

专业代码：510215



湖南工程职业技术学院
HUNAN VOCATIONAL COLLEGE OF ENGINEERING

动漫制作技术专业 专业技能考核标准

制（修）订时间 / 2024 年 7 月 /



湖南工程职业技术学院
HUNAN VOCATIONAL COLLEGE OF ENGINEERING

动漫制作技术 专业技能考核标准

专业代码： 510215

所属学院： 工程设计学院

适用年级： 2024级

专业主任： 史敏军

学院审核人： 刘 博

编制人： 史敏军 陈红梅 宗传玉 丁艺

胡杨 万璐莎 杨春玉 肖如柏

制（修）订时间： 2024年7月

目 录

一、专业名称及适用对象.....	1
二、考核内容.....	1
三、评价标准.....	6
四、抽考方式.....	15
五、附录.....	15

一、专业名称及适用对象

1. 专业名称

动漫制作技术专业（专业代码：510215）。

2. 适用对象

高职高专全日制在籍毕业年级学生。

二、考核内容

本标准是根据动漫制作技术专业职业岗位基本要求与特点，在广泛调研行业、企业及省内外相关情况的基础上，结合教育部的教学标准导向，同时考虑我校动漫制作技术专业的实际办学状况，遵循科学性、前瞻性、实用性和规范性原则，制定了本专业的技能考核标准及配套题库。本标准系统地归纳了湖南工程职业技术学院动漫制作技术专业职业岗位所需的关键技能要点，考核内容与能力要求紧跟数字化转型步伐，融入AI绘画的前沿技术，并与“1+X”职业资格认证、世界职业院校技能大赛中的数字艺术设计及短视频创作与运营赛项、全国大学生广告艺术大赛、全国公益广告大赛等竞赛的标准和内容深度融合，构建了全面详尽的专业技能考核体系，充分践行了“岗课赛证”融合育人的理念。考核内容由三个模块组成：专业基本技能模块、专业核心技能模块、专业拓展技能模块。此标准不仅作为湖南工程职业技术学院动漫制作技术专业学生的考核依据，同时也为相关领域的工作人员提供了有价值的参考依据与实践指导。

表1 动漫制作技术专业技能抽查测试项目一览表

序号	测试模块	测试项目	测试时长 (分钟)	题量 (道)	抽考方式
1	模块一 专业基本技能	项目一 动画剧本创作	180	5	1、三个模块均为必考模块，按规定比例随机抽取考试模块，专业基本模块抽考比例为30%，专业核心模块抽考比例为50%，专业拓展模块为20%。 2、每个考核模块设若干考核项目。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。 3、学生在相应项目题库中随机抽取1套
		项目二 动画脚本写作	180	5	
2	模块二 专业核心技能	项目一 动漫概念设计	180	5	
		项目二 三维道具模型制作	180	5	
		项目三 三维场景模型制作	180	3	
		项目四 三维角色模型制作	180	2	
		项目五 三维动画制作	180	7	
项目六 灯光与渲染	180	5			
项目七 后期合成	180	8			

		项目八 特效制作	180	5	试题进行测试。
3	模块三 专业拓展技能	项目一 虚幻场景制作	180	10	
总计				60	

模块一 专业基本技能模块

本模块旨在评估学生对专业基本技能的掌握程度，具体任务包括动画剧本创作与文字脚本写作。学生需根据蕴含**红色元素**的题目，发挥创意构思并精心创作动画剧本。同时，依据提供的反映**社会热点**问题四格漫画实例，撰写出既具创意又富有表达力、能够引起社会共鸣的文字脚本。本模块着重考核学生的剧本创意策划与构思能力，以及将红色元素与社会热点巧妙融入剧本创作的能力，旨在全面展现其专业基本技能的掌握与应用，同时培养学生的社会责任感与文化传承意识。

项目一 动画剧本创作

基本要求：

- (1) 能根据主题，撰写出富有创意的动画剧本，情节紧密相连，逻辑清晰；
- (2) 能详尽描绘场景、动作及角色表情等视觉元素，以增强故事的视觉效果；
- (3) 能掌握撰写技巧，对话应简洁、明了，确保信息的有效传递；
- (4) 能遵循动画短片剧本的撰写规范，确保格式正确；
- (5) 能遵守动画剧本创作的工作规范，具备良好的专业素养与职业价值观。

