

关于 2023 年河北省职业院校学生技能大赛（高职组）
动漫制作技能大赛赛项规程、样卷部分内容调整补充的通知

一、《河北省职业院校技能大赛（高职组）动漫制作技能大赛赛项
规程》内容调整

第 3 页、第 13 页中的“模仿”调整为“模型”。

二、《附件 2：河北省 2022 年职业院校“动漫制作”（高职组）技
能大赛赛项样卷 21、22、23》内容调整

第 4 页“当竞赛结束后，在规定时间内，根据现场裁判的指示将
所有文件进行上传。”调整为：

“参赛选手应在竞赛规定时间内完成任务内容，并按照规定要求将所
有文档拷贝到由“动漫制作”赛项执委会提供的 U 盘中（U 盘现场
启封），同时在参赛工位的三台电脑上各拷贝一份。因参赛选手未能
按要求将相应的文档等拷贝至 U 盘的，竞赛成绩计为 0 分。”

三、《附件 2：河北省 2022 年职业院校“动漫制作”（高职组）技
能大赛赛项样卷 31、32、33》内容调整

第 6 页、第 7 页中的“模仿”调整为“模型”。

第 2 页至第 6 页中的“四、任务说明”、“五、竞赛结果提交要
求”调整为以下内容：

四、任务说明

任务一：模型制作

1、任务描述：

根据所提供的参考图（见附件 1），分析其造型特征，并使用 Maya、3ds Max、Zbrush 等软件完成建模、拆分 UV、制作材质等相关工作。

2、任务要求：

（1）通过三维软件建模还原参考图的造型特征（含比例）。

（2）拓扑均匀合理。

（3）四边形面数控制在 5 万个面以内，总面数不得超过 10 万面。

（注：四边面按照 2 个三角面计算，总面数=四边面*2+其余三角面。）

（4）使用三维软件自带 UV 功能拆分 UV，并使用贴图绘制软件绘制贴图还原参考图效果。

（5）模型材质尽量还原参考图材质效果。

（6）各个流程操作规范，工程文件可顺利打开，无贴图丢失、项目损坏等问题。

（7）鼓励在不破坏原有模型主体结构的基础上丰富场景中的道具，如树木、花草、道路等。

（8）建模软件包括 Maya、3ds Max、Zbrush、C4D 等。

任务二：动画制作

1、任务描述：

根据所提供的剧本设计镜头语言与动画,使用 Maya 等软件进行动画制作并生成预览影片。

2、任务要求:

(1) 使用 Maya 等软件进行动画制作, 建立项目工程文件夹, 命名为工程文件的拼音“gongchengwenjian”, 存储在本机 D 盘根目录下(如图所示)。



(2) 如使用软件为 maya, 应使用 maya 的模型引用功能, 引用提供的角色模型。如使用其他软件, 可使用类似相关功能进行模型引用。

(3) 引用任务一中现场制作的三维模型作为动画场景。

(4) 以“角色走进房间, 显得非常疲惫, 坐在椅子上后, 看到了某物, 脸上露出惊喜的表情, 并快速走出画面。”为内容, 制作不少于 6 秒的动画。主题不限, 情节自拟。鼓励使用镜头语言进行叙事。如需使用道具可自行建模、绑定。

动画文件以“工位号_动画”命名。

(5) 项目完成后使用“预览”功能导出影片, 以“工位号_动画预览”命名。

任务三: 职业素养

综合考评选手的软件使用能力、创意设计能力、团队协作能

力、动画成品展示效果等方面的综合职业素养，技能测试结束后按评分表要求进行评价。

五、竞赛结果提交要求

参赛选手应在竞赛规定时间内完成任务内容，并按照要求将所有文档拷贝到由“动漫制作”赛项执委会提供的 U 盘中（U 盘现场启封），同时在参赛工位的三台电脑上各拷贝一份。因参赛选手未能按要求将相应的文档等拷贝至 U 盘的，竞赛成绩计为 0 分。具体要求如下：

（一）工程文件的提交

三位同学把各自的工程文件合并并在“gongchengwenjian”文件夹中，并放在“工位号_工程文件”文件夹里面，如图所示。

母文件夹命名：“工位号_工程文件”；

子文件夹命名：以工程文件内容为准。

（二）模型制作的提交

1. 模型文件格式为：

Maya 保存为 .mb

3ds Max 保存为 .max

Zbrush 保存为 .zpr

C4D 保存为 .c4d

2. 命名方式为：工位号_模型

以工位号 02 为例，模型文件存储目录为“工位号 02\02_模型制作\02_模型文件”，如图所示。

本地磁盘 (D:) > 工位号02 > 02_模型制作 > 02_模型文件

名称
.mayaSwatches
02_模型.mb
02_模型_道具_尺子.mb
02_模型_道具_书.mb
02_模型_道具_眼镜.mb

其中，

(1) 贴图文件

格式：JPG；

命名：“工位号_贴图”。

以工位号 02 为例，贴图文件存储目录为“工位号 02\02_模型制作\02_贴图文件”，如图所示。

本地磁盘 (D:) > 工位号02 > 02_模型制作 > 02_贴图文件

名称	日期
.mayaSwatches	2023-05-15 9
02_贴图_墙壁.jpg	2023-05-04 1

(2) UV 图

格式：JP；

命名：“工位号_UV”。

以工位号 02 为例，全部 UV 截图文件存储目录为“工位号 02\02_模型制作\02_UV 截图”，如图所示。

本地磁盘 (D:) > 工位号02 > 02_模型制作 > 02_UV截图

名称	日期
02_UV.jpg	2023-05-05

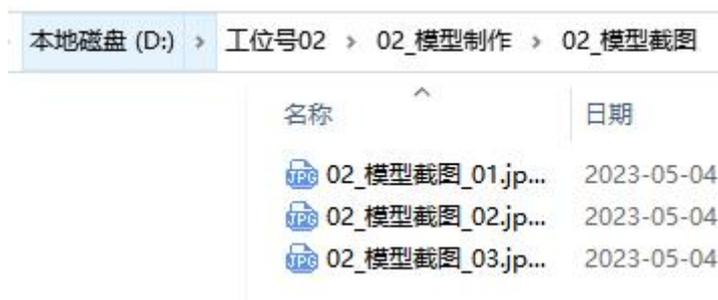
(3) 带贴图模型不同角度截图

数量：3 张；

格式：JPG；

命名：工位号_截图 1、工位号_截图 2、工位号_截图 3。

以工位号 02 为例，模型截图存储目录为“工位号 02\02_模型制作\02_模型截图”，如图所示。



3. 注意：

模型制作部分需提交的四个部分文件放到一个文件夹中，母文件夹命名为“工位号_模型制作”；子文件夹命名为“工位号_模型文件”、“工位号_贴图文件”、“工位号_UV 截图”、“工位号_模型截图”。

(三) 动画制作的提交

1. 需提交两部分内容：

动画文件以“工位号_动画”命名，存储目录为“工位号 02\02_动画制作\02_动画”；

剪辑在一起的预览视频文件存储目录为“工位号 02\02_动画制作\02_动画预览”。

2. 注意：

需提交的两部分内容先分别放在两个文件夹中,然后再将两个文件放到一个总文件夹中,母文件夹命名为“工位号_动画制作”,子文件夹命名为“工位号_动画、工位号_动画预览”。