

職能單元代碼	IDC3R2588v2
職能單元名稱	設計與製作動作
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、製作角色動作</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使用3D動畫軟體選取已完成設定之角色，檢查佈線及骨架綁定，完成動作綁定作業。</li> <li>2. 根據企劃之動作列表，參考角色特性、裝備等資料，設計對應的動作，並以3D動畫軟體製作角色各項遊戲內動作演出。</li> <li>3. 與相關美術、程式設計人員討論，根據討論結果修改，以達到動作表現的效果。</li> <li>4. 將動作輸出至遊戲引擎，串接操作檢視成果。</li> </ol>
工作產出	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 角色動作</li> </ul>
職能內涵 (K=knowledge 知識)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 數位內容遊戲概論</li> <li>• 電腦動畫相關知識</li> <li>• 3D動畫軟體相關知識</li> <li>• 原畫卡通原理</li> <li>• 遊戲美術相關知識</li> <li>• 角色動作輸出格式知識</li> <li>• 藝用解剖學</li> </ul>
職能內涵 (S=skills技能)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 溝通及表達能力</li> <li>• 原畫卡通技能</li> <li>• 3D動畫軟體應用能力</li> <li>• 遊戲引擎應用能力</li> </ul>
說明與補充事項	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 無。</li> </ul>