

# 職類名稱：3D 數位遊戲藝術

## 全國賽程表及成績配分表

### 一、比賽科目及配分：

時間		比賽科目	時間	比重
第一天	上午	主要/次要角色造型設計及藝術 次要角色 建模與雕塑	4.0 hrs	20.0%
	下午	午餐及休息時間		
		次要角色建模、雕塑完成 主要角色開始 3D 建模	4.0 hrs	11.0%
第二天	上午	主要角色建模與雕塑 主要/次要角色拆面(UV Unwrap)	4.0 hrs	25.0%
	下午	午餐及休息時間		
		紋理貼圖繪製，材質製作	4.0 hrs	24.0%
第三天	上午	骨架綁定、動畫製作及匯入遊戲引擎	5.0 hrs	20.0%
	下午	午餐及休息時間		
		裁判及裁判長針對本次競賽狀況及試題技能要項、國際賽狀況說明，以及選手整體技能強弱說明		

二、競賽試題、評分表採用採用中文命題。

三、正式賽程、各科配分及注意事項將於競賽前一天下午進行場地測試時，再作詳細說明。

四、裁判得視比賽狀況，經裁判會議酌予調整競賽時間。