

全国职业院校技能大赛

赛项规程

赛项名称： 舞台布景

英文名称： Stage Scenery

赛项组别： 高等职业教育

赛项编号： GZ084

一、赛项信息

赛项类别				
<input type="checkbox"/> 每年赛 <input checked="" type="checkbox"/> 隔年赛 (<input type="checkbox"/> 单数年 / <input checked="" type="checkbox"/> 双数年)				
赛项组别				
<input type="checkbox"/> 中等职业教育 <input checked="" type="checkbox"/> 高等职业教育				
<input checked="" type="checkbox"/> 学生赛 (<input type="checkbox"/> 个人 / <input checked="" type="checkbox"/> 团体) <input type="checkbox"/> 教师赛 (试点) <input type="checkbox"/> 师生同赛 (试点)				
涉及专业大类、专业类、专业及核心课程				
专业大类	专业类	专业名称	核心课程 (对应每个专业, 明确涉及的专业核心课程)	
55 文化艺术	5502 表演艺术类	550218 舞台艺术设计与制作	舞台美术设计与体现、舞台灯光设计与体现、舞台化妆设计与体现、舞台数字媒体创作与体现、舞台服装设计、艺术管理、道具制作	
	5501 艺术设计类	550106 环境艺术设计	展示设计、计算机辅助设计、公共空间设计、公共设施设计	
		550102 视觉传达设计	版式设计、计算机辅助设计、招贴设计、包装设计、VI 设计	
		550110 展示艺术设计	展示艺术设计、综合展示空间设计、展示形象设计、平面展示设计、主题展示设计	
	5503 民族文化艺术类	550301 民族表演艺术	少数民族舞蹈与创编、舞台表演、舞蹈剧目排练、舞台影视美术创作与体现、舞台灯光设计与体现	
	5504 文化服务类	550403 公共文化服务与管理	文化活动策划与组织、新媒体运营、公共数字文化服务剧院管理	
	5701 教育类	5701102K 学前教育	5701102K	音乐表演、舞蹈表演、舞蹈基础、民族舞
			570112K 舞蹈教育	中国古典舞基本功训练、中国民族民间舞、儿童舞蹈教学设计与实践、儿童舞蹈与编创、

			舞蹈表演与排练
		570113K 艺术教育	小学艺术教学、歌曲弹唱、中国民间美术、 儿童舞蹈、儿童戏剧、舞蹈基础
对接产业行业、对应岗位（群）及核心能力			
产业 行业	岗位（群）	核心能力 (对应每个岗位（群），明确核心能力要求)	
文化 服务 业	舞美设计、装置、 制景、道具设计、 舞台灯光设计等岗 位	培养具有良好舞台设计与制作专业理论基础，掌握舞台设计、道具、装置、制景的创作过程和艺术体现，具备舞台设计与制作的能力。	
		掌握舞台灯光设计理论和灯光技术操控技能，基本具备进行舞台灯光设计与灯光编程操作的能力。	
	专业技术服务	掌握舞台灯光设计理论和灯光技术操控技能。	

二、竞赛目标

舞台布景赛项旨在深入贯彻落实党的二十大：“加快发展数字经济，促进数字经济和实体经济深度融合，打造具有国际竞争力的数字产业集群”重要指示和精神。进一步贯彻教育部有关文件精神，深化职业高等教育教学改革，创新并践行校企深度融合、工学结合的职业教育人才培养模式。舞台布景赛项本着“还原真实情景，体现完整任务，考核综合技能，突出应变能力”的原则，将舞台艺术设计与制作专业核心内容融入竞赛，检验参赛选手的专业综合能力，展示职业教育改革成果，达到“以赛促学、以赛促教、以赛促改”的目的，推动专业发展深化高职院校舞台艺术设计与制作专业建设和课程改革、产教融合和校企合作，打造适应产业升级的复合型技术技能人才培养高地。

