2023年全国职业院校技能大赛河南省选拔赛

数字艺术设计赛项竞赛方案

# 一、赛项名称

赛项名称：数字艺术设计

赛项组别：高职组

竞赛形式：团体赛

赛项归属：文化艺术大类、新闻传播大类

主办单位：河南省教育厅

承办单位：河南职业技术学院

报到及住宿地点：另行通知

# 二、竞赛目的

目前，数字艺术设计相关产业中既懂AIGC技术，又具备艺术设计创作能力的复合型人才极度缺乏。通过开展数字艺术设计大赛，能够促进高职院校数字艺术设计相关专业的改革，培养适应产业发展的数字艺术人才，引领专业建设和教学改革，促进产教融合和校企合作，适应数字艺术产业与AIGC行业相结合的转型升级，打造适应产业升级复合型技术技能人才培养的标准。

本赛项旨在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，提高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沟通协作等岗位素养。赛项匹配数字艺术设计相关X证书，接轨世界技能大赛3D数字游戏艺术项目。

# 三、竞赛内容

竞赛以新一代数字信息技术为背景，结合AIGC技术进行数字艺术创作。使用赛场提供的软硬件环境，按照赛题相关要求完成三个模块的设计制作内容：

（一）角色、场景设计与模型制作;

（二）动画制作与剪辑；

（三）引擎效果渲染。

三个模块在工作流程上保持整体统一、资源共享，因果关联，在具体操作上又相对独立，互不干扰。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 模块 | 主要内容 | 比赛时长 | 分值 |
| 职业素养 | 遵守赛场纪律，按裁判的要求进行竞赛，赛后工位环境干净整洁，使用物品归位。 | 480分钟 | 5 |
| 模块一 | 角色、场景设计与模型制作 | 根据提供的故事梗概，综合使用图像绘制软件或AI绘画工具进行设计，完成角色和场景三视图。再根据绘制的角色和场景三视图，综合使用3D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。此模块察选手审美、数字绘画、三维造型、团队协作、时间管理等能力；须保存完整的三维模型工程文件，提交原画设计稿（含场景和角色三视图各3张JPG图像，1920dpi\*1080dpi,分辨率300dpi）、EV录屏视频 | 480分钟 | 30 |
| 模块二 | 动画制作与剪辑 | 根据提供的模型素材完成模型绑定、权重设置、动作设计等。按照提供的故事梗概，形成相对完整的故事情节，使用模块一制作的场景，制作时长为25-30秒的3D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）。此模块，考察选手动画剧本创作、三维角色绑定、三维动画制作、后期剪辑合成、团队协作、时间管理等能力；须保存完整的工程文件、提交最终视频文件（视频格式H264,帧速率25帧/秒，1920dpi\*1080dpi) | 480分钟 | 35 |
| 模块三 | 引擎效果渲染 | 根据提供的故事梗概，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，达到更佳的展示效果）。此模块，考察选手3D场景地编、后期剪辑合成、团队协作、时间管理等能力；须保存完整的工程文件、提交最终视频文件（视频格式H264,帧速率25帧/秒，1920dpi\*1080dpi) | 480分钟 | 30 |

# 四、竞赛方式

（一）报名要求

按照《河南省教育厅办公室关于举办2023年全国职业院校技能大赛河南省选拔赛的通知》（教职成函〔2023〕276号）文件要求，本赛项采用1天线下团队赛形式，以学校为单位组队参赛，不得跨校组队，每赛项每学校限报1队。

（二）参赛选手组成

凡开设有赛项相关专业的高等职业院校和本科院校的高职学生均可报名参加高职组比赛。每支参赛队由3名比赛选手组成，选手须为2023年全日制在籍学生，每队指定队长1名。往届获得此赛项国赛一等奖的选手，不得再报名参加比赛。每支参赛队可配2名指导教师，指导教师须和选手同校在籍，参赛选手和指导教师报名获得确认后原则上不得更换。

