**2014年第二届数字媒体骨干教师研修班精品课程设置**

课程内容包括Unity基础、Unity项目开发、管理和发布策略、Unity游戏客户端框架开发实践、Unity最新技术展示及讲解和交互设计等模块；课程具体内容安排如下：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **课程时间** | **课程安排和内容** | **教学目的和案例教学** |
| **第一天：**北京场：4月12上海场：4月19东北场：4月25 | 上午：（9：00~12：00）1.数字媒体发展趋势及市场分析；2.互动设计与应用；3.数字媒体主流技术分享 ；4.数字媒体学科体系建设；5.数字媒体典型课程教学示范； | 1.互动技术与案例分享；2.解密全球体感游戏大奖《钢铁侠怎样炼成的》；3.数字艺术教育学科体系前沿发展；4.与创作实践相结合的数字媒体教育发展之路；5.数字媒体教学经验分享；6.数字媒体技术的发展前景和就业情况； |
| 下午：（13：30~18：00）综述一：网络游戏和虚拟现实的发展综述二：Unity技术概况详解1.案例讲解，场景漫游；2.编辑界面介绍以及初识脚本 | 1.网游和虚拟现实漫游的基本理论2.Unity各个组建的应用以及开发流程3.Unity3D案例分享以及虚拟现实案例分享4.了解Unity的各个领域5.熟练掌握Unity的编辑界面以及视图之间的关系6.了解Unity脚本的使用 |
| **第二天:**北京场：4月13上海场：4月20东北场：4月26 | 上午：（9：00~12：00）1.制作自然环境工具的使用2.导入场景模型与贴图3.场景灯光的设置 | 1.能够独自完成自然环境的制作2.掌握3D模型，材质纹理，灯光，摄像机，高级程序纹理（水）的制作技术3.掌握UNITY 4.x互动漫游模型框架的组合4.掌握Unity中灯光的种类及设置参数 |
| 下午：（13：30~18：00）1.村民动画制作2.钟声，水车声音播放控制  | 1.掌握在Unity中如何调节角色动画以及脚本控制动画2.掌握Unity的动画系统及如何通过脚本控制动画事件3.掌握UNITY音频的格式以及脚本的控制 |
| **第三天:**北京场：4月14上海场：4月21东北场：4月27 | 上午：（9：00~12：00）1.昼夜切换2.控制水车旋转 | 1.了解UNITY 4.xGUI脚本编辑2.熟练掌握GUI高级控件的使用方法 |
| 下午：（13：30~18：00）1.自定义GUI。 | 1.熟练掌握Unity自定义皮肤的编辑2.使用代码制作简单的UI与场景之间的交互。 |
| 第四天:北京场：4月15上海场：4月22东北场：4月28 | 上午：（9：00~12：00）1.场景摄像机特效：ssao,雾效，光晕，调色，抗锯齿等。2.场景烘焙 | 1.掌握UNITY 4.x shader使用方法2.掌握Unity4.x烘焙技术的方法3.掌握Unity中相机的设置 |
| 下午：（13：30~18：00）1.建筑物理碰撞设置2.第一人称的设置3.场景发布（PC、Web）4.考试评审&问答5.参观考察 | 1.掌握物理系统以及物理碰撞2.掌握如何设置第一人称3.掌握发布时必要的设置方法4.结业考试，针对较好的学员点评，并给予奖励。5.通过实操学习的内容；参观体验教学数字展厅。 |