

職能單元代碼	IDC4R3404v2
職能單元名稱	制定遊戲正式開發期美術相關製程
職類別	資訊科技 / 數位內容與傳播
職能單元級別	4
工作任務與行為指標	<p>一、 制定美術製程</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 依據遊戲設計文件製定的美術規格，與美術人員合作完成各類美術素材的製作流程文件，例如角色模型製作流程，場景模型製作流程，骨架動畫設定流程等。</li> <li>2. 依據美術需求使用遊戲材質工具製作客製材質，並提供應用範例供美術人員作為製作參考。</li> </ol> <p>二、 制定動作製程</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 依據平台以及風格規劃RIG構成。</li> <li>2. 制定RIG規格（角色控制器）。</li> <li>3. 依據遊戲玩法規劃角色動作的構成（指動作連結關係）及需求（角色需要的動作）。</li> <li>4. 制定動作規格（包含時間、骨架數量、程式計算、動作表演、與場景的互動、串接規格）。</li> <li>5. 依據遊戲企劃制定動作演出規格。</li> </ol> <p>三、 制定特效製程</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 依據遊戲設計文件製定的特效規格，與特效人員合作完成各類特效的製作流程文件，例如變形特效製作流程，材質特效製作流程，後期特效製作流程，物理模擬等。</li> <li>2. 依據特效需求編撰或透過遊戲特效工具製作客製特效或客製濾鏡，並提供應用範例供特效人員作為製作參考。</li> </ol> <p>四、 開發製程輔助工具</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 參考美術與特效製作流程，以縮短產出時間與減少重複性工作為原則，以相關程式語言製作相關數位內容軟體插件，提昇美術素材產出效率。</li> <li>2. 美術素材匯入遊戲引擎之後，以縮短處理時間與減少重複性工作為原則進行分析，撰寫遊戲引擎相容的腳本文件，提昇美術素材處理效率。</li> </ol>

工作產出	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 特效製作流程文件</li> <li>• 動作製作應用範例</li> <li>• 美術素材製作流程文件</li> <li>• 美術素材應用範例</li> <li>• 動作製作流程文件</li> <li>• 遊戲引擎腳本文件</li> <li>• 數位內容軟體插件</li> <li>• 特效製作範例</li> </ul>
職能內涵 (K=knowledge 知識)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 角色控制器</li> <li>• 藝術解剖學</li> <li>• 基本圖學知識</li> <li>• 應用美術知識</li> <li>• 引擎及硬體運作基本原理</li> <li>• 色彩學基本知識</li> <li>• 影格概念</li> <li>• 程式設計相關知識</li> <li>• 數位內容遊戲知識</li> <li>• 遊戲美術相關知識</li> </ul>
職能內涵 (S=skills技能)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 遊戲粒子系統製作能力</li> <li>• 程式設計能力</li> <li>• 遊戲引擎軟體操作能力</li> <li>• 遊戲材質製作能力</li> <li>• 編輯程序能力(Sequencer)</li> <li>• 電腦繪圖操作能力</li> </ul>
說明與補充事項	無