

INTERACTIVE MEDIA

交互媒体 | 人工智能新时代

数字媒体设计(普通组)

2018.7.17-2018.7.21

作品说明手册

2018年 (第11届)中国大学生计算机设计大赛

2018年 (第11届)中国大学生计算机设计大赛

上海市松江区人民北路2999号

17521779727

wzy.22@qq.com



作品体验



作品展示

东华大学 王梓煜 何荆娆
作品编号 46965



作品简介

本作品使用AR技术、平面设计和H5交互相结合的方式，旨在通过交互作品的展示畅想2035年人工智能的世界。整个作品通过家居、户外和超市三个部分，以及三个小游戏，从不同角度展示了我们所设想的人工智能极速发展，为人们的生活带来的改变。



SYNOPSIS 作品简介

对作品进行初步的介绍



INTRODUCTION 作品介绍

包括作品背景、使用技术、作品构思。作品目标等



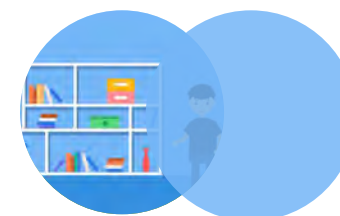
FEATURE 作品特色

作品主要有原创度高、交互体验好、移动端操作、融入AR技术等特点



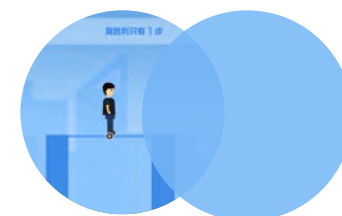
AR INTERACTION AR交互

AR作品的设计思路以及介绍



PAGE INTERACTION 页面介绍

各个页面的详细介绍

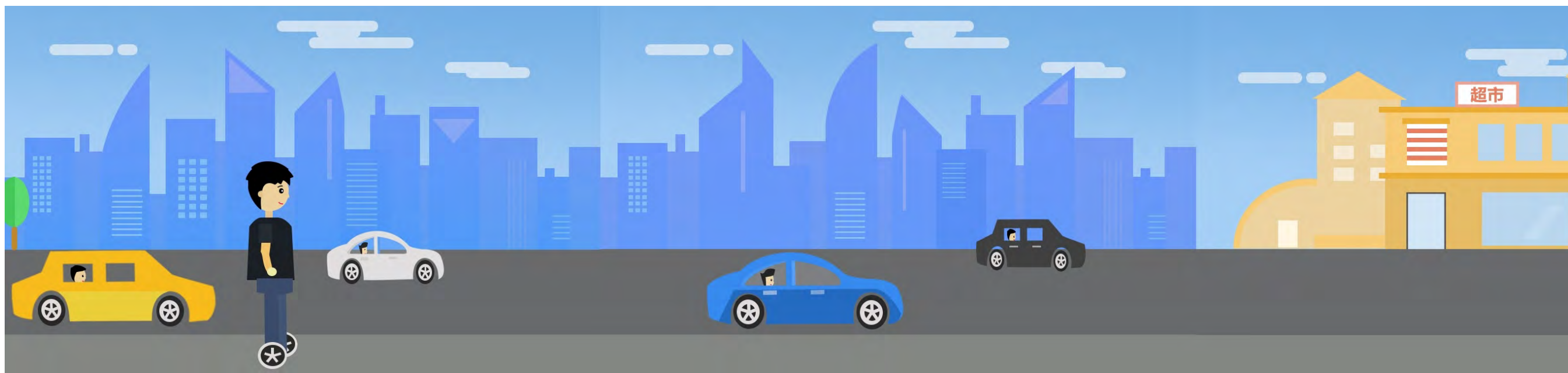


GAME INTERACTION 游戏介绍

三个游戏介绍，包括游戏背景、思路、目标、规则等等



Introduction of works 作品介绍



作品背景

随着时代的进步和科技的发展，人工智能已经越来越广泛的出现在人们的生活中。而近年来，随着微信等多种社交平台的兴起，H5页面设计被广泛地运用，出现在大家的朋友圈中，H5页面已经成为当前新媒体热门的宣传方式。作品采用平面设计与H5交互相结合的形式，从人工智能对家庭生活的改变为切入点，利用动画交互，展示人工智能畅想，以及对未来人们生活带来的改变。



