# 实验四 Unity3D（一）

**实验目的、要求：**

* 掌握在Unity3D中使用Unity商店资源
* 掌握GUI设计方法、音频使用方法
* 了解如何使用键盘控制场景对象的移动

**实验内容与步骤：**

1. 创建Unity工程Exp4，进入Unity商店下载并导入“Free Barcade Asset Pack”资源包。
2. 新建场景“0-Menu”，并为其实现如下功能：
	1. 用户通过用户名+密码进行登录（作业中已做过）
	2. 场景切换进度条（上课已进行讲解）
	3. 添加并播放背景音乐（音频文件自选）
3. 新建场景“1-Game”，并为其实现如下功能：
	1. 在场景中添加如下图所示三个对象
		1. 球台（资源包中的三维网格模型BilliardsTable）
		2. 桌球（资源包中的三维网格模型Ball）
		3. 3D注释文字（提示：使用画布Canvas，并设置其渲染模式Render Mode为世界空间World Space）
	2. （选做）创建脚本“BallController.cs”以控制“Ball”对象响应键盘“W/S/A/D”进行移动，同时控制“相机”以及“注释文字”跟随“Ball”对象一起移动。



