

GZB

国家职业标准

职业编码：4-13-02-02

动画制作员

(2024 年版)

中华人民共和国人力资源和社会保障部 制定

说 明

为规范从业者的从业行为，引导职业教育培训的方向，为职业技能评价提供依据，依据《中华人民共和国劳动法》和《中华人民共和国职业教育法》，适应经济社会发展和科技进步的客观需要，立足培育工匠精神和精益求精的敬业风气，人力资源社会保障部组织有关专家，制定了《动画制作员国家职业标准（2024年版）》（以下简称《标准》）。

一、本《标准》以《中华人民共和国职业分类大典（2022年版）》为依据，严格按照《国家职业标准编制技术规程（2023年版）》有关要求，以“职业活动为导向、职业技能为核心”为指导思想，对动画制作员从业人员的职业活动内容进行了规范细致描述，对各等级从业者的技能水平和理论知识水平进行了明确规定。

二、本《标准》依据有关规定将本职业分为四级/中级工、三级/高级工、二级/技师、一级/高级技师四个等级，包括职业概况、基本要求、工作要求和权重表四个方面的内容。

三、本《标准》主要起草单位有：广东省职业技能服务指导中心、深圳市中鹏教育科技股份有限公司、广东数码艺术研究会、深圳市商业美术设计促进会、广东省中鹏职业培训学校有限公司、深圳市福田区中鹏职业培训学校、上海市数字内容产业促进中心。主要起草人有：崔亚民、徐敏、杨帆、戚卫虹、傅鹤、周影、张娜、梁雪、周敏慧、方泳、箫伟文、黄江枫。

四、本《标准》主要审定单位有：中国就业培训技术指导中心、人力资源社会保障部职业技能鉴定中心、深圳市创意设计知识产权促进会。主要审定人有：徐志坚、王晓鸣、惠征、何兵、涂先智、汤琳晔、杨钟、严琰、丁燕、刘春刚、谭明祥、黄爱民、陈世龙、高嫵、朱晓泉。

五、本《标准》在制定过程中得到中国就业培训技术指导中心、人力资源社会保障部职业技能鉴定中心、深圳市福田区人力资源局、

职业编码：4-13-02-02

深圳技师学院设计学院、深圳鹏城技师学院、广东技术师范大学美术学院、华南农业大学艺术学院、北京动漫游戏产业协会、广东省版权保护联合会、广东省艺术与设计教育协会、深圳市工业设计协会、深圳黑洞文化传播有限公司等单位，以及葛恒双、张灵芝、叶磊、廖漫山、苗静、李晶、高德平、郭文忠、许子龙、谭昕、李启芝等专家的指导和大力支持，在此一并感谢。

六、本《标准》业经人力资源社会保障部批准，自公布之日^①起施行。

^① 2024年1月17日，本《标准》以《人力资源社会保障部办公厅关于颁布食品安全管理师等21个国家职业标准的通知》（人社厅发〔2024〕3号）公布。

动画制作员 国家职业标准 (2024年版)

1. 职业概况

1.1 职业名称

动画制作员

1.2 职业编码

4-13-02-02

1.3 职业定义

从事影视动画中间画绘制、描线上色、音乐音效、数字特效、后期合成、影像编辑等制作工作的人员。

1.4 职业技能等级

本职业共设四个等级，分别为：四级/中级工、三级/高级工、二级/技师、一级/高级技师。

1.5 职业环境条件

室内、常温。

1.6 职业能力特征

具有学习能力，具有空间感和形体知觉，手指、手臂灵活，动作协调，无色盲或色弱。

1.7 普通受教育程度

初中毕业。

1.8 职业培训要求

1.8.1 培训参考时长

四级/中级工不少于 300 标准学时；三级/高级工不少于 250 标准学时；二级/技师不少于 250 标准学时；一级/高级技师不少于 200 标准学时。

1.8.2 培训教师

培训四级/中级工的教师应具有本职业三级/高级工及以上职业资格（职业技能等级）证书或相关专业中级及以上专业技术职务任职资格；培训三级/高级工的教师应具有本职业二级/技师及以上职业资格（职业技能等级）证书或相关专业中级及以上专业技术职务任职资格；培训二级/技师的教师应具有本职业一级/高级技师职业资格（职业技能等级）证书或相关专业高级专业技术职务任职资格；培训一级/高级技师的教师应具有本职业一级/高级技师职业资格（职业技能等级）证书 2 年以上或相关专业高级专业技术职务任职资格 2 年以上。

