附件1

**河北省文化创意职业教育集团**

职冀赛 【2021】08

**2021年河北省职业院校学生技能大赛**

**（中职组）“动画片制作”技能大赛赛项规程**

赛项编号ZZ2021019

一、赛项名称

赛项名称：“动画片制作” 技能大赛

赛项组别：中职组

竞赛形式：个人赛

赛项专业大类：文化艺术类

可参考具体专业名称：

动漫游戏（141700）

计算机动漫与游戏制作（090400）

计算机平面设计（090300） 计算机应用技术（090100）

广播影视节目制作（140200） 影像与影视技术（140400）

美术设计与制作（142200） 计算机网络技术（090500）

网页美术设计（141800）

或其他相关专业有二维动画软件（Flash）课程的学校，均可报名参加。

二、竞赛目的

本赛项紧跟社会经济发展和动画行业需求，主要培养动画片制作类专业学生的实践能力，激发学生动画片领域的学习和实践兴趣，提高其软件应用能力和艺术修养，重点考核学生的专业核心技能和核心知识，全面检验职业学校的教育教学改革成果。通过竞赛项目，加强区域之间、学校之间的交流，推进中职动画类专业建设和教学发展的同步提升，推进动画类专业的教学与产业发展、社会应用的紧密结合，着力提高毕业生的择业就业能力。

三、竞赛内容

本竞赛题目采用命题形式，主要考核选手理论知识掌握及动画片设计制作能力。

竞赛主要技能点包括对竞赛主题的理解与认知，通过场景的绘制、角色人物的绘制、人物动作设计、场景设计、色彩搭配等设计绘制，完成一段动画片制作。

理论竞赛时长为1小时，技能竞赛时长3小时。参赛选手需在大赛组委会提供的软硬件环境下，根据提供的素材及制作要求在比赛时间内完成赛题。

**竞赛日程安排：**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 日期 | 时间 | 内容 |
| 2021年6月4日 | 8:30—15:00 | 代表队报到 |
| 15:00-16:00 | 召开领队会及抽签 |
| 2021年6月5日 | 竞赛 | |
| 2021年6月6日 | 评审阅卷，成绩登统 | |

具体比赛时间，报到时查看发放的比赛指南上的时间安排。

四、竞赛方式

**（一）、以个人赛方式进行。**

**（二）、竞赛队伍组成：**

参赛人员为河北省中等职业学校、技工学校在籍学生。

组队要求：每个学校不超过2支参赛队伍，每队1名选手，每个代表队设领队1人，指导教师1到2人，指导教师不得兼任领队。

（三）、**竞赛形式为理论竞赛加技能竞赛。**

五、竞赛任务

理论考试：以动画行业常用的软件基础操作为主要内容，以及相关的动画类专业理论知识。

技能操作：由个人独立完成一个FLASH动画制作的比赛项目，内容分为角色绘制和动画制作两部分。竞赛题目采用命题形式，主要考核选手动画创意能力和软件使用能力。参赛选手需在大赛组委会提供的软硬件环境下，根据提供的素材及制作要求在比赛时间内完成赛题。

参赛者必须遵守中华人民共和国法律，不得出现与其相抵触的内容，不得含有色情、暴力、血腥等不良内容。

六、样题（**样题仅供参考**）

**理论样题：**

（一）、Flash中如何选取场景中所有层中的所有对象？ （ ）

A. 按住 Shift 键的同时进行新的选取

B. 选择 编辑 > 选择全部

C. 选择编辑 > 反向选择

D. 在时间轴上点击帧

（二）、下面对于创建帧并帧动画的说法正确的是：( )

