



娄底职业技术学院

Loudi Vocational & Technical College

数字媒体艺术设计专业

技
能
考
核
标
准

娄底职业技术学院

二〇二三年十月

目 录

| | |
|----------------------|----|
| 一、专业名称及适用对象 | 1 |
| 二、考核内容 | 1 |
| 模块一：专业基础技能 | 2 |
| 项目 1：图形图像处理与制作 | 2 |
| 项目 2：矢量图形绘制 | 3 |
| 模块二：专业核心技能 | 5 |
| 项目 1：三维产品制作 | 5 |
| 项目 2：VR 设计 | 6 |
| 项目 3： UI 设计 | 7 |
| 项目 4：视频剪辑 | 9 |
| 项目 5：影视后期特效 | 10 |
| 项目 6：MG 动画制作 | 11 |
| 模块三：专业拓展技能 | 13 |
| 项目 1：室内设计制图与识图 | 13 |
| 三、评价标准 | 15 |
| 四、抽考方式 | 19 |
| 1.抽查对象 | 19 |
| 2.抽查方式和考核要求 | 20 |
| 五、附录 | 22 |
| 1.相关法律法规 | 22 |
| 2.相关规范与标准 | 22 |

娄底职业技术学院数字媒体艺术设计专业

技能考核标准

一、专业名称及适用对象

1. 专业名称

数字媒体艺术设计专业（专业代码：550103）

2. 适用对象

高职全日制在籍毕业年级学生。

二、考核内容

本考核标准依据数字媒体艺术设计专业人才培养方案中的职业面向和典型岗位要求设置了专业基础技能模块、专业核心技能模块、专业拓展技能模块三个部分，共 9 个项目。

专业基础技能模块主要考核学生利用相关计算机辅助软件技术处理点阵图像和绘制矢量图形的基本能力。具体包括图形图像处理与制作、矢量图形绘制两个项目。专业核心技能模块主要考核学生利用相关计算机辅助软件技术和不同设计类别的设计规范与要求，结合自己的创意构想，在相应的设计岗位完成三维产品制作、VR 制作、UI 设计、视频剪辑、影视后期特效、MG 动画制作等技术工作的能力，共计六个项目。专业拓展技能模块主要考核学生在本专业基础技能和核心技能之外，根据自身的特点和兴趣爱好，在专业拓展课的开设基础上，是否能主动深入学习，掌握一定的本

专业以外的拓展技能而设置的室内设计制图与识图这一个项目。

模块一：专业基础技能

项目 1：图形图像处理与制作

图形图像处理与制作是数字媒体艺术设计所有专业方向学生必备的专业基本技能。本模块主要考查检验学生熟练利用 **Photoshop** 对点阵图图像进行处理与制作的能力，不考核试题所涉及的平面设计项目的规范与参数。