1.8.3 培训场所设备

理论知识培训在标准教室或计算机教室进行；操作技能培训根据工作要求，在配备有计算机的室内场所进行，计算机配置能满足相关设计软件正常运行。

1.9 职业技能评价要求

1.9.1 申报条件

具备以下条件之一者，可申报四级/中级工：

(1) 累计从事本职业或相关职业^①工作满5年。

(2) 取得相关职业五级/初级工职业资格（职业技能等级）证书后，累计从事本职业或相关职业工作满3年。

(3) 取得本专业或相关专业^②的技工院校或中等及以上职业院校、专科及以上普通高等学校毕业证书（含在读应届毕业生）。

具备以下条件之一者，可申报三级/高级工：

(1) 累计从事本职业或相关职业工作满10年。

(2) 取得本职业或相关职业四级/中级工职业资格（职业技能等级）证书后，累计从事本职业或相关职业工作满4年。

(3) 取得符合专业对应关系的初级职称（专业技术人员职业资格）后，累计从事本职业或相关职业工作满1年。

(4) 取得本专业或相关专业的技工院校高级工班及以上毕业证书（含在读应届毕业生）。

(5) 取得本职业或相关职业四级/中级工职业资格（职业技能等级）证书，并取得高等职业学校、专科及以上普通高等学校本专业或相关专业毕业证书（含在读应届毕业生）。

(6) 取得经评估论证的高等职业学校、专科及以上普通高等学校本专业或相关专业的毕业证书（含在读应届毕业生）。

具备以下条件之一者，可申报二级/技师：

(1) 取得本职业或相关职业三级/高级工职业资格（职业技能等级）证书后，累计从事本职业或相关职业工作满5年。

(2) 取得符合专业对应关系的初级职称（专业技术人员职业资格）后，累计从事本职业或相关职业工作满5年，并在取得本职业

① 相关职业：动画设计人员、数字媒体艺术专业人员、音响调音员、美工师、电影电视制片人、剪辑师、电子音乐编辑等，下同。

② 本专业或相关专业：计算机动画制作、计算机游戏制作、计算机广告制作、计算机动漫与游戏制作、数字媒体技术应用、影像与影视技术、数字影像技术、多媒体制作、新媒体与互联网应用、影视传媒（影视制作方向）、数字媒体艺术、文化传播、虚拟现实技术应用、计算机平面设计、美术绘画、美术设计与制作（广告设计与制作）、工艺美术等，下同。

或相关职业三级/高级工职业资格（职业技能等级）证书后，从事本职业或相关职业工作满1年。

（3）取得符合专业对应关系的中级职称（专业技术人员职业资格）后，累计从事本职业或相关职业工作满1年。

（4）取得本职业或相关职业三级/高级工职业资格（职业技能等级）证书的高级技工学校、技师学院毕业生，累计从事本职业或相关职业工作满2年。

（5）取得本职业或相关职业三级/高级工职业资格（职业技能等级）证书满2年的技师学院预备技师班、技师班学生。

具备以下条件之一者，可申报一级/高级技师：

（1）取得本职业或相关职业二级/技师职业资格（职业技能等级）证书后，累计从事本职业或相关职业工作满5年。

（2）取得符合专业对应关系的中级职称后，累计从事本职业或相关职业工作满5年，并在取得本职业或相关职业二级/技师职业资格（职业技能等级）证书后，从事本职业或相关职业工作满1年。

（3）取得符合专业对应关系的高级职称（专业技术人员职业资格）后，累计从事本职业或相关职业工作满1年。

1.9.2 评价方式

分为理论知识考试、操作技能考核以及综合评审。理论知识考试以笔试、机考等方式为主，主要考核从业人员从事本职业应掌握的基本要求和相关知识要求；操作技能考核主要采用现场操作、模拟操作等方式进行，主要考核从业人员从事本职业应具备的技能水平；综合评审主要针对二级/技师和一级/高级技师，通常采取审阅申报材料、答辩等方式进行全面评议和审查。

