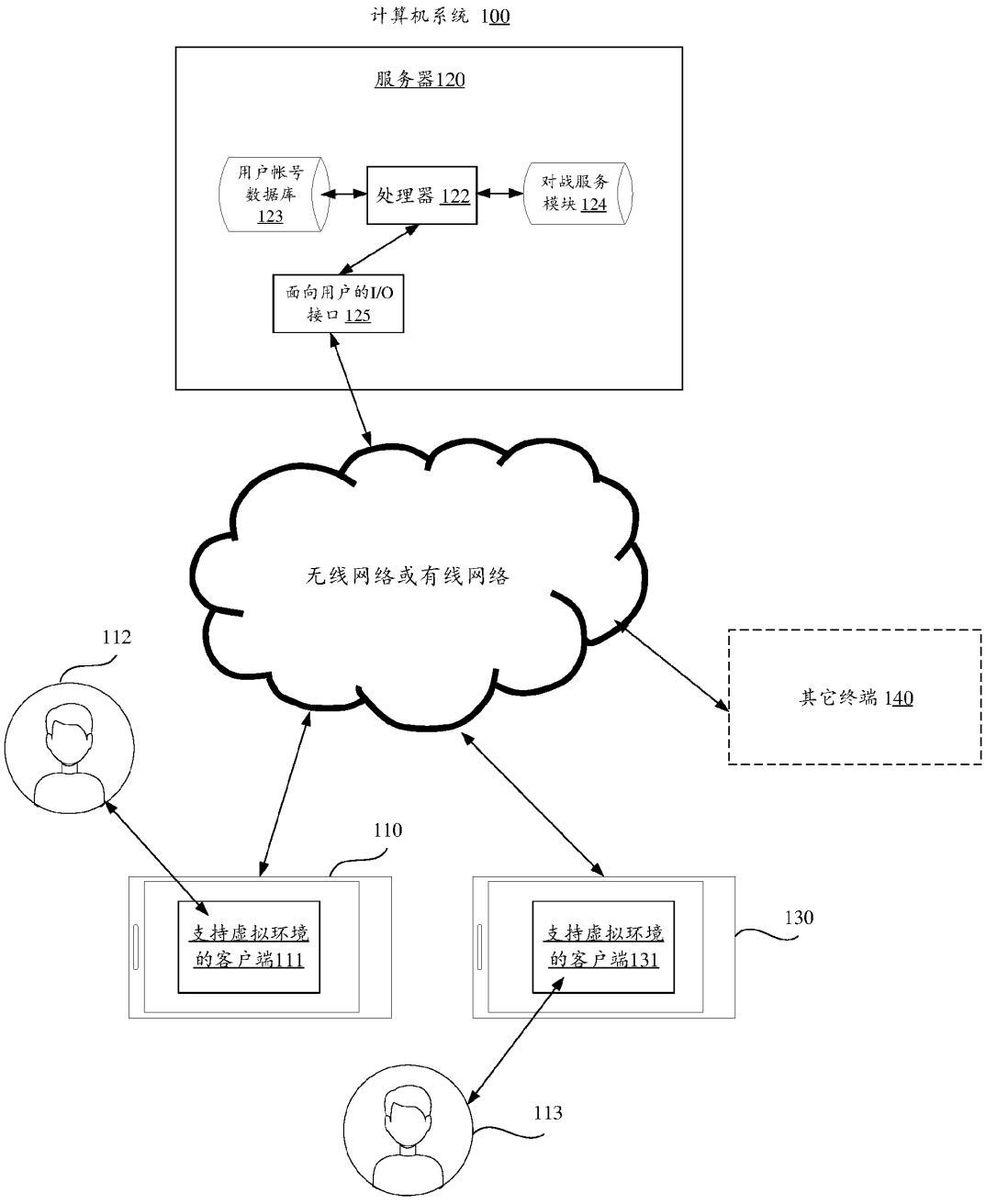
计算机系统 100
服务器120
用户帐号数据库 123
处理器 122
对战服务模块 124
面向用户的I/O接口 125
无线网络或有线网络
其它终端 140
112
110
支持虚拟环境的客户端111
支持虚拟环境的客户端131
130
113

