

忠义 崇礼

宝安博物馆数字交互作品&上川黄连胜醒狮108式

观八态神韵，承醒狮匠艺

观八态神韵，醒狮魂；承百年匠艺，振非遗

叶绿体小组中期汇报

小组成员：赵忠莉 张芝婷 任媛媛

岭南民俗面具的独特形态



1
选题背景

2
现状分析

3
相关案例

4
成果预期



01.选题背景

标签属性

文化属性

岭南醒狮
宝安非遗
上川黄连胜醒狮
民俗与历史根源
师徒传承
文化活化石

技艺特色

108式（核心技艺符号）
醒狮八态（演绎核心）
传统套路（踩青等）
武术根基
刚劲风格
基本步法丰富
锣鼓伴奏独特



传承价值

百年传承
醒狮传承基地
团队与分支发展
校园传承途径
文化融合价值
精神传承价值
文化交流价值
艺术审美价值

地域特色

发源地地域锚点
民俗展演
关联城市文化名牌
非遗进校园
标志性展演场景
跨域传播场景

01.选题背景

访谈记录



01.选题背景

访谈记录

Q:舞狮表演中的八态指的是什么，如何通过表演传递这些情绪？

A:醒狮的“喜、怒、哀、乐、动、静、惊、疑”八态，需通过具体招式的“幅度、速度、力度”差异来传递，避免招式与情态脱节，要配合音乐一起营造氛围。

Q:在表演时，醒狮的八态方面，是会有静-动-惊-喜的固定顺序来牵引观众的情绪，还是会跟随情节来安排。

A:狮头表达情态是根据表演者自发演示的，没有规定的套路，有创新剧目会迎合观众审美，例如加入西游记的故事，来让观众代入情绪。

Q:舞狮表演中最小的表演者为多少岁？平时如何练习？

A:最小的有6岁就开始训练了，平时要学习蹲马步等基本功开始，因为有跳桩等危险动作，所以要考验的是团队协作的能力。



01.选题背景

设想与目标

我们做什么？

上川黄连胜醒狮作为国家级非物质文化遗产，其“喜、怒、哀、乐、动、静、惊、疑”八态是技艺精髓与文化表达的核心载体。

我们为什么做？

但当前面临年轻群体认知度不足、传承断层的挑战。为了让非遗“活”在新生代中，我们聚焦“八态”这一具象化、易感知的技艺符号。

我们如何做？

将受众锁定为对传统文化好奇的小朋友与年轻人——小朋友可通过八态的生动演绎激发兴趣，年轻人则能借助八态理解醒狮的文化内涵与美学价值，以此搭建非遗与新生代的连接桥梁，让上川黄连胜醒狮的技艺与精神在年轻群体中代代相传。



切入点

受众

目标

02. 现状分析

SWOT分析

优势 (Strengths)

1. 历史文化价值高
2. 表演技艺精湛
3. 传承体系完善
4. 知名度突出

劣势 (Weakness)

1. 传承人才短缺
2. 核心技艺失传风险
3. 资金来源有限

1. 非遗进校园
2. 文化市场需求增长
3. 创新路径多元、载体丰富
4. 传承场景扩大

机会 (Opportunities)

1. 现代文化冲击
2. 技艺学习难度大
3. 适配资源匮乏
4. 非遗传承人逐渐年迈

威胁 (Threats)



02. 现状分析

人群分析



02.现状分析

人群分析

设计目的:

通过交互激发游览者学习兴趣,
传播非遗文化。

核心目标:

