

| | |
|-----------|---|
| 職能單元代碼 | IDC3R2578v2 |
| 職能單元名稱 | 影音動畫美術設計 |
| 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、 發展2D造型</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 根據確認之劇本 / 故事腳本，蒐集符合腳本構想的場景資料，進行場景建立，完成場景設計圖。 2. 根據確認之劇本 / 故事腳本，設計符合形象、個性的角色，依角色性格繪製圖像，完成角色設計圖。 3. 根據場景及角色設計，設計腳本中可能需要的道具或使用器具，並依動態設計方向進行繪製設計，完成道具設計圖。 <p>二、 進行2D動畫製作</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 進行動畫清稿、中間動作繪製、掃描、上色、細節修飾、特效合成等作業。 2. 依照主管或客戶意見進行修改後，完成2D動畫檔輸出。 <p>三、 發展3D造型</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 依相關需求，根據風格、角色類型，分析造型複雜度及需求數目，以完成三視圖與建模需求表。 2. 蒐集參考素材並依據前期設計之三視圖，建構角色實體模型。 3. 運用動畫軟體的建模工具，完成3D元件模型設計。 <p>四、 設定3D材質貼圖及骨架</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 分析動畫表演與角色之風格，使用適當的材質與紋理，運用繪圖軟體與動畫軟體，完成貼圖繪製與材質庫設定。 2. 分析動畫表演之所需與角色動態模式與活動限制，並運用動畫軟體完成骨架設定 |

| | |
|-------------------------|--|
| 工作產出 | <ul style="list-style-type: none"> • 場景設計圖 • 三視圖 • 3D元件模型 • 道具設計圖 • 角色實體模型 • 材質庫與貼圖 • 3D骨架設定檔 • 角色設計圖 • 建模需求表 • 色彩指定表 |
| 職能內涵 (K=knowledge知識) | <ul style="list-style-type: none"> • 場景造型設計 • 幾何塑形技術原理 • 顏色調配原理 • 模型的類型 • 角色造型設計 • 腳本的格式 • 視覺風格 • 物理寫實渲染原理 • 紋理製作原理 • 色彩學 • 貼圖技術原理 • 道具設計 • 建模技術原理 • 美術設計運用知識 • 正向與反向運動原理 • 美學基礎 • 空間概念 |
| 職能內涵 (S=skills技能) | <ul style="list-style-type: none"> • 資料蒐集能力 • 3D動畫軟體操作 • 溝通與表達能力 • 手繪能力 • 原創設計能力 • 色彩心理學應用能力 |

| | |
|---------|------------|
| | • 2D繪圖軟體操作 |
| 說明與補充事項 | 無 |