

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 053 号



第 21 届 中国好创意

青瞳视觉-“数字造梦”专项赛简章

各有关院校：

中国好创意暨全国数字艺术设计大赛（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，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。

青瞳视觉“数字造梦”专项赛鼓励参赛者运用动作捕捉、数字人、游戏引擎、具身智能、虚拟拍摄和生成式人工智能等技术开展创作。本届设置数字人表演秀、动捕游戏创作、具身智能动作学习、虚拟拍摄短片、AI 分镜创作五个类别。

一、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：上海青瞳视觉科技有限公司

二、征稿对象

国内高等职业院校、普通高校在校大学生、研究生均可参加。可采用个人或团队形式报名，每支团队不超过 8 人，指导教师不超过 3 人。

*** 参赛选手可以任选一个或几个命题参赛；**

***专项赛免费参赛，直接进入国赛评选，无需院校管理员审核，作品数量不限。**

三、大赛类别设置与版权存证

（一）大赛类别

1. 数字人表演秀类

运用动作捕捉技术完成数字人表演，突出动作表达、实时呈现和舞台感染力。

2. 动捕游戏创作类

运用游戏引擎和动作捕捉技术，完成具有明确核心玩法、可实际操作运行的游戏作品。动作捕捉数据须对角色动作、交互反馈或核心玩法产生实质作用，不得仅作为展示素材使用。

3. 具身智能动作学习类

运用光学动作捕捉采集人体动作，通过动作重定向和模仿学习、强化学习等方法训练运动策略，使人形机器人稳定复现人体动作或完成指定技能。初赛不限制机器人型号，在物理仿真环境中评审；决赛统一使用现场提供的宇树 G1 人形机器人，进行仿真评测和真机验证。

4. 虚拟拍摄短片类

运用虚拟场景、实时渲染、虚实融合等虚拟拍摄技术完成短片作品，突出虚拟拍摄技术与叙事表达的结合。

5. AI 分镜创作类

运用生成式人工智能辅助完成静态分镜设计，通过镜头构图、景别、视角、画面调度、角色动作和声音设计等内容，呈现完整的叙事构想及可执行的视听方案。

（二）版权存证

1. 参赛作品须在大赛官网提交前完成免费版权存证，作品版权归参赛者个人或参赛

团队所有，投稿及存证不构成知识产权转让。

2. 参赛者上传作品时，应按平台提示点击存证按钮。未完成版权存证的作品，视为无效作品。

3. 主办方、组委会及承办方在保留作者署名的前提下，享有入围及获奖作品用于赛事组织、评审存档、学术交流、成果汇编、展览展映和赛事宣传的免费、非独占使用权。涉及商业开发、付费授权、改编发行、产业转化或代理合作的，由相关权利人另行协商并签署书面协议。

四、赛制、评审与奖励

（一）评审方式

1. 初赛

初赛采用线上评审方式。参赛者按照本简章要求提交作品及相关材料，由承办方组织评审专家进行作品形态审查和线上评分，确定国赛入围名单。

2. 决赛

决赛采用 48 小时现场命题创作方式。所有类别均可携带自有或已取得合法授权的数字资产，包括模型、场景、材质、贴图、特效、背景音乐、音效和字体等。因使用未经授权的数字资产而产生的版权纠纷，由参赛团队承担相应责任。

（二）各类别决赛形式及评分依据如下：

（1）数字人表演秀类

参赛队伍须根据现场命题，使用现场搭建的光学动作捕捉设备完成现场表演。评审专家依据现场表演效果评分。

（2）动捕游戏创作类

参赛队伍须根据现场命题，使用现场提供的光学动作捕捉设备完成动作捕捉数据采集和游戏创作。由团队成员现场操作演示程序，展示核心玩法、游戏反馈及动作捕捉应用效果，并提交演示程序及本次比赛采集的动作捕捉数据源文件。评审专

家依据参赛队伍在现场演示过程中呈现的游戏作品进行评分。

(3) 具身智能动作学习类

参赛队伍须根据现场命题，使用现场提供的光学动作捕捉设备完成动作采集，并完成面向宇树 G1 机器人的动作重定向和运动策略训练。参赛队伍可携带自有计算设备、代码框架和预训练模型，但评分所用动作须为现场采集，运动策略须使用现场数据完成训练或微调。

