

2024年“中银杯”四川省职业院校技能大赛

赛项规程

赛项名称：动漫制作

赛项组别：中职组

赛项编号：SCZZ2024058

2024年11月

一、赛项名称

赛项编号：SCZZ2024058

赛项名称：动漫制作

赛项组别：中职组

赛项归属：新闻传播类

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，升入动漫制作技术、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、竞赛内容

本赛项设置动漫角色造型设计、角色模型制作、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等。

（一）竞赛内容结构

参赛选手围绕动漫制作技术，根据指定的设计制作主题，按照任务书要求，在指定赛场内完成相应的动漫制作任务，包括如下两个模块：

模块一：造型设计制作

（1）根据已提供文字内容描述，角色造型正面轮廓以及参考图，在已有的素材上进行创作，使用绘画工具进行设计和绘制，完成角色正面视图设计，美术风格不限。

（2）根据角色正面视图，使用三维软件对模型进行创作，完成UV拆分、材质贴图及渲染。

模块二：动画短片制作

(1) 按照主题内容要求，参考或者利用提供的绑定素材，对创作的模型进行绑定，然后把绑定好的模型和提供的场景文件进行合并导入，在场景文件中对动作进行设计，完成15秒角色动画制作。

(2) 针对完成的动画进行渲染输出，后期剪辑合成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进行设计创作。
3. 根据造型设计分析，制作三维数字模型。
4. 根据动画制作要求对三维数字模型进行绑定完善。
5. 运用动画运动规律，完成对象的三维动画制作。
6. 使用后期软件完成动画的剪辑合成和输出。

