

动画制作 职业技能等级证书

考核指导方案

(征求意见稿)

(2022年2.0版)

中国动漫集团有限公司 监制

天津龙奇教育信息咨询有限公司 研制

2022年10月 发布

目录

动画制作职业技能等级证书考核方案.....	3
一、 考核报名.....	3
二、 考核方式.....	3
三、 考核内容.....	4
四、 考核成绩评定.....	5
五、 考核组织.....	6
六、 其他.....	7
动画制作职业技能等级证书岗位技能考核说明.....	8
一、 分镜脚本岗位技能考核指导方案.....	9
二、 概念设计岗位技能考核指导方案.....	15
三、 影像采集岗位技能考核指导方案.....	23
四、 二维制作岗位技能考核指导方案.....	30
五、 角色模型岗位技能考核指导方案.....	37
六、 场景模型岗位技能考核指导方案.....	44
七、 角色动画岗位技能考核指导方案.....	51
八、 镜头剪辑岗位技能考核指导方案.....	58
九、 视觉特效岗位技能考核指导方案.....	65
十、 引擎动画岗位技能考核指导方案.....	72

动画制作职业技能等级证书考核方案

为贯彻落实《国家职业教育改革实施方案》《关于在院校实施“学历证书+若干职业技能等级证书”制度试点方案》等文件精神，为推动我国动画制作职业技能人才建设，特制定动画制作职业技能等级证书考核方案。

一、考核报名

中国动漫集团有限公司将在 1+X 动画制作职业技能等级证书官方网站（<http://www.asiacg.cn>）上发布考核通知。考生按照发布的考核通知通过官方网站自愿报名。

二、考核方式

初级、中级、高级三个级别的考核方式均为闭卷考试。

中职与高职、本科考核目标不同，分为两套不同定位的考核题库。中职以升学为侧重于基础综合能力的评测；高职、本科以就业为主，侧重于实践能力的测评。

中职考核由理论考试、实操考试两部分组成；高职、本科考核由理论考试、实操考试、答辩三部分组成。理论考试采用机考方式，包含单选、多选、判断等题目。实操考试采用机考实操和直播互动实操两种方式。理论考试和实操考试接续完成。答辩针对高级证书考核中理论考试和实操考试合格的考生通过直播互动的方式进行。理论考试时间不超过 30 分钟，实操考试时间不超

过 2 小时，考试总时长不超过 2.5 小时。答辩不超过 1 小时。

初级证书考核为理论考试+机考实操考试。中级证书考核为理论考试+机考实操考试+。高级证书考核为理论考试+机考实操考试+直播交互实操考试+答辩。

三、 考核内容

动画制作（初级）：根据动画制作职业技能等级标准，考核考生动画制作核心学习的能力。能够使用计算机、数位板等工具，较为熟练地运用常见的二维、三维、后期以及项目管理软件。根据授权项目的规范化流程要求，利用所学技能在分镜脚本、概念设计、影像采集、二维制作、角色模型、场景模型、角色动画、镜头剪辑、视觉特效、引擎动画等岗位中任选其一，并在规定时间内完成流程中相关的片段工作任务。具备动画制作岗位基本需求的卡通形象设计、审美分析、分形基础知识。具备基础性的动画产业知识。

动画制作（中级）：根据动画制作职业技能等级标准，考核考生动画制作专业生产的能力。能够使用计算机、数位板等工具，熟练地运用多种二维、三维、后期制作以及项目管理软件。根据授权项目的规范化流程要求，利用所学技能在分镜脚本、概念设计、影像采集、二维制作、角色模型、场景模型、角色动画、镜头剪辑、视觉特效、引擎动画等岗位中任选其一，并在规定时间内完成流程中局部或完整工作任务。具备动画制作岗位需求的卡

通形象设计、色彩应用、造型设计、构图、剪辑、动画赏析知识。具备较为丰富的动画产业知识，了解国内外动画产业发展情况，对动画市场环境有一定认知。

动画制作（高级）：根据动画制作职业技能等级标准，考核考生动画制作职业创造的能力。根据动画项目要求，能够对已有制作进行迭代和升级创作，以市场需求为导向，有能力选择更佳的表现方式，对作品进行创新。具备动画制作岗位需求的较为丰富的卡通形象设计、影视动画、游戏制作、元宇宙、仿真交互制作、动画赏析、文化通识和心理学知识。具备丰富的动画产业知识，熟悉国内外动画产业发展情况，具有较强的市场认知和营销能力。

四、考核成绩评定

理论考试满分为 20 分，实操考试满分为 80 分，总分为 100 分。

初级：总分超过 60 分，可以获得初级证书。中职可获得相应岗位行业技能等级一级技能标签；高职、本科可获得三级技能标签。

中级：总分超过 60 分，可以获得中级证书。中职可获得相应岗位行业技能等级二级技能标签；高职、本科可获得四级技能标签。

高级：总分超过 60 分，且答辩通过者，可以获得高级证书。

中职可获得相应岗位行业技能等级三级技能标签；高职、本科可获得五级技能标签。

五、考核组织

考试时间：每年两次正常考试，分别在4月-6月、10月-12月期间参考学校教学考试时间安排进行。每次考试均包含初级、中级、高级三个等级。考试时间（含高级证书考试答辩时间和补考时间）将提前3个月在官方网站发布。

考试方式：由培训评价组织从题库中抽选题目组卷，在全国的考点进行统一考试。高级证书考试的答辩环节在其理论考试和实操考试后约20日，由培训评价组织以直播互动的方式进行。

考核费用：初级380元/人次，中级580元/人次，高级680元/人次。由考生支付或由考生所在学校支付。

成绩查询：初级、中级证书考试15日后可在官方网站查询成绩及是否通过。高级证书考试15日后可在官方网站查询成绩，通过后可参加答辩，答辩后5日可在官方网站查询是否通过。

补考：每年每次考试后1个月左右，由培训评价组织针对没有通过的考生安排一次补考。补考采用全线上机考方式进行，考核成绩评定规则与正常考试相同。补考费用：初级100元/人次，中级200元/人次，高级300元/人次，由考生支付。初级、中级证书补考后15日可在官方网站查询成绩及是否通过。高级证书补考15日后可在官方网站查询成绩，通过后可参加答辩，答辩

后5日可在官方网站查询是否通过。补考未通过者即为本次考试未通过。

证书发放：各等级考试成绩通过且经核查无误后，由培训评价组织按规定通过系统生成电子证书予以发放。

六、 其他

动画制作职业技能等级证书分为初级、中级、高级三个级别。高级别涵盖低级别职业技能要求。考生考试通过后，发放相应等级的证书。

考生可根据自身动画制作职业技能水平选择考试级别。初级证书和中级证书考试，所有考生均可直接参加。高级证书考试，考生需具有中级证书才可报名参加。

多次考试的考生，动画制作职业技能按其通过的最高级别的证书予以认定。

动画制作职业技能等级证书岗位技能考核说明

动画制作职业技能等级证书的考核内容和考核标准由数十位具有丰富实战和教学经验的院校专家以及行业专家共同设计与研发而成的。全国数十家动漫、影视、游戏企业提供了自己的用人需求和版权案例应用于标准和题库的开发。

证书整合了近2年内，动画制作领域用人需求较为集中的10个岗位方向，其中包括分镜脚本、概念设计、影像采集、二维制作、角色模型、场景模型、角色动画、镜头剪辑、视觉特效、引擎动画等。

考核目标的初、中、高级设计，为行业中项目制作对人才能力需求的基本划分。当前全国中、高职及本科院校的实际综合能力相对较弱，对于人才的考核标准可以作为目标参考。为有效辅助各专业院校做好对学生重建进入行业自信心的工作，我们在考题设计的时候设计了弹性机制，以年度为单位，根据本年度全国专业院校的实际调研情况，科学、系统、迭代地进行考题的难度逐年提升。计划通过3-5年的引导与提升，逐步让院校内人才考核难度接近于行业人才考核标准。从而避免由于应付考试而造成教学上的揠苗助长和停滞不前的现象。

一、分镜脚本岗位技能考核指导方案

1. 考核目标

（初级）具备常规视频类项目分镜脚本绘制的基本能力，能灵活运用表演、透视、视听语言等基本知识技能从事简单的文字分镜编写、静态分镜绘制、动态分镜制作等常规工作。掌握至少一种绘画类软件，通过能电脑绘画独立完成简单情节的四格及多格漫画、条漫、短视频分镜等的工作任务。

（中级）具备一定的文字沟通与图象表达能力。掌握一定的镜头语言，有能力针对多场景或较为复杂的故事情节进行分镜脚本设计。能独立完成多情节的四格及多格漫画、条漫、短视频分镜制作，并能有效完成中长篇动画、影视分镜设计的工作任务。

（高级）具备良好的文字沟通、图文表达、镜头语言、审美设计、造型创作、岗位协同等能力。能够灵活运用所学知识与技能有效进行分镜脚本的设计与创作，并有能力与各项目制作团队成员开展有效的沟通与协调，从而使项目最终呈现的结果无限接近剧本“初心”。

2. 就业方向

（初级）主要面向动漫、影视、广告、游戏、VR交互、短视频、自媒体等领域。从事简单四格、多格漫画及条漫绘制；简单视频类项目中故事性海报的制作、文字分镜编写、静态分镜绘制和动态分镜制作等环节中基础工作。

（中级）主要面向动漫、影视、广告、游戏、VR交互、短视

频、自媒体等领域。从事完整故事情节的四格、多格漫画及条漫绘制；担任影视分镜、游戏脚本、引擎脚本、交互分镜等的绘制工作。

（高级）主要面向动漫、影视、广告、游戏、VR交互、短视频、自媒体等领域。配合导演或策划完成分镜脚本的创作，以及为主创团队进行导演意图的解读和团队创作协调等工作。

3. 认证标准

初级			
技能名称	分镜脚本基础 职业技能	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握一定的审美分析能力； 2. 掌握一定的空间结构的提炼能力； 3. 掌握一定的分形解剖能力； 4. 掌握一定的数字素描、色彩、速写等的绘画表现技法。		1. 能够对优秀作品的空间、构图、色彩、形体设计的逻辑做出基本的分析与辨识； 2. 能够有效地从现实生活中的角色、景物在空间中的关系以及其自身内部的结构关系中做出准确的分析，并能做好几何形体的概括与提炼； 3. 能够在传统艺用人体解剖学的学习基础上，通过分形的手段来理解人体以及更多生物体的形体关系，从而准确地设计角色造型； 4. 能够熟练使用数字技术手段，来完成素描、色彩、速写等写生与创作。	

