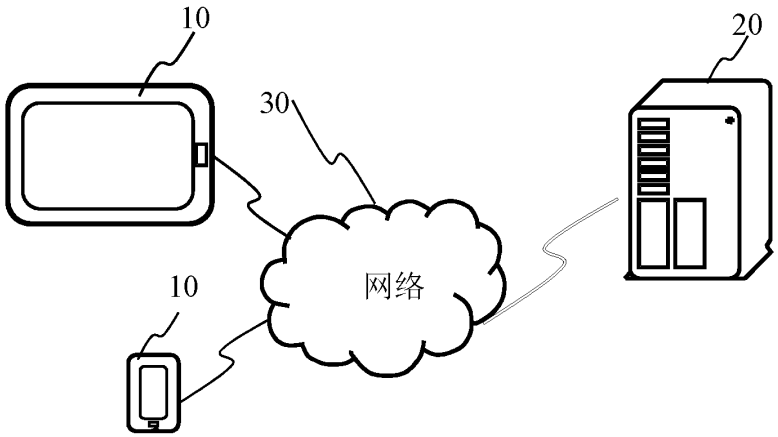


图 1

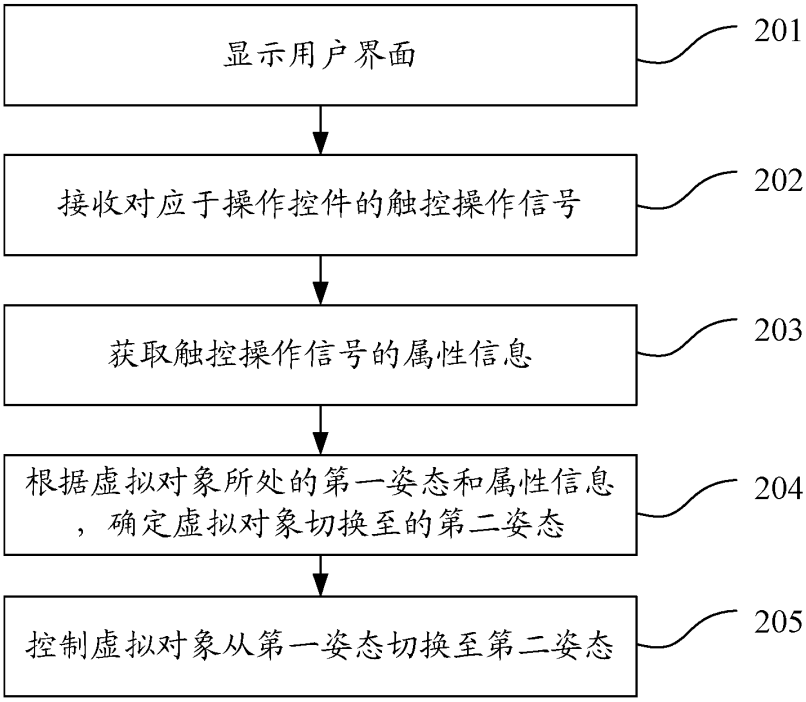

显示用户界面
201
接收对应于操作控件的触控操作信号
202
获取触控操作信号的属性信息
203
根据虚拟对象所处的第一姿态和属性信息，确定虚拟对象切换至的第二姿态
204
控制虚拟对象从第一姿态切换至第二姿态
205

