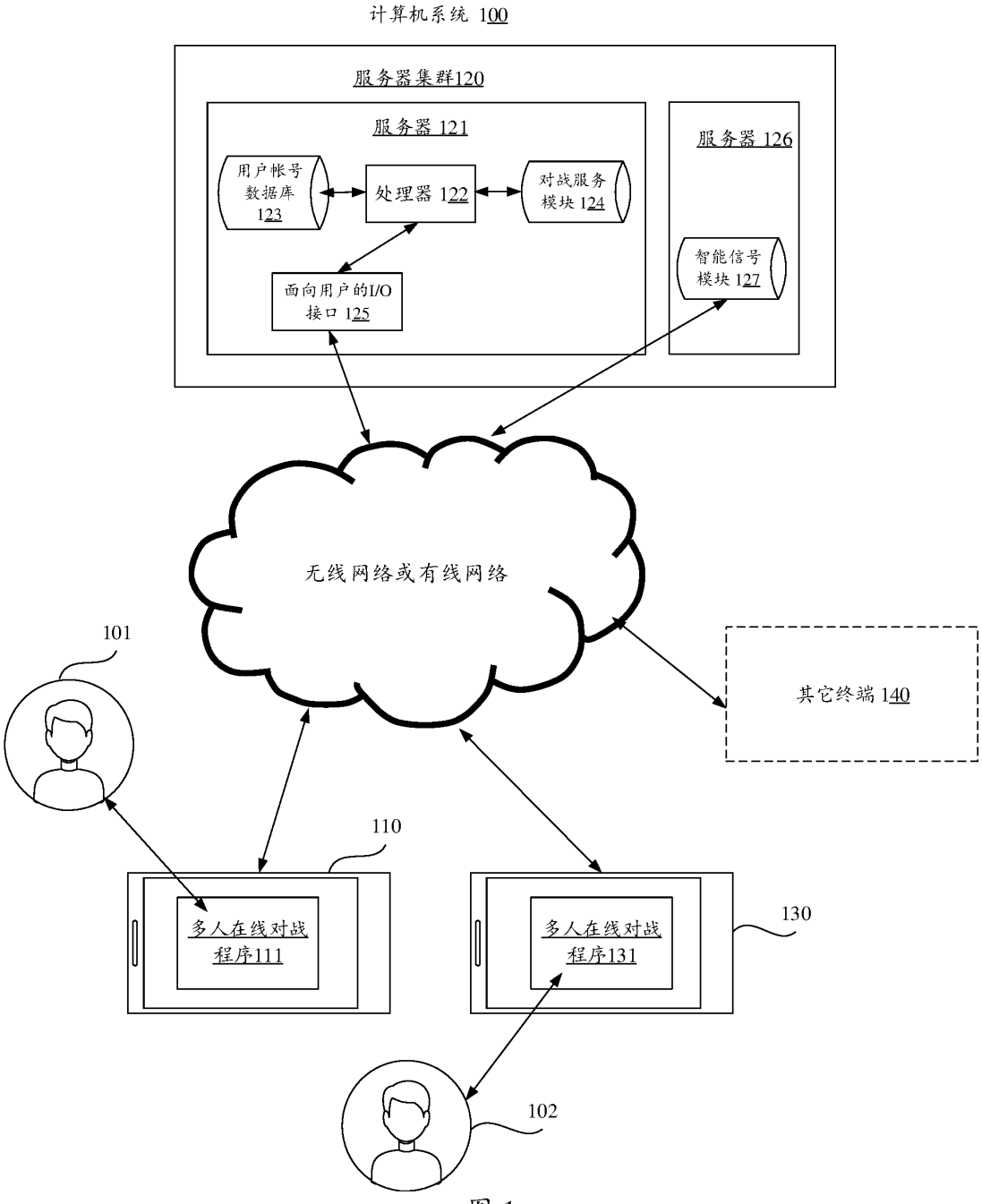

计算机系统 100
服务器集群120
服务器 121
用户帐号数据库123
处理器 122
对战服务模块 124
面向用户的I/O接口 125
服务器 126
智能信号模块 127
无线网络或有线网络
101
其它终端 140
110
多人在线对战程序111
多人在线对战程序131
130
102

