

# 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】字第 029 号



## 第 21 届 中国好创意大赛

### “古建山西·潮创三晋”山西古建潮玩设计大赛

#### 简 章

各有关院校：

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 3C 大赛或“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《全国普通高校大学生竞赛分析报告》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，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，提升全明的文明程度，拓展民众的认知境界，倡导民众的大爱精神，促进全明的内心向善。

#### 一、专项赛简介

第 21 届中国好创意-“古建山西·潮创三晋”山西古建潮玩设计大赛（以下简称“大赛”）。

山西是中华文明的重要发祥地之一，被誉为“中国古代建筑博物馆”，现存古建筑超 2.8 万处，全国重点文物保护单位 531 处（居全国第一）。这里有云冈石窟的北魏佛韵、五台山的佛国圣境、平遥古城的晋商遗风、永乐宫的元代壁画、应县木塔的千年匠心……这些文化遗产不仅是中华文明的瑰宝，更是文旅融合高质量发展的核心资源。

本次大赛以“古建（Meta-Construction）”与“潮创（Trend-Creation）”为双引擎，聚焦山西20个核心古建保护区，推动高校师生以设计为纽带，要求利用AIGC、三维重建、动态视觉等技术，解构斗拱、琉璃、木雕的算法之美；通过摄影重构、绘画再生，将古建元素转化为符合Z世代审美的潮流符号。

## 二、大赛主题

“古建山西·潮创三晋”，古建不仅是被仰望的遗产，更是可拆解、可穿戴、可收藏的潮玩单品。让山西古建在数字时代，成为最酷的超级IP。

## 三、赛事宗旨

1. 古建“模”型化：打破古建“高冷”印象，提取斗拱、鸱吻、彩塑等核心视觉符号，转化为具有高辨识度的IP形象与潮玩原型。
2. 设计“玩”起来：鼓励作品不止于“看”，更要具备可动、可拆、可穿、可藏的潮玩属性，探索“古建+盲盒+数字藏品”的新业态。
3. 产教“潮”向标：推动优秀设计作品落地为景区爆款伴手礼，实现从“课堂作业”到“货架商品”的商业转化。
4. 数字“永”存计：利用3D打印、区块链确权等技术，为山西古建打造实体潮玩+数字分身的双重资产，助力文化遗产在数字时代的传承。

## 四、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：**

湖北当艺文化传播有限公司

湖北艺行天下旅游发展有限公司

武汉工商学院艺术与 design 学院

武汉设计工程学院公共艺术学院

文华学院数智城建与创意设计学部

特别支持单位：

武汉潮玩设计研究院

湖北财团寺科技有限公司

《美术文献》杂志编辑部

联合支持院校：

（支持单位名单持续更新中.....）

我们热忱欢迎各高校申请成为本专项赛支持单位。请扫描二维码填写《支持单位申请问卷》，并添加问卷中的组委会老师微信。



五、征稿对象

高校在校学生（包括专科生、本科生、硕博研究生）及高校教师。

**\*专项赛直接进入国赛评选，无需经过校赛，省赛评选，投稿数量不限。**

**\*特别注意：所有参赛作品必须先存证再提交（免费存证）**

六、参赛方向及类别

（一）创作方向

| 方向                   | 设计要求（强调数字与潮流）                                            |
|----------------------|----------------------------------------------------------|
| 古建 • 数字 IP 与 AIGC 设计 | 要求：利用 AIGC 工具或 3D 建模对古建进行数字再造。<br>产出：古建机器人 IP、虚拟偶像、科幻场景。 |

| 方向             | 设计要求（强调数字与潮流）                                                   |
|----------------|-----------------------------------------------------------------|
| 潮创 • 摄影        | 要求：多重曝光、微距纹理、镜像构成、赛博朋克色调。<br>产出：赛博古风视觉。                         |
| 古建 • 潮流文创与衍生   | 要求：将古建元素转化为潮流单品。<br>产出：斗拱模块化潮玩、琉璃配色球鞋/滑板、侍女像盲盒、古建筑解构海报、汉服纹样再设计。 |
| 潮创 • 绘画写生与艺术再生 | 要求：以古建为基底，融合涂鸦、波普、赛璐璐、厚涂等风格。产出：概念插画、条漫、绘本、实验水墨。                 |

