骤。另外，参照某些示例所描述的特征可在其他示例中被组合。

通过以上的实施方式的描述，本领域的技术人员可以清楚地了解到上述实施例方法可借助软件加必需的通用硬件平台的方式来实现，当然也可以通过硬件，但很多情况下前者

是更佳的实施方式。基于这样的理解，本申请的技术方案本质上或者说对相关技术做出贡献的部分可以以计算机软件产品的形式体现出来，该计算机软件产品存储在一个存储介质（如 ROM/RAM、磁碟、光盘）中，包括若干指令用以使得一台终端（可以是手机，计算机，服务器，或者网络设备等）执行本申请各个实施例的方法。

- 5 上面结合附图对本申请的实施例进行了描述，但是本申请并不局限于上述的具体实施方式，上述的具体实施方式仅仅是示意性的，而不是限制性的，本领域的普通技术人员在本申请的启示下，在不脱离本申请宗旨和权利要求所保护的范围情况下，还可做出很多形式，均属于本申请的保护之内。

权 利 要 求

1. 一种表情图像的生成方法，其中，在第一用户侧，所述表情图像的生成方法包括：
在获取到初始媒体内容的情况下，接收第一输入，所述第一输入用于触发生成第一表情，所述第一表情为基于所述初始媒体内容生成的表情图像，所述表情图像用于编辑和/或发送目标内容，所述初始媒体内容包括拍摄内容和/或上传内容；

响应于所述第一输入，显示目标信息，其中，所述目标信息与所述第一表情相关联。

2. 根据权利要求 1 所述的表情图像的生成方法，其中，所述方法还包括：

显示所述目标信息后，在媒体内容生成界面基于所述初始媒体内容生成目标媒体内容；

响应于所述目标媒体内容的确定操作，发布所述目标媒体内容和/或将所述目标媒体内容发送至至少一个第二用户。

3. 根据权利要求 2 所述的表情图像的生成方法，其中，所述在获取到初始媒体内容的情况下，接收第一输入，包括：

在媒体内容生成界面展示所述初始媒体内容；

响应于对所述媒体内容生成界面的触发操作，确认接收第一输入。

4. 根据权利要求 3 所述的表情图像的生成方法，其中，所述第一输入包括第一子输入和第二子输入；所述在获取到初始媒体内容的情况下，接收第一输入，包括：

在媒体内容生成界面显示所述初始媒体内容的情况下，接收对所述媒体内容生成界面中第一控件的所述第一子输入；

响应于所述第一子输入，在内容编辑界面中显示第二控件；

接收对所述第二控件的第二子输入，其中，所述第二控件包括表情添加控件。

5. 根据权利要求 1 至 4 中任一项所述的表情图像的生成方法，其中，所述第一表情包括以下任一项：动态表情图像、静态表情图像。

6. 根据权利要求 1 至 5 中任一项所述的表情图像的生成方法，其中，所述初始媒体内容包括：第一视频；

所述显示目标信息之前，包括：

根据所述第一视频生成所述第一表情，其中，所述第一表情为动态表情图像。

7. 根据权利要求 6 所述的表情图像的生成方法，其中，所述根据所述第一视频生成

所述第一表情，包括：

在所述第一视频的视频长度小于或等于预设长度的情况下，将第一动态图像确定为所述第一表情，所述第一动态图像为所述第一视频转换得到的动态图像。

8. 根据权利要求 6 所述的表情图像的生成方法，其中，所述根据所述第一视频生成所述第一表情，包括：

在所述第一视频的视频长度大于预设长度的情况下，在所述第一视频中确定第二视频，所述第二视频的视频长度小于或等于所述预设长度；

将第二动态图像确定为所述第一表情，所述第二动态图像为所述第二视频转换得到的动态图像。

9. 根据权利要求 8 所述的表情图像的生成方法，其中，所述在所述第一视频中确定第二视频，包括：

显示所述初始媒体内容及第三控件；

接收对所述第三控件的第二输入，所述第三控件包括视频裁剪控件；

响应于所述第二输入，截取所述第一视频中的所述第二视频。

10. 根据权利要求 1 至 5 中任一项所述的表情图像的生成方法，其中，所述方法还包括：基于所述初始媒体内容生成所述第一表情。

11. 根据权利要求 10 所述的表情图像的生成方法，其中，所述基于所述初始媒体内容生成所述第一表情，包括：

显示所述目标信息及第四控件，所述目标信息包括基于所述初始媒体内容生成的表情图像；

接收对所述第四控件的第三输入，所述第三输入用于对所述表情图像进行编辑；

基于编辑后的所述表情图像生成所述第一表情。

12. 根据权利要求 1 至 5 中任一项所述的表情图像的生成方法，其中，所述初始媒体内容包括至少一个预设图像；

所述显示目标信息之前，包括：

将至少一个所述预设图像确定为所述第一表情，所述第一表情的数量与所述预设图像的数量相匹配。

13. 根据权利要求 12 所述的表情图像的生成方法，其中，所述预设图像的数量为至少两张；

所述将至少一个所述预设图像确定为所述第一表情，包括：

响应于对至少两张所述预设图像中的目标图像的选择操作，将所述目标图像确定为所述第一表情，所述目标图像为至少两张所述预设图像中的至少一张所述预设图像。

14. 根据权利要求 1 至 5 中任一项所述的表情图像的生成方法，其中，所述初始媒体内容包括至少两张预设图像；

所述显示目标信息之前，包括：

将所述至少两张预设图像合成为所述第一表情，其中，所述第一表情为动态表情图像。

15. 根据权利要求 12 至 14 中任一项所述的表情图像的生成方法，其中，所述预设图像包括以下任一项：

静态预设图像、动态预设图像。

16. 根据权利要求 1 至 14 中任一项所述的表情图像的生成方法，其中，所述响应于所述第一输入，显示目标信息之后，包括：

将所述第一表情存储在本地存储区；和/或

将所述第一表情添加至表情面板，所述表情面板用于生成所述目标内容。

17. 根据权利要求 16 所述的表情图像的生成方法，其中，所述目标内容包括所述表情图像，所述方法还包括：

基于所述表情面板中的所述第一表情生成所述目标内容；

响应于目标内容确定操作，将所述目标内容发送至至少一个第二用户和/或发布所述目标内容。

18. 一种表情图像的生成装置，其中，在第一用户侧，所述表情图像的生成装置包括：

接收模块，用于在在获取到初始媒体内容的情况下，接收第一输入，所述第一输入用于触发生成第一表情，所述第一表情为基于所述初始媒体内容生成的表情图像，所述表情图像用于编辑和/或发送目标内容，所述初始媒体内容包括拍摄内容和/或上传内容；

显示模块，用于响应于所述第一输入，显示目标信息，其中，所述目标信息与所述第一表情相关联。

19. 一种电子设备，其中，所述电子设备包括：

存储器，其上存储有程序或指令；

处理器，用于执行所述程序或指令时实现如权利要求 1 至 17 中任一项所述的表情图像的生成方法的步骤。

20. 一种可读存储介质，其上存储有程序或指令，其中，所述程序或指令被处理器执行时实现如权利要求 1 至 17 中任一项所述的表情图像的生成方法的步骤。

21. 一种计算机程序产品，包括计算机程序，其中，所述计算机程序被处理器执行时实现如权利要求 1 至 17 中任一项所述的表情图像的生成方法的步骤。

22. 一种计算机程序，其中，所述计算机程序被处理器执行时实现如权利要求 1 至 17 中任一项所述的表情图像的生成方法的步骤。