

# 动效设计师作品测试

海外语聊社交 App / Spine 必做 / AE 四选二

请完成 1 道 Spine 必做题，再从头像框、进场飘窗、中阶礼物、勋章四道 AE 题中任选 2 道，最终提交 3 项作品。

## 本轮任务

1. Spine 必做：人物绑定，一个 4-6 秒明显互动动作，使用自制或提供的可替换服饰实现同动作换装；从提供的发型或项链中任选一项演示独立组合。
2. AE 选做：永恒王冠头像框 4 秒循环；永恒王冠进场飘窗 4 秒英文昵称版；蓝金香氛礼盒 6 秒；永恒王冠荣耀勋章 3-5 秒循环。任选两项。

## 素材准备与时间

人物预览、AE 原图、礼物分体素材、房间与资料页示意图、占位头像和英文昵称文案已备好。PNG 为平面素材，不是分层 PSD，可少量遮罩拆分，无需重画整套素材。

人物制作使用招聘方提供的分层素材，开始前确认 Spine 版本与导出格式。

建议收到完整素材后 5 个自然日内提交。

## 统一交付与提交渠道

1. Spine：完整动作与换装预览、源工程、导出资源、制作说明与工程录屏；自制服饰时提供设计图和拆分素材。详见必做题。
2. AE：每题的 H.264 MP4 预览、透明 ProRes 4444 MOV 或连续透明 PNG 序列、AE 工程与全部依赖，以及所选题要求的预览。
3. 制作说明记录选题、软件版本、实际耗时、本人完成范围、辅助素材与 AI 使用范围及资源优化。工程录屏可合并讲解，确保覆盖 Spine 与两项 AE。
4. 按“姓名\_题号\_作品名”整理文件，通过原招聘沟通渠道提交。网页不接收作品上传，也不代表已提交。

## 制作范围

允许 AI、3D 或其他工具辅助创作，须说明范围并保留可修改结构。Spine 动画和换装在 Spine 完成；AE 题以 AE 完成主要动画或最终合成。测试仅用于招聘评估，不用于商业上线。

# Spine 人物动作与绑定

必做 / 任务 A / 一个 4-6 秒完整互动动作



人物形象与产品场景参考，制作时使用招聘方提供的分层素材。

## 使用场景

角色用于中东语聊 App 的 Avatar 展示与互动。基于提供的人物完成绑定、一个幅度明显的互动动作，并使用自制或提供的可替换服饰，实现换装复用。

## 动作要求

1. 制作一个 4—6 秒的完整互动动作，可自由发挥，建议选择挥手致意、抬臂欢迎、鞠躬致谢等社交动作。若素材风格不适合这种动作，可做在此基础尽可能大幅度范围的动作。
2. 动作有重心、缓动和自然跟随。重点处理肩膀、手肘、袖口及衣服的变形与遮挡，避免明显拉长、断裂、露底或穿插。
3. 头发、项链或衣物随动作适当跟随，幅度与人物动作一致。根据分层素材支持的范围设计，不要求补画完整背面或制作三维转身。

## 绑定检查

展示一处肩膀或手肘的骨骼、网格与权重设置，并在完整动作中检查长袖、衣服及项链的变形和遮挡。动作效果由候选人设计，不以预览图整体平移或缩放代替骨骼动画。

本页与下一页共同构成一道 Spine 必做题，两个任务都需完成。

# Spine 服饰与换装

必做 / 任务 B / 一套替换服饰与同动作复用

## 服饰与换装要求

1. 自行新增或选择提供的一套适合中东社交产品的服饰，与人物现有写实程度、光影和材质协调。可改变领口、袖型、外搭或衣身结构，不要求同时制作多个款式。
2. 也可以直接使用提供的可替换服装。保持人物的脸、体型和身体比例，不能替换整个人物来完成换装。
3. 自制服饰时，允许手绘、3D 或 AI 辅助，须说明使用范围，完成适合 Spine 的拆分、必要补图及绑定；提供完整静态设计和分层文件或拆分 PNG。
4. 原服饰和新服饰共用主骨架及同一段主体动作。可增加必要辅助骨骼，不能用另一套独立人物动画代替换装；完整动作中无明显错位、破面或穿插。
5. 从提供的发型或项链中任选一项，演示它与原服饰、新服饰分别组合使用。

## 提交内容

1. 原服饰与新服饰分别播放同一完整动作的 MP4，建议并排对比；另演示同一工程中的服饰切换及所选发型或项链的独立替换。
2. Spine 源工程及全部图片，保留骨骼、网格、权重、动画和换装配置。
3. 自制服饰时，提供完整静态设计图，以及分层文件或拆分后的透明 PNG。
4. 动画数据、图集及图片；开始前与招聘方确认 Spine 版本和交付格式。
5. 3—5 分钟工程录屏：展示一处肩肘绑定与权重、服饰切换和动作变形。
6. 制作说明：实际耗时、本人完成范围、AI 或辅助工具、骨骼数量、图集尺寸、导出体积及主要优化措施。

## 评价重点

重点考察动作与绑定、服饰换装复用和工程交付。骨骼动画及换装须在 Spine 中完成，并保留可编辑工程。