

湖南信息职业技术学院21级动漫制作技术专业 专业技能考核标准

一、专业名称及适用对象

1.专业名称

动漫制作技术（专业代码：510215）。

2. 适用对象

高职全日制在籍毕业年级学生。

二、考核内容

依据本专业人才培养方案，通过设置三维模型师岗位、动画设计师岗位、特效师岗位三大考核模块，测试学生三维建模、插画、动画、特效等职业能力。考察学生人文、职业道德、职业技能等职业素养。促进专业不断完善教学条件，深化教育教学改革，强化实践教学环节，增强学生创新创业能力，促进学生个性化发展，提升专业建设水平，提升课程教学的有效性，培养适应信息时代发展需要的动漫行业高素质技术技能人才。

专业技能考核共分成三个部分：专业基本技能、岗位核心技能、跨岗位综合技能。其中专业基本技能的模块为：模型基础（项目1道具模型和项目2场景模型）、动画基础（项目1插画和项目2二维动画）；岗位核心技能的模块为：三维模型制作（项目1角色模型和项目2场景模型）、三维动画（项目1角色动画）；跨岗位综合技能的模块为：特效制作（项

目1影视特效制作和项目2虚幻引擎特效制作)。

模块一：专业基本技能

项目1：模型基础

基本要求：

(1) 技能要求

该模块以企事业单位的建模子项目为参考，能运用 3Ds Max 三维软件对网格物体进行编辑，会使用常用的修改器；会多边形（Editable Polygon）建模的基本方法，包括运用各种建模方式进行动画与游戏场景中的道具模型制作；会使用修改工具等。

①基本设置：能正确对画面尺寸、分辨率等进行设置，能正确按照要求导出图片或视频格式。

②造型与布线：能合理设置模型的比例、结构、动态；模型布线符合三维动画制作要求。

③表现技法：能完整地进行画面构图，能恰当地运用表现技法，视图的整体效果好。

(2) 素养要求

能严格遵守三维模型制作的工作规范，对计算机、三维动画软件操作符合行业操作规范，具备三维模型师必备的专业素养、规范的工作态度和良好的职业道德与职业价值观。

项目2：动画基础

基本要求：

(1) 技能要求

该模块以企事业单位的动画制作设计子项目为参考，能

运用二维软件进行路径、物体关键帧设置。本模块基本涵盖了二维动画及场景绘制工作所需的基本技能。

①基本设置：能根据题目要求进行相关设置，存档和命名规范。

②动画设计：能将动画运动处理流畅，符合运动规律，色彩和谐，并能正确的根据要求进行相关设定。

③表现技法：能完整地进行画面构图，动画设计合理、符合题目要求，画面整体效果好。

（2）素养要求

能严格遵守二维动画制作的工作规范，对计算机、二维动画软件操作符合行业操作规范，具备二维动画制作师必备的专业素养、规范的工作态度和良好的职业道德与职业价值观。

模块二：岗位核心技能

项目1：三维模型

基本要求：

（1）技能要求

该模块以企事业单位的建模子项目为参考，能运用 3Ds Max 三维软件对网格物体进行编辑，会使用常用的修改器；会多边形（Editable Polygon）建模的基本方法，结合zbrush、Substance painter的运用进行动画与游戏场景中复杂的人物以及生物角色模型制作；

①基本设置：能正确对画面尺寸、分辨率等进行设置，

能正确按照要求导出图片或视频格式。

②造型与布线：能合理设置角色模型的比例、结构、动态；模型布线符合三维动画制作要求。

③表现技法：能完整地进行画面构图，能恰当地运用表现技法，视图的整体效果好。

（2）素养要求

能严格遵守三维模型制作的工作规范，对计算机、三维动画软件操作符合行业操作规范，具备三维模型师必备的专业素养、规范的工作态度和良好的职业道德与职业价值观。

项目2：三维动画

基本要求：

（1）技能要求

该模块以企事业单位的动画制作设计子项目为参考，能运用三维软件进行摄像机、路径、物体关键帧设置。本模块基本涵盖了角色骨骼及物体动画工作所需的基本技能。

①基本设置：能根据题目要求进行相关设置（摄像机/路径/物体关键帧/骨骼的创建等）；存档和命名规范。

②动画设计：能将动画运动（摄像机/路径/物体关键帧/骨骼等）处理流畅，符合运动规律，并能正确的根据要求进行相关设定。

③表现技法：能完整地进行画面构图，动画设计合理、符合题目要求，画面整体效果好。

（2）素养要求

能严格遵守三维动画制作的工作规范，对计算机、三维动画软件操作符合行业操作规范，具备三维动画制作师必备的专业素养、规范的工作态度和良好的职业道德与职业价值观。

模块三：跨岗位综合技能（可选择）

项目1：影视特效制作

基本要求：（1）技能要求

该模块以企事业单位影视制作子项目作为参考，能运用After effects完成影视动画制作中的视、音频合成及输出、特效合成及制作。

①基本设置：能规范题目要求进行相关设置（视频尺寸/帧速率/时长/像素比）；规范和命名文档。

②特效制作：能运用After effects软件合成各种图片、视、音频素材，并为场景画面添加常见自然现象、技能攻击、光特效、文字特效等，并能正确的根据要求进行相关设定。

③表现技法：能完整地进行画面构图，特效设计合理、符合题目要求，画面整体效果好。

（2）素养要求

能严格遵守影视特效制作工作规范，对计算机、特效软件操作符合操作规范，具备影视特效制作师必备的专业素养、规范的工作态度和良好的职业道德与职业价值观。

项目2：虚幻引擎特效制作

基本要求：

（1）技能要求

该模块以企事业单位的游戏特效制作设计子项目为参考，能运用 Unreal Engine 创建游戏中常见粒子系统、物理系统、音效系统、后期屏幕渲染特效等。本模块基本涵盖了游戏特效工作所需的基本技能。

①基本设置：能根据题目要求进行相关设置（摄像机/关键帧/粒子系统的创建等）；存档和命名规范。

②特效制作：能运用 Unreal Engine 创建游戏中常见粒子系统、物理系统、音效系统、后期屏幕渲染特效等，并能正确的根据要求进行了相关设定。

③表现技法：能完整地进行画面构图，特效设计合理、符合题目要求，画面整体效果好。

（2）素养要求

能严格遵守游戏特效制作的工作规范，对计算机、游戏特效软件操作符合行业操作规范，具备游戏特效制作师必备的专业素养、规范的工作态度和良好的职业道德与职业价值观。

三、评价标准

说明：分项目提出对应评价要点（含技能和素养），为制定试题评分细则提供依据。

1、评价方式：本专业技能考核采取过程考核与结果考核相结合，

技能考核与职业素养考核相结合。根据考生操作的规

范性、熟练程度和用时量等因素评价过程成绩；根据设计作品、运行测试结果和提交文档质量等因素评价结果成绩。

2、分值分配：本专业技能考核满分为 100 分，其中专业技能占 90 分，项目文档和职业素养占 10 分。学生考核结果：100-85 分为优秀，60 分以上为合格。

3、技能评价要点：根据模块中考核项目的不同，重点考核学生对该项目所必须掌握的技能和要求。虽然不同考试题目的技能侧重点有所不同，但完成任务的工作量和难易程度基本相同。

表1 动漫制作技术专业专业模块一专业基本技能项目1模型基础试题评价分值标准

模型制作评分标准				
序号	评分项	分值（100 分）	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3 分	画面尺寸、分辨率等设置符合基本要求,导出图片或视频格式正确。	画面尺寸、分辨率等设置 不符合基本要求,导出图片或视频格式不正确。
		2 分	存档和命名规范。	存档和命名不规范
2	造型与布线 (65%)	40 分	道具模型造型的比例、结构、动态基本合理;	造型的比例、结构、动态不合理;
		25 分	布线基本符合三维动画制作要求。	布线不符合三维动画制作要求。
3	表现技法 (20%)	10 分	构图基本完整,画面整体效果尚可。	构图不完整,画面整体效果差。
		10 分	道具模型制作技法运用基本得当	模型制作技法运用不得当
4	职业素养 (10%)	10 分	文明操作、遵守纪律,具有良好的职业操守,正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律,未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子,未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

表2 动漫制作技术专业专业模块一专业基本技能项目2动画基础试题评价分值标准

动画基础制作评分标准				
序号	评分项	分值（100分）	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3分	导出图片或文件格式正确。	导出图片或文件格式不正确。
		2分	存档和命名规范。	存档和命名不规范
2	造型能力 (25%)	25分	基本符合二维动画元件制作要求。	不符合二维动画元件制作要求。
3	表现技法 (65%)	35分	基本符合二维骨骼动画制作要求。	不符合二维骨骼动画制作要求。
		30分	骨骼IK绑定技法运用基本得当	骨骼IK绑定技法运用不得当
4	职业素养 (5%)	5分	文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律，未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子，未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

表3 动漫制作技术专业专业模块二岗位核心技能项目1三维模型试题评价分值标准

三维模型制作评分标准				
序号	评分项	分值（100分）	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3分	画面尺寸、分辨率等设置符合基本要求，导出图片或视频格式正确。	画面尺寸、分辨率等设置不符合基本要求，导出图片或视频格式不正确。
		2分	存档和命名规范。	存档和命名不规范
2	造型与布线 (65%)	40分	角色模型造型的比例、结构、动态基本合理；	造型的比例、结构、动态不合理；
		25分	布线基本符合三维动画制作要求。	布线不符合三维动画制作要求。
3	表现技法 (25%)	15分	构图基本完整，画面整体效果尚可。	构图不完整，画面整体效果差。
		10分	模型制作技法运用基本得当	模型制作技法运用不得当

4	职业素养 (5%)	5分	文明操作、遵守纪律,具有良好的职业操守,正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律,未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子,未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。
---	--------------	----	-----------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------

表4 动漫制作技术专业专业模块二岗位核心技能项目2三维动画试题评价分值标准

三维动画制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3分	相关设置(摄像机/路径/物体关键帧/骨骼的创建、设置等)符合题目要求。	相关设置(摄像机/路径/物体关键帧/骨骼/表情的创建、设置等)不符合题目要求。
		2分	存档和命名规范。	存档和命名不规范
2	动画设计 (65%)	40分	动画运动(摄像机/路径/物体关键帧/表情/骨骼等)处理流畅。	动画运动(摄像机/路径/物体关键帧/表情/骨骼等)处理不流畅。
		25分	符合运动规律,并能正确的根据要求进行了相关设定。	不符合运动规律,未能正确的根据要求进行了相关设定。
3	表现技法 (25%)	15分	构图基本完整,动画设计基本合理。	构图不够完整,动画设计不合理。
		10分	符合题目要求,画面整体效果好。	不能达到题目相关要求,画面整体效果不好。
4	职业素养 (5%)	5分	文明操作、遵守纪律,具有良好的职业操守,正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律,未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子,未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

表5 动漫制作技术专业专业模块三跨岗位综合技能项目1特效制作试题评价分值标准

特效制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (10%)	6分	相关设置(画面尺寸/帧速率/像素比/输出格式/时间长度/设置等)符合题目要求。	相关设置(画面尺寸/帧速率/像素比/输出格式/时间长度/设置等)不符合题目要求。
		4分	存档和命名规范。	存档和命名不规范

2	特效设计 (60%)	40分	特效动画符合自然规律，能较好的烘托场景气氛，有视觉冲击力。	特效动画不符合自然规律，未能较好的烘托场景气氛，视觉感差。
		20分	特效动画与主体衔接流畅、自然、富有设计感、不形式化。	特效动画与主体衔接不流畅、自然、设计感差、形式化。
3	表现技法 (20%)	10分	构图基本完整，画面层次空间感，色彩和谐。	构图不够完整，画面层次空间弱，色彩搭配视觉感差。
		10分	符合题目要求，画面整体效果好。	不能达到题目相关要求，画面整体效果不好。
4	职业素养 (10%)	10分	文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律，未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子，未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

表6 动漫制作技术专业专业模块三跨岗位综合技能项目2虚幻引擎特效制作试题评价分值标准

特效制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (10%)	6分	相关设置(画面尺寸/帧速率/像素比/输出格式/时间长度/设置等)符合题目要求。	相关设置(画面尺寸/帧速率/像素比/输出格式/时间长度/设置等)不符合题目要求。
		4分	存档和命名规范。	存档和命名不规范
2	特效设计 (60%)	40分	特效动画符合自然规律，能较好的烘托场景气氛，有视觉冲击力。	特效动画不符合自然规律，未能较好的烘托场景气氛，视觉感差。
		20分	特效动画与主体衔接流畅、自然、富有设计感、不形式化。	特效动画与主体衔接不流畅、自然、设计感差、形式化。
3	表现技法 (20%)	10分	构图基本完整，画面层次空间感，色彩和谐。	构图不够完整，画面层次空间弱，色彩搭配视觉感差。
		10分	符合题目要求，画面整体效果好。	不能达到题目相关要求，画面整体效果不好。

4	职业素养 (10%)	10分	文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律，未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子，未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。
---	---------------	-----	-----------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------

四、抽考方式

说明：明确模块、项目、试题抽取办法，以及参加不同模块考试的学生数量（比例），原则上所有模块都有学生参考，其中，参加核心技能考核的学生不少于参考学生的50%。

根据专业技能基本要求，其中专业基本技能下设20套操作题，岗位核心技能下设20套操作题，跨岗位综合技能10套操作题。本专业技能考核为现场操作考核，具体方式如下：

（一）模块抽取

本专业技能考核标准的三个模块均为必考模块。参考学生按规定比例随机抽取考试模块。各模块考生人数按四舍五入计算，剩余的尾数考生随机在三个模块中抽取应试模块。

（二）项目抽取

每个考核模块均设若干考核项目。考生根据抽取的考核模块，随机从对应模块中随机抽取考核项目。

（三）试题抽取

学生在相应项目题库中随机抽取1套试题进行测试。

五、附录

1.相关法律法规

序号	标准号	中文标准和规范名称
1	T/SHMHZQ 034-2021	动漫游戏模型设计技术规范
2	T/SHDSGY 176-2022	动漫贴图设计技术规范
3	DB51/T 2109-2016	动漫游戏动作设计技术规范
4	DB51/T 2106-2016	动漫游戏特效设计技术规范
5	DB51/T 2110-2016	动漫游戏贴图设计技术规范
6	DB51/T 2107-2016	动漫游戏模型设计技术规范
7	DB51/T 2108-2016	动漫游戏原画设计技术规范

2.相关规范与标准

序号	标准号	中文标准和规范名称
1	DB37/T 1800-2011	动漫人才培养服务规范
2	T/SHMHZQ 140-2021	动态漫画设计技术规范
3	T/BAGIA 0001-2019	影视动画三维模型制作
4	T/BAGIA 0002-2019	三维动画模型制作流程规范
5	T/SHDSGY 031-2022	创意动画三维模型制作规范
6	T/SHDSGY 013-2023	2D 动画软件技术规范

湖南信息职业技术学院

21级动漫制作技术专业技能考核题库

本专业技能考核标准，通过设置专业基本技能、岗位核心技能和跨岗位综合技能三个部分进行考核，其中专业基本技能的模块为：模型基础（道具模型和场景模型）、动画基础（插画和二维动画）；岗位核心技能的模块为：三维模型制作（角色模型和场景模型）、三维动画（角色动画）；跨岗位综合技能的模块为：特效制作（影视特效制作）。

通过三个项目测试学生三维模型制作能力、贴图材质运用与处理能力、动画设计制作能力以及软件应用能力，同时检验学生职业规范与职业素养能力。引导学校加强专业教学基本条件建设，深化课程教学改革，强化实践教学环节，增强学生创新创业能力，促进学生个性化发展，提高专业教学质量 and 专业办学水平，培养适应信息时代发展需要的动漫制作技术高素质技能人才。

