

# 河北省职业院校技能大赛 赛项规程

赛项名称： 美术造型

英文名称： Fine Art Modeling

赛项组别： 中等职业教育

赛项编号： ZZ024

## 一、赛项信息

| <b>赛项类别</b>  |                            |   |                            |
|--|----------------------------|---|----------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> 每年赛 <input type="checkbox"/> 隔年赛 ( <input type="checkbox"/> 单数年 / <input type="checkbox"/> 双数年)  |                            |   |                            |
| <b>赛项组别</b>  |                            |   |                            |
| <input checked="" type="checkbox"/> 中等职业教育 <input type="checkbox"/> 高等职业教育   |                            |   |                            |
| <input checked="" type="checkbox"/> 学生赛 ( <input type="checkbox"/> 个人 / <input checked="" type="checkbox"/> 团体) <input type="checkbox"/> 教师赛 (试点) <input type="checkbox"/> 师生同赛 (试点) |                            |   |                            |
| <b>涉及专业大类、专业类、专业及核心课程</b>  |                            |   |                            |
| 专业大类   | 专业类                        | 专业名称  | 核心课程 (对应每个专业, 明确涉及的专业核心课程) |
| 文化艺术<br>大类   | 艺术设计类                      | 工艺美术、绘画   | 素描                         |
|  |                            |   | 色彩                         |
|  | 民族文化艺术类                    | 民族美术、民族服装与饰品、<br>民族纺染织绣技艺、民间传统<br>工艺、民族工艺品设计与制作 | 构成基础                       |
|  |                            |   | 造型设计基础                     |
|  |                            |   | 工艺产品开发                     |
|  |                            |   | 表现技法                       |
|  |                            |   | 民族图案与图形基础                  |
|  |                            |   | 文化服务类                      |
|  | 装饰绘画                       |   |                            |
|  | 广播影视类                      | 动漫与游戏制作   | 图形创意                       |
|  |                            |   | 速写                         |
|  | <b>对接产业行业、对应岗位(群)及核心能力</b> |   |                            |
| 产业行业   | 岗位(群)                      | 核心能力  |                            |

|                       |  | (对应每个岗位(群), 明确核心能力要求)                      |
|-----------------------|--|--|
| 新一代信息技术、现代服务业、文化创意产业等 | 视觉传达、平面设计、包装、数字文创、摄影(像)、印前处理与制作、新媒体、印刷与创意字体、图形图像处理 | 美术造型相关的比例、动态、形体、空间、构图、色彩、明暗等专业基础知识与技能      |
|                       | 服装、首饰、民族美术、工艺美术、民间传统工艺                             | 美术与工艺绘画、图案与装饰造型、构图与纹样表现、明暗与色彩调适、形体与空间表达等能力 |
|                       | 摄影摄像后期处理、电商设计与制作、社会文化艺术、艺术工艺制作                     | 美术造型素养、美术表现规范、造型操作效率、审美品质意识等核心职业素养         |

## 二、竞赛目标

本赛项深入学习贯彻党的二十大精神,认真贯彻落实习近平总书记关于职业教育的重要论述和全国职业教育大会精神;贯彻落实《中华人民共和国职业教育法》《国家职业教育改革实施方案》《关于深化现代职业教育体系建设改革的意见》等相关法规和文件精神,按照《全国职业院校技能大赛章程》相关要求,以提升职业院校师生技术技能水平、培育工匠精神为宗旨,以解决生产一线实际问题、促进职业教育专业建设和教学改革、提高教育教学质量、更好服务职业教育高质量发展为目的。强化职业院校学生职业技能训练和职业素养的综合运用,促进校企合作、产教融合,培育工匠精神,推动职业院校“双师型”师资队伍建设,

大力培养适应我国经济社会发展的高素质劳动者和技术技能型人才，为建成技能型社会提供人才和技能支撑。

以赛促学，赛证融通，建立起课赛证相融合的实践教学模式。挖掘竞赛项目与课程之间的内在关系，打造与竞赛项目相配套的专业课程体系，进行理论与实践的配套教学。通过竞赛培养一批“实践能力强、教学水平高、敬业精神佳”的双师型“种子教师”。通过竞赛转化，建设一批高质量、立体化的项目教学资源，在实训条件、课程内容、专业建设、人才培养等方面为职业院校提供指导。

美术造型赛项重点考察选手的职业道德、职业素养、基础造型能力、设计创意表现等能力，检验中等职业学校文化艺术基础课程教学成效。通过竞赛，明确美术造型类专业人才培养目标，提升专业的品牌知名度。本赛项面向产业主流技术，对接行业标准，引领和促进教学改革，提升职业教育的国际化水平。通过完成一个完整的工作过程，使参赛选手、裁判、教师等相关人员，熟悉并掌握国家技能大赛的技术规范和技术标准，检验教学质量，达到“以赛促教、以赛促学、以赛促改、以赛促建”的目的。提升专业学生的人才培养质量和就业对口率，提升专业师生服务经济社会发展能力，同时提升专业的品牌知名度。培养学生全面发展的综合能力；通过竞赛，以赛促教、以赛促改、以赛促学、以赛促能，探索人才培养新途径、新方法，以适应文化艺术领域各专业发展的需要。

