

2024年甘肃省职业院校技能大赛中职学生组

新闻传播类动漫制作赛项竞赛规程

一、赛项名称

赛项名称：动漫制作

赛项组别：中职学生组

专业类别：新闻传播类

组队要求：团队赛

二、竞赛目的

动漫产业是新兴文化产业，发挥着传播先进文化、满足人民群众精神文化需求等作用。《“十四五”文化产业发展规划》提出“提升动漫产业质量效益，以动漫讲好中国故事，打造一批中国动漫品牌，促进动漫全产业链和全年龄段发展”；《关于印发全民科学素质行动规划纲要(2021-2035年)的通知》提出“大力开发动漫，短视频、游戏等多种形式科普作品。扶持科普创作人才成长，培养科普创作领军人物”等，对推动动漫教育和产业发展指明了方向。

动漫产品和文化已经成为高品质生活的重要组成部分，与游戏、影视、音乐的产业的跨界融合，以及虚拟现实、增强现实和人工智能等新技术的不断融入，给动漫相关专业人才培养提出了更高的要求和挑战。中职动漫相关专业教育中的培养目标不够明确、课程结构不够合理、师资力量相对薄弱、教育模式比较单一、与市场需求脱轨等现象，限制了专业和行业的发展。

动漫制作赛项旨在引入新技术、新产业和新模式，通过“以赛促教、以赛促学、以赛促改、以赛促建”的指导思想，提升职业院校学生动漫制作的基本功与创新能力，培养学生对主流制作工具的综合应用能力，提高学生对行业岗位和项目工作全流程的把控能力；为职业院校学生教育层次提升，升入动漫设计、数字媒体技术、虚拟现实技术应用、影视动画等相关专业学习创造条件；搭建学校与企业、学校与学校间的交流平台，推进产教结合，培养一批素质高、技能强的指导教师队伍，并引导教师进行专业建设和教学改革，为信息产业、创意产业、文化产业发展服务。

三、竞赛时间、地点

报到时间：第 1 天

竞赛时间：第 2 天

竞赛地点：兰州现代职业学院

四、竞赛内容

本赛项设置动漫角色造型设计、角色模型制作、分镜设计、动作设计与动画制作、后期剪辑合成等竞赛内容，主要考核选手在数字绘画、动画运动规律、三维模型制作、贴图绘制、骨骼绑定、灯光渲染、影视后期编辑合成等技术技能综合运用能力，以及基础审美、职业规范、团队协作能力等职业素养。

（一）竞赛内容结构

参赛选手根据赛题内容，按竞赛要求进行动漫设计，制作符合行业规范的动漫作品，最终形成完整的数字文件。竞赛内容分为两个模块。

模块一：造型设计制作

(1) 根据已提供文字内容描述，以及角色造型正面参考图，细化设计，使用绘画工具进行设计和绘制，完成角色的正面、 $\frac{3}{4}$ 正面、侧面、背面设定图，美术风格不限。

(2) 根据角色造型设定图，使用三维软件制作角色模型，完成UV拆分、材质贴图及渲染。

模块二：动画短片制作

(1) 根据主题内容描述、提供的角色模型及场景，要合理运用镜头语言，完成动画分镜设计。

(2) 完成角色绑定、蒙皮权重设置，按照模块二绘制的分镜，使用模块一制作的场景搭建环境，制作角色动画。

(3) 按照主题内容要求，结合提供的角色素材，完成 20 秒的动画视频。

(4) 进行后期剪辑合成并添加音频音效输出成片形成完整动画短片。

(二) 涵盖的职业典型工作任务

1. 掌握数位板的使用技法。
2. 依据文字内容描述的角色性格及典型特征，细化设计相关角色及服饰、道具等；完成造型转面图，同时完成色彩指定。
3. 依据文字内容完成场景设计，进行场景色彩、光影、气氛设定。
4. 根据造型设计（角色、场景）分析，制作三维数字模型。
5. 根据动画制作要求对三维数字模型进行动画绑定。
6. 合理进行骨骼绑定、贴图材质、蒙皮权重分配和灯光效果的制作。
7. 根据文字内容进行分镜绘制。

