图像显示方法和装置、存储介质及电子设备

相关申请的交叉引用

本申请基于申请号为202010076978.1、申请日为2020年01月23日的中国专利申请提出，并要求该中国专利申请的优先权，该中国专利申请的全部内容在此引入本申请作为参考。

技术领域

本申请涉及计算机领域，尤其涉及一种图像显示方法和装置、存储介质及电子设备。

背景技术

在移动端射击游戏中，为了使游戏吸引更多的玩家，在正常的战斗之外，会在游戏内引入越来越多社交类玩法模式。但在游戏场景下，所有的场景元素都是预先设置的，玩家无法变更上述场景元素，进而导致玩家的游戏体验受到了一定的限制也即，游戏场景中的场景元素都是固化存在的，无法做出多样性的改变，即，相关技术中存在游戏场景元素的多样性较差的问题。

发明内容

本申请实施例提供了一种图像显示方法和装置、存储介质及电子设备，能够提高游戏场景内图片显示的多样性，以增加游戏场景元素的多样性。

本申请实施例提供了一种图像显示方法，包括：在目标游戏应用的游戏画面中显示一组图像的标识，其中，上述一组图像是配置给目标虚拟操作对象、待显示在上述游戏画面中的图像；获取在上述目标游戏应用中的

第一操作，其中，上述第一操作用于在上述一组图像的标识中选中第一图像的标识；将上述第一图像显示在上述游戏画面中的第一区域上。

本申请实施例还提供了一种图像显示装置，包括：第一显示单元，配置为在目标游戏应用的游戏画面中显示一组图像的标识，其中，上述一组图像是配置给目标虚拟操作对象、待显示在上述游戏画面中的图像；第一获取单元，配置为获取在上述目标游戏应用中的第一操作，其中，上述第一操作用于在上述一组图像的标识中选中第一图像的标识；第二显示单元，配置为将上述第一图像显示在上述游戏画面中的第一区域上。

本申请实施例还提供了一种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程序，其中，该计算机程序被设置为运行时执行上述图像显示方法。

本申请实施例还提供了一种电子设备，包括存储器、处理器及存储在存储器上并可在处理器上运行的计算机程序，其中，上述处理器通过计算机程序执行上述的图像显示方法。

在本申请实施例中，在目标游戏应用的游戏画面中显示一组图像的标识，其中，上述一组图像是配置给目标虚拟操作对象、待显示在上述游戏画面中的图像，并在上述目标游戏应用中获取第一操作，以及响应于上述第一操作，在上述一组图像的标识中选中上述第一图像的标识，然后将上述第一图像显示在上述目标游戏应用中的第一区域上。也就是说，通过为目标虚拟对象配置一组图像，以提高该目标虚拟对象在目标游戏应用中允许显示的图像的灵活性，使得目标虚拟对象不再仅限于选择显示目标游戏应用中预设的固定的图像，而是可以选择更多不同的图像来显示在第一区域上，提高了图片显示的多样性，以增加游戏场景元素的多样性。

