



娄底职业技术学院

Loudi Vocational & Technical College

动漫制作技术专业

技
能
考
核
题
库

娄底职业技术学院

二〇二三年十月

目 录

| | |
|-----------------------|-----------|
| 模块一：专业基础技能..... | 错误！未定义书签。 |
| 项目 1 动画文字脚本写作..... | 1 |
| 项目 2 动画分镜头设计..... | 8 |
| 模块二：专业核心技能..... | 14 |
| 项目 1 三维模型制作..... | 14 |
| 项目 2 材质贴图制作..... | 31 |
| 项目 3 灯光布置与渲染..... | 39 |
| 项目 4 三维动画制作..... | 47 |
| 项目 5 影视动画后期合成..... | 60 |
| 模块三：专业拓展技能..... | 66 |
| 项目 1 编排设计..... | 66 |

动漫制作技术专业学生专业技能考核题库

本题库根据动漫制作技术专业技能考核标准开发建立。题库按照动漫制作技术专业学生就业的企业典型工作流程与工作任务，共分为动画文字脚本写作、动画分镜头设计、三维模型制作、材质贴图制作、灯光布置与渲染、三维动画制作、影视动画后期合成、编排设计等八个技能考核项目，考题涵盖了动漫制作技术专业基本知识与基本技能。

本题库共有测试试题 50 题。其中动画文字脚本写作项目 5 题，动画分镜头设计项目 5 题，三维模型制作项目 10 题，材质贴图制作项目 5 题，灯光布置与渲染项目 5 题，三维动画制作项目 10 题，影视动画后期合成项目 5 题，编排设计项目 5 题。

模块一：专业基础技能

项目 1:动画文字脚本写作

试题编号：1-1-1, 动画文字脚本写作

1、任务描述

请以《远离毒品，珍爱生命》为题，写一段不少于 30 秒的动画剧本，并根据剧本写出文字分镜。

具体考核要求

- (1) 剧本思路清晰、完整、合理，镜头连贯；
- (2) 剧本语言流畅、新颖；
- (3) 动画文字分镜结构安排合理，摄像机的运动表述清楚，景别技巧标示清楚；
- (4) 人物的对话，场景的切换描述到位，镜头时间把握合理；
- (5) 作品必须为原创。

2、实施条件

工作场地：技能考场（专业教室）

每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。

监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：

考场提供：考卷、A4 纸。

考生自备：水笔、钢笔。

3、考核时量

120 分钟。

4、评分细则

（1）思路清晰，剧本完整，结构安排合理。（10 分）

（2）语言流畅、新颖，格式标准。（10 分）

（3）文字分镜能简单表达内容，镜头连贯，景别标示清楚、景别的技巧运用合理、摄像机的运动表述清楚、角色言行的描述详尽，镜头时间把握合理，整个剧情片段表述完整清楚，书写格式正确。（60 分）

（4）遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范。着装整洁，举止文明，操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（20 分）

试题编号：1-1-2，动画文字脚本写作

1、任务描述：

请根据下面剧情片段编写成 30 秒的动画剧本。并根据文字脚本写出动画文字分镜。

校园空场处几名学生在打棒球。掷球手摆好姿势准备出击，击球手和其他队员也专心注注等待发球。忽然，一个扭曲的可乐罐被过往的路人丢在地上。此可乐罐成为所有队员目光的焦点。当队员目光移回球场。掷球手将“球”投向击球手，击球手击球，将球（可乐罐）

击入垃圾桶。球场响起欢呼声，掷球手向击球手伸出大拇指。

具体考核要求：

- (1) 剧本思路清晰、完整、合理，镜头连贯；
- (2) 剧本语言流畅、新颖；
- (3) 文字分镜结构安排合理，摄像机的运动表述清楚，景别技巧标示清楚；
- (4) 人物的对话，场景的切换描述到位，镜头时间把握合理；
- (5) 作品必须为原创。

2、实施条件

工作场地：技能考场（专业教室）

每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。

监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：

考场提供：考卷、A4 纸。

考生自备：水笔、钢笔。

3、考核时量

120 分钟。

4、评分细则

- (1) 思路清晰，剧本完整，结构安排合理。（10 分）
- (2) 语言流畅、新颖，格式标准。（10 分）
- (3) 文字分镜能简单表达内容，镜头连贯，景别标示清楚、景别的技巧运用合理、摄像机的运动表述清楚、角色言行的描述详尽，镜头时间把握合理，整个剧情片段表述完整清楚，书写格式正确。（60 分）
- (4) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范。着装整洁，举止文明，操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（20 分）

试题编号：1-1-3，动画文字脚本写作

1、任务描述：

请以《关爱动物》为题，根据下面的文字提示编写成 30 秒的动画剧本。并根据文字脚本写出动画文字分镜。

马路上、路口：飞驰的汽车轮胎

公共环境：小猫惊恐的眼神

街角：小狗惊恐的眼神

街边：穿梭在人群与车流之间的流浪猫

垃圾堆边：找东西吃的流浪狗

具体考核要求：

- (1) 剧本思路清晰、完整、合理，镜头连贯；
- (2) 剧本语言流畅、新颖；
- (3) 文字分镜结构安排合理，摄像机的运动表述清楚，景别技巧标示清楚；
- (4) 人物的对话，场景的切换描述到位，镜头时间把握合理；
- (5) 作品必须为原创。

2、实施条件

工作场地：技能考场（专业教室）

每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。

监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：

考场提供：考卷、A4 纸。

考生自备：水笔、钢笔。

3、考核时量

120 分钟

4、评分细则

(1) 思路清晰，剧本完整，结构安排合理。（10 分）

(2) 语言流畅、新颖，格式标准。（10 分）

(3) 文字分镜能简单表达内容，镜头连贯，景别标示清楚、景别的技巧运用合理、摄像机的运动表述清楚、角色言行的描述详尽，镜头时间把握合理，整个剧情片段表述完整清楚，书写格式正确。（60 分）

(4) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范。着装整洁，举止文明，操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（20 分）

试题编号：1-1-4，动画文字脚本写作

1、任务描述：

请以表现办公环境中怎样归还物品的礼仪“文明递物莫小视”公益广告为主题，先写一段不少于 30 秒的动画剧本，并根据剧本写出动画文字分镜。

具体考核要求：

(1) 剧本思路清晰、完整、合理，镜头连贯；

(2) 剧本语言流畅、新颖；

(3) 文字分镜结构安排合理，摄像机的运动表述清楚，景别技巧标示清楚；

(4) 人物的对话，场景的切换描述到位，镜头时间把握合理；

(5) 作品必须为原创。

2、实施条件

工作场地：技能考场（专业教室）

每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。

监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：

考场提供：考卷、A4 纸。

考生自备：水笔、钢笔。

3、考核时量

120 分钟

4 、评分细则

(1) 思路清晰，剧本完整，结构安排合理。（10 分）

(2) 语言流畅、新颖，格式标准。（10 分）

(3) 文字分镜能简单表达内容，镜头连贯，景别标示清楚、景别的技巧运用合理、摄像机的运动表述清楚、角色言行的描述详尽，镜头时间把握合理，整个剧情片段表述完整清楚，书写格式正确。（60 分）

(4) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范。着装整洁，举止文明，操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（20 分）

试题编号：1-1-5，动画文字脚本写作

1、任务描述：

请根据下面剧情片段编写成 30 秒的动画剧本。并根据剧本写出动画文字分镜。

娜娜喜欢到家旁边的小树林里去玩。因为那里有她的好朋友们。

他们是小蚂蚁、小兔子、大熊。他们在一起玩得可开心了。突然，下雨了。哎呀，真糟糕，娜娜没有伞。小蚂蚁爬过来了，跟娜娜说：“借你一把伞”。

咦！小蚂蚁的伞可真小啊。原来它是一片小树叶。它只能为小蚂蚁挡住雨水，对娜娜可没用。

小兔子蹦过来了，她对娜娜说：“借你一把伞”。

小兔子的这把伞会漏雨，哦…。她的伞原来是一根胡萝卜。

大熊慢吞吞地走过来了，他对娜娜说：“娜娜，借给你一把伞”。

哇！大熊的伞，真大啊。娜娜拿了一下，好重啊！

娜娜可没有大熊的力气这么大，所以大熊的这把伞娜娜也不能用。

这时候，小狗强强带着伞跑过来了。“娜娜娜娜 我帮你送伞来了”。啊！这不就是娜娜的伞嘛！是妈妈刚刚为娜娜买的小红伞。

雨水打在伞上，发出叮咚叮咚这样的声音。娜娜高兴极了，说：“这才是我的伞呢”。

雨还在继续下着，娜娜和她的朋友们一起撑着伞排排走。

具体考核要求：

- (1) 剧本思路清晰、完整、合理，镜头连贯；
- (2) 剧本语言流畅、新颖；
- (3) 文字分镜结构安排合理，摄像机的运动表述清楚，景别技巧标示清楚；
- (4) 人物的对话，场景的切换描述到位，镜头时间把握合理；
- (5) 作品必须为原创。

2、实施条件：

工作场地：技能考场（专业教室）

每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。

监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：

考场提供：考卷、A4 纸。

考生自备：水笔、钢笔。

3、考核时量

120 分钟

4、评分细则

- (1) 思路清晰，剧本完整，结构安排合理。（10 分）

(2) 语言流畅、新颖，格式标准。(10 分)

(3) 文字分镜能简单表达内容，镜头连贯，景别标示清楚、景别的技巧运用合理、摄像机的运动表述清楚、角色言行的描述详尽，镜头时间把握合理，整个剧情片段表述完整清楚，书写格式正确。(60 分)

(4) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范。着装整洁，举止文明，操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。(20 分)

项目 2:动画分镜头设计

试题编号：1-2-1 ， 动画分镜头设计

1 、任务描述：请根据下列文字脚本绘制动画画面分镜头。

01：近景：猫在窗台上休憩。

02：特写：猫的眼神凝视，从上往下。

03：近景：小男孩疑惑的眼神。

04：近景：猫看着。

05：特写：小男孩手中的冰激凌。

06：特写：猫一把夺走了小男孩手中的冰激凌。

具体考核要求：

(1) 按照所给文字脚本绘制动画画面分镜，分镜头画面符合表意，镜头运用得当，镜头连贯，人物造型准确，画面构图透视合理，镜头语言标识明确。

(2) 必须是原创，不得抄袭他人作品。

2、实施条件

工作场地：技能考场（专业教室）

每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。

监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：

考场提供：手绘工作台、A4 绘图纸、文字分镜头格式纸。

考生自备：铅笔、彩笔等。

3、考核时量

120 分钟。

4 、评分细则

(1) 分镜头画面符合表意，镜头运用得当，镜头连贯，人物造型准确，画面构图透视合理。（40 分）

(2) 注释的文字、对白清楚，标明了时间、景别，镜头运动等信息。（20 分）

(3) 分镜头绘画技法运用得当，角色线条流畅，画面整体效果尚可。（20 分）

(4) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范。着装整洁，举止文明，操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（20 分）

