

職能單元代碼	IDC4R2530v2
職能單元名稱	建立數位視覺效果
領域類別	資訊科技 / 數位內容與傳播
職能單元級別	4
工作任務與行為指標	<p>一、確認工作內容</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 參照<u>產品</u>【<sup>註1</sup>】文件，確認數位視覺效果的<u>需求</u>【<sup>註2</sup>】。</li> <li>2. 與<u>相關人員</u>【<sup>註3</sup>】協商，確認作業流程順序能夠符合產品交期。</li> <li>3. 選擇符合產品類型和<u>播放平台</u>【<sup>註4</sup>】的最適合<u>軟體</u>【<sup>註5</sup>】來建立影像效果。</li> <li>4. 蒐集與分析相關數據，了解影像最終的呈現效果。</li> </ol> <p>二、準備組件</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 蒐集所有<u>數位資產</u>【<sup>註6</sup>】，確認是否符合正確的輸出格式，且沒有違反著作權法。</li> <li>2. 選擇能呈現劇本觀點的最佳數位視覺效果，以產生最佳的視覺震撼效果，並且能產生最佳的視覺效果。</li> <li>3. 檢視組件符合分鏡腳本需求。</li> <li>4. 確認適合建立<u>數位視覺效果的方法與技巧</u>【<sup>註7</sup>】。</li> </ol> <p>三、構成動態分鏡</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <u>製作紀錄</u>【<sup>註8</sup>】利用合適的數位資產與合成技術建立視覺效果序列的即時預覽。</li> <li>2. 當需長時間使用螢幕與鍵盤時，應採用安全符合人體工學的操作方式。</li> <li>3. 利用即時預覽來進行實驗，以確定產生最好的效果，並解決在建立視覺效果過程所產生的問題。</li> <li>4. 將即時預覽的視覺效果序列提交給相關人員評估與提供回饋意見。</li> <li>5. 包括顏色、燈光與鏡頭等元素都必須符合要求。</li> </ol> <p>四、製作視覺效果</p>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 建立最終視覺效果。</li> <li>2. 在最後階段產生其他需要效果。</li> <li>3. 將視覺效果轉換成所需要的格式。</li> <li>4. 將視覺效果序列提交給相關人員評估與回饋。</li> </ol> <p>五、視覺效果定案</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 依據意見回饋調整視覺效果，以符合設計與製作規範。</li> <li>2. 將檔案儲存在指定的儲存系統中，讓製作團隊能存取使用。</li> <li>3. 製作備份檔案，並使用合適的<u>輸出檔案格式</u>【<sup>註9</sup>】與標準命名習慣儲存視覺效果檔案。</li> <li>4. 評估個人績效和建立數位視覺效果的程序做為優化的依據。</li> </ol>
職能內涵 (K=knowledge 知識)	<ol style="list-style-type: none"> <li>一、著作權、智慧財產權與職業安全衛生相關規範</li> <li>二、組織及工作場域相關作業標準、政策與程序</li> <li>三、遊戲設計概論</li> <li>四、視覺效果設計概論</li> <li>五、數位影片腳本製作與分鏡設定</li> <li>六、數位視覺效果的<u>合成方法與技巧</u>【<sup>註10</sup>】</li> <li>七、影響視覺效果的因素與處理方式</li> </ol>
職能內涵 (S=skills 技能)	<ol style="list-style-type: none"> <li>一、溝通協調能力</li> <li>二、評估客戶需求與設計規範</li> <li>三、判斷適用於播放平台的視覺效果軟體</li> <li>四、擬定分鏡腳本與劇本</li> <li>五、建立與修正數位視覺效果</li> <li>六、撰寫建立數位視覺效果專案紀錄</li> </ol>
評量設計參考	<ol style="list-style-type: none"> <li>一、評量證據           <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能蒐集與分析相關數據，了解影像最終的呈現效果。</li> <li>2. 能確認建立數位視覺效果的方法與技巧。</li> <li>3. 能解決在建立視覺效果過程所產生的問題。</li> </ol> </li> <li>二、評量情境與資源</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 相關作業文件。</li><li>2. 相關軟硬體設備。</li><li>3. 於實際工作中或適當的模擬環境內進行評量。</li></ol> <p><b>三、評量方法</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 直接觀察受評者進行多元<u>數位影像效果</u>【<sup>註 11</sup>】序列的建立、視覺效果的合成與調整之過程。</li><li>2. 評估受評者所提交的分鏡腳本與劇本品質。</li><li>3. 評量者設計狀況題庫，評估受評者之問題處理能力。</li></ol>
說明與補充事項	<p><b>【註1】</b>產品：如動畫製作、電視廣告、數位媒體作品，包含模擬場景、遊戲、數位學習資源、虛擬世界或環境；紀錄片、故事片、拍攝事件或表演、音樂影片、短片、電視節目製作等。</p> <p><b>【註2】</b>需求：如數位資產整合、與其他團隊成員合作、期待的創意、設計規範、輸出格式、技術規範、時間表等。</p> <p><b>【註3】</b>相關人員：如設計人員、導演、編輯人員、部門主管、後製經理、製作人、特效總監、分鏡師、技術導演、其他技術與專業人員等。</p> <p><b>【註4】</b>播放平台：如電視播放、CD、DVDs、電影、網際網路、互動多媒體機台、手機、其他電子數位裝置、書籍、直接動作的觀察、靜態影像、影片等。</p> <p><b>【註5】</b>軟體：如3D 建模軟體，3D Studio Max、Maya、Soft Image；影像軟體，Photoshop、Illustrator；影像編輯軟體，Adobe Premier、Final Cut Pro、Avid Liquid；視覺效應與合成軟體，Combustion、Shake、After Effects、Nuke、Digital Fusion 等。</p> <p><b>【註6】</b>數位資產：如動畫、音軌、現場動作電影鏡頭、現場動作影像鏡頭、劇照、劇照背景片、劇照等。</p> <p><b>【註7】</b>數位視覺效果的方法與技巧：如2D 繪圖、3D 模組與動畫、合成等。</p> <p><b>【註8】</b>製作紀錄：如動畫、簡述、劇本、拍攝清單、分鏡腳</p>

	<p>本、技術規範等。</p> <p><b>【註9】</b>輸出檔案格式：如 AVI、EPS、IFF、JPEG、MPEG、PNG、Quicktime、Targa、TIFF 等。</p> <p><b>【註10】</b>合成方法與技巧：如增添粒化、增添動態模糊、鏡頭匹配、顏色匹配、無縫結合、建立陰影效果、建立接景、強化亮度、去背合成、繪製、影像描摹等。</p> <p><b>【註11】</b>數位影像效果：如色彩校正；合成，影像分層、動態圖像；過濾器，扭曲、發光、模糊、霧化；燈光與不同要素結合；去背合成，色度、亮度、差異；燈光，陰影、氛圍、光暈；粒子系統，氣泡、煙霧、水滴、天氣效果、沙塵、大氣效應、光芒效果、煙火效應；紋理，水、布、毛皮；追蹤，攝影機配對、動作追蹤等。</p>
--	---

**更新紀錄**

2022 年修訂職能內容。