

Unity 3D引擎入门 说课



汇报人：王昕妍





福州软件职业技术学院

Fuzhou Software Technical Vocational College

目录

CONTENTS

01 课程定位

02 课程内容设置

03 课程设计

04 课程实施保障

05 课程建设成效

06 课程建设特色

07 课程诊断与改进



福州软件职业技术学院

Fuzhou Software Technical Vocational College

01

课程定位

+ 课程定位

+ 课程目标

+ 课程理念



1 授课对象

虚拟现实技术应用专业

开设时间：一年级第二学期

2 学时分配

48学时 3学分

理论学时24，实践学时24

3 课程衔接

前置课程：C#程序设计

核心课程：Unity3D引擎入门

后置课程：Unity3D引擎实训

VR交互

VR开发



课程目标



福州软件职业技术学院

Fuzhou Software Technical Vocational College

知识目标

- (1) 了解游戏图像技术的发展的知识;
- (2) 了解Unity3D的基础知识;
- (3) 了解虚拟现实开发制作的基础知识;
- (4) 了解Unity3D游戏开发的流程;

能力目标

- (1) 掌握Untiy3D引擎编辑器的基础操作;
- (2) 掌握C#编程能力;
- (3) 掌握资源互换能力;

素质目标

- (1) 培养学生诚实守信, 良好职业道德;
- (2) 培养学生积极乐观的开发兴趣;
- (3) 培养学生重视游戏开发流程的认知。

思政目标

- (1) 爱国教育, 增强民族荣誉感
- (2) 吃苦耐劳, 培养工匠精神
- (3) 以身传教, 弘扬传统文化



福州软件职业技术学院

Fuzhou Software Technical Vocational College

02

课程内容设计

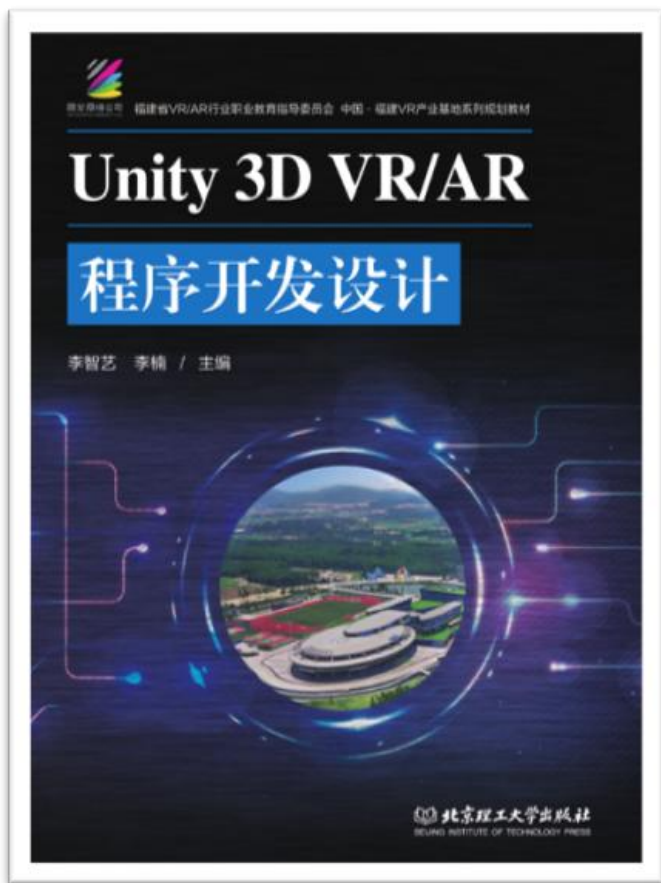
- + 教材分析
- + 课程内容
- + 教学重难点

教材分析



福州软件职业技术学院

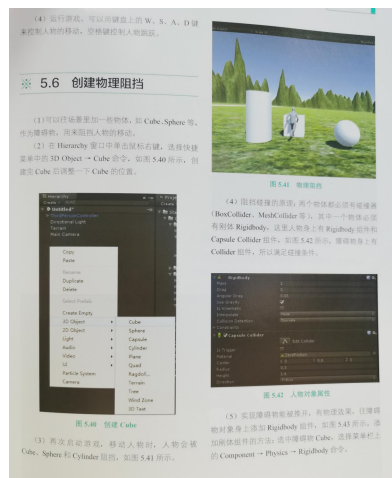
Fuzhou Software Technical Vocational College