运动策略经组委会仿真评测和安全检查后，由组委会技术人员部署至现场宇树 G1 机器人进行真机验证，未通过安全检查的不进行真机验证。机器人跌倒（含安全保护装置承重）的，当次运行即终止，仅对跌倒前完成的部分评分。参赛队伍须提交运动策略、训练代码与日志、本次比赛采集的动作捕捉数据源文件及技术说明。评审专家依据现场仿真演示、评测结果和真机验证表现评分。测试条件、跌倒判定及评分办法以组委会发布的评测规范为准。

(4) 虚拟拍摄短片类

参赛队伍须根据现场命题，在组委会认可的虚拟拍摄场地完成创作，并远程提交成片。采用分布式场地创作的，组委会将统一设置视频监控，以确保比赛公平。

(5) AI 分镜创作类

参赛队伍须根据现场命题，使用合规的生成式人工智能工具完成静态分镜创作，并在规定时间内提交静态分镜演示视频、静态分镜脚本 PDF 及 AI 创作过程说明等材料。

3. 综合成绩

国赛最终成绩

$$\text{初赛作品得分} \times 50\% + \text{决赛作品得分} \times 50\%$$

总成绩相同时，决赛作品得分较高者优先；仍相同时，以该类别最高权重评分

项目得分较高者优先。组委会根据最终成绩确定国赛一、二、三等奖。

（三）作品形态与资格审查

所有作品在正式评分前须进行作品形态与资格审查。资格审查仅确认作品是否具备参评条件，不计入评分分值。出现下列情况之一的，不进入评分：

1. 作品类别与申报类别明显不符，或未达到该类别规定的必要条件；
2. 作品或必要材料缺失，无法完成正常评审；
3. 作品无法按照提交的运行、播放或操作说明正常打开、播放或体验；
4. 作品存在明显抄袭、侵权、虚假署名、伪造过程材料或未如实披露素材来源等问题；
5. 其他违反本简章及组委会相关规定的情形。

（四）奖项与奖励

专项赛国赛一、二、三等奖的奖金与资源权益如下。奖励按每件获奖作品发放，具体获奖名额和发放办法以组委会通知为准。

1. 国赛一等奖：奖金 2000 元，并获得一套光学动作捕捉设备 6 个月使用权，同时享受青瞳视觉相关专业人员提供的免费培训。
2. 国赛二等奖：奖金 1000 元，并获得青瞳动捕基地 4 次免费使用权，每次使用时间不超过 4 天。
3. 国赛三等奖：获得青瞳动捕基地 2 次免费使用权，每次使用时间不超过 2 天。
4. 优秀指导教师：获得国赛一等奖作品的指导教师获国赛优秀指导教师奖，获得国赛二、三等奖作品的指导教师获省赛优秀指导教师奖。

设备及场地使用须提前预约，设备型号、运输、押金、使用责任及具体安排以承办方另行签署或发布的使用规则为准。

（五）入围比例及决赛地点

1. 原则上按照各类别有效投稿数量的 4%确定国赛入围作品，组委会可结合各类别

投稿数量和作品质量统筹确定最终入围名额。

- 2. 入围国赛的个人或团队须参加 48 小时现场命题赛。未按要求参加决赛或未在规定时间内提交有效决赛作品的，不再参与国赛一、二、三等奖评定，按组委会规定认定为国赛优秀奖。
- 3. 决赛的地点、时间、设备条件及提交方式另行通知。
- 4. 决赛期间参赛人员的差旅及食宿费用自理，比赛场地和设备由承办方提供。

五、评分标准

统一评分原则

初赛与决赛采用相同的评分项目和分值权重。初赛依据线上提交材料评分，决赛依据现场完成的作品或现场呈现效果评分，均不设置答辩分。

（一）数字人表演秀类

评分项目	分值	评分内容
视觉效果	40 分	数字人形象设计、角色与场景的协调性及整体视觉效果。
表演动作精准度	40 分	动作还原准确度、自然度，以及动作与角色设定和表演内容的契合程度。
舞台表现力	20 分	表演感染力、节奏控制及音乐、音效与表演的配合。
合计：100 分		