大赛对接国家职业标准、国内舞台美术行业发展趋势，对接企业真实工作场景、借鉴世界技能大赛理念。培养符合产业岗位需求的舞台艺术设计与制作专业高素质、高技能人才。促进产教融合和校企合作，引导高职院校适应当前文化艺术产业要求，培养具有“工匠精神”的高素质技术、技能人才。检验和展示高职院校舞台艺术设计与制作专业建设和教学改革成果，增进校际办学经验交流，展示高职院校舞台艺术设计与制作专业的办学成果，密切职业院校之间的交流与合作，推动各学校加强教育教学改革。

三、竞赛内容

（一）赛项简介

以国家专业教学标准、现行国家规范标准、行业标准、企业用人要求为依据，以舞美设计、装置、制景、道具设计、灯光设计、人物造型、展示设计、数字媒体设计、产品设计等技术工作岗位的核心任务为驱动。按照实际工作流程设置竞赛模块，模块之间层层递进，顺序如下：

- 1.获取任务主题及场地、空间信息
- 2.领会舞台设计主题及设计要求
- 3.舞台方案设计草图绘制
- 4.舞台布景及道具三视图绘制
- 5.舞台效果图绘制
- 6.舞台设计方案展示

大赛聚焦职业教育国家教学标准、国内行业发展趋势，对接企业真实工作场景，选拔舞台艺术设计与制作专业高精尖人才。

通过大赛，检验和展示高职院校舞台艺术设计与制作等专业建设和教学改革成果，检验参赛团队协作能力、计划组织能力。本赛项根据高职院校舞台艺术设计与制作专业技术技能型人才培养的总体要求，结合现代科技发展与技术创新的人才需求，围绕舞台艺术设计与制作专业的核心技能，设计出针对舞台设计与制作岗位的知识、能力、素质竞赛内容。重点考查选手的创新能力、实际动手能力、软件操作能

力和规范操作水平，检验参赛选手的综合职业能力，促进学生就业与发展。

(二) 赛项说明

模块		主要内容	比赛时长	分值占比
模块一	创意模块	各参赛团队分析竞赛样题，使用大赛现场提供的纸、笔等绘图工具，以手绘形式完成舞台方案设计草图绘制，编撰不少于 200 字的创意设计说明文字（自行安排版式）。方案概念的构思应体现对命题内容的理解，具有创造性和创新性，表达出新颖的设计思路及独特的设计理念。	模块一与模块二连考，共 7 小时	20%
模块二	表现模块	各参赛团队分析竞赛样题，按照国家制图标准和相关规范要求，根据整体构思，使用大赛现场提供的计算机辅助设计软件，合作完成舞台方案设计绘图实操，图纸包括平面图、场景的效果图、一个布景或道具的三视图等图纸。主要考核舞台方案设计的整体性，创意与构思的表现能力、计算机绘图技能、协作能力及团队工作效率。	模块一与模块二连考，共 7 小时	60%
模块三	方案汇报	各参赛团队将舞台设计成果使用办公软件 Office 或 WPS 整理成 PPT 形式的方案册，最终以 PDF 文件格式提交竞赛成果。排版内容包括：舞台设计主题分析、设计构思（灵感	共 1 小时	20%

		解析)、设计说明、平面布局图、效果图、布景或道具的三视图、声光电现代科学技术的理解和应用等。主要考核设计逻辑、整体思路及设计理念诠释。		
--	--	---	--	--

