

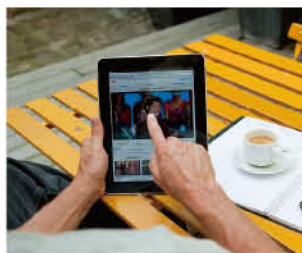
多点触摸应用 排行榜

多点触摸技术已经不知不觉地影响和改变着我们生活、学习、工作的方方面面。与其说它是一种新兴的IT技术，不如说它是一种新文化、新体验的缔造者，至少苹果迷们都是这么认为的。细心的人也许留意到至少有十项创新应用因为多点触摸而不同凡响。

文 | 薛帅

平板电脑

平板电脑 (Tablet Personal Computer) 是“多点触摸技术”最重要的一个应用，它是一种小型、便携的个人电脑，其构思最早来源于施乐帕洛阿尔托研究中心的艾伦凯 (Alan Kay) 在60年代末提出的一种可以用笔输入信息的叫做Dynabook的新型笔记本电脑的构想，而第一台用作商业的平板电脑于1989年9月上市，平板电脑技术的成熟，逐渐改变了人们长久以来使用鼠标和键盘来操控电脑画面的习惯，随着多点触摸技术应用在平板电脑，使得电脑屏幕上的操作更为精确，这种全新的用户界面通过创新的软件支持和超大的多点触摸屏幕，能够通过手指轻松控制一切，进一步体现出人性化操控接口的未来趋势。一些具有代表性的产品有，Apple的iPad (目前市场占有率高达60.8%)，联想的乐Pad，三星的GALAXY，摩托罗拉的MOT等。



电子白板

电子白板作为一种新的高科技电子教学系统，汇集了尖端电子技术、软件技术等多种高科技手段的高新技术产品，它通过应用电磁感应原理，结合计算机和投影仪，以其方便、直观、互动性强等诸多优势，迅速取代传统板书及投影机加幕布的传统多媒体教学

系统，成为现代教育中不可或缺的教学工具。“多点触摸技术”在电子白板的应用，推出光学技术交互式教学产品应用方案，实现了多点触摸功能，配合动画、3D等特效展示和强大丰富的软件功能，突破了原有电子白板的诸多弊端，带来了最完美的触控和互动体验，引领了电子白板的“第三次革命”，也为广大教师营造了一个情境更加丰富、新颖、多元的教学环境，开创了电子教学的新纪元。电子白板的代表性产品主要有摩图 MTH系列、鸿合HV系列、松下的UB系列、易用的EY系列等。

自动售货机

传统的自动售货机通过电话线路将自动售货机内的库存信息及时地传送各营业点的电脑中，确保商品的发送、补充以及商品选定的顺利进行，常见的有饮料、食品、综合自动售货机等，其应用较为单一。



交互式多触控自动售货机采用“多点触摸”人机交互界面，外观是一个巨型触摸屏，通过手势、划动屏幕，将显示内容移动、放大、缩小，实现虚拟商场体验自助购物的便捷和乐趣，极大的提高了用户体验，除了提供基本售卖服务，还可以为顾客提供诸如乘车咨询、周边地图、便民信息等服务。主要代表生产企业有富宏、Sapoe（新诺）等。



智能手机

智能手机是一种在手机内安装了相应开放式操作系统的手机，而苹果手机更是其中的佼佼者，可以说，自iPhone引爆智能手机市场以来，多点触摸技术才获得了广泛的发展，苹果公司的iPhone向人们展示的前所未有的免触笔无按键和多点触摸等全新的手机操作体验，使得该项技术更加的受到关注。时移今日，多点触摸技术已成为目前最时尚和前沿的智能手机交互技术，各个传统的手机品牌以及山寨品牌都在向苹果标准看齐，而这其中最显著的一个标准，就是多点触摸屏幕。主要代表生产企业有苹果、LG、三星、Google Nexus、HTC等。



