



01



基于儿童广泛性焦虑CBT治疗功能游戏设计
运用豆包、即梦、Ps、剪映、
Procreate、Axture制作。

02



吴冠中式水墨美学AI园林动画
运用豆包、即梦、Ps、剪映、
制作。

03



多地域狮舞非遗沉浸式交互装置
运用豆包、即梦、Tripo、Ae、
Ps、剪映、TouchDesigner、
blender、procreate制作。

04



智能载具产品与交互系统设计
运用豆包、Ps、Procreate、
Cloude Code制作。

05



VR空间视频真人剧情短片
运用豆包、Ps、佳能EOS7、
PICO 4 Ultra MR制作。





作品类型：基于儿童广泛性焦虑CBT治疗功能游戏设计

作品成果：好创意 国三

东方创意之星 银奖

大学生视觉艺术大赛 三等奖



设计理念 DESIGN CONCEPT

《心灵小掌柜》是一款专为9-12岁广泛性焦虑症儿童设计的CBT治疗功能游戏，针对儿童认知特点，将认知行为疗法核心转译为趣味玩法。游戏涵盖情绪识别与认知调节核心模块，搭配精灵陪伴、模拟经营等功能，旨在让儿童于低压力沉浸式的环境中习得情绪管理技能，筑牢心理韧性。



