

# 全国职业院校技能大赛

## 赛项规程

赛项名称：                     动漫制作                    

英文名称：                     Animation Production                    

赛项组别：                     中等职业教育                    

赛项编号：                     ZZ058

## 一、赛项信息

赛项类别			
<input type="checkbox"/> 每年赛 <input checked="" type="checkbox"/> 隔年赛（ <input type="checkbox"/> 单数年/ <input checked="" type="checkbox"/> 双数年）			
赛项组别			
<input checked="" type="checkbox"/> 中等职业教育 <input type="checkbox"/> 高等职业教育			
<input checked="" type="checkbox"/> 学生赛（ <input type="checkbox"/> 个人/ <input checked="" type="checkbox"/> 团体） <input type="checkbox"/> 教师赛（试点） <input type="checkbox"/> 师生同赛（试点）			
涉及专业大类、专业类、专业及核心课程			
专业大类	专业类	专业名称	核心课程 (对应每个专业, 明确涉及的专业核心课程)
71 电子与信息大类	7102 计算机类	710204 数字媒体技术应用	三维设计与制作
			数字媒体制作
			虚拟现实素材与资源制作
75 文化艺术大类	7501 艺术设计类	750101 艺术设计制作	数字绘画
			影视后期制作
		750109 动漫与游戏设计	漫画设计
			分镜头绘制
			游戏模型制作
			游戏动画制作
76 新闻传播大类	7602 广播影视类	760202 广播影视节目制作	数字特效与合成
			数字音乐音响
		760203 影像与影视技术	视听语言
			影视编辑
			影视特效与合成

		760204 动漫与游戏制作	三维建模
			贴图绘制
			游戏动画制作
			三维动画制作
			影视后期编辑
对接产业行业、对应岗位（群）及核心能力			
产业行业	岗位（群）	核心能力 (对应每个岗位（群），明确核心能力要求)	
2-09 (GBM20900) 文学艺术、体育专业人员	2-09-06 (GBM20906) 工艺美术与创意设计专业人员 2-09-06-03 动画设计人员	从事动画、漫画、游戏项目创意、设计、开发制作的专业人员。 主要工作任务： 1. 进行动画、漫画、游戏项目创意构思，制订设计方案； 2. 进行剧本分镜头设计； 3. 进行项目的场景、角色、特效设计； 4. 制订关键画设计和绘制标准，并指导实施； 5. 进行特殊要求偶片人物及动画、游戏环境设计与制作； 6. 开发制作动画、漫画、游戏产品及衍生品； 7. 进行模型、样品制作与测试； 8. 参与动画、漫画、游戏工艺流程制订与工艺图纸绘制。	
	2-09-06 (GBM20906) 工艺美术与创意设计专业人员 2-09-06-07 数字媒体艺术专业人员 S	在广播、电视、网络、电影、会展、娱乐等领域，从事数字艺术、媒体、游戏、动画、图形与图像、界面、交互设计的专业人员。 主要工作任务： 1. 进行数字媒体艺术设计调研； 2. 进行数字媒体艺术设计创意与构思； 3. 进行数字媒体艺术设计文案编写； 4. 进行数字媒体艺术设计图稿绘制； 5. 进行数字媒体艺术计算机辅助设计； 6. 进行数字媒体艺术原型制作、测试； 7. 参与数字媒体艺术软件和代码编写。	
4-04 (GBM40400) 信息传输、软件和信息技术服	4-04-05 (GBM40405) 软件和信息技术服务人员 4-04-05-11	使用虚拟现实编辑工具，从事虚拟现实产品内容设计、编制工作的人员。 主要工作任务： 1. 调研虚拟现实产品需求，依据虚拟现实体系结构和标准，撰写虚拟现实产品方案；	

务人员	虚拟现实产品设计 师 S	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 应用三维模型设计编辑软件, 建构优化虚拟现实产品模型;</li> <li>3. 应用光影效果设计编辑软件, 贴图渲染虚拟现实产品效果;</li> <li>4. 应用图形图像设计编辑软件, 设计制作虚拟现实产品界面;</li> <li>5. 应用虚拟现实开发引擎, 编制生成虚拟现实产品, 并在虚拟现实软件和硬件系统上发布。</li> </ol>
4-13 (GBM 41300) 文化和教育服务人员	<p style="text-align: center;">4-13-02 (GBM41302) 广播、电视、电影 和影视录音制作人员</p> <p style="text-align: center;">4-13-02-02 动画制作员</p>	<p>从事影视动画中间画绘制、描线上色、音乐音效、数字特效、后期合成、影像编辑等制作工作的人员。</p> <p>主要工作任务:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 绘制二维、三维、定格等动画中间画;</li> <li>2. 依动画片稿对复描线条和颜色设计的要求, 使用计算机上描线、上色;</li> <li>3. 制作动画音乐音效、数字特效, 并进行后期合成、影像编辑等。</li> </ol>

## 二、竞赛目标

本赛项以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，深入贯彻党的教育方针和国家职业教育改革实施方案精神，落实立德树人根本任务；以竞赛推进动漫专业群与数字创意产业行业企业的深度衔接，为数字经济发展提供强有力的人才支撑。

通过设定赛项推动中职院校专业建设与课程教学改革，促进中职院校广播影视类、艺术设计类相关专业群建设提质培优，赛项着眼于中职院校动漫类专业的教学实际，对接国家专业目录和国家专业教学标准，展示动漫类专业的教学改革和实践成果。

通过技能竞赛，推进“岗课赛证”综合育人，以赛促教、以赛促学、以赛促改，提升中职院校学生适应产业数字化发展需求的基本数字技能和综合运用水平，展示中职生的综合素质、团队合作精神及师生良好精神面貌。

