

湖南工艺美术职业学院 游戏艺术设计专业技能

考 核 题 库

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 4

一、2D 游戏原画设计模块 4

1. 试题编号：1-1	4
2. 试题编号：1-2	7
3. 试题编号：1-3	10
4. 试题编号：1-4	13
5. 试题编号：1-5	16
6. 试题编号：1-6	19
7. 试题编号：1-7	22
8. 试题编号：1-8	25
9. 试题编号：1-9	28
10. 试题编号：1-10	31
11. 试题编号：1-11	34
12. 试题编号：1-12	37
13. 试题编号：1-13	40
14. 试题编号：1-14	43
15. 试题编号：1-15	46
16. 试题编号：1-16	49
17. 试题编号：1-17	52
18. 试题编号：1-18	55
19. 试题编号：1-19	58
20. 试题编号：1-20	61

二、3D 游戏模型设计模块 64

1. 试题编号：2-1	64
2. 试题编号：2-2	67
3. 试题编号：2-3	70
4. 试题编号：2-4	73

5. 试题编号：2-5	76
6. 试题编号：2-6	80
7. 试题编号：2-7	83
8. 试题编号：2-8	86
9. 试题编号：2-9	89
10. 试题编号：2-10	92
11. 试题编号：2-11	95
12. 试题编号：2-12	98
13. 试题编号：2-13	101
14. 试题编号：2-14	104
15. 试题编号：2-15	107
16. 试题编号：2-16	110
三、3D 游戏动画制作模块.....	113
1. 试题编号：3-1	113
2. 试题编号：3-2	115
3. 试题编号：3-3	117
4. 试题编号：3-4	119
5. 试题编号：3-5	121
6. 试题编号：3-6	123
7. 试题编号：3-7	125
8. 试题编号：3-8	127
9. 试题编号：3-9	129
10. 试题编号：3-10	131

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	线条不够流畅扣 3~10 分，绘制出现明显色彩错误扣 5 分；

			配基本合理；	
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，三项不达标要求记 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；	线条不够流畅扣 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，三项不达标要求记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；	线条不够流畅扣 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，三项不达标要求记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；	线条不够流畅扣 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；	线条不够流畅扣 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，三项不达标要求记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

(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；	线条不够流畅扣 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，三项不达标要求记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；	线条不够流畅扣 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，三项不达标要求记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；	线条不够流畅扣 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，三项不达标要求记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

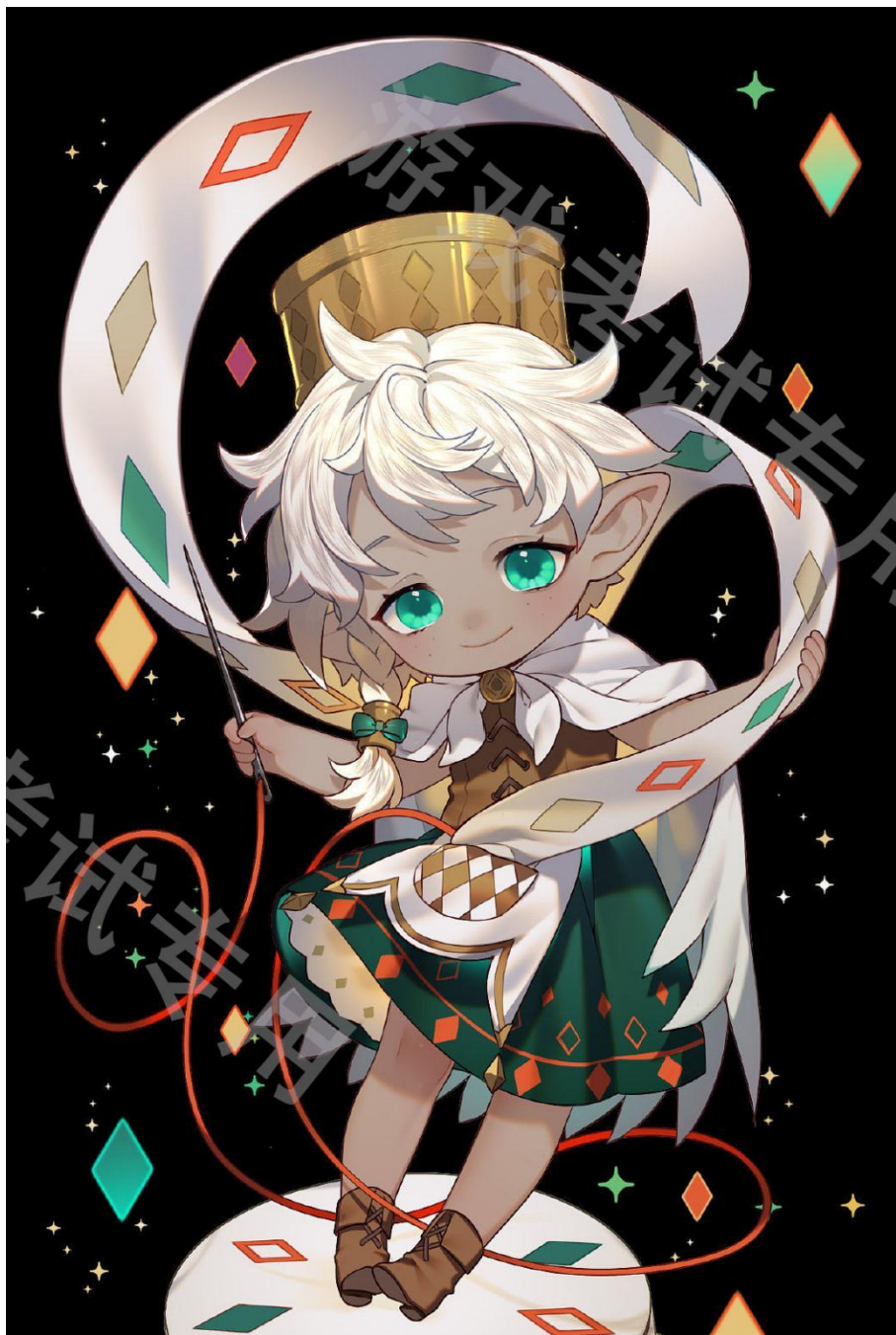
（3）考核时量：180分钟

（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	线条不够流畅扣 3~10 分，绘制出现明显色彩错误扣 5 分;

			配基本合理；	
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，三项不达标要求记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

