



# 广州城建职业学院

## 课程单元教学设计

学 年 学 期 : 2022-2023 学年度第一学期

---

课 程 名 称 : 3ds MAX 效果图制作

---

课 程 学 时 : 72

---

授 课 专 业 : 建筑室内设计

---

教 师 姓 名 : 熊杰

---

所 属 教 研 室 : 建筑室内设计

---

2022 年 9 月 编 制

## 课程单元教学设计（1）

一、教学基本情况			
教学单元	01	课程名称	3ds MAX 效果图制作
授课班级	21 建筑室内设计 1、2、3 班	授课学时	8
授课地点	专业机房	授课形式	理论+实践
参考教材	3ds Max & V-Ray 建筑室内效果图设计与表现		
学情 分析	知识背景	已掌握造型基础	
	认知结构	对 3DMAX 软件有一定的了解	
	学习特点	需要多练习	
教学 目标	知识目标	了解 3DMAX 软件界面内容	
	能力目标	掌握 3DMAX 软件的基本操作方法	
	素质目标	掌握 3DMAX 软件操作习惯	
	思政目标	以优秀的作品引导学生对美的追求，通过文字制作培养家国情怀	
教学重点	界面布局（菜单栏、工具栏、命令面板、视图、状态栏和提示栏、动画控件、视图导航控制区）		
教学难点	通过控制鼠标来控制工具的使用		
教学资源	多媒体课室、教材、课件、案例、网络课程		
二、教学策略			
教学模式	以学生为中心，采用讲练结合、教学做一体化模式		
教学方法	讲授+讨论+练习		
三、教学实施过程			
教学环节 1	课程介绍	时长	2 课时
教学内容	课程的前后衔接、本课程的基本知识		
教师活动	教师根据教材和课件进行讲授		
学生活动	熟悉所讲授内容、互动讨论		
资源使用	PPT 图片展示		
设计意图	了解 3DMAX 软件界面内容		

教学环节 2	基础知识	时长	2 课时
教学内容	3DMAX 软件的基本操作方法		
教师活动	教师通过讲解和示范，辅导学生了解 3DMAX 软件基本知识，激发学生的兴趣		
学生活动	讨论+练习		
资源使用	PPT 图片展示		
设计意图	了解 3DMAX 软件的基本操作		
教学环节 3	基本操作及立体字制作	时长	2 课时
教学内容	案例示范		
教师活动	讲授		
学生活动	互动讨论		
资源使用	PPT 案例展示		
设计意图	掌握基本创建和修改方法		
教学环节 4	案例练习	时长	2 课时
教学内容	书架模型创建		
教师活动	辅导		
学生活动	讨论+练习		
资源使用	PPT 图片展示		
设计意图	了解基础建模知识		
<b>四、教学反思</b>			
教学效果	学生掌握了本次课的教学重点，理解了教学的难点，学习效果良好		
教学特色	本单元课程教学以学生为主体，采用了案例引导、讨论、示范等教学方法		
反思与诊改	课中多鼓励赞扬学生，增强其自信心；利用学生对新软件的好奇心，激发其学习兴趣。		

## 课程单元教学设计（2）

一、教学基本情况			
教学单元	02	课程名称	3ds MAX 效果图制作
授课班级	21 建筑室内设计 1、2、3 班	授课学时	8
授课地点	专业机房	授课形式	理论+实践
参考教材	3ds Max & V-Ray 建筑室内效果图设计与表现		
学情分析	知识背景	已掌握基本建模方法	
	认知结构	对 3DMAX 软件有一定的了解	
	学习特点	需要多练习	
教学目标	知识目标	了解键盘加鼠标的组合使用	
	能力目标	能够在 3dmax 软件中按照示范绘制出符合要求的简单图形	
	素质目标	掌握创建简单的模型	
	思政目标	通过对软件的细致操作，培养学生的工匠精神	
教学重点	基础命令的使用		
教学难点	快捷键的使用		
教学资源	PPT 案例		
二、教学策略			
教学模式	理论+实践		
教学方法	讲授+讨论+练习		
三、教学实施过程			
教学环节 1	简单的装饰品建模	时长	2 课时
教学内容	建模示范		
教师活动	讲授		
学生活动	互动讨论		
资源使用	PPT 图片展示		