（三）此次省选拔赛不设置奖项。竞赛结果进行排名，推荐参加国赛。

# 五、参赛报名

（一）参赛院校须于5月18日前登陆河南省高等职业院校技能大赛报名系统（网址：http://39.105.49.188）进行报名，按要求填报并提交参赛信息。

（二）各参赛校以学校为单位注册报名平台，专人负责报名工作。（技术支持：张老师，电话：19837739696）

（三）提交报名信息后，参赛院校从系统导出参赛选手报名表、参赛信息汇总表后，连同参赛选手身份证复印件和学信网“教育部学籍在线验证报告”或省招办录取名册复印件各1份并加盖院校公章，报送或邮寄到赛项承办院校（河南职业技术学院）。纸质报名材料接收截止时间为5月18日，以邮寄时间为准。

邮寄地址：河南省郑州市郑东新区平安大道210号河南职业技术学院 关克鑫 15981988275

（四）承办学校收到纸质报名材料，按参赛条件的要求审核参赛选手和指导教师资格，审核通过报名成功。

（五）2023年全国职业院校技能大赛河南省选拔赛数字艺术设计赛项领队和指导教师QQ群号：187808155

# 六、竞赛流程

（一）竞赛时间安排

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 日期 | 时间 | 内容 |
| 5月20日 | 9:00-13:00 | 赛前事项 | 裁判长、裁判、参赛选手、领队报到 |
| 14:00-15:30 | 开幕式 |
| 15:30-16:00 | 领队说明会 |
| 16:00-18:00 | 熟悉赛场 |
| 5月21日 | 7:30-8:20 | 比赛事项 | 检录、一次加密、二次加密 |
| 8:20-8:25 | 参赛队就位并领取比赛任务 |
| 8:25-8:30 | 比赛环境检查 |
| 8:30-12:30 | 上午竞赛 |
| 12:30-13:00 | 午餐 |
| 13:00-17:00 | 下午竞赛 |
| 17:30- | 裁判评分 |

备注：竞赛安排根据实际报名参赛队数量，将适当调整。

（二）竞赛流程

# C:\Users\lifei10\Downloads\未命名文件.jpg

# 七、竞赛赛卷

竞赛试题参照《全国职业院校技能大赛制度汇编》要求建立赛卷库，赛卷库赛卷数量不少于2套，各套赛卷的重复率不超过50%，于开赛前两天在指定位置公示。正式赛卷于比赛前一天内，把赛卷随机排序后，由监督仲裁组人员随机抽取确定。竞赛样题见附件。

# 八、竞赛规则

（一）熟悉场地

参赛队报到当天，参加开幕式及赛前说明会；裁判长宣布竞赛纪律和有关规定程序后，熟悉竞赛场地。

（二）入场规则

参赛选手完成检录，进行加密工位号的抽取，入场时通过抽取工位号进行赛场位置的查询并就位。选手在正式比赛开始15分钟后不得入场，比赛结束前不得提前离场；

赛场内提供比赛必备用品。参赛选手不允许携带任何通讯及存储设备、纸质材料等物品进入赛场；

参赛选手进入赛场后必须听从裁判长和现场裁判的统一布置和指挥,对比赛设备、运行环境等进行检查和测试。环境确认无误后，参赛选手在赛场记录单上填写竞赛工位号并签字确认。如有问题须及时向裁判报告。

