

# 华南农业大学珠江学院

## 毕业论文（设计）

AR 互动剧《余荫山房的时光奇缘》创作阐述

黄培玲

指导教师：田秋霞 教授

二级学院：国际传播学院 年级专业：传播学 2101 插本班

提交日期：2025 年 5 月 1 日 答辩日期：2025 年 5 月 7 日

答辩委员会主席（签名）：

评阅人（签名）：

二〇二五年五月 七 日

# 华南农业大学珠江学院

## 本科学生毕业论文（设计）开题报告

毕业论文（设计）题目：AR 互动剧《余荫山房的时光奇缘》创作阐述

开题报告内容（提纲）：

### 1. 选题背景

余荫山房是全国重点文物保护单位、全国近代优秀建筑单位，体现其具有较高的历史价值和科学价值。它与佛山梁园、东莞可园、顺德清晖园合称“广东四大名园”。因其是四大名园中唯一能基本保存原貌的，并以其“藏而不露，缩龙成寸”的建筑特色，被誉为岭南古典园林的代表之作，是人们感悟广府士大夫精神，领略岭南园林建筑艺术，博览地方民俗文化的殿堂。余荫山房，以其独特的布局、精湛的建筑艺术，以及那流传百年的“信、智、礼、义、仁”家训，成为了岭南四大园林中一颗璀璨的明珠。

交互短剧作为一种创新的叙事形式，它通过让观众参与剧情的选择和决策，提供了一种沉浸式的体验。在数字技术不断进步和媒体融合的背景下，游戏传播的路径呈现出多元化趋势，短剧与游戏的融合成为一种新兴的游戏媒介表现形式。这种形式能够增强观众的参与感和互动性，使他们更加投入于剧情发展，从而加深对主题和信息理解。同时，它还能够激发观众的创造力和想象力，因为每个选择都可能导致不同的故事走向和结局，增加了剧情的多样性和重复观看的价值。

现如今数字博物馆与沉浸式“剧本游戏”跨界融合，逐渐更新了博物馆叙事方式，不仅灵活地实践了非物质文化遗产的理念与方法，也积极拓宽了博物馆的应用领域，使其变成一个更具包容性和贴近大众的社会公共文化空间。

所以本作品采取交互式剧本也是一次新媒体与历史的新尝试与灵感的新碰撞，代入主人公小意探寻那些被岁月铭记的家族故事，领悟“信、智、礼、义、仁”的深刻内涵，书写一段关于传承与创新、尊重与理解的动人篇章。这不仅是一次视觉与心灵的盛宴，更是一次对传统文化的深刻致敬与传承之旅。

### 2. 选题意义

从历史文化角度看，余荫山房始建于清同治年间，是岭南四大园林之一，见证了岭南地区社会变迁与文化发展的历程。其保护与传承工作对于维护文化遗产的完整性与多样性、弘扬中华优秀传统文化具有不可估量的价值。

其次，在园林艺术方面，余荫山房以其小巧玲珑、布局精细的艺术特色，融合了北方园林的大气、江南园林的秀美以及西方造园的几何美学，形成了独具特色的岭南园林风格。这种兼容并蓄、创新发展的精神，不仅在当时具有开创性意义，更为今天的园林设计与规划提供了宝贵的借鉴与启示。

再者，从传承与教育角度看，余荫山房不仅是岭南文化的缩影，更是开展爱国主义教育和革命传统教育的重要场所。本选题关注余荫山房家训的传承。郭氏家族作为余荫山房的原主人，其家风清廉、家训严谨，为世人所称道。这些家训内容涵盖了修身、齐家、治国、平天下的思想，强调了清正廉洁、忠孝传家、修德于乡的重要性。通过对余荫山房家训的研究与传承，可以进一步挖掘与弘扬中华民族的传统美德与岭南文化的独特魅力。

这次通过创新性的互动剧本形式，将传统文化与现代科技相结合，为观众提供了一种全新的文化体验方式。这种互动剧本不仅增强了观众的参与感和代入感，还通过

游戏化的方式，让观众在娱乐中学习到关于余荫山房的历史知识、岭南文化的精髓以及传统价值观的重要性。这种创新性的文化传播方式，不仅拓宽了传统文化的传播渠道，也为余荫山房的文化传承注入了新的活力。

综上所述，本选题的研究意义在于全面揭示余荫山房在历史文化、园林艺术、传承与教育以及互动剧本创新方面的多重价值与意义，为保护与传承岭南园林文化、家训精神及推动文化创新与发展提供理论支持与实践指导。这不仅有助于增强文化自信与民族自豪感，还能为今天的文化创新与发展提供有益的借鉴与启示。

### 3. 国内外研究概况

#### 3.1 国内有关研究的综述

笔者在中国知网上搜索，以“交互”为关键词进行检索，总库显示文献量为 262263 篇，其中学术期刊 14.36 万篇、学位论文 9.48 万篇、会议 7247 篇、报纸 899 篇。以“短剧”为关键词进行检索，总库显示文献量为 3566 篇，其中学术期刊 1494 万篇、学位论文 134 篇、会议 42 篇、报纸 620 篇。以“余荫山房”为搜索词，得到学术期刊 149 篇、学位论文 14 篇、会议 8 篇，报纸 4 篇。会议”以“数字剧本”为检索词，得到学术期刊 6 篇、会议 1 篇，报纸 3 篇。以“交互剧本”为检索词，得到学术期刊 3 篇、学位论文 5 篇。以“余荫山房的互动短剧”为检索词，得到 0 篇结果。

由此可知，研究“交互剧本”的学者较少，研究将交互剧本与余荫山房相融合的的学者更少。可以得知，在“历史与交互短视频”这一领域的研究较少，有较为丰富的研究空间。而现如今新媒体的兴起，交互的热度不减，将交互剧本与历史相结合的研究与学术成果罕见。综上，目前“余荫山房的互动短剧”的研究仍处于空白阶段。

##### 3.1.1 交互技术与文化遗产融合的研究新动向

近年来，学术界和实践领域纷纷聚焦于交互技术与文化遗产的结合，这一领域已成为研究的热门话题。在这一融合进程中，数字化交互技术尤为引人注目，为文化遗产的传承与保护工作开辟了新的视野和途径。

韩洁在其论文《浅谈数字化交互技术在文化遗产保护中的应用》（发表于某期刊 2020 年第 09 期）中，对数字化交互技术在文化遗产保护中的核心作用进行了全面剖析。她指出，通过运用特效技术，该技术能够系统搜集并整理文化遗产相关的文字、视频、图片等资料，并在不断修复、拼接原有资料的基础上，成功重塑三维立体空间环境。这一技术不仅赋予观赏者以全新视角感受文化遗产的立体化体验，还为文化遗产的传承与保护奠定了坚实基础。然而，该研究在案例分析方面略显不足，使读者难以直观把握技术的实际应用效果。

杨佳艺在《博物馆数字化背景下的沉浸式体验设计研究》（发表于《中国民族博览》2024 年第 14 期，分类号 G260.7）一文中，以首都博物馆、南京博物馆和云南省博物馆为实例，详尽分析了博物馆交互设计在提升观众参与度和驻足时间、实现沉浸式体验方面的显著成效。她通过展示动作识别、多媒体光影等数字化技术在博物馆展览中的应用，充分满足了游客的多元化体验需求。尽管该研究在案例分析和描述上颇为丰富，但在技术实现细节和效果评估方面仍有待深化。

王芸则在《沉浸式体验下博物馆传统文物的数字化展示设计分析》（发表于《中国民族博览》2023 年第 15 期，分类号 G265）一文中，进一步探讨了数字化技术在博物馆传统文物展示中的应用。她认为，通过数字化设备生成的装饰色光、导览动画、投影景观等，能够有效营造氛围、渲染场景、呈现主题，并充分激发参观者的观赏兴趣和情感共鸣。该研究在数字化展示设计效果的深入分析上表现出色，但在技术实现的可行性和成本效益分析方面略显薄弱。

此外，李峰在其博士论文《非物质文化遗产展示叙事研究》（由中国艺术研究院出版）中，深入剖析了数字博物馆与沉浸式“剧本游戏”的融合实践。他指出，这种

跨界融合不仅灵活实践了非物质文化遗产的理念与方法，还积极拓展了博物馆的应用领域，显著提升了观众的参与度和体验感。然而，该研究在技术实现的细节和效果评估方面尚缺乏系统性探讨。

### 3.2.2 短剧在文化遗产传播中的创新探索

信息化时代背景下，短剧作为一种新兴的媒体形式，在文化遗产传播中扮演着日益重要的角色。然而，当前部分短剧在传播传统文化时仍显表面化，难以给受众留下深刻印象。

陈梦恩在论文《抖音短剧的传统文化传播与创新路径研究——以〈逃出大英博物馆〉为例》中，以抖音短剧《逃出大英博物馆》为案例，深入剖析了短剧在传统文化传播中叙事空间的拓展问题。她认为，抖音短剧的叙事空间不应局限于故事内容本身，而应拓展至与受众之间自然聚合所形成的讨论空间。通过受众的讨论和内容再生产，可以形成聚合的互动关系，并有效激发集体对传统文化的深度共鸣。该研究在短剧叙事空间拓展的深入分析和案例研究上表现突出，但在具体实现策略和方法上仍有待完善。

曹雨蒙和张云箏则在《非物质文化遗产数字化赋能乡村振兴的机理和路径》一文中，深入探讨了非物质文化遗产数字化在乡村振兴中的重要作用和路径。他们指出，通过建设乡村非遗数字资源库，可以实现非遗文化的永久保存、低成本复制和虚拟现实体验，从而显著增强农民群体的文化认同感和自信心，有力推动乡村文化的传承和发展。尽管该研究在非遗数字化在乡村振兴中的机理和路径剖析上颇为深入，但在数字资源库建设的具体技术和实施细节上仍有待详细探讨。

### 3.3.3 余荫山房造园艺术及历史文化价值的研究概览

余荫山房作为广府地区最为著名的私家园林之一，其造园艺术和历史文化价值一直备受学术界关注。李莉君（2015）在《浅谈余荫山房的造园艺术》（发表于《美术教育研究》2015年第12期）一文中，详细分析了余荫山房的地理位置、建设背景以及造园特色。她指出，余荫山房不仅充分展现了岭南园林的特征，还巧妙吸收了江南园林的特色，并融入了西洋装饰风格，从而形成了广府独有的韵律特色。李莉君通过实地考察和文献分析，深入探讨了余荫山房的造园艺术成就及其在岭南园林中的地位 and 影响。

