湖南工艺美术职业学院

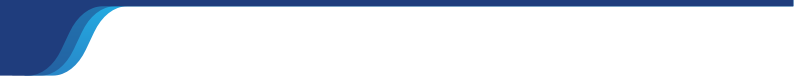
游戏艺术设计专业技能

**考**

**核**

**题**

**库**

资源 44_1

目 录

**[湖南工艺美术职业学院游戏艺术设计专业技能考核题库 11](#_Toc32760)**

**[一、2D游戏原画设计模块 11](#_Toc31780)**

[1.试题编号：1-1 11](#_Toc11417)

[2.试题编号：1-2 14](#_Toc11373)

[3.试题编号：1-3 17](#_Toc4296)

[4.试题编号：1-4 20](#_Toc26539)

[5.试题编号：1-5 23](#_Toc20793)

[6.试题编号：1-6 26](#_Toc16887)

[7.试题编号：1-7 29](#_Toc24566)

[8.试题编号：1-8 32](#_Toc6738)

[9.试题编号：1-9 35](#_Toc21936)

[10.试题编号：1-10 38](#_Toc7584)

[11.试题编号：1-11 41](#_Toc2567)

[12.试题编号：1-12 44](#_Toc16649)

[13.试题编号：1-13 47](#_Toc262)

[14.试题编号：1-14 50](#_Toc15264)

[15.试题编号：1-15 53](#_Toc20973)

[16.试题编号：1-16 56](#_Toc17218)

[17.试题编号：1-17 59](#_Toc27444)

[18.试题编号：1-18 62](#_Toc4289)

[19.试题编号：1-19 65](#_Toc22476)

[20.试题编号：1-20 68](#_Toc28482)

**[二、3D游戏模型设计模块 71](#_Toc27048)**

[1.试题编号：2-1 71](#_Toc13930)

[2.试题编号：2-2 74](#_Toc21094)

[3.试题编号：2-3 77](#_Toc17943)

[4.试题编号：2-4 80](#_Toc28188)

[5.试题编号：2-5 83](#_Toc2107)

[6.试题编号：2-6 86](#_Toc15618)

[7.试题编号：2-7 89](#_Toc31697)

[8.试题编号：2-8 92](#_Toc25599)

[9.试题编号：2-9 95](#_Toc3109)

[10.试题编号：2-10 98](#_Toc16608)

[11.试题编号：2-11 101](#_Toc24200)

[12.试题编号：2-12 104](#_Toc17834)

[13.试题编号：2-13 107](#_Toc10312)

[14.试题编号：2-14 110](#_Toc7726)

[15.试题编号：2-15 113](#_Toc8415)

[16.试题编号：2-16 116](#_Toc21471)

**[三、3D游戏动画制作模块 119](#_Toc25707)**

[1.试题编号：3-1 119](#_Toc17572)

[2.试题编号：3-2 121](#_Toc25569)

[3.试题编号：3-3 123](#_Toc20195)

[4.试题编号：3-4 125](#_Toc23134)

[5.试题编号：3-5 127](#_Toc7766)

[6.试题编号：3-6 129](#_Toc31586)

[7.试题编号：3-7 131](#_Toc5330)

[8.试题编号：3-8 133](#_Toc29815)

[9.试题编号：3-9 135](#_Toc22682)

[10.试题编号：3-10 137](#_Toc20013)

湖南工艺美术职业学院游戏艺术设计专业技能考核题库

本套题库分为三大模块，分别为2D游戏原画设计、3D游戏模型游戏设计、3D游戏动画制作。2D游戏原画设计共计20套题；3D游戏模型设计共计16套题；3D游戏动画制作共计10套题。

一、2D游戏原画设计模块

1.试题编号：1-1: 根据下图进行临摹。所用软件可选择Adobe Photoshop、Sai等。突出角色性格，主体元素清晰合理，符合整体风格要求。



（1）任务描述

1、绘制技法运用基本得当，整体效果好。

2、呼应整体风格，材质搭配成熟，色块区分明朗，材质刻画清晰，辨识度高。

3、色彩搭配合理，通过Pose展现人物个性，形体结构准确，动作能表现角色性格。

4、图片长宽为1920\*1280，分辨率为150dpi，色彩模式为RGB模式，导出格式为JPG格式。考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并存放在指定的文件夹里。

（2）实施条件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存8GB以上，显示器不低于19英寸，手绘板20块以上 | 必备 |
| 工具 | Photoshop CS6（中文版）版本以上，手绘板驱动 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上游戏原画设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能  要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）透视准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）透视不准确扣10～15分； |
| 细节表现 | 30分 | 角色表情生动、自然，动态设计具有个性； | （1）表情呆滞扣2～10分；  （2）动态不标准扣2～8分； |
| 色彩搭配 | 30分 | 线条灵活、生动，符合游戏造型基本要求； 色彩搭配基本合理； | 线条不够流程扣3～10分，绘制出现明显色彩错误扣5分； |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

2.试题编号：1-2:根据下图进行临摹。所用软件可选择Adobe Photoshop、Sai等。



（1）任务描述

1、绘制技法运用基本得当，整体效果好。

2、呼应整体风格，材质搭配成熟，色块区分明朗，材质刻画清晰，辨识度高。

3、色彩搭配合理，通过Pose展现人物个性，形体结构准确，动作能表现角色性格。

4、图片长宽为1920\*1280，分辨率为150dpi，色彩模式为RGB模式，导出格式为JPG格式。考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并存放在指定的文件夹里。

（2）实施条件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存8GB以上，显示器不低于19英寸，手绘板20块以上 | 必备 |
| 工具 | Photoshop CS6（中文版）版本以上，手绘板驱动 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上游戏原画设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）透视准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）透视不准确扣10～15分； |
| 细节表现 | 30分 | 角色表情生动、自然，动态设计具有个性； | （1）表情呆滞扣2～10分；  （2）动态不标准扣2～8分； |
| 色彩搭配 | 30分 | 线条灵活、生动，符合游戏造型基本要求； 色彩搭配基本合理； | 线条不够流程扣3～10分，绘制出现明显色彩错误扣5分； |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

3.试题编号：1-3：根据下图进行临摹。所用软件可选择Adobe Photoshop、Sai等。主体元素清晰合理，符合整体风格要求。



（1）任务描述

1、绘制技法运用基本得当，整体效果好。

2、呼应整体风格，材质搭配成熟，色块区分明朗，材质刻画清晰，辨识度高。

3、色彩搭配合理，通过Pose展现人物个性，形体结构准确，动作能表现角色性格。

4、图片长宽为1920\*1280，分辨率为150dpi，色彩模式为RGB模式，导出格式为JPG格式。考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并存放在指定的文件夹里。

（2）实施条件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存8GB以上，显示器不低于19英寸，手绘板20块以上 | 必备 |
| 工具 | Photoshop CS6（中文版）版本以上，手绘板驱动 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上游戏原画设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）透视准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）透视不准确扣10～15分； |
| 细节表现 | 30分 | 角色表情生动、自然，动态设计具有个性； | （1）表情呆滞扣2～10分；  （2）动态不标准扣2～8分； |
| 色彩搭配 | 30分 | 线条灵活、生动，符合游戏造型基本要求； 色彩搭配基本合理； | 线条不够流程扣3～10分，绘制出现明显色彩错误扣5分； |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

4.试题编号：1-4：根据下图进行临摹。所用软件可选择Adobe Photoshop、Sai等。主体元素清晰合理，符合整体风格要求。



（1）任务描述

1、绘制技法运用基本得当，整体效果好。

2、呼应整体风格，材质搭配成熟，色块区分明朗，材质刻画清晰，辨识度高。

3、色彩搭配合理，通过Pose展现人物个性，形体结构准确，动作能表现角色性格。

4、图片长宽为1920\*1280，分辨率为150dpi，色彩模式为RGB模式，导出格式为JPG格式。考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并存放在指定的文件夹里。

（2）实施条件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存8GB以上，显示器不低于19英寸，手绘板20块以上 | 必备 |
| 工具 | Photoshop CS6（中文版）版本以上，手绘板驱动 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上游戏原画设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）透视准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）透视不准确扣10～15分； |
| 细节表现 | 30分 | 角色表情生动、自然，动态设计具有个性； | （1）表情呆滞扣2～10分；  （2）动态不标准扣2～8分； |
| 色彩搭配 | 30分 | 线条灵活、生动，符合游戏造型基本要求； 色彩搭配基本合理； | 线条不够流程扣3～10分，绘制出现明显色彩错误扣5分； |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

5.试题编号：1-5：根据下图进行临摹。所用软件可选择Adobe Photoshop、Sai等。主体元素清晰合理，符合整体风格要求。



（1）任务描述

1、绘制技法运用基本得当，整体效果好。

2、呼应整体风格，材质搭配成熟，色块区分明朗，材质刻画清晰，辨识度高。

3、色彩搭配合理，通过Pose展现人物个性，形体结构准确，动作能表现角色性格。

4、图片长宽为1920\*1280，分辨率为150dpi，色彩模式为RGB模式，导出格式为JPG格式。考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并存放在指定的文件夹里。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存8GB以上，显示器不低于19英寸，手绘板20块以上 | 必备 |
| 工具 | Photoshop CS6（中文版）版本以上，手绘板驱动 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上游戏原画设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（2）实施条件

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）透视准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）透视不准确扣10～15分； |
| 细节表现 | 30分 | 角色表情生动、自然，动态设计具有个性； | （1）表情呆滞扣2～10分；  （2）动态不标准扣2～8分； |
| 色彩搭配 | 30分 | 线条灵活、生动，符合游戏造型基本要求； 色彩搭配基本合理； | 线条不够流程扣3～10分，绘制出现明显色彩错误扣5分； |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

6.试题编号：1-6：根据下图进行临摹。所用软件可选择Adobe Photoshop、Sai等。



（1）任务描述

1、绘制技法运用基本得当，整体效果好。

2、呼应整体风格，材质搭配成熟，色块区分明朗，材质刻画清晰，辨识度高。

3、色彩搭配合理，通过Pose展现人物个性，形体结构准确，动作能表现角色性格。

4、图片长宽为1920\*1280，分辨率为150dpi，色彩模式为RGB模式，导出格式为JPG格式。考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并存放在指定的文件夹里。

（2）实施条件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存8GB以上，显示器不低于19英寸，手绘板20块以上 | 必备 |
| 工具 | Photoshop CS6（中文版）版本以上，手绘板驱动 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上游戏原画设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

1. 考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）透视准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）透视不准确扣10～15分； |
| 细节表现 | 30分 | 角色表情生动、自然，动态设计具有个性； | （1）表情呆滞扣2～10分；  （2）动态不标准扣2～8分； |
| 色彩搭配 | 30分 | 线条灵活、生动，符合游戏造型基本要求； 色彩搭配基本合理； | 线条不够流程扣3～10分，绘制出现明显色彩错误扣5分； |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

7.试题编号：1-7：根据下图进行临摹。所用软件可选择Adobe Photoshop、Sai等。



（1）任务描述

1、绘制技法运用基本得当，整体效果好。

2、呼应整体风格，材质搭配成熟，色块区分明朗，材质刻画清晰，辨识度高。

3、色彩搭配合理，通过Pose展现人物个性，形体结构准确，动作能表现角色性格。

4、图片长宽为1920\*1280，分辨率为150dpi，色彩模式为RGB模式，导出格式为JPG格式。考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并存放在指定的文件夹里。

