## # 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. 剪贴画形式的剧情



教室示意图 剪贴画示意图（2D角色+3D场景）

## # 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

## 动效

## # 文案