理论知识考试、操作技能考核和综合评审均实行百分制，成绩皆达60分（含）以上为合格。

1.9.3 监考人员、考评人员与考生配比

理论知识考试中的监考人员与考生配比不低于1:15，且每个考

场不少于2名监考人员；操作技能考核中的考评人员与考生配比不低于1:8，且考评人员为3人以上单数；综合评审委员为3人以上单数。

1.9.4 评价时长

理论知识考试时间不少于90 min；操作技能考核时间不少于180 min；综合评审时间不少于15 min。

1.9.5 评价场所设备

理论知识考试在标准教室或计算机教室进行；操作技能考核根据工作要求，在配备有计算机的室内场所进行，计算机配置能满足相关设计软件正常运行；综合评审在标准教室或计算机教室进行。

2. 基本要求

2.1 职业道德

2.1.1 职业道德基本知识

2.1.2 职业守则

- (1) 遵纪守法，严格自律。
- (2) 敬业诚信，创新进取。
- (3) 认真严谨，忠于职守。
- (4) 包容同业，信守承诺。
- (5) 文明作业，团结协作。

2.2 基础知识

2.2.1 绘画基础知识

- (1) 绘画透视知识。
- (2) 绘画结构知识。
- (3) 绘画解剖知识。
- (4) 绘画素描知识。
- (5) 色彩基础知识。
- (6) 绘画速写知识。
- (7) 设计美学知识。

2.2.2 计算机基础知识

- (1) 计算机动画软件知识。
- (2) 影像编辑知识。
- (3) 后期合成软件知识。
- (4) 数字特效软件知识。
- (5) 音乐音效软件知识。

2.2.3 动画基础知识

- (1) 动画发展史。
- (2) 动画概论。

2.2.4 动画制作知识

- (1) 动画制作流程。
- (2) 视听语言知识。
- (3) 动画运动规律知识。
- (4) 动画场景知识。
- (5) 动画剧本知识。
- (6) 动画分镜头知识。
- (7) 动画角色知识。
- (8) 动画后期制作知识。

2.2.5 相关法律、法规知识

- (1) 《中华人民共和国劳动法》相关知识。
- (2) 《中华人民共和国民法典》相关知识。
- (3) 《中华人民共和国著作权法》相关知识。
- (4) 《中华人民共和国广告法》相关知识。

3. 工作要求

本标准对四级/中级工、三级/高级工、二级/技师、一级/高级技师的技能要求和相关知识要求依次递进，高级别涵盖低级别的要求。

3.1 四级/中级工

| 职业功能 | 工作内容 | 技能要求 | 相关知识要求 |
|-----------|----------|---|--|
| 1. 动画前期制作 | 1.1 角色制作 | 1.1.1 能根据设计图对角色进行基础上色 1.1.2 能根据设计图完成辅助角色的模型制作 | 1.1.1 计算机图像软件操作知识 1.1.2 多边形建模知识 1.1.3 布线知识 |
| | 1.2 场景制作 | 1.2.1 能根据美术设计图完成室内道具的制作 1.2.2 能根据美术设计图完成室外道具的制作 | 1.2.1 人造类道具制作知识 1.2.2 自然类道具制作知识 |
| 2. 动画中期制作 | 2.1 描线上色 | 2.1.1 能将数字化存储的文件导入专业描线软件，建立描线文件 2.1.2 能使用标准的线条颜色和线型尺寸，对人物、道具、场景图进行描线 2.1.3 能使用计算机图像软件的上色功能进行颜色填充 2.1.4 能按照指定颜色要求对人物、道具和场景的描线造型进行上色 | 2.1.1 描线软件相关知识 2.1.2 线条绘制知识 2.1.3 色彩搭配知识 2.1.4 明暗表现知识 |

