

2025年山东传媒职业学院技能大赛“ 数字艺术设计”赛项样题

（一）竞赛目标

检验选手的艺术创造能力和技术表达能力，契合产业行业发展需求，考查使用计算机软件工具完成数字艺术设计制作的综合能力；重点检验选手运用市场主流设计软件进行数字绘画造型、3D模型制作、动画制作、引擎效果渲染和影视后期制作等核心技术技能；同时考查选手的技术操作规范和团队协作等岗位素养。

（二）竞赛内容

创作主题：《中秋团圆》

故事背景：设计与制作表现一位小女孩期望与家人团聚，在中秋节愿望成真，展现中秋节的传统与美好。

故事梗概：在一个月圆的中秋节之夜，小女孩和她的家人在自家的小院里共享团圆之乐，他们围坐在一起，聊着家常，脸上带着温馨的笑容，吃着月饼、赏着圆月，分享着欢乐和感恩，祈福幸福生活。（参赛选手可以根据故事梗概继续创作故事内容。）

模块一：角色、场景设计与模型制作

综合使用图像绘制和 AI 绘画工具进行设计和绘制，完成小女孩的三视图、立绘和中秋氛围乡村小院的场景效果图。根据绘制的角色和场景综合使用 三维建模软件和材质贴图软件，按照角色原

画和场景设计进行建模和贴图制作，完成该模块要求的角色和场景模型表现形式和效果。

模块二：动画制作与剪辑

根据提供的家人模型素材完成模型绑定、权重设置，按照提供的故事梗概形成完整情节，使用模块一制作的场景，制作时长为25-30秒的三维动画，渲染输出序列帧，进行后期剪辑合成并添加音频音效输出成片（需为短片命名，并据此添加简短片头，片头中严禁出现姓名、学校或者其他体现个人信息的文字，片头不包含在动画总长时间内）。

模块三：引擎效果渲染与后期处理

使用模块一制作的场景模型，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，渲染输出20-30秒的视频，进行后期剪辑合成并添加音频音效输出成片。（可选择添加模块一制作的角色模型以及模块二制作的动画，达到更佳展示效果）

（三）竞赛要求

所有参赛队伍在提交作品的U盘中创建对应工位号文件夹（例如工位号为01，则在提交作品的U盘中创建命名为“01”的文件夹）。提交作品必须严格按照规定的格式和命名要求，存储于工位号文件夹中，只有存储在工位号文件夹中的文件才会用于评分。

模块一：角色、场景设计与模型制作

任务 1：角色和场景原画设计

完成小女孩角色立绘效果图、角色三视图（不能有涉黄裸露部分出现）和中秋氛围乡村小院的场景效果图设计。

任务环境：

1. 硬件环境：计算机电脑，数码手绘板
2. 软件环境：Adobe Photoshop、SAI 和 AIxPainting 绘画工具和 Inkspace--智绘艺术设计实训平台

提交要求：

1. 在工位号文件夹中，创建“Mod1_Task1”文件夹，并将提交文件保存到该文件夹下；
2. 提交文件：角色立绘效果图、角色三视图和场景效果图 JPG 图片文件，图片尺寸 1920*1080，分辨率 300dpi；
3. 命名规则：角色立绘效果图命名为“角色立绘效果图”，角色三视图命名为“角色三视图”，场景效果图命名为“场景效果图”，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；
4. 比赛结束前请把需要提交的文件复制到发放的 U 盘中，监考人员将在比赛结束时回收 U 盘，评分将以 U 盘中文件为准。

任务 2：角色和场景模型制作

根据模块一任务 1 的设计图定稿方案，高质量完成三维角色模型（包括服饰发型和配饰等）和场景模型。

任务环境：

1. 硬件环境：计算机电脑
2. 软件环境：Maya、3ds Max、Cinema 4D、Blender2.93、ZBrush、

Marvelous Designer、Substance Painter 等

提交要求：

1. 在工位号文件夹中，创建“Mod1_Task2”文件夹，并将提交文件保存到该文件夹下；

2. 提交文件：

(1) 3 张角色模型渲染图、3 张场景模型渲染图，图片尺寸 1920*1080，分辨率 300dpi；

(2) 提交角色模型的 UV 贴图文件；

(3) 提交角色模型和场景模型 FBX 模型文件以及对应的模型源文件（.ma 源文件、.max 源文件、.c4d 源文件等）

3. 命名规则：

(1) 角色模型渲染图命名为“角色模型渲染图”，场景模型渲染图命名为“场景模型渲染图”，UV 贴图文件命名为“UV 贴图”；

(2) 角色模型的 FBX 文件和源文件命名为“Body”，场景模型的 FBX 文件和源文件命名为“Scene ”；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；