图 1

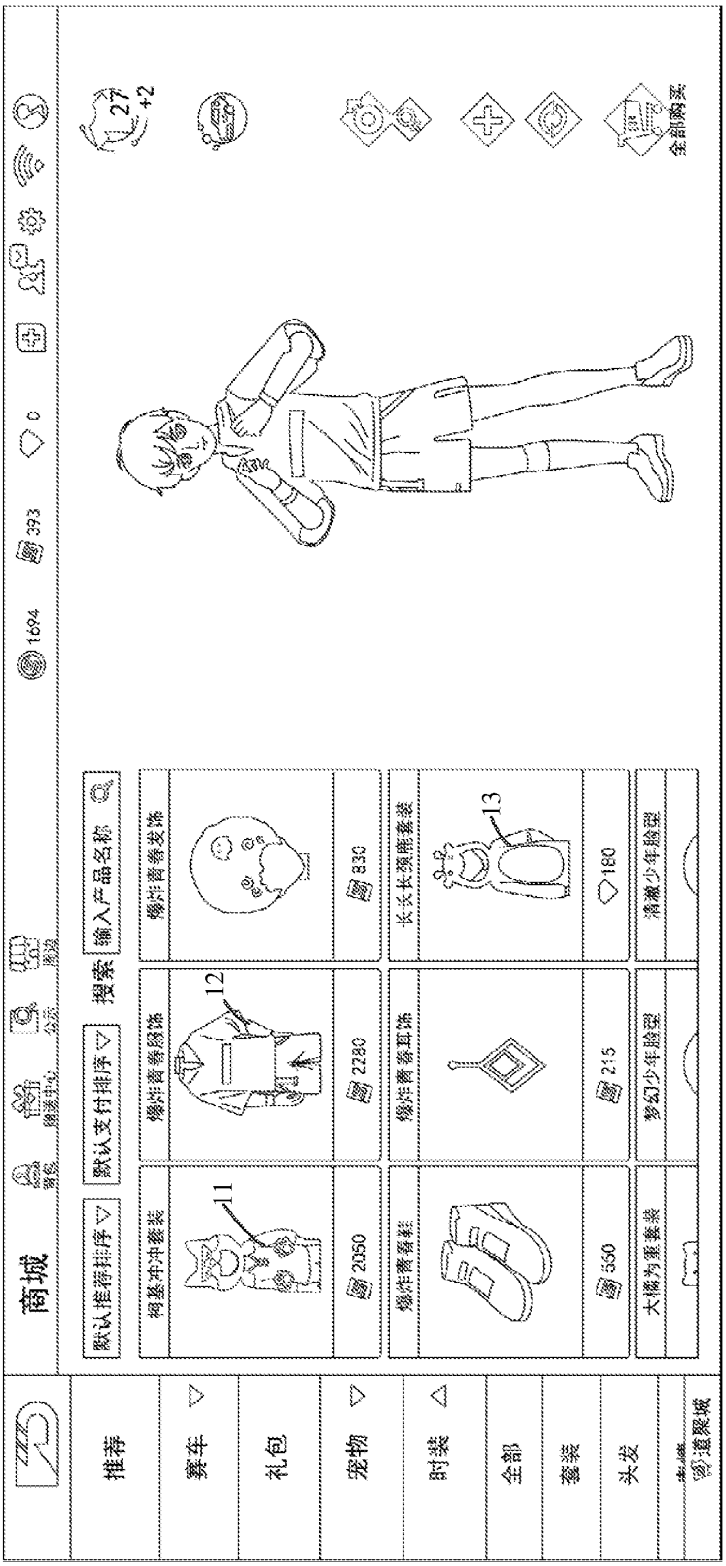
商城
1694
393
0
默认推荐排序
默认支付排序
搜索
输入产品名称
推荐
赛车
礼包
宠物
时装
全部
套装
头发
2050
2280
830
550
215
180
11
12
13
全部购买