A．不需要将每一帧都定义为关键帧

B．在初始状态下，每一个关键帧都应该包含和前一关键帧相同的内容

C．帧并帧动画一般不应用于复杂的动画制作

D．以上说法都错误

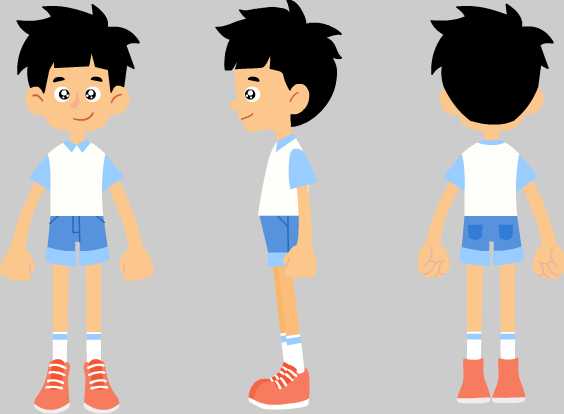
（三）使用Flash的”洋葱皮”的功能是可以同时显示和编辑多帧。

A.正确

B.错误

**实操样题：**

由个人独立完成一个FLASH动画制作的比赛项目，内容分为角色绘制和动画制作两部分，总时间为三小时。



**（一）角色绘制**

1. 比赛内容：根据所给角色的视图，按照题目要求完成角色的制作。
2. 比赛要求：

（1）角色制作符合题目要求。

（2）角色必须制作成元件。

（3）源文件作品命名：机位号+角色绘制

（4）预览文件（JPEG格式）：A4尺寸（210mm\*297mm）。

文件命名：机位号+角色绘制

**（二）动画绘制**

1．比赛内容：《春游》 ；

2．比赛要求：

（1）动作要求：开心的走；场景自拟。

（2）角色动画符合题目要求。

（3）文件要求：1920\*1080，24帧/秒。

（4）镜头语音不少于三个。

（5）动画制作流畅连贯，符合动画运动规律。

（6）动画形式：补间、逐帧、骨骼动画均可。

（7）片长时间不少于20秒。

（8）作品命名：机位号+动画绘制

（9）预览文件（swf格式）：机位号+动画绘制

存储位置：D盘下建立自己机位号命名的文件夹，将完成的作品都放到此文件夹下，不得放到其他位置，如因自己存放错误造成的作品丢失，参赛选手自己负责。

七、竞赛规则

**（一）竞赛现场规定**

1.参赛选手必须持本人身份证和学生证并佩戴组委会签发的参赛证件参加竞赛。

2.参赛选手必须提前15分钟检录进入赛场并抽取座位号，按抽取的座位号参加竞赛。迟到30分钟者不得参加竞赛。

3.参赛选手应严格遵守赛场纪律，除携带竞赛必备的用具（如笔、尺、橡皮擦等）外，比赛不可将有关素材带入比赛现场；所有通讯工具、U盘等电子储存产品一律不得带入比赛现场。

4.选手在比赛过程中不得擅自离开赛场，如有特殊情况，需经裁判人员同意后作特殊处理。

5.参赛选手在比赛过程中，如遇问题需举手向裁判人员提问，选手之间如互相询问则按作弊行为处理。

6.在比赛规定时间结束时应立即停止答题或操作，不得以任何理由拖延比赛时间。

7.由于停电等不可抗拒因素影响工作时，参赛者提出，经裁判长核实情况后裁决。

8.竞赛过程中，允许参赛者饮水、上洗手间，其耗时一律计算在竞赛时间内。

9.参赛者在竞赛过程中如发现问题，应立即向监考裁判反映，得到监考裁判同意方可暂停竞赛，否则竞赛时间照计。

10.竞赛过程中，监考裁判应对每名参赛者的各道工序认真填写竞赛监考记录。

11.监考裁判及赛场工作人员与参赛者只能进行有关工作方面的必要联系，不得进行任何提示性交谈。其他允许进入赛场的人员，一律不允许与参赛者交谈。任何在竞赛现场的人员，不得干扰参赛者的正常操作。

12.竞赛过程中，参赛选手须严格遵守安全操作规程及劳动保护要求，接受裁判员、现场技术服务人员的监督和警示，确保设备及人身安全。

**（二）技能操作竞赛规定**

1.参赛选手的设计作品应确保无版权争议，参赛选手如果侵权，一经查实，则取消该选手成绩。

2.参赛作品如涉及版权或专利注册等法律问题，一切由本人负责，主承办机构概不负责。

3.大赛试题由教育厅从题库中抽题，由职教集团派出的工作人员监督，大赛现场统一发放，选手按照比赛要求保存文件并正确命名，不能有任何暗示选手身份的记号或符号，否则取消成绩。

