

# 全国三维数字化创新设计大赛组委会

## 关于开展“昆仑谣·中华脉 数字文化共创工程” 举办“3D 大赛-昆仑谣·数字文旅创作大赛 暨 2026 AIGC 多模态创新设计与技术应用大赛” 通 知

各赛区组委会、技术专家委员会、参赛院校，各有关企业、单位：

当前，科技创新日新月异，时代的进步正以前所未有的速度绽放无限可能。人工智能（简称 AI）技术的飞速发展，正在推动各个行业的智能化转型。生成式人工智能（AIGC）正以“技术破壁+场景渗透”的双重动能重塑全球数字经济发展格局；数字技术正深刻重塑文化生产与传播的范式。

在国家“十五五”规划“激发全民族文化创新创造活力，繁荣发展社会主义文化”的指引下，“昆仑谣·中华脉 数字文化共创工程”（简称“昆仑谣共创工程”）直面数字时代文化遗产“创造性转化与创新性发展”的核心命题，为“新大众文艺”的发展铺设一条可落地实施的路径。

长期以来，文化资源的 AI 数字化常面临碎片化、展示化，与当代生活、产业生产割裂等挑战。昆仑谣工程首次系统化地提出了数字文化创作的“七作”方法论，即“作纲、作文、作画、作歌、作模、作片、作播”，正是将这一顶层设计转化为具体方法的关键实践。

全国三维数字化创新设计大赛作为全国普通高校学科竞赛排行榜的重要赛事，已连续成功举办至第 19 届，对推进中国式现代化产业体系建设，加快发展新质生产力，特别是引导广大青年学生积极投身数字化创新创造实践的时代洪流，发挥了不可替代的作用。

经研究决定，自 2026 年起，全国 3D 大赛将盛大开启“3D 大赛-昆仑谣·数

字文旅创作大赛暨 2026 AIGC 多模态创新设计与技术应用大赛”，紧扣“根植文脉·数字表达·全民共创”核心宗旨，以构建可持续、可生长、AI 数字化、全民共创的数字中华文脉生态为根本目标，推动中华优秀传统文化的 AI 数字化与创新性发展，让中华元典文脉插上 AI 数字化的翅膀，飞进千城万巷！

大赛立足“国家战略需求锚定、产业升级痛点破解、科技前沿方向引领”三大定位，以“构建政产学研用协同创新生态、培育新质生产力核心动能”为核心目标，聚焦 AIGC 技术多模态融合、跨场景适配、高价值转化中的创新突破，将打造“技术研发-人才培养-产业落地”一体化国家级的高水平竞赛与实践平台，汇聚全球创新智慧，发掘培育一批勇立科技潮头、具备跨界整合能力的卓越工程师与战略科技人才，加速 AIGC 前沿技术与实体经济及文旅产业深度融合，推动 AI 创新链与产业链深度耦合、教育链与人才链精准对接，为我国抢占全球人工智能产业制高点、实现数字经济高质量发展，并推动“新大众文艺”实践，为创造中华民族现代文明，提供坚实的技术支撑与人才保障。现将有关事项通知如下：