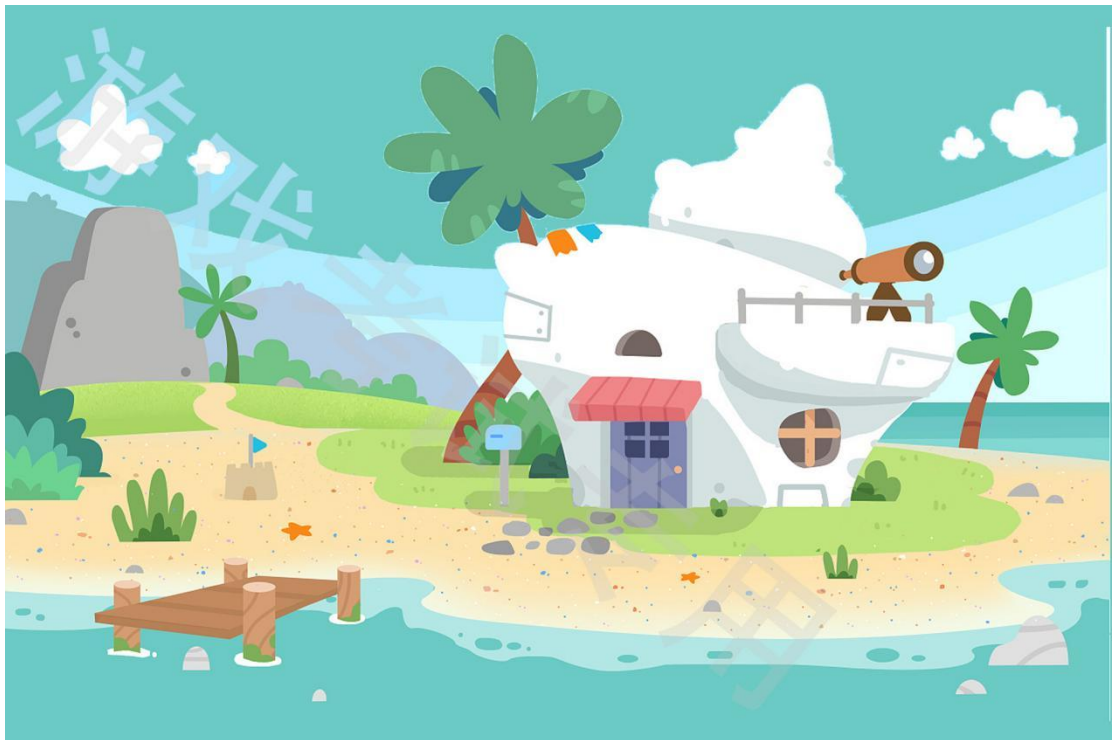
（3）考核时量：180分钟

（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;	线条不够流畅扣 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,三项不达标要求记 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	必备

	器不低于 19 英寸，手绘板 20 块以上	
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；	线条不够流畅扣 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	(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。

		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。	(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；	线条不够流畅扣 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，三项不达标要求记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	线条不够流畅扣 3~10 分，绘制出现明显色彩错误扣 5 分；

			配基本合理；	
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，三项不达标要求记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；	线条不够流畅扣 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，三项不达标要求记 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；	线条不够流畅扣 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，三项不达标要求记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	线条不够流程扣 3~10 分，绘 制出现明显色彩错误扣 5 分；

			型基本要求； 色彩搭配基本合理；	
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，三项不达标要求记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；	线条不够流畅扣 3~10 分，绘 制出现明显色彩错误扣 5 分；

			色彩搭配基本合理;	
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, 三项不达标要求记 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	线条不够流畅扣 3~10 分，绘 制出现明显色彩错误扣 5 分；

			配基本合理;	
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；	(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，三项不达标要求记 0 分。
		(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。	(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;	线条不够流畅扣 3~10 分,绘 制出现明显色彩错误扣 5 分;

			色彩搭配基本合理；	
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，三项不达标要求记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

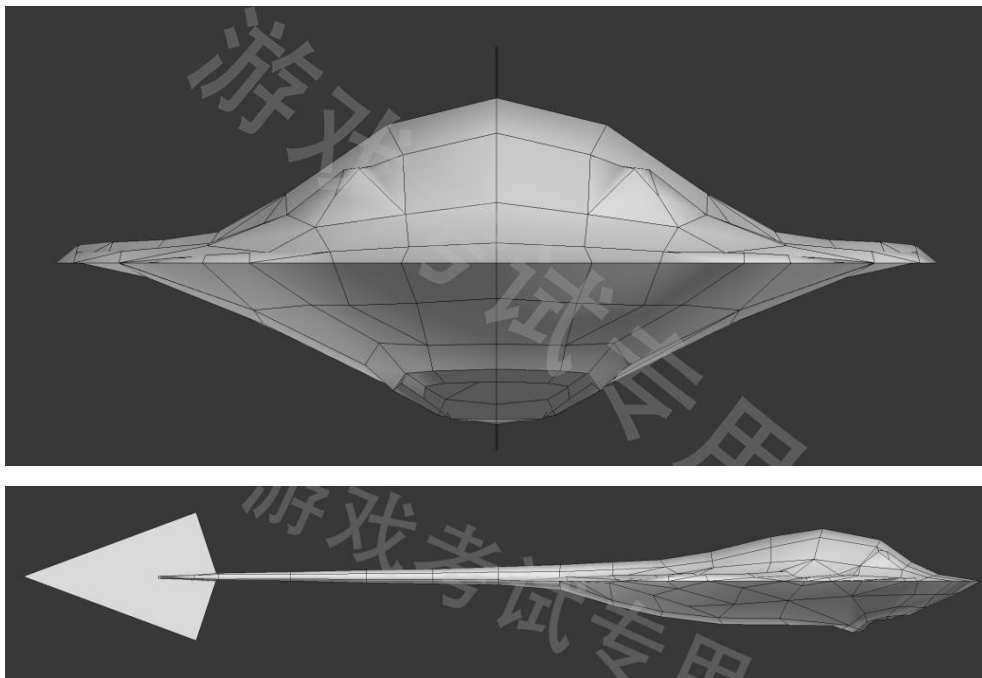
(4) 评分细则

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；	线条不够流畅扣 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，三项不达标要求记 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

