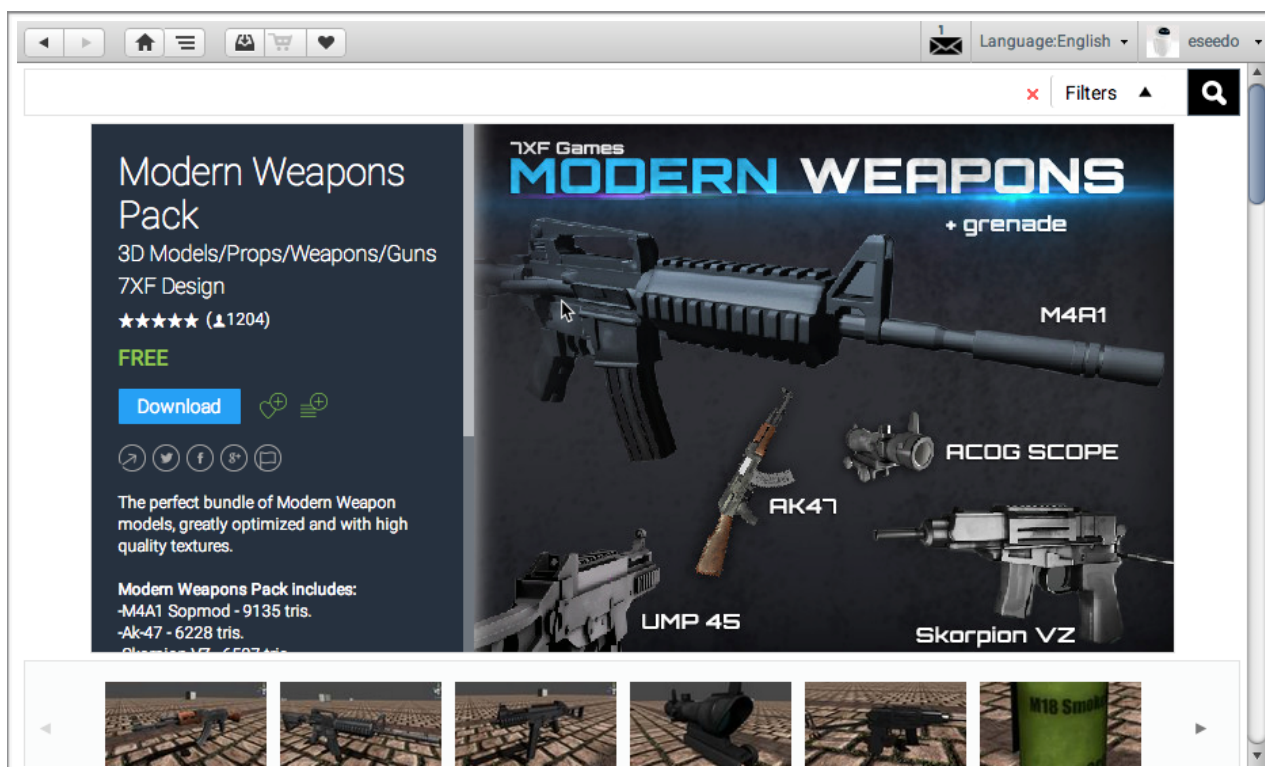
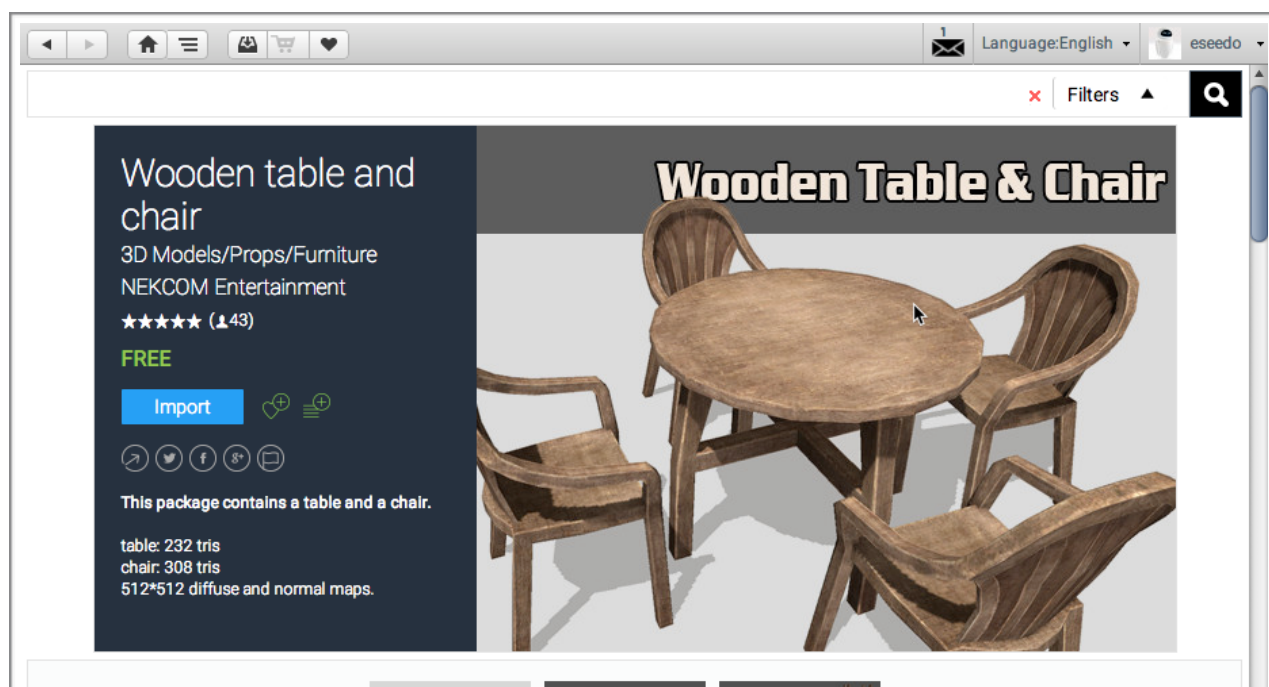