（三）赛场规则

参赛选手必须在裁判长宣布比赛开始后方可开始比赛操作；

模块一工位提供开赛后第一小时的网络，仅限用于AI图形图像处理，不得用于其他任何操作，一小时后断开网络。使用网络期间必须全程录屏，比赛结束后同时提交录屏视频文件；

参赛团队应按照任务书的要求，完成三个模块的竞赛内容，提交竞赛结果，总时长为8小时；

比赛时长为1天，参赛选手在完成比赛任务后，须确认工作人员把作品拷贝到指定位置，签名后方可立场。

比赛过程中选手不得随意离开工位范围，不得与其它参赛队的选手交流或擅自离开赛场。如遇问题须举手向裁判员示意询问后处理，否则按作弊行为处理；

比赛过程中，除选手外，只允许现场裁判员和工作人员进入比赛现场。

（四）离场规则

竞赛规定时间到达后，裁判长宣布竞赛结束，参赛选手需立即停止所有操作，并起立等候裁判组命令，有序离开竞赛场地。

（五）成绩评定

裁判根据相关流程进行成绩评定，确保比赛公平公正。赛项成绩解密后，经裁判长、监督人员签字后，提交省教育厅。赛后两小时内如有异议，可提交由领队签名的书面申请。

# 九、竞赛环境

（一）竞赛环境设计

竞赛场地：竞赛现场设置竞赛区、裁判区、服务区、技术支持区。现场保证良好的采光、照明和通风，提供稳定的水、电和供电应急设备，同时提供指导教师休息场所。

竞赛设备：所有竞赛设备由赛项执委会负责提供和保障，竞赛区按照参赛队数量准备比赛所需的软硬件平台，为参赛队提供标准竞赛设备。

竞赛工位：竞赛现场各个工位配备单相 220V/4.5A交流电源。每个比赛工位上标明编号。每个工位配有3张工作台，用于摆放计算机和其它设备工具等，同时配备 3 把工作椅（凳）。

技术支持区为参赛选手提供竞赛相关设备备件，服务区提供医疗等服务保障。

（二）竞赛场地设备工具

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 设备名称 | 型号 | 单位 |
| 1 | 内置比赛操作软件 | Maya 2020 | 套 |
| 3Ds Max2020 |
| Cinema 4D 2020 |
| ZBrush |
| Marvelous Designer |
| Substance Painter 2020 |
| 文心一格AI绘画工具 |
| Adobe Photoshop 2020 |
| SAI |
| Adobe Premiere 2020 |
| Adobe After Effects 2020 |
| 虚幻引擎Unreal Engine4.27.2 |
| Microsoft office 2016 |
| EV录屏 |
| 2 | CPU | Intel 酷睿i7-11700处理器 | 片 |
| 3 | 显卡 | Nvidia RTX3060 12G | 块 |
| 4 | 内存 | 32GB | 条 |
| 5 | 硬盘 | 500G 固态硬盘 | 块 |
| 6 | 显示器 | 1920×1080 分辨率 | 台 |
| 7 | USB 接口 | USB 3.0 | 主板内置 |
| 8 | U 盘 | 32G USB 3.0 | 个 |
| 9 | 有线键盘、鼠标 | 通用，配鼠标垫 | 套 |
| 10 | 数位板 | Wacom 影拓4代 | 套 |
| 11 | 耳机 | 通用 | 个 |

备注：文心一格AI绘画工具需联网使用，网络链接：https://yige.baidu.com/，亦可在搜索引擎中搜索：文心一格。请参赛团队提前进行技术测试，注册账号，确保参赛时的AI图像生成次数满足比赛中的设计需要。

