

AIGC检测 · 全文报告单

NO:CNKIAIGC2026SJ_20260534126536

检测时间:2026-05-14 19:01:06

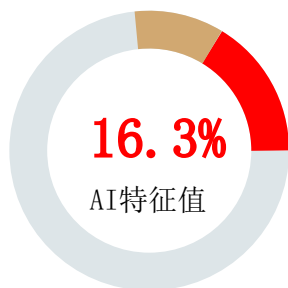
篇名: H5交互设计《技·梦千年》的设计与制作

作者: 张晶晶

单位:

文件名:

全文检测结果



AI特征值: 16.3%
AI特征字符数: 2428
总字符数: 14900

- AI特征显著 (计入AI特征字符数)
- AI特征疑似 (未计入AI特征字符数)
- 未标识部分

AIGC片段分布图

前部20%

AI特征值: 3.3%

AI特征字符数: 485

中部60%

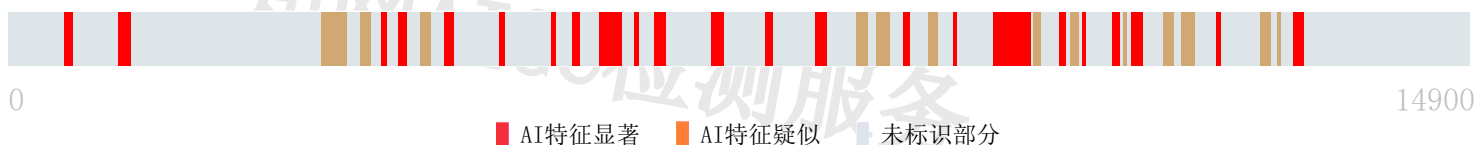
AI特征值: 9.8%

AI特征字符数: 1456

后部20%

AI特征值: 3.3%

AI特征字符数: 485



分段检测结果


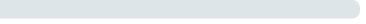
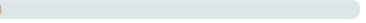





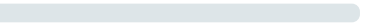

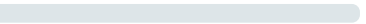



















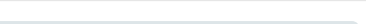


| 序号 | AI特征值 | AI特征字符数/章节(部分)字符数 | 章节(部分)名称 |
|----|-------|-------------------|----------|
| 1 | 16.3% | 2428 / 14900 | 论文全文 |

1. 论文全文

AI特征值: 16.3% AI特征字符数 / 章节(部分)字符数: 2428 / 14900

片段指标列表

| 序号 | 片段名称 | 字符数 | |
|----|------|-----|------|
| 1 | 片段1 | 95 | 0.6% |

| | | | | | |
|----|------|-----|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 2 | 片段2 | 142 |  |  | 1.0% |
| 3 | 片段3 | 271 |  |  | 1.8% |
| 4 | 片段4 | 116 |  |  | 0.8% |
| 5 | 片段5 | 59 |  |  | 0.4% |
| 6 | 片段6 | 89 |  |  | 0.6% |
| 7 | 片段7 | 122 |  |  | 0.8% |
| 8 | 片段8 | 99 |  |  | 0.7% |
| 9 | 片段9 | 66 |  |  | 0.4% |
| 10 | 片段10 | 51 |  |  | 0.3% |
| 11 | 片段11 | 77 |  |  | 0.5% |
| 12 | 片段12 | 234 |  |  | 1.6% |
| 13 | 片段13 | 55 |  |  | 0.4% |
| 14 | 片段14 | 127 |  |  | 0.9% |
| 15 | 片段15 | 130 |  |  | 0.9% |
| 16 | 片段16 | 86 |  |  | 0.6% |
| 17 | 片段17 | 117 |  |  | 0.8% |
| 18 | 片段18 | 124 |  |  | 0.8% |
| 19 | 片段19 | 139 |  |  | 0.9% |
| 20 | 片段20 | 76 |  |  | 0.5% |
| 21 | 片段21 | 109 |  |  | 0.7% |
| 22 | 片段22 | 49 |  |  | 0.3% |
| 23 | 片段23 | 74 |  |  | 0.5% |
| 24 | 片段24 | 70 |  |  | 0.5% |
| 25 | 片段25 | 100 |  |  | 0.7% |
| 26 | 片段26 | 87 |  |  | 0.6% |
| 27 | 片段27 | 57 |  |  | 0.4% |
| 28 | 片段28 | 90 |  |  | 0.6% |
| 29 | 片段29 | 75 |  |  | 0.5% |
| 30 | 片段30 | 92 |  |  | 0.6% |
| 31 | 片段31 | 46 |  |  | 0.3% |
| 32 | 片段32 | 85 |  |  | 0.6% |
| 33 | 片段33 | 47 |  |  | 0.3% |
| 34 | 片段34 | 124 |  |  | 0.8% |
| 35 | 片段35 | 116 |  |  | 0.8% |

| | | | | |
|----|------|-----|------------------------|------|
| 36 | 片段36 | 149 | <div><div></div></div> | 1.0% |
| 37 | 片段37 | 51 | <div><div></div></div> | 0.3% |
| 38 | 片段38 | 121 | <div><div></div></div> | 0.8% |
| 39 | 片段39 | 49 | <div><div></div></div> | 0.3% |
| 40 | 片段40 | 110 | <div><div></div></div> | 0.7% |