项目二 动画脚本写作

基本要求：

- (1) 能依据四格漫画图例，撰写出富有创意的文字脚本；
- (2) 能将详尽描述角色言行、摄像机的运动、景别等；
- (3) 能遵循文字脚本编写规律及写作格式；
- (4) 能遵守动画脚本写作的工作规范，具备良好的专业素养与职业价值观。

模块二 专业核心技能模块

本模块旨在衡量学生在其专业核心技能上的掌握程度。考核内容经过精心挑选，科学且合理，全面覆盖动漫概念设计、三维道具模型制作、场景建模模型制作、三维角色建模、三维动画制作、灯光渲染、后期合成及特效制作等多个核心技能。此模块紧密对接初始岗位，满足三维模型制作员、三维动画制作员、灯光渲染制作员、特效制作员及影视剪辑员等岗位的人才培养需求。同时，本模块也符合世界职业院

校技能大赛和“1+X”职业技能等级认证的考核要求。此外，模块还强调了对新技术的应用考核，考察学生对**AI辅助设计技术**的应用能力，全面展现其专业核心技能的掌握水平，为学生的顺利就业及未来职业生涯的长远发展奠定坚实的基础。

项目一 动漫概念设计

基本要求：

- (1) 能利用**AI绘画软件Stable Diffusion**生成卡通初稿，线条流畅，整体造型协调；
- (2) 能参考初稿进行创意设计，绘制出线稿，细节处理到位，线条之间的衔接自然，无断线或重叠现象；
- (3) 能基于线稿上色，色彩搭配合理，上色均匀，无明显色差或漏涂现象；
- (4) 能遵守动漫概念设计的工作规范，具备良好的专业素养与职业价值观。

项目二 三维道具模型制作

基本要求：

- (1) 能完成三维道具模型的制作，模型制作规范，造型美观，结构准确；
- (2) 能合理布线，符合动画、游戏制作的要求；
- (3) 能正确拆分UV，摆放合理，能充分利用UV格空间；
- (4) 能制作材质贴图，贴图制作精美，质感突出；
- (5) 能合理布光，色彩、色温恰当；
- (6) 能完成图片和旋转动画视频的渲染输出，渲染参数正确；
- (7) 能遵守三维道具模型制作的工作规范，具备良好的专业素养与职业价值观。

项目三 三维场景模型制作

基本要求：

- (1) 能完成三维场景模型的制作，模型制作规范，造型美观，结构准确；
- (2) 能完成高模雕刻，高模具有丰富的细节，能够清晰地展现出模型的纹理、结构和特征；
- (3) 模型的拓扑布线合理，有助于后续的渲染、动画和物理模拟等处理；
- (4) 能正确拆分UV，摆放合理，能充分利用UV格空间；
- (5) 烘焙生成的贴图需要清晰、逼真，能够准确地反映出模型的细节和纹理；
- (6) 能制作材质贴图，贴图制作精美，质感突出；
- (7) 能合理布光，色彩、色温恰当；

- (8) 能完成图片和旋转动画视频的渲染输出，渲染参数正确；
- (9) 能遵守三维场景模型制作的工作规范，具备良好的专业素养与职业价值观。

项目四 三维角色模型制作

基本要求：

- (1) 能完成三维角色模型的制作，模型制作规范，造型美观，结构准确；
- (2) 能完成高模雕刻，高模具有丰富的细节，能够清晰地展现出模型的纹理、结构和特征；
- (3) 模型的拓扑布线合理，有助于后续的渲染、动画和物理模拟等处理；
- (4) 能正确拆分UV，摆放合理，能充分利用UV格空间；
- (5) 烘焙生成的贴图需要清晰、逼真，能够准确地反映出模型的细节和纹理；
- (6) 能制作材质贴图，贴图制作精美，质感突出；
- (7) 能合理布光，色彩、色温恰当；
- (8) 能完成图片和旋转动画视频的渲染输出，渲染参数正确；
- (9) 能遵守三维角色模型制作的工作规范，具备良好的专业素养与职业价值观。

项目五 三维动画制作

基本要求：

- (1) 能正确绑定骨骼，参数设置合理，蒙皮效果好；
- (2) 能根据题目设定制作角色动画，动作设计符合动画运动规律，动作流畅自然，节奏感强；
- (3) 能合理布光，色彩、色温恰当；
- (4) 能完成动画视频的渲染输出，渲染参数正确；
- (5) 能遵守三维动画制作的工作规范，具备良好的专业素养与职业价值观。

