

动画显示方法和装置、存储介质及电子设备

本申请要求于 2019 年 11 月 22 日提交中国专利局，申请号为 2019111596143，申请名称为“动画显示方法和装置、存储介质及电子装置”的中国专利申请的优先权，其全部内容通过引用结合在本申请中。

技术领域

本申请涉及计算机领域，具体而言，涉及一种动画显示方法和装置、存储介质及电子设备。

背景技术

在游戏领域中，存在多种数据以及参数信息，为了使得玩家能够快速地了解以及学习上述信息，游戏中都会设置游戏引导这一功能模块。

但相关技术中的游戏引导多是利用提示框或图片展示的方式来描述上述信息，使得玩家能够了解具体作用，但是有些信息，比如介绍一个玩法模式，不仅仅需要介绍上述玩法模式中的一个数据或一个参数，而是需要描述上述玩法模式的整个过程。

进一步举例说明，假设游戏引导玩家进一步理解“开火”设置界面，具体的，开火可分为初级开火模式和进阶开火模式两种，但如果仅仅靠静态的语言描述或者静态图片的显示方式，玩家有时候很难理解这两种模式的具体区别。

即，相关技术中存在游戏引导的显示方式单一的问题。

针对上述的问题，目前尚未提出有效的解决方案。

发明内容

根据本申请提供的各种实施例，提供了一种动画显示方法和装置、存储介质及电子设备。

根据本申请实施例的一个方面，提供了一种动画显示方法，由电子设备执行，包括：在目标游戏应用的设置界面中显示第一显示区域，其中，

上述第一显示区域用于显示上述目标游戏应用中的第一操作流程；在上述第一显示区域未被选中的情况下，在上述第一显示区域中显示第一图片，其中，上述第一图片为上述第一操作流程中的至少一个展示图片；在上述第一显示区域被选中的情况下，在上述第一显示区域中播放第一动画，其中，上述第一动画用于播放上述第一操作流程中的至少一组展示图片。

根据本申请实施例的另一方面，还提供了一种动画显示装置，设置于电子设备中，包括：第一显示单元，用于在目标游戏应用的设置界面中显示第一显示区域，其中，上述第一显示区域用于显示上述目标游戏应用中的第一操作流程；第二显示单元，用于在上述第一显示区域未被选中的情况下，在上述第一显示区域中显示第一图片，其中，上述第一图片为上述第一操作流程中的至少一个展示图片；第三显示单元，用于在上述第一显示区域被选中的情况下，在上述第一显示区域中播放第一动画，其中，上述第一动画用于播放上述第一操作流程中的至少一组展示图片。

根据本申请实施例的又一方面，还提供了一个或多个计算机可读的存储介质，该计算机可读的存储介质中存储有计算机可读指令，其中，该计算机可读指令被设置为运行时执行上述动画显示方法。

根据本申请实施例的又一方面，还提供了一种电子设备，包括存储器、一个或多个处理器及存储在存储器上并可在一个或多个处理器上运行的计算机可读指令，其中，上述一个或多个处理器通过计算机可读指令执行上述的动画显示方法。

本申请的一个或多个实施例的细节在下面的附图和描述中提出。基于本申请的说明书、附图以及权利要求书，本申请的其它特征、目的和优点将变得更加明显。

附图说明

为了更清楚地说明本申请实施例中的技术方案，下面将对实施例描述中所需要使用的附图作简单地介绍，显而易见地，下面描述中的附图仅仅是本申请的一些实施例，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。

图 1 是根据本申请实施例的一种动画显示方法的应用环境的示意图；

图 2 是根据本申请实施例的一种动画显示方法的流程图示意图；

图 3 是根据本申请实施例的一种动画显示方法的示意图；

图 4 是根据本申请实施例的另一种动画显示方法的示意图；

图 5 是根据本申请实施例的另一种动画显示方法的示意图；

图 6 是根据本申请实施例的另一种动画显示方法的示意图；

图 7 是根据本申请实施例的另一种动画显示方法的示意图；

图 8 是根据本申请实施例的另一种动画显示方法的示意图；

图 9 是根据本申请实施例的另一种动画显示方法的示意图；

图 10 是根据本申请实施例的一种动画显示装置的框图；及

图 11 是根据本申请实施例的一种电子设备的框图。

具体实施方式

为了使本技术领域的人员更好地理解本申请方案，下面将结合本申请实施例中的附图，对本申请实施例中的技术方案进行清楚、完整地描述，显然，所描述的实施例仅仅是本申请一部分的实施例，而不是全部的实施例。基于本申请中的实施例，本领域普通技术人员在没有做出创造性劳动前提下所获得的所有其他实施例，都应当属于本申请保护的范围。