附图说明

此处所说明的附图用来提供对本申请的理解，构成本申请的一部分，

本申请的示意性实施例及其说明用于解释本申请，并不构成对本申请的不当限定。在附图中：

图 1 是本申请实施例提供的图像显示方法的应用环境的示意图；

图 2 是本申请实施例提供的图像显示方法的流程图的示意图；

图 3 是本申请实施例提供的图像显示方法的流程图的示意图；

图 4 是本申请实施例提供的图像显示方法的示意图；

图 5 是本申请实施例提供的图像显示方法的示意图；

图 6 是本申请实施例提供的图像显示方法的示意图；

图 7 是本申请实施例提供的图像显示装置的结构示意图；

图 8 是本申请实施例提供的电子设备的结构示意图。

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。

本申请实施例提供了一种图像显示方法，该图像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用户设备 102、网络 110 及游戏应用服务器 112。其中，该用户设备 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 中运行且通过用户设备 102 来呈现位于目标虚拟操作对象第三人称视野范围内的游戏场景画面。上述用户设备中可以包括但不限于：显示器 108，处理器 106 及存储器 104。显示器 108 显示目标游戏应用的游戏画面，其中，可以但不限于包括显示涂鸦图片 1022 “B”（第一图像）在目标游戏应用中的静态物件 1044（第一区域）上；处理器 106 配置为响应第一操作，获取涂鸦图片 1022 “B” 以及静态物件 1044 的相关信息，并对该信息作匹配处理，该匹配处理用于确定将涂鸦图片 1022 “B” 显示在目标游戏应用中的静态物件 1044 上，以及处理压缩后的将涂鸦图片 1022 “B” 显示在目标游戏应用中的静态物件 1044 上的显示画面。存储器 104 配置为存储上述涂鸦图片 1022 “B” 在目标游戏应用中的静态物件 1044 上的涂鸦图片 1022 “B”。这里服务器 112 可以包括但不限于：数据库 114 及处理引擎 116，处理引擎 116 配置为调用数据库 114 中存储的全部场景的区域位置信息、模型信息、涂鸦图片 1022 信息等，还配置为将运行过程中加载后的涂鸦图片 1022 “B” 显示在目标游戏应用中的静态物件 1044 上的画面压缩后发送给用户设备 102 进行呈现。

参见步骤 S102-S110，在用户设备 102 中的显示器 108 所呈现的位于目标虚拟操作对象第三人称视野范围内的游戏场景画面中，并在目标游戏应用中显示一组图像的标识（图中未示出），在检测到第一操作（例如涂鸦图片 1022 “B” 标识被选中操作）的情况下，用户设备 102 执行步骤 S102-S104，即发送第一操作，并通过网络 110 将该第一操作发送至服

务器 112。游戏应用服务器 112 在接收到第一操作后，执行步骤 S106，根据第一操作生成并压缩显示画面，如生成涂鸦图片 1022“B”显示在目标游戏应用中的静态物件 1044 上的画面，并在压缩后执行步骤 S108-S110，通过网络 110 将压缩后的显示画面发送给用户设备 102。

在一些实施例中，上述图像显示方法可以但不限于应用于用户设备中，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。上述服务器和用户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。

在一些实施例中，如图 2 所示，上述图像显示方法包括:

S202，在目标游戏应用的游戏画面中显示一组图像的标识，其中，一组图像是配置给目标虚拟操作对象、待显示在游戏画面中的图像;

S204，在目标游戏应用中获取第一操作，其中，第一操作用于在一组图像的标识中选中第一图像的标识;

S206，将第一图像显示在游戏画面中的第一区域上。

在一些实施例中，上述图像显示方法可以但不限于应用于将自选的图像显示在目标游戏应用的游戏画面中的指定区域中。在实际实施时，上述目标游戏可以但不限于包括角色扮演类游戏（Role-playing Game，RPG）、动作类游戏（Action Game，ACT）、冒险类游戏（Adventure Game，AVG）、射击类游戏等。在实际实施时，射击类游戏可以但不限于为多人在线战术竞技游戏（Multiplayer Online Battle Arena 为 MOBA）应用，或者还可以为单人游戏（Single-Player Game 为 SPG）应用。上述目标射击游戏的类型可以包括但不限于以下至少之一：二维（Two Dimension，2D）

游戏应用、三维（Three Dimension，3D）游戏应用、虚拟现实（Virtual Reality，VR）游戏应用、增强现实（Augmented Reality，AR）游戏应用、混合现实（Mixed Reality，MR）游戏应用。以上只是一种示例，本实施例对此不作任何限定。此外，上述目标射击游戏中的虚拟角色可以但不限于为登录该射击游戏应用客户端的当前玩家所控制的角色对象，这里射击游戏应用可以为第三人称射击游戏（Third Person Shooting Game，TPS）应用，如除当前玩家所控制的虚拟角色之外的第三方角色对象的视角来运行该射击游戏应用，还可以为第一人称射击游戏（First Person Shooting Game，FPS）应用，如以当前玩家所控制的虚拟角色的视角来运行该射击游戏应用。

在一些实施例中，一组图像的标识可以但不限于包括一个或多个标识，可以但不限于对标识的数量做出限定。配置给目标虚拟操作对象的一组图像可以但不限于在备战界面场景下配置，其中，备战界面可以但不限于开启目标游戏开启后的准备阶段界面、未开启目标游戏时的准备阶段界面，如仓库界面、商城界面、收藏界面等。第一操作可以但不限于包括触控操作、语音操作、指令操作等，其中，触控操作可以但不限于包括指定区域触控、指定时长触控等。第一图像可以但不限于包括非目标虚拟操作对象绘制的图像、目标虚拟操作对象绘制的图像等。第一区域可以但不限于包括地面、墙面或其他静态物件（如台阶、天花板、静态障碍物等）等，其中，静态物件可以但不限于为在游戏画面中持续多帧静止的物体。

