《3dsmax案例教程》

配套教学教案

第1讲

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程内容 | 创建场景 | 授课时间 | 90 | 课时 | 2 |
| 教学目标 | 1. 利用3dsMax的相关知识完成创建场景 | | | | |
| 教学重点 | 掌握创建场景方法 | | | | |
| 教学难点 | 正确使用创建场景方法完成本任务 | | | | |
| 教学设计 | 1、 教学思路：通过任务实例，使学生达到教学目标。  2、 教学手段：（1）讲练结合；（2）视频演示 | | | | |
| 教学过程 | 任务一 创建场景  任务分析：本任务主要通过 3dsmax 强大的建模功能，使用基本模型、多边形建模、复合建模完成“三星堆”面具模型制作、展厅、展台、文物托盘制作过程  任务实施   1. 创建面具模型   设置单位——对象属性——创建平面——构建模型——调整   1. 制作展厅环境模型   创建长方体——制作背景墙——制作底座——制作托盘——地面  任务实践  结果分析  课堂实践 | | | | |
| 小结 | 本项目是利用 3dsMax2017 制作一个家居效果图，将学习过程的知识点进行的综合演练，通过制作读者可以更好的利用自己的想象力，创造出优秀的作品。 | | | | |
| 作业 | 完善此任务 | | | | |

第2讲

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程内容 | 添加材质 | 授课时间 | 90 | 课时 | 2 |
| 教学目标 | 1. 利用3dsMax的相关知识完成添加材质 | | | | |
| 教学重点 | 掌握添加材质方法 | | | | |
| 教学难点 | 正确使用添加材质方法完成本任务 | | | | |
| 教学设计 | 1、 教学思路：通过任务实例，使学生达到教学目标。  2、 教学手段：（1）讲练结合；（2）视频演示 | | | | |
| 教学过程 | 任务二 添加材质  任务分析：本任务主要通过标准材质、光线跟踪、位图贴图、UVW 展开等功能，完成面具、展厅的材质体现。  任务实施   1. 面具材质与贴图   设置材质编辑器——添加“光线跟踪”——复制模型并编辑——前编辑——UV 面编辑——添加修改器  2、制作背景墙材质  背景墙材质设置——底座材质设置——托盘材质设置——制作托盘——地面材质设置  任务实践  结果分析  课堂实践 | | | | |
| 小结 | 本项目是利用 3dsMax2017 制作一个家居效果图，将学习过程的知识点进行的综合演练，通过制作读者可以更好的利用自己的想象力，创造出优秀的作品。 | | | | |
| 作业 | 完善此任务 | | | | |

第3讲

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程内容 | 创建灯光和摄像机 | 授课时间 | 90 | 课时 | 2 |
| 教学目标 | 1. 利用3dsMax的相关知识完成创建灯光和摄像机 | | | | |
| 教学重点 | 掌握新建的摄像机观察客厅内部的结构效果。 | | | | |
| 教学难点 | 正确使用灯光和摄像机完成本任务 | | | | |
| 教学设计 | 1、 教学思路：通过任务实例，使学生达到教学目标。  2、 教学手段：（1）讲练结合；（2）视频演示 | | | | |
| 教学过程 | 任务三 创建灯光和摄像机  任务分析：在本任务中将完成添加摄像机创建，从而以不同的角度展示模型，创建环境灯和特效灯光，环境灯使用泛光灯创建，特效灯光使用目标聚光灯创建。  任务实施   1. 打开“展厅模型”文件，导入“面具模型”文件，将模型调整大小和位置，使之位于托盘上面 2. 在前视图创建一台自由摄像机，激活透视图按“C”进入摄像机视角，分别在其他视图调整摄像机位置，达到一个最佳视角 3. 在前视图创建一盏泛光灯，调整位置到模型后上方，命名为“背光源”，取消灯光阴影 4. 在左视图创建一盏标准目标聚光灯，调整聚光灯的位置和参数   为聚光灯大气与效果添加体积光效果，选择体积光单击设置，在效果对话框中修改体积光参数   1. 创建一个泛光灯，作为侧光源，取消阴影 2. 按“C”键进入摄像机视角，按“shift+F”显示视窗大小，调整摄像机位置和角度，渲染效果 3. 将场景中的模型、灯光重命名，除灯光、摄像机外冻结所有模型方便后续操作   任务实践  结果分析  课堂实践 | | | | |
| 小结 | 本项目是利用 3dsMax2017 制作一个家居效果图，将学习过程的知识点进行的综合演练，通过制作读者可以更好的利用自己的想象力，创造出优秀的作品。 | | | | |
| 作业 | 完善此任务 | | | | |

第4讲

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程内容 | 设置动画与渲染 | 授课时间 | 90 | 课时 | 2 |
| 教学目标 | 1. 利用3dsMax的相关知识完成设置动画与渲染 | | | | |
| 教学重点 | 掌握设置动画与渲染 | | | | |
| 教学难点 | 正确设置动画与渲染 | | | | |
| 教学设计 | 1、 教学思路：通过任务实例，使学生达到教学目标。  2、 教学手段：（1）讲练结合；（2）视频演示 | | | | |
| 教学过程 | 任务四 设置动画与渲染  任务分析：本任务通过粒子动画、摄像机动画、灯光动画的设置，学习和回顾动画创建过程  任务实施  1、灯光初始状态设置  2、创建文字  3、辅助光的设置  4、粒子流源与空间扭曲  5、事件删除与添加  6、事件参数设置  7、对象绑定空间扭曲  8、材质与事件绑定  9、文本可见性设置  10、背光源帧参数设置  11、聚光灯目标关键帧位置  12、聚光灯关键点参数设置  13、摄像机位置调整  14、渲染设置  任务实践  结果分析  课堂实践 | | | | |
| 小结 | 本项目是利用 3dsMax2017 制作一个家居效果图，将学习过程的知识点进行的综合演练，通过制作读者可以更好的利用自己的想象力，创造出优秀的作品。 | | | | |
| 作业 | 完善此任务 | | | | |