(三) 操作技能竞赛时间

操作技能竞赛部分竞赛时间为5小时（300分钟）。竞赛内容各部分的成绩占比如下：

序号	名称	成绩占比
1	模块一：角色造型设计	45%
2	模块二：动画制作与渲染输出	50%
3	职业素养	5%

四、竞赛方式

(一) 本赛项以个人赛方式进行，采取单人单机方式竞赛，以选手个人两个模块的总和成绩进行排序。

(二) 承办单位安装统一的集成开发环境，赛题需求文档和所需素材(图片文件、声音文件及视频文件等)事先由专

家组装入指定目录。参赛选手比赛期间禁止以任何形式携带电子资料，试题中所需的所有参考资料与素材可在指定目录中获得，不得使用自备素材。

五、竞赛流程

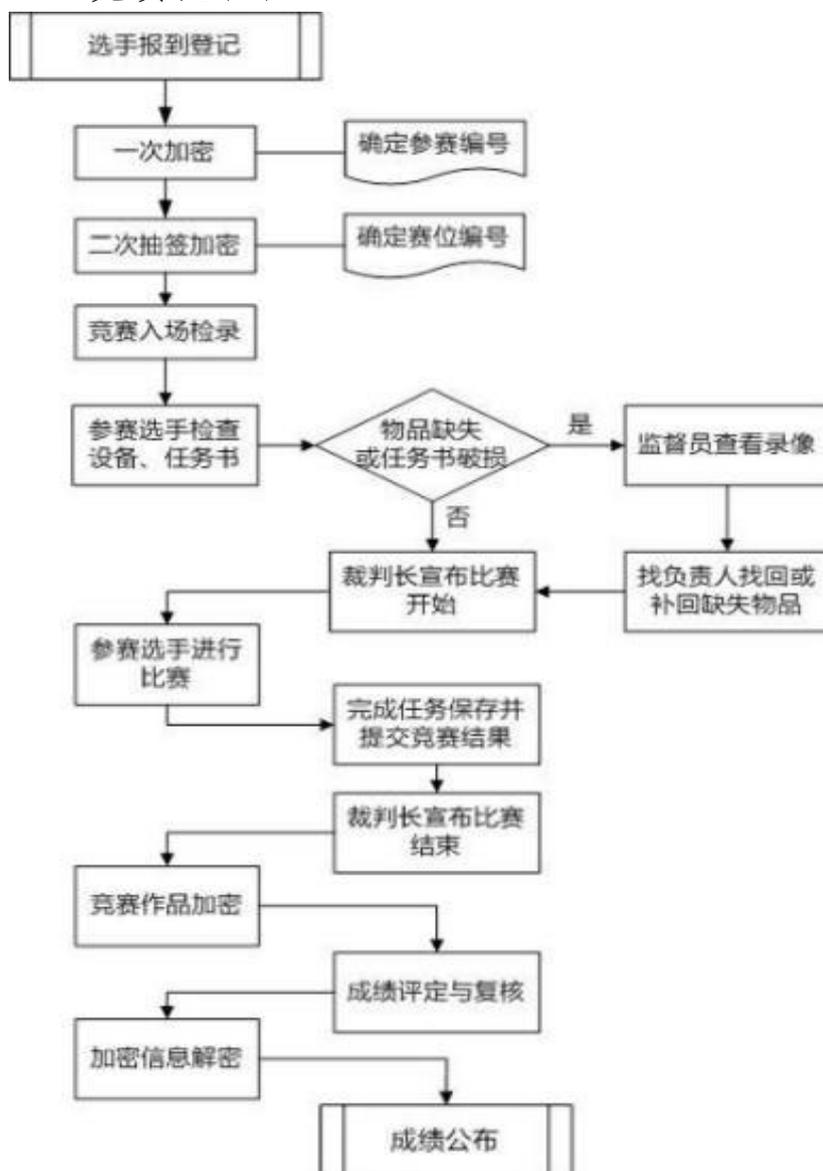
（一）时间安排

报到日期：2024年12月20日13:00-15:00

比赛日期：2024年12月21日8:30-13:30

比赛地点：四川省泸州市江阳职业高级中学校

（二）竞赛流程图



比赛结束后，评定成绩、汇总成绩，成绩单经过裁判长、监督组长签字后公示。

六、竞赛规则

竞赛规则以2024年“中银杯”四川省职业院校技能大赛制度为准。

（一）报名要求

1. 各市（州）按照大赛组委会规定的报名要求，通过专用竞赛报名平台完成报名工作，本赛项为个人赛，参赛选手和指导教师报名获得确认后不得随意更换。如备赛过程中参赛选手和指导教师因故无法参赛，须由所在市教育行政部门于相应赛项开赛时间10个工作日之前出具书面说明，经省技能大赛办公室核实后予以更换，补充人员需满足本赛项参赛选手资格并接受审核；选手因特殊原因不能参加比赛时，由省技能大赛办公室根据赛项的特点决定是否可进行缺员比赛，竞赛开始后，参赛队不得更换参赛选手，若有参赛队员缺席，不得补充参赛选手。

2. 每市（州）原则上不低于4人（成都市原则上不低于6人），同一院校的参赛选手报名人数不超过2人。每名选手限报指导教师1名，领队可由一名指导教师兼任也可以单独指定，指导教师经报名并通过资格审查后确定。

3. 各市（州）教育行政部门负责本地参赛师生的资格审查工作。

（二）赛前准备

参赛队在比赛前一天按组委会要求参加领队会，宣布竞赛纪律和有关事宜，统一组织熟悉赛场。

（三）正式比赛

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。

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，每个参赛队不得和任何其它人员讨论问题，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。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。选手在比赛中应注意及时保存结果文件。竞赛期间参赛选手不准出场（去洗手间会有工作人员陪同），竞赛结束后方可离场。

竞赛过程中除裁判和其他必须进入考场的工作人员外，任何其它非参赛选手不得进入竞赛场地。

竞赛结束后，参赛队要确认成功提交竞赛要求的文件，裁判员监督参赛选手签字确认，参赛选手在确认后不得再进行任何操作。

其它未尽事宜，将在竞赛指南或赛前说明会向各参赛队做详细说明。

（四）赛场规范

技能竞赛在实操场地举行。赛场内安装监控设备，可在领队休息室全程观看比赛实况，赛场设人员疏散通道、排烟通道、通风通道以及消防设施，照明、通风良好。

（五）成绩评定与结果公布

成绩评定和结果公布由裁判组、监督仲裁组组成的成绩管理机构负责。

1. 裁判组实行“裁判长负责制”，设裁判长1名，全面负责赛项的裁判分工、裁判评分审核、处理比赛中出现的争议问题等工作。

2. 裁判员根据比赛需要分为现场裁判和评分裁判。

3. 监督仲裁组对裁判组的工作进行全程监督，并对竞赛成绩抽检复核，接受由参赛队领队提出的对裁判结果的申诉，组织复议并及时反馈复议结果。

七、技术规范

本赛项设计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。

序号	标准号	中文标准名称
1	ISO/IEC14496-27-2009/Amd6-2015	信息技术视听对象编码第27部分: 3D图形的一致性
2	GB/T28170.1-2011	信息技术计算机图形和图像处理可扩展三维组件(X3D)
3	ISO15076-1-2010	图象技术色彩管理软件设计、文件格式和数据结构
4	职业技能等级证书	动画制作员技能等级证书
5	1+X职业技能等级证书	游戏美术设计职业技能等级证书
6	1+X职业技能等级证书	文创产品数字化设计职业技能等级证书
7	1+X职业技能等级证书	数字创意建模职业技能等级证书

