

第二十四届全国大学生机器人大赛 ROBOTAC

三维数字设计赛评审细则

1. 评审概述

大赛组委会组织评审委员会对三维数字设计赛（创意设计方向）、三维数字设计赛（交互设计方向）参赛作品进行评审，参赛作品经资格审查、预选赛评审、总决赛评审环节，分别评选出各赛项一、二、三等奖，并根据参赛队伍组织与获奖等情况，分别评选产生各赛项优秀指导教师奖、优秀组织奖。

2. 三维数字设计赛（创意设计方向）作品评审细则

2.1 资格审查

参赛队伍须在规定时间内完成预报名及正式报名流程，且提交作品符合比赛规则中注明的提交内容、提交时间等要求，否则视为无参赛资格。

2.2 预选赛评审细则

预选赛将从机器人外观设计创意性（55%）、场景设计及虚拟合成效果（10%）、动画艺术表现力（30%）、技术应用创新性（5%）等方面进行综合评审，每件作品由多名评委独立打分、互不干扰，同时根据回避原则，评委不对所在院校参赛作品进行评分，最终通过计算平均分得到该作品的综合评分，用于确定排名，确保评审的公平公正。

评分项	分值权重比例	评分标准
机器人外观设计创意性	55%	机器人设计视觉美观性（35%） :要点考察人形机器人 3D 模型外观设计创意性、视觉美观性、模型的复杂度和精致程度。 素材运用规范性（20%） :要点考察创作要素是否用到了大赛提供的机器人模型，是否保留了人形机器人 3D 模型的结构特点。
场景设计及虚拟合成效果	10%	场景设计视觉美观性 :要点考察虚拟场景设计创意性、视觉美观性等，考察场地设计中是否符合人形功夫搏击赛比赛场地尺寸及

		比例等要求。 虚拟合成效果: 要点考察作品的虚拟场景及机器人模型合成效果。
动画艺术表现力	30%	创意性与原创性 (10%): 要点考察作品的故事情节及剧情设计, 在叙事表现、镜头语言、角色设定方面表现出创意性、原创性和风格化。 技术表现 (20%): 要点考察作品的动画制作水平、与人形功夫搏击赛规则结合的紧密度, 动画的流畅度与美感, 剪辑、特效、合成、配乐运用的合理性及最终展现效果。
技术难度和创新性	5%	要点考察作品的技术实现难度和新技术应用水平, 鼓励在创作中使用 AIGC 等新技术。

2.3 总决赛评审细则

总决赛评审将从机器人外观设计创意性 (45%)、场景设计及虚拟合成效果 (10%)、动画艺术表现力 (25%)、技术难度和创新性 (5%)、现场表现力 (15%) 等方面进行综合评审。每件作品由多名评委独立打分、互不干扰, 同时根据回避原则, 评委不对所在院校参赛作品进行评分, 最终通过计算平均分得到该作品的综合评分, 用于确定排名, 确保评审的公平公正。

评分项	分值权重比例	评分标准
机器人外观设计创意性	45%	机器人设计视觉美观性 (30%): 要点考察人形机器人 3D 模型外观设计创意性、视觉美观性、模型的复杂度和精致程度。 素材运用规范性 (15%): 要点考察创作要素是否用到了大赛提供的机器人模型, 是否保留了人形机器人 3D 模型的结构特点。
场景设计及虚拟合成效果	10%	场景设计视觉美观性: 要点考察虚拟场景设计创意性、视觉美观性等, 考察场地设计中是否符合人形功夫搏击赛比赛场地尺寸及比例等要求。 虚拟合成效果: 要点考察作品的虚拟场景及机器人模型合成效果。

动画艺术表现力	25%	<p>创意性与原创性: 要点考察作品的故事情节及剧情设计, 在叙事表现、镜头语言、角色设定方面表现出创意性、原创性和风格化。</p> <p>技术表现: 要点考察作品的动画制作水平、与人形功夫搏击赛规则结合的紧密度, 动画的流畅度与美感, 剪辑、特效、合成、配乐运用的合理性及最终展现效果。</p>
技术难度和创新性	5%	要点考察作品的技术实现难度和新技术应用水平, 鼓励在创作中使用 AIGC 等新技术。
现场表现力	15%	<p>作品展示:</p> <p>(1) 作品阐述 PPT, 要点考察 PPT 是否制作精美, 设计说明是否完整, 如是否包含作品展示、作品创意说明、作品设计任务流程展示、团队简介、创作精神风貌体现的花絮等内容。</p> <p>(2) 作品海报, 要点考察作品海报设计效果、信息传递效果等内容。</p> <p>选手答辩:</p> <p>(1) 逻辑清晰, 语言精炼准确, 表述流畅, 精神饱满, 时间控制精准, 无拖延。</p> <p>(2) 回答问题准确, 应对能力强。</p>

