

全国三维数字化创新设计大赛 18 周年

精英联赛（2025-2026）

“数智文创产品设计大赛”竞赛办法细则

一、总则

1.1 赛事定位

全国三维数字化创新设计大赛（简称：3D大赛）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，是全国普通高校大学生竞赛排行榜榜单赛事之一。全国3D大赛秉承“以赛促教、以赛促学、以赛促用、以赛促新”的宗旨，体现了科技进步和产业升级的要求，是科教兴国、人才强国、创新发展的具体实践。

1.2 赛事宗旨

本赛项顺应国家文化数字化战略发展趋势，以三维数字化创新设计为核心驱动力，聚焦数智技术与文化创意的深度融合。通过数字化手段赋予文化新的表达方式、新的传播载体与新的生命形态，引导广大青年学生运用3D建模、AIGC、虚拟现实等数字化手段赋能文化创意，培养具有创新思维、数字素养和人文底蕴的复合型设计人才。

1.3 赛项组织

指导单位： 教育部 科技部 工业和信息化部 中国科协

主办单位： 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）、北京光华设计发展基金

会

二、竞赛内容

2.1 作品类型

参赛作品应为以三维数字化设计为核心技术手段创作的文创产品，必须包含完整的三维数字模型，并在此基础上进行文化表达与创意呈现。作品类型包括但不限于：

类型	说明与示例
文化IP与校园创意衍生品设计	围绕传统文化符号、非遗元素、博物馆馆藏、城市形象、校园文化等IP开发的实体文创产品，运用三维数字化技术将文化符号转化为可触摸、可使用的实物。示例：基于三星堆青铜面具建模的手办、校园标志性建筑的三维雕刻文具、非遗剪纸纹样设计的3D打印摆件、城市地标盲盒系列
文化遗产数字化创新	运用三维扫描、逆向建模、动作捕捉等技术对文物古籍、非遗技艺、传统工艺进行数字化记录、复原与再创作，以数字形态保存和传播文化。示例：云冈石窟三维复原、皮影戏动作捕捉数据库、文物修复三维模型、非遗技艺数字展示
数字智能文创设计	完全在数字世界中创作、展示和流通的文创产品，或以人工智能生成技术为核心创作工具完成的作品，体现数字原生与AI赋能的新型创作范式。示例：元宇宙虚拟服饰、数字藏品头像、AIGC辅助生成的敦煌纹样、基于提示词工程的国潮IP形象设计
文旅融合产品设计	面向特定或本地文旅场景开发的体验型产品，与旅游消费场景深度绑定，服务地方文旅发展。鼓励学生挖掘本地非遗、红色文化、城市地标、乡村旅游等特色元素，用数智技术为家乡文旅代言。示例：家乡景区AR互动打卡、非遗数字伴手礼、红色文化数字纪念票、地方地标打卡装置等
交互式数字文创	用户可与作品进行双向互动、参与内容共创的数字体验产品，强调人机交互与沉浸体验。如：非遗技艺VR体验、红色文化互动游戏、数字艺术沉浸展厅、文化主题交互装置
新大众文艺数智创作	运用数字技术创作的叙事性文艺作品，具有完整的故事情节和艺术表达，聚焦青年喜闻乐见的新文艺形态。示例：根植文脉·数字表达--昆仑谣共创工程、AI辅助微短剧、数字人演绎的非遗故事、互动影游、数字音乐动画短片

2.2 作品提交要求

所有参赛作品须通过大赛官网统一使用 **3Dshow 平台** 进行提交，按要求组织 3D 数字模型、文字、图片、视频等材料内容。

1. 3D 数字模型（必选）： 参赛团队须提前到宇宙·元平台

(<https://www.yuzhouyuan.world>) 上传 3D 数字模型（支持格式包括但不限于 STL、OBJ、FBX、STEP 等），模型转换生成链接后，将该链接嵌入到项目 3Dshow 中。因模型转换需要时间，建议提前一周完成上传。

