

附件 1:

# 河北省职业院校技能大赛

## 赛项规程

赛项名称: 动漫制作技术

英文名称: Animation Production

赛项组别: 高职组

赛项编号: 2026GZ103

## 一、赛项信息

赛项名称：动漫制作技术

赛项组别：高职组

赛项编号：2026GZ103

## 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引领，深入贯彻党的教育方针及国家职业教育改革方案，强化立德树人根本任务。

赛项立足高职院校动漫类专业教学实践，严格对标国家专业目录及教学标准，系统呈现专业教学改革成果与实践创新成效。推进“岗课赛证”综合育人模式，以“以赛促教、以赛促学、以赛促改”为路径，全面提升高职院校学生适应产业数字化需求的基本数字技能与综合应用能力，同步展现其综合素质、团队协作精神及师生风貌。

聚焦行业新技术与新趋势，搭建校企合作平台，深化产教融合，探索“双创”型技术技能人才培养新范式。推动职业教育提质升级，服务数字经济发展，助力培养符合新时代需求的高素质技术技能人才。

通过竞赛推动动漫专业教育与数字创意产业对接，为数字经济培养高素质技术技能人才。本赛项不仅是技能比拼，更是落实国家职业教育改革、深化产教融合的重要实践。提升学生的专业技能与综合素养，使其在动漫制作中德技并修，同时为广播影视、信息技术、创意文化产业的发展服务。

### 三、竞赛内容

本赛项设置竞赛内容为三维动画。前期美术设计、模型制作、骨骼绑定、动画制作、引擎渲染、后期剪辑与合成等竞赛内容，主要考核选手在角色和场景设计、三维模型制作、材质编辑、骨骼绑定、动画制作、虚幻引擎效果渲染以及影视后期制作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，包括如下几个模块：

环节/模块	主要内容	比赛时长	分值
职业素养	遵守赛场纪律，按裁判的要求进行竞赛，赛后工位环境干净整洁，使用物品归位。		4
模块一	<p><b>角色、场景设计：</b></p> <p>根据提供的故事梗概及命题要求，综合使用图像绘制软件进行设计绘制，内包括：角色设计（可在提供的“人物模型”基础上设计角色发型、服装、道具等，也可自行设计），须提交原画设计稿（含角色立绘效果图）、场景效果图（含平面绘制图、概念设计图）、EV录屏视频文件。此模块考察选手审美、数字绘画、故事分析、镜头语言运用、团队协作、时间管理等能力。</p>		8
技能竞赛环节	<p><b>角色和场景模型制作：</b></p> <p>根据模块一绘制的角色和场景设计图，综合使用三维建模软件和材质贴图制作软件，进行建模和贴图制作（角色模型制作部分可在提供的“人物模型”基础上制作角色发型、服装、饰品等道具模型，亦可根据需要修改和设计提供的“人物模型”），完成该模块要求的角色和场景模型表现形式和效果。此模块考察选手审美、纹理绘制、三维造型、团队协作、时间管理等能力；须保存完整的三维模型工程文件，提交角色模型渲染图、场景渲染图（渲染可使用三维软件中自带的渲染器进行渲染，也可以使用UE进行渲染。）、EV录屏视频文件。</p>	240分钟	16

	模块三	<p><b>动画制作：</b></p> <p>根据前一模块完成的模型完成模型绑定、权重设置、动作设计等。按照提供的故事梗概，形成相对完整的故事情节，模块三使用模块二制作的场景，制作时长为25-30秒的3D动画。提交文件包括一份不包含动画的角色初始姿势绑定文件，一份包含动画的完整的工程文件夹。此模块，考察选手动画剧本创作、视听语言、三维角色绑定、三维动画制作、团队协作、时间管理等能力；须保存完整的工程文件。</p>		28
	模块四	<p><b>引擎效果渲染与后期剪辑：</b></p> <p>使用模块二制作的场景模型和模块三完成的所有分镜动画，结合提供的素材资产在引擎中进行地形编辑、环境场景搭建、灯光设置、特效制作、镜头设置等，形成完整的故事情节。渲染输出25-30秒的视频，进行后期剪辑合成并添加音频音效输出成片。此模块，考察选手3D场景地编、后期剪辑合成、团队协作、时间管理等能力；须保存完整的工程文件、提交最终视频文件。</p>		24
展示汇报环节	模块五	<p><b>展示汇报</b></p> <p>本环节重点考察参赛团队的成果呈现、逻辑表达与专业阐释能力以及职业素养。由各参赛队围绕赛项在规定时长内完成成果展示。</p>	10分钟	20

