



甘肃 2018

2018 年中国技能大赛—第 45 届世界技能大赛甘肃选拔赛

3D 数字游戏艺术项目

技 术 工 作 文 件

甘肃选拔赛组委会

二〇一八年五月

1. 竞赛概述

3D 数字游戏艺术是第 45 届世界技能大赛中的一个独立的竞技类项目，主要是考核参赛选手是否掌握具有高超的创意和技术技能，是否能将了解的美学与人文知识，应用到造型设计中去，并最终通过数字化的 3D 制作技能呈现出来，并达到行业规范和标准的竞赛项目。

1.1 竞赛名称：3D 数字游戏艺术

1.2 技能说明

1.2.1 参赛选手需了解 3D 数字游戏项目工作流程及要求 and 特定专业术语。

1.2.2 参赛选手应掌握与了解当下手机游戏与网络游戏的风格特点。

1.2.3 参赛选手需熟练掌握 3D 数字游戏艺术所涉及的相关专业软件。

1.2.4 参赛选手能根据制作环境及设备条件，利用指定软件完成竞赛内容。

1.2.5 参赛选手熟悉如何规划和管理时间及任务。

1.2.6 参赛选手需熟练如何在软件交互中使用最佳转换方式。

1.3 竞赛对象：2016 年在籍学生

1.4 竞赛时间：另行通知

2. 竞赛说明

2.1 竞赛形式

由相关对口专业院校推荐学生报名，参赛选手个人完成所有试题模块任务。

2.2 竞赛内容

3D 数字游戏艺术项目竞赛，竞赛时间一天，共分为四个模块：概念设计模块、3D 建模模块、展开 UV 与贴图绘制模块、绑定与引擎展示模块。

2.2.1 概念设计模块：为游戏《魔域圣火》设计一个玩家角色形象。

2.2.2 3D 建模模块：根据完成的概念设计，制作三维角色模型和道具模型。

2.2.3 展开 UV 与贴图绘制模块：为制作好的模型拆分 UV，并按照模块 A 完成的概念设计绘制纹理贴图与着色。

2.2.4 绑定与引擎展示模块：为制作好的角色模型绑定骨骼和蒙皮，并为角色制作展示动画，在引擎展示。

3. 竞赛的软件与硬件平台

3.3.1 竞赛软件

内置比赛软件系统	比赛文件管理系统软件
内置比赛操作软件	预装正版 Windows7 及比赛系统软件
	内置安装英文、中文版： • 3DsMax 2017 • Maya 2018 • Photoshop CC • Marmoset Toolbag • Substance Painter 2017 • Zbrush / 3Dcoat/ Mudbox

3.3.2 硬件平台

序号	设备名称	型号	单位	数量
1	CPU	I7 3.6Ghz 或以上	个	1
2	显卡	Nvidia GeForce1080 或以上	块	1
3	存储器	32GB 或以上	条	1
4	硬盘	512G SSD 或以上	个	1
5	显示器	1920x1080 分辨率	个	1
6	USB 界面	USB 3.0	个	3
7	U 盘	32G USB 3.0	个	2
8	键盘、鼠标	有线常规	套	1
9	数位板	大尺寸手绘板	套	1

4. 竞赛要求

4.4.1 参赛选手须佩戴参赛选手证，并持本人身份证（或其他有效证件）参加比赛。

4.4.2 参赛选手除自带比赛通知要求的物品外，不准将手机或其他通讯工具、存储工具带进赛区，凡违反者一律按舞弊处理，并取消参赛资格。

4.4.3 参赛选手需在指定的工位号进行操作，不得自行更换仪器、设备、材料及样品等比赛所用相关物品，也不得使用其它工位上的仪器、设备、材料及样品等比赛所用相关物品。

4.4.4 到达比赛结束时间，参赛选手应立即停止操作，并将赛题（记录表）交裁判员。提前结束比赛的选手应举手示意，由裁判员记录完成时间，选手在原工位等待本组比赛全部结束后，统一离场。

4.4.5 参赛选手不得向裁判员提出有关操作步骤、解决方法等涉及比赛核心内容方面的问题。如对设备、仪器、材料及样品等比赛物品有异议时，可向裁判员询问，裁判员将视问题性质进行回答或拒绝回答。

4.4.6 赛中如发现参赛选手有舞弊行为，该项目成绩作零分处理。

4.4.7 竞赛中所涉及的角色参考图在每个工位的 E 盘目录下。

4.4.8 承办方兰州职业技术学院需对所有参赛选手提供午餐。