目录

模块一：专业基本技能	1
项目1：模型基础	1
1. 试题编号：1-1-1 《斧头》模型制作	1
2. 试题编号：1-1-2: 《弓箭》模型制作	3
3. 试题编号：1-1-3: 《锤子》模型制作	5
4. 试题编号：1-1-4: 《剑》模型制作	7
5. 试题编号：1-1-5: 《手雷》模型制作	9
8. 试题编号：1-1-8: 《房间》模型制作	15
9. 试题编号：1-1-9: 《房屋一角》模型制作	17
10. 试题编号：1-1-10: 《房屋》模型制作	19
项目2：动画基础	21
11. 试题编号1-2-1: 手机壁纸绘制	21
12. 试题编号1-2-2: 插画角色绘制	23
1. 画布大小：宽7.97cm*高11.15cm	23
14. 试题编号1-2-4: QQ消息页绘制	27
18. 试题编号1-2-8: 手机屏保动画制作	35
19. 试题编号1-2-9: 节日宣传片动画制作	37
20. 试题编号1-2-10: 海底世界动画制作	39
模块二、岗位核心技能	41
项目1：角色模型	41
21. 试题编号：2-1-1 小龙人角色模型制作	41
22. 试题编号：2-1-2 Q版少女角色模型制作	43
23. 试题编号：2-1-3 小狗角色模型制作	45
24. 试题编号：2-1-4 头盔蒙面人角色模型制作	47

25. 试题编号: 2-1-5 灰太狼角色模型制作	49
26. 试题编号: 2-1-6 Q 版房子模型制作	51
27. 试题编号: 2-1-7 3D 游戏建筑模型制作	53
28. 试题编号: 2-1-8 游戏建筑模型制作.....	55
29. 试题编号: 2-1-9 3D 游戏建筑模型制作	57
30. 试题编号: 2-1-10 3D游戏建筑模型制作.....	59
项目2: 角色动画	61
31. 试题编号: 2-2-1 角色走路动画制作	61
32. 试题编号: 2-2-2 角色跑步动画制作	63
33. 试题编号: 2-2-3 角色跳跃动画制作	65
34. 试题编号: 2-2-4 角色捡东西动画制作	67
35. 试题编号: 2-2-5 角色起床动画制作	69
36. 试题编号: 2-2-6 与熟人见面打招呼动画	71
37. 试题编号: 2-2-7 角色提重物动画制作	73
38. 试题编号: 2-2-8 角色喝水动画制作	75
39. 试题编号: 2-2-9 角色跨栏动画制作	77
40. 试题编号: 2-2-10 空手打拳动画	79
模块的三、跨岗位综合技能	81
项目1: 影视特效制作	81
41. 试题编号: 3-1-1: 《雨中行驶》特效制作	81
42. 试题编号: 3-1-2: 《山水调色》特效制作	84
43. 试题编号: 3-1-3: 《雪花飘落》特效制作	86
44. 试题编号: 3-1-4: 《滚动文字》特效制作	88
45. 试题编号: 3-1-5: 《撕破报纸》特效制作	90
项目2: 虚幻引擎特效制作	92

46. 试题编号: 3-2-1: 《火焰燃烧》特效制作.....	92
47. 试题编号: 3-2-2: 《冰锥》特效制作	94
48. 试题编号: 3-2-3: 《龙卷风》特效制作	96
49. 试题编号: 3-2-1: 《下雪》特效制作.....	98
50. 试题编号: 3-2-1: 《刀光》特效制作.....	100

模块一：专业基本技能

项目1：模型基础

1.试题编号：1-1-1 《斧头》模型制作



根据提供的图片素材进行模型制作。

(1) 任务描述

①导出斧头模型的主视图、左视图、俯视图、3/4 侧面四个视图，导出格式为JPEG。

②图片长宽为长宽为 1024x768,分辨率为 150,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

③保存一个 3DS 项目源文件,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

(2) 实施条件

①硬件： 计算机 1 台，要求安装 win7以上系统，cpu3.0GHZ 以上,硬盘 120G 以上，内存 8GB 以上，显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件:

Autodesk Maya 2018 (中文版)(选用)

Autodesk 3D Max2018 (中文版)(选用)

Adobe Photoshop CS6(中文版)(选用)

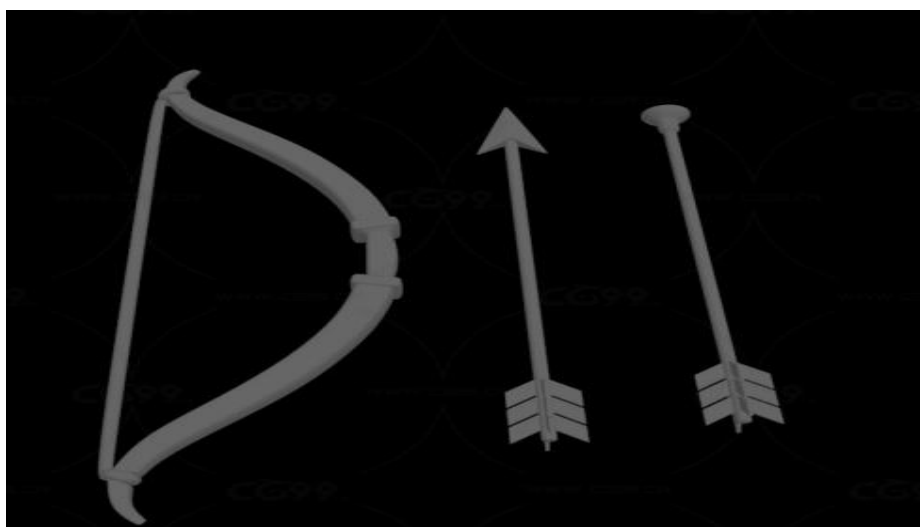
(3) 考核时量

考试形式为实操, 考核时长为 3 小时, 180 分钟。

(4) 评分细则

模型制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3分	画面尺寸、分辨率等设置符合基本要求, 导出图片或视频格式正确。	画面尺寸、分辨率等设置不符合基本要求, 导出图片或视频格式不正确。
		2分	存档和命名规范。	存档和命名不规范
2	造型与布线 (65%)	40分	场景模型造型的比例、结构、动态基本合理;	造型的比例、结构、动态不合理;
		25分	布线基本符合三维动画制作要求。	布线不符合三维动画制作要求。
3	表现技法 (20%)	10分	构图基本完整, 画面整体效果尚可。	构图不完整, 画面整体效果差。
		10分	模型制作技法运用基本得当	模型制作技法运用不得当
4	职业素养 (10%)	10分	文明操作、遵守纪律, 具有良好的职业操守, 正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律, 未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子, 未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

2. 试题编号：1-1-2：《弓箭》模型制作



根据提供的图片素材进行模型制作。

(1) 任务描述

导出弓箭模型的主视图、左视图、俯视图、3/4 侧面四个视图，导出格式为JPEG。

②图片长宽为长宽为 1024x768,分辨率为 150,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

③保存一个 3DS 项目源文件,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

(2) 实施条件

①硬件： 计算机 1 台，要求安装 win7以上系统，cpu3.0GHZ 以上,硬盘 120G 以上，内存 8GB 以上，显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Autodesk Maya 2018 (中文版)(选用)

Autodesk 3D Max2018 (中文版)(选用)

Adobe Photoshop CS6(中文版)(选用)

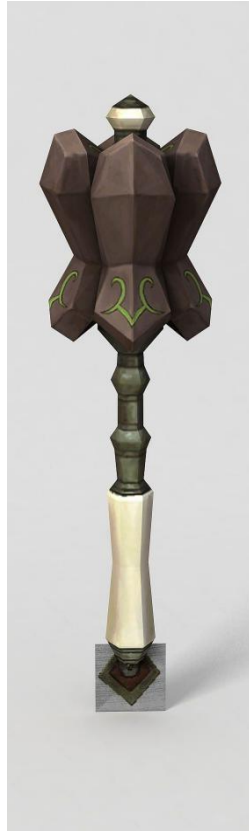
(3) 考核时量

(同类试题考核时量大体均衡, 考核时长1-3小时)

(4) 评分细则

模型制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3分	画面尺寸、分辨率等设置符合基本要求, 导出图片或视频格式正确。	画面尺寸、分辨率等设置不符合基本要求, 导出图片或视频格式不正确。
		2分	存档和命名规范。	存档和命名不规范
2	造型与布线 (65%)	40分	场景模型造型的比例、结构、动态基本合理;	造型的比例、结构、动态不合理;
		25分	布线基本符合三维动画制作要求。	布线不符合三维动画制作要求。
3	表现技法 (20%)	10分	构图基本完整, 画面整体效果尚可。	构图不完整, 画面整体效果差。
		10分	模型制作技法运用基本得当	模型制作技法运用不得当
4	职业素养 (10%)	10分	文明操作、遵守纪律, 具有良好的职业操守, 正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律, 未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子, 未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

3. 试题编号：1-1-3：《锤子》模型制作



根据提供的图片素材进行模型制作。（材质不做要求）

（1）任务描述

导出锤子模型的主视图、左视图、俯视图、3/4 侧面四个视图，导出格式为JPEG。

②图片长宽为长宽为 1024x768,分辨率为 150,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

③保存一个 3DS 项目源文件,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

（2）实施条件

①硬件： 计算机1台，要求安装 win7以上系统，cpu3.0GHZ 以上,硬盘 120G 以上，内存 8GB 以上，显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Autodesk Maya 2018 (中文版)(选用)

Autodesk 3D Max2018 (中文版)(选用)

Adobe Photoshop CS6(中文版)(选用)

(3) 考核时量

(同类试题考核时量大体均衡, 考核时长1-3小时)

(4) 评分细则

模型制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3分	画面尺寸、分辨率等设置符合基本要求, 导出图片或视频格式正确。	画面尺寸、分辨率等设置不符合基本要求, 导出图片或视频格式不正确。
		2分	存档和命名规范。	存档和命名不规范
2	造型与布线 (65%)	40分	场景模型造型的比例、结构、动态基本合理;	造型的比例、结构、动态不合理;
		25分	布线基本符合三维动画制作要求。	布线不符合三维动画制作要求。
3	表现技法 (20%)	10分	构图基本完整, 画面整体效果尚可。	构图不完整, 画面整体效果差。
		10分	模型制作技法运用基本得当	模型制作技法运用不得当
4	职业素养 (10%)	10分	文明操作、遵守纪律, 具有良好的职业操守, 正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律, 未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子, 未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

4. 试题编号：1-1-4：《剑》模型制作



根据提供的图片素材进行模型制作。（材质不做要求）

（1）任务描述

导出剑模型的主视图、左视图、俯视图、3/4 侧面四个视图，导出格式为JPEG。

②图片长宽为长宽为 1024x768,分辨率为 150,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

③保存一个 3DS 项目源文件,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

（2）实施条件

①硬件： 计算机1台, 要求安装 win7以上系统, cpu3.0GHZ 以上, 硬盘 120G 以上, 内存 8GB 以上, 显示器不低于 17 寸; Wacom 等品牌手绘板。

②软件:

Autodesk Maya 2018 (中文版)(选用)

Autodesk 3D Max2018 (中文版)(选用)

Adobe Photoshop CS6(中文版)(选用)

(3) 考核时量

(同类试题考核时量大体均衡, 考核时长1-3小时)

(4) 评分细则

模型制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3分	画面尺寸、分辨率等设置符合基本要求, 导出图片或视频格式正确。	画面尺寸、分辨率等设置不符合基本要求, 导出图片或视频格式不正确。
		2分	存档和命名规范。	存档和命名不规范
2	造型与布线 (65%)	40分	场景模型造型的比例、结构、动态基本合理;	造型的比例、结构、动态不合理;
		25分	布线基本符合三维动画制作要求。	布线不符合三维动画制作要求。
3	表现技法 (20%)	10分	构图基本完整, 画面整体效果尚可。	构图不完整, 画面整体效果差。
		10分	模型制作技法运用基本得当	模型制作技法运用不得当
4	职业素养 (10%)	10分	文明操作、遵守纪律, 具有良好的职业操守, 正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律, 未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子, 未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

5. 试题编号：1-1-5：《手雷》模型制作



根据提供的图片素材进行模型制作。（材质不做要求）

（1）任务描述

导出手雷模型的主视图、左视图、俯视图、3/4 侧面四个视图，导出格式为JPEG。

②图片长宽为长宽为 1024x768,分辨率为 150,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

③保存一个 3DS 项目源文件,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

（2）实施条件

①硬件： 计算机1台，要求安装 win7以上系统，cpu3.0GHZ 以上,硬盘 120G 以上,内存 8GB 以上,显示器不低于 17 寸; Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Autodesk Maya 2018 (中文版)(选用)

Autodesk 3D Max2018 (中文版)(选用)

Adobe Photoshop CS6(中文版)(选用)

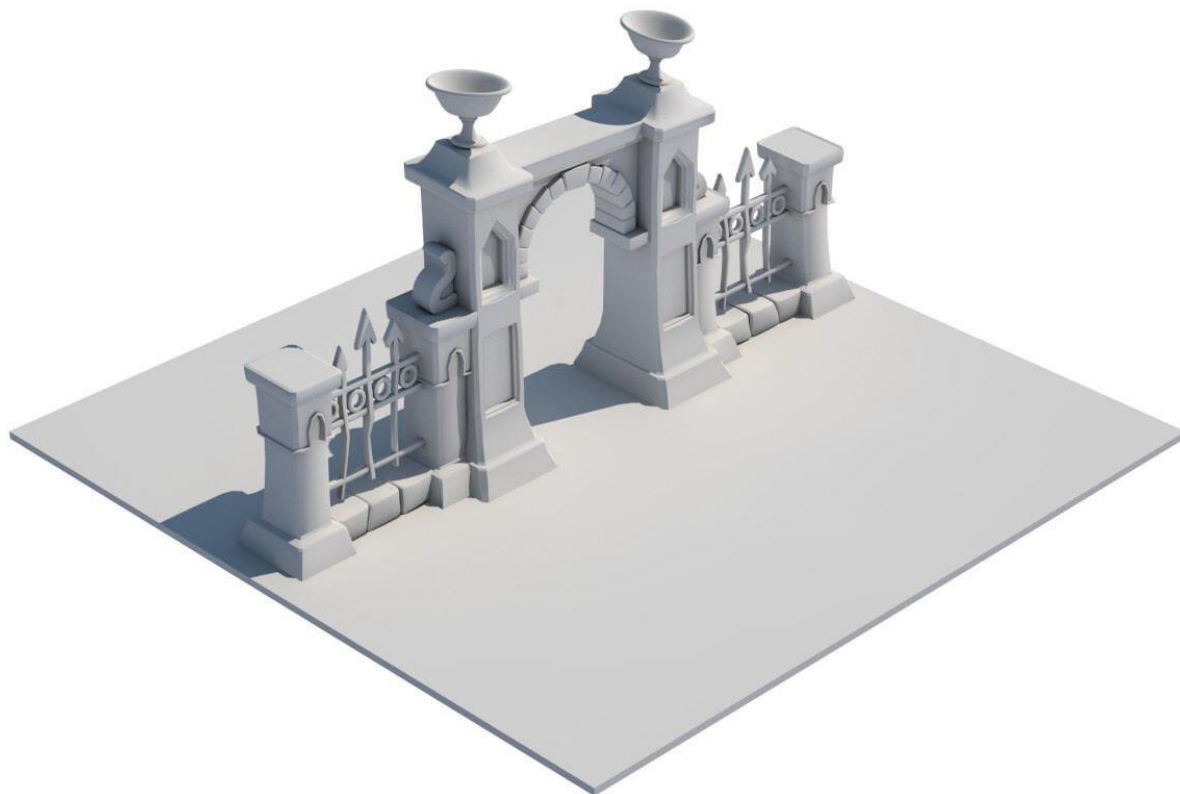
(3) 考核时量

(同类试题考核时量大体均衡, 考核时长1-3小时)

