

# 2025 年济宁市“技能状元”职业技能大赛—— 全市“育幼·悦视·护老”行业职业技能竞赛 艺术设计项目技术文件

主办单位：济宁市教育局

济宁市人力资源和社会保障局

承办单位：济宁教育学院

2025 年 11 月

# 目录

- 一、技术描述 ..... 3
  - （一）项目概要 ..... 4
  - （二）基本知识与能力要求 ..... 4
- 二、试题与评判标准 ..... 6
  - （一）比赛内容 ..... 6
  - （二）评判标准 ..... 8
- 三、竞赛细则 ..... 11
  - （一）裁判员工作内容 ..... 11
  - （二）选手的工作内容 ..... 13
- 四、竞赛场地、设施设备等安排 ..... 15
  - （一）赛场规格要求 ..... 15
  - （二）基础设施 ..... 16
- 五、安全、健康要求 ..... 16
  - （一）选手安全防护要求 ..... 16
  - （二）有毒有害物品的管理和限制 ..... 17
  - （三）赛事安全要求 ..... 17

附件 1

附件 2

## 一、技术描述

### （一）项目概要

#### 1.项目名称

艺术设计赛项

#### 2.职业描述

依据《中华人民共和国职业分类大典》（2022年版）及《广告师国家职业标准》，广告设计师是指从事广告创意、宣传、形象设计的人员。

艺术设计技术的技能包括广告创意技巧、图形设计、出版物编辑设计、企业形象设计、印刷设计、界面设计、平面制作、插图、排版并呈现最终产品及各种形式的图形解读，包括各种印刷品和立体包装的视觉设计。

#### 3.竞赛目的

2025年山东省济宁市“技能状元”职业技能大赛艺术设计赛项，旨在深入贯彻落实国家关于高素质技术技能人才培养的精神，推动艺术设计人才队伍建设，考核参赛选手是否具有独特的视觉传达创造力，掌握色彩、字体、图形和版式设计知识，注重细节，是否具有生产过程的知识 and 熟练的电脑软件操作技术，并能在规定的期限和压力下完成规定的工作任务。通过竞赛提高参赛选手的设计实践能力和创新能力，推进教学过程与生产过程对接、课程内容与职业标准对接、专业设置与产业需求对接，促进职普融通、产教融合、科教融汇，引领专业建设和教学改革。

本次竞赛将借鉴国家级职业技能大赛的有益做法，综合考核选手的理论知识水平及各项实操技能应用。通过开展大赛，为设计师搭建展示专业技能、相互学习交流的平台，展示设计师的职业风采，促进设计师知识和技能提升，增强社会对设计师职业的认同感，吸引更多劳动者投身设计师事业。

4.相关文件

《教育部人力资源社会保障部 工业和信息化部关于举办全国职业院校技能大赛的通知》

《山东省“技能兴鲁”职业技能大赛——2025 年广告行业职业技能竞赛》

《全国职业院校技能大赛中职组艺术设计赛项规程》

《广告设计师国家职业标准》（2024 年版）

（二）基本知识与能力要求

| 相关要求 |                                                  | 权 重<br>比 例<br>(%) |
|------|--------------------------------------------------|-------------------|
| 1    | 知识理解和创意                                          | 10                |
| 基本知识 | —仔细阅读和分析模块描述<br>—检查包含在模块中所提供的材料<br>—发展与模块相关的原创创意 |                   |
| 工作能力 | —善用个人的艺术能力<br>—充分利用软件资源<br>—考虑到时间的限制             |                   |
| 2    | 设计的一致性                                           | 10                |

|      |                                                                                                                                                     |    |
|------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 基本知识 | <ul style="list-style-type: none"> <li>—能理解设计的原则，从而保证设计最终成品的连贯性</li> <li>—善用有效的图形</li> </ul>                                                        |    |
| 工作能力 | <ul style="list-style-type: none"> <li>—正确选择一个在时间限制下可以完成的创意</li> <li>—在一个模块的多项目中间进行协同调节</li> </ul>                                                  |    |
| 3    | 版式编排                                                                                                                                                | 20 |
| 基本知识 | <ul style="list-style-type: none"> <li>—根据原创的创意和目标市场选择相关的配色</li> <li>—对任何需要被使用的元素做出考虑</li> <li>—选择最合适创意本身和目标市场的字体</li> <li>—格式排版要清晰、有一致性</li> </ul> |    |
| 工作能力 | <ul style="list-style-type: none"> <li>—所有的图形要运用到位，使设计协调</li> <li>—把一个创意以一个既美观又符合主题的设计形式呈现出来</li> <li>—使用所有被要求用到的元素去创作设计</li> </ul>                 |    |
| 4    | 特定元素的设计创作                                                                                                                                           | 30 |
| 基本知识 | <ul style="list-style-type: none"> <li>—绘制或重绘标志、图表、地图和其它图形元素矢量格式</li> <li>—使用矢量软件绘制原创插图或背景</li> <li>—在以像素为基准的软件中创建原创图片或背景</li> </ul>                |    |
| 工作能力 | <ul style="list-style-type: none"> <li>—对图像进行裁剪、拷贝、融合等以制作不同的效果</li> <li>—创建标志和标题</li> <li>—创造设计特定的元素</li> </ul>                                     |    |
| 5    | 排版                                                                                                                                                  | 20 |