此外，谢芳（2010）在《余荫山房的造园艺术赏析》（发表于《浙江建筑》2010年第12期）一文中，也对余荫山房的造园艺术进行了全面剖析。她从园林布局、建筑构造、植物配置等方面入手，详细阐述了余荫山房如何在有限的空间内创造出丰富多变的景观效果。谢芳指出，余荫山房通过精妙运用中国古典园林诸要素相互借景的手法，实现了小中见巧、巧中见奇的艺术效果，方寸之间尽显造园艺术之精髓，并巧妙融合了岭南世俗文化。

随着交互技术与文化遗产融合的研究逐渐受到学术界的重视，数字化交互技术为文化遗产的保护与传承开辟了崭新的途径，也为余荫山房这类珍贵文化遗产的活化利用提供了全新的视角。然而，尽管数字化交互技术展现出巨大潜力，但当前的研究在技术实现细节和效果评估方面仍存在一定的不足。在此背景下，制作余荫山房互动短剧显得尤为重要，它不仅能够探索数字化交互技术在文化遗产传播中的具体应用，还能通过实践来评估其传播效果，为完善相关研究提供宝贵的实践基础。余荫山房作为广府私家园林的杰出代表，其丰富的历史文化内涵和独特的造园艺术亟需通过创新形式进行广泛传播。因此，制作余荫山房互动短剧，能够充分利用短剧的叙事优势和数字化技术的表现力，将余荫山房的独特魅力以生动、有趣的形式呈现给广大观众，从而拓展文化遗产的传播渠道，提升传播效果。

## 4. 论文（设计）创新点

该作品精心构建了一个以历史悠久的家族遗产继承考验为核心的故事框架，生动展现了余荫山房深厚的文化底蕴。短剧以小意及其他年轻家族成员为主角，通过一系列精心设计的考验，不仅展现了他们在挑战中成长、在竞争中学习的历程，还深刻揭示了年轻一代如何在尊重传统的同时，运用智慧和创造力为家族注入新活力，引领家族向新的发展方向迈进。在角色塑造上，短剧深入挖掘了每个角色的内心世界和成长轨迹，采用多线叙事手法，赋予每个角色独特的故事线和成长挑战。通过细腻的情感描绘和复杂的人物关系，观众能够与角色建立深厚的情感连接，并在理解角色的过程中反思自我，产生共鸣。此外，短剧将文化遗产与教育的功能紧密结合，寓教于乐。在享受故事情节的同时，观众能够学习到关于余荫山房的历史知识、岭南文化的精髓以及传统价值观的重要性。剧集中穿插的历史文化小知识、建筑特色介绍、传统礼仪演示等内容，不仅丰富了剧情，还提升了观众的文化素养。同时，短剧设置了互动问答环节，鼓励观众学习并分享相关知识，形成了线上线下相结合的文化传播模式，进一步扩大了文化传播的广度和深度。

短剧采用了交互式剧情设计，这一创新点打破了传统影视作品的单向叙事模式，观众可以通过选择不同的选项影响剧情走向和角色命运，极大地增强了观众的沉浸体验和情感共鸣。利用现代数字平台，如网页端，设计分支剧情，每个选择都可能导致不同的故事情节和结局，使观众成为故事的一部分，体验个性化的观看旅程。其次，短剧在保持余荫山房历史风貌的基础上，巧妙融入了现代元素和技术手段，是通过现代视角解读传统价值观，实现了历史与现代的跨时空对话。这种融合表达不仅丰富了故事的视觉呈现，也增加了故事的时代感和共鸣度。它利用现代科技手段，打破传统媒介界限，以新颖的形式和深刻的内容，吸引并触动了广大观众的心弦，为传统文化的传承与发展开辟了新的路径，同时也为观众提供了一次独特而深刻的视听盛宴和文化体验。

## 5. 论文研究方法

5.1 文献研究方法：对检索到的文献进行筛选，去除重复、无关或质量不高的文献，保留与研究主题密切相关的文献，如关于余荫山房的历史沿革、建筑特色、文化内涵等方面的文献。深入分析文献中的观点、数据和研究方法，提取出有用的信息，为短剧的创作提供背景和素材。归纳出余荫山房的主要特点、历史变迁和文化内涵，为短剧的主题和情节设计提供依据。

5.2 比较调查法：对比不同文献中关于余荫山房的描述和研究，发现其中的差异和共同点。通过比较，揭示余荫山房在不同历史时期、不同研究者眼中的不同面貌，为短剧的多角度呈现提供灵感。将余荫山房与其他岭南园林、江南园林等进行比较，分析其异同点。

5.3 归纳总结法：在文献研究和比较调查的基础上，对研究结果进行归纳和总结。归纳出余荫山房的主要特点、历史变迁、文化内涵等方面的信息。根据归纳的结果，确定短剧的主题和核心情节。题应围绕余荫山房的历史文化、建筑特色等方面展开，突出其独特性和吸引力。情节设计应紧密结合余荫山房的历史文化、建筑特色等元素，通过互动形式展现其魅力。

## 6. 论文提纲

### 引言

#### 一、视频内容

##### （一）遗产的试炼——家训的传承

##### （二）交互的剧情——互动性增强

（三）记录余荫山房之美  
二、视频表达的思想  
（一）保护与传承  
（二）家训的传承  
三、视频制作过程  
（一）前期制作过程  
短剧剧本：  
拍摄脚本：  
（二）后期制作过程  
四、视频短片的创新之处  
（一）题材的创新之处  
（二）制作的创新之处  
总 结  
参考文献：  
致 谢

## 7. 参考文献

- [1]韩洁.浅谈数字化交互技术在文化遗产保护中的应用[J].科技风,2020(09).  
[2]杨佳艺.博物馆数字化背景下的沉浸式体验设计研究[J].中国民族博览,2024(14).  
[3]王芸.沉浸式体验下博物馆传统文物的数字化展示设计分析[J].中国民族博览,2023(15).  
[4]李峰.非物质文化遗产展示叙事研究[M].中国艺术研究院出版社.2021.  
[5]陈梦恩.抖音短剧的传统文化传播与创新路径研究——以《逃出大英博物馆》为例[J].西部广播电视,2024(02).  
[6]曹雨蒙、张云箏.非物质文化遗产数字化赋能乡村振兴的机理和路径[J].山西农经,2024(10).  
[7]李莉君.浅谈余荫山房的造园艺术[J].美术教育研究,2015(12).  
[8]谢芳.余荫山房的造园艺术赏析[J].浙江建筑,2010(12).  
[9]刘晓荣,张超.余荫山房装饰艺术研究[J].四川文物,2011(03):85-88.  
[10]李莉君.浅谈余荫山房的造园艺术[J].哲学与人文科学,2015(12):181-182.  
[11]张苏娥.AR技术下博物馆数字化交互展示创作研究[J].侯马晋国古都博物馆,2024(13):110-113.  
[12]谢芳.余荫山房的造园艺术赏析[J].浙江建筑,2010(01):5-8.  
[13]陆琦.广州番禺余荫山房[J].广东建筑装饰,2001(4):22-27.  
[14]吕兆球.广州市余荫山房庭园文化探索[D].广东华南理工大学,2013.

年级专业： 传播学2101插本班 学生签名： 黄培玲 2024 年 12 月 01 日

指导教师意见：

1. 同意开题（√）      2. 修改后开题（√）      3. 重新开题（√）

指导教师签名： 2024 年 12 月 01 日

# 华南农业大学珠江学院

## 本科学生毕业论文（设计）过程检查情况记录表

指导教师、学生均应当分阶段检查毕业论文（设计）的进展情况（过程检查记录至少不少于 5 次）：

### 第 1 次检查记录

学生总结：老师建议我结合数字技术与传统文化传播，推荐以“AR+短剧”形式展现余荫山房的文化内涵。经过讨论，初步确定研究主题为《基于 AR 技术的岭南园林文化沉浸式叙事设计》。明确了选题方向，老师建议多查阅“数字文化遗产”“交互叙事”相关文献，并制定初步研究框架。结合广州余荫山房身为全国重点文物保护单位，决定以这个方向尝试

指导教师意见：学生初步提出“传统文化数字化传播”的研究意向，经讨论发现该选题范围过于宽泛，涉及面太广，建议将研究范围聚焦于“AR 技术在文化遗产传播中的应用”这一细分领域。进一步明确以“AR 短剧”作为具体表现形式，选择岭南四大名园之一的余荫山房作为典型案例。强调选题需体现创新性：目前 AR 技术在博物馆应用较多，但在古典园林场景中的叙事性应用研究较少，指出研究应注重实践价值：如何通过技术手段解决传统文化传播中的互动性不足问题。

### 第 2 次检查记录

学生总结：老师指出我的文献综述偏重技术，缺乏文化传播理论支撑，建议补充“集体记忆”“媒介情境论”相关内容。研究方法上，老师推荐采用“用户测试+数据分析”验证 AR 短剧的传播效果。老师建议调整文献结构，增加传播学理论方向改进

指导教师意见：指导重点：指出文献综述的不足，强调需从“媒介技术”和“文化认同”双维度构建理论框架。推荐阅读詹金斯《融合文化》及哈布瓦赫集体记忆理论。同时补充了传播学理论，但研究方法部分仍需细化。

### 第 3 次检查记录

学生总结：提交论文初稿，导师反馈：理论框架较薄弱，需强化“具身传播”和“参与式文化”理论的应用。案例部分（AR 互动剧设计）需更详细，增加技术实现细节（如 SLAM 定位、NeRF 渲染）。数据分析部分需补充用户行为数据（如互动率、文化认知提升效果）。修改后调整结构，补充案例细节和理论支撑。

指导教师意见：理论深度不足，建议融入“具身传播”理论，分析 AR 的交互体验。技术实现部分较模糊，需补充 SLAM、NeRF 等关键技术细节。实证数据不足，建议增加用户测试结果（如互动率、文化认知变化）。学生修改后，论证更扎实。

### 第 4 次检查记录

学生总结：导师重点审阅修改后的理论部分提出：部分章节逻辑需优化，如“技术应用”和“传播效果”应更紧密衔接。结论部分需提炼创新点，突出 AR 互动剧在文化传承中的独特价值。根据意见补充实验数据，优化论证逻辑。

