

2024年“中银杯”甘肃省职业院校技能大赛
高职学生组电子与信息类
全媒体综合技术应用赛项

竞
赛
任
务
书

(样题二)

工位号_____

一、竞赛须知

（一）考核时间为 240 分钟（4 小时）。

（二）任务分为全媒体素材采集与加工、全媒体内容制作与开发、全媒体作品聚合与发布、全媒体数据分析四项任务。

（三）竞赛任务中不得出现单位名称、选手名称等具有特殊意义的字符，一经发现，竞赛成绩为零，按作弊处理。

（四）全媒体综合实训与竞赛平台用于考核“全媒体可视化内容制作”、“全媒体传播与运营”模块竞赛，全媒体数据分析平台用于考核“全媒体数据分析”模块竞赛。

二、竞赛任务

【注：实操题共四项任务，请仔细查看任务描述，认真作答并按要求提交作品内容。】

任务一：全媒体素材采集与加工

（一）全媒体图片素材处理

请仔细观察U 盘中“全媒体素材采集与加工\图片处理\图片样例”中的“图 1”，利用 U 盘中“全媒体素材采集与加工\图片处理\图片素材”中所提供的素材制作样例图片，样例图片仅供参考，不得直接修改样例图片（制作完成的图片中不得出现样例字样），一经发现，该项成绩为零。图片样例如下：



图片处理要求如下：

1. 制作要求

- (1) 图形绘制，仅提供部分必要素材，选手需补全图片样例所示的所有元素（包括但不限于矢量图形、文字、拟物图形）。
- (2) 效果添加，包含图层样式、混合模式、滤镜等调整。
- (3) 排版布局，包含顺序、位置、大小、角度调整等。

2. 作品导出

- (1) 最终图片尺寸导出为 1920*1080 像素、分辨率为 300 像素/英寸、JPG 格式（图片成品文件大小不得超过 3MB）。
- (2) 参赛选手需保存图片及图片处理过程，即处理好的PSD 源文件、成品图片存到指定路径，具体请查看“附件 1”。

（二）全媒体视频素材处理

请仔细观察U 盘中“全媒体素材采集与加工/视频处理/视频样例”中所提供的视频样例“健体强国-样例”，利用利用U 盘中“全媒体素材采集与

加工/视频处理/视频素材”中的素材，完成视频处理要求中的各项内容，样例视频仅供参考，不得直接修改样例视频，一经发现，该项成绩为零。视频处理要求如下：

视频内容阐述：选手需参照样例视频，对《素材 1-强国》视频进行裁剪；使用AE 软件制作素材《时间》；最后使用PR 软件及格式工厂完成视频成片的输出。

视频处理要求：

1. 素材制作

- (1) 制作“时间”片头动画，片头时长为 10 秒。
- (2) 裁剪音乐《健体》，取 18s-28s；
- (3) 制作“健体强国”转场，时长为 5 秒；制作“2024年XX月XX日”片尾，时长为 5 秒。（时间为比赛时间）
- (4) 裁剪“素材 1-强国”视频，删除前 18s 视频内容和后 10s 内容。

2. 视频合成

- (1) 添加“时间”片头及已裁剪的“音乐 1”音频，音频结尾处音量逐渐降低。
- (2) 添加“健体强国”转场，转场前后分别添加黑场过渡。
- (3) 添加已裁剪的“素材 1-强国”视频，视频前后分别添加黑场过渡。
- (4) 添加“2024 年XX 月XX 日”片尾。

3. 作品导出

- (1) 最终视频导出尺寸为 16：9（分辨率 1920*1080）、帧速率为 25 帧/秒、MP4 格式（视频成片MP4 文件大小不得超过 80MB）。
- (2) 参赛选手需保留作品制作过程，即处理好的PR、AE 项目包（工程文件夹）、成品视频存到指定路径，具体请查看“附件 1”。

任务二：全媒体内容制作与开发

（一）全媒体可视化作品制作

利用全媒体综合实训与竞赛系统制作“寻找”全媒体可视化作品，完成场景模拟，动画交互效果。

打开电脑桌面“作品预览”链接，查看“寻找”样例作品，并仔细分析“寻找”图文分镜脚本，根据 U 盘中“全媒体内容制作与开发/全媒体可视化作品制作/素材”所提供的素材，使用全媒体综合实训与竞赛平台H5 专业版制作工具创作脚本所示作品。

