



(12)发明专利申请

(10)申请公布号 CN 111355990 A

(43)申请公布日 2020.06.30

(21)申请号 202010185202.3

(22)申请日 2020.03.17

(71)申请人 网易(杭州)网络有限公司

地址 310052 浙江省杭州市滨江区网商路  
599号网易大厦

(72)发明人 陈泽宇

(74)专利代理机构 北京律智知识产权代理有限  
公司 11438

代理人 王辉 阚梓瑄

(51)Int.Cl.

H04N 21/41(2011.01)

H04N 21/433(2011.01)

H04N 21/845(2011.01)

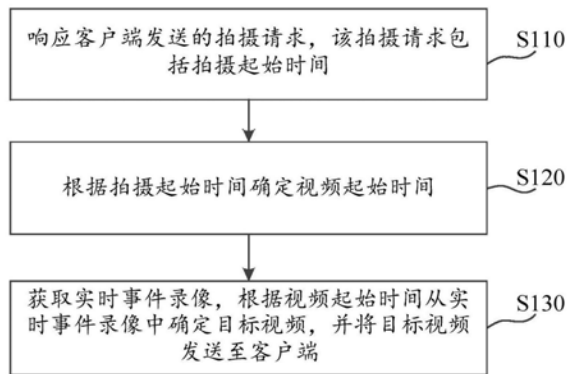
权利要求书2页 说明书10页 附图3页

(54)发明名称

视频获取方法及装置、计算机可读存储介  
质、电子设备

(57)摘要

本公开涉及视频处理技术领域,提供了一种  
视频获取方法、装置、计算机可读存储介质及电  
子设备,该视频获取方法包括:响应客户端发送  
的拍摄请求,所述拍摄请求包括拍摄起始时间;  
根据所述拍摄起始时间确定视频起始时间;获取  
实时事件录像,根据所述视频起始时间从所述实  
时事件录像中确定目标视频,并将所述目标视频  
发送至所述客户端。本公开通过在实时事件录像  
中智能识别目标视频,避免了现场拍摄的延迟效  
应,提升了用户的使用体验。



1. 一种视频获取方法,其特征在于,包括:  
响应客户端发送的拍摄请求,所述拍摄请求包括拍摄起始时间;  
根据所述拍摄起始时间确定视频起始时间;  
获取实时事件录像,根据所述视频起始时间从所述实时事件录像中确定目标视频,并将所述目标视频发送至所述客户端。
2. 根据权利要求1所述的视频获取方法,其特征在于,根据所述拍摄起始时间确定视频起始时间,包括:  
根据所述拍摄起始时间确定所述实时事件录像中特定事件的发生时间,并基于所述发生时间确定所述视频起始时间。
3. 根据权利要求2所述的视频获取方法,其特征在于,所述方法还包括:  
根据第一预设规则,确定所述实时事件录像中的特定事件。
4. 根据权利要求2所述的视频获取方法,其特征在于,根据所述拍摄起始时间确定所述实时事件录像中特定事件的发生时间,包括:  
根据所述拍摄起始时间确定所述实时事件录像中与所述拍摄起始时间对应的当前系统时间;  
获取所述实时事件录像中与所述当前系统时间相隔预设时间范围内的所述特定事件;  
获取所述特定事件在所述实时事件录像中的出现时间,并将所述出现时间作为所述特定事件的发生时间。
5. 根据权利要求2所述的视频获取方法,其特征在于,基于所述发生时间确定所述视频起始时间,包括:  
将所述发生时间作为所述视频起始时间;或者  
将与所述发生时间距离第一预设时间的时间点作为所述视频起始时间。
6. 根据权利要求1所述的视频获取方法,其特征在于,根据所述拍摄起始时间确定视频起始时间,包括:  
根据所述拍摄起始时间确定所述实时事件录像中与所述拍摄起始时间对应的当前系统时间,并基于所述当前系统时间确定所述视频起始时间。
7. 根据权利要求6所述的视频获取方法,其特征在于,基于所述当前系统时间确定所述视频起始时间,包括:  
确定与所述当前系统时间距离第二预设时间的时间点为所述视频起始时间。
8. 根据权利要求1所述的视频获取方法,其特征在于,根据所述拍摄起始时间确定视频起始时间,包括:  
根据所述拍摄起始时间确定所述实时事件录像中与所述拍摄起始时间对应的当前系统时间;  
根据所述当前系统时间和第二预设规则在所述实时事件录像中确定目标图像帧,并根据所述目标图像帧对应的目标时间确定所述视频起始时间。
9. 根据权利要求1所述的视频获取方法,其特征在于,所述拍摄请求还包括拍摄结束时间;  
根据所述视频起始时间从所述实时事件录像中确定目标视频,包括:  
根据所述拍摄结束时间确定视频结束时间;

根据所述视频起始时间和所述视频结束时间从所述实时事件录像中确定所述目标视频。

10. 根据权利要求9所述的视频获取方法,其特征在于,根据所述拍摄结束时间确定视频结束时间,包括:

根据所述拍摄结束时间确定所述实时事件录像中特定事件的结束时间,并基于所述结束时间确定所述视频结束时间。

11. 根据权利要求1所述的视频获取方法,其特征在于,根据所述视频起始时间从所述实时事件录像中确定目标视频,包括:

根据所述视频起始时间和预设时长从所述实时事件录像中确定目标视频。

12. 根据权利要求1所述的视频获取方法,其特征在于,获取实时事件录像,包括:

获取所述客户端的购票信息,根据所述购票信息确定事件信息;

根据所述事件信息获取与所述事件信息对应的所述实时事件录像。

13. 根据权利要求12所述的视频获取方法,其特征在于,所述事件信息为游戏赛事信息,所述根据所述事件信息获取与所述事件信息对应的所述实时事件录像,包括:

根据所述游戏赛事信息获取与所述游戏赛事信息对应的实时游戏录像。

14. 根据权利要求1所述的视频获取方法,其特征在于,所述方法还包括:

