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

得生動・我們需要設置不同的照明方式・令不同的場景能帶給人快樂、悲傷及恐懼等不正如在電影中設置燈光裝置照亮演員一樣・我們需要在場景中設置數碼燈光來照亮模型 過調整室內及室外照明,再配合其他照明選項・可以為模型或場景注入生氣及帶出所需 級別 3 表現要求 1. 製作照明效果的知識 • 具讀寫能力・能閱讀並理解有關的資訊・例如:模型要求、劇本及動態角色 (archaracter) • 具良好的清通能力・能與製作團隊的不同成員合作・特別是處理紋理的同事 • 對電腦圖形中的燈光原理及燈光應用有良好的認識 • 熟悉公司對動畫製作的指引 2. 製作照明效果 • 理解項目摘要、故事板及故事情節・與同事・特別是紋理設計師及照明設計師・場景的照明要求 • 考慮場景的照明需要以編排燈光效果・包括但不限於以下各項: 。 照亮 。 關鍵燈光 。 陰影 。 室内鏡頭 。 室外鏡頭 (陽光) 。 光線進入房間 。 光的方向 • 確定適合場景使用的照明方式・例如: 。 模擬光技術 。 真實的物理照明(光度學燈光(photometric light)) • 選擇適用的方法・包括但不限於以下各項: 。 三點照明(光度學燈光(photometric light)) • 選擇適用的方法、包括但不限於以下各項: 。 三點照明(计定每少时代)下各項: 。 三點照明(计定每次下各項: 。 三點照明(计定每次下各項: 。 三點照明(計算的方法,包括但不限於以下各項: 。 三點照明(計算的說下各項: 。 三點明與從(light tracer) 。 光子貼圖(photon mapping)	製	作照明效果
得生動・我們需要設置不同的照明方式・令不同的場景能帶給人快樂、悲傷及恐懼等不正如在電影中設置燈光裝置照亮演員一樣・我們需要在場景中設置數碼燈光來照亮模型	10)7954L3
## 表現要求 1. 製作照明效果的知識	得 <u>3</u> 正	個能力單元適用於所有參與電腦動畫製作,處理照明效果的數碼媒體科技從業員。為了讓場景變生動,我們需要設置不同的照明方式,令不同的場景能帶給人快樂、悲傷及恐懼等不同的感覺。如在電影中設置燈光裝置照亮演員一樣,我們需要在場景中設置數碼燈光來照亮模型。此外,通調整室內及室外照明,再配合其他照明選項,可以為模型或場景注入生氣及帶出所需效果。
## 表現要求 1. 製作照明效果的知識	3	
1. 製作照明效果的知識 • 具讀寫能力·能閱讀並理解有關的資訊·例如:模型要求、劇本及動態角色(archaracter) • 具良好的溝通能力·能與製作團隊的不同成員合作·特別是處理紋理的同事 • 對電腦圖形中的燈光原理及燈光應用有良好的認識 • 熟悉公司對動畫製作的指引 2. 製作照明效果 • 理解項目摘要、故事板及故事情節·與同事·特別是紋理設計師及照明設計師·場景的照明要求 • 考慮場景的照明需要以編排燈光效果·包括但不限於以下各項: 。 照亮 。 關鍵燈光 。 陰影 。 室內鏡頭 。 室內鏡頭 。 室外鏡頭(陽光) 。 光線進入房間 。 光的方向 • 確定適合場景使用的照明方式·例如: 。 模擬光技術 。 真實的物理照明(光度學燈光(photometric light)) • 選擇含適的照明軟件及工具・並加載模型及/或場景準備進行工作 • 選擇適用的方法·包括但不限於以下各項: 。 三點照明(three point lighting) 。 光能傳遞(radiosity) 。 照明跟蹤(light tracer) 。 光子貼圖(photon mapping)	3	
character) 具良好的溝通能力,能與製作團隊的不同成員合作,特別是處理紋理的同事 對電腦圖形中的燈光原理及燈光應用有良好的認識 熟悉公司對動畫製作的指引 2. 製作照明效果 理解項目摘要、故事板及故事情節,與同事,特別是紋理設計師及照明設計師,場景的照明要求 考慮場景的照明需要以編排燈光效果,包括但不限於以下各項:		製作照明效果的知識
理解項目摘要、故事板及故事情節,與同事,特別是紋理設計師及照明設計師,場景的照明要求 考慮場景的照明需要以編排燈光效果,包括但不限於以下各項:		character) • 具良好的溝通能力,能與製作團隊的不同成員合作,特別是處理紋理的同事 • 對電腦圖形中的燈光原理及燈光應用有良好的認識
場景的照明要求 * 考慮場景的照明需要以編排燈光效果·包括但不限於以下各項: 。 照亮 。 關鍵燈光 。 陰影 。 室內鏡頭 。 室外鏡頭(陽光) 。 光線進入房間 。 光的方向 * 確定適合場景使用的照明方式·例如: 。 模擬光技術 。 真實的物理照明(光度學燈光(photometric light)) * 選擇合適的照明軟件及工具·並加載模型及/或場景準備進行工作 * 選擇適用的方法·包括但不限於以下各項: 。 三點照明(three point lighting) 。 光能傳遞(radiosity) 。 照明跟蹤(light tracer) 。 光子貼圖(photon mapping)	2.	製作照明效果
 		
