

DESIGN PORTFOLIO

LU ZIJING

2024



AI Story Companion

基于AI的长篇小说阅读续读体验设计

长篇网络小说通常包含数百甚至上千章节，以及复杂的人物关系和多线叙事结构。用户在中断阅读几天后，往往会遗忘关键剧情、人物关系和重要伏笔，从而产生较高的回坑成本，最终导致弃读。

通过用户访谈、问卷调查与竞品分析，我发现用户放弃阅读并非因为失去兴趣，而是因为失去了对故事的记忆与理解。

为此，我设计了 AI Story Companion，通过 AI 剧情回顾、人物关系图谱、关键线索追踪和世界观百科等功能，帮助用户快速恢复故事记忆，降低续读门槛，提高长篇小说的阅读留存与追更体验。在项目过程中，我将 ChatGPT、Codex 与 Figma 结合使用，构建了一套 AI 协同设计工作流。AI 主要参与用户研究整理、竞品分析、方案发散以及信息架构搭建等环节，帮助我快速梳理长篇小说用户在剧情遗忘、人物关系混乱和续读困难等方面的核心痛点。

同时，我利用 Codex 辅助生成 User Flow、Storyboard、Information Architecture 和功能框架，并通过 Figma 完成高保真界面设计与原型搭建。这种协作方式显著提升了方案探索与迭代效率，使我能够将更多精力投入到用户体验分析、交互设计和最终设计决策中。

BACKGROUND RESEARCH

背景调查

Readers don't stop reading because the story is boring; they stop reading because the narrative loses its coherence.



WHY DO READERS QUIT LONG NOVELS?



COMPETITIVE ANALYSIS

竞品分析

QQ阅读



优势
内容生态丰富
小说
漫画
出版书
统一管理
推荐算法成熟
帮助用户发现新书



72%

痛点
关注：找下一本书
而不是：继续当前这本书
对于长篇阅读支持不足

七猫阅读



优势
免费模式
吸引大量用户
阅读激励体系
签到福利
金币
增强活跃



58%

痛点
更多解决：用户来不来
而不是：用户能不能继续读

起点阅读



优势
用户可以：
看评论
看吐槽
对于复杂剧情有一定帮助
粉丝社区成熟



64%

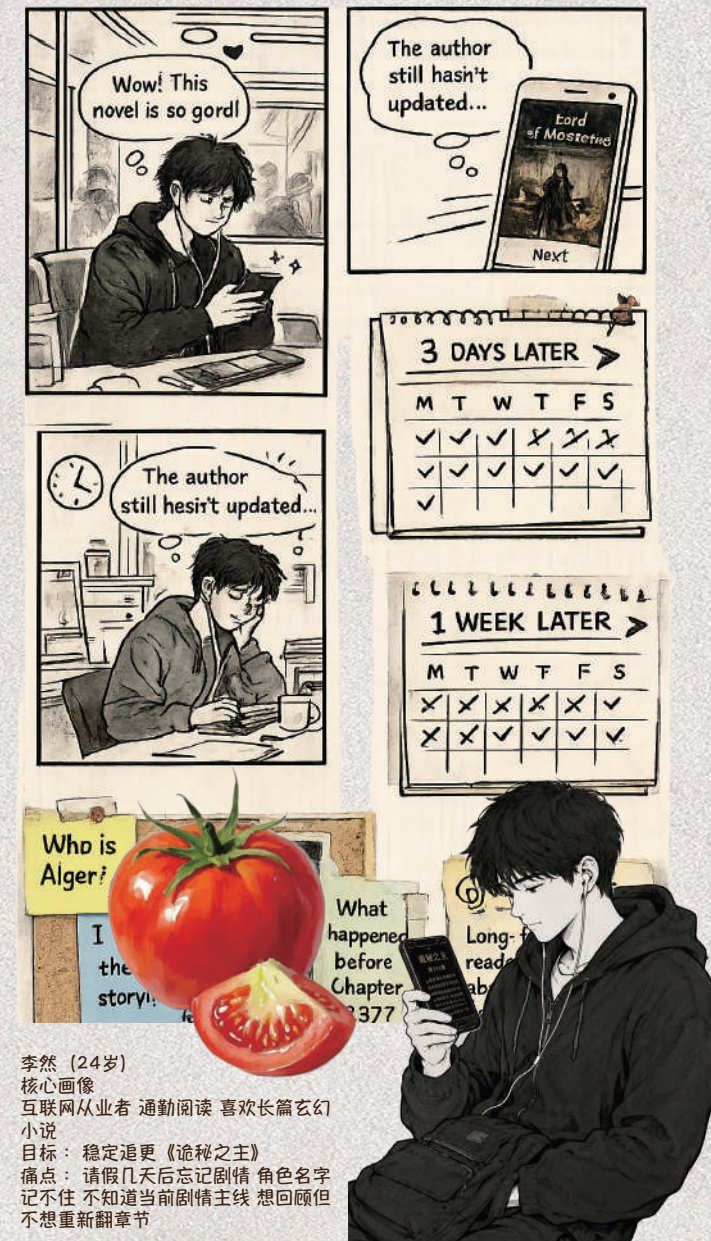
痛点
恢复剧情成本高
如果停更7天：
用户需要：翻评论
才能想起来发生什么



现有平台在“帮我记住故事”这件事上做得不够。存在一个明显的机会：
打造一个专注于记忆辅助、剧情回顾和长篇阅读支持的产品。

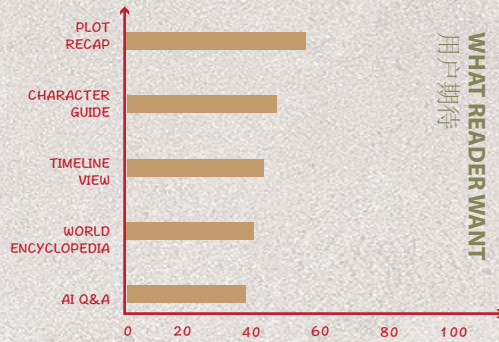
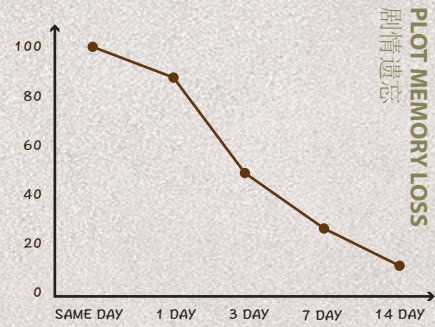
USER PERSONA

用户画像



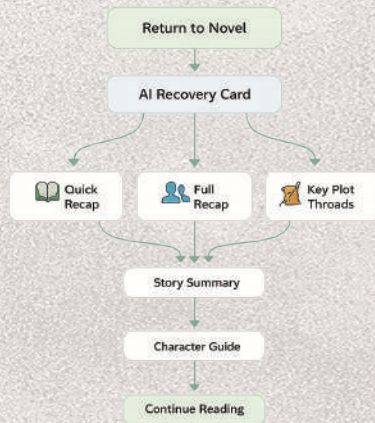
DATA ANALYSIS

用户分析



FLOWCHART

流程



HUMAN x AI COLLABORATION (AIGC)

人工智能流程

CHAT GPT IMAGE 2 生成图片



CODEX 辅助生成交互低保真



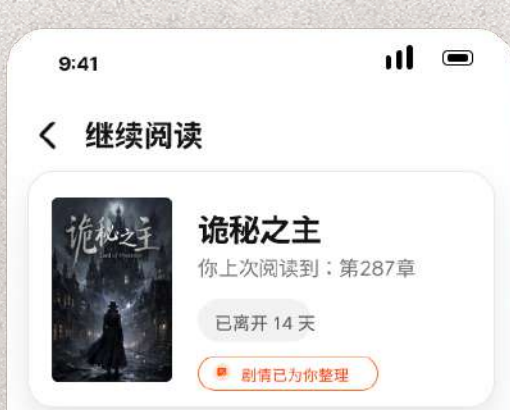
CODEX 辅助生成图标和图片



CODEX 高保真完善

Figma @product-design @Figma 请用Figma MCP，将提供的HTML原型转换为Figma是可编辑的设计稿(Figma链接)。要求如下：
不要导入图片素材
不要使用HTML页面作为一张图生成Figma，请把页面拆解成可编辑的Figma页面，包括Text、Frame、Shape、Auto Layout、ImageFit、圆角属性等
先拆解 HTML 原型中的图片素材
请先使用generate_figma_design对HTML原型进行设计稿，识别页面中的图片、头像、封面图、背景图、图标等视觉资产
对于无法用基础Shape/Vector生成或无法识别的图片类元素，请从最终结果中截取对应的ImageHash
再将ImageHash应用到Figma对应图层的ImageFit中，图片只作为背景图填充使用，不要作为文字内容使用。
可编辑的交互
页面内容请使用Frame和AutoLayout搭建，文案内容请使用可编辑Text框。
背景、卡片、按钮、分割线、转圈、输入框等请使用Shape/Frame创建。

CODEX导出FIGMA



CODEX导出FIGMA设计规范



ICON

UI规范

色彩规范

| | | |
|--|--|--|
| BRAND / ORANGE #FF3D0A --ORANGE 主按钮、进度、关键强调 | BRAND / ORANGE 2 #FF6B21 --ORANGE2 连线、勾选、渐变辅助 | ORANGE / SOFT #FFF1E7 --ORANGE-SOFT 标签底、提示底 |
|--|--|--|

组建规范

| | | |
|---|--|--|
| PAPER #FFF9F2 --PAPER 阅读背景、暖卡片 | TEXT / PRIMARY #151515 --TEXT 标题、正文 | TEXT / MUTED #787878 --MUTED 辅助信息 |
|---|--|--|



- 继续阅读** 书籍信息卡 → 剧情接续卡 → 开始AI回顾
- AI剧情回顾** 摘要 → 当前主线 → 关键事件 → 需要记住 → 下一步
- 人物关系** 搜索 → 标签筛选 → 节点选择 → 人物详情卡
- 剧情热力图** 章节复杂度 → 已选章节指标 → AI建议
- 阅读器弹窗** AI回顾浮动入口 → 底部 Sheet → 继续阅读 / 完整回顾
- 状态补齐** 加载、空、错误、成功、确认弹窗

CODEX生成低保真



CODEX生成高保真



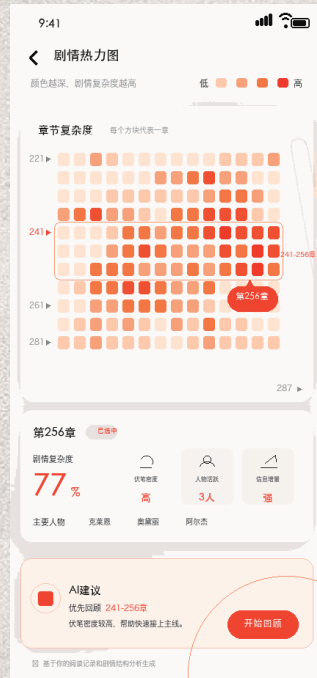
REMOTION

动效



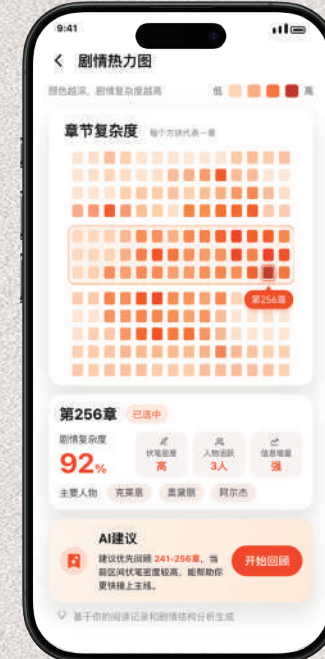
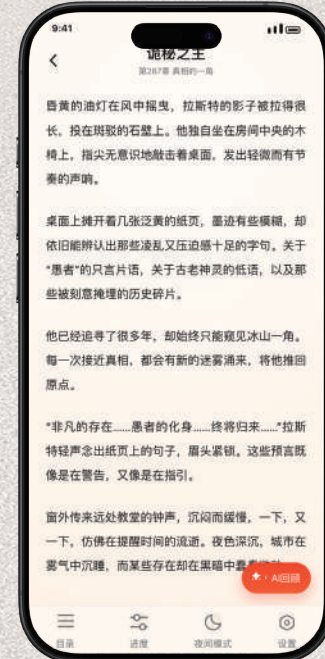
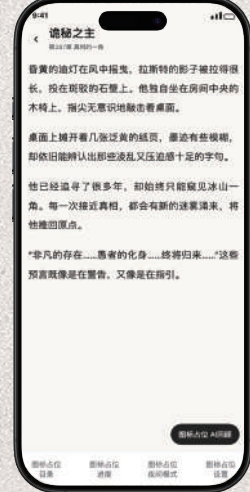
输入指令CODEX 辅助生成动效