# 十、技术规范

（一）行业标准

WorldSkills Occupational Standard: WSC2022 WSOS50 3D Digital Game\_Art

O\*NET OnLine: Special Effects Artists and Animators 27-1014.00

ESCO: Digital Artist Occupation Code 2166.5

（二）职业资格标准

游戏美术设计职业技能等级证书

数字艺术创作职业技能等级证书

数字创意建模职业技能等级证书

3D引擎技术应用职业技能等级证书

（三）技能要求

需具备如下能力要求：

审视和选择概念草图，了解未来成品3D模型的造型和材质；

利用多边形知识进行3D建模；

利用镜像壳技巧来制作纹理与纹理密度；

按模型的结构权重分配贴图比例；

使用纹理避免壳之间的颜色外溢；

用颜色分组以避免颜色的外溢；

选择合适的 3D 建模软件制作模型。例如 3ds Max 或 MAYA，或雕刻工具比如 ZBrush 或 Marvelous Designer 等；

运用雕刻技巧、建模造型技巧，从无到有进行建模；

制作各种物理材质，如木材，塑料，金属，织物等；

颜色贴图反映出材质的基本纹理色彩及图案；

高光贴图产生逼真的金属，塑料，或潮湿和油性表面材质效果；

透明贴图使用 alpha 贴图通道来生成复杂物体，例如草、头发、树枝、电线；

Normal maps 生产高分辨率细节化的模型，将细节烘培至低分辨率模型；

OCC贴图利用多边形的3D信息将阴影渲染到平面纹理上以创造细节；

使用 UV 展开工具将贴图投影到3D模型的所有表面；

将表面分离成适当的贴图外壳，使其在 UV 空间变平；

制作纹理和贴图。使用PS和 Substance Painter等软件，制作PBR材质；

通过各种物理材质素材来创造符合设计草图的贴图效果；

生成高光贴图从而表现物体的高光或光泽镜面效果；

绘制透明贴图创造复杂物体；

选择软件导出 Normal maps；

渲染 OCC 贴图强化阴影效果；

创建骨骼系统；

创建FK 、IK系统 ；

添加蒙皮、绘制权重；

制作关键帧动画；

场景环境的搭建；

地形结构制作、地形匹配的环境组件；

引擎灯光材质的渲染及输出。

# 十一、成绩评定内容

（一）评分标准

本次大赛的评定原则由专家组制定，以技能考核为主，兼顾团队协作精神综合评定。充分体现“公正、公平、科学”的执裁原则。

模块配分如下表：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 模块编号 | 任务名称 | 竞赛时间 | 分数 |
| 裁决分 | 测量分 | 合计 |
| **职业素养** | 480分钟 | 3 | 2 | 5 |
| **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 | 6 | 4 | 10 |
| 任务2：角色和场景模型制作 | 6 | 14 | 20 |
| **模块二：3D动画制作与剪辑** | 任务1：3D动画制作 | 9 | 9 | 18 |
| 任务2：动画视频剪辑 | 6 | 11 | 17 |
| **模块三：引擎效果渲染与后期处理** | 任务1：引擎效果渲染 | 9 | 9 | 18 |
| 任务2：动画后期剪辑 | 3 | 9 | 12 |
| **总计** |  |  | 42 | 58 | 100 |

