

郴州职业技术学院学生专业技能考核标准

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：610207）。

2. 适用对象

高职全日制在籍毕业年级学生。

二、考核目标

本专业技能考核，从学生编写剧本、动画创作的角度，围绕本专业的核心课程，培养学生动画设计任务等职业素养，引导学校加强专业教学基本条件建设，深化实践教学环节，增强学生创新创业能力，促进学生个性化发展，提高专业教学质量和专业办学水平，培养满足企业需求的高素质动画技能型人才。

三、考核内容

本专业技能考核，通过动画文字脚本写作、三维建模、三维材质贴图制作、三维动画制作、动画后期制作等5个技能考核模块，测试学生的编写、动画创作能力以及创新性思考、多角度观察分析问题、独立胜任动画设计任务等职业素养。

模块一专业基本技能（动画文字脚本写作）

该模块以企事业单位的文字脚本编写子项目为参考，主要运用文字脚本编写规律及写作格式等相关知识，根据所提供的故事片段编写成动画文字脚本片段。本模块基本涵盖了小故事的创意及脚本片段的编写工作所需的基本技能。

基本要求：

（1）能编写出富有创意的文字脚本，要求文字脚本的叙事节奏和

剧情发展合理。

(2) 能编写完整的动画文字脚本，要求思路清晰、语言流畅、结构安排合理。

(3) 能对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。

(4) 能对人物的对话，场景的切换，时间的分割描述到位，整体效果好。

(5) 能严格遵守文字脚本写作的工作规范，对计算机、文字编写软件配置操作符合行业操作规范，具备动画编剧必备的专业素养、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（三维动画）

1. 建模

该模块以企事业单位的建模子项目为参考，能运用 3D Max、Maya 等三维软件对网格物体进行编辑，会使用常用的修改器；会多形（Editable Polygon）和 NURBS 建模的基本方法，包括运用各种建模方式进行各种风格的场景、角色建模；会使用修改工具等。本模块基本涵盖了三维模型的创意和制作工作所需的基本技能。

基本要求：

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

(2) 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) 能完整地进行画面构图，能恰当地运用表现技法，视图整体

效果好。

(4) 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。

2. 材质贴图制作

该模块以企事业单位的材质贴图制作子项目为参考，能运用三维软件的材质编辑器制作各种常用材质，能运用 **Photoshop** 等平面软件进行贴图绘制。本模块基本涵盖了材质编辑及贴图绘制工作所需的基本技能。

基本要求：

(1) 能根据题目要求设置材质或渲染尺寸、参数、输出格式，存档和命名规范。

(2) 能对材质编辑器进行材质与贴图的建立和编辑，UV 划分合理，质感突出，材质正确赋予了对象；

(3) 能将灯光进行合理布局，高级渲染器设置合理，根据要求进行渲染输出。

(4) 能完整地进行画面构图，材质表现技法运用得当，画面整体效果好。

(5) 能严格遵守材质贴图的工作规范，对计算机、三维动画软件操作符合行业操作规范，具备材质灯光师必备的专业素养、规范的工作态度和良好的职业道德与职业价值观。

3. 灯光与渲染输出

该模块以企事业单位的灯光与渲染输出制作子项目为参考，能根据要求创建灯光，并进行相关参数设置及调整。能用渲染器对场景等进行渲染

输出。本模块基本涵盖了灯光设计、处理与渲染输出工作所需的基本技能。

基本要求：

(1) 能根据题目要求正确创建、设置灯光；存档和命名规范。

(2) 能通过灯光系统对场景、角色等进行照明设计、处理与调整，使其接近范图灯光效果；环境特效应用得当，能根据要求用渲染器对场景等进行渲染输出。

(3) 能完整地进行画面构图，色彩、色温恰当，画面整体效果好。

(4) 能严格遵守灯光设计的工作规范，对计算机、三维动画软件操作符合行业操作规范，具备材质灯光师必备的专业素养、规范的工作态度和良好的职业道德与职业价值观。

4. 动画制作

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。

基本要求：

(1) 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/表情的创建等）；存档和命名规范。

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

(3) 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。

(4) 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。

5. 角色绑定

该模块以企事业单位的角色绑定制作子项目为参考，能根据项目要求，对角色进行绑定（骨骼设定、蒙皮、权重）等制作。本模块基本涵盖了角色绑定工作所需的基本技能。

基本要求：

（1）能根据题目要求，进行骨骼创建、参数设置、格式输出。存档和命名规范。

（2）能合理对骨骼进行设定，蒙皮效果好，模型没有穿插和遗漏情况，能够使角色正确完成一些常见动作。

（3）能完整地进行画面构图，骨骼创建和蒙皮技法运用得当，姿势符合规定，整体效果好。

（4）能严格遵守角色绑定的工作规范，对计算机、绘制软件操作符合行业操作规范，具备角色绑定师必备的专业素养、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（动画后期制作）

