

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	製作基本立體動畫
編號	107961L3
應用範圍	這個能力單元適用於所有在工作場所，不論是作為團隊成員還是以個人身份，參與創製基本數碼立體動畫的數碼媒體科技從業員。所製作的立體動畫可能是大型動畫製作的其中一部分、簡短的獨立動畫作品或立體遊戲產品。對於這個能力單元，數碼媒體科技從業員將使用獲提供的立體模型來進行工作。
級別	3
學分	3
能力	<p>表現要求</p> <p>1. 製作立體動畫的知識</p> <ul style="list-style-type: none"> • 具讀寫能力，能閱讀並理解製作摘要中所述的工作要求 • 了解有關動畫的原理、基本技巧及技術 • 懂得使用立體動畫軟件工具及應用程式，例如：Maya、3ds Studio Max、Blender 及 Lightwave • 了解立體動畫技術的最新趨勢 <p>2. 製作立體動畫</p> <ul style="list-style-type: none"> • 從以下途徑理解並弄清立體動畫的要求： <ul style="list-style-type: none"> ◦ 項目/製作摘要/設計規格 ◦ 故事板及視覺參考物 • 理解立體動畫的工作，包括： <ul style="list-style-type: none"> ◦ 選擇最適合用來在三維空間製作動畫的軟件/工具，例如：Maya、3ds Studio Max、Blender 及 Lightwave ◦ 把動畫原理應用到動作中，例如：擠壓與伸展（squash and stretch）及預備動作（anticipation） • 製作動畫序列（animated sequence），包括： <ul style="list-style-type: none"> ◦ 在預先建好的物件模型上製作像真的動作及表現 ◦ 通過應用不同的技術（關鍵格動畫、路徑動畫及動態效果等）生成序列 ◦ 利用給定的相機角度及照明創建動畫 ◦ 有需要時，加入音訊 • 把動畫渲染為所需的輸出格式，供下一製作階段使用 • 測試最終的輸出結果，確認其質量符合項目/摘要的要求 • 與相關主管一起檢視輸出結果，正面回應反饋，並按需要作出調整或改善 <p>3. 展示專業精神</p> <ul style="list-style-type: none"> • 應用行業最佳的壓縮技術，確保所製作的數碼媒體內容符合公司的標準
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"> • 充分理解設計摘要及製作要求，並主動澄清要求中不清楚的地方 • 選擇最合適的立體動畫軟件/工具，按照製作時間表有效地製作動畫序列 • 製作、測試及檢視立體動畫，確保其質量符合製作要求及公司標準

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">• 根據製作要求的規定，把完成的製品妥善封裝
備註	