全媒体可视化作品制作要求：

1. 页数一致；（舞台大小为 320*520）
2. 画面、内容及排版一致；
3. 动画内容及效果一致；
4. 交互方式及效果一致；
5. 音乐及音效一致；
6. 旋转模式及自适应模式一致；

全媒体可视化作品图文分镜脚本如下：

（备注：页号描述如：1、2、3……为页号；1-1、1-2、1-3……为第 1 个页面的第 1 个场景、第 2 个场景、第 3 个场景…）

页号	画面	描述	
1		页面场景	本页作为加载页面，即第一个页面。
		页面文案	加载中... 0%-100%
		动画描述	1. 背景直接进入； 2. 鱼以猫下方为起点，以猫的中心点逆时针旋转一圈，鱼尾部带有虚线路径； 3. 猫的双眼以猫眼眶为中心点跟随鱼旋转； 4. “加载中...” 尾部百分数从 0%-100%变化。
		交互逻辑	加载速率值为 100%后跳转至 P2 页。
		音乐音效	无
		页面切换	出现

页号	画面	描述	
2		页面场景	本页作为作品的第二个页面。
		页面文案	无
		动画描述	本页内容直接出现。
		交互逻辑	1. 本页开始禁止系统默认翻页行为； 2. 共 3 个梦想回顾内容，左右滑动可切换图片显示； 3. 点击“规则介绍”按钮进入 P3-1 页。
		音乐音效	开始播放背景音乐。
		页面切换	出现

页号	画面	描述	
3-1		页面场景	本页作为作品的第三个页面，第一个场景。
		页面文案	游戏说明 1. 清理城市垃圾，找到两个垃圾瓶及一个垃圾桶； 2. 等垃圾桶垃圾出现，用垃圾箱把垃圾瓶覆盖掉，即可实现丢进垃圾桶动画。
		动画描述	1. “游戏说明”背景页和文字同步放大出现； 2. “开始寻找”按钮 1 秒后缓慢出现。
		交互逻辑	点击“开始寻找”按钮跳转到 P3-2 页面。
		音乐音效	继续播放背景音乐。
		页面切换	出现

页号	画面	描述	
3-2		页面场景	本页作为作品的第三个页面，第二个场景。
		页面文案	10 秒
		动画描述	1. 画面可左右滑动； 2. “左右滑动画面寻找”文案持续闪烁； 3. 点击“开始寻找”后底下计时开始倒计时；
		交互逻辑	1. 倒计时设定 15 秒； 2. 点击垃圾或垃圾桶后会放大 1 倍；（共 2 个垃圾瓶、1 个垃圾桶） 3. 倒计时为 0 秒时跳转到 P3-3 页面； 4. 倒计时结束前垃圾桶和垃圾都被点击则跳转到 P3-4 页面；
		音乐音效	停止播放背景音乐，开始播放鼓点敲打音乐；鼓点敲打声前 5 秒匀速播放，后 5 秒加速播放。
		页面切换	出现

页号	画面	描述	
3-3		页面场景	本页作为作品的第三个页面，第三个场景。
		页面文案	闯关失败
		动画描述	1. 游戏失败页面缓入； 2. “再来一次”按钮循环上下跳动。
		交互逻辑	点击“再来一次”跳转到 P3-2 页，跳转后，P3-2 页面重新开始游戏。
		音乐音效	停止播放背景音乐，停止播放鼓点音乐，开始播放失败音乐 1 遍。
		页面切换	出现

页号	画面	描述	
3-4		页面场景	本页为作品的第三个页面，第四个场景。
		页面文案	无
		动画描述	1. 页面背景直接出现； 2. 下方垃圾桶及垃圾瓶缓入。
		交互逻辑	点击下方垃圾桶拖入到垃圾瓶上方即可播放上方垃圾进入垃圾桶动画，实现后进入 P3-5 页面。
		音乐音效	停止播放所有音乐。
		页面切换	出现

页号	画面	描述	
3-5		页面场景	本页为作品的第三个页面，第五个场景。
		页面文案	恭喜您
		动画描述	1. 游戏成功页面缓入； 2. “返回首页”按钮循环上下跳动； 3. 两侧烟花做循环顺序动画，放大缩小消失动画。
		交互逻辑	点击“返回首页”按钮即跳转到 P2 页面。
		音乐音效	本页只播放胜利音乐 1 遍，点击“返回首页”按钮后继续播放背景音乐。
		页面切换	出现