(4) 评分细则

模型制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3分	画面尺寸、分辨率等设置符合基本要求, 导出图片或视频格式正确。	画面尺寸、分辨率等设置不符合基本要求, 导出图片或视频格式不正确。
		2分	存档和命名规范。	存档和命名不规范
2	造型与布线 (65%)	40分	场景模型造型的比例、结构、动态基本合理;	造型的比例、结构、动态不合理;
		25分	布线基本符合三维动画制作要求。	布线不符合三维动画制作要求。
3	表现技法 (20%)	10分	构图基本完整, 画面整体效果尚可。	构图不完整, 画面整体效果差。
		10分	模型制作技法运用基本得当	模型制作技法运用不得当
4	职业素养 (10%)	10分	文明操作、遵守纪律, 具有良好的职业操守, 正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律, 未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子, 未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

6. 试题编号：1-1-6：《城门》模型制作



根据提供的图片素材进行模型制作。

(1) 任务描述

导出城门模型的主视图、左视图、俯视图、3/4 侧面四个视图，导出格式为JPEG。

②图片长宽为长宽为 1024x768,分辨率为 150,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

③保存一个 3DS 项目源文件,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

(2) 实施条件

①硬件： 计算机1台，要求安装 win7以上系统，cpu3.0GHZ 以上,硬盘 120G 以上，内存 8GB 以上，显示器

不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Autodesk Maya 2018（中文版）（选用）

Autodesk 3D Max2018（中文版）（选用）

Adobe Photoshop CS6（中文版）（选用）

（3）考核时量

（同类试题考核时量大体均衡，考核时长1-3小时）

（4）评分细则

模型制作评分标准				
序号	评分项	分值（100分）	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3分	画面尺寸、分辨率等设置符合基本要求，导出图片或视频格式正确。	画面尺寸、分辨率等设置不符合基本要求，导出图片或视频格式不正确。
		2分	存档和命名规范。	存档和命名不规范
2	造型与布线 (65%)	40分	场景模型造型的比例、结构、动态基本合理；	造型的比例、结构、动态不合理；
		25分	布线基本符合三维动画制作要求。	布线不符合三维动画制作要求。
3	表现技法 (20%)	10分	构图基本完整，画面整体效果尚可。	构图不完整，画面整体效果差。
		10分	模型制作技法运用基本得当	模型制作技法运用不得当
4	职业素养 (10%)	10分	文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律，未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子，未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

7. 试题编号：1-1-7：《房子》模型制作



根据提供的图片素材进行模型制作。

(1) 任务描述

导出房子模型的主视图、左视图、俯视图、3/4 侧面四个视图，导出格式为JPEG。

②图片长宽为长宽为 1024x768,分辨率为 150,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

③保存一个 3DS 项目源文件,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

(2) 实施条件

①硬件： 计算机1台，要求安装 win7以上系统，cpu3.0GHZ 以上,硬盘 120G 以上，内存 8GB 以上，显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Autodesk Maya 2018（中文版）（选用）

Autodesk 3D Max2018（中文版）（选用）

Adobe Photoshop CS6（中文版）（选用）

（3）考核时量

（同类试题考核时量大体均衡，考核时长1-3小时）

（4）评分细则

模型制作评分标准				
序号	评分项	分值（100分）	合格标准	不合格标准
1	基本设置 （5%）	3分	画面尺寸、分辨率等设置符合基本要求，导出图片或视频格式正确。	画面尺寸、分辨率等设置不符合基本要求，导出图片或视频格式不正确。
		2分	存档和命名规范。	存档和命名不规范
2	造型与布线 （65%）	40分	场景模型造型的比例、结构、动态基本合理；	造型的比例、结构、动态不合理；
		25分	布线基本符合三维动画制作要求。	布线不符合三维动画制作要求。
3	表现技法 （20%）	10分	构图基本完整，画面整体效果尚可。	构图不完整，画面整体效果差。
		10分	模型制作技法运用基本得当	模型制作技法运用不得当
4	职业素养 （10%）	10分	文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律，未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子，未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

8. 试题编号：1-1-8：《房间》模型制作



根据提供的图片素材进行模型制作。

(1) 任务描述

导出房间模型的主视图、左视图、俯视图、3/4 侧面四个视图，导出格式为JPEG。

②图片长宽为长宽为 1024x768,分辨率为 150,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

③保存一个 3DS 项目源文件,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

(2) 实施条件

①硬件： 计算机1台，要求安装 win7以上系统，cpu3.0GHZ 以上,硬盘 120G 以上，内存 8GB 以上，显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Autodesk Maya 2018 (中文版)(选用)

Autodesk 3D Max2018 (中文版)(选用)

Adobe Photoshop CS6(中文版)(选用)

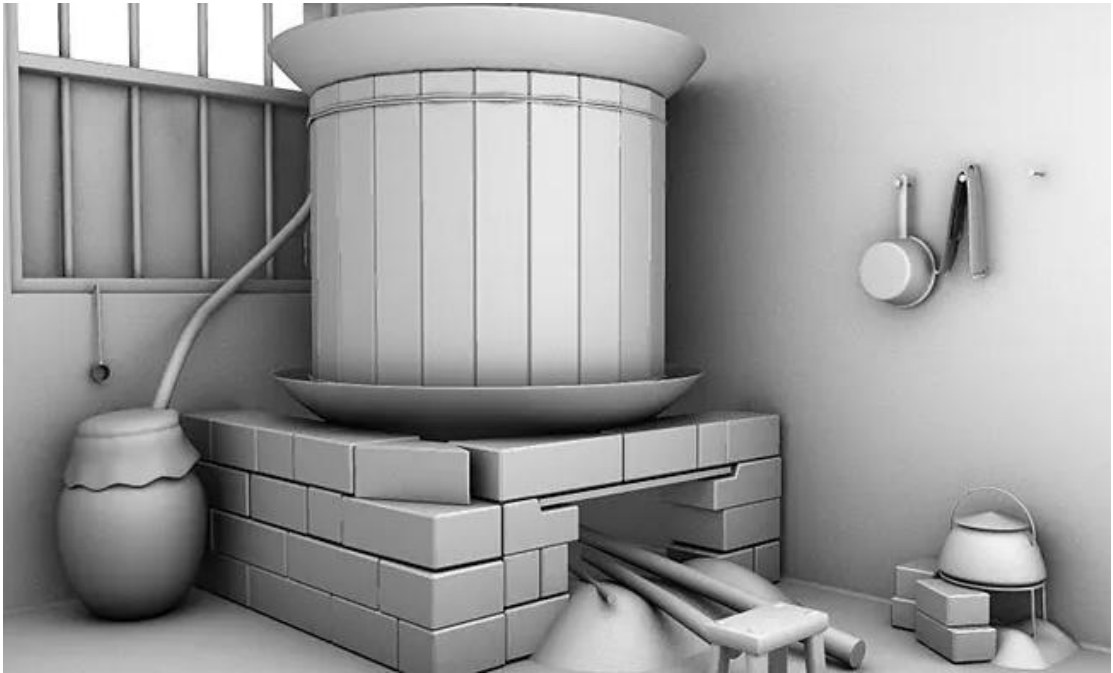
(3) 考核时量

(同类试题考核时量大体均衡, 考核时长1-3小时)

(4) 评分细则

模型制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3分	画面尺寸、分辨率等设置符合基本要求, 导出图片或视频格式正确。	画面尺寸、分辨率等设置不符合基本要求, 导出图片或视频格式不正确。
		2分	存档和命名规范。	存档和命名不规范
2	造型与布线 (65%)	40分	场景模型造型的比例、结构、动态基本合理;	造型的比例、结构、动态不合理;
		25分	布线基本符合三维动画制作要求。	布线不符合三维动画制作要求。
3	表现技法 (20%)	10分	构图基本完整, 画面整体效果尚可。	构图不完整, 画面整体效果差。
		10分	模型制作技法运用基本得当	模型制作技法运用不得当
4	职业素养 (10%)	10分	文明操作、遵守纪律, 具有良好的职业操守, 正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律, 未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子, 未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

9. 试题编号：1-1-9：《房屋一角》模型制作



根据提供的图片素材进行模型制作。

(1) 任务描述

导出房屋一角模型的主视图、左视图、俯视图、3/4 侧面四个视图，导出格式为JPEG。

②图片长宽为长宽为 1024x768,分辨率为 150,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

③保存一个 3DS 项目源文件,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

(2) 实施条件

①硬件： 计算机1台，要求安装 win7以上系统，cpu3.0GHZ 以上,硬盘 120G 以上，内存 8GB 以上，显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Autodesk Maya 2018 (中文版)(选用)

Autodesk 3D Max2018 (中文版)(选用)

Adobe Photoshop CS6(中文版)(选用)

(3) 考核时量

(同类试题考核时量大体均衡, 考核时长1-3小时)

(4) 评分细则

模型制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3分	画面尺寸、分辨率等设置符合基本要求, 导出图片或视频格式正确。	画面尺寸、分辨率等设置不符合基本要求, 导出图片或视频格式不正确。
		2分	存档和命名规范。	存档和命名不规范
2	造型与布线 (65%)	40分	场景模型造型的比例、结构、动态基本合理;	造型的比例、结构、动态不合理;
		25分	布线基本符合三维动画制作要求。	布线不符合三维动画制作要求。
3	表现技法 (20%)	10分	构图基本完整, 画面整体效果尚可。	构图不完整, 画面整体效果差。
		10分	模型制作技法运用基本得当	模型制作技法运用不得当
4	职业素养 (10%)	10分	文明操作、遵守纪律, 具有良好的职业操守, 正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律, 未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子, 未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

10. 试题编号：1-1-10：《房屋》模型制作



根据提供的图片素材进行模型制作。

(1) 任务描述

导出房屋模型的主视图、左视图、俯视图、3/4 侧面四个视图，导出格式为JPEG。

②图片长宽为长宽为 1024x768,分辨率为 150,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

③保存一个 3DS 项目源文件,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

(2) 实施条件

①硬件： 计算机1台，要求安装 win7以上系统，cpu3.0GHZ 以上,硬盘 120G 以上,内存 8GB 以上,显示器不低于 17 寸; Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Autodesk Maya 2018 (中文版)(选用)

Autodesk 3D Max2018 (中文版)(选用)

Adobe Photoshop CS6(中文版)(选用)

(3) 考核时量

(同类试题考核时量大体均衡, 考核时长1-3小时)

(4) 评分细则

模型制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3分	画面尺寸、分辨率等设置符合基本要求, 导出图片或视频格式正确。	画面尺寸、分辨率等设置不符合基本要求, 导出图片或视频格式不正确。
		2分	存档和命名规范。	存档和命名不规范
2	造型与布线 (65%)	40分	场景模型造型的比例、结构、动态基本合理;	造型的比例、结构、动态不合理;
		25分	布线基本符合三维动画制作要求。	布线不符合三维动画制作要求。
3	表现技法 (20%)	10分	构图基本完整, 画面整体效果尚可。	构图不完整, 画面整体效果差。
		10分	模型制作技法运用基本得当	模型制作技法运用不得当
4	职业素养 (10%)	10分	文明操作、遵守纪律, 具有良好的职业操守, 正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律, 未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子, 未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

项目2：动画基础

11. 试题编号1-2-1：手机壁纸绘制



请仿照提供的插图效果，绘制一幅以“小黄花”为主题的女孩在花丛中伫立欣赏的扁平化插图。

制作提示：

画布大小：宽70.59cm*高141.71cm

(1) 任务描述

①导出壁纸图片，导出格式为JPEG，品质为12。

②保存一个项目PSD源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

(2) 实施条件

①硬件：计算机 1 台，要求安装 win7，cpu3.0GHZ 以上，硬盘 120G 以上，内存 8GB 以上，显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Adobe Photoshop CS6 (中文版)(选用)

(3) 考核时量

考试形式为实操，考核时长为 3 小时，180 分钟。

(4) 评分细则

动画基础评分标准				
序号	评分项	分值 (100 分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3 分	导出图片或文件格式正确。	导出图片或文件格式不正确。
		2 分	存档和命名规范。	存档和命名不规范。
2	造型及色彩能力 (65%)	30 分	插画形象及场景设计基本合理，能突出表达主题。	插画形象及场景设计不合理，不能突出表达主题。
		20分	画面使用的色彩及色彩之间搭配和谐，与主题相关的颜色使用基本恰当。	画面使用的色彩及色彩之间搭配混乱，与主题相关的颜色使用不恰当。
		15 分	画面构图基本合理，布局均衡，结构协调，画面整体效果尚可。	画面构图不合理，布局不均衡，结构不协调，画面整体效果不好。
3	表现技法 (25%)	10 分	线条组织好，线面关系基本协调。	线条组织不好，线面关系不协调。
		15 分	添加图案、阴影、肌理、褶皱等元素丰富画面，叠加画幅肌理技法运用基本得当。	未添加图案、阴影、肌理、褶皱等元素丰富画面，叠加画幅肌理技法运用不得当。
4	职业素养 (5%)	5 分	文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律，未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子，未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

12. 试题编号1-2-2： 插画角色绘制



请仿照提供的插图效果，绘制一幅以“学生形象”为主题的扁平化角色。

制作提示：

1. 画布大小：宽7.97cm*高11.15cm

(1) 任务描述

①导出角色图片，导出格式为JPEG，品质为12。

②保存一个项目PSD源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

(2) 实施条件

①硬件： 计算机 1 台，要求安装 win7，cpu3.0GHZ 以上，硬盘 120G 以上，内存 8GB 以上，显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Adobe Photoshop CS6 （中文版）（选用）

（3）考核时量

考试形式为实操，考核时长为 3 小时，180 分钟。

4) 评分细则

动画基础评分标准				
序号	评分项	分值 (100 分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3 分	导出图片或文件格式正确。	导出图片或文件格式不正确。
		2 分	存档和命名规范。	存档和命名不规范。
2	造型及色彩能力 (65%)	30 分	插画形象及场景设计基本合理，能突出表达主题。	插画形象及场景设计不合理，不能突出表达主题。
		20分	画面使用的色彩及色彩之间搭配和谐，与主题相关的颜色使用基本恰当。	画面使用的色彩及色彩之间搭配混乱，与主题相关的颜色使用不恰当。
		15 分	画面构图基本合理，布局均衡，结构协调，画面整体效果尚可。	画面构图不合理，布局不均衡，结构不协调，画面整体效果不好。
3	表现技法 (25%)	10 分	线条组织好，线面关系基本协调。	线条组织不好，线面关系不协调。
		15 分	添加图案、阴影、肌理、褶皱等元素丰富画面，叠加画幅肌理技法运用基本得当。	未添加图案、阴影、肌理、褶皱等元素丰富画面，叠加画幅肌理技法运用不得当。
4	职业素养 (5%)	5 分	文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律，未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子，未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

13. 试题编号1-2-3：卡通图标绘制



请仿照提供的插图效果，绘制一套以“萌小兔”为主题的扁平化卡通图标。

制作提示：

1. 图标造型（钢笔工具）
2. 图标轮廓（图层样式中的描边）

（1）任务描述

①导出图标图片，导出格式为JPEG，品质为12。

②保存一个项目PSD源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

(2) 实施条件

①硬件： 计算机 1 台，要求安装 win7，cpu3.0GHZ 以上，硬盘 120G 以上，内存 8GB 以上，显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Adobe Photoshop CS6 (中文版)(选用)