调用目标社交应用的数据接口,将所述目标视频通过所述数据接口发送至所述目标社交应用。

15. 一种视频获取装置,其特征在于,包括:

响应请求模块,用于响应客户端发送的拍摄请求,所述拍摄请求包括拍摄起始时间;

确定起始模块,用于根据所述拍摄起始时间确定视频起始时间;

获取视频模块,用于获取实时事件录像,根据所述视频起始时间从所述实时事件录像中确定目标视频,并将所述目标视频发送至所述客户端。

16. 一种计算机可读存储介质,其上存储有计算机程序,其特征在于,所述程序被处理器执行时实现如权利要求1至14中任一项所述的视频获取方法。

17. 一种电子设备,其特征在于,包括:

一个或多个处理器;

存储装置,用于存储一个或多个程序,当所述一个或多个程序被所述一个或多个处理器执行时,使得所述一个或多个处理器实现如权利要求1至14中任一项所述的视频获取方法。

## 视频获取方法及装置、计算机可读存储介质、电子设备

### 技术领域

[0001] 本公开涉及视频处理技术领域,特别涉及一种视频获取方法、视频获取装置、计算机可读存储介质及电子设备。

### 背景技术

[0002] 用户在线下观看比赛或演唱会时,通常看到精彩的场景会拿起手机录像进行分享,但是,一方面由于现场灯光较多或手机摄像头不佳等等的问题,往往导致拍摄的视频不清晰;另一方面当用户看到精彩场景时再拿出手机录像,往往导致错过了精彩片段,不能完整地拍摄到精彩片段。

[0003] 鉴于此,本领域亟需开发一种新的视频获取方法及装置。

[0004] 需要说明的是,在上述背景技术部分公开的信息仅用于加强对本公开的背景的理解,因此可以包括不构成对本领域普通技术人员已知的现有技术的信息。

### 发明内容

[0005] 本公开的目的在于提供一种视频获取方法、视频获取装置、计算机可读存储介质及电子设备,进而至少在一定程度上可获取到清晰且完整的视频。

[0006] 本公开的其他特性和优点将通过下面的详细描述变得显然,或部分地通过本公开的实践而习得。

[0007] 根据本公开的一个方面,提供一种视频获取方法,所述视频获取方法包括:响应客户端发送的拍摄请求,所述拍摄请求包括拍摄起始时间;根据所述拍摄起始时间确定视频起始时间;获取实时事件录像,根据所述视频起始时间从所述实时事件录像中确定目标视频,并将所述目标视频发送至所述客户端。

[0008] 在本公开的一个示例性实施例中,根据所述拍摄起始时间确定视频起始时间,包括:根据所述拍摄起始时间确定所述实时事件录像中特定事件的发生时间,并基于所述发生时间确定所述视频起始时间。

[0009] 在本公开的一个示例性实施例中,所述方法还包括:根据第一预设规则,确定所述实时事件录像中的特定事件。

[0010] 在本公开的一个示例性实施例中,根据所述拍摄起始时间确定所述实时事件录像中特定事件的发生时间,包括:根据所述拍摄起始时间确定所述实时事件录像中与所述拍摄起始时间对应的当前系统时间;获取所述实时事件录像中与所述当前系统时间相隔预设时间范围内的所述特定事件;获取所述特定事件在所述实时事件录像中的出现时间,并将所述出现时间作为所述特定事件的发生时间。

[0011] 在本公开的一个示例性实施例中,基于所述发生时间确定所述视频起始时间,包括:将所述发生时间作为所述视频起始时间;或者将与所述发生时间距离第一预设时间的时间点作为所述视频起始时间。

[0012] 在本公开的一个示例性实施例中,根据所述拍摄起始时间确定视频起始时间,包

括:根据所述拍摄起始时间确定所述实时事件录像中与所述拍摄起始时间对应的当前系统时间,并基于所述当前系统时间确定所述视频起始时间。

[0013] 在本公开的一个示例性实施例中,基于所述当前系统时间确定所述视频起始时间,包括:确定与所述当前系统时间距离第二预设时间的时间点为所述视频起始时间。

[0014] 在本公开的一个示例性实施例中,根据所述拍摄起始时间确定视频起始时间,包括:根据所述拍摄起始时间确定所述实时事件录像中与所述拍摄起始时间对应的当前系统时间;根据所述当前系统时间和第二预设规则在所述实时事件录像中确定目标图像帧,并根据所述目标图像帧对应的目标时间确定所述视频起始时间。

[0015] 在本公开的一个示例性实施例中,所述拍摄请求还包括拍摄结束时间;根据所述视频起始时间从所述实时事件录像中确定目标视频,包括:根据所述拍摄结束时间确定视频结束时间;根据所述视频起始时间和所述视频结束时间从所述实时事件录像中确定所述目标视频。

[0016] 在本公开的一个示例性实施例中,根据所述拍摄结束时间确定视频结束时间,包括:根据所述拍摄结束时间确定所述实时事件录像中特定事件的结束时间,并基于所述结束时间确定所述视频结束时间。

[0017] 在本公开的一个示例性实施例中,根据所述视频起始时间从所述实时事件录像中确定目标视频,包括:根据所述视频起始时间和预设时长从所述实时事件录像中确定目标视频。

[0018] 在本公开的一个示例性实施例中,获取实时事件录像,包括:获取所述客户端的购票信息,根据所述购票信息确定事件信息;根据所述事件信息获取与所述事件信息对应的所述实时事件录像。

[0019] 在本公开的一个示例性实施例中,所述事件信息为游戏赛事信息,所述根据所述事件信息获取与所述事件信息对应的所述实时事件录像,包括:根据所述游戏赛事信息获取与所述游戏赛事信息对应的实时游戏录像。