图 2

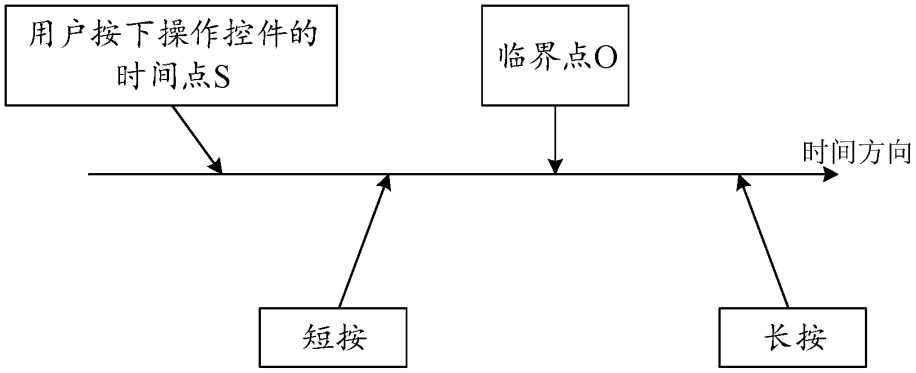


图 3

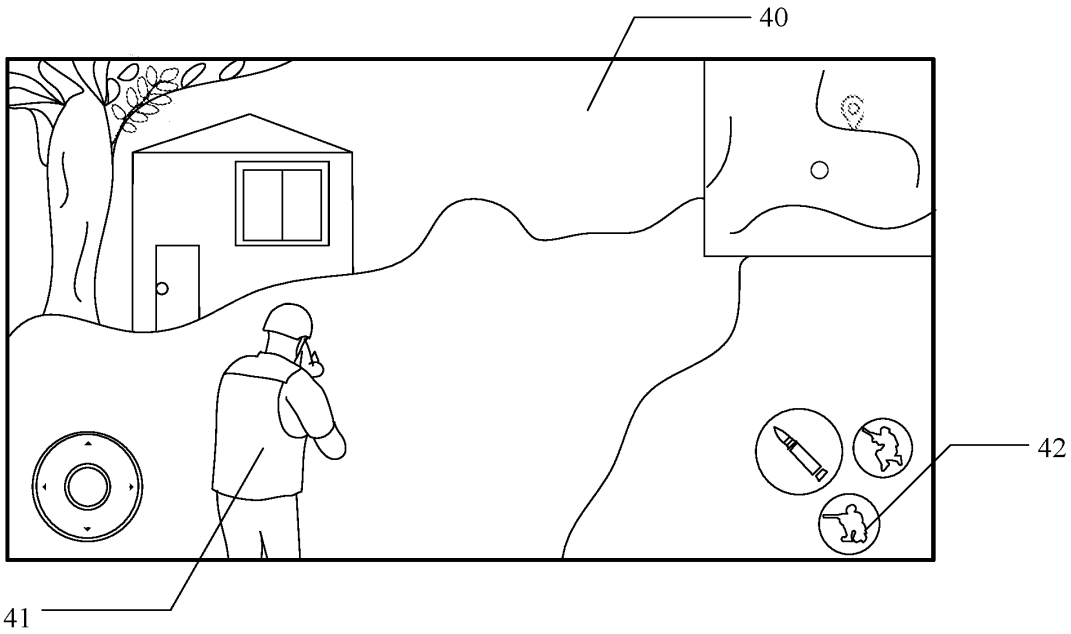


图 4

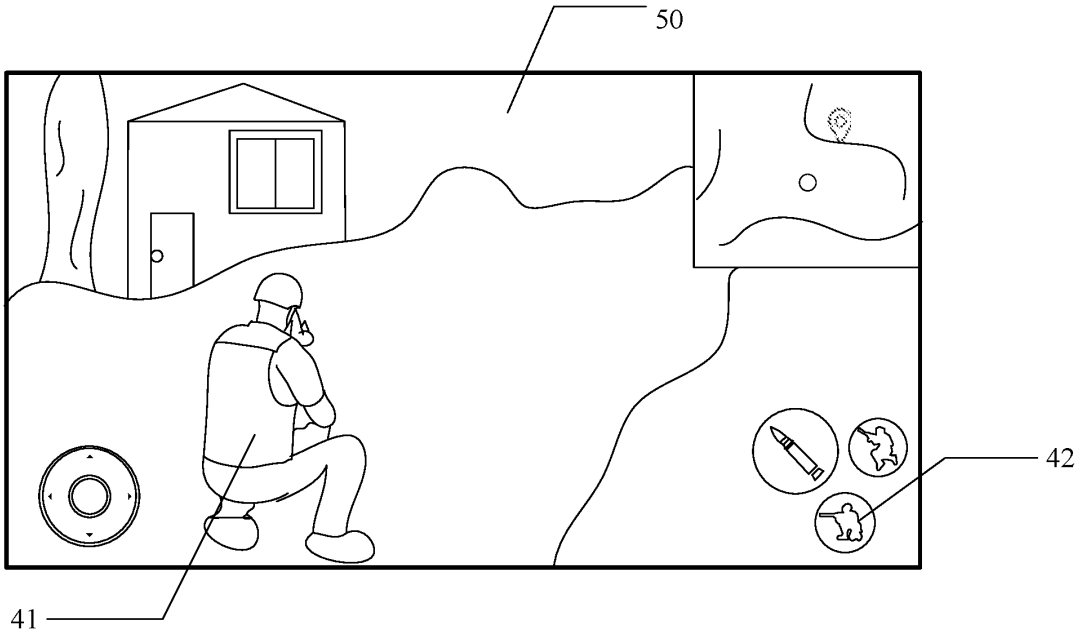


图 5

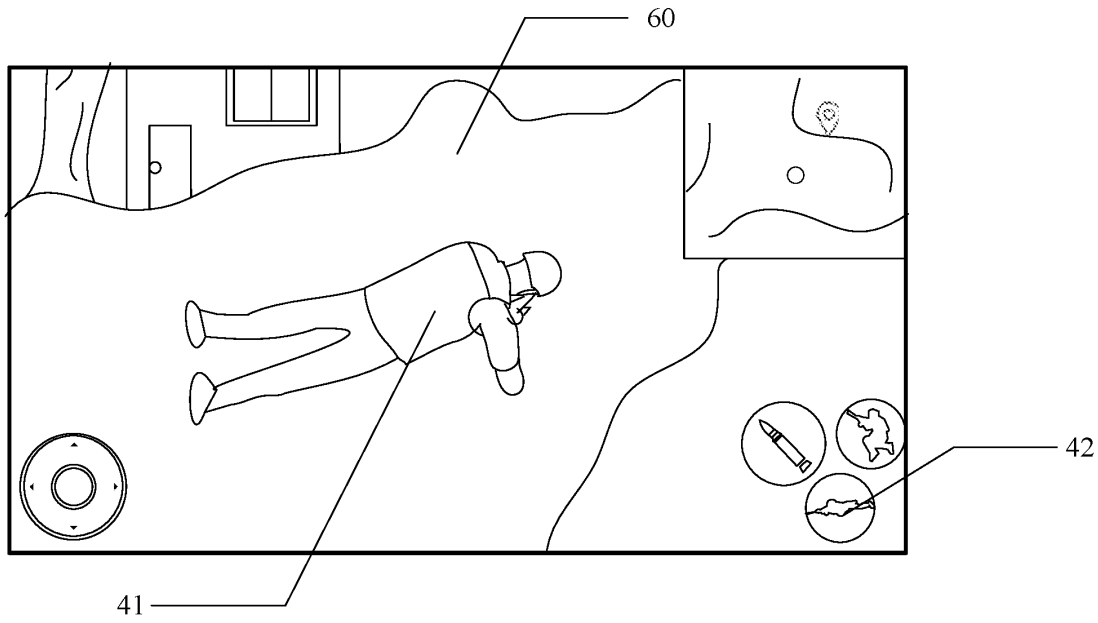


