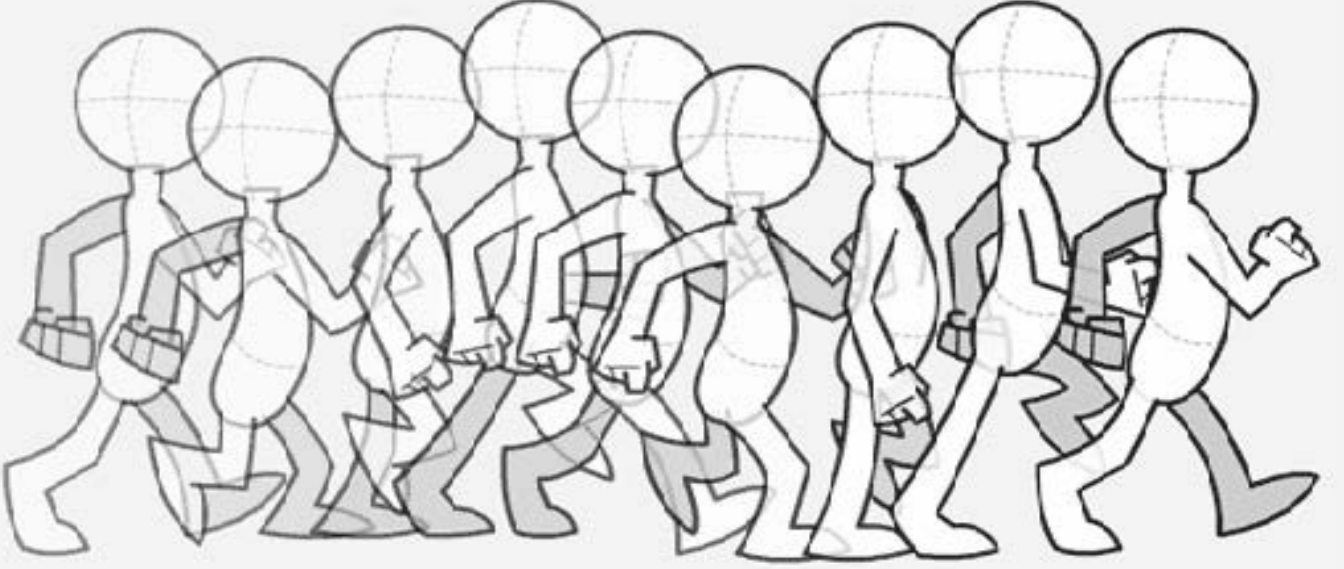


अर्हता पैक



एनिमेटर

क्यू पी कोड : MES/Q0701

संस्करण: 2.0

एनएसक्यूएफ स्तर: 4

मीडिया एंड एंटरटेनमेंट स्किल्स काउंसिल || व्यावसायिक परिसर नंबर जेए 522, 5वीं मंजिल, डीएलएफ टावर ए,
जसोला, नई दिल्ली
110025

विषय वस्तु

MES/Q0701: एनिमेटर.....	3
<i>संक्षिप्त कार्य वर्णन</i>	3
लागू होने वाले राष्ट्रीय व्यावसायिक मानक (NOS)	3
<i>अनिवार्य एनओएस</i>	3
<i>अर्हता पैक मापदण्ड (क्यूपी)</i>	4
MES/N0701: एनिमेशन की ज़रूरतों को समझें.....	5
MES/N0702: उत्पादन के लिए रचनात्मक विचारों की संकल्पना करें	9
MES/N0703: योजना उपकरण और कार्यप्रवाह	12
MES/N0704: 2डी एनिमेशन का निर्माण करें	16
MES/N0705: 3 डी एनिमेशन का निर्माण करें.....	21
MES/N0706: स्टॉप मोशन एनिमेशन का निर्माण करें	27
MES/N0104: कार्यस्थल स्वास्थ्य और सुरक्षा बनाए रखें	31
आकलन दिशानिर्देश और मूल्यांकन भारांक	35
<i>मूल्यांकन दिशानिर्देश</i>	35
<i>मूल्यांकन भारांक</i>	36
परिवर्णी शब्द	37
शब्दकोष	38

MES/Q0701: एनिमेटर

संक्षिप्त कार्य वर्णन

इस नौकरी के व्यक्तियों को एनीमेशन कलाकारों द्वारा एनीमेशन सॉफ्टवेयर का उपयोग करके 2डी/3डी छवियों के एनिमेटेड अनुक्रम का उत्पादन करने के लिए तैयार की गई अवधारणा कलाकृति को संदर्भित करने की आवश्यकता होती है।

व्यक्तिगत विशेषताएँ

इस नौकरी के लिए व्यक्ति को मानव शरीर रचना, भावनाओं, कार्यों और अभिव्यक्तियों सहित जीवन चित्रण के मूल सिद्धांतों को जानना आवश्यक है। व्यक्ति को ग्राफिक्स और एनीमेशन सॉफ्टवेयर के बारे में पता होना चाहिए और उसे अद्यतन रखना चाहिए और एनीमेशन दृश्यों को बनाने के लिए डिजाइन, एनीमेशन और फिल्म-निर्माण के सिद्धांतों को लागू करना चाहिए। अपेक्षित समय-सीमा के भीतर कार्य-उत्पादों को वितरित करने के लिए व्यक्ति को एक टीम के सदस्य के रूप में प्रभावी ढंग से सहयोग करने और कार्य करने में सक्षम होना चाहिए।

लागू होने वाले राष्ट्रीय व्यावसायिक मानक (NOS)

अनिवार्य एनओएस

1. [MES/N0701: एनिमेशन की जरूरतों को समझें](#)
2. [MES/N0702: उत्पादन के लिए रचनात्मक विचारों की अवधारणा](#)
3. [MES/N0703: योजना उपकरण और कार्यप्रवाह](#)
4. [MES/N0704: 2डी एनिमेशन का निर्माण करें](#)
5. [MES/N0705: 3डी एनिमेशन का निर्माण करें](#)
6. [MES/N0706: स्टॉप मोशन एनीमेशन का निर्माण करें](#)
7. [MES/N0104: कार्यस्थल स्वास्थ्य और सुरक्षा बनाए रखें](#)

अर्हता पैक

अर्हता पैक (क्यूपी) मापदण्ड

क्षेत्र	मीडिया और एंटरटेनमेंट
उप-क्षेत्र	एनीमेशन, गेमिंग
व्यवसाय	एनीमेटर
देश	भारत
एनएसक्यूएफ स्तर	4
एनसीओ/आईएससीओ/आईएसआईसी कोड से सरेखित	एनसीओ 2015- 2166.0201
न्यूनतम शैक्षिक योग्यता और अनुभव	एक वर्ष के अनुभव के साथ 12वीं कक्षा या 1 वर्ष के अनुभव के साथ I.T.I (10 वीं के बाद 2 वर्ष)।
स्कूल में प्रशिक्षण के लिए शिक्षा का न्यूनतम स्तर	10वीं कक्षा
पूर्व आवश्यक लाइसेंस या प्रशिक्षण	लागू नहीं
न्यूनतम नौकरी प्रवेश आयु	18 वर्ष
अंतिम समीक्षा की गई	लागू नहीं
अगली समीक्षा तिथि	27/01/2027
एनएसक्यूसी अनुमोदन तिथि	27/01/2022
संस्करण	2.0
NQR पर संदर्भ कोड	2022/ME/MESC/05192
एनक्यूआर संस्करण	1.0

टिपणी:

अगली समीक्षा दिनांक 28/01/2027

अर्हता पैक

MES/N0701: एनिमेशन की जरूरतों को समझें

विवरण

यह अर्हता मानक इकाई परियोजना की संक्षिप्त जानकारी, उत्पाद आवश्यकताओं और उत्पादन के लिए उपयोग की जाने वाली कार्यप्रणाली/तकनीक को समझने के बारे में है

तत्व और प्रदर्शन मानदंड

उत्पादन की जरूरतों को समझना

सक्षम होने के लिए, कार्य पर मौजूद उपयोगकर्ता/व्यक्ति को निम्न में सक्षम होना चाहिए:

PC1. निदेशक, कला निर्देशक और पर्यवेक्षकों से परियोजना की संक्षिप्त जानकारी को समझें, स्पष्ट करें और इस पर सहमति दें। इसमें शामिल हो सकते हैं: रचनात्मक उद्देश्य, एनीमेशन की भूमिका अवधारणा/शैली और वांछित लुक लक्षित दर्शकों के लिए उपयुक्त समयसीमा और प्रोजेक्ट की बाधाएं

उत्पादित किए जाने वाले अंतिम उत्पाद के प्रकार को समझना

सक्षम होने के लिए, कार्य पर मौजूद उपयोगकर्ता/व्यक्ति को निम्न में सक्षम होना चाहिए:

PC2. अंतिम-उत्पाद के विभिन्न मापदंडों को समझें जो उत्पादन आवश्यकताओं को प्रभावित करेंगे (जैसे अवधि, शैली, पात्रों की संख्या, विषय और कथानक, संस्कृति और अवधि जिस पर कहानी आधारित है, आवश्यक प्रभाव, प्रारूप, पहलू अनुपात, संगीत आदि)

PC3. उत्पादित किए जाने वाले आउटपुट के उपचार, अंतिम आउटपुट की मात्रा को समझें

PC4. शॉट के क्रम (उच्च स्तर पर) और आवश्यक निरंतरता/संगति को समझें

उपयोग की जाने वाली एनीमेशन तकनीक(तकनीकों) का चयन करना

सक्षम होने के लिए, कार्य पर मौजूद उपयोगकर्ता/व्यक्ति को निम्न में सक्षम होना चाहिए:

PC5. आवश्यक आउटपुट के आधार पर एक उपयुक्त एनीमेशन तकनीक का चयन करें, जिसमें शामिल हो सकते हैं: 2d एनीमेशन: सेल एनीमेशन (जैसे टॉम एंड जेरी (श्रृंखला) के शुरुआती एपिसोड) कट आउट एनीमेशन (जैसे चार्ली और लोला (श्रृंखला)) सीमित एनीमेशन (जैसे साउथ पार्क) , एम्पायर स्कायर (श्रृंखला) 3डी एनीमेशन: यथार्थवादी 3डी एनीमेशन- मोशन कैप्चर + की फ्रेम एनीमेशन (उदाहरण के लिए बियोवुल्फ़, अवतार और लॉर्ड ऑफ़ द रिंग्स गॉलम जैसी फिल्मों में) अर्ध-यथार्थवादी 3डी एनीमेशन (जैसे लिटिल कृष्णा और ब्रेव जैसी फिल्में) टून 3डी एनीमेशन (उदाहरण के लिए कुंग-फू पांडा जैसी फिल्में) पारंपरिक और स्टॉप मोशन तकनीकों का अनुकरण (उदाहरण के लिए विनीता कुकिनी, एमरॉन बैटरी आदि जैसे विज्ञापन) स्टॉप-मोशन एनीमेशन वीएफएक्स, स्टीरियो रूपांतरण सहित अन्य

ज्ञान और समझ (KU)

कार्य करने वाले व्यक्ति को निम्नलिखित जानना और समझना आवश्यक है:

KU1. वह उद्देश्य/आशय जिसे अंतिम उत्पाद के रूप में प्राप्त करना चाहता है

KU2. निर्माता/परियोजना प्रायोजक की जरूरतें और अपेक्षाएं

KU3. उपयोग की जाने वाली प्रक्रिया और तकनीकों के संबंध में निर्देशक, कला निर्देशक और पर्यवेक्षक की अपेक्षाएँ

KU4. समय और संसाधनों की सीमाएं और उत्पादन के दौरान उत्पन्न होने वाले मुद्दे

अर्हता पैक

- KU5.** एनीमेशन के लिए एनीमेशन प्रक्रिया और तकनीकी पाइपलाइन का पालन किया जाना है
- KU6.** अंतिम-उत्पाद का प्रारूप और वह माध्यम जिस पर इसे प्रदर्शित किया जाएगा
- KU7.** एनीमेशन के मूलभूत सिद्धांत और आधार
- KU8.** एनीमेशन, पोजिंग और करैक्टर भावना के सिद्धांत
- KU9.** एनीमेशन के बुनियादी नियम स्कैश और खिंचाव, प्रत्याशा, मंचन, सीधी कार्रवाई, पोज-टू-पोज, फॉलो-थ्रू, ओवरलैपिंग एक्शन, आसानी से बाहर निकलने में आसानी, अतिशयोक्ति, समय, अपील और द्वितीयक कार्रवाई सहित एनीमेशन के बुनियादी नियम
- KU10.** मानव शरीर रचना, भावनाओं, कार्यों और अभिव्यक्तियों सहित जीवन चित्रण
- KU11.** उत्पादन की अवधारणा और प्रत्येक परियोजना के लिए उनकी प्रयोज्यता
- KU12.** ऑब्जेक्ट को एनिमेट करने के लिए उपलब्ध विभिन्न तकनीकें
- KU13.** कैसे देखें, अभिनय करें और भाव व्यक्त करें
- KU14.** प्रोडक्शन टीम के अन्य सदस्यों द्वारा किए गए काम के तकनीकी पहलू (एनिमेटर के काम से पहले और बाद में)
- KU15.** प्रत्येक परियोजना के पोस्ट प्रोडक्शन के लिए विभिन्न तकनीकों की प्रयोज्यता
- KU16.** बौद्धिक संपदा अधिकार यह सुनिश्चित करने के लिए कि निर्मित अंतिम उत्पाद, तत्व, कलाकृति आदि अद्वितीय है और अन्य उत्पादों के अधिकारों का उल्लंघन नहीं करता है

