

# 111-1 大葉大學 完整版課綱

基本資料			
課程名稱	進階模型	科目序號/代號	0590 / MDI3030
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(二)34 / H719
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 / 3年1班		
Office Hour / 地點	n.a.		
協同授課教師	n.a.		

## 課程簡介與目標

進階模型是初階模型的延續課程，所接觸的材料、技能會更多更雜。

所以要求進度更嚴格。

此課程目標是要求學生學期能完成一件自創的Q版角色作品，不同於初階模型的課堂臨摹。

此外必須、拆件、開模翻製、自己的作品。

需要用到美國土、AB模型土、木條、石粉紙粘土。

## 課程大綱

1.自創Q版角色三視圖、2.零件拆解圖說、3.原型製作、4.作品分件拆解製作、5.開模翻製、噴筆、底漆。


## 基本能力或先修課程


必須先修過初階模型，且表現優良，並有良好的立體造型概念.有耐心毅力者。

## 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	25	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。	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	25
具備整合多媒體設計知識及技術的能力	25	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。	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	25
具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力	25	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: 20% 課程參與度: 30% 成品製作: 30% 實驗紀錄: 20%	加總: 100	25
具備持續學習的習慣與能力。	25	培養學生藉由多元管道達到終身學習之能力。	講述法	作業: 30% 課程參與度: 10% 成品製作: 30% 實驗紀錄: 30%	加總: 100	25

## 成績稽核

成品製作: 30%  
作業: 27.5%  
實驗紀錄: 22.5%  
課程參與度: 20%

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	課程內容講解.材料的運用.訂購. 此課程與時事的連結性質 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書) & 交通安全宣導	影片欣賞
2	上課檢查設計圖&發材料.編製基本骨架	個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
3	基本雛形製作.熱硬化	實務操作(實驗、上機或實習等)
4	角色臉部製作.熱硬化	實務操作(實驗、上機或實習等)
5	基本拆件&迷你磨.鑽頭運用	實務操作(實驗、上機或實習等)
6	卡榫製作.AB土模型土.木樁運用	實務操作(實驗、上機或實習等)
7	各部件製作	實務操作(實驗、上機或實習等)
8	各部件製作.期中進度檢查	實務操作(實驗、上機或實習等)
9	各部細節製作.AB土運用	實務操作(實驗、上機或實習等)
10	各部細節製作.AB土運用	實務操作(實驗、上機或實習等)
11	底座製作.角色場景配置.紙黏土運用	實務操作(實驗、上機或實習等)
12	上底漆.最後細節檢查&分件密合度檢查	實務操作(實驗、上機或實習等)
13	翻模講解&翻模材料訂製	實務操作(實驗、上機或實習等)
14	製作外模.固定物體.矽膠調配灌模	實務操作(實驗、上機或實習等)
15	製作外模.固定物體.矽膠調配灌模	實務操作(實驗、上機或實習等)
16	拆模&拔模	實務操作(實驗、上機或實習等)
17	修補翻製作品.修補技巧解說示範.補土&底漆	實務操作(實驗、上機或實習等)
18	期末作業打成績	個案討論