

2026.09.11 · 09:00—12:00 · 线上直播

贵州省第十一届3D创意设计大赛

省培规则解读

主题：智创未来 · 数实共生

十年十届 · 累计超 5000 所院校参与
累计创作作品超 30 万件

主办：贵州省科学技术协会 等七家单位

承办：贵州省科学技术普及创作协会

本次解读讲什么

省培议程 · 前两段

按规则备赛，
比埋头做作品
更重要

本次讲解覆盖 09:00—09:30 的大赛介绍及文件解读，以及 10:00—10:30 的 3D 设计基础赛规则解读。

报名流程及说明 · 另有专人解读
3D数字仿真专项赛 · 另有专人解读

01 **大赛介绍** P04 —P10

你将搞清楚：这届大赛由谁主办、设哪几个赛项、十年十届办出了什么成效，以及本届赛程的关键节点。

02 **文件解读** P12 —P18

你将搞清楚：黔科协发〔2026〕21号讲了什么，谁能报名、怎么组队、要交哪五份材料、什么时候截止、奖项怎么设。

03 **3D 设计基础赛规则解读** P20 —P25

你将搞清楚：合规性审查卡在哪六条红线上，科创方向和文创方向的评分表各占多少分，决赛现场怎么评。

PART 01

大赛介绍

十年十届，从 1000 件作品到 30 万件

这届大赛怎么定位、怎么办

办赛背景　组织机构　赛项设置　赛程节点

十年十届：主题跟着战略走

2016 — 2025

十届办赛
四次口径升级

主题从"未来汽车""航空航天器"这类单一工业题材，逐步扩展到"美丽乡村""智慧交通"，再到"多彩'数'贵州""科技黔行 数创未来"。

题材越来越贴近贵州本地产业与文化，参赛人群也从院校扩展到企事业单位和社会公众。

注：第八届起计量口径由"件"调整为"支队伍"。

2016 第一届	未来汽车	1000余件
2017 第二届	航空航天器	2600余件
2018 第三届	船舶及水上交通工具	5000余件
2019 第四届	智能社区	2000余件
2020 第五届	智慧交通	3116件
2021 第六届	交通与桥梁	8307件
2022 第七届	美丽乡村	6293件
2023 第八届	多彩"数"贵州	1569支队伍
2024 第九届	科技黔行 数创未来	5321支队伍
2025 第十届	（本届未设主题）	4196支队伍