四、竞赛方式

（一）竞赛形式

团体赛、线下赛。

（二）组队方式

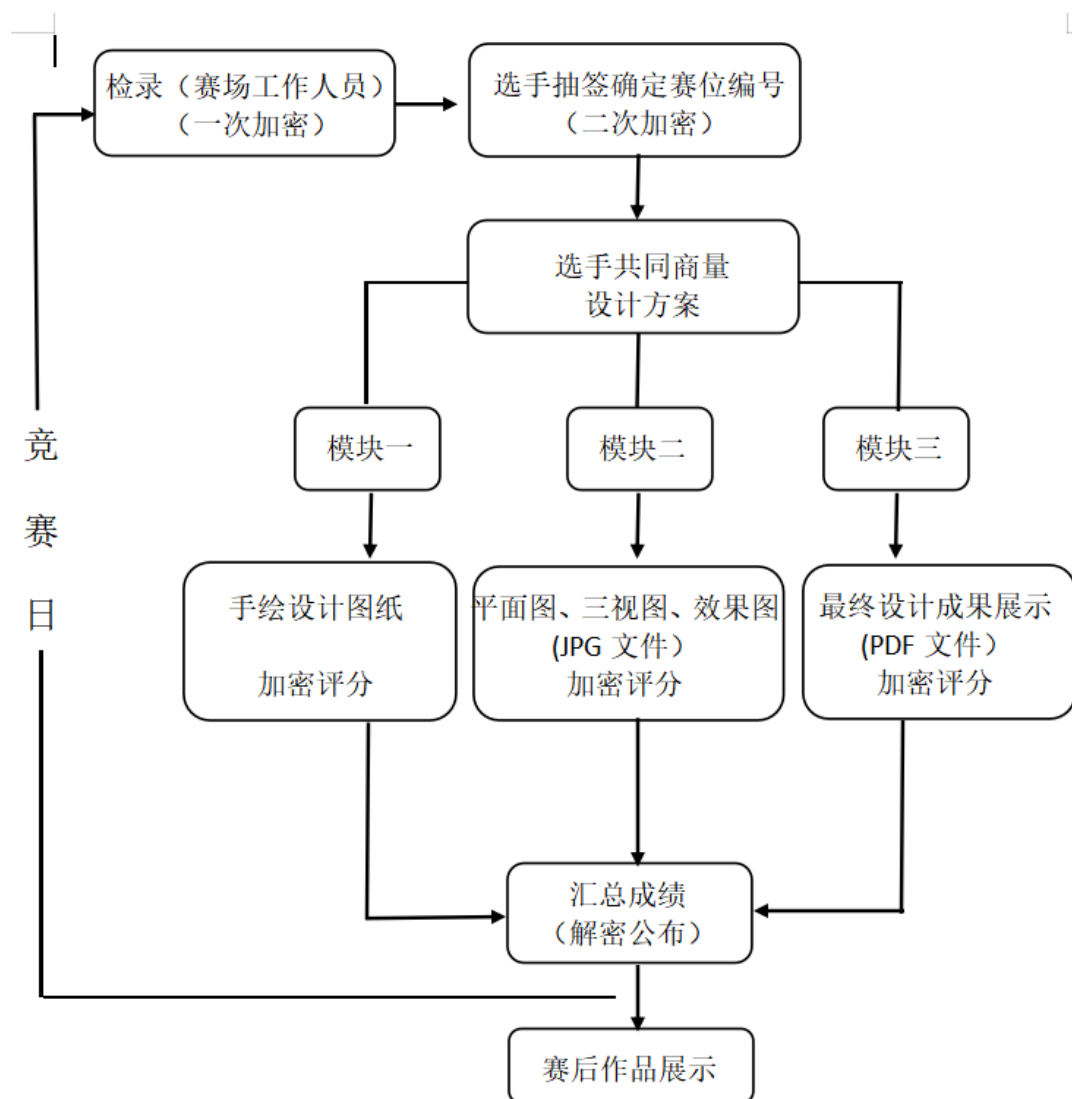
每支参赛团队由3名选手组成，且不得跨校组队。每支参赛团队可配2名指导教师，指导教师须为本校在职教师。竞赛期间不允许指导教师进入赛场进行现场指导。

（三）报名资格

所有参赛选手均须为全日制正式学籍高等职业学校在校学生，包含五年制高职四、五年级学生，三年制高职和高职本科院校学生。

五、竞赛流程

(一) 竞赛流程



(二) 竞赛日程安排

日期	时间	事项	参加人员	地点
竞赛日 前一天	09: 00-10: 00	工作人员会议	工作人员	
	10: 30-12: 00	裁判员工作会	裁判员	
	13: 00-14: 00	参赛队报道	各参赛学校	
	14: 30-15: 30	领队会议	各参赛学校	
	15: 30-17: 00	各参赛队抽签	各参赛学校	
	17: 00-17: 30	参赛队熟悉比赛场地、测试电脑	各参赛学校	
	17: 30	封闭赛场		
竞赛日 第一天	08: 00-08: 30	参赛选手持身份证和学生证报 到、检录	各参赛学校	
	08: 45-08: 55	入场、赛前准备、查验设备	各参赛学校	
	09: 00-17: 00	模块一、模块二、模块三正式竞 赛（含半小时就餐时间）	各参赛学校	
	17: 00-19: 00	封闭赛场、裁判核分	各参赛学校	
	19: 00-21: 30	成绩公布	各参赛学校	
	21: 30	各参赛学校返程		