1. 动画后期合成

该模块以企事业单位的后期合成制作子项目为参考，能根据提供的视频和背景图片素材进行视频合成。能根据提供的音频文件给视频文件合成音效。本模块基本涵盖了影视动画后期合成工作所需的基本技能。

基本要求：

（1）能正确对画面尺寸、分辨率等进行设置，导出视频格式正确。

（2）能正确运用镜头，要求景别清晰，前、中、后层次分明，画

面内容丰富，有纵深感、空间感，镜头运动处理合理。

(3) 能严格遵守动画后期制作的工作规范，对计算机、后期软件操作符合行业操作规范，具备动画后期合成师必备的专业素养、规范的工作态度和良好的职业道德与职业价值观。

2. 动画后期编辑

该模块以企事业单位的动画后期编辑制作子项目为背景，能根据项目要求，进行视频片段、声音、图片等编辑，使之播放节奏到位、声音匹配视频素材、镜头衔接准确。本模块基本涵盖了影视动画后期编辑工作所需的基本技能。

基本要求：

(1) 能正确设置画面尺寸、分辨率等，能按照要求导出视频格式。

(2) 能将视频片段情节叙述完整、流畅，画面节奏恰当，镜头组接合理，声音基本匹配视频素材。

(3) 能严格遵守动画后期编辑的工作规范，对计算机、后期软件操作符合行业操作规范，具备动画后期编辑师必备的专业素养、规范的工作态度和良好的职业道德与职业价值观。

3. 动画后期特效

该模块以企事业单位的动画后期特效制作子项目为背景，能根据项目要求，进行自然现象及文字、抠像、视频等特效制作。本模块基本涵盖了影视动画后期特效工作所需的基本技能。

基本要求：

(1) 能正确对画面尺寸、分辨率等进行设置，能按照要求导出视频格式。

(2) 能根据题目要求进行自然现象、文字、抠像、调色等特效制作，动画节奏到位，物理特性合理，空间透视感好，整体效果好。

(3) 能严格遵守动画后期特效制作的工作规范，对计算机、后期特效软件操作符合行业操作规范，具备动画后期特效师必备的专业素养、规范的工作态度和良好的职业道德与职业价值观。

四、评价标准

说明：分模块（项目）提出对应评价要点（含技能和素养），其作用是为对应题库中题目制定评分细则提供依据。

（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、分值分配：本专业技能考核满分为 100 分，其中专业技能占 93 分，项目文档和职业素养占 7 分。

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 动漫制作技术专业各模块的试题评价分值标准

| 序号 | 试题模块 | 必考题型 | 分值 | 优秀标准 | 合格标准 | 不合格标准 |
|----|------|------|----|------|------|-------|
|----|------|------|----|------|------|-------|

| | | | | | | |
|---|---------------------------------|--------------|-------|----------------|----------------|--------|
| 1 | 专业 基本 技能 | 动画文字脚 本写作 | 100 分 | 88 分 -100 分 | 60 分 --87 分 | 60 分以下 |
| 2 | 岗位 核心 技能 | 三维动画 | 100 分 | 88 分 -100 分 | 60 分 --87 分 | 60 分以下 |
| 3 | 跨 岗 位 综 合 技 能 | 动画后期 编辑 | 100 分 | 88 分 -100 分 | 60 分 --87 分 | 60 分以下 |
| | | 动画后期 合成 | 100 分 | 88 分 -100 分 | 60 分 --87 分 | 60 分以下 |
| | | 动画后期 特效 | 100 分 | 88 分 -100 分 | 60 分 --87 分 | 60 分以下 |

（二）各试题模块的评价标准

各抽查项目的评价包括两个方面，总分为 100 分。其中，职业素养占该项目总分的 7%，作品质量占该项目总分的 93%。按职业素养、作品两项总成绩评定是否合格。各模块和项目的技能评价要点内容如表2 所示。

表2 动漫制作技术专业技能考核评价要点

| 序号 | 类型 | 模块 | 项目 | 评价要点 |
|----|--------|----------|--------|---|
| 1 | 专业基本技能 | 动画文字脚本写作 | 文字脚本写作 | <p>编写的文字脚本富有创意；</p> <p>按照要求，文字脚本的叙事节奏和剧情发展合理；</p> <p>动画文字脚本完整、思路清晰、语言流畅、结构安排合理；</p> <p>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；</p> <p>角色言行的描述详尽、人物的对话、场景的切换、时间的分割描述到位、整体效果好；</p> <p>项目完成过程符合文字脚本写作的工作规范；</p> <p>遵守相关职业规范。</p> |
| | | | 建模 | <p>正确设置画面尺寸、分辨率；</p> <p>导出图片或视频格式正确；</p> <p>造型的比例、结构、动态基本合理；</p> <p>布线基本符合三维动画制作要求；</p> <p>构图基本完整，表现技法运用基本得当，视图整体效果好；</p> <p>项目完成过程符合模型制作的工作规范；</p> <p>遵守相关职业规范。</p> |
| | | | 材质 | <p>正确设置材质或渲染尺寸、参数、输出格式等；</p> <p>通过材质编辑器进行了材质与贴图的建立和编辑；</p> <p>UV 划分合理；</p> <p>质感突出，材质正确赋予了对象；</p> |

