

遊戲3D 動作設計人員職能基準

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	IDC2172-010v2	遊戲3D 動作設計人員	最新版本	略	2024/12/15
V1	IDC2172-010v1	遊戲3D 動作設計人員	歷史版本	已被《IDC2172-010v2》取代	2021/11/29

職能基準代碼		IDC2172-010v2			
職能基準名稱 (擇一填寫)		職類			
		職業	遊戲3D 動作設計人員		
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	出版、影音製作、傳播及資通訊服務業 / 出版業		行業別代碼	J5820
工作描述		從事遊戲3D 動作設計及製作工作。			
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確認遊戲動作風格	T1.1確認遊戲動作風格	O1.1.1動作參考文件	<p>P1.1.1根據企畫所提供的文件，視需求設計3D 角色動作表演與動態物件，掌握遊戲中的動作風格。</p> <p>P1.1.2運用3D 動畫軟體製作動作參考文件，設計遊戲動作風格。</p> <p>P1.1.3與團隊成員確認動作風格是否符合遊戲設定。</p>	4	K01數位內容遊戲概論 K02遊戲美術相關知識 K03電腦動畫相關知識 K04數位內容動畫概論 K05 3D 動畫軟體相關知識 K06原畫卡通原理	S01原畫卡通技能 S02 3D 動畫軟體應用能力 S03溝通及表達能力

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)
T2完成角色骨架設定	T2.1配置骨骼位置		P2.1.1將骨骼置於正確的活動位置並判斷其關節所需的數量，且使所有骨頭軸向統一整理。 P2.1.2將角色模型配置骨骼，並使肌肉拉扯與關節點彎曲符合自然物理性。	4	K01數位內容遊戲概論 K03電腦動畫相關知識 K07藝用解剖學 K08生物學 K09自然物結構相關知識	S02 3D 動畫軟體應用能力 S04電腦繪圖軟體應用能力 S05雕塑技能 S06骨架設定技能 S07蒙皮權重設定技能
	T2.2分配權重		P2.2.1妥善規劃所需要的權重位置，並判斷所需要的附著方式分配權重，妥善運用，達到權重比例目標。	4	K01數位內容遊戲概論 K03電腦動畫相關知識 K07藝用解剖學 K08生物學 K09自然物結構相關知識	S06骨架設定技能 S07蒙皮權重設定技能
	T2.3架設控制器		P2.3.1將製作完成的骨骼賦予操作控制器，提高操作效率，並裝上表情與配件的控制器。 P2.3.2根據程式規格，於期限內完成骨架設定。 P2.3.3與相關美術 / 程式設計人員討論，根據討論結果修改，綁定控制器，完成架設作業。	4	K01數位內容遊戲概論 K03電腦動畫相關知識 K04數位內容動畫概論 K05 3D 動畫軟體相關知識 K07藝用解剖學 K08生物學 K09自然物結構相關知識	S03溝通及表達能力 S06骨架設定技能 S07蒙皮權重設定技能 S08控制器架設技能

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設計與製作動作	T3.1製作角色動作	O3.1.1角色動作	<p>P3.1.1使用3D 動畫軟體選取已完成設定之角色，檢查佈線及骨架綁定，完成動作綁定作業。</p> <p>P3.1.2根據企劃之動作列表，參考角色特性、裝備等資料，設計對應的動作，並以3D 動畫軟體製作角色各項遊戲內動作演出。</p> <p>P3.1.3與相關美術、程式設計人員討論，根據討論結果修改，以達到動作表現的效果。</p> <p>P3.1.4將動作輸出至遊戲引擎，串接操作檢視成果。</p>	4	K01數位內容遊戲概論 K02遊戲美術相關知識 K03電腦動畫相關知識 K05 3D 動畫軟體相關知識 K06原畫卡通原理 K07藝用解剖學 K10角色動作輸出格式知識	S01原畫卡通技能 S02 3D 動畫軟體應用能力 S03溝通及表達能力 S09遊戲引擎應用能力
T4維護與更新遊戲角色動作	T4.1維護與更新角色動作	O4.1.1動作資料庫	<p>P4.1.1依照組織規範維護動作資料庫。</p> <p>P4.1.2與企劃人員討論新需求，因應角色動作進行修改，以符合動作參考文件之動作設計。</p>	4	K01數位內容遊戲概論 K02遊戲美術相關知識 K03電腦動畫相關知識 K05 3D 動畫軟體相關知識 K06原畫卡通原理 K07藝用解剖學 K10角色動作輸出格式知識	S01原畫卡通技能 S02 3D 動畫軟體應用能力 S03溝通及表達能力 S09遊戲引擎應用能力 S10敏銳的觀察力

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持續學習：能夠展現自我提升的企圖心，利用且積極參與各種機會，學習任務所需的新知識與技能，並能有效應用在特定任務。

職能內涵 (A=attitude 態度)

A03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。

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。

A06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。

A07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。

說明與補充事項

● **建議擔任此職類 / 職業之學歷 / 經驗 / 或能力條件：**

- 具2年以上相關工作經驗，且具備3D 相關知識及基本能力，熟悉3D 角色動作製作，遊戲引擎軟體基本應用，備有作品集。

● **其他補充說明：**

- 3D 動畫軟體：如3ds Max、MAYA、Unity、Unreal、Blender 等。
- 數位內容遊戲概論：如計算機概論、產業現況、遊戲概論、遊戲平台、遊戲類型分析、遊戲性分析 (game play)、專業名詞基本認識、開發軟體工具 認識、遊戲風格及色彩概念、遊戲開發專案管理概念、遊戲行銷概念、遊戲營運概念、智慧財產權 / 數位版權管理等。
- 遊戲美術相關知識：如3D 美術製作、2D 動畫原理、3D 動畫原理、即時算圖設計 (Real time Render)、人機介面設計、遊戲風格設計、色彩學、影像後製、美術專業概念、鏡頭語言等。
- 電腦動畫相關知識：如動畫編劇、3D 軟體介面和操作、電腦繪圖軟體專業用語、分鏡腳本、模型配線的製作、3D 模型的類型、調整比例、UV 的處理方法、貼圖的方式和種類、shader 質感的設定、骨架的繪製、分配權重的製作、架設控制器的方式、key frame 的原理、表演概論、卡通動畫原理、電腦繪圖軟體程式語言等。
- 數位內容動畫概論：如電腦繪圖風格、電腦繪圖流程、電腦繪圖產業現況、電腦繪圖檔案規格、電腦繪圖軟體基礎概念、資訊收集管道、動畫故事概念、電腦繪圖工作內容區分、2D 軟體基礎運用等。