

---

全国三维数字化创新设计大赛

# 全国 3D 大赛

# 规 则

---

(2016.3 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.....      | 6  |
| 3 参赛对象与报名.....      | 8  |
| 大学生组.....           | 8  |
| 职业组.....            | 8  |
| 青少年组.....           | 8  |
| 产业组.....            | 9  |
| 4 开放自主命题.....       | 10 |
| 工业与工程设计大赛.....      | 10 |
| 大学生组.....           | 10 |
| 4.1.1 初赛.....       | 10 |
| 4.1.2 复赛/省赛.....    | 10 |
| 4.1.3 复赛/省赛选拔.....  | 11 |
| 4.1.4 总决赛/国赛.....   | 12 |
| 职业组.....            | 13 |
| 4.1.5 作品网络海选.....   | 13 |
| 4.1.6 总决赛/国赛.....   | 13 |
| 青少年组.....           | 14 |
| 4.1.7 作品网络海选.....   | 14 |
| 4.1.8 总决赛/国赛.....   | 14 |
| 数字建筑设计大赛.....       | 15 |
| 大学生组.....           | 15 |
| 4.1.9 初赛.....       | 15 |
| 4.1.10 复赛/省赛.....   | 15 |
| 4.1.11 复赛/省赛选拔..... | 15 |
| 4.1.12 总决赛/国赛.....  | 16 |
| 职业组.....            | 17 |
| 4.1.13 作品网络海选.....  | 17 |
| 4.1.14 总决赛/国赛.....  | 17 |
| 青少年组.....           | 18 |



|                      |                 |    |
|----------------------|-----------------|----|
| 4.1.15               | 作品网络海选 .....    | 18 |
| 4.1.16               | 总决赛/国赛 .....    | 18 |
| 数字表现设计大赛 .....       |                 | 20 |
| 大学生组 .....           |                 | 20 |
| 4.1.17               | 初赛 .....        | 20 |
| 4.1.18               | 复赛/省赛 .....     | 20 |
| 4.1.19               | 复赛/省赛选拔 .....   | 20 |
| 4.1.20               | 总决赛/国赛 .....    | 21 |
| 职业组 .....            |                 | 22 |
| 4.1.21               | 作品网络海选 .....    | 22 |
| 4.1.22               | 总决赛/国赛 .....    | 23 |
| 青少年组 .....           |                 | 23 |
| 4.1.23               | 作品网络海选 .....    | 23 |
| 4.1.24               | 总决赛/国赛 .....    | 23 |
| 5 行业/企业热点命题 .....    |                 | 25 |
| 大学生组 .....           |                 | 25 |
| 5.1.1                | 作品网络海选 .....    | 25 |
| 5.1.2                | 总决赛/国赛 .....    | 25 |
| 职业组 .....            |                 | 26 |
| 5.1.3                | 作品网络海选 .....    | 26 |
| 5.1.4                | 总决赛/国赛 .....    | 26 |
| 6 3D 产业年度风云榜评选 ..... |                 | 27 |
| 产业组 .....            |                 | 27 |
| 6.1.1                | 推荐、提名 .....     | 27 |
| 6.1.2                | 网络投票评选 .....    | 27 |
| 6.1.3                | 全国现场总决赛颁奖 ..... | 27 |
| 7 就业推荐、作品转化与推广 ..... |                 | 28 |
| 8 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大赛或3DDS，是在国家大力推进创新驱动、实现从“制造大国”到“创造大国”转变的新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，是大众创新、万众创业的具体实践。
- 1.2 3D技术（三维数字化技术）是推进工业化与信息化两化深度融合的发动机，是促进产业转型升级和创新驱动的推动力，是CPS（Cyber-Physical Systems）的基础，是工业界与文化创意产业广泛应用的战略性工具技术，嵌入到了现代工业与文化创意产业的整个流程，不仅是产品设计、制造、管理、市场、服务、消费等各环节的创新基础，更已成为开启和引领全球“第三次工业革命”、“工业4.0”、“工业互联网”变革的竞争焦点，是实现中国制造2025的基础支撑与保障。
- 1.3 全国3D大赛以“推动3D技术普及、提升创新驱动能力”为主题，以“以赛促教、以赛促学、以赛促用、以赛促新”为宗旨，以“学3D！用3D！我创造！我快乐！”为口号，旨在弘扬创新文化、推动创新人才培养、掀起全民创新创业热潮，引领3D新兴战略产业，支撑产业转型升级，践行创新型国家建设。
- 1.4 全国3D大赛以“3D”与“创新”为特色，以“创意、创造、创业”为核心，以“众创、众包、众扶、众筹”为模式，突出体现3D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3D大赛以三维数字化、网络信息化和虚拟仿真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+互联网共享，极大地降低了创新实践的技术与成本门槛，大大地拓展了创新的概念、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，掀起了全民创新创业热潮。
- 1.6 全国3D大赛设置开放自主命题、行业/企业热点命题以及3D产业年度风云榜评选三个板块，覆盖3D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：下设工业与工程设计大赛（工业设计、机电工程结构设计、工程分析、