续表

| 职业功能 | 工作内容 | 技能要求 | 相关知识要求 |
|--------------|------------|---|--|
| 2. 动画中期制作 | 2.2 中间画制作 | 2.2.1 能在原画基础上制作角色中间画 2.2.2 能在原画基础上完成人物走、跑、跳动作的动画制作 | 2.2.1 中间画绘制知识 2.2.2 关键帧知识 |
| 3. 动画后期合成 | 3.1 影像编辑 | 3.1.1 能使用影像编辑软件对素材进行整理 3.1.2 能使用影像编辑软件对画面进行非线性编辑 3.1.3 能使用影像编辑软件制作字幕样式 3.1.4 能使用影像编辑软件输出视频文件 | 3.1.1 影像编辑软件操作知识 3.1.2 视频编码知识 3.1.3 常用视频格式知识 3.1.4 字幕样式的制作方法 3.1.5 渲染设置及输出知识 |
| | 3.2 音乐音效制作 | 3.2.1 能完成音频的搜集与整理工作 3.2.2 能为画面选用风格合适的音乐及音效 | 3.2.1 音频编码知识 3.2.2 音频分类知识 3.2.3 常用音频格式知识 |

3.2 三级/高级工

| 职业功能 | 工作内容 | 技能要求 | 相关知识要求 |
|-----------|------------|---|--|
| 1. 动画前期制作 | 1.1 角色制作 | 1.1.1 能根据设计图制作角色的正面、半侧面、侧面、后侧面、背面等角度的造型 1.1.2 能根据设计图完成主要角色的模型制作 1.1.3 能根据设计图完成次要角色的模型制作 | 1.1.1 角色转面知识 1.1.2 角色贴图知识 1.1.3 角色材质知识 1.1.4 三维建模知识 |
| | 1.2 场景制作 | 1.2.1 能根据美术设计图制作室内场景 1.2.2 能根据美术设计图制作室外场景 | 1.2.1 场景贴图知识 1.2.2 场景材质表现知识 1.2.3 场景布光知识 |
| 2. 动画中期制作 | 2.1 动作设计 | 2.1.1 能制作人物走、跑、跳等动作的关键动作 2.1.2 能制作动物走、跑、跳、扑、飞、游、爬等动作的关键动作 | 2.1.1 人物走、跑、跳运动规律 2.1.2 四足、两足、鸟类、鱼类动物运动规律 |
| | 2.2 数字特效制作 | 2.2.1 能运用数字特效软件制作不同天气、水、火焰等自然特效 2.2.2 能根据不同的故事需求完成光影特效制作 2.2.3 能运用数字特效软件制作烟雾类效果 2.2.4 能运用数字特效软件制作爆炸类效果 | 2.2.1 数字特效软件操作知识 2.2.2 常见特效插件使用知识 2.2.3 自然现象特效表现方法 |

续表

| 职业功能 | 工作内容 | 技能要求 | 相关知识要求 |
|-----------|------------|---|---|
| 3. 动画后期合成 | 3.1 影像编辑 | 3.1.1 能使用后期合成软件完成视频包装制作 3.1.2 能使用影像编辑软件完成后期抠像 | 3.1.1 视频过渡效果的使用方法 3.1.2 视频效果的使用技术 3.1.3 遮罩与图层蒙板知识 3.1.4 抠像应用知识 |
| | 3.2 音乐音效制作 | 3.2.1 能使用音频处理软件对音乐、音效素材进行优化 3.2.2 能使用影像编辑软件对画面及音乐、音效进行音画同步 | 3.2.1 音频过渡效果的使用方法 3.2.2 音频效果的使用技术 3.2.3 音乐、音效的组接规律与方法 |

3.3 二级/技师

| 职业功能 | 工作内容 | 技能要求 | 相关知识要求 |
|-----------|-----------|--|--|
| 1. 动画前期设计 | 1.1 角色设计 | 1.1.1 能完成主要角色、次要角色、辅助角色的造型设计 1.1.2 能完成角色的表情设计 1.1.3 能完成角色动态姿势图设计 | 1.1.1 角色造型设计知识 1.1.2 角色表情设计知识 1.1.3 人体结构知识 |
| | 1.2 场景设计 | 1.2.1 能完成写实类、抽象类、卡通类等不同风格的室内场景设计 1.2.2 能完成写实类、抽象类、卡通类等不同风格的室外场景设计 1.2.3 能完成写实类、抽象类、卡通类等不同风格的道具设计 | 1.2.1 场景构图原理 1.2.2 场景透视知识 1.2.3 色彩构成知识 1.2.4 道具设计知识 1.2.5 场景风格类型知识 |
| | 1.3 分镜头设计 | 1.3.1 能根据文字脚本完成分镜头设计 1.3.2 能完成动作类、情感类的镜头调度设计 1.3.3 能使用蒙太奇手法组接影像画面 | 1.3.1 镜头角度知识 1.3.2 景别知识 1.3.3 机位与轴线知识 1.3.4 蒙太奇原理 1.3.5 剪辑技巧 |