|      |                                                                           |     |
|------|---------------------------------------------------------------------------|-----|
| 基本知识 | —正确调整分辨率和图像的颜色模式<br>—使用合适的 ICC 色彩配置文件<br>—使用适当的应用软件来制作裁切线<br>—精确的出血       |     |
| 工作能力 | —在软件应用中调整工具和颜色的偏好设置<br>—保持出血区域内无任何无用的元素<br>—添加任何必要的裁剪标记或折叠线<br>—制作设计的最终排版 |     |
| 6    | 保存/归档                                                                     | 10  |
| 基本知识 | —选择适当的图像文件存储格式<br>—选择适当的插图文件存储格式<br>—选择适当的排版文件存储格式<br>—符合生产文件格式要求         |     |
| 工作能力 | —创建完整的存档文件夹以进一步使用<br>—归档时包含链接的图片、字体、源文件和生产文件格式                            |     |
| 合计   |                                                                           | 100 |

## 二、试题与评判标准

### （一）比赛内容

1.竞赛内容以《广告设计师国家职业标准》（2024年版）三级/高级工、四级/中级工及以上知识和技能要求为基础，主要包括理论知识和实操技能两个部分，全面考察参赛选手理论知识、实操技能、职业素养等职业胜任能力。

2.理论知识竞赛：试题依据《广告设计师国家职业标准》（2024年版）的内容和能力要求，通过职业能力测评的方法进

行命题考核。采取闭卷笔答形式进行，题型为单选题（占 50%）、多选题（占 30%）、判断题（占 20%）。理论知识竞赛试题样题见附件 1。

3.实操技能竞赛：试题依据《广告设计师国家职业标准》（2024 年版）实操技能的要求命题，重点考察选手对实操技能的掌握程度、广告策划、设计表现等相关能力。实操技能竞赛试题样题见附件 2。

实操技能竞赛包括三个实操技能，共计180分钟。。

艺术设计赛项竞赛模块设置

| 竞赛内容 | 竞赛模块                                     |
|------|------------------------------------------|
| 理论知识 | 理论知识                                     |
| 实操技能 | 模块一：视觉形象基础系统设计<br>模块二：设计应用<br>模块三：作品综合呈现 |

4.比赛安排：

参赛地点：济宁教育学院

| 竞赛日 | 时间    | 内容  | 场地 | 地点            | 时长<br>(min) |
|-----|-------|-----|----|---------------|-------------|
|     | 09：00 | 开幕式 | —— | 济宁教育学院 1 号报告厅 | ——          |

|  |               |        |      |               |     |
|--|---------------|--------|------|---------------|-----|
|  | 10: 00-11: 00 | 理论知识竞赛 | 竞赛场地 | 济宁教育学院        | 60  |
|  | 13: 00-16: 00 | 技能操作竞赛 | 竞赛场地 | 济宁教育学院        | 180 |
|  | 下午            | 闭幕式    | ——   | 济宁教育学院 1 号报告厅 | ——  |

注：根据天气预报，如偶遇特殊天气将酌情做适当调整，具体另行通知。

### 5.考试形式及要求：

艺术设计赛项实行单人赛，包括理论知识竞赛和实操技能竞赛两个部分。理论考试成绩权重为 30%，技能操作成绩权重为 70%，参赛选手的名次依据竞赛总成绩由高到低排列。当出现参赛选手总成绩相同时，以技能操作得分高的选手名次在前。

#### （二）评判标准

1.理论知识竞赛采取闭卷笔答形式进行，提交试卷后由阅卷机直接给出成绩。

#### 2.实操技能竞赛

##### （1）分数权重

主观评判分值为 40 分，客观评判分值为 60 分，总计分值为 100 分。

##### （2）评判标准



### 主观评判（40 分）

- 广告的概念设计
- 设计作品的创意表现
- 对广告目标市场的了解与定位
- 符合项目的广告诉求
- 视觉冲击力
- 色彩使用的合理性
- 版式设计能力
- 图像处理合成品质
- 图像调色品质
- 图像构成品质
- 不同载体的广告表现
- 字体创意与设计
- 作品关联性
- 设计软件造型能力
- 写实插画绘制能力
- 文字信息的综合处理
- 信息可视化能力
- 图形绘制能力

### 客观评判（60 分）：

- 图像解析度
- 图像的色彩模式

- 文件尺寸
- 完整呈现要求的文字、图像元素
- 按要求绘制图形元素
- 按要求进行图形可视化设计
- 按要求绘制实物效果图
- 出血设置
- 链接文件设置
- 按要求设置的专色与特别色
- 裁切标记、对版标记、出血和色表
- 所有文件存储在正确的文件夹
- 所有文件存储名称与格式正确
- 嵌入 ICC 色彩描述档的 PDF 档案

