

# WER AI 共创 3D 作品竞赛规则

## 一、竞赛核心理念与总则

本次竞赛严格遵循 SITA 教育方法（Successful Intelligence & Sci-Tech Accomplishment education）。竞赛秉持“不传授、不引导、不解答、不代做”的原则，鼓励学生在与 AI 的协同中“自己错、自己想、敢想乱想”。通过“激进建构主义”的试错学习，系统训练学生的成功能力（创造能力、分析能力、实践能力的平衡），提升 3D 空间表达力、数字造型创造力与成果转化意识。

赛制结构：总分 100 分。

第一赛段（40%）：预设项目——“绽放计划”（场外共创）。

第二赛段（60%）：现场项目挑战（现场限时共创，4 小时）。

## 二、第一赛段（40%）：预先设定项目——“绽放计划”

【目标】践行成功能力，将 AI 共创的 3D 作品转化为实际成果，实现发表、上架、展出、获奖或商业化。

### 1. 作品要求

形式：3D 模型、3D 动画、3D 场景、3D 角色、3D 打印设计、游戏资产、建筑可视化、产品设计、VR/AR 场景、数字雕塑、工业设计、元宇宙空间等 3D 作品形式，单件或系列均可，题目自己设计。

AI 共创日志：必须提交与 AI 协作的“提示词（Prompt）记录”，展示从构思到生成，再到人工修改，再持续迭代的完整链路。

原创声明：核心创意、造型、结构、材质、色彩、动画、情感表达为原创；鼓励人工二次创作，如重拓扑、UV 展开、贴图绘制、材质调整、绑定、动画、渲染、后期合成等。

## 2. 发表与商业化机制（核心要求）

发表直通车：组委会联合 3D 资产平台、游戏平台、影视机构、展览机构、数字出版机构、3D 打印机构、VR/AR 平台、元宇宙平台、文创机构及广告机构，设立“WER 3D 发表直通车”。优秀作品将直接推荐发表、上架、展出或参赛。已经发布、上架、展出或获奖的作品有特别加分。

IP 孵化：设立“最佳商业潜力奖”，对具备游戏资产、影视特效、3D 打印、文创产品、数字藏品、VR/AR 场景、元宇宙空间等潜力的作品，提供 IP 孵化与版权变现对接服务。

学分认证：所有完成作品并成功在合作平台发表、上架或展出的选手，将建议学校授予学生 AI 实践学分。

## 3. 提交方式与时间（重要节点）

截止时间：11 月 30 日前（以邮件发送时间为准）。

提交邮箱：wer2026@abilix.com。

邮件格式要求：

邮件主题：统一命名为【WER 2026 世锦赛】+ 学校名称 + 参赛学生姓名 + 作品名称。

邮件附件：需同时提交以下五项内容（建议打包为压缩文件）：

最终 3D 作品（GLB/GLTF/FBX/OBJ/STL/PLY 等常用格式，可附源文件；动画作品提交 MP4/MOV 格式，分辨率不低于 1080p；系列作品可打包提交）。

AI 共创与试错日志（Prompt 记录，含生成模型截图、渲染图与修改说明）。

一页纸创作说明（不超过 300 字）。

参赛学生简历（需包含学生基本信息、文学与科技相关学习经历、AI 工具使用经验等，PDF 格式；作品已经发表或展出，提供相应证明）。

指导教师简历（需包含教师基本信息、教育背景、SITA 教育或 AI 教学相关经历，PDF 格式）。

注意事项：提交后若未收到自动回复确认，请于截止日期前重新发送或联系组委会。逾期提交视为放弃该赛段成绩。

## 4. 评分标准（40 分）

3D 创意与逻辑结构（15 分）

人机协同深度（15 分，看重 AI 工具的使用效率和“试错”过程）

商业/发表潜力（10 分，评估作品公开发表、平台上架、展出、获奖或出版转化潜力）。已经发表或展出，给予 10~20 分，总分上限 40 分。

## 三、第二赛段（60%）：现场项目挑战

【目标】践行“成功能力”，在 4 小时深度创作中真实检验选手的大语言模型与 3D 生成模型应用能力、即兴创作、持续试错迭代、问题解决能力及成果转化意识。

### 1. 现场创作流程（总计 4 小时）

比赛当天现场公布统一主题（如“未来学校的机器人朋友”、“AI 时代的最后一个图书馆”等）和特定限制条件。选手需独立使用自带电脑或平板，通过试错与 AI 协同完成创作。建议时间轴（选手可自由调配）：

0–40 分钟：破题与试错。构思核心 3D 创意，撰写初始 Prompt，与 AI 进行多轮对话生成模型、场景、角色或动画片段，测试并筛选 AI 提供的空间灵感、造型、结构、材质、风格或动作方案。

40–120 分钟：迭代与建构。基于 AI 反馈进行人工深度修改，否定无效方向，确立主体结构，完成核心 3D 初稿（体现“不模仿、敢想乱想”）。

120–195 分钟：深化与打磨。对初稿进行结构性调整、比例完善、拓扑优化、UV 与贴图调整、材质统一、灯光与渲染优化；继续与 AI 进行针对性试错，攻克创作瓶颈。

195–225 分钟：3D 定稿与演讲准备。完成最终 3D 润色，整理提交物，提炼 3 分钟演讲逻辑，准备阐述作品的发表/商业化潜力。

225–240 分钟：提交与检查。确认提交物完整，提交至现场指定平台/评委席。

## **2. 现场成果提交清单（必须在 4 小时结束时提交，缺一不可）**

### **最终 3D 作品：**

形式：GLB/GLTF/FBX/OBJ/STL/PLY 等常用格式，可附源文件；动画作品提交 MP4/MOV 格式，结构完整的 3D 作品（模型、动画、场景、角色、3D 打印设计、游戏资产、建筑可视化、产品设计、VR/AR 场景、数字雕塑等）。