सामान्य कौशल (GS)

कार्य पर उपयोगकर्ता/व्यक्ति को पता होना चाहिए कि कैसे करना है

- GS1.** प्रोजेक्ट संक्षिप्त दस्तावेज़ जो उत्पादन टीम (पर्यवेक्षक) को संचालन के लिए एक संदर्भ दस्तावेज़ के रूप में काम कर सकता है
- GS2.** उपयोग की जाने वाली तकनीक पर दस्तावेज़ निर्णय और उसके कारण (पर्यवेक्षक)
- GS3.** दस्तावेज़ अन्य क्षेत्रों (जैसे लक्षित दर्शकों, बाजार, अंतिम उत्पाद, संदर्भ लिंक, वीडियो इत्यादि) की आवश्यकताएं जो उत्पादन टीम के लिए प्रासंगिक हो सकती हैं
- GS4.** व्यक्तिगत उपयोग (टीम) के लिए प्रोजेक्ट संक्षिप्त, तकनीकों और अन्य उपयोगी जानकारी पर दस्तावेज़ नोट
- GS5.** स्क्रिप्ट को पढ़ें और समझें और एनीमेशन आवश्यकताओं को निर्धारित करें (पात्रों, देश, संस्कृति आदि की विशिष्टताओं सहित)
- GS6.** एनीमेशन में उभरती तकनीकों के बारे में पढ़ें और तदनुसार कौशल को अपडेट करें
- GS7.** पर्यवेक्षक, निदेशक या ग्राहक द्वारा दी गई टिप्पणियों को पढ़ें और समझें
- GS8.** उत्पादित किए गए और सार्वजनिक डोमेन में उपलब्ध विभिन्न प्रकार के अंतिम उत्पादों पर शोध करें
- GS9.** निर्माता और निर्देशक के साथ प्रोजेक्ट संक्षिप्त और अंत-उत्पाद के मापदंडों को समझें, स्पष्ट करें और सहमत हों
- GS10.** निर्देशक और कला निर्देशक के साथ प्रयोग की जाने वाली तकनीक पर चर्चा करें और सहमत हों
- GS11.** टीम के सदस्यों, अन्य एनिमेटर्स और एनीमेशन प्रक्रिया (पर्यवेक्षक) में शामिल विभिन्न विभागों के सदस्यों को प्रभावी ढंग से परियोजना संक्षिप्त संवाद करें
- GS12.** जरूरतों को स्पष्ट करें और ग्राहकों के साथ संवाद करें (अंग्रेजी का ज्ञान पसंद किया जाता है)
- GS13.** दस्तावेज़ रचनात्मक और उत्पादन आवश्यकताओं के अनुरूप हों, व्यवस्थित तरीके से और स्वयं या पूरी टीम के लिए

अर्हता पैक

- GS14.** टीम के एक सदस्य के रूप में प्रभावी ढंग से काम करें और समग्र समयसीमा को समझने में मदद करें
- GS15.** आवश्यकताओं के आधार पर कार्य-उत्पादों और कार्यों को प्राथमिकता दें
- GS16.** ग्राहक, निर्देशक, कला निर्देशक और पर्यवेक्षकों के परिप्रेक्ष्य को समझें ताकि गंभीर रूप से मूल्यांकन और उपयुक्त एनीमेशन तकनीकों का चयन किया जा सके

मूल्यांकन के मानदंड

परिणामों के लिए मूल्यांकन मानदंड	लिखित अंक	प्रायोगिक अंक	परियोजना अंक	मौखिक अंक
उत्पादन की जरूरतों को समझना	20	15	-	-
PC1. निर्देशक, कला निर्देशक और पर्यवेक्षकों से परियोजना संक्षिप्त को समझें, स्पष्टता प्राप्त करें और सहमति दें। इसमें निम्नलिखित शामिल हो सकते हैं: रचनात्मक उद्देश्य, अवधारणा/शैली एनीमेशन की भूमिका के अनुसार और वांछित दृश्य लक्षित दर्शकों के लिए उपयुक्त के रूप में परियोजना की समयसीमा और बाधाएं	20	15	-	-
तैयार किए जाने वाले अंतिम उत्पाद के प्रकार को समझना	25	30	-	-
PC2. अंतिम-उत्पाद के विभिन्न मापदंडों को समझें जो उत्पादन आवश्यकताओं को प्रभावित करेगा (जैसे अवधि, शैली, पात्रों की संख्या, विषय और कथानक, संस्कृति और अवधि जिस पर कहानी आधारित है, आवश्यक प्रभाव, प्रारूप, पहलू का अनुपात, संगीत आदि)	10	15	-	-
PC3. उत्पादित किए जाने वाले आउटपुट के लिए उपचारित करें, अंतिम आउटपुट की आकार को समझें	10	10	-	-
PC4. शॉर्ट सीक्वेंस (हार्ड-लेवल) और आवश्यक निरंतरता/संगति को समझें	5	5	-	-
उपयोग की जाने वाली एनीमेशन तकनीक(तकनीकों) का चयन करना	5	5	-	-

अर्हता पैक

<p>PC5. आवश्यक आउटपुट के आधार पर एक उपयुक्त एनीमेशन तकनीक का चयन करें, जिसमें शामिल हो सकते हैं: 2d एनीमेशन: सेल एनीमेशन (जैसे टॉम एंड जेरी (श्रृंखला) के शुरुआती एपिसोड) कट आउट एनीमेशन (जैसे चार्ली और लोला (श्रृंखला)) सीमित एनीमेशन (जैसे साउथ पार्क) , एम्पायर स्कायर (श्रृंखला) 3डी एनीमेशन: यथार्थवादी 3डी एनीमेशन- मोशन कैप्चर + की फ्रेम एनीमेशन (उदाहरण के लिए बियोवुल्फ़, अवतार और लॉर्ड ऑफ़ द रिंग्स गॉलम जैसी फ़िल्मों में) अर्ध-यथार्थवादी 3डी एनीमेशन (जैसे लिटिल कृष्णा और ब्रेव जैसी फ़िल्मों) टून 3डी एनीमेशन (उदाहरण के लिए कुंग-फू पांडा जैसी फ़िल्मों) पारंपरिक और स्टॉप मोशन तकनीकों का अनुकरण (उदाहरण के लिए विनीता कुकिनी, एमरॉन बैटरी आदि जैसे विज्ञापन) स्टॉप-मोशन एनीमेशन वीएफएक्स, स्टीरियो रूपांतरण सहित अन्य</p>	5	5	-	-
कुल NOS का जोड़	50	50	-	-

राष्ट्रीय व्यावसायिक मानक (NOS) पैरामीटर्स

एनओएस कोड	MES/N0701
एनओएस नाम	एनीमेशन की ज़रूरतों को समझें
क्षेत्र	मीडिया और एंटरटेनमेंट
उप-क्षेत्र	एनीमेशन, गेमिंग
व्यवसाय	एनिमेटर
एनएसक्यूएफ स्तर	4
क्रेडिट	निर्णय लिया जाना है
संस्करण	1.0
अंतिम समीक्षा तिथि	30/07/2013
अगली समीक्षा तिथि	27/01/2027
एनएसक्यूसी क्लीयरेंस की तारीख	27/01/2022

अर्हता पैक

MES/N0702: उत्पादन के लिए रचनात्मक विचारों की संकल्पना करें

विवरण

यह व्यावसायिक मानक (OS) इकाई उत्पादन के रचनात्मक और डिज़ाइन पहलुओं के बारे में विस्तार से बताती है

तत्व और प्रदर्शन मानदंड

एनीमेशन प्रक्रिया के दौरान सहायता के रूप में सेवा करने के लिए दृश्य संदर्भों को इकट्ठा करना

सक्षम होने के लिए, कार्य पर मौजूद उपयोगकर्ता/व्यक्ति को निम्न में सक्षम होना चाहिए:

PC1. अनुसंधान और करैक्टर विवरण जो डिज़ाइनों की सहायता और प्रेरित करते हैं, इसमें शामिल हैं: पहले निष्पादित एनीमेशन कार्य-उत्पाद, सार्वजनिक डोमेन में उपलब्ध एनीमेशन उत्पाद कलाकृति और अन्य मानव, पशु और प्राणी व्यवहार सम्बंधित वीडियो

एनीमेशन के लिए रचनात्मक विचारों की अवधारणा

सक्षम होने के लिए, कार्य पर मौजूद उपयोगकर्ता/व्यक्ति को निम्न में सक्षम होना चाहिए:

PC2. डिज़ाइनरों द्वारा तैयार की गई अवधारणा कला-कार्य का उपयोग करके उत्पादन के लिए रचनात्मक अवधारणाएं और विचार उत्पन्न करें, जिनमें शामिल हैं: करैक्टर का रूप, रंग, ड्रेसिंग, रवैया और व्यवहार, अभिव्यक्ति, भावनाएं, चहल पहल (जैसे चलना, दौड़ना, कूदना) और समय (शरीर) यांत्रिकी, पोशाक डिज़ाइन रंग, प्रकाश अवधारणाएं और छाया प्लेसमेंट, पर्यावरण

PC3. निर्देशक, कला निर्देशक या पर्यवेक्षकों के साथ अवधारणाओं को प्रस्तुत करें और उन पर चर्चा करें

PC4. उत्पादन की समय-सीमा और आवश्यकताओं को ध्यान में रखते हुए कार्य-उत्पाद की उस शैली पर सहमत होना जो लक्षित दर्शकों को सबसे अधिक आकर्षित करे

ज्ञान और समझ (KU)

कार्य करने वाले व्यक्ति को निम्न जानने और समझने की आवश्यकता है:

- KU1.** निर्देशक, एनीमेशन पर्यवेक्षक और निर्माता द्वारा पात्रों के संबंध में और अंत-उत्पाद के रूप और स्वरूप के बारे में दिए गए दिशानिर्देश
 - KU2.** तत्व/अवधारणा कलाकृति (करैक्टर डिज़ाइनरों और पृष्ठभूमि/लेआउट डिज़ाइनरों द्वारा तैयार) और रंग/प्रकाश/छाया कुंजी (कला निर्देशक, रंग प्रमुख कलाकारों द्वारा तैयार)
 - KU3.** उत्पादन के लिए उपयोग किए जाने वाले संसाधन
 - KU4.** इससे पहले निर्मित एनीमेशन और संदर्भ कार्य-उत्पादों की प्रवृत्ति उस शैली और तकनीक से निकटता से संबंधित है जिसे निर्मित करने की आवश्यकता है
 - KU5.** अवधारणाओं की कल्पना करने में मदद के लिए मानव व्यवहार और भावों का निरीक्षण और अध्ययन कैसे करें
 - KU6.** कैसे अभिनय और भाव व्यक्त करें
 - KU7.** हुक अप पोज़ और एनीमेशन कैसे बनाएं
 - KU8.** प्रदर्शन पर जोर देने के लिए कैमरा कोणों का उपयोग कैसे करें
 - KU9.** वेब, मोबाइल, टैबलेट के लिए क्या अच्छा है सहित नई मीडिया तकनीक
 - KU10.** उपयोग किए जा रहे हार्डवेयर, सॉफ्टवेयर की ताकत और कमजोरियों का मूल्यांकन कैसे करें
- एनएसक्यूसी स्वीकृत || मीडिया एंड एंटरटेनमेंट स्किल्स काउंसिल

अर्हता पैक

सामान्य कौशल (GS)

कार्य पर उपयोगकर्ता/व्यक्तिगत को निम्नलिखित जानने की आवश्यकता है:

- GS1.** दस्तावेज़ लिंक, एनीमेशन वीडियो, आर्टवर्क इत्यादि जिन्हें उत्पादन प्रक्रिया के दौरान संदर्भ के रूप में उपयोग किया जा सकता है
- GS2.** दस्तावेज़ करैक्टर प्रोफाइल और पृष्ठभूमि विवरण, निदेशकों और पर्यवेक्षकों को प्रस्तुत करने में मदद करने के लिए, और उत्पादन प्रक्रिया को निर्देशित करने के लिए
- GS3.** स्टोरीबोर्ड/एनिमैटिक की सही ढंग से व्याख्या करें और अनुक्रम/शॉट के भाव को समझें
- GS4.** एनीमेशन के दौरान उपयोग किए जाने वाले उपयुक्त संदर्भों को खोजने के लिए दृश्य और लिखित सामग्री का अनुसंधान करें
- GS5.** बाजार में उत्पादित होने वाले रुझानों और कार्य-उत्पादों से अवगत रहें
- GS6.** निदेशक और एनीमेशन पर्यवेक्षक को रचनात्मक विचार सुझाएं
- GS7.** स्पष्ट रूप से संवाद करें और विभिन्न विभागों के सहयोगियों के साथ प्रभावी ढंग से सहयोग करें
- GS8.** एक संगठित तरीके से रचनात्मक विचारों और अवधारणाओं का दस्तावेजीकरण करें
- GS9.** टीम के एक सदस्य के रूप में प्रभावी ढंग से काम करें और समग्र समयसीमा को समझने में मदद करें
- GS10.** आवश्यकताओं के आधार पर कार्य-उत्पादों और कार्यों को प्राथमिकता दें
- GS11.** अवधारणा संकल्पना के दौरान दृश्य और लिखित सामग्री/उत्पादों का आलोचनात्मक मूल्यांकन करें

