安徽省百所高校百万大学生科普

创

意

创

新

大

赛

申

报

书

作品名称：（寻梦昆曲）

参赛大分类：（数字科普作品）

参赛子分类：（H5科普互动作品）

1. 作品简介

《寻梦昆曲》以数字交互形式展现昆曲经典，通过四幅信息可视化海报（总览、《玉簪记》《白蛇传》《牡丹亭》）解析昆曲艺术精髓。观众可借助H5交互探索唱腔、音乐与剧情，在《玉簪记》的雅致、《白蛇传》的缠绵与《牡丹亭》的梦幻中，感受昆曲跨越时空的永恒魅力。

1. 作品代表展示图



图 1寻梦昆曲代表展示图



图 2寻梦昆曲代表展示图

1. 科学原理及内容

本作品展示的科学原理有《寻梦昆曲》综合运用多种前沿技术实现文化传播创新。通过H5数字交互技术搭建实时互动平台，以触控、点击等操作增强观众参与感；采用信息可视化设计，将昆曲复杂艺术元素转化为直观图表与动态符号，提炼核心美学特征；借助多媒体融合技术，整合音频、视频、动画，数字化还原水磨腔、身段动作等艺术特色；依托跨平台适配技术，基于Web端开发实现多终端流畅运行，突破设备限制，扩大文化传播覆盖面。

本作品涵盖的科学内容有作品以四幅可视化海报构建昆曲文化探索体系。总览海报从宏观展现昆曲600余年历史脉络与艺术体系；《玉簪记》海报聚焦经典唱段，拆解唱腔与表演程式，呈现文人戏曲诗意；《白蛇传》海报以动态形式解构经典折目，展现程式化表演传递的浓烈情感；《牡丹亭》海报则通过梦幻设计与互动体验，解析名段中梦境与现实交融的美学表达，让观众多维度领略昆曲艺术魅力 。

1. 创作目的

本作品的创作目的为了《寻梦昆曲》以数字交互形式展现昆曲经典，通过四幅信息可视化海报（总览、《玉簪记》《白蛇传》《牡丹亭》）解析昆曲艺术精髓。观众可借助H5交互探索唱腔、音乐与剧情，在《玉簪记》的雅致、《白蛇传》的缠绵与《牡丹亭》的梦幻中，感受昆曲跨越时空的永恒魅力。该信息可视化方案融合3D建模与交互设计，打造沉浸式数据体验；整合动态视频叙事与文字解析，实现多维度信息传递；创新应用3D建模、视频技术及可交互动态海报，突破传统平面局限，通过视效联动提升数据表现力与跨平台传播效能。

1. 设计思路

作品设计思路为首先我们明确要传达的 SDGs 内容，确保设计能够准确反映各个目标的内涵和要点。我们采用了采用简洁的设计风格，避免过多的装饰和冗余信息，确保用户能够快速理解并获取关键信息。通过收集和整理相关数据，用图表、图形等形式展示目标的进展情况和挑战，为用户提供直观的数据支持。同时，我们利用交互设计，使用户能够深入了解各个目标之间的关系，以及不同目标之间的相互影响。

1. 作品源代码

（请通过官网压缩包或U盘提交）

1. 技术介绍

本作品采用Ai、Ps、C4D、Ae等技术进行素材制作、排版设计和模型的完善，最终运用iH5平台进行交互制作，实现最终效果。

1. 引用来源



图 3

审图号：GS（2016）2923号

自然资源部 监制