**2025年海南省中等职业学校学生职业技能竞赛**

**“数字艺术设计”赛项比赛规程**

一、赛项名称

赛项名称：数字艺术设计

赛项组别：中职学生组

赛项归属：电子与信息

二、竞赛目的

本赛项面向数字文化产业的数字艺术设计新兴行业，服务于国家数字经济发展战略和数字中国建设，探索数字化转型对于艺术设计行业的影响和发展，从而推动数字艺术设计行业的创新和升级。促进产学研合作，加强数字艺术设计领域的科研和技术创新，推动数字技术与艺术设计的跨界融合。

引领专业建设与人才培养改革。赛项解构数字艺术设计领域的主要技能和创意人才核心素养，实现数字技术与优秀文化创意的有机结合。突出德技并修，赛题围绕文化自信、守正创新设计，选手在策划与设计中熟悉中华优秀传统文化元素和新时代中国风貌，在完赛过程中突出数字艺术技能标准和技术实现水平，促进学生的专业素养和实践能力的提升。赛项需要在设计中融入创意和思考，要求掌握数字艺术设计的基本方法、设计软件和设备工具，培养创新思维和实践能力。重点考察选手运用市场主流软件进行数字创意绘画、数字模型设计、数字交互展示等操作，掌握核心技能水平，同时考察选手技术操作规范等岗位素养，引领人才培养改革。

促进产教融合与产业发展。本赛项可以激发创意和技能的交流碰撞，推动数字艺术设计行业的创新和发展。可以根据产业需求为学生提供更多实践机会，赛项着眼于中职院校数字艺术类专业人才培养，兼顾职教体系中数字艺术类专业技能衔接，促进赛项成果转化和优秀人才培养。优秀的设计作品和创意能够推动行业发展，同时也可以让更多的人了解和认识数字艺术设计行业，为行业的发展注入新的活力。

1. 竞赛内容

**（一）岗位面向与典型任务**

本赛项服务于数字创意产业，面向数字艺术创意设计、数字交互产品设计、界面设计、平面设计、互联网游戏设计与服务、影视后期等职业与数字艺术设计相关岗位群，包括计算机图形图像处理、游戏角色原画设计、创意插图绘制、游戏角色制作、三维模型制作、贴图绘制、场景造型绘制、交互动画设计、特效制作、音视频编辑与合成等。

**（二）职业素养与技术能力**

赛项内容覆盖创意构思和艺术审美能力、任务需求文档解读能力、技术操作标准与工作规程、团队沟通协作能力等综合岗位素养，以及数字绘画造型、三维建模、效果渲染制作、计算机图形图像处理等岗位核心技能。

赛项拟分为四个模块。一是数字创意绘画模块，以技能操作的形式，重点检验选手使用主流软件工具表达和实现创意，准确构图、协调配色、美观造型、创设风格的技术能力。二是数字建模设计模块，以技能操作的形式，重点检验选手使用主流三维软件实现精准模型设计、合理UV分配、材质贴图绘制的技术能力。三是数字交互展示模块，以技能操作的形式，重点检验选手使用主流数字艺术设计软件实现高质量场景设计、灯光渲染、数字交互、特效、动画、视频编辑等技术能力。四是职业素养模块，考核参赛选手在职业规范、团队协作、组织管理、工作计划、团队风貌等方面的职业素养。

**（三）创新创意方向**

赛事创新方面，赛项模块多元统一，典型工作任务及技能要点覆盖与游戏美术设计、数字创意建模、数字影像处理、数字艺术创作、数字交互展示等多项职业能力，职业素养、技能考察和新版职业院校艺术设计类及计算机类专业教学标准、实训教学标准高度匹配，符合岗课赛证的职业教育教学改革的整体思路。赛项规程设计适度参考国际职业技能大赛中的3D数字游戏设计赛项。

