

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	應用紋理
編號	107953L3
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。應用紋理是在模型物件的表面上添加細節的過程。按模型物件的複雜程度，進行這過程時需使用不同的技術及工具。
級別	3
學分	3
能力	<p>表現要求</p> <p>1. 應用紋理的知識</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：模型要求、劇本及動態角色 (animatic character) • 具有良好的溝通能力，能與製作團隊的各級人員合作 • 在顏色、藝術及設計方面有深入的工作知識 <p>2. 應用紋理</p> <ul style="list-style-type: none"> • 理解模型設計 • 計劃模型的紋理工作，包括收集工件，例如：紋理物件 (jpeg 、 png 或 bmp) 及立體模型 • 為紋理工作選擇合適的紋理工具，例如： <ul style="list-style-type: none"> ○ 數碼雕刻 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Zbrush ▪ Mudbox ○ 立體塗漆 <ul style="list-style-type: none"> ▪ BodyPaint 3D ▪ Mari ○ UV 貼圖 (UV mapping) <ul style="list-style-type: none"> ▪ Maya ▪ Roadkill UV Tool ▪ Diamant Modeling Tools ○ 貼圖生成/烙印 (baking) <ul style="list-style-type: none"> ▪ XNormal ▪ Substance Designer • 把工作物件匯入至紋理工具中 • 對於複雜的模型物件，製作整個物件的貼圖 (投影 (projection) 或 UV 貼圖) ，以在二維的平面圖像上指示出物件表面的各位置 • 使用以下各項，應用紋理及材質 (綜合紋理) ： <ul style="list-style-type: none"> ○ 包裹 (wrap) ○ 塗漆 (paint) ○ 紋理貼圖 (texture map) • 調整紋理設定 (通過著色器參數 (shader parameter) 或圖形編輯器) 以造出所需的細節

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">製作紋理的原型，以判斷作品的質量是否符合要求。達到要求時，把完成的物件儲存起來，供下一個製作階段使用 <p>3. 展示專業精神</p> <ul style="list-style-type: none">進行紋理處理時，盡力為所用的標準及技巧作定義、記錄及溝通，從而盡量提高效率，並在符合項目技術規格的情況下，確保質量水平保持一致應用現時最佳的紋理技術來取得最理想的效果
評核指引	此能力單元的綜合成效要求為： <ul style="list-style-type: none">從規格要求或動畫摘要中掌握所需的紋理工作，準備有效率的工作計劃為紋理工作選擇合適的工具使用正確的紋理技術按所需質量完成工作
備註	