

沈阳现代化都市圈职业院校技能大赛

赛项规程

赛项名称：动漫制作

英文名称：Animation Production

赛项组别：中等职业教育

赛项编号：ZZ202311

一、赛项信息

| 赛项类别 | | | |
|---|---------------|--------------------|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> 每年赛 <input type="checkbox"/> 隔年赛（ <input type="checkbox"/> 单数年/ <input type="checkbox"/> 双数年） | | | |
| 赛项组别 | | | |
| <input checked="" type="checkbox"/> 中等职业教育 <input type="checkbox"/> 高等职业教育 | | | |
| <input checked="" type="checkbox"/> 学生赛（ <input type="checkbox"/> 个人/ <input checked="" type="checkbox"/> 团体） <input type="checkbox"/> 教师赛（试点） <input type="checkbox"/> 师生联队赛（试点） | | | |
| 涉及专业大类、专业类、专业及核心课程 | | | |
| 专业大类 | 专业类 | 专业名称 | 核心课程 (对应每个专业,明确涉及的专业核心课程) |
| 新闻传播 76 | 新闻出版 7601 | 出版商务 760101 | 出版物宣传与广告制作 |
| | 广播影视 7602 | 广播影视节目制作 760202 | 非线性编辑、影视摄像、数字特效与合成、专题节目制作、短视频拍摄与制作、数字音乐音响、专题摄影 |
| | | 影像与影视技术 760203 | 视听语言、图形图像处理、摄影技术、影视摄像、影视编辑、影视特效与合成、短视频制作 |
| | | 动漫与游戏制作 760204 | 三维建模、贴图绘制、游戏动画制作、三维动画制作、二维动画制作、影视后期编辑、游戏界面制作 |
| 电子与信息 71 | 计算机 7102 | 计算机应用 710201 | 图形图像处理、数字媒体技术应用、网页设计与制作 |
| | | 数字媒体技术应用 710204 | 数字影音编辑与合成、三维设计与制作、后期特效制作、网页设计与制作、虚拟现实素材与资源制作、数字媒体制作 |
| | | 计算机平面设计 710210 | 矢量绘图、版式设计、平面设计创意与制作、网页设计与制作、网页美工、数码照片艺术处理 |
| 文化艺术 75 | 艺术设计类 7501 | 艺术设计与制作 750101 | 数字绘画、字体设计、版式设计、UI设计、包装造型、摄影摄像、VI设计、影视后期制作 |
| | | 界面设计与制作 750102 | 图文制作、图形绘制、界面设计、页面设计、动效制作、交互设计 |
| | | 数字影像技术 750103 | 摄影摄像技术、影视剪辑技艺、影视特技、视觉制作技术、网页制作技术、全媒体影像技术 |
| | | 工艺美术 750106 | 电脑模型设计与制作、三维打印工艺品技术、数字雕刻工艺 |
| | | 绘画 | 计算机绘画 |

| | | | |
|--|----------------|----------------------|---|
| | | 750107 | |
| | | 动漫与游戏设计 750109 | 剧本写作基础、漫画设计、动画运动规律、分镜头绘制、二维动画设计与制作、视频剪辑、游戏模型制作、游戏动画制作 |
| | | 工艺品设计与制作 750112 | 数字模型设计与制作、文创产品设计 |
| | 表演艺术 7502 | 舞台艺术设计与制作 750210 | 舞台美术设计、布景与道具制作、舞台灯光设计与操作、舞台人物造型设计、戏曲造型体现、计算机辅助设计 |
| | 民族文化艺术 7503 | 民族美术 750302 | 民族民风采集、民间美术（当地特色）、壁画基础、雕塑基础、工艺品设计制作 |
| | | 民间传统工艺 750305 | 民间传统工艺设计与开发、计算机辅助设计 |
| | | 民族工艺品设计与制作 750306 | 民族工艺品创意手绘、民族工艺品计算机辅助设计、民族工艺品开发 |
| | 社会文化艺术 7504 | 社会文化艺术 750401 | 艺术技能（音乐/舞蹈/美术/戏剧）、音视频剪辑 |
| | | 文物保护技术 750402 | 文物保护数字化技术应用 |

对接产业行业、对应岗位（群）及核心能力

| 产业行业 | 岗位（群） | 核心能力 (对应每个岗位（群），明确核心能力要求) |
|---------------------|---|---|
| 动漫、影视、游戏、交互、人工智能可视化 | 动漫制作模型制作组 (三维模型、UV整理、灯光渲染) | 有能力对角色、道具、场景的模型制作，针对低精度或高精度模型有能力选择恰当的方式制作。 |
| | | 有能力对创建的模型进行UV整理、纹理贴图绘制，材质参数调整等进行协同生产与制作。 |
| | | 能够准确的将角色、道具、场景的“性格”特征准确地呈现出来。 |
| | 动漫制作动画创作组 (创意与分镜、绑定与蒙皮、角色动画、角色动画、渲染合成) | 有能力对不同类型的角色进行骨骼的绑定，设置权重。 |
| | | 并有能力对2足、4足、多足，不同年龄、不同性格、不同族群类角色进行个性化面部表情及肢体动作的设计。 |
| | | 有能力运用相关软件对采集或制作的镜头素材进行优化、剪辑，按试题要求输出准确的视频文件； |