### 三、竞赛内容

本赛项主要考核选手基础美术造型与装饰创作技能，重点检验学生的职业道德、职业素养、基础造型能力及设计创意表现能力，通过基础美术造型和造型与装饰创作两个模块及展示环节展开竞赛。

**第一部分：基础美术造型和造型与装饰创作（占 80%）**

**模块一：基础美术造型技能考核占比 50%，考核内容为素描写生或色彩写生，由专家组在领队会议时抽取考核方向。**

素描写生为人像、石膏像写生，色彩静物写生素材为水果蔬菜、文化艺术器具、厨具与日用器皿、各色衬布等，根据试题要求进行组合。

**模块二：造型与装饰创作技能考核占比 30%，考核内容为图案与装饰设计。试题给定相应黑白图片素材(黑白图片主题为自然生态环境、中国优秀传统文化遗产等)，选手根据提供的图片素材进行解构与重构、形象联想与创意表达、图形转换与色彩表达，并按照赛题要求的主题进行图案与装饰设计，完成装饰作品一幅。**

**第二部分：针对本次比赛的赛项要点进行相关展示（占比 20%），展示时长为 10 至 15 分钟。**

**竞赛内容简表：**

| 模块   |      |         |        | 主要内容     | 比赛时长   | 分值 |
|------|------|---------|--------|----------|--------|----|
| 第一部分 | 模块一  | 素描造型    | 赛前专家抽选 | 人像、石膏像写生 | 180 分钟 | 50 |
|      |      | 色彩造型    |        | 色彩静物写生   | 180 分钟 |    |
|      | 模块二  | 造型与装饰创作 |        | 图案与装饰    | 120 分钟 | 30 |
| 第二部分 | 展示环节 |         |        | 模块二设计内容  | 60 分钟  | 20 |

#### 四、竞赛方式

本赛项为团队线下赛，报名以学校为单位组队，同一学校限 3 名选手参加竞赛。

竞赛在两天内完成，第一天下午竞赛开始时先进行抽签加密，参赛选手抽取入场号，由工作人员引导至赛场门口抽取座位号，根据赛场座位号前往指定赛场指定座位参加模块一“素描造型”或“色彩造型”方向竞赛，第二天上午继续根据一次加密抽取的入场号由工作人员引导至赛场门口抽取座位号，根据赛场座位号前往指定赛场指定工位参加模块二“造型与装饰创作”竞赛。

模块二竞赛完成后，按照领队会抽取的展示分组号，抽取展示号，展示准备时间为一个小时。参赛团队间隔 10 分钟进入微机室制作展示内容，各组第一个团队进行展示时，第二组提前 8 分钟进行候场，以此类推，直至最后一个团队展示完成。

模块一竞赛结束后由基础美术造型技能裁判组进行评分，模块二竞赛结束后由造型与装饰创作技能裁判组进行评分。展示环节由展示裁判组进行现场打分，汇总团队总分并核分后于当晚在

群内公布一次加密的结果,公布一小时无异议后上传至比赛官网公布竞赛结果。

## 五、竞赛流程

### (一) 竞赛日程

| 竞赛阶段 | 时间安排           | 工作内容                                    | 责任方        | 备注             |
|------|----------------|---|------------|----------------|
| 第一天  | 上午 9:00        | 各代表队报到                                  | 承办校        | 酒店             |
|      | 9:00-10:00     | 大赛开幕式                                   | 承办校        | 学校综合楼<br>三楼报告厅 |
|      | 10:00-11:00    | 领队会议(抽取并公布模块一方向(素描或色彩),抽取各代表队抽签号及展示分组号) | 赛项执委会      | 学校行政楼<br>一楼会议室 |
|      | 11:00-11:30    | 参赛选手熟悉赛场                                | 承办校        | 赛场             |
|      | 下午 13:40-14:20 | 选手按照各代表队抽签顺序抽取分组号                       | 裁判组        | 检录区            |
|      | 14:20-14:40    | 工作人员引导至指定赛场                             | 承办校        | 承办校            |
|      | 14:40-15:00    | 在赛场入口抽取模块一座位号并入场(2次加密)                  | 裁判组        | 分赛场            |
|      | 15:00-18:00    | 正式比赛:模块一“素描造型”任务或“色彩造型”任务,团队成员均进行此任务    | 专家组<br>裁判组 | 模块一赛场          |