## （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，包含色彩、光影、气氛设定。
4. 根据角色和场景的前期设计与分析，完成三维角色模型以及三维场景的模型制作，并对制作的模型进行UV整理、纹理绘制、材质编辑等制作。
5. 根据角色设计以及动画制作的需求，对三维角色模型进行合理的骨骼绑定。
6. 根据提供的命题要求完成镜头摆放、角色动画制作、摄影机动

画制作。

7. 合理运用分镜中常用的镜头调度规律和构图方法。
8. 运用动画运动规律，完成对象的三维动画制作。
9. 根据需求完成虚幻引擎的资产导入，将在三维软件中制作的场景、道具、角色动画、摄像机等导入到引擎中，并完成场景搭建以及灯光制作，最后使用虚幻引擎进行渲染输出。
10. 使用相关软件完成动画的后期剪辑合成和输出。
11. 基于作品图片与成片进行协同展示，重点呈现技术能力、逻辑架构、创意价值及职业规范性，展示过程需精准控制时间节点。

### （三）竞赛时间

本次赛项的技能竞赛环节时长为 4 个小时，展示汇报环节为 10 分钟。

## 四、竞赛方式

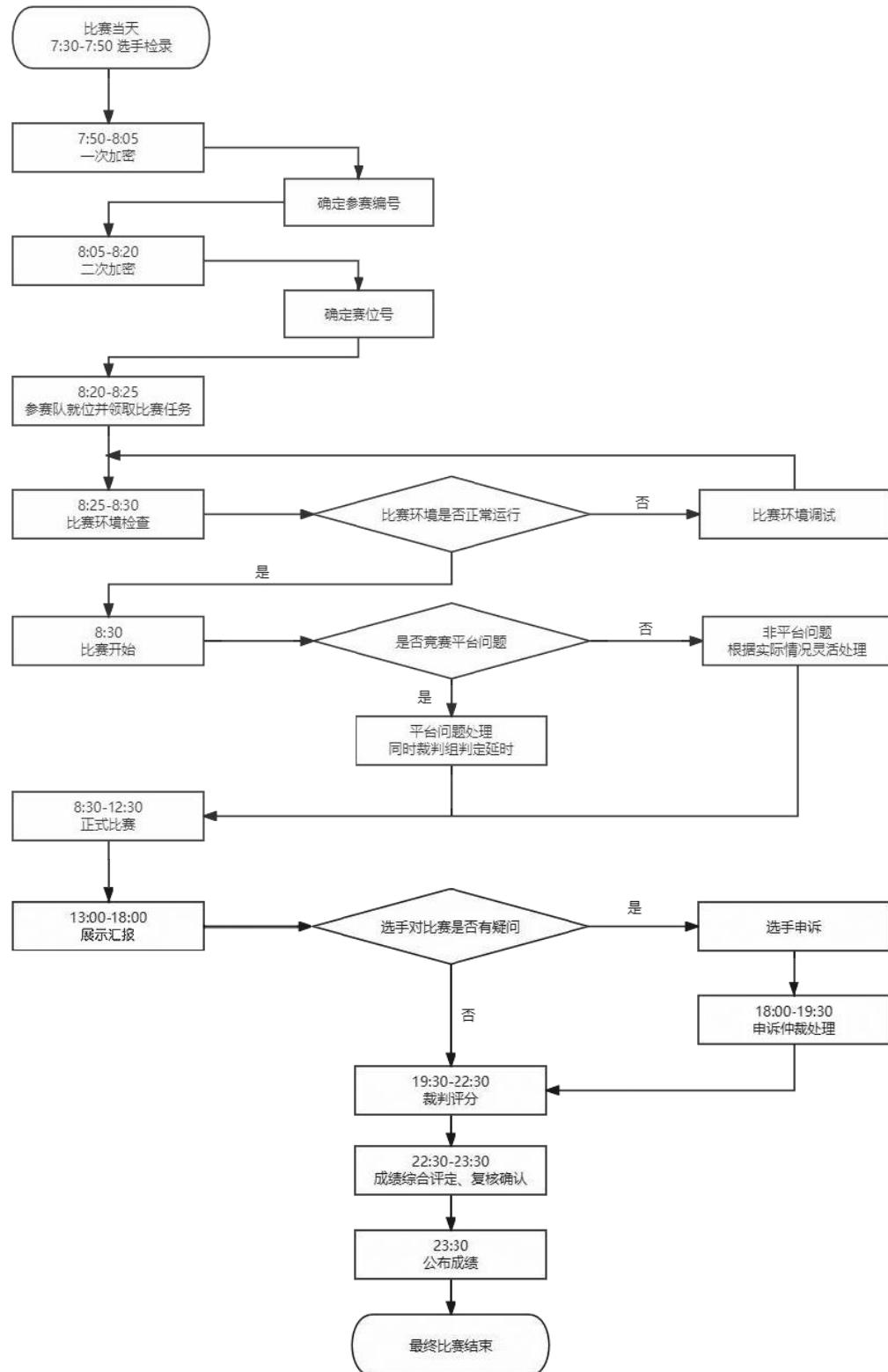
- （一）竞赛形式为线下团体赛。
- （二）竞赛组队方式以团队方式进行，不计选手个人成绩，按照参赛队的总成绩进行排序。
- （三）参赛选手组成：每个学校选派 1 支代表队参赛，每支参赛队由 2-4 名参赛选手组成，选手须为高等职业院校全日制在籍学生（含职业本科学生）。五年制高职四、五年级学生可报名参加比赛。参赛选手比赛当年年龄需在 25 周岁以下，可配 2 名指导教师。

