



(12) 发明专利

(10) 授权公告号 CN 113806306 B

(45) 授权公告日 2024.01.16

(21) 申请号 202110892028.0

(22) 申请日 2021.08.04

(65) 同一申请的已公布的文献号
申请公布号 CN 113806306 A

(43) 申请公布日 2021.12.17

(73) 专利权人 北京字跳网络技术有限公司
地址 100190 北京市海淀区紫金数码园4号楼2层0207

(72) 发明人 魏明鑫 石诗曼

(74) 专利代理机构 上海光栅知识产权代理有限公司 31340
专利代理师 关浩 马雯雯

(51) Int. Cl.
G06F 16/16 (2019.01)
G06F 16/11 (2019.01)

(56) 对比文件

- CN 112770184 A, 2021.05.07
- CN 111429338 A, 2020.07.17
- CN 110796712 A, 2020.02.14
- US 2015309673 A1, 2015.10.29
- US 2020183885 A1, 2020.06.11
- CN 104765761 A, 2015.07.08
- CN 108289180 A, 2018.07.17
- CN 111324349 A, 2020.06.23
- CN 111901535 A, 2020.11.06
- US 2019012320 A1, 2019.01.10

肖潇. “浅析计算机技术在视频编辑领域的应用”. 《中小企业管理与科技(上旬刊)》. 2014, 第293-294页.

审查员 王佩文

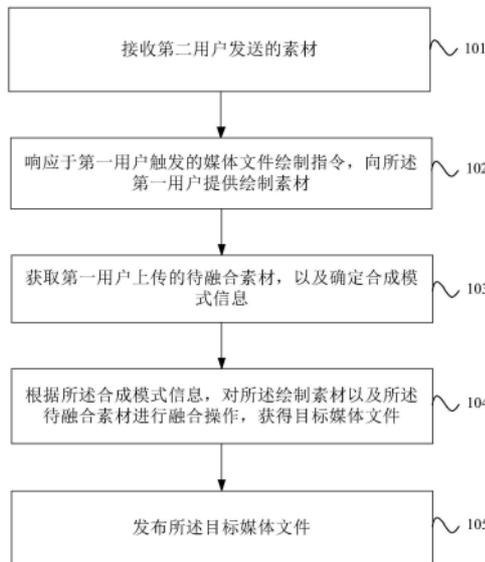
权利要求书2页 说明书13页 附图5页

(54) 发明名称

媒体文件处理方法、装置、设备、可读存储介质及产品

(57) 摘要

本公开实施例提供一种媒体文件处理方法、装置、设备、可读存储介质及产品,该方法包括:接收第二用户发送的素材;响应于第一用户在素材的接收界面触发的媒体文件绘制指令,向第一用户提供绘制素材,其中,绘制素材为第二用户发送至第一用户的素材;获取第一用户上传的待融合素材,以及确定合成模式信息,合成模式信息由第一用户选定或合成模式信息为基于绘制素材预先设定;根据合成模式信息,对绘制素材以及待融合素材进行融合操作,获得目标媒体文件;发布目标媒体文件。从而能够基于第一用户与第二用户所确定的素材一同实现目标媒体文件的制作,进而能够满足用户的个性化需求,提高用户体验,提高媒体文件制作的趣味性。



1. 一种媒体文件处理方法,其特征在于,包括:

接收第二用户发送的素材;

响应于第一用户在所述素材的接收界面触发的媒体文件绘制指令,向所述第一用户提供绘制素材,其中,所述绘制素材为第二用户发送至所述第一用户的所述素材,所述接收界面设置有绘制按钮,所述媒体文件绘制指令是所述第一用户通过触发所述绘制按钮生成的;

获取第一用户上传的待融合素材,以及确定合成模式信息,所述合成模式信息由第一用户选定或所述合成模式信息为基于所述绘制素材预先设定,所述待融合素材是在所述第二用户发送所述绘制素材至所述第一用户上传的;

根据所述合成模式信息,对所述绘制素材以及所述待融合素材进行融合操作,获得目标媒体文件;

发布所述目标媒体文件;

所述对所述绘制素材以及所述待融合素材进行融合操作,包括:

响应于检测到所述待融合素材中包括预设的目标素材,生成对所述待融合素材中的目标素材进行提取指令;

基于所述提取指令获取所述目标素材和/或目标动作;

基于所述目标素材和/或目标动作确定对应的提取操作信息和/或特效信息,以及基于所述提取操作信息和/或特效信息对所述绘制素材与所述目标素材进行融合操作。

2. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于,所述获取第一用户上传的待融合素材,包括:

响应于第一用户触发的拍摄指令,根据所述拍摄指令调用预设的摄像头进行图像拍摄操作,将拍摄获得的图像确定为所述待融合素材;或者,

响应于第一用户触发的图像选择指令,所述图像选择指令中包括图像的存储路径,根据所述图像选择指令从所述存储路径中获取目标图像,将所述目标图像确定为所述待融合素材。

3. 根据权利要求2所述的方法,其特征在于,所述确定合成模式信息,包括:

对所述待融合素材进行图像识别操作,确定待融合素材对应的目标动作,其中,所述图像识别操作包括人脸识别、肢体识别、手势识别中的一种或多种;

将与目标动作对应的特效信息确定为合成模式信息。

4. 根据权利要求2所述的方法,其特征在于,所述确定合成模式信息,包括:

响应于第一用户触发的特效选择指令,在显示界面上显示全部待选模式;

将第一用户选择的待选模式确定为所述合成模式信息。

5. 根据权利要求1-4任一项所述的方法,其特征在于,所述获取第一用户上传的待融合素材之后,还包括:

响应于第一用户触发的素材调整指令,对所述待融合素材的尺寸、位置、色彩中的一项或多项进行调整操作。

6. 根据权利要求1-4任一项所述的方法,其特征在于,所述第二用户为虚拟用户。

7. 根据权利要求6所述的方法,其特征在于,所述向所述第一用户提供绘制素材之前,还包括:

通过在显示界面上显示预设的信息与所述第一用户进行信息交互。

8. 根据权利要求1-4任一项所述的方法,其特征在于,所述根据所述合成模式信息,对所述绘制素材以及所述待融合素材进行融合操作,获得目标媒体文件,包括:

基于所述合成模式信息,设置与所述绘制素材关联的文字信息。

9. 根据权利要求8所述的方法,其特征在于,所述基于所述合成模式信息,设置与所述绘制素材关联的文字信息,包括:

响应于第一用户触发的命名指令,在预设的命名模板中随机选择一个命名并显示;或者,

所述基于所述合成模式信息,设置与所述绘制素材关联的文字信息,包括:

响应于第一用户触发的命名指令,所述命名指令中包括用户自定义的名称,将所述用户自定义的名称确定为所述目标媒体文件的名称。

10. 一种媒体文件处理装置,其特征在于,包括:

接收模块,用于接收第二用户发送的素材;

处理模块,用于响应于第一用户在所述素材的接收界面触发的媒体文件绘制指令,向所述第一用户提供绘制素材,其中,所述绘制素材为第二用户发送至所述第一用户的所述素材,所述接收界面设置有绘制按钮,所述媒体文件绘制指令是所述第一用户通过触发所述绘制按钮生成的;

获取模块,用于获取第一用户上传的待融合素材,以及确定合成模式信息,所述合成模式信息由第一用户选定或所述合成模式信息为基于所述绘制素材预先设定,所述待融合素材是在所述第二用户发送所述绘制素材至所述第一用户后上传的;