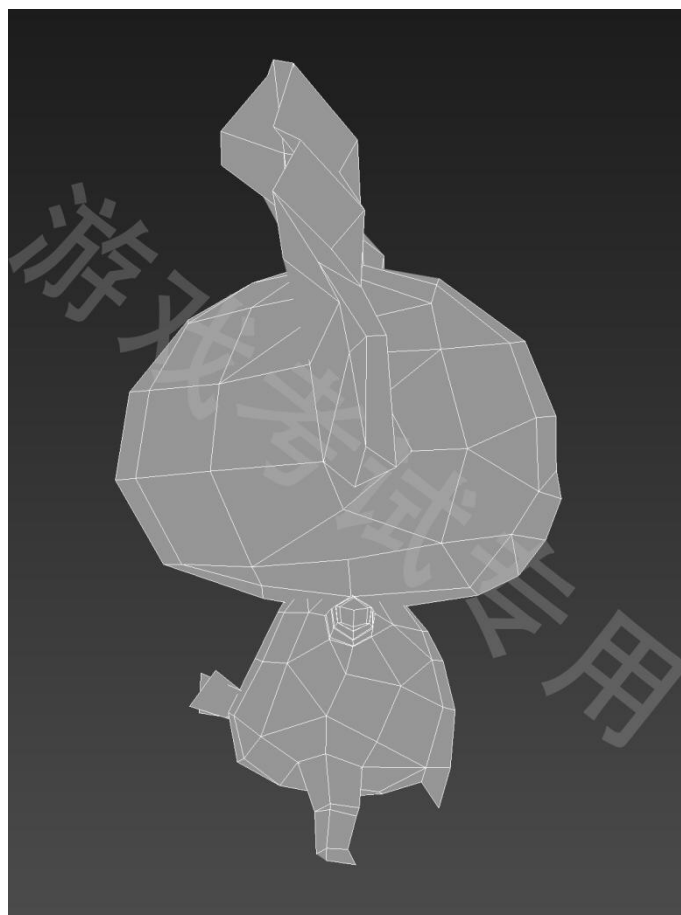
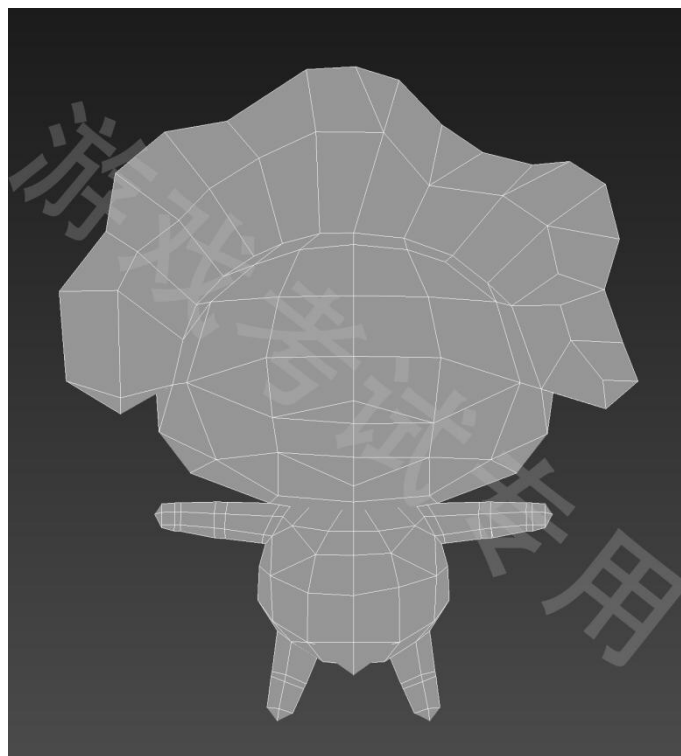
(3) 考核时量：180分钟

(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	(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

		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。	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

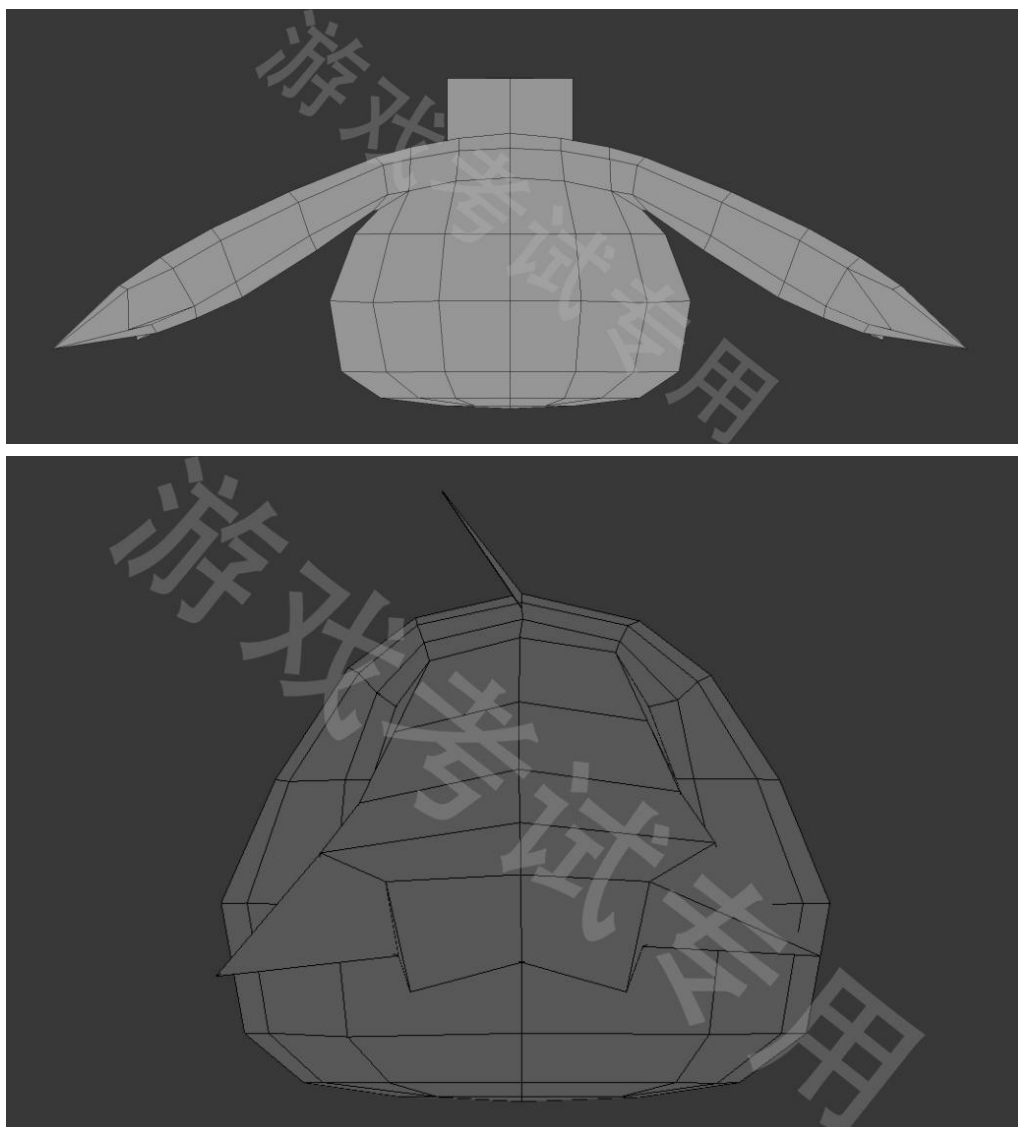
(3) 考核时量：180分钟

(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，三项不达标要求记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