赛题创意方向上，重点选择体现中华民族优秀传统文化、中华民族英雄人物形象、中华民族多彩文明及非物质文化遗产、新时代中国特色社会主义建设成就等方向，开展数字创意绘画，包括：数字插画、数字人物形象、数字内容设计、环境场景设计、民族服饰设计、文旅IP形象设计等内容。

**（四）竞赛内容结构及成绩比例**

比赛在1天进行，共5小时，分4个模块同时完成。其中，数字创意绘画模块成绩占比25%；数字建模设计模块成绩占比35%；数字交互展示模块成绩占比35%；职业素养模块成绩占比5%。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **模块** | | **主要内容** | **比赛时长** | **分值** |
| 模块一 | 数字创意绘画 | 数字创意绘画模块要求：根据给定主题、素材，对数字内容进行原创设计，并完成角色、场景、道具及视觉设计。考察快速设计与制作数字插画、角色、场景、道具，渲染场景氛围等专业能力，整体画面在维持视觉效果和谐统一的前提下，突出重要元素的主次关系和细节，注重色彩平衡和整体构图 | 5小时 | 25 |
| 模块二 | 数字建模设计 | 数字模型设计模块要求：根据给定模型透视图或者三视图等素材，制作三维模型，完成三维模型设计与制作。要求制作的三维模型还原度高、外形美观、结构准确、比例适当、布线合理，能在制作过程中控制好模型的面数。完成三维模型的贴图绘制，制作过程中要综合考虑到贴图的色彩、质感、光线等需求 | 35 |
| 模块三 | 数字交互展示 | 数字交互展示模块要求：根据给定素材，完成数字场景创设、灯光渲染、交互界面、动画视频、视觉特效等数字艺术展示作品。要求场景布局、地形环境、灯光渲染、气氛氛围等方面充分考虑设计理念、风格和情感表达。实现光影的自然变化，制作出逼真的特效效果，达到最佳的视觉呈现。通过数字化技术实现与用户的互动，设计出简洁、易用、富有交互性的数字化产品 | 35 |
| 模块四 | 职业素养 | 考察参赛选手在职业规范、团队协作、组织管理、工作计划、团队风貌等方面的职业素养。 | 5 |

四、竞赛方式

（一）本赛项为线下比赛，采取团体赛形式，不得跨校组队，每个参赛队3名选手，其中设队长1名，3名选手在大赛现场按照赛题模块要求，自行分工配合，完成比赛任务。每个参赛队可配有1-2名指导教师，指导教师为本校专兼职教师。

（二）中职组参赛选手须为中等职业学校全日制在籍学生（以报名时的学籍信息为准）。五年制高职学生报名参赛的，一至三年级（含三年级）学生参加中职组比赛。

（三）每校限报3队。

五、竞赛流程

( 一) 竞赛日程安排表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 日期 | 时间 | 内容 |
| 比赛前一天 | 15:00之前 | 各参赛队报到 |
| 15:00-16:00 | 参赛队熟悉比赛场地 |
| 15:30-16:00 | 领队会 (含抽取检录顺序号) |
| 比赛第一天 | 08:00-08:30 | 竞赛入场检录：参赛选手凭检录顺序号接受 入场检录 |
| 08:30-13:30 | 正式竞赛 |
| 13:30 | 竞赛结束，选手退场，封闭考场 |

六、竞赛规则

( 一) 参赛选手须凭参赛凭证和有效身份证件 (身份证和学生证)参加比赛。

(二）参赛选手不得私自携带任何软件、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。按工位号就位，检查比赛所需竞赛设备齐全后方可开始比赛，迟到超过10分钟不得入场。

(三) 竞赛过程中，每个参赛队内部成员之间可以互相沟通，但不得和队员以外的其它人员讨论问题，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。比赛过程中若有任务书字迹不清问题，可示意现场裁判，由现场裁判解决。若认为比赛设备有问题需修复或更换时，应在赛场记录表的相应栏目填写修复问题及原因、更换设备原因、更换时间等并签比赛工位号确认后，由现场裁判和技术人员予以修复或更换。修复或更换工作完成后，现场裁判和技术人员须检验并将结果记录在赛场记录表的相应栏目中并由参赛选手签工位号确认。