在项目展示阶段，我尝试使用 CODEX + REMOTION + FIGMA 的工作流快速制作产品动效原型。CODEX 负责根据自然语言描述生成 REMOTION 所需的 REACT 动画代码，而 REMOTION 则将这些组件渲染为视频，实现页面切换、卡片展开、人物关系图动画以及 AI 剧情回顾等交互动效。REMOTION 本质上是一套基于 REACT 的程序化视频框架，可以通过代码控制动画、转场、字幕和时间轴，并最终输出 MP4 视频。



APP INTERFACE

页面展示



可以扫码观看动效

The background of the entire image is a reproduction of the painting 'The Starry Night' by the English Romantic painter J.M.W. Turner. The painting depicts a turbulent, swirling sea in shades of blue and white, with a dark, stormy sky above. In the foreground, a small, dark boat is visible on the water. The overall composition is dynamic and expressive, with visible brushstrokes and a rich, textured surface. The text 'LZJ' is visible in the bottom left and bottom right corners of the image.

VirtuaMuse

本项目旨在运用**AR**、**VR**及**AI**技术打造全渠道艺术博物馆体验平台，提供两大核心功能：其一，突破实体空间限制，通过虚拟技术提供沉浸式线上观展体验；其二，通过个性化艺术解说优化现场参观体验，促进艺术与科技融合，提升文化教育价值。

Inspiration

数字技术的快速发展正推动着虚拟博物馆的普及。

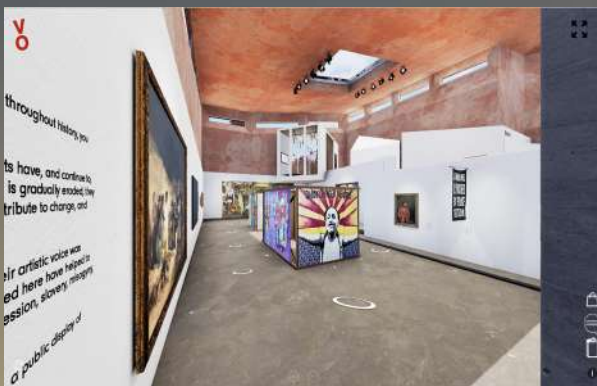
在全球性疫情期间，当线下文化场所的访问受限时，虚拟博物馆便提供了替代平台。



虚拟博物馆提供文化体验和教育资源

这款全新的虚拟博物馆应用旨在通过VR和AR技术，为用户提供沉浸式的艺术与文化体验。

Competitive Analysis



VOMA (VIRTUAL ONLINE MUSEUM OF ART)

ADVANTAGES

- 1. 免费
- 2. 直观的用户界面
- 3. 沉浸式体验
- 4. 多功能性

DISADVANTAGES

- 1. 网络问题
- 2. 分辨率低
- 3. 操作不友好



DAILY ART

ADVANTAGES

- 1. 2,500+件艺术作品可供搜索、收藏与分享
- 2. 支持多语言及多设备
- 3. 无广告体验

DISADVANTAGES

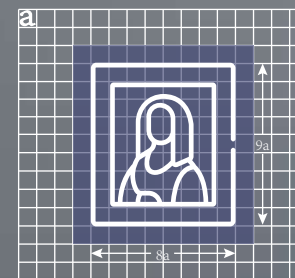
- 1. 内容深度不足
- 2. 缺乏互动功能
- 3. 没有个性化推荐
- 4. 付费内容限制
- 5. 缺少教育功能

VISUAL ELEMENTS



极简主义风格通过简化视觉元素提升用户体验，使功能更易查找，并打造出更清晰直观的界面，与其他设计元素和谐统一。

图标设计采用圆润钝角风格，呈现更友善亲切的视觉效果，增强识别度并优化用户体验。



DESIGN STANDARD

COLOR

| | | | |
|---------------|-------------------------|---------------|-------------------------|
| FFFFFF | R:255 G:255 B:255 | D6D7D7 | R:214 G:215 B:215 |
| 5A61A3 | R:90 G:97 B:163 | 404677 | R:64 G:70 B:119 |

ICON AND LOGO



FONT

12 pt Arial Black Regular

8 pt Adobe 宋体 Std L Light

8 pt 华文黑体 Light

USER SURVEY

界面与可用性(90)

艺术品、历史文物、考古展览

界面简洁直观，导航便捷且支持自定义

兴趣领域(85)

交互功能需求(75)

虚拟导览、3D模型浏览、AR/VR体验

对教育价值的满意度，对增强互动性和沉浸感的期待

优势(70)

用户反馈(80)

丰富的特色与多元的文化体验(虚拟导览、高清影像、互动地图)

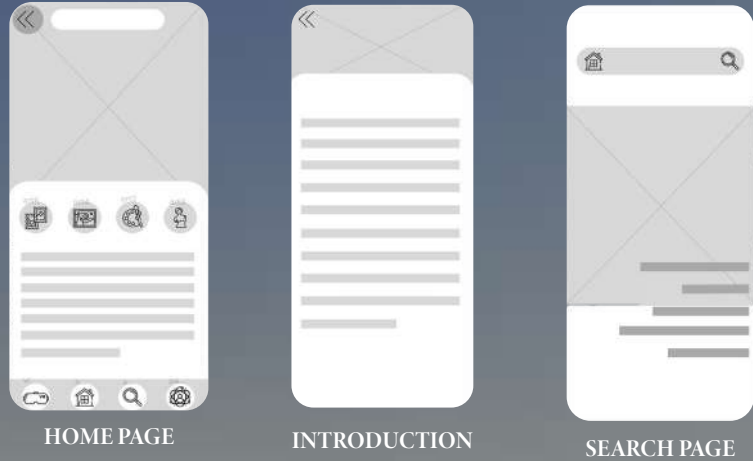
界面复杂、加载缓慢、缺乏交互性

弱点(50)

改进方向: 增强交互性，优化界面设计。
优化机会: 提升加载速度，简化界面，增强功能性。
设计重点: 满足用户需求，提升教育与互动体验。

APP LAYOUT PAGES

主页面



HOME PAGE INTRODUCTION PAGE SEARCH PAGE



MUSEUM PAGE SEARCH PAGE VREXPERIENCE PAGE ACHIEVEMENT PAGE

VIRTUAMUSE

APP STRUCTURE

每日艺术家

每日艺术家或艺术风格介绍
大数据驱动的个性化推荐

仿AI艺术家风格，精准还原时代韵味

打造专属的博物馆空间

基于增强现实技术的个人博物馆创建
人工智能辅助的个人空间艺术创作

增强互动性：个性化博物馆参观体验

增强现实体验

时代背景：社会与创意环境探索

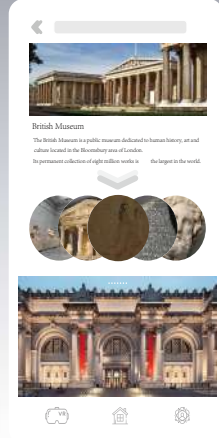
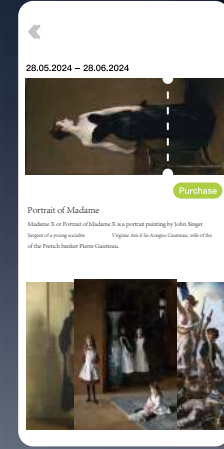
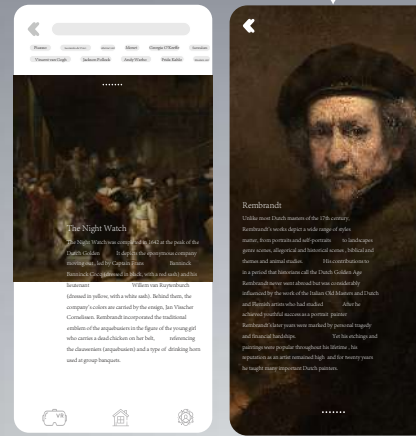
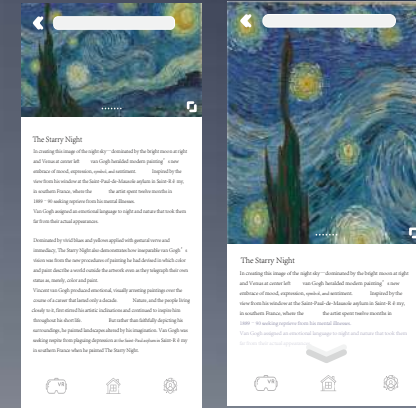
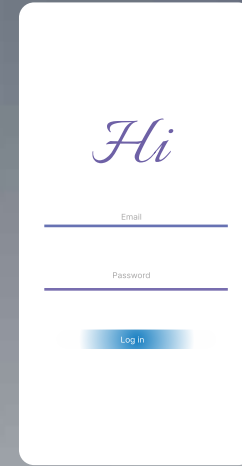
多感官体验