[0020] 在本公开的一个示例性实施例中,所述方法还包括:调用目标社交应用的数据接口,将所述目标视频通过所述数据接口发送至所述目标社交应用。

[0021] 根据本公开的一个方面,提供了一种视频获取装置,所述视频获取装置包括:响应请求模块,用于响应客户端发送的拍摄请求,所述拍摄请求包括拍摄起始时间;确定起始模块,用于根据所述拍摄起始时间确定视频起始时间;获取视频模块,用于获取实时事件录像,根据所述视频起始时间从所述实时事件录像中确定目标视频,并将所述目标视频发送至所述客户端。

[0022] 根据本公开的一个方面,提供了一种计算机可读介质,其上存储有计算机程序,所述程序被处理器执行时实现如上述实施例中所述的视频获取方法。

[0023] 根据本公开的一个方面,提供了一种电子设备,包括:一个或多个处理器;存储装置,用于存储一个或多个程序,当所述一个或多个程序被所述一个或多个处理器执行时,使得所述一个或多个处理器实现如上述实施例中所述的视频获取方法。

[0024] 由上述技术方案可知,本公开示例性实施例中的视频获取方法及装置、计算机可读存储介质、电子设备至少具备以下优点和积极效果:

[0025] 本公开示例性实施例的视频获取方法首先响应客户端发送的拍摄请求,获取拍摄

起始时间；接着根据拍摄起始时间确定视频起始时间，最后根据视频起始时间从实时事件录像中确定目标视频，并将目标视频发送至客户端。本公开中的视频获取方法一方面能够将用户拍摄时间点对应到游戏内的时间点，进而获取游戏内的目标视频片段，使用户不会因为拿手机等行为而错过精彩片段，避免了现场拍摄的延迟效应，保证了用户可以获得目标视频片段，提升了用户的使用体验；另一方面用户通过拍摄请求来智能识别出目标视频，实现了对目标视频的自动截取，减少了用户的操作，为用户分享游戏视频提供了更便捷的方式。

[0026] 本公开应当理解的是，以上的一般描述和后文的细节描述仅是示例性和解释性的，并不能限制本公开。

### 附图说明

[0027] 此处的附图被并入说明书中并构成本说明书的一部分，示出了符合本公开的实施例，并与说明书一起用于解释本公开的原理。显而易见地，下面描述中的附图仅仅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的前提下，还可以根据这些附图获得其他的附图。

[0028] 图1示意性示出了根据本公开的一实施例的视频获取方法的流程示意图；

[0029] 图2示意性示出了根据本公开的一实施例的确定视频起始时间的流程示意图；

[0030] 图3示意性示出了根据本公开的一实施例的另一种确定视频起始时间的流程示意图；

[0031] 图4示意性示出了根据本公开的一实施例的另一种确定视频起始时间的流程示意图；

[0032] 图5示意性示出了根据本公开的一实施例的另一种确定视频起始时间的流程示意图；

[0033] 图6示意性示出了根据本公开的一实施例的视频获取装置的框图；

[0034] 图7示意性示出了根据本公开的一实施例的电子设备的模块示意图；

[0035] 图8示意性示出了根据本公开的一实施例的程序产品示意图。

### 具体实施方式

[0036] 现在将参考附图更全面地描述示例实施方式。然而，示例实施方式能够以多种形式实施，且不应被理解为限于在此阐述的范例；相反，提供这些实施方式使得本公开将更加全面和完整，并将示例实施方式的构思全面地传达给本领域的技术人员。

[0037] 此外，所描述的特征、结构或特性可以以任何合适的方式结合在一个或更多实施例中。在下面的描述中，提供许多具体细节从而给出对本公开的实施例的充分理解。然而，本领域技术人员将意识到，可以实践本公开的技术方案而没有特定细节中的一个或更多，或者可以采用其它的方法、组元、装置、步骤等。在其它情况下，不详细示出或描述公知方法、装置、实现或者操作以避免模糊本公开的各方面。

[0038] 附图中所示的方框图仅仅是功能实体，不一定必须与物理上独立的实体相对应。即，可以采用软件形式来实现这些功能实体，或在一个或多个硬件模块或集成电路中实现这些功能实体，或在不同网络和/或处理器装置和/或微控制器装置中实现这些功能实体。

[0039] 附图中所示的流程图仅是示例性说明,不是必须包括所有的内容和操作/步骤,也不是必须按所描述的顺序执行。例如,有的操作/步骤还可以分解,而有的操作/步骤可以合并或部分合并,因此实际执行的顺序有可能根据实际情况改变。

[0040] 在本公开的一个实施例中提出了一种视频获取方法,该视频获取方法可以应用在获取游戏比赛视频场景,也可以应用在获取演唱会视频场景,还可以应用在获取公开课视频场景,等等,本公开对该视频获取方法的具体应用场景不做具体限定,具体应用场景的变化应用理解为本公开的保护范围。图1示出了视频获取方法的流程示意图,如图1所示,该视频获取方法至少包括以下步骤:

[0041] 步骤S110:响应客户端发送的拍摄请求,该拍摄请求包括拍摄起始时间;

[0042] 步骤S120:根据拍摄起始时间确定视频起始时间;

[0043] 步骤S130:获取实时事件录像,根据视频起始时间从实时事件录像中确定目标视频,并将目标视频发送至客户端。

[0044] 本公开实施例中的视频获取方法一方面能够将用户拍摄时间点调整到游戏内的时间点,进而获取游戏内的目标视频片段,使用户不会因为拿手机等行为而错过精彩片段,避免了现场拍摄的延迟效应,保证了用户可以获得目标视频片段,提升了用户的使用体验;另一方面用户通过拍摄请求来智能识别出目标视频,实现了对目标视频的自动截取,减少了用户的操作,为用户分享游戏视频提供了更便捷的方式。

[0045] 需要说明的是,本公开实施例所提供的视频获取方法一般由服务器执行,相应地,视频获取装置一般设置于服务器中。但是,在本公开的其它实施例中,终端设备也可以与服务器具有相似的功能,从而执行本公开实施例所提供的视频获取方案。

