

# “巴渝工匠杯”2022年重庆市职业院校 技能大赛赛项规程

## 一、赛项名称

赛项编号：CQZZ-2022058

赛项名称：动漫游戏美术设计

赛项组别：中职组

赛项归属：文化艺术

## 二、竞赛目的

为更好地激励广大职业学校崇尚技能、勤学苦练、争创一流、求实奉献，加快培养和选拔一批动漫游戏行业高素质、高技能人才，促进我市数字文创产业高技能人才队伍提质增量，助力重庆市打造动漫游戏等数字文创产业聚集地、创造新的经济增长点，特举办本项目比赛。

### （一）适应人才培养需求、推动专业建设

通过竞赛，全面考核参赛选手的职业素养、思维能力及实践技能，推进动漫游戏相关职业人才紧跟当下动漫游戏技术与要求，更新职业技能，发展职业素养。推进职业学校动漫游戏类专业的教育教学改革，引导学校加强实践教学，创新实践教学模式，提高学生的岗位胜任力，激励学生爱岗敬业的精神，培养高素质技能型的动漫游戏行业人才。

### （二）促进校企合作与产业发展

围绕动漫游戏产业链的关键环节，结合技能人才的特点，将企业中成熟应用的动漫游戏关键技术进行赛项转化，以校企合作

的方式，共同建设基于岗位的实训、实验、体验、教学、培训、展示环境。同时，通过赛项成果转化，积累一批高质量的教材、实训指导书、项目案例等资源，实现动漫游戏产业的可持续性发展。

### **（三）推动动漫游戏优质教学资源转化**

为国家职业教育发展及学习型社会建设服务。大赛产生的赛项试题库、优秀作品、典型案例等资源可转换为资源库基础素材，为职业学校建设动漫游戏实验室、行业实训基地提供样例；配套编纂面向职业学校的动漫游戏专业实践教材和课程资源，为动漫游戏专业建设服务；大赛成果可制作成科普案例，通过图书馆、科技馆、博物馆和体验中心等公共场所来展示，促进建设学习型社会。

### **（四）检验教学质量、助力教学改革**

通过大赛全面考核参赛选手的专业技能和综合能力。通过动漫游戏美术设计赛项及成果资源转化，引领教学改革，促进赛教融合，对接1+X证书，育训结合、书证融通。为参赛选手提供展示动漫游戏美术设计技能水平的平台，培养大批高素质技能人才。提升专业教师的实践技能，培养大批动漫游戏美术设计优秀师资。拓展中职学校的专业视野，使之明确行业企业对人才的需求和标准。充分展现职教改革成果及师生良好精神面貌，扩大职业教育社会影响力，促进通过职业教育在全社会弘扬工匠精神。引导学校、企业产教融合、校企合作，以适应新一轮科技革命、产业变革及新经济发展，为在新形势下全面提高动漫游戏类专业的教学质量、扩大就业创业、推进经济转型升级、培育经济发展新动能做出新贡献。

## **三、竞赛内容**

动漫游戏角色原创数字绘画实操题，总时间共 360 分钟，满分为 100 分。

竞赛项目	竞赛内容	比重
卡通 IP 形象设计	卡通 IP 形象的立绘设计上色完整稿	50%
	卡通 IP 形象的正面形象设计线稿	25%
	卡通 IP 形象的侧面形象设计线稿	25%

#### 四、参赛方式

本项目为个人赛。每校不超过 2 人参赛。中职组参赛队伍须同时符合区县和院校限额要求（参赛名额见《重庆市教育委员会关于举办“巴渝工匠杯”重庆市 2022 年职业院校技能大赛的预通知》附件）。竞赛为现场电脑实际操作，由重庆市职业院校技能大赛委员会办公室组织专家参照竞赛标准命题，选手按赛场提供的电子版试题通过电脑进行现场实际操作的方式完成作品。

