

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/梁晶晶	教师工号	23393/21606	专/兼职	专职/兼职
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

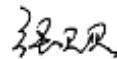
		5.1 变形器建模-弯曲、FFD、锥化		
8	2	6 综合建模 6.1 卡通汽车	讲授、问题解决法	课后作业
9	2	6.2 藏宝箱	讲授、问题解决法	课后作业
10	2	6.3 石灯	讲授、问题解决法	课后作业
11	2	7 角色建模 7.1 角色建模-手	讲授、问题解决法	课后作业
12	2	7.2 角色建模-人头 1	讲授、问题解决法	课后作业
13	2	7.3 角色建模-人头 2	讲授、问题解决法	创意设计作业
14	2	7.4 角色建模-人头 3	讲授、问题解决法	课后作业
15	2	8 Q 版角色建模	讲授、问题解决法	课后作业
16	2	9 Q 版场景建模	讲授、问题解决法	大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

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、梁晶晶

系主任审核：



日期：2024.02