8. 合理运用分镜中常用的镜头调度规律和构图方法。
9. 运用动画运动规律，完成对象的三维动画制作。
10. 使用后期软件完成动画的后期配音、剪辑合成和输出。

（三）竞赛时间

本次赛项的竞赛时长为 5 个小时。

（四）成绩比例

五、竞赛方式或竞赛规则

（一）竞赛方式：采取团队赛形式，每个参赛队 2 名选手，2 名指导老师，2 名选手须为同校在籍学生，性别和年级不限。每队指定队长一名，队员一名。

（二）竞赛规则

1. 参赛选手须为中等职业学校全日制在籍学生，或五年制一至三年级（含三年级）学生。凡在往届全省职业院校技能大赛中获本赛项一等奖的选手，不能再参加同一项目同一组别的比赛。

2. 指导教师须为本校专兼职教师。

3. 参赛选手须凭参赛凭证和有效身份证件（身份证和学生证）参加比赛和相关活动。

4. 参赛选手不得私自携带任何硬件工具（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，迟到超过 10 分钟不得入场。

5. 竞赛过程中，参赛选手不得与其它选手讨论问题，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，可举手报告裁判员。

6. 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。

7. 竞赛结束后，参赛选手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，参赛选手在比赛结束后不得再进行任何操作。

8. 其它未尽事宜，将在大赛指南或赛前说明会向各参赛队做详细说明。

六、竞赛环境

竞赛场地：竞赛现场设置检录区、竞赛区、裁判区等。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，消防设施齐全、应有不少于 2 处的人员疏散通道。

竞赛设备：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。

竞赛工位：竞赛现场各个工位配备单相 220V/3A 以上交流电源。每个比赛工位上标明编号。每个工位配有工作台，用于摆放计算机等设备，配备对应工作椅。

赛场开放：竞赛环境依据竞赛需求设计，在竞赛不被干扰的前提下赛场面向媒体、行业专家开放，允许媒体、行业专家在规定的时段内沿指定路线进行现场参观。

七、技术规范

动画影片格式：画幅不小于 800*600 像素，24 帧/秒，SWF 格式。

八、技术平台

（一）硬件环境

1. 赛点为每位选手配备计算机 1 台，配置为 CPU：Intel Core I7，内存：16GB，硬盘：1TB。

2. 赛点为每位选手配备 Wacom 数位板 1 块，配置为活动区域：152*95mm，压感级别：1024 级。

（二）软件环境

Photoshop CC2018、SAI 2.0、Zbrush、3ds Max2018、Maya 2018、Primere CC2017 及以上、After Effects CC2017 及以上

九、评分办法

竞赛内容各部分的成绩占比如下：

表 1 竞赛内容各部分成绩占比

模块	任务名称	成绩占比	时间
模块一	造型设计制作	40%	5 小时
模块二	动画短片制作	55%	
职业素养		5%	

表 2 竞赛内容及成绩分值

模块	主要内容	比赛时长	分值
----	------	------	----

模块一	造型设计制作	1. 使用手绘板、Photoshop、SAI 等软硬件工具完成角色造型图绘制。 2. 使用 Zbrush、3ds Max、Maya 等软件，制作三维角色模型；完成材质、灯光、渲染，输出为静态图片。		30
模块二	动画短片制作	1. 使用手绘板、Photoshop 等软硬件工具，根据主题内容、角色参考进行分镜头绘制。 2. 使用 3dsMax 或 Maya 等软件进行模型绑定，进行动作设计并动画调节表现，完成角色动画制作，输出序列帧。 3. 使用 Primere、AE 等软件完成片头片尾制作，添加音频，合成并输出动画短片。	5 小时	65
职业素养				5
合计				100

十、奖项设定

竞赛设参赛选手奖，以赛项实际参赛选手总数为基数，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。获得一等奖的参赛选手指导教师获“优秀指导教师奖”。

十一、申诉与仲裁

(一) 各参赛队对不符合赛项规程规定的仪器、设备、工装、材料、物件、计算机软硬件、竞赛使用工具、用品、竞赛执裁、赛场管理、竞赛成绩、以及工作人员的不规范行为等，可向赛项仲裁组提出申诉，申诉主体为参赛队领队。

