

湖南工艺美术职业学院学生专业技能考核标准

一、专业名称及适用对象

1. 专业名称

游戏设计（专业代码：650121）

2. 适用对象

2018 级学生

二、考核目标

本专业技能考核，通过脚本写作、分镜头设计、游戏造型设计、游戏建模、游戏动画制作 5 个技能考核模块，测试学生的编写、绘制、游戏创作能力以及创新性思考、多角度观察分析问题、独立胜任游戏设计任务等职业素养。引导学校加强专业教学基本条件建设，深化实践教学环节，增强学生创新创业能力，促进学生个性化发展，提高专业教学质量和专业办学水平，培养满足企业需求的高素质游戏制作技能型人才。

三、考核内容

模块一 二维美术设计

1. 脚本写作

基本要求：

（1）能编写出富有创意的文字脚本，要求文字脚本的叙事节奏和剧情发展合理。

（2）能编写完整的文字脚本，要求思路清晰、语言流畅、结构安排合理。

（3）能对画面美术效果描述准确、景别标示清楚、景别的技巧运用合理、摄像机的运动表述清楚、角色言行的描述详尽。

（4）能对人物的对话，场景的切换，时间的分割描述到位，整

体效果好。

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

2. 分镜头设计

基本要求：

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

(2) 能清楚地注释文字、对白，标明时间、场景、道具等信息。

(3) 能正确运用分镜头绘画技法，画面整体效果好。

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

3. 造型设计

基本要求：

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

(2) 能绘制生动、灵活的线条，符合游戏造型基本要求，色彩搭配基本合理。

(3) 能正确运用绘制技法，整体效果好。

(4) 能严格遵守美术造型设计的工作规范，对计算机、绘制软件操作符合行业操作规范，具备影视动画设计必备的专业素养、规范的工作态度和良好的职业道德与职业价值观。

模块二 三维游戏设计

1. 游戏建模

基本要求：

(1) 能正确对画面尺寸、分辨率等进行设置，能正按照要求导

出图片或视频格式。

(2) 能合理设置模型的比例、结构、动态；模型布线符合游戏动画制作要求。

(3) 能完整地进行画面构图，能恰当地运用表现技法，视图整体效果好。

(4) 能严格遵守游戏模型制作的工作规范，对计算机、游戏制作软件操作符合行业操作规范，具备游戏模型师必备的专业素养、规范的工作态度和良好的职业道德与职业价值观。

2. 游戏动画制作

基本要求：

(1) 能根据题目要求进行相关设置（摄像机/路径/物体关键帧/骨骼/表情的创建等）；存档和命名规范。

(2) 能将动画运动（摄像机/路径/物体关键帧/表情/骨骼等）处理流畅，符合运动规律，并能正确的根据要求进行了相关设定。

(3) 能完整地进行画面构图，动作设计合理、符合题目要求，画面整体效果好。

(4) 能严格遵守游戏动画制作的工作规范，对计算机、游戏动画软件操作符合行业操作规范，具备游戏动画制作师必备的专业素养、规范的工作态度和良好的职业道德与职业价值观。

四、评价标准

1、评价分值标准

(1) 评价方式：本专业技能考核采取过程考核与结果考核相结合，技能考核与职业素养考核相结合。根据考生操作的规范性、熟练程度和用时量等因素评价过程成绩；根据设计作品、运行测试结果和提交文档质量等因素评价结果成绩。

(2) 分值分配：本专业技能考核满分为 100 分，其中职业素养占 20 分，作品占 80 分。

(3) 技能评价要点：根据模块中考核项目的不同，重点考核学生对该项目所必须掌握的技能和要求。虽然不同考试题目的技能侧重点有所不同，但完成任务的工作量和难易程度基本相同。

试题评价分值标准

序号	试题模块	分值	优秀标准	合格标准	不合格标准
1	游戏设计专业	100分	100分-88分	87分--60分	60分以下

2、各试题模块的评价标准

各抽查项目的评价包括两个方面，总分为100分。其中，职业素养占该项目总分的20%，作品质量占该项目总分的80%。按职业素养、作品两项总成绩评定是否合格。

专业技能考核评价要点

序号	类型	模块	项目	评价要点
1	模块一 二维美术设计	脚本写作	文字脚本写作	编写的文字脚本富有创意； 按照要求，文字脚本的叙事节奏和剧情发展合理； 动画文字脚本完整、思路清晰、语言流畅、结构安排合理； 画面美术效果描述准确、景别标示清楚、景别的技巧运用合理、摄像机的运动表述清楚； 角色言行的描述详尽、人物的对话、场景的切换、时间的分割描述到位、整体效果好； 项目完成过程符合文字脚本写作的工作规范； 遵守相关职业规范。
		分镜头设计	分镜头设计	镜头运用和画面结合合理； 绘制方法与应用技巧、表现形式正确； 分镜头符合影视特征及规律； 注释文字、对白清楚，标明了时间、场景、道具等信息； 分镜头绘画技法运用基本得当，画面整体效果好； 项目完成过程符合分镜头设计的工作规范； 遵守相关职业规范。
		游戏造型设计	美术造型设计与绘	造型符合题目要求； 比例、结构、透视基本准确； 角色表情生动、自然，动态设计具有个性； 线条灵活、生动，符合游戏造型基本要求； 色彩搭