工业仿真、模具设计、数控编程等)、数字建筑设计大赛(数字城市与规划设计、BIM设计、室内外表现设计)、数字表现设计大赛(数字艺术与新媒体艺术、微电影与动漫、游戏设计)三大竞赛方向及评审赛项。

**一行业/企业热点命题:**行业热点命题由组委会根据最新行业趋势设置行业热点命题,鼓励院校积极培养符合市场需要的新兴技术应用型人才,鼓励学生深入学习、实践和运用最新行业技术积极备赛。企业命题由国内外各类企业单位,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/团队按企业命题需求进行作品项目设计提交,最终达成企业需求。

- 1.7 全国3D大赛着重考察设计过程、设计文档、设计源文件以及设计结果,基准评审标准包括设计创意性、视觉美观性、工程实用性/商业价值、技术先进性/作品的实现难度等因素;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3D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:
  - 一鼓励**大学生**组团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;
  - 一鼓励**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;
  - 一鼓励**青少年**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;
  - 一鼓励**行业企业**(3D技术研发应用上下游企业与机构)参与3D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3D大赛由3D动力(全国3D技术推广服务与教育培训联盟)发起举办,并先后得到国家科技部、教育部、工信部、中国科协等部门指导,联合国家制造业信息化培训中心、中国图学学会、国家两化融合创新推进联盟、光华设计发展基金会等单位共同主办,3D动力数字传媒与国家制造业信息化培训中心3D办联合承办。
- 1.10 全国3D大赛组委会下设秘书处与技术专家委员会,及专项工作委员会,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3D大赛每年举办一届,分报名/初赛(3-5月)、复赛/省赛(6-7月)、复赛/省赛选拔(8-10月)和总决赛/国赛(11月末12月初)四个赛程。为体现现代协同设计理念和团队合作精神,大赛复赛/省赛、决赛/国赛均以团队形式参赛。
- 1.12 全国3D大赛全程配套举办“全国3D大赛龙火传递”、“3D技术与产品互动体验万里行——全国百城百校系列巡讲/巡展”、“全国3D大赛夏令营”、“我行我秀”作品展秀、“华山论剑”擂台PK、系列3D培训课程、“3D动力讲坛”、“3D大赛交流研讨会”等系列活动,以支持配合各赛区初赛、复赛/省赛海选工作,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。
- 1.13 全国3D大赛每年于11月最后一个周末前后四天,隆重举办全国现场总决赛与颁奖盛典,



并同期同地举办“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”、“获奖作品产学研合作对接洽谈会”等高规格系列配套活动，集中打造“中国创造”、“中国设计”“中国 3D”业界的年度盛典！（各赛区及各大赛项也可视实际情况参照举办）

- 1.14 为树立和塑造全国 3D 大赛“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”的目标和形象，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”。
- 1.15 全国 3D 大赛由 3D 动力数字传媒独家运营，并携手中国 3D 打印技术创新推进联盟、中关村虚拟现实产业协会、中关村工业设计产业协会、中国创意产业联盟等协办单位，科技日报、中国教育报、经济日报、人民日报、光明日报、中国青年报、中国科学报、中国经济时报、中国工业报、中国文化报、新华网、新浪科技、腾讯科普创客空间、CNTV、爱奇艺、蓝宝石（AMD）、联想、海尔、英特尔、Autodesk、CCTV 辉煌动画、创图科技、上海电气、天远三维、微深科技、澳汰尔（上海）、形创中国、3D systems、CAXA 数码大方、三的部落、景丰、华天软件、太尔时代、戴尔、PRNOWIN、陕西恒通、unity3D、蓝宝石、北京博维恒信、华曙高科等合作伙伴，共铸年度 3D 大 PARTY！
- 1.16 全国 3D 大赛自 2008 年发起举办以来，已连续成功举办至第 9 届，越来越受到各地方、高校和企业的重视，赛事规模不断扩大，参赛高校连续每届超过 600 所、参赛企业超过 1000 家，初赛参赛人数累积突破 600 万人、省赛获奖选手累积突破 10 万人、国赛获奖选手累积突破 1 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，备受业界关注；产学研合作与创业众筹孵化不断深化，3D 技术、人才与项目合作对接及产业链上下游带动的平台作用突显，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 3D 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/企业热点命题以及 3D 产业年度风云榜活动。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  |
| 工业与工程设计大赛 | G1 | 工业设计赛项      | 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      |   |
| 数字建筑设计大赛  | 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 | 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。  |
|           | B3 | 室内外表现设计赛项   | 此赛项包含室内设计、空间设计、装饰装修、家居设计、环境艺术、园林设计等相关内容。                    |
| 数字表现设计大赛  | S1 | 数字艺术赛项      | 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）。                   |
|           | S2 | 微电影与动画赛项    | 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。                           |
|           | S3 | 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。 |