#### 五、竞赛流程

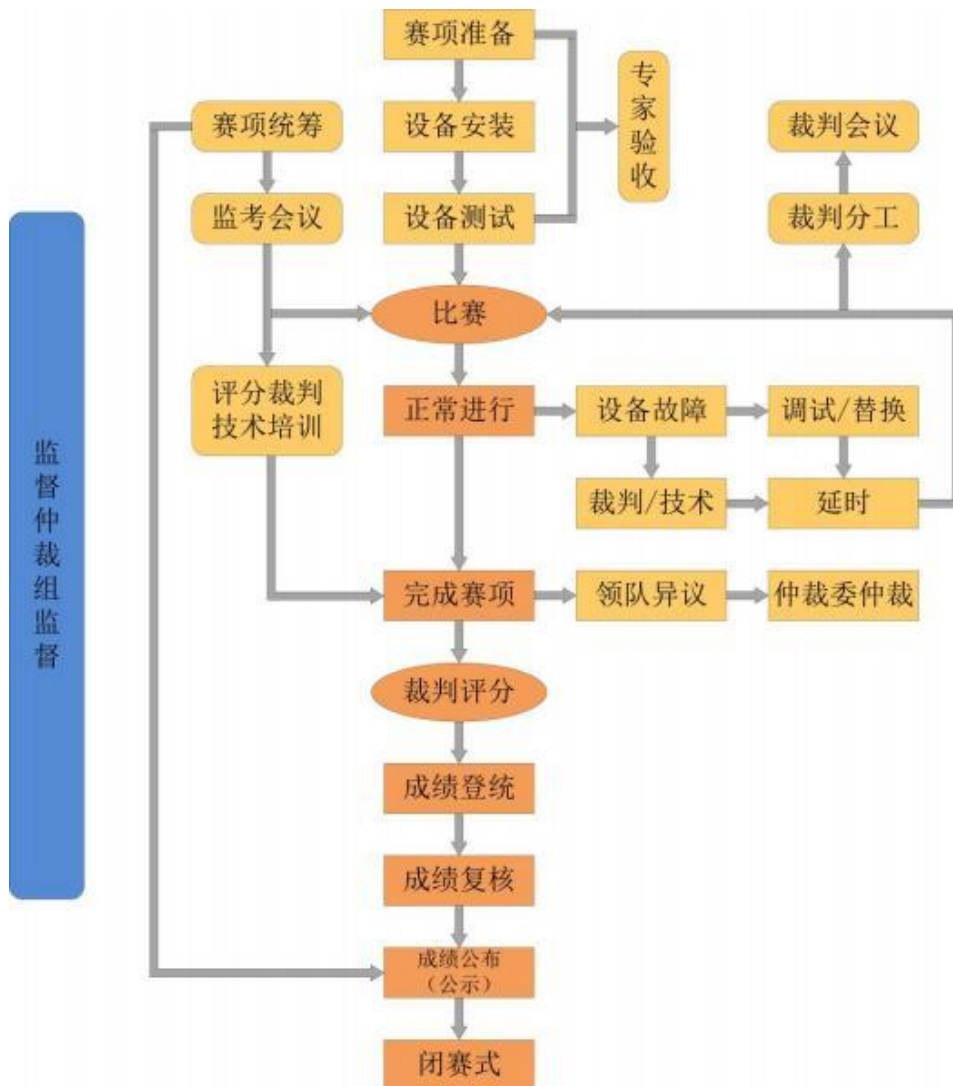
##### （一）日程安排

日期	时间	内容
竞赛前一日	15:00-15:30	裁判长参观场地、试机
	15:30-15:50	裁判长抽取正式试题，加密裁判密封试题和护送试题至保密室
	15:50-第二日 8:45	封闭考场
竞赛当天	8:30-9:00	参赛队赛场报到、检录
	9:00-9:20	裁判长宣读赛场纪律和赛场要求

	9:20-9:30	参赛队设备检查确认并签字、题目发放
	9:30-12:30	卡通 IP 形象设计
	12:30-14:00	参赛队伍午餐休息，封闭考场
	14:00-17:00	卡通 IP 形象设计
	17:00-19:00	封闭考场、评分裁判组评分、排名
竞赛后 一日	9:00	成绩公布
	9:00-11:00	成绩申诉

(具体时间安排可能根据参赛报名人数进行调整，请以竞赛指南为准)

## (二) 竞赛流程



## 六、竞赛赛卷

(一) 大赛执委会下设的赛项专家工作组负责赛项命题工作。

(二) 本赛项公开涉及主要比赛内容的 1 套赛卷，比赛完成后，赛卷进行封闭回收。

## 七、竞赛规则

### (一) 参赛选手资格

参赛选手须为重庆市中职学校全日制在籍学生。五年制高职学生报名参赛的，一至三年级（含三年级）学生参加中职组比赛（应具有中职生学籍）。对参赛资格造假或审核把关不严的，按照有关规定严肃处理。中职组参赛队伍须同时符合区县和院校限额要求（参赛名额见《重庆市教育委员会关于举办“巴渝工匠杯”重庆市 2022 年职业院校技能大赛的预通知》附件）。指导教师相关事宜按大赛办统一要求执行。