（二）动捕游戏创作类

评分项目	分值	评分内容
------	----	------

评分项目	分值	评分内容
核心玩法与趣味性	30 分	核心玩法是否清晰成立；游戏规则、目标与反馈是否明确；是否形成持续、有效的操作与决策；作品是否具有创意、趣味性和可体验价值。
动作融合与创新	25 分	动作捕捉数据是否真实、有效地进入核心玩法或交互过程；动作与角色控制、判定反馈及游戏目标的结合是否自然；是否形成具有特色的动捕玩法或交互创新。
游戏系统与交互设计	20 分	操作逻辑、规则系统、关卡或任务结构是否合理；玩家输入与反馈是否清晰；系统是否形成完整闭环；难度、节奏和引导是否合理。
技术完成度与运行稳定性	15 分	作品能否稳定启动和持续运行；核心功能是否完整；是否存在影响体验的严重故障、卡顿或逻辑错误；打包、性能、工程组织及运行适配是否规范。
视听表现与整体体验	10 分	美术风格、界面信息、声音设计及动作表现是否协调；视听反馈是否有助于理解操作和游戏状态；整体体验是否连贯。
合计：100 分		

必要条件

作品须能够独立启动并操作，玩家输入能够改变游戏状态，具有明确的游戏规则、交互反馈、目标或进程机制，并至少能够完成一次核心玩法循环。

作品须使用动作捕捉数据，并在说明中明确数据来源、处理过程和使用位置。动作捕捉成果须对玩家操作、角色控制、交互判定、动作反馈、关卡目标或核心玩法产生实质作用。

纯 CG、剧情过场、数字人表演、静态场景漫游、虚拟展厅，以及仅在片头片尾或非交互环节使用动捕内容的作品，不属于本类别。

初赛以 1-5 分钟真实玩法演示视频为主要评审材料。视频须录制自可正常运行的游戏版本，展示核心玩法、玩家操作、游戏反馈及动作捕捉应用效果，并至少完整展示一次核心玩法循环。

(三) 具身智能动作学习类

评分项目	分值	评分内容
动作数据采集与处理	20 分	动作设计与命题、任务的契合度；动作分段、时长与难度安排是否合理；数据的完整性、精度与平滑度；遮挡、丢点、抖动等问题的修复质量；数据命名与格式是否规范。
动作重定向	15 分	人体动作到目标机器人的映射是否准确、自然；是否合理处理身体比例差异、关节限位、足底接触与自碰撞；脚滑、穿模、关节超限等问题的控制情况。

评分项目	分值	评分内容
运动策略与动作表现	35 分	机器人跟踪参考动作的精度、完整度与稳定性；动作的自然度、节奏与连贯性；动作难度（如重心转移、单腿支撑、转身、跳跃等）。按组委会评测规范得到的评测指标作为本项评分的重要依据。
鲁棒性与迁移能力	15 分	运动策略在不同物理仿真环境之间及向实机迁移的表现；在摩擦、质量、执行器延迟、传感器噪声、外力扰动等条件变化下的稳定性；策略是否满足实机部署要求。
创新与应用价值	15 分	数据处理、重定向或训练方法上的改进与创新；动作主题的创意与表现力；在教学、表演、导览、康复等场景中的应用潜力。
合计：100 分		

必要条件

机器人平台：初赛不限制机器人型号，可使用公开或自建的双足全身人形机器人仿真模型，模型文件随作品提交；决赛统一使用组委会提供的宇树G1 人形机器人，版本、仿真模型和部署接口以组委会发布的说明为准。

动作数据：用于评分的参考动作须为参赛团队使用光学动作捕捉设备自行采集的数据。公开动作数据集、视频姿态估计数据仅可用于预训练或辅助训练，并须在技术说明中披露。

动作内容：参考动作须为全身动作，累计时长不少于 30 秒，其中至少包含一段不少于 10 秒的连续动作，且包含迈步、转身或明显的重心转移。下肢固定、仅有上肢动作，或在固定基座、悬挂状态下完成的动作不符合要求。参考动作包含跪地、撑地等设计性触地动作的，须在技术说明中写明允许触地的身体部位和时段，否则按跌倒判定。

运行要求：机器人须在物理仿真环境中由运动策略输出关节控制指令驱动，直接回放关节角或根节点轨迹的运动学动画不属于本类别；策略输入仅限实机可获得的信息，不得使用仿真特权信息；运动策略和仿真环境须能按运行说明复现。具体要求以组委会评测规范为准。

初赛以 1-5 分钟演示视频和评测结果为主要评审依据。演示视频须同屏并列展示人体动作捕捉参考动作与机器人仿真动作，并至少完整连续展示一次参考动作序列。

（四）虚拟拍摄短片类

评分项目	分值	评分内容
创意与构思	20 分	作品创意的新颖性和整体构思的巧妙性。

评分项目	分值	评分内容
画面与特效	30 分	画面美感、虚实融合效果、特效运用及技术难度。
故事性	20 分	故事完整性、叙事逻辑及情感共鸣。
音效与配乐	20 分	音效运用、配乐选择及声音与画面的配合。
整体效果	10 分	作品完成度、整体协调性及感染力。
合计：100 分		

