

|           |  |
|-----------|--|
| 職能單元代碼    | APP4R1222v3  |
| 職能單元名稱    | 設計動畫與數位視覺效果  |
| 領域類別      | 藝文與影音傳播 / 視覺藝術   |
| 職能單元級別    | 4  |
| 工作任務與行為指標 | <p>一、釐清設計需求</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>參考生產文件，確認設計專案的範圍。</li> <li>識別可能影響設計流程的因素。</li> <li>參加初步概念會議，以釐清對於設計需求的理解。</li> <li>參考生產文件，列舉設計階段需要的元素。</li> </ol> <p>二、產生並評估構想</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>產生各種設計概念，使內容明確地響應主題，並提供設計創意解決方案。</li> <li>視需要與相關人員評估構想及共同工作，使構想有助於初始概念。</li> <li>持續檢討並評估構想的成本、技術可行性及創意要求。</li> </ol> <p>三、進行研究與實驗</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>研究會影響生產風格及技術的內容及目標族群特性。</li> <li>使用不同的技術，測試在特定設計專案的適用性。</li> <li>研究與實驗素材，於設計開發過程利於相關人員存取。</li> <li>在設計階段，分析並記錄研究與實驗的發現。</li> </ol> <p>四、製作設計規格草案</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>向相關人員諮詢，依研究與實驗的發現，評估初始概念，並選擇最適合的方法。</li> <li>確保與相關人員在設計和視覺細節，達成一致的共識。</li> <li>依需求建立分鏡腳本，準備並監督用於設計規格的樣品素材。</li> <li>編寫設計規格草案，包含對設計和開發團隊相關建議，並與相關人員討論設計規格草案，以確保所有要求皆已處理。</li> </ol> <p>五、完成設計規格</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>提交設計規格草案供相關人員檢閱，並參與設計規格的初始及後續評估。</li> <li>依需求進行協商，並修正設計規格。</li> <li>檢視設計動畫及數位視覺效果的過程，並注意未來能改進的部份。</li> </ol> |

|                          |  |
|--------------------------|--|
| 工作產出                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 設計創意解決方案</li> <li>• 研究與實驗結果紀錄</li> <li>• 設計規格草案</li> </ul>  |
| 職能內涵<br>(K=knowledge 知識) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 版面設計及構圖基本設計原則</li> <li>• 視覺設計和傳播原理</li> <li>• 著作權法相關知識</li> <li>• 職業安全衛生相關規範</li> <li>• 色彩原理</li> <li>• 螢幕原理</li> </ul>   |
| 職能內涵<br>(S=skills 技能)    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 溝通協調能力</li> <li>• 團隊合作能力</li> <li>• 讀寫能力</li> <li>• 創意發想能力</li> <li>• 繪圖軟體應用能力</li> <li>• 資訊科技工具應用能力</li> <li>• 資訊蒐集能力</li> <li>• 文書處理能力</li> <li>• 問題解決能力</li> </ul>   |
| 說明與補充事項                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 生產文件：如動畫腳本、摘要、腳本、鏡頭清單、分鏡腳本、技術規格等。</li> <li>• 設計專案：如影片、電視作品、廣告、遊戲、電子學習資源、網站、行動電話、數位模擬、虛擬世界等。</li> <li>• 因素：如觀眾或使用者、人員可用性、資源可用性、可用預算、專案複雜性、製作人或導演的期望、智慧財產權、吸引資金的需要、生產排程、產值、技術參數、時間表等。</li> <li>• 相關人員：如動畫師、客戶、排版人員、設計師、導演、攝影指導、部門主管、製作人、主管、技術總監、作家、其他技術或專業人員等。</li> <li>• 研究：如閱讀報紙、書本和其他參考資料；閱讀軟體手冊；搜尋網路；與專家交流等。</li> <li>• 內容：如文化因素、歷史時期、製作風格等。</li> <li>• 目標族群特性：如使用電腦的能力、人口統計特性、嗜好、興趣、使用網路能力、語言、讀寫及數字能力、個人特質、生理或心理的特定需求等。</li> <li>• 技術：如2D 動畫、2D 圖形及繪畫、3D 模型及動畫、構圖</li> </ul> |

等。

- 設計規格：如內容庫存、圖表、流程圖、插圖、地圖、模型、計畫、資源議題、動畫樣本元、草圖、分鏡腳本、專業繪圖、技術規格、視訊短片、架構圖等。