试题编号：1-2-2 ， 动画分镜头设计

1 、任务描述：请根据下列文字脚本绘制动画画面分镜头。

01：中景：躺在床上的小瑞使劲摇着头，画外音“咚、咚、咚……”一直在响，小瑞跳下床，快速跑向门口。

02：近景：门打开，见小瑞举起拳头欲打，忽然一阵闪光灯闪过，小瑞急忙用手慌张遮挡。

03：近景：小瑞视线，见田田放下照相机，拿出一张快照“哇……小瑞，今天你好帅”。

04：特写：照片上小瑞作势欲打的特写。

具体考核要求：

(1) 按照所给文字脚本绘制动画画面分镜，分镜头画面符合表

意，镜头运用得当，镜头连贯，人物造型准确，画面构图透视合理，镜头语言标识明确。

(2) 必须是原创，不得抄袭他人作品。

2、实施条件

工作场地：技能考场（专业教室）

每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。

监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：

考场提供：手绘工作台、A4 绘图纸、文字分镜头格式纸。

考生自备：铅笔、彩笔等。

3、考核时量

120 分钟。

4、评分细则

(1) 分镜头画面符合表意，镜头运用得当，镜头连贯，人物造型准确，画面构图透视合理。（40 分）

(2) 注释的文字、对白清楚，标明了时间、景别，镜头运动等信息。（20 分）

(3) 分镜头绘画技法运用得当，角色线条流畅，画面整体效果尚可。（20 分）

(4) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范。着装整洁，举止文明，操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（20 分）

试题编号：1-2-3，动画分镜头设计

1、任务描述：请根据下列文字脚本绘制动画画面分镜头。

场景：城市街道时间：下午黄昏人物：女主角

镜头 1：特写正女主角的手（推门，内）

镜头 2:中景正女主角出门（外）

镜头 3:全景正女主角站在门口，缕缕头发（心情怅惘）

镜头 4:全景仰女主角走过（由全景变为脚步特写）

镜头 5:大远景正女主角渐行渐远，消失在街道尽头

具体考核要求：

（1）按照所给文字脚本绘制动画画面分镜，分镜头画面符合表意，镜头运用得当，镜头连贯，人物造型准确，画面构图透视合理，镜头语言标识明确。

（2）必须是原创，不得抄袭他人作品。

2、实施条件

工作场地：技能考场（专业教室）

每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。

监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：

考场提供：手绘工作台、A4 绘图纸、文字分镜头格式纸。

考生自备：铅笔、彩笔等。

3、考核时量

120 分钟。

4、评分细则

（1）分镜头画面符合表意，镜头运用得当，镜头连贯，人物造型准确，画面构图透视合理。（40 分）

（2）注释的文字、对白清楚，标明了时间、景别，镜头运动等信息。（20 分）

（3）分镜头绘画技法运用得当，角色线条流畅，画面整体效果尚可。（20 分）

（4）遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范。着装整洁，举止文明，操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按

顺序退出考场。（20分）

试题编号：1-2-4，动画分镜头设计

1、任务描述：请根据下列文字脚本绘制动画画面分镜头。

场景：校园的林荫小径

时间：下午黄昏

人物：女生

镜头1：远景正女生走来

镜头2：特写移女生的脚（缓缓前行，插镜头3，然后停住）

镜头3：特写移校园的建筑（篮球架，学校的老房子，校园的花坛等）

镜头4：近景正（侧）女生身边叶子缓缓而落，女生抬头

镜头5：全景升（俯）女生抬头（树叶作前景）

镜头淡出，出字幕

具体考核要求：

（1）按照所给文字脚本绘制动画画面分镜，分镜头画面符合表意，镜头运用得当，镜头连贯，人物造型准确，画面构图透视合理，镜头语言标识明确。

（2）必须是原创，不得抄袭他人作品。

2、实施条件

工作场地：技能考场（专业教室）

每30名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。

监考人员人数为每间考室配2名监考人员。

设施设备与软件环境：

考场提供：手绘工作台、A4绘图纸、文字分镜头格式纸。

考生自备：铅笔、彩笔等。

3、考核时量

120 分钟。

4 、评分细则

(1) 分镜头画面符合表意，镜头运用得当，镜头连贯，人物造型准确，画面构图透视合理。（40 分）

(2) 注释的文字、对白清楚，标明了时间、景别，镜头运动等信息。（20 分）

(3) 分镜头绘画技法运用得当，角色线条流畅，画面整体效果尚可。（20 分）

(4) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范。着装整洁，举止文明，操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（20 分）

试题编号：1-2-5 ， 动画分镜头设计

1 、任务描述：请根据下列文字脚本绘制动画画面分镜头。

01、老婆笑容可掬地站到张三面前说：“老公，我给你剪头发吧，听说理发可以增进夫妻感情。”

02、张三胸前围着他老婆的连衣裙（倒着围，可见领口袖口在下面）老婆拿剪刀的手在颤抖着为张三剪发。（小哈巴狗伸出舌头，摇着尾巴看着两人）

03、张三对着镜子看发型，可见镜子里的发型惨不忍睹，脑后也是黑一块白一块，老婆在旁边一听乐了：“真的？”

04、老婆抱起小哈巴狗：“妞妞，我练完手了，咱该剪毛了。”

具体考核要求：

(1) 按照所给文字脚本绘制动画画面分镜，分镜头画面符合表意，镜头运用得当，镜头连贯，人物造型准确，画面构图透视合理，镜头语言标识明确。

(2) 必须是原创，不得抄袭他人作品。

2、实施条件

工作场地：技能考场（专业教室）

每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。

监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：

考场提供：手绘工作台、A4 绘图纸、文字分镜头格式纸。

考生自备：铅笔、彩笔等。

3、考核时量

120 分钟。

4、评分细则

（1）分镜头画面符合表意，镜头运用得当，镜头连贯，人物造型准确，画面构图透视合理。（40 分）

（2）注释的文字、对白清楚，标明了时间、景别，镜头运动等信息。（20 分）

（3）分镜头绘画技法运用得当，角色线条流畅，画面整体效果尚可。（20 分）

（4）遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范。着装整洁，举止文明，操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（20 分）

模块二：专业核心技能

项目 1:三维模型制作

试题编号：2-1-1 三维模型制作

1、任务描述：根据提供的素材图片，完成场景模型制作。（只要完成房子和地面，背景不做要求，材质贴图不作要求）



(1) 根据参考图片导出同一角度的视图，导出格式为 JPEG。

(2) 尺寸为 720*576，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

(3) 保存一个项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

所附素材：\动漫制作技术专业学生专业技能考核试题素材库\岗位核心技能\三维模型制作模块\H1-01 试题素材\

2、实施条件：

工作场地：技能考场（实训机房）。每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、所需软件 Autodesk Maya, Autodesk 3dsMax; Substance Painter, Photoshop, AfterEffects、Premiere。

3、考核时量：120 分钟

4、评分标准：：

(1) 尺寸、分辨率等设置符合要求，导出和保存格式正确。存档和命名规范。(10分)

(2) 角色造型的比例、结构、透视基本合理；布线符合三维动画场景制作要求。(50分)

(3) 构图完整，制作细致，四个视图整体效果好。(20分)

(4) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范。着装整洁，举止文明，操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。(20分)

试题编号：2-1-2，三维模型制作

1、任务描述：根据提供的素材图片，完成角色模型制作。



(1) 导出角色的正面、3/4 侧面、正侧面、正背面等四个视图，导出格式为 JPEG。

(2) 尺寸为 720*576，考生请将完成的文件命名，并规范保存

文件。

(3) 保存一个项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

所附素材：\动漫制作技术专业学生专业技能考核试题素材库\
岗位核心技能\三维模型制作模块\H1-03 试题素材\

2、实施条件：

工作场地：技能考场（实训机房）。每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、所需软件 Autodesk Maya, Autodesk 3dsMax; Substance Painter, Photoshop, AfterEffects、Premiere。

3、考核时量：120 分钟

4、评分标准：：

(1) 尺寸、分辨率等设置符合要求，导出和保存格式正确。存档和命名规范。（10 分）

(2) 角色造型的比例、结构、透视基本合理；布线符合三维动画角色制作要求。（50 分）

(3) 构图完整，制作细致，四个视图整体效果好。（20 分）

(4) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范。着装整洁，举止文明，操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（20 分）

试题编号：2-1-3， 三维模型制作

1、 任务描述：根据提供的素材图片，完成场景模型制作。



(1) 根据参考图片导出同一角度的视图，导出格式为 JPEG。

(2) 尺寸为 720*576，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

(3) 保存一个项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

所附素材：\动漫制作技术专业学生专业技能考核试题素材库\岗位核心技能\三维模型制作模块\H1-05 试题素材\

2、实施条件：

工作场地：技能考场（实训机房）。每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、所需软件 Autodesk Maya, Autodesk 3dsMax; Substance Painter, Photoshop, AfterEffects、Premiere。

3、考核时量：120 分钟

4、评分标准：

（1）尺寸、分辨率等设置符合要求，导出和保存格式正确。存档和命名规范。（10 分）

（2）角色造型的比例、结构、透视基本合理；布线符合三维动画场景制作要求。（50 分）

（3）构图完整，制作细致，四个视图整体效果好。（20 分）

（4）遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范。着装整洁，举止文明，操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（20 分）

试题编号：2-1-4， 三维模型制作

1、 任务描述：根据提供的素材图片，完成场景模型制作。（材质贴图不作要求）



(1) 根据参考图片导出同一角度的视图，导出格式为 JPEG。

(2) 尺寸为 720*576，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

(3) 保存一个项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

所附素材：\动漫制作技术专业学生专业技能考核试题素材库\岗位核心技能\三维模型制作模块\H1-06 试题素材\

2、实施条件：

工作场地：技能考场（实训机房）。每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、所需软件 Autodesk Maya, Autodesk 3dsMax; Substance Painter, Photoshop, AfterEffects、Premiere。

