**2024年课程赛规程**

1. **课程信息及赛项名称**

|  |  |
| --- | --- |
| **赛项名称** | 第一届云腾杯虚拟现实制作课程赛 |
| **课程名称** | Unity虚拟现实制作 | **专业** | 计算机应用技术 |
| **课程性质** | ☑必修 □选修 | **课程类型** | □理论 □实践 ☑理实一体 |
| **专业（技能）课程类别** | ☑专业基础课 □专业方向课 □专业深化课 □实践提升课 |
| **开设学期** | □第一学期□第二学期☑第三学期☑第四学期□第五学期□第六学期 |

**二、组织机构**

（一）领导小组及职责

 主任：杨勇 韩永印

 副主任：龙浩 孟丽萍

 竞赛委员会工作职责：

 （1）负责竞赛工作例会，对例会议定的事进行督办；

 （2）负责竞赛场监考与裁判专家人选；

 （3）负责作品展示赛项作品评审

（二）竞赛工作小组及职责

 1、竞赛事务组

 组长：时钢

 工作职责：

 （1）赛场布置安排；（软件安装、设备维护）

 （2）颁奖仪式会务；（会标、会议议程、奖状、奖金）

 （3）资格审查、后勤保障、安全保卫。

 2、竞赛试题组

 组长：时钢

 成员：刘道广

 工作职责:

 （1）负责制定竞赛试题内容；

 （2）负责起草评判准则与标准。

 3、裁判组

 裁判长：龙浩

 成员：时钢等。

 工作职责：

 （1）根据竞赛组委会分工做好计分工作；

（2）负责竞赛结果审议与仲裁，报竞赛委员会颁布。

三、竞赛时间地点

课程赛赛时间：6月26日。

**四、参赛对象**

信息工程学院计算机应用技术专业大二学生。

五**、竞赛方式及内容**

 （一）现场赛

 1.竞赛形式

个人赛（试题形式，一人一机，自备电脑，全程机考，选手现场参赛，规定时间内完成）。

1. 个人赛一人一机。
2. 项目化试题，考核3D建模、Unity虚拟现实制作相关技术。
3. 题型参照附件1。

 2.试题形式

竞赛题目为项目化试题。题型如下，根据选手所提交答案的测评结果为评分依据。

基于提供的素材，结合任务要求的内容，集成、制作、开发一个虚拟现实交互项目。

3. 参赛选手机器环境机器配置

1) 硬件环境

计算机。

2) 软件环境

3dsMax、Photoshop、Unity3D、MicrosoftVisualStudio。

4. 试题涉及的基础知识

解题所涉及的知识有3dsMax、C#、Unity。

解题允许使用的特性：在3dsMax中选手可以根据效果图创建相应的3d模型。在Unity引擎中选手需要完成试题要求的基本交互。

**六、竞赛须知**

1、参赛选手提前30 分钟到达比赛现场检录抽取赛位，比赛正式开始后，迟到选手不得入场进行比赛。

2.参赛选手自带电脑。

3.参赛选手须在确认竞赛任务和现场条件无误后开始比赛。

4.比赛过程中，选手休息、饮食或如厕时间均计算在比赛时间内。

5.比赛过程中，参赛选手须严格遵守赛场纪律，并接受裁判员的监督和警示；若因设备故障导致选手中断或终止比赛，由裁判长视具体情况做出裁决。

6.比赛过程中，参赛选手由于操作失误导致设备不能正常工作，或造成安全事故不能进行比赛的，将被中止比赛。

7.比赛过程中，各参赛选手限定在自己的工作区域内完成比赛任务。

8.若参赛选手欲提前结束比赛，应向裁判员举手示意，比赛终止时间由裁判员记录，参赛结束比赛后不得再进行任何操作。

9.比赛结束时，参赛选手应结束操作，并按照要求提交比赛结果，经裁判员确认后方可离开赛场。

**七、奖项设置**

1.个人奖项：所有参赛选手均参加个人奖项评比，个人按比赛项目设一等奖、二等奖和三等奖，获奖人数若干，颁发荣誉证书；竞赛的学生根据竞赛的成绩，从高到低排列。

2.获奖结果将在11月公布比赛成绩。根据学校进度安排，统一颁发证书。

**八、申诉与仲裁**

1．参赛队对不符合竞赛规定的设备、软件，有失公正的评判、奖励，以及对工作人员的违规行为等，均可提出申诉。

2．申诉应在竞赛结束后1小时内提出，超过时效不予受理。申诉时，应按照规定的程序由参赛选手向赛项仲裁递交书面申诉报告。

3．申诉人不得采取过激行为刁难、攻击工作人员，否则视为放弃申诉。

4．赛项设仲裁接受由选手提出的对裁判结果等方面问题的申诉。赛项仲裁在接到申诉后的2小时内组织复议，并及时反馈复议结果。仲裁结果为最终结果。

信息工程学院

 2024年5月22日

附件1：

一、要求如下：

1. 交互射击游戏制作。
2. 内容设计：

独立完成一个以交互射击为主题的射击类游戏。

1. 技术考核要求：

* + - 在3d软件中完成模型创建，并导入到Unity中。
		- 游戏可以顺利运行和结束。

玩家可以在游戏界面内上下左右前后自由移动，发射子弹，击落物体，并伴有声音特效。

游戏应当包含UI界面设计。

1. 其他要求：内容积极、健康向上，不出现任何违反现行法律、法规和社会道德的内容，否则一律不及格。

二、提交内容：

Unity项目发布作品（项目文件夹以学号+姓名命名）