通过技能竞赛，体现动漫行业发展的新技术和新趋势，推动职业教育与产业深度互动，为动漫类专业搭建校企合作平台，深化产教融合，探索动漫专业技术技能人才培养的新途径和新方法。推动职业教育提档升级，服务人的全面发展、服务数字经济发展。

### 三、竞赛内容

本赛项设置动漫角色造型设计、角色模型制作、场景设计、场景制作、分镜设计、动作设计与动画制作、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，以及基础审美、职业规范、团队协作能力等职业素养。

#### （一）竞赛内容结构

参赛队围绕动漫制作技术，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，以及角色造型正面参考图，细化设计，使用绘画工具进行设计和绘制，完成角色的正面、 $\frac{3}{4}$ 正面、侧面、背面设定图，美术风格不限。

（2）根据角色造型设定图，使用三维软件制作角色模型，完成UV拆分、材质贴图及渲染。

（3）根据故事主题完成场景概念设计图，时代背景不限，美术风格不限。

（4）根据场景概念设计图，使用三维软件制作场景，完成UV拆分、材质贴图及渲染。

##### 模块二：动画短片制作

（1）根据主题内容描述、提供的角色模型及模块一场景，

要合理运用镜头语言，完成动画分镜设计。

(2) 完成角色绑定、蒙皮权重设置，按照模块二绘制的分镜，使用模块一制作的场景搭建环境，制作角色动画。

(3) 按照主题内容要求，结合提供的角色素材，完成 20 秒的动画视频。

(4) 进行后期剪辑合成并添加音频音效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性格及典型特征，细化设计相关角色及服饰、道具等；完成造型转面图，同时完成色彩指定。
3. 依据文字内容完成场景设计，进行场景色彩、光影、气氛设定。
4. 根据造型设计（角色、场景）分析，制作三维数字模型。
5. 根据动画制作要求对三维数字模型进行动画绑定。
6. 合理进行骨骼绑定、贴图材质、蒙皮权重分配和灯光效果的制作。
7. 根据文字内容进行分镜绘制。
8. 合理运用分镜中常用的镜头调度规律和构图方法。
9. 运用动画运动规律，完成对象的三维动画制作。
10. 使用后期软件完成动画的后期配音、剪辑合成和输出。

## (三) 竞赛时间

本次赛项的竞赛时长为 6 个小时。

#### (四) 成绩比例

竞赛内容各部分的成绩占比如下:

**表 1 竞赛内容各部分成绩占比**

模块	任务名称	成绩占比	时间
模块一	造型设计制作	40%	6 小时
模块二	动画短片制作	55%	
职业素养		5%	

**表 2 竞赛内容及成绩分值**

模块	主要内容	比赛时长	分值
模块一	<p>造型设计制作</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使用手绘板、Photoshop、SAI 等软硬件工具完成角色造型和场景概念设计图绘制。</li> <li>2. 使用 Zbrush、3ds Max、Maya 等软件，制作三维角色和场景模型；完成材质、灯光、渲染，输出为静态图片。</li> </ol>	6 小时	40
模块二	<p>动画短片制作</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使用手绘板、Photoshop 等软硬件工具，根据主题内容、角色参考进行分镜头绘制。</li> <li>2. 使用 3dsMax 或 Maya 等软件进行模型绑定，进行动作设计并动画调节表现，完成角色动画制作，输出序列帧。</li> <li>3. 使用 Primere、AE 等软件完成片头片尾制作，添加音频，合成并输出动画短片。</li> </ol>		55
职业素养			5
合计			100



## 四、竞赛方式

根据动漫制作赛项特点，采取线下团体赛形式，在规定的6个小时内，由2名参赛选手在竞赛现场按照竞赛任务书要求，相互配合完成2个竞赛模块。

### （一）组队方式

团体赛。以校为单位组队，每个参赛队由2名参赛选手和2名指导教师组成，指导教师须为本校在职教师。2名选手须为同校在籍学生，性别和年级不限。每队指定队长一名，队员一名。

### （二）报名资格

1. 参赛选手须为中等职业学校全日制在籍学生（五年制为前三年学生）。
2. 凡在往届全国职业院校技能大赛中获一等奖的选手，不能再参加同一专业类同一组别赛项的比赛。
3. 不允许跨校组队。

## 五、竞赛流程

### (一) 竞赛日程安排表

表 3 竞赛日程安排表

日期	时间	内容
比赛前两天	20:00 之前	裁判报到
比赛前一天	12:00 之前	各参赛队报到
	14:30-15:30	开幕式
	15:30-16:00	领队会
	16:00-16:30	参赛队熟悉比赛场地
	16:30-17:00	裁判工作会议
	17:00-18:00	赛前检查, 封闭赛场
比赛当天	06:30-07:20	参赛队早餐
	07:20-07:50	参赛队集合前往比赛现场
	07:00	启封赛场
	07:50-08:50	检录、一次加密、二次加密
	08:50-09:00	参赛选手根据赛位号由工作人员引导进入竞赛赛位、确认比赛任务、比赛设施。
	09:00	竞赛开始(午餐不单独计算时间)
	15:00	竞赛结束
	15:00-16:00	竞赛作品加密
	15:00-17:00	申诉期
	15:00-15:50	参赛队返回酒店

	17:00-22:00	评分: 裁判组对竞赛的各参赛队进行成绩评定与复核
	22:00-23:00	加密信息解密
比赛后一天	7:00-9:00	在指定地点, 以纸质形式向全体参赛队公布成绩
	09:30-10:30	闭幕式
	10:30 之后	各参赛队返程