图2

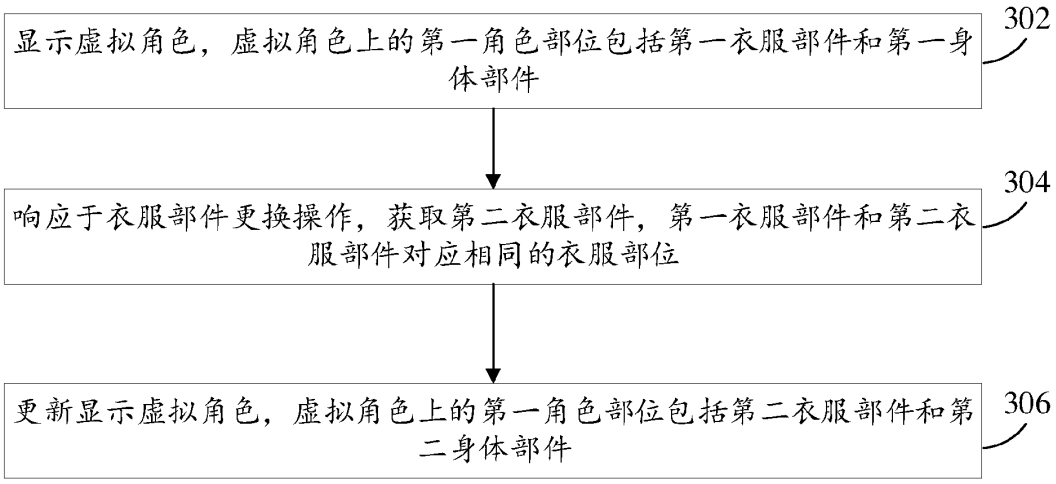
显示虚拟角色，虚拟角色上的第一角色部位包括第一衣服部件和第一身体部件
302
响应于衣服部件更换操作，获取第二衣服部件，第一衣服部件和第二衣服部件对应相同的衣服部位
304
更新显示虚拟角色，虚拟角色上的第一角色部位包括第二衣服部件和第二身体部件
306