续表

| 职业功能 | 工作内容 | 技能要求 | 相关知识要求 |
|-----------|------------|--|--|
| 2. 动画中期制作 | 2.1 动作设计 | 2.1.1 能为角色设计表达不同情绪的表情、动作 2.1.2 能运用镜头及角色肢体语言表现动作节奏 | 2.1.1 角色表演知识 2.1.2 动作节奏知识 |
| | 2.2 数字特效制作 | 2.2.1 能根据特效设计方案制作毛发、布料等动力学效果 2.2.2 能根据特效设计方案制作水面、大气等流体类效果 2.2.3 能根据特效设计方案制作烟花、星空等粒子类效果 | 2.2.1 毛发制作知识 2.2.2 布料制作知识 2.2.3 粒子制作知识 2.2.4 刚体制作知识 2.2.5 流体制作知识 |
| 3. 动画后期合成 | 3.1 影像编辑 | 3.1.1 能使用后期合成软件为画面进行色彩调整 3.1.2 能使用后期合成软件为画面进行色彩匹配 3.1.3 能根据导演要求进行基本节奏调整 3.1.4 能使用后期合成软件进行镜头反求及视频稳定等相关操作 | 3.1.1 色彩校正知识 3.1.2 调色知识 3.1.3 镜头追踪与反求知识 |
| | 3.2 音乐音效制作 | 3.2.1 能使用音频处理软件完成降噪、音色调整的处理 3.2.2 能使用音频处理软件对多轨音频进行融合、调协的处理 | 3.2.1 音频轨道参数知识 3.2.2 音频优化方法 3.2.3 混音方法 |

续表

| 职业功能 | 工作内容 | 技能要求 | 相关知识要求 |
|----------|--------|---|---|
| 4. 培训与管理 | 4.1 培训 | 4.1.1 能对三级/高级工及以下级别人员进行培训 4.1.2 能编写动画制作员技术指导方案 4.1.3 能制作和运用教学模具 | 4.1.1 培训流程制定知识 4.1.2 网络教育与培训相关知识 4.1.3 技术指导方案编写知识 4.1.4 教学模具的制作和运用知识 |
| | 4.2 管理 | 4.2.1 能对动画制作团队提出管理意见 4.2.2 能对动画制作项目进行质量评估，并提出改进建议 | 4.2.1 组织与分工管理 4.2.2 项目质量评估方法 |

3.4 一级/高级技师

| 职业功能 | 工作内容 | 技能要求 | 相关知识要求 |
|-----------|------------|--|---|
| 1. 动画前期设计 | 1.1 美术设计 | 1.1.1 能根据故事脚本完成项目艺术风格的界定 1.1.2 能根据故事脚本完成角色和场景概念设计 1.1.3 能根据故事脚本完成项目的样稿设定 | 1.1.1 概念设计方法 1.1.2 风格定位方法 1.1.3 美术氛围知识 1.1.4 艺术风格的界定原则 |
| | 1.2 分镜头设计 | 1.2.1 能根据故事脚本完成动态分镜头制作，呈现故事节奏 1.2.2 能通过镜头语言完成故事中人物的性格塑造 | 1.2.1 动态分镜软件知识 1.2.2 镜头语言知识 1.2.3 场景调度方法 1.2.4 镜头轴线原理 1.2.5 镜头氛围的表现方法 |
| 2. 动画中期制作 | 2.1 动作设计 | 2.1.1 能根据故事脚本制订动作设计方案 2.1.2 能根据故事脚本完成表演动作方案的设定 | 2.1.1 艺术思维知识 2.1.2 项目统筹知识 2.1.3 审美心理学知识 2.1.4 动画生产管理知识 |
| | 2.2 数字特效设计 | 2.2.1 能根据故事要求制订特效设计方案 2.2.2 能根据特效设计方案把控品质 | 2.2.1 数字特效软件工作流程 2.2.2 项目整体规划方法 |