注: 部分时间安排可能调整, 以《赛项指南》公布为准。

## (二) 竞赛流程图

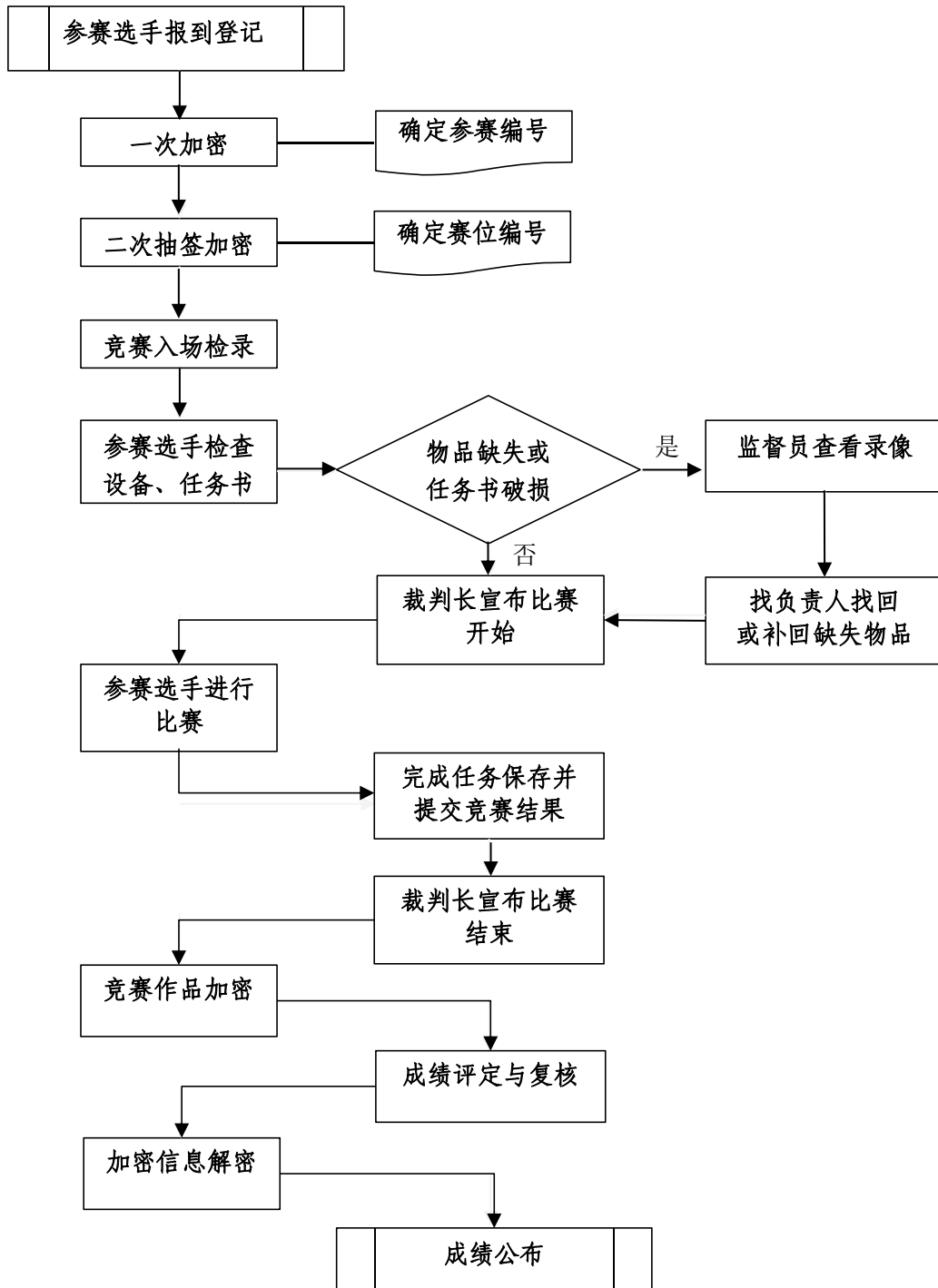


图 1 竞赛流程图

## 六、竞赛规则

### （一）参赛选手报名

本赛项为团体赛，省、自治区、直辖市、新疆生产建设兵团可组织报名，不允许跨校组队。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，须由省级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，经大赛执委会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；团体赛参赛选手因特殊原因不能参加比赛时，由大赛执委会办公室根据赛项的特点决定是否可进行缺员比赛，并上报大赛执委会备案。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。

### （二）赛前准备

参赛队在比赛前一天由赛项执委会统一组织熟悉赛场。

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。按赛位号就位，迟到超过 30 分钟不得入场。

### （三）正式比赛

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，每个参赛队内部成员之间可以互相沟通，但不得和任何其他人员讨论问题，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，成员间的沟通谈话不得影响到其他竞赛队伍。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。参赛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。

#### （四）成绩评定与公布

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动漫制作能力的考察。

赛项成绩解密后，在指定地点，以纸质形式向全体参赛队进行公布。成绩无异议后，在闭赛式上予以宣布。

其它未尽事宜，将在赛前向各领队做详细说明，一切均须符合大赛制度规定。

## 七、技术规范

竞赛项目的命题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。

### (一) 职业资格标准

动画制作职业技能等级证书

游戏美术设计职业技能等级证书

数字艺术创作职业技能等级证书

数字创意建模职业技能等级证书

### (二) 行业标准

WorldSkills Occupational Standard:WSC2022 WSOS50

3D Digital Game\_Art

ESCO:Digital Artist Occupation Code 2166.5

表 4 参照标准表

序号	标准号	中文标准名称
1	GB/T 28170.1-2011	信息技术计算机图形和图像处理可扩展三维组件 (X3D)
2	GB/T 36341.1-2018	信息技术形状建模信息表示第 1 部分: 框架和基本组件
3	ISO/IEC8806-4-1991	信息技术计算机图形三维图形核心系统 (GKS-3D) 语言联编
4	ISO 15076-1-2010	图像技术色彩管理软件设计、文件格式和数据结构
5	ISO/IEC14496-5-200	信息技术音频 - 可视对象的编码