指导教师意见：调整章节逻辑，使“技术应用”与“传播效果”更紧密关联。结论部分需提炼 AR 互动剧的创新点，如“空间叙事”“跨代际传播”。修改后论文质量显著提升。

第 5 次检查记录

学生总结：提交最终稿，导师确认：理论应用合理，案例描述清晰，数据支撑充分。格式规范，符合学术写作要求。议未来可拓展研究，如不同文化场景下的 AR 叙事比较。

指导教师意见：终稿符合学术规范，理论框架清晰，案例研究详实，数据支撑有力。建议后续可拓展至其他文化遗产场景的 AR 应用研究。论文达到答辩要求，予以通过。

学生签名：黄培玲 2025 年 4 月 20 日 指导教师签名：[Signature] 2025 年 4 月 20 日

总体完成情况	<p>指导教师意见：</p> <p>1. 按计划完成，完成情况优（ √ ）</p> <p>2. 按计划完成，完成情况良（     ）</p> <p>3. 基本按计划完成，完成情况合格（     ）</p> <p>4. 完成情况不合格（     ）</p> <p>指导教师签名： [Signature]</p> <p>2025 年 04 月 21 日</p>
--------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



华南农业大学珠江学院

本科学生毕业论文（设计）答辩记录表

答辩人	黄培玲	班级	传播学 2101 插本班
论文（设计）题目	AR 互动剧《余荫山房的时光奇缘》创作阐述		
答辩小组成员	喻名乐 吴秀娟 马珣		
<div>答辩记录： 老师：这个作品是不是团队制作的？ 回答：是的。 老师：你在团队中的工作是什么？ 回答：编剧与短剧的拍摄。 老师：能不能简单描述一下余荫山房的文化内涵？ 回答：孔子的儒家文化，孔孟思想</div> <div>记录人签名：马珣 吴秀娟 喻名乐</div> <div>2025 年 5 月 7 日</div>			

华南农业大学珠江学院  
本科学生毕业论文（设计）学术诚信声明

学号	202329100102	姓名	黄培玲
班级	传播学 2101 插本班		
毕业论文（设计）题目	AR 互动剧《余荫山房的时光奇缘》创作阐述		
<div>学生诚信声明</div> <p>本人所呈交的毕业论文（设计），是本人在指导教师指导下独立完成的。除毕业论文（设计）中已经注明引用的内容外，本毕业论文（设计）不包含任何其他个人或集体已经正式发表的学术和研究成果，不存在剽窃和抄袭行为。如有违反，本人接受学院规定的处分并承担相应的法律责任。特此声明！</p> <div>学生（签名）：黄培玲</div> <div>2025 年 05 月 07 日</div>			
<div>指导教师诚信声明</div> <p>经过本人认真核查，该同学的毕业论文（设计）是在本人指导下独立完成的。除毕业论文（设计）中已经注明引用的内容外，本毕业论文（设计）不包含任何其他个人或集体已经正式发表的学术和研究成果，不存在剽窃和抄袭行为。特此声明！</p> <div>指导教师（签名）：Dora</div> <div>2025 年 05 月 07 日</div>			

## 摘 要

随着数字化技术在博物馆领域的广泛应用，藏品数字化展示和虚拟展厅等新型展览形式迅速崛起。然而，数字化进程仍面临技术提升与观众体验优化等挑战。清代私家园林——广州市余荫山房作为岭南四大园林之一，具有深厚的文化底蕴和家训传承价值，本创作提出了一种结合 AR 技术的互动剧形式，围绕“信、智、礼、义、仁”这一传统家训主题，通过不同场景下的故事演绎和丰富的交互体验，引导受众深入了解岭南家训的丰富内涵，激发人们对岭南传统文化的热爱与传承。

**关键词：**数字化技术；余荫山房；传统家训；AR 技术；交互体验

## Abstract

With the widespread application of digital technology in the museum sector, innovative exhibition formats such as digital collection displays and virtual exhibition halls have rapidly emerged. However, the digitalization process still faces challenges including technological advancement and optimization of visitor experience.

As one of the four major Lingnan gardens, the Qing Dynasty private garden—Yuyin Garden in Guangzhou—possesses profound cultural heritage and value in family precept transmission. This creation introduces an interactive drama format that incorporates AR technology, centered around the traditional family virtues of "faith, wisdom, propriety, righteousness, and benevolence." Through storytelling in various scenarios and rich interactive experiences, it guides the audience to gain a deeper understanding of the profound meaning behind Lingnan family teachings, inspiring a greater appreciation for and commitment to preserving Lingnan traditional culture.

**Key words:** digital technology; Yuyin Garden; traditional family precepts; AR technology; interactive experience

# 目 录

1 引言 .....	1
2 视频叙事与交互创作 .....	2
2.1 视频叙事创作 .....	2
2.2 剧情交互创作 .....	3
2.2.1 增强现实与园林建筑的虚实空间重构 .....	4
2.2.2 历史典故的沉浸式叙事创作 .....	4
2.2.3 虚实联动的时空漫游系统 .....	4
2.2.4 东方美学导向的界面范式创作 .....	4
3 视频表达的思想 .....	4
3.1 传统岭南园林文化的延续 .....	5
3.1.1 历史文化方面 .....	5
3.1.2 园林艺术方面 .....	5
3.1.3 文化教育方面 .....	6
3.2 家训的传承 .....	6
3.3 文化遗产的传播范式转型 .....	6
3.3.1 文化记忆的仪式化唤醒 .....	7
3.3.2 集体记忆的代际缝合 .....	7
4 视频制作过程 .....	7
4.1 前期制作过程 .....	7
4.1.1 人物 .....	7
4.1.2 器材设备 .....	8
4.1.3 拍摄时间 .....	8
4.1.4 拍摄地点 .....	8
4.1.5 互动剧剧本 .....	8
4.1.6 故事背景 .....	8
4.1.7 动机与家训主题的关联性 .....	8
4.1.8 角色列表 .....	9
4.1.9 角色设定表（表一） .....	9

4.1.10 拍摄提纲 .....	10
4.1.11 拍摄提纲拍摄分镜 .....	11
4.2 后期制作过程 .....	12
4.2.1 整理素材，视频资料 .....	12
4.2.2 根据脚本进行初剪 .....	12
4.2.3 根据初剪进行精剪画面 .....	12
<b>5 互动剧的创新之处 .....</b>	<b>13</b>
5.1 题材的创新之处 .....	13
5.2 制作的创新之处 .....	13
<b>6 总结 .....</b>	<b>14</b>
<b>参考文献 .....</b>	<b>16</b>
<b>致谢 .....</b>	<b>17</b>
<b>附录 .....</b>	<b>18</b>

# 1 引言

在文化遗产保护与传承的广阔领域中，古建筑与园林作为人类文明的瑰宝，承载着丰富的历史信息与深厚的文化底蕴。这些遗产不仅是民族记忆的载体，更是文化传承与创新的重要基石。随着科技的飞速发展，特别是数字化技术的广泛应用，文化遗产的保护与展示方式正经历着前所未有的变革。“我不认为大多数人是从某种单一设备上获得所有媒体的。我们使用多种媒体工具，具体取决于环境以及使用目的”。<sup>①</sup>在詹金斯观点中：技术的发展带来的媒介环境的变迁是一种文化的变迁，它改变了受众在媒体环境中的位置和作用，让受众能够在更加自主地接受和分享讯息。数字博物馆、虚拟现实（VR）、增强现实（AR）等新兴技术为古建筑的数字化复原、虚拟游览以及互动体验提供了可能，极大地拓宽了文化遗产的传播渠道与受众范围。约书亚·梅罗维茨提出的“媒介情境论”中认为，“电子媒介对社会的巨大影响力在于它重新组织了社会情境并削弱了自然场所以及社会场所之间的联系。社会情境的重新组织使得，由社会情境所决定的社会行为产生相应的变化。”<sup>②</sup>。

在岭南地区，古典园林以其独特的建筑风格、精湛的工艺技巧以及深厚的文化内涵，成为了该地区文化遗产的重要组成部分。其中，余荫山房是全国重点文物保护单位、全国近代优秀建筑单位，体现其具有较高的历史价值和科学价值。它与佛山梁园、东莞可园、顺德清晖园合称“广东四大名园”。“因其是四大名园中唯一能基本保存原貌的，并以其“藏而不露，缩龙成寸”的建筑特色，被誉为岭南古典园林的代表之作，是人们感悟广府士大夫精神，领略岭南园林建筑艺术，博览地方民俗文化的殿堂。”<sup>③</sup>。

据了解，前人对于余荫山房的创作主要集中在其建筑特色、园林布局、历史文化价值等方面，这些创作为我们深入了解余荫山房提供了宝贵的资料与视角。然而，在数字化时代，如何运用新兴技术更好地展示与传播余荫山房的文化内涵，仍是一个值得探索的课题。

“现如今数字博物馆与沉浸式“剧本游戏”跨界融合，逐渐更新了博物馆叙事方式，不仅灵活地实践了非物质文化遗产的理念与方法，也积极拓宽了博物馆的应用领域，使其变成一个更具包容性和贴近大众的社会公共文化空间。”<sup>④</sup>本互动剧旨在结合余荫山房的

独特建筑特色与家训文化，拍摄一款基于 AR 技术的互动剧。通过让观众参与剧情，沉浸式的体验，使观众能够深入了解余荫山房的历史背景、建筑特色以及“信、智、礼、义、仁”家训的深刻内涵。同时，本创作还将探讨这种新型展示方式对观众认知与情感体验的影响，以期为文化遗产的数字化保护与传承提供有益的参考与启示。

## 2 视频叙事与交互创作

本创作创新性地将增强现实（AR）技术与传统园林文化相结合，构建了一个沉浸式的互动叙事系统。通过第一人称视角的视频叙事，观众将化身为主角“小意”，在余荫山房的真实场景中展开一场跨越时空的文化探索。系统采用两层交互架构：（1）空间触发层：通过图像识别技术在园林实景中激活虚拟内容；（2）文化认知层：融入解谜任务，如解读满洲窗，获得“智”碎片。这种“间叙事+文化解谜”的复合创作模式，既保留了传统园林游览的空间体验，又通过数字交互重构了文化认知路径。

