

**2025 年柳州市职工职业技能大赛**

**《动画制作员》项目技术工作文件**

编制人：

动画制作员项目技术工作组

2025 年 9 月

# 目 录

一、技术描述 .....	- 1 -
(一) 项目概要 .....	- 1 -
(二) 基本知识及能力要求 .....	- 2 -
二、试题及评判标准 .....	- 4 -
(一) 试题 (样题) .....	- 4 -
(二) 比赛时间及试题具体内容 .....	- 5 -
(三) 评判标准 .....	- 5 -
(四) 公布方式 .....	- 7 -
三、竞赛细则 .....	- 7 -
(一) 比赛基本流程 .....	- 7 -
(二) 评分基本流程 .....	- 8 -
(三) 裁判分组与分工 .....	- 9 -
(四) 竞赛纪律 .....	- 10 -
四、竞赛场地、设施设备等安排 .....	- 14 -
(一) 赛场规格要求 .....	- 14 -
(二) 场地布局图 .....	错误! 未定义书签。
(三) 基础设施清单 .....	- 15 -
五、安全、健康规定 .....	- 15 -
(一) 选手安全防护措施要求 .....	- 16 -
(二) 健康安全和绿色环保 .....	- 16 -
(三) 医疗设备和措施 .....	- 17 -

## 一、技术描述

本项目技术工作文件（技术描述）是对本竞赛项目内容的框架性整体描述，正式比赛内容及要求以竞赛最终公布的赛题为准。

### （一）项目概要

动画制作员作为影视动画产业的核心执行力量，主要承担影视动画中间画绘制、描线上色、音乐音效适配、数字特效制作、后期合成及影像编辑等关键生产环节工作，是保障动画作品从创意落地到最终呈现的重要职业群体。本项目竞赛立足柳州市动画产业发展实际需求，以《动画制作员国家职业标准》为核心依据，深度融合国内外头部动画企业技术规范与行业前沿发展趋势，面向动画师、角色设计师、场景设计师、特效师等核心岗位，构建兼具专业性与实践性的技能考核体系。

竞赛对参赛人员的综合素养提出明确要求：在职业道德层面，需严格遵守遵纪守法、敬业诚信、认真严谨、包容同业、文明协作的职业守则，展现动画从业者的职业精神；在知识储备层面，需系统掌握绘画基础（含透视、结构、解剖、素描、色彩等）、计算机软件应用（动画、影像编辑、后期合成、数字特效、音乐音效类软件）、动画概论（发展史与基础理论）、动画全流程制作（视听语言、运动规律、剧本、分镜头等）及相关法律法规；在专业技能层面，需熟练驾驭动画前期、中期、后期各阶段核心技术，具备解决实际生产问题的能力。

本次竞赛通过科学的考核设计与公平的评判机制，旨在选拔出符合行业职业规范、具备高质量动画制作能力的高素质人才，为柳州市动画产业

人才队伍建设注入活力，推动区域动画产业高质量发展。

## （二）基本知识及相关能力要求

本竞赛是对动画制作员基本技能的展示和评估。仅动画制作员基础知识和相关动画前期制作、中期制作、后期制合成方面的能力。参赛选手需要按照动画制作员标准（或要求）完成理论测试。基本知识与能力要求如下：

表 1 基本知识内容与权重列表

序号	基本知识内容	权重比例（%）
1	职业道德	5
基本要求	1. 职业道德基本知识 2. 职业守则 （1）遵纪守法，严格自律。 （2）敬业诚信，创新进取。 （3）认真严谨，忠于职守。 （4）包容同业，信守承诺。 （5）文明作业，团结协作。	
2	基础知识	10
基础知识	1. 绘画基础的知识 （1）绘画透视的知识。 （2）绘画结构的知识。 （3）绘画解剖的知识。 （4）绘画素描的知识。 （5）色彩基础的知识。 （6）绘画速写的知识。 （7）设计美学的知识。 2. 计算机的知识 （1）计算机动画软件的知识。 （2）影像编辑的知识。 （3）后期合成软件的知识。 （4）数字特效软件的知识。 （5）音乐音效软件的知识。 3. 动画概论的知识 （1）动画发展史。 （2）动画概论。 4. 动画制作知识 （1）动画制作流程的知识。 （2）视听语言的知识。	

	(3) 动画运动规律的知识。 (4) 动画场景的知识。 (5) 动画剧本的知识。 (6) 动画分镜头的知识。 (7) 动画角色的知识。 (8) 动画后期制作的知識。 5. 相关法律、法规知识 (1) 《中华人民共和国劳动法》相关知识。 (2) 《中华人民共和国合同法》相关知识。 (3) 《中华人民共和国版权法》相关知识。 (4) 《中华人民共和国著作权法》相关知识。 (5) 《中华人民共和国广告法》相关知识。 (6) 《中华人民共和国知识产权法》相关知识。	
3	动画相关能力知识要求	30
动画 前期 制作	1. 角色制作 (1) 角色转面知识 (2) 角色贴图知识 (3) 角色材质知识 (4) 三维建模知识 2. 场景制作 (1) 场景贴图知识 (2) 场景材质表现知识 (3) 场景布光知识	
4	动画相关能力知识要求	30
动画 中期 制作	1. 动作设计 (1) 人物走、跑、跳运动规律知识 (2) 四足、两足、鸟类、鱼类动物运动规律知识 2. 数字特效制作 (1) 数字特效软件操作知识 (2) 常见特效插件使用知识 (3) 自然现象特效表现方法	
5	动画相关能力知识要求	25
动画 后期 合成	1. 影像编辑 (1) 视频过渡使用方法 (2) 视频效果的使用技术 (3) 遮罩与图层蒙板知识 (4) 抠像应用知识 2. 音乐音效制作 (1) 音频过渡的使用方法 (2) 音频效果的使用技术 (3) 音乐音效的组接规律与方法	
	总计	100