(二) 申诉启动时，参赛队向赛项仲裁组递交领队亲笔签字同意的书面报告。书面报告应对申诉事件的现象、发生时间、设计人员、申诉依据等进行充分、实事求是的叙述。非书面申诉不予受理。

(三) 提出申诉的时间应在比赛结束后(选手赛场比赛内容全部完成)2小时内。超过时效不予受理。

(四) 赛项仲裁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。申诉方对复议结果仍有异议，可由领队向比赛监督员提出申诉，由监督员传达最终仲裁结果。

(五) 申诉方不得以任何理由拒绝接收仲裁结果，不得以任何理由采取过激行为扰乱赛场秩序。仲裁结果由申诉人签收，不能代收，如在约定时间和地点申诉人离开，视为自行放弃申诉。

(六) 申诉方可随时提出放弃申诉。

十二、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. 赛项执委会须在赛前组织专人对比赛现场、住宿场所和交通保障进行考察，并对安全工作提出明确要求。赛场的布置，赛场内的器材、设备，应符合国家有关安全规定。如有必要，也可进行赛场仿真模拟测试，以发现可能出现的问题。承办院校赛前须按照赛项执委会要求排除安全隐患。

2. 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。

3. 承办院校应提供保证应急预案实施的条件。对于比赛内容涉及高空作业、可能有坠物、大用电量、易发生火灾等情况的赛项，必须明确制度和预案，并配备急救人员与设施。

4. 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。

5. 配备先进的仪器，防止有人利用电磁波干扰比赛秩序。大赛现场需对赛场进行网络安全控制，以免场内外信息交互，充分体现大赛的严肃、公平和公正性。

6. 赛项执委会须会同承办院校制定开放赛场和体验区的人员疏导方案。赛场环境中存在人员密集、车流人流交错的区域，除了设置齐全的指示标志外，须增加引导人员，并开辟备用通道。

7. 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。

（三）应急处理

比赛期间发生意外事故时，发现者应在第一时间报告赛项执委会，同时采取措施，避免事态扩大。赛项执委会应立即启动预案予以解决并向赛区执委会报告。出现重大安全问题的赛项可以停赛，是否停赛由赛区组委会决定。事后，赛区执委会应向大赛执委会报告详细情况。

（四）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。

十三、其他规定

（一）参赛队须知

1. 参赛队应该参加赛项承办单位组织的闭幕式等各项赛事活动。

2. 在赛事期间，领队及参赛队其他成员不得私自接触裁判，凡发现有弄虚作假者，取消其参赛资格，成绩无效。

3. 所有参赛人员须按照赛项规程要求按时完成赛项评价工作。

4. 对于有碍比赛公正和比赛正常进行的参赛队，视其情节轻重，按照《全国职业院校技能大赛奖惩办法》给予警告、取消比赛成绩、通报批评等处理。其中，对于比赛过程及有关活动造成重大影响的，以适当方式通告参赛院校或其所属地区的教育行政主管部门依据有关规定给予行政或纪律处分，同时停止该院校参加全国职业院校技能大赛 1 年。涉及刑事犯罪的移交司法机关处理。