2. 作品展示图片（必选）： 至少 3 张，包括不限于主视图、细节图、场景图。

3. 设计说明书（必选）： 包含创意理念、文化元素解读、数智技术实现路径、创新点阐述、应用场景等。

4. 项目数字化创作过程/花絮视频（必选）： 展示作品的创作过程、技术实现步骤、团队协作等内容，时长 3 分钟以内。

5. 展示视频（可选）： 展示作品动态效果、交互体验或使用场景，时长 3 分钟以内。

6. AIGC 辅助说明（可选）： 包含提示词、生成过程截图、人机协作模式说明及原创性声明。

7. 实物样品照片（可选）： 如有 3D 打印实物或手工制作实物，可提交多角度照片。

注意事项：

1. 所有材料须通过 3Dshow 平台整合呈现，确保内容完整、清晰、真实。

2. 宇宙·元平台模型上传及转换需一定时间，请务必提前准备，避免临近截止日期因技术问题导致无法提交。

三、参赛对象与组别

3.1 参赛组别

☑ 国际大学生组，参赛对象须为国外高校、职业教育和培训单位相关专业的在籍学生或受训者。（含在华留学生，研究生/本科生/高职高专生等。学籍和学历要求可根据所在国教育情况适当调整）；

☑ 研究生组，鼓励研究生组团（含硕士研究生/博士研究生）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；

☑ 本科生组，鼓励本科生组团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；

☑ 高职高专组，鼓励高职/高专生组团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；

3.2 团队组成

1. 每个参赛团队由 2-5 名学生选手和 1-2 名指导老师组成。

2. 鼓励跨学科、跨专业组队参赛，团队成员应包括但不限于工业设计、产品设计、数字媒体艺术、视觉传达设计、计算机科学与技术、人工智能、文化产业管理、历史学、博物馆学等专业学生，体现“艺工融合、文理交叉”的复合型人才培养导向。

3. 每位选手只能加入 1 支参赛队，指导教师可以指导多支参赛队伍。

4. 竞赛报名截止后，所有参赛队伍不得更换、增加参赛成员及指导老师。

四、竞赛方式与流程

4.1 赛程安排

☑ 报名/初赛/作品提交：2026 年 3 月 13 日- 5 月 31 日；

☑ 省赛选拔/省赛评审：2026 年 6 月；

☑ 国赛/全国总决赛：2026 年 7 月；

参赛统一在官网 (<https://3dshow.3ddl.net/i/SZWC>) 报名, 按要求填报相关信息。

4.2 竞赛流程

1. 报名阶段

参赛团队统一在官网 (<https://3dshow.3ddl.net/i/SZWC>) 注册、组队报名, 按要求完整、准确、真实地填报相关信息。大赛为公益赛事, 报名不收取任何费用。

2. 作品提交阶段

参赛团队按照本细则第二条“作品提交要求”完成作品材料准备, 并通过 3Dshow 平台提交。作品提交截止时间以各赛区通知为准。

3. 初赛/校赛阶段

各参赛院校自行组织初赛选拔, 可采用专家评审、答辩展示等形式, 遴选优秀作品推荐进入复赛。推荐作品数量由各赛区统一规定。

4. 省赛阶段

各赛区组织专家对参赛作品进行线上或线下评审, 根据作品质量打分, 产生省级特等奖、一等奖、二等奖、三等奖。省赛优秀作品推荐进入全国总决赛。

5. 国赛/全国总决赛阶段

全国总决赛采用现场赛方式, 包括现场答辩和作品展示两个环节:

答辩环节: 时长 10 分钟, 其中选手讲解 7 分钟, 专家问答 3 分钟。选手需重点阐述创意理念、文化内涵、技术实现与创新价值。

展示环节: 现场展示作品实物或数字模型交互体验, 鼓励携带 3D 打印实物、

VR/AR 设备进行沉浸式展示。

五、评审办法

5.1 评审原则

1. 公平、公正、公开原则；
2. 专家评分制原则（100 分制）；
3. 回避原则：评审专家不得指导参赛作品；
4. 综合考量原则：从设计创意性、视觉美观性、工程实用性、技术先进性、商业可开发价值等多维度综合评定。

5.2 通用评审标准

维度	分值	评分要点
文化内涵	25分	作品对文化元素的挖掘深度与文化解读的准确性；文化符号转化的精准性与时代感；传统文化传承创新的价值体现；文化表达的感染力与传播力
创意设计	25分	设计理念的原创性与独特性；艺术表现力与审美价值；创意构思的创新程度；形态、色彩、材质等设计语言的完整性与协调性；作品引发的用户情感共鸣
数智技术	25分	三维建模质量与模型精细度；技术实现的复杂度与难度；AIGC、VR/AR、3D打印等前沿技术的创新应用程度；数字呈现效果与视觉表现力；技术手段与文化表达的融合度
可制造性	15分	作品结构的合理性与工程可行性；生产工艺的适配性与可实现程度；3D打印等制造工艺的兼容性；材料选择与成本控制考量；数字模型到实物的转化潜力
完成度	10分	作品的完整性与细节处理；展示效果与视觉呈现质量；设计说明的清晰性与逻辑性；作品的可传播性与应用潜力；实物或模型实现情况