八、技术平台

竞赛设备主要由高性能计算机/工作站、数位板以及软件等组成。计算机/工作站安装正版 64 位 Windows10 操作系统及正版比赛系统软件（数量以参赛选手数量为准，外加参赛组数的10%组备用）。

序号	设备	技术参数	数量
1	计算机/工作站	CPU: 不限品牌, 建议12代IntelI5或同等性能以上; 显卡: 不限品牌, 建议RTX2070同等性能或以上; 内存: 32G DDR5 4000MHz及以上; 硬盘: 256G SSD机械硬盘或以上; 显示器: 23英寸、1920x1080分辨率或以上; 其它: 有线键鼠套装、USB3.0接口、32G USB3.0 U盘。	每位参赛选手配一套; U盘每组一个
2	数位板	电磁式; 压感级别: ≥ 2048 ; 读取速度 ≥ 200 点/秒	每组参赛选手配一套
3	电脑桌椅	长120cm及以上, 宽60cm及以上, 常规办公椅或座凳	每组参赛选手配一套
4	赛事软件	内置安装英文版或中文版: PhotoshopCC及以上 3DsMax2020及以上 Maya2020及以上 SubstancePainter Zbrush MarmosetToolbag AfterEffect2020及以上 AdobePremiere2020及以上 辅助软件: MicrosoftOffice2022、 解压缩软、 Pdf文档阅读器	每台电脑安装一套
5	辅助工具与材料	签字笔、A4复印纸若干	每组参赛选手配一套

技术支持由技术组和现场技术人员组成。技术组赛前进行项目技术的可行性验证，赛中指导现场技术人员开展技术保障，赛后进行赛场整理、协助专家组完成技术总结和技术分析。

九、成绩评定

竞赛评分本着公平、公正、公开的原则，评分标准注重对参赛选手价值观与态度、设计能力的考察，以技能考核为主。

（一）技能操作部分评分标准

1. 分数占比

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等软件工具完成概念设计图绘制。 2. 使用Zbrush、3dsMax、Maya等软件，制作模型；完成材质、灯光、渲染，输出为静态图片。	5小时	45
模块二	动画短片制作	使用3dsMax或Maya等软件进行角色绑定，导入到提供的场景文件，对动作进行设计，完成角色动画制作，创建好摄像机，输出序列帧。 2. 使用Primere、AE等软件完成合成并输出动画短片。		50
职业素养				5
合计				100

2. 评判方式

本项目评分标准为主观评分和客观评分。凡可采用客观数据表述的评判称为客观评分；凡需要采用主观描述进行的评判称为主评观分。（职业素养除外）

竞赛模块分数权重分配：

类别	比赛内容	考核内容	考核分值	裁判评分	合计
中职	模块一（45）	任务1 角色造型设计	10		
		任务2 角色模型制作	35		
	模块二（50）	任务3 动画制作	40		
		任务4 动画后期合成	10		
	职业素养		5		
	总分		100		

（二）评分方法

1. 成绩评定方法

裁判组依据评分标准对参赛选手竞赛表现和最终作品做出成绩评定。比赛成绩主要从造型设计制作和动画创作2个方面评判，选手最终成绩=造型设计制作+动画创作+职业素养。

每位裁判员独立对选手的造型设计制作和动画创作两个模块评分，按照权重比生成该选手的总分。取3名裁判员评分的平均数作为最终得分。

所有的评分表、成绩汇总表备案以供核查，最终的成绩由裁判长进行审核确认。

2. 抽检复核

为保障成绩评判的准确性，监督仲裁组将对赛项总成绩排名前30%的所有参赛队伍（选手）的成绩进行复核；对其余成绩进行抽检复核，抽检覆盖率不得低于15%。如发现成绩错误以书面方式及时告知裁判长，由裁判长更正成绩并签字确认。复核、抽检错误率超过5%的，裁判组将对所有成绩进行复核。

