

虚拟装备的获取方法、装置、设备、介质及程序产品

本申请要求于 2023 年 10 月 18 日提交的申请号为 202311348470.2、发明名称为“虚拟装备的获取方法、装置、设备、介质及程序产品”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

本申请实施例涉及虚拟场景领域，特别涉及一种虚拟装备的获取方法、装置、设备、介质及程序产品。

背景技术

在游戏应用中，玩家可以拥有自己的虚拟角色，虚拟角色即表示玩家在游戏形象。玩家可以通过游戏平台提供的虚拟装备装扮虚拟角色。

相关技术中，玩家可以控制虚拟场景中的主控虚拟角色与其他玩家控制的虚拟角色进行互动，当玩家 A 对玩家 B 控制的虚拟角色的装备感兴趣时，通常需要记住该装备（例如：通过截图形式）后，再自己去游戏的装备获取平台中寻找该装备，从而获知该装备的装备信息，还可以获取该装备。

然而，相关技术中玩家获取装备的路径冗余且繁琐，装备获取效率较低。

发明内容

本申请实施例提供了一种虚拟装备的获取方法、装置、设备、介质及程序产品，能够提高虚拟装备的获取效率，所述技术方案如下：

一方面，提供了一种虚拟装备的获取方法，由计算机设备执行，所述方法包括：

显示虚拟场景，所述虚拟场景中包括第一虚拟角色和第二虚拟角色，所述第一虚拟角色是所述计算机设备控制的虚拟角色，所述第二虚拟角色是其他计算机设备控制的虚拟角色；

响应于接收到对所述第二虚拟角色的角色形象的触发操作，显示所述第二虚拟角色的信息展示区域，所述信息展示区域中包括所述第二虚拟角色当前穿戴的虚拟装备信息；

响应于接收到在所述信息展示区域中对第一装备的触发操作，显示所述第一装备对应的装备获取信息，其中，在所述第一装备符合装备获取条件的情况下，所述装备获取信息中包括所述第一装备的获取入口。

另一方面，提供了一种虚拟装备的获取装置，所述装置包括：

场景显示模块，用于显示虚拟场景，所述虚拟场景中包括第一虚拟角色和第二虚拟角色，所述第一虚拟角色是计算机设备控制的虚拟角色，所述第二虚拟角色是其他计算机设备控制的虚拟角色；

信息显示模块，用于响应于接收到对所述第二虚拟角色的角色形象的触发操作，显示所述第二虚拟角色的信息展示区域，所述信息展示区域中包括所述第二虚拟角色当前穿戴的虚拟装备信息；

所述信息显示模块，还用于响应于接收到在所述信息展示区域中对第一装备的触发操作，显示所述第一装备对应的装备获取信息，其中，在所述第一装备符合装备获取条件的情况下，所述装备获取信息中包括所述第一装备的获取入口。

另一方面，提供了一种计算机设备，所述计算机设备包括处理器和存储器，所述存储器中存储有至少一条指令、至少一段程序、代码集或指令集，所述至少一条指令、所述至少一段程序、所述代码集或指令集由所述处理器加载并执行以实现上述任一所述虚拟装备的获取方法。

另一方面，提供了一种计算机可读存储介质，所述存储介质中存储有至少一条指令、至少一段程序、代码集或指令集，所述至少一条指令、所述至少一段程序、所述代码集或指令集由处理器加载并执行以实现上述任一所述的虚拟装备的获取方法。

另一方面，提供了一种计算机程序产品或计算机程序，该计算机程序产品或计算机程序包括计算机指令，该计算机指令存储在计算机可读存储介质中。计算机设备的处理器从计算机可读存储介质读取该计算机指令，处理器执行该计算机指令，使得该计算机设备执行上述任一所述的虚拟装备的获取方法。

本申请实施例提供的技术方案带来的有益效果至少包括：

当接收到对虚拟场景中的其他计算机设备对应的第二虚拟角色的触发操作后，会在该虚拟角色对应的信息展示区域内显示其他虚拟角色当前穿戴的虚拟装备信息，从而玩家能够快速查看到其他虚拟角色的虚拟装备情况，无需玩家额外打开其他入口了解该虚拟装备情况，提高了人机交互效率；并且，当接收到对信息展示区域中第一装备的触发操作后，会显示第一装备对应的装备获取信息，使得玩家能够较为便捷的了解到其他虚拟角色穿戴的虚拟装备的获取途径，另外，在第一装备符合装备获取条件的情况下，装备获取信息中包括第一装备的获取入口，提供给玩家快速获取第一装备的入口，减少了获取装备的操作步骤，提高了虚拟装备的获取效率。

附图说明

- 图 1 是本申请一个示例性实施例提供的计算机系统的结构框图；
- 图 2 是本申请一个示例性实施例提供的实施环境的示意图；
- 图 3 是本申请一个示例性实施例提供的虚拟装备的获取方法的流程图；
- 图 4 是本申请一个示例性实施例提供的信息展示区域的显示示意图；
- 图 5 是本申请一个示例性实施例提供的虚拟时装的获取方法的界面示意图；
- 图 6 是本申请另一个示例性实施例提供的虚拟装备的获取方法的流程图；
- 图 7 是本申请又一个示例性实施例提供的虚拟装备的获取方法的流程图；
- 图 8 是本申请一个示例性实施例提供的虚拟装备的获取方法的交互流程图；
- 图 9 是本申请一个示例性实施例提供的虚拟装备的获取装置的结构框图；
- 图 10 是本申请另一个示例性实施例提供的虚拟装备的获取装置的结构框图；
- 图 11 是本申请一个示例性实施例提供的计算机设备的结构框图。

具体实施方式

相关技术中，玩家可以控制虚拟场景中的主控虚拟角色与其他玩家控制的虚拟角色进行互动，当玩家 A 对玩家 B 控制的虚拟角色的装备感兴趣时，通常需要记住该装备（例如：通过截图形式）后，再自己去游戏的装备获取平台中寻找该装备，从而获知该装备的装备信息，还可以获取该装备。然而，相关技术中玩家获取装备的路径冗余且繁琐，装备获取效率较低。

本申请实施例提供了一种虚拟装备的获取方法，当接收到对虚拟场景中的其他计算机设备对应的虚拟角色的触发操作后，会在该虚拟角色对应的信息展示区域内显示第二虚拟角色当前穿戴的虚拟装备信息，从而玩家能够快速查看到其他虚拟角色的虚拟装备情况，无需玩家额外打开其他入口了解该虚拟装备情况，提高了人机交互效率；并且，当接收到对信息展示区域中第一装备的触发操作后，会显示第一装备对应的装备获取信息，使得玩家能够较为便捷的了解到其他虚拟角色穿戴的虚拟装备的获取途径，另外，在第一装备符合装备获取条件的情况下，装备获取信息中包括第一装备的获取入口，提供给玩家快速获取第一装备的入口，减少了获取装备的操作步骤，提高了虚拟装备的获取效率。

本申请中的终端可以是台式计算机、膝上型便携计算机、手机、平板电脑、电子书阅读器、MP3（Moving Picture Experts Group Audio Layer III，动态影像专家压缩标准音频层面 3）播放器、MP4（Moving Picture Experts Group Audio Layer IV，动态影像专家压缩标准音频层面 4）播放器等等。该终端中安装和运行有支持虚拟场景的应用程序，比如支持三维虚拟场景的应用程序。该应用程序可以是虚拟现实应用程序、第三人称射击（Third-Person Shooting game，TPS）游戏、第一人称射击（First-Person Shooting game，FPS）游戏、多人在线战术竞技游戏（Multiplayer Online Battle Arena Games，MOBA）、大型多人在线角色扮演游戏

(Massive Multiplayer Online Role-Playing Game, MMORPG)、回合制动作游戏等中的任意一种。

图1示出了本申请一个示例性实施例提供的电子设备的结构框图。该电子设备100包括：操作系统120和应用程序122。

操作系统120是为应用程序122提供对计算机硬件的安全访问的基础软件。

应用程序122是支持虚拟场景的应用程序。该应用程序122可以是虚拟现实应用程序、TPS游戏、FPS游戏、多人在线战术竞技游戏、大型多人在线角色扮演游戏、回合制动作游戏等中的任意一种。该应用程序122可以是单机版的应用程序，比如单机版的三维游戏程序，也可以是网络联机版的应用程序。

图2示出了本申请一个示例性实施例提供的计算机系统的结构框图。该计算机系统200包括：第一终端220、服务器240和第二终端260。

第一终端220安装和运行有支持虚拟场景的应用程序。该应用程序可以是虚拟现实应用程序、TPS游戏、FPS游戏、多人在线战术竞技游戏、大型多人在线角色扮演游戏、回合制动作游戏等中的任意一种。第一终端220是第一用户使用的终端，第一用户使用第一终端220控制位于虚拟场景中的第一虚拟角色进行活动，该活动包括但不限于：调整身体姿态、爬行、步行、奔跑、骑行、跳跃、驾驶、拾取、射击、攻击、投掷中的至少一种。示意性的，第一虚拟角色是第一虚拟人物，比如仿真人物角色或动漫人物角色。

第一终端220通过无线网络或有线网络与服务器240相连。

服务器240包括一台服务器、多台服务器、云计算平台和虚拟化中心中的至少一种。服务器240用于为支持虚拟场景的应用程序提供后台服务。可选地，服务器240承担主要计算工作，第一终端220和第二终端260承担次要计算工作；或者，服务器240承担次要计算工作，第一终端220和第二终端260承担主要计算工作；或者，服务器240、第一终端220和第二终端260三者之间采用分布式计算架构进行协同计算。