5.3 各作品类型详细评审要点

类型一：文化IP与校园创意衍生品设计

维度	分值	评分要点
文化内涵	25分	所选文化IP的代表性与文化价值，包括传统文化符号、非遗元素、博物馆馆藏、城市形象等IP的辨识度与传播意义；对于校园创意衍生品，考察校园文化符号（如校徽、校训、校园地标、社团文化、历史传承）的识别度与情感价值；文化符号在三维设计中的转化准确性；作品对传统文化的时代感诠释以及对校园精神的传承创新；文化传播力与文化认同的引发效果
创意设计	25分	设计理念的原创性，造型、色彩、材质的协调性与艺术表现力；功能与美学的平衡程度，产品实用性（如文具、手办、盲盒、饰品等）与审美价值的结合；对于校园创意衍生品，考察作品与校园生活场景的契合度、对学生群体情感需求的回应；作品对用户情感需求的回应程度，如文化认同、校园归属等情感的唤起
数智技术	25分	三维模型的精细度与视觉表现力，包括模型细节的完整程度、材质质感的真实还原；数字化呈现技术的运用水平，渲染效果对设计意图的准确传达；AIGC、参数化建模等先进设计技术的创新应用；数字模型的可复用性与开发潜力，便于后续衍生设计或生产转化
可制造性	15分	产品结构的力学稳定性与装配可行性；生产工艺适配性与量产可行性，是否适合注塑、3D打印等制造方式；材料选择的经济性与环保性，符合产品定位与目标用户（如学生群体）的消费能力；数字模型到实物的转化潜力与成本控制考量
完成度	10分	模型、图片、视频、说明书等材料的完整性与相互呼应；模型细节的精细度与完成质量；展示效果对作品亮点的呈现；设计说明的清晰性与逻辑性，包括创意理念、文化解读、技术实现路径的阐述

类型二：文化遗产数字化创新

维度	分值	评分要点
文化内涵	25分	对文化遗产历史脉络、工艺精髓、文化价值的挖掘深度；文化遗产原真性的尊重与保护；作品在文化传承与活化中的创新性转化；对濒危文化遗产的关注度与社会价值
创意设计	25分	数字化再创作中呈现形式的创新构思；数字复原作品的视觉语言与艺术表达；叙事结构的完整性与表现力、叙事逻辑的清晰性、场景呈现的丰富性，通过场景重构、工艺流程再现、历史情境演绎等手段呈现文化内涵的方式；展示内容的信息组织与视觉传达效果
数智技术	25分	三维建模的技术精度与艺术表现力的统一；多源数据融合与破损复原的技术创新；AI辅助重建技术在纹样生成、色彩还原等方面的应用深度；沉浸式交互技术的实现效果，虚拟展示、实时渲染等手段对文化场景的呈现能力；数字资产的技术规范与可复用价值
可制造性	15分	实体衍生品的结构、尺寸与复制可行性，对3D打印等制造方式的适配性；数字档案的实用性，可直接用于博物馆展览、教育课件、影视制作、文旅体验等场景的程度；技术成果的可复制性与推广价值，应用于同类文化遗产数字化保护的潜力；技术路线的经济合理性，在保证精度前提下成本控制的有效性
完成度	10分	三维数字模型对文物整体形态、局部细节与纹理色彩的完整呈现程度，或对非遗项目全流程记录的完整度；作品展示图片、视频对关键细节与文化价值的清晰呈现效果；技术路线、数据来源、文化考据等设计说明内容的规范性与学术严谨性；项目材料的整体完成质量与呈现效果