原文内容

本科毕业设计报告
H5交互设计《技·梦千年》的
设计与制作
学 院： 艺术设计学院
专业（班级）： 数字媒体艺术（22数字媒体1）
作者（学号）： 张晶晶（52208051016）
指导教师： 何秋言（副教授）
2026年4月
蚌埠学院教务处制

目 录

摘要 1

Abstract 2

1 绪论 3

1.1 课题背景 3

1.2 课题目的和意义 3

1.2.1 课题目的 3

1.2.2 课题意义 4

1.3 国内外发展现状 4

1.3.1 国内研究现状 4

1.3.2 国外研究现状 5

2 课题调研与分析 6

2.1 前期调研与定位 6

2.1.1 前期调研 6

2.1.2 课题定位 6

2.2 课题调研案例分析 7

2.2.1案例1分析 7

2.2.2案例2分析 8

3 H5交互设计《技·梦千年》的设计与制作创作过程 9

3.1 创作整体思路 9

3.1.1 本课题的重点 9

3.1.2 本课题的难点 10

3.2 设计创作过程 10

| | |
|-----------------|----|
| 3.2.1 整体的框架设计 | 10 |
| 3.2.2 元件制作与界面设计 | 12 |
| 3.3 交互制作 | 12 |
| 3.4设计衍生品制作 | 13 |
| 4 总结 | 15 |
| 4.1 设计成果总结 | 15 |
| 4.1.1 多元融合与深度创新 | 15 |
| 4.1.2 交互设计的创新 | 15 |
| 4.2 展望 | 16 |
| 参考文献 | 17 |
| 附录 作品展板 | 18 |
| 致谢 | 19 |

H5交互设计《技·梦千年》的设计与制作

摘要：随着数字技术的快速发展，传统文化传播方式面临深刻变革，杂技艺术作为中国非物质文化遗产的重要组成部分，其传播长期受限于线下演出与单向媒介，难以有效触达年轻受众，导致文化传承面临困境。现有H5交互设计研究多集中于商业营销或静态文化遗产，针对杂技这类动态表演艺术的数字化呈现缺乏系统探索。为此，本研究以临泉杂技文化为内容核心，设计并制作了H5交互作品《技·梦千年》，旨在通过二维动画与交互技术的融合，构建一套兼具文化性与互动性的数字化传播方案。作品围绕杂技的历史溯源、技艺展示与匠人精神展开，借助软件完成设计，最终输出为可在移动端流畅运行的H5页面。研究发现，轻量化的交互形式能够有效还原杂技表演的动态美感，用户通过互动操作参与叙事，增强了文化认知的沉浸感与代入感。本课题验证了H5在动态表演类非遗传播中的可行性，为杂技文化的数字化传承提供了具体设计路径与实践参考，同时也为其他传统表演艺术的交互转化提供了可借鉴的方法论。

关键词：H5交互；传统文化；杂技艺术；数字化传播

蚌埠学院本科毕业论文（设计）

蚌埠学院本科毕业设计报告

Design and Production of the H5 Interactive Design for “Acrobatics: A Millennium Dream”

Abstract: With the rapid advancement of digital technology, traditional modes of cultural dissemination are undergoing profound transformation. As a vital component of China's intangible cultural heritage, acrobatic art has long been constrained by offline performances and one-way media channels, making it difficult to effectively reach younger audiences and leaving cultural inheritance in a challenging position. Existing research on H5 interactive design has largely focused on commercial marketing or static cultural heritage, with a notable lack of systematic exploration into the digital presentation of dynamic performing arts such as acrobatics. In response to this gap, the present study takes Linquan acrobatic culture as its core content and designs an H5 interactive work titled “A Millennium of Skill and Dreams,” aiming to construct a digital communication solution that integrates cultural depth with interactivity through the combination of two-dimensional animation and interactive technology. The work is structured around the historical origins of acrobatics, the demonstration of performance skills, and the spirit of craftsmanship. It was completed using relevant design software and ultimately delivered as an H5 page capable of running smoothly on mobile devices. The study finds that lightweight interactive formats can effectively recreate the dynamic aesthetic of acrobatic performances, and that users' participation in narrative through interactive operations enhances their sense of immersion and engagement in cultural understanding. This research validates the feasibility of

H5 as a medium for disseminating intangible cultural heritage rooted in dynamic performance arts, provides concrete design pathways and practical references for the digital inheritance of acrobatic culture, and offers a replicable methodology for the interactive transformation of other traditional performing arts.

Keywords: H5 Interaction, Traditional Culture, Acrobatic Art, Digital Communication

张晶晶: H5交互设计《技·梦千年》的设计与制作

蚌埠学院本科毕业论文（设计）

H5交互设计《技·梦千年》的设计与制作

1 绪 论

1.1 课题背景

传统杂技承载着技艺传承、身体美学与民族记忆，但其传播长期依赖线下演出、节庆活动和静态宣传，受时间、地域与观看场景限制较强，观众往往只能停留在对高难动作的表层惊叹，难以进一步理解其历史脉络与匠人精神。中国杂技从先秦角抵、俳优等原始表演形态发展而来，在汉代百戏体系中逐步定型，后又在当代非遗语境中完成文化身份的再阐释，这一历时性演变说明杂技本身就具有适应时代媒介转换的文化特征，非物质文化遗产保护政策的实行让杂技实现了文化身份的重新定义，借助将其列入国家级非物质文化遗产名录、建立传承人制度等一系列举措，杂技的文化正统性以及民族象征意义得到强化。研究显示，社会变迁以及全球化浪潮共同塑造了杂技的文化身份，当代杂技正凭借把传统技艺保护与现代表达形式相结合，在文化传承与创新发展之间努力寻求平衡。这一演变过程为非物质文化遗产保护提供了典型案例，还呈现了传统文化在现代性语境下的适应性转型路径[1]。