## 二、试题及评判标准

### （一）试题（样题）

1. 本项目竞赛内容是参照《动画制作员国家职业标准》中技能鉴定的基本知识模块与技能操作模块设定考核项。

2. 竞赛试题不提前公开，全部采用保密开发形式。所有竞赛试题、评分标准与评分表需在赛前密封。

### 3. 竞赛模块

竞赛总时长为 210 分钟，比赛总分为 100 分，题型占比如下：

判断题 10 题

单选题 60 题

多选题 30 题

人物动作设计 1 题

动物动作设计 1 题

### 4. 命题方式

#### （1）命题思路

本试题依据国家职业技能标准与行业标准，结合柳州市职工职业技能大赛的赛事特点，主要采用多种混合题型，重点考核参赛者对动画制作员基础知识的掌握程度，以及在动画前期制作、中期制作、后期合成等关键环节的实操应用能力。

#### （2）命题方案

本次竞赛试题设 A、B 两套试卷，开赛当天现场通过抽签方式确定最

终使用的竞赛试题；参赛者的工位分配同样以抽签形式确定，确保公平性。测试采取机试的形式。此外，针对竞赛中各类需提交的文档，将提前明确规定统一的格式要求与提交方式，保障竞赛组织有序开展。

## （二）比赛时间及试题具体内容

### 1. 比赛时间安排

比赛时间共 2 天，共 210 分钟：

日期	竞赛形式	比赛时间	得分权重
9 月 24 日	理论测试-机试	90 分钟	50%
9 月 25 日	技能实操-机试	120 分钟	50%

### 2. 例题

详情参考附件。

## （三）评判标准

具体评分细则赛前不公开，在各评分小组评判选手成果前，裁判长会为每个评分小组发放相应模块评分标准以及评分表。各评分小组按照裁判长的要求，在组长的带领下，对评分标准进行讨论、研究，最后达成一致，再进行评判。

### 1. 评判方法

竞赛评分前，各位裁判按照裁判长的安排进行裁判分组，裁判长根据裁判员人数和评分工作量将裁判员分成若干小组。每个小组的裁判只对裁判长分配指定的对应模块及指定的评分项进行评分，评判的过程完全按照评分标准进行评分。

在评分过程中，如出现裁判员评分差异过大时，由裁判长组织召开临时专家评审会议，进行裁定，听取评判组成员的评判理由，根据选手完成情况作出最终评判。

## 2. 评判流程

（1）本赛项采用结果评分，根据评分标准进行评分。

（2）每个裁判小组汇总本组所有的评分表，计算成绩，各模块评判结束后，裁判长组织裁判员核对本人本模块评判成绩（含纸质评分表及系统录入后输出成绩单）并签字确认。

（3）问题修改：各模块在核对过程中发现错误的，由裁判长安排立即修改，属于评分系统录入错误的，裁判长直接安排录分员在系统中修改；属于纸质评分表填写错误的，由当值裁判员和裁判长在纸质评判表修改处签字。经裁判长确认锁定后的评判成绩原则上不得再次修改，如发现确需修改的问题，属分数统计、计算错误的，由裁判长及当值裁判员填写《修改记录单》，向组委会技术工作组提出解锁修改申请，获批准后修改并将修改结果通报全体裁判人员。如涉及评判标准修改的，裁判长需组织全体裁判员讨论通过后修改。凡解锁后修改评判结果的，均须由裁判长及修改人在《修改记录单》上签字。裁判长将《修改记录单》及修改的评判表一并报执委会技术保障工作部。

（4）竞赛期间，所有纸质评判表（含做修改的评判表）均由裁判长保管。比赛结束后，裁判长统一报送执委会技术保障工作部。

（5）竞赛成绩经复核无误后，经裁判长、监督人员审核签字后公布。



### 3. 成绩并列

如果出现总成绩并列情况，按照提交时间优先级来确认选手排名顺序。

#### （四）公布方式

本项目技术文件和样题在赛前公开。正式试题及评分表赛前保密。试题在竞赛时公开。评分表按模块在开赛 1 小时后发放给评分裁判。正式竞赛试题数量 1 套，样题中所包含的竞赛要素与正式赛题基本相同，但要素的数量和外形与赛题有可能不同。

## 三、竞赛细则

#### （一）比赛基本流程

动画制作员项目竞赛时间为期 2 天，其中 C-1、C-2 为参赛人员与工作人员报到，C1、C2 为比赛，竞赛时间根据大赛整体安排，可能会适当调整。

表 2 比赛基本流程

日期	工作内容
C-1	9 月 24 日 10:30 至 15:30 选手报到、检查设备
C1	9 月 24 日 16:00-16:50 比赛相关人员进赛场，赛前准备；选手检录，工位抽签，进入竞赛工位 9 月 24 日 17:00-18:30 正式竞赛 9 月 24 日 19:00 封闭场地
C-2	9 月 25 日 9:00 至 10:00 裁判报道、分组 9 月 25 日 9:00 至 10:00 选手报到、检查设备
C2	9 月 25 日 10:30-10:50 比赛相关人员进赛场，赛前准备；选手检录，工位抽签，进入竞赛工位

	9月25日 11:00-12:30 正式竞赛 9月25日 13:00 封闭场地。 9月25日 13:30-15:00 裁判评分 9月25日 15:00-16:00 总成绩评定、公示
--	---

