

附件 14

上海电子信息职业技术学院第八届学生职业技能大赛 动漫制作赛项介绍

一、 竞赛承办单位

赛项名称：动漫制作

英文翻译：Animation Design

承办单位：上海电子信息职业技术学院动画学院

二、 竞赛目的及意义

动漫产业作为极具生机和活力的新兴文化产业，发挥着传播先进文化、满足人民群众精神文化需求等作用，国家十分重视动漫产业，并颁布《“十二五”时期国家动漫产业发展规划》持续推动动漫产业跨越式发展。而与此同时，人才培育滞后、高端人才吃紧等问题日益凸显，成为制约产业发展的瓶颈。

动漫制作赛项旨在通过职业技能大赛提升高等职业院校学生影视动画制作的基本功与创新能力，增强学生对主流制作工具的综合应用能力，提高影视动画制作的相应岗位职业能力和岗位协作性，更好地培养影视动画技术型、综合性人才，为信息产业、创意产业、文化产业发展服务；搭建高职院校艺术设计与传媒、电子信息专业的校企合作平台，促进影视动画技术主流软件及相关技术 in 高职院校中的教学应用；推进产学结合的人才培养模式改革，引导高职院校相关专业的教学改革方向。

三、 竞赛主题

动漫制作赛项要求选手基于赛场软、硬件环境，按照赛题要求，完成角色模型的建立，运用赛题提供的场景，创作一段 30 秒的三维动画。具体需要完成的工作包括三维建模、UV 整理、贴图绘制、材质设计、非角色动画与角色动画、灯光布置、渲染、合成等。角色建模与动画制作是三维动画中最重要的部分，旨在考察学生对三维动画核心技术的熟练掌握。

四、 参赛对象

参赛选手须为上海电子信息职业技术学院在籍学生；参赛选手和指导教师报名获得确认后不得随意更换；竞赛开始后，参赛队不得更换参赛队员，允许队员缺席比赛。比赛采取个人赛方式进行，每名选手配指导教师 1 名。

五、 竞赛时间

1. 竞赛宣传与动员时间：2017 年 3 月 11 号—2017 年 5 月 3 日
2. 报名时间:2017 年 3 月 11 日—2017 年 5 月 3 日
3. 初赛时间:2017 年 5 月 5 日
4. 决赛时间:2017 年 5 月 12 日

六、 竞赛方式和内容

（一）竞赛方式

1. 各参赛队必须参加本赛项所有模块的比赛。
2. 参赛选手按规定时间进入竞赛场地，确认现场条件，根据统一指令开始比赛。

3. 比赛题目以纸面及电子形式发放，参赛队根据题目要求完成竞赛任务。

4. 比赛过程中，参赛选手须严格遵守操作规程操作，并接受裁判员的监督和警示；因选手个人原因造成设备故障，裁判有权中止比赛；因非选手个人原因造成设备故障，由裁判视具体情况做出裁决。

5. 参赛队须按照题目要求及程序提交竞赛结果及相关文档，禁止在竞赛结果上做任何与竞赛无关的标记。

6. 比赛结束时，参赛选手须等待现场裁判对竞赛用品及设备进行清点验收方可离开赛场。

（二）竞赛内容

本赛项比赛要求选手在比赛现场根据图样完成动画模型创建，并在指定的场景中按照故事主题与开头发挥创意，完成动画创作。选手对陌生角色的判断及建模能力，以及动画创作水平是赛项考察的重要技能。鉴于此，为避免非选手本人分析建模方法、完成创意设计的情形，保证比赛公平、公正，参照国内外同类比赛的通用做法。

比赛分为动画基础、动画创作两个模块，两个模块为现场竞赛。

动画基础与动画创作模块基本要求如下。

动画基础模块

1. 根据参考图中卡通角色的三视图，完成三维建模、UV 整理、贴图绘制与材质表现。

2. 模型、贴图与材质的效果应尽可能接近参考图。

3. 根据参考图绘制贴图、设置材质。每个角色至少需绘制贴图一张，贴图精度不低于 1024×1024 ，保存为 .bmp 或 .tga 文件。

4. 自行挑选合适的视角，以最高品质渲染三张分辨率为 1600×1200 或 1200×1600 的效果图，保存为 .bmp 或 .jpg 文件。（注：所渲染出效果图要证明模型在动画制作中可用，要求渲染角色 POSE 效果图，不得为简单灰模或 T 模。）

动画创作模块

1. 动画故事主角与配角为“动画基础部分”中已完成的模型，参赛选手需对主角与配角骨骼架设与绑定。

2. 场景模型与贴图已提供，参赛选手可自行编辑场景，选择场景中的任一（或若干）区域作为故事发生的地点，并自行布置灯光及灯光特效效果。

3. 如情节需要，请自行调整它们之间的大小比例；请自行设计分镜；角色动画需符合运动规律。

4. 设计动画剧情时应当充分发挥想象力，力求故事新颖有趣，必须强调主角与配角之间的互动。

5. 如赛题中包含“动画创作要求”，则参赛选手需以赛题“动画创作要求”制作动画；可以根据画面效果与剧情需要自行决定添加其它各类动画和特效。

6. 为动画片命名，并据此添加片头；无需片尾，片头中严禁出现姓名、学校或者其他体现个人信息的文字。

7. 动画长度为 30 秒（不包括简单的片头），分辨率为 1280×720 ，帧速率为 25fps；最后输出的文件应为 .mov 格式。

8. 动画创作要求

例:请根据以下给定的故事梗概进行编排和设计,并形成一段完整生动的剧情动画。

附件 1:“动漫制作”竞赛初赛试题

附件 2:“动漫制作”竞赛决赛试题

七、 评分规则

赛项各模块评分方法、细则及评分原则如下。

竞赛模块	模块内容	判分内容	分值	模块分	权比	
一	动画基础	根据二维参考图片和要求,完成三维角色模型与配角创建及效果图渲染。	三维模型	45	100	50%
		UV 整理	10			
		贴图绘制	20			
		灯光渲染	15			
		规范要求	10			
二	动画创作	在给定的故事开头的基础上拓展剧情,使用动画基础中完成模型完成动画创作,并根据剧情需要使用特效。	剧情与分镜	10	100	50%
		绑定与蒙皮	15			
		角色动画	20			
		非角色动画	20			
		渲染合成	15			
		规范要求	10			
		特效	10			

采用结果评判的方式评定选手成绩。

八、 奖项设置

以决赛实际选手人数为基数，一、二、三等奖获奖比例分别为 5%、10%、15%（小数点后四舍五入）。