

職能單元代碼	IDC3R2584v2
職能單元名稱	完成角色骨架設定
職類別	資訊科技 / 數位內容與傳播
職能單元級別	4
工作任務與行為指標	<p>一、配置骨骼位置</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 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。 <p>二、分配權重</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 <p>三、架設控制器</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 2. 根據程式規格，於期限內完成骨架設定。 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。
工作產出	<ul style="list-style-type: none"> • 無
職能內涵 (K=knowledge知識)	<ul style="list-style-type: none"> • 生物學 • 數位內容遊戲概論 • 電腦動畫相關知識 • 3D動畫軟體相關知識 • 數位內容動畫概論 • 自然物結構相關知識 • 藝用解剖學
職能內涵 (S=skills技能)	<ul style="list-style-type: none"> • 骨架設定技能 • 電腦繪圖軟體應用能力 • 控制器架設技能 • 蒙皮權重設定技能 • 3D動畫軟體應用能力 • 溝通及表達能力 • 雕塑技能

說明與補充事項 • 無。