参赛规模：十年累计超 30 万件作品

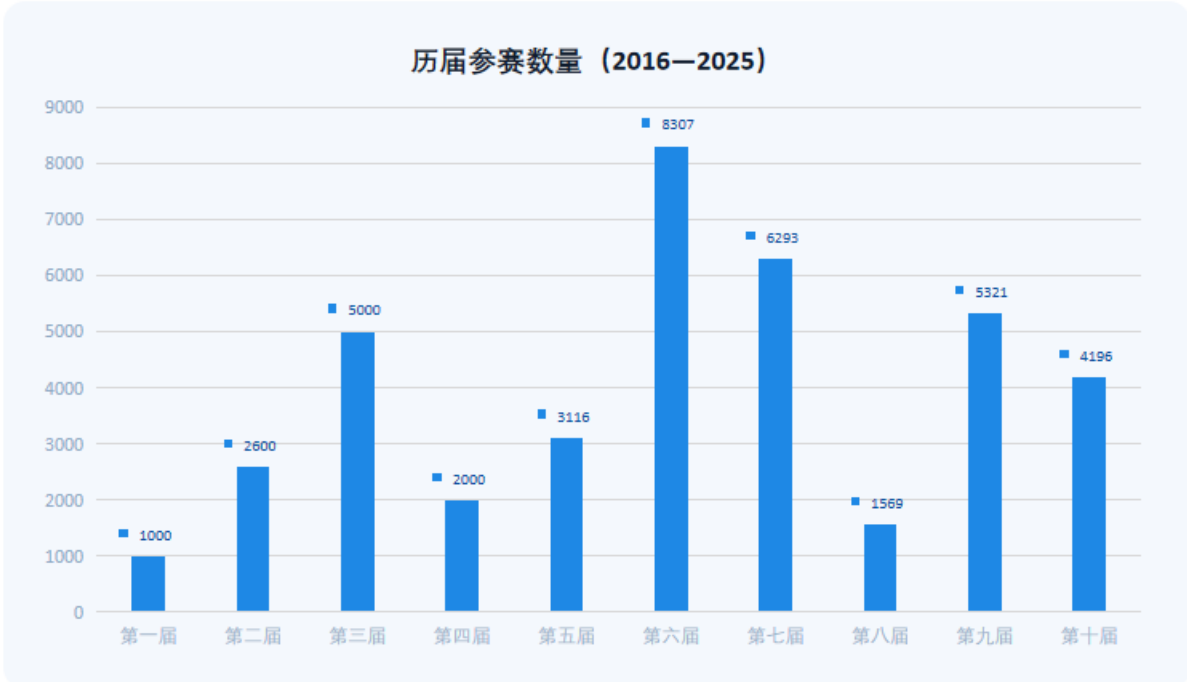
十年累计

30万+

件参赛作品 · 超 5000 所院校参与

规模不是单调增长。第六届 8307 件是历届峰值；第八届起计量口径由"件"改为"支队伍"，前后数据不可直接比较。

所以：看趋势要看口径，看机会要看晋级比例。



数据来源：《贵州省3D创意设计大赛情况汇报》。第八届起计量单位为"支队伍"。

为什么办这场大赛

文件依据

两项政策
一项规划

《全民科学素质行动规划纲要（2021—2035年）》

《新一代人工智能发展规划》

发文号：黔科协发〔2026〕21号

主办：省科协等七家单位 · 承办：省科普作协

01
弘扬精神
大力弘扬科学家精神与工匠精神，让创新创造在全社会形成风气。

02
推动融合
推动人工智能、大数据与实体经济深度融合，把技术优势变成产业优势。

03
培育人才
加快培育数字创意设计人才，夯实新质生产力的人才根基。

04
服务战略
服务贵州"四区一高地"主定位和"四新""四化"主战略，办赛与全省大局同频。

谁在办：七家主办 + 三级支撑

主办单位 七家单位联合发文 · 黔科协发〔2026〕21号

- 贵州省科学技术协会
- 贵州省教育厅
- 贵州省科学技术厅
- 贵州省精神文明建设办公室
- 共青团贵州省委
- 贵州省大数据发展管理局
- 贵州省妇女联合会