运用不同香氛来提升不同艺术品的观赏体验
同时触发不同音效的艺术品观赏者

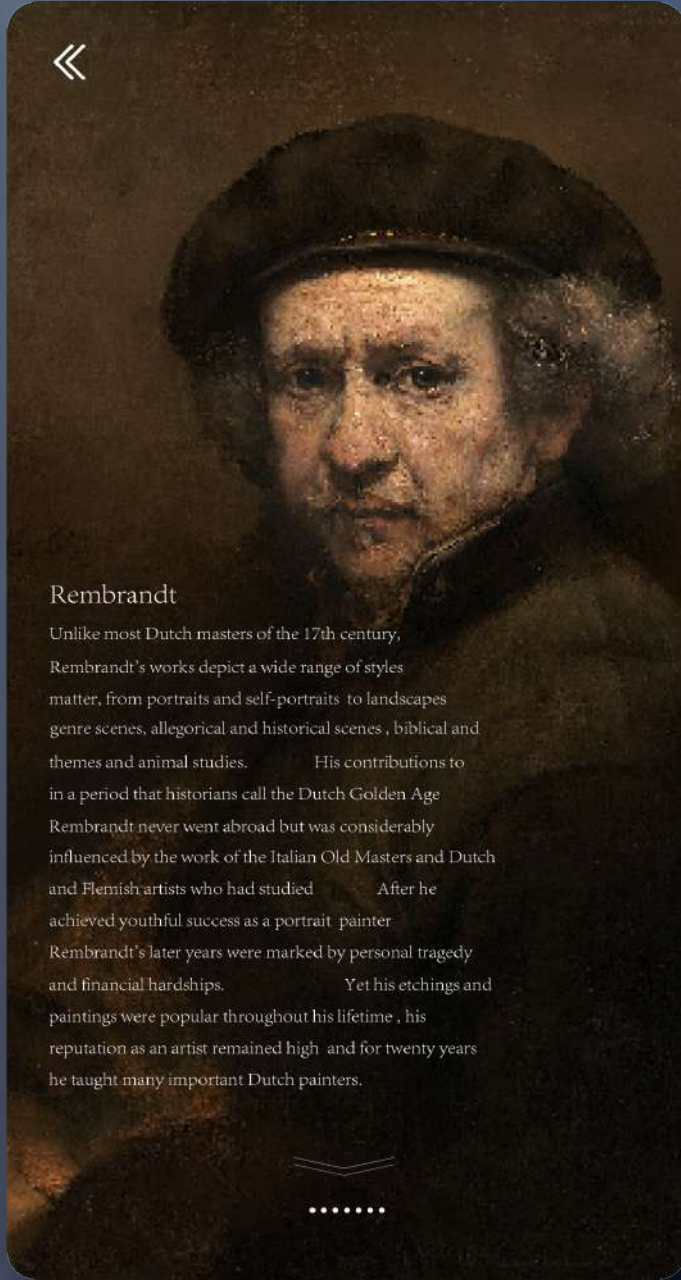
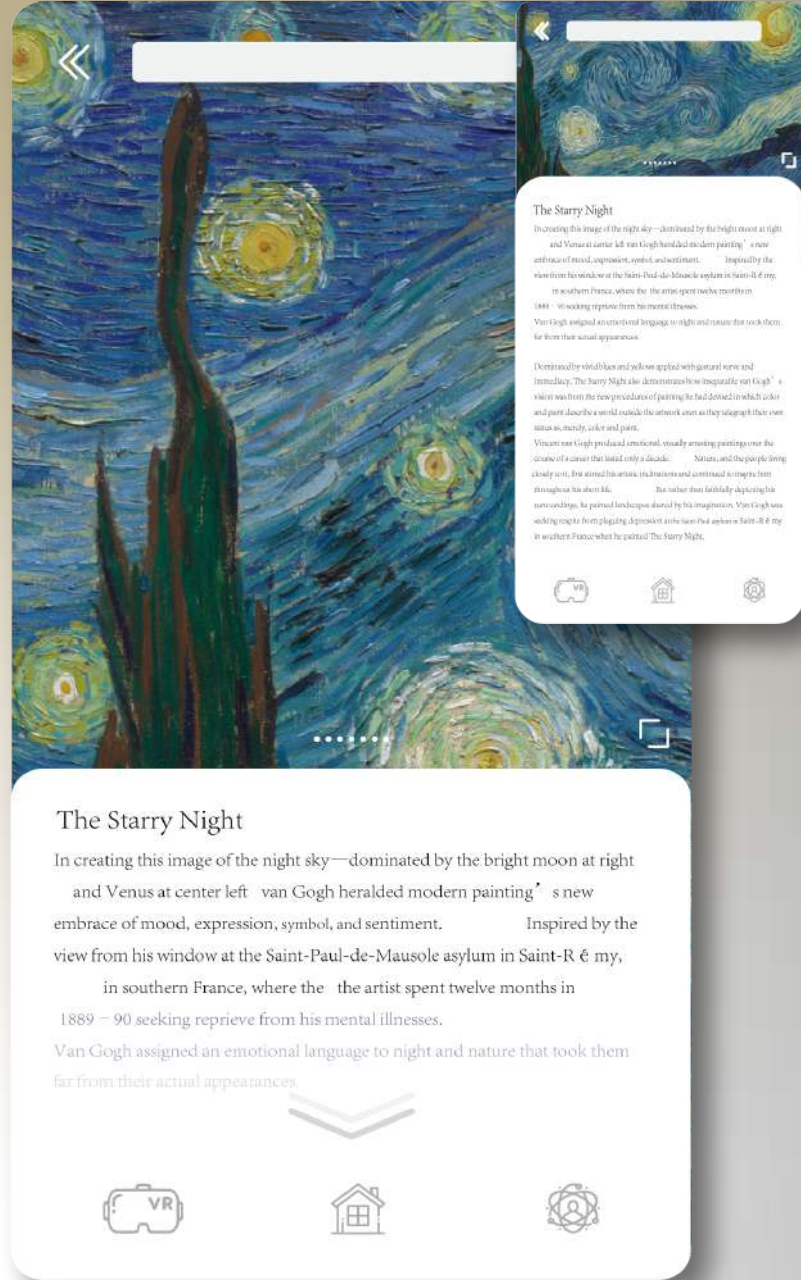
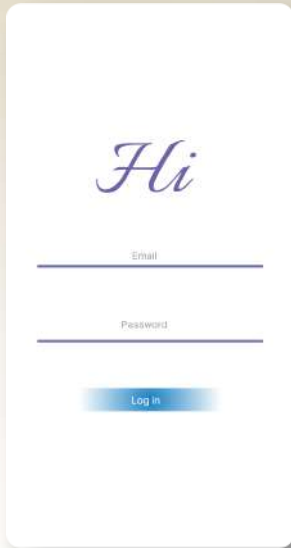
寻找一件艺术品

高清图片
背景故事
作者

USER FLOW



FINAL DESIGN



SCENARIO

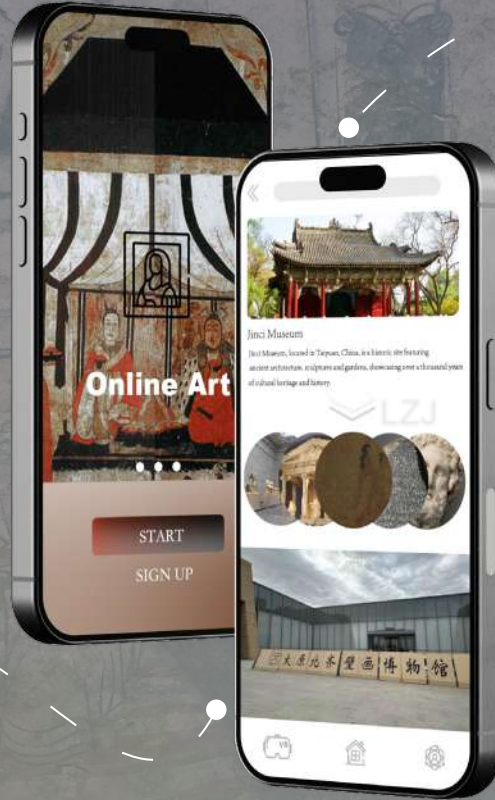
ONLINE EXPERIENCE



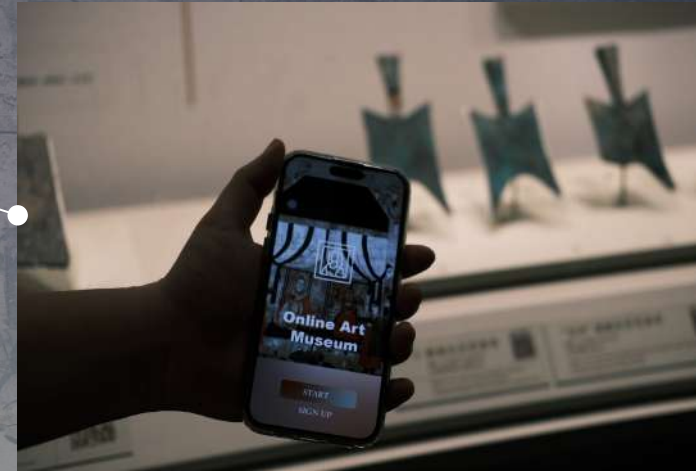
佩戴VR眼镜，用户可沉浸于虚拟现实环境中，足不出户或身处任何地点即可探索博物馆展品与馆藏。这项技术不仅能观赏各类展品，还能看到其他在线访客，从而增强虚拟参观的互动性与社交属性。例如，用户可与其他访客的虚拟化身互动。这种方式不仅拓宽了博物馆的受众范围，更为因距离或身体限制无法亲临现场的人群提供了宝贵的文化教育体验。



壁画虽作者不详，却展现出画家对北齐贵族生活习俗的熟稔，彰显出敏锐的艺术观察力。人物与骏马的生动描绘，体现了顾恺之等大师“形外写神”的艺术理念。画家巧妙运用晕染技法、明暗对比与空间层次，增强了立体效果。这些壁画的发掘是南北朝时期中国艺术考古学的重要发现，填补了中国艺术史的空白，对艺术界产生了深远影响。



OFFLINE EXPERIENCE



参观博物馆时，用户可通过Virtuamuse应用提升体验，该应用提供实用指南和展品详解。它能根据用户兴趣和可用时间定制参观建议，标注必看展品，并提供个性化游览路线。用户还可收藏心仪展品，创建个人藏品集，并将文化体验分享至社交媒体与亲友共赏。

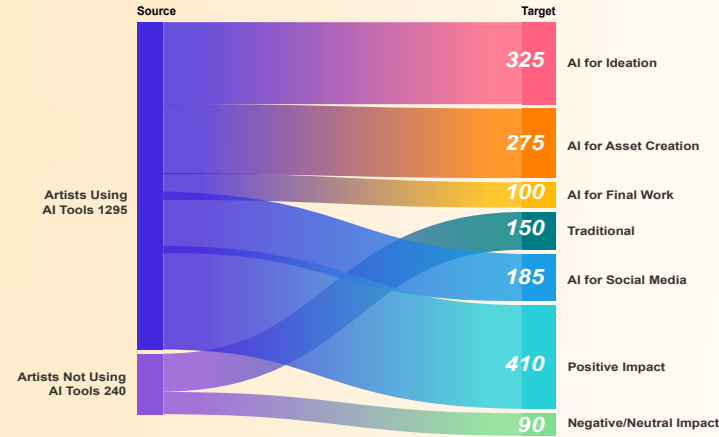
ART VISION

The ArtVision project aims to create AI-powered art software to assist users in mastering compositional skills and exploring various artistic styles, addressing the challenge of precise image composition and style selection in modern art creation despite the abundance of digital tools.

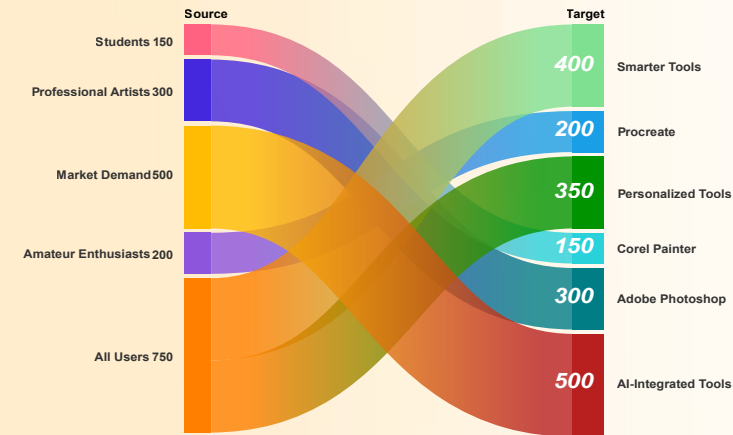


RESEARCH

大多数艺术家使用人工智能工具进行创意构思和素材创作，而非最终作品制作。约45%的受访者认为这些工具非常有用，超过65%的人将其用于探索创意。尽管多数人认为人工智能具有积极影响，但仍有部分人持中立或怀疑态度。这表明人工智能工具应专注于增强创意支持功能，以满足多样化的需求。



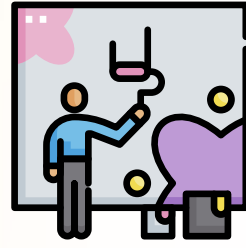
专业艺术家、业余爱好者和学生广泛使用Adobe Photoshop、Procreate和Corel Painter等工具。市场对更智能、个性化且集成人工智能的工具需求日益增长，凸显了新型数字艺术解决方案的市场机遇。



