111-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料

課程名稱	模型噴修塗裝	科目序號/代號	0547 /MDI4016
必選修/學分數	選修 /3	上課時段/地點	(四)234 /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	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 /4年1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		
協同授課教師	n.a.		

課程簡介與目標

因應目前產業的需要

公司、企業、形象、品牌、都需要與文創產業做連結

才能產生消費者深刻的印象。

公仔雖為香港對玩具雕像的稱呼~

但目前在業界早已成為必要的形象代理 (大同寶寶、雄獅..等都有自己的文創公仔形象)

此課程是對於有修進階模型&立體文創商品課程的學生、針對課堂上翻製作品進行後續的上色課程。

並將此類產業了解生產過程。

課程大綱

美術噴修課程早已在20多年前就消失.但立體文創商品必須使用純熟的美術噴修技巧、才能完美呈現商品化。

此課程目的在噴筆塗裝、模型漆等漆性運用的教學

並在學期末完成一件業界程度的塗裝上色作品。

基本能力或先修課程

必須修過.色彩學、素描、進階模型.文創立體商品製作課程同學

修此課程學生需要過人的耐心、細心、毅力

並且對立體動漫作品有過人的熱情. 對設備環境整理有責任心。

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。	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	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)	成品製作: 30% 課程參與度: 20% 作業: 30% 實驗紀錄: 20%	加總: 100	25
具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力	25	培養學生專案規劃、執行及管理之能力。 培養學生溝通協調與團隊合作之能力。 培養學生尊重多元觀點之能力。	講述法 小組合作 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	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 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	25

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 (尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書籍類別	書名	作者
教科書	初學者絕對要擁有的入門聖經	模型的王國　追蹤作者

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	1.材料介紹.課程走向. & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書) & 交通安全宣導	實務操作(實驗、上機或實習等)
2	角色三視圖繪製.骨架編製示範	實務操作(實驗、上機或實習等)
3	骨架編製示範.雛型製作	實務操作(實驗、上機或實習等)
4	雛型製作.烤箱熱硬化示範講解	實務操作(實驗、上機或實習等)
5	臉部細節雕塑	實務操作(實驗、上機或實習等)
6	二次進烤箱熱硬化.熱硬化示範	實務操作(實驗、上機或實習等)
7	身體造型製作	實務操作(實驗、上機或實習等)
8	整體造型製作完畢.進烤箱熱硬化	實務操作(實驗、上機或實習等)
9	檢視作品進度&角色三視圖.期中成績	實務操作(實驗、上機或實習等)
10	未達到進度的同學繼續加強	實務操作(實驗、上機或實習等)
11	整體造型完成後.進行打磨作業.	實務操作(實驗、上機或實習等)
12	打磨完成後噴底漆.講解如何檢視	實務操作(實驗、上機或實習等)
13	上好底漆.開始製作細節(AB土示範)	實務操作(實驗、上機或實習等)
14	細節製作	實務操作(實驗、上機或實習等)
15	最後修磨.	實務操作(實驗、上機或實習等)
16	上色示範.壓克力.油彩.模型漆.噴筆	實務操作(實驗、上機或實習等)
17	上色示範.壓克力.油彩.模型漆.噴筆	實務操作(實驗、上機或實習等)
18	作品完成.打成績.	實務操作(實驗、上機或實習等)