

考核方案

(征求意见稿)



1+X动画制作职业技能等级证书

2021版

目录

动画制作职业技能等级证书考核方案	1
一、考核报名.....	1
二、考核方式.....	1
三、考核内容.....	1
四、考核成绩评定.....	2
五、考核组织.....	2
六、其他.....	2
动画制作职业技能等级证书岗位技能考核说明	3
一、分镜脚本岗位技能考核指导方案.....	4
二、概念设计岗位技能考核指导方案.....	8
三、影像采集岗位技能考核指导方案.....	11
四、二维制作岗位技能考核指导方案.....	14
五、三维制作岗位技能考核指导方案.....	17
六、角色动画岗位技能考核指导方案.....	21
七、镜头剪辑岗位技能考核指导方案.....	24
八、视觉特效岗位技能考核指导方案.....	26
九、引擎动画岗位技能考核指导方案.....	28

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（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。

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1小时，实操考试时间不超过2小时，考试总时长不超过3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+直播交互实操考试。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，三维制作、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，三维制作、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100分；实操考试满分为100分。

初级：理论考试与实操考试单项均超过50分，且理论考试按权重40%、实操考试按权重60%计算的总分超过60分，可以获得初级证书。

中级：理论考试与实操考试单项均超过50分，且理论考试按权重30%、实操考试按权重70%计算的总分超过60分，可以获得中级证书。

高级：理论考试与实操考试单项均超过50分，理论考试按权重20%、实操考试按权重80%计算的总分超过60分，且答辩通过者，可以获得高级证书。

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：各级别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所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9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，三维制作、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。为了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。计划经过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。从而避免因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、岗位协同能力。能够灵活运用所学知识 with 技能有效进行分镜脚本的设计与创作，并有能力与各项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. 就业面向

（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. 考核样题（命题人：金琼）

（初级）

考核题目：

脚本画面绘制及背景绘制

考核内容：

在动画制作过程中，摄像机机位发生变化，拍摄出的背景画面也会随机位变化而变化，摄像机仰视角度拍摄，背景就需要绘制仰视图，俯视拍摄就需要绘制俯视图；下面给出sc-42的文字说明、分镜画面和背景图，要求大家根据sc-42的示例和sc-39的文字说明，完成sc-39的分镜画面及背景绘制。

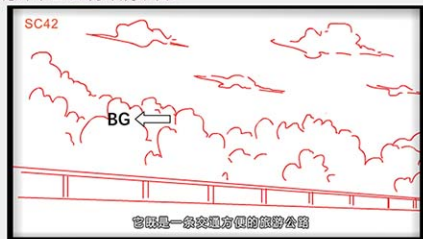
制作要求:

1. 绘制工具: Photoshop、Sai、Flash等;
2. 操作要求: 理解镜头画面的内涵, 能够读懂画面分镜, 根据示例及题目要求, 完成镜头画面和背景的绘制;

3. 实操素材:

A. sc-42分镜画面内容: 飞行器带着淘淘、乐乐、阿途从巢湖的观光大道飞过。主观镜头, 从剧中人物视角拍摄观光大道的全景, 镜头角度平视, 镜头运动方式: 跟镜。

B. sc-42分镜脚本画面设计效果图:



SC-42分镜脚本画面设计图

C. Sc-42对应的场景背景绘制效果图:



D. Sc-39文字说明: 飞行器带着淘淘、乐乐、阿途从巢湖的观光大道飞过。从剧中人物视角拍摄看到的观光大道的全景, 镜头角度俯视, 镜头运动方式: 跟镜。

时间要求:

30分钟

难度等级:

一级

(中级)

考核题目:

静态脚本绘制

考核内容:

根据提供的角色造型和场景文件，自编两个人物对话的情节故事完成不少于15个镜头的脚本绘制，表现手法不限。

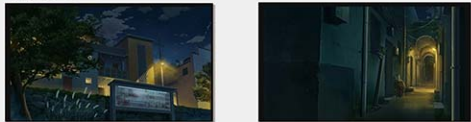
制作要求:

1. 绘制工具: Photoshop、Sai、Flash等
2. 实操要求: 根据提供的实操素材进行静态脚本创作，绘制不少于15个镜头的分镜头脚本，需要包含人物对话、摄像机运动、多机位拍摄及轴线知识。能清晰地表达人物与人物之间的关系、人物与场景之间的关系。
3. 实操素材:

A. 人物介绍:



B. 场景介绍:



C. 静态分镜版式:

镜头	时间	画面内容	声音内容 (对白、音效)	镜头运动	镜头方位	剪辑/转场 方式	备注



时间要求:

90分钟

难度等级:

三级

(高级)

考核题目:

《远古奇遇》静态脚本绘制

考核内容:

这是一部围绕巢湖地方文化“有巢氏”改编的动画片，根据提供的资料，运用所学的视听语言知识及分镜创作技法，完成静态分镜的绘制，分镜绘制所需要的资料包见附件，使用软件不限。

制作要求:

1. 绘制工具: Photoshop、Sai、Flash等

2. 实操要求: 根据提供的实操素材进行静态脚本创作，需要根据剧本和角色及场景的实际要求，来完成脚本的绘制。能清晰地表达角色的时空关系转换，动作设计符合角色的性格特征，能够把控人物关系前后变化的统一性，不能出现观众的对角色的认知错误。

3. 实操素材: 考生根据需要选取素材进行脚本的创作，素材未提供的部分，可以自主创新，主要角色和主场景，必须根据提供的素材进行创意。

A. 剧本:

第二集《远古奇遇》

1. 远古的巢居生活
远古的巢居生活，是远古时期人类一个重要的生活场景。《远古奇遇》中，主角多是一个个，气宇轩昂，一个从远古时期开始，开始生活了，他们生活在这里。

2. 远古的巢居生活
远古的巢居生活，是远古时期人类一个重要的生活场景。《远古奇遇》中，主角多是一个个，气宇轩昂，一个从远古时期开始，开始生活了，他们生活在这里。

3. 远古的巢居生活
远古的巢居生活，是远古时期人类一个重要的生活场景。《远古奇遇》中，主角多是一个个，气宇轩昂，一个从远古时期开始，开始生活了，他们生活在这里。

B. 角色造型:



C. 场景设计:



时间要求:

110分钟

难度等级:

五级

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. 就业方向

(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. 考核样题(命题人: 管郁生)

(初级)

考核题目:

角色骨骼特征转面归纳

考核内容:

根据考题给出头骨图片, 归纳出该角度分形归纳草图一张, 并再次绘制转面草图一张。

制作要求:

1. 绘制工具: Photoshop、Sai、Flash、Artrage、传统手绘等;
2. 图片格式: jpg格式, 300dpi;
3. 图片大小: 1980*1080;
4. 文件名命名: 《概念设计: 头骨分形归纳一》《概念设计: 头骨分形转面二》。



考核要点:

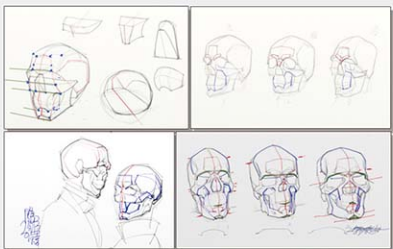
1. 透视与比例合理
2. 分形体块简洁准确
3. 大体积与小块面高度契合
4. 线条层级明确
5. 体积嵌套优美
6. 转面之后保持体积特征不变

时间要求:

60分钟两张分析草图

难度等级:

一级



参考素材

(中级)

考核题目:

角色头部空间分形与转面

考核内容:

根据考题给出的角色,分析其核心体积的空间分形归纳一幅并再绘制转面一幅。

制作要求:

1. 绘制工具: Photoshop、Sai、Flash、artrage、传统手绘等
2. 图片格式: jpg格式, 300dpi
3. 图片大小: 1980*1080
4. 文件名命名: 《概念设计: 角色头部空间分形》《概念设计: 角色头部空间分形转面》



考核要点:

1. 分形体块简洁准确
2. 大体积与小块面高度契合
3. 线条层级明确
4. 体积嵌套优美
5. 转面之后保持体积特征不变

时间要求:

60分钟两张分析草图

难度等级:

二级



参考素材

(高级)

考核题目:

角色设计(男性)

考核内容:

根据考题给出的黑白写实角色,对其进行二次角色转换设计稿一幅,并要求渲染色彩完稿一幅。

制作要求:

1. 绘制工具: Photoshop、Sai、Flash、artrage等数字软件;
2. 图片格式: jpg格式, 300dpi;
3. 图片大小: 1980*1080;
4. 文件名命名: 《概念设计: 男性头部角色设计稿》《概念设计: 男性头部角色色彩稿》。

考核要点:

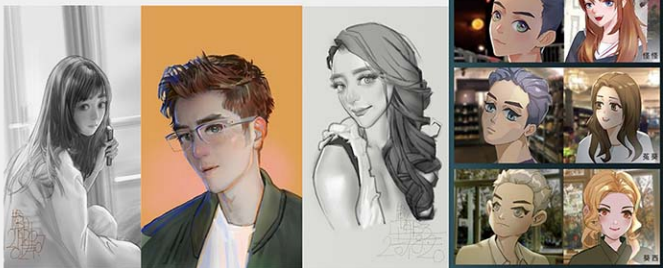
1. 二次元人物角色设计保留原始人物特征;
2. 光源设计两到四种以上均可;
3. 要求色调合理,光的推移强烈;
4. 突显人物个性。

时间要求:

120分钟两张分析草图

难度等级:

二级



参考素材

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. 考核样题（命题人：杨奥）

（初级）

考核题目：

纹理素材影像采集

考核内容：

将考试提供的数码单反相机、镜头、三脚架和灯光自行组装，再将五件素材样品自行进行合理布光拍摄，每件素材拍摄一张照片，最后提交五张照片。

*考方提供素材建议：拉丝金属板、生锈钢金属板、牛皮纸、大理石瓷砖、布艺墙纸，素材边长尺寸40-60cm。

制作要求：

1. 画面光线均衡无阴影，对焦清晰，素材细节丰富；
2. 构图饱满，影像四周不得出现素材无关背景，镜头方向与被拍摄素材保持水平，不能出现近大远小的透视。

时间要求：

30分钟

难度等级：

一级

(中级)

考核题目：

产品介绍视频

考核内容：

使用提供的数码相机、三脚架、镜头、灯光，再根据提供的产品、道具和脚本，拍摄并剪辑一段时长1分钟的视频，介绍产品的外观和功能，自行选择背景音乐。

产品：某品牌脱脂牛奶

道具：空玻璃杯

脚本：

- 场景一，考生拿着某品牌牛奶出现在镜头前进行介绍：大家好，我是某某某，今天给大家带来的是一款名为XXX的脱脂牛奶，它来自于某产地，使用特殊技术（高温杀菌，巴氏消毒等，具体见产品包装上描述）进行加工。
- 场景二，拍摄产品的外观，包括全身、瓶口和产品细节，旁白：这款牛奶的最大特点是脱脂，与其他普通牛奶比起来，它的脂肪含量仅仅为0，可以说是一款不带有一点高热量的产品，在满足我们消费者对蛋白质需要的同时，能够最大限度的控制脂肪的摄入，对于减肥人群和控制体重的人群来说非常有利。
- 场景三，拍摄牛奶倒入水杯特写，旁白：每天早晨或睡前喝上一杯，健康生活从某品牌牛奶开始。
- 场景四，考生拿起水杯喝上一口，满意的微笑，画面淡出。

制作要求：

1. 画面构图合理，对焦准确，曝光控制恰当，影调清晰；
2. 镜头平稳，运镜流畅，不同景别运用自如，镜头切换自然，转场规范；
3. 音效合适，配乐符合视频风格。

时间要求：

110分钟

难度等级：

四级

(高级)

考核题目:

品牌产品介绍视频

考核内容:

使用提供的数码相机、三脚架、镜头、灯光，再根据提供的产品和说明书，抓住产品特点，撰写拍摄大纲和脚本，拍摄并剪辑一段时长60秒的产品介绍视频，自行选择背景音乐。

- 考方提供产品建议：小型数码类产品或电气电子类产品为主，方便拿起和移动，需要提供产品包装和说明书。
- 考方提供辅助道具：灯光、不同颜色桌布和背景板，桌面透明软塑料胶垫，电动转盘展示台。

制作要求:

1. 大纲文案要能抓住产品特点，有主题地进行产品介绍，脚本撰写规范具体，能明确交代拍摄环节、步骤和内容；
2. 根据自己撰写的文案和脚本制作视频，有机组织镜头语言和段落，有主题的产品介绍视频；
3. 画面构图合理，对焦准确，曝光控制恰当，影调清晰；
4. 镜头平稳，运镜流畅，不同景别运用自如，合理运用推拉摇移，镜头切换自然，转场规范；
5. 音效合适，配乐符合文案脚本风格。

时间要求:

110分钟

难度等级:

五级

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. 考核样题 (命题人: 吴伟峰)

(初级)

考核题目:

角色开口表情动画

制作要求:

1. 设计舞台大小为640x480像素;
2. 动画共设计1个图层, 名称为“表情”;
3. 根据提供的两个关键帧进行补充, 完成“开口”的动画;
4. 输出格式为MP4。