第二终端260安装和运行有支持虚拟场景的应用程序。该应用程序可以是虚拟现实应用程序、TPS游戏、FPS游戏、多人在线战术竞技游戏、大型多人在线角色扮演游戏、回合制动作游戏等中的任意一种。第二终端260是第二用户使用的终端，第二用户使用第二终端260控制位于虚拟场景中的第二虚拟角色进行活动，该活动包括但不限于：调整身体姿态、爬行、步行、奔跑、骑行、跳跃、驾驶、拾取、射击、攻击、投掷中的至少一种。示意性的，第二虚拟角色是第二虚拟人物，比如仿真人物角色或动漫人物角色。

可选地，第一虚拟角色和第二虚拟角色处于同一虚拟场景中。可选地，第一虚拟角色和第二虚拟角色可以属于同一个队伍、同一个组织、具有好友关系或具有临时性的通讯权限。可选地，第一虚拟角色和第二虚拟角色也可以属于不同队伍、不同组织、或具有敌对性的两个团体。

可选地，第一终端220和第二终端260上安装的应用程序是相同的，或两个终端上安装的应用程序是不同控制系统平台的同一类型应用程序。第一终端220可以泛指多个终端中的一个，第二终端260可以泛指多个终端中的一个，本实施例仅以第一终端220和第二终端260来举例说明。第一终端220和第二终端260的终端类型相同或不同，该终端类型包括：游戏主机、台式计算机、智能手机、平板电脑、电子书阅读器、MP3播放器、MP4播放器和膝上型便携计算机中的至少一种。

本领域技术人员可以知晓，上述终端的数量可以更多或更少。比如上述终端可以仅为一个，或者上述终端为几十个或几百个，或者更多数量。本申请实施例对终端的数量和终端类型不加以限定。

值得注意的是，服务器240能够是独立的物理服务器，也能够是多个物理服务器构成的服务器集群或者分布式系统，还能够是提供云服务、云数据库、云计算、云函数、云存储、网络服务、云通信、中间件服务、域名服务、安全服务、CDN(Content Delivery Network,

内容分发网络)以及大数据和人工智能平台等基础云计算服务的云服务器。

需要进行说明的是,本申请在收集用户的相关数据之前以及在收集用户的相关数据的过程中,都可以显示提示界面、弹窗或输出语音提示信息,该提示界面、弹窗或语音提示信息用于提示用户当前正在搜集其相关数据,使得本申请仅仅在获取到用户对该提示界面或者弹窗发出的确认操作后,才开始执行获取用户相关数据的相关步骤,否则(即未获取到用户对该提示界面或者弹窗发出的确认操作时),结束获取用户相关数据的相关步骤,即不获取用户的相关数据。换句话说,本申请所采集的所有用户数据都是在用户同意并授权的情况下进行采集的,且相关用户数据的收集、使用和处理需要遵守相关法律法规和标准。

结合上述介绍和实施环境,图3是本申请实施例提供的一种虚拟装备的获取方法的流程图,以该方法应用于终端中为例进行说明,如图3所示,该方法包括如下步骤310至步骤330。

步骤310,显示虚拟场景。

其中,虚拟场景中包括第一虚拟角色和第二虚拟角色,第一虚拟角色是计算机设备(如:终端)控制的虚拟角色,第二虚拟角色是其他计算机设备控制的虚拟角色。

可选地,当前计算机设备为第一终端,第一终端运行的应用程序中登录有第一账号,第一虚拟角色是第一账号对应的虚拟角色;其他计算机设备为第二终端,第二终端运行的应用程序中登录有第二账号,第二虚拟角色是第二账号对应的虚拟角色。示意性的,应用程序可以是虚拟现实应用程序、TPS游戏、FPS游戏、多人在线战术竞技游戏、大型多人在线角色扮演游戏、回合制动作游戏等中的任意一种。

在另一些实施例中,第二虚拟角色实现为由系统控制的虚拟角色,例如:非玩家角色(Non-Player Character, NPC)、人工智能(Artificial Intelligence, AI)角色等。也即,第二虚拟角色不是人工控制的角色,而是自动进行活动的角色。

可选地,第一虚拟角色和第二虚拟角色都穿戴有虚拟装备,虚拟装备是指应用程序中提供的数字装备(或者理解为非实体装备),虚拟装备包括二维虚拟装备、三维虚拟装备等中的至少一种。示意性的,虚拟装备包括虚拟道具(例如:虚拟防具等)、虚拟饰品(例如:虚拟时装、虚拟发饰等)、虚拟载具等,本申请实施例对虚拟装备的类型和数量不加以限定。

步骤320,响应于接收到对第二虚拟角色的角色形象的触发操作,显示第二虚拟角色的信息展示区域。

可选地,上述触发操作包括点击操作、长按操作、滑动操作、语音指令操作、手势指令操作等中的至少一种,本申请实施例对此不进行限定。

可选地,信息展示区域中包括第二虚拟角色的角色信息,例如:第二虚拟角色对应的账号的账号名称、账号级别、账号头像等;信息展示区域中还包括交互功能按钮,其中,交互功能按钮用于实现第一账号和第二虚拟角色对应的账号之间的交互。交互功能按钮包括加好友功能按钮、组队功能按钮、聊天功能按钮等,本申请实施例对此不进行限定。

可选地,信息展示区域包括二维形式的展示区域、三维形式的展示区域等。本申请实施例对此不进行限定。

示意性的,信息展示区域包括信息弹窗、信息浮窗等。可选地,信息展示区域对应应有透明度,可将该透明度设置为预设透明度,使得信息展示区域不会遮挡虚拟场景的场景画面的显示。

示意性的,上述虚拟场景可实现为游戏中的“主城”场景,当玩家在“主城”中看到其他虚拟角色(即第二虚拟角色),可点击该虚拟角色的角色形象,点击后即可显示该虚拟角色对应的信息展示区域。

其中,信息展示区域中包括第二虚拟角色当前穿戴的虚拟装备信息。

可选地,虚拟装备信息是第二虚拟角色当前穿戴的虚拟装备的属性内容。虚拟装备信息包括虚拟装备的装备图标、装备图片、装备名称、装备类型等多种信息中的至少一种,本申

请实施例对此不进行限定。

示意性的，第二虚拟角色当前穿戴有虚拟夹克、虚拟裤子和虚拟靴子，点击第二虚拟角色的角色形象会显示信息展示区域，该信息展示区域中显示第二虚拟角色的穿搭详情，例如：显示第二虚拟角色当前穿戴的虚拟夹克、虚拟裤子和虚拟靴子的图片。

可选地，信息展示区域中包括第二虚拟角色当前穿戴的全部虚拟装备的虚拟装备信息；或者，信息展示区域中包括第二虚拟角色当前穿戴的部分虚拟装备信息。

在一些实施例中，第二虚拟角色当前穿戴有多个虚拟装备，则信息展示区域中显示多个虚拟装备分别对应的虚拟装备信息。

可选地，多个虚拟装备在信息展示区域中按照预设穿戴顺序进行排列，示意性的，在虚拟装备实现为虚拟时装的情况下，预设穿戴顺序是基于时装类型确定的顺序，例如：预设穿戴顺序为帽子类、上衣类、下衣类、鞋类、袜子类、配饰类，则在信息展示区域内按照预设穿戴顺序依次显示第二虚拟角色穿戴的帽子、夹克、裤子、鞋子、袜子和背包等。

在一些实施例中，信息展示区域中包括装备穿搭展示子区域，装备穿搭展示子区域用于显示第二虚拟角色当前穿戴的虚拟装备信息。

示意性的，当接收到针对第二虚拟角色的角色形象的触发操作显示信息展示区域时，将第二虚拟角色当前穿戴的虚拟装备信息显示在信息展示区域内的装扮穿搭展示子区域中，装扮穿搭展示子区域是信息展示区域中预设的显示子区域，如信息展示区域为大矩形区域，装扮穿搭展示子区域为其中预设显示在左上角的小矩形区域等。

可选地，当第二虚拟角色当前穿戴一个虚拟装备时，基于触发操作在装备穿搭展示子区域内显示唯一一个虚拟装备对应的虚拟装备信息（可以简称为显示一个虚拟装备）；当第二虚拟角色当前穿戴多个虚拟装备时，基于触发操作在装备穿搭展示子区域内显示多个虚拟装备分别对应的虚拟装备信息（可以简称为显示多个虚拟装备）等。

在一些实施例中，多个虚拟装备以单品的形式分别显示在装备穿搭展示子区域内。示意性的，请参考图 4，其示出了一种信息展示区域的显示示意图，信息展示区域 400 中包括装备穿搭展示子区域 410，装备穿搭展示子区域 410 中展示有第二虚拟角色对应的多个虚拟装备的单品图片，例如：图片 411 为第二虚拟角色当前佩戴的虚拟帽子的单品图片。

以单品的形式展示虚拟装备，有助于玩家逐一了解多个虚拟装备，也有助于玩家更直观地对比多个虚拟装备，使得玩家触发显示的装备获取信息的操作可以更加具有针对性，提高触发显示装备获取信息的精确度。

在一些实施例中，多个虚拟装备以搭配的形式组合显示在装备穿搭展示子区域内。示意性的，装备穿搭展示子区域中展示有第二虚拟角色对应的多个虚拟装备中至少两个虚拟装备的组合图片，例如：组合图片 1 中展示了第二虚拟角色的上身穿搭（包括虚拟帽子、虚拟夹克、虚拟背包等）；或者，组合图片 2 中展示了第二虚拟角色的下身穿搭（包括虚拟腰带、虚拟裤子、虚拟鞋子等）；或者，组合图片 3 中展示的第二虚拟角色的全身穿搭（包括上身穿搭和下身穿搭），此处不加以限定。

以搭配的形式展示虚拟装备，一定程度上提高了展示的虚拟装备信息的丰富性，并且玩家能够通过单次触发操作了解多个虚拟装备的装备获取信息，或者了解至少两个虚拟装备组合的装备获取信息，提高了装备获取信息的显示灵活性，也提高了触发显示装备获取信息的效率。