(四) 选手在竞赛过程中不得擅自离开赛场，如有特殊情况，须经 裁判人员同意。选手休息、饮水、上洗手间等，不安排专门用时，统一计在竞赛时间内。

(五) 竞赛结束后，参赛队须按照比赛要求提交结果数据，提交的 全部文件不得出现学校名称、参赛选手姓名、参赛号等信息，并填写 比赛数据提交确认书，裁判员监督参赛队队长签字确认，参赛队在确认 后不得再进行任何操作。

七、技术平台

**（一）硬件设备**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **类别** | **名称** | **数量** | **详细信息** |
| 硬件设备 | 计算机 | 3 | CPU：I5-11600；内存：32G；显卡：英伟达T1000 8G显存、硬盘：512G M.2 SSD |
| 数字手绘板 | 2 | WACOM品牌手绘版：电磁式，压感级别≥2048，读取速度≥133点/秒 |
| 耳麦 | 1 | 普通头戴式耳麦（可录音） |

**（二）通用软件和工具清单**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **软件类型** | **软件名称** | **软件版本** |
| 操作系统 | Windows | 64 位 Win10 |
| 数字艺术设计软件 | [Adobe](https://www.so.com/link?m=eEx+4GUlMWpIHkeFO1d/TEhH/GnmvunkJBM8EvY92KNkjs7PYp+G5h+VjMZPnOA4KM2/jstr9gLaOxAU00Ftk6q555WsgVq5/+bjl1X3MHwb+9gXWp99GV7MgizYkCuFtlenidA==" \t "https://www.so.com/_blank) Photoshop | CC 2021 |
| [Adobe](https://www.so.com/link?m=eEx+4GUlMWpIHkeFO1d/TEhH/GnmvunkJBM8EvY92KNkjs7PYp+G5h+VjMZPnOA4KM2/jstr9gLaOxAU00Ftk6q555WsgVq5/+bjl1X3MHwb+9gXWp99GV7MgizYkCuFtlenidA==" \t "https://www.so.com/_blank) Illustrator | 2021 |
| Adobe Substance 3D Painter | 2021 |
| Easy Paint Tool SAI | V2.0 |
| Autodesk Maya | 2022 |
| Autodesk 3ds Max | 2022 |
| Unreal Engine | 4.27 |
| Cinema 4D | 2024 |
| [Adobe](https://www.so.com/link?m=eEx+4GUlMWpIHkeFO1d/TEhH/GnmvunkJBM8EvY92KNkjs7PYp+G5h+VjMZPnOA4KM2/jstr9gLaOxAU00Ftk6q555WsgVq5/+bjl1X3MHwb+9gXWp99GV7MgizYkCuFtlenidA==" \t "https://www.so.com/_blank) Premiere | 2021 |
| 支撑软件 | WPS | 2019 |
| EV录屏软件 | 常用版本 |

八、成绩评定

竞赛评分本着公平、公正、公开的原则，评分标准注重考核参赛 选手虚拟现实内容制作软件的应用能力、头显等硬件的拆装调试能 力、成果视频剪辑能力。

**（一）评分标准**

**1. 分数占比**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **名称** | **占比** | **考核内容** |
| 1 | 数字创意绘画 | 25% | 考察快速设计构思数字插画、角色、场景、道具，渲染场景氛围等专业能力，整体画面在维持视觉效果统一和谐的前提下，突出重要元素的主次设计关系和细节，注重色彩平衡和整体构图等方面。 |
| 2 | 数字建模设计 | 35% | 考察三维模型还原度高、外形美观、结构准确、比例适当、布线合理，能在制作过程中控制好模型的面数。完成三维模型的贴图绘制，制作过程中要综合考虑到贴图的色彩、质感、光线等方便。 |
| 3 | 数字交互展示 | 35% | 紧扣竞赛确定的主题，根据任务书要求及所提供的参考资料，使用数字艺术设计软件，从数字场景创设、灯光渲染、交互界面、动画视频、视觉特效等方面实现及视觉效果进行考核。 |
| 4 | 职业素养 | 5% | 考核参赛选手职业规范、团队协作、组织管理、工作计划、团队风貌等方面的职业素养 |