技能名称	手绘及软件技能操作	建议学分	2
学习结果		评价标准	
<p>1. 了解分镜绘制的历史和各种技法形式；</p> <p>2. 掌握手绘分镜的基本技法；</p> <p>2. 掌握数位板绘画操作技法；</p> <p>3. 掌握至少一款二维绘画类软件。</p>		<p>1. 有能力运用各类分镜手法的原理，应用到自己的操作与设计；</p> <p>2. 能够运用传统手绘的技法进行绘制；</p> <p>3. 能够熟练的使用数位板进行电脑绘制；</p> <p>4. 能够熟练使用绘画软件进行绘制。</p>	
技能名称	静态分镜绘制理论与操作	建议学分	2
学习结果		评价标准	
<p>1. 了解构图学在分镜中的常规应用；</p> <p>2. 了解色彩在分镜中的基本作用；</p> <p>3. 掌握单一镜头的绘制技巧；</p> <p>4. 掌握镜头间的常用串接表现手法；</p> <p>5. 掌握数字分镜绘画的基本操作</p> <p>6. 镜头语言的绘制方法。</p>		<p>1. 能够根据构图学理解镜头的表现效果；</p> <p>2. 能够通过色彩关系，构建镜头基础氛围；</p> <p>3. 能够针对独立镜头，绘制匹配的镜头画面；</p> <p>4. 能够简单串接各独立分镜形成视频情节；</p> <p>5. 能够使用计算机与数位板进行简单的静态分镜设计；</p> <p>6. 能够适当的使用镜头语言来串接。</p>	

技能名称	静态分镜绘制 项目实践	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握独立镜头的绘制技巧； 2. 掌握多镜头的关联“语言”； 3. 掌握四格类分镜绘制； 4. 多格或条漫绘制。		1. 能够完成独立镜头的通用绘制； 2. 能够绘制多个镜头形成关联； 3. 能够完成4格类分镜； 4. 能够完成多格或条漫。	
中级			
技能名称	分镜脚本岗位 操作	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握一定的岗位边界划分； 2. 掌握一定的本岗位与上下游岗位的协调与对接操作； 3. 掌握本岗位下的各项操作规范与标准； 4. 掌握一定的岗位阶段生产流程及管理方式。		1. 能够清晰地理解岗位的边界划分； 2. 能够与团队中的上、下游岗位合作者做好工作内容的协调与对接； 3. 能够熟练、准确地按照操作规范，标准地开展各项操作； 4. 能够完整理解岗位下各阶段的生产流程和管理标准。	
技能名称	动态分镜绘制 理论与操作	建议学分	2
学习结果		评价标准	

1. 掌握镜头运动及表现技巧； 2. 掌握镜头的调度与蒙太奇方法； 3. 掌握镜头的组接技巧； 4. 掌握镜头中的时间控制。		1. 能够在镜头中合理体现运动方向、速度、节奏等的变化； 2. 能够有效运用蒙太奇技法进行制作； 3. 能够快速准确地选择恰当方法对镜头进行组接； 4. 能够合理把握镜头的时间节点。	
技能名称	动态分镜绘制 项目实践	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握静态镜头转换成动态镜头的逻辑； 2. 掌握采集元素引入动态分镜的方法； 3. 掌握前期与中期混合式动态分镜制作方法； 4. 掌握不同情境下的动态分镜制作。		1. 能够用静态镜头转化成动态镜头； 2. 能够运用各种素材快速制作动态分镜； 3. 能够有效根据项目阶段，进行混合元素的动态分镜制作； 4. 能够在不同情境下，合理地使用恰当方式，进行动态分镜制作。	
高级			
技能名称	分镜脚本岗位 品控与协同	建议学分	2
学习结果		评价标准	

<p>1. 掌握个性化情感的设计;</p> <p>2. 掌握美术的综合、宏观的设计与调控;</p> <p>3. 了解一定的版权维护与 IP;</p> <p>4. 了解一定的市场认知与运营意识。</p>		<p>1. 能够在作品设计中融入个性化情感的特征设计;</p> <p>2. 能够对岗位下各项工作内容的美术做好宏观的把控;</p> <p>3. 能够清晰了解版权产品的定义, 具备 IP 生产、创新与维护的意识;</p> <p>4. 能够对岗位产品的市场化和运营有一定的初步了解。</p>	
技能名称	分镜绘制的情感植入	建议学分	2
学习结果		评价标准	
<p>1. 了解角色情感的植入与表现;</p> <p>2. 了解事物情感的植入与表现;</p> <p>3. 了解事物场景的植入与表现;</p> <p>4. 了解同一镜头下摄像机走位与情感表现的关联。</p>		<p>1. 能够运用角色的情感变化加强故事的戏剧冲突;</p> <p>2. 能够运用事物来引导观众的情感变化;</p> <p>3. 能够运用场景来营造与烘托故事的情绪变化;</p> <p>4. 能够合理运用摄像机, 加强故事中的情感体现。</p>	
技能名称	协同制作与分镜创作	建议学分	2

学习结果		评价标准	
1. 了解与动画前期制作组之间的协同内容与沟通方式； 2. 了解与动画中期制作组之间的协同内容与沟通方式； 3. 了解与动画后期制作组之间的协同内容与沟通方式； 4. 了解与导演之间的协同内容与沟通方式。		1. 能够与影像采集、概念设计等的相关前期岗位成员做好沟通与指导工作； 2. 能够与角色模型、场景模型、角色动画、二维制作等相关中期岗位成员做好沟通与指导工作； 3. 能够与镜头剪辑、视觉特效、引擎动画等相关后期岗位成员做好沟通与指导工作； 4. 能够善于沟通，即时反馈，积极配合，有效传递导演意图。	
技能名称	分镜脚本岗位综合实践	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握单镜头项目绘制； 2. 掌握多镜头项目绘制； 3. 掌握独立故事分镜项目绘制； 4. 掌握动态分镜项目制作。		1. 能够制作单镜头项目； 2. 能够制作多镜头项目； 3. 能够制作独立故事分镜项目； 4. 能够制作动态分镜项目。	

二、概念设计岗位技能考核指导方案

1. 考核目标

（**初级**）具备概念设计的基本素质及岗位技能，了解概念设计应用的不同领域和宏观技术特点。掌握至少一种绘画类软件，通过能电脑绘画独立完成简单项目或项目初级要求的道具设计、场景设计、角色设计等常规工作任务。

（**中级**）能灵活运用表演、造型、透视学、构图学、人体解剖学、人体运动学、色彩学、视听语言等基本知识技能，根据项目要求独立完成角色设计、场景设计、道具设计、色彩调性设计、特效设计等常规工作任务。

（**高级**）对主流的动漫、影视及游戏作品世界观有一定的了解，有较强的感染力和创作欲望。有一定的能力驾驭不同题材和类型的世界观设计。对道具、场景、角色设计有整体的规划和宏观品质把控力，对设计团队合作者有一定的设计协调能力。

2. 就业面向

（**初级**）主要面向动漫、影视、游戏、VR 交互领域中的道具、场景、角色等岗位中基础的设计与制作；平面设计领域中简单的海报绘制；广告、自媒体、短视频中相关简要的绘制类工作内容。

（**中级**）主要面向动漫、影视、游戏、VR 交互领域中的道具、场景、角色等岗位中常规风格的设计与制作；平面设计领域海报绘制；广告、自媒体、短视频中的绘制类工作内容。

（**高级**）主要面向动漫、影视、游戏、VR 交互领域概念设计的综合宏观设计与品控相关岗位。传统广告、平面设计以及自媒体、短视频等新型行业领域中，有能力做好综合设计和风格品控。

3. 认证标准

初级			
技能名称	概念设计基础 职业技能	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握一定的审美分析能力； 2. 掌握一定的空间结构的提炼能力； 3. 掌握一定的分形解剖能力； 4. 掌握一定的数字素描、色彩、速写等的绘画表现技法。		1. 能够对优秀作品的空间、构图、色彩、形体设计的逻辑做出基本的分析与辨识； 2. 能够有效地从现实生活中的角色、景物在空间中的关系以及其自身内部的结构关系中做出准确的分析，并能做好几何形体的概括与提炼； 3. 能够在传统艺用人体解剖学的学习基础上，通过分形的手段来理解人体以及更多生物体的形体关系，从而准确地设计角色造型； 4. 能够熟练使用数字技术手段，来完成素描、色彩、速写等写生与创作。	
技能名称	角色设计	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 了解素描、色彩、构图、透视、人体解剖等基本学科与角色设计之间的关系； 2. 了解基本形态下的角色设计； 3. 了解简单生物与人物		1. 能够运用基础美术绘画技术与理论进行角色设计的表现； 2. 能够通过基本几何形体构建角色造型，理解角色在空间中的关系； 3. 能够通过人物举一反三制作简单生物造型；	

的关联性； 4. 掌握简单机械类角色的设计。		4. 能够设计简单机械类角色。	
技能名称	道具/场景设计	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 了解素描、色彩、构图、透视等基本学科与道具/场景之间的关系； 2. 了解基本形态下的道具设计； 3. 了解基本形态下的复合道具设计； 4. 了解简单场景的组合与绘制。		1. 能够运用基础美术绘画技术与理论进行道具/场景设计的表现； 2. 能够通过基本几何形体构建不同事物的造型，能够理解物体在空间中的关系； 3. 能够针对单一道具进行组合设计复合道具； 4. 能够通过道具和环境关系构建简单场景环境。	
技能名称	概念设计项目 实践	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 了解基本“元素”的表现方式； 2. 了解剪影绘制表现； 3. 了解几何形体绘制表现； 4. 了解单一元素与多元素的组合与表现。		1. 能够运用绘画技巧完成单一元素的绘制； 2. 能够通过剪影的方式快速呈现角色或事物及场景的特征； 3. 能够有效快速提炼角色及事物的几何特征； 4. 能够在单一角色的基础上通过叠加，完成复合元素的设计。	
中级			

技能名称	概念设计岗位 操作	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握一定的岗位边界划分； 2. 掌握一定的本岗位与上下游岗位的协调与对接操作； 3. 掌握本岗位下的各项操作规范与标准； 4. 掌握一定的岗位阶段生产流程及管理方式。		1. 能够清晰地理解岗位的边界划分； 2. 能够与团队中的上、下游岗位合作者做好工作内容的协调与对接； 3. 能够熟练、准确地按照操作规范，标准地开展各项操作； 4. 能够完整理解岗位下各阶段的生产流程和管理标准。	
技能名称	角色/道具/场景的系统设计	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握真实人物的绘制技巧； 2. 掌握复杂道具的绘制技巧； 3. 掌握自然场景的绘制技巧； 4. 掌握人工场景的绘制技巧； 5. 掌握人为自然场景的绘		1. 能够根据基本设定要求完成真实且复杂的角色设计； 2. 能够根据基本设定要求完成真实且复杂的道具设计； 3. 能够根据基本设定要求完成自然场景的设计； 4. 能够根据基本设定要求完成人工场景的设计； 5. 能够根据基本设定要求完成人	