(3) 考核时量

考试形式为实操，考核时长为 3 小时，180 分钟。

(4) 评分细则

动画基础评分标准				
序号	评分项	分值 (100 分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3 分	导出图片或文件格式正确。	导出图片或文件格式不正确。
		2 分	存档和命名规范。	存档和命名不规范。
2	造型及色彩能力 (65%)	30 分	插画形象及场景设计基本合理，能突出表达主题。	插画形象及场景设计不合理，不能突出表达主题。
		20分	画面使用的色彩及色彩之间搭配和谐，与主题相关的颜色使用基本恰当。	画面使用的色彩及色彩之间搭配混乱，与主题相关的颜色使用不恰当。
		15 分	画面构图基本合理，布局均衡，结构协调，画面整体效果尚可。	画面构图不合理，布局不均衡，结构不协调，画面整体效果不好。
3	表现技法 (25%)	10 分	线条组织好，线面关系基本协调。	线条组织不好，线面关系不协调。
		15 分	添加图案、阴影、肌理、褶皱等元素丰富画面，叠加画幅肌理技法运用基本得当。	未添加图案、阴影、肌理、褶皱等元素丰富画面，叠加画幅肌理技法运用不得当。
4	职业素养 (5%)	5 分	文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律，未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子，未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

14. 试题编号1-2-4: QQ 消息页绘制



请仿照提供的插图效果，绘制一套以“萌小兔”为主题的扁平化QQ消息页。

制作提示：

1. 气泡框和消息框的形状（圆角矩形工具）
2. 气泡框和消息框的效果（图层样式中的斜面和浮雕，描边）

（1）任务描述

- ①导出消息页图片，导出格式为JPEG，品质为12。
- ②保存一个项目PSD源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

（2）实施条件

①硬件：计算机 1 台，要求安装 win7，cpu3.0GHZ 以上，硬盘 120G 以上，内存 8GB 以上，显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Adobe Photoshop CS6 （中文版）(选用)

(3) 考核时量

考试形式为实操，考核时长为 3 小时，180 分钟。

(4) 评分细则

动画基础评分标准				
序号	评分项	分值 (100 分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3 分	导出图片或文件格式正确。	导出图片或文件格式不正确。
		2 分	存档和命名规范。	存档和命名不规范。
2	造型及色彩能力 (65%)	30 分	插画形象及场景设计基本合理，能突出表达主题。	插画形象及场景设计不合理，不能突出表达主题。
		20 分	画面使用的色彩及色彩之间搭配和谐，与主题相关的颜色使用基本恰当。	画面使用的色彩及色彩之间搭配混乱，与主题相关的颜色使用不恰当。
		15 分	画面构图基本合理，布局均衡，结构协调，画面整体效果尚可。	画面构图不合理，布局不均衡，结构不协调，画面整体效果不好。
3	表现技法 (25%)	10 分	线条组织好，线面关系基本协调。	线条组织不好，线面关系不协调。
		15 分	添加图案、阴影、肌理、褶皱等元素丰富画面，叠加画幅肌理技法运用基本得当。	未添加图案、阴影、肌理、褶皱等元素丰富画面，叠加画幅肌理技法运用不得当。
4	职业素养 (5%)	5 分	文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律，未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子，未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

15. 试题编号1-2-5：天气皮肤绘制



请仿照提供的插图效果，绘制一套以“小王子”为主题的天气皮肤。

制作提示：

1. 边框效果（图层样式中的投影）
2. 云层（颜色渐变）
3. 太阳（高斯模糊）

（1）任务描述

①导出皮肤图片，导出格式为JPEG，品质为12。

②保存一个项目PSD源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

（2）实施条件

①硬件：计算机 1 台，要求安装 win7，cpu3.0GHZ 以上，硬盘 120G 以上，内存 8GB 以上，显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Adobe Photoshop CS6 （中文版）(选用)

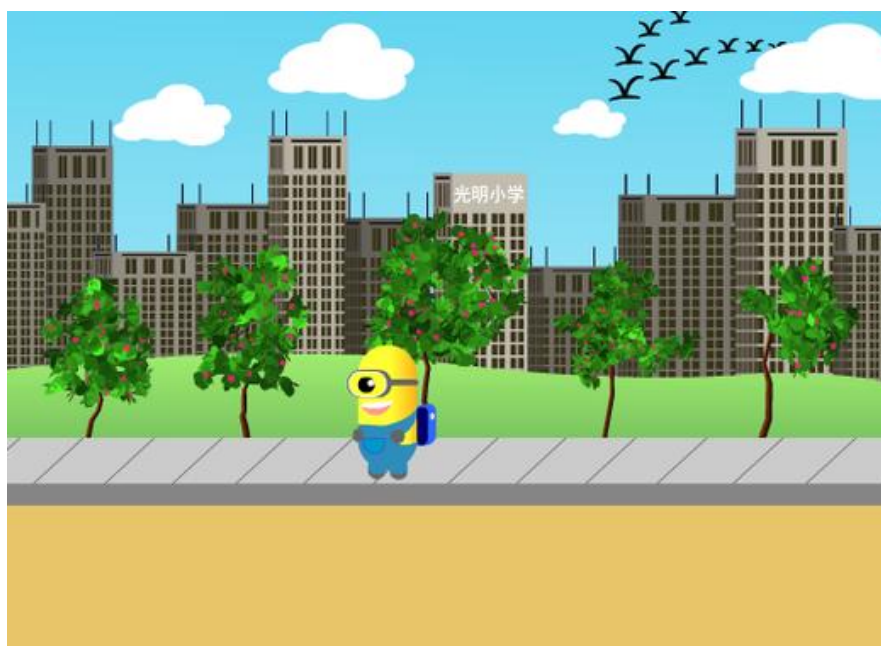
(3) 考核时量

考试形式为实操，考核时长为 3 小时，180 分钟。

(4) 评分细则

动画基础评分标准				
序号	评分项	分值 (100 分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3 分	导出图片或文件格式正确。	导出图片或文件格式不正确。
		2 分	存档和命名规范。	存档和命名不规范。
2	造型及色彩能力 (65%)	30 分	插画形象及场景设计基本合理，能突出表达主题。	插画形象及场景设计不合理，不能突出表达主题。
		20分	画面使用的色彩及色彩之间搭配和谐，与主题相关的颜色使用基本恰当。	画面使用的色彩及色彩之间搭配混乱，与主题相关的颜色使用不恰当。
		15 分	画面构图基本合理，布局均衡，结构协调，画面整体效果尚可。	画面构图不合理，布局不均衡，结构不协调，画面整体效果不好。
3	表现技法 (25%)	10 分	线条组织好，线面关系基本协调。	线条组织不好，线面关系不协调。
		15 分	添加图案、阴影、肌理、褶皱等元素丰富画面，叠加画幅肌理技法运用基本得当。	未添加图案、阴影、肌理、褶皱等元素丰富画面，叠加画幅肌理技法运用不得当。
4	职业素养 (5%)	5 分	文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律，未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子，未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

16. 试题编号1-2-6：创建角色和场景绘制



请仿照提供的动画效果，制作一幅以“上学路上”为主题的小黄人走在校门外小路上的景象插图。

制作提示：

1. 云朵（椭圆工具）
2. 大雁（刷子工具）
3. 建筑物和树木（Deco工具）
4. 道路（线条工具）
5. 小黄人（椭圆工具、矩形工具、线条工具、刷子工具）

（1）任务描述

①导出场景图片，导出格式为 JPEG。

②保存一个项目fla源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

（2）实施条件

①硬件：计算机 1 台，要求安装 win7，cpu3.0GHZ 以

上,硬盘 120G 以上,内存 8GB 以上,显示器不低于 17 寸;
Wacom 等品牌手绘板。

②软件:

Adobe Animate CC 2019 (中文版)(选用)

Adobe Photoshop CS6 (中文版)(选用)

(3) 考核时量

考试形式为实操,考核时长为 3 小时,180 分钟。

(4) 评分细则

动画基础评分标准				
序号	评分项	分值 (100 分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3 分	导出图片或文件格式正确。	导出图片或文件格式不正确。
		2 分	存档和命名规范。	存档和命名不规范。
2	造型及色彩能力 (65%)	30 分	插画形象及场景设计基本合理,能突出表达主题。	插画形象及场景设计不合理,不能突出表达主题。
		20分	画面使用的色彩及色彩之间搭配和谐,与主题相关的颜色使用基本恰当。	画面使用的色彩及色彩之间搭配混乱,与主题相关的颜色使用不恰当。
		15 分	画面构图基本合理,布局均衡,结构协调,画面整体效果尚可。	画面构图不合理,布局不均衡,结构不协调,画面整体效果不好。
3	表现技法 (25%)	10 分	线条组织好,线面关系基本协调。	线条组织不好,线面关系不协调。
		15 分	添加图案、阴影、肌理、褶皱等元素丰富画面,叠加画幅肌理技法运用基本得当。	未添加图案、阴影、肌理、褶皱等元素丰富画面,叠加画幅肌理技法运用不得当。
4	职业素养 (5%)	5 分	文明操作、遵守纪律,具有良好的职业操守,正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律,未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子,未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

17. 试题编号1-2-7：创建骨骼动画



请仿照动画效果，利用提供的制作素材完成“英语课件”动画。

制作提示：

1. 毛毛虫爬行动画（向形状添加IK骨骼并创建动画）
2. 松鼠跑步动画（向元件添加IK骨骼并创建动画）

（1）任务描述：

①保存一个项目swf文件。

②保存一个项目fla源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

（2）实施条件：

①硬件：计算机1台，要求安装win7，cpu3.0GHZ以上，硬盘120G以上，内存8GB以上，显示器不低于17寸；Wacom等品牌手绘板。

②软件：

Adobe Animate CC 2019（中文版）（选用）

Adobe Photoshop CS6（中文版）

(3) 考核时量

考试形式为实操，考核时长为 3 小时，180 分钟。

(4) 评分细则

动画基础评分标准				
序号	评分项	分值 (100 分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3 分	导出图片或文件格式正确。	导出图片或文件格式不正确。
		2 分	存档和命名规范。	存档和命名不规范。
2	造型及色彩能力 (65%)	30 分	插画形象及场景设计基本合理，能突出表达主题。	插画形象及场景设计不合理，不能突出表达主题。
		20 分	画面使用的色彩及色彩之间搭配和谐，与主题相关的颜色使用基本恰当。	画面使用的色彩及色彩之间搭配混乱，与主题相关的颜色使用不恰当。
		15 分	画面构图基本合理，布局均衡，结构协调，画面整体效果尚可。	画面构图不合理，布局不均衡，结构不协调，画面整体效果不好。
3	表现技法 (25%)	10 分	线条组织好，线面关系基本协调。	线条组织不好，线面关系不协调。
		15 分	添加图案、阴影、肌理、褶皱等元素丰富画面，叠加画幅肌理技法运用基本得当。	未添加图案、阴影、肌理、褶皱等元素丰富画面，叠加画幅肌理技法运用不得当。
4	职业素养 (5%)	5 分	文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律，未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子，未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

18. 试题编号1-2-8：手机屏保动画制作



请仿照动画效果，利用提供的制作素材完成“手机屏保”动画。

制作提示：

1. 摇动的花（用导入的位图建立逐帧动画）
2. 爱在心中（打字效果）
3. 心的绘制（绘制矢量逐帧动画）
4. 闪光效果（导入序列图像创建逐帧动画）

（1）任务描述：

- ①保存一个项目swf文件。
- ②保存一个项目fla源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

（2）实施条件：

- ①硬件：计算机 1 台，要求安装 win7，cpu3.0GHZ 以上，硬盘 120G 以上，内存 8GB 以上，显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Adobe Animate CC 2019（中文版）（选用）

Adobe Photoshop CS6（中文

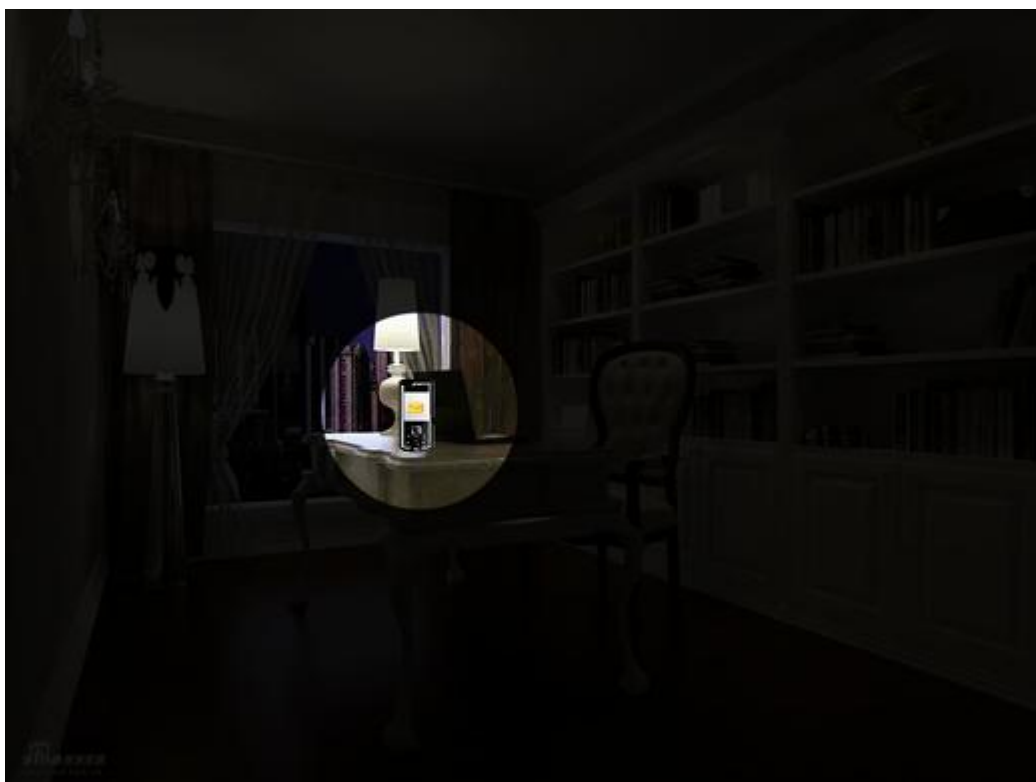
（3）考核时量

考试形式为实操，考核时长为 3 小时，180 分钟。

（4）评分细则

动画基础评分标准				
序号	评分项	分值 (100 分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3 分	导出图片或文件格式正确。	导出图片或文件格式不正确。
		2 分	存档和命名规范。	存档和命名不规范。
2	造型及色彩能力 (65%)	30 分	插画形象及场景设计基本合理，能突出表达主题。	插画形象及场景设计不合理，不能突出表达主题。
		20分	画面使用的色彩及色彩之间搭配和谐，与主题相关的颜色使用基本恰当。	画面使用的色彩及色彩之间搭配混乱，与主题相关的颜色使用不恰当。
		15 分	画面构图基本合理，布局均衡，结构协调，画面整体效果尚可。	画面构图不合理，布局不均衡，结构不协调，画面整体效果不好。
3	表现技法 (25%)	10 分	线条组织好，线面关系基本协调。	线条组织不好，线面关系不协调。
		15 分	添加图案、阴影、肌理、褶皱等元素丰富画面，叠加画幅肌理技法运用基本得当。	未添加图案、阴影、肌理、褶皱等元素丰富画面，叠加画幅肌理技法运用不得当。
4	职业素养 (5%)	5 分	文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律，未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子，未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