### （3）评判流程

在评分前，赛务组工作人员须对选手作品文件个人信息采取加密措施，裁判组需确认选手所完成的作品为不可改写数据。

裁判组按竞赛内容分成两类工作小组，分别对竞赛模块进行客观和主观判断评分。

所有裁判在评分表上评完分后，必须在评分表上签名，并在汇总成绩表上签名。

### （4）评判方法

主观成绩的评判是由主观裁判组成员，依据评分标准，对全部选手所完成的试件作品整体评审。

客观成绩的评判是由客观裁判组成员依据客观统一评分标准，对选手作品判分。

客观裁判组成员根据评判项目的客观评分表中评分点，共同检查选手作品完成情况，根据试题的要求，对照评分表，一一对应进行评分。

参赛选手以总成绩进行排名，总成绩相同者依次比较主观、客观分数排名优先级，高者为先，以确定选手排名顺序。

### **三、竞赛细则**

#### **（一）裁判员工作内容**

1.裁判员应服从裁判长的管理和工作安排。若裁判员不熟悉专用设备，不能满足裁判等技术工作需要，裁判长可指定专业技术人员从事相关辅助技术工作。遇到与产品制造商或技术开发商相关的问题或争议，应参照制造商或技术开发商的现场指定技术人员意见和建议。

2.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，如有违反将依据竞赛技术规则违规处理条款给予相应处罚。

3.裁判员的工作分为现场执裁、检测监督、安全管理、测量（客观）评判和评价（主观）评判等。工作按模块分小组开展。主观评分前应由裁判长统一评判标准。

4.裁判员在工作期间不得使用手机、照相机、录像机等设备。

5.裁判员对选手违反安全操作规定的应立即叫停，并扣除相

应操作分数。改正后方可允许选手继续比赛。

6.裁判员应按竞赛行为规范行使职权，不因任何机构和个人而影响本人履行职责，若有违规行为将按相关违规处理办法处理。

7.问题或争议处理。与竞赛有关的问题或争议，各方应通过正当渠道并按程序反映和申诉，不得擅自传播、扩散未经核査证实的言论、信息。

8.对竞赛期间出现的问题或争议按以下程序解决：

（1）竞赛项目内解决。参赛选手、裁判员发现竞赛过程中存在问题或争议，应向裁判长反映。裁判长依据相关规定处理或组织比赛现场裁判员研究解决。处理意见需比赛现场全体裁判员表决的，须获全体裁判员半数以上通过。最终处理意见应及时告知意见反映人，并填写《大赛问题或争议处理记录表》，处理期间，执委会技术保障部和组委会技术工作组应给予支持和指导。

（2）监督仲裁委解决。对项目内处理结果有异议的，在参赛选手成绩最终确认锁定前，各参赛队领队可向监督仲裁委出具署名的书面反映材料并举证。监督仲裁委在执委会监督仲裁协助部协助下受理并开展调查工作。其中，经调查确认所反映情况属技术性问题或争议的，仍交由各竞赛项目内解决。属非技术性问题或争议，由监督仲裁委作最终裁决各类问题或争议处理情况，由执委会监督仲裁协助部填写《争议处理记录表》报监督仲裁委备案。

9.裁判员培训

根据技术规则的要求，裁判培训分别安排在大赛竞赛技术工作对接期间以及赛前进行培训；主要培训内容为：解读大赛竞赛技术规则、技术工作文件、赛题及评分参考标准、执裁业务素质、执裁规则、评判评分方法等。

## 10. 评判结果

### （1）抽检复核

为保障成绩评判的准确性，监督仲裁委对竞赛总成绩排名前30%的所有参赛选手的成绩进行复核。对其余成绩进行抽检复核，抽检覆盖率不低于15%。复核、抽检错误率超过5%的，则认定为非小概率事件，此时裁判组须对所有参赛选手成绩进行复核。

### （2）解密

裁判长正式提交评分结果并复核无误后，加密裁判在监督人员监督下对加密结果进行逐层解密。

### （3）成绩公布

在全部阶段（模块）竞赛结束后，由裁判长对总成绩签字确认并锁定，报技术工作组公布参赛选手成绩。

### （4）留档备案

竞赛每个比赛环节裁判员判分的原始材料和最终成绩等结果性材料都须经监督仲裁委员会人员和裁判长签字后装袋密封存档，并由组委会（技术工作组）封存。

## （二）选手的工作内容

1. 参赛选手须凭竞赛抽签单、身份证和参赛证进入考场。

2. 参赛选手除了竞赛抽签单、身份证、参赛证、自带的彩色笔和贴纸外，不得携带任何物品进入考场，特别是严禁带存储设备进入考场。
3. 进入考场后，参赛选手应按照抽签单进入相应工位，并检查设备状况。
4. 参赛选手应准时参赛，迟到 30 分钟以上者，将不得入场，按自动弃权处理。
5. 参赛选手在竞赛期间可饮水、上洗手间，但其耗时一律计入竞赛时间。
6. 监考工作人员发出开始竞赛的时间信号后，参赛选手方可进行操作。
7. 参赛选手必须独立完成所有项目，除征得裁判长许可，否则严禁与其它选手或本单位指导教师交流接触。
8. 参赛选手不得在试件作品上做任何不属于试题要求范围的标记。
9. 竞赛期间，参赛选手遇有问题应向监考工作人员举手示意，由监考工作人员负责处理。
10. 操作完成时，参赛者应举手示意监考工作人员记录其竞赛实际时间。
11. 监考工作人员发出结束竞赛的时间信号后，参赛选手应立即停止操作，依次有序地离开赛场。
12. 如果参赛选手在现场因机器设备故障导致选手无法继续进行