图 1

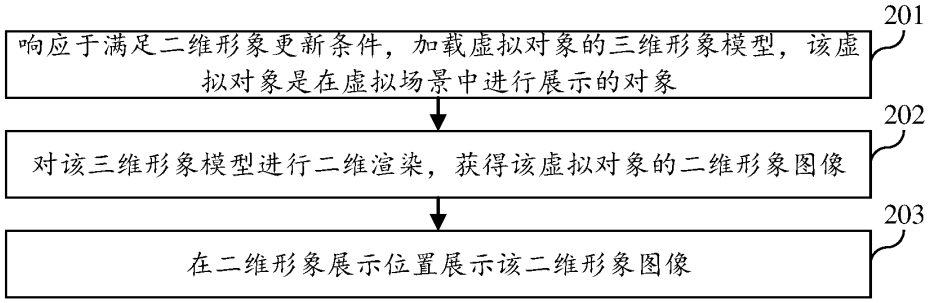

201
响应于满足二维形象更新条件，加载虚拟对象的三维形象模型，该虚拟对象是在虚拟场景中进行展示的对象
202
对该三维形象模型进行二维渲染，获得该虚拟对象的二维形象图像
203
在二维形象展示位置展示该二维形象图像

图 2

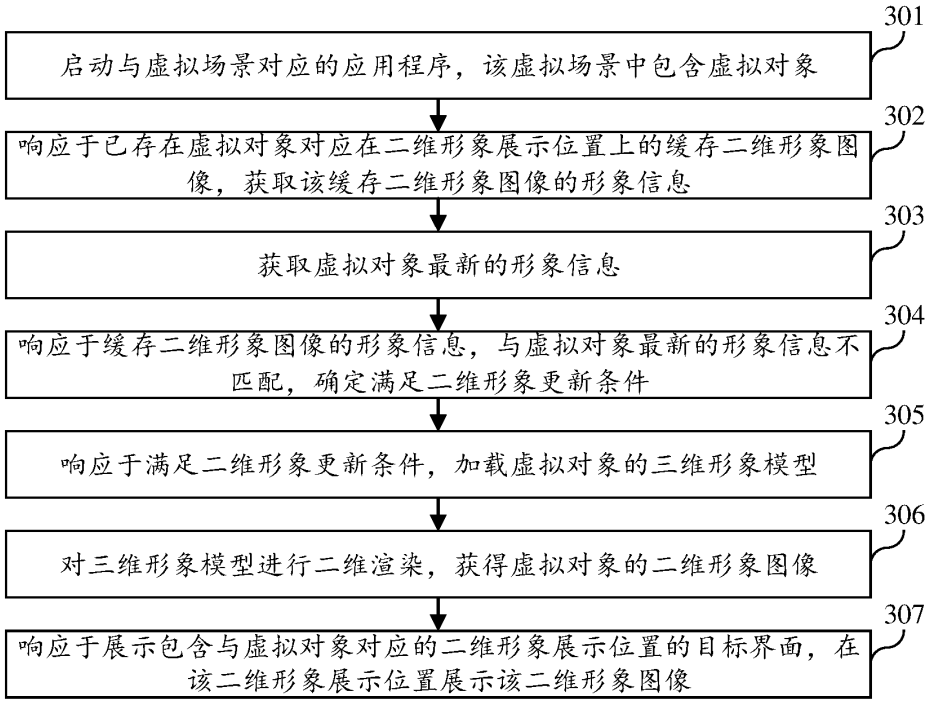

301
启动与虚拟场景对应的应用程序，该虚拟场景中包含虚拟对象
302
响应于已存在虚拟对象对应在二维形象展示位置上的缓存二维形象图像，获取该缓存二维形象图像的形象信息
303
获取虚拟对象最新的形象信息
304
响应于缓存二维形象图像的形象信息，与虚拟对象最新的形象信息不匹配，确定满足二维形象更新条件
305
响应于满足二维形象更新条件，加载虚拟对象的三维形象模型
306
对三维形象模型进行二维渲染，获得虚拟对象的二维形象图像
307
响应于展示包含与虚拟对象对应的二维形象展示位置的目标界面，在该二维形象展示位置展示该二维形象图像

