
全国三维数字化创新设计大赛

全国 3D 大赛

规 则

(2021.9 修订)

全国 3D 大赛组委会



目录

1 总则	2
2 组别设置	6
3 赛项设置	7
4 赛程安排	10
4.1 初赛	10
4.1.1 初赛报名	10
4.1.2 初赛作品提交	10
4.1.3 初赛选拔	11
4.2 省赛	12
4.2.1 省赛作品提交	12
4.2.2 省赛选拔	12
4.3 国赛	13
5 相关条款	14
6 联系我们	15



全国三维数字化创新设计大赛

规 则

1 总则

- 1.1 全国三维数字化创新设计大赛（简称：全国 3D 大赛、3DDS，或 3D DigitalShow）是在国家大力实施创新驱动发展战略、推动实体经济和数字经济融合发展的时代背景下开展的一项大型公益赛事，体现了科技进步和产业升级的要求，是大众创业、万众创新的具体实践。**全国 3D 大赛精英联赛与全国 3D 大赛年度竞赛是全国 3D 大赛组委会开展的两项平行赛事。**
- 1.2 三维数字化技术（3D/VR 数字技术）是工业化和信息化两化深度融合、产业转型升级与创新发展的推动力，**是 DigitalTwin、CPS（Cyber-Physical Systems）与数字经济的基础设施，是工业界与文化创意产业广泛应用的共性工具技术，贯穿于产品设计、制造、管理、市场、服务、消费等各个环节，是开启“工业互联网”和“互联网+”变革的竞争基点，是实现中国制造 2025、“以信息化培育新动能，用新动能推动新发展，做大做强数字经济”的基础支撑和保障。**
- 1.3 全国三维数字化创新设计大赛以“推动三维数字化技术普及、提升创新驱动能力”为主题，以“学 3D！用 3D！我创造！我快乐！”为口号，以“以赛促教、以赛促学、以赛促用、以赛促新”为宗旨，倡导“数字经济+创新文化+工匠精神”融合发展，培育“数字工匠（DigitalMaster）”，孵化“数字工坊(DigitalFoundry)”、营建“数字生态（DigitalEcosystem）”，引领数字经济与战略新兴产业，助力万众创新热潮，支撑产业转型升级，践行创新型国家建设。
- 1.4 全国三维数字化创新设计大赛以“**三维数字化**”与“**创新设计**”为特色，以“创意、创造、创业”为核心，以“众创、众包、众筹”为模式，突出体现三维数字化技术对创新、创业的支持和推进。**要求首先是实用创新活动，同时必须基于 3D/三维数字化技术平台或使用 3D/三维数字化技术工具实现。**



1.5 全国三维数字化创新设计大赛以三维数字化、虚拟仿真化和网络互联化的全新方式和现代手段，以**3D 设计+3D 仿真+3D 数字制造/3D 打印+3D/AR 互动体验+网络共享协同等**，极大降低了创新实践的技术与成本门槛，大大拓展了创新的概念、设计的内涵、实践的形式与参与的范围，使全民参与创新实践成为可能，有力助推了万众创新热潮。

1.6 全国三维数字化创新设计大赛设置开放自主命题赛、行业/企业热点命题赛、以及 3D/VR 产业年度风云榜评选等板块，覆盖三维数字化应用各个领域和方向，鼓励多元应用，鼓励跨界融合。

开放自主命题--

下设三大竞赛方向及评审赛项：

数字工业设计大赛（包括工业设计/产品设计、机电一体化设计、模具设计、数控编程、工程分析、工业仿真、数字工厂、智能制造等）；

数字人居设计大赛（包括数字城市与规划、美丽乡村/特色小镇、BIM、建筑与室内外表现、智能家居/家具、环境景观艺术等）；

数字文化设计大赛（包括文化创意设计、数字艺术与新媒体艺术、微电影与动漫、游戏设计、数字文旅等）。

热点/焦点命题挑战赛--

大赛组委会根据最新社会热点，最新行业趋势，联合行业/企业共同设置热点/焦点命题挑战赛，培养参赛团队创新设计思维，鼓励参赛团队学习、应用新兴行业技术，引导参赛团队积极关注并探索解决社会/企业热点问题。