मूल्यांकन के मानदंड

परिणामों के लिए मूल्यांकन मानदंड	लिखित अंक	प्रायोगिक अंक	परियोजना अंक	मौखिक अंक
एनीमेशन प्रक्रिया के दौरान सहायक के रूप में काम करने के लिए दृश्य संदर्भों को इकट्ठा करना	20	20	-	-
PC1. अनुसंधान और करैक्टर विवरण जो डिजाइनों की सहायता और प्रेरित करते हैं, इसमें शामिल हैं: पहले निष्पादित एनीमेशन कार्य-उत्पाद, सार्वजनिक डोमेन में उपलब्ध एनिमेशन उत्पाद कलाकृति और अन्य मानव, पशु और प्राणी व्यवहार सम्बंधित वीडियो	20	20	-	-
एनीमेशन के लिए रचनात्मक विचारों की अवधारणा	30	30	-	-
PC2. डिजाइनरों द्वारा तैयार की गई अवधारणा कला-कार्य का उपयोग करके उत्पादन के लिए रचनात्मक अवधारणाएं और विचार उत्पन्न करें, जिनमें शामिल हैं: करैक्टर का रूप, रंग, ड्रेसिंग, रवैया और व्यवहार, अभिव्यक्ति, भावनाएं, चहल पहल (जैसे चलना, दौड़ना, कूदना) और समय (शरीर) यांत्रिकी, पोशाक डिजाइन रंग, प्रकाश अवधारणाएं और छाया प्लेसमेंट, पर्यावरण	15	10	-	-
PC3. निर्देशक, कला निर्देशक या पर्यवेक्षकों के साथ अवधारणाओं को प्रस्तुत करें और उन पर चर्चा करें	10	10	-	-

अर्हता पैक

PC4. उत्पादन की समय-सीमा और आवश्यकताओं को ध्यान में रखते हुए कार्य-उत्पाद की उस शैली पर सहमत होना जो लक्षित दर्शकों को सबसे अधिक आकर्षित करे	5	10	-	-
कुल NOS का जोड़	50	50	-	-

राष्ट्रीय व्यावसायिक मानक (एनओएस) मापदण्ड

एनओएस कोड	MES/N0702
एनओएस नाम	उत्पादन के लिए रचनात्मक विचारों की संकल्पना करें
क्षेत्र	मीडिया और एंटरटेनमेंट
उप-क्षेत्र	एनीमेशन, गेमिंग
व्यवसाय	एनिमेटर
एनएसक्यूएफ स्तर	4
क्रेडिट	निर्णय लिया जाना है
संस्करण	1.0
अंतिम समीक्षा तिथि	30/07/2013
अगली समीक्षा तिथि	27/01/2027
एनएसक्यूसी क्लीयरेंस की तारीख	27/01/2022

अर्हता पैक

MES/N0703: योजना उपकरण और कार्यप्रवाह

विवरण

यह ओएस इकाई उत्पादन के लिए सबसे उपयुक्त सॉफ्टवेयर उपकरण (उपकरणों) का चयन करने और एनिमेशन के लिए कार्यप्रवाह की योजना बनाने के बारे में है

तत्व और प्रदर्शन मानदंड

उत्पादन के लिए उपयोग किए जाने वाले सॉफ्टवेयर टूल को समझना

सक्षम होने के लिए, कार्य पर मौजूद उपयोगकर्ता/व्यक्ति को निम्न में सक्षम होना चाहिए:

- PC1.** बाजार में उत्पादन के लिए उपलब्ध विभिन्न प्रकार के सॉफ्टवेयर टूल से अवगत रहें जिनमें शामिल हैं: 2डी एनिमेशन: टून बूम हार्मनी, एडोब फ्लैश, हैंड-ड्राइंग 3डी एनिमेशन: ऑटोडेस्क माया, एक्सएसआई, मोशन बिल्डर, 3डी स्टूडियो मैक्स, ब्लेंडर अन्य कस्टम और इन हाउस टूल
- PC2.** शोध करें और उत्पादन के लिए सबसे उपयुक्त उपकरणों की सिफारिश करें

कार्य योजना को समझना और उसका पालन करना

सक्षम होने के लिए, कार्य पर मौजूद उपयोगकर्ता/व्यक्ति को निम्न में सक्षम होना चाहिए:

- PC3.** शो के लिए प्रोडक्शन शेड्यूल, वर्कफ्लो, टाइमलाइन, डिपार्टमेंट वाइज आउटपुट टारगेट और टेक्निकल स्पेसिफिकेशंस सहित वर्कप्लान को समझें
- PC4.** उत्पादन कार्यक्रम के अनुसार, स्वयं के लिए या व्यापक एनिमेशन टीम के लिए कार्यप्रवाह के लिए समयसीमा का मूल्यांकन करें
- PC5.** निदेशक, कला निर्देशक और पर्यवेक्षकों के साथ प्रोडक्शन वर्कफ्लो/शेड्यूल, डिलिवरेबल्स और टाइमलाइन को पढ़ें, फॉलो करें और अपडेट करें

ज्ञान और समझ (KU)

काम करने वाले व्यक्ति को जानने और समझने की जरूरत है:

- KU1.** संगठन द्वारा उत्पादन प्रक्रिया का पालन किया जाता है
- KU2.** प्रोडक्शन टीम और उनकी अलग-अलग भूमिकाएं और क्षमताएं
- KU3.** गुणवत्ता के लिए संस्था द्वारा निर्धारित मानक
- KU4.** उत्पादन प्रक्रिया और रचनात्मक संक्षिप्त
- KU5.** इन-हाउस और/या तृतीय-पक्ष प्रदाताओं के माध्यम से उपलब्ध सॉफ्टवेयर उपकरण और मशीन
- KU6.** विभिन्न उपकरणों की बारीकियों और उत्पादन के लिए उपयुक्त सर्वोत्तम उपकरण का सुझाव कैसे दें
- KU7.** पारंपरिक ड्राइंग टूल्स और तकनीकें
- KU8.** शॉट-ब्रेक-अप की योजना कैसे करें।
- KU9.** उत्पादन कार्यक्रम कैसे तैयार करें, जिसमें उन गतिविधियों का ब्रेक-अप शामिल है जिन्हें करने की आवश्यकता होगी और डिलिवरेबल्स जिन्हें उत्पादित करने की आवश्यकता होगी (पर्यवेक्षक)
- KU10.** डिलीवरी की तारीखों, गुणवत्ता मानकों और प्रोजेक्ट शेड्यूल (पर्यवेक्षक) को ध्यान में रखते हुए अपेक्षित प्रयास, उत्पादन और डिलीवरी के लिए अपेक्षित समय का अनुमान कैसे लगाया जाए
- KU11.** परियोजना प्रबंधन के सिद्धांत जैसे परियोजना नियोजन, शेड्यूलिंग, प्रयास अनुमान, संसाधन आवश्यकताएं (लोगों से मशीनों, स्थान और संचार उपकरण तक)

अर्हता पैक

- KU12.** जोखिम और न्यूनीकरण योजना
- KU13.** पुनर्कार्य और समीक्षा प्रबंधन (दक्षता और प्रभावशीलता)
- KU14.** पुनः कार्य में प्रवृत्तियों की पहचान करने और सुधारात्मक कार्रवाई का प्रस्ताव/कार्यान्वयन करने की तकनीकें
- KU15.** सीपीएम और पार्ट तकनीक
- KU16.** विन्यास प्रबंधन
- KU17.** प्रोडक्शन टीम के अन्य सदस्यों द्वारा की गई नौकरी के तकनीकी पहलू (एनिमेटर के काम से पहले और बाद में)
- KU18.** एक विस्तृत कार्य योजना कैसे तैयार करें और उत्पादन टीम (पर्यवेक्षक) के सदस्यों के लिए भूमिकाओं और जिम्मेदारियों का निर्धारण कैसे करें

सामान्य कौशल (GS)

कार्य पर उपयोगकर्ता/व्यक्ति को पता होना चाहिए कि निम्न को कैसे किया जाना है:

- GS1.** एक उपयुक्त प्रारूप में कार्य-योजना (उत्पादन योजना और अनुसूची) तैयार करें जिसका उपयोग कार्यप्रवाह की योजना बनाने और उत्तरदायित्व (पर्यवेक्षक) सौंपने के लिए एक संदर्भ बिंदु के रूप में किया जा सके
- GS2.** नियमित आधार पर कार्यप्रवाह को ट्रैक करें और समयसीमा से विचलन दस्तावेज़ करें (पर्यवेक्षक)
- GS3.** परियोजना स्थिति रिपोर्ट तैयार करना और प्रस्तुत करना
- GS4.** अंग्रेजी में लिखें (अतिरिक्त लाभ)
- GS5.** एनीमेशन बनाने के लिए उपयोग किए जा रहे विभिन्न सॉफ्टवेयर टूल्स से अवगत रहें
- GS6.** जहां आवश्यक हो, सॉफ्टवेयर मैनुअल और सहायता उपकरण पढ़ें और समझें
- GS7.** निर्देशक और कला निर्देशक द्वारा तैयार किए गए निर्माण और रचनात्मक संक्षिप्त विवरण को पढ़ें और समझें
- GS8.** ग्राहकों के नोट्स, निर्देश और इनपुट को पढ़ें और समझें
- GS9.** अंग्रेजी में पढ़ें (अतिरिक्त लाभ)
- GS10.** निर्देशक, कला निर्देशक और पर्यवेक्षकों से उत्पादन और रचनात्मक संक्षिप्त विवरण स्पष्ट करें
- GS11.** बनाए रखने के लिए उत्पादन विशिष्टताओं और गुणवत्ता मानकों को समझें
- GS12.** उत्पादन के लिए उपयोग किए जाने वाले सॉफ्टवेयर टूल पर चर्चा करें और सहमत हों
- GS13.** उत्पादन कार्यक्रम और कार्य योजना पर चर्चा करें और उस पर सहमत हों
- GS14.** कार्यप्रवाह और जिम्मेदारियों को सीमांकित करने के लिए टीम के सदस्यों के साथ प्रभावी ढंग से संवाद करें
- GS15.** पर्यवेक्षकों से कार्य योजना पर स्पष्टीकरण मांगें
- GS16.** प्रत्येक कार्य गतिविधि के लिए प्रयास, अवधि और लागत का आकलन करें
- GS17.** उत्पादन कार्यप्रवाह, समयसीमा और डिलिवरेबल्स की योजना बनाएं
- GS18.** टीम के सदस्यों की भूमिकाओं और जिम्मेदारियों पर सहमत हों
- GS19.** उत्पादन वातावरण के दौरान उत्पन्न होने वाले किसी भी जोखिम, मुद्दों और चुनौतियों का पूर्वानुमान लगा सकते हैं और तदनुसार योजना बना सकते हैं

अर्हता पैक

मूल्यांकन के मानदंड

परिणामों के लिए मूल्यांकन मानदंड	लिखित अंक	प्रायोगिक अंक	परियोजना अंक	मौखिक अंक
उत्पादन के लिए उपयोग किए जाने वाले सॉफ्टवेयर टूल को समझना	20	20	-	-
PC1. बाजार में उत्पादन के लिए उपलब्ध विभिन्न प्रकार के सॉफ्टवेयर टूल से अवगत रहें जिनमें शामिल हैं: 2डी एनिमेशन: टून बूम हार्मनी, एडोब फ्लैश, हैंड-ड्राइंग 3डी एनिमेशन: ऑटोडेस्क माया, एक्सएसआई, मोशन बिल्डर, 3डी स्टूडियो मैक्स, ब्लेंडर अन्य कस्टम और इन हाउस टूल	10	10	-	-
PC2. शोध करें और उत्पादन के लिए सबसे उपयुक्त उपकरणों की सिफारिश करें	10	10	-	-
कार्य योजना को समझना और उसका पालन करना	30	30	-	-
PC3. शो के लिए प्रोडक्शन शेड्यूल, वर्कफ्लो, टाइमलाइन, डिपार्टमेंट वाइज आउटपुट टारगेट और टेक्निकल स्पेसिफिकेशंस सहित वर्कप्लान को समझें	10	10	-	-
PC4. उत्पादन कार्यक्रम के अनुसार, स्वयं के लिए या व्यापक एनिमेशन टीम के लिए कार्यप्रवाह के लिए समयसीमा का मूल्यांकन करें	10	10	-	-
PC5. निदेशक, कला निर्देशक और पर्यवेक्षकों के साथ प्रोडक्शन वर्कफ्लो/शेड्यूल, डिलिवरेबल्स और टाइमलाइन को पढ़ें, फॉलो करें और अपडेट करें	10	10	-	-
कुल NOS का जोड़	50	50	-	-

अर्हता पैक

राष्ट्रीय व्यावसायिक मानक (NOS) मापदण्ड

एनओएस कोड	MES/N0703
एनओएस नाम	योजना उपकरण और कार्यप्रवाह
क्षेत्र	मीडिया और एंटरटेनमेंट
उप-क्षेत्र	एनीमेशन, गेमिंग
व्यवसाय	एनिमेटर
एनएसक्यूएफ स्तर	4
क्रेडिट	निर्णय लिया जाना है
संस्करण	1.0
अंतिम समीक्षा तिथि	30/07/2013
अगली समीक्षा तिथि	27/01/2027
एनएसक्यूसी क्लीयरेंस की तारीख	27/01/2022

