
全国三维数字化创新设计大赛

全国 3D 大赛

规 则

(2020.4 修订)

全国 3D 大赛组委会



目录

| | |
|--------------------|----|
| 目录..... | 1 |
| 1 总则..... | 3 |
| 2 赛事及赛项设置..... | 7 |
| 3 参赛对象与报名..... | 10 |
| 大学生组..... | 10 |
| 职业组..... | 10 |
| 青少年组..... | 11 |
| 产业组..... | 11 |
| 4 大学生组..... | 11 |
| 开放自主命题..... | 11 |
| 数字工业设计大赛..... | 11 |
| 4.1.1 初赛..... | 11 |
| 4.1.2 复赛/省赛..... | 12 |
| 4.1.3 复赛/省赛选拔..... | 12 |
| 4.1.4 总决赛/国赛..... | 14 |
| 数字人居设计大赛..... | 14 |
| 4.2.1 初赛..... | 14 |
| 4.2.2 复赛/省赛..... | 15 |
| 4.2.3 复赛/省赛选拔..... | 15 |
| 4.2.4 总决赛/国赛..... | 17 |
| 数字文化设计大赛..... | 17 |
| 4.3.1 初赛..... | 17 |
| 4.3.2 复赛/省赛..... | 18 |
| 4.3.3 复赛/省赛选拔..... | 18 |
| 4.3.4 总决赛/国赛..... | 19 |
| 行业/企业热点命题..... | 20 |
| 4.4.1 作品网络海选..... | 20 |
| 4.4.2 总决赛/国赛..... | 21 |
| 5 职业组..... | 21 |
| 开放自主命题..... | 21 |
| 数字工业设计大赛..... | 21 |



| | | |
|-----------------------|-------------------|----|
| 5.1.1 | 作品网络海选..... | 21 |
| 5.1.2 | 总决赛/国赛..... | 22 |
| 数字人居设计大赛..... | | 22 |
| 5.1.3 | 作品网络海选..... | 22 |
| 5.1.4 | 总决赛/国赛..... | 23 |
| 数字文化设计大赛..... | | 23 |
| 5.1.5 | 作品网络海选..... | 23 |
| 5.1.6 | 总决赛/国赛..... | 24 |
| 行业/企业热点命题..... | | 24 |
| 5.1.7 | 作品网络海选..... | 24 |
| 5.1.8 | 总决赛/国赛..... | 25 |
| 6 | 青少年组..... | 25 |
| 青少年 3D/VR 科技创新大赛..... | | 25 |
| 6.1.1 | 作品网络海选..... | 25 |
| 6.1.2 | 总决赛/国赛..... | 25 |
| 7 | 产业组..... | 26 |
| 3D/VR 数字产业年度风云榜..... | | 26 |
| 7.1.1 | 推荐、提名..... | 26 |
| 7.1.2 | 网络投票评选..... | 26 |
| 7.1.3 | 全国现场总决赛颁奖..... | 26 |
| 8 | 就业推荐、作品转化与推广..... | 28 |
| 9 | 相关条款..... | 29 |
| 大赛秘书处联系方式..... | | 30 |



全国三维数字化创新设计大赛

规 则

1 总则

- 1.1 全国三维数字化创新设计大赛（简称：全国 3D 大赛、3DDS，或 3D DigitalShow）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，体现了科技进步和产业升级的要求，是大众创业、万众创新的具体实践。
- 1.2 三维数字化技术（3D/VR 数字技术）是工业化和信息化两化深度融合、产业转型升级与创新发展的推动力，是 DigitalTwin、CPS（Cyber-Physical Systems）与数字经济的基础设施，是工业界与文化创意产业广泛应用的共性工具技术，贯穿于产品设计、制造、管理、市场、服务、消费等各个环节，是开启“工业互联网”和“互联网+”变革的竞争基点，是实现中国制造 2025、“以信息化培育新动能，用新动能推动新发展，做大做强数字经济”的基础支撑和保障。
- 1.3 全国三维数字化创新设计大赛以“推动三维数字化技术普及、提升创新驱动能力”为主题，以“学 3D！用 3D！我创造！我快乐！”为口号，以“以赛促教、以赛促学、以赛促用、以赛促新”为宗旨，倡导“数字经济+创新文化+工匠精神”融合发展，培育“数字工匠（DigitalMaster）”，孵化“数字工坊（DigitalFoundry）”、营建“数字生态（DigitalEcosystem）”，引领数字经济与战略新兴产业，助力万众创新热潮，支撑产业转型升级，践行创新型国家建设。
- 1.4 全国三维数字化创新设计大赛以“三维数字化”与“创新设计”为特色，以“创意、创造、创业”为核心，以“众创、众包、众筹”为模式，突出体现三维数字化技术对创新、创业的支持和推进。要求首先是实用创新活动，同时必须基于 3D/三维数字化技术平台或使用 3D/三维数字化技术工具实现。
- 1.5 全国三维数字化创新设计大赛以三维数字化、虚拟仿真化和网络互联化的全新方式和现代手段，以 3D 设计+3D 仿真+3D 数字制造/3D 打印+3D/AR 互动体验+网络共享协同等，极大降低了创新实践的技术与成本门槛，大大拓展了创新的概念、设计的内涵、实践的形式与参与的范围，使全民参与创新实践成为可能，有力助推了万众创新热潮。
- 1.6 全国三维数字化创新设计大赛设置开放自主命题赛、行业/企业热点命题赛、以及 3D/VR



产业年度风云榜评选等板块，覆盖三维数字化应用各个领域和方向，鼓励多元应用，鼓励跨界融合。

➤ **开放自主命题——**

下设三大竞赛方向及评审赛项：

-**数字工业**设计大赛（工业与工程方向，包括工业设计、产品设计、机电工程设计、工程分析计算、工业仿真、数字工厂、数字制造、模具设计、数控编程等）；

-**数字人居**设计大赛（包括数字城市、美丽乡村、特色小镇、规划设计、BIM 设计、室内外设计、环境艺术设计、智能家居等）；

-**数字文化**设计大赛（包括文化创意、数字艺术、新媒体艺术、微电影与动漫、游戏设计、数字旅游等）。

➤ **行业/企业热点命题——**

大赛组委会根据新兴行业趋势，联合行业/企业共同设置行业热点命题，引导、鼓励院校积极开展产教融合培养，鼓励大学生探索学习、实践应用新兴行业技术；

国内外各类行业组织或企业单位，通过全国 3D 大赛平台发布项目需求或命题，进行作品征集或项目发包；由命题组织或企业配合大赛组委会共同设立命题奖项和评审标准，并共同组织评审；参赛选手/团队按行业/企业命题需求进行作品项目设计提交，最终达成企业需求：

3D/VR 新零售电商大赛；

VR/AR 创新创意设计大赛；

3D 打印创新创意设计大赛；

3D 扫描逆向工程与在线检测大赛；

人工智能与机器人创新大赛；

大学生 3D/VR 校园大使创新创业大赛；

医疗防疫创新创意设计大赛；

中医文化主题创新大赛；

等（动态更新中…请关注大赛官网即时通知）。

➤ **青少年 3D/VR 科技创新大赛**

➤ **3D/VR 数字产业年度风云榜**

1.7 全国三维数字化创新设计大赛着重考察**设计过程、设计文档、设计源文件/3D 数字模型以及设计结果**，基准评审标准包括**设计创意性、视觉美观性、工程实用性、设计创新性/技术先进性/攻克技术难题、商业开发价值**等因素；详细具体评审标准与评审细则，由各板块、方向、赛项参照基准标准补充制定。

1.8 全国三维数字化创新设计大赛以推动“大众创业、万众创新”为目标，设置“大学生组”、



“职业组”、“青少年组”与“产业组”四个组别：

-**鼓励大学生组团**（本科生、研究生、大专/高职生等）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；