（2）实施条件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存8GB以上，显示器不低于19英寸，手绘板20块以上 | 必备 |
| 工具 | Photoshop CS6（中文版）版本以上，手绘板驱动 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上游戏原画设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）透视准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）透视不准确扣10～15分； |
| 细节表现 | 30分 | 角色表情生动、自然，动态设计具有个性； | （1）表情呆滞扣2～10分；  （2）动态不标准扣2～8分； |
| 色彩搭配 | 30分 | 线条灵活、生动，符合游戏造型基本要求； 色彩搭配基本合理； | 线条不够流程扣3～10分，绘制出现明显色彩错误扣5分； |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

8.试题编号：1-8：根据下图进行临摹。所用软件可选择Adobe Photoshop、Sai等。主体元素清晰合理，符合整体风格要求。



（1）任务描述

1、绘制技法运用基本得当，整体效果好。

2、呼应整体风格，材质搭配成熟，色块区分明朗，材质刻画清晰，辨识度高。

3、色彩搭配合理，通过Pose展现人物个性，形体结构准确，动作能表现角色性格。

4、图片长宽为1920\*1280，分辨率为150dpi，色彩模式为RGB模式，导出格式为JPG格式。考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并存放在指定的文件夹里。

（2）实施条件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存8GB以上，显示器不低于19英寸，手绘板20块以上 | 必备 |
| 工具 | Photoshop CS6（中文版）版本以上，手绘板驱动 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上游戏原画设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）透视准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）透视不准确扣10～15分； |
| 细节表现 | 30分 | 角色表情生动、自然，动态设计具有个性； | （1）表情呆滞扣2～10分；  （2）动态不标准扣2～8分； |
| 色彩搭配 | 30分 | 线条灵活、生动，符合游戏造型基本要求； 色彩搭配基本合理； | 线条不够流程扣3～10分，绘制出现明显色彩错误扣5分； |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

9.试题编号：1-9：根据下图进行临摹。所用软件可选择Adobe Photoshop、Sai等。主体元素清晰合理，符合整体风格要求。



（1）任务描述

1、绘制技法运用基本得当，整体效果好。

2、呼应整体风格，材质搭配成熟，色块区分明朗，材质刻画清晰，辨识度高。

3、色彩搭配合理，通过Pose展现人物个性，形体结构准确，动作能表现角色性格。

4、图片长宽为1920\*1280，分辨率为150dpi，色彩模式为RGB模式，导出格式为JPG格式。考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并存放在指定的文件夹里。

（2）实施条件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存8GB以上，显示器不低于19英寸，手绘板20块以上 | 必备 |
| 工具 | Photoshop CS6（中文版）版本以上，手绘板驱动 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上游戏原画设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）透视准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）透视不准确扣10～15分； |
| 细节表现 | 30分 | 角色表情生动、自然，动态设计具有个性； | （1）表情呆滞扣2～10分；  （2）动态不标准扣2～8分； |
| 色彩搭配 | 30分 | 线条灵活、生动，符合游戏造型基本要求； 色彩搭配基本合理； | 线条不够流程扣3～10分，绘制出现明显色彩错误扣5分； |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

10.试题编号：1-10：根据下图进行临摹。所用软件可选择Adobe Photoshop、Sai等。主体元素清晰合理，符合整体风格要求。



（1）任务描述

1、绘制技法运用基本得当，整体效果好。

2、呼应整体风格，材质搭配成熟，色块区分明朗，材质刻画清晰，辨识度高。

3、色彩搭配合理，通过Pose展现人物个性，形体结构准确，动作能表现角色性格。

4、图片长宽为1920\*1280，分辨率为150dpi，色彩模式为RGB模式，导出格式为JPG格式。考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并存放在指定的文件夹里。

（2）实施条件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存8GB以上，显示器不低于19英寸，手绘板20块以上 | 必备 |
| 工具 | Photoshop CS6（中文版）版本以上，手绘板驱动 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上游戏原画设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）透视准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）透视不准确扣10～15分； |
| 细节表现 | 30分 | 角色表情生动、自然，动态设计具有个性； | （1）表情呆滞扣2～10分；  （2）动态不标准扣2～8分； |
| 色彩搭配 | 30分 | 线条灵活、生动，符合游戏造型基本要求； 色彩搭配基本合理； | 线条不够流程扣3～10分，绘制出现明显色彩错误扣5分； |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

11.试题编号：1-11：根据下图进行临摹。所用软件可选择Adobe Photoshop、Sai等。



（1）任务描述

1、能根据文字描述进行游戏场景原画临摹。

2、具备有扎实的美术绘画基础，光影表达能力、手绘能力、素描造型能力、色彩控制力和完整构图能力强。

3、图片长宽为1920\*1280，分辨率为150dpi，色彩模式为RGB模式，导出格式为JPG格式。考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并存放在指定的文件夹里。

（2）实施条件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存8GB以上，显示器不低于19英寸，手绘板20块以上 | 必备 |
| 工具 | Photoshop CS6（中文版）版本以上，手绘板驱动 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上游戏原画设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）透视准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）透视不准确扣10～15分； |
| 细节表现 | 30分 | 材质质感，场景自然具有个性； | （1）质感表现不佳扣2～10分；  （2）场景不够自然扣2～8分； |
| 色彩搭配 | 30分 | 线条灵活、生动，符合游戏造型基本要求； 色彩搭配基本合理； | 线条不够流程扣3～10分，绘制出现明显色彩错误扣5分； |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

12.试题编号：1-12：根据下图进行临摹。所用软件可选择Adobe Photoshop、Sai等。



（1）任务描述

1、能根据文字描述进行游戏场景原画临摹。

2、具备有扎实的美术绘画基础，光影表达能力、手绘能力、素描造型能力、色彩控制力和完整构图能力强。

3、图片长宽为1920\*1280，分辨率为150dpi，色彩模式为RGB模式，导出格式为JPG格式。考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并存放在指定的文件夹里。

（2）实施条件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存8GB以上，显示器不低于19英寸，手绘板20块以上 | 必备 |
| 工具 | Photoshop CS6（中文版）版本以上，手绘板驱动 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上游戏原画设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）透视准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）透视不准确扣10～15分； |
| 细节表现 | 30分 | 材质质感，场景自然具有个性； | （1）质感表现不佳扣2～10分；  （2）场景不够自然扣2～8分； |
| 色彩搭配 | 30分 | 线条灵活、生动，符合游戏造型基本要求； 色彩搭配基本合理； | 线条不够流程扣3～10分，绘制出现明显色彩错误扣5分； |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

13.试题编号：1-13：根据下图进行临摹。所用软件可选择Adobe Photoshop、Sai等。



（1）任务描述

1、能根据文字描述进行游戏场景原画临摹。

2、具备有扎实的美术绘画基础，光影表达能力、手绘能力、素描造型能力、色彩控制力和完整构图能力强。

3、图片长宽为1920\*1280，分辨率为150dpi，色彩模式为RGB模式，导出格式为JPG格式。考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并存放在指定的文件夹里。

（2）实施条件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存8GB以上，显示器不低于19英寸，手绘板20块以上 | 必备 |
| 工具 | Photoshop CS6（中文版）版本以上，手绘板驱动 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上游戏原画设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）透视准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）透视不准确扣10～15分； |
| 细节表现 | 30分 | 材质质感，场景自然具有个性； | （1）质感表现不佳扣2～10分；  （2）场景不够自然扣2～8分； |
| 色彩搭配 | 30分 | 线条灵活、生动，符合游戏造型基本要求； 色彩搭配基本合理； | 线条不够流程扣3～10分，绘制出现明显色彩错误扣5分； |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

14.试题编号：1-14：根据下图进行临摹。所用软件可选择Adobe Photoshop、Sai等。完成场景原画绘制。



（1）任务描述

1、能根据文字描述进行游戏场景原画临摹。

2、具备有扎实的美术绘画基础，光影表达能力、手绘能力、素描造型能力、色彩控制力和完整构图能力强。

3、图片长宽为1920\*1280，分辨率为150dpi，色彩模式为RGB模式，导出格式为JPG格式。考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并存放在指定的文件夹里。

（2）实施条件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存8GB以上，显示器不低于19英寸，手绘板20块以上 | 必备 |
| 工具 | Photoshop CS6（中文版）版本以上，手绘板驱动 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上游戏原画设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）透视准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）透视不准确扣10～15分； |
| 细节表现 | 30分 | 材质质感，场景自然具有个性； | （1）质感表现不佳扣2～10分；  （2）场景不够自然扣2～8分； |
| 色彩搭配 | 30分 | 线条灵活、生动，符合游戏造型基本要求； 色彩搭配基本合理； | 线条不够流程扣3～10分，绘制出现明显色彩错误扣5分； |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

15.试题编号：1-15：根据下图进行临摹。所用软件可选择Adobe Photoshop、Sai等。



（1）任务描述

1、能根据文字描述进行游戏场景原画临摹。

2、具备有扎实的美术绘画基础，光影表达能力、手绘能力、素描造型能力、色彩控制力和完整构图能力强。

3、图片长宽为1920\*1280，分辨率为150dpi，色彩模式为RGB模式，导出格式为JPG格式。考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并存放在指定的文件夹里。

（2）实施条件

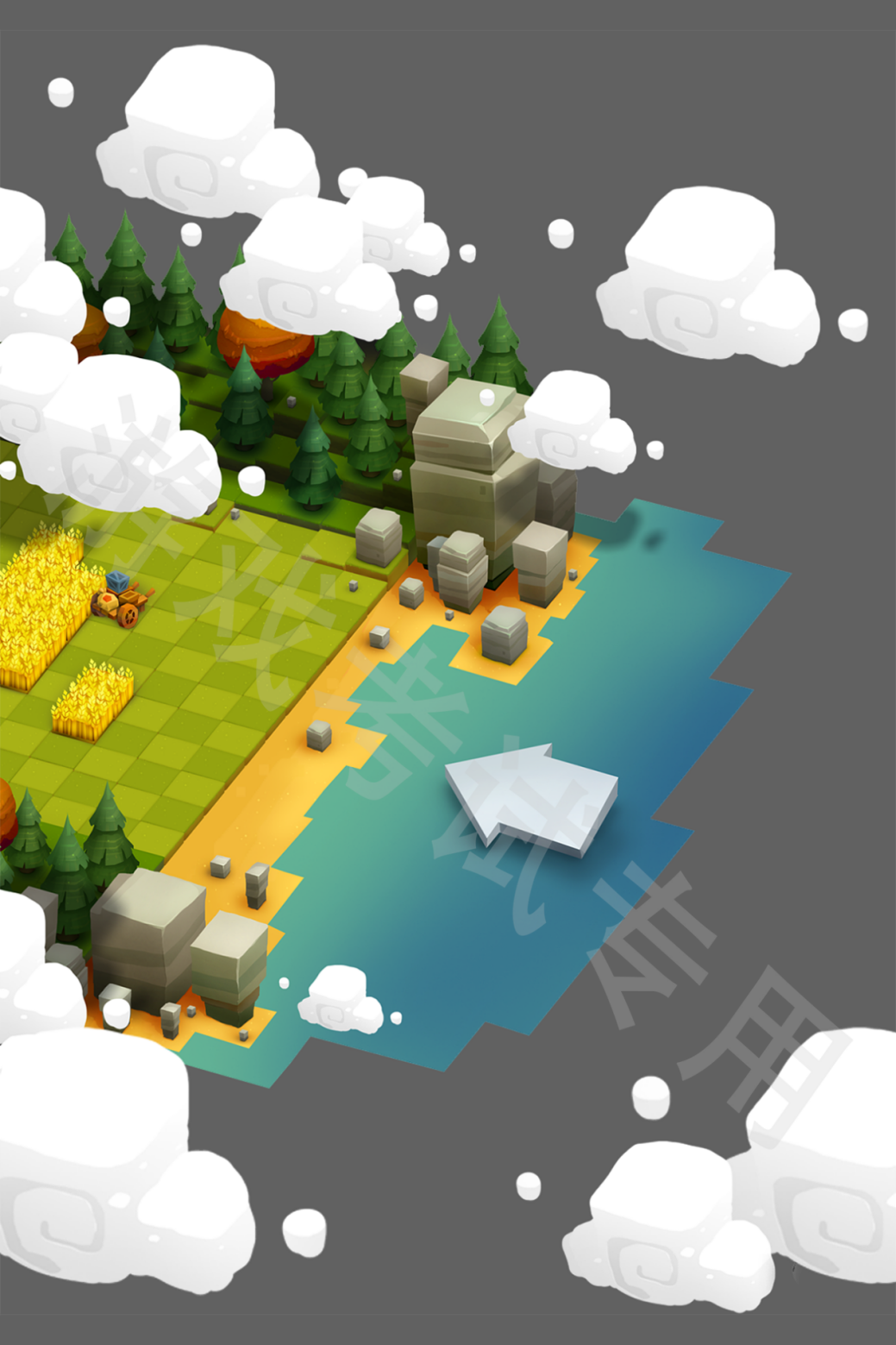
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存8GB以上，显示器不低于19英寸，手绘板20块以上 | 必备 |
| 工具 | Photoshop CS6（中文版）版本以上，手绘板驱动 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上游戏原画设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）透视准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）透视不准确扣10～15分； |
| 细节表现 | 30分 | 材质质感，场景自然具有个性； | （1）质感表现不佳扣2～10分；  （2）场景不够自然扣2～8分； |
| 色彩搭配 | 30分 | 线条灵活、生动，符合游戏造型基本要求； 色彩搭配基本合理； | 线条不够流程扣3～10分，绘制出现明显色彩错误扣5分； |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