说明：

（1）比赛起止：比赛开始与结束以裁判长铃声或口令为准（各赛场统一配备发令哨）。比赛结束选手应在3分钟内将竞赛作品以及其它规定的物品交至指定地点。

（2）比赛延时：在任何情况下，只能由裁判长根据技术人员提供的书面材料最终决定是否延长比赛时间；延长时间不得超过总时间的20%。

## （二）评分基本流程

表3 评分基本流程

顺序	内容	工作要求
1	主观评价	1. 裁判长对裁判进行分组，至少3名裁判为一组。 2. 竞赛作品主观评价部分交由裁判组进行主观评价打分。 3. 3名裁判员的平均分为该评分项的实际得分。 4. 以上评判完成后进行输入并复核输入数据正确性，并在评分表上进行签字确认。 5. 由裁判组长交裁判长。
2	客观测量	1. 裁判长对裁判进行分组，至少3名裁判为一组。 2. 竞赛作品测量评分部分交由裁判组进行客观评价打分。 3. 每个组所有裁判进行打分，对该选手在该项中的实际得分达成一致后最终只给出一个分值。 4. 以上评判完成后进行输入并复核输入数据正确性，并在评分表上进行签字确认。 5. 由裁判组长交裁判长。

### （三）裁判分组与分工

1. 裁判组设裁判长 1 名，裁判员若干名，包括现场裁判和评分裁判等。裁判由技能大赛组委会委派。裁判组在裁判长带领下，负责比赛各环节技术工作。裁判组接受技能大赛执委会的管理工作。裁判长及助理裁判长不参与评分。

2. 裁判组下设若干裁判小组。本项目的裁判必须严格按照裁判长安排完成执裁工作，在执裁过程中需要全程参加整个执裁和评分过程，执裁过程中的监督与问题处理，竞赛成绩的汇总、审核、确认等。

3. 裁判员应服从裁判长的管理，裁判员的工作由裁判长根据工作需要、培训情况和裁判员技术能力特长，对裁判员进行工作分工。竞赛过程中，裁判员按照分工，依据评判标准和相关技术要求开展评判工作。

4. 裁判员的工作分为现场裁判、评分评判和裁判长分配的其他工作等。

5. 裁判员处理问题时，判定为选手自身问题不予解答，判定是场地或设备问题，根据实际情况处理并记录，处理问题需要至少 3 名裁判员同时进行（裁判长除外）。

6. 裁判员应保持公平公正原则，采用相同尺度进行评分，如有恶意打分，将取消该裁判在模块的打分或暂停其打分资格。裁判员不得为自己本队的选手打分。

7. 在工作时间内，裁判员不得无故迟到、早退、中途离开工作地或放弃工作。

8. 裁判员在工作期间不得使用手机、照相机、录像机等设备。

## （四）竞赛纪律

### 1. 通用要求

（1）所有参赛人员需自觉遵守国家法律法规，维护公共和职业道德准则。

（2）赛场内禁止任何人使用未经批准的 U 盘等存储设备，任何人禁止记录与拍摄竞赛作品；违反使用 U 盘等存储设备的一经发现取消选手比赛成绩；违反禁止记录与拍摄竞赛作品的一经发现事实确凿，后果严重的将上报组委会处理。

（3）任何人不得将赛场统一提供的 U 盘、纸笔带出比赛场地，一经发现取消该参赛队的比赛和执裁资格，并劝离场。

### 2. 裁判员工作内容及纪律

（1）裁判员赛前培训。裁判员需在赛前参加裁判工作培训，掌握与执裁工作相关的大赛制度要求和赛项竞赛规则，具体包括：竞赛技术规则、评分方式、评分标准、成绩管理流程、安全注意事项和安全应急预案等。

（2）裁判员分组。在裁判长的安排下，对裁判员进行分组，并明确组内人员分工及工作职责、工作流程和工作要求等。

（3）赛前准备。裁判执裁前对赛场设备设施的规范性、完整性和安全性进行检查，做好执裁的准备工作。

（4）现场裁判。现场裁判负责引导选手在赛位或等候区域等待竞赛指令。赛前，现场裁判需向选手宣读竞赛须知，与裁判员检查选手携带的物品，违规物品一律清出赛场，提醒选手遵照安全规定和操作规程进行比赛。

赛中，所有裁判员不得接近选手，除非选手举手示意裁判长解决比赛中出现的问题，或选手出现严重违规行为。裁判员无权解释竞赛试题内容，比赛中现场裁判需做好赛场纪律的维护，对有违规行为的选手提出警告，对严重违规选手，应按竞赛规程由裁判长决定予以停赛或取消竞赛资格等处理。在比赛结束前 15 分钟对选手做出提示。竞赛时间结束，选手仍未停止作业，现场裁判员在确保安全前提下有权强制终止选手作业。赛后，裁判长宣布比赛结束后 3 分钟之内现场裁判监督并陪同选手提交试卷。

（5）评分裁判。评分裁判要根据评判方式进行成绩评定。填写相应的评分表格后签字确认，所有评分过程原始文件必须有本组所有裁判员签字。如有原始数据更改必须有本组全部裁判员签字。裁判负责完成检测结果录入与复核工作。裁判长必须在成绩汇总表上签字。