			制	配基本合理； 绘制技法运用基本得当，整体效果好；项目完成过程符合美术造型设计作的工作规范； 遵守相关职业规范。
2	模块二 三维游戏设计	游戏建模	场景建模	正确设置画面尺寸、分辨率； 导出图片或视频格式正确； 造型的比例、结构、动态基本合理； 布线基本符合游戏动画制作要求； 构图基本完整，表现技法运用基本得当，视图整体效果好； 项目完成过程符合模型制作的工作规范； 遵守相关职业规范。
		游戏动画制作	角色动画制作	正确设置（摄像机/路径/物体关键帧/骨骼/表情的创建、设置等）； 动画运动（摄像机/路径/物体关键帧/表情/骨骼等）处理流畅，符合运动规律； 正确地根据要求进行了相关设定； 构图基本完整，动画设计基本合理、符合题目要求，画面整体效果好； 项目完成过程符合游戏动画制作的工作规范； 遵守相关职业规范。

3、游戏设计专业抽测考试实施条件标准

项目	基本实施条件	备注
场地	机房，标准 40 个机位。	必备
设备	计算机 40 台，要求安装 win7, cpu3.0GHZ 以上，硬盘 120G 以上，内存 8GB 以上，显示器不低于 22 寸。	必备
工具	3DMax (中文版)、Maya (中文版)、Photoshop(中文版)、Sai (中文版)、Premiere (中文版)、Word(中文版)、Wps(中文版)，Wacom 等品牌手绘板驱动。	根据学校课程最新版本确定
测评专家	每 15 名考生配备一名考评员。考评员要求具备至少一年以上从事游戏制作一线生产工作经验或三年以上游戏制作实训指导经历。	必备

五、抽考方式

1、学校参考模块选取：模块一和模块二中的所有模块均为选考模块。

2、学生选考模块一或模块二的确定比例，由学生自主选考：30%的学生选考模块一，70%的学生选考模块二。考生人数按四舍五入计

算，剩余的尾数考生随机在模块二中选取。

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

六、附录

1.相关法律法规（摘录）

以《高级动画绘制员国家职业标准》（国家职业资格3级）为基础，兼顾《中华人民共和国广播影视法》、《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国劳动法》、《中华人民共和国合同法》、《中华人民共和国版权法》、《中华人民共和国广告法》等相关法律法规，以及湖南省游戏设计行业规范。

2.相关规范与标准（摘录）

高级动画绘制员国家职业标准 （国家职业资格3级）

1. 基础知识

1.1.1 绘画基础知识

- (1)绘画透视知识。
- (2)绘画解剖知识。
- (3)绘画素描知识。
- (4)绘画色彩知识。
- (5)绘画速写知识。

1.1.2 计算机知识

- (1)计算机基本操作。
- (2)绘图板使用操作知识。

1.1.3 动画概论

- (1)中外动画发展史。
- (2)动画基本概念。

1.1.4 动画制作知识

(1)动画制作流程。

(2)动画制作岗位职责要求。

2. 工作要求

职业功能	工作内容	技能要求	相关知识
人物、动物中间画的绘制	(一)动态人物、动物形象绘制	<ol style="list-style-type: none"> 1.能绘制各种人物、动物形象大角度转面、转化、变化等透视变化中间画； 2.能绘制各种人物形象正面、背面、俯视、仰视，成角度透视等各种角度的走、跑、跳等动作的中间画； 3.能绘制各种动物形象正面、背面、俯视、仰视、成角度透视等各种角度的走、跑、跳、扑、飞、游、爬等动作的中间画； 4.能结合曲线运动规律绘制出多个人物、动物复合运动的中间画； 5.能按原画设计要求绘制各种卡通形象表情，如“喜怒哀乐”等强烈转换的中间画； 6.能按原画设计要求绘制各种卡通形象情绪细微变化的中间画。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 多角色复合画面表现方法； 2. 动画运动规律中多角度透视使用方法及特点。
	(二)简单动作设计	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能按分镜头台本及设计稿要求设计简单动作； 2. 能正确填写摄影表。 	
二、自然现象中间画的绘制	(一)风、雨、雪、闪电绘制	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能绘制由风吹动而引起的物体运动的中间画； 2. 能绘制细雨、小雨、中雨、大雨、暴雨等下雨场面的中间画； 3. 能绘制小雪、中雪、大雪、暴风雪等下雪场面的中间画； 4. 能绘制树枝状和图案型等闪电的中间画。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 自然现象运动规律； 2. 动画循环运动规律。
	(二)云、烟雾、爆炸绘制	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能绘制各种云朵飘动的中间画； 2. 能绘制清烟、浓烟、雾气等烟雾类画面的中间画； 3. 能绘制出小型爆炸、大型爆炸等场景画面的中间画。 	
	(三)水类绘制	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能绘制水滴中间画； 2. 能绘制水圈中间画； 3. 能绘制水纹中间画； 4. 能绘制水流中间画； 5. 能绘制水花中间画； 6. 能绘制水浪中间画。 	
	(四)火类绘制	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能绘制小火苗运动中间画； 	

		2. 能绘制中火运动中间画； 3. 能绘制大火运动中间画。	
三、动画检查	(一) 中间画质量检查	1. 能运用动画检验仪等工具检查并判定各类中间画绘制是否符合运动规律要求； 2. 能检查并判定绘制各类中间画的线条是否标准； 3. 能检查并判定各类中间画的张数是否符合要求。	1. 动画检验仪等相应检查工具的使用方法； 2. 动画检验工作的标准方法。
	(二) 中间画错误的修正	1. 能检查出中间画绘制的错误并对问题进行标注； 2. 能对检查出的错误给予相应的修改或提出修改意见。	

3. 比重表

3.1 理论知识

项目		高级动画绘制员(%)
基本要求	职业道德	5
	基本知识	15
相关知识	人物、动物中间画的绘制	40
	自然现象中间画的绘制	20
	动画检查	20
合计		100

3.2 技能操作

项目		高级动画绘制员(%)
技能要求	人物、动物中间画的绘制	50
	场景绘制	15
	自然现象中间画的绘制	20
	动画检查	15
合计		100