

## 课程教学进度计划表

## 一、基本信息

课程名称	三维引擎技术基础				
课程代码	2050253	课程序号	3101	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 B22-4 和 B22-5 合班	班级人数	31	上课教室	计算中心 203
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：3767043				
选用教材	(日)岩井 雅幸, 精解 uGUI-Unity UI 设计与开发从入门到精通, 2017				
参考教材与资料	1.薛庆文, Unity3D 从入门到精通 (视频微课版), 电子工业出版社, 2021 2.刘向群、吴彬, Unity 2017 从入门到精通, 人民邮电出版社, 2020				

## 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	
2	2	第 2 讲 UI 的构成	讲课	
3	2	第 3 讲 基本的 UI 元素 1	讲课	
4	2	第 4 讲 基本的 UI 元素 2	讲课	
5	2	第 5 讲 交互 UI 元素 1	讲课	
6	2	第 6 讲 交互 UI 元素 2	讲课	课后作业
7	2	第 7 讲 交互 UI 元素 3	讲课	
8	2	第 8 讲 交互 UI 元素 4	讲课	课后作业
9	2	第 9 讲 游戏开始界面的设计	讲课、实验	
10	2	第 10 讲 游戏设置界面的设计	讲课、实验	实验报告
11	2	第 11 讲 游戏菜单界面的设计	讲课、实验	

12	2	第 12 讲 游戏菜单界面的设计	讲课、实验	实验报告
13	2	第 13 讲 游戏角色面板界面的设计	讲课、实验	
14	2	第 14 讲 游戏角色面板界面的设计	讲课、实验	
15	2	第 15 讲 游戏背包系统设计	讲课、实验	
16	2	第 16 讲 游戏包系统设计	讲课、实验	实验报告

### 三、考核方式

总评构成	占比	考核方式
X1	40%	作品考核
X2	30%	阶段作业（游戏 UGUI 界面设计实验报告）
X3	30%	平时成绩（考勤、课后作业、课堂展示及课堂表现）

任课教师：祁曦

系主任审核：张贝贝

日期：2024.02