制技巧。		为自然场景的设计。	
技能名称	世界观设计	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握世界观设定的基本要素； 2. 掌握故事地图的绘制方法； 3. 掌握世界观的类型划分； 4. 掌握不同世界观下的ICON设计。		1. 能够了解世界观设定的基本要素，并能根据不同类型的项目做好相应的设计规划； 2. 能够对故事全景地图进行简单绘制； 3. 能够简单绘制出不同类型的世界观氛围； 4. 能够根据不同环境整合相关ICON设计。	
技能名称	概念设计项目 实践	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握角色的绘制流程； 2. 掌握道具的绘制流程； 3. 掌握各类场景的绘制流程； 4. 掌握小型世界观地图的绘制。		1. 能够对Q版、写实等各类角色进行绘制； 2. 能够对各类道具及饰品进行绘制； 3. 能够对不同类型的场景描述进行绘制； 4. 能够根据世界观绘制故事地图。	
高级			

技能名称	概念设计岗位 品控与协同	建议学分	2
学习结果		评价标准	
<p>1. 掌握个性化情感的设计；</p> <p>2. 掌握美术的综合、宏观的设计与调控；</p> <p>3. 了解一定的版权维护与 IP；</p> <p>4. 了解一定的市场认知与运营意识。</p>		<p>1. 能够在作品设计中融入个性化情感的特征设计；</p> <p>2. 能够对岗位下各项工作内容的美术做好宏观的把控；</p> <p>3. 能够清晰了解版权产品的定义，具备 IP 生产、创新与维护的意识；</p> <p>4. 能够对岗位产品的市场化和运营有一定的初步了解。</p>	
技能名称	角色情感设计	建议学分	2
学习结果		评价标准	
<p>1. 掌握人物面部、形体与服装搭配的情感设计与表现；</p> <p>2. 掌握其他生物表情与形体情感表现；</p> <p>3. 掌握同一角色在不同环境下的情感设计；</p> <p>4. 掌握不同角色的情感特</p>		<p>1. 能够根据设定的角色文字描述，在形象/形体特征、行为举止、服装配饰、随身工具/装备等方面充分表现角色的气质性格；</p> <p>2. 能够熟练利用艺用人体解剖知识推演不同生命体的结构和运动规律，进行角色的设计与创新；</p> <p>3. 能够对同一角色在复杂环境和</p>	

征表现； 5. 掌握机械类角色的情感表现。		心理变化下给出多种设计方案； 4. 能够抓住不同角色的鲜明性格差异并充分表现出来； 5. 能够通过人性化表现机械类角色情感设计。	
技能名称	道具/场景情感设计	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握单一道具的情感表现； 2. 掌握多个道具的组合情感表现； 3. 掌握单一环境的场景情感表现； 4. 掌握复合场景的综合情感表现。		1. 能够根据设定的场景/道具的文字描述，在造型特征、环境特征、时空变化等方面充分表现出场景/道具的气氛特点； 2. 能够对多个道具进行组合设计，有效控制道具组合变化下产生的气氛变化； 3. 能够针对同一场景，在不同剧情氛围下，准确设计气氛效果； 4. 能够对多个场景进行组合或改造，形成不同情景氛围。	
技能名称	世界观综合设计	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握世界观角色/种族设计； 2. 掌握世界观综合场景设计；		1. 能够快速理解导演对项目设定的要求，有效针对时空背景、文化背景、历史背景、生存环境、种族类别以及社会层级进行	

<p>3. 掌握世界观地图设计；</p> <p>4. 掌握世界观发展变化设计；</p> <p>5. 掌握世界观人文综合设计。</p>	<p>设计；</p> <p>2. 能够制定世界观的平衡逻辑和戏剧冲突；</p> <p>3. 能够充分利用构图、色彩、透视等理论知识，准确绘制项目的故事背景、生活环境、生态特征、生存气氛及生物种族关系；</p> <p>4. 能够合理设计世界观历史的迭代发展逻辑；</p> <p>5. 能够协同各岗位设计人文类逻辑关系。</p>
--	--

三、影像采集岗位技能考核指导方案

1. 考核目标

（初级）掌握影像采集的基本知识和技能，辅助摄影师和布景师有效完成拍摄任务，并对拍摄内容进行初步的整理与归纳。能熟练掌握拍摄前期相关器材设备的出库及拍摄前的各项准备工作；拍摄期间有能力做好相关辅助工作；有能力做好拍摄后的设备收尾工作、清单入库和素材整理工作。

（中级）能熟练使用相关器材设备为各类项目做好图片素材和视频素材采集与素材管理能力。从事视频类项目的前期逐帧定格图像采集、静态素材采集、视频拍摄采集以及无人机视频拍摄采集等工作任务。

（高级）具有独立创意策划能力，良好的艺术修养和审美感

觉，有良好的节奏感、音感及镜头组织能力，有能力设计拍摄计划、规划拍摄方案、组织拍摄团队合理有效的进行拍摄。有能力根据故事的情景和设定的要求，恰当的选择拍摄的工具、合理的布置灯光和环境营造合适的气氛效果。

2. 就业面向

（初级） 主要面向动漫、短视频、自媒体、常规商业视频领域，担任拍摄助理等相关辅助性工作。

（中级） 主要面向动漫、影视、游戏、VR交互、短视频、自媒体、常规商业视频领域，担任摄影摄像工作。

（高级） 主要面向动漫、影视、游戏、VR交互、短视频、自媒体、常规商业视频领域，担任摄影摄像的指导、创作、管理等工作。

3. 认证标准

初级			
技能名称	影像采集基础 职业技能	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握一定的审美分析能力； 2. 掌握一定的空间结构的提炼能力； 3. 掌握一定的分形解剖能力； 4. 掌握一定的数字素描、色彩、速写等的绘画		1. 能够对优秀作品的空间、构图、色彩、形体设计的逻辑做出基本的分析与辨识； 2. 能够有效地从现实生活中的角色、景物在空间中的关系及其自身内部的结构关系中做出准确的分析，并能做好几何形体的概括与提炼；	

表现技法。		3. 能够在传统艺用人体解剖学的学习基础上，通过分形的手段来理解人体以及更多生物体的形体关系，从而准确地设计角色造型； 4. 能够熟练使用数字技术手段，来完成素描、色彩、速写等写生与创作。	
技能名称	软/硬件设备的操作与应用	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 了解拍摄器材及采编软件的使用； 2. 了解摄影、构图、透视、色彩等相关学科与影像采集之间的关联； 3. 掌握不同拍摄设备之间的差别； 4. 掌握拍摄设备及辅助材料的搭配使用； 5. 掌握硬件设备的出入库规范操作流程。		1. 能够熟练操作图像采集设备； 2. 能够使用相关辅助设备进行操作； 3. 能够使用不同设备结合操作； 4. 能够在特殊条件下，利用环境自制简易辅助设备； 5. 能够辅助摄影师做好静态拍摄后的器材清单和入库工作。	
技能名称	图像采集	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握静物图像素材的采集技巧与实操； 2. 掌握场景图像素材的采集技巧与实操； 3. 掌握角色图像素材的采集技巧与实操；		1. 能够对静态/静态物品进行图像采集； 2. 能够对静态/静态场景进行图像采集； 3. 能够对静态/静态角色进行图	

4. 掌握贴图图像素材的采集技巧与实操。		像采集； 4. 能够对贴图素材进行图像采集。	
技能名称	图像编辑与处理	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握图像编辑软件的常规操作； 2. 掌握图像图层之间的关联处理； 3. 掌握常用滤镜特效，完成图像效果处理； 4. 掌握抠像技巧实现重要元素提取； 5. 掌握素材的分类、命名及管理规范。		1. 能够熟练对图像编辑软件的常规功能进行操作； 2. 能够利用图层来制作各种编辑效果； 3. 能够运用常规滤镜制作图像效果； 4. 能够对重要设计元素进行抠像提取； 5. 能够对素材进行合理分类、命名并能规范管理。	
中级			
技能名称	影像采集岗位操作	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握一定的岗位边界划分； 2. 掌握一定的本岗位与上下游岗位的协调与对接操作； 3. 掌握本岗位下的各项操作规范与标准；		1. 能够清晰地理解岗位的边界划分； 2. 能够与团队中的上、下游岗位合作者做好工作内容的协调与对接； 3. 能够熟练、准确地按照操作规范，标准地开展各项操作；	

4. 掌握一定的岗位阶段生产流程及管理方式。		4. 能够完整理解岗位下各阶段的生产流程和管理标准。	
技能名称	软/硬件设备的操作与应用	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 了解拍摄器材及采编软件的使用； 2. 了解摄像、构图、透视、色彩等相关学科与影像采集之间的关联； 3. 掌握不同拍摄设备之间的差别； 4. 掌握拍摄设备及辅助材料的搭配使用； 5. 掌握硬件设备的出入库规范操作流程。		1. 能够熟练操作影像采集设备； 2. 能够使用相关辅助设备进行操作； 3. 能够使用不同设备结合操作； 4. 能够在特殊条件下，利用环境自制简易辅助设备； 5. 能够辅助摄影师做好静态拍摄后的器材清单和入库工作。	
技能名称	动态影像采集	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握景物影像素材的采集技巧与实操； 2. 掌握场景影像素材的采集技巧与实操； 3. 掌握角色影像素材的采集技巧与实操； 4. 掌握人与景物的综合拍		1. 能够对静态/静态物品进行影像采集； 2. 能够对静态/静态场景进行影像采集； 3. 能够对静态/静态角色进行影像采集；	

摄采集技巧与实操。		4. 能够对人与景的结合进行图像采集。	
技能名称	动态影像处理	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握影像编辑软件的常规操作； 2. 掌握影像轨道之间的关联视频之间的组接； 3. 掌握常用过渡与组接方案； 4. 掌握抠像技巧实现重要元素提取； 5. 掌握素材的分类、命名及管理规范。		1. 能够熟练对影像编辑软件的常规功能进行操作； 2. 能够利用轨道进行视频编排； 3. 能够使用过渡进行镜头组接； 4. 能够对重要影像元素进行抠像提取； 5. 能够对素材进行合理分类、命名并能规范管理。	
高级			
技能名称	影像采集岗位 品控与协同	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握个性化情感的设计； 2. 掌握美术的综合、宏观的设计与调控； 3. 了解一定的版权维护与IP；		1. 能够在作品设计中融入个性化情感的特征设计； 2. 能够对岗位下各项工作内容的美术做好宏观的把控； 3. 能够清晰了解版权产品的定义，具备IP生产、创新与维护的	