合成模块,用于根据所述合成模式信息,对所述绘制素材以及所述待融合素材进行融合操作,获得目标媒体文件;

发布模块,用于发布所述目标媒体文件;

所述合成模块,具体用于响应于检测到所述待融合素材中包括预设的目标素材,生成对所述待融合素材中的目标素材进行提取指令;基于所述提取指令获取所述目标素材和/或目标动作;基于所述目标素材和/或目标动作确定对应的提取操作信息和/或特效信息,以及基于所述提取操作信息和/或特效信息对所述绘制素材与所述目标素材进行融合操作。

11. 一种电子设备,其特征在于,包括:处理器和存储器;

所述存储器存储计算机执行指令;

所述处理器执行所述存储器存储的计算机执行指令,使得所述处理器执行如权利要求1至9任一项所述的媒体文件处理方法。

12. 一种计算机可读存储介质,其特征在于,所述计算机可读存储介质中存储有计算机执行指令,当处理器执行所述计算机执行指令时,实现如权利要求1至9任一项所述的媒体文件处理方法。

媒体文件处理方法、装置、设备、可读存储介质及产品

技术领域

[0001] 本公开实施例涉及数据处理技术领域,尤其涉及一种媒体文件处理方法、装置、设备、可读存储介质及产品。

背景技术

[0002] 为了娱乐用户的业余生活,短视频软件逐渐走进了用户的生活。用户可以通过在短视频软件上拍摄并发布短视频来记录生活,并且可以在短视频软件商浏览其他用户上传的短视频来消遣。

[0003] 但是,现有的短视频应用中,媒体文件的制作只能由单一的用户进行创建,但是,该玩法较为单一,无法满足用户的个性化需求。

发明内容

[0004] 本公开实施例提供一种媒体文件处理方法、装置、设备、可读存储介质及产品,以解决现有的媒体文件制作只能由单一的用户进行创建,玩法较为单一,无法满足用户个性化需求的技术问题。

[0005] 第一方面,本公开实施例提供一种媒体文件处理方法,包括:

[0006] 接收第二用户发送的素材;

[0007] 响应于第一用户在所述素材的接收界面触发的媒体文件绘制指令,向所述第一用户提供绘制素材,其中,所述绘制素材为第二用户发送至所述第一用户的所述素材;

[0008] 获取第一用户上传的待融合素材,以及确定合成模式信息,所述合成模式信息由第一用户选定或所述合成模式信息为基于所述绘制素材预先设定;

[0009] 根据所述合成模式信息,对所述绘制素材以及所述待融合素材进行融合操作,获得目标媒体文件;

[0010] 发布所述目标媒体文件。

[0011] 第二方面,本公开实施例提供一种信息显示设备,包括:

[0012] 接收模块,用于接收第二用户发送的素材;

[0013] 处理模块,用于响应于第一用户在所述素材的接收界面触发的媒体文件绘制指令,向所述第一用户提供绘制素材,其中,所述绘制素材为第二用户发送至所述第一用户的所述素材;

[0014] 获取模块,用于获取第一用户上传的待融合素材,以及确定合成模式信息,所述合成模式信息由第一用户选定或所述合成模式信息为基于所述绘制素材预先设定;

[0015] 合成模块,用于根据所述合成模式信息,对所述绘制素材以及所述待融合素材进行融合操作,获得目标媒体文件;

[0016] 发布模块,用于发布所述目标媒体文件。

[0017] 第三方面,本公开实施例提供一种电子设备,包括:处理器和存储器;

[0018] 所述存储器存储计算机执行指令;

[0019] 所述处理器执行所述存储器存储的计算机执行指令,使得所述至少一个处理器执行如上第一方面以及第一方面各种可能的设计所述的媒体文件处理方法。

[0020] 第四方面,本公开实施例提供一种计算机可读存储介质,所述计算机可读存储介质中存储有计算机执行指令,当处理器执行所述计算机执行指令时,实现如上第一方面以及第一方面各种可能的设计所述的媒体文件处理方法。

[0021] 第五方面,本公开实施例提供一种计算机程序产品,包括计算机程序,所述计算机程序被处理器执行时实现如上第一方面以及第一方面各种可能的设计所述的媒体文件处理方法。

[0022] 本实施例提供的媒体文件处理方法、装置、设备、可读存储介质及产品,该方法首先接收第二用户发送的素材,在该接收界面内,响应于第一用户触发的媒体文件绘制指令,向第一用户提供绘制素材。在获取到第一用户上传的待融合素材,以及确定合成模式信息之后,可以根据该合成模式信息对绘制素材以及待融合素材进行融合操作,得到融合后的目标媒体文件。从而能够基于第一用户与第二用户所确定的素材一同实现目标媒体文件的制作,解决了现有的媒体文件处理方法只能由一方进行媒体文件的生成操作带来的趣味性较低的问题。进而能够满足用户的个性化需求,提高用户体验,提高媒体文件制作的趣味性。

附图说明

[0023] 为了更清楚地说明本公开实施例或现有技术中的技术方案,下面将对实施例或现有技术描述中所需要使用的附图作一简单地介绍,显而易见地,下面描述中的附图是本公开的一些实施例,对于本领域普通技术人员来讲,在不付出创造性劳动性的前提下,还可以根据这些附图获得其他的附图。

[0024] 图1为本公开实施例提供的媒体文件处理方法的流程示意图;

[0025] 图2为本公开实施例提供的界面交互示意图;

[0026] 图3为本公开实施例提供的又一显示界面示意图;

[0027] 图4为本公开实施例提供的又一界面交互示意图;

[0028] 图5为本公开实施例提供的媒体文件处理装置的结构示意图;

[0029] 图6为本公开实施例提供的电子设备的结构示意图。

具体实施方式

[0030] 为使本公开实施例的目的、技术方案和优点更加清楚,下面将结合本公开实施例中的附图,对本公开实施例中的技术方案进行清楚、完整地描述,显然,所描述的实施例是本公开一部分实施例,而不是全部的实施例。基于本公开中的实施例,本领域普通技术人员在没有作出创造性劳动前提下所获得的所有其他实施例,都属于本公开保护的范围。

[0031] 针对上述提及的现有的媒体文件制作只能由单一的用户进行创建,玩法较为单一,无法满足用户个性化需求的技术问题,本公开提供了一种媒体文件处理方法、装置、设备、可读存储介质及产品。

[0032] 需要说明的是,本公开提供媒体文件处理方法、装置、设备、可读存储介质及产品可运用在任意一种由双方共同进行媒体文件制作的场景中。

[0033] 现有的媒体文件制作过程中,一般都是由单一用户实现。用户可以根据实际需求选择素材以及特效等内容,完成媒体文件的制作。但是,上述媒体文件制作方法往往玩法较为单一,趣味性较低。

[0034] 为解决上述技术问题,提升用户体验,提高媒体文件制作的趣味性,可以支持双方用户一同进行媒体文件的制作。具体地,可以分别获取两个用户上传的素材,以及合成模式信息。根据合成模式信息对两个用户上传的素材进行融合,获得目标媒体文件。

[0035] 图1为本公开实施例提供的媒体文件处理方法的流程示意图,如图1所示,该方法包括:

[0036] 步骤101、接收第二用户发送的素材。

[0037] 本实施例的执行主体为媒体文件处理装置,该媒体文件处理装置可耦合于终端设备中,用户可以与该终端设备通过人机交互的方式进行媒体文件的制作。或者,该媒体文件处理装置还可以耦合于服务器中,该服务器能够与终端设备通信连接,从而能够根据终端设备发送的请求进行媒体文件的制作。

[0038] 在本实施方式中,为了提高媒体文件制作的趣味性,可以支持双方用户一同进行目标媒体文件的制作。具体地,可以由第一用户以及第二用户分别确定部分素材,根据第一用户以及第二用户确定的全部素材进行目标媒体文件的制作。

[0039] 相应地,媒体文件处理装置可以接收第二用户发送的素材。该第二用户具体可以为另外一个真实用户,第二用户发送的素材可以为第二用户当前拍摄的照片,或者从预设的存储路径上传的图片。或者,该第二用户还可以为虚拟用户,第二用户发送的素材可以为预设的多个图像中的一个或多个。

[0040] 作为一种可以实施的方式,当第二用户为虚拟用户时,该第二用户发送的素材可以为预设的获得作者授权的画作,例如自闭症儿童完成的画作。因此,第一用户可以基于自闭症儿童完成的画作进行进一步地创作,实现目标媒体文件的生成。

[0041] 步骤102、响应于第一用户在所述素材的接收界面触发的媒体文件绘制指令,向所述第一用户提供绘制素材,其中,所述绘制素材为第二用户发送至所述第一用户的所述素材。

[0042] 在本实施方式中,在第二用户发送的素材的接收界面,可以设置有绘制按钮,用户可以通过触发该绘制按钮生成媒体文件绘制指令。以实际应用举例来说,可以在第二用户发送的素材中,增加一绘制按钮,该绘制按钮周围还可以设置有预设的文案:点击空白处完成TA的图。

[0043] 在获取到第一用户触发的媒体文件绘制指令之后,可以向第一用户提供绘制素材。具体地,第二用户发送的素材的数量可以为至少一个,因此,第一用户可以根据实际需求进行绘制素材的选择。第一用户可以通过左右滑动屏幕,实现对绘制素材的选择。第一用户所确定的绘制素材用于与第一用户上传的待融合素材进行融合。

[0044] 其中,该绘制素材即为第二用户发送至第一用户的素材。

[0045] 步骤103、获取第一用户上传的待融合素材,以及确定合成模式信息,所述合成模式信息由第一用户选定或所述合成模式信息为基于所述绘制素材预先设定。

[0046] 在本实施方式中,在第二用户发送素材之后,第一用户也可以根据实际需求上传待融合的素材,其中,该待融合的素材可以为第一用户拍摄的实时照片,也可以为第一用户

在预设的存储路径中选择的素材。相应地,媒体文件处理装置可以获取第一用户上传的待融合素材,并确定合成模式信息。

[0047] 该合成模式信息具体可以为特效信息、背景音乐信息、滤镜信息等任意一种或多种。该合成模式信息可以为第一用户自行选择的,也可以为根据绘制素材确定的。其中,绘制素材可以预先与合成模式信息建立关联关系。

[0048] 步骤104、根据所述合成模式信息,对所述绘制素材以及所述待融合素材进行融合操作,获得目标媒体文件。

[0049] 在本实施方式中,在确定合成模式信息、绘制素材以及待融合素材之后,可以根据该合成模式信息,对绘制素材以及待融合素材进行融合操作,得到融合后的目标媒体问题。

[0050] 以实际应用举例来说,可以将待融合素材融合至绘制素材中的空白区域,该合成模式信息可以为背景音乐以及播放特效,可以基于该背景音乐以及播放特效,根据合成后的图像形成一段短视频,将该短视频确定为目标媒体文件。

[0051] 步骤105、发布所述目标媒体文件。

[0052] 在本实施方式中,在根据第一用户以及第二用户上传的的素材完成目标媒体文件的制作之后,可以发布该目标媒体文件。可选地,还可以将该目标媒体文件存储至预设的存储路径。示例性地,可以根据第一用户的选择操作,将该目标媒体文件发布到当前应用程序内。可以理解的是,用户还可以把所述目标媒体文件发送至第三方平台,本公开对此不做限制。

[0053] 图2为本公开实施例提供的界面交互示意图,如图2所示,第二用户可以发送素材21,第一用户可以通过触发预设的绘制按钮22生成媒体文件绘制指令,根据该图案绘制指令在显示界面上显示绘制素材23。第一用户可以通过触发显示界面上预设的上传按钮24实现待融合素材的上传。在第一完成待融合素材的上传以及合成模式信息的确定之后,可以根据该合成模式信息,对绘制素材以及所述待融合素材进行融合操作,获得目标媒体文件25。第一用户可以通过触发预设的发布按钮26实现对目标媒体文件的发布操作。

[0054] 进一步地,在上述实施例的基础上,步骤103具体包括:

[0055] 响应于第一用户触发的拍摄指令,根据所述拍摄指令调用预设的摄像头进行图像拍摄操作,将拍摄获得的图像确定为所述待融合素材;或者,

[0056] 响应于第一用户触发的图像选择指令,所述图像选择指令中包括图像的存储路径,根据所述图像选择指令从所述存储路径中获取目标图像,将所述目标图像确定为所述待融合素材。

[0057] 在本实施例中,该待融合素材可以为第一用户拍摄的实时照片,也可以为第一用户在预设的存储路径中选择的素材。当该待融合素材为第一用户拍摄的图片时,可以响应于第一用户触发预设的拍摄按钮触发的拍摄指令,调用预设的摄像头进行图像拍摄操作,将拍摄获得的图像确定为待融合素材。

[0058] 可选地,当该待融合素材为第一用户在预设的存储路径中选择的素材时,可以响应于第一用户通过触发预设的选择图像按钮触发的图像选择指令,从图像选择指令中包括的存储路径中获取目标图像,将该目标图像确定为待融合素材。

[0059] 图3为本公开实施例提供的又一显示界面示意图,如图3所示,在显示界面上显示绘制素材31时,第一用户可以通过触发显示界面上预设的上传按钮实现待融合素材的上

传。其中,上传按钮包括拍一张32以及上传照片33。用户可以通过触发拍一张32生成拍摄指令,或者,用户可以通过触发上传照片33生成图像选择指令。

[0060] 本实施例提供的媒体文件处理方法、装置、设备、可读存储介质及产品,该方法首先接收第二用户发送的素材,在该接收界面内,响应于第一用户触发的媒体文件绘制指令,向第一用户提供绘制素材。在获取到第一用户上传的待融合素材,以及确定合成模式信息之后,可以根据该合成模式信息对绘制素材以及待融合素材进行融合操作,得到融合后的目标媒体文件。从而能够基于第一用户与第二用户所确定的素材一同实现目标媒体文件的制作,解决了现有的媒体文件处理方法只能由一方进行媒体文件的生成操作带来的趣味性较低的问题。进而能够满足用户的个性化需求,提高用户体验,提高媒体文件制作的趣味性。

[0061] 进一步地,在上述实施例的基础上,步骤103中确定合成模式信息,包括:

[0062] 对所述待融合素材进行图像识别操作,确定待融合素材对应的目标动作,其中,所述图像识别操作包括人脸识别、肢体识别、手势识别中的一种或多种。

[0063] 将与目标动作对应的特效信息确定为合成模式信息。

[0064] 在本实施例中,该合成模式信息可以为根据待融合素材确定的。具体地,可以对待融合素材进行识别操作,以确定待融合素材对应的目标动作。其中,可以采用人脸识别、肢体识别、手势识别中的一种或多种实现对待融合素材的融合操作,本公开对此不做限制。

[0065] 可以根据该目标动作,确定与该目标动作对应的特效信息,将与该目标动作对应的特效信息确定为合成模式信息。

[0066] 举例来说,可以预先配置不同的表情和/或动作和/或手势与特效信息之间的对应关系。在获取到待融合素材之后,可以首先对待融合素材中人体的表情、动作、手势中的一项或多项进行识别,根据识别结果以及预设的对应关系,确定特效信息,实现对合成模式信息的确定。

[0067] 通过对待融合信息进行识别以确定合成模式信息,从而能够自动地实现合成模式信息的选择,并且使得选择的合成模式信息更加贴合第一用户的需求,提高第一用户体验。

[0068] 可选地,在上述任一实施例的基础上,步骤103中确定合成模式信息,包括:

[0069] 响应于第一用户触发的特效选择指令,在显示界面上显示全部待选模式;

[0070] 将第一用户选择的待选模式确定为所述合成模式信息。

[0071] 在本实施例中,该合成模式信息还可以为第一用户根据实际需求进行选择的。具体地,第一用户可以根据实际需求在预设的多个合成模式信息中选择当前所要使用的合成模式信息。响应于第一用户触发的特效选择指令,可以在显示界面上显示预设的全部的候选模式,获取用户选择的候选模式,将用户选择的候选模式作为合成模式信息。

[0072] 通过将第一用户根据实际需求进行选择的候选模式作为合成模式信息,从而能够使得最终使用的合成模式信息满足用户的实际需求。

[0073] 进一步地,在上述任一实施例的基础上,步骤103之后,还包括:

[0074] 响应于第一用户触发的素材调整指令,对所述待融合素材的尺寸、位置、色彩中的一项或多项进行调整操作。

[0075] 在本实施例中,在完成待融合素材的上传之后,可以直接在显示界面上显示该待融合的素材,第一用户可以根据实际需求对该待融合素材进行调整。具体地,可以响应于第

一用户触发的素材调整指令,根据该素材调整指令对待融合素材的尺寸、位置、色彩中的一项或多项进行调整操作。

[0076] 举例来说,可以根据该素材调整指令对待融合素材进行裁剪、位置调整等操作,使得待融合素材的显示状态更加贴合用户的个性化需求。

[0077] 进一步地,在上述任一实施例的基础上,步骤104具体包括:

[0078] 若检测到所述待融合素材中包括预设的目标素材,则对所述待融合素材中的目标素材进行提取操作。

[0079] 对所述绘制素材与所述目标素材进行融合操作。

[0080] 在本实施例中,在获取到第一用户上传的待融合素材之后,还可以对待融合素材进行进一步地图像处理,提取出待融合素材中的目标素材,将该目标素材与绘制素材进行融合操作。

[0081] 具体地,首先可以检测该待融合素材中是否包括目标素材,举例来说,可以检测待融合素材中是否包括目标对象的面部,是否包括预定的内容等。若检测到待融合素材中包括目标素材,可以对目标素材进行提取操作。举例来说,可以对目标素材进行抠图操作、裁剪操作等,获得目标素材。将该目标素材合成至绘制素材中。

[0082] 通过对待融合素材进行目标素材的提取,能够使得合成后的图像中包括更多的有效内容,提高合成后的图像质量。

[0083] 进一步地,在上述任一实施例的基础上,步骤102之前,还包括:

[0084] 通过在显示界面上显示预设的信息与所述第一用户进行信息交互。

[0085] 在本实施例中,为了使得第一用户快速地了解当前玩法以及规则,可以控制显示界面显示预设的信息,使得第一用户根据该预设的信息对操作步骤进行了解,完成对目标媒体文件的制作以及发布。

[0086] 图4为本公开实施例提供的又一界面交互示意图,如图4所述,显示界面41上可以以对话的方式与第一用户进行信息交互。具体地,可以在对话框 42内显示预设的信息,例如,可以显示“我有一幅特别的画想送你,来和我一起完成吧”的文案,以使用户根据指示点击预设的按钮进入共同绘制的界面。

[0087] 通过控制显示界面显示预设的信息,从而能够提高第一用户目标媒体文件制作的效率,进一步地提高用户体验。

[0088] 进一步地,在上述任一实施例的基础上,步骤104具体包括:

[0089] 基于所述合成模式信息,设置与所述绘制素材关联的文字信息。

[0090] 在本实施例中,在确定合成模式信息之后,还可以进一步地设置与绘制素材关联的文字信息。其中,该文字信息可以为最终目标媒体文件的名称,也可以为设置在目标媒体文件中的文案信息。

[0091] 进一步地,在上述任一实施例的基础上,所述基于所述合成模式信息,设置与所述绘制素材关联的文字信息,包括:

[0092] 响应于第一用户触发的命名指令,在预设的命名模板中随机选择一个命名并显示;或者,

[0093] 所述基于所述合成模式信息,设置与所述绘制素材关联的文字信息,包括:

[0094] 响应于第一用户触发的命名指令,所述命名指令中包括用户自定义的名称,将所

述用户自定义的名称确定为所述目标媒体文件的名称。

[0095] 在本实施例中,该文字信息具体可以为目标媒体文件的名称。该名称可以为第一用户在预设的多个命名模板中随机确定的。具体地,响应于第一用户触发的命名指令,可以根据该命名指令在命名模板中随机选择一个命名并显示。第一用户可以根据实际需求确定是否将该命名设置为与绘制素材关联的文字信息,若第一用户未选择当前的命名,则可以在剩余未显示的命名模板中随机确定另一个命名进行显示,直至获取到第一用户触发的确认指令,获得与绘制素材关联的文字信息。

[0096] 可选地,该名称还可以为第一用户自定义的名称。具体地,可以响应于第一用户触发的命名指令,其中,该命名指令中包括用户自定义的名称,将用户自定义的名称确定为目标媒体文件的名称。

[0097] 通过采用随机或自定义的方式,为目标媒体文件设置文字信息,从而能够提高文字信息与目标媒体文件之间的关联度,提高目标媒体文件的质量。

[0098] 图5为本公开实施例提供的媒体文件处理装置的结构示意图,如图5所示,该媒体文件处理装置包括:接收模块51、处理模块52、获取模块53、合成模块54以及发布模块55。其中,接收模块51,用于接收第二用户发送的素材。处理模块52,用于响应于第一用户在所述素材的接收界面触发的媒体文件绘制指令,向所述第一用户提供绘制素材,其中,所述绘制素材为第二用户发送至所述第一用户的所述素材。获取模块53,用于获取第一用户上传的待融合素材,以及确定合成模式信息,所述合成模式信息由第一用户选定或所述合成模式信息为基于所述绘制素材预先设定。合成模块54,用于根据所述合成模式信息,对所述绘制素材以及所述待融合素材进行融合操作,获得目标媒体文件。发布模块55,用于发布所述目标媒体文件。

