**采购项目技术（服务）、及其他要求**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 序号 | 方向 | 规格与要求 |
| 1 | 游戏原画 | 从游戏美术设计基础、数字图像处理和数字图像绘制三个方向展开讲解，内容至少涵盖游戏美术设计的基本法则、绘画色彩理论、光影表现、图片饱和度、明度、对比度的调整、手绘板使用技巧、质感表现角色与场景基础等。**输出内容：**1. 课程PPT：不少于10个，每个不少于15页；
2. 知识点讲解视频：总时长不少于300分钟，要求分辨率为1920\*1080，MP4格式；
3. 课程讲义：PDF格式，不少于10个；
4. 练习题一套：PDF格式，不少于50道题目；
5. 针对游戏原画方向的课程训练计划一套，PDF格式。

注：需提供一个章节的课程PPT、讲义和知识点视频作为投标样例。 |
| 2 | 游戏界面设计（UI） | 从游戏UI基本规范、设计软件使用和游戏基础设计三个方向展开讲解，内容至少涵盖游戏UI出图尺寸、格式规范、UI软件基本操作、图像编辑工具讲解、按钮、图标、界面等基础UI设计。**输出内容：**1. 课程PPT：不少于7个，每个不少于25页；
2. 知识点讲解视频：总时长不少于300分钟，要求分辨率为1920\*1080，MP4格式；
3. 课程讲义：PDF格式，不少于7个；
4. 练习题一套：PDF格式，不少于50道题目；
5. 针对游戏界面设计（UI）方向的课程训练计划一套，PDF格式。

注：需提供一个章节的课程PPT、讲义和知识点视频作为投标样例。 |
| 3 | 3D游戏设计 | 从3D文件制作规范、3D建模软件和游戏基础模型制作三个方向展开讲解，内容至少涵盖3D模型制作规范、3D建模软件使用、3D材质贴图效果、3D基础模型制作、3D基础场景制作等。**输出内容：**1. 课程PPT：不少于6个，每个不少于25页；
2. 知识点讲解视频：总时长不少于250分钟，要求分辨率为1920\*1080，MP4格式；
3. 课程讲义：PDF格式，不少于6个；
4. 练习题一套：PDF格式，不少于50道题目；
5. 针对3D游戏设计方向的课程训练计划一套，PDF格式。

注：需提供一个章节的课程PPT、讲义和知识点视频作为投标样例。 |

资源使用辅助服务：针对游戏美术教学资源平台的使用培训。