图 3

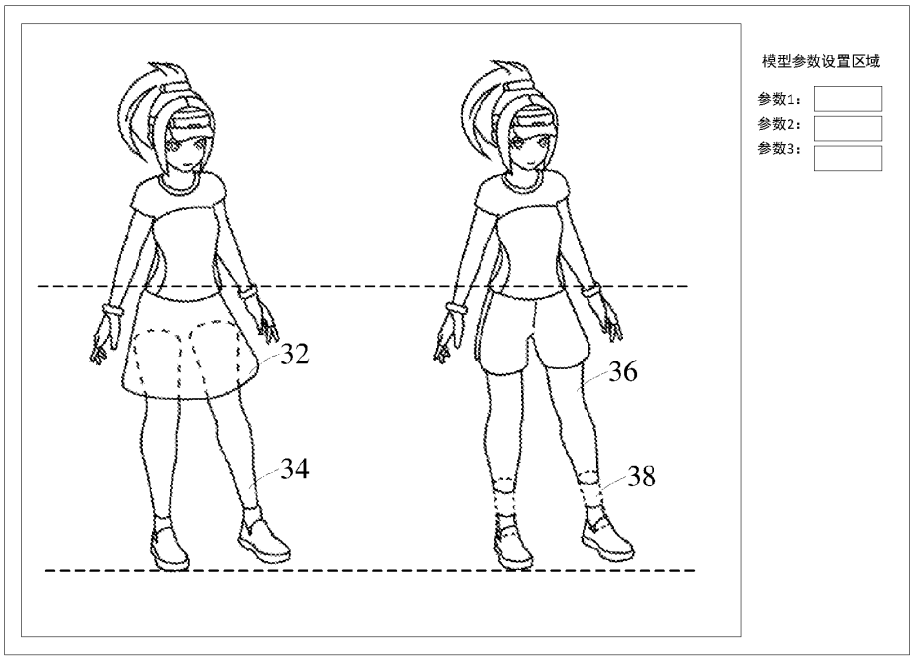
模型参数设置区域
参数1：
参数2：
参数3：
32
34
36
38

图 4

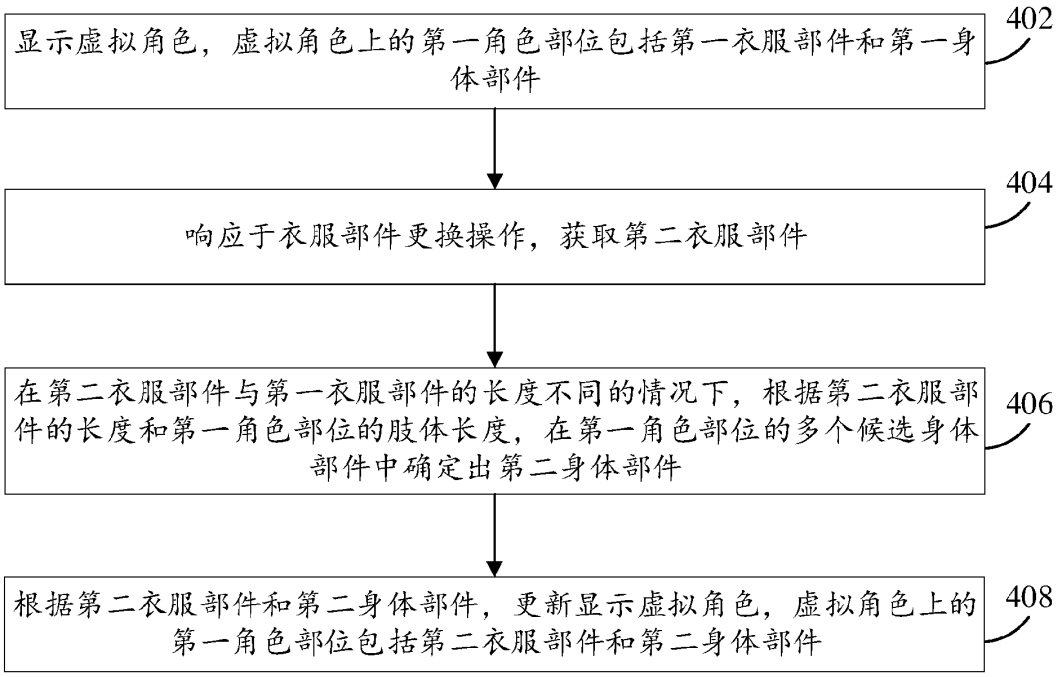
显示虚拟角色，虚拟角色上的第一角色部位包括第一衣服部件和第一身体部件
402
响应于衣服部件更换操作，获取第二衣服部件
404
在第二衣服部件与第一衣服部件的长度不同的情况下，根据第二衣服部件的长度和第一角色部位的肢体长度，在第一角色部位的多个候选身体部件中确定出第二身体部件
406
根据第二衣服部件和第二身体部件，更新显示虚拟角色，虚拟角色上的第一角色部位包括第二衣服部件和第二身体部件
408