大赛组委会 由相关单位负责人组成，全面负责大赛的组织、管理与协调

承办单位

贵州省科学技术普及创作协会

负责赛事组织实施、日常联络与答疑

支持单位

贵州师范大学机械与电气工程学院

省内各相关高校及科研院所提供专业支撑

本届主题与赛项设置

本届大赛主题

智创未来
数实共生

聚焦 3D 数字化、人工智能、虚拟仿真等前沿技术，激发全社会创新创造活力，夯实新质生产力人才根基。

2 大赛项　5 参赛方向　8 基础赛组别

01 3D 创意设计基础赛

本页后续重点解读

科创方向

突出科学性、创新性、实用性与技术性，鼓励解决实际问题或提出创新技术方案

文创方向

侧重文化传承、创意构思、艺术表现与市场潜力，鼓励结合贵州本土文化元素

参赛对象：　科技工作者 · 科普志愿者 · 自由职业者 · 院校师生 · 广大社会公众

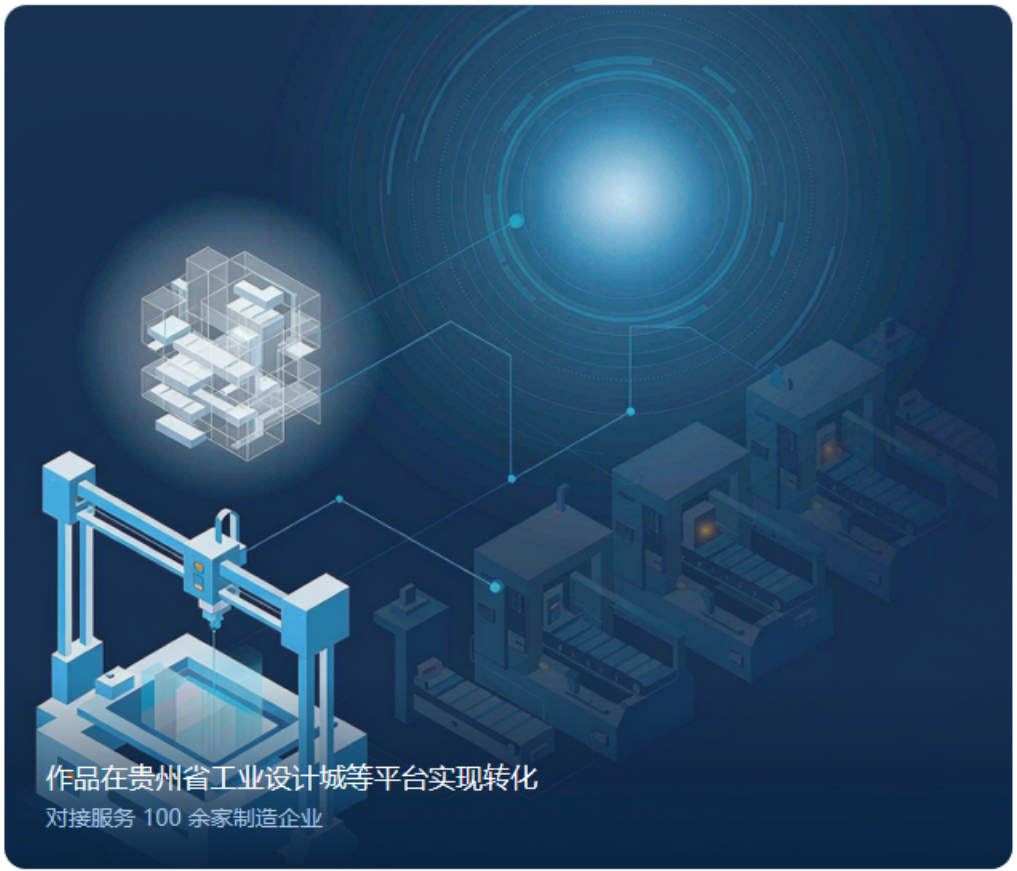
02 3D 数字仿真专项赛

另有专人解读

- 3D 星际仿真
- 3D 世界仿真
- 3D 虚拟无人机

参赛对象：　在校中小学生（中学组 / 小学组）

十年成果：从作品到产品



累计服务（不完全统计）

100+	5000+	30万+
家制造企业 已对接服务	所院校 参与过大赛	件作品 累计创作

所以：赛事价值已从"评奖"走向"转化"。

选题时就带着落地意识，作品才更容易在评审表上拿到实用性、市场性这些维度的分。

本届赛程：五个关键节点

唯一硬截止

10.11

作品提交截止

五份材料须按指定格式全部上传至 3d.gzkpzx.com，缺一份都进不了评审。

建议至少提前 3 天完成上传，避免最后时段网络拥堵。

线下决赛时间、地点另行通知

2026 年 7 月—8 月	**活动宣传启动** 各地各单位、院校组织宣传动员	已启动
2026 年 9 月 11 日	**省培规则解读** 线上直播 · 腾讯会议 462-994-624	今天
2026 年 10 月 11 日	**作品提交截止** 五份材料统一上传至 3d.gzkpzx.com	关键节点
2026 年 10 月 12—16 日	**初赛评审** 合规性审查 + 评分评审，两轮进行	
时间、地点另行通知	**线下决赛** 现场展评 + 答辩评审	