到此为止，我们的游戏已经初具雏形了。在这一课的内容中，我们将给场景中添加更多的元素。

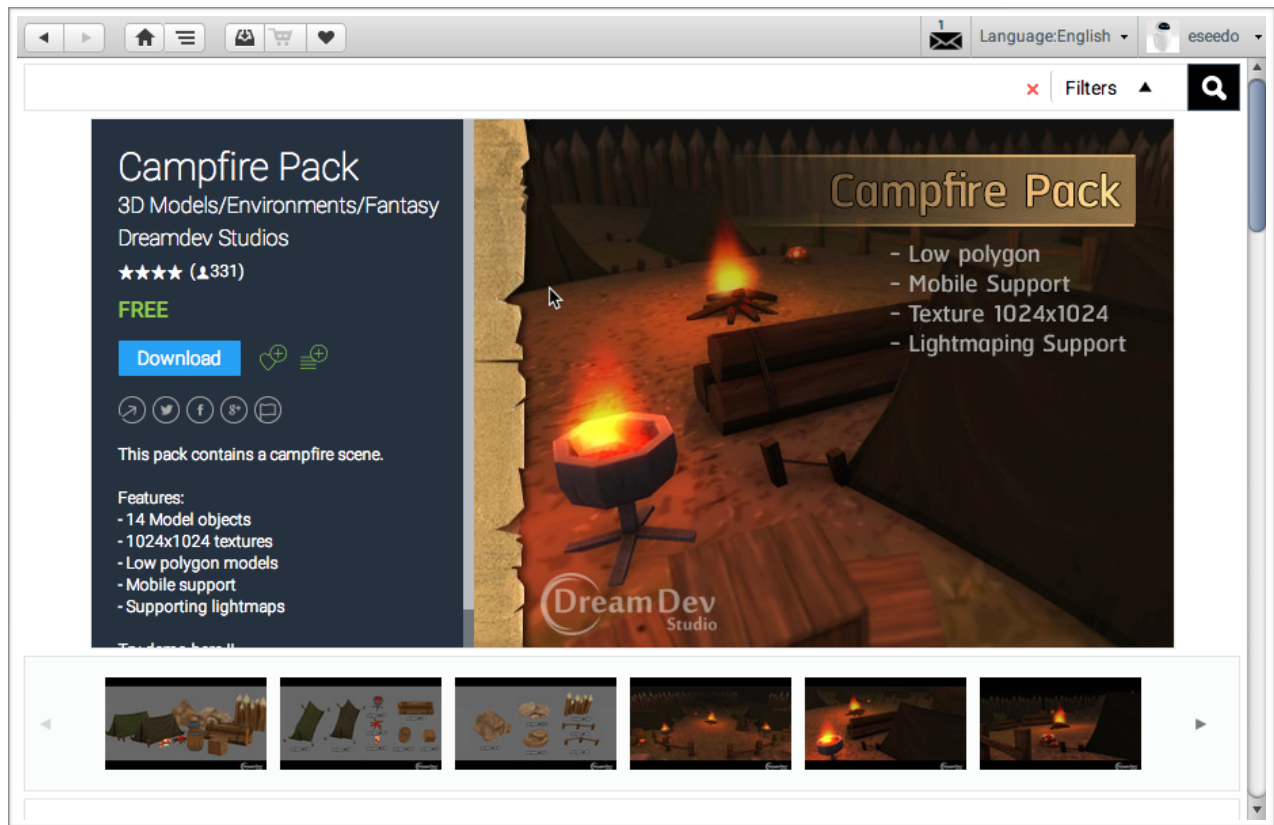
在Unity编辑器中切换到Asset Store，在搜索栏中🔍输入modern weapons，选择FREE ONLY，然后下载和导入下面的这个资源。