参加开放自主命题赛的团队须至少参加一季热点/焦点命题挑战赛，才能参与省赛/国赛评审、评奖，挑战赛命题方向及规则的发布将动态更新，请积极关注大赛官网即时通知。

青少年 3D/XR 数字科技创新大赛

3D/XR 数字产业年度风云榜

1.7 全国三维数字化创新设计大赛**着重考察设计过程、设计文档、设计源文件/3D 数字模型以及设计结果**，基准评审标准包括**设计创意性、视觉美观性、工程实用性、设计创新性/技术先进性/攻克技术难题、商业开发价值**等因素；详细具体评审标准与评审细则，由各板块、方向、赛项参照基准标准补充制定。

1.8 全国三维数字化创新设计大赛以推动“大众创业、万众创新”为目标，设置“**大学生组**”、“**研究生组**”、“**职业组**”、“**青少年组**”与“**产业组**”五个组别：
--**鼓励大学生组团**（本科生、大专/高职生等）参与创意设计与科技创新，并以三维数字化/3D 方式进行创新设计及创业实践活动；



--**鼓励研究生组团**（含硕士研究生/博士研究生等）参与创意设计与科技创新，并以三维数字化/3D 方式进行创新设计及创业实践活动；

--**鼓励职业人员**（创客/自由工作者/工作室/工作坊、企事业单位在职工作人员、高校教师等）以三维数字化/3D 方式参与创新设计及创业实践活动；

--**鼓励青少年**（高中生、初中生、小学生）以三维数字化/3D 方式积极参与创新实践课堂、培养创新创业精神、培育创新实践素养；

--**鼓励行业企业**（3D 技术研发应用上下游企业与机构）参与 3D/VR 数字产业年度风云榜评选，树立行业风向标、营造产业链生态链、引领行业健康快速发展。

1.9 全国三维数字化创新设计大赛由 3D 动力发起举办，并先后得到**国家科技部、工信部、教育部、中国科协等部门指导**，联合国家制造业信息化培训中心、全国三维数字化技术推广服务与教育培训联盟（3D 动力）、光华设计发展基金会等单位共同主办，北京昆仑三迪科技发展有限公司与国家制造业信息化培训中心 3D 办联合承办。

1.10 全国三维数字化创新设计大赛组委会下设秘书处与技术专家委员会，以及各专项竞赛委员会，全面负责大赛事项；并按省、自治区、直辖市，以及台港澳、海外等设立赛区，建立赛区组委会，在全国 3D 大赛组委会指导下，具体负责赛区大赛工作的组织与协调。

1.11 全国三维数字化创新设计大赛赛制赛程采用每年举办一届**年度竞赛与精英联赛**，以及专项赛事与擂台挑战赛等：

--**年度竞赛**分大赛报名/初赛海选（3-8 月）、省赛选拔（9-10 月）、总决赛/国赛与颁奖（11-12 月）、3D 梦想秀作品路演（1-6 月）四个赛程（具体时间安排详见大赛公告通知）；

--**精英联赛**分大赛报名/初赛海选（9-12 月）、省赛选拔（5-6 月）、总决赛/国赛与颁奖（7-8 月）、3D 梦想秀作品路演（9-12 月）四个赛程（具体时间安排详见大赛公告通知）；

--**专项赛事及擂台挑战赛**具体地点安排详见大赛公告通知。

为体现现代协同设计理念和团队合作精神，大赛各赛项初赛海选/校赛、省赛、决赛/国赛均以**团队形式**参赛。

1.12 全国三维数字化创新设计大赛每年于 7-8 月（精英联赛）、11-12 月（年度竞赛）间举办全国现场总决赛与颁奖盛典，并同期同地举办“DigitalShow 数字科技文化节”，包括“3D 技术与产品互动体验博览会”、“3D 技术人才与产业发展高峰论坛”、“3D 创新创业众筹计划”、“获奖选手就业推荐签约会”、“获奖作品项目产学研合作对接洽谈会”等高规格系列配套活动，集中打造“中国创造”、“中国设计”“中国 3D”