19. 试题编号1-2-9：节日宣传片动画制作



请参考制作素材完成“节日宣传片”动画。

制作提示：

1. 探照灯效果（动态多层遮罩）
2. 滚动字幕效果（动态多层遮罩）

（1）任务描述：

①保存一个项目swf文件。

②保存一个项目fla源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

（2）实施条件：

①硬件：计算机 1 台，要求安装 win7，cpu3.0GHZ 以上，硬盘 120G 以上，内存 8GB 以上，显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Adobe Animate CC 2019（中文版）（选用）

Adobe Photoshop CS6（中文版）

（3）考核时量

考试形式为实操，考核时长为 3 小时，180 分钟。

（4）评分细则

动画基础评分标准				
序号	评分项	分值 (100 分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3 分	导出图片或文件格式正确。	导出图片或文件格式不正确。
		2 分	存档和命名规范。	存档和命名不规范。
2	造型及色彩能力 (65%)	30 分	插画形象及场景设计基本合理，能突出表达主题。	插画形象及场景设计不合理，不能突出表达主题。
		20分	画面使用的色彩及色彩之间搭配和谐，与主题相关的颜色使用基本恰当。	画面使用的色彩及色彩之间搭配混乱，与主题相关的颜色使用不恰当。
		15 分	画面构图基本合理，布局均衡，结构协调，画面整体效果尚可。	画面构图不合理，布局不均衡，结构不协调，画面整体效果不好。
3	表现技法 (25%)	10 分	线条组织好，线面关系基本协调。	线条组织不好，线面关系不协调。
		15 分	添加图案、阴影、肌理、褶皱等元素丰富画面，叠加画幅肌理技法运用基本得当。	未添加图案、阴影、肌理、褶皱等元素丰富画面，叠加画幅肌理技法运用不得当。
4	职业素养 (5%)	5 分	文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律，未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子，未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

20. 试题编号1-2-10：海底世界动画制作



请根据提供的制作素材完成“海底世界”动画。

制作提示：

1. 气泡上升（单层引导动画制作方法）
2. 鱼儿曲线游动（多层引导动画制作方法）
3. 鱼儿环形游动（封闭曲线路径的引导动画）

（1）任务描述：

①保存一个项目swf文件。

②保存一个项目fla源文件,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

（2）实施条件：

①硬件： 计算机 1 台，要求安装 win7，cpu3.0GHZ 以上，硬盘 120G 以上，内存 8GB 以上，显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Adobe Animate CC 2019（中文版）(选用)

Adobe Photoshop CS6 (中文版)

(3) 考核时量

考试形式为实操，考核时长为 3 小时，180 分钟。

(4) 评分细则

动画基础评分标准				
序号	评分项	分值 (100 分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3 分	导出图片或文件格式正确。	导出图片或文件格式不正确。
		2 分	存档和命名规范。	存档和命名不规范。
2	造型及色彩能力 (65%)	30 分	插画形象及场景设计基本合理，能突出表达主题。	插画形象及场景设计不合理，不能突出表达主题。
		20分	画面使用的色彩及色彩之间搭配和谐，与主题相关的颜色使用基本恰当。	画面使用的色彩及色彩之间搭配混乱，与主题相关的颜色使用不恰当。
		15 分	画面构图基本合理，布局均衡，结构协调，画面整体效果尚可。	画面构图不合理，布局不均衡，结构不协调，画面整体效果不好。
3	表现技法 (25%)	10 分	线条组织好，线面关系基本协调。	线条组织不好，线面关系不协调。
		15 分	添加图案、阴影、肌理、褶皱等元素丰富画面，叠加画幅肌理技法运用基本得当。	未添加图案、阴影、肌理、褶皱等元素丰富画面，叠加画幅肌理技法运用不得当。
4	职业素养 (5%)	5 分	文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律，未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子，未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

模块二、岗位核心技能

项目1：角色模型

21. 试题编号：2-1-1 小龙人角色模型制作

根据提供的图片素材进行角色模型制作。（材质贴图不作要求）



(1) 任务描述

①导出角色模型的主视图、左视图、俯视图、3/4 侧面四个视图，导出格式为 JPEG。

②图片长宽为长宽为 1024x768,分辨率为 150,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

③保存一个 3DS 项目源文件,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

(2) 实施条件

①硬件：计算机 1 台，要求安装 win7, cpu3.0GHZ 以上,硬盘 120G 以上,内存 8GB 以上,显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Autodesk Maya 2018 (中文版)(选用) Autodesk 3D
Max2018 (中文版)(选用) Adobe Photoshop CS6 (中文
版)(选用)

(3) 考核时量

考试形式为实操，考核时长为 3 小时，180 分钟。

(4) 评分细则

三维模型制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3 分	画面尺寸、分辨率等设置符合基本要求，导出图片或视频格式正确。	画面尺寸、分辨率等设置不符合基本要求，导出图片或视频格式不正确。
		2 分	存档和命名规范。	存档和命名不规范
2	造型与布线 (65%)	40 分	角色模型造型的比例、结构、动态基本合理；	造型的比例、结构、动态不合理；
		25 分	布线基本符合三维动画制作要求。	布线不符合三维动画制作要求。
3	表现技法 (25%)	15 分	构图基本完整，画面整体效果尚可。	构图不完整，画面整体效果差。
		10 分	模型制作技法运用基本得当	模型制作技法运用不得当
4	职业素养 (5%)	5 分	文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律，未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子，未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

22. 试题编号：2-1-2 Q版少女角色模型制作



根据提供的图片素材进行角色模型制作。（材质贴图不作要求）

（1）任务描述

①导出角色模型的主视图、左视图、俯视图、3/4 侧面四个视图，导出格式为 JPEG。

②图片长宽为长宽为 1024x768,分辨率为 150,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

③保存一个 3DS 项目源文件,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

（2）实施条件

①硬件： 计算机 1 台，要求安装 win7, cpu3.0GHZ 以上,硬盘 120G 以上,内存 8GB 以上,显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Autodesk Maya 2018（中文版）(选用) Autodesk 3D

Max2018 (中文版)(选用) Adobe Photoshop CS6 (中文版)(选用)

(3) 考核时量

考试形式为实操，考核时长为 3 小时，180 分钟。

(4) 评分细则

三维模型制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3 分	画面尺寸、分辨率等设置符合基本要求，导出图片或视频格式正确。	画面尺寸、分辨率等设置不符合基本要求，导出图片或视频格式不正确。
		2 分	存档和命名规范。	存档和命名不规范
2	造型与布线 (65%)	40 分	角色模型造型的比例、结构、动态基本合理；	造型的比例、结构、动态不合理；
		25 分	布线基本符合三维动画制作要求。	布线不符合三维动画制作要求。
3	表现技法 (25%)	15 分	构图基本完整，画面整体效果尚可。	构图不完整，画面整体效果差。
		10 分	模型制作技法运用基本得当	模型制作技法运用不得当
4	职业素养 (5%)	5 分	文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律，未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子，未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

23. 试题编号：2-1-3 小狗角色模型制作



根据提供的图片素材进行角色模型制作。（材质贴图不作要求）

（1）任务描述

①导出角色模型的主视图、左视图、俯视图、3/4 侧面四个视图，导出格式为 JPEG。

②图片长宽为长宽为 1024x768,分辨率为 150,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

③保存一个 3DS 项目源文件,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

（2）实施条件

①硬件：计算机 1 台，要求安装 win7, cpu3.0GHZ 以上,硬盘 120G 以上,内存 8GB 以上,显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Autodesk Maya 2018（中文版）(选用) Autodesk 3D Max2018（中文版）(选用) Adobe Photoshop CS6（中文版）(选用)

(3) 考核时量

考试形式为实操，考核时长为 3 小时，180 分钟。

(4) 评分细则

三维模型制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3 分	画面尺寸、分辨率等设置符合基本要求，导出图片或视频格式正确。	画面尺寸、分辨率等设置不符合基本要求，导出图片或视频格式不正确。
		2 分	存档和命名规范。	存档和命名不规范
2	造型与布线 (65%)	40 分	角色模型造型的比例、结构、动态基本合理；	造型的比例、结构、动态不合理；
		25 分	布线基本符合三维动画制作要求。	布线不符合三维动画制作要求。
3	表现技法 (25%)	15 分	构图基本完整，画面整体效果尚可。	构图不完整，画面整体效果差。
		10 分	模型制作技法运用基本得当	模型制作技法运用不得当
4	职业素养 (5%)	5 分	文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律，未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子，未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

24. 试题编号：2-1-4 头盔蒙面人角色模型制作

根据提供的图片素材进行角色模型制作。（材质贴图不作要求）



（1）任务描述

①导出角色模型的主视图、左视图、俯视图、3/4 侧面四个视图，导出格式为 JPEG。

②图片长宽为长宽为 1024x768,分辨率为 150,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

③保存一个 3DS 项目源文件,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

（2）实施条件

①硬件： 计算机 1 台，要求安装 win7, cpu3.0GHZ 以上,硬盘 120G 以上,内存 8GB 以上,显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Autodesk Maya 2018（中文版）(选用) Autodesk 3D

Max2018 (中文版)(选用) Adobe Photoshop CS6 (中文版)(选用)

(3) 考核时量

考试形式为实操，考核时长为 3 小时，180 分钟。

(4) 评分细则

三维模型制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3 分	画面尺寸、分辨率等设置符合基本要求，导出图片或视频格式正确。	画面尺寸、分辨率等设置不符合基本要求，导出图片或视频格式不正确。
		2 分	存档和命名规范。	存档和命名不规范
2	造型与布线 (65%)	40 分	角色模型造型的比例、结构、动态基本合理；	造型的比例、结构、动态不合理；
		25 分	布线基本符合三维动画制作要求。	布线不符合三维动画制作要求。
3	表现技法 (25%)	15 分	构图基本完整，画面整体效果尚可。	构图不完整，画面整体效果差。
		10 分	模型制作技法运用基本得当	模型制作技法运用不得当
4	职业素养 (5%)	5 分	文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律，未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子，未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

25. 试题编号：2-1-5 灰太狼角色模型制作

根据提供的图片素材进行角色模型制作。（材质贴图不作要求）



（1）任务描述

①导出角色模型的主视图、左视图、俯视图、3/4 侧面四个视图，导出格式为 JPEG。

②图片长宽为长宽为 1024x768,分辨率为 150,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

③保存一个 3DS 项目源文件,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

（2）实施条件

①硬件： 计算机 1 台，要求安装 win7, cpu3.0GHZ 以上,硬盘 120G 以上,内存 8GB 以上,显示器不低于 17 寸; Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Autodesk Maya 2018 (中文版)(选用) Autodesk 3D Max2018 (中文版)(选用) Adobe Photoshop CS6 (中文版)(选用)

（3）考核时量

考试形式为实操，考核时长为 3 小时，180 分钟。

(4) 评分细则

三维模型制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3 分	画面尺寸、分辨率等设置符合基本要求，导出图片或视频格式正确。	画面尺寸、分辨率等设置不符合基本要求，导出图片或视频格式不正确。
		2 分	存档和命名规范。	存档和命名不规范
2	造型与布线 (65%)	40 分	角色模型造型的比例、结构、动态基本合理；	造型的比例、结构、动态不合理；
		25 分	布线基本符合三维动画制作要求。	布线不符合三维动画制作要求。
3	表现技法 (25%)	15 分	构图基本完整，画面整体效果尚可。	构图不完整，画面整体效果差。
		10 分	模型制作技法运用基本得当	模型制作技法运用不得当
4	职业素养 (5%)	5 分	文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律，未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子，未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

26. 试题编号：2-1-6 Q 版房子模型制作

根据提供的图片素材进行场景模型制作。（材质贴图不作要求）



（1）任务描述

①导出场景模型的主视图、左视图、俯视图、3/4 侧面四个视图，导出格式为 JPEG。

②图片长宽为长宽为 1024x768,分辨率为 150,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

③保存一个 3DS 项目源文件,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

（2）实施条件

①硬件： 计算机 1 台，要求安装 win7, cpu3.0GHZ 以上,硬盘 120G 以上,内存 8GB 以上,显示器不低于 17 寸; Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Autodesk Maya 2018 (中文版)(选用) Autodesk 3D Max2018 (中文版)(选用) Adobe Photoshop CS6 (中文版)(选用)

(3) 考核时量

考试形式为实操，考核时长为 3 小时，180 分钟。

(4) 评分细则

三维模型制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3 分	画面尺寸、分辨率等设置符合基本要求，导出图片或视频格式正确。	画面尺寸、分辨率等设置不符合基本要求，导出图片或视频格式不正确。
		2 分	存档和命名规范。	存档和命名不规范
2	造型与布线 (65%)	40 分	角色模型造型的比例、结构、动态基本合理；	造型的比例、结构、动态不合理；
		25 分	布线基本符合三维动画制作要求。	布线不符合三维动画制作要求。
3	表现技法 (25%)	15 分	构图基本完整，画面整体效果尚可。	构图不完整，画面整体效果差。
		10 分	模型制作技法运用基本得当	模型制作技法运用不得当
4	职业素养 (5%)	5 分	文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律，未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子，未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

27. 试题编号：2-1-7 3D 游戏建筑模型制作

根据提供的图片素材进行场景模型制作。（材质贴图不作要求）



（1）任务描述

①导出场景模型的主视图、左视图、俯视图、3/4 侧面四个视图，导出格式为 JPEG。

②图片长宽为长宽为 1024x768,分辨率为 150,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

③保存一个 3DS 项目源文件,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

（2）实施条件

①硬件： 计算机 1 台，要求安装 win7, cpu3.0GHZ 以

上,硬盘 120G 以上,内存 8GB 以上,显示器不低于 17 寸;
Wacom 等品牌手绘板。

②软件

Autodesk Maya 2018 (中文版)(选用)

Autodesk 3D Max2018 (中文版)(选用)

Adobe Photoshop CS6 (中文版)(选用)

(3) 考核时量

考试形式为实操,考核时长为 3 小时,180 分钟。

(4) 评分细则

三维模型制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3 分	画面尺寸、分辨率等设置符合基本要求,导出图片或视频格式正确。	画面尺寸、分辨率等设置不符合基本要求,导出图片或视频格式不正确。
		2 分	存档和命名规范。	存档和命名不规范
2	造型与布线 (65%)	40 分	角色模型造型的比例、结构、动态基本合理;	造型的比例、结构、动态不合理;
		25 分	布线基本符合三维动画制作要求。	布线不符合三维动画制作要求。
3	表现技法 (25%)	15 分	构图基本完整,画面整体效果尚可。	构图不完整,画面整体效果差。
		10 分	模型制作技法运用基本得当	模型制作技法运用不得当
4	职业素养 (5%)	5 分	文明操作、遵守纪律,具有良好的职业操守,正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律,未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子,未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

28. 试题编号：2-1-8 3D 游戏建筑模型制作

根据提供的图片素材进行场景模型制作。（材质贴图不作要求）



（1）任务描述

①导出场景模型的主视图、左视图、俯视图、3/4 侧面四个视图，导出格式为 JPEG。

②图片长宽为长宽为 1024x768,分辨率为 150,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

③保存一个 3DS 项目源文件,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

（2）实施条件

①硬件：计算机 1 台，要求安装 win7, cpu3.0GHZ 以上,硬盘 120G 以上,内存 8GB 以上,显示器不低于 17 寸；

Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Autodesk Maya 2018 (中文版)(选用) Autodesk 3D Max2018 (中文版)(选用) Adobe Photoshop CS6 (中文版)(选用)

