

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 | 陶蓓 | 教师邮箱 | 19047@gench.edu.cn |
| 上课班级 | 数媒 B19-3 | 上课教室 | 6203 |
| 答疑时间 | 时间：周四 78 节、周五 78 节 地点: 7-221 电话: 18612835276 | | |
| 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：陶蓓

系主任审核：矫桂娥

日期：2021.9