基本要求：

1、技能要求

本模块主要包括以下技能要点，在考核中综合予以体现。每题考核的侧重点会略有不同。

(1) 文件基本设置。能正确设置文件尺寸、分辨率、色彩模式、格式等基本参数。

(2) 图形图像的选取。能够熟练运用 **Photoshop** 选区类工具、命令以及蒙版、通道、路径等技术获取所需的图形图像；

(3) 图形图像的造型。能够熟练运用 **Photoshop** 的相关工具和命令制作、编辑图形图像的形状与形态；

(4) 图形图像的色彩处理。能够熟练运用 **Photoshop** 各种调整命令、图层、通道等功能调整图形图像的色彩及色调；

(5) 图形图像的合成。能够正确运用 Photoshop 的相关命令和工具以及图层样式、混合模式、图层蒙版、图层样式、图像调整等对图形图像进行合成；

(6) 图形图像的特效。能够合理运用 Photoshop 的滤镜、图层样式、混合模式、通道等制作图形图像的特效；

(7) 文本编辑。能使合理运用 Photoshop 中的相关工具和命令对文本进行输入、编排与处理。

2、素养要求

(1) 具备电脑操作基本常识，规范使用和正确操作电脑设备；

(2) 具备基本的视觉审美及画面布局能力；

(3) 热爱本职工作，树立遵章守纪、团结协作的意识；

(4) 勤奋、认真、努力，按时按质按量完成工作任务；

(5) 按项目要求正确、规范选择和使用文件格式、色彩模式；

(6) 能够正确地设置与保存文件；

(7) 遵守职业道德，不抄袭、侵权他人作品，保守商业秘密；

(8) 举止文明，着装得体。

项目 2：矢量图形绘制

矢量图形绘制能力是数字媒体艺术设计所有专业方向学生必备的专业基本技能。主要考查检验学生熟练利用

Illustrator、CorelDRAW 等矢量图形软件绘制二维矢量图形的能力。

基本要求：

1、技能要求

本模块主要包括以下技能要点，在考核中综合予以体现。

(1) 矢量图形的绘制。能熟练运用图形绘制、修改工具和命令绘制各种矢量图形；

(2) 矢量图形的填充。能熟练运用填充、轮廓线等工具设置对象内部及轮廓线的色彩模式、样式，并为图形填充各种不同形态的色彩、纹样等。

(3) 矢量图形的特效。能够熟练运用相关特效工具和命令为图形赋予相应的特效；

(4) 文本的编辑与特效。能熟练运用文本及相关工具、命令等对矢量文本进行常规编辑及特殊的编排和特效制作。

(5) 矢量图与位图的互换。能熟练运用位图菜单中的相关命令实现矢量图与位图的互换及处理。

(6) 版式编排。能够熟练运用相关工具和命令进行作品版式的编辑与处理。

2、素养要求

(1) 具备电脑操作基本常识，规范使用和正确操作电脑设备；

(2) 具备基本的视觉审美及画面布局能力；

(3) 热爱本职工作，树立遵章守纪、团结协作的意识；

- (4) 勤奋、认真、努力，按时按质按量完成工作任务；
- (5) 按项目要求正确、规范选择和使用文件格式、色彩模式；
- (6) 能够正确地设置与保存文件；
- (7) 遵守职业道德，不抄袭、侵权他人作品，保守商业秘密；
- (8) 举止文明，着装得体。

模块二：专业核心技能

项目 1：三维产品制作

本模块主要包括以下技能要点，在考核中综合予以体现。

基本要求：

(1) 技能要求

- ① 掌握基本的三维建模方法进行物体与场景的建立；
- ② 能进行多边形建模；
- ③ 熟悉材质制作的方法；
- ④ 知道灯光渲染的方法和技巧；
- ⑤ 能设计与制作简单的三维模型。

(2) 素养要求

- ① 具备电脑操作基本常识，规范使用和正确操作电脑设备；
- ② 具备基本的视觉审美及画面布局能力；
- ③ 热爱本职工作，树立遵章守纪、团结协作的意识；

- ④ 勤奋、认真、努力，按时按质按量完成工作任务；
- ⑤ 要按项目要求正确、规范选择和使用文件格式、色彩模式；
- ⑥ 要能够正确地设置与保存文件；
- ⑦ 要遵守职业道德，不抄袭、侵权他人作品，保守商业秘密；
- ⑧ 要举止文明，着装得体。

项目 2：VR 设计

基本要求：

（1）技能要求

① VR 模型优化。掌握 3DMAX 模型在 VR 引擎中的优化操作。能够熟练在 UE4 中进行场景布置,场景模型的制作、修改、优化良好，资源分配合理，场景运行流畅。

