**2025年海南省中等职业学校学生职业技能竞赛“动漫制作”赛项规程**

1. **赛项信息**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **赛项类别** | | | |
| ☑每年赛 □隔年赛（□单数年/□双数年） | | | |
| **赛项组别** | | | |
| ☑中等职业教育 □高等职业教育 | | | |
| ☑学生赛(☑个人/□团体） □教师赛（□个人/□团体） | | | |
| **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） |
| 71 电子  与信息大  类 | 7102  计算  机类 | 710204 数  字媒体技  术应用 | 三维设计与制作 |
| 数字媒体制作 |
| 虚拟现实素材与资源制作 |
| 75 文化 艺术大类 | 7501  艺术  设计  类 | 750101 艺  术设计与  制作 | 数字绘画 |
| 影视后期制作 |
| 750109 动  漫与游戏  设计 | 游戏模型制作 |
| 游戏动画制作 |
| 76 新闻 传播大类 | 7602  广播  影视  类 | 760202 广  播影视节  目制作 | 数字特效与合成 |
| 数字音乐音响 |
| 760203 影  像与影视  技术 | 视听语言 |
| 影视编辑 |
| 影视特效与合成 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  | 760204 动漫与游戏制作 | 三维建模 |
| 贴图绘制 |
| 游戏动画制作 |
| 三维动画制作 |
| 影视后期编辑 |
| **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） |
| 2-09  （GBM209  00）文学  艺术、体  育专业人  员 | 2-09-06  （GBM20906）  工艺美术与创意设  计专业人员  2-09-06-03  动画设计人员 | | 从事动画、漫画、游戏项目创意、设计、开发制作的 专业人员。  主要工作任务：  1.进行动画、漫画、游戏项目创意构思，制订设计方案；  2.进行剧本分镜头设计；  3.进行项目的场景、角色、特效设计；  4.制订关键画设计和绘制标准，并指导实施；  5.进行特殊要求偶片人物及动画、游戏环境设计与制 作；  6.开发制作动画、漫画、游戏产品及衍生品； 7.进行模型、样品制作与测试；  8.参与动画、漫画、游戏工艺流程制订与工艺图纸绘 制。 |
| 2-09-06  （GBM20906）  工艺美术与创意设  计专业人员  2-09-06-07  数字媒体艺术专业  人员 S | | 在广播、电视、网络、电影、会展、娱乐等领域，从 事数字艺术、媒体、游戏、动画、图形与图像、界面、 交互设计的专业人员。  主要工作任务：  1.进行数字媒体艺术设计调研；  2.进行数字媒体艺术设计创意与构思；  3.进行数字媒体艺术设计文案编写；  4.进行数字媒体艺术设计图稿绘制；  5.进行数字媒体艺术计算机辅助设计；  6.进行数字媒体艺术原型制作、测试；  7.参与数字媒体艺术软件和代码编写。 |
| 4-04(GBM 40400）信 息传输、 软件和信 息技术服 | 4-04-05  （GBM40405）  软件和信息技术服  务人员  4-04-05-11 | | 使用虚拟现实编辑工具，从事虚拟现实产品内容设 计、编制工作的人员。  主要工作任务：  1.调研虚拟现实产品需求，依据虚拟现实体系结构和 标准，撰写虚拟现实产品方案； |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 务人员 | 虚拟现实产品设计 师 S | 2.应用三维模型设计编辑软件，建构优化虚拟现实产 品模型；  3.应用光影效果设计编辑软件，贴图渲染虚拟现实产 品效果；  4.应用图形图像设计编辑软件，设计制作虚拟现实产 品界面；  5.应用虚拟现实开发引擎，编制生成虚拟现实产品， 并在虚拟现实软件和硬件系统上发布。 |
| 4-13(GBM 41300）文 化和教育 服务人员 | 4-13-02  （GBM41302）  广播、电视、电影  和影视录音制作人  员  4-13-02-02  动画制作员 | 从事影视动画中间画绘制、描线上色、音乐音效、数 字特效、后期合成、影像编辑等制作工作的人员。  主要工作任务：  1.绘制二维、三维、定格等动画中间画；  2.依动画片稿对复描线条和颜色设计的要求，使用计 算机上描线、上色；  3.制作动画音乐音效、数字特效，并进行后期合成、 影像编辑等。 |

1. **竞赛目标**

动漫制作赛项旨在提升学生三维建模的基本功与实战能力，具备制作三维动画的基本能力，提高动画制作相应岗位职业能力和岗位协作性，更好地培养动画游戏基础人才，为信息产业、创意产业、文化产业发展服务；搭建中职学校信息技术类、动漫游戏类的校企合作平台，促进相关主流软件及相关技术在中职院校中的教学应用；推进产学结合的人才培养模式改革，引导中职院校信息技术类和动漫游戏类专业的教学改革方向。

1. **竞赛内容**

动漫制作赛项要求选手基于赛场软、硬件环境，按照赛题要求，完成二足角色模型的建立，运用赛题提供的场景，创作一段15秒的三维动画。具体需要完成的工作包括三维建模、UV整理、贴图绘制、材质设计、非角色动画与角色动画、灯光布置、渲染、合成等。角色建模与二足角色动画作为三维动画的核心部分，旨在指导学生对三维动画核心技术的熟练掌握。