### (二) 竞赛规则

1. 参赛选手应严格遵守赛场纪律，服从指挥，仪表端庄整洁，爱护赛场的设备和工具，严格遵守安全操作规程，防止发生安全事故。

2. 参赛选手按工位号进入相应的竞赛工位（后称赛位），禁止进入其它赛位，比赛期间选手不再变更赛位。

3. 参赛选手进入赛位后，首先仔细检查竞赛电脑设备，然后填写赛位设备确认表，如果发现问题请举手联系现场裁判解决。赛位检查完毕后领取比赛试题，比赛正式开始后方可进行相关操作。

4. 比赛正式开始前，不能绘画，不得上网下载任何图片资料等工作。

5. 参赛选手自行决定绘画程序。竞赛过程中不得随意离开赛位，有问题举手联系现场裁判解决，不允许使用移动通信设备、智能设备、个人笔记、参考书籍等材料。

6. 参赛选手必须严格遵守操作规程，确保人身和设备安全，并接受裁判员的监督和指示，如遇问题举手联系现场裁判解决。若因选手原因造成设备故障无法继续比赛时，裁判长有权决定终止该队比赛；若非因选手原因造成设备故障时，由裁判长视具体情况作出裁决。

7. 竞赛结束前 15 分钟，参赛选手检查和完善竞赛内容资源，按要求及时保存提交。竞赛结束后，参赛选手应立即停止所有操作，不得以任何理由拖延时间，竞赛作品资料保存至 U 盘上缴，禁止带走赛位原有任何物品。

### **（三）赛事规定**

1. 参赛选手和指导教师必须遵守赛项规程和相关要求。

2. 领队负责管理参赛选手和指导教师。严格遵守大赛制度，有效管理参赛选手和指导教师，遵守申诉与仲裁程序。

3. 专家、裁判、监督和仲裁人员必须按制度规定履行职责，严格执行保密制度、遵守竞赛规程，公平公正履职。

4. 赛务工作人员必须遵守规章制度，认真负责履行有关赛务岗位职责。

## **八、竞赛环境**

竞赛现场设置竞赛区、裁判区、服务区、技术支持区、观摩区等，必须符合疫情防控要求。

### **（一）竞赛工位**

竞赛工位内设有竞赛软硬件平台（不允许参赛选手自带竞赛设备或其他工具材料），每个竞赛工位配备 220V 电源（带漏电保护装置）。

每个赛位独立设置，标明编号，选手操作互不干扰，竞赛设备、工具等直接分发到竞赛工位，竞赛工位数量根据参赛队数量确定。赛场采光、照明、通风良好，温度湿度适宜，留有出入和消防通道。竞赛工位间距和场地空间必须符合疫情防控要求。

## （二）竞赛环境

赛场周围要设立警戒线，防止无关人员进入，避免发生意外事件。竞赛现场应参照相关职业岗位要求为选手提供必要的劳动保护，承办单位应制定疫情防控等应急预案，并提供保证应急预案实施的条件，必须明确制度和预案，并配备急救人员与设施。

## 九、技术规范

### （一）教学标准

中等职业学校文化艺术类专业教学标准。

### （二）职业技能标准

1+X《游戏美术设计职业技能等级标准》。

## 十、技术平台

### （一）硬件设备要求

赛场电源排插（使用排插要求国标认证）需满足竞赛电脑稳定运行需求，赛场电源须分两路，分别为单独控制的照明电路和单独控制的比赛电脑电路。

Windows10 电脑（数量以参赛选手数量为准，外加 20%冗余备用）

CPU Intel I7 3.7G 或以上

显卡 AMD FIREPRO W5100 或 NVIDIA GTX1060 以上

内存 16GB 或以上

硬盘 512G SSD 或以上

显示器 1920x1080 分辨率或以上

USB 接口 USB 3.0

U 盘 256G 高速 USB3.1  
有线键盘、鼠标、数位板

## (二) 软件要求

每台比赛电脑安装 Windows10 操作系统, 并安装如下应用软件:  
包括: Photoshop 建议使用 CC 2018 版本, illustrator 建议使用 CC 2019 版本, Sai 建议使用 2.0 版本。