六、竞赛规则

（一）报名要求

参赛选手在全国职业院校技能大赛统一报名开始后，通过大赛官网的网上报名系统报名。

（二）赛前准备

参赛队竞赛日前一天下午召开领队会议，会议讲解竞赛注意事项并进行赛前答疑。领队会议后将由领队进行抽签，以确定各参赛团队的参赛入场顺序号。

竞赛场地在竞赛日前一天下午对选手开放，熟悉场地。参赛选手须按规定提前入场，入场前须携带参赛凭证和有效身份证件（身份证和学生证），按顺序号排序等候抽取工位号入场，选手不得自行调换工位，不得迟到早退。

（三）竞赛要求

1.是统一编制赛位号，参赛选手须在比赛前 30 分钟到赛项指定地点接受检录，进场抽签决定赛位号，按照抽取的赛位号进场，在对应的赛位上完成竞赛任务，不得擅自变更、调整。

2.选手在竞赛过程中不得擅自离开赛场，如有特殊情况，须经裁判人员同意。选手休息、饮水、上洗手间等统一计在竞赛时间内，不安排专门用时。竞赛计时工具，以赛场设置的时钟为准。

3.竞赛期间，选手不得将手机等通信工具带入赛场，同团队选手可以相互协作，不得以任何方式向团队之外的人员

传递任何信息，不得旁窥其他选手的操作；遇事应先举手示意，并与裁判人员协商，按裁判人员的意见办理。

4.比赛过程中，选手须严格遵守安全操作规程，并接受裁判员的监督和警示，以确保人身及设备安全。

5.选手须按照程序提交比赛作品，配合裁判做好赛场情况记录，与裁判一起签字确认，裁判要求签名时不得拒绝。第一天竞赛结束后，选手不得向任何人透露未完成的竞赛作品信息。

6.爱护赛场提供的器材，不得移动赛场内台桌、设备和其它物品，不得故意损坏设备和仪器。不乱摆放工具，不乱丢杂物，完成工作任务后清洁赛位，清点工具。废弃物品及工具，不得遗留在赛位上。

7.裁判长发布比赛结束指令后所有未完成任务参赛队立即停止操作，按要求清理赛位，不得以任何理由拖延竞赛时间。

8.参赛选手不得将竞赛任务书、图纸、草稿纸和举办方提供的工具等与比赛有关的物品带离赛场，必须经现场裁判员检查许可后方可离开赛场。

9.竞赛结束后，竞赛作品由监督人员封存。因保密要求，在全部文件中不得出现单位名称、设计者姓名，体现单位信息的，该队竞赛成绩将被取消。

10.竞赛过程中，除参加当场次比赛的选手、执行裁判员、现场工作人员和经批准的人员外，其他人员一律不得进

入比赛现场；比赛结束后，参赛人员应根据指令及时退出比赛现场，对不听劝阻、无理取闹者追究责任，并通报批评。

（四）成绩公布

赛项裁判组由现场裁判、加密裁判及评分裁判组成，根据赛项要求分别执裁，以保证比赛结果公平、公正、公开。成绩解密后，在指定地点，以纸质形式向全体参赛队进行公布。对成绩的申诉是在成绩公示 2 小时内书面实名申诉（公示有效时间范围 07:00-24:00）。超过时效不予受理。成绩无异议后，在闭幕式上予以宣布。

