

2018 年全国职业院校技能大赛高职

“VR 动漫设计与制作” 赛项样题

参赛选手须知

1. 比赛时间为 5 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:\VR 动漫设计与制作\Ref\ 中获得，场景可在 D:\VR 动漫设计与制作\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、道具与配角三部分，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。

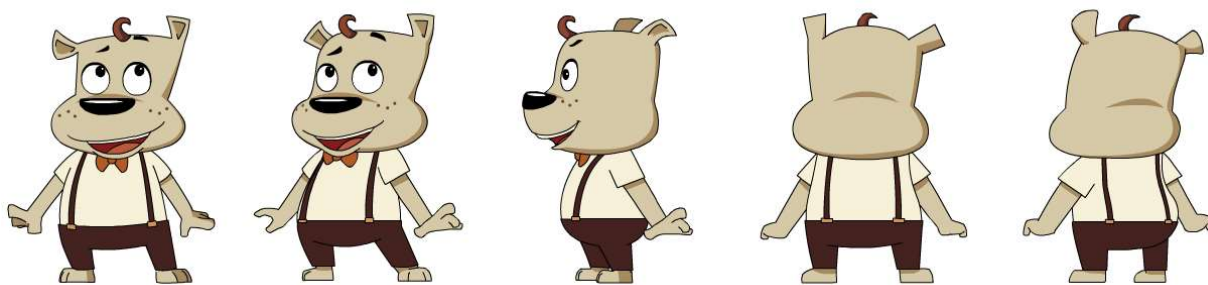


图 1-1 主角

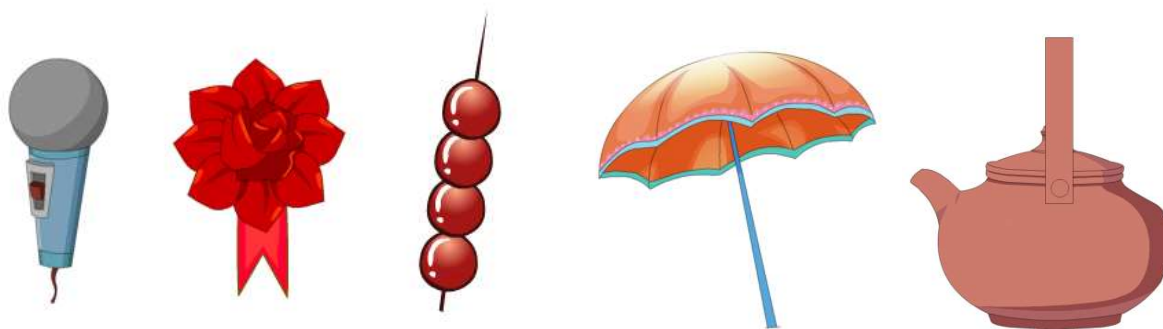


图 1-2 道具

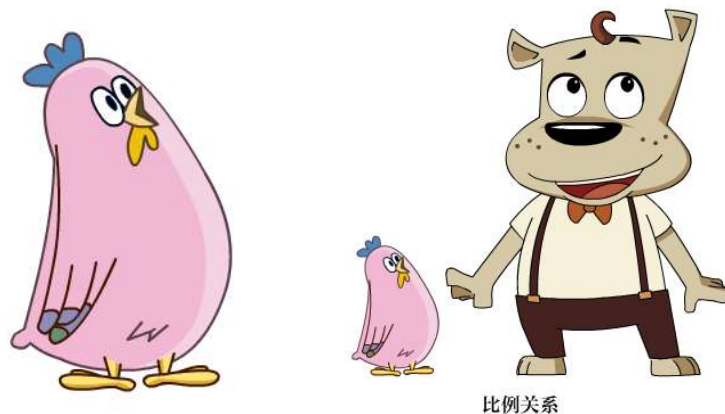


图 1-3 配角

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; 如贴图数量不止一张, 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

根据“喜、怒、哀、乐”四个关键字，在此基础上根据人物外在形体特征设定相应的情绪动画，要求每种情绪动画包含表情与肢体动作，并且每种情绪均能合理的结合相应的道具，能够与配角产生动作互动，形成完整的具有一定情节性的情绪动画，一共四段，每种情绪动画时长为5秒；设计动作情节时应当充分发挥想象力，力求动作情绪表达新颖有趣，动作点在意料之外却又在情理之中。

哈皮狗琪琪是一条很乐观，但有时又很情绪化的哈皮狗，他有一个很好的朋友，是一只紫色羽毛，蓝色鸡冠的小公鸡“喔喔”，当琪琪开心的时候，喔喔也会超级开心，当琪琪失落的时候，喔喔也会失落……根据人设的性格特点及人物关系，结合道具进行包含情节的情绪动作设计，富有创意点及关键 POSE 点。

使用上述关于角色所提及的全部内容，并发挥创意完成包含情节的情绪动作动画设计，形成完整的四段情绪动画，制作时长为每段5秒。具体要求如下：

1. 动画主角为“动画基础部分”中已完成的模型，参赛选手需对主角及配角进行绑定。
2. 参赛选手需根据所给予的角色性格特点的文字提示，根据对角色的理解，制作出与角色相符主角与配角的互动表演，形成完整的情绪动作表演。所提供道具至少使用四种。设计动画剧情时应当充分发挥想象力，力求创意新颖有趣。
3. 场景及场景中相关道具如图，参赛选手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. 参赛选手需根据所提供的比例图自行调整场景、角色、配角、道具之间的大小比例。
5. 参赛选手需自行设计分镜；角色动画需符合运动规律。
6. 参赛选手需为作品命名，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信息；简短片头不包含在20秒角色动画总长时间内）；无需制作片尾。分辨率为1280×720，帧速率为25fps；最后输出的文件应为.avi或.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 Animat.max (或 Animat.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: ren####.jpg 或 ren####.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 ren-sc1-####.jpg, ren-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 final.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\