图 5

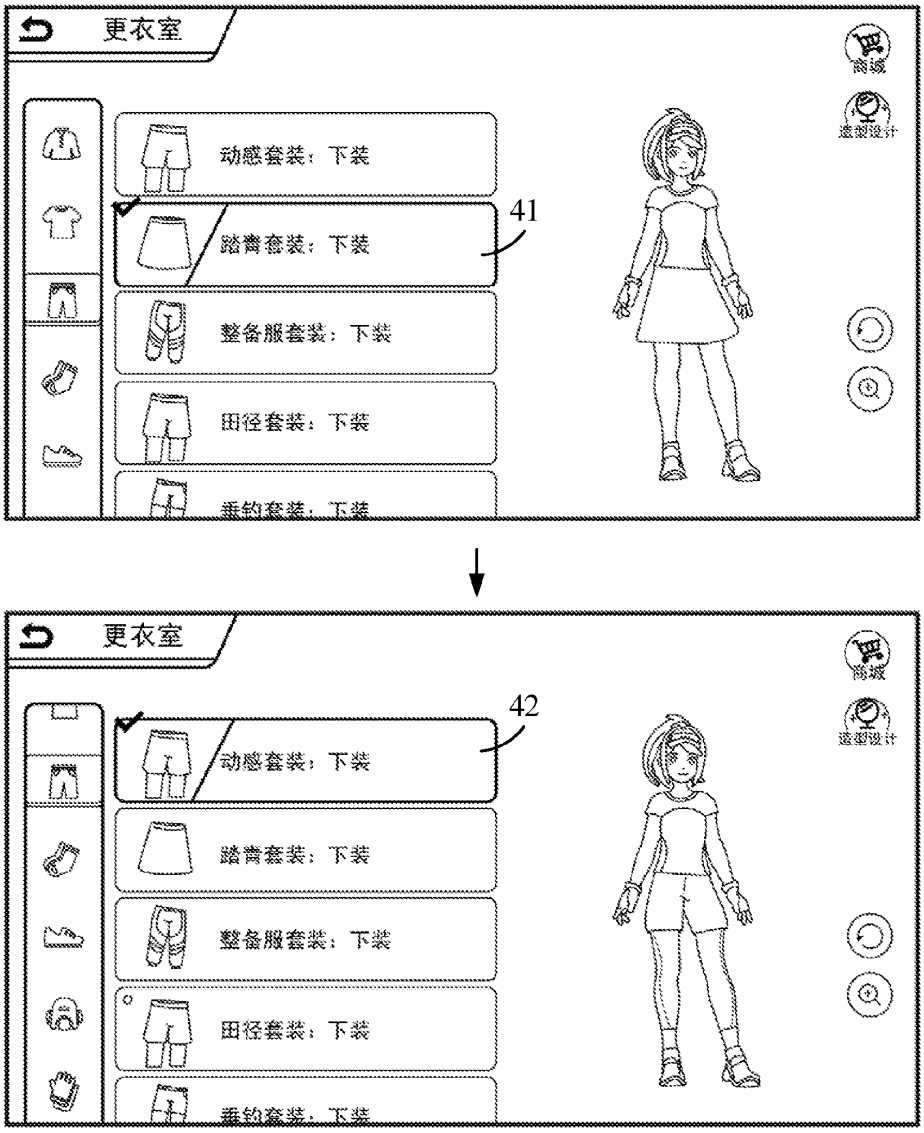
更衣室
动感套装：下装
踏青套装：下装
整备服套装：下装
田径套装：下装
垂钓套装：下装
41
更衣室
动感套装：下装
踏青套装：下装
整备服套装：下装
田径套装：下装
垂钓套装：下装
42

