

游戏美术设计  
职业技能等级标准

## 目 次

前言 .....	1
1 范围 .....	2
2 规范性引用文件 .....	2
3 术语和定义 .....	2
4 对应院校专业 .....	2
5 面向工作岗位（群） .....	3
6 职业技能要求 .....	4
参考文献 .....	7

## 前 言

本标准按照GB/T 1.1-2009给出的规则起草。

本标准起草单位：完美世界教育科技有限公司、完美世界控股集团有限公司、北京工业大学、河南工业大学、南京信息工程大学滨江学院、上海师范大学天华学院、四川传媒学院、深圳职业技术学院、广东轻工职业技术学院、北京信息职业技术学院、北京青年政治学院、上海工艺美术职业学院、上海电子信息职业技术学院、苏州工艺美术职业技术学院、无锡职业技术学院、天津工艺美术职业技术学院、四川商务职业学院、河南轻工职业学院、北京市信息管理学校、上海市群星职业技术学校等。

本标准主要起草人：萧泓、王雨蕴、林葱郁、郑熠、孔庆欣、赵淩、邹锋、王庆斌、王静、孙蕊、桂元龙、魏群、陈洁滋、秦怀宇、罗嘉军、董随东、韩晓明、姜旭、姜玉声、韩帆、邵瑛、徐子卿、李志、胡克、姚嘉毅、李津舟、陈曦、袁迎耀等（排名不分先后）。

声明：本标准的知识产权归属于完美世界教育科技有限公司，未经完美世界教育科技有限公司同意，不得印刷、销售。

## 1 范围

本标准规定了游戏美术设计职业技能等级对应的工作领域、工作任务及职业技能要求。

本标准适用于游戏美术设计职业技能培训、考核与评价，相关用人单位的人员聘用、培训与考核可参照使用。

## 2 规范性引用文件

下列文件对于本标准的应用是必不可少的。凡是注日期的引用文件，仅注日期的版本适用于本标准。凡是不注日期的引用文件，其最新版本适用于本标准。

GB/T 15751-1995 技术产品文件 计算机辅助设计与制图 词汇

GB/T 5271.13-2008 信息技术 词汇 第13部分计算机图形

GB/T 32626-2015 信息技术 网络游戏 术语

高等职业院校游戏设计专业教学标准

## 3 术语和定义

### 3.1 游戏美术 Game Art

游戏美术是游戏制作的重要部分的，通过各种软件引擎和技术技巧，完成相应的部分游戏制作。

### 3.2 游戏设计 Game Design

游戏设计是设计游戏内容和规则的一个过程，包括但不限于游戏元素、规则、任务、系统、关卡设计、游戏平衡设定、界面与操作功能等要素。

### 3.3 视觉艺术 Visual Arts

视觉艺术，是指运用一定的物质、材料、技术手法，创作可供人观看欣赏的艺术作品。

## 4 对应院校专业

**中等职业学校：**数字媒体技术应用、计算机平面设计、计算机动漫与游戏制作、动漫与游戏制作、数字影像技术、美术设计与制作等专业。

**高等职业学校：**艺术设计、数字媒体艺术设计、动漫设计、游戏设计、美术、影视美术、影视动画、移动应用开发、电子商务技术、信息安全与管理等专业。

**应用型本科学校：**动画、数字媒体艺术、新媒体艺术、影视技术、艺术与科技、视觉传达设计、跨媒体艺术等专业。

## 5 面向工作岗位（群）

**【游戏美术设计】（初级）：**主要面向游戏设计企业、数字文化创意的企事业单位等的数字媒体艺术设计、动画设计、原画设计、虚拟现实设计及三维创意设计与制作单位。具有能够认知游戏设计方案的能力，能够使用计算机、数位板等工具、较为熟练的运用三维制作、平面绘图与数字媒体制作软件，从事设计方案制作、基础性设计，根据游戏或设计创意的要求，完成从事基础性建模、数字效果表现、设计方案的简单呈现和修改等工作任务。