项目六 灯光与渲染

基本要求：

- (1) 能运用基本原理进行布光，创造合适的视觉效果；
- (2) 能合理设定色彩与色温，符合氛围和设定；
- (3) 能使用多种渲染技术优化渲染效果，提升画面品质；
- (4) 能熟练使用软件进行渲染效果的后期合成和处理，完善作品细节；
- (5) 能遵守灯光与渲染的工作规范，具备良好的专业素养与职业价值观。

项目七 后期合成

基本要求：

- (1) 能结合蒙太奇原理，对视频片段、声音、图像等素材进行剪辑合成，做到情节叙述完整，主题突出，作品感染力强；
- (2) 能对声音进行编辑，做到声音匹配视频的节奏，声画同步；
- (3) 能对画面进行色彩调节，烘托主题氛围；
- (4) 能根据画面内容添加合适的标题及字幕，与画面内容匹配；
- (5) 能添加合适的转场，增强画面的过渡效果；
- (6) 能完成作品的渲染输出，渲染参数正确；
- (7) 能遵守后期合成的工作规范，具备良好的专业素养与职业价值观。

项目八 特效制作

基本要求：

- (1) 能熟练使用特效软件进行特效制作，表现力突出，有较强的视觉冲击力和艺术感染力；
- (2) 能运用特效合成与调色技术，优化视觉效果；
- (3) 能完成作品的渲染输出，渲染参数正确；
- (4) 能遵守特效制作的工作规范，具备良好的专业素养与职业价值观。

模块三 专业拓展技能模块

本模块聚焦于对学生虚幻引擎技术制作能力的全面考核，旨在深入检验并提升学生在虚幻场景制作方面的专业拓展技能。此模块紧密对接场景地编制作员岗位的实际需求，严格遵循世界职业院校技能大赛和“1+X”职业技能等级认证的考核标准，全面检验学生的场景设计、资源导入、资产整合及资源优化等方面的能力。学生需展现出对虚幻场景设计的深刻理解，能够依据特定的主题需求，进行富有创意且逻辑清晰的布局规划，确保场景的视觉呈现与主题紧密相连，形成和谐统一的整体效果。同时，学生需掌握布光技巧，能运用光线营造氛围，色彩与色温恰到好处，增强场景的情感深度。此外，学生还需具备良好的剪辑思维，能按剪辑流程独立完成后期制作任务，打造出完整且高质量的虚幻场景作品。

项目一 虚幻场景制作

基本要求：

- (1) 能整理并导入场景所需的各类资源，如模型、材质、贴图，确保资源的正确性和完整性；

- (2) 能结合提供的资产在虚幻引擎软件中进行场景搭建;
- (3) 能合理布光, 色彩、色温恰当;
- (4) 能渲染输出视频, 进行后期剪辑合成, 添加音频音效输出成片;
- (5) 能遵守虚幻场景制作的工作规范, 具备良好的专业素养与职业价值观。

三、评价标准

(一) 评价分值标准

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、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。

各项目评价标准如下:

表1 动画剧本创作评价标准及评分细则

评价内容		配分	考核点		备注
职业素养 (20分)	专业素质	10分	遵守纪律, 尊敬考场老师, 服从安排。	0-5分	以下情况, 出现任何一种将做不合格处理: 1、考试舞弊、抄袭。 2、没有按要求填写考生信息。 3、文件未按考试要求保存。 4、严重违反考场纪律, 造
			正确使用电脑设备, 按要求提交文件, 不携带与考试无关的设备或资料。	0-5分	
	文明素质	10分	着装干净、整洁、举止文明。	0-5分	
			操作完成后, 整齐摆放工具及凳子, 按顺序退出考场。	0-5分	
技能考核 (80分)	创意构思	40分	剧本富有创意, 主题明确, 情感基调鲜明, 情节紧凑且连贯, 符合1分钟时间要求。	35-40分	
			剧本创意一般, 主题较明确, 叙事节奏和剧情发展基本符合要求。	24-34分	
			剧本缺乏创意, 主题模糊, 情节冗余拖沓。	0-23分	
	视觉描述	30分	剧本中包含丰富的视觉描述, 如场景、动作、表情等, 能有效传达故事信息。	20-30分	
			剧本中包含一定的视觉描述, 但不够丰富。	12-19分	
			剧本中视觉描述匮乏, 难以有效传达故事信息。	0-11分	

	撰写规范	10分	剧本撰写规范，格式正确，无冗长和复杂的句子结构。	8-10分	成 恶 劣 影 响 的。
			剧本撰写基本规范，对话较为流畅，冗长和复杂的句子不多。	5-7分	
			剧本撰写不规范，排版混乱，对话冗长复杂，句子结构混乱。	0-4分	

