## 目录

[一、项目概述](#_Toc145692347)

[1.1项目背景](#_Toc145692348)

[1.2项目意义](#_Toc145692349)

[二、项目组概况](#_Toc145692350)

[2.1项目组概述](#_Toc145692351)

[2.2发展规划](#_Toc145692352)

[三、产品与研发](#_Toc145692353)

[3.1产品简介](#_Toc145692354)

[3.2市场定位](#_Toc145692355)

[3.3产品特色优势](#_Toc145692356)

[3.3.1新颖性](#_Toc145692357)

[3.3.2竞争优势](#_Toc145692358)

[3.4技术研发水平](#_Toc145692359)

[四、市场营销](#_Toc145692360)

[4.1市场分析](#_Toc145692361)

[4.2SWOT分析](#_Toc145692362)

[4.2.1优势](#_Toc145692363)

[4.2.2劣势](#_Toc145692364)

[4.2.3机会](#_Toc145692365)

[4.2.4威胁](#_Toc145692366)

[4.3营销策略](#_Toc145692367)

[4.4盈利模式](#_Toc145692368)

[五、团队介绍](#_Toc145692369)

[5.1导师介绍](#_Toc145692370)

[5.2成员介绍](#_Toc145692371)

总结与展望

一、项目概述

1.1项目背景

随着现代社会中科技与信息传输方式的高速发展，简单的文本表述已经无法满足人们的精神需求，更多的人开始将兴趣转向视觉艺术方面的展现。从短视频到电影，影视戏剧艺术相关的产业正蒸蒸日上。正因如此，对于影视戏剧类文本（舞台剧剧本，电影分镜脚本，传统戏剧剧本等）的编写与处理需求远超以往。

近年来，随着互联网技术及数字化创作工具的普及，内容创作者希望能获得更多的创作支持，提升作品的表现力与实施效率。尽管市面上有一些工具可以将文本转换为模型或动画，但大多数产品在功能及交互体验上仍然存在明显不足。因此，开发一种智能化的工具，能够将文本转化为完整的3D动画场景，具有急迫性与重要性。

1.2项目意义

本项目的目的为通过现代技术与机器学习相结合，使计算机可以基于简要的文本描述进行拓展，产出可视化程度极高的3D建模动画。剧本编写者可以基于生成的动画进行虚拟环境中的剧本预览，拍摄镜头预选及灯光测试，极大节约影视戏剧相关排练成本；个体用户可以通过该功能一键生成文本对应的专属视频，且由于通过3D建模进行，视频场景真实度远高于常规视频生成方式。

当前的同类研究与产品大多着眼于将常规文本或图像转化为3D建模而非动画。Genie的LumaAI可以将文本关键词转化为3D建模，但并不包含动画；Meshy可以将图像或文本转化为对应的3D建模；阿里的Motionshop可以产出3D建模动画，但只能将视频中的已有人物替换为3D动画，不能基于文本直接产出。

基于当前的研究现状与同类产品对比，本项目的研究领域为影视戏剧艺术、动画建模与AI技术交叉领域的空白区，且存在实用价值与商业需求，该项目将明确优化影视戏剧艺术制作过程中的排练与场景预演环节，并为个体用户提供一种全新的视频生成方式与视觉体验。

二、项目组概况

2.1项目组概述

本项目组由一群具有多元背景的成员组成，团队成员来自不同的专业领域，具备丰富的跨界经验和深厚的技术积累。团队中的每一位成员在影视制作和程序开发方面都具有扎实的理论基础和实践经验，他们不仅能够精确把握创作与技术的平衡，还能够将前沿的技术应用于实际项目中，推动项目的创新发展。同时，团队成员在音乐、传播等领域也具有深厚的专业素养，能够从多个角度理解和解决项目中的问题，使得各个环节的创作更加流畅和协调。

