



2025 第 18 届全国 3D 大赛“曼恒杯”元宇宙虚拟仿真专项赛总决赛竞赛办法细则

一、“曼恒杯”元宇宙虚拟仿真专项赛总决赛竞赛办法与评审标准

根据《全国三维数字化创新设计大赛规则》指导，并参照往届全国 3D 大赛年度总决赛竞赛办法细则，2025 第 18 届全国 3D 大赛“曼恒杯”元宇宙虚拟仿真专项赛年度总决赛竞赛办法与评审标准如下：

形式	竞赛办法	评审标准	
		评审项目	比例
现场答辩 评审	1. 总决赛采用参赛团队现场项目/作品介绍（10 分钟）和评审答辩（5 分钟）方式进行。 2. 答辩评审项目/作品介绍一般应包括：设计创意、设计思路、技术应用路线、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。	创意创新性	30%
		数智技术应用创新性	30%
		视觉传达效果	15%
		商业开发价值	15%
		竞赛现场表现	5%
		答辩作品设计文档规范完整性 3Dshow 云展板	5%

二、“曼恒杯”元宇宙虚拟仿真专项赛总决赛注意事项

2.1 年度总决赛的回执表信息将作为制作获奖证书及入场身份验证的唯一依据，请务必确保所填内容的真实性和准确性，避免出现错误。请注意，获奖证书上团队成员名单（包括指导教师和学生成员）的排序将严格依照回执表中的顺序制作。

2.2 参赛团队需填写《作品独立创作承诺书》并签字/盖章。因有学院盖章，该文件不应在评审答辩中展现。

2.3 线上比赛答辩评审顺序以网络抽签形式决定，网络抽签日期暂定 12 月 3 日，请关注大赛官方网站公告。

2.4 1) 项目/作品 3D 数模统一采用宇宙·元平台进行在线展示与公示，参赛团队须将项目/作品 3D 数据模型上传至宇宙·元平台；

2) 项目/作品须统一使用 3DShow 发布，进行线上展示、公示。

项目/作品发布入口：<https://3dshow.3ddl.net/activity/ftfn>

宇宙·元网址：<https://yuzhouyuan.world>

3DShow 网址：<https://3DShow.3ddl.net>



3DShow 使用指南: https://3DShow.3ddl.net/app/dnl_jhh

宇宙·元模型上传指南: <https://3DShow.3ddl.net/app/dtbhtt>

三、“曼恒杯”元宇宙虚拟仿真专项赛评审细则

- **决赛时间:** 12 月 6 日-7 日全天, 具体时段抽签决定。
- **决赛团队:** 各赛区“曼恒杯”元宇宙虚拟仿真专项赛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)。
- **决赛比赛题目:**
 - 1) 决赛团队自选题目, 根据所选项目实际情况完成下表所示**部分或全部环节**设计任务;
 - 2) 决赛团队完成答辩评审(项目/作品介绍及评审答辩)。

表 “曼恒杯”元宇宙虚拟仿真专项赛任务要求

“曼恒杯”元宇宙虚拟仿真专项赛——决赛设计任务	
任务要求	任务要求说明
元宇宙应用场景创新设计	
项目内容创作	案例可选用头盔端或 PC 端模式进行创作, 在 IdeaXR 元宇宙内容创作引擎中完成作品(设备平台及软件说明请见附件)
应用场景创新	理解元宇宙及相关技术, 进行元宇宙具象应用场景分析与创新设计
设计目标与理念	进行设计所要达成的目标与设计理念
设计风格	最终设计结果所体现的风格、意境等要统一
数字建模(元宇宙内容的三维模型设计及制作)	
模型制作	模型设计及制作应有统一规范, 细节与性能兼顾, 做好不同应用场景的模型优化
材质与贴图	根据内容表达选择适合的材质, 通过贴图以获得更好渲染视觉效果
场景与灯光	场景及灯光布置要合理, 既要烘托氛围又要兼顾应用性能
镜头设置	漫游及相机镜头的取舍及选择要与表现内容保持一致
交互设计(应用的交互行为设计)	
交互行为设计	根据应用场景合理设计交互行为, 突出体现“可用性”与“用户体验”
UI 设计	UI 设计应合理, 传达视觉美感
应用开发(程序开发与发布)	
系统功能开发	应用各系统功能开发
交互开发	在引擎中逐步实现各项交互功能开发
测试及打包及发布	对应用进行软件测试(交互性, 健壮性), 针对不同的平台进行打包或部署完成发布
“曼恒杯”元宇宙虚拟仿真专项赛——决赛线上答辩	
答辩要求	要求说明
设计说明	评审答辩项目/作品须统一使用 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: 项目创意、原理说明, 项目设计思路、数字



	技术应用路线，设计任务流程展示，项目创新点与技术难点介绍，项目数字化创作过程/花絮视频等。
问题回答	根据评审组提问，正确、简洁的回答问题
答辩表现	答辩过程表达流畅、思路清晰
竞赛纪律要求	
纪律要求	要求说明
精神风貌	竞赛过程中参赛团队的精神风貌
赛场纪律	竞赛参赛过程中团队的纪律表现

■ 决赛办法：

各决赛参赛团队自备一台电脑，使用账号登录线上会议系统，派一名主讲队员进行 10 分钟线上项目/作品设计说明，然后由全体队员完成 5 分钟线上答辩。评审答辩项目/作品须统一使用 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：项目创意、原理说明，项目设计思路、数字技术应用路线，设计任务流程展示，项目创新点与技术难点介绍，项目数字化创作过程/花絮视频等。

■ 作品提交：

1) 项目/作品 3D 数模统一采用宇宙·元平台进行在线展示与公示，参赛团队须将项目/作品 3D 数字模型上传至宇宙·元平台。

2) 项目/作品须统一使用 3DShow 发布，在总决赛专题页进行线上展示、公示。项目/作品发布入口：<https://3dshow.3ddl.net/activity/ftfn>。

3) 宇宙·元网址：<https://yuzhouyuan.world>，3DShow 网址：<https://3DShow.3ddl.net>。3DShow 使用指南：<https://3DShow.3ddl.net/app/dnljhh>，宇宙·元模型上传指南：<https://3DShow.3ddl.net/app/dtbhtt>。

答辩团队需要在回执表中提交项目/作品的最终设计结果（即 3DShow 云上展板的网址），该网址将提供给评审专家作为唯一评审资料。未能按时提交者将被视为自动放弃参赛资格。

■ 制作建议：

- 线上答辩设计说明文档制作建议：评审答辩项目/作品须统一使用 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：项目创意、原理说明，项目设计思路、数字技术应用路线，设计任务流程展示，项目创新点与技术难点介绍，项目数字化创作过程/花絮视频等。
- 3D 数字模型展示建议：项目/作品 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。如果设计结果内容容量大，可拆分结构上传。
- 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。
- 视频展示建议：如果项目/作品涉及运动机构仿真、动态展示、动漫动画、虚拟现实、游戏交互等内容，建议保存视频形式结果，上传 bilibili 视频平台。
- 项目/作品 3DShow 云上展板制作建议：云上展板内容建议包含项目/作品 3D 数模展示，视频、渲染图片展示等。



■ 注意事项:

- 决赛线上答辩团队需自备电脑，并调试、测试好各项软件，确保参赛过程网络稳定。
- 附件：设备平台及软件说明（见附件 2）

全国三维数字化创新设计大赛组委会

2025 年 11 月 19 日