

คุณวุฒิวิชาชีพ

สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาเกม อาชีพนักออกแบบศิลปะเกม (โมเดล 3 มิติ) ระดับ 4

คุณลักษณะของผลการเรียนรู้ (Characteristics of Outcomes)

บุคคลที่มีคุณลักษณะของผลการเรียนรู้ที่พึงประสงค์ในอาชีพนักออกแบบศิลปะเกม (โมเดล 3 มิติ) ระดับ 4 ต้องเป็นบุคคลที่มีทักษะทางเทคนิคปฏิบัติในการออกแบบศิลปะเกมด้านต่างๆ ในระดับเบื้องต้น การสร้างโมเดล 3 มิติ ครอบคลุมไปถึงการควบคุมกระดูก (Rigging) ขั้นพื้นฐาน และการสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animate) เบื้องต้น สามารถใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือเทคนิควิธีการที่หลากหลายและเหมาะสมเพื่อสร้างสรรค์ผลงานตามที่ได้รับมอบหมาย รวมทั้งสามารถจัดระบบข้อมูลให้สมบูรณ์เพื่อนำไปใช้จริงในเกมได้

1. คุณสมบัติของผู้ที่สามารถเข้ารับการประเมินคุณวุฒิวิชาชีพสาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาเกม

การเลือกระดับคุณวุฒิวิชาชีพ (Qualification Pathways)

- ผู้ที่สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) หรือเทียบเท่า

ในด้านออกแบบศิลปะหรือที่เกี่ยวข้อง หรือ

- มีประสบการณ์ทำงานด้านออกแบบศิลปะเกม หรือที่เกี่ยวข้องไม่น้อยกว่า 1 ปี

2. ผู้ที่จะผ่านการประเมินและได้รับการรับรองคุณวุฒิวิชาชีพ สาขาวิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศ

และการสื่อสารและดิจิทัลคอนเทนต์ สาขาเกม อาชีพนักออกแบบศิลปะเกม (โมเดล 3 มิติ) ระดับ 4

- ผ่านเกณฑ์การประเมินตามหน่วยสมรรถนะของอาชีพนักออกแบบศิลปะเกม (Game Artist) ระดับ 4 จำนวน 4 หน่วย

ในกรณีต่ออายุหนังสือรับรองมาตรฐานอาชีพให้เป็นที่ไปตามคู่มือสำหรับผู้เข้ารับการประเมินหรือคู่มือเจ้าหน้าที่สอบ

กลุ่มบุคคลในอาชีพ (Target Group)

ผู้ปฏิบัติงานด้านการออกแบบศิลปะเกม ผู้ปฏิบัติงานด้านการออกแบบภาพเคลื่อนไหว เช่น สร้างสรรค์ภาพแนวคิด (Concept Artist) นักสร้างสรรค์ภาพ 3 มิติ นักติดตั้งกระดูก (Rigger) นักสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ (3D Animator) หรืออื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

หมายเหตุ

N/A

หน่วยสมรรถนะ (หน่วยสมรรถนะทั้งหมดของคุณวุฒิวิชาชีพนี้)

1021	ICT-WULL-309B	สร้างโมเดล 3 มิติรูปแบบการตั้งต้นสำหรับเกม (Stylized Game Modeling)
1031	ICT-ASRC-313B	สร้างการควบคุมกระดูกขั้นพื้นฐาน (Basic Rigging)
1041	ICT-QACP-317B	สร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น (Basic Animation)
1071	ICT-SWLZ-329B	จัดระบบข้อมูลให้สมบูรณ์เพื่อนำไปใช้จริง

องค์กรรับรอง ที่สามารถเข้ารับการประเมินสมรรถนะบุคคล