设计意图	了解基础命令的使用		
教学环节 2	茶几练习	时长	2 课时
教学内容	图纸绘制		
教师活动	辅导		
学生活动	讨论+练习		
资源使用	PPT 案例展示		
设计意图	了解茶几建模方法		
教学环节 3	简单的沙发建模	时长	2 课时
教学内容	建模示范		
教师活动	讲授		
学生活动	互动讨论		
资源使用	PPT 图片展示		
设计意图	了解沙发建模步骤		
教学环节 4	沙发建模练习	时长	2 课时
教学内容	图纸绘制		
教师活动	辅导		
学生活动	讨论+练习		
资源使用	PPT 案例展示		
设计意图	了解沙发建模方法		
<b>四、教学反思</b>			
教学效果	学生掌握了本次课的教学重点，理解了教学的难点，学习效果良好		
教学特色	本单元课程教学以学生为主体，采用了案例引导、讨论、示范等教学方法		
反思与诊改	课中多鼓励赞扬学生，增强其自信心；通过对软件的初步学习，完成简单的图案，增强学生的成就感。		

## 课程单元教学设计（3）

一、教学基本情况			
教学单元	03	课程名称	3ds MAX 效果图制作
授课班级	21 建筑室内设计 1、2、3 班	授课学时	8
授课地点	专业机房	授课形式	理论+实践
参考教材	3ds Max & V-Ray 建筑室内效果图设计与表现		
学情分析	知识背景	已掌握基本建模方法	
	认知结构	对 3D MAX 软件有一定的了解	
	学习特点	需要多练习	
教学目标	知识目标	了解建模命令的组合使用	
	能力目标	能够在 3dmax 软件中按照示范绘制出符合要求的简单图形	
	素质目标	掌握修改命令的使用	
	思政目标	培养学生的劳动精神，以及精益求精的职业素养	
教学重点	修改命令的使用		
教学难点	捕捉命令的使用		
教学资源	PPT 案例		
二、教学策略			
教学模式	理论+实践		
教学方法	讲授+讨论+练习		
三、教学实施过程			
教学环节 1	家居空间建模	时长	2 课时
教学内容	建模示范		
教师活动	讲授		
学生活动	互动讨论		
资源使用	PPT 图片展示		

设计意图	了解旋转、样条线编辑		
教学环节 2	建模练习	时长	2 课时
教学内容	图纸绘制		
教师活动	辅导		
学生活动	讨论+练习		
资源使用	PPT 案例展示		
设计意图	了解模型创建方法		
教学环节 3	餐厅背景墙创建	时长	2 课时
教学内容	建模示范		
教师活动	讲授		
学生活动	互动讨论		
资源使用	PPT 图片展示		
设计意图	了解多边形编辑		
教学环节 4	建模练习	时长	2 课时
教学内容	图纸绘制		
教师活动	辅导		
学生活动	讨论+练习		
资源使用	PPT 案例展示		
设计意图	了解多边形编辑方法		
<b>四、教学反思</b>			
教学效果	学生掌握了本次课的教学重点，理解了教学的难点，学习效果良好		
教学特色	本单元课程教学以学生为主体，采用了案例引导、讨论、示范等教学方法		
反思与诊改	课中多鼓励赞扬学生，增强其自信心；通过对软件的进一步学习，完成稍微复杂的模型，增强学生的成就感。		

## 课程单元教学设计（4）

一、教学基本情况			
教学单元	04	课程名称	3ds MAX 效果图制作
授课班级	21 建筑室内设计 1、2、3 班	授课学时	8
授课地点	专业机房	授课形式	理论+实践
参考教材	3ds Max & V-Ray 建筑室内效果图设计与表现		
学情分析	知识背景	已掌握基本建模方法	
	认知结构	对 3DMAX 软件有一定的了解	
	学习特点	需要多练习	
教学目标	知识目标	了解材质贴图的使用	
	能力目标	能够贴材质和出图	
	素质目标	掌握材质编辑器的使用	
	思政目标	通过传统文化的融入，培养学生的文化自信	
教学重点	材质编辑器的使用		
教学难点	UVW 贴图命令的使用		
教学资源	PPT 案例		
二、教学策略			
教学模式	理论+实践		
教学方法	讲授+讨论+练习		
三、教学实施过程			
教学环节 1	装饰画框建模	时长	2 课时
教学内容	建模示范		
教师活动	讲授		

