

揭阳职业技术学院教学日历

二〇二五~ 二〇二六学 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 数字媒体应用技术 班别 251、(3+) 251

任课教师 蔡银珊

课程名称 三维设计基础

教材名称 中文版 cinema 4d r20 实用教程

系主任（签名） _____

二〇二六 年 3 月 1 日填

| 周次 | 日期 | 时数 | 教学方式 | 教学内容 | 备注 |
|----|-----------------|----|----------|---|----|
| 1 | 3月2日至 3月8日 | 4 | 讲授 实验 | <p>1.CINEMA 4D 概述以及文档的创建； 2.CINEMA 4D 界面的操作； 3.菜单和工具栏的使用。</p> <p>实验： CINEMA 4D 操作界面；掌握菜单的快捷打开方式；认识工具栏与菜单栏的关系； Shift\Ctrl 键和鼠标的配合使用</p> | |
| 2 | 3月9日至 3月15日 | 4 | 讲授 实验 | <p>1.模式工具栏及视图窗口的操作； 2.CINEMA 4D 的初始操作； 3.菜单的快捷、快速切换视图显示。</p> <p>实验： 熟悉模式工具栏的功能和应用；视图窗口的操作和作用；了解各种面板的具体内容</p> | |
| 3 | 3月16日至 3月22日 | 4 | 讲授 实验 | <p>1.通过 CINEMA 4D 自带的基本模型学习参数化几何体。</p> <p>实验： 基础建模（1）</p> | |
| 4 | 3月23日至 3月29日 | 4 | 讲授 实验 | <p>1. 继续 CINEMA 4D 自带的基本模型学习参数化几何体； 2.掌握复制对象的方法。</p> <p>实验： 基础建模（2）</p> | |
| 5 | 3月30日至 4月5日 | 4 | 讲授 实验 | <p>1.熟悉画笔绘制直线的方法； 2.变形器边框的调整方法。</p> <p>实验： 基础建模（3）</p> | |
| 6 | 4月6日至 4月12日 | 4 | 讲授 实验 | <p>1.模型倒角的操作和应用。</p> <p>实验： 基础建模（4）</p> | |
| 7 | 4月13日至 4月19日 | 4 | 讲授 实验 | <p>1.常用生成器的使用。</p> <p>实验： 生成器的应用</p> | |

| 周次 | 日期 | 时数 | 教学方式 | 教学内容 | 备注 |
|----|-----------------|----|----------|--|----|
| 8 | 4月20日至 4月26日 | 4 | 讲授 实验 | 1.常用变形器的使用。 实验: 变形器的应用 | |
| 9 | 4月27日至 5月3日 | 4 | 讲授 实验 | 1.通过 CINEMA 4D 样条的编辑操作，理解样条在建模中的应用； 2.画笔绘制/编辑直线的方法。 实验: 样条建模 | |
| 10 | 5月4日至 5月10日 | 4 | 讲授 实验 | 1. 多边形建模中常见的工具：转为可编辑对象、点模式、边模式、多边形模式； 2.多边形建模中重要参数的操作及应用：倒角、优化、挤压、内部挤压、矩阵挤压等； 3. 调整细分曲面的圆滑效果的操作 实验: 多边形建模（1） | |
| 11 | 5月11日至 5月17日 | 4 | 讲授 实验 | 1.多边形建模中常见的工具的操作； 2.多边形建模中重要参数的操作及应用； 3.“对称”生成器在多边形建模中的应用。 实验: 多边形建模（2） | |
| 12 | 5月18日至 5月24日 | 4 | 讲授 实验 | 1.通过案例的操作，能更好地理解挤压、内部挤压、倒角等应用在多边形建模中对于丰富模型的意义； 2.多边形建模中各种模式的转化操作。 实验: 多边形建模（3） | |
| 13 | 5月25日至 5月31日 | 4 | 讲授 实验 | 1.雕刻系统可以通过预置的各种笔刷配合多边形建模制作出形态丰富的模型。 2.掌握笔刷工具的使用技巧，熟悉其重要参数的意义。 实验: 多边形建模（4） | |
| 14 | 6月1日至 6月7日 | 4 | 讲授 实验 | 1.创建摄像机的方法； 2.用摄像机制作景深效果的方法； 3.用摄像机制作运动模糊的效果。 实验: 摄像机及目标摄像机应用 | |

| 周次 | 日期 | 时数 | 教学方式 | 教学内容 | 备注 |
|----------|-----------------|----|----------|---|----|
| 15 | 6月8日至 6月14日 | 4 | 讲授 实验 | 1.灯光的基本属性和三点布光法； 2.常用的灯光工具：点光、区域光、IES灯光、无限光、日光； 3.不同灯光的不同效果及应用 <u>实验：</u> 灯光应用 | |
| 16 | 6月15日至 6月21日 | 4 | 讲授 实验 | 1.材质的基本属性； 2.材质的创建和赋予方法； 3.材质编辑器的常用属性及自带纹理； 4.透明材质和金属材质、塑料材质的应用 <u>实验：</u> 材质应用 | |
| 17 | 6月22日至 6月28日 | 4 | 讲授 实验 | 1.纹理贴图的调用； 2.纹理贴图各常用工具的特点和应用； 3.纹理贴图工具参数的变化。 <u>实验：</u> 纹理贴图 | |
| 18 | 6月29日至 7月5日 | 4 | 讲授 实验 | 1.添加毛发的方法； 2.毛发材质的调整方法； 3.毛发工具的使用及各种工具的特点。 <u>实验：</u> 毛发技术 | |
| 19 20 | | | | 综合案例实训 考查 | |

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。