## (三) 辅助工具清单

辅助工具与材料数量要求

文件袋 30 个

签字笔 30 支

A4 复印纸 4 包

激光打印机 1 台

电脑工作台 40 张

电脑转椅 40 张

电子计算器 10 台

0-3 分评分牌 5 套

封条 50 条

## 十一、成绩评定

1. 参赛队成绩由裁判组统一评定。裁判的产生按重庆市职业院校技能大赛委员会办公室统一规定执行, 保证评判公平公正。

2. 本赛项采用结果评分。

结果评分: 根据评分标准设计评分表, 采用结果评分。

评分标准	评分内容	配分	评分标准	细项分值	比重
客观	作品规格	5 分	尺寸分辨率容量大小符合要求	2 分	项目 配分 100 分。
			文件格式符合要求	2 分	
			文件命名符合要求	1 分	
主观	色彩	25 分	符合商业化大众化配色	10 分	



			有较出色的表示形式或技法	15分
构图	20分		整体设计布局合理	10分
			人物和物件、场景主次鲜明	10分
视觉效果	30分		整体风格符合题目主题审美、醒目、大方	15分
			创意新颖	15分
造型	20分		人物造型比例准确、表情符合题目主题且刻画到位	10分
			动态透视准确，在角度设计上有所创新	10分
合计			100分	

## 十二、奖项设定

本赛项为个人赛。竞赛奖以实际参赛选手人数为基数，设定为：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）。指导教师奖按大赛办统一规定执行。参照国赛要求，不因排名相同而多取奖，严格按照大赛文件取奖比例取奖。分数相同并涉及跨越获奖等级情况时，加赛裁判组面试环节（根据作品问答8分钟以内），以得分高者排在前位。

## 十三、赛场预案

（一）竞赛过程中出现设备故障等意外情况时，现场裁判需及时确认情况，安排技术支持人员进行处理，现场裁判登记详细情况，填写补时登记表，报裁判长批准后，可安排延长补足相应选手的比赛时间。

（二）赛场预留 2-3 个备用赛位及充足的备用设备，当出现非选手原因造成的设备故障等意外情况时，经现场裁判认可，裁判长确认，由赛场技术支持人员予以及时更换。

（三）竞赛时各参赛选手独立作业，某个赛位出现意外境况不会影响其它赛位正常比赛，不会由此对成绩产生影响。

（四）赛场双路供电，设有应急医疗点。参赛选手出现创伤或病症，应及时通知现场裁判，现场裁判及时通知医护人员到场，诊断后决定是否继续参加比赛。如果退出比赛，保留发病之前的比赛成绩。

（五）如果遇到紧急情况需要输散，保留现场，听从裁判长指挥，跟随工作人员有序前往疏散出口，疏散时禁用电梯。

（六）严管易燃易爆物品，妥善保管酒精。赛场配备灭火器等消防用品，严禁明火。出现火情时，切断电源，及时扑救，必要时，疏散人员。

（七）比赛期间发生大规模意外事故和安全问题，发现者应第一时间报告赛项执委会，赛项执委会应采取中止比赛、快速疏散人群等措施避免事态扩大，并第一时间报告赛区执委会。赛项出现重大安全问题可以停赛，是否停赛由赛区执委会决定。事后，赛区执委会应向大赛执委会报告详细情况。

## **十四、赛项安全**

### **（一）赛题保密**

命题专家、审核专家、和保管人员对赛题保密负全部责任。所有涉及竞赛赛题的人员必须签署保密协议，任何人不得以任何方式泄露赛题内容。严格遵守保密制度和保密程序，认真做好赛题的保密、保管以及接收、发放工作。

### **（二）交通与食宿**

选手比赛期间住宿由赛项承办单位统一安排，费用自理。

比赛期间，选手往返承办单位指定住宿地点与比赛地点之间的交通原则上由承办单位统一安排。

选手比赛期间饮食由选手所在省（市、区）领队及指导教师负责；现场比赛期间饮水由赛项承办单位负责。

### **（三）现场安全措施**

1. 疫情防控：由赛区执委会牵头制定本赛区的疫情防控预案，由赛项执委会落实执行，确保疫情防控安全。

2. 场地及消防设施：现场为教学机房，须符合消防安全要求。

3. 疏散通道与紧急出口：疏散通道宽度应符合相关要求，通道交汇处需布置引导人员，现场需设置紧急疏散门并设置指引设备。

4. 采光与通风：竞赛现场需保证空气清新、照明需符合教室采光规范。

5. 参赛人员安全与保健：竞赛期间参赛人员（含指导教师和领队）集中住宿、饮食，竞赛现场需布置休息室、医务室、医生2名并急救药品；如遇高温天气需具备降温设施。

6. 赛场区域隔离与标识设置：竞赛场地设置隔离带，非裁判员、非参赛选手、非工作人员不得进入比赛场地；标明消防器材、安全通道、洗手间等位置；比赛场地各类指示标牌将以中英文标注。

