**湖南应用技术学院实验（训）报告**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程名称 | 虚拟现实技术 | | | | | 课程代码 | | | 0809060210 | | | 成绩评定 | | |  |
| 学 院 | 信息工程学院 | | | 专业 | | 数字媒体技术 | | | | 指导老师 | | | | 黑锐 | |
| 学生姓名 | 姚思佳 | | 学号 | 170809060137 | | | | 班级 | | | 数技B1702 | | | | |
| 实验地点 | 数字媒体技术实训室203 | | | | 实验日期 | | | 2019年9月30号 | | | | | | | |
| 小组成员 | 无 | | | | | | | | | | | | | | |
| 实验类型 | □演示性 　 验证性 　　　 □综合性 　　 □设计研究 　　 □其它 | | | | | | | | | | | | | | |
| 实验项目名称 | | | 几何建模 | | | | | | | | | | | | |
| **一、实验目的：**  （1）掌握Unity3D模型交互开发的基本过程。 | | | | | | | | | | | | | | | |
| **二、实验主要仪器设备：**  1、硬件：计算机  2、软件：Unity3D | | | | | | | | | | | | | | | |
| **三、实验内容及要求：**  实现展柜三维展柜模型的旋转和移动交互 | | | | | | | | | | | | | | | |
| **四、实验过程**（每一步操作截图)  步骤1：打开Unity3D,新建一个项目名为zhangui.    步骤2：新建文件夹并命名.    步骤3：模型导入.或直接拖拽进来.    步骤4：选择导入模型.    步骤5：调整摄像机角度.    步骤6：选择Script文件夹.    步骤7：代码编写.    步骤8：挂入脚本.    9.展柜的移动代码. | | | | | | | | | | | | | | | |
| **五、实验结论或总结**  **旋转角度可以选择一个精准地观看角度,可以让物体有不同的变化,也可以更贴近现实.此次实验让我更直观地认识到游戏的制作过程.** | | | | | | | | | | | | | | | |
| 批阅老师 | |  | | | | | 日期 | | | | | |  | | |