项目目标 PROJECT OBJECTIVE



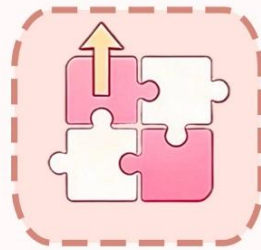
01 心理适应

接纳负面情绪
提升心理能力



02 技能习得

学习CBT技能
配合临床治疗

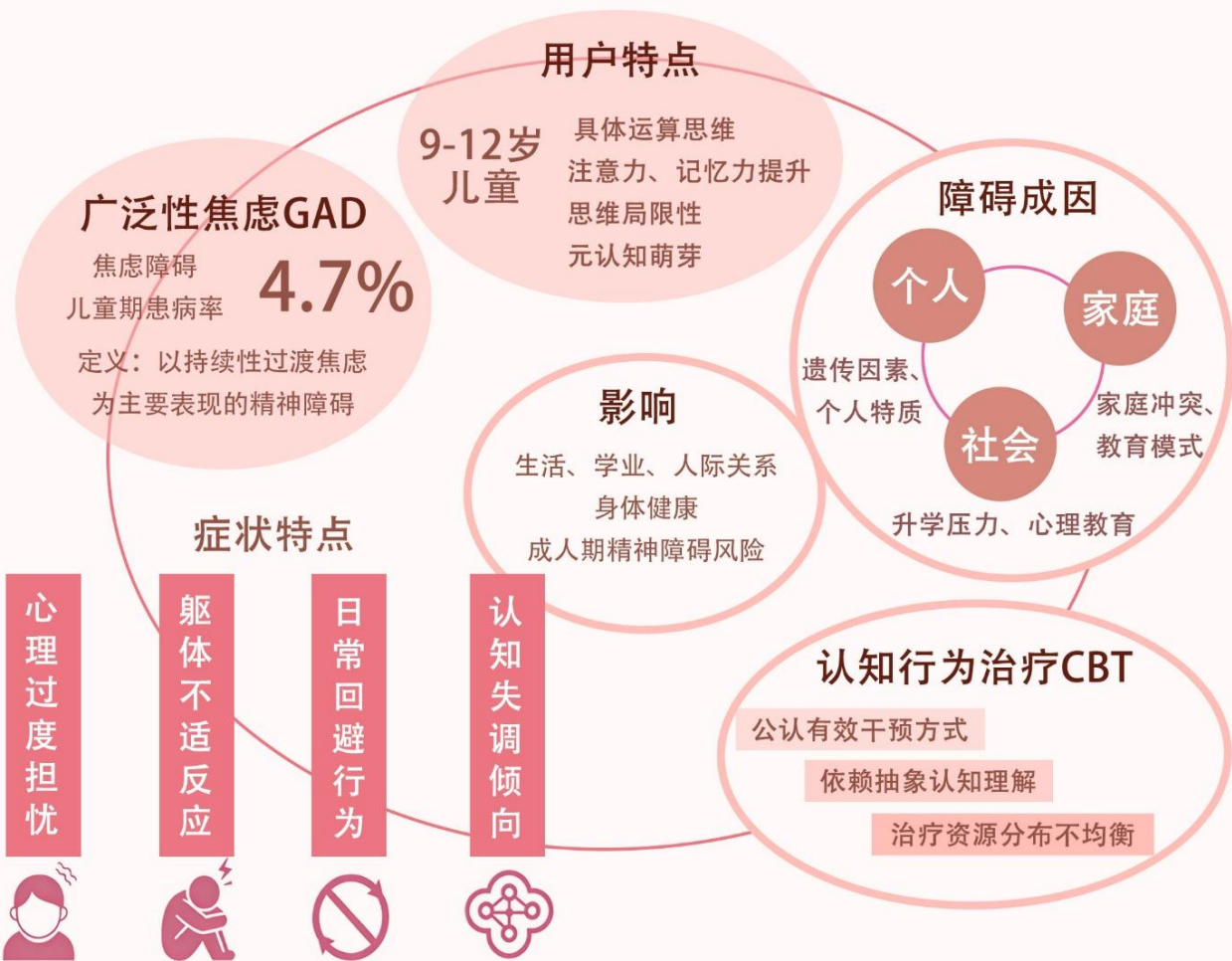


03 信念重建

培养积极信念
增强心理韧性



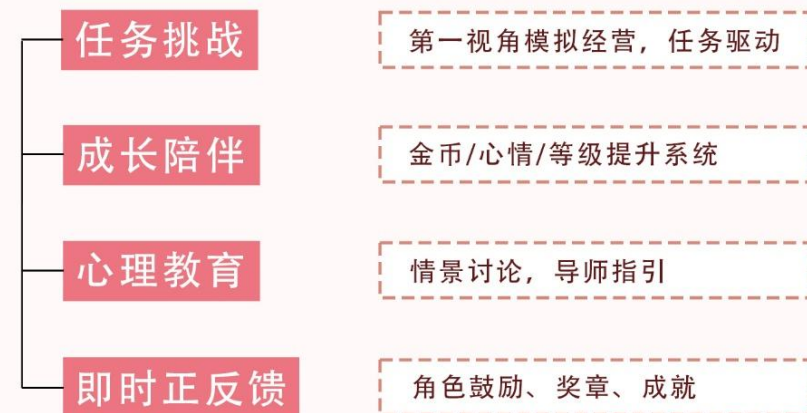
背景调研 BACKGROUND RESEARCH



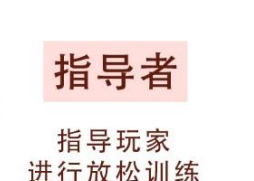
三维评估系统 3-D EVALUAYION SYSTEM



游戏机制 GAME MECHANISM



角色设计 CHARACTER DESIGN

社交焦虑	身体安全焦虑	学业焦虑	完美主义焦虑	权威关系焦虑
