

# 虚拟现实应用技术课

## 2019级教学计划

课程类别	课程序号	课程代码	课程名称	教学学时数			课程学分
				总学时数	理论学时数	实践学时数	
公共基础课程	1	51000101	军事训练及国防教育	120	36	84	4
	2	51000200	毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论	62	62		4
	3	51000300	思想道德修养与法律基础	70	70		3
	4	51000400	形势与政策	64	64		1
	5	51000510	高等数学	70	70		3
	6	51000600	大学英语	140	140		4
	7	51000701	应用文写作	38	38		1
	8	51000800	大学体育	70	70		6
	9	51000900	计算机应用基础	72	32	40	2
	10	51001000	大学生职业发展与就业指导	40	40		2
	11	51001100	心理健康教育	30	30		2
	12	51001201	创业基础	32	32		1
	13	51001301	大学生国民素质教育	30	30		1
	14	51001401	大学生安全教育	20	20		1
公共基础课程合计				858	734	124	35
专业基础课程	15	311110111	色彩基础及设计	48	20	28	3
	16	311110211	素描基础及设计	72	30	42	2
	17	311110312	Photoshop基础操作	72	30	42	3
	18	311110412	雕塑造型	36	18	18	2
	19	311110512	3DMax基础操作	108	40	68	2
	专业基础课程合计				336	138	198
专业	20	311110623	后期与合成	72	30	42	4
	21	311110723	全景拍摄与制作	72	30	42	4
	22	311110823	产品设计	72	30	42	4
	23	311110923	角色建模	72	30	42	4
	24	311111023	3DMax贴图材质表现	108	40	68	6





# 课程体系优化情况

## 2020级教学计划

课程性质	课程序号	课程编码	课程名称	课程类别	学时分配			课程学分
					总学时数	理论学时	实践学时	
公共基础课程	1	51000100	毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论	A	72	66	6	4
	2	51000200	思想道德修养与法律基础	A	54	50	4	3
	3	51000300	形势与政策	A	40	36	4	1
	4	51000400	大学体育	C	108	12	96	6
	5	51000500	军事理论及军事技能	C	148	36	112	4
	6	51000600	心理健康教育	A	32	32		2
	7	51000700	大学生职业发展与就业指导	B	32	20	12	2
	8	51000800	创新创业	B	32	20	12	2
	9	51000900	应用文写作	A	36	36		2
	10	51001000	应用数学	A	48	48		3
	11	51001100	大学英语	A	70	70		4
	12	51001200	信息技术	B	30	12	18	2
	13	51001300	劳动专题教育	A	16	16		1
	公共基础课程合计					718	454	264
专业基础课程	14	31100110	色彩基础	B	52	22	30	3
	15	31100210	素描基础	B	52	22	30	3
	16	31100310	图形图像处理	B	64	28	36	4
	17	31100410	雕塑造型	B	32	12	20	2
	18	31100510	三维基础建模	B	64	28	36	4
	19	31100610	视频处理与制作	B	52	20	32	3
专业基础课程合计					316	132	184	19
专业	20	31100720	全景视频拍摄及处理	B	64	28	36	4
	21	31100820	三维角色建模	B	64	28	36	4
	22	31100920	三维贴图材质表现	B	96	36	60	5
	23	31101020	次世代场景建模	B	64	22	42	4
	24	31101120	次世代角色建模	B	64	28	36	4