|     |              |                                  |            |          |
|-----|--------------|----------------------------------|------------|----------|
|     | 18:00-18:20  | 竞赛作品密封（3次加密）                     | 裁判组        | 裁判室      |
| 第二天 | 上午 7:30-8:00 | 按照分组号由引导员引导至赛场入口抽取座位号并入场准备（2次加密） | 承办校<br>裁判组 | 承办校      |
|     | 8:00-10:00   | 正式比赛：模块二“造型与装饰创作”团队合作并绘制手绘设计方案   | 裁判组        | 模块二赛场    |
|     | 10:00-10:20  | 竞赛作品照片采集至选手U盘及密封（3次加密）           | 裁判组        | 裁判室      |
|     | 10:20-10:30  | 依照分组号抽取展示顺序号                     | 裁判组        | 展示赛区     |
|     | 10:30-17:00  | 比赛展示环节                           | 裁判组        | 微机室及展示赛区 |
|     | 18:00-20:00  | 成绩评定及统计                          | 裁判组        | 裁判室      |
|     | 20:30-21:00  | 成绩汇总及成绩统计复查                      | 裁判组        | 裁判室      |
|     | 21:00-22:00  | 发布第一次公示                          | 裁判组        | 裁判室      |

## 六、竞赛规则

### （一）选手报名

1.参赛选手须为河北省中等职业学校全日制在籍学生；五年制高职院校中一至三年级（含三年级）全日制在籍学生。凡在往届河北省职业院校技能大赛中获一等奖的选手，不能再参加今年同一专业类赛项的比赛。世校赛金奖或国赛一等奖的学生，不能



参加同一赛项同一组别的省赛。

2.团队赛同一学校限报3名选手，每队限报2名指导教师。

3.各学校按照赛项执委会规定的报名要求，通过“河北省职业院校技能大赛网络报名系统”报名参赛。

4.材料不全或逾期报送将不予受理。参赛选手和指导教师报名获得确认后不得更换。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特点决定是否可进行缺员比赛，并备案。如未经报备，发现实际参赛选手与报名信息不符，不得入场。

## **(二)熟悉场地**

竞赛前一天下午安排参赛队熟悉竞赛场地，召开领队会议，宣布竞赛纪律和有关事宜。

## **(三)入场规则**

1.参赛选手按规定的时间准时到达赛场检录区集合，选手按一次加密抽签的入场号参加二次加密抽签。

2.裁判对各参赛选手的身份进行核对。参赛选手须提供参赛证、身份证、经学校注册的学生证或加盖学校公章的学籍证明材料。

3.裁判检验参赛选手的工具和画具，不允许携带任何通讯及存储设备，检查合格后方可进入赛场，按领取的考号就位做赛前准备。

## **(四)赛场规则**

1.选手进入赛场后，必须听从现场裁判的统一布置和指挥。

2.分发赛题后，选手不可提前进行竞赛任务的操作。

3.现场裁判宣布竞赛开始，选手才能进行竞赛任务的操作。

4.竞赛过程中若有试题字迹不清问题，可示意现场裁判解决。

5.竞赛过程中选手不得随意离开座位，不得与其他选手和人员交流。本赛项原则上不得提前离场，选手因故提前终止竞赛需要离场，应报告现场裁判，现场裁判上报执委会审核，审核通过方可离场。离场前在赛场记录表的相应栏目填写离场时间、离场原因并由现场裁判签名和选手签字确认。

6.竞赛过程中，严重违反赛场纪律影响他人竞赛者，违反操作规程不听劝告者，越界影响他人者，有意损坏赛场设备或设施者，经现场裁判报告裁判长，经赛项执委会同意后，由裁判长宣布取消其竞赛资格。

### **(五)离场规则**

1.比赛结束前 15 分钟，裁判长提示一次比赛剩余时间。

2.比赛结束信号给出，由裁判长宣布终止比赛。

3.裁判长宣布终止比赛后，选手立即配合现场裁判提交作品，完成后统一离开赛场。

### **(六)成绩评定与结果公布**

成绩评定和结果公布由裁判组、监督组和仲裁组组成的成绩管理机构负责。

1.裁判组实行“裁判长负责制”，设裁判长 1 名，全面负责赛项的裁判分工、裁判评分审核、处理竞赛中出现的争议问题等

工作。

2.评分裁判根据评分细则对选手提交作品进行评分，评分完成后进行统分核分。

3.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。

4.仲裁组负责接受由参赛队领队提出的对裁判结果的申诉，组织复议并及时反馈复议结果。

5.最终成绩经裁判组、监督组和仲裁组审核无误后正式公布。

## **七、参考标准**

### **(一)国家标准**

1.中华人民共和国国家标准化管理委员《国民经济行业分类》2019 修改版；

2.中华人民共和国教育部中等职业教育专业简介(2022 年修订)；

3.中华人民共和国教育部中等职业学校专业教学标准；

4.中华人民共和国人力资源和社会保障部《中华人民共和国职业分类大典》；

5.中华人民共和国教育部中等职业学校公共基础课程方案；

6《全国职业院校技能大赛章程》；

7.《中等职业学校美术设计与制作专业教学标准》；

8.《中等职业学校美术绘画专业教学标准(试行)》；

9.《中等职业学校民族美术专业教学标准(试行)》；

- 10.《中等职业学校皮革制品造型设计专业教学标准(试行)》;
- 11.《中等职业学校民间传统工艺专业教学标准(试行)》;
- 12.《中等职业学校工艺美术专业教学标准(试行)》;
- 13.《中等职业学校艺术课程标准(试行)》;
- 14.国家技能人才培养标准及一体化课程规范。