在这一背景下，H5技术与传统杂技文化具有较高适配性。H5依托移动端传播，可整合文字、动态图像、音频、视频与交互反馈，将杂技的动作节奏、舞台氛围和故事叙事转化为可浏览、可触发、可参与的数字体验，弥补传统传播中展示单一、参与不足的问题。对于《技·梦千年》而言，采用H5形式不仅有助于突破时空边界，增强年轻受众的接触意愿，也能通过场景化界面与沉浸式交互，让用户在观看与操作过程中建立对杂技文化的情感认同。

1.2 课题目的和意义

1.2.1 课题目的

本课题的研究目标，在于探索《技·梦千年》这一H5作品的设计与制作方法，构建兼顾文化传播、视觉叙事与交互体验的创作路径。课题以临泉杂技文化为核心内容，围绕题材提炼、信息架构、界面风格、动态表现和交互逻辑展开实践，重点解决杂技艺术中历史内涵、技艺展示与用户参与之间的转化问题，使作品不仅呈现杂技之技，也能传达其由力的炫示走向意的表达这一当代审美转向[2]。

在具体目标上，课题将形成一套适用于传统表演艺术数字化呈现的H5设计方法，包括文化内容的可视化组织、动态插画与页面节奏的统一、交互反馈的情境化设计，以及多软件协同下的制作流程优化。数字技术在新时代文化传播中强调内容阐释、媒介融合与用户参与的协同推进，为传统文化实现更广泛、更具亲和力的表达提供了现实路径[3]。因此，《技·梦千年》的研究旨趣，不仅是完成一件毕业设计作品，也是在轻量化媒介中验证杂技文化数字传播的可行性。

1.2.2 课题意义

本课题的研究意义，首先体现在对传统杂技文化的当代表达与公众认知方式的重塑。《技·梦千年》通过H5这一轻量化媒介，将杂技的历史脉络、技艺结构与地方化匠人精神转译为可视化、可交互的叙事体验，使抽象的文化价值在触屏操作、动画和情境化音画中被重新感知。传统杂技作为兼具身体技艺、民间信仰、地域风俗与审美经验的综合性文化形态，其传播长期依赖口传心授、现场演出和地方节庆活动，受时间、空间与传播渠道限制较大，导致青年群体对其理解往往停留于“表演奇观”的表层印象，难以进一步触及其背后的历史积淀、训练伦理与文化象征。

《技·梦千年》借助移动端交互设计，将“观看”转化为“参与”，让受众在点击、滑动、切换、触发反馈的过程中逐步进入杂技文化的语境之中，不再只是被动接收信息，而是在操作中完成对内容的探索、理解与记忆建构。与依赖纸质文本和线下展演的单向传播相比，这种多模态交互有助于构建更具沉浸感与参与感的文化记忆场域，回应新时代传统文化数字化转型的

实践需求。生成式人工智能、云计算、数据分析重构文学传播与接受机制的经验表明，数字技术能够生成多层次的智能文化生态，为内容再创作与个性化体验提供支撑，这为杂技等传统表演艺术的数字传播提供了可借鉴的技术逻辑与媒介框架[4]。从传播效果看，H5作品具备传播门槛低、适配终端广、社交分享便捷的特点，能够在微信、网页及移动终端环境中迅速触达用户，提升非遗内容在日常媒介生活中的可见度与到达率。将临泉杂技以数字交互形式进行包装与呈现，不仅能够提升地方文化品牌的辨识度，也有助于增强公众对传统技艺保护必要性的认识，使非遗传播由节庆式、事件式曝光，转向更连续、更日常、更具主动性的文化接触方式。对于地方文化传承主体而言，这样的数字化表达还能够成为学校美育、文旅推广、公共文化服务和地方形象传播中的辅助资源，形成从文化展示到文化认同再到文化自觉的递进式影响。

1.3 国内外发展现状

1.3.1 国内研究现状

近年来，国内在传统文化数字化与H5交互设计方面呈现出多线并进的态势，各地围绕非遗、地域文化和博物馆资源开展了大量线上展示与互动实验。以敦煌为代表的文化遗产项目通过三维重建、数字修复和跨媒介叙事，将壁画、造像等静态资源转化为可在线漫游、可分层解读的互动内容，推动传统文化在网络环境中的再生性传播，有效延长了文化遗产的生命力与影响力[5]。在这一整体语境下，非遗类H5作品不断涌现，内容组织方式逐渐从简单的图文翻页转向时间线、场景式体验与任务制探索，更注重故事化叙事与沉浸式情境营造，为《技·梦千年》此类杂技主题H5提供了可借鉴的结构范式。与宏观的数字文化工程相呼应，专门针对文化遗产展示的H5交互研究也在高校与设计机构中积累了较为系统的经验。相关实践表明，通过页面分段讲述、关键文物或场景的互动热点、动画引导和音效氛围等组合方式，可以在移动端形成连续的体验链条，使用户在碎片化时间中完成对某一文化主题的循序感知与深度理解。国内不少项目还尝试基于用户行为数据对交互路径进行优化，将点击热区、停留时长与页面转化率等指标反向作用于设计迭代，使文化类H5从一次性展示逐步走向可持续运营，这种以数据驱动体验改良的思路，也为杂技文化H5的后续更新与维护提供了现实参照。