二、竞赛目标

动漫产业是我国大力扶持的朝阳产业之一，广泛辐射影视、游戏、数字经济、人工智能以及实体产业各方面，每年拉动就业数十万人，特别是在元宇宙等数字产业发展前沿领域具有基础性支撑作用，前景广大。动漫制作作为一项职业技能近年来在国内得到大力拓展，组织开展动漫制作职业技能大赛具有以下目标。

一是服务国家发展战略和经济社会发展。以大赛带动动漫制作人才培养，进而服务于国家大力拓展数字经济，发展文化和旅游产业等政策导向，用优质动漫产品拉动新消费。

二是对接新技术、新产业、新业态、新模式。将动漫产业中最新的数字人、人工智能创作等部分结合进赛题，彰显动漫领域新技术、新业态的发展和需求。

三是促进产教融合和赛证融通，引领专业建设和教学改革，让教育标准和人才选拔标准形成有机的互通互联。赛事与证书贯通，以证书所涉及到的9个横向共性岗位为主线，通过个人赛选拔人才的纵向生产能力，通过团体赛培养人才的协同创新能力。以赛促教，使职业院校系统了解企业对岗位人才的需求，掌握职业技能的要领。拉动就业，优秀人才可直接被各用人单位所吸纳，提升就业率和就业品质。

三、竞赛内容

（一）竞赛内容

1. 本赛项为团体赛。赛项技能包括模型制作，动画制作两个模块，涉及共9个岗位技能。

(1) 模型制作：三维模型、UV 整理、贴图绘制、灯光渲染；

(2) 动画制作：创意与分镜、绑定与蒙皮、角色动画、非角色动画、渲染合成。

2. 创作团队现场分工生产制作。参赛团队根据自己擅长的技术表现方式（二维制作或三维制作）进行生产制作，最终提交完整的模型作品与动画作品。

(二) 竞赛时间

本次赛项的竞赛时长为 4 个小时。

(三) 赛项模块、竞赛时长及分值配比

| 模块 | | 主要内容 | 竞赛时长 | 分值 |
|-----|------|-----------------------------|---------|----|
| 模块一 | 模型制作 | 三维建模、UV 整理、贴图绘制、灯光渲染 | 共计 4 小时 | 50 |
| 模块二 | 动画制作 | 创意与分镜、绑定与蒙皮、角色动画、非角色动画、渲染合成 | | 50 |

四、竞赛方式

1. 竞赛为团体赛。每支参赛队由 2 名学生组成，参赛学生须为中等职业学校全日制在籍学生或五年制高职一至三年级（含三年级）全日制在籍学生，凡在往届全国职业院校技能大赛（不包含教学能力比赛）中获一等奖的学生，不能再参加同一项目同一组别的比赛。