其它未尽事宜，将在赛前向各领队做详细说明，一切均需符合大赛制度规定。

七、技术规范

本赛项技术规范按照现行国家标准和行业标准等执行。

《临时搭建演出场所舞台、看台安全》GB/T 36731-2018

《舞台灯光、电视、电影及摄影场所(室内外)用灯具安全要求》GB 7000.217-2008

《舞台机械验收检测规范》GB/T 36727-2018

《剧场建筑设计规范》JGJ57-2016

《住宅室内装饰装修设计规范》JGJ367-2015

《建筑内部装修防火施工及验收规范》GB50354-2005

《歌舞厅照明及灯光污染污染限定标准》WH0201-94

《建筑内部装修设计防火规范》GB50222-2017

《建筑结构荷载规范》GB 50009

《企业安全生产标准化基本规范》GB/T33000-2016

八、技术环境

(一) 赛场环境

1.竞赛场地应为开放式、通透式，能满足 180 人在同一场地同时比赛的要求，占地面积约 1000 平方米。也可以设置成 2 个考场，每个考场能满足 90 人在同一场地同时比赛的需求。赛场需配置消防设施，赛场主通路需设置紧急通道、符合紧急疏散安全要求。

2.竞赛场地划分为检录区、竞赛操作区、裁判区、作品展示区、点评区、现场服务与技术支持区、休息区等区域。区域之间需有明显标志或警示带，标明消防器材、安全通道、茶水间、洗手间等。

3.一个竞赛赛位包括 3 台电脑机位和 1 个手绘工位，每个竞赛赛位面积不小于 12 平方米，配有稳定的水、电和应急供电设备并设置消防安全通道。

4.赛场内分区设置保障区，设有安保区、消防区、医疗区、设备维修和电力抢修人员待命区，以防突发事件；赛场还应配备生活补给站等公共服务设施，为选手和赛场人员提供服务。

5.竞赛时应使用相应设施将参赛队之间进行相互隔离，以免相互干扰，标明工位号。

(二) 工作区域环境

1.提供采光度较好的裁判工作室、专家工作室各一间，配备评分桌、计算机等工具供裁判评分使用。

2.提供作品展示区，赛后作品以团队为单位进行展示。

(二) 其他区域环境

1.开幕式和闭幕式：提供可容纳 400 人以上的报告厅或多媒体教室举办大赛开幕式，领队会议、抽签仪式等。

2.其他功能区域：赛项设置媒体区、指导教师休息区、服务保障区、监督仲裁申诉区等区域，并配有明显的标牌。

赛场主要设施设备详情

序号	设备及软件	型号及说明
1	场地	通风、透光，照明好，适合开放式观摩体验
2	电源	配备双线路供电系统和漏电保护装置
3	空调	配备空调系统，确保环境温度适宜
4	监控	配备实况监控视频转播系统
5	竞赛电脑	Win10 操作系统。基本配置：内存 $\geq 16G$ ；硬盘 $\geq 1TB$ ；独立显卡，不低于 GTX1650S；CPU 酷睿 i7-11700 以上，在电脑上统一安装好：Office、WPS。
6	手绘板	WACOMPTH660，压感级别 ≥ 2048 ；尺寸长 $\geq 200mm$ ，宽 $\geq 150mm$ ；USB 连接，感应方式电磁式数位板
7	电脑辅材	光电鼠标、键盘
8	平面设计软件	CORELDRAW、Graphics Suite X8、Illustrator CC2018、PHOTOSHOP CC2018
9	空间设计软件	Sketchup2019、AUTO CAD2019、3DMax2012、Blender 2.93 LTS、CINEMA4D R19
10	手绘工具包	提供 24 色彩铅、64 色马克笔、白卡纸等相关手绘工具。