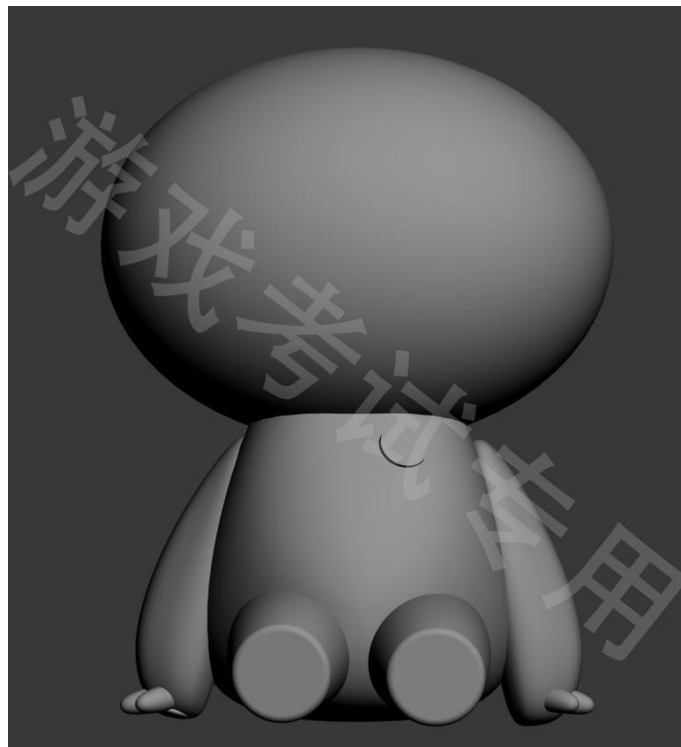
(3) 考核时量：180分钟

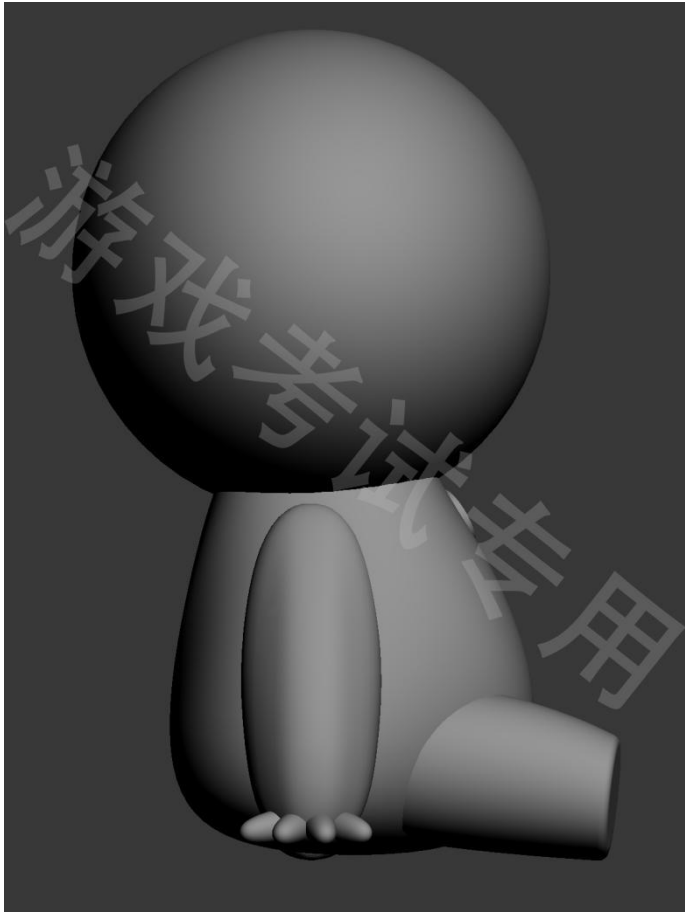
(4) 评分细则

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，三项不达标要求记 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	必备

	器不低于 19 英寸	
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

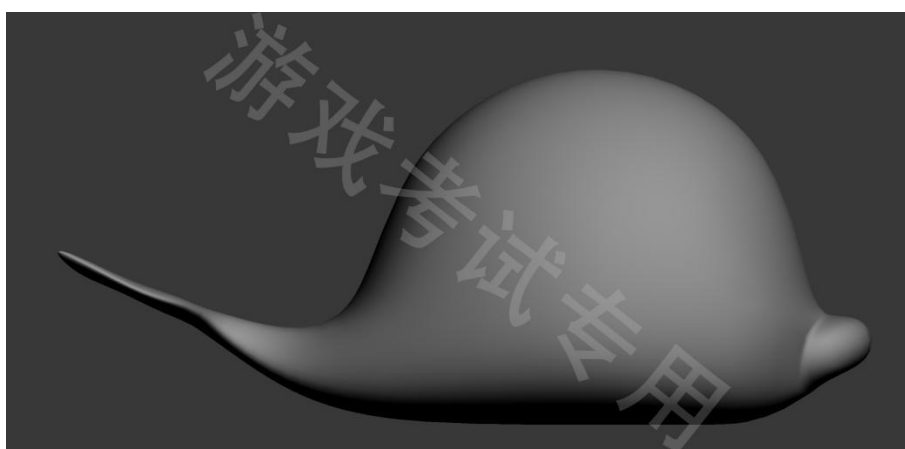
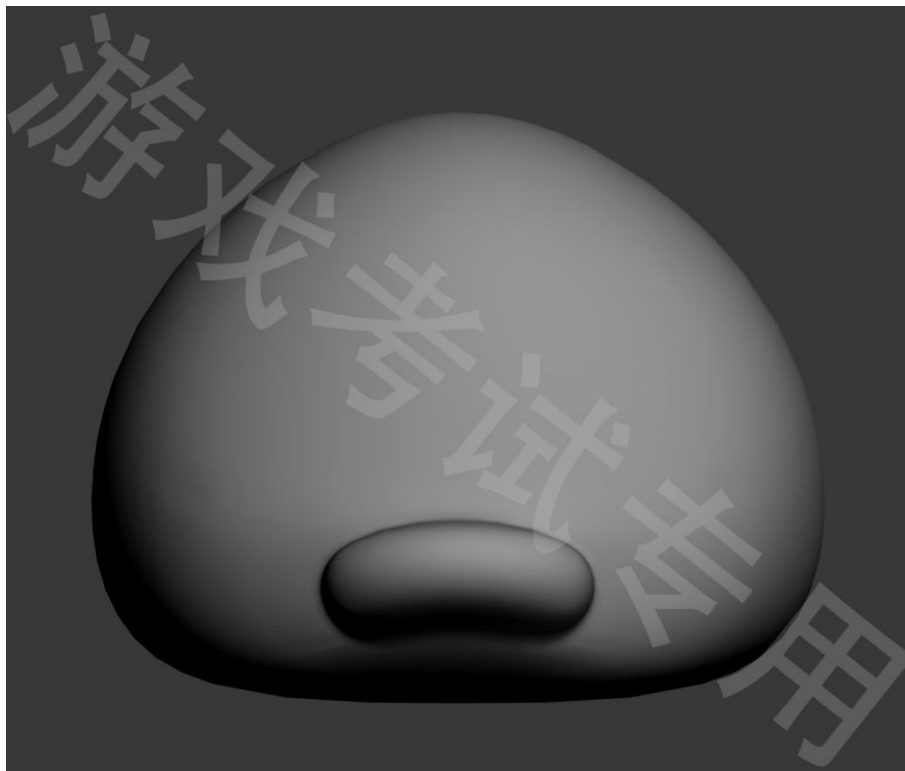
(3) 考核时量：180分钟