② VR 贴图。掌握 VR 引擎中的贴图基本操作。场景各种材质能达到制作鲜明，细节处理合理的要求。

③ VR 灯光。掌握 VR 引擎中的灯光基本操作。能够熟练搭建场景灯光。

④ VR 摄像机。掌握 VR 引擎中的摄像机基本操作。相机镜头具有创意。

（2）素养要求

① 具备 3D 软件的基本常识，3D 渲染的基本操作；

② 具备基本的视觉审美及画面布局能力；

- ③ 热爱本职工作，树立遵章守纪、团结协作的意识；
- ④ 勤奋、认真、努力，按时按质按量完成工作任务；
- ⑤ 要按项目要求正确、规范选择和使用文件命名、分辨率；
- ⑥ 要能够正确地设置与保存文件；
- ⑦ 要遵守职业道德，不抄袭、侵权他人作品，保守商业秘密；
- ⑧ 要举止文明，着装得体。

项目 3：UI 设计

基本要求：

1、技能要求

移动 APP 设计项目主要考察学生图形图像设计能力、页面合理布局能力、页面交互设计、移动 APP 页面设计表现能力、多种软件的综合应用能力。在考核中综合予以体现。具体如下：

（1）图形图像的处理能力。移动图标设计能力。能运用 **Illustrator**、**Photoshop** 等软件设计 UI 图标和 **banner**；

（2）页面合理布局与层级关系梳理能力。能运用相关软件合理展示页面间的层级关系及功能，同时具备页面布局合理设计的能力；

（3）页面交互设计处理能力。能运用相关软件完成页面间的跳转、对象的位置、大小、颜色变化等交互设计表现

方法；能通过全局变量、函数编辑等形式体现人机操作逻辑及操作习惯；

（4）界面设计能力。能运用软件设计不同类型的 APP 界面，布局合理、色彩把握准确、内容符合设计规范；

（5）界面设计规范运用能力。根据不同类型 APP 需求运用设计规范，根据不同平台运用设计规范。

2、素养要求

（1）具备电脑操作基本常识，规范使用和正确操作电脑设备；

（2）具备移动 APP 设计基本的视觉审美、页面布局能力；

（3）热爱本职工作，树立遵章守纪、团结协作的意识；

（4）勤奋、认真、努力，按时按质按量完成工作任务；

（5）要按项目要求正确、规范选择和使用文件格式、色彩模式；

（6）要能够正确地设置与保存文件；

（7）要遵守职业道德，不抄袭、侵权他人作品，保守商业秘密；

（8）要举止文明，着装得体。

项目 4：视频剪辑

基本要求：

（1）技能要求

- ① 掌握 **Premiere** 软件的界面功能与操作技巧；
- ② 掌握对统一画幅、分辨率、帧率、输出格式等操作的设置；
- ③ 熟练掌握视频剪辑、转场制作、音频处理、字幕设计等技能；
- ④ 掌握视听语言，懂得各类叙事技巧的运用，懂得景别的层次、镜头的组接、剪切与基本效果的连贯制作；
- ⑤ 掌握较好的分析与制作案例视频的能力；
- ⑥ 综合运用所掌握的技能进行自主设计与创新制作，具备剪辑制作一个生动与严谨的视频作品的的能力。

（2）素养要求

- ① 培养认真细致、诚实守信、吃苦耐劳的良好品质；
- ② 具有胜任数字媒体开发设计工作的良好的业务素质与身心素质；
- ③ 具有一定的美学知识和良好的审美能力，对自然、社会生活和艺术美有初步的欣赏和鉴别能力；
- ④ 具有举一反三的能力、超前的创造思维能力和运用现代化科学技术的能力。

