

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	創作數碼角色動畫
編號	107946L4
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。準備好角色模型（姿勢）後，就可以進入製作流程的下一個階段。製作角色動畫，是使用軟件及工具，應用動畫原理，把角色變得栩栩如生。要做到這點，需要使用合適的動畫軟件及工具，製作關鍵格並使角色模型的骨骼移動以營造運動的錯覺。
級別	4
學分	3
能力	<p>表現要求</p> <p>1. 創作數碼角色動畫的知識</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 深入認識動畫的原理 ● 對製作故事板或繪製縮略圖（thumbnail drawing）有基本認識 ● 具良好的動畫軟件及工具的操作能力，能控制及操作角色模型 ● 具基本的藝術及表演知識 ● 具良好的角色動畫製作能力 <p>2. 創作數碼角色動畫</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 了解劇本/故事板/角色設計（character sheet）/動畫概要，明白動畫的要求，包括但不限於以下各項： <ul style="list-style-type: none"> ○ 動畫裏有甚麼出現 ○ 鏡頭角度 ○ 角色姿勢 ○ 時間控制 ● 計劃及準備動畫製作 <ul style="list-style-type: none"> ○ 製作動畫所使用的方法 <ul style="list-style-type: none"> ▪ 關鍵格（key framing） ▪ 骨架（skeleton） ▪ 程序式（procedural） ○ 為動畫製作工作選擇動畫軟件及工具 ○ 動畫製作工作的數碼資源 ● 加載/匯入角色（中性姿勢）及音軌（如有） ● 使用軟件的工具來控制角色的運動（運動學（kinematics）及逆運動學（inverse kinematics，IK）），製作場景的關鍵格（關鍵姿勢） ● 使用控制工具來調整角色具表現性的姿勢，如臉部表情及唇形同步，並配合音軌（如有）。調整包括但不限於以下各項： <ul style="list-style-type: none"> ○ 時間控制（timing） ○ 預備動作（anticipation） ○ 擠壓與伸展（squash and stretch） ○ 角色的魅力（charisma of the character） ○ 跟隨動作及重疊動作（follow through and overlapping action） ○ 附屬動作（secondary action）

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">○ 誇張 (exaggeration)○ 弧形運動軌跡 (arc)● 渲染動畫作品 (如有需要) , 並把資料封裝以便交給下一階段的製作流程使用 <p>3. 展示專業精神</p> <ul style="list-style-type: none">● 運用行業的最佳做法 , 創作符合行業標準的動畫作品
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">● 充分理解動畫的要求 , 並能為動畫製作工作進行規劃及準備● 使用故事板的資訊 , 讓製作人員能準確地為場景創作關鍵格 (姿勢) , 以及判斷關鍵格的數目● 使用動畫軟件/工具來操控動畫角色 , 製作出動畫規格所要求的優雅動作、表情及其他所需效果
備註	