16.试题编号：1-16：根据下图进行临摹。所用软件可选择Adobe Photoshop、Sai等。



（1）任务描述

1、能根据文字描述进行游戏场景原画临摹。

2、具备有扎实的美术绘画基础，光影表达能力、手绘能力、素描造型能力、色彩控制力和完整构图能力强。

3、图片长宽为1920\*1280，分辨率为150dpi，色彩模式为RGB模式，导出格式为JPG格式。考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并存放在指定的文件夹里。

（2）实施条件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存8GB以上，显示器不低于19英寸，手绘板20块以上 | 必备 |
| 工具 | Photoshop CS6（中文版）版本以上，手绘板驱动 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上游戏原画设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）透视准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）透视不准确扣10～15分； |
| 细节表现 | 30分 | 材质质感，场景自然具有个性； | （1）质感表现不佳扣2～10分；  （2）场景不够自然扣2～8分； |
| 色彩搭配 | 30分 | 线条灵活、生动，符合游戏造型基本要求； 色彩搭配基本合理； | 线条不够流程扣3～10分，绘制出现明显色彩错误扣5分； |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

17.试题编号：1-17：根据下图进行临摹。所用软件可选择Adobe Photoshop、Sai等。



（1）任务描述

1、能根据文字描述进行游戏场景原画临摹。

2、具备有扎实的美术绘画基础，光影表达能力、手绘能力、素描造型能力、色彩控制力和完整构图能力强。

3、图片长宽为1920\*1280，分辨率为150dpi，色彩模式为RGB模式，导出格式为JPG格式。考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并存放在指定的文件夹里。

（2）实施条件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存8GB以上，显示器不低于19英寸，手绘板20块以上 | 必备 |
| 工具 | Photoshop CS6（中文版）版本以上，手绘板驱动 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上游戏原画设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）透视准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）透视不准确扣10～15分； |
| 细节表现 | 30分 | 材质质感，场景自然具有个性； | （1）质感表现不佳扣2～10分；  （2）场景不够自然扣2～8分； |
| 色彩搭配 | 30分 | 线条灵活、生动，符合游戏造型基本要求； 色彩搭配基本合理； | 线条不够流程扣3～10分，绘制出现明显色彩错误扣5分； |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

18.试题编号：1-18：根据下图进行临摹。所用软件可选择Adobe Photoshop、Sai等。



（1）任务描述

1、能根据文字描述进行游戏场景原画临摹。

2、具备有扎实的美术绘画基础，光影表达能力、手绘能力、素描造型能力、色彩控制力和完整构图能力强。

3、图片长宽为1920\*1280，分辨率为150dpi，色彩模式为RGB模式，导出格式为JPG格式。考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并存放在指定的文件夹里。

（2）实施条件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存8GB以上，显示器不低于19英寸，手绘板20块以上 | 必备 |
| 工具 | Photoshop CS6（中文版）版本以上，手绘板驱动 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上游戏原画设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）透视准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）透视不准确扣10～15分； |
| 细节表现 | 30分 | 材质质感，场景自然具有个性； | （1）质感表现不佳扣2～10分；  （2）场景不够自然扣2～8分； |
| 色彩搭配 | 30分 | 线条灵活、生动，符合游戏造型基本要求； 色彩搭配基本合理； | 线条不够流程扣3～10分，绘制出现明显色彩错误扣5分； |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

19.试题编号：1-19：根据下图进行临摹。所用软件可选择Adobe Photoshop、Sai等。



（1）任务描述

1、能根据文字描述进行游戏场景原画临摹。

2、具备有扎实的美术绘画基础，光影表达能力、手绘能力、素描造型能力、色彩控制力和完整构图能力强。

3、图片长宽为1920\*1280，分辨率为150dpi，色彩模式为RGB模式，导出格式为JPG格式。考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并存放在指定的文件夹里。

（2）实施条件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存8GB以上，显示器不低于19英寸，手绘板20块以上 | 必备 |
| 工具 | Photoshop CS6（中文版）版本以上，手绘板驱动 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上游戏原画设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）透视准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）透视不准确扣10～15分； |
| 细节表现 | 30分 | 材质质感，场景自然具有个性； | （1）质感表现不佳扣2～10分；  （2）场景不够自然扣2～8分； |
| 色彩搭配 | 30分 | 线条灵活、生动，符合游戏造型基本要求； 色彩搭配基本合理； | 线条不够流程扣3～10分，绘制出现明显色彩错误扣5分； |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

20.试题编号：1-20：根据下图进行临摹。所用软件可选择Adobe Photoshop、Sai等。



（1）任务描述

1、能根据文字描述进行游戏场景原画临摹。

2、具备有扎实的美术绘画基础，光影表达能力、手绘能力、素描造型能力、色彩控制力和完整构图能力强。

3、图片长宽为1920\*1280，分辨率为150dpi，色彩模式为RGB模式，导出格式为JPG格式。考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并存放在指定的文件夹里。

（2）实施条件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存8GB以上，显示器不低于19英寸，手绘板20块以上 | 必备 |
| 工具 | Photoshop CS6（中文版）版本以上，手绘板驱动 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上游戏原画设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

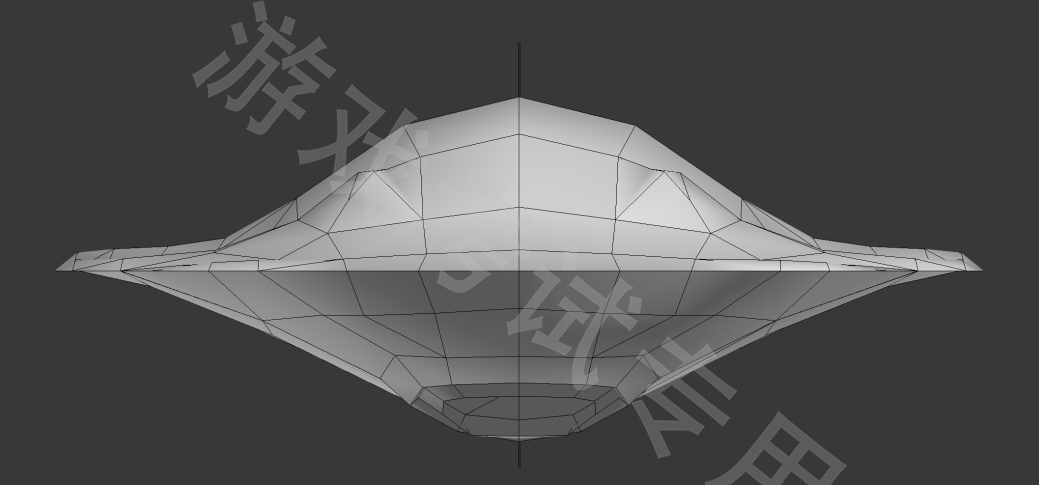
（3）考核时量：180分钟

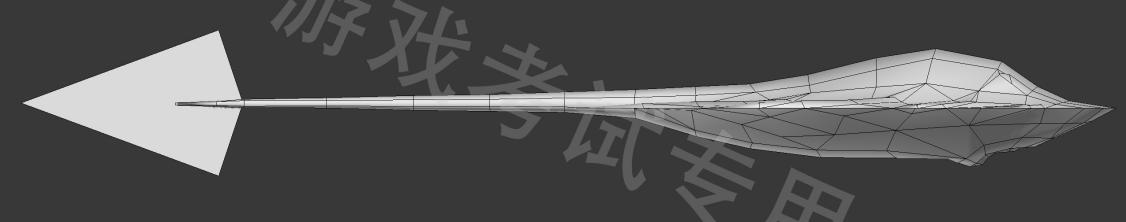
（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）透视准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）透视不准确扣10～15分； |
| 细节表现 | 30分 | 材质质感，场景自然具有个性； | （1）质感表现不佳扣2～10分；  （2）场景不够自然扣2～8分； |
| 色彩搭配 | 30分 | 线条灵活、生动，符合游戏造型基本要求； 色彩搭配基本合理； | 线条不够流程扣3～10分，绘制出现明显色彩错误扣5分； |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

二、3D游戏模型设计模块

1.试题编号：2-1：请根据提供的图片，完成角色模型白模制作。





（1）任务描述

1、参考提供图片进行白模制作。导出正面和正侧面视图，导出格式为JPEG。

2、图片长宽为1920\*1080。

3、保存一个项目源文件Max，考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并规范保存文件。

（2）实施条件

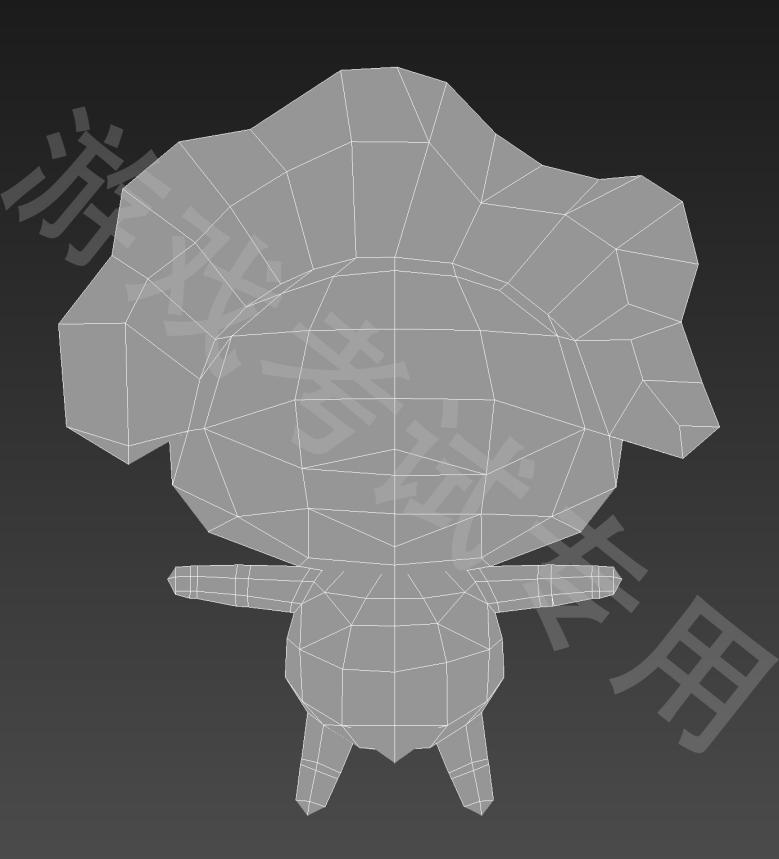
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存16GB以上，显示器不低于19英寸 | 必备 |
| 工具 | Autodesk 3D Max 2014版本以上 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上3D游戏模型设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