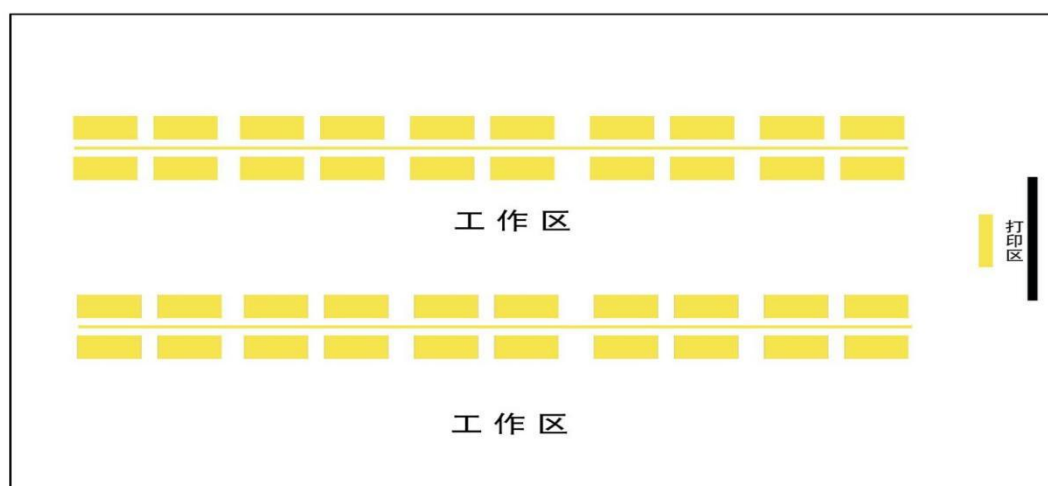
比赛，参赛选手须立即举手示意监考工作人员，记录其故障发生时间，通知裁判长来处理，裁判长会同特殊职责裁判和电脑技术保障人员对电脑故障进行确认，如不是选手本人违规操作或个人技术误操作等原因造成机器设备运转不正常而中断比赛的，中断时间不计入选手正式比赛时间。机器设备恢复正常后，可根据故障或问题处理的具体时间，补足比赛时间。因个人原因导致机器设备故障而造成比赛延误的时间，计入选手比赛时间并不予补偿。

#### 四、竞赛场地、设施设备等安排

##### （一）赛场规格要求

考核赛的场地面积根据参赛选手人数确定，每一位参赛选手的工位面积不少于 2.25 平方米，打印区面积不少于 20 平方米，裁判室不小于 10 平方米。

技能实操竞赛场地布局图



## （二）基础设施

### 1、硬件设备要求

赛场需配备 50 个插座，赛场电源须分两路，分别为单独控制的照明电路和单独控制的比赛电脑电路。

#### 平面设计技术项目赛场提供设施、设备清单表

|                              |                   |
|------------------------------|-------------------|
| 40 台 DELL 电脑或相同配置的其他品牌 PC 电脑 |                   |
| CPU                          | Intel i5-7500 4 核 |
| 内存                           | 8GB               |
| 硬盘                           | 500GB             |
| 显示器                          | 19.5 寸            |
| 有线键盘、鼠标                      | USB3.0 接口         |

### 2、软件要求

每台比赛电脑安装 Photoshop CC 2023、Illustrator CC 2022、InDesign CC 2022、office。

注：比赛设备、软件均由承办方统一提供，不允许选手自带工具和软件参赛。

## 五、安全、健康要求

### （一）选手安全防护要求

竞赛过程中，参赛选手须严格遵守安全操作规程及劳动保护要求，接受裁判员、现场技术服务人员的监督和警示，确保设备及人身安全。



各参赛单位须为参赛选手购买比赛期间的意外保险。

## （二）有毒有害物品的管理和限制

选手禁止携带以下物品进入赛场：

- 1.任何储存液体、气体的压力容器
- 2.任何有腐蚀性、放射性的化学物品
- 3.任何易燃、易爆物品
- 4.任何有毒、有害物品
- 5.任何没有生产厂商或达不到国家安全标准的工具及设备
- 6.任何可能危及安全问题的物品

## （三）赛事安全要求

主要包括检查竞赛场地、与会人员居住地、车辆交通及其周围环境的安全防卫；制定紧急应对方案；督导竞赛场地用电、空调等相关安全问题；监督与会人员食品安全与卫生；分析和处理安全突发事件等工作。赛场须配备相应医疗人员和急救人员，并备有相应急救设施。

