

職能單元代碼	IDC3R3405v2
職能單元名稱	遊戲美術檔案檢核維護與異常狀況排除
職類別	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、 檢核美術素材</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 使用或開發工具檢核匯入遊戲引擎的美術素材，確認規格無誤及是否依據規則存放在正確目錄階層。 2. 依據文件規格設定美術素材的相關屬性，例如 LOD、壓縮格式、骨架對應、動畫狀態機及尺寸單位等。 <p>二、 檢核特效素材</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 使用或開發工具檢核匯入遊戲引擎的特效素材。 2. 與程式人員合作將特效整合在遊戲各類狀態之中，例如武器特效，場景特效，狀態特效等。 <p>三、 維護專案檔案</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 持續維護美術及特效檔案的設定及規格。 <p>四、 排除異常狀況</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 為美術人員排除版本管控、引擎錯誤訊息、美術軟體版本統一、更新之問題。
工作產出	<ul style="list-style-type: none"> • 遊戲專案版本管理記錄 • 遊戲專案版本管理記錄 • 遊戲引擎相容的特效素材 • 遊戲引擎相容的美術素材
職能內涵 (K=knowledge 知識)	<ul style="list-style-type: none"> • 版本管控概念 • 引擎及硬體運作基本原理 • 遊戲美術相關知識
職能內涵 (S=skills技能)	<ul style="list-style-type: none"> • 溝通及表達能力 • 版本管控軟體操作能力 • 遊戲引擎軟體操作能力 • 電腦繪圖操作能力
說明與補充事項	無