过度在意表现 与他人行动	过度害怕意外， 缺乏安全感	逃避厌烦上学、 作业和考试	要求过高， 过度自我批评	过度害怕批评， 压抑自我
				
 灯笼爷爷	 引导者 指引玩家完成操作 心理教育与鼓励	 指导者 指导玩家 进行放松训练	 陪伴者 陪伴、记录玩家的 成长、留言回信	

精灵陪伴系统



在游戏中，玩家是一家“解忧杂货铺”的小掌柜，运用CBT方法帮助每一位备受焦虑困扰的来访者。游戏不是一次短暂的心理训练，而是持续发生的成长和陪伴，因此提供了“精灵陪伴系统”。

正确评估自身情绪



情绪识别模块用于帮助儿童觉察评估自身情绪，通过“身体信号放大镜”捕捉焦虑生理线索，“情绪轮”弥补儿童语言表达局限，“情绪温度计”量化评估情绪强度，使抽象焦虑可观察判断。

身体信号识别

情绪词汇表

标尺法

认知重构和替换



基于 CBT - ABC 模型区分事件与主观认知，将灾难化思维具象为“想法怪兽”，通过“拔河比赛”搜集证据驳斥负面想法，借助典型场景“被老师点名”帮助儿童代入情境，建立理性思维。

