

## 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	製作關鍵格立體動畫
編號	107957L3
應用範圍	這個能力單元適用於所有在工作場所使用關鍵格來製作立體動畫的數碼媒體科技從業員。在製作動畫的過程中，從業員會指定一組關鍵格，並使用計算插值 ( interpolation ) ( 補間 ( tweening ) ) 的方法來輔助動畫製作。插值應基於某類參數化樣條 ( spline )，如埃爾米特 ( Hermite )、貝茲 ( Bezier ) 及 B 樣條 ( B-spline ) 來進行，並調整不同的參數製作出具所需效果的角色/模型。
級別	3
學分	3
能力	<p>表現要求</p> <p>1. 製作關鍵格立體動畫的知識</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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 )、顏色模型及配樂</li> <li>• 對立體動畫原理有良好的認識</li> <li>• 理解關鍵格動畫的原理，以及手繪關鍵格技術與電腦關鍵格技術之間的分別，並了解其優點及缺點</li> <li>• 懂得使用立體動畫軟件工具及應用程式，例如：Maya、3Ds Max、Blender 及 Lightwave</li> <li>• 掌握立體電腦動畫技術的最新趨勢</li> </ul> <p>2. 製作關鍵格立體動畫</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 從以下途徑理解並弄清立體動畫的工作要求： <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 項目/製作摘要</li> <li>◦ 故事板及視覺參考物</li> <li>◦ 設計規格</li> </ul> </li> <li>• 計劃產生動畫的方式，包括判斷角色的動作的關鍵格，及確定為場景或動作製作動畫是否需要繪畫圖像或需要繪畫哪些圖像</li> <li>• 選擇並使用合適的立體動畫軟件，為各立體模型/角色/場景製作關鍵格</li> <li>• 通過指定不同的關鍵格參數來產生動作，包括但不限於以下各項： <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 位置及方向</li> <li>◦ 身體變形</li> <li>◦ 面部特徵</li> <li>◦ 頭髮及衣服</li> <li>◦ 照明</li> </ul> </li> <li>• 指定插值的類型，例如：線性 ( linear )、立方 ( cubic ) 及參數曲線 ( parametric curve )</li> <li>• 指定插值的速度特性，例如：恆定速度及緩入緩出 ( ease-in ease-out )</li> <li>• 調整插值設定以產生中間格 ( in-between frame )</li> <li>• 與有關人員一起檢視輸出結果，正面回應反饋，並按需要作出調整或改善</li> <li>• 以所需格式把輸出結果儲存起來並妥善保存，供下一製作階段使用</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

	<p>3. 展示專業精神</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 應用行業最佳的流行立體動畫技術，製作符合行業及公司標準的動畫作品</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>• 充分理解設計摘要及製作要求，並主動澄清要求中不清楚的地方</li><li>• 選擇能用來製作關鍵格動畫的最合適立體動畫軟件/工具</li><li>• 為立體動畫製作指定合適的關鍵格參數，並調整插值設定來產生中間格</li><li>• 根據製作要求的規定，與適當的人員一起檢視輸出結果，並把其封裝以供下一製作階段使用</li></ul>
備註	