

## 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	使用立體數碼模型
編號	107945L4
應用範圍	這個能力單元適用於所有參與動畫製作工作的數碼媒體科技從業員。動畫項目常會由多於一人進行，且動畫場景的模型通常已建立好，動畫師需要在項目中做的是製作動畫序列 ( animation sequence ) 。（項目可以是遊戲或影片製作）
級別	4
學分	3
能力	<p>表現要求</p> <p>1. 使用立體數碼模型的知識</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 具良好的讀寫能力，能閱讀並理解與有關的動畫工作相關的資訊</li> <li>• 具良好的溝通能力，能與各方協商，確認及展示工作</li> <li>• 熟悉不同動畫軟件的特色及功能</li> <li>• 熟悉製作遊戲或影片的動畫概念及技巧</li> </ul> <p>2. 使用立體數碼模型</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 了解劇本/故事/項目概要，並與適當持分者（例如總監及主管）合作，釐清並確定工作要求</li> <li>• 計劃工作方式，並為動畫工作準備角色模型的設定 <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 取得所有用於動畫工作的數碼資源</li> <li>○ 確定模型拓撲 ( model topology ) 以實現場景所需的變形效果</li> <li>○ 評量角色模型的各種因素，決定選用甚麼適當的軟件，包括但不限於以下各項： <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 模型與軟件之間的兼容性（即可否匯入模型？）</li> <li>▪ 模型是否需要進行大量改善工作，如更細緻的骨架</li> <li>▪ 如果模型過時，可否把它轉換至與新版本軟件配合</li> </ul> </li> <li>○ 設定工作環境，包括硬件及軟件</li> <li>○ 如有需要，向主管或持分者展示工作方式，並根據反饋作出調整</li> </ul> </li> <li>• 使用角色模型製作動畫序列 <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 把模型匯入軟件中</li> <li>○ 從動畫庫選擇動畫片段（例如跑步、跳舞及走路），並把它配置至模型</li> <li>○ 把模型放進場景中，根據場景調整模型的位置及大小</li> <li>○ 使用合適的方法播放動畫，如手稿程式或軟件的播放窗口</li> <li>○ 檢視設定，製作動畫序列以滿足要求</li> </ul> </li> <li>• 渲染並輸出動畫序列以供檢視、交付及工作簽核</li> </ul> <p>3. 展示專業精神</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 運用行業的最佳做法及流行的動畫軟件來開發能符合技術及工作要求的動畫序列</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>• 在探究立體模型的各項因素及不同的製作參考資料（包括劇本及故事板）後，計劃動畫的製作方式</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>成功把包含動畫片段、組件及控件的立體模型匯入至所選的軟件中，包括進行版本轉換（如有需要）</li><li>按照工作規格要求如期完成動畫序列</li></ul>
備註	