-**鼓励职业人员**（创客/自由工作者/工作室/工作坊、企事业单位在职工作人员、高校教师等）以三维数字化/3D 方式参与创新设计及创业实践活动；

-**鼓励青少年**（高中生、初中生、小学生）以三维数字化/3D 方式积极参与创新实践课堂、培养创新创业精神、培育创新实践素养；

-**鼓励行业企业**（3D 技术研发应用上下游企业与机构）参与 3D/VR 数字产业年度风云榜评选，树立行业风向标、营造产业生态链、引领行业健康快速发展。

1.9 全国三维数字化创新设计大赛由 3D 动力发起举办，并先后得到国家科技部、工信部、教育部、中国科协等部门指导，联合国家制造业信息化培训中心、全国三维数字化技术推广服务与教育培训联盟（3D 动力）、光华设计发展基金会等单位共同主办，北京昆仑三迪科技发展有限公司与国家制造业信息化培训中心 3D 办联合承办，新灵兽（北京）电子商务有限公司负责赛事运营。

1.10 全国三维数字化创新设计大赛组委会下设秘书处与技术专家委员会，以及各专项竞赛委员会，全面负责大赛事项；并按省、自治区、直辖市，以及台港澳、海外等设立赛区，建立赛区组委会，在全国 3D 大赛组委会指导下，具体负责赛区大赛工作的组织与协调。

1.11 全国三维数字化创新设计大赛赛制赛程采用每年举办一届**年度竞赛与精英联赛**，以及**专项赛事与擂台挑战赛**等：

-**年度竞赛**分大赛报名/初赛海选（4-7 月）、复赛/省赛选拔（9-10 月）、总决赛/国赛与颁奖（11-12 月）、3D 梦想秀作品路演（1-6 月）四个赛程（具体时间安排详见大赛公告通知）；

-**精英联赛**赛事相关安排将于 9 月另行公布。

-**专项赛事及擂台挑战赛**与大赛总决赛/国赛同期同地举办，或另行安排时间地点举办（具体时间安排详见大赛公告通知）。

为体现现代协同设计理念和团队合作精神，大赛各赛项初赛海选/校赛、复赛/省赛、决赛/国赛均以团队形式参赛。

1.12 全国三维数字化创新设计大赛每年于 11-12 月间举办**全国现场总决赛与颁奖盛典**，并同期同地举办“**DigitalShow 数字科技文化节**”，包括“3D 技术与产品互动体验博览会”、“3D 技术人才与产业发展高峰论坛”、“3D 创新创业众筹计划”、“获奖选手就业推荐签约会”、“获奖作品项目产学研合作对接洽谈会”等高标准系列配套活动，集中打造“中国创造”、“中国设计”“中国 3D”年度盛典！

1.13 为传承‘中华文明’龙火、弘扬‘中国创造’精神，推动“科技与文化融合”、促进“工业与艺术互动”，全国 3D 大赛选用集中华民族优秀科技、文化、工业、艺术之大成、“中国创造”之典范的青铜三足鼎作为颁奖盛典奖杯，称“**龙鼎奖**”，助力“中国梦！龙鼎奖！”



新时代!”

- 1.14 全国三维数字化创新设计大赛全程配套举办“全国 3D 大赛龙火传递”、“3D 互动体验万里行-全国百城百校系列巡讲/巡展”、“3D 梦想秀”作品展秀、“数字工匠”擂台争霸、“D 帝国学堂”系列课程、“3D 大赛名家大讲堂”、“3D 大赛交流研讨会”、“3D 大赛夏令营/冬令营”等系列活动，以支持配合各赛区初赛/海选、复赛/省赛工作，巡礼沿途各赛区优秀创新人才、优秀创新成果、优秀创新理念与创新文化，传播 3D 大赛宗旨。
- 1.15 全国三维数字化创新设计大赛由新灵兽（北京）电子商务有限公司独家运营，并携手世界绿色设计组织 WGD0、中国质量万里行促进会、中国传感器与物联网产业联盟、“一带一路”文化创意产业基金、中国虚拟现实与可视化产业技术创新战略联盟、中国增材制造产业联盟、中国智能研究院、中国五金产业技术创新战略联盟、北京绿色设计促进会、中关村虚拟现实产业协会、中关村工业设计产业协会、深圳市新兴产业投资促进会等支持协办单位，CCTV、新华社客户端、人民日报、人民日报海外版、人民网、新华网、环球时报、深圳特区报、中国日报网、凤凰网、今日头条、爱奇艺客户端、腾讯、网易、搜狐、快手、微视、抖音等合作伙伴，共铸 3D 大 PARTY!
- 1.16 全国三维数字化创新设计大赛自 2008 年发起举办以来，已连续成功举办至第 13 届，受到各地方、高校和企业的重视，赛事规模稳定扩大，参赛高校连续每届超过 600 所、参赛企业每年超过 1000 家，初赛参赛人数累积突破 700 万人、省赛表彰获奖选手累积突破 16 万人、国赛表彰获奖选手累积突破 1.6 万人；参赛作品水平不断提升，涌现出了一大批优秀设计作品与团队，并快速成长为行业新锐与翘楚，备受业界关注；同时大赛一头链接教育、一头链接产业、一头链接行业与政府，产教融合不断深化，政产学研用资互动不断加强，技术、人才与产业项目合作对接及产业生态平台作用日益突显，已成为全国规模最大、规格最高、水平最强、影响最广的全国大型公益品牌赛事与“互联网+创新”行业盛会，被业界称为“创客嘉年华、3D 奥林匹克、创新设计奥斯卡”。



2 赛事及赛项设置

全国 3D 大赛以“科技与文化融合”、“工业与艺术互动”及“3D FOR ALL”理念，设置开放自主命题、行业/企业热点命题、3D/VR 数字产业年度风云榜等。具体竞赛项目及说明见下表：

| 开放自主命题 | | | |
|----------|----|---------------|--|
| 参赛方向 | 编号 | 竞赛项目 | 赛项说明 |
| 数字工业设计大赛 | G1 | 工业设计/产品设计赛项 | 面向生产制造等工程运用为目的的竞赛，包含制造、工程中的各个设计环节。 |
| | G2 | 机电工程结构设计赛项 | |
| | G3 | 模具设计赛项 | |
| | G4 | 数控编程赛项 | |
| | G5 | 工程分析赛项 | |
| | G6 | 工业仿真赛项 | |
| | G7 | 数字工厂赛项 | |
| | G8 | 数字制造赛项 | |
| 数字人居设计大赛 | B1 | 数字城市与规划设计赛项 | 此赛项包含数字城市设计、数字城市设施规划、网络化与智能化城市社区建设、数字地图、交通规划、城市物联网信息工程等。 |
| | B2 | 美丽乡村/特色小镇设计赛项 | 此赛项面向美丽乡村/特色小镇规划设计。 |
| | B3 | BIM 设计赛项 | 此赛项面向民用建筑及基础设施领域的建筑信息模型竞赛。建筑信息模型具有可视化、协调性、模拟性、优化性和可出图性等特点。 |
| | B4 | 室内外表现设计赛项 | 此赛项包含室内外设计、空间设计、装饰装修等相关内容。 |
| | B5 | 智能家居设计赛项 | 此赛项指以物联网为基础的家居自动控制系统设计、智能电器、智能家具等设计。 |
| | B6 | 环境景观艺术设计赛项 | 此赛项包含建筑外观表达、园林设计、环境景观设计、装饰装修等。 |