时间要求:

90分钟

难度等级:

一级



(中级)

考核题目:

角色原地行走动画

制作要求:

1. 创建动画,以“侧面走路”为名保存;
2. 以图中的造型为基础绘制一套侧面原地行走动画;
3. 保存格式为MP4。



时间要求:

90分钟

难度等级:

二级

(高级)

考核题目:

角色曲线运动创作

制作要求:

1. 生活中有很多的运动规律, 请以动画的形式举例生活中三种不同的曲线运动;
2. 舞台大小为640x480像素;
3. 输出的格式为MP4。



时间要求:

100分钟

难度等级:

五级

五、三维制作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、角色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、角色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或角色的特征更加明显, 气氛更加匹配。并且有能力协调道具、场景、角色、渲染、特效等各组之间的工作进度。

2. 就业方向

(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. 考核样题(命题人: 刘婧婧)

(初级) 样题(一)

考核题目:

模型布线细分

制作要求:

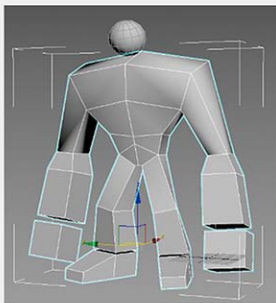
1. 在简易模型基础上进行加工细化躯干、四肢、手指等部位。
2. 具有更多的中型结构; 模型更为丰满、圆润; 模型工整;
3. 布线合理, 以四边形为主;
4. 提交截图1张, 以及obj文件。

时间要求:

15分钟

难度等级:

一级



(初级) 样题 (二)

考核题目:

角色模型UV分展

制作要求:

1. 下载附件“robot_cat_uv.rar”;
2. 为模型文件“robot_cat_uv.obj”展开UV;
3. UV分割位置合理; UV分布规范;
4. 提交UV截图1张, 以及obj模型。

时间要求:

60分钟

难度等级:

二级



robot_cat_uv.rar

(中级) 样题 (一)

考核题目:

煤气罐材质与贴图

制作要求:

1. 下载模型“煤气罐.rar”;
2. 参考原画, 据提供的煤气罐模型“high.obj”、“low.obj”以及图片素材, 为模型制作材质与贴图;
3. 贴图尺寸2k;
4. 渲染并提交至少1张效果图。



煤气罐.zip

时间要求:

30分钟

难度等级:

三级

(中级) 样题 (二)

考核题目:

手部模型精雕

制作要求:

1. 下载附件“hand_low.rar”;
2. 在提供的基础模型“hand_low.obj”之上, 进行雕刻和细化;
3. 提交不同角度截图2张以上以及模型原始工程文件;
4. 模型工整, 结构准确, 具有较为丰富的细节。

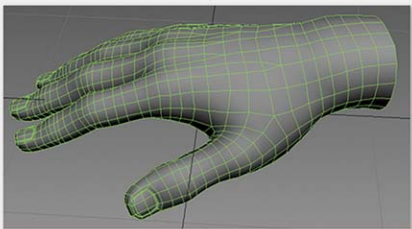
时间要求:

30分钟

难度等级:

三级

 hand_low.rar



(高级) 样题 (一)

考核题目:

头部模型贴图、灯管及渲染

制作要求:

1. 下载附件“head.rar”;
2. 为“head.obj”进行贴图制作, 并进行灯光渲染设置;
3. 具有皮肤质感, 肤色自然、有变化;
4. 提交渲染图至少1张。

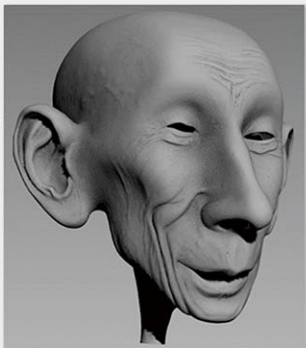
时间要求:

60分钟

难度等级:

五级

 head.rar



(高级)样题(二)

考核题目:

夹克雕刻精雕

制作要求:

1. 下载附件“cloth.rar”;
2. 在提供的模型“cloth_low.obj”基础上,参考照片“cloth_ref.png”,使用zb细化角色身上的夹克,为其雕刻细节;把握整体与局部的关系,雕刻时兼顾整体造型与细节变化;
3. 模型工整,皮革质感,面数不限;
4. 提交zb截图至少1张。



 cloth zip

时间要求:

100分钟

难度等级:

六级

六、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. 就业方向

(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. 考核样题(命题人: 黄梅娟)

(初级)

