

資訊科技及通訊業 《 能力標準說明 》 能力單元

「營運管理」職能範疇

名稱	準備資源清單
編號	107921L4
應用範圍	這個能力單元適用於所有參與遊戲及動畫產品開發的數碼媒體科技從業員。對於遊戲及動畫來說，資源 (asset) 包括所有對遊戲及/或動畫的視覺外觀有貢獻的事物，可能包括插圖、聲音、影片、地圖及其他數據。這個能力單元關注以設計師身份處理應用程式的資源所需的知識、技能及程序。
級別	4
學分	3
能力	<p>表現要求</p> <p>1. 有關遊戲及動畫資源的知識</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 充分理解有關的遊戲及/或動畫應用程式的內容及細節 ● 了解配合及操作應用程式的技術要求 ● 了解數碼媒體行業目前的趨勢及用家的喜好 ● 理解用家可見的所有應用程式組件 ● 對各種資源有良好的認識，例如： <ul style="list-style-type: none"> ○ 平面精靈圖 (sprite)、立體模型 ○ 任務、關卡、地區 ○ 文字及對話 ○ 紋理 ○ 關鍵格 (key framing) 及動作捕捉 (motion capture) ○ 音效、音樂及特別效果 ● 熟悉用來開發應用程式的編程技巧 <p>2. 準備資源清單</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 準備會放進有關的遊戲及/或動畫的有用物品清單，包括上述資源清單中的物品及其他向用家呈現的物品 ● 從不同來源及通過各種途徑，收集所需的元素，例如： <ul style="list-style-type: none"> ○ 免費下載 ○ 從商業來源購買 ○ 使用影片剪輯工具創作短片來製作聲效 ○ 使用適當的文字描述需要畫師創作的圖形 ○ 安排畫師繪畫概念藝術草圖及資源草圖，作為開發真正遊戲資源的開端 ● 確保上述各項數據/視覺元素： <ul style="list-style-type: none"> ○ 屬於可以向用家呈現的格式 ○ 可以插入應用程式引擎中 ● 建立所選資源的中央註冊表，以描述： <ul style="list-style-type: none"> ○ 資源的屬性設定 ○ 項目系統應對資源執行的動作 ● 與開發團隊成員一起檢查資源清單的範圍及屬性 ● 在整個應用程式開發週期過程中監察及維護資源列表，包括在有需要時增加、修改及刪除元素

資訊科技及通訊業 《能力標準說明》 能力單元

「營運管理」職能範疇

	<p>3. 展示專業精神</p> <ul style="list-style-type: none">• 經常全力以赴進行所有與準備資源清單有關的工作• 在準備資源清單的過程中，經常把玩家的想法及喜好作為首要考慮因素
評核指引	<p>此能力單元的綜合成效要求為：</p> <ul style="list-style-type: none">• 能夠準備一個詳盡的資源清單供有關的遊戲及/或動畫應用程式使用• 能夠保持資源清單處於準確及更新的狀態
備註	