3. 三维数字设计赛（交互设计方向）作品评审细则

3.1 资格审查

参赛队伍须在规定时间内完成预报名及正式报名流程, 且提交作品符合比赛规则中注明的提交内容、提交时间等要求, 否则视为无参赛资格。

3.2 预选赛评审细则

预选赛将从模型和场景美化设计（40%）、UI 和 UX 设计（10%）、交互应用制作（50%）等方面进行综合评审。每件作品由多名评委独立打分、互不干扰, 同时根据回避原则, 评委不对所在院校参赛作品进行评分, 最终通过计算平均分得到该作品的综合评分, 用于确定排

名，确保评审的公平公正。

评分项	分值权重比例	评审要点
模型、场景美化设计	40%	主题契合度(10%) ：对大赛“长城烽火”主题内涵的理解，体现大赛特色，风格鲜明、鼓励弘扬中国特色文化，鼓励多元文化融合。 视觉美观性(20%) ：考察设计创意性、流程完整性、视觉美观性、项目的复杂度及技术应用创新性等，充分展示出创作者的想象力。 素材运用规范性(10%) ：创作要素是否用到了大赛提供的机器人模型或场景基础元素，保留原有机器人模型的结构特点，保留线下场地赛的布局。
UI/UX 设计	10%	UI 层与模型/场景三维层的融合设计的视觉美观性 UI 界面编排合理、整体风格统一、色彩协调、页面美观、信息结构导航清晰、操作流程简洁、逻辑连贯。
交互应用制作	50%	交互效果(20%) ：交互响应与过渡表现的流畅性、作品的完整性、交互结果与交互反馈的准确性、交互方式的合理性与易操作性。 交互类型及数量(20%) ：交互类型的多样性及应用效果、多种类型交互的有效次数及质量。 交互运行效果(10%) ：运行稳定及出现异常情况的频率、交互功能和页面跳转的实现程度。

3.3 总决赛评审细则

总决赛评审将从模型和场景美化设计（25%）、UI 和 UX 设计（10%）、交互应用制作（50%）、现场表现力（15%）等方面进行综合评审。每件作品由多名评委独立打分、互不干扰，同时根据回避原则，评委不对所在院校参赛作品进行评分，最终通过计算平均分得到该作品的综合评分，用于确定排名，确保评审的公平公正。

评分项	分值权重比例	评分标准
模型、场景美化设计	25%	<p>主题契合度：对大赛“长城烽火”主题内涵的理解，体现大赛特色，风格鲜明、鼓励弘扬中国特色文化，鼓励多元文化融合。</p> <p>视觉美观性：要点考察设计创意性、流程完整性、视觉美观性、项目的复杂度及技术应用创新性等，充分展示出创作者的想象力。</p> <p>素材运用规范性：创作要素是否用到了大赛提供的机器人模型或场景基础元素，保留原有机器人模型的结构特点，保留线下场地赛的布局。</p>
UI/UX 设计	10%	<p>UI 层与模型/场景三维层的融合设计的视觉美观性 UI 界面编排合理、整体风格统一、色彩协调、页面美观、信息结构导航清晰、操作流程简洁、逻辑连贯。</p>
交互应用制作	50%	<p>交互效果(20%)：交互响应与过渡表现的流畅性、作品的完整性、交互结果与交互反馈的准确性、交互方式的合理性与易操作性。</p> <p>交互类型及数量(20%)：交互类型的多样性及应用效果、多种类型交互的有效次数及质量。</p> <p>交互运行效果(10%)：运行稳定及出现异常情况的频率、交互功能和页面跳转的实现程度。</p>
现场表现力	15%	<p>作品展示：</p> <p>(1) 作品阐述 PPT，要点考察 PPT 是否制作精美，设计说明是否完整，制作精美，设计说明完整，如是否包含作品展示、作品创意说明、作品设计任务流程展示、团队简介、创作精神风貌体现的花絮等内容。</p> <p>(2) 作品海报，要点考察作品海报设计效果、信息传递效果等内容。</p> <p>选手答辩：</p> <p>(1) 逻辑清晰，语言精炼准确，表述流畅，</p>

		精神饱满，时间控制精准，无拖延。 (2) 回答问题准确，应对能力强。
--	--	---------------------------------------

4. 优秀指导教师奖和优秀组织奖评选细则

4.1 优秀指导教师评选细则

- 优秀指导教师评选采取自愿申报原则，总决赛前在大赛官网下载《2025ROBOTAC 赛事单项奖申请表》进行填写申报。
- 根据指导 ROBOTAC 比赛届次，组织校内比赛及培训情况，赛事相关课程开设情况，赛事相关论文/获奖情况，参加组委会活动，宣传积分，学校历史成绩情况，与兄弟高校交流情况等综合评选，原则上应指导学生获得各赛项二等奖及以上奖项。

4.2 优秀组织奖评选细则

- 优秀组织奖评选采取自愿申报原则，总决赛前在大赛官网下载《2025ROBOTAC 赛事单项奖申请表》进行填写申报，申报院校竞赛组织严密，工作有序，组织多支队伍参赛。
- 根据学校/学院领导现场或线上观摩比赛情况，邀请嘉宾/参赛校观摩情况，支持新参赛队参赛情况，宣传积分，组织校内比赛及培训情况，学校历史获奖情况，参加组委会活动情况等综合评选。