需要说明的是，在目标游戏应用中显示一组图像的标识，其中，一组图像是配置给目标虚拟操作对象、待显示在目标游戏应用中的图像，并在目标游戏应用中获取第一操作，以及响应于第一操作，在一组图像的标识中选中第一图像的标识，最后将第一图像显示在目标游戏应用中

的第一区域上。在一些实施例中，显示一组图像的标识可以但不限于与一组图像对应一致，显示一组图像的标识可以但不限于与缩小或放大后的一组图像对应一致。

在一些实施例中，例如图 3 所示：

S302，检测到购买涂鸦图片的操作；

在一些实施例中，购买操作可以但不限于在商城界面触发；

S304，判断是否获取装配涂鸦图片操作；

这里，在未获取的情况下继续判断，其中，装配涂鸦图片操作可以但不限与在备战界面触发；

S306，在获取装配涂鸦图片操作的情况下，备战列表增加可用的涂鸦图片；

其中，备战列表可以但不限于用于显示虚拟操作对象可以选择应用在目标游戏应用场景下的虚拟道具、虚拟技能等，例如仓库、备战界面等；

S308，判断是否获取点击个性化按钮操作；

这里，在未检测到的情况下继续判断，其中，个性化按钮可以但不限于显示在游戏画面上，点击操作可以但不限于为触控操作，点击个性化按钮操作可以但不限于在游戏战斗界面中被触发；

S310，在获取到点击个性化按钮操作的情况下，显示个性化装备界面；

其中，个性化装备界面可以但不限于显示多种涂鸦图片标识；

S312，判断是否获取点击涂鸦图片标识操作；

在未获取的情况下，继续判断；

S314，在获取点击涂鸦图片标识操作的情况下，确定虚拟操作对象攻击准心所指的区域，并在上述区域上显示上述涂鸦图片；

S316，判断是否获取点击涂鸦图片标识操作；

在未获取的情况下继续检测；

S318，在获取点击涂鸦图片标识操作的情况下，在S314中显示的涂鸦图片消失，并重新确定虚拟操作对象攻击准心所指的区域，并在上述区域上显示上述涂鸦图片；

其中，S318中的区域与S314中的区域可以但不限于为不同或相同区域，S318中的涂鸦图片与S314中的涂鸦图片可以但不限于为不同或相同涂鸦图片。

通过本实施例，利用在目标游戏应用中显示一组图像的标识，并在目标游戏应用中获取第一操作，进而响应于第一操作，在一组图像的标识中选中第一图像的标识，从而将第一图像显示在目标游戏应用中的第一区域上。也就是说，通过为目标虚拟对象配置一组图像，以提高该目标虚拟对象在目标游戏应用中允许显示的图像的灵活性，使得目标虚拟对象不再仅限于选择显示目标游戏应用中预设的固定的图像，而是可以选择更多不同的图像来显示在第一区域上，从而实现了提高图片显示多样性的技术效果。

在一些实施例中，将第一图像显示在目标游戏应用中的第一区域上，包括：

将第一图像显示在游戏画面中的第一准心所对准的第一区域上，其中，第一准心为目标虚拟操作对象当前使用的第一虚拟攻击道具的准心。

需要说明的是，将第一图像显示在游戏画面中的第一准心所对准的第一区域上，其中，第一准心为目标虚拟操作对象当前使用的第一虚拟攻击道具的准心。

在一些实施例中，如图4所示，目标游戏应用中包括静态物件402、目标虚拟操作对象406，以及目标虚拟操作对象406当前使用的第一虚拟

攻击道具408，其中，第一虚拟攻击道具408的准心404显示在静态物件402的所示区域上，进而在所示区域上显示涂鸦图片“B”（第一图片），其中，涂鸦图片“B”所在的区域可以但不限于为第一区域。

通过本实施例，利用将第一图像显示在游戏画面中的第一准心所对准的第一区域上，通过确定第一图像的显示区域，实现了提高第一图像的显示准确性的效果。

在一些实施例中，将第一图像显示在游戏画面中的第一准心所对准的第一区域上，包括:

S1，获取第一准心所指向的第一位置，其中，第一位置为第一准心与目标游戏应用中的第一静态障碍物对准的位置;

