

# 湖南石油化工职业技术学院学生专业技能考核题库

## 一、专业名称及适用对象

### 1、专业名称

虚拟现实应用技术专业（610216）。

### 2、适用对象

高职全日制在籍毕业年级学生。

## 二、考核目标

通过专业技能考核，检验学生的 photoshop 软件使用能力、平面设计能力、三维模型制作能力、三维材质贴图表现设计与制作的能力、unity 引擎项目开发能力、项目管理能力、新技术学习能力，检验学生从事设计及管理工作的团队协作能力、质量与效率、成本与效益、安全与规范意识等。通过技能考核，评价本专业的教学质量和办学水平，引导专业教学改革发展方向和课程改革，促进工学结合人才培养模式改革与创新，培养可持续发展、满足企业与事业单位需求的设计专业的高素质高技能专门人才。

## 三、考核内容

由于 VR 技术涉及面宽，应用领域十分广泛，对应的职业岗位较多，各院校对设计相关专业的定位和培养目标存在较大差异，在课程体系和就业方向上形成了自己的特色。为了较好的反映我院 VR 技术专业教学质量和学生技能水平，本专业技能抽查标准侧重考核学生的平面设计的能力和三维设计的能力。为此，在广泛征求行业、企业和院校专家意见的基础上，按“虚拟现实 UI 设计、虚拟现实三维模型制作、虚拟现实三维材质贴图表现、unity 引擎项目开发”典型应用要求设置 4 个专业技能抽查模块。为了体现抽查项目的综合性，更好地考查学生综合运用各种技术的能力。第一个模块为虚拟与现实 UI 设计，含 25 个考核项目；第二个模块虚拟现实三维模型制作，含 9 个考核项目；第三个模块为虚拟现实三维材质贴图表现，含 9 个考核项目；第四个模块 unity 引擎项目开发，含 7 个考核项目。每个模块设置若干个典型应用项目，每个项目均包涵基本技能和专业应用技能。在专业技能抽查时，从试题库中随机抽取一个项目进行测试。

各模块考核内容与要求如下：

### 模块一：虚拟现实 UI 设计

#### 1、项目描述

该类项目以 Photoshop 技术运用为背景，要针对图形图像、文字、界面设计的关键技术，以完成每个题目的技术需求分析、合理运用工具、图形图像调试整合、做好效果的实现等工作任务。

## 2、测试要求

- (1) 能根据题目需求完成需求分析，图像或场景设计等。
- (2) 能根据设计分析完成实际的图像或场景设计，及细节的调试。
- (3) 能根据完后的设计输出的每个题目的结果。
- (4) 能够根据项目要求完成设计文档的阅读、配置文档整理、工程文档提交等操作。

## 3、测试时间

本项目测试时间为 180 分钟。

### **模块二：虚拟现实三维模型制作**

#### 1、项目描述

该类项目以 3dmax 技术运用为背景，要针对三维角色建模的关键技术，以完成每个题目的技术需求分析、合理运用工具、图形图像调试整合、做好效果的实现等工作任务。

#### 2、测试要求

- (1) 能根据题目需求完成需求分析，图像或场景设计等。
- (2) 能根据设计分析完成实际的图像或场景设计，及细节的调试。
- (3) 能根据完后的设计输出的每个题目的结果。
- (4) 能够根据项目要求完成设计文档的阅读、配置文档整理、工程文档提交等操作。

#### 3、测试时间

本项目测试时间为 180 分钟。

### **模块三：虚拟现实三维材质贴图表现**

#### 1、项目描述

该类项目以 Bodypanit 或者 PHOTOSHOP 技术运用为背景，要针对三维角色材质贴图的绘制的关键技术，以完成每个题目的技术需求分析、合理运用工具、图形图像调试整合、做好效果的实现等工作任务。

#### 2、测试要求

- (1) 能根据题目需求完成需求分析，图像或场景设计等。
- (2) 能根据设计分析完成实际的图像或场景设计，及细节的调试。
- (3) 能根据完后的设计输出的每个题目的结果。
- (4) 能够根据项目要求完成设计文档的阅读、配置文档整理、工程文档提交

等操作。

### 3、测试时间

本项目测试时间为 180 分钟。

## 模块四：unity 引擎项目开发

### 1、项目描述

该类项目以 Unity 引擎技术运用为背景，要针对 unity 引擎交互开发的关键技术，以完成每个题目的技术需求分析、合理运用工具、图形图像调试整合、做好效果的实现等工作任务。

### 2、测试要求

- (1) 能根据题目需求完成需求分析，图像或场景设计等。
- (2) 能根据设计分析完成实际的图像或场景设计，及细节的调试。
- (3) 能根据完后的设计输出的每个题目的结果。
- (4) 能够根据项目要求完成设计文档的阅读、配置文档整理、工程文档提交等操作。

### 3、测试时间

本项目测试时间为 180 分钟。

## 四、评价标准

技能抽查评分严格按照公平、公正、公开的原则，评分标准注重考查抽查学生软件操作能力、形象表达能力、界面处理、职业素质与文档整理能力。

学生成绩由裁判委员会统一评定；采取分步得分、错误不传递、累计总分的计分方式；

在技能抽查过程中，学生如有不服从裁判判决、扰乱赛场秩序、舞弊等不文明行为，由裁判长按照规定扣减相应分数，情节严重的取消抽查资格，成绩记 0 分。

各专业模块的评分标准如下所示。

### (一) 虚拟与现实UI设计模块评价标准

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。根据考生开发的规范性、熟练程度和用时量等因素评价过程成绩；根据需求分析、设计开发、输出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，其中制作出需求的效果 30 分+制作精细，整体画面效果好 54 分+项目文档提交 6 分+职业素质 10 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。具体评分标准如下表所示。

表 1： 虚拟与现实 UI 设计模块评分标准

序号	评分项	分值	优秀标准	合格标准	不合格标准
1	运用指定素材，制作出的效果图符合题目要求。	10%	能根据项目的要求，进行合理的需求分析，进行合理的需求步骤规划，根据做出效果。	能进行较为合理的需求分析，步骤较为合理，效果图较为合理。	不符合题目要求，大小比例不合格。
2	整体配色和画面排版	20%	能根据项目的要求，进行合理的配色表达，进行合理的排版，根据做出效果。	能进行较为合理的需求分析，步骤较为合理，效果表达较为合理。	明显的细节错误，图像效果表达错误。
3	文字和辅助元素绘制	20%	能根据项目的要求，进行合理的文字和辅助元素绘制表达，根据做出效果。	能进行较为合理的需求分析，步骤较为合理，效果表达较为合理。	明显的细节错误，图像效果表达错误。
4	制作精细，整体画面效果好。	40%	画面主体结构完善，制作精细，整体画面效果好，细节到位。	细节相对到位，无明显细节上的问题。	明显的细节错误，图像相对粗糙。
5	项目文档	5%	能够按照要求完成项目设计文档的阅读、配置文档整理、工程文档提交等工作，文档规范，文字通畅，表达清晰，没有错别字。	能够基本按照要求完成项目设计文档的阅读、配置文档整理、工程文档提交等工作，文档较为规范，文字较为通畅，表达较为清晰，错别字较少。	未能够按照要求完成项目设计文档的阅读、配置文档整理、工程文档提交等工作。

6	职业素质	5%	在项目完成过程中操作规范，场地整洁，举止文明，遵守规则，文档完整。	在项目完成过程中操作较为规范，举止文明，遵守规则，文档较完整。	在项目完成过程中操作不规范，场地不整洁，精神面貌差，文档不完整。
---	------	----	-----------------------------------	---------------------------------	----------------------------------

## (二) 虚拟现实三维模型制作模块评价标准

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；根据需求分析、设计开发、输出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，其中整体效果 15 分+制作具体的内容 75 分+专业素养 5 分+道德规范 5 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。具体评分标准如下表所示。

表 2：虚拟现实三维模型制作模块评分标准

序号	评分项	分值	优秀标准	合格标准	不合格标准
1	整体效果	15%	能根据项目的要求，进行合理的需求分析，进行合理的需求步骤规划，根据做出效果图。	能进行较为合理的需求分析，步骤较为合理，效果图较为合理。	不符合题目要求，大小比例不合格。
2	设计内容	75%	制作精细，整体画面效果好，细节到位。	细节相对到位，无明显细节上的问题。	明显的细节错误，图像相对粗糙。
3	项目文档	5%	能够按照要求完成项目设计文档的阅读、配置文档整理、工程文档提交等工作，文档规范，文字通畅，表达清晰，没有错别字。	能够基本按照要求完成项目设计文档的阅读、配置文档整理、工程文档提交等工作，文档较为规范，文字较为通畅，表达较为清晰，错别字较少。	未能够按照要求完成项目设计文档的阅读、配置文档整理、工程文档提交等工作。
4	职业素质	5%	在项目完成过程中操作规范，场地整洁，举止文明，遵守规则，文档完整。	在项目完成过程中操作较为规范，举止文明，遵守规则，文档较完整。	在项目完成过程中操作不规范，场地不整洁，精神面貌差，文档不完整。

### (三) 虚拟现实三维材质贴图表现模块评价标准

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；根据需求分析、设计开发、输出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，其中整体效果 15 分+制作具体的内容 75 分+专业素养 5 分+道德规范 5 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。具体评分标准如下表所示。

表 3：虚拟现实三维材质贴图表现模块评分标准

序号	评分项	分值	优秀标准	合格标准	不合格标准
1	整体效果	15%	能根据项目的要求，进行合理的需求分析，进行合理的需求步骤规划，根据做出效果图。	能进行较为合理的需求分析，步骤较为合理，效果图较为合理。	不符合题目要求，大小比例不合格。
2	设计内容	75%	制作精细，整体画面效果好，细节到位。	细节相对到位，无明显细节上的问题。	明显的细节错误，图像相对粗糙。
3	项目文档	5%	能够按照要求完成项目设计文档的阅读、配置文档整理、工程文档提交等工作，文档规范，文字通畅，表达清晰，没有错别字。	能够基本按照要求完成项目设计文档的阅读、配置文档整理、工程文档提交等工作，文档较为规范，文字较为通畅，表达较为清晰，错别字较少。	未能够按照要求完成项目设计文档的阅读、配置文档整理、工程文档提交等工作。
4	职业素质	5%	在项目完成过程中操作规范，场地整洁，举止文明，遵守规则，文档完整。	在项目完成过程中操作较为规范，举止文明，遵守规则，文档完整。	在项目完成过程中操作不规范，场地不整洁，精神面貌差，文档不完整。

### (四) unity引擎项目开发模块评价标准

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；根据需求分析、设计开发、输出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，其中整体效果 15 分+制作具体的内容 75 分+专业素养 5 分+道德规范 5 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。具体评分标准如下表所示。

表 4: unity 引擎项目开发模块评分标准

序号	评分项	分值	优秀标准	合格标准	不合格标准
1	整体效果	15%	能根据项目的要求，进行合理的需求分析，进行合理的需求步骤规划，根据做出效果图。	能进行较为合理的需求分析，步骤较为合理，效果图较为合理。	不符合题目要求，大小比例不合格。
2	设计内容	75%	制作精细，整体画面效果好，细节到位。	细节相对到位，无明显细节上的问题。	明显的细节错误，图像相对粗糙。
3	项目文档	5%	能够按照要求完成项目设计文档的阅读、配置文档整理、工程文档提交等工作，文档规范，文字通畅，表达清晰，没有错别字。	能够基本按照要求完成项目设计文档的阅读、配置文档整理、工程文档提交等工作，文档较为规范，文字较为通畅，表达较为清晰，错别字较少。	未能够按照要求完成项目设计文档的阅读、配置文档整理、工程文档提交等工作。
4	职业素质	5%	在项目完成过程中操作规范，场地整洁，举止文明，遵守规则，文档完整。	在项目完成过程中操作较为规范，举止文明，遵守规则，文档较完整。	在项目完成过程中操作不规范，场地不整洁，精神面貌差，文档不完整。

## 五、抽查方式

1.抽查样本：按该专业注册人数随机抽取，抽取方法如下：（计算结果用四舍五入取整）从注册人数中随机抽取 10%参加技能抽查考试，如注册人数不足 100 人，则抽选人数不少于 10 人。

2.测试方式：本测试采用“项目综合应用”考核形式，即参加测试的学生从题库中分模块随机抽取一套试卷，被测学生按试卷中给定项目要求在规定的时间内独立完成该项目的设计、制作、安装、调试和提交技术文档。

3.测试时间：180 分钟

4.场地设备：技能抽查考点由教育厅指定，考点提供计算机、网络设备及相关耗材。部分测试用工具和量具由考生自带，但不允许自带存储介质和软件等相关材料。

5.评分方式：根据现场测评专家的记录和测试结果，由湖南省职业院校职业能力考试委员会指定的考评员集体评判成绩。

6.成绩公布：湖南省教育厅在网上统一公布抽查学校的平均成绩和合格率及排名等，不公布个人成绩。

## 六、实施条件

### （一）虚拟与现实UI设计模块

#### 1、硬件环境

1 台计算机（CPU 2.0GHZ 以上，内存 2GB 以上）；

#### 2、软件环境

Photoshop cc、Illustrator cc 软件中文版；

Windows10 操作系统；

Office 办公软件

### （二）虚拟现实三维模型制作模块

#### 1、硬件环境

1 台计算机（cpu2.0GHZ 以上，内存 2GB 以上）；

#### 2、软件环境

Windows10 操作系统；

3dsMax2016

Photoshop cc

Zbrush2020

### （三）虚拟现实三维材质贴图表现模块

#### 1、硬件环境

1 台计算机（cpu2.0GHZ 以上，内存 2GB 以上）；

#### 2、软件环境

Windows10 操作系统；

3ds Max2016

BodyPaint3.0

Substance Painter2020

#### (四) unity引擎项目开发模块

##### 1、硬件环境

1 台计算机（cpu2.0GHZ 以上，内存 2GB 以上）；

##### 2、软件环境

Windows10 操作系统：

Unity2017

## 湖南石油化工职业技术学院虚拟现实应用技术专业 学生专业技能考核题库

根据湖南省高等职业院校虚拟现实应用技术专业学生专业技能抽查标准，适应本专业学生专业技能的抽查考试要求，编制了本专业技能抽查题库。题库共包括 4 个模块，其中 UI 设计模块 25 道题、三维模型制作模块 9 道题、三维材质贴图表现模块 9 道题、Unity 引擎开发模块 7 道题。

## 模块一、虚拟与现实 UI 设计模块

### 1. 试题编号：1-1，任务实现 1

#### (1) 任务描述

任务一：根据提供的图片素材，制作 UI 界面弹窗。（100 分）

效果参考图如下图所示：



UI 界面弹窗效果图

测试任务：

- ① UI 界面尺寸大小：宽度为 1125 像素、高度为 2436 像素、分辨率为 72 像素/英寸。（5 分）
- ② UI 界面配色：应用恰当的配色体系，整体效果不唐突。（10 分）
- ③ UI 界面布局：布局划分合理，内容排版恰当舒适。（10 分）
- ④ UI 界面图片素材展示：准确裁剪图片，并选择合理的方式将图片素材融入界面恰当位置；样图在界面中呈现时要求有美观排列方式，并根据需要进行调色处理、设置合适的效果等。（5 分）
- ⑤ UI 界面文字信息：根据产品文案，做出合理布局。（10 分）
- ⑥ UI 界面中的主体形象和装饰元素展示：根据效果图样式，制作 UI 界面主体形象和造型（如红包弹窗造型、按钮控件、硬币、炫光融球等）。（40 分）
- ⑦ 文件保存：将完成的文件命名为准考证号，保存格式为 JPG，同时保存一

份源文件（即 PSD 格式），存入指定的目录下。（10 分）

⑧ 文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（10 分）

## （2）实施条件

测试所需的软硬件设备见下表 1.1.1。

表 1.1.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	测试场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上，内存 2G 以上。	用于虚拟与现实 ui 界面设计模块制作
3	Adobe photoshop cc2018/Illustrator cc 2018	界面元素与界面设计绘制	参考人员自选一种设计工具
4	WPS	帮助文档	参考人员可以使用帮助文档

## （3）考核时量

考核时间为 3 个小时。

## （4）评价标准

UI 设计模块试题从整体画面效果、命名规范、素养要求三个方面进行评价，评分细则见下表 1.1.2。

要求类别	评价项	分值	评分细则
画面效果	尺寸大小和分辨率	5 分	尺寸大小正确 3 分，分辨率正确 2 分
	图片素材运用	5 分	素材的导入 2 分，素材的效果合理展示 3 分
	画面图片元素	30 分	根据画面元素是否完整有无缺少，按比例评分，按 0 分/5 分/10 分/15 分评分 根据图片效果、裁剪效果、大小调整效果，按比例评

			分, 按 0 分/5 分/10 分/15 分评分
	文字元素	10 分	根据产品文案, 做出合理布局, 文字的字体类型、间距、字体大小、粗细等效果, 按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
	整体颜色搭配	10 分	根据画面中各元素的颜色搭配的协调、美观效果, 按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
	整体布局设计	10 分	各元素的整体排版、布局的合理、美观程度, 按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
	效果呈现	15 分	制作精细, 整体画面效果精美程度按 0 分/4 分/7 分/11 分/15 分评分
命名规范	文件名	5 分	文件名正确 (5 分)
	文件格式	5 分	提交 jpg 文件 2 分, 提交 psd 源文件 3 分
素养要求	文明操作, 遵守纪律, 具有良好的职业操守	5 分	不文明操作, 遵守纪律, 具有良好的职业操守, 扣 2 分

表 1.1.2 UI 设计模块评分细则

## 2. 试题编号: 1-2, 任务实现 2

### (1) 任务描述

任务: 根据提供的图片素材, 制作圣诞海报。(100 分)

效果参考图如下图所示:



圣诞海报效果图

测试任务：

- ① UI 界面尺寸大小：宽度为 1125 像素、高度为 2436 像素、分辨率为 72 像素/英寸。（5 分）
- ② UI 界面配色：应用恰当的配色体系，整体效果不唐突。（10 分）
- ③ UI 界面布局：布局划分合理，内容排版恰当舒适。（10 分）
- ④ UI 界面图片素材展示：准确裁剪图片，并选择合理的方式将图片素材融入界面恰当位置；样图在界面中呈现时要求有美观排列方式，并根据需要进行调色处理、设置合适的效果等。（5 分）
- ⑤ UI 界面文字信息：根据产品文案，做出合理布局。（10 分）
- ⑥ UI 界面中的主体形象和装饰元素展示：根据效果图样式，制作 UI 界面主体形象和造型（如圣诞树、雪花、雪人和麋鹿、雪地和天空等）。（40 分）
- ⑦ 文件保存：将完成的文件命名为准考证号，保存格式为 JPG，同时保存一份源文件（即 PSD 格式），存入指定的目录下。（10 分）
- ⑧ 文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（10 分）

## (2) 实施条件

测试所需的软硬件设备见下表 1.2.1。

表 1.2.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	测试场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上，内存 2G 以上。	用于虚拟与现实 ui 界面设计模块制作
3	Adobe photoshop cc2018/Illustrator cc 2018	界面元素与界面设计绘制	参考人员自选一种设计工具
4	WPS	帮助文档	参考人员可以使用帮助文档

## (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

## (4) 评价标准

UI 设计模块试题从整体画面效果、命名规范、素养要求三个方面进行评价，评分细则见下表 1.2.2。

要求类别	评价项	分值	评分细则
画面效果	尺寸大小和分辨率	5 分	尺寸大小正确 3 分，分辨率正确 2 分
	图片素材运用	5 分	素材的导入 2 分，素材的效果合理展示 3 分
	画面图片元素	30 分	根据画面元素是否完整有无缺少，按比例评分，按 0 分/5 分/10 分/15 分评分 根据图片效果、裁剪效果、大小调整效果，按比例评分，按 0 分/5 分/10 分/15 分评分
	文字元素	10 分	根据产品文案，做出合理布局，文字的字体类型、间距、字体大小、粗细等效果，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分

	整体颜色搭配	10分	根据画面中各元素的颜色搭配的协调、美观效果,按0分/4分/6分/8分/10分评分
	整体布局设计	10分	各元素的整体排版、布局的合理、美观程度,按0分/4分/6分/8分/10分评分
	效果呈现	15分	制作精细,整体画面效果精美程度按0分/4分/7分/11分/15分评分
命名规范	文件名	5分	文件名正确(5分)
	文件格式	5分	提交jpg文件2分,提交psd源文件3分
素养要求	文明操作,遵守纪律,具有良好的职业操守	5分	不文明操作,遵守纪律,具有良好的职业操守,扣2分

表 1.2.2 UI 设计模块评分细则

### 3. 试题编号：1-3，任务实现 3

#### (1) 任务描述

任务：根据提供的图片素材，制作手机 APP 消息提醒。（100 分）

效果参考图如下图所示：



手机 APP 消息提醒效果图

测试任务：

- ① UI 界面尺寸大小：宽度为 750 像素、高度为 1334 像素、分辨率为 72 像

素/英寸。（5分）

② UI界面配色：应用恰当的配色体系，整体效果不唐突。（10分）

③ UI界面布局：布局划分合理，内容排版恰当舒适。（10分）

④ UI界面图片素材展示：准确裁剪图片，并选择合理的方式将图片素材融入界面恰当位置；样图在界面中呈现时要求有美观排列方式，并根据需要进行调色处理、设置合适的效果等。（5分）

⑤ UI界面文字信息：根据产品文案，做出合理布局。（10分）

⑥ UI界面中的主体形象和装饰元素展示：根据效果图样式，制作UI界面主体形象和造型（如发光星星、拖尾光效、小星球、红包等）。（40分）

⑦ 文件保存：将完成的文件命名为准考证号，保存格式为JPG，同时保存一份源文件（即PSD格式），存入指定的目录下。（10分）

⑧ 文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（10分）

## （2）实施条件

测试所需的软硬件设备见下表 1.3.1。

表 1.3.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	测试场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上，内存 2G 以上。	用于虚拟与现实 ui 界面设计模块制作
3	Adobe photoshop cc2018/Illustrator cc 2018	界面元素与界面设计绘制	参考人员自选一种设计工具
4	WPS	帮助文档	参考人员可以使用帮助文档

## （3）考核时量

考核时间为 3 个小时。

#### (4) 评价标准

UI 设计模块试题从整体画面效果、命名规范、素养要求三个方面进行评价，评分细则见下表 1.3.2。

要求类别	评价项	分值	评分细则
画面效果	尺寸大小和分辨率	5 分	尺寸大小正确 3 分，分辨率正确 2 分
	图片素材运用	5 分	素材的导入 2 分，素材的效果合理展示 3 分
	画面图片元素	30 分	根据画面元素是否完整有无缺少，按比例评分，按 0 分/5 分/10 分/15 分评分
			根据图片效果、裁剪效果、大小调整效果，按比例评分，按 0 分/5 分/10 分/15 分评分
	文字元素	10 分	根据产品文案，做出合理布局，文字的字体类型、间距、字体大小、粗细等效果，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
	整体颜色搭配	10 分	根据画面中各元素的颜色搭配的协调、美观效果，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
	整体布局设计	10 分	各元素的整体排版、布局的合理、美观程度，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
	效果呈现	15 分	制作精细，整体画面效果精美程度按 0 分/4 分/7 分/11 分/15 分评分
命名规范	文件名	5 分	文件名正确（5 分）
	文件格式	5 分	提交 jpg 文件 2 分，提交 psd 源文件 3 分
素养要求	文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守	5 分	不文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守，扣 2 分

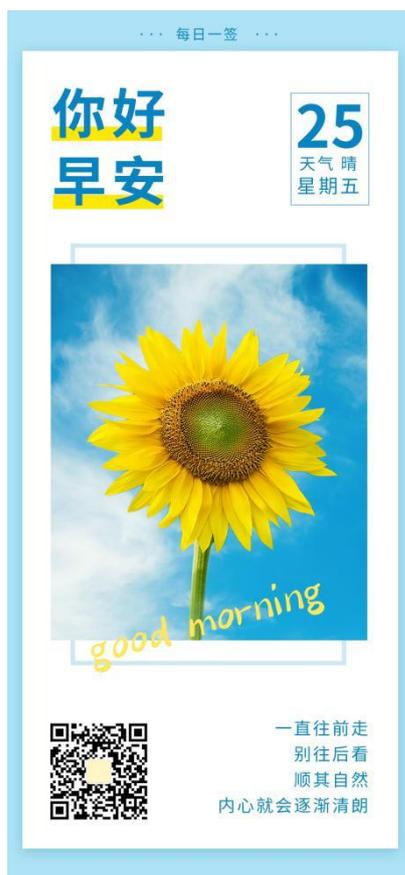
表 1.3.2 UI 设计模块评分细则

#### 4. 试题编号：1-4，任务实现 4

##### (1) 任务描述

任务：根据提供的图片素材，制作手机海报。（100 分）

效果参考图如下图所示：



手机海报效果图

测试任务：

- ① UI 界面尺寸大小：宽度为 1125 像素、高度为 2436 像素、分辨率为 72 像素/英寸。（5 分）
- ② UI 界面配色：应用恰当的配色体系，整体效果不唐突。（10 分）
- ③ UI 界面布局：布局划分合理，内容排版恰当舒适。（10 分）
- ④ UI 界面图片素材展示：准确裁剪图片，并选择合理的方式将图片素材融入界面恰当位置；样图在界面中呈现时要求有美观排列方式，并根据需要进行调色处理、设置合适的效果等。（5 分）
- ⑤ UI 界面文字信息：根据产品文案，做出合理布局。（10 分）
- ⑥ UI 界面中的主体形象和装饰元素展示：根据效果图样式，制作 UI 界面主体形象和造型（如日历框、文字装饰等）。（40 分）
- ⑦ 文件保存：将完成的文件命名为准考证号，保存格式为 JPG，同时保存一份源文件（即 PSD 格式），存入指定的目录下。（10 分）
- ⑧ 文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。操作