年度盛典！

- 1.13 为传承‘中华文明’龙火、弘扬‘中国创造’精神，推动“科技与文化融合”、促进“工业与艺术互动”，**全国 3D 大赛选用集中华民族优秀科技、文化、工业、艺术之大成、“中国创造”之典范的青铜三足鼎作为颁奖盛典奖杯，称“龙鼎奖”，助力“中国梦！龙鼎奖！新时代！”**
- 1.14 全国三维数字化创新设计大赛全程配套举办“全国 3D 大赛龙火传递”、“3D 互动体验万里行-全国百城百校系列巡讲/巡展”、“3D 梦想秀”作品展秀、“数字工坊挑战赛”“数字工匠”擂台争霸、“D 谛国学堂”系列课程、“3D 大赛名家大讲堂”、“3D 大赛交流研讨会”、“3D 大赛夏令营/冬令营”等系列活动，以支持配合各赛区初赛/海选、省赛工作，巡礼沿途各赛区优秀创新人才、优秀创新成果、优秀创新理念与创新文化，传播 3D 大赛宗旨。
- 1.15 全国三维数字化创新设计大赛携手世界绿色设计组织 WGDO、中国质量万里行促进会、中国传感器与物联网产业联盟、“一带一路”文化创意产业基金、中国虚拟现实与可视化产业技术创新战略联盟、中国增材制造产业联盟、中国智能研究院、中国五金产业技术创新战略联盟、北京绿色设计促进会、中关村虚拟现实产业协会、中关村工业设计产业协会、深圳市新兴产业投资促进会等支持协办单位，CCTV、新华社客户端、人民日报、人民日报海外版、人民网、新华网、环球时报、深圳特区报、中国日报网、凤凰网、今日头条、爱奇艺客户端、腾讯、网易、搜狐、快手、微视、抖音等合作伙伴，共铸 3D 大 PARTY!
- 1.16 全国三维数字化创新设计大赛自 2008 年发起举办以来，已连续成功举办至第 14 届，受到各地方、高校和企业的重视，赛事规模稳定扩大，参赛高校连续每届超过 600 所、参赛企业每年超过 1000 家，初赛参赛人数累积突破 800 万人、省赛表彰获奖选手累积突破 17 万人、国赛表彰获奖选手累积突破 1.7 万人；**参赛作品水平不断提升，涌现出了一大批优秀设计作品与团队，并快速成长为行业新锐与翘楚，备受业界关注**；同时大赛一头链接教育、一头链接产业、一头链接行业与政府，产教融合不断深化，政产学研用互动不断加强，技术、人才与产业项目合作对接及产业生态平台作用日益突显，已成为全国规模最大、规格最高、水平最强、影响最广的全国大型公益品牌赛事与“互联网+创新”行业盛会，被业界称为“**创客嘉年华、3D 奥林匹克、创新设计奥斯卡**”，全国 3D 大赛历经十三年培育发展，也被教育部正式列入全国高校学科评估体系！