区分主观想法、客观事件

反驳法



生理调节设置放松花园模块，借助音乐泡泡开展呼吸训练，拔萝卜挑战巩固认知，种植核心信念树强化信念，并通过树洞与专属精灵通信，为儿童提供安全的情绪宣泄途径。

情绪宣泄、陪伴

核心信念重建

认知识别练习

观呼吸练习



游戏场景 GAME SCENE



首页



杂货铺



精灵屋



换装



日记本



商店



成就墙



背包



情绪放大器



情绪轮



情绪温度计



日历时光机



模拟课堂



拔萝卜认知识别



核心信念树



花园



泡泡呼吸训练

游戏进入页 → 杂货铺主场景，来访者出现 → 对话互动，帮助来访者解决问题 → 使用身体信号放大器、情绪轮、情绪温度计进行情绪识别 → 通过模拟课堂追根溯源、拔河赢过“想法怪兽”进行情绪调节 → 设置放松花园模块进行生理调节 → 提供精灵陪伴系统进行长期的治愈和成长 → 以留言和书信强化与玩家的情感链接 → 通过等级提升、成就奖章、礼物互赠、实时心情等功能持续激励小朋友。



全流程展示



PROJECT 2

个人作品

寻园



作品类型：吴冠中式水墨美学AI园林动画
作品成果：全球数字经济大会 AIGC破界先锋奖
东方创意之星 铜奖
大学生视觉艺术大赛 三等奖



展示视频



故事简介 STORY SUMMARY

年轻设计师阿青创作苏州园林作品，却困于刻板符号。一张旧明信片唤醒童年游园记忆，梦中她随翠鸟进入拙政园，在光影流转与自然意趣中重拾园林本真。梦醒后，她抛开符号，画出了有温度、有生命的园林。



角色设定 CHARACTER DESIGN



阿青：25岁左右女生，黑色中长直发到胸前，气质安静，穿简洁的白衬衫，常戴圆框眼镜，工作状态略显疲惫。

外婆：六十多岁，气质温和，穿浅色传统衣服。

翠鸟：蓝绿色羽毛，体型小巧，阿青小时候：天真可爱，富有活力。



水墨晕染开，城市的轮廓一点点消散。



夜晚的城市。
窗外是密集的高楼灯光。
一格一格，整齐排列。
像没有尽头的方框。



阿青坐在电脑前一脸愁容。
屏幕上显示着项目需求：
“苏州园林主题设计，要求结构清晰、
形式统一、具备商业落地性。”
桌面上摊着一堆草图。



桌角有一张旧明信片。
上面是留园的一扇花窗。
树枝上停着一只翠鸟。
明信片旁边还有一张旧照片。
照片里是小时候的阿青。
身边是外婆。



阿青看着照片。
耳边仿佛响起外婆的声音。
“江南的园子，不只是看亭台楼阁。”
“是在里面慢慢走，慢慢看。”



脑中短暂闪过一些模糊的记忆。
江南园林的夏日，荷塘微风，树影摇动。
小小的阿青在园林廊桥上奔跑。
外婆温柔的看着。



熬了几个通宵，阿青很疲惫。
轻轻把明信片放回桌角。
她趴在桌上。
不知不觉睡着了。



场景参考 SCENE REFERENCE

城市提示词

中国水墨动画风格，现代城市建筑，直线结构，规则构图，冷灰色墨色，理性秩序感。

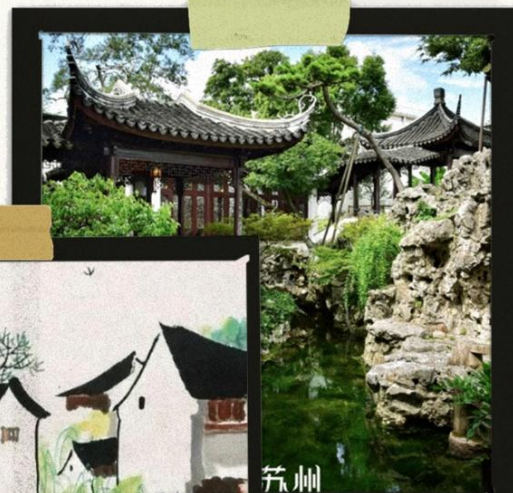
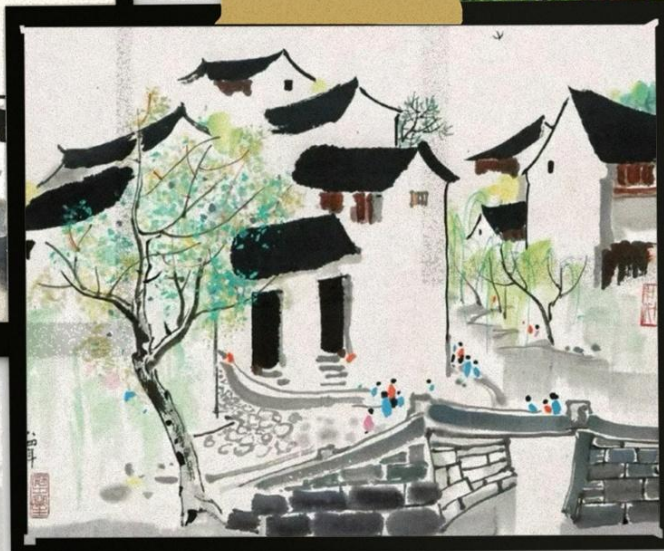
园林提示词

