

(12) 按照专利合作条约所公布的国际申请

(19) 世界知识产权组织
国际局



(10) 国际公布号
WO 2023/231629 A1

(43) 国际公布日
2023 年 12 月 7 日 (07.12.2023)

(51) 国际专利分类号:

A63F 13/55 (2014.01) **A63F 13/837** (2014.01)
A63F 13/537 (2014.01) **A63F 13/58** (2014.01)

(21) 国际申请号: PCT/CN2023/089386

(22) 国际申请日: 2023 年 4 月 20 日 (20.04.2023)

(25) 申请语言: 中文

(26) 公布语言: 中文

(30) 优先权:

202210614755.5 2022 年 5 月 30 日 (30.05.2022) CN

(71) 申请人: 腾讯科技(深圳)有限公司 (TENCENT TECHNOLOGY (SHENZHEN) COMPANY LIMITED) [CN/CN]; 中国广东省深圳市南山区高新区科技中一路腾讯大厦 35 层, Guangdong 518057 (CN)。

(72) 发明人: 李一舟 (LI, Yizhou); 中国广东省深圳市南山区高新区科技中一路腾讯大厦 35 层, Guangdong 518057 (CN)。

(74) 代理人: 北京三高永信知识产权代理有限责任公司 (BEIJING SAN GAO YONG XIN INTELLECTUAL PROPERTY AGENCY CO., LTD.); 中国北京市海

淀区上地信息产业基地三街 1 号楼四层 C 段 457, Beijing 100085 (CN)。

(81) 指定国(除另有指明, 要求每一种可提供的国家保护): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CV, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IQ, IR, IS, IT, JM, JO, JP, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, MG, MK, MN, MU, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, WS, ZA, ZM, ZW。

(84) 指定国(除另有指明, 要求每一种可提供的地区保护): ARIPO (BW, CV, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SC, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 欧亚 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), 欧洲 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, ME, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG)。

(54) Title: METHOD AND APPARATUS FOR DISPLAYING VIRTUAL OBJECT, AND DEVICE, MEDIUM AND PROGRAM PRODUCT

(54) 发明名称: 虚拟对象的显示方法、装置、设备、介质及程序产品

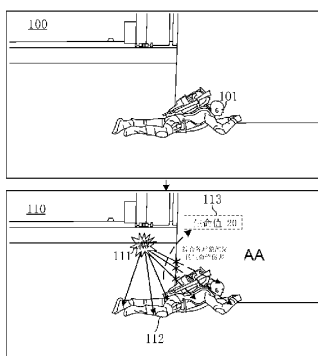


图 1

113 Hit points -20
AA Integrate damage to hit points of object parts

(57) Abstract: A method and apparatus for displaying a virtual object, and a device, a medium and a program product, which relate to the field of animation generation. The method comprises: when a first virtual object throws a virtual prop in a virtual scene, triggering a specified function of the virtual prop within a functioning range of the virtual prop (901); in response to a second virtual object being within the functioning range, acquiring, on the basis of positional relationships between a plurality of object parts of the second virtual object and the virtual prop, sub-attribute effect results respectively corresponding to the plurality of object parts (902); and fusing the sub-attribute effect results respectively corresponding to the plurality of object parts, so as to obtain an attribute effect result of the second virtual object (903).

(57) 摘要: 一种虚拟对象的显示方法、装置、设备、介质及程序产品, 涉及动画生成领域。该方法包括: 当第一虚拟对象在虚拟场景中投掷虚拟道具时, 在虚拟道具的功能范围内触发虚拟道具的指定功能(901); 响应于第二虚拟对象处于功能范围内, 基于第二虚拟对象的多个对象部位与虚拟道具之间的位置关系, 获取多个对象部位分别对应的子属性影响结果(902); 对多个对象部位分别对应的子属性影响结果进行融合, 得到第二虚拟对象的属性影响结果(903)。

[见续页]

本国际公布:

— 包括国际检索报告(条约第21条(3))。