3、考核时量：120 分钟

4、评分标准：

(1) 尺寸、分辨率等设置符合要求，导出和保存格式正确。存档和命名规范。（10分）

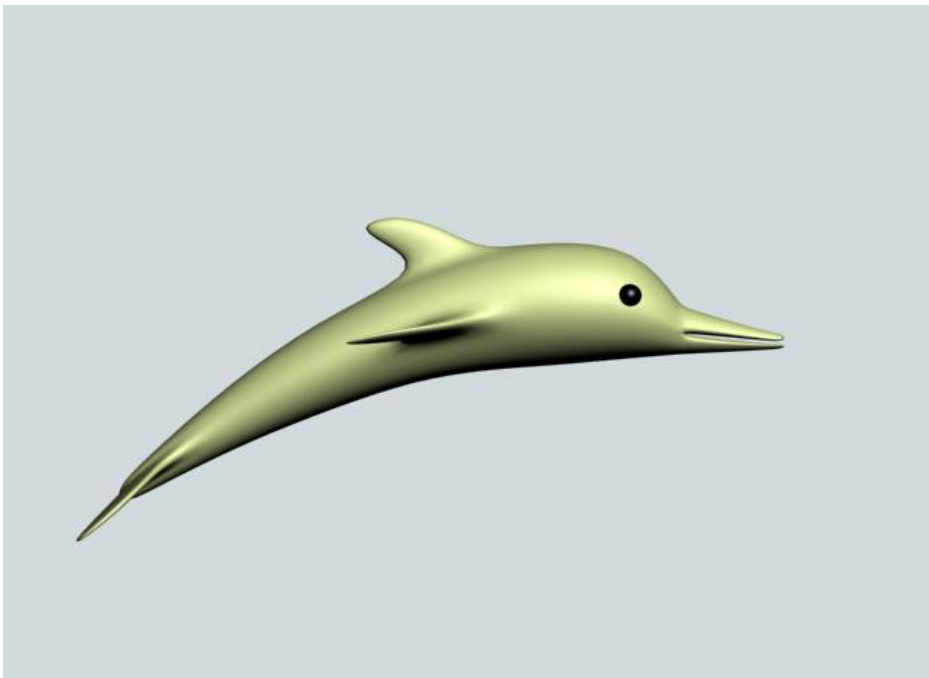
(2) 角色造型的比例、结构、透视基本合理；布线符合三维动画场景制作要求。（50分）

(3) 构图完整，制作细致，四个视图整体效果好。（20分）

(4) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范。着装整洁，举止文明，操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（20分）

试题编号：2-1-5，三维模型制作

1、任务描述：根据提供的素材图片，完成三维模型制作。



(1) 导出角色的正面、3/4 侧面、正侧面、正背面等四个视图，导出格式为 JPEG。

(2) 尺寸为 720*576，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

(3) 保存一个项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

所附素材：\动漫制作技术专业学生专业技能考核试题素材库\岗位核心技能\三维模型制作模块\H1-08 试题素材\

2、实施条件：

工作场地：技能考场（实训机房）。每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、所需软件 Autodesk Maya, Autodesk 3dsMax; Substance Painter, Photoshop, AfterEffects、Premiere。

3、考核时量：120 分钟

4、评分标准：

(1) 尺寸、分辨率等设置符合要求，导出和保存格式正确。存档和命名规范。（10 分）

(2) 角色造型的比例、结构、透视基本合理；布线符合三维动画角色制作要求。（50 分）

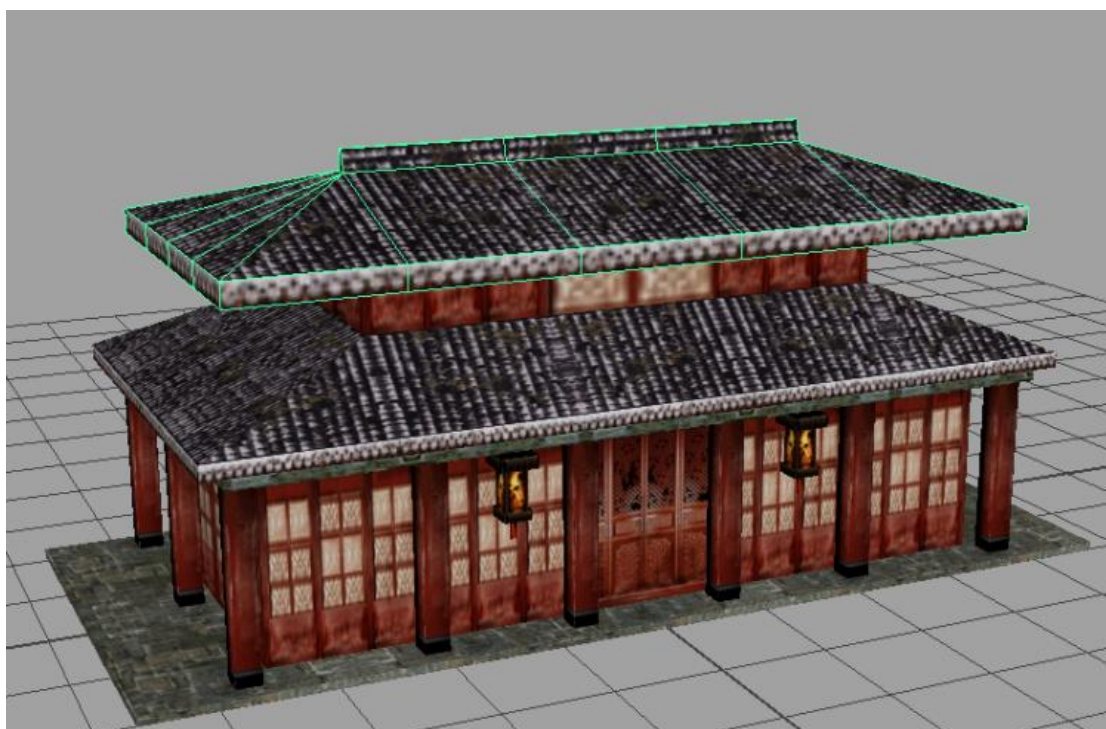
(3) 构图完整，制作细致，四个视图整体效果好。（20 分）

(4) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范。着装整洁，举止文明，操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按

顺序退出考场。（20分）

试题编号：2-1-6，三维模型制作

1、任务描述：根据提供的素材图片，完成场景模型制作。（材质贴图不作要求）



具体考核要求：

- （1）根据参考图片渲染同一角度的视图，渲染图片格式为 JPEG。
- （2）尺寸为 1920×1080，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。
- （3）保存一个项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

所附素材：\动漫制作技术专业学生专业技能考核试题素材库\岗位核心技能\三维模型制作模块\H1-06 试题素材\

2、实施条件：

工作场地：技能考场（实训机房）。每 30 名考生安排一间考室，

根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、所需软件 Autodesk Maya, Autodesk 3dsMax; Substance Painter, Photoshop, AfterEffects、Premiere。

3、考核时量

120 分钟。

4、评分细则

(1) 尺寸、分辨率等设置符合要求，导出和保存格式正确。存档和命名规范。(10 分)

(2) 场景模型的比例、结构、透视基本合理；布线符合三维动画场景制作要求。(50 分)

(3) 构图完整，制作细致，四个视图整体效果好。(20 分)

(4) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范。

着装整洁，举止文明，操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。(20 分)

试题编号：2-1-7，三维模型制作

1、任务描述：根据提供的素材图片，完成游戏道具模型制作。
(材质贴图不作要求)



具体考核要求：

- (1) 根据参考图片渲染出同一角度的图片，图片格式为 JPEG。
- (2) 尺寸为 1920×1080，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。
- (3) 保存一个项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

所附素材：\动漫制作技术专业学生专业技能考核试题素材库\岗位核心技能\三维模型制作模块\H1-07 试题素材\

2、实施条件：

工作场地：技能考场（实训机房）。每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、所需软件 Autodesk Maya, Autodesk 3dsMax; Substance Painter, Photoshop, AfterEffects、Premiere。

3、考核时量

120 分钟。

4、评分细则

(1) 尺寸、分辨率等设置符合要求，导出和保存格式正确。存档和命名规范。(10 分)

(2) 三维模型的比例、结构、透视基本合理；布线符合三维动画道具制作要求。(50 分)

(3) 构图完整，制作细致，四个视图整体效果好。(20 分)

(4) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范。

着装整洁，举止文明，操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。(20 分)

试题编号：2-1-8， 三维模型制作

1、任务描述：根据提供的素材图片，完成三维模型制作。



具体考核要求：

(1) 渲染出角色的正面、3/4 侧面、正侧面、正背面等四个视图，图片格式为 JPEG。

(2) 尺寸为 1920×1080，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

(3) 保存一个项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

所附素材：\动漫制作技术专业学生专业技能考核试题素材库\岗位核心技能\三维模型制作模块\H1-08 试题素材\

2、实施条件

工作场地：技能考场（实训机房）。每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、所需软件 Autodesk Maya, Autodesk 3dsMax; Substance Painter, Photoshop, AfterEffects、Premiere。

3、考核时量

120 分钟。

4、评分细则

(1) 尺寸、分辨率等设置符合要求，导出和保存格式正确。存档和命名规范。（10 分）

(2) 角色造型的比例、结构、透视基本合理；布线符合三维动画角色制作要求。（50 分）

(3) 构图完整，制作细致，四个视图整体效果好。（20 分）

(4) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范，对计算机、手绘板的连接和配置操作符合行业设备安全操作规范。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（20 分）

否定项：出现违反考场纪律，本次技能抽查考试视为不合格。

试题编号：2-1-9，三维模型制作

1、任务描述：根据提供的素材图片，完成三维模型制作。



具体考核要求：

(1) 渲染出模型的正面、3/4 侧面、正侧面、正背面等四个视图，渲染图片格式为 JPEG。

(2) 尺寸为 1920×1080，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

(3) 保存一个项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

所附素材：\动漫制作技术专业学生专业技能考核试题素材库\岗位核心技能\三维模型制作模块\H1-09 试题素材\

2、实施条件

工作场地：技能考场（实训机房）。每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局

域网、所需软件 Autodesk Maya, Autodesk 3dsMax; Substance Painter, Photoshop, AfterEffects、Premiere。

3、考核时量

120 分钟。

4、评分细则

(1) 尺寸、分辨率等设置符合要求，导出和保存格式正确。存档和命名规范。(10 分)

(2) 角色造型的比例、结构、透视基本合理；布线符合三维动画角色制作要求。(50 分)

(3) 构图完整，制作细致，四个视图整体效果好。(20 分)

(4) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范。

着装整洁，举止文明，操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。(20 分)

试题编号：2-1-10， 三维模型制作

1、任务描述：根据提供的素材图片，完成场景模型制作。



具体考核要求：

(1) 根据参考图片渲染出同一角度的视图，图片格式为 JPEG。

(2) 尺寸为 1920×1080，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

(3) 保存一个项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

所附素材：\动漫制作技术专业学生专业技能考核试题素材库\岗位核心技能\三维模型制作模块\H1-10 试题素材\

2、实施条件

工作场地：技能考场（实训机房）。每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、所需软件 Autodesk Maya, Autodesk 3dsMax; Substance Painter, Photoshop, AfterEffects、Premiere。