(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	(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

		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。	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

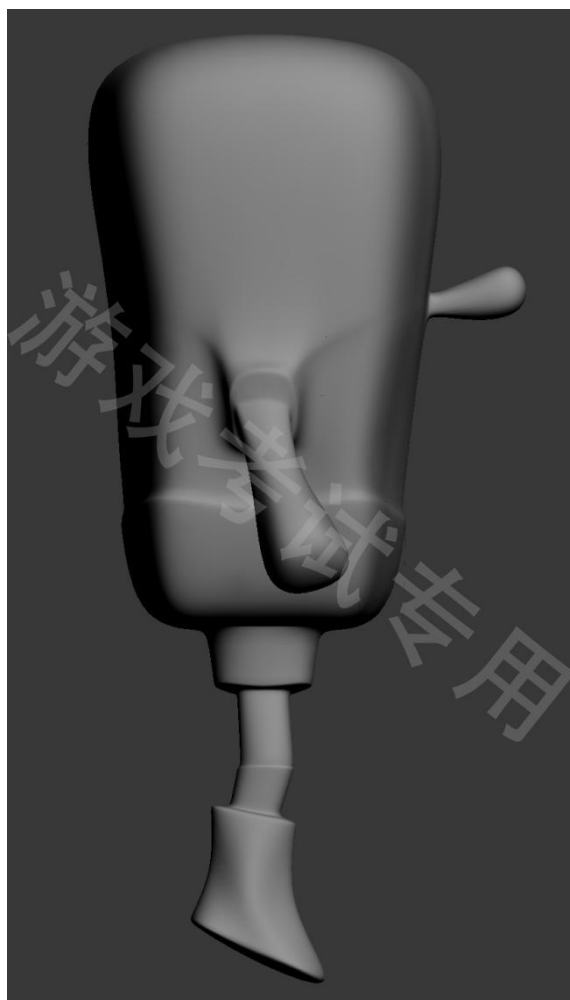
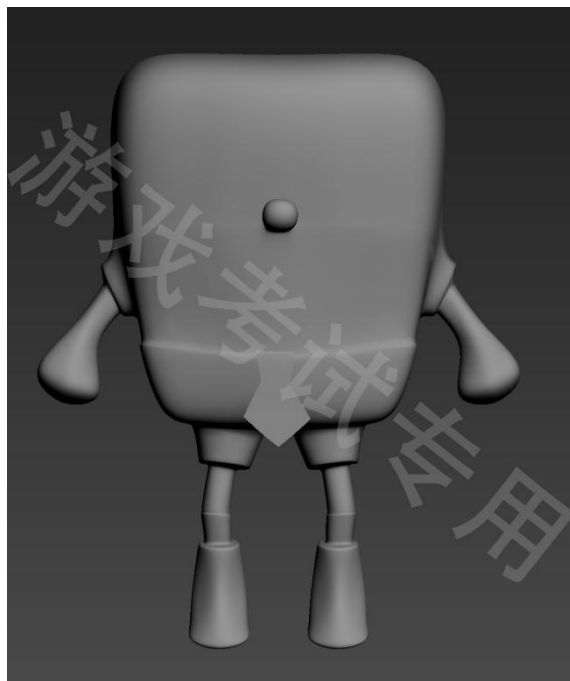
（3）考核时量：180分钟

（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，三项不达标要求记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

