

### 影音動畫設計人員職能基準

版本	職能基準代碼	職能基準名稱	狀態	更新說明	發展更新日期
V3	IDC2172-003v3	影音動畫設計人員	最新版本	略	2025/06/15
V2	IDC2172-003v2	影音動畫設計人員	歷史版本	已被《IDC2172-003v3》取代	2021/12/31
V1	IDC2172-003v1	影音動畫設計人員	歷史版本	已被《IDC2172-003v2》取代	2018/12/31

職能基準代碼		IDC2172-003v3			
職能基準名稱 ( 擇一填寫 )		職類			
		職業	影音動畫設計人員		
所屬 類別	職類別	資訊科技 / 數位內容與傳播		職類別代碼	IDC
	職業別	平面及多媒體設計師		職業別代碼	2172
	行業別	專業、科學及技術服務業 / 專門設計業		行業別代碼	M7409
工作描述		進行影音動畫的創意發想、腳本設計、分鏡規劃、角色造型設計、場景美術設定及動畫製作等工作			
基準級別		4			

主要職責	工作任務	工作產出	行為指標	職能 級別	職能內涵 ( K=knowledge 知識 )	職能內涵 ( S=skills 技能 )
T1 完成劇本 / 故事設計	T1.1 確認風格與目標受眾	O1.1.1 劇本 / 故事腳本定稿文件	<p>P1.1.1 分析目標受眾輪廓與偏好，蒐集創作參考素材及相關資料，編寫含有故事大綱、角色介紹、情節架構的劇本/故事初稿文件。</p> <p>P1.1.2 依據初稿文件與相關人員溝通劇本/故事內容，蒐集意見並進行必要修改，產出符合專案要求的劇本/故事腳本定稿。</p>	3	<p>K01 視覺風格</p> <p>K02 美術設計運用知識</p>	<p>S01 資料蒐集能力</p> <p>S02 溝通與表達能力</p> <p>S03 原創設計能力</p>

主要職責	工作任務	工作產出	行為指標	職能級別	職能內涵 ( K=knowledge 知識 )	職能內涵 ( S=skills 技能 )
T2 設計動態腳本與場景規劃	T2.1 進行分鏡設計	O2.1.1 分鏡草圖 O2.1.2 分鏡腳本	P2.1.1 依據劇本/故事腳本需求，運用手繪工具、數位繪圖板或 2D 繪圖軟體繪製分鏡草圖，標示鏡頭角度、構圖與基本動作方向，完成分鏡草圖。 P2.1.2 依據分鏡草圖內容，使用動畫製作軟體建立數位分鏡腳本，加入鏡頭編號、時間長度及轉場效果說明，完成分鏡腳本。	4	K03 鏡頭建構與場景規劃原則 K04 物件和角色的移動原理 K05 顏色調配原理	S02 溝通與表達能力 S03 原創設計能力 S04 手繪能力 S05 2D 繪圖軟體操作 S06 3D 動畫軟體操作
	T2.2 設計動態腳本	O2.2.1 動態腳本影片	P2.2.1 依據劇本/故事腳本需求，運用影片剪輯軟體或動態腳本製作工具，將靜態分鏡腳本轉換為具時間軸的動態腳本影片，呈現基本節奏與流暢度。 P2.2.2 依據音效需求在動態腳本中標示音樂、對白、音效的進入點，製作聲音與畫面同步的參考版本。	4	K03 鏡頭建構與場景規劃原則 K04 物件和角色的移動原理 K05 顏色調配原理 K06 背景環境設計原理	S02 溝通與表達能力 S06 3D 動畫軟體操作 S07 運鏡能力 S08 剪輯軟體操作 S09 腳本模擬軟體操作
	T2.3 設定場景鏡頭	O2.3.1 場景走位圖 O2.3.2 鏡頭拍攝參數表	P2.3.1 依據動態腳本與視覺風格要求，運用 3D 軟體或繪圖工具設定場景空間佈局，完成包含角色走位、道具配置的場景走位圖。 P2.3.2 能分析各鏡頭的景深、光影效果需求，設定攝影機位置與角度，建立鏡頭拍攝參數表	4	K03 鏡頭建構與場景規劃原則 K04 物件和角色的移動原理 K05 顏色調配原理 K06 背景環境設計原理 K07 個別鏡頭的空間走位	S06 3D 動畫軟體操作 S07 運鏡能力 S08 剪輯軟體操作

