

班級：

學號：

姓名：

105 學年第 2 學期 多媒體概論 課程學習單

多媒體理論與程式

學習目標：1. 瞭解 CTML	2. 瞭解認知負荷與假設
3. 影格的控制程式	4. 亂數的控制

Q1. 【多媒體認知負荷理論 CTML】請用你的話解釋一下何謂 CTML？

Q2. 【CTML】有哪三個假設？

Q3. 【CTML】對你在多媒體製作上的啟發是？

Q4. 寫出控制影片片段停在影格 4 的指令？ex. Bar1_mc

Q5. 設定按鈕停止作用的指令？

Q6. 寫出讓程式隨機取得 1~10 的數字的指令？

【期末作品#1】以數位系某一個活動為主題，創造自己的拉霸遊戲。

- 設定自己的背景、圖案。
- 中獎後出現中獎動畫。 Ex. 例如出現「數」「位」、「系」即得獎。
- 一排三個，增加成兩排或三排。
- 只要一排圖案相同即出現中獎
- 每一個圖案變多。