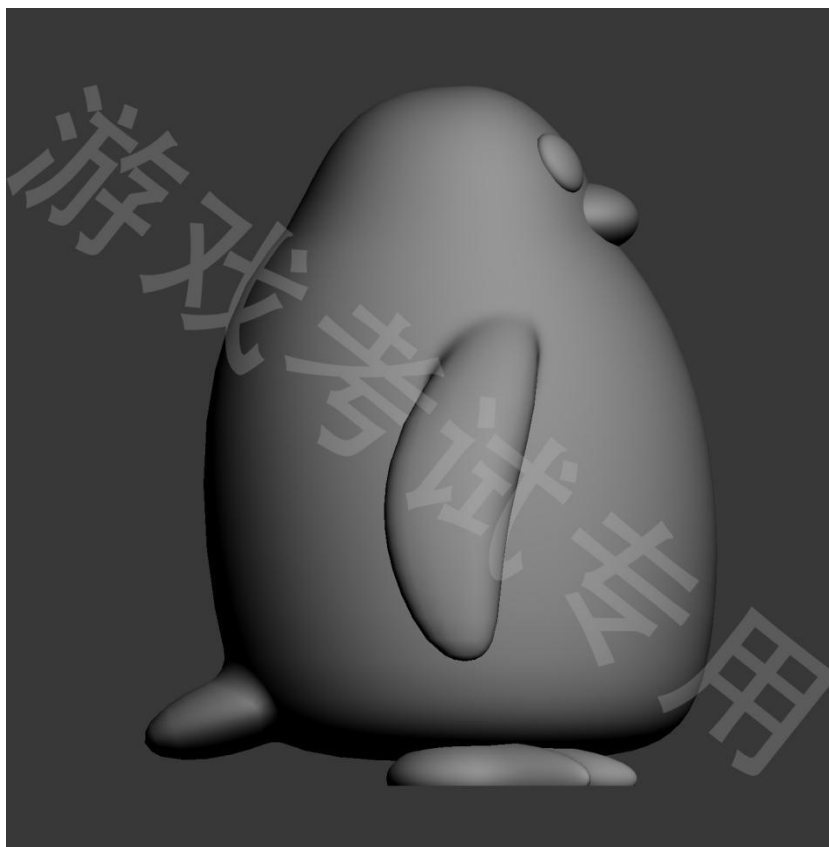
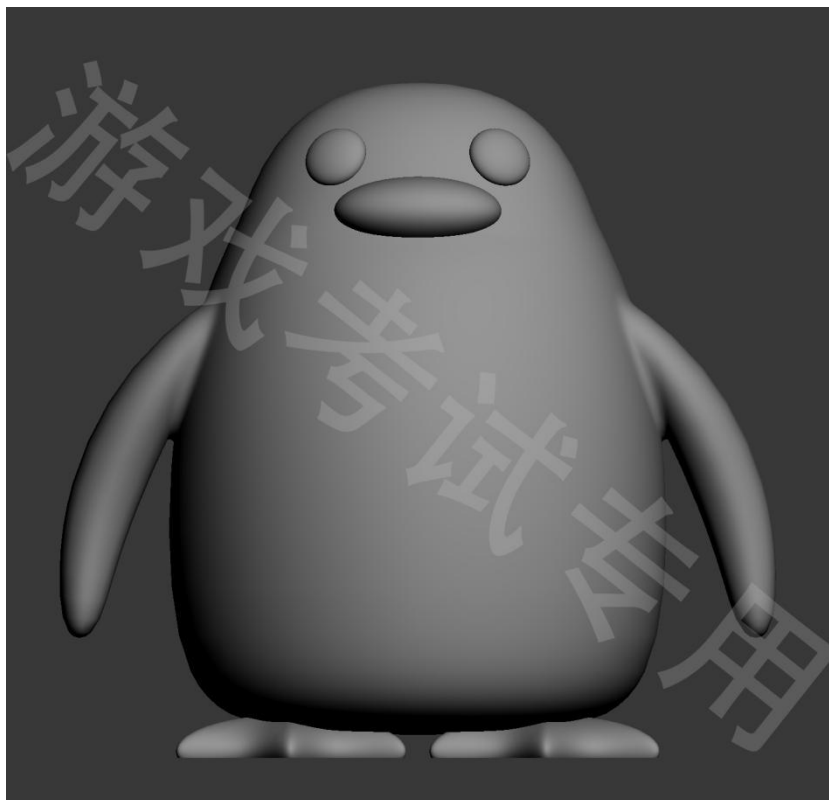
(3) 考核时量：180分钟

(4) 评分细则

评价内容	配分	评分标准	备注
技能要求 (90 分)	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； 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，三项不达标要求记 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

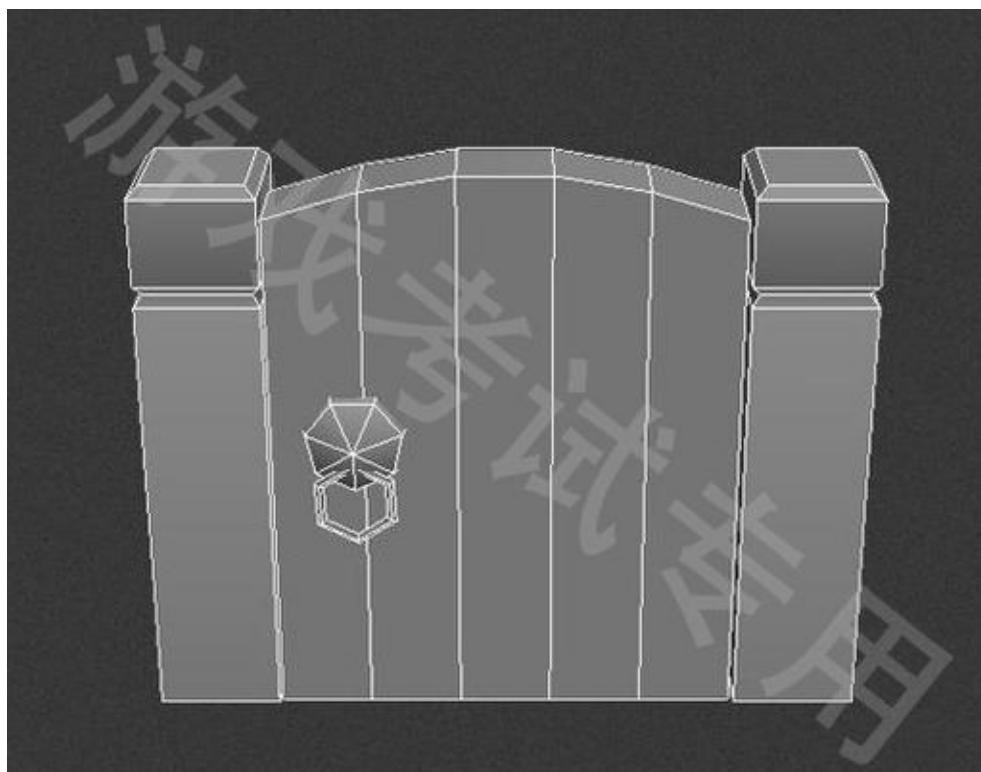
(3) 考核时量：180分钟

(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； 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，三项不达标要求记 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

