

全国职业院校技能大赛中职组

“动漫制作”赛项赛题 1

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“D:\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：“未来生活”

内容概要：在未来世界，机器人已经深入到人类生活的各个方面，成为我们日常生活中不可或缺的一部分。在这个世界里，有一种特殊的机器人，名叫“小舟”，是一种智能助理机器人，它的主要职责就是帮助人们完成各种日常任务。无论是处理日常文书工作、管理日程、还是进行简单的家务活动，“小舟”都能够轻松胜任。

某天上午，天气晴朗。“小舟2号（男）”从充电桩上走下来，扫描整个房间，看到“小舟1号（女）”还在充电，同时发现房间内部脏乱。于是，它开始着手打扫……，在短时间内完成了房间内部清洁的工作。

模块一：造型设计制作

任务 1：角色造型设计

根据提供的“小舟1号”造型正面参考图，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，完成小舟1号的正面、 $\frac{3}{4}$ 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 | 小舟 1 号正面、 $\frac{3}{4}$ 正面、侧面、背面设定图 | 1. 命名: 小舟 1 号设定图.JPG, 形式参考样例; 2. 图片尺寸 210mm*297mm, 横板, 分辨率 300dpi。 | D:\工位号\模块一\任务 1 |
| 源文件 | 小舟 1 号正面、 $\frac{3}{4}$ 正面、侧面、背面设定图源文件 | 1. 命名: 小舟 1 号设定图.PSD; 2. 图片尺寸 210mm*297mm, 横板, 分辨率 300dpi。 | D:\工位号\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 | 小舟 1 号正面、背面、侧面渲染图 | 1. 命名: 小舟 1 号正面渲染图.JPG、小舟 1 号背面渲染图.JPG、小舟 1 号侧面渲染图.JPG; 2. 图片尺寸 1920px*1080px。 | D:\工位号\模块一\任务 2 |
| 模型文件 | 三维工程文件 | 命名: 小舟 1 号.fbx; | D:\工位号\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: 小舟家室内场景概念设计图.JPG; 2. 图片尺寸 210mm*297mm, 横板, 分辨率 300dpi。 | D:\工位号\模块一\任务 3 |
| 源文件 | 场景概念设计图源文件 | 命名: 小舟家室内场景概念设计图.PSD。 | D:\工位号\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: 小舟家室内场景概念渲染图.JPG; 2. 图片尺寸 1920px*1080px。 | D:\工位号\模块一\任务 4 |
| 源文件 | 三维工程文件 | 命名: 小舟家室内场景概念渲染图.fbx。 | D:\工位号\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“小舟 2 号”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, 形式参考样例; 2. 命名: 未来生活分镜.pdf。 | D:\工位号\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、环视等动作。

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: 小舟 2 号-走路, 小舟 2 号-环视.....; 2. 动画视频命名: 小舟 2 号-走路.mp4, 小舟 2 号-环视.mp4.....; 3. H.264 格式, 帧速率 25 帧/秒, 分辨率 1920*1080。 | D:\工位号\模块二\任务 6 |
| 源文件 | 三维工程文件 | 命名: 小舟 2 号-走路.fbx, 小舟 2 号-环视.fbx.....。 | D:\工位号\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：未来生活动画短片.mp4； 2. H.264 格式，帧速率 25 帧/秒，分辨率 1920px*1080px。 | D:\工位号\模块二\任务 7 |
| 视频源文件 | 视频工程文件 | 未来生活动画短片.prproj | D:\工位号\模块二\任务 7 |

全国职业院校技能大赛中职组

“动漫制作”赛项试题 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60分。

职业素养：分值为5分。

2. 比赛中相关模板及素材可在“D:\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、赛项样题

主题：“丝绸之路”

内容概要：两千年前，中国开启了始于长安，经甘肃、新疆，到中亚、西亚，并连接地中海各国的陆上通道，史称“丝绸之路”。2014年6月22日，中、哈、吉三国联合申报的陆上丝绸之路的东段“丝绸之路：长安-天山廊道的路网”成功申报为世界文化遗产，成为首例跨国合作而成功申遗的项目。小兰是动漫与游戏制作专业学生，一直以来对“丝绸之路”非常感兴趣，希望用自己的专业知识宣传古丝绸之路。今年暑假，她在家人的陪同下重走“丝绸之路”。

某天，艳阳高照，小兰行走在沙漠中，又累又渴，她手搭凉棚举目远眺，放眼望去是像大海一样无边无际的沙漠，几个层层叠叠的巨大沙丘，还有一头骆驼，像护卫一样守卫着大沙漠；突然小兰脚下一个踉跄，踢到了一个硬物。她蹲下来，小心翼翼的扒开沙子，入眼的是楼兰故城遗址碑。她开心的跳起来了，……小兰记录下了楼兰古城场景，继续前往下一个目的地。