4. 了解一定的市场认知与运营意识。		意识； 4. 能够对岗位产品的市场化和运营有一定的初步了解。	
技能名称	角色的情感采集	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握人物面部情感特征的采集方法； 2. 掌握人物肢体语言特征的采集方法； 3. 掌握生物类角色面部情感特征的采集方法； 4. 掌握生物类角色肢体语言特征的采集方法。		1. 能够对人物的面部的特征进行采集； 2. 能够对人物的肢体语言特征进行采集； 3. 能够对生物类角色面部特征进行采集； 4. 能够对生物类角色肢体语言特征进行采集。	
技能名称	道具/场景的情感采集	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握单一道具的特征采集； 2. 掌握多个道具的组合特征采集； 3. 掌握单一环境的场景情景特征采集； 4. 掌握复合场景的综合情		1. 能够采集不同单一物品的特征； 2. 能够采集复合组织物品的特征； 3. 能够采集单一场景的气氛特征； 4. 能够采集综合复杂场景的情景	

景特征采集。		特征。	
技能名称	影像采集综合 项目实践	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握事物/角色的静态特征图像采集； 2. 掌握事物/角色的动态特征视频采集； 3. 掌握情感设计下道具场景的采集； 4. 掌握情感设计下角色融入场景的气氛采集。		1. 能够采集各类静态景物与角色特征的图像； 2. 能够采集各类动态景物与角色特征的视频； 3. 能够采集角色及场景的特色瞬间； 4. 能够采集角色及场景的情感片段。	

四、 二维制作岗位技能考核指导方案

1. 考核目标

（初级）具备二维动画制作的基本常识及通用岗位技能，了解二维动画制作在不同领域中的技术特点。熟悉并能熟练的通过传统拷贝方式进行二维动画的纸上拷贝及补间帧的制作。掌握至少一种二维类制作软件，独立完成二维动画的加工制作任务。

（中级）具备二维动画制作中期的技术操作能力。积极参与二维制作中的各项创作论证，有能力深入并独立完成二维动画制作中期的任何一项制作任务，有能力参与一定的复杂手绘类二维动画制作任务。

(高级) 具备二维动画制作前、中、后期的综合制作流程操作能力。有能力将前期制作合理的转化成匹配的中期制作产品，并有能力做好后期的内容准备工作，在整体风格设定方面与前、后期做到统一。有能力制作一定复杂程度的手绘二维动画作品。能有效协调道具、场景、角色、特效等各中期制作组的协同创作。

2. 就业面向

(初级) 主要面向动漫、影视、游戏、VR 交互领域中手绘及电脑辅助二维道具、场景、角色、特效等的加工制作等常规工作。

(中级) 主要面向动漫、影视、游戏、VR 交互领域中完整二维中期制作道具、场景、角色及角色动画、特效等的全流程设计与制作，以及手绘级二维动画制作等工作。

(高级) 主要面向动漫、影视、游戏、VR 交互领域中复杂且综合的二维制作、技术协调、风格统一等工作，同时有能力参与部分分镜脚本设定和概念设计等工作。

3. 认证标准

初级			
技能名称	二维制作基础 职业技能	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握一定的审美分析能力； 2. 掌握一定的空间结构		1. 能够对优秀作品的空间、构图、色彩、形体设计的逻辑做出基本的分析与辨识；	

<p>的提炼能力；</p> <p>3. 掌握一定的分形解剖能力；</p> <p>4. 掌握一定的数字素描、色彩、速写等的绘画表现技法。</p>		<p>2. 能够有效地从现实生活中的角色、景物在空间中的关系以及其自身内部的结构关系中做出准确的分析，并能做好几何形体的概括与提炼；</p> <p>3. 能够在传统艺用人体解剖学的学习基础上，通过分形的手段来理解人体以及更多生物体的形体关系，从而准确地设计角色造型；</p> <p>4. 能够熟练使用数字技术手段，来完成素描、色彩、速写等写生与创作。</p>	
技能名称	道具元素制作	建议学分	2
学习结果		评价标准	
<p>1. 掌握至少一款二维制作软件；</p> <p>2. 掌握根据设定完成道具的制作；</p> <p>3. 掌握道具元素的组合；</p> <p>4. 掌握道具动画的基本设置；</p> <p>5. 了解 2.5 维道具透视关系。</p>		<p>1. 能够熟练地根据设定完成二维道具制作；</p> <p>2. 能够使用不同风格的表现方式制作道具元素；</p> <p>3. 能够组合多种元素构建复杂道具；</p> <p>4. 能够进行道具动画元素的设置；</p> <p>5. 能够制作 2.5 维/像素道具元素。</p>	
技能名称	角色元素制作	建议学分	2

学习结果		评价标准	
1. 掌握人物面部五官元素的制作与组合； 2. 掌握人物身体各器官元素的制作与组合； 3. 掌握生物面部元素的制作与组合； 4. 掌握生物肢体元素的制作与组合。		1. 能够制作人物面部五官元素； 2. 能够制作人物肢体元素； 3. 能够制作生物面部元素； 4. 能够制作生物肢体元素。	
技能名称	补间动画制作	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 了解关键帧与补间帧的关系； 2. 掌握转面物体的制作； 3. 掌握转面角色的制作； 4. 掌握补间帧的基本设置。		1. 能够熟练的制作各种物体的转面； 2. 能够熟练的制作各种角色的转面； 3. 能够精准找到补间帧； 4. 能够细分补间帧。	
中级			
技能名称	二维制作本岗位操作	建议学分	2
学习结果		评价标准	

<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握一定的岗位边界划分； 2. 掌握一定的本岗位与上下游岗位的协调与对接操作； 3. 掌握本岗位下的各项操作规范与标准； 4. 掌握一定的岗位阶段生产流程及管理方式。 		<ol style="list-style-type: none"> 1. 能够清晰地理解岗位的边界划分； 2. 能够与团队的中上、下游岗位合作者做好工作内容的协调与对接； 3. 能够熟练、准确地按照操作规范，标准地开展各项操作； 4. 能够完整理解岗位下各阶段的生产流程和管理标准。 	
技能名称	二维补间帧动画	建议学分	2
学习结果		评价标准	
<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解补间帧动画规律； 2. 了解角色补间动画运动规律； 3. 掌握物体动画制作方法； 4. 掌握角色动画制作方法。 		<ol style="list-style-type: none"> 1. 能够绘制二维动画效果； 2. 能够制作角色二维动画； 3. 能够制作物体动画效果； 4. 能够制作 2.5 维动画效果。 	
技能名称	逐帧动画	建议学分	2
学习结果		评价标准	
<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解逐帧动画原理； 2. 掌握逐帧动画的前期准备； 3. 掌握逐帧动画拍摄方 		<ol style="list-style-type: none"> 1. 能够熟练使用设备完成逐帧动画的拍摄； 2. 能够合理做好拍摄前的准备工 	

式； 4. 掌握逐帧动画的特效制作。		作； 3. 能够提取逐帧拍摄的元素； 4. 能够制作逐帧特效动画。	
技能名称	视频类动画	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握二维角色骨骼系统； 2. 掌握 MG 动画制作方法； 3. 掌握三渲二的技术流程； 4. 掌握二维视频的剪辑与输出。		1. 能够使用骨骼系统制作角色二维动画； 2. 能够制作 MG 动画； 3. 能够使用三渲二的技术； 4. 能够剪辑与输出二维视频。	
高级			
技能名称	二维制作岗位 品控与协同	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握个性化情感的设计； 2. 掌握美术的综合、宏观的设计与调控； 3. 了解一定的版权维护与 IP； 4. 了解一定的市场认知与运营意识。		1. 能够在作品设计中融入个性化情感的特征设计； 2. 能够对岗位下各项工作内容的美术做好宏观的把控； 3. 能够清晰了解版权产品的定义，具备 IP 生产、创新与维护的意识； 4. 能够对岗位产品的市场化和	

		运营有一定的初步了解。	
技能名称	角色的情感融入	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握人物面部情感特征的规律； 2. 掌握人物肢体语言特征的规律； 3. 掌握生物类角色面部情感特征的规律； 4. 掌握生物类角色肢体语言特征的规律。		1. 能够对人物的面部的特征进行制作； 2. 能够对人物的肢体语言特征进行制作； 3. 能够对生物类角色面部特征进行制作； 4. 能够对生物类角色肢体语言特征进行制作。	
技能名称	道具/场景的情感融入与综合制作	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握单一道具的特征规律； 2. 掌握多个道具的组合特征规律； 3. 掌握单一环境的场景情景特征规律； 4. 掌握复合场景的综合情景特征规律。		1. 能够制作不同单一物品的特征； 2. 能够制作复合组织物品的特征； 3. 能够制作单一场景的气氛特征； 4. 能够制作综合复杂场景的情景特征。	

技能名称	二维制作项目 实践	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握二维静态及动态角色情感设计； 2. 掌握道具及场景的故事设计； 3. 掌握场景烘托角色性格的设计； 4. 掌握运用时间表现情景变化。		1. 能够准确对设计的角色的“性格”； 2. 能够合理设计场景的情景气氛； 3. 能够运用场景气氛烘托角色性格； 4. 能够运用时间表现情景变化。	

五、 角色模型岗位技能考核指导方案

1. 考核目标

（初级）具备角色造型设计能力以及至少掌握一款三维软件的基本操作能力。了解常规三维角色类项目制作的规范标准和操作技能。能够在一定的辅助下，合理完成项目中简单的角色以及商业项目中的各类常规生物三维模型设计与制作。

（中级）具有一定的三维制作实战能力。熟练使用三维软件针对不同类型的角色有能力进行深入的设计制作与刻画。并且有能力对角色进行常规的灯光、布景设计，掌握一定的影视或游戏的角色辅助三维特效制作技巧。

（高级）具有综合的三维高精度角色模型制作及三维整体项

目的宏观渲染品控能力。能够合理的利用材质、灯光以及适当的渲染技术让角色的性格特征更加明显，气氛更加匹配。并且有能力协调道具、场景、渲染、特效等各组与角色组之间的工作进度。

2. 就业面向

(初级) 主要面向影视、动画、游戏、VR交互、广告、栏目包装、产品设计等领域，从事角色模型师助理或简单的角色模型的贴图、材质、辅助灯光、效果渲染等的局部工作。

(中级) 主要面向影视、动画、游戏、VR交互、广告、栏目包装、产品设计等领域，从事三维角色模型、贴图、材质、渲染、灯光、特效等的设计、制作以及角色模型生产等工作。

(高级) 主要面向影视、动画、游戏、VR交互、广告、栏目包装、产品设计等领域，从事三维角色制作项目组织或三维角色组团队管理、三维角色项目组织、三维角色项目品控等工作。

3. 认证标准

初级			
技能名称	角色模型基础 职业技能	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握一定的审美分析能力； 2. 掌握一定的空间结构的提炼能力； 3. 掌握一定的分形解剖能力；		1. 能够对优秀作品的空间、构图、色彩、形体设计的逻辑做出基本的分析与辨识； 2. 能够有效地从现实生活中的角色、景物在空间中的关系以及其自身内部的结构关系中做出准	