## **一、赛项组织**

### **（一）指导单位**

科技部、教育部、工信部、中国科协

### **（二）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

### **（三）承办运营单位**

北京昆仑三迪科技发展有限公司

### **（四）支持协办单位**

北京星汉云图文化科技有限公司

## 二、赛项主题

根植文脉·数字表达·全民共创

## 三、竞赛内容

### （一）作品内容与形式

每件参赛作品须包括两个内容：《昆仑谣》主题内容 + X 开放主题内容。

作品内容形式包含：文字、图片、音频、视频，以及可选 3D 数模、应用程序、多模态智能体、数字场景交互/MR 元宇宙、样品实物等要素。

#### 1、《昆仑谣》主题内容：

以《昆仑谣》合集为主题与内容素材，提取其中的诗句、词语、思想、观点意境、情感、风物等文字素材、音乐素材、画面素材作为引子、种子、镜子，进行内容创作。

##### 1) MV 音乐视频创作：

①音乐创作，为《昆仑谣》合集重新谱曲、编曲、演唱，演奏，打造国风/中华现代风/新中式原创音乐。

②MV 影像创作，以完整故事、画面、镜头语言，为《昆仑谣》重新创作唯美 MV，实现诗、乐、影的融合。

##### 2) 短剧短视频创作：

①文字剧本，以《昆仑谣》合集为主题与内容素材，创作传播性强的短剧、短视频故事脚本等。

②音像创作，根据以上创作的文字脚本等创作影像视频，以画面、镜头语言与配音配乐等，表达完整叙事或故事。

##### 3) 衍生品等创作。

作品最终表现形式为短视频（2~5 分钟），及作品创作说明书（可选 3D 数模、应用程序、多模态智能体、数字场景交互/MR 元宇宙、样品实物等要素）。

#### 2、X 开放主题内容：

X 开放主题可自选①AIGC 多模态创新设计与技术应用主题，或②大赛官网发

布的行业/产业生态主题。

① AIGC 多模态创新设计与技术应用主题，可选择与文旅及特定场景应用等主题进行内容创作与应用开发。围绕“国家战略需求、产业实际痛点、民生服务升级”，设置 AIGC 内容创作方向（服务文化数字化）、AIGC 应用开发方向（赋能产业转型）两大核心方向，从两大方向 7 大类中任选 1 个类别，完成作品创作/开发。

### **方向一：AIGC 内容创作**

本方向聚焦生成式人工智能技术的深度融合与创新应用，要求参赛者熟练运用 AIGC 内容生成技术，涵盖文本、图像、音频、视频及其跨模态转换与融合，围绕文化传承、社会关切与未来想象等方向创作具有完整性的数字内容作品。重点考察作品在创意构思、技术实现与社会价值三个维度的综合表现，作品形态广泛覆盖视觉艺术、动态影像、交互体验、声音艺术及实验探索等前沿领域。

具体类别如下：

- 视觉艺术与设计类（如品牌 VI 设计、文化遗产数字插画、公益海报创作）；
- 动态影像与叙事类（如 AIGC 微短剧、科普动画、AI 音乐 MV）；
- 文学与跨媒介叙事类（如交互式视觉小说、AI 诗歌散文集、虚构世界设定集）；
- 虚拟数字人及沉浸式体验类（如虚拟偶像出道 MV、数字人剧场、XR 艺术展）。

### **方向二：AIGC 应用开发**

本方向聚焦于生成式人工智能技术的落地应用与创新实践，要求参赛者基于语言大模型、视觉大模型及多模态融合技术，面向行业数字化转型与社会发展需求，设计并开发具备明确场景价值与实用功能的智能系统、工具或智能体。作品应聚焦于解决具体场景中的关键问题，体现清晰的技术路径与用户价值，最终交付物须为可运行、可演示的应用程序或系统原型。作品形态涵盖智能体、移动应用、Web 平台及系统工具等，可服务于数字文创、智慧教育、医疗健康、数字文博、公共服务、科普教育、电子商务、出行购物等领域。

具体类别如下：

- 多模态智能体研发类（如“看图说话”升级版智能体、AI生活助理、儿童教育智能体）；

- 垂直行业 AIGC 工具开发类（如电商图生文/视频工具、建筑设计辅助工具、医疗科普工具）；

- 数字场景交互系统开发类（如虚拟展厅交互系统、交互式教育绘本、动态剧情游戏系统）。

② 行业/产业生态主题，具体内容详情请关注大赛官网动态更新：

<https://3dshow.3ddl.net/i/KLY>

作品最终呈现形式为视频（2~5分钟，视频内容可为内容创作视频或花絮视频或作品展示介绍视频等），及作品创作说明书（可选3D数模、应用程序、多模态智能体、数字场景交互/MR元宇宙、样品实物等要素），及行业/产业生态主题附加要求等。

## （二）作品提交

参赛人员统一在“3D大赛-昆仑谣·数字文旅创作大赛暨2026 AIGC多模态创新设计与技术应用大赛”官网注册、组队报名，并按要求完整、准确、真实地填报相关信息，并且提交作品。

作品提交包括：两个视频（《昆仑谣》主题内容+X开放主题内容），及其创作说明书（及/或附加要求等）。

大赛官网：<https://3dshow.3ddl.net/i/KLY>

## （三）作品要求

- 1、视频分辨率不低于2k，横竖屏都可。
- 2、单视频时长2-5分钟。
- 3、作品视频必须同时在微信短视频平台和哔哩哔哩平台进行发布，须添加有 #昆仑谣 及 #数字文旅创作大赛 #AIGC多模态创新设计与技术应用大赛 #昆仑谣工程 标签。
- 4、作品视频发布后，将作品视频网址提取，在大赛官网作品提交处按要求嵌