	1/Amd 36-2015	
6	ISO/IEC14496-27-2009/Amd 6-2015	信息技术视听对象编码第 27 部分: 3D 图形的一致性
7	ISO/IEC 23003-2-2010/Amd1-2015	信息技术 MPEG 音频技术第 2 部分: 三维空间音频对象编码 (SAOC)
8	LD/T81.1-2006	职业技能实训和鉴定设备技术规范



## 八、技术环境

### （一）竞赛环境

竞赛场地：竞赛场地总面积不低于 2000 m<sup>2</sup>。竞赛现场设置竞赛区、裁判区、服务区、技术支持区。现场保证良好的采光、照明和通风，提供稳定的水、电和供电应急设备，同时提供指导教师休息场所。

竞赛设备：所有竞赛设备由赛项执委会负责提供和保障，竞赛区按照参赛队数量准备比赛所需的软硬件平台，为参赛队提供标准竞赛设备。

竞赛赛位：竞赛现场每个赛位配备单相 220V/3A 以上交流电源。每个赛位上标明编号。每个赛位配有工作台，用于摆放计算机和其它设备工具等，同时配备工作椅（凳）。

技术支持区：为参赛选手提供竞赛相关设备备件，服务区提供医疗等服务保障。

### （二）竞赛平台

#### 1. 硬件环境

表 5 硬件环境列表

序号	设备名称	单位	数量	备注
1	图形工作站	套	2	I7 以上处理器、内存 16G 以上、显卡 RTX3050 及以上、2 个以上 USB 接口
2	工作台及工作椅（凳）	套	2	工作台桌面长宽不低于 80cm*60cm

3	手绘板	套	2	通用主流
4	耳机	副	2	通用主流

## 2. 软件环境

表 6 软件环境列表

序号	软件类型	软件名称	软件版本
1	操作系统	Windows	64 位 Win10
2	动漫制作软件	3ds Max	2021 版以上
3		Maya	2021 版以上
4		Photoshop CC	2021 版以上
5		Zbrush	2021 版以上
6		SAI	V2.0 版以上
7		Substance 3D Painter	2020 版以上
8		Blender	3.0 版以上
9		Cinema 4D	R23 版以上
10		Primere CC	2021 版以上
11		After Effect CC	2021 版以上
12	其他支撑软件	WPS Office	通用版本
13		五笔、拼音输入法	通用版本
14		PDF 阅读器	通用版本
15		3D Viewer	通用版本

## 九、竞赛样题

### 全国职业院校技能大赛中职组 “动漫制作”赛项样题

#### 一、参赛选手须知

1. 2人组队完成赛题，比赛时间6小时。赛题共2大模块，参赛选手需完成赛题需要提交的内容。

模块一：“造型设计制作”部分，分值为40分。

模块二：“动画短片制作”部分，分值为55分。

职业素养：分值为5分。

2. 比赛中相关模板及素材可在“D:\动漫制作\素材\”目录中获得，不得使用其他素材。

3. 参赛选手须严格按照题目规定的路径及名称保存文件。

4. 参赛选手须在比赛开始前，测试软、硬件平台是否正常运行，并签“选手确认书”。

5. 参赛选手需定时进行文件保存，比赛结束前请按照各任务模块要求提交的文件复制到发放的U盘中，并签“提交文件确认书”；现场裁判将在比赛结束时回收U盘；评分将以U盘中文件为准。

#### 二、赛项样题

**主题：“未来生活”**

内容概要：在未来世界，机器人已经深入到人类生活的各个方面，成为我们日常生活中不可或缺的一部分。在这个世界

里，有一种特殊的机器人，名叫“小舟”，是一种智能助理机器人，它的主要职责就是帮助人们完成各种日常任务。无论是处理日常文书工作、管理日程、还是进行简单的家务活动，“小舟”都能够轻松胜任。

某天上午，天气晴朗。“小舟2号（男）”从充电桩上走下来，扫描整个房间，看到“小舟1号（女）”还在充电，同时发现房间内部脏乱。于是，它开始着手打扫……，在短时间内完成了房间内部清洁的工作。

### 模块一：造型设计制作

#### 任务 1：角色造型设计

根据提供的“小舟1号”造型正面参考图，细化设计（五官、头发、服饰、配饰），使用绘画工具进行设计和绘制，完成小舟1号的正面、 $\frac{3}{4}$ 正面、侧面、背面设定图，美术风格不限。

提交要求：

表 1-1 模块一任务 1 需提交的文件

内容	文件	命名方式及要求	保存路径
色稿	小舟1号正面、 $\frac{3}{4}$ 正面、侧面、背面设定图	1. 命名：小舟1号设定图.JPG，形式参考样例； 2. 图片尺寸 210mm*297mm，横板，分辨率 300dpi。	D:\工位号\ 模块一\任务 1

源文件	小舟 1 号正面、 $\frac{3}{4}$ 正面、侧面、背面设定图源文件	1. 命名：小舟 1 号设定图.PSD; 2. 图片尺寸 210mm*297mm, 横板, 分辨率 300dpi。	D:\工位号\ 模块一\任务 1
-----	--	--	------------------------

## 任务 2: 角色模型制作

根据任务 1 角色造型设定图, 使用三维软件制作角色模型, 完成 UV 拆分、材质贴图及渲染。

提交要求:

表 1-2 模块一任务 2 需提交的文件

内容	文件	命名方式及要求	保存路径
渲染图	小舟 1 号正面、背面、侧面渲染图	1. 命名：小舟 1 号正面渲染图.JPG、小舟 1 号背面渲染图.JPG、小舟 1 号侧面渲染图.JPG; 2. 图片尺寸 1920px*1080px。	D:\工位号\模块一\任务 2
模型文件	三维工程文件	命名：小舟 1 号.fbx;	D:\工位号\模块一\任务 2