表2 动画脚本写作评价标准及评分细则

评价内容		配分	考核点		备注
职业素养 (20分)	专业素质	10分	遵守纪律，尊敬考场老师，服从安排。	0-5分	以下情况，出现任何一种将不合格处理： 1、考试舞弊、抄袭。 2、没有按要求填写考生信息。 3、文件未按考试要求保存。 4、严重违反考场纪律，造成恶劣影响的。
			正确使用电脑设备，按要求提交文件，不携带与考试无关的设备或资料。	0-5分	
	文明素质	10分	着装干净、整洁、举止文明。	0-5分	
			操作完成后，整齐摆放工具及凳子，按顺序退出考场。	0-5分	
技能考核 (80分)	创意构思	35分	编写的文字脚本富有创意、文字脚本的叙事节奏和剧情发展合理。	30-35分	
			编写的文字脚本创意一般、文字脚本的叙事节奏和剧情发展基本符合要求。	16-29分	
			编写的文字脚本创意不佳、文字脚本的叙事节奏和剧情发展不符合基本要求。	0-15分	
	撰写规范	30分	动画文字脚本完整、思路清晰、语言流畅、结构安排合理。画面美术效果描述准确，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。	20-30分	
			动画文字脚本基本完整、思路较为清晰、语言基本流畅、结构安排基本达到要求。画面美术效果描述较准确，景别标示基本清楚，景别的技巧运用基本达到要求，摄像机的运动表述较为清楚，角色言行的描述基本完整。	12-19分	
			动画文字脚本不够完整、思路较不清晰、语言不够流畅、结构安排不达要求。画面美术效果描述不准确，景别标示不清楚，景别的技巧运用不达要求，摄像机的运动表述不够清楚，角色言行的描述不完整。	0-11分	
	独白及场景切换	15分	人物的独白、场景的切换、时间的分割描述到位，整体效果较好。	10-15分	
			人物的独白、场景的切换、时间的分割描述基本符合要求，整体效果一般。	6-9分	
人物的独白、场景的切换、时间的分割描述不符合要求，整体效果较差。			0-5分		

表3 动漫概念设计评价标准及评分细则

评价内容		配分	考核点		备注
职业素养 (20分)	专业素质	10分	遵守纪律，尊敬考场老师，服从安排。	0-5分	以下情况，出现任意一种将做不合格处理： 1、考试舞弊、抄袭。 2、没有按要求填写考生信息。 3、文件未按考试要求保存。 4、严重违反考场纪律，造成恶劣影响的。
			正确使用电脑设备，按要求提交文件，不携带与考试无关的设备或资料。	0-5分	
	文明素质	10分	着装干净、整洁、举止文明。	0-5分	
			操作完成后，整齐摆放工具及凳子，按顺序退出考场。	0-5分	
技能考核 (80分)	AI 绘画软件应用	20分	能熟练使用 AI 绘画软件，生成初稿线条流畅，整体造型协调。	15-20分	
			能较为熟练使用 AI 绘画软件，生成初稿线条较为流畅，整体造型较为协调。	9-14分	
			未能掌握 AI 绘画软件的操作技巧，整体造型不协调。	0-8分	
	线稿绘制	30分	造型准确，细节处理到位，线条之间的衔接自然，无断线或重叠现象。	25-30分	
			造型基本准确，细节处理一般。	11-24分	
			造型基本不准确，细节处理较差。	0-10分	
	色彩搭配	20分	色彩搭配合理，上色均匀，无明显色差或漏涂现象。	15-20分	
			色彩搭配较为合理，上色较均匀。	10-14分	
			色彩搭配不太合理，上色不均匀，有明显色差或漏涂现象。	0-9分	
	文件提交	10分	图片尺寸与分辨率、文件存档命名等符合规范，能按要求将文件存入指定的目录。	8-10分	
			图片尺寸与分辨率、文件存档命名等基本符合规范，能按要求将文件存入指定的目录。	4-7分	
			图片尺寸与分辨率、文件存档命名等不符合规范，未将文件存入指定的目录。	0-3分	

表4 三维道具模型制作评价标准及评分细则

评价内容		配分	考核点		备注
职业素养 (20分)	专业素质	10分	遵守纪律，尊敬考场老师，服从安排。	0-5分	以下情况，出现任意一种将做不合格处理
			正确使用电脑设备，按要求提交文件，不携带与考试无关的设备或资料。	0-5分	
	文明	10分	着装干净、整洁、举止文明。	0-5分	

