



Unity3D游戏开发 (1131020736)

洪志国

中国传媒大学
计算机与网络空间安全学院



课程简介

- 32学时（1.5学分）

课堂教学：16学时 上机实验：16学时

- 基本要求：

实例详细介绍如何使用**Unity3D**进行游戏开发，使学生通过游戏引擎能进行游戏设计，制作出可玩性强，界面美观的游戏作品。

- 特点：

面向应用，注重实践。



相关信息—考核方式

- 平时成绩(40%)
 - 考勤、实训、作业
- 结课方式(60%)
 - 设计式作品



相关信息—联系方式

- 教师: 洪志国
- Email: hongzhiguo@cuc.edu.cn
- 电话: 13693066309



相关信息—教材及主要参考书

教材:

张帆, 范义娜. **Unity5.X**游戏开发基础. 浙江工商大学出版社,
2017.

Unity公司. Unity 5.X/2017标准教程（附光盘）.北京：人民邮电出版社，2018.

金玺曾. **Unity3D**手机游戏开发. 清华大学出版社，**2013.**

宣雨松. **Unity 3D**游戏开发. 电子工业出版社，**2012.**



课次

周三9-11节/9-10节

教学方式

1	Unity3D游戏引擎介绍	录播（自主学习+研讨+作业）
2	Unity3D界面、基本操作、粒子系统	实验（自主学习+研讨）
3	Unity3D脚本程序介绍：C#语言基础	录播（自主学习+研讨+作业）
4	C#的简单编程	实验（自主学习+研讨）
5	Unity3D脚本程序介绍：脚本的响应事件与组件访问	录播（自主学习+研讨+作业）
6	C#编写脚本实现简单交互式应用	实验（自主学习+研讨）
7	光源、贴图、材质、音效	录播（自主学习+研讨+作业）
8	作品源码分析	实验（自主学习+研讨）
9	碰撞盒与触发器、3D物理模拟	录播（自主学习+研讨+作业）
10	碰撞盒与触发器、游戏界面UGUI	实验（自主学习+研讨）
11	游戏在不同平台上的发布与运行测试	录播（自主学习+研讨+作业）