



湖南石油化工职业技术学院

Hunan Petrochemical Vocational Technology College

技

1

2

3

4

课程 称: 3DAX 动

课程代 : 31101220

: 64 (课 : 20 践课 : 44)

: 技

1

1.1 课程的

3DMAX 动 技 课程,本课程
、建 表 的技 及 包 和 动画 技 的表 。3DMAX 具
较 的 、创 、 对 和 。本课程 践 , 结合
共 教 的课程。课程 基础,结合 件基础 课程 导 开 的
课 紧 , 过对 3DMAX 的建 基础和 角 建 件的 够
加 基础 , 3d MAX 动 处 的基本技 ,
技 成 课程的后 创 ,
从 表 、建 、 360 景表 及 包 和 动画等
打 坚 的基础。

1.2 课程定

本课程 “ 岗 核 ” 的计 机技 课程 处
地 , 技 的 技 , 本课程 动 的
的技 和技 。 创 和健康的 , 按 交
的 间观 和 队合 精 。本课程的 导课程 《3DMAX 基础建 》、《3DMAX
角 建 》和《3DMAX 果》等, 3DMAX 和动 处 ,
过对 场调 、 毕 的反 , 家充分 分 , 将
精 分解成符合 规 的教 , 将技 点、 点合 的
到各个教 , 打 传 的 “ 、后 践” 的教 方 , 过
动,案 教 , 激发 , 处 技 , 。
表 。 今后 合 课程打 基础。

1.3 课程 计

3DMAX 动 岗 际操 点,基 电 3DMAX
过程, 教 、 计教 方法。采 动、案 教 、 究

等教学方法，的调动动，发的创。根据教合
安教案的大案间互关，渐进过程，
对个的解和。

岗，3DMAX动个对独的岗，
此教学过程不仅仅件标，的
点、构、创，激发积极和创，件创好
的的岗，岗就。

教的花草长、爆、花、飞溅等大板，
教学过程讲教方法把的教和践，导何考
。将动画产计际到的点调并加操。

2

2.1、标

- 1、过和践，3DMAX的；
- 2、定的空间；
- 3、丰的动画产打基础，步创。

2.2、标

- 1、3DMAX件基本功；
- 2、操的基本方法；
- 3、发操的基本方法；
- 4、动操的基本方法；
- 5、Phoenix FD插件的方法；
- 6、Phoenix FD MAX的方法；
- 7、动画的方法；
- 8、合成的基本方法。

2.3、技标

- 1、成考、究的好惯；
- 2、过案教，的分、解决的；
- 3、具吃、队精，沟交和表达；
- 4、创、健康；

5、具爱岗敬、道德规范、诚、的高。

3

3.1 课程

本课程教调，出岗，定合
际的教标。岗出发关点，技点，成际结
合。过教的构，个教即个教单，个教单
安4课。对个教进分解，从到，步递进，过各个
教的递，步靠近岗标。过介课程
的定，对本课程的、地及后课程的关个的
，过不的，激发，后教的
开打好基础。

3.2 课程安

(1)可际和就，合发，
导，动，法等多教方法，充分机房机践的，
采多教，既课的教果，进课补充，过材，
解动，技，加对的解，还可激发的
，高，的，高的独。

(2)过带动课程，过的贯穿和分解，加
对复，的加记，成技和技
。创高独工的基础进的，将到的
会贯，合，解决际。

(3)教方法的，可合精，集广、互发、
长补短，加对的解，还可激发的，高，
的，高的独。

(4)课过点汇法，交己的，进
讲和经分。高交的，表达，队合，
断分解决的。对己出关阐，对己的进
介，及对对的点，出点，高。

(5)案分法，过国的鉴分，高的

， ，激发 的 及 ， 分 环节
的 。 分 ， 过 已 成 的对比， 出 已 的不 。

3.3 课程教 及

| 号 | 工 | | 技 | 及 | 参考 |
|---|--------|---|--------------------------------------|---------------------|----|
| 1 | 动画概 | 1. 动画涵 2. 动画的 3. 边的镜 | 1. 解、建表、包、动画 2. 解、 、 、 等 | | 4 |
| 2 | 花草长动画技 | 1. 果及技法分 2. 动画 3. 花梗动画 4. 花瓣动画 5. 调单长动画 6. “”花草长动画 | 1. 花草的 2. 关花草的动长 3. 解 | 活件表并和进动表花草长。 和创。 | 6 |
| 3 | | 1. 果及技法分 2. 场景介 3. 脚本插件果 | 1. 脚本插件的。 2. 脚本成 3. 创建爆动画 | 1. 创、具健康的。 2. 各 | 6 |

| | | | | | |
|---|--------------|---|---|---|---|
| | 动画技 | 4. “ ” 动画 | 4. 材 | 常见材 的表 技法 | |
| 4 | 滴 动画技 | 1. 果 及技 分 2. 场景介 3. “ ” 动画 4. “ 滴 格” 滴动 画 5. 场景 材 | 1. 发 滴 2. 动 滴 动画 3. 创建 动画 4. 滴的 动动 画 5. 滴的材 6. 带 果的玻 材 | 1. 的发 , 创 。 2. 滴的 动画 。 | 8 |
| 5 | 花 动画 | 1. 果 及技 分 2. 场景介 3. 创建飞溅的 花及 4. 海 材 5. 加 机及 灯光 6. 出 | 1. 安 phoenix FD 插件 2. phoenix FD 基本场景 动画 3. phoenix FD 计 花 | 1. 的创 。 2. phoenix FD 插件的 。 | 8 |
| 6 | 克 动画技 | 1. 果 及技 分 2. 凹 3. Phoenix FD 插件创建 | 1. phoenix FD 创建发 2. phoenix FD 创建 爆 | 1. phoenix FD 插件的 技 。 2. 高 觉 的 。 | 6 |