| | | | |
|--------------|----|--------------|---|
| 数字文化 设计大赛 | S1 | 文化创意设计赛项 | 此赛项指以文化为元素，融合多元文化、多学科的创新文化现象，并最终通过数字视觉进行传达的作品类赛项。 |
| | S2 | 数字艺术与新媒体艺术赛项 | 此赛项包含角色设计（含游戏角色）、场景设计（含游戏场景）、静物设计（含游戏道具）。 |
| | S3 | 微电影与动漫赛项 | 此赛项具有完整故事情节的 CG 短片、实拍短片、CG 加实拍短片。 |
| | S4 | 游戏设计赛项 | 此赛项专注于完整的电子游戏，包括动作、冒险、角色扮演、模拟、战略、解谜等类型。游戏道具、角色、场景归属于数字艺术赛项。 |
| | S5 | 数字旅游 | 此赛项专注于旅游过程的数字化与网络化，通过三维可视化技术、虚拟现实技术为用户提供了一种前所未有的旅游方式。 |

| 行业/企业热点命题 | | |
|----------------------|----|--|
| 命题赛项 | 编号 | 赛项说明 |
| 3D/VR 新零售电商大赛 | H1 | 行业热点命题由组委会根据最新行业趋势、走向设置赛项，企业命题由企业直接命题或企业实际项目作品征集，按赛项由命题企业设立奖项和标准，并参与评审。竞赛办法细则、奖项设置等将陆续在大赛官网发布。 |
| VR/AR 创新创意设计大赛 | H2 | |
| 3D 打印创新创意设计大赛 | H3 | |
| 3D 扫描逆向工程与在线检测大赛 | H4 | |
| 人工智能与机器人创新大赛 | H5 | |
| 大学生 3D/VR 校园大使创新创业大赛 | H6 | |
| 医疗防疫创新创意设计大赛 | H7 | |
| 中医文化主题创新大赛 | H8 | |



青少年 3D/VR 科技创新大赛

| 参赛方向 | 编号 | 赛项说明 |
|------------------|----|---|
| 青少年 3D/VR 科技创新大赛 | Q1 | 青少年 3D/VR 科技创新大赛由参赛团队/选手自行选题,自行设计和研究,鼓励青少年在日常生活中发现和提出问题,运用 3D 数字化手段、科学思维和创意设计解决方案,选题方向也可参考开放自主命题、行业企业热点命题 3D 打印创新创意设计大赛等。 |

3D/VR 数字产业年度风云榜

| 参赛方向 | 编号 | 赛项说明 |
|-----------------|----|---|
| 3D/VR 数字产业年度风云榜 | F1 | 通过报名、提名、推荐、网络投票等评选出 3D/VR 产业年度风云榜:年度最具影响力十大 3D/VR 内容产品、年度最具影响力十大 3D/VR 终端产品、年度最具影响力十大 3D/VR 工业应用案例、年度最具影响力十大 3D/VR 领军企业、年度最具影响力十大 3D/VR 教育培训机构。 |



3 参赛对象与报名

大学生组

- 3.1.1 大学生组参赛对象为全国各类高校在校大学生。
- 3.1.2 在校大学生参赛须在指导教师组织下，以团队方式报名参赛。
- 3.1.3 大学生组参赛团队由学生队员（2-5 人）与指导教师（1-2 人）组成。每个参赛团队应有一个唯一的名称，如**院校 1 队、2 队，或进行个性化命名，如“飞虎工作室”、“创意无限队”等；同一参赛团队最多只允许提交 1 件参赛作品，同一学生参赛队员最多同时参加两个团队，同一指导教师可指导多个参赛团队参加赛区初赛、复赛与全国现场总决赛。
- 3.1.4 大赛采用网上报名，团队每个成员须在大赛官网注册，队长通过邀请团队成员方式创建团队，团队创建完成后即可报名，报名后由大赛管理员进行团队信息审核。报名网址 <https://3dds.3ddl.net>。报名成功后，团队创客中心便可以提交初赛作品，即可按照参赛流程积极备战参赛。
- 3.1.5 大学生组参赛报名时间：4 月 18 日至 7 月 31 日。
- 3.1.6 参赛报名不收取任何费用。

职业组

- 3.2.1 职业组参赛对象为创客/自由工作者/工作室/工作坊、企事业单位在职工作人员、高校教师等。
- 3.2.2 职业组以组建团队的形式(临时组团、工作室、工作团队等)参赛，或代表企业/单位参赛。
- 3.2.3 大赛采用网上报名，团队每个成员须在大赛官网注册，队长通过邀请团队成员方式创建团队，团队创建完成后即可报名，报名后由大赛管理员进行团队信息审核。报名网址 <https://3dds.3ddl.net>。报名成功后，团队创客中心便可以提交初赛作品，即可按照参赛流程积极备战参赛。
- 3.2.4 职业组参赛报名时间：4 月 18 日至 7 月 31 日。
- 3.2.5 参赛报名不收取任何费用。



青少年组

- 3.3.1 青少年组参赛对象为各类富有创新精神的青少年（中小学生）3D 爱好者。
- 3.3.2 青少年组可以参加青少年 3D/VR 科技创新大赛。
- 3.3.3 青少年组可以组团或代表学校参赛，团队成员至少含有 1 位指导老师或家长。
- 3.3.4 大赛采用网上报名，团队每个成员须在大赛官网注册，队长通过邀请团队成员方式创建团队，团队创建完成后即可报名，报名后由大赛管理员进行团队信息审核。报名网址 <https://3dds.3ddl.net>。报名成功后，团队创客中心便可以提交初赛作品，即可按照参赛流程积极备战参赛。
- 3.3.5 青少年组参赛报名时间：4 月 18 日至 7 月 31 日。
- 3.3.6 参赛报名不收取任何费用。

产业组

- 3.4.1 产业组参赛对象为在中国国内从事 3D 技术、3D 人才、3D 产业，以及设计/创新/创造相关业务的公司、企事业单位、教育培训机构等产业单位。
- 3.4.2 产业组可以报名参加“3D/VR 数字产业年度风云榜”的提名、推荐与投票；或参加行业/企业热点命题赛。
- 3.4.3 大赛采用网上报名、提名、推荐，报名网址：<https://3dds.3ddl.net>。报名成功后，大赛秘书处将与产业组报名者（企业、机构代表人）进行信息核实、确认，并在大赛官方网站公布。
- 3.4.4 产业组参赛报名时间：4 月 18 日至 7 月 31 日。
- 3.4.5 参赛报名不收取任何费用。

4 大学生组

开放自主命题

数字工业设计大赛

| | | | |
|----|-------------|----|------------|
| G1 | 工业设计/产品设计赛项 | G2 | 机电工程结构设计赛项 |
| G3 | 模具设计赛项 | G4 | 数控编程赛项 |
| G5 | 工程分析赛项 | G6 | 工业仿真赛项 |
| G7 | 数字工厂赛项 | G8 | 数字制造赛项 |

4.1.1 初赛



- 4.1.1.1 初赛分校内选拔赛与网络海选两种方式进行。
- 4.1.1.2 校内选拔赛由参赛院校自行组织、自行设立奖项。初赛作品按照大赛要求提交到大赛官网上，校内选拔赛可通过作品评选、现场竞赛或考试等方式产生初赛奖项。
- 4.1.1.3 举办校内选拔的院校需院校负责人向大赛秘书处提出申请，由大赛秘书处工作人员分配该校后台管理账户，负责人对本校初赛作品进行查看管理，经初赛选拔后，在后台推荐复赛/省赛参赛作品（按学院报名数 30%出线）。
- 4.1.1.4 参赛院校及指导教师应按参赛程序，认真组织组建参赛团队与校内初赛选拔，并按要求组织参赛团队在大赛官网创建团队和报名，及提交初赛作品。
- 4.1.1.5 报名参赛院校/院系在向全国大赛秘书处提交复赛参赛团队名单与作品时，按要求向全国大赛秘书处上报加盖报名院校/院系公章的初赛选拔情况与初赛选拔结果。
- 4.1.1.6 未组织校内选拔赛的高校或未参加校内选拔的团队，通过网络海选进行，参加网络海选的团队通过网络人气分和初赛评审来选拔，选拔出的作品即可参加复赛/省赛，具体网络海选规则见大赛官网公告。