MES/N0704: 2डी एनिमेशन का निर्माण करें

विवरण

यह व्यावसायिक मानक (OS) इकाई स्टोरीबोर्ड पर आधारित 2D एनिमेटेड छवियों के एक सेट का निर्माण करने के बारे में है, जो एक बार अनुक्रमिक तरीके से चलाए जाने पर गति का भ्रम पैदा करेगा।

तत्व और प्रदर्शन मानदंड

एक प्रोटोटाइप 2D कार्य उत्पाद/पूर्व-दृश्य तैयार करना

सक्षम होने के लिए, काम पर मौजूद उपयोगकर्ता/व्यक्ति को पारंगत होना चाहिए:

- PC1.** रचना के लिए स्टोरीबोर्ड का पालन करें वांछित एनीमेशन बनाने के लिए कर्क्टर की पृष्ठभूमि और कैमरे की स्थिति ठीक करें
- PC2.** पोज़ के लिए संदर्भ बिंदुओं को स्थापित करने के लिए ड्रा/स्रोत कुंजी फ्रेम का आरेखण करना

2 डी एनीमेशन एंड-प्रोडक्ट तैयार करना

सक्षम होने के लिए, काम पर मौजूद उपयोगकर्ता/व्यक्ति को पारंगत होना चाहिए:

- PC3.** ऑडियो/संगीत संपत्ति मूल्यों को सम्मिलित करें
- PC4.** पूर्व-निर्धारित प्रकाश कुंजियों का उपयोग करके एनीमेशन के लिए छाया बनाएँ
- PC5.** आवश्यकताओं के अनुसार सीकेंस और दृश्यों/शॉट्स का निर्माण करने के लिए संपत्ति को एक साथ लाना और निरंतरता सुनिश्चित करना
- PC6.** एक दृश्य से दूसरे दृश्य में जुड़ाव/ट्रांज़िशन ठीक से किया गया है इसे सुनिश्चित करना
- PC7.** परतों के साथ कैसे काम करें और एक अच्छा परिप्रेक्ष्य देखें

2D एनिमेशन टूल का उपयोग करना

सक्षम होने के लिए, काम पर मौजूद उपयोगकर्ता/व्यक्ति को पारंगत होना चाहिए:

- PC8.** टीम के भीतर और अन्य विभागों के साथ प्रभावी ढंग से काम करें, अर्थात् संपत्ति, प्रकाश व्यवस्था और प्रभाव

अंतिम उत्पादों की समीक्षा, शोधन और भंडारण

सक्षम होने के लिए, काम पर मौजूद उपयोगकर्ता/व्यक्ति को पारंगत होना चाहिए:

- PC9.** रचनात्मक और डिजाइन विनिर्देशों और उत्पादन संक्षिप्त को ध्यान में रखते हुए, निर्मित एनीमेशन की समीक्षा करें
- PC10.** आवश्यक समयसीमा के भीतर आवश्यक संशोधनों के आधार और/या देखे गए विचलन पर आउटपुट को परिष्कृत करें
- PC11.** सुनिश्चित करें कि कार्य-उत्पाद गुणवत्ता मानकों को पूरा करते हैं (ताकि उन्हें न्यूनतम पुनरावृत्तियों के साथ अनुमोदित किया जा सके) और अपेक्षित समय-सीमा में पूरा किया जा सके
- PC12.** आवश्यक उत्पादन लक्ष्यों को कैसे प्राप्त किया जाए

एनीमेशन टीम के भीतर प्रभावी रूप से कार्य करना

सक्षम होने के लिए, काम पर मौजूद उपयोगकर्ता/व्यक्ति को पारंगत होना चाहिए:

अर्हता पैक

- PC13.** मानक फ़ाइल नामकरण परिपाटियों का उपयोग करके कार्य-उत्पादों को फ़ाइल स्वरूपों में व्यवस्थित, संग्रहीत और प्रबंधित करें और आगे उपयोग के लिए मूल्यों को बनाए रखें
- PC14.** भूमिका के लिए उपयुक्त होने पर, जूनियर एनिमेटरों को उनकी आउटपुट गुणवत्ता और कौशल में सुधार करने के लिए प्रशिक्षित करें
- PC15.** सीकेंस और सीन/शॉट्स बनाने के लिए डिजाइन, 2डी एनिमेशन और फिल्म-मेकिंग के सिद्धांतों को लागू करें
- PC16.** आवश्यकता के आधार पर विभिन्न तकनीकों और शैलियों को लागू करें
- PC17.** एनीमेशन के लिए बीच-बीच में पोज़ देने के लिए ग्राफिक्स और एनीमेशन सॉफ़्टवेयर का उपयोग करें

ज्ञान और समझ (KU)

काम करने वाले व्यक्ति को जानने और समझने की जरूरत है:

- KU1.** वह उद्देश्य/प्रयोजन जिसे अंतिम उत्पाद के रूप में हासिल करना चाहते हैं
- KU2.** विभिन्न विभागों के लिए जिम्मेदारियां और कार्यक्षेत्र
- KU3.** प्रक्रिया के संबंध में ग्राहक, निर्देशक, एनीमेशन पर्यवेक्षक और निर्माता की अपेक्षाएं, उपयोग की जाने वाली तकनीकें और पात्रों के संबंध में दिशा-निर्देश और अंत-उत्पाद के रूप और अनुभव
- KU4.** प्रक्रिया के संबंध में ग्राहक, निर्देशक, एनीमेशन पर्यवेक्षक और निर्माता की अपेक्षाएं, उपयोग की जाने वाली तकनीकें और पात्रों के संबंध में दिशा-निर्देश और अंत-उत्पाद के रूप और अनुभव
- KU5.** उत्पादन आवश्यकताओं और गुणवत्ता को अंतिम आउटपुट में प्रतिबिंबित करने की आवश्यकता होती है
- KU6.** समय-सीमा जिसके भीतर उत्पाद को संपन्न करने की आवश्यकता होती है
- KU7.** एनिमेशन और फिल्म-निर्माण के मूल सिद्धांत और बुनियाद
- KU8.** मानव शरीर रचना, भावनाओं, कार्यों और अभिव्यक्तियों सहित जीवन चित्रण
- KU9.** कैसे अधिनियमित और भावित करें; और इस प्रकार स्क्रिप्ट और एनिमैटिक की मांगों के अनुसार पात्रों को चेतन करें
- KU10.** गति और समय के सिद्धांत का पालन
- KU11.** एडोब फ्लैश, हार्मनी सहित ग्राफिक्स और एनीमेशन सॉफ़्टवेयर के साथ कैसे काम करें और उनकी बारीकियों को समझें
- KU12.** डिजाइन मानकों और विशिष्टताओं का अंतिम उत्पादन करने के लिए अनुपालन की आवश्यकता होती है
- KU13.** किसी दिए गए दृश्य में विभिन्न पात्रों के बीच की बातचीत और उस गतिशील को एनीमेशन में लाना
- KU14.** स्वास्थ्य और सुरक्षा दिशानिर्देश जो लागू होते हैं

सामान्य कौशल (GS)

कार्य पर उपयोगकर्ता/व्यक्ति को पता होना चाहिए कि निम्न को कैसे किया जाना है:

- GS1.** रिपोर्ट आउटपुट, प्रयास और शेड्यूल आवंटित कार्य को पूरा करने के लिए
- GS2.** पटकथा और करैक्टर विवरण पढ़ें और समझें
- GS3.** यह सुनिश्चित करने के लिए कार्य योजना और उत्पादन कार्यक्रम पढ़ें ताकि कार्य प्रगति लाइन पर है इसका पता लग सके

अर्हता पैक

- GS4.** निर्देशक और एनिमेशन पर्यवेक्षक को रचनात्मक विचार सुझाएं
- GS5.** स्पष्ट रूप से संवाद करें और उन सहयोगियों के साथ प्रभावी ढंग से सहयोग करें जो पिछले या अगले दृश्यों/शॉट्स के साथ काम कर रहे हैं
- GS6.** निर्देशक, एनिमेशन पर्यवेक्षक और निर्माता से आवश्यक संशोधनों को समझें
- GS7.** उत्पादन के दौरान आने वाली चुनौतियों और उनसे निपटने के तरीकों पर चर्चा करें
- GS8.** भविष्य की परियोजनाओं में चुनौतियां खोजें
- GS9.** जहां आवश्यक हो सामूहिक रूप से और स्वतंत्र रूप से काम करने में सक्षम होने के लिए निर्णय लें
- GS10.** शॉट ब्रेक अप को समझें और शॉट के प्रत्येक तत्व के लिए प्रयास और आवश्यक समय की योजना बनाएं
- GS11.** व्यक्तिगत समयसीमा की योजना कैसे बनाएं और प्राथमिकता दें और समय पर संपन्न करें
- GS12.** टीम के एक सदस्य के रूप में प्रभावी ढंग से काम करें और समग्र समयसीमा को समझने में मदद करें
- GS13.** आवश्यकताओं के आधार पर कार्य-उत्पादों तथा कार्यों को प्राथमिकता दें
- GS14.** टिप्पणियों को संबोधित करें और परिवर्तन करें
- GS15.** जहाँ आवश्यक हो, निर्देशक, कला निर्देशक और पर्यवेक्षकों से सहायता और मार्गदर्शन प्राप्त करें
- GS16.** प्राप्त प्रतिक्रिया के आधार पर और स्व-मूल्यांकन के माध्यम से कार्य-उत्पादों और प्रदर्शन में सुधार करना
- GS17.** ग्राहक, निर्देशक, कला निर्देशक और पर्यवेक्षकों के दृष्टिकोण को समझें और इसे निर्मित होने वाले एनीमेशन पर लागू करें

मूल्यांकन के मानदंड

परिणामों के लिए मूल्यांकन मानदंड	लिखित अंक	प्रायोगिक अंक	परियोजना अंक	मौखिक अंक
एक प्रोटोटाइप 2D कार्य उत्पाद/पूर्व-दृश्य तैयार करना	10	10	-	-
PC1. रचना के लिए स्टोरीबोर्ड का पालन करें वांछित एनीमेशन बनाने के लिए क्लैक्टर की पृष्ठभूमि और कैमरे की स्थिति ठीक करें	5	5	-	-
PC2. पोज के लिए संदर्भ बिंदुओं को स्थापित करने के लिए ड्रा/स्रोत कुंजी फ्रेम का आरेखण करना	5	5	-	-
2डी एनीमेशन एंड-प्रोडक्ट तैयार करना	13	12	-	-
PC3. ऑडियो/संगीत संपत्ति मूल्यों को सम्मिलित करें	3	2	-	-
PC4. पूर्व-निर्धारित प्रकाश कुंजियों का उपयोग करके एनीमेशन के लिए छाया बनाएँ	2	3	-	-
PC5. आवश्यकताओं के अनुसार सीकेंस और दृश्यों/शॉट्स का निर्माण करने के लिए संपत्ति को एक साथ लाना और निरंतरता सुनिश्चित करना	3	2	-	-

अर्हता पैक

PC6. एक दृश्य से दूसरे दृश्य में जुड़ाव/ट्रांज़िशन ठीक से किया गया है इसे सुनिश्चित करना	2	3	-	-
PC7. परतों के साथ कैसे काम करें और एक अच्छा परिप्रेक्ष्य देखें	3	2	-	-
2D एनिमेशन टूल का उपयोग करना	2	3	-	-
PC8. टीम के भीतर और अन्य विभागों के साथ प्रभावी ढंग से काम करें, अर्थात् संपत्ति, प्रकाश व्यवस्था और प्रभाव	2	3	-	-
अंतिम उत्पादों की समीक्षा, रिफाइनिंग और भंडारण	10	10	-	-
PC9. रचनात्मक और डिजाइन विनिर्देशों और उत्पादन संक्षिप्त को ध्यान में रखते हुए, निर्मित एनीमेशन की समीक्षा करें	3	2	-	-
PC10. आवश्यक समयसीमा के भीतर आवश्यक संशोधनों के आधार और/या देखे गए विचलन पर आउटपुट को परिष्कृत करें	2	3	-	-
PC11. सुनिश्चित करें कि कार्य-उत्पाद गुणवत्ता मानकों को पूरा करते हैं (ताकि उन्हें न्यूनतम पुनरावृत्तियों के साथ अनुमोदित किया जा सके) और अपेक्षित समय-सीमा में पूरा किया जा सके	2	3	-	-
PC12. आवश्यक उत्पादन लक्ष्यों को कैसे प्राप्त किया जाए	3	2	-	-
एनीमेशन टीम के भीतर प्रभावी रूप से कार्य करना	15	15	-	-
PC13. मानक फ़ाइल नामकरण परंपराओं का उपयोग करके कार्य-उत्पादों को फ़ाइल स्वरूपों में व्यवस्थित, संग्रहीत और प्रबंधित करें और आगे के उपयोग के लिए इन एसेट को बनाए रखें	2	3	-	-
PC14. PC14. भूमिका के लिए उपयुक्त होने पर, जूनियर एनिमेटरों को उनकी आउटपुट गुणवत्ता और कौशल में सुधार करने के लिए प्रशिक्षित करें	2	3	-	-
PC15. सीकेंस और सीन/शॉट्स बनाने के लिए डिजाइन, 2डी एनिमेशन और फिल्म-मेकिंग के सिद्धांतों को लागू करें	5	5	-	-
PC16. आवश्यकता के आधार पर विभिन्न तकनीकों और शैलियों को लागू करें	3	2	-	-
PC17. एनीमेशन के लिए बीच-बीच में पोज़ देने के लिए ग्राफिक्स और एनीमेशन सॉफ़्टवेयर का उपयोग करें	3	2	-	-
NOS का जोड़	50	50	-	-

