

课程教学进度计划表

一、基本信息

| | | | | | |
|----------|--|------|-------|---------|--------------|
| 课程名称 | 三维模型设计与制作 | | | | |
| 课程代码 | 2050256 | 课程序号 | 3069 | 课程学分/学时 | 2/32 |
| 授课教师 | 张婧 | 教师工号 | 23393 | 专/兼职 | 专职 |
| 上课班级 | 数媒技术 B22-2 B22-3 (国教) | 班级人数 | 44 | 上课教室 | 计算机中心 203 |
| 答疑安排 | 周二上午 3-4 节, 下午 5-6 节课 信息学院 219 办公室 | | | | |
| 课程号/课程网站 | 8146755 | | | | |
| 选用教材 | CINEMA 4D R20 实用教材 任媛媛 人民邮电出版社 2019.06 | | | | |
| 参考教材与资料 | C4D 三维动画设计与制作 周永强 电子工业出版社 2020.09; CINEMA 4D R19 从入门到精通 亿瑞设计 清华大学出版社 2019.06; CINEMA 4D R21 从入门到精通 方国平 电子工业出版社 2020.06 | | | | |

二、课程教学进度安排


| 课次 | 课时 | 教学内容 | 教学方式 | 作业 |
|----|----|---------------------------|----------|------|
| 1 | 2 | 1 初识三维模型 | 讲授、问题解决法 | |
| 2 | 2 | 2 几何体建模 2.1 几何体建模 | 讲授、问题解决法 | 课后作业 |
| 3 | 2 | 3 多边形建模 3.1 多边形建模-倒角 | 讲授、问题解决法 | 课后作业 |
| 4 | 2 | 3.2 多边形建模-布尔 | 讲授、问题解决法 | 课后作业 |
| 5 | 2 | 4 样条曲线建模 4.1 样条曲线建模-旋转 | 讲授、问题解决法 | 课后作业 |
| 6 | 2 | 4.2 样条曲线建模-扫描 | 讲授、问题解决法 | 课后作业 |
| 7 | 2 | 5 变形器建模 | 讲授、问题解决法 | 课后作业 |

| | | | | |
|----|---|----------------------|----------|--------|
| | | 5.1 变形器建模-弯曲、FFD、锥化 | | |
| 8 | 2 | 6 综合建模 6.1 卡通汽车 | 讲授、问题解决法 | 课后作业 |
| 9 | 2 | 6.2 藏宝箱 | 讲授、问题解决法 | 课后作业 |
| 10 | 2 | 6.3 石灯 | 讲授、问题解决法 | 课后作业 |
| 11 | 2 | 7 角色建模 7.1 角色建模-手 | 讲授、问题解决法 | 课后作业 |
| 12 | 2 | 7.2 角色建模-人头 1 | 讲授、问题解决法 | 课后作业 |
| 13 | 2 | 7.3 角色建模-人头 2 | 讲授、问题解决法 | 创意设计作业 |
| 14 | 2 | 7.4 角色建模-人头 3 | 讲授、问题解决法 | 课后作业 |
| 15 | 2 | 8 Q 版角色建模 | 讲授、问题解决法 | 课后作业 |
| 16 | 2 | 9 Q 版场景建模 | 讲授、问题解决法 | 大作业 |

三、考核方式

| 总评构成 | 占比 | 考核方式 |
|------|-----|---------------------|
| X1 | 40% | 大作业（期末作业、作品汇报展示） |
| X2 | 20% | 创意作业（期中作业、作品汇报展示） |
| X3 | 20% | 课前预习（线上学习） |
| X4 | 20% | 课堂表现（考勤、课堂作业、课堂参与度） |

任课教师：张婧

系主任审核：

日期：2024.02