评分细则如下：

|  |
| --- |
| **模块一：角色、场景设计与模型制作** |
| 评分方式 | 任务 | 评分细则 | 分值 |
| **裁决分** | 任务1：角色和场景原画设计 | 角色原画设计的色彩、比例结构、丰富程度和绘制细节刻画质量 | 3 |
| 场景原画设计的丰富程度和绘制细节刻画质量 | 3 |
| 任务2：角色和场景模型制作 | 角色模型制作对角色设计美术展示效果还原程度及细节质量 | 3 |
| 场景模型制作对场景设计的还原程度及细节质量 | 3 |
| **测量分** | 任务1：角色和场景原画设计 | 按要求完成角色三视图以及立绘及效果图表现 | 1 |
| 角色设计线稿、颜色搭配、细节刻画，并且需表现一定的质感 | 1 |
| 按要求完成场景设计效果图及场景组件设计细节 | 1 |
| 场景设计的透视准确，整体布局合理，明暗光影关系及细节的表现 | 1 |
| 任务2：角色和场景模型制作 | 角色面部，头发、服装模型布线均匀 | 1 |
| UV无明显扭曲变形，分割排列合理整齐，镜像处理 | 1 |
| 角色的身体、服装、头发贴图材质效果质量 | 1 |
| 角色模型布线满足动画制作需求，保证角色模型左右对称 | 1 |
| 按要求制作服装、配饰模型 | 1 |
| 按要求使用软件完成UV文件及贴图文件，遵循PBR流程 | 1 |
| 角色整体效果图渲染，发型、服装材质渲染设置 | 1 |
| 角色模型的制作对设计的还原度 | 1 |
| 场景模型制作大小比例正确 | 1 |
| 场景地形材质，场景组件完整，模型结构正确 | 1 |
| 地形结构、组件的制作，满足展示需求 | 1 |
| 场景地形结构变化符合整体方案设计 | 1 |
| 场景模型进行拆分组件，不能有拼接漏缝出现 | 1 |
| 场景地形材质，场景建筑及组件材质 | 1 |
| **总分** | **30** |
|  |  |  |  |
| **模块二：3D动画制作与剪辑** |
| 评分方式 | 任务 | 评分细则 | 分值 |
| **裁决分** | 任务1：3D动画制作 | 骨骼位置合理，完成控制系统制作 | 3 |
| 动画制作符合剧情要求，角色情感、场景氛围的表达 | 3 |
| 动画场景氛围的表达到位 | 3 |
| 任务2：动画视频剪辑 | 视频效果展示的美感及内容的创新度 | 3 |
| 后期剪辑及音效合成的效果，镜头的运用 | 3 |
| **测量分** | 任务1：3D动画制作 | 按剧情要求输出序列帧动画文件及视频文件 | 1 |
| 时间轴设置正确并进行烘焙动画 | 1 |
| 符合剧本剧情设计需求，制作角色表演动画 | 1 |
| 合理设置动作、镜头角度等展示动画效果 | 2 |
| 角色的表情及动作能表达角色的情绪 | 1 |
| 动画剧情完整，清晰流畅 | 1 |
| 场景模型的搭建布局合理 | 1 |
| 场景环境搭建符合故事背景 | 1 |
| 任务2：动画视频剪辑 | 视频内容符合剧情故事内容 | 1 |
| 视频时长符合要求，清晰流畅，镜头稳定 | 1 |
| 后期剪辑及音频音效的效果 | 2 |
| 合理运用镜头切换展示动画效果 | 2 |
| 完整剧情体现，内容完整，分镜合理 | 1 |
| 视频剪切合理，转场效果自然 | 1 |
| 合理展现故事剧情氛围的特效 | 1 |
| 视频的片头设计有创意 | 2 |
| **总分** | **35** |
|  |  |  |  |
| **模块三：引擎效果渲染与后期处理** |
| 评分方式 | 任务 | 评分细则 | 分值 |
| **裁决分** | 任务1：引擎效果渲染 | 贴图材质，场景环境，灯光布局，摄像机创建符合展示效果 | 3 |
| 引擎最终渲染效果呈现符合角色和场景的原画设计 | 3 |
| 引擎渲染效果的光影效果及故事场景氛围体现 | 3 |
| 任务2：后期剪辑 | 视频效果的创新度和整体表达 | 3 |
| **测量分** | 任务1：引擎效果渲染 | 按照要求规范渲染完成引擎渲染的视频文件 | 2 |
| 灯光环境的布局合理，满足故事剧情的需求 | 2 |
| 合理的运用摄像机机位及后处理效果 | 1 |
| 视频完整的表达整个剧本内容 | 1 |
| 引擎渲染效果展示图符合原画设计 | 1 |
| 渲染材质、灯光、摄像机参数设置合理 | 1 |
| 任务2：后期剪辑 | 视频剪辑合理，转场效果自然 | 1 |
| 视频内容符合剧情故事内容，内容完整，分镜合理 | 2 |
| 后期剪辑及音频音效的效果处理 | 2 |
| 镜头运镜节奏切换符合剧情效果 | 1 |
| 合理运用模块一制作的场景模型 | 2 |
| 合理运用模块二制作的角色动画 | 2 |
| **总分** | **30** |

|  |
| --- |
| **职业素养** |
| 评分方式 | 评分细则 | 分值 |
| **裁决分** | 美术表现、审美判断、质量意识、创意实践和文化理解 | 3 |
| **测量分** | 团队分工与协作 | 1 |
| 熟练运用各类专业软件，进行数字艺术创作 | 1 |