2. 不得跨校组队，同一所学校参赛队不超过 2 支。指导教师不超过 2 人，设领队 1 名。

3. 竞赛形式为线下比赛。

五、竞赛流程

(一) 竞赛时间安排

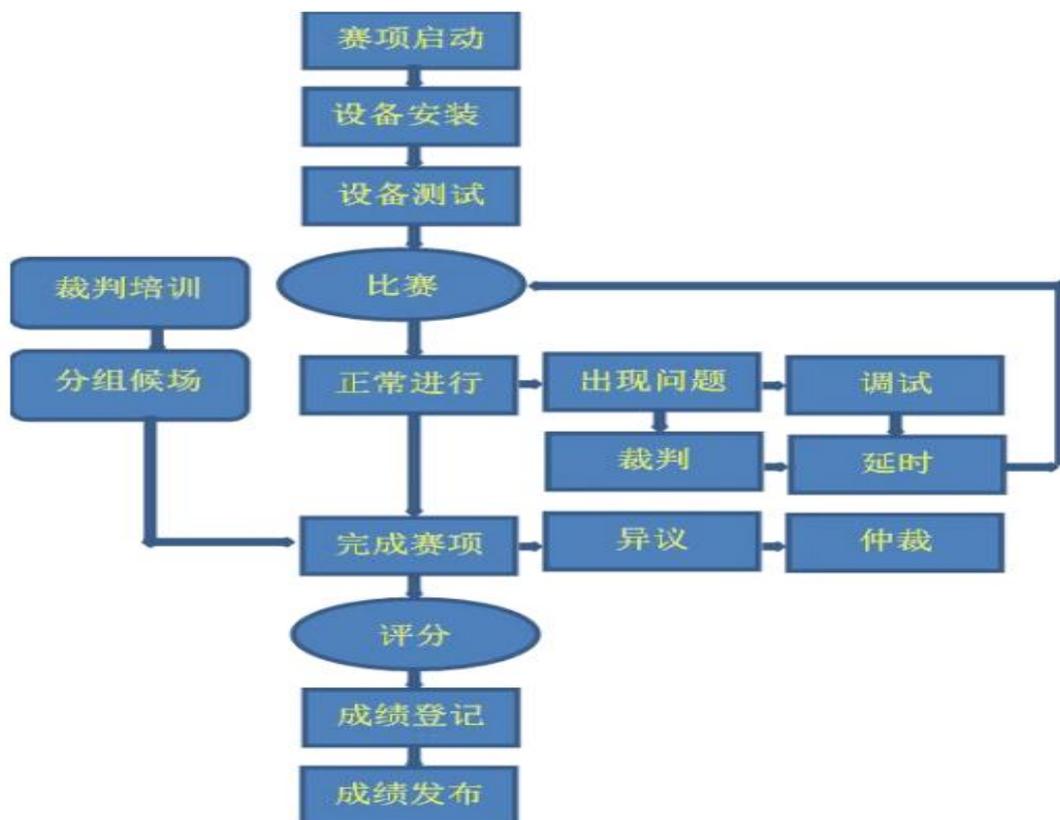
竞赛日期和地点以“沈阳都市圈职业院校技能大赛”官网公布为准，赛程安排如下：

竞赛时间表

| 日期 | 时间 | 要 求 |
|-------|---------------|---|
| 比赛前一日 | 10:00-11:00 | 工作人员（含比赛监督仲裁）培训会。 |
| | 11:00-12:00 | 竞赛设备运行检测。 |
| | 13: 00-14: 00 | 参赛队报到， 领取资料。 |
| | 14:10-15:00 | 领队会（抽签场次号+顺序号），裁判长组织，仲裁监督参加。 |
| | 15: 00-15: 30 | 各参赛队熟悉比赛场地。 |
| | 15:30-16:00 | 裁判长、现场裁判、仲裁监督赛前检查， 封闭赛场 |
| 比赛当天 | 07:00-07:30 | 各参赛队集合前往比赛现场。 |
| | 07:30 | 启封赛场：在裁判长、现场裁判、仲裁监督的监督下工作人员启封赛场。 |
| | 07:30-08:00 | 竞赛入场检录：参赛选手凭顺序号接受入场检录并抽取工位号，确认没有携带竞赛禁止的工具和材料，之密、二次加 |

| | | |
|--|-------------|---|
| | 08:00-08:30 | 参赛选手根据赛位号由工作人员引导进入竞赛工位、领取竞赛任务（密封），裁判宣读竞赛规则及赛场规则等必要说明。 |
| | 09:00 | 比赛开始。 |
| | 13:00 | 比赛结束。 |
| | 13:00-17:00 | 评分裁判组对竞赛的各参赛队进行成绩评定与复核。 |
| | 17:00-19:00 | 成绩公示、申诉期。 |
| | 19:00 | 成绩上交大赛办。 |

（二）竞赛流程



六、竞赛规则

（一）竞赛报名

1. 市直属学校参赛选手以学校为单位组队报名，其他学校组队报名工作由属地区、县（市）教育行政部门负责，沈阳现代化都市圈其他城市的组队报名工作由所在城市教育行政部门负责，并报沈阳职业院校技能大赛办公室。报名通过沈阳现代化都市圈职业院校技能大赛在线报名系统统一进行。

2. 参赛选手报名获得确认后原则上不得随意更换。如比赛前参赛选手因故无法参赛，须由校行政部门于参与赛项开赛 10 个工作日之前出具书面说明，经大赛办核实后予以更换；团体赛选手因特殊原因不能参加比赛时，由赛项裁判长根据赛项的特点决定是否可进行缺员比赛，并上报大赛办备案。如未经报备，发现实际参赛选手与报名信息不符的情况，取消参赛资格。

（二）熟悉场地

在比赛日前一天下午，参赛队在工作人员带领下，携带身份证件，按照规定路线有序进入赛场。任何人员只能在指定区域观察，不得进入赛位，不得触碰赛位内物品。

（三）入场规则

参赛选手在比赛开始前 90 分钟到达指定地点报到，接受工作人员对选手身份、资格和有关证件的检查。竞赛计时开始后，选手未到，视为自动放弃。

（四）赛场规则

1. 参赛选手须持赛位号在规定的时间内入场，按抽签确定的赛位号对号入座，并将赛位号粘贴在参赛选手胸前或者左臂上。参赛选手不得携带任

何与个人身份信息有关的证件，不得携带任何通讯工具、电子存储设备及参考资料进入赛场，一经发现则退出比赛。迟到超过 30 分钟不得入场。

2. 参赛选手在竞赛中应注意随时存盘。参赛选手必须按参赛试卷上的要求存储全部数据，不按要求存储数据导致数据丢失者按成绩无效处理。

3. 竞赛过程中如发生机器故障，必须经现场裁判确认后方能更换机位；竞赛过程中发现问题，选手应该当场举手提出。选手提交的作品中不能包含作者个人、学校、城市及其它相关信息，否则取消竞赛成绩。

4. 竞赛过程中，参赛选手若需休息、饮水或去洗手间，一律计算在操作时间内。

5. 参赛选手应着装整洁，讲文明礼貌，着装不能出现作者个人、学校、城市及其它相关信息。参赛选手应严格遵守赛场纪律、维护赛场秩序，服从裁判管理，并具有良好的职业素养和安全意识。

（五）离场规则

1. 如无特殊原因不得提前结束比赛。如果参赛选手提前结束竞赛，应举手向现场裁判示意。经现场裁判允许，并将竞赛终止时间及原由记录在案后，方可离开比赛现场。参赛选手提前结束比赛后不得再进行任何操作。

