

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"> 1. 使用選定3D 建模與動畫軟體【註1】，確認3D 導覽類型【註2】；包括平移、縮放與旋轉視界等。 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。 <p>二、設置與確認3D 動畫軟體工具集【註3】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 確認3D 動畫軟體的常用工具集。 2. 確認與分析3D 應用功能表【註4】與特定種類類型。 3. 使用常用3D 應用轉換類型。 4. 選用常用3D 特定應用工具集類型。 <p>三、選擇與確認合適功能表類別</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 為特定任務需求彙整功能表種類。 2. 與相關人員【註5】諮詢並使用應用程序熱鍵作為進階應用互動。 <p>四、啟動與使用應用程式支援</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 確認與研究適用於建立3D 動畫與數位效果的參考資料【註6】。 2. 提供使用在3D 動畫程序的參考資料。 3. 確認原生應用程式的支援程序。 4. 透過熱鍵與存取應用程式功能表，支援檔案與說明檔。 5. 與相關人員諮詢，使用所需的應用支援資料【註7】。 <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"> 1. 與相關人員討論應用程式應用檔案管理程序類型【註8】，包括開啟、匯入、儲存、匯出等。 2. 與相關人員討論應用項目配置程序的使用。 <p>六、確認與使用應用程式反饋</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 與相關人員討論使用者應用程式的反饋意見。

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

	<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。