

课程教学进度计划表

一、基本信息

课程名称	三维引擎技术应用				
课程代码	2050405	课程序号	1828	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 B22-2、 3 合班	班级人数	46	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: 8842218				
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 3D 数学基础	讲课+上机实验	实验报告
3	2	第 3 讲 输入控制	讲课+上机实验	
4	2	第 4 讲 输入控制	讲课+上机实验	
5	2	第 5 讲 输入控制	讲课+上机实验	实验报告
6	2	第 6 讲 输出控制	讲课+上机实验	
7	2	第 7 讲 输出控制	讲课+上机实验	
8	2	第 8 讲 输出控制	讲课+上机实验	
9	2	第 9 讲 Shader 开发	讲课+上机实验	
10	2	第 10 讲 Shader 开发	讲课+上机实验	
11	2	第 11 讲 Shader 开发	讲课+上机实验	

12	2	第 12 讲 Shader 开发	讲课+上机实验	实验报告
13	2	第 13 讲 综合案例	讲课+上机实验	
14	2	第 14 讲 综合案例	讲课+上机实验	
15	2	第 15 讲 综合案例	讲课+上机实验	
16	2	第 16 讲 作品答辩	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	30%	阶段作业（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：2024.09