

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	製作自訂音效
編號	107966L4
應用範圍	這個能力單元適用於所有參與音效製作工作的數碼媒體科技從業員。聲音效果在各類數碼媒體製作中有很多不同的作用，包括營造氛圍、引入劇情中重要元素，甚至故意用來混淆或誤導受眾。這個能力單元描述製作自訂音效過程中所涉及的能力，當中包括從錄製以至應用效果的過程。雖然這個能力單元主要關注影片製作，但其中很多能力也可以應用於其他數碼媒體如遊戲的製作。
級別	4
學分	3
能力	<p>表現要求</p> <p>1. 製作自訂音效的知識</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 具良好的溝通及協調能力，能組織錄音/捕捉聲音的環節，以及能交流想法 ● 具設置麥克風及錄音設備的經驗 ● 熟悉使用聲音編輯軟件 ● 對音效創作及製作技巧有深入的認識 ● 具聲音設計的經驗及創意 <p>2. 製作自訂音效</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 理解工作任務中針對音效的要求，計劃如何為場景製作最佳的音效，包括但不限於以下工作： <ul style="list-style-type: none"> ○ 觀看故事板/劇本，確定需要哪些效果 ○ 計劃如何製作音效 <ul style="list-style-type: none"> ▪ 現場錄音 ▪ 弗利 (Foley) 錄音室 ● 錄製或捕捉聲音片段 <ul style="list-style-type: none"> ○ 研究並尋找能避免人、鳥及昆蟲等造成聲音重疊的最佳錄音位置 ○ 根據錄音工作及地點選擇合適的設備 ○ 決定如何在拍攝期間錄製聲音片段 ● 通過編輯原始現場錄音片段來製作音效，包括但不限於以下各項： <ul style="list-style-type: none"> ○ 編輯、修剪及應用淡入淡出 (fade) ○ 修改聲音的級別 (level) 及響度 (loudness) ○ 移除不完美的地方及分散注意力的聲音 ○ 應用濾波器 (filter) 及等化處理 (equalisation) 以移除不想要的部分，或突出聲音中的某些方面 ○ 使用處理插件增強聲音，賦予聲音新的特性 ● 為音效命名及嵌入元數據 (metadata) <ul style="list-style-type: none"> ○ 給音效一個獨特、能準確而有效描述音效的名稱 ○ 嵌入元數據，為音效提供更多資料，以便把音效放在音效庫時，能易於辨認、使用及找出音效。元數據可能包括但不限於以下各項： <ul style="list-style-type: none"> ▪ 描述 (完整細節) ▪ FXName (容易辨認的名稱) ▪ 類別及子類別

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">▪ 位置及來源▪ 設計師 <ul style="list-style-type: none">• 應用音效<ul style="list-style-type: none">○ 選擇音效並把音效插入編輯軟件的適當音軌中，調整音效的持續時間以配合視訊○ 調整聲音編輯軟件的插件控制項，以實現壓縮（響度）、延遲、等化及殘響（reverberation/reverb）等更多效果 <p>3. 展示專業精神</p> <ul style="list-style-type: none">• 應用行業的最佳做法及技術，製作並使用音效來增強數碼媒體效果
評核指引	此能力單元的綜合成效要求為： <ul style="list-style-type: none">• 計劃為影片序列製作音效所需的步驟• 以最少量令人分散注意力的聲音，錄製原始聲音片段。使用聲音編輯系統處理原始聲音片段，以製作所需的音效。根據公司的標準，為音效加上所需的元數據完成製作• 把音效套用至影片序列，以創建所需效果
備註	