

AIGC检测 · 简洁报告单

NO:CNKIAIGC2026SJ_20260500432222

检测时间:2026-05-14 19:01:06

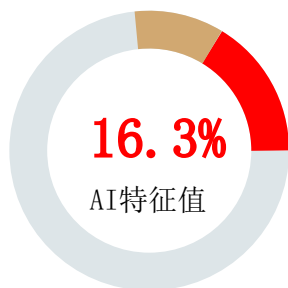
篇名: H5交互设计《技·梦千年》的设计与制作

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%

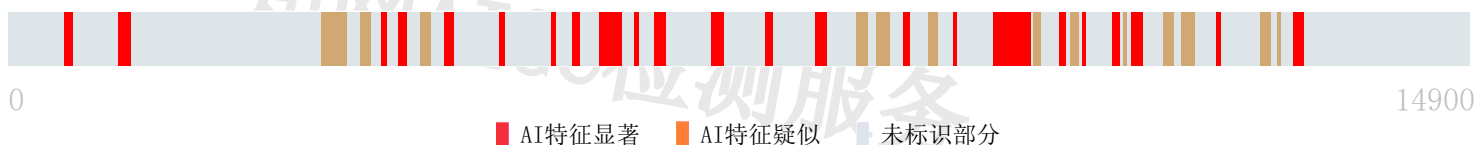
AI特征值: 9.8%

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


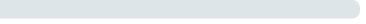
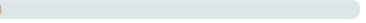





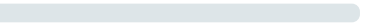

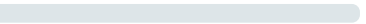



















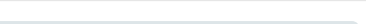


序号	AI特征值	AI特征字符数/章节(部分)字符数	章节(部分)名称
1	16.3%	2428 / 14900	论文全文

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%

片段详情

NO. 1

片段1

字符数：95

AI特征：显著

0.6%

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。

NO. 2

片段2

字符数：142

AI特征：显著

1.0%

Abstract: With the rapid advancement of digital technology, traditional modes of cultural dissemination are undergoing profound transformation.

NO. 3

片段3

字符数：271

AI特征：疑似

1.8%

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。

NO. 4

片段4

字符数：116

AI特征：疑似

0.8%

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。

NO. 5

片段5

字符数：59

AI特征：显著

0.4%

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。

NO. 6

片段6

字符数：89

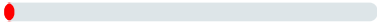
AI特征：显著

0.6%

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。

NO. 7	片段7	字符数：122	AI特征：疑似	<div></div>	0.8%
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。					
NO. 8	片段8	字符数：99	AI特征：显著	<div></div>	0.7%
《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。					
NO. 9	片段9	字符数：66	AI特征：显著	<div></div>	0.4%
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。					
NO. 10	片段10	字符数：51	AI特征：显著	<div></div>	0.3%
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]。					
NO. 11	片段11	字符数：77	AI特征：显著	<div></div>	0.5%
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。					
NO. 12	片段12	字符数：234	AI特征：显著	<div></div>	1.6%
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。					
NO. 13	片段13	字符数：55	AI特征：显著	<div></div>	0.4%
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。					
NO. 14	片段14	字符数：127	AI特征：显著	<div></div>	0.9%
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。					
NO. 15	片段15	字符数：130	AI特征：显著	<div></div>	0.9%

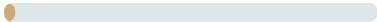
付宁宁、李莹以云游长白山H5交互设计为研究对象，探讨了传统文化传承与数字交互设计融合的路径，指出利用人机交互界面可以提升用户体验。通过H5交互设计传达和弘扬长白山的传统文化价值，设计一种具有教育性和娱乐性的云游体验，最终从文化、审美和功能三个方面完成设计实践。

NO. 16 片段16 字符数：86 AI特征：显著  0.6%


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，接着从数字化转型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]。

NO. 17 片段17 字符数：117 AI特征：显著  0.8%

《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。

NO. 18 片段18 字符数：124 AI特征：疑似  0.8%


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。

NO. 19 片段19 字符数：139 AI特征：疑似  0.9%


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。

NO. 20 片段20 字符数：76 AI特征：显著  0.5%


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。

NO. 21 片段21 字符数：109 AI特征：疑似  0.7%

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。

NO. 22 片段22 字符数：49 AI特征：显著  0.3%

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。

NO. 23 片段23 字符数：74 AI特征：显著  0.5%

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。

NO. 24 片段24 字符数：70 AI特征：显著 0.5%

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。

NO. 25 片段25 字符数：100 AI特征：显著 0.7%

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。

NO. 26 片段26 字符数：87 AI特征：显著 0.6%

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。

NO. 27 片段27 字符数：57 AI特征：显著 0.4%

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。

NO. 28 片段28 字符数：90 AI特征：疑似 0.6%

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。

NO. 29 片段29 字符数：75 AI特征：显著 0.5%

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。

NO. 30 片段30 字符数：92 AI特征：疑似 0.6%


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）。

NO. 31 片段31 字符数：46 AI特征：显著 0.3%


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。

NO. 32 片段32 字符数：85 AI特征：显著 0.6%

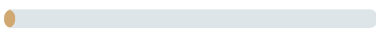
互动体验板块是整个H5作品交互深度最高的部分。该板块设计了模拟接东西、答题等简单杂技动作的轻交互小游戏，用户通过点击滑动控制人物，在趣味操作中感受杂技技艺的节奏感与难度。

NO. 33 片段33 字符数：47 AI特征：疑似  0.3%

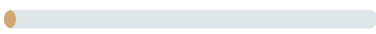
这一设计将被动观看转化为主动参与，有效提升了用户对杂技文化的情感认同与记忆留存（如图3-5）。

NO. 34 片段34 字符数：124 AI特征：显著  0.8%


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。

NO. 35 片段35 字符数：116 AI特征：疑似  0.8%

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。

NO. 36 片段36 字符数：149 AI特征：疑似  1.0%

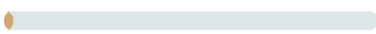
在界面设计与交互技术的融合实践中，《技·梦千年》探索了杂技文化数字化传播的深度创新路径。作品通过Mugeda平台将插画的视觉叙事与用户点击反馈相结合，使顶碗、空竹等经典技艺的力学美感与交互逻辑形成共振，用户不再是被动的观看者，而是通过轻量化操作参与技艺模拟，在体验中感知杂技动作背后的身体控制智慧。

NO. 37 片段37 字符数：51 AI特征：显著  0.3%

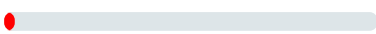
在交互设计层面，《技·梦千年》着力通过点击、滑动等轻量化操作，构建用户与杂技文化之间的沉浸式认知桥梁。

NO. 38 片段38 字符数：121 AI特征：疑似  0.8%

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。

NO. 39 片段39 字符数：49 AI特征：疑似  0.3%

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。

NO. 40 片段40 字符数：110 AI特征：显著  0.7%

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。

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