技术运用

作品主要利用了RAVVAR进行AR设计，Adobe Photoshop进行动画设计，并在VXPLO互动大师上，进行交互设计。同时，利用Adobe Audition对相关声音进行处理。



作品构思

- (1) 确定作品思路：对项目进行初步的设想，确定初步的方向以及实施计划。
- (2) 素材的准备：根据题目内容，设计每一个界面具体的内容，进行初稿的绘制。准备页面所需的素材，资料以及交互技术
- (3) 交互页面的设计：进行每一页面的具体设计，根据初稿，利用VXPLO互动大师进行页面交互设计，主要分为三个模块。
- (4) 作品的完整化：本阶段在设计完成初稿后进行后期优化，及时听取大家的意见，进行改善。



作品目标



交互效果强
Interaction effect



视觉效果明显
Visual effect



技术性高
Technical



有创新性
Innovativeness



(扫描体验完整作品效果)



FEATURE OF WORKS

作品特色

1

原创度100%

作品原创程度强，所有页面的动画设计以及AR设计均为100%原创，包括人物、背景、配件等上百个素材。

2

体验感100%

作品交互效果强，在传统交互动画展示的基础之上，我们借助移动端平台，用户可以通过点击、滑动等操作切身体验游戏与互动。既丰富视觉体验，又增强了实际体验效果。

3

移动新平台

不仅仅是局限于PC端平台，作品亦可在移动端进行操作。体验效果加强的同时，参与体验的成本大大降低，并可方便作品进行进一步的传播，推广。

4

AR 新技术

作品融入AR技术，通过AR这一环节的呈现，提高作品观赏性与趣味性，并使作品的交互性得到了进一步提高。让作品更“智能”。



AR交互

本作品结合了时下较为新颖的AR增强虚拟现实技术，通过引入AR的展示，增强了作品的观赏性与美观性，也增加了作品的趣味性。用户可通过点击AR作品，与作品进行互动，进一步提高作品的交互性。



(扫描查看AR作品效果)

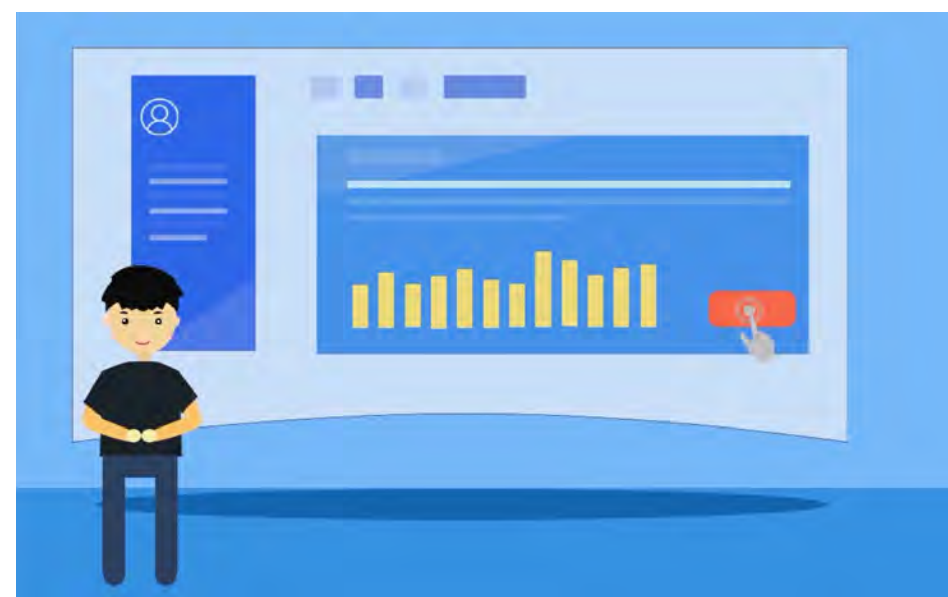
页面介绍&家居场景

家居场景共分为4个页面，分别为智能家电、语音购物、智能管家、智能衣柜等方面，展示一个全新的2035年智能家居生活。



设计思想

以“2035年AI智能新时代”邀请函为切入点，通过用手机扫描邀请函，出现虚拟邀请函。邀请函年份从2018年滚动到2035年。随后来到2035年，高楼、云、高铁动态呈现。点击“立即进入”按钮，进入作品主页面。