2. 竞赛时间一到，参赛选手不得再进行任何操作，否则取消竞赛成绩。

七、技术规范

（一）相关知识与技能

| 工作岗位 | 工作任务 | 技术要求 |
|------|----------------|-----------|
| 模型制作 | 原画分析 | 准确分析原画比例尺 |
| | | 能够理清建模思路 |
| | 角色五官 | |
| 三维建模 | 准确搭建角色人物身体剪影轮廓 | |

| | | |
|------|-------|-----------------|
| | | 合理添加结构、面数 |
| | | 能够完成简单道具模型的制作 |
| | | UV 整理 |
| | | 根据结构合理拆分 UV |
| | | 合理摆放 UV 布局 |
| | | 合理计划 UV 内容 |
| | 贴图绘制 | 高质量完成贴图材质表现 |
| | | 能够准确还原原画表现效果 |
| | | 贴图命名符合要求，分类清晰 |
| | 灯光渲染 | 熟练掌握渲染软件或引擎 |
| | | 了解渲染灯光效果 |
| | | 能够快速完成模型渲染 |
| 角色动画 | 创意与分镜 | 能够准确的分析脚本的主要信息 |
| | | 根据脚本内容设计分镜 |
| | | 发挥创意，准备通过分镜引领情节 |
| | 绑定与蒙皮 | 能够熟练检查并调整模型资源 |
| | | 能够根据模型合理完成骨骼创建 |
| | | 顶点权重分配合理，绑定效果好 |
| | | 能够通过极限测试，检验模型绑定 |
| | 动画设计 | 能够快速分析模型特点 |
| | | 根据需求合理设计动画节奏 |
| | | 动画表现尊重一般运动规律 |
| | | 合理添加动画原理，适度夸张 |
| | 渲染合成 | 合理添加摄像机镜头语言 |
| | | 能够通过剪辑手段增加叙事性 |
| | | 准确根据要求设置参数、导出文件 |

（二）相关职业标准

1. 《中等职业学校广播影视节目制作专业教学标准》（专业代码：760202）
2. 《中等职业学校影像与影视技术专业教学标准》（专业代码：760203）
3. 《中等职业学校动漫制作技术应用专业教学标准》（专业代码 710204）
4. 《中等职业学校计算机动漫与游戏制作专业教学标准》（专业代码：760203）

八、技术环境

（一）硬件配置

| 序号 | 名称 | 要求 |
|----|------|---|
| 1 | 操作系统 | Windows10 64 位专业版 |
| 2 | 处理器 | Intel 酷睿 I5 四核 3.0GHz 及以上 CPU，或 AMD 同性能 CPU |
| 3 | 内存 | 16G 及以上 |
| 4 | 显卡 | 独立显卡，显存 4G 及以上 |
| 5 | 端口 | 至少 1 个串口，2 个 USB 接口，1 个千兆网络端口 |
| 6 | 硬盘空间 | 固态硬盘（SSD），容量 500G 及以上 |
| 7 | 显示器 | 液晶显示器，支持 1920*1080 及以上分辨率 |

（二）软件配置（参赛团队根据需要选择适合自己的工具进行创作）

| 序号 | 软件类型 | 软件名称 | 软件版本 |
|----|-------|------------------|-------------|
| 1 | 操作系统 | Windows10 | 64 位中文版 |
| 2 | 支撑软件 | Microsoft Office | 64 位中文版 |
| 3 | 三维建模及 | Autodesk 3ds Max | 2019（中/英文版） |
| | 动画软件 | Autodesk Maya | 2019（中/英文版） |

| | | | |
|---|--------|--------------------|----------|
| 4 | 图形编辑软件 | Adobe Photoshop CC | 64 位中文版 |
| 5 | 格式转码软件 | 格式工厂 | —— |
| 6 | 视频编辑软件 | Adobe Premiere | 2022 中文版 |
| 7 | 输入法 | QQ 拼音/搜狗输入法/五笔输入法 | —— |

(三) 竞赛场地

竞赛场地包括：竞赛区与其他区域。

1. 竞赛区

- (1) 比赛按报名团队情况（含备用机）准备比赛设备及物品。
- (2) 2 个机位为 1 组，每个赛场配备 2-3 台备用机。
- (3) 竞赛区包括竞赛、裁判机房及关区域。竞赛机房可容纳全部参赛选手同时竞赛。每名选手工位宽度不小于 80cm。裁判员通过比赛上交的 U 盘在比赛机房评审打分工作；
- (4) 每个机位配备一台计算机，要保证局域网络通畅，裁判员机位的计算机要保证 100 兆以上互联网到工位；
- (5) 每个机位标明赛位号，并配备竞赛平台和制作工作要求的软件、硬件。

2. 其他区域

其他区域包括休息区、服务保障区、申诉区等，均为开放区域，领队及指导教师均可进入，并遵守相关规定，听从工作人员的安排。

九、竞赛样题

(一) 竞赛试题构成

团体赛试题由模型制作、动画制作二部分构成。每个技术要求有独立的考评及分值体系。二个部分循序渐进，相互关联分别占最终总成绩

的 50%、50%。

(二) 竞赛赛题设计规则

1. 赛题涉及的 IP 均由行业一线原创企业授权，不得用于与赛事无关之处；

2. 赛题根据中职人才培养方案的标准为依托，结合行业技能要求进行转化设计。

3. 样题见附件 1。

十、赛项安全

(一) 比赛环境

1. 赛场的布置，赛场内的器材、设备，应符合国家有关安全规定。

2. 赛场周围要设立警戒线。

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

4. 承办单位应提供保证应急预案实施的条件，必须明确制度和预案，配备急救人员与设施。

(二) 比赛现场

1. 赛场指定一名安全责任人，对本赛场的安全负全责，在发生意外情况时负责调集救援队伍和专业救援人员，安排场内人员疏散。

2. 设置医护人员、消防人员和保安人员的专线联系。

(三) 应急处理

比赛期间发生意外事故，发现者应第一时间报告大赛办，同时采取措施避免事态扩大，大赛办应立即启动预案予以解决并报告大赛组委会。赛项出现重大安全问题可以停赛，是否停赛由大赛办决定。事后，大赛办应向大赛组委会报告详细情况。