核心课程	25	31101220	3DMAX特效与动作	B	64	20	44	4
	26	31101320	虚拟现实引擎交互开发	B	64	20	44	4
	专业核心课程合计					480	182	298
专业拓展课程	27	31101430	三维动画制作	B	60	30	30	3
	28	31101530	产品设计	B	64	30	34	4
	专业拓展课程合计					124	60	64
综合实践课程	29	31101640	三维模型设计综合实训	C	40		40	1
	30	31101740	虚拟现实程序开发综合实训	C	48		48	2
	31	51009440	劳动实践	C				3
	32	51009540	社会实践	C	48		48	2
	33	51009640	认识实习	C	24		24	1
	34	51009740	跟岗实习	C	48		48	2
	35	51009840	毕业设计	C	96		96	4
	36	51009940	顶岗实习	C	576		576	24
	综合实践课程合计					880		880
选修课程	37	51001550	大学生国民素质教育（限选）	A	20	20		1
	38	51001650	大学生安全教育（限选）	A	10	10		1
	39	51001750	党史国史（限选）	A	10	10		1
	40	51001850	中华优秀传统文化（限选）	A	10	10		1
	41	51001950	公共艺术1（限选）	A	32	32		2
	42	51002060	公共艺术2（任选）	A				
	43	51002160	普通话（任选）	A				
	44	51002260	职业素养（任选）	A	20	20		1
	45	51002360	节能减排（任选）	A				
	46	51002460	绿色环保（任选）	A				
	47	51002560	金融知识（任选）	A				
	48	51002660	社会责任（任选）	A				
	49	51002760	海洋科技（任选）	A	20	20		1

	50	51002860	管理（任选）	A					
	51	31101850	VR界面设计（限选）	C	40	10	30	2	
	52	31101950	AR全景制作（限选）	C	40	10	30	2	
	53	31910560	微信公众平台开发（任选）	B	80	40	40	4	
	54	31910660	游戏创意与设计（任选）	B					
	55	31910760	网络安全技术（任选）	B					
	选修课程合计				282	182	100	16	
总体 安 排	总学时数					2800	1010	1790	
	课程门数					55			
	考试门数					22			
	考查门数					33			
	专业总学分								145

掌握信息技术基础知识。

提升就业创业能力，树立正确择业观，具有到艰苦地区和行业工作的奋斗精神。

提高课程设置合理性。

提高学生的三维建模能力。

流程。

课程，可以给学生项目学习与实战。

将《综合实训》、《虚拟现实综合实训》改为《三维模型设计综合实训》和《虚拟现实程序综合实训》。

设置相对重复部分。

促进办学模式的多样化。





开发综合实训。

# 虚拟现实应用技

## 2020级教学计划

课程性质	课程序号	课程编码	课程名称	课程类别	学时分配			课程学分
					总学时数	理论学时	实践学时	
公共基础课程	1	51000100	毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论	A	72	66	6	4
	2	51000200	思想道德修养与法律基础	A	54	50	4	3
	3	51000300	形势与政策	A	40	36	4	1
	4	51000400	大学体育	C	108	12	96	6
	5	51000500	军事理论及军事技能	C	148	36	112	4
	6	51000600	心理健康教育	A	32	32		2
	7	51000700	大学生职业发展与就业指导	B	32	20	12	2
	8	51000800	创新创业	B	32	20	12	2
	9	51000900	应用文写作	A	36	36		2
	10	51001000	应用数学	A	48	48		3
	11	51001100	大学英语	A	70	70		4
	12	51001200	信息技术	B	30	12	18	2
	13	51001300	劳动专题教育	A	16	16		1
公共基础课程合计					718	454	264	35
专业基础课程	14	31100110	色彩基础	B	52	22	30	3
	15	31100210	素描基础	B	52	22	30	3
	16	31100310	图形图像处理	B	64	28	36	4
	17	31100410	雕塑造型	B	32	12	20	2
	18	31100510	三维基础建模	B	64	28	36	4
	19	31100610	视频处理与制作	B	52	20	32	3
	专业基础课程合计					316	132	184
专业核心课程	20	31100720	全景视频拍摄及处理	B	64	28	36	4
	21	31100820	三维角色建模	B	64	28	36	4
	22	31100920	三维贴图材质表现	B	96	36	60	5
	23	31101020	次世代场景建模	B	64	22	42	4
	24	31101120	次世代角色建模	B	64	28	36	4
	25	31101220	3DMAX特效与动作	B	64	20	44	4