4. 比赛结束前请把需要提交的文件复制到发放的 U 盘中，监考人员将在比赛结束时回收 U 盘，评分将以 U 盘中文件为准。

模块二：3D 动画制作与剪辑

任务 1：3D 动画制作

参赛选手根据提供家人角色模型素材按要求完成角色绑定、蒙皮权重设置，按照提供的故事剧本，表达完整的故事情节，使用模块一制作的场景模型搭建环境，制作时长为 25-30 秒的三维动画，渲染输出序列帧动画。

任务环境：

1. 硬件环境：计算机电脑
2. 软件环境：Maya、3ds Max、Cinema 4D 等

提交要求：

1. 在工位号文件夹中，创建“Mod2_Task1”文件夹，将此阶段设计完成的文件保存到该文件夹下；

2. 提交文件：

(1) 一份包含动画的完整的工程文件夹（包括但不限于.ma 或.max 或.c4d 源文件）；

(2) 一份完整的动画序列帧文件夹；

3. 命名规则：

(1) 动画工程文件夹命名为“Animation”，动画源文件亦要命名为“Animation”；

(2) 动画序列帧文件夹命名为“序列帧”；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；

4. 比赛结束前请把需要提交的文件复制到发放的U盘中，监考人员将在比赛结束时回收U盘，评分将以U盘中文件为准。

任务 2：动画视频剪辑

参赛选手根据模块二任务1要求输出的序列帧作为视频剪辑素材，结合动画视听语言，完成动画视频剪辑并添加音频音效输出成片，成片时长 25-30 秒。需为短片命名，并据此添加简短片头，片头中严禁出现姓名、学校或者其他体现个人信息的文字，片头不包含在动画总长时间内。

任务环境：

1. 硬件环境：计算机电脑
2. 软件环境：Adobe After Effects、Adobe Premiere Pro 等

提交要求：

1. 在工位号文件夹中， 创建“Mod2_Task2”文件夹， 将此阶段设计完成的文件保存到该文件夹下；
2. 提交文件： 一份动画视频文件， H.264 格式， 帧速率 25 帧/秒， 分辨率 1920*1080；
3. 命名规则： 视频文件命名为“动画制作成片”；
4. 比赛结束前请把需要提交的文件复制到发放的 U 盘中， 监考人员将在比赛结束时回收 U 盘， 评分将以 U 盘中文件为准。

模块三：引擎效果渲染与后期处理

参赛选手使用模块一制作的场景模型， 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， 渲染输出引擎动画视频， 进行后期剪辑合成， 并添加音频音效出成片。

任务环境：

1. 硬件环境： 计算机电脑
2. 软件环境： Unreal Engine、 Adobe After Effects、 Adobe Premiere Pro 等

提交要求：

1. 在工位号文件夹中， 创建“Mod3_Task”文件夹， 将此阶段设计完成的文件保存到该文件夹下；
2. 提交文件：
 - (1) 3 张不同角度的最终效果展示 JPG 图片；
 - (2) 一份完整的视频文件， H.264 格式， 帧速率 25 帧/秒， 分辨率 1920*1080；
3. 命名规则：
 - (1) 最终效果展示 JPG 图片命名为“引擎效果图”； 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；

(2) 视频文件命名为“引擎渲染成片”；

4. 比赛结束前请把需要提交的文件复制到发放的U盘中，监考人员将在比赛结束时回收U盘，评分将以U盘中文件为准。

备注：模块二主要考察选手的动画视听语言和三维软件的动作制作能力，以及运用三维软件进行渲染的能力，模块三主要考察选手的引擎制作能力，故模块二不能采用引擎进行渲染，且模块二和模块三所提交的视频不能是雷同视频，否则视为只提交一个模块的文件，只按一个模块计分。

(四) 竞赛素材

具体模型文件与引擎素材资产以比赛现场提供为准。