अर्हता पैक

राष्ट्रीय व्यावसायिक मानक (NOS) मापदण्ड

एनओएस कोड	MES/N0704
एनओएस नाम	2D एनीमेशन का निर्माण
क्षेत्र	मीडिया और एंटरटेनमेंट
उप-क्षेत्र	एनीमेशन, गेमिंग
व्यवसाय	एनिमेटर
एनएसक्यूएफ स्तर	4
क्रेडिट	निर्णय लिया जाना है
संस्करण	1.0
अंतिम समीक्षा तिथि	30/07/2013
अगली समीक्षा तिथि	27/01/2027
एनएसक्यूसी क्लीयरेंस की तारीख	27/01/2022

MES/N0705: 3 डी एनिमेशन का निर्माण करें

विवरण

यह व्यावसायिक मानक इकाई स्टोरीबोर्ड के आधार पर प्रासंगिक तकनीकों का उपयोग करके 3डी मॉडल को एनिमेट करने के बारे में है

तत्व और प्रदर्शन मानदंड

एक प्रोटोटाइप 3डी कार्य उत्पाद/पूर्व-विजुअलाइज़ेशन तैयार करना

सक्षम होने के लिए, काम पर मौजूद उपयोगकर्ता/व्यक्ति को पारंगत होना चाहिए:

- PC1.** रचना के लिए स्टोरीबोर्ड का पालन करें वांछित एनीमेशन बनाने के लिए कर्क्टर की पृष्ठभूमि और कैमरे की स्थिति ठीक करें
- PC2.** प्रोटोटाइप कार्य उत्पाद/पूर्व-विजुअलाइज़ेशन तैयार करें

3 डी एनिमेशन पूर्ण उत्पाद तैयार करना

सक्षम होने के लिए, काम पर मौजूद उपयोगकर्ता/व्यक्ति को पारंगत होना चाहिए:

- PC3.** सीकेंस और दृश्य/शॉट्स बनाने के लिए डिजाइन, 3डी एनिमेशन और फिल्म निर्माण के सिद्धांतों को लागू करें
- PC4.** डायलॉग्स और साउंड से मैच करने के लिए एनिमेट एक्सप्रेसंस और लिप मूवमेंट्स
- PC5.** जहां आवश्यक हो, मोशन कैप्चर के लिए कैमरे और प्रकाश व्यवस्था की आवश्यकताओं के बारे में बताएं
- PC6.** गति/प्रदर्शन कैप्चर स्टूडियो से प्राप्त मोशन कैप्चर डेटा के साथ काम करें (डेटा को साफ़ करें और एनीमेशन डेटा को 3डी मॉडल में मैप करें)

3 डी एनिमेशन तकनीकों को लागू करना

सक्षम होने के लिए, काम पर मौजूद उपयोगकर्ता/व्यक्ति को पारंगत होना चाहिए:

- PC7.** 3डी एनिमेशन तकनीकों को लागू करें, जिनमें शामिल हैं: रियलिस्टिक 3डी एनिमेशन- मोशन कैप्चर + की फ्रेम एनिमेशन (उदाहरण के लिए बियोवुल्फ़, अवतार और लॉर्ड ऑफ़ द रिंग्स गॉलम जैसी फ़िल्मों में) सेमी-यथार्थवादी 3डी एनिमेशन (जैसे कि लिटिल कृष्णा और ब्रेव जैसी फ़िल्मों में) टून 3डी एनिमेशन (जैसे कुंग-फू पांडा जैसी फ़िल्में) पारंपरिक और स्टॉप मोशन तकनीकों का अनुकरण (उदाहरण के लिए विनीता कुकिनी, एमरॉन बैटरी आदि जैसे विज्ञापन।

3D एनिमेशन टूल का उपयोग करना

सक्षम होने के लिए, काम पर मौजूद उपयोगकर्ता/व्यक्ति को पारंगत होना चाहिए:

- PC8.** ऑटोडेस्क माया, एक्सएसआई, 3डी स्टूडियो मैक्स, ब्लेंडर, मोशन कैप्चर टूल्स जैसे मार्कर ट्रैकिंग कैमरे और इनरशियल सूट जैसे 3डी एनिमेशन टूल्स की मदद से 3डी मूवमेंट और परफॉर्मेंस तैयार करें।

अंतिम उत्पादों की समीक्षा, रिफाइनिंग और भंडारण

सक्षम होने के लिए, काम पर मौजूद उपयोगकर्ता/व्यक्ति को पारंगत होना चाहिए:

- PC9.** रचनात्मक और डिजाइन विनिर्देशों और उत्पादन संक्षिप्त को ध्यान में रखते हुए, निर्मित एनीमेशन की समीक्षा करें
- PC10.** देखे गए विचलन और/या आवश्यक समयसीमा के भीतर आवश्यक संशोधनों के आधार पर आउटपुट को परिष्कृत करें
- PC11.** सुनिश्चित करें कि कार्य-उत्पाद गुणवत्ता मानकों को पूरा करते हैं (ताकि उन्हें न्यूनतम पुनरावृत्तियों के साथ

अर्हता पैक

अनुमोदित किया जा सके) और अपेक्षित समय-सीमा में पूरा किया जा सके

PC12. मानक फ़ाइल नामकरण परिपाटियों का उपयोग करके कार्य-उत्पादों को फ़ाइल स्वरूपों में व्यवस्थित, संग्रहीत और प्रबंधित करें और आगे उपयोग के लिए संपत्ति बनाए रखें

एनीमेशन टीम के भीतर प्रभावी रूप से कार्य करना

सक्षम होने के लिए, काम पर मौजूद उपयोगकर्ता/व्यक्ति को पारंगत होना चाहिए:

PC13. टीम और अन्य विभागों के भीतर प्रभावी ढंग से काम करें और संवाद करें, जैसे डिजाइन, मॉडलिंग/रिगिंग, टेक्सचरिंग, एडिटिंग, रेंडरिंग, कंपोजिंग

PC14. भूमिका के लिए उपयुक्त होने पर, जूनियर एनिमेटरों को उनकी आउटपुट गुणवत्ता और कौशल में सुधार करने के लिए प्रशिक्षित करें

ज्ञान और समझ (KU)

काम करने वाले व्यक्ति को जानने और समझने की जरूरत है:

KU1. वह उद्देश्य/प्रयोजन जिसे अंतिम उत्पाद के रूप में हासिल करना चाहते हैं

KU2. अंतिम उत्पाद के लिए लक्षित दर्शकों की प्रोफ़ाइल

KU3. एनिमेटर से अपेक्षित उत्तरदायित्व और कार्यक्षेत्र

KU4. प्रक्रिया के संबंध में ग्राहक, निर्देशक, एनीमेशन पर्यवेक्षक और निर्माता की अपेक्षाएं, उपयोग की जाने वाली तकनीकों और पात्रों के संबंध में दिशा-निर्देश और अंत-उत्पाद के रूप और अनुभव

KU5. प्रयास, अवधि, कार्यक्रम और संसाधनों की सीमाएं और उत्पादन के दौरान उत्पन्न होने वाले मुद्दे

KU6. उत्पादन आवश्यकताओं और गुणवत्ता को अंतिम आउटपुट में प्रतिबिंबित करने की आवश्यकता होती है

KU7. समय-सीमा जिसके भीतर उत्पाद को संपन्न करने की आवश्यकता होती है

KU8. प्रतीकात्मक प्रक्रियाओं में 3डी एनीमेशन उत्पादन शामिल है यानी स्टेजिंग, ब्लॉकिंग, प्रथम स्तर का एनीमेशन, लिप-सिंक और फेशियल, अंतिम एनीमेशन, विशेष एनीमेशन (कपड़ा और बाल सिमुलेशन), माध्यमिक एनीमेशन (सहायक उपकरण), प्रकाश और प्रतिपादन, एसएफएक्स और कंपोजिंग

KU9. लागू स्वास्थ्य और सुरक्षा दिशानिर्देश

KU10. बुनियादी/उन्नत स्क्रिप्टिंग

KU11. 3डी एनीमेशन, 3डी वातावरण और फिल्म-निर्माण के मूल सिद्धांत और बुनियाद

KU12. कला और दृश्य उपचार

KU13. मोशन कैप्चर और प्रदर्शन कैप्चर तकनीकों के मूल सिद्धांत

KU14. गति और समय के सिद्धांत का पालन

KU15. मानव/पशु/करैक्टर शरीर रचना विज्ञान के सिद्धांत और उन्हें एनीमेशन में कैसे लागू किया जा सकता है

KU16. अवधारणाओं को देखने में मदद करने के लिए मानव/पशु/करैक्टर व्यवहार और अभिव्यक्तियों का निरीक्षण और अध्ययन कैसे करें

KU17. कैसे अधिनियमित और भावित करें; और इस प्रकार स्क्रिप्ट और एनिमैटिक की मांगों के अनुसार पात्रों को चेतन करें

KU18. एनीमेशन में उपयोग की जा रही सतहों की विशेषताएं

KU19. ऑटोडेस्क माया, सॉफ्टमेज, एक्सएसआई, 3डी स्टूडियो मैक्स और ब्लेंडर सहित ग्राफिक्स और एनीमेशन सॉफ्टवेयर के साथ कैसे काम करें

KU20. डिजाइन मानकों और विशिष्टताओं का अंतिम उत्पादन करने के लिए अनुपालन की आवश्यकता होती है

अर्हता पैक

- KU21.** 3 डी आउटपुट और डिलीवरी प्रारूप
- KU22.** मॉडलिंग और रिगिंग की बुनियादी बातें (अतिरिक्त लाभ)
- KU23.** लागू स्वास्थ्य और सुरक्षा दिशानिर्देश

सामान्य कौशल (GS)

कार्य पर उपयोगकर्ता/व्यक्ति को पता होना चाहिए कि निम्न को कैसे किया जाना है:

- GS1.** रिपोर्ट आउटपुट, प्रयास और शेड्यूल आवंटित कार्य को पूरा करने के लिए
- GS2.** पटकथा और कैरेक्टर विवरण पढ़ें और समझें
- GS3.** यह सुनिश्चित करने के लिए कार्य योजना और उत्पादन कार्यक्रम पढ़ें ताकि कार्य प्रगति लाइन पर है इसका पता लग सके
- GS4.** मोशन/परफॉरमेंस कैप्चर के दौरान शॉर्ट डिवीजन, कैरेक्टर आइडेंटिफिकेशन और प्लान किए गए फ्रेम को पढ़ें और समझें
- GS5.** निर्देशक और एनिमेशन पर्यवेक्षक को रचनात्मक विचार सुझाएं
- GS6.** स्पष्ट रूप से संवाद करें और उन सहयोगियों के साथ प्रभावी ढंग से सहयोग करें जो पिछले या अगले दृश्यों/शॉट्स के साथ काम कर रहे हैं
- GS7.** निर्देशक, एनिमेशन पर्यवेक्षक और निर्माता से आवश्यक संशोधनों को समझें
- GS8.** उत्पादन के दौरान आने वाली चुनौतियों और उनसे निपटने के तरीकों पर चर्चा करें
- GS9.** अलग-अलग टाइमलाइन की योजना कैसे बनाएं और शेड्यूल पर डिलीवरी कैसे करें
- GS10.** टीम के एक सदस्य के रूप में प्रभावी रूप से काम करें और समग्र समयसीमा को समझने में सहायता करें
- GS11.** आवश्यकताओं के आधार पर कार्य-उत्पादों तथा कार्यों को प्राथमिकता दें
- GS12.** शॉट ब्रेक अप को समझें और शॉट के प्रत्येक तत्व के लिए प्रयास और आवश्यक समय की योजना बनाएं
- GS13.** टिप्पणियों को संबोधित करें और परिवर्तन करें
- GS14.** जहाँ आवश्यक हो, निर्देशक, कला निर्देशक और पर्यवेक्षकों से सहायता और मार्गदर्शन प्राप्त करें
- GS15.** प्राप्त प्रतिक्रिया के आधार पर और स्व-मूल्यांकन के माध्यम से कार्य-उत्पादों और प्रदर्शन में सुधार करना

