# 2025年黑龙江省职业教育春季高考

# 动漫与游戏制作专业技能操作考试大纲

## 一、考试依据

1.参照中华人民共和国教育部职业教育与成人教育司颁布的《中等职业学校专业教学标准（试行）》，2017 年8月26日发布。

2.参照中华人民共和国教育部职业教育与成人教育司颁布的《职业教育专业目录（2021年修订）》；职业教育专业简介（2022年修订）。

3.参照《动画制作职业技能等级标准》2021。

4.参照《中华人民共和国职业分类大典（2022年版）》《国家职业技能标准（2019 年修订）》（职业编码：数字视频DV策划制作师X2-02-13-08、剪辑师2-10-05-06、动画设计人员2-09-06-03）中的相关职业技能初、中级标准。

5.参照广播影视类专业相关职业技能等级证书标准。

## 二、考试方式

2025年黑龙江省职业教育春季高考动漫与游戏制作专业技能考试采取电脑绘图方式进行，考试总分为200分，考试时间为120-180分钟。

## 三、考试范围和要求

以中等职业教育毕业生从业能力为立足点，实现技能考试内容与中职毕业生从业技能的需要相互兼容，在识记、理解、应用、综合运用各个层面，充分融合专业知识和技能操作的职业技能要素，将专业知识融入技能操作考试内容。

