定义：多媒体交互装置

开头：

1、面向人群？

热衷于尝试新媒体技术的人群，可能是青年、小孩甚至老人

2、应用场景？√

文化科技展览馆，音乐公园等能设置多媒体体验区的休闲娱乐文化场所。

3、实现功能？

捕捉用户的太极动作并配合生成实时的、独一无二的水墨特效，投影在影幕上，实现人屏互动。

4、达到目的？

通过影像空间和真实空间的呼应，实现虚拟与实体的深度融合，使用户在享受多媒体沉浸式体验的乐趣的同时，对交互多媒体艺术发展产生兴趣，为未来视觉化传播方式探索新的模式，更为传统文化在现代社会的传承提供新的思路。

5、创新点和特色：

特色：将太极美学的视觉语言有机融合在最新科技的语法中，为用户提供前所未有的感官体验。艺术与科学兼具，这也是当代数字化展示的趋势。√

①内容上：

太极拳作为一项老少咸宜的传统运动，反映了中国人对生活哲学的独特见解，但如今却被不少年轻人误解为公园里老人退休生活的消遣。我们选择这一运动作为交互装置的载体，既易于用户上手，又引领“全民运动”的潮流，也希望借此向年轻用户推广太极功夫，发扬优秀的传统文化。√

②设计上：

我们将针对太极拳二十四式设计出独一无二的水墨化艺术图像，在实时条件下根据用户动作的细微差别做出灵活调整。例如，用户出拳的节奏会改变水墨渲染的浓、淡、缓、急。

现在的交互演示，如所谓的交互舞蹈，大多是非实时互动，即将做好的动画效果投影在幕布等介质上，依靠舞者现场动作的配合。这种互动模式使人在演示中成为附属品，虽然视觉效果极佳，但缺乏灵活性，无法满足大众群体的互动需求。而我们采用的是实时交互技术，使用户成为主角，动画特效配合演绎，表现出千变万化的最终成像。

③效果上：

利用太极拳刚柔并济的招式赋予水墨画飘逸与灵动，古风古韵，气势如虹，给人以沉浸式的审美体验。在资金允许的情况下，我们也会探索裸眼3D效果的实现，力求给人们带来更冲击的视觉盛宴。

总结语：虽然我们这一装置以太极为题材，但只需稍加修改，即可应用于其他相似的题材背景，如衡山少林拳、上海马桥手狮舞甚至是现代舞等。

一句话：用户在特定场景下使用特定功能完成特定目的

~~装置、体验、系统、演出~~（俗）

多

模块分层动画