

1+X 数字艺术创作职业技能等级证书考核方案

目 录

证书考核方案	2
一、 考核报名	2
二、 考核方式	2
三、 考核内容	2
四、 考核成绩评定	3
五、 考核组织	3
六、 其他	4
证书岗位技能考核说明	5
一、 平面与创意美术领域技能考核指导方案	6
二、 三维影视动画领域技能考核指导方案	8
三、 数字游戏艺术领域技能考核指导方案	10
四、 数字影视后期领域技能考核指导方案	12

数字艺术创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，为推动我国数字艺术创作职业技能人才建设，特制定数字艺术创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 数字艺术创作职业技能等级证书官方网站（www.acgchina.com.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、高级三个级别的考试方式均为闭卷考试。

考核由理论考试、实操考试两部分组成。理论考试采用机考方式，包含单选、多选、判断等题型。实操考试采用机考实操。理论考试和实操考试接续完成。

初级、中级、高级证书考核均为理论考试+机考实操考试。

三、 考核内容

【数字艺术创作】（初级） 掌握一般数字艺术制作流程以及规范；具有数字艺术创作专业学习的能力。利用计算机和数位板等工具，了解数字艺术创作基础，了解数字图形艺术设计与绘画·数字三维动画·数字游戏艺术制作·数字影像制作等专业基础知识，达到数字艺术行业的入门标准。

【数字艺术创作】（中级） 具有数字艺术创作专业生产的能力。通过熟练的运用二维、三维空间艺术创作工具、影视后期制作以及数字声画结合等知识，掌握大部分数字艺术绘画、数字三维动画制作、数字影视后期、数字游戏制作的常规应用技能，完成大部分数字艺术创作相关专业工作。比较独立的完成数字艺术创作相关工作。

【数字艺术创作】（高级） 能根据项目创作需求，利用计算机和数位板等工具，完成数字艺术创作涉及的专业方向性任务；熟练掌握数字艺术创作核心创作技能，达到并完全胜任某专项类型的数字艺术创作目标；包括数字艺术绘画、数字三维动画制作、数字影视后期、游戏制作等方面的职业技能应用水准，独立完成数字艺术前期及后期相关工作；根据职业规范，使作品以最标准，最成熟的方式呈现。

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、中级、高级，理论考试与实操考试单项均超过 50 分，且理论考试按分值占比 30%，实操考试按分值占比 70% 计算总分大于或者等于 60 分为通过，可以获得初级证书。

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。考试时间将提前 2 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。

考核费用：初级 300 元/人次，中级 300 元/人次，高级 300 元/人次。由考生支付或由考生所在院校支付。

成绩查询：证书考试结束 15 日后可在官方网站查询成绩及是否通过。

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、中级、高级分别为 300 元/人次，由考生支付。补考后 15 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

数字艺术创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。

考生根据自身数字艺术创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，数字艺术创作职业技能按其所通过的最高级别的证书予以认定。

数字艺术创作职业技能等级证书岗位技能考核说明

数字艺术创作职业技能等级证书的考核内容和考核标准是由中国动漫集团国家动漫创意研发中心动漫发展研究院与全国开设动漫专业的多所著名高等院校的院校专家以及影视CG动画和游戏行业数十位具有丰富实战和教学经验行业专家共同设计与研发而成的。数十家动漫、影视、游戏企业提供的岗位需求与专业技术应用案例为本考核标准和相关题库的开发提供了宝贵的技术支撑。

等级证书整合了行业内对数字艺术创作领域用人需求较为集中的4个方向，包括平面与创意美术，三维影视动画，数字游戏艺术和数字影视后期等四大类，设计开发了相对应的课程体系与专业岗位应用技能考核目标。

证书考核目标的初、中、高级设计，是为应数字艺术创作相关行业中的项目制作对于人才能力需求的基本划分。面向全国中、高职及本科院校的相关对口专业，本证书的技能考核目标可作为中高等院校的专业人才培养的补充与参考。为各专业院校相关科系的学生做好进入专业领域前的专业认知与技能提升提供辅助。所以在专业考题设计上，我们设计了分级及弹性机制，根据全国专业院校的实际专业调研情况，科学系统的设计了以专业难度分级的考题，并以年度为单位，迭代地进行考题的难度逐年提升。

一、平面与创意美术领域技能考核指导方案

考核目标

（初级）掌握平面与色彩设计基础知识和设计语言一般规律与常识，具备应用数字化设计工具进行基础平面设计及绘制基础造型的能力，能够将常规构图、色彩、透视、等理论知识，与数字化绘制过程结合，完成美术场景设计色稿绘制工作。掌握至少一种绘画类软件，能够使用艺用人体解剖、人体运动规律等理论知识，按照参考图要求对插图场景与简单角色道具等进行造型构建并能够以色彩烘托场景气氛。