模块一：造型设计制作

任务 1：角色造型设计

根据提供的“骆驼”造型正面参考图，细化设计（五官、毛发、配饰、货物），使用绘画工具进行设计和绘制，完成骆驼的正面、 $\frac{3}{4}$ 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 | 骆驼正面、 $\frac{3}{4}$ 正面、侧面、背面设定图 | 1. 命名: 骆驼设定图.JPG, 形式参考样例; 2. 图片尺寸 210mm*297mm, 横板, 分辨率 300dpi。 | D:\工位号\模块一\任务 1 |
| 源文件 | 骆驼正面、 $\frac{3}{4}$ 正面、侧面、背面设定图源文件 | 1. 命名: 骆驼设定图.PSD; 2. 图片尺寸 210mm*297mm, 横板, 分辨率 300dpi。 | D:\工位号\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 | 骆驼正面、背面、侧面渲染图 | 1. 命名: 骆驼正面渲染图.JPG、骆驼背面渲染图.JPG、骆驼侧面渲染图.JPG; 2. 图片尺寸 1920px*1080px。 | D:\工位号\模块一\任务 2 |
| 模型文件 | 三维工程文件 | 命名: 骆驼.fbx。 | D:\工位号\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: 沙漠场景概念设计图. JPG; 2. 图片尺寸 210mm*297mm, 横板, 分辨率 300dpi。 | D:\工位号\模块一\任务 3 |
| 源文件 | 场景概念设计图源文件 | 命名: 沙漠场景概念设计图. PSD。 | D:\工位号\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 | 沙漠场景渲染图 | 1. 命名: 沙漠场景概念渲染图. JPG; 2. 图片尺寸 1920px*1080px。 | D:\工位号\模块一\任务 4 |
| 源文件 | 三维工程文件 | 命名: 沙漠场景概念渲染图. fbx。 | D:\工位号\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“小兰”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，形式参考样例； 2. 命名：丝绸之路分镜.pdf。 | D:\工位号\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（含灯光、材质、贴图），制作角色走路、手搭凉棚、蹲下、扒开沙子、跳起来等动作。

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：小兰-手搭凉棚,小兰-蹲下,小兰-扒开沙子,小兰-跳起来.....; 2. 动画视频命名：小兰-手搭凉棚.mp4,小兰-蹲下.mp4,小兰-扒开沙子.mp4,小兰-跳起来.mp4.....; 3. H.264 格式，帧速率 25 帧/秒，分辨率 1920*1080。 | D:\工位号\模块二\任务 6 |
| 源文件 | 三维工程文件 | 命名：小兰-手搭凉棚.fbx,小兰-蹲下.fbx,小兰-扒开沙子.fbx,小兰-跳起来.fbx.....。 | D:\工位号\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：丝绸之路动画短片.mp4； 2. H.264 格式，帧速率 25 帧/秒， 分辨率 1920px*1080px。 | D:\工位号\模块二\任务 7 |
| 视频源文件 | 视频工程文件 | 丝绸之路动画短片.prproj。 | D:\工位号\模块二\任务 7 |

全国职业院校技能大赛中职组

“动漫制作”赛项试题 3

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“D:\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、赛项样题

主题：“技艺传承”

内容概要：鲁班工坊是我国的职业教育国际知名品牌。以鲁班的“大国工匠”形象为依托，在泰国、印度、印尼等国家相继设立“鲁班工坊”，自2016年首个鲁班工坊在泰国成立以来，我国陆续在“一带一路”沿线国家展开合作，搭建中外职教合作的新舞台。截至2023年10月，中国院校与亚非欧三大洲的20多个共建国家院校合作建设了一大批鲁班工坊。“小班”是印度鲁班工坊的中方老师，从事3D打印教学工作。

周一早上，小班左手抱着教学资料来到鲁班工坊实训室前，举起右手轻轻推门打开实训室，缓步走到3D打印鲁班雕塑旁；他将教学资料放到讲台上，拿起抹布，轻轻擦拭鲁班雕像……小班做好了课前准备工作，开启了新一周的教学。