PART 02

文件解读

黔科协发〔2026〕21号 及其三个附件

谁能报、怎么组队、交什么、什么时候交

文件体系　参赛对象与分组　组队与限制　提交与奖项

一份主文件 + 三个附件

文件依据

正文看通知
细则看附件

通知正文只讲总体要求，具体的赛项、分组、提交和评审规则都在附件里，报名前请务必把附件 1 读完。

另有评审依据

《贵州省第十一届3D创意设计大赛评审规则》（20260617）

主文件

关于开展"贵州省第十一届3D创意设计大赛"的通知

文号 黔科协发〔2026〕21号 · 省科协等七家单位联合发布 · 2026年7月10日

附件 1

实施方案 重点阅读

赛项设置、参赛对象与分组、队伍组成、作品提交、时间安排、奖项设置的全部细则

附件 2

作品登记表

提交作品时填写，是五份材料中的第一份（Word 格式）

附件 3

作品独立创作承诺书

团队成员与指导教师签字后提交，是五份材料中的最后一份

谁能参赛：八组别，两个参赛单元

参赛对象

不限年龄与职业，热爱即可参与

- 科技工作者
- 科普工作（志愿）者
- 自由职业者
- 院校师生
- 广大社会公众

基础赛与专项赛的组别体系不同，报名前请先确认自己属于哪一类参赛单元。

职业组 1 个组别 · 独立划线评比

职业组 各企事业单位、院校、科研院所等机构的 3D 数字设计、应用、教育相关从业人员或爱好者

学生组 7 个组别 · 各组分别划线评比

- 研究生组
- 本科组
- 高职组
- 中职组
- 高中组
- 初中组
- 小学组

提示：组别直接决定评委池与对手，报名时须与所在单位、院校层级严格对应，不可跨组报名。

组队与限制：四条硬杠

1 件作品

每名参赛队员

仅限参与 1 件作品，且不得同时参与专项赛。以提交时间为序，超出部分不予保留。

3 件作品

每名指导教师

指导作品总数不超过 3 件。同样按提交时间顺序，超出部分不再保留其指导教师资格。

队伍组成

每组（团队）1—3 名参赛队员，1—2 名指导教师。

职业组不设指导教师。

组队方式

同组队员须来自同一单位、院校。

在校学生不得跨校组队；跨校组队须以职业组形式参赛。

参赛流程 上传作品 › 初赛评审 › 线下决赛

作品提交"五件套"，缺一不可

提交材料

5 份

缺一份，直接出局

五份材料统一上传至大赛平台：

3d.gzkpzx.com

任一文件格式不符，或缺少五份中任一份，均不得进入评审。

A 作品登记表 Word 格式

按要求填写单位/院校、作品名称、参赛组别、成员与指导教师信息

B 作品源文件 STL 格式 + 编程源程序

"三维数字化"的直接证明，须能体现建模与编程过程

C 实物作品照片 JPG / JPEG · 三张

须体现"原型实物制造"的过程与结果

D 成品展示视频 MP4 · ≤5 分钟 · ≤200MB

含创意背景、设计理念、制作过程、创新点与预期效果

E 作品独立创作承诺书 签字件

团队成员或指导教师签字后随作品一并提交

格式与合规：交齐，还要交对

三条自查

交齐之外
还要交对

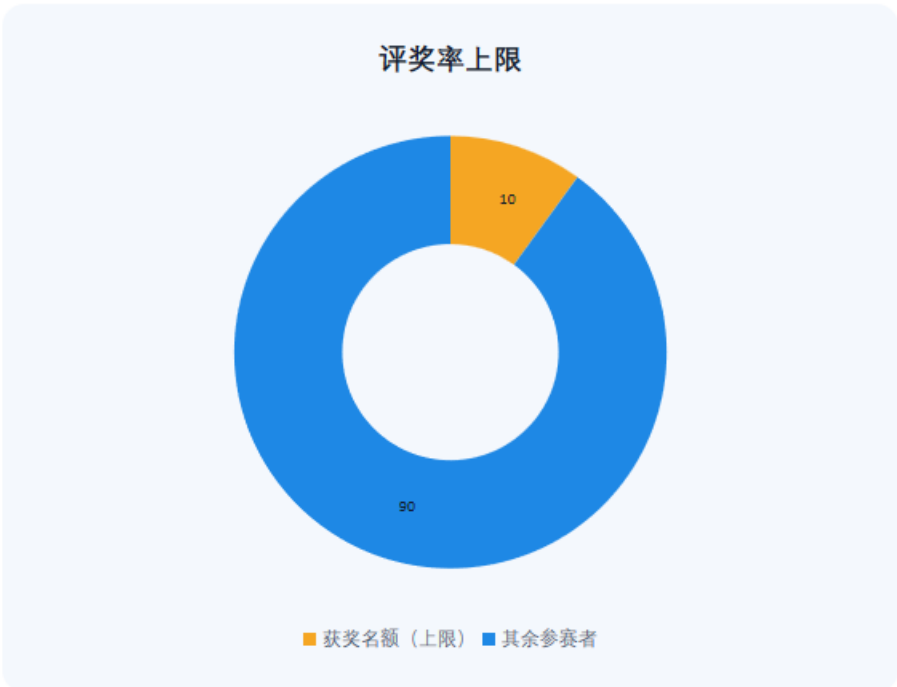
1. 五份材料必须指向同一件作品，内容一致、信息互补、目标关联。
2. 材料中必须体现"三维数字化"的过程与结果。
3. 照片与视频是"原型实物制造"的唯一证明，须真实、完整、可辨识。

