

2025 第 18 届全国 3D 大赛“中科视传杯”数字文旅专项赛总决赛竞赛办法细则

一、总决赛安排

- **决赛时间：**12 月 20 日全天，具体时段赛前抽签决定。
- **决赛团队：**2025 第 18 届全国 3D 大赛“中科视传杯”数字文旅专项赛全国总决赛入围团队成员（每团队 3-7 人，含指导教师 1-2 人，学生成员 2-5 人）。

- **决赛办法：**

决赛包含三个环节：参赛团队作品“虚·实”展示、现场作品介绍、现场评审答辩。

1) 作品“虚·实”展示中实景展示部分，专项赛组委会现场提供标展，参赛团队需提供展板内容，组委会统一喷绘现场展示。（注：建议文创产品设计赛道团队须制作实体作品并带至现场进行展示。）

2) 作品“虚·实”展示中数字展示部分，参赛团队使用 3DShow 组织 3D 数字模型、文字、图片、动图、视频等材料内容，完成作品数字内容介绍。介绍一般应包括：设计创意、设计思路、数字技术应用路线、设计任务流程展示、创新点与技术难点介绍、创作过程/花絮视频等。标展现场提供一个展桌和电源插座，现场计算机等展示设备团队自带。

3) 现场作品介绍，评审专家到各参赛团队展位进行问辩，参赛团队派一名主讲队员结合“虚·实”展示内容进行 5 分钟作品介绍。（注：答辩过程作品展示以公示的展板和公示的 3Dshow 为准，不能使用其他线下材料，例如 PPT 等）

4) 现场评审答辩，评审专家到各参赛团队展位进行问辩（约 5 分钟），参赛团队根据提问内容进行现场答辩。

- **作品提交：**

1) 参赛团队提供展示内容文件（PSD 源文件，AI 文件）：1 张作品海报+2 张内容展板（共 3 个展板）；展板尺寸：200*70CM；为保证评审公平公正，展板内容不能有参赛院校与团队名称、团队成员信息。参赛团队可自带校旗，在非评审时间拍照和展示。大赛组委会统一制作团队信息桌签，适时发放。

注：组委会根据提供的数字展示内容，统一喷绘制作展板。组委会为每个参赛团队提供现场展位（2.5m*2.5m*2m），如下图所示。



展位示意图一



展位示意图二

2) 参赛团队项目/作品数字内容介绍须统一使用 3DShow 发布, 在数字文旅专项赛官网按参赛流程修改完善总决赛作品, 作品修改完善期限(11 月 25 日-12 月 18 日)。数字文旅专项赛官网: <https://3dshow.3ddl.net/i/ZKSC>。

参赛团队需要在回执表中提交参赛团队项目/作品数字内容介绍 3Dshow 链接(即 3DShow 云上展板的网址), 该网址是作品“虚·实”展示中数字展示部分评审资料。

■ 制作建议:

- 标展参赛团队所提供的 1 张作品海报 + 2 张内容展板展示内容须按展板尺寸(200*70CM)进行设计, 使用高分辨素材, 颜色模式 CMYK, 以保证喷绘效果。
- 项目/作品数字内容介绍: 须统一使用 3DShow 组织 3D 数字模型、文字、图片、动图、视频等材料内容。项目/作品介绍一般应包括: 介绍一般应包括: 设计创意、设计思路、数字技术应用路线、设计任务流程展示、创新点与技术难点介绍、创作过程/花絮视频等。
- 项目/作品数字内容介绍中 3D 数据模型展示建议: 项目/作品中 3D 数模统一采用宇宙·元平台进行在线展示。如果设计结果为特殊的 3D 文件格式可在 PC 端先转换为 fbx、gltf 等标准格式, 再上传线上。如果设计结果内容量大, 可拆分结构上传。
- 项目/作品数字内容介绍中图片展示建议: 图片重点展示渲染效果图、重要场景、角色图等, 图片分辨率不低于 1920 * 1080DPI。
- 项目/作品数字内容介绍中视频展示建议: 如果项目/作品涉及动态展示、动漫动画、虚拟现实、游戏交互等内容, 建议保存高清视频形式结果, 上传 bilibili 视频平台。

■ 注意事项:

- 年度总决赛回执表信息将作为获奖证书制作与现场身份核验的唯一依据, 请确保信息准确无误。证书团队成员排序以回执表为准。
- 参赛团队须提交《作品独立创作承诺书》并签字/盖章。因有学院盖章, 该文件不用于现场展示。
- 现场答辩顺序与展位位置编号一致, 将于决赛前抽签决定, 抽签日期暂定 12 月 15 日, 将在工作群内另行通知。
- 标展现场提供一个展桌和电源插座, 现场计算机等展示设备团队自带。
- 请各团队提前测试设备、准备应急备用演示方案等, 以确保作品介绍与问辩流畅进行。
- 如有实体作品请妥善包装、运输, 布展时间为决赛前一天下午。

