

職能單元代碼	IDC3R2586v2
職能單元名稱	量產遊戲製作所需美術物件
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、繪製遊戲美術設定稿</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 根據項目需求，配合時程管理，繪製遊戲內角色、物件、場景相關的美術設定稿。 <p>二、量產遊戲內應用素材</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 根據項目需求，配合時程管理，大量繪製符合風格之物件。 2. 進行檔案加工整理，以應用至遊戲介面。 <p>三、製作遊戲對外宣傳廣告</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 根據項目需求內容，繪製草圖並進行高品質之完稿，以應用至宣傳廣告。
工作產出	<ul style="list-style-type: none"> • 遊戲宣傳圖 • 角色、物件、場景的設定稿 • 物件及背景素材
職能內涵 (K=knowledge知識)	<ul style="list-style-type: none"> • 美學概念 • 設計原理方法 • 美術基本知識 • 著作權法 • 視覺風格
職能內涵 (S=skills技能)	<ul style="list-style-type: none"> • 資料蒐集能力 • 企劃能力 • 設計圖繪製能力 • 繪圖軟體操作能力 • 設計美感建構能力 • 資料建檔及管理能力
說明與補充事項	<ul style="list-style-type: none"> • 無。