附件部分：

附件 1.艺术设计赛项理论赛卷（参考样题）

附件 2.艺术设计赛项技能实操赛卷（样题）

## 附件 1

### 艺术设计赛项理论赛卷（参考样题）

#### 一、单选题（共 50 题，每题 1 分，共 50 分）

- 1、被认为是西方设计美学思想鼻祖的是公元前 5 世纪的思想家( )
  - A. 柏拉图
  - B. 苏格拉底
  - C. 毕达哥拉斯
  - D. 阿里斯多德
- 2、国际主义建筑设计的里程碑是 1958 年密斯和他人合作设计的( )
  - A. 洛克菲勒大厦
  - B. 时代广场
  - C. 西格莱姆大厦
  - D. 联合国大厦
- 3、艺术设计和技术设计的主要区别在于有无( )
  - A. 审美观赏意义
  - B. 审美创造意义
  - C. 审美教育意义
  - D. 审美社会意义
- 4、一切无法用可视形象表现的信息,都可用抽象的( )表达。这也是传递广告信息的主要工具。
  - A. 广告
  - B. 文字
  - C. 语言
  - D. 图案
- 5、引导设计的决定性因素是( )
  - A. 时尚
  - B. 功能
  - C. 消费
  - D. 经济
- 6、在 illustrator 中，使用铅笔工具绘制路径时( )的位置随机产生，不能预先设定。
  - A. 锚点
  - B. 角点
  - C. 焦点
  - D. 拐点
- 7、服饰具有多种功能，处于第一位的是( )
  - A. 时尚功能
  - B. 审美功能
  - C. 实用功能

D. 礼仪功能

8、装潢设计中视觉传达的主要元素有色彩、文字以及( )

A. 图形

B. 肌理

C. 材料

D. 工艺

9、下列哪个不是色彩的基本属性? ( )

A. 色相

B. 饱和度

C. 亮度

D. 透明度

10、( )就是广告文案创意别出心裁,不落俗套,以新取胜。新的创意可以是多方面的,比如信息新、角度新等都可以体现出创意的新颖。

A. 深

B. 新

C. 准

D. 形

11、下列哪个不是立体的主要表现形式? ( )

A. 线性透视

B. 色彩透视

C. 效果透视

D. 方向透视

12、下列哪个属于设计元素? ( )

A. 线条

B. 音乐

C. 小说

D. 建筑

13、色相、饱和度和明度是色彩的三个主要属性,它们分别代表了什么? ( )

A. 颜色的深浅、灰度和纯度

B. 颜色的种类、纯度和明暗

C. 颜色的红绿蓝组成、透明度和变化性

D. 颜色的暖色系、冷色系和中性色系

14、设计中的平面构成主要包括哪些元素? ( )

A. 点、线、面

B. 树、花、草

C. 行、列、轴

D. 圆、三角形、长方形

15、下列哪个属于设计中的字体分类? ( )

A. 黑体、粗体、斜体

B. 等比例字体、非等比例字体

C. 长度、宽度、颜色

D. 上线、基准线、下降线

16、设计中的视觉元素主要包括哪些? ( )

A. 色彩、形状、空间

- B. 技巧、方法、材料
- C. 功能、用户体验、交互
- D. 主题、故事、意象

17、关于商标的设计要点叙述错误的是（ ）。

- A. 功能第一，形式为功能服务原则
- B. 简洁与鲜明
- C. 易推广和应用
- D. 形式感要具有现代气息

18、下列对滤镜描述不正确的是（ ）。

- A. **Photoshop** 可以对选区进行滤镜效果处理，如果没有定义选区，则默认为对整个图像进行操作
- B. 在索引模式下不可以使用滤镜，有些滤镜不能使用 **RGB** 模式
- C. 扭曲滤镜主要功能让一幅图像产生扭曲效果
- D. **3D** 变换滤镜可以将平面图像转换成为有立体感的图像

19、印刷四色 **C**、**M**、**Y**、**K** 分别指下列哪一项？（ ）

- A. 青色、品红、黄色、黑色
- B. 蓝色、黑色、黄色、绿色
- C. 绿色、品红、黄色、黑色
- D. 绿色、橘色、黄色、黑色

20、在布局设计上，中国古代建筑有一种（ ）的组织规律，就是以“间”为单位构成单座建筑，再以单座建筑组成“庭院”，进而以庭院为单位，组成各种形式的组合。

- A. 复杂
- B. 简明
- C. 清爽
- D. 灵活

21、默认的暂存磁盘（**ScratchDisk**）是如何排列的？（ ）

- A. 没有暂存磁盘
- B. 暂存磁盘创建在启动磁盘上
- C. 暂存磁盘创建在任何第二个磁盘上
- D. 如果电脑有多块硬盘，哪个剩余空间大，哪个就优先作为暂存磁盘

22、在文件保存中能保存通道的文件格式有（ ）。

- A. **Jpg**
- B. **Tif**
- C. **Max**
- D. **Pha**

23、关于标志的功能说法不正确的是（ ）。

- A. 标志的功能主要信息传达
- B. 各类标志有不同的应用范围，发挥的功能也不同
- C. 标志理想的传达效果是信息传达者使其图形化的传达内容与信息接受者所理解和解释的意义相一致
- D. 标志的功能与人们的日常物质生活没有什么关系