学生活动	互动讨论		
资源使用	PPT 图片展示		
设计意图	了解贴图方法		
教学环节 2	建模练习	时长	2 课时
教学内容	图纸绘制		
教师活动	辅导		
学生活动	讨论+练习		
资源使用	PPT 案例展示		
设计意图	了解材质编辑器的使用方法		
教学环节 3	VR 材质使用示范	时长	2 课时
教学内容	出图准备		
教师活动	讲授		
学生活动	互动讨论		
资源使用	PPT 图片展示		
设计意图	了解 VR 材质的使用方法		
教学环节 4	VR 材质贴图练习	时长	2 课时
教学内容	图纸绘制		
教师活动	辅导		
学生活动	讨论+练习		
资源使用	PPT 案例展示		
设计意图	了解 VR 材质的参数调节方法		
<b>四、教学反思</b>			
教学效果	学生掌握了本次课的教学重点，理解了教学的难点，学习效果良好		
教学特色	本单元课程教学以学生为主体，采用了案例引导、讨论、示范等教学方法		
反思与诊改	课中多鼓励赞扬学生，增强其自信心；通过对场景的练习，掌握更多工具和命令，增强学生的获得感。		

## 课程单元教学设计（5）

一、教学基本情况			
教学单元	05	课程名称	3ds MAX 效果图制作
授课班级	21 建筑室内设计 1、2、3 班	授课学时	8
授课地点	专业机房	授课形式	理论+实践
参考教材	3ds Max & V-Ray 建筑室内效果图设计与表现		
学情分析	知识背景	已掌握造型基础	
	认知结构	对 3DMAX 软件有一定的了解	
	学习特点	需要多练习	
教学目标	知识目标	标准灯光创建	
	能力目标	能综合使用 3dmax D 软件的标准灯光	
	素质目标	标准灯光参数修改	
	思政目标	通过用手思考完成工匠精神内化	
教学重点	灯光参数的调节方法		
教学难点	通过控制鼠标来控制工具的使用		
教学资源	PPT 课件		
二、教学策略			
教学模式	理论+实践		
教学方法	讲授+讨论+练习		
三、教学实施过程			
教学环节 1	各类灯光介绍	时长	2 课时

教学内容	示范讲解		
教师活动	讲授		
学生活动	互动讨论		
资源使用	PPT 图片展示		
设计意图	了解 3DMAX 灯光基本内容		
教学环节 2	灯光练习	时长	2 课时
教学内容	灯光创建的基本操作方法		
教师活动	辅导		
学生活动	讨论+练习		
资源使用	PPT 图片展示		
设计意图	了解 3DMAX 软件的基本操作		
教学环节 3	VR 灯光的运用	时长	2 课时
教学内容	案例示范		
教师活动	讲授		
学生活动	互动讨论		
资源使用	PPT 案例展示		
设计意图	掌握基本创建和修改方法		
教学环节 4	案例练习	时长	2 课时
教学内容	场景灯光布置		
教师活动	辅导		
学生活动	讨论+练习		
资源使用	PPT 图片展示		
设计意图	了解基础建模		
<b>四、教学反思</b>			
教学效果	学生掌握了本次课的教学重点，理解了教学的难点，学习效果良好		
教学特色	本单元课程教学以学生为主体，采用了案例引导、讨论、示范等教学方法		
反思与诊改	课中多鼓励赞扬学生，增强其自信心；通过完成一个简单的场景练习，检验学		

习状况，查漏补缺。

## 课程单元教学设计（6）

一、教学基本情况			
教学单元	06	课程名称	3ds MAX 效果图制作
授课班级	21 建筑室内设计 1、2、3 班	授课学时	8
授课地点	专业机房	授课形式	理论+实践
参考教材	3ds Max & V-Ray 建筑室内效果图设计与表现		
学情分析	知识背景	已掌握基本建模方法	
	认知结构	对 3DMAX 软件有一定的了解	
	学习特点	需要多练习	
教学目标	知识目标	了解标准摄像机创建	
	能力目标	能综合使用 3dmax D 软件的标准摄像机	
	素质目标	掌握创建简单的模型	
	思政目标	通过高级建模练习培养学生严谨务实的学习态度	
教学重点	创建会议室场景，演示制作的步骤，通过变化让学生明白制作方法		
教学难点	快捷键的使用		
教学资源	PPT 案例		
二、教学策略			
教学模式	理论+实践		
教学方法	讲授+讨论+练习		
三、教学实施过程			
教学环节 1	会议室场景建模	时长	2 课时
教学内容	建模示范		
教师活动	讲授		
学生活动	互动讨论		