| 行业/企业热点命题          |    |         |  |
|--------------------|----|---------|--|
| 命题赛项               | 编号 | 行业/企业   | 赛项说明   |
| 虚拟现实 VR/AR/MR 设计大赛 | Q1 | 行业热点    | 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。 |
| 新能源汽车设计大赛          | Q2 | 行业热点    |  |
| 3D 打印创新设计大赛        | Q3 | 企业定向    |  |
| 3D 扫描与逆向设计大赛       | Q4 | 企业定向    |  |
| 3D 大赛吉祥物形象设计征集赛    | Q5 | 3D 动力集团 |  |





## 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(凭参赛报名时的院校学生证明)。
- 3.1.2 在校大学生参赛须在指导教师组织下,以院校(院校或院校下设二级院、系)团体方式报名、并组建团队参赛。个人可代表团队、院校报名,大赛不接纳学生个人参赛。
- 3.1.3 大学生组参赛团队由学生队员(2-4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。每个参赛方向,同一个院/系最多可选拔10个团队参加赛区复赛;同一学生参赛团队最多只允许提交2件复赛参赛作品,同一作品不能同时参加2个参赛方向,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复赛与全国现场总决赛。
- 3.1.4 大赛采用网上报名,报名网址 <http://3dds.3ddl.net>。报名信息提交后大赛秘书处将与相关教师及院校进行核实确认;报名成功后,大赛秘书处将及时通知报名单位及相关人员,并在大赛官方网站消息提醒。报名人得到反馈后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:3月1日至5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 职业组可以个人报名、个人或组团(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,报名网址 <http://3dds.3ddl.net>。报名成功后,大赛秘书处将与职业组报名者进行信息核实、确认,并在大赛官方网站消息提醒。
- 3.2.4 职业组参赛报名时间:3月1日至9月30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(中小學生)3D爱好者。



- 3.3.2 青少年组可以参加开放自主命题板块的竞赛。
- 3.3.3 青少年组可以个人报名、个人或组团参赛，或代表学校参赛。
- 3.3.4 大赛采用网上报名，报名网址 <http://3dds.3ddl.net>。报名成功后，大赛秘书处将与青少年组报名者进行信息核实、确认，并在大赛官方网站消息提醒。
- 3.3.5 青少年组参赛报名时间：3月1日至9月30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 产业年度风云榜”的提名、推荐与投票；或参加“企业命题设计大赛”的企业命题。
- 3.4.3 大赛采用网上报名、提名、推荐，报名网址：<http://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：3月1日至9月30日。
- 3.4.5 参赛报名不收取任何费用。



## 开放自主命题

### 工业与工程设计大赛

|    |        |    |            |
|----|--------|----|------------|
| G1 | 工业设计赛项 | G2 | 机电工程结构设计赛项 |
| G4 | 模具设计赛项 | G5 | 数控编程赛项     |
| G6 | 工程分析赛项 | G7 | 工业仿真赛项     |

### 大学生组

#### 3.1.1 初赛

- 3.1.1.1 初赛选拔为校内团队选拔赛，由参赛院校自行组织、自行设立奖项。初赛选拔可通过作品评选、现场竞赛或考试等方式产生初赛奖项，并选拔产生复赛参赛团队，代表报名院校/院系参加赛区选拔（复赛）。
- 3.1.1.2 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团队空间中进行初赛成果展示及经验交流。
- 3.1.1.3 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。

#### 3.1.2 复赛/省赛

- 3.1.2.1 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。
- 3.1.2.2 参赛院校/院系、参赛团队按参赛流程要求完成以下操作：
  - A、在大赛官网创客空间创建团队，上传参赛作品（作品说明书、图片、视频）等，同时生成参赛资格表。
  - B、参赛团队利用百度或 360 云盘上传复赛参赛作品文件（包含加盖公章的参赛资格表扫描件、作品说明书、源文件、图片、视频），并在官网个人用户中心向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（部分特殊情况院校可直接向全国大赛秘书处邮寄加盖公章的参赛资格文件及复赛参赛作品文件光盘，包含作品说明书、源文件、图片、