## 任务 3: 场景设计

根据故事主题完成场景概念设计图, 时代背景不限, 美术风格不限。

提交要求:

表 1-3 模块一任务 3 需提交的文件

内容	文件	命名方式及要求	保存路径
色稿	场景概念设计图	1. 命名: 小舟家室内场景概念设计图. JPG; 2. 图片尺寸 210mm*297mm, 横板, 分辨率 300dpi。	D:\工位号\模块一\任务 3
源文件	场景概念设计图源文件	命名: 小舟家室内场景概念设计图. PSD。	D:\工位号\模块一\任务 3

#### 任务 4: 场景制作

根据任务 3 场景概念设计图, 使用三维软件制作场景, 完成 UV 拆分、材质贴图及渲染。

提交要求:

表 1-4 模块一任务 4 需提交的文件

内容	文件	命名方式及要求	保存路径
渲染图	场景渲染图	1. 命名: 小舟家室内场景概念渲染图. JPG; 2. 图片尺寸 1920px*1080px。	D:\工位号\模块一\任务 4
源文件	三维工程文件	命名: 小舟家室内场景概念渲染图. fbx。	D:\工位号\模块一\任务 4

## 模块二 动画短片制作

### 任务 5: 分镜设计

根据主题内容描述、提供的“小舟 2 号”角色模型及模块一场景完成动画分镜设计；要合理运用镜头语言，数量不少于 2 个镜头、12 个画面。

提交要求：

表 2-1 模块二任务 5 需提交的文件

内容	文件	命名方式及要求	保存路径
分镜	动画分镜	1. 将所有分镜画面放在一个文档中并转换成 pdf 文档，形式参考样例； 2. 命名：未来生活分镜.pdf。	D:\工位号\模块二\任务 5

### 任务 6: 三维动画制作

要求完成角色绑定、蒙皮权重设置，按照模块二任务 5 绘制的分镜，使用模块一制作的场景搭建环境，制作角色走路、环视等动作。

提交要求：

表 2-2 模块二任务 6 需提交的文件

内容	文件	命名方式及要求	保存路径
视频	序列帧文件夹 或动画视频	1. 序列帧文件夹命名：小舟 2 号-走路,小舟 2 号-环视.....;	D:\工位号\模块二\任务 6

		2. 动画视频命名：小舟 2 号-走路.mp4, 小舟 2 号-环视.mp4.....; 3. H. 264 格式, 帧速率 25 帧/秒, 分辨率 1920*1080。	
源文件	三维工程文件	命名：小舟 2 号-走路.fbx, 小舟 2 号-环视.fbx.....。	D:\工位号\模块二\任务 6

### 任务 7: 动画后期剪辑合成

根据模块二任务 6 动画视频, 完成主题任务要求的动画短片。

1. 剪辑时长为 20 秒 (不含片头片尾);
2. 为视频添加合适的音频;
3. 添加片头片尾, 片头不超过 7 秒, 片尾不超过 3 秒。

提交要求:

表 2-3 模块二任务 7 需提交的文件

内容	文件	命名方式及要求	保存路径
视频	动画短片	1. 命名: 未来生活动画短片.mp4; 2. H. 264 格式, 帧速率 25 帧/秒, 分辨率 1920px*1080px。	D:\工位号\模块二\任务 7
视频源文件	视频工程文件	未来生活动画短片.prproj	D:\工位号\模块二\任务 7



## 十、赛项安全

赛事安全是技能竞赛一切工作顺利开展的先决条件，是赛事筹备和运行工作必须考虑的核心问题。赛项执委会采取切实有效措施保证大赛期间工作人员、参赛人员、观众等的人身安全。

### （一）比赛环境

赛项执委会须在赛前组织专人对比赛现场、住宿场所和交通保障进行考察，并对安全工作提出明确要求。赛场的布置，赛场内的器材、设备，应符合国家有关安全规定，排除安全隐患。

### （二）生活条件

比赛期间，原则上由赛项承办院校统一安排参赛选手和指导教师食宿。所安排的住宿地应具有宾馆/住宿经营许可资质。

### （三）组队责任

各学校须为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险，对所有参赛选手、指导教师进行安全教育，加强对参与比赛人员的安全管理。

### （四）应急处理

比赛期间发生意外事故时，发现者应在第一时间报告赛项执委会，同时采取措施，避免事态扩大。赛项执委会应立即启动预案予以解决并向赛区执委会报告。

### （五）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. 赛事工作人员违规的，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、成绩评定

### （一）评分流程

参赛队提交的比赛结果，即所设计制作的动漫短片作品、过程性和技术源文件，电子文档由参赛队存入组委会提供的专用 U 盘。

本竞赛只计团体竞赛成绩，不计参赛选手个人成绩，竞赛名次按照得分高低排序。

所有任务实行结果评分，每个任务采用双人以上裁判独立评分，裁判员根据评分标准对结果进行评判。在竞赛成绩和名次发布前，还需裁判长、监督仲裁组成员签字确认。参赛选手如有违反竞赛纪律、竞赛规则等行为，一经发现，由当执裁判将违纪行为做出书面记录并由参赛选手确认签名，由裁判长签字，按大赛相应规定做出处罚。

### （二）评分标准及细则

#### 1. 评分标准

表 7 评分标准表

模块		主要内容	分值		
			裁决分	测量分	合计
模块一	造型设计制作	任务 1: 角色造型设计	3	2	5
		任务 2: 角色模型制作	5	15	20
		任务 3: 场景设计	3	2	5
		任务 4: 场景制作	4	6	10
模块	动画短片	任务 5: 分镜设计	4	6	10