多点触摸游戏机

顾名思义，所谓“多点触摸游戏机”是运用多点触摸技术，通过手指触摸来玩游戏，比起传统的通过按键玩游戏，无需摇杆、无需手柄、无需键盘，只需手轻轻一挥或轻触游戏画面，就能进行趣味的互动游戏，使游戏具备了特别的趣味性，娱乐性也大为增加。多点触摸游戏机可实现多人玩同一个游戏，增强了游戏的互动性，使玩家玩游戏更加随心所欲，得心应手，给游戏玩家带来了全新的操作体验。所以，多点触摸游戏机具有强劲的竞争优势及强大的市场潜力。微软的Kinect、HCI中国、JVL具有较强的代表性。

互动广告屏

传统的广告屏通过设定多天的播放内容，

分时段进行广告播放。广告商通过设定分时段、分频率的不同收费模式满足不同的广告播放需求。在此模式下，广告观众只能被动接受而无法主动选择，久而

久之极易产生厌恶心理，甚至对广告投放商造成消极影响。互动广告屏采用交互式触摸屏查询设备，采用多点触摸控制，融视频、文字、图片等多媒体信息查询功能为一体，为使用者提供更加便捷的互动平台，其信息发布及时、网络覆盖面广、传播率高、视觉效果突出的特点极大的发挥了广告传播途径的便捷和全面，使用户可以自主选择感兴趣内容，提高广告传播率及企业形象，还可借助这一平台提供各种便民服务，发布各种信息。



ATM机



ATM是一种高度精密的机电一体化设备，利用磁卡或智能IC卡储存用户信息并通过加密键盘（EPP）输入密码然后通过银行内部网络验证并进行各种交易的金融自助设备。在1967年6月27日，英国人约翰·谢珀德-巴伦(John Shepherd-Barron)发明了第一部电脑自动提款机。1995年，上海金卡工程ATM在中国开通。将

“多点触摸”技术应用于ATM机，能够增强ATM机的互动性，用户再操作ATM机的时候，能偶更有效率、更轻松，而不是单手在坚硬的按钮上按长串的数字。目前ATM的开发主要是各金融机构自主（或外包）开发。

多点触摸沙盘

传统的沙盘展示信息单一，展示方式陈旧，交互性差。多点触摸沙盘，将传统的实体沙盘和现代化的电子设备相结合，实现人与沙盘的动态交互。应用多点触摸技术，结合具体演练目标和内容，具有极高互动性的操作，能够极大地提高推演效果和对知识的掌握能力。主要应用领域有军事、教学（电子商务、金融、物流、财务等教学）。具有代表性的多点触摸互动沙盘生产厂商主要有HCI、MTOUCH、晨鸟科技等。



智能家居

智能家居又称智能住宅，系统由多台触摸式人机界面终端组成，彼此互相通信，每个终端都能监控室内温度，通过控制空调运作，智能调控家庭居室温度，使之保持在设定的温度。除此之外，该系统还能监测室内空气质量，控制饮水机等，是未来网络家电化的趋势。多点触摸技术运用在智能家居极大程度地提升了智能家居系统的趣味性和人性化，通过这种技术，人们可以轻松使用手势、动作控制所有智能家居设备。智能家居的代表性生产企业主要有海尔、安居宝、Honeywell、索博等。

电子书

电子书是指将文字、图片、声音、影像等信息内容数字化的出版物，以及植入或下载数字化文字、图片、声音、影像等信息内容的集存储介质和显示终端于一体的手持阅读器。借助于电子书，人们可以订阅众多电子期刊、书和文档，从网上自动下载所订阅的最新新闻和期刊，显示整页文本和图形，并通过搜索、注释和超链接等增强阅读体验。目前，多点触摸技术也已应用到电子书领域，运用多点触摸技术，电子书可以获取并识别人们自然的手指动作，轻松实现虚拟翻书、三维旋转、拖拽等互动效果。代表性电纸书生产企业主要有亚马逊、索尼、汉王、盛大、方正等，其中亚马逊Kindle和索尼电子书占有较大的市场份额。■

