

# 2018 年全国职业院校技能大赛中职 “动画片制作与 VR 设计”赛项样题

## 参赛选手须知

1. 比赛时间为 5 个小时，赛题共设两道大题。
2. 题目中所需所有参考资料与素材可在 D:\ 动画片制作与 VR 设计 \Ref\ 中获得，场景可在 D:\ 动画片制作与 VR 设计 \Scene\ 中获得，不得使用自己的素材。
3. 参赛选手需严格按照规定的路径和名称保存题目。
4. 比赛过程中，参赛选手应每隔 60 分钟保存一个新的文件版本在“D:\ 赛位号 \Progress\”中备查。具体如下：
  - (1) 根据保存文件时正在使用的软件，选择保存为.max、.mb 或 .comp 等格式；
  - (2) 如同时使用多个软件，则应保存多个不同的文件，可根据时间顺序，让文件名做序号上的递增，如 ani01, ani02 等。

### 题目 1 动画基础部分

本大题包括主角、配件与配角三部分，根据给出的二维造型转面图，完成全部内容的三维建模、UV 整理、贴图绘制与材质表现。需要提供的文件见表 1-1。



图 1-1 主角



图 1-2 配件



图 1-3 配角

表 1-1 题目 1 需要提交的文件

项目	文件	文件命名方式	保存路径
建模	三维工程文件	工程文件命名为 Char.max 或 Char.mb。	D:\赛位号\Char\
贴图	图像文件	固有色贴图命名为 Char_Color.bmp; 如贴图数量不只一张,请在文件名最后添加序号,如 Char_Color01.BMP、Char_Color02.BMP; 如有其他类型贴图,请遵照以上模式自行命名; 大小 1024*1024,格式为.bmp。	D:\赛位号\Char\
渲染	主角与配角模型 多角度渲染图 3 张	自行挑选合适角度,图片大小为 1600*1200 或者 1200*1600,格式为.bmp; 效果图分别命名为 Char_Render1.bmp、Char_Render2.bmp、Char_Render3.bmp。	D:\赛位号\Render\
过程文件	每隔 60 分保存一个 过程文件的版本	过程文件依序命名为 Char01.max, Char02.max, Char03.max 或 Char01.mb, Char02.mb, Char03.mb。	D:\赛位号\Progress\

## 题目2 角色情绪 VR 动画创作部分

卡尔艰辛万苦的来到了他一直憧憬的海边“美食从天降”小镇，眼看太阳就要落山。他累得筋疲力尽，小镇里静悄悄，连个人影也没有看到。“匡”一声他不小心撞上了一个木桩子。正当他要发怒的时候，木桩人动了起来……，卡尔有了新的伙伴，非常开心。这个时候天空落下一个东西，哈哈，是卡尔最爱的甜甜圈，他们高兴极了。天空这时下起了”甜甜圈”雨……夕阳西下，两个小伙伴依偎在一起……

使用上述故事开头所提及的全部内容，并发挥创意完成后续情节，形成完整故事，制作时长为不少于 25 秒的三维动画，其中 VR 交互动画部分创作内容为：卡尔头戴墨镜，当卡尔戴上墨镜就会下雨，摘下墨镜雨就会停。

1. 动画故事“动画基础部分”中角色完成的模型制作，需对主角及配角进行绑定。
2. 需根据所给予的文字故事，根据对故事的理解，制作出与文字故事相符的道具，及主角与配角的互动表演，形成完整的故事。设计动画剧情时应当充分发挥想象力，力求故事新颖有趣。
3. 场景及场景中相关道具如图，可自行选择场景中的任一（或若干）区域作为故事发生的地点，并自行布置灯光。
4. 需自行调整场景、角色、配角、道具之间的大小比例。
5. 角色动画需符合运动规律。
6. 需为动画片命名，并据此添加简短片头，分辨率为  $1280 \times 720$ ，帧速率为 25fps；最后输出的文件应为.avi 或者.mov 格式，以最高品质的 H.264 编码方式压缩。



图 2-1 场景

表 2-1 题目 2 需要提交的文件

项目	文件	文件命名方式	保存路径
动画	三维软件工程文件	工程文件命名为 Ani.max (或 Ani.mb)。	D:\赛位号\Animation\
	其它文件	动画中用到的贴图文件、脚本文件等所有各种类型的辅助文件。	
渲染与合成	渲染的原始图片 (如有)	渲染的原始图片命名为: render####.jpg 或 render####.tif(####代表序号),如果渲染了多组图片, 可根据镜头依次做编号命名, 如 render-sc1-####.jpg, render-sc2-####.jpg。 (若无透明度通道应采用.jpg 格式, 以 95%的质量进行压缩; 若有透明度通道应采用压缩的.tif 格式。)	D:\赛位号\Output\
	合成的工程文件 (如有)	合成的工程文件命名为 finalcomp.comp,如果根据镜头有多个工程文件, 请做依次做编号命名, 如 comp-sc1.comp, comp-sc2.comp。	
	合成后的影像文件	最终合成输出的视频文件命名为 output.mov	
过程文件	每隔 60 分钟保存一个过程文件的版本	过程文件请依序命名为 Ani01.max, Ani02.max, Ani03.max(或 Ani01.mb, Ani02.mb, Ani03.mb)。	D:\赛位号\Progress\