依据：《评审规则》一、合规性审查 第 1、2、6 条

材料	格式要求	合规要点
A 作品登记表	Word	单位、作品名称、组别、成员信息填写完整
B 作品源文件	STL + 编程源程序	三维数字化过程的直接证明
C 实物作品照片	JPG / JPEG，三张	须体现原型实物制造的过程与结果
D 成品展示视频	MP4，≤5 分钟，≤200MB	含创意背景、设计理念、制作过程、创新点
E 独立创作承诺书	签字件	团队成员或指导教师必须真实签字

依据《实施方案》"五、作品提交"。报名系统操作细节见"报名流程及说明"环节。

奖项与评奖率：机会有多少



奖项设置

统一评审
分类设置奖项

- 各赛项按比例设立一、二、三等奖，评奖率不超过参赛总人数的 10%。
- 对赛事统筹协调、宣传推广等工作中表现突出的单位和个人予以通报表扬。
- 主办方有权根据大赛进程及作品实际情况动态调整奖项数量与等级。

第十届参照（供参考，非本届承诺）

75	146	260	95
一等奖	二等奖	三等奖	优秀指导教师

PART 03

3D 设计基础赛规则解读

两个方向 · 两轮赛程 · 六条红线 · 两张评分表

本部分仅解读 3D 设计基础赛，不含 3D 数字仿真专项赛

基础赛：一门赛事，两个方向

第一步

2 个方向

选错方向，
评分表就不是你的

两个方向的评审维度完全不同，报名时须二选一。
哪张评分表决定了你的作品该往哪儿使劲。

后续第 22、23 页会分别拆解两张评分表的每一项权重。

科创方向

突出科学性、创新性、实用性与技术性

科学性	创新性	实用性	技术性

鼓励解决实际问题或提出创新技术方案。适合有明确应用场景、清晰技术路线的工程与技术类作品，如智能制造、智慧农业、生态保护、低空经济、乡村振兴等。

文创方向

侧重文化传承、创意构思、艺术表现与市场潜力

文化性	创意性	艺术性	市场性

鼓励结合贵州本土民族文化、红色文化、桥梁文化等进行创意设计。适合文化 IP、非遗数字化、艺术造型与旅游衍生品类作品。

赛程：初赛两轮 + 决赛两轮

初赛
线上提交

提交材料
五份文件按格式上传

→

合规性审查
只判能不能进，不给分

→

评分评审
按评分表打分排序

→

产生决赛名单
各组别分别划线

决赛
现场进行

现场展示
作品实物展评

→

展评评审
评委结合标准评级

→

答辩评审
现场陈述 + 回答提问

→

产生最终奖项
综合两轮成绩定奖

一句话记住： 合规性审查不给分，但它决定你有没有机会拿分。

红线：合规性审查六条

合规性审查

6

条红线

任一不通过

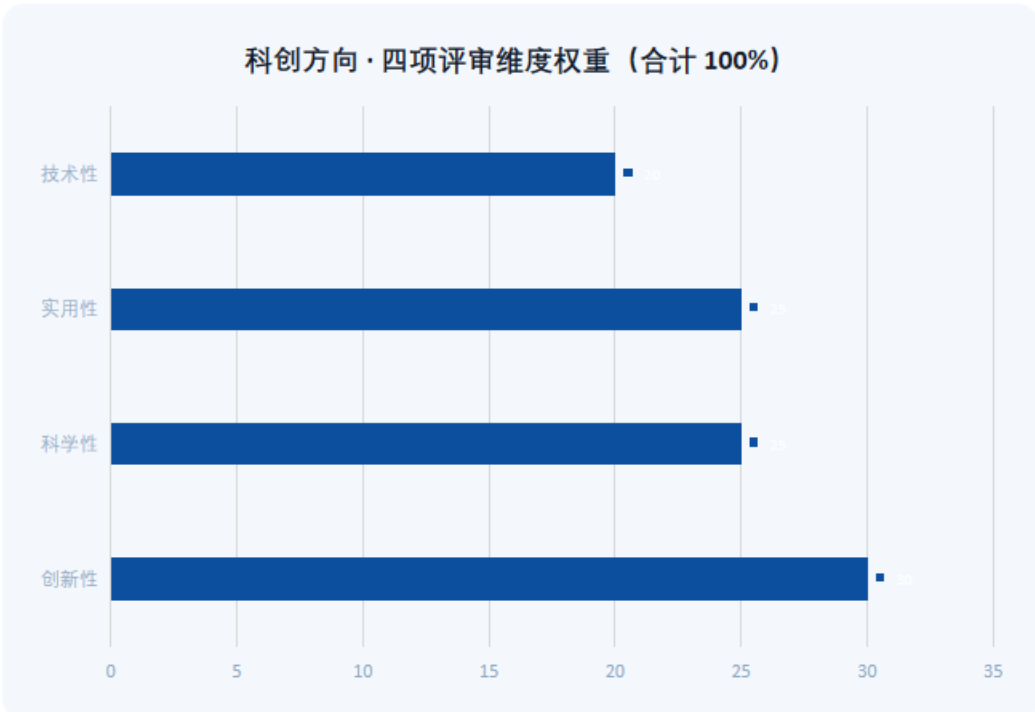
不得进入评审

这一轮不给分，只判断能不能进。审查由组委会统一执行，结论为"是 / 否"。

