

職能單元代碼	IDC3R2540v2
職能單元名稱	檢視與應用動畫原則
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、準備傳統動畫製作程序<sup>【註 1】</sup>與內容序列</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 描述傳統動畫製作程序與原則，並應用程式製作高品質 3D 動畫。</li> <li>2. 確認影像製作高品質 3D 動畫所需的構成要素。</li> </ol> <p>二、準備場景構圖與分鏡技巧</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 描述與展示使用在傳統動畫的場景構圖技巧。</li> <li>2. 描述與展示用於傳統動畫的分鏡技巧。</li> </ol> <p>三、在所提案的動畫序列中提出適當的動畫主要影格</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 描述動畫主要影格程序。</li> <li>2. 製作動畫主要影格草稿樣板。</li> <li>3. 確認動畫主要影格選擇準則。</li> <li>4. 在所提案的動畫序列中，選出適當的動畫主要影格。</li> </ol> <p>四、建立動畫短片</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 製作拍攝動畫主要手繪影格。</li> <li>2. 製作手繪紀錄的圖像準則。</li> <li>3. 建立動畫短片序列。</li> </ol> <p>五、將傳統動畫原則應用在 3D 動畫中</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 應用傳統動畫原則，並利用 3D 模型與動畫軟體製作 3D 動畫。</li> <li>2. 將動畫以合適的設備或媒體儲存或記錄。</li> </ol>
工作產出	動畫短片
職能內涵 (K=knowledge 知識)	<p>一、動畫產品及簡報</p> <p>二、動畫影格相關知識</p> <p>三、動畫開發相關知識</p>
職能內涵 (S=skills 技能)	<p>一、溝通協調能力</p> <p>二、製作動畫軟體操作能力</p> <p>三、動畫原則與技巧應用能力</p> <p>四、檔案管理能力</p>

評量設計參考	<p>一、評量證據</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能使用傳統動畫程序來建立動畫短片。</li> <li>2. 能使用多元 3D 模型與動畫軟體。</li> </ol> <p>二、評量情境與資源</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 電腦硬體、軟體、遊戲引擎與檔案儲存設備。</li> <li>2. 網際網路存取。</li> <li>3. 版權與智慧財產權相關法規。</li> <li>4. 職業安全衛生相關法規。</li> </ol> <p>三、評量方法</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過口語或書面提問，了解受評者製作想法。</li> <li>2. 直接觀察受評者所使用的傳統動畫程序。</li> <li>3. 評估受評者提交的 3D 動畫品質及所使用之技巧。</li> </ol>
說明與補充事項	<p>【註1】傳統動畫製作程序：如概念建立、主輪廓圖、製作計畫、研究、腳本開發、分鏡腳本、中間與補間繪圖等。</p>

更新紀錄
2023 年修訂職能內容。