**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。 |