视频)。

3.1.2.3 复赛作品提交、上传截止日期：7月31日。

### 3.1.3 复赛/省赛选拔

3.1.3.1 复赛/省赛作品经网络公示、互动评价、团队网络积分排行、“我行我秀”作品展秀等初步筛选，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。         |

3.1.3.2 复赛/省赛奖项，工业与工程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。

3.1.3.3 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。

3.1.3.4 复赛/省赛作品网络公示阶段，通过网络互动评价、团队积分排行等，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）。

- 3.1.3.5 复赛/省赛作品网络公示阶段，通过网络在线与现场“我行我秀”作品展示秀等活动，产生“我行我秀”奖项若干名，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）。
- 3.1.3.6 复赛/省赛作品网上公示评价、作品展秀及赛区评审时间：8月1日至10月20日。

### 3.1.4 总决赛/国赛

- 3.1.4.1 全国总决赛时间为11月最后一个周末前后4天（拟定为11月28日-12月1日）。
- 3.1.4.2 工业与工程设计大赛下设的工业设计、机电工程结构设计、模具设计、数控编程、工程分析、工业仿真赛项现场总决赛采用现场作品介绍（10分钟）及评审答辩（5分钟）方式进行，答辩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；。
- 3.1.4.3 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。
- 3.1.4.4 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）。
- 3.1.4.5 全国总决赛“龙鼎奖”大学生组工业与工程设计大赛设置特等奖，综合一、二、三等奖，最佳赛项奖，由全国大赛组委会在全国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”大学生组工业与工程设计大赛奖项设置 |     |     |
|-------------------------------------|-----|-----|
| 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                             |     |     |



## 职业组

### 3.1.5 作品网络海选

3.1.5.1 职业组参赛选手报名通过后，完善参赛信息，并按照要求完成作品的提交：

A、在大赛官网创客空间创建团队，上传参赛作品（作品说明书、图片、视频）等，同时生成参赛资格表。

B、参赛团队利用百度或 360 云盘上传参赛作品文件（包含加盖公章的参赛资格表扫描件、作品说明书、源文件、图片、视频），并在官网个人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。

3.1.5.2 根据参赛选手/团队参赛作品在大赛官网的“人气”积分、关注程度进行初步排名。

3.1.5.3 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。

### 3.1.6 总决赛/国赛

3.1.6.1 全国现场总决赛时间为 11 月最后一个周末前后 4 天（拟定为 11 月 28 日-12 月 1 日）。

3.1.6.2 全国现场总决赛采用现场作品介绍（10 分钟）和评审答辩（5 分钟）方式进行。答辩内容应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。

3.1.6.3 可以使用网络海选作品参加全国现场总决赛，鼓励决赛选手、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。

3.1.6.4 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）。

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





## 青少年组

### 3.1.7 作品网络海选

- 3.1.7.1 青少年组参赛选手报名通过后，完善参赛信息，并按照规定完成作品的提交：
- A、在大赛官网创客空间创建团队，上传参赛作品（作品说明书、图片、视频）等，同时生成参赛资格表。
- B、参赛团队利用百度或 360 云盘上传参赛作品文件（包含加盖公章的参赛资格表扫描件、作品说明书、源文件、图片、视频），并在官网个人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。
- 3.1.7.2 根据参赛选手/团队参赛作品在大赛官网的“人气”积分、关注程度进行初步排名。
- 3.1.7.3 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。青少年组入围者将参加青少年组全国现场总决赛。评审标准参看 4.1.3.1 条所列评审方向。

### 3.1.8 总决赛/国赛

- 3.1.8.1 全国现场总决赛时间为 11 月最后一个周末前后 4 天（拟定为 11 月 28 日-12 月 1 日）。
- 3.1.8.2 全国现场总决赛采用现场作品介绍（10 分钟）和评审答辩（5 分钟）方式进行。答辩内容应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。
- 3.1.8.3 可以使用网络海选作品参加全国现场总决赛，鼓励决赛选手、团队准备新的设计作品参赛。
- 3.1.8.4 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）。
- 3.1.8.5 全国现场总决赛“龙鼎奖”青少年组工业与工程设计大赛设置特等奖、一、二、三等奖各若干名，由全国大赛组委会在全国 3D 大赛颁奖盛典上颁发奖杯、证书，给予奖品、奖金奖励。