3. 成绩解密

裁判长正式提交赛位（竞赛作品）评分结果并复核无误后，加密裁判在监督人员监督下对加密结果进行逐层解密。

4. 成绩公布

将解密后的各参赛队结果汇总审核，经裁判长、裁判员和专家组长及巡视员签字后，公布成绩。

十、赛场预案

赛前成立由巡视员、专家组长、裁判长、监督仲裁组长、承办校领导等相关人员组成的应急处理小组，比赛期间发生任何意外事故（如赛卷、设备、安全等），发现者应第一时间报告专家组长，立即采取措施避免事态扩大，启动应急预案予以解决并报告大赛组委会。赛项出现重大安全问题可以停赛，是否停赛由赛项组委会决定。事后应向大赛组委会报告详细情况。

（一）工作站、数位板问题处理预案

赛场提供占总参赛队伍10%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。

若工作站、数位板在比赛过程中出现死机、蓝屏等现象（重启后无法解决），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，可更换备用工作站、数位板或调整工位。更换设备的时间，可在比赛结束后相应延时。

备注：本赛项不需要建立局域网、不需要服务器和交换机。

（二）试题和U盘问题处理预案

赛场提供占总参赛队伍10%的备用试题和U盘，经规定流程确认需要更换试题或U盘时，可及时更换。

若任务书如出现缺页、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。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。

（三）重大问题处理预案

赛场若出现重大突发事件或重大安全问题，经赛项组委会和专家组同意，暂停比赛，并协调处理解决，及时报告大赛组委会。

赛场若发生意外伤害、意外疾病等重大事故，裁判长立即中止相关人员比赛，第一时间由承办校医疗站校医抢救，并呼叫120送往医院处理。

（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. 赛场工作人员违规，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。

十一、竞赛须知

（一）参赛队须知

1. 参赛队名称统一使用规定的代表队名称。

2. 参赛队员在报名获得审核确认后，原则上不再更换，如筹备过程中，选手因故不能参赛，所在学校需出具书面说明并按相关规定补充人员并接受审核；开赛前10日以内，参赛队不得更换参赛队员，允许缺员比赛。

3. 参赛队按照大赛赛程安排凭大赛组委会颁发的参赛证和有效身份证件参加比赛及相关活动。

4. 各参赛队统一安排参加比赛前熟悉场地环境的活动。

5. 各参赛队准时参加赛前领队会，领队会上举行抽签仪式抽取抽签顺序号。

6. 各参赛队要注意饮食卫生，防止食物中毒。

7. 各参赛队要发扬良好道德风尚，听从指挥，服从裁判，不弄虚作假。

(二) 指导老师须知

1. 各指导老师要发扬良好道德风尚，听从指挥，服从裁判，不弄虚作假。指导老师经报名、审核后确定，一经确定不得更换。

2. 对申诉的仲裁结果，领队和指导老师应带头服从和执行，还应说服选手服从和执行。

3. 指导老师应认真研究和掌握本赛项比赛的技术规则和赛场要求，指导选手做好赛前的一切准备工作。

4. 领队和指导老师应在赛后做好技术总结和工作总结。

(三) 参赛选手须知

1. 参赛选手应遵守比赛规则，尊重裁判和赛场工作人员，自觉遵守赛场秩序服从裁判的管理。

2. 参赛选手应佩戴参赛证，带齐身份证、注册的学生证。在赛场的着装，应符合职业要求。在赛场的表现，应体现自己良好的职业习惯和职业素养。

3. 进入赛场前须将手机等通讯工具交赛场相关人员保管，不能带入赛场。未经检验的工具、电子储存器件和其他不允许带入赛场物品，一律不能进入赛场。

4. 比赛过程中不准互相交谈，不得大声喧哗；不得有影响其他选手比赛的行为，不准有旁窥、夹带等作弊行为。

5. 参赛选手在比赛的过程中，应遵守安全操作规程，文明的操作。通电调试设备时，应经现场裁判许可，在技术人员监护下进行。

6. 比赛过程中需要去洗手间，应报告现场裁判，由裁判或赛场工作人员陪同离开赛场。

7. 完成比赛任务后，需要在比赛结束前离开赛场，需向现场裁判示意，在赛场记录上填写离场时间并签工位号确认后，方可离开赛场到指定区域等候评分，离开赛场后不可再次进入。未完成比赛任务，因病或其他原因需要终止比赛离开赛场，需经裁判长同意，在赛场记录表的相应栏目填写离场原因、离场时间并签工位号确认后，方可离开；离开后，不能再次进入赛场。

