

職能單元代碼	IDC3R2582v2
職能單元名稱	製作遊戲3D模型
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、製作遊戲角色3D模型</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 根據角色造型，繪製三視圖或細節設計圖。 2. 根據造型設定稿和程式規格，使用3D動畫軟體，正確掌握模型的特性、個性、結構、體態與細膩度，完成3D角色模型與配件。 3. 與相關美術 / 程式設計人員討論，根據討論結果修改，調整角色模型。 <p>二、角色貼圖繪製</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 根據設定稿和程式規格，採用2D或3D繪製軟體繪製貼圖，並與2D美術人員討論視覺呈現，確立貼圖風格，忠實呈現原始設計。 2. 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。 3. 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。 4. 將完整角色輸出至遊戲引擎進行動態檢視。
工作產出	<ul style="list-style-type: none"> • D角色模型 • 貼圖
職能內涵 (K=knowledge 知識)	<ul style="list-style-type: none"> • 遊戲美術相關知識 • 藝用解剖學 • 3D角色模型輸出格式知識 • 3D動畫軟體相關知識 • 雕塑相關知識 • 素描相關知識 • 數位內容遊戲概論 • 色彩學 • 美學 • 數位內容動畫概論 • 電腦動畫相關知識

職能內涵 (S=skills技能)	<ul style="list-style-type: none"> • 電腦繪圖軟體應用能力 • 手繪及繪畫表現技能 • polygons 操作技能 • 材質與貼圖處理技能 • Skin、Rigging、Render應用能力 • 3D動畫軟體應用能力 • 遊戲引擎應用能力 • 角色風格分析能力 • 溝通及表達能力 • 設計與創意技能 • 雕塑技能
說明與補充事項	<ul style="list-style-type: none"> • 無