3、考核时量

120 分钟。

4、评分细则

(1) 尺寸、分辨率等设置符合要求，导出和保存格式正确。存档和命名规范。（10 分）

(2) 角色造型的比例、结构、透视基本合理；布线符合三维动画场景制作要求。（50 分）

(3) 构图完整，制作细致，四个视图整体效果好。（20 分）

(4) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范，对计算机、手绘板的连接和配置操作符合行业设备安全操作规范。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（20 分）

否定项：出现违反考场纪律，本次技能抽查考试视为不合格。

项目 2:材质贴图制作

试题编号：2-2-1，材质贴图制作

1、任务描述：根据提供的 3D 模型和贴图素材，完成模型的材质制作。



具体考核要求：

- (1) 渲染出模型的两张以上的透视图图片，导出格式为 JPG。
- (2) 尺寸为 1920×1080，考生请将完成的文件命名并规范保存文件。
- (3) 模型的材质、凹凸表现得当，制作细致，整体效果好。
- (4) 保存一个项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范

保存文件。

所附素材：\动漫制作技术专业学生专业技能考核试题素材库\
岗位核心技能\材质贴图制作模块\H2-01 试题素材\

2、实施条件：

工作场地：技能考场（实训机房）。每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、所需软件 Autodesk Maya, Autodesk 3dsMax; Substance Painter, Photoshop, AfterEffects、Premiere。

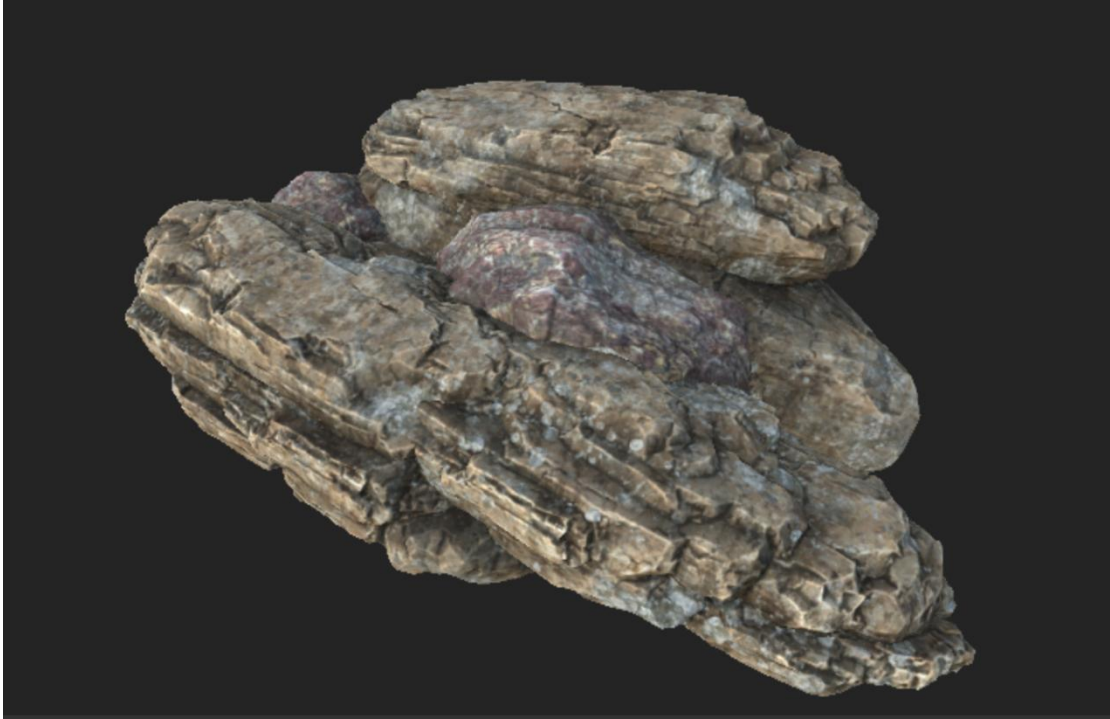
3、考核时量：120 分钟

4、评分细则

- （1）材质指定、设置符合题目要求。存档和命名规范。（10 分）
- （2）模型 uv 编辑准确，材质搭配合理。（50 分）
- （3）构图完整，制作细致，渲染输出整体效果好。（20 分）
- （4）遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范对计算机、手绘板的连接和操作符合行业设备安全操作规范。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（20 分）

试题编号：2-2-2，材质贴图制作

1、任务描述：根据提供的 3D 模型和贴图素材，完成场景材质制作。



具体考核要求：

- (1) 渲染出模型的一张透视图图片，导出格式为 JPG。
- (2) 尺寸为 1920×1080，考生请将完成的文件命名并规范保存文件。
- (3) 模型的材质、凹凸表现得当，制作细致，整体效果好。
- (4) 保存一个项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

所附素材：\动漫制作技术专业学生专业技能考核试题素材库\岗位核心技能\材质贴图制作模块\H2-02 试题素材\

2、实施条件：

工作场地：技能考场（实训机房）。每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、所需软件 Autodesk Maya, Autodesk 3dsMax; Substance Painter, Photoshop, AfterEffects、Premiere。

3、考核时量：120 分钟

4、评分细则

(1) 材质指定、设置符合题目要求。存档和命名规范。(10 分)

(2) 模型 uv 编辑准确，材质搭配合理。(50 分)

(3) 构图完整，制作细致，渲染输出整体效果好。(20 分)

(4) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范对计算机、手绘板的连接和操作符合行业设备安全操作规范。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。(20 分)

试题编号：2-2-3，材质贴图制作

1、任务描述：根据提供的 3D 模型和 SP 自带贴图素材，完成角色贴图绘制。



具体考核要求：

- (1) 渲染出模型的一张以上的透视图图片，导出格式为 JPG。
- (2) 尺寸为 1920×1080，考生请将完成的文件命名并规范保存文件。
- (3) 模型的材质、凹凸表现得当，制作细致，整体效果好。
- (4) 保存一个项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

所附素材：\动漫制作技术专业学生专业技能考核试题素材库\岗位核心技能\材质贴图制作模块\H2-03 试题素材\

2、实施条件：

工作场地：技能考场（实训机房）。每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、所需软件 Autodesk Maya, Autodesk 3dsMax; Substance Painter, Photoshop, AfterEffects、Premiere。

3、考核时量：120 分钟

4、评分细则

- (1) 材质指定、设置符合题目要求。存档和命名规范。（10 分）
- (2) 模型 uv 编辑准确，材质搭配合理。（50 分）
- (3) 构图完整，制作细致，渲染输出整体效果好。（20 分）
- (4) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范对计算机、手绘板的连接和操作符合行业设备安全操作规范。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（20 分）

试题编号：2-2-4，材质贴图制作

1、任务描述：根据提供的 3D 模型和贴图素材，完成场景材质

制作。



具体考核要求：

- (1) 渲染出模型的两张以上的透视图图片，导出格式为 JPG。
- (2) 尺寸为 1920×1080，考生请将完成的文件命名并规范保存文件。
- (3) 模型的材质、凹凸表现得当，制作细致，整体效果好。
- (4) 保存一个项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范

保存文件。

所附素材：\动漫制作技术专业学生专业技能考核试题素材库\
岗位核心技能\材质贴图制作模块\H2-04 试题素材\

2、实施条件：

工作场地：技能考场（实训机房）。每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、所需软件 Autodesk Maya, Autodesk 3dsMax; Substance Painter, Photoshop, AfterEffects、Premiere。

3、考核时量：120 分钟

4、评分细则

- (1) 材质指定、设置符合题目要求。存档和命名规范。（10 分）
- (2) 模型 uv 编辑准确，材质搭配合理。（50 分）
- (3) 构图完整，制作细致，渲染输出整体效果好。（20 分）
- (4) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范对计算机、手绘板的连接和操作符合行业设备安全操作规范。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（20 分）

试题编号：2-2-5，材质贴图制作

1、任务描述：根据提供的 3D 模型和贴图素材，完成场景材质制作。



具体考核要求：

- (1) 渲染出模型的两张以上的透视图图片，导出格式为 JPG。
- (2) 尺寸为 1920×1080，考生请将完成的文件命名并规范保存文件。
- (3) 模型的材质、凹凸表现得当，制作细致，整体效果好。
- (4) 保存一个项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

所附素材：\动漫制作技术专业学生专业技能考核试题素材库\
岗位核心技能\材质贴图制作模块\H2-05 试题素材\

2、实施条件：

工作场地：技能考场（实训机房）。每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、所需软件 Autodesk Maya, Autodesk 3dsMax; Substance Painter, Photoshop, AfterEffects、Premiere。

3、考核时量：120 分钟

4、评分细则

(1) 材质指定、设置符合题目要求。存档和命名规范。（10 分）

(2) 模型 uv 编辑准确，材质搭配合理。（50 分）

(3) 构图完整，制作细致，渲染输出整体效果好。（20 分）

(4) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范对计算机、手绘板的连接和操作符合行业设备安全操作规范。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（20 分）

项目 3:灯光布置与渲染

试题编号：2-3-1，灯光布置与渲染

1、任务描述：根据提供的模型进行灯光布置，并渲染输出。（参考下图灯光布置及渲染效果。）



具体考核要求：

(1) 布光合理，根据要求用渲染器对场景等进行了渲染输出，整体效果好。

(2) 渲染输出两张不同角度的 JPEG 格式图片文件，尺寸为 1920×1080，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

(3) 保存一个项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

所附素材：\动漫制作技术专业学生专业技能考核试题素材库\岗位核心技能\灯光布置与渲染模块\H3-01 试题素材\

2、实施条件：

工作场地：技能考场（实训机房）。每 30 名考生安排一间考场，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考场配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、所需软件 Autodesk Maya, Autodesk 3dsMax; Substance Painter, Photoshop, AfterEffects、Premiere。

3、考核时量：120 分钟

4、评分细则

(1) 灯光创建、设置符合题目要求。存档和命名规范。(10 分)