需要说明的是，本申请的说明书和权利要求书及上述附图中的术语“第一”、“第二”等是用于区别类似的对象，而不必用于描述特定的顺序或先后次序。应该理解这样使用的数据在适当情况下可以互换，以便这里描述的本申请的实施例能够以除了在这里图示或描述的那些以外的顺序实施。此外，术语“包括”和“具有”以及他们的任何变形，意图在于覆盖不排他的包含，例如，包含了一系列步骤或单元的过程、方法、系统、产品或设备不必限于清楚地列出的那些步骤或单元，而是可包括没有清楚地列出的或对于这些过程、方法、产品或设备固有的其它步骤或单元。

根据本申请实施例的一个方面，提供了一种动画显示方法，作为一种实施方式，上述动画显示方法可以但不限于应用于如图 1 所示的硬件环境中的游戏系统中，其中，该游戏系统可以包括但不限于终端设备 102、网络 110

及游戏应用服务器 112。其中，该终端设备 102 中运行有目标游戏应用的客户端（如图 1 所示的游戏客户端），目标游戏应用为在游戏应用服务器 112 中运行且通过终端设备 102 来呈现游戏画面的目标游戏应用。上述终端设备中可以包括但不限于：显示器 108，一个或多个处理器 106 及存储器 104。显示器 108 用于显示目标游戏应用的设置界面中的第一显示区域；一个或多个处理器 106 用于获取目标游戏应用的设置界面中的第一显示区域，并对该第一显示区域进行操作指令检测（如触控指令、选定指令等）；还用于根据检测到的操作指令执行对应的操作。存储器 108 用于存储上述操作指令及目标游戏应用的设置界面中的第一显示区域中的第一图片以及第一动画。这里游戏应用服务器 112 可以包括但不限于：数据库 114 及处理引擎 116，处理引擎 116 用于调用数据库 114 中存储的游戏处理逻辑来运行该目标游戏应用，还用于将运行过程中得到的第一动画数据压缩后发送给终端设备 102 进行呈现。其中，图 1 中所示的游戏画面的进度条仅用以区分说明画面显示的为动画而非静态图片，而并不做具体限定。

具体过程如以下步骤：如步骤 S102-S110，在终端设备 102 中的显示器 108 所呈现的显示器界面中，获取执行操作所触发的用于选中第一显示区域的请求，并通过网络 110 将该选中请求发送至游戏应用服务器 112。游戏应用服务器 112 获取上述目标游戏应用的第一动画数据，并通过网络 110 将上述第一动画数据发送给终端设备 102。

在本实施例中，上述动画显示方法可以但不限于应用于终端设备中，该终端设备可以但不限于为手机、平板电脑、笔记本电脑、PC 机等支持运行应用客户端的终端设备。上述服务器和终端设备可以但不限于通过网络实现数据交互，上述网络可以包括但不限于无线网络或有线网络。其中，该无线网络包括：蓝牙、WIFI 及其他实现无线通信的网络。上述有线网络可以包括但不限于：广域网、城域网、局域网。上述仅是一种示例，本实施例中对此不作任何限定。

作为一种实施方式，如图 2 所示，上述动画显示方法包括：

S202，在目标游戏应用的设置界面中显示第一显示区域，其中，第一显示区域用于显示目标游戏应用中的第一操作流程；

S204，在第一显示区域未被选中的情况下，在第一显示区域中显示第一

图片，其中，第一图片为第一操作流程中的至少一个展示图片；

S206，在第一显示区域被选中的情况下，在第一显示区域中播放第一动画，其中，第一动画用于播放第一操作流程中的至少一组展示图片。

在本实施例中，上述动画显示方法可以但不限于应用于云游戏应用的动画显示过程中，该云游戏应用为以云计算为基础的游戏，通常是在游戏应用服务器中运行，并将显示区域上对应的动画压缩后，通过网络直接发送给游戏客户端，以呈现给用户对象。上述动画显示方法可以但不限于应用于游戏引导的过程中，使得用户对象可以通过上述动画显示，更直观、详细、容易地理解游戏引导中所要表达的信息，以实现使游戏引导更易理解的技术效果。