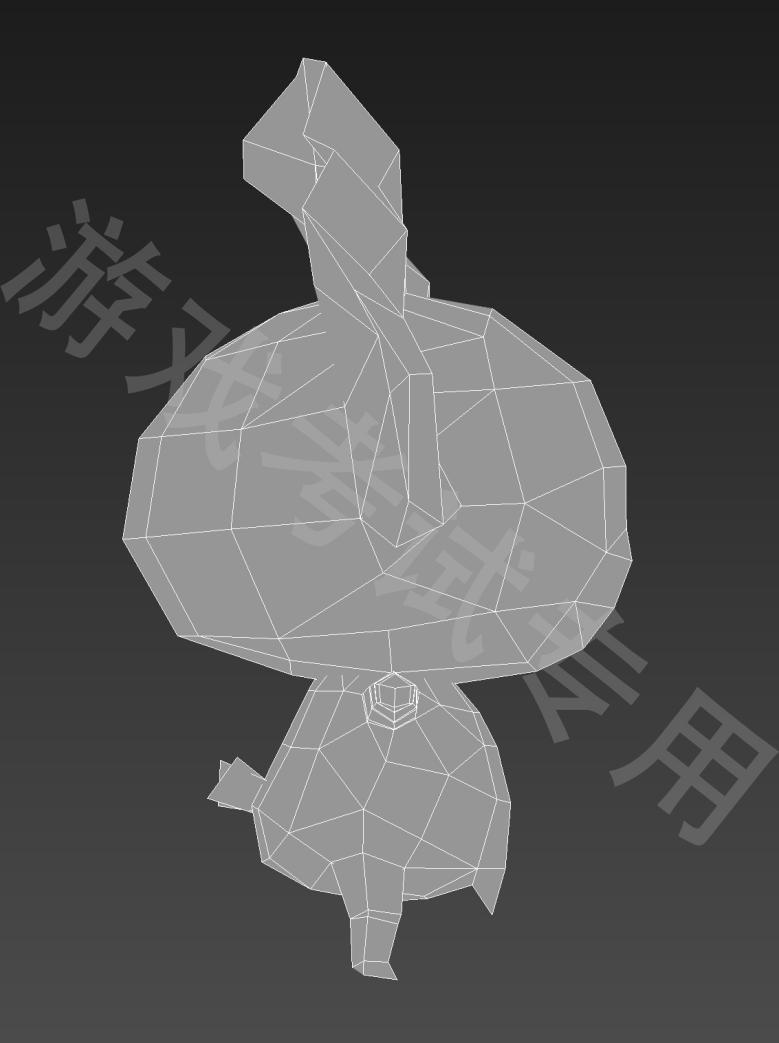
（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）结构准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）结构不准确扣10～15分。 |
| 布线表现 | 30分 | 布线符合游戏模型制作标准且美观。 | （1）出现五边面扣10～20分；  （2）布线混乱扣2～8分。 |
| 软件熟悉程度 | 30分 | （1）掌握可编辑多边形模型的创建方法  （2）属性修改  （3）相关修改器的使用方法 | （1）出现破面扣5-8分；  （2）出现不符合游戏建模操作规范扣8-10分。 |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

2.试题编号：2-2：请根据提供的图片，完成角色模型白模制作。





（1）任务描述

1、参考提供图片进行白模制作。导出正面和正侧面视图，导出格式为JPEG。

2、图片长宽为1920\*1080。

3、保存一个项目源文件Max，考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并规范保存文件。

（2）实施条件

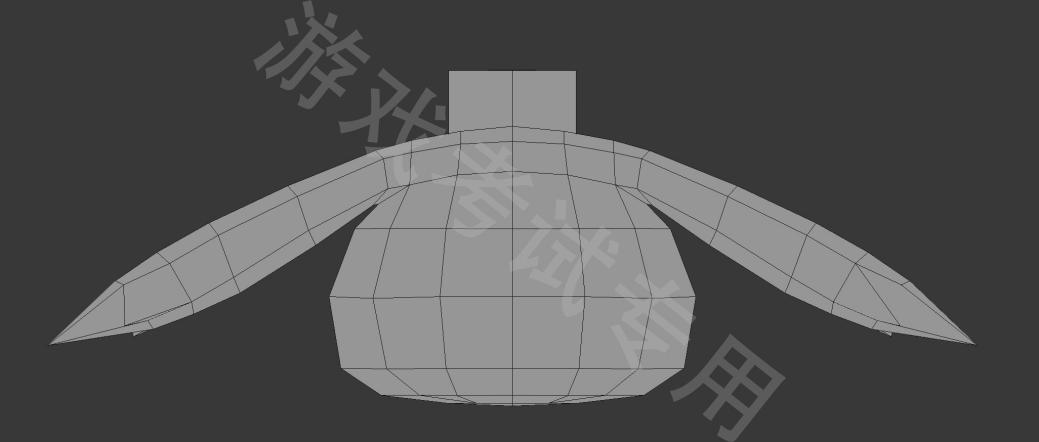
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存16GB以上，显示器不低于19英寸 | 必备 |
| 工具 | Autodesk 3D Max 2014版本以上 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上3D游戏模型设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

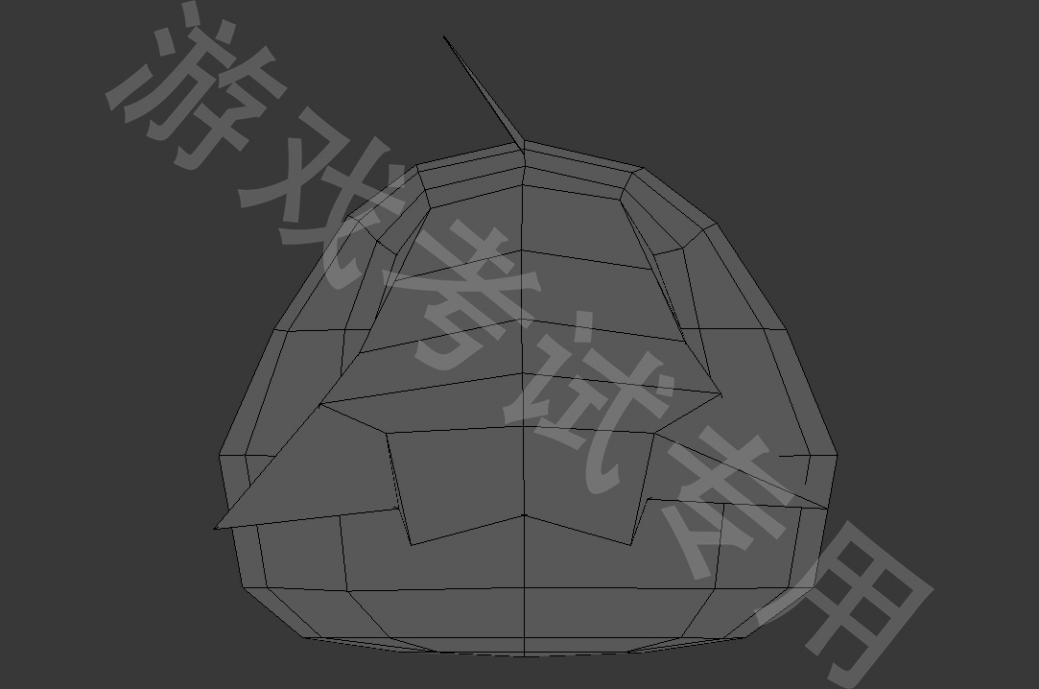
（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）结构准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）结构不准确扣10～15分。 |
| 布线表现 | 30分 | 布线符合游戏模型制作标准且美观。 | （1）出现五边面扣10～20分；  （2）布线混乱扣2～8分。 |
| 软件熟悉程度 | 30分 | （1）掌握可编辑多边形模型的创建方法  （2）属性修改  （3）相关修改器的使用方法 | （1）出现破面扣5-8分；  （2）出现不符合游戏建模操作规范扣8-10分。 |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

3.试题编号：2-3：请根据提供的图片，完成角色模型白模制作。





（1）任务描述

1、参考提供图片进行白模制作。导出正面和正侧面视图，导出格式为JPEG。

2、图片长宽为1920\*1080。

3、保存一个项目源文件Max，考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并规范保存文件。

（2）实施条件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存16GB以上，显示器不低于19英寸 | 必备 |
| 工具 | Autodesk 3D Max 2014版本以上 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上3D游戏模型设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

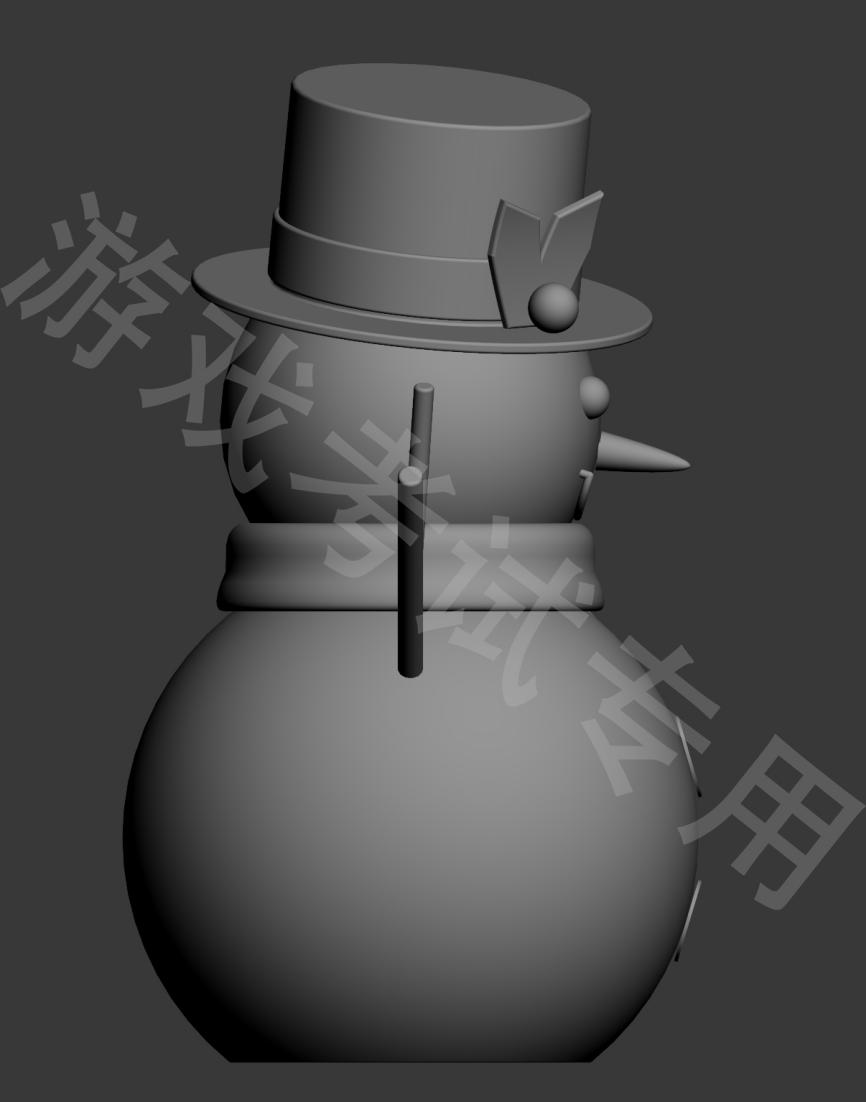
（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）结构准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）结构不准确扣10～15分。 |
| 布线表现 | 30分 | 布线符合游戏模型制作标准且美观。 | （1）出现五边面扣10～20分；  （2）布线混乱扣2～8分。 |
| 软件熟悉程度 | 30分 | （1）掌握可编辑多边形模型的创建方法  （2）属性修改  （3）相关修改器的使用方法 | （1）出现破面扣5-8分；  （2）出现不符合游戏建模操作规范扣8-10分。 |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

