权 利 要 求 书

1.一种虚拟角色的显示方法，其中，应用于终端中，所述虚拟角色是基于三维模型的三维虚拟角色，所述方法包括：

显示所述虚拟角色，所述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；

响应于衣服部件更换操作，获取第二衣服部件，所述第一衣服部件和所述第二衣服部件对应相同的衣服部位，所述第一衣服部件与所述第二衣服部件的长度不同；

更新显示所述虚拟角色，所述虚拟角色上的所述第一角色部位包括所述第二衣服部件和第二身体部件，所述第二身体部件的长度不同于所述第一身体部件，以使得所述第一角色部位的肢体长度保持不变或变化值小于阈值。

2.根据权利要求 1 所述的方法，其中，所述更新显示所述虚拟角色，包括：

根据所述第二衣服部件的长度和所述第一角色部位的肢体长度，在所述第一角色部位的多个候选身体部件中确定出所述第二身体部件；

根据所述第二衣服部件和所述第二身体部件，更新显示所述虚拟角色。

3.根据权利要求 2 所述的方法，其中，所述根据所述第二衣服部件的长度和所述第一角色部位的肢体长度，在所述第一角色部位的多个候选身体部件中确定出所述第二身体部件，包括：

确定所述第一角色部位的肢体长度与所述第二衣服部件的长度之间的差值；

在所述第一角色部位的多个候选身体部件中，确定出长度与所述差值最接近的所述第二身体部件。

4.根据权利要求 2 所述的方法，其中，

所述第一衣服部件为短袖上装部件，所述第一身体部件为大手臂部件，所述第二衣服部件为长袖上装部件，所述第二身体部件为小手臂部件；

或，

所述第一衣服部件为长袖上装部件，所述第一身体部件为小手臂部件，所述第二衣服部件为短袖上装部件，所述第二身体部件为大手臂部件；

或，

所述第一衣服部件为短裤或短裙下装部件，所述第一身体部件为大腿部件，所述第二衣服部件为长裤或长裙部件，所述第二身体部件为小腿部件；

或，

所述第一衣服部件为长裤或长裙部件，所述第一身体部件为小腿部件，所述第二衣服部件为短裤或短裙下装部件，所述第二身体部件为大腿部件。

5.根据权利要求 1 至 4 任一所述的方法，其中，所述响应于衣服部件更换操作，获取第二衣服部件，包括：

响应于对候选衣服部件的选择操作，获取被选择的衣服部件作为所述第二衣服部件。

6.根据权利要求 1 至 4 任一所述的方法，其中，所述响应于衣服部件更换操作，获取第二衣服部件，包括：

响应于对所述第一衣服部件的取消穿戴操作，获取默认的衣服部件作为所述第二衣服部件。

7.根据权利要求 1 至 4 任一所述的方法，其中，所述虚拟角色的第二角色部位包括关联的第三衣服部件和多样式部件，所述多样式部件显示为第一样式，所述方法还包括：

响应于衣服部件更换操作，获取第四衣服部件，所述第四衣服部件与所述第一样式的多样式部件存在模型交集；

更新显示所述虚拟角色，所述虚拟角色的第二角色部位包括第四衣服部件和所述多样式部件，所述多样式部件显示为第二样式，所述第四衣服部件与所述第二样式的多样式部件不

存在模型交集。

8.根据权利要求 6 所述的方法，其中，所述更新显示所述虚拟角色，包括：

在所述第四衣服部件与所述第一样式的多样式部件存在模型交集的情况下，在所述多样式部件的多个候选样式中确定出所述第二样式；

根据所述第四衣服部件和所述第二样式的多样式部件，更新显示所述虚拟角色。

9.一种虚拟角色的显示装置，其中，所述虚拟角色是基于三维模型的三维虚拟角色，所述装置包括：

显示模块，用于显示所述虚拟角色，所述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；

交互模块，用于响应于衣服部件更换操作，获取第二衣服部件，所述第一衣服部件和所述第二衣服部件对应相同的衣服部位，所述第一衣服部件与所述第二衣服部件的长度不同；

所述显示模块，用于更新显示所述虚拟角色，所述虚拟角色上的所述第一角色部位包括所述第二衣服部件和第二身体部件，所述第一身体部件和所述第二身体部件的长度不同，以使得所述第一角色部位的肢体长度保持不变或变化值小于阈值。

10.根据权利要求 9 所述的装置，其中，

所述显示模块，用于在所述第二衣服部件与所述第一衣服部件的长度不同的情况下，根据所述第二衣服部件的长度和所述第一角色部位的肢体长度，在所述第一角色部位的多个候选身体部件中确定出所述第二身体部件；根据所述第二衣服部件和所述第二身体部件，更新显示所述虚拟角色。

11.根据权利要求 10 所述的装置，其中，所述显示模块，用于确定所述第一角色部位的肢体长度与所述第二衣服部件的长度之间的差值；在所述第一角色部位的多个候选身体部件中，确定出长度与所述差值最接近的所述第二身体部件。

12.根据权利要求 10 所述的装置，其中，

所述第一衣服部件为短袖上装部件，所述第一身体部件为大手臂部件，所述第二衣服部件为长袖上装部件，所述第二身体部件为小手臂部件；

或，

所述第一衣服部件为长袖上装部件，所述第一身体部件为小手臂部件，所述第二衣服部件为短袖上装部件，所述第二身体部件为大手臂部件；

或，

所述第一衣服部件为短裤或短裙下装部件，所述第一身体部件为大腿部件，所述第二衣服部件为长裤或长裙部件，所述第二身体部件为小腿部件；

或，

所述第一衣服部件为长裤或长裙部件，所述第一身体部件为小腿部件，所述第二衣服部件为短裤或短裙下装部件，所述第二身体部件为大腿部件。

13.根据权利要求 9 至 12 任一所述的装置，其中，所述交互模块，用于响应于对候选衣服部件的选择操作，获取被选择的衣服部件作为所述第二衣服部件。

14.根据权利要求 9 至 12 任一所述的装置，其中，所述交互模块，用于响应于对所述第一衣服部件的取消穿戴操作，获取默认的衣服部件作为所述第二衣服部件。

15.根据权利要求 9 至 12 任一所述的装置，其中，所述虚拟角色的第二角色部位包括第三衣服部件和多样式部件，所述多样式部件显示为第一样式，所述装置还包括：

所述交互模块，还用于响应于衣服部件更换操作，获取第四衣服部件，所述第四衣服部件与所述第一样式的多样式部件存在模型交集；

所述显示模块，还用于更新显示所述虚拟角色，所述虚拟角色的第二角色部位包括第四衣服部件和所述多样式部件，所述多样式部件显示为第二样式，所述第四衣服部件与所述第二样式的多样式部件不存在模型交集。

16.根据权利要求 14 所述的装置，其中，

所述显示模块，还用于在所述第四衣服部件与所述第一样式的多样式部件存在模型交集的情况下，在所述多样式部件的多个候选样式中确定出所述第二样式；根据所述第四衣服部件和所述第二样式的多样式部件，更新显示所述虚拟角色。

17.一种计算机设备，其中，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如权利要求 1 至 8 任一所述的虚拟角色的显示方法。

18.一种计算机可读存储介质，其中，所述可读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如权利要求 1 至 8 任一所述的虚拟角色的显示方法。

19.一种计算机程序产品，其中，所述计算机程序产品存储有计算机程序，所述计算机程序由处理器加载并执行以实现如权利要求 1 至 8 任一所述的虚拟角色的显示方法。