（二）参赛队领队须知

1. 领队应按时参加赛前领队会议，不得无故缺席。

2. 领队负责组织本省参赛队参加各项赛事活动。

3. 领队应积极做好本省参赛队的服务工作，协调各参赛队与赛项组织机构、承办院校的对接。

（三）指导教师须知

1. 各参赛代表队要发扬良好道德风尚，听从指挥，服从裁判，不得弄虚作假。如发现弄虚作假者，取消参赛资格，名次无效。

2. 各代表队领队要坚决执行竞赛的各项规定，加强对参赛人员的管理，做好赛前准备工作，督促选手带好证件等竞赛相关材料。

3. 竞赛过程中，除参加当场次竞赛的选手、执行裁判员、现场工作人员和经批准的人员外，领队、指导教师及其他人员一律不得进入竞赛现场。

4. 指导教师应及时查看大赛专用网页有关赛项的通知和内容，认真研究和掌握本赛项竞赛的规程、技术规范 and 赛场要求，指导选手做好赛前的一切技术准备和竞赛准备。

（四）参赛选手须知

1. 参赛选手应遵守赛场规章、操作规程和工艺准则，接受裁判员的监督和警示，文明竞赛。

2. 参赛选手应按照规定时间抵达赛场，凭身份证、学生证，以及统一发放的参赛证，完成入场检录、抽签确定竞赛工位号，不得迟到、早退。

3. 参赛选手凭竞赛工位号进入赛场，不允许携带电子设备及其他资料、用品。

4. 参赛选手应在规定的时间段进入赛场，认真核对竞赛工位号，在指定位置就座。

5. 参赛选手入场后，迅速确认竞赛设备状况，填写相关确认文件，并由参赛队长确认签字（竞赛工位号）。

6. 参赛选手在收到开赛信号前不得启动操作。在竞赛过程中，确因计算机软件或硬件故障，致使操作无法继续的，经裁判长确认，予以启用备用计算机。

7. 参赛选手需及时保存工作记录，以防止因操作系统异常及其他设备异常造成的数据丢失。对于因各种原因造成的数据丢失，由参赛选手自行负责。

8. 参赛队所提交的答卷采用竞赛工位号进行标识，不得出现地名、校名、姓名、参赛证编号等信息，否则取消竞赛成绩。

9. 竞赛过程中，因严重操作失误或安全事故不能进行比赛的（例如因操作原因发生短路导致赛场断电的、造成设备不能正常工作的），现场裁判员有权中止该队比赛。

10. 参赛期间，选手连续工作，餐饮等由赛场统一提供。选手休息、如厕时间均计算在比赛时间内。

11. 在参赛期间，选手应注意保持工作环境及设备摆放符合生产操作规程。

12. 在比赛中如遇非人为因素造成的设备故障，经裁判确认后，可向裁判长申请补足排除故障的时间。

13. 参赛选手不得因各种原因提前结束比赛。如确因不可抗因素需要离开赛场的，须向现场裁判员举手示意，经裁判员许可并完成记录后，方可离开。

15. 凡在竞赛期间内提前离开的选手不得返回赛场。

16. 竞赛操作结束后，参赛选手需要根据赛题要求，将相关成果文件拷贝至目的盘。因参赛选手未能按要求，将相应的文档等上传到平台指定位置的，竞赛成绩计为零分。

18. 竞赛时间终了，选手应全体起立，结束操作。将资料和工具整齐摆放在操作平台上，经工作人员清点后可离开赛场，离开赛场时不得带走任何资料。

19. 在竞赛期间，未经执委会批准，参赛选手不得接受其他单位和个人进行的与竞赛内容相关的采访。参赛选手不得将竞赛的相关信息私自公布。

20. 符合下列情形之一的参赛选手，经裁判组裁定后中止其竞赛：

(1) 不服从裁判员、监考员管理、扰乱赛场秩序、干扰其他参赛选手比赛，裁判员应提出警告，二次警告后无效，或情节特别严重，造成竞赛中止的，经裁判长确认，中止比赛，并取消竞赛资格和竞赛成绩。

(2) 竞赛过程中，由于选手人为造成计算机、仪器设备及工具等严重损坏，负责赔偿其损失，并由裁判组裁定其竞赛结束与否、是否保留竞赛资格、是否累计其有效竞赛成绩。

(3) 竞赛过程中，产生重大安全事故、或有产生重大安全事故隐患，经裁判员提示没有采取措施的，裁判员可暂停其竞赛，由裁判组裁定其竞赛结束，保留竞赛资格和有效竞赛成绩。

(五) 工作人员须知

1. 赛场工作人员由赛项执委会统一聘用并进行工作分工，进入竞赛现场须佩戴组委会统一提供的吊牌。

2. 赛场工作人员需服从赛项执委会的管理，严格执行赛项执委会制订的各项比赛规则，执行赛项执委会的工作安排，积极维护好赛场秩序，坚守岗位，为赛场提供有序的服务。

3. 赛场工作人员进入现场，不得携带任何通讯工具或与竞赛无关的物品。

4. 参赛选手进入赛场，现场裁判及赛场工作人员应按规定审查参赛选手带入赛场的物品，如发现不允许带入赛场的物品，交由参赛队随行人员保管，赛场不提供保管服务。

5. 赛场工作人员在竞赛过程中不回答选手提出的任何有关比赛技术问题，如遇争议问题，应及时报告裁判长。