

# 2025 年河北省职业院校技能大赛中职组 动漫制作赛项规程

## 一、赛项名称

赛项名称：动漫制作

赛项组别：新闻传播

赛项编号：ZZ2025139

## 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，深入贯彻执行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、团队合作精神和师生良好精神面貌。

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、¾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	造型设计制作	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。 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。	6 小时	40
模块二	动画短片制作	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。 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。 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。		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，以正式比赛通知为准。

### （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. 往届国赛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

日期	时间	内容
竞赛前两天	20:00 之前	裁判报到
竞赛前一天	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
竞赛当天	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
	15:00-17:00	申诉期
	15:00-16:00	竞赛作品加密
	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
竞赛第二天	7:00-9:00	向全体参赛队公布成绩
	09:30-10:30	赛项总结会
	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

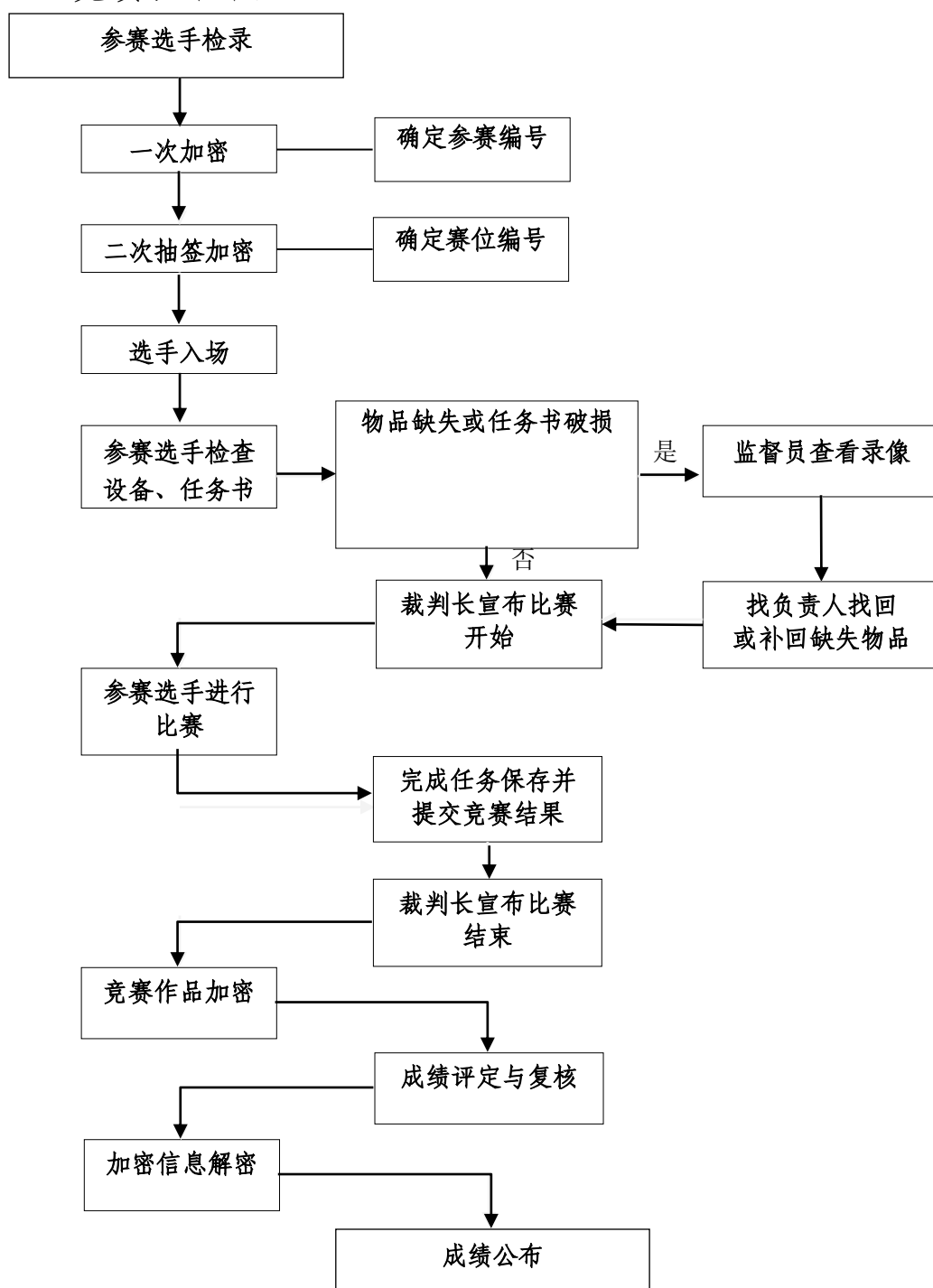


图 1 竞赛流程图



## **六、竞赛规则**

### **（一）参赛选手报名**

本赛项为团体赛，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（参赛学生身份证和学生证）。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 10 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，但不得和任何其它人员讨论问题，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，向全体参赛队进行公布成绩无异议后，在赛项总结会上予以宣布。其它未尽事宜，将在赛前向各领队做详细说明，一切均需符合大赛制度规定。

### **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/IEC14496-5-2001/Amd 36-2015	信息技术音频 - 可视对象的编码
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）赛场环境设计

竞赛场地：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）赛场开放**

竞赛环境依据竞赛需求设计，在竞赛不被干扰的前提下赛场面向媒体、行业专家开放，允许媒体、行业专家在规定的时段内沿指定路线进行现场参观。