## **(二)职业素养规范及要求**

- 1.中华人民共和国教育部《关于全面深化课程改革落实立德树人根本任务的意见》;
- 2.中华人民共和国教育部《中国学生发展核心素养》。

## **(三)专业知识、技术技能、生产工艺等要求**

### **1.人物素描写生**

- (1)掌握人物素描写生的观察、构思与构图等;
- (2)掌握人物素描写生的形体、比例、透视、结构、明暗表现等造型要素;
- (3)能归纳五官、肢体、手部等的透视变化规律,把握人物的动态变化;
- (4)掌握人像素描写生的方法步骤与表现方法;
- (5)具备良好的形体塑造和深入刻画能力;
- (6)能表现出不同对象的年龄、性别、神态等形象特征。

### **2.静物组合色彩写生的表现方法**

- (1)了解静物组合色彩写生的基本要求;
- (2)了解静物组合色彩写生的构图形式及原则;

(3)掌握正确的静物组合写生观察方法和表现手段；

(4)掌握静物组合写生中对整体色调的表现；

(5)掌握静物组合中植物类、文具类以及生活用品类物品的色彩写生的步骤。

### 3.图形创意一般步骤

(1)了解图形创意从发散到收敛的两个重要阶段，能进行发散思维和归纳设计；

(2)了解并体验图形创意过程，掌握图形创意的一般步骤方法，能自觉运用该步骤进行创意训练图形创意命题实践；

(3)熟练掌握图形联想与创意的方法，能根据命题进行特定事物的联想；

(4)领会词汇语言与图形的关联，能进行词语与事物(意与形)的联想与转换；

(5)掌握手绘表达的方法，能根据创意绘制方案图；

(6)会用一定的技法进行创意表现。

## 八、技术环境

### (一)竞赛场地安排

竞赛场地应集中设置，并设置隔离带，非现场裁判、参赛选手、场内工作人员不得进入竞赛场地；竞赛场地划分为检录区、竞赛操作区、现场服务与技术支持区、休息区等区域，区域之间有明显标志或警示带；标明消防器材、安全通道、洗手间等位置。

### (二)竞赛场地环境要求

**模块一**分别设置“素描造型”与“色彩造型”竞赛场地，均为通风、透光，照明良好的北向采光标准化画室赛场(面积不小于 70 平方米)，并预留备用赛场。每间赛场能满足 20-24 人同时进行比较，分两组竞赛。可以通过窗帘控制稳定的光线，提供木制画架、模特座椅及静物摆放台。赛场应临近盥洗区域，并备足净水和准备污水存储设备，便于参赛选手清洗画具。

**模块二**“造型与装饰创作”竞赛应设置在通风、透光，照明良好的标准化赛场，并配备绘图桌。每间赛场能满足 20-24 人同时进行比较，并预留备用赛场。竞赛时应标明比赛工位号，使用相应设施将参赛选手之间进行相互隔离，以免相互干扰。赛场应临近盥洗区域，并备足净水和准备污水存储设备，便于参赛选手清洗画具。

**展示赛场**应有大屏幕背景，裁判席，计时区，电脑等设备。

### **(三) 医疗服务场所及要求**

赛场内设置医疗服务区，配备足够的医护人员及应急药品，并做好医院联动准备工作，以应对突发情况。

### **(四) 裁判员工作场所及要求**

裁判工作间 3 间(兼休息室)，两间作为评分裁判进行评分的工作间及会议室，每间具备 20 人左右会议功能并拥有满足所有作品同时展示的场地；一间作为加密裁判及统分裁判的工作间。所有场地提供会议桌椅、办公电脑，大型扫描仪、办公文具和用于统计得分的计算器等。

## (五)赛场保密场所及要求

保密室应与赛场及裁判工作间相应隔离，面积约 30 平方米，配有保险柜。保密室及保险柜钥匙交由监督员及仲裁员共同保管。

## (六)赛场摄像头安装要求

赛场根据国家教育考试标准化考场设置摄像头及相应屏蔽设施，确保摄像头能覆盖整间考场，并能联网进行实时监控及视频直播。裁判工作间、保密室等均应设置摄像头，赛后须将视频文件进行保存统一上交大赛执委会。

## (七)其他需要说明的内容

- 1.赛点开、闭幕式的场馆应能满足所有参赛人员参加。
- 2.静物道具室、面积约 100 平方米，内可存放各种静物道具。

## (八)技术平台

### 1.竞赛设备、设施、附件

| 序号 | 设备及软件        | 型号及说明                     |
|----|--------------|---------------------------|
| 1  | 竞赛场地<br>一般设备 | 符合国家教育考试标准化考场的一般设备        |
| 2  | 电源           | 配备双线路供电系统和漏电保护装置          |
| 3  | 空调           | 配备空调系统，确保环境温度适宜           |
| 4  | 监控           | 配备实况监控视频转播系统              |
| 5  | 绘图桌          | 1200*600mm，能放置 4K 以上画板及工具 |