任务三：全媒体作品聚合与发布

（一）任务描述

使用全媒体综合实训与竞赛系统创作图文作品，如下图所示：



将实操题竞赛任务所制作的图片、视频、全媒体可视化作品与所提供的文稿相结合，按照一定要求进行排版，使文稿符合全媒体作品传播需求。

（二）任务要求

1. 使用全媒体综合实训与竞赛系统创建**图文作品**，将 U 盘中所提供的“健体强国-文案”文稿中内容复制至文本编辑框中，并合理规划全媒体文案的图文版式。

2. 运用图文排版工具，完成文章的排版，要求：字体-微软雅黑，字号-16px，段落两端对齐，首行缩进 2 个字符，小标题前后距离 15、加粗、居中对齐，图片居中对齐，视频居中对齐；

3. 进行文章的美化，并将**任务一全媒体素材采集与加工**中处理的图片、视频上传至平台，并将其合理插入文稿中，要求图片、视频插入合理，排版美观整洁。

4. 作品命名请查看“附件 1”。

任务四：全媒体数据分析

请仔细观察U 盘中“赛题素材/全媒体数据分析”文件夹中的**某平台财经投资数据**数据，使用全媒体数据分析平台对所提供的数据源进行相关数据分析及撰写数据分析报告，具体如下：

（一）任务背景

对于商家来说，数据分析在其中是非常重要的，产品管理、价格管理、营销管理等都需要应用到数据分析，利用数据分析来发现产品陈列问题、上新的有效率、营销手段的有效性等等，有效提升店铺的销售收入和 sales 能力。

（二）任务要求

1. 数据分析

使用融媒体数据分析系统平台中“看板”制作对应图表，对数据探索式分析，找到有价值的信息，改善并提升店铺的经营能力。

（1）制作看板

选取数据可视化分析的图表及参赛选手认为需要添加的图表制作看板，对分析指标进行统一展示。要求参赛选手自行决定看板要展示的具体内容以及看板的布局，制作美观清晰的看板。

2. 数据分析报告

使用融媒体数据分析系统平台中“故事板”以报告的形式完整呈现数据分析的过程、结论及建议。要求格式规范，逻辑清晰，结构合理，观点明确，有理有据，结论符合实际，优化建议可行，为提升店铺的经营能力提出合理、可行性建议。

-
- (1) 数据分析的步骤和结果的呈现，并进行分析说明。
 - (2) 归纳总结数据分析结果，并根据分析结果给出合理的建议。

附件 1:

作品提交及命名要求

按照任务模块，需在竞赛平台上提交全媒体可视化作品、全媒体聚合作品、全媒体数据分析作品，在 U 盘中提交全媒体素材处理作品。作品提交方式请留意注意事项作品提交示意图。

全媒体综合实训与竞赛平台提交作品：包含任务二中全媒体可视化作品、任务三全媒体聚合作品，需使用队长账号（默认是 A 账号，例如 T5099A）进行提交，作品分别命名为“座位号-全媒体可视化作品”、“座位号-全媒体聚合作品”。（示例：99-全媒体可视化作品、99-全媒体聚合作品）。

全媒体数据分析平台提交作品：包含任务四中全媒体数据分析中的数据分析结果及数据分析报告，作品要求在私人空间完成，完成之后，无需单独提交，保存在账号中即可。作品分别命名为“座位号-全媒体数据分析”、“座位号-全媒体数据分析报告”。（示例：99-全媒体数据分析、99-全媒体数据分析报告）。

U 盘中提交作品：包含任务一中全媒体图片素材处理作品、全媒体视频视频处理作品。作品分别命名为“座位号-全媒体图片素材处理作品”、“座位号-全媒体视频素材处理作品”（示例：99-全媒体图片素材处理作品、99-全媒体视频素材处理作品）。U 盘中提交作品的目录如下：

注：无需删除 U 盘原有内容。

文件夹名称		包含内容
U 盘	座位号-全媒体图片素材处理作品 (99-全媒体图片素材处理作品)	包含制作图 1 的成品图片及 PSD 源文件，共 2 个文件。
	座位号-全媒体视频素材处理作品 (99-全媒体视频素材处理作品)	包含 AE 的工程源文件、PR 工程源文件及完成的视频成片，2 个文件夹和 1 个视频文件。