考核题目:

角色行走进动画

制作要求:

1. 用三维软件制作角色基本走路动作, 视频参考详见素材, 绑定好的角色已提供。同时拍屏三个视角的视频: 正视、侧视、自由视角;
2. 体现角色的走路特征, 标准走路: 每秒走两步;
3. 模型: 必须用提供的角色;
4. 软件: 不限;
5. 拍屏分辨率: 640*480;
6. 制作时间: 180分钟;
7. 提交文件: 动画源文件、三个视角的拍屏视频文件。

考核要点:

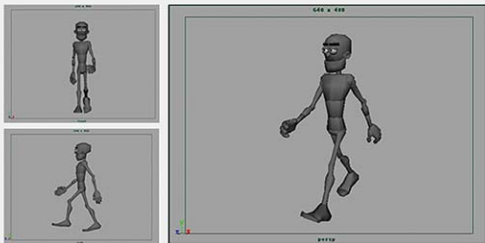
1. 整体动作是否流畅;
2. 动画节奏的把握是否正确, 动画规则是否正确;
3. 动作中的关键帧pose(姿势)是否合理或更具感染力;
4. 是否突显人物特征。

时间要求：

90分钟

考核难度：

二级



(中级)

考核题目：

角色跑步动画

制作要求：

1. 根据运动规律图，用三维软件制作给定角色的跑步镜头。Key好动画后，同时拍屏三个视角的视频：正视、侧视、自由视角；
2. 场景设定：角色在操场上跑步；
3. 模型：必须用提供的已绑定好的角色；
4. 软件：不限；
5. 拍屏分辨率：640*480；
6. 制作时间：180分钟；
7. 关键帧pose可以参考“跑步运动规律图”；
8. 提交文件：动画源文件、三个视角的拍屏视频文件。

考核要点：

1. 整体动作是否流畅；
2. 动画节奏的把握是否准确，动画规则是否正确；
3. 动作中的关键帧pose（姿势）是否合理或更具感染力；
4. 跑步动作是否与

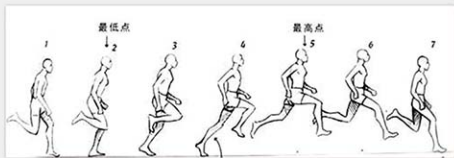
场景设定协调。

时间要求：

90分钟

考核难度：

二级



跑步运动规律参考图

(高级)

考核题目:

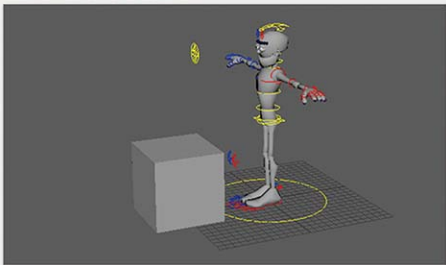
角色单人搬箱子动画

制作要求:

1. 用三维软件制作一个角色单人表演的镜头：搬箱子。Key好动画后，选择一个最佳视角进行拍屏；
2. 场景设定：角色站在箱子前，然后把箱子搬起，箱子的轻、重感不确定，请通过角色的动作表达出来；
3. 模型：必须用提供的已绑定好的角色；
4. 软件：不限；
5. 拍屏分辨率：640*480；
6. 制作时间：180分钟；
7. 提交文件：动画源文件、一个拍屏视频文件。

考核要点:

1. 整体动作是否流畅；
2. 动画节奏的把握是否准确，动画规则是否正确；
3. 动作中的关键帧pose（姿势）是否合理或更具感染力；
4. 是否将箱子的轻重感表现出来。



初始场景

时间要求:

90分钟

考核难度:

二级

七、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. 就业方向

(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头脚本设计等的工作。

3. 考核样题(命题人:张灿)

(初级)

考核题目:

静态图像剪辑

制作要求:

1. 通过剪辑软件中“视频过渡”的相关功能按参考视频效果进行制作;

2. 实现油漆飞溅、白场过渡、渐变擦除等过渡效果;

3. 工程源文件和输出mp4文件。

时间要求:

30分钟

考核难度:

一级



考题视频.mp4



(中级)

考核题目：

动态影像剪辑

制作要求：

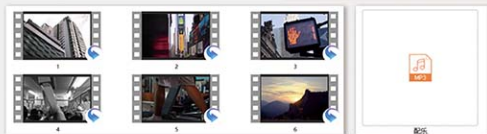
1. 用考题提供素材，根据考题视频展示要求，进行内容制作；
2. 颜色遮罩、蒙版、适配音效等视频剪辑操作；
3. 工程源文件和输出mp4文件。