### 2.竞赛工量具清单

| 序号 | 竞赛项目 | 设备及耗材    | 型号及说明           |
|----|------|----------|-----------------|
| 1  | 模块一  | 绘图架（自备）  | 画架(供选手备用，需自己携带) |
| 2  |      | 水彩画架(自备) | 可折叠收纳型画架        |
| 3  |      | 吹画机（自备）  | 每考场配备 4 台备用     |

### 3.竞赛材料及耗材清单

| 序号 | 竞赛项目        | 设备及耗材  | 型号及说明  |
|----|-------------|--|--|
| 1  | 模块一<br>及模块二 | 画板   | 不小于 4K 的平整实木材质<br>绘图板                          |
| 2  |             | 模块一绘图纸                                       | 4K 白色素描纸、4K 白色水粉<br>纸、中粗纹 4K 水彩纸，均不<br>低于 160g |
| 3  |             | 模块二绘图纸                                       | 不低于 160g4K 白卡纸<br>70-90g4K 硫酸纸                 |
| 4  |             | 铅笔橡皮等画具(参赛队自备)                               | 自定   |
| 5  |             | 颜料等画具(参赛队自备)                                 | 自定   |
|    |             | 圆规、直尺、曲线板、三角尺胶<br>带等绘图工具(参赛队自备，<br>不可携带自制工具) | 自定   |
| 6  | 第二部分        | 展示用绘图纸                                       | 每组 1 张 2 开白卡纸，2 张 2<br>开水彩纸                    |

### 4.裁判工作的办公用品及设备、测量设备、场所等要求及清单

| 序号 | 竞赛项目 | 设备及耗材 | 型号及说明 |
|----|------|-------|-------|
|----|------|-------|-------|



|   |              |           |              |
|---|--------------|-----------|--------------|
| 1 | 评分裁判工作<br>间  | 评分场地      | 200 平方米室内空场  |
| 2 |              | 评分桌椅      | 不少于 20 人会议桌椅 |
| 3 |              | 文具        | 纸笔若干         |
| 4 |              | 相机或大幅面扫描仪 | 用于优秀作品收集     |
| 5 |              | 投影设备      | 75 寸以上触控一体机台 |
| 6 | 加密裁判<br>统分裁判 | 计算机       | 普通计算机 2-3 台  |

## 九、竞赛样题

### 模块 A “素描造型”赛题

素描造型——素描人物试卷

一、竞赛试题

半身人像写生

二、画面内容：

男中学生，短发，坐姿，着带领短袖 T 恤，左手端茶杯，欲喝水状态，右手握水杯自然放置于右大腿上，目视前方

三、竞赛时间：

3 小时

四、纸张要求

4 开素描纸

五、竞赛要求

1. 构图合理，能够准确表现写生对象

2. 人物比例结构准确，整体及细节塑造充分
3. 画法材料不限

### 模块 A “色彩造型” 赛题

色彩造型——色彩静物试卷

#### 一、竞赛试题

静物组合写生

#### 二、画面内容

电热水壶一个（30 厘米左右），纸质折扇一把，大茶杯一个，香瓜切开的半个和若干小瓣瓜若干，桔子四个，紫衬布一块，条纹毛巾一块。

#### 三、竞赛时间

3 小时

#### 四、纸张要求

4 开水彩纸

#### 五、竞赛要求

1. 构图合理，能够准确表现写生对象
2. 画面色调和谐，塑造充分，色彩关系正确
3. 可用水粉或水彩表现

### 模块 B “造型与装饰创作” 赛题

造型与装饰创作——图案与装饰试卷

#### 一、竞赛试题

根据提供的照片，设计一幅装饰图形。太阳神鸟金饰是 2001

年出土于四川成都金沙遗址的一张金箔，属商代晚期作品，整个金饰呈一圆环形状，金饰上有复杂的镂空图案，分内外两层，内层为周围等距分布有十二条旋转的齿状光芒；外层图案围绕着内层图案，由四只相同的朝逆时针飞行的鸟组成。四只鸟首足前后相接，朝同一方向飞行，与内层漩涡旋转方向相反。对其进行成分分析得知其含金量高达 94.2%。该金饰可能是古蜀人祭祀用的神器。现藏于四川省成都市金沙遗址博物馆。整个图案似一幅现代剪纸作品，线条简练流畅，极富韵律，充满强烈的动感，富有极强的象征意义和极大的想象空间，该器生动的再现了远古人类"金鸟负日"的神话传说故事，四只神鸟围绕着旋转的太阳飞翔，周而复始，循环往复，生生不息，体现了远古人类对太阳及鸟的强烈崇拜，表达了古蜀人对生命和运动的讴歌。此器构图凝练，是古蜀人丰富的哲学思想、宗教思想，非凡的艺术创造力与想象力和精湛工艺水平的完美结合，也是古蜀国黄金工艺辉煌成就的代表。