4. 掌握一定的数字素描、色彩、速写等的绘画表现技法。		<p>确的分析，并能做好几何形体的概括与提炼；</p> <p>3. 能够在传统艺用人体解剖学的学习基础上，通过分形的手段来理解人体以及更多生物体的形体关系，从而准确地设计角色造型；</p> <p>4. 能够熟练使用数字技术手段，来完成素描、色彩、速写等写生与创作。</p>	
技能名称	多边形低精度模型制作	建议学分	2
学习结果		评价标准	
<p>1. 了解模型构建的多种方式；</p> <p>2. 了解多边形建模的规范与原理；</p> <p>3. 掌握常用模型搭建软件及相关命令；</p> <p>4. 掌握人物头部构建与优化；</p> <p>5. 掌握人物身体构建与优化。</p>		<p>1. 能够掌握多边形建模的规范与原理；</p> <p>2. 能够掌握常用模型搭建软件及相关命令；</p> <p>3. 能够制作人物头部与多边形优化；</p> <p>4. 能够制作人物身体与多边形优化。</p>	
技能名称	模型 UV 分展	建议学分	2
学习结果		评价标准	
<p>1. 了解 UV 的作用和功能；</p> <p>2. 了解分展的操作流程；</p> <p>3. 掌握软件 UV 分展的各项命令；</p>		<p>1. 能够掌握 UV 分展的流程与规范；</p> <p>2. 能够对角色头部进行分展；</p> <p>3. 能够对角色身体各部位进行恰当分展；</p>	

4. 掌握多种形式的分展流程。		4. 能够合理运用镜像优化提升分展效率。	
技能名称	材质、贴图与纹理	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 了解角色模型中贴图与材质的作用； 2. 掌握贴图纹理的图像处理方式； 3. 掌握纹理的绘制方式； 4. 掌握常规材质的应用与表现。		1. 能够应用照片进行贴图的加工制作； 2. 能够使用图片制作简单的角色贴图，并能够较为准确地绘制贴图； 3. 能够初步制作法线贴图、环境贴图、AO 贴图、凹凸贴图、反射贴图、高光贴图、光照纹理贴图等，并用高/低精度模型烘焙贴图； 4. 能够结合 UV 完成模型贴图复原。	
中级			
技能名称	角色模型岗位操作	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握一定的岗位边界划分； 2. 掌握一定的本岗位与上下游岗位的协调与对接操作； 3. 掌握本岗位下的各项操作规范与标准；		1. 能够清晰的理解岗位的边界划分； 2. 能够与团队中的上、下游岗位合作者做好工作内容的协调与对接； 3. 能够熟练、准确地按照操作规范，标准地开展各项操作；	

4. 掌握一定的岗位阶段生产流程及管理方式。		4. 能够完整理解岗位下各阶段的生产流程和管理标准。	
技能名称	曲面建模	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 了解曲面建模与多边形建模的差异； 2. 了解曲面建模的在项目中的优势点； 3. 掌握角色头部曲面建模方法； 4. 掌握角色身体曲面建模方法。		1. 能够制作卡通角色曲面建模； 2. 能够制作角色头部曲面建模； 3. 能够制作角色身体曲面建模； 4. 能够制作弧度较大机械类角色模型。	
技能名称	模型雕刻	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 了解三维雕刻的特性； 2. 掌握常规三维雕刻软件； 3. 掌握角色头部雕刻技巧； 4. 掌握角色渠道雕刻技巧； 5. 掌握角色服饰雕刻技巧。		1. 能够精细雕刻角色五官； 2. 能够精细雕刻角色头部； 3. 能够精细雕刻角色躯干； 4. 能够精细雕刻角色衣纹。	

技能名称	复合材质	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 了解各类常用材质的属性； 2. 掌握各类材质的基本参数； 3. 掌握材质与纹理的特征结合； 4. 掌握复合材质的制作。		1. 能够区分各类材质属性； 2. 能够设置各类材质参数； 3. 能够结合纹理设置材质； 4. 能够制作复合材质。	
高级			
技能名称	角色模型岗位 品控与协同	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握个性化情感的设计； 2. 掌握美术的综合、宏观的设计与调控； 3. 了解一定的版权维护与 IP； 4. 了解一定的市场认知与运营意识。		1. 能够在作品设计中融入个性化情感的特征设计； 2. 能够对岗位下各项工作内容的美术做好宏观的把控； 3. 能够清晰了解版权产品的定义，具备 IP 生产、创新与维护的意识； 4. 能够对岗位产品的市场化和运营有一定的初步了解。	
技能名称	三维角色的表情情感融入	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握人物面部情感特征的规律；		1. 能够运用晶格制作角色表情； 2. 能够根据角色性格设计面部特	

<p>2. 掌握晶格制作面部表情;</p> <p>3. 掌握角色面部融合与个性设计;</p> <p>4. 掌握角色面部饰品加强角色性格塑造。</p>		<p>征;</p> <p>3. 能够运用表情融合来塑造角色性格;</p> <p>4. 能够制作烘托角色性格的面部饰品。</p>	
技能名称	三维角色形体特征的情感融入	建议学分	2
学习结果		评价标准	
<p>1. 了解角色肢体造型特点;</p> <p>2. 掌握人类形体特征塑造;</p> <p>3. 掌握生物类角色肢体塑造;</p> <p>4. 掌握个性化角色配饰塑造。</p>		<p>1. 能够制作人类形体特征明显的模型;</p> <p>2. 能够制作特征准确的生物类角色形体;</p> <p>3. 能够制作衬托角色性格的身体配饰;</p> <p>4. 能够制作个性化硬表面角色。</p>	
技能名称	角色模型项目实践	建议学分	2
学习结果		评价标准	
<p>1. 掌握个性化低精度角色全流程制作;</p> <p>2. 掌握中高精度角色全流程制作;</p> <p>3. 掌握角色表情情感的</p>		<p>1. 能够完整制作低精度角色;</p> <p>2. 能够完整制作中高精度角色;</p> <p>3. 能够将角色表情特征植入模型;</p>	

植入； 4. 掌握角色肢体语言的性格植入。	4. 能够将角色肢体语言特征植入模型。
--------------------------	---------------------

六、 场景模型岗位技能考核指导方案

1. 考核目标

（**初级**）具备一定空间/造型设计能力以及至少掌握一款三维软件的基本操作能力。了解常规三维项目制作的规范标准和操作技能。能够在一定的辅助下，合理完成项目中简单的道具、场景以及商业项目中的各类常规三维模型设计与制作。

（**中级**）具有一定的三维制作实战能力。熟练使用三维软件针对不同类型的道具、场景有能力进行深入的设计制作与刻画。并且有能力进行常规的灯光、布景设计，掌握一定的影视或游戏的三维特效制作技巧。

（**高级**）具有综合的三维高精度模型制作及三维整体项目的宏观渲染品控能力。能够合理的利用材质、灯光以及适当的渲染技术让整个场景的特征更加明显，气氛更加匹配。并且有能力协调道具、角色、渲染、特效等各组与场景组之间的工作进度。

2. 就业面向

（**初级**）主要面向影视、动画、游戏、VR交互、广告、栏目包装、产品设计等领域，从事模型师助理或简单的模型、贴图、材质、灯光、渲染等的局部工作。

（中级）主要面向影视、动画、游戏、VR交互、广告、栏目包装、产品设计等领域，从事三维模型、贴图、材质、渲染、灯光、特效等的设计、制作以及模型生产等工作。

（高级）主要面向影视、动画、游戏、VR交互、广告、栏目包装、产品设计等领域，从事三维制作项目组织或三位组团队管理、三维项目组织、三维项目品控等工作。

3. 认证标准

初级			
技能名称	场景模型基础 职业技能	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握一定的审美分析能力； 2. 掌握一定的空间结构的提炼能力； 3. 掌握一定的分形解剖能力； 4. 掌握一定的数字素描、色彩、速写等的绘画表现技法。		1. 能够对优秀作品的空间、构图、色彩、形体设计的逻辑做出基本的分析与辨识； 2. 能够有效地从现实生活中的角色、景物在空间中的关系以及其自身内部的结构关系中做出准确的分析，并能做好几何形体的概括与提炼； 3. 能够在传统艺用人体解剖学的学习基础上，通过分形的手段来理解人体以及更多生物体的形	

		体关系，从而准确地设计角色造型；	
		4. 能够熟练使用数字技术手段，来完成素描、色彩、速写等写生与创作。	
技能名称	多边形低精度模型制作	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 了解模型构建的方式； 2. 了解多边形建模的规范与流程； 3. 掌握常用模型搭建软件及相关命令； 4. 掌握道具中低精度模型流程； 5. 掌握低精度道具模型优化。		1. 能够规范模型搭建流程； 2. 能够掌握中低精度道具模型的搭建； 3. 能够掌握低精度道具模型的搭建； 4. 能够对道具模型进行优化减面。	
技能名称	模型 UV 分展	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 了解 UV 的作用和功能； 2. 掌握简单规则道具的 UV 分展； 3. 掌握不规则道具 UV 分展； 4. 掌握不同地面的 UV 分		1. 能够掌握 UV 分展的流程与规范； 2. 能够分展简单规则物品； 3. 能够分展复杂不规则物品； 4. 能够分展不同地貌 UV。	

展。			
技能名称	材质、贴图与纹理	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 了解道具/场景模型中贴图与材质的作用； 2. 掌握贴图的图像处理方式； 3. 掌握贴图的绘制方式； 4. 掌握常规材质的应用与表现。		1. 能够应用照片进行贴图的加工制作； 2. 能够绘制手绘贴图； 3. 能够合理设置材质属性； 4. 能够结合 UV 完成模型贴图复原。	
中级			
技能名称	场景模型岗位操作	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握一定的岗位边界划分； 2. 掌握一定的本岗位与上下游岗位的协调与对接操作； 3. 掌握本岗位下的各项操作规范与标准； 4. 掌握一定的岗位阶段		1. 能够清晰的理解岗位的边界划分； 2. 能够与团队中的上、下游岗位合作者做好工作内容的协调与对接； 3. 能够熟练、准确地按照操作规范，标准地开展各项操作； 4. 能够完整理解岗位下各阶段	

生产流程及管理方式。		的生产流程和管理标准。	
技能名称	曲面建模	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 了解曲面建模与多边形建模的差异； 2. 了解曲面建模的在项目中的优势点； 3. 掌握曲线类物体曲面建模方法； 4. 掌握布料类物体曲面建模方法。		1. 能够制作曲线或曲面物体； 2. 能够制作规范弧度类物体建模； 3. 能够制作不规则弧度类物体建模； 4. 能够制作布料类物体模型。	
技能名称	模型雕刻	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 了解三维雕刻的特性； 2. 掌握常规三维雕刻软件； 3. 掌握简单纹饰类物体雕刻技巧； 4. 掌握浮雕类物体雕刻技巧； 5. 掌握圆雕类物体雕刻技巧。		1. 能够精细雕刻简单纹饰； 2. 能够精细雕刻浮雕物品； 3. 能够精细雕刻圆雕类物品； 4. 能够精细雕刻镂空类雕刻物品。	

