
湖南石油化工职业技术学院

学期授课计划

(2020-2021 学年第二学期)

课程名称 次时代场景建模

授课班级 VR 技术 31901 班、31902 班

授课教师 何星逸

审 批 签 字

教研室主任		
二级学院院长		

学期授课计划编制说明

课程标准名称、批准单位及时间	《次时代场景建模》 湖南石油化工职业技术学院、2021年1月									
教学内容(授课内容起止章节)	第一章至第四章为重点介绍三维建模的基础理论依据；第五章至第十章为基础角色建模；十到十五章为uv编辑。									
教材名称、编者及出版单位	《次时代游戏机械及场景制作》；游艺网编；清华大学出版社									
课 时 分 配										
本课程总时数	64	已讲授时数			0	尚需讲授时数			64	
计划授课周、时数	本学期教学总周数	本学期实习周数	本学期理论教学周数	本学期理论教学周课时	本学期计划课时分配					
					新课讲授	实践(实验)	练习(复习)	考试(测验)	机 动	其 它
	16	0	7	28	24	32	4	4	0	
实际完成周、时数	0	0	0	0	0	0	0	0	0	

<p>学生知识现状的调查与分析</p>	<p>本学期是大二的下学期，本学期所授科目为次时代场景建模，学生在大二上学习已经学习了三维角色建模以及三维材质贴图表现。对三维模型的创建有了基本的能力，能独立制作出简单的道具模型和角色。</p> <p>设置本课程的目的是：使学生在掌握基础美术修养的能力上，结合软件基础类课程为前导，利用实践结合课堂的模式，基于工作过程的教与学，通过强化学生的操作技能，让学生熟练掌握三维角色建模方式，熟悉各类风格的角色建模表现技巧。以游戏动画公司三维模型师岗位要求为目标，努力提高学生的专业素养和专业技术水平。</p>
<p>本学期的主要任务和要求</p>	<p>一、主要任务：</p> <p>学生应在掌握 3Dmax 软件的基础上，NPC 角色建模、怪物角色建模、人物的头部建模、躯干建模、服装建模配件建模、基本体人物建模以卡通类人物角色建模。要求学生通过本课程的学习，掌握三维角色模型的制作。通过系统的制作训练，提高对三维角色的模型表现能力。</p> <p>二、要求：</p> <p>鉴于该班学生的实际情况，力争实现以下目标：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 及格率：85%左右； 2. 优秀率：15%左右。

教材的重点和难点	<p>重点：</p> <ol style="list-style-type: none">1. 次世代场景制作的基本流程2. 次世代建筑材质的表现3. 机械模型的制作规范4. 机械模型中金属材质的运用5. 人物角色头部建模6. 雕刻硬表面和软表面技巧7. 布料的雕刻方式8. 玻璃材质的运用9. 中国风建筑制作 <p>难点：</p> <ol style="list-style-type: none">1. 次世代建筑材质的表现2. 机械模型的制作规范3. ZBrush 软件的学习与使用
----------	--

本学期提高教学质量措施	<ol style="list-style-type: none">1. 与院系计算机相关专业教师多相互学习、与辅导员多交流讨论不断改进教学措施。2. 从学生的年龄特点出发，多采取游戏式的教学，引导学生乐于参与教学学习活动。3. 在课堂教学中，注意多提一些有利于孩子理解的问题，而不是一味的求难、求广。应该考虑学生实际的思维水平，多照顾中等生以及思维偏慢的学生。提出的问题要有启发性，不愤不悱，不启不发，要让学生有迫切探究的欲望，而且有能力探究才恰到好处。4. 布置一些比较有趣的作业，比如动手的作业，少一些呆板的练习。作业批改可以现批现改，及时纠正，让其真正理解掌握。对课后作业错误率高或难度大的写在黑板上，让全班同学共同思考、交流，让不会的学生在聆听中受到启发，相互学习，相互补充，悟出道理来。5. 加强家庭教育与学校教育的联系，适当教给家长一些正确的指导孩子学习的方法。6. 要认真学习新课程标准，勇于创新，坚持备课做到“六认真”。教学做到“课课清”、“人人清”、“本本清”、“科科清”的“四清”教学目标。
-------------	---

学期授课计划进度计划表

累计课时	次 周	授课章节与时数		主要内容与教材分析	实践内容	作业内容 或题号	备 注
		章节名称	时数				
2	1/1	第一章	2	场景制作的基本流程			
4	2/1	第一章	4	次世代植物的创建			
8	1/2 2/2	第二章	2	赛车道的次时代模型制作			
10	1/3	第三章	2	次世代建筑材质的表现			
12	2/3	第四章	4	机械模型的制作规范			
16	1/4 2/4	第五章	4	机械模型中金属材质的运用			
20	1/5 2/5	第六章	4	汽车轮胎质感的表现			
24	1/6 2/6	第七章	4	玻璃材质的运用			
28	1/7 2/7	第八章	4	ZBrush软件基础			
32	1/8 2/8	第九章	4	雕刻硬表面和软表面技巧			
40	1/9 2/9 1/10 2/10	第十章	4	布料的雕刻方式			
44	1/11 2/11	第十一章	4	左轮手枪制作1			

46	1/12	第十二章	4	左轮手枪制作2			
48	2/12	第十二章	4	摩托车的制作1			
54	1/13 2/13	第十三章	4	摩托车的制作2			
56	1/14 2/14	第十四章	4	中国风建筑制作1			
60	1/15 2/15	第十五章	4	中国风建筑制作2			
62	1/16		2	复习			
64	2/16		2	考试			