

上海建桥学院课程教学进度计划表

一、基本信息

课程代码	2050599	课程名称	三维图形开发与应用
课程学分	2	总学时	32
授课教师	祁曦	教师邮箱	18050@gench.edu.cn
上课班级	数媒 B19-2	上课教室	7405
答疑时间	时间：周四 3-4 节 地点: 7-224 电话: 15900695610		
主要教材	无		
参考资料	1. (日) 岩井 雅幸, 精解 uGUI-Unity UI 设计与开发从入门到精通 2. Unity Technologies 主编, Unity5.X 从入门到精通, 中国铁道出版社		

二、课程教学进度

周次	教学内容	教学方式	作业
1	第 1 讲 课程认知	讲课	
2	第 2 讲 UI 的构成	讲课	
3	第 3 讲 基本的 UI 元素 1	讲课	
4	第 4 讲 基本的 UI 元素 2	讲课	
5	第 5 讲 交互 UI 元素 1	讲课	
6	第 6 讲 交互 UI 元素 2	讲课	
7	第 7 讲 自动布局 1	讲课	
8	第 8 讲 自动布局 2	讲课	
9	第 9 讲 创建游戏菜单及公告的文本列表	讲课、实验	
10	第 10 讲 创建及控制小球旋转	讲课、实验	
11	第 11 讲 游戏开始界面的设计	讲课、实验	

注：课程教学进度计划表电子版公布在本学院课程网站上，并发送到教务处存档。

12	第 12 讲 游戏开始界面的设计	讲课、实验	实验报告
13	第 13 讲 游戏菜单界面的设计	讲课、实验	
14	第 14 讲 游戏菜单界面的设计	讲课、实验	实验报告
15	第 15 讲 游戏角色面板及背包系统设计	讲课、实验	
16	第 16 讲 游戏角色面板及背包系统设计	讲课、实验	实验报告

三、评价方式以及在总评成绩中的比例

项目	过程考核 1 (X1)	过程考核 2 (X2)	过程考核 3 (X3)	过程考核 4 (X4)
考核形式	小组作业(综合主题项目设计)	阶段作业 1 (游戏开始界面、菜单界面设计实验报告)	阶段作业 2 (角色面板及背包系统设计实验报告)	平时成绩(考勤、课内练习及平时表现)
占总评成绩的比例	40%	20%	20%	20%

任课教师：祁曦

系主任审核：矫桂娥

日期：2021.9