24、图像分辨率的单位是（ ）。

- A. **dpi**

- B、ppi
  - C、lpi
  - D、pixel
- 25、黑体是受西方无衬线体的影响，于 20 世纪初在( )诞生的印刷字体。
- A、中国
  - B、日本
  - C、韩国
  - D、朝鲜
- 26、“设计”一词的英文为( )。
- A、advertisement
  - B、design
  - C、AE
  - D、disturb
- 27、在广告创意过程中应该注意的原则不包括( )。
- A、简洁原则
  - B、形象原则
  - C、理解原则
  - D、夸大原则
- 28、以下( ) 软件主要用于矢量图形的设计。
- A、CorelDRAW
  - B、Illustrator
  - C、Freehand
  - D、以上都是
- 29、广告策划的第一项工作是( )。
- A、确立目标
  - B、追求主题
  - C、调查研究
  - D、进行创意
- 30、哪种命令可以将图像中相似颜色区域都加选到选区中( )。
- A、扩大选取
  - B、选取相似
  - C、扩展
  - D、魔术棒
- 31、PHOTOSHOP 中下列那种转换是不失真的( )。
- A、选区与通道之间的转换
  - B、选区与路径之间的转换
  - C、选区扩展
  - D、选区与图层之间的转换
- 32、广告经过相关媒介所获取总成效称为( )。
- A、毛频点
  - B、千人成本
  - C、收视率
  - D、抵达率
- 33、在我国，广告的行政管理是由( ) 部门按照广告管理的法律、法规和有关政策规定来行使

管理职权的，而且是我国现阶段进行广告管理的一种主要方法。

- A、 国家工商行政管理
- B、 地方工商行政管理
- C、 国家政府
- D、 地方政府

34、凡是设置在商业街、购物中心及商铺内及四周的广告叫做（ ）。

- A、 户外广告
- B、 印刷广告
- C、 销售现代广告
- D、 交通工具广告

35、（ ）是实现企业经营策略的工具之一。

- A、 竞争
- B、 促销
- C、 广告
- D、 媒体

36、Photoshop 图像的最小单位是哪一个（ ）。

- A、 像素
- B、 位
- C、 路径
- D、 密度

37、红色光由于波长最长，穿透空气时形成的折射角度最小，在空气中轴射的直线距较远，在视网膜上成象的位置最深，给视觉以逼近的扩张感，因此被称为（ ）。

- A、 装饰色
- B、 远渐色
- C、 混合色
- D、 前进色

38、在（ ）图形中，节点是组成曲线的基本元素。

- A、 像素
- B、 矢量
- C、 照片
- D、 点阵

39、广告公司是专门从事( )的企业。

- A.产品销售
- B.广告代理
- C.广告经营
- D.广告设计

40、视觉传达设计，是利用视觉符号来进行（ ）传达的设计，设计师是信息的发送者，传达对象是信息的接收者。

- A、 图形
- B、 色彩
- C、 信息
- D、 文字

41、下面那个是营销组合策略的内容（ ）。

- A、 质量
- B、 分销
- C、 售后服务
- D、 产品

42、广告的基本职能包括( )。

- A.传递信息
- B.付费传播
- C.沟通
- D.教育

43、保存图像文件的快捷键是( )。

- A、 Ctrl+D
- B、 Ctrl+O
- C、 Ctrl+W
- D、 Ctrl+S

44、下列不属于标志功能的是( )。

- A、 商标因注册，从而在法律上使商品和企业得到保护
- B、 传达企业信息的目的
- C、 树立企业形象
- D、 提高产品的品质

45、下列关于广告标题分类叙述错的是( )。

- A、 直接性标题
- B、 间接性标题
- C、 导入性标题
- D、 复合性标题

46、下列哪一项不属于平面广告方案中的关键要素？ ( )

