

# 四川省职业院校技能大赛组织委员会

---

关于举办 2023 年“中银杯”四川省职业院校技能大赛

( 高职组 ) 数字艺术设计赛项比赛的通知

各有关高校：

根据《四川省教育厅关于公布 2023 年“中银杯”四川省职业院校技能大赛赛项名单和承办学校的通知》工作安排，2023 年四川省职业院校技能大赛高职组数字艺术设计赛项将于 2023 年 11 月 27 日至 28 日在四川工商职业技术学院举行，现将大赛方案印发你们，请遵照执行。

附件：2023 年“中银杯”四川省职业院校技能大赛( 高职组 )

数字艺术设计赛项组织方案

四川省职业院校技能大赛组委会

2023 年 10 月 27 日



附件：

## 2023 年“中银杯”四川省职业院校技能大赛

### （高职组）数字艺术设计赛项组织方案

#### 一、比赛名称

2023 年“中银杯”四川省职业院校技能大赛数字艺术设计赛  
项

#### 二、时间安排

报名时间：2023 年 10 月 26 日—11 月 2 日 18:00

报到时间：2023 年 11 月 27 日

比赛时间：2023 年 11 月 28 日

比赛结果公布：2023 年 11 月 28 日

#### 三、比赛地点

四川工商职业技术学院

#### 四、主办单位

四川省教育厅

#### 五、承办单位

四川工商职业技术学院

#### 六、联合单位

上海曼恒数字技术股份有限公司

四川云古科技有限公司

成都润原科技有限公司

#### 七、组织机构

##### （一）赛项组委会

**主任委员：**

石 静 中共四川省委教育工委委员，教育厅党组成员、副厅长

**副主任委员：**

邓春生 四川工商职业技术学院校长

孙 锐 四川省教育厅职业教育处处长

**(二) 赛项执委会**

**主任委员：**

邓春生 四川工商职业技术学院校长

**副主任委员：**

陈 欢 四川省教育厅职业教育处副处长

丁思勇 四川工商职业技术学院教务处处长

刘静瑜 四川工商职业技术学院设计艺术学院副院长

赵 锐 上海曼恒数字科技股份有限公司总经理

米 可 四川云古科技有限公司总经理

戚 威 成都润源科技有限公司总经理

**(三) 赛项执委会办公室**

**主 任：**

黄志刚 四川工商职业技术学院设计艺术学院党总支书记

**副主任：**

寇景轩 四川省教育厅职业教育处

吴 勇 四川工商职业技术学院设计艺术学院党总支副书记

陈 威 四川工商职业技术学院设计艺术学院副院长

何全文 四川工商职业技术学院教务处副处长  
唐 宏 四川工商职业技术学院教务处副处长  
戴桂君 四川工商职业技术学院教务处副处长  
赖冬寅 四川工商职业技术学院智信学院院长  
李 建 四川工商职业技术学院信息中心副主任  
陈 龙 四川工商职业技术学院智信学院副院长  
张思扬 四川工商职业技术学院保卫处副处长  
雷成良 四川工商职业技术学院教务处  
吴岳峰 上海曼恒产教融合部总监  
徐 龙 上海曼恒技术支持  
牛良生 上海曼恒技术支持

## 八、竞赛内容

### （一）竞赛时间

竞赛时间共一天，总计 8 小时。

### （二）竞赛样题

竞赛样题由大赛组委会专家工作组统一命制。专家工作组实行“专家组长负责制”。

### （三）赛项内容结构与成绩比例

竞赛以新一代数字信息技术为背景，结合 AIGC 技术进行数字艺术创作。使用赛场提供的软硬件环境，按照赛题相关要求完成三个模块的设计制作内容：1.角色、场景设计与模型制作；2.动画制作与剪辑；3.引擎效果渲染。

三个模块在工作流程上保持整体统一、资源共享，因果关联，在具体操作上又相对独立，互不干扰。

模块		主要内容	比赛时长	分值
职业素养		遵守赛场纪律，按裁判的要求进行竞赛，赛后工位环境干净整洁，使用物品归位。	480 分钟	5
模块一	角色、场景设计与模型制作	根据提供的故事梗概，综合使用图像绘制软件或 AI 绘画工具进行设计，完成角色和场景三视图。再根据绘制的角色和场景三视图，综合使用 3D 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。此模块考察选手审美、数字绘画、三维造型、团队协作、时间管理等能力；须保存完整的三维模型工程文件，提交原画设计稿（含场景和角色三视图各 3 张 JPG 图像，1920dpi*1080dpi,分辨率 300dpi）、EV 录屏视频		30
模块二	动画制作与剪辑	根据提供的模型素材完成模型绑定、权重设置、动作设计等。按照提供的故事梗概，形成相对完整故事情节，使用模块一制作的场景，制作时长为 25-30 秒的 3D 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）。此模块，考察选手动画剧本创作、视听语言、三维角色绑定、三维动画制作、后期剪辑合成、团队协作、时间管理等能力；须保存完整的工程文件、提交最终视频文件（视频格式 H264,帧速率 25 帧 /秒, 1920dpi*1080dpi)		35
模块三	引擎效果渲染	根据提供的故事梗概，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，达到更佳展示效果）。此模块，考察选手 3D 场景地编、后期剪辑合成、团队协作、时间管理等能力；须保存完整的工程文件、提交最终视频文件（视频格式 H264, 帧速率 25 帧/秒, 1920dpi*1080dpi)		30

## 九、比赛方式

(一) 竞赛形式为 1 天线下团体赛。

(二) 竞赛组队方式以团队方式进行，不计选手个人成绩，按照参赛队的总成绩进行排序。

(三) 参赛选手组成

每支参赛队由 3 名比赛选手组成，选手须为高等职业学校全日制在籍学生（含职业本科学生）。五年制高职四、五年级学生可报名参加比赛。

参赛选手比赛当年年龄需在 25 周岁以下。每队指定队长一名，队员两名，可配 2 名指导教师。

## 十、奖项设置

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。获得一等奖的参赛队指导教师获“优秀指导教师奖”。

## 十、费用及联系方式

按照相关规定，本次大赛不收取任何费用，参赛团队产生的交通费、食宿费用回原学校报销，学生自行购买保险。为便于报名及比赛期间有关信息及时沟通，请各参赛队领导及指导老师加入赛项通知群，本通知未尽事宜，将在 QQ 群内另行通知。

联系人：黄志挺

联系电话：13550356816

赛项工作 QQ 群：643796458