（二）目标古建(山西全域，以下 20 个是主要目标)

| 序号 | 古建名称  | 数字/潮流提取锚点                   |
|----|-------|-----------------------------|
| 1  | 应县木塔  | 斗拱层叠、结构力学、环绕的动态轨迹           |
| 2  | 介休祆神楼 | 异域风情琉璃、神秘色彩                 |
| 3  | 悬空寺   | 半插飞梁的悬浮感、险峻透视               |
| 4  | 王家大院  | 砖雕纹样阵列、“王”字形布局、三雕细节         |
| 5  | 铁佛寺   | 二十四诸天“怒目”表情、铠甲鳞片算法、夸张肢体动态   |
| 6  | 府城玉皇庙 | 二十八宿星君（中西合璧）、动物图腾拟人化、彩塑衣纹流动 |
| 7  | 广胜寺   | 飞虹塔琉璃渐变色谱、繁复斗拱组合、经书《赵城金藏》纹理 |
| 8  | 永乐宫   | 道教壁画矿物色（石青、石绿）、衣带飘举         |
| 9  | 永安禅寺  | 巨幅传法图、十大明王“炸毛”怒发、红绿撞色视觉冲击   |
| 10 | 双林寺   | 韦陀像的 S 型曲线、彩塑眼神、繁复璎珞        |
| 11 | 镇国寺   | 五代斗拱的极简轮廓、佛坛围束莲柱、古朴木纹肌理     |
| 12 | 晋祠    | 侍女像的喜怒哀乐、盘龙柱的狰狞动态           |
| 13 | 云冈石窟  | 佛头微笑、袒右肩袈裟的流动线条             |
| 14 | 平遥古城  | 红灯笼阵列、青砖肌理、票号密押符号           |
| 15 | 大同古城  | 城墙线性阵列、箭楼几何切割、夜景灯光矩阵        |

| 序号 | 古建名称    | 数字/潮流提取锚点                                  |
|----|---------|--------------------------------------------|
| 16 | 晋商博物馆   | 戏台飞檐的锐利线条、算盘/账本符号、砖雕暗八仙                    |
| 17 | 小西天     | 悬塑千佛的层叠压迫感、天宫楼阁的微缩景观、金箔流光                  |
| 18 | 华严寺     | 薄伽教藏殿双层壁藏经橱 +，后窗天宫楼阁（梁思成称海内孤品）及辽代彩塑群（金红墨绿） |
| 19 | 北齐壁画博物馆 | 狩猎图奔跑动态、鞍马嘶鸣瞬间、胡服人物剪影、线条流动感                |
| 20 | 解州关帝庙   | 青龙偃月刀的锋利感、关公的红脸与长须                         |

（三）投稿作品格式要求

- o 平面类：A3 幅面，300dpi，JPG 格式（RGB/CMYK），单件/组图≤5 张，单张≤10M；
- o 摄影类：提交含完整 EXIF 的原始文件；
- o 数字类：需展示模型线框图或提示词（Prompt）截图；
- o 图片作品：分辨率 不低于 300DPI，色彩模式 RGB/CMYK 均可；JPG/PNG 格式，单张不超过 10MB；
- o 视频作品：MP4 格式，分辨率不低于 1080P，大小不超过 2GB。

七、奖项设置

| 作品类别                 | 奖项  | 数量             |
|----------------------|-----|----------------|
| 古建 • 数字 IP 与 AIGC 设计 | 一等奖 | 占总投稿量的 4%的六分之一 |
|                      | 二等奖 | 占总投稿量的 4%的六分之二 |
|                      | 三等奖 | 占总投稿量的 4%的六分之三 |
| 潮创 • 摄影              | 一等奖 | 占总投稿量的 4%的六分之一 |
|                      | 二等奖 | 占总投稿量的 4%的六分之二 |
|                      | 三等奖 | 占总投稿量的 4%的六分之三 |
| 古建 • 潮流文创与衍生         | 一等奖 | 占总投稿量的 4%的六分之一 |
|                      | 二等奖 | 占总投稿量的 4%的六分之二 |
|                      | 三等奖 | 占总投稿量的 4%的六分之三 |
| 潮创 • 绘画写生与艺术再生       | 一等奖 | 占总投稿量的 4%的六分之一 |
|                      | 二等奖 | 占总投稿量的 4%的六分之二 |
|                      | 三等奖 | 占总投稿量的 4%的六分之三 |