4.须按要求保存文件，包括原始文件，如没有原始文件，则取消成绩。

5.如果选手提前结束比赛，应举手向裁判员示意提前结束，比赛终止时间由裁判员记录在案，选手提前结束比赛后不得再进行任何操作。

6.选手提交作品时，须在登记簿上确认签字，以便检验和评分。

7.本次竞赛获奖作品的使用权、版权、制作版权归组委会所有。

8.选手在竞赛期间未经组委会的批准不得接受其他单位和个人进行的与竞赛内容相关的采访。

9.选手不得将竞赛的相关情况资料私自公布。

10.参赛选手在竞赛过程中必须主动配合裁判的工作，完全服从裁判安排，如果对竞赛的裁决有异议，请以书面形式向组委会提出申诉。

八、竞赛环境

本项目比赛使用通用计算机硬件与软件系统作为比赛器材，

具体要求如下：

（一）赛场环境

1.竞赛场地布置：竞赛场地分为准备区域、警界区域(分为竞赛区域、评分区域)。各区域要符合大赛制度要求，合理设置，保证各项程序顺利进行。检录、抽签在竞赛区域进行。

2.评委使用环境要求：每位评分裁判须与参赛选手使用相同的操作平台；配备打印机。

3.技术平台：本项目比赛使用通用联网的计算机硬件与软件系统作为比赛器材。选用Adobe Photoshop（中文版）、FLASH（中文版）套装软件。

硬件环境：CPU 处理器在Intel Core i5 及以上；内存在4GB

及以上；独立显卡，显存在1GB 及以上；显示器在19 寸液晶宽

屏及以上；网卡在100M 及以上；内置硬盘驱动器要大于320GB

及以上硬盘驱动器。

软件环境：安装Windows 7 64 位(中文版) 及以上、Microsoft

Office (中文版)、Adobe Photoshop（中文版）、Adobe

FLASH（中文版），操作系统自带字库。以上软件均不提供原介质包以外的第三方插件。

存储设备：为保证数据的拷贝速度和稳定性，数据采用移动

硬盘拷贝方式进行。每个赛场配置32G 以上的移动硬盘一个。

九、评分标准制定原则、评分方法、评分细则

**（一）、评分原则**

1.按照职业岗位要求，全面评价参赛选手职业能力，本着“科学严谨、公平公正公开、可操作性强”的原则制定评分标准。

2.分配因素权重上着力区分重要与非重要因素，区分主客观评分因素；

3.评分要点在整个评分标准中占有十分重要的地位，是评分标准的核心内容。评分要点制定上充分考虑科学性、合理性。

**（二）、评分方法**

竞赛共分为理论竞赛和技能竞赛两部分。分值由理论分值和实操分值两部分组成。其中理论分值100分，实操分值100分。分值构成=30％理论分值+70％实操分值

参赛选手总成绩为2个分项分值相加。总成绩由高到低进行排名。

**（三）、评分细则**

理论部分以考试系统自动生成的成绩为准。

实操部分每个分项得分由评审专家打分。

具体评价要点如下：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **考核要点** | **能力要求** |
| **角色绘制** | 1. 能分析角色   2.能熟练操作相应设计软件  3.能运用色彩、人体结构等知识进行绘制 | 1.绘制角色比例结构正确  2.能根据角色进行创意  3.能按照要求完成绘制  4.能根据角色需要进行再处理 |
| **动画片制作** | 1.能熟练操作相应设计软件  2.能运用动画等相关知识进行设计  3.能对项目时间进行控制  4.能保证成品的影像质量  5.动画运动规律  6.创意及趣味性 | 1.能进行有视觉冲击力的设计  2.能按照动画片规范完成制作  3.能根据创意需要对素材进行再处理  4.能正确输出播放格式 |

十、奖项设置

根据河北省教育厅下发的冀教职成[2019]24号河北省职业院校校学生技能大赛的实施方案，各赛项设参赛选手团体或个人一、二、三等奖。团体赛达到10个或多于10参赛队，个人赛达到15名或多于15名参赛选手，以赛项实际参赛队（团体赛）或参赛选手（个人赛）总数为基数，一、二、三等奖获奖比例分别为10%、20%、30%（小数点后四舍五入）。获得一等奖的团体或个人的指导教师授予省级“优秀指导教师奖”。

十一、申诉与仲裁

**（一）申诉**

1.参赛队对不符合竞赛规定的设备、工具、软件，有失公正的评判、奖励，以及对工作人员的违规行为等，均可提出申诉。

2.申诉应在竞赛结束后半小时内提出，超过时效将不予受理。申诉时，应按照规定的程序由参赛队领队向相应赛项裁判委员会递交书面申诉报告。报告应对申诉事件的现象、发生的时间、涉及到的人员、申诉依据与理由等进行充分、实事求是的叙述。事实依据不充分、仅凭主观臆断的申诉将不予受理。申诉报告须有申诉的参赛选手、领队签名。

3.赛项裁判委员会收到申诉报告后，应根据申诉事由进行审查，二十四小时内书面通知申诉方，告知申诉处理结果。如受理申诉，要通知申诉方举办听证会的时间和地点；如不受理申诉，要说明理由。

4.申诉人不得无故拒不接受处理结果，不允许采取过激行为刁难、攻击工作人员，否则视为放弃申诉。申诉人不满意赛项裁委会的处理结果的，可向大赛赛事仲裁工作组提出复议申请。

**（二）仲裁**

1.竞赛项目裁判委员会设仲裁工作组，负责受理大赛中出现的申诉复议并进行仲裁，以保证竞赛的顺利进行和竞赛结果公平、公正。

2.仲裁工作组的裁决为最终裁决，参赛队不得因对仲裁处理意见不服而停止比赛或滋事，否则按弃权处理。

十二、技术支持

技术支持单位：

CEAC河北区域管理中心（河北省国际教育交流协会）

电话：0311—87820126；87813589;