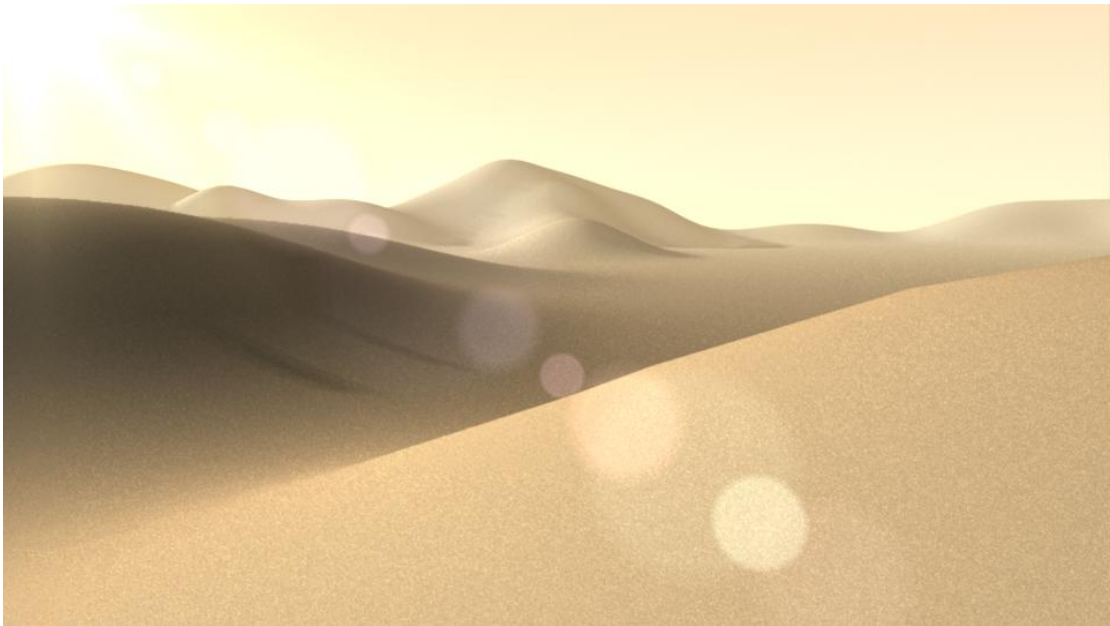
(2) 进行了灯光照明设计、处理与调整。根据要求用渲染器对场景等进行了渲染输出。(50 分)

(3) 构图完整，照明设计合理，画面整体效果好。(20 分)

(4) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范对计算机、手绘板的连接和操作符合行业设备安全操作规范。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。(20 分)

试题编号：2-3-2，灯光布置与渲染

1、任务描述：根据提供的模型进行灯光布置，并渲染输出。(参考下图灯光布置及渲染效果。)



具体考核要求：

(1) 布光合理，根据要求用渲染器对场景等进行了渲染输出，整体效果好。

(2) 渲染输出两张不同角度的 JPEG 格式图片文件，尺寸为

1920×1080，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

(3) 保存一个项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

所附素材：\动漫制作技术专业学生专业技能考核试题素材库\岗位核心技能\灯光布置与渲染模块\H3-02 试题素材\

2、实施条件：

工作场地：技能考场（实训机房）。每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、所需软件 Autodesk Maya, Autodesk 3dsMax; Substance Painter, Photoshop, AfterEffects、Premiere。

3、考核时量：120 分钟

4、评分细则

(1) 灯光创建、设置符合题目要求。存档和命名规范。（10 分）

(2) 进行了灯光照明设计、处理与调整。根据要求用渲染器对场景等进行了渲染输出。（50 分）

(3) 构图完整，照明设计合理，画面整体效果好。（20 分）

(4) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范对计算机、手绘板的连接和操作符合行业设备安全操作规范。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（20 分）

试题编号：2-3-3，灯光布置与渲染

1、任务描述：根据提供的模型进行灯光布置，并渲染输出。（参考下图灯光布置及渲染效果。）



具体考核要求：

(1) 布光合理，根据要求用渲染器对场景等进行了渲染输出，整体效果好。

(2) 渲染输出两张不同角度的 JPEG 格式图片文件，尺寸为 1920×1080，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

(3) 保存一个项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

所附素材：\动漫制作技术专业学生专业技能考核试题素材库\岗位核心技能\灯光布置与渲染模块\H3-03 试题素材\

2、实施条件：

工作场地：技能考场（实训机房）。每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、所需软件 Autodesk Maya, Autodesk 3dsMax; Substance

Painter, Photoshop, AfterEffects、Premiere。

3、考核时量：120 分钟

4、评分细则

(1) 灯光创建、设置符合题目要求。存档和命名规范。(10 分)

(2) 进行了灯光照明设计、处理与调整。根据要求用渲染器对场景等进行了渲染输出。(50 分)

(3) 构图完整，照明设计合理，画面整体效果好。(20 分)

(4) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范对计算机、手绘板的连接和操作符合行业设备安全操作规范。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。(20 分)

试题编号：2-3-4，灯光布置与渲染

1、任务描述：根据提供的模型进行灯光布置，并渲染输出。(参考下图灯光布置及渲染效果。)



具体考核要求：

(1) 布光合理，根据要求用渲染器对场景等进行了渲染输出，整体效果好。

(2) 渲染输出两张不同角度的 JPEG 格式图片文件，尺寸为 1920×1080，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

(3) 保存一个项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

所附素材：\动漫制作技术专业学生专业技能考核试题素材库\岗位核心技能\灯光布置与渲染模块\H3-04 试题素材\

2、实施条件：

工作场地：技能考场（实训机房）。每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、所需软件 Autodesk Maya, Autodesk 3dsMax; Substance Painter, Photoshop, AfterEffects、Premiere。

3、考核时量：120 分钟

4、评分细则

(1) 灯光创建、设置符合题目要求。存档和命名规范。（10 分）

(2) 进行了灯光照明设计、处理与调整。根据要求用渲染器对场景等进行了渲染输出。（50 分）

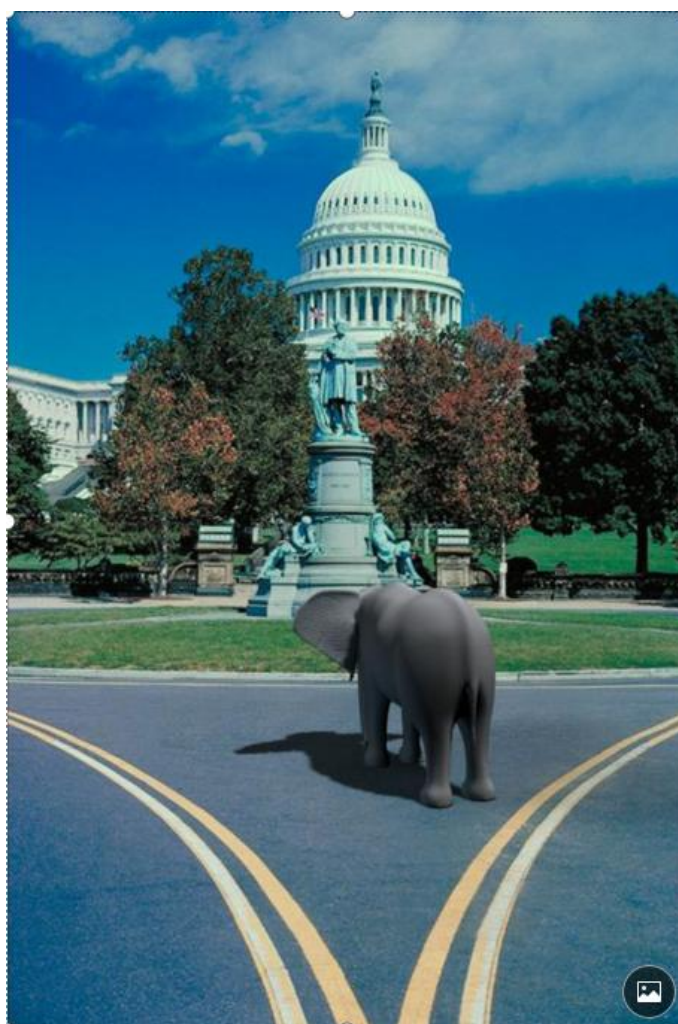
(3) 构图完整，照明设计合理，画面整体效果好。（20 分）

(4) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范对计算机、手绘板的连接和操作符合行业设备安全操作规范。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（20 分）

试题编号：2-3-5，灯光布置与渲染

1、任务描述：根据提供的模型进行灯光布置，并渲染输出。（参

考下图灯光布置及渲染效果。)



具体考核要求：

(1) 布光合理，根据要求用渲染器对场景等进行了渲染输出，整体效果好。

(2) 渲染输出两张不同角度的 JPEG 格式图片文件，尺寸为 1920×1080，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

(3) 保存一个项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

所附素材：\动漫制作技术专业学生专业技能考核试题素材库\岗位核心技能\灯光布置与渲染模块\H3-05 试题素材\

2、实施条件：

工作场地：技能考场（实训机房）。每 30 名考生安排一间考室，

根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、所需软件 Autodesk Maya, Autodesk 3dsMax; Substance Painter, Photoshop, AfterEffects、Premiere。

3、考核时量：120 分钟

4、评分细则

(1) 灯光创建、设置符合题目要求。存档和命名规范。(10 分)

(2) 进行了灯光照明设计、处理与调整。根据要求用渲染器对场景等进行了渲染输出。(50 分)

(3) 构图完整，照明设计合理，画面整体效果好。(20 分)

(4) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范对计算机、手绘板的连接和操作符合行业设备安全操作规范。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。(20 分)

项目 4: 三维动画制作

试题编号：2-4-1， 三维动画制作

1、任务描述：根据提供的角色模型进行骨骼创建、骨骼装配、并绘制好蒙皮权重。



具体考核要求：

(1) 骨骼创建、装配合理，模型没有穿插和遗漏，绑定细腻，权重绘制正确，蒙皮效果好。

(2) 渲染输出两张不同角度的 JPEG 格式图片文件，尺寸为 1920×1080，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

(3) 保存一个项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

所附素材：\动漫制作技术专业学生专业技能考核试题素材库\岗位核心技能\骨骼装配与蒙皮权重模块\H4-01 试题素材\

2、实施条件：

工作场地：技能考场（实训机房）。每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局

域网、所需软件 Autodesk Maya, Autodesk 3dsMax; Substance Painter, Photoshop, AfterEffects、Premiere。

3、考核时量：180 分钟

4、评分细则

(1) 相关参数设置、输出格式等符合题目要求，存档和命名规范。
(10 分)

(2) 骨骼匹配合理，装配正确，模型没有穿插和遗漏，绑定细腻，能够较好的完成动作调节。(50 分)

(3) 权重绘制正确，蒙皮效果好。(20 分)

(4) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范对计算机、手绘板的连接和操作符合行业设备安全操作规范。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。(20 分)

