

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

(样题三)

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\图片预览”中的“图片样例”，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。

图片处理要求如下：



1. 处理要求

(1) 根据样例进行图形绘制、效果添加、排版布局等，直至补全样例图片所示的所有元素（包括但不限于矢量图形、文字、拟物图形）。

(2) 最终导出图片尺寸为 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 5M）。

（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/视频预览”中所提供的视频预览“视频样例”，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，对所提供的素材进行裁剪；使用 AE 软件完成视频特效制作；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“劳动”片头，时长为 10 秒整。
- (2) 制作“劳动快乐 劳动幸福”转场，时长为 5 秒整。
- (3) 制作“XX 年XX 月XX 日”片尾（日期为竞赛日期），时长为 5 秒整。
- (4) 裁剪“劳动者”视频，保留前 45 秒 20 帧。
- (5) 裁剪“音乐（1）” 37 秒 10 帧-47 秒 10 帧。
- (6) 裁剪“音乐（2）”从 36 秒 10 帧-1 分 21 秒 25 帧。
- (7) 抠像“素材（1）”、“素材（2）”。

2. 视频合成

(1) 添加“劳动”片头，片头音乐放已裁剪“音乐（1）”，“音乐（1）”结尾 1 秒整做声音渐隐。

(2) 添加“劳动快乐 劳动幸福”转场，转场图层上添加“素材（2）”效果前 10 秒。

(3) 添加已裁剪的“劳动者”视频及已裁剪“音乐（2）”，视频首部、尾部分别添加交叉溶解、黑场过渡（溶解转场长度统一为 1 秒）；“音乐（2）”尾部 30 帧做渐隐。

(4) 在视频图层上方添加“素材（1）”，0 秒-1 秒显示，1 秒-2 秒向屏幕右下角移动（注：运动轨迹有弧线效果），随后做循环播放直至视频结束（本视频“素材（1）”共循环播放 7 次）。

(5) 添加“XX 年XX 月XX 日”片尾（日期为竞赛日期）。

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（视频成片文件大小不得超过 80M），视频比例与样例视频一致。

(2) 选手需保留作品制作过程，即 PR、AE 项目包（工程文件）导出，与成品视频一同存放至指定路径（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“五一”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“五一”样例作品，并仔细分析

“五一”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；

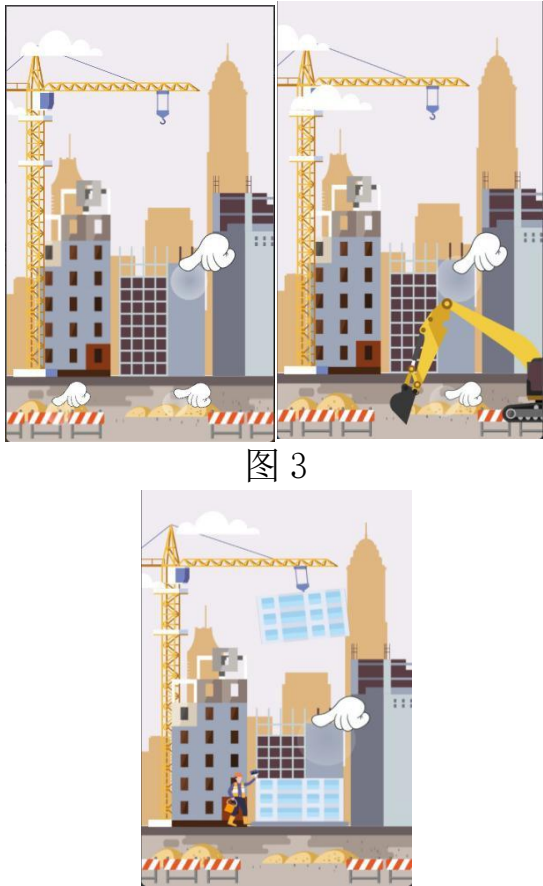
全媒体可视化作品图文分镜脚本如下：

（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，即第一页面。
		页面文案	无
		动画描述	1. 背景框以跑马灯的形式循环运动； 2. “工人”图片素材浮入舞台； 3. 进度条从左向右进行增长； 4. “加载中”后三个点无限循环； 5. 两个“灯笼”图片素材循环闪。
		交互逻辑	动画定格同时自动跳转到第 2 页。
		音乐音效	1. 本页暂停音乐； 2. 本作品所有页面背景音乐按钮在左上角出现。
		页面切换	缓入。

页号	画面	描述	
2		页面场景	本页作为首页画面，即第二页面。
		页面文案	无
		动画描述	背景框以跑马灯的形式循环运动。
		交互逻辑	“五一劳动”“建筑大挑战”的素材循环放大缩小并循环播放。 - 点击向左向右的箭头，可以自由向左向右滑动，向左滑动依次是“劳动达人”问答挑战赛“建筑大挑战”。 - 在正上方的数字对应着不同的页面，“劳动大人 问答挑战赛”是第一画面，“建筑大挑战”是第二画面。 - 点击“开始答题”“答题规则”会进入到对应的答题页面和规则页面。
		音乐音效	继续播放背景音乐。
		页面切换	缓入。