## 五、竞赛流程

(一) 竞赛时间为 2026 年 1 月 12 日-13 日, 具体日程安排如下:

日 期	时 间	内 容	
1月12日 比赛前一日	9:00-14:00	赛前事项	选手报到
	15:00-16:30		开幕式
	16:30-17:00		领队说明会
	17:00-17:30		熟悉赛场
1月13日 比赛日	7:30-8:20	比赛事项	检录、一次加密、二次加密
	8:20-8:25		参赛队就位并领取比赛任务
	8:25-8:30		比赛环境检查
	8:30-12:30		正式技能比赛
	13:00-18:00		展示汇报
	18:00-19:30		申诉仲裁受理
	19:30-22:30		裁判评分
	22:30-23:30		成绩综合评定、复核成绩
	23:30		竞赛成绩公布

## (二) 竞赛流程



## 六、竞赛规则

### （一）选手报名

本赛项采用团队赛形式，每支参赛队由 2-4 名在籍学生组成，其中队长 1 名。每支参赛队可配 2 名指导教师，指导教师须为本校在编在岗专任教师，报名团队以院校为单位组队参赛，同一学校参赛队不超过 1 支，不得跨校组队，允许跨专业参赛。参赛选手和指导教师报名获得确认后原则上不得更换。

### （二）熟悉场地

比赛日前一天下午开放赛场，熟悉场地。参加赛前说明会；裁判长宣布竞赛纪律和有关规定程序。

### （三）入场规则

参赛选手完成检录，进行加密工位号的抽取，入场时通过抽取工位号进行赛场位置的查询并就位。选手在正式开赛 15 分钟后不得入场，比赛结束前不得提前离场；赛场内提供比赛必备用品。参赛选手不允许携带任何通讯及存储设备、纸质材料等物品进入赛场；参赛选手进入赛场后必须听从裁判长和现场裁判的统一布置和指挥，对比赛设备、运行环境等进行检查和测试。环境确认无误后，参赛选手在赛场记录单上填写竞赛工位号并签字确认。如有问题须及时向裁判报告。

### （四）赛场规则

参赛选手必须在裁判宣布比赛开始后方可开始比赛操作；  
参赛团队应按照任务书的要求，完成竞赛内容，提交竞赛结果，  
技能比赛时长为 4 小时，展示汇报时长为 10 分钟；

参赛选手在完成技能比赛任务后，须确认工作人员把作品拷贝到指定位置，签名后方可离场；

比赛过程中选手不得随意离开工位范围，不得与其他参赛队的选手交流或擅自离开赛场。如遇问题须举手向裁判示意询问后处理，否则按作弊行为处理；比赛过程中，除选手外，只允许现场裁判和工作人员进入比赛现场。

#### （五）离场规则

竞赛规定时间到达后，裁判宣布竞赛结束，参赛选手需立即停止所有操作，并起立等候裁判组命令，有序离开竞赛场地。

#### （六）成绩评定与结果公布

裁判根据相关流程进行成绩评定并在规定时间公布竞赛成绩，确保比赛公平公正。成绩无异议后，在省技能大赛官网上予以宣布。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  
DigitalGame\_Art  
ESCO: Digital Artist Occupation Code 2166.5