1.3.2 国外研究现状

国外在传统表演艺术数字化传播方面起步较早，研究重点多集中于马戏、剧场表演及博物馆展示的交互转译[6]。相关实践强调借助数字媒介增强观众的临场感与参与度，通过动态影像、空间叙事和多模态交互重构观看关系，使受众由被动接受转向主动探索。相较于单纯的信息呈现，国外更重视“体验式传播”理念，常将表演动作、文化背景与故事线索整合为可操作、可感知的内容模块，这对《技·梦千年》在杂技技艺展示、文化情境营造和用户沉浸体验方面具有较强启发性。

但从载体层面看，国外相关成果较多依赖VR、AR、数字展陈装置等技术条件较高的媒介，虽能强化感官体验，却在轻量化传播、移动端适配和社交分享方面存在一定局限。就杂技文化的国际传播研究而言，其讨论更多聚焦受众接受、品牌建构与市场拓展，对H5这类便于跨平台传播的交互形式关注不足。因此，借鉴国外在叙事结构、交互逻辑与沉浸体验上的成熟经验，并结合H5低门槛、高传播性的特点展开本土化设计，能够为传统杂技文化的数字传播提供新的实现路径。

张晶晶：H5交互设计《技·梦千年》的设计与制作

蚌埠学院本科毕业设计报告

2 课题调研与分析

2.1 前期调研与定位

2.1.1 前期调研

前期调研围绕杂技文化内容、受众需求与H5传播特性展开。资料收集以线上文献、案例检索和线下素材整理并行，重点梳理杂技的历史脉络、代表节目、动作特征及传承精神，明确作品不只展示技艺表象，更要传达千年延续中的文化情感。调研中发现，移动端传播更适合采用轻量化、场景化叙事，新媒体平台在非遗数字化传播中能够整合图像、动画、音频与交互模块，将传统文化由被动观看转化为主动参与，这为《技·梦千年》的H5形式提供了明确依据，新媒体平台的迅猛发展，为非遗传播带来了前所未有的机遇与挑战。深入研究新媒体平台在非遗数字化传播中的应用，不仅有助于挖掘新媒体在文化传播领域的巨大潜力，也为非遗在新时代的传承与发展提供了新的思路和方法。[7]（见图2-1）。

（a）历史文化背景1 （b）历史文化背景2

图2-1 历史文化背景（图片来源于网络）

在受众定位上，作品主要面向青年群体与普通文化爱好者，因此界面语言需要简洁直观，交互节奏应兼顾趣味性与阅读效率。结合乡村非遗数字化传播路径的相关研究可知，非遗传播已被纳入国家文化数字化战略，传播方式正由单一展示转向资源整合、内容活化与多端共享[8]。基于此，调研阶段进一步确立了以故事化结构串联历史溯源、技艺展示与沉浸体验的设计方向，为后续视觉风格、页面层级和动态元件制作奠定基础。

2.1.2 课题定位

基于前期调研结论，《技·梦千年》的课题定位可从内容主题、受众群体与媒介形式三个维度加以明确。内容主题上，作品以临泉杂技文化为核心叙事对象，围绕“技艺传承与文化情感”双线展开，涵盖杂技历史溯源、代表节目呈现及传承人精神传递，旨在构建一套完整的文化叙事逻辑。杂技正经历从单一技艺展示向综合性剧场艺术的深刻转型。杂技学科建设面对“剧场化”“主题化”“新媒体化”的创作趋势，如何系统性打破边界，主动融合戏剧、舞蹈、新媒体等领域成为拓展其艺术边界的重要路径[9]，这也赋予本课题在数字化呈现层面更大的设计空间。受众定位方面，作品主要面向对传统文化具有一定兴趣的青年群体，要求交互语言简洁直观、节奏轻快，能在碎片化浏览环境中快速建立情感联结。媒介选择上，H5凭借跨平台、轻量化、易分享的特性，被确定为本次创作的核心载体。数字媒体艺术凭借多种技术手段打破了传播的壁垒，为非遗注入了新的活力。深入剖析其应用的价值与策略，促进非遗与当代生活的深度连接，使传统文化在数字时代重新焕发生机，实现文化可持续发展的目标[10]。综合以上三个维度，本课题最终定位为：以H5交互形式承载临泉杂技文化内容，面向移动端青年受众，采用故事化叙事结构与动态视觉语言，打造兼具文化厚度与体验趣味的沉浸式数字传播作品（见图2-2）。