要求：核心创意及情感表达必须为原创，结构完整，具有空间表现力与视觉表现力；篇幅需体现 4 小时深度创作的工作量。

### **AI 协同与试错日志（核心评分依据）：**

内容：至少包含 4 次以上的 Prompt（提示词）修改记录，含生成模型截图、渲染图与修改说明。

要求：需体现从“初始想法”到“失败/不满意”再到“修正调整”的完整过程（SITA 教育方法的完整实践过程）。

### **一页纸创作说明：**

字数：不超过 300 字，手写。

内容：简述“我如何分析 AI 的 3D 回答”、“我在哪里坚持了自我”、“我最终是如何将想法转化为 3D 成果的”，并用一句话说明该作品的发表/商业化设想。

## **3. 现场内容演讲（每人严格限时 3 分钟）**

提交作品后，选手需进行严格限时的 3 分钟现场 AI 共创作品演讲。演讲结构必须包含以下三段（建议各占 1 分钟）：

第一分钟：作品与创造（What & Create）。简述最终 3D 作品的核心亮点、空间风格、视觉风格，以及初始创意的来源。

第二分钟：试错与分析（How & Analyze）。讲述在 4 小时内与 AI 共创的过程。

重点讲述：遇到的最大困难是什么？AI 给出了什么平庸或错误的造型、结构或动画？AI 生成了什么精彩的内容？你是如何通过分析，修改提示词或人工重拓扑、展 UV、贴图、绑定、调色、渲染来解决问题的？

第三分钟：成果、发表方案与反思（Why & Practice）。阐述最终 3D 成果的价值，重点说明该作品的发表/商业化潜力（如适合投稿的平台、3D 资产平台上架、

展出、获奖、出版、3D 打印、文创、VR/AR 或 IP 转化方向），以及本次与 AI 协同创作对自身未来空间素养或人生目标的启发。

时间警示：3 分钟演讲在剩余 1 分钟和 30 秒时举牌提示，超时强行打断并酌情扣分。

#### **4. 现场赛评分标准（60 分，精确对应 3 分钟演讲与提交物）**

即兴创造能力（15 分）：考察作品的创意新颖度、空间表现力、视觉表现力与完整性（对应演讲第 1 分钟及最终作品）。

分析能力（15 分）：考察 Prompt 日志的深度、对 AI 3D 输出的批判性筛选与人工修正能力（对应演讲第 2 分钟及试错日志）。

实践能力（15 分）：考察在规定 4 小时内持续迭代、整合资源、产出高质量 3D 成果并清晰表达的效率（对应演讲第 3 分钟及创作说明）。

商业/发表潜力（15 分）：评估现场作品是否具备公开发表、平台上架、展出、获奖、出版、3D 打印或 IP 转化的潜力；选手能否在演讲与创作说明中清晰阐述其发表/商业价值（对应演讲第 3 分钟及一页纸创作说明中的潜力设想）。

### **四、竞赛通用规则**

工具要求：仅允许使用主流 AI 3D 生成模型（文本到 3D、图像到 3D 等）和主流大语言模型辅助构思、提示词、脚本撰写，不得使用自动 3D 生成智能体或一键生成完整 3D 作品的智能体。需在赛前报备工具名单。

禁止行为：严禁直接复制粘贴 AI 生成内容交差（需提供修改痕迹与 Prompt）；严禁教师或家长代劳；严禁抄袭。作品须为原创，不得侵犯他人著作权、肖像权、商标权、专利权等，因侵权产生的责任由参赛者自负。

## 时间安排：

预选赛（40%）：赛前 1 个月开放提交，11 月 30 日前发送至指定邮箱 [wer2026@abilix.com](mailto:wer2026@abilix.com)。

现场赛（60%）：比赛日现场公布题目，限时 4 小时完成创作，现场打分。

教师隔离：现场赛期间，指导教师及家长必须在指定休息区，严禁进入比赛区域，严格落实“不传授、不引导、不解答、不代做”的 SITA 教育原则。

## 五、奖项设置

一等奖，二等奖，三等奖

## 六、竞赛设计理念

关于预设项目：这部分本质上是一个“纯 3D 产品孵化”过程。学生通过长期项目，实现 SITA 教育的完整闭环，系统测评学生的成功能力、大语言模型与 3D 生成模型的应用能力、批判性思维能力、审美能力和价值判断能力。

关于现场项目（4 小时+3 分钟演讲）：4 小时的现场深度创作，真正体现 SITA 所强调的“自己错、自己想、敢想敢做”。将商业/发表评分加入现场项目，意味着学生不仅要创作出好作品，还要在持续创作中不断判断其应用价值与转化可能，这是对成功能力中更高阶检验。3 分钟的路演则是对 4 小时试错过程的终极提炼。现场项目是对学生成功能力的客观公正评价的基石。

关于教师定位：现场赛的裁判不仅是评审，更是“SITA 教育专家授渔成果”的观察者。我们观察学生在没有老师指导的情况下，如何独立与 AI 共创 4 小时并解决 3D 创作难题，学生的成果也是教师教育成果的映射。

WER 竞赛设计的准则：教育价值第一，能公正公平、科学地测出学生的能力和素养。

(v1.0, 2026, (c) WERS)