

資訊產業 數位內容電腦動畫專業人員職能基準

編號	工作項目	達成指標	所需技能
1	創建模型 (modeling) 創建角色、場景、 道具模型 表情製作	<ul style="list-style-type: none"> • 必需正確掌握模型的特色與個性 • 必需正確掌握模型的結構、體態與細膩度 • 必需考慮模型貼圖時，圖案位置與貼圖的方式及其需要 • 必需忠實呈現原始設計的風格與感覺 	<ul style="list-style-type: none"> • 素描技能 • 雕塑技能、polygons 操作技能、nurbs 操作技能 • UV Texture Editor 使用技能 • 插畫表現技能
2	材質 (material) Shader 質感的處理 UV(貼圖座標軸)的處理、繪畫貼圖	<ul style="list-style-type: none"> • 做出屬於物件本身的質感 • 妥善規劃需要的各種貼圖層(凹凸、透空 等) • 貼圖的繪製處理(自然合理、或著適合其專案風格) 	<ul style="list-style-type: none"> • 材質編輯器功能使用技能 • Hypershade 編輯器使用技能 • UV Texture Editor 使用技能
3	角色設定 (character setup) 骨骼位置 分配權重 架設控制器	<ul style="list-style-type: none"> • 將骨頭置於正確的活動位置並判斷其關節所需的數量，且使所有骨頭軸向統一整理 • 使角色模型與骨頭裝上，並使肌肉拉扯與關節點彎曲符合自然物理性 • 妥善規劃需要的權重位置，並判斷使用的附著方式 smooth bind 或 rigid bind，且妥善運用 • 將製作完成的骨頭賦予操作控制器，讓 Animator 有效率的操作，並且也裝上表情與配件的控制器 	<ul style="list-style-type: none"> • Skeleton 的應用技能(必須熟悉運用方式而能靈活運用) • PaintSkinWeight 編輯器使用技能 • Bind skin 編輯器使用技能 • 控制器架設技能(必須熟悉而能靈活運用)
4	角色動畫表演 (animation) Layout Blocking Animation	<ul style="list-style-type: none"> • 掌握的影片中動畫的風格 • 完成腳本中 Blocking • 完成 animation(增加細膩度與不穿幫) • 鏡頭的運鏡及語言 	<ul style="list-style-type: none"> • 說故事技能 • set key 技能 • Graph editor 操作技能 • 3D 鏡頭操作技能、閱讀腳本技能