智能家电

通过拍手，即可实现电视大屏幕的自动播放；并可通过触屏点击使用屏幕，进行游戏体验。



扫描二维码
体验此页面



AR作品采用RAVVAR平台创作，素材、效果制作等创作均为100%原创。



语音购物 & 无人机闪电送货

用户语音购物，智能机器人根据大数据下单，无人机实现极速送货上门。



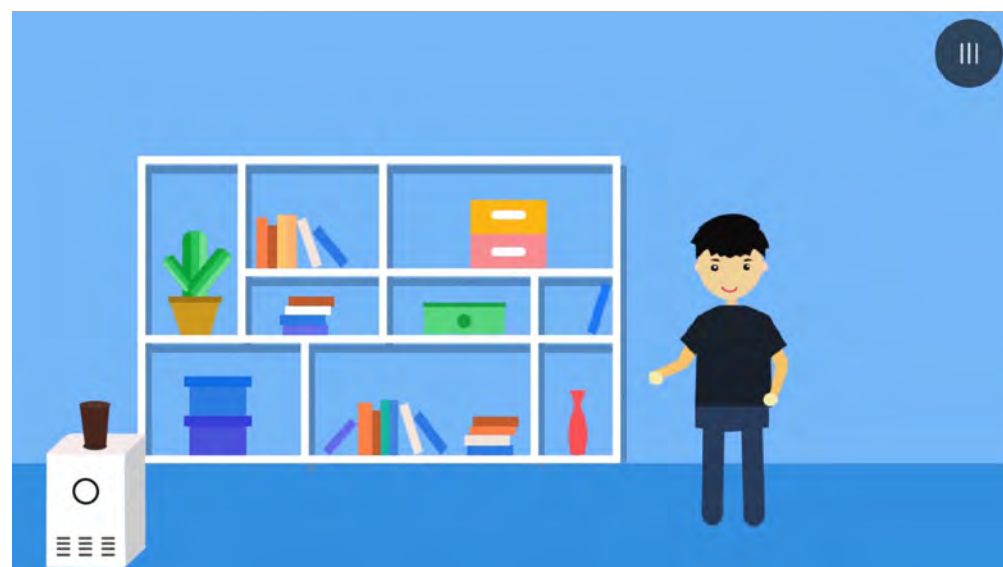