依据：《贵州省第十一届3D创意设计大赛评审规则》一、合规性审查

1. **作品提交格式及齐全性**
   五份文件按指定格式缺一不可，任一不符即出局
2. **作品提交文件相关性**
   五份材料须指向同一件作品，内容一致、信息互补
3. **参赛者参赛要求**
   每人限 1 件；超出部分按提交时间顺序不予保留
4. **指导教师参赛要求**
   每人指导不超过 3 件；超出部分不再保留指导资格
5. **参赛作品行业规则**
   已参加其他3D竞赛或被其他竞赛使用过的作品不得参赛
6. **参赛作品限定性规定**
   须体现"三维数字化"与"原型实物制造"的过程和结果

科创方向：评分权重表



依据：《贵州省第十一届3D创意设计大赛评审规则》二、评审规则 · 科创方向

科学性 25%

理论基础 10%　方法严谨性 10%　技术验证 5%

创新性 30%

技术突破 15%　创意价值 10%　专利潜力 5%

实用性 25%

应用价值 10%　推广潜力 10%　社会效益 5%

技术性 20%

技术难度 10%　完成度 10%

创新性 30% 是最大权重，科学性次之。

文创方向：评分权重表

文化性 25%

文化内涵 15%　地域特色 10%

创意性 30%

设计理念 15%　跨界融合 10%　原创价值 5%

艺术性 25%

审美价值 10%　表现力 10%　工艺水准 5%

市场性 20%

商业价值 10%　推广价值 10%

★ 「地域特色」是贵州专属项，须体现本土文化元素的准确表达。



依据：《贵州省第十一届3D创意设计大赛评审规则》二、评审规则 · 文创方向

决赛：展评 + 答辩

决赛当天 · 两轮评审

第十届做法，供参照

上午 09:30 — 12:00

第一轮 · 展评评审

地点：作品展示场地。评委结合评审参考标准，综合判断作品优劣并现场打分。

下午 14:00 — 18:00

第二轮 · 答辩评审

团队现场陈述并回答评委提问，评委以 100 分为满分综合打分。

展评怎么打分

A	B	C
≈15%	≈30%	≈55%
高	中	低

评委独立判断、独自评审，禁止相互传阅评分表。

答辩怎么打分

陈述	答辩	总计时长
≤3 分钟	≤2 分钟	≤5 分钟

分数段：优 80—100 · 良 60—80 · 中 40—60 · 差 40 分以下。

写在最后

把作品做扎实，比什么都重要

合规是底线，创新是加分项，落地才是作品真正的价值。

作品提交截止	提交平台	大赛 QQ 群
2026.10.11	3d.gzkpzx.com	937629635

贵州省科学技术普及创作协会 · 贵州省第十一届3D创意设计大赛组委会

2026 年 9 月 11 日