**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	I5 及以上处理器、内存 16G 以上、显卡 RTX2060 及以上、2 个以上 USB 接口
2	工作台及工作椅（凳）	套	2	工作台桌面长宽建议 80cm*60cm
3	手绘板	套	2	通用主流
4	耳机	副	2	通用主流

**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	2020 版以上
3		Maya	2020 版以上
4		Photoshop CC	2020 版以上
5		Zbrush	2020 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	2020 版以上
11		After Effect CC	2020 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、 竞赛样题或题库

本赛项的命题工作由赛项执委会指定的命题专家组负责，按照竞赛规程的内容要求，在方向和难度上依据教育部颁发的职业院校相关专业人才培养标准和国家职业标准，结合中职动漫制作人才培养要求和动漫制作相关企业岗位需要进行设计，命题专家在完成命题后，交由赛项执委会指定的专家进行审核。

本赛项采用公开样题方式，样题随本规程同时发布。

正式比赛试题由专家组依据竞赛规程和样题模式进行编制，正式比赛试题的内容与样题内容不可重复，但题型、分值要一致。

## **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。大赛期间成立安全工作领导小组，制定安全工作预案以及相应的制度，落实交通、食品卫生，传染病防治等方面相关责任，采取切实有效的措施，保证大赛期间参赛选手、指导教师、工作人员及观摩人员的人身安全，让比赛环境、生活条件安全有保障，各参赛队须为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险，须加强对参赛人员的安全管理及教育，并与承办学校进行赛场安全管理对接。在大赛组委会的领导与组织，制定赛项应急预案，应急预案列为赛项指南的内容，在赛前公布。

## **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。

### （三）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
模块二	动画短片制作	任务 5: 分镜设计	4	6	10
		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

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价值观与态度、虚拟现实设计与制作能力、团队协作与沟通及组织与管理能力的考察。以技能考核为主，兼顾团队协作精神和职业道德素养综合评定。

#### 1. 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（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。

## 2. 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，加密裁判在监督人员监督下对加密结果进行逐层解密。

## 3. 成绩公布

记分员将解密后的各参赛队伍（选手）成绩汇总成比赛成绩，经裁判长、监督仲裁组签字后，向全体参赛队公布比赛成绩。公布2小时无异议后，将赛项总成绩录入平台，经裁判长、监督仲裁长在成绩单上审核签字后确认后报送，在闭幕式或赛后总结会上宣布。

# 十二、奖项设置

按照参赛队数量的10%、20%、30%分别设立一等奖、二等奖、三等奖。奖项具体设置依据河北省教育厅办公室文件中奖项设置要求执行。

# 十三、申诉与仲裁

在比赛过程中若出现有失公正或有关人员违规等现象，参赛队领队可在比赛结束后2小时之内向赛项仲裁组提出书面申诉。书面申诉应对申诉事件的现象、发生时间、涉及人员等进行实事求是的叙述，并提供事实依据（无事实依据或主观臆断不予受理），经领队亲笔签名后提交，非书面申诉不予受理。

赛项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，可在3天内由参赛队所在学校向省大赛组委会办公室提出申诉。省大赛组委会办公室的仲裁结果为最终结果。