[0099] 进一步地,在上述实施例的基础上,所述获取模块用于:响应于第一用户触发的拍摄指令,根据所述拍摄指令调用预设的摄像头进行图像拍摄操作,将拍摄获得的图像确定为所述待融合素材;或者,响应于第一用户触发的图像选择指令,所述图像选择指令中包括图像的存储路径,根据所述图像选择指令从所述存储路径中获取目标图像,将所述目标图像确定为所述待融合素材。

[0100] 进一步地,在上述任一实施例的基础上,所述获取模块用于:对所述待融合素材进行图像识别操作,确定待融合素材对应的目标动作,其中,所述图像识别操作包括人脸识别、肢体识别、手势识别中的一种或多种;将与目标动作对应的特效信息确定为合成模式信息。

[0101] 进一步地,在上述任一实施例的基础上,所述获取模块用于:响应于第一用户触发的特效选择指令,在显示界面上显示全部待选模式;将第一用户选择的待选模式确定为所述合成模式信息。

[0102] 进一步地,在上述任一实施例的基础上,所述装置还包括:调整模块,用于响应于第一用户触发的素材调整指令,对所述待融合素材的尺寸、位置、色彩中的一项或多项进行调整操作。

[0103] 进一步地,在上述任一实施例的基础上,所述第二用户为虚拟用户。

[0104] 进一步地,在上述任一实施例的基础上,所述合成模块用于:若检测到所述待融合素材中包括预设的目标素材,则对所述待融合素材中的目标素材进行提取操作;对所述绘

制素材与所述目标素材进行融合操作。

[0105] 进一步地,在上述任一实施例的基础上,所述装置还包括:交互模块,用于通过在显示界面上显示预设的信息与所述第一用户进行信息交互。

[0106] 进一步地,在上述任一实施例的基础上,所述合成模块用于:基于所述合成模式信息,设置与所述绘制素材关联的文字信息。

[0107] 进一步地,在上述任一实施例的基础上,所述合成模块用于:响应于第一用户触发的命名指令,在预设的命名模板中随机选择一个命名并显示;或者,所述合成模块用于:响应于第一用户触发的命名指令,所述命名指令中包括用户自定义的名称,将所述用户自定义的名称确定为所述目标媒体文件的名称。

[0108] 本公开又一实施例还提供了一种计算机可读存储介质,所述计算机可读存储介质中存储有计算机执行指令,当处理器执行所述计算机执行指令时,实现如上述任一实施例所述的媒体文件处理方法。

[0109] 本公开又一实施例还提供了一种计算机程序产品,包括计算机程序,所述计算机程序被处理器执行时实现如上述任一实施例所述的媒体文件处理的方法。

[0110] 本公开又一实施例还提供了一种电子设备,包括:处理器和存储器;

[0111] 所述存储器存储计算机执行指令;

[0112] 所述处理器执行所述存储器存储的计算机执行指令,使得所述处理器执行如上述任一实施例所述的媒体文件处理方法。

[0113] 为了实现上述实施例,本公开实施例还提供了一种电子设备。

[0114] 图6为本公开实施例提供的电子设备的结构示意图,如图6所示,其示出了适于用来实现本公开实施例的电子设备的结构示意图,该电子设备 600可以为终端设备或服务器。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,简称PDA)、平板电脑(Portable Android Device,简称PAD)、便携式多媒体播放器(Portable Media Player,简称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6 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。

[0115] 如图6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,其可以根据存储在只读存储器(Read Only Memory,简称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,简称RAM)603中的程序而执行各种适当的动作和处理。在RAM 603中,还存储有电子设备600操作所需的各种程序和数据。处理装置601、ROM 602以及RAM 603通过总线604彼此相连。输入/输出(I/O)接口605也连接至总线604。

[0116] 通常,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,简称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6示出了具有各种装置的电子设备600,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。

[0117] 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。

[0118] 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一——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。

[0119] 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。

[0120] 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,使得该电子设备执行上述实施例所示的方法。

[0121] 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(Local Area Network,简称LAN)或广域网(Wide Area Network,简称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)。

[0122] 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,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。

[0123] 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,单元的名称在某种情况下并不构成对该单元本身的限定,例如,第一获取单元还可以被描述为“获取至少两个网际协议地址的单元”。

[0124] 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。

[0125] 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。

[0126] 第一方面,根据本公开的一个或多个实施例,提供了一种媒体文件处理方法,包括:

[0127] 接收第二用户发送的素材;

[0128] 响应于第一用户在所述素材的接收界面触发的媒体文件绘制指令,向所述第一用户提供绘制素材,其中,所述绘制素材为第二用户发送至所述第一用户的所述素材;

[0129] 获取第一用户上传的待融合素材,以及确定合成模式信息,所述合成模式信息由第一用户选定或所述合成模式信息为基于所述绘制素材预先设定;

[0130] 根据所述合成模式信息,对所述绘制素材以及所述待融合素材进行融合操作,获得目标媒体文件;

[0131] 发布所述目标媒体文件。

[0132] 根据本公开的一个或多个实施例,所述获取第一用户上传的待融合素材,包括:

[0133] 响应于第一用户触发的拍摄指令,根据所述拍摄指令调用预设的摄像头进行图像拍摄操作,将拍摄获得的图像确定为所述待融合素材;或者,

[0134] 响应于第一用户触发的图像选择指令,所述图像选择指令中包括图像的存储路径,根据所述图像选择指令从所述存储路径中获取目标图像,将所述目标图像确定为所述待融合素材。

[0135] 根据本公开的一个或多个实施例,所述确定合成模式信息,包括:

[0136] 对所述待融合素材进行图像识别操作,确定待融合素材对应的目标动作,其中,所述图像识别操作包括人脸识别、肢体识别、手势识别中的一种或多种;

[0137] 将与目标动作对应的特效信息确定为合成模式信息。

[0138] 根据本公开的一个或多个实施例,所述确定合成模式信息,包括:

[0139] 响应于第一用户触发的特效选择指令,在显示界面上显示全部待选模式;

- [0140] 将用户选择的待选模式确定为所述合成模式信息。
- [0141] 根据本公开的一个或多个实施例,所述获取第一用户上传的待融合素材之后,还包括:
- [0142] 响应于第一用户触发的素材调整指令,对所述待融合素材的尺寸、位置、色彩中的一项或多项进行调整操作。
- [0143] 根据本公开的一个或多个实施例,所述第二用户为虚拟用户。
- [0144] 根据本公开的一个或多个实施例,所述对所述绘制素材以及所述待融合素材进行融合操作,包括:
- [0145] 若检测到所述待融合素材中包括预设的目标素材,则对所述待融合素材中的目标素材进行提取操作;
- [0146] 对所述绘制素材与所述目标素材进行融合操作。
- [0147] 根据本公开的一个或多个实施例,所述向所述第一用户提供绘制素材之前,还包括:
- [0148] 通过在显示界面上显示预设的信息与所述第一用户进行信息交互。
- [0149] 根据本公开的一个或多个实施例,所述根据所述合成模式信息,对所述绘制素材以及所述待融合素材进行融合操作,获得目标媒体文件,包括:
- [0150] 基于所述合成模式信息,设置与所述绘制素材关联的文字信息。
- [0151] 根据本公开的一个或多个实施例,所述基于所述合成模式信息,设置与所述绘制素材关联的文字信息,包括:
- [0152] 响应于第一用户触发的命名指令,在预设的命名模板中随机选择一个命名并显示;或者,
- [0153] 所述基于所述合成模式信息,设置与所述绘制素材关联的文字信息,包括:
- [0154] 响应于第一用户触发的命名指令,所述命名指令中包括用户自定义的名称,将所述用户自定义的名称确定为所述目标媒体文件的名称。
- [0155] 第二方面,根据本公开的一个或多个实施例,提供了一种媒体文件处理装置,包括:
- [0156] 接收模块,用于接收第二用户发送的素材;
- [0157] 处理模块,用于响应于第一用户在所述素材的接收界面触发的媒体文件绘制指令,向所述第一用户提供绘制素材,其中,所述绘制素材为第二用户发送至所述第一用户的所述素材;
- [0158] 获取模块,用于获取第一用户上传的待融合素材,以及确定合成模式信息,所述合成模式信息由第一用户选定或所述合成模式信息为基于所述绘制素材预先设定;
- [0159] 合成模块,用于根据所述合成模式信息,对所述绘制素材以及所述待融合素材进行融合操作,获得目标媒体文件;
- [0160] 发布模块,用于发布所述目标媒体文件。
- [0161] 根据本公开的一个或多个实施例,所述获取模块用于:
- [0162] 响应于第一用户触发的拍摄指令,根据所述拍摄指令调用预设的摄像头进行图像拍摄操作,将拍摄获得的图像确定为所述待融合素材;或者,
- [0163] 响应于第一用户触发的图像选择指令,所述图像选择指令中包括图像的存储路

