

文化行业标准

《三维动画制作 中期环节评价规范》

编制说明

一、工作简介

（一）任务来源

本任务来源于文化和旅游部《文化和旅游部科技教育司关于2020年文化和旅游行业标准化项目立项的通知》要求，计划项目编号为WH2020-11，计划项目名称为《三维动画制作 中期环节评价规范》。

（二）起草单位

北京麦斯达夫科技股份有限公司、北京灵魂石影视文化有限公司、深圳柯尔文科技有限公司。

二、制（修）订标准的必要性、目的和意义

（一）必要性

随着信息技术的发展和商业竞争日益激烈的需求，三维动画制作已成为产品商业宣传的重要组成部分。但是对于动画制作中期环节评价的规范性、评价标准的统一性参差不齐，评价要素、评价等级、手K类三维动画评价要求、动作捕捉类三维动画评价要求、评价计算规则、评价等级划分等难有统一规范，尚无国家标准和行业标准。因此，为有效规范三维动画制作中期环节，提高制作质量，制定文化行业标准《三维动画制作 中期环节评价规范》具有十分重要的意义。

（二）目的

通过制定《三维动画制作 中期环节评价规范》，对三维动画制作行业在三维动画制作中期环节的评价要素、评价等级、手K类三维动画、动作捕捉类三维动画、评价计算规则、评价等级划分方面提出具体要求，使得三维动画制作流程更加科学化、规范化，同时三维动画制作可以依据本标准进行质量评价和采用参考，促进三维动画制作行业的健康发展。

（三）意义

本标准的制定，有利于填补国内三维动画评级领域的空白，具有一定的前瞻性，满足未来发展需要，且能规范该领域秩序，有利于同行业参考借鉴。三维动

画广泛应用于电影、游戏、广告、建筑等各个方面，是其内容的重要表现形式，结合不同相关方需求，充分发挥其作用与影响力。

三、主要工作过程

（一）预研阶段

2019年5月30日，基于三维动画制作行业实际需求，为规范行业内部工作流程，促进三维动画制作工作成果分级定价公平公正公开，经多方商榷，组建成立标准起草组，项目正式启动，进入预研阶段。

2019年10月22日，“影视后期剪辑标准预研项目”研讨会在麦斯达夫标准化事务所北京总部召开。中国电影科学技术研究所标准主管刘茂英、特效技术研究室主任宋强，北京灵魂石文化有限公司联合创始人丁文、运营总监潘俊绍、麦斯达夫标准化事务所首席执行官郑波等出席会议。本次会议主要是专家针对前期阶段性成果内容进行讨论，并提出修改意见。会议最终达成一致意见，将标准项目名称修订为《动画中期制作分级》，标准内容分别从人物角色、表演丰富程度、场景大小、工作总量等维度对动画镜头进行分级评价。

2019年12月25日，“动画中期制作分级”标准项目研讨会在麦斯达夫标准化事务所北京总部召开。本次会议是将《动画中期制作分级》标准草案内容与专家协商审议，针对标准圈定的范围和标准文本的技术内容进行激烈的讨论，并提出修改意见。会议最终达成一致意见，将标准名称修改为《三维动画制作 中期环节分级》，内容从“手K”和“动作捕捉”两个类别的三维动画中的角色控制器数量、角色数量、关键帧 pose 质量、表演难度、文件面数数量、镜头难度、镜头时长等7个维度分别进行分级评价，并确定了每个维度在两类三维动画中各自所占权重。

2020年4月8日，通过线上会议（腾讯会议）召开《三维动画制作 中期环节分级》标准研讨会，参会人员有北京灵魂石教育科技有限公司总经理杨桂民、河南约克动漫影视股份有限公司总经理冯强、广州虚拟影业有限公司联合创始人林磊、北京若森数字科技股份有限公司制片周娜、北京天工艺彩文化传播有限公司总制片娄文静、中影年年(北京)文化传媒有限公司监制作总监付堃、环球数码媒体科技研究(深圳)有限公司制片经理徐芳、广州市羿辰动漫文化有限公司 CEO 王浩、洛阳一诺文化发展有限公司常务副总经理王丽歌、广州云图动漫设计股份