	26	31101320	虚拟现实引擎交互开发	B	64	20	44	4
	专业核心课程合计				480	182	298	29
专业拓展课程	27	31101430	三维动画制作	B	60	30	30	3
	28	31101530	产品设计	B	64	30	34	4
	专业拓展课程合计				124	60	64	7
综合实践课程	29	31101640	三维模型设计综合实训	C	40		40	1
	30	31101740	虚拟现实程序开发综合实训	C	48		48	2
	31	51009440	劳动实践	C				3
	32	51009540	社会实践	C	48		48	2
	33	51009640	认识实习	C	24		24	1
	34	51009740	跟岗实习	C	48		48	2
	35	51009840	毕业设计	C	96		96	4
	36	51009940	顶岗实习	C	576		576	24
	综合实践课程合计				880		880	39
选修课程	37	51001550	大学生国民素质教育（限选）	A	20	20		1
	38	51001650	大学生安全教育（限选）	A	10	10		1
	39	51001750	党史国史（限选）	A	10	10		1
	40	51001850	中华优秀传统文化（限选）	A	10	10		1
	41	51001950	公共艺术1（限选）	A	32	32		2
	42	51002060	公共艺术2（任选）	A	20	20		1
	43	51002160	普通话（任选）	A				
	44	51002260	职业素养（任选）	A				
	45	51002360	节能减排（任选）	A	20	20		1
	46	51002460	绿色环保（任选）	A				
	47	51002560	金融知识（任选）	A				
	48	51002660	社会责任（任选）	A				
	49	51002760	海洋科技（任选）	A				
	50	51002860	管理（任选）	A	80	40		4
	51	31101850	VR界面设计（限选）	C	40	10	30	2
52	31101950	AR全景制作（限选）	C	40	10	30	2	
53	31910560	微信公众平台开发（任选）	B					
54	31910660	游戏创意与设计（任选）	B	40				
55	31910760	网络安全技术（任选）	B					

	选修课程合计		282	182	100	16
总体安排	总学时数		2800	1010	1790	
	课程门数		55			
	考试门数		22			
	考查门数		33			
	专业总学分					145

1. 将《应用文写作》调整为《大学语文》，变特定目的课程为全面提升大学生文化素
3. 将《虚拟现实技术概论》替换《全景视频拍摄及处理》为公共基础课程，有助于学
4. 综合实践《虚拟现实程序开发综合实训》调整为《虚拟现实引擎交互开发》，使实

# 术课程体系优化情况

## 2021级教学计划

课程性质	课程序号	课程编码	课程名称	课程类别	学时分配			课程学分
					总学时数	理论学时	实践学时	
公共基础课程	1	51000100	毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论	A	72	66	6	4
	2	51000200	思想道德修养与法治	A	54	50	4	3
	3	51000300	形势与政策	A	40	36	4	1
	4	51000400	大学体育	C	108	12	96	6
	5	51000500	军事理论及军事技能	C	148	36	112	4
	6	51000600	心理健康教育	A	32	32		2
	7	51000700	大学生职业发展与就业指导	B	32	20	12	2
	8	51000800	创新创业	B	32	20	12	2
	9	51000900	大学语文	A	36	36		2
	10	51001000	应用数学	A	48	48		3
	11	51001100	大学英语	A	136	70	66	8
	12	51001200	信息技术	B	48	24	24	3
	13	51001300	劳动专题教育	A	16	16		1
公共基础课程合计					802	466	336	41
专业基础课程	14	31100110	色彩基础	B	48	22	26	3
	15	31100210	素描基础	B	48	22	26	3
	16	31100310	图形图像处理	B	52	24	28	3
	17	31100410	雕塑造型	B	32	12	20	2
	18	31100510	三维基础建模	B	64	28	36	4
	19	31100610	虚拟现实技术概论	B	48	28	20	3
	专业基础课程合计					292	136	156
专业核心课程	20	31100720	视频处理与制作	B	52	24	28	3
	21	31100820	三维角色建模	B	64	28	36	4
	22	31100920	三维贴图材质表现	B	80	36	44	5
	23	31101020	次世代场景建模	B	64	22	42	4
	24	31101120	次世代角色建模	B	64	28	36	4
	25	31101220	3DMAX特效与动作	B	64	20	44	4



	选修课程合计		290	190	100	16
总体安排	总学时数		2892	1046	1846	
	课程门数					
	考试门数					
	考查门数					
	专业总学分					150

素质教育课程。

学生的对前沿技术的了解与学习。

实践课更贴近未来职业需要，有利于学生未来职业发展。