类型三：数字智能文创设计

维度	分值	评分要点
文化内涵	25分	文化元素在数字空间中的转化与重构方式，对传统文化资源的数字原生解读与再创造；作品所呈现的数字文化意象与审美特征，对当代数字文化语境的回应；数字形态下文化价值的传递与表达，作品所蕴含的文化精神与价值导向；数字文创作品在虚拟空间中的文化传播力与影响力
创意设计	25分	数字原生创作的独特性，对数字媒介特性（动态变化、交互反馈、虚拟呈现）的利用程度；视觉风格的原创性与数字美学特征；设计概念的前瞻性与创新引领价值；用户与作品之间的情感连接与共鸣效果
数智技术	25分	三维建模的技术水准与艺术表现力，模型的精细度与视觉完整性；AIGC技术在创意生成、纹样设计、结构优化等方面的应用深度与人机协作效果；数字呈现的技术表现，包括实时渲染质量、动态效果与视觉冲击力；区块链、数字孪生等前沿技术的集成创新应用
可制造性	15分	数字模型的格式规范性与跨平台兼容能力，支持主流数字环境与引擎的导入使用；作品的可衍生潜力，便于二次内容开发与再创作；数字版权保护措施的完善程度，包括原创存证与防护技术手段
完成度	10分	数字模型的完整性与技术质量，包括模型结构、贴图、UV等要素的规范程度；展示材料对作品创意与技术亮点的充分呈现；设计说明对创意来源、文化解读、技术实现路径的清晰阐述；AIGC辅助说明的完整性，包括提示词、生成过程截图、人机协作模式说明

类型四：文旅融合产品设计

维度	分值	评分要点
文化内涵	25分	对家乡本土文化资源（包括非遗、红色文化、城市地标、乡村旅游等）的挖掘深度与文化元素的提炼准确性；文化符号的地域辨识度与代表性，对本地文化特质的精准传达；传统文化在文旅场景中的创造性转化与活化效果；作品对地方文化认同感的激发与文化传播价值
创意设计	25分	产品设计对“人、景、物”关系的创新解读，重构游客与地方文化之间的互动方式；体验模式的独特性，突破传统打卡、集章等常规形式，创造具有识别度和传播力的文化体验方式；产品形态与使用场景的巧妙结合，将地方文化符号转化为可感知、可携带、可分享的文旅记忆；作品对地方文旅IP的塑造能力，形成具有传播力的文化标签与话题性
数智技术	25分	三维建模对地方特色建筑、文化符号、自然风貌的数字化呈现与艺术表现力；数字设计手段在产品形态创新、功能拓展、体验增强等方面的应用深度；数字化内容与实体产品的结合方式，技术手段对文旅产品文化表达的支持效果；技术应用对游客文化感知、游览体验、情感连接的提升作用
可制造性	15分	实体产品的结构设计材料与选择对量产工艺（3D打印、注塑、手工制作等）的适配性；数字产品的部署与维护便捷性，在本地景区等场所推广落地的可行性；产品开发与运营成本的控制合理性，符合本地市场化应用需求；绿色设计与本地材料利用等可持续理念的体现
完成度	10分	从概念设计到可演示原型或实物样品的完成程度；实物产品或交互设备的现场展示效果与体验完整性；设计说明对产品与本地文旅场景关系、应用前景的明确阐述；展示材料对产品功能、使用场景与核心亮点的清晰呈现

类型五：交互式数字文创

维度	分值	评分要点
文化内涵	25分	文化主题的鲜明性与内容深度，交互体验所依托的文化资源价值；互动内容对文化元素的选择与呈现方式，文化解读的准确性与丰富程度；作品在文化传播与教育中的作用，对用户文化认知的提升效果；交互体验过程中文化价值观的自然传递与积极引导
创意设计	25分	交互机制与文化主题的契合度，交互行为与内容叙事的有机结合；用户体验流程的创新设计，用户参与内容生成与故事推进的方式；多感官体验的层次性与沉浸感营造，视觉、听觉、触觉等元素的协调统一；交互内容的可探索性与重复体验价值
数智技术	25分	交互技术实现的准确性与稳定性，包括动作捕捉、手势识别、眼动追踪、语音交互等技术的应用水平；实时渲染与画面表现，交互响应速度与用户体验流畅度；三维场景与数字内容的构建质量，文化元素在虚拟空间中的呈现精度；技术架构对不同终端（头显、手机、PC等）的适配能力
可制造性	15分	交互系统在博物馆、景区、学校等文化场所的部署便捷性与场地适应性；系统架构的可维护性与内容更新能力，支持后续迭代开发的潜力；用户体验的稳定可靠程度，适应不同环境与设备的能力；交互设计模式的可复制性与推广价值，应用于同类文化主题的拓展潜力
完成度	10分	核心交互功能的完整实现与无重大技术缺陷；现场演示的流畅程度与用户体验的完整性；设计说明对交互理念、技术架构、用户测试反馈的清晰阐述；展示材料对交互流程、核心亮点与文化内涵的充分呈现

