

# 全国职业院校技能大赛“数字艺术设计”赛项赛题

## （一）竞赛目标

检验选手的艺术创造能力和技术表达能力，契合产业行业发展需求，考查使用计算机软件工具完成数字艺术设计制作的综合能力；重点检验选手运用市场主流设计软件进行数字绘画造型、3D 模型制作、动画制作、引擎效果渲染和影视后期制作等核心技术技能；同时考查选手的技术操作规范和团队沟通协作等岗位素养。

## （二）竞赛内容

**创作主题：《静夜思》**

**故事背景：**唐朝诗人李白在夜晚独自思考人生。

**故事梗概：**李白在床上躺了很久，但是无论如何也无法入睡。他看着窗外的月亮和星星，陷入了深深的思考。他开始想起了过去的岁月，想起了那别离的友人，辗转难眠，遂起床端起桌上的酒杯在房间踱步。最终，他明白了人生的无常，也找到了自己内心的平静。

### **模块一：角色、场景设计与模型制作**

综合使用图像绘制或AI绘画工具进行设计和绘制，完成友人和李白卧房内外的场景三视图。根据绘制的角色和场景三视图综合使用三维建模软件和材质贴图软件，按照角色原画和场景设计进行建模和贴图制作，完成该模块要求的角色和场景模型表现形式和效果。

### **模块二：动画制作与剪辑**

根据提供的李白模型素材完成模型绑定、权重设置，按照提供的故事梗概形成完整情节，使用模块一制作的场景，制作时长为**25-30**

秒的三维动画，渲染输出序列帧，进行后期剪辑合成并添加音频音效输出成片（需为短片命名，并据此添加简短片头，片头中严禁出现姓名、学校或者其他体现个人信息的文字，片头不包含在动画总长时间内）。

### **模块三：引擎效果渲染与后期处理**

使用模块一制作的场景模型，结合提供的素材资产在引擎中进行地形编辑、环境场景搭建、灯光设置、特效制作、镜头设置等，渲染输出20-30秒的视频，进行后期剪辑合成并添加音频音效输出成片。（可选择添加模块一制作的角色模型以及模块二制作的动画，达到更佳的展示效果）

#### **（三）竞赛要求**

### **模块一：角色、场景设计与模型制作**

#### **任务 1：角色和场景原画设计**

完成友人角色设计图（不能有涉黄裸露身体部分出现）和李白卧房内外场景环境效果的设计图。

#### **任务环境**

1.硬件环境：计算机电脑，数码手绘板

2.软件环境：Photoshop、SAI 或 AlxPainting 绘画工具（

AlxPainting绘画工具链接：<https://aip.school.youdao.com>，亦可在搜索引擎中搜索AlxPainting）

#### **提交要求**

1.提交格式：角色和场景三视图 JPG 图片文件；

2.图片尺寸 1920\*1080，分辨率 300dpi；

3.文件保存到“FSF\_Concept\_Final\_YY”（其中 YY 要替换成实际工位号）文件夹， 如果提交多个同类型文件的可在文件名后加上“\_数字”， 如\_01 ， \_02 以此类推。

4.比赛结束前请把需要提交的文件复制到发放的 U 盘中，监考人员将在比赛结束时回收 U 盘，评分将以 U 盘中文件为准。

## 任务 2：角色和场景模型制作

根据模块一任务 1 的设计图定稿方案，高质量完成三维角色模型（包括服饰发型和配饰等） 和场景模型。

### 任务环境

1.硬件环境： 计算机电脑

2.软件环境： Maya 、3Ds Max、Cinema 4D、Blender2.93、ZBrush、Marvelous Designer 、Substance Painter

### 提交要求

1.模型提交 3 张不同角度的最终效果展示 JPG 图片；

2.完成角色模型和场景模型.MA 源文件或.Max 源文件、FBX 模型文件、材质贴图文件

3.将此阶段完成的角色文件保存到“FSF\_Body\_Final\_YY”（其中 YY 要替换成实际工位号 ）文件夹 ， 场景文件保存“FSF\_Scenes\_Final\_YY”（其中 YY 要替换成实际工位号）文件夹， 如果提交多个同类型文件的可在文件名后加上“\_数字”， 如\_01， \_02 以此类推。