二	制作	任务 6: 三维动画制作	9	21	30
		任务 7: 动画后期剪辑合成	5	10	15
小计			33	62	95
职业素养					5
合计					100

### (三) 评分方法

#### 1. 组织与分工

(1) 参与大赛赛项成绩管理的组织机构包括裁判组、监督仲裁组，受赛项执委会领导。

(2) 裁判组实行“裁判长负责制”，设裁判长 1 名，加密裁判 3 名，现场裁判 10 名，评分裁判 18 名，共计 32 人。

表 8 裁判组要求

序号	专业技术方向	知识能力要求	执裁、教学、工作经历	专业技术职称(职业资格等级)	人数
1	动漫与游戏制作、动漫与游戏设计、影视动画、动漫设计、数字媒体艺术、数字媒体技术等相关专业	具备动漫制作整体把控能力	裁判长需要担任过省赛以上相关赛项裁判长经历	副高以上	1

2	动漫与游戏制作、 动漫与游戏设计、 影视动画、动漫设计、 数字媒体艺术、数字媒体技术 等相关专业	具备动画设计制作能力	动漫与游戏制作、动漫与游戏设计、游戏艺术设计、数字媒体艺术、影视动画、动漫设计等专业教学3年以上，原则上需要省赛行业赛执裁经验	副高以上	17
3	动漫与游戏制作、 动漫与游戏设计、 影视动画、动漫设计、 数字媒体艺术、数字媒体技术 等相关专业	熟悉三维动画技术	动漫与游戏制作、动漫与游戏设计、游戏艺术设计、数字媒体艺术、影视动画、动漫设计等专业教学3年以上，原则上需要省赛行业赛执裁经验	副高以上	14
裁判总人数		32人			

(3) 检录工作人员负责对参赛队(参赛选手)进行点名登记、身份核对等工作;加密裁判负责组织参赛队(参赛选手)抽签,对参赛队信息、参赛编号、赛位号等进行加密、解密工作;现场裁判按规定做好赛场记录,维护赛场纪律;评分裁判负责对参赛队的比赛作品按赛项评分标准进行评定。

(4) 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。

## 2. 成绩评定方法

(1) 成绩评定是根据竞赛考核目标、内容对参赛队(参赛选手)在竞赛过程的最终成果做出评价。如果总分相同,先看模块二;若模块二同分,则看模块一。最终结果以裁判复核为准。本赛项的评分方法为结果评分,依据赛项评分标准进行评分。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并上报赛项执委会。

(2) 成绩评定过程需全程录像,相关资料由承办单位留存备查。

## 3. 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(参赛选手)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。

## 4. 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,加密裁判在监督仲裁人员监督下对加密结果进行逐层解密。

## 5. 成绩公布

记分员将解密后的各参赛队伍(参赛选手)成绩汇总成比赛成绩,经裁判长、监督仲裁组签字后,在指定地点以纸

质形式向全体参赛队公布比赛成绩。公布 2 小时无异议后，将赛项总成绩录入赛务管理系统，经裁判长、监督仲裁长在系统导出成绩单上审核签字后，在闭幕式上宣布并颁发证书。

## 6. 成绩报送

(1) 录入：由承办单位信息员将赛项总成绩的最终结果录入赛务管理系统。

(2) 审核：承办单位信息员对成绩数据审核后，将赛务系统中录入的成绩导出打印，经赛项裁判长审核无误后签字。

(3) 报送：由承办单位信息员将裁判长确认的电子版赛项成绩信息上传赛务管理系统，同时将裁判长签字的纸质打印成绩单报送大赛执委会办公室。

## 十二、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”。



### 十三、赛项预案

为保障赛项顺利进行，避免竞赛过程中不可控但可能出现的紧急情况，特制定如下赛场预案：

#### （一）竞赛设备问题处理预案

赛场提供占总参赛队伍 10%的备用赛位和设备，经规定流程确认需要更换设备或调整赛位时，可及时更换。更换设备的时间经裁判长确定后，可在比赛结束后相应延时。

#### （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。更换试题或 U 盘的时间经现场裁判确定后，可在比赛结束后相应延时。

#### （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，经赛项执委会和专家组同意，暂停比赛，并由涉及人员有关领导，如裁判长、领队、执委会领导和承办校负责人等协调处理解决，并按照《全国职业院校技能大赛制度汇编》要求执行。

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。

## 十四、竞赛须知

### （一）参赛队须知

1. 参赛队应该参加赛项承办单位组织的各项赛事活动。
2. 在赛事期间，领队及参赛队其他成员不得私自接触裁判，凡发现有弄虚作假者，取消其参赛资格，成绩无效。
3. 所有参赛人员须按照要求完成赛项评价工作。
4. 对于有碍比赛公正和比赛正常进行的参赛队，视其情节轻重，按照《全国职业院校技能大赛奖惩办法》给予警告、取消比赛成绩、通报批评等处理。其中，对于比赛过程及有关活动造成重大影响的，以适当方式通告参赛院校或其所属地区的教育行政主管部门依据有关规定给予行政或纪律处分，同时停止该院校参加全国职业院校技能大赛1年。涉及刑事犯罪的移交司法机关处理。
5. 参赛队须为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险。

### （二）参赛队领队须知

1. 领队应按时参加赛前领队会议，不得无故缺席。
2. 领队负责组织本省参赛队参加各项赛事活动。
3. 领队应积极做好本省参赛队的服务工作，协调各参赛队与赛项组织机构、承办院校的对接。
4. 参赛队认为存在不符合竞赛规定的设备、工具、软件，有失公正的评判、奖励，以及工作人员的违规行为等情况时，须由领队在赛项竞赛结束后2小时内，向赛项监督仲裁组

