

| | |
|--------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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"> 1. 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。 2. 依照討論需求，運用遊戲引擎軟體確認美術專案規格。 3. 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。 <p>二、確認特效規格</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 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。 2. 與企劃及程式人員確認是否符合目標的遊戲平台適應性。 |
| 職能內涵 (K=knowledge 知識) | <ul style="list-style-type: none"> • 數位內容遊戲概論 • 遊戲企劃相關知識 • 遊戲美術相關知識 • 草圖速寫知識 • 色彩學基本知識 • 動畫節奏掌控概念 • 應用美術知識 • 基本圖學知識 • 引擎及硬體運作基本原理 |
| 職能內涵 (S=skills 技能) | <ul style="list-style-type: none"> • 資料蒐集能力 • 遊戲引擎軟體操作能力 • 電腦繪圖操作能力 • 溝通協調能力 |
| 說明與補充事項 | <ul style="list-style-type: none"> • 遊戲引擎軟體：如 Unity、Unreal Engine 等。 • 電腦繪圖軟體：如 Adobe Photoshop、After effect、 |

| | |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | <p>Blender、Substance Designer、3dsMAX、MAYA 及 Cinema 4D 等。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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。 • 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、場警關卡規劃設計、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。 • 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。 |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|