（6）竞赛材料和试卷管理。现场裁判须在规定时间内发放试卷。赛后回收、密封所有资料并将其交予赛项承办单位就地保存。

（7）成绩复核及数据录入、统计。如在成绩复核中发现错误，裁判长须会同相关评分裁判更正成绩并签字确认。成绩复核时注意检查手工书写数据涂改的签字情况。

（8）主观评判要求。裁判员不得相互讨论，不得引导他人判断，不得擅自去除试卷编码。

（9）裁判长。裁判长有权对恶意评分，对评判结果造成不良影响等情况的裁判员做出终止其裁判工作的处理。

（10）成绩要求。在正式公布比赛成绩之前，任何人员不得泄露包括

测试试题在内的任何内容，评分结果。

### 3. 选手工作内容及纪律

(1) 赛前安排各参赛队选手统一有序的熟悉操作竞赛场地和设备时间，不允许修改竞赛设备参数，竞赛期间不允许私自修改竞赛设备参数。

(2) 熟悉场地时不发表没有根据以及有损大赛形象的言论。熟悉场地并严格遵守大赛各种制度，严禁拥挤，喧哗，以免发生意外事故。

(3) 参赛选手在赛前 30 分钟，凭参赛证和身份证（证明必须齐全）进入赛场检录，根据抽签结果确定工位，然后由现场裁判进行安全教育，确认现场条件，赛前 5 分钟统一发放赛题。裁判长宣布比赛开始后方可进行操作。

(4) 参赛选手按照参赛场次进入比赛场地，依据抽签确定的工位，利用现场提供的所有条件，在规定时间内完成竞赛任务。如竞赛中设备出现故障不能使用时，由技术人员出具书面说明，选手通过抽签启用备用机位。

(5) 竞赛期间参赛选手必须将全部数据文件存储至计算机指定盘符下并做到随时存储数据，导致数据丢失者，责任自负。

(6) 选手有问题只能向裁判长反映，不得在赛场内喧哗，不得辱骂裁判及工作人员。

(7) 比赛结束铃声响起以后，选手应立即停止工作。选手在 3 分钟之内必须把试卷按照规定提交，并签名确认。

(8) 未经裁判长允许，选手不得延长比赛时间。

(9) 比赛过程中，选手若需休息、饮水或去洗手间，一律计算在比赛

时间内。

（10）比赛过程中，参赛选手须严格遵守相关安全操作规程，禁止不安全操作和野蛮操作，确保人身及设备安全，并接受裁判员的监督和警示，若因选手个人因素造成人身安全事故和设备故障，不予延时，情节特别严重者，由大赛裁判组视具体情况做出处理决定（最高至终止比赛），并由裁判长上报大赛监督仲裁组；若因非选手个人因素造成设备故障，由赛项裁判组视具体情况做出延时处理并由裁判长上报大赛监督仲裁组。最长延时时间不得超过本模块竞赛时间的 20%。

（11）如果选手提前结束比赛，应报裁判员批准，比赛终止时间由裁判员记录在案，选手提前结束比赛后不得再进行任何比赛相关工作。选手提前结束竞赛后，需原地等待，不得离开赛场，直至本场比赛结束。

（12）选手提交竞赛作品提交后，现场裁判和选手在登记簿上签字确认。

（13）选手离开比赛场地时，不得将现场提供的比赛相关的物品带离比赛现场。

#### 4. 关于其他人员任务和要求

（1）所有工作人员（含各厂家技术支持）必须服从竞赛规则和裁判长要求，认真履行相关工作职责和流程。应在指定区域等待，没有裁判长批准的情况下，不得进入比赛区域，在工作期间不得使用手机、照相机、录像机等通信和数据存储设备进入赛场。

（2）在选手进行比赛或裁判员进行检测评分时，不得拍照比赛照片、

图纸和工件。

(3) 各厂家技术支持人员只能在指定工作范围内活动，没有现场裁判陪同，不得私自进入选手比赛区域。不得在比赛选手附近评论或讨论任何问题。

(4) 不能向场外人员泄露任何关于比赛的信息。不得干扰选手比赛、裁判执裁和检测工作。

(5) 裁判长有权对比赛造成不良影响等情况的技术支持人员做出警告或终止其工作的处理。

(6) 未经裁判组允许的记者、摄影等人员不允许在比赛期间采访选手、拍照等。

(7) 各类赛务人员必须统一佩戴由大赛组委会签发的相关证件，着装整齐。

## **四、竞赛场地、设施设备等安排**

### **(一) 赛场规格要求**

1. 参赛选手竞赛区域。每个竞赛工位标有醒目的赛位编号，各竞赛工位间距大于 1.5m，每个竞赛工位面积约 3 m<sup>2</sup>，并标有醒目的赛位编号，确保参赛队之间互不干扰。环境要求赛场采光（大于 500lux）、照明和通风良好。

2. 裁判区域。供裁判休息及工作场地。共配有计算机 6 台；A4 激光打印机 1 台；桌椅 20 套；饮水机、纸杯、文具用品若干。

3. 技术支持区。为技术支持人员的工作场地。



4. 服务区。提供医疗等服务保障，并用隔离带隔离。

5. 赛场监控：竞赛期间对每位参赛选手竞赛过程达到实时广角覆盖、高清录制状态，并做好存储备案。可采用固定或可移动监控设施设备，现场竞赛场面能够实时传输至主赛场，达到同步播放状态。

## （二）基础设施清单

### 1. 硬件平台

硬件清单中提供的硬件应能保证选手顺利完成比赛，清单所列硬件为每一个选手必须配备的场地设备。

序号	硬件类别	规格要求	单位	数量	备注
1	计算机	操作系统：Windows10（64位） CPU：INTEL XEON(R)GOLD 6248R 内存：12GB 硬盘：150GB 包含主机电源线	台	1	选手机
2	显示器	尺寸不小于：21 寸 分辨率不低于：1024×768	台	1	
3	键盘	不能带存储接口	个	1	
4	鼠标	不能带存储接口	个	1	
7	鼠标垫	普通鼠标垫	个	1	