现根据照片中物体特征和纹饰进行基础图案造型设计,并经过装饰化处理后形成可以用于文创产品包装以及博物馆类空间装饰中的艺术品及软装陈设中的装饰图案。

外径 12.5 厘米, 内径 5.29 厘米, 厚度 0.02 厘米。

## 二、具体要求

1.根据所提供的图片,在 4 开绘图纸上绘制装饰图形一幅,并使用自备工具填色,大小尺寸自定(30cm×30cm)。纸张横用。

2.对所提供的图片中的纹样造型进行一定的概括与归纳,表达出对象的结构与形态特征,体现出对素材的归纳处理能力,装饰造型能力和创意表现能力。

3.图形造型可以采用器物造型的全部,也可以采用局部或重复表达;可以适度的进行夸张变形。

4.图形组织形式不限,根据自己的设计创意进行构图,对称式、均衡式、自由式皆可,要求位置恰当,疏密有致。结合平面构成与色彩构成基础知识进行设计,体现出创意能力,构图能力,造型能力,色调组合与表现能力。

5.用笔熟练,线条流畅,具有一定的表现力。

6.根据素材的特征与任务设计主题进行填色,限 4-6 套色;表现形式可以色块平涂构成,也可以勾线加色块描绘,白色不计入套色;并将所用套色绘制 3cm×2cm 的色标置于合适的位置。

## 三、竞赛用纸

4 开白卡纸（160 克以上）。

#### 四、竞赛工具

1.铅笔、圆规、直尺、曲线版等绘图工具。

2.勾线笔、水粉、水彩、彩铅、马克笔等上色材料、工具不限。

以上工具均自备。

### 十、赛项安全

#### (一)竞赛环境安全

在赛前组织专人对竞赛现场、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。赛场的布置，赛场内的器材、设备，应符合国家有关安全规定。如有必要，也可进行赛场仿真模拟测试，以发现可能出现的问题。承办单位赛前须按照赛项规程要求排除安全隐患。

大赛期间，承办单位应在赛场管理的关键岗位增加力量并建立安全管理日志。

参赛选手进入工位、赛事裁判工作人员进入工作场所，严禁携带通讯、照相摄录设备，禁止携带记录用具。如确有需要，由赛场统一配置、统一管理。赛项可根据需要配置安检设备对进入赛场重要部位的人员进行安检。

#### (二)生活条件安全

竞赛期间，统一安排参赛选手和指导教师食宿。承办单位须尊重少数民族的信仰及文化，根据国家相关的民族政策，安排好

少数民族选手和教师的饮食起居。竞赛期间安排的住宿地应具有宾馆/住宿经营许可资质。以学校宿舍作为住宿地的，大赛期间的住宿、卫生、饮食安全等由提供宿舍的学校负责。大赛期间承办单位须保障竞赛期间选手、指导教师和裁判员、工作人员的交通安全。各赛项的安全管理，应严格遵守国家相关法律法规，保护个人隐私和人身自由。

### **(三)参赛队责任**

1.各学校组织参赛队时，须安排除参赛选手、指导教师、领队以外的随行人员购买大赛期间的人身意外伤害保险。

2.各学校参赛队组成后，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竞赛人员的安全管理，实现与赛场安全管理的对接。

### **(四)应急处理**

竞赛期间发生意外事故，发现者应第一时间报告赛项专家组长，同时采取措施避免事态扩大，立即启动预案予以解决并报告组委会。赛项出现重大安全问题可以停赛，应向组委会报告详细情况。

### **(五)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，可取消其继续竞赛的资格。

3.赛场工作人员违规，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。

## **十一、成绩评定**

### **(一)评分方法**

#### **1.裁判队伍组成**

成绩评定实行裁判长负责制，裁判组独立完成成绩评定工作。由竞赛裁判经验丰富的人员组成。

#### **2.裁判评分方法**

(1)赛项裁判组负责赛项成绩评定工作，设裁判长一名，全面负责赛项的裁判和管理工作。

(2)参赛选手在赛场内进行竞赛，评分裁判员在竞赛过程中与参赛选手不得有任何接触，不得进入竞赛现场或观摩竞赛过程。

(3)赛项裁判组本着“公平、公正、公开、科学、规范、透明、无异议”的原则，评分裁判仅根据参赛选手提交的最终竞赛结果进行评分，竞赛过程以及过程性成果不作为评分依据。