项目 5：影视后期特效

基本要求：

（1）技能要求

- ① 掌握 **Premiere**、**After Effects** 软件的界面功能与操

作技巧；

② 能初步解决软件使用过程中遇到的常见问题，判断出操作失误步骤；

③ 在软件操作过程中，具备发现问题与解决问题的能力；

④ 掌握 **After Effects** 图层、文字、蒙版、遮罩、抠像、合成与特效插件等的创建、编辑与应用；

⑤ 掌握较好的分析与制作案例视频的能力；

⑥ 综合运用所掌握的技能进行自主设计与创新制作。

（2）素养要求

① 培养认真细致、诚实守信、吃苦耐劳的良好品质；

② 具有胜任数字媒体开发设计工作的良好的业务素质与身心素质；

③ 具有一定的美学知识和良好的审美能力，对自然、社会生活和艺术美有初步的欣赏和鉴别能力；

④ 具有举一反三的能力、超前的创造思维能力和运用现代化科学技术的能力。

项目 6：MG 动画制作

基本要求：

（1）技能要求

① 掌握 MG 动画制作相关软件 **Illustrator**、**After Effects** 的界面功能与操作技巧；

② 掌握不同属性物体的运动规律与状态并正确的运用于动画中；

③ 熟练掌握图形绘制、常用转场制作、关键帧动画、文字动画等技能；

④ 掌握 MG 动画的设计与技巧、外挂插件及表达式的使用；

⑤ 掌握较好的分析与制作各类型案例动画视频的能力；

⑥ 综合运用所掌握的技能进行自主设计与创新制作。

（2）素养要求

① 培养认真细致、诚实守信、吃苦耐劳的良好品质；

② 具有胜任数字媒体开发设计工作的良好的业务素质与身心素质；

③ 具有一定的美学知识和良好的审美能力，对自然、社会生活和艺术美有初步的欣赏和鉴别能力；

④ 具有举一反三的能力、超前的创造思维能力和运用现代化科学技术的能力。

模块三：专业拓展技能

本项技能设项目一个，考核学生在专业拓展课的开设基础上，是否掌握了本专业以外的一些拓展技能。

项目 1：室内设计制图与识图

本模块以室内空间装饰设计项目为背景，按照室内设计施工图制图工作流程与要求，熟悉室内设计制图规范、方法

和步骤，运用 **AutoCAD** 软件完成规范、标准的室内装饰施工图的绘制工作任务。本模块属于室内设计绘图员岗位从事室内设计制图所需的基本技能。主要考查学生对室内空间的感受、理解、分析及运用 **AutoCAD** 软件绘制施工图的能力。

基本要求：

1、技能要求

（1）能够通过所提供的室内设计空间附图，理解并运用其中相关信息和数据，能够对原始的建筑结构有相应的认识、理解；

（2）能够按照提供的设计图纸完成图纸抄绘，绘制的图尺寸正确、结构完整、室内展具、展品、家具、设备等物体齐全；

（3）能够进行室内门窗、展具、展品、家具、灯具等的 **CAD** 图块的正确调用；

（4）能够按照专业制图规范绘制施工图；

（5）能够在图纸上正确进行尺寸标注和文字标注；

（6）能够熟练运用 **AutoCAD** 软件展开制图工作；

（7）能够准确地设置符合虚拟打印要求的打印参数，输出 pdf 图纸文件规整、完善，打印比例和图纸标注比例须保持一致；

（8）能够准确、快速地绘图。

2.素养要求

（1）具备电脑操作基本常识，规范使用和正确操作电

脑设备；

(2) 能够按照要求进行图纸的定置和归位、工作台面保持整洁；

(3) 热爱本职工作，树立遵章守纪、团结协作的意识；

(4) 勤奋、认真、努力，按时按质按量完成工作任务；

(5) 保护好原有的图纸，对图纸精心爱护，避免图纸丢失；

(6) 能够正确地设置与保存文件；

(7) 具有善于分析、不断进取、规范设计的良好习惯；

(8) 举止文明，着装得体。

三、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；根据作品创意、制作技术、画面效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均为 100 分，其中专业技能占 85 分，职业素养占 15 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。各模块和项目的技能评价要点内容

