

職能單元代碼	AVA3R2188v2
職能單元名稱	製作2D 數位動畫
領域類別	藝文與影音傳播 / 視覺藝術
職能單元級別	3
工作任務與行為指標	<p>一、判定動畫需求</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 與相關人員討論並釐清<u>2D 動畫</u>【註1】需求，包含諮詢相關人員【註2】<u>設計規格</u>【註3】與分鏡腳本 2. 釐清目標使用者及有關<u>輸出格式</u>【註4】與<u>數位平台</u>【註5】的需求 <p>二、產生設計構想</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 檢視可能啟發設計構想的動畫、藝術作品與其他創意來源 2. 獲取可能影響設計構想的其他相關資訊 3. 產生多樣化的動畫構想，技術上可行、符合設計說明且能針對所有設計議題...等提供創意解決方案 4. 利用適當的<u>設計技法</u>【註6】提供提案構想給相關人員，以確認發展風格與方向 <p>三、規劃製作方法</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 檢視業界常用之<u>2D 動畫軟體</u>【註7】，並評估與設計規格的適切性 2. 諮詢相關人員，評估適切之2D 動畫製作方式與軟體 3. 諮詢結果選定最終設計概念，並確認設計內容與製作方式與規格 <p>四、製作動畫</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 運用基礎的<u>畫面原理</u>【註8】、<u>視覺設計原理</u>【註9】、<u>傳播原理</u>【註10】、<u>動畫技法</u>【註11】與<u>動畫法則</u>【註12】產生動畫序列 2. 產生原畫，合併動畫物件以產生序列 3. 必要時整合音訊資源【註13】 4. 使用適當的檔案輸出格式與標準，儲存動畫原檔 <p>五、完成動畫</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 檢視動畫，評量設計規格對使用者/觀眾的適當性及技術可行性的創意解決方案

	2. 與相關人員討論及確認整體設計或動畫的額外需求或修改，並進行必要的修正
職能內涵 (K=knowledge 知識)	<p>一、產業知識，包括：專案團隊成員的角色與職責；對技術與創意層面之間的關係以及對媒體專案需求有基本理解</p> <p>二、基本動畫技法與法則</p> <p>三、基礎畫面原理</p> <p>四、視覺設計與傳播原理</p> <p>五、著作權授權程序</p> <p>六、職業安全衛生標準（長時間使用電腦與鍵盤適用標準）</p>
職能內涵 (S=skills 技能)	<p>一、溝通技能：與團隊合作，以釐清書面或口頭指示、詮釋軟體使用手冊與說明功能中的資訊、作為專案團隊成員，可獨立作業及與他人合作作業、對其他團隊成員所提的回饋作出建設性回應</p> <p>二、轉化技能：可使2D 動畫序列產生各種可行的構想、創意概念視覺化</p> <p>三、技術技能：使用適當軟體開發2D 動畫、產生手繪草圖、運用基礎的畫面、視覺設計與傳播等原理製作2D 動畫、為各種數位平台運用適當格式製作2D 動畫、使用標準命名慣例與版本控制協定以管理檔案與目錄</p> <p>四、自我管理與規劃技能：排定工作任務的優先順序、在截止期限內完工、有問題發生時尋求專家協助</p>
評量設計參考	<p>一、評量之關鍵面向/能力證明之證據：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 所製作的各種2D 數位動畫技能：符合規格、展現畫面、視覺設計與傳播的基礎原理，符合條件範圍所列至少兩種數位平台的技術需求，以滿足客戶需求 2. 以協力方式執行工作 <p>六、評量情境與資源：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能取得條件範圍所列的各項資源、設備與當前業界使用的軟體 2. 若須將音效加入動畫序列，則須確保能取得各種適當軟體以支援音效與視覺要素的整合 3. 必要時能取得適當的學習與評量支援 4. 使用適切的文化流程與技法，以符合學習者的語言

	<p>和讀寫能力及其所執行的工作</p> <p>七、評量方法：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 直接提問結合檢視證據檔案夾與工作場域第三方對其工作表現的報告 2. 評鑑受評者就所要求的規格而製作的一系列2D 數位動畫 3. 書面或口頭提問以測試有關視覺設計與傳播原理、動畫技法的知識及同一專案團隊中不同成員的職責
說明與補充事項	<p>【註1】2D 動畫：包含基礎遊戲、按鈕、角色、繪圖、標誌、變形、物件、拼圖、模擬序列、文字、字幕與片尾。</p> <p>【註2】相關人員：包含藝術總監、音訊資源創作師、設計師、導演、繪圖師、教學設計師、導覽設計師、製作人、專案經理、系統支援人員、其他技術與專家人員。</p> <p>【註3】設計規格：包含角色與物件、原畫影格、物件、參考資料、樣本、劇本、分鏡腳本、技術規格（包含：檔案輸出格式、版本控制協定、輸出檔案大小、作業系統、硬體規格、平台、媒體形式...等）。</p> <p>【註4】輸出格式：包含 DIR/DCR、FLA/SWF、GIF、HTML。</p> <p>【註5】數位平台：包含光碟、數位影音光碟、膠片、遊戲機、網際網路、多媒體機台、行動電話、PDA(個人數位助理)、錄影帶、其他行動裝置...等。</p> <p>【註6】設計技法：包含物件與角色的數位繪圖、手繪草圖、分鏡腳本、故事樹。</p> <p>【註7】動畫軟體：包含 Director、Flash、Toon Boon Studio...等。</p> <p>【註8】畫面原理：包含剪輯、含基本轉場、取景、燈光、蒙太奇、敘事、故事設計、風格/類型。</p> <p>【註9】視覺設計原理：包含平衡、構圖、強調、焦點、動態、透視、比例、大小、統一。</p> <p>【註10】傳播原理：包含溝通訊息、傳達意義、滿足觀眾需</p>

	<p>求、使用功能性元件。</p> <p>【註11】動畫技法：包含加速/減速、音效整合、鉸鏈關節與車軸關節、原畫影格與動畫張、循環背景、變形/物體誇張化、動作路徑、註冊點、旋轉、速度/動態模糊。</p> <p>【註12】動畫法則：包含原畫影格、動作、節奏/時間控制、視角。</p> <p>【註13】音訊資源：包含音樂、旁白、音效。</p>
--	---

更新紀錄
2020年修訂職能內容。