图 6

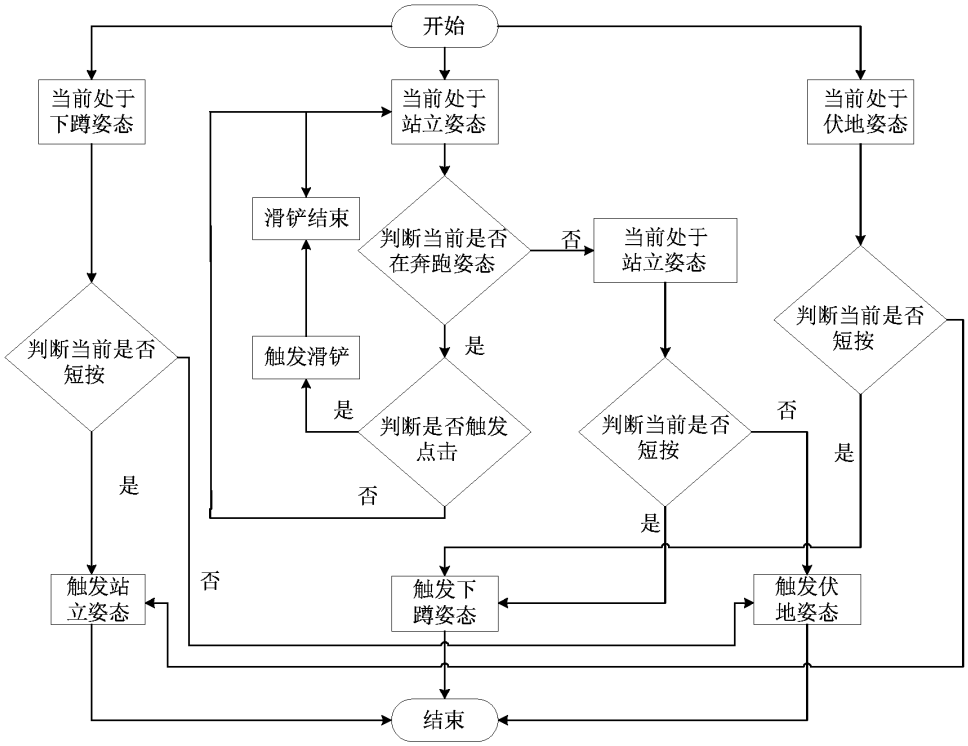

开始
当前处于下蹲姿态
当前处于站立姿态
当前处于伏地姿态
滑铲结束
判断当前是否在奔跑姿态
否
当前处于站立姿态
判断当前是否短按
触发滑铲
是
判断当前是否短按
判断是否触发点击
判断当前是否短按
否
是
是
否
否
是
触发站立姿态
触发下蹲姿态
触发伏地姿态
结束