**技能模块1 动画角色设计**

1.知识与技能

（1）掌握人物造型绘画能力。

（2）能通过给定条件或目标物体完成动画角色相关主题创意设计。

（3）对主题设计内容具有良好的色彩搭配，色彩处理能力。

（4）对主题设计内容能够通过绘画，展现出角色在不同情绪状态下的表情和动作。

（5）结合故事内容为角色设计服饰。

（6）使用绘图软件所包含的工具绘制设计图。

（7）能熟练使用软件快捷键。

（8）正确设定设计图文件尺寸。

2. 设备与材料

（1）台式电脑。

（2）软件运行环境：windows操作系统。

（3）操作软件：Photoshop。

3.操作规范要求

（1）按项目管理要求设置文件夹。

（2）正确保存文件及备份。

（2）按要求将文件存储为PSD，TIFF，JPG等格式。

**技能模块2 动画场景设计**

1. 知识与技能

（1）具有场景造型绘画能力。

（2）能通过给定条件或目标物体完成动画场景相关主题创意设计。

（3）能够合理安排场景中的元素，使其布局有层次感，同时掌握透视原理，使场景看起来更加立体和逼真。

（4）对主题设计内容能够通过绘画，用独特的视角和创意来呈现场景，包括背景元素、光影效果、场景气氛、色彩处理等。

（5）能根据故事情节和场景需求，添加动态元素，如风、水流、云彩等。

（6）使用绘图软件所包含的工具绘制设计图。

（7）能熟练使用软件快捷键。

（8）正确设定设计图文件尺寸。

2. 设备与材料

（1）台式电脑。

（2）软件运行环境：windows操作系统。

（3）操作软件：Photoshop。

3.操作规范要求

（1）按项目管理要求设置文件夹。

（2）正确保存文件及备份。

（2）按要求将文件存储为PSD，TIFF，JPG等格式。

**技能模块3 游戏道具设计**

1. 知识与技能

（1）具有静物造型绘画能力。

（2）能够通过绘画软件，根据角色的特点和需求，设计与之相匹配的道具。

（3）能够通过绘画软件，准确地呈现道具的外观特征和细节，包括形状、材质、纹理等，使道具看起来更加真实和具有吸引力。

（4）设计与游戏的整体风格和主题相协调。游戏的美术风格和氛围，选择适合的线条风格、色彩方案和纹理效果。

（5）使用绘图软件所包含的工具绘制设计图。

（6）能熟练使用软件快捷键。

（7）正确设定设计图文件尺寸。

2. 设备与材料

（1）台式电脑。

（2）软件运行环境：windows操作系统。

（3）操作软件：Photoshop。

3.操作规范要求

（1）按项目管理要求设置文件夹。

（2）正确保存文件及备份。

（3）按要求将文件存储为PSD，TIFF，JPG等格式。

**技能模块4 宣传设计**

1. 知识与技能

（1）根据宣传主题类型、故事背景和美术风格，准确传达动漫或游戏的特点和魅力。

（2）画面需具有鲜明的色彩、引人注目的图像和独特的构图。注重海报的整体布局和比例，使信息清晰明了，同时保持视觉平衡和美感。

（3）选择主题中最具代表性和吸引力的元素，如主角、关键场景等，并将其巧妙地融入到设计中。通过图像和文案的组合，准确传达主题的特色和独特之处。

（4）文字版式大小位置布局合理。

（5）主题信息清晰明了。包括名称、发行商、发行日期、平台等重要信息。选择适当的字体和排版方式，使信息易于阅读和理解。

（6）使用绘图软件所包含的工具绘制设计图。

（7）能熟练使用软件快捷键。

（8）正确设定设计图文件尺寸。

2. 设备与材料

（1）台式电脑。

（2）软件运行环境：windows操作系统。

（3）操作软件：Photoshop。

3. 操作规范要求

（1）按项目管理要求设置文件夹。

（2）正确保存文件及备份。

（2）按要求将文件存储为PSD，TIFF，JPG等格式。

**技能模块5 动画基本运动规律**

1. 知识与技能

（1）正确地表现姿势和重心，使角色的动作更加自然和真实。

（2）按动画的基本原理制作动画，如挤压与拉伸、延迟、过渡、反射等。

（3）准确表现物体在运动中的特征和规律，使角色的动作更加流畅和有弹性。

（4）掌握在不同的情况下调整动画的时间和速度，以表达角色的动作力度和节奏。

（5）正确地表现弹性和重力，使角色的动作更加逼真和有质感。

（6）合理地设置关键帧，使动画动作更加流畅和连贯。

（7）观察真实世界中的人物和物体的运动方式和特征，研究它们的动作规律和细节。将这些观察到的知识应用于动画中，使角色的运动更加真实和可信。

（8）使用动画制作软件所包含的工具制作动画。

（9）能熟练使用软件快捷键。

2. 设备与材料

（1）台式电脑。

（2）软件运行环境：windows操作系统。

（3）操作软件：三维动画制作软件。

3. 操作规范要求

（1）按项目管理要求设置文件夹。

（2）正确保存文件及备份。

**技能模块6 后期特效制作软件使用**

1. 知识与技能

（1）正确使用项目面板导入视频、音频、图像等素材，进行整理和管理。以及预览素材、调整素材属性和设置关键帧等。

（2）创建合成，按项目要求设置合成属性，分辨率、帧速率等。

（3）在合成中添加图层，调整图层的顺序、时长、透明度等。掌握图层的转换和变形操作，如缩放、旋转、位置调整等

（4）使用效果面板和动画面板，添加和调整效果，创建各种特效。