 이 關鍵燈光 ○ 陰影 ○ 室內鏡頭 ○ 室外鏡頭(陽光) ○ 光線進入房間 ○ 光的方向 ● 確定適合場景使用的照明方式・例如: ○ 模擬光技術 ○ 真實的物理照明(光度學燈光(photometric light)) ● 選擇合適的照明軟件及工具・並加載模型及/或場景準備進行工作 ● 選擇適用的方法・包括但不限於以下各項: ○ 三點照明(three point lighting) ○ 光能傳遞(radiosity) ○ 照明跟蹤(light tracer) ○ 光子貼圖(photon mapping) 		
 室內鏡頭 室外鏡頭(陽光) 光線進入房間 光的方向 確定適合場景使用的照明方式・例如: 模擬光技術 真實的物理照明(光度學燈光(photometric light)) 選擇合適的照明軟件及工具・並加載模型及/或場景準備進行工作 選擇適用的方法・包括但不限於以下各項: 三點照明(three point lighting) 光能傳遞(radiosity) 照明跟蹤(light tracer) 光子貼圖(photon mapping) 		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
 室外鏡頭(陽光) 光線進入房間 光的方向 確定適合場景使用的照明方式・例如: 模擬光技術 真實的物理照明(光度學燈光(photometric light)) 選擇合適的照明軟件及工具・並加載模型及/或場景準備進行工作 選擇適用的方法・包括但不限於以下各項: 三點照明(three point lighting) 光能傳遞(radiosity) 照明跟蹤(light tracer) 光子貼圖(photon mapping) 		。 陰影
 光線進入房間 光的方向 確定適合場景使用的照明方式·例如: 模擬光技術 真實的物理照明(光度學燈光(photometric light)) 選擇合適的照明軟件及工具·並加載模型及/或場景準備進行工作 選擇適用的方法·包括但不限於以下各項: 三點照明(three point lighting) 光能傳遞(radiosity) 照明跟蹤(light tracer) 光子貼圖(photon mapping) 		○ 室内鏡頭
 光的方向 確定適合場景使用的照明方式,例如: 模擬光技術 真實的物理照明(光度學燈光(photometric light)) 選擇合適的照明軟件及工具,並加載模型及/或場景準備進行工作 選擇適用的方法,包括但不限於以下各項: 三點照明(three point lighting) 光能傳遞(radiosity) 照明跟蹤(light tracer) 光子貼圖(photon mapping) 		。 室外鏡頭(陽光)
 確定適合場景使用的照明方式,例如: 模擬光技術 真實的物理照明(光度學燈光(photometric light)) 選擇合適的照明軟件及工具,並加載模型及/或場景準備進行工作 選擇適用的方法,包括但不限於以下各項: 三點照明(three point lighting) 光能傳遞(radiosity) 照明跟蹤(light tracer) 光子貼圖(photon mapping) 		。 光線進入房間
 模擬光技術 真實的物理照明(光度學燈光(photometric light)) 選擇合適的照明軟件及工具·並加載模型及/或場景準備進行工作 選擇適用的方法·包括但不限於以下各項: 三點照明(three point lighting) 光能傳遞(radiosity) 照明跟蹤(light tracer) 光子貼圖(photon mapping) 		。 光的方向
 真實的物理照明(光度學燈光(photometric light)) 選擇合適的照明軟件及工具·並加載模型及/或場景準備進行工作 選擇適用的方法·包括但不限於以下各項: 三點照明(three point lighting) 光能傳遞(radiosity) 照明跟蹤(light tracer) 光子貼圖(photon mapping) 		確定適合場景使用的照明方式・例如:
 選擇合適的照明軟件及工具,並加載模型及/或場景準備進行工作 選擇適用的方法,包括但不限於以下各項: 三點照明 (three point lighting) 光能傳遞 (radiosity) 照明跟蹤 (light tracer) 光子貼圖 (photon mapping) 		
 選擇適用的方法、包括但不限於以下各項: 三點照明 (three point lighting) 光能傳遞 (radiosity) 照明跟蹤 (light tracer) 光子貼圖 (photon mapping) 		3
 三點照明 (three point lighting) 光能傳遞 (radiosity) 照明跟蹤 (light tracer) 光子貼圖 (photon mapping) 		·
光能傳遞(radiosity)照明跟蹤(light tracer)光子貼圖(photon mapping)		
照明跟蹤 (light tracer)光子貼圖 (photon mapping)		
。 光子貼圖(photon mapping)		
		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
		11 3
		● 控制及組合照明選項以達到所需的效果,包括但不限於以下各項:
o 點光源(point light)/泛光燈(omni light)		
○ 平行光(directional light) ○ 聚光燈(spot light)		3 · ·

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

	-		
	 體積光(volume light) 環境光(ambient light) 調整場景的室內或室外照明,在白天溫度與氣氛之間取得平衡,這項調整也會影響如何引導受眾的注意力 進行渲染並重複調整設定,直至達到所需效果。把資料匯出供下一個製作階段使用 		
	3. 展示專業精神		
	應用行業的最佳做法,並使用現今的技術,為場景或角色模型製作合適的效果		
評核指引	此能力單元的綜合成效要求為:		
	與不同持分者合作,了解對場景或角色模型的照明要求,並探索製作所需照明效果的不同 選項		
	檢查及考慮場景或角色模型的各個方面,以規劃及選擇合適的軟件及工具來製作所需的照明效果		
	為場景或角色模型選擇正確的照明方式,並組合不同的照明選項來製作所需的效果		
備註			