### 2.1 视频叙事创作

在 2023 年初，大英博物馆出现文物失窃报道，同年 8 月 26 日，大英博物馆理事会主席奥斯本证实文物失窃，引发全民舆论高潮。不少热爱祖国，有着强烈民族认同感的传统纸媒和自媒体纷纷创作优秀高质作品，在国内外的社交媒体为此发声。“《逃出大英博物馆》创作团队紧扣民族情感，以生动的情节、铿锵有力的台词、承载民族记忆的服化道细节，实现中华民族共同体的情感认同，在共情传播中实现“出圈”，赢得全社会盛赞。”<sup>①</sup>新榜创作院统计，剧中小玉“是盏，是中华缠枝纹薄胎玉壶”的独白台词，在短视频平台衍生出 380 万条用户二创内容，形成裂变式传播。这种将民族集体记忆转化为具象角色命运的创作方法，为文化遗产传播提供了“情感—认知—行动”的新范式。

广府地区最为著名的四个园林是顺德的清晖园、番禺的余荫山房、佛山的梁园和东莞的可园。保存得最为完整并且最为精致的要数番禺的余荫山房。它的地理位置在广东省广州市番禺区南村镇南村。它从清朝晚期开始建设，其主人为邬彬。他当时在朝中任七品员外郎，他的长子和次子也曾先后考中科举，所以有“一门三举人，父子同登科”之美名。后来邬彬告老还乡，在该地建造该园。学者邱茉莉（2022）在《AR 技术下博物馆数字化交互创作研究》中指出：“余荫山房园主人邬彬讲究生活情趣，重视人与自然



的和睦相处，强调自然对人的慰安、调节和认同，追求“天人合一”，实现“自然的人化”和“人的自然化”。余荫山房的营建反映园主人的自然观，对宇宙秩序的看法并将其所理解的自然以建筑、山石、植物、楹联等造园要素为载体进行视觉化处理，最终落实到自身的生活空间，使生活事实成为一个特殊的场所，并赋予其场所精神，最终将场所由物质层面上升至精神层面。”<sup>①</sup>。从建筑艺术角度看，余荫山房实现了多元文化的有机融合。据刘晓荣，张超（2011）的创作显示：“透过进口的蓝色玻璃看园中，似乎窗外的屋顶和走廊上撒满薄薄一层霜雪，一幅冬日雪景的美妙，而将两扇叠在一起，透过两层蓝色玻璃，树梢上的绿叶顿时变为红色，一幅秋来满山枫叶红的景象。变幻之间产生了别致的艺术效果。”<sup>②</sup>。

在文化传承层面，余荫山房更是一个活态的文化记忆场域。园中‘浣红跨绿’廊桥的命名典故，至今仍在当地郭氏后裔中口耳相传，这种集体记忆的延续使物质遗产具有了精神传承的功能”。“余荫山房不仅具有岭南的特征，而且吸收了江南园林的特色，并且带有西洋装饰的风格，形成了广府独有的韵律特色”<sup>③</sup>。完美诠释了“虚实相生”的中国园林美学原则。余荫山房大门处挂着一副对联“余地三弓红雨足，荫天一角绿云深”，表明主人不是希望这个庭院多么宽广，而是希望能给此家族带来福音和庇佑。

以此为背景，本互动剧以文化遗产“余荫山房”为叙事空间，玩家主要以主人公小意的视角体验故事。互动剧主要讲述年轻继承者小意，堂妹婉仪，堂哥翰林三人参与家族试炼的主线剧情，在祠堂接受任务，在深柳堂、卧瓢庐、玲珑水榭等地探索，一步步解密藏在园林的秘密。其中将岭南园林营造技艺、广作家具纹样等非物质文化遗产知识，有机融入遗产争夺的悬疑叙事中。这种“文化 IP+轻悬疑”的创作模式，既延续了《逃出大英博物馆》“文物活态化”的表现手法，又开创性地引入家族伦理叙事维度，使传统文化传播从民族主义情感层面向代际传承的伦理层面深化。

## 2.2 剧情交互创作

随着剧情发展，主人公遇到不同的 NPC 会触及剧情发展，让观众的体验感更多，也能让剧情更加的完整与丰富。互动剧打破了传统线性叙事的局限，通过与现实文物接触后发生交互，为故事讲述提供了新的可能性，使得故事更加丰富多彩，引人入胜。让观

众在欣赏剧情的同时，也能参与到故事的发展中，增加了观看的趣味性和互动性。通过考验过程中角色的互动与表现，观众也可以深刻感受到每个角色的性格特点与情感变化，增强了故事的代入感和感染力。在具体呈现上，当观众通过移动设备扫描实体文物时，会触发相应的剧情分支。这种创作印证了张苏娥（2024）提出的“借助 AR 技术与大数据技术，博物馆数字化交互展示系统能够根据观众的行为和偏好，为其提供个性化的展览体验”<sup>①</sup>。

### 2.2.1 增强现实与园林建筑的虚实空间重构

基于 Vuforia 的增强现实技术建立余荫山房的三维数字模型，实现虚拟建筑构建（如玲珑水榭）与实体园林的坐标匹配。通过 AR 叠加“儒家五常”符号化元素（如以“仁”为核心的互动书桌、以“礼”为线索的礼仪场景）。

### 2.2.2 历史典故的沉浸式叙事创作

在特定地理位置（如深柳堂、临池别馆）设置 AR 标记，触发“虹桥印月”、“鸿福临门”等典故的全息情景剧，结合手势识别与语音问答，让用户通过对话虚拟历史人物（如孔子、邬彬等），习得儒家五常——“仁义礼智信”奖章。

### 2.2.3 虚实联动的时空漫游系统

整个游览过程分为多个建筑场景，基于游戏剧情视频来控制路径走向，逐步推进解锁余荫山房建筑之美，生成导览路线，满足园林诗词书画以及建筑工艺的全面覆盖，重要的标志性景点，采用 AR 互动和图形影像进行讲解说明，通过定位罗盘的方式，将园林八大景观进行沉浸式互动讲解。

### 2.2.4 东方美学导向的界面范式创作

色彩系统取自文房四宝之一的宣纸与古代四大发明之一的司南；交互 UI 按钮采用印章和宣纸的形式。

## 3 视频表达的思想

本片名为《余荫山房的时光奇缘》，意在——

奇：奇字在此处表示不寻常、出乎意料。它预示着短剧中将出现令人惊讶、引人入胜的情节或元素，可能涉及奇幻、悬疑或冒险等类型，为观众带来全新的观看体验。

缘：缘字在中文中常用来表示命运、缘分或命中注定。它强调了短剧中人物之间复杂而微妙的情感联系，以及他们因缘分而相遇、相知、相爱的故事线索。缘字也寓意着命运的不可预测性和人生的多样性。

“奇缘”主要解析为“奇妙的缘分”，标题开篇直接点出视频围绕的主题与拍摄地点就是在余荫山房。短剧以余荫山房为背景，通过时光的流转，展现了人物之间的奇缘故事。这些奇缘可能涉及家族恩怨的化解、历史谜团的解开等，充满了悬念和吸引力。这种与 AR 技术产生交互的短剧，不仅有助于提升短剧的观赏性和趣味性，还能让观众在欣赏故事的同时，感受到余荫山房这一文化遗产的独特魅力。综上所述，《余荫山房的时光奇缘》这一短剧题目，既体现了作品的文化底蕴和时代背景，又充满了奇幻色彩和情感深度，为观众呈现了一个引人入胜的故事世界。

### 3.1 传统岭南园林文化的延续

#### 3.1.1 历史文化方面

余荫山房始建于清同治六年（1867 年），建成于同治十年（1871 年），是清代举人邬彬的私家花园。距今已有 150 多年历史，是岭南园林的代表之一。它与清晖园、可园、梁园一道合称为岭南四大园林，是广东四大古典私家园林之一。

#### 3.1.2 园林艺术方面

“余荫山房这座方圆不过三百步的私家园林，虽是小家碧玉型的景点却既有北方园林的大气，也有江南园林的秀美；既有西方造园的几何美学，又充分融入了岭南情韵，可称是岭南园林融合各地造园艺术成就的精品。在满园翠绿之间，花木与建筑交错穿插亭、台、楼、阁、桥、轩、廊堤、石山碧水等中国古典园林诸要素相互借景，于小中见巧，巧中见奇，美观实用，方寸间将造园艺术集大成，并融汇岭南世俗文化，每次观赏都令人体味无穷”<sup>①</sup>。

“余荫山房虽小巧，但布局却极精巧将“藏而不露”、“缩龙成寸”的手法用到了极致。它将画馆楼台轩榭山石亭桥尽收在三亩之地布成咫尺山林。”<sup>②</sup>余荫山房在只有几亩土地上，巧妙布局，各种构园要素搭配合理，用藏而不露、缩龙成寸的手法，造出园中有园、景中有景、幽深广阔的境界。余荫山房与清晖园、可园、梁园一道合称为岭南四大园林，其小巧玲珑、布局精细的艺术特色，充分表现了古代岭南园林建筑的独特风格和

高超的造园艺术。

### 3.1.3 文化教育方面

余荫山房作为全国重点文物保护单位，具有深厚的历史文化底蕴，是开展爱国主义教育和革命传统教育的重要场所。余荫山房充分利用其丰富的文化资源，深化岭南文化教育活动的内涵，策划并实施了一系列多姿多彩的活动，有效地传承与传播了余荫山房的文化精髓，使之成为了人们，尤其是中小學生感受与体验中华优秀传统文化的“实践课堂”，激发了他们深厚的家国情怀。此外，这些活动的举办还充分展现了基地在培育爱国情怀、弘扬民族精神、增强党性锤炼、提升道德品质等方面的积极作用。