4.1.2 复赛/省赛

- 4.1.2.1 复赛/省赛采用作品赛形式，由经院校初赛选拔产生的复赛/省赛入围团队代表报名院校/院系参加。
- 4.1.2.2 参赛院校/院系、参赛团队按参赛流程要求完成以下操作：
 - A、进入大赛官网团队创客中心，经过初赛选拔出线的团队，方可上传复赛/省赛作品，作品文件包含数模、作品说明书、图片、视频等。
 - B、参赛团队利用百度云盘上传复赛/省赛参赛作品文件（作品说明书、源文件、图片、视频），并在官网团队创客中心向全国大赛秘书处提供相关链接及提取码，具体操作流程见大赛官网参赛指南。
- 4.1.2.3 复赛作品提交、上传截止日期：7月1日-8月20日。

4.1.3 复赛/省赛选拔

- 4.1.3.1 复赛/省赛作品由赛区组委会组织评审专家团进行作品评审（复赛评审以团队上传至大赛官网的作品为准），最终产生赛区各奖项。评审方向参考下表：



| 竞赛项目 | 评审方向 |
|-------------|--|
| 工业设计/产品设计赛项 | 主要考察作品的设计创新性、商业实用价值/可开发价值、视觉美观性以及作品最终展现的品质等。 |
| 机电工程结构设计赛项 | 主要考察作品的设计创新性、商业实用价值/可开发价值、作品的原理与结构等。 |
| 模具设计赛项 | 主要考察作品模具设计过程与结果的合理性、技术先进性、设计实现难度等。 |
| 数控编程赛项 | 主要考察作品数控编程与加工过程的工艺合理性、加工技术先进性、实现难度等。 |
| 工程分析赛项 | 主要考察作品工程分析、仿真的合理性、分析技术先进性、分析实现难度等。 |
| 工业仿真赛项 | 主要考察作品工业仿真的合理性、仿真技术先进性、仿真应用价值、实现难度等。 |
| 数字工厂赛项 | 主要考察作品的工业仿真合理性、整体布局的合理性、工艺布局的合理性、人机工程合理性等。 |
| 数字制造赛项 | 主要考察作品数字制造过程的工艺合理性、制造技术先进性、实现难度等。 |

- 4.1.3.2 复赛/省赛奖项，数字工业设计大赛设置特等奖，综合一、二、三等奖各若干名等，奖项与数量由赛区组委会根据赛区参赛情况确定，赛区复赛获奖证书由全国大赛组委会统一印制，赛区组委会统一领取并颁发。获得省赛奖项的团队同时可以在 3D 圈圈网 <http://3dquanquan.cn/> 申请 3D 四六级证书。
- 4.1.3.3 复赛/省赛选拔产生赛区入围全国现场总决赛团队（荣获赛区特等奖团队）。赛区入围全国现场总决赛团队名额由全国大赛组委会按各赛区参赛情况分配。
- 4.1.3.4 复赛/省赛作品网络公示阶段，通过最佳网络人气奖评选活动，产生最佳网络人气奖、最佳网络评价奖等若干名，由全国大赛组委会直接给予奖励并颁发获奖证书，并直接入围全国现场总决赛（不占赛区名额）。



4.1.3.5 复赛/省赛作品最佳网络人气奖评选及赛区评审时间：8月21日-10月31日

4.1.4 总决赛/国赛

- 4.1.4.1 全国总决赛、颁奖时间拟定为11至12月，具体时间见大赛组委会通知。
- 4.1.4.2 全国现场总决赛采用现场作品展秀（10分钟）、评审点评、选手答辩方式进行，展秀内容包含作品创作说明书、作品展示（图片、视频、模型等）、作品技术难点与创新点自评等部分。
- 4.1.4.3 可以使用复赛/省赛参赛作品参加全国现场总决赛，鼓励决赛团队准备新的设计作品参赛，鼓励参赛团队使用企业实际项目参赛，参赛团队可以使用指导教师实际课题项目参赛。
- 4.1.4.4 全国总决赛由全国3D大赛专家委员会组织评审专家团进行现场评审，结合现场评分与决赛作品评分，产生全国现场总决赛各奖项。评审标准参考4.1.3.1条复赛评审方向，评审标准详细内容见《现场总决赛竞赛办法细则》（决赛前发布）。
- 4.1.4.5 全国总决赛“龙鼎奖”大学生组数字工业设计大赛设置特等奖，综合一、二、三等奖，最佳赛项奖，由全国3D大赛组委会在全国3D大赛颁奖盛典上颁发奖杯、证书，给予奖品、奖金奖励：

| 全国3D大赛现场总决赛“龙鼎奖”大学生组数字工业设计大赛奖项设置 | | |
|----------------------------------|-----|-----|
| 特等奖 | | |
| 一等奖 | 二等奖 | 三等奖 |
| 最佳工业设计/产品设计奖 | | |
| 最佳机电工程结构设计奖 | | |
| 最佳模具设计奖 | | |
| 最佳数控编程奖 | | |
| 最佳工程分析奖 | | |
| 最佳工业仿真奖 | | |
| 最佳数字工厂设计奖 | | |
| 最佳数字制造奖 | | |

数字人居设计大赛

- | | |
|----------------|------------------|
| B1 数字城市与规划设计赛项 | B2 美丽乡村/特色小镇设计赛项 |
| B3 BIM设计赛项 | B4 室内外表现设计赛项 |
| B5 智能家居设计赛项 | B6 环境景观艺术设计赛项 |

4.2.1 初赛



- 4.2.1.1 初赛分校内选拔赛与网络海选两种方式进行。
- 4.2.1.2 校内选拔赛由参赛院校自行组织、自行设立奖项。初赛作品按照大赛要求提交到大赛官网上，校内选拔赛可通过作品评选、现场竞赛或考试等方式产生初赛奖项。
- 4.2.1.3 举办校内选拔的院校需院校负责人向大赛秘书处提出申请，由大赛秘书处工作人员分配该校后台管理账户，负责人对本校初赛作品进行查看管理，经初赛选拔后，在后台推荐复赛/省赛参赛作品（按学院报名数 30%出线）。
- 4.2.1.4 参赛院校及指导教师应按参赛程序，认真组织组建参赛团队与校内初赛选拔，并按要求组织参赛团队在大赛官网创建团队和报名，及提交初赛作品。
- 4.2.1.5 报名参赛院校/院系在向全国大赛秘书处提交复赛参赛团队名单与作品时，按要求向全国大赛秘书处上报加盖报名院校/院系公章的初赛选拔情况与初赛选拔结果。
- 4.2.1.6 未组织校内选拔赛的高校或未参加校内选拔的团队，通过网络海选进行，参加网络海选的团队通过网络人气分和初赛评审来选拔，选拔出的作品即可参加复赛/省赛，具体网络海选规则见大赛官网公告。

4.2.2 复赛/省赛

- 4.2.2.1 复赛/省赛采用作品赛形式，由经院校初赛选拔产生的复赛/省赛入围团队代表报名院校/院系参加。
- 4.2.2.2 参赛院校/院系、参赛团队按参赛流程要求完成以下操作：
 - A、进入大赛官网团队创客中心，经过初赛选拔出线的团队，方可上传复赛/省赛作品，作品文件包含数模、作品说明书、图片、视频等。
 - B、参赛团队利用百度云盘上传复赛/省赛参赛作品文件（作品说明书、源文件、图片、视频），并在官网团队创客中心向全国大赛秘书处提供相关链接及提取码，具体操作流程见大赛官网参赛指南。
- 4.2.2.3 复赛作品提交、上传截止日期：7月1日-8月20日。