2 组别设置

全国三维数字化创新设计大赛以推动“大众创业、万众创新”为目标，**设置大学生组、研究生组、职业组、青少年组与产业组**五个组别：

-**鼓励大学生组团**(本科生、大专/高职生等)参与创意设计与科技创新，并以三维数字化/3D 方式进行创新设计及创业实践活动；

-**鼓励研究生组团**(含硕士研究生/博士研究生等)参与创意设计与科技创新，并以三维数字化/3D 方式进行创新设计及创业实践活动；

-**鼓励职业人员**(创客/自由工作者/工作室/工作坊、企事业单位在职工作人员、高校教师等)以三维数字化/3D 方式参与创新设计及创业实践活动；

-**鼓励青少年**(高中生、初中生、小学生)以三维数字化/3D 方式积极参与创新实践课堂、培养创新创业精神、培育创新实践素养；

-**鼓励行业企业**(3D 技术研发应用上下游企业与机构)参与 3D/VR 数字产业年度风云榜评选，树立行业风向标、营造产业生态链、引领行业健康快速发展。



3 赛项设置

➤ 开放自主命题赛事（大学生组、研究生组、职业组）

开放自主命题赛事以实用创新活动为基础，基于 3D/三维数字化技术平台或使用 3D/三维数字化技术工具完成实践需求。比赛不限定命题，通过最终设计作品评审、评奖。

参加开放自主命题赛的团队须至少参加一季热点/焦点命题挑战赛，才能参与省赛/国赛评审、评奖，挑战赛命题方向及规则的发布将动态更新，请积极关注大赛官网即时通知。

参赛方向	赛项说明	赛项评审
数字工业 设计大赛	面向工业生产制造、工业与工程项目的设计竞赛，创新设计要突出体现工业过程的数字化、物联网化、智能化发展趋势。作品包含且不限于以下方向：工业设计/产品设计、机电一体化设计、模具设计、数控编程、工程分析、工业仿真、数字工厂、智能制造。	评审抽象要点考察设计创意性、流程完整性、项目复杂度及技术应用创新性、视觉美观性、工程实用性与可开发价值、作品档案的规范完整性等； 评审专业要点考察设计过程“机、电、液、气”的原理理解、一体化应用水平；鼓励物联网、智能技术等融合应用。
数字人居 设计大赛	面向人类社会公共建筑、住宅、家居的设计竞赛，创新设计要突出体现人居设计的数字化、智能化、可持续发展趋势。作品包含且不限于以下方向：数字城市与规划、美丽乡村/特色小镇、BIM、建筑与室内外表现、智能家居/家具、环境景观艺术等。	评审抽象要点考察设计创意性、流程完整性、项目复杂度及技术应用创新性、视觉美观性、商业实用性与可开发价值、作品档案的规范完整性等； 评审专业要点考察设计过程“文化、空间、视觉、可持续”等要素的理解与 BIM 一体化应用水平；鼓励可持续理念、智能理念等的融合应用。
	面向“科技+文化”的融合创新设计竞赛，创新设计要突出体现数字创意在文化领域的体现，打造中国特色文化 IP。作品包含且不限于以下方向：	评审抽象要点考察设计创意性、流程完整性、项目复杂度及技术应用创新性、视觉美观性、商业实用性与可开



数字文化 设计大赛	文化创意设计、数字艺术与新媒体艺术、微电影与动漫、游戏设计、数字文旅等。	发价值、作品档案的规范完整性等； 评审专业要点考察设计过程“文化、艺术、视觉、交互”等要素的理解与数字媒体的综合应用水平；鼓励弘扬中国特色文化，鼓励多元文化融合。
--------------	--------------------------------------	--

➤ 热点/焦点命题挑战赛事（大学生组、研究生组、职业组）

大赛组委会根据社会实时热点/焦点及最新行业趋势，联合行业/企业共同设置热点/焦点命题挑战赛，培养参赛团队创新设计思维，鼓励参赛团队学习、应用新兴技术，引导参赛团队积极关注并探索实践，解决社会/行业热点/焦点问题。

独立参与热点/焦点命题挑战赛事参赛团队也有机会直接获得入围总决赛种子名额。

挑战赛命题方向及规则的发布将动态更新，请积极关注大赛官网即时通知。

➤ 青少年 3D/XR 数字科技创新大赛（青少年组）

青少年 3D/XR 数字科技创新大赛由参赛团队/选手自行选题,自行设计和研究，鼓励青少年在日常生活中发现和提出问题，发挥创意，运用科学思维和 3D/XR 数字技术手段设计解决方案。选题方向也可参考学习大学生组开放自主命题、行业企业热点命题等。

参赛方向	赛项说明	赛项评审
3D/XR 数字科技创新大赛	在日常生活中发现和提出问题，发挥创意，运用科学思维和 3D/XR 数字技术手段设计解决方案。	评审抽象要点考察设计创意性、流程完整性、项目复杂度及技术应用创新性、视觉美观性、可开发价值、作品档案的规范完整性等； 评审专业要点考察对文化、科技、美学基本要素的理解，鼓励知识的融合应用，鼓励探索与实践。



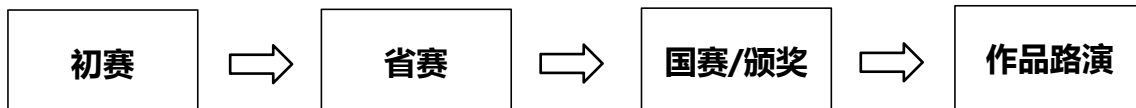
➤ 3D/VR 数字产业年度风云榜（产业组）

设立 3D/VR 数字产业年度风云榜评选，树立行业风向标、营造产业生态链、引领行业健康快速发展。

参赛方向	赛项说明
年度最具影响力十大 3D/VR 内容产品	通过报名、提名、推荐、网络投票等评选出当年 3D/VR 产业年度风云榜。
年度最具影响力十大 3D/VR 终端产品	
年度最具影响力十大 3D/VR 工业应用案例	
年度最具影响力十大 3D/VR 领军企业	
年度最具影响力十大 3D/VR 教育培训机构	