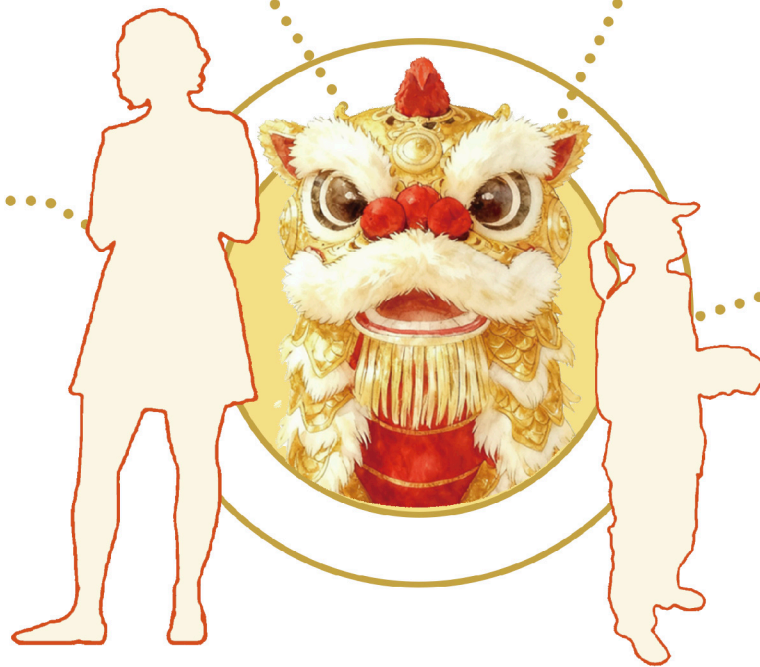
实现趣味化的非遗文化科普, 展示文化内涵。

实践流程:

玩:表情识别和舞狮八态组合。
学:在互动过程中了解醒狮八态。

教育价值:

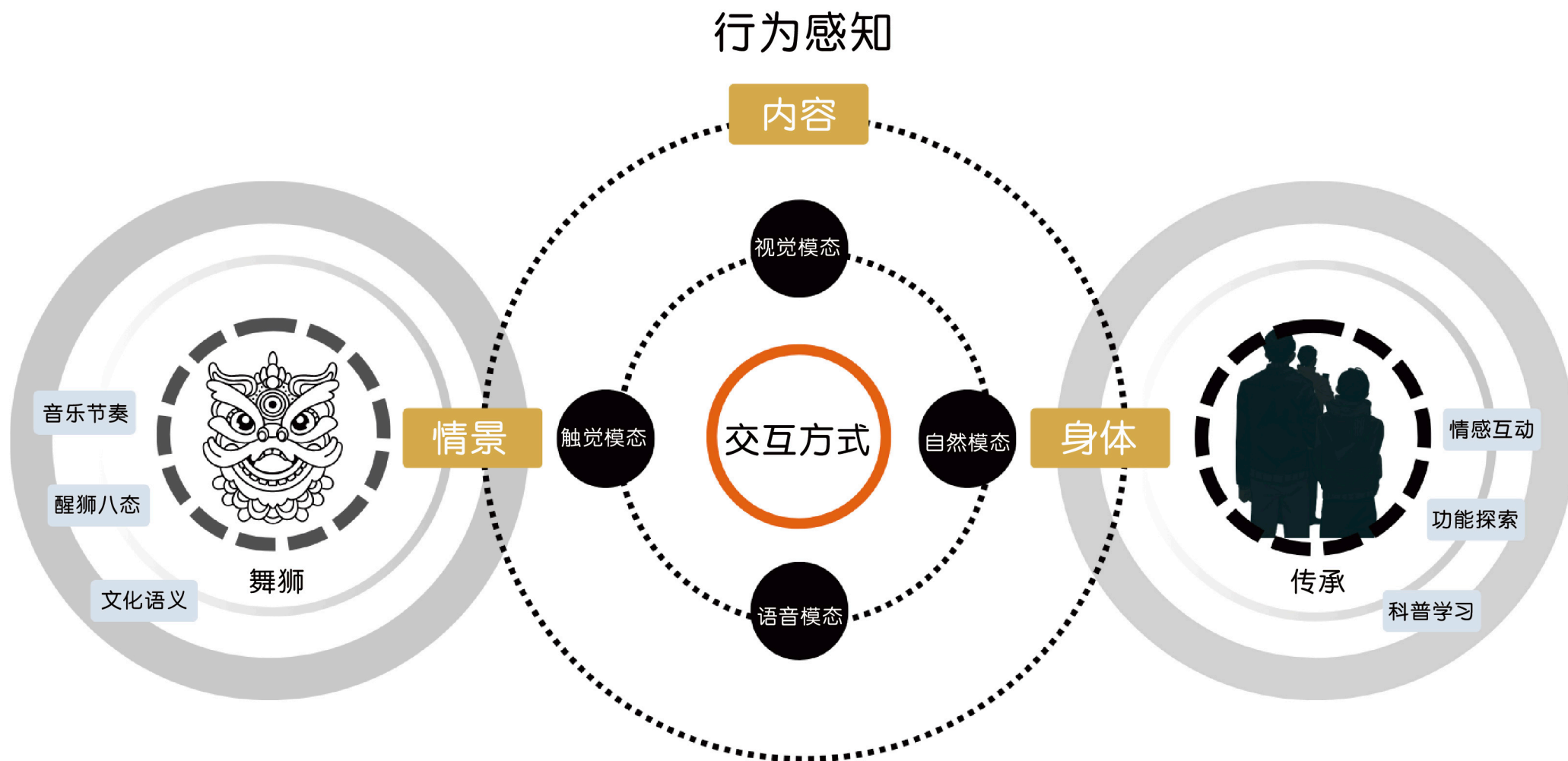
通过互动和可视化方式,
使文化学习变得生动有趣, 非遗传承



设计策略: 通过面部识别交互激发青少年群体了解上川黄连胜醒狮的兴趣 传播非遗文化 将潜在用户转化为核心用户

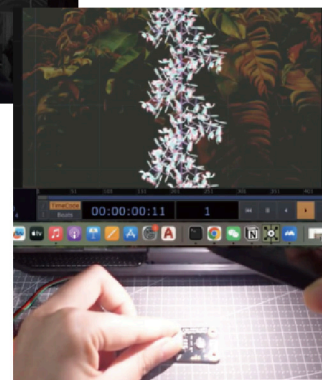
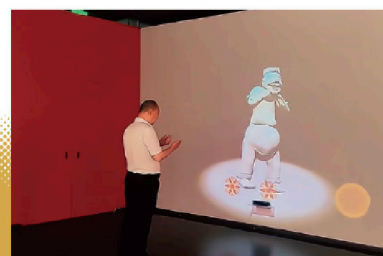
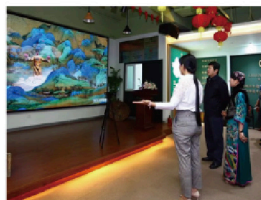
02.现状分析

总结

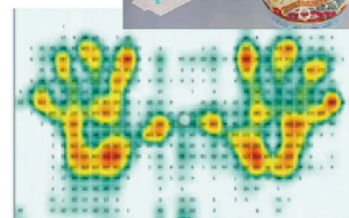
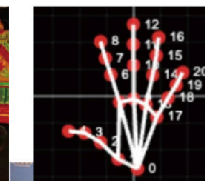
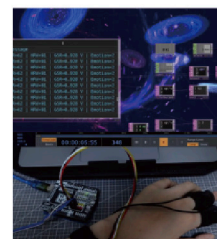


03.案例分析

视觉/听觉



持续/沉浸体验



即时反馈

触觉/体感

03.案例分析

京剧文化虚拟服饰试穿

用户：青少年&儿童

技术：

京剧虚拟试穿融合深度摄像头、动作捕捉和3D渲染技术。用户通过身体动作或手势选择、试穿虚拟京剧服饰，系统实时叠加显示，并辅以京剧音乐和语音讲解，提供沉浸式文化体验。