页号	画面	描述	
3	3-1  3-2 	页面场景	本页作为“劳动达人问答挑战赛”页面，即第三个页面；
		页面文案	1. 国务院发布 2023 年五一劳动节放假安排一共几天？ A. 2 B. 3 C. 4 D. 5 答案 D 2. 热爱劳动吧。没有一种力量能象劳动，既集体、友爱、自由的劳动的力量那样使人成为伟大和聪明的人。这是哪位名人说的呢？ A. 高尔基 B. 马克思 C. 恩格斯 D. 列宁 答案 A 3. 五一劳动节又被称为____？ A. 国际示威游行日 B. 国际劳动节 C. 国际劳动节，国际示威游行日 D. 人民节 答案 C 4. 五一劳动节的爆发是由于美国工人，要求多少小时的工作制？ A. 6 小时 B. 8 小时 C. 10 小时 D. 12 小时 答案 B 5. 我国劳动法规定禁止用人单位招用，未满____岁的未成年人？ A. 16 B. 15 C. 17 D. 18 答案 A 6. 《中华人民共和国劳动法》是从那一年开始实施？ A. 1993 B. 1995 C. 1989 D. 1994 答案 B 7. 五一国际劳动节在那一年被确立____？ A. 1983 B. 1989 C. 1985 D. 1896 答案 B 8. 我国劳动节法定节假日为____天？ A. 2 B. 3 C. 4 D. 1 答案D
		动画描述	点击“开始答题”按钮后页面向下移动。
		交互逻辑	1. “劳动达人问答挑战赛”总分为 100 分，其中前六题的分值为 10 分，第七第八题的分值为 20 分； 2. 当点击选项时候，手指按下显示黑色的边框，当手指抬起时，黑色的边框消失； 3. 选择答案时，当答案错误时，错误的标志会缓入舞台，当答案正确时，正确的标志同样会缓入舞台； 4. 当正确或者错误的标志出现之后，停留 3 秒才能进入下一题的答题界面； 5. 每一道题只能回答一次，当点击完之后，无法进行再次点击； 6. 背景框以闪烁的方式循环播放； 7. 题目选项从左到右依次出现； 8. “答题成绩”缓入舞台，彩带元素闪烁的播放，圆盘后面的彩光循环播放。
		音乐音效	继续播放背景音乐。
		页面切换	缓入。

页号	画面	描述	
4-1	图 1图 2  图 3	页面场景	本页作为“建筑大挑战”页，即第四个页面。 注：4-1、4-2、4-3 页面为 P4 页面左右内容，不得分页制作。
		页面文案	无
		动画描述	1. 左边建筑和吊机从左移入；右边建筑从右边移入；中间建筑和围栏浮入舞台； 2. 手指放大进入舞台；手指以手腕为锚点循环上下旋转运动，并且手指下方圆圈循环从小放大消失； 3. 挖掘机从右边进入到对应的沙土位置，挖掘机机臂挖土的动画；对应的沙土逐渐消失； 4. 刷墙工人从左移入，并且 3 秒后从左移出；刷墙工人以手臂为锚点，拿刷子的手上下摆动，拿桶的手左右摆动； 5. 架子工人从右移入，并且 3 秒后从右移出；刷墙工人以小手臂为锚点，拿锤子的手上下摆动；钉子锤入的动画； 6. 中间的房子从钢筋架逐渐消失，并且房子逐渐显示； 7. 吊机的钩子和吊机钩的房子以钩子上方中心为锚点左右循环摆动。
		交互逻辑	1. 点击沙土对应的手指播放挖掘机的动画（动画描述 3），并且手指消失；（图 2） 2. 第一次点击房子对应的手指时，刷墙工人从左移入并播放刷墙工人的动画（动画描述 4），播放吊机的动画（动画描述 7），1.5 秒后房子底部缓入（沙土对应的手指消失）。第二次点击房子对应的手指时，吊机上的房子垂直掉落，掉落结束后，当房子的旋转度数大于 10 度跳转到 4-2 页，当房子的旋转度数小于 10 度时吊机上出现新的房子。第三次点击房子对应的手指时，吊机上的房子垂直掉落，掉落结束后，当房子的旋转度数大于 10 度跳转到 4-2 页，当房子的旋转度数小于 10 度时刷墙工人从左移入并播放刷墙工的动画，架子工人从右移入并播放架子工人的动画，（动画描述 5），播放房子建成的动画（动画描述 6）。（播放完房子建成的动画时，未点击沙土对应的手指放大显示）（图 3）； 3. 点击完房子和沙土对应的手指跳转到 4-3 页。
		音乐音效	继续播放背景音乐。
		页面切换	缓入。

页号	画面	描述	
4-2		页面场景	本页作为“建筑大挑战”页第四个页面，即第二个画面。
		页面文案	1. 返回首页； 2. 再来一次。
		动画描述	整个页面缓入。
		交互逻辑	1. 点击“返回目录”跳转至 P2 页面； 2. 点击“再来一次”跳转至 4-1 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	
4-3		页面场景	本页作为“建筑大挑战”页第四个页面，即第三个画面。
		页面文案	1. 返回首页； 2. 再来一次。
		动画描述	1. 整个页面缓入； 2. 奖杯的彩带循环闪烁。
		交互逻辑	1. 点击“返回目录”跳转至 P2 页面； 2. 点击“再来一次”跳转至 4-1 页面。
		音乐音效	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“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。