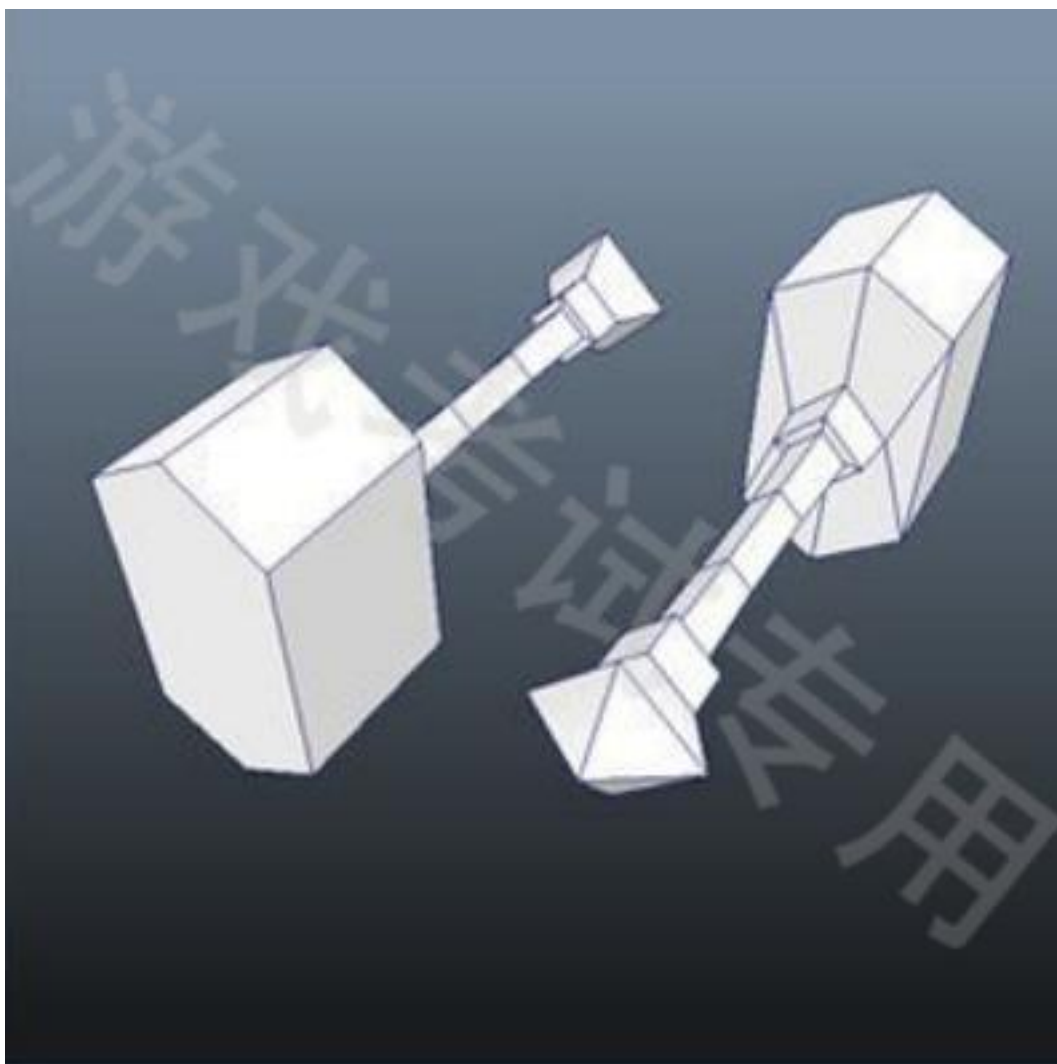
(3) 考核时量：180分钟

(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;	(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

		(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。	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

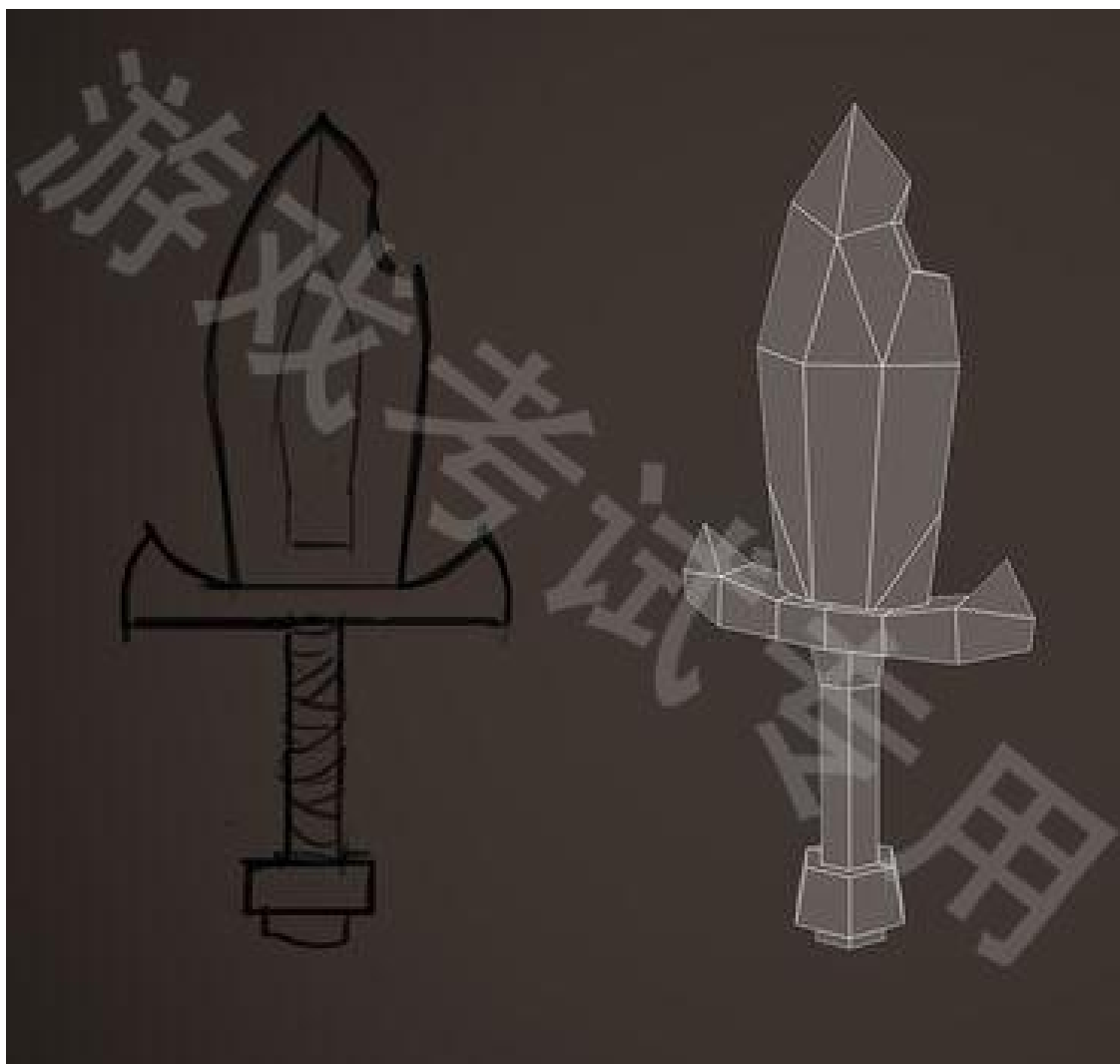
(3) 考核时量：180分钟

(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，三项不达标要求记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，三项不达标要求记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

