

110-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料			
課程名稱	初階模型	科目序號/代號	0561 /MDI2021
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(五)78 /H718
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	江家慶 / 專任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 / 多媒體數位內容學士學位學程 /2年1班		
Office Hour / 地點	(一) 12:00~13:20、(二) 12:00~13:20、(四) 12:00~13:20、(五) 12:00~13:20 / PX-301		
協同授課教師	n.a.		

課程簡介與目標

本課程以初階模型模型設計與製作為主要目標，藉由目前市場所流行的簡單式造型，從三視圖設計後，加以實作化。

課程大綱

- 1:可愛造型三視圖設計。
- 2:模型製作流程與工具材料介紹。
- 3:美國朔型土的認識。
- 4:骨架與朔型實作。

基本能力或先修課程

美術基本繪圖能力。

課程與系所基本素養及核心能力之關連

具備多媒體設計專業知識的能力

- 具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力
- 具備整合多媒體設計知識及技術的能力
- 具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力
- 具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力
- 具備持續學習的習慣與能力。
- 具備蒐集、解讀與分析全球多媒體產業趨勢，及參與多媒體實務設計的能力。
- 具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任
- 具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。

教學計畫表

系所核心能力	權重(%) 【A】	檢核能力指標(績效指標)	教學策略	評量方法及配分 權重	核心能力 學習成績 【B】	期末學習 成績 【C=B*A】
具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力	30	培養學生具備且能運用多媒體數位內容相關專業設計技術與技巧。 培養學生具備使用現代多媒體軟硬體設計工具之能力。 培養學生實作多媒體數位內容系統之能力。	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	成品製作: 30% 課程參與度: 20% 作業: 30% 實驗紀錄: 20%	加總: 100	30
具備整合多媒體設計知識及技術的能力	30	培養學生整合理論知識與實務技術之能力。 培養學生整合視覺傳達、資訊科技及內容管理相關領域知識之能力。	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	成品製作: 30% 課程參與度: 20% 作業: 30% 實驗紀錄: 20%	加總: 100	30
具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力	10	培養學生具備探究複雜多媒體設計問題之能力。 培養學生具備分析與組織複雜多媒體設計問題之能力。 培養學生具備解決與實作複雜多媒體設計系統之能力。	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	作業: 30% 課程參與度: 20% 成品製作: 30% 實驗紀錄: 20%	加總: 100	10
具備持續學習的習慣與能力。	30	培養學生藉由多元管道達到終身學習之能力。	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	作業: 30% 課程參與度: 20% 成品製作: 30% 實驗紀錄: 20%	加總: 100	30

成績稽核

成品製作: 30%
 作業: 30%
 課程參與度: 20%
 實驗紀錄: 20%

書籍類別

書名

作者

教科書

公仔製作圖解

怡娃娃

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	課程介紹講解.材料工具講解.給學生選擇臨摹用的模型 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書) & 交通安全宣導	講述法、 影片欣賞
2	準備臨摹用的模型給學生臨摹.並分組設計	實務操作(實驗、上機或實習等)、 小組合作
3	發材料.依照各組選的臨摹模型.去換算比例與編骨架.製作基本雛形	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 小組合作
4	製作基本雛形	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)
5	製作基本雛形	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)
6	臉部肌理製作	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)
7	臉部肌理製作	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)
8	臉部肌理製作.期中進度成績	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)
9	身體肌理製作	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)
10	身體肌理製作	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)
11	身體肌理製作	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)
12	衣服配件造型製作	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)
13	衣服配件造型製作	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)
14	衣服配件造型製作	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)
15	講解修模與上底漆的步驟	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 影片欣賞
16	修模與上底漆	實務操作(實驗、上機或實習等)
17	修模與上底漆	實務操作(實驗、上機或實習等)
18	作品完成.打期末成績	講述法