4.试题编号：2-4：请根据提供的图片，完成角色模型白模制作。





（1）任务描述

1、参考提供图片进行白模制作。导出正面和正侧面视图，导出格式为JPEG。

2、图片长宽为1920\*1080。

3、保存一个项目源文件Max，考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并规范保存文件。

（2）实施条件

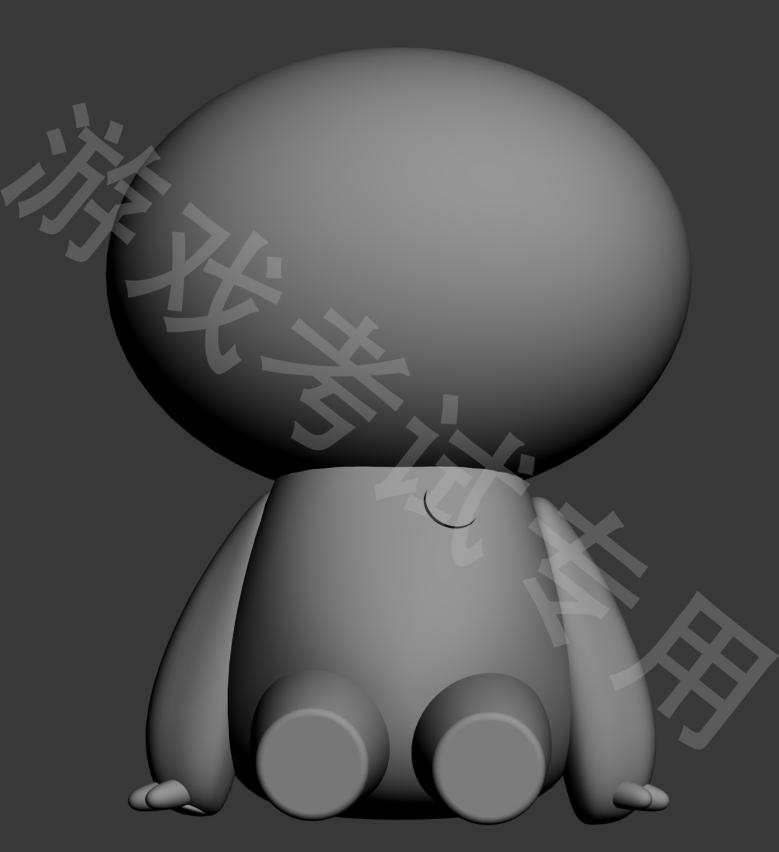
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存16GB以上，显示器不低于19英寸 | 必备 |
| 工具 | Autodesk 3D Max 2014版本以上 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上3D游戏模型设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

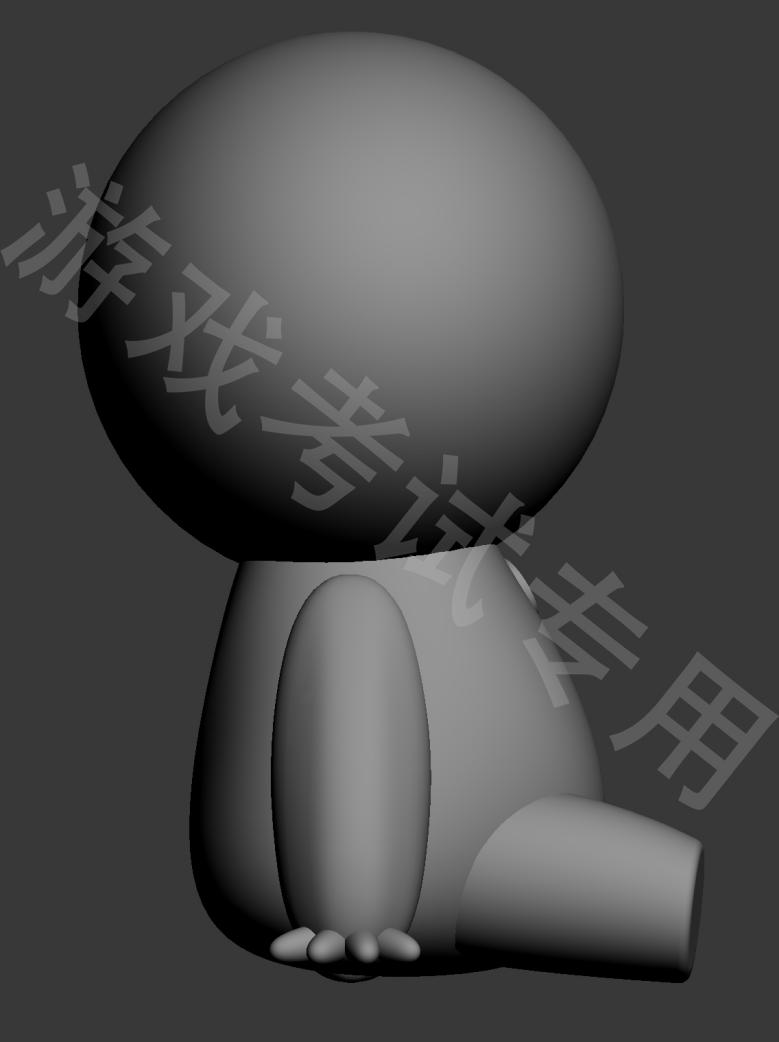
（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）结构准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）结构不准确扣10～15分。 |
| 布线表现 | 30分 | 布线符合游戏模型制作标准且美观。 | （1）出现五边面扣10～20分；  （2）布线混乱扣2～8分。 |
| 软件熟悉程度 | 30分 | （1）掌握可编辑多边形模型的创建方法  （2）属性修改  （3）相关修改器的使用方法 | （1）出现破面扣5-8分；  （2）出现不符合游戏建模操作规范扣8-10分。 |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

5.试题编号：2-5：请根据提供的图片，完成角色模型白模制作。





（1）任务描述

1、参考提供图片进行白模制作。导出正面和正侧面视图，导出格式为JPEG。

2、图片长宽为1920\*1080。

3、保存一个项目源文件Max，考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并规范保存文件。

（2）实施条件

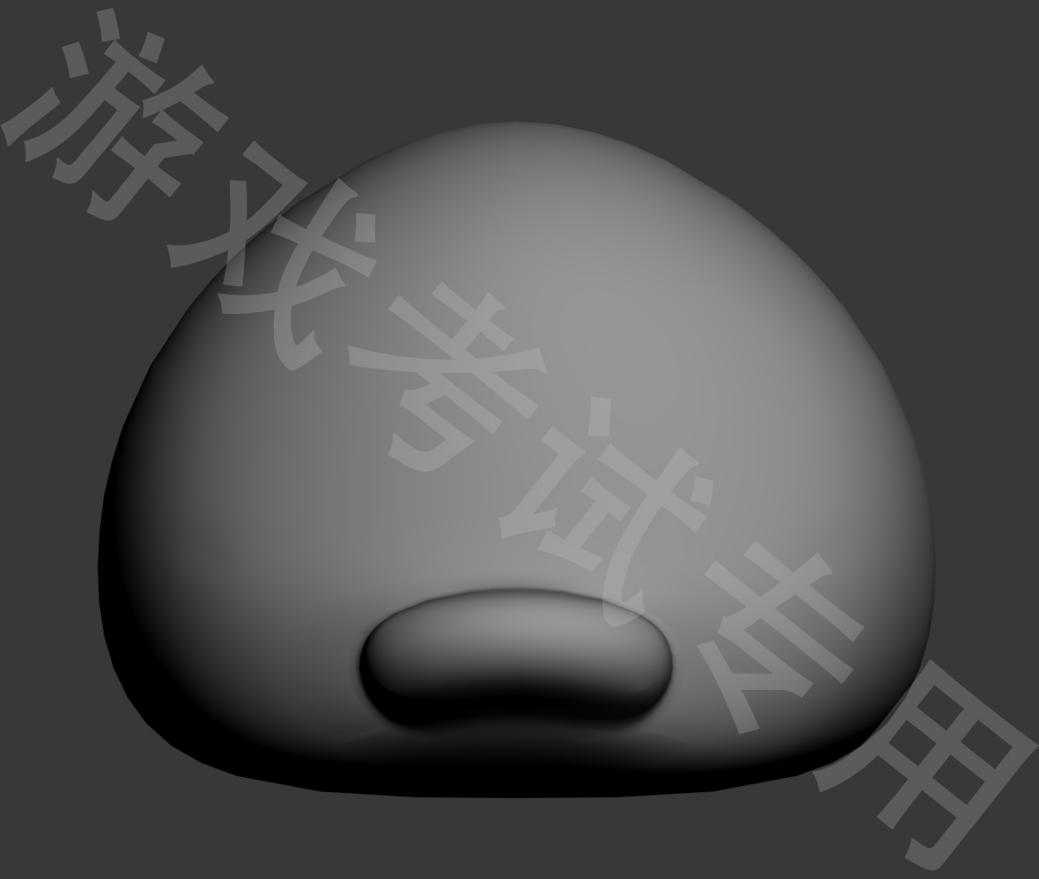
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存16GB以上，显示器不低于19英寸 | 必备 |
| 工具 | Autodesk 3D Max 2014版本以上 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上3D游戏模型设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

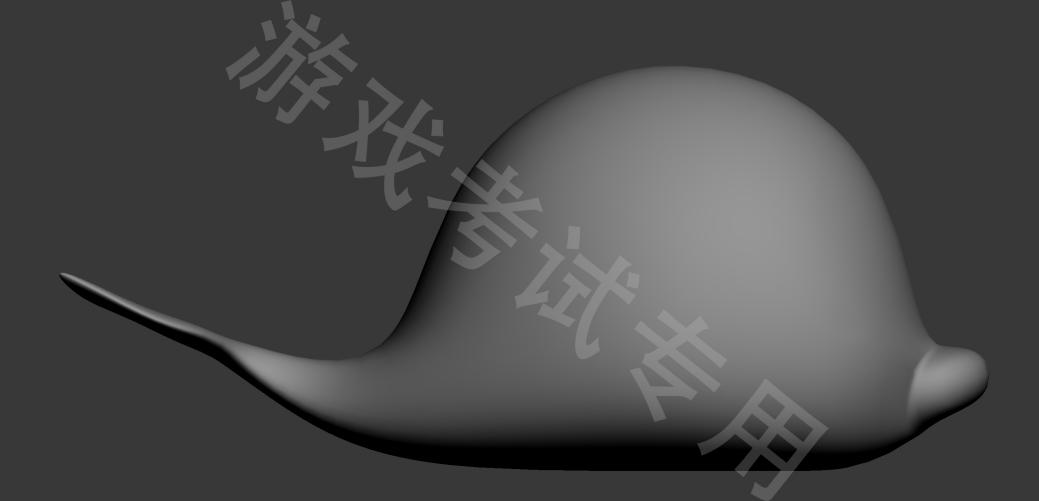
（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）结构准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）结构不准确扣10～15分。 |
| 布线表现 | 30分 | 布线符合游戏模型制作标准且美观。 | （1）出现五边面扣10～20分；  （2）布线混乱扣2～8分。 |
| 软件熟悉程度 | 30分 | （1）掌握可编辑多边形模型的创建方法  （2）属性修改  （3）相关修改器的使用方法 | （1）出现破面扣5-8分；  （2）出现不符合游戏建模操作规范扣8-10分。 |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

6.试题编号：2-6：请根据提供的图片，完成角色模型白模制作。





.