技能考核 (80分)	素质		操作完成后，整齐摆放工具及凳子，按顺序退出考场。	0-5分	理： 1、考试舞弊、抄袭。 2、没有按要求填写考生信息。 3、文件未按考试要求保存。 4、严重违反考场纪律，造成恶劣影响的。
	模型制作	30分	模型制作规范，造型美观，结构准确，布线符合动画、游戏、VR模型制作的要求。	25-30分	
			模型制作较为规范，结构较为准确，布线基本符合影视动画、游戏、VR模型制作的要求。	16-24分	
			模型制作不规范，结构不准确，布线不符合影视动画、游戏、VR模型制作的要求。	0-15分	
	UV拆分	10分	UV拆分正确，摆放合理，能充分利用UV格空间。	8-10分	
			UV拆分基本正确，摆放较为合理。	5-7分	
			UV拆分不正确，摆放不合理。	0-4分	
	材质贴图制作	15分	材质贴图制作精美，质感突出，贴图显示无异常。	12-15分	
			材质贴图制作较为精美，贴图显示无异常。	6-11分	
			材质贴图制作效果差，贴图显示异常。	0-5分	
	灯光设置	10分	布光合理，色彩、色温恰当。	8-10分	
			布光较为合理，色彩、色温较为恰当。	5-7分	
			布光不合理，色彩、色温不恰当。	0-4分	
	渲染设置	10分	渲染设置合理，分辨率设置符合要求，渲染文件格式正确。	8-10分	
			渲染设置较为合理，分辨率设置基本符合要求，渲染文件格式基本正确。	5-7分	
			渲染设置不合理，分辨率等设置不符合要求，渲染文件格式不正确。	0-4分	
	文件提交	5分	存档和命名规范，并存入指定的目录。	4-5分	
			存档和命名基本规范，并存入指定的目录。	2-3分	
存档和命名不够规范，没有存入指定的目录。			0-1分		

表5 三维场景模型制作评价标准及评分细则

评价内容		配分	考核点	备注
职业素养 (20分)	专业素质	10分	遵守纪律，尊敬考场老师，服从安排。	0-5分
			正确使用电脑设备，按要求提交文件，不携带与考试无关的设备或资料。	0-5分
	文明素质	10分	着装干净、整洁、举止文明。	0-5分
			操作完成后，整齐摆放工具及凳子，按顺序退出考场。	0-5分
技能考核 (80分)	模型制作	30分	模型制作规范，造型美观，结构准确，高模雕刻具有丰富的细节，布线符合动画、游戏、VR模型制作的要求。	25-30分
			模型制作较为规范，结构较为准确，高模雕刻细节一般，布线基本符合影视动画、游戏、VR模型制作的要求。	15-24分

	UV 拆分	10 分	模型制作不规范，结构不准确，高模雕刻不注重细节处理，布线不符合影视动画、游戏、VR 模型制作的要求。	0-14 分	生 信 息。 3、文件未按要求保存。 4、严重违反考场纪律，造成恶劣影响的。
			UV 拆分正确，摆放合理，能充分利用 UV 格空间。	8-10 分	
			UV 拆分基本正确，摆放较为合理。	5-7 分	
	材质贴图制作	15 分	UV 拆分不正确，摆放不合理。	0-4 分	
			材质贴图制作精美，质感突出，贴图显示无异常。	12-15 分	
			材质贴图制作较为精美，贴图显示无异常。	6-11 分	
	灯光设置	10 分	材质贴图制作效果差，贴图显示异常。	0-5 分	
			布光合理，色彩、色温恰当。	8-10 分	
			布光较为合理，色彩、色温较为恰当。	5-7 分	
	渲染设置	10 分	布光不合理，色彩、色温不恰当。	0-4 分	
			渲染设置合理，分辨率设置符合要求，渲染文件格式正确。	8-10 分	
			渲染设置较为合理，分辨率设置基本符合要求，渲染文件格式基本正确。	5-7 分	
	文件提交	5 分	渲染设置不合理，分辨率等设置不符合要求，渲染文件格式不正确。	0-4 分	
			存档和命名规范，并存入指定的目录。	4-5 分	
			存档和命名基本规范，并存入指定的目录。	2-3 分	
			存档和命名不够规范，没有存入指定的目录。	0-1 分	