（上述配置仅供参考，最终配置按赛场实际提供为准）

### 2. 竞赛环境

赛场中选手电脑不连接 Internet 或其他公共网络，只连接赛场现场设置的服务器及赛场局域网，便于存储选手成果。

### 3. 竞赛场地禁止使用的材料和设备

通常情况下：未明确在选手携带工具清单中的，一律不得带入赛场，如额外的软件、移动电话、掌上电脑、数据存储设备、任何包含内置存储器的设备、智能手表、蓝牙耳机。另外，赛场配发的各类工具、材料，选手一律不得带出赛场。

## **五、安全、健康规定**

根据国家相关法规要求，结合本项目实际，提出安全、健康要求及职业操作规范要求，并明确违反后的处理规定。特别是根据本项目具体情况的诸如人身防护，有毒、有害物品携带、存放，防火、防爆等措施。

### **（一）选手安全防护措施要求**

1. 各参赛选手，须购买大赛期间的人身意外伤害保险。
2. 各代表队组成后，须制定相关管理制度，并对所有选手、指导教师进行安全教育。

### **（二）健康安全和绿色环保**

1. 赛场周围要设立警戒线，要求所有参赛人员必须凭有效证件进入场地，防止无关人员进入发生意外事件。比赛现场内应参照相关职业岗位要求为选手提供必要的劳动保护。在具有危险性的操作环节，裁判员要严防选手出现错误操作。

2. 严格控制与参赛无关的易燃易爆以及各类危险品进入比赛场地，不许随便携带书包进入赛场。

3. 配备先进的仪器，防止有人利用电磁波干扰比赛秩序。大赛现场需对赛场进行网络安全控制，以免场内外信息交互，充分体现大赛的严肃、

公平和公正性。

### **（三）医疗设备和措施**

现场配备医护人员，配备一些常用应急药品，参赛相关人员如突发疾病，要立刻拨打医疗求救电话，如果当地医疗保障设施不是很完善，建议配备备用车辆，在救护车不能及时到达的情况下，由现场医护人员陪同自行把病号送往就近医院。

附件 1.

## 动画制作员试卷（样题卷）

一、判断题(第 1 题～第 10 题，每题 1 分，共 10 分。如果判断为“对”，请在答题卡相应题号处选“A”，并将该信息点涂黑。如果判断为“错”，请在答题卡相应题号处选“B”，并将该信息点涂黑，多选或错选均不得分。)

- 1.(        ) 在动画工作中，工种职业无高低区别，同事之间需要互相尊重。
- 2.(        ) 劳动合同是劳动者与用人单位确立劳动关系、明确双方权利和义务的协议。建立劳动关系可以不用订立劳动合同。
- 3.(        ) 所有动画软件中只能用\*.swf 格式发布，静态图只能用\*.jpg 格式发布。
- 4.(        ) After Effects 中文字转换成矢量图形后，仍可使用文字工具修改文字。
- 5.(        ) 动画产业具有消费群体是低龄的特点。
- 6.(        ) 在进行人物口型设计时，一般用 A B C D E F 这几种常见类型。
- 7.(        ) 在 Premiere Pro 软件中，关键帧是动画制作中用于创建动态效果的重要工具，通过在时间线上不同位置设置关键帧，并调整相关参数，可以实现图层属性随时间变化的动画效果。
- 8.(        ) 三维动画是平面上的画面，是对手工传统动画的一个

改进。

9. ( ) After Effects 只能用于视频特效制作。

10. ( ) 在 After Effects 中可以直接录制音频，并处理音频。

二、单选题（第 11~70 题，每题 1 分，共 60 分。请选择一个正确的答案，并在答题卡相应题号和选项位置上将信息点涂黑，多选或错选均不得分。）

11. 作为动画制作员，关于“跳槽”现象，正确的看法是 ( )。

A. 择业自由是人的权利，应该鼓励“跳槽”

B. “跳槽”对每个人的发展既有积极意义，也有不利影响

C. “跳槽”与否完全是员工个人的事，任何企业无权干涉

D. “跳槽”有利有弊，能够开拓员工的视野，增加他们的才干

12. 广告中不得含有虚假的内容，不得 ( ) 消费者。

A. 引诱及误导

B. 欺骗和误导

C. 夸张及误导

D. 欺骗和引诱

13. 通过 ( ) 软件绘制或处理保存图片是点阵图。

A. PhotoShop

B. Illustrator

C. CorelDRAW

D. FreeHand

14. 世界动画的诞生经历了漫长的过程，( )是视觉暂留技术与装置发明时期，也是动画发展的萌芽阶段。

A. 19 世纪前

B. 18 世纪

C. 17 世纪

D. 16 世纪

15. ( )透视适合表现范围广，纵深感强，庄严的室内室外场景。

A. 平行

B. 成角

C. 倾斜

D. 鱼眼

16. 光作用于视网膜产生视觉影像，在光停止作用后，影像仍会短暂存在一定时间，这种残留的视觉称“后像”。这一现象则被称为( )。

A. 画面停止

B 视觉停留

C 视觉暂留

D 画面静止

17. 网页图像、多媒体图像文件的分辨率一般达到( )便足以满足大部分需求使用。

A. 32dpi

B. 72dpi

C. 150dPi

D. 300dPi

18. 动画长片《铁扇公主》是哪一年出品的? ( )