图 3

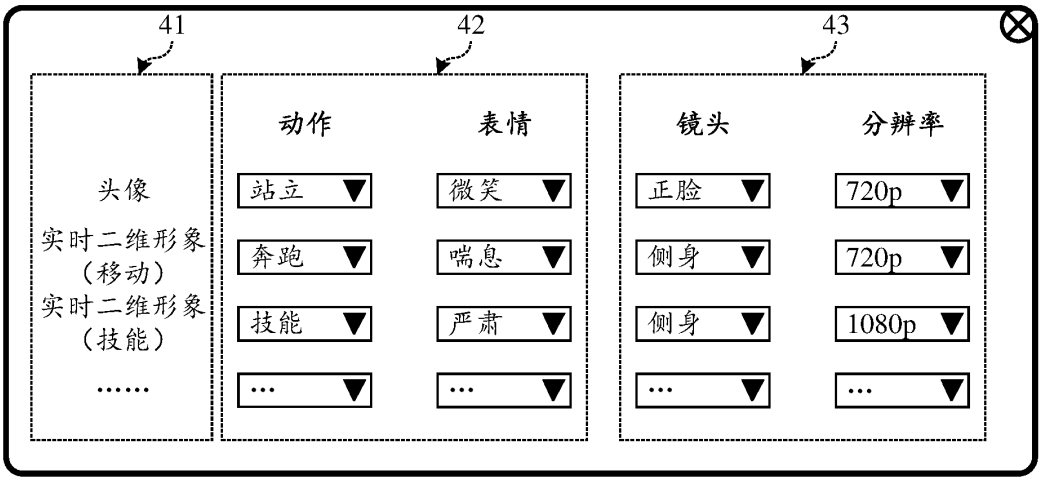

41
42
43
动作
表情
镜头
分辨率
头像
实时二维形象（移动）
实时二维形象（技能）
……
站立
奔跑
技能
…
微笑
喘息
严肃
…
正脸
侧身
侧身
…
720p
720p
1080p
…

图 4

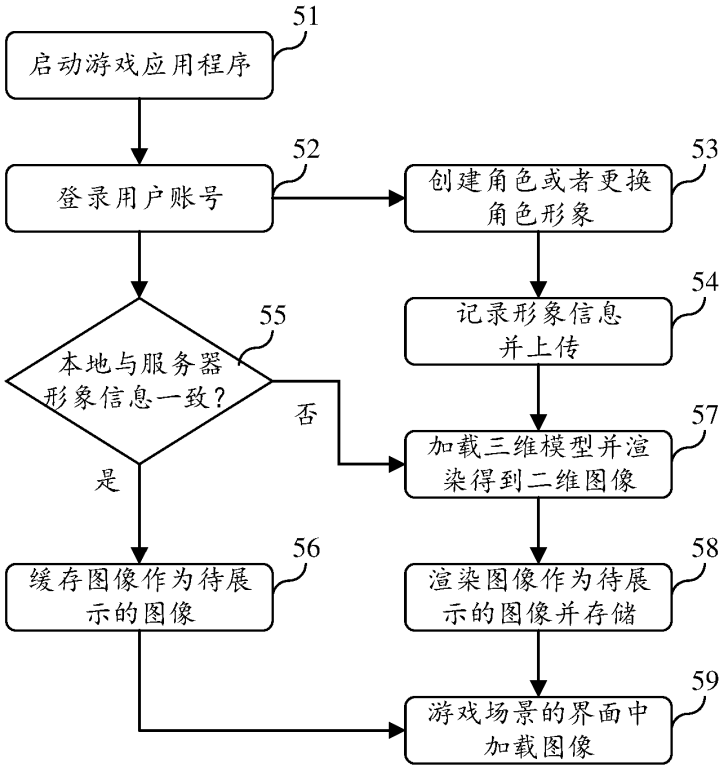

51
启动游戏应用程序
52
登录用户账号
53
创建角色或者更换角色形象
54
记录形象信息并上传
55
本地与服务器形象信息一致？
否
是
57
加载三维模型并渲染得到二维图像
56
缓存图像作为待展示的图像
58
渲染图像作为待展示的图像并存储
59
游戏场景的界面中加载图像