(五) 处罚措施

1. 因参赛队伍原因造成重大安全事故的，取消其获奖资格。

2. 参赛队伍有发生重大安全事故隐患，经赛场工作人员提示、警告无效的，可取消其继续比赛的资格。

3. 赛事工作人员违规的，按照相应的制度追究责任。情节恶劣并造成重大安全事故的，由司法机关追究相应法律责任。

十一、成绩评定

（一）评分标准制定原则

公正：以双盲方式进行评分，选手与评委的个人信息均隐匿。

客观：采用多人共同评分、分项排他评分的方法避免主观偏差。

合理：对于难度较高、耗时较长及创意要求较高的项目给予更多的采分点。

准确：通过制定详细的评分细则尽可能缩小评分的偏差。

（二）评分方法

1. 按照评分标准，在监察员全程监察下，对竞赛“应知”、“应会”结果进行评分。评分要做到客观、公正，标准统一。

2. 比赛成绩主要从模型制作和动画创作 2 个方面评判：根据实际得分计算，两个模块成绩按比例相加；

3. 共裁判打分办法如下：

裁判组实行“裁判长负责制”：设裁判长 1 名，全面负责赛项的裁判与管理工作，并处理比赛中出现的争议问题。

客观性评价要素，每个评价要素应不少于 2 个裁判员独立评分，取各个裁判员的平均分。

主观性评价要素，每个评价要素应由裁判员同时独立评分，应回避本

校裁判后，去掉一个最高分和一个最低分后，取剩余裁判员评分的平均数。

若出现争议，裁判长应联合监察员组织本组裁判集体讨论，本着公平、公正的原则判断正确结果。

最终成绩登记表需由监督员、裁判长和裁判员共同签字确认。

选手最终成绩=模型制作成绩×50%+动画创作成绩×50%

（三）评分细则

| 竞赛模块 | | 模块内容 | 判分内容 | 分值 | 模块分 | 权比 | 总分 |
|------|------|----------------------------------|-------|----|-----|-----|-----|
| 一 | 模型制作 | 根据参考图片和要求，完成三维角色模型创建及效果图渲染。 | 三维模型 | 45 | 100 | 50% | 100 |
| | | | UV整理 | 10 | | | |
| | | | 贴图绘制 | 20 | | | |
| | | | 灯光渲染 | 15 | | | |
| | | | 规范要求 | 10 | | | |
| 二 | 动画创作 | 在给定的故事开头的基础上拓展剧情，并使用已有的模型完成动画创作。 | 创意与分镜 | 15 | 100 | 50% | |
| | | | 绑定与蒙皮 | 15 | | | |
| | | | 角色动画 | 30 | | | |
| | | | 非角色动画 | 15 | | | |
| | | | 渲染合成 | 15 | | | |
| | | | 规范要求 | 10 | | | |