S2，在包括第一位置的第一区域上显示第一图像。

需要说明的是，获取第一准心所指向的第一位置，并在包括第一位置的第一区域上显示第一图像。在一些实施例中，静态障碍物可以但不限于为静态物件。

在一些实施例中，如图4所示，第一位置为准心404所在的位置，进而在准心404所在的位置显示涂鸦图片“B”（第一图像），其中，涂鸦图片“B”所在的区域可以但不限于为第一区域。

在一些实施例中，如图4所示，将涂鸦图片“B”（第一图像）显示在目标虚拟操作对象406正在使用的第一虚拟攻击道具408的准心404与静态物件402（第一区域）对准位置处。

例如设置第一区域可以但不限于以第一虚拟攻击道具408的准心404为中心在静态物件402上显示，其中第一区域的区域面积可以但不限于小于静态物件402的显示区域范围。

通过本实施例，利用获取第一准心所指向的第一位置，并在包括第一位置的第一区域上显示第一图像，通过确定第一图像的显示位置，实

现了提高第一图像的显示准确性的效果。

在一些实施例中，在将第一图像显示在目标游戏应用中的第一区域上之后，方法还包括:

S1，在游戏画面中显示一组图像的标识;

S2，在目标游戏应用中获取第二操作，其中，第二操作用于在一组图像的标识中选中第二图像的标识;

S3，响应于第二操作，在一组图像的标识中选中第二图像的标识;

S4，将第二图像显示在游戏画面中的第二区域上，并取消将第一图像显示在目标游戏应用中的第一区域上。

需要说明的是，在游戏画面中显示一组图像的标识，并在目标游戏应用中获取第二操作，进而响应于第二操作，在一组图像的标识中选中第二图像的标识，以及将第二图像显示在游戏画面中的第二区域上，并取消将第一图像显示在游戏画面中的第一区域上。在一些实施例中，第一图像可以但不限于不同于第二图像。在一些实施例中，图像的标识可以但不限于小于对应待显示的图像大小。显示一组图像的标识的形式可以但不限于通过圆形列表、矩形列表等。

在一些实施例中，如图 5 所示，在游戏画面中显示图像标识列表 512，其中，图像标识列表 512 包括一组图像的标识（涂鸦图片“A”、涂鸦图片“B”、涂鸦图片“C”）。在一些实施例中，例如在一组图像的标识中选中涂鸦图片“C”（第二图像）的标识的情况下（如图中阴影所示涂鸦图片“C”处于选中状态），目标虚拟操作对象 502 在使用的第一虚拟射击道具 504 的准心 506 与静态物件 508 的触碰位置处，显示第二图像（涂鸦图片“C”），并取消继续将涂鸦图片 510（涂鸦图片“B”）的显示。换言之，显示的图像可以但不限于禁止多个图像同时显示。

通过本实施例，将第二图像显示在目标游戏应用中的第二区域上，

并取消将第一图像显示在目标游戏应用中的第一区域上。通过控制在目标游戏应用中同时显示的图像的数量，以避免所显示的图像数量较多所导致的对目标虚拟对象的操作产生的干扰。此外，还可以减少缓存中所存储的图像数量，达到降低图像显示的处理开销，避免出现显示卡顿的问题。

在一些实施例中，将第二图像显示在游戏画面中的第二区域上，包括:

将第二图像显示在目标游戏应用中的第二准心所对准的第二区域上，其中，第二准心为目标虚拟操作对象当前使用的第二虚拟攻击道具的准心。

需要说明的是，将第二图像显示在游戏画面中的第二准心所对准的第二区域上。

在一些实施例中，如图 5 所示，第一虚拟攻击道具 504 的准心 506 显示在静态物件 508 的所示区域上，进而在所示区域上显示涂鸦图片“C”（第二图片）其中，涂鸦图片“C”所在的区域可以但不限于为第二区域。

在一些实施例中，将第二图像显示在目标游戏应用中的第二准心所对准的第二区域上，包括:

获取第二准心所指向的第二位置，其中，第二位置为第二准心与目标游戏应用中的第二静态障碍物触碰的触碰位置;

在包括第二位置的第二区域上显示第二图像。

需要说明的是，获取第二准心所指向的第二位置，并在包括第二位置的第二区域上显示第二图像。

在一些实施例中，如图 5 所示，将涂鸦图片“C”（第二图像）显示在目标虚拟操作对象 502 正在使用的第一虚拟攻击道具 504 的准心 506 与静态物件 508（第二区域）触碰位置处。