(3) 考核时量

考试形式为实操，考核时长为 3 小时，180 分钟。

(4) 评分细则

三维模型制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3 分	画面尺寸、分辨率等设置符合基本要求，导出图片或视频格式正确。	画面尺寸、分辨率等设置不符合基本要求，导出图片或视频格式不正确。
		2 分	存档和命名规范。	存档和命名不规范
2	造型与布线 (65%)	40 分	角色模型造型的比例、结构、动态基本合理；	造型的比例、结构、动态不合理；
		25 分	布线基本符合三维动画制作要求。	布线不符合三维动画制作要求。
3	表现技法 (25%)	15 分	构图基本完整，画面整体效果尚可。	构图不完整，画面整体效果差。
		10 分	模型制作技法运用基本得当	模型制作技法运用不得当
4	职业素养 (5%)	5 分	文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律，未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子，未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

29. 试题编号：2-1-9 3D 游戏建筑模型制作

根据提供的图片素材进行场景模型制作。（材质贴图不作要求）



(1) 任务描述

①导出场景模型的主视图、左视图、俯视图、3/4 侧面四个视图，导出格式为 JPEG。

②图片长宽为长宽为 1024x768,分辨率为 150,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

③保存一个 3DS 项目源文件,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

(2) 实施条件

①硬件： 计算机 1 台，要求安装 win7，cpu3.0GHZ 以上，硬盘 120G 以上，内存 8GB 以上，显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Autodesk Maya 2018 (中文版)(选用) Autodesk 3D Max2018 (中文版)(选用) Adobe Photoshop CS6 (中文版)(选用)

(3) 考核时量

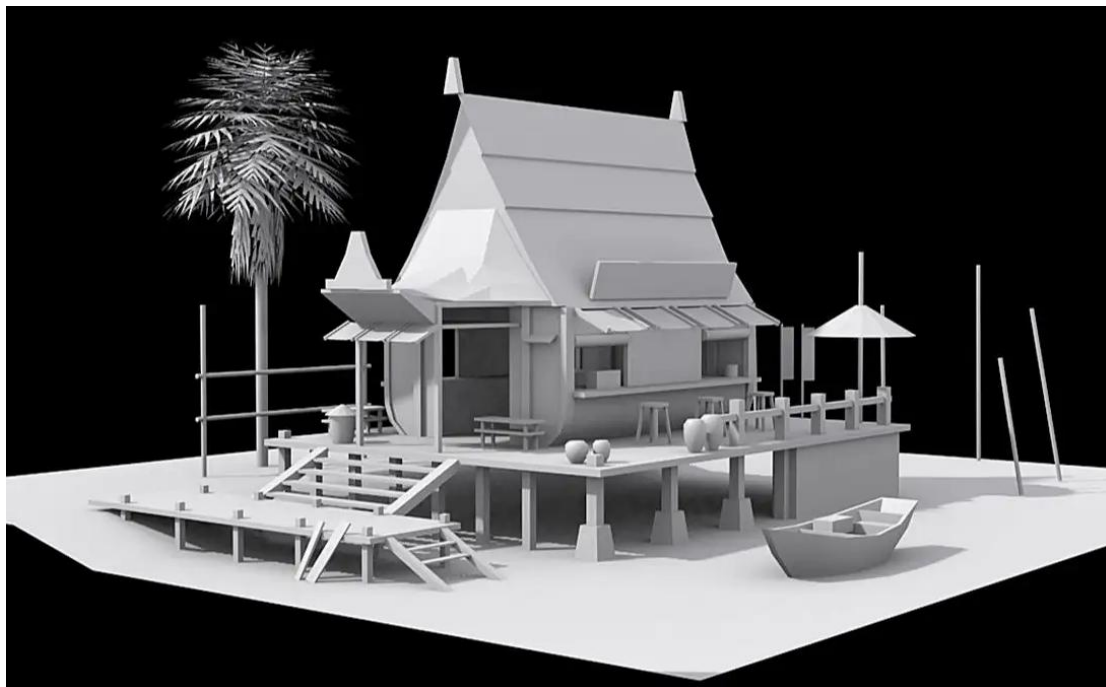
考试形式为实操，考核时长为 3 小时，180 分钟。

(4) 评分细则

三维模型制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3 分	画面尺寸、分辨率等设置符合基本要求，导出图片或视频格式正确。	画面尺寸、分辨率等设置 不符合基本要求，导出图片或视频格式不正确。
		2 分	存档和命名规范。	存档和命名不规范
2	造型与布线 (65%)	40 分	角色模型造型的比例、结构、动态基本合理；	造型的比例、结构、动态不合理；
		25 分	布线基本符合三维动画制作要求。	布线不符合三维动画制作要求。
3	表现技法 (25%)	15 分	构图基本完整，画面整体效果尚可。	构图不完整，画面整体效果差。
		10 分	模型制作技法运用基本得当	模型制作技法运用不得当
4	职业素养 (5%)	5 分	文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律，未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子，未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

30. 试题编号：2-1-10 3D游戏建筑模型制作

根据提供的图片素材进行场景模型制作。（材质贴图不作要求）



（1）任务描述

①导出场景模型的主视图、左视图、俯视图、3/4 侧面四个视图，导出格式为 JPEG。

②图片长宽为长宽为 1024x768,分辨率为 150,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

③保存一个 3DS 项目源文件,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

（2）实施条件

①硬件：计算机 1 台，要求安装 win7, cpu3.0GHZ 以上,硬盘 120G 以上,内存 8GB 以上,显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Autodesk Maya 2018 (中文版)(选用) Autodesk 3D Max2018 (中文版)(选用) Adobe Photoshop CS6 (中文版)(选用)

(3) 考核时量

考试形式为实操，考核时长为 3 小时，180 分钟。

(4) 评分细则

三维模型制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3 分	画面尺寸、分辨率等设置符合基本要求，导出图片或视频格式正确。	画面尺寸、分辨率等设置不符合基本要求，导出图片或视频格式不正确。
		2 分	存档和命名规范。	存档和命名不规范
2	造型与布线 (65%)	40 分	角色模型造型的比例、结构、动态基本合理；	造型的比例、结构、动态不合理；
		25 分	布线基本符合三维动画制作要求。	布线不符合三维动画制作要求。
3	表现技法 (25%)	15 分	构图基本完整，画面整体效果尚可。	构图不完整，画面整体效果差。
		10 分	模型制作技法运用基本得当	模型制作技法运用不得当
4	职业素养 (5%)	5 分	文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律，未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子，未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

项目2：角色动画

31. 试题编号：2-2-1 角色走路动画制作

使用默认Biped骨骼系统,调试一段角色走路的动画。

(1) 任务描述

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,长宽为 1024x768,分辨率为 150,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

③保存一个 3DS 项目源文件,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

(2) 实施条件

①硬件： 计算机 1 台, 要求安装 win7, cpu3.0GHZ 以上,硬盘 120G 以上,内存 8GB 以上,显示器不低于 17 寸; Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Autodesk Maya 2018 (中文版)(选用)

Autodesk 3D Max2018 (中文版)(选用)

Adobe Photoshop CS6 (中文版)(选用)

(3) 考核时量

考试形式为实操,考核时长为 3 小时,180 分钟。

(4) 评分细则

三维动画制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3分	相关设置(摄像机/路径/物体关键帧/骨骼的创建、设置等)符合题目要求。	相关设置(摄像机/路径/物体关键帧/骨骼/表情的创建、设置等)不符合题目要求。
		2分	存档和命名规范。	存档和命名不规范

2	动画设计 (65%)	40 分	动画运动（摄像机/路径/物体关键帧/表情/骨骼等）处理流畅。	动画运动（摄像机/路径/物体关键帧/表情/骨骼等）处理不流畅。
		25 分	符合运动规律，并能正确的根据要求进行了相关设定。	不符合运动规律，未能正确的根据要求进行了相关设定。
3	表现技法 (25%)	15 分	构图基本完整，动画设计基本合理。	构图不够完整，动画设计不合理。
		10 分	符合题目要求，画面整体效果好。	不能达到题目相关要求，画面整体效果不好。
4	职业素养 (5%)	5 分	文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律，未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子，未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

32. 试题编号：2-2-2 角色跑步动画制作

使用默认Biped骨骼系统,调试一段角色跑步的动画。

(1) 任务描述

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,长宽为 1024x768,分辨率为 150,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

③保存一个 3DS 项目源文件,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

(2) 实施条件

①硬件： 计算机 1 台, 要求安装 win7, cpu3.0GHZ 以上,硬盘 120G 以上,内存 8GB 以上,显示器不低于 17 寸; Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Autodesk Maya 2018 (中文版)(选用)

Autodesk 3D Max2018 (中文版)(选用)

Adobe Photoshop CS6 (中文版)(选用)

(3) 考核时量

考试形式为实操,考核时长为 3 小时,180 分钟。

(4) 评分细则

三维动画制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3分	相关设置(摄像机/路径/物体关键帧/骨骼的创建、设置等)符合题目要求。	相关设置(摄像机/路径/物体关键帧/骨骼/表情的创建、设置等)不符合题目要求。
		2分	存档和命名规范。	存档和命名不规范

2	动画设计 (65%)	40 分	动画运动（摄像机/路径/物体关键帧/表情/骨骼等）处理流畅。	动画运动（摄像机/路径/物体关键帧/表情/骨骼等）处理不流畅。
		25 分	符合运动规律，并能正确的根据要求进行了相关设定。	不符合运动规律，未能正确的根据要求进行了相关设定。
3	表现技法 (25%)	15 分	构图基本完整，动画设计基本合理。	构图不够完整，动画设计不合理。
		10 分	符合题目要求，画面整体效果好。	不能达到题目相关要求，画面整体效果不好。
4	职业素养 (5%)	5 分	文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律，未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子，未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

33. 试题编号：2-2-3 角色跳跃动画制作

使用默认Biped骨骼系统,调试一段角色跳跃的动画。

(1) 任务描述

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,长宽为 1024x768,分辨率为 150,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

③保存一个 3DS 项目源文件,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

(2) 实施条件

①硬件： 计算机 1 台，要求安装 win7，cpu3.0GHZ 以上,硬盘 120G 以上,内存 8GB 以上,显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Autodesk Maya 2018 (中文版)(选用)

Autodesk 3D Max2018 (中文版)(选用)

Adobe Photoshop CS6 (中文版)(选用)

(3) 考核时量

考试形式为实操，考核时长为 3 小时，180 分钟。

(4) 评分细则

三维动画制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3分	相关设置(摄像机/路径/物体关键帧/骨骼的创建、设置等)符合题目要求。	相关设置(摄像机/路径/物体关键帧/骨骼/表情的创建、设置等)不符合题目要求。
		2分	存档和命名规范。	存档和命名不规范

2	动画设计 (65%)	40 分	动画运动（摄像机/路径/物体关键帧/表情/骨骼等）处理流畅。	动画运动（摄像机/路径/物体关键帧/表情/骨骼等）处理不流畅。
		25 分	符合运动规律，并能正确的根据要求进行了相关设定。	不符合运动规律，未能正确的根据要求进行了相关设定。
3	表现技法 (25%)	15 分	构图基本完整，动画设计基本合理。	构图不够完整，动画设计不合理。
		10 分	符合题目要求，画面整体效果好。	不能达到题目相关要求，画面整体效果不好。
4	职业素养 (5%)	5 分	文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律，未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子，未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

34. 试题编号：2-2-4 角色捡东西动画制作

使用默认Biped骨骼系统,调试一段角色弯腰捡东西的动画。

(1) 任务描述

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,长宽为 1024x768,分辨率为 150,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

③保存一个 3DS 项目源文件,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

(2) 实施条件

①硬件： 计算机 1 台, 要求安装 win7, cpu3.0GHZ 以上,硬盘 120G 以上,内存 8GB 以上,显示器不低于 17 寸; Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Autodesk Maya 2018 (中文版)(选用)

Autodesk 3D Max2018 (中文版)(选用)

Adobe Photoshop CS6 (中文版)(选用)

(3) 考核时量

考试形式为实操,考核时长为 3 小时,180 分钟。

(4) 评分细则

三维动画制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3分	相关设置(摄像机/路径/物体关键帧/骨骼的创建、设置等)符合题目要求。	相关设置(摄像机/路径/物体关键帧/骨骼/表情的创建、设置等)不符合题目要求。
		2分	存档和命名规范。	存档和命名不规范

2	动画设计 (65%)	40 分	动画运动（摄像机/路径/物体关键帧/表情/骨骼等）处理流畅。	动画运动（摄像机/路径/物体关键帧/表情/骨骼等）处理不流畅。
		25 分	符合运动规律，并能正确的根据要求进行了相关设定。	不符合运动规律，未能正确的根据要求进行了相关设定。
3	表现技法 (25%)	15 分	构图基本完整，动画设计基本合理。	构图不够完整，动画设计不合理。
		10 分	符合题目要求，画面整体效果好。	不能达到题目相关要求，画面整体效果不好。
4	职业素养 (5%)	5 分	文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律，未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子，未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

35. 试题编号：2-2-5 角色起床动画制作

使用默认Biped骨骼系统,调试一段角色起床的动画。

(1) 任务描述

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,长宽为 1024x768,分辨率为 150,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

③保存一个 3DS 项目源文件,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

(2) 实施条件

①硬件： 计算机 1 台，要求安装 win7，cpu3.0GHZ 以上,硬盘 120G 以上,内存 8GB 以上,显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Autodesk Maya 2018 (中文版)(选用)

Autodesk 3D Max2018 (中文版)(选用)

Adobe Photoshop CS6 (中文版)(选用)

(3) 考核时量

考试形式为实操，考核时长为 3 小时，180 分钟。

(4) 评分细则

三维动画制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3分	相关设置(摄像机/路径/物体关键帧/骨骼的创建、设置等)符合题目要求。	相关设置(摄像机/路径/物体关键帧/骨骼/表情的创建、设置等)不符合题目要求。
		2分	存档和命名规范。	存档和命名不规范

2	动画设计 (65%)	40 分	动画运动（摄像机/路径/物体关键帧/表情/骨骼等）处理流畅。	动画运动（摄像机/路径/物体关键帧/表情/骨骼等）处理不流畅。
		25 分	符合运动规律，并能正确的根据要求进行了相关设定。	不符合运动规律，未能正确的根据要求进行了相关设定。
3	表现技法 (25%)	15 分	构图基本完整，动画设计基本合理。	构图不够完整，动画设计不合理。
		10 分	符合题目要求，画面整体效果好。	不能达到题目相关要求，画面整体效果不好。
4	职业素养 (5%)	5 分	文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律，未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子，未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

36. 试题编号：2-2-6 与熟人见面打招呼动画

使用默认Biped骨骼系统,调试一段与熟人见面打招呼动画。

(1) 任务描述

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,长宽为 1024x768,分辨率为 150,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

③保存一个 3DS 项目源文件,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

(2) 实施条件

①硬件： 计算机 1 台, 要求安装 win7, cpu3.0GHZ 以上,硬盘 120G 以上,内存 8GB 以上,显示器不低于 17 寸; Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Autodesk Maya 2018 (中文版)(选用)

Autodesk 3D Max2018 (中文版)(选用)

Adobe Photoshop CS6 (中文版)(选用)

(3) 考核时量

考试形式为实操,考核时长为 3 小时,180 分钟。

(4) 评分细则

三维动画制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3分	相关设置(摄像机/路径/物体关键帧/骨骼的创建、设置等)符合题目要求。	相关设置(摄像机/路径/物体关键帧/骨骼/表情的创建、设置等)不符合题目要求。
		2分	存档和命名规范。	存档和命名不规范