（二）评分方式

竞赛评分本着公平公正公开的原则，评分标准注重对参赛选手价值观与态度、数字艺术设计与制作能力、团队协作与沟通及组织与管理能力的考察。以技能考核为主，兼顾团队协作精神和职业道德素养综合评定。

1.抽检复核

为保障成绩评判的准确性，监督仲裁组将对赛项总成绩排名前30%的所有参赛队伍（选手）的成绩进行复核；对其余成绩进行抽检复核，抽检覆盖率不得低于15%。如发现成绩错误以书面方式及时告知裁判长，由裁判长更正成绩并签字确认。复核、抽检错误率超过5%的，裁判组将对所有成绩进行复核。

2.成绩解密

裁判长正式提交赛位（竞赛作品）评分结果并复核无误后，加密裁判在监督人员监督下对加密结果进行逐层解密。

# 十二、赛场预案

为保障赛项顺利进行，避免竞赛过程中不可控但可能出现的紧急情况，特制定如下赛场预案：

（一）计算机问题处理预案

赛场提供占总参赛队伍10%的备用工位和设备，经规定流程确认需要更换设备或调整工位时，可及时更换。

若计算机在比赛过程中出现死机、蓝屏等现象（重启后无法解决），参赛选手由队长举手示意裁判，在现场裁判确定情况后，可更换备用计算机或调整工位。更换设备的时间，可在比赛结束后相应延时。

（二）试题和U盘问题处理预案

赛场提供占总参赛队伍10%的备用试题和U盘，经规定流程确认需要更换试题或U盘时，可及时更换。

若任务书如出现缺页、字迹不清等问题，参赛选手由队长举手示意裁判，在现场裁判确定情况后，可更换试题。若U盘出现不能读写等问题，参赛选手由队长举手示意裁判，在现场裁判确定情况后，可更换U盘。

（三）重大问题处理预案

赛场若出现重大突发事件或重大安全问题，经赛项执委会和专家组同意，暂停比赛，并由涉及人员有关领导，如裁判长、领队执委会领导和承办校负责人等协调处理解决，并参照《全国职业院校技能大赛制度汇编》要求执行。