选中第一显示区域可以但不限于包括以下至少之一：对第一显示区域中的触发按键执行点击操作、对第一显示区域的空白区域执行点击操作或对第一显示区域中的指定区域执行滑动操作。此外，还可以包括其他触发方式，如语音触发、手势触发，本实施例中对此不作任何限定。其中，上述触发按键可以但不限于以以下至少一种方式设置在第一显示区域中，如弹窗、浮层、内嵌区域等。第一图片可以但不限于为非第一动画中展示图片的相关图片、第一动画中的第一张展示图片、第一动画中展示过的最后一张照片等。一组展示图片中可以但不限于包括进度条、剩余时间值等。第一显示区域可以但不限于包括播放区域、显示区域、选定区域、暂停区域、快进区域、调速区域、静音区域、调节音量区域、关闭区域等。

需要说明的是，在目标游戏应用的设置界面中显示第一显示区域，并在第一显示区域未被选中的情况下，在第一显示区域中显示第一图片；以及在第一显示区域被选中的情况下，在第一显示区域中播放第一动画。目标游戏应用可以但不限于包括射击类游戏、竞速类游戏、竞技类游戏等。设置界面可以但不限于包括模式设置界面、操作设置界面、参数设置界面等。

进一步举例说明，上述动画显示方法可以但不限于如图3所示，具体步骤可如S302-S314：执行打开设置面板的打开指令，检测是否存在选中指令，若不存在选中指令，则展示静态图片；若存在选中指令，则展示动态图片，并不断循环播放上述动态图片。其中，动态图片可以但不限于包括一组播放第一操作流程中的展示图片。假设图3处于射击游戏的开火模式设置面板的操作场景下，则步骤S302-S314可以但不限于为：打开开火模式设置面板，检

测选择或未选择的开火模式，若未检测到任何开火模式被选中，则在开火模式设置面板中展示各模式的静态图片；若检测到选中自动开火模式，则展示自动开火模式对应的动态图片，其中，动态图片可以但不限于包括自动开火模式中的多组展示图片。

进一步举例说明，假设图 4 中所示的场景为：引导玩家了解何为多人驾驶。在目标游戏应用的设置界面中显示第一显示区域 402，其中，在第一显示区域 402 未被触控操作点击的情况下，确定第一显示区域 402 处于未选中状态，且可以但不限于在第一显示区域 402 上标注未选中标识。进一步，在第一显示区域 402 处于未被选中的状态时，在第一显示区域 402 中显示第一照片 404，其中，第一照片 404 用于显示第一显示区域 402 的操作场景，如多人驾驶操作的初始步骤。

进一步举例说明，假设图 5 中所示场景为：引导玩家了解何为多人驾驶。在目标游戏应用的设置界面中显示第一显示区域 502，其中，在第一显示区域 502 被触控的情况下，确定第一显示区域 502 处于选中状态，可以但不限于在第一显示区域 502 上标注选中标识。进一步，在第一显示区域 502 被选中的情况下，在第一显示区域 502 中显示第一动画 504。其中，第一动画 504 中用于播放与第一操作流程相关的一组展示图片可以但不限于包括图 5 中所示的图 5 (a)、图 5 (b)、图 5 (c) 三张展示图片。玩家可通过第一动画 504 中所显示的动画内容，更直观地了解何为多人驾驶。

通过本实施例，利用在第一显示区域被选中的情况下，通过用于播放第一操作流程中的第一动画代替第一图片的方式，实现降低游戏引导的理解难度的效果。

作为一种方案，在第一显示区域中播放第一动画之后，方法还包括：

在第一显示区域由被选中变为未被选中的情况下，在第一显示区域中由播放第一动画切换为显示第一图片。

需要说明的是，在第一显示区域中播放第一动画之后，若第一显示区域由被选中变为未被选中，则第一显示区域中由播放第一动画变为显示第一图片。第一显示区域由被选中变为未被选中可以但不限于包括以下至少之一特定区域或按钮触发选定指令、第一显示区域外的显示区域触发选中指令等。

进一步举例说明，如图 6 所示，在第一显示区域 602 播放第一动画 604 的场景下，可以但不限于在检测关闭按钮（如图 6 中带有文字标注关闭的外圆内叉图标）上触发的选定指令的情况下，第一显示区域 602 由显示第一动画 604 切换为显示第一图片 606。