必要条件

作品中的虚拟拍摄画面（真人演员+虚拟场景）累计时长不得少于 30 秒。

（五）AI 分镜创作类

评分项目	分值	评分内容
叙事创意与主题表达	20 分	故事原创性、主题表达、叙事结构、情节逻辑及情绪推进。
静态分镜专业度	40 分	景别选择、镜头角度、画面构图、视线引导、空间关系、镜头衔接，以及静态关键画面对动作和情节的表达能力。
标注规范与制作可执行性	15 分	镜号、景别、视角、画面内容、角色动作、运镜意图、预计时长、对白、旁白和声音等标注的完整性，以及对后续制作的指导价值。
AI 静态画面创作与控制	15 分	角色、场景、画风和空间关系的一致性，以及对 AI 生成结果的筛选、控制、修改和整合能力。

评分项目	分值	评分内容
视听演示与节奏表达	10 分	静态分镜演示视频的停留节奏，背景音乐、旁白、对白、音效和静态字幕对故事表达的辅助作用。
合计：100 分		

必要条件

静态分镜数量不得少于 8 镜。

初赛提交 1-5 分钟 MP4 静态分镜演示视频作为主要评审文件；对应的静态分镜脚本 PDF 及 AI 创作过程说明文档作为原文件上传至百度网盘。

MP4 与 PDF 中的分镜画面、镜号及排列顺序须保持一致。

作品形态特别说明

本类别作品是 AI 辅助创作的静态分镜，不是 AI 短片、AI 短剧、动画短片、动态漫画或其他动态影像成片。MP4 可加入背景音乐、旁白、对白、音效和静态字幕，可使用直接切换、淡入淡出等基础转场。

分镜画面须保持静态，不得使用文生视频、图生视频、角色或口型动画、推拉摇移、画面缩放、视差、粒子及动态光影等连续运动效果。动作可通过静态关键姿势、箭头和文字标注表达。作品具有动态成片属性的，不进入评分。

六、作品提交平台、时间及材料要求

（一）作品提交平台

参赛者须登录大赛官网 www.cdec.org.cn，按照平台要求完成统一报名、作品上传及免费版权存证。

（二）赛程安排

报名及初赛作品提交：【2026 年 10 月 15 日-2027 年 6 月 15 日】；

初赛评审：【2027 年 6 月下旬】；

国赛入围名单公布：【2027 年 6 月底】；

48 小时现场决赛：【2027 年 7 月初】。

参赛者须在规定时间内完成报名、作品上传、附件提交及版权存证。逾期提交或材料不完整的，不予受理。

（三）赛事咨询

大赛秘书处咨询：王老师

联系电话：010-89576608、18513190168

咨询时间：工作日上午 8:30-12:00，下午 13:00-17:30。

（四）通用提交要求

1. 初赛采用线上提交方式，决赛材料按各类别决赛要求现场提交。具体文件容量、命名及提交方式以组委会通知为准。
2. 各类别初赛均以 1-5 分钟视频作为主要评审文件，格式为 MP4，分辨率不低于 1920×1080。
3. 工程文件、源文件等附件统一上传至百度网盘，并在报名平台提交有效的分享链接和提取码。
4. 工程文件、源码、原始数据和过程文件仅用于赛事评审、原创性及技术核验，未经权利人同意不对外公开。
5. 参赛作品的主要创意与核心制作成果须由参赛者或参赛团队完成。第三方素材、预制资产、开源代码、插件、数据及 AI 工具须如实说明名称、来源和使用情况。

（五）各类别初赛提交材料

1. 数字人表演秀类

- （1）1-5 分钟数字人表演视频；
- （2）数字人及相关工程文件，动作捕捉数据源文件及处理后的动画数据。

2. 动捕游戏创作类

- （1）1-5 分钟真实玩法演示视频；
- （2）与演示视频对应的可运行游戏程序、游戏工程文件、动作捕捉数据源文件及运行说明。

作品运行如需联网、测试账号或特殊外设，须在运行说明中注明。

3. 具身智能动作学习类

- （1）1-5 分钟演示视频；
- （2）技术说明 PDF（不超过 10 页），说明动作设计、数据来源与采集方式、重定向与训练方法、评测结果、所用机器人模型来源，以及所使用的开源框架、预训练模型和第三方数据；
- （3）运动策略文件、机器人仿真模型与仿真环境、训练代码与配置、动作捕捉数据源文件、评测结果及运行说明。