完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（10分）

## （2）实施条件

测试所需的软硬件设备见下表 1.4.1。

表 1.4.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	测试场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上，内存 2G 以上。	用于虚拟与现实 ui 界面设计模块制作
3	Adobe photoshop cc2018/Illustrator cc 2018	界面元素与界面设计绘制	参考人员自选一种设计工具
4	WPS	帮助文档	参考人员可以使用帮助文档

## （3）考核时量

考核时间为 3 个小时。

## （4）评价标准

UI 设计模块试题从整体画面效果、命名规范、素养要求三个方面进行评价，评分细则见下表 1.4.2。

要求类别	评价项	分值	评分细则
画面效果	尺寸大小和分辨率	5 分	尺寸大小正确 3 分，分辨率正确 2 分
	图片素材运用	5 分	素材的导入 2 分，素材的效果合理展示 3 分
	画面图片元素	30 分	根据画面元素是否完整有无缺少，按比例评分，按 0 分/5 分/10 分/15 分评分 根据图片效果、裁剪效果、大小调整效果，按比例评分，按 0 分/5 分/10 分/15 分评分

	文字元素	10分	根据产品文案，做出合理布局，文字的字体类型、间距、字体大小、粗细等效果，按0分/4分/6分/8分/10分评分
	整体颜色搭配	10分	根据画面中各元素的颜色搭配的协调、美观效果，按0分/4分/6分/8分/10分评分
	整体布局设计	10分	各元素的整体排版、布局的合理、美观程度，按0分/4分/6分/8分/10分评分
	效果呈现	15分	制作精细，整体画面效果精美程度按0分/4分/7分/11分/15分评分
命名规范	文件名	5分	文件名正确（5分）
	文件格式	5分	提交jpg文件2分，提交psd源文件3分
素养要求	文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守	5分	不文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守，扣2分

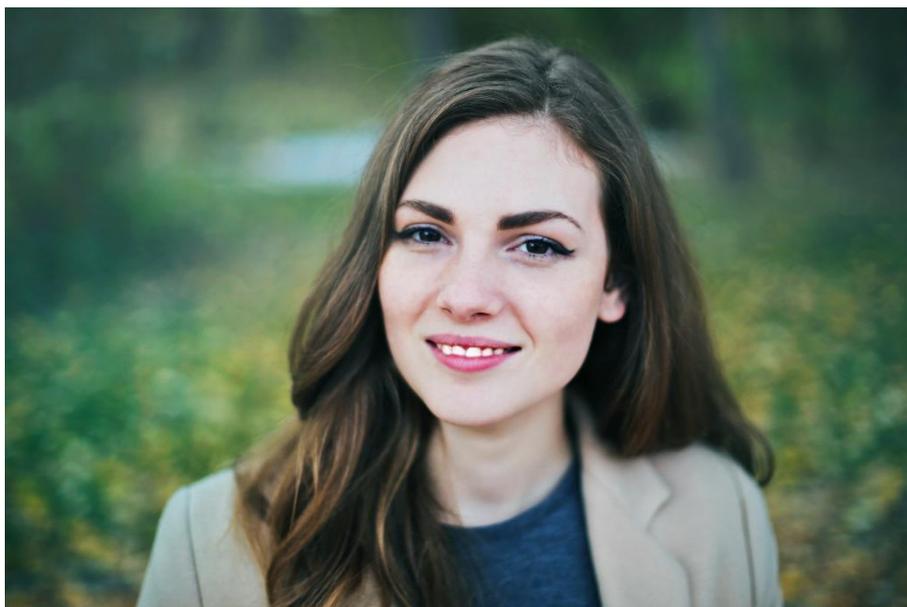
表 1.4.2 UI 设计模块评分细则

## 5. 试题编号：1-5，任务实现 5

### (1) 任务描述

根据提供的图片素材，利用相关工具，修片。（100分）

效果参考图如下图所示：



（人物祛斑效果图）

测试任务：

- ① 尺寸大小：宽度为 5760 像素、高度为 3840 像素、分辨率为 72 像素/英寸。  
(5 分)
- ② 素材展示：导入修图产品素材 (5 分)
- ③ 黑白关系调整：画面明暗对比，景深的感觉实现。(10 分)
- ④ 人物脸部磨皮：脸部祛斑祛痘，美白肌肤，光滑皮肤，润肤修色。(50 分)
- ⑤ 牙齿美白：将泛黄的牙齿美白。(10 分)
- ⑥ 文件保存：将完成的文件命名为准考证号，保存格式为 JPG，同时保存一份源文件（即 PSD 格式），存入指定的目录下。(10 分)
- ⑦ 文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。(10 分)

## (2) 实施条件

测试所需的软硬件设备见下表 1.5.1。

表 1.5.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	测试场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上，内存 2G 以上。	用于虚拟与现实 ui 界面设计模块制作
3	Adobe photoshop cc2018/Illustrator cc 2018	界面元素与界面设计绘制	参考人员自选一种设计工具
4	WPS	帮助文档	参考人员可以使用帮助文档

## (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

## (4) 评价标准

UI 设计模块试题从整体画面效果、命名规范、素养要求三个方面进行评价，

评分细则见下表 1.5.2。

要求类别	评价项	分值	评分细则
画面效果	尺寸大小和分辨率	5分	尺寸大小正确3分，分辨率正确2分
	图片素材运用	5分	素材的导入2分，素材的效果合理展示3分
	人物脸部祛斑	20分	根据人物脸上的斑点痘印是否存在，无或缺少，按10分/14分/18分/20分评分（祛斑即有分，无为满分）
	人物脸部润肤	10分	根据人物脸部的光滑程度，洁白程度，按0分/4分/6分/8分/10分评
	人物脸部润色	10分	根据人物脸部的肤色，是否鲜艳红润，按0分/4分/6分/8分/10分评
	整体颜色搭配	10分	根据画面中各元素的颜色搭配的协调、美观效果，按0分/4分/6分/8分/10分评分
	牙齿美白	10分	根据牙齿的美白程度，按2分/4分/6分/8分/10分评分
	效果呈现	15分	制作精细，整体画面效果精美程度按0分/4分/7分/11分/15分评分
命名规范	文件名	5分	文件名正确5分
	文件格式	5分	提交jpg文件2分，提交psd源文件3分
素养要求	文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守	5分	不文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守，扣2分

表 1.5.2 UI 设计试题评分细则

## 6. 试题编号：1-6，任务实现 6

### (1) 任务描述

根据提供的图片素材，利用相关工具对图像进行重新调色，增强画面魔法气息的艺术效果。

效果参考图如下图所示：



原图



效果图

测试任务：

- ① 尺寸大小：宽度为 5760 像素、高度为 3840 像素、分辨率为 72 像素/英寸。  
(5 分)
- ② 素材展示：导入修图产品素材 (5 分)
- ③ 白平衡调整：色彩定调偏蓝冷色调整。(10 分)
- ④ 黑白关系调整：压暗画面，增强对比度。(15 分)
- ⑤ 色彩饱和度调整：加蓝色、减红色、加绿色。(20 分)
- ⑥ 增加画面层次感：增强主体与背景的区别，拉开距离，分析光线来源。(15 分)
- ⑦ 锐化细节：利用 camera raw 滤镜锐化细节。(10 分)
- ⑧ 文件保存：将完成的文件命名为准考证号，保存格式为 JPG，同时保存一份源文件（即 PSD 格式），存入指定的目录下。(10 分)
- ⑨ 文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。(10 分)

## (2) 实施条件

测试所需的软硬件设备见下表 1.6.1。

表 1.6.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	测试场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上，内存 2G 以上。	用于虚拟与现实 ui 界面设计模块制作
3	Adobe photoshop cc2018/Illustrator cc 2018	界面元素与界面设计绘制	参考人员自选一种设计工具
4	WPS	帮助文档	参考人员可以使用帮助文档

### (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

### (4) 评价标准

UI 设计模块试题从整体画面效果、命名规范、素养要求三个方面进行评价，评分细则见下表 1.6.2。

要求类别	评价项	分值	评分细则
画面效果	尺寸大小和分辨率	5 分	尺寸大小正确 3 分，分辨率正确 2 分
	图片素材运用	5 分	素材的导入 2 分，素材的效果合理展示 3 分
	白平衡调整	10 分	根据调偏暗与否，偏蓝冷调感觉与操考效果的接近程度，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评
	黑白关系调整	15 分	根据画面的黑白关系与原效果图的接近程度，按 5 分/8 分/10 分/12 分/15 分评
	色彩饱和度调整	10 分	根据画面颜色的蓝、绿、红颜色信息与效果图接近程度，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评
	增加画面层次感	15 分	画面是否存在光线来源信息（5 分） 主体与环境的区别是否存在（5 分）；色调对比存在（3 分）；颜色分析正确（2 分）
	锐化细节	10 分	细节是否锐化，合适程度，按 2 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
	效果呈现	15 分	制作精细，整体画面效果精美程度按 0 分/4 分/7 分/11 分/15 分评分
命名规范	文件名	5 分	文件名正确（5 分）

	文件格式	5 分	提交 jpg 文件 2 分，提交 psd 源文件 3 分
素养要求	文明操作, 遵守纪律, 具有良好的职业操守	5 分	不文明操作, 遵守纪律, 具有良好的职业操守, 扣 2 分

表 1.6.2 UI 设计试题评分细则

## 7. 试题编号：1-7，任务实现 7

### (1) 任务描述

任务：根据提供的图片素材，制作食品促销界面。

效果参考图如下图所示：



食品促销界面效果图

测试任务：

- ① UI 界面尺寸大小：宽度为 750 像素、高度为 1206 像素、分辨率为 72 像素/英寸。（5 分）
- ② UI 界面配色：应用恰当的配色体系，整体效果不唐突。（10 分）
- ③ UI 界面布局：布局划分合理，内容排版恰当舒适。（10 分）
- ④ UI 界面图片素材展示：准确裁剪图片，并选择合理的方式将图片素材融入界面恰当位置；样图在海报中呈现时要求有美观排列方式，并根据需要进行调色处理、设置合适的效果等。（5 分）
- ⑤ UI 界面文字信息：根据产品文案，做出合理布局。（10 分）

⑥ UI 界面中的主体形象和装饰元素展示：根据效果图样式，合理安排 UI 界面主体形象和造型。（40 分）

⑦ 文件保存：将完成的文件命名为准考证号，保存格式为 JPG，同时保存一份源文件（即 PSD 格式），存入指定的目录下。（10 分）

⑧ 文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（10 分）

## (2) 实施条件

测试所需的软硬件设备见下表 1.7.1。

表 1.7.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	测试场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上，内存 2G 以上。	用于虚拟与现实 ui 界面设计模块制作
3	Adobe photoshop cc2018/Illustrator cc 2018	界面元素与界面设计绘制	参考人员自选一种设计工具
4	WPS	帮助文档	参考人员可以使用帮助文档

## (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

## (4) 评价标准

UI 设计模块试题从整体画面效果、命名规范、素养要求三个方面进行评价，评分细则见下表 1.7.2。

要求类别	评价项	分值	评分细则
画面效果	尺寸大小和分辨率	5 分	尺寸大小正确 3 分，分辨率正确 2 分

	图片素材运用	5分	素材的导入2分，素材的效果合理展示3分
	画面图片元素	30分	根据画面元素是否完整有无缺少，按比例评分，按0分/5分/10分/15分评分 根据图片效果、裁剪效果、大小调整效果，按比例评分，按0分/5分/10分/15分评分
	文字元素	10分	根据产品文案，做出合理布局，文字的字体类型、间距、字体大小、粗细等效果，按0分/4分/6分/8分/10分评分
	整体颜色搭配	10分	根据画面中各元素的颜色搭配的协调、美观效果，按0分/4分/6分/8分/10分评分
	整体布局设计	10分	各元素的整体排版、布局的合理、美观程度，按0分/4分/6分/8分/10分评分
	效果呈现	15分	制作精细，整体画面效果精美程度按0分/4分/7分/11分/15分评分
命名规范	文件名	5分	文件名正确（5分）
	文件格式	5分	提交jpg文件2分，提交psd源文件3分
素养要求	文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守	5分	不文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守，扣2分

表 1.7.2 UI 设计试题评分细则

## 8. 试题编号：1-8，任务实现 8

### (1) 任务描述

根据提供的图片素材，将人物图像从背景中抠出来。

效果参考图如下图所示：



(人物抠图效果图)

**测试任务：**

- ① 尺寸大小：宽度为 750 像素、高度为 1181 像素、分辨率为 72 像素/英寸。  
(5 分)
- ② 配色：应用恰当的配色体系，整体效果不唐突。(10 分)
- ③ 界面布局：布局划分合理，内容排版恰当舒适。(10 分)
- ④ 人物形象抠图：将人物形象从画面中提炼出来，运用合适的方法将婚纱的材质属性-“透明”显现出来(40 分)
- ⑤ 界面图片素材展示：准确裁剪图片，并选择合理的方式将图片素材融入海报恰当位置；样图在海报中呈现时要求有美观排列方式，并根据需要进行调色处理、设置合适的效果等。(5 分)
- ⑥ 背景效果：运用渐变工具，制作效果图北京效果。(10 分)
- ⑦ 文件保存：将完成的文件命名为准考证号，保存格式为 JPG，同时保存一份源文件（即 PSD 格式），存入指定的目录下。(10 分)
- ⑧ 文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。(10 分)

**(2) 实施条件**

测试所需的软硬件设备见下表 1.8.1。

表 1.8.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
----	------------	------------	----

1	虚拟现实技术实训机房	测试场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上，内存 2G 以上。	用于虚拟与现实 ui 界面设计模块制作
3	Adobe photoshop cc2018/Illustrator cc 2018	界面元素与界面设计绘制	参考人员自选一种设计工具
4	WPS	帮助文档	参考人员可以使用帮助文档

### (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

### (4) 评价标准

UI 设计模块试题从整体画面效果、命名规范、素养要求三个方面进行评价，评分细则见下表 1.8.2。

要求类别	评价项	分值	评分细则
画面效果	尺寸大小和分辨率	5 分	尺寸大小正确 3 分，分辨率正确 2 分
	图片素材运用	5 分	素材的导入 2 分，素材的效果合理展示 3 分
	主体人物元素扣取	30 分	扣取人物外形部分 15 分，按 0 分/4 分/7 分/11 分/15 分评分
			扣取婚纱透明部分 15 分，按 0 分/4 分/7 分/11 分/15 分评分
	背景元素	10 分	有背景 5 分
			背景效果有渐变 2 分，渐变颜色与效果图一致 3 分
	整体颜色搭配	10 分	根据画面中各元素的颜色搭配的协调、美观效果，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
整体布局设计	10 分	各元素的整体排版、布局的合理、美观程度，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分	

	效果呈现	15 分	制作精细，整体画面效果精美程度按 0 分/4 分/7 分/11 分/15 分评分
命名规范	文件名	5 分	文件名正确（5 分）
	文件格式	5 分	提交 jpg 文件 2 分，提交 psd 源文件 3 分
素养要求	文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守	5 分	不文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守，扣 2 分

表 1.8.2 UI 设计试题评分细则

## 9. 试题编号：1-9，任务实现 9

### (1) 任务描述

任务：根据提供的图片素材，制作宝马图标。

效果参考图如下图所示：



宝马图标效果图

测试任务：

- ① 尺寸大小：宽度为 500 像素、高度为 347 像素、分辨率为 96 像素/英寸。  
(5 分)
- ② 配色：应用恰当的配色体系，整体效果不唐突。（10 分）
- ③ 界面布局：布局划分合理，内容排版恰当舒适。（10 分）
- ④ 主体形象：利用形状工具将宝马 logo 的形状、文字、外观准确表达。（50 分）
- ⑤ logo 的光感表达：宝马图标上的明暗关系表达。（5 分）
- ⑥ 文件保存：将完成的文件命名为准考证号，保存格式为 JPG，同时保存一

份源文件（即 PSD 格式），存入指定的目录下。（10 分）

⑦ 文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（10 分）

## （2）实施条件

测试所需的软硬件设备见下表 1.9.1。

表 1.9.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	测试场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上，内存 2G 以上。	用于虚拟与现实 ui 界面设计模块制作
3	Adobe photoshop cc2018/Illustrator cc 2018	界面元素与界面设计绘制	参考人员自选一种设计工具
4	WPS	帮助文档	参考人员可以使用帮助文档

## （3）考核时量

考核时间为 3 个小时。

## （4）评价标准

UI 设计模块试题从整体画面效果、命名规范、素养要求三个方面进行评价，评分细则见下表 1.9.2。

要求类别	评价项	分值	评分细则
画面效果	尺寸大小和分辨率	5 分	尺寸大小正确 3 分，分辨率正确 2 分
	Logo 图标的光感表达	5 分	有光 2 分，表达准确 3 分
	Logo 形状	30 分	准确的几何形状表达 15 分，按 0 分/4 分/7 分/11 分/15 分评分

			合理的图层样式搭配 15 分，按 0 分/4 分/7 分/11 分/15 分评分
	Logo 文字	10 分	文字自行表达准确 5 分（文字有表达 2 分，字形准确 3 分） 文字光感表达准确 5 分（文字有光感表达 2 分，表达准确满分）
	整体颜色搭配	10 分	根据画面中各元素的颜色搭配的协调、美观效果，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
	整体布局设计	10 分	各元素的整体排版、布局的合理、美观程度，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
	效果呈现	15 分	制作精细，整体画面效果精美程度按 0 分/4 分/7 分/11 分/15 分评分
命名规范	文件名	5 分	文件名正确（5 分）
	文件格式	5 分	提交 jpg 文件 2 分，提交 psd 源文件 3 分
素养要求	文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守	5 分	不文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守，扣 2 分

表 1.9.2 UI 设计试题评分细则

## 10. 试题编号：1-10，任务实现 10

### (1) 任务描述

任务：根据提供的图片素材，制作棋盘格。

效果参考图如下图所示：



棋盘格效果图

测试任务：

- ① UI 界面尺寸大小：宽度为 774 像素、高度为 890 像素、分辨率为 72 像素/英寸。（5 分）
- ② UI 界面配色：应用恰当的配色体系，整体效果不唐突。（10 分）
- ③ UI 界面布局：布局划分合理，内容排版恰当舒适。（10 分）
- ④ UI 界面图片素材展示：准确裁剪图片，并选择合理的方式将图片素材融入界面恰当位置；样图在界面中呈现时要求有美观排列方式，并根据需要进行调色处理、设置合适的效果等。（5 分）
- ⑤ UI 界面文字信息：根据产品文案，做出合理布局。（10 分）
- ⑥ UI 界面中的主体形象和装饰元素展示：根据效果图样式，制作 UI 界面主体形象和造型（如棋盘底座，象棋盘网格、象棋等）。（40 分）
- ⑦ 文件保存：将完成的文件命名为准考证号，保存格式为 JPG，同时保存一份源文件（即 PSD 格式），存入指定的目录下。（10 分）
- ⑧ 文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（10 分）

## (2) 实施条件

测试所需的软硬件设备见下表 1.10.1。

表 1.10.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	测试场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上，内存 2G 以上。	用于虚拟与现实 ui 界面设计模块制作
3	Adobe photoshop cc2018/Illustrator cc 2018	界面元素与界面设计绘制	参考人员自选一种设计工具
4	WPS	帮助文档	参考人员可以使用帮助文档

## (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

#### (4) 评价标准

UI 设计模块试题从整体画面效果、命名规范、素养要求三个方面进行评价，评分细则见下表 1.10.2。

要求类别	评价项	分值	评分细则
画面效果	尺寸大小和分辨率	5 分	尺寸大小正确 3 分，分辨率正确 2 分
	图片素材运用	5 分	素材的导入 2 分，素材的效果合理展示 3 分
	画面图片元素	30 分	棋盘网格的绘制，准确的形状，合适的大小，按比例评分，按 0 分/4 分/7 分/11 分/15 分评分
			象棋的个数，准确的形状与外观表达，按 0 分/4 分/7 分/11 分/15 分评分
	文字元素	10 分	根据产品文案，做出合理布局，文字的字体类型、间距、字体大小、粗细等效果，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
	整体颜色搭配	10 分	根据画面中各元素的颜色搭配的协调、美观效果，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
	整体布局设计	10 分	各元素的整体排版、布局的合理、美观程度，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
	效果呈现	15 分	制作精细，整体画面效果精美程度，按 0 分/4 分/7 分/11 分/15 分评分
命名规范	文件名	5 分	文件名正确（5 分）
	文件格式	5 分	提交 jpg 文件 2 分，提交 psd 源文件 3 分
素养要求	文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守	5 分	不文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守，扣 2 分

表 1.10.2 UI 设计试题评分细则

### 11. 试题编号：1-11，任务实现 11

#### (1) 任务描述

任务：根据提供的图片素材，制作学校 LOGO。

效果参考图如下图所示：



效果图

测试任务：

① 尺寸大小：宽度为 404 像素、高度为 70 像素、分辨率为 96 像素/英寸。  
(5 分)

② 配色：应用恰当的配色体系，整体效果不唐突。(10 分)

③ 布局：布局划分合理，内容排版恰当舒适。(10 分)

④ Logo 图标展示表达：准确绘制形象，并选择合理的方式将文字信息融入图标恰当位置；样图在界面中呈现时要求有美观排列方式，并根据需要进行调色处理、设置合适的效果等。(20 分)

⑤ 主体形象和装饰元素展示：根据效果图样式，制作主体文字造型并添加辅助文字效果。(35 分)

⑥ 文件保存：将完成的文件命名为准考证号，保存格式为 JPG，同时保存一份源文件（即 PSD 格式），存入指定的目录下。(10 分)

⑦ 文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。(10 分)

## (2) 实施条件

测试所需的软硬件设备见下表 1.11.1。

表 1.11.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	测试场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上，内存 2G 以上。	用于虚拟与现实 ui 界面设计模块制作
3	Adobe photoshop cc2018/Illustrator cc 2018	界面元素与界面设计绘制	参考人员自选一种设计工具

4	WPS	帮助文档	参考人员可以使用帮助文档
---	-----	------	--------------

### (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

### (4) 评价标准

UI 设计模块试题从整体画面效果、命名规范、素养要求三个方面进行评价，评分细则见下表 1.11.2。

要求类别	评价项	分值	评分细则
画面效果	尺寸大小和分辨率	5 分	尺寸大小正确 3 分，分辨率正确 2 分
	Logo 图标展示表达	20 分	图标的形状绘制表达 10 分（外环 5 分，书本 5 分）
			图标中心主体形象表达 5 分（表达 3 分，形象准确 3 分，大小合适 2 分）
			图标的文字表达 5 分（表达 2 分，表达准确 3 分）
	主体形象和装饰元素表达	25 分	主体文字的个数、内容的准确表达 5 分，按 1 分/2 分/3 分/4 分/5 分评分
			主体文字外形的准确表达 15 分，合理布局，文字的字体类型、间距、字体大小、粗细等效果，按 0 分/4 分/7 分/11 分/15 分评分
			辅助文字效果 5 分，大小，比例，位置的何时表达按 1 分/2 分/3 分/4 分/5 分评分
整体颜色搭配	10 分	根据画面中各元素的颜色搭配的协调、美观效果，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分	
整体布局设计	10 分	各元素的整体排版、布局的合理、美观程度，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分	
效果呈现	15 分	制作精细，整体画面效果精美程度按 0 分/4 分/7 分/11 分/15 分评分	
命名规范	文件名	5 分	文件名正确（5 分）
	文件格式	5 分	提交 jpg 文件 2 分，提交 psd 源文件 3 分
素养要求	文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守	5 分	不文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守，扣 2 分