类型六：新大众文艺数智创作

维度	分值	评分要点
文化内涵	25分	作品故事所植根的文化资源基础，包括中华优秀传统文化、红色文化、当代青年文化等的选取与运用；文化背景的真实性与深度，对相关文化元素的研究与呈现；作品传递的价值导向与时代精神，对青年文化特征的反映；文化内容的传播力，对不同受众群体的吸引力与感染力；在数字创作中保持对文化文脉的尊重与创造性转化，展现从“工具思维”向“叙事思维”转变的文化自觉
创意设计	25分	叙事结构的设计创新性，包括情节安排、人物塑造、视角选择等方面的独特性；艺术风格的原创性与表现力，视觉语言、音乐音效与主题的契合度；文艺类型的融合创新，多种艺术形式的跨界整合与协同表达；观众情感体验的设计引导，角色塑造与情感共鸣的组织方式
数智技术	25分	数字人表演、AI辅助内容生成（剧本、分镜、配音）等技术的应用深度与质量；视效制作的技术水准，包括三维渲染、特效合成、虚拟拍摄等环节的专业性；对于互动影游，交互逻辑的合理性与交互对叙事的增强作用；技术手段对艺术表达的支持程度，前沿技术（AI动捕、实时渲染、虚拟制片等）的创新应用
可制造性	15分	制作流程的完整性与技术路线的可行性，包括从前期策划、中期制作到后期合成的全流程规划；制作周期与资源配置的合理性，符合学生团队的创作实际；作品格式、时长、技术指标对主流视频平台传播渠道的适配性；制作成本的合理控制，在有限条件下实现最佳呈现效果
完成度	10分	作品整体叙事的完整性，故事起承转合或互动影游章节的完整程度；视听质量的专业水准，画面清晰度、声音质量、剪辑节奏等达到播出要求；创作过程的系统性呈现，体现从创意构思、内容制作到最终成品的完整转化路径，包括作纲（创意策划）、作文（剧本创作）、作画（视觉设计）、作歌（音乐音效）、作模（三维建模）、作片（影像制作）、作播（传播展示）等环节的实践成果；设计说明对创作理念、文化立意、技术实现过程的清晰阐述

5.4 评审组织

1. 省赛评审：由各赛区组委会组织相关领域专家组成评审委员会，负责本赛区作品的评审工作。

2. 国赛评审：由全国 3D 大赛组委会组织相关领域专家组成评审委员会，负责全国总决赛的评审工作。

3. 评审专家构成：包括三维数字化技术专家、文化创意领域专家、产品设计专家、文旅产业专家、影视传媒专家等。

六、奖项设置

6.1 省级奖项

省赛评选产生特等奖、一等奖、二等奖、三等奖，颁发省级获奖证书。获奖比例原则上为：特等奖 5%、一等奖 10%、二等奖 20%、三等奖 30%。

6.2 全国奖项

国赛评选产生：

龙鼎大奖：由支持单位特别赞助，奖励最具创新性和商业价值的作品

一等奖、二等奖、三等奖

单项奖：根据作品特点设立“最佳文化传承奖”“最佳数智创新奖”“最佳创意设计奖”“最佳商业潜力奖”“AIGC 特别奖”等

6.3 教师与组织奖项

根据各参赛团队组织与获奖情况，评选产生：

优秀指导教师奖：奖励指导作品获得国赛一等奖及以上奖项的指导教师

优秀组织奖：奖励在赛事组织工作中表现突出的院校或单位

6.4 奖励内容

由 3D 大赛组委会对省赛及国赛获奖团队进行表彰和奖励，包括：

1. 获奖荣誉证书、奖杯、奖品
2. 获奖作品项目投资孵化机会
3. 获奖团队优先直接入职机会
4. 面试推荐读研、师承、进修、实习等机会
5. 各参赛校可根据自身情况制定本校配套奖励政策。

七、申诉与监督

7.1 申诉

参赛团队如对评审结果有异议，可在结果公示之日起 3 个工作日内，向大赛组委会提交书面申诉材料。申诉须实名提出，并提供相关证据。

7.2 监督

大赛设立监督委员会，负责对赛事组织、评审等环节进行监督，确保赛事公平公正。

八、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. 参赛团队提交的作品必须为原创，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并由参赛团队承担相应责任；
3. 全国 3D 大赛组委会对大赛提交的作品，有进行学术交流、商展、宣传、出版等权利；

4. 全国 3D 大赛组委会拥有大赛的最终解释权。

九、联系方式

地址：北京市海淀区学清路 8 号科技财富中心A座501-2

邮编：100192

电话：4000393330

联系人：徐老师 QQ：2428542318