

3D數位遊戲藝術職類 第52屆全國技能競賽 評 分 標 準 表

第 1 頁，共 4 頁

職類	3D 數位遊戲藝術	競賽日期	111 年 8 月 5 日
選手姓名		選手編號	
測驗時數	5	裁判 (簽名)	
實得總分			

一、總分表

項次	主要評審項目	分數分配		實得分數	備註
		客觀分數	主觀分數		
1	3D 建模	6	13		D
2	拆面	2	4		E
3	材質貼圖製作	6	0		F
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
實得總分		31			

項次	詳細評審內容	分數分配	量測結果	實得分數	備註
1	所有貼圖尺寸是否正確 (2048x2048)	1			F
2	角色的 3D 建模，三角網格面數目必須少於 XXXXA，且是否大於 XXXXB (90% 規劃量) 是否符合規畫限制。	2			D
3	角色的 3D 建模，不可出現 N-gons 網格	1			D
4	角色的 3D 建模，網格面不可出現 flipped normal 現象	1			D
5	角色的 3D 建模，表面不可有 90 度的銳角呈現	1			D
6	角色是否匯出為 FBX 格式	1			D
7	角色的材質紋理貼圖顯示是否正常	1			F
8	角色的 UV 拆面是否有錯誤	1			E
9	角色是否使用 Max/Maya 工具進行正確拆面(UV Unwrap)	1			E
10	是否有製作反光或金屬貼圖，讓角色有光澤的效果	1			F
11	是否有製作凹凸貼圖 (Normal)，讓角色的紋理展示有更明顯的效果	2			F
12	是否有製作 AO(ambient occlusion)貼圖，讓角色不同網格間，有陰影的效果	1			F

項次	詳細評審內容	分數分配	裁判評分				實得分數	備註
			1	2	3	4		
1	0-網格分配不平均，該少量分配的區域，沒有減少網格數量	3					D	
	1-全模組網格分配非常平均							
	2-全模組網格分配平均，該增加網格的區域，有增加網格製作							
	3-全模組網格分配適當，該減少的區域，有減少網格面數，該增加的區域，也有適當的切割							
2	0-網格 Edgeflow 與 3D 外型不協調	2					D	
	1-網格 Edgeflow 與 3D 外型協調							
	2-網格 Edgeflow 與 3D 外型配合展露無遺							
	3- 網格 Edgeflow 所有邊的方向是一致的							
3	0-3D 模組不符合藝術風格	4					D	
	1-3D 模組接近藝術風格							
	2-3D 模組符合藝術風格							
	3-3D 模組有突出的藝術風格							
4	0-拆面能力差	2					E	
	1-拆面能力尚可							
	2-拆面能力強							

	3-拆面能力優，所有面都正確拆解，且適當分配拆面位置，利用對稱、堆疊節省拆面空間。相同色系放在一起，避免色系出血。拆面的Texel 密度方正均勻，避免貼圖拉扯或模糊。							
5	0-UV 拆面空間，41%以上是空白	2						E
	1-UV 拆面空間，26%-40%的空間是空白							
	2-UV 拆面空間，11%-25%的空間是空白							
	3-UV 拆面空間，少於 10%是空白							
6	0-沒有雕塑高模	4						D
	1-雕塑能力有限							
	2-雕塑高模能力優							
	3-雕塑能力非常優異							