通过本实施例，利用在第一显示区域由被选中变为未被选中的情况下，在第一显示区域中由播放第一动画变为显示第一图片的方式，实现了提高显示多样性的效果。

作为一种方案，在第一显示区域被选中的情况下，在第一显示区域中播放第一动画，包括：

在第一显示区域被选中的情况下，在第一显示区域中循环播放第一动画。

需要说明的是，在第一显示区域被选中的情况下，在第一显示区域中循环播放第一动画。

进一步举例说明，在第一显示区域被选中的情况下，可以但不限于如图 7 所示，第一动画 704 中一组展示图片的播放顺序为：图 7 (a)、图 7 (b)、图 7 (c)、图 7 (d)、图 7 (a)、图 7 (b)、图 7 (c)、图 7 (d) ……换言之，只要第一显示区域处于选中状态，第一动画 704 中一组展示图片就会被持续循环的按照上述播放顺序进行播放。

通过本实施例，利用在第一显示区域被选中的情况下，在第一显示区域中循环播放第一动画的方式，通过持续循环播放第一动画，实现了提高游戏引导力度的效果。

作为一种方案，上述方法还包括：

S1，在目标游戏应用的设置界面中显示第一显示区域时，在设置界面中显示第二显示区域，其中，第二显示区域用于显示目标游戏应用中的第二操作流程；

S2，在第二显示区域未被选中的情况下，在第二显示区域中显示第二图片，其中，第二图片为第二操作流程中的至少一个展示图片；

S3，在第二显示区域被选中的情况下，在第二显示区域中播放第二动画，其中，第二动画用于播放第二操作流程中的至少一组展示图片。

需要说明的是，在目标游戏应用的设置界面中显示第一显示区域时，在设置界面中显示第二显示区域，并在第二显示区域未被选中的情况下，在第二显示区域中显示第二图片，以及在第二显示区域被选中的情况下，在第二显示区域中播放第二动画。第一显示区域与第二显示区域可以但不限于被允许或不允许同时显示。

进一步举例说明，目标游戏应用的设置界面中同时显示第一显示区域与第二显示区域，如图 8 所示，第一显示区域 802 与第二显示区域 804 同时且并列显示在目标游戏应用的设置界面 806 中。

通过本实施例，利用目标游戏应用的设置界面中同时显示第一显示区域与第二显示区域的方式，实现了提高目标游戏应用的设置界面的显示效率。

作为一种方案，在第二显示区域被选中的情况下，在第二显示区域中播放第二动画，包括：

在第二显示区域被选中的情况下，在第二显示区域中循环播放第二动画。

需要说明的是，在第二显示区域被选中的情况下，在第二显示区域中循环播放第二动画。

进一步举例说明，如图 9 所示，目标游戏应用的设置界面 902 中，第一显示区域 904 与第二显示区域 906 并列显示，并在第二显示区域 906 处于被选中的情况下，在第二显示区域 906 中循环播放第二动画，其中，第二动画中可以但不限于包括以进度条的形式表示播放第二动画中的一组展示图片的进度。

通过本实施例，利用在第二显示区域被选中的情况下，在第二显示区域中循环播放第二动画的方式，通过在第一显示区域与第二显示区域并列显示的情况下，循环播放第二动画，实现了提高在目标游戏应用的设置界面显示播放的效率。

作为一种方案，在第一显示区域中播放第一动画、且在第二显示区域中显示第二图片的情况下，方法还包括：

在设置界面中获取第一选择操作，其中，第一选择操作用于选中第二显示区域，并将第一显示区域设置为未选中。

需要说明的是，在设置界面中获取第一选择操作，其中，第一选择操作用于选中第二显示区域，并将第一显示区域设置为未选中。

进一步举例说明，在第一选择操作用于选中第二显示区域的情况下，无论第一显示区域处于何种状态（未选中或选中），都将第一显示区域设置为未选中状态，以及将第二显示区域设置为选中状态。

通过本实施例，利用第一选择操作用于选中第二显示区域，并将第一显示区域设置为未选中的方式，通过防止第一显示区域与第二显示区域同时显示动画，实现了降低选中显示区域误操作概率的效果。