吴冠中风格现代水墨感，苏州园林，流动线条，水墨晕染，大面积留白，少量彩色点彩。

墨色铺开，画面变成江南园林。



吴冠中风格



苏州

苏州园林景观



阿青梦中站在一座园门前。
白墙、黛瓦。
门匾上写着：拙政园。
翠鸟停在门框上看着她。
然后飞进园中。



阿青沿着曲廊慢慢走。
廊下是一排花窗。
她往窗外望去。
每一扇窗的景色竟不相同。
先后经过了春、夏、秋、冬。
都是她儿时对园林的记忆。



阿青看着自己的设计稿。
对照着眼前的园林。
发现园林里的路径并不笔直。
景物总是在树影、
水面或花窗之间慢慢展开。



阿青走到一座桥上。
水面忽然泛起涟漪。
水里的倒影变成小时候的画面。
小小的阿青在廊桥上奔跑。
在假山洞里钻来钻去。



阿青在桥边坐下来。
时间像慢下来了一样。
翠鸟停在桥栏上，看了她一眼。
再次飞向园林深处。
阿青没有追，只是安静地看着。



阿青在办公室醒来。
窗外已经是早晨。
她抬起头轻轻笑了一下。
拿起一张新的纸重新画。
在城市的喧嚣里。
她的心中已经有了一座园林。

PROJECT 3
个人作品



展示视频

狮鼓和鸣

Roaring Lions & Drumming Beats

作品类型：多地域狮舞非遗沉浸式交互装置
作品成果：东方创意之星 金奖
大学生视觉艺术大赛 三等奖



背景介绍 BACKGROUND INTRODUCTION

在众多非遗项目中，狮舞以其独特的艺术魅力与深厚的文化底蕴，成为极具代表性的中华优秀传统文化符号。其中，北狮以河北、浙江为代表，南狮以广东、广西为代表。四省狮舞风貌各异、独具特色。

作品是一件融合传统与科技的非遗狮舞艺术交互装置。作品以中国非物质文化遗产“狮舞”为文化根基，将其从传统表演形式中抽离，转化为可互动、可感知、可体验的数字化艺术空间。



核心痛点 CORE PAIN POINTS

《VR大空间视域下面向儿童的狮舞文化传承与体验设计策略研究》于2026-04-25在《参花》发表，其中从多个角度分析了狮舞非遗面临的痛点。

（一）安全问题

在生理安全方面，传统狮舞包含许多高难度技巧，对于表演者的身体协调性、力量和柔韧度有较高要求，未经专业、系统训练的儿童应避免尝试这些动作；此外，狮头道具具有一定的重量，南狮狮头的标准重量为3.5~4.5千克，北狮狮头的标准重量为2~3千

在解决安全问题方面，VR大空间可充分发挥动作捕捉技术与物理引擎的协同作用，显著降低传统狮舞训练中的运动损伤风险，系统可设定符合儿童生理特征的安全动作阈值，对超出范围的模拟动作给予实时视觉提示与柔化修正；虚拟道具的零负重特性避免了实体狮头道具对儿童颈椎和脊柱带来的潜在压力；通过虚拟舞台的渐进式演练，儿童能够循序渐进地熟悉表演流程，逐步缓解紧

（二）场地资源的结构性矛盾

理想的狮舞训练场地需要满足多重条件，如室内高度不低于4米，场地面积不少于100平方米，并需配备完善的安全保护设施与教学配套设施等。此外，环境和气候因素也会对狮舞训练产生影响。环境上，狮舞训练产生的噪声较大，既容易对周边居民造成影响，还可能影响儿童的听觉发育；气候上，北方地区冬季寒冷，南方地区雨季潮湿，都影响了狮舞的训练时长和道具存放。