4.2.3 复赛/省赛选拔

- 4.2.3.1 赛区选拔/复赛作品由赛区组委会组织评审专家团进行作品评审（复赛评审以团队上传至大赛官网的作品为准），最终产生赛区各奖项。评审方向参考下表：



| 竞赛项目 | 评审方向 |
|-------------|--|
| 数字城市与规划设计赛项 | 主要考察作品的创新设计理念、视觉表现、开发技术的先进性、城市规划设计的合理性等。 |
| 美丽乡村/特色小镇赛项 | 主要考察作品的创新性、乡村及小镇规划的合理性以及商业可开发价值等。 |
| BIM 设计赛项 | 主要考察建筑模型结构的合理性、建筑信息的完整性、作品的实现难度、BIM 技术的先进性及运用价值和效果等。 |
| 室内外表现设计赛项 | 主要考察作品的创新性、视觉表现、设计技术的先进性、作品最终展现的品质以及作品实现难度等。 |
| 智能家居设计赛项 | 主要考察作品、方案的创新设计理念、视觉表现、技术应用的先进性、人居理念合理性等。 |
| 环境景观艺术设计赛项 | 主要考察作品的创新性、视觉表现、设计技术的先进性、作品最终展现的品质以及作品实现难度等 |

- 4.2.3.2 复赛/省赛奖项，数字工业设计大赛设置特等奖，综合一、二、三等奖各若干名等，奖项与数量由赛区组委会根据赛区参赛情况确定，赛区复赛获奖证书由全国大赛组委会统一印制，赛区组委会统一领取并颁发。获得省赛奖项的团队同时可以在 3D 圈圈网 <http://3dquanquan.cn/> 申请 3D 四六级证书。
- 4.2.3.3 复赛/省赛选拔产生赛区入围全国现场总决赛团队（荣获赛区特等奖团队）。赛区入围全国现场总决赛团队名额由全国大赛组委会按各赛区参赛情况分配。
- 4.2.3.4 复赛/省赛作品网络公示阶段，通过最佳网络人气奖评选活动，产生最佳网络人气奖、最佳网络评价奖等若干名，由全国大赛组委会直接给予奖励并颁发获奖证书，并直接入围全国现场总决赛（不占赛区名额）。
- 4.2.3.5 复赛/省赛作品最佳网络人气奖评选及赛区评审时间：8 月 21 日-10 月 31



日

4.2.4 总决赛/国赛

- 4.2.4.1 全国总决赛、颁奖时间：拟定为 11 至 12 月，具体时间见大赛组委会通知。
- 4.2.4.2 全国现场总决赛采用采用现场作品展秀（10 分钟）、评审点评、选手答辩方式进行，展秀内容包含作品创作说明书、作品展示（图片、视频、模型等）、作品技术难点与创新点自评等部分。
- 4.2.4.3 可以使用复赛/省赛参赛作品或新作品参加全国总决赛，鼓励决赛团队完善复赛参赛作品参加全国现场总决赛，鼓励参赛团队使用企业实际项目参赛，参赛团队可以使用指导教师实际课题项目参赛。
- 4.2.4.4 全国总决赛由全国 3D 大赛专家委员会组织评审专家团进行现场评审，结合现场评分与决赛作品评分，产生全国现场总决赛各奖项。评审标准参考 4.2.3.1 条复赛/省赛评审方向，评审标准详细内容见《现场总决赛竞赛办法细则》（决赛前发布）。
- 4.2.4.5 全国总决赛“龙鼎奖”大学生组数字人居设计大赛设置特等奖、一、二、三等奖、最佳赛项奖，由全国 3D 大赛组委会在全国 3D 大赛颁奖盛典上颁发奖杯、证书，给予奖品、奖金奖励：

| 全国 3D 大赛现场总决赛“龙鼎奖”大学生组数字人居设计大赛 奖项设置 | | |
|--|-----|-----|
| 特等奖 | | |
| 一等奖 | 二等奖 | 三等奖 |
| 最佳数字城市与规划设计奖 | | |
| 最佳 BIM 设计奖 | | |
| 最佳室内外表现设计奖 | | |
| 最佳智能家居设计奖 | | |
| 最佳环境景观艺术设计 | | |
| 最佳美丽乡村/特色小镇设计奖 | | |

数字文化设计大赛

- S1 文化创意设计赛项
- S2 数字艺术/新媒体艺术赛项
- S3 微电影与动漫赛项
- S4 游戏设计赛项
- S5 数字旅游赛项

4.3.1 初赛

- 4.3.1.1 初赛分校内选拔赛与网络海选两种方式进行。



- 4.3.1.2 校内选拔赛由参赛院校自行组织、自行设立奖项。初赛作品按照大赛要求提交到大赛官网上，校内选拔赛可通过作品评选、现场竞赛或考试等方式产生初赛奖项。
- 4.3.1.3 举办校内选拔的院校需院校负责人向大赛秘书处提出申请，由大赛秘书处工作人员分配该校后台管理账户，负责人对本校初赛作品进行查看管理，经初赛选拔后，在后台推荐复赛/省赛参赛作品（按学院报名数 30%出线）。
- 4.3.1.4 参赛院校及指导教师应按参赛程序，认真组织组建参赛团队与校内初赛选拔，并按要求组织参赛团队在大赛官网创建团队和报名，及提交初赛作品。
- 4.3.1.5 报名参赛院校/院系在向全国大赛秘书处提交复赛参赛团队名单与作品时，按要求向全国大赛秘书处上报加盖报名院校/院系公章的初赛选拔情况与初赛选拔结果。
- 4.3.1.6 未组织校内选拔赛的高校或未参加校内选拔的团队，通过网络海选进行，参加网络海选的团队通过网络人气分和初赛评审来选拔，选拔出的作品即可参加复赛/省赛，具体网络海选规则见大赛官网公告。

4.3.2 复赛/省赛

- 4.3.2.1 复赛/省赛采用作品赛形式，由经院校初赛选拔产生的复赛/省赛入围团队代表报名院校/院系参加。
- 4.3.2.2 参赛院校/院系、参赛团队按参赛流程要求完成以下操作：
 - A、进入大赛官网团队创客中心，经过初赛选拔出线的团队，方可上传复赛/省赛作品，作品文件包含数模、作品说明书、图片、视频等。
 - B、参赛团队利用百度云盘上传复赛/省赛参赛作品文件（作品说明书、源文件、图片、视频），并在官网团队创客中心向全国大赛秘书处提供相关链接及提取码，具体操作流程见大赛官网参赛指南。
- 4.3.2.3 复赛作品提交、上传截止日期：7月1日-8月20日。

4.3.3 复赛/省赛选拔

- 4.3.3.1 赛区选拔/复赛作品由赛区组委会组织评审专家团进行作品评审（复赛评审以团队上传至大赛官网的作品为准），最终产生赛区各奖项。评审方向参考下表：

| 竞赛项目 | 评审方向 |
|----------|-------------------|
| 文化创意设计赛项 | 主要考察作品的创新性、视觉表现、商 |



| | |
|--------------|---|
| | 业实用价值、技术的先进性与作品的实现难度等。 |
| 数字艺术/新媒体艺术赛项 | 主要考察作品的创新性、视觉表现、商业实用价值、技术的先进性与作品的实现难度等。 |
| 微电影与动漫赛项 | 主要考察短片的创新性、视觉表现、商业实用价值、剧本的戏剧性、技术的先进性与作品实现难度等。 |
| 游戏设计赛项 | 主要考察作品的创新性、系统的流畅性、技术的先进性与作品的实现难度、商业价值/可开发价值、可玩性等多个方面。 |
| 数字旅游赛项 | 主要考察作品的创新性、视觉表现、商业实用价值、技术的先进性与作品的实现难度等。 |