# 十三、竞赛须知

（一）参赛队须知

1.参赛队应该参加赛项承办单位组织的各项赛事活动。

2.在赛事期间，领队及参赛队其他成员不得私自接触裁判，凡发现有弄虚作假者，取消其参赛资格，成绩无效。

3.所有参赛人员须按照赛项规程要求按照完成赛项评价工作。

4.对于有碍比赛公正和比赛正常进行的参赛队，视其情节轻重，给予警告、取消比赛成绩、通报批评等处理。

5.参赛队在竞赛现场不得出现学校名称、LOGO 等包含学校信息的内容；不得出现学校、老师、学生的照片；参赛选手及相关人员服装不得出现所在学校信息的元素。

（二）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。

（三）参赛选手须知

1.参赛选手应严格遵守赛场规章、操作规程和工艺准则，保证人身及设备安全，接受裁判员的监督和警示，文明竞赛。

2.参赛选手应按照规定时间抵达赛场，凭身份证、学生证，以及统一发放的参赛证，完成入场检录、抽签确定竞赛工位号，不得迟到早退。

3.参赛选手进入赛场前，须将身份证、学生证、参赛证交由检录人员统一保管，不得带入场内。

4.参赛选手凭竞赛工位号进入赛场，不允许携带任何电子设备及其他资料、用品。

5.参赛选手应在规定的时间段进入赛场，认真核对竞赛工位号， 在指定位置就座。

6.参赛选手入场后，迅速确认竞赛设备状况，填写相关确认文件，并由参赛队长确认签字（竞赛工位号）。

7.参赛选手在收到开赛信号前不得启动操作。在竞赛过程中，确因计算机软件或硬件故障，致使操作无法继续的，经裁判长确认，予以启用备用计算机。

8.赛项任务书及相关资料，均保存在操作系统桌面的“大赛资料” 中。参赛选手应在竞赛规定时间内完成任务书内容，将相应的文档等上传到平台指定位置。

9.参赛选手需及时保存工作记录，以防止因操作系统异常及其他设备异常造成的数据丢失。对于因各种原因造成的数据丢失，由参赛选手自行负责。

10.参赛队所提交的答卷采用竞赛工位号进行标识，不得出现地名、校名、姓名、参赛证编号等信息，否则取消竞赛成绩。

11.竞赛过程中，因严重操作失误或安全事故不能进行比赛的（例如因操作原因发生短路导致赛场断电的、造成设备不能正常工作的），现场裁判员有权中止该队比赛。

12.参赛期间，选手连续工作，餐饮等由赛场统一提供。就餐时间为30分钟，其他时间如选手休息、如厕等时间均计算在比赛时间内。

13.在参赛期间，选手应注意保持工作环境及设备摆放符合生产操作规程。

14.在比赛中如遇非人为因素造成的设备故障，经裁判确认后， 可向裁判长申请补足排除故障的时间。

15.参赛选手不得因各种原因提前结束比赛。如确因不可抗因素需要离开赛场的，须向现场裁判员举手示意，经裁判员许可并完成记录后，方可离开。

16.凡在竞赛期间内提前离开的选手，不得返回赛场。

17.竞赛操作结束后，参赛选手需要根据任务书要求，将相关成果文件拷贝至U 盘，填写结束比赛相关确认文件，并由参赛队长签字确认（竞赛工位号）。因参赛选手未能按要求，将相应的文档等上传到平台指定位置及U盘的，竞赛成绩计为零分。

18.竞赛时间终了，选手应全体起立，结束操作。将资料和工具整齐摆放在操作平台上，经工作人员清点后可离开赛场，离开赛场时不得带走任何资料。

19.在竞赛期间，未经执委会批准，参赛选手不得接受其他单位和个人进行的与竞赛内容相关的采访。参赛选手不得将竞赛的相关信息私自公布。

20.符合下列情形之一的参赛选手，经裁判组裁定后中止其竞赛：

不服从裁判员、监考员管理、扰乱赛场秩序、干扰其他参赛选手比赛，裁判员应提出警告，二次警告后无效，或情节特别严重，造成竞赛中止的，经裁判长确认，中止比赛，并取消竞赛资格和竞赛成绩。

竞赛过程中，由于选手人为造成计算机、仪器设备及工具等严重损坏，负责赔偿其损失，并由裁判组裁定其竞赛结束与否、是否保留竞赛资格、是否累计其有效竞赛成绩。

竞赛过程中，产生重大安全事故、或有产生重大安全事故隐患，经裁判员提示没有采取措施的，裁判员可暂停其竞赛，由裁判组裁定其竞赛结束，保留竞赛资格和有效竞赛成绩。

（四）工作人员须知

1.赛场工作人员由赛项执委会统一聘用并进行工作分工，进入竞赛现场须佩戴组委会统一提供的吊牌。

2.赛场工作人员需服从赛项执委会的管理，严格执行赛项执委会制订的各项比赛规则，执行赛项执委会的工作安排，积极维护好赛场秩序， 坚守岗位，为赛场提供有序的服务。

3.赛场工作人员进入现场，不得携带任何通讯工具或与竞赛无关的物品。

4.参赛队进入赛场，现场裁判及赛场工作人员应按规定审查参赛选手带入赛场的物品，如发现不允许带入赛场的物品，交由参赛队随行人员保管，赛场不提供保管服务。

5.赛场工作人员在竞赛过程中不回答选手提出的任何有关比赛技术问题，如遇争议问题，应及时报告裁判长。

附件：

2023年全国职业院校技能大赛河南省选拔赛数字艺术设计赛项样题链接：

https://pan.baidu.com/s/1hxudmXOHPH48sHq5ztgM3g?pwd=1234

提取码：1234