

影音動畫設計人員職能基準

職能基準代碼		IDC2172-003v1			
職能基準名稱 (擇一填寫)		職類			
		職業	影音動畫設計人員		
所屬 類別	職類別	資訊科技 / 數位內容與傳播		職類別代碼	IDC
	職業別	平面及多媒體設計師		職業別代碼	2172
	行業別	專業、科學及技術服務業 / 專門設計業		行業別代碼	M7409
工作描述		進行影音動畫之流程編排與美術設計，並完成造型、材質紋理與骨架設定等工作。			
基準級別		4			

工作任務	工作活動	工作產出	行為指標	職能 級別	職能內涵 (K=knowledge 知識)	職能內涵 (S=skills 技能)
T1風格與 目標受眾 確認	T1.1故事創 意發展	O1.1.1故事腳 本	P1.1.1 能彙整需求，發展故事構想，運用適當的溝通與表達方式，完成故事腳本之確認	4	K01故事的受眾 K02故事的類型 K03故事的形式和結構 K04劇本的格式 K05角色的風格與類製 K06角色的發展與延伸 K07角色設計的造型元件 K08視覺風格 K09美術設計元件 K10美術設計的運用知識	S01資料蒐集技能 S02溝通與表達技能 S03原創設計技能 S04繪圖軟體操作 S05色彩心理學應用技能 S06繪圖技能
	T1.2角色與 物件設計	O1.2.1造型設 計圖	P1.2.1 能依確認之故事腳本，設計相關的角色與物件，完成造型設計圖			
	T1.3美術設 計	O1.3.1風格設 計圖	P1.3.1 能依腳本之需求，蒐集參考圖像和影片，完成視覺風格設計圖			
T2 3D 造 型的發展	T2.1造型前 之分析與準	O2.1.1三視圖 O2.1.2建模需	P2.1.1 能依相關需求，根據風格、角色類型，分析造型複雜度及需求數	4	K11模型的類型 K12幾何塑形技術原理	S01資料蒐集技能 S02溝通與表達技能

工作任務	工作活動	工作產出	行為指標	職能級別	職能內涵 (K=knowledge 知識)	職能內涵 (S=skills 技能)
	備	求表	目，以完成三視圖與建模需求表		K13建模技術的原理 K14紋理製作的原理 K15貼圖技術原理 K16骨架設定的原理 K17正向與反向運動原理 K18物理寫實渲染原理	S04繪圖軟體操作 S06繪圖技能 S07程式設計技能 S08動畫軟體操作
	T2.2 3D 模型設計	O2.2.1角色模型 O2.2.2元件模型	P2.2.1 能蒐集參考素材，建構實體模型，運用動畫軟體的建模工具，完成 3D 模型的设计			
	T2.3 3D 材質貼圖與骨架設定	O2.3.1材質庫 O2.3.2色彩設定表 O2.3.3骨架設定檔	P2.3.1 能分析動畫表演與角色之風格，使用適當的材質與紋理，運用動畫軟體，完成貼圖與骨架設定			
T3動態腳本與場景設計	T3.1分鏡設計	O3.1.1分鏡腳本	P3.1.1 能依故事腳本之需求，以圖繪故事的方式，完成分鏡腳本	4	K19圖繪故事腳本設計原理 K20鏡頭建構與場景規劃的原則 K21個別鏡頭的空間走位 K22物件和角色的移動原理 K23顏色調配原理 K24背景環境設計原理	S01資料蒐集技能 S02溝通與表達技能 S04繪圖軟體操作 S06繪圖技能 S08動畫軟體操作 S09構圖技能 S10運鏡技能 S11剪輯軟體操作
	T3.2動態腳本設計	O3.2.1動態腳本影片	P3.2.1 能依需求，運用剪輯軟體，完成動態腳本影片			
	T3.3場景鏡頭設定	O3.3.1場景走位圖	P3.3.1 能依動態腳本與風格氣氛，運用適當的工具，完成場景鏡頭的設定			

職能內涵 (A=attitude 態度)

職能內涵 (A=attitude 態度)

A01主動積極：不需他人指示或要求能自動自發做事，面臨問題立即採取行動加以解決，且為達目標願意主動承擔額外責任。

A02自我管理：設立定義明確且實際可行的個人目標；對於及時完成任務展現高度進取、努力、承諾及負責任的行為。

A03謹慎細心：對於任務的執行過程，能謹慎考量及處理所有細節，精確地檢視每個程序，並持續對其保持高度關注。

A04追求卓越：會為自己設定具挑戰性的工作目標並全力以赴，願意主動投注心力達成或超越既定目標，不斷尋求突破。

A05追求創新：願意改變既有的工作模式，針對工作狀況提出新的建議或想法，並嘗試運用新思維解決現在或未來的問題。

A06團隊意識：積極參與並支持團隊，能彼此鼓勵共同達成團隊目標。

說明與補充事項

- **建議擔任此職類/職業之學歷/經歷/或能力條件：**

- 資訊傳播、動畫或設計相關科系大專以上畢業，或具設計領域相關工作經驗 3 年以上。