| | | | | |
|---|----------------|----------|---------------------------------|---|
| 2 | 岗位 核心 技能 | 三维 动画 | 质 贴 图 | <p>灯光配合基本合理，高级渲染器设置合理；</p> <p>根据要求进行了渲染输出；</p> <p>项目完成过程符合材质贴图制作的工作规范；</p> <p>遵守相关职业规范。</p> |
| | | | 灯 光 与 渲 染 输 出 | <p>灯光创建、设置符合题目要求；</p> <p>通过灯光系统对场景、角色等进行了照明设计、处理与调整；</p> <p>接近范图灯光效果；</p> <p>环境特效应用得当；</p> <p>根据要求用渲染器对场景等进行了渲染输出；</p> <p>构图基本完整，色彩、色温恰当，画面整体效果好；</p> <p>项目完成过程符合灯光与渲染输出的工作规范；</p> <p>遵守相关职业规范。</p> |
| | | | 角 色 绑 定 | <p>正确创建、参数设置、输出格式等要求；</p> <p>骨骼设定合理，蒙皮效果好；</p> <p>模型没有穿插和遗漏情况；</p> <p>能够使角色正确完成一些常见动作；</p> <p>构图基本完整，骨骼创建和蒙皮技法运用基本得当，姿势符合规定，整体效果好；</p> <p>项目完成过程符合角色绑定的工作规范；</p> <p>遵守相关职业规范。</p> |

| | | | |
|---|---------------------------------|--------|---|
| | | | <p>正确设置（摄像机/路径/物体关键帧/骨骼/表情的创建、设置等）；</p> <p>动画运动（摄像机/路径/物体关键帧/表情/骨骼等）处理流畅，符合运动规律；</p> <p>正确地根据要求进行了相关设定；</p> <p>构图基本完整，动画设计基本合理、符合题目要求，画面整体效果好；</p> <p>项目完成过程符合三维动画制作的工作规范；</p> <p>遵守相关职业规范。</p> |
| 3 | 跨 岗 位 综 合 技 能 | 动画后期合成 | <p>正确设置画面尺寸、分辨率等； 按照要求导出视频格式；</p> <p>镜头景别清晰，前、中、后层次分明；</p> <p>画面内容丰富，有纵深感、空间感，镜头运动处理合理；</p> <p>项目完成过程符合后期合成的工作规范； 遵守相关职业规范。</p> |
| | | 动画后期制作 | <p>正确设置画面尺寸、分辨率等；</p> <p>按照要求导出视频格式；</p> <p>视频片段情节叙述完整、流畅，画面节奏恰当，镜头组接合理； 声音基本匹配视频素材；</p> <p>项目完成过程符合后期编辑的工作规范；</p> <p>遵守相关职业规范。</p> |
| | | 动画后期特效 | <p>正确设置画面尺寸、分辨率等；</p> <p>特效（自然现象/文字/抠像/调色等）制作效果突出；</p> |

| | | | | |
|--|--|--|-------|--|
| | | | 期特效制作 | 动画节奏到位，物理特性合理，空间透视感好，整体效果好； 项目完成过程符合后期特效制作的工作规范； 遵守相关职业规范。 |
|--|--|--|-------|--|

(三) 动漫制作技术专业抽测考试实施条件标准

影视动画专业各模块和项目抽测考试实施条件分别如表所示。

实施条件

| 项目 | 基本实施条件 | 备注 |
|----|---|--------------|
| 场地 | 机房 | 必备 |
| 设备 | 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。 | 必备 |
| 工具 | Maya (中文版或英文版)、3DMax 2014(中文版或英文版)、VRAY(中文版)、Photoshop (中文版)、Painter (中文版)、Flash (中文版)、Premiere (中文版)、After Effects (中文版)、Word(中文版)、Wps(中文版)安装软件, Wacom 等品牌手绘板驱动。 | 根据学校课程最新版本确定 |