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/Amd36-2015	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/IEC23003-2-2010/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) 竞赛环境要求

按照分组布置竞赛工位。竞赛工位标有醒目的队伍编号，每个组别工位之间由隔板隔开，确保参赛队伍之间互不干扰。保障电源的稳定，并提供备用电源。每个赛场提供不少于参赛工位总数 10%以上的备用工位。

### (二) 比赛专用系统软硬件设备配置如下：

预装 Windows10 及比赛管理系统软件				
序号	主题设备名称	型号	单位	数量
1	内置比赛操作软件	3Ds Max 2022	套	1
		Maya 2022		
		Blender 3.6		
		ZBrush 2022		
		Cinema 4D R21		
		Marvelous Designer 11		
		Substance Painter 2021		
		Adobe Photoshop 2020		
		SAI 2		
		虚幻引擎 Unreal Engine 5.3.2		
		Adobe Premiere 2022		
		Adobe After Effects 2022		
2	CPU	Intel i7 10700或i5 12500系列	片	1
3	显卡	NVIDIA GTX-1660SUPER或GTX-1050	块	1
4	内存	32GB	条	1
5	硬盘	240G硬盘或以上	块	1
6	显示器	1920x1080分辨率或以上	台	1

(含键盘、鼠标、鼠标垫 A4 纸和签字笔等，数位板和耳机每组一套)

## 九、竞赛样题

详见附件 2

## 十、赛项安全

(一) 比赛环节

1. 赛项执委会须在赛前组织专人对比赛现场、住宿场所和交通保障进行考察，并对安全工作提出明确要求。
2. 赛场周围设立警戒线，要求所有参赛人员凭赛项执委会印发的有效证件进入场地，禁止无关人员进入赛场。
3. 承办院校应提供保证比赛正常进行的应急预案。
4. 严格禁止易燃易爆以及各类危险品进入比赛场地。
5. 大赛现场需对赛场进行网络安全管控，防止场内外信息交互，干扰正常比赛秩序。
6. 大赛制定开放赛场和体验区人员的疏导方案。赛场环境中存在人员密集、车流人流交错的区域设置齐全指示标志，增加引导人员并开辟备用通道。
7. 大赛期间，承办院校须在赛场管理的关键岗位增加力量，配备安防安保人员，预案并建立安全管理日志。

## （二）组队责任

1. 各学校组织代表队时，须安排为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险。
2. 各学校代表队组成后，须制定相关管理制度，并对所有选手、指导教师进行安全教育。
3. 各参赛队伍须加强对参与比赛人员的安全管理，实现与赛场安全管理的对接。

## （三）应急处理

比赛期间发生意外事故时，须在第一时间报告赛项执委会，同时

采取有效措施避免事态扩大。赛项执委会应立即启动预案予以解决并向赛区执委会报告。

## 十一、成绩评定

(一) 本次大赛的评定原则由专家组制定,以技能考核为主,兼顾团队协作精神综合评定。充分体现“公正、公平、科学”的执裁原则。模块配分如下表:

模块编号	任务名称	竞赛时间	分数
			分值
	<b>职业素养</b>		4
模块一: 角色、场景设计	角色和场景原画设计		8
模块二: 三维模型制作	角色和场景的三维模型制作		8
	材质设置、纹理绘制		8
模块三: 动画制作	角色绑定	240分钟	10
	3D动画制作		18
模块四: 引擎效果渲染与后期 剪辑	引擎效果渲染		14
	后期剪辑		10
模块五: 展示汇报	以团队为单位围绕作品图片和成 片进行展示汇报	10分钟	20
		总计	100

## (二) 评分方式

### 1. 组织与分工

(1) 参与大赛赛项成绩管理的组织机构包括: 裁判组和监督仲裁组, 受赛项执委会领导。

(2) 裁判组实行“裁判长负责制”, 评分方式为结果评分。分模

块进行评分，评分去掉最高分去掉最低分后取平均分。

(3) 检录工作人员负责对参赛队(选手)进行点名登记、身份核对等工作；加密裁判负责组织参赛队(选手)抽签，对参赛队信息、参赛编号、工位号等进行加密、解密工作；现场裁判按规定做好赛场记录，维护赛场纪律，评定参赛队的过程得分；评分裁判负责对参赛队的比赛作品按赛项评分标准进行评定。