通过本实施例，利用在包括第二位置的第二区域上显示第二图像的方式，通过确定第二图像的显示位置，实现了提高第二图像的显示准确性的效果。

在一些实施例中，在游戏画面中显示一组图像的标识之前，方法还包括:

S1，在游戏画面中的配置界面上显示图像列表，其中，图像列表中包括多个图像的标识;

S2，在目标游戏应用中获取第三操作，其中，第三操作用于在多个图像的标识中选中一组图像的标识;

S3，响应于第三操作，在多个图像的标识中选中一组图像的标识，并将一组图像配置给目标虚拟操作对象。

需要说明的是，在游戏画面中的配置界面上显示图像列表，并在目标游戏应用中获取第三操作，以及响应于第三操作，在多个图像的标识中选中一组图像的标识，并将一组图像配置给目标虚拟操作对象。在一些实施例中，配置界面可以但不限于显示在备战阶段，如目标游戏未开始的情况下。其中，目标游戏未开的情况可以但不限于包括进入目标游戏，但目标游戏未显示对战界面的情况。配置界面可以但不限于为仓库界面，以及可以但不限于通过在商城界面触发进入配置界面的方式显示。

在一些实施例中，图 6 所示，例如在游戏画面中的配置界面，存在图像列表 604 以及装配按钮 602，图像列表 604 内包含涂鸦图片 “A”、涂鸦图片 “B”、涂鸦图片 “C”、涂鸦图片 “D” 的图片标识；进一步，获取选定图像列表 604 中的涂鸦图片“A”的操作(图中显示为阴影部分)，在一些实施例中，在图像列表 604 右侧显示涂鸦图片 “A” 的显示效果；在一些实施例中，检测到装配按钮 602 上触发的触控操作，将涂鸦图片 “A” 配置给目标虚拟操作对象。

通过本实施例，在游戏画面中的配置界面上显示图像列表，并在目标游戏应用中获取第三操作，以及响应于第三操作，在多个图像的标识中选中一组图像的标识，并将一组图像配置给目标虚拟操作对象，通过目标游戏应用中的配置界面上所显示的图像列表，选择一组图像并将其配置给目标虚拟操作对象，从而实现了提高待配置图像的显示直观性的效果。

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。

本申请实施例还提供了一种用于实施上述图像显示方法的图像显示装置。如图 7 所示，该装置包括:

第一显示单元 702，配置为在目标游戏应用的游戏画面中显示一组图像的标识，其中，一组图像是配置给目标虚拟操作对象、待显示在游戏画面中的图像;

第一获取单元 704，配置为在目标游戏应用中获取第一操作，其中，第一操作用于在一组图像的标识中选中第一图像的标识;

第二显示单元 706，配置为将第一图像显示在游戏画面中的第一区域上。

在一些实施例中，上述图像显示装置可以但不限于应用于将自选的图像显示目标游戏应用中的指定区域的场景下。在一些实施例中，上述场景可以但不限于包括角色扮演类游戏（Role-playing Game，RPG）、动

作类游戏（Action Game，ACT）、冒险类游戏（Adventure Game，AVG）、射击类游戏等。在一些实施例中，射击类游戏可以但不限于为多人在线战术竞技游戏（Multiplayer Online Battle Arena 为 MOBA）应用，或者还可以为单人游戏（Single-Player Game 为 SPG）应用。上述目标射击游戏的类型可以包括但不限于以下至少之一：二维（Two Dimension，2D）游戏应用、三维（Three Dimension，3D）游戏应用、虚拟现实（Virtual Reality，VR）游戏应用、增强现实（Augmented Reality，AR）游戏应用、混合现实（Mixed Reality，MR）游戏应用。以上只是一种示例，本实施例对此不作任何限定。此外，上述目标射击游戏中的虚拟角色可以但不限于为登录该射击游戏应用客户端的当前玩家所控制的角色对象，这里射击游戏应用可以为第三人称射击游戏（Third Person Shooting Game，TPS）应用，如除当前玩家所控制的虚拟角色之外的第三方角色对象的视角来运行该射击游戏应用，还可以为第一人称射击游戏（First Person Shooting Game，FPS）应用，如以当前玩家所控制的虚拟角色的视角来运行该射击游戏应用。