图 6

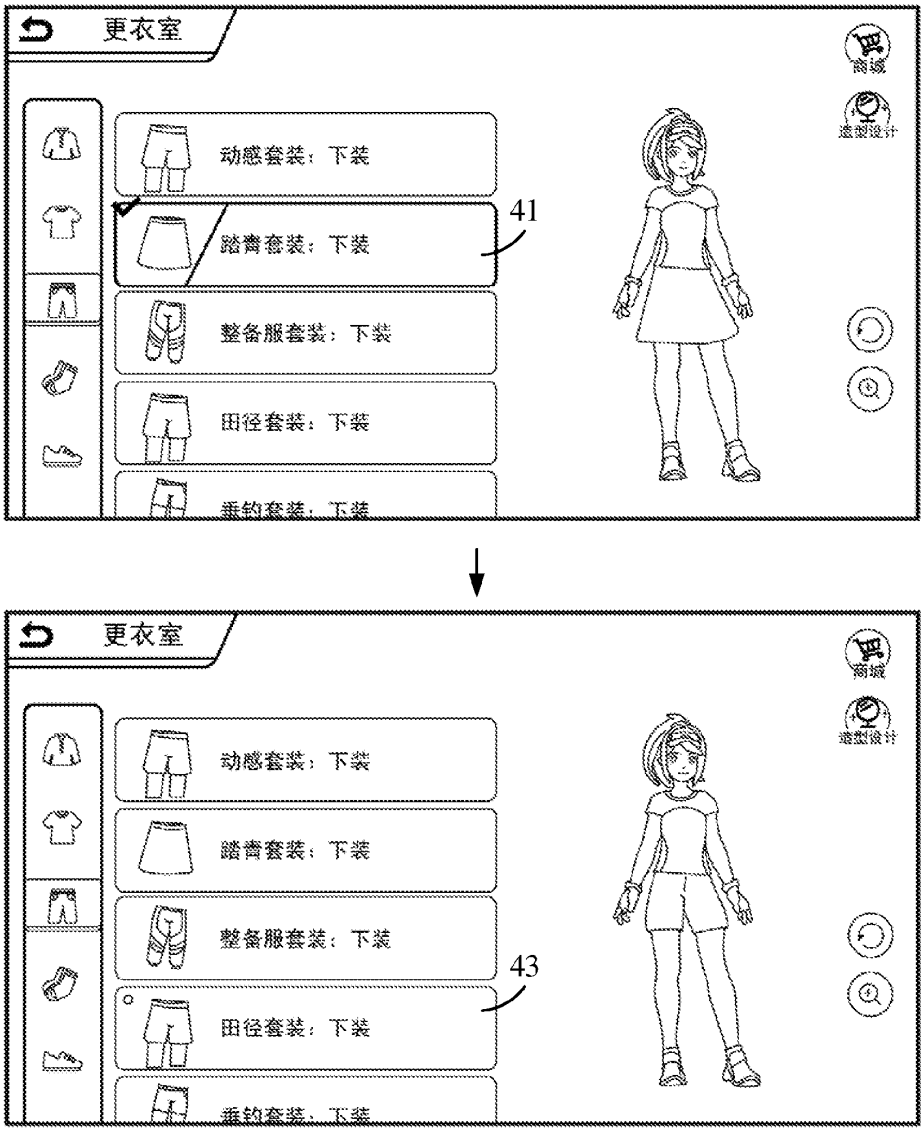
更衣室
动感套装：下装
踏青套装：下装
整备服套装：下装
田径套装：下装
41
更衣室
动感套装：下装
踏青套装：下装
整备服套装：下装
田径套装：下装
43