提交书面申诉材料。各参赛队领队应带头服从和执行申诉的最终仲裁结果，并要求指导教师、参赛选手服从和执行。

### （三）指导教师须知

1. 各参赛代表队要发扬良好道德风尚，听从指挥，服从裁判，不弄虚作假。如发现弄虚作假者，取消参赛资格，名次无效。

2. 各代表队指导教师要坚决执行竞赛的各项规定，加强对参赛选手的管理，做好赛前准备工作，督促参赛选手带好证件等竞赛相关材料。

3. 竞赛过程中，除参加当场次竞赛的参赛选手、裁判长、现场裁判、监督仲裁、现场工作人员和经批准的人员外，领队、指导教师及其他人员一律不得进入竞赛现场。

4. 参赛代表队若对竞赛过程有异议，在规定的时间内由领队向赛项监督仲裁组提出书面报告。

5. 对申诉的仲裁结果，领队要带头服从和执行，并做好参赛选手工作。参赛选手不得因申诉或对处理意见不服而停止竞赛，否则以弃权处理。

6. 指导老师应及时查看大赛专用网站有关赛项的通知和内容，认真研究和掌握本赛项竞赛的规程、技术规范和赛场要求，指导参赛选手做好赛前的一切技术准备和竞赛准备。

### （四）参赛选手须知

1. 参赛选手应严格遵守赛场规章、操作规程和工艺准

则，保证人身及设备安全，接受裁判员的监督和警示，文明竞赛。

2. 参赛选手应按照规定时间抵达赛场，凭身份证、学生证，以及统一发放的参赛证，完成入场检录、抽签确定竞赛赛位号，不得迟到早退。

3. 参赛选手进入赛场前，须将身份证、学生证、参赛证交由检录人员统一保管，不得带入场内。

4. 参赛选手凭竞赛赛位号进入赛场，不允许携带任何电子设备及其他资料、用品。

5. 参赛选手应在规定的时间段进入赛场，认真核对竞赛赛位号，在指定位置就座。

6. 参赛选手入场后，迅速确认竞赛设备状况，填写相关确认文件，并由参赛队长确认签字（竞赛赛位号）。

7. 参赛选手在收到开赛信号前不得启动操作。在竞赛过程中，确因计算机软件或硬件故障，致使操作无法继续的，经裁判长确认，予以启用备用计算机。

8. 赛项任务书及相关资料，均保存在大赛下发的U盘中。参赛选手应在竞赛规定时间内完成任务书内容，将相应的文档等保存到指定位置。

9. 参赛选手需及时保存工作记录，以防止因操作系统异常及其他设备异常造成的数据丢失。对于因各种原因造成的数据丢失，由参赛选手自行负责。

10. 参赛队所提交的答卷采用竞赛赛位号进行标识，不

得出现地名、校名、姓名、参赛证编号等信息，否则取消竞赛成绩。

11. 竞赛过程中，因严重操作失误或安全事故不能进行比赛的（例如因操作原因发生短路导致赛场断电的、造成设备不能正常工作的），经裁判长确认后，现场裁判可中止该队比赛。

12. 参赛期间，参赛选手连续工作，餐饮等由赛场统一提供。参赛选手休息、就餐和如厕时间均计算在比赛时间内。

13. 在参赛期间，参赛选手应注意保持工作环境及设备摆放符合生产操作规程。

14. 在比赛中如遇非人为因素造成的设备故障，经现场裁判确认后，可向裁判长申请补足排除故障的时间。

15. 参赛选手不得因各种原因提前结束比赛。如确因不可抗因素需要离开赛场的，须向现场裁判举手示意，经裁判长许可并完成记录后，方可离开。

16. 凡在竞赛期间内提前离开的参赛选手，不得返回赛场。

17. 竞赛操作结束后，参赛选手需要根据任务书要求，将相关成果文件拷贝至U盘，填写结束比赛相关确认文件，并由参赛队长签字确认（竞赛赛位号）。因参赛选手未能按要求，将相应的文档等保存到指定位置的，竞赛成绩计为零分。

18. 竞赛时间終了，参赛选手应全体起立，结束操作。

将资料 and 工具整齐摆放在操作平台上，经现场裁判清点后可离开赛场，离开赛场时不得带走任何资料。

19. 在竞赛期间，未经执委会批准，参赛选手不得接受其他单位和个人进行的与竞赛内容相关的采访。参赛选手不得将竞赛的相关信息私自公布。

20. 符合下列情形之一的参赛选手，经裁判组裁定后中止其竞赛：

(1) 不服从现场裁判管理、扰乱赛场秩序、干扰其他参赛选手比赛，现场裁判应提出警告，二次警告后无效，或情节特别严重，造成竞赛中止的，经裁判长确认，中止比赛，并取消竞赛资格和竞赛成绩。

(2) 竞赛过程中，由于参赛选手人为造成计算机、仪器设备及工具等严重损坏，负责赔偿其损失，并由裁判组裁定其竞赛结束与否、是否保留竞赛资格、是否累计其有效竞赛成绩。

(3) 竞赛过程中，产生重大安全事故或有产生重大安全事故隐患，经现场裁判提示没有采取措施的，现场裁判可暂停其竞赛，由裁判组裁定其竞赛结束，保留竞赛资格和有效竞赛成绩。

#### (五) 裁判员须知

1. 执裁期间，佩戴裁判员标识，举止文明礼貌，接受参赛人员的监督。

2. 严守竞赛纪律，执行竞赛规则，服从赛项组委会和裁

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。

3. 严格执行赛场纪律，不得向参赛选手暗示或解答与竞赛有关的内容，及时制止参赛选手的严重违纪行为，对裁判工作中突发事件要及时处理、妥善解决、规范登记，并及时向裁判长汇报。