| | | | | | |
|-------|-------------------|---|---|------------------------------|----|
| | | 充 动画 4. 克 材 | | | |
| 7 | 爆 动画 技 | 1. 果 及技 分 2. 场景介 3. Phoenix FD 插件创建第 个爆 4. 爆 5. 场景 | 1. phoenix FD 创建发 2. phoenix FD 创建 爆 | 1. 计的 观, 创。 2. 爆 技。 | 6 |
| 8 | 倒 动画 技 | 1. 果 及技 分 2. 场景介 3. Phoenix FD 4. 材 | 1. 创建 “PHX ” 对 2. “PHX ” 发 3. | 1. 计的 观, 创。 2. 技 | 8 |
| 9 | 火把 动画 技 | 1. 果 及技 分 2. 场景介 3. 火把 4. | 1. 创建火把发 2. 火把 的 节 | 1. 技 2. 技 | 8 |
| 复 、 考 | | | | | 4 |
| 合计 | | | | | 64 |

4.1 教 建

本课程 必 课程， 践课程， 点 践技 ， 的 方法， ， 渐进地 解材 的绘 方法，并 过 大的 践 ， 定的材 绘 技 。 教 过程 ， 加 实操 的 ， 采 教 ， 工 高 ， 激发 的成就动机。教 过程 教 积极 导 ， 高 道德。

4.2 教 价建

(1) 考核 价及方

创 方 根据既定 规定 间 成， 分。

(2) 教 过程 价

() 对 的 价

改革传 的 价 段和方法，不仅考核 的 ，还 关 会 和方法 的 。采 课程 合考核 价 ， 定科 合 的 价标 ， 的 :

- 1、 发 创 ， 淡化 别 拔， 价功 的 化；
- 2、 出 合 价， 关 个 差 ， 价 标的多 化；
- 3、 大 价， 定 定 结合。 价方法的多 化；
- 4、 倡导 参 ， 结合， 价 的多 化；
- 5、 科 分 ， 规避 观 断， 价结果的合 化；
- 6、 把 标 ， 价标 ， 价操 简 化；
- 7、 过程考核， 成 价 结 价 结合， 价 的 ；

(二) 对教 的 价

按 《湖 化工 技 教 考核标 》 关规定进 。

考核 具 :

1. 改革传 的 价方法，采 阶段（过程 ） 价， 标 价， 价， 践 化 价 。
2. 价 的多 化，采 教 价、 价、 会 价 结合 的 价方法。

3. 具 的 价 段 可 采 观 测、 场 操 、 交 报 告、 闭 卷 或 开 卷 测 等。

4. 价 点 动 和 践 分 、 解 决 及 创 ， 对 和 创 的 别 鼓 。

() 课 程 成 绩 成 方

| 号 | | 考 核 标 | 价 方 | 价 分 |
|---|-----|-------|-----------------------------|-----|
| 1 | 考 核 | 度 | 课 动 、 参 、 课 纪 等 合 表 。 | 10 |
| | | 纪 | 出 | 10 |
| | | | 成 。 | 50 |
| 2 | 考 核 | 成 绩 | 价 成 绩 | 30 |

4.3 参 考 教 材

3ds MAX 动 画 技 华 大 出 版

4.4 课 程 讲 教 和 教 队

教 队 广 东， 教 队 佳、 何 欢、 、 枫、 蔡 俊、 何 、 都 具 本 科 。

4.5 课 程

课 程 ， 开 课 程 的 课 程 教 教 改 革。 分 的 基 础 ， 会 核 价 观 导， 课 教 ， 掘 课 程 含 的 ， 改 革 课 程 ， 课 教 开 德 教 的 径：

(1) 建 的 课 。 参 到 教 活 动 ， 课 程 积 极 开 “ ” 教 ， 分 对 具 的 进 分 和 。 教 ， 进 的 导 和 发， 已 发 过 程 存 的 ， 并 考 解 决 关 的 径。

(2) 创 合 的 境。 教 的 教 不 得 好 的 教 果，
更好地 “课程 ” 的 教 标，教 将 课程 的 点 和 教 机
结合 ， 并 过 合 的 境 到 教 的 “ ”。

(3) 德 教 紧 活。 际 进 教 的 基本
， 过 际 可 加 对 的 解，对 此，对 德
教 就 此。定 活 紧 关 的 案 ， 激 发 的 ，
导 ， 步 导 处 的 技 。

4.6 课程教 环境和 件

机房 备 保 常 的 教 ， 保 电 安 3dsMAX 件 和 phoenix
FD 插件。

4.7 教 的开发

根据课程 标、 际 及 本 课程 的 和 践 等 点，本 课程 的 教
该 建 教材、多 课件 等 多 教 的 教材，
教材 各 ， 教材 ， 多 教 课件 副，共 成 教 ，
达成 教 标。常 课程 的 开 发 和 幻 灯 、 、 电 教案 等，充 分
创 动 的 工 境，激 发 的 ， 促 进 对 的
解 和 。 建 加 常 课程 的 开 发，建 多 课程 的 据 ，
多 的 共 ， 高 。

4.8

《3ds max 动 》 和 动 工具， 过 多 ， 多 践，
多 交 够 激 发 的 ， 高 的 合 。