

資訊科技及通訊業 《能力標準說明》 能力單元

「營運管理」職能範疇

名稱	創作劇情畫面
編號	107934L4
應用範圍	這個能力單元適用於所有參與圖形設計的數碼媒體科技從業員。劇情畫面 ( in-game cinematic ) 是電子遊戲中打斷遊戲而玩家不能與其互動的連續鏡頭。劇情畫面可以是全動態影像 ( full motion video · FMV ) 或其他形式，例如一連串的圖像、純文字及音訊。這個能力單元關注以圖形設計師身份創作劇情畫面所涉及的活動及步驟。
級別	4
學分	3
能力	<p>表現要求</p> <p>1. 有關劇情畫面的知識</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 了解由遊戲開發團隊準備的遊戲規格及遊戲的詳細要求</li> <li>● 掌握為遊戲進行劇情畫面創作工作可用的資源及支援</li> <li>● 具備創作故事板 ( storyboard · 或稱分鏡 ) 的知識</li> <li>● 認識遊戲應用程式中的照明效果</li> <li>● 具備控制立體相機的知識及技能</li> <li>● 掌握操作影片編輯軟件的技能，例如： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Microsoft Movie Maker</li> <li>○ Apple iMovie</li> <li>○ Avid Free DV</li> <li>○ Premiere Pro</li> <li>○ Wax</li> <li>○ Zwei-Stein</li> </ul> </li> <li>● 掌握操作不同的渲染軟件的技能，例如： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Windows Live Movie Maker</li> <li>○ Sony Vegas Movie Studio</li> </ul> </li> </ul> <p>2. 創作劇情畫面</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 作為圖形設計工作的一部分，收集有關劇情畫面的要求</li> <li>● 把劇情畫面理解成一種利用遊戲的圖形引擎實時渲染的過場畫面 ( cutscene )</li> <li>● 確定適合有關的遊戲的過場畫面類型，例如： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 以點陣圖動畫形式呈現的平面動畫</li> <li>○ 由立體多邊形圖形渲染而成的電腦產生圖像 ( computer-generated imagery · CGI ) 動畫</li> </ul> </li> <li>● 應用照明設計效果以產生遊戲美學上的衝擊，並增強用家的遊戲體驗，例如以下的元素： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 明度 ( brightness ) 或亮度 ( luminance )</li> <li>○ 顏色</li> <li>○ 銳利或柔和陰影的質量</li> <li>○ 方向</li> <li>○ 隨時間的變化</li> </ul> </li> <li>● 基於上述的考慮及動作，創作遊戲事件場景的影片，並進行以下各項 ( 如適用 )：</li> </ul>

## 資訊科技及通訊業 《能力標準說明》 能力單元

### 「營運管理」職能範疇

	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 進行密集的預製作及製作故事板工作</li><li>○ 用故事板製成動態故事板 ( animatic )</li><li>○ 利用電影技術根據故事板創作及放置相機</li><li>○ 利用故事板及動態故事板設計布局</li><li>● 根據需要，在劇情畫面創作過程中使用如以下的項目：<ul style="list-style-type: none"><li>○ 指定的軟件及工具</li><li>○ 設備如立體相機</li></ul></li><li>● 微調所創作的劇情動畫，以取得最佳的效果</li><li>● 向遊戲開發團隊展示完成的劇情動畫，以徵求他們的意見並尋求共識以便採用</li></ul> <p>3. 展示專業精神</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● 經常全力以赴為有關的遊戲進行所有與劇情動畫創作有關的工作，並在過程中保持開放及客觀的態度</li><li>● 經常根據遊戲規格的要求來創作劇情動畫，以達到最佳的預期效果，並把遊戲玩家的利益放在各種考慮因素中的首位</li></ul>
評核指引	此能力單元的綜合成效要求為： <ul style="list-style-type: none"><li>● 在限定的預算內按時完成劇情動畫的創作工作</li><li>● 利用指定軟件及工具完成劇情動畫的創作工作，並滿足遊戲規格中所有指定的要求</li></ul>
備註	