

揭阳职业技术学院教学日历

二〇二五~二〇二五六年第一学期

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 (自主招生)

任课教师 林泽宇

课程名称 3DMAX 可视化设计 I

教材名称 3dsMAX/VRay 效果图制作

系主任（签名） _____

2025 年 8 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
第一周	9月9日	4	上机实践	三维建模概述（1） 一、三维软件界面 二、命令面板 三、快捷指令	
第二周	9月16日	4	上机实践	三维建模概述（2） 一、三维软件文件 二、视图操作	
第三周	9月23日	4	上机实践	VRay 渲染器 一、内置几何体 二、几何体建模 三、综合实例	
第四周	9月30日	4	上机实践	VRay 渲染器 一、样条线图形类型 二、样条线参数讲解 三、二维线转三维线 四、可编辑样条线 五、样条线建模	
第五周	10月7日	4	上机实践	家具三维模型的制作 一、编辑修改器 二、二维修改器类型 三、三维修改器类型 四、修改器建模	国庆放假，课程顺延
第六周	10月14日	4	上机实践	三维效果图的制作 一、认识复合对象 二、常用复合对象 三、复合对象建模	
第七周	10月21日	4	上机实践	三维效果图的制作 一、多边形建模流程 二、模型转换为可编辑多边形 三、多边形建模	
第八周	10月28日	4	上机实践	三维效果图的制作 一、Vray 修改器 二、Vray 中的 GI 设置 三、Vray 设置 四、Vray 渲染练习	
第九周	11月4日	4	上机实践	场景三维效果图的制作 一、标准灯光 二、Vray 灯光 三、光度学灯光	

第十周	11月11日	4	上机实践	场景三维效果图的制作 一、材质的概念 二、材质编辑器 三、VRayMtl 材质 四、其他材质类型	
第十一周	11月18日	4	上机实践	场景三维效果图的制作 一、材质实例练习 二、材质综合练习	
第十二周	11月25日	4	上机实践	三维建模结合文创设计练习 一、位图贴图 二、程序贴图 三、认识通道贴图 四、常用贴图类型 五、实例练习	
第十三周	11月27日	4	上机实践	三维基础动画的制作 一、手动创建一台摄影机 二、标准摄影机 三、VRay 摄影机 四、认识环境和效果	
第十四周	12月2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	
第十五周	12月9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	
第十六周	12月16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	
第十七周	12月23日	4	上机实践	VR 全景效果图的制作 一、全景图制作	
第十八周	12月30日	4	上机实践	VR 全景效果图的制作 一、渲染图后期处理	

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。

揭阳职业技术学院教学日历

二〇二五 ~ 二〇二五六年第一学期

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 242 (自主招生)

任课教师 林哲辉

课程名称 3DMAX 可视化设计 I

教材名称 3dsMAX/VRay 效果图制作

系主任（签名） _____

2025 年 8 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
第一周	9月8日	4	上机实践	三维建模概述（1） 一、三维软件界面 二、命令面板 三、快捷指令	
第二周	9月15日	4	上机实践	三维建模概述（2） 一、三维软件文件 二、视图操作	
第三周	9月22日	4	上机实践	VRay 渲染器 一、内置几何体 二、几何体建模 三、综合实例	
第四周	9月29日	4	上机实践	VRay 渲染器 一、样条线图形类型 二、样条线参数讲解 三、二维线转三维线 四、可编辑样条线 五、样条线建模	
第五周	10月6日	4	上机实践	家具三维模型的制作 一、编辑修改器 二、二维修改器类型 三、三维修改器类型 四、修改器建模	国庆放假，课程顺延
第六周	10月13日	4	上机实践	三维效果图的制作 一、认识复合对象 二、常用复合对象 三、复合对象建模	
第七周	10月20日	4	上机实践	三维效果图的制作 一、多边形建模流程 二、模型转换为可编辑多边形 三、多边形建模	
第八周	10月27日	4	上机实践	三维效果图的制作 一、Vray 修改器 二、Vray 中的 GI 设置 三、Vray 设置 四、Vray 渲染练习	
第九周	11月日	4	上机实践	场景三维效果图的制作 一、标准灯光 二、Vray 灯光 三、光度学灯光	

第十周	11月10日	4	上机实践	场景三维效果图的制作 一、材质的概念 二、材质编辑器 三、VRayMtl 材质 四、其他材质类型	
第十一周	11月17日	4	上机实践	场景三维效果图的制作 一、材质实例练习 二、材质综合练习	
第十二周	11月24日	4	上机实践	三维建模结合文创设计练习 一、位图贴图 二、程序贴图 三、认识通道贴图 四、常用贴图类型 五、实例练习	
第十三周	11月26日	4	上机实践	三维基础动画的制作 一、手动创建一台摄影机 二、标准摄影机 三、VRay 摄影机 四、认识环境和效果	
第十四周	12月1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	
第十五周	12月8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	
第十六周	12月15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	
第十七周	12月22日	4	上机实践	VR 全景效果图的制作 一、全景图制作	
第十八周	12月29日	4	上机实践	VR 全景效果图的制作 一、渲染图后期处理	

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。