（中级）熟练掌握文字阅读与图象表达能力。充分理解视听语言与故事分镜与角色造型绘制技法，能够适当使用镜头语言，与动态构图的原理与技法，设计镜头的景别，镜头的连贯与衔接效果，通过对形象/形体特征、行为举止、服装配饰、随身工具/装备进行插画创作；并能有效完成漫画插画，短篇动画、影视分镜设计的工作任务。

（高级）具备完整的视听语言表达能力、能够灵活充分的利用数字化造型工具和所学知识与技能进行漫画、插画、动画项目的分镜脚本创作，在美术概念场景绘制与动画镜头脚本设计、原画角色造型设计等工作中展现较高的审美创造力。

就业面向

（初级）主要面向简单二维动画制作、漫画插画、广告及平面设计、数字媒体出版与制作等领域。从事简单多格漫画与动画分镜绘制；简单插画类项目中的制作等环节的基础性工作。

（中级）主要面向商业二维动画制作、漫画插画创作、影视与平面广告的设计、数字媒体出版与制作等领域。从事商业漫画与动画分镜绘制；商业插画类项目中的制作等环节的专业工作。

（高级）主要面向数字影视动画、影视广告、游戏、商业插画与漫画等领域中复杂且综合的二维设计与制作、技术协调、风格设计等工作，具备参与商业化影视动漫及广告等分镜脚本设定和概念设计的能力。

二、三维影视动画领域技能考核指导方案

考核目标

（初级） 掌握三维模型工具的常用工具与命令与流程规范，能够根据参考设计图完成一般三维道具的制作和基础场景模型的搭建；运用的动画运动规律知识，利用三维动画软件中的动画模块基础命令的操作与问题解决方法，能够完成简单的动画角色动作表现；了解和掌握三维软件渲染合成的流程与规范，使用三维灯光与材质工具为场景进行基础的照明，常规材质的表现以及不同精度下的灯光渲染方法。

（中级） 理解并掌握生物解剖，身体力学等相关知识，理解不同生物结构的运动规律，完整掌握三维角色模型的模型制作方法以及UV分展贴图与材质设置。理解并掌握生物解剖，身体力学等相关知识，理解不同生物结构的运动方式，应用关键帧制作角色动画的一般规律与方法，进行三维角色动画的制作，使角色动作的设计展现出角色性格的特征；能够熟练对三维场景进行灯光布设并根据要求设计灯光效果通过渲染技术实现动画输出；布置摄像机角度进行固定机位拍摄的基本工具应用与实现方式。

（高级） 完整掌握三维角色模型的模型制作方法以及UV分展贴图与材质设置。能够绘制复杂的场景贴图与材质设置，结合数字雕塑工具完成角色模型细节的刻画与制作，完成高、低精度的三维模型，能用高、低精度的模型烘焙贴图；掌握制作法线贴图，AO贴图等各类型贴图的应用与制作工艺与技术手段；理解并掌握生物解剖，身体力学等相关知识，挖掘角色表情及肢体运动规律，理解不同生物结构

的运动方式，应用关键帧制作角色动画的一般规律与方法，进行三维角色动画的制作，使角色动作的设计展现出角色性格的特征；能够熟练对三维场景进行灯光布设，根据要求设计灯光效果并针对拍摄事物有效的设置灯光参数和布置摄像机角度进行固定机位拍摄；掌握不同三维摄像机镜头参数的应用方案和摄影机动态拍摄到渲染输出的工具应用与实现方式。

就业面向

（初级）主要面向三维影视动画、影视广告、VR 交互等领域，从事三维模型制作，简单三维动画加工制作，动作捕捉助理等工作。

（中级）主要面向三维影视动画、影视广告、VR 交互等领域，从事三维角色的模型制作，三维骨骼绑定，角色动作捕捉、角色动画等工作。

（高级）主要面向三维影视动画、影视广告、VR 交互等领域，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。

三、 数字游戏艺术领域技能考核指导方案

考核目标

（初级） 掌握基础色彩原理、透视原理、光影特效等游戏美术基本法则，能够使用数字工具绘制专案所需必要元素及游戏概念设计稿；根据参考设计图完成一般三维道具的制作和基础场景模型的搭建；了解和掌握三维数字雕塑工具使用方法与流程规范，能够依据参考设计图使用三维模型制作的常用工具与命令，完成基础场景模型的组合与搭建，常规材质表现。

