权利要求书

1. 一种虚拟道具的显示方法，应用于一种电子装置，包括:

在目标应用中显示目标虚拟操作对象所在的画面;

在所述目标虚拟操作对象配置有目标虚拟技能的情况下，在所述目标虚拟操作对象的视角范围内检测目标类型的虚拟道具，其中，所述目标虚拟技能用于允许所述目标虚拟操作对象透过虚拟障碍物看到所述目标类型的虚拟道具;

在所述目标虚拟操作对象的视角范围内检测到所述目标类型的目标虚拟道具、且所述目标虚拟操作对象与所述目标虚拟道具之间的距离小于预定阈值、且所述目标虚拟操作对象与所述目标虚拟道具之间存在目标虚拟障碍物的情况下，在所述目标应用中显示所述目标虚拟道具的透视信息。

2. 根据权利要求 1 所述的方法，其中，在所述目标虚拟操作对象的视角范围内检测到所述目标类型的目标虚拟道具、且所述目标虚拟操作对象与所述目标虚拟道具之间的距离小于预定阈值、且所述目标虚拟操作对象与所述目标虚拟道具之间存在目标虚拟障碍物的情况下，在所述目标应用中显示所述目标虚拟道具的透视信息，包括:

在所述目标虚拟操作对象的视角范围内检测到所述目标类型的目标虚拟道具、且所述目标虚拟操作对象与所述目标虚拟道具之间的距离小于所述预定阈值、且所述目标虚拟操作对象与所述目标虚拟道具之间存在多个虚拟障碍物的情况下，在所述目标应用中显示所述目标虚拟道具的透视信息，其中，所述目标虚拟障碍物包括所述多个虚拟障碍物。

3. 根据权利要求 1 所述的方法，其中，在所述目标应用中显示所述目标虚拟道具的透视信息，包括:

在所述目标应用中显示所述目标虚拟道具的轮廓，其中，所述透视信息包括所述目标虚拟道具的轮廓，所述轮廓的尺寸与所述距离呈负相关。

4. 根据权利要求 1 所述的方法，其中，所述方法还包括:

在所述目标虚拟操作对象的视角范围内检测到所述目标类型的目标虚拟道具、且所述目标虚拟操作对象与所述目标虚拟道具之间的距离小于所述预定阈值、且所述目标虚拟操作对象与所述目标虚拟道具之间不存在所

述虚拟障碍物的情况下，在所述目标应用中显示所述目标虚拟道具。

5. 根据权利要求 1 或 2 所述的方法，其中，在所述目标应用中显示所述目标虚拟道具的透视信息，包括:

在所述目标应用中将所述目标虚拟道具的透视信息显示在所述目标虚拟障碍物中距离所述目标虚拟操作对象最近的虚拟障碍物上。

6. 根据权利要求 1 至 4 中任意一项所述的方法，其中，在所述目标虚拟操作对象的视角范围内检测目标类型的虚拟道具之前，所述方法还包括:

在所述目标应用中显示所述目标虚拟技能的标识;

获取对所述目标虚拟技能的标识执行的触控操作;

响应于所述触控操作，将所述目标虚拟技能配置给所述目标虚拟操作对象。

7. 根据权利要求 6 所述的方法，其中，在所述目标应用中显示所述目标虚拟技能的标识，包括:

在所述目标应用中显示一组虚拟技能的标识，其中，所述一组虚拟技能的标识包括所述目标虚拟技能的标识，所述一组虚拟技能中的每个虚拟技能被设置为仅允许配置给虚拟操作对象集合中的一个虚拟操作对象，所述虚拟操作对象集合包括所述目标虚拟操作对象，所述虚拟操作对象集合包括参与所述目标应用运行的一次对局的虚拟操作对象。

8. 根据权利要求 6 所述的方法，其中，在所述目标应用中显示所述目标虚拟技能的标识，包括:

在所述目标应用开始运行一次对局之后的预定时间段内显示所述目标虚拟技能的标识; 或者

在所述目标应用开始运行一次对局之前的准备界面上显示所述目标虚拟技能的标识。

9. 根据权利要求 1 至 4 中任一项所述的方法，其中，

在所述目标虚拟操作对象的视角范围内检测目标类型的虚拟道具，包括: 在所述目标虚拟操作对象的视角范围内检测虚拟载具;

在所述目标虚拟操作对象的视角范围内检测到所述目标类型的目标虚拟道具、且所述目标虚拟操作对象与所述目标虚拟道具之间的距离小于预定阈值、且所述目标虚拟操作对象与所述目标虚拟道具之间存在目标虚拟

障碍物的情况下，在所述目标应用中显示所述目标虚拟道具的透视信息，包括:

在所述目标虚拟操作对象的所述视角范围内检测到目标虚拟载具、且所述目标虚拟操作对象与所述目标虚拟载具之间的距离小于所述预定阈值、且所述目标虚拟操作对象与所述目标虚拟载具之间存在所述目标虚拟障碍物的情况下，在所述目标应用中显示所述目标虚拟载具的透视信息。

10. 一种虚拟道具的显示装置，包括:

第一显单元，配置为在目标应用中显示目标虚拟操作对象所在的画面;

检测单元，配置为在所述目标虚拟操作对象配置有目标虚拟技能的情况下，在所述目标虚拟操作对象的视角范围内检测目标类型的虚拟道具，其中，所述目标虚拟技能用于允许所述目标虚拟操作对象透过虚拟障碍物看到所述目标类型的虚拟道具;

第二显示单元，配置为在所述目标虚拟操作对象的视角范围内检测到所述目标类型的目标虚拟道具、且所述目标虚拟操作对象与所述目标虚拟道具之间的距离小于预定阈值、且所述目标虚拟操作对象与所述目标虚拟道具之间存在目标虚拟障碍物的情况下，在所述目标应用中显示所述目标虚拟道具的透视信息。

11. 根据权利要求 10 所述的装置，其中，所述第二显示单元，包括:

第一显示模块，配置为在所述目标虚拟操作对象的视角范围内检测到所述目标类型的目标虚拟道具、且所述目标虚拟操作对象与所述目标虚拟道具之间的距离小于所述预定阈值、且所述目标虚拟操作对象与所述目标虚拟道具之间存在多个虚拟障碍物的情况下，在所述目标应用中显示所述目标虚拟道具的透视信息，其中，所述目标虚拟障碍物包括所述多个虚拟障碍物。

12. 根据权利要求 10 所述的装置，其中，所述第二显示单元，包括:

第二显示模块，配置为在所述目标应用中显示所述目标虚拟道具的轮廓，其中，所述透视信息包括所述目标虚拟道具的轮廓，所述轮廓的尺寸与所述距离呈负相关。

13. 根据权利要求 10 所述的装置，其中，所述装置还包括:

第三显示单元，配置为在所述目标虚拟操作对象的视角范围内检测到

所述目标类型的目标虚拟道具、且所述目标虚拟操作对象与所述目标虚拟道具之间的距离小于所述预定阈值、且所述目标虚拟操作对象与所述目标虚拟道具之间不存在所述虚拟障碍物的情况下，在所述目标应用中显示所述目标虚拟道具。

14. 一种存储介质，所述存储介质包括存储的程序，其中，所述程序运行时执行上述权利要求 1 至 9 任一项中所述的方法。

15. 一种电子装置，包括存储器和处理器，所述存储器中存储有计算机程序，所述处理器被设置为通过所述计算机程序执行所述权利要求 1 至 9 任一项中所述的方法。