资源使用	PPT 图片展示		
设计意图	了解图形创建模型的方法		
教学环节 2	会议室场景建模练习	时长	2 课时
教学内容	图纸绘制		
教师活动	辅导		
学生活动	讨论+练习		
资源使用	PPT 案例展示		
设计意图	了解摄像会议室场景建模的方法		
教学环节 3	会议室天花吊顶制作	时长	2 课时
教学内容	建模示范		
教师活动	讲授		
学生活动	互动讨论		
资源使用	PPT 图片展示		
设计意图	了解移动、复制、对齐等工具的综合使用		
教学环节 4	会议室天花吊顶练习	时长	2 课时
教学内容	图纸绘制		
教师活动	辅导		
学生活动	讨论+练习		
资源使用	PPT 案例展示		
设计意图	了解会议室天花吊顶建模方法		
<b>四、教学反思</b>			
教学效果	学生掌握了本次课的教学重点，理解了教学的难点，学习效果良好		
教学特色	本单元课程教学以学生为主体，采用了案例引导、讨论、示范等教学方法		
反思与诊改	课中多鼓励赞扬学生，增强其自信心；开始新的场景练习，巩固前面的知识，并发掘新的要点。		

## 课程单元教学设计（7）

一、教学基本情况			
教学单元	07	课程名称	3ds MAX 效果图制作
授课班级	21 建筑室内设计 1、2、3 班	授课学时	8
授课地点	专业机房	授课形式	理论+实践
参考教材	3ds Max & V-Ray 建筑室内效果图设计与表现		
学情分析	知识背景	已掌握基本建模方法	
	认知结构	对 3DMAX 软件有一定的了解	
	学习特点	需要多练习	
教学目标	知识目标	了解场景模型整合	
	能力目标	能将外部模型导入 3DMAX 场景中	
	素质目标	掌握创建模型组合	
	思政目标	通过对模型场景的不断完善培养学生踏实肯干的职业素养	
教学重点	导入外部模型，然后进行调整、修改，通过模型组合创建新的场景		
教学难点	外部模型丢失材质的找回		
教学资源	PPT 案例		
二、教学策略			
教学模式	理论+实践		
教学方法	讲授+讨论+练习		
三、教学实施过程			
教学环节 1	导入外部模型	时长	2 课时
教学内容	建模示范		
教师活动	讲授		
学生活动	互动讨论		
资源使用	PPT 图片展示		

设计意图	了解外部模型的使用		
教学环节 2	外部模型的调整	时长	2 课时
教学内容	模型调整		
教师活动	辅导		
学生活动	讨论+练习		
资源使用	PPT 案例展示		
设计意图	了解外部模型的调整方法		
教学环节 3	外部模型的材质贴图	时长	2 课时
教学内容	贴图示范		
教师活动	讲授		
学生活动	互动讨论		
资源使用	PPT 图片展示		
设计意图	了解贴图方法		
教学环节 4	场景整体调整	时长	2 课时
教学内容	模型调整		
教师活动	辅导		
学生活动	讨论+练习		
资源使用	PPT 案例展示		
设计意图	了解组合空间的调整方法		
<b>四、教学反思</b>			
教学效果	学生掌握了本次课的教学重点，理解了教学的难点，学习效果良好		
教学特色	本单元课程教学以学生为主体，采用了案例引导、讨论、示范等教学方法		
反思与诊改	课中多鼓励赞扬学生，增强其自信心；通过精心的修改和打磨，制作复杂的场景，开发自身的潜力。		