#### **十四、竞赛观摩**

本赛项提供竞赛过程现场监控直播，可以在大赛指定区域观看，观摩时应保持安静，服从大赛组织，确保现场秩序良好。

现场观摩人员应佩戴赛场相关证件（媒体、嘉宾、合作企业等），方可进入赛场。 1. 观摩人员应服从赛场工作人员组织，赛场内不得大声喧哗，扰乱赛场秩序。 2. 观摩人员不得与赛场裁判员和参赛选手交流，不准在工位前长时间逗留，拍照、录像，影响选手比赛。 3. 参加观摩的媒体记者应向执委会办公室提出申请，经赛项执委会同意后后方可进行拍照和录像。

2024 年 11 月 12 日

**附件：样题**

# 职业院校技能大赛中职组

## “动漫制作”赛项赛题 2

### 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“U 盘\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项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、赛项试题

### 主题：“逆流勇进”

内容概要：习近平总书记曾引用韩愈《答李翊书》中的一句典故“根之茂者其实遂，膏之沃者其光晔。”来形容中非关系的友好前景。韩愈，字退之，唐代河阳（今河南孟县）人，他一生抱负远大、志存高远，在文学上的成就，更是“光焰万丈长”，堪称一代文宗，位居“唐宋八大家”之首。

唐元和六年（公元 811 年）7 月，时任河南县令的韩愈，接诏调京城长安任职方员外郎。赴京途中经函谷关，小雨沥沥，见函谷关外有一骏马，于是走到马旁边，从桌子上拿起笔，抬手在题诗板上题诗一首《入关咏马》，内容为“岁老岂能充上驷，力微当自慎前程。不知何故翻骧首，牵过关门妄一鸣。”然后弃笔转身而去……

### 模块一：造型设计制作

#### 任务 1：角色造型设计

根据提供的“骏马”造型参考图，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，完成骏马的正面、¾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	骏马正面、 $\frac{3}{4}$ 正面、侧面、背面设定图	1. 命名: 骏马设定图.JPG, 形式参考样例; 2. 图片尺寸 210mm*297mm, 横板, 分辨率 300dpi。	U 盘\模块一\任务 1
源文件	骏马正面、 $\frac{3}{4}$ 正面、侧面、背面设定图源文件	1. 命名: 骏马设定图.PSD; 2. 图片尺寸 210mm*297mm, 横板, 分辨率 300dpi。	U 盘\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	骏马正面、背面、侧面渲染图	1. 命名: 骏马正面渲染图.JPG、骏马背面渲染图.JPG、骏马侧面渲染图.JPG; 2. 图片尺寸 1920px*1080px。	U 盘\模块一\任务 2
模型文件	三维工程文件	命名: 骏马.fbx;	U 盘\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：函谷关外场景概念设计图.JPG; 2. 图片尺寸 210mm*297mm, 横板, 分辨率 300dpi。	U 盘\模块一\任务 3
源文件	场景概念设计图源文件	命名：函谷关外场景概念设计图.PSD。	U 盘\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：函谷关外场景概念渲染图.JPG; 2. 图片尺寸 1920px*1080px。	U 盘\模块一\任务 4
源文件	三维工程文件	命名：函谷关外场景概念渲染图.fbx。	U 盘\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“韩愈”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，形式参考分镜模板； 2. 命名：逆流勇进分镜.pdf。	U 盘\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，题诗，弃笔等动作。

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：韩愈-走路，韩愈-题诗，韩愈-弃笔.....； 2. 动画视频命名：韩愈-走路.mp4，韩愈-题诗.mp4，韩愈-弃笔.mp4.....； 3. H.264 格式，帧速率 25 帧/秒，分辨率 1920*1080。 4. 如果提交多个同类型文件的可在文件名后加上“-数字”，如_01，_02 以此类推。	U 盘\模块二\任务 6
源文件	三维工程文件	命名：韩愈-走路.fbx，韩愈-题诗.fbx，韩愈-弃笔.fbx.....。	U 盘\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：逆流勇进动画短片.mp4； 2. H.264 格式，帧速率 25 帧/秒，分辨率 1920px*1080px。	U 盘\模块二\任务 7
视频源文件	视频工程文件	逆流勇进动画短片.prproj	U 盘\模块二\任务 7