表6 三维角色模型制作评价标准及评分细则

评价内容		配分	考核点		备注
职业素养 (20分)	专业素质	10分	遵守纪律，尊敬考场老师，服从安排。	0-5分	以下情况，出现一种将不合格处理： 1、考试舞弊、抄袭。 2、没有按要求填写考生信息。 3、文件未按要求
			正确使用电脑设备，按要求提交文件，不携带与考试无关的设备或资料。	0-5分	
	文明素质	10分	着装干净、整洁、举止文明。	0-5分	
			操作完成后，整齐摆放工具及凳子，按顺序退出考场。	0-5分	
技能考核 (80分)	模型制作	30分	模型制作规范，造型美观，结构准确，高模雕刻具有丰富的细节，布线符合动画、游戏、VR 模型制作的要求。	25-30分	
			模型制作较为规范，结构较为准确，高模雕刻细节一般，布线基本符合影视动画、游戏、VR 模型制作的要求。	15-24分	
			模型制作不规范，结构不准确，高模雕刻不注重细节处理，布线不符合影视动画、游戏、VR 模型制作的要求。	0-14分	
	UV	10分	UV 拆分正确，摆放合理，能充分利用 UV 格空间。	8-10分	

	拆分		UV 拆分基本正确，摆放较为合理。	5-7 分	保存。 4、严重违反考场纪律，造成恶劣影响的。
			UV 拆分不正确，摆放不合理。	0-4 分	
	材质贴图制作	15 分	材质贴图制作精美，质感突出，贴图显示无异常。	12-15 分	
			材质贴图制作较为精美，贴图显示无异常。	6-11 分	
			材质贴图制作效果差，贴图显示异常。	0-5 分	
	灯光设置	10 分	布光合理，色彩、色温恰当。	8-10 分	
			布光较为合理，色彩、色温较为恰当。	5-7 分	
			布光不合理，色彩、色温不恰当。	0-4 分	
	渲染设置	10 分	渲染设置合理，分辨率设置符合要求，渲染文件格式正确。	8-10 分	
			渲染设置较为合理，分辨率设置基本符合要求，渲染文件格式基本正确。	5-7 分	
			渲染设置不合理，分辨率等设置不符合要求，渲染文件格式不正确。	0-4 分	
	文件提交	5 分	存档和命名规范，并存入指定的目录。	4-5 分	
存档和命名基本规范，并存入指定的目录。			2-3 分		
存档和命名不够规范，没有存入指定的目录。			0-1 分		

表7 三维动画制评价标准及评分细则

评价内容		配分	考核点		备注
职业素养 (20分)	专业素质	10分	遵守纪律，尊敬考场老师，服从安排。	0-5分	以下情况，出现任何一种将做不合格处理： 1、考试舞弊、抄袭。 2、没有按要求填写考生信息。 3、文件未按考试要求保存。 4、严重违反考场纪律，造
			正确使用电脑设备，按要求提交文件，不携带与考试无关的设备或资料。	0-5分	
	文明素质	10分	着装干净、整洁、举止文明。	0-5分	
			操作完成后，整齐摆放工具及凳子，按顺序退出考场。	0-5分	
技能考核 (80分)	骨骼绑定	25分	骨骼绑定正确，蒙皮效果好。	20-25分	
			骨骼绑定基本正确，蒙皮效果较好。	11-19分	
			骨骼绑定不正确，蒙皮效果差。	0-10分	
	动作设计	30分	动作设计符合动画运动规律，动作流畅自然，节奏感强。	25-30分	
			动作设计基本符合动画运动规律，动作较为自然。	15-24分	
			动作设计不符合动画运动规律，动作生硬。	0-14分	
	灯光设置	10分	布光合理，色彩、色温恰当。	8-10分	
			布光较为合理，色彩、色温较为恰当。	5-7分	
布光不太合理，色彩、色温不恰当。			0-4分		
渲染设置	10分	渲染参数设置正确，导出格式无误。	8-10分		
		渲染参数设置基本正确，导出格式基本正确。	5-7分		

	文件提交	5分	渲染参数设置不符合要求，未按要求格式输出。	0-4分	成恶劣影响的。
			存档和命名规范，并存入指定的目录。	4-5分	
			存档和命名基本规范，并存入指定的目录。	2-3分	
			存档和命名不够规范，没有存入指定的目录。	0-1分	