本项目组致力于通过“文景方园”的研发，构建一个创新的生成式平台，旨在为初入行业的创作者提供便捷的工具，帮助他们节省在戏剧排练和演出准备过程中所需的时间与资源。传统的排练过程通常需要大量的人员投入、场地占用和道具准备，这对于刚起步的剧团或独立创作者来说，可能是一个巨大的挑战。而我们的平台，通过技术手段将剧本转化为舞台视频，帮助用户在数字化的环境中模拟排练，快速生成可视化的舞台呈现，极大地减少了实际排练所需的物理资源。

此外，团队希望通过这一平台，能够进一步普及和推广剧本创作和戏剧表演的相关知识，尤其是让更多大众能够体验到戏剧艺术的魅力。我们不仅希望为创作者提供创作工具，也希望为观众提供一个更为便捷和高效的方式来欣赏和理解舞台表演。最终，我们的目标是通过这一平台的创新应用，降低行业的创作门槛，让更多的优秀作品得以快速呈现，并为广大戏剧爱好者带来更加丰富的文化体验。

2.2发展规划

本项目将按照两个阶段进行深化实施：

第一阶段：重点实现基本功能，构建能够将剧本转化为3D动画的系统，完成基本的文本处理与模型生成。

第二阶段：优化操作界面及用户体验，纳入更多场景与功能，探索与电影剧本的整合。

三、产品与研发

3.1产品简介

“文景方圆”主要功能为根据影视戏剧类文本生成高质量的3D建模动画，支持剧本预览、镜头选取、音乐插入等功能。该产品的构建将为影视创作工具上的一项重大创新，帮助用户提升创作的便捷性和视觉趣味。项目的实现将改变传统的剧本编写与排练模式，通过可视化动画的生成，推动整个影视行业的发展。

3.2市场定位

目标客户包括但不限于影视制作公司、剧本编写者、戏剧表演者及个人创作者。随着国内外影视产业的蓬勃发展，对高效、便捷的创作工具需求不断上升，让该项目具备良好的市场前景。在短视频、网络剧集等新兴内容形态的推动下，智能内容生成工具有望成为市场的新宠。

3.3产品特色优势

3.3.1新颖性

本项目通过机器学习技术实现从文本到动画的自动化转化，突破了当前市面上产品的局限性。现有的工具多聚焦于3D建模，而本项目可直接生成生动的动画，填补市场的空白。同时，该项目将利用人工智能技术的优势，精确理解文本内容，从而生成符合设定的动画效果。

3.3.2竞争优势

相较于现有产品，“文景方圆”具备全面的功能，能够将影视文本高效转换为动画，且具有更高的视觉真实性和实用性。我们的系统将提供用户友好的界面，降低使用门槛。此外，市场上暂无直接竞争的产品，使我们能够更快占领市场，建立品牌影响力。

3.4技术研发水平

本项目技术主要包括以下三点：

1.自然语言处理：理解和处理影视戏剧类文本，提取关键信息上的技术。

2.自动建模技术：根据文本描述生成特定人物、道具及场景的3D模型。

3.动态场景构建：实现自动编辑和生成基于已有建模的动画。

目前，团队计划使用Python进行主要编程，结合Maya3D2023进行模型构建，以确保高效的渲染和输出效果。

四、市场营销

4.1市场分析

近年来，国内外影视产业快速成长，尤其是短视频和互联网影视的迅速崛起，驱动了对高质量创作工具的需求。同时，制作公司和创作者面临预算限制与效率提升的双重压力。我们的产品契合市场需求，将有效帮助用户提升生产效率，满足其内容创作的多样化需求。

