



# 中华人民共和国国家标准

GB/T 43827—2024

---

## 手机动漫文件格式

Mobile animation and comics file format

(ITU-TT.621 File structure for interactive mobile comic  
and animation content, MOD)

2024-03-15发布

2024-03-15实施

国家市场监督管理总局  
国家标准化管理委员会 发布

## 目 次

|                       |    |
|-----------------------|----|
| 前言 .....              | I  |
| 1 范围 .....            | 1  |
| 2 规范性引用文件 .....       | 1  |
| 3 术语和定义 .....         | 1  |
| 4 缩略语 .....           | 2  |
| 5 常规表述 .....          | 2  |
| 6 数据类型 .....          | 2  |
| 7 文件格式 .....          | 2  |
| 7.1 文件格式的数据组织方式 ..... | 2  |
| 7.2 文件扩展名 .....       | 2  |
| 7.3 基本文件结构 .....      | 2  |
| 7.4 文件头 .....         | 3  |
| 7.5 资源文件列表 .....      | 4  |
| 7.6 资产清单 .....        | 4  |
| 7.7 影片索引 .....        | 10 |
| 7.8 影片列表 .....        | 10 |
| 附录 A (资料性) 行为列表 ..... | 14 |
| 附录 B (资料性) 动作列表 ..... | 15 |

## 前 言

本文件按照 GB/T 1.1—2020《标准化工作导则 第 1 部分：标准化文件的结构和起草规则》的规定起草。

本文件修改采用 ITU-T T. 621《交互式移动漫画和动画内容的文件结构》。

本文件与 ITU-T T. 621相比做了下述结构调整：

—第 7 章对应 ITU-T T. 621第 7 章,增加了 7.1; 7.2~7.8 分别对应 ITU-T T. 621的 7.1~7.7; 本文件与 ITU-T T. 621技术差异及其原因如下：

—更改了 ITU-T T. 621附录 A 中表 A.1 的“字段描述”：“手机的旋转变化”修改为“手机中陀螺仪所反映的手机姿态变化”,更符合专业图形学的表述；

—更改了 ITU-T T. 621附录 A 中表 A.1 的“值描述”：“前后翻转起始角度”“前后翻转结束角度”合并改为“偏航角 Yaw”,“左右翻转起始角度”“左右翻转结束角度”合并改为“翻滚角 Roll”,“水平旋转起始角度”“水平旋转结束角度”合并改为“俯仰角 Pitch”,更符合专业图形学的表述。

本文件做了下列编辑性改动：

—为使标准名称更符合国内行业通用命名方式,将标准名称改为《手机动漫文件格式》。请注意本文件的某些内容可能涉及专利。本文件的发布机构不承担识别专利的责任。

本文件由中华人民共和国文化和旅游部提出。

本文件由全国动漫游戏产业标准化技术委员会(SAC/TC536)归口。

本文件起草单位：北京邮电大学、华邮数字文化技术研究院(厦门)有限公司、咪咕动漫有限公司、天翼爱动漫文化传媒有限公司、北京邮电大学世纪学院、浪潮云信息技术股份公司。

本文件主要起草人：陈洪、魏程华、谢元庆、李筱晖、周萍、廖智勇、曾达峰、王乐、黄光、许荣耀。

# 手机动漫文件格式

## 1 范围

本文件规定了手机动漫文件的结构。

本文件适用于手机动漫文件的组织和存储。

## 2 规范性引用文件

下列文件中的内容通过文中的规范性引用而构成本文件必不可少的条款。其中,注日期的引用文件,仅该日期对应的版本适用于本文件;不注日期的引用文件,其最新版本(包括所有的修改单)适用于本文件。

IETF RFC 1321 MD5信息摘要算法(TheMD5Message-DigestAlgorithm)

ISO/IEC 16262 信息技术 ECMA 脚本语言规范(Information technology—ECMA Script language specification)

## 3 术语和定义

下列术语和定义适用于本文件。

### 3.1

动作 action

用户行为所引起的可以用作动作轨道输出的变化。

### 3.2

动画对象 animation object

包含资产及其随时间变化信息的物体。

### 3.3

资产 asset

用于制作动画的数字资源,包括位图、矢量图、纹理、子纹理、声音以及影片剪辑等。

### 3.4

行为 behaviour

可以用作动作轨道的输入的用户交互。

3.5

影片剪辑 movieclip

可以容纳一个或多个动画对象的容器。

3.6

子纹理 subtexture

包含其在纹理中的大小和偏移位置信息的、可以独立使用的纹理一部分。

3.7

纹理 texture

可应用在计算机图形学里表面的位图图像。

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：

<https://d.book118.com/375001313103011301>