

職能單元代碼	IDC4R3196v2
職能單元名稱	整合遊戲美術素材
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、繪製場景貼圖</p> <ol style="list-style-type: none"> 根據設定稿和程式規格，整合2D或3D繪製軟體繪製貼圖，並與2D美術人員討論貼圖效果，確立貼圖風格，忠實呈現原始設計。 根據程式或成像引擎規格，應用開發工具確認貼圖位置是否正確。 能夠將場景物件輸出至遊戲引擎，並使用Shader設定質感、設置場景燈光，以及進行檢視。 與相關美術、程式設計人員討論，根據討論結果修改，以達到美術設定的視覺效果。
工作產出	<ul style="list-style-type: none"> 場景貼圖
職能內涵 (K=knowledge 知識)	<ul style="list-style-type: none"> 電腦動畫相關知識 美學 色彩學 素描相關知識 遊戲企劃相關知識 場景物件輸出格式知識 遊戲美術相關知識 3D動畫軟體相關知識 數位內容遊戲概論 數位內容動畫概論
職能內涵 (S=skills技能)	<ul style="list-style-type: none"> 電腦繪圖軟體應用能力 遊戲引擎應用能力 設計與創意技能 3D動畫軟體應用能力 溝通及表達能力 手繪及繪畫表現技能
說明與補充事項	<ul style="list-style-type: none"> 無。