

**印刷及出版業 《能力標準說明》 能力單元**

「跨媒體服務」職能範疇

名稱	掌握動畫創作概念
編號	106358L5
應用範圍	<p>動畫創作主要分為卡通動畫和立體動畫兩個範疇，卡通動畫以兒童觀眾為主要對象，立體動畫則有較寬闊的觀眾年齡帶，尤其在科幻類電影方面。動畫創作過去都是勞動密集的過程，數碼科技為動畫創作提昇了效率與及質素，動畫比漫畫有更佳的像真度讓觀眾加倍投入，但動畫創作的成本高昂亦要小心計算整體回報，以免加重投資風險。</p>
級別	5
學分	6（僅供參考）
能力	<p>表現要求</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瞭解動畫創作的兩個主要範疇</li> <li>2. 掌握動畫創作的題材及創作元素 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 掌握動畫創作的創作元素，例如塑造的人物、動物、擬人法下的動植死物，甚至靈異等角色。</li> <li>• 掌握卡通動畫創作的透視、色彩和流暢動作。掌握立體動畫的三維模型、材質、肌理和渲染的質素，尤其留意主體動作和附屬動作的處理。</li> <li>• 在進入正式的創作流程前，懂得分析調查預計市場反應，落實製作預算及最小相同金額的推廣預算。</li> <li>• 明白動畫創作故事劇本要求極之精細的琢磨，動畫創作不能停止於人性化，必須比一般人物更讓觀眾喜愛及感動。跟漫畫一樣，角色亦隨意可以永不老去。</li> <li>• 利用以上的能力，掌握基本動畫創作</li> </ul> </li> <li>3. 懂得運用數碼科技為動畫創作提昇了效率與及質素，能掌握計算及衡量整體回報和風險。</li> </ol>
評核指引	<p>此能力單元的綜合要求為：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 能夠創作吸引觀眾的故事和角色。</li> <li>• 能夠掌握基本動畫創作。</li> </ul>
備註	