DRAWING METHOD ANALYSIS

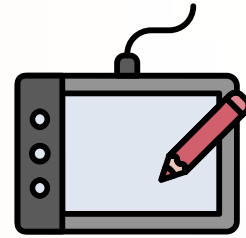
Mural painting

耗时长
需专业技能场地大
成本高



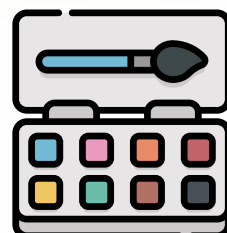
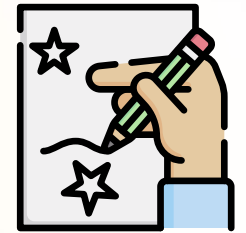
Digital painting

快速创建功能尚不完善
适合初学者需配备iPad
Apple Pencil



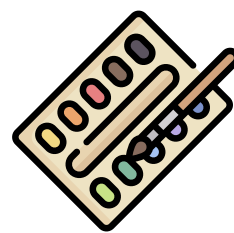
Sketching

弹性时间 需要指导
廉价材料 无法呈现色彩



Watercolor Painting

快干型
需指导
轻质材料
低成本
需高技术技能



Oil Painting

干燥时间长
教师指导
材料成本
空间受限



TECHNICAL EXPLANATION

INPUT

- 内容图像样式
- 参考图像

CNN (e.g., VGG)

- 提取功能

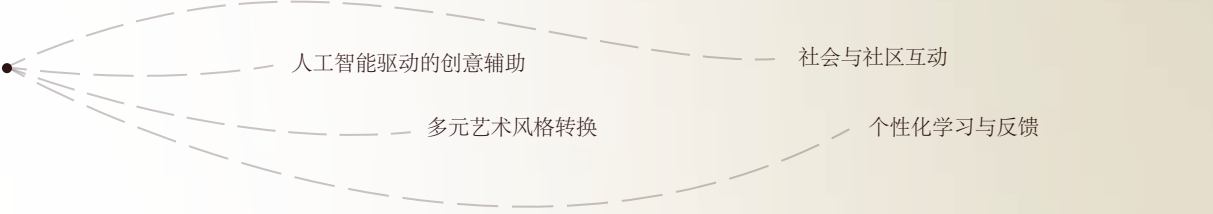
Combine Features Optimization

Output

- 风格化图像

基于卷积神经网络（CNN）的风格迁移技术通过提取内容图像与风格参考图像的特征，将人工智能应用于艺术创作领域。随后通过优化过程融合这些特征，生成既保留原始内容又模仿参考图像艺术风格的新图像。

INSPIRATION



COMPETITIVE ANALYSIS



Corel Painter

Advantages:

- 自然笔触，模拟画笔
- 丰富画笔库，自由定制
- 一次性购买

Weaknesses:

- 复杂的用户界面
- 资源消耗大，硬件要求高
- 缺乏现代人工智能工具，创新性不足
- 专业绘图技能



Procreate

Advantages:

- iPad设计
- 直观触控
- 丰富的画笔与色彩选项
- 一次性支付，价格实惠

Weaknesses:

- 仅限iOS设备，限制非iPad用户使用
- 功能简单，缺乏高级图像编辑功能
- 无内置AI，插件支持有限
- 需要掌握软件操作技巧

PAGE LAYOUT

ART VISION — 主页面

构图辅助页面

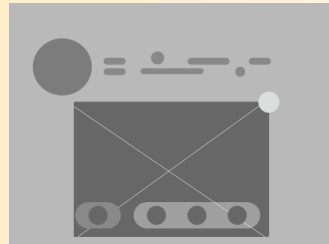
社交页面

— 好友作品

风格挑选页面

— 绘画页面

— 艺术风格普及页面



FRIENDS' WORK PAGE



MAIN MENU



ARTISTIC STYLES POPULARIZATION PAGE



DRAWING PAGE



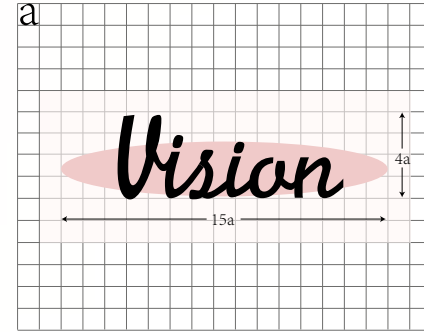
LANDING PAGE



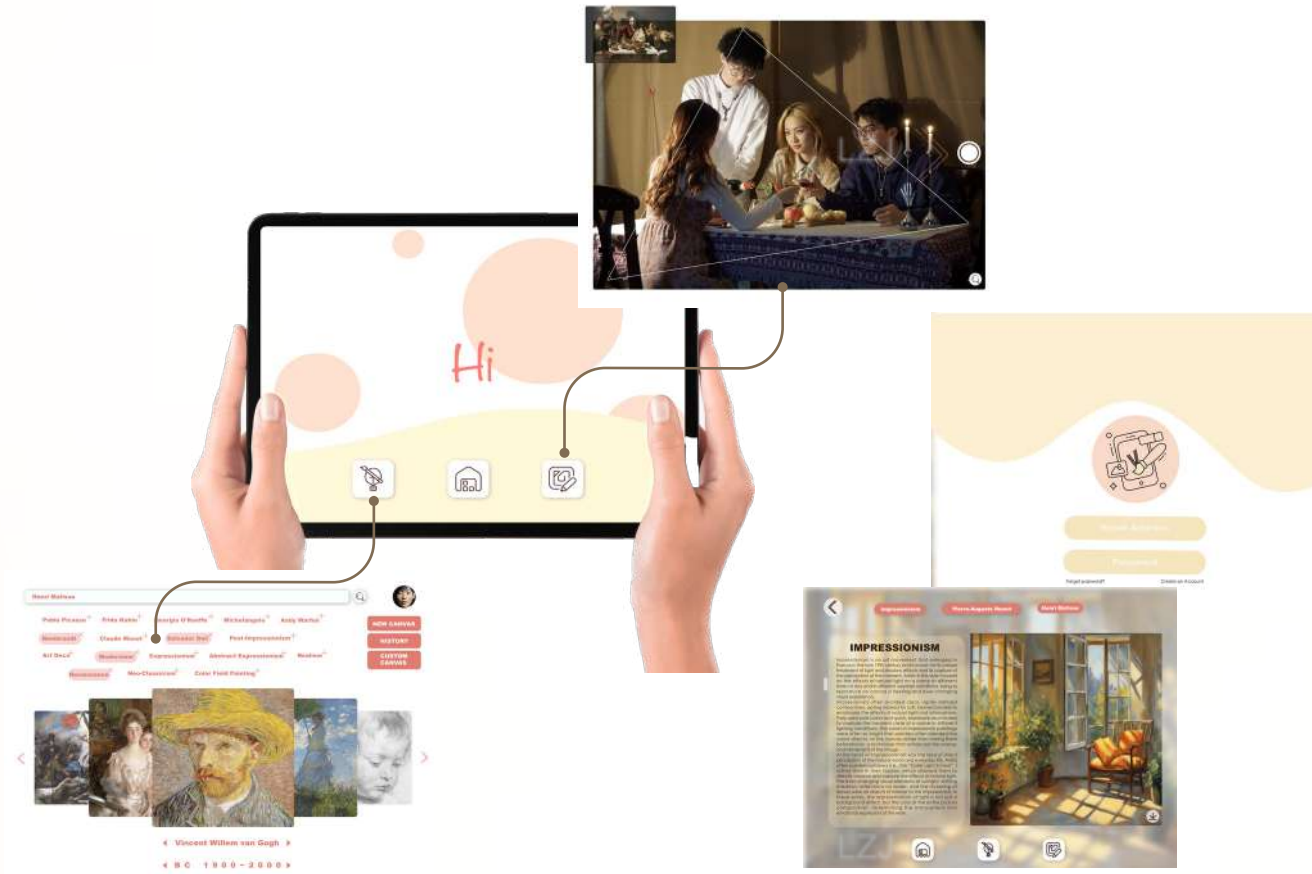
SOCIAL PAGE

VI DESIGN

LOGO



INTERFACE DESIGN



VISUAL ELEMENTS

- 移动平台
- 艺术工具与输出
- 极简线条风格
- 可访问性
- 创意与灵感



COLOR



R:255
G:238
B:203



R:140
G:220
B:185



R:255
G:158
B:151



R:255
G:214
B:194

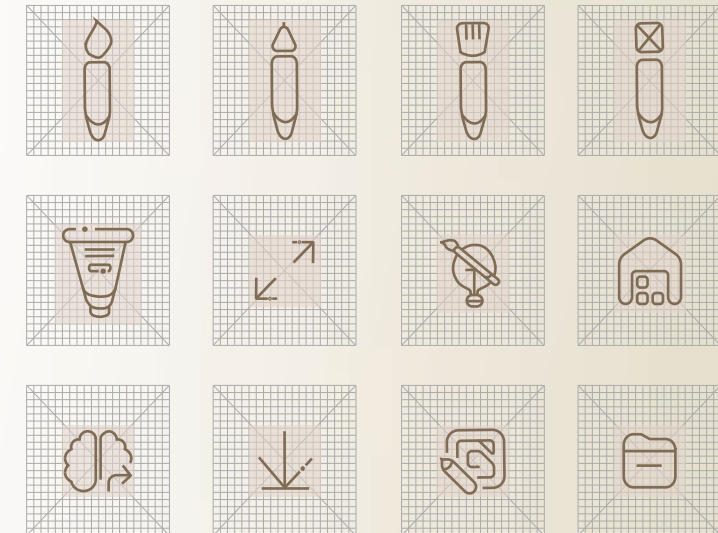
FONT

12 pt Arial Black Regular

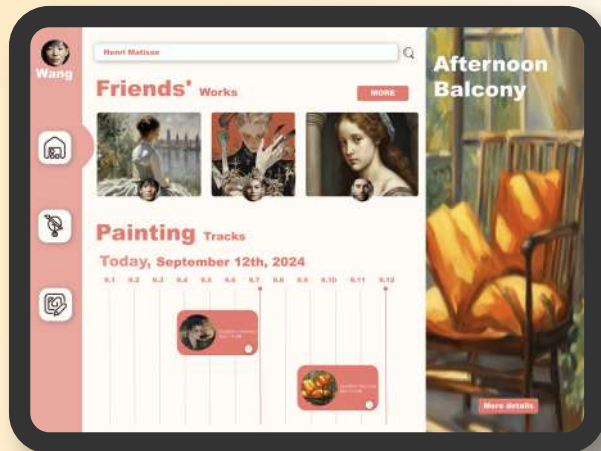
8 pt Adobe 宋体 Std L Light

8 pt 华文黑体 Light

ICON AND LOGO



FINAL DESIGN

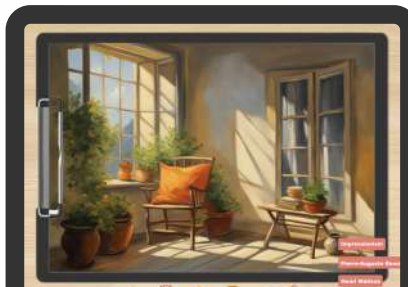


SOCIAL PAGE

在社交页面上，您可以查看朋友们近期创作的艺术作品。此外，时间轴功能允许您追踪自己的绘画时间。该页面还展示您最终完成的艺术作品。

DRAWING PAGE

在此页面上，用户可以自由创作自己的艺术作品，同时AI基于大数据分析提供绘画建议。



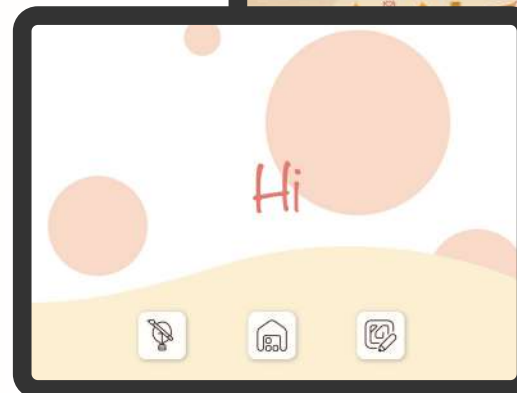
COMPOSITION AIDS PAGE

人工智能会推荐最佳构图方案，并提供创作提示来协助用户。



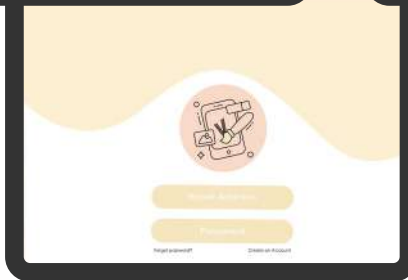
ARTISTIC STYLES POPULARIZATION PAGE

在此页面查看所选艺术风格的详细描述，并保存您的艺术作品。



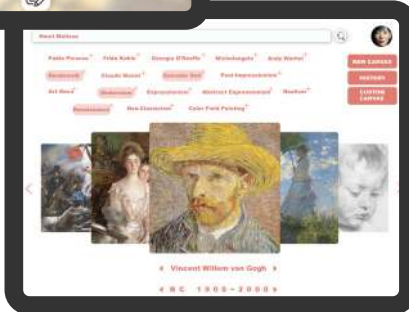
MAIN MENU

在此页面上，用户可以自由选择所需功能。



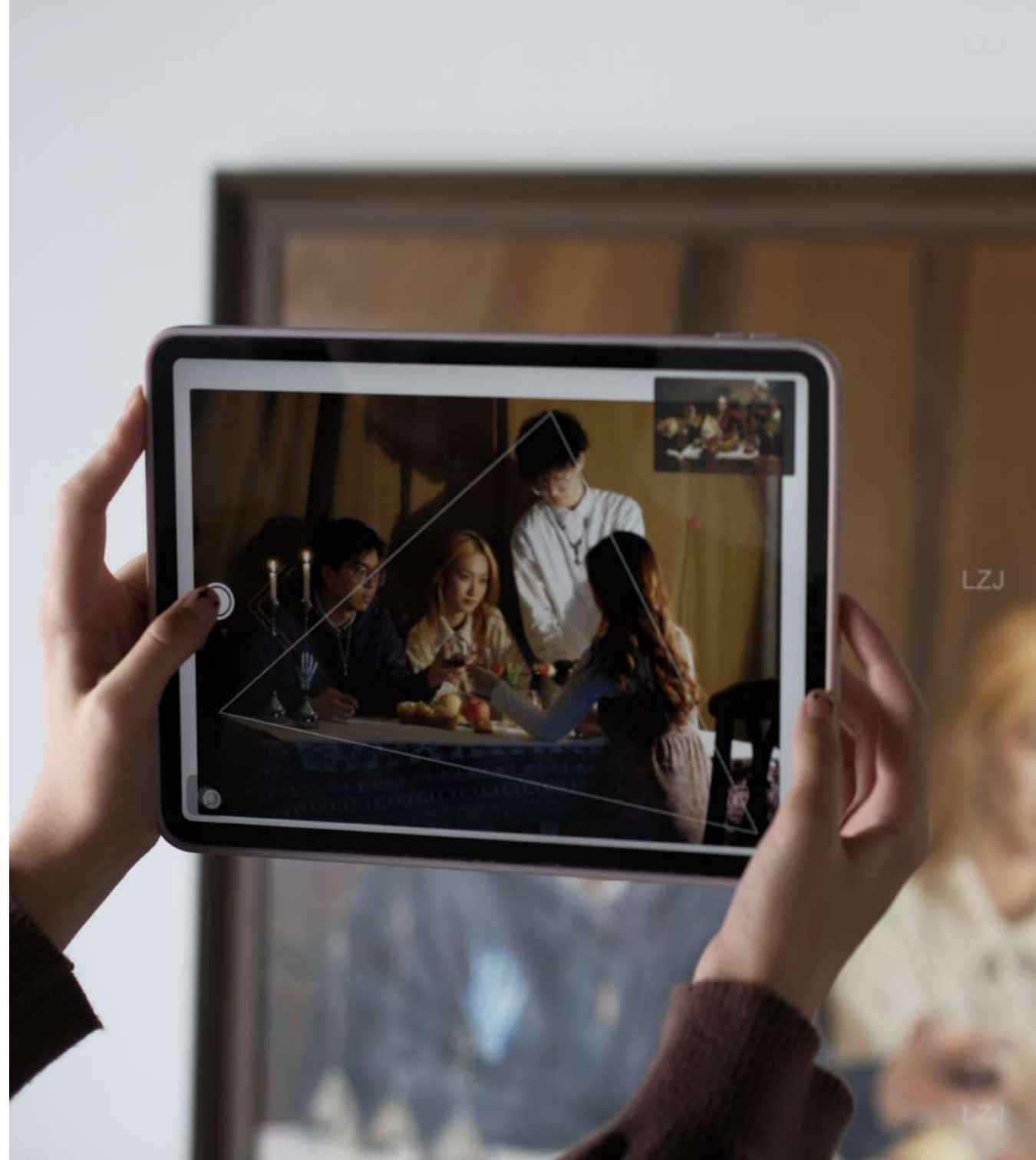
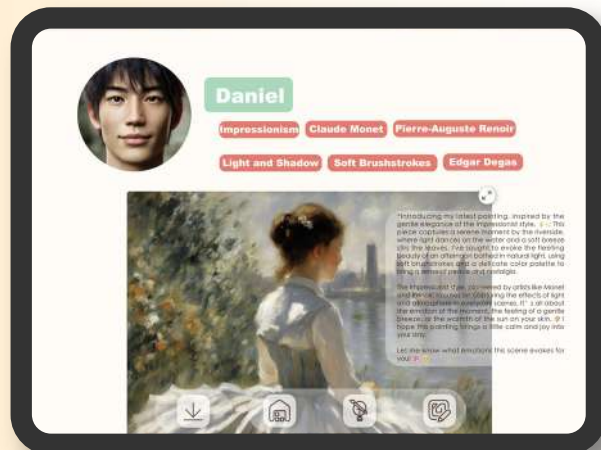
STYLE SELECTION PAGE

用户选择风格、艺术家和关键词；系统根据其偏好推荐风格。



FRIENDS' WORK PAGE

在此页面，您可以查看好友艺术作品的详细信息，包括他们使用的具体关键词。您还能探索他们的绘画主题，发现他们的灵感来源。



这款艺术普及APP致力于为用户提供丰富多元的艺术知识与学习体验，涵盖古今中外各类艺术门类、经典作品、艺术家生平及其创作背后的故事。



The Night Banquet

I created The Banquet to explore the profound dialogue between tradition and the contemporary. By drawing on the lighting and composition of The Supper at Emmaus, I sought to infuse new narrative contexts into a classic cultural symbol, conveying reflections on humanity, emotions, and the themes of our time. This work is not merely a tribute to tradition but a rediscovery of the enduring value of art, aiming to inspire a transcendent connection and philosophical reflection between the audience and the piece.

Process



The Supper at Emmaus

《以马忤斯的晚餐》作为卡拉瓦乔的杰作之一，以其精妙的构图和戏剧性的布局而闻名。通过借鉴此作，《盛宴》既运用其成熟的视觉逻辑吸引观众注意力，又在细节或叙事手法上进行创新，以体现艺术家独特的表达方式。

第一步，草图



第二步，小稿上色



第三步，铺色



第四步，油画的细节处理



《盛宴》的创作是与古典艺术的对话，融合了传统与现代表达。灯光借鉴明暗对比技法，运用光影唤起情感与深度；服饰则在古典优雅与叙事意图间取得平衡，映照出每个角色的本质。每一笔触与细节都旨在为传统注入新生命，拓展叙事边界。此过程旨在激发观众共鸣，让熟悉的文化符号唤起崭新的解读与情感联结。



Material Shooting

此画作的照明技法借鉴古典油画的明暗对比手法，以聚焦光线凸显情感张力与空间层次，同时保留阴影背景增强戏剧效果。服饰设计兼具传统与创新，既保持古典风格的和谐统一，又融入赋予人物现代叙事意义的细节，从而强化情感表达与观众解读空间。

Scene Layout

在布置场景时，我精心设计了灯光与氛围，力求与参考画作相呼应。通过借助经典作品作为文化符号的分量——这些作品承载着丰富的艺术遗产与大众认知——我旨在唤起观众的共鸣感，同时鼓励他们重新解读并思考这件作品。



The Night Banquet

Detail Analysis

Emotions Under Light and Shadow

这幅局部肖像展现了人物精妙的表情与精心勾勒的光影细节，揭示出对人性复杂性的关注。透过光线的聚焦与阴影的流转，角色内心的情感在静默中悄然流淌。凝视的方向与微妙的面部线条赋予画面叙事张力，仿佛邀约观者探寻背后的故事。这不仅是对古典肖像技法的致敬，更是人物内心世界的现代诠释。



Art in the Everyday

这盘可颂的细腻描绘不仅充满质感，更蕴含着艺术隐喻。柔光勾勒出千层酥皮的层次，精致的纹理与诱人的色泽令观者仿佛能感知其温度与香气。这幅画作中，可颂面包作为日常物品呈现，既为严肃的艺术氛围注入轻盈真实的质感，又暗喻着满足、丰饶，或是对简约之美的礼赞。