在一些实施例中，一组图像的标识可以但不限于包括一个或多个标识，可以但不限于对标识的数量做出限定。配置给目标虚拟操作对象的一组图像可以但不限于在备战界面场景下配置，其中，备战界面可以但不限于开启目标游戏开启后的准备阶段界面、未开启目标游戏时的准备阶段界面，如仓库界面、商城界面、收藏界面等。第一操作可以但不限于包括触控操作、语音操作、指令操作等，其中，触控操作可以但不限于包括指定区域触控、指定时长触控等。第一图像可以但不限于包括非目标虚拟操作对象绘制的图像、目标虚拟操作对象绘制的图像等。第一区域可以但不限于包括地面、墙面或其他静态物件（如台阶、天花板、静态障碍物等）等。

需要说明的是，在目标游戏应用的游戏画面中显示一组图像的标识，其中，一组图像是配置给目标虚拟操作对象、待显示在游戏画面中的图像，并在目标游戏应用中获取第一操作，以及响应于第一操作，在一组图像的标识中选中第一图像的标识，最后将将第一图像显示在游戏画面中的第一区域上。

具体实施例可以参考上述虚拟道具的操作方法中所示示例，本示例中在此不再赘述。

通过本实施例，利用在目标游戏应用的游戏画面中显示一组图像的标识，并在目标游戏应用中获取第一操作，进而响应于第一操作，在一组图像的标识中选中第一图像的标识，从而将第一图像显示在目标游戏应用中的第一区域上，通过将自选的图像显示在在目标游戏应用中，达到了除了能在游戏应用中显示无法更改的场景元素图片外，还能显示虚拟操作对象已配置的、各种各样的图像的目的，从而实现了提高图片显示多样性的技术效果。

在一些实施例中，上述第二显示单元 706 包括:

第一显示模块，配置为将第一图像显示在游戏画面中的第一准心所对准的第一区域上，其中，第一准心为目标虚拟操作对象当前使用的第一虚拟攻击道具的准心。

在一些实施例中，上述第一显示模块包括:

第一获取子模块，配置为获取第一准心所指向的第一位置，其中，第一位置为第一准心与目标游戏应用中的第一静态障碍物对准的位置;

第一显示子模块，配置为在包括第一位置的第一区域上显示第一图像。

在一些实施例中，上述装置还包括:

第三显示单元，配置为在将第一图像显示在游戏画面中的第一区域

上之后，在目标游戏应用中显示一组图像的标识；

第二获取单元，配置为在将第一图像显示在游戏画面用中的第一区域上之后，在目标游戏应用中获取第二操作，其中，第二操作用于在一组图像的标识中选中第二图像的标识；

第二响应单元，配置为响应于第二操作，在一组图像的标识中选中第二图像的标识；

第四显示单元，配置为将第二图像显示在游戏画面中的第二区域上，并取消将第一图像显示在游戏画面中的第一区域上。

在一些实施例中，上述第四显示单元包括：

第二显示模块，配置为将第二图像显示在游戏画面中的第二准心所对准的第二区域上，其中，第二准心为目标虚拟操作对象当前使用的第二虚拟攻击道具的准心。

在一些实施例中，上述第二显示模块包括：

第二获取子模块，配置为获取第二准心所指向的第二位置，其中，第二位置为第二准心与目标游戏应用中的第二静态障碍物对准的位置；

第二获取子单元，配置为在包括第二位置的第二区域上显示第二图像。

在一些实施例中，上述装置还包括：

第五显示单元，配置为在目标游戏应用中显示一组图像的标识之前，在游戏画面中的配置界面上显示图像列表，其中，图像列表中包括多个图像的标识；

第三获取单元，配置为在游戏画面中显示一组图像的标识之前，在目标游戏应用中获取第三操作，其中，第三操作用于在多个图像的标识中选中一组图像的标识；

第三响应单元，配置为在游戏画面中显示一组图像的标识之前，响

应于第三操作，在多个图像的标识中选中一组图像的标识，并将一组图像配置给目标虚拟操作对象。

本申请实施例还提供了一种用于实施上述图像显示方法的电子设备，在实际实施时，电子设备可以为终端或服务器，如图 8 所示，该电子设备包括存储器 802 和处理器 804，该存储器 802 中存储有计算机程序，该处理器 804 被设置为通过计算机程序执行本申请实施例提供的图像显示方法。