如表 1 所示。

表 1 数字媒体艺术设计专业技能考核评价要点

| 序号 | 模块名称 | 项目名称 | 评价要点 |
|----|---------------|-------------------|--|
| 1 | 模块一 专业基础技能 | 项目 1 图形图像处理与制作 | <p>(1) 能正确地对图形图像进行尺寸、分辨率、色彩模式等基本设置。</p> <p>(2) 能灵活使用 Photoshop 软件中的多种方式为图像建立选区并进行符合作品要求的抠图选图；</p> <p>(3) 能正确使用各种制作工具制作出符合要求的对象形状或形态。能使用路径相关工具绘制节点数量适度、形状准确的路径；</p> <p>(4) 能正确理解通道、蒙版的工作原理，正确使用其进行建立选区、抠图、图像合成等工作；</p> <p>(5) 有正确的图层意识，能够科学合理设置图层并运用图层样式、图层蒙版、图形混合模式等开展图像处理工作；</p> <p>(6) 能恰当、合理地运用滤镜各种命令对图像进行各种特效处理；</p> <p>(7) 能使用文本工作完成文本编排与处理等工作；</p> <p>(8) 能严格遵守职业道德，不抄袭、不侵权；保持卷面干净，台面整洁，做工细致，按时按质按量完成任务。</p> |
| | | 项目 2 矢量图形绘制 | <p>(1) 能熟练使用 Illustrator 或 CorelDRAW 软件中的绘图及形状工具绘制出各种图形；</p> <p>(2) 能运用工具完成图形填充和各种形态的设计；</p> <p>(3) 能使用文本工具及相关命令进行文本编排与处理；</p> <p>(4) 能利用合适的特效工具对图形进行特效制作；</p> <p>(5) 能利用软件功能进行相应的作品版式编排；</p> |

| | | | |
|-----------|----------------|---------------|---|
| | | | <p>(6) 能严格遵守职业道德，不抄袭、不侵权；保持卷面干净，台面整洁，做工细致，按时按质按量完成工作任务。</p> |
| 模块二专业核心技能 | 项目 1 三维产品制作 | | <p>(1) 能运用 3DMax 软件中的几何体建模及多边形建模工具熟练建立基础模型；</p> <p>(2) 能根据试题要求进行相应的物体和场景建立；</p> <p>(3) 能根据试题要求对材质贴图进行正确的参数设置，贴图坐标合理，贴图纹理清晰，物体质感表现强；</p> <p>(4) 能应用正确的灯光参数设置，使灯光具有层次感，光影效果强，渲染设置符合要求，场景物体渲染效果好；</p> <p>(5) 能根据试题要求完成三维产品的制作；</p> <p>(6) 能严格遵守职业道德，不抄袭、不侵权；保持卷面干净，台面整洁，做工细致，按时。</p> |
| | | 项目 2 VR 设计 | <p>(1) 能熟练掌握 3DMAX 模型在 VR 引擎中的优化操作。能够在 UE4 中进行场景布置,制作、修改场景模型；</p> <p>(2) 能熟练掌握 VR 引擎中的贴图基本操作；</p> <p>(3) 能熟练掌握 VR 引擎中的灯光基本操作；</p> <p>(4) 能熟练掌握 VR 引擎中的摄像机基本操作；</p> <p>(5) 能严格遵守职业道德，不抄袭、不侵权；保持卷面干净，台面整洁，做工细致，按时按质按量完成工作任务。</p> |

| | | |
|---|---------------|---|
| 2 | 项目 3 UI 设计 | <p>(1) 能运用相关软件进行图标设计、Banner 设计、字体设计等图形图像处理；</p> <p>(2) 能梳理 APP 页面层级关系、页面合理布局、功能齐全；</p> <p>(3) 能运用相关软件完成 APP 交互设计；</p> <p>(4) 能熟练设计各种界面效果图，图文搭配合理、色彩明确、细节到位；</p> <p>(5) 能熟练掌握不同平台的系统特点和界面设计规范；</p> <p>(6) 能严格遵守职业道德，不抄袭、不侵权；保持卷面干净，台面整洁，做工细致，按时按质按量完成工作任务。</p> |
| | 项目 4 影视后期 | <p>(1) 熟练掌握 Premiere 软件的界面功能与操作技巧；</p> <p>(2) 能正确的对统一画幅、分辨率、帧率、输出格式等操作的设置；</p> <p>(3) 熟练掌握视频剪辑、转场制作、音频处理、字幕设计等技能；</p> <p>(4) 懂得景别的层次、镜头的组接、剪切与基本效果的连贯制作；</p> <p>(5) 具备较好的分析与制作案例视频及自主创作的能力；</p> <p>(6) 能严格遵守职业道德，不抄袭、不侵权；保持卷面干净，台面整洁，做工细致，按时按质按量完成工作任务。</p> |