[0046] 为了使本公开的技术方案更清晰,接下来以获取游戏比赛视频场景为例,本公开实施例中的视频获取方法应用于游戏比赛系统,该游戏比赛系统包括游戏客户端、游戏服务器和票务系统,其中,游戏客户端是指用于录制参赛选手进行游戏比赛的过程的客户端,游戏客户端会随着游戏比赛的进行自动录制对应的游戏录像,票务系统是指与该游戏对应的售票系统,或者是运行该游戏时在游戏界面进入的售票系统。游戏服务器接收到票务系统发送的时间码后,在游戏客户端获取游戏录像,并根据时间码确定游戏录像中的游戏比赛片段,并将该游戏比赛片段发送至票务系统。当然,该游戏客户端可以与票务系统对接,游戏服务器在获取票务系统发送的时间码后,向游戏客户端发起查询请求,游戏客户端根据时间码截取与时间码对应的游戏比赛片段,并上传至票务系统。游戏客户端能够自动分辨与票务系统所发送的时间码对应的时间段内的游戏场景,判断该游戏场景是否存在战斗。游戏服务器能够将用户在票务系统的拍摄时间与游戏内的时间进行对应,得出游戏内对应的时间。

[0047] 对本示例性实施例中的视频获取方法进行详细说明:

[0048] 在步骤S110:响应客户端发送的拍摄请求,该拍摄请求包括拍摄起始时间。

[0049] 在本公开的示例性实施例中,客户端指的是游戏比赛系统中的票务系统。拍摄请求为根据观众在票务系统上触发拍摄按钮所形成的请求,该拍摄请求可以包括拍摄起始时间,拍摄起始时间为观众触发拍摄按钮的时间,该拍摄请求也可以包括拍摄结束时间,还可以包括观众购票ID、观众购票编号、游戏比赛信息,具体地,游戏比赛信息包括游戏比赛门票编号,游戏比赛时间等等,本公开对此不作具体限定。

[0050] 在步骤S120中,根据拍摄起始时间确定视频起始时间。

[0051] 在本公开的示例性实施例中,游戏服务器将拍摄起始时间与游戏内的时间进行对应,获得与拍摄起始时间相对应的游戏时间,游戏客户端判断该游戏时间是否发生战斗,若发生了战斗,则将与游戏时间距离一定时间间隔的时间点作为准备开战的时间点,并将准备开战的时间点作为视频起始时间。

[0052] 在本公开的示例性实施例中,首先获取票务系统的购票信息,购票信息包括购票时间、门票编号、购票人信息、事件信息,其中,所述事件信息包括演出信息、赛事信息等;以游戏赛事进行举例说明,游戏赛事信息包括游戏名称、游戏比赛时间、游戏比赛场次及编号等信息;根据事件信息获取与事件信息对应的实时事件录像,实时事件录像包括实时游戏录像,根据游戏赛事信息获取与游戏赛事信息对应的实时游戏录像,其中,在游戏比赛的过程中,通过游戏客户端进行实时录制得到实时游戏录像,该实时游戏录像可以存储在游戏客户端,也可以上传至游戏服务器并存储在游戏服务器上。

[0053] 在本公开的示例性实施例中,图2示出了确定视频起始时间的流程示意图,如图2所示,根据拍摄起始时间确定视频起始时间的过程具体包括如下步骤S210至步骤S220,详细介绍如下:

[0054] 在步骤S210中,根据拍摄起始时间确定实时事件录像中的特定事件的发生时间。

[0055] 在本公开的示例性实施例中,将拍摄起始时间发送给游戏服务器,游戏服务器根据拍摄起始时间确定游戏比赛系统内的当前系统时间,并将当前系统时间发送至游戏客户端,以使游戏客户端根据当前系统时间确定特定事件的发生时间。

[0056] 在本公开的示例性实施例中,基于当前系统时间,游戏客户端根据第一预设规则,在实时游戏录像中识别出对应的特定事件,特定事件可以包括精彩游戏事件。其中,该第一预设规则用来识别精彩游戏事件,第一预设规则可以和不同的游戏类型相关,例如,在MOBA (Multiplayer online battle arena) 游戏中,第一预设规则可以是游戏角色在游戏中击杀敌方虚拟角色的数量满足预设数量,也可以是游戏角色在游戏中执行特定动作(例如击杀敌方虚拟角色、击杀远古生物等),还可以是游戏角色在游戏中执行的动作满足特定条件(例如,连续三个技能命中敌方虚拟角色),等等。又如,在MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) 游戏中,第一规则可以是游戏角色在游戏中进入副本或者成功通过副本,也可以是在游戏过程中掉落稀有装备,还可以是游戏角色在游戏中合成高级物品等。也就是说,该第一预设规则可以根据游戏种类的不同和实际赛事的不同进行设置,本公开对此不作具体限定。

[0057] 在本公开的示例性实施例中,在确定特定事件之后,获取该特定事件发生的时间。例如,上述确定出的特定事件是在MOBA游戏中游戏角色击杀敌方虚拟角色,则根据游戏数据确定游戏角色击杀敌方虚拟角色的开始时间,将击杀敌方虚拟角色的开始时间作为特定事件的发生时间。

[0058] 在步骤S220中,基于发生时间确定视频起始时间。

[0059] 在本公开的示例性实施例中,将精彩游戏事件的发生时间作为视频起始时间。

[0060] 在本公开的示例性实施例中,将与精彩游戏事件的发生时间距离第一预设时间的的时间点作为视频起始时间,第一预设时间根据具体情况进行限定。比如,该第一预设时间可以是1秒,若精彩游戏事件的发生时间是14:06,则将发生时间向前或向后1秒作为视频起始