图 7

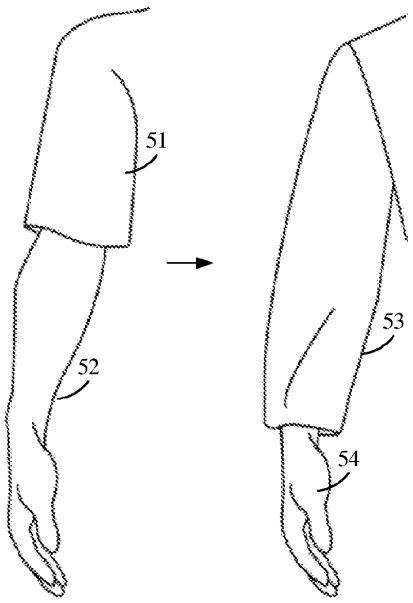

图 8

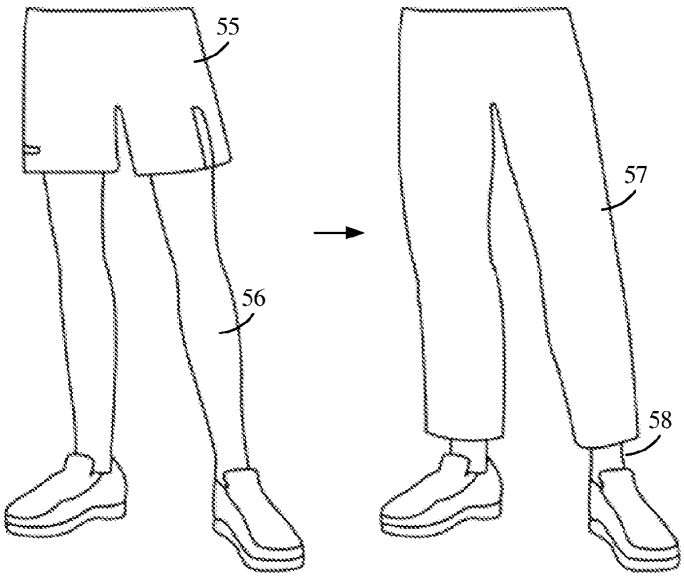

图 9

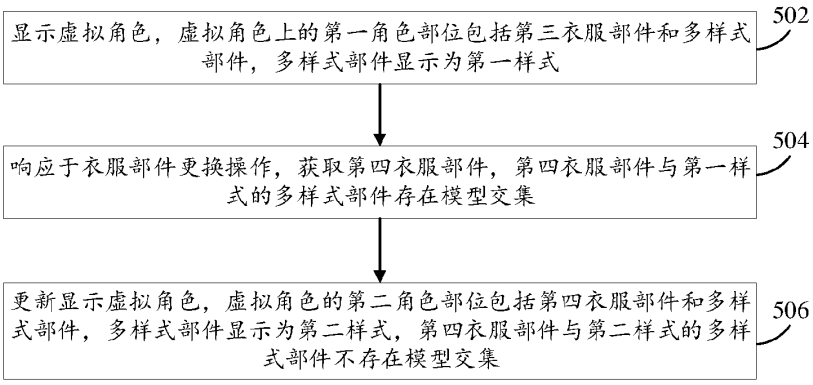
显示虚拟角色，虚拟角色上的第一角色部位包括第三衣服部件和多样式部件，多样式部件显示为第一样式
502
响应于衣服部件更换操作，获取第四衣服部件，第四衣服部件与第一样式的多样式部件存在模型交集
504
更新显示虚拟角色，虚拟角色的第二角色部位包括第四衣服部件和多样式部件，多样式部件显示为第二样式，第四衣服部件与第二样式的多样式部件不存在模型交集
506

图 10

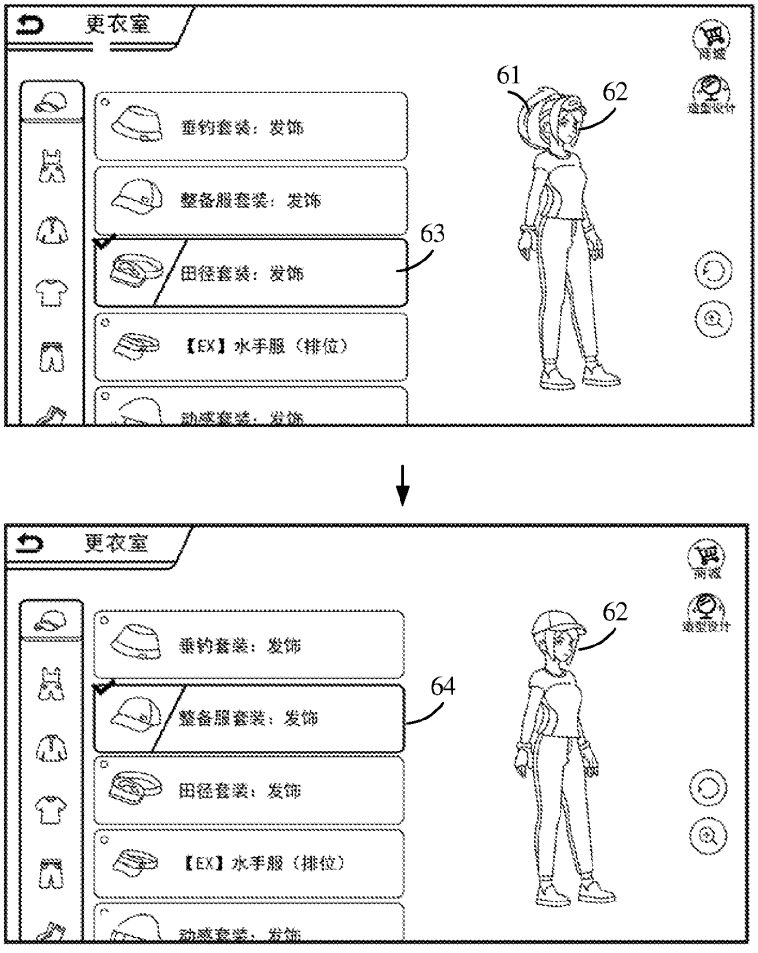
更衣室
垂钓套装：发饰
整备服套装：发饰
田径套装：发饰
【EX】水手服（排位）
61
62
63
更衣室
垂钓套装：发饰
整备服套装：发饰
田径套装：发饰
【EX】水手服（排位）
62
64

