

職能單元代碼	IDC3R3193v2
職能單元名稱	確認遊戲特效需求
領域類別	資訊科技 / 數位內容與傳播
職能單元級別	3
工作任務與行為指標	<p>一、確認特效外觀與表現形式</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>與企劃人員、動作設計師、UI / UX 設計師討論需求，建立特效製作表單。</li> <li>依照討論需求，運用遊戲引擎軟體確認美術專案規格。</li> <li>蒐集資料並運用電腦繪圖軟體設計特效草稿，與企劃人員確認風格，包含特效時間、顏色、範圍大小與外觀等。</li> </ol> <p>二、確認特效規格</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>與程式人員討論，確認遊戲引擎中圖檔類型、檔案格式、命名規則、粒子數量限制、資料格式及資料設定等規格。</li> <li>與企劃及程式人員確認是否符合目標的遊戲平台適應性。</li> </ol>
職能內涵 (K=knowledge 知識)	<ul style="list-style-type: none"> <li>數位內容遊戲概論</li> <li>遊戲企劃相關知識</li> <li>遊戲美術相關知識</li> <li>草圖速寫知識</li> <li>色彩學基本知識</li> <li>動畫節奏掌控概念</li> <li>應用美術知識</li> <li>基本圖學知識</li> <li>引擎及硬體運作基本原理</li> </ul>
職能內涵 (S=skills 技能)	<ul style="list-style-type: none"> <li>資料蒐集能力</li> <li>遊戲引擎軟體操作能力</li> <li>電腦繪圖操作能力</li> <li>溝通協調能力</li> </ul>
說明與補充事項	<ul style="list-style-type: none"> <li>遊戲引擎軟體：如 Unity、Unreal Engine 等。</li> <li>電腦繪圖軟體：如 Adobe Photoshop、After effect、</li> </ul>

	<p>Blender、Substance Designer、3dsMAX、MAYA 及 Cinema 4D 等。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 數位內容遊戲概論：如計算機概論、產業現況、遊戲概論、遊戲平台、遊戲類型分析、遊戲性分析 ( game play )、專業名詞基本認識、開發軟體工具 認識、遊戲風格及色彩概念、遊戲開發專案管理概念、遊戲行銷概念、遊戲營運概念、智慧財產權與數位版權管理等。</li><li>• 遊戲企劃相關知識：如遊戲開發專案管理、遊戲工作內容區分、遊戲設計、遊戲系統分析與規劃、遊戲平衡、空間設計學、遊戲劇本及任務規劃、介面及操作設計、角色規劃設計、場景關卡規劃設計、遊戲特效、遊戲世界觀設定、遊戲 AI、程式設計的基本知識與檔案存取等。</li><li>• 遊戲美術相關知識：如3D 美術製作、2D 動畫原理、3D 動畫原理、即時算圖設計 ( Real time Render )、人機介面設計、遊戲風格設計、色彩學、影像後製、美術專業概念及鏡頭語言等。</li></ul>
--	--