

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	創建角色模型
編號	107952L3
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，特別是參與立體動畫製作的人員。這個能力單元關注為主要是立體動畫從頭開始創建角色模型，但這並不表示所有角色模型都是從頭開始創建的。事實上，很多動畫師都會使用現有模型作為基礎，或使用某些部分來創建新的模型。
級別	3
學分	3
能力	<p>表現要求</p> <p>1. 創建角色模型的知識</p> <ul style="list-style-type: none"> • 具讀寫能力，能閱讀並理解有關的資訊，例如：劇本、動態角色 (animatic character)、色彩模型及配樂 • 對製作故事板或繪製縮略圖 (thumbnail drawing) 有基本認識 • 熟悉不同的建模方式，包括多邊形建模 (polygon modelling)，曲線 (數學) 建模 (curve (mathematical) modelling) 及數碼雕刻等 • 對操作角色建模軟件有深入認識 • 具良好的動畫製作能力 <p>2. 創建角色模型</p> <ul style="list-style-type: none"> • 理解劇本/故事板/角色設計 (character sheet) /動畫摘要，以了解動畫的故事及要求 • 準備建模： <ul style="list-style-type: none"> ○ 選擇合適的建模軟件 ○ 取得建模材料，例如： <ul style="list-style-type: none"> ▪ 掃描 (激光) 或匯入角色圖像 (正面、側面及背面) ▪ 從頭開始 — 編排模型的每個頂點並為模型繪製所有多邊形 ○ 取得有關該模型的細節，包括但不限於以下各項： <ul style="list-style-type: none"> ▪ 手指數目 (全手指或手套類型) ▪ 多邊形數目 ▪ 所需的仔細程度 • 用相關軟件建構模型的身體、腿部及手臂 <ul style="list-style-type: none"> ○ 拉伸 (extrude) 腿部柱體的底部並調整其頂點，製作模型的腳 ○ 用立方體並調整其頂點製作出大致接近參考角色頭部的形狀。完成後，把頭部接駁到另一個用圓柱製成的頸部。使用類似的技巧製作模型其他各個身體部分的大致形狀，並把它們接駁到身體上 ○ 做好模型的大致形狀後，使用多邊形分割及邊緣處理，為模型的不同部分加上更多細節，直至模型與參考角色相符 ○ 把骨架 (rig) 放到網格 (mesh) 上，進行簡單的測試，找出模型的缺陷 ○ 儲存或匯出網格角色模型，供下一個製作階段使用。模型的最終姿勢按照行業慣例擺放，例如： <ul style="list-style-type: none"> ▪ 手臂 — 向兩側伸出但稍微向下 (約 35 度) ▪ 手肘 — 應以大約 40 度的角度向內彎曲

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">▪ 手掌及手指 — 應處於放鬆的狀態，手指微微彎曲，手掌向前▪ 腿部 — 略微彎曲，令角色處於微微向下蹲的姿勢▪ 面部 — 頭部應處於休息姿勢，閉上嘴巴，睜開眼睛 <p>3. 展示專業精神</p> <ul style="list-style-type: none">• 致力製作高質量的動畫作品• 應用行業的最佳做法，為動畫作品製作網格角色
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">• 充分理解角色模型的要求• 操作動畫軟件產生新的多邊形，並參考角色資料建立模型的大致形狀。然後調整模型的多邊形，為模型加入更多細節，直至符合所要求• 按行業標準，把角色模型調整至合適的最終姿勢，完成角色模型的製作，並把其封裝，以供下一階段的製作工序使用
備註	