（中级） 理解游戏美术设计工作任务的设计需求，设计流程与规范，掌握色彩构成及光色关系与复杂的光影特效的表现原理，多角度透视原理与法则；能够熟悉三维数字雕塑工具使用方法与流程规范，并根据参考设计图完成一般三维道具的制作与基础场景模型的组合与搭建，以及 UV 分展贴图与材质设置；理解并掌握生物解剖，肢体运动规律表现方式与方法，不同生物结构的运动方式，应用关键帧制作角色动画的一般规律与方法，进行三维角色动画的制作，使角色动作的设计展现出角色性格的特征，并应用动作捕捉技术和数据与手动关键帧技术进行角色动画制作的流程工艺，实现角色动作的基本元素。

（高级） 应用多角度透视原理与法则与物体的运动规律表现方式与方法使用数字绘画工具能够完成较为复杂的游戏概念场景绘画。能够绘制复杂的场景贴图与材质设置，结合数字雕塑工具完成角色模型细节的刻画与制作，完成高、低精度的三维模型，能用高、低精度的模型烘焙贴图；掌握制作法线贴图，AO 贴图等各类型贴图的应用

与制作工艺与技术手段；理解并掌握生物解剖，身体力学等相关知识，挖掘角色表情及肢体运动规律，理解不同生物结构的运动方式，应用绑定工具对中等角色模型进行绑定并输出带有骨骼绑定的通用格式文件，关键帧制作角色动画的一般规律与方法，进行三维角色动画的制作，使角色动作的设计展现出角色性格的特征；能够熟练使用游戏引擎工具，将场景模型素材文件导入游戏引擎，选择和使用材质编辑器与渲染工具渲染对象，选择合适的灯光效果，并设置合理的参数；掌握绑定蒙皮与动画的源文件导入到游戏引擎中并完成渲染测试，使用游戏引擎搭建完整的游戏模型场景，并正确的展示贴图灯光输出效果。

就业面向

（初级）主要面向游戏制作相关岗位、三维动画、影视广告、VR交互等领域，从事游戏原画制作、游戏三维模型制作，简单的游戏三维动画制作，动作捕捉助理等工作。

（中级）主要面向游戏制作相关岗位、三维动画、影视广告、VR交互等领域，从事游戏概念设计、游戏三维模型设计，常规的三维骨骼绑定，角色动作捕捉、角色动画等工作。

（高级）主要面向游戏制作相关岗位、三维动画、影视广告、VR交互等领域，能够高标准完成次时代游戏概念原画和各类角色造型设计，次时代游戏三维模型设计，高难度角色骨骼绑定及动作捕捉、角色动画创作等工作。

四、数字影视后期领域技能考核指导方案

考核目标

（初级） 了解剪辑基础理论，景别和蒙太奇的基础知识，能够使用数字剪辑工具完成专案基础功能与剪辑基础操作；了解并掌握频道品牌包装的战略、概念和重要意义，设计包装中形象识别系统；结合对视频格式帧速率，标清、高清的概念理解，完成栏目包装的制作流程，应用数字合成与三维动画工具制作 节目包装及宣传片案例剪辑包装。

（中级） 掌握视听语言景别、镜头运动方式、运动镜头之间的衔接与转场等剪辑工作流程；能够使用数字剪辑工具完成电视频道包装的创意表现和基础特效合成技术；完成栏目包装的完整流程制作，包括分层抠像与合成调色技术，抠像合成与跟踪技术，特效制作与数字绘景结合的节目短片制作。

（高级） 熟练应用视听语言语法、镜头运动规律、音乐音效编辑剪辑合成工作流，能够充分掌握数字剪辑与特效合成技术工具完成影视广告，电视栏目包装等商业化视频类产品的创意表现和制作；设计栏目宣传片包装的整体风格表现，掌握 nuke 高级数字绘景技法与三维跟踪与合成包括通过特效制作技术完善影片的故事性，结合三维动画工具制作完成特殊效果制作，实现商业化的数字视频产品制作。

就业方向

（初级） 主要面向影视制作相关岗位、包括电视栏目包装，视频编辑，三维动画、多媒体广告、VR 产品交互等领域，从事视频产品

制作、影视多媒体制作，MG动画制作等岗位。

（中级）主要面向影视制作相关岗位、包括电视栏目包装，视频编辑，三维动画、多媒体广告、VR产品交互等领域，从事电影电视剪辑、视频产品制作、影视多媒体制作，MG动画制作等岗位。

（高级）主要面向影视制作相关岗位、包括电视栏目包装，视频编辑，三维动画、多媒体广告、VR产品交互等领域，从事电影电视制作、影视特效制作、商业视频产品设计制作、多媒体广告设计制作，MG动画设计与制作等岗位。