扫描二维码
体验此页面





页面介绍&家居场景

家居场景共分为4个页面，分别为智能家电、语音购物、智能管家、智能衣柜等方面，展示一个全新的2035年智能家居生活。



智能管家

智能机器人管家不仅仅是能自动将地面的灰尘清除，并可为用户提供咖啡等饮品。



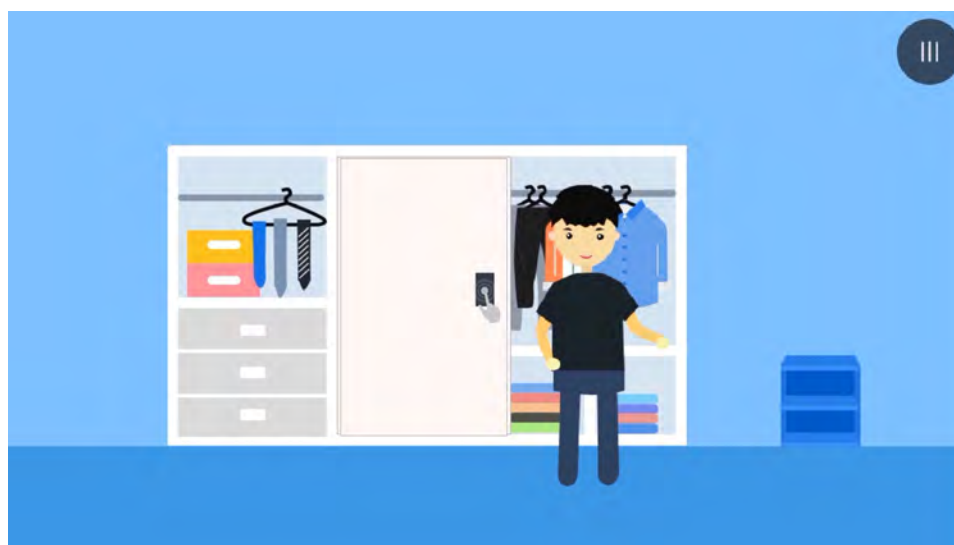
扫描二维码
体验此页面