（1）任务描述

1、参考提供图片进行白模制作。导出正面和正侧面视图，导出格式为JPEG。

2、图片长宽为1920\*1080。

3、保存一个项目源文件Max，考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并规范保存文件。

（2）实施条件

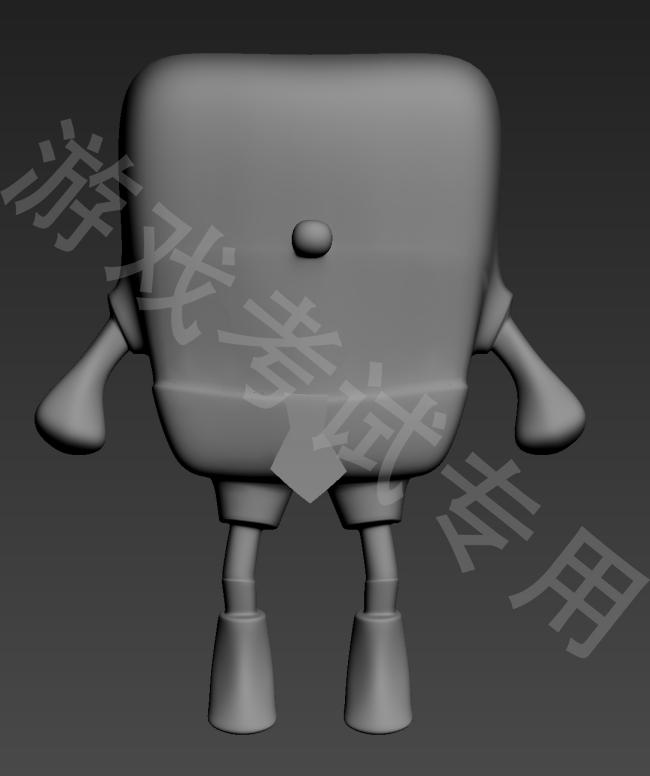
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存16GB以上，显示器不低于19英寸 | 必备 |
| 工具 | Autodesk 3D Max 2014版本以上 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上3D游戏模型设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

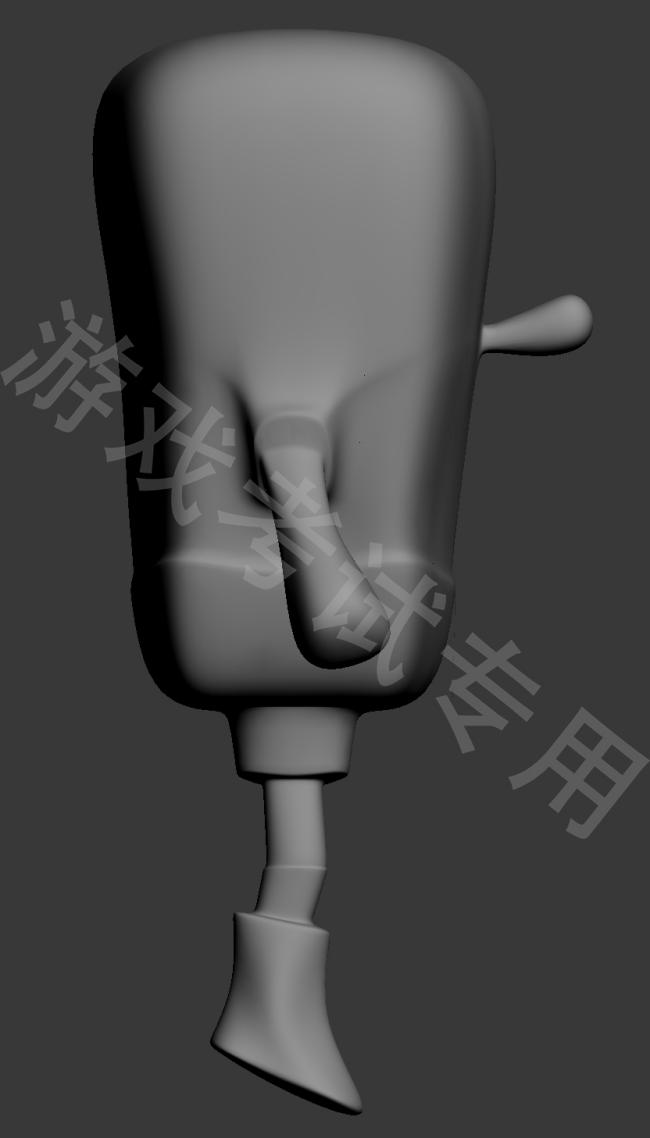
（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）结构准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）结构不准确扣10～15分。 |
| 布线表现 | 30分 | 布线符合游戏模型制作标准且美观。 | （1）出现五边面扣10～20分；  （2）布线混乱扣2～8分。 |
| 软件熟悉程度 | 30分 | （1）掌握可编辑多边形模型的创建方法  （2）属性修改  （3）相关修改器的使用方法 | （1）出现破面扣5-8分；  （2）出现不符合游戏建模操作规范扣8-10分。 |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

7.试题编号：2-7：请根据提供的图片，完成角色模型白模制作。





（1）任务描述

1、参考提供图片进行白模制作。导出正面和正侧面视图，导出格式为JPEG。

2、图片长宽为1920\*1080。

3、保存一个项目源文件Max，考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并规范保存文件。

（2）实施条件

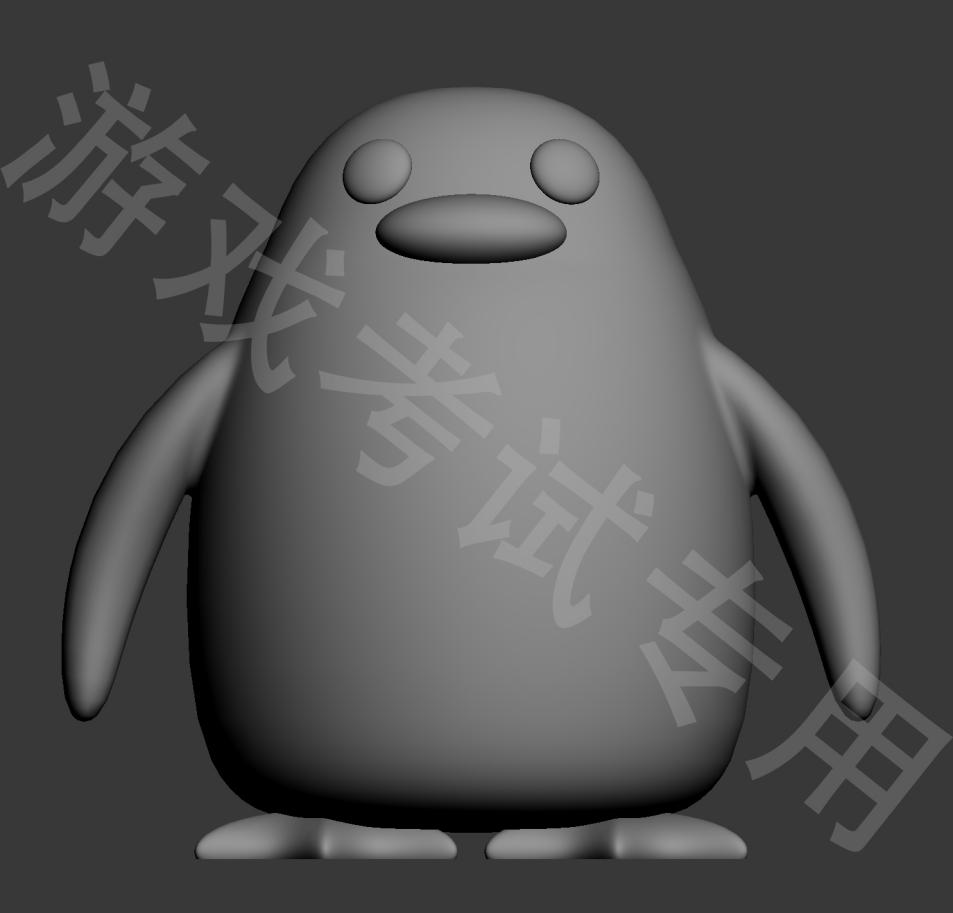
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存16GB以上，显示器不低于19英寸 | 必备 |
| 工具 | Autodesk 3D Max 2014版本以上 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上3D游戏模型设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

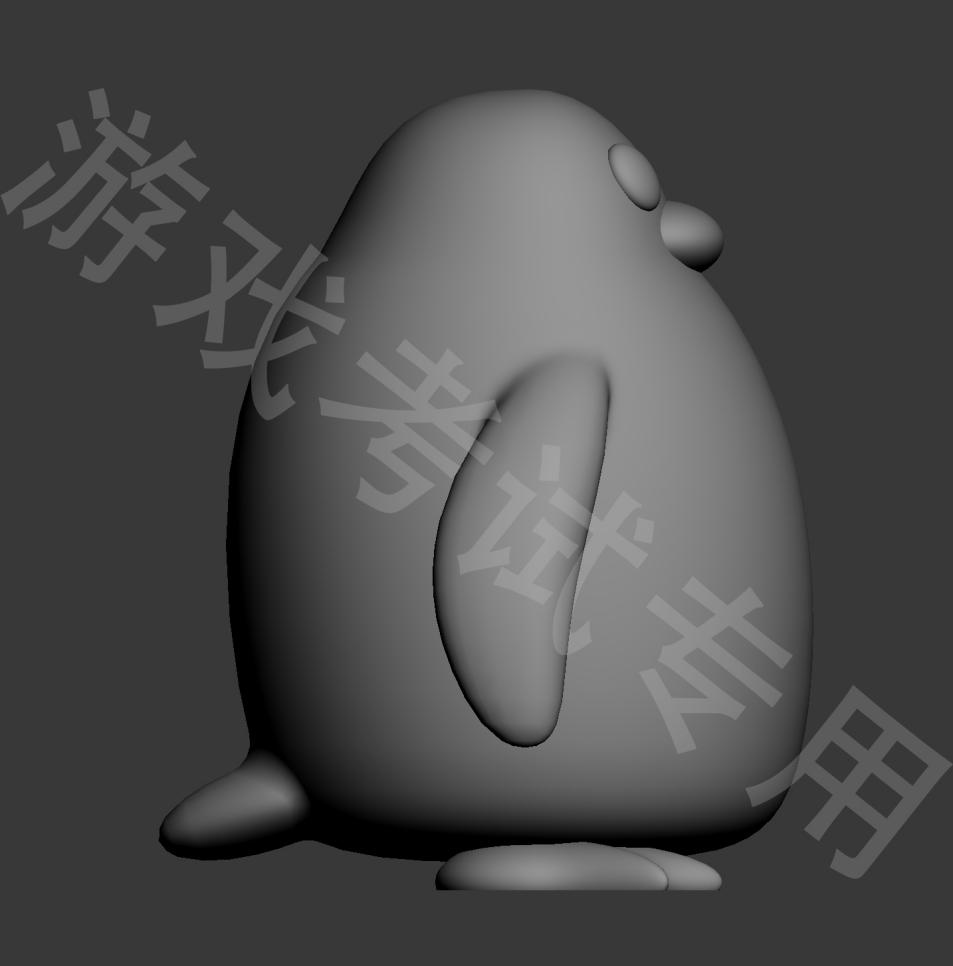
（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）结构准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）结构不准确扣10～15分。 |
| 布线表现 | 30分 | 布线符合游戏模型制作标准且美观。 | （1）出现五边面扣10～20分；  （2）布线混乱扣2～8分。 |
| 软件熟悉程度 | 30分 | （1）掌握可编辑多边形模型的创建方法  （2）属性修改  （3）相关修改器的使用方法 | （1）出现破面扣5-8分；  （2）出现不符合游戏建模操作规范扣8-10分。 |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

