# 2025年黑龙江省职业教育春季高考

# 数字媒体技术应用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。

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《国家职业技术技能标准》（职业编码：2-02-10-14）的《虚拟现实工程技术人员》初、中级职业技能标准。

4.参照《中等职业教育专业简介》电子与信息大类，计算机类数字媒体技术应用专业（专业代码：710204）。

## 二、考试方式

2025年黑龙江省职业教育春季高考数字媒体技术应用专业技能考试为实际操作考试方式，考试总分为200分，实操项目随机抽取，技能模块1考试时间为10分钟，技能模块2至5考试时间为40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 摄影基础**

1.知识与技能

（1）掌握数字摄影的基本知识，熟悉数码摄影设备的使用方法。

（2）能进行静物摄影或人像摄影。

（3）能正确调整光圈、快门、ISO感光度等。

（4）能根据要求设计灯光效果，如顺光、正侧光、侧逆光等。

（5）能根据要求合理构图，如三角形构图、对称式构图、竖向式构图等。

（6）能根据主题，利用道具完成前景与背景布置以完成拍摄。

2.设备与材料

（1）数码相机、灯光。

（2）道具。

（3）背景布、静物台等。

3.操作规范要求

（1）保持数码摄影摄像设备的清洁，保证工作场地整洁有序。

（2）能根据主题合理布景。

（3）能够根据拍摄要求合理布光。

（4）根据不同主题要求合理构图。

（5）拍摄成片有层次感，避免曝光过渡或曝光不足。

**技能模块2 图形图像处理（PS）**

1.知识与技能

（1）理解并掌握图形图像基本原理。

（2）能够使用软件准确编辑图像尺寸、输出图片格式。

（3）能够根据要求使用曲线、色阶、色相/饱和度等对图像进行调色和校色处理。

（4）能够合理运用图层蒙版、剪切蒙版、快速蒙版对图像进行编辑和处理。

（5）能够熟练进行图层的基本操作及图层混合模式、图层样式的设置。

（6）理解并掌握通道的相关知识及利用通道对图像进行编辑和处理。

（7）熟练使用Photoshop的工具栏，并掌握常用的快捷键操作。

（8）能够熟练运用路径、文字工具进行基本操作。

（9）能够进行基本的平面创意设计。

2.设备与材料

（1）台式电脑、显示器、键盘、鼠标、鼠标垫。

（2）Photoshop、WinRAR等。

3.操作规范要求

（1）合理运用图层和蒙版，区分主次元素、前景与背景，确保图像的层次分明。

（2）对图像中的元素进行适当的调整和布局，确保元素与整体主题和背景协调一致。

（3）根据图像处理的要求，对色彩、亮度、对比度等进行合理的调整，实现理想的视觉效果。

（4）根据不同的设计主题和要求，灵活运用相应的工具以及快捷键对素材进行处理。

（5）在新建文件时选择合适的色彩模式以及分辨率。

（6）在图像处理过程中，融入创意设计原则，如对比、重复、平衡等，以提升图像的视觉效果和传达力。

（7）能输出符合要求格式的图像，确保文件存储与输出的正确性。

**技能模块3 三维制作（3Ds Max、C4D）**

1.知识与技能

（1）掌握三维建模软件界面设置（如单位的设置等）及常用工具的基本操作。

（2）能根据要求正确选择并使用几何体建模工具和二维样条线工具建立模型。

（3）掌握可编辑多边形建模中点、线、面等的操作方法。（如挤压、倒角、嵌入等）

（4）掌握常用修改器（如锥化、晶格、切片、弯曲、拉伸、挤压、扭曲、FFD等等）、生成器（如细分曲面、布料曲面、克隆、挤压、扫描、布尔等）、效果器（如简易、随机等）的操作方法。