图 11

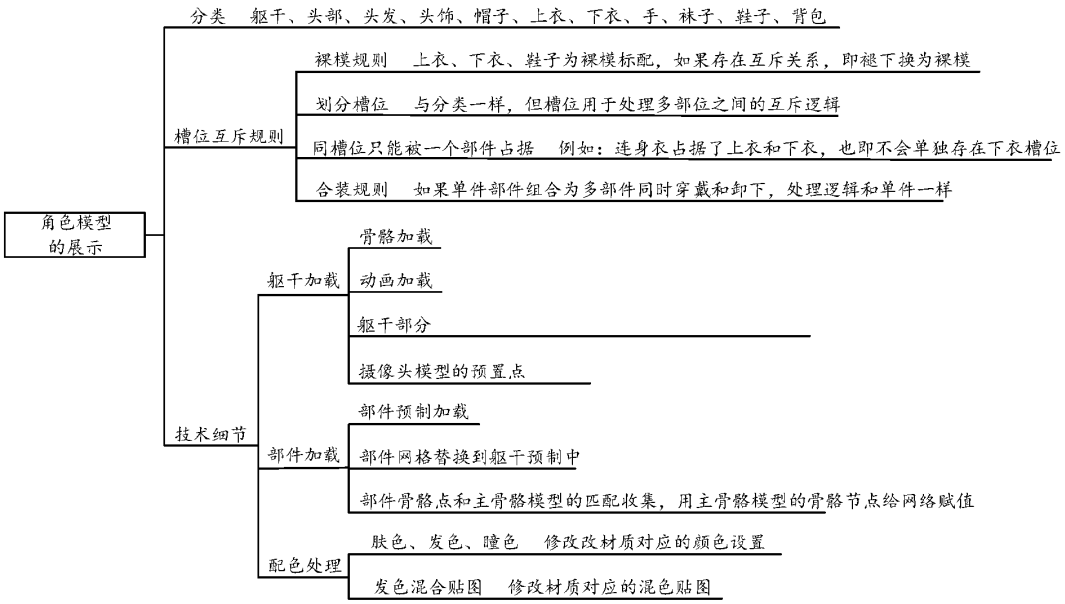
角色模型的展示
分类 躯干、头部、头发、头饰、帽子、上衣、下衣、手、袜子、鞋子、背包
槽位互斥规则
裸模规则 上衣、下衣、鞋子为裸模标配，如果存在互斥关系，即裙下换为裸模
划分槽位 与分类一样，但槽位用于处理多部位之间的互斥逻辑
同槽位只能被一个部件占据 例如：连身衣占据了上衣和下衣，也即不会单独存在下衣槽位
合装规则 如果单件部件组合为多部件同时穿戴和卸下，处理逻辑和单件一样
技术细节
躯干加载
骨骼加载
动画加载
躯干部分
摄像头模型的预置点
部件加载
部件预制加载
部件网格替换到躯干预制中
部件骨骼点和主骨骼模型的匹配收集，用主骨骼模型的骨骼节点给网络赋值
配色处理
肤色、发色、瞳色 修改改材质对应的颜色设置
发色混合贴图 修改材质对应的混色贴图

图 12

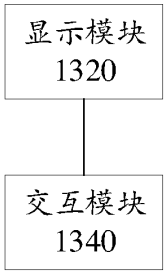
显示模块
1320
交互模块
1340

图 13

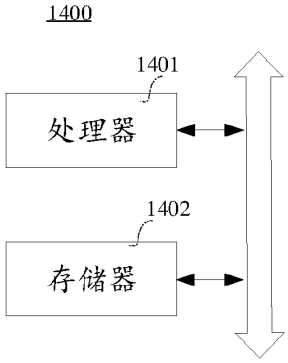
1400
1401
处理器
1402
存储器

图 14