张情绪。在解决场地资源矛盾方面，VR大空间可构建标准化的狮舞训练虚拟环境，突破传统训练场地在高度、面积与噪声等方面的局限。虚拟场景的可定制性使其不受气候条件制约，而系统对声学环境的可控性也有助于将训练音效维持在相对安全的范围内，从而避免出现扰民与儿童听力损伤的问题。在

（三）传承方式单一

其一，传统狮舞文化传承严格遵循师徒制，坚持“传内不传外”的观念，导致公众对狮舞的了解不足，传承人数量较少。其二，传承人的培养周期较长，平均需要8—10年，不符合儿童的学习节奏，降低了其学习积极性。其三，狮舞文化传承中现代教学手段的应用不足，数字化资源建设有待完善，难以

传承方式创新方面，VR大空间可构建开放式教学体系，为打破传统师徒制的传承壁垒提供技术可行性。通过整合不同狮舞流派的表演视频、道具图文介绍等资源，系统可将狮舞的经典技艺转化为模块化课程，结合虚拟人物的精准示范与即时反馈，缩短儿童了解狮舞知识、掌握狮舞基础技能的学习周期。



狮舞分布 LION DANCE DISTRIBUTION

自然资源部 监制
审图号：GS(2019)1711号



各省特色 PROVINCIAL FEATURES

依托跷跷板、彩球完成翻腾旋转特技，平衡难度高

河北的徐水狮舞



以梅花桩腾跃、采青为核心，动作矫健灵动

浙江的黄沙狮子



以十余米的高杆为依托，高空惊险跳跃、转身等

广东的醒狮

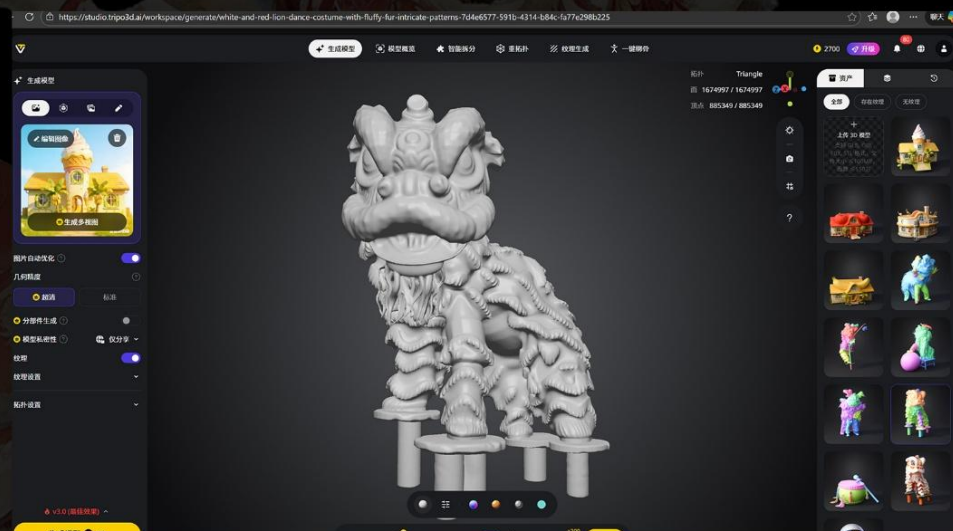
以九重八仙桌堆叠高台为特色，演员在桌脚朝天的顶层施展翻桌、筋斗绝技

广西的藤县狮舞

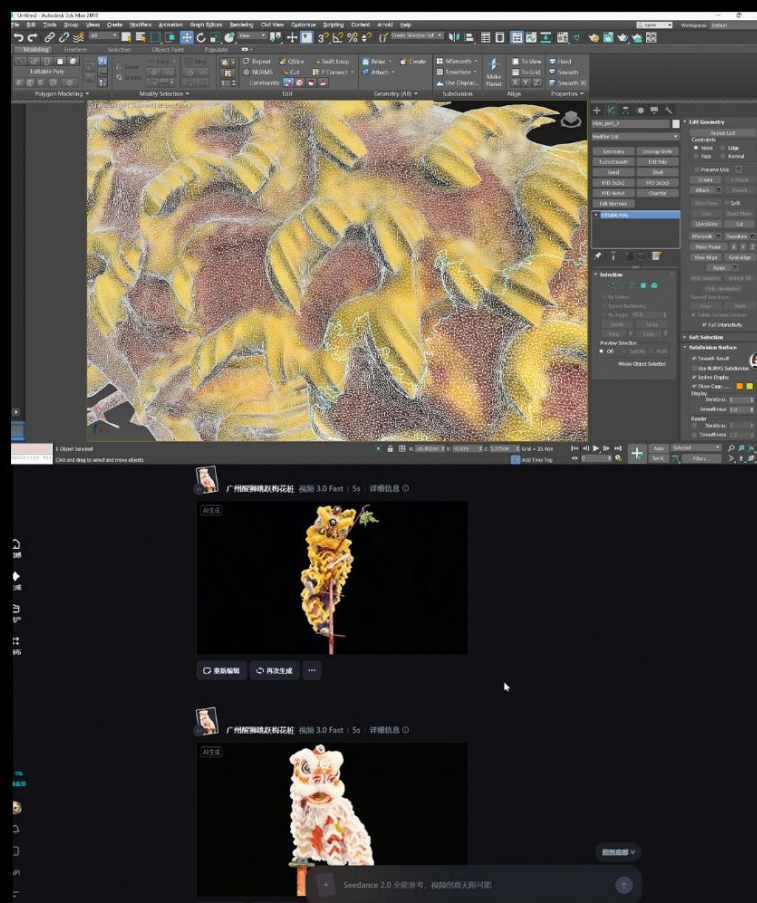




方案调整 PROVINCIAL FEATURES



Tripo AI参考狮子的图片生成3D模型和贴图，接下来让模型按照各省的舞狮动作动起来。



起初，想用3DMax/Blender给导出的模型绑骨骼，由于面数太高、技术仍不成熟，这个方法做出来的动作是在太鬼畜，并且存在穿模等问题。宣告失败，另谋出路。

制作此作品时，即梦seedance2.0逐渐成为主流的AI视频工具，描述各省的狮舞动作，生成5秒的动作视频，再放入TouchDesigner中制作成粒子视频。难度降低并节省时间和提高效率。



