

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	設計動畫視覺效果
編號	107947L4
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。製作動畫時不僅要讓角色移動或進行更正，還需要周圍的背景、道具及燈光正確配合場景，例如：對於顯示風效果的動畫，要在風暴場景中加入部分物料在擺動的道具。畫師需要設計製作工作所需要的效果。這能力單元也適用於為遊戲或其他創意媒體製作領域創作效果。
級別	4
學分	3
能力	<p>表現要求</p> <p>1. 設計數碼動畫視覺效果的知識</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，能在設計階段與各方協商，協調視覺效果的製作</li> <li>● 熟悉不同的視覺效果技術</li> <li>● 對創作特效有豐富的經驗</li> <li>● 具良好的動畫概念及技能</li> </ul> <p>2. 設計數碼動畫視覺效果</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，釐清對特效的要求</li> <li>● 找出並證清可能對效果的設計有影響的因素，例如： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 預算及範圍</li> <li>○ 製作計劃/時間表</li> <li>○ 效果的類型及複雜程度</li> <li>○ 硬件/軟件的限制</li> </ul> </li> <li>● 研究並收集/開發創作所需視覺效果的設計意念</li> <li>● 測試並實驗各種設計以確定其是否適用，例如，通過調整粒子系統的參數來創作降雪效果： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 發射器（emitter）</li> <li>○ 產生率（spawn rate）</li> <li>○ 大小</li> <li>○ 顏色</li> <li>○ 壽命（life duration）</li> <li>○ 等等</li> </ul> </li> <li>● 諮詢同事或相關人員，評估初步構思及設計，以選取最適合用來實現所需視覺效果的方案。過程中注意記下要改進或微調的地方</li> <li>● 整理包括開發指引的設計規格草稿，並把研究資料納入（如適用）</li> <li>● 在創作視覺效果的過程中，向製作團隊提供建議及協助</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標準，為製作工作創作出最有效的視覺效果設計</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

評核指引	此能力單元的綜合成效要求為： <ul style="list-style-type: none"><li>• 充分理解並釐清視覺效果的設計要求</li><li>• 進行各種研究、試驗及實驗，並與不同的人員討論，找出符合製作需要的合適設計</li><li>• 準備並向持分者展示設計文件，尋求批准及同意</li></ul>
備註	