交互行为：

通过改变动作——京剧身段触发京剧“生旦净丑”角色换装交互。



山西文博会——非遗泥塑交互

用户：青少年&儿童

技术：

利用鼓面压力传感器，控制弥散特效，手势作为触发器联动预设的Face Filter Example人脸滤镜实时显示对应的虚拟图像或特效。

交互行为：

通过改变手势触发面具交互。手机扫描对应产品二维码，还能看到精美的AR动画



04.成果预期

确定切入点

核心情态

适配招式

招式要点

声音节奏

喜

跳跃采青+落地摆尾

弓步探身、后跳回桩，动作舒展轻快

轻快明亮：“咚咚锵——咚咚锵”

怒

侧身撞阵+马步定桩

斜向冲顶发力，定桩时狮头高昂

沉重有力：“咚！锵！咚！锵！”

哀

垂首缓行+轻颤狮身

沉步慢移、狮身微颤，幅度小节奏缓

缓慢低沉：“咚——锵——咚——锵——”

乐

戏球逗乐+摆头跳跃

小跳步移动、摆头快幅度大，互动感强

欢快密集：“咚咚锵咚咚锵咚咚锵”

04.成果预期

确定切入点

核心情态

适配招式

招式要点

声音节奏

动

连环跃桩 + 旋身摆尾

连续跃桩、旋身摆尾，动作连贯矫健

静

蹲桩静立 + 微垂狮头

蹲姿稳立、无多余动作，与动态形成对比

极慢轻柔：“咚——锵——”

惊

急收步 + 狮头回护

丁步收脚、狮头快拉护胸，幅度小速度快

突然急促：“咚锵！咚锵！”

疑

虚步探青 + 狮头点动

虚步轻踩、狮头慢探带停顿，模拟疑惑确认

慢带停顿：“咚——（停）锵——（停）”

04.成果预期

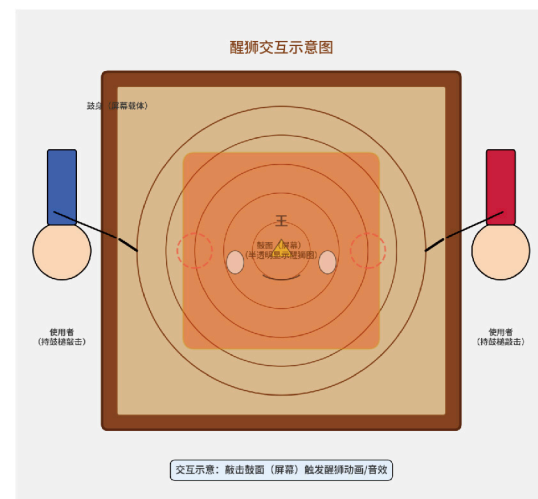
方案选择

方案一：

以音乐为切入点，用户通过敲击虚拟鼓面这个动作，来进行“八态”的表演配乐，让观众成为表演者之一。通过交互传递节拍信息，根据配乐不同出现不同的醒狮形象。

缺点：

不够扣题，实际可操作性较弱，需要补足乐理知识，观众体验一次时间过长，传播范围较狭窄。



04.成果预期

确定切入点

喜

跳跃采青+落地摆尾

弓步探身、后跳回桩
动作舒展轻快

轻快明亮：“咚咚锵
—— 咚咚锵”

静

蹲桩静立 + 微垂狮头

蹲姿稳立、无多余动作，与动态形成对比

极慢轻柔：“咚
—— 锵 ——”