表8 灯光与渲染评价标准及评分细则

评价内容		配分	考核点		备注
职业素养 (20分)	专业素质	10分	遵守纪律，尊敬考场老师，服从安排。	0-5分	以下情况，出现任意一种将做不合格处理： 1、考试舞弊、抄袭。 2、没有按要求填写考生信息。 3、文件未按考试要求保存。 4、严重违反考场纪律，造成恶劣影响的。
			正确使用电脑设备，按要求提交文件，不携带与考试无关的设备或资料。	0-5分	
	文明素质	10分	着装干净、整洁、举止文明。	0-5分	
			操作完成后，整齐摆放工具及凳子，按顺序退出考场。	0-5分	
技能考核 (80分)	灯光设置	40分	布光合理，色彩、色温恰当，质感与细节突出。	30-40分	
			布光较合理，色彩、色温较恰当，质感与细节较好。	20-29分	
			布光不合理，有明显灯光设置问题。	0-19分	
	渲染设置	35分	渲染设置合理，分辨率符合要求，渲染文件格式正确，渲染效果好。	25-35分	
			渲染设置较为合理，分辨率基本符合要求，渲染文件格式基本正确，渲染效果尚可。	16-24分	
			渲染设置不合理，分辨率不符合要求，渲染文件格式不正确，渲染效果差。	0-15分	
	文件提交	5分	存档和命名规范，并存入指定的目录。	4-5分	
存档和命名基本规范，并存入指定的目录。			2-3分		
存档和命名不够规范，没有存入指定的目录。			0-1分		

表9 后期合成评价标准及评分细则

评价内容		配分	考核点		备注
职业素养 (20分)	专业素质	10分	遵守纪律，尊敬考场老师，服从安排。	0-5分	以下情况，出现任意一种将做不合格处理：
			正确使用电脑设备，按要求提交文件，不携带与考试无关的设备或资料。	0-5分	
	文明素质	10分	着装干净、整洁、举止文明。	0-5分	
			操作完成后，整齐摆放工具及凳子，按顺序退出考场。	0-5分	
主题	25分	情节叙述完整，主题突出，作品感染力强。	20-25分		

技能考核 (80分)	呈现		情节叙述较完整，主题较突出，作品感染力较强。	10-19分	1、考试舞弊、抄袭。 2、没有按要求填写考生信息。 3、文件未按考试要求保存。 4、严重违反考场纪律，造成恶劣影响的。
			情节叙述不完整，主题不太突出，作品感染力不强。	0-9分	
	音频处理	10分	对声音进行编辑，做到声音匹配视频的节奏，声画同步。	9-10分	
			声音与视频的节奏基本匹配。	6-8分	
			声音与视频的节奏不匹配。	0-5分	
	色彩调节	10分	对画面进行色彩调节，能很好地烘托主题氛围。	9-10分	
			色彩调节能较好地烘托主题氛围。	6-8分	
			色彩调节不能烘托主题氛围。	0-5分	
	标题字幕	10分	根据画面内容添加合适的标题及字幕，字体、字号合适，与画面内容匹配。	9-10分	
			标题及字幕的字体、字号较为合适，与画面内容基本匹配。	6-8分	
			标题及字幕的字体、字号不太合适，与画面内容不匹配。	0-5分	
	转场效果	10分	转场能呈现很好的画面过渡效果。	9-10分	
			转场能呈现较好的画面过渡效果。	6-8分	
			转场呈现的画面过渡效果欠佳。	0-5分	
	渲染设置	10分	视频编码、分辨率设置符合要求，导出格式正确。	9-10分	
			视频编码、分辨率设置基本符合要求，导出格式基本正确。	6-8分	
			视频编码、分辨率设置不符合要求，未按要求格式输出。	0-5分	
	文件提交	5分	存档和命名规范，并存入指定的目录。	4-5分	
存档和命名基本规范，并存入指定的目录。			2-3分		
存档和命名不够规范，没有存入指定的目录。			0-1分		

表10 特效制作评价标准及评分细则

评价内容		配分	考核点	备注	
职业素养 (20分)	专业素质	10分	遵守纪律，尊敬考场老师，服从安排。	0-5分	以下情况，出现一种将做不合格处理： 1、考试舞弊、抄袭。 2、没有
			正确使用电脑设备，按要求提交文件，不携带与考试无关的设备或资料。	0-5分	
	文明素质	10分	着装干净、整洁、举止文明。	0-5分	
			操作完成后，整齐摆放工具及凳子，按顺序退出考场。	0-5分	
技能考核 (80分)	作品表现力	30分	作品视觉冲击力和艺术感染力强。	25-30分	
			作品视觉冲击力和感染力较强。	18-24分	

