

首届全国高校“创新创业” Paws3D 跨平台 动漫游设计大赛实施方案

一、大赛目的

为贯彻落实国家“十三五”规划大力发展文化创意产业的战略目标和国务院《关于大力推进大众创业万众创新若干政策措施的意见》精神，推动文化创意产业发展，加强软件技术、艺术设计、动漫制作、游戏开发、数字媒体、电子娱乐、虚拟现实、IP 创意等领域的专业技术人才培养，加强高校和企业相关专业的师资队伍建设和促进动漫游创新创业教育和行业发展，加强院校企业之间的融合与沟通，培养具有较高艺术与人文素养、创新创业精神和创业实践能力的“三创”人才，为相关院校师生搭建提供相互学习交流和展示三创成果的平台，秉承“公平公正”和“以赛促创、以赛促教、以赛促学”的原则，工业和信息化部人才交流中心决定于 2017 年 7 月至 2018 年 5 月举办“首届全国高校创新创业 Paws3D 跨平台动漫游设计大赛”。

二、组织机构

主办单位：工业和信息化部人才交流中心

特别支持：教育部学校规划建设发展中心

承办单位：唯乐屋（北京）软件有限公司

赞助单位：北京周林频谱科技有限公司（独家赞助）

协办单位：北京大学创业训练营

北京师范大学《中国教师》杂志社优质教育研究院

重庆大学可持续建设国际研究中心

北京开能教育科技集团

重庆开能教育科技有限公司

重庆日报报业集团

重庆创意公园

支持单位：Paws3D 跨平台游戏开发高校实训基地联盟

全国相关行业、企业、媒体代表

三、参赛对象

凡开设动漫、游戏、数字媒体、艺术设计、计算机、软件工程、美术、音乐、文化创意等相关专业的高等院校（含中等职业学校）在校学生。

四、比赛内容

本届大赛设非命题类和命题类两类竞赛项目。其中，非命题竞赛项目设 5 个赛组，共计 14 个赛项；命题组设 1 个赛组，1 个赛项。本届大赛总计 6 个赛组，15 个赛项。

（一）非命题竞赛项目

非命题竞赛项目设原画赛组、模型赛组、UI 赛组、特效赛组、策划赛组五个赛组十四个赛项，各参赛人员请按照各自投递作品的类别选择合适的组别和赛项参赛。

1. 原画赛组

- 1) 本组赛项：角色原画、道具原画、场景原画、MONI 虚拟世界皮肤设计（此赛项为特别赛项，开赛时间、区域、奖励另行通知）。
- 2) 作品要求：原创设计、风格鲜明、表现技法精湛、符合行业规范和技术标准，提交原画作品的电子版（手绘需电子扫描）。
- 3) 规格要求：报名后大赛组委会将提供详细的参赛作品技术文档。

2. 模型赛组

- 1) 本组赛项：角色模型、场景模型、道具模型。
- 2) 作品要求：原创设计、风格鲜明、表现技法精湛、符合行业规范和技术标准，将模型导入在 Paws3D 中展示效果（如模型带动画效果则需要配置动画来展示），禁止抄袭和剽窃。道具模型作品不得提交单个模型作品，至少需要提交 3 个模型为一组的作品。
- 3) 规格要求：报名后大赛组委会将提供详细的参赛作品技术文档。

3. UI 赛组

- 1) 本组赛项：图标设计、LOGO 设计、界面设计。
- 2) 作品要求：原创设计、风格鲜明、表现技法精湛、结构完整、符合行业规范和技术标准。需提交电子版作品以及一份设计说明文档(DOC 格式)。
- 3) 规格要求：报名后大赛组委会将提供详细的参赛作品技术文档。

4. 特效赛组

- 1) 本组赛项：2D 特效、粒子特效、天空盒。
- 2) 作品要求：原创设计、风格鲜明、符合行业规范和技术标准。所有作品需导入 Paws3D 中展示完成效果并提交工程。
- 3) 规格要求：报名后大赛组委会将提供详细的参赛作品技术文档。

