



游戏设计与开发 Game Design and Development

课程简介

Digital ART Lab, SJTU



教学团队




- 教师：杨旭波
- 助教：王晖、陈文韬、陈诺
- 教学邮箱：sjtuse_gp@163.com




我们共克时艰，大家一起加油！

Digital ART Lab, SJTU




课程安排




- ④ 1-16教学周(3月份开始)，周二下午7-9节
- ④ 2月24日，网课试讲
- ④ 3月3日以网课形式，正式开始讲课
 - Zoom：网络授课，按上课时间准时开始
 - Canvas：课程通知，发布作业和课件
 - QQ群 + 教学邮箱：讨论与答疑交流
- ④ 疫情过后，将恢复课堂面授，代替Zoom
 - 将继续使用Canvas, QQ群，教学邮箱的功能
 - 保持课程学习的顺利衔接

Digital ART Lab, SJTU



课程教学纪律



1. 禁止将课程二维码分享给与本课程无关的人
2. 禁止将课程相关资料和信息进行二次转发
3. 禁止向他人透露课程的Zoom、Canvas 账号和密码
4. 群内不允许讨论和发布与课程无关的内容
5. 不允许其他有损课程教学的行为

为维护健康的教学环境，请大家共同严格遵守！

Digital ART Lab, SJTU



课程总目标：从玩游戏到做游戏+



1. 认识游戏的类型、特点、本质与要素
2. 了解游戏设计与开发的流程和工具
3. 理解游戏设计的基本原理与方法，能依据游戏设计原则，设计实时互动媒体应用
4. 理解游戏图形、游戏物理、游戏AI、VR/AR等关键技术原理，能设计和编程实现基础算法
5. 能使用游戏引擎工具开发互动媒体软件
6. 能设计与开发VR/AR互动媒体软件
7. 团队合作，设计开发一个完整的互动媒体应用

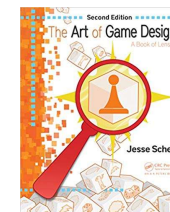
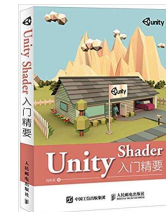
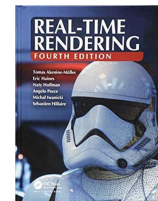
Digital ART Lab, SJTU



参考资料



1. Real Time Rendering, Tomas Möller, Eric Haines and et al.
2. Unity Shader入门精要, 冯乐乐, 人民邮电出版社
3. The Art of Game Design, Jesse Schell
4. 游戏引擎资料: <http://unity.com/>



Digital ART Lab, SJTU



考核形式



- ⑥ 60%
 - 平时作业（个人编程）
 - 课堂参与（出勤、问答、讨论、书面）
- ⑥ 40%
 - 大作业（分组团队项目，每组不超过3人，将分别考察团队的合作成果、个人对团队成果的贡献）
- ⑥ 要求：
 - 作业要自己做，不能抄袭和拷贝
 - 团队大作业，每个人都要有技术贡献
 - 代码切勿放在网上分享

Digital ART Lab, SJTU



期待同学们的好作品！

Digital ART Lab, SJTU