

# 中国好创意暨全国数字艺术设计大赛组织委员会

中创赛[2026]第 016 号

## 2026 年中国好创意 天空盒—游戏虚拟礼物专项大赛（第一期）简章 (免费参赛)

### 一、“中国好创意”赛事介绍

中国好创意暨全国数字艺术设计大赛，英文名称：China creative challenges contest，简称“中国创意挑战大赛”，是入选教育部中国高等教育学会发布的《全国普通高校学科竞赛分析报告》赛项，是我国第一个以数字艺术、数字设计、数字创意、数字媒体以及数字技术创新领域各专业综合类规模大、跨学科、多专业、参与院校多、影响广泛的权威赛事，更是国内第一个将赛事理念上升至哲学高度的赛事，同时是第一个免费为参赛作品提供版权保护与存证的赛事，也是全国第一个对投稿数量作出明确限制的赛事。在科技快速迭代的时代，中国好创意大赛希望大学生，以创意为笔，以匠心为墨，创作出内涵丰富，具有积极价值导向的优质作品，普及大众的审美能力，提升全民的文明程度，拓展民众的认知境界，倡导民众的大爱精神，促进全民的内心向善。

### 二、天空盒—游戏虚拟礼物专项赛背景

以礼寄情、以物传意，自古便是中华民族传承千年的文化传统，从先秦时期季札挂剑（以宝剑赠亡友，承载千金难换的知己信义）、蔺相如完璧归赵（和氏璧为礼，维系家国盟约与政治气节），到唐宋文人折柳赠别、投壶馈友，每一件赠礼都承载着超越物件本身的情感羁绊、道义坚守与文化内涵。

在如今的文化产业中，虚拟礼物成为了新消费的特殊增长点。游戏作为文化的新载体，大部分游戏品类中，角色好感度系统已成为串联剧情叙事、强化玩家情感联结、丰富游戏交互体验的核心模块。角色好感度馈赠道具作为微创新蓝海，兼具传统文化底蕴、情感温度与创作落地性，既贴合高校艺术设计学生的创作能力，又精准对接游戏产业核心岗位实战需求，促使同学们以情感为起点、以创意为载体，打造兼具美学价值、剧情适配性、文化内涵与情感共鸣的游戏馈赠道具，实现在校作品创作与行业就业标准无缝衔接。

### 三、大赛主题

以礼为契，物载情长——游戏角色好感度馈赠道具创新设计

### 四、核心立意

天空盒希望参赛者们紧扣“情感羁绊 + 角色塑造 + 文化表达”三大核心，跳出传统战斗道具、或单纯刻画华丽外观的思维惯性，围绕游戏角色的人设背景、性格特质、成长经历、地域文化，设计专属好感度馈赠道具。通过有故事感的礼物道具设计，传递角色与玩家之间的温暖羁绊，挖掘日常物件中的情感价值与文化内涵，同时严格对标游戏行业岗位工作标准，培养学生实战设计能力，实现游戏美术设计从“视觉惊艳”到“情感共鸣”，从校园创作到行业落地的双重进阶。

### 五、组织机构

**主办单位：**

中国好创意暨全国数字艺术设计大赛组织委员会

**承办单位：**

北京天空盒国际教育科技集团有限公司

### 六、参赛对象

全国高校艺术类、设计类、数字媒体艺术、游戏设计、动画、产品设计、

文创设计等相关专业在校学生，个人或团队参赛均可。

\*专项赛直接进入国赛评选，无需经过院校管理员审核，作品数量不限。

\*特别注意：所有参赛作品必须先存证（免费存证，作品版权归投稿作者或参赛团队）再投稿。

## 七、投稿组别

1、静态类

2、动态类

## 八、投稿方向

### 贴合游戏产业岗位的创作方向

本次赛题严格对标游戏产业核心岗位实战工作内容，将创作维度细分为六大岗位方向，参赛者可结合自身专业特长，针对性完成对应岗位的实战型作品，实现赛事创作与行业岗位需求无缝对接，具体创作方向如下：

### 1. 角色原画设计方向

聚焦馈赠道具与角色的深度联动的设计，完成道具原画绘制、角色手持道具效果图、道具配套角色细节装饰设计。需围绕角色人设、性格、背景故事，设计专属好感度礼物的外观造型、纹饰配色、材质质感，可延伸设计道具相关的角色配饰、穿搭细节，凸显道具与角色的情感羁绊，还原行业角色原画道具配套设计全流程。

### 2. 场景模型或地编方向

聚焦馈赠道具获取的场景搭建，可以对道具或礼盒进行建模。地编方向的同学可以做送礼时的氛围渲染。涵盖好感度剧情专属馈赠场景、道具展陈场景、节日赠礼限定场景等，注重场景氛围与道具风格的适配性，兼顾场景细节质感与游戏实战落地性，还原场景地编与道具场景融合的岗位工作内容。