可选地，多个虚拟装备在装备穿搭展示子区域中进行分类显示，例如：装备穿搭展示子区域中包括第一显示区域、第二显示区域和第三显示区域中的至少一个，第一显示区域显示虚拟道具、第二显示区域显示虚拟饰品、第三显示区域显示虚拟载具。

在一些实施例中，计算机设备（如终端）登录有第一账号；信息展示区域中包括第二虚拟角色当前穿戴的第二装备。

其中，在计算机设备登录的第一账号拥有第二装备的情况下，信息展示区域中还包括第

一标记信息，第一标记信息用于指示第一账号拥有第二装备。

可选地，第二虚拟装备当前穿戴的虚拟装备信息显示在信息展示区域的装备穿搭展示子区域内，则在第一账号拥有第二装备的情况下，在装备穿搭展示子区域中还包括第一标记信息，以指示第一账号拥有第二装备。

示意性的，装备穿搭展示子区域中展示有第二虚拟角色当前穿戴的虚拟时装，若其中的虚拟上衣为第一虚拟角色对应的第一账号拥有的虚拟装备，则在该虚拟装备对应的图片上显示“已拥有”标识，表示第一账号已拥有该虚拟上衣。

通过信息展示页面内显示第一标记信息，使得玩家能够更直观地了解其对第二虚拟角色所穿戴的虚拟装备的拥有情况，一定程度上避免玩家重复购买虚拟装备，还有助于激励玩家购买其未拥有的虚拟装备，避免玩家额外打开其他入口了解其对于第二装备拥有情况的繁琐步骤，提高了人机交互效率。

在另一些实施例，在第一虚拟角色和第二虚拟角色之间的距离小于或者等于预设距离的情况下，接收对第二虚拟角色的角色形象的触发操作；响应于对第二虚拟角色的角色形象的触发操作，显示第二虚拟角色的信息展示区域。

可选地，基于触发操作显示信息展示区域的区域显示功能是在角色距离小于或者等于预设距离的情况下开启的功能。

示意性的，当第一虚拟角色和第二虚拟角色之间的距离大于预设距离时，尚未开启区域显示功能，即：即便接收对第二虚拟角色的角色形象的触发操作，也不显示第二虚拟角色的信息显示区域；当第一虚拟角色和第二虚拟角色之间的距离小于或者等于预设距离时，自动开启区域显示功能，即：当接收对第二虚拟角色的角色形象的触发操作，则显示第二虚拟角色的信息显示区域。

可选地，对第二虚拟角色的角色形象的触发操作实现为自动触发的操作。

示意性的，玩家可以控制第一虚拟角色在虚拟场景中靠近第二虚拟角色，当第一虚拟角色和第二虚拟角色之间的距离小于或者等于预设距离时，则视为终端自动对第二虚拟角色的角色形象执行触发操作，因此会自动显示第二虚拟角色的信息展示区域。

设置预设距离作为信息展示区域的显示条件，既可以将预设距离作为区域显示功能的开启条件，以增加画面显示的多样性；也可以将预设距离作为自动显示信息展示区域的显示条件，使得玩家可以通过控制第一虚拟角色向第二虚拟角色靠近的方式，更高效地查看第二虚拟角色的信息展示区域，玩家也可以采用同样的方式控制第一虚拟角色靠近其他虚拟角色，以自动查看其他虚拟对象对应的信息展示区域，不需要额外的触发操作，大大提高了人机交互效率。

在一些实施例，上述装备穿搭展示子区域为第一账号符合预设互动条件的情况下显示的区域。

预设互动条件是用于限制装备穿搭展示子区域显示情况的预设条件。可选地，预设互动条件包括如下情况中的至少一种：(1) 第一账号的账号等级达到预设等级；(2) 第一账号对应的第一虚拟角色的角色熟练度达到预设熟练度阈值；(3) 第一账号与其他账号之间的亲密度大于或者等于亲密度阈值；(4) 第一账号对应的第一虚拟角色的角色位置处于预设范围内；(5) 第一账号的账号属性高于第二账号的账号属性，账号属性包括账号等级、账号对应的虚拟角色的虚拟法力值、虚拟血量、虚拟战斗力等属性等。

可选地，在第一账号符合预设互动条件的情况下，信息展示区域中包括装备穿搭展示子区域。

示意性的，当第一账号尚未符合预设互动条件的情况下，显示信息展示区域但是不显示装备穿搭展示子区域，即无法通过信息展示区域显示第二虚拟角色当前穿戴的虚拟装备信息；当第一账号符合预设互动条件的情况下，显示包括装备穿搭展示子区域的信息展示区域，以展现第二虚拟角色当前穿戴的虚拟装备信息。

可选地，在计算机设备登录的第一账号和其他计算机设备登录的其他账号（即第二虚拟角色对应的账号）之间的亲密度大于或者等于亲密度阈值的情况下，在信息展示区域中显示第二虚拟角色当前穿戴的虚拟装备信息。

亲密度用于表征第一账号与其他账号之间的账号互动程度，亲密度既可以通过等级表示（如亲密度高、亲密度中等、亲密度低等），还可以通过数值表示（如亲密度为 100、亲密度为 92、亲密度 55 等）。示意性的，基于第一账号和其他账号的互动次数确定亲密度，如第一账号和其他账号每天对话，二者的亲密度为 95，若第一账号和其他账号每周对话一次，二者的亲密度为 80；和/或，基于第一账号和其他账号的互动方式确定亲密度，互动方式包括对话、视频、点赞等，如第一账号与其他账号每天视频，二者的亲密度为 98，若第一账号和其他账号每天对话，二者的亲密度为 90 等，此处对于亲密度的获取方式和表示方式不加以限定。

示意性的，实时分析第一账号和其他账号之间的亲密度；或者，响应于接收到对第二虚拟角色的角色形象的触发操作，分析第一账号和其他账号之间的亲密度。

示意性的，亲密度阈值是预先设定的亲密度匹配条件；当亲密度大于或者等于亲密度阈值，则无法通过信息展示区域显示第二虚拟角色当前穿戴的虚拟装备信息；当亲密度大于或者等于亲密度阈值，则会在信息显示区域中显示包括第二虚拟角色当前穿戴的虚拟装备信息的装备穿搭展示子区域。

可选地，第一账号和第二虚拟角色对应的账号之间的亲密度与互动方式的互动次数呈正相关关系。其中，互动方式包括聊天、点赞、评论、组队等互动形式中的至少一种，本申请实施例对此不仅限定。

示意性的，通过设置一个亲密度阈值限制信息虚拟装备信息的显示，只有在第一账号和其他账号的互动频率较高（互动次数较多）的情况下，才会显示其他账号对应的虚拟角色的虚拟装备信息。

通过设置预设互动条件，可以一定程度上限制第一账号查看虚拟装备信息，从而有助于激励第一账号更积极地参与游戏过程，也能够一定程度上减轻终端渲染虚拟装备信息的数据处理负担，使得游戏内容更富有层次；当将亲密度达到亲密度阈值作为预设互动条件，还有助于激励第一账号和第二账号在游戏中友好互动，不仅一定程度上减少了对服务器的负担，还有利于提高玩家之间的互动频率。

步骤 330，响应于接收到在信息展示区域中对第一装备的触发操作，显示第一装备对应的装备获取信息。

可选地，上述触发操作包括点击操作、长按操作、滑动操作、语音指令操作、手势指令操作等中的至少一种，本申请实施例对此不进行限定。

示意性的，装备获取信息是与装备获取相关的信息，第一装备对应的装备获取信息用于表征与获取第一装备相关的信息。示意性的，第一装备的装备获取信息包括获取第一装备所需的兑换资源数量（如 10 个虚拟金币兑换第一装备）、第一装备的兑换状态（如可兑换状态、不可兑换状态等）、获取第一装备的获取入口等多种信息中的至少一种。

可选地，装备获取信息包括装备获取途径，装备获取途径用于指示虚拟装备被获取的方式，例如：通过参与活动获取、通过资源兑换平台获取、通过赠予获取、通过拾取获取等，本申请实施例对此不进行限定。

在一些实施例中，信息展示区域中包括装备穿搭展示子区域，装备穿搭展示子区域中包括第一装备的装备图片。

可选地，响应于接收到在装备穿搭展示子区域中对第一装备的装备图片的触发操作，显示第一装备对应的装备获取信息。示意性的，点击第一装备的装备图片后，会显示第一装备的装备获取途径，例如：显示平台获取控件以提示通过资源兑换平台获取。

通过装备图片形象地指示第一装备，从而可以通过点击装备图片的方式显示第一装备的装备获取信息，使得玩家通过装备图片更快速地预览装备的大致情况；此外，玩家对装备图

片进行触发过程，使得显示装备获取信息的过程更加高效，从而有助于玩家快速了解第一装备的装备获取信息，提高了玩家获取虚拟装备的效率。其中，在第一装备符合装备获取条件的情况下，装备获取信息中包括第一装备的获取入口。

可选地，装备获取条件是用于兑换第一装备的预设条件，第一装备符合装备获取条件是指第一装备是当前应用程序中被允许兑换的装备。示意性的，第一装备为应用程序中的资源兑换平台（例如：商城）中提供的兑换物品，玩家可在资源兑换平台中通过虚拟资源（例如：积分、金币、钻石等）兑换第一装备。

在一些实施例中，响应于接收到在装备穿搭展示子区域中对第一装备的触发操作，显示第一装备对应的装备详情区域，其中，装备详情区域中包括第一装备对应的装备获取信息。

示意性的，装备详情区域是用于显示第一装备相关的各种装备信息的区域。例如，第一装备对应的装备详情区域中包括第一装备的装备属性信息（如装备等级、装备尺寸等）、装备有效时长信息（如10分钟内有效）、装备获取信息等多种信息中的至少一种。