技能名称	复合材质	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 了解各类常用材质的属性； 2. 掌握各类材质的基本参数； 3. 掌握材质的节点设计； 4. 掌握复合材质的制作。		1. 能够区分各类材质属性； 2. 能够设置各类材质参数； 3. 能够设置各类材质的节点； 4. 能够制作复合材质。	
高级			
技能名称	场景模型岗位 品控与协同	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握个性化情感的设计； 2. 掌握美术的综合、宏观的设计与调控； 3. 了解一定的版权维护与 IP； 4. 了解一定的市场认知与运营意识。		1. 能够在作品设计中融入个性化情感的特征设计； 2. 能够对岗位下各项工作内容的美术做好宏观的把控； 3. 能够清晰了解版权产品的定义，具备 IP 生产、创新与维护的意识； 4. 能够对岗位产品的市场化和运营有一定的初步了解。	
技能名称	道具的“性格”植入	建议学分	2
学习结果		评价标准	

<ol style="list-style-type: none"> 了解岗位上下游互通属性； 掌握单一道具的多重“性格”属性制作； 掌握多个道具的组合特征设计； 掌握道具的升级特征设计。 		<ol style="list-style-type: none"> 能够提炼制作道具的特性； 能够制作不同道具之间的共性特征； 能够根据环境设计道具属性； 能够根据道具升级设计不同造型。 	
技能名称	场景的气氛烘托	建议学分	2
学习结果		评价标准	
<ol style="list-style-type: none"> 了解不同场景的属性特征； 掌握简单场景的单一属性特征； 掌握多场景共性属性特征设计； 掌握复合场景的多变情景属性设计。 		<ol style="list-style-type: none"> 能够制作单一场景的属性特征； 能够制作复合场景特征； 能够制作同一场景的空间特征； 能够营造不同场景气氛。 	
技能名称	场景模型项目实践	建议学分	2
学习结果		评价标准	
<ol style="list-style-type: none"> 掌握低精度道具/场景模型与贴图的制作流程； 掌握中高精度道具/场 		<ol style="list-style-type: none"> 能够完整制作低精度道具/场景； 能够完整制作高精度道具/场 	

景模型与贴图、材质的制作流程； 3. 掌握道具的特征设计； 4. 掌握场景的情景气氛设计。	景； 3. 能够准确设计出道具的特征； 4. 能够准确设计出场景的气氛特征。
---	--

七、 角色动画岗位技能考核指导方案

1. 考核目标

（**初级**）具有角色动画的基本理论常识，熟练人体结构及运动规律，能够掌握手绘或相关二维制作软件进行角色动画的绘制，掌握至少一款三维软件对三维角色动画的基本操作有一定的了解。

（**中级**）具有对人体运动熟练的设计与操作能力，针对角色二维动画设计、三维骨骼绑定、K 帧动画、捕捉动画的提炼等有较强的独立操作能力。

（**高级**）具有对人体结构和运动规律举一反三的能力。对昆虫、动物、微生物、机械生物等进行结构和运动规律的推演能力。

2. 就业面向

（**初级**）主要面向影视、动画、游戏、VR 交互、广告等领域，从事二维人物动画加工制作，三维骨骼绑定助理，动作捕捉助理等工作。

（**中级**）主要面向影视、动画、游戏、VR 交互、广告等领域，从事人物的动画手绘设计，三维骨骼绑定，角色动作捕捉、角色

动画等工作。

(高级)主要面向影视、动画、游戏、VR交互、广告等领域,从事各类生物的动画设计,高难度角色骨骼绑定及动作捕捉、角色动画创作等工作。

3. 认证标准

初级			
技能名称	角色动画基础 职业技能	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握一定的审美分析能力; 2. 掌握一定的空间结构的提炼能力; 3. 掌握一定的分形解剖能力; 4. 掌握一定的数字素描、色彩、速写等的绘画表现技法。		1. 能够对优秀作品的空间、构图、色彩、形体设计的逻辑做出基本的分析与辨识; 2. 能够有效地从现实生活中的角色、景物在空间中的关系以及其自身内部的结构关系中做出准确的分析,并能做好几何形体的概括与提炼; 3. 能够在传统艺用人体解剖学的学习基础上,通过分形的手段来理解人体以及更多生物体的形体关系,从而准确地设计角色造型; 4. 能够熟练使用数字技术手段,来完成素描、色彩、速写等	

		写生与创作。	
技能名称	骨骼绑定	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握三维软件的相关基本操作； 2. 掌握两足骨骼设计与绑定； 3. 掌握肌肉的权重设计； 4. 掌握四足及多足角色骨骼绑定与权重设置。		1. 能够熟练应用相关软件； 2. 能够掌握人体运动基本规律； 3. 能够有效绑定两足生物，并设置权重； 4. 能够有效绑定四足或多足生物及权重的绑定。	
技能名称	2 足角色走/跑调节	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 了解软件的基本功能； 2. 掌握角色的运动基本规律； 3. 掌握男性、女性的常规走路调节； 4. 掌握男性、女性常规跑步调节。		1. 能够熟练使用三维软件的相关功能； 2. 能够充分了解角色运动规律； 3. 能够设置女性、男性走路动作； 4. 能够设置女性、男性跑步动作。	

技能名称	2 足角色特殊 动作调节	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握角色待机循环动作调节； 2. 掌握角色跳跃动作调节； 3. 掌握角色主动攻击动作调节； 4. 掌握角色常规被动动作调节。		1. 能够调节角色循环待机动作； 2. 能够调节角色跳跃类动作； 3. 能够调节角色主动攻击类动作； 4. 能够调节角色被动动作。	
中级			
技能名称	角色动画岗位 操作	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握一定的岗位边界划分； 2. 掌握一定的本岗位与上下游岗位的协调与对接操作； 3. 掌握本岗位下的各项操作规范与标准； 4. 掌握一定的岗位阶段生产流程及管理方式。		1. 能够清晰的理解岗位的边界划分； 2. 能够与团队中的上、下游岗位合作者做好工作内容的协调与对接； 3. 能够熟练、准确地按照操作规范，标准地开展各项操作； 4. 能够完整理解岗位下各阶段的生产流程和管理标准。	

技能名称	四足及多足角色动作	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握 4 足角色行走/爬行设计； 3. 掌握 4 足角色加速跑及特殊动作设计； 4. 掌握多足或无足角色的行走或移动设计； 5. 掌握多足或无足角色的特殊动作设计。		1. 能够制作 4 足角色的行走/爬行动作； 2. 能够制作 4 足角色的加速跑及特殊动作； 3. 能够制作多足或无足角色的行走或移动动作； 4. 能够制作多足或无足角色的特殊动作设计。	
技能名称	机械类角色动作及群集动画	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握 2 足机械类角色的动作设计； 2. 掌握 4 足机械类角色的动作设计； 3. 掌握多足机械类角色的动作设计； 4. 掌握无足机械类角色的动作设计； 5. 掌握群集动画。		1. 能够制作 2 足机械类角色的动作； 2. 能够制作 4 足机械类角色的动作； 3. 能够制作多足机械类角色的动作； 4. 能够制作无足机械类角色的动作； 5. 能够制作群集动画。	
技能名称	动作捕捉	建议学分	2
学习结果		评价标准	

<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解动作捕捉的多种方案； 2. 掌握动作捕捉设备； 3. 掌握动作捕捉软件； 4. 掌握动作数据优化。 		<ol style="list-style-type: none"> 1. 能够熟练操作捕捉设备； 2. 能够熟练使用捕捉软件； 3. 能够提炼优化捕捉数据； 4. 能够为角色匹配适合的动作文件。 	
高级			
技能名称	角色动画岗位 品控与协同	建议学分	2
学习结果		评价标准	
<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握个性化情感的设计； 2. 掌握美术的综合、宏观的设计与调控； 3. 了解一定的版权维护与 IP； 4. 了解一定的市场认知与运营意识。 		<ol style="list-style-type: none"> 1. 能够在作品设计中融入个性化情感的特征设计； 2. 能够对岗位下各项工作内容的美术做好宏观的把控； 3. 能够清晰了解版权产品的定义，具备 IP 生产、创新与维护的意识； 4. 能够对岗位产品的市场化和运营有一定的初步了解。 	
技能名称	三维角色面部 表情的情感融入	建议学分	2
学习结果		评价标准	

1. 掌握人物面部情感特征的规律； 2. 掌握角色面部表情设计的规律； 3. 掌握角色面部表情的极限点； 4. 掌握角色口型对位。		1. 能够恰当为角色赋予表情动画； 2. 能够恰当为同一角色赋予不同面部情感特征； 3. 能够设计角色表情的极限转换； 4. 能够准确对位口型设计。	
技能名称	三维角色肢体语言的情感融入	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 了解角色肢体造型特点； 2. 掌握个性化角色肢体语言设计； 3. 掌握个性化角色连贯肢体语言的设计； 4. 掌握个性化角色肢体语言过度与衔接； 5. 为角色设计待机动画。		1. 能够准确抓住角色肢体运动的特征； 2. 能够为同一角色设计不同肢体性格特征。 3. 能够设计符合角色个性特征的待机动作； 4. 能够设计硬表面角色的特征塑造。	
技能名称	角色综合情感设计实践	建议学分	2
学习结果		评价标准	

1. 掌握成年男/女性综合动作特征的表现； 2. 掌握儿童综合动作特征的表现； 3. 掌握常见生物的动态特征设计； 4. 掌握常规机械类角色特征化设计。	1. 能够抓住成年男/女性角色的动作特征并合理完成制作； 2. 能够抓住儿童的动作特征并合理完成制作； 3. 能够捕捉常见生物的动作特征并合理完成制作； 4. 能够捕捉常见机械类角色动作特征并合理完成制作。
---	--

八、镜头剪辑岗位技能考核指导方案

1. 考核目标

（初级）掌握镜头剪辑、视频制作等基本知识和技能，具备会议、课程、短视频、活动、节目等各类商业视频的简单制作能力。有能力对拍摄素材合理进行收集整理、拍摄镜头分拣归类、常规视频剪辑制作、协助剪辑师进行镜头粗剪、简单的合成输出等。

