

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	創建數碼動畫的環境
編號	107955L3
應用範圍	這個能力單元適用於所有參與遊戲及動畫製作工作的數碼媒體科技從業員。沒有優質的背景及道具，動畫場景就不會完整。從業員（環境藝術家）的任務是依據概念進行設計，創建具有紋理、顏色及照明的立體模型結構。
級別	3
學分	3
能力	<p>表現要求</p> <p>1. 創建數碼動畫環境的知識</p> <ul style="list-style-type: none"> • 具良好的溝通能力，能在創建立體環境過程中與各方協商 • 對藝術及圖形設計有深入的認識 • 熟悉平面紋理的製作 • 熟悉不同的立體建模及視覺效果技術，以及熟悉操作不同的軟件應用程式來創製立體模型 • 具動畫概念及技巧的基本知識；而對於遊戲製作，具遊戲引擎的基本知識 <p>2. 創建數碼動畫的環境</p> <ul style="list-style-type: none"> • 理解劇本/故事/項目摘要，與概念設計師或主管一起了解環境的設計及要求 • 預備建模 <ul style="list-style-type: none"> ◦ 取得用來創建環境的所有數碼資源 ◦ 取得參考材料（例如：照片及繪圖） ◦ 選擇最適合製作工作的軟件，例如： <ul style="list-style-type: none"> ▪ Photoshop（處理參考圖像及紋理） ▪ Maya 及 3D Max（用於立體建模） • 與設計師/藝術家（對於遊戲製作則為關卡設計師）合作，籌劃推動故事前進的場景元素。預先把環境形象化，並取得各方同意，然後才正式展開建模工作 • 基於參考材料，使用立體動畫軟件創建模型物件。在匯入參考材料進行立體建模前，可能需要先在平面應用程式中編輯參考材料 • 調整及檢查模型的尺寸，確保它的空間關係滿足設計要求，然後應用紋理 • 按需要製作及加入遮罩（matte）繪圖以完成環境製作 • 改善立體環境的各方面，直至達到所需的效果，例如： <ul style="list-style-type: none"> ◦ 嘗試不同的照明方式 ◦ 鏡頭角度 ◦ 紋理及顏色 • 以所需的提交格式渲染輸出 • 建立備份並完成所需的工作文件，然後把完成的環境封裝，以備下一個製作階段使用 <p>3. 展示專業精神</p> <ul style="list-style-type: none"> • 應用行業最佳做法及標準，按計劃創建及提交所需的環境
評核指引	此能力單元的綜合成效要求為：

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">• 與各方合作，理解對環境的要求• 安排與設計師一起預先把環境形象化，並尋求共識• 按照設計要求及計劃，準備並完成環境創建
備註	