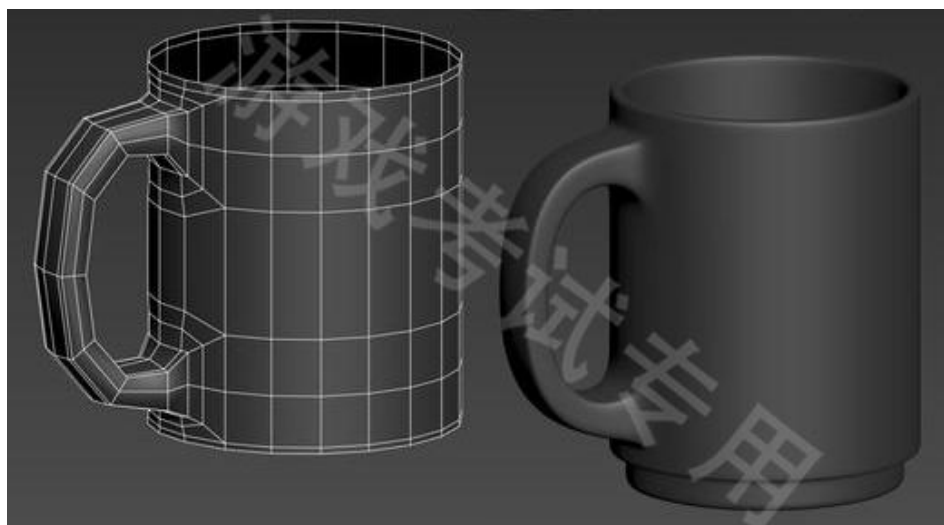
(3) 考核时量：180分钟

(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，三项不达标要求记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	(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

		任何食品、饮料 或其他与作业无 关物品。	
--	--	----------------------------	--

◆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

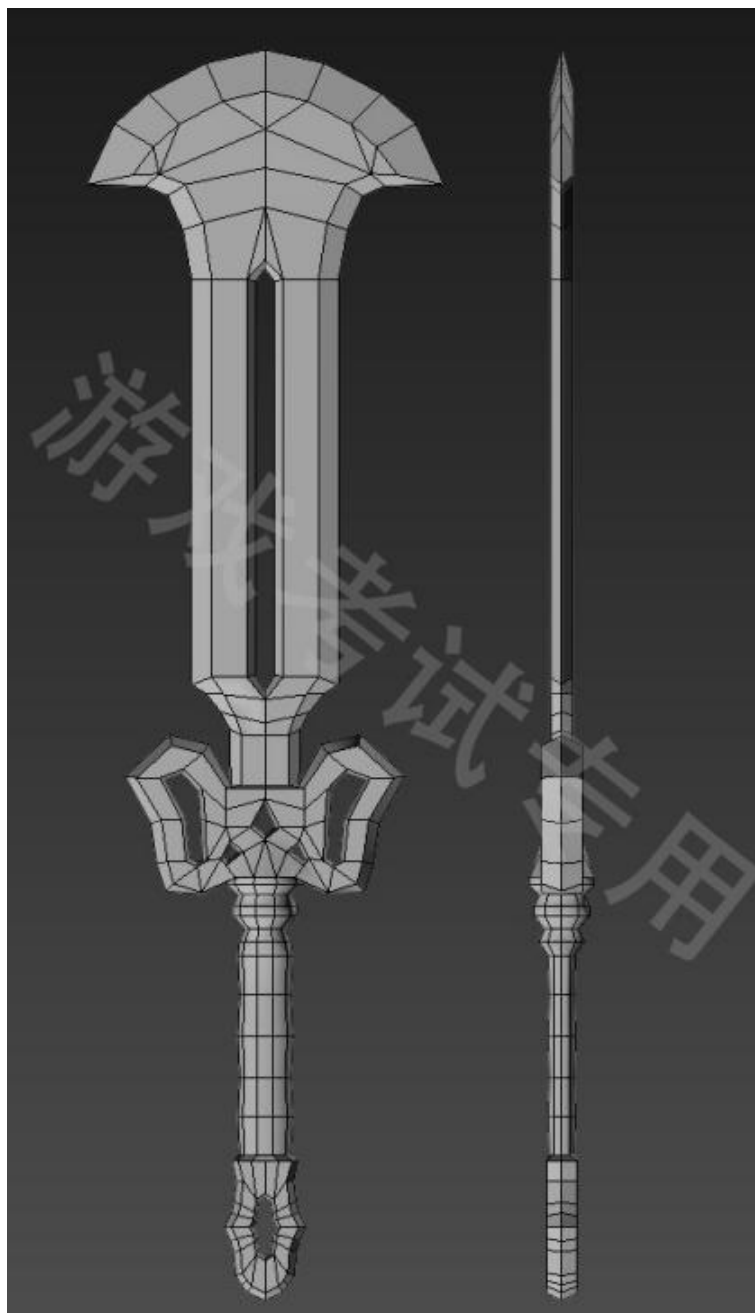
(3) 考核时量：180分钟

(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，三项不达标要求记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

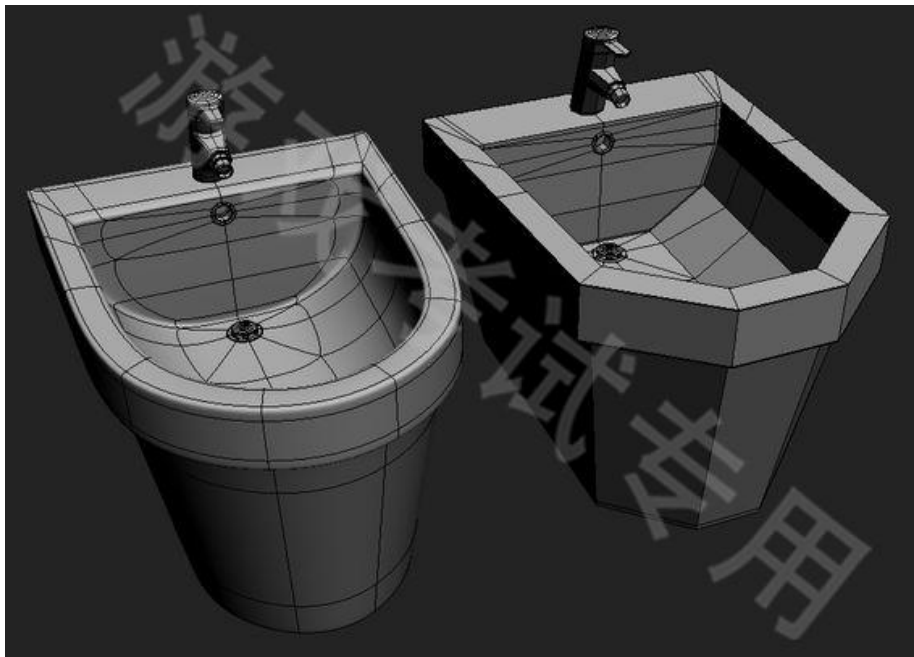
(3) 考核时量：180分钟

(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	(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。

			(3)相关修改器的使用方法	
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,三项不达标要求记 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	必备

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

(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;	(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)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。	
--	--	--	--

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)	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) 动画卡顿扣 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)	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，三项不达标要求记 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)	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)	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，三项不达标要求记 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)	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,三项不达标要求记 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)	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)	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)	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