图 7

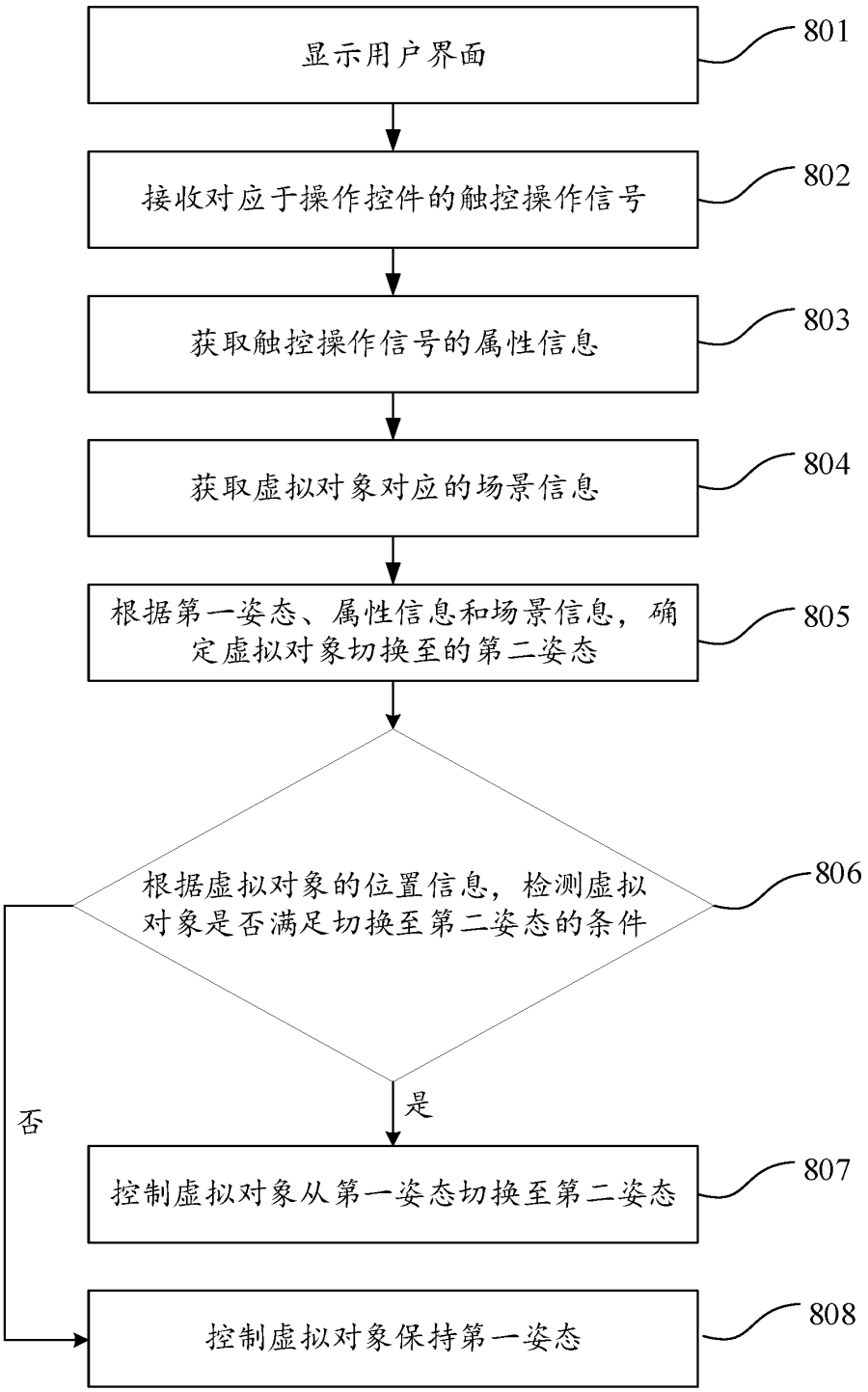

显示用户界面
801
接收对应于操作控件的触控操作信号
802
获取触控操作信号的属性信息
803
获取虚拟对象对应的场景信息
804
根据第一姿态、属性信息和场景信息，确定虚拟对象切换至的第二姿态
805
根据虚拟对象的位置信息，检测虚拟对象是否满足切换至第二姿态的条件
806
否
是
控制虚拟对象从第一姿态切换至第二姿态
807
控制虚拟对象保持第一姿态
808