#### **3.成绩产生方法**

##### **(1)根据竞赛模块分别安排评分裁判评分**

模块一（50分）素描造型/色彩造型于当日模块竞赛结束完成后经过加密立即组织评分裁判进行评判得分，取同一加密号3名队员的平均成绩。

模块二（30分）“造型与装饰创作”于当日模块竞赛结束完成后经过加密立即组织评分裁判进行评判得分。在评分时须去

掉一个最高分和一个最低分，取平均分作为团队选手的竞赛任务得分。

展示环节（20分）根据选手的手绘设计方案、PPT展示内容、团队形象、语言表达、主题思想综合评判。

(2)评分结束后由统分裁判计算团队总分并由监督人员进行核分。经裁判长核准后最终将所有资料交赛项执委会汇总，任何人员未经组委会同意不得泄露竞赛试题和竞赛成绩，竞赛结果由赛项执委会进行公布。

(3)采取竞赛模块得分、累计总分的计分方式。分别计算两个模块及展示环节的任务得分，按规定比例计入团队总分。各竞赛任务得分和竞赛团队总分均采用百分制计分。

竞赛团队总分=模块一“素描造型”或“色彩造型”竞赛任务得分×50%+模块二“造型与装饰创作”竞赛任务得分×30%+展示环节×20%。

(4)在竞赛时段，参赛选手或团队不遵守赛项规程，有冒名顶替、作弊、扰乱赛场秩序等情形之一的，裁判组根据赛项规程和相关要求，给予选手警告、停止比赛或取消成绩。

(5)参赛选手或团队不得在服装、比赛作品上标注含有地区、参赛队、个人信息等记号，如有发现，该竞赛任务成绩为0分。

(6)模块一“素描造型”或“色彩造型”，团队3名选手独立完成，完成作品需符合模特或静物组合的形象特征；模块二“造型与装饰创作”，团队选手合作完成设计创作，原创性突出，完



全抄袭已发表或已向社会公开的作品，一经查实该模块成绩取消。展示环节，大赛执委会安排裁判将团队作品进行照片采集并传至相应 U 盘，团队选手应根据作品主题、内容、表达思想、设计理念等方面结合手绘设计方案综合论述。团队 3 人均应参与展示环节，若缺人则进行相应分数的扣除。

#### **4.成绩审核方法**

各裁判员首先审核自身对选手的原始打分成绩，并签名；裁判长对所有裁判员的打分成绩进行审核，并签名。

#### **(二)成绩复核与解密**

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。

成绩复核、确认无误后进行成绩排名，得出排名结果后进行解密，不允许先解密后排序。

#### **(三)成绩公布**

记分员将解密后的各参赛队竞赛成绩进行汇总制表，经裁判长、监督仲裁组签字后在指定地点，以纸质形式向全体参赛队进行公布。公布 2 小时无异议后，将赛项总成绩的最终结果录入赛务管理系统，经裁判长、监督仲裁组长在导出成绩单上审核签字后，在发布会上宣布。

## 十二、奖项设置

本赛项设参赛选手团队奖和优秀指导教师奖。

### (一) 参赛选手团队奖

参赛选手团队奖（不单独设个人奖项）：设一、二、三等奖。以实际参赛团队总数为基数，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)。

### (二) 指导教师奖

获得一等奖的团队，报名排序在第一位的指导教师，获优秀指导教师奖。

## 十三、竞赛须知

### (一) 参赛队须知

1. 参赛队名称统一使用规定的代表队名称。
2. 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。
3. 材料不全或逾期报送将不予受理。参赛选手和指导教师报名获得确认后不得更换。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特点决定是否可进行缺员比赛，并备案。如未经报备，发现实际参赛选手与报名信息不符，不得入场。
4. 参赛队按照大赛赛程安排凭赛项执委会颁发的参赛证和有效身份证件参加竞赛及相关活动。
5. 各参赛队统一安排参加竞赛前熟悉场地环境的活动。
6. 各参赛队准时参加赛前领队会，领队会上举行抽签仪式抽

取场次号。

7.各参赛队要注意饮食卫生，防止食物中毒。

8.各参赛队要发扬良好道德风尚，听从指挥，服从裁判，不弄虚作假。

## **(二)指导老师须知**

1.各指导老师要发扬良好道德风尚，听从指挥，服从裁判，不弄虚作假。指导老师经报名、审核后确定，一经确定不得更换。

2.对申诉的仲裁结果，领队和指导老师应带头服从和执行，还应说服选手服从和执行。

3.指导老师应认真研究和掌握本赛项竞赛的技术规则和赛场要求，指导选手做好赛前的一切准备工作。

4.领队和指导老师应在赛后做好技术总结和工作总结。

## **(三)参赛选手须知**

1.参赛选手应遵守竞赛规则，尊重裁判和赛场工作人员，自觉遵守赛场秩序，服从裁判的管理。

2.参赛选手应佩戴参赛证，带齐身份证、注册的学籍证明。在赛场的着装，应符合职业要求。在赛场的表现，应体现自己良好的职业习惯和职业素养。

3.进入赛场前须将手机等通讯工具交由赛场相关人员保管，不能带入赛场。未经检验的工具、自制绘图工具、电子储存器件和其他不允许带入赛场的物品，一律不能进入赛场。

4.竞赛过程中不准互相交谈，不得大声喧哗；不得有影响其

他选手竞赛的行为，不准有旁窥、夹带等作弊行为。

5.参赛选手根据要求自备必要的用具(如笔、尺、圆规、橡皮、颜料、水桶等画材)竞赛过程中，如无特殊原因，参赛队员不得擅自更换设备、材料，也不能互相借用工具、材料；如因自己携带材料等原因造成的竞赛失误结果自负。