**【游戏美术设计】（中级）：**主要面向游戏设计企业、数字文化创意的企事业单位等的数字媒体艺术设计、动画设计、原画设计、虚拟现实设计级三维创意设计与制作单位。具有能够完成较为简单的游戏设计方案的能力，能够使用计算机、数位板等工具、熟练的运用三维制作、平面绘图与数字媒体制作软件，从事并能完成设计方案的设计与制作。能够领会方案与设计师的主要表现意图，完成从事动画、三维设计及数字媒体后期设计制作等工作任务。

**【游戏美术设计】（高级）：**主要面向游戏设计企业、数字文化创意的企事业单位等的数字媒体艺术设计、动画设计、原画设计、虚拟现实设计级三维创意设计与制作单位。具有能够完成游戏创意设计的能力，能够使用计算机、数位板等工具、熟练的运用三维制作、平面绘图与数字媒体制作软件，独立完成设计方案的

设计与制作，以及高级特效的制作，完成从事动画、三维设计及数字媒体整体方案的创作与设计等工作任务。

## 6 职业技能要求

### 6.1 职业技能等级划分

游戏美术设计职业技能等级分为三个等级：初级、中级、高级，三个级别依次递进，高级别涵盖低级别职业技能要求。

### 6.2 职业技能等级要求描述

表 1 游戏美术设计职业技能等级要求（初级）

工作领域	工作任务	职业技能要求
1. 基础设计	1.1 游戏美术基础	1.1.1 能理解游戏美术设计的原理，根据游戏创意方案，熟练使用计算机以及数位板等辅助工具，运用相关设计软件。 1.1.2 了解游戏美术设计的基本原理，具备一定的审美的能力。
	1.2 游戏设计基础	1.2.1 能理解游戏的整体风格及设计特点。 1.2.2 理解游戏设计专案所需要的必要元素，包括游戏规则及玩法、视觉艺术、编程、产品化、声效、编剧、游戏角色、道具、场景、界面以上的元素。
2. 游戏美术设计基础	2.1 游戏美术制作基础	2.1.1 能理解游戏设计的含义，根据游戏美术设计方案，熟练使用多种计算机辅助制图工具，运用游戏美术设计的方法与技巧，进行游戏场景、角色、人物等的设计。 2.1.2 游戏造型和色彩基础，包括透视基础、构图基础、结构素描、明暗素描、艺用人体解剖基础、软件应用、软件造型基础、游戏美术风格技法、色彩基础、游戏色彩练习、肖像绘制、质感表现。
	2.2 游戏美术设计表现基础	2.2.1 能理解工作任务的设计要求，有理解、有目标的进行游戏美术方案的表现。 2.2.2 游戏角色、道具与游戏环境制作。包括：三维软件基础、游戏材质基础、游戏道具制作、作品渲染游戏场景制作技巧、场景材质制作、卡通角色制作、写实角色制作、怪物制作等。

表 2 游戏美术设计职业技能等级要求（中级）

工作领域	工作任务	职业技能要求
1. 游戏美术的方案制定	1.1 设计方案制定	1.1.1 能根据游戏美术设计方案，在熟悉游戏运维的基础上，明确游戏美术设计需求。 1.1.2 能根据游戏美术的设计方案，与技术、测试、运维、市场等部门进行沟通，明确各部门对游戏美术工作任务的诉求。 1.1.3 能根据游戏设计方案，运用数字媒体艺术设计的方法与技巧，制定出游戏美术设计方案。 1.1.4 具有较强的设计文案阐释和沟通能力。
	1.2 游戏美术设计方法及工具选择	1.2.1 依据游戏美术设计方案，确定游戏美术的设计方法。 1.2.2 了解游戏美术设计常用工具以及计算机图形图像辅助工具。
2. 游戏美术制作	2.1 游戏美术制作	2.1.1 能理解游戏设计的含义，根据游戏美术设计方案，熟练使用多种计算机辅助制图工具，运用游戏美术设计的方法与技巧，进行游戏场景、角色、人物等的设计。 2.1.2 能理解数字媒体符号化的含义，根据游戏美术设计方案，熟练使用计算机及数位板等工具，准确表达游戏美术需要体现的形态、质感与色彩。 2.1.3 具备良好的设计创新能力。
	2.2 游戏美术设计表现	2.2.1 能理解工作任务的设计要求，有理解、有目标的进行游戏美术方案的表现。 2.2.2 熟练使用游戏美术的工具，运用游戏美术的设计方法与技巧，了解原画意图，掌握不少于两种的角色和场景的模型制作方法。 2.2.3 具备良好的设计和思维能力。