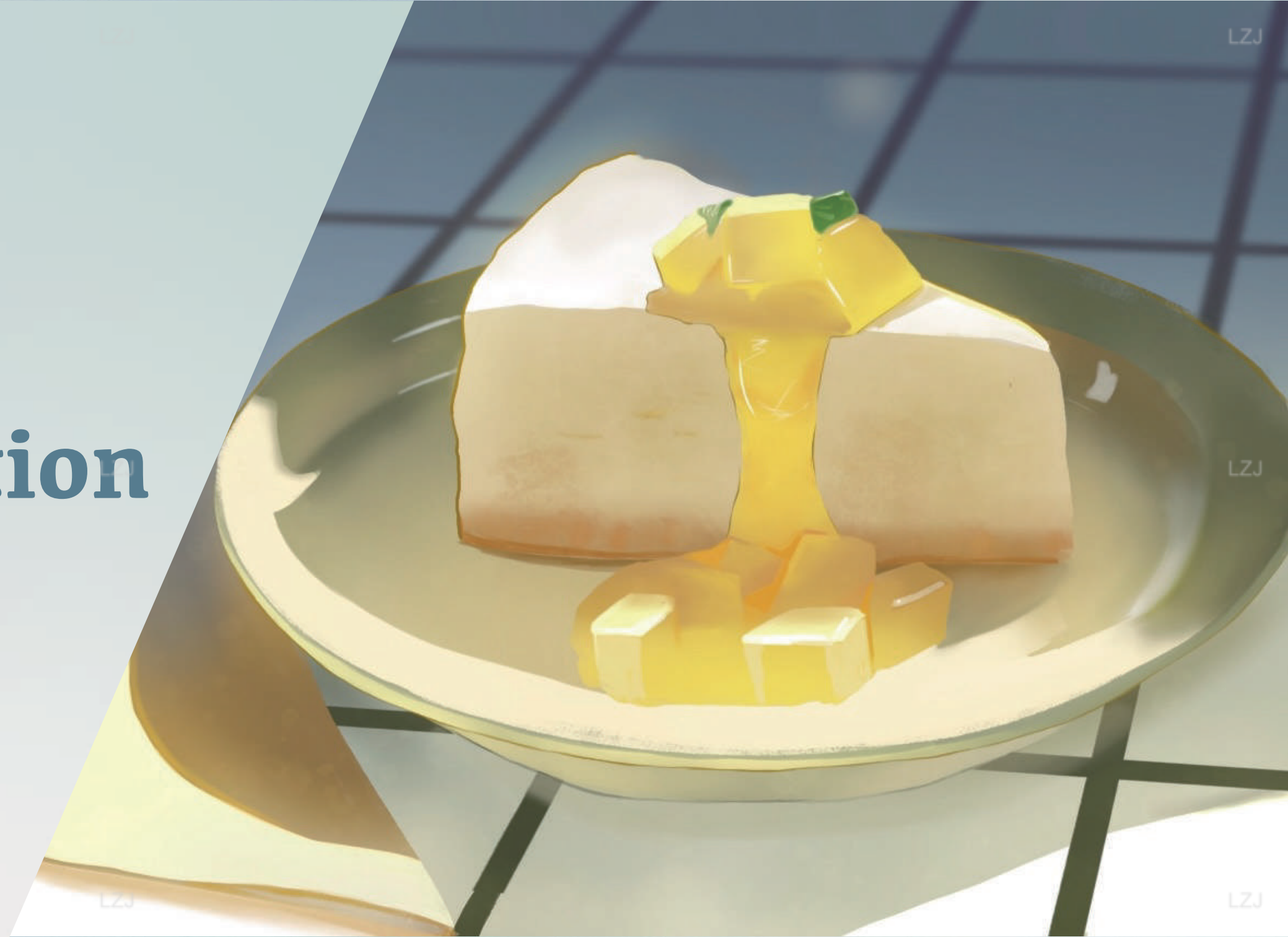


Street Banquet

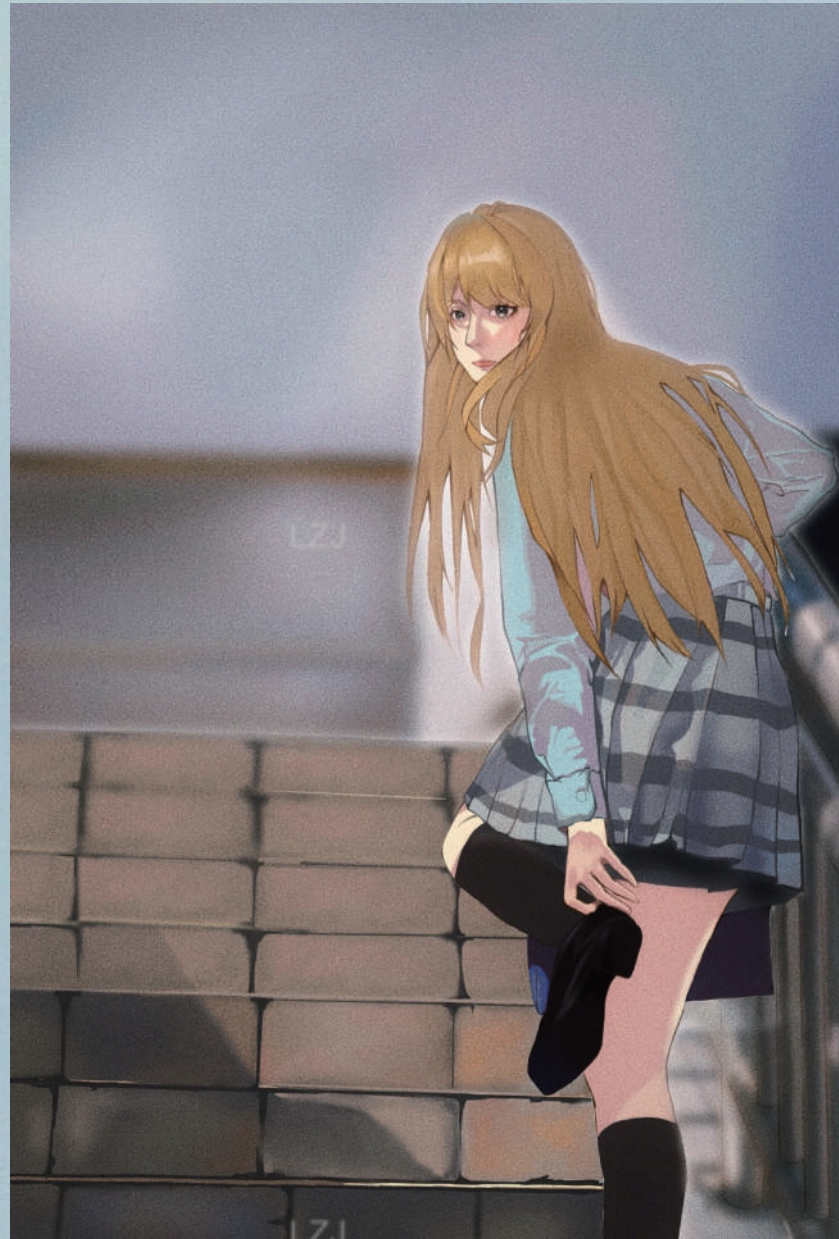
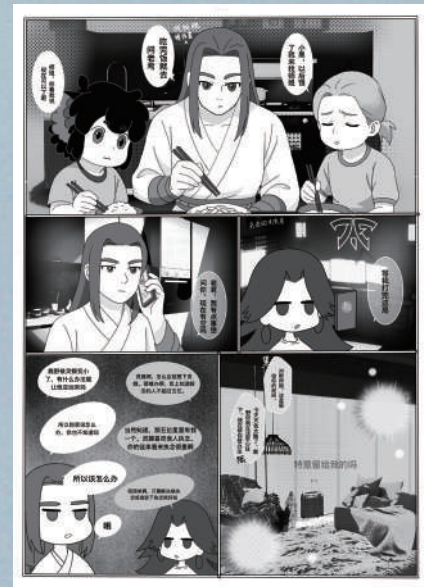


Anime-style illustration

Showcase some anime-style illustrations
and QQ avatars.



Black-and-white comics



Color illustrations



THE LAB'S SECRET

This is an immersive educational game focused on medical knowledge, where players assume the role of emergency medical personnel to simulate critical care scenarios. Players must leverage professional knowledge and on-site adaptability to systematically build emergency response skills (such as Advanced Life Support). Through realistic 3D modeling and real-time dynamic feedback, combined with content supervised by an authoritative medical advisory team, each crisis response transforms into a learning opportunity that bridges theory and practice. Players will gradually evolve into experts in the field of emergency care through engaging challenges.

SOFTWARE

Simlab Composer

INTRODUCTION

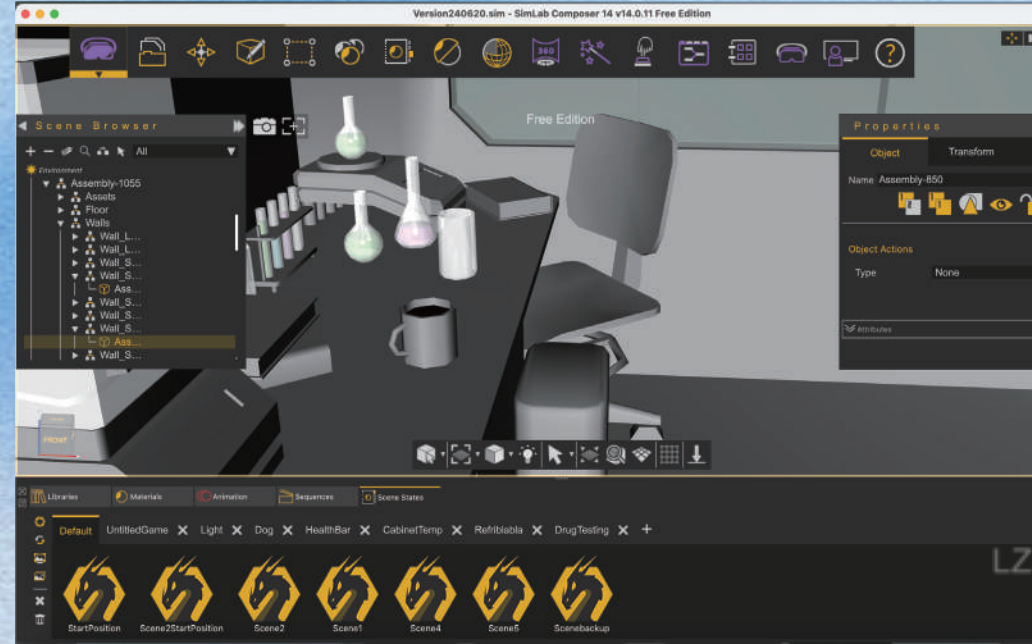
这是一款专注于医学知识的沉浸式教育游戏，玩家将扮演急救医护人员，模拟紧急医疗场景。玩家需凭借专业知识与现场应变能力，系统地积累急救技能(如高级生命支持)。游戏通过逼真的 3D 建模与实时动态反馈，结合权威医疗顾问团队监制的专业内容，将每次危机应对转化为理论与实践相结合的学习契机。玩家将在趣味挑战中逐步成长为急救领域的专家。

GAME FLOW



在游戏构思的早期阶段创建的游戏流程图，帮助我更好地在软件中构建所需的模型。

SCENE MODELING



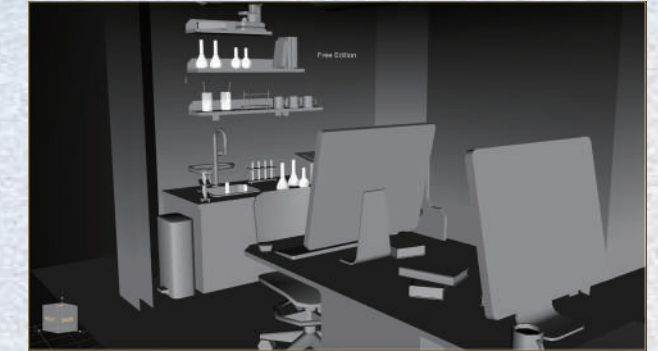
Lab Bench

GAME TIPS

| | |
|--|--|
| <p>A. Item Collection (Clues)</p> <ul style="list-style-type: none"> A1 Newspaper (Basic, Text) A2 Experiment Log (Knowledge/Handbook, missed experimental data→Single Variable) A3 Poster (Basic, Visual) A4 Field Guide | <p>C. Image Prompts</p> <ul style="list-style-type: none"> C1 Cloud Dialogue Box (Hover Tooltip, shown one-time, infor then can be found in field guide) |
| <p>B. Text Prompts(NOT SURE, depended on story and context)</p> <ul style="list-style-type: none"> B1 NPC/Experimental Dog B2 Dialogue Box B3 External Assistance/Walkie-Talkie | <p>D. Others</p> <ul style="list-style-type: none"> D1 Whiteboard D2 Scenes <p>E.</p> <ul style="list-style-type: none"> to be continued... |

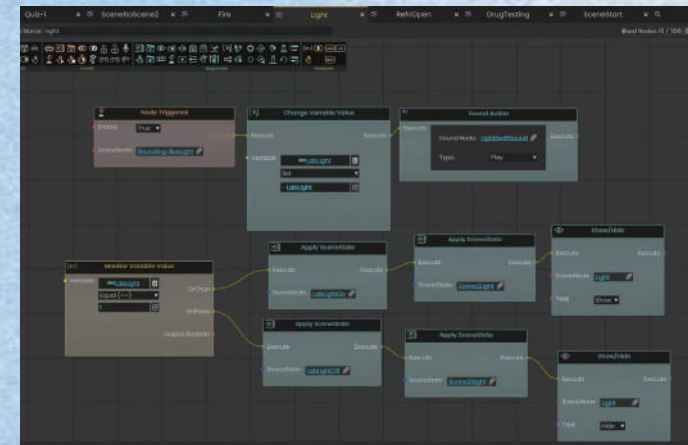
这些技巧能帮助玩家更快完成任务，尤其在遇到卡关时。

SCENE RENDERING



Laboratory Environment

SOUND RUN LOGIC



Sound effects are triggered by specific actions



Experimental Chemicals



WavePulse

AR EARPHONE

This AR earphone is not only an innovative technology product, but also the result of multidisciplinary integration. It empowers art, education and mental health through technology to help people express, learn and grow better. It shows a wide range of application prospects in the fields of children's mental health, sensory education, culture and creativity, and injects new impetus into the intelligent education industry. The production and promotion of this product can lead people to re-recognize the developmental value of art, emotion and perception, as well as promote the in-depth integration of science and technology with humanities, providing new possibilities for the construction of an intelligent society in the future.

