

湖南工艺美术职业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

动漫设计（专业代码：550116）

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

根据调查研究和广泛征求意见，参照国家动漫设计（类）职业资格标准和“1+X”动画制作职业技能等级标准，结合动漫设计（类）专业特点，以考核学生动漫设计的专业基本素质、基本知识、基本技能和专业核心能力掌握情况为目标。将本专业技能考核分为专业基本技能和岗位核心技能，其中，专业基本技能包括动画脚本写作、分镜头设计、动画造型设计；岗位核心技能包括：原画绘制、动画场景绘制、角色建模、材质、灯光制作、动画制作，共 8 个项目。

三、考核内容

模块一 专业基本技能

1. 动画脚本写作

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) 能合理运用镜头、画面衔接流畅，能使用正确的绘制方法与应用技巧、表现形式，分镜头符合影视特征及规律。

(6) 能清楚地注释文字、对白，标明时间、场景、道具等信息。

(7) 能正确运用分镜头绘画技法，画面整体效果好。

(8) 能严格遵守分镜头绘制的工作规范，对计算机、绘制软件操作符合行业操作规范，具备动画设计师必备的专业素养、规范的工作态度和良好的职业道德与职业价值观。

2. 分镜头设计

基本要求：

(1) 能合理运用镜头、画面衔接流畅，能使用正确的绘制方法与应用技巧、表现形式，分镜头符合影视特征及规律。

(2) 能清楚地注释文字、对白，标明时间、场景、道具等信息。

(3) 能正确运用分镜头绘画技法，画面整体效果好。

(4) 能严格遵守分镜头绘制的工作规范，对计算机、绘制软件操作符合行业操作规范，具备动画设计师必备的专业素养、规范的工作态度和良好的职业道德与职业价值观。

3. 动画造型设计

基本要求：

(1) 能根据题目要求完成造型，要求比例、结构、透视基本准确、角色表情生动、自然、动态设计具有个性。

(2) 能绘制生动、灵活的线条，符合二维造型基本要求，色彩搭配基本合理。

(3) 能正确运用绘制技法，整体效果好。

(4) 能严格遵守美术造型设计的工作规范，对计算机、绘制软件操作符合行业操作规范，具备动漫设计必备的专业素养、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

1. 原画绘制

基本要求：

- (1) 能够合理地进行动作设计，达到分镜和设计稿的要求。
- (2) 能够严格按照动画设计稿的透视、位置、比例和人物关系要求进行绘制。
- (3) 能够设计角色动作，使角色的动作特点符合角色性格。
- (4) 能够填写摄影表和通过原动画张数来调整动画的节奏，使节奏准确，动作流畅。
- (5) 能严格遵守动画绘制的工作规范，对计算机、绘制软件操作符合行业操作规范，具备动画设计师必备的专业素养、规范的工作态度和良好的职业道德与职业价值观。

2. 动画场景绘制

基本要求：

- (1) 能正确设置页面（舞台）尺寸、分辨率、色彩模式等。
- (2) 能根据项目要求对色彩进行合理搭配，画面的气氛好，符合场景设计要求、符合影片整体风格要求。
- (3) 能根据项目要求进行场景绘制，透视准确，绘制手法自然、生动，表现技法运用得当、整体效果好。
- (4) 能严格遵守场景绘制的工作规范，对计算机、绘制软件操作符合行业操作规范，具备场景设计师必备的专业素养、规范的工作态度和良好的职业道德与职业价值观。

3. 角色建模

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。

4. 材质、灯光制作

基本要求：

(1) 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，材质正确赋予给对象。

(2) 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。

(3) 能根据题目要求正确创建、设置灯光，存档和命名规范。

(4) 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。

(5) 能完整地进行画面构图，色彩、色温恰当，画面整体效果好。

(6) 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。

(7) 能严格遵守材质、灯光的工作规范，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。

5. 动画制作

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。

三、评价标准

1、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，其中职业素养占 20 分，作品占 80 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。

试题评价分值标准

序号	试题模块	分值	优秀标准	合格标准	不合格标准
1	专业基本技能	100 分	100 分-88 分	87 分--60 分	60 分以下
2	岗位核心技能	100 分	100 分-88 分	87 分--60 分	60 分以下