2	动画设计 (65%)	40 分	动画运动（摄像机/路径/物体关键帧/表情/骨骼等）处理流畅。	动画运动（摄像机/路径/物体关键帧/表情/骨骼等）处理不流畅。
		25 分	符合运动规律，并能正确的根据要求进行了相关设定。	不符合运动规律，未能正确的根据要求进行了相关设定。
3	表现技法 (25%)	15 分	构图基本完整，动画设计基本合理。	构图不够完整，动画设计不合理。
		10 分	符合题目要求，画面整体效果好。	不能达到题目相关要求，画面整体效果不好。
4	职业素养 (5%)	5 分	文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律，未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子，未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

37. 试题编号：2-2-7 角色提重物动画制作

使用默认Biped骨骼系统,调试一段角色提重物动画。

(1) 任务描述

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,长宽为 1024x768,分辨率为 150,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

③保存一个 3DS 项目源文件,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

(2) 实施条件

①硬件： 计算机 1 台，要求安装 win7，cpu3.0GHZ 以上,硬盘 120G 以上,内存 8GB 以上,显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Autodesk Maya 2018 (中文版)(选用)

Autodesk 3D Max2018 (中文版)(选用)

Adobe Photoshop CS6 (中文版)(选用)

(3) 考核时量

考试形式为实操，考核时长为 3 小时，180 分钟。

(4) 评分细则

三维动画制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3分	相关设置(摄像机/路径/物体关键帧/骨骼的创建、设置等)符合题目要求。	相关设置(摄像机/路径/物体关键帧/骨骼/表情的创建、设置等)不符合题目要求。
		2分	存档和命名规范。	存档和命名不规范

2	动画设计 (65%)	40 分	动画运动（摄像机/路径/物体关键帧/表情/骨骼等）处理流畅。	动画运动（摄像机/路径/物体关键帧/表情/骨骼等）处理不流畅。
		25 分	符合运动规律，并能正确的根据要求进行了相关设定。	不符合运动规律，未能正确的根据要求进行了相关设定。
3	表现技法 (25%)	15 分	构图基本完整，动画设计基本合理。	构图不够完整，动画设计不合理。
		10 分	符合题目要求，画面整体效果好。	不能达到题目相关要求，画面整体效果不好。
4	职业素养 (5%)	5 分	文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律，未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子，未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

38. 试题编号：2-2-8 角色喝水动画制作

使用默认Biped骨骼系统,调试一段角色喝水动画。

(1) 任务描述

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,长宽为 1024x768,分辨率为 150,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

③保存一个 3DS 项目源文件,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

(2) 实施条件

①硬件： 计算机 1 台，要求安装 win7，cpu3.0GHZ 以上,硬盘 120G 以上,内存 8GB 以上,显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Autodesk Maya 2018 (中文版)(选用)

Autodesk 3D Max2018 (中文版)(选用)

Adobe Photoshop CS6 (中文版)(选用)

(3) 考核时量

考试形式为实操，考核时长为 3 小时，180 分钟。

(4) 评分细则

三维动画制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3分	相关设置(摄像机/路径/物体关键帧/骨骼的创建、设置等)符合题目要求。	相关设置(摄像机/路径/物体关键帧/骨骼/表情的创建、设置等)不符合题目要求。
		2分	存档和命名规范。	存档和命名不规范

2	动画设计 (65%)	40 分	动画运动（摄像机/路径/物体关键帧/表情/骨骼等）处理流畅。	动画运动（摄像机/路径/物体关键帧/表情/骨骼等）处理不流畅。
		25 分	符合运动规律，并能正确的根据要求进行了相关设定。	不符合运动规律，未能正确的根据要求进行了相关设定。
3	表现技法 (25%)	15 分	构图基本完整，动画设计基本合理。	构图不够完整，动画设计不合理。
		10 分	符合题目要求，画面整体效果好。	不能达到题目相关要求，画面整体效果不好。
4	职业素养 (5%)	5 分	文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律，未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子，未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

39. 试题编号：2-2-9 角色跨栏动画制作

使用默认Biped骨骼系统，创建角色跨栏动画。

(1) 任务描述

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,长宽为 1024x768,分辨率为 150,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

③保存一个 3DS 项目源文件,考生请将完成的文件命名,并规范保存文件。

(2) 实施条件

①硬件： 计算机 1 台，要求安装 win7，cpu3.0GHZ 以上,硬盘 120G 以上,内存 8GB 以上,显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Autodesk Maya 2018 (中文版)(选用)

Autodesk 3D Max2018 (中文版)(选用)

Adobe Photoshop CS6 (中文版)(选用)

(3) 考核时量

考试形式为实操，考核时长为 3 小时，180 分钟。

(4) 评分细则

三维动画制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3分	相关设置(摄像机/路径/物体关键帧/骨骼的创建、设置等)符合题目要求。	相关设置(摄像机/路径/物体关键帧/骨骼/表情的创建、设置等)不符合题目要求。
		2分	存档和命名规范。	存档和命名不规范

2	动画设计 (65%)	40 分	动画运动（摄像机/路径/物体关键帧/表情/骨骼等）处理流畅。	动画运动（摄像机/路径/物体关键帧/表情/骨骼等）处理不流畅。
		25 分	符合运动规律，并能正确的根据要求进行了相关设定。	不符合运动规律，未能正确的根据要求进行了相关设定。
3	表现技法 (25%)	15 分	构图基本完整，动画设计基本合理。	构图不够完整，动画设计不合理。
		10 分	符合题目要求，画面整体效果好。	不能达到题目相关要求，画面整体效果不好。
4	职业素养 (5%)	5 分	文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律，未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子，未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

40. 试题编号：2-2-10 空手打拳动画

使用默认Biped骨骼系统，创建一段空手打拳动画。

(1) 任务描述

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，长宽为 1024x768，分辨率为 150，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

③保存一个 3DS 项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

(2) 实施条件

①硬件： 计算机 1 台，要求安装 win7，cpu3.0GHZ 以上，硬盘 120G 以上，内存 8GB 以上，显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Autodesk Maya 2018 (中文版)(选用)

Autodesk 3D Max2018 (中文版)(选用)

Adobe Photoshop CS6 (中文版)(选用)

(3) 考核时量

考试形式为实操，考核时长为 3 小时，180 分钟。

(4) 评分细则

三维动画制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (5%)	3分	相关设置(摄像机/路径/物体关键帧/骨骼的创建、设置等)符合题目要求。	相关设置(摄像机/路径/物体关键帧/骨骼/表情的创建、设置等)不符合题目要求。
		2分	存档和命名规范。	存档和命名不规范

2	动画设计 (65%)	40 分	动画运动（摄像机/路径/物体关键帧/表情/骨骼等）处理流畅。	动画运动（摄像机/路径/物体关键帧/表情/骨骼等）处理不流畅。
		25 分	符合运动规律，并能正确的根据要求进行了相关设定。	不符合运动规律，未能正确的根据要求进行了相关设定。
3	表现技法 (25%)	15 分	构图基本完整，动画设计基本合理。	构图不够完整，动画设计不合理。
		10 分	符合题目要求，画面整体效果好。	不能达到题目相关要求，画面整体效果不好。
4	职业素养 (5%)	5 分	文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律，未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子，未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

模块的三、跨岗位综合技能

项目1: 影视特效制作

41. 试题编号: 3-1-1: 《雨中行驶》特效制作



(1) 任务描述

①利用提供的图片素材设计完成一段汽车在雨中行驶的动画视频。画面流畅自然，在视频中添加合适的特效，以达到烘托画面气氛，增强画面艺术感染力的效果，并能正确的根据要求进行相关设定。

②渲染输出 AVI 格式，画面长宽比为 720*480，帧速率为25，时间长度10秒钟，方形像素，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

③保存一个AEP项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

(2) 实施条件

①硬件：计算机 1 台，要求安装 win7以上系统，cpu3.0GHZ 以上，硬盘 120G 以上，内存 8GB 以上，显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Adobe After effects (中文版)(选用)

Autodesk Maya 2018 (中文版)(选用)

Autodesk 3D Max2018 (中文版)(选用)

Adobe Photoshop CS6 (中文版)(选用)

Unity 3D (中文版)(选用)

Unreal Engine(中文版)(选用)

(3) 考核时量

(同类试题考核时量大体均衡, 考核时长1-3小时)

(4) 评分细则

特效制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (10%)	6分	相关设置(画面尺寸/帧速率/像素比/输出格式/时间长度/设置等)符合题目要求。	相关设置(画面尺寸/帧速率/像素比/输出格式/时间长度/设置等)不符合题目要求。
		4分	存档和命名规范。	存档和命名不规范
2	特效设计 (60%)	40分	特效动画符合自然规律, 能较好的烘托场景气氛, 有视觉冲击力。	特效动画不符合自然规律, 未能较好的烘托场景气氛, 视觉感差。
		20分	特效动画与主体衔接流畅、自然、富有设计感、不形式化。	特效动画与主体衔接不流畅、自然、设计感差、形式化。
3	表现技法 (20%)	10分	构图基本完整, 画面层次空间感, 色彩和谐。	构图不够完整, 画面层次空间弱, 色彩搭配视觉感差。
		10分	符合题目要求, 画面整体效果好。	不能达到题目相关要求, 画面整体效果不好。

4	职业素养 (10%)	10分	文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律，未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子，未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。
---	---------------	-----	-----------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------

42. 试题编号：3-1-2：《山水调色》特效制作



(1) 任务描述

①利用提供的图片素材设计完成背景图片的调色，并完成遮罩动画的制作，背景图片由灰暗逐渐向明亮过渡，画面流畅自然。

②渲染输出 AVI 格式，画面长宽比为 720*480，帧速率为25，时间长度10秒钟，方形像素，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

③保存一个AEP项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

(2) 实施条件

①硬件：计算机 1 台，要求安装 win7以上系统，cpu3.0GHZ 以上，硬盘 120G 以上，内存 8GB 以上，显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Adobe After effects (中文版)(选用)

Autodesk Maya 2018 (中文版)(选用)

Autodesk 3D Max2018 (中文版)(选用)

Adobe Photoshop CS6 (中文版)(选用)

Unity 3D (中文版)(选用)

Unreal Engine(中文版)(选用)

(3) 考核时量

(同类试题考核时量大体均衡, 考核时长1-3小时)

(4) 评分细则

特效制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (10%)	6分	相关设置(画面尺寸/帧速率/像素比/输出格式/时间长度/设置等)符合题目要求。	相关设置(画面尺寸/帧速率/像素比/输出格式/时间长度/设置等)不符合题目要求。
		4分	存档和命名规范。	存档和命名不规范
2	特效设计 (60%)	40分	特效动画符合自然规律,能较好的烘托场景气氛,有视觉冲击力。	特效动画不符合自然规律,未能较好的烘托场景气氛,视觉感差。
		20分	特效动画与主体衔接流畅、自然、富有设计感、不形式化。	特效动画与主体衔接不流畅、自然、设计感差、形式化。
3	表现技法 (20%)	10分	构图基本完整,画面层次空间感,色彩和谐。	构图不够完整,画面层次空间弱,色彩搭配视觉感差。
		10分	符合题目要求,画面整体效果好。	不能达到题目相关要求,画面整体效果不好。
4	职业素养 (10%)	10分	文明操作、遵守纪律,具有良好的职业操守,正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律,未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子,未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

43. 试题编号：3-1-3：《雪花飘落》特效制作



(1) 任务描述

①利用提供的图片素材设计完成雪花特效的制作，并添加图片立体文字效果，画面流畅自然。

②渲染输出 AVI 格式，画面长宽比为 720*480，帧速率为25，时间长度10秒钟，方形像素，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

③保存一个AEP项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

(2) 实施条件

①硬件：计算机 1 台，要求安装 win7以上系统，cpu3.0GHZ 以上，硬盘 120G 以上，内存 8GB 以上，显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Adobe After effects (中文版)(选用)

Autodesk Maya 2018 (中文版)(选用)

Autodesk 3D Max2018 (中文版)(选用)

Adobe Photoshop CS6 (中文版)(选用)

Unity 3D (中文版)(选用)

Unreal Engine(中文版)(选用)

(3) 考核时量

(同类试题考核时量大体均衡, 考核时长1-3小时)

(4) 评分细则

特效制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (10%)	6分	相关设置(画面尺寸/帧速率/像素比/输出格式/时间长度/设置等)符合题目要求。	相关设置(画面尺寸/帧速率/像素比/输出格式/时间长度/设置等)不符合题目要求。
		4分	存档和命名规范。	存档和命名不规范
2	特效设计 (60%)	40分	特效动画符合自然规律, 能较好的烘托场景气氛, 有视觉冲击力。	特效动画不符合自然规律, 未能较好的烘托场景气氛, 视觉感差。
		20分	特效动画与主体衔接流畅、自然、富有设计感、不形式化。	特效动画与主体衔接不流畅、自然、设计感差、形式化。
3	表现技法 (20%)	10分	构图基本完整, 画面层次空间感, 色彩和谐。	构图不够完整, 画面层次空间弱, 色彩搭配视觉感差。
		10分	符合题目要求, 画面整体效果好。	不能达到题目相关要求, 画面整体效果不好。
4	职业素养 (10%)	10分	文明操作、遵守纪律, 具有良好的职业操守, 正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律, 未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子, 未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

44. 试题编号：3-1-4：《滚动文字》特效制作



(1) 任务描述

①利用提供的图片素材设计完成滚动文字特效的制作，并立体文字倒影特效，画面流畅自然。

②渲染输出 AVI 格式，画面长宽比为 720*480，帧速率为25，时间长度10秒钟，方形像素，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

③保存一个AEP项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

(2) 实施条件

①硬件：计算机 1 台，要求安装 win7以上系统，cpu3.0GHZ 以上,硬盘 120G 以上，内存 8GB 以上，显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Adobe After effects (中文版)(选用)

Autodesk Maya 2018 (中文版)(选用)

Autodesk 3D Max2018 (中文版)(选用)

Adobe Photoshop CS6 (中文版)(选用)

Unity 3D (中文版)(选用)

Unreal Engine(中文版)(选用)

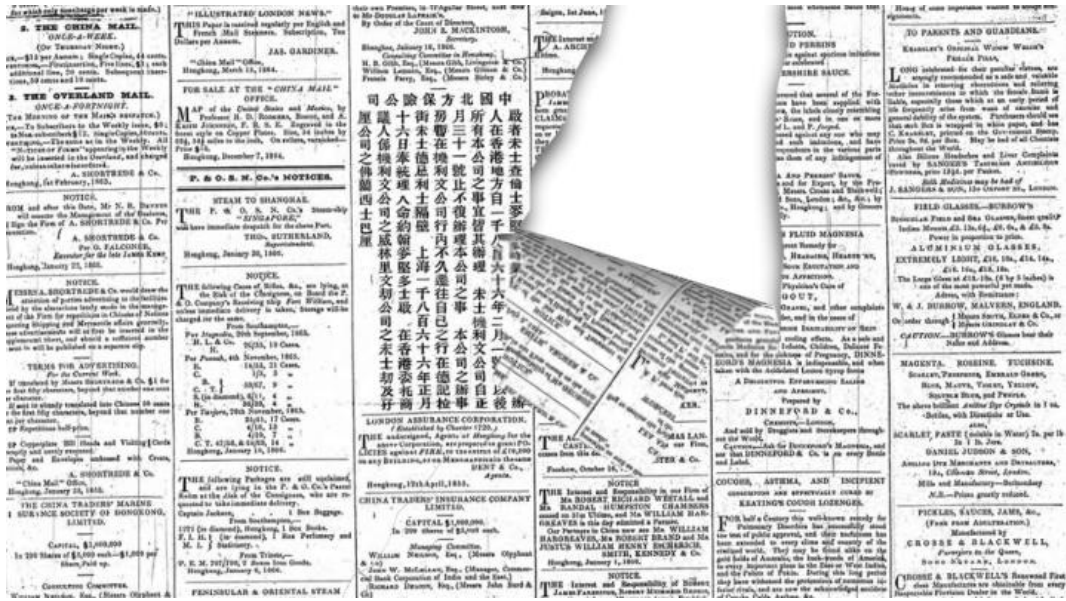
(3) 考核时量

(同类试题考核时量大体均衡, 考核时长1-3小时)