动作捕捉数据源文件须包含标记点原始数据（如 C3D）和处理后的骨骼动画数据（如 BVH、FBX），并注明采集设备、采集场地和采集时间。

4. 虚拟拍摄短片类

- （1）1-5 分钟虚拟拍摄短片；
- （2）虚拟拍摄工程文件及相关场景、资产文件，虚拟拍摄原始素材及主要制作过程材料。

5. AI 分镜创作类

- （1）1-5 分钟静态分镜演示视频；

(2) 与演示视频内容一致的静态分镜脚本 PDF、分镜原始静态画面及 AI 创作过程说明文档，列明所使用的 AI 工具及模型或版本、使用环节、代表性提示词或参考图、生成与筛选过程，以及主要人工修改和整合内容。

静态分镜脚本 PDF 中的每个镜头应标明镜号、景别、视角、画面内容或动作、运镜意图、预计时长及对白、旁白或声音说明；不适用的项目应标注“无”或“固定镜头”。MP4 仅可对同一组静态分镜画面进行顺序编排并加入声音辅助，不得加入动态影像素材或将静态分镜动画化。

七、参赛注意事项

1. 参赛作品须遵守中华人民共和国法律法规，符合公序良俗，不得包含性别、宗教类歧视内容，不得侵犯他人隐私、肖像、声音、个人信息等合法权益；作品如需使用他人姓名、肖像、声纹、动作捕捉数据等，须提前取得授权。原始动捕、人脸、声纹等未公开个人数据仅用于赛事评审、原创核验及争议处理，未经许可不对外开展宣传。若产生相关法律纠纷，全部责任由参赛者自行承担。
2. 参赛作品必须为原创，须为本届赛程内创作、未公开发表的作品，不接受其他赛事已获奖作品；集体创作投稿，必须征得全部主创人员同意。作品及素材不得侵犯第三方著作权、商标权、专利权等各类权利，严禁抄袭、剽窃、伪造材料等学术不端行为。一经查实，组委会有权取消参赛/入围资格，已获奖的将追回证书与奖励；作品涉嫌造假还会对所在院校学科、专业评价造成负面影响，请参赛者审慎对待，维护学校声誉。
3. 参赛者务必妥善留存作品源文件、工程文件、创作过程文件以及素材授权证明。获奖后，须按大赛要求提交源文件，用于公示与赛事宣传，组委会可根据评审需要，要求参赛者补充相关材料。
4. 作品提交要求：作品画面中不得出现作者、指导老师、院校名称等个人与单位信息；作品名称仅限中文，字数不超过 20 个汉字。

5. 参赛团队规模：作品团队人数 ≤ 8 人，指导教师 ≤ 3 人。一件作品最多可归属3所合作院校（含本校）。
6. 投稿规则：同一作品仅可投递至一个参赛类别，重复投递多个类别且获奖的，组委会将取消该作品全部奖项；严禁在中国好创意大赛各赛项（常规赛、专项赛、计时赛）一稿多投。获奖金作品，除署名权外，版权归奖金发放单位所有，作者不得重复投稿其他赛事。一经核实，取消参评资格；已获奖的撤销奖项、追回奖金及证书，组委会可依法追究相关法律责任。
7. 投稿数量限制：同一作者（含团队成员，团队以成员组合判定，成员顺序不同仍视为同一团队）在每个类别投稿数量最多10件。超出数量视为恶意投稿，取消获奖资格。参赛作品须围绕本次赛事命题创作。
8. 赛事举报处理：组委会收到实名举报，并取得抄袭、侵权、违规等相关证据后，将取消参赛者入围资格；已获奖作品追回证书，造成恶劣影响的，组委会依法追究法律责任。
9. 版权使用：大赛组委会拥有参赛作品宣传、展览、改编等非商业使用权，作者保留作品著作权，使用作品时会标注作者姓名。
10. 决赛真机验证相关：具身智能动作学习类决赛真机操作由组委会技术人员完成，参赛者须服从现场安全管理，禁止自行操作真机；参赛人员须遵守现场设备、网络、数据管理及赛场秩序，违规者组委会有权终止其参赛资格。
11. 本次赛事自愿参赛，赛事期间风险遵循《民法典》风险自担原则。凡投稿参赛者，即视为阅读并同意遵守本须知全部条款，大赛组委会拥有本须知条款的修订权及最终解释权。

中国好创意暨全国数字艺术设计大赛组织委员会

2026年10月22日