2、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 20%，作品质量占该项目总分的 80%。按职业素养、作品两项总成绩评定是否合格。

专业技能考核评价要点

序号	类型	模块	项目	评价要点
1	模块一 专业基本技能	动画脚本写作	动画文字脚本写作	编写的文字脚本富有创意； 按照要求，文字脚本的叙事节奏和剧情发展合理； 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、人物的对话、场景的切换、时间的分割描述 到位、整体效果好； 项目完成过程符合文字脚本写作的工作规范； 遵守相关职业规范。
		分镜头设计	动画分镜头设计	镜头运用和画面结合合理； 绘制方法与应用技巧、表现形式正确； 分镜头符合影视特征及规律； 注释文字、对白清楚，标明了时间、场景、道具等信息； 分镜头绘画技法运用基本得当，画面整体效果好； 项目完成过程符合分镜头设计的工作规范； 遵守相关职业规范。
		动画造型设计	动画美术造型设计与绘制	造型符合题目要求； 比例、结构、透视基本准确； 角色表情生动、自然，动态设计具有个性； 线条灵活、生动，符合二维造型基本要求； 色彩搭配基本合理； 绘制技法运用基本得当，整体效果好； 项目完成过程符合美术造型设计作的工作规范； 遵守相关职业规范。
2	模块二 岗位核心技能	原画绘制	原画绘制	动作设计，达到分镜和设计稿的要求； 动画设计稿的透视、位置、比例和人物关系准确； 角色的动作特点符合角色性格； 动画节奏准确，动作流畅； 项目完成过程符合原画绘制的工作规范； 遵守相关职业规范。
		场景绘制	动画场景绘制	正确设置页面（舞台）尺寸、分辨率、色彩模式等； 色彩搭配合理，画面的气氛好，符合二维场景设计要求； 符合影片整体风格要求； 透视准确； 绘制手法自然、生动，表现技法运用基本得当、整体效果好； 项目完成过程符合场景绘制的工作规范；

			遵守相关职业规范。
	角色建模	角色模型制作	正确设置画面尺寸、分辨率； 导出图片或视频格式正确； 造型的比例、结构、动态基本合理； 布线基本符合三维动画制作要求； 构图基本完整，表现技法运用基本得当，视图整体效果好； 项目完成过程符合模型制作的工作规范； 遵守相关职业规范。
	材质、灯光制作	材质贴图、灯光与渲染输出	正确设置材质或渲染尺寸、参数、输出格式等； 通过材质编辑器进行了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； 灯光创建、设置符合题目要求； 根据要求用渲染器对场景等进行了渲染输出； 构图基本完整，色彩、色温恰当，画面整体效果好； 根据要求进行了渲染输出； 项目完成过程符合灯光与渲染输出的工作规范； 遵守相关职业规范。
	动画制作	角色动画制作	正确设置（摄像机/路径/物体关键帧/骨骼/表情的创建、设置等）； 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； 正确地根据要求进行了相关设定； 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； 项目完成过程符合三维动画制作的工作规范； 遵守相关职业规范。

3、动漫设计专业抽测考试实施条件标准

项目	基本实施条件	备注
场地	机房，标准 40 个机位。	必备
设备	计算机 40 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 22 寸。	必备
工具	Flash (中文版)、Photoshop(中文版)、Sai (中文版)、 Maya (中文版)、3DMax (中文版或)、Premiere (中文版)、Word(中文版)、Wps(中文版)，Wacom 等品牌手绘板驱动。	根据学校课程最新版本确定
测评专家	每 15 名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少一年以上从事游戏制作一线生产工作经验或三年以上游戏制作实训指导经历。	必备

四、抽考方式

1、学校参考模块选取：模块一和模块二中的所有模块均为选考模块。

2、学生选考模块一或模块二的确定比例，由学生自主选考：30%的学生选考模块一，70%的学生选考模块二。考生人数按四舍五入计算，剩余的尾数考生随机在模块二中选取。

3、试题抽取方式：学生在模块一、模块二题库中，按照模块类别，学生随机选取1道试题进行考核。