4.比赛结束前请把需要提交的文件复制到发放的U盘中，监考人员将在比赛结束时回收U盘，评分将以U盘中文件为准。

## 模块二：3D 动画制作与剪辑

### 任务 1：3D 动画制作

提供李白角色模型素材按要求完成角色绑定、蒙皮权重设置，按照提供的故事剧本，表达完整的故事情节，使用模块一制作的场景模型搭建环境，制作时长为25-30秒的三维动画，渲染输出序列帧动画。

#### 任务环境

- 1.硬件环境： 计算机电脑
- 2.软件环境： Maya 、 3DMAX 、 Cinema 4D

#### 提交要求

1. 1 份包含.MA 或 .MAX 或 .C4D 源文件的工程文件夹；
- 2.动画剧情完整、清晰流畅、符合动画规律及体现角色情绪表达；
- 3.将此阶段设计完成的文件保存到“FSF\_Animation1\_Final\_YY”（其中 YY 要替换成实际工位号）文件夹， 如果提交多个同类型文件的可在文件名后加上“\_数字”，如\_01 ， \_02 以此类推。
4. 比赛结束前请把需要提交的文件复制到发放的 U 盘中， 监考人员将在比赛结束时回收 U 盘， 评分将以 U 盘中文件为准。

### 任务 2：动画视频剪辑

参赛选手根据模块二任务 1 制作的序列帧动画作为视频剪辑素材，完成该任务要求的动画视频剪辑。

#### 任务环境

- 1.硬件环境： 计算机电脑
- 2.软件环境： Adobe After Effects 、 Premiere

#### 提交要求

1.后期剪辑合成并添加音频音效输出成片，H.264 格式，帧速率 25 帧/秒，分辨率 1920\*1080（需为短片命名，并据此添加简短片头，片头中严禁出现姓名、学校或者其他体现个人信息的文字，片头不包含在动画总长时间内）。

2.将此阶段完成的文件保存到“FSF\_Animation2\_Final\_YY”（其中 YY 要替换成实际工位号）文件，如果提交多个同类型文件的可在文件名后加上“\_数字”，如\_01 ， \_02 以此类推。

3.比赛结束前请把需要提交的文件复制到发放的 U 盘中，监考人员将在比赛结束时回收 U 盘，评分将以 U 盘中文件为准。

### **模块三：引擎效果渲染与后期处理**

#### **任务 1：引擎效果渲染**

参赛选手使用模块一制作的场景模型，结合提供的素材资产在引擎中进行地形编辑、环境场景搭建、灯光设置、特效制作、镜头设置等，渲染输出动画视频。

#### **任务环境：**

**1.硬件环境：计算机电脑**

**2.软件环境： Unreal Engine**

#### **提交要求：**

1. 3 张不同角度的最终效果展示 JPG 图片；
2. 整体效果表达清晰、符合整体方案设计；
3. 将此阶段完成的文件保存到“FSF\_Scenes\_Final\_YY”（其中 YY 要替换成实际工位号）文件夹,如果提交多个同类型文件的可在文件名后加上“\_数字”，如\_01 ， \_02 以此类推。

4. 比赛结束前请把需要提交的文件复制到发放的 U 盘中，监考人员将在比赛结束时回收 U 盘，评分将以 U 盘中文件为准。

### **任务 2：视频后期处理**

参赛选手根据模块三任务 1 制作的引擎效果渲染的动画视频作为视频剪辑素材，进行后期剪辑合成，并添加音频音效输出成片。视频格式为 H.264 格式，帧速率 25 帧/秒，分辨率 1920\*1080。

#### **任务环境**

1.硬件环境：计算机电脑

2.软件环境： Adobe After Effects 、 Premiere Pro

#### **提交要求**

1.后期剪辑合成并添加音频音效输出成片，H.264 格式，分辨率 1920\*1080（需为短片命名，并据此添加简短片头，片头中严禁出现姓名、学校或者其他体现个人信息的文字，片头不包含在动画总长时间内）。

2.将文件保存到“FSF\_Scenes\_Animation\_Final\_YY”（其中 YY 要替换成实际工位号）文件夹，如果提交多个同类型文件的可在文件名后加上“\_数字”，如\_01，\_02 以此类推。

3.比赛结束前请把需要提交的文件复制到发放的 U 盘中，监考人员将在比赛结束时回收 U 盘，评分将以 U 盘中文件为准。

### **（四）竞赛素材**

模型文件：

具体模型文件与引擎素材资产以比赛现场提供为准。



