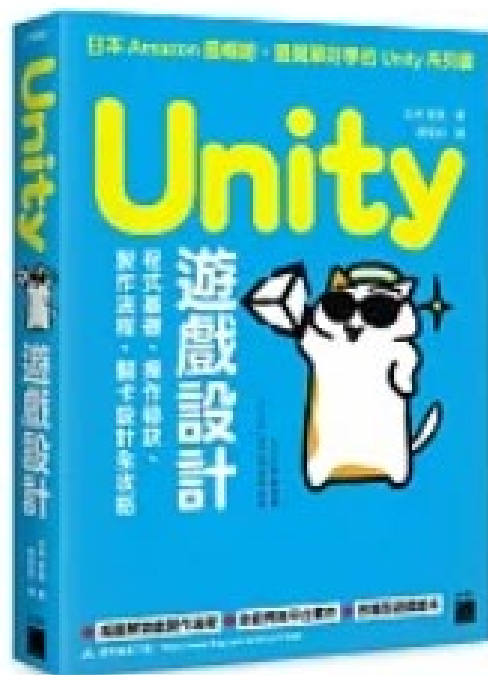


11202
多媒體概論
課程規劃

吳智鴻

(Week #1) 02/13 課程規劃

- 多媒體概論介紹(PPT)
- 課堂活動
 - FB社團加入
 - 教科書登記
 - 註冊UNITY帳號
 - 分組完成



Unity 遊戲設計：程式基礎、操作祕訣、製作流程、關卡設計全攻略

Unityの教科書 Unity 2022完全対応版

作者：北村愛実 [追蹤作者](#) [?](#)

譯者：蔡斐如

出版社：旗標 [訂閱出版社新書快訊](#) [?](#)

出版日期：2023/08/18

語言：繁體中文

定價：630元

優惠價：**79折** 497元

優惠期限：2024年03月31日止

優惠折扣 2/17-2/18樂購日-鑽石會員結帳滿千再88折,部分除外

優惠折扣 2/17-2/18樂購日-白金會員結帳滿千再9折,部分除外

優惠折扣 2/17-2/18樂購日-黃金/一般會員結帳滿千9折,部分除外

FB社團： 113數位系多媒體概論



113數位系多媒體概論



<https://www.facebook.com/groups/2078508832507526>

(Week #2) 02/18 (六) 課程規劃

- TA分享
- UNITY安裝&環境UI介紹
- 課堂活動
 - 完成Asset Store素材使用



[Week 2] 課堂活動 AssetStore素材場景佈置
上AssetStore下載一個免費場景套件。
在Unity布置一個你幻想的場景。並截圖&列出素材網址。

學號: 姓名:

截圖:

素材名稱:

SimpleNaturePark

版本要求: 2017.4.0 or higher

<https://assetstore.unity.com/...../rpg-poly-pack-lite.....>

(Week #3) 03/04 (一) 課程規劃

- UNITY安裝&環境UI介紹
- UNITY C#程式設計基礎
- 課堂活動
 - 完成學習單

2-8-2 建立 class

Player class 是從 Test class 外掛上去的。

```
List2-29 建立 Player class
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class Player {
6
7     private int hp = 100;
8     private int power = 50;
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19 public class Test : MonoBehaviour {
20
21     void Start() {
22         Player myPlayer = new Player();
23         myPlayer.Attack();
24         myPlayer.Damage(30);
25     }
26 }

```

輸出結果 /

```
給予敵人 50 點的傷害
我方受到 30 點的傷害

```

[課堂練習#3]

1. 試著將attack，改為有引數的方法。
例如 attack(50)，代表攻擊50點。
2. 修改damage，若hp<=0，則顯示“已死亡！”
3. 亂數產生 本次attack的數值。攻擊數值介於0~10
4. 將attack與damage放在update()裡面觀察結果。

(Week #4) 3/11 (一) 課程規劃

- UNITY手機開發環境介紹
- 完成輪盤遊戲
- 課堂活動
 - 完成學習單

(Week #5) 3/18 (一) 課程規劃

- UNITY手機開發環境介紹
- 完成汽車移動遊戲
- 課堂活動
 - 完成學習單
 - 使用AI輔助程式學習
 - 完成分組&抽籤
 - 期中報告說明



- 課程進度
 - [Week 6] 3/25 (一) 線上上課
 - [Week 7] 4/01 (一) 期中報告#1
 - [Week 8] 4/08 (一) 期中報告#2

(Week #6) 3/25 (一) 課程規劃 (線上上課)

觀看老師預錄影片，並自行實機練習

- 3D旋轉+Web Github發布
- 完成AI輔助學習線上問卷
- [課堂活動]
 - 完成3D旋轉
 - 有上下左右旋轉、有UI按鈕功能
 - 自定義貼圖
 - 發佈到Github
 - FB張貼網址

- 課程進度
 - [Week 6] 3/25 (一) 線上上課
 - [Week 7] 4/01 (一) 期中報告#1
 - [Week 8] 4/08 (一) 期中報告#2