अर्हता पैक

मूल्यांकन के मानदंड

परिणामों के लिए मूल्यांकन मानदंड	लिखित अंक	प्रायोगिक अंक	परियोजना अंक	मौखिक अंक
एक प्रोटोटाइप 3डी कार्य उत्पाद/पूर्व-दृश्य तैयार करना	15	20	-	-
PC1. रचना के लिए स्टोरीबोर्ड का पालन करें वांछित एनीमेशन बनाने के लिए करैक्टर की पृष्ठभूमि और कैमरे की स्थिति ठीक करें	10	15	-	-
PC2. प्रोटोटाइप कार्य उत्पाद/पूर्व-विजुअलाइज़ेशन तैयार करें	5	5	-	-
3 डी एनिमेशन पूर्ण उत्पाद तैयार करना	13	12	-	-
PC3. सीकेंस और दृश्य/शॉट्स बनाने के लिए डिजाइन, 3डी एनिमेशन और फिल्म निर्माण के सिद्धांतों को लागू करें	5	5	-	-
PC4. डायलॉग्स और साउंड से मैच करने के लिए एनिमेट एक्सप्रेसंस और लिप मूवमेंट्स	2	3	-	-
PC5. जहां आवश्यक हो, मोशन कैप्चर के लिए कैमरे और प्रकाश व्यवस्था की आवश्यकताओं के बारे में बताएं	3	2	-	-
PC6. गति/प्रदर्शन कैप्चर स्टूडियो से प्राप्त मोशन कैप्चर डेटा के साथ काम करें (डेटा को साफ़ करें और एनीमेशन डेटा को 3डी मॉडल में मैप करें)	3	2	-	-
3 डी एनिमेशन तकनीकों को लागू करना	2	3	-	-
PC7. 3डी एनिमेशन तकनीकों को लागू करें, जिनमें शामिल हैं: रियलिस्टिक 3डी एनिमेशन- मोशन कैप्चर + की फ्रेम एनिमेशन (उदाहरण के लिए बियोवुल्फ़, अवतार और लॉर्ड ऑफ़ द रिंग्स गॉलम जैसी फ़िल्मों में) सेमी-यथार्थवादी 3डी एनिमेशन (जैसे कि लिटिल कृष्णा और ब्रेव जैसी फ़िल्मों में) टून 3डी एनिमेशन (जैसे कुंग-फू पांडा जैसी फिल्में) पारंपरिक और स्टॉप मोशन तकनीकों का अनुकरण (उदाहरण के लिए विनीता कुकिनी, एमरॉन बैटरी आदि जैसे विज्ञापन।	2	3	-	-
3D एनिमेशन टूल का उपयोग करना	3	2	-	-
PC8. ऑटोडेस्क माया, एक्सएसआई, 3डी स्टूडियो मैक्स, ब्लेंडर, मोशन कैप्चर टूल्स जैसे मार्कर ट्रैकिंग कैमरे और इनरशियल सूट जैसे 3डी एनिमेशन टूल्स की मदद से 3डी मूवमेंट और परफॉर्मेंस तैयार करें।	3	2	-	-
अंतिम उत्पादों की समीक्षा, रिफाइनिंग और भंडारण	12	8	-	-

अर्हता पैक

परिणामों के लिए मूल्यांकन मानदंड	लिखित अंक	प्रायोगिक अंक	परियोजना अंक	मौखिक अंक
PC9. रचनात्मक और डिजाइन विनिर्देशों और उत्पादन संक्षिप्त को ध्यान में रखते हुए, निर्मित एनीमेशन की समीक्षा करें	3	2	-	-
PC10. देखे गए विचलन और/या आवश्यक समयसीमा के भीतर आवश्यक संशोधनों के आधार पर आउटपुट को परिष्कृत करें	3	2	-	-
PC11. सुनिश्चित करें कि कार्य-उत्पाद गुणवत्ता मानकों को पूरा करते हैं (ताकि उन्हें न्यूनतम पुनरावृत्तियों के साथ अनुमोदित किया जा सके) और अपेक्षित समय-सीमा में पूरा किया जा सके	3	2	-	-
PC12. मानक फ़ाइल नामकरण परिपाटियों का उपयोग करके कार्य-उत्पादों को फ़ाइल स्वरूपों में व्यवस्थित, संग्रहीत और प्रबंधित करें और आगे उपयोग के लिए संपत्ति बनाए रखें	3	2	-	-
एनीमेशन टीम के भीतर प्रभावी रूप से कार्य करना	5	5	-	-
PC13. टीम और अन्य विभागों के भीतर प्रभावी ढंग से काम करें और संवाद करें, जैसे डिजाइन, मॉडलिंग/रिगिंग, टेक्सचरिंग, एडिटिंग, रेंडरिंग, कंपोजिंग	2	3	-	-
PC14. भूमिका के लिए उपयुक्त होने पर, जूनियर एनिमेटरों को उनकी आउटपुट गुणवत्ता और कौशल में सुधार करने के लिए प्रशिक्षित करें	3	2	-	-
NOS का जोड़	50	50	-	-

अर्हता पैक

राष्ट्रीय व्यावसायिक मानक (NOS) मापदण्ड

एनओएस कोड	MES/N0705
एनओएस नाम	3 डी एनीमेशन का निर्माण
क्षेत्र	मीडिया और एंटरटेनमेंट
उप-क्षेत्र	एनीमेशन, गेमिंग
व्यवसाय	एनिमेटर
एनएसक्यूएफ स्तर	4
क्रेडिट	निर्णय लिया जाना है
संस्करण	1.0
अंतिम समीक्षा तिथि	30/07/2013
अगली समीक्षा तिथि	27/01/2027
एनएसक्यूसी क्लीयरेंस की तारीख	27/01/2022

अर्हता पैक

MES/N0706: स्टॉप मोशन एनिमेशन का निर्माण करें

विवरण

यह व्यावसायिक मानक (OS) इकाई स्टोरीबोर्ड के आधार पर प्रासंगिक तकनीकों का उपयोग करके स्टॉप मोशन एनीमेशन बनाने के बारे में है

तत्व और प्रदर्शन मानदंड

एक प्रोटोटाइप वर्क प्रोडक्ट/प्री-विजुअलाइज़ेशन तैयार करना

सक्षम होने के लिए, काम पर मौजूद उपयोगकर्ता/व्यक्ति को पारंगत होना चाहिए:

- PC1.** स्टोरीबोर्ड के अनुसार पात्रों के कार्य करने/चलने के तरीके सहित आवश्यकताओं को समझें
- PC2.** पात्रों को स्थानांतरित करें और एक प्रोटोटाइप के रूप में स्क्रिप्ट और स्टोरीबोर्ड के अनुसार एक शॉट का निर्माण/रचना करें

स्टॉप मोशन एनिमेशन एंड-प्रोडक्ट्स तैयार करना

सक्षम होने के लिए, काम पर मौजूद उपयोगकर्ता/व्यक्ति को पारंगत होना चाहिए:

- PC3.** स्क्रिप्ट और निर्देशकों के निर्देशों के अनुसार स्टॉप मोशन पात्रों (कठपुतली या मॉडल) को एनिमेट करें
- PC4.** एनीमेशन प्रक्रिया के दौरान रचनात्मक विचारों का योगदान दें

स्टॉप-मोशन एनिमेशन तकनीकों को लागू करना

सक्षम होने के लिए, काम पर मौजूद उपयोगकर्ता/व्यक्ति को पारंगत होना चाहिए:

- PC5.** कंप्यूटर जनित उपकरणों का उपयोग करते हुए पारंपरिक फ्रेमबाय-फ्रेम कैप्चर, क्लेमेशन और कट-आउट सहित स्टॉप मोशन एनीमेशन तकनीक लागू करें

ज्ञान और समझ (KU)

काम करने वाले व्यक्ति को जानने और समझने की जरूरत है:

- KU1.** वह उद्देश्य/प्रयोजन जिसे अंतिम उत्पाद के रूप में हासिल करना चाहते हैं
- KU2.** अंतिम उत्पाद के लिए लक्षित दर्शकों की प्रोफ़ाइल
- KU3.** विभिन्न विभागों के लिए जिम्मेदारियां और कार्यक्षेत्र
- KU4.** प्रक्रिया के संबंध में निर्देशक, एनीमेशन पर्यवेक्षक और निर्माता की अपेक्षाएं, उपयोग की जाने वाली तकनीकें और पात्रों के संबंध में दिशा-निर्देश और अंत-उत्पाद के रूप और अनुभव
- KU5.** समय और संसाधनों की सीमाएं और उत्पादन के दौरान उत्पन्न होने वाले मुद्दे
- KU6.** उत्पादन आवश्यकताओं और गुणवत्ता को अंतिम आउटपुट में प्रतिबिंबित करने की आवश्यकता होती है
- KU7.** समय-सीमा जिसके भीतर उत्पाद को संपन्न करने की आवश्यकता होती है
- KU8.** एनिमेशन और फिल्म-निर्माण के मूल सिद्धांत और बुनियाद
- KU9.** स्टॉप मोशन एनिमेशन तकनीक

अर्हता पैक

- KU10.** गति और समय के सिद्धांत का पालन
- KU11.** स्क्रिप्ट के अनुसार करैक्टर को कैसे विकसित/चित्रित किया जाए
- KU12.** मानव शरीर रचना विज्ञान के सिद्धांत और उन्हें एनिमेशन में कैसे लागू किया जा सकता है
- KU13.** अवधारणाओं को देखने में मदद करने के लिए मानव व्यवहार और अभिव्यक्तियों का निरीक्षण और अध्ययन कैसे करें
- KU14.** कैसे अधिनियमित और भावित करें; और इस प्रकार स्क्रिप्ट और एनिमैटिक की मांगों के अनुसार पात्रों को चेतन करें
- KU15.** एनीमेशन में उपयोग किए जा रहे पात्रों और सामग्रियों के गुण
- KU16.** ऑटोडेस्क माया, एक्सएसआई, 3डी स्टूडियो मैक्स और ब्लेंडर सहित ग्राफिक्स और एनीमेशन सॉफ्टवेयर के साथ कैसे काम करें
- KU17.** डिजाइन मानकों और विशिष्टताओं का अंतिम उत्पादन करने के लिए अनुपालन की आवश्यकता होती है
- KU18.** लागू स्वास्थ्य और सुरक्षा दिशानिर्देश
- KU19.** लागू स्वास्थ्य और सुरक्षा दिशानिर्देश

सामान्य कौशल (GS)

कार्य पर उपयोगकर्ता/व्यक्ति को पता होना चाहिए कि निम्न को कैसे किया जाना है:

- GS1.** पटकथा और करैक्टर विवरण पढ़ें और समझें
- GS2.** यह सुनिश्चित करने के लिए कार्य योजना और उत्पादन कार्यक्रम पढ़ें ताकि कार्य प्रगति लाइन पर है इसका पता लग सके
- GS3.** निर्देशक और एनिमेशन पर्यवेक्षक को रचनात्मक विचार सुझाएं
- GS4.** स्पष्ट रूप से संवाद करें और उन सहयोगियों के साथ प्रभावी ढंग से सहयोग करें जो पिछले या अगले दृश्यों/शॉट्स के साथ काम कर रहे हैं
- GS5.** निर्देशक, एनिमेशन पर्यवेक्षक और निर्माता से आवश्यक संशोधनों को समझें
- GS6.** उत्पादन के दौरान आने वाली चुनौतियों और उनसे निपटने के तरीकों पर चर्चा करें भविष्य की परियोजनाओं में चुनौतियां खोजें
- GS7.** अलग-अलग टाइमलाइन की योजना कैसे बनाएं और शेड्यूल पर डिलीवरी कैसे करें
- GS8.** टीम के एक सदस्य के रूप में प्रभावी रूप से काम करें और समग्र समयसीमा को समझने में सहायता करें
- GS9.** आवश्यकताओं के आधार पर कार्य-उत्पादों तथा कार्यों को प्राथमिकता दें
- GS10.** टिप्पणियों को संबोधित करें और परिवर्तन करें
- GS11.** जहाँ आवश्यक हो, निर्देशक, कला निर्देशक और पर्यवेक्षकों से सहायता और मार्गदर्शन प्राप्त करें
- GS12.** प्राप्त प्रतिक्रिया के आधार पर और स्व-मूल्यांकन के माध्यम से कार्य-उत्पादों और प्रदर्शन में सुधार करना

अर्हता पैक

मूल्यांकन के मानदंड

परिणामों के लिए मूल्यांकन मानदंड	लिखित अंक	प्रायोगिक अंक	परियोजना अंक	मौखिक अंक
एक प्रोटोटाइप वर्क प्रोडक्ट/प्री-विजुअलाइज़ेशन तैयार करना	20	20	-	-
PC1. स्टोरीबोर्ड के अनुसार पात्रों के कार्य करने/चलने के तरीके सहित आवश्यकताओं को समझें	10	10	-	-
PC2. पात्रों को स्थानांतरित करें और एक प्रोटोटाइप के रूप में स्क्रिप्ट और स्टोरीबोर्ड के अनुसार एक शॉट का निर्माण/रचना करें	10	10	-	-
स्टॉप मोशन एनिमेशन एंड-प्रोडक्ट्स तैयार करना	20	20	-	-
PC3. स्क्रिप्ट और निर्देशकों के निर्देशों के अनुसार स्टॉप मोशन पात्रों (कठपुतली या मॉडल) को एनिमेट करें	10	10	-	-
PC4. एनीमेशन प्रक्रिया के दौरान रचनात्मक विचारों का योगदान दें	10	10	-	-
स्टॉप-मोशन एनिमेशन तकनीकों को लागू करना	10	10	-	-
PC5. कंप्यूटर जनित उपकरणों का उपयोग करते हुए पारंपरिक फ्रेमबाय-फ्रेम कैप्चर, क्लेमेशन और कट-आउट सहित स्टॉप मोशन एनीमेशन तकनीक लागू करें	10	10	-	-
NOS का जोड़	50	50	-	-