作为一种方案，在第一显示区域中显示第一图片、且在第二显示区域中播放第二动画的情况下，方法还包括：

在设置界面中获取第二选择操作，其中，第二选择操作用于选中第一显示区域，并将第二显示区域设置为未选中。

需要说明的是，在设置界面中获取第二选择操作，其中，第二选择操作用于选中第一显示区域，并将第二显示区域设置为未选中。

进一步举例说明，在第二选择操作用于选中第一显示区域的情况下，无论第二显示区域处于何种状态（未选中或选中），都将第二显示区域设置为未选中状态，以及将第一显示区域设置为选中状态。

通过本实施例，利用第二选择操作用于选中第一显示区域，并将第二显示区域设置为未选中的方式，通过防止第一显示区域与第二显示区域同时显示播放，实现了降低选中显示区域误操作概率的效果。

需要说明的是，对于前述的各方法实施例，为了简单描述，故将其都表述为一系列的动作组合，但是本领域技术人员应该知悉，本申请并不受所描述的动作顺序的限制，因为依据本申请，某些步骤可以采用其他顺序或者同时进行。其次，本领域技术人员也应该知悉，说明书中所描述的实施例均属于优选实施例，所涉及的动作和模块并不一定是本申请所必须的。

根据本申请实施例的另一个方面，还提供了一种用于实施上述动画显示

方法的动画显示装置，该装置设置于电子设备中。如图 10 所示，该装置包括：

第一显示单元 1002，用于在目标游戏应用的设置界面中显示第一显示区域，其中，第一显示区域用于显示目标游戏应用中的第一操作流程；

第二显示单元 1004，用于在第一显示区域未被选中的情况下，在第一显示区域中显示第一图片，其中，第一图片为第一操作流程中的一个展示图片；

第三显示单元 1006，用于在第一显示区域被选中的情况下，在第一显示区域中播放第一动画，其中，第一动画用于播放第一操作流程中的一组展示图片。

在本实施例中，上述动画显示装置可以但不限于应用于云游戏应用的动画显示过程中，该云游戏应用为以云计算为基础的游戏，通常是在游戏应用服务器中运行，并将显示区域上对应的动画压缩后，通过网络直接发送给游戏客户端，以呈现给用户对象。上述动画显示装置可以但不限于应用于游戏引导的过程中，使得用户对象可以通过上述动画显示，更直观、详细、容易地理解游戏引导中所要表达的信息，以实现使游戏引导更易理解的技术效果。

选中第一显示区域可以但不限于包括以下至少之一：对第一显示区域中的触发按键执行点击操作、对第一显示区域的空白区域执行点击操作或对第一显示区域中的指定区域执行滑动操作。此外，还可以包括其他触发方式，如语音触发、手势触发，本实施例中对此不作任何限定。其中，上述触发按键可以但不限于以以下至少一种方式设置在第一显示区域中，如弹窗、浮层、内嵌区域等。第一图片可以但不限于为非第一动画中展示图片的相关图片、第一动画中的第一张展示图片、第一动画中展示过的最后一张照片等。一组展示图片中可以但不限于包括进度条、剩余时间值等。第一显示区域可以但不限于包括播放区域、显示区域、选定区域、暂停区域、快进区域、调速区域、静音区域、调节音量区域、关闭区域等。

需要说明的是，在目标游戏应用的设置界面中显示第一显示区域，并在第一显示区域未被选中的情况下，在第一显示区域中显示第一图片；以及在第一显示区域被选中的情况下，在第一显示区域中播放第一动画。目标游戏应用可以但不限于包括射击类游戏、竞速类游戏、竞技类游戏等。设置界面可以但不限于包括模式设置界面、操作设置界面、参数设置界面等。