时间,也就是将14:05或14:07作为视频起始时间。当然,该第一预设时间也可以是2秒,还可以是其它的第一预设时间,本公开对此不作具体限定。

[0061] 在本公开的示例性实施例中,第一预设时间还可以与特定事件的事件类型相关。举例而言,在MOBA游戏中,由于击杀敌方虚拟角色所用时间较短,那么可以设定较短的第一预设时间;而在MMORPG游戏中,打副本所用时间较长,对应的可以设定较长的第一预设时间,本公开对此不作具体限定。

[0062] 在本公开的示例性实施例中,图3示出了另一种确定视频起始时间的流程示意图,如图3所示,具体包括如下步骤S310至步骤S340,详细介绍如下:

[0063] 在步骤S310中,根据拍摄起始时间确定实时事件录像中与拍摄起始时间对应的当前系统时间。

[0064] 在本公开的示例性实施例中,接收票务系统发送的拍摄起始时间,游戏服务器将拍摄起始时间对应到游戏比赛系统内的当前系统时间。举例而言,在MOBA游戏中,通常用游戏时长表示游戏系统内的时间,比如玩家在真实时间为10:00开始游戏对局,游戏系统内的时间从0开始计算,假设玩家在10:25结束游戏,则游戏系统内的时间是25分钟。当拍摄起始时间为10:05时,对应到游戏系统内的时间为游戏开局后的5分钟,因此,与拍摄起始时间确定实时事件录像中与拍摄起始时间对应的当前系统时间为5分钟。另外,在一种MMORPG游戏中,游戏内存在与真实时间系统不同的游戏时间系统,则在根据拍摄起始时间确定当前系统时间时,需要根据游戏内的游戏时间系统确定。而在另一种MMORPG游戏中,游戏内的游戏时间与真实时间一致。因此,当拍摄起始时间为10:05时,对应到游戏内的当前系统时间也是10:05。当然,根据不同的事件类型具有不同的确定当前系统时间的方式,本公开对此不作具体限定。

[0065] 在步骤S320中,获取实时事件录像中与当前系统时间相隔预设时间范围内的特定事件。

[0066] 在本公开的示例性实施例中,确定当前系统时间之后,在实时事件录像中识别与该当前系统时间相隔预设时间范围内的特定事件。举例而言,若当前系统时间为5min,预设时间范围为0s~3s,则在实时事件录像中,在系统时间为4min57s~5min内获取特定事件。其中,该预设时间范围根据实际情况设定,本公开对此不作具体限定。

[0067] 在步骤S330中,获取特定事件在实时事件录像中的出现时间,并将出现时间作为特定事件的发生时间。

[0068] 在本公开的示例性实施例中,获取到特定事件之后,在实时事件录像中确定该特定事件的出现时间,并将该出现时间作为特定事件的发生时间。

[0069] 在步骤S340中,基于发生时间确定视频起始时间。

[0070] 在本公开的示例性实施例中,图4示出了另一种确定视频起始时间的流程示意图,如图4所示,在步骤S410中,根据拍摄起始时间确定实时事件录像中与拍摄起始时间对应的当前系统时间;在步骤S420中,基于当前系统时间确定视频起始时间。具体地,确定与当前系统时间距离第二预设时间的时间点为视频起始时间,其中,该第二预设时间根据实际情况进行限定,本公开对此不作具体限定。

[0071] 在本公开的示例性实施例中,图5示出了另一种确定视频起始时间的流程示意图,如图5所示,具体包括如下步骤S510至步骤S520,详细介绍如下:

[0072] 在步骤510中,根据拍摄起始时间确定实时事件录像中与拍摄起始时间对应的当前系统时间。

[0073] 在本公开的示例性实施例中,实时事件录像中的当前系统时间为在游戏比赛中的当前游戏时间,该当前游戏时间与拍摄起始时间相对应,确定了当前系统时间,即可以确定拍摄起始时间所对应的实时事件录像中的游戏场景。

[0074] 在步骤520中,基于当前系统时间,在实时事件录像中根据第二预设规则寻找目标图像帧,并根据目标图像帧对应的时间确定视频起始时间。

[0075] 在本公开的示例性实施例中,在当前系统时间或在与当前系统时间距离第三预设时间的时间点的实时事件录像处寻找目标图像帧,其中,第三预设时间根据实际情况进行限定,本公开对此不作具体限定。目标图像帧包括游戏场景内含有击杀、发射技能等战斗场景,第二预设规则包括判断游戏中的虚拟对象是否进行击杀、发射技能或虚拟对象的血量减少等,该目标图像帧和第二预设规则可以根据不同的游戏进行限定,本公开对此不作具体限定。

[0076] 继续参照图1所示,在步骤S130中,获取实时事件录像,根据视频起始时间从实时事件录像中确定目标视频,并将目标视频发送至客户端。

[0077] 在本公开的示例性实施例中,根据拍摄请求中包括的拍摄结束时间确定视频结束时间;并根据视频起始时间和视频结束时间从实时事件录像中截取目标视频。具体地,根据拍摄结束时间确定视频结束时间的方法有如下几种:

[0078] 第一种,将拍摄结束时间作为视频结束时间。

[0079] 第二种,根据拍摄结束时间确定实时事件录像中特定事件的结束时间,并基于结束时间确定视频结束时间。

[0080] 第三种,根据拍摄结束时间确定实时事件录像中与拍摄结束时间对应的系统结束时间,确定与系统结束时间距离第四预设时间的时间点为视频结束时间,其中,第四预设时间根据实际情况进行限定,本公开对此不作具体限定。

[0081] 在本公开的示例性实施例中,根据视频起始时间,在实时事件录像中确定特定事件,并根据游戏数据自动识别特定事件的结束时间,根据视频起始时间和特定事件的结束时间在实时事件录像中截取目标视频。

[0082] 在本公开的示例性实施例中,根据视频起始时间和预设时长从实时事件录像中确定目标视频,具体地,根据视频起始时间在实时事件录像中定位目标视频的起始时间点,根据起始时间点在实时事件录像中截取预设时长的视频作为目标视频。其中,该预设时长可以是观众在票务系统自行设定,也可以是游戏客户端根据实时事件录像的内容进行设定,还可以是票务系统进行初始设定,本公开对此不作具体限定。