智能衣柜

衣柜感应式开启，智能面板可根据实时数据提供穿搭建议，并可查看穿搭效果。



扫描二维码
体验此页面

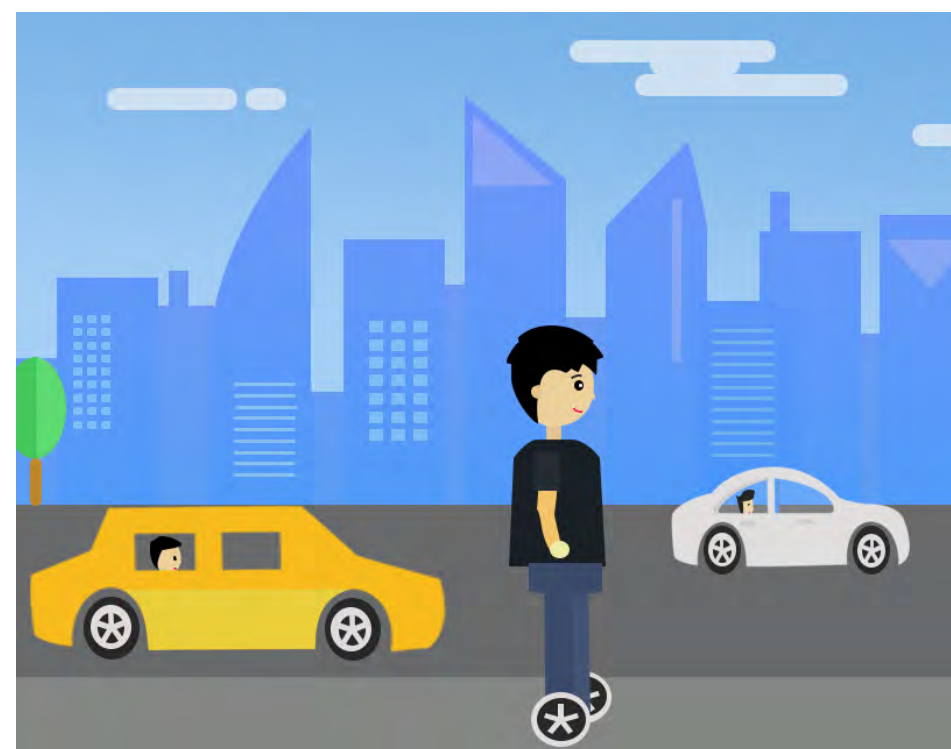


页面介绍&户外场景

户外场景共分为3个页面，用来衔接家居与超市场景

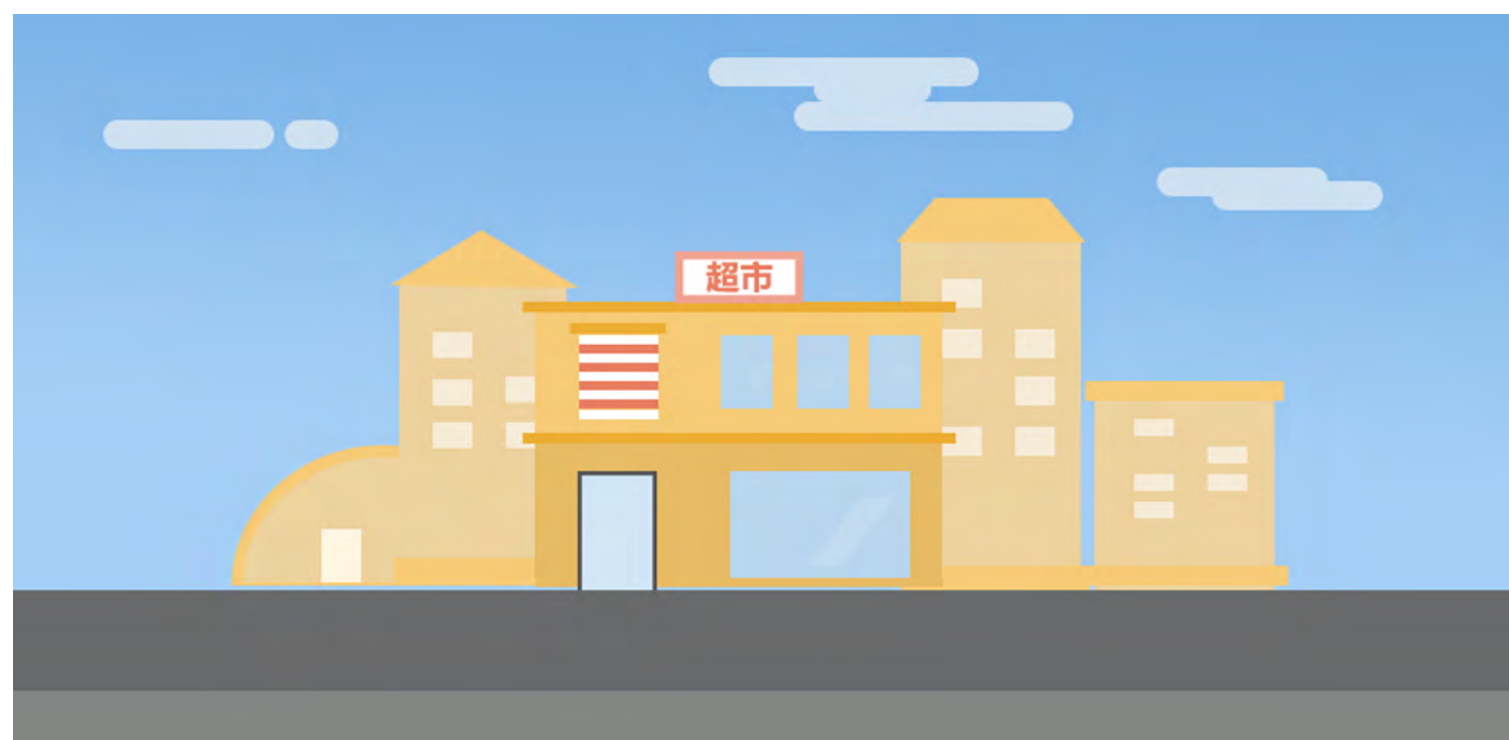


(扫描体验页面效果)