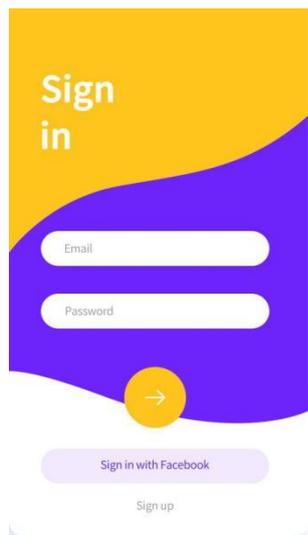
表 1.11.2 UI 设计试题评分细则

## 12. 试题编号：1-12，任务实现 12

### (1) 任务描述

任务：根据提供的图片素材，制作 APP 登录界面。

效果参考图如下图所示：



效果图

测试任务：

- ① UI 界面尺寸大小：宽度为 750 像素、高度为 1134 像素、分辨率为 72 像素/英寸。（5 分）
- ② UI 界面配色：应用恰当的配色体系，整体效果不唐突。（10 分）
- ③ UI 界面布局：布局划分合理，内容排版恰当舒适。（10 分）
- ④ UI 界面文字信息：根据产品文案，做出合理布局。（10 分）
- ⑤ UI 界面中的主体形象和装饰元素展示：根据效果图样式，制作 UI 界面主体形象和造型（如背景撞色、按钮控件、箭头等）。（45 分）
- ⑥ 文件保存：将完成的文件命名为准考证号，保存格式为 JPG，同时保存一份源文件（即 PSD 格式），存入指定的目录下。（10 分）
- ⑦ 文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（10 分）

## (2) 实施条件

测试所需的软硬件设备见下表 1.12.1。

表 1.12.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	测试场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上，内存 2G 以上。	用于虚拟与现实 ui 界面设计模块制作
3	Adobe photoshop cc2018/Illustrator cc 2018	界面元素与界面设计绘制	参考人员自选一种设计工具
4	WPS	帮助文档	参考人员可以使用帮助文档

## (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

## (4) 评价标准

UI 设计模块试题从整体画面效果、命名规范、素养要求三个方面进行评价，评分细则见下表 1.12.2。

要求类别	评价项	分值	评分细则
画面效果	尺寸大小和分辨率	5 分	尺寸大小正确 3 分，分辨率正确 2 分
	箭头素材运用	5 分	素材的导入 2 分，素材的效果合理展示 3 分
	画面图片元素	30 分	根据画面元素是否完整有无缺少，按比例评分，按 0 分/5 分/10 分/15 分评分 根据图片效果、裁剪效果、大小调整效果，按比例评分，按 0 分/5 分/10 分/15 分评分
	文字元素	10 分	根据产品文案，做出合理布局，文字的字体类型、间距、字体大小、粗细等效果，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分

	整体颜色搭配	10分	根据画面中各元素的颜色搭配的协调、美观效果,按0分/4分/6分/8分/10分评分
	整体布局设计	10分	各元素的整体排版、布局的合理、美观程度,按0分/4分/6分/8分/10分评分
	效果呈现	15分	制作精细,整体画面效果精美程度按0分/4分/7分/11分/15分评分
命名规范	文件名	5分	文件名正确(5分)
	文件格式	5分	提交jpg文件2分,提交psd源文件3分
素养要求	文明操作,遵守纪律,具有良好的职业操守	5分	不文明操作,遵守纪律,具有良好的职业操守,扣2分

表 1.12.2 UI 设计试题评分细则

### 13. 试题编号：1-13，任务实现 13

#### (1) 任务描述

任务：根据提供的图片素材，制作 APP 会员界面。

效果参考图如下图所示：



效果图

测试任务：

- ① UI 界面尺寸大小：宽度为 750 像素、高度为 1334 像素、分辨率为 200 像素/英寸。（5 分）
- ② UI 界面配色：应用恰当的配色体系，整体效果不唐突。（10 分）
- ③ UI 界面布局：布局划分合理，内容排版恰当舒适。（10 分）
- ④ UI 界面图片素材展示：准确裁剪图片，并选择合理的方式将图片素材融入界面恰当位置；样图在界面中呈现时要求有美观排列方式，并根据需要进行调色处理、设置合适的效果等。（5 分）
- ⑤ UI 界面文字信息：根据产品文案，做出合理布局。（10 分）
- ⑥ UI 界面中的主体形象和装饰元素展示：根据效果图样式，制作 UI 界面主体形象和造型（如红包弹窗造型、按钮控件、卡片等）。（40 分）
- ⑦ 文件保存：将完成的文件命名为准考证号，保存格式为 JPG，同时保存一份源文件（即 PSD 格式），存入指定的目录下。（10 分）
- ⑧ 文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（10 分）

## (2) 实施条件

测试所需的软硬件设备见下表 1.13.1。

表 1.13.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	测试场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上，内存 2G 以上。	用于虚拟与现实 ui 界面设计模块制作
3	Adobe photoshop cc2018/Illustrator cc 2018	界面元素与界面设计绘制	参考人员自选一种设计工具
4	WPS	帮助文档	参考人员可以使用帮助文档

## (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

#### (4) 评价标准

UI 设计模块试题从整体画面效果、命名规范、素养要求三个方面进行评价，评分细则见下表 1.13.2。

要求类别	评价项	分值	评分细则
画面效果	尺寸大小和分辨率	5 分	尺寸大小正确 3 分，分辨率正确 2 分
	图片素材运用	5 分	素材的导入 2 分，素材的效果合理展示 3 分
	画面图片元素	30 分	根据画面元素是否完整有无缺少，按比例评分，按 0 分/5 分/10 分/15 分评分
			根据图片效果、裁剪效果、大小调整效果，按比例评分，按 0 分/5 分/10 分/15 分评分
	文字元素	10 分	根据产品文案，做出合理布局，文字的字体类型、间距、字体大小、粗细等效果，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
	整体颜色搭配	10 分	根据画面中各元素的颜色搭配的协调、美观效果，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
	整体布局设计	10 分	各元素的整体排版、布局的合理、美观程度，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
效果呈现	15 分	制作精细，整体画面效果精美程度按 0 分/4 分/7 分/11 分/15 分评分	
命名规范	文件名	5 分	文件名正确（5 分）
	文件格式	5 分	提交 jpg 文件 2 分，提交 psd 源文件 3 分
素养要求	文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守	5 分	不文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守，扣 2 分

表 1.13.2 UI 设计试题评分细则

#### 14. 试题编号：1-14，任务实现 14

##### (1) 任务描述

任务：根据提供的图片素材，制作城市印象 logo。

效果参考图如下图所示：



效果图

测试任务：

- ① 尺寸大小：宽度为 846 像素、高度为 805 像素、分辨率为 120 像素/英寸。  
(5 分)
- ② 配色：应用恰当的配色体系，整体效果不唐突。(10 分)
- ③ 布局：布局划分合理，内容排版恰当舒适。(10 分)
- ④ 主体形象和装饰元素展示：主体文字的造型、笔画特征刻画；装饰线条的绘制；辅助文字的绘制等。(40 分)
- ⑤ 文件保存：将完成的文件命名为准考证号，保存格式为 JPG，同时保存一份源文件（即 PSD 格式），存入指定的目录下。(10 分)
- ⑥ 文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。(10 分)

## (2) 实施条件

测试所需的软硬件设备见下表 1.14.1。

表 1.14.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	测试场地	保证参考人员有足够间距

2	计算机	CPU 奔腾 4 以上，内存 2G 以上。	用于虚拟与现实 ui 界面设计模块制作
3	Adobe photoshop cc2018/Illustrator cc 2018	界面元素与界面设计绘制	参考人员自选一种设计工具
4	WPS	帮助文档	参考人员可以使用帮助文档

### (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

### (4) 评价标准

UI 设计模块试题从整体画面效果、命名规范、素养要求三个方面进行评价，评分细则见下表 1.14.2。

要求类别	评价项	分值	评分细则
画面效果	尺寸大小和分辨率	5 分	尺寸大小正确 3 分，分辨率正确 2 分
	画面主体文字元素表达	30 分	根据画面主题文字元素是否完整有无缺少，按比例评分，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
			根据画面主题文字元素的表达是否准确，合适的长度、宽度、比例，按比例评分，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
			根据画面主题文字元素的位置表达是否准确，字与字之间的间距，上下是否对齐评分，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
辅助元素	15 分	辅助装饰线条的绘制，合适的长度、宽度，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分	
		辅助英文字母表达，合适的字体字形、大小、间距、粗细表达，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分	
		辅助中文字体表达，合适的字体字形、大小、间距、粗细表达，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分	
整体颜色搭配	10 分	根据画面中各元素的颜色搭配的协调、美观效果，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分	

	整体布局设计	10分	各元素的整体排版、布局的合理、美观程度，按0分/4分/6分/8分/10分评分
	效果呈现	15分	制作精细，整体画面效果精美程度按0分/4分/7分/11分/15分评分
命名规范	文件名	5分	文件名正确（5分）
	文件格式	5分	提交jpg文件2分，提交psd源文件3分
素养要求	文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守	5分	不文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守，扣2分

表 1.14.2 UI 设计试题评分细则

## 15. 试题编号：1-15，任务实现 15

### (1) 任务描述

任务：根据提供的图片素材，制作百事可乐 logo。（100分）

效果参考图如下图所示：



（效果图）

测试任务：

- ① 尺寸大小：宽度为 806 像素、高度为 300 像素、分辨率为 96 像素/英寸。（5分）
- ② 配色：应用恰当的配色体系，整体效果不唐突。（10分）
- ③ 布局：布局划分合理，内容排版恰当舒适。（10分）
- ④ 主体文字展示：根据产品文案，做出合理布局。（35分）
- ⑤ 主体形象元素展示：根据效果图样式，制作主体形象和造型（百事可乐开口笑图标）。（20分）

⑥ 文件保存：将完成的文件命名为准考证号，保存格式为 JPG，同时保存一份源文件（即 PSD 格式），存入指定的目录下。（10 分）

⑦ 文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（10 分）

## (2) 实施条件

测试所需的软硬件设备见下表 1.15.1。

表 1.15.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	测试场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上，内存 2G 以上。	用于虚拟与现实 ui 界面设计模块制作
3	Adobe photoshop cc2018/Illustrator cc 2018	界面元素与界面设计绘制	参考人员自选一种设计工具
4	WPS	帮助文档	参考人员可以使用帮助文档

## (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

## (4) 评价标准

UI 设计模块试题从整体画面效果、命名规范、素养要求三个方面进行评价，评分细则见下表 1.15.2。

要求类别	评价项	分值	评分细则
画面效果	尺寸大小和分辨率	5 分	尺寸大小正确 3 分，分辨率正确 2 分
	画面 logo 元素	20 分	根据 logo 形象表达是否准确，形状、大小、比例，按比例评分，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
			根据 logo 形象颜色的表达，按比例评分，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分

	文字元素	25 分	根据产品文案，做出合理布局，文字的字体类型、间距，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分 根据文字的字体内容、大小比例，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分 根据文字的字体粗细效果，按 1 分/2 分/3 分/4 分/5 分
	整体颜色搭配	10 分	根据画面中各元素的颜色搭配的协调、美观效果，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
	整体布局设计	10 分	各元素的整体排版、布局的合理、美观程度，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
	效果呈现	15 分	制作精细，整体画面效果精美程度按 0 分/4 分/7 分/11 分/15 分评分
命名规范	文件名	5 分	文件名正确（5 分）
	文件格式	5 分	提交 jpg 文件 2 分，提交 psd 源文件 3 分
素养要求	文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守	5 分	不文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守，扣 2 分

表 3.15.2 UI 设计试题评分细则

## 16. 试题编号：1-16，任务实现 16

### (1) 任务描述

任务：根据提供的图片素材，制作私厨首页界面。

效果参考图如下图所示：



(效果图)

### 测试任务：

- ① UI 界面尺寸大小：宽度为 750 像素、高度为 1334 像素、分辨率为 72 像素/英寸。（5 分）
- ② UI 界面配色：应用恰当的配色体系，整体效果不唐突。（10 分）
- ③ UI 界面布局：布局划分合理，内容排版恰当舒适。（10 分）
- ④ UI 界面图片素材展示：准确裁剪图片，并选择合理的方式将图片素材融入界面恰当位置；样图在界面中呈现时要求有美观排列方式，并根据需要进行调色处理、设置合适的效果等。（5 分）
- ⑤ UI 界面文字信息：根据产品文案，做出合理布局。（10 分）
- ⑥ UI 界面中的主体形象和装饰元素展示：根据效果图样式，制作 UI 界面主体形象和造型（如主 banner 区卡片造型和展示区橱窗效果搭建等）。（40 分）
- ⑦ 文件保存：将完成的文件命名为准考证号，保存格式为 JPG，同时保存一份源文件（即 PSD 格式），存入指定的目录下。（10 分）
- ⑧ 文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（10 分）

## (2) 实施条件

测试所需的软硬件设备见下表 1.16.1。

表 1.16.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	测试场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上，内存 2G 以上。	用于虚拟与现实 ui 界面设计模块制作
3	Adobe photoshop cc2018/Illustrator cc 2018	界面元素与界面设计绘制	参考人员自选一种设计工具
4	WPS	帮助文档	参考人员可以使用帮助文档

### (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

### (4) 评价标准

UI 设计模块试题从整体画面效果、命名规范、素养要求三个方面进行评价，评分细则见下表 1.16.2。

要求类别	评价项	分值	评分细则
画面效果	尺寸大小和分辨率	5 分	尺寸大小正确 3 分，分辨率正确 2 分
	图片素材运用	5 分	素材的导入 2 分，素材的效果合理展示 3 分
	画面图片元素	30 分	根据画面元素是否完整有无缺少，按比例评分，按 0 分/5 分/10 分/15 分评分
			根据图片效果、裁剪效果、大小调整效果，按比例评分，按 0 分/5 分/10 分/15 分评分
	文字元素	10 分	根据产品文案，做出合理布局，文字的字体类型、间距、字体大小、粗细等效果，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
	整体颜色搭配	10 分	根据画面中各元素的颜色搭配的协调、美观效果，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分

	整体布局设计	10分	各元素的整体排版、布局的合理、美观程度，按0分/4分/6分/8分/10分评分
	效果呈现	15分	制作精细，整体画面效果精美程度按0分/4分/7分/11分/15分评分
命名规范	文件名	5分	文件名正确（5分）
	文件格式	5分	提交jpg文件2分，提交psd源文件3分
素养要求	文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守	5分	不文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守，扣2分

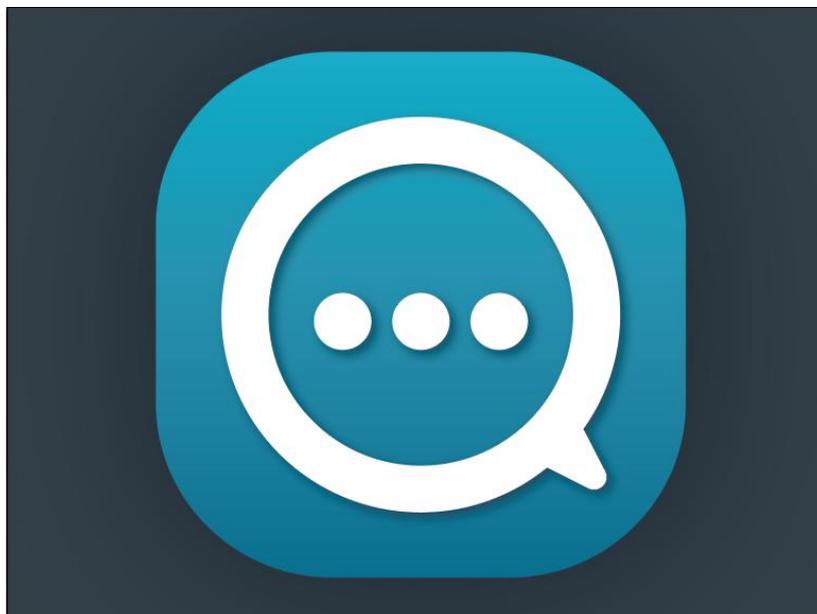
表 1.16.2 UI 设计试题评分细则

## 17. 试题编号：1-17，任务实现 17

### (1) 任务描述

任务：根据提供的图片素材，制作即时聊天对话图标。

效果参考图如下图所示：



(效果图)

测试任务：

- ① 尺寸大小：宽度为 800 像素、高度为 600 像素、分辨率为 72 像素/英寸。  
(5分)

② 配色：应用恰当的配色体系，整体效果不唐突。（10分）

③ 布局：布局划分合理，内容排版恰当舒适。（10分）

④ 图形形象展示：准确绘制形状，并运用合理的布尔运算方式将各个元素融入界面恰当位置；并赋予某些元素特殊效果，并根据需要进行调色处理、设置合适的效果等。（55分）

⑤ 文件保存：将完成的文件命名为准考证号，保存格式为JPG，同时保存一份源文件（即PSD格式），存入指定的目录下。（10分）

⑥ 文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（10分）

## (2) 实施条件

测试所需的软硬件设备见下表 1.17.1。

表 1.17.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	测试场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上，内存 2G 以上。	用于虚拟与现实 ui 界面设计模块制作
3	Adobe photoshop cc2018/Illustrator cc 2018	界面元素与界面设计绘制	参考人员自选一种设计工具
4	WPS	帮助文档	参考人员可以使用帮助文档

## (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

## (4) 评价标准

UI 设计模块试题从整体画面效果、命名规范、素养要求三个方面进行评价，评分细则见下表 1.17.2。

要求类别	评价项	分值	评分细则
------	-----	----	------

画面效果	尺寸大小和分辨率	5分	尺寸大小正确3分，分辨率正确2分
	图标元素	45分	圆角矩形底衬的准确表达8分，按0分/2分/4分/6分/8分评分
			环形形象的准确表达8分，按0分/2分/4分/6分/8分评分
			对话圆角形象的准确表达8分，按0分/2分/4分/6分/8分评分
			图标点元素的等大、等距排列8分，按0分/2分/4分/6分/8分评分
			图标的特殊效果表达准确8分，按0分/2分/4分/6分/8分评分
			圆角矩形、环形对话框、点元素的居中对齐处理5分，按1分/2分/3分/4分/5分评分
	整体颜色搭配	10分	根据画面中各元素的颜色搭配的协调、美观效果，按0分/4分/6分/8分/10分评分
整体布局设计	10分	各元素的整体排版、布局的合理、美观程度，按0分/4分/6分/8分/10分评分	
效果呈现	15分	制作精细，整体画面效果精美程度按0分/4分/7分/11分/15分评分	
命名规范	文件名	5分	文件名正确（5分）
	文件格式	5分	提交jpg文件2分，提交psd源文件3分
素养要求	文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守	5分	不文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守，扣2分

表 1.17.2 UI 设计试题评分细则

## 18. 试题编号：1-18，任务实现 18

### (1) 任务描述

任务：根据提供的图片素材，制作招聘海报。

效果参考图如下图所示：



(效果图)

测试任务：

- ① UI 界面尺寸大小：宽度为 323 像素、高度为 509 像素、分辨率为 96 像素/英寸。（5 分）
- ② UI 界面配色：应用恰当的配色体系，整体效果不唐突。（10 分）
- ③ UI 界面布局：布局划分合理，内容排版恰当舒适。（10 分）
- ④ UI 界面图片素材展示：准确裁剪图片，并选择合理的方式将图片素材融入界面恰当位置；样图在界面中呈现时要求有美观排列方式，并根据需要进行调色处理、设置合适的效果等。（5 分）
- ⑤ UI 界面文字信息：根据产品文案，做出合理布局。（10 分）
- ⑥ UI 界面中的主体形象和装饰元素展示：根据效果图样式，制作 UI 界面主体形象和造型（如对话框等）。（40 分）
- ⑦ 文件保存：将完成的文件命名为准考证号，保存格式为 JPG，同时保存一

份源文件（即 PSD 格式），存入指定的目录下。（10 分）

⑧ 文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（10 分）

## （2）实施条件

测试所需的软硬件设备见下表 1.18.1。

表 1.18.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	测试场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上，内存 2G 以上。	用于虚拟与现实 ui 界面设计模块制作
3	Adobe photoshop cc2018/Illustrator cc 2018	界面元素与界面设计绘制	参考人员自选一种设计工具
4	WPS	帮助文档	参考人员可以使用帮助文档

## （3）考核时量

考核时间为 3 个小时。

## （4）评价标准

UI 设计模块试题从整体画面效果、命名规范、素养要求三个方面进行评价，评分细则见下表 1.18.2。

要求类别	评价项	分值	评分细则
画面效果	尺寸大小和分辨率	5 分	尺寸大小正确 3 分，分辨率正确 2 分
	图片素材运用	5 分	素材的导入 2 分，素材的效果合理展示 3 分
	画面图片元素	30 分	根据画面元素是否完整有无缺少，按比例评分，按 0 分/5 分/10 分/15 分评分

			根据图片效果、裁剪效果、大小调整效果，按比例评分，按 0 分/5 分/10 分/15 分评分
	文字元素	10 分	根据产品文案，做出合理布局，文字的字体类型、间距、字体大小、粗细等效果，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
	整体颜色搭配	10 分	根据画面中各元素的颜色搭配的协调、美观效果，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
	整体布局设计	10 分	各元素的整体排版、布局的合理、美观程度，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
	效果呈现	15 分	制作精细，整体画面效果精美程度按 0 分/4 分/7 分/11 分/15 分评分
命名规范	文件名	5 分	文件名正确（5 分）
	文件格式	5 分	提交 jpg 文件 2 分，提交 psd 源文件 3 分
素养要求	文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守	5 分	不文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守，扣 2 分

表 1.18.2 UI 设计试题评分细则

## 19. 试题编号：1-19，任务实现 19

### (1) 任务描述

任务：根据提供的图片素材，制作重阳节海报。

效果参考图如下图所示：



(效果图)

### 测试任务：

- ① UI 界面尺寸大小：宽度为 750 像素、高度为 1334 像素、分辨率为 72 像素/英寸。（5 分）
- ② UI 界面配色：应用恰当的配色体系，整体效果不唐突。（10 分）
- ③ UI 界面布局：布局划分合理，内容排版恰当舒适。（10 分）
- ④ UI 界面图片素材展示：准确裁剪图片，并选择合理的方式将图片素材融入界面恰当位置；样图在界面中呈现时要求有美观排列方式，并根据需要进行调色处理、设置合适的效果等。（5 分）
- ⑤ UI 界面文字信息：根据产品文案，做出合理布局。（10 分）
- ⑥ UI 界面中的主体形象和装饰元素展示：根据效果图样式，制作 UI 界面主体形象和造型（如道路、山体、太阳等）。（40 分）
- ⑦ 文件保存：将完成的文件命名为准考证号，保存格式为 JPG，同时保存一份源文件（即 PSD 格式），存入指定的目录下。（10 分）
- ⑧ 文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（10 分）

## (2) 实施条件

测试所需的软硬件设备见下表 1.19.1。

表 1.19.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	测试场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上，内存 2G 以上。	用于虚拟与现实 ui 界面设计模块制作
3	Adobe photoshop cc2018/Illustrator cc 2018	界面元素与界面设计绘制	参考人员自选一种设计工具
4	WPS	帮助文档	参考人员可以使用帮助文档

### (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

### (4) 评价标准

UI 设计模块试题从整体画面效果、命名规范、素养要求三个方面进行评价，评分细则见下表 1.19.2。

要求类别	评价项	分值	评分细则
画面效果	尺寸大小和分辨率	5 分	尺寸大小正确 3 分，分辨率正确 2 分
	图片素材运用	5 分	素材的导入 2 分，素材的效果合理展示 3 分
	画面图片元素	30 分	根据画面元素是否完整有无缺少，按比例评分，按 0 分/5 分/10 分/15 分评分
			根据图片效果、裁剪效果、大小调整效果，按比例评分，按 0 分/5 分/10 分/15 分评分
	文字元素	10 分	根据产品文案，做出合理布局，文字的字体类型、间距、字体大小、粗细等效果，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
整体颜色搭配	10 分	根据画面中各元素的颜色搭配的协调、美观效果，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分	

	整体布局设计	10 分	各元素的整体排版、布局的合理、美观程度，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
	效果呈现	15 分	制作精细，整体画面效果精美程度按 0 分/4 分/7 分/11 分/15 分评分
命名规范	文件名	5 分	文件名正确（5 分）
	文件格式	5 分	提交 jpg 文件 2 分，提交 psd 源文件 3 分
素养要求	文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守	5 分	不文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守，扣 2 分

表 1.19.2 UI 设计试题评分细则

## 20. 试题编号：1-20，任务实现 20

### (1) 任务描述

任务：根据提供的图片素材，制作 APP 注册页。

效果参考图如下图所示：



(效果图)