径,根据所述图像选择指令从所述存储路径中获取目标图像,将所述目标图像确定为所述待融合素材。

[0164] 根据本公开的一个或多个实施例,所述获取模块用于:

[0165] 对所述待融合素材进行图像识别操作,确定待融合素材对应的目标动作,其中,所述图像识别操作包括人脸识别、肢体识别、手势识别中的一种或多种;

[0166] 将与目标动作对应的特效信息确定为合成模式信息。

[0167] 根据本公开的一个或多个实施例,所述获取模块用于:

[0168] 响应于第一用户触发的特效选择指令,在显示界面上显示全部待选模式;

[0169] 将用户选择的待选模式确定为所述合成模式信息。

[0170] 根据本公开的一个或多个实施例,所述装置还包括:

[0171] 调整模块,用于响应于第一用户触发的素材调整指令,对所述待融合素材的尺寸、位置、色彩中的一项或多项进行调整操作。

[0172] 根据本公开的一个或多个实施例,所述第二用户为虚拟用户。

[0173] 根据本公开的一个或多个实施例,所述合成模块用于:

[0174] 若检测到所述待融合素材中包括预设的目标素材,则对所述待融合素材中的目标素材进行提取操作;

[0175] 对所述绘制素材与所述目标素材进行融合操作。

[0176] 根据本公开的一个或多个实施例,所述装置还包括:

[0177] 交互模块,用于通过在显示界面上显示预设的信息与所述第一用户进行信息交互。

[0178] 根据本公开的一个或多个实施例,所述合成模块用于:

[0179] 基于所述合成模式信息,设置与所述绘制素材关联的文字信息。

[0180] 根据本公开的一个或多个实施例,所述合成模块用于:

[0181] 响应于第一用户触发的命名指令,在预设的命名模板中随机选择一个命名并显示;或者,

[0182] 所述基于所述合成模式信息,设置与所述绘制素材关联的文字信息,包括:

[0183] 响应于第一用户触发的命名指令,所述命名指令中包括用户自定义的名称,将所述用户自定义的名称确定为所述目标媒体文件的名称。

[0184] 第三方面,根据本公开的一个或多个实施例,提供了一种电子设备,包括:至少一个处理器和存储器;

[0185] 所述存储器存储计算机执行指令;

[0186] 所述至少一个处理器执行所述存储器存储的计算机执行指令,使得所述至少一个处理器执行如上第一方面以及第一方面各种可能的设计所述的媒体文件处理方法。

[0187] 第四方面,根据本公开的一个或多个实施例,提供了一种计算机可读存储介质,所述计算机可读存储介质中存储有计算机执行指令,当处理器执行所述计算机执行指令时,实现如上第一方面以及第一方面各种可能的设计所述的媒体文件处理方法。

[0188] 第五方面,根据本公开的一个或多个实施例,提供了一种计算机程序产品,包括计算机程序,所述计算机程序被处理器执行时实现如上第一方面以及第一方面各种可能的设计所述的媒体文件处理方法

[0189] 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。

[0190] 此外,虽然采用特定次序描绘了各操作,但是这不应理解为要求这些操作以所示出的特定次序或以顺序次序执行来执行。在一定环境下,多任务和并行处理可能是有利的。同样地,虽然在上面论述中包含了若干具体实现细节,但是这些不应被解释为对本公开的范围的限制。在单独的实施例的上下文中描述的某些特征还可以组合地实现在单个实施例中。相反地,在单个实施例的上下文中描述的各种特征也可以单独地或以任何合适的子组合的方式实现在多个实施例中。