可选地，响应于第一装备符合装备获取条件，则装备详情区域包括装备获取途径和获取入口；接收对第一装备的获取入口的触发操作；响应于触发操作，显示装备详情区域。

可选地，装备获取条件包括以下条件中的至少一种：

条件一：在第一装备是通过资源兑换平台获取的情况下，以及第一装备符合装备获取条件的情况下，显示第一获取途径和第一获取入口作为第一装备对应的装备获取信息。

其中，第一获取途径指示第一装备是通过资源兑换平台获取的。示意性的，第一获取途径通过平台标识表示，平台标识用于唯一指示资源兑换平台，如资源兑换平台的全称、简称、缩写、标志标识等。

其中，第一获取入口用于在资源兑换平台兑换第一装备。示意性的，第一获取入口为用于兑换第一装备的兑换控件；或者，第一获取入口为用于兑换第一装备的兑换链接等。

可选地，响应于接收对第一获取入口的触发操作，显示资源兑换平台，资源兑换平台用于通过虚拟资源兑换第一装备。

示意性的，装备详情区域中显示有第一获取途径，即显示第一装备是通过资源兑换平台获取的；装备详情区域中还显示有第一获取入口，在点击第一获取入口后，显示资源兑换平台，该资源兑换平台中包括多个可兑换的虚拟装备，其中第一装备为被选中的装备。或者，在点击第一获取入口后，显示资源兑换平台，该资源兑换平台为第一装备对应的资源兑换页面。

在第一装备是通过资源兑换平台兑换的情况下，若第一装备符合装备获取条件，则可以显示资源兑换平台的第一获取入口作为触发入口，以便玩家能够通过第一获取入口快速跳转至资源兑换平台兑换第一装备，缩短了装备兑换流程，提高了对虚拟装备的获取效率。

条件二：在第一装备是通过参与游戏活动获取，且当前时刻处于游戏活动的活动期限范围内的情况下，以及第一装备符合装备获取条件的情况下，显示第二获取途径和第二获取入口作为第一装备对应的装备获取信息。

其中，第二获取途径指示第一装备是通过参与游戏活动获取的，第二获取入口用于参与游戏活动，活动期限范围用于指示游戏活动的持续时间段。

示意性的，第二获取途径为游戏活动对应的活动标识，如游戏活动的活动图标，或者游戏活动的活动期限范围等。第二获取入口为游戏活动对应的活动跳转链接，或者，第二活动入口为游戏活动对应的活动参与控件等。

可选地，响应于接收对第二获取入口的触发操作，显示活动参与平台，活动参与平台用于参与游戏活动；在参与游戏活动达到活动装备获取条件的情况下，获取第一装备。

其中，活动装备获取条件是通过游戏活动获取第一装备的条件。示意性的，活动装备获取条件为游戏活动内的活动积分达到预设积分；或者，活动装备获取条件为游戏活动内的存活时长达到预设时长；或者，活动装备获取条件为在游戏活动内搜寻到第一装备等，此处对

于活动装备获取条件不加以限定。

示意性的，游戏活动是指应用程序中提供的活动，例如：积分挑战赛、寻宝活动等，本申请实施例对此不进行限定。装备详情区域中显示有第二获取途径，即显示第一装备是通过参与游戏活动获取的；装备详情区域中还显示有第二获取入口，玩家点击第一装备的第二获取入口后，显示活动参与平台，玩家可通过活动参与平台参与游戏活动，参与游戏活动并达到活动装备获取条件后，玩家可获取第一装备。

在第一装备是通过参与活动获取的情况下，若当前时刻仍然处于游戏活动对应的活动期限范围，则若第一装备符合装备获取条件，会显示活动参与平台的第二获取入口作为触发入口，从而玩家能够通过第二获取入口快速跳转到活动参与平台参与游戏活动以争取获取第一装备，扩展了游戏活动的推广方式，便于促使更多的玩家参与到游戏活动中，也提高了对虚拟装备的获取效率。

需要进行说明的是，上述对装备获取条件的说明仅为示意性的举例，本申请实施例对此不进行限定。

在另一些实施例中，响应于接收到对第二虚拟角色的角色形象的触发操作，显示第二虚拟角色当前穿戴的虚拟装备的装备获取信息。示意性的，点击第二虚拟角色后，直接显示第二虚拟角色当前穿戴的虚拟装备的装备获取信息。需要进行说明的是，这里的触发操作和步骤 320 中的触发操作可实现为不同的触发操作，例如：在单击第二虚拟角色的角色形象后，显示信息显示区域；在长按第二虚拟角色的角色形象后，显示装备获取信息。

在另一些实施例中，确定第一装备符合装备获取条件的情况下，响应于接收到在装备穿戴展示子区域中对第一装备的触发操作，显示第一装备对应的装备获取区域。示意性的，若第一装备符合装备获取条件，则在点击第一装备后，可直接跳转至装备获取区域。

在另一些实施例中，在第一装备不符合装备获取条件的情况下，装备获取信息中不包括第一装备的获取入口。

可选地，第一装备不符合装备获取条件是指第一装备是当前应用程序中不被允许兑换的装备。示意性的，在第一装备是通过游戏活动获取，且当前时刻处于游戏活动对应的活动期限范围外的情况下，确定第一装备不符合装备获取条件，则装备详情区域包括装备获取途径，即装备详情区域中显示第一装备是通过参与游戏活动获取的，但不显示上述获取入口。

可选地，第一装备不符合装备获取条件是指第一装备是第一账号拥有的装备。示意性的，在第一装备是通过第一账号拥有的装备的情况下，确定第一装备不符合装备获取条件，则装备详情区域包括装备获取途径，即装备详情区域中显示第一装备是通过参与游戏活动获取的，但不显示上述获取入口；装备详情区域还包括第二标记信息，第二标记信息用于指示第一账号拥有第一装备。

在一些实施例中，在第一虚拟角色符合第一装备对应的穿戴条件的情况下，装备获取信息还包括穿戴入口，穿戴入口用于控制第一虚拟角色穿戴第一装备。

可选地，在第一账号拥有第一装备，且第一虚拟角色当前未穿戴第一装备的情况下，确定第一虚拟角色符合第一装备对应的穿戴条件。

可选地，在第一账号拥有第一装备，且第一虚拟角色当前未穿戴第一装备的情况下，显示装备获取途径和穿戴入口作为第一装备对应的装备获取信息。

其中，装备获取途径用于指示获取第一装备的方式，穿戴入口用于控制第一虚拟角色穿戴第一装备。示意性的，装备获取途径用于指示虚拟装备被获取的方式，例如：通过参与活动获取、通过资源兑换平台获取、通过赠予获取、通过拾取获取等。也即：当第一虚拟角色符合第一装备对应的穿戴条件，装备获取信息不仅可以包括上述的穿戴入口，还可以包括装备获取途径，以提醒玩家之前获取到第一装备的方式，增强信息丰富度。

可选地，响应于接收到对穿戴入口的触发操作，显示穿戴动画，穿戴动画是指第一虚拟角色穿戴第一装备的动画。

可选地，显示穿戴动画的方法还包括：响应于接收到对穿戴入口的触发操作，显示装备穿戴平台，其中，装备穿戴平台用于控制第一虚拟角色穿戴第一账号拥有的虚拟装备；响应于接收到在装备穿戴平台对第一装备的穿戴操作，显示穿戴动画。

上述实施例中，当玩家拥有第一装备的情况下，若此时玩家控制的虚拟角色未穿戴该装备，为玩家提供快速穿戴第一装备的入口，使得玩家能够在看到某个自己拥有但未穿戴的装备的情况下，快速穿戴该装备，提高了人机交互效率的同时提高了对装备的获取效率。

在一些实施例中，上述装备详情区域中还包括第一装备的装备详情，即对于虚拟装备的详细介绍信息。可选地，装备详情包括装备展示图片、装备名称等，示意性的，假设在装备穿搭展示子区域中展示的是第一装备对应的装备图片，点击该装备图片后，显示装备详情区域，该装备详情区域会显示第一装备对应的装备展示图片和装备名称。或者，在装备穿搭展示子区域中展示的是第一装备对应的装备名称，点击该装备名称后，显示装备详情区域，该装备详情区域会显示第一装备对应的装备展示图片和装备名称。

可选地，装备图片可实现为小尺寸的第一装备展示图，装备展示图片可实现为大尺寸的第一装备展示图。

在另一些实施例中，装备穿搭展示子区域中包括不同类型的虚拟装备对应的类型图标。示意性的，假设虚拟装备的类型包括虚拟时装、虚拟载具、虚拟道具等，则类型图标包括虚拟时装类型对应的类型图标、虚拟载具类型对应的类型图标、虚拟道具类型对应的类型图标等；假设虚拟装备实现为虚拟时装，虚拟时装的类型包括虚拟衣服、虚拟裤子、虚拟鞋子等，则类型图标为虚拟衣服类型对应的类型图标、虚拟裤子类型对应的类型图标、虚拟鞋子类型对应的类型图标等。

可选地，响应于接收到在装备穿搭展示子区域中对第一类型图标的触发操作，显示第一类型对应的装备列表，该装备列表用于显示第一类型的虚拟装备；响应于接收到在装备列表中对第一装备的触发操作；显示第一装备对应的装备获取信息。

示意性的，假设第一装备为第二虚拟角色穿戴的外套，第二虚拟角色穿戴的上衣有多件（例如：内搭、外套、风衣等），则可首先在装备穿戴展示子区域显示一个衣服类型的类型图标，点击类型图标后，显示第二虚拟角色穿戴的所有上衣的图标，其中包括第二虚拟角色穿戴的外套，点击该外套对应的图标，即显示该外套对应的装备获取信息。