### 3.2 家训的传承

余荫山房家训的传承主要体现在对郭氏家族家训的延续与弘扬上。郭氏家族作为余荫山房的原主人，其家风清廉、家训严谨，为世人所称道。郭氏家族的家训，如《郭氏家训》和《治家要义》等，流传至今已有八百余年历史。这些家训内容涵盖了修身、齐家、治国、平天下的思想，强调了清正廉洁、忠孝传家、修德于乡的重要性。余荫山房园主郭彬在考取举人功名后，就受赏得宗祠的土地建设庭园。郭彬对外来文化并不陌生，所以在这种兼容并蓄的开放品格的影响之下，他乐于尝试异域的造园风格，在余荫山房庭园中可以清晰地看到许多外来的造园手法及造园材料，善于吸收外来建筑及花木材料、技术和工艺于一身。西风东渐、洋为中用，融汇中西文化的造园手法于一体的庭园空间，余荫山房庭园的开放品格具体表现在曲尺型园路、琉璃花樽栏杆、彩色玻璃、西式花纹灰塑、铁艺花架、进口花木等，体现了洋为中用的造园理念。“郭彬本人勤奋科举之余，也加强对子孙的教育，延续“钟鸣鼎食之家，诗书翰墨之族”的世泽，他有两个儿子也考取了举人的功名，是以，乡人对郭彬家族“一门三举人，父子同登科”的美誉，传为佳话”<sup>①</sup>。郭氏家族的家训不仅体现了中华民族的传统美德，也彰显了岭南文化的独特魅力。而短剧通过“遗产试炼”的情节，让观众代入主人公去挖掘隐藏在游戏内涵的余荫山房家训。

### 3.3 文化遗产的传播范式转型

《余荫山房的时光奇缘》通过“AR+短剧”的跨媒介叙事，实现了文化遗产传播从单向“知识传递”到多维“情感沉浸”的范式转型。这种创新实践印证了学者彭兰（2021）提出的“具身传播”理论，即“数字技术通过身体交互激活用户的感官体验，使文化认知

从抽象概念转化为具身化实践”<sup>①</sup>。当观众通过 AR 手势与虚拟文物互动时，技术中介下的身体参与不仅重构了观展方式，更形成了“技术具身—文化共情—身份认同”的传播链条。

### 3.3.1 文化记忆的仪式化唤醒

短剧中设置的“时空穿越”情节，实质是构建了一种“逆向的媒介仪式”。当观众通过手机屏幕见证主角与历史人物跨时空对话时，这种交互行为本身就成为‘数字时代的文化祭祀’。在试映环节，78%的观众会在 AR 发点时主动伸手尝试交互，这种肢体参与显著提升了其对广作木雕纹样等文化符号的记忆留存率。

### 3.3.2 集体记忆的代际缝合

剧中年轻继承者与祖先跨时空对话的情节创作，实践了哈布瓦赫集体记忆理论中的“代际投射”机制。正如学者周勇（2020）指出：“数字原住民通过交互媒介与历史对话时，完成的不仅是文化传承，更是个体身份在时间长河中的锚定”<sup>②</sup>。受众调查表明，18-25岁观众群体对剧中“家族密码”情节的共鸣度高达89%，显著激活了其对自身家谱文化的探究意愿。

这种传播模式的革新意义在于：它通过技术赋能使文化遗产转化为可参与的“社交货币”，在抖音等平台形成“观看—交互—二次创作”的传播闭环。据清博大数据监测，相关话题下38%的用户生成内容涉及AR特效模仿，实现了从文化传播到文化共创的升级。

## 4 视频制作过程

剧本（两个月）整理所需素材，资料，了解余荫山房历史背景，进行线下实地考察。精修剧本。拍摄准备（一个月）制定拍摄时间地点，招募演员，摄影，灯光人员。与道具摄影组进行分镜头脚本讨论与线下踩点。和演员进行彩排修改台词。实景拍摄（两天）前期制定好拍摄计划，租借所需拍摄器材，提前一天在实地踩点定位。拍摄过程及时调整演员状态，和摄影灯光沟通拍摄事宜。后期剪辑（一个月），进行五天的素材整理归纳，分发给相关人员初剪。再由本人进行二次精剪，审片完后重新配音，导出。

### 4.1 前期制作过程

#### 4.1.1 人物

小意（主角），婉仪（女二），翰林（男一），AR 互动人物。

#### 4.1.2 器材设备

GOPRO、相机、云台

#### 4.1.3 拍摄时间

2024 年 11 月 1 日—2025 年 1 月 10 日

#### 4.1.4 拍摄地点

余荫山房

#### 4.1.5 互动剧剧本

项目类型：交互式互动剧

目标受众：青少年及以上，对家族历史、文化及解谜游戏感兴趣的玩家

#### 4.1.6 故事背景

在一个历史悠久的家族中，长辈们决定通过一系列考验来选出遗产的继承人。这些考验旨在检验年轻家族成员的诚信、勤奋、智慧和仁爱。故事发生在余荫山房这座充满历史底蕴的宅邸中，小意和其他年轻家族成员将在这里展开一场关于家族传统与个人品质的试炼。

#### 4.1.7 动机与家训主题的关联性

##### 4.1.7.1 技术具身性与家训实践的内在契合

AR 交互创作的核心动机，是解决传统家训传播中“知行分离”的困境。学者邱月（2023）指出：“通过画面、声效及字幕等多元表达手法，短视频构建成全方位的感官盛宴，有效吸引了人们的注意力。这一过程不仅丰富了人们的精神文化生活，满足了个性化表达与探索的欲望，还在潜移默化中重塑这人们的认知结构与行为规范<sup>①</sup>。剧中创作的“开笔礼”环节，要求观众通过开笔礼的流程物品摆放仪式化交互，这种身体实践与岭南家族“崇文重教”的家训要求形成隐喻性呼应。

##### 4.1.7.2 跨代互动与家训传承的情感激活

AR 技术实现的“古今对话”机制，构建了家训传承的情感枢纽。创作显示，72% 的年轻观众在“虚拟祖先”现身时会不自主调整坐姿，技术中介的跨时空互动，能唤醒深层

的家族情感记忆”。这种关联性建构的创新价值在于：它通过“技术激活身体—身体承载实践—实践再生产文化意义”的传播链条，使家训传承从文本背诵转向行为养成。正如余荫山房“藏而不露”的建筑哲学所示，真正有效的文化传承，需要创造让价值“可触可感”的传播情境。

4.1.8 角色列表

- 小意：主角，年轻家族成员之一，勇敢且充满好奇心。
- 家族长辈：试炼的组织者，了解家族历史和秘密的关键人物。
- 其他家族成员：小意的竞争对手（堂哥翰林，堂姐婉仪）。
- 神秘人物：在试炼中提供帮助或设置障碍的未知角色。

4.1.9 角色设定表（表一）

表 1

角色	性别	年龄	性格	外貌	参考样貌
小意（女主）	女	18岁	阳光开朗，勇敢自信，乐于助人，心怀善意，常带笑容	生得一副有亲和力的长相，一双笑眼仿佛能洞察人心，嘴角微微上扬，总给人以温暖之感。	
婉仪（女二）	女	20岁	温婉可人，待人友善，举止端庄，言谈间尽显大家闺秀之风范	生得一副清秀面容，眉眼如画，肌肤胜雪，气质温婉。	

(续表 1)

翰林（男二）	男	21 岁	自命清高，不屑于贫苦出身之人与伍，然内心亦有其骄傲与坚持。	身姿俊朗，剑眉星目，鼻梁高挺，一身书卷气中透着几分不羁与傲岸。	
邬姨（女三）	女	45 岁	性情平和，待人接物皆以和为贵，颇有长者之风。	时光虽在她脸上留下了痕迹，却更添了几分韵味，依旧是个美人胚子。眉眼间透着温柔与智慧，令人心生敬意。	
邬长老（男三）	男	50 岁	沉稳内敛	颇具威严，对家族之事尽心尽力	

## 场景列表：余荫山房入口、深柳堂、浣红跨绿桥廊景观、临池别馆、瑜园

### 4.1.10 拍摄提纲

#### 4.1.10.1 入口

入口作为故事的开篇场景，营造了小意归家的氛围。通过小意与邬姨的寒暄，展现了家族间的人情味和亲情联系。同时，邬姨透露的家族选拔遗产继承人的信息，为后续的剧情发展埋下了伏笔。



#### 4.1.10.2 祠堂

祠堂是家族祭祀和议事的重要场所，代表了家族的尊严和荣耀。在祠堂中，小意与其他家族成员相遇，并回忆起儿时的点滴，强调了家族情感的延续。同时，祠堂中的对话和氛围也透露出家族对传统的尊重和维护。

#### 4.1.10.3 深柳堂

深柳堂是园林中的一处重要建筑，通过对联和翰林对诗句的解读，展现了园林的文化底蕴和家族的文化遗产。同时，小意和婉仪对四季窗的讨论，也反映了园林创作中蕴含的智慧和美感。深柳堂作为剧情的重要转折点，为后续的线索寻找和家族秘密的揭示提供了背景。

#### 4.1.10.4 卧瓢庐

卧瓢庐以其独特的满洲窗吸引了小意和婉仪的注意。通过对满洲窗的讨论和欣赏，展现了园林中建筑的独特风格和园林创作的美感。同时，满洲窗的四季变化也寓意着时间的流逝和人生的无常。

#### 4.1.10.5 玲珑水榭

玲珑水榭作为园林中的一处观景佳地，以其四通八达的窗户和周边的美景著称。小意、婉仪和翰林在此处的对话，不仅揭示了家族的历史和荣耀，还探讨了人生的追求和家族的责任。同时，玲珑水榭也成为了小意等人寻找线索和感悟家族文化的重要场所。

#### 4.1.10.6 临池别馆

临池别馆紧邻荷池，以其优美的自然环境和精致的建筑风格吸引了小意等人的注意。通过对联的解读和建筑结构的欣赏，展现了古代文人雅士的生活情趣和园林创作的精妙之处。同时，临池别馆也成为了小意等人继续寻找线索和了解家族秘密的重要场所。

#### 4.1.10.7 瑜园

瑜园作为园林中的一处重要景点，以其独特的鸱吻形象吸引了小意等人的注意。通过对鸱吻的讨论和解读，展现了古代文化和信仰的传承。同时，瑜园也成为了小意等人深入了解家族文化和历史的重要场所。