(4) 监督组对裁判组的工作进行全程监督，并对竞赛成绩抽检复核。

(5) 仲裁组负责接受由参赛队领队提出的申诉，组织复议并及时反馈复议结果。

## 2. 成绩评定方法

成绩评定是根据竞赛考核目标、内容对参赛队(选手)在竞赛过程中的表现和最终成果做出评价。本赛项的评分方法为过程评分+结果评分，其中职业素养为过程评分，其他为结果评分，依据赛项评分标准进行评分。最终成绩由裁判长进行审核确认并上报赛项执委会。

## 3. 抽检复核

为保障成绩评判的准确性，监督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。

## 4. 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，加密裁判在监督仲裁组监督下对加密结果进行逐层解密。

### 5. 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、监督仲裁组组长签字后，在赛项群公布向全体参赛队公布比赛成绩。

### 6. 成绩报送

（1）录入，由承办单位信息员将赛项总成绩的最终结果录入赛务管理系统。

（2）审核，承办单位信息员对成绩数据审核后，将赛务系统中录入的成绩导出打印，经赛项裁判长审核无误后签字。

（3）报送，由承办单位信息员将裁判长确认的电子版赛项成绩信息上传赛务管理系统，同时将裁判长签字的纸质打印成绩单报送大赛执委会办公室。

## 十二、奖项设置

竞赛设参赛选手团体奖，以赛项实际参赛队总数为基数，一等奖占比 10%，二等奖占比 20%，三等奖占比 30%，小数点后四舍五入。当出现选手总成绩并列时，本赛项按照第三模块、第四模块、第五模块、第二模块、第一模块顺序进行得分排序。获得一等奖的参赛队指导教师获“优秀指导教师奖”。

## 十三、赛项预案

### （一）应急处理预案

比赛期间发生意外事故时，发现者应第一时间报告赛项指挥，同时采取措施，避免事态扩大。赛项指挥应立即启动预案予以解决并向赛区组委会报告。出现重大安全问题的赛项由赛区组委会决定是否停赛等。事后，赛区组委会应向大赛组委会报告详细情况。

### （二）处罚措施

1. 因参赛队伍原因造成重大安全事故的，取消其获奖资格。
2. 参赛队伍有发生重大安全事故隐患，经赛场工作人员提示、警告无效的，可取消其继续比赛的资格。
3. 赛事工作人员违规的，按照相应的制度追究责任，情节恶劣并造成重大安全事故的，由司法机关追究相应法律责任。

## 十四、竞赛须知

### （一）参赛队须知

1. 各学校应对本校参赛队员和指导教师在参赛期间的安全负责，须为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险。
2. 参赛队按照大赛赛程安排，凭赛项执委会颁发的参赛证和学生证、有效身份证件参加竞赛及相关活动。
3. 在赛事期间，领队及参赛队其他成员不得私自接触裁判，凡发现有弄虚作假者，取消其参赛资格，成绩无效。
4. 所有参赛人员须按照赛项规程要求完成赛项评价工作。

5. 对于有碍比赛公正和正常进行的参赛队，视其情节轻重，按照《全国职业院校技能大赛奖惩办法》给予警告、取消比赛成绩、通报批评等处理。其中，对于比赛过程及有关活动造成重大影响的，以适当方式通告参赛院校或其所属地区的教育行政主管部门依据有关规定给予行政或纪律处分，同时停止该院校参加河北省职业院校技能大赛1年。涉及刑事犯罪的移交司法机关处理。