图2-2 临泉杂技小镇

2.2 课题调研案例分析

2.2.1 云游长白山H5交互设计案例1分析

付宁宁、李莹以云游长白山H5交互设计为研究对象，探讨了传统文化传承与数字交互设计融合的路径，指出利用人机交互界面可以提升用户体验。通过H5交互设计传达和弘扬长白山的传统文化价值，设计一种具有教育性和娱乐性的云游体验，最终从文化、审美和功能三个方面完成设计实践。现代数字技术在长白山文旅中的应用，能够让传统与现代对接，这既是促进经济发展的良好推动力，又是文化传承过程中的理性选择。该案例在视觉风格上大量汲取地域自然景观与民俗元素，将其转化为可交互的数字符号，使用户在沉浸式体验中感知文化内涵，而非停留于浅层的图文浏览。在交互逻辑层面，案例采用线性叙事与场景跳转相结合的方式，引导用户按照预设路径逐步深入，每一个节点均设置明确的视觉反馈，有效降低了操作门槛。动效设计方面，页面过渡与元素入场均采用与文化主题相契合的动态形式，节奏舒缓而富有仪式感，进一步强化了用户的情感共鸣。这些设计策略对本课题《技·梦千年》具有直接的参考价值：在将传统非遗技艺转化为H5交互内容时，同样需要在文化真实性与数字可读性之间寻求平衡，借助交互逻辑的合理规划与视觉语言的精准提炼，使千年技艺以当代用户易于接受的方式得到呈现与传播[11]（见图2-3）。

图2-3 云游长白山H5界面设计

2.2.2 大连复州皮影戏案例2分析

王淑颖从大连复州皮影戏传承现状入手，梳理其发展脉络，解析其艺术特征，分析其传承面临的问题，接着从数字化转化与数字交互设计两个维度提出了大连复州皮影戏传承与创新路径[12]。该案例以皮影戏这一具有强烈视觉辨识度的非遗形式为核心，将传统剪影造型、光影效果与数字交互逻辑相结合，构建出兼具文化厚度与操作趣味的交互体验。视觉层面，案例提炼皮影的镂空线条与色彩体系，形成统一的界面视觉语言，使文化符号的识别性贯穿全程。交互层面，用户可通过点击、拖拽等操作参与皮影表演的模拟还原，将被动观看转化为主动体验，显著提升了用户对非遗内容的情感投入与记忆深度。动效设计紧扣皮影表演的节奏特征，光影变化与角色动作的数字还原既保有传统韵味，又适配移动端的浏览习惯。上述设计思路对《技·梦千年》的创作具有重要参照意义：非遗技艺的数字化呈现不应止步于内容的平铺展示，而应深入挖掘技艺本身的视觉特征与操作逻辑，将其转化为具有交互深度的体验节点，使用户在参与过程中自然建立对传统技艺的认知与情感联结。

张晶晶：H5交互设计《技·梦千年》的设计与制作

3.1 创作整体思路

3.1.1 本课题的重点

《技·梦千年》H5交互设计的核心重点在于实现杂技文化内涵与交互体验的有机融合。杂技艺术作为动态表演艺术，其技艺之美、历史积淀与匠人精神均具有较强的抽象性，如何将这些文化要素转化为可感知、可操作的H5交互内容，是本课题最核心的设计命题。在内容层面，作品围绕“历史溯源—技艺展示—匠人风采—互动体验”构建叙事框架，通过场景化、故事化的方式将临泉杂技文化系统呈现；在交互层面，注重用户参与感的设计，通过滑动、点击、触发动画等轻量化交互方式引导用户深入了解杂技内容，使信息传递与体验感知同步进行。H5作为新媒体创意的载体和平台，丰富了地域文化信息的表现形式，并打破了原有传播的范围和界限，使人们可以通过更多的视角去了解地域文化。因此，在基于地域文化创新设计发展中，与新媒体H5交互的结合是当今地域文化创新设计发展的方向和趋势[13]，这为本课题借助H5载体推动杂技文化传播提供了方向参照（见图3-1）。

图3-1 设计参考（图片来源于网络）

在视觉与技术实现层面，本课题的重点聚焦于二维动画风格的统一性与交互流畅性。整体视觉采用符合传统文化气质的国风插画风格，结合After Effects完成动态元素的制作，再经由Mugeda平台实现交互逻辑的搭建，确保动画表现与交互响应之间的自然衔接。这一多软件协同的制作流程，要求在前期即完成清晰的元件规范与交互逻辑设计，以保证最终作品在视觉风格、操作体验与文化表达三个维度上达到协调统一。

3.1.2 本课题的难点

本课题的难点集中于多维度的技术协调与文化转译两大层面。在技术实现方面，本作品涉及Photoshop、After Effects、Mugeda、Premiere Pro等多款软件的协同配合，各软件承担不同的制作职能，素材在软件间的格式转换、参数对接与时序匹配均存在较高的操作门槛。尤其是Photoshop制作完成的元件导入Mugeda后，需重新适配交互逻辑与触发条件，稍有偏差便会导致动画播放节奏错位或交互响应失灵，对整体流程的规范性要求极高。此外，H5在移动端加载性能有限，大体量动画素材与高清图像的优化压缩也是贯穿制作全过程的技术难题。

