

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

(样题一)

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 1

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“消防-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-消防人员》视频进行裁剪；使用 AE 软件制作素材《救火啦！》；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“救火啦！”片头动画，片头时长为 10 秒。
- (2) 裁剪音乐《音乐 1》，取 0s-10s；
- (3) 制作“消防安全！人人有责！”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-消防人员”视频，删除前 46 秒 12 帧。

2. 视频合成

- (1) 添加“救火啦！”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“消防安全！人人有责！”转场，转场前后分别添加黑场过渡。
- (3) 添加已裁剪的“素材 1-消防人员”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

点击电脑桌面快捷方式“作品预览”查看样例作品，并仔细分析“投篮训练”图文分镜脚本，根据U 盘“赛题素材/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系统（H5 专业版）制作图文分镜脚本所示作品。（以样例链接为参考，制作任务书中所示作品）

制作要求：

1. 页数、画面、内容及排版一致。
2. 动画、交互方式内容及效果一致。
3. 音乐、音效、旋转模式及自适应模式一致。
4. 舞台尺寸设置为：320*520，帧速为：12 帧/秒，禁止舞台动画循环。
5. 作品要求：利用所提供的素材进行场景的创建，对素材进行位置调整等操作，按照内容要求实现各种逻辑判断，如改变属性、判断等，从而完成规定的效果，注意不要遗漏素材。
6. 作品查看与命名提交：使用平台预览运行作品，对作品进行查看、排错；运行无误后，进行发布提交作品，具体请查看“附件 1”。

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，第一页面。
		页面文案	加载中...100%
		动画描述	1. 背景直接出现； 2. 左上方云从左侧移入，右下方云从右侧移入（云先后间隔 0.3 秒）； 3. 屏幕中间三个圆球从左到右做循环放大缩小动画（模拟呼吸灯）； 4. “加载中...”后百分数从“0%-100%”进行增长。
		交互逻辑	加载进度 100%后自动跳转至 P2 页面。
		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	   图 1 图 2 图 3	页面场景	本页为第二页面。
		页面文案	小规则： 1. 点击“全景中热点”按钮即可进入记忆； 2. 点击“去训练”按钮即可去训练。
		动画描述	1. 虚拟现实全景图片以小行星视图进入； 2. “去训练”、“小规则”按钮直接出现，全景图片中红色房子处“热点”直接出现（效果为左侧图 1）。
		交互逻辑	1. 点击“去训练”按钮即跳转P3-1 页； 2. 点击“小规则”按钮，上方出现小规则提示（效果为左侧图 2），小规则提示中点击“红叉”按钮小规则提示即消失； 3. 点击全景图片中热点后即出现记忆不褪色界面（效果为左侧图 3），要求如下： 4. “记忆不褪色”文字，文字以打字机方式且依次滚动进入； 5. 中间 5 张图片为轮播图效果，可左滑右滑切换图片显示； 6. 左滑右滑文字上方小球左右移动（小球移动范围取决于矩形长度）； 7. 点击“返回全景”即恢复虚拟现实界面（效果为左侧图 1）。 本页之后禁止默认翻页（禁止上滑下滑翻页功能）。 注：以上内容为P2 页面所有内容，不得分页制作。
		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	 图 1  图 2	页面场景	本页为第三页面的第一个场景。
		页面文案	投篮小游戏-游戏规则： 1. 共 9 个篮球，总分为 90 分。（每球 10 分） 2. 共两个球筐。（红、绿球筐，投入对应颜色篮球则记分一次。） 3. 篮球每 3 秒进入 1 批。（1 批为 3 个篮球，共 3 批；每批投完后 3 秒自动进入下一批。）
		动画描述	1. 背景直接出现； 2. 左上方树从左侧移入； 3. 红球筐、绿球框做循环显示动画；人物做循环投篮动作； 4. “刺激篮球”以下方为锚点循环放大缩小； 下方房子从下侧移入；小气车从左侧移入（尾气以右侧为锚点做循环放大消失动画）。
		交互逻辑	1. 点击“规则介绍”按钮即出现游戏规则提示（效果为左侧图 2）； 2. 点击“开始挑战”按钮即可进入 P4。 注：以上内容为 P3 页面所有内容，不得分页制作。
		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		页面场景	本页为第四个页面。
		页面文案	无。
		动画描述	背景直接出现。
		交互逻辑	1. 进入到页面后，倒计时自动开始计时（时间为3秒），3秒后三个篮球从右侧进入舞台（篮球分为红、绿两个颜色，且随机出现），篮球移入舞台停止后，提示小手动画播放一次； 2. 红、绿篮球都可自由拖动，拖入红球筐或绿球框中间白色正方形处即可判断是否得分（条件为“绿篮球对应绿球框”“红篮球对应红球筐”）；左上方为得分文本（每个篮球10分，共9个篮球，满分90分）； 3. 右上方为轮次显示（计时器时间到，轮次加1，共3轮次，每轮3个篮球）； 5. 9个篮球全部投完，即可跳转到P4页面； 6. 点击“返回”按钮即可进入P2-1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	
5		页面场景	本页为第五个页面。
		页面文案	得分：0-90 称号：青铜 黄金 钻石
		动画描述	1. 背景直接出现； 2. 落叶有规则循环下落并消失； 3. 烟花有规则循环闪烁。
		交互逻辑	1. “得分”项取值为P3 页面得分值； 2. 称号根据分数分段位，小于等于 50 为青铜，小于等于 70 为黄金，小于等于 90 为钻石； 3. 点击“返回首页”按钮即可进入P2 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“消防救火-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来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销售能力。

（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。