6. 参赛队在竞赛现场不得出现学校名称、LOGO等包含学校信息的内容；不得出现学校、老师、学生的照片；参赛选手及相关人员服装不得出现所在省份、学校信息的元素。

## （二）指导教师须知

1. 各参赛代表队要发扬良好道德风尚，听从指挥，服从裁判，不弄虚作假。如发现弄虚作假者，取消参赛资格，名次无效。

2. 各代表队领队要坚决执行竞赛的各项规定，加强对参赛人员的管理，做好赛前准备工作，督促选手带好证件等竞赛相关材料。

3. 竞赛过程中，除参加当场次竞赛的选手、执行裁判员、现场工作人员和经批准的人员外，领队、指导教师及其他人员一律不得进入竞赛现场。

4. 参赛代表队若对竞赛过程有异议，在规定的时间内由领队向赛项仲裁工作组提出书面报告。

5. 对申诉的仲裁结果，领队要带头服从和执行，并做好选手工作。参赛选手不得因申诉或对处理意见不服而停止竞赛，否则以弃权处理。

6. 指导老师应及时查看大赛专用网页有关赛项的通知和内容，认

真研究和掌握本赛项竞赛的规程、技术规范和赛场要求，指导选手做好赛前的一切技术准备和竞赛准备。

### （三）参赛选手须知

1. 参赛选手应按有关要求如实填报个人信息，认真学习领会竞赛相关文件，明确竞赛规程，自觉遵守大赛纪律，服从指挥，听从安排，

文明参赛。

2. 参赛选手进入竞赛场地后，不得离开场地。若有特殊原因必须离开时，须征得工作人员同意，并由工作人员陪同，方可离开。

3. 参赛选手应严格遵守赛场纪律，服从指挥，依据竞赛执委会指定路线进入和离开赛场。

4. 参赛选手不得携带任何纸张、书刊、报纸、通讯工具和其他电子产品进入赛场。

5. 选手应在接到竞赛开始信号后，才能操作。选手必须遵守操作要求，规范操作，确保安全。竞赛中途不得离开赛场。

6. 竞赛过程中如遇问题，选手需举手报告，由裁判记录并现场处理。

7. 参赛选手要服从工作人员的管理，接受工作人员的监督和检查。赛场作弊或违反赛场纪律者，取消其参赛资格。

8. 参赛选手结束竞赛，经裁判同意方可离开赛场，并不得再次进入赛场，选手不得将竞赛用品带离场外。

9. 在竞赛期间，未经执委会批准，参赛选手不得接受其他单位和个人进行的与竞赛内容相关的采访。参赛选手不得将竞赛的相关信息

私自公布。

#### （四）工作人员须知

1. 赛场工作人员由赛项执委会统一聘用并进行工作分工，进入竞赛现场须佩戴组委会统一提供的胸牌。
2. 赛场工作人员需服从赛项执委会的管理，严格执行赛项执委会制订的各项比赛规则，执行赛项执委会的工作安排，积极维护好赛场秩序，坚守岗位，为赛场提供有序的服务。
3. 赛场工作人员进入现场，不得携带任何通讯工具或与竞赛无关的物品。
4. 参赛队进入赛场时，现场裁判及赛场工作人员应按规定审查参赛选手带入赛场的物品，如发现不允许带入赛场的物品，交由参赛队随行人员保管，赛场不提供保管服务。
5. 赛场工作人员在竞赛过程中不回答选手提出的任何有关比赛技术问题，如遇争议问题，应及时报告裁判长。

### 十五、申诉与仲裁

（一）各参赛队对不符合赛项规程规定的计算机软硬件、素材、竞赛执裁、赛场管理以及工作人员的不规范行为等，可向赛项仲裁组提出申诉。申诉主体为参赛队领队。参赛队领队可在赛后 2 小时内向仲裁组提出书面申诉。

（二）书面申诉应对申诉事件的现象、发生时间、涉及人员、申诉依据等进行充分、实事求是的叙述，并由领队亲笔签名。非书面申

诉不予受理。

(三) 赛项仲裁工作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，可由领队向集团仲裁委员会提出申诉。集团仲裁委员会的仲裁结果为最终结果。

(四) 仲裁结果由申诉人签收，不能代收，如在约定时间和地点申诉人离开，视为自行放弃申诉。

## 十六、竞赛观摩

(一) 由于赛项特点及为避免干扰选手现场操作，本赛项为封闭式竞赛项目，本赛项不设置进入赛场内观摩环节。

(二) 根据赛场条件在竞赛过程中组织集中进行赛场外部观摩，竞赛观摩人员为参赛院校领队、指导教师。竞赛观摩须服从赛场工作人员统一指挥。

(三) 竞赛观摩须凭指导教师证、领队证在指定区域观摩。

(四) 观摩期间须保持安静，不得喧哗，不得随意走动，不得进入竞赛场地或干扰竞赛工作人员。不得利用比赛相关的微信群、QQ群发表虚假信息和不当言论。

(五) 若出现干扰竞赛观摩正常进行的行为，工作人员有权将相关人员带离赛场，严重者将追究其责任。

(六) 新闻媒体等进入赛场必须经过大赛执委会允许，由专人陪同并听从现场工作人员的安排和管理，不能影响比赛进行。