模块一：造型设计制作

任务1：角色造型设计

根据提供的“鲁班”造型正面参考图，细化设计（五官、头发、配饰、服饰），使用绘画工具进行设计和绘制，完成鲁班的正面、 $\frac{3}{4}$ 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 | 鲁班正面、 $\frac{3}{4}$ 正面、侧面、背面设定图 | 1. 命名：鲁班设定图.JPG，形式参考样例； 2. 图片尺寸 210mm*297mm，横板，分辨率 300dpi。 | D:\工位号\模块一\任务 1 |
| 源文件 | 鲁班正面、 $\frac{3}{4}$ 正面、侧面、背面设定图源文件 | 1. 命名：鲁班设定图.PSD； 2. 图片尺寸 210mm*297mm，横板，分辨率 300dpi。 | D:\工位号\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 | 鲁班正面、背面、侧面渲染图 | 1. 命名：鲁班正面渲染图.JPG、鲁班背面渲染图.JPG、鲁班侧面渲染图.JPG； 2. 图片尺寸 1920px*1080px。 | D:\工位号\模块一\任务 2 |
| 模型文件 | 三维工程文件 | 命名：鲁班.fbx。 | D:\工位号\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: 教室场景概念设计图. JPG; 2. 图片尺寸 210mm*297mm, 横板, 分辨率 300dpi。 | D:\工位号\模块一\任务 3 |
| 源文件 | 场景概念设计图源文件 | 命名: 教室场景概念设计图. PSD。 | D:\工位号\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 | 教室场景渲染图 | 1. 命名: 教室场景概念渲染图. JPG; 2. 图片尺寸 1920px*1080px。 | D:\工位号\模块一\任务 4 |
| 源文件 | 三维工程文件 | 命名: 教室场景概念渲染图. fbx。 | D:\工位号\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“小班”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，形式参考样例； 2. 命名：技艺传承分镜.pdf。 | D:\工位号\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（含灯光、材质、贴图），制作角色走路、推门、放下资料、擦拭雕像等动作。

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：小班-推门，小班-走路，小班-放下资料，小班-擦拭雕像.....； 2. 动画视频命名：小班-推门.mp4，小班-走路.mp4，小班-放下资料.mp4，小班-擦拭雕像.mp4.....； 3. H.264 格式，帧速率 25 帧/秒，分辨率 1920*1080。 | D:\工位号\模块二\任务 6 |
| 源文件 | 三维工程文件 | 命名：小班-推门.fbx，小班-走路.fbx，小班-放下资料.fbx，小班-擦拭雕像.fbx.....。 | D:\工位号\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。

剪辑时长为 20 秒（不含片头片尾）；

为视频添加合适的音频；

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：技艺传承动画短片.mp4； 2. H.264 格式，帧速率 25 帧/秒， 分辨率 1920px*1080px。 | D:\工位号\模块二\任务 7 |
| 视频源文件 | 视频工程文件 | 技艺传承动画短片.prproj。 | D:\工位号\模块二\任务 7 |

全国职业院校技能大赛中职组

“动漫制作”赛项赛题4

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“D:\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：“神笔马良”

内容概要：在古代，有一个名叫马良的少年，他天资聪颖，对绘画有着非凡的天赋。

一天，当他在山顶画画时，一位仙风道骨的老爷爷突然出现在他面前。马良好奇地看着老爷爷，一支画笔突然悬浮在马良眼前，马良疑惑地抓了抓脑袋，然后伸手取下画笔。马良拿着画笔在纸上画了一个桃形，地上立刻出现了一个红彤彤的桃子，马良高兴地跳起来。

模块一：造型设计制作

任务 1：角色造型设计

根据提供的“老爷爷”造型正面参考图，细化设计（五官、头发、服饰、配饰等），使用绘画工具进行设计和绘制，完成老爷爷的正面、 $\frac{3}{4}$ 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 | 老爷爷正面、 $\frac{3}{4}$ 正面、侧面、背面设定图 | 1. 命名：老爷爷设定图.JPG，形式参考样例； 2. 图片尺寸 210mm*297mm，横板，分辨率 300dpi。 | D:\工位号\模块一\任务 1 |

| | | | |
|-----|-------------------------------------|--|---------------------|
| 源文件 | 老爷爷正面、 3/4正面、侧面、 背面设定图源 文件 | 1. 命名：老爷爷设定图.PSD; 2. 图片尺寸 210mm*297mm, 横板, 分辨率 300dpi。 | D:\工位号\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 | 老爷爷正面、 背面、侧面渲 染图 | 1. 命名：老爷爷正面渲染图.JPG、 老爷爷背面渲染图.JPG、老爷爷侧 面渲染图.JPG; 2. 图片尺寸 1920px*1080px。 | D:\工位号\模块 一\任务 2 |
| 模型文件 | 三维工程文件 | 命名：老爷爷.fbx; | D:\工位号\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, 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：山顶场景概念设计图.JPG; 2. 图片尺寸 210mm*297mm, 横板, 分 辨率 300dpi。 | D:\工位号\模块 一\任务 3 |

| | | | |
|-----|----------------|-------------------|----------------|
| 源文件 | 场景概念设计 图源文件 | 命名：山顶场景概念设计图.PSD。 | D:\工位号\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：山顶场景概念渲染图.JPG； 2. 图片尺寸1920px*1080px。 | D:\工位号\模块一\任务4 |
| 源文件 | 三维工程文件 | 命名：山顶场景概念渲染图.fbx。 | D:\工位号\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“马良”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，形式参考样例； 2. 命名：神笔马良分镜.pdf。 | D:\工位号\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，制作完成主题概要中第二段内容的动画。

