

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 。

0 产业 关 ， 产 作， 全  
供 VR ， VR 企业中 关  
， 促 产 ， 于 位 VR 、 体 、 、  
， “ ” 伍 。 其 0 ， 0 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 f  
作任 ， 写 。

(二) 内

， 内 分为 任 。

任 一：VR 。 三 ， 三 、UV 、 予 I 制作， f 制作。

任 二：VR 制作。 主 ， 任 书 供 ， 利 VR f ， 到 VR 一体 上 。

任 三： 作交互制作。 ， (  )、 f 作制作。

任 : VR 。 VR ， 使 ， 利 件， f VR 与制作， 写 。

### 、 则

1. : 3个 ， 内 f 内 交 关 。
  2. : 业 ; 别不 。 严 ， 从 ， ， 仪 ， 。
  3. 位 。 以任 书 ， 入 ， 任 书 f 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. ( f ) ， 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. : 业 ( 书 )

(二)

一、 件 下:

1. 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