

資訊產業 數位內容遊戲美術專業人員職能基準

編號	工作項目	達成指標	所需技能
1	遊戲美術風格設定	<ul style="list-style-type: none"> <li>設計與繪製遊戲「角色造型」、「場景、世界風格確立</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Photoshop 軟體的應用</li> <li>Painter 軟體的應用</li> <li>豐富而多樣性的手繪設計與創意技能</li> <li>良好的溝通與表達能力</li> </ul>
2	角色造型設定	<ul style="list-style-type: none"> <li>設計角色造型，繪製三視圖</li> <li>針對主角造型，通常會設計多款設定稿，經過會議討論，再精挑細選出最適合的造型</li> <li>與企劃、程式和美術人員討論造型設定，然後依據討論結果做修改</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Photoshop 軟體的應用</li> <li>Painter 軟體的應用</li> <li>角色設計手繪能力</li> <li>豐富而多樣性的設計與創意技能</li> <li>良好的溝通與表達能力</li> </ul>
3	場景設定	<ul style="list-style-type: none"> <li>設計場景造型，並且繪製平面設計圖和透視示意圖</li> <li>與企劃、程式和美術人員討論場景設定，然後依據討論結果做修改</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Photoshop 軟體的應用</li> <li>Painter 軟體的應用</li> <li>場景 lay out 手繪設計能力</li> <li>豐富而多樣性的設計與創意技能</li> <li>良好的溝通與表達能力</li> </ul>
4	介面設定	<ul style="list-style-type: none"> <li>設計遊戲介面，並且繪製版面設定稿</li> <li>與企劃、程式和美術人員討論介面設定，然後依據討論結果做修改</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Photoshop 軟體的應用</li> <li>Painter 軟體的應用</li> <li>版面設計能力</li> <li>豐富而多樣性的設計與創意技能</li> <li>良好的溝通與表達能力</li> </ul>
5	片頭和過場動畫分鏡腳本的製作	<ul style="list-style-type: none"> <li>將企劃之文案轉換成影像畫面，並且標明所要呈現之場景、動作、特效、秒數、音效、OS 或標語等元素</li> <li>與企劃人員討論，如需要，再根據討論結果做修改</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2D 軟體的應用</li> <li>導演學及分鏡手繪能力</li> <li>豐富而多樣性的設計與創意技能</li> <li>良好的溝通與表達能力</li> </ul>
6	次世代美術技術文件測試 編寫	<ul style="list-style-type: none"> <li>與企劃\程式人員討論遊戲中相關會出現的技術表現包含程式\美術間所定義出來的視覺效果以及製作方式</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>手繪能力</li> <li>文件編寫及管理</li> <li>3D 動畫軟體的應用</li> <li>豐富而多樣性的設計與創意技能</li> <li>良好的溝通與表達能力</li> <li>.</li> </ul>

資訊產業 數位內容遊戲美術專業人員職能基準

編號	工作項目	達成指標	所需技能
	Prototype 製作	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 撰寫基礎程式，以及製作基礎影像和確立美術風格，然後彙整出遊戲雛型</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3D 動畫軟體的應用</li> <li>• Photoshop 軟體的應用</li> <li>• Painter 軟體的應用</li> <li>• 遊戲程式概念</li> <li>• 良好的溝通與表達能力</li> </ul>
7	Prototype 測試	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 製作者審視遊戲 Prototype，測試是否合於原企劃案，經過調整與修改，依照規則進入正式大量量產</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3D 動畫軟體的應用</li> <li>• Photoshop 軟體的應用</li> <li>• Painter 軟體的應用</li> <li>• 遊戲程式概念</li> <li>• 良好的溝通與表達能力</li> </ul>
8	角色/場景模型製作	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 根據程式規格，於期限內完成模型的製作</li> <li>• 與相關美術/程式設計人員討論，然後根據討論結果，再做修改</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3D 動畫軟體的應用</li> <li>• 解剖學.骨架原理</li> <li>• 良好的溝通與表達能力</li> </ul>
9	角色/場景貼圖繪製	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 根據程式規格，於期限內完成貼圖的製作</li> <li>• 與相關美術/程式設計人員討論，然後根據討論結果，再做修改</li> <li>• 使用程式人員所撰寫的 Plug-in 輸出到程式中</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Photoshop 軟體的應用</li> <li>• Painter 軟體的應用</li> <li>• 手繪能力</li> <li>• 良好的溝通與表達能力</li> </ul>
10	骨架設定	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 根據程式規格，於期限內完成骨架設定</li> <li>• 與相關美術/程式設計人員討論，然後根據討論結果，再做修改</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3D 動畫軟體的應用</li> <li>• 解剖學.骨架原理</li> <li>• 良好的溝通與表達能力</li> </ul>
11	動作製作	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 根據程式規格，於期限內完成動作製作</li> <li>• 與相關美術/程式設計人員討論，然後根據討論結果，再做修改</li> <li>• 使用程式人員所撰寫的 Plug-in 輸出到程式中</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3D 動畫軟體的應用</li> <li>• 原畫卡通技能</li> <li>• 良好的溝通與表達能力</li> </ul>
12	MoCap 動作擷取	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 根據遊戲腳本，設計和整理所需要的動作</li> <li>• 安排適當場地</li> <li>• MoCap 設備的架設與攝影機校正</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3D 動畫軟體的應用</li> <li>• 原畫卡通技能</li> <li>• 良好的溝通與表達能力</li> </ul>