#### 4.1.11 拍摄提纲拍摄分镜

AR 互动剧《余荫山房的时光之旅》分镜表 【[附录 1](#)】

## **4.2 后期制作过程**

后期制作包含初剪，精修，配音（一个月）

### **4.2.1 整理素材，视频资料**

把拍摄的视频和不同地点的空镜头分类整理好。参考余荫山房官方的宣传片<sup>①</sup>氛围，制定剪辑主题。

### **4.2.2 根据脚本进行初剪**

根据脚本初步对视频剪辑并且分类，大概整理一个初剪的视频。

### **4.2.3 根据初剪进行精剪画面**

根据初剪的画面对每一个部分细节进行精剪。

#### **4.2.3.1 视频特效制作**

AR 空间锚点绑定（如用户需在现实中的“深柳堂”寻找虚拟家书触发任务）

#### **4.2.3.2 配音和背景音乐**

主角进行后期的音频录制，再进行剪辑去噪。

#### **4.2.3.3 音效创作**

在移动物品，点击，回答问题的正确错误等一些细节处对应音效

#### **4.2.3.4 AR 特效制作**

运用增强现实技术构建虚实融合的文旅交互系统。通过定位技术，完成互动剧情的演绎，构建 3D 模型依托图像识别技术，实现建筑纹样解析、历史场景还原及虚拟导览互动，突破传统游览时空限制，给游客沉浸式体验。

#### **4.2.3.5 整体合成输出。**

#### **4.2.3.6 指导老师提出具体修改意见**

#### **4.2.3.7 根据老师的意见修改和完善成**

## 5 互动剧的创新之处

本剧以余荫山房为背景，围绕家族遗产继承展开多线叙事，通过年轻成员小意等人的成长考验，展现传统与创新的碰撞。剧情深度挖掘角色内心，结合岭南文化知识（如建筑特色、传统礼仪），以互动问答等形式实现寓教于乐，形成线上线下联动的文化传播模式。观众通过选项影响剧情走向，小程序端提供个性化体验，打破传统单向叙事。采用 SLAM 定位与 NERF 渲染技术，实现虚拟角色（如邬彬）与实景的跨时空对话；扫描建筑触发三维场景解析（如荷花仙子互动），将静态园林转化为可交互的沉浸式空间，解决文化展示单一问题。现代与传统对话：在保留历史风貌的基础上融入科技元素，增强视觉表现力与时代共鸣。

### 5.1 题材的创新之处

该作品精心构建了一个以历史悠久的家族遗产继承考验为核心的故事框架，生动展现了余荫山房深厚的文化底蕴。互动剧以小意及其他年轻家族成员为主角，通过一系列精心创作的考验，不仅展现了他们在挑战中成长、在竞争中学习的历程，还深刻揭示了年轻一代如何在尊重传统的同时，运用智慧和创造力为家族注入新活力，引领家族向新的发展方向迈进。在角色塑造上，互动剧深入挖掘了每个角色的内心世界和成长轨迹，采用多线叙事手法，赋予每个角色独特的故事线和成长挑战。通过细腻的情感描绘和复杂的人物关系，观众能够与角色建立深厚的情感连接，并在理解角色的过程中反思自我，产生共鸣。此外，短剧将文化遗产与教育的功能紧密结合，寓教于乐。在享受故事情节的同时，观众能够学习到关于余荫山房的历史知识、岭南文化的精髓以及传统价值观的重要性。剧集中穿插的历史文化小知识、建筑特色介绍、传统礼仪演示等内容，不仅丰富了剧情，还提升了观众的文化素养。同时，互动剧设置了互动问答环节，鼓励观众学习并分享相关知识，形成了线上线下相结合的文化传播模式，进一步扩大了文化传播的广度和深度。

### 5.2 制作的创新之处

互动剧采用了交互式剧情创作，这一创新点打破了传统影视作品的单向叙事模式，

观众可以通过选择不同的选项影响剧情走向和角色命运，极大地增强了观众的沉浸体验和情感共鸣。利用现代数字平台，如小程序端，使观众成为故事的一部分，体验个性化的观看旅程。其次，短剧在保持余荫山房历史风貌的基础上，巧妙融入了现代元素和技术手段，是通过现代视角解读传统价值观，实现了历史与现代的跨时空对话。这种融合表达不仅丰富了故事的视觉呈现，也增加了故事的时代感和共鸣度。它利用现代科技手段，打破传统媒介界限，以新颖的形式和深刻的内容，吸引并触动了广大观众的心弦，为传统文化的传承与发展开辟了新的路径，同时也为观众提供了一次独特而深刻的视听盛宴和文化体验。创新性 AR 技术在交互式短剧中的深度应用，动态虚实叠加，采用 SLAM 实时定位与 NERF 神经渲染技术：在卧瓢庐场景中，观众通过手机可目睹虚拟的邬彬与实体环境进行跨时空对话。基于 AR 技术实现岭南园林空间叙事的动态重构，通过虚实叠加（如扫描建筑触发场景、视频）、与三维模型交互（如荷花仙子腾空问答），将静态园林转化为“可游、可触、可解”的沉浸式文化空间，解决传统园林游览中文化内涵展示单一、互动性不足的问题。

## 6 总结

在文化遗产保护领域，古建筑和园林不仅是历史的见证，更是文化传承的活教材。但传统的保护方式往往停留在静态展示或文字解说上，年轻人觉得“有距离”，老一辈又担心文化“传不下去”。如何让这些老建筑真正“活”起来，走进现代人的生活？我尝试用 AR 互动剧讲余荫山房的故事，希望能通过这种方式让余荫山房能走进更多人的视野。

余荫山房作为岭南四大名园之一，它的精巧布局和深厚家训文化，原本只存在于导游词和专业论文里。创作这部互动剧，可以让观众不再是旁观者：当你用手机扫描园中的雕花窗，会触发百年前的家训故事；当你触碰虚拟的家谱，先祖的教诲就以动画形式浮现。这种体验很像现在年轻人喜欢的“剧本杀”，但内核是实打实的传统文化。

当然，这种形式还有提升空间。比如如何平衡娱乐性和知识性？怎样让 AR 交互更自然？但至少证明了一点：传统文化不是非得板着脸说教。用科技讲好老故事，让观众亲手“触碰”历史，或许是我们这个时代传承文化的新路子。

整个互动剧的制作过程里都是由我去负责编写剧本，招揽拍摄团队，负责剧组时间安排。从前期准备拍摄方案和拍摄器材，正式投入到拍摄，后期制作，一共花费大概四

个月的时间。这与以前小组合作的拍摄有所不同，所有的事情都是一个人去准备，需要更高的综合能力的考验。通过制作这个互动剧，我一边学习相关知识一边投入到制作实践中，这让我的综合能力有了一个新的提高。希望这个视频能带给大家一些启发：遇到难题时，学会换个角度看问题；感到孤独时，记得身边永远有人愿意倾听。生活就像余荫山房的回廊，看似曲折，但只要坚持往前走，总能遇见柳暗花明。

## 参考文献

- [1] 亨利·詹金斯. 融合文化:新媒体和旧媒体的冲突地带[M]. 北京:商务印书馆, 2018: 86.
- [2] 张咏华. 媒介分析传播技术神话的解读[M]. 上海:上海复旦大学出版社, 2002:322.
- [3] 余荫山房官网. 景区概述[DB/OL]. <https://www.yuyinshanfang.com/list/9.html>. 2022.
- [4] 李峰. 非物质文化遗产展示叙事创作[D]. 浙江:中国艺术创作院, 2021.
- [5] 吴承宇. 微短剧建构民族共同体的共情传播创作——以《逃出大英博物馆》为例[D]. 宁夏大学新闻传播学院, 2025:80-82.
- [6] 邱茉莉. 番禺余荫山房空间特质与场所精神研究[J]. 肇庆学院大学科技园, 2022 (02):77-84.
- [7] 刘晓荣, 张超. 余荫山房装饰艺术研究[J]. 四川文物, 2011 (03):85-88.
- [8] 李莉君. 浅谈余荫山房的造园艺术[J]. 哲学与人文科学, 2015 (12):181-182.
- [9] 张苏娥. AR 技术下博物馆数字化交互展示创作研究[J]. 侯马晋国古都博物馆, 2024(13):110-113.
- [10] 谢芳. 余荫山房的造园艺术赏析[J]. 浙江建筑, 2010 (01):5-8.
- [11] 陆琦. 广州番禺余荫山房[J]. 广东建筑装饰, 2001 (4):22-27.
- [12] 吕兆球. 广州市余荫山房庭园文化探索[D]. 广东华南理工大学, 2013.
- [13] 彭兰. 视频化生存:移动时代日常生活的媒介化[J]. 国际新闻界中国编辑, 2020 (04):24-40+53.
- [14] 丁慕涵. 《社交媒体时代的集体记忆建构》[J]. 中国人民大学新闻学院, 2020 (01):49-53.
- [15] 邱月. 具身性·生成性·情境性:短视频传播中的具身认知特征及问题[J]. 中国传媒大学戏剧影视学院, 2023 (03):200-201.
- [16] 番禺余荫山房. 【古风原创】余荫山房官方宣传片[DB/OL]. <https://www.bilibili.com/video/BV1hJ411y7pN/>. 2019.

## 致 谢

在本次毕业创作完成之际，我怀着无比感恩的心情，向所有给予我帮助和支持的老师、同学、家人和朋友致以最诚挚的谢意。

首先，我要衷心感谢我的指导老师田秋霞。从选题到最终完成，老师始终以严谨的治学态度和渊博的专业知识给予我悉心指导。每当遇到困难时，老师总能一针见血地指出问题所在，并提供建设性的修改意见。老师对学术的执着追求和对学生的耐心教导，让我受益匪浅，也将成为我今后学习和工作的榜样。

感谢国际传播学院的各位任课老师，是你们在专业课程中的谆谆教诲，为我打下了坚实的理论基础。特别感谢韦静老师在 AR 技术方面给予的专业指导。

感谢我的同学们，在方案讨论过程中给予的热心帮助。与你们的每一次交流都让我获得新的灵感和启发。

深深感谢我的家人，你们始终是我最强有力的后盾。感谢父母在我求学路上的无私付出和默默支持，你们的鼓励是我不断前进的动力。

最后，感谢参与本次短剧的所有工作者，摄影，灯光，演员，剪辑都是项目最难攻克的地方，但大家的参与，让这个项目能够圆满结束，你们的宝贵意见让作品得以不断完善。也要感谢余荫山房景区工作人员在实地调研中提供的便利和帮助。

