

数字媒体专业（游戏美术设计方向）开设的实践课程

课程名称	学科类	课程目标
游戏引擎基础	艺术学	通过本课程的学习，使学生了解当前热门游戏引擎的基本情况。初步掌握游戏引擎设计的基本原理、体系结构、基本特点。为后续学习和使用更高级的游戏引擎以及设计游戏引擎打下基础。
游戏角色动画	艺术学	通过本课程的学习，使学生了解 3D 游戏角色动画的制作要求和原理。通过实例讲教学总目的解以及制作训练，让学生掌握游戏角色动画制作的技术和技巧，初步具备 3D 游戏角色制作的专业技能，为深入掌握 3D 游戏制作打下专业基础。
游戏特效设计	艺术学	通过本课程的学习，使学生通过较系统的学习与训练，基本掌握动画电影特技与特效的制作方法。
游戏制作基础	艺术学	通过本课程的学习，使学生了解数字游戏的基本流程，掌握游戏设计与应用，培养学生设计和制作游戏的综合应用能力。
虚拟现实应用设计	艺术学	通过本课程的学习，使学生熟悉利用虚拟现实技术实现空间对象的基本原理和关键技术。经过学习进一步掌握虚拟现实制作软件的基本概念、虚拟现实模拟方法、虚拟现实关键技术等知识点。培养学生吃苦耐劳的品质，具有职业道德意识。
游戏方案策划	艺术学	通过本课程的学习，使学生掌握游戏策划的专业技能及对游戏美术设计的，能够独立或以小组合作形式完成完整的游戏策划案，游戏美术设计或者网络游戏、手机小游戏的策划及游戏美工工作。通过本课程的学习，使学生掌握游戏策划基本知识，掌握游戏创意说明书、故事情节、游戏元素、游戏任务、职业、规则、平衡、AI、技能、界面、操作、系统、关卡、活动策划的设计原则和方法；掌握游戏策划工作的方式和方法；能够编写完整的游戏策划案，同时清楚认识本课程对游戏制作的重要性。
游戏设计与制作专题	艺术学	通过本课程的学习，使学生掌握美术设计思想的直观表现，对整个游戏美术设计与制作起到了很重要的作用。掌握了游戏动画设计与制作，能够帮助学生更好的理解游戏美术设计专业，并为后续的三维游戏制作课程提供理论和思想上的支持。

虚拟现实专题设计	艺术学	本课程通过教师的课堂实践操作，采用电脑操作演示的方式讲解，结合多媒体课件演示实际案例，使学生理解虚拟现实展示制作的重要性，掌握综合设计中，建模、贴图、交互等的流程和方法。
----------	-----	---