

職能單元代碼	IDC3R2574v2
職能單元名稱	使用3D 動畫介面與工具集
領域類別	資訊科技 / 數位內容與傳播
職能單元級別	3
工作任務與行為指標	<p>一、設置與確認3D 應用導覽控制</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使用選定<u>3D 建模與動畫軟體</u>【註1】，確認<u>3D 導覽類型</u>【註2】；包括平移、縮放與旋轉視界等。</li> <li>2. 確認在導覽、鍵盤熱鍵和輸入程序的方法以改善使用者效能。</li> </ol> <p>二、設置與確認<u>3D 動畫軟體工具集</u>【註3】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 確認3D 動畫軟體的常用工具集。</li> <li>2. 確認與分析<u>3D 應用功能表</u>【註4】與特定種類類型。</li> <li>3. 使用常用3D 應用轉換類型。</li> <li>4. 選用常用3D 特定應用工具集類型。</li> </ol> <p>三、選擇與確認合適功能表類別</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 為特定任務需求彙整功能表種類。</li> <li>2. 與<u>相關人員</u>【註5】諮詢並使用應用程序熱鍵作為進階應用互動。</li> </ol> <p>四、啟動與使用應用程式支援</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 確認與研究適用於建立3D 動畫與數位效果的<u>參考資料</u>【註6】。</li> <li>2. 提供使用在3D 動畫程序的參考資料。</li> <li>3. 確認原生應用程式的支援程序。</li> <li>4. 透過熱鍵與存取應用程式功能表，支援檔案與說明檔。</li> <li>5. 與相關人員諮詢，使用所需的<u>應用支援資料</u>【註7】。</li> </ol> <p>五、確認與計劃3D 應用程式匯入與匯出程序</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 與相關人員討論<u>應用程式應用檔案管理程序類型</u>【註8】，包括開啟、匯入、儲存、匯出等。</li> <li>2. 與相關人員討論應用項目配置程序的使用。</li> </ol> <p>六、確認與使用應用程式反饋</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 與相關人員討論使用者應用程式的反饋意見。</li> </ol>

	<p>2. 若有需求，利用反饋意見來排除錯誤狀況。</p> <p>3. 若有需求，利用反饋意見並搭配內建支援文件。</p> <p><b>七、客製化應用程式介面</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 確認使用者視窗介面與控制面板配置。</li> <li>2. 依照工具集程序需求，使用自訂介面以符合特定需求。</li> </ol>
<b>職能內涵 (K=knowledge 知識)</b>	<p>一、著作權、智慧財產權與職業安全衛生相關法規及規範</p> <p>二、視覺圖像設計概論</p> <p>三、數位電腦繪圖、3D 繪圖理論與應用</p> <p>四、3D 數位模型基本建模原理</p> <p>五、3D 動畫軟體類型與功能</p> <p>六、媒體資產管理概論</p>
<b>職能內涵 (S=skills 技能)</b>	<p>一、溝通協調能力</p> <p>二、評估使用者需求與設計規範</p> <p>三、3D 動畫軟體與工具集操作能力</p> <p>四、客製化3D 應用程式介面之配置技術</p> <p>五、撰寫3D 應用程式介面客製化專案紀錄</p>
<b>評量設計參考</b>	<p>一、評量證據</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能完成3D 動畫介面與工具集使用作業。</li> <li>2. 能了解本單元所應具備之職能內涵，包括：視覺圖像設計概論、3D 動畫軟體工具集、客製化3D 應用程式介面之配置技術的能力。</li> <li>3. 能遵循著作權、智慧財產權、及職業安全衛生相關法規規範。</li> </ol> <p>二、評量情境與資源</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 通用領域及特定專業資料等相關文件。</li> <li>2. 相關軟硬體設備。</li> <li>3. 於實際工作中或適當的模擬環境內進行評量。</li> <li>4. 符合職業安全衛生相關規範及作業程序。</li> </ol> <p>三、評量方法</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 直接觀察受評者使用 3D 應用程序介面與工具集，應用 3D 應用使用者反饋等任務。</li> <li>2. 進行個案討論，以評估受評者對於互動與導覽、檔案</li> </ol>

	<p>管理系統程序之熟悉度。</p> <p>3. 評量者設計狀況題庫，評估受評者之問題處理能力。</p>
說明與補充事項	<p>【註1】3D 建模與動畫軟體：如3Ds Max、Blender、Cinema 4D、Houdini、Lightwave、Maya、Modo、XSI、ZBrush 等。</p> <p>【註2】3D 導覽類型：如輸入程序、鍵盤熱鍵、平移、旋轉、縮放等。</p> <p>【註3】3D 動畫軟體工具集：如動畫、動畫曲線編輯器、動畫攝影表、內容選擇表單、動態、建模、移動、渲染、旋轉、比例縮放、著色與材質編輯器等。</p> <p>【註4】功能表：如動畫、資產、顏色、建立、建立 UVs、顯示、編輯、編輯網格、編輯 UVs、檔案、幾何圖案、說明、網格、修改、法線、代理、視窗等。</p> <p>【註5】相關人員：如動畫師、設計師、效果藝術師、環境設計師、首席動畫師、首席藝術家、首席調音師、首席設計師、建模師、製作人、質地設計師、訓練師、VFX 總監等。</p> <p>【註6】參考資料：如藍圖、開發手稿、網際網路研究、博物館資訊、正視圖、照片、圖解、視頻素材等。</p> <p>【註7】應用支援資料：如說明檔案、參考資料、問題排解等。</p> <p>【註8】應用檔案管理程序類型：如匯出、匯入、開啟、儲存等。</p>

更新紀錄

2022 年修訂職能內容。