测试任务：

- ① UI 界面尺寸大小：宽度为 750 像素、高度为 1334 像素、分辨率为 72 像素/英寸。（5 分）

- ② UI 界面配色：应用恰当的配色体系，整体效果不唐突。（10 分）
- ③ UI 界面布局：布局划分合理，内容排版恰当舒适。（10 分）
- ④ UI 界面图片素材展示：准确裁剪图片，并选择合理的方式将图片素材融入界面恰当位置；样图在界面中呈现时要求有美观排列方式，并根据需要进行调色处理、设置合适的效果等。（5 分）
- ⑤ UI 界面文字信息：根据产品文案，做出合理布局。（10 分）
- ⑥ UI 界面中的主体形象和装饰元素展示：根据效果图样式，制作 UI 界面主体形象和造型（如按钮控件、装饰线条等）。（40 分）
- ⑦ 文件保存：将完成的文件命名为准考证号，保存格式为 JPG，同时保存一份源文件（即 PSD 格式），存入指定的目录下。（10 分）
- ⑧ 文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（10 分）

## (2) 实施条件

测试所需的软硬件设备见下表 1.20.1。

测试所需的软硬件设备见下表 1.20.1

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	测试场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上，内存 2G 以上。	用于虚拟与现实 ui 界面设计模块制作
3	Adobe photoshop cc2018/Illustrator cc 2018	界面元素与界面设计绘制	参考人员自选一种设计工具
4	WPS	帮助文档	参考人员可以使用帮助文档

## (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

#### (4) 评价标准

UI 设计模块试题从整体画面效果、命名规范、素养要求三个方面进行评价，评分细则见下表 1.20.2。

要求类别	评价项	分值	评分细则
画面效果	尺寸大小和分辨率	5 分	尺寸大小正确 3 分，分辨率正确 2 分
	图片素材运用	5 分	素材的导入 2 分，素材的效果合理展示 3 分
	画面图片元素	30 分	根据画面元素是否完整有无缺少，按比例评分，按 0 分/5 分/10 分/15 分评分
			根据图片效果、裁剪效果、大小调整效果，按比例评分，按 0 分/5 分/10 分/15 分评分
	文字元素	10 分	根据产品文案，做出合理布局，文字的字体类型、间距、字体大小、粗细等效果，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
	整体颜色搭配	10 分	根据画面中各元素的颜色搭配的协调、美观效果，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
	整体布局设计	10 分	各元素的整体排版、布局的合理、美观程度，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
效果呈现	15 分	制作精细，整体画面效果精美程度按 0 分/4 分/7 分/11 分/15 分评分	
命名规范	文件名	5 分	文件名正确（5 分）
	文件格式	5 分	提交 jpg 文件 2 分，提交 psd 源文件 3 分
素养要求	文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守	5 分	不文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守，扣 2 分

表 1.20.2 UI 设计试题评分细则

#### 21. 试题编号：1-21，任务实现 21

##### (1) 任务描述

任务：根据提供的图片素材，制作“love”长投影文字。

效果参考图如下图所示：



(效果图)

测试任务：

- ① 尺寸大小：宽度为 297mm、高度为 210mm、分辨率为 300 像素/英寸。（5 分）
- ② 配色：应用恰当的配色体系，整体效果不唐突。（10 分）
- ③ 界面布局：布局划分合理，内容排版恰当舒适。（10 分）
- ④ 图片光影关系展示：准确表达光影关系。（5 分）
- ⑤ 文字信息：根据产品文案，做出合理布局。（10 分）
- ⑥ 主体形象和装饰元素展示：根据效果图样式，制作主体形象和长投影造型。（40 分）
- ⑦ 文件保存：将完成的文件命名为准考证号，保存格式为 JPG，同时保存一份源文件（即 PSD 格式），存入指定的目录下。（10 分）
- ⑧ 文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（10 分）

## (2) 实施条件

测试所需的软硬件设备见下表 1.21.1。

表 1.21.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	测试场地	保证参考人员有足够间距

2	计算机	CPU 奔腾 4 以上，内存 2G 以上。	用于虚拟与现实 ui 界面设计模块制作
3	Adobe photoshop cc2018/Illustrator cc 2018	界面元素与界面设计绘制	参考人员自选一种设计工具
4	WPS	帮助文档	参考人员可以使用帮助文档

### (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

### (4) 评价标准

UI 设计模块试题从整体画面效果、命名规范、素养要求三个方面进行评价，评分细则见下表 1.21.2。

要求类别	评价项	分值	评分细则
画面效果	尺寸大小和分辨率	5 分	尺寸大小正确 3 分，分辨率正确 2 分
	光影关系表达	5 分	有光影表达 2 分，表达准确 3 分
	文字元素	40 分	主体文字的准确表达 10 分，文字的字体类型、间距、字体大小、粗细等效果，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
			文字的高光准确表达 5 分，颜色和形状大小，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
			文字长投影效果的特殊样式表达 5 分，按 1 分/2 分/3 分/4 分/5 分评分
			文字长投影效果的形状准确表达 10 分，形状层次和过度变化，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
	文字长投影效果的颜色准确表达 5 分，按 1 分/2 分/3 分/4 分/5 分评分		
整体颜色搭配	10 分	根据画面中各元素的颜色搭配的协调、美观效果，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分	
整体布局设计	10 分	各元素的整体排版、布局的合理、美观程度，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分	

	效果呈现	15 分	制作精细，整体画面效果精美程度按 0 分/4 分/7 分/11 分/15 分评分
命名规范	文件名	5 分	文件名正确（5 分）
	文件格式	5 分	提交 jpg 文件 2 分，提交 psd 源文件 3 分
素养要求	文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守	5 分	不文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守，扣 2 分

表 1.21.2 UI 设计试题评分细则

## 22. 试题编号：1-22，任务实现 22

### (1) 任务描述

任务：根据提供的图片素材，制作草原山体风光插画。

效果参考图如下图所示：



(效果图)

测试任务：

- ① 尺寸大小：宽度为 297mm、高度为 210mm、分辨率为 300 像素/英寸。（5 分）
- ② 配色：应用恰当的配色体系，整体效果不唐突。（10 分）
- ③ 界面布局：布局划分合理，内容排版恰当舒适。（10 分）
- ④ 图片光影关系展示：准确表达光影关系。（5 分）
- ⑤ 主体形象和装饰元素展示：根据效果图样式，制作草原、天空、云彩、光晕、蒙古包等造型。（50 分）

⑥ 文件保存：将完成的文件命名为准考证号，保存格式为 JPG，同时保存一份源文件（即 PSD 格式），存入指定的目录下。（10 分）

⑦ 文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（10 分）

## (2) 实施条件

测试所需的软硬件设备见下表 1.22.1。

表 1.22.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	测试场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上，内存 2G 以上。	用于虚拟与现实 ui 界面设计模块制作
3	Adobe photoshop cc2018/Illustrator cc 2018	界面元素与界面设计绘制	参考人员自选一种设计工具
4	WPS	帮助文档	参考人员可以使用帮助文档

## (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

## (4) 评价标准

UI 设计模块试题从整体画面效果、命名规范、素养要求三个方面进行评价，评分细则见下表 1.22.2。

要求类别	评价项	分值	评分细则
画面效果	尺寸大小和分辨率	5 分	尺寸大小正确 3 分，分辨率正确 2 分
	主体形象元素	45 分	草原元素的准确表达 10 分，草原形状、过度准确表达，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分 云彩效果的准确表达 10 分，颜色和形状，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分

			蒙古包的准确表达 10 分，蒙古包的形状、大小比例、投影效果，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
			天空和光晕的准确表达 10 分，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
			太阳的准确表达，太阳的大小比例、合适位置，按 1 分/2 分/3 分/4 分/5 分评分
	整体颜色搭配	10 分	根据画面中各元素的颜色搭配的协调、美观效果，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
	整体布局设计	10 分	各元素的整体排版、布局的合理、美观程度，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
	效果呈现	15 分	制作精细，整体画面效果精美程度按 0 分/4 分/7 分/11 分/15 分评分
命名规范	文件名	5 分	文件名正确（5 分）
	文件格式	5 分	提交 jpg 文件 2 分，提交 psd 源文件 3 分
素养要求	文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守	5 分	不文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守，扣 2 分

表 1.22.2 UI 设计试题评分细则

## 23. 试题编号：1-23，任务实现 23

### (1) 任务描述

任务：根据提供的图片素材，制作限时特惠海报。

效果参考图如下图所示：



(效果图)

测试任务：

- ① 尺寸大小：宽度为 750mm、高度为 1200mm、分辨率为 72 像素/英寸。（5 分）
- ② 配色：应用恰当的配色体系，整体效果不唐突。（10 分）
- ③ 布局：布局划分合理，内容排版恰当舒适。（10 分）
- ④ 图片素材展示：准确裁剪图片，并选择合理的方式将图片素材融入界面恰当位置；样图在界面中呈现时要求有美观排列方式，并根据需要进行调色处理、设置合适的效果等。（5 分）
- ⑤ 文字信息：根据产品文案，做出合理布局。（10 分）
- ⑥ 主体形象和装饰元素展示：根据效果图样式，制作 UI 界面主体形象和造型（如波点背景，描边对话框、装饰线条、感叹号装饰符号等）。（40 分）
- ⑦ 文件保存：将完成的文件命名为准考证号，保存格式为 JPG，同时保存一份源文件（即 PSD 格式），存入指定的目录下。（10 分）
- ⑧ 文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（10 分）

## (2) 实施条件

测试所需的软硬件设备见下表 1.23.1。

表 1.23.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	测试场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上，内存 2G 以上。	用于虚拟与现实 ui 界面设计模块制作
3	Adobe photoshop cc2018/Illustrator cc 2018	界面元素与界面设计绘制	参考人员自选一种设计工具
4	WPS	帮助文档	参考人员可以使用帮助文档

### (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

### (4) 评价标准

UI 设计模块试题从整体画面效果、命名规范、素养要求三个方面进行评价，评分细则见下表 1.23.2。

要求类别	评价项	分值	评分细则
画面效果	尺寸大小和分辨率	5 分	尺寸大小正确 3 分，分辨率正确 2 分
	图片素材运用	5 分	素材的导入 2 分，素材的效果合理展示 3 分
	画面图片元素	30 分	根据画面元素是否完整有无缺少，按比例评分，按 0 分/5 分/10 分/15 分评分
			根据图片效果、裁剪效果、大小调整效果，按比例评分，按 0 分/5 分/10 分/15 分评分
	文字元素	10 分	安装字体文件 5 分，没安装 0 分
			根据产品文案，做出合理布局，文字的间距、字体大小、粗细等效果 5 分，按 1 分/2 分/3 分/4 分/5 分评分
整体颜色搭配	10 分	根据画面中各元素的颜色搭配的协调、美观效果，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分	

	整体布局设计	10 分	各元素的整体排版、布局的合理、美观程度，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
	效果呈现	15 分	制作精细，整体画面效果精美程度按 0 分/4 分/7 分/11 分/15 分评分
命名规范	文件名	5 分	文件名正确（5 分）
	文件格式	5 分	提交 jpg 文件 2 分，提交 psd 源文件 3 分
素养要求	文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守	5 分	不文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守，扣 2 分

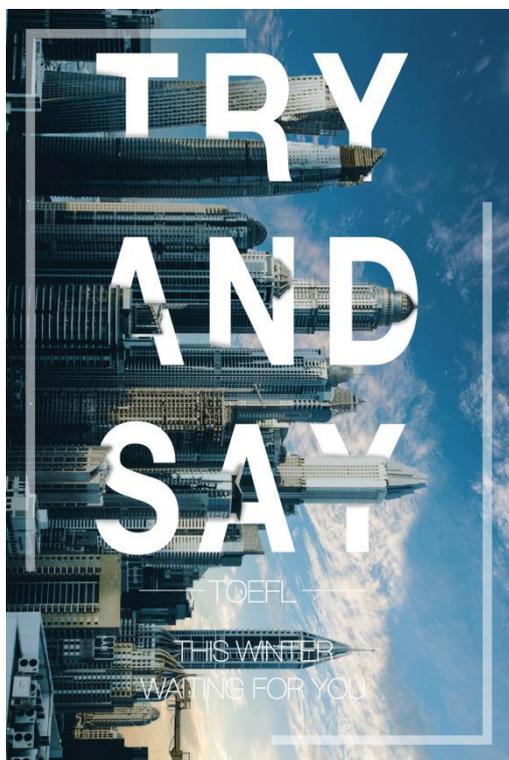
表 1.23.2 UI 设计试题评分细则

## 24. 试题编号：1-24，任务实现 24

### (1) 任务描述

任务：根据提供的图片素材，制作城市环绕文字海报。

效果参考图如下图所示：



(效果图)

### 测试任务：

- ① 尺寸大小：宽度为 750mm、高度为 1200mm、分辨率为 72 像素/英寸。（5 分）
- ② 配色：应用恰当的配色体系，整体效果不唐突。（10 分）
- ③ 布局：布局划分合理，内容排版恰当舒适。（10 分）
- ④ 图片素材展示：准确裁剪图片，并选择合理的方式将图片素材融入界面恰当位置；样图在界面中呈现时要求有美观排列方式，并根据需要进行调色处理、设置合适的效果等。（5 分）
- ⑤ 文字信息：根据产品文案，做出合理布局。（10 分）
- ⑥ 主体形象和装饰元素展示：根据效果图样式，制作 UI 界面文字和图片互相环绕的效果、装饰线框、辅助文字等。（40 分）
- ⑦ 文件保存：将完成的文件命名为准考证号，保存格式为 JPG，同时保存一份源文件（即 PSD 格式），存入指定的目录下。（10 分）
- ⑧ 文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。（10 分）

### (2) 实施条件

测试所需的软硬件设备见下表 1.24.1。

表 1.24.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	测试场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上，内存 2G 以上。	用于虚拟与现实 ui 界面设计模块制作
3	Adobe photoshop cc2018/Illustrator cc 2018	界面元素与界面设计绘制	参考人员自选一种设计工具
4	WPS	帮助文档	参考人员可以使用帮助文档

### (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

### (4) 评价标准

UI 设计模块试题从整体画面效果、命名规范、素养要求三个方面进行评价，评分细则见下表 1.24.2。

要求类别	评价项	分值	评分细则
画面效果	尺寸大小和分辨率	5 分	尺寸大小正确 3 分，分辨率正确 2 分
	图片素材运用	5 分	素材的导入 2 分，素材的效果合理展示 3 分
	画面图片主体元素	30 分	根据文字元素与图片元素互相环绕的感觉，是否完整有无缺少，按比例评分，按 0 分/5 分/10 分/15 分评分
			根据文字元素与图片元素互相环绕后的投影效果是否准确，按比例评分，按 0 分/5 分/10 分/15 分评分
	文字元素	10 分	根据产品文案，做出合理布局，文字的字体类型、间距、字体大小、粗细等效果，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
	辅助元素	10 分	根据画面辅助相框的准确表达，线框的形状、大小、比例、宽度等，按按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
	整体布局设计	10 分	各元素的整体排版、布局的合理、美观程度，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
效果呈现	15 分	制作精细，整体画面效果精美程度按 0 分/4 分/7 分/11 分/15 分评分	
命名规范	文件名	5 分	文件名正确（5 分）
	文件格式	5 分	提交 jpg 文件 2 分，提交 psd 源文件 3 分
素养要求	文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守	5 分	不文明操作，遵守纪律，具有良好的职业操守，扣 2 分

表 1.24.2 UI 设计试题评分细则

## 25. 试题编号：1-25，任务实现 25

### (1) 任务描述

任务：根据提供的图片素材，制作 VR 创意字体。

效果参考图如下图所示：



(效果图)

测试任务：

① 尺寸大小：宽度为 1000 像素、高度为 400 像素、分辨率为 300 像素/英寸。  
(5 分)

② 配色：应用恰当的配色体系，整体效果不唐突。(10 分)

③ 布局：布局划分合理，内容排版恰当舒适。(10 分)

④ 文字信息：根据产品文案，做出合理布局。(10 分)

⑤ 主体形象和装饰元素展示：根据效果图样式，制作 3 个 VRlogo 造型。(45 分)

⑥ 文件保存：将完成的文件命名为准考证号，保存格式为 JPG，同时保存一份源文件（即 PSD 格式），存入指定的目录下。(10 分)

⑦ 文明操作、遵守纪律，具有良好的职业操守，正常关闭设备的电源。操作完成后整齐摆放工具及凳子放回原位，按顺序退出考场。(10 分)

## (2) 实施条件

测试所需的软硬件设备见下表 1.25.1。

表 1.25.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	测试场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上，内存 2G 以上。	用于虚拟与现实 ui 界面设计模块制作

3	Adobe photoshop cc2018/Illustrator or cc 2018	界面元素与界面设计绘制	参考人员自选一种设计工具
4	WPS	帮助文档	参考人员可以使用帮助文档

### (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

### (4) 评价标准

UI 设计模块试题从整体画面效果、命名规范、素养要求三个方面进行评价，评分细则见下表 1.25.2。

要求类别	评价项	分值	评分细则
画面效果	尺寸大小和分辨率	5 分	尺寸大小正确 3 分，分辨率正确 2 分
	画面图片主体元素	45 分	根据” VR” LOGO1 样式准确表达，按 logo 的形状、大小、样式特点等，按 0 分/4 分/7 分/11 分/15 分评分
			根据” VR” LOGO2 样式准确表达，按 logo 的形状、大小、样式特点等，按 0 分/4 分/7 分/11 分/15 分评分
			根据” VR” LOGO3 样式准确表达，按 logo 的形状、大小、样式特点等，按 0 分/4 分/7 分/11 分/15 分评分
	文字元素	10 分	根据产品文案，做出合理布局，文字的字体类型、间距、字体大小、粗细等效果，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
	辅助元素	10 分	根据画面辅助相框的准确表达，线框的形状、大小、比例、宽度等，按按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
	整体布局设计	10 分	各元素的整体排版、布局的合理、美观程度，按 0 分/4 分/6 分/8 分/10 分评分
效果呈现	15 分	制作精细，整体画面效果精美程度，按 0 分/4 分/7 分/11 分/15 分评分	
命名规范	文件名	5 分	文件名正确（5 分）
	文件格式	5 分	提交 jpg 文件 2 分，提交 psd 源文件 3 分

素养要求	文明操作,遵守纪律,具有良好的职业操守	5分	不文明操作,遵守纪律,具有良好的职业操守,扣2分
------	---------------------	----	--------------------------

表 1.25.2 UI 设计试题评分细则

## 模块二：虚拟现实三维模型制作模块

### 1. 试题编号：2-1，三维武器建模

#### (1) 任务描述

##### 1、项目背景

3DMAX 基础建模的能力，需要通过制作各种形式的道具，基础项目制作练习来强化基础建模能力。以 VR 小游戏中通用道具类项目，进行实际基础项目制作，现要求根据所提供的参照图片，制作并完成该模型的所有三维建模内容。

##### 2、考核内容与要求

请完成宝剑三维模型创建的相关任务，如图 2-1-1 所示。相关素材见相关素材\试题 1-1\



图 2-1-1

- 2.1. 打开 3dsMax 软件，设置系统单位为米。（5 分）
- 2.2. 在 3dsMax 中创建面片，通过材质编辑器导入试题图片 2-1-1（10 分）
- 2.3. 参考试题图片 2-1-1，在 3dsMax 的创建面板中使用“样条线”创建武器的剑身部分。要求结构准确、布线合理。（20 分）
- 2.4. 参考试题图片 2-1-1，在 3dsMax 中创建多边形，实现武器手柄部分的模

型。要求结构准确、布线合理。（20分）

2.5. 调整模型整体的效果,注意整体比例结构。总面数控制在 1000 三角面以内。  
(10分)

2.6. 调整模型尺寸,本武器模型高度为 1 米。(5分)

2.7. 赋予默认材质,整体线框颜色调整黑色。(5分)

2.8. 使用截图软件,在 3dsMax 中分别截出武器的正面,3/4 侧面,正侧面的图片。(5分)

2.9. 参考试题图片 2-1-1 在 photoshop 中完成武器模型线框图的三视图效果图。保存为 JPG 格式图片命名为:“T2-1”,尺寸为 1280\*720。(10分)

2.10. 在 3dsMax 软件中整理武器源文件。将完成的武器文件,坐标轴归 0。保存为 3dsMax scene file (.max)文件,命名为:“T2-1”(5分)。

2.11. 整理提交完成测试文件。做好文明有序离场工作。(5分)

### 3、提交材料及提交要求

在“技能抽查提交资料”文件夹内保存 JPG 格式三视图效果图以及 max 源文件以“所属学校名\_身份证号\_姓名\_题号”命名的总文件夹中,并将总文件夹打包,形成压缩文件,如“湖南石油化工职业学院\_340103\*\*\*\*\*\_张三\_T3-1.rar”,将压缩文件按要求进行上传。

## (2) 实施条件

进行虚拟现实三维模型制作所需的软硬件设备见下表 2.1.1。

表 2.1.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	实操场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上,内存 2G 以上。	用于三维模型制作,每人一台。
3	3dmax2016 或以上版本	三维模型制作	参考人员自选版本
4	平面软件 PS	帮助制作完成图片	

## (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

#### (4) 评价标准

三维武器建模的考核实行 100 分制，评价内容包括职业素养、工作任务完成情况两个方面。其中工作任务完成质量占该项目总分的 90%，职业素养占该项目总分的 10%。具体评价标准见下表 2.1.2。

表 2.1.2 虚拟现实三维模型建模评分细则

要求类别	评价项	分值	评分细则
工作任务	模型制作前准备	15 分	3dsMax 系统单位设置 5 分，参考图导入 10 分。
	模型制作	75 分	三维模型制作完成度：完成剑身部分 10 分；完成剑柄部分 10 分；完成整体模型调整 5 分，总计 25 分。
			三维模型制作结构准确布线合理：非常准确 15 分；基本准确 10 分；准确性一般 5 分；基本不准 0 分。
			三维模型的尺寸符合要求为 5 分；不符合为 0 分。
			三维模型源文件的重置，坐标轴归 0，5 分。
三维模型的面数符合要求为 10 分，不符合要求为 0 分。			
最终效果图制作：符合要求带线框三视图 15 分；没完全按要求制作效果图 10 分，无效果图为 0 分。			
职业素养	专业素养	5 分	文件提交命名规范，格式正确。
	道德规范	5 分	举止文明，遵守考场纪律，考完后关电脑，归位座椅，有次序离开考场
总计		100 分	

## 2. 试题编号：2-2，三维武器建模

### (1) 任务描述

#### 1、项目背景

3DMAX 基础建模的能力，需要通过制作各种形式的道具，基础项目制作练习来强化基础建模能力。以 VR 小游戏中通用道具类项目，进行实际基础项目制作，现要求你根据所提供的参照图片，制作并完成该模型的所有三维内容。

#### 2、考核内容与要求

请完成宝剑三维模型建立相关任务，如图 2-2-1 所示。相关素材见相关素材\试题 2-1\

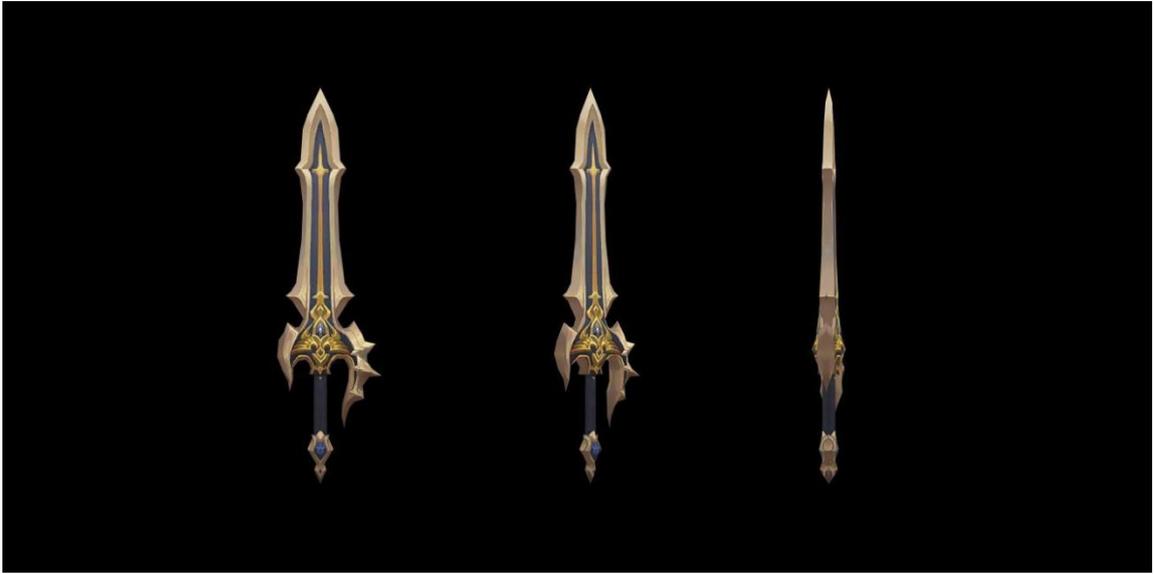


图 2-2-1

- 2.1. 打开 3dsMax 软件，设置系统单位为米。（5 分）
  - 2.2. 在 3dsMax 中创建面片，通过材质编辑器导入试题图片 2-2-1（10 分）
  - 2.3. 参考试题图片 2-2-1，在 3dsMax 的创建面板中使用“样条线”创建武器的剑身部分。要求结构准确、布线合理。（20 分）
  - 2.4. 参考试题图片 2-2-1，在 3dsMax 中创建多边形，实现武器手柄部分的模型。要求结构准确、布线合理。（20 分）
  - 2.5. 调整模型整体的效果，注意整体比例结构。总面数控制在 1000 三角面以内。（10 分）
  - 2.6. 调整模型尺寸，本武器模型高度为 1.2 米。（5 分）
  - 2.7. 赋予默认材质，整体线框颜色调整黑色。（5 分）
  - 2.8. 使用截图软件，在 3dsMax 中分别截出武器的正面，3/4 侧面，正侧面的图片。（5 分）
  - 2.9. 参考试题图片 2-2-1 在 photoshop 中完成武器模型线框图的三视图效果图。保存为 JPG 格式图片命名为：“T2-2”尺寸为 1280\*720。（10 分）
  - 2.10. 在 3dsMax 软件中整理武器源文件。将完成的武器文件，坐标轴归 0。保存为 3dsMax scene file (.max) 文件。命名为：“T2-2”（5 分）。
  - 2.11. 整理提交完成测试文件。做好文明有序离场工作。（5 分）
- 3、提交材料及提交要求