A. 1926

B. 1941

C. 1950

D. 1970

19. 当逐帧拍摄的图片连续快速播放的时候,由于( )的影响,我们眼前看到的画面便成了活动的影像,也即是我们所说的动画。

A. 视觉残像

- B. 抖动
- C. 画面
- D. 观众心理

20. 1914 年，美国人温瑟·麦凯创作了动画片( )，片中的每一帧上的内容都要重复地画，全片动画画面张数超过了 5000 张。

- A. 一张滑稽面孔的幽默姿态
- B. 幻想曲
- C. 汽船威利号
- D. 恐龙葛蒂

21. 流线是夸张形象动作的速度或效果的一种特殊手法，在运动中经常使用，分别是( )。

- A. 速度性流线、效果性流线
- B. 急速性流线、夸张性流线
- C. 弧形流线、S 形流线
- D. 螺旋流线、残影流线

22. 人在行走时，头部跟随身体( )。

- A. 摇摇晃晃



- B. 前后摇摆
- C. 左右摇摆
- D. 上下起伏

23. 在设计构成中，画面最典型的构成元素包括（ ）。

- A. 大小、形状、色彩
- B. 点、线、面
- C. 方向、位置、空间
- D. 涵义、内容、目的

24. 在跳跃动画中，判断跳高与跳远的核心依据是（ ）。

- A. 质量大小
- B. 运动轨迹
- C. 体重大小
- D. 预备动作

25. （ ）是将超乎常规的想象元素与具有现实合理性的事物有机结合，形成更具说服力和震撼力的艺术表现手法。

- A. 扩大夸张
- B. 变异夸张

- C. 缩小夸张
- D. 刻意夸张

26. 动画中的皮球从地面弹起到下落回地面的过程中，某些帧的形象会处理成椭圆形，我们称这一表现手法为（ ）。

- A. 写实
- B. 夸张变形
- C. 写实变形
- D. 变形

27. 大象作为有蹄类长鼻目动物，行走时其足部实际以（ ）支撑地面，由于厚重皮肤和肌肉包裹，几乎无法观察到足趾与关节的明显变化。

- A. 两趾
- B. 一趾
- C. 三趾
- D. 四趾

28. 角色个性化行走设计的核心目的是塑造人物的（ ），使其形象更生动真实。

- A. 属性、特性
- B. 质量、个性
- C. 设定、属性
- D. 性格、情感特点

29. 角色在做某一个动作时朝着运动方向的一个反方向的动作，这个呈现在运动方向之前的动作叫( )。

- A. 动作准备
- B. 预备动作
- C. 运动热身
- D. 反作用力

30. 在动画对白制作中，与声音同步的嘴型需精准对应发音帧或提前 1 帧，而身体语言的动画表现通常比声音( )。

- A. 落后 4 帧
- B. 提前 2 帧
- C. 提前 4 帧
- D. 落后 2 帧

31. 四肢指的是( )。

- A. 手、脚
- B. 胸墙、腿部
- C. 头部、腿部
- D. 上肢、下肢

32. 当角色处于( )情绪状态时,其走路姿态会呈现身体放松、全身关节自然活动的特征。

- A. 激动
- B. 生气
- C. 高兴
- D. 悲伤

33. 一拍一的传统手法,是将一张中间画拍摄在( )帧胶片上。

- A. 3
- B. 1
- C. 2
- D. 4

34. 当物体或角色自身重量较大时,其动作停顿过程的持续时间

会（ ）。

- A. 急一些
- B. 紧一些
- C. 快一些
- D. 慢一些

35. 动画片中为表现角色主观意识中的想象，常通过（ ）手法将抽象意念转化为可视化影像。

- A. 联想
- B. 想象
- C. 臆想
- D. 意识

36. 马行走时，其足部结构相当于人类用（ ）根手指支撑身体。

- A. 两个
- B. 一个
- C. 三个
- D. 四个

37. 当主体物体移动时，其表面或附属物品因物理关联而产生的

滞后性跟随运动，被称为（ ）。

- A. 跟着运动
- B. 预备运动
- C. 惯性运动
- D. 跟随运动

38. 动画片中的（ ），可使观众能够从整体看到某一个局部。

- A. 移镜头
- B. 推镜头
- C. 摇镜头
- D. 拉镜头

39. 正面观察行走，由于（ ）的运动，身体左右倾斜比较明显。

- A. 肩部和盆骨
- B. 上肢和下肢
- C. 左边和右边
- D. 四肢

40. 人走路姿势因人而异，各不相同。开朗、忧郁、神经质、开

心是按照( )区分的。

- A. 身高
- B. 属性
- C. 外貌
- D. 性格

41. ( )被称为“动画之父”。

- A. 伊尔·赫德
- B. 约瑟夫·普拉托
- C. 埃德沃德·迈布里奇
- D. 埃米尔·雷诺

42. 云的运动要不停地变化，但其动作的特点是( )。

- A. 柔和、缓慢
- B. 迅即、变化
- C. 古怪、卷动
- D. 变化多端、滚动

43. 雨的动画经常会体现出视觉残存的原理，远是( )，近是( )。

- A. 线、面
- B. 线、点
- C. 面、点
- D. 面、水滴

44. 原画与原画之间的中间张是用（ ）表示。

- A. 圆形内加数字
- B. 三角形内加数字
- C. 方形内加数字
- D. 数字

45. 在画落雪的时候，应首先（ ）。

- A. 画草稿
- B. 设计好雪花的运动线
- C. 画好分镜