综上所述，当接收到对虚拟场景中的其他计算机设备对应的第二虚拟角色的触发操作后，会在该虚拟角色对应的信息展示区域内显示其他虚拟角色当前穿戴的虚拟装备信息，从而玩家能够快速查看到其他虚拟角色的虚拟装备情况，无需玩家额外打开其他入口了解该虚拟装备情况，提高了人机交互效率；并且，当接收到对信息展示区域中第一装备的触发操作后，会显示第一装备对应的装备获取信息，使得玩家能够较为便捷的了解到其他虚拟角色穿戴的虚拟装备的获取途径，另外，在第一装备符合装备获取条件的情况下，装备获取信息中包括第一装备的获取入口，提供给玩家快速获取第一装备的入口，减少了获取装备的操作步骤，提高了虚拟装备的获取效率。

示意性的，以虚拟装备实现为虚拟时装为例进行说明，请参考图 5，其示出了一种虚拟时装的获取方法的界面示意图，如图 5 所示，在虚拟场景 500 中，玩家控制第一虚拟角色 501 进行移动，当玩家看到第二虚拟角色 502 时，若对第二虚拟角色 502 的穿搭感兴趣想获取同款穿搭，玩家可点击第二虚拟角色 502。

点击第二虚拟角色 502 后，后出现角色详情弹窗 510，该角色详情弹窗 510 中除了查看个人资料、加好友等基本交互功能外，角色详情弹窗 510 中的穿搭展示区域 520 详细展示了第二虚拟角色 502 当前身着的穿搭详情（包括衣服、帽子、裤子、鞋袜、配饰等）。

点击穿搭展示区域 520 中的单品衣服图标 521，可进一步查看该衣服详细信息，该衣服详细信息 530 包括衣服名称、获取途径。其中，获取途径“通过商城兑换”表示该衣服

为应用程序中被允许兑换的时装，则该衣服符合装备获取条件，该衣服的详细信息 530 中还包括“前往获取”按钮 531，点击“前往获取”按钮 531 即可快速获取该衣服。

在一些实施例中，第一装备是第二虚拟角色的第一角色部位穿戴的装备，可通过对第一角色部位的触发操作展示第二虚拟角色当前第一角色部位穿戴的虚拟装备信息。示意性的，如图 6 所示，图 3 示出的实施例还可实现为如下步骤 610 至步骤 630。

步骤 610，显示虚拟场景。

其中，虚拟场景中包括第一虚拟角色和第二虚拟角色，第一虚拟角色是当前计算机设备控制的虚拟角色，第二虚拟角色是其他计算机设备控制的虚拟角色。例如：当前计算机设备登录第一账号，第一账号对应操作第一虚拟角色；其他计算机设备登录第二账号，第二账号对应操作第二虚拟角色。

可选地，虚拟角色中包括有多个角色部位，该角色部位包括虚拟头部、虚拟上身部位、虚拟手部、虚拟下身部位、虚拟脚部等。

可选地，虚拟角色的不同角色部位穿戴有不同的虚拟装备，例如：虚拟头部可穿戴的虚拟装备有头盔、帽子、眼镜、耳环等；虚拟上身部位可穿戴的虚拟装备有上衣、背包等；虚拟手部可穿戴的虚拟装备有手套、戒指等；虚拟下身部位可穿戴的虚拟装备有裤子、腰带等；虚拟脚部可穿戴的虚拟装备有鞋子、袜子等。

步骤 620，响应于接收到对第二虚拟角色的第一角色部位的第一触发操作，显示第二虚拟角色的信息展示区域。

可选地，信息展示区域中包括第二虚拟角色的角色信息和交互功能按钮。

其中，信息展示区域中包括装备穿搭展示子区域，装备穿搭展示子区域用于展示第二虚拟角色的第一角色部位当前穿戴的虚拟装备信息。

示意性的，假设第一角色部位为第二虚拟角色的头部，点击第二虚拟角色的头部后，信息展示区域中的装备穿搭展示子区域会显示第二虚拟角色当前头部穿戴的虚拟装备信息（即第一装备），例如：帽子、眼镜等。

可选地，第一装备的数量可以是一个，也可以是多个。

上述步骤 610 至步骤 620 介绍了基于对第一角色部位的第一触发操作显示信息展示区域的内容，第一角色部位是第二虚拟角色上被触发的角色部位，通过第一触发操作可以针对性地显示第一角色部位当前穿戴的虚拟装备信息，提升了虚拟装备信息的显示粒度，便于对角色部位所穿戴的虚拟装备进行更高效的定位，提高人机交互效率。

步骤 630，响应于接收到在装备穿搭展示子区域中对第一装备的触发操作，显示第一装备对应的装备获取信息。

示意性的，装备穿搭展示子区域中包括第一装备的装备图片，点击第一装备的装备图片后，会显示第一装备的装备获取途径，例如：通过资源兑换平台获取。其中，在第一装备符合装备获取条件的情况下，装备获取信息中包括第一装备的获取入口。

可选地，第一装备符合装备获取条件是指第一装备是当前应用程序中被允许兑换的装备。示意性的，第一装备为应用程序中的资源兑换平台（例如：商城）中提供的兑换物品，玩家可在资源兑换平台中通过虚拟资源（例如：积分、金币、钻石等）兑换第一装备。

在另一些实施例中，在点击第一角色部位后，可直接显示第一装备对应的装备获取信息。

可选地，响应于接收到对第二虚拟角色的第一角色部位的第二触发操作，显示第一装备对应的装备获取信息。其中，上述第一触发操作和第二触发操作不同。例如：第一触发操作为点击操作，则第二触发操作为长按操作。

其中，第一角色部位穿戴第一装备。示意性的，玩家在看到第二虚拟角色的装备穿戴情况后，若对第二虚拟角色穿戴的多个虚拟设备中的第一装备感兴趣，则可长按第二虚拟角色穿戴有第一装备的第一角色部位，即可显示第一装备对应的装备获取信息。

上述内容介绍了基于对穿戴第一装备的第一角色部位的第二触发操作显示装备获取信息

的内容。若玩家在第二虚拟角色穿戴多个虚拟装备时即对其中的第一装备感兴趣，则玩家可以通过直接触发穿戴第一装备的第一角色部位的方式，快速事先对第一装备的触发操作，从而针对性地在界面显示第一装备的装备获取信息，简化信息获取流程，提高了装备获取信息的显示效率。

在另一些实施例中，在第一装备符合装备获取条件的情况下，在触发第一角色部位后，可直接显示第一装备对应的装备获取区域。

可选地，响应于接收到对第二虚拟角色的第一角色部位的第二触发操作，在第一装备符合装备获取条件的情况下，显示第一装备对应的装备获取区域。

其中，在第一装备是通过资源兑换平台获取的情况下，装备获取区域为资源兑换平台；在第一装备是通过参与游戏活动获取，且当前时刻处于游戏活动对应的活动期限范围内的情况下，装备获取区域是资源兑换平台。

综上所述，当接收到对虚拟场景中的其他计算机设备对应的第二虚拟角色的触发操作后，会在该虚拟角色对应的信息展示区域内显示其他虚拟角色当前穿戴的虚拟装备信息，从而玩家能够快速查看到其他虚拟角色的虚拟装备情况，无需玩家额外打开其他入口了解该虚拟装备情况，提高了人机交互效率；并且，当接收到对信息展示区域中第一装备的触发操作后，会显示第一装备对应的装备获取信息，使得玩家能够较为便捷的了解到其他虚拟角色穿戴的虚拟装备的获取途径，另外，在第一装备符合装备获取条件的情况下，装备获取信息中包括第一装备的获取入口，提供给玩家快速获取第一装备的入口，减少了获取装备的操作步骤，提高了虚拟装备的获取效率。

本申请实施例提供的方法，当接收到对虚拟场景中的其他账号对应的虚拟角色的角色部位的触发操作后，会直接显示该角色部位穿戴的第一装备对应的装备获取信息，减少了显示装备获取信息的步骤，提高了对虚拟装备的获取效率；且节省了显示资源。

在一些实施例中，点击上述第一装备后，会显示预览界面以预览第一虚拟角色穿戴第一装备的效果。示意性的，如图7所示，图3或者图6示出的实施例还可实现为如下步骤710至步骤730。

步骤710，显示虚拟场景。

其中，虚拟场景中包括第一虚拟角色和第二虚拟角色，第一虚拟角色是计算机设备控制的虚拟角色，第二虚拟角色是其他计算机设备控制的虚拟角色。

可选地，第一虚拟角色和第二虚拟角色都穿戴有虚拟装备。

步骤720，响应于接收到对第二虚拟角色的触发操作，显示第二虚拟角色的信息展示区域。

示意性的，上述虚拟场景可实现为游戏中的“主城”场景，当玩家在“主城”中看到其他虚拟角色（即第二虚拟角色），可点击该虚拟角色的角色形象，点击后即可显示该虚拟角色对应的信息展示区域。其中，信息展示区域中包括装备穿搭展示子区域，装备穿搭展示子区域中包括第二虚拟角色当前穿戴的虚拟装备信息。

在一些实施例中，装备穿搭展示子区域中包括第二虚拟角色当前穿戴的第一装备。

步骤730，响应于接收到在装备穿搭展示子区域中对第一装备的触发操作，显示第一预览界面。

上述第一预览界面中包括第一装备对应的装备获取信息，第一预览界面用于预览第一虚拟角色穿戴第一装备的效果。

示意性的，点击第一装备后，会显示一个预览界面，预览界面中包括预览区域和信息区域，预览区域用于预览虚拟装备的装扮效果；信息区域用于显示虚拟装备的装备信息和/或装备获取信息。示意性的，通过预览界面中的预览区域显示第一虚拟角色穿戴第一装备后的效果，同时在预览界面的信息区域显示第一装备对应的装备获取信息。其中，在第一装备符合

装备获取条件的情况下，装备获取信息包括第一装备的获取入口，则玩家在预览第一虚拟角色穿戴第一装备的效果后，可通过该获取入口获取第一装备。

可选地，第一装备为第一角色部位穿戴的装备，在接收到对第二虚拟角色的第一角色部位的第一触发操作显示第二虚拟角色的信息展示区域的情况下，响应于接收到对第二虚拟角色的第一角色部位的第一触发操作，显示第一预览界面。示意性的，在点击第一角色部位后，可直接显示第一预览界面。

