立意要好

另辟蹊径

力所能及（你能不能做出来，你怎么做出来，让老师确信你可以做出来）

思路要清晰

背景调查：实用性、时代性、未解决

软件：16国创平台

艺传: 16国创技术上创调查

13软件国创：基于 Kinect 的实时交互多媒体演出装置

如何体现我们实时交互的优势？

预设+交互

~~AR~~

角色扮演

------------------------------------------------

目标：

水墨动力学效果在交互多媒体中的应用

1、项目简介（300字）

①研究内容

旨在开发一款多媒体交互装置，舞蹈，实时交互，水墨渲染效果。

Kinect动作捕捉，实时触发，TD水墨渲染效果预设，3D金字塔伪全息效果。

②目的

避免预处理的问题（不匹配、样式局限、时间成本【演员、设计师】）

交互性强，方便设计

新鲜、震撼的3D效果，视觉盛宴

水墨渲染，传统文化

2、申请理由（1000字）

①背景

传统文化（习近平）

交互舞蹈：科技热点，发展前沿

商业需求

②研究现状和动态

③前期准备

④团队素质

3、项目方案（1500字）

①主要问题：

实时交互、水墨渲染效果、裸眼3D效果的实现

技术上动作捕捉，艺术上水墨渲染画面

②拟解决途径

Kinect动作捕捉，TD水墨渲染实现，Unity框架构建，AE效果美化，裸眼3D（未知）

③人员分工

技术（主要）陈恬恬（辅助）王叶

美工：张铭轩

策划：王叶

④预期成果

实时交互，裸眼3D，水墨渲染

4、特色和创新点

实时交互舞蹈

裸眼3D

水墨渲染效果

5、项目进度安排（详细计划）