《3dsmax案例教程》

配套教学教案

第1讲

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程内容 | 认识3ds Max 工作界面 | 授课时间 | 90 | 课时 | 2 |
| 教学目标 | 1.掌握3dmax界面组成  2.了解3dmax2021系统要求和新功能  3.会定义用户界面 | | | | |
| 教学重点 | 掌握软件界面组成，基本操作 | | | | |
| 教学难点 | 能够定义用户界面 | | | | |
| 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 | 问题提出：三维技术应用到各行各业，这些技术中模型是用什么软件制作出来的呢？  内容大纲：具体可结合本项目的 PPT 课件进行配合讲解。  任务一 认识3ds Max 工作界面  任务分析  任务实施  1、认识主菜单栏  2、认识主工具栏  3、认识功能区  4、认识场景资源管理器  5、认识视图布局设置区  6、认识命令面板  7、认识时间轴轨迹栏和动画控制区  8、认识状态显示区  9、认识视图控制区  10、认识视图显示区  任务实践  结果分析  知识点讲解  3ds Max 2021 系统要求  3ds Max 2021 新增功能  课堂练习：  自定义用户界面 | | | | |
| 小结 | 1.3dmax软件界面由菜单栏、工具栏、功能区、场景管理器、视图布局设置、命令面板、时间轨道、状态区、视图控制区、视图显示区组成  2.常有的操作有工具区的移动、旋转、缩放 | | | | |
| 作业 |  | | | | |

第2讲

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程内容 | 设计3ds Max作品 | 授课时间 | 90 | 课时 | 2 |
| 教学目标 | 1掌握单位的设置  2.会对模型进行基本操作  3.会对模型添加简单材质  4.能够对模型进行渲染  5.培养学习者精益求精的精神 | | | | |
| 教学重点 | 掌握模型的基本移动、旋转、缩放操作 | | | | |
| 教学难点 | 添加材质和渲染 | | | | |
| 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 | 问题提出：在三维技术中，一个模型经过几个过程才能形成一个作品？  内容大纲：具体可结合本项目的 PPT 课件进行配合讲解。  任务一 设计3ds Max作品  任务分析  任务实施  1、设置单位  2、创建地面模型和茶壶模型  3、为长方形添加木纹材质  4、为“茶壶”添加金属材质  5、设置灯光  6、渲染  任务实践  结果分析  知识点讲解  3ds Max 的“参照坐标系”  “视图”  2.“屏幕”  3.“世界”  4. “父对象”  5.“局部”  6.“万向”  7.“栅格”  课堂练习：  将坐标轴移动到物体中心 | | | | |
| 小结 | 1.三维作品一般经过建模、材质、灯光、渲染几个流程  2.三维软件中有多种坐标系，可以根据不同需求进行设置 | | | | |
| 作业 | 利用 3ds Max 中标准基本体模型，采用“搭积木”的方式搭建一个模型 | | | | |