RESEARCH BACKGROUND

Environmental Visual Limitation

环境因素如气候、光照和空气质量会影响人类视觉系统，在雾霾或水下环境中，视觉清晰度和范围会显著降低。



Foveal Focus

中央凹具有高分辨率，能清晰识别细节，而周边视野的分辨率则迅速下降，需要将目标置于焦点位置，周边视野仅提供模糊的辅助信息。



Depth Perception Cues

对于距离超过30米的物体，双眼视差效应减弱，人眼需依靠物体大小、清晰度等经验性线索来感知深度。



Color Vision Deficiency

人类通过红、绿、蓝三色锥细胞感知颜色，但某些遗传性色盲患者缺乏其中一种或多种锥细胞，从而影响其色彩辨识能力。



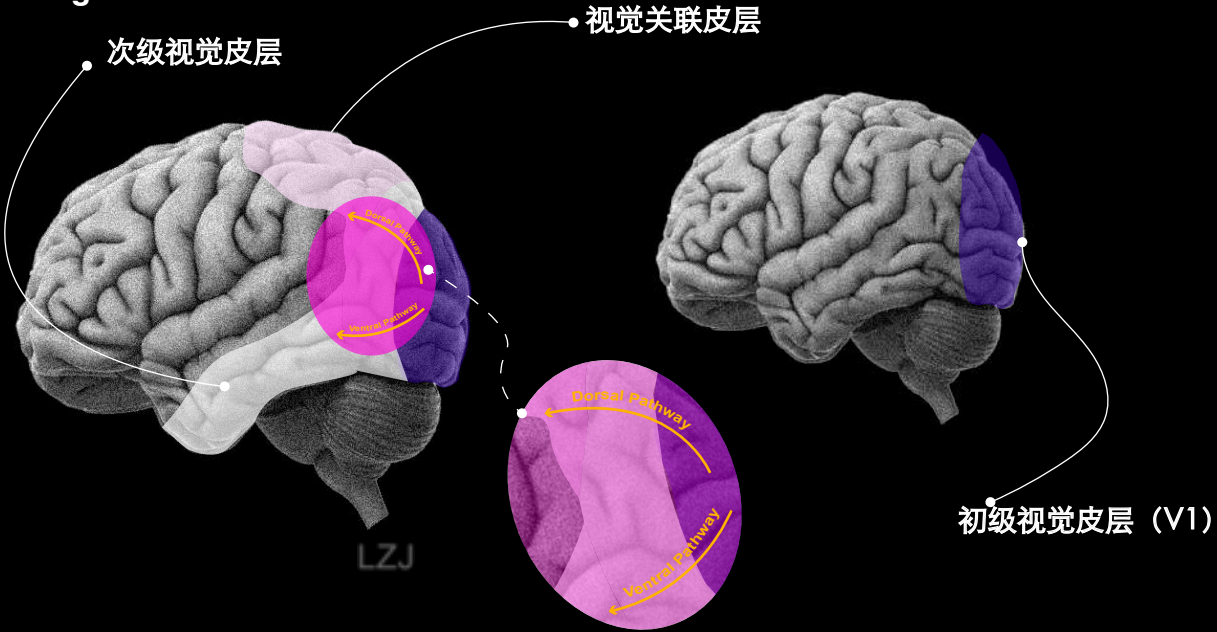
Monocular Depth Perception

在缺乏双眼视差的情况下，人类依赖单眼线索（如重叠、光照和相对大小）来感知深度，这限制了空间感知能力。



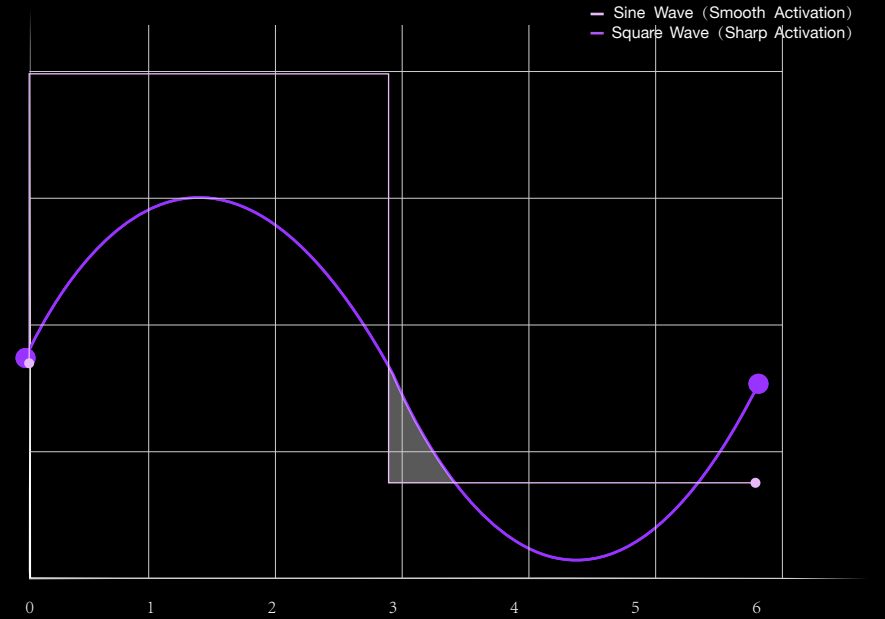
THEORETICAL DESCRIPTION

Image Formation Path



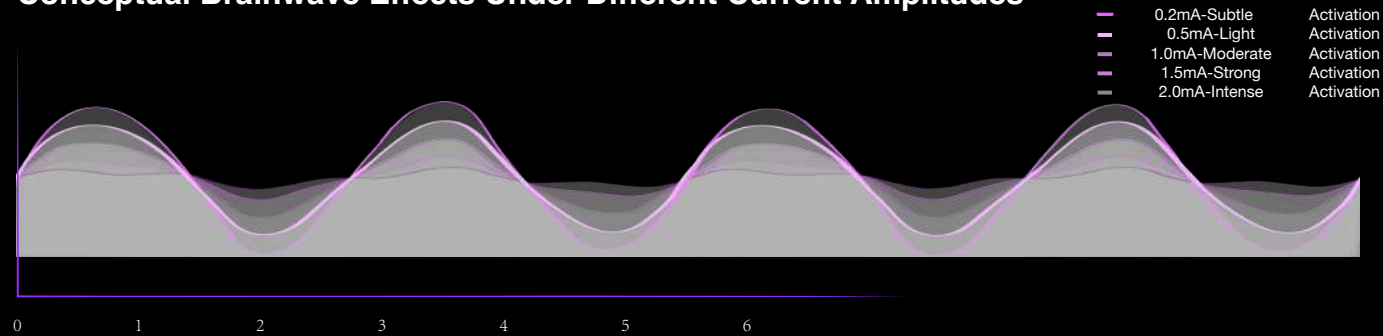
刺激V1区域（初级视觉皮层）会改变视觉感知，例如诱发闪光或色彩变化。V1是视觉处理的起点，负责解码基础视觉信息，并与其他视觉皮层协同作用以影响整体视觉体验。