4 赛程安排



4.1 初赛

4.1.1 初赛报名

- 1) 参赛团队以团队方式报名参赛，公益竞赛，报名不收取任何费用。
- 2) 参赛团队由团队成员（2-5 人）与指导教师/教练（1-2 人）组成，每个参赛团队应有一个唯一的名称，如“***院校 1 队”，或进行个性化命名，如“飞虎工作室”等；同一参赛团队最多只允许提交 1 件参赛作品，同一参赛队员最多同时参加两个团队，同一指导教师/教练可指导多个参赛团队参加初赛、省赛与全国总决赛。
- 3) 团队每个成员须在大赛官网注册（完整、准确、真实地填报相关信息），团队队长通过邀请团队成员方式创建团队，团队创建完成后即可报名，报名后由大赛秘书处进行团队信息审核。报名成功后，团队创客空间便可以提交初赛作品，即可按照参赛流程积极备战参赛。
- 4) 参赛报名时间：年度竞赛：2022/4/18-7/31；精英联赛：2021/9/22-12/31。
- 5) 年度竞赛网址：<https://3dds.3ddl.net>，精英联赛网址：<https://ds.3ddl.net>。

4.1.2 初赛作品提交

参赛院校/指导老师应按参赛程序，并按要求组织参赛团队在大赛官网创建团队和报名，及提交初赛作品。

参赛团队按参赛流程要求完成以下操作：

- 1) 报名成功的团队，进入大赛官网团队创客空间，提交初赛作品，在作品描述里提交的作品文件包含数模、作品说明书、图片、视频等。
- 2) 参赛团队利用百度云盘提交初赛参赛作品文件（作品说明书、源文件、图片、视频），并在提交作品时提交相关链接及提取码。官网上作品描述里提交的作品文件和百度云盘提交的文件，两者缺一不可。



3) 参加开放自主命题赛的团队须至少参加一季热点/焦点命题挑战赛，并按照规定要求在提交作品时指定位置提交热点/焦点命题挑战赛作品链接，挑战命题持续滚动发布，敬请关注。

初赛作品提交截止日期：年度竞赛：2022/4/18-7/31；精英联赛：2021/9/22-12/31。

4.1.3 初赛选拔

大学生组/研究生组初赛分校内选拔赛与网络海选两种方式进行；职业组/青少年组初赛采用网络海选方式选拔。

--**校内选拔赛：**由参赛院校自行组织、自行设立奖项。所有参赛团队须在校内选拔赛前在大赛官网报名及提交初赛作品，举办校内选拔的院校需院校负责人向大赛秘书处提出申请（申请时间和方式会在官网另行公告），申请通过后由大赛组委会秘书处分配管理账户，进行作品的评审推荐。

申请条件：以校为单位举办的校内选拔赛的参赛团队至少有 40 个，以院系为单位举办的校内选拔赛的团队至少有 20 个，才能申请校赛管理账户。

晋级省赛的比例：指导按院校参赛团队数 30% 晋级。

--**网络海选：**未组织校内选拔赛的高校或未参加校内选拔的团队，通过网络海选进行，参加网络海选的团队通过推荐指数和作品初评来选拔，选拔出的作品即可参加省赛，具体网络海选规则见后续大赛官网公告。



4.2 省赛

4.2.1 省赛作品提交

入围省赛团队代表参赛院校/单位参与省赛并按参赛流程要求完成以下操作：

- 1) 进入大赛官网团队创客空间,在作品描述里提交省赛作品文件包含数模、作品说明书、图片、视频等。
- 2) 参赛团队利用百度云盘提交省赛参赛作品文件(作品说明书、源文件、图片、视频),并在提交作品时提交相关链接及提取码,官网上作品描述里提交的作品文件和百度云盘提交的文件,两者缺一不可。

省赛作品提交截止日期：年度竞赛：2022/8/1-8/31；精英联赛：2022/3/1-4/15。

4.2.2 省赛选拔

1) 省赛选拔分现场评审与跨赛区的网络评审方式进行。

- 有条件的赛区,由赛区组委会召开现场评审会议,组织评审专家现场对作品进行评审(参赛作品由大赛秘书处统一提供),并产生赛区奖项。
- 其它赛区,由全国 3D 大赛评审专家委员会组织专家团,通过大赛秘书处提供的网络评审平台评审,产生赛区奖项。