[0083] 在本公开的示例性实施例中,票务系统通过与社交应用建立数据联系,使票务系统可以和社交应用之间数据接口互通,观众在票务系统触发分享请求,并选择目标社交应用,票务系统接收观众的分享请求,将目标视频通过数据接收发送至目标社交应用。

[0084] 本示例性实施例公开的视频获取方法,能够根据观众触发的拍摄请求获取游戏比赛的精彩游戏片段,避免了观众因现场拍摄而错过精彩游戏片段,提升了用户的使用体验。

[0085] 以下介绍本公开的装置实施例,可以用于执行本公开上述的视频获取方法。对于本公开装置实施例中未披露的细节,请参照本公开上述的视频获取方法的实施例。

[0086] 图6示意性示出了根据本公开的一个实施例的视频获取装置的框图。

[0087] 参照图6所示,根据本公开的一个实施例的视频获取装置600,视频获取装置600包括:响应请求模块601、确定起始模块602和获取视频模块603。具体地:

[0088] 响应请求模块601,用于响应客户端发送的拍摄请求,该拍摄请求包括拍摄起始时间;

[0089] 确定起始模块602,用于根据拍摄起始时间确定视频起始时间;

[0090] 获取视频模块603,用于获取实时事件录像,根据视频起始时间从实时事件录像中确定目标视频,并将目标视频发送至客户端。

[0091] 上述各视频获取装置的具体细节已经在对应的视频获取方法中进行了详细的描述,因此此处不再赘述。

[0092] 应当注意,尽管在上文详细描述中提及了用于执行的设备的若干模块或者单元,但是这种划分并非强制性的。实际上,根据本公开的实施方式,上文描述的两个或更多模块或者单元的特征和功能可以在一个模块或者单元中具体化。反之,上文描述的一个模块或者单元的特征和功能可以进一步划分为由多个模块或者单元来具体化。

[0093] 在本公开的示例性实施例中,还提供了一种能够实现上述方法的电子设备。

[0094] 所属技术领域的技术人员能够理解,本发明的各个方面可以实现为系统、方法或程序产品。因此,本发明的各个方面可以具体实现为以下形式,即:完全的硬件实施方式、完全的软件实施方式(包括固件、微代码等),或硬件和软件方面结合的实施方式,这里可以统称为“电路”、“模块”或“系统”。

[0095] 下面参照图7来描述根据本发明的这种实施方式的电子设备700。图7显示的电子设备700仅仅是一个示例,不应对本发明实施例的功能和使用范围带来任何限制。

[0096] 如图7所示,电子设备700以通用计算设备的形式表现。电子设备700的组件可以包括但不限于:上述至少一个处理单元710、上述至少一个存储单元720、连接不同系统组件(包括存储单元720和处理单元710)的总线730、显示单元740。

[0097] 其中,所述存储单元存储有程序代码,所述程序代码可以被所述处理单元710执行,使得所述处理单元710执行本说明书上述“示例性方法”部分中描述的根据本发明各种示例性实施方式的步骤。例如,所述处理单元710可以执行如图1中所示的步骤S110,响应客户端发送的拍摄请求,该拍摄请求包括拍摄起始时间;步骤S120,根据拍摄起始时间确定视频起始时间;步骤S130,获取实时事件录像,根据视频起始时间从实时事件录像中确定目标视频,并将目标视频发送至客户端。

[0098] 存储单元720可以包括易失性存储单元形式的可读介质,例如随机存取存储单元(RAM) 7201和/或高速缓存存储单元7202,还可以进一步包括只读存储单元(ROM) 7203。

[0099] 存储单元720还可以包括具有一组(至少一个)程序模块7205的程序/实用工具7204,这样的程序模块7205包括但不限于:操作系统、一个或者多个应用程序、其它程序模块以及程序数据,这些示例中的每一个或某种组合中可能包括网络环境的实现。

[0100] 总线730可以为表示几类总线结构中的一种或多种,包括存储单元总线或者存储单元控制器、外围总线、图形加速端口、处理单元或者使用多种总线结构中的任意总线结构的局域总线。

[0101] 电子设备700也可以与一个或多个外部设备900(例如键盘、指向设备、蓝牙设备

等)通信,还可与一个或者多个使得观众能与该电子设备700交互的设备通信,和/或与使得该电子设备700能与一个或多个其它计算设备进行通信的任何设备(例如路由器、调制解调器等等)通信。这种通信可以通过输入/输出(I/O)接口750进行。并且,电子设备700还可以通过网络适配器760与一个或者多个网络(例如局域网(LAN),广域网(WAN)和/或公共网络,例如因特网)通信。如图所示,网络适配器760通过总线730与电子设备700的其它模块通信。应当明白,尽管图中未示出,可以结合电子设备700使用其它硬件和/或软件模块,包括但不限于:微代码、设备驱动器、冗余处理单元、外部磁盘驱动阵列、RAID系统、磁带驱动器以及数据备份存储系统等。

[0102] 通过以上的实施方式的描述,本领域的技术人员易于理解,这里描述的示例实施方式可以通过软件实现,也可以通过软件结合必要的硬件的方式来实现。因此,根据本公开实施方式的技术方案可以以软件产品的形式体现出来,该软件产品可以存储在一个非易失性存储介质(可以是CD-ROM,U盘,移动硬盘等)中或网络上,包括若干指令以使得一台计算设备(可以是个人计算机、服务器、终端装置、或者网络设备等)执行根据本公开实施方式的方法。

[0103] 在本公开的示例性实施例中,还提供了一种计算机可读存储介质,其上存储有能够实现本说明书上述方法的程序产品。在一些可能的实施方式中,本发明的各个方面还可以实现为一种程序产品的形式,其包括程序代码,当所述程序产品在终端设备上运行时,所述程序代码用于使所述终端设备执行本说明书上述“示例性方法”部分中描述的根据本发明各种示例性实施方式的步骤。