5. 策划赛组

- 1) 作品范围：需使用 Paws3D 软件制作完整的 DEMO 作品（包括完整的游戏交互场景、数据库和逻辑模块）。
- 2) 作品要求：原创剧情设计、故事情节完整、表现技法精湛、风格独特、设计合理、符合行业规范和技术标准。可以在官方提供的基础素材模型库，包括角色场景模型及相关动画的基础上，利用 Paws3D 完成对应策划

的游戏开发，提交制作完成的 Paws3D 沙盒和工程以及录制的 DEMO 视频（不少于 5 分钟），提交作品时需附 DEMO 作品的电子版策划案。提交的 Paws3D 沙盒和工程需要保证可以打开，没有明显的 bug。

（二）命题类竞赛项目

命题策划赛组

频谱小子历险记

- 1、**作品立意：**健康 + 娱乐
- 2、**创作背景：**周林频谱仪模拟人体频谱对生命与疾病作用机制，激发体内物质的基本质点谐振，工作时通过辐照将电磁能转化成人体易于吸收的生物能促进血液循环、改善血液流变性、促进新陈代谢、改善神经系统功能、提高机体免疫能力的作用。（详见命题企业官网 www.zhoulin.com.cn）
“频谱小子”是周林频谱电磁波所产生出的维护人类健康的超级英雄，他正义无私，时时刻刻在为全人类的健康奋战。
- 3、**作品要求：**在大赛官方提供的角色（包括频谱小子的角色模型、骨骼绑定及基础动画）、场景模型及相关动画的基础上，独立设计剧情及故事，制作利用 Paws3D 完成对应策划的游戏开发，提交制作完成的 Paws3D 沙盒和工程以及录制的 DEMO 视频（不少于 5 分钟），提交作品时需附 DEMO 作品的电子版策划案。提交的 Paws3D 沙盒和工程需要保证可以打开，没有明显的 bug。
- 4、**策划方向建议**
 - 1) 策划主题:频谱小子历险记
 - 2) 关键词: 亲情、拯救, 寻找、重生
 - 3) 游戏系统: 回合制 RPG 游戏

4) 目标玩家：12 岁以上

5) 故事概述：慢性骨骼疾病在小王奶奶身体上留下了非常顽固的创伤，为此频谱小子开始了一段新的冒险，他闯入苦痛中枢，闯过层层难关，最终击败了蚀骨魔王

6) 世界观：苦痛中枢一共分为三层，蚀骨魔王一直统治着苦痛中枢的最高层，中层和下层也被他的小喽啰们所占领着。药物队长一直在想办法突破苦痛中枢，击败蚀骨魔王，却一次次的被击溃，直到频谱小子的到来

7) 游戏角色

频谱小子：是频谱电磁波所产生的超级英雄

药物队长：传统治疗骨骼疾病的药物所产生的正义使者，跟骨骼魔王斗争了很长的时间

蚀骨魔王：骨骼疾病所产生的大魔王，一直潜伏在苦痛中枢当中为虎作伥

骨骼双兽：骨骼疾病所产生的两个怪物，是骨骼魔王的手下，把守着苦痛中枢的下层和中层

骨骼怪：骨骼疾病所产生的小怪物

五、大赛赛制

本次大赛采用初赛、决赛两级赛制。

1、初赛阶段，由专家评审委员会对参赛学校提交的作品进行评审，并公布入围决赛的学校名单。

2、决赛阶段分组演示作品、现场答辩等环节组成，评比产生大赛各奖项。

六、大赛日程

(一) 2017 年 07 月 01 日-12 月 31 日 提交参赛回执

以学校为单位，通过电子邮件《首届全国高校“创新创业”Paws3D跨平台动漫游策划大赛参赛回执》报送至大赛组委会邮箱：yx06@paws3d.org。经组委会审核通过后，通知参赛学校开通大赛管理系统账号。

(二) 2017年11月23日举办大赛“创新创业高峰论坛”及赛事集训。

(三) 2018年01月01日-03月25日 提交初赛作品

参赛团队在规定时间内，按比赛项目要求完成作品设计，提交初赛作品。

(四) 2018年03月26日-04月10日 初赛作品初审

大赛组委会组织专家进行初审，公布进入决赛的团队名单。

(五) 2018年05月 决赛作品终审与大赛颁奖表彰

全国入围获奖院校师生参赛团队完成决赛各环节，大赛组委会组织专家进行终审评出大赛各奖项，并在重庆创意公园举办大赛颁奖仪式，邀请主办、承办、协办单位领导及评审专家出席，邀请行业、企业、媒体代表参与报道。