Waveforms and Their Effects on Visual Perception



不同的波形通过平滑、尖锐和间歇性的激活影响感知，从而产生稳定、嘈杂或间歇性的视觉体验。

Conceptual Brainwave Effects Under Different Current Amplitudes



调节电流强度可控制神经元激活程度，从而调节视觉图像的亮度和对比度。

理论上，通过调节电流强度和电流波形等参数来控制刺激V1区域的神经元激活程度，从而影响视觉体验。

TECHNICAL ANALYSIS

Artificial Vision

Artificial Vision — 一项始于1968年的研究项目。通过直接电刺激视觉皮层，失明者得以感知简单的光点和形状。

ADVANTAGE

增强独立性

创新

视力恢复

技术进步

SHORTAGE

有限的分辨率

安全问题

高成本

培训要求

不确定的结果



BRAINPORT

ADVANTAGE

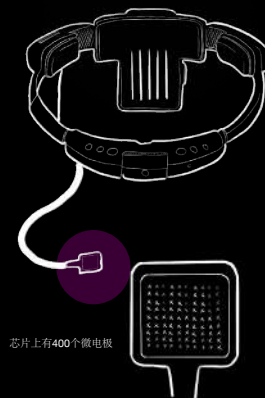
便携

非侵入性

SHORTAGE

对舌头敏感度的依赖

电池寿命



芯片上有400个微电极

BrainPort是一种辅助视障人士的设备，它能将摄像头捕捉的视觉信息转化为舌尖可感知到的电信号。大脑处理这些信号后，使用者便能通过触觉感知基本形状和空间关系。



APPLE VISION PRO

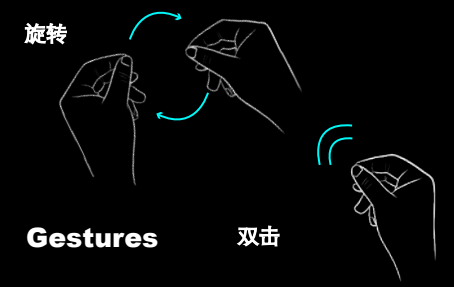
高沉浸体验

自然交互

AR/VR 切换

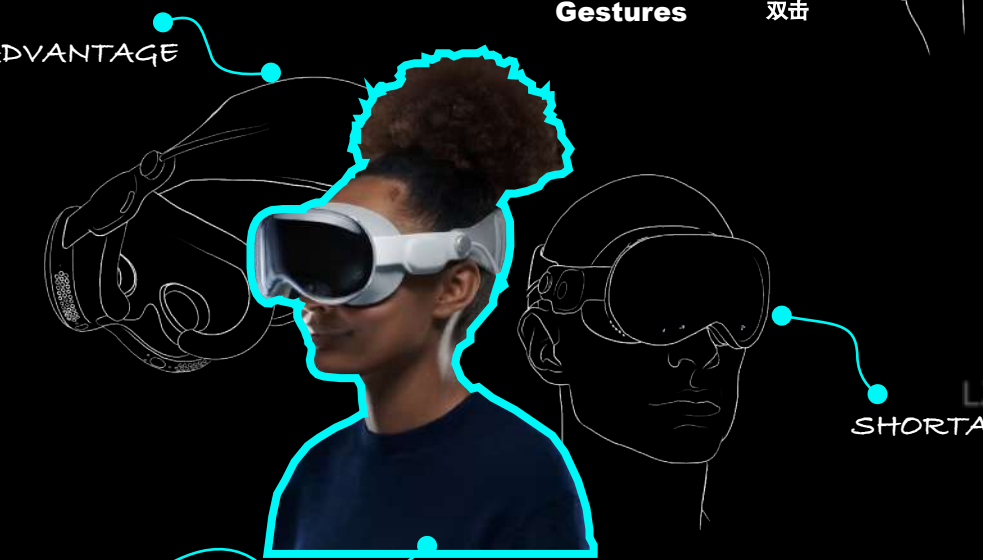
环境意识

ADVANTAGE



Gestures

双击



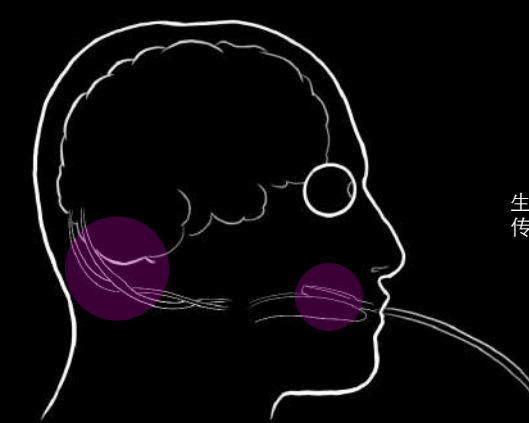
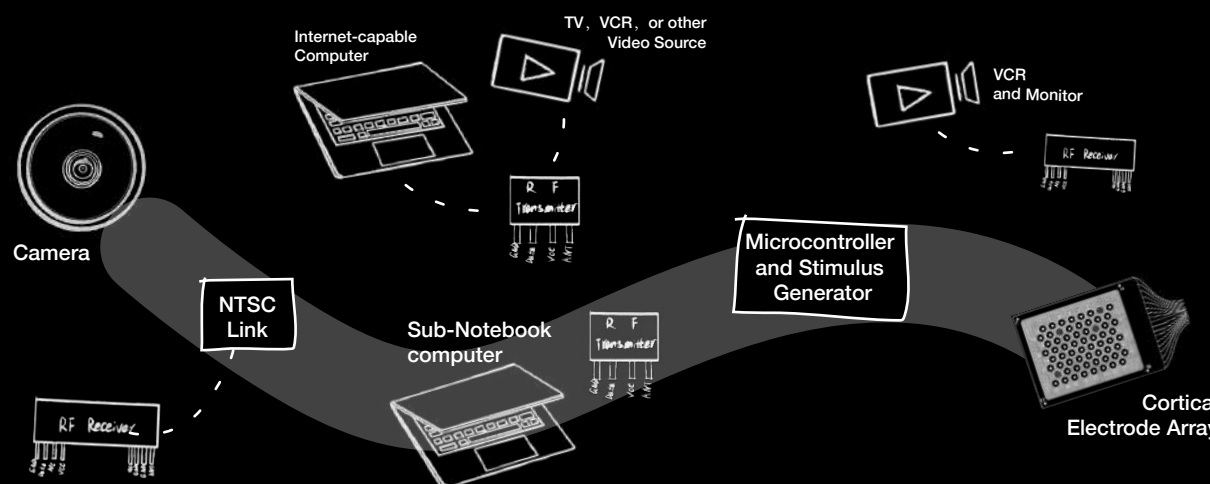
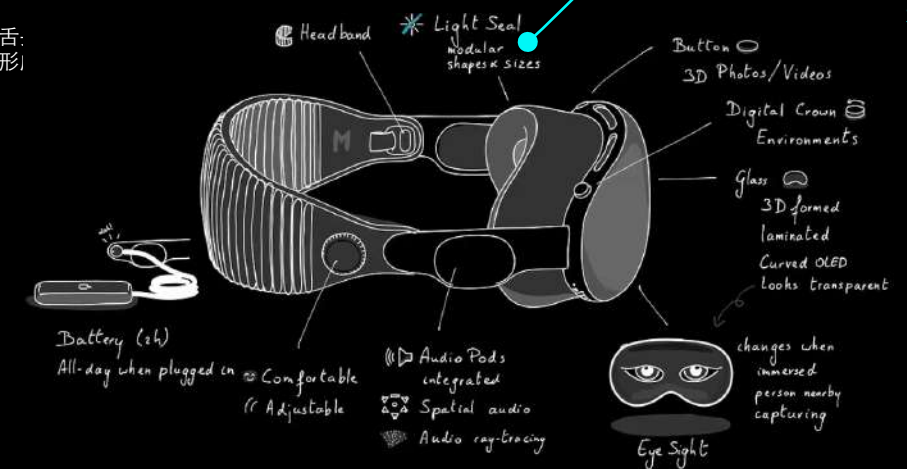
电池生命有限

不成熟的内容生态系统

价格高

体积和重量

Vision Pro通过高分辨率显示屏、摄像头、空间感知和眼球追踪技术，将虚拟内容与现实场景融合，使用户能够实时体验增强现实或沉浸式虚拟环境。

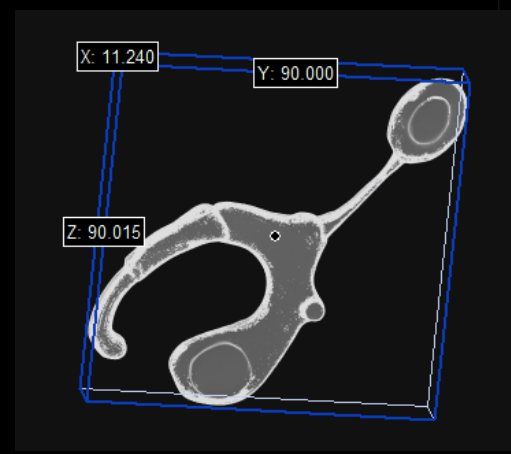


生成的脉冲信号通过芯片刺激人类舌，传送到大脑并抵达视觉皮层，最终形

Dobelle, W. H. (2000). Artificial vision for the blind by connecting a television camera to the visual cortex. ASAIJ Journal, 2000(State of the Art). Lippincott Williams & Wilkins.

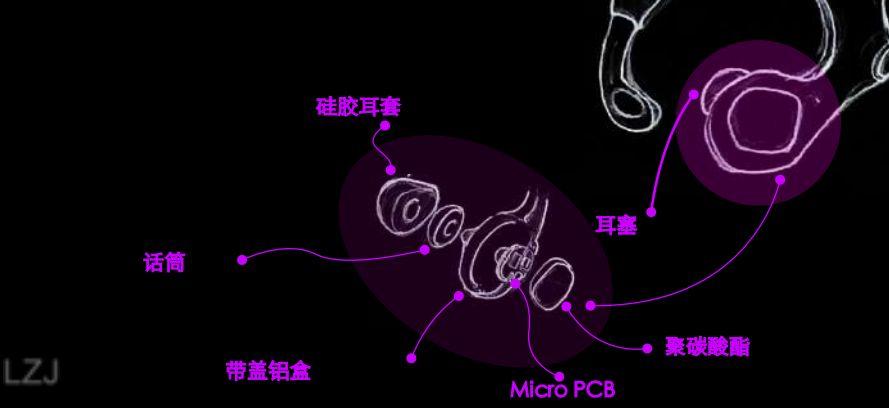
PRODUCT DESIGN PROCESS

PRODUCT SPEC.

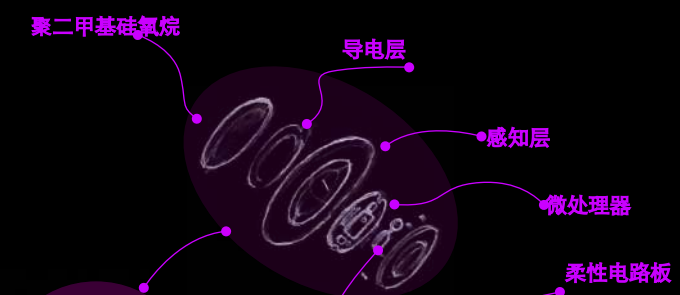
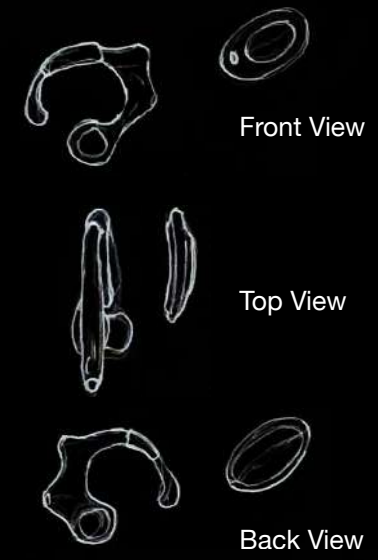


产品设计尺寸如图所示，单位为毫米。本产品支持用户根据自身需求定制尺寸。

EXPLODED VIEW



CONCEPT EXPLORATION



FINAL CONCEPT

WavePulse 采用符合人体工程学的设计，佩戴时能提供更舒适的体验。其整体设计流线简洁，提升了用户的操作便捷性。

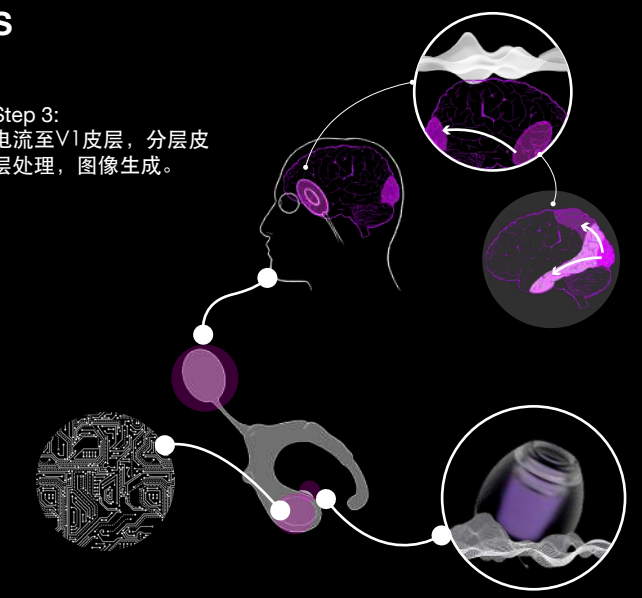


OPERATION PROCESS

Step 2: PCB 根据需求处理视频或图像，随后施加不同的电流和波形。

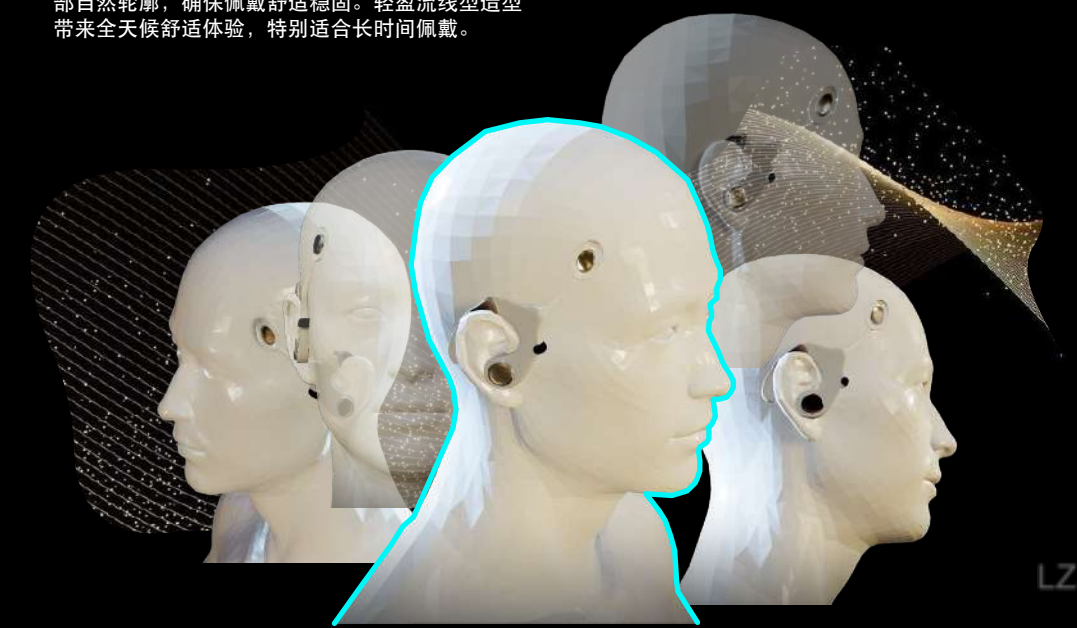
Step 1: 对着麦克风说：所需样式，要显示的对象。（提供的模块）

Step 3: 电流至V1皮层，分层皮层处理，图像生成。



RENDERING

WavePulse采用符合人体工学的设计，完美贴合面部自然轮廓，确保佩戴舒适稳固。轻盈流线型造型带来全天候舒适体验，特别适合长时间佩戴。



VISUAL SHOWCASE



WavePulse采用轻松舒适的人体工学设计，轻盈贴合太阳穴，完美融入日常生活。其流线型轻巧机身确保持久舒适佩戴体验，同时以精准清晰的视觉呈现带来先进观感。无论是工作、娱乐还是探索，WavePulse都以创新方式助您与世界保持连接。