- 4.3.3.2 复赛/省赛奖项，数字工业设计大赛设置特等奖，综合一、二、三等奖各若干名等，奖项与数量由赛区组委会根据赛区参赛情况确定，赛区复赛获奖证书由全国大赛组委会统一印制，赛区组委会统一领取并颁发。获得省赛奖项的团队同时可以在 3D 圈圈网 <http://3dquanquan.cn/> 申请 3D 四六级证书。
- 4.3.3.3 复赛/省赛选拔产生赛区入围全国现场总决赛团队（荣获赛区特等奖团队）。赛区入围全国现场总决赛团队名额由全国大赛组委会按各赛区参赛情况分配。
- 4.3.3.4 复赛/省赛作品网络公示阶段，通过最佳网络人气奖评选活动，产生最佳网络人气奖、最佳网络评价奖等若干名，由全国大赛组委会直接给予奖励并颁发获奖证书，并直接入围全国现场总决赛（不占赛区名额）。
- 4.3.3.5 复赛/省赛作品最佳网络人气奖评选及赛区评审时间：8 月 21 日-10 月 31 日

4.3.4 总决赛/国赛

- 4.3.4.1 全国总决赛、颁奖时间：拟定为 11 至 12 月，具体时间见大赛组委会通知。
- 4.3.4.2 全国现场总决赛采用现场作品展秀（10 分钟）、评审点评、选手答辩方式



进行，展秀内容包含作品创作说明书、作品展示（图片、视频、模型等）、作品技术难点与创新点自评等部分。

- 4.3.4.3 可以使用复赛/省赛参赛作品或新作品参加全国现场总决赛，鼓励决赛团队完善复赛参赛作品参加全国现场总决赛，鼓励参赛团队使用企业实际项目参赛，参赛团队可以使用指导教师实际课题项目参赛。
- 4.3.4.4 全国现场总决赛由全国 3D 大赛专家委员会组织评审专家团进行现场评审，结合现场评分与决赛作品评分，产生全国现场总决赛各奖项。评审标准参考 4.3.3.1 条复赛评审方向，评审标准详细内容见《现场总决赛竞赛办法细则》（决赛前发布）。
- 4.3.4.5 全国现场总决赛“龙鼎奖”大学生组数字文化设计大赛设置特等奖、一、二、三等奖、最佳赛项奖，由全国 3D 大赛组委会在全国 3D 大赛颁奖盛典上颁发奖杯、证书，给予奖品、奖金奖励：

| 全国 3D 大赛现场总决赛“龙鼎奖”大学生组数字文化设计大赛奖项设置 | | |
|------------------------------------|-----|-----|
| 特等奖 | | |
| 一等奖 | 二等奖 | 三等奖 |
| 最佳文化创意设计奖 | | |
| 最佳数字艺术奖 | | |
| 最佳微电影与动漫奖 | | |
| 最佳游戏设计奖 | | |
| 最佳数字旅游奖 | | |

行业/企业热点命题

- H1 3D/VR 新零售电商大赛
- H2 VR/AR 创新创意设计大赛
- H3 3D 打印创新创意设计大赛
- H4 3D 扫描逆向工程与在线检测大赛
- H5 人工智能与机器人创新大赛
- H6 大学生 3D/VR 校园大使创新创业大赛
- H7 医疗防疫创新创意设计大赛
- H8 中医文化主题创新大赛
- H9 等（动态更新中…请关注大赛官网即时通知）。

4.4.1 作品网络海选

- 4.4.1.1 行业热点命题由组委会根据最新行业趋势、走向设置赛项，企业命题由企业直接命题或企业实际项目作品征集，按赛项由命题企业设立奖项和标准，并参与评审。
- 4.4.1.2 行业/企业热点命题设计大赛具体竞赛赛项在 4 月至 9 月期间，将在大赛官网陆续发布。各赛项具体竞赛内容、评审标准、奖项设置、竞赛流程等



竞赛办法细则同期在大赛官网公布。

- 4.4.1.3 参赛团队报名通过后，在大赛官网完善参赛信息，提交、展示作品创作历程及作品最终设计结果。
- 4.4.1.4 根据参赛团队参赛作品的“人气”积分、关注程度进行初步排名。
- 4.4.1.5 在人气排行基础上，由全国 3D 大赛专家委员会组织评审专家团对参赛作品进行评审，产生全国现场总决赛入围名单。入围者将参加大学生组全国现场总决赛。

4.4.2 总决赛/国赛

- 4.4.2.1 全国总决赛、颁奖时间：拟定为 11 至 12 月，具体时间见大赛组委会通知。
- 4.4.2.2 全国现场总决赛比赛形式根据各行业/企业的需求进行设计，具体竞赛细则会陆续在大赛官网进行公布。
- 4.4.2.3 可以使用网络海选作品或新的设计作品参加全国现场总决赛，鼓励决赛团队完善网络海选作品参加全国现场总决赛。
- 4.4.2.4 全国现场总决赛由全国 3D 大赛专家委员会组织评审专家团（行业专家/企业参与）进行现场评审，结合现场评分与决赛作品评分，产生全国现场总决赛各奖项。

5 职业组

开放自主命题

数字工业设计大赛

| | | | |
|----|-------------|----|------------|
| G1 | 工业设计/产品设计赛项 | G2 | 机电工程结构设计赛项 |
| G3 | 模具设计赛项 | G4 | 数控编程赛项 |
| G5 | 工程分析赛项 | G6 | 工业仿真赛项 |
| G7 | 数字工厂赛项 | G8 | 数字制造赛项 |

5.1.1 作品网络海选

- 5.1.1.1 职业组参赛团队报名通过后，完善参赛信息，并按照要求完成作品的提交：
 - A、在大赛官网创建团队及报名，上传参赛作品（作品说明书、图片、视频）等。
 - B、参赛团队利用百度云盘上传参赛作品文件（包含作品说明书、源文件、



图片、视频)，并在官网团队创客中心向全国大赛秘书处提供相关链接及提取码，具体操作流程见大赛官网参赛指南。

5.1.1.2 根据参赛团队参赛作品的“人气”积分、关注程度进行初步排名。

5.1.1.3 在人气排行基础上，由全国 3D 大赛专家委员组织评审专家团对参赛作品进行评审，产生全国现场总决赛入围名单。职业组入围者将参加职业组全国现场总决赛。评审标准参看 4.1.3.1 条所列评审方向。

5.1.2 总决赛/国赛

5.1.2.1 全国总决赛、颁奖时间：拟定为 11 至 12 月，具体时间见大赛组委会通知。

5.1.2.2 全国现场总决赛采用现场作品展秀（10 分钟）、评审点评、选手答辩方式进行，展秀内容包含作品创作说明书、作品展示（图片、视频、模型等）、作品技术难点与创新点自评等部分。

5.1.2.3 可以使用网络海选作品参加全国现场总决赛，鼓励决赛团队准备新的设计作品参赛，鼓励参赛选手、团队使用企业实际项目参赛；使用实际课题项目参赛。

5.1.2.4 全国现场总决赛由全国 3D 大赛专家委员会组织评审专家团进行现场评审，结合现场评分与决赛作品评分，产生全国现场总决赛各奖项。评审标准详细内容见《现场总决赛竞赛办法细则》（决赛前发布）。

5.1.2.5 全国现场总决赛“龙鼎奖”职业组数字工业设计大赛设置特等奖、一、二、三等奖各若干名，由全国 3D 大赛组委会在全国 3D 大赛颁奖盛典上颁发奖杯、证书，给予奖品、奖金奖励。