在“技能抽查提交资料”文件夹内保存 max 源文件和三视图文件以“所属学校名\_身份证号\_姓名\_题号”命名的总文件夹中，并将总文件夹打包，形成压缩文件，如“湖南石油化工职业学院\_340103\*\*\*\*\*\_张三\_T3-1.rar”，将压缩文件按要求进行上传。

## (2) 实施条件

进行虚拟现实三维模型制作所需的软硬件设备见下表 2.2.1。

表 2.2.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	实操场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上,内存 2G 以上。	用于三维模型制作,每人一台。
3	3dmax2016 或以上版本	三维模型制作	参考人员自选版本
4	平面软件 PS	帮助制作完成图片	

## (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

## (4) 评价标准

三维武器建模的考核实行 100 分制，评价内容包括职业素养、工作任务完成情况两个方面。其中工作任务完成质量占该项目总分的 90%，职业素养占该项目总分的 10%。具体评价标准见下表 2.2.2。

表 2.2.2 虚拟现实三维模型建模评分细则

要求类别	评价项	分值	评分细则
工作任务	模型制作前准备	15 分	3dsMax 系统单位设置 5 分，参考图导入 10 分。
	模型制作	75 分	三维模型制作完成度：完成剑身部分 10 分；完成剑柄部分 10 分；完成整体模型调整 5 分，总计 25 分。
			三维模型制作结构准确布线合理：非常准确 15 分；基本准确 10 分；准确性一般 5 分；基本不准 0 分。
			三维模型的尺寸符合要求为 5 分；不符合为 0 分。
		三维模型源文件的重置，坐标轴归 0，5 分。	

			三维模型的面数符合要求为 10 分，不符合要求为 0 分。
			最终效果图制作：符合要求带线框三视图 15 分；没完全按要求制作效果图 10 分，无效果图为 0 分。
职业素养	专业素养	5 分	文件提交命名规范，格式正确。
	道德规范	5 分	举止文明，遵守考场纪律，考完后关电脑，归位座椅，有次序离开考场
总计		100 分	

### 3. 试题编号：2-3，三维卡通角色建模

#### (1) 任务描述

##### 1、项目背景

3DMAX 基础建模的能力，需要通过制作各种形式的道具，基础项目制作练习来强化基础建模能力。以 VR 小游戏中通用道具类项目，进行实际基础项目制作，现要求根据所提供的参照图片，制作并完成该模型的所有三维建模内容。

##### 2、考核内容与要求

请完成三维卡通角色模型建立相关任务，如图 2-3-1 所示。相关素材见相关素材\试题 3-1\

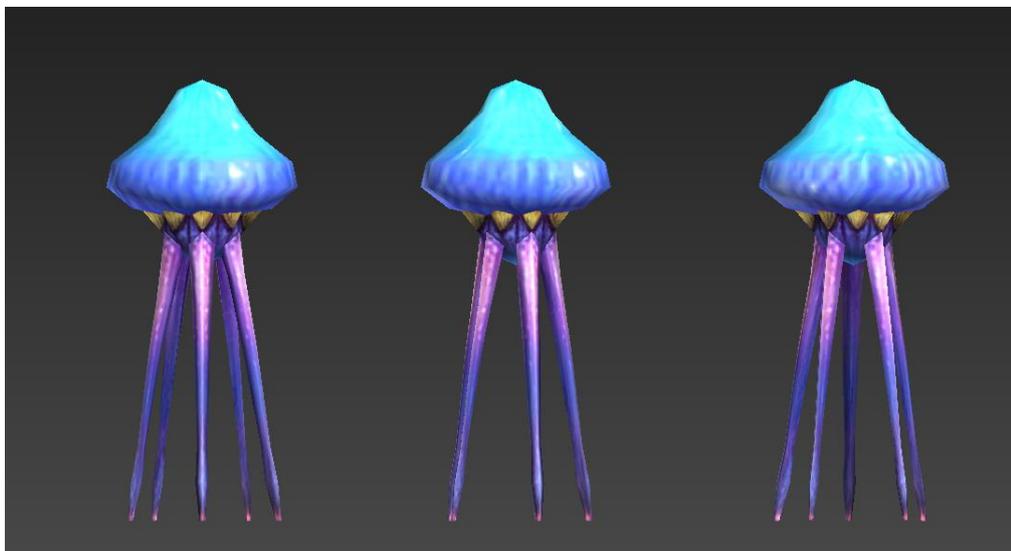


图 2-3-1

- 2.1. 打开 3dsMax 软件，设置系统单位为米。（5 分）
- 2.2. 在 3dsMax 中创建面片，通过材质编辑器导入试题图片 2-3-1（10 分）

2.3. 参考试题图片 2-3-1，在 3dsMax 的创建面板中使用几何图工具运用多边形建模的方法，制作出 Q 版角色水母身体部分。要求结构准确、布线合理。（20 分）

2.4. 参考试题图片 2-3-1，在 3dsMax 中创建多边形，运用环形复制的方法制作出 Q 版角色水母触手模型。要求结构准确、布线合理。（20 分）

2.5. 调整模型整体的效果，注意整体比例结构。总面数控制在 1500 三角面以内。（10 分）

2.6. 调整模型尺寸，Q 版角色水母总长度为 2 米。（5 分）

2.7. 赋予默认材质，整体线框颜色调整黑色。（5 分）

2.8. 使用截图软件，在 3dsMax 中分别截出角色模型的正面，3/4 侧面，正侧面的图片。（5 分）

2.9. 参考试题图片 2-3-1 在 photoshop 中完成 Q 版角色模型线框图的三视图效果图。保存为 JPG 格式图片命名为：“T2-3” 图片尺寸为 1280\*720。（10 分）

2.10. 在 3dsMax 软件中整理 Q 版角色水母源文件。将完成的 Q 版角色文件重置，坐标轴归 0。保存为 3dsMax scene file (.max) 文件。命名为：“T2-3”（5 分）。

2.11. 整理提交完成测试文件。做好文明有序离场工作。（5 分）

### 3、提交材料及提交要求

在“技能抽查提交资料”文件夹内保存 max 源文件和三视图文件以“所属学校名\_身份证号\_姓名\_题号”命名的总文件夹中，并将总文件夹打包，形成压缩文件，如“湖南石油化工职业学院\_340103\*\*\*\*\*\_张三\_T3-1.rar”，将压缩文件按要求进行上传。

## (2) 实施条件

进行虚拟现实三维模型制作所需的软硬件设备见下表 2.3.1。

表 2.3.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	实操场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上, 内存 2G 以上。	用于三维模型制作, 每人一台。
3	3dmax2016 或以上版本	三维模型制作	参考人员自选版本

4	平面软件 PS	帮助制作完成图片	
---	---------	----------	--

### (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

### (4) 评价标准

三维角色建模的考核实行 100 分制，评价内容包括职业素养、工作任务完成情况两个方面。其中工作任务完成质量占该项目总分的 90%，职业素养占该项目总分的 10%。具体评价标准见下表 2.3.2。

表 2.3.2 虚拟现实三维模型建模评分细则

要求类别	评价项	分值	评分细则
工作任务	模型制作前准备	15 分	3dsMax 系统单位设置 5 分，参考图导入 10 分。
	模型制作	75 分	三维模型制作完成度：完成 Q 版角色水母身体部分建模 10 分；完成触手部分建模 10 分；完成整体模型调整 5 分，总计 25 分。
			三维模型制作结构准确布线合理：非常准确 15 分；基本准确 10 分；准确性一般 5 分；基本不准 0 分。
			三维模型的尺寸符合要求为 5 分；不符合为 0 分。
			三维模型源文件的重置，坐标轴归 0，5 分。
			三维模型的面数符合要求为 10 分，不符合要求为 0 分。
最终效果图制作：符合要求带线框三视图 15 分；没完全按要求制作效果图 10 分，无效果图为 0 分。			
职业素养	专业素养	5 分	文件提交命名规范，格式正确。
	道德规范	5 分	举止文明，遵守考场纪律，考完后关电脑，归位座椅，有次序离开考场
总计		100 分	

## 4. 试题编号：2-4，三维建筑建模

### (1) 任务描述

#### 1、项目背景

3DMAX 基础建模的能力，需要通过制作各种形式的道具，基础项目制作练习来强化基础建模能力。以 VR 小游戏中通用道具类项目，进行实际基础项目制作，现要求根据所提供的参照图片，制作并完成该模型的所有三维建模内容。

## 2、考核内容与要求

请完成三维建筑模型建立相关任务，如图 2-4-1 所示。相关素材见相关素材\试题 4-1\

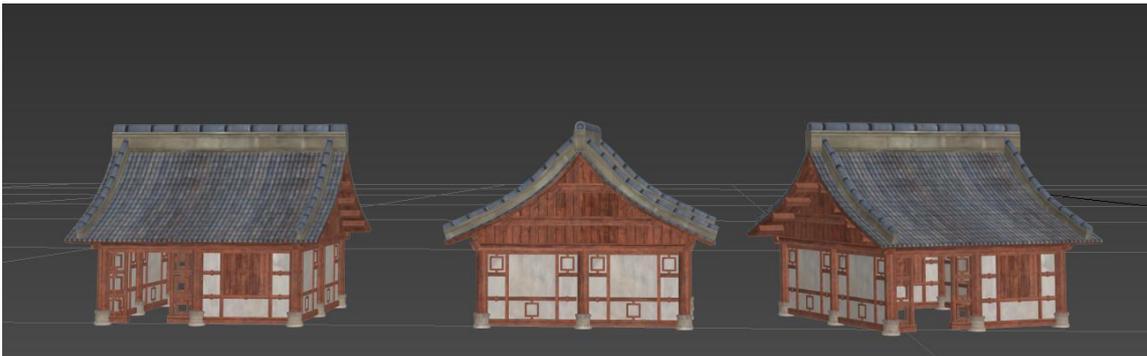


图 2-4-1

- 2.1. 打开 3dsMax 软件，设置系统单位为米。（5 分）
- 2.2. 在 3dsMax 中创建面片，通过材质编辑器导入试题图片 2-4-1（10 分）
- 2.3. 参考试题图片 2-4-1，在 3dsMax 的创建面板中使用几何图工具运用多边形建模的方法，制作出中式房屋建筑的屋顶和墙体的三维模型。要求比例结构准确，布线合理。（20 分）
- 2.4. 参考试题图片 2-4-1，运用好多边形建模的方法，细化中式房屋的三维模型，制作出门窗，墙体木条包裹，木柱支撑结构。要求结构准确、布线合理。（20 分）
- 2.5. 调整模型整体的效果，注意整体比例结构。总面数控制在 1500 三角面以内。（10 分）

- 2.6. 调整模型尺寸，房屋的总度为4.8米。（5分）
- 2.7. 赋予默认材质，整体线框颜色调整黑色。（5分）
- 2.8. 使用截图软件，在3dsMax中分别截出中式房屋模型的正面，3/4侧面，正侧面的图片。（5分）
- 2.9. 参考试题图片2-3-1在photoshop中完成中式房屋模型线框图的三视图效果图。保存为JPG格式图片命名为：“T2-4”图片尺寸为1280\*720。（10分）
- 2.10. 在3dsMax软件中整理武器源文件。将完成的武器文件，坐标轴归0。保存为3dsMax scene file (.max)文件。命名为：“T2-4”（5分）。
- 2.11. 整理提交完成测试文件。做好文明有序离场工作。（5分）

### 3、提交材料及提交要求

在“技能抽查提交资料”文件夹内保存max源文件以“所属学校名\_身份证号\_姓名\_题号”命名的总文件夹中，并将总文件夹打包，形成压缩文件，如“湖南石油化工职业学院\_340103\*\*\*\*\*\_张三\_T3-1.rar”，将压缩文件按要求进行上传。

### (2) 实施条件

进行虚拟现实三维模型制作所需的软硬件设备见下表2.4.1。

表 2.4.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	实操场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾4 以上, 内存2G 以上。	用于三维模型制作, 每人一台。
3	3dmax2016 或以上版本	三维模型制作	参考人员自选版本

4	平面软件 PS	帮助制作完成图 片	
---	---------	--------------	--

### (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

### (4) 评价标准

三维建筑建模的考核实行 100 分制，评价内容包括职业素养、工作任务完成情况两个方面。其中工作任务完成质量占该项目总分的 90%，职业素养占该项目总分的 10%。具体评价标准见下 2.4.2。

表 2.4.2 虚拟现实三维模型建模评分细则

要求类别	评价项	分值	评分细则
工作任务	模型制作前准备	15分	3dsMax 系统单位设置 5 分，参考图导入 10 分。
	模型制作	75分	三维模型制作完成度：完成中式房屋屋檐及墙体三维模型制作 10 分；完成中式房屋门、窗、木柱的三维模型制作 10 分；完成整体模型调整 5 分，总计 25 分。
			三维模型制作结构准确布线合理：非常准确 15 分；基本准确 10 分；准确性一般 5 分；基本不准 0 分。
			三维模型的尺寸符合要求为 5 分；不符合为 0 分。
		三维模型源文件的重置，坐标轴归 0，5 分。	

			<p>三维模型的面数符合要求为 10 分，不符合要求为 0 分。</p> <p>最终效果图制作：符合要求带线框三视图 15 分；没完全按要求制作效果图 10 分，无效果图为 0 分。</p>
职业素养	专业素养	5 分	文件提交命名规范，格式正确。
	道德规范	5 分	举止文明，遵守考场纪律，考完后关电脑，归位座椅，有次序离开考场
总计		100 分	

## 5. 试题编号：2-5，三维眼睛建模

### (1) 任务描述

#### 1、项目背景

3DMAX 基础建模的能力，需要通过制作各种形式的道具，基础项目制作练习来强化基础建模能力。以 VR 小游戏中通用道具类项目，进行实际基础项目制作，现要求根据所提供的参照图片，制作并完成该模型的所有三维建模内容。

#### 2、考核内容与要求

请完成三维眼睛模型建立相关任务，如图 2-5-1 所示。相关素材见相关素材\试题 5-1\

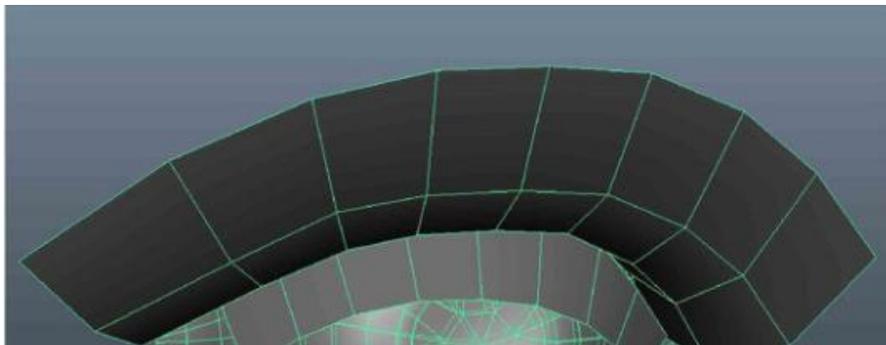


图 2-5-1

- 2.1. 打开 3dsMax 软件，设置系统单位为米。（5 分）
- 2.2. 在 3dsMax 中创建面片，通过材质编辑器导入试题图片 2-5-1（10 分）
- 2.3. 参考试题图片 2-5-1，在 3dsMax 的创建面板中使用基础几何体球形，制作出眼睛内眼球和外眼球的结构。要求结构准确、布线合理。（20 分）
- 2.4. 参考试题图片 2-5-1，根据眼球的结构，制作出上下睫毛，泪阜以及眼结膜和睫毛阴影的三维模型。要求结构准确、布线合理。（20 分）
- 2.5. 调整模型整体的效果，注意整体比例结构。总面数控制在 1000 三角面以内。（10 分）
- 2.6. 调整模型尺寸，眼轴的长度为 24 厘米。（5 分）
- 2.7. 赋予默认材质，整体线框颜色调整黑色。（5 分）
- 2.8. 使用截图软件，在 3dsMax 中分别截出武器的正面，3/4 侧面，正侧面的图片。（5 分）
- 2.9. 参考试题图片 2-5-1 在 photoshop 中完成眼睛模型线框图的三视图效果图。保存为 JPG 格式图片命名为：“T2-5” 图片尺寸为 1280\*720。（10 分）
- 2.10. 在 3dsMax 软件中整理眼睛模型源文件。将完成眼睛模型文件重置，坐标轴归 0。保存为 3dsMax scene file (.max)文件。命名为：“T2-5”（5 分）。
- 2.11. 整理提交完成测试文件。做好文明有序离场工作。（5 分）

### 3、提交材料及提交要求

在“技能抽查提交资料”文件夹内保存 max 源文件和三视图文件以“所属学校名\_身份证号\_姓名\_题号”命名的总文件夹中，并将总文件夹打包，形成压缩文件，如“湖南石油化工职业学院\_340103\*\*\*\*\*\_张三\_T3-1.rar”，将压缩文件按要求进行上传。

## (2) 实施条件

进行虚拟现实三维模型制作所需的软硬件设备见下表 2.5.1。

表 2.5.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	实操场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上,内存 2G 以上。	用于三维模型制作,每人一台。
3	3dmax2016 或以上版本	三维模型制作	参考人员自选版本
4	平面软件 PS	帮助制作完成图片	

## (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

## (4) 评价标准

三维眼睛建模的考核实行 100 分制,评价内容包括职业素养、工作任务完成情况两个方面。其中工作任务完成质量占该项目总分的 90%,职业素养占该项目总分的 10%。具体评价标准见下表 2.5.2。

表 2.5.2 虚拟现实三维模型建模评分细则

要求类别	评价项	分值	评分细则
工作任务	模型制作前准备	15 分	3dsMax 系统单位设置 5 分,参考图导入 10 分。
	模型制作	75 分	三维模型制作完成度:完成眼睛内眼球,外眼球的制作 10 分;完成上下睫毛、泪阜、眼结膜和内阴影的三维模型制作 10 分;完成整体模型调整 5 分,总计 25 分。
			三维模型制作结构准确布线合理:非常准确 15 分;基本准确 10 分;准确性一般 5 分;基本不准 0 分。
			三维模型的尺寸符合要求为 5 分;不符合为 0 分。
			三维模型源文件的重置,坐标轴归 0,5 分。
			三维模型的面数符合要求为 10 分,不符合要求为 0 分。
最终效果图制作:符合要求带线框三视图 15 分;没完全按要求制作效果图 10 分,无效果图为 0 分。			

职业素养	专业素养	5分	文件提交命名规范，格式正确。
	道德规范	5分	举止文明，遵守考场纪律，考完后关电脑，归位座椅，有次序离开考场
总计		100分	

## 6. 试题编号：2-6， 三维芭蕉叶建模

### (1) 任务描述

#### 1、项目背景

3DMAX 基础建模的能力，需要通过制作各种形式的道具，基础项目制作练习来强化基础建模能力。以 VR 小游戏中通用道具类项目，进行实际基础项目制作，现要求根据所提供的参照图片，制作并完成该模型的所有三维建模内容。

#### 2、考核内容与要求

请完成三维芭蕉叶模型建立相关任务，如图 2-6-1 所示。相关素材见相关素材 \试题 6-1\



图 2-6-1

- 2.1. 打开 3dsMax 软件，设置系统单位为米。（5分）
- 2.2. 在 3dsMax 中创建面片，通过材质编辑器导入试题图片 2-6-1（10分）
- 2.3. 参考试题图片 2-6-1，在 3dsMax 中运用多边形建模的方式，制作出一片芭蕉叶的三维模型。要求结构准确、布线合理，叶片叶脉结构清晰。（20分）

2.4. 参考试题图片 2-6-1，根据图片所示效果，复制出另外 5 片芭蕉叶叶片，调整不同叶片的大小、位置、形态。制作出一组完整芭蕉叶植物的效果。（20 分）

2.5. 调整模型整体的效果，注意整体比例结构。总面数控制在 1000 三角面以内。（10 分）

2.6. 调整模型尺寸，芭蕉叶的长度为 3 米。（5 分）

2.7. 赋予默认材质，整体线框颜色调整黑色。（5 分）

2.8. 使用截图软件，在 3dsMax 中分别截出芭蕉叶的正面，3/4 侧面，正侧面的图片。（5 分）

2.9. 参考试题图片 2-6-1 在 photoshop 中完成芭蕉叶模型线框图的三视图效果图。保存为 JPG 格式图片命名为：“T2-6”，图片尺寸为 1280\*720。（10 分）

2.10. 在 3dsMax 软件中整理芭蕉叶源文件。将完成芭蕉叶模型文件重置，坐标轴归 0。保存为 3dsMax scene file (.max)文件。命名为：“T2-6”（5 分）。

2.11. 整理提交完成测试文件。做好文明有序离场工作。（5 分）

### 3、提交材料及提交要求

在“技能抽查提交资料”文件夹内保存 max 源文件和三视图文件以“所属学校名\_身份证号\_姓名\_题号”命名的总文件夹中，并将总文件夹打包，形成压缩文件，如“湖南石油化工职业学院\_340103\*\*\*\*\*\_张三\_T3-1.rar”，将压缩文件按要求进行上传。

## (2) 实施条件

进行虚拟现实三维模型制作所需的软硬件设备见下表 6.1。

表 2.6.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	实操场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上,内存 2G 以上。	用于三维模型制作，每人一台。
3	3dmax2016 或以上版本	软件开发	参考人员自选版本
4	平面软件 PS	帮助制作完成图片	

### (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

### (4) 评价标准

次时代芭蕉叶制作的考核实行 100 分制，评价内容包括职业素养、工作任务完成情况两个方面。其中工作任务完成质量占该项目总分的 90%，职业素养占该项目总分的 10%。具体评价标准见下表 2.6.2。

表 2.6.2 虚拟现实三维模型建模评分细则

要求类别	评价项	分值	评分细则
工作任务	模型制作前准备	15 分	3dsMax 系统单位设置 5 分，参考图导入 10 分。
	模型制作	75 分	三维模型制作完成度：完成一片芭蕉叶的制作 10 分；完成一组芭蕉叶的三维模型制作 10 分；完成整体模型调整 5 分，总计 25 分。
			三维模型制作结构准确布线合理：非常准确 15 分；基本准确 10 分；准确性一般 5 分；基本不准 0 分。
			三维模型的尺寸符合要求为 5 分；不符合为 0 分。
			三维模型源文件的重置，坐标轴归 0，5 分。
		三维模型的面数符合要求为 10 分，不符合要求为 0 分。	
		最终效果图制作：符合要求带线框三视图 15 分；没完全按要求制作效果图 10 分，无效果图为 0 分。	
职业素养	专业素养	5 分	文件提交命名规范，格式正确。
	道德规范	5 分	举止文明，遵守考场纪律，考完后关电脑，归位座椅，有次序离开考场
总计		100 分	