图 5

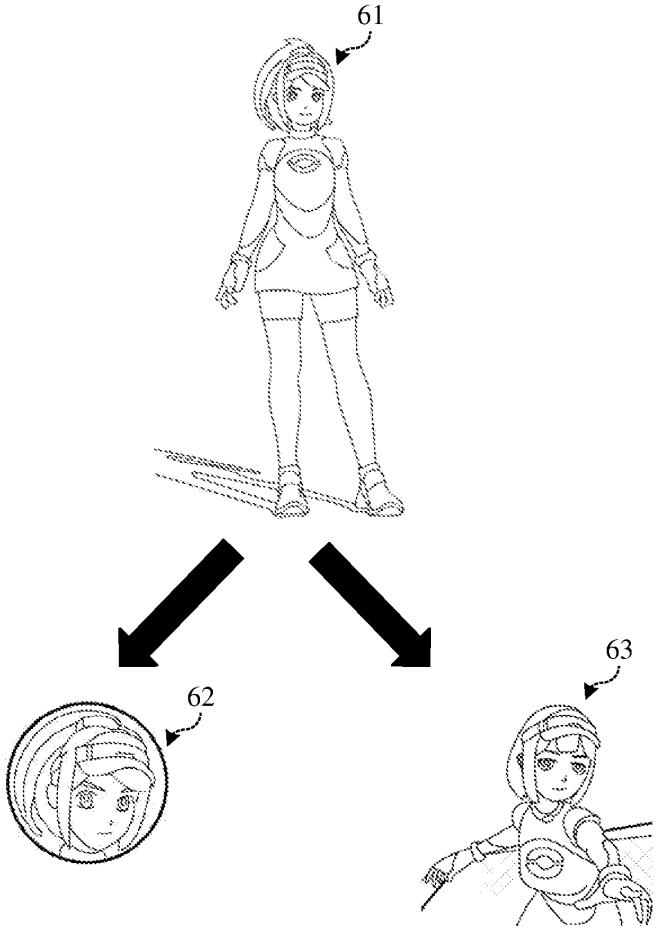


图 6

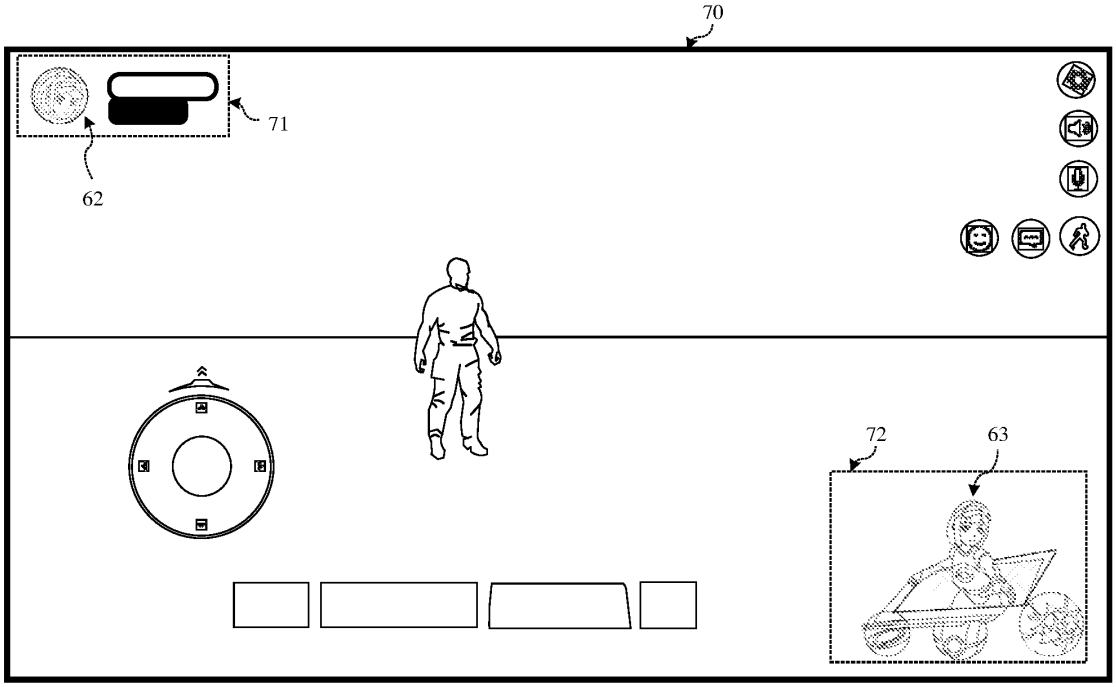


图 7

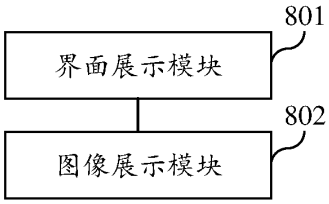


图 8

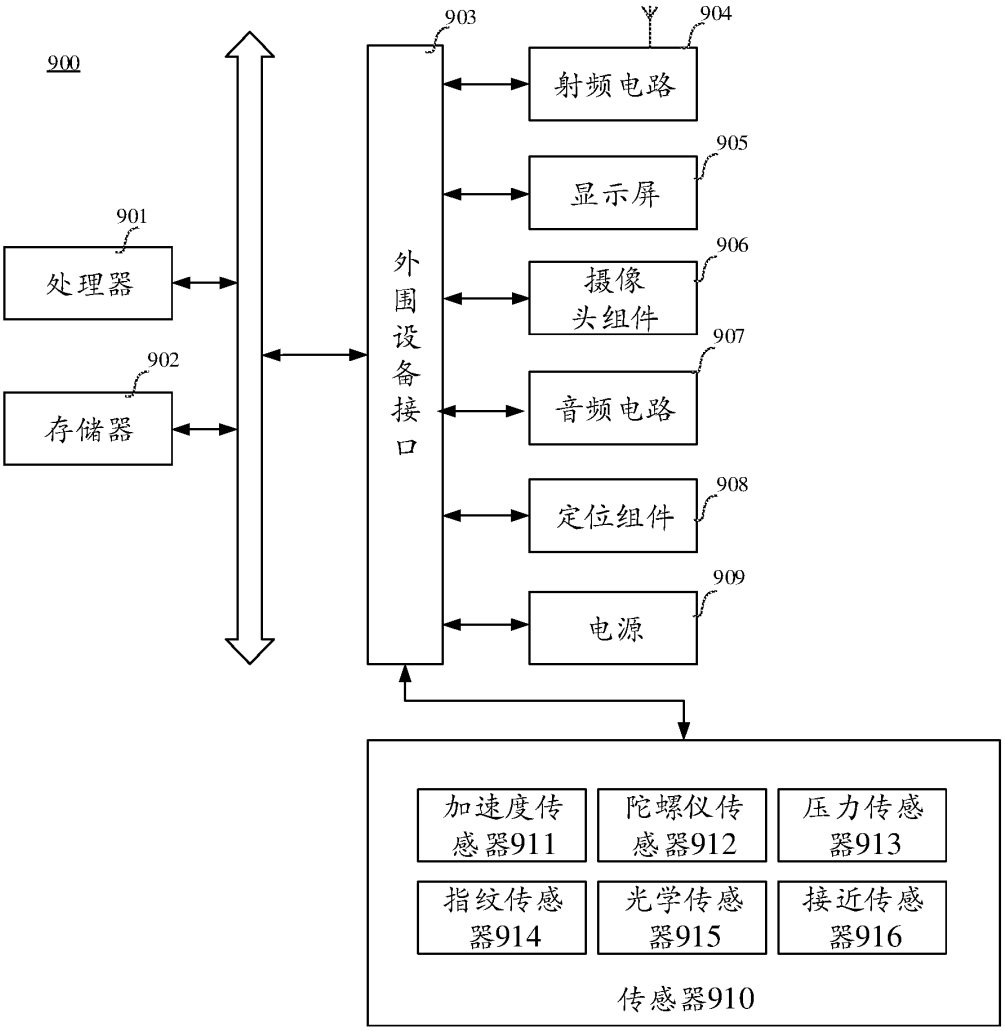

900
901
处理器
902
存储器
903
外围设备接口
904
射频电路
905
显示屏
906
摄像头组件
907
音频电路
908
定位组件
909
电源
加速度传感器911
陀螺仪传感器912
压力传感器913
指纹传感器914
光学传感器915
接近传感器916
传感器910

图 9