



# 多媒體概論 課程介紹

# 2020

數位一甲

吳智鴻 教授

星期一下午 13:30-16:20





## 學習目標與重點

- 本課程主要讓學生瞭解何謂多媒體並透過動畫多媒體製作軟體，讓學生也可以輕易的做出聲光影像俱全之多媒體教材，以協助教學上之應用。
- 主要範圍如下：
  - 多媒體概論
  - 應用電腦製作數位內容
  - 多媒體的整合應用
  - 2D動畫製作
  - Unity 2D基礎遊戲製作&程式開發(C#)
  - 浮空投影技術與製作

# 教學網站

- <http://120.108.221.55/profchwu/multimedia/index.php>



The screenshot shows a website header for Prof. Chih-Hung Wu, with navigation links for '課程清單' and '老師個人網站'. The main content area is titled '多媒體概論, 2019 (Introduction of Multimedia)'. It provides course details such as '班級: 大學部一年級 學分: 3學分', '任課教師: 吳智鴻', and contact information. The course description is divided into five sections: 1. Learning objectives, 2. Main topics and scope (listing 6 topics like multimedia concepts, digital content production, integration, Flash animation, game development, and projection technology), 3. Teaching methods (classroom discussion, computer practice, group reports, and presentations), 4. Evaluation methods and time (40% for assignments, 30% for mid-term, 30% for final), and 5. Textbooks and references (listing '正確學會FLASH CS6的16堂課' and '多媒體導論與應用').

**Prof. 吳智鴻教授教學網站**  
**CHIH-HUNG WU**

課程清單 | 老師個人網站

## 多媒體概論, 2019 (Introduction of Multimedia)

班級: 大學部一年級 學分: 3學分  
任課教師: 吳智鴻 任課科系: 數位內容科技學系  
TEL: 04-22183024  
E-mail: [chwu@mail.ntcu.edu.tw](mailto:chwu@mail.ntcu.edu.tw)  
Website: [chwu.weebly.com.tw](http://chwu.weebly.com.tw)

修訂日期: 108/02/09

一、本課程之學習目的與教學目標

隨著電腦科技的進步,許多以往需要專業人士才能製作的多媒體內容,現在已有許多套裝軟體可以讓初學者以相當簡易的方式,就做出令人驚嘆的效果。藉由此類軟體的協助,老師可以透過多媒體教材,將許多不易在課堂上講解的內容,透過多媒體多樣化的方式呈現,讓學生易於接受與瞭解,激發學生的學習興趣。

二、本課程之主要講授重點與範圍:

本課程主要讓學生瞭解何謂多媒體並透過介紹Flash這套動畫多媒體製作軟體,讓學生也可以輕易的做出聲光影俱全之多媒體教材,以協助教學上之應用。主要範圍如下:

1. 多媒體概論
2. 應用電腦製作數位內容
3. 多媒體的整合應用
4. Flash動畫製作
5. Flash遊戲製作
6. 浮空投影技術與製作

**培養之核心能力**

- A2 具有系統應用與整合研究能力

三、本課程之教學方法:

1. 課堂講解與討論
2. 上機實作
3. 分組報告
4. 作品展示

四、本課程之評量方式與時間:

1. 平時成績: 40% (平時作業、學習單、出席)
2. 期中作品: 30%
3. 期末作品: 30%

五、使用教材或參考書目:

[A] 施威銘研究室,「正確學會FLASH CS6的16堂課」,旗標・F3421・  
[B] 陳漢聲,「多媒體導論與應用」,旗標・F7512・

# FB社團

## 109 數位系多媒體概論

- <https://www.facebook.com/groups/582658608916777/>





## 本課程之評量方式

- 平時成績 30%
  - 課程作業、學習單、上台報告
- E-portfolio 10%
- 期中作品報告 30%
- 期末作品報告 30%



# 多媒體

- 點陣圖
- 向量圖
- 3D圖
- 影片
- 聲音
- 文字
- 遊戲
- 動畫

# 本課程會學到什麼

## 實作技術#1 (20%)

- LINE貼圖製作  
角色經濟與LINE貼圖分析
  - Crazy Talk Animator
- 浮空投影

## 實作技術#2 (80%)

- 2D遊戲開發基礎
  - Unity環境介紹
  - Unity C#程式開發
  - Unity 2D基礎遊戲實作
  - Playmaker
    - Flappy bird





## 時間因素無法上到的部分

- 多媒體涵蓋許多內容，因此本學期課程僅針對幾個部分做基礎的介紹。
- 有一些內容會放在後續的課程中。
- 不會上到的部分
  - 影片剪輯
    - Premiere
    - After Effects
  - 3D動畫
  - Unity 3D遊戲
  - AR/VR