## 7. 试题编号：2-7，女头像模型拓扑

### (1) 任务描述

#### 1、项目背景

3DMAX 基础建模的能力，需要通过制作各种形式的道具，基础项目制作练习来强化基础建模能力。以 VR 小游戏中通用道具类项目，进行实际基础项目制作，在次世代角色建模流程中，低模的拓扑是重要的环节。

## 2、考核内容与要求

请参考所给的素材图片，对配套素材包中女人头像的高模进行拓扑，如图 1-7-1 所示。相关素材见相关素材\试题 7-1\

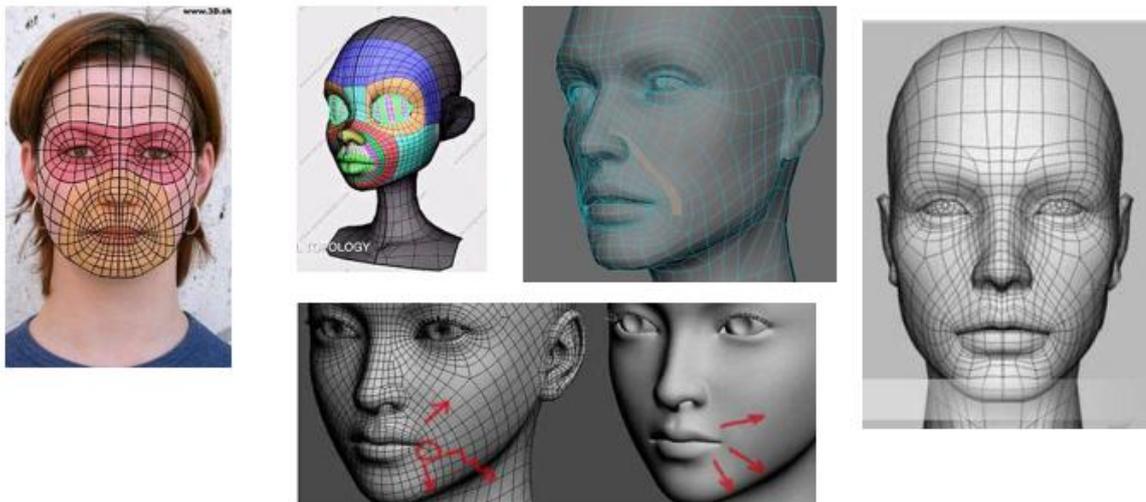


图 2-7-1

- 2.1. 将考题所提供的人物头部 OBJ 模型导入 topogun 软件（5 分）
- 2.2. 在 topogun 软件中创建新的拓扑层。（5 分）
- 2.3. 运用 topogun 软件中的各种工具，参考题目给出的参考布线图，拓扑出女人头像的眼睛，鼻子、嘴巴、脸颊等结构，要求结构清晰，布线合理。（20 分）
- 2.4. 运用 topogun 软件的蒙版工具以及自动拓扑工具，拓扑出女人头像耳朵的结构。（10 分）
- 2.5. 合并女人头像五官的模型，完成头顶后脑勺以及脖子部分的模型。（20 分）
- 2.6. 整体调整女人头像低模的结构及布线。使其结构清晰，布线合理。面数适中。（10 分）
- 2.7. 导出完成的女人头像低模模型，在 3dmax 中进行调整，合并中轴线上的点，重置模型，赋予灰色材质球，并用黑色线框显示其效果。坐标轴归 0。保存为 3dsMax scene file (.max)文件。命名为：“T2-7”（10 分）

2.8. 使用截图软件，在 3dsMax 中分别截出女人头像低模模型的正面，3/4 侧面，正侧面的图片。（5 分）

2.9. 在 photoshop 中完成女人头像低模模型线框图的三视图效果图。保存为 JPG 格式图片命名为：“T2-7”，图片尺寸为 1280\*720。（10 分）

2.10. 整理提交完成测试文件。做好文明有序离场工作。（5 分）

### 3、提交材料及提交要求

在“技能抽查提交资料”文件夹内保存 max 源文件和三视图以“所属学校名\_身份证号\_姓名\_题号”命名的总文件夹中，并将总文件夹打包，形成压缩文件，如“湖南石油化工职业学院\_340103\*\*\*\*\*\_张三\_T3-1.rar”，将压缩文件按要求进行上传。

## (2) 实施条件

进行虚拟现实三维模型制作所需的软硬件设备见下表 2.7.1。

表 2.7.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	实操场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上,内存 2G 以上。	用于三维模型制作，每人一台。
3	Topogun、3dmax2016 或以上版本	三维软件制作	参考人员自选版本
4	平面软件 PS	帮助制作完成图片	

## (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

## (4) 评价标准

女头像模型拓扑制作的考核实行 100 分制，评价内容包括职业素养、工作任务完成情况两个方面。其中工作任务完成质量占该项目总分的 90%，职业素养占该项目总分的 10%。具体评价标准见下表 1.7.2。

表 2.7.2 虚拟现实三维模型建模评分细则

要求	评价项	分值	评分细则
----	-----	----	------

类别			
工作任务	拓扑前准备	10分	OBJ模型文件的导入（5分），拓扑层的创建（5分）。
	模型制作	80分	女人头像眼睛、鼻子、嘴巴、脸颊结构的拓扑，结构清晰布线合理。（20分）
			女人头像耳朵部分的自动拓扑。（10分）
			女人头像五官部分模型的合并，头顶后脑勺以及脖子部分模型的拓扑。（20分）
			女人头像整体拓扑模型结构及布线调整。（10分）
			3dsMax中源文件的调整、重置、坐标轴归0及保存（10分）。
最终效果图制作：符合要求带线框三视图10分；没完全按要求制作效果图5分，无效果图为0分。			
职业素养	专业素养	5分	文件提交命名规范，格式正确。
	道德规范	5分	举止文明，遵守考场纪律，考完后关电脑，归位座椅，有次序离开考场
总计		100分	

## 8. 试题编号：2-8，人体手部模型拓扑

### (1) 任务描述

#### 1、项目背景

3DMAX基础建模的能力，需要通过制作各种形式的道具，基础项目制作练习来强化基础建模能力。以VR小游戏中通用道具类项目，进行实际基础项目制作，在次世代角色建模流程中，低模的拓扑是重要的环节。

#### 2、考核内容与要求

请根据所给的参考图片，对配套素材包中人物手部的高模进行拓扑，如图2-8-1所示。相关素材见相关素材\试题8-1\

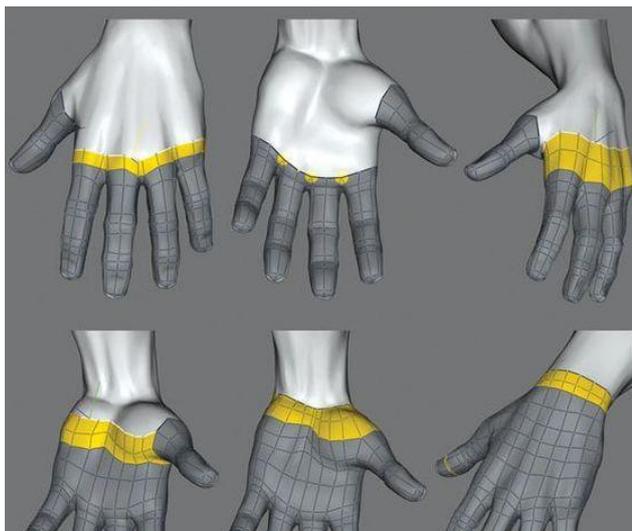


图 2-8-1

- 2.1. 将考题所提供的人物手部 OBJ 模型导入 topogun 软件（5 分）
- 2.2. 在 topogun 软件中创建新的拓扑层。（5 分）
- 2.3. 运用 topogun 软件中的各种工具，参考题目给出的参考布线图，分别拓扑出五根手指的模型结构，要求结构清晰，布线合理。（20 分）
- 2.4. 运用 topogun 软件的网格工具，拓扑出手背、手心部分的模型结构。（10 分）
- 2.5. 完成手掌与手指部分模型的结合，要求结构准确。（20 分）
- 2.6. 整体调整手部拓扑模型的结构及布线。使其结构清晰，布线合理。面数适中。（10 分）
- 2.7. 导出完成的手部低模模型，在 3dmax 中进行调整，重置模型，赋予灰色材质球，并用黑色线框显示其效果。坐标轴归 0。保存为 3dsMax scene file (.max) 文件。命名为：“T2-8”（10 分）
- 2.8. 使用截图软件，在 3dsMax 中分别截出手部低模模型的正面，3/4 侧面，正侧面的图片。（5 分）
- 2.9. 在 photoshop 中完成手部低模模型线框图的三视图效果图。保存为 JPG 格式图片命名为：“T2-8”，图片尺寸为 1280\*720。（10 分）
- 2.10. 整理提交完成测试文件。做好文明有序离场工作。（5 分）

### 3、提交材料及提交要求

在“技能抽查提交资料”文件夹内保存 max 源文件和三视图以“所属学校名\_身份证号\_姓名\_题号”命名的总文件夹中，并将总文件夹打包，形成压缩文件，如“湖南石油化工职业学院\_340103\*\*\*\*\*\_张三\_T3-1.rar”，将压缩文件按要求进行上传。

### (2) 实施条件

进行虚拟现实三维模型制作所需的软硬件设备见下表 2.8.1。

表 2.8.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	实操场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上, 内存 2G 以上。	用于三维模型制作, 每人一台。
3	3dmax2016 或以上版本	三维模型制作	参考人员自选版本
4	topogun	帮助制作完成图片	

### (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

### (4) 评价标准

人物手部模型拓扑制作的考核实行 100 分制, 评价内容包括职业素养、工作任务完成情况两个方面。其中工作任务完成质量占该项目总分的 90%, 职业素养占该项目总分的 10%。具体评价标准见下表 2.8.2。

表 2.8.2 虚拟现实三维模型建模评分细则

要求类别	评价项	分值	评分细则
工作任务	拓扑前准备	10 分	OBJ 模型文件的导入 (5 分), 拓扑层的创建 (5 分)。
	模型制作	80 分	手指结构的拓扑, 结构清晰布线合理。(20 分)
			手背手心结构的拓扑, 结构清晰布线合理。(10 分)
			手掌和手指结构的拓扑, 结构清晰布线合理。(20 分)
			手部整体拓扑模型的结构及布线调整。(10 分)
			3dsMax 中源文件的调整、重置、坐标轴归 0 及保存 (10 分)。
			最终效果图制作: 符合要求带线框三视图 10 分; 没完全按要求制作效果图 5 分, 无效果图为 0 分。
职业素养	专业素养	5 分	文件提交命名规范, 格式正确。
	道德规范	5 分	举止文明, 遵守考场纪律, 考完后关电脑, 归位座椅, 有次序离开考场
总计		100 分	

## 9. 试题编号：2-9，次世代场景建模

### (1) 任务描述

#### 1、项目背景

3DMAX 基础建模的能力，需要通过制作各种形式的道具，基础项目制作练习来强化基础建模能力。以 VR 小游戏中通用道具类项目，进行实际基础项目制作，现要求你根据所提供的参照图片，制作并完成该模型的所有三维内容。

#### 2、考核内容与要求

请完成次世代三维模型建立相关任务，如 2-9-1 所示。相关素材见相关素材\试题 2-9\



图 2-9-1

- 2.1. 打开 3dsMax 软件，设置系统单位为米。（5 分）
- 2.2. 在 3dsMax 中创建面片，通过材质编辑器导入试题图片 2-9-1（10 分）
- 2.3. 参考试题图片 2-9-1，在 3dsMax 中运用多边形建模的方式，制作出次世代模型木桶的低模模型。（20 分）
- 2.4. 参考试题图片 2-9-1，根据图片所示效果，对木桶模型的低模进行卡线操

作，完成次世代木桶模型的中模制作。（20分）

2.5. 对木桶模型进行涡轮平滑处理，完成次世代模型木桶的高模制作。（10分）

2.6. 调整模型尺寸，木桶的高度为0.8米。（5分）

2.7. 赋予默认材质，整体线框颜色调整黑色。（5分）

2.8. 使用截图软件，在3dsMax中分别截出木桶高模模型的正面，3/4侧面，正侧面的图片。（5分）

2.9. 在photoshop中完成木桶模型的三视图效果图。保存为JPG格式图片命名为：“T2-9”，图片尺寸为1280\*720。（10分）

2.10. 在3dsMax软件中整理木桶模型源文件。将完成木桶模型文件重置，坐标轴归0。保存为3dsMax scene file (.max)文件。命名为：“T2-9”（5分）。

2.11. 整理提交完成测试文件。做好文明有序离场工作。（5分）

### 3、提交材料及提交要求

在“技能抽查提交资料”文件夹内保存max源文件和三视图文件以“所属学校名\_身份证号\_姓名\_题号”命名的总文件夹中，并将总文件夹打包，形成压缩文件，如“湖南石油化工职业学院\_340103\*\*\*\*\*\_张三\_T3-1.rar”，将压缩文件按要求进行上传。

## (2) 实施条件

进行虚拟现实三维模型制作所需的软硬件设备见下表2.9.1。

表 2.9.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	实操场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾4以上,内存2G以上。	用于三维模型制作，每人一台。
3	3dmax2016或以上版本	三维模型制作	参考人员自选版本
4	平面软件PS	帮助制作完成图片	

## (3) 考核时量

考核时间为3个小时。

#### (4) 评价标准

三维武器建模的考核实行 100 分制，评价内容包括职业素养、工作任务完成情况两个方面。其中工作任务完成质量占该项目总分的 90%，职业素养占该项目总分的 10%。具体评价标准见下表 2.9.2。

表 2.9.2 虚拟现实三维模型建模评分细则

要求类别	评价项	分值	评分细则
工作任务	模型制作前准备	15 分	3dsMax 系统单位设置 5 分，参考图导入 10 分。
	模型制作	75 分	次世代模型的低模制作（20 分）；次世代模型的中模制作（20 分）；次世代模型的高模制作（10 分）
			三维模型的尺寸符合要求为 5 分；不符合为 0 分。
			三维模型源文件的重置，坐标轴归 0 及保存 5 分。
最终效果图制作：符合要求三视图 15 分；没完全按要求制作效果图 10 分，无效果图为 0 分。			
职业素养	专业素养	5 分	文件提交命名规范，格式正确。
	道德规范	5 分	举止文明，遵守考场纪律，考完后关电脑，归位座椅，有次序离开考场
总计		100 分	

## 模块三：虚拟现实三维材质贴图表现模块

### 1. 试题编号：3-1，Q版角色手绘材质贴图绘制

#### (1) 任务描述

##### 1、项目背景

三维材质贴图制作模块主要用来检验学生对于三维模型的材质贴图制作的能力，考察学生是否能掌握各类材质的表现技巧。以下以一角色贴图项目为考察实例。

##### 2、考核内容与要求

请根据提供的图片完成配套 3D 模型的手绘材质贴图，如图 3-1-1 所示。相关素材见相关素材\试题 3-1\



图 3-1-1

- 2.1. 将 OBJ 模型文件导入三维制作软件。（5分）
- 2.2. 用 Bodypanit 或者 PHOTOSHOP 创建大小为 512\*512 的贴图。贴图格式为 PSD。（5分）
- 2.3. 根据参考图的效果，绘制出 Q 版角色的固有色。（15分）
- 2.4. 根据参考图的效果，绘制出 Q 版角色的体积关系。表现出基本的结构及明暗关系。（25分）
- 2.5. 根据参考图的效果，细化 Q 版角色的贴图细节表现出其质感和纹理效果。（20分）
- 2.6. 在 3dsMax 中给模型附上材质贴图，渲染出模型的正面、3/4 侧面、正侧

面、正背面等四个视图。（10分）

2.7. 在 photoshop 中完成 Q 版角色的三视图效果图。保存为 JPG 格式图片命名为：“T3-1”，图片尺寸为 1280\*720。（10分）

2.8. 在 3dsMax 软件中整理 Q 版角色源文件。附上完成的材质贴图，保存为 3dsMax scene file (.max)文件。命名为：“T3-1”（5分）。

2.9. 整理提交完成测试文件。做好文明有序离场工作。（5分）

### 3、提交材料及提交要求

在“技能抽查提交资料”文件夹内保存 max 源文件以“所属学校名\_身份证号\_姓名\_题号”命名的总文件夹中，并将总文件夹打包，形成压缩文件，如“湖南石油化工职业学院\_340103\*\*\*\*\*\_张三\_T3-1.rar”，将压缩文件按要求进行上传。

## (2) 实施条件

进行虚拟现实三维材质贴图制作所需的软硬件设备见下表 3.1.1。

表 3.1.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	实操场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上,内存 2G 以上。XP 或 Win7 操作系统、linux 操作系统 (ubuntu 或 centos)	用于三维模型制作, 每人一台。
3	3dmax2016 或以上版本	三维模型制作	参考人员自选版本
4	平面软件 PS、bodypaint	绘制材质贴图	

## (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

## (4) 评价标准

三维材质贴图制作的考核实行 100 分制，评价内容包括职业素养、工作任务完成情况两个方面。其中工作任务完成质量占该项目总分的 90%，职业素养占该项目总分的 10%。具体评价标准见下表 3.1.2。

表 2.1.2 虚拟现实三维材质贴图的评分细则

要求类别	评价项	分值	评分细则
工作任务	内容	10 分	obj 文件的导入 5 分，PSD 文件的创建 5 分
		80 分	固有色的绘制 15 分
			体积及明暗关系的绘制 25 分
			纹理细节的表现 20 分
			3dsMax 中贴图的赋予中最终效果的渲染。（10 分）
最终效果图制作：符合要求三视图 10 分；没完全按要求制作效果图 5 分，无效果图为 0 分。			
职业素养	专业素养	5 分	文件提交命名规范，格式正确。
	道德规范	5 分	举止文明，遵守考场纪律，考完后关电脑，归位座椅，有次序离开考场。
总计		100 分	

## 2. 试题编号：3-2，Q 版角色手绘材质贴图绘制

### (1) 任务描述

#### 1、项目背景

三维材质贴图制作模块主要用来检验学生对于三维模型的材质贴图制作的能力，考察学生是否能掌握各类材质的表现技巧。以下以一角色贴图项目为考察实例。

#### 2、考核内容与要求

请根据提供的图片完成配套 3D 模型的手绘材质贴图，如图 3-2-1 所示。相关素材见相关素材\试题 3-2\



图 3-2-1

- 2.1. 将 OBJ 模型文件导入三维制作软件。（5 分）
- 2.2. 用 Bodypanit 或者 PHOTOSHOP 创建大小为 512\*512 的贴图。贴图格式为 PSD。（5 分）
- 2.3. 根据参考图的效果，绘制出 Q 版角色的固有色。（15 分）
- 2.4. 根据参考图的效果，绘制出 Q 版角色的体积关系。表现出基本的结构及明暗关系。（25 分）
- 2.5. 根据参考图的效果，细化 Q 版角色的贴图细节表现出其质感和纹理效果。（20 分）
- 2.6. 在 3dsMax 中给模型附上材质贴图，渲染出模型的正面、3/4 侧面、正侧面、正背面等四个视图。（10 分）
- 2.7. 在 photoshop 中完成 Q 版角色的三视图效果图。保存为 JPG 格式图片命名为：“T3-2”，图片尺寸为 1280\*720。（10 分）
- 2.8. 在 3dsMax 软件中整理 Q 版角色源文件。附上完成的材质贴图，保存为 3dsMax scene file (.max)文件。命名为：“T3-2”（5 分）。
- 2.9. 整理提交完成测试文件。做好文明有序离场工作。（5 分）

### 3、提交材料及提交要求

在“技能抽查提交资料”文件夹内保存 max、psd 源文件和三视图以“所属学校名\_身份证号\_姓名\_题号”命名的总文件夹中，并将总文件夹打包，形成压缩文件，如“湖南石油化工职业学院\_340103\*\*\*\*\*\_张三\_T3-1.rar”，将压缩文件按要求进行上传。

## (2) 实施条件

进行虚拟现实三维材质贴图制作所需的软硬件设备见下表 3.2.1。

表 3.2.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	实操场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上, 内存 2G 以上。	用于三维模型制作, 每人一台。
3	3dmax2016 或以上版本	三维模型制作	参考人员自选版本
4	平面软件 PS、bodypaint	绘制材质贴图	

## (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

## (4) 评价标准

三维材质贴图制作的考核实行 100 分制, 评价内容包括职业素养、工作任务完成情况两个方面。其中工作任务完成质量占该项目总分的 90%, 职业素养占该项目总分的 10%。具体评价标准见下表 3.2.2。

表 3.2.2 虚拟现实三维材质贴图的评分细则

要求类别	评价项	分值	评分细则
工作任务	内容	10 分	obj 文件的导入 5 分, PSD 文件的创建 5 分
		80 分	固有色的绘制 15 分
			体积及明暗关系的绘制 25 分
			纹理细节的表现 20 分
			3dsMax 中贴图的赋予中最终效果的渲染。(10 分)
最终效果图制作: 符合要求三视图 10 分; 没完全按要求制作效果图 5 分, 无效果图为 0 分。			
职业素养	专业素养	5 分	文件提交命名规范, 格式正确。
	道德规范	5 分	举止文明, 遵守考场纪律, 考完后关电脑, 归位座椅, 有次序离开考场。
总计		100 分	

### 3. 试题编号：3-3，Q 版角色手绘材质贴图绘制

#### (1) 任务描述

##### 1、项目背景

三维材质贴图制作模块主要用来检验学生对于三维模型的材质贴图制作的能力，考察学生是否能掌握各类材质的表现技巧。以下以一角色贴图项目为考察实例。

##### 2、考核内容与要求

请根据提供的图片完成配套 3D 模型的手绘材质贴图，如图 3-3-1 所示。相关素材见相关素材\试题 3-3\



图 3-3-1

- 2.1. 将 OBJ 模型文件导入三维制作软件。（5 分）
- 2.2. 用 Bodypanit 或者 PHOTOSHOP 创建大小为 512\*512 的贴图。贴图格式为 PSD。（5 分）
- 2.3. 根据参考图的效果，绘制出 Q 版角色的固有色。（15 分）
- 2.4. 根据参考图的效果，绘制出 Q 版角色的体积关系。表现出基本的结构及明暗关系。（25 分）
- 2.5. 根据参考图的效果，细化 Q 版角色的贴图细节表现出其质感和纹理效果。（20 分）
- 2.6. 在 3dsMax 中给模型附上材质贴图，渲染出模型的正面、3/4 侧面、正侧面、正背面等四个视图。（10 分）

2.7. 在 photoshop 中完成 Q 版角色的三视图效果图。保存为 JPG 格式图片命名为：“T3-3”，图片尺寸为 1280\*720。（10 分）

2.8. 在 3dsMax 软件中整理 Q 版角色源文件。附上完成的材质贴图，保存为 3dsMax scene file (.max)文件。命名为：“T3-3”（5 分）。

2.9. 整理提交完成测试文件。做好文明有序离场工作。（5 分）

### 3、提交材料及提交要求

在“技能抽查提交资料”文件夹内保存 max、psd 源文件和三视图以“所属学校名\_身份证号\_姓名\_题号”命名的总文件夹中，并将总文件夹打包，形成压缩文件，如“湖南石油化工职业学院\_340103\*\*\*\*\*\_张三\_T3-1.rar”，将压缩文件按要求进行上传。

## (2) 实施条件

进行虚拟现实三维材质贴图制作所需的软硬件设备见下表 3.3.1。

表 3.3.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	实操场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上,内存 2G 以上。	用于三维模型制作,每人一台。
3	3dmax2016 或以上版本	三维模型制作	参考人员自选版本
4	平面软件 PS、bodypaint	绘制材质贴图	

## (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

## (4) 评价标准

三维材质贴图制作的考核实行 100 分制，评价内容包括职业素养、工作任务完成情况两个方面。其中工作任务完成质量占该项目总分的 90%，职业素养占该项目总分的 10%。具体评价标准见下表 3.3.2。

表 3.3.2 虚拟现实三维材质贴图的评分细则

要求	评价项	分值	评分细则
----	-----	----	------

类别			
工作任务	内容	10 分	obj 文件的导入 5 分，PSD 文件的创建 5 分
		80 分	固有色的绘制 15 分
			体积及明暗关系的绘制 25 分
			纹理细节的表现 20 分
			3dsMax 中贴图的赋予中最终效果的渲染。（10 分）
最终效果图制作：符合要求三视图 10 分；没完全按要求制作效果图 5 分，无效果图为 0 分。			
职业素养	专业素养	5 分	文件提交命名规范，格式正确。
	道德规范	5 分	举止文明，遵守考场纪律，考完后关电脑，归位座椅，有次序离开考场。
总计		100 分	