### **（四）其他**

比赛期间，各代表队须为每位参赛选手办理意外伤害险。

## **十五、竞赛须知**

### **（一）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。

## **(二) 参赛选手须知**

1. 参赛证由执委会于竞赛开始前统一核发。

2. 参赛选手需提前 10 分钟凭有效身份证和参赛证进入赛场,对号入座并将身份证和参赛证放在座位左上角明显位置,以备查验。迟到 20 分钟不得入场,开赛 20 分钟后方可交卷离场。

3. 参赛选手不能携带与竞赛相关的文件资料、手机等通讯工具进入赛场。在赛场上应自觉遵守赛场秩序,保持安静,竞赛进行过程中不允许任何形式的交谈,更不得大声喧哗吵闹,否则将给予警告直至取消竞赛资格。

4. 冒名顶替、弄虚作假、作弊者,取消竞赛资格及成绩。

5. 竞赛规定时间结束时，选手应立即停止答题，有秩序的离开赛场。

6. 参赛选手在竞赛期间未经执委会批准不得接受其他单位和个人进行的与竞赛内容相关的采访。

7. 参赛选手不得将竞赛的相关情况资料私自公布。

8. 参赛选手在竞赛过程中必须主动配合裁判的工作，服从裁判安排，如果对竞赛的裁决有异议，可按照规定以书面形式向组委会监督仲裁组提出申诉。

### **（三）工作人员须知**

树立服务观念，一切为选手着想，以高度负责的精神、严肃认真的态度和严谨细致的作风，在赛项执委会的领导下，按照各自职责分工和要求认真做好岗位工作。

所有工作人员必须佩带证件，忠于职守，秉公办理，保守秘密。注意文明礼貌，保持良好形象，熟悉赛项指南。自觉遵守赛项纪律和规则，服从调配和分工，确保竞赛工作的顺利进行。提前 30 分钟到达赛场，严守工作岗位，不迟到，不早退，不无故离岗，特殊情况需向工作组组长请假。

熟悉竞赛规程，严格按照工作程序和有关规定办事，遇突发事件，按照应急预案，组织指挥人员疏散，确保人员安全。

工作人员在竞赛中若有舞弊行为，立即撤销其工作资格，并严肃处理。保持通讯畅通，服从统一领导，严格遵守竞赛纪律，加强协作配合，提高工作效率。

## **十六、申诉与仲裁**

（一）各参赛队对不符合赛项规程规定的设备、工具、材料、计算机软硬件、竞赛执裁、赛场管理及工作人员的不规范行为等，可向赛项仲裁工作组提出申诉。

（二）申诉主体为参赛队领队。

（三）申诉启动时，参赛队以该队领队亲笔签字同意的书面报告的形式递交赛项仲裁工作组。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。

（四）提出申诉应在赛项比赛结束后2小时内提出。超过2小时不予受理。

（五）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，可由领队向大赛组委会提出申诉。大赛组委会办公室的仲裁结果为最终结果。

（六）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。

## **十七、竞赛观摩**

动漫游戏美术设计赛项设置公开观摩区。

竞赛环境依据竞赛需求和职业特点设计，在竞赛不被干扰的前提下开放部分赛场，现场观摩应遵守如下纪律：

1. 观摩人员需由赛项执委会批准，佩戴观摩证件在工作人员带领

下沿指定路线、在指定区域内现场观赛。

2. 文明观赛，不得大声喧哗，服从赛场工作人员的指挥，杜绝各种违反赛场秩序的不文明行为。

3. 观摩人员不得同参赛选手、裁判交流，不得传递信息，不得采集竞赛现场数据资料，不得影响比赛的正常进行。

4. 对于各种违反赛场秩序的不文明行为，工作人员有权予以提醒、制止。

## **十八、竞赛直播**

比赛全程录像，包括赛题抽取、选手抽签、选手检录、选手座位号抽取、现场比赛、数据上传、成绩评定等全部过程。

## **十九、资源转化**

按照有关要求，赛后向大赛执委会办公室提交资源转化方案，按时完成资源转化工作。

第一类资源转化的内容是竞赛全过程的各类资源，包括：

- (1) 竞赛样题、赛题库。
- (2) 竞赛正式赛卷及评分标准。
- (3) 竞赛技能概要，包括技能介绍、技能要点、评价指标。
- (4) 考核环境描述。
- (5) 竞赛过程音视频记录。
- (6) 裁判、专家点评。
- (7) 优秀选手、指导教师访谈。