智能交通

2035年的道路上，人工智能驾驶已经被无人驾驶全部替代，平衡车的使用率也已经达到100%





页面介绍&超市场景

超市场景共分为3个页面，分别为智能引导、智能介绍系统、智能结算等方面，展示一个全新的2035年智能超市生活。



1 智能引导

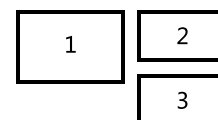
手机搜索自己要购买的商品，平衡车会根据操作规划好路线，自动前往。

2 智能介绍系统

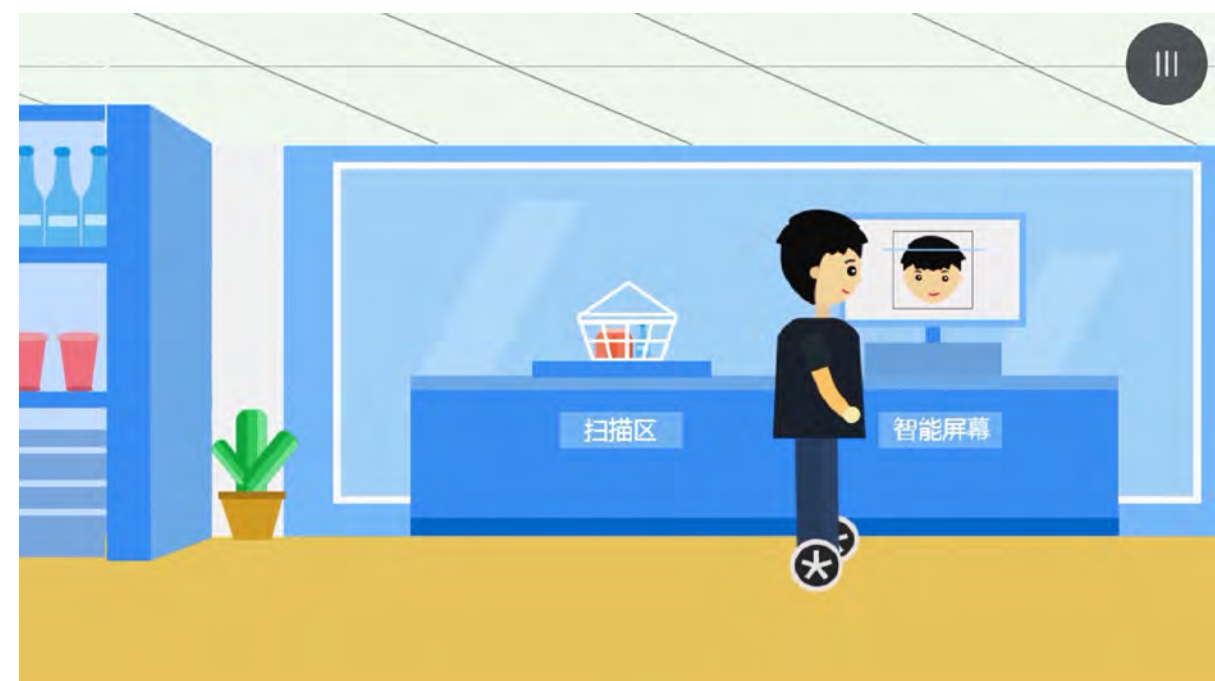
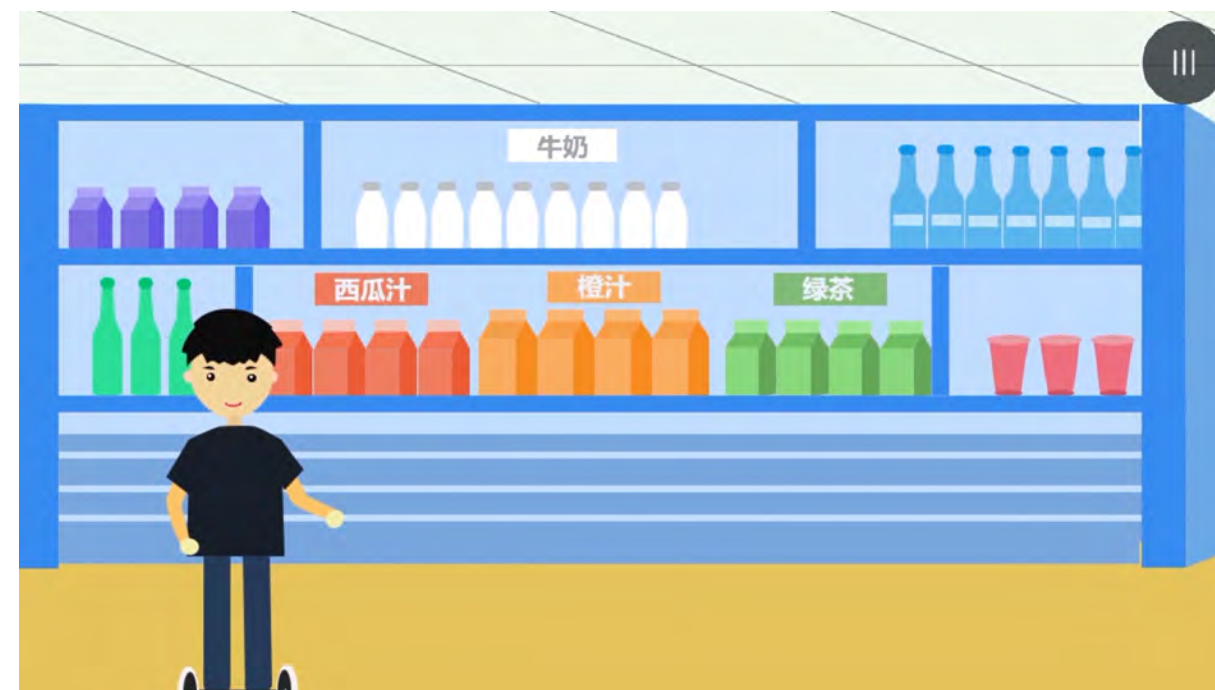
只需点击商品，便可以聆听商品介绍。

