|  |
| --- |
| **2017年数字影音后期制作技术竞赛规程**2017年阜阳市中职大赛阜阳工业经济学校赛点  |
|  |
| **一、竞赛目的** 通过竞赛，检验参赛选手在数字影视后期制作过程中的素材管理、影视编辑、影视合成、音频处理能力和影视短片制作能力。搭建影音后期制作产教结合、校企合作平台，营造数字影视后期制作技术人才成长的良好环境，加快高素质影视后期制作人才的培养。**二、竞赛和组队方式****（一）竞赛方式**1.本赛项为个人赛。2.本赛项比赛时间4个小时。**（二）组队方式** 参赛选手须为2016年在籍中职学生，年龄21周岁（当年）以下，来自同一院校的参赛选手不得超过10人。**三、竞赛内容****（一）竞赛简介**竞赛内容覆盖影视节目后期制作相关流程，分命题制作与创意制作两个部分：1.命题制作。利用本届大赛组委会提供的计算机设备和软件，在专用的数字影视后期制作竞赛平台上，依据影视节目后期制作流程完成素材管理、影视编辑、影视合成、音频处理的四个单项任务。2.创意制作。利用本届大赛组委会提供的计算机设备和软件，在专用的数字影视后期制作技术竞赛平台上完成一个短片制作综合任务。**（二）竞赛内容**本竞赛命题制作与创意制作两个部分、五个模块涉及的主要知识和技能点如下：第一模块：素材管理（1）素材搜集（2）文档建立（3）导入素材（4）建立序列（5）音、视频格式转换第二模块：影视编辑（1）建立视频剪辑项目（2）剪辑视频素材（3）视频转场特效运用（4）视频滤镜运用（5）简单字幕制作第三模块：影视合成 （1）基础动画制作（2）摄像机运动效果制作（3）三维运动效果制作（4）运动跟踪效果制作（5）高级视频效果制作（6）字幕特效制作第四模块：音频处理（1）音频降噪（2）音色修正和音效制作（3）音量、声像调整（4）配音、背景音乐、音效多轨合成（5）动态压缩处理第五模块：短片制作（1）片头、片尾制作（2）视频短片编辑（3）特效制作（4）音视频合成（5）字幕制作（6）影视节目输出比赛形式：参赛选手在大赛组委会提供的软硬件环境下、在专用的数字影视后期制作竞赛平台上，根据提供的素材及制作要求在比赛时间内完成素材管理、影视编辑、影视合成、音频处理的四个单项任务和一个短片制作综合任务。选手可以在比赛时限内合理分配每个模块的制作时间。完成的视频文件必须能完全脱离原制作环境播放。四、竞赛规则1．参赛选手必须是符合有关规定要求的中等职业学校广播影视节目制作、计算机应用等相关专业的全日制在校生。如发现参赛选手资格不符，比赛组委会将取消其参赛资格2．报名确认后，原则上不得更换参赛选手。3．参赛选手须提前10分钟入场，入场必须佩戴参赛证并出示身份证，按抽签确定的机位入座，将参赛证和抽签号置于台桌左上角备查。参赛选手不得携带任何通讯工具、电子存储设备及参考资料进入赛场。迟到超过30分钟不得入场。4．选手在竞赛中应注意随时存盘。参赛选手必须按比赛任务书上的要求存储全部数据，不按要求存储数据或导致数据丢失者按成绩无效处理。5．竞赛过程中如发生机器故障，必须经裁判确认后方能更换机位；竞赛过程中发现问题，选手应该当场提出。选手提交的作品中不能包含作者个人、学校、城市等信息，否则取消竞赛资格。6．竞赛过程中，选手若需休息、饮水或去洗手间，一律计算在操作时间内。7．如果选手提前结束竞赛，应举手向裁判员示意提前结束。竞赛终止时间由裁判员记录在案，选手提前结束比赛后不得再进行任何操作。8．参赛选手应着装整洁，讲文明礼貌。参赛选手应严格遵守赛场纪律、维护赛场秩序，服从裁判管理，并具有良好的职业素养和安全意识。