具体实施例可以参考上述动画显示装置中所示示例，本示例中在此不再赘述。

通过本实施例，利用在第一显示区域被选中的情况下，通过用于播放第一操作流程中的第一动画代替第一图片的方式，实现降低游戏引导的理解难度的效果。

作为一种方案，装置还包括：

第四显示单元，用于在第一显示区域中播放第一动画之后，在第一显示区域由被选中变为未被选中的情况下，在第一显示区域中由播放第一动画变为显示第一图片。

具体实施例可以参考上述动画显示装置中所示示例，本示例中在此不再赘述。

作为一种方案，第二显示单元 1004 包括：

第一播放模块，用于在第一显示区域被选中的情况下，在第一显示区域中循环播放第一动画。

具体实施例可以参考上述动画显示装置中所示示例，本示例中在此不再赘述。

作为一种方案，装置还包括：

第五显示单元，用于在目标游戏应用的设置界面中显示第一显示区域时，在设置界面中显示第二显示区域，其中，第二显示区域用于显示目标游戏应用中的第二操作流程；

第六显示单元，用于在第二显示区域未被选中的情况下，在第二显示区域中显示第二图片，其中，第二图片为第二操作流程中的一个展示图片；

播放单元，用于在第二显示区域被选中的情况下，在第二显示区域中播放第二动画，其中，第二动画用于播放第二操作流程中的一组展示图片。

具体实施例可以参考上述动画显示装置中所示示例，本示例中在此不再赘述。

作为一种方案，播放单元包括：

第二播放模块，用于在第二显示区域被选中的情况下，在第二显示区域中循环播放第二动画。

具体实施例可以参考上述动画显示装置中所示示例，本示例中在此不再赘述。

作为一种方案，装置还包括：

第一设置单元，用于在第一显示区域中播放第一动画、且在第二显示区域中显示第二图片的情况下，在设置界面中获取第一选择操作，其中，第一选择操作用于选中第二显示区域，并将第一显示区域设置为未选中。

具体实施例可以参考上述动画显示装置中所示示例，本示例中在此不再赘述。

作为一种方案，装置还包括：

第二设置单元，用于在第一显示区域中显示第一图片、且在第二显示区域中播放第二动画的情况下，在设置界面中获取第二选择操作，其中，第二选择操作用于选中第一显示区域，并将第二显示区域设置为未选中。

具体实施例可以参考上述动画显示装置中所示示例，本示例中在此不再赘述。

关于动画显示装置的具体限定可以参见上文中对于动画显示方法的限定，在此不再赘述。上述动画显示装置中的各个模块可全部或部分通过软件、硬件及其组合来实现。上述各模块可以硬件形式内嵌于或独立于电子设备中的处理器中，也可以以软件形式存储于电子设备中的存储器中，以便于处理器调用执行以上各个模块对应的操作。

根据本申请实施例的又一个方面，还提供了一种用于实施上述动画显示方法的电子设备，如图 11 所示，该电子设备包括存储器 1102 和一个或多个处理器 1104，该存储器 1102 中存储有计算机可读指令，该一个或多个处理器 1104 被设置为通过计算机可读指令执行上述任一项方法实施例中的步骤。

在本实施例中，上述电子设备可以位于计算机网络的多个网络设备中的至少一个网络设备。

在本实施例中，上述一个或多个处理器可以被设置为通过计算机可读指

令执行以下步骤：

S1，在目标游戏应用的设置界面中显示第一显示区域，其中，第一显示区域用于显示目标游戏应用中的第一操作流程；

S2，在第一显示区域未被选中的情况下，在第一显示区域中显示第一图片，其中，第一图片为第一操作流程中的一个展示图片；

S3，在第一显示区域被选中的情况下，在第一显示区域中播放第一动画，其中，第一动画用于播放第一操作流程中的一组展示图片。

本领域普通技术人员可以理解，图 11 所示的结构仅为示意，电子设备也可以是智能手机（如 Android 手机、iOS 手机等）、平板电脑、掌上电脑以及移动互联网设备（Mobile Internet Devices, MID）、PAD 等终端设备。图 11 其并不对上述电子设备的结构造成限定。例如，电子设备还可包括比图 11 中所示更多或者更少的组件（如网络接口等），或者具有与图 11 所示不同的配置。

其中，存储器 1102 可用于存储计算机可读指令以及模块，如本申请实施例中的动画显示方法和装置对应的计算机可读指令/模块，一个或多个处理器 1104 通过运行存储在存储器 1102 内的计算机可读指令以及模块，从而执行各种功能应用以及数据处理，即实现上述的动画显示方法。存储器 1102 可包括高速随机存储器，还可以包括非易失性存储器，如一个或者多个磁性存储装置、闪存、或者其他非易失性固态存储器。在一些实例中，存储器 1102 可进一步包括相对于一个或多个处理器 1104 远程设置的存储器，这些远程存储器可以通过网络连接至终端。上述网络的实例包括但不限于互联网、企业内部网、局域网、移动通信网及其组合。其中，存储器 1102 具体可以但不限于用于存储第一显示区域、第一图片、第一动画等信息。作为一种示例，如图 11 所示，上述存储器 1102 中可以但不限于包括上述动画显示装置中的第一显示单元 1002、第二显示单元 1004 及第三显示单元 1006。此外，还可以包括但不限于上述动画显示装置中的其他模块单元，本示例中不再赘述。