3 智能结算

商品放入收银台，自动结算，智能识别商品的数量并计算价钱。支付可直接“扫脸”完成。



扫描二维码 体验各页面

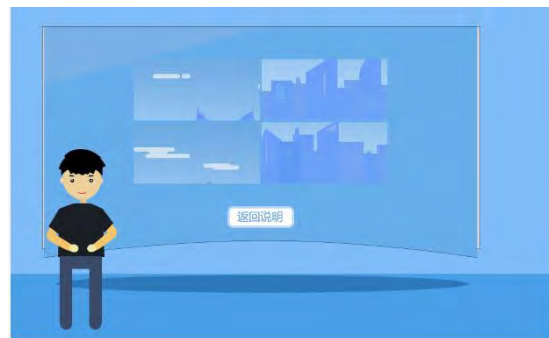
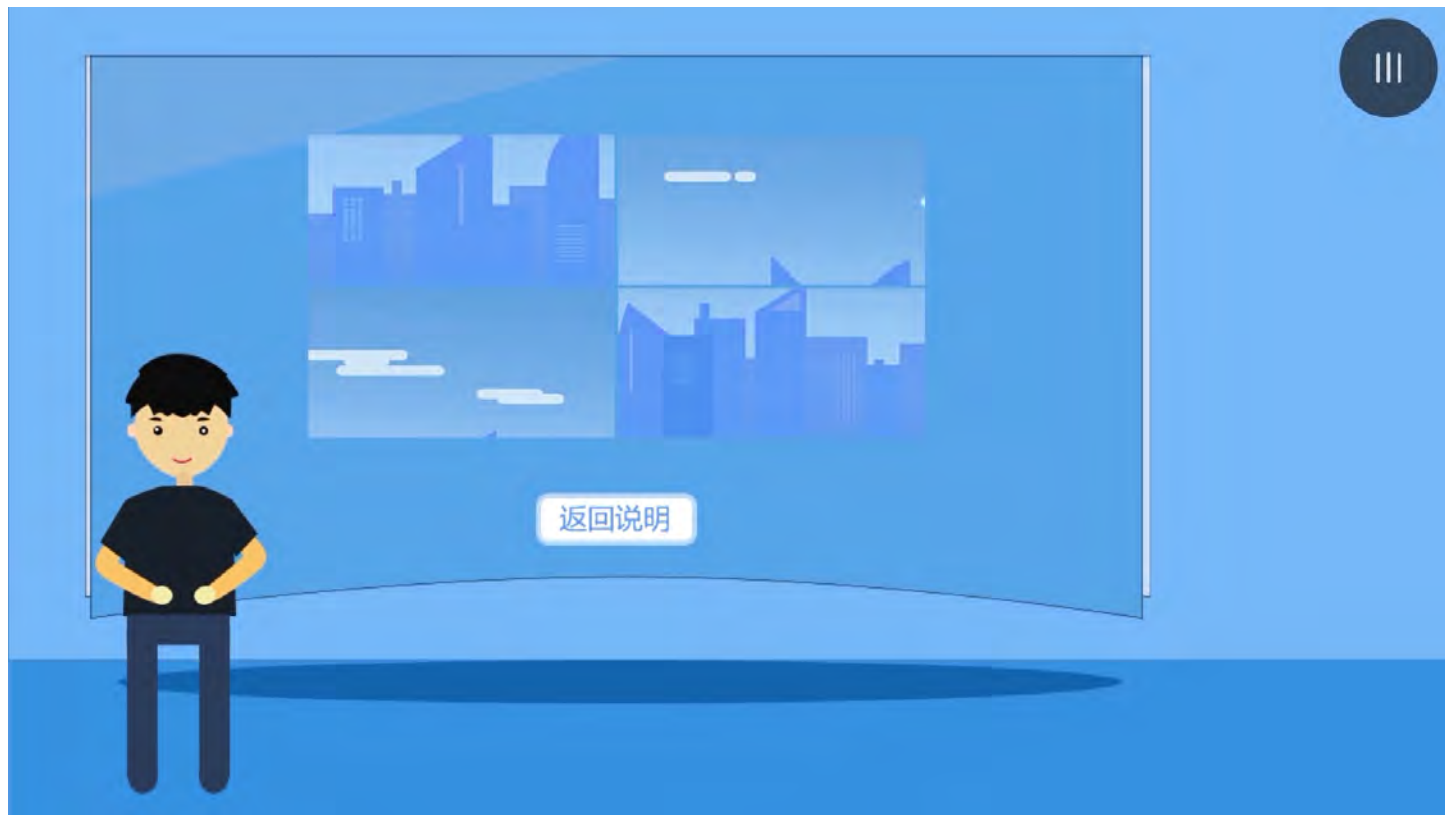