二、评审评奖

根据《全国三维数字化创新设计大赛规则》指导, 2025 第 18 届全国 3D 大赛“中科视传杯”数字文旅专项赛年度总决赛各赛题评审标准如下:

■ 文旅移动端软件开发赛题

| 评审维度 | 本科院校侧重 | 职业院校侧重 | 权重 |
|------|----------------------|---------------|-----|
| 原创表现 | 功能或内容独特创新，开拓新模式 | 在常见功能中融入特色元素 | 10% |
| 内容呈现 | 深度挖掘主题，构建完整知识体系 | 紧扣主题，基础信息准确完整 | 30% |
| 艺术表现 | 界面艺术性与创新性高，操作前瞻 | 界面协调美观，操作简单流畅 | 25% |
| 技术实现 | 功能完整且有拓展（如 AI），性能优化好 | 基础功能正常，运行稳定 | 20% |
| 系统性能 | 多设备、复杂网络下稳定高效 | 常见环境下无显著故障 | 10% |
| 现场表现 | 表达流畅，逻辑清晰，团队协作好 | 表达清晰，能准确回答问题 | 5% |

■ 特色文旅文创产品设计赛题

| 评审维度 | 本科院校侧重 | 职业院校侧重 | 权重 |
|------|-----------------|-------------------|-----|
| 原创表现 | 高度原创，形成独特设计风格 | 在参考基础上进行创新，具有自身特色 | 10% |
| 产品表现 | 模型高精度，效果逼真，功能创新 | 模型符合规范，重点确保实用功能 | 30% |
| 艺术表现 | 紧跟前沿审美，艺术技巧精湛 | 设计舒适、协调，符合大众审美 | 25% |
| 文化内涵 | 深度融合文化元素，引发深度思考 | 文化元素直观易懂，易于理解 | 20% |
| 实体制作 | 材质工艺精湛，还原设计意图 | 材质工艺良好，能反映设计 | 10% |
| 现场表现 | 表达流畅，逻辑清晰，团队协作好 | 表达清晰，能准确回答问题 | 5% |

■ 文旅特色数字模型创作赛题

| 评审维度 | 本科院校侧重 | 职业院校侧重 | 权重 |
|-------|-----------------|------------------|-----|
| 原创表现 | 挖掘独特元素，追求独一无二 | 对常见元素重新设计，体现特色 | 10% |
| 模型标准 | 布线合理，面数精准，细节复杂 | 符合基本规范，布线面数合理 | 20% |
| 效果图表现 | 渲染真实，材质精准，氛围契合 | 清晰展示模型，正常呈现材质光影 | 15% |
| 模型设计 | 视觉效果震撼，色彩图案精妙 | 视觉效果舒适，设计协调 | 25% |
| 文化内涵 | 深度融合多种文化，传达内涵深刻 | 准确传达常见传统文化，易于理解 | 20% |
| 技术规范 | 多平台高度兼容，文件管理科学 | 常见平台运行正常，文件规范有条理 | 10% |

■ 文旅数字场景漫游开发赛题

| 评审维度 | 本科院校侧重 | 职业院校侧重 | 权重 |
|---------|-------------------|------------------|-----|
| 原创表现 | 挖掘小众元素，构建创新框架 | 对常见元素重新设计，转化为特色 | 10% |
| 主题场景构建 | 运用高端技术，场景逼真，氛围突出 | 场景构建符合规范，搭配协调 | 40% |
| 模型素材 | 风格独特，优化到位，质感真实 | 风格实用，适度优化，表现基本特征 | 20% |
| 交互信息可视化 | UI 设计创意，提示智能，引导流畅 | UI 简洁，提示清晰，引导直接 | 10% |
| 交互内容 | 流程复杂合理，道具融入文化元素 | 实现基础功能，流程简单，道具实用 | 10% |
| 交互体验 | 操作流畅，提供个性化体验 | 交互稳定便捷，无明显卡顿 | 10% |

三、相关条款

- 1、作品不得包含违反中华人民共和国法律法规的内容，不得违反公共道德习俗，如由此引起的相关法律后果均由参赛团队承担。
- 2、作品必须为未公开发表过的原创。参赛团队提交的作品不得侵犯第三方的任何著作权、商标权或其他权利。凡涉及抄袭、剽窃等作品，组委会有权取消其参赛资格。
- 3、全国 3D 大赛组委会及主办、协办方对大赛提交的作品，有进行学术交流、案例应用、商展、宣传等权利。
- 4、全国 3D 大赛组委会拥有大赛的最终解释权。

