

112-1 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	1283 /MDI3042
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(二)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	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	(二) 12:00~13:20、(三) 12:00~13:20、(三) 13:20~14:10、(三) 14:20~15:10、(五) 12:00~13:20 / PX301		
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角色作品，以參考『芭蕾舞.敦煌舞』等優美的人體線條模特兒、製作篇寫實比例的人體結構模型。

此外必須依角色複雜程度.拆件、為接下來的文創課程做翻製準備。

課程大綱

1.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

基本能力或先修課程

必須先修過初階模型，且表現優良，90分以上、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。	講述法	實驗紀錄: 25% 成品製作: 25% 課程參與度: 25% 心得報告: 25%	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。	實務操作(實驗、上機或實習等)	實驗紀錄: 25% 成品製作: 25% 課程參與度: 25% 心得報告: 25%	加總: 100	25
具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。	25	培養學生具備人文藝術涵養。 培養學生具備創意思維之能力。 培養學生具備創新設計之能力。	實務操作(實驗、上機或實習等)	課程參與度: 25% 成品製作: 25% 實驗紀錄: 25% 心得報告: 25%	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。	實務操作(實驗、上機或實習等)	課程參與度: 25% 成品製作: 25% 實驗紀錄: 25% 心得報告: 25%	加總: 100	25

成績稽核

實驗紀錄: 25%
課程參與度: 25%
成品製作: 25%
心得報告: 25%

書籍類別	書名	作者
參考教材及專業期刊導讀	藝用3D頭頸解剖書——掌握頭頸的結構、造型與建模	Uldis Zarins

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	學期目標.成績評筆.資料蒐集.訂購材料 & 告知學生應使用正版教科書) & 交通安全宣導	講述法
2	三視圖檢查.資料講解.骨架編制	實務操作(實驗、上機或實習等)
3	雛型製作	實務操作(實驗、上機或實習等)
4	動態調整	實務操作(實驗、上機或實習等)
5	肌肉製作	實務操作(實驗、上機或實習等)
6	肌肉製作	實務操作(實驗、上機或實習等)
7	肌肉製作	實務操作(實驗、上機或實習等)
8	人臉頭部結構製作	實務操作(實驗、上機或實習等)
9	期中	實務操作(實驗、上機或實習等)
10	人臉頭部結構製作	實務操作(實驗、上機或實習等)
11	人臉頭部結構製作	實務操作(實驗、上機或實習等)
12	手部製作	實務操作(實驗、上機或實習等)
13	拆件	實務操作(實驗、上機或實習等)
14	拆件	實務操作(實驗、上機或實習等)
15	頭髮製作	實務操作(實驗、上機或實習等)
16	拆件	實務操作(實驗、上機或實習等)
17	打磨噴底漆	實務操作(實驗、上機或實習等)
18	期末檢查	講述法