8.试题编号：2-8：请根据提供的图片，完成角色模型白模制作。





（1）任务描述

1、参考提供图片进行白模制作。导出正面和正侧面视图，导出格式为JPEG。

2、图片长宽为1920\*1080。

3、保存一个项目源文件Max，考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并规范保存文件。

（2）实施条件

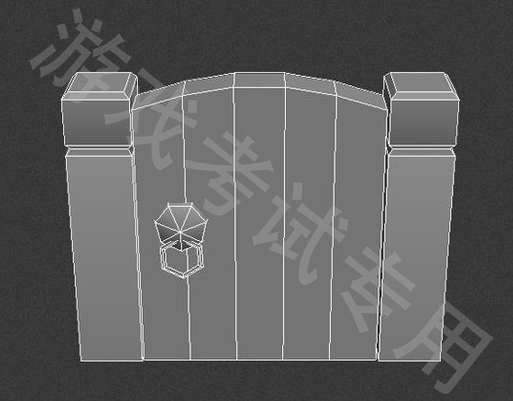
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存16GB以上，显示器不低于19英寸 | 必备 |
| 工具 | Autodesk 3D Max 2014版本以上 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上3D游戏模型设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）结构准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）结构不准确扣10～15分。 |
| 布线表现 | 30分 | 布线符合游戏模型制作标准且美观。 | （1）出现五边面扣10～20分；  （2）布线混乱扣2～8分。 |
| 软件熟悉程度 | 30分 | （1）掌握可编辑多边形模型的创建方法  （2）属性修改  （3）相关修改器的使用方法 | （1）出现破面扣5-8分；  （2）出现不符合游戏建模操作规范扣8-10分。 |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

9.试题编号：2-9：请根据提供的图片，完成场景模型白模制作。



（1）任务描述

1、参考提供图片进行白模制作。导出正面和正侧面视图，导出格式为JPEG。

2、图片长宽为1920\*1080。

3、保存一个项目源文件Max，考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并规范保存文件。

(2）实施条件

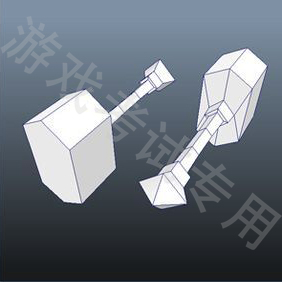
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存16GB以上，显示器不低于19英寸 | 必备 |
| 工具 | Autodesk 3D Max 2014版本以上 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上3D游戏模型设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）结构准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）结构不准确扣10～15分。 |
| 布线表现 | 30分 | 布线符合游戏模型制作标准且美观。 | （1）出现五边面扣10～20分；  （2）布线混乱扣2～8分。 |
| 软件熟悉程度 | 30分 | （1）掌握可编辑多边形模型的创建方法  （2）属性修改  （3）相关修改器的使用方法 | （1）出现破面扣5-8分；  （2）出现不符合游戏建模操作规范扣8-10分。 |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

10.试题编号：2-10：请根据提供的图片，完成场景模型白模制作。



（1）任务描述

1、参考提供图片进行白模制作。导出正面和正侧面视图，导出格式为JPEG。

2、图片长宽为1920\*1080。

3、保存一个项目源文件Max，考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并规范保存文件。

（2）实施条件

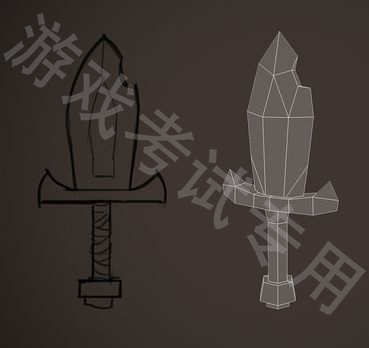
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存16GB以上，显示器不低于19英寸 | 必备 |
| 工具 | Autodesk 3D Max 2014版本以上 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上3D游戏模型设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）结构准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）结构不准确扣10～15分。 |
| 布线表现 | 30分 | 布线符合游戏模型制作标准且美观。 | （1）出现五边面扣10～20分；  （2）布线混乱扣2～8分。 |
| 软件熟悉程度 | 30分 | （1）掌握可编辑多边形模型的创建方法  （2）属性修改  （3）相关修改器的使用方法 | （1）出现破面扣5-8分；  （2）出现不符合游戏建模操作规范扣8-10分。 |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

11.试题编号：2-11：根据提供的图片素材进行场景模型白模制作。



（1）任务描述

1、参考提供图片进行白模制作。导出正面和正侧面视图，导出格式为JPEG。

2、图片长宽为1920\*1080。

3、保存一个项目源文件Max，考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并规范保存文件。

（2）实施条件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存16GB以上，显示器不低于19英寸 | 必备 |
| 工具 | Autodesk 3D Max 2014版本以上 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上3D游戏模型设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）结构准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）结构不准确扣10～15分。 |
| 布线表现 | 30分 | 布线符合游戏模型制作标准且美观。 | （1）出现五边面扣10～20分；  （2）布线混乱扣2～8分。 |
| 软件熟悉程度 | 30分 | （1）掌握可编辑多边形模型的创建方法  （2）属性修改  （3）相关修改器的使用方法 | （1）出现破面扣5-8分；  （2）出现不符合游戏建模操作规范扣8-10分。 |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

12.试题编号：2-12：根据提供的素材图片，完成场景模型白模制作。



（1）任务描述

1、参考提供图片进行白模制作。导出正面和正侧面视图，导出格式为JPEG。

2、图片长宽为1920\*1080。

3、保存一个项目源文件Max，考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并规范保存文件。

（2）实施条件

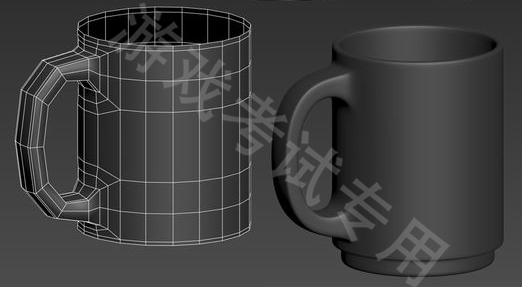
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存16GB以上，显示器不低于19英寸 | 必备 |
| 工具 | Autodesk 3D Max 2014版本以上 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上3D游戏模型设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）结构准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）结构不准确扣10～15分。 |
| 布线表现 | 30分 | 布线符合游戏模型制作标准且美观。 | （1）出现五边面扣10～20分；  （2）布线混乱扣2～8分。 |
| 软件熟悉程度 | 30分 | （1）掌握可编辑多边形模型的创建方法  （2）属性修改  （3）相关修改器的使用方法 | （1）出现破面扣5-8分；  （2）出现不符合游戏建模操作规范扣8-10分。 |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

13.试题编号：2-13：根据提供的图片素材进行场景模型白模制作。



（1）任务描述

1、参考提供图片进行白模制作。导出正面和正侧面视图，导出格式为JPEG。

2、图片长宽为1920\*1080。

3、保存一个项目源文件Max，考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并规范保存文件。

（2）实施条件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存16GB以上，显示器不低于19英寸 | 必备 |
| 工具 | Autodesk 3D Max 2014版本以上 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上3D游戏模型设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）结构准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）结构不准确扣10～15分。 |
| 布线表现 | 30分 | 布线符合游戏模型制作标准且美观。 | （1）出现五边面扣10～20分；  （2）布线混乱扣2～8分。 |
| 软件熟悉程度 | 30分 | （1）掌握可编辑多边形模型的创建方法  （2）属性修改  （3）相关修改器的使用方法 | （1）出现破面扣5-8分；  （2）出现不符合游戏建模操作规范扣8-10分。 |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

14.试题编号：2-14：根据提供的图片素材进行场景模型白模制作。



（1）任务描述

1、参考提供图片进行白模制作。导出正面和正侧面视图，导出格式为JPEG。

2、图片长宽为1920\*1080。

3、保存一个项目源文件Max，考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并规范保存文件。

（2）实施条件

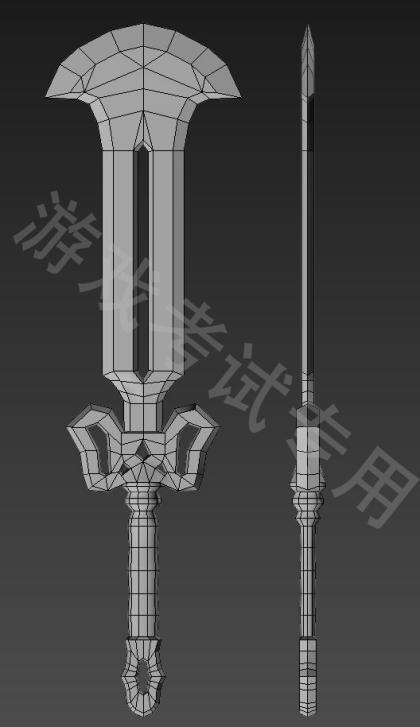
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存16GB以上，显示器不低于19英寸 | 必备 |
| 工具 | Autodesk 3D Max 2014版本以上 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上3D游戏模型设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）结构准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）结构不准确扣10～15分。 |
| 布线表现 | 30分 | 布线符合游戏模型制作标准且美观。 | （1）出现五边面扣10～20分；  （2）布线混乱扣2～8分。 |
| 软件熟悉程度 | 30分 | （1）掌握可编辑多边形模型的创建方法  （2）属性修改  （3）相关修改器的使用方法 | （1）出现破面扣5-8分；  （2）出现不符合游戏建模操作规范扣8-10分。 |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

15.试题编号：2-15：根据提供的图片素材进行场景模型白模制作。



（1）任务描述

1、参考提供图片进行白模制作。导出正面和正侧面视图，导出格式为JPEG。

2、图片长宽为1920\*1080。

3、保存一个项目源文件Max，考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并规范保存文件。

（2）实施条件

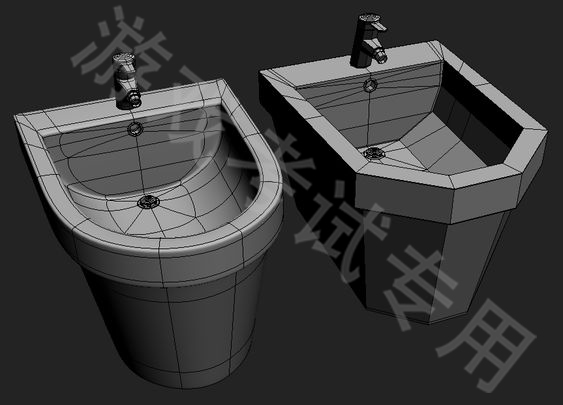
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存16GB以上，显示器不低于19英寸 | 必备 |
| 工具 | Autodesk 3D Max 2014版本以上 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上3D游戏模型设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）结构准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）结构不准确扣10～15分。 |
| 布线表现 | 30分 | 布线符合游戏模型制作标准且美观。 | （1）出现五边面扣10～20分；  （2）布线混乱扣2～8分。 |
| 软件熟悉程度 | 30分 | （1）掌握可编辑多边形模型的创建方法  （2）属性修改  （3）相关修改器的使用方法 | （1）出现破面扣5-8分；  （2）出现不符合游戏建模操作规范扣8-10分。 |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