- D. 设计好雪花形状

46. 下列哪种音频文件格式是主流动画软件（如 After Effects、Toon Boom Harmony）普遍支持，直接导入的标准格式？（ ）

- A. mp3



B. wav

C. mid

D. raw

47. ( ) 是美国第一部影院动画长片。

A. 白雪公主与七个小矮人

B. 睡美人

C. 小美人鱼

D. 灰姑娘

48. 亚历山大·彼德洛夫的《老人与海》的上映时间是( )。

A. 1980 年

B. 1978 年

C. 1999 年

D. 1997 年

49. 三层雪花各画一张设计稿,画出不规则的( )作为雪花飘动的运动线。

A. 直线

B. Z 形曲线

C. C 形曲线

D. S 形曲线

50. 棍棒形鱼游动时的运动方式是（ ）。

A. 跟随运动

B. 波浪运动

C. 扭动

D. 转动

51. 以下哪些特点不是金鱼动作中出现的？（ ）

A. 金鱼的动作主要表现在尾巴上

B. 金鱼尾巴的动作接近飘动的彩旗或绸带

C. 金鱼尾巴的动作可用波浪型运动规律进行绘制

D. 金鱼游动动作短促、灵活、多变

52. 下列哪项不属于绘制蝴蝶动画动作时的典型专业技法？（ ）

A. 预先规划飞行路径

B. 按翅膀交替扇动规律排列姿态

C. 相邻蝴蝶模型间距设定为单个身体长度

D. 将蝴蝶动作一概处理为缓慢柔和

53. 定格动画是指通过逐格地拍摄对象然后使之连续放映，从而产生的动画。世界上第一部定格动画是（ ）。

- A. 火柴小人募捐
- B. 闹鬼旅馆
- C. 鹿角甲虫之战
- D. 美丽的柳卡尼达

54. 以下哪些方法不是绘制蜜蜂动作中常用的？（ ）

- A. 画蜜蜂的飞行动画，要设计好飞行路线
- B. 可在同一张画面上同时画出一虚一实两个方向相反的翅膀
- C. 画翅膀扇动时，可加上几笔速度流线
- D. 蜜蜂的动作缓慢、柔和

55. 跳水运动员从高台跳入游泳池中，他的动作属于（ ）。

- A. 匀速运动
- B. 加速运动
- C. 减速运动
- D. 缓速运动

56. 人走路过程中，当脚步迈出时身体的高度就降低，当一只脚着

地而另一只脚向前移至两腿相交时身体的高度就升高，整个身体呈( )。

- A. 弧形运动
- B. 波浪形运动
- C. S形运动
- D. 直线形运动

57. 动画镜头中表现人向前走常用哪两种方式？( )

- A. 加速向前走、原地循环走
- B. 直接向前走、原地循环走
- C. 直接向前走、快速行走
- D. 原地循环走、边走边起跳

58. 动画镜头中“原地循环走”的主要特点是( )。

- A. 背景不动、人原地走
- B. 背景向后拉、人原地走
- C. 人原地走、背景向前推
- D. 人向前走、背景不动

59. 跳跃动作由以下哪几个基本动作组成？( )

- A. 下蹲、蹬腿、起跳、蜷身、着地
- B. 下蹲、蹬腿、起跳、蜷身、腾空、着地
- C. 蹬腿、起跳、蜷身、着地
- D. 蹬腿、下蹲、起跳、蜷身、着地

60. 动画角色转身动作的（ ）、透视角度及动作幅度是制作检查的核心要点。

- A. 轮廓
- B. 空间结构关系
- C. 造型
- D. 线条

61. 在动画制作中，关于画面和画质的重要性，以下哪项描述是正确的？（ ）

- A. 画面和画质在动画制作中并不重要，关键是故事情节
- B. 高质量的画面和画质能够提升动画的观赏体验，但会增加制作成本
- C. 画面和画质是动画制作的唯一标准，其他因素可以忽略
- D. 动画的画面和画质可以通过后期处理软件轻松提升，无需在前期制作中过多关注

62. 与纺锤形鱼类相比，水平扁形鱼类在形态结构上缺失的鳍是（ ）。

- A. 腹鳍
- B. 尾鳍
- C. 臀鳍
- D. 胸鳍

63. 在角色的口型动作设计中，（ ）的嘴部张开幅度呈现最小状态，通常对应发音时唇部微动的闭合性口型。

- A. A 口型
- B. D 口型
- C. E 口型
- D. F 口型

64. 螃蟹行走的运动方式是（ ）。

- A. 向前爬行
- B. 跳动前进
- C. 翻滚前进
- D. 向侧方爬行

65. 在用 Premiere 视频剪辑软件剪辑视频时，以下哪个操作可以改变视频的播放速度？（ ）

- A. 裁剪
- B. 变速
- C. 倒放
- D. 合并

66. 使用 Premiere 视频剪辑软件时，以下哪个是剪辑软件中的色彩校正工具？（ ）

- A. 亮度
- B. 色彩平衡
- C. 对比度
- D. 饱和度

67. 使用 Premiere 视频剪辑软件时，如需将多个视频片段合并成一个，应该使用什么功能？（ ）

- A. 分割
- B. 裁剪
- C. 旋转

D. 拼接

68. 在影视剪辑软件的常用技法中,通过哪种操作能直接营造出时光倒流的视觉效果? ( )

A. 重复

B. 快进

C. 倒放

D. 慢放

69. 在视频剪辑软件中,若需实现某视频片段的重复播放效果,应使用以下哪种功能操作? ( )

A. 复制

B. 粘贴

C. 撤回

D. 删除

70. 在剪辑软件通用技巧中,要在视频中添加水印,应该怎么做? ( )

