

全国职业院校技能大赛中职组

“动漫制作”赛项赛题6

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：“天问问天”

内容概要：火星一直是人类探索宇宙的重要目标，自1960年以来，人类已经向火星发射了数十次的探测器，试图揭开它的神秘面纱。天问一号（代号：Tianwen 1），是由中国航天科技集团研制的探测器，负责执行中国第一次火星探测任务。于2020年7月23日发射升空，成功进入预定轨道。实现了中国在深空探测领域的技术跨越而进入世界先进行列

多年之后火星已经成为人类可以正常居住的场所，也实现了正常通航，是很多青年探索宇宙的实践基地。

中职生小探是一名天文爱好者，这天他驾驶“小探号火星探测器”，又一次来到它的实践基地，他先走到国旗前，敬了个礼后，就去查看他的火星小菜园。虽然火星还有火山、陨石坑，地面坑坑洼洼，而且还散落着一些石块，但在他小小的实践基地里却生机勃勃，而且太阳花都已经开了……

模块一：造型设计制作

任务 1：道具造型设计

根据提供的“小探号火星探测器”造型正面参考图，细化设计（车轮、车身、太阳能板、相机），使用绘画工具进行设计和绘制，完成探测器的正面、 $\frac{3}{4}$ 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	探测器正面、 $\frac{3}{4}$ 正面、侧面、背面设定图	1. 命名: 探测器设定图.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	探测器正面、 $\frac{3}{4}$ 正面、侧面、背面设定图源文件	1. 命名: 探测器设定图.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: 道具模型制作

根据任务 1 道具造型设定图, 使用三维软件制作道具模型, 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	道具正面、背面、侧面渲染图	1. 命名: 探测器正面渲染图.JPG、探测器背面渲染图.JPG、探测器侧面渲染图.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: 探测器.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: 火星场景概念设计图.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: 火星场景概念设计图.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: 火星场景概念渲染图.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: 火星场景概念渲染图.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“小探”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: 天问问天分镜.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、敬礼等动作。

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: 小探-走路, 小探-敬礼.....; 2. 动画视频命名: 小探-走路.mp4, 小探-敬礼.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: 小探-走路.fbx, 小探-敬礼.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：天问问天动画短片.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	天问问天动画短片.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7

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：“南湖红船”

内容概要南湖历来是江南著名的游览胜地，为了纪念中共“一大”在南湖游船上胜利闭幕这一历史事件，在中央和省委指示下，1959年仿制了一条当年“一大”开会的游船（当年南湖的游船已经在抗战时期绝迹了），作为“一大”会议纪念船，停泊在烟雨楼前水面上。这条“一大”纪念船被称之为“南湖红船”。

嘉兴南湖，水波粼粼，微风拂过湖面，带来阵阵清凉。那艘红船静静停泊在湖心，仿佛是时光的守护者，承载着中国共产党的诞生之梦。

“悟空”同学参加学校组织的研学，悟空在老师的带领下来到了嘉兴南湖，它手持红船手办模型，在红船内参观红船内景，船体中舱内有屏风、床榻、八仙桌、椅子……，八仙桌上还有茶壶、茶杯，它走到屏风前，摇头晃脑，认真的诵读了屏风上的对联“凤载梁树阴场月，龙船祥云阳宝日”横批“湖光影月”，然后坐在椅子上，眺望湖景……再一次重温了红船精神。

模块一：造型设计制作

任务 1：道具造型设计

根据提供的“南湖红船手办”造型正面参考图，细化设计（船体、船帮、船篷、船舱），使用绘画工具进行设计和

绘制，完成红船手办的正面、 $\frac{3}{4}$ 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	红船手办正面、 $\frac{3}{4}$ 正面、侧面、背面设定图	1. 命名：红船手办设定图.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	红船手办正面、 $\frac{3}{4}$ 正面、侧面、背面设定图源文件	1. 命名：红船手办设定图.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：道具模型制作

根据任务 1 道具造型设定图，使用三维软件制作道具模型，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	红船手办正面、背面、侧面渲染图	1. 命名：红船手办正面渲染图.JPG、红船手办背面渲染图.JPG、红船手办侧面渲染图.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：红船手办.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: 红船场景概念设计图.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: 红船场景概念设计图.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: 船内场景概念渲染图.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: 船内场景概念渲染图.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“悟空”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: 南湖红船分镜.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、转头、坐等动作。

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: 悟空-走路, 悟空-转头, 悟空-坐.....; 2. 动画视频命名: 悟空-走路.mp4, 悟空-转头.mp4, 悟空-坐.....; 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: 悟空-走路.fbx, 悟空-转头.fbx, 悟空-坐.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：南湖红船动画短片.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	南湖红船动画短片.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8

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”造型正面参考图，细化设计（五官、鬃毛、马鞍、配饰），使用绘画工具进行设计和绘制，完成骏马的正面、 $\frac{3}{4}$ 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	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。	D:\工位号\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。	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	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。	D:\工位号\模块一\任务 2
模型文件	三维工程文件	命名: 骏马.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。

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/867043022041006053>