图 8

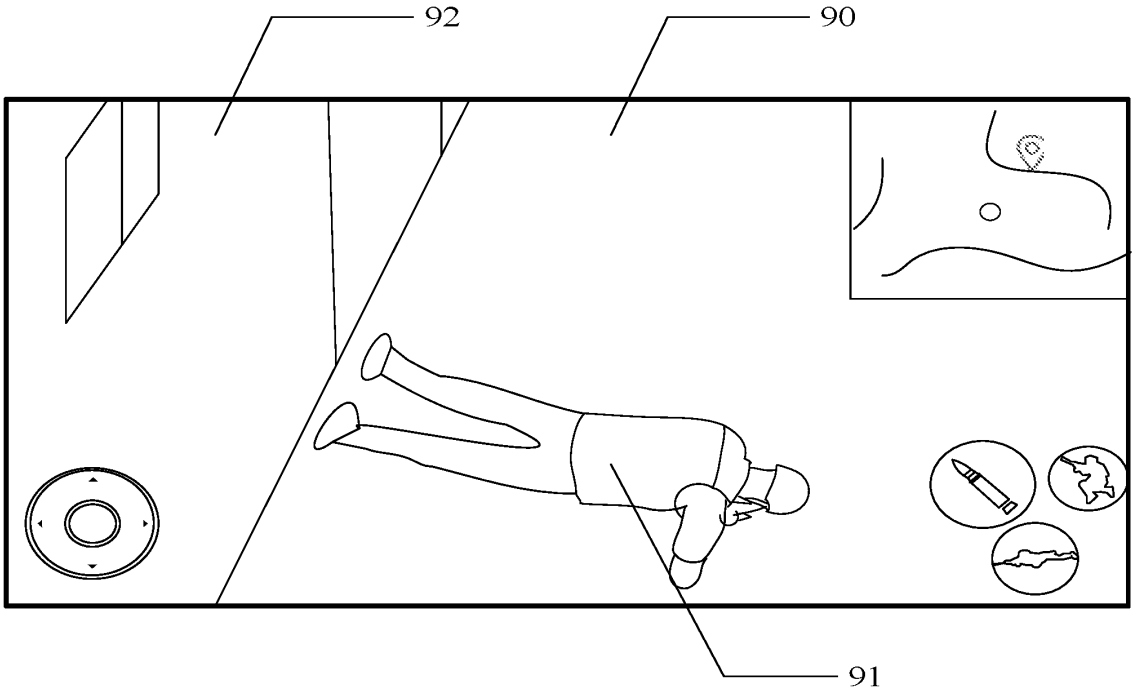


图 9

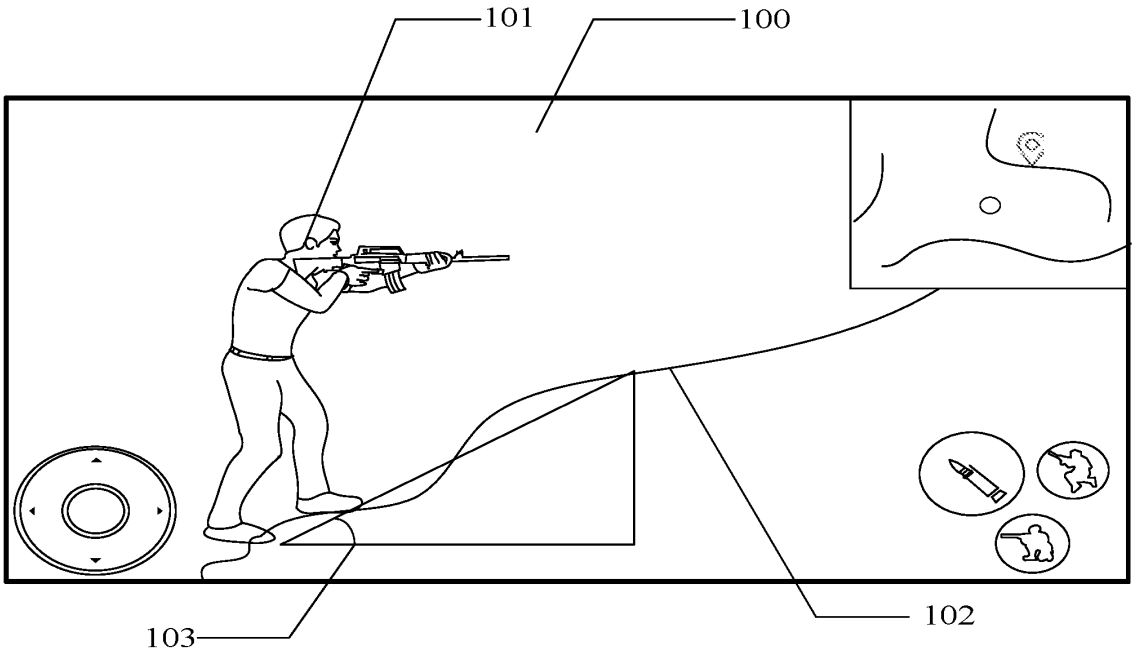


图 10

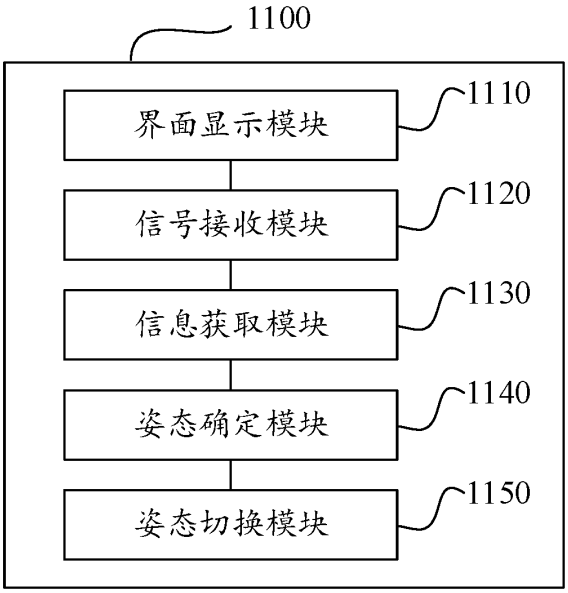

1100
界面显示模块
1110
信号接收模块
1120
