**2024年沈阳现代化都市圈职业院校**

**技能大赛数字艺术设计赛项赛题B**

**竞赛主题：“徒步旅行”数字艺术设计**

**竞赛时间：420分钟**

**一、情境创设**

随着人民生活水平的日益提高，各类户外新形式的运动和活动层出不穷，徒步旅行现已成为年轻人喜爱的挑战自我，加强体魄的户外活动。本赛题围绕户外活动，构建了三个工作模块：创意绘画是在草图的基础上发挥学生的创意能力，完成绘画的创作；三维建模根据所给的透视图完成房子三维模型的创建；交互展示需要完成赛题各项场景制作与交互功能的实现。

**一、任务设计**

**模块一：数字创意绘画**

**（一）参考草图**

****

**（二） 任务描述**

1.背景介绍：草图表现了一个青年在森林公园野外徒步的情景：烈日下，森林中，一个走累了的青年想找个地方休息，他看到一处废弃的房子。

2.技术要求：数字绘画要求考生以草图为参考蓝本，应用提供的数字软件绘制1张能够表达此主题的插画作品。要求整体构图饱满、空间层次清楚、色彩搭配调和、画面艺术美观，能够表达主题，突出“青年”这一主体形象。

3.创意要求：创意绘画要求补足青年脸部的正面或侧面，绘制青年半身或全身形象，准确表现青年徒步有些疲惫想休息的状态。选手根据创意要求，重新设计构图，增减画面中的场景要素、地形地貌、光影关系等等，确保整体画面有美观性，创意表现有合理性。

**（三）提交文件类型**

1.提交源文件，删除无关图层，保持图层分类清晰；

2.提交输出文件.JPG图片，图片尺寸的长度或宽度不低于2480px，分辨率300dpi；

3.提交文件夹内包含源文件、JPG图片文件。

**模块二：数字模型设计**

****

**（一）任务描述**

根据所提供的基础模型图，分析其造型特征，使用 3dsMax 或Maya软件进行建模、分 UV、贴图制作。具体要求：

1.造型特征符合原图特征；

2.布线均匀合理；

3.拆分 UV，规范利用 UV 空间；

4.精简面数，控制在 5000 个面 (多边面) 以内；

5.贴图体现原画总体色彩的基础上需创意刻画相应细节；

6.各个流程操作规范。

**（二）提交文件类型**

1.Fbx源文件带贴图 (模型能看到赋予的贴图效果) ；

2.不同角度 3 张透视图截图 (展现结构造型为目的) ；

3.UV 图；

4.绘制的贴图 (尺寸：1024\*1024)。

**模块三：数字交互展示**

**（一）任务描述**

1.创建一个野外场景，中午时分，阳光灿烂，天空有太阳、抬头有光晕，在一个湖边，湖中的水的轻微的水波效果，湖边有矮小植物，远景有群山相叠，有淡淡的云漂浮。湖边要有侵蚀的效果，在湖边合适的位置搭建一些栅栏，栅栏旁有一位女孩。

2.你以第三人称疲惫的走到湖边，看到栅栏边有一个迷路的女孩，出现对话框：“你好，请问森林出口怎么走？。”此时，人物旁边弹出一个 3D 对话框显示“是否帮助她？”，同时显示“是” 和“否”两个按钮。当选择是时，出现对话框：“你往湖的对面走就到了”，“谢谢你！”接着女孩挥挥手就走了，画面逐渐黑屏，出现文字：游戏结束。当选择否时，女孩快速跑开了，画面逐渐黑屏，出现文字：游戏结束。

**（二）提交文件类型**

Windows64 位可执行文件（含相关项目文件）。

**(三)资源说明**

竞赛中，选手在模块三引擎项目创作时，可选择使用竞赛提供 的通用型基础插件中的素材资源。