## 数字建筑设计大赛

- B1 数字城市与规划设计赛项                      B2 BIM 设计赛项  
B3 室内外表现设计赛项

## 大学生组

### 3.1.9 初赛

- 3.1.9.1 初赛选拔为校内团队选拔赛，由参赛院校自行组织、自行设立奖项。初赛选拔可通过作品评选、现场竞赛或考试等方式产生初赛奖项，并选拔产生复赛参赛团队，代表报名院校/院系参加赛区选拔（复赛）。
- 3.1.9.2 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团队空间中进行初赛成果展示及经验交流。
- 3.1.9.3 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。

### 3.1.10 复赛/省赛

- 3.1.10.1 赛区选拔/复赛采用作品赛形式，由经院校初赛选拔产生的复赛入围团队代表报名院校/院系参加。
- 3.1.10.2 参赛院校/院系、参赛团队按参赛流程要求完成以下操作：
- A、在大赛官网创客空间创建团队，上传参赛作品（作品说明书、图片、视频）等，同时生成参赛资格表。
- B、参赛团队利用百度或 360 云盘上传复赛参赛作品文件（包含加盖公章的参赛资格表扫描件、作品说明书、源文件、图片、视频），并在官网个人用户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（部分特殊情况院校可直接向全国大赛秘书处邮寄加盖公章的参赛资格文件及复赛参赛作品文件光盘，包含作品说明书、源文件、图片、视频）。
- 3.1.10.3 复赛作品提交、上传截止日期：7月31日。

### 3.1.11 复赛/省赛选拔

- 3.1.11.1 赛区选拔/复赛作品经网络公示、互动评价、团队网络积分排行、“我行我



秀”作品展秀等初步筛选,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<br>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。             |
| 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。         |

- 3.1.11.2 复赛/省赛奖项数字建筑设计大赛设置特等奖,综合一等奖、二等奖、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。
- 3.1.11.3 复赛/省赛选拔产生赛区入围全国现场总决赛团队。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。
- 3.1.11.4 复赛/省赛作品网络公示阶段,通过网络互动评价、团队积分排行等,产生网络最佳人气奖、网络最佳评价奖等若干名,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)。
- 3.1.11.5 复赛/省赛作品网络公示阶段,通过网络在线与现场“我行我秀”作品展秀等活动,产生“我行我秀”奖项若干名,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)。
- 3.1.11.6 复赛/省赛作品网上公示评价、作品展秀及赛区评审时间:8月1日至10月20日。

### 3.1.12 总决赛/国赛

- 3.1.12.1 全国现场总决赛时间为11月最后一个周末前后4天(拟定为11月28日-12月1日)。
- 3.1.12.2 数字建筑设计大赛全国现场总决赛采用参赛团队现场作品介绍(10分钟)和评审答辩(5分钟)方式进行。答辩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。

- 3.1.12.3 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。
- 3.1.12.4 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 5.1.2.4 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）。
- 3.1.12.5 全国总决赛“龙鼎奖”大学生组数字建筑设计大赛设置特等奖、一、二、三等奖、最佳赛项奖，由全国大赛组委会在全国 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”大学生组数字建筑设计大赛奖项设置 |     |     |
|------------------------------------|-----|-----|
| 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                         |     |     |

## 职业组

### 3.1.13 作品网络海选

- 3.1.13.1 职业组参赛选手报名通过后，完善参赛信息，并按照要求完成作品的提交：
  - A、在大赛官网创客空间创建团队，上传参赛作品（作品说明书、图片、视频）等，同时生成参赛资格表。
  - B、参赛团队利用百度或 360 云盘上传参赛作品文件（包含加盖公章的参赛资格表扫描件、作品说明书、源文件、图片、视频），并在官网个人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。
- 3.1.13.2 根据参赛选手/团队参赛作品在大赛官网的“人气”积分、关注程度进行初步排名。
- 3.1.13.3 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 4.1.11.1 条所列评审方向。

### 3.1.14 总决赛/国赛



- 3.1.14.1 全国现场总决赛时间为 11 月最后一个周末前后 4 天（拟定为 11 月 28 日-12 月 1 日）。
- 3.1.14.2 全国现场总决赛采用现场作品介绍（10 分钟）和评审答辩（5 分钟）方式进行。答辩内容应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。
- 3.1.14.3 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，鼓励决赛选手、团队使用企业实际项目参赛；使用实际课题项目参赛。
- 3.1.14.4 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）。
- 3.1.14.5 全国现场总决赛“龙鼎奖”职业组数字化建筑设计大赛设置特等奖、一、二、三等奖各若干名，由全国大赛组委会在全国 3D 大赛颁奖盛典上颁发奖杯、证书，给予奖品、奖金奖励。