| | | | |
|--|--|----------------------------|--|
| | | <p>项目 5</p> <p>影视后期特效</p> | <p>(1) 掌握 After Effects 软件的界面功能与操作技巧；</p> <p>(2) 掌握图层、文字、蒙版、遮罩、抠像、合成与特效插件等的创建、编辑与应用；</p> <p>(3) 能正确的对统一画幅、分辨率、帧率、输出格式等操作的设置；</p> <p>(4) 掌握较好的分析与制作案例视频的能力；</p> <p>(5) 综合运用所掌握的技能进行自主设计与创新制作；</p> <p>(6) 能严格遵守职业道德，不抄袭、不侵权；保持卷面干净，台面整洁，做工细致，按时按质按量完成工作任务。</p> |
| | | <p>项目 6</p> <p>MG 动画制作</p> | <p>(1) 掌握 MG 动画制作相关软件 Illustrator、After Effects 的界面功能与操作技巧；</p> <p>(2) 能正确的对统一画幅、分辨率、帧率、输出格式等操作的设置；</p> <p>(3) 熟练掌握图形绘制、常用转场制作、关键帧动画、文字动画等技能；</p> <p>(4) 掌握 MG 动画的设计与技巧、物体运动规律、外挂插件及表达式的使用；</p> <p>(5) 具备较好的分析与制作各类型案例动画视频的能力；</p> <p>(6) 能严格遵守职业道德，不抄袭、不侵权；保持卷面干净，台面整洁，做工细致，按时按质按量完成工作任务。</p> |

| | | | |
|---|---|-----------------------|---|
| 3 | 模 | 项目 1 室内设计制 图与识图 | <p>(1) 能够通过所提供的家居生活空间或公共空间附图，理解并运用其中相关信息和数据，能够对原始的建筑结构有相应的认识、理解；</p> <p>(2) 能够按照专业制图规范绘制施工图；</p> <p>(3) 能够熟练运用 AutoCAD 软件展开制图工作；</p> <p>(4) 能够准确地设置符合打印要求的打印参数，输出图纸规整、完善，打印比例和图纸标注比例须保持一致；</p> <p>(5) 能够按照要求进行图纸的定置和归位；</p> <p>(6) 热爱本职工作，树立遵章守纪、团结协作的意识。</p> |
| | 块 | | |
| | 三 | | |
| | 专 | | |
| | 业 | | |
| | 拓 | | |
| | 展 | | |
| | 技 | | |
| | 能 | | |

四、抽考方式

1. 抽查对象

学校数字媒体艺术设计专业（专业代码 550103）三年一期全日制在籍毕业年级学生。

2. 抽查方式和考核要求

2.1 抽查方式

（1）技能模块抽取：数字媒体艺术设计技能考核模块采取按模块比例抽取方式进行，由专业基础技能模块+任选一个专业核心技能模块+专业拓展技能模块组成。即所有参加技能考核学生中安排 40% 的学生参加专业基础模块中的项目（图形图像处理与制作、矢量图形绘制）进行考核；50% 的学生各自任选一个专业核心技能模块中的项目（三维产品制作、VR 制作、UI 设计、视频剪辑、影视后期特效、MG 动