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 |
|-----|-----------------|---|-----------------|
| | 序列帧文件夹 或动画视频 | 1. 序列帧文件夹命名: 马良序列帧; 2. 动画视频命名: 马良_动画.mp4; 3. H.264 格式, 帧速率 25 帧/秒, 分辨率 1920*1080。 | D:\工位号\模块二\任务 6 |
| 源文件 | 三维工程文件 | 命名: 马良.fbx。 | D:\工位号\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 | 动画成片 | 1. 命名: 神笔马良动画短片.mp4; 2. H.264 格式, 帧速率 25 帧/秒, 分辨率 1920px*1080px。 | D:\工位号\模块二\任务 7 |

| | | | |
|-------|--------|-----------------|----------------|
| 视频源文件 | 视频工程文件 | 神笔马良动画短片.prproj | D:\工位号\模块二\任务7 |
|-------|--------|-----------------|----------------|

全国职业院校技能大赛中职组

“动漫制作”赛项赛题5

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“D:\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：“瓷韵之心”

内容概要：内容概要：东晋时期，新平镇有一名叫赵慨的陶瓷工匠，其自幼酷爱陶瓷艺术，对制瓷工艺有着深厚浓郁的兴趣，因其对制瓷工艺上的革新和进步，被后人誉为“制瓷师主”。

某一天，赵慨走进一家制作陶器的窑厂，被一只陶器深深吸引，于是他开始思考这个陶器胎釉配制、成型和焙烧等工艺……，他突然拿起陶器往地上一摔，然后弯腰拾起一块破碎的陶片，仔细研究起来，全然没注意到窑厂有名的“黄工匠”正站在远处。

模块一：造型设计制作

任务 1：角色造型设计

根据提供的“黄工匠”造型正面参考图，细化设计（五官、头发、服装、配饰等），使用绘画工具进行设计和绘制，完成黄工匠的正面、 $\frac{3}{4}$ 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 | 黄工匠正面、 ¾正面、侧面、 背面设定图 | 1. 命名: 黄工匠设定图.JPG, 形式参考样例; 2. 图片尺寸 210mm*297mm, 横板, 分辨率 300dpi。 | D:\工位号\模块一\任务 1 |
| 源文件 | 黄工匠正面、 ¾正面、侧面、 背面设定图源文件 | 1. 命名: 黄工匠设定图.PSD; 2. 图片尺寸 210mm*297mm, 横板, 分辨率 300dpi。 | D:\工位号\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 | 黄工匠正面、 背面、侧面渲染图 | 1. 命名: 黄工匠正面渲染图.JPG、黄工匠背面渲染图.JPG、黄工匠侧面渲染图.JPG; 2. 图片尺寸 1920px*1080px。 | D:\工位号\模块一\任务 2 |
| 模型文件 | 三维工程文件 | 命名: 黄工匠.fbx; | D:\工位号\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, 时代背景与故事相符合, 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: 窑厂室内场景概念设计图.JPG; 2. 图片尺寸 210mm*297mm, 横板, 分辨率 300dpi。 | D:\工位号\模块一\任务 3 |
| 源文件 | 场景概念设计图源文件 | 命名: 窑厂室内场景概念设计图.PSD。 | D:\工位号\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: 窑厂室内场景概念渲染图.JPG; 2. 图片尺寸 1920px*1080px。 | D:\工位号\模块一\任务 4 |
| 源文件 | 三维工程文件 | 命名: 窑厂室内场景概念渲染图.fbx。 | D:\工位号\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“赵慨”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, 形式参考样例; 2. 命名: 瓷韵之心分镜.pdf。 | D:\工位号\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, 完成内容概要中第二段内容的动画制作。

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: 赵慨序列帧; 2. 动画视频命名: 赵慨动画; 3. H.264 格式, 帧速率 25 帧/秒, 分辨率 1920*1080。 | D:\工位号\模块二\任务 6 |
| 源文件 | 三维工程文件 | 命名: 赵慨源文件.fbx.....。 | D:\工位号\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 | 动画成片 | 1. 命名: 瓷韵之心动画短片.mp4; 2. H.264 格式, 帧速率 25 帧/秒, 分辨率 1920px*1080px。 | D:\工位号\模块二\任务 7 |
| 视频源文件 | 视频工程文件 | 瓷韵之心动画短片.prproj | D:\工位号\模块二\任务 7 |

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/845111014104011123>