A. 使用特效

B. 调整色彩



C. 添加图片或文字

D. 应用滤镜

三、多选题（第 71~100 题，每题 1 分，共 30 分。请选择一个正确的答案，并在答题卡相应题号和选项位置上将信息点涂黑，多选或错选均不得分。）

71. 在实际商业运营中，企业践行诚实守信原则应落实以下哪些核心举措？（ ）

A. 质量第一

B. 保护客户权益

C. 严守承诺

D. 扩大生产

72. 绘制贴图的软件有哪些？（ ）

A. Substance Painter

B. Zbrush

C. Photoshop

D. Mudbox

73. 角色设计的风格类型有哪些？（ ）

A. 写实风格

B. 卡通风格

- C. 日韩风格
- D. 欧美风格

74. Maya 软件可以用来制作（ ）。

- A. 模型
- B. 动画
- C. 特效
- D. 电影

75. 人体躯干主要肌肉有？（ ）

- A. 胸大肌
- B. 腹直肌
- C. 腹外斜肌
- D. 前锯肌

76. 常见的四足动物有？（ ）

- A. 蹄类动物
- B. 爪类动物
- C. 爬行类动物
- D. 两栖类动物

77. 生活中的衣褶产生主要受到以下几种作用力？（ ）

- A. 挤压
- B. 拉伸
- C. 风力
- D. 重力

78. 中国水墨风格动画有以下哪些特点？（ ）

- A. 写意
- B. 留白
- C. 虚实共生
- D. 造型写实

79. 人体上肢主要骨点有哪些？（ ）

- A. 肩胛冈
- B. 肩峰
- C. 内上髁和外上髁
- D. 鹰嘴

80. 人跑步动作特征有（ ）

- A. 双脚交替、双手辅助
- B. 两肩稍提，两臂弯曲成 90 度
- C. 大腿前抬较高，后蹬充分，步幅大而有弹性
- D. 迅速替换双脚

81. 人体躯干的主要组成部分有( )。

- A. 颈部
- B. 肩部
- C. 胸部
- D. 腹部

82. 人物跑步的时候，分别经过( )的过程。

- A. 蹬地
- B. 腾空
- C. 落地
- D. 再蹬地

83. 目前市场主流的动画作品中，最常见的两种画面规格及其框比例为( )。

- A. 4:3

- B. 2:1
- C. 16:9
- D. 3:4

84. 在 ADOBE PREMIERE 中想要实现暴风雨的特效，需要设置（     ）等命令。

- A. 风向
- B. 透明度
- C. 密集度
- D. 分叉数值

85. 现在 PBR 贴图有哪些？（     ）

- A. 透明贴图
- B. 漫反射贴图
- C. 金属度贴图
- D. 粗糙度贴图

86. 动画中几大基本表现要素是（     ）。

- A. 物体属性
- B. 运动速度

- C. 运动方向
- D. 所处环境

87. 根据动物行走时不同的着地方式将它们进行分类，可以分为（ ）。

- A. 哺乳动物
- B. 跖行动物
- C. 趾行动物
- D. 蹄行动物

88. 在进行动画检查时，需要将以下哪些画面类型叠加参考以确保动作流畅性？（ ）

- A. 第一帧
- B. 尾帧
- C. 中间画稿
- D. 原画稿

89. 以下哪些表述是动画经典原理？（ ）

- A. 慢入和慢出
- B. 挤压和拉伸

- C. 预备和缓冲
- D. 匀速运动

90. 动画角色的动作设计要点有下列哪几项? ( )

- A. 符合角色性格
- B. 随意发挥
- C. 根据自己喜好
- D. 自然流畅

91. 3DS Max 中有哪几种类型的摄像机? ( )

- A. 自由
- B. 视角
- C. 镜头
- D. 目标

92. 在 Flash 动画制作中, 有哪些动画类型? ( )

- A. 逐帧动画
- B. 形状补间动画
- C. 遮罩动画
- D. 引导层动画

93. 烟囱排出的烟可以分为下列几种形式？（ ）

- A. 波浪形
- B. 锥形
- C. 扇形
- D. 层脊形和熏烟形

94. 中国最早研究动画的艺术家是万氏兄弟：（ ）。

- A. 万古蟾
- B. 万籁鸣
- C. 万超尘
- D. 万古明

95. 录音包括录制（ ）三部分内容。

- A. 音乐
- B. 动物叫声
- C. 对白
- D. 声效

96. 请找出哪些属于平面动画影像形式？（ ）



- A. 剪影动画
- B. 水墨动画
- C. 直接在胶片上制作
- D. 单线平涂

97. 在 Maya 软件中，时间滑块（Time Slider）支持以下哪些播放控制功能？（ ）

- A. 实时
- B. 自由播放每一帧
- C. 以最大实时速度播放每一帧
- D. 不能自由播放每一帧

98. 下面哪些不属于经典故事设计形式？（ ）

- A. 纪实式
- B. 闭合式结局
- C. 抽象式
- D. 线性时间

99. 水滴从高空下落至接触地面的过程中，其形态会依次发生以下哪些变化（ ）。

- A. 拉长
- B. 变扁
- C. 分裂
- D. 聚拢

100. 下列有关 ADOBE PREMIERE 的说法中, 正确的是 ( )。

- A. 非线性编辑区域可以编辑三维模型。
- B. 非线性编辑区域可以实现声音素材的剪辑。
- C. 需要在“特效面板”中编辑素材属性时, 需要选中指定素材。
- D. 同一源素材不能被重复多次编辑。