七、评审规定

大赛组委会聘请相关专家组成作品评审团。评审团由行业、企业、院校专家组成。各参赛学校可推荐业界专家、教育专家参加评审团。

八、大赛奖励

大赛将本着“公平、公正、公开”原则评选出以下奖励（详见本文后附件）：

(一)、优秀组织奖：针对参赛学校，设优秀组织奖。依据校方对大赛的重视程度、作品数量质量、宣传报道（在学校官网上及时转发大赛官网的赛事通知和新闻、各种方式报道学校组织参赛情况、获奖情况等）、组织工作规范度等标准评选，不分组别。

(二)、优秀指导教师奖：所有决赛获奖团队的带队教师均可获得优秀指导

教师奖。

(三)、大赛 15 个分赛项分别设一二等奖、优秀作品奖。

大赛设一等奖、二等奖、三等奖、优秀作品奖、优秀指导教师奖、优秀组织奖若干。大赛奖金及奖品高达 50 万元，有多项参赛高附加值和荣誉，包括有机会获得赞助企业提供的大学生“创新创业”校园“共享健康”创客空间建设的支持。获奖学生都有机会到动漫游戏、艺术设计、文化创意、数字媒体等相关企业见习实习，毕业后被优先录用，特别优秀的获奖团队和作品可由唯乐屋(北京)软件有限公司联合部分协办方和支持企业进行商业孵化、创业融资和运营指导等支持；所有参赛学生都有机会免费参加唯乐屋(北京)软件有限公司、开能教育科技集团、北京大学创业训练营的创新创业创意实训课程和 Paws3D 跨平台动漫游设计开发课程的学习；所有参赛院校都有机会获得唯乐屋(北京)软件有限公司自主研发国内领先的 Paws3D 跨平台引擎核心技术及动漫游开发工具链、VR/AR 高新技术 MONI 虚拟校园社区平台支持等等。

九、参赛须知

本次大赛赛程将近一年，大赛计划推广辐射全国 34 个省市自治区上千所院校，预计参赛人数将达到数千人次，本次大赛决赛和颁奖仪式计划安排在环境优美、创意氛围浓郁、文创产业聚集的作为“国家级广告产业园”和“国家级众创空间”的重庆创意公园举办，将邀请中央、地方和网络重点媒体进行全程深入报道，在全国院校、相关企业和社会上将产生深远影响。为此，请广大院校积极组织参赛，并了解参赛须知。

(一)、每所学校可以组织多支团队参赛。参赛院校必须参加策划组比赛，并根据院校自身专业设置情况自主选择参加其它组别比赛，针对参赛院校(含报名期间未植入 Paws3D 相关课程的院校参赛团队)，大赛组委会将组织 Paws3D 跨

平台引擎核心技术及动漫游开发工具链应用的免费培训，该培训可根据院校参赛情况组织多期，具体时间见大赛组委会通知；每支参赛团队可报名参加多个比赛项目。每支参赛团队须指定 1-2 名指导老师。

(二)、由学校负责对本校全部参赛团队进行统一管理，并提供必要的政策和参赛经费支持。

(三)、本次大赛不向参赛学校、团队和指导老师收取参赛报名费。

十、大赛组委会

大赛组委会秘书处设在唯乐屋（北京）软件有限公司，负责大赛赛事咨询和各项服务。

大赛组委会联系方式：

地址：北京市海淀区中关村北大街 151 号北京大学燕园大厦六-七层 615-718

电话：010-58876718/62520379/62520085 18911758135

官网：www.paws3d.org

微信公众号：[paws3d](https://www.paws3d.org)

邮箱：yx06@paws3d.org



了解大赛最新资讯与
动态请扫描二维码

首届全国高校“创新创业”Paws3D 跨平台

动漫游设计大赛组委会

2017 年 6 月 30 日

组委会

附件：大赛奖项、奖金、奖品、荣誉证书说明

一、大赛奖项获奖条件

(一) 优秀组织奖：依据参赛院校对大赛的重视程度、组织活动、参赛学生人数、提交作品的数量和质量、赛事宣传报道（在学校官网上及时转发大赛官网的赛事通知和新闻、各种方式报道学校组织参赛情况）、获奖情况等进行评选，不分组别。具体评选要求如下：