6.竞赛过程中需要去洗手间，应报告现场裁判，由裁判或赛场工作人员陪同离开赛场。选手休息、饮水、去洗手间等不补时。

7.比赛结束，选手离开赛场到指定区域等候，离开赛场后不可再次进入。比赛过程中，因病或其他原因需要终止竞赛离开赛场，需经裁判长同意，在赛场记录表的相应栏目填写离场原因、离场时间并签字确认后，方可离开。离开后，不能再次进入赛场。

8.裁判长发出停止竞赛的指令，选手应立即停止操作，在现场裁判的指挥下离开赛场到达指定的区域。

9.参赛选手必须遵守法纪，尊重他人的知识产权，在绘制中独立创新，不得有抄袭或剽窃他人成果、侵犯他人知识产权及其他合法权益的行为，如有此行为，责任自负。所有获奖作品的版权归大赛主办方所有，主办方有权刊登、展览及出版本次参赛作品，作者具有署名权。

10.遇突发事件，立即报告裁判和赛场工作人员，按赛场裁判和工作人员的指令行动。

#### **(四)工作人员须知**

1.工作人员必须服从赛项执委会统一指挥，佩戴工作人员标

识，认真履行职责，做好服务赛场、服务选手的工作。

2.工作人员按照分工准时上岗，不得擅自离岗，应认真履行各自的工作职责，保证竞赛工作的顺利进行。

3.工作人员应在规定的区域内工作，未经许可，不得擅自进入竞赛场地。如需进场，需经过裁判长同意，核准证件，有裁判跟随入场。

4.如遇突发事件，须及时向裁判长报告，同时做好疏导工作，避免重大事故发生，确保竞赛圆满成功。

5.竞赛期间，工作人员不得干涉及个人工作职责之外的事宜，不得利用工作之便，弄虚作假、徇私舞弊。如有上述现象或因工作不负责任的情况，造成竞赛程序无法继续进行，由赛项执委会视情节轻重，给予通报批评或停止工作，并通知其所在单位做出相应处理。

### **(五)裁判员须知**

1.裁判员执裁前应参加培训，了解竞赛任务及其要求、考核的知识和技能，认真学习评分标准，理解评分表各评价内容和标准。不参加培训的裁判员，取消执裁资格。

2.裁判员执裁期间，统一佩戴裁判员标识，举止文明礼貌，接受参赛人员的监督。

3.遵守执裁纪律，履行裁判职责，执行竞赛规则，信守裁判承诺书的各项承诺。服从赛项专家组和裁判长的领导。按照分工开展工作，始终坚守工作岗位，不得擅自离岗。

4.裁判员有维护赛场秩序、执行赛场纪律的责任，也有保证参赛选手安全的问题。时刻注意参赛选手操作安全的问题，制止违反安全操作的行为，防止安全事故的出现。

5.裁判员不得有任何影响参赛选手竞赛的行为，不得向参赛选手暗示或解答与竞赛有关的问题，不得指导、帮助选手完成竞赛任务。

6.公平公正的对待每一位参赛选手，不能有亲近与疏远、热情与冷淡差别。

7.赛场中选手出现的所有问题如：违反赛场纪律、违反安全操作规程、提前离开赛场等，都应在赛场记录表上记录，并要求学生签字确认。

8.严格执行竞赛项目评分标准，做到公平、公正、真实、准确，杜绝随意打分；对评分表的理解和宽严尺度把握有分歧时，请示裁判长解决。严禁利用工作之便，弄虚作假、徇私舞弊。

9.竞赛期间，因裁判人员工作不负责任，造成竞赛程序无法继续进行或评判结果不真实的情况，由赛项执委会视情节轻重，给予通报批评或停止裁判资格，并通知其所在单位做出相应处理。

## **十四、申诉与仲裁**

1.各参赛队对不符合赛项规程规定的场地、设备、工具、材料、竞赛执裁、赛场管理及工作人员的不规范行为等，可向赛项仲裁组提出申诉。

2.申诉主体为参赛队领队。

3.申诉启动时，参赛队以该队领队签字同意的书面报告的形式递交赛项仲裁组。报告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。非书面申诉不予受理。

4.提出申诉应在赛项竞赛结束后 2 小时内提出，超过 2 小时不予受理。

5.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，可由领队向大赛仲裁工作组提出申诉，大赛仲裁工作组的仲裁结果为最终结果。

6.申诉方不得以任何理由拒绝接收仲裁结果；不得以任何理由采取过激行为扰乱赛场秩序。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。

7.申诉方可随时提出放弃申诉。