在另一些实施例中，响应于接收到对第二虚拟角色的角色形象的触发操作，显示第二预览界面，第二预览界面用于预览第一虚拟角色穿戴第二虚拟角色当前穿戴的虚拟装备的效果，第二预览界面中包括装备穿搭展示子区域，装备穿搭展示子区域中包括第二虚拟角色当前穿戴的虚拟装备信息；响应于接收到在装备穿搭展示子区域中对第一装备的触发操作，在第二预览界面的预览区域显示第一虚拟角色穿戴第一装备的效果，在第二预览界面的信息区域显示第一装备的装备获取信息。

可选地，装备穿搭展示子区域中包括多个装备；响应于接收到在装备穿搭展示子区域对第三装备的选择操作，显示第一虚拟角色穿戴第三装备的效果。

可选地，响应于接收到在装备穿搭展示子区域对第三装备的选择操作，在预览区域显示第一虚拟角色穿戴第三装备的效果并在信息区域显示第三装备对应的装备获取信息。

可选地，在第一虚拟角色穿戴第一装备和第三装备不冲突的情况下，响应于接收到在装备穿搭展示子区域对第三装备的选择操作，同时显示第一虚拟角色穿戴第一装备和第三装备的效果。

示意性的，第一虚拟角色穿戴第一装备和第三装备不冲突的情况可以是：第一装备为衣服、第三装备为裤子；第一装备为外套、第三装备为内搭；第一装备为帽子、第三装备为眼镜等。当第一虚拟角色穿戴第一装备和第三装备不冲突，则选择第三装备后，可以同时显示第一虚拟角色穿戴第一装备和第三装备的效果。

可选地，在第一虚拟角色穿戴第一装备和第三装备冲突的情况下，响应于接收到在装备穿搭展示子区域对第三装备的选择操作，显示装备切换动画，装备切换动画是指将第一虚拟角色穿戴的第一装备切换为第三装备的动画。

示意性的，第一虚拟角色穿戴第一装备和第三装备冲突的情况可以是：第一装备和第三装备为不同款式的外套，在第一虚拟角色穿戴第一装备的情况下，若选择第三装备后，则显示将第一装备切换为第三装备的装备切换动画，从而显示第一虚拟角色穿戴第三装备的动画效果。

可选的，响应于接收到在装备穿搭展示子区域对第三装备的选择操作，在信息区域同时显示第一装备和第三装备对应的装备获取信息；或者，在信息区域仅显示第三装备对应的装备获取信息。

综上所述，当接收到对虚拟场景中的其他计算机设备对应的第二虚拟角色的触发操作后，会在该虚拟角色对应的信息展示区域内显示其他虚拟角色当前穿戴的虚拟装备信息，从而玩家能够快速查看到其他虚拟角色的虚拟装备情况，无需玩家额外打开其他入口了解该虚拟装备情况，提高了人机交互效率；并且，当接收到对信息展示区域中第一装备的触发操作后，会显示第一装备对应的装备获取信息，使得玩家能够较为便捷的了解到其他虚拟角色穿戴的虚拟装备的获取途径，另外，在第一装备符合装备获取条件的情况下，装备获取信息中包括第一装备的获取入口，提供给玩家快速获取第一装备的入口，减少了获取装备的操作步骤，提高了虚拟装备的获取效率。

本申请实施例提供的方法中，当接收到对装备穿搭展示子区域中第一装备的触发操作后，会显示第一装备对应的第一预览界面，在第一预览界面上显示装备获取信息，使得玩家能够较为便捷的了解到其他虚拟角色穿戴的虚拟装备的获取途径的同时可以通过第一预览界面预览第一装备的穿戴效果，提升信息显示丰富性；另外，在第一装备符合装备获取条件的情况

下，装备获取信息中包括第一装备的获取入口，提供给玩家快速获取第一装备的入口，减少了获取装备的操作步骤，提高了虚拟装备的获取效率。

本申请实施例提供的方法中，接收到对第二虚拟角色的角色形象的触发操作后，会显示第二预览界面，在该第二预览界面上显示装备穿搭展示子区域，通过装备穿搭展示子区域可展示第二虚拟角色当前穿戴的虚拟装备信息，从而玩家能够快速查看到其他虚拟角色的虚拟装备情况，避免玩家额外打开其他入口了解该虚拟装备情况，同时可以通过第二预览界面预览玩家对第二虚拟角色的虚拟装备的穿戴效果，提高了人机交互效率。

示意性的，以虚拟装备实现为虚拟时装为例进行说明，请参考图 8，其示出了一种虚拟装备的获取方法的客户端-服务器交互流程图，图 8 包括的步骤如下所示。

S801：客户端点击 avatar 模型。

示意性的，客户端为游戏的客户端，该游戏可以是虚拟现实应用、TPS 游戏、FPS 游戏、多人在线战术竞技游戏、大型多人在线角色扮演游戏、回合制动作游戏等中的任意一种。

游戏的客户端中登录有第一账号，在游戏的客户端提供的虚拟场景中显示有第一账号对应的第一虚拟角色和其他账号对应的第二虚拟角色。

示意性的，上述虚拟角色（包括第一虚拟角色和第二虚拟角色）实现为虚拟化身（avatar）角色，avatar 角色是指通过 avatar 模型渲染得到的角色，avatar 模型是一种基于计算机生成和动画技术的虚拟形象模型，是玩家在虚拟场景的图形表示。avatar 模型允许玩家进行自定义设计，即玩家能够通过各种各样的虚拟装备装扮其 avatar 角色。

示意性的，玩家在客户端提供的虚拟场景中看到第二虚拟角色的穿搭并产生兴趣，则玩家可点击该第二虚拟角色，即表示在第一账号登录的客户端上接收对第二虚拟角色对应的 avatar 模型的点击操作。

S802：客户端向服务器发送指令。

示意性的，在第一账号登录的客户端上接收到上述点击操作，客户端向服务器发送指令，该指令用于指示在客户端上显示第二虚拟角色当前的穿搭详情。

S803：服务器读取 avatar 信息配置表。

示意性的，服务器接收到客户端发送的指令后，读取 avatar 信息配置表，该 avatar 信息配置表即为第二虚拟角色对应的信息配置表。

S804：服务器调取 avatar 的角色信息和时装资源 ID。

示意性的，服务器从 avatar 信息配置表中调取 avatar 的角色信息和 avatar 的角色信息当前绑定的时装资源 ID，其中，avatar 的角色信息包括第二虚拟角色对应的账号的账号名称、账号级别、账号头像等；时装资源 ID 即为第二虚拟角色当前穿戴的虚拟时装对应的资源 ID。

S805：服务器返回数据给客户端。

示意性的，服务器在获取 avatar 的角色信息和时装资源 ID 后，将 avatar 的角色信息和时装资源 ID 返回给客户端。

S806：客户端根据时装资源 ID 读取图片并显示。

示意性的，客户端接收到上述 avatar 的角色信息和时装资源 ID 后，读取时装图片配置表，并根据时装资源 ID 从时装图片配置表中读取相应的时装图片。

S807：客户端生成穿搭详情弹窗。

示意性的，客户端根据 avatar 的角色信息和时装图片生成穿搭详情弹窗，该穿搭详情弹窗中显示有 avatar 的角色信息以及当前第二虚拟角色穿搭的各个时装单品的具体图片。

S808：客户端点击单品图片。

示意性的，则玩家可点击该穿搭详情弹窗中的单品图片查看更多信息，即表示在第一账号登录的客户端上接收对单品图片的点击操作。

S809：客户端读取时装单品详情配置表。

示意性的，客户端接收到对单品图片的点击操作后，读取时装单品详情配置表，该时装

单品详情配置表中配置有时装资源的详细信息。

S810: 客户端显示单品详细信息。

示意性的, 客户端根据上述读取结果, 会在弹窗中显示玩家点击的单品对应的单品详细信息。

S811: 服务器判断单品当前是否可获取。

示意性的, 在客户端读取时装单品详情配置表的同时, 服务器会判断玩家点击的单品资源当前在游戏内是否可获得。

S812: 客户端显示获取途径。

示意性的, 若判断玩家点击的单品资源当前在游戏内可获得, 客户端会在显示单品详细信息的同时显示单品资源的获取途径, 例如: 通过资源兑换平台兑换。

S813: 客户端提供跳转按钮。

示意性的, 若判断玩家点击的单品资源当前在游戏内可获得, 客户端还会提供单品资源的跳转按钮, 例如: 显示“前往获取”按钮, 点击“前往获取”按钮即跳转显示至资源兑换平台。

S814: 客户端前往获取。

示意性的, 假设单品资源可通过资源兑换平台兑换获取, 点击跳转按钮后, 显示资源兑换平台, 玩家可在资源兑换平台通过虚拟资源兑换该单品。

S815: 客户端显示获取途径。

示意性的, 若判断玩家点击的单品资源当前在游戏内可获得, 客户端也会在显示单品详细信息的同时显示单品资源的获取途径, 例如: 通过游戏活动兑换, 该游戏活动当前已结束。

S816: 客户端关闭弹窗。

示意性的, 玩家在查看单品的获取途径后, 可关闭展示有获取途径的弹窗, 或者, 在关闭展示有获取途径的弹窗后关闭上述穿搭详情弹窗。

本申请实施例提供的虚拟装备的获取方法, 一方面, 提升了时装资源在游戏内的触达效率。对于玩家而言, 相较于传统的【看到时装-记住样式-前往搜索-最终获取】的体验路径, 本申请实施例的设计帮助玩家看到感兴趣的穿搭(虚拟装备)时, 能够通过触发操作快速查看其他虚拟角色装备详情信息, 还提供有快速跳转获取功能, 实现高效获取虚拟装备的游戏体验。大大缩减了传统的体验路径, 提升了时装资源的触达效率。另一方面, 提升了时装资源的获取效率。提供快速查看和跳转获取功能, 使得玩家从【看到到获取】的路径大幅缩短, 提升了时装资源的获取效率。