交互流程 PROVINCIAL FEATURES



待机页面，自动流转四省的蓝色光标。



当蓝色光标停留在某个省份闪烁的时候，敲击鼓面，进入该省狮子展示界面。



广东狮舞

狮子展示界面，360°粒子化展示该省狮子的特征全貌。



当确认想要体验该省狮子进行交互时，敲击鼓面，进入交互狮舞体验界面。



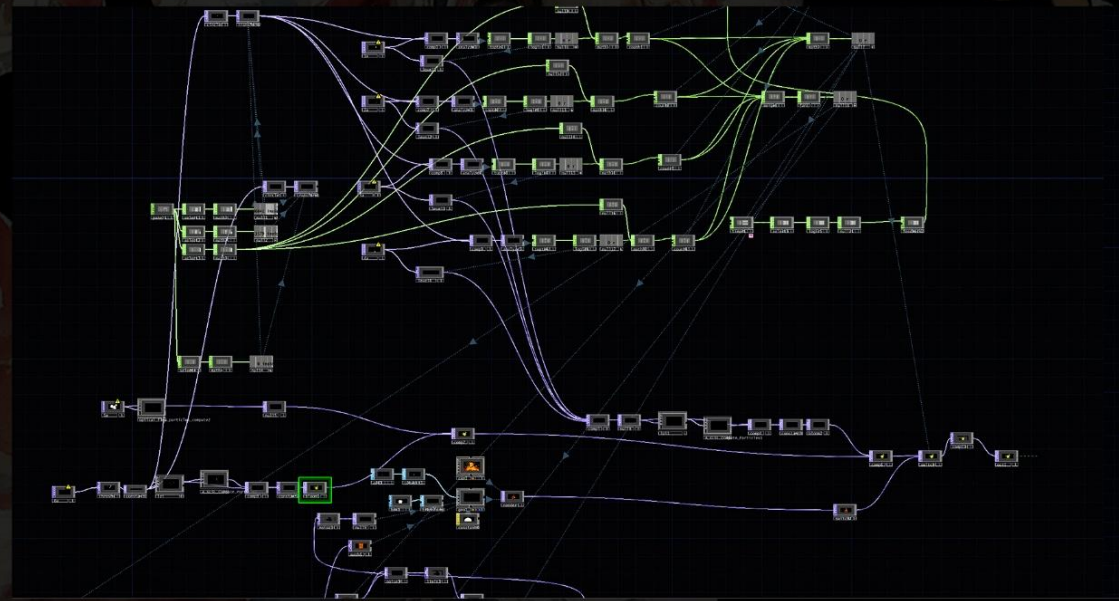
交互狮舞体验界面，该省狮子会随着体验者的鼓点进行有节奏的特色狮舞动作。



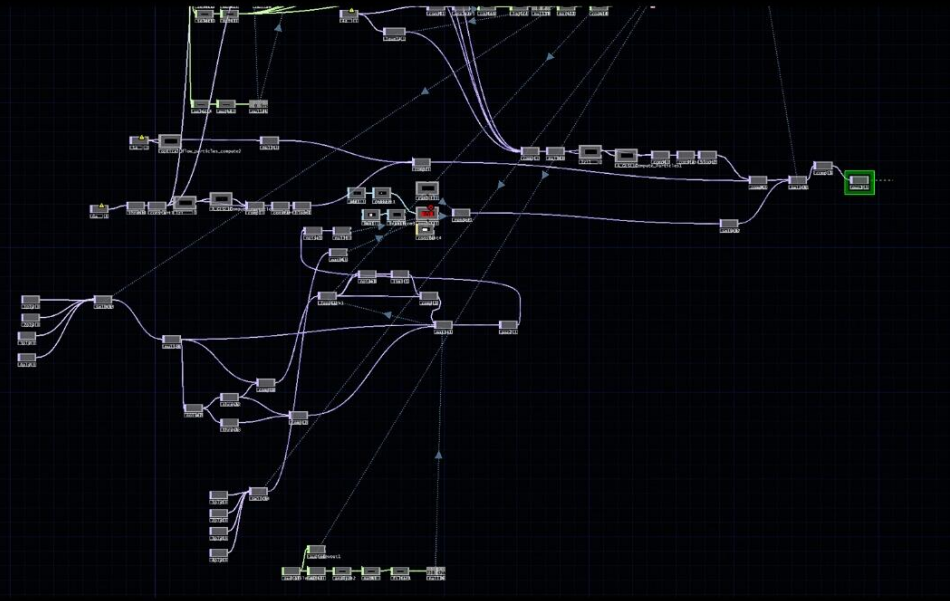
该省狮舞互动结束，会自动退回待机界面，体验者可继续体验其余三省的狮舞。



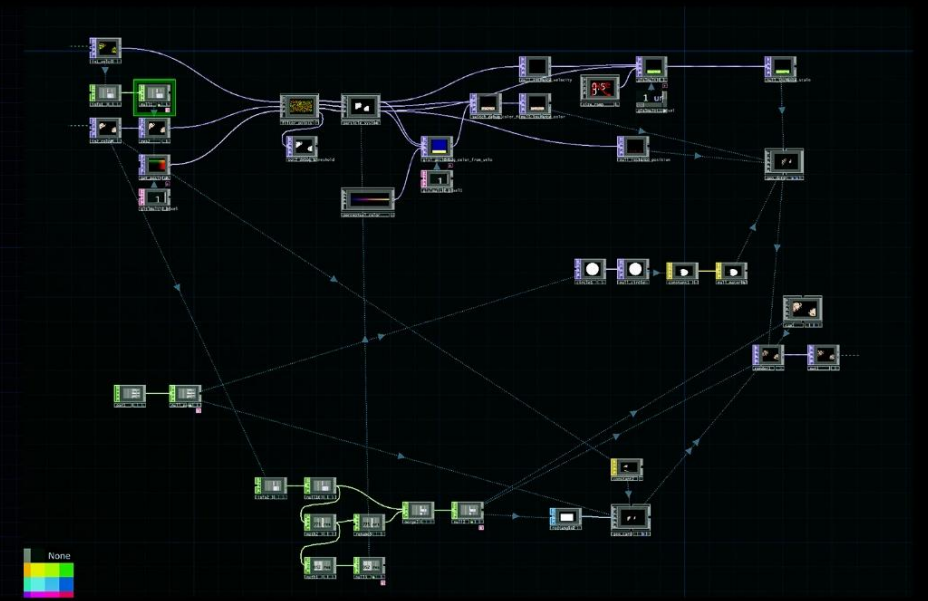
技术实现 PROVINCIAL FEATURES



地图交互界面



狮子展示界面



狮舞动作粒子化界面