比赛分为动画基础与动画创作两个现场竞赛模块。

动画基础与动画创作模块基本要求如下。

**（一）动画基础模块**

1. 根据参考图中卡通角色的三视图，完成三维建模、UV整理、贴图绘制与材质表现。
2. 模型、贴图与材质的效果应尽可能接近参考图。
3. 根据参考图绘制贴图、设置材质。每个角色至少需绘制固有色贴图一张，贴图精度不低于1024×1024，保存为.bmp 或.jpg 或.tga 文件。
4. 自行挑选合适的视角，以最高品质渲染三张分辨率为1600×1200 或1200×1600 的效果图，保存为.bmp或 .jpg文件。

**（二）动画创作模块**

1. 动画故事主、配角为“动画基础部分”中已完成的模型，参赛选手需对主、配角进行绑定。
2. 场景模型与贴图已提供，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，可根据所给图片布置灯光也可自行布置灯光；参赛选手可根据需要对场景模型的结构或材质进行调整。
3. 如情节需要，可对场景、角色与配角进行修改，请自行调整它们之间的大小比例；请自行设计分镜；角色动画需符合运动规律。
4. 设计动画剧情时应当充分发挥想象力，力求故事新颖有趣，必须强调主角与配角之间的互动。
5. 如赛题中包含“动画创作要求”，则参赛选手需以赛题“动画创作要求”制作动画；可以根据画面效果与剧情的需要自行决定添加其它各类动画和特效。
6. 为动漫命名，并据此添加片头；无需片尾，片头中严禁出现姓名、学校或者其他体现个人信息的文字。
7. 动画长度至少为15 秒（不包括简单的片头），分辨率为1280×720，帧速率为25fps；最后渲染出序列帧，并合成视频为.mov 或.mp4格式。
8. 动画创作要求

例：以下文字为故事的开头部分（最终动画应包含此部分），请在此基础上继续发展，形成完整的故事：……

1. **竞赛内容与成绩分值**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **竞赛模块** | | **模块内容** | **判分内容** | **分值** | **模块分** | **权比** | **总分** |
| 一 | 动画  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 | 50 | 100 | 45% | 100 |
| UV整理 | 20 |
| 贴图绘制 | 20 |
| 灯光渲染 | 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。 | 剧情与分镜 | 20 | 100 | 50% |
| 绑定与蒙皮 | 20 |
| 角色动画 | 30 |
| 非角色动画 | 20 |
| 渲染合成 | 10 |
| 三 | 其它 | 文件整理、规范命名等 | | 100 | 100 | 3% |
| 仪容仪表、文明礼仪、职业素养等 | | 100 | 100 | 2% |

1. **竞赛方式**

**（一）竞赛形式**

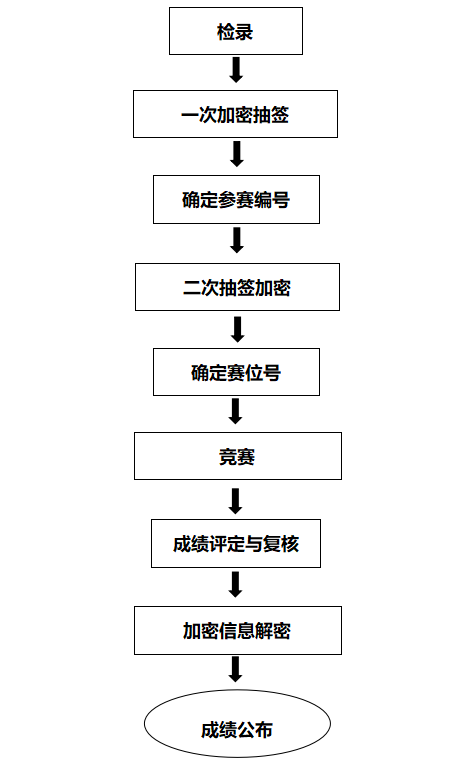
根据动漫制作赛项特点，采取线下个人赛形式，在规定的 5个小时内，由 1名参赛选手在竞赛现场按照竞赛任务书要求，完成 2 个竞赛模块。

**（二）组队方式**

本赛项为个人赛，以院校为单位组队参赛，不得跨校组队，每个学校最多可报4个参赛队，每个参赛队由 1 名参赛学生组成,每个赛选手限报1名指导教师。

**（三）报名资格**

1. 参赛选手须为中等职业学校全日制在籍学生（以报名时学籍信息为准）或五年制高职学生一至三年级（含三年级）学生。
2. 凡在往届全国职业院校技能大赛中获一等奖的选手，不能再参加同一项目同一组别的比赛
3. 指导教师须为本校专兼职教师，指导教师负责参赛选手的报名、训练指导、服务，比赛期间参赛选手的日常管理等。
4. 本赛项不邀请国（境）外团队参赛。
5. **竞赛流程**