时间要求：

45分钟

考核难度：

二级



(高级)

考核题目：

动态节奏剪辑

制作要求：

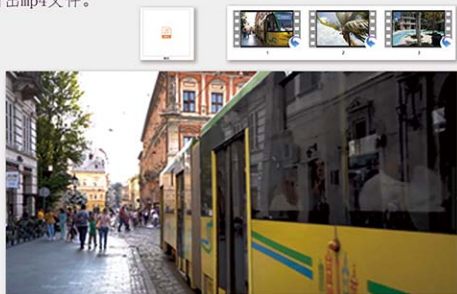
1. 用考题提供素材，根据考题视频展示要求，进行内容制作；
2. 实现比例拉伸、帧定格操作、黑白效果、适配音效等综合剪辑操作；
3. 工程源文件和输出mp4文件。

时间要求：

90分钟

考核难度：

三级



八、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. 就业方向

(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. 考核样题(命题人: 许陈哲)

(初级)

考核题目:

图层转场动画制作

制作要求:

1. 通过特效软件中“转场效果”的相关功能按参考视频效果进行制作;
2. 实现参考视频中的动画效果;
3. 工程源文件和输出mp4文件。

时间要求:

30分钟

考核难度:

一级



(中级)

考核题目:

粒子效果制作

制作要求:

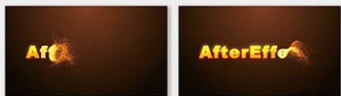
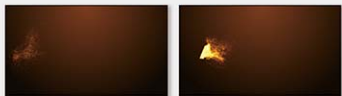
1. 用考题提供素材, 根据考题视频展示要求, 进行内容制作;
2. 效果、音效、动画等操作;
3. 工程源文件和输出mp4文件。

时间要求:

45分钟

考核难度:

二级



(高级)

考核题目:

综合特效制作

制作要求:

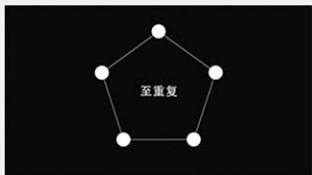
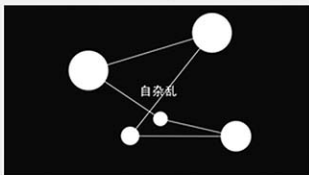
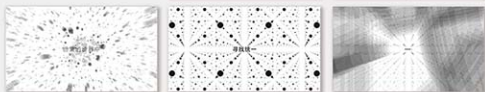
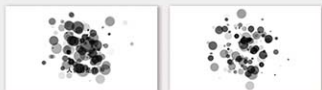
1. 根据参考视频展示要求, 进行动画内容制作;
2. 实现图层动画效果, 文字动画, 摄像机动画, 预合成制作等综合动画效果操作;
3. 工程源文件和输出mp4文件。

时间要求:

90分钟

考核难度:

三级



九、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. 考核样题 (命题人: 李子健)

(初级)

考核题目:

局部场景搭建

制作要求:

1. 使用素材库资源在指定区域添加水井, 注意水井小场景整体环境效果;
2. 使用考试提供素材库的模型、贴图等资源制场景;
3. 整体环境效果、地形材质、植物;
4. 布局合理性, 整体效果良好, 材质使用准确。

时间要求:

20分钟

考核难度:

一级



(中级)

考核题目:

夜晚场景搭建

制作要求:

1. 使用素材库资源, 根据参考图在指定区域搭建夜晚场景;
2. 使用贴图素材制作火焰和飞虫粒子;
3. 使用考试提供素材库的模型、贴图等资源制场景;
4. 整体环境氛围、光照、粒子;
5. 布局合理, 光照表现合理、整体氛围效果良好。

时间要求:

60分钟

考核难度:

三级



(高级)

考核题目:

湖畔小屋场景设计制作

制作要求:

1. 使用素材库资源, 在指定区域设计并搭建湖畔小屋场景, 并设计一组镜头展示场景效果, 输出视频文件;
2. 使用考试提供素材库的模型、贴图等资源制场景;
3. 场景布局设计、水面材质、镜头表现;
4. 场景设计和氛围表现效果良好, 水面效果自然, 镜头运用合理、表现良好。

时间要求:

60分钟

考核难度:

四级



动画传播文化



创意改变未来



中国动漫集团有限公司 监制
上海龙奇教育信息咨询有限公司 研制

2021年6月 发布