主要職責	工作任務	工作產出	行為指標	職能級別	職能內涵 ( K=knowledge 知識 )	職能內涵 ( S=skills 技能 )
T3 進行美術設計	T3.1 發展 2D 造型	O3.1.1 色彩指定表 O3.1.2 場景設計圖 O3.1.3 角色設計圖 O3.1.4 道具設計圖	P3.1.1 依據確認之劇本 / 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。 P3.1.2 依據確認之劇本 / 故事腳本需求設計角色形象與個性，並依角色性格繪製角色設計圖。 P3.1.3 依據場景及角色設計，設計劇本 / 故事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。	4	K01 視覺風格 K02 美術設計運用知識 K08 腳本的格式 K09 場景造型設計 K10 角色造型設計 K11 道具設計 K12 色彩學	S01 資料蒐集能力 S02 溝通與表達能力 S03 原創設計能力 S04 手繪能力 S05 2D 繪圖軟體操作 S10 色彩心理學應用能力
	T3.2 進行 2D 動畫製作	O3.2.12D 動畫檔	P3.2.1 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。 P3.2.2 依照主管或客戶意見進行修改後，完成 2D 動畫檔輸出。	4	K01 視覺風格 K02 美術設計運用知識 K05 顏色調配原理 K12 色彩學	S02 溝通與表達能力 S04 手繪能力 S05 2D 繪圖軟體操作 S10 色彩心理學應用能力
	T3.3 發展 3D 造型	O3.3.1 三視圖 O3.3.2 建模需求表	P3.3.1 依據場景及角色相關需求，設計風格、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。	4	K01 視覺風格 K02 美術設計運用知識 K12 色彩學 K13 模型的類型 K14 幾何塑形技術原理 K15 建模技術原理	S03 原創設計能力 S06 3D 動畫軟體操作 S10 色彩心理學應用能力

主要職責	工作任務	工作產出	行為指標	職能級別	職能內涵 ( K=knowledge 知識 )	職能內涵 ( S=skills 技能 )
	3.4 設計 3D 模型	O3.4.1 角色實體模型 O3.4.2 3D 元件模型	P3.4.1 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。 P3.4.2 運用動畫軟體的建模工具，完成 3D 元件模型設計。	4	K15 建模技術原理 K16 美學基礎 K17 空間概念	S01 資料蒐集能力 S06 3D 動畫軟體操作
	T3.5 設定 3D 材質貼圖及骨架	O3.5.1 材質庫與貼圖 O3.5.2 3D 骨架設定檔	P3.5.1 分析動畫表演與角色之風格，使用相應的材質與紋理，運用繪圖軟體與動畫軟體，完成貼圖繪製與材質庫設定。 P3.5.2 分析動畫表演需求與角色動態模式及活動限制，並運用動畫軟體完成骨架設定	4	K16 美學基礎 K17 空間概念 K18 紋理製作原理 K19 貼圖技術原理 K20 物理寫實渲染原理 K21 正向與反向運動原理	S06 3D 動畫軟體操作 S10 色彩心理學應用能力

職能內涵 ( A=attitude 態度 )
<p>A01 主動積極：不需他人指示或要求能自動自發做事，面臨問題立即採取行動加以解決，且為達目標願意主動承擔額外責任。</p> <p>A02 自我管理：設立定義明確且實際可行的個人目標；對於及時完成任務展現高度進取、努力、承諾及負責任的行為。</p> <p>A03 謹慎細心：對於任務的執行過程，能謹慎考量及處理所有細節，精確地檢視每個程序，並持續對其保持高度關注。</p> <p>A04 追求卓越：會為自己設定具挑戰性的工作目標並全力以赴，願意主動投注心力達成或超越既定目標，不斷尋求突破。</p> <p>A05 追求創新：願意改變既有的工作模式，針對工作狀況提出新的建議或想法，並嘗試運用新思維解決現在或未來的問題。</p> <p>A06 團隊意識：積極參與並支持團隊，能彼此鼓勵共同達成團隊目標。</p>

說明與補充事項
<ul style="list-style-type: none"><li>● 建議擔任此職類 / 職業之學歷 / 經歷 / 或能力條件：<ul style="list-style-type: none"><li>• 大專以上資訊傳播、動畫或設計等相關科系畢業，或具 3 年以上設計領域相關工作經驗。</li></ul></li><li>● 其他補充說明：<ul style="list-style-type: none"><li>• 2D 繪圖軟體：如 Animate、AI 相關製作軟體的技術；Photoshop、Illustrator、Painter、SAI、ClipStudio、AutoCAD 等繪圖軟體的應用操作。</li><li>• 3D 動畫軟體：如 3DSMAX、MAYA、Blender、Zbrush、Mudbox 等專業軟體。</li></ul></li></ul>