数字人居设计大赛

| | | | |
|----|-------------|----|-------------|
| B1 | 数字城市与规划设计赛项 | B2 | 美丽乡村/特色小镇赛项 |
| B3 | BIM 设计赛项 | B4 | 室内外表现设计赛项 |
| B5 | 智能家居设计赛项 | B6 | 环境景观艺术设计赛项 |

5.1.3 作品网络海选

5.1.3.1 职业组参赛团队报名通过后，完善参赛信息，并按照要求完成作品的提交：

A、在大赛官网创建团队及报名，上传参赛作品（作品说明书、图片、视频）等。

B、参赛团队利用百度上传参赛作品文件（包含作品说明书、源文件、图片、视频），并在官网团队创客中心向全国大赛秘书处提供相关链接及提取码，具体操作流程见大赛官网参赛指南。



- 5.1.3.2 根据参赛团队参赛作品的“人气”积分、关注程度进行初步排名。
- 5.1.3.3 在人气排行基础上，由全国 3D 大赛专家委员组织评审专家团对参赛作品进行评审，产生全国现场总决赛入围名单。入围者将参加职业组全国现场总决赛。评审标准参看 4.2.3.1 条所列评审方向。

5.1.4 总决赛/国赛

- 5.1.4.1 全国总决赛、颁奖时间：拟定为 11 至 12 月，具体时间见大赛组委会通知。
- 5.1.4.2 全国现场总决赛采用现场作品展秀（10 分钟）、评审点评、选手答辩方式进行，展秀内容包含作品创作说明书、作品展示（图片、视频、模型等）、作品技术难点与创新点自评等部分。
- 5.1.4.3 可以使用网络海选作品或新作品参加全国现场总决赛，鼓励决赛选手、团队完善网络海选作品参加全国现场总决赛，鼓励决赛团队使用企业实际项目参赛；使用实际课题项目参赛。
- 5.1.4.4 全国现场总决赛由全国 3D 大赛专家委员会组织评审专家团进行现场评审，结合现场评分与决赛作品评分，产生全国现场总决赛各奖项。评审标准详细内容见《现场总决赛竞赛办法细则》（决赛前发布）。
- 5.1.4.5 全国现场总决赛“龙鼎奖”职业组数字人居设计大赛设置特等奖、一、二、三等奖各若干名，由全国 3D 大赛组委会在全国 3D 大赛颁奖盛典上颁发奖杯、证书，给予奖品、奖金奖励。

数字文化设计大赛

- | | |
|-------------|-----------------|
| S1 文化创意设计赛项 | S2 数字艺术/新媒体艺术赛项 |
| S3 微电影与动漫赛项 | S4 游戏设计赛项 |
| S5 数字旅游赛项 | |

5.1.5 作品网络海选

- 5.1.5.1 职业组参赛团队报名通过后，完善参赛信息，并按照规定完成作品的提交：
 - A、在大赛官网创建团队及报名，上传参赛作品（作品说明书、图片、视频）等。
 - B、参赛团队利用百度云盘上传参赛作品文件（包含作品说明书、源文件、图片、视频），并在官网个人创客中心向全国大赛秘书处提供相关链接及提取码，具体操作流程见大赛官网参赛指南。
- 5.1.5.2 根据参赛团队参赛作品的“人气”积分、关注程度进行初步排名。
- 5.1.5.3 在人气排行基础上，由全国 3D 大赛专家委员会组织评审专家团对参赛作品进行评审，产生全国现场总决赛入围名单。入围者将参加职业组全国现



场总决赛。评审标准参看 4.3.3.1 条所列评审方向。

5.1.6 总决赛/国赛

- 5.1.6.1 全国总决赛、颁奖时间：拟定为 11 至 12 月，具体时间见大赛组委会通知。
- 5.1.6.2 全国现场总决赛采用现场作品展秀（10 分钟）、评审点评、选手答辩方式进行，展秀内容包含作品创作说明书、作品展示（图片、视频、模型等）、作品技术难点与创新点自评等部分。
- 5.1.6.3 可以使用网络海选作品或新作品参加全国现场总决赛，鼓励决赛团队完善网络海选作品参加全国现场总决赛，鼓励决赛选手、团队使用企业实际项目参赛；使用实际课题项目参赛。
- 5.1.6.4 全国现场总决赛由全国 3D 大赛专家委员会组织评审专家团进行现场评审，结合现场评分与决赛作品评分，产生全国现场总决赛各奖项。评审标准详细内容见《现场总决赛竞赛办法细则》（决赛前发布）。
- 5.1.6.5 全国现场总决赛“龙鼎奖”职业组数字文化设计大赛设置特等奖、一、二、三等奖各若干名，由全国 3D 大赛组委会在全国 3D 大赛颁奖盛典上颁发奖杯、证书，给予奖品、奖金奖励。

行业/企业热点命题

- | | |
|------------------|--------------------------|
| H1 3D/VR 新零售电商大赛 | H2 VR/AR 创新创意设计大赛 |
| H3 3D 打印创新创意设计大赛 | H4 3D 扫描逆向工程与在线检测大赛 |
| H5 人工智能与机器人创新大赛 | H6 医疗防疫创新创意设计大赛 |
| H7 中医文化主题创新大赛 | H8 等（动态更新中…请关注大赛官网即时通知）。 |

5.1.7 作品网络海选

- 5.1.7.1 行业热点命题由组委会根据最新行业趋势、走向设置赛项，企业命题由企业直接命题或企业实际项目作品征集，按赛项由命题企业设立奖项和标准，并参与评审。
- 5.1.7.2 行业/企业命题设计大赛具体竞赛赛项在 4 月至 9 月期间，将在大赛官网陆续发布。各赛项具体竞赛内容、评审标准、奖项设置、竞赛流程等竞赛办法细则同期在大赛官网公布。
- 5.1.7.3 参赛团队报名通过后，在大赛官网团队创客中心，选择已报名成功团队，提交、展示作品创作历程及作品最终设计结果。
- 5.1.7.4 根据参赛团队参赛作品的“人气”积分、关注程度进行初步排名。



- 5.1.7.5 在人气排行基础上，由全国 3D 大赛专家委员会组织评审专家团对参赛作品进行评审，产生全国现场总决赛入围名单。入围者将参加职业组全国现场总决赛。

5.1.8 总决赛/国赛

- 5.1.8.1 全国总决赛、颁奖时间：拟定为 11 至 12 月，具体时间见大赛组委会通知。
- 5.1.8.2 全国现场总决赛比赛形式根据各行业/企业的需求进行设计，具体竞赛细则会陆续在大赛官网进行公布。
- 5.1.8.3 可以使用网络海选作品或新的设计作品参加全国现场总决赛，鼓励决赛入围团队完善网络海选作品参加全国现场总决赛。
- 5.1.8.4 全国现场总决赛由全国 3D 大赛专家委员会组织评审专家团（行业专家/企业参与）进行现场评审，结合现场评分与决赛作品评分，产生全国现场总决赛各奖项。

6 青少年组

青少年 3D/VR 科技创新大赛

6.1.1 作品网络海选

- 6.1.1.1 青少年 3D/VR 科技创新大赛由参赛团队自行选题，自行设计和研究，鼓励青少年在日常生活中发现和提出问题，运用 3D 数字化手段、科学思维和创意设计解决方案，选题方向也可参考开放自主命题、行业企业热点命题 3D 打印创新创意设计大赛等。
- 6.1.1.2 作品网络海选时间：4 月 18 日-7 月 31 日。
- 6.1.1.3 青少年组参赛团队报名通过后，完善参赛信息，并按照规定完成作品的提交：进入大赛官网团队创客中心，选择已成功报名团队，上传参赛作品（作品说明书、图片、视频等）；
- 6.1.1.4 根据参赛选手/团队参赛作品的“人气”积分、关注程度进行初步排名。
- 6.1.1.5 在人气排行基础上，由全国 3D 大赛专家委员会组织评审专家团对参赛作品进行评审，产生全国现场总决赛入围名单。青少年组入围者将参加青少年组全国现场总决赛。
- 6.1.1.6 青少年 3D/VR 科技创新大赛评审重点考察作品的创新性、科学性、实用性、视觉美观性等。