（四）赛程问题处理

在竞赛过程中，参赛选手如有不服从裁判裁决、扰乱赛场秩序、舞弊等行为的，由裁判长按照规定扣减相应分数，情节严重的将取消比赛资格，比赛成绩计0分。

十二、奖项设置

（一）本赛项设团体一、二、三等奖，以实际参赛队总数为基数，获奖比例分别为 10%、20%、30%（小数点后四舍五入）。

（二）获得一等奖参赛选手，可获得游戏美术设计职业技能等级证书（中级）。

（三）获得二等奖参赛选手，可获得游戏美术设计职业技能等级证书（初级）。

十三、赛项预案

（一）消防预案

1. 建立与公安、消防部门的协调机制，保证比赛安全，制定应急预案，及时处置突发事件。

2. 赛场平面图上应标明安全出口、消防通道、警戒区、紧急事件发生时的疏散通道。

（二）供电预案

1. 成立安全用电保障工作小组，保证比赛期间电力供应正常，及出现异常情况时及时解决问题。

2. 设立专门赛场配电房，配置工业标准配电柜。

3. 实行双重双电源保障措施。

（三）医疗预案

1. 在赛场警戒线范围内设置医疗保障服务站，提供可能发生的急救、伤口处理等应急服务。

2. 赛场提供应急医疗措施和消防措施，设置医护人员的专线联系，确定对方联系人，由场地安全负责人对口联系。

（四）设备预案

1. 每个赛场至少提供 1 套备用设备，预防比赛过程中可能出现的技术

故障。

2. 配备设备维护工程技术人员，处置设备可能出现的问题，辅助裁判确认竞赛设备和电脑软件状态，快速识别问题根源并及时有效采取措施，保障竞赛顺利进行。

3. 竞赛前 1 周，竞赛平台按照赛项专家组要求进入赛场，并进行满负荷动作测试连续 24 小时，确保零故障。

4. 赛位电脑配置统一并安装相关软件，进行超过 24 小时不间断的软件操作运行测试，并在竞赛现场提供足够数量的电脑备机。

十四、竞赛须知

（一）参赛须知

赛场提供比赛相关设备与工具，参赛选手不得私自携带赛项规程规定以外的任何物品。

（二）参赛队须知

1. 参赛队按照大赛赛程安排凭大赛办颁发的参赛证和有效身份证件参加比赛及相关活动。

2. 比赛前一天参赛选手熟悉场地时，各参赛队在规定的时段进入赛场熟悉环境，禁止携带照相器材和通讯工具等，不得触碰比赛现场设备。

3. 比赛当天参赛队检录入场时，只允许携带赛项指定物品，禁止自带元器件、通讯工具、自编电子或文字资料进入赛场，一经发现立即没收。

4. 比赛时在收到开赛信号前不得启动操作，各参赛队自行决定分工、工作程序和时间安排，在指定工位上完成比赛项目，严禁作弊行为。

5. 参赛队欲提前结束比赛，应由队长举手示意，由现场裁判员记录比赛终止时间，比赛终止后，不得再进行任何与竞赛有关的操作。

6. 参赛队若对竞赛过程有异议，在规定的时间内由参赛队向赛项监督仲裁工作组提出书面报告。

（三）参赛选手须知

1. 参赛选手应持证进入赛场，严格遵守赛场规章、操作规程和工艺准则，保证人身及设备安全；服从裁判、听从指挥、接受裁判员的监督和警示，文明比赛。

2. 参赛选手进行操作比赛前须检录。检录时应出示本人身份证或护照、学生证和参赛证，检录合格后方可参赛。凡未按时检录或检录不合格者取消参赛资格。

3. 本赛项共计 4 小时。在比赛的时间段内，均为比赛时间，选手休息、饮食或如厕时间均计算在内。选手中途离开赛场须经现场裁判同意并由工作人员全程陪同，擅自离开作退赛处理，不得继续比赛。

4. 竞赛过程中，因严重操作失误或安全事故不能进行比赛的，现场裁判员有权中止该队比赛。

5. 比赛开始 30 分钟后，参赛队员由于损坏、遗失等原因须补领配件，须填写配件领用表，由现场裁判确认同意后发放，但会影响比赛得分。

6. 参赛选手要注意及时存盘，由于操作不当引起死机导致文件丢失的，由参赛选手自行负责。工作人员（含裁判员）不得私自操作参赛队电脑。竞赛结束按照任务书要求提交技术相关文档。

对于参赛队或队员违背赛项须知相关内容，裁判组有权做出裁决。在有争议的情况下，监督仲裁工作组的裁决是最终裁决，任何媒体资料都不作参考。

（四）工作人员须知

1. 服从大赛办的领导，遵守职业道德、坚持原则、按章办事，切实做

到严格认真，公正准确，文明执裁。

2. 以高度负责的精神、严肃认真的态度和严谨细致的作风做好工作。熟悉并认真执行竞赛规则，严格按照工作程序和有关规定办事。

3. 佩戴工作人员胸卡，穿着工作人员工装，仪表整洁，语言举止文明礼貌，接受监督仲裁工作组成员和参赛人员的监督。

4. 须参加大赛办的赛前工作培训。

5. 竞赛期间，保守竞赛秘密，不得向各参赛队领队及参赛选手泄露、暗示竞赛秘密。

6. 严格执行竞赛纪律，除应向参赛选手交代的竞赛须知外，不得向参赛选手暗示解答与竞赛有关的问题，更不得向参赛选手进行指导或提供方便。

7. 实行回避制度，不得与参赛选手及相关人员接触或联系。

8. 坚守岗位，不迟到，不早退。

9. 监督参赛选手遵守竞赛规程和安全操作规程的情况，不得无故干扰参赛选手竞赛，正确处理竞赛中出现的问题。

10. 遵循公平、公正原则，维护赛场纪律，如实填写赛场记录。

11. 遇安全突发事件，按照工作预案及时组织疏散，确保人员安全。

12. 未经同意不得擅自发布关于比赛的言论，不得私自接受采访。

十五、申诉与仲裁

赛项设监督仲裁组接受由参赛队提出的对裁判结果等方面问题的申诉。赛项监督仲裁组在接到申诉后的2小时内组织复议，并及时反馈复议结果。仲裁结果为最终结果。

十六、竞赛观摩

竞赛赛场开放，设置参观通道，允许观众按照规定的时间与参观路线，在不影响选手比赛的前提下现场参观和体验。

（一）观摩对象

关心、支持职业教育的社会人士，大中小学校学生，学校、行业、企业、研究机构等专家、学者、技术人员。

（二）观摩方法

观摩人员可在规定时间，有序进入赛场观摩或通过直播方式观摩。

（三）观摩纪律

1. 观摩人员必须佩戴观摩证；
2. 观摩时不得议论、交谈，并严禁与选手进行交流；
3. 观摩时不得在赛位前长时间停留，以免影响考生比赛；
4. 观摩时不准向场内裁判及工作人员提问；
5. 观摩时禁止拍照。