试题编号：2-4-2，三维动画制作

1、任务描述：根据提供的角色模型进行骨骼创建、骨骼装配、并绘制好蒙皮权重。



具体考核要求：

(1) 骨骼创建、装配合理，模型没有穿插和遗漏，绑定细腻，权重绘制正确，蒙皮效果好。

(2) 渲染输出两张不同角度的 JPEG 格式图片文件，尺寸为 1920×1080，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

(3) 保存一个项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

所附素材：\动漫制作技术专业学生专业技能考核试题素材库\岗位核心技能\骨骼装配与蒙皮权重模块\H4-02 试题素材\

2、实施条件：

工作场地：技能考场（实训机房）。每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、所需软件 Autodesk Maya, Autodesk 3dsMax; Substance Painter, Photoshop, AfterEffects、Premiere。

3、考核时量：180 分钟

4、评分细则

(1) 相关参数设置、输出格式等符合题目要求，存档和命名规范。（10 分）

(2) 骨骼匹配合理，装配正确，模型没有穿插和遗漏，绑定细腻，能够较好的完成动作调节。（50 分）

(3) 权重绘制正确，蒙皮效果好。（20 分）

(4) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范对计算机、手绘板的连接和操作符合行业设备安全操作规范。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（20 分）

试题编号：2-4-3， 三维动画制作

1、任务描述：使用已经提供的场景模型，制作一段 10 秒钟的漫游动画，要求至少有三个镜头。

具体考核要求：

(1) 相机相关设置正确，运动处理流畅，能运用镜头语言叙事，并能正确的根据要求进行了相关设定。

(2) 渲染输出 AVI 格式，分辨率为 640×480，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

(3) 保存一个项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

所附素材：\动漫制作技术专业学生专业技能考核试题素材库\岗位核心技能\三维动画制作模块\H4-03 试题素材\

2、实施条件：

工作场地：技能考场（实训机房）。每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、所需软件 Autodesk Maya, Autodesk 3dsMax; Substance Painter, Photoshop, AfterEffects、Premiere。

3、考核时量

180 分钟。

4、评分细则

(1) 动画帧率、渲染分辨率及相关设置符合题目要求。存档和命名规范。（10 分）

(2) 相机相关设置正确，运动处理流畅，并能正确的根据要求进行了相关设定。（50 分）

(3) 动画设计合理，镜头处理恰当，整体效果好。（20 分）

(4) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范对计算机、手绘板的连接和操作符合行业设备安全操作规范。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（20分）

试题编号：2-4-4，三维动画制作

1、任务描述：使用已经绑定好的小球，制作一段小球拟人的跳动动画。

具体考核要求：

(1) 小球动画运动处理流畅，并能正确的根据要求进行了相关设定。

(2) 渲染输出 AVI 格式，分辨率为 640×480，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

(3) 保存一个项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

所附素材：\动漫制作技术专业学生专业技能考核试题素材库\岗位核心技能\三维动画制作模块\H4-04 试题素材\

2、实施条件

工作场地：技能考场（实训机房）。每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、所需软件 Autodesk Maya, Autodesk 3dsMax; Substance Painter, Photoshop, AfterEffects、Premiere。

3、考核时量

180 分钟。

4、评分细则

(1) 小球相关设置符合题目要求，动画帧率、渲染分辨率及相

关设置符合题目要求。存档和命名规范。（10分）

（2）小球动画运动处理流畅、自然，并能正确的根据要求进行了相关设定。（50分）

（3）动画设计合理，符合题目要求，整体效果好。（20分）

（4）遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范对计算机、手绘板的连接和操作符合行业设备安全操作规范。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（20分）

试题编号：2-4-5， 三维动画制作

1、任务描述：使用已经绑定好骨骼系统的角色CS骨骼，制作一个女性角色原地循环走动的动画，要求时长超过5秒钟。

具体考核要求：

（1）节奏感强，动作自然，并能正确的根据要求进行了相关设定。

（2）渲染输出AVI格式，分辨率为640×480，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

（3）保存一个项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

所附素材：\动漫制作技术专业学生专业技能考核试题素材库\岗位核心技能\三维动画制作模块\H4-05 试题素材\

2、实施条件

工作场地：技能考场（实训机房）。每30名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配2名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、所需软件Autodesk Maya, Autodesk 3dsMax; Substance Painter, Photoshop, AfterEffects、Premiere。

3、考核时量

180 分钟。

4、评分细则

(1) 动画帧率、渲染分辨率及相关设置符合题目要求。存档和命名规范。(10 分)

(2) 角色走路动作符合运动规律，女性化特征明显，并能正确的根据要求进行了相关设定。(50 分)

(3) 动画设计合理，符合题目要求，整体效果好。(20 分)

(4) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范对计算机、手绘板的连接和操作符合行业设备安全操作规范。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。(20 分)

试题编号：2-4-6，三维动画制作

1、任务描述：使用已经绑定好骨骼系统的角色，制作一段角色沿一栋建筑物走一周的动画。

具体考核要求：

(1) 节奏感强，动作自然，并能正确的根据要求进行了相关设定。

(2) 渲染输出 AVI 格式，分辨率为 640×480，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

(3) 保存一个项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

所附素材：\动漫制作技术专业学生专业技能考核试题素材库\岗位核心技能\三维动画制作模块\H4-06 试题素材\

2、实施条件

工作场地：技能考场（实训机房）。每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配 2 名

监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、所需软件 Autodesk Maya, Autodesk 3dsMax; Substance Painter, Photoshop, AfterEffects、Premiere。

3、考核时量

180 分钟。

4、评分细则

(1) 动画帧率、渲染分辨率及相关设置符合题目要求。存档和命名规范。(10 分)

(2) 角色走路运动规律正确，动作自然，并能正确的根据要求进行了相关设定。(50 分)

(3) 动画设计合理，符合题目要求，整体效果好。(20 分)

(4) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范对计算机、手绘板的连接和操作符合行业设备安全操作规范。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。(20 分)

否定项：出现违反考场纪律，本次技能抽查考试视为不合格。

试题编号：2-4-7，三维动画制作

1、任务描述：使用已经绑定好骨骼系统的角色，制作一段一个男性角色原地循环跑的动画，要求跑步时间超过 5 秒。

具体考核要求：

(1) 节奏感强，动作自然，并能正确的根据要求进行了相关设定。

(2) 渲染输出 AVI 格式，分辨率为 640×480，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

(3) 保存一个项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范

保存文件。

所附素材：\动漫制作技术专业学生专业技能考核试题素材库\
岗位核心技能\三维动画制作模块\H4-07 试题素材\

2、实施条件

工作场地：技能考场（实训机房）。每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、所需软件 Autodesk Maya, Autodesk 3dsMax; Substance Painter, Photoshop, AfterEffects、Premiere。

3、考核时量

180 分钟。

4、评分细则

（1）动画帧率、渲染分辨率及相关设置符合题目要求。存档和命名规范。（10 分）

（2）角色跑步的运动规律正确，具有男性跑步特征，动作自然，并能正确的根据要求进行了相关设定。（50 分）

（3）动画设计合理，符合题目要求，整体效果好。（20 分）

（4）遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范对计算机、手绘板的连接和操作符合行业设备安全操作规范。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（20 分）

试题编号：2-4-8， 三维动画制作

1、任务描述：使用已经绑定好骨骼系统的角色，制作一段角色跑过一座桥的动画。

具体考核要求：

（1）节奏感强，动作自然，并能正确的根据要求进行了相关设

定。

(2) 渲染输出 AVI 格式，分辨率为 640×480，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

(3) 保存一个项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

所附素材：\动漫制作技术专业学生专业技能考核试题素材库\岗位核心技能\三维动画制作模块\H4-08 试题素材\

2、实施条件

工作场地：技能考场（实训机房）。每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、所需软件 Autodesk Maya, Autodesk 3dsMax; Substance Painter, Photoshop, AfterEffects、Premiere。

3、考核时量

180 分钟。

4、评分细则

(1) 动画帧率、渲染分辨率及相关设置符合题目要求。存档和命名规范。（10 分）

(2) 角色跑步的运动规律正确，动作自然，并能正确的根据要求进行了相关设定。（50 分）

(3) 动画设计合理，符合题目要求，整体效果好。（20 分）

(4) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范对计算机、手绘板的连接和操作符合行业设备安全操作规范。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（20 分）

否定项：出现违反考场纪律，本次技能抽查考试视为不合格。

试题编号：2-4-9， 三维动画制作

1、任务描述：制作一段一个角色从跑逐渐过渡到走的动画。

具体考核要求：

(1) 角色节奏感强，动作真实流畅，并能正确的根据要求进行相关设定。

(2) 渲染输出 AVI 格式，分辨率为 640×480，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

(3) 保存一个项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

所附素材：\动漫制作技术专业学生专业技能考核试题素材库\岗位核心技能\三维动画制作模块\H4-09 试题素材\

2、实施条件

工作场地：技能考场（实训机房）。每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、所需软件 Autodesk Maya, Autodesk 3dsMax; Substance Painter, Photoshop, AfterEffects、Premiere。

3、考核时量

180 分钟。

4、评分细则

(1) 动画帧率、渲染分辨率及相关设置符合题目要求。存档和命名规范。（10 分）

(2) 角色节奏感强，动作真实流畅，运动规律正确。并能正确的根据要求进行相关设定。（50 分）

(3) 动画设计合理，符合题目要求，画面整体效果好。（20 分）

(4) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范对

计算机、手绘板的连接和操作符合行业设备安全操作规范。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（20分）

否定项：出现违反考场纪律，本次技能抽查考试视为不合格。

试题编号：2-4-10，三维动画制作

1、任务描述：制作一段一个角色跑几步然后跳上一个台阶的动画。

具体考核要求：

（1）角色节奏感强，动作真实流畅，并能正确的根据要求进行相关设定。

（2）渲染输出 AVI 格式，分辨率为 640×480，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

（3）保存一个项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

所附素材：\动漫制作技术专业学生专业技能考核试题素材库\岗位核心技能\三维动画制作模块\H4-10 试题素材\

2、实施条件

工作场地：技能考场（实训机房）。每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、所需软件 Autodesk Maya, Autodesk 3dsMax; Substance Painter, Photoshop, AfterEffects、Premiere。

3、考核时量

180 分钟。

4、评分细则

（1）动画帧率、渲染分辨率及相关设置符合题目要求。存档和

命名规范。（10分）

（2）角色节奏感强，动作真实流畅，运动规律正确。并能正确的根据要求进行了相关设定。（50分）

（3）动画设计合理，符合题目要求，画面整体效果好。（20分）

（4）遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范对计算机、手绘板的连接和操作符合行业设备安全操作规范。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（20分）