九、竞赛样题

(一) 竞赛样题

话剧《骆驼祥子》第四幕第二场（大杂院）舞台设计

技能模块 1 任务分解

赛项名称	舞台布景	英语名称	Stage Scenery
赛项编号	GZ084	归属产业	文化艺术
任务名称	话剧《骆驼祥子》第四幕第二场（大杂院）舞台设计——创意模块		
赛项组别			
中职组		高职组	
<input type="checkbox"/> 学生组 <input type="checkbox"/> 教师组 <input type="checkbox"/> 师生同赛试点赛项		<input checked="" type="checkbox"/> 学生组 <input type="checkbox"/> 教师组 <input type="checkbox"/> 师生同赛试点赛项	
竞赛时间	模块 1、2、3 总时间 480 分钟		
任务描述	<p>室内剧场舞台尺寸：台口高度 9 米，宽度 18 米，台深 20 米。在给定的绘图纸上，以手绘形式进行舞台布景设计草图绘制与设计说明文字撰写。</p> <p>剧本（部分）：</p> <p>时间：转过年来的春天。距前场两三个月之后。</p> <p>地点：西城，毛家湾，一个大杂院里。</p> <p>人物：虎妞 祥子 小福子 二强子 小顺子 铁旦。</p> <p>布景：大杂院中的三间小北房，两明一暗，里边是套间。裱糊得挺新，四白落地。墙上贴着几个小喜字，两三个月前是虎妞与祥子的洞房。屋里摆设半新半旧。坑上有几条新被和两个红</p>		

	<p>漆的木箱子。当中放着一个小炕桌儿。墙边的连三桌子上堆着一套带花的粗磁器，是虎妞的嫁衣，和一些化妆用品。</p> <p>通过玻璃望见杂院的大半部分,十分破烂，这三间北房是这院子的精华。对面的南房是二强子与小福子的住室,他们住了同院。</p> <p>幕启：虎妞红袄绿裤,脸上抹着脂粉,头发上还插朵小绒花，是新媳妇的风韵。在桌边洗碗，她刚吃过中饭。祥子穿着件青布半新棉袍，从外边回来。</p>				
对应产业	文化艺术业（88）；专业技术服务业（74）；文教、工美、体育和娱乐用品制造业（24）				
对应岗位	舞美设计、装置、制景、道具设计、灯光设计、人物造型、展示设计、数字媒体设计、视觉传达设计、产品设计等岗位				
岗位核心能力	1.剧本分析理解能力 2.方案草图的创意绘制能力 3.文字组织撰写能力 4.团队协作沟通能力				
岗位职务任务书	任务名称	任务要求	操作过程	考核点	评价标准
	任务职责 1	剧本分析，撰写创意设计说明	1. 阅读分析剧本，确定设计主题和理念：基于剧本内容，确定舞台的设计主题、设计理	1. 剧本解读 2. 设计创新 3. 文字撰写 4. 团队合作	1. 剧本分析能力 2. 设计创意能力 3. 文字撰写能力 4. 沟通合

			念,体现创意亮点。 2. 撰写不少于 200 字的创意构思。		作能力
	任务职责 2	舞台场景设计草图(手绘)	1. 阅读分析剧本,寻找设计灵感,确定设计主题、设计风格,绘制创意草图。 2. 草图综合考虑场景氛围、技术可行等因素,确定设计初步方案。 3. 合理布局版面相关内容,注意图面的完整性、信息内容的可读性、版面布	1.剧本解读和主题表达的紧密性、创新性、艺术性。 2.设计风格和设计元素的掌握及运用。 3.空间设计能力 4.草图绘制能力	1.空间布局与空间调度能力 2.戏剧环境氛围体现能力 3.手绘综合能力 4.设计草图的比例准确合理,整体风格独特,与设计理念相符合 5.透视准

			局的艺术性。		确，角度 适宜
岗位工作规范	<p>1.充分体现团队合作精神，根据工作任务，团队成员分工合作，协同完成设计任务。</p> <p>2.坚守职业素养和行为规范，遵守比赛规程和比赛纪律要求。</p>				
赛项赛场准备	<p>1.场地准备：比赛场地应该满足安全、整洁、通风、照明等基本条件，以便参赛选手能够充分展示设计作品的各个细节和特点，同时还应该有足够的空间来容纳所有参赛选手和设备，场地的地面应平整、光洁，比赛所需的电力和网络等基础设施也应得到充分考虑。</p> <p>2.材料准备：比赛所需的材料应在比赛前统一购买，并经过严格筛选和检查。材料应保证质量，同时也要考虑到材料的可持续性和环保性，使用耗材和备用耗材准备适当。</p> <p>3.设备准备：比赛需要用到的设备应提前测试和调试，包括但不限于计算机、绘图板等。</p> <p>4.软件准备：按照赛项规程，比赛所用到的相关正版设计软件应提前测试和调试，确保比赛顺利进行。</p> <p>5.培训和指导：在比赛前，组委会应该组织相关的培训和指导活动，帮助选手了解比赛规则和注意事项，提高选手的竞技水平和比赛参与度，并向参赛选手进行充分的说明和培训。比赛组委会应制定比赛规则和评分标准，并确保评分过程的公正和透明。参赛选手也应充分了解比赛规则和评分标准，以便更好</p>				