分)	特效处理	35分	作品视觉冲击力和感染力不强。	0-17分	按 要 求 填 写 考 生 信 息。 3、文 件 未 按 考 试 要 求 保 存。 4、严 重 违 反 考 场 纪 律， 造 成 恶 劣 影 响 的。
			特效处理符合物理特性，空间透视感好。	30-35分	
			特效处理基本符合物理特性，空间透视感较好。	16-29分	
	渲染设置	10分	特效处理不符合物理特性，空间透视感差。	0-15分	
			渲染参数设置正确，导出格式无误。	8-10分	
			渲染参数设置基本正确，导出格式基本正确。	5-7分	
	文件提交	5分	渲染参数设置不符合要求，未按要求格式输出。	0-4分	
			存档和命名规范，并存入指定的目录。	4-5分	
			存档和命名基本规范，并存入指定的目录。	2-3分	
				存档和命名不够规范，没有存入指定的目录。	

表11 虚幻场景制作评价标准及评分细则

评价内容		配分	考核点		备注
职业素养 (20分)	专业素质	10分	遵守纪律，尊敬考场老师，服从安排。	0-5分	以 下 情 况，出 现 任 意 将 一 种 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 考 试 要 求 保 存。 4、严 重 违 反 考 场 纪
			正确使用电脑设备，按要求提交文件，不携带与考试无关的设备或资料。	0-5分	
	文明素质	10分	着装干净、整洁、举止文明。	0-5分	
			操作完成后，整齐摆放工具及凳子，按顺序退出考场。	0-5分	
技能考核 (80分)	场景搭建	35分	场景设计构思巧妙，布局合理，符合主题需求。	30-35分	
			场景设计构思较为巧妙，布局较合理，基本符合主题需求。	16-29分	
			场景设计设计不太合理，不符合主题需求。	0-15分	
	灯光设置	10分	布光合理，色彩、色温恰当。	8-10分	
			布光较为合理，色彩、色温较为恰当。	5-7分	
			布光不太合理，色彩、色温不恰当。	0-4分	
后期剪辑	20分	剪辑思路清晰，符合主题需求，完成标题制作、色彩调节、添加音频、转场等操作。	17-20分		
		剪辑思路较为清晰，基本符合主题需求，完成标题制作、色彩调节、添加音频、转场等部分操作。	11-16分		

			剪辑思路不清晰，不符合主题需求，完成标题制作、色彩调节、添加音频、转场等部分操作。	0-10分	律，造成恶劣影响的。
	渲染设置	10分	渲染参数设置正确，导出格式无误。	8-10分	
			渲染参数设置基本正确，导出格式基本正确。	5-7分	
			渲染参数设置不符合要求，未按要求格式输出。	0-4分	
	文件提交	5分	存档和命名规范，并存入指定的目录。	4-5分	
			存档和命名基本规范，并存入指定的目录。	2-3分	
			存档和命名不够规范，没有存入指定的目录。	0-1分	

四、抽考方式

（一）模块抽取

本专业技能考核标准的3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，专业基本模块抽考比例为30%，专业核心模块抽考比例为50%，专业拓展模块为20%。各模块考生人数按四舍五入计算，剩余的尾数考生随机在3个模块中抽取应试模块。

（二）项目抽取

每个考核模块设若干考核项目。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

- （1）《中华人民共和国劳动法》相关知识
- （2）《中华人民共和国民法典》相关知识
- （3）《中华人民共和国著作权法》相关知识
- （4）《中华人民共和国广告法》相关知识
- （5）《中华人民共和国商标法》相关知识
- （6）《中华人民共和国专利法》相关知识

2. 相关规范与标准

GB/T 15769-1995 电影技术术语

GB/T 19770-2005 电影 评价电视用电影和幻灯的观看条件 彩色、亮度和尺

寸

- GB/T 36724-2018 社会艺术水平考级 考试服务流程要求
- GB/T 33475.2-2016 信息技术 高效多媒体编码 第2部分：视频
- GB/T 9002-2017 音频、视频和视听设备及系统词汇
- GB/T 33475.1-2019 信息技术 高效多媒体编码 第1部分：系统
- GB/T 15751-1995 技术产品文件 计算机辅助设计与制图 词汇
- GB/T 5271.13-2008 信息技术 词汇 第13部分计算机图形
- DB22/T 2224-2019 三维数字动画生产技术要求
- DB22/T 2470-2019 二维动画生产工艺流程
- DB22/T 2471-2019 二维动画生产质量要求
- DB22/T 3048-2019 交互式动画影像技术规范
- DB33/T 2032-2017 动画渲染平台管理与服务规范