项目 5：影视动画后期合成

试题编号：2-5-1，影视动画后期合成

1、任务描述：将提供的动画分层序列文件，参考效果文件，制作一段小车运动并合理设计文字动画。

具体要求：（1）层次明显，前、后景顺序没有错误。

（2）视频动画准确，节奏鲜明，文字内容自行设计。

（3）视频尺寸为：720*576，时长5秒以上。

（4）提交 AVI 或 MOV 格式和工程文件 aep。

所附素材：\动漫制作技术专业学生专业技能考核试题素材库\跨岗位拓展技能\影视后期合成模块\H5-01 试题素材\

2、实施条件

工作场地：技能考场（实训机房）。每30名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配2名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、所需软件为 Photoshop, AfterEffects、Premiere。

3、考核时量：120分钟

4、评分标准：

(1) 提交视频尺寸为：视频压缩采用 H. 264 编码方式，分辨率为二分之一。(5 分)

(2) 镜头内容层次明显，前、后景顺序没有错误，主题突出。(50 分)

(3) 动画效果准确，节奏鲜明，文字效果设计合理。(20 分)

(4) 存档和命名规范，并存入指定的目录。(5 分)

(5) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范，对计算机、手绘板的连接和配置操作符合行业设备安全操作规范。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。(20 分)

试题编号：2-5-2，影视动画后期合成

1、任务描述：参考素材文件夹下的“logo 动画.mp4”，然后利用素材文件夹下提供的素材二选一进行制作，可以有自己的特色和设计，文字内容自行设计。

具体要求：(1) 视频字体颜色和背景可以自行设计，但要符合视频风格，时长 5 秒。

(2) logo 动画准确，节奏鲜明，有画面冲击力。

(3) 视频尺寸为：HDV/HDTV 720 模式，25 帧。

(4) 提交 AVI 或 MOV 格式和工程文件 aep。

所附素材：\动漫制作技术专业学生专业技能考核试题素材库\
跨岗位拓展技能\影视后期合成模块\H5-02 试题素材\

2、实施条件

工作场地：技能考场（实训机房）。每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、所需软件为 Photoshop, AfterEffects、Premiere。

3、考核时量：120 分钟

4、评分标准：

（1）提交视频尺寸为：视频压缩采用 H. 264 编码方式，分辨率为二分之一。（5 分）

（2）镜头内容层次明显，前、后景顺序没有错误，主题突出，动画效果合理。（50 分）

（3）色彩和风格统一，节奏感强，有特色。（20 分）

（4）存档和命名规范，并存入指定的目录。（5 分）

（5）遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范，对计算机、手绘板的连接和配置操作符合行业设备安全操作规范。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（20 分）

否定项：出现违反考场纪律，本次技能抽查考试视为不合格。

试题编号：2-5-3，影视动画后期合成

1、任务描述：根据素材文件夹中的图片模拟制作出花瓣效果，并自己根据参照视频制作背景效果。

具体要求：（1）层次明显，前、后景顺序没有错误，时长 5 秒

以上。

(2) 模拟效果合适准确，视频背景颜色合理。

(3) 视频尺寸为：720*576。

(4) 提交 AVI 或 MOV 格式工程文件 aep。

所附素材：\动漫制作技术专业学生专业技能考核试题素材库\
跨岗位拓展技能\影视后期合成模块\H5-03 试题素材\

2、实施条件

工作场地：技能考场（实训机房）。每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、所需软件为 Photoshop, AfterEffects、Premiere。

3、考核时量：120 分钟

4、评分标准：

(1) 提交视频尺寸为：视频压缩采用 H.264 编码方式，分辨率为二分之一。(5 分)

(2) 模拟效果是否正确，运动轨迹富有节奏感。(50 分)

(3) 色彩统一，节奏感强，背景富有变化符合主题。(20 分)

(4) 存档和命名规范，并存入指定的目录。(5 分)

(5) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范，对计算机、手绘板的连接和配置操作符合行业设备安全操作规范。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。(20 分)

试题编号：2-5-4，影视动画后期合成

1、任务描述：根据参考视频，将提供的素材文件，正确的合成一段动画，并添加效果。

具体考核要求：

- (1) 层次明显，富有节奏感。
- (2) 视频效果中动画效果合理，校色准确。
- (3) 视频尺寸为：HDV/HDTV 720 模式，25 帧。
- (4) 提交 AVI 或 MOV 格式工程文件 aep。

所附素材：\动漫制作技术专业学生专业技能考核试题素材库\
跨岗位拓展技能\影视后期合成模块\H5-04 试题素材\

2、实施条件

工作场地：技能考场（实训机房）。每 30 名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配 2 名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、所需软件为 Photoshop, AfterEffects、Premiere。

3、考核时量：120 分钟

4、评价标准：

(1) 提交视频尺寸为：视频压缩采用 H.264 编码方式，分辨率为二分之一。(5 分)

(2) 层次明显，视频动画效果富有节奏，校色准确。(50 分)

(3) 视频效果合成正确，合理运用蒙版效果。(20 分)

(4) 存档和命名规范，并存入指定的目录。(5 分)

(5) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范，对计算机、手绘板的连接和配置操作符合行业设备安全操作规范。操

作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。(20分)

否定项：出现违反考场纪律，本次技能抽查考试视为不合格。

试题编号：2-5-5，影视动画后期合成

1、任务描述：根据参考视频制作“空间立方体”动画特效，立方体的色彩和效果可以自行设计。

具体考核要求：

- (1) 视频效果层次明显，具有空间感，镜头运动准确。
- (2) 动画节奏准确，光影层次分明，时长8秒。
- (3) 视频尺寸为：HDV/HDTV 720 模式，25帧。
- (4) 提交 AVI 或 MOV 格式工程文件 aep。

所附素材：\动漫制作技术专业学生专业技能考核试题素材库\
跨岗位拓展技能\影视后期合成模块\H5-05 试题素材\

2、实施条件

工作场地：技能考场（实训机房）。每30名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配2名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、所需软件为Photoshop, AfterEffects、Premiere。

3、考核时量：120分钟

4、评价标准：

(1) 提交视频尺寸为：视频压缩采用H.264编码方式，分辨率为二分之一。(5分)

(2) 层次明显，前、后景顺序没有错误，动画节奏准确，光影

层次分明。(50分)

(3) 有三维空间感，色彩统一。(20分)

(4) 存档和命名规范，并存入指定的目录。(5分)

(5) 遵守考场纪律，项目完成过程符合动画制作的工作规范，对计算机、手绘板的连接和配置操作符合行业设备安全操作规范。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。(20分)

否定项：出现违反考场纪律，本次技能抽查考试视为不合格。

三、专业拓展模块

项目1：编排设计

试题编号：3-1-1，“上海动漫设计作品展”——海报编排设计

1、任务描述：按照提供的文字和素材，对2022上海动漫设计展进行海报编排设计。

具体要求：基本设置。文件色彩模式为RGB，分辨率150，海报尺寸为600MMX900MM，竖排版。

海报设计文字编排。提供的文字信息需全部排入版面，要考虑文字的字距、行距、字号等关系，整体视觉效果好，能够定位清晰，易于识别，文字信息如下：

(1) 2022上海动漫设计作品展。

(2) Shanghai Animation Festival。

(3) AGGD带你回归，唯美盛宴，等您来参与。

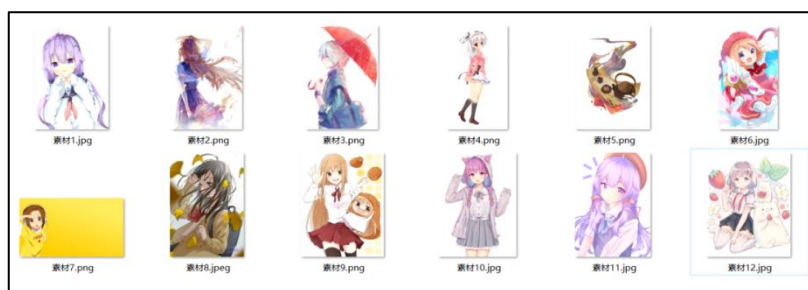
(4) 我们次元相聚，牵手友谊相存。

(5) 10月正式开展，我们不见不散。

(6) 时间：10月5日——11月6日

(7) 地址：上海市浦东新区高桥富特北路788号

海报图形设计：在提供的素材文件中根据设计主题需要合理选择图片素材进行针对性编排设计，图像运用贴切，编排形式、分割合理，视觉流程合理，能充分考虑版面中色彩、文字之间的关系，理性选择，做到图形丰富而不杂乱。（设计素材件见：试题素材/Z1-01）



Z1 - 01 设计素材

作品提交形式

(1) 作品提交JPG文件；分辨率为150dpi，色彩模式为RGB模式；

(2) 文件保存路径（网络共享文件夹中）：动漫制作技术专业学生专业技能考核\编排设计（模块）\学生考号。

所附素材

动漫制作技术专业学生专业技能考核题库\编排设计（模块）\试题素材Z1-01。

2、实施条件：

工作场地：技能考场（实训机房）。每30名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配2名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局

域网、技能考场所需软件（Photoshop）。并配备设计常用字体。

3、考核时量：180分钟

4、评分标准：

考核采用百分制，评价内容包括职业素养、工作任务完成情况两个方面。其中，职业素养占该项目总分的20%，工作任务完成质量占该项目总分的80%。具体评价标准见附表1。

试题编号：3-1-2，“英雄联盟”--游戏宣传海报编排设计

1、任务描述：按照提供的文字和素材，对游戏竞赛进行宣传海报编排设计。

具体要求：基本设置。文件色彩模式为RGB，分辨率150，海报尺寸为600MMX900MM，竖排版。

海报设计文字编排。提供的文字信息需全部排入版面，要考虑文字的字距、行距、字号等关系，整体视觉效果好，能够定位清晰，易于识别，文字信息如下：

（1）英雄联盟精英挑战赛。

（2）最强王者，等你来战。

（3）报名方式：关注青藤公众微信号，进入6月15日最强SOLO赛报名页面，发送（姓名+手机号+最强SOLO赛）。

（4）比赛时间：6月20日上午9点。

（5）比赛地点：修业广场青藤电子竞技俱乐部。

（6）凡参与比赛和围观者均可获得礼品一份。

(7) 活动赞助：永乐网络会所，熊猫网络会所。

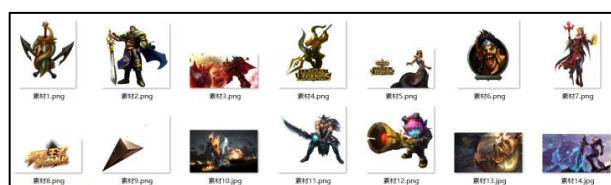
(8) 联系电话：0738—8428919。

(9) 本次活动最终解释权归青藤俱乐部所有。

海报图形设计：在提供的素材文件中根据设计主题需要合理选择图片素材进行针对性编排设计，图像运用贴切，编排形式、分割合理，视觉流程合理，能充分考虑版面中色彩、文字之间的关系，理性选择，做到图形丰富而不杂乱。（设计素材件见：试题素材/Z1-02）