**2.成绩评定方法**

成绩评定是根据竞赛考核目标、内容对参赛队（选手）在竞赛过程中的表现和最终成果做出评价。本赛项的评分方法为过程评分+结果评分，其中职业素养为过程评分，其他为结果评分，依据赛项评价标准和细则进行评分。

九、奖项设定

竞赛设参赛选手团体奖，以赛项实际参赛队总数为基数，一等奖占比 10%，二等奖占比20%，三等奖占比30%，小数点后四舍五入。

十、赛场预案

1.赛场配备技术人员，当计算机、设备等出现问题时，技术人员可第一时间提供专业技术支持。

2.竞赛现场配置安全通道，当出现火情或其他灾害情况，工作人员应立即向保卫组汇报，保卫组接报后要火速到达现场并配合消防队员和公安干警，指挥人员疏散到安全区域并及时处置现场状况。

3. 比赛现场采用双路交流供电，各工位使用UPS 电源供电，设立漏电保护器。赛场提供占总参赛队伍5%的备用工位和设备，经规定流程确认需要更换设备或调整工位时，可及时更换。竞赛过程中出现设备断电、故障等意外时，现场裁判需及时确认情况，安排技术支持人员进行处理，现场裁判登记详细情况，填写补时登记表，报裁判长批准后，可安排延长补足相应选手的比赛时间。若因选手操作不当造成，由操作者个人负责。

备注：本赛项不需要建立局域网、不需要服务器和交换机。

1. 赛场提供占总参赛队伍5%的备用赛题和U盘，若U盘出现不能读写等问题，参赛选手由队长举手示意裁判，在现场裁判与技术支持人员确定情况后可更换U盘。若赛题出现缺页、字迹不清等问题，参赛选手由队长举手示意裁判，在现场裁判确定情况后，可更换试题。

5.赛场设有应急医疗点，用于参赛选手突发身体不适（如发热、咳嗽等）或出现碰伤、划伤等意外情况的应急处理如应急医疗点诊断参赛选手可以继续比赛的，经裁判长确认予以安排原工位或备用工位进行比赛。如参赛选手不能继续参加比赛的，必要时可联系120急救车。

6.比赛期间发生意外事故，发现者应第一时间报告赛项执委会，同时采取措施避免事态扩大。赛项出现重大安全问题可以停赛，是否停赛由赛项执委会决定。事后赛项执委会应向大赛办公室报告详细情况。未能预知的其他问题的预案，由裁判长根据裁判的报告，根据现场实际情况，做出裁定。

十一、赛项安全

赛事安全是技能竞赛一切工作顺利开展的先决条件，是赛事筹备和 运行工作必须考虑的核心问题。赛项执委会采取切实有效措施保证大赛 期间参赛选手、指导教师、裁判员、工作人员及观众的人身安全。

( 一) 比赛环境

1.赛场周围要设立警戒线，要求所有参赛人员必须凭赛项执委 会印发的有效证件进入场地，防止无关人员进入发生意外事件。比赛现场内应参照相关职业岗位的要求为选手提供必要的劳动保护。在具 有危险性的操作环节，裁判员要严防选手出现错误操作。

2.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。

3.大赛期间，承办院校须在赛场管理的关键岗位，增加力量，建 立安全管理日志。

( 二) 组队责任

1.各学校组织代表队时，须安排为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险。

2.各学校代表队组成后，须制定相关管理制度，并对所有选手、 指导教师进行安全教育。

3. 各参赛队伍须加强对参与比赛人员的安全管理，实现与赛场安全管理的对接。