第二类资源转化的内容是动漫游戏美术设计课程教学资源包。包括动漫游戏美术设计教学 PPT 课件、技能实训任务、技能操作视频文件等。

第三类资源转化的内容是动漫游戏美术设计案例库。精选能够反映赛项技能要点、知识要点、操作方法、操作规范等的竞赛作品照片/图片，组成大赛作品集。提供真实动漫游戏美术设计全套设计图纸。形成行业应用案例，从而使行业应用成为日常教学内容的载体。



附件：

## “巴渝工匠杯”2022年重庆市职业院校技能大赛 动漫游戏美术设计赛项 样题

根据虎年“老虎”形象结合重庆当地的特色设计一个重庆城市形象宣传大使的IP动漫形象。



网络参考图 1

### 主题说明

老虎除了威猛之外还可以展现出各种拟人化的表情和动态及造型，请各位同学结合重庆当地的特色与老虎形象进行巧妙融合，设计出一只颇具重庆特色的老虎形象。

## 绘制要求

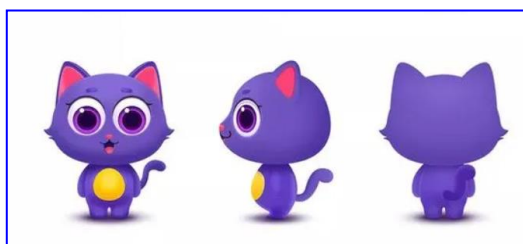
1. 绘制重庆特色的老虎 IP 卡通形象设计稿，该老虎外观等同于人类少年 14 岁左右的年龄。
2. 造型上的关键词为：憨态可掬、充满活泼、调皮可爱、有趣乐观、积极阳光、可以设计给老虎穿着服装也可以没有服装。
3. 绘制方式需严格按照要求绘制，厚涂法、矢量平涂法、渐变薄涂法 3 种方式进行，使用其他绘制方式视为无效作品，0 分处理。



厚涂法



矢量平涂法



渐变薄涂法

4. 绘制软件：PHOTOSHOP、SAI、illustrator，不得使用其他软件或辅助绘画工具包括 IPAD。
5. 角色形象限定为雄性老虎，要求符合重庆独特元素，有辨识度，动物必须进行拟人化处理。

6. 具体要求:Q 版卡通角色比例 3 头身或 4 头身,不得使用使用其他比例的身型,合理运用夸张、变形手法,结构层次分明,造型比例合理、动态准确,刻画细节到位,有一定完成度,色彩搭配合理,特征鲜明,避免低龄化、低幼化的设计。
7. 源文件中保留绘制过程图层,线稿-配色-细化步骤等分级明确,不得将关键图层进行随意合成,尤其是线稿和上色图层之间。
8. 需要画一张上色造型立绘图和正面、侧面的线稿图,共计三张图。(提交形式见下面展示参考图 2)
9. 内容需独立创作完成,可以合理借鉴所给的参考图,严禁直接在网上找图抠图、使用素材蒙版、叠图等操作,一经发现,违者取消成绩,记 0 分处理。

### **提交要求**

1. 文件尺寸 29\*21 厘米(横版尺寸),分辨率 300 像素/英寸
2. 提交文件 2 份:
  - ①源文件一份:保留绘画过程图层,请勿合并重要内容图层,如需合并,请另行复制图层后合并,以保留明确的绘画过程。文件保存在操作机器桌面,命名格式:hxip.psd+身份证号,比赛结束后,将由工作人员统一收集。
  - ②展示图片一份:JPGE 格式,大小不超过 5M;图片中需包括立绘效果图,线稿、配色、细化等步骤图。命名格式:hxip.jpg+身份证号,将由工作人员统一收集。
3. 所有提交的作品需要配上一段设计说明,文字字数不超过 50 字,充分讲解设计思路、表现特点等。



一张立绘

一张正视图线稿

一张侧视图线稿

展示图片参考图 2