

### 影音動畫設計人員職能基準

版本	職能基準代碼	職能基準名稱	狀態	更新說明	發展更新日期
V2	IDC2172-003v2	影音動畫設計人員	最新版本	略	2021/12/31
V1	IDC2172-003v1	影音動畫設計人員	歷史版本	已被《IDC2172-003v2》取代	2018/12/31

職能基準代碼		IDC2172-003v2			
職能基準名稱		職類			
(擇一填寫)		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		進行影音動畫之故事編撰、腳本分鏡圖設計、造型美術設定、設計及繪製之工作。			
基準級別		4			

主要職責	工作任務	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協助劇本 / 故事設計	T1.1風格與目標受眾確認	O1.1.1劇本 / 故事腳本	P1.1.1 彙整目標受眾需求，蒐集創作題材以發展劇本 / 故事構想，運用適當的溝通與表達方式，協助完成劇本 / 故事腳本。	3	K01視覺風格 K02美術設計運用知識	S01資料蒐集能力 S02溝通與表達能力 S03原創設計能力
T2動態腳本與場景設計	T2.1分鏡設計	O2.1.1分鏡草圖 O2.1.2分鏡腳本	P2.1.1 依故事腳本之需求，以手繪或 2D 繪圖軟體，完成分鏡草圖。 P2.1.2 依故事腳本之需求，以手繪或動畫繪圖軟體，完成分鏡腳本。	4	K03鏡頭建構與場景規劃原則 K04物件和角色的移動原理 K05顏色調配原理	S02溝通與表達能力 S03原創設計能力 S04手繪能力 S052D 繪圖軟體操作 S073D 動畫軟體操作

主要職責	工作任務	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 )
	T2.2動態腳本設計	O2.2.1動態腳本影片	P2.2.1 依需求，運用剪輯軟體，將分鏡腳本轉換成動態腳本影片。	4	K03鏡頭建構與場景規劃原則 K04物件和角色的移動原理 K05顏色調配原理 K06背景環境設計原理	S02溝通與表達能力 S073D 動畫軟體操作 S08運鏡能力 S09剪輯軟體操作
	T2.3場景鏡頭設定	O2.3.1場景走位圖	P2.3.1 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。	4	K03鏡頭建構與場景規劃原則 K04物件和角色的移動原理 K05顏色調配原理 K06背景環境設計原理 K07個別鏡頭的空間走位	S073D 動畫軟體操作 S08運鏡能力 S09剪輯軟體操作
T3美術設計	T3.1 2D造型發展	O3.1.1色彩指定表	P3.1.1 根據確認之劇本 / 故事腳本，蒐集符合腳本構想的場景資料，進行場景建立，完成場景設計圖。	4	K01視覺風格 K02美術設計運用知識 K08腳本的格式 K09場景造型設計 K10角色造型設計 K11道具設計 K12色彩學	S01資料蒐集能力 S02溝通與表達能力 S03原創設計能力 S04手繪能力 S052D 繪圖軟體 <sup>【註1】</sup> 操作 S06色彩心理學應用能力
		O3.1.2場景設計圖	P3.1.2 根據確認之劇本 / 故事腳本內容，設計符合形象、個性的角色，依角色性格繪製圖像。			
		O3.1.3角色設計圖	P3.1.3 根據場景及角色設計，設計腳本中可能需要的道具或使用器具，並依動態設計方向進行繪製設計。			
	T3.2 2D動畫製作		P3.2.1 進行動畫清稿、中間動作繪製、掃描、上色、細節修飾、特效合成等作業。 P3.2.3 依照主管或客戶意見進行修改後，完成算圖輸出。	4	K01視覺風格 K02美術設計運用知識 K12色彩學 K05顏色調配原理	S02溝通與表達能力 S04手繪能力 S052D 繪圖軟體操作 S06色彩心理學應用能力
	T3.3 3D	O3.3.1三	P3.3.1 依相關需求，根據風格、角色類型，分析	5	K01視覺風格	S03原創設計能力

主要職責	工作任務	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 )
	造型發展	視圖 O3.3.2建模需求表	造型複雜度及需求數目，以完成三視圖與建模需求表。		K02美術設計運用知識 K13模型的類型 K14幾何塑形技術原理 K15建模技術原理	S06色彩心理學應用能力 S073D 動畫軟體 <sup>【註2】</sup> 操作
	3.4 3D 模型設計	O3.4.1角色模型 O3.4.2元件模型	P3.4.1 蒐集參考素材並依據前期設計之三視圖，建構實體模型，運用動畫軟體的建模工具，完成 3D 模型設計。	4	K10建模技術原理 K16美學基礎 K17空間概念	S01資料蒐集能力 S073D 動畫軟體操作
	T3.5 3D 材質貼圖及骨架設定	O3.5.1材質庫與貼圖 O3.5.2 3D 骨架設定檔	P3.5.1 分析動畫表演與角色之風格，使用適當的材質與紋理，運用繪圖軟體與動畫軟體，完成貼圖繪製與材質庫設定。 P3.5.2 分析動畫表演之所需與角色動態模式與活動限制，並運用動畫軟體完成骨架設定	5	K16美學基礎 K17空間概念 K18紋理製作原理 K19貼圖技術原理 K20物理寫實渲染原理 K21正向與反向運動原理	S06色彩心理學應用能力 S073D 動畫軟體操作

#### 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。

- **其他補充說明：**

- **【註1】** 2D 繪圖軟體：如 Animate、Dreamweaver 等網頁製作軟體的技術；Photoshop、Illustrator、Painter、SAI、ClipStudio、AutoCAD 等繪圖軟體的應用操作。
- **【註2】** 3D 動畫軟體：如3DSMAX、MAYA、Blender、Zbrush、Mudbox 等專業軟體。