6.1.2 总决赛/国赛



- 6.1.2.1 全国总决赛、颁奖时间：拟定为 11 至 12 月，具体时间见大赛组委会通知。
- 6.1.2.2 全国现场采用现场作品展秀（10 分钟）、评审点评、选手答辩方式进行，展秀内容包含作品创作说明书、作品展示（图片、视频、模型等）、作品技术难点与创新点自评等部分。
- 6.1.2.3 可以使用网络海选作品参加全国现场总决赛，鼓励决赛团队准备新的设计作品参赛。
- 6.1.2.4 全国现场总决赛由全国 3D 大赛专家委员会组织评审专家团进行现场评审，结合现场评分与决赛作品评分，产生全国现场总决赛各奖项。评审标准详细内容见《现场总决赛竞赛办法细则》（决赛前发布）。
- 6.1.2.5 全国现场总决赛“龙鼎奖”青少年 3D/VR 科技创新大赛设置特等奖、一、二、三等奖各若干名，由全国 3D 大赛组委会在全国 3D 大赛颁奖盛典上颁发奖杯、证书，给予奖品、奖金奖励。

7 产业组

3D/VR 数字产业年度风云榜

7.1.1 推荐、提名

- 7.1.1.1 大赛产业组报名对象可参与 3D/VR 数字产业年度风云榜提名、推荐与评选。
- 7.1.1.2 产业组通过报名、提名、推荐，经大赛组委会确认方式，建立 3D/VR 数字产业年度风云榜候选组。
- 7.1.1.3 风云榜报名、提名、推荐截止日期：8 月 20 日。

7.1.2 网络投票评选

- 7.1.2.1 3D/VR 数字产业年度风云榜候选组在大赛官网进行网络公示投票。
- 7.1.2.2 通过网络公示、投票评选出 3D/VR 数字产业年度风云榜：
 - 年度最具影响力十大 3D/VR 内容产品
 - 年度最具影响力十大 3D/VR 终端产品
 - 年度最具影响力十大 3D/VR 工业应用案例
 - 年度最具影响力十大 3D/VR 领军企业
 - 年度最具影响力十大 3D/VR 教育培训机构
- 7.1.2.3 3D/VR 数字产业年度风云榜网上公示、投票截止日期：9 月 15 日。

7.1.3 全国现场总决赛颁奖



- 7.1.3.1 3D/VR 数字产业年度风云榜上榜企业代表将受邀在全国现场总决赛颁奖典礼领奖。



8 就业推荐、作品转化与推广

- 8.1 全国三维数字化创新设计大赛自 2008 年发起举办以来，已连续成功举办至第 13 届，受到各地方、高校和企业的重视，赛事规模稳定扩大，参赛高校连续每届超过 600 所、参赛企业每年超过 1000 家，初赛参赛人数累积突破 700 万人、省赛表彰获奖选手累积突破 16 万人、国赛表彰获奖选手累积突破 1.6 万人；参赛作品水平不断提升，涌现出了一大批优秀设计作品与团队，并快速成长为行业新锐与翘楚，备受业界关注；同时大赛一头链接教育、一头链接产业、一头链接行业与政府，产教融合不断深化，政产学研用资互动不断加强，技术、人才与产业项目合作对接及产业生态平台作用日益突显，已成为全国规模最大、规格最高、水平最强、影响最广的全国大型公益品牌赛事与“互联网+创新”行业盛会，被业界称为“创客嘉年华、3D 奥林匹克、创新设计奥斯卡”。
- 8.2 全国 3D 大赛赛程跨越一整年，从全国龙火传递、3D 互动体验万里行，到“我行我秀”作品展秀及“华山论剑”擂台 PK，从作品/团队网络海选、复赛/省赛评审选拔，到总决赛/国赛及相关系列配套活动，经过精心策划组织和大力推广宣传，全程持续吸引了越来越多业界顶尖企业、权威媒体与知名人士的热情关注和积极参与，全国 3D 大赛和“龙鼎奖”品牌，已经成为 3D 技术与人才的标杆，成为全国最新、最全、最优秀 3D 创意、设计、技术、人才与企业脱颖而出的大舞台，成为优秀企业和优秀人才之间的“新型双选会”，成为优秀企业与优秀创意和设计之间的双向对接平台。
- 8.3 全国 3D 大赛为积极推动优秀团队与优秀创新作品的产业化和商业转化、孵化，不断创新，先后与常州市人民政府、克拉玛依市人民政府、玉溪市人民政府等多家单位合作，共同设立了“全国 3D 大赛种子基金”；与北京光华设计发展基金会等单位合作，共同设立了“3D 技术人才创新发展基金”；与长江龙城科技等单位合作，在常州市国际创新基地，合作建立了“3D 创新创业港”；积极引导国内外各类创投资金建立创投平台机制等等，探索和加大对重点优秀作品的筛选、推荐、孵化立项的制度安排，不断探索产业化合作的新形式，全力支持“3D 创新创业竞赛”及 3D 大赛其它赛项优秀团队与获奖作品的产业化孵化。



9 相关条款

9.1 大赛参赛团队成员必须如实参加大赛设计，不得他人替代，如发现替代，取消参赛和获奖资格，通报批评。

9.2 学生组参赛队员身份以大赛报名时的学生证（或学校证明）、身份证为准。鼓励应届毕业生参加全国 3D 大赛，但如因离校而没有配合指导教师组织参加年度竞赛复赛和决赛的等同自动放弃参赛资格。

9.3 职业组参赛选手身份以报名时身份证信息为准。

9.4 参赛团队在大赛结束之前不得以任何目的将大赛参赛作品用于其他比赛或发表于其他媒体。

9.5 参赛团队应自觉遵守知识产权的有关法规，不得侵犯他人的知识产权或其他权益；对于由此造成的不良后果，由参赛团队自行承担全部经济和法律責任。

9.6 参赛团队拥有参赛作品（包括创意、文档、源文件、图片、视频等）的知识产权；大赛组委会保留对参赛作品进行宣传、推广的权利，对参赛作品的其他商业使用须征得参赛团队同意。

9.7 参赛团队获得的奖金(或奖品)如需缴纳税费，将由参赛团队自行承担并办理相关手续。

9.8 获奖参赛团队有义务协助并配合大赛组委会做好大赛宣传、推广工作。

9.9 参赛团队一经提交参赛作品即代表完全接受大赛规则。

9.10 大赛组委会将对所有参赛者的个人详细信息进行保密。

9.11 大赛组委会可根据实际情况对大赛的赛程、奖项设置等进行微调，调整详情都会在大赛官方网站公告。

9.12 大赛组委会拥有“全国三维数字化创新设计大赛”最终解释权。



大赛秘书处联系方式

地 址：北京市海淀区学清路 8 号科技财富中心 B 座 106，邮编：100192

联系电话：4000393330

电子邮箱：qg3dds@vip.qq.com

微信帐号：ilove3dds

官方网站：<https://3dds.3ddl.net>

QQ 交流群：



3DDS 西南 2 群
454431340



3DDS 西北群
584512433



3DDS 东北 2 群
296081231



3DDS 华中 2 群
635572327



3DDS 华南群
338108894



3DDS 华北群
95403609



3DDS 华东 2 群
364370152

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)

光华设计发展基金会

2020 年 4 月