传统交互舞蹈的失败——>问题：人员配合（个人原因+预设不够完美）——>生硬，视觉效果差

①实时：交互舞蹈（新）——>人为主体，人被动效果虽好但是

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。

②大众：突破特定人员的限制，传统：个人表演项目，实时:大众表演项目（无人实践）——>舞蹈×：没有基础，效果差强人意。

太极√：易上手，大众熟悉，老少咸宜的表演形式

∴旨在开发一款面向大众群体的，尤其是热衷于尝试新媒体技术的实时特效交互装置。

基础实现方法：

创新点：

各位评委好，我们是来自艺术传媒学院和软件学院的团队，我们的项目名称是《传统文化与现代交互媒体的碰撞，太极功夫视觉艺术化》。

我们的项目构想来自于去年我们学院老师的一场传统交互舞蹈的实验。传统的交互舞蹈就是非实时互动，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来完成演出。但是在去年实验中，由于演员缺乏经验没有和动画很好地配合，演出效果不尽人意。

其实，这也是传统交互舞蹈不可避免的问题。这种交互模式对演员自身素质有较高要求，需要大量时间的训练磨合。那么，有没有更好的解决途径呢？我们想到了实时交互技术。如果能捕捉演员动态来实时生成动画，就能使交互舞蹈更具灵活性。并且实时交互能够降低对表演者自身素质的要求，使得交互舞蹈从舞台这一局限的背景中剥离出来，应用于更广泛的场合，面向更大众的用户群体。

所以，我们决定开发一款面向大众群体的，尤其是热衷于尝试新媒体技术人群的实时交互演示装置。该装置可应用于文化科技展览馆、音乐公园等能设置多媒体体验区的休闲娱乐文化场所。

为了进一步降低大众参与的门槛，并保证效果的完整和美观，我们选择太极拳这项受众广泛、易于上手的传统运动作为题材，并以极具中国审美的水墨渲染作为艺术表现形式。通过捕捉用户的太极动作，配合生成实时的、独一无二的水墨特效，投影在荧幕上，实现人屏互动。

我们的创新点有三。

首先，该装置系统采用实时交互技术，面向大众群体，既突破了交互舞蹈中对特定演员的局限，又丰富了大众的交互体验，使其成为交互艺术的创作者，而不停留于指尖触发的观展模式，也为未来多媒体化的传播方式探索新的可能。

其次，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。

最后，我们将太极美学的视觉语言有机融合在最新科技的语法中，旨在吸引更多的年轻人了解太极，给太极注入时代的活力，为实现传统文化的传承和发展寻求新思路。