

職能單元代碼	IDC3R2585v2
職能單元名稱	完成動畫合成剪輯及算圖輸出
領域類別	資訊科技 / 數位內容與傳播
職能單元級別	3
工作任務與行為指標	<p>一、 確認合成需求</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 與客戶諮詢以製定合成概念。</li> <li>2. 計劃與安排合成作業排程。</li> <li>3. 確認合成作業的合適軟體工具、設備與媒體。</li> <li>4. 與相關人員諮詢關於合成技術的問題。</li> <li>5. 在開始作業前，與客戶確認合成需求。</li> </ol> <p>二、 準備合成元素</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 選擇最後合成輸出的解析度與比例。</li> <li>2. 透過非數位方式建立數位化元素。</li> <li>3. 確認與取得合成的原拍檔案、圖層、圖像與其他元素...等。</li> <li>4. 修改或修復有問題或不一致的元素，以達成期望的結果。</li> <li>5. 執行原拍檔案與元素的色彩校正。</li> <li>6. 建立額外所需的元素。</li> <li>7. 生成遮罩。</li> </ol> <p>三、 進行動畫合成</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 合成及處理圖像圖層，修飾或改進視覺品質。</li> <li>2. 修飾著色影格的視覺細節，增加圖像氛圍。</li> <li>3. 根據角色動作的動畫與音樂節奏，設定鏡頭剪接點及鏡頭時間長度，完成動畫合成檔。</li> </ol> <p>四、 追蹤與穩定合成圖像。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 配合攝影機、燈光、陰影與增加動態模糊以完成合成效果。</li> <li>2. 利用合成軟體來整合原拍檔案、圖層與元素...等。</li> <li>3. 結合所需的顆粒特效。</li> </ol>

	<p>4. 提交合成的測試成品供客戶核准。</p> <p>五、 渲染已合成圖像並儲存檔案</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 以渲染方式優化合成影像。</li> <li>2. 利用有效的資源執行渲染程序。</li> <li>3. 以特定輸出格式來儲存渲染檔案。</li> <li>4. 檢視完成渲染結果，以確認品質符合系統需求與符合客戶概念。</li> </ol> <p>六、 進行算圖輸出</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 結合動畫合成檔與混音剪接檔，產出算圖輸出影片。合成影像以達到整體效果</li> </ol> <p>七、 提交合成圖像給客戶作最後核准</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 提交最後合成圖像供客戶核准。</li> <li>2. 視需要調整合成圖像，以符合客戶需求。</li> </ol>
工作產出	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 算圖輸出影片</li> <li>• 動畫合成檔</li> </ul>
職能內涵 (K=knowledge 知識)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 圖層後製原理</li> <li>• 圖像解析度</li> <li>• 數位媒介與圖像格式</li> <li>• 影音動畫發展趨勢</li> </ul>
職能內涵 (S=skills 技能)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 剪輯軟體操作</li> <li>• 溝通能力</li> <li>• 動畫影像設計處理</li> <li>• 多媒體應用整合能力</li> <li>• 取得音效與處理音效能力</li> <li>• 合成技術運用能力</li> <li>• 音樂剪接能力</li> <li>• 動畫軟體操作</li> </ul>
說明與補充事項	計劃：如預訂設備、檢視用來合成的可用資源、與團隊成員跟利害關係人討論、製作或新產品開發計畫、安排多元合成相關活動，以符合客戶時間需求、投入技術與設計研究...等。

	<p>軟體工具：如After Effects、Avid、Blender、Combustion、D2 Nuke、Digital Fusion、Final Cut Pro、Flame、Flint、Fusion、Illustrator、Inferno、Inferno、Lustre、Photoshop、Premier、Renderman、Shake...等。</p> <p>渲染方式優化：如與關鍵人員評量選項、刪除不需要的幾何圖形與物件、優化與改善以達到最佳渲染效果、組織輸出、準備圖層或圖層控制、準備不透明亞光與透明色版、準備渲染屬性、渲染、選擇對於特定成效最合適的渲染、測試與分析渲染問題...等。</p> <p>輸出格式：如35mm、65mm、Cinemascope、DVD、HDTV、IMAX、NTSC、PAL、Quicktime、Super 35...等。</p> <p>要素：如背景插圖、CGI人物與物件、電影人物、圖層、接景、視覺效果...等。</p>
--	--