1. 院校领导重视，建立或指定了相关部门负责大赛事宜，并有专门的教师负责大赛的组织和实施工作，组织学生参与人数不低于 30 人。

2. 参加大赛组委会组织的各种与大赛相关的专题论坛等活动和教师、学生的赛事培训。

3. 大赛期间，**学校组织大赛专项活动不低于 2 次**，学校官网中有对本次大赛内容和本校学生参赛情况的**跟踪报道，报道活动新闻 2 篇（包括论坛现场采访 1 篇、大赛采访 1 篇）**每篇报道稿文字要求 800 以上，活动照片不少于 3 张。

4. 有策划组参赛作品入围或原画组、模型组、UI 组、特效组参赛作品获一等奖；

5. 已经参与和希望参与工信部人才交流中心产学研融合、校企合作“**全国信息化工程师跨平台动漫游设计开发专业人才培养项目**”的院校，在专业教学和学生实训课程中已经使用或将要使用 Paws3D 引擎技术，并能提供相应的教学计划。

6. 报名参赛团队必须由学校分管副院长、校企合作负责老师担任参赛负责人。

(二) 优秀指导教师奖：所有决赛获奖团队的带队教师均可参加评选优秀指导教师奖。具体评选要求如下：

1. 策划组参赛作品（命题和非命题）所有**获奖**作品的指导教师；

2. 原画组、模型组、UI 组、特效组参赛作品获一等奖团队的指导老师。

(三) 学生参赛作品：策划组、原画组、模型组、UI 组、特效组参赛作品由专家组成的评委根据相应的评选标准评出一、二、三等奖。

二、大赛奖项奖金、奖品、荣誉证书

| 赛 组 | | 奖 项 | | | | 优秀指 导教师 奖 | 优秀组 织奖 | 优秀作 品奖 |
|-------------------|------------|------------|------|------|------|-----------------|-------------|-----------|
| | | 奖 金 | | | | | | |
| | | 一等奖 | 二等奖 | 三等奖 | | | | |
| 原画组作品 (非命题) | 角色原画 | 2000 | 1000 | 500 | 2000 | 3000 | 奖品及 荣誉证书 | |
| | 道具原画 | 2000 | 1000 | 500 | 2000 | | | |
| | 场景原画 | 2000 | 1000 | 500 | 2000 | | | |
| | MONI 皮肤 | 特别赛项，奖励另行文 | | | | | | |
| 模型组作品 (非命题) | 角色模型 | 2000 | 1000 | 500 | 2000 | | | |
| | 场景模型 | 2000 | 1000 | 500 | 2000 | | | |
| | 道具模型 | 2000 | 1000 | 500 | 2000 | | | |
| UI 组设计作品 (非命题) | 图标设计 | 1000 | 600 | 300 | 1000 | | | |
| | LOGO 设计 | 1000 | 600 | 300 | 1000 | | | |
| | 界面设计 | 1000 | 600 | 300 | 1000 | | | |
| 特效组作品 (非命题) | 2D 特效图 | 1000 | 600 | 300 | 1000 | | | |
| | 粒子特效图 | 1000 | 600 | 300 | 1000 | | | |
| | 天空盒图片 | 1000 | 600 | 300 | 1000 | | | |
| 策划组作品 (非命题) | 游戏 Demo 作品 | 6000 | 3000 | 1000 | 3000 | | | |
| 策划组作品 (命题) | 《频谱小子历险记》 | 10000 | 5000 | 2000 | 5000 | | | |

奖品、荣誉证书

获奖奖品

1、 每个赛项设一等奖 1 名、二等奖 2 名、三等奖 3 名、优秀作品奖 50 名、优秀指导教师奖 1 名。所有获奖的学生和老师除奖金外还将获赠赞助企业北京周林频谱科技有限公司提供的周林频谱健康产品作为奖品。

2、 大赛设优秀组织奖 20 名, 获此奖院校还将获赠赞助企业北京周林频谱科技有限公司提供的“共享健康”创客空间作为奖品。

荣誉证书

由工业和信息化部人才交流中心颁发大赛荣誉证书。