- A、 大标题
- B、 图形
- C、 简短说明
- D、 色彩

47、用“磅” 计算字体面积的大小属于( )。

- A、 号数制
- B、 点数制
- C、 级数制
- D、 度数制

48、在 Photoshop 中，魔术棒工具中的“溶差”参数用来控制( )。

- A、 选择范围的大小
- B、 选择范围的颜色
- C、 选择的颜色会越淡
- D、 选择的颜色会越浓

49、“剪贴路径”对话框中的“展平度” 是用来定义什么的( )。

- A、 定义曲线由多少个节点组成
- B、 定义曲线由多少个直线片段组成
- C、 定义曲线由多少个端点组成
- D、 定义曲线边缘由多少个像素组成

50、 pop 广告指的是 ( )。

- A、 售点广告
- B、 报纸广告
- C、 电视广告
- D、 焦点广告

## 二、多项选择题（每题 2 分，共 15 题）

1、 ( ) 不是变体字体的变化准则。

- A、 形式为辅
- B、 形式多样
- C、 表现内容
- D、 功能第一
- E、 形式统一

2、 常见的图形包括( )。

- A、 摄影
- B、 标志
- C、 图案
- D、 绘画
- E、 符号

3、 在网页中插入表格，表格的对齐方式包括( )。

- A、 左对齐
- B、 居中对齐
- C、 右对齐
- D、 分散对齐
- E、 上下对齐

4、 变体字体的变化准则包括( )。

- A、 形式为辅
- B、 形式多样
- C、 表现内容
- D、 功能第一
- E、 形式统一

5、 标志设计中，由( ) 的构思手法，属于表象手法。

- A、 广告业——沟通
- B、 造纸业——纸张
- C、 金融业——钱币
- D、 西餐业——刀叉
- E、 珠宝业——钻石

6、 人类很早就懂得利用视觉符号来进行信息传达，比如( )。

- A、 原始人曾使用过结绳
- B、 原始人曾使用过图画
- C、 原始人曾使用过契刻
- D、 欧非大陆洞窟的古代岩画
- E、 新石器时代器物上的契刻符号

7、 下列选项中，属于视觉传达设计的领域的有( )。

- A、 字体设计



- B、展示设计
  - C、影视设计
  - D、包装设计
  - E、标志设计
- 8、在 Photoshop 中，下列关于分辨率的单位描述错误的是( )。
- A、像素 / 派卡
  - B、像素 / 英寸
  - C、像素 / 米
  - D、像素 / 毫米
  - E、像素 / 分米
- 9、广告表现中的非语言文字系统不包括( )。
- A、解说词
  - B、色彩
  - C、广告语
  - D、符号
  - E、音乐
- 10、不可以产生平静、安详感的线是( )。
- A、波浪线
  - B、斜线
  - C、折线
  - D、水平线
- 11、下列属于图形创意描述的有( )。
- A、寓意性
  - B、抽象性
  - C、具象性
  - D、随意性
- 12、广告文案语言的创意误区有以下几点:( )
- A、机械模仿
  - B、词不达意
  - C、含糊不清
  - D、渲染不当
  - E、牵强附会
- 13、在版面中，无论是( )等视觉要素，在组织上合乎某种规律时所给予视觉和心理上的节奏感觉，即是韵律。
- A、图形
  - B、文字
  - C、色彩
  - D、点线面
  - E、空间
- 14、出现在广告表现元素中的图片和说明文字必须把握( )的原则，不有意地抑制和贬低他人的产品或服务。
- A、创新独特
  - B、实事求是

- C、科学严谨
- D、公正准确
- E、重点突出

15、文字是人类祖先为了( )而发明的视觉文化符号,对人类文明起了很大的促进作用。

- A、记载图形
- B、记录语言
- C、记录事物
- D、强化视觉
- E、交流思想感情

### 三、判断题(共 20 题,每题 1 分,共 20 分)

1、书籍版面设计包括封面。( )

- A、正确
- B、错误

2、商标代表着一种权益。( )

- A、正确
- B、错误

3、文字信息的跳跃率与阅读率成反比。( )

- A、正确
- B、错误

4、“尤里卡效应”是指灵感闪现。( )

- A、正确
- B、错误

5、广告牌只能为企业的产品做宣传。

- A、正确
- B、错误

6、模糊工具可以减少图像饱和度。( )

- A、正确
- B、错误

7、填充路径不可以使用橡皮擦。( )

- A、正确
- B、错误

8、完整的印刷加工流程通常分为印前、印中、印后 3 个阶段。( )

- A、正确
- B、错误

9、在学习软件的过程中,软件的版本越旧说明是最好用的。( )

- A、正确
- B、错误

10、在版式设计中,图片的清晰度对图片的视觉没有影响。( )

- A、正确
- B、错误

11、设计的目的是美化万物。( )

- A、正确

- B、 错误
- 12、 广告媒体的基本功能有传播功能、吸引功能、服务功能。（）  
A、 正确  
B、 错误
- 13、 Web 安全色所能够显示的颜色种类为千万种颜色。（）  
A、 正确  
B、 错误
- 14、 标志的形成是孤立的，不受人类社会经济、文化、科技等全方位的影响。（）  
A、 正确  
B、 错误
- 15、 线框在版面设计中常起的作用是强调作用。（）  
A、 正确  
B、 错误
- 16、 色彩创意主要表现在色调处理、位置处理和层次处理。（）  
A、 正确  
B、 错误
- 17、 在一个框架的属性面板中，不能设置边框宽度。（）  
A、 正确  
B、 错误
- 18、 分减是对基本形进行分割、移位或减缺的变化方式。（）  
A、 正确  
B、 错误
- 19、 标准色的应用方式只有两种：单色和复色。（）  
A、 正确  
B、 错误
- 20、 通道可用于存储图像的颜色信息和选区信息。（）  
A、 正确  
B、 错误

# 艺术设计赛项理论赛卷（样卷答案）

## 一、单项选择题

|      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |
|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 1.B  | 2.C  | 3.A  | 4.B  | 5.B  | 6.A  | 7.C  | 8.A  | 9.D  | 10.B |
| 11.C | 12.A | 13.B | 14.A | 15.A | 16.A | 17.D | 18.B | 19.A | 20.B |
| 21.B | 22.B | 23.D | 24.A | 25.B | 26.B | 27.D | 28.D | 29.C | 30.D |
| 31.A | 32.A | 33.A | 34.A | 35.C | 36.A | 37.D | 38.B | 39.C | 40.C |
| 41.D | 42.A | 43.D | 44.D | 45.C | 46.D | 47.B | 48.A | 49.B | 50.A |

## 二、多项选择题

|            |              |            |            |            |             |             |            |      |            |
|------------|--------------|------------|------------|------------|-------------|-------------|------------|------|------------|
| 1.AB       | 2.AB<br>CDE  | 3.AB<br>C  | 4.CD<br>E  | 5.BC<br>DE | 6.AB<br>CDE | 7.AB<br>CDE | 8.AC<br>DE | 9.AC | 10.A<br>BC |
| 11.AB<br>C | 12.AB<br>CDE | 13.A<br>BC | 14.B<br>CD | 15.BC<br>E |             |             |            |      |            |