(Week #7) 4/01 (一) 期中報告#1

- 期中報告 第一梯次
 - 1~12組

- 課程進度
 - [Week 7] 4/01 (一) 期中報告#1
 - [Week 8] 4/08 (一) 期中報告#2

(Week #8) 4/08 (一) 期中報告#2

- 期中報告 第二梯次
 - 13組 ~

(Week #7) 3/27 (一) 課程規劃

- [2D平台遊戲製作]
 - UNITY 遊戲製作基礎
 - Prefab與衝突判定
- [課堂活動]
 - 完成prefab學習單 (Word) -> E-learning



- 課程進度
 - [Week 7] 3/25 (六) 線上上課 補上課
 - [Week 8] 3/27 (一) 線上上課
 - 4/03 (一) 放假
 - [Week 9] 4/10 (一) 期中報告#1 (1~12組)
 - [Week 10] 4/17 (一) 期中報告#2 (13~)

(Week #11) 4/24 (一) Live2D

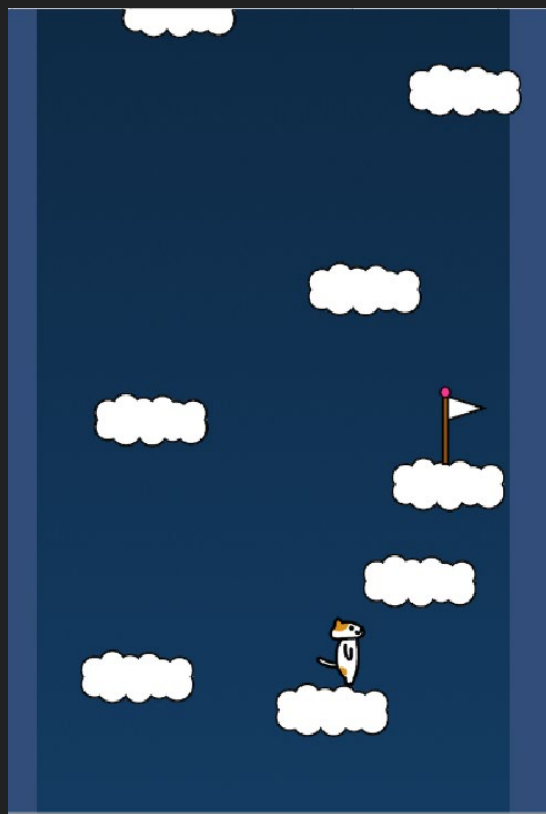
- Live2D介紹&實作

(Week #12) 5/1 (一) 2D卷軸遊戲

- 2D卷軸遊戲

- [課堂活動]

- 完成Physics 與角色控制



- [課堂實作]

- 完成角色移動遊戲 & 搜尋可用素材

- 1. 完成課堂的角色跳躍遊戲。並儲存至隨身碟保存。下禮拜使用。

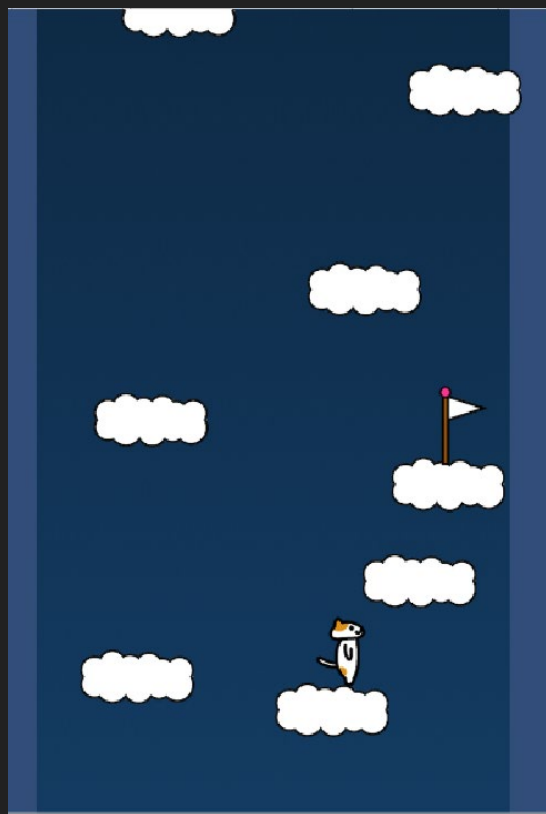
- 2. 利用 asset store，找一個免費 2D 平台遊戲的 free asset，可以運用於遊戲中的。

- 將網址與套件說明上傳 FB 社團。

- 學號: 姓名: 套件名稱 套件網址:

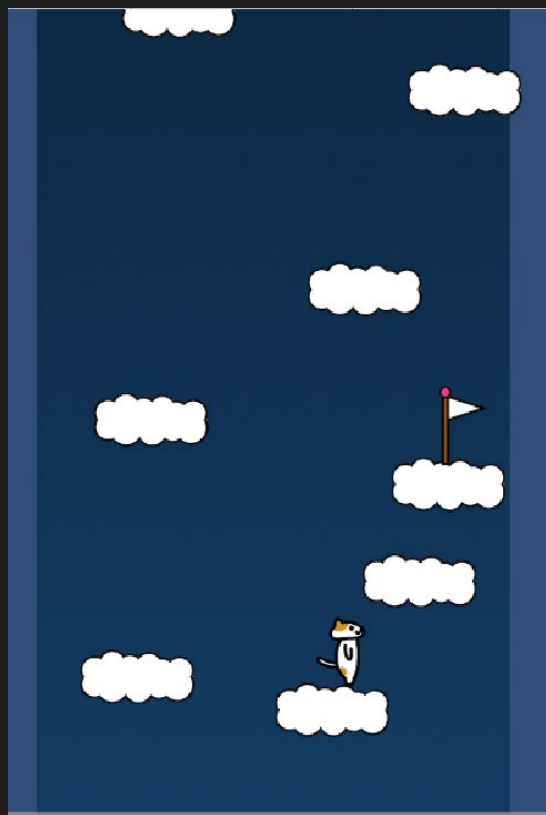
(Week #13) 5/8 (一) 2D卷軸遊戲#2

- 2D卷軸遊戲
- [課堂活動]
 - 完成動畫製作Walk
 - 動畫控制器
 - CAMERA追隨
 - 完成Flag碰撞控制



(Week #14) 5/15 (一) 2D卷軸遊戲#3

- 2D卷軸遊戲
- [課堂活動]
 - 完成場景切換
 - 完成新增素材

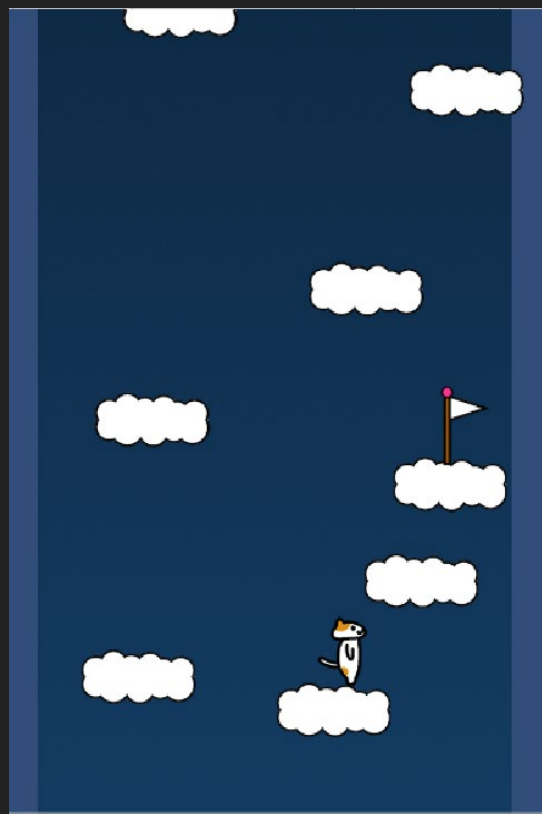


- [課堂實作]
- 完成角色移動遊戲 & 搜尋可用素材
- 完成加分項目
- 完成UI
- 完成音效撥放

- [期末專題報告]
- 6/5(一)

(Week #15) 5/22 (一) 補充教材

- 2D卷軸遊戲
- [課堂活動]
 - 完成新增素材
 - 介紹Midjourney繪製背景
 - 介紹Discord 製作個人頻道
 - Stable diffusion
 - <https://stablediffusionweb.com/#demo>
- [課堂討論]
 - 每組討論期末遊戲
 - 主題/型式



- [課堂實作]
- 完成角色移動遊戲 & 搜尋可用素材
- 完成加分項目
- 完成UI
- 完成錢幣動畫
- 完成音效撥放
- FB上傳製作完成的遊戲錄影畫面
- [期末專題報告]
- 6/5(一)

(Week #16) 5/29 (一) 補充教材

- 2D卷軸遊戲
- [課堂活動]
 - MENU製作
- [課堂討論]
 - 每組討論期末遊戲
 - 主題/型式
- [期末專題報告]
- 6/5(一)
- [E-Portfolio繳交]

(Week #17) 6/5 (一) 期末報告

- 期末專題報告
- E-Portfolio繳交
- 同儕評審
- 線上問卷

(Week #18) 6/12 (一) 期末報告

- 期末自主學習

(Week #7) 3/25 (一) 課程規劃 LINE貼圖

- [LINE貼圖]
 - 觀看教學網站 (3/25)
 - LINE 教學PPT
 - LINE 教學影片
- 觀看 Adobe firefly影片
 - 影片
 - FB社團張貼
 - 你印象最深的功能? WHY
 - 對你未來的繪圖學習上會產生甚麼改變?
 - 對電腦繪圖產業會產生甚麼改變?
- [課堂活動]
 - 完成學習單 (WORD) ->上傳E-learning
 - FB貼文
- 課程進度
 - [Week 7] 3/25 (六) 線上上課 補上課
 - [Week 8] 3/27 (一) 線上上課
 - 4/03 (一) 放假
 - [Week 9] 4/10 (一) 期中報告#1 (1~12組)
 - [Week 10] 4/17 (一) 期中報告#2 (13~)