凡违反以上规定者，立即取消观摩资格。

十七、竞赛直播

在大赛办统一安排下，对该赛项的全部过程，进行全方位的直播报道。

（一）直播方式

赛场内部署无盲点录像设备，实时录制并播送赛场情况。

十八、赛项成果

于赛后 30 日内向大赛办提交资源转化实施方案，并于三个月内基本完成资源转化工作。制作完成的资源经大赛办审核后，提交至大赛办指定的网络信息管理平台。

资源转化成果包含基本资源和拓展资源。包含文本文档、演示文稿、

视频文件、动画文件、图形/图像素材和网页型资源等。

（一）基本资源

基本资源按照风采展示、技能概要、教学资源三大模块设置。

1. 风采展示：赛后即时制作长不低于 5 分钟左右的赛项宣传片，以及时长不低于 5 分钟的获奖代表队（选手）风采展示片。供专业媒体进行宣传播放。

2. 技能概要：包括技能介绍、技能操作要点、评价指标等。

3. 教学资源：教学资源充分涵盖赛项内容。赛项内容资源可单独列出，也可融入各教学单元。资源包括教学方案、训练指导、作业/任务、实验/实训/实习资源等，其呈现形式可以是演示文稿、图片操作流程演示视频、动画及相关微课、微资源等。

（二）拓展资源

拓展资源是指反映技能特色、可应用于各教学与训练环节、支持技能教学和学习过程的较为成熟多样性辅助资源。加强学校与企业的合作，教学生产的结合，优化现有教学或实训模式。例如：评点视频、访谈、素材资源库等。

（三）资源转化成果与完成时间

| 资源名称 | | 表现形式 | 资源数量 | 资源要求 | 完成时间 | |
|------|------|-------------|------|----------|------------|---------|
| 基本资源 | 风采展示 | 赛项宣传片 | 视频 | 200MB 以上 | 5 分钟以上 | 赛后 30 日 |
| | | 风采展示片 | 视频 | 200MB 以上 | 5 分钟以上 | 赛后 30 日 |
| | 技能概要 | 技能要点评价指标 | 文本 | 1 套 | 图文并茂 | 赛后 30 日 |
| | | 工程项目案例 | 文本 | 1 套 | PPT | 赛后 70 日 |
| | | 技能操作要点 | 文本 | 1 套 | PPT | 赛后 70 日 |
| | | 关键技术技能点操作讲解 | 视频 | 200MB 以上 | 5 个技术技能点以上 | 赛后 70 日 |

附件 1：竞赛样题

2023 年 2023 年沈阳都市圈职业院校技能大赛 动画片制作（中职组）赛项试卷（一）

（一）竞赛试题构成

| 竞赛试题 | 模块内容 | 分值比例 |
|-------|------|------|
| 动画片制作 | 模型制作 | 50% |
| | 动画创作 | 50% |

（二）竞赛要求

本次比赛分为“模型制作”和“动画创作”两个模块，均为现场竞赛。

模块 1：模型制作

根据参考图片和要求，完成卡通角色男孩、道具篮球的三维角色模型创建及效果图渲染。

模块 2：动画创作

在给定的故事情节的基础上拓展剧情，并使用赛题提供的卡通角色、道具模型及场景完成一段不短于 15 秒的动画片创作。

（三）赛题说明

1. 比赛时间：240 分钟。

2. 比赛素材：可在“2023 年沈阳都市圈职业院校技能大赛动画片制作赛项”文件夹中获得赛题文件，角色模型制作参考图、道具模型制作参考图、模型导出示意图，人物模型文件、场景文件、道具文件，不得使用自备素材。

3. 参赛选手须严格按照题目规定的路径及名称保存文件。

4. 参赛选手须在比赛开始前，测试软、硬件平台是否正常运行，并签“选手确认书”。

模块 1：模型制作

本题目包含图 1-1 以及 1-2 制作部分，文件命名以及保存见表 1-1。

表 1-1

| 内容 | 文件 | 命名方式及要求 | 保存路径 |
|----|--------|--|------------------------|
| 建模 | 三维工程文件 | 工程文件命名为：boy.max/mb（包含角色模型以及道具） | D:\赛位号\ \Char\ \ |
| 贴图 | 图像文件 | 贴图命名为 boy_Color，若贴图数量不止一张，则在文件名后添加序号，如： boy_Color_01 、 boy_Color_02……； 贴图精度不低于 1024×1024. 保存为格式 tga。 | D:\赛位号\ \Char\ \ |
| 渲染 | 图像文件 | 将卡通角色“男孩”正、侧、背三张渲染图，道具篮球，“男孩”模型线框图，UV，贴图拼接为一张图（排版参考图 1-3）完成分辨率为不低于 2k（1920*1080）的效果图，效果图命名为 Char_Render 格式为 jpg。 | D:\赛位号\ \Rende |