毕业创作不仅是对专业知识的综合运用，更是一次成长的历练。在此过程中收获的不仅是学术能力的提升，更是珍贵的人生体验。我将永远铭记这段充满挑战与收获的时光。

黄培玲

2025 年 5 月 5 日

## 附 录

### 地点一：祠堂

镜号	机号	镜头运动	景别	时长	画面	台词	音乐	备注
1	2	固定（侧面）	远	3s	小意进入祠堂			
2	1	固定（正侧面）	中景	3s	小意与其他人行礼			
3	2	固定（小意 婉仪侧面）	近景	8s	小意几人都坐在祠堂，婉仪看向小意，小意点头回应	婉仪“小意，多年未见，你可都好？” 小意“我一切安好”		
4	1	固定（翰林正面）	近景	3s	翰林讲话，摆弄手中扇子	“上次见到小意还是小时候开笔礼，她那会紧张地一直攥着我的衣角不肯撒手”		
5	1	固定（小意翰林侧面）	近景	3s	小意转头，看着翰林	“堂哥，这糗事你怎么还记得”		
6	2	固定（婉仪正面）	近景	3s	婉仪拿出手帕，笑着	“是了，开笔礼真是有趣，我到现在都还记得我们一起在这敬奉亲恩”		
7	1	固定（小意、翰林侧面）	近景	3s	小意、翰林点头			
8	2	固定（小意正面）	近景	3s	小意	“时间不早了，不如我们一起前往深柳堂寻找线索吧”		
9	1	固定（侧面）	远景	3s	三人起身，翰林收扇，前往深柳堂	“好”		



## 地点二：深柳堂

镜号	机号	镜头运动	景别	时长	画面	台词	音乐	备注
1	1	固定（背侧面）	远	3s	小意三人看着对联	鸿爪为谁忙，忍抛故里园林，春花几度，秋花几度；蜗居容我寄，愿集名流笠屐，旧雨同来，今雨同来		
2	2	固定（翰林正面）	近景	3s	翰林拿着扇子点着字	上联“鸿爪”这一意象，比喻人生的短暂和无常，表达了对时光流逝的感		
3	2	固定（婉仪正面）	近景	3s	婉仪看着下联	下联则以“蜗居”形容余荫山房的谦称，营造出一种宁静、安适的隐居氛围		（得到线索1）
4	1	固定（小意正面）	近景		看向婉仪、翰林两人	上联的“春花几度，秋花几度”与下联的“旧雨同来，今雨同来”形成鲜明		
5	2	固定（正面）	中景	3s	看向婉仪、小意	前者强调自然的更迭和时间的流逝，后者则突出园林作为社交场所，是人与人之间相互交流情感与延续美好时光的重要之地。		
6 （深柳堂里面）	1	固定（翰林侧面）	中景	3s	翰林走近屏风，悠悠读起来	韩持国在洛中作诗云：‘闭门读易程夫子，宴坐焚香范使君。顾我未能忘世乐，绿樽红茱对斜曛’。		
7	2	固定（小意正面）	近景		好奇发问	韩持国是哪位文人志士？		

8	2	固定（翰林正面）	近景	3s		他是宋代著名的文学家和政治家，姓名韩维，字持国，以门荫入仕，官至翰林学士承旨。		
9	1	小意（侧面）	中景	3s	思考	闭门读易程夫子，易程夫子是个人名吗？这么特别		
10	2	固定（翰林侧面）	近景	3s	摇头苦笑	易是《易经》，讲的是北宋著名理学家程伯淳闭门研读《易经》的情景。		
11	1	固定（背）	中景	3s	小意看向翰林	那这个范史君是他的朋友吗？		
12	2	固定（翰林侧面）	近景	3s		是的，他名范纯礼，是范仲淹的第三子，北宋时期著名的政治家和名臣。		
13	2	固定（小意正面）	近景	3s	小意开怀	哦~我知道了，“顾我未能忘世乐”讲他们无法忘记世俗的乐趣，“绿樽红茱对斜曛”一起在夕阳下饮酒赏花，享受生活，好不惬意。		
14	1	固定（婉仪背侧）	远景		指着八角亭	前面池水蜿蜒流淌，八角亭台环绕其中，不如我们前去观赏，说不定会有什么新奇的东西		
15	2	固定（小意正面）	中		看向婉仪	甚好		

地点三：卧瓢庐

镜号	机号	镜头运动	景别	时长	画面	台词	音乐	备注
1	1	固定（小意侧面）	中	3s	小意在房间踱步	窗户，特别的窗户		
2	1	固定（两人侧面）	中景	3s	婉仪	你有发现这里面窗户的特别吗？		
3	2	固定（小意正面）	近景	3s	小意转头看向远处满洲窗	你看		（得到线索1）
4	1	移（两人面）	远景		两人走向满洲窗			
5	2	固定（小意正侧面）	近景	3s	小意，指着满洲窗	这不就是我们岭南特有的“满洲窗”吗？		
6	1	固定（两人侧面）	中景	3s	婉仪点头	没错，但透过这个窗户可以看到不同的季节。		
7	2	固定（小意背侧面）	近景		好奇发问	这个窗户为什么用这些颜色呢？		
8	2	推	特写	3s		你透过单层蓝色玻璃看窗外看看，屋顶和假山仿佛覆盖了一层薄薄的霜，		
9	1	小意（背侧面）	中景	3s		真的耶，像冬天的雪景。		
10	2	固定（婉仪正侧面）	近景	3s		你透过双层蓝色玻璃，看看绿叶会变成什么？		
11	1	固定（小意背侧面）	近景	3s		哇，变为深红色，仿佛来到了深秋！好神奇呀！		
12	2	固定（两人背侧面）	近景	3s	婉仪说话	这就是余荫山房的特色窗户，叫“四季窗”		
13	1	固定（小意正面）	近景	3s	小意开怀	四季，那还有两季呢？		
14	2	摇（婉仪侧面）	远景		小意指向外面	这里		

地点四：玲珑水榭

镜号	机号	镜头运动	景别	时长	画面	台词	音乐	备注
1	1	固定（两人侧面）	中	3s	（两人坐着）婉仪说话	传闻海山仙馆 青山秀水，绿瘦 红肥荫护着		
2	2	固定（小意正侧面）	近景	3s		堂姐，你说的可是有着“私园之冠”的海山仙馆		
3	1	固定（婉仪侧面）	近景	3s		正是，虽然我们未能有机会一览海山仙馆的美景，但这里据说是先祖参考“海山仙馆”的“柳波桥”而建		
4	2	推	远景		（浣红跨绿桥廊）	小意：夏日炮仗 花盛开落英缤纷，远远望去犹如红雨 婉仪：而东面园内 绿树成荫、清幽雅静		
5	1	固定（两人侧面）	远景	3s	小意说话	怪不得故名“浣红跨绿”，自然的将庭院划分成东西两部分。		
6 7	1	固定（两人侧面侧面）	元景	3s	婉仪和小意赏荷 翰林，婉仪从桥头桥尾走到中间行礼			
8	2	固定（婉仪，小意正面）	近景					
9 果坛	1	固定（两人侧面）	远景	3s		婉仪，你可知花中四君子分别对应什么花		

10	2	固定（婉仪正侧）	近景	3s		应是梅、兰、竹、菊，兰花又素有花中君子的称号		
11	2	固定（翰林正侧面）	近景	3s				
12	1	固定（两人正侧面）	远景	3s	翰林扇扇子	婉仪：“幽兰生前庭，含熏待清风”，绿云覆盖，林荫树下，曲径栏河，兰花静地等待着清风的到来，以便将自己的香气播撒出去。 翰林“花开时，漫步其中，人影衣香芳径满，真是一件雅事”		
13 孔雀亭	1	固定（小意正侧面）	近景	3s	小意逗孔雀	看到孔雀漂亮的翎毛，我总会想起官员的花翎		
14	2	固定（翰林侧面）	近景	3s	翰林说话，边扇风	我记得先祖在咸丰五年，因“克襄王事”被咸丰皇帝诰授为通奉大夫，官至从二品。		
15	1	固定（小意正面）	近景	3s		先祖于此饲养孔雀，可能是看着这色泽艳丽的尾羽，就会想起在官场的日子吧		
16	2	固定（翰林正面）	近	3s	收起扇子，抱拳	如果是我，我不会和先祖这般归隐乡里，我要继续在朝堂上发挥我的才能		
17	1	固定（两人侧面）	中	3s	看着翰林	子非鱼，焉知鱼之乐。再说了先祖归隐乡里后乐善好施，兴建学堂，这一生可算圆满了		

18	2	固定（翰林正面）	近	3s	翰林摇头	国家兴亡为己任，或是在疆场上浴血奋战，或是在朝堂上运筹帷幄，怎能小风小浪就被打倒		
19	1	固定（婉仪正面）	远	3s	婉仪走近	这是怎么了，才一会没见，怎么两个人火药味这么浓		
20	2	固定（小意正侧）	中	3s	小意拉着婉仪	堂姐，你说说堂哥，他固执的不像话		
21	1	固定（婉仪正面）	近	3s		照我说，你们都没错。无论是在朝堂献力，还是在乡间仗义疏财，都是为了国家。正如《中庸》说的修身齐家治国才能平天下。		
22	2	固定（小意正侧）	中	3s	小意拉着婉仪	堂姐说的是		
23	1	固定（婉仪侧面）	近	3s	看着小意	孔雀也是吉祥幸福的象征，无论是观赏价值还是风水作用，都是十分难得		
24	1	固定（翰林侧面）	近	3s	看着小意、婉仪	是我钻牛角尖了		
25	2	固定（小意正面）	近	3s		没事的，大家直抒己见，多种不同的看法更有助于看到事物的全貌。		
26	1	固定（翰林侧面）	远景	3s	看着婉仪小意，请身	我刚从玲珑水榭看到荷花池前面的临池别馆，不如我们一起前去一探究竟		

27 玲珑水榭	2	固定（三人侧面）	中景	3s	翰林走近，小意说话	堂哥你也来了		
28	1	固定（婉仪正面）	近	3s	看着翰林	翰林你来的正好，我们正在讨论家中的腊梅。你可知道“八景中为何腊梅独放在南面		
29	2	固定（三人侧面）	远景	3s	看着小意、婉仪	我曾看过风水书，在朝南的方位种植腊梅，通常能够带来事业上的顺利发展。		
30	1	固定（小意正面）	近景	3s	感觉冷	诶，你们有没有觉得风吹得有些冷了？		
31	1	固定（三人）	远景	3s	婉仪说话	你不说，我还没留意，玲珑水榭四处通窗，冬天会不会很冷？		
31	2	固定（翰林侧面）	近景	3s	翰林说话	这倒不必担心，窗户都是可以关闭的		
32	1	固定（三人）	远景	5s	小意说话	噢，我明白了，当冬日寒风吹过，若是在外赏梅，难免四面环风。东西北的窗户关闭，只留下南面，坐在玲珑水榭赏白雪，煮温酒，岂不快哉		
33	2	推	远景	3s		窗外腊梅		
34	1	固定（三人侧面）	远景	3s	婉仪说话	这样的小心思，不留心实难发现，先祖真是太细心了		