(4) 评分细则

特效制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (10%)	6分	相关设置(画面尺寸/帧速率/像素比/输出格式/时间长度/设置等)符合题目要求。	相关设置(画面尺寸/帧速率/像素比/输出格式/时间长度/设置等)不符合题目要求。
		4分	存档和命名规范。	存档和命名不规范
2	特效设计 (60%)	40分	特效动画符合自然规律,能较好的烘托场景气氛,有视觉冲击力。	特效动画不符合自然规律,未能较好的烘托场景气氛,视觉感差。
		20分	特效动画与主体衔接流畅、自然、富有设计感、不形式化。	特效动画与主体衔接不流畅、自然、设计感差、形式化。
3	表现技法 (20%)	10分	构图基本完整,画面层次空间感,色彩和谐。	构图不够完整,画面层次空间弱,色彩搭配视觉感差。
		10分	符合题目要求,画面整体效果好。	不能达到题目相关要求,画面整体效果不好。
4	职业素养 (10%)	10分	文明操作、遵守纪律,具有良好的职业操守,正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律,未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子,未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

45. 试题编号：3-1-5：《撕破报纸》特效制作



(1) 任务描述

- ①利用提供的图片素材设计完成报纸由上而下撕破特效的制作，画面流畅自然。
- ②渲染输出 AVI 格式，画面长宽比为 720*480，帧速率为25，时间长度10秒钟，方形像素，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。
- ③保存一个AEP项目源文件，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

(2) 实施条件

- ①硬件：计算机 1 台，要求安装 win7以上系统，cpu3.0GHZ 以上，硬盘 120G 以上，内存 8GB 以上，显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Adobe After effects (中文版)(选用)

Autodesk Maya 2018 (中文版)(选用)

Autodesk 3D Max2018 (中文版)(选用)

Adobe Photoshop CS6 (中文版)(选用)

Unity 3D (中文版)(选用)

Unreal Engine(中文版)(选用)

(3) 考核时量

(同类试题考核时量大体均衡, 考核时长1-3小时)

(4) 评分细则

特效制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (10%)	6分	相关设置(画面尺寸/帧速率/像素比/输出格式/时间长度/设置等)符合题目要求。	相关设置(画面尺寸/帧速率/像素比/输出格式/时间长度/设置等)不符合题目要求。
		4分	存档和命名规范。	存档和命名不规范
2	特效设计 (60%)	40分	特效动画符合自然规律,能较好的烘托场景气氛,有视觉冲击力。	特效动画不符合自然规律,未能较好的烘托场景气氛,视觉感差。
		20分	特效动画与主体衔接流畅、自然、富有设计感、不形式化。	特效动画与主体衔接不流畅、自然、设计感差、形式化。
3	表现技法 (20%)	10分	构图基本完整,画面层次空间感,色彩和谐。	构图不够完整,画面层次空间弱,色彩搭配视觉感差。
		10分	符合题目要求,画面整体效果好。	不能达到题目相关要求,画面整体效果不好。
4	职业素养 (10%)	10分	文明操作、遵守纪律,具有良好的职业操守,正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律,未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子,未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

项目2: 虚幻引擎特效制作

46. 试题编号: 3-2-1: 《火焰燃烧》特效制作



(1) 任务描述

①利用提供的素材设计完成火焰燃烧特效的制作，火焰及烟雾效果逼真，画面流畅自然。

②渲染输出 AVI 格式，画面长宽比为 1280*720，帧速率为30，时间长度8秒钟，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

(2) 实施条件

①硬件：计算机 1 台，要求安装 win7以上系统，cpu3.0GHZ 以上,硬盘 120G 以上，内存 8GB 以上，显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Adobe After effects (中文版)(选用)

Autodesk Maya 2018 (中文版)(选用)

Autodesk 3D Max2018 (中文版)(选用)

Adobe Photoshop CS6 (中文版)(选用)

Unity 3D (中文版)(选用)

Unreal Engine(中文版)(选用)

(3) 考核时量

(同类试题考核时量大体均衡, 考核时长1-3小时)

(4) 评分细则

特效制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (10%)	6分	相关设置(画面尺寸/帧速率/像素比/输出格式/时间长度/设置等)符合题目要求。	相关设置(画面尺寸/帧速率/像素比/输出格式/时间长度/设置等)不符合题目要求。
		4分	存档和命名规范。	存档和命名不规范
2	特效设计 (60%)	40分	特效动画符合自然规律,能较好的烘托场景气氛,有视觉冲击力。	特效动画不符合自然规律,未能较好的烘托场景气氛,视觉感差。
		20分	特效动画与主体衔接流畅、自然、富有设计感、不形式化。	特效动画与主体衔接不流畅、自然、设计感差、形式化。
3	表现技法 (20%)	10分	构图基本完整,画面层次空间感,色彩和谐。	构图不够完整,画面层次空间弱,色彩搭配视觉感差。
		10分	符合题目要求,画面整体效果好。	不能达到题目相关要求,画面整体效果不好。
4	职业素养 (10%)	10分	文明操作、遵守纪律,具有良好的职业操守,正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律,未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子,未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

47. 试题编号：3-2-2：《冰锥》特效制作



(1) 任务描述

①利用提供的素材设计完成冰锥特效的制作，冰锥材质效果逼真，画面流畅自然。

②渲染输出 AVI 格式，画面长宽比为 1280*720，帧速率为30，时间长度8秒钟，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

(2) 实施条件

①硬件：计算机 1 台，要求安装 win7以上系统，cpu3.0GHZ 以上,硬盘 120G 以上，内存 8GB 以上，显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Adobe After effects (中文版)(选用)

Autodesk Maya 2018 (中文版)(选用)

Autodesk 3D Max2018 (中文版)(选用)

Adobe Photoshop CS6 (中文版)(选用)

Unity 3D (中文版)(选用)

Unreal Engine(中文版)(选用)

(3) 考核时量

(同类试题考核时量大体均衡, 考核时长1-3小时)

(4) 评分细则

特效制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (10%)	6分	相关设置(画面尺寸/帧速率/像素比/输出格式/时间长度/设置等)符合题目要求。	相关设置(画面尺寸/帧速率/像素比/输出格式/时间长度/设置等)不符合题目要求。
		4分	存档和命名规范。	存档和命名不规范
2	特效设计 (60%)	40分	特效动画符合自然规律,能较好的烘托场景气氛,有视觉冲击力。	特效动画不符合自然规律,未能较好的烘托场景气氛,视觉感差。
		20分	特效动画与主体衔接流畅、自然、富有设计感、不形式化。	特效动画与主体衔接不流畅、自然、设计感差、形式化。
3	表现技法 (20%)	10分	构图基本完整,画面层次空间感,色彩和谐。	构图不够完整,画面层次空间弱,色彩搭配视觉感差。
		10分	符合题目要求,画面整体效果好。	不能达到题目相关要求,画面整体效果不好。
4	职业素养 (10%)	10分	文明操作、遵守纪律,具有良好的职业操守,正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律,未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子,未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

48. 试题编号：3-2-3：《龙卷风》特效制作



(1) 任务描述

①利用提供的素材设计完成龙卷风特效的制作，龙卷风效果逼真，画面流畅自然。

②渲染输出 AVI 格式，画面长宽比为 1280*720，帧速率为30，时间长度8秒钟，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

(2) 实施条件

①硬件：计算机 1 台，要求安装 win7以上系统，cpu3.0GHZ 以上，硬盘 120G 以上，内存 8GB 以上，显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Adobe After effects (中文版)(选用)

Autodesk Maya 2018 (中文版)(选用)

Autodesk 3D Max2018 (中文版)(选用)

Adobe Photoshop CS6 (中文版)(选用)

Unity 3D (中文版)(选用)

Unreal Engine(中文版)(选用)

(3) 考核时量

(同类试题考核时量大体均衡, 考核时长1-3小时)

(4) 评分细则

特效制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (10%)	6分	相关设置(画面尺寸/帧速率/像素比/输出格式/时间长度/设置等)符合题目要求。	相关设置(画面尺寸/帧速率/像素比/输出格式/时间长度/设置等)不符合题目要求。
		4分	存档和命名规范。	存档和命名不规范
2	特效设计 (60%)	40分	特效动画符合自然规律,能较好的烘托场景气氛,有视觉冲击力。	特效动画不符合自然规律,未能较好的烘托场景气氛,视觉感差。
		20分	特效动画与主体衔接流畅、自然、富有设计感、不形式化。	特效动画与主体衔接不流畅、自然、设计感差、形式化。
3	表现技法 (20%)	10分	构图基本完整,画面层次空间感,色彩和谐。	构图不够完整,画面层次空间弱,色彩搭配视觉感差。
		10分	符合题目要求,画面整体效果好。	不能达到题目相关要求,画面整体效果不好。
4	职业素养 (10%)	10分	文明操作、遵守纪律,具有良好的职业操守,正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律,未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子,未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

49. 试题编号：3-2-4：《下雪》特效制作



(1) 任务描述

①利用提供的素材设计完成下雪特效的制作，雪花效果逼真，画面流畅自然。

②渲染输出 AVI 格式，画面长宽比为 1280*720，帧速率为30，时间长度8秒钟，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

(2) 实施条件

①硬件：计算机 1 台，要求安装 win7以上系统，cpu3.0GHZ 以上,硬盘 120G 以上，内存 8GB 以上，显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Adobe After effects (中文版)(选用)

Autodesk Maya 2018 (中文版)(选用)

Autodesk 3D Max2018 (中文版)(选用)

Adobe Photoshop CS6 (中文版)(选用)

Unity 3D (中文版)(选用)

Unreal Engine(中文版)(选用)

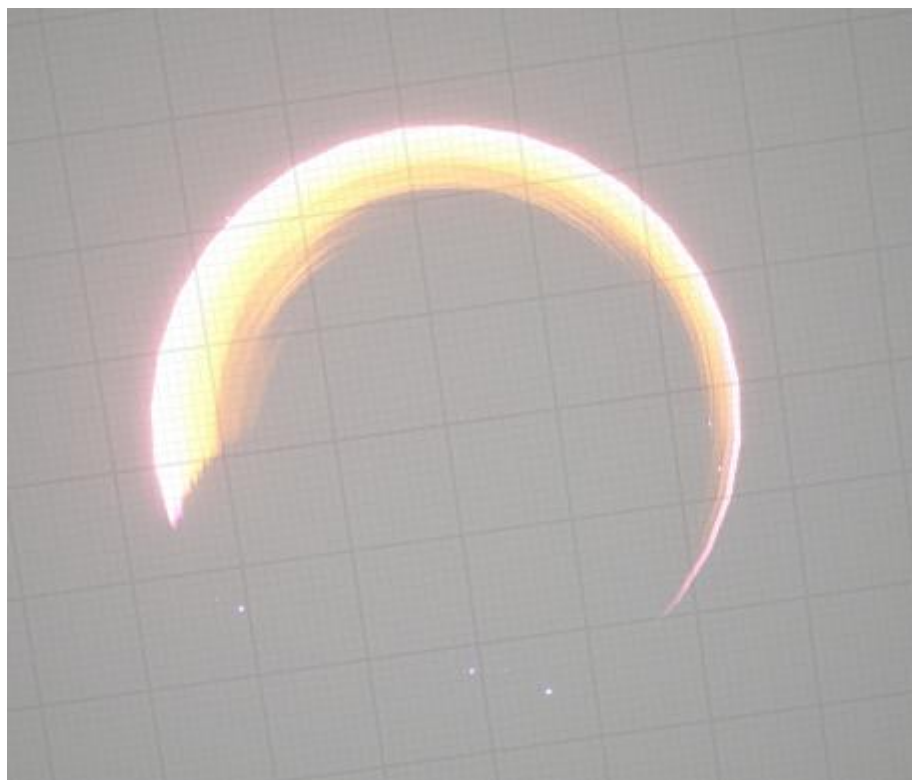
(3) 考核时量

(同类试题考核时量大体均衡, 考核时长1-3小时)

(4) 评分细则

特效制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (10%)	6分	相关设置(画面尺寸/帧速率/像素比/输出格式/时间长度/设置等)符合题目要求。	相关设置(画面尺寸/帧速率/像素比/输出格式/时间长度/设置等)不符合题目要求。
		4分	存档和命名规范。	存档和命名不规范
2	特效设计 (60%)	40分	特效动画符合自然规律,能较好的烘托场景气氛,有视觉冲击力。	特效动画不符合自然规律,未能较好的烘托场景气氛,视觉感差。
		20分	特效动画与主体衔接流畅、自然、富有设计感、不形式化。	特效动画与主体衔接不流畅、自然、设计感差、形式化。
3	表现技法 (20%)	10分	构图基本完整,画面层次空间感,色彩和谐。	构图不够完整,画面层次空间弱,色彩搭配视觉感差。
		10分	符合题目要求,画面整体效果好。	不能达到题目相关要求,画面整体效果不好。
4	职业素养 (10%)	10分	文明操作、遵守纪律,具有良好的职业操守,正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律,未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子,未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。

50. 试题编号：3-2-5：《刀光》特效制作



(1) 任务描述

①利用提供的素材设计完成刀光动画特效的制作，画面流畅自然。

②渲染输出 AVI 格式，画面长宽比为 1280*720，帧速率为30，时间长度3秒钟，考生请将完成的文件命名，并规范保存文件。

(2) 实施条件

①硬件：计算机 1 台，要求安装 win7以上系统，cpu3.0GHZ 以上,硬盘 120G 以上，内存 8GB 以上，显示器不低于 17 寸；Wacom 等品牌手绘板。

②软件：

Adobe After effects (中文版)(选用)

Autodesk Maya 2018 (中文版)(选用)

Autodesk 3D Max2018 (中文版)(选用)

Adobe Photoshop CS6 (中文版)(选用)

Unity 3D (中文版)(选用)

Unreal Engine(中文版)(选用)

(3) 考核时量

(同类试题考核时量大体均衡, 考核时长1-3小时)

(4) 评分细则

特效制作评分标准				
序号	评分项	分值(100分)	合格标准	不合格标准
1	基本设置 (10%)	6分	相关设置(画面尺寸/帧速率/像素比/输出格式/时间长度/设置等)符合题目要求。	相关设置(画面尺寸/帧速率/像素比/输出格式/时间长度/设置等)不符合题目要求。
		4分	存档和命名规范。	存档和命名不规范
2	特效设计 (60%)	40分	特效动画符合自然规律,能较好的烘托场景气氛,有视觉冲击力。	特效动画不符合自然规律,未能较好的烘托场景气氛,视觉感差。
		20分	特效动画与主体衔接流畅、自然、富有设计感、不形式化。	特效动画与主体衔接不流畅、自然、设计感差、形式化。
3	表现技法 (20%)	10分	构图基本完整,画面层次空间感,色彩和谐。	构图不够完整,画面层次空间弱,色彩搭配视觉感差。
		10分	符合题目要求,画面整体效果好。	不能达到题目相关要求,画面整体效果不好。
4	职业素养 (10%)	10分	文明操作、遵守纪律,具有良好的职业操守,正常关闭设备的电源。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。	未文明操作、不遵守纪律,未正常关闭设备的电源。操作完成后未整齐摆放工具及凳子,未按顺序退出考场。与评审专家顶撞且态度恶劣。