Z1 - 02 游戏标志



Z1 - 02 设计素材

作品提交形式

(1) 作品提交JPG文件；分辨率为150dpi，色彩模式为RGB模式；

(2) 文件保存路径（网络共享文件夹中）：动漫制作技术专业学生专业技能考核\编排设计（模块）\学生考号。

所附素材

动漫制作技术专业学生专业技能考核题库\编排设计（模块）\试题素材Z1-02。

2、实施条件：

工作场地：技能考场（实训机房）。每30名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配2名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、技能考场所需软件（Photoshop）。并配备设计常用字体。

3、考核时量：180分钟

4、评分标准：

考核采用百分制，评价内容包括职业素养、工作任务完成情况两个方面。其中，职业素养占该项目总分的20%，工作任务完成质量占该项目总分的80%。具体评价标准见附表1。

试题编号：3-1-3，“红小豆”动画片片尾编排设计

1、任务描述：按照提供的文字和素材，对动画片的片尾进行版面的编排设计。

具体要求：基本设置。文件色彩模式为RGB，分辨率150，版面尺寸为600MMX900MM，横排版。

片尾设计文字编排。提供的文字信息需全部排入版面，要考虑文字的字距、行距、字号等关系，整体视觉效果好，能够定位清晰，易于识别，文字信息如下：

- (1) 红小豆（第一集）。
- (2) 监制：朱子怡。
- (3) 导演：林春柳。
- (4) 执行导演：叶思华。
- (5) 制片：林佩研、邱丽琪。
- (6) 制片助理：司徒颖怡。
- (7) 编剧：黄丹莹。
- (8) 美术：罗金兰、刘颖恒、罗文静。

- (9) 作画监督：黄云燕。
- (10) 原画组长：张展雄。
- (11) 动画：徐枫、羊懿丹、杨梓鸿。
- (12) 后期合成：李泽熙。
- (13) 音乐编辑：胡泽阳、余杰颖。
- (14) 剪辑：张展雄。

片尾图形设计：在提供的素材文件中根据设计主题需要合理选择图片素材进行针对性编排设计，图像运用贴切，编排形式、分割合理，视觉流程合理，能充分考虑版面中色彩、文字之间的关系，理性选择，做到图形丰富而不杂乱。（设计素材件见：试题素材/Z1-03）



Z1 - 03 动画片片名



Z1 - 03 设计素材

作品提交形式

- (1) 作品提交JPG文件；分辨率为150dpi，色彩模式为RGB模式；
- (2) 文件保存路径（网络共享文件夹中）：动漫制作技术专业学生专业技能考核\编排设计（模块）\学生考号。

所附素材

动漫制作技术专业学生专业技能考核题库\编排设计（模块）\
试题素材Z1-03。

2、实施条件：

工作场地：技能考场（实训机房）。每30名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配2名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、技能考场所需软件（Photoshop）。并配备设计常用字体。

3、考核时量：180分钟

4、评分标准：

考核采用百分制，评价内容包括职业素养、工作任务完成情况两个方面。其中，职业素养占该项目总分的20%，工作任务完成质量占该项目总分的80%。具体评价标准见附表1。

试题编号：3-1-4，“春华儿童绘画馆”——名片编排设计

1、任务描述：按照提供的文字和素材，对儿童绘画馆的名片进行编排设计。

具体要求：基本设置。文件色彩模式为RGB，分辨率150，名片尺寸为90MMX55MM，横排版。

名片设计文字编排。提供的文字信息需全部排入版面，要考虑文字的字距、行距、字号等关系，整体视觉效果好，能够定位清晰，易于识别，文字信息如下：

- (1) 湖南春华儿童绘画馆。
- (2) ChunHua Children' s gallery。
- (3) 曾春华（老师）。
- (4) 电话：0731-1234567。
- (5) E-mail:www.chunhua@gallery.com
- (6) 网址：http://www.chunhua.com
- (7) 地址：长沙市雨花区万家丽路8号7栋209室。

名片图形设计：在提供的素材文件中根据设计主题需要合理选择图片素材进行针对性编排设计，图像运用贴切，编排形式、分割合理，视觉流程合理，能充分考虑版面中色彩、文字之间的关系，理性选择，做到图形丰富而不杂乱。（设计素材件见：试题素材/Z1-04）



Z1 - 04 绘画馆标志



Z1 -04素材

作品提交形式

- (1) 作品提交JPG文件；分辨率为150dpi，色彩模式为RGB模式；
- (2) 文件保存路径（网络共享文件夹中）：动漫制作技术专业学生专业技能考核\编排设计（模块）\学生考号。

所附素材

动漫制作技术专业学生专业技能考核题库\编排设计（模块） \ 试题素材Z1-04。

2、实施条件：

工作场地：技能考场（实训机房）。每30名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配2名监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、技能考场所需软件（Photoshop）。并配备设计常用字体。

3、考核时量：180分钟

4、评分标准：

考核采用百分制，评价内容包括职业素养、工作任务完成情况两个方面。其中，职业素养占该项目总分的20%，工作任务完成质量占该项目总分的80%。具体评价标准见附表1。

试题编号：3-1-5，“姿翼音乐培训班”——宣传单编排设计

1、任务描述：按照提供的文字和素材，对音乐培训班开班宣传单进行编排设计。

具体要求：基本设置。文件色彩模式为RGB，分辨率150，宣传单尺寸为400MM X 600MM，竖排版。

宣传单设计文字编排。提供的文字信息需全部排入版面，要考虑文字的字距、行距、字号等关系，整体视觉效果好，能够定位清晰，易于识别，文字信息如下：

- (1) 姿翼音乐培训班。
- (2) 即日起开始报名啦！
- (3) 单科每报10次课，赠送一次课。
- (4) 免费试学，火爆招生。
- (5) 满8人开班>30元/小时。
- (6) 乘着音乐的翅膀，聆听灵魂的声音。

宣传单图形设计：在提供的素材文件中根据设计主题需要合理选择图片素材进行针对性编排设计，图像运用贴切，编排形式、分割合理，视觉流程合理，能充分考虑版面中色彩、文字之间的关系，理性选择，做到图形丰富而不杂乱。（设计素材件见：试题素材/Z1-05）



Z1 - 05 音乐培训班标志



Z1 - 05 设计素材

作品提交形式

- (1) 作品提交JPG文件；分辨率为150dpi，色彩模式为RGB模式；
- (2) 文件保存路径（网络共享文件夹中）：动漫制作技术专业学生专业技能考核\编排设计（模块）\学生考号。

所附素材

动漫制作技术专业学生专业技能考核题库\编排设计（模块）\试题素材Z1-05。

2、实施条件：

工作场地：技能考场（实训机房）。每30名考生安排一间考室，根据测试人数配备相应的考场设施。监考人员人数为每间考室配2名

监考人员。

设施设备与软件环境：电脑操作台、电脑、鼠标、键盘、考场局域网、技能考场所需软件（Photoshop）。并配备设计常用字体。

3、考核时量：180分钟

4、评分标准：

考核采用百分制，评价内容包括职业素养、工作任务完成情况两个方面。其中，职业素养占该项目总分的20%，工作任务完成质量占该项目总分的80%。具体评价标准见附表1。

附表1

| 评价内容 | | 分值 | 评分标准 | | 备注 |
|---------------|------|-----|---|--------|---|
| 职业素养 (20分) | 专业素质 | 12分 | 1、完全按照考试要求正确填写个人信息并提交试卷。 | 3分 | 考核过程中出现以下三种情况将做不合格处理： 1、考试舞弊、抄袭 2、没有按要求填写考生信息 3、文件未按 |
| | | | 2、正确使用电脑设备，不能携带相关设计作品和素材。 | 3分 | |
| | | | 3、文件设置（尺寸、分辨率、格式）、文件存储提交格式全部正确。 | 6分 | |
| | 文明素质 | 8分 | 1、着装干净、整洁。 | 2分 | |
| | | | 2、举止文明，遵守考场纪律，按顺序进出考场。 | 3分 | |
| | | | 3、按考试要求完成答题创作，内容积极向上，不低俗。 | 3分 | |
| 工作任务 (80分) | 版面设计 | 40分 | 1、按要求完成版面的编排设计。文字信息编排合理，图形运用得当，版面色彩和谐，整体视觉效果好，画面版式宣传信息完整。 | 32-40分 | |
| | | | 2、较好地按要求完成版面的编排设计。文字信息编排较合理，图形运用较好，版面色彩较和谐，整体视觉效果较好，画面版式宣传信息较完整。 | 24-31分 | |
| | | | 3、没有按要求完成版面的编排设计。文字信息编排不合理，图形运用差，版面色彩不谐调，整体视觉效果较差，画面版式宣传信息不完整。 | 0-23分 | |
| | 图文编排 | 20分 | 1、版面中字体、字号、字距、行距的编排处理合理，主题文字的艺术设计感表现强；图形运用合理，主题突出性强，图文编排视觉效果好。 | 16-20分 | |
| | | | 2、版面中字体、字号、字距、行距的编排处理较合理，主题文字的艺术设计感表现较强；图形运用较合理，主题突出性较好，图文编排视觉效果较好。 | 12-15分 | |
| | | | 2、版面中字体、字号、字距、行距的编排处理不合理，主题文字的艺术设计感表现不强；图形运用不合理，主题突出性不好，图文编排视觉效果差。 | 0-11分 | |

| | | | | | |
|----|--------|-----|--|-------|---------|
| | 色彩处理 | 10分 | 1、色彩运用正确、整体色调和谐、色彩模式符合要求。 | 8-10分 | 考试要求保存。 |
| | | | 2. 色彩运用较正确、整体色调较和谐、色彩模式不符合要求。 | 6-8分 | |
| | | | 3. 色彩运用欠正确、整体色调不和谐、色彩模式不符合要求。 | 0-5分 | |
| | 软件制作效果 | 10分 | 1、软件操作熟练，版面效果制作精美，充分利用软件优势，有效地将创意充分表现。 | 8-10分 | |
| | | | 2、软件操作基本熟练，版面效果制作良好；能利用软件优势，有效地将创意表现。 | 3-7分 | |
| | | | 3、软件操作生疏，版面效果制作差；不能利用软件优势表现创意。 | 0-3分 | |
| 合计 | 100分 | | | | |