

评分标准

一、数字创意绘画

1	制作规范 （技术要求）	2.5	1. 图像尺寸 (0.5 分)	长度或宽度不低于 2480px
			2. 图像分辨率 (0.5 分)	300dpi
			4. 图层整理 (0.5 分)	合理分层，清理无用图层。
			5. 符合提交文件名，格式规范（1 分）	提交文件夹内包含：jpg，psd 源文件，命名符合任务书要求
2	主题表达 （技术要求）	6.5	1. 主题明确（1 分）	画面能够清晰表现出“京杭大运河”主题，主题不符扣 1 分，主题表现不恰当、不明确扣 0.5 分。
			2. 要素丰富（1 分）	画面要素要多样化，内容丰富；画面单一、单调扣 0.5 分。
			2. 主次分明（1 分）	画面要素之间要有明确主次关系；画面平均主义，无主次扣 0.5 分。
			3. 构图完整（1 分）	画面构图要完整、视觉上要饱满，画面重心要均衡；构图不饱满、重心不稳、不均衡等视情况扣 0.5—1 分。

			4. 氛围感强 (2.5 分)	画面的技术使用恰当，能围绕主题渲染氛围，如时空对比、动静对比、冷暖对比等；画面氛围的技术表现力较弱，视情况扣 0.5—2 分。
3	绘画 技术 （技 术要 求）	8	1. 造型准确（1 分）	所画要素形体比例准确，写实风格；造型不准确、比例不恰当视情况扣 0.5—1 分。
			2. 结构严谨（2 分）	主体要素要有明确的结构感、体量感；主体要素平面化、剪影化，无结构表现扣 0.5—1 分。
			3. 光影表现（1 分）	整体画面要有明确的光影关系，光影方向一致；如无光影关系或光影混乱视情况扣 0.5—1 分。
			4. 空间透视（2 分）	空间透视基本准确，物体透视与空间透视一致；如空间无透视关系或透视错误，严重偏离真实性，视情况扣 0.5—1 分。
			5. 空间层次（2 分）	整体画面要有纵深感，近实远虚、层次分明；空间层次含糊不清扣分，视情况扣 0.5—1 分。

4	艺术 与创 意表 现 （创 意要 求）	8	1. 画面的完整性（2分）	<p>细化程度：</p> <p>画面 45%以上完成度，得 1 分；</p> <p>画面 60%以上完成度，得 1.5 分；</p> <p>画面 90%以上完成度，得 2 分。</p>
			2. 构图的创意性（2分）	<p>构图创意设计：</p> <p>完全按照草图绘制，基本未重新构图，得 1 分；</p> <p>画面重新构图且均衡，得 1.5 分；</p> <p>画面重新构图且巧妙，得 2 分。</p>
			3. 画面的艺术性（2分）	<p>参照以下标准评分，根据画面美感程度给予 1 分、1.5 分、2 分：</p> <p>色彩之美：画面色调和谐而美，考生善于利用色彩的表现力，如：色调、冷暖对比、明度层次；</p> <p>空间之美：画面空间错落有致，考生善于表现空间层次感，如：近景、中景、远景，画面有明显的纵深感。</p>
			4. 画面的感染力（2分）	<p>画面整体氛围感和感染力：</p> <p>画面的氛围感弱，整体效果普通，得 1 分；</p> <p>画面的氛围感中，有氛围表现力，</p>

			得 1.5 分；  画面的氛围感强，氛围能够体现  “传统与现代并存”的意境，得 2 分。
--	--	--	---

## 二、数字模型设计

1	坐标轴	1	1. 所制作模型放置世界坐标中心，坐标轴归零 1 分
2	模型布线	6	1. 模型造型符合原画设定，布线干净、整洁，没有多余结构线，2 分； 2. 模型无法线翻转面现象，1 分； 3. 模型无重叠的面现象，1 分； 4. 模型无超过四边的面现象，1 分； 5. 模型无破损面现象，1 分
3	模型面数	2	1. 模型面数不大于赛题要求，2 分；
4	光滑组	1	1. 正确设置 max 光滑组或 maya 软硬边，1 分；

6	造型特征（含比例）符合原画特征	11	1. 船底部弧度比例及特征，1 分， 2. 船底尾部舵叶比例及特征，1 分 3. 船头比例及特征，1 分 4. 船身比例及特征，1 分， 5. 船身两侧室内窗帘特征，1 分 6. 船身两侧绿色遮阳板比例，0.5 分 7. 船身两侧木头支架比例及特征，1 分 8. 船身顶部护栏比例及特征，1 分， 9. 船身顶部绿色棚比例及特征，1 分 10. 船杆比例及结构，1 分 11. 船杆与船身连接结构及周边比例特征，1 分 12. 其他物件特征及之间的比例，0.5 分
5	UV 拆分	4	1. UV 摆放合理，不浪费 UV 空间，最大程度利用 UV 空间 $\geq 70\%$ ，1 分； 2. UV 无明显拉伸，1 分； 3. UV 共用合理，1 分； 4. 模型规则结构 UV 线打直，0.5 分； 5. 模型重要部位 UV 比例放大，0.5 分；

