

## 课程教学进度计划表

## 一、基本信息

课程名称	三维引擎 (unity3d)				
课程代码	1050005	课程序号	4275	课程学分/学时	4/64
授课教师	郭宇轩	教师工号	24054	专/兼职	专职
上课班级	数媒技术 B22-3 (专升本)	班级人数	25	上课教室	信息 405
答疑安排	周三下午 9-10 节 信息学院 219 办公室				
课程号/课程网站	1884304				
选用教材	unity5. x 从入门到精通-中国铁道出版社				
参考教材与资料	1.AR/VR 技术与应用-清华大学出版社 2. HoloLens 与混合现实开发-机械工业出版社 3. Virtual Reality 虚拟现实技术应用中文全彩铂金版案例教程-中国青年出版社				

## 二、课程教学进度安排

课次	课时	教学内容	教学方式	作业
1	4	1.课程认知	讲授、问题交流	课后作业
2	4	2.创建基本的 3D 游戏场景	讲授、问题交流	课后作业
3	4	3.UGUI 制作 1	讲课+上机实验	课后作业
4	4	4.UGUI 制作 2	讲课+上机实验	考核
5	4	5.UGUI 制作 3	讲课+上机实验	课后作业
6	4	6.Unity 综合案例 1	讲课+上机实验	课后作业
7	4	7.Unity 综合案例 2	讲课+上机实验	课后作业
8	4	8. Unity 综合案例 3	讲课+上机实验	课后作业
9	4	9. Unity 综合案例 4	讲课+上机实验	课后作业

10	4	10. Unity 综合案例 5	讲课+上机实验	课后作业
11	4	11. 中期答辩	讲课+上机实验	课后作业
12	4	12. Unity 综合案例 6	讲课+上机实验	课后作业
13	4	13. Unity 综合案例 7	讲课+上机实验	课后作业
14	4	14. Unity 综合案例 8	讲课+上机实验	课后作业
15	4	15.实践问答	讲课+上机实验	课后作业
16	4	16.期末小组作业答辩	讲课+上机实验	大作业

### 三、考核方式

总评构成	占比	考核方式
X1	40	大作业（分组汇报展示答辩）
X2	20	三维场景环境及粒子效果设计实验报告
X3	20	课堂表现及作业（课堂 测试、课堂作业、课堂 展示）
X4	20	平时成绩（考勤、课内练习及平时表现）

任课教师：

郭宇轩

系主任审核：

张双

日期：2024.09