（中级）掌握镜头剪辑的基本规律，能根据项目的需求合理的布置镜头的前后关系，并能做到叙事完整、表达清晰、构图美观、简介明了。

（高级）掌握扎实的镜头语言表达能力。能根据故事事件的发展需求，熟练的应用相关剪辑软件进行合理的镜头组接。

2. 就业面向

（初级）主要面向自媒体、短视频、常规商业视频、动画、

影视等领域，担任素材收集整理、拍摄镜头分拣归类、常规视频剪辑制作、协助剪辑师进行镜头粗剪、完成视频合成发布等工作。

（**中级**）主要面向自媒体、短视频、常规商业视频、动画、影视、广告、栏目包装等领域，担任镜头剪辑、视频合成与输出等的工作。

（**高级**）主要面向商业视频、动画、影视、广告、栏目包装等领域，担任镜头剪辑、视频合成与输出以及部分参与分镜脚本设计等的工作。

3. 认证标准

初级			
技能名称	镜头剪辑基础 职业技能	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握一定的审美分析能力； 2. 掌握一定的空间结构的提炼能力； 3. 掌握一定的分形解剖能力； 4. 掌握一定的数字素描、色彩、速写等的绘画表现技法。		1. 能够对优秀作品的空间、构图、色彩、形体设计的逻辑做出基本的分析与辨识； 2. 能够有效地从现实生活中的角色、景物在空间中的关系以及其自身内部的结构关系中做出准确的分析，并能做好几何形体的概括与提炼； 3. 能够在传统艺用人体解剖学的	

		学习基础上，通过分形的手段来理解人体以及更多生物体的形体关系，从而准确地设计角色造型； 4. 能够熟练使用数字技术手段，来完成素描、色彩、速写等写生与创作。	
技能名称	剪辑软件与操作	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 了解软件主要用途； 2. 掌握软件常用命令的操作； 3. 掌握画面组接常用效果； 4. 掌握效果控件参数设置。		1. 能够导入和管理媒体资源； 2. 能够使用常用命令进行操作； 3. 能够使用常规组接手段进行画面之间的串接； 4. 能够合理使用效果控件进行参数设置。	
技能名称	剪辑技法	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 了解基本的镜头组接规律； 2. 掌握镜头初选规范； 3. 掌握专场的特效属性； 4. 掌握音频与视频的轨道管理方式。		1. 能够使用软件进行镜头的基本组接； 2. 能够粗略筛选有效镜头； 3. 能够简单使用转场衔接镜头； 4. 能够有效控制音视频轨道。	

技能名称	准备与初剪	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握镜头素材管理规范； 2. 了解采集素材的降噪与处理； 3. 了解初剪、复剪的规范与流程； 4. 掌握常用镜头语言。		1. 能够对制作素材进行细分归档； 2. 能够对采集的素材进行基本降噪处理； 3. 能够规范化进行初剪； 4. 能够使用常规镜头语言。	
中级			
技能名称	镜头剪辑岗位操作	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握一定的岗位边界划分； 2. 掌握一定的本岗位与上下游岗位的协调与对接操作； 3. 掌握本岗位下的各项操作规范与标准； 4. 掌握一定的岗位阶段生产流程及管理方式。		1. 能够清晰的理解岗位的边界划分； 2. 能够与团队中的上、下游岗位合作者做好工作内容的协调与对接； 3. 能够熟练、准确地按照操作规范，标准地开展各项操作； 4. 能够完整理解岗位下各阶段的生产流程和管理标准。	
技能名称	剪辑与组接技巧	建议学分	2
学习结果		评价标准	

1. 掌握景别的使用； 2. 掌握镜头的剪切技巧； 3. 掌握镜头的组接手法； 4. 掌握色彩校正。		1. 能够用景别加强视觉效果； 2. 能够准确对影视素材进行剪切； 3. 能够合理对素材进行组接； 4. 能够有效把握色彩关系进行常规调色。	
技能名称	时间与速度	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 了解时间与空间在影视中的表现方式； 2. 了解解构与重组； 3. 掌握速度与时间； 4. 掌握节奏的运用。		1. 能够使用时间与空间进行镜头的设计； 2. 能够掌握解构与重组的关系进行镜头设计； 3. 能够运用时间与速度改变镜头效果； 4. 能够在剪辑中逐步建立节奏意识。	
技能名称	镜头剪辑综合处理	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握渲染输出标准； 2. 了解音频匹配； 3. 了解音效的处理； 4. 掌握常规剪辑效果。		1. 能够根据需求输出相关格式； 2. 能够合理匹配音乐背景； 3. 能够合理设置音效； 4. 能够有效使用效果设置下的常规参数，实现基本效果。	
高级			

技能名称	镜头剪辑岗位 品控与协同	建议学分	2
学习结果		评价标准	
<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握个性化情感的设计； 2. 掌握美术的综合、宏观的设计与调控； 3. 了解一定的版权维护与 IP； 4. 了解一定的市场认知与运营意识。 		<ol style="list-style-type: none"> 1. 能够在作品设计中融入个性化情感的特征设计； 2. 能够对岗位下各项工作内容的美术做好宏观的把控； 3. 能够清晰了解版权产品的定义，具备 IP 生产、创新与维护的意识； 4. 能够对岗位产品的市场化和运营有一定的初步了解。 	
技能名称	镜头的情感表达	建议学分	2
学习结果		评价标准	
<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解镜头给观众的情感传递原理； 2. 掌握镜头的空间与时间的转换； 3. 掌握镜头的色彩运用； 4. 掌握剪辑手法与专场方式。 		<ol style="list-style-type: none"> 1. 能够根据故事情节合理选择拍摄镜头，并通过复杂镜头进行情节构成，对不同类型景别进行功能表现和技巧组合； 2. 能够在影视叙事中使用多种时间形态和空间形态的技巧表现； 3. 能够掌握整体画面的色彩校 	

		准； 4. 能够掌握不同类型动画的剪辑手法，通过转场技巧加强情节的表现。	
技能名称	镜头的效果渲染	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 了解黑白灰给观众的情感反应； 2. 了解色彩的设置与情景的关联； 3. 了解剪辑与故事情节的节奏设计； 4. 掌握常规效果与剧情的设计。		1. 能够通过镜头的明暗关系进行情节暗示； 2. 能够通过镜头的色彩饱和度、色相、冷暖等设置，渲染故事情绪； 3. 能够通过色彩设置增强故事的时代特征； 4. 能够运用色彩变化渲染角色在剧情中的情绪变化。	
技能名称	镜头剪辑岗位综合实践	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握长镜头的运用； 2. 掌握多镜头短剧剪辑技巧； 3. 掌握独立短片项目绘制； 4. 掌握剧情情景的剪辑设计。		1. 能够对长镜头拍摄进行处理； 2. 能够对多镜头短剧剪辑； 3. 能够对独立短片进行剪辑； 4. 能够将情景在剪辑中呈现。	

九、 视觉特效岗位技能考核指导方案

1. 考核目标

（**初级**）具有视觉特效知识和技术技能，在二维或三维特效制作中至少掌握一种技术操作能力，能根据项目的需求，选择恰当的特效模板。有能力根据特效模板进行相应修改，以达到项目设计的常规效果。

（**中级**）具有一定的特效素材积累，能够依据项目的需求，有能力独立实现相应的特效效果制作。

（**高级**）有能力积累一定数量的视效作品案例，开拓视野、丰富创作表现意识。有能力将特效类型进行系统的分类。根据不同的类型特效有能力对各种情景创作符合情景的特效效果。

2. 就业面向

（**初级**）主要面向短视频、自媒体、常规商业视频、动画制作、后期效果制作、后期特效合成等领域，担任后期视觉效果合成、动画特效制作的工作。对于该等级岗位的工作量饱和度较高，往往多数企业会安排该岗位和视频剪辑岗位结合在一起。

（**中级**）主要面向广播电视、电影、游戏、VR交互、媒体广告和文化艺术业等行业，进行栏目包装、视觉特效、视效合成等的制作。

（**高级**）主要面向广播电视、电影、游戏、VR交互、媒体广

告等行业，进行较为复杂且具有一定创新性的栏目包装、视觉特效、视效合成、音效合成等的创作。

3. 认证标准

初级			
技能名称	视觉特效基础 职业技能	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握一定的审美分析能力； 2. 掌握一定的空间结构的提炼能力； 3. 掌握一定的分形解剖能力； 4. 掌握一定的数字素描、色彩、速写等的绘画表现技法。		1. 能够对优秀作品的空间、构图、色彩、形体设计的逻辑做出基本的分析与辨识； 2. 能够有效地从现实生活中的角色、景物在空间中的关系以及其自身内部的结构关系中做出准确的分析，并能做好几何形体的概括与提炼； 3. 能够在传统艺用人体解剖学的学习基础上，通过分形的手段来理解人体以及更多生物体的形体关系，从而准确地设计角色造型； 4. 能够熟练使用数字技术手段，来完成素描、色彩、速写等写生与创作。	

技能名称	布光与布景	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握三维软件的相关操作； 2. 了解灯光设置规律； 3. 掌握布景基本方法； 4. 掌握摄像机的常规架设方式。		1. 能够熟练使用三维软件进行操作； 2. 能够合理布置光影变化； 3. 能够合理布局环境； 4. 能够合理架设摄像机。	
技能名称	动力学与粒子系统	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 了解动力学与粒子系统的原理； 2. 掌握常用动力学动画参数设置； 3. 掌握常用粒子系统参数设置； 4. 掌握生长动画相关设置； 5. 掌握常用动画插件应用。		1. 能够有效选择适合的碰撞、牵引、跟随等各类动画效果为生活中各类场景进行设计； 2. 能够根据不同特征的场景状态，选择适合的动力学模组，并进行恰当参数的设置； 3. 能够根据场景的特征，用恰当的参数设置生长动画； 4. 能够运用常规动画插件进行辅助设计与制作。	
技能名称	渲染与输出	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 了解材质与渲染输出的基本流程； 2. 掌握材质的节点设置； 3. 掌握常用渲染工具和渲染技法；		1. 能够独立完成材质与渲染输出的流程化操作； 2. 能够准确设计各种特质的复合材质； 3. 能够运用常见渲染器进行相关渲染；	

4. 掌握输出的基本流程和常规设置。		4. 能够根据项目需要进行相关的输出设置。	
中级			
技能名称	视觉特效岗位 操作	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握一定的岗位边界划分； 2. 掌握一定的本岗位与上下游岗位的协调与对接操作； 3. 掌握本岗位下的各项操作规范与标准； 4. 掌握一定的岗位阶段生产流程及管理方式。		1. 能够清晰的理解岗位的边界划分； 2. 能够与团队中的上、下游岗位合作者做好工作内容的协调与对接； 3. 能够熟练、准确地按照操作规范，标准地开展各项操作； 4. 能够完整理解岗位下各阶段的生产流程和管理标准。	
技能名称	抠像与追踪	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握相关视效软件的相关操作； 2. 掌握抠像的基本原理； 3. 掌握多种抠像处理方法和抠像手法； 4. 掌握物体追踪的常规处理；		1. 能够熟练使用相关视效软件； 2. 能够使用软件内部或外部插件进行相关的抠像处理； 3. 能够使用追踪技术处理事物的追踪处理； 4. 能够处理角色的追踪与画面抖动处理。	