## 青少年组

### 3.1.15 作品网络海选

- 3.1.15.1 青少年组参赛选手报名通过后，完善参赛信息，并按照规定完成作品的提交：
  - A、在大赛官网创客空间创建团队，上传参赛作品（作品说明书、图片、视频）等，同时生成参赛资格表。
  - B、参赛团队利用百度或 360 云盘上传参赛作品文件（包含加盖公章的参赛资格表扫描件、作品说明书、源文件、图片、视频），并在官网个人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。
- 3.1.15.2 根据参赛选手/团队参赛作品在大赛官网的“人气”积分、关注程度进行初步排名。
- 3.1.15.3 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。入围者将参加青少年组全国现场总决赛。评审标准参看 4.1.11.1 条所列评审方向。

### 3.1.16 总决赛/国赛

- 3.1.16.1 全国现场总决赛时间为 11 月最后一个周末前后 4 天（拟定为 11 月 28 日-12 月 1 日）。



- 3.1.16.2 全国现场总决赛采用现场作品介绍（10分钟）和评审答辩（5分钟）方式进行。答辩内容应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。
- 3.1.16.3 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。
- 3.1.16.4 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）。
- 3.1.16.5 全国现场总决赛“龙鼎奖”青少年组数字化建筑设计大赛设置特等奖、一、二、三等奖各若干名，由全国大赛组委会在全国3D大赛颁奖盛典上颁发奖杯、证书，给予奖品、奖金奖励。



## 数字表现设计大赛

- S1 数字艺术/新媒体艺术赛项                      S2 微电影与动画赛项  
S3 游戏设计赛项

### 大学生组

#### 3.1.17 初赛

- 3.1.17.1 初赛选拔为校内团队选拔赛，由参赛院校自行组织、自行设立奖项。初赛选拔可通过作品评选、现场竞赛或考试等方式产生初赛奖项，并选拔产生复赛参赛团队，代表报名院校/院系参加复赛/省赛。
- 3.1.17.2 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团队空间中进行初赛成果展示及经验交流。
- 3.1.17.3 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。

#### 3.1.18 复赛/省赛

- 3.1.18.1 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。
- 3.1.18.2 参赛院校/院系、参赛团队按参赛流程要求完成以下操作：
- A、在大赛官网创客空间创建团队，上传参赛作品（作品说明书、图片、视频）等，同时生成参赛资格表。
- B、参赛团队利用百度或360云盘上传复赛/省赛参赛作品文件（包含加盖公章的参赛资格表扫描件、作品说明书、源文件、图片、视频），并在官网个人用户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（部分特殊情况院校可直接向全国大赛秘书处邮寄加盖公章的参赛资格文件及复赛参赛作品文件光盘，包含作品说明书、源文件、图片、视频）。
- 3.1.18.3 复赛/省赛作品提交、上传截止日期：7月31日。

#### 3.1.19 复赛/省赛选拔

- 3.1.19.1 赛区选拔/复赛作品经网络公示、互动评价、团队网络积分排行、“我行我





秀”作品展秀等初步筛选,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。               |
| 微电影与动画赛项     | 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。 |

- 3.1.19.2 复赛/省赛奖项,数字表现设计大赛设置特等奖,综合一等奖、二等奖、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。
- 3.1.19.3 复赛/省赛选拔产生赛区入围全国现场总决赛团队。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。
- 3.1.19.4 复赛/省赛作品网络公示阶段,通过网络互动评价、团队积分排行等,产生网络最佳人气奖、网络最佳评价奖等若干名,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)。
- 3.1.19.5 复赛/省赛作品网络公示阶段,通过网络在线与现场“我行我秀”作品展秀等活动,产生“我行我秀”奖项若干名,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)。
- 3.1.19.6 复赛/省赛作品网上公示评价、作品展秀及赛区评审时间:8月1日至10月20日。

### 3.1.20 总决赛/国赛

- 3.1.20.1 全国现场总决赛时间为11月最后一个周末前后4天(拟定为11月28日-12月1日)。
- 3.1.20.2 数字表现设计大赛全国现场总决赛采用参赛团队现场作品介绍(10分钟)