7	贴图和材质表达	9	<p>1. 船底木纹纹理质感表现，0.5 分，船底明暗关系，0.5 分，船底木纹整体颜色变化，0.5 分</p> <p>2. 船头木纹纹理质感表现，0.5 分，船头结构明暗关系，0.5 分</p> <p>3. 船身顶部木地板纹理质感表现，0.5 分，地板整体颜色变化，0.5 分</p> <p>4. 船身两侧和护栏木条纹理质感表现，0.5 分，木条体积感表现，0.5 分</p> <p>5. 船身绿色棚质感表现，0.5 分</p> <p>6. 船杆质感表现，0.5 分，</p> <p>7. 船头和船尾杯子质感表现，0.5 分，杯子纹理和结构表达，0.5 分；杯子明暗关系，0.5 分；</p> <p>8. 船上俩个罐子质感表现，0.5 分</p> <p>9. 船尾顶部蓝色布质感表现，0.5 分</p> <p>10. 船身内布料质感表现，1 分</p>
8	是否按照要求存放文件	1	<p>1. 按照赛事要求存放指定文件，0.5 分；</p> <p>2. 按照赛题要求命名，0.5 分；</p>

### 三、数字交互展示

1	创建项目工程，且选择正确的模板项目	1		1. 能正常创建项目，0.5 分； 2. 使用的是第一人称项目模板，0.5 分；
2	项目打包成 exe 格式，并按要求提交	1		1. 发布选择正确的场景，提交的 exe 文件可正常打开。0.5 分；注：若提交的 exe 无法正常打开，合计总分扣 5 分 2. 源工程需要保存完好，并存放在任务书指定的目录里面。0.5 分；
3	录频文件	1		1. 录频时长按要求完成，0.5 分； 2. 录频内容基于核心内容录制，0.5 分；
4	场景地编效果	15	大运河场景	1. 晴朗的天空，1 分； 2. 一条河流，1 分； 3. 河岸有排列的树林，1 分； 4. 两岸有植被覆盖，1 分； 5. 河两岸有楼房，1 分； 6. 河两岸有道路，0.5 分； 7. 河岸一侧有可供船只停靠的石阶，1

				分； 8. 能看清楚河床，1 分； 9. 水面和水底有水生植物，1 分； 10. 水面有一条玩家乘坐的船，0.5 分； 11. 玩家乘坐的船上有船舱、船头、船尾三个相机机位，1 分； 12. 水面有另外一条静止的船只，0.5 分；
			船舱	1. 玩家乘坐的船上有船篷，0.5 分； 2. 玩家乘坐的船上有船舱，0.5 分； 3. 玩家乘坐的船舱内有必要的家具(材质为木纹材质)，1 分； 4. 玩家乘坐的船舱内有两盏吊灯，0.5 分； 5. 玩家乘坐的船舱内挂有一台电视，1 分；
			船头	1. 玩家乘坐的船头有一个旗杆，0.5 分； 2. 旗杆上挂有一面国旗，0.5 分；
5	动画与特效	10	大运河场景	1. 水面反射效果，可以反射天空，可以反射周围的环境，可以看到河床，1 分； 2. 船体晃动效果，1 分；



				3. 河水流动效果，1 分； 4. 水面波浪效果，1 分；
			船舱	1. 光源效果，光源为暖色调，调整点光源参数使得光照范围和光照亮度达到合适的效果，1 分； 2. 窗门自动向外打开效果，1 分； 3. 船舱内光源自动关闭效果，1 分； 4. 场景切换的变暗效果，1 分；
			船头	1. 船头国旗迎风飘扬效果，1 分；
			船尾	1. 船只行驶时船尾的水花效果，1 分；
6	功能交互	7	船舱	1. 鼠标点击船舱内电视触发播放电影，再次点击电视关闭电视，1 分； 2. 在电视机附近按下 E 键进行全屏播放，再次按下 E 键关闭全屏播放，可以反复切换全屏播放状态，1 分； 3. 关闭电视 3 秒后或影片播放完毕，舱门自动向外打开，室内光源自动关闭，切换场景到船头，1 分；

			船头	<p>1. 镜头切换到船头，UI 显示“已到大运河文化展示码头，请通过 WASD 控制小船停靠到台阶处”，界面有“确认”按钮，0.5 分；</p> <p>2. 通过 WASD 控制小船移动，1 分；</p> <p>3. 小船靠岸后，UI 显示“船已靠岸，请下船参观”，界面有“是”跟“否”的选项，0.5 分；</p> <p>4. 当选择“是”，开始全屏播放大运河介绍视频，0.5 分；</p> <p>5. 当选择“否”，UI 显示“您不参观，我们就听听大运河文化的介绍吧”，并开始播放大运河介绍音频，0.5 分；</p> <p>6. 播放大运河文化的介绍音频的时候，单击鼠标可以停止播放，再次单击可以重新播放，0.5 分；</p> <p>7. 播放视频或音频时可以通过空格键切换到船尾场景，0.5 分；</p>
--	--	--	----	---