（5）使用蒙版和遮罩工具，创建出不同形状和区域的遮罩，控制图层的可见性和透明度。

（6）使用特效制作软件中的动画工具，创建出需要的动态效果。

（7）正确使用输出渲染设置，包括分辨率、编解码器、帧速率等，进行最终的渲染和导出。

（8）能熟练使用软件快捷键。

2. 设备与材料

（1）台式电脑。

（2）软件运行环境：windows操作系统。

（3）操作软件：后期特效制作软件。

3. 操作规范要求

（1）按项目管理要求设置文件夹。

（2）正确保存文件及备份。

**技能模块7 分镜头脚本**

1. 知识与技能

（1）理解故事和情节，了解故事的主题、角色、情感和发展，以及每个场景的重要性和连贯性。在分镜设计中传达故事的核心要素和情感。

（2）通过合理的镜头选择（如远景、中景、特写等）、角度（如俯视、仰视、侧视等）、尺寸和运动，传达故事中的情感和信息。

（3）能根据故事的紧张程度和情感变化，合理安排镜头的切换和时长。

（4）通过合理的构图，创造出吸引人的画面效果。

（5）能根据情节需要，选择适当的运动方式，如镜头移动、跟踪、推拉等。

（6）根据故事的需要，添加适当的视觉效果和特殊效果，如滤镜、颜色调整、特殊转场等。增强画面的表现力和艺术感。

（7）根据音频的节奏和情感，合理安排镜头的切换和时长。

2. 设备与材料

（1）台式电脑。

（2）软件运行环境：windows操作系统。

（3）操作软件：平面二维绘图软件。

3. 操作规范要求

（1）按项目管理要求设置文件夹。

（2）正确保存文件及备份。

**技能模块8 二维动画**

1. 知识与技能

（1）掌握图形设计的基本概念和原则，了解颜色理论、排版规则、构图技巧等。

（2）使用时间轴和关键帧来创建动画效果，调整动画的速度、缓动和持续时间。

（3）使用二维动画软件进行二维动画制作。

（4）正确制作运动路径动画、形状变换动画、过渡效果等。

（5）使用关键帧、图层效果、遮罩等功能来实现复杂的动画效果。

（6）掌握图层的分层和组织方式，以便于对动画进行管理和调整。

（7）使用图层混合模式和遮罩制作特效和过渡效果，

（9）能熟练使用软件快捷键。

2. 设备与材料

（1）台式电脑。

（2）软件运行环境：windows操作系统。

（3）操作软件：二维动画制作软件。

3. 操作规范要求

（1）按项目管理要求设置文件夹。

（2）正确保存文件及备份。

**技能模块9 三维建模**

1. 知识与技能

（1）通过照片、草图或其他参考图像，理解和构思所要建模的物体的外观和细节。

（2）按动画及渲染要求准确绘制模型网格。

（3）熟练使用多边形建模工具，创建和编辑顶点、边和面。

（4）使用子表面细分、布尔运算、放样等变形工具进行建模

（5）准确表现模型形状、整体比例关系、细节及结构。

（6）通过优化工具，减少模型的多边形数量，优化网格结构，以提高渲染和动画的性能。

（7）能熟练使用软件快捷键。

2. 设备与材料

（1）台式电脑。

（2）软件运行环境：windows操作系统。

（3）操作软件：三维动画制作软件。

3. 操作规范要求

（1）按项目管理要求设置文件夹。

（2）正确保存文件及备份。

**技能模块10 材质贴图与灯光**

1. 知识与技能

（1）了解材质的基本概念和属性，如颜色、反射率、粗糙度、透明度等。制作不同类型的材质，如金属、塑料、布料等。

（2）使用Photoshop，创建和编辑包括纹理绘制、图案设计、色彩贴图。

（3）通过UV映射将贴图应用到模型的表面，使贴图与模型准确对应。

（4）通过法线贴图，在低多边形模型上模拟出高多边形模型的细节和凹凸效果。

（5）使用环境贴图，模拟出物体周围的环境光照和反射。

（6）能够使用不同类型的灯光，通过颜色、强度、阴影等参数设置，调整和控制灯光效果。

（7）通过调整灯光的属性和参数，创建灯光的运动和变化。实现灯光的渐变、闪烁和移动等动画效果。

（8）通过环境光照，模拟出场景中的间接光照效果，增强整体的光照和阴影。

（9）能熟练使用软件快捷键。

2. 设备与材料

（1）台式电脑。

（2）软件运行环境：windows操作系统。

（3）操作软件：三维动画制作软件。

3. 操作规范要求

（1）按项目管理要求设置文件夹。

（2）正确保存文件及备份。

**技能模块11 骨格绑定**

1. 知识与技能

（1）了解骨骼系统的概念和结构。

（2）确保网格模型的拓扑结构合适。

（3）掌握绑定工具的使用。自动绑定、手动绑定或混合绑定。

（4）将骨骼与网格模型进行关联。将每个顶点与最近的骨骼进行关联，并设置顶点的权重。

（5）调整顶点权重，确保模型在动画过程中的变形效果自然和平滑。

（6）正确创建和使用骨骼控制器。

（7）在完成骨骼绑定后，进行动画测试和修正。

（8）使用动画制作软件所包含的工具制作动画。

（9）能熟练使用软件快捷键。

2. 设备与材料

（1）台式电脑。

（2）软件运行环境：windows操作系统。

（3）操作软件：三维动画制作软件。

3. 操作规范要求

（1）按项目管理要求设置文件夹。

（2）正确保存文件及备份。

## 四、考核项目及权重

结合考试范围给定2025年考核项目及权重，如表1所示。