和评审答辩（5 分钟）方式进行。答辩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。

- 3.1.20.3 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。
- 3.1.20.4 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 6.1.2.4 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）。
- 3.1.20.5 全国现场总决赛“龙鼎奖”学生组数字表现设计大赛设置特等奖、一、二、三等奖、最佳赛项奖，由全国大赛组委会在全国 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”大学生组数字表现设计大赛奖项设置 |     |     |
|------------------------------------|-----|-----|
| 特等奖                                |     |     |
| 一等奖                                | 二等奖 | 三等奖 |
| 最佳数字艺术奖                            |     |     |
| 最佳微电影与动画奖                          |     |     |
| 最佳游戏设计奖                            |     |     |

## 职业组

### 3.1.21 作品网络海选

- 3.1.21.1 职业组参赛选手报名通过后，完善参赛信息，并按照要求完成作品的提交：
  - A、在大赛官网创客空间创建团队，上传参赛作品（作品说明书、图片、视频）等，同时生成参赛资格表。
  - B、参赛团队利用百度或 360 云盘上传参赛作品文件（包含加盖公章的参赛资格表扫描件、作品说明书、源文件、图片、视频），并在官网个人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。
- 3.1.21.2 根据参赛选手/团队参赛作品在大赛官网的“人气”积分、关注程度进行初步排名。
- 3.1.21.3 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 4.1.19.1 条所列评审方向。



### 3.1.22 总决赛/国赛

- 3.1.22.1 全国现场总决赛时间为 11 月最后一个周末前后 4 天（拟定为 11 月 28 日-12 月 1 日）。
- 3.1.22.2 全国现场总决赛采用现场作品介绍（10 分钟）和评审答辩（5 分钟）方式进行。答辩内容应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。
- 3.1.22.3 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，鼓励决赛选手、团队使用企业实际项目参赛；使用实际课题项目参赛。
- 3.1.22.4 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）。
- 3.1.22.5 全国现场总决赛“龙鼎奖”职业组数字表现设计大赛设置特等奖、一、二、三等奖各若干名，由全国大赛组委会在全国 3D 大赛颁奖盛典上颁发奖杯、证书，给予奖品、奖金奖励。

## 青少年组

### 3.1.23 作品网络海选

- 3.1.23.1 青少年组参赛选手报名通过后，完善参赛信息，并按照规定完成作品的提交：
  - A、在大赛官网创客空间创建团队，上传参赛作品（作品说明书、图片、视频）等，同时生成参赛资格表。
  - B、参赛团队利用百度或 360 云盘上传复赛参赛作品文件（包含加盖公章的参赛资格表扫描件、作品说明书、源文件、图片、视频），并在官网个人用户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。
- 3.1.23.2 根据参赛选手/团队参赛作品在大赛官网的“人气”积分、关注程度进行初步排名。
- 3.1.23.3 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。入围者将参加青少年组全国现场总决赛。评审方向参看 4.1.19.1 条所列评审方向。

### 3.1.24 总决赛/国赛



- 3.1.24.1 全国现场总决赛时间为11月最后一个周末前后4天（拟定为11月28日-12月1日）。
- 3.1.24.2 全国现场总决赛采用现场作品介绍（10分钟）和评审答辩（5分钟）方式进行。答辩内容应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。
- 3.1.24.3 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。
- 3.1.24.4 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）。
- 3.1.24.5 全国现场总决赛“龙鼎奖”青少年组数字表现设计大赛设置特等奖、一、二、三等奖各若干名，由全国大赛组委会在全国3D大赛颁奖盛典上颁发奖杯、证书，给予奖品、奖金奖励。



## 4 行业/企业热点命题

- |                       |                 |
|-----------------------|-----------------|
| Q1 虚拟现实 VR/AR/MR 设计大赛 | Q2 新能源汽车设计大赛    |
| Q3 3D 打印创新设计大赛        | Q4 3D 扫描与逆向设计大赛 |
| Q5 3D 大赛吉祥物形象设计征集赛    |                 |

### 大学生组

#### 4.1.1 作品网络海选

- 4.1.1.1 行业热点命题由组委会根据最新的行业趋势设置竞赛赛项，企业命题竞赛赛项由企业根据产品研发需求或品牌宣传等需要确定，内容一般为产品、形象、宣传设计等。
- 4.1.1.2 行业/企业命题设计大赛具体竞赛赛项在 3 月至 10 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。
- 4.1.1.3 参与其他竞赛方向的团队可同时参与行业/企业命题项设计大赛。
- 4.1.1.4 参赛团队报名通过后，在大赛官网创建创客空间，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。
- 4.1.1.5 根据参赛团队参赛作品在大赛官网的“人气”积分、关注程度进行初步排名。
- 4.1.1.6 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。