表 3 游戏美术设计职业技能等级要求（高级）

工作领域	工作任务	职业技能要求
1. 游戏美术方案的制定与实施	1.1 游戏美术设计的创意制定	1.1.1 能根据文创产业趋势、确定游戏美术的创意方案。 1.1.2 能根据游戏美术的策划，确定游戏美术创意的维度，搭建游戏美术设计的整体架构。 1.1.3 能通过相关数据，验证设计创意实施的可行性方案。 1.1.4 具有新知识、新技能，具备较强的创新思维能力。

	1.2 游戏美术设计的方案制定	1.2.1 能依据游戏美术设计的原则，结合企业资源情况，制定游戏美术设计与实现。 1.2.2 具备较强的创新思维和表达能力。
	1.3 游戏美术方案的实施	1.3.1 能依据游戏美术方案，协调所需人力、物力，确保方案实施。 1.3.2 能依据游戏美术方案，及时发现游戏美术设计方案执行中存在的问题并提出优化建议。 1.3.3 具备较强的统筹协调和发现、处理问题的能力。
2. 游戏美术设计与制作	2.1 游戏美术综合表现力	2.1.1 能运用游戏美术设计的原理与方法，完成多种风格游戏三维模型的角色与场景的设计与制作。 2.1.2 能独立的设计制作多种风格的游戏美术方案，并很好的进行方案的表现。 2.1.3 具备较强的创新能力、自主学习能力以及综合分析能力。
	2.2 设计效果的保证	2.2.1 能根据游戏美术设计方案，设计游戏美术的完整框架，符合技术要求、支持运维，并与游戏策划沟通，以此作为美术设计的依据。 2.2.2 具备较强的设计阐述和沟通协调能力。
3. 游戏美术的表现与创新	3.1 设计能力综合提升	3.1.1 能依据游戏方案的整体设计，遵循设计创新整合的工作机制，向游戏创意部门提出游戏美术设计综合提升建议。 3.1.2 能结合游戏美术设计综合提升建议，追踪游戏实施的效果，并进行设计方案的沟通。 3.1.3 具有团队协作和沟通协调能力，具备高度的企业责任感。
	3.2 游戏美术创意制作的实现	3.2.1 根据游戏设计技能的阶段性经验积累，在策划、设计、制作的过程中提出创意策略，制作并完成整体创意实施。 3.2.2 能在游戏美术设计各环节进行理念、方法、模式等的创新。 3.2.3 具备较强的创新意识和刻苦钻研的精神。



## 参考文献

- [1] 中等职业学校专业目录（征求意见稿）
- [2] 普通高等学校高等职业教育（专科）专业目录及专业简介（截至2018年）
- [3] 普通高等学校本科专业目录（2012年）
- [4] 中等职业学校专业教学标准（试行）
- [5] 高等职业学校专业教学标准（2018年）
- [6] 本科专业类教学质量国家标准
- [7] 国家职业技能标准编制技术规程（2018年版）
- [8] 中华人民共和国职业分类大典
- [9] 战略性新兴产业分类（2018）
- [10] GB/T 4754-2017 国民经济行业分类
- [11] GB/T 1.1-2009 标准化工作导则