（5）掌握如何创建和应用材质与灯光，能根据场景和模型的要求，添加合适的材质与灯光。

（6）能够根据要求，对场景进行渲染输出。

（7）具备将三维建模技术应用于实际项目的能力，能够根据项目需求选择合适的工具和技术，解决实际问题。

2.设备与材料

（1）台式电脑、显示器、键盘、鼠标、鼠标垫。

（2）3ds Max 或Cinema 4D、搜狗输入法等。

3.操作规范要求

（1）遵循正确的软件使用方法，能够正确保存和管理项目文件，避免因误操作导致软件崩溃或数据丢失。

（2）根据场景要求选择合适的建模工具，在建模过程中，应尽量保持布线的均匀分布、低面数，保障模型布线均匀美观。

（3）根据场景和模型的要求选择合适的贴图与材质，能体现出模型的质感和真实性以实现理想的视觉效果。

（4）在设置灯光时，应考虑场景的氛围和照明需求，合理调整灯光的颜色、亮度、阴影等参数。

（5）保存并渲染输出符合要求的格式。

**技能模块4 后期合成（AE）**

1.知识与技能

（1）熟悉After Effects工作界面及工作流程，以及素材导入管理。

（2）能够熟练掌握图层的操作方式，合成嵌套、父子级关系、混合模式等的应用，能够按要求制作关键帧动画效果。

（3）掌握蒙版的基础知识，使用规则形状蒙版工具、钢笔工具绘制矢量图形。

（4）能根据要求完成文字动画、特效制作后期合成效果。

（5）能根据要求输出相应格式的视频。

2.设备与材料

（1）台式电脑、显示器、键盘、鼠标、鼠标垫。

（2）通用有线耳机或耳麦。

（3）After Effects、Quick Time、格式工厂、EV录屏、迅雷看看、搜狗输入法等。

3.操作规范要求

（1）选取的镜头画面与音频内容符合国家视频播出要求。

（2）能够建立符合要求的文件，素材整理规范。

（3）动画效果流畅，色调风格统一，符合规定时长，字幕清晰、规范，文字准确无误。

（4）最终输出视频的背景音乐音量起伏有序，画面与背景音乐匹配。

（5）保存并渲染输出符合要求的格式。

**技能模块5 视频剪辑（PR）**

1.知识与技能

（1）熟悉数字视音频非线性编辑技术和方法，并能够进行视频剪辑与编辑。

（2）熟悉Premiere工作界面及工作流程，完成项目与序列的创建。

（3）能正确将视频、图片、图片序列、音频等导入软件。

（4）能够熟练使用Premiere的基本工具。

（5）能够对素材进行处理，如剪辑、位置、缩放、慢放、帧定格、标签颜色等基础命令的设置。

（6）能够添加修改效果，如黑白、亮度与对比度、抽帧、色彩平衡、轨道遮罩等。

（7）能够创建修改新建项中的内容，如通用倒计时片头、颜色遮罩、调整图层等。

（8）能够创建调整字幕与形状，如字体、字号、填充、描边、光泽等。

（9）能够添加调整转场，如交叉溶解、划出、风车等。

（10）掌握各素材的变换、效果、转场等的综合运用，以及动画关键帧的制作。

（11）能根据要求拆分视频素材的画面与声音，对同一视频素材的画面与声音进行单独编辑或删除。

（12）能根据要求输出相应格式的视频。

2.设备与材料

（1）台式电脑、显示器、键盘、鼠标、鼠标垫。

（2）通用有线耳机或耳麦。

（3）Premiere、Quick Time、格式工厂、EV录屏、迅雷看看、搜狗输入法等。

3.操作规范要求

（1）选取的镜头画面与音频内容符合国家视频播出要求。

（2）最终输出视频中无杂画。

（3）最终输出视频的声音音量适中，没有长时间音量过低或过高。

（4）最终输出视频的素材关键动画流畅，转场过渡适当。

（5）最终输出视频的字幕在字幕安全框范围内。

（6）保存并渲染输出符合要求的格式。

## 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 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 摄影基础 | 10min | 1.熟练使用数码摄影设备 | 25 | 200 | 1.数码相机、灯光  2.道具  3.背景布、静物台等 |
| 2.合理布景 | 25 |
| 3.合理摆放道具或人物动作 | 25 |