अर्हता पैक

राष्ट्रीय व्यावसायिक मानक (NOS) मापदण्ड

एनओएस कोड	MES/N0706
एनओएस नाम	स्टॉप मोशन एनिमेशन का निर्माण करें
क्षेत्र	मीडिया और एंटरटेनमेंट
उप-क्षेत्र	एनीमेशन, गेमिंग
व्यवसाय	एनिमेटर
एनएसक्यूएफ स्तर	4
क्रेडिट	निर्णय लिया जाना है
संस्करण	1.0
अंतिम समीक्षा तिथि	30/07/2013
अगली समीक्षा तिथि	27/01/2027
एनएसक्यूसी क्लीयरेंस की तारीख	27/01/2022

अर्हता पैक

MES/N0104: कार्यस्थल स्वास्थ्य और सुरक्षा बनाए रखें

विवरण

यह व्यावसायिक मानक (OS) इकाई स्वस्थ, सुरक्षित और सुरक्षित कार्य वातावरण बनाए रखने में योगदान देने के बारे में है

तत्व और प्रदर्शन मानदंड

कार्यस्थल में प्रचलित स्वास्थ्य, सुरक्षा और बचाव जोखिमों को समझना

सक्षम होने के लिए, काम पर मौजूद उपयोगकर्ता/व्यक्ति को पारंगत होना चाहिए:

- PC1.** संगठनों की वर्तमान स्वास्थ्य, सुरक्षा और संरक्षा नीतियों और प्रक्रियाओं को समझें और उनका अनुपालन करें
- PC2.** अपने व्यवसाय से संबंधित सुरक्षित कार्य पद्धतियों को समझें
- PC3.** बीमारी, दुर्घटनाओं, आग या अन्य के लिए आपातकालीन प्रक्रियाओं सहित स्वास्थ्य और सुरक्षा से संबंधित सरकारी मानदंडों और नीतियों को समझें, जिसमें परिसर को खाली करना भी शामिल हो सकता है
- PC4.** संगठन के स्वास्थ्य और सुरक्षा ज्ञान सत्रों और अभ्यासों में भाग लें

स्वास्थ्य और सुरक्षा के लिए जिम्मेदार लोगों और उपलब्ध संसाधनों के बारे में जानना

सक्षम होने के लिए, काम पर मौजूद उपयोगकर्ता/व्यक्ति को पारंगत होना चाहिए:

- PC5.** कार्यस्थल में स्वास्थ्य और सुरक्षा के लिए जिम्मेदार लोगों की पहचान करें, जिनमें वे भी शामिल हैं जिन्हें आपात स्थिति में संपर्क करना है
- PC6.** सुरक्षा संकेतों की पहचान करें उदाहरण के लिए फायर अलार्म और सीढ़ियां, फायर वार्डन स्टेशन, प्राथमिक उपचार और चिकित्सा कक्ष जैसे स्थान

जोखिमों की पहचान और रिपोर्टिंग

सक्षम होने के लिए, काम पर मौजूद उपयोगकर्ता/व्यक्ति को पारंगत होना चाहिए:

- PC7.** अपने कार्यस्थल के उन पहलुओं की पहचान करें जो स्वयं और दूसरों के स्वास्थ्य और सुरक्षा के लिए संभावित जोखिम का कारण बन सकते हैं
- PC8.** एहतियाती उपायों के माध्यम से स्वयं के व्यक्तिगत स्वास्थ्य और सुरक्षा को सुनिश्चित करें, और कार्यस्थल में दूसरों की
- PC9.** अधिकृत व्यक्ति को स्वास्थ्य, सुरक्षा और संरक्षा में सुधार के अवसरों की पहचान करना और उनकी सिफारिश करना
- PC10.** संगठनात्मक प्रक्रियाओं के अनुरूप संबंधित व्यक्ति को व्यक्ति के अधिकार के बाहर किसी भी खतरे की रिपोर्ट करें और प्रभावित होने वाले अन्य लोगों को चेतावनी दें

आपातकाल की स्थिति में प्रक्रियाओं का पालन करना

सक्षम होने के लिए, काम पर मौजूद उपयोगकर्ता/व्यक्ति को पारंगत होना चाहिए:

- PC11.** किसी खतरे की स्थिति में दुर्घटनाओं, आग या किसी अन्य प्राकृतिक आपदा के लिए संगठनों की आपात प्रक्रियाओं का पालन करें
- PC12.** बीमारी, दुर्घटना, आग या किसी अन्य प्राकृतिक आपदा जैसे जोखिमों को सुरक्षित रूप से और व्यक्तिगत अधिकार की सीमा के भीतर पहचानें और सही करें

ज्ञान और समझ (KU)

अर्हता पैक

काम करने वाले व्यक्ति को जानने और समझने की जरूरत है:

- KU1.** स्वास्थ्य और सुरक्षा से संबंधित संगठनों के मानदंड और नीतियां
- KU2.** स्वास्थ्य और सुरक्षा और संबंधित आपातकालीन प्रक्रियाओं के संबंध में सरकार के नियम और नीतियां
- KU3.** जोखिमों/जोखिमों से निपटने के दौरान अधिकार की सीमाएं
- KU4.** कार्यस्थल पर स्वास्थ्य और सुरक्षा के उच्च मानकों को बनाए रखने का महत्व
- KU5.** कार्यस्थल में विभिन्न प्रकार के स्वास्थ्य और सुरक्षा खतरे
- KU6.** अपनी नौकरी की भूमिका के लिए सुरक्षित कार्य पद्धति
- KU7.** जोखिम से निपटने के लिए निकासी प्रक्रियाएं और अन्य व्यवस्थाएं
- KU8.** कार्यस्थल में स्वास्थ्य और सुरक्षा के लिए जिम्मेदार लोगों के नाम और संपर्क नंबर
- KU9.** जहां आवश्यक हो, वहां चिकित्सा सहायता और आपातकालीन सेवाओं को कैसे बुलाएं
- KU10.** उपकरण, सिस्टम और/या मशीनों का उपयोग करते समय स्वास्थ्य और सुरक्षा बनाए रखने के लिए विक्रेता या निर्माता निर्देश

सामान्य कौशल (GS)

कार्य पर उपयोगकर्ता/व्यक्ति को पता होना चाहिए कि निम्न को कैसे किया जाना है:

- GS1.** संबंधित लोगों को स्वास्थ्य और सुरक्षा के संबंध में फीडबैक कैसे लिखें और प्रदान करें
- GS2.** संभावित जोखिमों को कैसे लिखें और हाइलाइट करें या संबंधित लोगों को खतरे की रिपोर्ट कैसे करें
- GS3.** स्वास्थ्य और सुरक्षा से संबंधित निर्देश, नीतियां, प्रक्रियाएं और मानदंड पढ़ें
- GS4.** संभावित जोखिमों को उजागर करें और निर्दिष्ट लोगों को खतरों की रिपोर्ट करें
- GS5.** संबंधित या प्रभावित सभी लोगों के साथ जानकारी को सुनना और संवाद करना
- GS6.** कार्रवाई या योजना के उपयुक्त तरीके पर निर्णय लें
- GS7.** व्यक्तिगत अधिकार के दायरे में आने वाले जोखिमों/खतरों से निपटने के लिए लोगों और संसाधनों की योजना बनाना और उन्हें व्यवस्थित करना
- GS8.** विभिन्न स्थितियों में समस्या समाधान दृष्टिकोण लागू करें
- GS9.** उन खतरों को समझें जो व्यक्तिगत अधिकार के दायरे में आते हैं और उन सभी खतरों की रिपोर्ट करें जो किसी के अधिकार क्षेत्र से उच्च स्तर पर निदान हो सकते हैं
- GS10.** अलग-अलग परिस्थितियों में संतुलित निर्णय लें
- GS11.** संबंधित लोगों को स्वास्थ्य और सुरक्षा के संबंध में फीडबैक कैसे लिखें और प्रदान करें
- GS12.** संभावित जोखिमों को कैसे लिखें और हाइलाइट करें या संबंधित लोगों को खतरे की रिपोर्ट कैसे करें
- GS13.** स्वास्थ्य और सुरक्षा से संबंधित निर्देश, नीतियां, प्रक्रियाएं और मानदंड पढ़ें
- GS14.** संभावित जोखिमों को उजागर करें और निर्दिष्ट लोगों को खतरों की रिपोर्ट करें
- GS15.** संबंधित या प्रभावित सभी लोगों के साथ जानकारी को सुनना और संवाद करना
- GS16.** कार्रवाई या योजना के उपयुक्त तरीके पर निर्णय लें
- GS17.** व्यक्तिगत अधिकार के दायरे में आने वाले जोखिमों/खतरों से निपटने के लिए लोगों और संसाधनों की योजना बनाना और उन्हें व्यवस्थित करना
- GS18.** विभिन्न स्थितियों में समस्या समाधान दृष्टिकोण लागू करें

अर्हता पैक

- GS19.** सहकर्मियों और ग्राहकों के साथ सकारात्मक और प्रभावी संबंध बनाएं और बनाए रखें
- GS20.** आंकड़ों और गतिविधियों का विश्लेषण करें
- GS21.** उन खतरों को समझें जो व्यक्तिगत पअधिकार के दायरे में आते हैं और उन सभी खतरों की रिपोर्ट करें जो किसी के अधिकार क्षेत्र से उच्च स्तर पर निदान हो सकते हैं
- GS22.** अलग-अलग परिस्थितियों में संतुलित निर्णय लें

मूल्यांकन के मानदंड

परिणामों के लिए मूल्यांकन मानदंड	लिखित अंक	प्रायोगिक अंक	परियोजना अंक	मौखिक अंक
कार्यस्थल में प्रचलित स्वास्थ्य, सुरक्षा और संरक्षा जोखिमों को समझना	15	15	-	-
PC1. संगठनों की वर्तमान स्वास्थ्य, सुरक्षा और संरक्षा नीतियों और प्रक्रियाओं को समझें और उनका अनुपालन करें	5	5	-	-
PC2. अपने व्यवसाय से संबंधित सुरक्षित कार्य पद्धतियों को समझें	5	5	-	-
PC3. बीमारी, दुर्घटनाओं, आग या अन्य के लिए आपातकालीन प्रक्रियाओं सहित स्वास्थ्य और सुरक्षा से संबंधित सरकारी मानदंडों और नीतियों को समझें, जिसमें परिसर को खाली करना भी शामिल हो सकता है	3	2	-	-
PC4. संगठन के स्वास्थ्य और सुरक्षा ज्ञान सत्रों और अभ्यासों में भाग लें	2	3	-	-
स्वास्थ्य और सुरक्षा के लिए जिम्मेदार लोगों और उपलब्ध संसाधनों के बारे में जानना	10	10	-	-
PC5. कार्यस्थल में स्वास्थ्य और सुरक्षा के लिए जिम्मेदार लोगों की पहचान करें, जिनमें वे भी शामिल हैं जिन्हें आपात स्थिति में संपर्क करना है	5	5	-	-
PC6. सुरक्षा संकेतों की पहचान करें उदाहरण के लिए फायर अलार्म और सीढ़ियां, फायर वार्डन स्टेशन, प्राथमिक उपचार और चिकित्सा कक्ष जैसे स्थान	5	5	-	-
जोखिमों की पहचान और रिपोर्टिंग	18	17	-	-
PC7. अपने कार्यस्थल के उन पहलुओं की पहचान करें जो स्वयं और दूसरों के स्वास्थ्य और सुरक्षा के लिए संभावित जोखिम का कारण बन सकते हैं	5	5	-	-

अर्हता पैक

PC8. एहतियाती उपायों के माध्यम से स्वयं के व्यक्तिगत स्वास्थ्य और सुरक्षा को सुनिश्चित करें, और कार्यस्थल में दूसरों की	5	5	-	-
PC9. अधिकृत व्यक्ति को स्वास्थ्य, सुरक्षा और संरक्षा में सुधार के अवसरों की पहचान करना और उनकी सिफारिश करना	3	2	-	-
PC10. संगठनात्मक प्रक्रियाओं के अनुरूप संबंधित व्यक्ति को व्यक्ति के अधिकार के बाहर किसी भी खतरे की रिपोर्ट करें और प्रभावित होने वाले अन्य लोगों को चेतावनी दें	5	5	-	-
आपातकाल की स्थिति में प्रक्रियाओं का पालन करना	7	8	-	-
PC11. किसी खतरे की स्थिति में दुर्घटनाओं, आग या किसी अन्य प्राकृतिक आपदा के लिए संगठनों की आपात प्रक्रियाओं का पालन करें	5	5	-	-
PC12. बीमारी, दुर्घटना, आग या किसी अन्य प्राकृतिक आपदा जैसे जोखिमों को सुरक्षित रूप से और व्यक्तिगत अधिकार की सीमा के भीतर पहचानें और सही करें	2	3	-	-
NOS का जोड़	50	50	-	-