教材特色

- 项目式教学方式
- 丰富的实践案例
- 循序渐进的知识体系

第14章	赛车游戏项目实战	104
14.1	项目准备工作	104
14.1.1	新建Unity项目	104
14.1.2	导入Unity地形素材资源包	104
14.2	游戏场景搭建——地形编辑	104
14.3	赛道拼接	109
14.4	游戏界面制作	114
14.5	脚本实现功能	119
14.6	游戏发布	126
第15章	AR小红军项目实战	130
15.1	项目介绍	130
15.2	EasyAR SDK介绍	130
15.2.1	注册开发者账号	130
15.2.2	应用授权	130
15.2.3	SDK下载使用	132
15.2.4	SDK功能介绍	134
15.3	AR小红军项目	137
15.3.1	项目准备工作	137



课程内容



福州软件职业技术学院

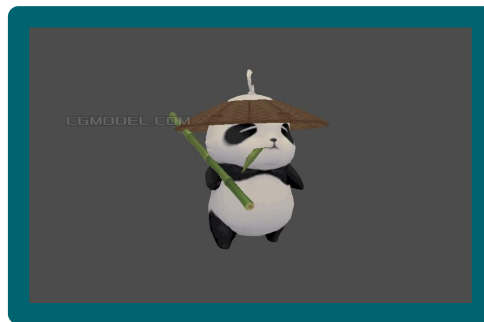
Fuzhou Software Technical Vocational College

unity基础知识

unity基础操作

unity脚本开发

功夫熊猫



古风建筑

unity地形

物理引擎

unity动画

UI图形界面

unity脚本开发

unity动画

古风游戏界面



射箭游戏

脚本开发

物理射线

环境组件

03

课程设计

- + 学情分析
- + 教学方法
- + 课程重难点
- + 教学流程
- + 教学手段
- + 考核评价
- + 课程评价

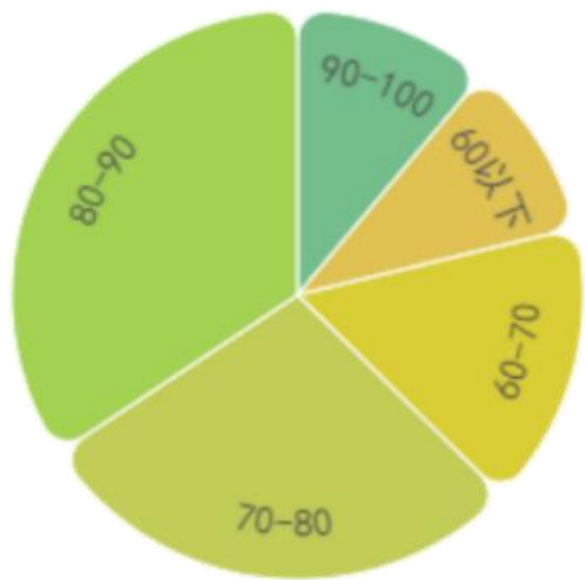


学情分析



福州软件职业技术学院

Fuzhou Software Technical Vocational College



● 90-100 ● 80-90 ● 70-80 ● 60-70 ● 60以下

2022级虚拟现实应用技术专业 共计192名学生

学习自觉性不够

学习生活的不太适应，自主学习意识不够，上课容易走

创新创造能力强

的好奇心更强，更适合进行探究式学习