#### 4. 试题编号：3-4，Q 版角色手绘材质贴图绘制

##### (1) 任务描述

###### 1、项目背景

三维材质贴图制作模块主要用来检验学生对于三维模型的材质贴图制作的能力，考察学生是否能掌握各类材质的表现技巧。以下以一角色贴图项目为考察实例。

###### 2、考核内容与要求

请根据提供的图片完成配套 3D 模型的手绘材质贴图，如图 3-4-1 所示。相关素材见相关素材\试题 3-4\



图 3-4-1

2.1. 将 OBJ 模型文件导入三维制作软件。（5 分）

2.2. 用 Bodypanit 或者 PHOTOSHOP 创建大小为 512\*512 的贴图。贴图格式为 PSD。（5 分）

2.3. 根据参考图的效果，绘制出 Q 版角色的固有色。（15 分）

2.4. 根据参考图的效果，绘制出 Q 版角色的体积关系。表现出基本的结构及明暗关系。（25 分）

2.5. 根据参考图的效果，细化 Q 版角色的贴图细节表现出其质感和纹理效果。（20 分）

2.6. 在 3dsMax 中给模型附上材质贴图，渲染出模型的正面、3/4 侧面、正侧面、正背面等四个视图。（10 分）

2.7. 在 photoshop 中完成 Q 版角色的三视图效果图。保存为 JPG 格式图片命名为：“T3-4”，图片尺寸为 1280\*720。（10 分）

2.8. 在 3dsMax 软件中整理 Q 版角色源文件。附上完成的材质贴图，保存为 3dsMax scene file (.max)文件。命名为：“T3-4”（5 分）。

2.9. 整理提交完成测试文件。做好文明有序离场工作。

### 3、提交材料及提交要求

在“技能抽查提交资料”文件夹内保存 max 以及 PSD 源文件和三视图以“所属学校名\_身份证号\_姓名\_题号”命名的总文件夹中，并将总文件夹打包，形成压缩文件，如“湖南石油化工职业学院\_340103\*\*\*\*\*\_张三\_T3-1.rar”，将压缩文件按要求进行上传。

## (2) 实施条件

进行虚拟现实三维材质贴图制作所需的软硬件设备见下表 3.4.1。

表 3.4.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	实操场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上,内存 2G 以上。	用于三维模型制作，每人一台。
3	3dmax2016 或以上版本	三维模型制作	参考人员自选版本
4	平面软件 PS、bodypaint	绘制材质贴图	

### (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

### (4) 评价标准

三维材质贴图制作的考核实行 100 分制，评价内容包括职业素养、工作任务完成情况两个方面。其中工作任务完成质量占该项目总分的 90%，职业素养占该项目总分的 10%。具体评价标准见下表 3.4.2。

表 3.4.2 虚拟现实三维材质贴图的评分细则

要求类别	评价项	分值	评分细则
工作任务	内容	10 分	obj 文件的导入 5 分，PSD 文件的创建 5 分
		80 分	固有色的绘制 15 分
			体积及明暗关系的绘制 25 分
			纹理细节的表现 20 分
			3dsMax 中贴图的赋予中最终效果的渲染。（10 分）
最终效果图制作：符合要求三视图 10 分；没完全按要求制作效果图 5 分，无效果图为 0 分。			
职业素养	专业素养	5 分	文件提交命名规范，格式正确。
	道德规范	5 分	举止文明，遵守考场纪律，考完后关电脑，归位座椅，有次序离开考场。
总计		100 分	

## 5. 试题编号：3-5，写实手绘材质贴图绘制

### (1) 任务描述

#### 1、项目背景

三维材质贴图制作模块主要用来检验学生对于三维模型的材质贴图制作的能力，考察学生是否能掌握各类材质的表现技巧。以下以一角色贴图项目为考察实例。

#### 2、考核内容与要求

请根据提供的图片完成配套 3D 模型的手绘材质贴图，如图 3-5-1 所示。相关素材见相关素材\试题 3-5\



图 3-5-1

- 2.1. 将 OBJ 模型文件导入三维制作软件。（5分）
  - 2.2. 用 Bodypanit 或者 PHOTOSHOP 创建大小为 512\*512 的贴图。贴图格式为 PSD。（5分）
  - 2.3. 根据参考图的效果，绘制出写实武器的固有色。（15分）
  - 2.4. 根据参考图的效果，绘制出写实武器的体积关系。表现出基本的结构及明暗关系。（25分）
  - 2.5. 根据参考图的效果，细化写实武器的贴图细节表现出其质感和纹理效果。（20分）
  - 2.6. 在 3dsMax 中给模型附上材质贴图，渲染出模型的正面、3/4 侧面、正侧面、正背面等四个视图。（10分）
  - 2.7. 在 photoshop 中完成写实武器的三视图效果图。保存为 JPG 格式图片命名为：“T3-5”，图片尺寸为 1280\*720。（10分）
  - 2.8. 在 3dsMax 软件中整理写实武器源文件。附上完成的材质贴图，保存为 3dsMax scene file (.max)文件。命名为：“T3-5”（5分）。
  - 2.9. 整理提交完成测试文件。做好文明有序离场工作。（5分）
- 3、提交材料及提交要求

在“技能抽查提交资料”文件夹内保存 max、psd 源文件和三视图以“所属学校名\_身份证号\_姓名\_题号”命名的总文件夹中，并将总文件夹打包，形成压缩文件，如“湖南石油化工职业学院\_340103\*\*\*\*\*\_张三\_T3-1.rar”，将压缩文

件按要求进行上传。

## (2) 实施条件

进行虚拟现实三维材质贴图制作所需的软硬件设备见下表 3.5.1。

表 3.5.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	实操场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上, 内存 2G 以上。	用于三维模型制作, 每人一台。
3	3dmax2016 或以上版本	三维模型制作	参考人员自选版本
4	平面软件 PS、bodypaint	绘制材质贴图	

## (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

## (4) 评价标准

三维材质贴图制作的考核实行 100 分制, 评价内容包括职业素养、工作任务完成情况两个方面。其中工作任务完成质量占该项目总分的 90%, 职业素养占该项目总分的 10%。具体评价标准见下表 3.5.2。

表 3.5.2 虚拟现实三维材质贴图的评分细则

要求类别	评价项	分值	评分细则
工作任务	内容	10 分	obj 文件的导入 5 分, PSD 文件的创建 5 分
		80 分	固有色的绘制 15 分
			体积及明暗关系的绘制 25 分
			纹理细节的表现 20 分
			3dsMax 中贴图的赋予中最终效果的渲染。(10 分)
			最终效果图制作: 符合要求三视图 10 分; 没完全按要求制作效果图 5 分, 无效果图为 0 分。
职业素养	专业素养	5 分	文件提交命名规范, 格式正确。
	道德规范	5 分	举止文明, 遵守考场纪律, 考完后关电脑, 归位座椅, 有次序离开考场。

总计	100 分
----	-------

## 6. 试题编号：3-6，写实手绘材质贴图绘制

### (1) 任务描述

#### 1、项目背景

三维材质贴图制作模块主要用来检验学生对于三维模型的材质贴图制作的能力，考察学生是否能掌握各类材质的表现技巧。以下以一角色贴图项目为考察实例。

#### 2、考核内容与要求

请根据提供的图片完成配套 3D 模型的手绘材质贴图，如图 3-6-1 所示。相关素材见相关素材\试题 3-6\

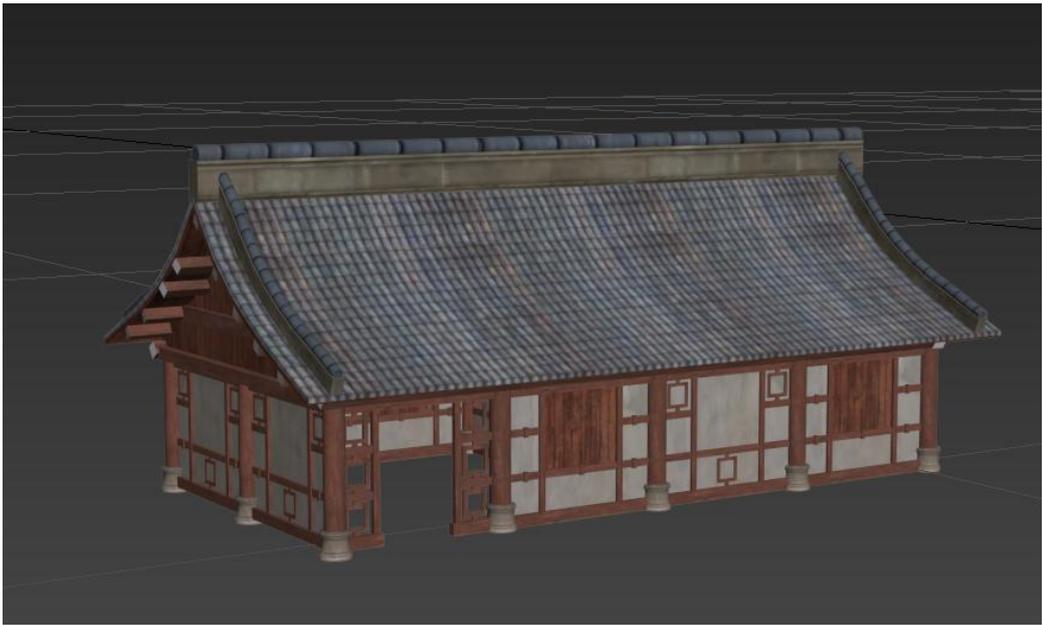


图 3-6-1

- 2.1. 将 OBJ 模型文件导入三维制作软件。（5 分）
- 2.2. 在 PHOTOSHOP 创建大小为 512\*512 的贴图。贴图格式为 PSD。（5 分）
- 2.3. 利用素材包中所提供的材质图片素材，制作屋顶瓦面的材质贴图。（20 分）
- 2.4. 利用素材包中所提供的材质图片素材，制作墙面的材质贴图。（20 分）

2.5. 利用素材包中所提供的材质图片素材，制作木纹以及石墩部分的材质贴图。（20分）

2.6. 在 3dsMax 中给模型附上材质贴图，渲染出模型的正面、3/4 侧面、正侧面、正背面等四个视图。（10分）

2.7. 在 photoshop 中完成写实武器的三视图效果图。保存为 JPG 格式图片命名为：“三维材质贴图 3-6”，图片尺寸为 1280\*720。（10分）

2.8. 在 3dsMax 软件中整理房屋模型源文件。附上完成的材质贴图，保存为 3dsMax scene file (.max)文件。命名为：“三维材质贴图 3-6”（5分）。

2.9. 整理提交完成测试文件。做好文明有序离场工作。（5分）

### 3、提交材料及提交要求

在“技能抽查提交资料”文件夹内保存 max、psd 源文件和三视图以“所属学校名\_身份证号\_姓名\_题号”命名的总文件夹中，并将总文件夹打包，形成压缩文件，如“湖南石油化工职业学院\_340103\*\*\*\*\*\_张三\_T3-1.rar”，将压缩文件按要求进行上传。

## (2) 实施条件

进行虚拟现实三维材质贴图制作所需的软硬件设备见下表 3.6.1。

表 3.6.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	实操场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上,内存 2G 以上。	用于三维模型制作,每人一台。
3	3dmax2016 或以上版本	三维模型制作	参考人员自选版本
4	平面软件 PS	绘制材质贴图	

## (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

## (4) 评价标准

三维材质贴图制作的考核实行 100 分制，评价内容包括职业素养、工作任务

完成情况两个方面。其中工作任务完成质量占该项目总分的 90%，职业素养占该项目总分的 10%。具体评价标准见下表 3.6.2。

表 3.6.2 虚拟现实三维材质贴图的评分细则

要求类别	评价项	分值	评分细则
工作任务		10 分	obj 文件的导入（5 分），PSD 文件的创建（5 分）
	内容	80 分	瓦面材质贴图制作（20 分）
			墙面材质贴图制作（20 分）
			木纹及石墩材质贴图制作（20 分）
			3dsMax 中贴图的赋予中最终效果的渲染。（10 分）
			最终效果图制作：符合要求三视图 10 分；没完全按要求制作效果图 5 分，无效果图为 0 分。
职业素养	专业素养	5 分	文件提交命名规范，格式正确。
	道德规范	5 分	举止文明，遵守考场纪律，考完后关电脑，归位座椅，有次序离开考场。
总计		100 分	

## 7. 试题编号：3-7，次世代材质贴图绘制

### （1）任务描述

#### 1、项目背景

三维材质贴图制作模块主要用来检验学生对于三维模型的材质贴图制作的能力，考察学生是否能掌握各类材质的表现技巧。以下以一角色贴图项目为考察实例。

#### 2、考核内容与要求

请根据提供的图片完成配套 3D 模型的次世代材质贴图，如图 3-7-1 所示。相关素材见相关素材\试题 3-7\

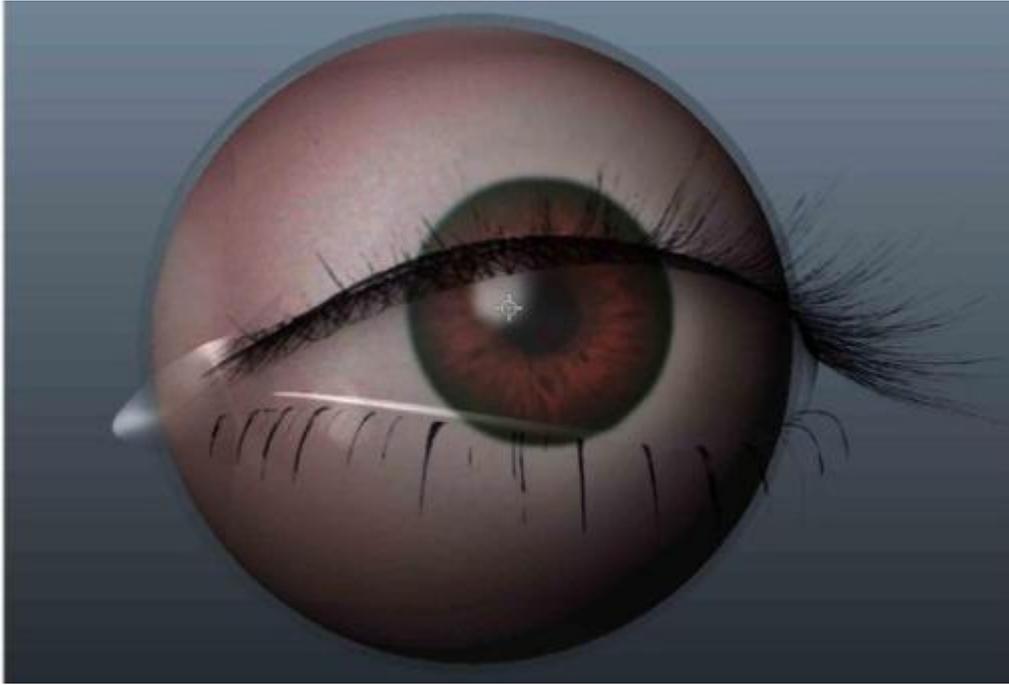


图 3-7-1

- 2.1. 将 OBJ 模型文件导入三维制作软件。（5 分）
- 2.2. 在 PHOTOSHOP 创建大小为 512\*512 的贴图。贴图格式为 PSD。（5 分）
- 2.3. 运用素材包中的材质图片，制作出眼球部分的材质贴图。（20 分）
- 2.4. 运用素材包中的材质图片，制作出睫毛部分的材质贴图。（20 分）
- 2.5. 制作睫毛材质贴图的通道图层。保存为 TGA 格式的图片。（20 分）
- 2.6. 在 3dsMax 中给模型附上材质贴图，渲染出模型的正面、3/4 侧面、正侧面、正背面等四个视图。（10 分）
- 2.7. 在 photoshop 中完成眼睛的三视图效果图。保存为 JPG 格式图片命名为：“T3-7，图片尺寸为 1280\*720。（10 分）
- 2.8. 在 3dsMax 软件中整理眼睛源文件。附上完成的材质贴图，保存为 3dsMax scene file (.max)文件。命名为：“T3-7”（5 分）。
- 2.9. 整理提交完成测试文件。做好文明有序离场工作。（5 分）

### 3、提交材料及提交要求

在“技能抽查提交资料”文件夹内保存 max、psd 源文件和三视图以“所属学校名\_身份证号\_姓名\_题号”命名的总文件夹中，并将总文件夹打包，形成压缩文件，如“湖南石油化工职业学院\_340103\*\*\*\*\*\_张三\_T3-1.rar”，将压缩文件按要求进行上传。

## (2) 实施条件

进行虚拟现实三维材质贴图制作所需的软硬件设备见下表 3.7.1。

表 3.7.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	实操场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上, 内存 2G 以上。	用于三维模型制作, 每人一台。
3	3dmax2016 或以上版本	软件开发	参考人员自选版本
4	平面软件 PS、bodypaint	绘制材质贴图	

## (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

## (4) 评价标准

三维材质贴图制作的考核实行 100 分制, 评价内容包括职业素养、工作任务完成情况两个方面。其中工作任务完成质量占该项目总分的 90%, 职业素养占该项目总分的 10%。具体评价标准见下表 3.7.2。

表 3.7.2 虚拟现实三维材质贴图的评分细则

要求类别	评价项	分值	评分细则
工作任务	内容	10 分	obj 文件的导入 (5 分), PSD 文件的创建 (5 分)
		80 分	眼球材质贴图制作 (20 分)
			睫毛材质贴图制作 (20 分)
			睫毛通道图层的制作 (20 分)
			3dsMax 中贴图的赋予中最终效果的渲染。(10 分)
			最终效果图制作: 符合要求三视图 10 分; 没完全按要求制作效果图 5 分, 无效果图为 0 分。
职业素养	专业素养	5 分	文件提交命名规范, 格式正确。
	道德规范	5 分	举止文明, 遵守考场纪律, 考完后关电脑, 归位座椅, 有次序离开考场。
总计		100 分	

## 8. 试题编号：3-8，次世代材质贴图绘制

### (1) 任务描述

#### 1、项目背景

三维材质贴图制作模块主要用来检验学生对于三维模型的材质贴图制作的能力，考察学生是否能掌握各类材质的表现技巧。以下以一角色贴图项目为考察实例。

#### 2、考核内容与要求

请根据提供的图片完成配套 3D 模型的次世代材质贴图，如图 3-8-1 所示。相关素材见相关素材\试题 3-8\

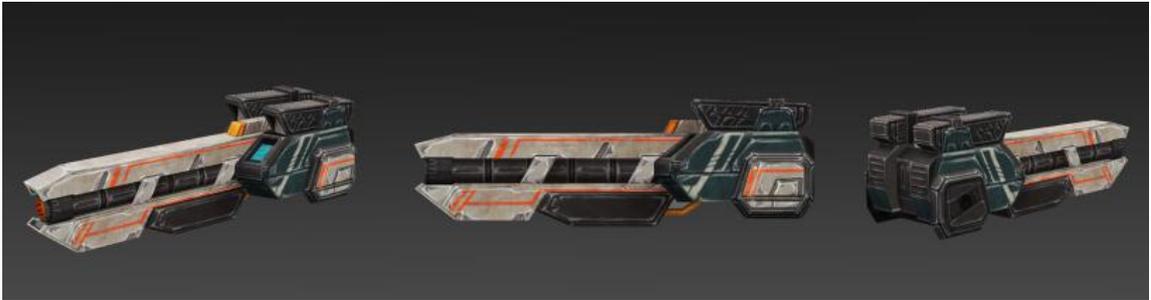


图 3-8-1

- 2.1. 将 OBJ 模型文件导入三维制作软件。（5 分）
- 2.2. 在 PHOTOSHOP 创建大小为 512\*512 的贴图。贴图格式为 PSD。（5 分）
- 2.3. 根据参考图片 3-8-1 的效果，制作出贴图的固有色部分。（10 分）
- 2.4. 烘焙 AO 图片，根据模型结构调整处理 AO 图片，处理黑白关系，强化阴影关系、增强物体体积。（20 分）
- 2.5. 添加基础纹理、处理破损边缘、添加脏迹、污渍、划痕。（10 分）
- 2.6. 制作高光贴图。（10 分）
- 2.7. 制作法线贴图。（10 分）
- 2.8. 在 3dsMax 中给模型附上材质贴图，渲染出模型的正面、3/4 侧面、正侧面、正背面等四个视图。（10 分）
- 2.9. 在 photoshop 中完成次世代武器模型的三视图效果图。保存为 JPG 格式图片命名为：“T3-8，图片尺寸为 1280\*720。（10 分）
- 2.10. 在 3dsMax 软件中整理次世代武器模型源文件。附上完成的材质贴图，保存为 3dsMax scene file (.max)文件。命名为：“T3-8”（5 分）。

2.11. 整理提交完成测试文件。做好文明有序离场工作。（5分）

### 3、提交材料及提交要求

在“技能抽查提交资料”文件夹内保存 max 源文件以“所属学校名\_身份证号\_姓名\_题号”命名的总文件夹中，并将总文件夹打包，形成压缩文件，如“湖南石油化工职业学院\_340103\*\*\*\*\*\_张三\_T3-1.rar”，将压缩文件按要求进行上传。

## (2) 实施条件

进行虚拟现实三维材质贴图制作所需的软硬件设备见下表 3.8.1。

表 3.8.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	实操场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上, 内存 2G 以上。	用于三维模型制作, 每人一台。
3	3dmax2016 或以上版本	三维模型制作	参考人员自选版本
4	平面软件 PS、bodypaint	帮助制作完成图片	

## (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

## (4) 评价标准

三维材质贴图制作的考核实行 100 分制，评价内容包括职业素养、工作任务完成情况两个方面。其中工作任务完成质量占该项目总分的 90%，职业素养占该项目总分的 10%。具体评价标准见下表 3.8.2。

表 3.8.2 虚拟现实三维材质贴图的评分细则

要求类别	评价项	分值	评分细则
工作任务	贴图的创建	10 分	obj 文件的导入（5 分），PSD 文件的创建（5 分）
	内容	80 分	次世代模型颜色贴图制作（40 分）
			次世代模型高光贴图绘制（10 分）

			次世代模型法线贴图绘制（10分）
			3dsMax 中贴图的赋予中最终效果的渲染。（10分）
			最终效果图制作：符合要求三视图 10 分；没完全按要求制作效果图 5 分，无效果图为 0 分。
职业素养	专业素养	5 分	文件提交命名规范，格式正确。
	道德规范	5 分	举止文明，遵守考场纪律，考完后关电脑，归位座椅，有次序离开考场。
总计		100 分	

## 9. 试题编号：3-9，次世代材质贴图绘制

### (1) 任务描述

#### 1、项目背景

三维材质贴图制作模块主要用来检验学生对于三维模型的材质贴图制作的能力，考察学生是否能掌握各类材质的表现技巧。以下以一场景贴图项目为考察实例。

#### 2、考核内容与要求

请根据提供的图片完成配套 3D 模型的次世代材质贴图，如图 3-9-1 所示。相关素材见相关素材\试题 3-9\



图 3-9-1

2.1. 将 OBJ 模型文件导入三维制作软件 Substance Painter。（5分）

2.2. 在 Substance Paint 中烘焙出灭火器模型的，法线贴图、AO 贴图、曲率贴图、位置贴图、厚度贴图、世界法线位置贴图。（10分）

- 2.3. 在 Substance Paint 中制作灭火器，筒体部分的红色金属材质效果。（15分）
- 2.4. 在 Substance Paint 中制作灭火器，压把和提把部分的黑色金属效果。（15分）
- 2.5. 在 Substance Paint 中制作灭火器，喷管橡胶的材质效果。（10分）
- 2.6. 在 Substance Paint 中制作灭火器，铭牌材质的效果。（10分）
- 2.7. 在 Substance Paint 中制作灭火器，压力表、保险销、固定带等配件的效果。（10分）
- 2.8. 运用截图软件，截出模型的正面、3/4 侧面、正侧面、正背面等四个视图，导出格式为 JPG。在 photoshop 中完成次世代武器模型的三视图效果图。保存为 JPG 格式图片命名为：“T3-9”，图片尺寸为 1280\*720。（10分）
- 2.9. 导出灭火器最终效果的 BPR 贴图组。（5分）
- 2.10. 规范保存项目源文件，命名为：“T3-9”。（5分）
- 2.11. 整理提交完成测试文件。做好文明有序离场工作。（5分）

### 3、提交材料及提交要求

在“技能抽查提交资料”文件夹内保存 max 源文件以“所属学校名\_身份证号\_姓名\_题号”命名的总文件夹中，并将总文件夹打包，形成压缩文件，如“湖南石油化工职业学院\_340103\*\*\*\*\*\_张三\_T3-1.rar”，将压缩文件按要求进行上传。

## (2) 实施条件

进行虚拟现实三维材质贴图制作所需的软硬件设备见下表 3.9.1。

表 3.9.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	实操场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上,内存 2G 以上。	用于三维模型制作,每人一台。
3	3dmax2016 以及	三维材质效果制作	参考人员自选版本
4	平面软件 PS	帮助制作完成图片	

