

一、

VR 与制作

二、

， 一 “ ” 专业 ， VR 专业
， 促 人 养 制 、 体 、 “ ” 伍 、 VR
、 ， 养 会
专业人 ， 会 业 。

产业 关 ， 产 作， 全
供 VR ， VR 企业中 关
， 促 产 ， 于 位 VR 、 体 、 、
， “ ” 伍 。其 ， 一
人 制， 促 企业 与 作， 养 专业 人 ，
为 VR 产业 人 ， 决 业 创业 。 ， 促
以 促 、 以 促 、 以 促 产 作 事创 。

三、 与内

(一)

1. 为 。
2. 具体 作任 、 作 件。
3. 为 业 。
4. 个 一 二 。
5. 人 内， 以 作 ， 具体 ，
作 ， 利 供 、 具 ， 内
作任 ， 写 。

(二) 内

， 内 分为 任 。

任 一：VR 制作， 三 ， 三 、UV 、 予
 制作， 制作。
 任 二：VR 制作。 主 ， 任 书 供 ， 利
 VR ， 到 VR 一体 上 。
 任 三： 作交互制作。 ， ()、
 作制作。

任 : VR 。 VR ， 使 ， 利
 件， VR 与制作， 写 。
 、 则

1. : 3个 ， 内 内 交 关
。
 2. : 业 ; 别不 。 严
， 从 ， ， 仪 ， 。
 3. 位 。 以任 书 ，
入 ， 任 书 任 。
 4. 20分 入 ， 入 佩 出 份 。
- 不 任何 件 具 (便 、 储)、
 、 信 具。 位 入 ， 全
 。 中 。 到 10分 不 入 。 不准出 ，
 。
5. 不 、 件 ， 判 。
 6. 中 主 判、 、 判 其他 入 作人 ，
 任何其 人 不 入 。
 7. 严 则， 冒 为 ，
 。
 8. () ， 交 件， 判
 与 人 一 ， 人 不 再 任何 作。
 9. ， 不 。
 10. 其 事 ， 做 。

五、 与

(一)

1. : 2022 4

2.
(二
一、
1.

(书)

件

| | | | | |
|---|------|---|---|---|
| | | 位 | | |
| 1 | VR 件 | | 1 | VR 作。作 : CPU: I7 以上 ; 内 : 8G 以上; : GTX 1070 以上; 两个 USB |
| 2 | | | 2 | : I5 以上 ; 4G 以 上内 ; GTX750 以上 ; 2 个 USB |
| 3 | 作 | | 3 | |

2. 件

件

件

件

作

Windows

64 位 Win10

3ds Max (3DMax)

2020

VR

制作 件

Maya

2020

二 一

(一) 分 则

1. 业 位 ，全 价 业 ， “ 严 、公 公 公 、 作 ” 则制 分 准。
 2. 分 上 分 与 ， 分主 分 ；
 3. 分 则 个 分 准中 分 位， 分 准 内 。
- 分 则制 上充分 、 。

(二) 分

分 分 ， 公 出 专 任 分 ， 分 准 分。为了 保 事 判 ， 分 于 价 上。且， 一 ， 供 分 准， 分 到 一个 价 ， 免 判主 判 ， 保 事 公 。

分值 下：

| | | | 主 内 |
|---|-------|-----|------------------------------------|
| 1 | VR | 30% | VR 三 ， 3D 、 UV、 。 |
| 2 | VR 制作 | 35% | Unity3D/UE4 、交互 写、 与 件、 、 以 事件 使 。 |
| 3 | 作交互制作 | 15% | 三 作 、 、 作 。 |
| 4 | VR | 15% | ， 、 具使 、 VR 、 UI 、人 交互 、 体 。 |
| 5 | 业 养 | 5% | 业 、 业 、 作、 、 业 业 养。 |

()

- 1、 一 1个，二 一个，三 一个， 一 书；
- 2、 为 关 中一 业 。（一 95分，二 90分，三 85。）

七、 与仲

(一)

1. 不 、 具、 件， 公 判、 ， 以
作人 为 ， 出 。
2. 2 内 出， 不予 。 ，
判 交书 。 事件 、
、 到 人 、 依 与 充分、 事 。事 依 不充
分、 仅凭主 不予 。 、 。
3. 判 到 ， 事 ， 6 内书
， 。 ， 举 会 ；
不 ， 。
4. 人不 不 ， 不允 为刁 、 击 作人
， 则 为 。 人不 判 ， 仲 作
出 。

(二) 仲

1. 仲 作 ， 中出 仲 ， 以保
利 公 、 公 。
2. 仲 作 决为 决， 不 仲 不 停
事， 则 其 。

2022 业

信 与传 体

2022 4 2