图9是本申请一个示例性实施例提供的虚拟装备的获取装置的结构框图, 如图9所示, 该装置包括如下部分:

场景显示模块 910, 用于显示虚拟场景, 所述虚拟场景中包括第一虚拟角色和第二虚拟角色, 所述第一虚拟角色是计算机设备控制的虚拟角色, 所述第二虚拟角色是其他计算机设备控制的虚拟角色;

信息显示模块 920, 用于响应于接收到对所述第二虚拟角色的角色形象的触发操作, 显示所述第二虚拟角色的信息展示区域, 所述信息展示区域中包括所述第二虚拟角色当前穿戴的虚拟装备信息;

所述信息显示模块 920, 还用于响应于接收到在所述信息展示区域中对第一装备的触发操作, 显示所述第一装备对应的装备获取信息, 其中, 在所述第一装备符合装备获取条件的情况下, 所述装备获取信息中包括所述第一装备的获取入口。

如图10所示, 在一些实施例中, 所述信息展示区域中包括装备穿搭展示子区域, 所述装扮穿搭展示子区域中包括所述第二虚拟角色当前穿戴的虚拟装备的装备图片; 所述信息显示模块 920, 用于响应于接收到在所述装备穿搭展示子区域中对所述第一装备的装备图片的触发操作, 显示所述第一装备对应的装备获取信息。

在一些实施例中，所述第二虚拟角色当前穿戴有多个虚拟装备；所述多个虚拟装备以单品的形式分别显示在所述装备穿搭展示子区域内；或者，所述多个虚拟装备以搭配的形式组合显示在所述装备穿搭展示子区域内。

在一些实施例中，所述计算机设备登录有第一账号，所述信息展示区域中包括所述第二虚拟角色当前穿戴的第二装备；其中，在所述第一账号拥有所述第二装备的情况下，所述信息展示区域中还包括第一标记信息，所述第一标记信息用于指示所述第一账号拥有所述第二装备。

在一些实施例中，所述信息显示模块 920，包括：

接收单元 921，用于在所述第一虚拟角色和所述第二虚拟角色之间的距离小于或者等于预设距离的情况下，接收对所述第二虚拟角色的角色形象的触发操作；

所述信息显示模块 920，用于响应于对所述第二虚拟角色的角色形象的触发操作，显示所述信息展示区域。

在一些实施例中，所述信息显示模块 920，还用于在所述计算机设备登录的第一账号和所述其他计算机设备登录的其他账号之间的亲密度大于或者等于亲密度阈值的情况下，在所述信息展示区域中显示所述第二虚拟角色当前穿戴的虚拟装备信息。

在一些实施例中，所述信息显示模块 920 用于在所述第一装备是通过资源兑换平台获取的情况下，以及所述第一装备符合所述装备获取条件，显示第一获取途径和第一获取入口作为所述第一装备对应的装备获取信息，所述第一获取途径指示所述第一装备是通过所述资源兑换平台获取的，所述第一获取入口用于在所述资源兑换平台兑换所述第一装备；

所述信息显示模块 920，还用于响应于接收对所述第一获取入口的触发操作，显示所述资源兑换平台，所述资源兑换平台用于通过虚拟资源兑换所述第一装备。

在一些实施例中，所述信息显示模块 920，用于在所述第一装备是通过参与游戏活动获取，且当前时刻处于所述游戏活动的活动期限范围内的情况下，以及所述第一装备符合所述装备获取条件，显示第二获取途径和第二获取入口作为所述第一装备对应的所述装备获取信息，所述第二获取途径指示所述第一装备是通过参与所述游戏活动获取的，所述第二获取入口用于参与所述游戏活动；所述信息显示模块 920，用于响应于接收对所述第二获取入口的触发操作，显示活动参与平台，所述活动参与平台用于参与所述游戏活动；在参与所述游戏活动达到活动装备获取条件的情况下，获取所述第一装备，所述活动装备获取条件是通过所述游戏活动获取所述第一装备的条件。

在一些实施例中，所述第一装备是第二虚拟角色的第一角色部位穿戴的装备；所述信息显示模块 920，用于响应于接收到对所述第二虚拟角色的所述第一角色部位的第一触发操作，显示所述信息展示区域，所述信息展示区域中包括装备穿搭展示子区域，所述装备穿搭展示子区域用于展示所述第二虚拟角色的所述第一角色部位当前穿戴的虚拟装备信息。

在一些实施例中，所述信息显示模块 920，用于响应于接收到对所述第二虚拟角色的所述第一角色部位的第二触发操作，显示所述第一装备对应的装备获取信息，所述第一角色部位穿戴所述第一装备，所述第一触发操作和所述第二触发操作不同。

在一些实施例中，所述信息显示模块 920，用于显示第一预览界面，所述第一预览界面中包括所述第一装备对应的装备获取信息，所述第一预览界面用于预览所述第一虚拟角色穿戴所述第一装备的效果。

在一些实施例中，所述信息显示模块 920，用于响应于接收到对所述第二虚拟角色的角色形象的触发操作，显示第二预览界面，所述第二预览界面中包括所述装备穿搭展示子区域，所述第二预览界面用于预览所述第一虚拟角色穿戴所述第二虚拟角色当前穿戴的虚拟装备的效果。

在一些实施例中，所述信息显示模块 920，用于在所述计算机设备登录的第一账号拥有所述第一装备，且所述第一虚拟角色当前未穿戴所述第一装备的情况下，显示装备获取途径

和穿戴入口作为所述第一装备对应的装备获取信息；其中，所述装备获取途径用于指示获取所述第一装备的方式，所述穿戴入口用于控制所述第一虚拟角色穿戴所述第一装备；所述信息显示模块 920，用于响应于接收到对所述穿戴入口的触发操作，显示穿戴动画，所述穿戴动画是指所述第一虚拟角色穿戴所述第一装备的动画。

综上所述，当接收到对虚拟场景中的其他账号对应的虚拟角色的触发操作后，会在该虚拟角色对应的信息展示区域内显示其他虚拟角色当前穿戴的虚拟装备信息，从而玩家能够快速查看到其他虚拟角色的虚拟装备情况，无需玩家额外打开其他入口了解该虚拟装备情况，提高了人机交互效率；并且，当接收到对信息展示区域中第一装备的触发操作后，会显示第一装备对应的装备获取信息，使得玩家能够较为便捷的了解到其他虚拟角色穿戴的虚拟装备的获取途径，另外，在第一装备符合装备获取条件的情况下，装备获取信息中包括第一装备的获取入口，提供给玩家快速获取第一装备的入口，减少了获取装备的操作步骤，提高了虚拟装备的获取效率。

需要说明的是：上述实施例提供的虚拟装备的获取装置，仅以上述各功能模块的划分进行举例说明，实际应用中，可以根据需要而将上述功能分配由不同的功能模块完成，即将设备的内部结构划分成不同的功能模块，以完成以上描述的全部或者部分功能。另外，上述实施例提供的虚拟装备的获取装置与虚拟装备的获取方法实施例属于同一构思，其具体实现过程详见方法实施例，这里不再赘述。

图 11 示出了本申请一个示例性实施例提供的电子设备 1100 的结构框图。该电子设备 1100 可以是便携式移动终端，比如：智能手机、车载终端、平板电脑、MP3 播放器（Moving Picture Experts Group Audio Layer III，动态影像专家压缩标准音频层面 3）、MP4（Moving Picture Experts Group Audio Layer IV，动态影像专家压缩标准音频层面 4）播放器、笔记本电脑或台式电脑。电子设备 1100 还可能被称为用户设备、便携式终端、膝上型终端、台式终端等其他名称。

通常，电子设备 1100 包括有：处理器 1101 和存储器 1102。

处理器 1101 可以包括一个或多个处理核心，比如 4 核心处理器、8 核心处理器等。处理器 1101 可以采用 DSP（Digital Signal Processing，数字信号处理）、FPGA（Field-Programmable Gate Array，现场可编程门阵列）、PLA（Programmable Logic Array，可编程逻辑阵列）中的至少一种硬件形式来实现。存储器 1102 可以包括一个或多个计算机可读存储介质，该计算机可读存储介质可以是非暂态的。存储器 1102 还可包括高速随机存取存储器，以及非易失性存储器，比如一个或多个磁盘存储设备、闪存存储设备。在一些实施例中，存储器 1102 中的非暂态的计算机可读存储介质用于存储至少一个指令，该至少一个指令用于被处理器 1101 所执行以实现本申请中方法实施例提供的虚拟装备的获取方法。

在一些实施例中，电子设备 1100 还包括有一个或多个传感器。该一个或多个传感器包括但不限于：接近传感器、陀螺仪传感器、压力传感器。

在一些实施例中，电子设备 1100 还包括其他组件部分，本领域技术人员可以理解，图 11 中示出的结构并不构成对电子设备 1100 的限定，可以包括比图示更多或更少的组件，或者组合某些组件，或者采用不同的组件布置。

本申请的实施例还提供了一种计算机设备，该计算机设备可以实现为如图 2 所示的终端或者服务器。该计算机设备包括处理器和存储器，该存储器中存储有至少一条指令、至少一段程序、代码集或指令集，至少一条指令、至少一段程序、代码集或指令集由处理器加载并执行以实现上述各方法实施例提供的虚拟装备的获取方法。

本申请的实施例还提供了一种计算机可读存储介质，该计算机可读存储介质上存储有至少一条指令、至少一段程序、代码集或指令集，至少一条指令、至少一段程序、代码集或指令集由处理器加载并执行，以实现上述各方法实施例提供的虚拟装备的获取方法。