5. 掌握角色追踪与抖动处理。			
技能名称	烟火、水墨、雷电、水雾、破碎等特效	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握光效类特效及插件使用； 2. 掌握雾气类特效及插件使用； 3. 掌握雷电类特效的制作； 4. 掌握破碎类特效制作； 5. 掌握声效及其他方式进行特效制作。		1. 能够使用光效类特效进行制作； 2. 能够使用雾气类特效进行制作； 3. 能够使用雷电类特效进行制作； 4. 能够破碎类特效进行制作； 5. 能够使用音频等方式进行特效制作。	
技能名称	游戏特效	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 了解游戏的特效制作规律； 2. 掌握贴图在特效中的作用； 3. 掌握顶点动画在特效中的作用； 4. 掌握顶点颜色制作特效；		1. 能够使用贴图来营造特效效果； 2. 能够使用顶点动画完成动画特效； 3. 能够使用顶点颜色制作特效； 4. 能够 IK 系统进行特效制作。	

5. 掌握 IK 系统制作特效。			
高级			
技能名称	视觉特效岗位 品控与协同	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握个性化情感的设计； 2. 掌握美术的综合、宏观的设计与调控； 3. 了解一定的版权维护与 IP； 4. 了解一定的市场认知与运营意识。		1. 能够在作品设计中融入个性化情感的特征设计； 2. 能够对岗位下各项工作内容的美术做好宏观的把控； 3. 能够清晰了解版权产品的定义，具备 IP 生产、创新与维护的意识； 4. 能够对岗位产品的市场化和运营有一定的初步了解。	
技能名称	视觉冲击与角色的情感表达	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 了解视效元素与角色情感的关联； 2. 掌握单角色常规情绪下的特效使用； 3. 掌握双角色之间情绪传递下的特效应用；		1. 能够较为准确的分析角色的情感变化； 2. 能够准确的通过适当的特效设计角色的情绪变化； 3. 能够简单的为双角色情景设计视效；	

4. 掌握多角色之间情绪设计下的特效应用。		4. 能够为多角色营造情绪特效变化。	
技能名称	视效的氛围营造表达	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握为单一物品制作特效情景； 2. 掌握为系列物品或组合物体进行特效包装； 3. 掌握为室内类空间氛围设定特效情景； 4. 掌握为开放环境营造情景特效。		1. 能够为单一物品制作特效情景； 2. 能够为系列物品或组合物体进行特效包装； 3. 能够为室内类空间氛围设定特效情景； 4. 能够为开放环境营造情景特效。	
技能名称	视觉特效综合项目实践	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握独角戏类项目特效设计； 2. 掌握双角色戏份项目特效制作； 3. 掌握复杂情景下特效制作；		1. 能够为独角戏类项目进行特效设计； 2. 能够为双角色戏份项目进行特效制作； 3. 能够为复杂情景下的特效进行制作；	

4. 掌握综艺类项目特效制作。	4. 能够为综艺类项目特效进行制作。
-----------------	--------------------

十、引擎动画岗位技能考核指导方案

1. 考核目标

（初级）具有扎实的美术基础，掌握引擎动画的基本知识和技能，能导入图像、模型、材质、音乐、音效等各类素材；能利用灯光、摄像机等合理设置场景布局；能简单设置基础物件动。理解引擎的通用逻辑，掌握标准化流程，能快速适应和掌握各类引擎的基础操作方法，达到项目基本要求。

（中级）具有熟练的引擎操作和关卡制作能力，至少能掌握一款引擎软件，合理进行素材导入、场景布局、灯光/特效/摄像机设置、音效/音乐设置、动画设置等引擎动画的制作。

（高级）具有综合的故事及游戏关卡设计与策划能力。有能力针对不同的故事情节设计合理的关卡动画设计。针对交互与非交互剧情有较为多样的设计与创作能力。

2. 就业方向

（初级）主要面向动画、影视、游戏、VR交互等领域，负责前期美术资源与引擎平台对接、梳理和整合的中间环节。能升任引擎动画流程中素材调用、布局设置、基础动画等相关引擎助理的工作。

（中级）主要面向动画、影视、游戏、VR交互等领域，负责关卡制作中的素材导入，场景布局，特效制作，视频输出等各项流程制作等工作。

（高级）主要面向动画、影视、游戏、VR交互等领域，针对关卡设计的策划与制作。结合世界观背景设计，对项目的宏观故事规划进行合理的创作与设计。

3. 认证标准

初级			
技能名称	引擎动画基础 职业技能	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握一定的审美分析能力； 2. 掌握一定的空间结构的提炼能力； 3. 掌握一定的分形解剖能力； 4. 掌握一定的数字素描、色彩、速写等的绘画表现技法。		1. 能够对优秀作品的空间、构图、色彩、形体设计的逻辑做出基本的分析与辨识； 2. 能够有效地从现实生活中的角色、景物在空间中的关系以及其自身内部的结构关系中做出准确的分析，并能做好几何形体的概括与提炼； 3. 能够在传统艺用人体解剖学的学习基础上，通过分形的手段来理解人体以及更多生物体的形体	

		关系,从而准确地设计角色造型; 4. 能够熟练使用数字技术手段,来完成素描、色彩、速写等写生与创作。	
技能名称	引擎软件的基本操作与媒资管理	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握软件的通用命令; 2. 掌握与熟悉引擎界面的基本操控; 3. 掌握在引擎导入各类文件; 4. 掌握流程中常用工具与任务; 5. 掌握引擎中的各类媒资管理流程; 6. 掌握启动方式。		1. 能够熟练掌握软件的通用命令; 2. 能够熟练操作引擎基本界面; 3. 能够熟练使用引擎与各类相关软件之间进行文件的导入; 4. 能够使用引擎中的常用工具完成基本的任务操作; 5. 能够按标准管理引擎中的各类媒资数据; 6. 能够启动交互演示。	
技能名称	引擎中的“空间”营造	建议学分	2
学习结果		评价标准	

<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解引擎中的“空间”概念； 2. 掌握的独立空间创作方式； 3. 掌握嵌套空间的创作方式； 4. 掌握多重空间的创造。 		<ol style="list-style-type: none"> 1. 能够理解引擎中的空间概念； 2. 能够熟练掌握独立空间的创造； 3. 能够实现空间的嵌套方法； 4. 能够实现多重空间的制作； 5. 能够制作水面与地面。 	
技能名称	引擎材质	建议学分	2
学习结果		评价标准	
<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解材质、贴图、纹理之间的关联； 2. 了解 vray\pbr 等不同材质系统的概念； 3. 掌握基本物体纹理、贴图与材质的操作； 4. 掌握材质的色彩、纹理、光滑度、透明度、反射率、折射率、发光度等的属性特征 5. 掌握复合材质的节点设置。 		<ol style="list-style-type: none"> 1. 能够清晰区分材质、贴图、纹理的关系； 2. 能够完成材质到纹理的操作设置； 3. 能够熟练完成基本物体的纹理、贴图、材质的操作流程； 4. 能够根据不同事物合理设置复合材质参数。 	
中级			

技能名称	引擎动画岗位 操作	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握一定的岗位边界划分； 2. 掌握一定的本岗位与上下游岗位的协调与对接操作； 3. 掌握本岗位下的各项操作规范与标准； 4. 掌握一定的岗位阶段生产流程及管理方式。		1. 能够清晰的理解岗位的边界划分； 2. 能够与团队中的上、下游岗位合作者做好工作内容的协调与对接； 3. 能够熟练、准确地按照操作规范，标准地开展各项操作； 4. 能够完整理解岗位下各阶段的生产流程和管理标准。	
技能名称	动画、动力学 及动画曲线	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 了解引擎中的动画概念； 2. 掌握角色动画的导入与操作； 3. 掌握道具物品的动画处置； 4. 掌握基本碰撞包裹的设置； 5. 掌握动力学的基本控制。		1. 能够导入各种动画类文件； 2. 能够在引擎中恰当使用动力学创造常规动画效果； 3. 能够在设置角色的运动； 4. 能够针对相关物体设置包裹框； 5. 能够设置动态物品的运动。	

技能名称	粒子系统及植被系统	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握引擎中的粒子发射器； 2. 掌握常用烟火类粒子发射器； 3. 掌握水面类的制作； 4. 掌握植被系统。		1. 能够使用引擎中的粒子发射器完成常规操作； 2. 能够在引擎中设置烟火类特效动画； 3. 能够在引擎中制作水面及动画； 4. 能够在利用植被系统进行制作。	
技能名称	摄像机控制、灯光以、布景及音效	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握摄像设置与动画 2. 掌握灯光设置； 3. 掌握布景规律； 4. 掌握音效及背景音乐设置。		1. 能够用摄像机编辑视角动画； 2. 能够在引擎中合理布置灯光； 3. 能够在引擎中搭建基本环境； 4. 能够在引擎中设置音效及背景音乐。	
高级			
技能名称	引擎动画岗位品控与协同	建议学分	2

学习结果		评价标准	
1. 掌握一定的赏析能力； 2. 掌握一定的造型能力； 3. 了解一定的市场认知与运营意识； 4. 了解一定的岗位标准和岗前准备意识。		1. 能够对优秀作品的赏析与辨识能力； 2. 具备一定的造型能力； 3. 能够对岗位群下不同岗位做出明确的制作标准、岗位要求等的边界划分； 4. 具备一定的岗位技能评判能力，具备一定的对作品的优劣判断能力。	
技能名称	设置情节冲突	建议学分	2
学习结果		评价标准	
1. 掌握关卡设计的基本要素和常规操作规范； 2. 掌握如何利用局部场景创造独立剧情； 3. 掌握如何利用 NPC 制造触发剧情； 4. 掌握如何营造反转剧情。		1. 能够掌握影、声、光、交互、情节等基本要素在关卡设计中的应用及常规操作的规范化流程； 2. 能够利用局部场景创造独立剧情； 3. 能够利用 NPC 制造触发剧情； 4. 能够营造反转剧情。	
技能名称	创造环境氛围 烘托剧情	建议学分	2
学习结果		评价标准	

<p>1. 掌握利用布局来营造场景气氛；</p> <p>2. 掌握利用声、光、电来营造场景气氛；</p> <p>3. 掌握利用触发事件来烘托剧情；</p> <p>4. 掌握利用粒子特效渲染剧情。</p>		<p>1. 能够利用布局来营造场景气氛；</p> <p>2. 能够利用声、光、电来营造场景气氛；</p> <p>3. 能够利用触发事件来烘托剧情；</p> <p>4. 能够利用粒子特效渲染剧情。</p>	
技能名称	引擎动画综合 项目实践	建议学分	2
学习结果		评价标准	
<p>1. 掌握单一任务交互项目流程；</p> <p>2. 掌握多任务交互项目制作流程；</p> <p>3. 掌握简单小游戏关卡设计；</p> <p>4. 掌握角色类交互或游戏项目制作。</p>		<p>1. 能够独立完成单一任务交互项目制作；</p> <p>2. 能够独立完成多任务交互项目制作；</p> <p>3. 能够独立完成简单小游戏关卡设计；</p> <p>4. 能够独立完成角色类交互或游戏项目制作。</p>	