注： 部分安排可能调整 ，最终 以《赛项指南》 公布为准。

1. **竞赛规则**

**（一）选手报名：**参赛选手和指导教师报名获得确认后不得随意更换。如比赛前参赛选手和指导教师因故无法参赛，须由省级教育行政部门于开赛10个工作日之前出具书面说明，经大赛执委会办公室核实后予以更换，并上报大赛执委会备案。如发现未经报备，实际参赛选手与报名信息不符的情况，均不得入场。

**（二）入场规则：**参赛选手须按规定提前入场，入场前须携带参赛凭证和有效身份证件（身份证和学生证）。不得私自携带任何软硬 件工具（各种便携式电脑、各种移动存储设备等）、技术资 源、通信工具等。按赛位号就位，迟到超过 30 分钟不得入场。

**（三）赛场规则：**

1.检录：由检录工作人员依照检录表进行点名核对。

2.加密：竞赛当日进行两次加密，分别由两组加密裁判组织实施加密工作，管理加密结果。监督仲裁员全程监督加密过程。

3.引导：参赛选手凭赛位号进入赛场，现场裁判负责引导参赛选手至赛位前等待竞赛指令。

4.由裁判长宣布比赛开始，各参赛队开始竞赛。

5.竞赛过程中，参赛选手应严格遵守赛场纪律，服从指挥，着装整洁， 仪表端庄，讲文明礼貌。各地代表队之间应团结、友好、协作，避免各种矛盾发生。

竞赛过程中，每个参赛选手不得和任何其他人员讨论问题，也不得向裁判、巡视和其他必须进入考场的工作人员询问与竞赛项目的操作流程和操作方法有关的问题。如有竞赛题目文字不清、软硬件环境故障问题时，可向裁判员询问。参赛选手在比赛中应注意及时保存结果文件。

6.离场规则：参赛选手比赛中途不得擅自离开赛场（去洗手间会有工作人员陪同），竞赛内容完成后经裁判长同意可离开赛场。

7.成绩评定与结果公布：

竞赛评分本着公平、公正、公开的原则，评分标准注重

对参赛选手动漫制作能力的考察。成绩评定过程中的所有评分材料须由相应评分裁判签字确认，更正成绩需经裁判本人、裁判长及监督仲裁组长在更正处签字。

记分员将解密后的各参赛队伍（选手）成绩汇总成比赛成绩，经裁判长、监督仲裁组签字，上交给省教育厅公示且无异议后，公布比赛结果。

其它未尽事宜，将在赛前向各领队做详细说明，一切均须符合大赛制度规定。

1. **技术规范**

竞赛项目的命题依据企业职业岗位对人才培养需求，并参照表中相关国家职业技术标准制定。

**（一）职业资格标准**

1. 动画制作职业技能等级证书
2. 数字创意建模职业技能等级证书

**（二）竞赛环境**

竞赛场地：竞赛场地设在电脑机房。竞赛现场设置竞赛区、裁判区、服务区、技术支持区。现场保证良好的采光、照明和通风，提供稳定的水、电和供电应急设备，同时提供指导教师休息场所。

竞赛设备：所有竞赛设备由赛项执委会负责提供和保障，竞赛区按照参赛队数量准备比赛所需的软硬件平台，为参赛队提供标准竞赛设备。

竞赛赛位：竞赛现场每个赛位配有工作台，用于摆放计算机和其它设备工具等，同时配备工作椅（凳）。

技术支持区：为参赛选手提供竞赛相关设备备件，服务区提供医疗等服务保障。

**（三**）竞赛平台

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **赛场硬件环境** | | | | |
| **序号** | **设备名称** | **单位** | **数量** | **备注** |
| 1 | 图形工作站 | 台 | 1 | i9 处理器、内存 32G以上 、  显卡 RTX4070、2 个以上 USB 接口 |
| **软件环境列表** | | | | |
| **序号** | **软件类型** | **软件名称** | | **软件版本** |
| 1 | 操作系统 | Windows | | 64 位 Win11 |
| 2 | 动漫软件 | 3ds Max | | 2021 版以上 |
| 3 | 动漫软件 | Maya | | 2021 版以上 |
| 4 | 动漫软件 | Photoshop CC | | 2021 版以上 |
| 5 | 合成软件 | Primere CC | | 2021 版以上 |
| 以上软件均不提供原介质包以外的第三方插件。 | | | | |

**（四）赛场网络环境**

各个赛场需要组建统一的局域网。不能访问局域网以外的网络。

**（五）赛场准备的时间要求**

比赛前1天封闭考场，由比赛执委会检查验收。

大赛专用办公室1间，配备打印机1台（含1盒打印纸），订书机等相关办公设备。

1. **申诉与仲裁**

本赛项在比赛过程中若出现有失公正或有关人员违规等现象，代表队领队可在当天模块比赛结束后2小时之内向仲裁组提出书面申诉。超过时效不予受理。大赛采取二级仲裁机制。赛项设赛项监督仲裁工作组。赛项监督仲裁工作组在接到申诉报告后的 2 小时内组织复议，并及时将复议结果以书面形式告知申诉方。

1. **竞赛样题**