在文化转译层面，如何将杂技表演中“顶碗”“晃管”等高难度技艺的动态美感以H5交互形式准确还原，同时兼顾动作流畅性与细节可信度，是视觉设计中最棘手的部分。杂技动作具有强烈的节奏感与空间张力，平面动画在表达此类动态美时容易流于简化，难以传递真实技艺的震撼力。与此同时，匠人精神、历史传承等抽象文化内涵的具象化呈现，需要在叙事逻辑与交互节点之间建立清晰的对应关系，避免内容堆砌而缺乏情感引导，这对整体叙事结构的设计提出了较高要求。

张晶晶：H5交互设计《技·梦千年》的设计与制作

蚌埠学院本科毕业设计报告

3.2 设计创作过程

在《技·梦千年》的创作整体思路中，内容框架与技术路线的确立是首要任务。内容框架上，作品以临泉杂技文化为核心，围绕“历史溯源—技艺展示—匠人风采—互动体验”四层结构展开，力求构建系统化的叙事闭环，避免流于表面的信息堆砌。技术路线上，选择Photoshop完成原型与界面设计，Mugeda实现交互逻辑与交互动画，After Effects处理动态素材，通过多软件协同确保交互体验的流畅性与文化氛围的营造。这一框架既回应了杂技艺术动态美感的展示需求，也为后续设计环节提供了明确的方向指引。

3.2.1 整体的框架设计

在《技·梦千年》的设计创作阶段，从原型草图到成品H5的转化需严格遵循“内容优先、交互赋能”的原则。首先，利用Photoshop搭建原型图，依据前期调研确定的“历史溯源—技艺展示—匠人风采—互动体验”叙事线，规划页面层级与跳转逻辑，确保用户能通过滑动、点击等手势自然浏览杂技文化脉络。随后，基于原型图在Photoshop中绘制高精度视觉素材，重点突出中国传统色彩与杂技动态元素（如圆盘、道具轨迹），为后续动画制作奠定视觉基调。进入Mugeda平台后，针对顶碗、空竹等

核心杂技动作，采用分层补间动画与缓动函数模拟真实物理运动，例如通过调整“缓入缓出”参数让抛接道具的起落更符合重力感知，同时将动画拆分为多个短片段，以降低单次加载压力，实现流畅度与性能的平衡。交互逻辑方面，设计“触发回忆”“滑动切换场景”等轻量化操作，使用户的每一次互动都能自然融入叙事，避免打断沉浸体验（见图3-2）。

图3-2 整体的框架设计（本人自绘）

完成《技·梦千年》H5作品采用分层架构设计，分为首页、内容展示层、交互体验层、信息查询层四个部分，各层之间相互关联、无缝衔接，确保用户体验的流畅性。

首页：作为作品的入口，主要展示作品主题，设置“开始体验”“了解更多”等按钮，引导用户进入作品内部，同时呈现作品的核心亮点，吸引用户继续浏览。

内容展示层：包含历史溯源、技艺展示、临泉风采三个模块，分别展示杂技的历史、技艺与临泉传承故事，通过文字、图片、动画、视频等多种形式，让用户全面了解临泉杂技文化，每个模块设置返回按钮，方便用户切换内容。

交互体验层：包含互动游戏、答题挑战两个模块，设计接碗模拟、答题挑战等互动游戏，让用户在交互体验中感受杂技魅力，提升参与感，融入轻量体验模块，让用户以第一视角感受杂技表演现场。

信息查询层：包含演出信息，提供相关信息的查询服务，用户可根据需求查询所需信息，同时设置分享按钮，方便用户分享作品。

3.2.2 元件制作及界面设计

元件制作是界面设计落地的基础环节。在《技·梦千年》的制作过程中，所有视觉元件均以手绘风格为基调，在Photoshop中完成绘制与整理，再导入After Effects进行动效处理。角色元件方面，杂技演员形象参考临泉杂技的传统服饰特征，以简洁的线条与饱和度适中的色彩进行塑造，既保留传统韵味，又符合H5页面的轻量化需求。道具元件如顶碗、空竹、抖杠等，均单独绘制并拆分为可复用的图层结构，便于在动画制作阶段灵活调用。背景元件则结合各板块的叙事主题分别设计，历史溯源板块采用水墨晕染风格，技艺展示板块以舞台聚光灯效果营造表演氛围，整体视觉语言保持一致。

界面设计阶段以整体框架为依据，对各板块的页面布局、字体搭配、色彩系统进行系统规范。全作品以褐色、米白为主色调，辅以金色点缀，强化传统文化的视觉识别度。字体选用具有书法气质的中文字体，标题与正文层级分明，确保信息传达的清晰性。各界面在Mugeda平台中完成最终合成，元件的位置、尺寸与层级关系严格按照前期规划执行，保证页面在不同移动设备上的显示效果一致，为后续交互逻辑的嵌入提供稳定的视觉载体（见图3-4）。

图3-4 元件制作及界面设计（本人自绘）

3.3 交互制作

在完成元件制作与界面设计后，《技·梦千年》的H5交互逻辑搭建成为整个作品体验质量的核心环节。交互设计的整体思路以“引导式深度体验”为原则，避免单纯的线性翻页模式，转而构建具有层次感的互动框架。用户进入作品后，首先经由动态封面动画引入主题氛围，随后进入可自主选择的内容导航界面，打破传统H5从头到尾的强制浏览逻辑，赋予用户一定的探索自主权。各板块之间以场景过渡动画衔接，历史溯源、技艺展示、匠人故事、互动体验四大模块形成相对独立又彼此呼应的体验闭环。在Mugeda平台中，通过事件触发机制与时间轴动画的配合，实现了点击、滑动、长按等多种交互方式的综合运用，使用户的每一次操作都能获得即时的视觉或声音反馈，强化沉浸感。