資訊產業 數位內容遊戲美術專業人員職能基準

編號	工作項目	達成指標	所需技能
13	燈光的架設	<ul style="list-style-type: none"> <li>依據腳本設定，架設適當的燈光以營造所要表達之氣氛，再使用程式人員所撰寫的 Plug-in 輸出到程式中</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>3D 動畫軟體的應用</li> <li>打光技巧</li> <li>良好的溝通與表達能力</li> <li></li> </ul>
14	片頭和過場動畫製作	<ul style="list-style-type: none"> <li>根據分鏡腳本，於工作期限內完成動畫製作</li> <li>因每家公司之「片頭」與「過場動畫」的製作流程不同，可採用 Prerender 的方式製作，或者以 Realtime 的方式來處理</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>3D 動畫軟體的應用</li> <li>Photoshop 軟體的應用</li> <li>Painter 軟體的應用</li> <li>特效合成軟體的應用</li> <li>良好的溝通與表達能力</li> </ul>
15	測試軟體 Bug	<ul style="list-style-type: none"> <li>將模型、動作、特效等導入遊戲中測試，針對產生問題之處做討論或修改</li> <li>反覆進行測試，直到確認原定功能與效果無誤</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>3D 動畫軟體的應用</li> <li>Photoshop 軟體的應用</li> <li>瞭解程式規格</li> <li>良好的溝通與表達能力</li> </ul>
16	包裝盒設計	<ul style="list-style-type: none"> <li>包裝盒結構設計</li> <li>視覺圖案設計</li> <li>與相關設計人員討論，然後根據討論結果，再做修改</li> <li>於期限內完成包裝盒製作</li> <li>印刷製版</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Photoshop 軟體的應用</li> <li>Illustrator 軟體的應用</li> <li>良好的溝通與表達能力</li> </ul>
17	文宣海報設計	<ul style="list-style-type: none"> <li>設計遊戲宣傳海報版面</li> <li>繪製海報中圖像元素</li> <li>文字字形設計</li> <li>於期限內完成海報製作</li> <li>印刷製版</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Photoshop 軟體的應用</li> <li>Illustrator 軟體的應用</li> <li>良好的溝通與表達能力</li> </ul>
18	說明書製作	<ul style="list-style-type: none"> <li>設計說明書版面，並與相關設計人員討論，然後根據討論結果，再做修改</li> <li>於期限內完成說明書排版工作</li> <li>校對打樣，若有錯誤，則需修改</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Photoshop 軟體的應用</li> <li>Illustrator 軟體的應用</li> <li>PageMaker 或 Quark Express 等排版軟體的應用</li> <li>良好的溝通與表達能力</li> </ul>
19	攻略本製作	<ul style="list-style-type: none"> <li>設計攻略本版面，並與相關設計人員討論，然後根據討論結</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Photoshop 軟體的應用</li> </ul>

資訊產業 數位內容遊戲美術專業人員職能基準

編號	工作項目	達成指標	所需技能
		果，再做修改 • 於期限內完成攻略本排版工作 • 校對打樣，若有錯誤，則需修改	• Illustrator 軟體的應用 • PageMaker 或 Quark Express 等排版軟體的應用 • 良好的溝通與表達能力