在一些实施例中，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。

在一些实施例中，上述处理器可以被设置为通过计算机程序执行以下步骤:

S1，在目标游戏应用的游戏画面中显示一组图像的标识，其中，一组图像是配置给目标虚拟操作对象、待显示在游戏画面中的图像;

S2，在目标游戏应用中获取第一操作，其中，第一操作用于在一组图像的标识中选中第一图像的标识;

S3，将第一图像显示在游戏画面中的第一区域上。

本领域普通技术人员可以理解，图 8 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 等用户设备。图 8 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 8 中所示更多或者更少的组件（如网络接口等），或者具有与图 8 所示不同的配置。

其中，存储器 802 可配置为存储软件程序以及模块，如本申请实施例中的图像显示方法和装置对应的程序指令/模块，处理器 804 通过运行存储在存储器 802 内的软件程序以及模块，从而执行各种功能应用以及

数据处理，即实现上述的图像显示方法。存储器 802 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 802 还可包括相对于处理器 804 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 802 可以但不限于用于存储一组图像的标识、第一图像、第一区域等信息。作为一种示例，如图 8 所示，上述存储器 802 中可以但不限于包括上述图像显示装置中的第一显示单元 702、第一获取单元 704 以及第二显示单元 706。此外，还可以包括但不限于上述图像显示装置中的其他模块单元，本示例中不再赘述。

在一些实施例中，电子设备还包括传输装置 806，传输装置 806 配置为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 806 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 806 为射频（Radio Frequency，RF）模块，其配置为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 808，配置为显示上述一组图像的标识、第一图像、第一区域信息；和连接总线 810，配置为连接上述电子设备中的各个模块部件。

本申请实施例还提供了一种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程序，其中，该计算机程序被设置为运行时执行本申请实施例提供的图像显示方法。

在一些实施例中，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程序：

S1，在目标游戏应用的游戏画面中显示一组图像的标识，其中，一组图像是配置给目标虚拟操作对象、待显示在游戏画面中的图像；

S2，在目标游戏应用中获取第一操作，其中，第一操作用于在一组图像的标识中选中第一图像的标识；

S3，将第一图像显示在游戏画面中的第一区域上。

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程序来指令用户设备相关的硬件来完成，该程序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。

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时，可以存储在上述计算机可读取的存储介质中。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等）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，某个实施例中没有详述的部分，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。

工业实用性

本申请实施例中电子设备在目标游戏应用的游戏画面中显示一组图像的标识，其中，所述一组图像是配置给目标虚拟操作对象、待显示在所述游戏画面中的图像；获取在所述目标游戏应用中的第一操作，其中，所述第一操作用于在所述一组图像的标识中选中第一图像的标识；将所述第一图像显示在所述游戏画面中的第一区域上；如此，通过为目标虚拟对象配置一组图像，以提高该目标虚拟对象在目标游戏应用中允许显示的图像的灵活性，使得目标虚拟对象不再仅限于选择显示目标游戏应用中预设的固定的图像，而是可以选择更多不同的图像来显示在第一区域上，从而提高图片显示的多样性。

权利要求书

1、一种图像显示方法，所述方法由电子设备执行，所述方法包括:

在目标游戏应用的游戏画面中显示一组图像的标识，其中，所述一组图像是配置给目标虚拟操作对象、待显示在所述游戏画面中的图像;

获取在所述目标游戏应用中的第一操作，其中，所述第一操作用于在所述一组图像的标识中选中第一图像的标识;

将所述第一图像显示在所述游戏画面中的第一区域上。

2、根据权利要求 1 所述的方法，其中，所述将所述第一图像显示在所述游戏画面中的第一区域上，包括:

将所述第一图像显示在所述游戏画面中的第一准心所对准的所述第一区域上，其中，所述第一准心为所述目标虚拟操作对象当前使用的第一虚拟攻击道具的准心。

3、根据权利要求 2 所述的方法，其中，所述将所述第一图像显示在所述游戏画面中的第一准心所对准的所述第一区域上，包括:

获取所述第一准心所指向的第一位置，其中，所述第一位置为所述第一准心与所述游戏画面中的第一静态障碍物对准的位置;

在包括所述第一位置的所述第一区域上显示所述第一图像。

4、根据权利要求 1 所述的方法，其中，在所述将所述第一图像显示在所述游戏画面中的第一区域上之后，所述方法还包括:

在所述游戏画面中显示所述一组图像的标识;

在所述目标游戏应用中获取第二操作，其中，所述第二操作用于在所述一组图像的标识中选中第二图像的标识;

响应于所述第二操作，在所述一组图像的标识中选中所述第二图像的标识;

将所述第二图像显示在所述游戏画面中的第二区域上，并取消将所

述第一图像显示在所述游戏画面中的第一区域上。

5、根据权利要求 4 所述的方法，其中，所述将所述第二图像显示在所述游戏画面中的第二区域上，包括:

将所述第二图像显示在所述游戏画面中的第二准心所对准的所述第二区域上，其中，所述第二准心为所述目标虚拟操作对象当前使用的第二虚拟攻击道具的准心。

6、根据权利要求 5 所述的方法，其中，所述将所述第二图像显示在所述游戏画面中的第二准心所对准的所述第二区域上，包括:

获取所述第二准心所指向的第二位置，其中，所述第二位置为所述第二准心与所述游戏画面中的第二静态障碍物对准的位置;

在包括所述第二位置的所述第二区域上显示所述第二图像。

7、根据权利要求 1 至 6 中任一项所述的方法，其中，在游戏画面中显示一组图像的标识之前，所述方法还包括:

在所述游戏画面中的配置界面上显示图像列表，其中，所述图像列表中包括多个图像的标识;

在所述目标游戏应用中获取第三操作，其中，所述第三操作用于在所述多个图像的标识中选中所述一组图像的标识;

响应于所述第三操作，在所述多个图像的标识中选中所述一组图像的标识，并将所述一组图像配置给所述目标虚拟操作对象。

8、一种图像显示装置，包括:

第一显示单元，配置为在目标游戏应用的游戏画面中显示一组图像的标识，其中，所述一组图像是配置给目标虚拟操作对象、待显示在所述游戏画面中的图像;

第一获取单元，配置为获取在所述目标游戏应用中的第一操作，其中，所述第一操作用于在所述一组图像的标识中选中第一图像的标识;

第二显示单元，配置为将所述第一图像显示在所述游戏画面中的第一区域上。

9、根据权利要求 8 所述的装置，其中，所述第二显示单元包括:

第一显示模块，配置为将所述第一图像显示在所述游戏画面中的第一准心所对准的所述第一区域上，其中，所述第一准心为所述目标虚拟操作对象当前使用的第一虚拟攻击道具的准心。

10、根据权利要求 9 所述的装置，其中，所述第一显示模块包括:

第一获取子模块，配置为获取所述第一准心所指向的第一位置，其中，所述第一位置为所述第一准心与所述游戏画面中的第一静态障碍物触碰的触碰位置;

第一显示子模块，配置为在包括所述第一位置的所述第一区域上显示所述第一图像。

11、根据权利要求 8 所述的装置，其中，所述装置还包括:

第三显示单元，配置为在所述将所述第一图像显示在所述游戏画面中的第一区域上之后，在所述目标游戏应用中显示所述一组图像的标识;

第二获取单元，配置为在所述将所述第一图像显示在所述目标游戏应用中的第一区域上之后，在所述目标游戏应用中获取第二操作，其中，所述第二操作用于在所述一组图像的标识中选中第二图像的标识;

第二响应单元，配置为响应于所述第二操作，在所述一组图像的标识中选中所述第二图像的标识;

第四显示单元，配置为将所述第二图像显示在所述游戏画面中的第二区域上，并取消将所述第一图像显示在所述游戏画面中的第一区域上。

12、根据权利要求 11 所述的装置，其中，所述第四显示单元包括:

第二显示模块，配置为将所述第二图像显示在所述游戏画面中的第二准心所对准的所述第二区域上，其中，所述第二准心为所述目标虚拟

操作对象当前使用的第二虚拟攻击道具的准心。

13、根据权利要求 12 所述的装置，其中，所述第二显示模块包括:

第二获取子模块，配置为获取所述第二准心所指向的第二位置，其中，所述第二位置为所述第二准心与所述游戏画面用中的第二静态障碍物对准的位置;

第二获取子单元，配置为在包括所述第二位置的所述第二区域上显示所述第二图像。

14、一种计算机可读的存储介质，所述计算机可读的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 7 任一项中所述的图像显示方法。

15、一种电子设备，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 7 任一项中所述的图像显示方法。