## 本學期的專題演講

- 多媒體製作 業師演講 1~2次

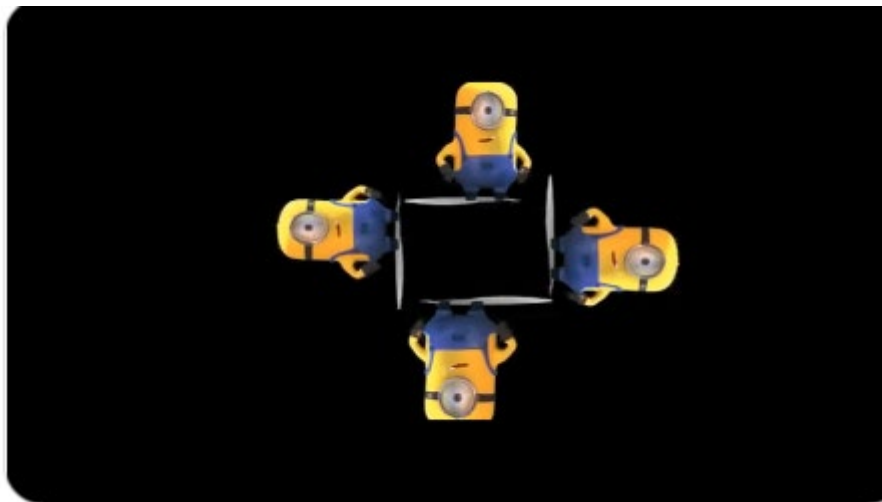


# LINE 動態貼圖製作



# 浮空投影影片製作

- <https://www.facebook.com/8d7d1ac4-57d4-46a5-ad34-8dfbc2ff4cc1>



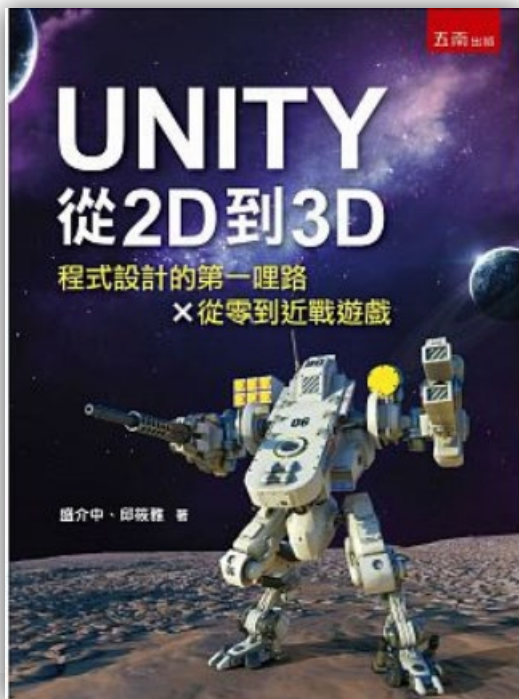


# Unity 2D遊戲製作



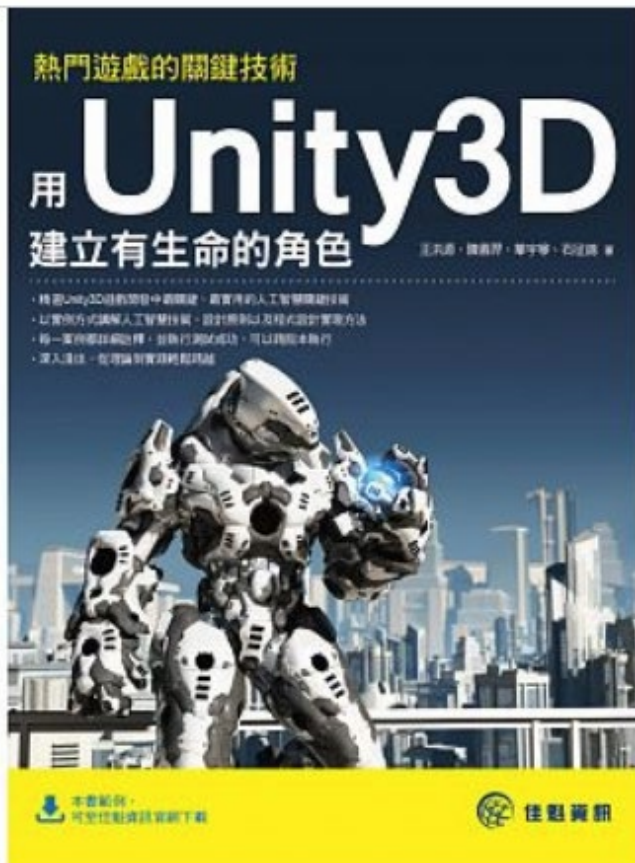
# 教科書與參考教材

- 作者：盛介中, 邱筱雅 五南書局  
UNITY從2D到3D：程式設計的第一哩路X從零到近戰遊戲



- 自編教材
- 網路教材

# 可以自行參考的UNITY參考書



# 技術後續延伸 課程規劃建議

## 專長增能課程

大一下

多媒體概論

Unity 2D遊戲  
Playmaker技術  
浮空投影技術

大二上

互動  
多媒體

進階互動技術

網頁設計

HTML + CSS  
Bootstrap+RWD  
(網站前端技術)

大二下

網頁  
程式設計

網頁伺服器架設  
網頁資料庫  
PHP網頁程式  
網站開發技術  
(網站後端技術)

畢業專題

大三上

人工智慧

AI原理&應用  
Python程式  
網路爬蟲  
AI於GAME之開發  
電腦視覺技術  
嵌入式電腦

畢業專題

大四上

電子商務  
網路行銷

電子商務介紹  
微電商網站  
網路行銷技術  
網路爬蟲進階  
行銷資料分析  
LINE聊天機器人  
智能聊天機器人

大四上

資訊系統  
專題研究

自選有興趣的  
資訊專題進行  
研究