作品1 计划书

一，思路流程大纲

1. 目标是什么：公仔会基于主人与它不同的互动产生不同的情绪，把原本是无生命的公仔拟人化。
2. 情景：人们在繁忙的都市生活中常常会忽略他们曾经喜爱的物品，但这些无生命的东西也需要虚寒温暖，也需要和人类互动，也可以是活生生的生命。我所要做的公仔会通过LED和动作产生不同的情绪，当主人察觉这个公仔处于情绪低落时便会主动戴上AR眼镜，与公仔的avadar 玩游戏，语言交流（google Home），以提高和公仔的互动。
3. 用户：缺少时间关爱公仔的上班族，需要培养爱心的小孩
4. 其他考虑：

技术上的特点：AR眼镜里面玩游戏，公仔Avadar，公仔表情的显示（Ardunio LED sensor湿度 光度 以及和公仔互动的频率）， 物联网

Computer vision to understand human face emotion

Ar 手机 Ai学习。。形成自己的世界观。自主学习。

智能。

介绍ai

手机ui

二，思路内容

未来人与公仔的关系，通过led的显示和公仔的动作我们可以看到它的情绪变化，使人们像关爱动物一样关爱公仔。

三，核心立意

通过公仔的Avadar探讨人类与无生命物体的新型关系，无生命物体的灵魂，在AR眼镜里植物也是活生生的生命，人类的活动会影响它的喜怒哀乐。公仔不再是人们习惯性冷冰冰的生命。

四，交互点

输入：触摸（主人的抱抱） 声音（主人的聊天） 主人的位置（红外）

输出：公仔的情绪变化，公仔Avadar的动作