16.试题编号：2-16：根据提供的图片素材进行场景模型白模制作。



（1）任务描述

1、参考提供图片进行白模制作。导出正面和正侧面视图，导出格式为JPEG。

2、图片长宽为1920\*1080。

3、保存一个项目源文件Max，考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并规范保存文件。

（2）实施条件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存16GB以上，显示器不低于19英寸 | 必备 |
| 工具 | Autodesk 3D Max 2014版本以上 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上3D游戏模型设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 造型表现 | 30分 | （1）比例准确；  （2）造型准确；  （3）结构准确； | （1）比例不准确扣3～5分；  （2）造型不准确扣5～15分；  （3）结构不准确扣10～15分。 |
| 布线表现 | 30分 | 布线符合游戏模型制作标准且美观。 | （1）出现五边面扣10～20分；  （2）布线混乱扣2～8分。 |
| 软件熟悉程度 | 30分 | （1）掌握可编辑多边形模型的创建方法  （2）属性修改  （3）相关修改器的使用方法 | （1）出现破面扣5-8分；  （2）出现不符合游戏建模操作规范扣8-10分。 |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业的基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

三、3D游戏动画制作模块

1.试题编号：3-1：制作一段弹球动画（3-5秒）。

（1）任务描述

1、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，长宽为1920\*1080。

3、保存一个项目源文件（Max），考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并规范保存文件。

（2）实施条件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存16GB以上，显示器不低于19英寸 | 必备 |
| 工具 | Autodesk 3D Max 2014版本以上 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上3D游戏模型设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 动画表现 | 40分 | （1）动画运动处理流畅；  （2）动画自然；  （3）动画符合运动规律； | （1）动画卡帧扣3～5分；  （2）动画不符合运动规律扣5～15分；  （3）动画处理不流畅扣10～15分； |
| 创意表现 | 30分 | 动画有一定的创意性。 | （1）动画毫无创意扣10～20分。 |
| 动画运动规律 | 20分 | 动画设计基本合理、符合题目要求，整体效果好。 | 动画整理效果不佳扣5～10分。 |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

2.试题编号：3-2：利用默认骨骼调试一段角色骨骼走路动画。

（1）任务描述

1、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，长宽为1920\*1080。

3、保存一个项目源文件（Max），考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并规范保存文件。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 项目 | 基本实施条件 | 备注 |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存16GB以上，显示器不低于19英寸 | 必备 |
| 工具 | Autodesk 3D Max 2014版本以上 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上3D游戏模型设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（2）实施条件

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 评价内容 | | 配分 | 评分标准 | 备注 |
| 技能要求  （90分） | 动画表现 | 40分 | （1）动画运动处理流畅；  （2）动画自然；  （3）动画符合运动规律； | （1）动画卡帧扣3～5分；  （2）动画不符合运动规律扣5～15分；  （3）动画处理不流畅扣10～15分； |
| 创意表现 | 30分 | 动画有一定的创意性。 | （1）动画毫无创意扣10～20分。 |
| 动画运动规律 | 20分 | 动画设计基本合理、符合题目要求，整体效果好。 | 动画整理效果不佳扣5～10分。 |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

3.试题编号：3-3：利用默认骨骼调试一段角色骨骼个性走路动画。

（1）任务描述

1、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，长宽为1920\*1080。

3、保存一个项目源文件（Max），考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并规范保存文件。

（2）实施条件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 项目 | 基本实施条件 | 备注 |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存16GB以上，显示器不低于19英寸 | 必备 |
| 工具 | Autodesk 3D Max 2014版本以上 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上3D游戏模型设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 评价内容 | | 配分 | 评分标准 | 备注 |
| 技能要求  （90分） | 动画表现 | 40分 | （1）动画运动处理流畅；  （2）动画自然；  （3）动画符合运动规律； | （1）动画卡帧扣3～5分；  （2）动画不符合运动规律扣5～15分；  （3）动画处理不流畅扣10～15分； |
| 创意表现 | 30分 | 动画有一定的创意性。 | （1）动画毫无创意扣10～20分。 |
| 动画运动规律 | 20分 | 动画设计基本合理、符合题目要求，整体效果好。 | 动画整理效果不佳扣5～10分。 |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

4.试题编号：3-4：利用默认骨骼调试一段角色骨骼跑步动画。

（1）任务描述

1、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，长宽为1920\*1080。

3、保存一个项目源文件（Max），考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并规范保存文件。

（2）实施条件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存16GB以上，显示器不低于19英寸 | 必备 |
| 工具 | Autodesk 3D Max 2014版本以上 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上3D游戏模型设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 动画表现 | 40分 | （1）动画运动处理流畅；  （2）动画自然；  （3）动画符合运动规律； | （1）动画卡帧扣3～5分；  （2）动画不符合运动规律扣5～15分；  （3）动画处理不流畅扣10～15分； |
| 创意表现 | 30分 | 动画有一定的创意性。 | （1）动画毫无创意扣10～20分。 |
| 动画运动规律 | 20分 | 动画设计基本合理、符合题目要求，整体效果好。 | 动画整理效果不佳扣5～10分。 |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

5.试题编号：3-5：利用默认骨骼调试一段角色骨骼个性跑步的动画。

（1）任务描述

1、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，长宽为1920\*1080。

3、保存一个项目源文件（Max），考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并规范保存文件。

（2）实施条件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存16GB以上，显示器不低于19英寸 | 必备 |
| 工具 | Autodesk 3D Max 2014版本以上 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上3D游戏模型设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 动画表现 | 40分 | （1）动画运动处理流畅；  （2）动画自然；  （3）动画符合运动规律； | （1）动画卡帧扣3～5分；  （2）动画不符合运动规律扣5～15分；  （3）动画处理不流畅扣10～15分； |
| 创意表现 | 30分 | 动画有一定的创意性。 | （1）动画毫无创意扣10～20分。 |
| 动画运动规律 | 20分 | 动画设计基本合理、符合题目要求，整体效果好。 | 动画整理效果不佳扣5～10分。 |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

6.试题编号：3-6：利用默认骨骼调试一段角色骨骼跳跃动画。

（1）任务描述

1、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，长宽为1920\*1080。

3、保存一个项目源文件（Max），考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并规范保存文件。

（2）实施条件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存16GB以上，显示器不低于19英寸 | 必备 |
| 工具 | Autodesk 3D Max 2014版本以上 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上3D游戏模型设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 动画表现 | 40分 | （1）动画运动处理流畅；  （2）动画自然；  （3）动画符合运动规律； | （1）动画卡帧扣3～5分；  （2）动画不符合运动规律扣5～15分；  （3）动画处理不流畅扣10～15分； |
| 创意表现 | 30分 | 动画有一定的创意性。 | （1）动画毫无创意扣10～20分。 |
| 动画运动规律 | 20分 | 动画设计基本合理、符合题目要求，整体效果好。 | 动画整理效果不佳扣5～10分。 |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

7.试题编号：3-7：利用默认骨骼调试一段角色待机动画。

（1）任务描述

1、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，长宽为1920\*1080。

3、保存一个项目源文件（Max），考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并规范保存文件。

（2）实施条件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 项目 | 基本实施条件 | 备注 |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存16GB以上，显示器不低于19英寸 | 必备 |
| 工具 | Autodesk 3D Max 2014版本以上 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上3D游戏模型设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 评价内容 | | 配分 | 评分标准 | 备注 |
| 技能要求  （90分） | 动画表现 | 40分 | （1）动画运动处理流畅；  （2）动画自然；  （3）动画符合运动规律； | （1）动画卡帧扣3～5分；  （2）动画不符合运动规律扣5～15分；  （3）动画处理不流畅扣10～15分； |
| 创意表现 | 30分 | 动画有一定的创意性。 | （1）动画毫无创意扣10～20分。 |
| 动画运动规律 | 20分 | 动画设计基本合理、符合题目要求，整体效果好。 | 动画整理效果不佳扣5～10分。 |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

8.试题编号：3-8：利用默认骨骼调试一段角色死亡动画。

（1）任务描述

1、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，长宽为1920\*1080。

3、保存一个项目源文件（Max），考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并规范保存文件。

（2）实施条件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存16GB以上，显示器不低于19英寸 | 必备 |
| 工具 | Autodesk 3D Max 2014版本以上 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上3D游戏模型设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 动画表现 | 40分 | （1）动画运动处理流畅；  （2）动画自然；  （3）动画符合运动规律； | （1）动画卡帧扣3～5分；  （2）动画不符合运动规律扣5～15分；  （3）动画处理不流畅扣10～15分； |
| 创意表现 | 30分 | 动画有一定的创意性。 | （1）动画毫无创意扣10～20分。 |
| 动画运动规律 | 20分 | 动画设计基本合理、符合题目要求，整体效果好。 | 动画整理效果不佳扣5～10分。 |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

9.试题编号：3-9：利用默认骨骼调试一段角色攻击动画。

（1）任务描述

1、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，长宽为1920\*1080。

3、保存一个项目源文件（Max），考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并规范保存文件。

（2）实施条件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存16GB以上，显示器不低于19英寸 | 必备 |
| 工具 | Autodesk 3D Max 2014版本以上 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上3D游戏模型设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 动画表现 | 40分 | （1）动画运动处理流畅；  （2）动画自然；  （3）动画符合运动规律； | （1）动画卡帧扣3～5分；  （2）动画不符合运动规律扣5～15分；  （3）动画处理不流畅扣10～15分； |
| 创意表现 | 30分 | 动画有一定的创意性。 | （1）动画毫无创意扣10～20分。 |
| 动画运动规律 | 20分 | 动画设计基本合理、符合题目要求，整体效果好。 | 动画整理效果不佳扣5～10分。 |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |

10.试题编号：3-10：利用默认骨骼调试一段角色二连跳动画。

（1）任务描述

1、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，长宽为1920\*1080。

3、保存一个项目源文件（Max），考生请将完成的文件以姓名和学号命名，并规范保存文件。

（2）实施条件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **基本实施条件** | **备注** |
| 场地 | 机房两间，分别为30个机位 | 必备 |
| 设备 | 计算机60台，要求安装Windows7，CPU2.0GHz以上，硬盘240G以上，内存16GB以上，显示器不低于19英寸 | 必备 |
| 工具 | Autodesk 3D Max 2014版本以上 | 必备 |
| 评测专家 | 每15名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少五年以上3D游戏模型设计经验或具有副教授、高级工艺美术师等副高以上职称 | 必备 |

（3）考核时量：180分钟

（4）评分细则

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **评价内容** | | **配分** | **评分标准** | **备注** |
| 技能要求  （90分） | 动画表现 | 40分 | （1）动画运动处理流畅；  （2）动画自然；  （3）动画符合运动规律； | （1）动画卡帧扣3～5分；  （2）动画不符合运动规律扣5～15分；  （3）动画处理不流畅扣10～15分； |
| 创意表现 | 30分 | 动画有一定的创意性。 | （1）动画毫无创意扣10～20分。 |
| 动画运动规律 | 20分 | 动画设计基本合理、符合题目要求，整体效果好。 | 动画整理效果不佳扣5～10分。 |
| 操作规范与职业素养（10分） | | 10分 | （1）符合企业基本素养要求，体现良好的工作习惯；如：设计完成后整理工作台，确保电脑正常关闭、切断电源，有秩序地离开考场；  （2）保持工作台面干净整洁，在工作区域不可有任何食品、饮料或其他与作业无关物品。 | （1）任务完成后应做到：  ①整理、清洁工作台面；  ②关闭电脑、切断电源并将凳子放回原位；  ③按顺序退出考场。  **违反以上一项扣2分，三项不达要求记0分。**  （2）与评审专家顶撞等态度恶劣者本项记0分 |