#### 4.1.2 总决赛/国赛

- 4.1.2.1 全国现场总决赛时间为 11 月最后一个周末前后 4 天（拟定为 11 月 28 日-12 月 1 日）。
- 4.1.2.2 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。
- 4.1.2.3 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。
- 4.1.2.4 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（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。

## 职业组

### 4.1.3 作品网络海选

- 4.1.3.1 行业命题由组委会根据最新的行业趋势设置竞赛赛项，企业命题竞赛赛项由企业根据产品研发需求或品牌宣传等需要确定，内容一般为产品、形象、宣传设计等。
- 4.1.3.2 行业/企业命题设计大赛具体竞赛赛项在3月至10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。
- 4.1.3.3 参与其他竞赛方向的选手/团队可同时参与行业/企业命题设计大赛。
- 4.1.3.4 参赛选手/团队报名通过后，在大赛官网创建创客空间，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。
- 4.1.3.5 根据参赛选手/团队参赛作品在大赛官网的“人气”积分、关注程度进行初步排名。
- 4.1.3.6 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。

### 4.1.4 总决赛/国赛

- 4.1.4.1 全国现场总决赛时间为11月最后一个周末前后4天（拟定为11月30日-12月3日）。
- 4.1.4.2 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。
- 4.1.4.3 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，鼓励决赛入围选手/团队完善网络海选作品参加全国现场总决赛。
- 4.1.4.4 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（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 3D 产业年度风云榜评选

- FYB1 年度最具影响力十大 3D 内容产品
- FYB2 年度最具影响力十大 3D 终端产品
- FYB3 年度最具影响力十大 3D 工业应用案例
- FYB3 年度最具影响力十大 3D 工业应用案例
- FYB4 年度最具影响力十大 3D 领军企业
- FYB5 年度最具影响力十大 3D 教育培训机构

### 产业组

#### 5.1.1 推荐、提名

- 5.1.1.1 大赛产业组报名对象可参与 3D 产业年度风云榜提名、推荐与评选。
- 5.1.1.2 产业组通过报名、提名、推荐，经大赛组委会确认方式，建立 3D 产业年度风云榜候选组。
- 5.1.1.3 风云榜报名、提名、推荐截止日期：9 月 30 日。

#### 5.1.2 网络投票评选

- 5.1.2.1 3D 产业年度风云榜候选组在大赛官网进行网络公示投票。
- 5.1.2.2 通过网络公示、投票评选出 3D 产业年度风云榜：
  - 年度最具影响力十大 3D 内容产品
  - 年度最具影响力十大 3D 终端产品
  - 年度最具影响力十大 3D 工业应用案例
  - 年度最具影响力十大 3D 领军企业
  - 年度最具影响力十大 3D 教育培训机构
- 5.1.2.3 3D 产业年度风云榜候选组网上公示、投票截止日期：11 月 15 日。

#### 5.1.3 全国现场总决赛颁奖

- 5.1.3.1 3D 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。





## 6 就业推荐、作品转化与推广

- 6.1 全国 3D 大赛自 2008 年发起举办以来,已连续成功举办至第 9 届,越来越受到各地方、高校和企业的重视,赛事规模不断扩大,参赛高校连续每届超过 800 所、参赛企业超过 1000 家,初赛参赛人数连续突破 100 万人;参赛作品水平不断提升,每届都涌现出了大批优秀设计作品与团队,备受业界关注;大赛社会影响力快速扩大,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 3D 行业年度盛会。
- 6.2 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。
- 6.3 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化转化、孵化,不断创新,先后与常州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,在全国 3D 大赛现场总决赛与颁奖盛典举办地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。





## 7 相关条款

- 7.1 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。
- 7.2 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大赛复赛（6月）和决赛（11月）的等同自动放弃参赛资格。
- 7.3 职业组参赛选手身份以报名时身份证信息为准。
- 7.4 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。
- 7.5 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 and 法律责任。
- 7.6 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。
- 7.7 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。
- 7.8 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。
- 7.9 参赛团队一经提交参赛作品即代表完全接受大赛规则。
- 7.10 大赛组委会将对所有参赛者的个人详细信息进行保密。
- 7.11 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。
- 7.12 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

联系人：匡 伟 电 话：15311097608

联系人：黎江玉 电 话：15311097621

电子邮箱：3dds@3ddl.org

微信帐号：ilove3dds

官方网站：<http://3dds.3ddl.net>

国家制造业信息化培训中心

国家两化融合创新推进联盟

全国3D技术推广服务与教育培训联盟(3D动力)

中国图学学会

光华设计发展基金会

2016年3月18日