### (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

### (4) 评价标准

三维材质贴图制作的考核实行 100 分制，评价内容包括职业素养、工作任务完成情况两个方面。其中工作任务完成质量占该项目总分的 90%，职业素养占该项目总分的 10%。具体评价标准见下表 3.9.2。

表 3.9.2 虚拟现实三维材质贴图的评分细则

要求类别	评价项	分值	评分细则
工作任务	贴图绘制前准备	15 分	obj 文件的导入（5 分），模型的烘焙（10 分）
	内容	75 分	灭火器筒体部分材质制作（15 分）
			灭火器压把和提把部分材质制作（15 分）
			灭火器喷管橡胶部分材质制作（10 分）
			灭火器铭牌材质制作（10 分）
			灭火器压力表、保险销、固定带等配件制作（10 分）
			完成文件 BPR 贴图组的导出（5 分）
		最终效果图制作：符合要求三视图 10 分；没完全按要求制作效果图 5 分，无效果图为 0 分。	
职业素养	专业素养	5 分	文件提交命名规范，格式正确。
	道德规范	5 分	举止文明，遵守考场纪律，考完后关电脑，归位座椅，有次序离开考场。
总计		100 分	

## 模块四：unity 引擎项目开发模块

### 1. 试题编号：4-1，unity 引擎中场景关卡的设计

#### (1) 任务描述

##### 1、项目背景

Unity 引擎项目模块主要用来检验学生对于 unity 引擎交互开发运用的能力，考察学生是否能熟练掌握在实际 VR 项目开发中各个模块在引擎中的实现方法。

##### 2、考核内容与要求

请根据图片的内容展示，运用 unity 素材包中的资源文件，完成湖光山色的优美场景如图 4-1-1 所示。相关素材见相关素材\试题 4-1\



图 4-1-1

- 2.1. 将本测试题配套 unity 资源包导入 unity 引擎。(5 分)
- 2.2. 运用 unity 地表编辑模块工具，为场景制作地表起伏。(20 分)
- 2.3. 运用 unity 地表编辑器为地表添加花草树木。(20 分)
- 2.4. 利用素材包的文件为场景添加水面。(10 分)
- 2.5. 使用素材包中的建筑资源，为场景添加建筑物。(10 分)
- 2.6. 使用素材包中的天空盒文件，为场景添加合适的天空。(10 分)
- 2.7. 给场景添加摄像机，寻找风景优美的角度，制作美丽风景图片，并截图保存为 JPG 图片。图片命名为：“T4-1”。(10 分)
- 2.8. 保存场景文件，打包导出本场景的 Unity 资源包命名为：“T4-1”。(5 分)
- 2.9. 整理提交完成测试文件。做好文明有序离场工作。(5 分)

### 3、提交材料及提交要求

在“技能抽查提交资料”文件夹内保存 unity 场景源文件资源包和 JPG 格式效果图，以“所属学校名\_身份证号\_姓名\_题号”命名的总文件夹中，并将总文件夹打包，形成压缩文件，如“湖南石油化工职业学院\_340103\*\*\*\*\*\_张三\_T3-1.rar”，将压缩文件按要求进行上传。

### (2) 实施条件

进行虚拟现实 unity 引擎项目开发所需的软硬件设备见下表 4.1.1。

表 4.1.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	实操场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上,内存 2G 以上。	用于三维模型制作,每人一台。
3	unity2017 或以上版本	Unity 项目制作	参考人员自选版本
4	平面软件 PS	完成图片	

### (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

### (4) 评价标准

unity 引擎项目开发的考核实行 100 分制，评价内容包括职业素养、工作任务完成情况两个方面。其中工作任务完成质量占该项目总分的 90%，职业素养占该项目总分的 10%。具体评价标准见下表 4.1.2。

表 4.1.2 虚拟现实 unity 引擎项目开发的评分细则

要求类别	评价项	分值	评分细则
工作任务	项目的创建	5 分	资源包的导入
	内容	85 分	Unity 场景地表的制作 (20 分)
			Unity 场景中植被的制作 (20 分)
		Unity 场景中水面的制作 (10 分)	

			Unity 场景中建筑物的制作。（10 分）
			Unity 场景中天空盒的制作（10 分）
			Unity 场景中摄像机的添加与图片的保存（10 分）
			Unity 场景文件的保存与导出（5 分）
职业素养	专业素养	5 分	文件提交命名规范，格式正确。
	道德规范	5 分	举止文明，遵守考场纪律，考完后关电脑，归位座椅，有次序离开考场。
总计		100 分	

## 2. 试题编号：4-2，unity 引擎中场景关卡的个性化氛围设计

### (1) 任务描述

#### 1、项目背景

Unity 引擎项目模块主要用来检验学生对于 unity 引擎交互开发运用的能力，考察学生是否能熟练掌握在实际 VR 项目开发中各个模块在引擎中的实现方法。

#### 2、考核内容与要求

请根据图片的内容展示，运用 unity 素材包中的资源文件，完成项目场景的个性化风格制作，实现区别与如图 4-2-1 所示不同的气候，时间段，氛围的风景效果。相关素材见相关素材\试题 4-2\



图 4-2-1

- 2.1. 将本测试题配套 unity 资源包导入 unity 引擎。（5 分）
- 2.2. 打开配套项目工程文件中的场景“4-2-1”。（5 分）
- 2.3. 丰富场景内景观，植被。（20 分）
- 2.4. 为场景添加灯光，营造氛围。（20 分）

- 2.5. 为场景添加雾效，营造唯美氛围。（10分）
- 2.6. 导入音频文件，实现鸟鸣音效。（10分）
- 2.7. 在场景中放入第三人称漫游组件，实现漫游效果。（10分）
- 2.8. 录制60秒漫游视频，保存视频文件以“T4-2”命名。（10分）
- 2.9. 保存好完成的场景测试文件，以Unity资源包的形式打包输出以“T4-2”命名。（5分）
- 2.10. 整理提交完成测试文件。做好文明有序离场工作。（5分）

### 3、提交材料及提交要求

在“技能抽查提交资料”文件夹内保存unity场景源文件资源包和漫游短视频以“所属学校名\_身份证号\_姓名\_题号”命名的总文件夹中，并将总文件夹打包，形成压缩文件，如“湖南石油化工职业学院\_340103\*\*\*\*\*\_张三\_T3-1.rar”，将压缩文件按要求进行上传。

### (2) 实施条件

进行虚拟现实unity引擎项目开发所需的软硬件设备见下表4.2.1。

表4.2.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	实操场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU奔腾4以上,内存2G以上。	用于三维模型制作,每人一台。
3	Unity2017	Unity项目制作	参考人员自选版本
4	平面软件PS、EV录屏	完成图片	

### (3) 考核时量

考核时间为3个小时。

### (4) 评价标准

unity引擎项目开发的考核实行100分制，评价内容包括职业素养、工作任务完成情况两个方面。其中工作任务完成质量占该项目总分的90%，职业素养占该项目总分的10%。具体评价标准见下表4.2.2。

表 4.2.2 虚拟现实 unity 引擎项目开发的评分细则

要求类别	评价项	分值	评分细则
工作任务	项目的创建	10 分	资源包的导入（5 分）场景文件的打开（5 分）
	内容	80 分	Unity 场景中景观植被的地编工作（20 分）
			Unity 场景中灯光系统的使用（20 分）
			Unity 场景中雾效的设置（10 分）
			Unity 场景中音效资源的添加（10 分）
			Unity 场景中第三人称漫游的实现（10 分）
			Unity 场景中漫游视频的录制与保存（10 分）
职业素养	专业素养	5 分	文件提交命名规范，格式正确。
	道德规范	5 分	举止文明，遵守考场纪律，考完后关电脑，归位座椅，有次序离开考场。
总计		100 分	

### 3. 试题编号：4-3，unity 引擎中场景关卡的设计

#### (1) 任务描述

##### 1、项目背景

Unity 引擎项目模块主要用来检验学生对于 unity 引擎交互开发运用的能力，考察学生是否能熟练掌握在实际 VR 项目开发中各个模块在引擎中的实现方法。

##### 2、考核内容与要求

请根据图片的内容展示，运用 unity 素材包中的资源文件，完成热带海岛的唯美场景如图 4-3-1 所示。相关素材见相关素材\试题 4-3\



图 4-3-1

- 2.1. 将本测试题配套 unity 资源包导入 unity 引擎。(5 分)
- 2.2. 运用 unity 地表编辑模块工具，为场景制作地表起伏。(20 分)
- 2.3. 运用 unity 地表编辑器为地表添加植被。(20 分)
- 2.4. 利用素材包的文件为场景添加海面。(10 分)
- 2.5. 使用素材包中的建筑资源，为场景添加建筑物。(10 分)
- 2.6. 使用素材包中的天空盒文件，为场景添加合适的天空。(10 分)
- 2.7. 给场景添加摄像机，寻找风景优美的角度，制作美丽风景图片，并截图保存为 JPG 图片。图片命名为：“T4-3”。(10 分)
- 2.8. 保存场景文件，打包导出本场景的 Unity 资源包命名为：“T4-3”。(5 分)
- 2.9. 整理完成的测试 unity 资源包和效果预览图(5 分)。
- 2.10. 提交完成测试文件。做好文明有序离场工作。(5 分)

### 3、提交材料及提交要求

在“技能抽查提交资料”文件夹内保存 max 源文件以“所属学校名\_身份证号\_姓名\_题号”命名的总文件夹中，并将总文件夹打包，形成压缩文件，如“湖南石油化工职业学院\_340103\*\*\*\*\*\_张三\_T3-1.rar”，将压缩文件按要求进行上传。

## (2) 实施条件

进行虚拟现实 unity 引擎项目开发所需的软硬件设备见下表 4.3.1。

表 4.3.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	实操场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾4 以上, 内存2G 以上。	用于三维模型制作, 每人一台。
3	unity2017 或以上版本	Unity 项目制作	参考人员自选版本
4	平面软件 PS	完成图片	

### (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

### (4) 评价标准

unity 引擎项目开发的考核实行 100 分制, 评价内容包括职业素养、工作任务完成情况两个方面。其中工作任务完成质量占该项目总分的 90%, 职业素养占该项目总分的 10%。具体评价标准见下表 4.3.2。

表 4.3.2 虚拟现实 unity 引擎项目开发的评分细则

要求类别	评价项	分值	评分细则
工作任务	项目的创建	5 分	资源包的导入

	内 容	85 分	Unity 场景地表的制作（20 分）
			Unity 场景中植被的制作（20 分）
			Unity 场景中水面的制作（10 分）
			Unity 场景中建筑物的制作。（10 分）
			Unity 场景中天空盒的制作（10 分）
			Unity 场景中摄像机的添加与图片的保存（10 分）
			Unity 场景文件的保存与导出（5 分）
职 业 素 养	专 业 素 养	5 分	文件提交命名规范，格式正确。
	道 德 规 范	5 分	举止文明，遵守考场纪律，考完后关电脑，归位座椅，有次序离开考场。
总计		100 分	

#### 4. 试题编号：4-4，unity 引擎中特效的制作

##### （1）任务描述

##### 1、项目背景

Unity 引擎项目模块主要用来检验学生对于 unity 引擎交互开发运用的能力，考察学生是否能熟练掌握在实际 VR 项目开发中各个模块在引擎中的实现方法。

##### 2、考核内容与要求

请根据图片的内容展示,运用 unity 的粒子系统制作陨石掉落的效果如图 4-4-1 所示。相关素材见相关素材\试题 4-4\

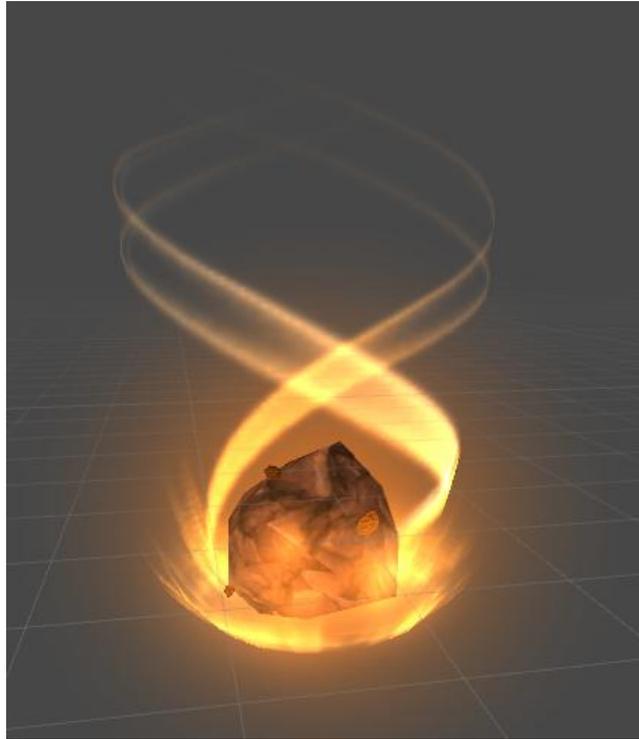


图 4-4-1

将 unity 资源包导入 unity 引擎。(5 分)

创建空挂点, 创建新的粒子发射器。(5 分)

调节粒子发射器, 制作实现陨石的效果。(20 分)

创建新的粒子发射器, 制作实现陨石外圈爆气的特效效果。(20 分)

创建新的粒子发射器, 制作实现陨石掉落时气流运动的特效效果。(20 分)

创建新的粒子发射器, 制作陨石外圈光晕的效果。(10 分)

创建新的粒子发射器, 制作小碎石掉落的特效效果。(10 分)

保存特效文件, 打包导出本特效的 Unity 资源包命名为: “T4-4”。(5 分)

提交完成测试文件。做好文明有序离场工作。(5 分)

### 3、提交材料及提交要求

在“技能抽查提交资料”文件夹内保存 unity 资源包源文件以“所属学校名\_身份证号\_姓名\_题号”命名的总文件夹中, 并将总文件夹打包, 形成压缩文件, 如“湖南石油化工职业学院\_340103\*\*\*\*\*\_张三\_T3-1.rar”, 将压缩文件按要求进行上传。

## (2) 实施条件

进行虚拟现实 unity 引擎项目开发所需的软硬件设备见下表 4.4.1。

表 4.4.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	实操场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上,内存 2G 以上。	用于三维模型制作,每人一台。
3	unity2017 或以上版本	Unity 项目制作	参考人员自选版本
4	平面软件 PS	完成图片	

## (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

## (4) 评价标准

unity 引擎项目开发的考核实行 100 分制,评价内容包括职业素养、工作任务完成情况两个方面。其中工作任务完成质量占该项目总分的 90%,职业素养占该项目总分的 10%。具体评价标准见下表 4.4.2。

表 4.4.2 虚拟现实 unity 引擎项目开发的评分细则

要求类别	评价项	分值	评分细则
工作任务	项目的创建	10 分	资源包的导入(5分),空挂点的创建(5分)
	内容	80 分	Unity 中陨石特效的制作(20分)
			Unity 中陨石掉落爆气特效制作(20分)
			Unity 中陨石掉落时气流特效的制作(20分)
			Unity 中光晕特效的制作(10分)
	Unity 中小碎石掉落特效的制作(10分)		
职业素养	专业素养	5 分	文件提交命名规范,格式正确。
	道德规范	5 分	举止文明,遵守考场纪律,考完后关电脑,归位座椅,有次序离开考场。
总计		100 分	

## 5. 试题编号：4-5，unity 引擎中翅膀特效的制作

### (1) 任务描述

#### 1、项目背景

Unity 引擎项目模块主要用来检验学生对于 unity 引擎交互开发运用的能力，考察学生是否能熟练掌握在实际 VR 项目开发中各个模块在引擎中的实现方法。

#### 2、考核内容与要求

请根据图片的内容展示,运用 unity 的粒子系统制作陨石掉落的效果如图 4-5-1 所示。相关素材见相关素材\试题 4-5\



图 4-5-1

- 2.1. 将 unity 资源包导入 unity 引擎。（5 分）
- 2.2. 创建空挂点，创建新的粒子发射器。（5 分）
- 2.3. 创建新的粒子发射器，添加 UV Animation 脚本。制作翅膀流动光束的特效效果。（20 分）
- 2.4. 创建新的粒子发射器，制作翅膀流动光晕的特效效果。（25 分）
- 2.5. 创建新的粒子发射器，制作翅膀流动光点的特效效果。（25 分）
- 2.6. 镜像翅膀的各层特效效果，统一调整双侧翅膀特效。（10 分）
- 2.7. 保存特效文件，打包导出本特效的 Unity 资源包命名为：“T4-5”。（5 分）

分)

2.8. 提交完成测试文件。做好文明有序离场工作。(5分)

### 3、提交材料及提交要求

在“技能抽查提交资料”文件夹内保存 unity 资源包源文件以“所属学校名\_身份证号\_姓名\_题号”命名的总文件夹中，并将总文件夹打包，形成压缩文件，如“湖南石油化工职业学院\_340103\*\*\*\*\*\_张三\_T3-1.rar”，将压缩文件按要求进行上传。

## (2) 实施条件

进行虚拟现实 unity 引擎项目开发所需的软硬件设备见下表 4.5.1。

表 4.5.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	实操场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上,内存 2G 以上。	用于三维模型制作,每人一台。
3	unity2017 或以上版本	Unity 项目制作	参考人员自选版本
4	平面软件 PS	完成图片	

## (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

## (4) 评价标准

unity 引擎项目开发的考核实行 100 分制，评价内容包括职业素养、工作任务完成情况两个方面。其中工作任务完成质量占该项目总分的 90%，职业素养占该项目总分的 10%。具体评价标准见下表 4.5.2。

表. 5.2 虚拟现实 unity 引擎项目开发的评分细则

要求类别	评价项	分值	评分细则
工作任务	项目文件的创建	10 分	资源包的导入 (5 分)，空挂点的创建 (5 分)
	内容	80 分	Unity 中翅膀流动光束特效的制作 (20 分)

			Unity 中翅膀流动光晕特效制作（25 分）
			Unity 中翅膀流动光点的特效制作（25 分）
			Unity 中双侧翅膀特效的统一调整（10 分）
职业素养	专业素养	5 分	文件提交命名规范，格式正确。
	道德规范	5 分	举止文明，遵守考场纪律，考完后关电脑，归位座椅，有次序离开考场。
总计		100 分	

## 6. 试题编号：4-6，unity 引擎中翅膀特效的制作

### (1) 任务描述

#### 1、项目背景

Unity 引擎项目模块主要用来检验学生对于 unity 引擎交互开发运用的能力，考察学生是否能熟练掌握在实际 VR 项目开发中各个模块在引擎中的实现方法。

#### 2、考核内容与要求

请根据图片的内容展示，运用 unity 的粒子系统制作陨石掉落的效果如图 4-6-1 所示。相关素材见相关素材\试题 4-6\



图 4-6-1

- 2.1. 将 unity 资源包导入 unity 引擎。（5 分）
- 2.2. 创建空挂点，创建新的粒子发射器。（5 分）
- 2.3. 创建新的粒子发射器，添加 UV Animation 脚本。制作翅膀流动光束的特效效果。（20 分）
- 2.4. 创建新的粒子发射器，制作翅膀流动光晕的特效效果。（25 分）
- 2.5. 创建新的粒子发射器，制作翅膀流动光点的特效效果。（25 分）
- 2.6. 镜像翅膀的各层特效效果，统一调整双侧翅膀特效。（10 分）
- 2.7. 保存特效文件，打包导出本特效的 Unity 资源包命名为：“T4-6”。（5 分）
- 2.8. 提交完成测试文件。做好文明有序离场工作。（5 分）

### 3、提交材料及提交要求

在“技能抽查提交资料”文件夹内保存完成的 unity 资源包文件以“所属学校名\_身份证号\_姓名\_题号”命名的总文件夹中，并将总文件夹打包，形成压缩文件，如“湖南石油化工职业学院\_340103\*\*\*\*\*\_张三\_T3-1.rar”，将压缩文件按要求进行上传。

## (2) 实施条件

进行虚拟现实 unity 引擎项目开发所需的软硬件设备见下表 4.6.1。

表 4.6.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注

1	虚拟现实技术实训 机房	实操场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上,内存 2G 以上。	用于三维模型制作, 每人一台。
3	unity2017 或以上版本	Unity 项目制作	参考人员自选版本
4	平面软件 PS	完成图片	

### (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

### (4) 评价标准

unity 引擎项目开发的考核实行 100 分制, 评价内容包括职业素养、工作任务完成情况两个方面。其中工作任务完成质量占该项目总分的 90%, 职业素养占该项目总分的 10%。具体评价标准见下表 4.6.2。

表 4.6.2 虚拟现实 unity 引擎项目开发的评分细则

要求类别	评价项	分值	评分细则
工作任务	项目文件的创建	10 分	资源包的导入 (5 分), 空挂点的创建 (5 分)
	内容	80 分	Unity 中翅膀流动光束特效的制作 (20 分)
			Unity 中翅膀流动光晕特效制作 (25 分)
			Unity 中翅膀流动光点的特效制作 (25 分)
		Unity 中双侧翅膀特效的统一调整 (10 分)	
职业素养	专业素养	5 分	文件提交命名规范, 格式正确。
	道德规范	5 分	举止文明, 遵守考场纪律, 考完后关电脑, 归位座椅, 有次序离开考场。
总计		100 分	

## 7. 试题编号: 4-7, unity 引擎中室内场景及特效的制作

### (1) 任务描述

#### 1、项目背景

Unity 引擎项目模块主要用来检验学生对于 unity 引擎交互开发运用的能力，考察学生是否能熟练掌握在实际 VR 项目开发中各个模块在引擎中的实现方法。

## 2、考核内容与要求

根据图片的内容展示，运用 unity 的粒子系统制作室内场景的效果并完成室内场景特效如图 4-7-1 所示。相关素材见相关素材试题 4-7\



图 4-7-1

- 2.1. 将本测试题配套 unity 资源包导入 unity 引擎。(5 分)
  - 2.2. 在 Unity 中创建新的室内场景文件。(5 分)
  - 2.3. 参考图 4-7-1 在 unity 中搭建室内场景物件。(20 分)
  - 2.4. 参考图 4-7-1 的效果，给场景创建灯光，实现效果。(20 分)
  - 2.5. 给场景中的蜡烛，添加蜡烛的烛火特效。(20 分)
  - 2.6. 烘焙场景灯光。得到最终的场景效果。(10 分)
  - 2.7. 保存场景文件，运用截图软件，截出最终效果预览图以 JPG 格式保存，命名为“T4-7”。(10 分)
  - 2.8. 保存好完成的场景测试文件,以 Unity 资源包的形式打包输出以“T4-7”命名。(5 分)
  - 2.9. 提交完成测试文件。做好文明有序离场工作。(5 分)
- ## 3、提交材料及提交要求

在“技能抽查提交资料”文件夹内保存 unity 资源包以“所属学校名\_身份证号\_姓名\_题号”命名的总文件夹中，并将总文件夹打包，形成压缩文件，如“湖南石油化工职业学院\_340103\*\*\*\*\*\_张三\_T3-1.rar”，将压缩文件按要求进行上传。

## (2) 实施条件

进行虚拟现实 unity 引擎项目开发所需的软硬件设备见下表 4.7.1。

表 4.7.1 考点提供的主要设备及软件

序号	场地、设备、软件名称	规格/技术参数、用途	备注
1	虚拟现实技术实训机房	实操场地	保证参考人员有足够间距
2	计算机	CPU 奔腾 4 以上,内存 2G 以上。	用于三维模型制作,每人一台。
3	unity2017 或以上版本	Unity 项目制作	参考人员自选版本
4	平面软件 PS	完成图片	

## (3) 考核时量

考核时间为 3 个小时。

## (4) 评价标准

unity 引擎项目开发的考核实行 100 分制，评价内容包括职业素养、工作任务完成情况两个方面。其中工作任务完成质量占该项目总分的 90%，职业素养占该项目总分的 10%。具体评价标准见下表 4.7.2。

表 4.7.2 虚拟现实 unity 引擎项目开发的评分细则

要求类别	评价项	分值	评分细则
工作任务	项目的创建	10 分	资源包的导入 (5 分), 场景的创建 (5 分)
	内容	80 分	Unity 中室内场景的搭建 (20 分)
			Unity 中室内场景灯光的创建 (20 分)
			Unity 中场景烛火特效的创建 (20 分)
			Unity 中室内场景的灯光烘焙 (10 分)

			Unity 中室内场景预览图的制作（10 分）
职业素养	专业素养	5 分	文件提交命名规范，格式正确。
	道德规范	5 分	举止文明，遵守考场纪律，考完后关电脑，归位座椅，有次序离开考场。
总计		100 分	