

## 2014 年全国职业院校技能大赛决赛（高职动漫组）

### 动画基础部分赛项题目

1. 考试时间为 180 分钟，试卷共设两道大题。
2. 试题中所需的所有参考资料与素材可在“D:\ChinaSkills\PartI\Ref\”目录中获得，不得使用自备素材。
3. 比赛过程中，参赛选手应根据老师提醒每隔 15 分钟保存一个新的文件版本在“D:\机位号\PartI\Progress\”中备查。（请根据保存文件时正在使用的软件，选择保存为 .max、.mb 或 .mud 格式；可根据时间顺序，让文件名做序号上的递增；如同时使用多个软件，则应保存多个不同的文件。）
4. 如有多余时间，允许对卡通角色进行绑定供下午赛项使用。
5. 请严格根据赛题要求在指定路径下保存正确命名的文件，以免引起不必要的失分。

#### 题目 1 卡通角色造型

##### 【任务概述】

根据卡通角色“老杰克”的三视图及效果图，完成**三维建模、UV 整理、贴图绘制与材质表现**。



图 1-1 主角——老杰克

**【制作要求】**

1. 模型、贴图与材质的效果应尽可能接近参考图。
2. 请根据参考图绘制贴图、设置材质。每个角色至少需绘制**固有色贴图**和**凹凸贴图**各一张，每张贴图精度不低于 1024x1024，保存为.bmp 或.tif 文件。
3. 自行挑选合适的视角，以最高品质渲染**三张**分辨率为 1600x1200 或 1200x1600 的**效果图**，保存为.bmp 格式。

**【需提交的文件】**

项目	文件	文件命名方式	保存路径
建模	三维工程文件	工程文件命名为 Jack.max (或 Jack.mb) 与 Jack.mud。	D:\机位号\Part\Char\
贴图	图像文件	固有色贴图与凹凸贴图分别命名为 Jack_Color.bmp、Jack_Bump.bmp (或 Jack_Color.tif、Jack_Bump.tif)。如有贴图数量不止一张，请在文件名最后添加序号，如 Jack_Color01.bmp、Jack_Color02.bmp；如有其它类型贴图，请遵照以上模式自行命名。	
渲染	角色造型多角度效果图 3 张	效果图分别命名为 Jack_Render1.bmp、Jack_Render2.bmp、Jack_Render3.bmp。	D:\机位号\Part\Render\
过程文件	每隔 15 分钟保存一个过程文件的版本	过程文件请依序命名为 Jack01.max、Jack02.max、Jack03.max，以此类推。Maya 或者 Mudbox 的过程文件亦遵照此模式命名。	D:\机位号\Part\Progress\

**题目 2 道具造型****【任务概述】**

根据卡通汽车的三视图及效果图，完成**三维建模与材质表现**；可根据实际效果自行决定是否进行 UV 整理与贴图绘制。



图 1-2 道具——老杰克的 Smart 车

## 【制作要求】

1. 模型、贴图与材质的效果应尽可能接近参考图。
2. 自行挑选合适的视角，以最高品质渲染**三张**分辨率为 1600x1200 或 1200x1600 **效果图**，保存为.bmp 格式。

## 【需提交的文件】

项目	文件	文件命名方式	保存路径
建模	三维软件工程文件	工程文件命名为 Prop.max (或 Prop.mb) 与 Prop.mud。	D:\机位号\PartI\Prop\
贴图	图像文件	如为道具制作了贴图，请参照角色贴图文件命名方式，以“Prop_”作为开头进行命名。	
渲染	角色造型多角度效果图 3 张	效果图分别命名为 Prop_Render1.bmp、Prop_Render2.bmp、Prop_Render3.bmp。	D:\机位号\PartI\Render\

过程文件	每隔 15 分钟保存一个过程文件的版本	过程文件请依序命名为 Prop01.max、Prop02.max、Prop03.max，以此类推。Maya 或者 Mudbox 的过程文件亦遵照此模式命名。	D:\机位号\Part\Progress\
------	---------------------	--	-----------------------