	<p>地准备比赛。</p> <p>6.评审准备：组委会应该组织专业的评审团队，对比赛作品进行评审，并给出专业的评价和建议。评审团队应该具有丰富的设计和制作经验，并能够准确地评价选手的创意设计和艺术设计水平。</p>
注意事项	<ol style="list-style-type: none"> 1.参赛者应该在规定时间内到达比赛场地，并在比赛前进行相关准备工作。 2.比赛期间应严格遵守比赛规则和安全要求。 3.比赛期间不得妨碍其他参赛者或工作人员的正常工作。 4.比赛结束后，参赛者需要及时清理和整理自己的工作区域，保持比赛现场的整洁和安全。 5.参赛者需要尊重评委和其他人员的工作，并接受他们的评价和决定。 6.比赛前需要认真阅读比赛规则和评分标准，了解比赛内容要求，以便更好地准备和参赛。 7.参赛者需要在比赛期间保持良好的心态，克服压力和困难，以最佳状态发挥自己的能力。

话剧《骆驼祥子》第四幕第二场（大杂院）舞台设计

技能模块2 任务分解

赛项名称	舞台布景	英语名称	Stage Scenery
赛项编号	GZ084	归属产业	文化艺术
任务名称	《骆驼祥子》第四幕第二场（大杂院）舞台设计——表现模块		

赛项组别					
中职组			高职组		
<input type="checkbox"/> 学生组 <input type="checkbox"/> 教师组 <input type="checkbox"/> 师生同赛试点赛项			<input checked="" type="checkbox"/> 学生组 <input type="checkbox"/> 教师组 <input type="checkbox"/> 师生同赛试点赛项		
竞赛时间	模块 1、2、3 总时间 480 分钟				
任务描述	完成话剧《骆驼祥子》第四幕第二场（大杂院）舞台设计的平面图、布景或道具的三视图和舞台设计效果图制作				
对应产业	文化艺术业（88）；专业技术服务业（74）；文教、工美、体育和娱乐用品制造业（24）				
对应岗位	舞美设计、装置、制景、道具设计、灯光设计、人物造型、展示设计、数字媒体设计、视觉传达设计、产品设计等岗位				
岗位核心能力	1.综合分析理解能力 2.团队协作沟通能力 3.建模渲染设计制作能力 4.艺术核心素养应用能力				
岗位职务任务书	任务名称	任务要求	操作过程	考核点	评价标准
	任务职责 1	舞台平面图制作	1.确定总体设计风格和主题:根据设计方案,确定舞台的设计风格 and 主题。 2.进行平面布局设计:结合设计草图,	1.设计合理性:平面布局符合演出要求,符合命题的场景氛围,尺度与动线合理。 2.规范性:平面布局图符合	1.符合设计要求:平面图应符合设计要求,展示出新颖独特的设计理念和布局特点。 2.比例关系:平面图应注

			<p>调整空间比例关系、布局与动线等。</p> <p>3.最终审核和确认设计稿,按要求保存输出文件,确保符合后期排版要求。</p>	<p>制图规范,比例协调,尺寸与材质标注恰当。</p>	<p>意比例关系,保证比例协调。</p> <p>3.制图规范、尺寸及文字标注准确,字号合理。</p> <p>4.工程可行性:平面布局应考虑到实施的可行性。</p>
	<p>任务职责</p> <p>2</p>	<p>布景或道具的三视图</p>	<p>根据各自设计方案,选择切合主题方案的一个布景或一个道具,完成三视图的图纸绘制,并注明尺寸与材料。</p>	<p>1.美学效果:设计体现新颖与美观,设计具备创新性,有独特的设计元素。</p> <p>2.技术性:设计考虑到数字媒体等技术的应用。</p> <p>3.可行性:设计方案可行,</p>	<p>1.比例关系:注意比例关系,保证比例协调,材质与尺寸标注准确。</p> <p>2.创新性:布景或道具的设计应具备创新性,有独特的设计思路,突出设计</p>

