|  |
| --- |
| **2017年动画片制作竞赛规程**2017年阜阳市中职大赛阜阳工业经济学校赛点  |
|  |
| **一、竞赛名称**三维动画片制作（教师组、学生组）**二、竞赛目的**通过竞赛通过赛，为“信息技术类与数字媒体技术”专业学生三维建模的基本功与实战能力，具备制作三维动画的基本技能，提高学生影视动画制作对应岗位职业能力和岗位协作性，更好地培养影视动画基础人才，为信息产业、创意产业、文化产业发展服务；搭建中职学校信息技术类、广播影视类的校企合作平台，促进影视动画技术主流软件及相关技术在中职院校中的教学应用；推进阜阳市学结合的人才培养模式改革，引导四川省中职学校信息技术类和数字媒体类专业的教学改革方向。**三、竞赛内容**本赛项比赛时间为3个半小时。竞赛以全真三维动画片制作工程项目为基础，面向岗位技能，同时考察学生的快速学习和应用能力，在竞赛中考核学生对三维动画核心技术的掌握程度。 选手基于赛场软、硬件环境，按照赛题要求，完成项目指定的角色模型和需要的场景与道具模型，创作一段不短于15秒的卡通风格的三维动画。具体需要完成的工作包括三维建模、材质设计、非角色动画与角色动画、灯光布置、渲染、输出、合成等。**四、竞赛试题**1、比赛分为三维模型制作；灯光材质贴图渲染和动画设计制作三个模块。2、模型制作要求完成项目指定的三维建模。3、为模型添加材质、贴图进行渲染输出。4、根据项目要求完成动画设计与制作。 **五、竞赛方式**比赛采取个人赛方式进行，男女不限，各参赛选手需在210分钟内独立完成给定项目所要求的任务。**六、竞赛规则**1、竞赛所用计算机硬件设备和相关软件由大会提供。2、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。3、竞赛前由参赛选手抽签确定比赛机位（或工作台）；4、参赛选手须提前10分钟入场，迟到超过30分钟不得入场。入场须佩戴参赛证并出示身份证，按机位号入座，将参赛证和身份证置于台桌左上角备查，并根据比赛现场工作人员提示检查比赛所需一切物品，齐全后选手签字确认。5、比赛时间为210分钟，连续进行。竞赛过程中，饮水由赛场统一提供，选手休息、饮食或如厕时间均计算在竞赛时间内。6、参赛选手须在比赛工位计算机规定文件夹内存储比赛文档。7、比赛过程中如发生机器故障，必须经裁判长确认后方能更换机位。8、选手在比赛中应注意随时存盘，由于设备故障延时只涉及故障处理时段。9、若参赛选手欲提前结束竞赛，应举手向裁判员示意，比赛时间结束由裁判员记录，结束比赛后不得再进行任何操作。10、比赛严禁冒名顶替，弄虚作假。指导教师不得进入比赛现场；11、严禁携带手机及其他存储设备进入竞赛现场。 **七、竞赛赛场与设施**1、阜阳工业经济学校2、每个选手一台计算机。3、赛场计算机软、硬件配置： （1）硬件：CPU双核、主频1.8 GHz以上；内存4 GB以上；硬盘512 GB；独立显卡，显存512MB以上. （2）软件：1．硬件环境计算机处理器Intel Core 5系列；内存4GB；硬盘500 GB；独立显卡，显存≥256 MB.2．软件环境Autodesk Maya 2013（英文版或中文版)3Ds Max 2012（英文版或中文版)以上软件均不提供原介质包以外的第三方插件，由竞赛场地组织者提供安装。**八、评分办法**（一）评分项目及配分比赛项目分为三大模块，总分为100分，其中模型制作分值占40%，灯光材质贴图渲染分值占25%，动画设计制作分值占30%,规范要求占5%。（二）评分细则

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 竞赛模块 | 模块内容 | 判分内容 | 分值 | 模块分 | 总分 |
| 一 | 模型制作 | 根据项目要求，完成三维模型创建。 | 三维模型制作，布线合理、结构准确。 | 20 | 40 |         100 |
| 模型造型准确 | 20 |
| 二 | 灯光材质贴图渲染 | 给三维场景添加灯光、模型添加材质贴图等。 | 场景灯光设置 | 5 |  25 |
| 模型的材质、纹理、贴图处理 | 15 |
| 摄影机搭建及渲染效果 | 5 |
| 三 | 动画设计制作 | 动作设计制作与创意。 | 骨骼绑定、约束设置、权重等 | 10 | 30 |
| 故事剧本创意；动作设计制作符合动画运动规律原理；动作协调、流畅、输出。 | 20 |
| 四 | 其它 | 规范要求。 | 规范命名 | 5 | 5 |

 （三）奖项设置竞赛设参赛选手个人奖，一等奖占比10%，二等奖占比20%，三等奖占比30%。（四）职业素养安全意识（5分）（1）要求：参赛选手必须服从裁判管理，遵守赛场纪律，正确使用计算机，不得进行违规操作。（2）违规扣分选手有下列情形，需从总成绩中扣分：（1）不遵守赛场纪律、大声喧哗者扣2分；（2）故意破坏计算机软件或硬件系统，视后果严重程度扣2—5分；（3）嫖窃他人成果者，取消比赛成绩；（4）不服从裁判管理造成严重后果的，取消比赛资格；（5）冒名顶替，弄虚作假，一经查出取消全部竞赛资格（成绩），并对选手所属学校进行通报批评。**九、成绩评定** 按比赛成绩从高分到低分排列参赛队的名次。竞赛成绩相同时，完成任务所用时间少的名次在前；竞赛成绩和完成任务用时均相同时，创意设计项目成绩高的名次在前；再次，职业素养与安全意识项的成绩高的名次在前。**十、申诉与仲裁**1．参赛选手对不符合竞赛规定的设备和软件、比赛过程中或比赛后发现问题(包括反映比赛或其它问题)、有失公正的评判，以及对工作人员的违规行为等，均可提出申诉。2．选手申诉均须通过本代表队领队，在赛后60分钟内以书面形式向仲裁委员会提出；领队、指导教师、选手不得与比赛工作人员直接交涉；仲裁委员会受理选手申诉，并将处理意见尽快通知领队。3．仲裁委员会的裁决为最终裁决，参赛选手不得因申诉或对处理意见不服而停止竞赛，否则按弃权处理。 |