

## 课程教学进度计划表

## 一、基本信息

课程名称	三维引擎技术开发				
课程代码	2050254	课程序号	2877	课程学分/学时	2
授课教师	祁曦	教师工号	18050	专/兼职	专职
上课班级	数媒 B21-2	班级人数	38	上课教室	信息 405
答疑安排	时间：周四 1-4 节      地点: 7-224      电话: 15900695610				
课程号/课程网站	云班课: 4616996				
选用教材	刘向群、吴彬, Unity 2017 从入门到精通, 人民邮电出版社, 2020				
参考教材与资料	薛庆文, Unity3D 从入门到精通 (视频微课版), 电子工业出版社, 2021				

## 二、课程教学进度安排

课次	课时	教学内容	教学方式	作业
1	2	第 1 讲 课程认知	讲课+问题交流	
2	2	第 2 讲 创建基本的 3D 游戏场景	讲课+上机实验	实验报告
3	2	第 3 讲 粒子系统	讲课+上机实验	
4	2	第 4 讲 粒子系统	讲课+上机实验	
5	2	第 5 讲 粒子系统	讲课+上机实验	
6	2	第 6 讲 粒子系统	讲课+上机实验	实验报告
7	2	第 7 讲 动画系统	讲课+上机实验	
8	2	第 8 讲 动画系统	讲课+上机实验	
9	2	第 9 讲 动画系统	讲课+上机实验	实验报告
10	2	第 10 讲 动画系统	讲课+上机实验	
11	2	第 11 讲 物理系统	讲课+上机实验	
12	2	第 12 讲 物理系统	讲课+上机实验	

13	2	第 13 讲 物理系统	讲课+上机实验	
14	2	第 14 讲 物理系统	讲课+上机实验	实验报告
15	2	第 15 讲 导航网格寻路	讲课+上机实验	
16	2	第 16 讲 导航网格寻路	讲课+上机实验	

### 三、考核方式

总评构成	占比	考核方式
X1	40%	小组作业（综合开发项目）
X2	20%	阶段作业 1（三维场景环境及粒子效果设计实验报告）
X3	20%	阶段作业 2（角色动画及物理系统综合应用的实验报告）
X4	20%	平时成绩（考勤、课内练习及平时表现）

任课教师：祁曦

系主任审核：张贝贝

日期：2024.02