接着在🔍输入table,仍然选择FREE ONLY，然后下载和导入下图的资源。



接着在🔍输入campfire,仍然选择FREE ONLY, 然后下载和导入下图的资源。



资源下载导入成功后, 接下来让我们把这些资源添加到场景中。

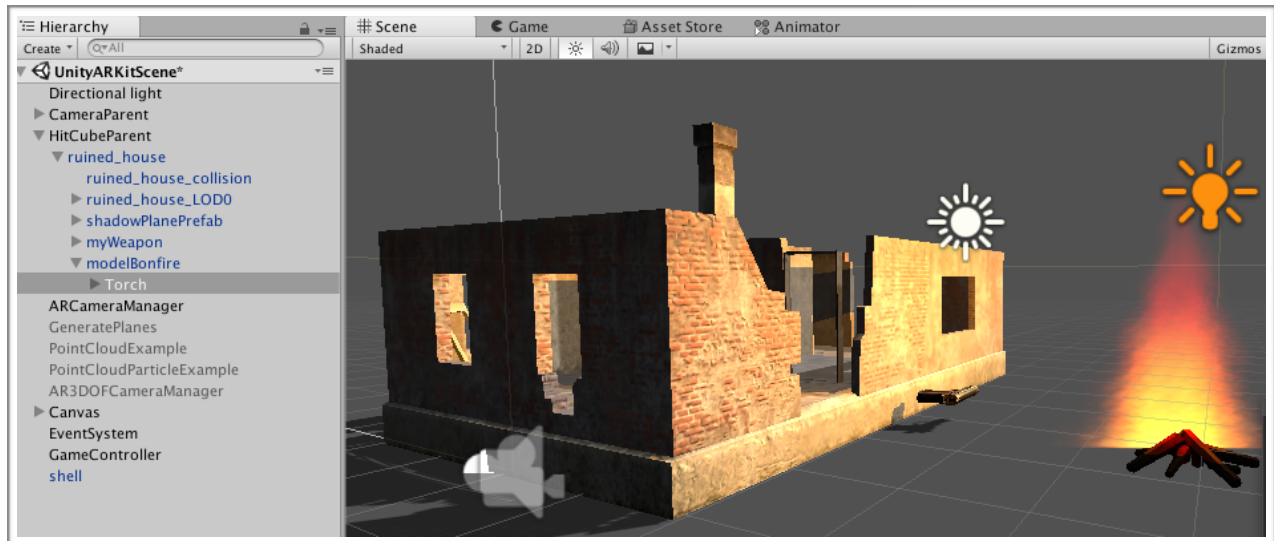
首先要添加的就是野外的篝火。

在刚刚导入的Campfire Pack资源包中打开DemoScene, 从Hierarchy视图中选中Torch并复制该对象。

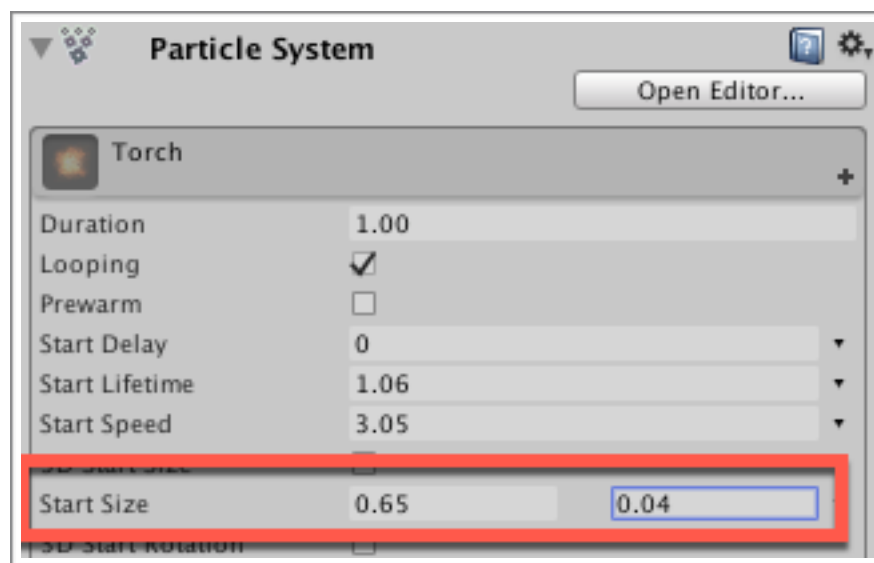
再次打开UnityARKitScene, 将复制的Torch对象粘贴到Hierarchy视图中。

接下来在Project视图找到Campfire Pack-Model-model中的modelBonfire, 将其拖动到Hierarchy视图中, 使其成为HitCubeParent-ruined_house的子对象。然后使用移动工具将其拖动到房子外面的空地上。