信息获取模块
1130
姿态确定模块
1140
姿态切换模块
1150

图 11

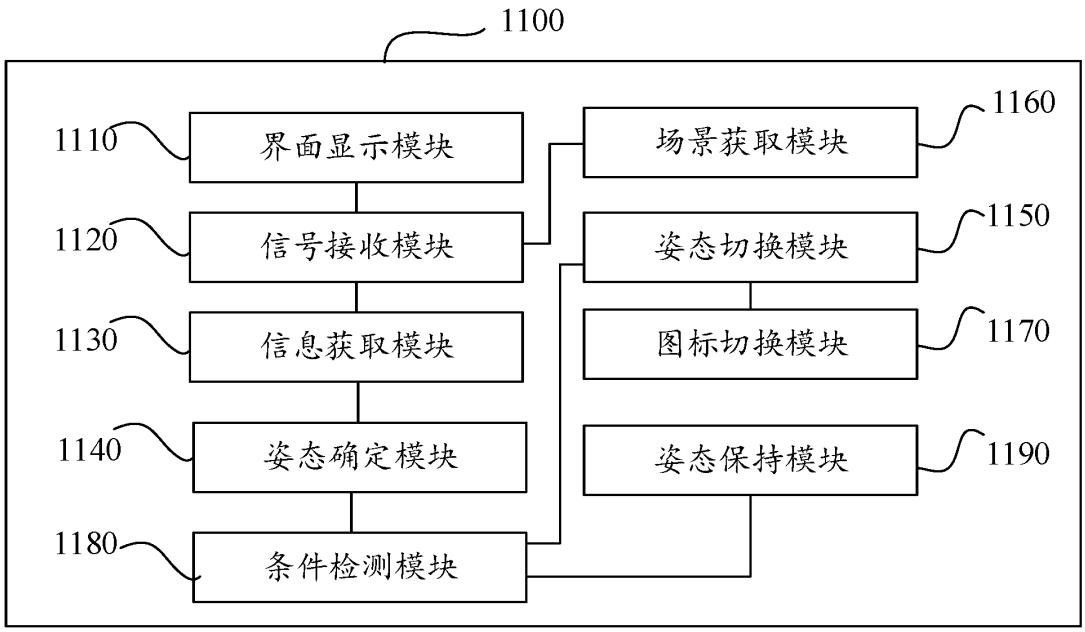

1100
1110
界面显示模块
1120
信号接收模块
1130
信息获取模块
1140
姿态确定模块
1180
条件检测模块
1160
场景获取模块
1150
姿态切换模块
