|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **展品名称** | **展示内容** | **展示方式** | **参考尺寸** |
| **1** | 像素墙 | 展项设置在一块造型展墙，墙内设有光源，墙两面都均匀铺设了若干发光孔。展墙下方凹槽内放有若干个彩色的亚克力导光棒。观众互动时，选择不同颜色的导光棒，将其插入墙面的发光孔内，观察圆孔所呈现出的颜色，开始尝试以光孔为像素点创作出一幅图画。导光棒设计成圆形，方便观众以任意角度插入。 | 机电互动 | 4\*0.6\*1.6米  有效互动区域：3.6\*0.6\*1.2米 |
| **2** | 寻找重心 | 展项由一组鹰的重心进行了专门设计，使其出现以鹰嘴为支点的飞鹰展翅效果，首先给人以视觉的冲击，激发观众探索其中的奥秘。展项利用稳定平衡规律以及重心及稳度关系等科学概念进行设计，参与者可在探索过程中了解其中的奥秘。 | 机械互动 | 1\*0.6\*0.7米 |
| **3** | 失衡 | 布满竖条纹的方背景板靠墙布置，该背景板可沿导轨左右移动。要求观众面对背景板单腿站立，试着保持平衡。当同伴左右移动背景板时，观众会发现自己无法再保持平衡了。  身体保持平衡，受内耳的平衡感受器、小脑的调节能力，以及周围参照物等因素的影响，当条纹背景板动起来时观众就站不稳了，原因是参照物的干扰让观众难以保持身体的平衡。 | 机械互动 | 1.2\*0.2\*2米 |
| **4** | 空气炮(打烟圈) | 展项由制雾器和弹簧装置相连，当松开弹簧，制雾器就启动，产生强大流量的烟雾，对炮内原有的空气产生强大的冲击力。由于烟雾和空气在内定向对流，很容易形成气流圈，于是一个烟圈就从大炮口里慢慢悠悠地发射出来了。气体在低速流动时属不可压缩流动，其热力状态的变化可以不考虑；但在高速流动时，气体的压缩效应不能忽略，其热力状态也发生明显的变化，气体运动既要满足流体力学的定律，也要满足热力学的定律。 | 机电互动 | 直径大于0.8米 |
| **5** | 伯努利球 | 展品主要由一定倾斜度的围栏、圆形鼓风机、调整装置、球体组成。为增加游戏的趣味性，本装置设置多组投球筐。将台体底部设置一定坡度，台体四周采用钢丝防护，当篮球落下会沿着台体坡度滚至最低处，便于收集。 | 机电互动 | 直径1.2米 |
| **6** | 下棋机器人 | 展项主要由控制电脑、触摸屏、机械臂（进口、垂直多关节）、五子棋、象棋，钢化玻璃防护罩等组成  一个机器人可以同时与2名游客进行对弈互动，有初级、中级、高级三种模式可供选择，其中五子棋、象棋各一盘。观众通过触摸屏与机器人对弈互动，若2分钟内无人下棋，机械臂自动恢复棋盘初始状态。 | 互动体验 | 2\*1.5\*1.8米 |