

全国 3D 大赛 16 周年精英联赛（2023-2024）虚拟场景创作与虚拟仿真专项赛（动画虚拟制片数字人直播方向）国赛竞赛办法细则

一、国赛作品须知

作品须统一使用 3DShow 发布，在国赛专题页进行线上展示、公示。

- 1、 国赛专题页网址：<https://3dshow.3ddl.net/i/CHINGMU>
- 2、 作品提交截止时间：2024 年 6 月 20 日
- 3、 作品评选时间：2024 年 6 月 23 日
- 4、 国赛提交的作品可以是省赛作品、省赛作品优化后的作品、新的作品均可以。
- 5、 作品中不得出现院校名称、指导老师、团队成员信息及学校 LOGO。

二、比赛内容及评分方法：

A：运用动作捕捉/虚拟制片技术制作一部短片，可以用动捕制作的动画、或者运用基于摄像机追踪技术的虚拟制片/XR 技术拍摄短片。

需提交：

- 1) 成片（视频）；

2) 策划文件： 可以是剧本，也可以是设定、分镜、气氛稿、预演等；

3) 动捕数据、模型和场景源文件（未提供动捕数据得 0 分）。

注：第 1 点上传至第三方视频平台(如 B 站)生成链接上传至 3Dshow (<https://3dshow.3ddl.net/i/CHINGMU>)，第 1、2、3 点上传至百度网盘，将链接发送到指定邮箱(yangwan@chingmu.com)，并备注参赛方向+作品名称+队长名字+学校名称。

评分方法：根据成片进行打分。未提交动捕数据的为 0 分

序号	考察项	考察内容	评分
1	社会意义	对当代社会、生活的反映和探索，获得启发和感悟	20 分
2	策划与剧本	故事情节引人入胜，引起共鸣；独特性，创意创新性	20 分
3	动画表演	动捕演员表演及动捕技术运用	20 分
4	导演表现	对电影故事情节的理解和诠释，以及对演员的指导和沟通能力	20 分
5	影片风格和技术	音乐音效、拍摄手法、剪辑、画面、特效、美术设计、制作等	20 分

B: 运用动作捕捉/虚拟制片技术进行实时数字人演绎，参赛选手选定应用场景完成产品策划；进而使用现有的虚拟数字人相关技术，完成作品的创意设计与制作，并进行合理的呈现。

需提交：

1) 虚拟数字人相关产品策划书；

2) 直播工程文件、模型和场景源文件；

3) 最终作品：实时表演录屏视频文件。

注：第 3 点上传至第三方视频平台(如 B 站)生成链接上传至 3Dshow (<https://3dshow.3ddl.net/i/CHINGMU>)，第 1、2、3 点上传至百度网盘，将链接发送到指定邮箱(yangwan@chingmu.com)，并备注参赛方向+作品名称+队长名字+学校名称。

评分方法：根据实时表演录屏视频文件进行打分；未提交模型文件的得 0 分。

序号	考察项	考察内容	评分
1	应用价值	对当代社会、生活的反映和探索，获得启发和感悟	20 分
2	产品策划书	独特性，创意创新性	20 分
3	动捕实时表演	动捕演员表演及动捕技术运用	20 分
4	作品内容艺术呈现	作品内容实时呈现，从艺术方面打分	20 分
5	作品内容技术性	作品内容的技术性	20 分

三、国赛：龙鼎大奖争夺赛。

1. 比赛时间：2024 年 7 月 11 日-13 日；
2. 比赛地点：湖北美术学院；
3. 内容与规则：现场 48H 创作赛，具体细则于比赛前一周内公布及说明。