续表

| 职业功能 | 工作内容 | 技能要求 | 相关知识要求 |
|--------------|------------|--|--|
| 3. 动画后期合成 | 3.1 影像编辑 | <p>3.1.1 能根据故事脚本确定的制作方案对影片剪辑工作进行质量管理</p> <p>3.1.2 能对整体画面色彩调性进行品质管理</p> | <p>3.1.1 影视节奏知识</p> <p>3.1.2 影调知识</p> |
| | 3.2 音乐音效设计 | <p>3.2.1 能根据故事要求制订音乐音效设计方案</p> <p>3.2.2 能根据音乐音效设计方案完成风格及氛围设定</p> | <p>3.2.1 拾音的工作流程及规范</p> <p>3.2.2 拾音设备的技术知识</p> <p>3.2.3 音效设计知识</p> |
| 4. 培训与管理 | 4.1 培训 | <p>4.1.1 能对二级/技师及以下级别人员进行培训</p> <p>4.1.2 能编写教学大纲及教案</p> <p>4.1.3 能归纳总结实际操作经验，并完成技术报告的撰写</p> | <p>4.1.1 搜集前沿信息的途径和方法</p> <p>4.1.2 教学大纲及教案的编写方法</p> <p>4.1.3 技术报告的撰写方法</p> |
| | 4.2 管理 | <p>4.2.1 能根据项目实际情况进行制作工艺和技术质量的管理</p> <p>4.2.2 能对动画制作相关的设备、人员、安全生产等进行评价</p> <p>4.2.3 能对项目进行成本核算</p> | <p>4.2.1 行业动态分析</p> <p>4.2.2 制作工艺和技术质量的管理知识</p> <p>4.2.3 成本核算的相关知识</p> |

4. 权重表

4.1 理论知识权重表

| 项目 | | 技能等级 | 四级/ 中级工 (%) | 三级/ 高级工 (%) | 二级/ 技师 (%) | 一级/ 高级技师 (%) |
|--------|--------|------|-------------------|-------------------|------------------|--------------------|
| | | | | | | |
| 基本要求 | 职业道德 | | 5 | 5 | 5 | 5 |
| | 基础知识 | | 15 | 10 | 5 | 5 |
| 相关知识要求 | 动画前期制作 | | 25 | 30 | — | — |
| | 动画前期设计 | | — | — | 30 | 25 |
| | 动画中期制作 | | 30 | 30 | 20 | 25 |
| | 动画后期合成 | | 25 | 25 | 20 | 15 |
| | 培训与管理 | | — | — | 20 | 25 |
| 合计 | | | 100 | 100 | 100 | 100 |

4.2 技能要求权重表

| 项目 | 技能等级 | | | 四级/中级工 (%) | | | 三级/高级工 (%) | | | 二级/技师 (%) | | | 一级/高级技师 (%) | | | |
|------|--------|-----|-----|---------------|-----|-----|---------------|-----|-----|--------------|-----|-----|----------------|-----|-----|-----|
| | 评价类型 | A类 | B类 | C类 | A类 | B类 | C类 | A类 | B类 | C类 | A类 | B类 | C类 | A类 | B类 | C类 |
| 技能要求 | 动画前期制作 | 60 | 20 | 20 | 60 | 20 | 20 | 60 | 20 | 20 | 60 | 15 | 15 | 60 | 15 | 15 |
| | 动画前期设计 | | — | — | | — | — | | — | — | 60 | 15 | 15 | 60 | 15 | 15 |
| | 动画中期制作 | 20 | 60 | 20 | 20 | 60 | 20 | 20 | 60 | 20 | 15 | 60 | 15 | 15 | 60 | 15 |
| | 动画后期合成 | 20 | 20 | 60 | 20 | 20 | 60 | 20 | 20 | 60 | 15 | 15 | 60 | 15 | 15 | 60 |
| | 培训与管理 | | — | — | | — | — | | — | — | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| 合计 | | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |

备注：可根据工作情况，在A类、B类、C类中选择其中一类进行评价。