अर्हता पैक

राष्ट्रीय व्यावसायिक मानक (NOS) मापदण्ड

एनओएस कोड	MES/ N0104
एनओएस नाम	कार्यस्थल स्वास्थ्य और सुरक्षा बनाए रखें
क्षेत्र	मीडिया और एंटरटेनमेंट
उप-क्षेत्र	फ़िल्म, टेलीविज़न, एनिमेशन, गेमिंग, रेडियो, विज्ञापन
व्यवसाय	विज्ञापन बिक्री/खाता प्रबंधन/शेड्यूलिंग/ट्रैफिक
एनएसक्यूएफ स्तर	5
क्रेडिट	विचाराधीन
संस्करण	1.0
अंतिम समीक्षा तिथि	30/12/2021
अगली समीक्षा तिथि	23/02/2027
एनएसक्यूसी क्लीयरेंस की तारीख	24/02/2022

आकलन दिशानिर्देश और मूल्यांकन भारांक

मूल्यांकन दिशानिर्देश

1. प्रत्येक योग्यता पैक के मूल्यांकन के लिए मानदंड सेक्टर स्किल काउंसिल द्वारा बनाया जाएगा। प्रत्येक तत्व / प्रदर्शन मानदंड (पीसी) को एनओएस में उसके महत्व के अनुपात में अंक दिए जाएंगे। एसएससी प्रत्येक तत्व/पीसी के लिए लिखित और स्किल प्रैक्टिकल के लिए अंकों का अनुपात भी निर्धारित करेगा।
2. सैद्धान्तिक भाग के लिए मूल्यांकन एसएससी द्वारा निर्मित प्रश्नों के ज्ञान बैंक पर आधारित होगा।
3. मूल्यांकन सभी अनिवार्य एनओएस के लिए आयोजित किया जाएगा, और जहां लागू हो, चयनित वैकल्पिक/विकल्प एनओएस/एनओएस के समूहों पर भी मूल्यांकन किया जायेगा।
4. अलग-अलग मूल्यांकन एजेंसियां प्रत्येक परीक्षा/प्रशिक्षण केंद्र पर प्रत्येक उम्मीदवार के लिए सिद्धांत भाग के लिए विशिष्ट प्रश्न तैयार करेंगी (नीचे दिए गए मूल्यांकन मानदंड के अनुसार)।
5. व्यक्तिगत मूल्यांकन एजेंसियां इन मानदंडों के आधार पर प्रत्येक परीक्षा/प्रशिक्षण केंद्र पर प्रत्येक छात्र के लिए व्यावहारिक कौशल के लिए विशेष मूल्यांकन तैयार करेंगी।
6. योग्यता पैक मूल्यांकन पास करने के लिए, प्रत्येक प्रशिक्षु को क्यूपी के लिए अनुशंसित पास% कुल अंक प्राप्त करने चाहिए।

अर्हता पैक

7. असफल पूर्णता के मामले में, प्रशिक्षु योग्यता पैक पर पुनर्मूल्यांकन की मांग कर सकता है।

क्यूपी स्तर पर न्यूनतम सकल उत्तीर्ण: 70% है।

(कृपया ध्यान दें: योग्यता पैक मूल्यांकन को सफलतापूर्वक पूरा करने के लिए, प्रत्येक प्रशिक्षु को ऊपर निर्दिष्ट अनुसार न्यूनतम कुल उत्तीर्ण प्रतिशत प्राप्त करना चाहिए।)

मूल्यांकन भारांक

अनिवार्य NOS

परिणामों के लिए मूल्यांकन मानदंड	लिखित अंक	प्रायोगिक अंक	परियोजना अंक	मौखिक अंक	कुल अंक	भारांक
MES/N0701: एनिमेशन की जरूरतों को समझें	50	50	-	-	100	20
MES/N0702: उत्पादन के लिए रचनात्मक विचारों की अवधारणा	50	50	-	-	100	10
MES/N0703: योजना उपकरण और कार्यप्रवाह	50	50	-	-	100	10
MES/N0704: 2डी एनिमेशन का निर्माण करें	50	50	-	-	100	10
MES/N0705: 3डी एनिमेशन का निर्माण करें	50	50	-	-	100	20
MES/N0706: स्टॉप मोशन एनिमेशन का निर्माण करें	50	50	-	-	100	20
MES/N0104: कार्यस्थल स्वास्थ्य और सुरक्षा बनाए रखें	50	50	-	-	100	10
Total	350	350	-	-	700	100

अर्हता पैक

परिवर्णी शब्द

NOS	राष्ट्रीय व्यावसायिक मानक (नेशनल ऑक्यूपेशनल स्टैण्डर्ड)
NSQF	राष्ट्रीय कौशल अर्हता ढांचा (नेशनल स्किल क्वालिफिकेशन फ्रेमवर्क)
QP	अर्हता पैक (क्वालिफिकेशन पैक)
TVET	तकनीकी एवं व्यावसायिक शिक्षा एवं प्रशिक्षण (टेक्निकल एंड वोकेशनल एजुकेशन एंड ट्रेनिंग)

अर्हता पैक

शब्दकोष

क्षेत्र	क्षेत्र/सेक्टर समान व्यवसाय और हितों वाले विभिन्न व्यवसाय संचालन का एक समूह है। इसे अर्थव्यवस्था के एक अलग उपसमुच्चय के रूप में भी परिभाषित किया जा सकता है, जिसके घटक समान विशेषताओं और हितों को साझा करते हैं।
उप-क्षेत्र	उप-क्षेत्र इसके घटकों की विशेषताओं और रुचियों के आधार पर एक और टूटने से प्राप्त होता है।
व्यवसाय	व्यवसाय नौकरी भूमिकाओं का एक समूह है, जो एक उद्योग में समान / संबंधित कार्यों का समूह करता है।
कार्य की भूमिका	नौकरी की भूमिका कार्यों के एक अनूठे सेट को परिभाषित करती है जो एक संगठन में एक अद्वितीय रोजगार अवसर बनाते हैं।
व्यावसायिक मानक (OS)	व्यावसायिक मानक (OS) प्रदर्शन के मानकों को निर्दिष्ट करता है जिसे किसी व्यक्ति को कार्यस्थल में किसी कार्य को करते समय प्राप्त करना चाहिए, साथ में ज्ञान और समझ (KU) के साथ उन्हें उस मानक को लगातार पूरा करना होगा। व्यावसायिक मानक भारतीय और वैश्विक संदर्भों दोनों में लागू होते हैं।
प्रदर्शन मानदंड (पीसी)	प्रदर्शन मानदंड (PC) ऐसे बयान हैं जो किसी कार्य को पूरा करने के लिए आवश्यक प्रदर्शन के मानक को एक साथ निर्दिष्ट करते हैं।
राष्ट्रीय व्यावसायिक मानक (NOS)	NOS व्यावसायिक मानक हैं जो भारतीय संदर्भ में विशिष्ट रूप से लागू होते हैं।
अर्हता पैक (QP)	क्यूपी में ओएस का समूह शामिल होता है, इसमें नौकरी की भूमिका निभाने के लिए आवश्यक शैक्षिक, प्रशिक्षण और अन्य मानदंड होते हैं। एक क्यूपी को एक अद्वितीय अर्हता पैक कोड दिया गया है।
इकाई कोड	इकाई कोड एक व्यावसायिक मानक के लिए एक विशिष्ट पहचान है, जिसे 'N' द्वारा दर्शाया गया है।
इकाई शीर्षक	इकाई का शीर्षक एक स्पष्ट समग्र विवरण देता है कि पदधारी को क्या करने में सक्षम होना चाहिए।
विवरण	विवरण इकाई की सामग्री का एक संक्षिप्त सारांश देता है। यह डेटाबेस पर खोज करने वाले किसी भी व्यक्ति के लिए यह सत्यापित करने में मददगार होता है कि ये वह उपयुक्त व्यावसायिक मानक है जिसकी वे तलाश कर रहे हैं।
दायरा	दायरा बयानों का एक समूह है जो चर की श्रेणी को निर्दिष्ट करता है जो किसी व्यक्ति को कार्य को पूरा करने के लिए आवश्यक प्रदर्शन की गुणवत्ता पर महत्वपूर्ण प्रभाव डालता है।
ज्ञान और समझ (KU)	ज्ञान और समझ (KU) ऐसे कथन हैं जो एक साथ तकनीकी, सामान्य, पेशेवर और संगठनात्मक विशिष्ट ज्ञान को निर्दिष्ट करते हैं जो एक व्यक्ति को आवश्यक मानक के अनुसार प्रदर्शन करने के लिए आवश्यक है।

अर्हता पैक

संगठनात्मक संदर्भ	संगठनात्मक संदर्भ में संगठन के संरचित होने के तरीके होते हैं कि वह कैसे संचालित होता है, इसमें ऑपरेटिव ज्ञान प्रबंधकों की सीमा सहित जिम्मेदारी के उनके संबंधित क्षेत्र शामिल हैं।
तकनीकी ज्ञान	तकनीकी ज्ञान विशिष्ट निर्दिष्ट जिम्मेदारियों को पूरा करने के लिए आवश्यक विशिष्ट ज्ञान है।
मुख्य कौशल/सामान्य कौशल (जीएस)	कोर कौशल या सामान्य कौशल (GS) कौशल का एक समूह है जो आज की दुनिया में सीखने और काम करने की कुंजी है। आज की दुनिया में किसी भी काम के माहौल में इन कौशलों की आमतौर पर जरूरत होती है। इन कौशलों की आमतौर पर किसी भी कार्य वातावरण में आवश्यकता होती है। OS के संदर्भ में, इनमें संचार से संबंधित कौशल शामिल हैं जो अधिकांश कार्य भूमिकाओं पर लागू होते हैं।
ऐच्छिक	ऐच्छिक एनओएस/एनओएस के सेट हैं जो नौकरी की भूमिका में विशेषज्ञता के योगदान के रूप में क्षेत्र द्वारा पहचाने जाते हैं। प्रत्येक विशिष्ट कार्य भूमिका के लिए QP के भीतर कई ऐच्छिक हो सकते हैं। प्रशिक्षुओं को ऐच्छिक के साथ QP के सफल समापन के लिए कम से कम एक ऐच्छिक का चयन करना चाहिए।
विकल्प	विकल्प एनओएस/एनओएस के सेट हैं जिन्हें क्षेत्र द्वारा अतिरिक्त कौशल के रूप में पहचाना जाता है। क्यूपी के भीतर कई विकल्प हो सकते हैं। किसी QP को विकल्पों के साथ पूरा करने के लिए किसी भी विकल्प का चयन करना अनिवार्य नहीं है।
एनिमेटिक	एनिमेटिक एनीमेशन के लिए एक स्टोरी-बोर्ड है जिसमें संवादों और ध्वनि के साथ संपादित छवियों की एक श्रृंखला शामिल होती है
बजट	बजट उत्पादन की कुल लागत का एक अनुमान होता है जिसमें लागत घटकों का ब्रेक-अप शामिल हो सकता है
संयोजन	कंपोजिटिंग छवियों/तत्वों की परतों को एक फ्रेम में जोड़ने की प्रक्रिया है
संघटन	संयोजन पृष्ठभूमि और कैमरे के संबंध में करैक्टर की स्थिति है
रचनात्मक संक्षिप्त	रचनात्मक संक्षिप्त एक दस्तावेज है जो प्रमुख प्रश्नों को कैप्चर करता है जो उत्पादन के लिए एक गाइड के रूप में कार्य करता है जिसमें दृष्टि, परियोजना का उद्देश्य, लक्षित दर्शक, समयरेखा, बजट, मील के पत्थर, हितधारक आदि शामिल होते हैं।
मुख्य फ्रेम	मुख्य फ्रेम्स, आमतौर पर एक विशेष एनीमेशन सीक्वेंस के लिए शुरुआत और अंत पोज़ होते हैं जो मुख्य फ्रेम्स होते हैं
मॉडलिंग	मॉडलिंग एक विशेष सॉफ्टवेयर एप्लिकेशन का उपयोग करके एनीमेशन के लिए त्रि-आयामी मॉडल बनाने की प्रक्रिया है।
प्रतिपादन	प्रतिपादन /रेंडरिंग त्रि-आयामी मॉडल को 3डी प्रभावों के साथ द्वि-आयामी छवियों में परिवर्तित करने की प्रक्रिया है

अर्हता पैक

रिगिंग	रिगिंग एक स्थिर त्रि-आयामी मॉडल में जोड़ों को जोड़ने की प्रक्रिया है, जो पोज़ देने के दौरान गति में सहायता करती है
समयसीमा	समयरेखा उन तिथियों की एक सूची है जिसके द्वारा उत्पादन मील के पथर/चरणों को पूरा करने की आवश्यकता है
लंबवत	विभिन्न डोमेन क्षेत्रों या उद्योग द्वारा सेवा प्रदान करने वाले ग्राहक उद्योगों का प्रतिनिधित्व करने वाले उप-क्षेत्र के भीतर कार्यक्षेत्र मौजूद हो सकता है।
प्रकार्य	कार्य क्षेत्र, व्यवसाय, या कार्य के क्षेत्र के प्रमुख उद्देश्य को प्राप्त करने के लिए आवश्यक गतिविधि है, जिसे एक व्यक्ति या व्यक्तियों के समूह द्वारा किया जा सकता है। कार्यात्मक विश्लेषण के माध्यम से कार्यों की पहचान की जाती है और OS का आधार बनता है।
उप-कार्य	उप-कार्य उप-गतिविधियाँ हैं जो कार्य के उद्देश्यों को प्राप्त करने के लिए आवश्यक हैं।
अर्हता पैक कोड	योग्यता पैक कोड एक अनूठा संदर्भ कोड है जो योग्यता पैक की पहचान करता है।