## 课程单元教学设计（8）

一、教学基本情况			
教学单元	08	课程名称	3ds MAX 效果图制作
授课班级	21 建筑室内设计 1、2、3 班	授课学时	8
授课地点	专业机房	授课形式	理论+实践
参考教材	3ds Max & V-Ray 建筑室内效果图设计与表现		
学情分析	知识背景	已掌握基本建模方法	
	认知结构	对 3DMAX 软件有一定的了解	
	学习特点	需要多练习	
教学目标	知识目标	渲染器参数修改	
	能力目标	能综合使用 3dmax 软件的渲染器	
	素质目标	掌握默认渲染器的使用	
	思政目标	通过对软件综合命令的使用培养学生敢于探索的创新精神	
教学重点	修改渲染器参数		
教学难点	了解渲染器参数的作用		
教学资源	PPT 案例		
二、教学策略			
教学模式	理论+实践		
教学方法	讲授+讨论+练习		
三、教学实施过程			
教学环节 1	渲染器参数修改	时长	2 课时
教学内容	建模示范		
教师活动	讲授		
学生活动	互动讨论		
资源使用	PPT 图片展示		

设计意图	了解渲染方法		
教学环节 2	渲染器修改练习	时长	2 课时
教学内容	图纸绘制		
教师活动	辅导		
学生活动	讨论+练习		
资源使用	PPT 案例展示		
设计意图	了解渲染器参数修改方法		
教学环节 3	VR 渲染器参数修改	时长	2 课时
教学内容	建模示范		
教师活动	讲授		
学生活动	互动讨论		
资源使用	PPT 图片展示		
设计意图	了解 VR 渲染器编辑		
教学环节 4	VR 渲染器修改练习	时长	2 课时
教学内容	图纸绘制		
教师活动	辅导		
学生活动	讨论+练习		
资源使用	PPT 案例展示		
设计意图	了解 VR 渲染器编辑方法		
<b>四、教学反思</b>			
教学效果	学生掌握了本次课的教学重点，理解了教学的难点，学习效果良好		
教学特色	本单元课程教学以学生为主体，采用了案例引导、讨论、示范等教学方法		
反思与诊改	课中多鼓励赞扬学生，增强其自信心；完成另一个场景练习，掌握效果图制作方法，鼓励学生探索更多操作可能性。		

## 课程单元教学设计（9）

一、教学基本情况			
教学单元	09	课程名称	3ds MAX 效果图制作
授课班级	21 建筑室内设计 1、2、3 班	授课学时	8
授课地点	专业机房	授课形式	理论+实践
参考教材	3ds Max & V-Ray 建筑室内效果图设计与表现		
学情分析	知识背景	已掌握基本建模方法	
	认知结构	对 3D MAX 软件有一定的了解	
	学习特点	需要多练习	
教学目标	知识目标	调节图片颜色	
	能力目标	能综合使用 ps 软件对效果图进行处理	
	素质目标	掌握 ps 软件的基本使用方法	
	思政目标	通过灵活使用后期处理软件培养学生自主向上的学习态度	
教学重点	使用 ps 软件对效果图进行处理		
教学难点	理解 PS 作图原理		
教学资源	PPT 案例		
二、教学策略			
教学模式	理论+实践		
教学方法	讲授+讨论+练习		
三、教学实施过程			
教学环节 1	ps 软件的基本使用方法	时长	2 课时
教学内容	建模示范		
教师活动	讲授		

学生活动	互动讨论		
资源使用	PPT 图片展示		
设计意图	了解贴图方法		
教学环节 2	ps 软件工具练习	时长	2 课时
教学内容	图纸绘制		
教师活动	辅导		
学生活动	讨论+练习		
资源使用	PPT 案例展示		
设计意图	了解 ps 软件的基本使用方法		
教学环节 3	使用 ps 软件的简单处理图片	时长	2 课时
教学内容	出图准备		
教师活动	讲授		
学生活动	互动讨论		
资源使用	PPT 图片展示		
设计意图	了解图片处理的方法		
教学环节 4	洗手间效果图调节	时长	2 课时
教学内容	图纸绘制		
教师活动	辅导		
学生活动	讨论+练习		
资源使用	PPT 案例展示		
设计意图	了解效果图后期综合处理方法		
<b>四、教学反思</b>			
教学效果	学生掌握了本次课的教学重点，理解了教学的难点，学习效果良好		
教学特色	本单元课程教学以学生为主体，采用了案例引导、讨论、示范等教学方法		
反思与诊改	课中多鼓励赞扬学生，增强其自信心；通过后后期处理软件完善效果图，为学生打开效果图制作的另一扇大门，鼓励学生灵活使用各类软件。		