

職能單元代碼	IDC4R3403v2
職能單元名稱	制定遊戲美術技術相關規格
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、 確認美術規格</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 與美術總監確認美術整體風格包括主要材質、光影呈現方式等。 2. 評估並建議購買符合美術需求的第三方套件。 3. 制定美術素材的檔案命名及存放規則。 4. 確認美術素材規格。 <p>二、 測試遊戲雛形</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 依據美術及特效規格使用電腦繪圖軟體及美術資源庫，產出測試用美術素材。 2. 將測試素材匯入遊戲雛形進行效能測試。 3. 與程式人員合作，使用效能分析工具分析效能測試結果進行規格檢討，並修正技術設計文件（TDD）內容。
工作產出	<ul style="list-style-type: none"> • 遊戲雛型美術效能評估報告 • 遊戲雛型美術素材 • 遊戲設計文件（美術部分）
職能內涵 (K=knowledge 知識)	<ul style="list-style-type: none"> • 遊戲效能及優化知識 • 生成式AI應用知識 • 應用美術知識 • 引擎及硬體運作基本原理 • 色彩學基本知識 • 動畫節奏掌控概念 • 數位內容遊戲知識 • 遊戲美術相關知識
職能內涵 (S=skills技能)	<ul style="list-style-type: none"> • 遊戲粒子系統製作能力 • 方案評估與解決能力 • 溝通及表達能力 • 遊戲引擎軟體操作能力 • 遊戲材質製作能力

	<ul style="list-style-type: none"> • 資料蒐集能力 • • 電腦繪圖操作能力
說明與補充事項	無