[0191] 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。

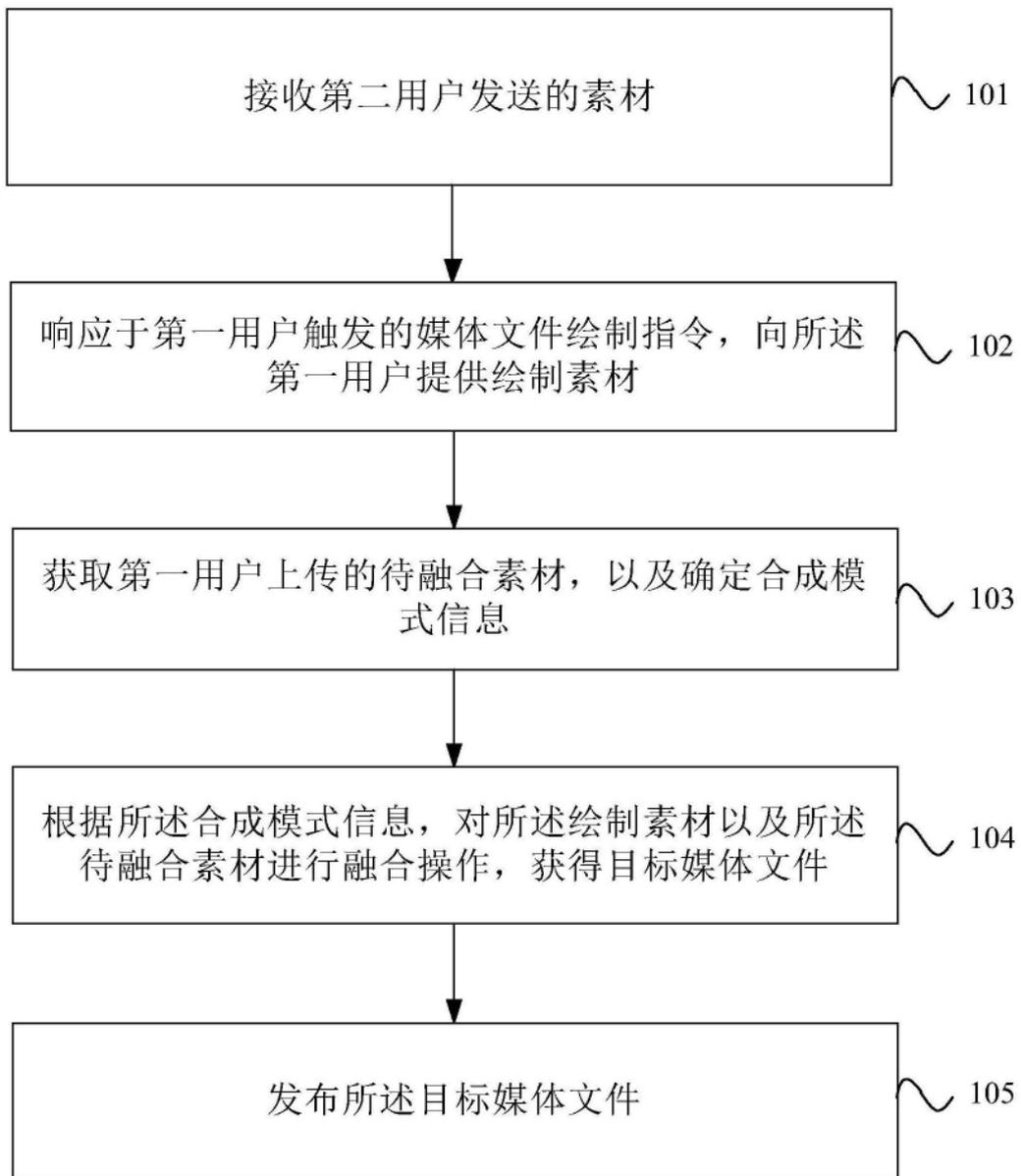


图1

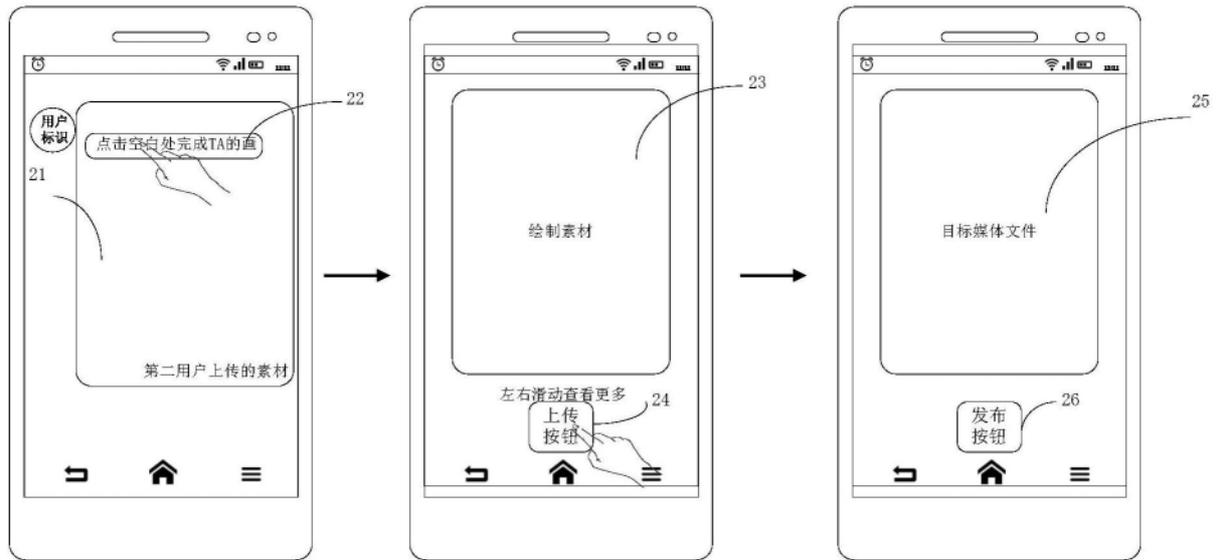


图2