\*特别注意：

- 1、承办方委托公安部知识产权鉴定中心对获奖作品进行侵权检测（检测费用由

承办方承担），若存在侵权风险，则取消其获奖资格；

2、所有经过侵权检测的获奖作品，由湖北省版权局颁发“中华人民共和国国家版权局统一监制”的作品登记证书（免费，商业转化必备）。

## 八、作品孵化

1、承办方在所有获奖作品中，选择可孵化的作品；

2、在获奖作品中，如果有可以落地转化的，由转化单位和参赛者协商转化事宜并另行签署转化协议，最终以双方同意为准。

## 九、时间安排

**报投时间：**2026年9月1日-2026年11月30日17:00止

**评审时间：**2026年12月1日-2026年12月20日

**获奖结果发布：**2026年12月30日

## 十、作品提交平台

中国好创意大赛官网 [www.cdec.org.cn](http://www.cdec.org.cn)

## 十一、咨询方式

**官方咨询电话：**周老师 电话：010-89576608 18513190168

（\*请于工作日 8：30-12：00，13：30-17：00 拨打咨询）

## 十二、参赛注意事项

(1)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；

(2)作品必须为原创（包括但不限于画面、背景音乐），集体创作作品参赛需征得主创人员的同意。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，参赛者应承担全部经济责任和法律责任，与主办单位、承办方及组委会无

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）；

(3) 所有投稿作品严禁在中国好创意大赛所有赛项（包括常规赛、专项赛、计时赛）中进行一稿多投。获得奖金的作品除署名权外，版权归奖金发放单位所有，作者不得擅自将其重复投稿至其它赛项。一经发现并核实，即取消该作者（或团队）的参评及入围资格；已获奖的，将撤销奖项、追回奖金（如有）及证书，组委会有权追究由此引发的侵权及相关法律责任；由此引发的所有法律纠纷均由均与组委会无关，由作者自行承担；

(4) 为确保评审的公平公正，并有效减轻组委会的存证负担，同一作者（包括个人及团队成员，团队以其成员组合为认定依据，成员顺序不同亦视为同一团队）在每个类别中的投稿数量不得超过 10 件（含 10 件）。凡超出该数量限制的投稿，将一律视为恶意投稿，并取消其参赛资格；

(5) 作品应做到主题突出、创意新颖、制作精湛，并具备强烈的艺术感染力与鲜明的独创性；

(6) 作品须秉持正确舆论导向，内容积极向上、健康有益，遵循社会主义核心价值观，致力于弘扬时代主旋律、传递社会正能量。作品名称及内容均须规避任何歧视性、争议性表述，并严禁出现血腥、色情、暴力等不当内容；

(7) 参赛作品必须是赛程内创作的作品；

(8) 作品上请勿出现作者、指导老师、学校名称等信息；

(9) 每件作品作者不超过 8 人，指导老师不超过 3 人，最多不超过 3 所合作院校（含本校）；

(10) 作品名字最好使用中文，且不多于 20 个汉字；

(11) 所有投稿作品严禁在中国好创意大赛所有赛项（包括常规赛、专项赛、计时赛）

中进行一稿多投。获得奖金的作品除署名权外，版权归奖金发放单位所有，作者不得擅自将其重复投稿至其它赛项。一经发现并核实，即取消该作者（或团队）的参评及入围资格；已获奖的，将撤销奖项、追回奖金（如有）及证书，组委会有权追究由此引发的侵权及相关法律责任；由此引发的所有法律纠纷均由均与组委会无关，由作者自行承担；

（12）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；

（13）组委会与承办单位对大赛提交的所有作品，拥有进行学术交流、商展、宣传、使用、推广、产业转化代理等权利，包括但不限于对参赛作品进行公开展示、集结出版及其它形式的非商业用途推广、公益性收藏、组织成果转化和商品交易、宣传、展览、复制等；

（14）凡投稿者，均视为认同并遵守本公告各项条款。组委会保留对本公告进行修订和最终解释的权利。

中国好创意暨全国数字艺术设计大赛组织委员会

2026年5月23日