五、抽考方式

1.10%的学生参考专业基本技能，50%的学生参考专业核心技能，

40%的学生参考跨岗位综合技能。考生人数按四舍五入计算，剩余的尾数考生随机在专业核心技能中抽取。

2.试题抽取方式：学生在相应的技能项目题库中，随机抽取 1 道试题考核。

六、附录

（一）相关法律法规

以《高级动画绘制员国家职业标准》（国家职业资格 3 级）为基础，兼顾《中华人民共和国广播影视法》、《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国劳动法》、《中华人民共和国合同法》、《中华人民共和国版权法》、《中华人民共和国广告法》等相关法律法规，以及湖南省影视动画行业规范。

（二）相关规范与标准（摘录）

1. 基础知识

高级动画绘制员国家职业标准

（国家职业资格 3 级）

1.1、绘画基础知识

(1)绘画透视知识。(2)绘画解剖知识。(3)绘画素描知识。(4)绘画色彩知识。(5)绘画速写知识。

1.2、计算机知识

(1)计算机基本操作。

(2)绘图板使用操作知识。

1.3、动画概论

(1)中外动画发展史。(2)动画基本概念。

1.4、动画制作知识

(1)动画制作流程。

(2)动画制作岗位职责要求。

2. 工作要求

| 职业功能 | 工作内容 | 技能要求 | 相关知识 |
|---------------|-----------------|---|--|
| 一、人物、动物中间画的绘制 | (一) 动态人物、动物形象绘制 | 1.能绘制各种人物、动物形象大角度转面、转化、变化等透视变化中间画； 2.能绘制各种人物形象正面、背面、俯视、仰视，成角度透视等各种角度的走、跑、跳等动作的中间画； 能绘制各种动物形象正面、背面、俯视、仰视、成角度透视等各种角度的走、跑、跳、扑、飞、游、爬等动作的中间画；能结合曲线运动规律绘制出多个人物、动物复合运动的中间画； 5.能按原画设计要求绘制各种卡通形象表情，如“喜怒哀乐”等强烈转换的中间画； 6.能按原画设计要求绘制各种卡通形象情绪细微变化的中间画。 | 1. 多角色复合画面表现方法； 2. 动画运动规律中多角度透视使用方法及特点。 |
| | (二) 简 | 能按分镜头台本及设计稿要求设计简单 | |

| | | | |
|--------------|---------------|--|------------------------------|
| | 单动作设计 | 动作； 能正确填写摄影表。 | |
| 二、自然现象中间画的绘制 | (一) 风雨、雪、闪电绘制 | 能绘制由风吹动而引起的物体运动的中间画； 2. 能绘制细雨、小雨、中雨、大雨、暴雨等下雨场面的中间画； 3. 能绘制小雪、中雪、大雪、暴风雪等下雪场面的中间画； 能绘制树枝状和图案型等闪电的中间画。 | 1. 自然现象运动规律； 2. 动画循环运动规律。 |
| | (二) 云、烟雾、爆炸绘制 | 能绘制各种云朵飘动的中间画； 能绘制清烟、浓烟、雾气等烟雾类画面的中间画； 3. 能绘制出小型爆炸、大型爆炸等场景画面的中间画。 | |
| | (三) 水类绘制 | 1.能绘制水滴中间画； 2.能绘制水圈中间画； 3.能绘制水纹中间画； 4.能绘制水流中间画； 5.能绘制水花中间画； 6.能绘制水浪中间画。 | |
| | (四) 火类绘制 | 能绘制小火苗运动中间画； 能绘制中火运动中间画； 能绘制大火运动中间画。 | |

| | | | |
|--------|--------------|---|--|
| 三、动画检查 | (一) 中间画质量检查 | 1. 能运用动画检验仪等工具检查并判定各类中间画绘制是否符合运动规律要求； 能检查并判定绘制各类中间画的线条是否符合标准； 能检查并判定各类中间画的张数是否符合要求。 | 1. 动画检验仪等相应检查工具的使用方法； 2. 动画检验工作的标准方法。 |
| | (二) 中间画错误的修正 | 能检查出中间画绘制的错误并对问题进行标注； 2. 能对检查出的错误给予相应的修改或提出修改意见。 | |

3. 比重表

3.1 理论知识

| 项 目 | | 高级动画绘制员(%) |
|------|-------------|------------|
| 基本要求 | 职业道德 | 5 |
| | 基本知识 | 15 |
| 相关知识 | 人物、动物中间画的绘制 | 40 |
| | 自然现象中间画的绘制 | 20 |
| | 动画检查 | 20 |
| 合计 | | 100 |

3.2 技能操作

| 项目 | 高级动画绘制员(%) |
|----|------------|
|----|------------|

| | | |
|------|-------------|-----|
| 技能要求 | 人物、动物中间画的绘制 | 50 |
| | 场景绘制 | 15 |
| | 自然现象中间画的绘制 | 20 |
| | 动画检查 | 15 |
| 合计 | | 100 |