五、评分原则及奖项设定（一）评分方法的制订原则1．按照职业岗位要求，全面评价参赛选手职业能力，本着“科学严谨、公平公正公开、可操作性强”的原则制定评分标准。2．分配因素权重上着力区分重要与非重要因素，区分主客观评分因素，确定评分因素上兼顾五个模块内容。3．评分细则在整个评分标准中占有十分重要的地位，是评分标准的核心内容。评分细则制定上充分考虑科学、合理性。（二）评分方法1．分模块计分，然后按权重比计算得出总分；2．评定的主要要素为作品的制作技术、视觉艺术效果和创意设计。表1 评分标准

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 模块号 | 模块内容 | 判分内容 | 模块分 | 权比 | 总分 |
| 一 | 素材管理 | 素材搜集 | 100 | 5% | 100 |
| 文档建立 |   |   |
| 导入素材 |   |   |
| 建立序列 |   |   |
| 音、视频格式转换 |   |   |
| 二 | 影视编辑 | 建立视频剪辑项目 | 100 | 20% |   |
| 剪辑视频素材 |   |   |
| 视频转场特效运用 |   |   |
| 视频滤镜运用 |   |   |
| 简单字幕制作 |   |   |
| 音视频合成 |   |   |
| 三 | 影视合成 | 基础动画制作 | 100 | 30% |   |
| 摄像机运动效果制作 |   |   |
| 三维运动效果制作 |   |   |
| 运动跟踪效果制作 |   |   |
| 高级视频效果制作 |   |   |
| 字幕特效制作 |   |   |
| 四 | 音频处理 | 音频降噪 | 100 | 15% |   |
| 音色修正和音效制作 |   |   |
| 音量、声像调整 |   |   |
| 配音、背景音乐、音效多轨合成 |   |   |
| 动态压缩处理 |   |   |
| 五 | 短片制作 | 片头、片尾制作 | 100 | 30% |   |
| 视频短片编辑 |   |   |
| 特效制作 |   |   |
| 音视频合成 |   |   |
| 字幕制作 |   |   |
| 影视节目输出 |   |   |

   五、申诉与仲裁（一）申诉1.参赛队对不符合竞赛规定的设备、工具和软件，有失公正的评判、奖励，以及对工作人员的违规行为等可提出申诉。2.申诉应在竞赛结束后2小时内提出，超时不予受理。申诉时，应按照规定的程序由参赛队领队向相应赛项裁判委员会递交书面申诉报告。报告应对申诉事件的现象、发生的时间、涉及到的人员、申诉依据与理由等进行充分、实事求是的叙述。事实依据不充分、仅凭主观臆断的申诉不予受理。申诉报告须有申诉的参赛选手、领队签名。3.赛项裁判委员会收到申诉报告后，应根据申诉事由进行审查，6小时内书面通知申诉方，告知申诉处理结果。如受理申诉，要通知申诉方举办听证会的时间和地点；如不受理申诉，要说明理由。4.申诉人不得无故拒不接受处理结果，不允许采取过激行为刁难、攻击工作人员，否则视为放弃申诉。申诉人不满意赛项裁委会的处理结果的，可向大赛赛区仲裁委员会提出复议申请。（二）仲裁大赛采用两级仲裁机制。赛项设仲裁工作组，赛区设仲裁委员会。赛项仲裁工作组接受由代表队领队提出的对裁判结果的申诉。大赛执委会办公室选派人员参加赛区仲裁委员会工作。赛项仲裁工作组在接到申诉后的2小时内组织复议，并及时反馈复议结果。申诉方对复议结果仍有异议，可由省（市）领队向赛区仲裁委员会提出申诉。赛区仲裁委员会的仲裁结果为最终结果。   |