

上海建桥学院课程教学进度计划表

一、基本信息

课程代码	2050079	课程名称	三维设计与制作
课程学分	4	总学时	64
授课教师	张贝贝	教师邮箱	16001@genchu.edu.cn
上课班级	2015 级数字媒体技术 2	上课教室	计算中心 203
答疑时间	时间：周一 5-8 节 地点：7-222 电话：68130890		
主要教材	Maya 动画设计与制作， 矫桂娥等，清华大学出版社		
参考资料			

二、课程教学进度

周次	教学内容	教学方式	作业
1	三维动画制作基础：了解三维空间构建物体， 三维物体构成的基本概念	讲课，实验	
2	三维建模：三维建模的基本流程、三维软件建模的基本操作。	讲课，实验	
3	三维建模：计算机图形建模的基本原理	讲课，实验	
4	三维建模：多边形建模	讲课，实验	
5	三维建模：多边形建模	讲课，实验	
6	三维建模：Nurbs 建模等建模方式	讲课，实验	
7	材质与贴图：了解材质贴图的使用方式，在三维软件中材质贴图的使用	讲课，实验	
8	材质与贴图：理解 UV map ，各种材质类型及其使用范围和效果	讲课，实验	
9	绑骨：了解角色骨骼的作用。 理解骨骼，约束，控制器的基本概念。	讲课，实验	
10	绑骨：掌握绑骨的基本方法	讲课，实验	

注：课程教学进度计划表电子版公布在本学院课程网站上，并发送到教务处存档。

11	绑骨, 动画: 了解动画的制作流程	讲课, 实验	
12	动画: 动画基本原理	讲课, 实验	
13	动画: 掌握在三维软件中调动画的基本方法	讲课, 实验	
14	灯光与渲染: 了解渲染的基本原理, 光照的基本概念。	讲课, 实验	
15	灯光与渲染: 理解灯光的使用对画面效果的控制, 全局光照, 光照贴图, 投影等概念。	讲课, 实验	
16	灯光与渲染: 掌握使用一种或几种渲染器的基本使用方法。	讲课, 实验	
17	课堂演示及评估		
18	考试周	考试	

三、评价方式以及在总评成绩中的比例（要向学生说明）

项目	期末考试 (1)	过程考核 1 (X1)	过程考核 2 (X2)	过程考核 3 (X3)	过程考核 4 (X4)
考核形式	答辩	阶段作品考核	阶段作品考核	阶段作品考核		
占总评成绩的比例	40%	15%	15%	30%		

备注:

教学内容不宜简单地填写第几章、第几节, 应就教学内容本身做简单明了的概括;

教学方式讲课、实验、讨论课、习题课、参观、边讲边练、汇报、考核等;

评价方式为期末考试“1”及过程考核“X”, 其中“1”为教学大纲中规定的形式; “X”可由任课教师或课程组自行确定(同一门课程多位教师任课的须由课程组统一 X 的方式及比例)。包括纸笔测验、课堂展示、阶段论文、调查(分析)报告、综合报告、读书笔记、小实验、小制作、小程序、小设计等, 在表中相应的位置填入“1”和“X”的方式及成绩占比。

任课教师: 张贝贝

系主任审核: 矫桂娥

日期: 2017. 1. 1

注: 课程教学进度计划表电子版公布在本学院课程网站上, 并发送到教务处存档。