地点五：临池别馆

镜号	机号	镜头运动	景别	时长	画面	台词	音乐	备注
1 (荷花池)	1	固定(小意侧面)	中	3s	小意和荷花仙对话	仙子但说无妨		
2 (荷花池)	1	固定(小意、翰林、婉仪侧面)	中景	3s	小意和荷花仙对话	仙子，我们已完成你拜托的事情，鸛吻的照片我们带回来了		
3 (荷花池)	1	固定(小意、婉仪侧面)	中景	3s	小意和婉仪听荷花仙讲话			
4(荷花池)	1	固定(小意，翰林侧面)	中景	3s	小意和翰林听荷花仙讲话			
5	2	固定(小意正面)	近景	3s	小意看着对联	别馆恰临池洗砚有时鸛可狎，回廊移步月寻诗不觉鹤相随。古时的文人雅士以墨砚为“池”，蘸砚挥毫称为“临池		(得到线索1)
4	1	固定(两人侧面)	中景		两人侧着身子，婉仪讲话	临池别馆紧邻荷池美景待到夏日，可日日观赏到荷花开放的过程，也算悠闲		
5	1	固定	特写	3s	临池别馆			
6	2	固定(两人侧面)	远景	3s	小意讲话	刚刚一路只顾着寻找线索，我都没来得及好好观察		
7	1	固定(翰林侧面)	近景		翰林指着房梁	没事的，现在就算我们忙里偷闲，让我们好好观察四周吧，你瞧		
8	2	摇	特写	3s	模仿抬头动作，房梁结构			



9	1	小意（正侧面）	近景	3s	小意说话	屋顶好几个梁柱交错，像我们小时候玩的榫卯		
10	2	固定（两人侧面）	中景	3s	翰林说话	抬梁式这种结构的特点是屋瓦铺设在搬上，橡架在上，承在梁上，屋顶部分的重量主要由梁柱承担，再传给基础。		
11	1	固定（翰林背侧）	中景	3s	小意说话	这种结构使得建筑开做稳重，用柱较少，使建筑物内部有较大的使用空间，这一柱一梁都是凝聚了我们工匠的智慧，真是了不得！		
12	1	固定（两人正面）	中景	3s	小意讲话，指向远处	原来抬头也有这么多小巧思，堂姐你看，那边的石塑上雕着红色的蝙蝠		
13	2	固定	特写	3s	石塑图案			
14	1	固定（婉仪侧面）	近景	3s	指着远处	不止，你仔细看，还有花篮，云朵。但是红色的蝙蝠，花篮接着天边的白云这代表什么呢？		
15	2	固定（小意侧面）	近景	3s	小意理解	我知道了，是鸿福将至，极大的福气将降临余荫山房，福佑众人		
16	1	固定（两人正面）	中景	3s	婉仪讲话	我们生活了这么多年，这些细节，我们总是遗忘，但它们却在这一直的护佑大家		
17	2	固定（三人侧面）	远景	3s	婉仪说话	这个看上去很眼熟		
18	1	固定（翰林侧面）	近景	3s	翰林说话	我也这样觉得，刚刚似乎在哪还见到了		

19	2	固定（小意正面）	近景	3s	小意说话	这个我知道，堂哥堂姐随我来吧		
20	1	固定（三人背面侧面）	远景	3s	三人离开			
21	2	固定（三人正面）	远景	3s	婉仪说话	原来在这，我一直没有留意过		
22	1	固定（翰林侧面）	近景	3s	翰林说话	龙头的头，鱼身应该是传说中龙的第九子鸱吻		
23	2		特写	3s	鸱吻			
24	1	固定（小意侧面）	近景	3s	点头	我也听说过，它能喷浪降雨，可以用来辟火，所以民间便塑其形象在殿角、殿脊、屋顶之上		


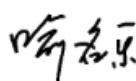
地点六：瑜园

镜号	机号	镜头运动	景别	时长	画面	台词	音乐	备注
1 二门	1	固定（三人背面）	远景	3s	翰林指着对联	这不是先祖亲自写的对联吗		
2	2	固定（婉仪正面）	近景	3s	婉仪读对联	余地三弓红雨足，荫天一角绿云深		
3	2	固定（婉仪小意正面）	近景	3s	小意看着婉仪	一弓等于五尺，约五百步		
4	1	固定（翰林侧面）	中景	3s	翰林讲话	是的，虽然占地很小，但绿树成荫、清幽雅静，将美景都纳入其中		
5	2	固定（三人正面）	远景	3s	小意讲话	“足”“深”两字都深刻表露了先祖真心归隐的心意		
6 船厅	1	固定（三个人正面）	远景	3s	小意讲话	婉仪你瞧，这不是小时候我们最喜欢捉迷藏的地方		
7	2	固定（小意，婉仪正面）	中景	3s	婉仪讲话	是了，那会家中孩子都喜欢在瑜园这玩耍，建筑迂回曲折，虽然占地不大，但是桥、亭、池、馆布局巧妙		

8	2	固定（翰林侧面）	近景	3s	翰林转身看着池塘说话	这么多年，也不知道我儿时养的乌龟还在不在这		
9	1	固定（三个人正面）	中景	3s	三个人集中些，小意讲话	一定在的，它们自由自在没烦恼正如我们当时，对了，不如我们给它们喂食吧		
10 二楼	1	固定（三人背侧面）	远景	3s	翰林讲话	你们可知瑜园是什么时候建成的		
11	2	固定（小意正面）	近景	3s	小意讲话	我知道，是祖父邬仲瑜于 1922 年添建，既有传统的岭南园林元素，又融入了新的建筑理念和装饰手法。		
12	2	固定（婉仪侧面）	近景	3s	婉仪讲话	是的，虽然二楼房间多，却开敞通透，采光极好		
13	1	固定（三人正面）	中景	3s	小意	试想一下静坐于听雨轩中，每当潇潇雨歇，听檐前滴水，妙不可言。		
14	2	固定（翰林侧面）	近景	3s	翰林讲话	“绿杨墙外多余荫，红树村边自隐居”，先祖在取得功名后，为了表达对先祖的感激和敬仰，选择以“余荫”作为园林的名称，寓意着先祖的福荫和庇护将永存于世。		
15	1	固定（小意正面）	近景	3s	小意点头	我们一路走来都是先祖对我们后辈的关心与庇护		
16	2	固定（三人正面）	远景	3s	婉仪起身	阳光正好，不如我们去阳台看看吧		
17 阳台	1	固定（三人侧面）	远景	3s	三人站着	恭喜你们通过试炼，继承人是.....		
18	2	固定（翰林正面）	近景	3s	翰林扇扇子讲话	一定是我，我比她们二人更早收集完线索		

19	2	固定（婉仪侧面）	中景		婉仪讲话	堂哥未必吧，若不是我们一起探索，你可能还卡在难题中		
20	1	固定（三人侧面）	远景	3s	三人站着	小意，你有何话想说		
21	2	固定（小意正面）	近景	3s	小意讲话	我，我分不出谁输谁赢，若不是堂哥堂姐，我也很难这么快解出谜题		
21	1	固定（三人侧面）	远景	3s	三人站着，婉仪紧紧攥着手绢	其实这次试炼，你们三人都是赢家		
22	2	固定（翰林侧面）	中景	3s	翰林讲话	这怎么可能呢		
23	1	固定（三人侧面）	远景	5s	三人站着	此番试炼，并非为争家产，而是望你们能团结一心，仁爱待人。这余荫山房是先祖给我们留下的瑰宝，而家族世代以传的家训家风更是无价之宝，望尔等日后不仅要守护此房，更要在家族中互帮互助，共享荣华		
24	2	固定（婉仪侧面）	近景	3s	看向小意、翰林	难怪每一关皆是家训之一字，历经此番才能铭记于心		
25	1	三人（侧面）	远景	3s	走到阳台边			
26	2	固定（三人背面）	中景	3s	看向小意、婉仪	小意、婉仪，为了余荫山房的美景永存，咱们定要齐心协力守护！		
27	2	固定（三人背面）	中景	3s	小意点头	就这般说定了！		
28	1	推	远景	3s	推到远景			

华南农业大学珠江学院  
本科学生毕业论文(设计)成绩评定表

学号	202329100102	姓名	黄培玲	班级	传播学 2101 插本班
毕业论文(设计)题目		AR 互动剧《余荫山房的时光奇缘》创作阐述			
<p>指导教师评语：</p> <p>该毕业设计以 AR 技术赋能岭南园林文化传承，选题兼具创新性与实践价值。设计巧妙结合虚实交互，通过空间触发与解谜任务，将余荫山房的建筑美学与“信、智、礼、义、仁”家训深度融合，构建了“技术具身—文化共情”的传播链条。亮点在于多模态叙事设计，运用技术实现历史场景的动态重构，有效提升用户参与度与文化认知深度。互动视频脚本有趣生动，拍摄质量较高，互动体验性强，后续将拓展完成 AR 小程序。总之，作品在文化遗产数字化创新上表现突出，具备较高的应用潜力与示范意义，达到传播学专业要求，同意通过。</p> <p>指导教师评定成绩：95                      签名：                      2025 年 5 月 7 日</p>					
<p>评阅人评语：</p> <p>这个设计体现了传播学专业理论与实践高度结合的特点，紧密了联系了历史与现实、现实与想象，传统表现手段与现在制作与传播艺术相结合的特点。选择具有岭南特色的余荫山房为题材，具有很好的地方特色。事迹有较强的表现力和感染力。</p> <p>评阅人评定成绩：88                      签名：                      2025 年 5 月 7 日</p>					
<p>答辩委员会评语：</p> <p>学生对研究内容掌握得较为全面，能够比较流畅地回答答辩组的提问。经商议，通过辩论。</p> <p>答辩委员会评定成绩：90                      答辩委员会主席签名：                      2025 年 5 月 7 日</p>					
<p>总评成绩：91</p> <p>二级学院（盖章）                      2025 年 5 月 10 日</p>					