8. 裁判长发出停止比赛的指令，选手（包括需要补时的选手）应立即停止操作进入通道，在现场裁判的指挥下离开

赛场到达指定的区域等候评分。需要补时的选手在离场后，由现场裁判召唤进场补时或比赛结束后自然延时补时。

9. 遇突发事件，立即报告裁判和赛场工作人员，按赛场裁判和工作人员的指令行动。

（四）工作人员须知

1. 工作人员必须服从赛项组委会统一指挥，佩戴工作人员标识，认真履行职责，做好服务赛场、服务选手的工作。

2. 工作人员按照分工准时上岗，不得擅自离岗，应认真履行各自的工作职责，保证竞赛工作的顺利进行。

3. 工作人员应在规定的区域内工作，未经许可，不得擅自进入竞赛场地。如需进场，需经过裁判长同意，核准证件，有裁判跟随入场。

4. 如遇突发事件，须及时向裁判长报告，同时做好疏导工作，避免重大事故发生，确保竞赛圆满成功。

5. 竞赛期间，工作人员不得干涉及个人工作职责之外的事宜，不得利用工作之便，弄虚作假、徇私舞弊。如有上述现象或因工作不负责任的情况，造成竞赛程序无法继续进行，由赛项组委会视情节轻重，给予通报批评或停止工作，并通知其所在单位做出相应处理。

（五）裁判员须知

1. 裁判员执裁前应参加培训，了解比赛任务及其要求、考核的知识与技能，认真学习评分标准，理解评分表各评价内容和标准。不参加培训的裁判员，取消执裁资格。

2. 裁判员执裁期间，统一佩戴裁判员标识，举止文明礼貌，接受参赛人员的监督。

3. 遵守执裁纪律，履行裁判职责，执行竞赛规则，信守裁判承诺书的各项承诺。服从赛项专家组和裁判长的领导。按照分工开展工作，始终坚守工作岗位，不得擅自离岗。

4. 裁判员有维护赛场秩序、执行赛场纪律的责任，也有保证参赛选手安全的责任。时刻注意参赛选手操作安全的问题，制止违反安全操作的行为，防止安全事故的出现。

5. 裁判员不得有任何影响参赛选手比赛的行为，不得向参赛选手暗示或解答与竞赛有关的问题，不得指导、帮助选手完成比赛任务。

6. 公平公正的对待每一位参赛选手，不能有亲近与疏远、热情与冷淡差别。

7. 赛场中选手出现的所有问题如：违反赛场纪律、违反安全操作规程、提前离开赛场等，都应在赛场记录表上记录，并要求学生签工位号确认。

8. 严格执行竞赛项目评分标准，做到公平、公正、真实、准确，杜绝随意打分；对评分表的理解和宽严尺度把握有分歧时，请示裁判长解决。严禁利用工作之便，弄虚作假、徇私舞弊。

9. 竞赛期间，因裁判人员工作不负责任，造成竞赛程序无法继续进行或评判结果不真实的情况，由赛项组委会视情节轻重，给予通报批评或停止裁判资格，并通知其所在单位做出相应处理。

十二、申诉与仲裁

(一) 各参赛队对不符合赛项规程规定的设备、工具、材料、计算机软硬件、竞赛执裁、赛场管理及工作人员的不规范行为等，可向赛项仲裁组提出申诉。

(二) 申诉主体为参赛队领队。

(三) 申诉启动时，参赛队以该队领队签字同意的书面报告的形式递交赛项仲裁组。报告应对申诉事件的现象、发生时间、涉及人员、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。

(四) 提出申诉应在赛项比赛结束后2小时内提出。超过2小时不予受理。

(五) 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，可由领队向大赛仲裁工作组提出申诉。大赛仲裁工作组的仲裁结果为最终结果。

(六) 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。

(七) 申诉方可随时提出放弃申诉。

十三、竞赛观摩

(一) 根据承办校场地等实际情况，本次比赛实行视频观摩。

(二) 观摩人员在观摩期间，不得使用任何摄录设备(含手机)摄录场内信息，以免泄露参赛队信息。

(三) 在观摩期间，若观摩人员违反相关规定，不听工作人员劝阻的，工作人员有权将观摩人员驱逐出场。

十四、其他

1. 参赛选手及相关工作人员，由赛项承办院校赛统一安排食宿，费用自理。

2. 本技术文件的最终解释权归大赛组织委员会。