互动体验板块是整个H5作品交互深度最高的部分。该板块设计了模拟接东西、答题等简单杂技动作的轻交互小游戏，用户通过点击滑动控制人物，在趣味操作中感受杂技技艺的节奏感与难度。音效配合动作反馈同步触发，进一步增强了体验的真实性。这一设计将被动观看转化为主动参与，有效提升了用户对杂技文化的情感认同与记忆留存（如图3-5）。

图3-5 Mugeda界面制作（本人自绘）

3.4 设计衍生品制作

在完成H5主体设计与制作后，本课题同步推进了《技·梦千年》系列交互衍生品的设计工作。衍生品设计以H5作品的视觉语言为基础，提取其中具有代表性的插画元素、色彩体系与图形符号，将数字化的杂技文化形象延伸至实体载体，实现线上交互体验与线下文化传播的联动。衍生品并非简单的视觉符号复制，而是将《技·梦千年》中的核心视觉元素（如杂技人物剪影、

动态轨迹线）转化为实体徽章与手机壳图案。这些实物产品在校园市集与线上社群中分发，成为触发用户扫码进入H5页面的物理入口，从而构建起“线下触达—线上体验—社交分享”的传播闭环。衍生品的设计语言与H5界面保持高度统一，强化了品牌辨识度，使杂技文化能够突破屏幕限制，融入用户的日常生活场景（如图3-6）。

图3-6 APP相关衍生品

APP衍生品的设计需在功能定位上实现从“文化展示”向“深度交互”的跨越。本课题开发的配套APP不再局限于静态图文的陈列，而是围绕H5作品《技·梦千年》的核心叙事，从而突破传统衍生品仅作为纪念物的浅层价值，真正实现文化传播深度的强化。

张晶晶：H5交互设计《技·梦千年》的设计与制作

蚌埠学院本科毕业设计报告

4 总结

4.1 设计成果总结

4.1.1 多元融合与深度创新

在界面设计与交互技术的融合实践中，《技·梦千年》探索了杂技文化数字化传播的深度创新路径。作品通过Mugeda平台将插画的视觉叙事与用户点击反馈相结合，使顶碗、空竹等经典技艺的力学美感与交互逻辑形成共振，用户不再是被动的观看者，而是通过轻量化操作参与技艺模拟，在体验中感知杂技动作背后的身体控制智慧。这种融合借鉴了敦煌文化数字化传播中跨媒介叙事的手法，即通过技术手段重构文化遗产的感知维度，使抽象的文化符号转化为可交互的体验场景。作品在界面设计中采用Photoshop构建的流畅层级与After Effects制作的特效，将历史溯源、技艺展示与传承人故事串联为沉浸式叙事闭环，实现了界面设计的视觉张力、交互技术的参与感与杂技文化内涵的有机统一，为传统表演艺术的数字化转化提供了兼具技术深度与文化温度的设计范式。

4.1.2 交互设计的创新

在交互设计层面，《技·梦千年》着力通过点击、滑动等轻量化操作，构建用户与杂技文化之间的沉浸式认知桥梁。作品将顶碗时的重心调整、空竹抛接的轨迹预判等抽象技艺逻辑，转化为界面中的触发反馈与手势模拟，使用户在每一次交互中都能体悟杂技动作背后的身体控制智慧，从而超越单纯的视觉观看，进入一种参与式的文化感知状态。这种设计思路呼应了杂技艺术从“力”之呈现到“意”之表达的当代跃迁，即不再仅以体能极限征服观众，而是通过技术媒介重构体验维度，让用户在交互中感知技艺背后的精神意蕴与美学追求，非物质文化遗产的数字化传播已成为文化传承的重要路径。H5技术因具备跨平台适配性、强交互属性及便捷传播优势，为非遗的活化传承开辟了新维度[14]。作品借助Mugeda平台的逻辑节点与Photoshop构建的层级界面，将历史溯源、技艺展示与传承人故事串联为流畅的叙事闭环，用户通过滑动浏览与点击触发，即可在沉浸式体验中完成从“旁观者”到“参与者”的角色转换，有效增强了文化认知的代入感。

4.2 展望

从长期发展来看，展望动态表演类非遗的H5传播，技术融合的深化将是核心驱动力。未来可探索将轻量化的动态捕捉与姿态识别技术引入H5，使用户能通过手机摄像头模拟杂技的简单动作，从而从肢体层面理解“力与美”的平衡，实现从“观看”到“体感”的认知跃迁。同时，结合空间音频与局部高清放大技术，可进一步还原表演现场的声场细节与动作张力，弥补移动端在沉浸感上的天然短板。

传播模式的拓展同样值得关注。H5作品不应止步于单次传播，而应构建“体验-分享-再创作”的社交链条。例如，设计用户可自定义的杂技角色装扮或动作集锦生成功能，激发用户在社交平台上的二次传播。此外，与线下非遗展演、研学活动联动，将H5作为导览入口或互动教具，形成线上线下互补的传播闭环，能够有效拓展杂技文化在年轻群体中的认知深度与情感黏性。

