

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"> 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。 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。 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。 4. 將動作輸出至遊戲引擎，串接操作檢視成果。
工作產出	<ul style="list-style-type: none"> • 角色動作
職能內涵 (K=knowledge 知識)	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • 原畫卡通原理 • 遊戲美術相關知識 • 角色動作輸出格式知識 • 藝用解剖學
職能內涵 (S=skills技能)	<ul style="list-style-type: none"> • 溝通及表達能力 • 原畫卡通技能 • 3D動畫軟體應用能力 • 遊戲引擎應用能力
說明與補充事項	<ul style="list-style-type: none"> • 無。