

111-2 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	0522 / MDI2021
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(五)56 / 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 / 2年2班		
Office Hour / 地點	(一) 12:00~13:20、(三) 12:00~13:20、(四) 12:00~13:20、(五) 12:00~13:20 / PX301		

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	準備給學生臨摹的角色	實務操作(實驗、上機或實習等)
3	發材料換算比例與編骨架.製作基本雛形	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)
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