将刚刚添加的Torch对象拖动为modelBonfire的子对象, 并重置其Transform信息如下。

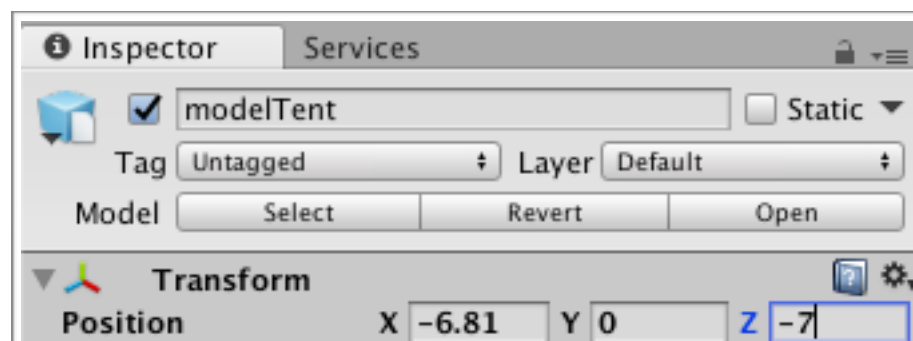


在粒子特效的属性中将起始大小调的小一点，



当然，还是那句话，具体的数值大小是很主观的，大家没必要完全照搬，觉得满意就行~

接下来在Project视图找到Campfire Pack-Model-model中的modelTent，并将其拖动到Hierarchy视图，使其成为HitCubeParent-ruined_house的子对象。在Inspector视图中调整其位置和大小，具体就不再赘述了，大家觉得合适就行。

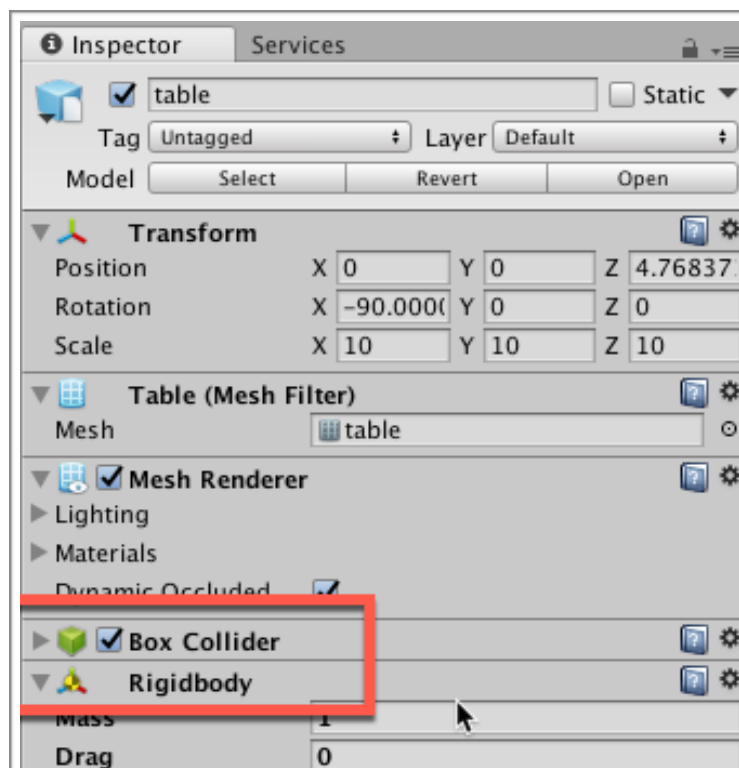


接下来添加一个桌子，从刚刚下载的资源包中找到Wooden_table_and_chair-FBX下的table_and_chair预设体，把它拖动到Hierarchy视图，使其成为HitCubeParent-ruined_house的子对象。