怒

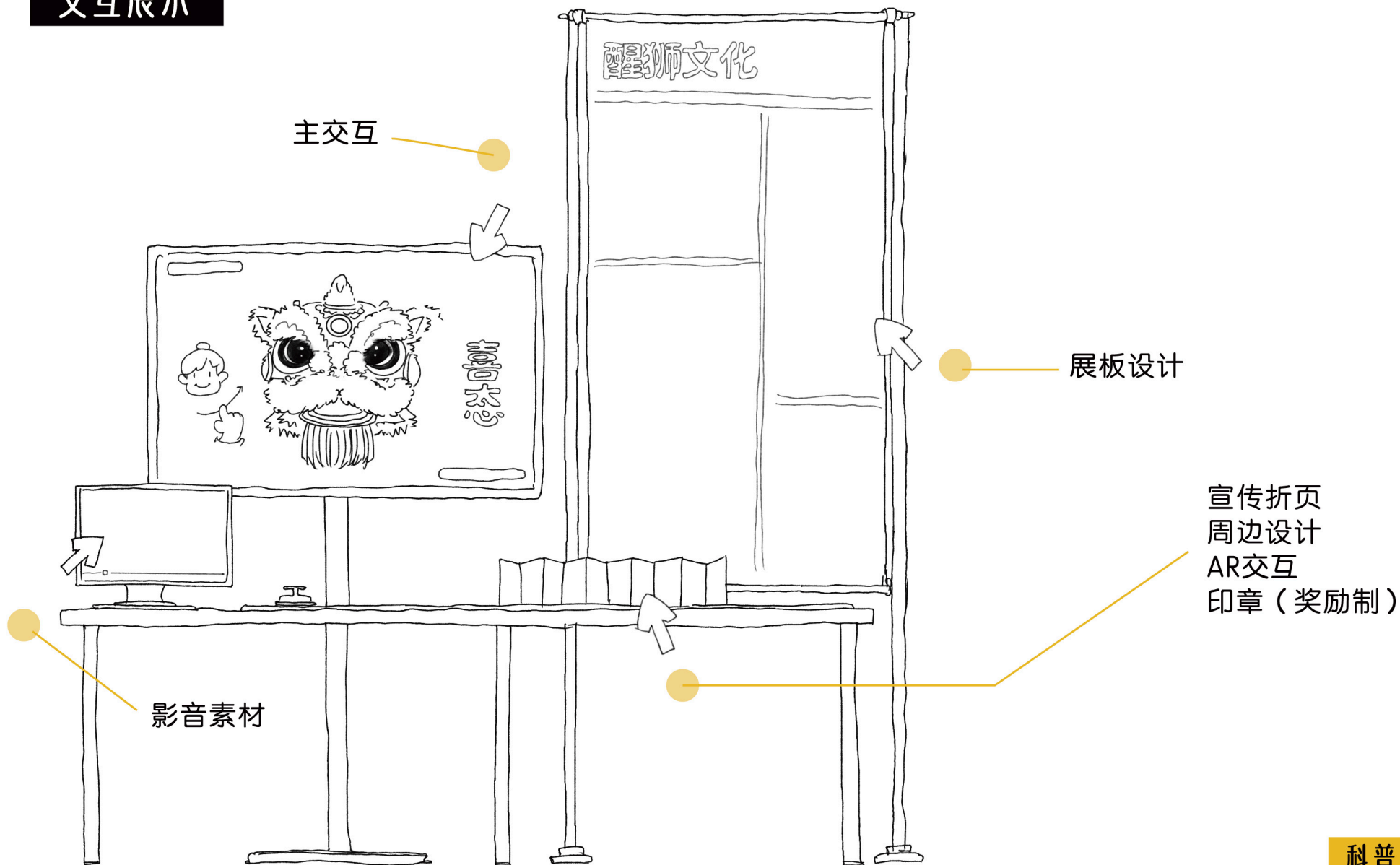
侧身撞阵+马步定桩

斜向冲顶发力，
定桩时狮头高昂

轻快明亮：“咚咚锵
—— 咚咚锵”