4. 要提醒参赛选手注意操作安全，对于参赛选手的违规操作或有可能引发人身伤害、设备损坏等事故的行为，应立即制止并向裁判长进行汇报。

5. 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，严禁利用工作之便，弄虚作假、徇私舞弊。

6. 严格遵守保密纪律。赛项组委会正式公布成绩和名次前，裁判员不得私自与参赛选手或代表队联系，不得透露竞赛的有关情况，在执裁和评判工作中，严禁使用通讯设备。

7. 裁判员必须参加赛前培训，否则取消竞赛裁判资格。竞赛过程中如出现问题或异议，服从裁判长的裁决。

8. 竞赛期间，因裁判员工作不负责任，故意违反规定，或造成竞赛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。

9. 正式比赛期间，任何人员不得主动接近参赛选手及进入工作区域，不得主动与参赛选手接触与交流，参赛选手有

问题必须 2 名以上现场裁判共同前往处理，同单位裁判不能处理参赛选手现场问题，需要提出回避，并由其他裁判处理。

10. 裁判员不得在比赛期间使用笔记本电脑、平板电脑等电子设备，带入赛场的笔记本设备在比赛期间不得带离现场，直至比赛结束。不得使用手机，不得使用相机对比赛现场进行拍照。

11. 如遇参赛队其他人员与本队参赛选手有交流等行  
为，第一次警告，第二次取消该模块分数。

#### （六）工作人员须知

1. 赛场工作人员由赛项执委会统一聘用并进行工作分工，进入竞赛现场须佩戴组委会统一提供的吊牌。

2. 赛场工作人员需服从赛项执委会的管理，严格执行赛项执委会制订的各项比赛规则，执行赛项执委会的工作安排，积极维护好赛场秩序，坚守岗位，为赛场提供有序的服务。

3. 赛场工作人员进入现场，不得携带任何通讯工具或与竞赛无关的物品。

4. 参赛队进入赛场，现场裁判及赛场工作人员应按规定审查参赛选手带入赛场的物品，如发现不允许带入赛场的物品，交由参赛队随行人员保管，赛场不提供保管服务。

5. 赛场工作人员在竞赛过程中不回答参赛选手提出的任何有关比赛技术问题，如遇争议问题，应及时报告裁判长。



## 十五、申诉与仲裁

1. 各参赛队对不符合大赛和赛项规程规定的设备、工装、材料、物件、计算机软硬件、竞赛使用工具、用品，竞赛执裁、赛场管理、竞赛成绩，以及工作人员的不规范行为等，可向赛项监督仲裁组提出申诉。申诉主体为参赛队领队。

2. 仲裁人员的姓名、联系方式应该在竞赛期间向参赛队和工作人员公示，确保信息畅通并同时接受大众监督。

3. 申诉启动时，参赛队向赛项监督仲裁组递交领队亲笔签字同意的书面报告。书面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。

4. 提出申诉的时间应在比赛结束后（参赛选手赛场比赛内容全部完成）2小时内，以及第二天成绩公布后2小时内。超过时效不予受理。

5. 赛项监督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，可由省（市）领队向赛区仲裁委员会提出申诉。赛区仲裁委员会的仲裁结果为最终结果。

6. 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。

7. 申诉方可随时提出放弃申诉。

## 十六、竞赛观摩

媒体、行业专家等人员可以在赛事执委会批准，且竞赛不被干扰的前提下，沿现场指定观摩通道有组织地参观竞赛现场，了解动漫制作技术和职业教育教学成果。观摩人员不得干扰竞赛过程，不得同参赛选手、裁判交流，不得传递信息，不得采录竞赛现场数据资料，不得影响比赛的正常进行。在赛场外布置开放式展区，对动漫制作技术进行科普宣传，将动漫制作技术在现实生活中的应用或未来的发展对公众进行展现。

## 十七、竞赛直播

为保证公平、公正、公开，扩大大赛影响力，弘扬“工匠精神”，竞赛过程将全程直播。借助大赛官方宣传平台、网络直播平台等，除抽签加密外，对赛事进行全过程、全方位直播。

(1) 赛场内布置无盲点录像设备，能实时录制并直播赛场情况；

(2) 赛场外有大屏幕，同步显示赛场内竞赛状况；

(3) 多机位拍摄开闭幕式，制作优秀参赛选手采访、优秀指导教师采访、裁判专家点评和企业人士采访视频资料，突出赛项的技能重点与优势特色，为宣传、仲裁、资源转化提供全面的信息资料。

## 十八、赛项成果

动漫制作赛项成果由赛项执委会负责收集与制作，服务动漫与游戏制作、动漫与游戏设计、数字媒体技术应用、艺术设计与制作专业的师生，赛项成果主要包括大赛教学资源、大赛设计资源、大赛拓展资源三部分，如表 9 所示。

表 9 赛项成果表

成果形式	主要内容	成果说明	目标数量	完成时间
大赛教学资源	技术培训教学资源	大赛培训教学视频, 培训素材等	1 套	赛后 30 天内完成
	竞赛试题	符合国赛标准试题库	10 套	赛后 30 天内完成
	电子教材	技能训练指导书 1 本	1 本	赛后 120 天内完成
大赛设计资源	大赛评分标准及评分细则	赛项的评分标准及评分细则	1 套	赛后 30 天内完成
	大赛优秀作品集	大赛获奖优秀作品的视频文件, 符合该赛项规范要求	5 套	赛后 30 天内完成
大赛拓展资源	赛项宣传片	大赛宣传的视频文件, 5-10 分钟	1 个	赛后 10 天内完成
	风采展示片	选手操作的视频文件, 3-5 分钟	1 个	赛后 10 天内完成
	优秀参赛选手访谈视频	视频文件, 1 分钟以上	3 个	赛后 10 天内完成