通过移动工具调整它的位置，放到合适的位置，主要是想让武器可以掉落在桌子上。



接下来选中table_and_chair的子对象chair，给其添加Rigidbody和Box Collider两个组件，对子对象table做同样的操作。



接下来适当调整桌椅的大小。

把武器拖动为table_and_chair的子对象，并调整其Box Collider的大小。

点击Play按钮，查看手枪是不是比较和谐的掉落在桌面上。如果不是，就需要我们稍微调整双方的Box Collider的大小和位置。

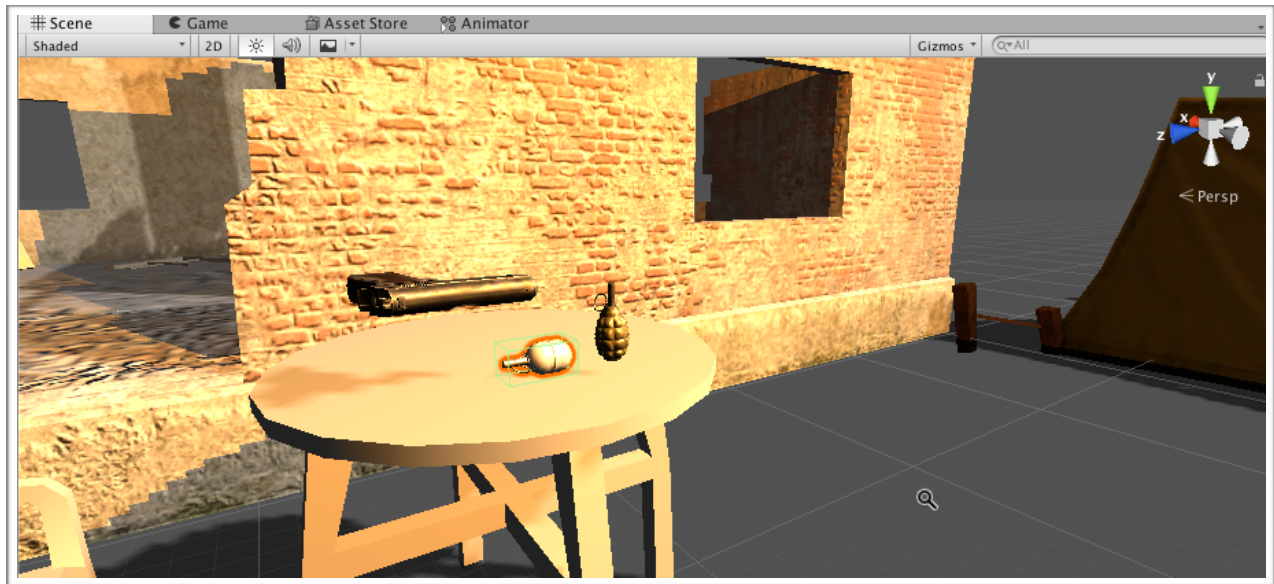
调整到位后，在Project视图中找到Grenades_Ammo_FPS/Prefabs中的手榴弹预设体，并拖动到Hierarchy视图中，让其成为table_and_chair的子对象



在Inspector视图中重置其position，具体的操作就不再赘述了，大家应该已经非常熟悉此类操作了。

把手榴弹对象拖动到桌面上，给其添加box collider和rigidbody组件,并适当调整下比例大小。

然后从Project视图中把另外一个手榴弹预设体拖动到Hierarchy视图中，后面的操作跟刚才完全类似，就不重复了。最后的效果类似下面就好了，具体的布置可以随意~



接下来我们再随便添加点别的武器到场景中。

至于具体添加哪些武器，大家完全可以发挥自己的想象力。

好了，本课的内容就到此结束了。

在下一课的内容中，我们将彻底结束本系列课程。我们下一课再见~