4.2SWOT分析

4.2.1优势

-技术创新：独特的文本到动画的转换，填补市场空白。

-多功能性：集成剧本预览、镜头选取、音乐插入等多项功能。

-专业团队：具备丰富经验的跨学科团队，确保项目顺利实施。

4.2.2劣势

-资源限制：项目起步阶段可能缺乏充足的资金与市场推广经验。

-市场认知：新产品需时间在客户中建立认知与信任。

4.2.3机会

-市场需求增长：影视行业的数字化转型趋势为项目提供了良好的机遇。

-技术发展：机器学习与3D建模技术的不断进步进一步拓宽了市场空间。

4.2.4威胁

-市场竞争加剧：潜在竞争对手可能会迅速进入市场并推出类似产品。

-技术更新快速：技术发展的迅速可能导致现有产品快速过时。

4.3营销策略

我们的营销策略包括：

-目标用户分析：明确主要客户群体，进行定向推广，聚焦影视制作公司及创作者群体。

-线上推广：通过社交媒体、专业论坛及影视行业展会进行宣传，吸引目标客户关注。

-体验活动：组织线上线下的产品体验活动，让用户感受到产品的实际效果，提升信任感。

4.4盈利模式

盈利模式主要通过以下几种方式实现：

1.软件销售：以许可证或订阅的方式销售软件，提供不同功能的版本。

2.增值服务：为用户提供定制化服务，如个性化动画及高级功能的使用，收取相应费用。

3.企业合作：与影视制作公司达成战略合作，进行项目授权及技术支持，获得稳定收益。

五、团队介绍

5.1导师介绍

项目指导教师均在各自领域有着丰富的经验和显著成就。

郝强老师

研究方向：基于视觉、听觉、触觉的交互式多通道研究，在电影、动画和⽂化创意设计⽅向，及多学科交叉搭建方面有着突出的表现。在电影、动画及文化创意设计领域有着深入的见解，为本项目提供了重要的理论支持。

郭凯老师

研究方向：人工智能、物联网、电子商务、创新创业等；

中国国际“互联网+”大学生创新创业大赛专家评委；

获得过北京市高等教育教学成果一等奖；

主持和参与过多项教育部、北京市和北京邮电大学的教改项目；

指导学生获得中国国际“互联网+”大学生创新创业大赛高教赛道铜奖2项。

为项目的市场化与商业化提供了必要的指导。

5.2成员介绍

* 陈雪松：擅长文字、音乐和程序方面的工作，对C/C++，python与Java有一定实践经验，有大量各类中文文章书写经验。曾带领“智能旅游规划系统”项目组参与第六届雏雁计划，自主完成后端编写并成功结题；领导“点彩成乐”项目组并取得鸿雁杯一等奖，并有相应的论文产出。有充分的项目组带队、项目创意提出与后端开发经验和能力。
* 钱海天：擅长数学（高二获得中学生数学奥林匹克第七名，入选国家集训队），较为擅长算法（自学算法导论，已修算法设计）与复杂度理论（已修计算理论），有基本的C++能力，但对大体量的工程项目和人工智能了解较少；有音乐方面的演奏能力和简单理论水平。
* 张馨元：传播学专业，独立一作发表传播学、金融学论文各一篇。擅长戏剧影视文学相关工作。曾带领团队获得2023北京大学生戏剧节独幕剧金奖。大量戏剧创作经验，主创作品包括《稼穑之歌》（原创）、《十二公民》、《再见老张》等。辅修金融学、数学学位。对项目的宣传与财务工作有着非常丰富的经验。
* 张雨露：对音视频处理，新媒体声音设计有一定了解，同组员完成科普视频的画面制作与声音设计。掌握视听语言知识，正在研究3D建模及相关技术。拥有较为丰富的舞台经验，对舞台场景构建具有基本认识。文字处理能力较强，可以进行文献资料的检索与阅读。
* 严漪硕：粗通C语言、Python、Java，使用C语言设计同小组完成离线点餐系统，了解人工智能与深度学习相关技术，了解认知科学与神经网络相关知识，尝试过简单的模型构建训练与评估。擅长英文，有一定的文献阅读能力。

总结与展望

“文景方圆”项目结合现代科技与艺术创作，致力于推动影视戏剧的数字化进程，提供一种全新的创作体验。随着人们对视觉内容的需求持续增长，我们深信，本项目将在市场上获得成功，同时为用户创造巨大的价值。希望通过本商业计划书的展示，能够吸引更多的关注与支持，共同推动项目的顺利实施与发展。