画制作)参加考核; 剩余 10% 的学生参加专业拓展技能模块考核。

(2) 考核试题抽取

参加专业基础技能模块考核的学生随机抽取基础技能模块题库中的一道题目参加考核; 参加专业核心技能模块或者专业拓展技能模块考核的学生, 在三维产品制作、VR 制作、UI 设计、视频剪辑、影视后期特效、MG 动画制作和室内设计制图与识图七个项目中任选一个项目参加考核, 再随机抽取这个项目下的一道题目进行考核。

2.2 考核要求

本专业采用现场操作考核, 过程考核与结果考核相结合。根据专业技能基本要求, 考核时要求学生能按照相关操作规范独立完成给定任务, 并体现良好的职业精神与职业素养。被测学生必须在规定的时间内个人独立完成测试任务。

专业基础技能模块、专业核心技能和专业拓展技能模块均为电脑操作。

考核时间根据不同模块的具体标准和要求分别为 120 分钟或 180 分钟。具体时间如下。

(1) 专业基础技能模块中的图形图像处理与制作项目考核时间为 120 分钟; 矢量图绘制项目考核时间为 120 分钟。

(2) 专业核心技能模块中的三维产品制作和 VR 制作项目考核时间为 180 分钟; UI 设计项目考核时间为 180 分钟; 视频剪辑项目考核时间为 120 分钟, 影视后期特效项目考核

时间为 180 分钟，MG 动画制作项目考核时间为 180 分钟；

(3) 专业拓展模块室内设计制图与识图项目的考核时间为 180 分钟。

五、附录

1. 相关法律法规

- (1) 《中华人民共和国广告法》
- (2) 《中华人民共和国著作权法》
- (3) 《中华人民共和国侵权责任法》

2. 相关规范与标准

- (1) 《房屋建筑制图统一标准》 GB/T 50001-2017
- (2) 《建筑室内装饰装修制图标准》 T/CBDA 47-2021
- (3) 《建筑装饰装修工程质量验收标准》 GB50210-2018
- (4) 《建筑地面工程施工质量验收规范》 GB50209-2010
- (5) 《住宅室内装饰装修工程质量验收规范》

JGJ/T304-2013

- (6) 《住宅室内装饰装修设计规范》 JGJ367-2015
- (7) 《建筑内部装修设计防火规范》 GB50222-2017
- (8) 《民用建筑工程室内环境污染控制规范》

GB50325-2020

- (9) 《电子文件存储与交换格式 版式文档》 GB/T

33190-2016

- (10) 《数字印刷的分类》 GB/T 30324-2013
- (11) 《多媒体用户界面的软件人类工效学 第 1 部分：

设计原则和框架》GB/T 20527.1-2 006

(12) 《信息技术 中文 Linux 应用编程界面(API)规范》
GB/T 25656-2010

(13) 《信息技术中文 Linux 用户界面规范》GB/T
25646-2010

(14) 《交互式电子技术手册 第1部分：互操作性体系结构》GB/T 24463.1-2009

(15) 《交互式电子技术手册 第2部分：用户界面与功能要求》GB/T 24463.2-2009

(16) 《信息技术 信息设备资源共享协同服务 第304部分：数字媒体内容保护》GB/T 29265.304-2016

(17) 《电影 后期制作素材的交换》GB/T 20231-2006

(18) 《信息安全技术 网络音视频服务数据安全要求》
GB/T 42016-2022

(19) 《音视频、信息技术和通信技术设备 第1部分：安全要求》GB 4943.1-2022

(20) 《音频、视频、信息技术和通信技术设备 环境意识设计》GB/T 34959-2017

(21) 《信息技术 高效多媒体编码 第2部分：视频》
GB/T 33475.2-2016

(22) 《音频、视频和视听设备及系统词汇》GB/T
9002-2017

(23) 《音频、视频及类似电子设备 安全要求》GB

8898-2011

(24) 《音乐、电影、视频、录音和出版产业内容传递与权益管理标识符和描述符的功能要求》 GB/Z 25101-2010

(25) 《影视拍摄基地服务规范》 GB/T 32944-2016