入（微信短视频平台作品链接地址，请自行登录PC端微信短视频平台个人管理后台提取）。

- 5、在大赛官网作品提交处，按要求提交两个作品的说明书（以3DShow的形式）。
- 6、3D数模、应用程序、多模态智能体、数字场景交互/MR元宇宙、样品实物等要素根据实际情况提交。
- 7、行业/产业生态主题部分，按行业/产业生态主题方向要求进行提交。

## 四、评审奖励

### （一）评审标准

作品评审采用网络大众评审（传播积分成长值）与专家评审综合评审办法。

成绩排行：月度榜，季度榜，半年榜，年度榜。

短视频指定发布平台：微信短视频平台与哔哩哔哩平台。

短视频传播积分规则：AI算法根据作品的传播互动数据综合给出。

评分规则：

“七作”评分项	分值
作纲：主题定位与总体思路	15%
作文：作品文案内容深度与价值	15%
作画：画面美学与统一性	10%
作歌：音乐情感表达与风格创新	10%
作模：AI、3D数字技术应用	20%
作片：镜头语言表达与逻辑性	10%
作播：作品传播深度和广度	20%

行业/产业生态主题的作品评分，详见大赛官网行业/产业生态主题相关文件。

### （二）奖励办法

所有作品成绩采取滚动上榜，滚动入围月度榜，季度榜，半年榜，年度榜。

周/月/季榜：

周/月/季榜作品根据传播积分成长值进行排名上榜，周/月/季榜上榜者即时

有奖金、奖品、奖励发放并颁发参赛证书。

周/月/季榜入榜者，都有机会入围半年榜(3D 大赛跨年精英联赛与 3D 大赛年度赛)省赛评审。

#### **半年榜(3D 大赛跨年精英联赛与 3D 大赛年度赛)省赛评审：**

半年榜作品评审，采用网络大众评审（传播积分成长值）与专家评审综合评审。评选产生特等奖、一等奖、二等奖、三等奖，由 3D 大赛组委会对半年榜获奖团队进行表彰和奖励（颁发省赛获奖证书）。

#### **年度榜(3D 大赛跨年精英联赛与 3D 大赛年度赛)国赛评审：**

年度榜作品评审，采用网络大众评审（传播积分成长值）与专家评审综合评审。评选产生凤瑶奖、一等奖、二等奖、三等奖，并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、优秀组织奖，由 3D 大赛组委会对国赛获奖团队进行表彰和奖励，包括国赛获奖证书、奖杯、奖品，以及获奖作品项目投资孵化、获奖团队优先直接入职、面试推荐读研、师承、进修、实习等机会，各参赛校可根据自身情况制定本校奖励。

将巡回举办“昆仑谣·数字科技文化节”，组织优秀作品与优秀团队进行线上线下集中展秀、展演、交流、考察等活动。

省赛与国赛评审期间，将同期举办“北斗天罡”现场限时擂台赛。

## **五、参赛对象**

赛项不设置组别，鼓励大学师生、中小学师生、内容创作者、企事业单位及人员等踊跃组队参与。每个团队可由 2-5 名选手和 1-2 名导师组成，团队可以提交多件项目作品。作品正式提交后，作品信息与团队信息不得更改。

## **六、赛程安排**

赛制：滚动赛制，赛事期间内可以随时报名并提交作品。

作品巡演：昆仑谣·数字科技文化节定期在全国各地进行线下活动与巡展。

## 七、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，不得违反公序良俗，如由此引起的相关法律后果均由参赛团队承担。

2、作品必须为未曾公开发表过的原创。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拥有对作品进行非商业的宣传推广等应用的权利。

4、作品经大赛组委会扶持孵化，达成实现商业价值目标的，大赛组委会即获得该作品 20%权益。

5、征集作品经征集方认可并获奖，征集方即可获得该作品 60%知识产权，大赛组委会获得该作品 20%权益，创作者团队拥有该作品 20%知识产权及作品署名权。

6、全国 3D 大赛组委会拥有大赛的最终解释权。

## 八、赛事咨询

(一) 赛事咨询:



QQ群：1070152722



微信视频号：昆仑谣Ai3D

全国三维数字化创新设计大赛组委会

2026年03月30日  
组委会