### 3. 动作设计岗

聚焦角色赠礼、受礼、把玩道具的专属动作设计，涵盖角色手持礼物的待机动作、递礼赠出动作、受礼答谢动作、道具互动小动作等。动作需贴合角色性格、道具形态，兼顾流畅度与情感表达，区分日常赠礼、剧情关键赠礼等不同场景的动作差异，还原游戏动作设计岗位针对道具交互的实战要求。

#### 4. 特效设计岗

聚焦馈赠道具相关的视觉特效设计，包括但不限于礼物抽取 / 解锁特效、礼盒开启特效、角色赠礼时的氛围特效、道具互动触发特效、好感度升级联动特效等。特效风格需贴合道具文化内涵与角色定位，国风道具适配雅致特效、治愈系道具适配柔和特效，兼顾视觉美观与游戏内性能适配，还原游戏特效设计岗位核心工作。

#### 5. 游戏交互设计岗

聚焦好感度馈赠道具的全流程交互逻辑与界面设计，涵盖道具获取交互、赠礼流程交互、道具查看交互、好感度反馈交互等，配套设计赠礼界面、道具详情界面、好感度提升弹窗等 UI 界面。需优化交互流程的便捷性与趣味性，强化玩家与角色的情感互动体验，还原游戏交互与 UI 设计岗位的实战需求。

#### 6. IP 衍生品设计岗

也可以做游戏 IP 周边商城实体礼物设计（谷子）。围绕游戏角色人设、剧情、世界观与文化符号，将虚拟好感度礼物转化为可量产、可收藏、可上架官方商城的实体周边商品。设计方向包括：徽章、色纸、立牌、挂件、钥匙扣、礼盒套装、轻文创、文具、小摆件等。要求保留角色情感属性，兼顾视觉颜值、量产可行性与成本控制。

### 九、游戏产业应用参考

本赛题创作内容可直接对接游戏产业实际研发环节，应用场景包括但不限于：

- 开放世界、二次元游戏角色好感度系统馈赠礼物、好感解锁道具；
- 养成类、女性向游戏角色邀约、剧情互动专属道具；
- 游戏家园系统、角色交互场景的摆件、纪念道具；
- 游戏衍生文创、官方周边商城实体礼物、线下展会周边产品的核心设计原型。

## 十、游戏产业实际应用案例

### • 《原神》（开放世界二次元，双向馈赠）

- 玩家赠送给角色：神里绫华偏爱绯樱饼、神里绫人偏爱北地烟熏鸡、胡桃偏爱幽幽冰史莱姆凉糕，均为提升角色好感度的专属馈赠道具；
- 角色回赠给玩家：角色好感度达标后，可获得角色专属回礼，如安柏回赠兔兔伯爵造型摆件、纳西妲回赠须弥特色花草笺。

### • 女性向恋爱游戏（《未定事件簿》《光与夜之恋》）（双向情感馈赠）

- 主控赠送给角色：《未定事件簿》中，莫弈偏爱定制香薰、陆景和偏爱高端定制袖扣；
- 角色回赠给主控：《光与夜之恋》男主生日专属回礼，如齐司礼回赠手工定制围巾、查理苏回赠定制纪念胸针；《未定事件簿》夏彦回赠手工心愿绮礼树摆件。

### • 武侠国风游戏（《逆水寒》《剑网3》）（侠缘羁绊馈赠）

- 玩家赠送给侠缘角色：《逆水寒》中给叶问舟赠送手工香囊、给素问赠送珍稀草药；
- 角色回赠给玩家：侠缘角色好感提升后，回赠门派专属腰佩、定制书信笺等羁绊道具。

- **IP 衍生品落地案例：**《诡秘之主》克莱恩黄金生日卡、《光与夜之恋》男主生日礼盒、《剑网3》天策犬耳可动徽章等。

## 十一、评审标准

1. **主题创意：**作品的主题设定，主要从网感传播，社会价值，精神内核，艺

术性方面进行评审；

2. **美观设计**：从作品整体的合理性，美观度，细节，呈现方式等方面考量；
3. **创作难度**：从作品融入的媒介，实现方式，技能等应用能力等方面考量；
4. **成品展现**：从作品表现形式，效果图等方面考量。

## 十二、作品要求

1、**创作规范**：作品需紧扣赛题主题，拒绝同质化、无情感内核的纯视觉设计，需附 100-200 字设计说明，阐述道具设计理念、与角色的关联、故事背景及文化内涵。

