

### 影音動畫製作人員職能基準

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
V3	IDC2172-004v3	影音動畫製作人員	最新版本	略	2025/06/15
V2	IDC2172-004v2	影音動畫製作人員	歷史版本	已被《IDC2172-004v3》取代	2021/12/31
V1	IDC2172-004v1	影音動畫製作人員	歷史版本	已被《IDC2172-004v2》取代	2018/12/31

職能基準代碼		IDC2172-004v3			
職能基準名稱 (擇一填寫)		職類			
		職業	影音動畫製作人員		
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		從事影音動畫製作、後製剪輯、特效等工作。			
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 依分鏡 腳本製作 動畫	T1.1 進行 構圖設計	O1.1.1 角 色與場景 配置製作 檔	P1.1.1 確認分鏡腳本的設計要求，進行構圖設計，完成角色與場景配置製作檔。	3	K01 色彩學 K02 影像格式 K03 圖像處理程序	S01 引用參考素材能力 S02 觀察與分析能力 S03 剪輯軟體操作 S04 溝通能力 S05 動畫軟體操作
	T1.2 進行 動畫製作	O1.2.1 個 別角色動	P1.2.1 依構圖設計，運用動畫軟體，完成角色、角色互動及場景配搭的動畫製作。	4	K02 影像格式 K03 圖像處理程序	S01 引用參考素材能力 S02 觀察與分析能力

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 )
		畫製作檔 O1.2.2 角色互動動畫製作檔 O1.2.3 角色與環境互動動畫製作檔	P1.2.2 為角色、角色互動及場景配搭的動畫上色，完成個別角色動畫檔、角色互動動畫檔與角色與環境互動動畫製作檔。		K04 基本運動動作原理 K05 動畫的基本原理 K06 臉部表情原理 K07 生物運動原理 K08 影像架構邏輯 K09 著色品質	S03 剪輯軟體操作 S04 溝通能力 S05 動畫軟體操作 S06 著色優化能力
T2 進行燈光作業	T2.1 設定燈光風格與氛圍	O2.1.1 燈光色彩設定表	P2.1.1 依據美術設計之色彩指定表，產出燈光色彩設定表，並完成燈光設計作業。	4	K01 色彩學 K10 燈光原理與屬性 K11 燈光風格與種類 燈光種類 K12 圖像解析度 K19 數位媒介與圖像格式	S01 引用參考素材能力 S02 觀察與分析能力 S03 剪輯軟體操作 S04 溝通能力 S05 動畫軟體操作 S06 著色優化能力 S07 燈光技術運用
	T2.2 依序打光和修飾	O2.2.1 動畫燈光製作檔	P2.2.1 依需求的風格與氣氛，完成各類光源照射之設定，並進行著色測試，產出動畫燈光製作檔。	4	K09 著色品質 K10 燈光原理與屬性 K11 燈光風格與種類 K12 圖像解析度 K13 數位媒介與圖像格式	S04 溝通能力 S05 動畫軟體操作 S06 著色優化能力 S07 燈光技術運用

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 )
T3 製作視覺特效	T3.1 進行視覺特效製作	O3.1.1 視覺特效製作檔	P3.1.1 依據腳本畫面需要，使用特效製作軟體或動畫軟體，建立各種特效物件 ( 如動態粒子、物件碰撞變形 )。 P3.1.2 設定各種特效物件之參數與操作形式，完成視覺特效製作檔。	4	K14 影音動畫發展趨勢 K15 2D、3D 粒子特效 K16 圖層後製原理 K17 物理學原理	S04 溝通能力 S05 動畫軟體操作 S08 多媒體應用整合能力 S09 動畫影像設計處理 S10 合成技術運用能力
	T3.2 製作音效與音樂剪輯	O3.2.1 混音剪接製作檔	P3.2.1 選擇及運用音效，強化視覺動作。 P3.2.2 使用聲音處理軟體調整其音調、速度和音量，完成需求的音效並產出混音剪接製作檔。	4	K14 影音動畫發展趨勢 K18 混音原理	S04 溝通能力 S05 動畫軟體操作 S08 多媒體應用整合能力 S10 合成技術運用能力 S11 取得音效與處理音效能力 S12 音樂剪接能力
T4 完成動畫合成剪輯及算圖輸出	T4.1 進行動畫合成作業	O4.1.1 動畫合成製作檔	P4.1.1 處理並合成圖像圖層，修飾或改進視覺品質。 P4.1.2 修飾著色影格的視覺細節，增加圖像氛圍。 P4.1.3 根據角色動作的動畫與音樂節奏，設定鏡頭剪接點及鏡頭時間長度，完成動畫合成製作檔。	4	K14 影音動畫發展趨勢 K16 圖層後製原理	S03 剪輯軟體操作 S04 溝通能力 S05 動畫軟體操作 S08 多媒體應用整合能力 S09 動畫影像設計處理 S10 合成技術運用能力 S11 取得音效與處理音效能力 S12 音樂剪接能力
	T4.2 進行算圖輸出	O4.2.1 算圖輸出影片	P4.2.1 結合動畫合成檔與混音剪接檔，產出算圖輸出影片。	4	K12 圖像解析度 K13 數位媒介與圖像格式 K14 影音動畫發展趨勢	S03 剪輯軟體操作 S04 溝通能力 S05 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 )
						S08 多媒體應用整合能力 S09 動畫影像設計處理

#### 職能內涵 ( A=attitude 態度 )

- A01 壓力容忍：冷靜且有效地應對及處理高度緊張的情況或壓力，如緊迫的時間、不友善的人、各類突發事件及危急狀況，並能以適當的方式紓解自身壓力。
- 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 好奇開放：容易受到複雜新穎的事物吸引，且易於接受新觀念的傾向。
- 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：
  - 大專以上資訊傳播、動畫或設計等相關科系畢業，或具 2 年以上設計領域相關工作經驗。
- 其他補充說明：
  - 光源照射：環境光、主光、補光、反射光、互動光及背景光等。