表1 2025年考核项目及权重

| 考核项目 | 考核时间 | 考核内容 | 权重 | | 器材设备 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 角色设计 | 120 min | 1.造型能力 | 30 | 200 | 电脑,绘图软件photoshop |
| 2.设计对象特点提炼 | 20 |
| 3.色彩运用 | 20 |
| 4.情绪、表情、动作表现 | 30 |
| 5.创意表现 | 10 |
| 6.软件工具综合使用 | 90 |
| 动漫、游戏海报计 | 120 min | 1.构图 | 20 | 200 | 电脑,图片，素材，绘图软件photoshop |
| 2.图片处理 | 40 |
| 3.文字编排 | 20 |
| 4.色彩搭配 | 40 |
| 5.主题体现 | 20 |
| 6.软件综合运用 | 60 |
| 场景设计 | 120 min | 1.造型能力 | 30 | 200 | 电脑,绘图软件photoshop |
| 2.空间层次关系表现 | 20 |
| 3.色彩运用 | 20 |
| 4.场景气氛表现 | 30 |
| 5.创意表现 | 10 |
| 6.软件工具综合使用 | 90 |
| 游戏道具设计 | 120 min | 1.造型能力 | 30 | 200 | 电脑,绘图软件photoshop |
| 2.角色或情节设定需要 | 20 |
| 3.色彩运用 | 20 |
| 4.材质纹理表现 | 30 |
| 5.创意表现 | 10 |
| 6.软件工具综合使用 | 90 |
| 道具建模 | 180 min | 1.造型能力 | 30 | 200 | 电脑,三维动画制作软件，图片 |
| 2.情节设定需要 | 20 |
| 3.多边形建模 | 20 |
| 4.模形细节表现 | 20 |
| 5.创意表现 | 10 |
| 6.软件工具综合使用 | 100 |
| 动画运动规律（三维） | 120 min | 1.姿势和重心 | 40 | 200 | 电脑，三维动画制作软件，渲染器 |
| 2.动作流畅性 | 40 |
| 3.动作力度和节奏 | 40 |
| 4.弹性和重力 | 40 |
| 5.关键帧设定准确性 | 20 |
| 6.工具综合运用 | 20 |
| 后期特效制作 | 120 min | 1.导入和管理素材 | 10 | 200 | 电脑，后期特效制作软件 |
| 2.合成和图层 | 40 |
| 3.动画 | 80 |
| 4.蒙版和遮罩 | 30 |
| 5.输出和渲染 | 10 |
| 6.其它特效工具综合运用 | 30 |
| 分镜头设计 | 120 min | 1.故事和情节 | 20 | 200 | 电脑，绘图软件photoshop，手绘板 |
| 2.镜头景别 | 40 |
| 3.剧情节奏 | 20 |
| 4.构图 | 50 |
| 5.镜头运动 | 40 |
| 6.视觉效果 | 30 |
| 材质贴图灯光 | 120 min | 1.材质基础 | 70 | 200 | 电脑,三维动画制作软件，渲染器 |
| 2.贴图制作 | 20 |
| 3.环境贴图 | 10 |
| 4.各类型灯光综合使用 | 30 |
| 5.光影效果制作 | 40 |
| 6.环境光制作 | 20 |
| 7.渲染器使用 | 10 |
| 骨格绑定 | 120 min | 1.骨骼系统 | 20 | 200 | 电脑,三维动画制作软件 |
| 2.绑定工具 | 30 |
| 3.骨骼绑定 | 40 |
| 4.皮肤调整 | 40 |
| 5.骨骼控制器 | 40 |
| 6.动画测试 | 30 |
| MG动画 | 120 min | 1.图形设计基础 | 30 | 200 | 电脑,二维动画制作软件 |
| 2.动画原理 | 40 |
| 3.动画技巧 | 40 |
| 4.特效和过渡 | 30 |
| 5.软件操作 | 50 |
| 6.创意和故事性 | 10 |

## 五、考试大纲编制说明

1.考试大纲编制原则

遵循专业基础知识和岗位核心能力相结合原则，选取典型专业技能项目，将专业知识融入技能操作，考查技能训练教学效果，考核学生职业岗位工作过程；兼顾中等职业学校动漫与游戏制作专业教学标准和技术新标准，选取通用知识与技能作为考核项目。

2.考试大纲适用专业

本考试大纲适用于中等职业学校动漫与游戏制作专业。

3.教学内容及实施建议

（1）考纲对应教学内容，全面考核中等职业学校动漫与游戏制作专业学生在动漫、游戏制作方面的电脑操作能力以及美术基础能力、创意设计能力，考试范围及难易程度合理，适用于选拔技术技能人才。

（2）教学实施建议，本次给定的2025年考核项目是中等职业学校动漫与游戏制作专业教学内容的一部分，考核项目每年有一定变化；建议中等职业学校依据本专业教学标准，合理匹配理论与实践教学，全面提升学生专业能力及综合素养。

4.技能考试过程

动漫与游戏制作专业技能考试采取电脑上机实操方式进行，时间为120-180分钟，实际考试时间依据考核项目确定；综合考察学生电脑软件操作能力、美术相关知识应用能力、动画制作相关知识运用能力。

5.评价赋分形式

动漫与游戏制作专业技能考试为结果性评价，同时注重考生作品质量，权重合理。