### 2、作品形式：

(1) 2D 原画设计：提交道具正面、侧面、细节展示图，可搭配角色手持 / 交互效果图，格式为 JPG/PNG，分辨率 300dpi，单张尺寸不小于 A4；

(2) 3D 建模设计：提交道具模型渲染图、三视图，格式为 JPG/PNG，可附简易模型展示视频（MP4 格式，1080P 及以上）；

(3) 动作 / 特效：提交成品源文件预览图、效果演示视频，视频时长不超过 1 分钟，MP4 格式，720P 及以上；

(4) GUI 交互：提交字体规范、色彩规范，礼物及好感度反馈的主要界面功能展示图，角色立绘可使用公开已上线游戏素材，但需声明非原创并标明出处；

(5) IP 衍生品设计：需提交产品效果图、三视图、包装示意图、材质与工艺说明，系列化创作获奖概率更高（不少于 3 款为一套），格式为 JPG/PNG，分辨率 300dpi，需体现量产可行性、商城上架属性与 IP 情感价值。

3. **原创性要求**：参赛作品需为原创，严禁抄袭、盗用他人作品，不得侵犯任何第三方知识产权，若涉及版权纠纷，取消参赛资格；

4. **风格要求**：风格不限，二次元、国风、治愈系、写实风均可，需符合主流游戏美术审美，兼具创意性与落地性。

### 十三、作品提交平台

请在大赛官网 <https://contest.cdec.org.cn/#/>，统一报名与上传作品。

### 十四、奖项设置：

按投稿数量的 4% 获奖：

类别	奖项	数量
静态类	一等奖	参赛作品数量 4% 的六分之一
	二等奖	参赛作品数量 4% 的六分之二
	三等奖	参赛作品数量 4% 的六分之三
动态类	一等奖	参赛作品数量 4% 的六分之一
	二等奖	参赛作品数量 4% 的六分之二
	三等奖	参赛作品数量 4% 的六分之三

备注：指导教师奖：获得一等奖，二等奖作品的指导老师，将获得国赛优秀指导教师奖；获得三等奖作品的指导教师，将获得省赛优秀指导教师奖。

优秀奖不超过总报名数的 1%。

### 十五、赛程安排

#### 第一期命题：

作品征集期：2026 年 4 月 12 日—2026 年 7 月 31 日 17:00

国赛初评：2026 年 8 月 5 日—8 月 15 日

国赛终评：2026 年 8 月 16 日—8 月 25 日

评奖结果公示：2026 年 8 月 30 日

#### 第二期命题：

2026 年 8 月 31 日公布

### 十六、赛事咨询及指导

微信：box1234hu

QQ 群：1051912145

## 十七、参赛注意事项

(一)作品不得包含违反中华人民共和国法律法规的内容，不得包含涉及与性别、宗教相关的歧视性内容，不得侵犯他人隐私等，如由此引起的相关法律后果均由参赛者承担；

(二)参赛者需保留作品源文件，获奖后需按大赛要求提交源文件用于公示及宣传；

(三)作品必须为原创，集体创作作品参赛需征得主创人员的同意方可投稿。参赛者提交的作品不得侵犯第三方的任何著作权、商标权或其他权利，不得违反相关法律法规和公共道德习俗。凡涉及抄袭、剽窃、损害第三方合法权益等行为，参赛者应承担全部的经济和法律责任，与主办单位、承办单位及组委会无关，并且组委会有权取消其参赛资格（教育部对学术造假一票否决制，如作品涉嫌造假，所在学院将受到严重批评，学科、专业、科研等，均会受到影响，请不要为母校带来负面影响）；

(四)作品上请勿出现作者、指导老师、学校名称等信息；

(五)一件作品，最多不超过3所合作院校（含本校）；

(六)作品名字只能使用中文，且不多于20个汉字；

(七)同一个作品，只能提交到一个类别，如果投两个或以上类别并获奖，组委会将取消这个作品的全部奖项；

(八)参赛作品必须是围绕本简章内命题创作的原创作品，大赛不接受其它赛事的作品；

(九)以上问题组委会接到实名举报，有抄袭、侵权或其他不当行为证据后，将取消入围资格；若为获奖作品，则追回颁发的获奖证书。对赛事造成恶劣影响的，大赛组委会将依法追究其法律责任；

(十)大赛组委会拥有参赛作品的宣传、展览、改编等非商业性使用权，作者保留著作权，使用时将注明作者姓名；

(十一)本次比赛按自愿原则参加，赛事期间按民法典风险自担；

(十二) 凡投稿者视为认同并遵守本公告的各项条款，组委会保留对本公告各项条款的修订及最终解释权。

中国好创意暨全国数字艺术设计大赛组织委员会

2026年4月8日