| 4.灯光布置 | 20 |
| 5.拍摄主体轮廓清晰 | 20 |
| 6.画面构图 | 25 |
| 7.拍摄成片效果 | 30 |
| 8.规范使用设备 | 15 |
| 9.保持设备与场地整洁 | 15 |
| 图形图像处理（PS） | 40min | 1.创建文件 | 10 | 200 | 1.64位桌面操作系统的台式电脑  2.显示器  3.键盘、鼠标、鼠标垫  4.软件Photoshop、WinRAR等 |
| 2.素材导入 | 10 |
| 3.图像元素处理 | 30 |
| 4.图层样式的应用 | 30 |
| 5.蒙版的运用 | 30 |
| 6.文字设计与制作 | 30 |
| 7.构图以及色彩效果呈现 | 20 |
| 8.图像输出和保存 | 10 |
| 9.规范使用设备 | 15 |
| 10.合理分配时间与资源管理 | 15 |
| 三维制作  （3Ds Max、C4D） | 40min | 1.创建文件和命名 | 10 | 200 | 1.64位桌面操作系统的台式电脑  2.显示器  3.键盘、鼠标、鼠标垫  4.软件：3ds Max 或Cinema 4D、搜狗输入法等 |
| 2.几何体的创建与编辑 | 20 |
| 3.样条线的绘制和编辑 | 20 |
| 4.多边形建模 | 40 |
| 5.变形器、生成器、效果器在建模中的应用 | 35 |
| 6.材质与灯光 | 25 |
| 7.渲染输出和保存 | 20 |
| 8.规范使用设备 | 15 |
| 9.合理分配时间与资源管理 | 15 |
| 后期合成（AE） | 40min | 1.创建项目与合成 | 10 | 200 | 1.64位桌面操作系统的台式电脑  2.显示器  3.键盘、鼠标、鼠标垫  4.通用有线耳机或耳麦  5.软件：After Effects、Quick Time、格式工厂、EV录屏等 |
| 2.素材导入及整理 | 10 |
| 3.图层的操作 | 30 |
| 4.关键帧动画 | 40 |
| 5.蒙版的应用 | 30 |
| 6.文字特效 | 30 |
| 7.渲染输出和保存 | 20 |
| 8.规范使用设备 | 15 |
| 9.合理分配时间与资源管理 | 15 |
| 视频剪辑（PR） | 40min | 1.创建项目与序列 | 20 | 200 | 1.64位桌面操作系统的台式电脑  2.显示器  3.键盘、鼠标、鼠标垫  4.通用有线耳机或耳麦  5.软件：Premiere、格式工厂、EV录屏等 |
| 2.素材导入 | 20 |
| 3.素材处理 | 50 |
| 4.转场过渡效果 | 20 |
| 5.字幕制作 | 20 |
| 6.音频制作 | 20 |
| 7.渲染输出和保存 | 20 |
| 8.规范使用设备 | 15 |
| 9.合理分配时间与资源管理 | 15 |

## 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；兼顾中等职业学校数字媒体技术应用专业教学标准，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数字媒体技术应用专业。

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数字媒体技术应用专业学生摄影能力，以及运用数字媒体技术主流软件进行图形图像处理能力、三维制作能力、数字影音编辑与合成能力，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数字媒体技术应用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

数字媒体技术应用专业技能考试的技能模块1采用现场拍摄的形式进行，考试时间为10分钟；技能模块2至5通过上机操作方式进行，考试时间为40分钟。依据不同技能考核项目综合考察学生摄影拍摄能力、软件操作能力、素材处理能力、图像或视频的制作能力、素材导入及作品导出能力。

5.评价赋分形式

数字媒体技术应用专业考试为结果性评价，同时注重作品质量，权重合理。