1170
图标切换模块
1190
姿态保持模块

图 12

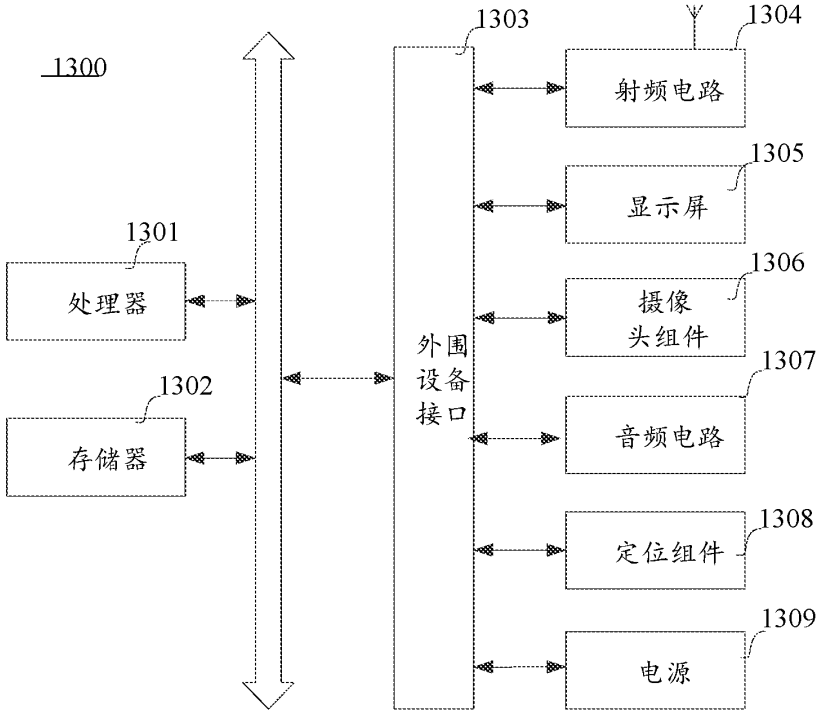

1300
1301
处理器
1302
存储器
外围设备接口
1303
1304
射频电路
1305
显示屏
1306
摄像头组件
1307
音频电路
1308
定位组件
1309
电源

图 13