[0104] 参考图8所示,描述了根据本发明的实施方式的用于实现上述方法的程序产品800,其可以采用便携式紧凑盘只读存储器(CD-ROM)并包括程序代码,并可以在终端设备,例如个人电脑上运行。然而,本发明的程序产品不限于此,在本文件中,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。

[0105] 所述程序产品可以采用一个或多个可读介质的任意组合。可读介质可以是可读信号介质或者可读存储介质。可读存储介质例如可以为但不限于电、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。可读存储介质的更具体的例子(非穷举的列表)包括:具有一个或多个导线的电连接、便携式盘、硬盘、随机存取存储器(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。

[0106] 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,其中承载了可读程序代码。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。可读信号介质还可以是可读存储介质以外的任何可读介质,该可读介质可以发送、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。

[0107] 可读介质上包含的程序代码可以用任何适当的介质传输,包括但不限于无线、有线、光缆、RF等等,或者上述的任意合适的组合。

[0108] 可以以一种或多种程序设计语言的任意组合来编写用于执行本发明操作的程序代码,所述程序设计语言包括面向对象的程序设计语言—诸如Java、C++等,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设备上执行、部分地在用户设备上执行、作为一个独立的软件包执行、部分在用户计算设备上部分在远程计算设备上执行、或者完全在远程计算设备或服务器上执行。在涉及远程计算设备的情形中,远程计算设备可以通过任意种类的网络,包括局域网(LAN)或广域网(WAN),连接到用户计算设备,或者,可以连接到外部计算设备(例如利用因特网服务提供商来通过因特网连接)。

[0109] 此外,上述附图仅是根据本发明示例性实施例的方法所包括的处理的示意性说明,而不是限制目的。易于理解,上述附图所示的处理并不表明或限制这些处理的时间顺序。另外,也易于理解,这些处理可以是例如在多个模块中同步或异步执行的。

[0110] 本领域技术人员在考虑说明书及实践这里公开的发明后,将容易想到本公开的其他实施例。本申请旨在涵盖本公开的任何变型、用途或者适应性变化,这些变型、用途或者适应性变化遵循本公开的一般性原理并包括本公开未公开的本技术领域中的公知常识或惯用技术手段。说明书和实施例仅被视为示例性的,本公开的真正范围和精神由权利要求指出。

