# 功能概述

场景设计加入校园元素，场景以明朗向上的氛围为主，使体验者感受到积极健康的校园生活。以图文展示为主，加入一些动态UI效果，增加体验趣味性。

# 关卡设计

### 关卡结构

教室环境，教室内包含黑版、讲台、课座椅，黑版上画着宣传海报，课桌椅上有小纸条、文具，黑版上画有防校园霸凌的黑板报，教室周围、座位上放着有宣传教育的人物剪贴画。教室内设置前往下一个体验区关卡和回到大厅的按钮。

### 关卡流程

1. 体验者通过校园霸凌体验区入口进入关卡

2. 体验者浏览展区

3. 使用角色模型摆出施暴行为的情景造型3组

4. 走近角色弹出相关情景相关文案并播放一小段动画表现情景（2~5秒），通过点击UI依次弹出校园欺凌的表现、涉及人员、解决思路和解决办法，引导机器人语音介绍案例（在过程中体验者不能通过手柄辅助移动，需要完成当前情景才可继续）



教室示意图 情景示意图（3D角色）

# 美术需求

### GUI

1. 切换关卡的3DUI

2. 黑板报设计

3. 剪贴画设计

### 场景

1. 教室

2. 体验区入口

### 道具

1. 体验区入口3DUI模型

2. 黑版、讲台、课座椅、文具

# 文案

宣传教育视频：

<https://v.youku.com/v_show/id_XMzU5MjM4OTA5Mg==.html?firsttime=85>

校园霸凌的36种施暴行为和解决办法：<https://www.jianshu.com/p/9288dc9019b4>