## 三、判断题

|      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |
|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 1A   | 2.A  | 3.A  | 4.A  | 5.B  | 6.B  | 7.A  | 8.A  | 9.B  | 10.B |
| 11.A | 12.A | 13.B | 14.B | 15.A | 16.A | 17.B | 18.A | 19.B | 20.A |

## 附件 2

样题仅作题型及技术参考，非正式比赛试题。

主题：“自然之韵”生态保护公益活动

背景说明：

“自然之韵”生态保护公益活动旨在倡导人与自然和谐共生，呼吁社会各界关注生态环境保护，通过一系列公益宣传活动，提高公众环保意识，共同守护我们的绿色家园。

### 一、试题要求：

为“自然之韵”生态保护公益活动设计视觉形象基础系统、IP 形象设计、宣传海报、文创产品设计，并进行综合呈现。

#### 模块一：视觉形象基础系统设计

1.包含内容：标志设计、标准字设计、标志与标准字体组合、标准色、辅助图

- (1) 必须使用矢量软件进行设计制作；
- (2) 标志中所设计的色块，用 CMYK 色值标注；
- (3) 标志、标准字组合反黑反白效果图；
- (4) 标志、标准字组合方格坐标制图；
- (5) 尺寸：最长边 100mm 以内，放置在 A4 页面；
- (6) 撰写不超过 200 字的设计说明，放置于上述页面，应考虑版式美观；
- (7) 分辨率：300dpi，色彩模式：CMYK。

2.提交文件：

- (1) 以“工位号+标志”命名，将所有结果文件存储在此文件夹内。
- (2) 文件夹中应包含：

a. 源文件；

b. A4 页面的 PDF 文档（含设计说明）。

#### 模块二：设计应用

##### （一）IP 形象设计

请为“自然之韵生态保护公益活动”设计 IP 吉祥物形象，名字自取。包括基本形、三视图（正面、侧面、背面），基本形与三视图的状态一致即可。

1.创意要求

根据本活动的定位，IP 的设计应有亲和力，能作为传递生态保护的代言使者，具备可延展及应用可能。

2.技术要求

- (1) 必须通过矢量软件或相关绘图软件设计制作 IP 角色;
- (2) 基本形为平面上色效果图;
- (3) 三视图可以为线稿图或效果图;
- (4) 在基本型设计文件中撰写 100-200 字左右的设计说明;

### 3.提交文件

(1) 在指定盘区建立文件夹,以“抽签号+IP”命名,将所有结果文件存储在此文件夹内。

(2) 文件夹中应包含:

- a.基本形、三视图的源文件;
- b.基本形效果图与三视图放至(297mmx440mm 页面)的 PDF 文档。

## (二) 宣传海报设计

海报是世界性的视觉语言,能够跨越国家、民族、语言和文化的障碍,传达人类的共识和公知。为“自然之韵生态保护公益活动”设计宣传海报。

1.创意要求:海报应包含模块一设计的标志,并附宣传广告语、主办单位等信息。

(1) 宣传广告语:邂逅自然之韵,守护生态之美,让每一寸土地都焕发诗意生机。

(2) 主办单位:济宁市市人力资源和社会保障局

2.技术、标注要求:

- (1) 净尺寸: 285mmx420mm;
- (2) 分辨率: 300dpi,出血: 3mm;
- (3) 色彩模式: CMYK, 竖排。

3.提交文件:

(1) 将所有结果文件存储在“工位号+海报”文件夹内;

(2) 文件夹中应包含:

a. 海报源文件;

b. PDF 文档(可将设计源文件缩放至适合页面大小), CMYK 格式,文件中应包含出血、裁切标记等相关信息。

## (三) 文创产品设计

1.创意要求:

为该项目设计一个文创产品,类型自定义,材质与工艺不限。

2.技术、标注要求:

- (1) 尺寸根据设计内容自行安排,尺寸不超过 285mmx420mm;
- (2) 根据要求,用引线在页面的空白区域标注材质和工艺;
- (3) 分辨率: 300dpi, 色彩模式: CMYK。

3.提交文件:

(1) 将所有结果文件存储在“工位号+文创产品设计”文件夹内;

(2) 文件夹中应包含:

a. 源文件;

b. PDF 文档。

### 模块三：作品综合呈现

#### 1.要求：

将模块一、模块二所有作品按不同比例缩小，排列到一个版面上，版式设计美观。

#### 2.技术、标注要求：

- （1）尺寸：竖排，高 900mm、宽 600mm；
- （2）分辨率：300dpi；
- （3）色彩模式：CMYK。

#### 3.提交文件：

- （1）将文件存储在“工位号+作品综合呈现”文件夹内；
- （2）文件夹中应包含：

- a. 作品综合呈现源文件；
- b. 600\*900mm 的 PDF 文档。

## 二、文件提交总要求

在桌面建立文件夹，以“工位号+作品递交”命名，将做好的所有项目保存该文件夹内。