传播模式的拓展不仅体现在技术层面，更需推动H5与杂技教育、产业运营的深度结合。在杂技教育领域，可开发配套H5教学模块，通过动作分解动画与交互练习功能，辅助线下训练，使学习者能直观理解顶碗、空竹等技艺的发力技巧与节奏把控。这种轻量化的数字化工具，降低了杂技学习门槛，有助于扩大传承人群基础。在产业运营方面，为杂技演出或杂技节设计一体化H5平台，集成演出预告、票务预订、幕后花絮及虚拟体验等功能，能够有效拓展杂技产业的盈利模式与受众触达渠道。人工

智能技术正系统性重构文化产品的传播与接受机制，杂技H5也可借助智能推荐算法实现精准推送，提升文化内容的传播效能，在智能媒体时代，依托现代信息技术对红色文化进行重塑与传播，不仅有助于增强红色文化的生动性、趣味性和实效性，对培育社会主义核心价值观、增强主流意识形态引领力、增强国民文化自信也具有重要意义[15]。这一路径将推动杂技从传统小众艺术向大众可感知的数字化形态转型，为非遗传承注入可持续的产业活力。

参 考 文 献

王雨良. 从“百戏”到“非遗”：中国杂技的文化身份变迁[J]. 艺海, 2025, (12):19-22.

丘晓兰, 本刊. 从“力”之呈现到“意”之表达:杂技艺术的跃迁[J]. 杂技与魔术, 2026, (01):28-30.

王心怡. 数字技术赋能习近平文化思想传播的路径探析[J]. 长江师范学院学报, 2025, 41 (01):1-6.

冒建华. 人工智能时代中国当代文学作品的数字化传播与接受[J]. 中国当代文学研究, 2026, (02):92-97.

杨琰, 丛红艳. 从科技赋能到跨媒介叙事:敦煌文化数字化传播新路径[J]. 传媒论坛, 2026, (04):61-63.

Simin L ,Lin Y .Research on Museum Interactive Design in the Context of Digital Media Art[J].Journal of Higher Education Teaching, 2025,2(5):

马晨. 新媒体平台在非遗数字化传播中的应用[J]. 匠心, 2026, (02):5-7.

陈思蓉. 乡村非遗的数字化传播路径研究——以枫桥香榧采制技艺为例[J]. 新传奇, 2026, (13):81-83.

刘昊. “大杂技”观下的学科边界拓展:杂技与戏剧 舞蹈 新媒体艺术的交叉融合研究[J]. 杂技与魔术, 2026, (01):46-50.

杨祎琳. 非遗数字化传播中数字媒体艺术的应用研究[J]. 大观(论坛), 2026, (03):98-100.

付宁宁, 李莹. 基于传统文化传承的H5交互设计研究——以云游长白山为例[J]. 大观, 2024, (09):105-107.

王淑颖. 数字赋能非遗传承与创新研究——以大连复州皮影戏数字交互设计为例[J]. 新传奇, 2025, (37):96-98.

孙茜, 辛彦庆. H5在地域文化创新设计中的应用研究[J]. 设计, 2024, 37 (01):16-18.

杨秋梅. 非物质文化遗产的数字化传播设计策略——基于H5案例的类型学分析[J]. 采写编, 2026, (03):66-68.

刘黎, 郑海燕. 红色文化数字化传播创新策略研究[J]. 传媒, 2022, (20):80-83.

张晶晶: H5交互设计《技·梦千年》的设计与制作

蚌埠学院本科毕业设计报告

附 录 作品展板

致 谢

还未来得及准备好感谢，时间便把我推至这里，恍惚间，仿佛昨日还是22年的九月，我在蝉鸣与闷热中初初踏进大学。欲买桂花同载酒，终不似，少年游。

回望这四年，我在焦虑与迷茫中学会自洽，在每一个感受到爱和痛苦的片段中开始明白自己想要什么，也在磨砺中慢慢接受了自己的平凡与普通。我仍旧不完美，仍旧没有成为自己小时候想象的大人，但我开始相信，人生永远有下一个春天。

感谢我的母亲给予我生命，给了我探寻世界的自由，教导我，让我拥有了勇气与力量，谢谢你成为了我的妈妈。

感谢我的指导老师，从选题到如今敲下这一行字，无一离得开老师的悉心教导，仍记得大一上您的课的时候，受益匪浅，感触良多，愿您身体健康，幸福美满。

感谢我的挚友们，无数次将我托起，我明白人生中许多得来失去，但无比感谢大浪淘沙后依旧留下了你们。

最后，同时感谢四年前的我，和现在依旧坚信对于人类媒介拥有无限力量的我，希望未来无论身处何处，我都能够一直拥有着继续向前的信心和决心。毕业快乐，珍重再珍重，敬所有同辈，也敬我自己。

说明:

- 1、支持中、英文内容检测；
- 2、AI特征值=AI特征字符数/总字符数；

3、红色代表AI特征显著部分，计入AI特征字符数；

4、棕色代表AI特征疑似部分，未计入AI特征字符数；

5、检测结果仅供参考，最终判定是否存在学术不端行为时，需结合人工复核、机构审查以及具体学术政策的综合应用进行审慎判断。



关注微信公众号

知网AIGC检测服务

知网AIGC检测服务