

# 揭阳职业技术学院教学日历

二〇二五 ~ 二〇二六年第二学期

授课计划时数： 72 学时

授 课 周 数： 18 周

每周教学时数： 4 学时

专业 艺术设计 班别 241、242（自主招生）

任课教师 林泽宇

课程名称 3DM 可视化设计 II

教材名称 \_\_\_\_\_

系主任（签名） \_\_\_\_\_

2026 年 1 月 8 日 填

揭阳职业技术学院教务处编制

周次	日期	时数	教学方式	教学内容	备注
第二周	3月10日	4	上机实践	软件认知与界面操作	
第三周	3月17日	4	上机实践	单位设置与基础选择操作	
第四周	3月24日	4	上机实践	点物件与基础曲线（直线、矩形）	
第五周	3月31日	4	上机实践	圆、圆弧与曲线基础编辑	
第六周	4月7日	4	上机实践	控制点曲线的绘制与编辑	
第七周	4月14日	4	上机实践	内插点曲线与曲线进阶编辑	
第八周	4月21日	4	上机实践	曲面基础——挤出曲面	
第九周	4月28日	4	上机实践	曲面基础——旋转成形	
第十周	5月5日	4	上机实践	曲面衔接与修复基础	国庆放假，课程顺延
第十一周	5月12日	4	上机实践	核心曲面——放样	
第十二周	5月19日	4	上机实践	核心曲面——单轨/双轨扫掠	
第十三周	5月26日	4	上机实践	实体工具与布尔运算	

第十四周	6月2日	4	上机实践	细节处理——圆角与斜角	
第十五周	6月9日	4	上机实践	三维建模结合文创设计练习 一、文创产品建模练习 二、综合练习	
第十六周	6月16日	4	上机实践	三维建模结合文创设计练习	
第十七周	6月23日	4	上机实践	三维建模结合文创设计练习 一、文创设计综合练习	
第十八周	6月30日	4	上机实践	三维建模结合文创设计练习 一、文创设计综合练习	

说明：此表一式四份，由任课教师填写，于开学前一周内交系办公室，由系主任审核。一份由教师保存；一份由教师所在系办公室和学生所在系办公室作为“教师业务档案”保存；一份送教务处备案。

周次	日期	时数	教学方式	教学内容	备注
第一周	3月2日 - 3月8日	4	讲授及上机实践	<b>一、基础知识和操作复习</b> 2、组的创建与分离，移动物体等操作复习。 <b>二、二维图形的创建</b> 1、矩形、圆和椭圆、圆环等图形的创建。 2、茶杯平面轮廓的创建。	
第二周	3月9日 - 3月15日	4	讲授及上机实践	<b>三、三维模型的创建</b> 1、课堂案例—茶杯设计。 2、车削，扭曲，弯曲等命令应用。 <b>四、创建复合模型</b> 1、课堂案例—茶盘设计。 2、布尔工具中并集、交集和差集等命令应用。	
第三周	3月16日 - 3月22日	4	讲授及上机实践	<b>三、三维模型的创建</b> 1、课堂案例—茶杯设计。 2、车削，扭曲，弯曲等命令应用。 <b>四、创建复合模型</b> 1、课堂案例—茶盘设计。 布尔工具中并集、交集和差集等命令应用。	
第四周	3月23日 - 3月29日	4	讲授及上机实践	<b>三、三维模型的创建</b> 1、课堂案例—茶杯设计。 2、车削，扭曲，弯曲等命令应用。 <b>四、创建复合模型</b> 1、课堂案例—茶盘设计。 布尔工具中并集、交集和差集等命令应用。	
第五周	3月30日 - 4月5日	4	讲授及上机实践	<b>四、创建复合模型</b> 1、课堂案例—茶罐设计。 2、层级，快速循环，缩放，挤出等命令应用。 <b>五、高级建模</b> 1、课堂案例—煮茶器设计。 2、多边形建模，网格建模，NURBS曲线和NURBS曲面的创建和修改，挤出、车削、放样物体转化NURBS物体等。	
第六周	4月6日 - 4月12日	4	讲授及上机实践	<b>六、材质与纹理贴图</b> 1、课堂案例—整套茶具贴图渲染。 2、“材质编辑器”界面的使用，V至ray材质,Corona材质，金属和木纹材质，光线跟踪材质，UVW贴图等应用。 <b>七、灯光与场景搭建</b> 1、课堂案例—创意灯具设计。 2、标准灯光的参数，灯光贴图设置等应用。	
第七周	4月13日 -	4	讲授及上机实践	<b>七、灯光与场景搭建</b> 1、课堂案例—中式茶桌设计。	

	4月19日			2、Corona 素材库，场景搭建等应用。	
第八周	4月20日 - 4月26日	4	讲授及上机实践	<b>八、灯光与场景搭建</b> 1、课堂案例—房间场景搭建。 2、体积光效果，室内场景布光、全局光照明效果等应用。 <b>八、仿生创意设计</b> 1、课堂案例—火烈鸟灯具设计。 2、连接，切割，阵列等命令应用。	
第九周	4月27日 - 5月3日	4	讲授及上机实践	<b>八、仿生创意设计</b> 1、课堂案例—火烈鸟灯具设计。 2、缩放，复制，对齐等命令应用。	
第十周	5月4日 - 5月10日	4	讲授及上机实践	<b>八、仿生创意设计</b> 1、课堂案例—火烈鸟灯具设计。 2、缩放，复制，对齐等命令应用。	
第十一周	5月11日 - 5月17日	4	讲授及上机实践	<b>八、仿生创意设计</b> 1、课堂案例—火烈鸟灯具设计。 2、渲染参数，渲染输出等命令应用。 <b>九、产品结构</b> 1、课堂案例—恒温水壶底座设计。 2、桥，相似等命令应用。	
第十二周	5月18日 - 5月24日	4	讲授及上机实践	<b>九、产品结构</b> 1、课堂案例—恒温水壶水壶设计。 2、推力，拉伸等命令应用。	
第十三周	5月25日 - 5月31日	4	讲授及上机实践	<b>九、产品结构</b> 1、课堂案例—恒温水壶整体设计。 2、分离，平面化等命令应用。	
第十四周	6月1日 - 6月7日	4	讲授及上机实践	<b>十、三维基础动画制作</b> 1、课堂案例—面包机设计。 2、分离，平面化等命令应用。	
第十五周	6月8日 - 6月14日	4	讲授及上机实践	<b>十、三维基础动画制作</b> 1、课堂案例—面包机设计。 2、旋转展示，“运动”面板等命令应用。	
第十六周	6月15日 - 6月21日	4	讲授及上机实践	<b>十、三维基础动画制作</b> 1、课堂案例—面包机设计。 2、路径约束，穿行助手等命令应用。	
第十七周	6月22日 - 6月28日	4	讲授及上机实践	<b>十一、综合设计实践</b> 1、项目要求—产品创意设计。 2、项目要求—动画创意设计。	
第十八周	6月29日 - 7月5日	4	讲授及上机实践	<b>十一、综合设计实践</b> 1、项目要求—产品创意设计。 2、项目要求—动画创意设计。	

说明：此表一式四份，由任课教师填写，于开学前一周内交系办公室，由系主任审核。一份由教师保存；一份由教师所在系办公室和学生所在系办公室作为“教师业务档案”保存；一份送教务处备案。