[0111] 应当理解的是,本公开并不局限于上面已经描述并在附图中示出的精确结构,并且可以在不脱离其范围进行各种修改和改变。本公开的范围仅由所附的权利要求来限。

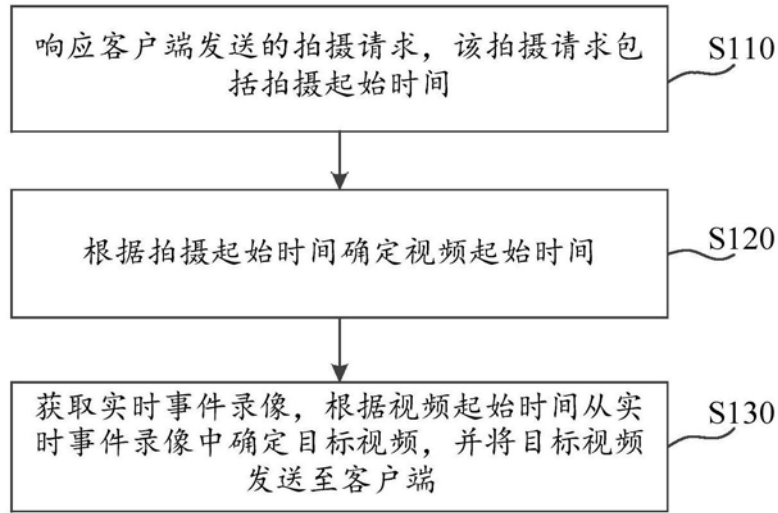


图1

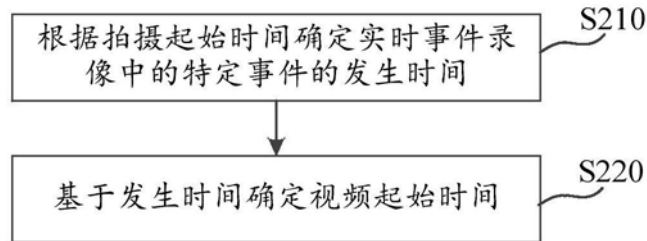


图2

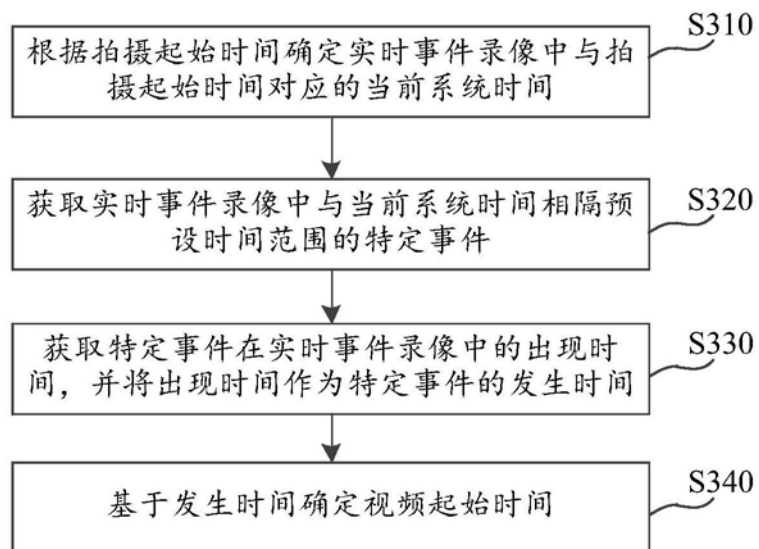


图3

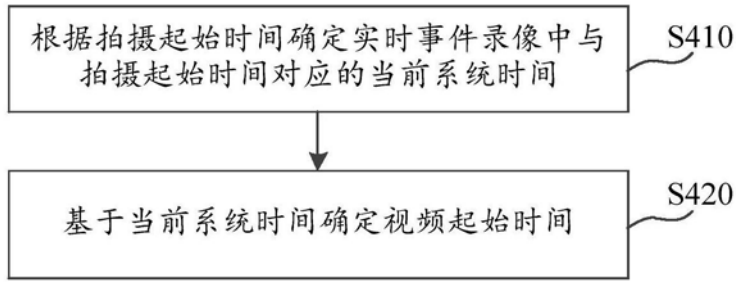


图4

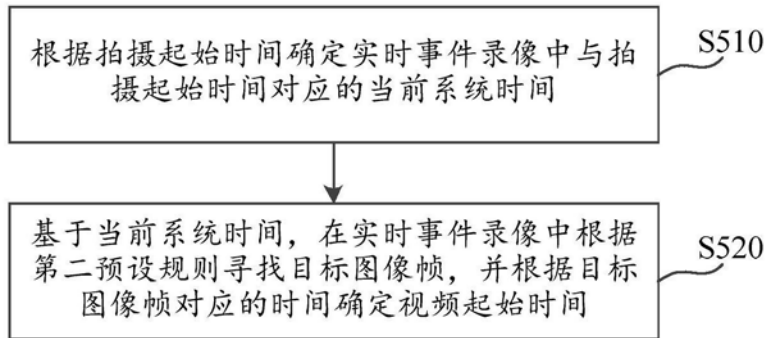


图5

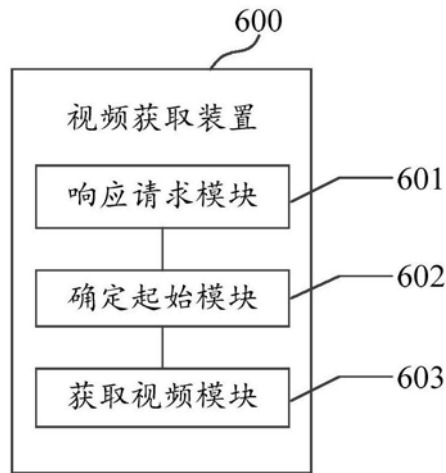


图6

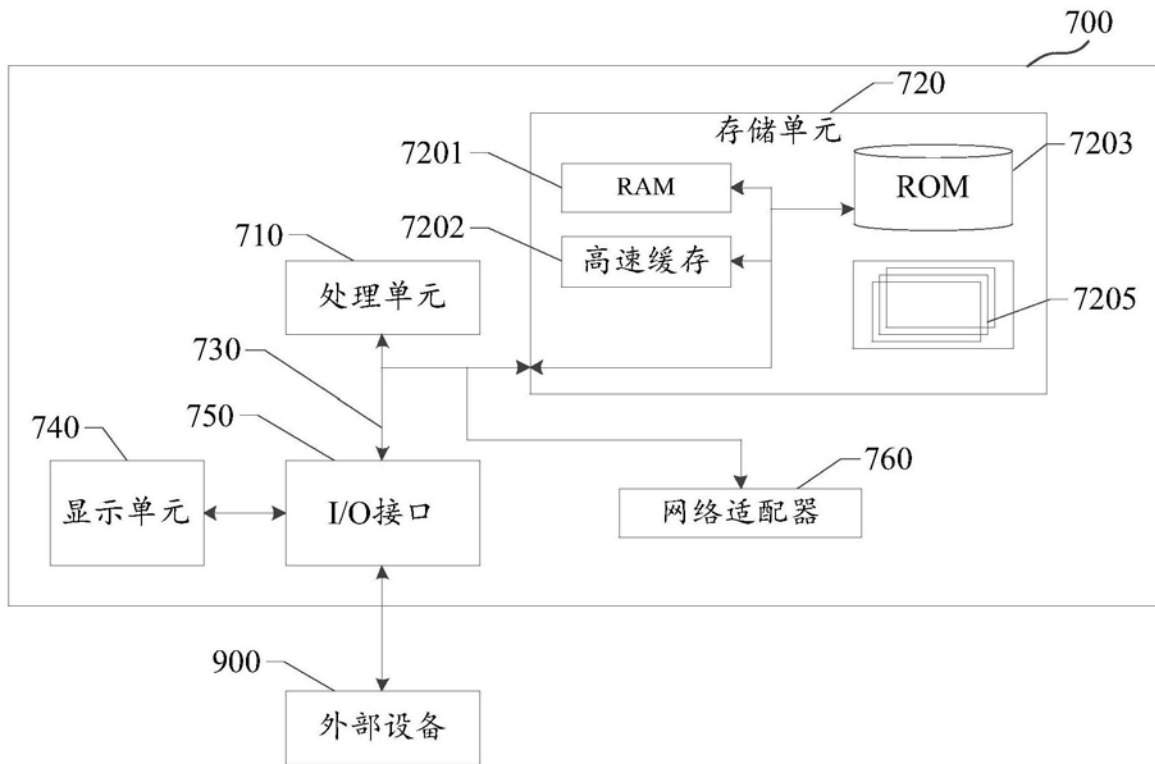


图7

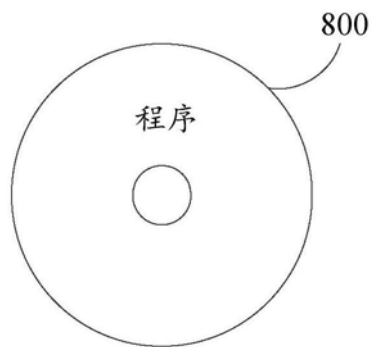


图8