「游戏一：四格拼图」

游戏背景

2035的电视大屏幕，仿佛无所不能，不仅可以通过拍手进行控制，也可随时通过触控进行操作。通过在屏幕上体验一下四格拼图游戏，近距离地感受触控大屏幕的智能高科技。



游戏适合人群

全体玩家，游戏难度较小，均可进行体验。

游戏思路

既需要体现出触摸屏幕的特点，又不至于在作品刚刚开始难度过大，为玩家带来困扰，为此选用较常规的拼图游戏。



游戏规则

玩家进入游戏，系统随机给出乱序的图片。玩家需通过点击，使电视大屏幕上的四个拼图块两两交换，最终使拼图块恢复到正确的顺序，形成一幅完整的图画，即可完成游戏，进入下一部分。



游戏目标

满足玩家对游戏的期望，又不至于因游戏难度较大而失去兴趣。通过完成游戏获得成就感的同时，将玩家代入主角视角，体验直接在屏幕上操作游戏的融入感。

扫描二维码
体验本游戏





「游戏三秒，有多长」



(扫描体验游戏)

1 游戏背景

咖啡几乎已经成为了人们生活中的必需品，当人们疲惫之时，一杯快速冲泡好的咖啡无疑能为人们扫去一身疲惫。人工智能新时代，一杯美味的咖啡只需要三秒，在等待的时间，通过游戏，测试玩家对于“3s”时间这一概念的掌握，感受时间长短的同时，体会智能生活带来的便利。

2 游戏思路

游戏时间的设置需要简短，因此难度不能过大，同时需要与等待时间相联系，为此选择关于时间精准度掌握的游戏。



3 游戏适合人群

适合全体玩家，游戏难度较小，均可进行体验。

4 游戏目标

满足玩家在等待咖啡时的空闲，通过测试玩家对于时间的把握，告诉玩家时间的重要性，既为整个过程增添乐趣，也让用户体验对于时间精确掌握的快乐。

5 游戏规则

通过点击按钮，判断自己认为的3s，与真实的3s时间进行比较，当按住按钮的时间在2.7s-3.3s之间时，即可算完成挑战，享受咖啡。





「游戏三：你能到终点吗？」

1 游戏适合人群

适合全体玩家，游戏难度较大，均可进行挑战。



2 游戏背景

2035年的智能交通在高速发展，交通工具也在给人们的生活带来了诸多便捷，但这一系列发明的背后，凝聚着的是每一名科学家的努力，成功并非易事。游戏作为闯关关卡，希望通过游戏让大家感受到智能交通的来之不易。

3 游戏思路

此处是用户从户外进入超市的过程，结合时下较为流行的跳一跳小游戏，将其中精髓结合到我们的游戏中，增加乐趣，提高体验效果。

4 游戏目标

为玩家进入超市的旅程增加乐趣，游戏需要对长度进行精确控制，避免掉落，玩家可以通过游戏成功获得成就感，游戏难度较大，与智能交通的主题结合，进一步感受智能生活的来之不易。

5 游戏规则

按住屏幕使棍子变长，用户可通过棍子抵达随机生成的下一个柱子，当棍子的长度约等于两根柱子之间的距离时，即移动到另一根棍子上不会掉落，则成功，连续成功三步，即在柱子之间移动三次未掉落，说明游戏成功，可进入超市。



扫描二维码
体验本游戏

