

鑑定科目

科目名稱	內容	說明	比重
數位內容 遊戲概論	1. 計算機概論	<ul style="list-style-type: none"> • 開發平台硬體知識(硬體限制、規格、能力、操作)開發平台 OS 知識(系統限制、效能瓶頸) • 音樂、音效格式概念(認識音樂音效的格式及在遊戲中的運作例如 MP3、WAV、AVI 等等) 圖檔類型的認識及屬性 	10%
	2. 產業現況	對現今國內外遊戲公司的認知及了解、產業趨勢、市場分析、政府計畫	5%
	3. 遊戲概論	劇情架構類型、遊戲系統與主要構成、遊戲的概念、電腦遊戲演化史、遊戲世界觀概念、遊戲引擎基本認識	10%
	4. 遊戲平台	遊戲平台的種類和特性	10%
	5. 遊戲類型分析	對不同遊戲類型的了解與認識	10%
	6. 遊戲性分析(game play)	瞭解遊戲的好玩及吸引人的點	5%
	7. 專業名詞基本認識	遊戲的專業名詞及概念	10%
	8. 開發軟體工具認識	3DSMAX、Maya、Photoshop(3D 基本的構成及術語以及基礎圖學認知、Photo shop 軟體基本工具的認識及圖層原理) Microsoft office 軟體基本工具的認識與使用概念	10%
	9. 遊戲風格及色彩概念	<ul style="list-style-type: none"> • 解析度、顏色構成(基本的色彩概念如 R.G.B.等) • 認識遊戲風格概念 (例如 卡通、寫實等) 	10%
	10. 遊戲開發專案管理概念	開發團隊目標、成本、品質、時間管控 測試遊戲的流程概念及重點 遊戲大致的製程順序	5%

	11.遊戲行銷概念	對遊戲市場目標族群了解與行銷概念	5%
	12.遊戲營運概念	對遊戲營運與服務概念	5%
	13.智慧財產權/數位版權管理	智財權和版權管理概念	5%

科目名稱	內容	說明	比重
遊戲美術	1.3D 美術製作	<ul style="list-style-type: none"> •3D 模型特性與製作 •燈光在 3D 軟體中的類型和特性 •常用的貼圖方式及 UVW 的概念和重要性 	20%
	2.2D 動畫原理	動畫原理在 2D 中的概念和使用方式	5%
	3.3D 動畫原理	<ul style="list-style-type: none"> •動畫原理在 3D 中的概念和使用方式: •骨架原理、設定方式與模型間的關係 •頂點動畫 (Vertex animation) 	10%
	4.即時算圖設計(Real time Render)	Lightmap, normal map, vertex color, ambient occlusion, HDR...	10%
	5.人機介面設計	人機介面設計	5%
	6 遊戲風格設計	<ul style="list-style-type: none"> •遊戲整體風格設計 •角色、場景、服裝、道具、造型與風格設計 	20%
	7.遊戲特效	設計遊戲特效的方法及效果	5%
	8.色彩學	配色概念、色彩組成要素、色盤管理	10%
	9.影像後製	合成技巧、工具運用、去背等等	5%
	10.美術專業概念	實際工作案例、製作綜合觀念	5%
	11.鏡頭語言	運鏡方式、分鏡構圖設計、透視	5%