				能符合制作工艺要求。	主题。 3. 技术可行性: 设计应考虑到制作可行性, 选用的材料合理、安全。
	任务职责 3	舞台设计效果图制作	<p>1.设计表现: 根据设计草图与平面布局,进行舞台的效果图制作,充分、完整的表达设计理念与设计特色。</p> <p>2.三维建模: 使用软件进行场景的三维建模。 合理设置摄像机,合理设置材质,增加</p>	<p>1.艺术性: 在设计草图的基础上完成舞台场景的效果图绘制(不少于1张)。设计体现新颖与美观,设计应具备创新性,有独特的设计元素。</p> <p>2.渲染效果: 渲染出的图像应当真实、精美,光影效果表现到位,能</p>	<p>1.设计创新性: 效果图能够呈现出独特的创意和风格,突出参赛选手的创造能力和艺术个性。</p> <p>2.艺术审美性: 设计呈现具有美感,并能充分、完整的表达艺术特色。</p> <p>3.渲染质量: 渲染的效果</p>

			<p>细节和真实感等,以获得最佳的呈现效果。</p> <p>3.合理配置灯光:在模型场景中,配置所需的舞台灯具,调整场景中的灯光设置,以达到真实性的舞台光影效果。最后,生成渲染图像。</p> <p>4.调整后期效果:如果需要,可以在后期制作软件中进一步调整图像效果。</p>	<p>够清晰展现出场景的设计亮点和造型美感;场景灯光与材质应当真实、逼真,能够体现出舞台场景的灯光效果、质感效果。</p> <p>3.时间效率:渲染出的图像应当在合理的时间内完成,能够满足项目进度和需求。</p>	<p>图分辨率达到要求,包括布景细节、光影效果、材质质感等方面表现准确精致,突出参赛选手的专业技能。</p> <p>4.渲染效果:建模的准确度、细节和比例等方面符合设计要求。环境氛围的表现充分,效果图清晰地展示舞台场景的特点,符合设计要求和主题定位。</p>
<p>岗位工作规范</p>	<p>1.充分体现团队合作精神,根据工作任务,团队成员分工合作,</p>				

	<p>协同完成设计任务。</p> <p>2.坚守职业素养和行为规范，遵守比赛规程和比赛纪律要求。</p>
<p>赛项赛场准备</p>	<p>1.场地准备：比赛场地应该满足安全、整洁、通风、照明等基本条件，以便参赛选手能够充分展示设计作品的各个细节和特点，同时还应该有足够的空间来容纳所有参赛选手和设备，场地的地面应平整、光洁，比赛所需的电力和网络等基础设施也应得到充分考虑。</p> <p>2.材料准备：比赛所需的材料应在比赛前统一购买，并经过严格筛选和检查。材料应保证质量，同时也要考虑到材料的可持续性和环保性，使用耗材和备用耗材准备适当。</p> <p>3.设备准备：比赛需要用到的设备应提前测试和调试，包括但不限于计算机、绘图板等。</p> <p>4.软件准备：按照赛项规程，比赛所用到的相关正版设计软件应提前测试和调试，确保比赛顺利进行。</p> <p>5.培训和指导：在比赛前，组委会应该组织相关的培训和指导活动，帮助选手了解比赛规则和注意事项，提高选手的竞技水平和比赛参与度，并向参赛选手进行充分的说明和培训。比赛组委会应制定比赛规则和评分标准，并确保评分过程的公正和透明。参赛选手也应充分了解比赛规则和评分标准，以便更好地准备比赛。</p> <p>6.评审准备：组委会应该组织专业的评审团队，对比赛作品进行评审，并给出专业的评价和建议。评审团队应该具有丰富的设计和制作经验，并能够准确地评价选手的创意设计和艺术设计水平。</p>
<p>注意事项</p>	<p>1.参赛者应该在规定时间内到达比赛场地，并在比赛前进行相关</p>

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/428035101056006037>