

## 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	渲染動畫
編號	107956L3
應用範圍	這個能力單元適用於所有參與動畫製作的數碼媒體科技從業員，特別是把動畫內容渲染為所需輸出檔案格式的人員。這個能力單元主要關注把立體動畫渲染為平面影片的過程，這過程可以通過單獨圖像（格或幀，frame）或動畫場景執行。
級別	3
學分	3
能力	<p>表現要求</p> <p>1. 渲染動畫的知識</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 具讀寫能力，能閱讀並理解有關的資訊，例如：劇本、動態角色（animatic character）、顏色模型及配樂</li> <li>• 對動畫原理有良好的認識</li> <li>• 具電腦操作的基本知識</li> <li>• 熟悉動畫渲染過程及工作流程</li> <li>• 掌握電腦圖形及動畫技術的最新趨勢</li> </ul> <p>2. 渲染動畫</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 從以下途徑理解並掌握動畫工作的要求： <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 項目/製作摘要</li> <li>◦ 故事板及視覺參考物</li> <li>◦ 設計規格</li> </ul> </li> <li>• 為工序選擇合適的動畫渲染軟件/工具，例如： <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 3Ds Max</li> <li>◦ Blender</li> <li>◦ Maya</li> </ul> </li> <li>• 在渲染軟件中定義設定，包括但不限於以下各項： <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 渲染大小（X/Y 分辨率及百分比滑桿）</li> <li>◦ 畫格範圍（開始及停止位置）</li> <li>◦ 影格率</li> <li>◦ 像素長寬比</li> <li>◦ 輸出位置及檔案格式</li> </ul> </li> <li>• 使用低分辨率設定進行渲染測試，修正或調整設定並重新測試，直至滿意測試結果圖像</li> <li>• 進行高品質圖像渲染，直至完成所有圖像或畫格</li> <li>• 把動畫渲染為所需的影片格式，儲存輸出供下一製作階段使用</li> </ul> <p>3. 展示專業精神</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 應用行業的最佳渲染技術並使用最合適的渲染應用程式，以獲得最佳效果</li> </ul>
評核指引	<p>此能力單元的綜合成效要求為：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 為圖像渲染工作設定渲染應用程式</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>• 進行渲染測試，調整及改正設定，直至測試的渲染效果滿足概定的要求</li><li>• 根據設計規格的要求，把所有圖像渲染為高品質輸出及最終影片</li></ul>
備註	