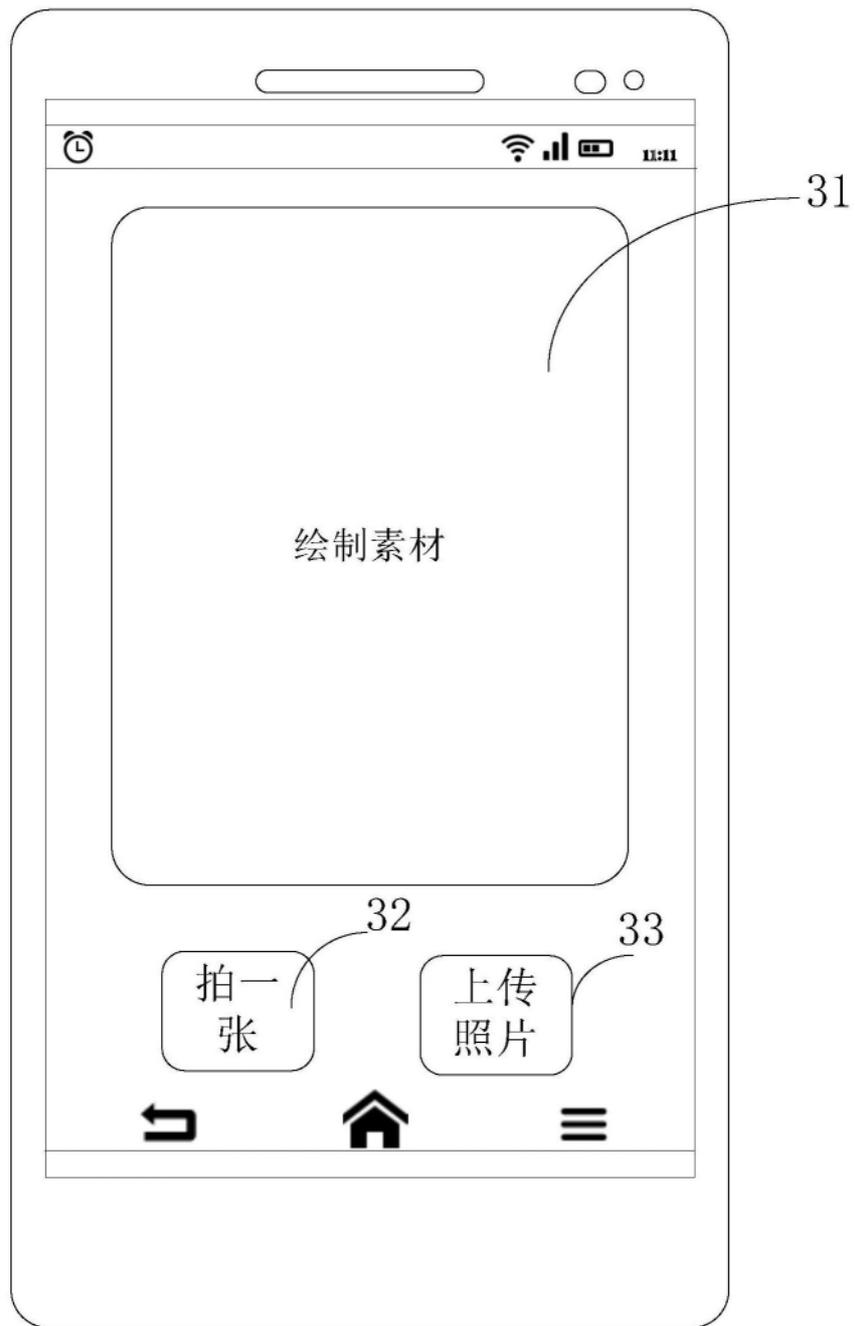


图3

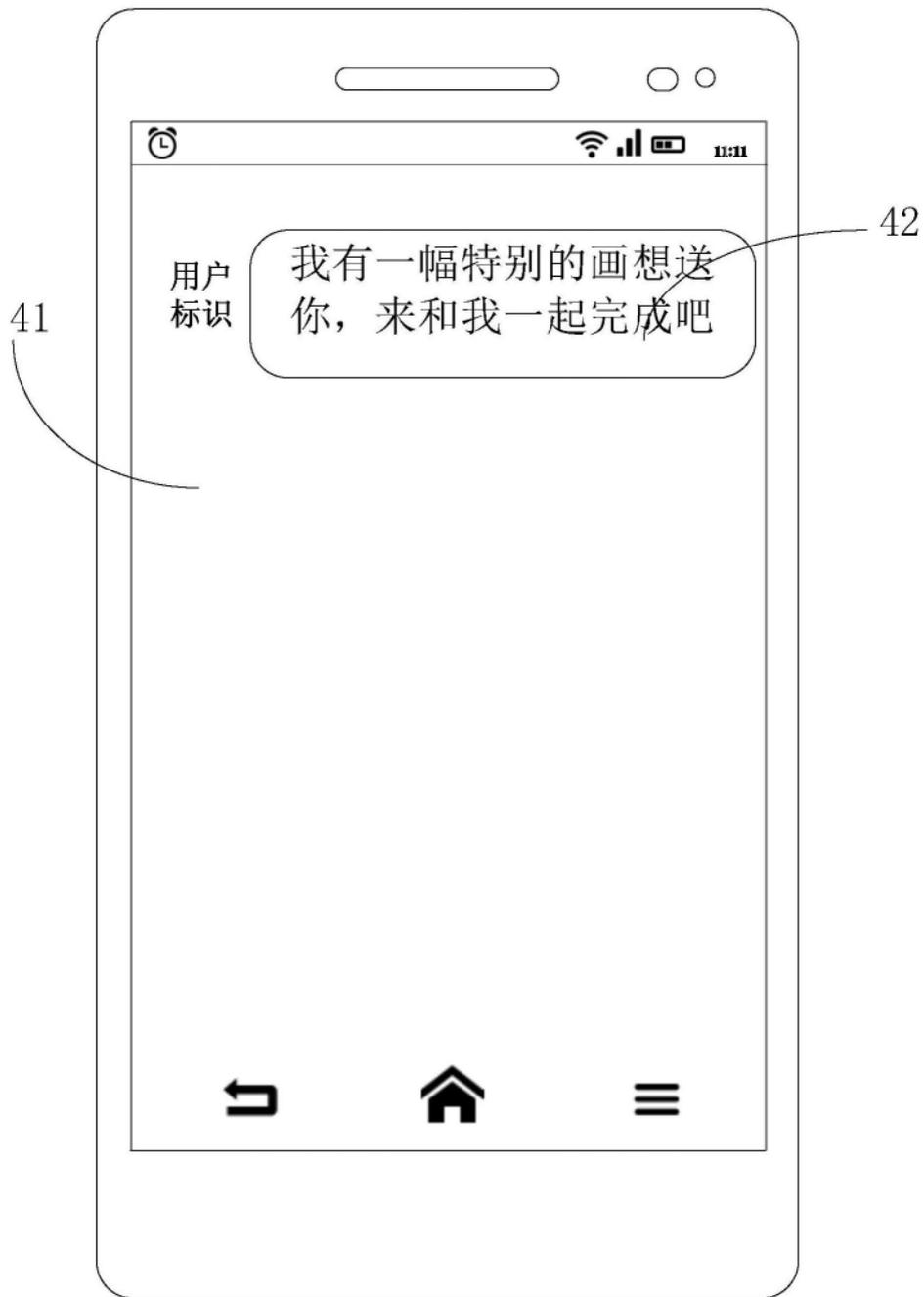


图4

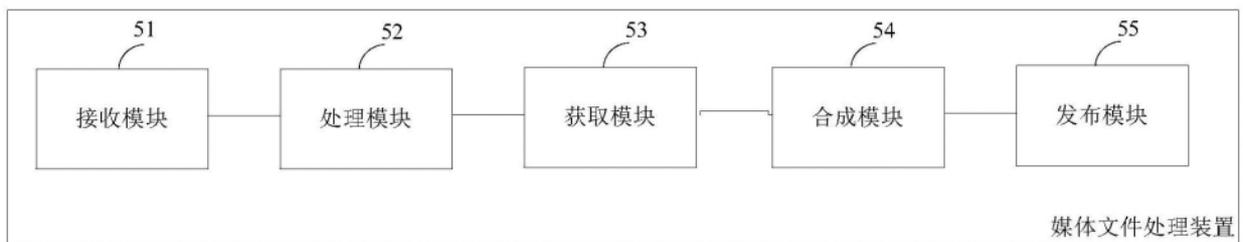


图5

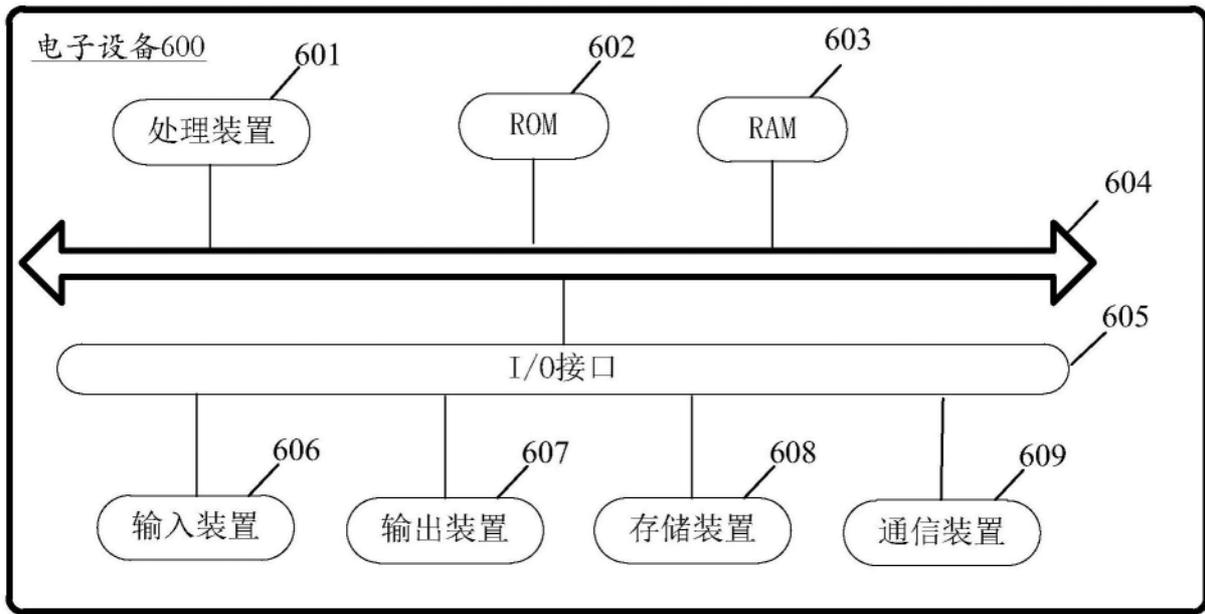


图6