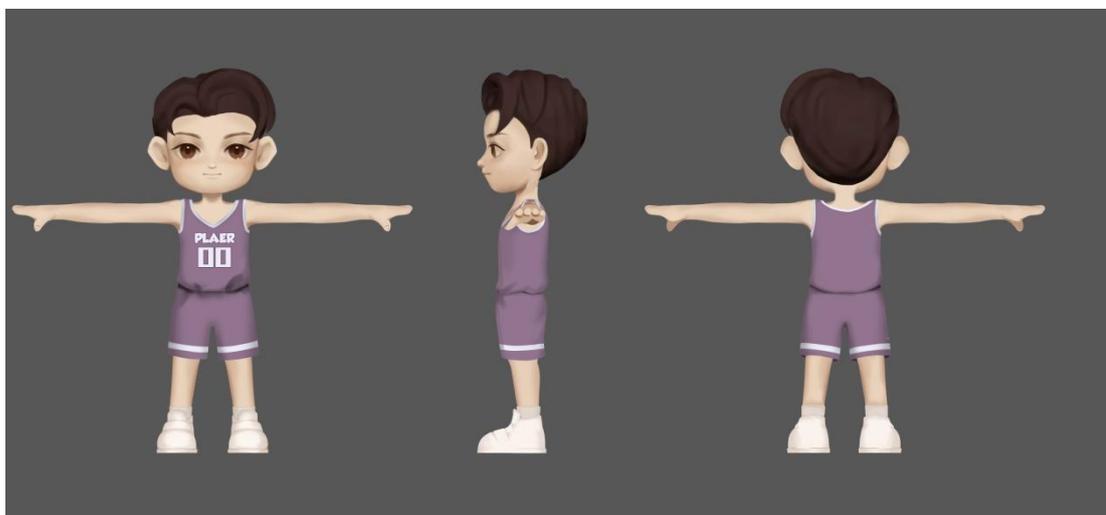


图 1-1 角色模型制作参考图

（参考图见“2023 年沈阳都市圈职业院校技能大赛动画片制作赛项\角色模型制作参考图.jpg”）。



图 1-2 道具模型制作参考图

(参考图见“2023 年沈阳都市圈职业院校技能大赛动画片制作赛项\道具模型制作参考图.jpg”)。



图 1-3 模型导出示意图 (上述为最终导出作品示意图)

(参考图见“2023 年沈阳都市圈职业院校技能大赛动画片制作赛项\模型导出示意图.jpg”)

模块 2：动画创作

本题目包含文字描述的动画制作部分，文件命名以及保存见表 2-1。

题目要求：主角（篮篮）非常热爱篮球运动，他来到球场锻炼提高自己的球技。他双手捧着球，深吸一口气，然后踮起脚尖，原地弹动了三四下，接着，他突然如离弦的箭一般朝着篮下奔去。离篮架足有四五米远，他把球交到右手中向篮板抛去，球“碰”的一声反弹下来。说时迟，那时快，他三步就跨到篮下，“蹭”地跳起来，双手抓

住飞来的球，举到头顶，腰一挺，然后“嘿”地叫了一声，把球灌进了篮筐.....

依据上述文字所提及的内容，发挥创意完成相应及后续动画，形成完整故事情节。制作时长不少于 15 秒的三维动画。具体要求如下：

1. 动画故事主角为提供的人物模型（见图 2-1），参赛选手需对主角进行绑定。

2. 参赛选手需根据对所给予的文字故事的理解，制作出与文字故事相符的道具，及与主角的互动表演，并形成完整的故事情节，设计动画剧情时应当充分发挥想象力，力求新颖有趣。

3. 道具模型及场景模型已提供（见图 2-2、2-3），参赛选手可自行选择场景中的任一（或若干）区域作为故事发生的地点，并自行布置灯光效果；

4. 请自行设计三维动画片分镜头；角色动画需符合运动规律。

5. 请为动画片命名，并据此添加简单片头；但片中严禁出现姓名、学校或者其它体现个人信息的文字。

表 2-1

| 内容 | 文件 | 命名方式及要求 | 保存路径 |
|-------|----------|---|----------------------|
| 动画 | 三维工程文件 | 绑定完成的工程文件：skin.max/mb 动画完成后的工程文件：Ani.max/mb | D:赛位号 \Animation\ |
| | 其他文件 | 动画中用到的贴图文件、脚本文件等所有各种类型的辅助文件。 | |
| 渲染与合成 | 合成后的影像文件 | 动画长度为不少于 15 秒(不包括简单的片头)，分辨率为 1280x 720，帧速率为 25fps，以最高品质的 H.264 编码方式压缩，最终合成输出的视频文件命名为 output.mov 或者 output.mp4 | D: 赛 位 号 \Output\ |



图 2-1 人物

(图片、源文件：见“2023 年沈阳都市圈职业院校技能大赛动画片制作赛项\人物文件\”)



图 2-2 道具

(图片、源文件：见“2023 年沈阳都市圈职业院校技能大赛动画片制作赛项\道具文件\”)



图 2-3 场景

(图片、源文件：见“2023 年沈阳都市圈职业院校技能大赛动画制作赛项\场景文件\”)

(四) 评分细则

| 竞赛模块 | 模块内容 | 判分内容 | 分值 | 模块分 | 权比 | 总分 | |
|------|------|----------------------------------|-------|-----|-----|-----|-----|
| 一 | 模型基础 | 根据参考图片和要求，完成三维角色模型创建及效果图渲染。 | 三维模型 | 45 | 100 | 50% | 100 |
| | | | UV 整理 | 15 | | | |
| | | | 贴图绘制 | 15 | | | |
| | | | 灯光渲染 | 15 | | | |
| | | | 规范要求 | 10 | | | |
| 二 | 动画创作 | 在给定的故事开头的基础上拓展剧情，并使用已有的模型完成动画创作。 | 创意与分镜 | 15 | 100 | 50% | |
| | | | 绑定与蒙皮 | 20 | | | |
| | | | 角色动画 | 30 | | | |
| | | | 非角色动画 | 15 | | | |
| | | | 渲染合成 | 10 | | | |
| | | | 规范要求 | 10 | | | |