本申请的实施例还提供了一种计算机程序产品或计算机程序，该计算机程序产品或计算

机程序包括计算机指令，该计算机指令存储在计算机可读存储介质中。计算机设备的处理器从计算机可读存储介质读取该计算机指令，处理器执行该计算机指令，使得该计算机设备执行上述实施例中任一所述的虚拟装备的获取方法。

可选地，该计算机可读存储介质可以包括：只读存储器（ROM，Read Only Memory）、随机存取记忆体（RAM，Random Access Memory）、固态硬盘（SSD，Solid State Drives）或光盘等。其中，随机存取记忆体可以包括电阻式随机存取记忆体（ReRAM，Resistance Random Access Memory）和动态随机存取存储器（DRAM，Dynamic Random Access Memory）。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。

本领域普通技术人员可以理解实现上述实施例的全部或部分步骤可以通过硬件来完成，也可以通过程序来指令相关的硬件完成，所述的程序可以存储于一种计算机可读存储介质中，上述提到的存储介质可以是只读存储器，磁盘或光盘等。

以上所述仅为本申请的可选实施例，并不用以限制本申请，凡在本申请的精神和原则之内，所作的任何修改、等同替换、改进等，均应包含在本申请的保护范围之内。

权利要求书

- 1.一种虚拟装备的获取方法，由计算机设备执行，所述方法包括：
显示虚拟场景，所述虚拟场景中包括第一虚拟角色和第二虚拟角色，所述第一虚拟角色是所述计算机设备控制的虚拟角色，所述第二虚拟角色是其他计算机设备控制的虚拟角色；
响应于接收到对所述第二虚拟角色的角色形象的触发操作，显示所述第二虚拟角色的信息展示区域，所述信息展示区域中包括所述第二虚拟角色当前穿戴的虚拟装备信息；
响应于接收到在所述信息展示区域中对第一装备的触发操作，显示所述第一装备对应的装备获取信息，其中，在所述第一装备符合装备获取条件的情况下，所述装备获取信息中包括所述第一装备的获取入口。
- 2.根据权利要求1所述的方法，其中，所述信息展示区域中包括装备穿搭展示子区域，所述装扮穿搭展示子区域中包括所述第二虚拟角色当前穿戴的虚拟装备的装备图片；
所述响应于接收到在所述信息展示区域中对第一装备的触发操作，显示所述第一装备对应的装备获取信息，包括：
响应于接收到在所述装备穿搭展示子区域中对所述第一装备的装备图片的触发操作，显示所述第一装备对应的装备获取信息。
- 3.根据权利要求1或2所述的方法，其中，所述第二虚拟角色当前穿戴有多个虚拟装备；
所述多个虚拟装备以单品的形式分别显示在所述装备穿搭展示子区域内；或者，
所述多个虚拟装备以搭配的形式组合显示在所述装备穿搭展示子区域内。
- 4.根据权利要求1至3任一所述的方法，其中，所述计算机设备登录有第一账号，所述信息展示区域中包括所述第二虚拟角色当前穿戴的第二装备；
其中，在所述第一账号拥有所述第二装备的情况下，所述信息展示区域中还包括第一标记信息，所述第一标记信息用于指示所述第一账号拥有所述第二装备。
- 5.根据权利要求1至4任一所述的方法，其中，所述响应于接收到对所述第二虚拟角色的角色形象的触发操作，显示所述第二虚拟角色的信息展示区域，包括：
在所述第一虚拟角色和所述第二虚拟角色之间的距离小于或者等于预设距离的情况下，接收对所述第二虚拟角色的角色形象的触发操作；
响应于对所述第二虚拟角色的角色形象的触发操作，显示所述信息展示区域。
- 6.根据权利要求1至5任一所述的方法，其中，所述方法还包括：
在所述计算机设备登录的第一账号和所述其他计算机设备登录的其他账号之间的亲密度大于或者等于亲密度阈值的情况下，在所述信息展示区域中显示所述第二虚拟角色当前穿戴的虚拟装备信息。
- 7.根据权利要求1至6任一所述的方法，其中，所述显示所述第一装备对应的装备获取信息，包括：
在所述第一装备是通过资源兑换平台获取的，以及所述第一装备符合所述装备获取条件的情况下，显示第一获取途径和第一获取入口作为所述第一装备对应的装备获取信息，所述第一获取途径指示所述第一装备是通过所述资源兑换平台获取的，所述第一获取入口用于在所述资源兑换平台兑换所述第一装备；
所述方法还包括：
响应于接收对所述第一获取入口的触发操作，显示所述资源兑换平台，所述资源兑换平

台用于通过虚拟资源兑换所述第一装备。

8.根据权利要求1至7任一所述的方法，其中，所述显示所述第一装备对应的装备获取信息，包括：

在所述第一装备是通过参与游戏活动获取，且当前时刻处于所述游戏活动的活动期限范围内的，以及所述第一装备符合所述装备获取条件的情况下，显示第二获取途径和第二获取入口作为所述第一装备对应的所述装备获取信息，所述第二获取途径指示所述第一装备是通过参与所述游戏活动获取的，所述第二获取入口用于参与所述游戏活动；

所述方法还包括：

响应于接收对所述第二获取入口的触发操作，显示活动参与平台，所述活动参与平台用于参与所述游戏活动；

在参与所述游戏活动达到活动装备获取条件的情况下，获取所述第一装备，所述活动装备获取条件是通过所述游戏活动获取所述第一装备的条件。

9.根据权利要求1至8任一所述的方法，其中，所述第一装备是第二虚拟角色的第一角色部位穿戴的装备；

所述响应于接收到对所述第二虚拟角色的角色形象的触发操作，显示所述第二虚拟角色的信息展示区域，包括：

响应于接收到对所述第二虚拟角色的所述第一角色部位的第一触发操作，显示所述信息展示区域，所述信息展示区域中包括装备穿搭展示子区域，所述装备穿搭展示子区域用于展示所述第二虚拟角色的所述第一角色部位当前穿戴的虚拟装备信息。

10.根据权利要求9所述的方法，其中，所述方法还包括：

响应于接收到对所述第二虚拟角色的所述第一角色部位的第二触发操作，显示所述第一装备对应的装备获取信息，所述第一角色部位穿戴所述第一装备，所述第一触发操作和所述第二触发操作不同。

11.根据权利要求1至10任一所述的方法，其中，所述显示所述第一装备对应的装备获取信息，包括：

显示第一预览界面，所述第一预览界面中包括所述第一装备对应的装备获取信息，所述第一预览界面用于预览所述第一虚拟角色穿戴所述第一装备的效果。

12.根据权利要求1至11任一所述的方法，其中，所述方法还包括：

响应于接收到对所述第二虚拟角色的角色形象的触发操作，显示第二预览界面，所述第二预览界面中包括所述装备穿搭展示子区域，所述第二预览界面用于预览所述第一虚拟角色穿戴所述第二虚拟角色当前穿戴的虚拟装备的效果。

13.根据权利要求1至12任一所述的方法，其中，所述显示所述第一装备对应的装备获取信息，包括：

在所述计算机设备登录的第一账号拥有所述第一装备，且所述第一虚拟角色当前未穿戴所述第一装备的情况下，显示装备获取途径和穿戴入口作为所述第一装备对应的装备获取信息；其中，所述装备获取途径用于指示所述获取第一装备的方式，所述穿戴入口用于控制所述第一虚拟角色穿戴所述第一装备；

所述方法还包括：

响应于接收到对所述穿戴入口的触发操作，显示穿戴动画，所述穿戴动画是所述第一虚拟角色穿戴所述第一装备的动画。

14.一种虚拟装备的获取装置，所述装置包括：

场景显示模块，用于显示虚拟场景，所述虚拟场景中包括第一虚拟角色和第二虚拟角色，所述第一虚拟角色是计算机设备控制的虚拟角色，所述第二虚拟角色是其他计算机设备控制的虚拟角色；

信息显示模块，用于响应于接收到对所述第二虚拟角色的角色形象的触发操作，显示所述第二虚拟角色的信息展示区域，所述信息展示区域中包括所述第二虚拟角色当前穿戴的虚拟装备信息；

所述信息显示模块，还用于响应于接收到在所述信息展示区域中对第一装备的触发操作，显示所述第一装备对应的装备获取信息，其中，在所述第一装备符合装备获取条件的情况下，所述装备获取信息中包括所述第一装备的获取入口。

15.根据权利要求14所述的装置，其中，所述信息展示区域中包括装备穿搭展示子区域，所述装扮穿搭展示子区域中包括所述第二虚拟角色当前穿戴的虚拟装备的装备图片；

所述信息显示模块，还用于响应于接收到在所述装备穿搭展示子区域中对所述第一装备的装备图片的触发操作，显示所述第一装备对应的装备获取信息。

16.根据权利要求14或15所述的装置，其中，所述第二虚拟角色当前穿戴有多个虚拟装备；

所述多个虚拟装备以单品的形式分别显示在所述装备穿搭展示子区域内；或者，
所述多个虚拟装备以搭配的形式组合显示在所述装备穿搭展示子区域内。

17.根据权利要求14至16任一所述的装置，其中，所述信息展示区域中包括所述第二虚拟角色当前穿戴的第二装备；

其中，在所述第一账号拥有所述第二装备的情况下，所述信息展示区域中还包括第一标记信息，所述第一标记信息用于指示所述第一账号拥有所述第二装备。

18.一种计算机设备，所述计算机设备包括处理器和存储器，所述存储器中存储有至少一条指令，所述至少一条指令由所述处理器加载并执行以实现如权利要求1至13任一所述的虚拟装备的获取方法。

19.一种计算机可读存储介质，所述存储介质中存储有至少一条指令，所述至少一条指令由处理器加载并执行以实现如权利要求1至13任一所述的虚拟装备的获取方法。

20.一种计算机程序产品，包括计算机指令，所述计算机指令被处理器执行时实现如权利要求1至13任一所述的虚拟装备的获取方法。