有限公司导演赵奔、北京影视动漫衍生品行业协会副秘书长赵文戈、北京灵魂石影视文化有限公司联合创始人丁文、北京灵魂石影视文化有限公司首席运营官潘俊绍、麦斯达夫标准化事务所首席执行官郑波。

会议首先征集了各位与会专家对本标准的看法，一致认为，行业内正是缺少这样的标准来规范市场，认同并支持该项标准的所有工作，指出团体标准对于行业发展作用不明显，应以行业标准为准来开展工作。接着标准起草组详细介绍了《三维动画制作 中期环节分级》标准草案内容。各位与会专家对标准文本进行了审议，针对标准圈定的范围和标准文本的技术内容进行了激烈的讨论，并总结归纳出若干修改意见。

经过专家们激烈的交流与研讨，进一步完善了本标准的范围和技术内容，为本标准顺利进入下一阶段工作奠定了坚实基础。

（二）立项阶段

2020年11月30日，根据《文化和旅游部科技教育司关于2020年文化和旅游行业标准化项目立项的通知》文件相关要求，本项目名称为《三维动画制作 中期环节评价规范》，正式立项。

（三）起草阶段

2020年12月-2021年12月，标准起草组在前期框架的基础上，对三维动画制作行业进行深入研究，并在现有调研资料的基础上确定标准的主要内容，形成了标准草案。标准起草组多次召开标准研讨会，对标准内容进行修改完善，最终形成《三维动画制作 中期环节评价规范》征求意见稿。

四、制（修）订标准的原则和依据，与现行法律、法规、标准的关系

（一）编制原则

1、适用性原则

标准中规定的要素立足当前三维动画制作中期环节评价规范的实际要求和需求，所规定的技术内容既符合国家政策及规范性文件要求，又满足实际，整合资源，发挥标准能效。

2、先进性原则

在总结三维动画制作所取得的经验和存在问题的基础上，进行充分的研究、调研和论证，确定标准的主要内容，使得此项工作在行业中领先，并值得借鉴和

推广。

3、统一性原则

一方面符合国家及行业出台的法律法规、政策文件要求，另一方面充分借鉴工作经验，在此基础上对原有工作不断改进提升，使标准更加规范。

4、规范性原则

多次召开标准编写研讨会，专家及相关人员就标准的框架、结构、内容广泛讨论，发表意见。标准的格式和语言表述符合 GB/T 1.1-2020 的要求，确保标准内容的规范。

(二) 制定依据

1、《中华人民共和国标准化法》

2、GB/T 1.1-2020《标准化工作导则 第1部分：标准化文件的结构和起草规则》

(三) 与现行法律、法规、标准的关系

此标准符合现行法律法规和强制性国家标准的相关要求。

五、主要条款的说明，主要技术指标、参数、试验验证的论述

4.2 评价等级中“SSS”为最高等级，“D”为最低等级。S 是 super 的缩写，S 越多表示级别越高，ABCD 表示等级由高到低。

5.5 文件面数数量中，刷新率 FPS 表示的是每秒钟画面更新次数。平时所看到的连续画面都是由一幅幅静止画面组成的，每幅画面称为一帧，FPS 是描述“帧”变化速度的物理量。理论上，FPS 越高，动画会越流畅。

六、重大分歧意见的处理经过和依据

本标准在制定过程中未出现过重大分歧。

七、采用国际标准或国外先进标准的，说明采标程度，以及国内外同类标准水平的对比情况

本文件没有采用国际标准和国外先进标准。

未查找到国内同类标准。

八、贯彻标准的措施建议

(一) 技术措施

此标准为行业标准，建议三维动画制作行业积极实施该标准。标准起草组做

好标准的宣贯推广，推动本标准在行业内广泛应用。

（二）管理措施

建立完善标准实施信息反馈机制，畅通标准实施信息反馈渠道，收集实施过程中反馈的问题。及时做好答疑释疑工作，必要时对标准进行修订。

（三）实施方案

根据国家相关法规与相关国家标准的完善，本标准有关内容可根据具体情况适时予以界定。标准发布后，实施前应将相关信息在公共媒体上广为宣贯，并举办宣贯座谈会。

《三维动画制作 中期环节评价规范》标准起草组

2022年1月