上述的传输装置 1106 用于经由一个网络接收或者发送数据。上述的网络具体实例可包括有线网络及无线网络。在一个实例中，传输装置 1106 包括一个网络适配器（Network Interface Controller, NIC），其可通过网线与其他网络设备与路由器相连从而可与互联网或局域网进行通讯。在一个实例中，传

输装置 1106 为射频 (Radio Frequency, RF) 模块, 其用于通过无线方式与互联网进行通讯。

此外, 上述电子设备还包括: 显示器 1108, 用于显示上述第一显示区域、第一图片、第一动画等信息; 和连接总线 1110, 用于连接上述电子设备中的各个模块部件。

根据本申请的实施例的又一方面, 还提供了一个或多个计算机可读的存储介质, 该计算机可读的存储介质中存储有计算机可读指令, 其中, 该计算机可读指令被设置为运行时执行上述任一项方法实施例中的步骤。

在本实施例中, 上述计算机可读的存储介质可以被设置为存储用于执行以下步骤的计算机可读指令:

S1, 在目标游戏应用的设置界面中显示第一显示区域, 其中, 第一显示区域用于显示目标游戏应用中的第一操作流程;

S2, 在第一显示区域未被选中的情况下, 在第一显示区域中显示第一图片, 其中, 第一图片为第一操作流程中的一个展示图片;

S3, 在第一显示区域被选中的情况下, 在第一显示区域中播放第一动画, 其中, 第一动画用于播放第一操作流程中的一组展示图片。

在本实施例中, 本领域普通技术人员可以理解上述实施例的各种方法中的全部或部分步骤是可以通过计算机可读指令来指令终端设备相关的硬件来完成, 该计算机可读指令可以存储于一计算机可读存储介质中, 存储介质可以包括: 闪存盘、只读存储器 (Read-Only Memory, ROM)、随机存取器 (Random Access Memory, RAM)、磁盘或光盘等。

上述本申请实施例序号仅仅为了描述, 不代表实施例的优劣。本申请实施例中的“多个”为至少两个。

上述实施例中的集成的单元如果以软件功能单元的形式实现并作为独立的产品销售或使用, 可以存储在上述计算机可读的存储介质中。基于这样的理解, 本申请的技术方案本质上或者说对现有技术做出贡献的部分或者该技术方案的全部或部分可以以软件产品的形式体现出来, 该计算机软件产

品存储在存储介质中，包括若干指令用以使得一台或多台计算机设备（可为个人计算机、服务器或者网络设备）执行本申请各个实施例方法的全部或部分步骤。

在本申请的上述实施例中，对各个实施例的描述都各有侧重，某个实施例中未详述的部分，可以参见其他实施例的相关描述。

在本申请所提供的几个实施例中，应该理解到，所揭露的客户端，可通过其它的方式实现。其中，以上所描述的装置实施例仅仅是示意性的，例如单元的划分，仅仅为一种逻辑功能划分，实际实现时可以有另外的划分方式，例如多个单元或组件可以结合或者可以集成到另一个系统，或一些特征可以忽略，或不执行。另一点，所显示或讨论的相互之间的耦合或直接耦合或通信连接可以是通过一些接口，单元或模块的间接耦合或通信连接，可以是电性或其它的形式。

作为分离部件说明的单元可以是或者也可以不是物理上分开的，作为单元显示的部件可以是或者也可以不是物理单元，即可以位于一个地方，或者也可以分布到多个网络单元上。可以根据实际的需要选择其中的部分或者全部单元来实现本实施例方案的目的。

另外，在本申请各个实施例中的各功能单元可以集成在一个处理单元中，也可以是各个单元单独物理存在，也可以两个或两个以上单元集成在一个单元中。上述集成的单元既可以采用硬件的形式实现，也可以采用软件功能单元的形式实现。

以上仅是本申请的优选实施方式，应当指出，对于本技术领域的普通技术人员来说，在不脱离本申请原理的前提下，还可以做出若干改进和润饰，这些改进和润饰也应视为本申请的保护范围。