04.成果预期

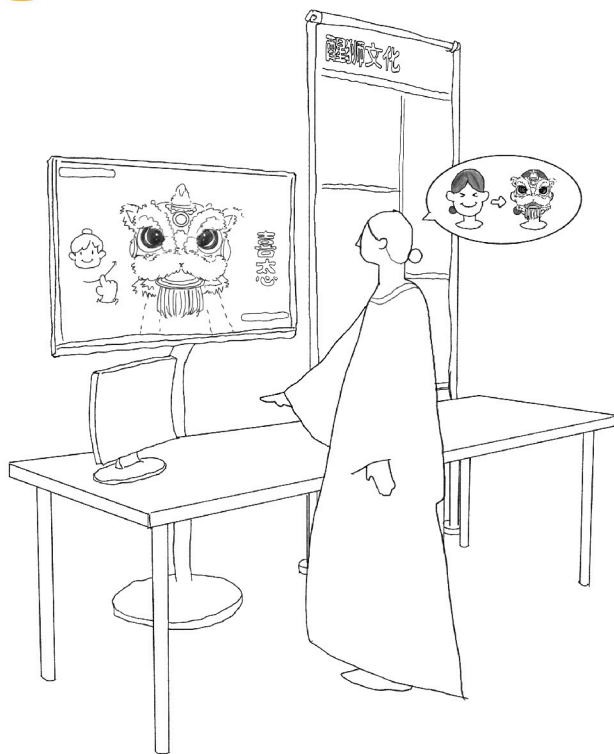
交互展示



04.成果预期

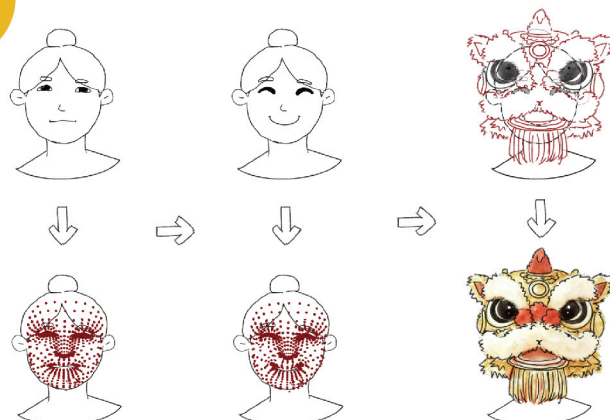
交互流程

1



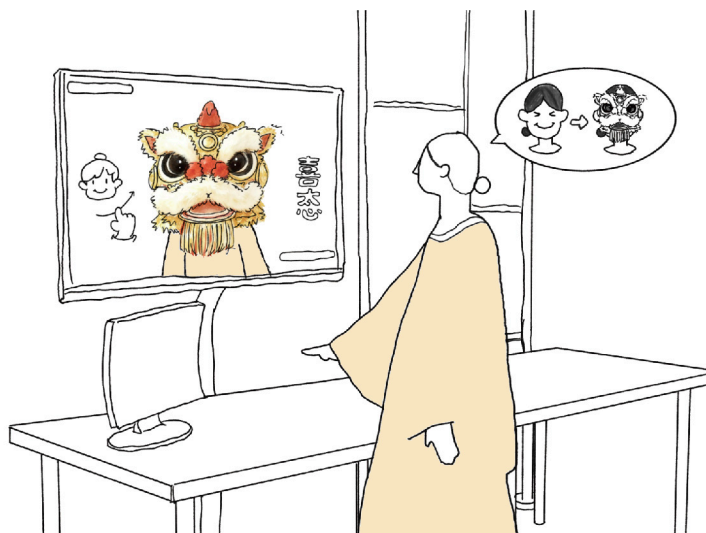
用户走进摄像头检测区域

2



TD软件面部点位识别

(喜、怒、静)



大屏出现情绪对应

醒狮动画视频

04.成果预期

交互补充



宣传册



NFC/AR卡片



滚章互动

04.成果预期

成本计算

1.设备租赁费用

此次展览需要电子屏幕（27英寸+）
用于动捕呈现

ipad/mac 用于播放纪录片以及八态
设计影音资料

2.AR交互/其他交互周边

宣传物料：ar卡片、宣传折页、展板
打印

少年醒狮王印章实物、可带走小贴纸

3.预计：800元内





谢谢大家，恳请指正！

叶绿体小组中期汇报

小组成员：赵忠莉 张芝婷 任媛媛

岭南民俗面具的独特形态