2) 各赛区省赛获奖奖项分为特等奖、一等奖、二等奖、三等奖,各若干名;各奖项数量由大赛组委会根据参赛情况确定。

3) 各赛区省赛获奖证书由全国大赛组委会统一印制,各参赛院校/系统一领取并颁发。

4) 省赛选拔产生赛区入围全国现场总决赛团队(荣获赛区特等奖团队),赛区入围全国现场总决赛团队名额由全国大赛组委会按各赛区参赛情况分配。

5) 获得省赛奖项的团队同时可以在全国 3D 大赛官网“点亮数字认证”,预览大赛获奖证书,并可申领 3D 四六级证书。

6) 省赛选拔时间：年度竞赛：2022/9/1-10/31；精英联赛：2022/5/1-5/31。



4.3 国赛

- 1) 全国总决赛、颁奖时间：年度竞赛拟定为 11 至 12 月，精英联赛拟定为 7 月至 8 月，具体时间见大赛组委会通知。
- 2) 全国总决赛采用作品展秀（10 分钟）、评审点评、选手答辩方式进行，展秀内容包含作品创作说明书、作品展示（图片、视频、模型等）、作品技术难点与创新点自评等部分。
- 3) 可以使用省赛参赛作品参加全国总决赛，鼓励决赛团队在省赛参赛作品的基础上完善作品参加全国总决赛，鼓励参赛团队使用企业实际项目参赛，参赛团队可以使用指导教师实际课题项目参赛。
- 4) 全国总决赛由全国 3D 大赛专家委员会组织评审专家团进行现场评审，结合答辩评分与决赛作品评分，产生全国现场总决赛各奖项。评审标准详细内容见《总决赛竞赛办法细则》（决赛前发布）。
- 5) 全国总决赛“龙鼎奖”设置特等奖，综合一、二、三等奖，最佳单项奖，由全国 3D 大赛组委会在全国 3D 大赛颁奖盛典上颁发奖杯、证书，给予奖品、奖金奖励。



5 相关条款

- 1) 大赛参赛团队成员必须如实参加大赛设计，不得他人替代，如发现替代，取消参赛和获奖资格，通报批评。
- 2) 学生组参赛队员身份以大赛报名时的学生证（或学校证明）、身份证为准。鼓励应届毕业生参加全国 3D 大赛，但如因离校而没有配合指导教师组织参加全国 3D 大赛省赛和决赛的等同自动放弃参赛资格。
- 3) 职业组参赛选手身份以报名时身份证信息为准。
- 4) 参赛团队在大赛结束之前不得以任何目的将大赛参赛作品用于其他比赛或发表于其他媒体。同一件作品不能一稿多投、一稿屡投，且精英联赛与年度竞赛参赛作品不能原稿互投。
- 5) 参赛团队应自觉遵守知识产权的有关法规，不得侵犯他人的知识产权或其他权益；对于由此造成的不良后果，由参赛团队自行承担全部经济 and 法律责任。
- 6) 参赛团队获得的奖金(或奖品)如需缴纳税费，将由参赛团队自行承担并办理相关手续。
- 7) 获奖参赛团队有义务协助并配合大赛组委会做好大赛宣传、推广工作。
- 8) 参赛团队一经提交参赛作品即代表完全接受大赛规则。
- 9) 大赛组委会将对所有参赛者的个人 ([详细]) ([信息]) ([进行]) ([保密]) ([。])
- 10) 大赛组委会可根据实际情况对大赛的赛程、奖项设置 ([进行]) ([微调]) ([，]) ([调整]) ([详情]) ([都会]) ([在]) ([大赛]) ([官方]) ([网站]) ([公告]) ([。])
- 11) 大赛组委会拥有“全国三维数字化创新设计大赛”最终解释权。



6 联系我们

地 址：北京市海淀区学清路 8 号科技财富中心 B 座 106，邮编：100192

联系电话：4000393330

联系邮箱：3240768699@qq.com

官方网站：年度竞赛：<https://3dds.3ddl.net/> 精英联赛：<https://ds.3ddl.net>

赛事 QQ 交流群：

西南群：25498372

西北群：454431340

东北群：434389895

华北群：95403609

华中群：635572327

华东群：364370152

华南群：285691081

3D 技术 QQ 交流群：

创客/3D 打印交流群：606164743

艺术建模交流群：274753111

BIM 技术交流群：612300314

SolidWorks 技术交流群：610052175

UG 技术交流群：104178432

Rhino 技术交流群：614096665

ZBrush 技术交流群：615722716

3DMax/Maya 技术交流群：206258551

Unity3D 技术交流群：737456787

SketchUp 技术交流群：756149842



新灵兽实验室平台



全国 3D 大赛微信公众号

全国三维数字化创新设计大赛组委会
国家制造业信息化培训中心
全国 3D 技术推广服务与教育培训联盟(3D 动力)
光华设计发展基金会
2021 年 9 月