

# 2019 《3D 游戏编程与设计》课程说明

## 1. 课程资源

- a. 课程网站: <https://pmlpml.github.io/unity3d-learning/>
- b. 课程群中->文件->课件

## 2. 作业提交方式:

在作业截止时间之前会发出收集作业代码 github 地址的文档(如石墨文档), 在对应的学号后面填写此次作业的 github 地址。

(选做: 同时也会收集本次作业对应的博客链接, 博客内容可以是本次作业的实现思路, 参见附录 1)

[注:若作业明确要求只提交博客, 则只用填写博客链接即可]

## 3. 作业截止时间:

- **必做作业:** 一般是发布作业的一周后即 7 天截止 (可能会按照难度延长一定时间)[原则上不接受迟交, 有特殊的原因请向 TA 说明]
- **选做作业:** 选做作业一般提交方式为博客, 通常为发布作业的一周后即 7 天截止(根据必做作业的作业量也会延长一定时间)

## 4. 作业提交内容(即 github 地址中至少应该包含的内容):

提交关键代码(素材可选择性上传), 必须录演示视频(最好不要超过 3 分钟), 视频链接放在 README 中

## 5. 博客基本要求(转自 3D Game Programming & Design 网站):

- ✧ 博客网站选择, **推荐:** csdn、博客园、github page、简书等公共博客或静态网站平台。不推荐个人使用 wordpress 自建网站
- ✧ 游戏效果展示, **博客 GIF:** 工具抠抠视频秀; **游戏视频:** 3 分钟, 上传流媒体网站分享
- ✧ 完整代码保存在 GitHub, 避免不重要细节放在博客之中
- ✧ 尊重他人劳动, 在最后给出参考的博客、教材等

## 6. 附录 (转自上一学年课程说明)

- 1. 作业优秀博客汇总: <https://pmlpml.github.io/unity3d-learning/x4-ex.html>
- 2. Github 官网: <https://github.com/>
- 3. Git 教程: <https://www.liaoxuefeng.com/wiki/0013739516305929606dd18361248578c67b>

[8067c8c017b000](#)

4. GitHub 教程:

<https://blog.csdn.net/javaandroid730/article/details/53522872>

5. Github page 搭建之快速搭建方法: (其实就是 fork 一下, 拷贝别人的项目改改东西即可)

[https://blog.csdn.net/walkerhau/article/details/77394659?utm\\_source=ddebugrun&utm\\_medium=referral](https://blog.csdn.net/walkerhau/article/details/77394659?utm_source=ddebugrun&utm_medium=referral)

6. github page 官方教程

<https://pages.github.com/>

7. 游戏中用到的素材可交可不交 (素材不怎么重要, 因为有演示视频就行了)。

配置 .gitignore 文件:

<https://www.cnblogs.com/jingtyu/p/6831772.html> (以上教程只是示例)