

2016 中国工程机器人大赛暨国际公开赛 (RoboWork)

# 机器人卡通设计与动漫制作

## 比赛规则

适用： 1.本科院校组 2.职业院校组 3.青少年组

2016 年 1 月版本

工程赛官网：[www.robotmatch.cn](http://www.robotmatch.cn)

工程赛官方邮箱：[robotatwork@163.com](mailto:robotatwork@163.com)

工程机器人（教师 QQ 群）： 259386217

工程机器人（学生 QQ 群）： 314935820

# 第一部分：机器人卡通设计比赛

## 比赛目的

为丰富比赛形式，提高创新能力。设计一个卡通机器人形象，通过手绘或电脑制作完成。

## 比赛主题

结合时代发展，突显大赛主题。制作机器人有关的卡通形象。

## 项目及任务

### 一、比赛项目 机器人卡通设计比赛

### 二、比赛任务

设计机器人卡通形象（可以通过手绘，或者电脑制作完成。手绘作品务必通过扫描的方式存为电子档，以便作品的提交、存档。）

## 比赛规则

### 规则一 参赛对象

本次比赛选手以个人或团体（人数最多不超过3人）形式参赛均可，最终评审以作品为单位进行。

### 规则二 比赛形式

1. 初赛：初赛以提交参赛材料形式进行。包括作品评审和现场答辩
2. 决赛：本项目比赛与其他各科目比赛在决赛环节将统一到指定地点进行，具体决赛地点及相关日程安排同决赛入围名单一同发布。

### 规则三 作品创作前提

1. 作品的风格、形式不限，必须是原创，此前未以任何形式发表，更不能以他人名义应征。工程赛组委会拥有作品的无偿使用权，包括网络宣传。

2. 简洁、易记，充分体现机器人文化特征，能传递出机器人产业的朝气蓬勃。
3. 应考虑在各种载体上制作运用（以后图案将单色丝印在产品上）。

## **规则四 设计要求**

1. 标志的形象简洁美观，惟一性特征明显，延展性强。
2. 构思新颖、色彩鲜明，内涵时尚，视觉冲击力强富有时代感；在网络载体和任何宣传环境中能够和谐、大方的应用。
3. 用色不宜超过三种，以积极乐观向上为主色调。
4. 造型简洁，机器人卡通作品要有活泼可爱的魅力，形象应适合动画、Flash 创作；应方便印刷及制作公仔、模型、礼品等周边展示产品。
5. 机器人卡通作品要配有名字，优美上口，易于传播，符合作品性格。

## **规则五 注意事项**

1. 符合本次大赛对参赛作品在主题和创意方面的要求。
2. 能与中国优秀的传统文化相结合。
3. 创意新颖、深受大众欢迎。
4. 不得含有违背国家法律法规的内容。
5. 不得含有反动、色情、暴力等内容。
6. 具备灵活性和商业开发价值，适用于各种尺寸：适用于各种领域，特许产品（T 恤、背包、水杯、文具）。

# 第二部分：机器人动漫制作比赛

## 比赛目的

为丰富比赛形式，为提高创新能力。设计一个机器人动漫片，通过三维模拟软件制作动画来简单介绍其功能。

## 比赛主题

结合时代发展，突显大赛主题。制作机器人有关的动漫形象，与机器人相关的工业、农业应用过程，家庭服务过程，趣味故事等动漫。趣味动漫故事可结合当地文化，学校特色。

## 比赛项目及任务

### 一、比赛项目 机器人动漫制作比赛

### 二、比赛任务

1. 设计制作三维动画展现机器人的功能。运用三维软件巧妙实现产品的设计、装配过程，模拟产品的工作应用过程。

2. 讲述趣味动漫机器人故事。可以通过手绘设计机器人概念图，加上趣味生动的机器人故事讲述。也可以通过 flash 动画制作来展现作品。

3. 制作一个体现团队协同合作的视频。体现参赛队伍的团队精神，团队合作，融入地方文化特色。

## 比赛规则

### 规则一 参赛对象

本项比赛选手以个人或团体（人数最多不超过 5 人）形式参赛均可，最终评审以作品为单位进行。

### 规则二 比赛形式

1. 初赛：根据参赛队伍统一安排比赛，以参赛队伍报名的先后顺序来安排比赛出场顺序。评审团根据作品评出全国三等奖和决赛入围名单。由于比赛的特殊性，初赛成绩在决赛中占有一定比值。具体比值是视情况而定。

2. 决赛：根据入围决赛队伍，以抽签的方式决定每个队的比赛顺序，比赛成绩以积分（100分）的形式记录。第一轮比赛结束后再根据积分的高低，组织第二轮比赛。由积分最高和最低比，积分排第二和倒数第二比，依次。最后决赛的成绩由平均积分产生。比赛结束提交决赛作品。

### 规则三 评比细则

比赛成绩总分 100 分，由以下七项组成：

1. 印象分：（包括团队整体形象，对作品的第一感觉，对作品的第一审视）。10%
2. 内容分：紧扣主题，内容表述清楚合理。30%
3. 作品结构分：作品的完整程度（能够很好展示自己设计的作品从生产，装配，到实现其应用过程。主题明确，思路清晰）。10%
4. 创意分：作品能够展现出设计者较好的创意，想法。10%
5. 情景分：能够巧妙的将当地文化特色与作品结合起来，寓意深刻。10%
6. 技术表达：作品内容能有较好的剧情，动画效果逼真生动，展现手法独特新颖。10%
7. 现场答辩：
  - a 陈述分：对作品的简单叙述，意义内涵。10%
  - b 答辩分：包含团队对作品的认识，想法，来源，意义。10%

### 规则四 比赛内容和要求

1. 目的明确，主题突出。
2. 时间不得高于三分钟或低于一分钟。
3. 作品必须为选手本人或集体原创作品，拥有自主知识产权。不得抄袭、盗用他人作品。
4. 工程赛拥有作品的无偿使用权。最终解释权归主办方所有。
5. 作品内容与表现形式健康、积极。
6. 作品可以是手绘，也可以是电脑制作完成(手绘务必画出概念图，比赛现场叙述清楚)。

### 规则五 最终比赛成绩

1. 比赛内容包括作品展示，现场解说，现场答辩。综合评分。
2. 初赛成绩由初赛评选产生。
3. 决赛成绩由初赛成绩的一定比值，加上决赛成绩。