场景展示 INSTALLATION VIEW



广东狮舞



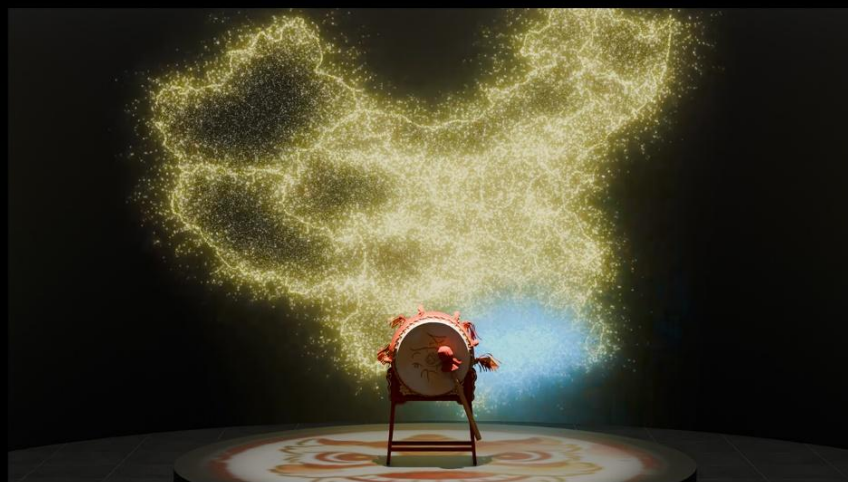
广西狮舞



河北狮舞



浙江狮舞



近景 / 待机界面



中景 / 交互界面



远景 / 场馆展示



PROJECT 4
个人作品

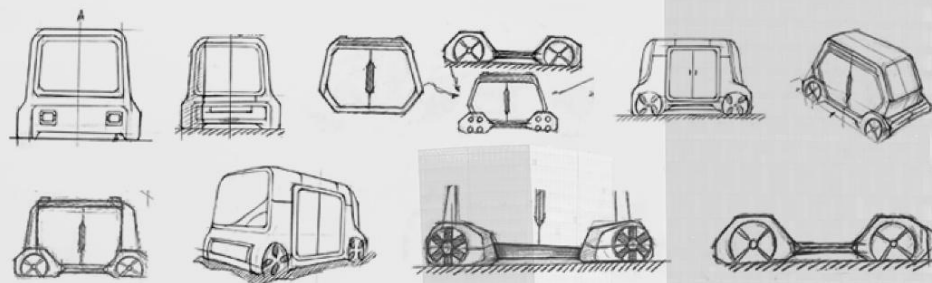
未来双态智载概念设计
URBAN TRANSPORTER

作品类型：智能载具产品与交互系统设计

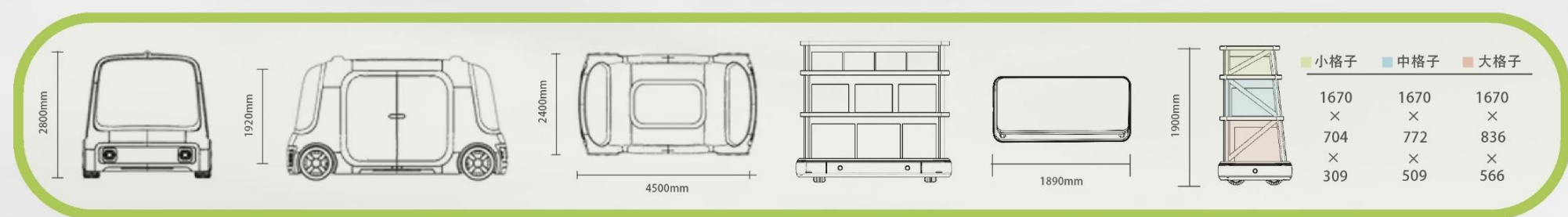
智能载具产品设计 INTELLIGENT PRODUCT DESIGN



本设计是在未来城市建设的大背景下，提出的未来双态智载概念设计，旨在提升未来公共交通系统的通用性和稳健性，使他们具备“通用设施”属性，构成城市韧性极其重要的冗余弹性，在突发情况发生时能迅速转化为城市应急资源的一部分。



● 场景使用图



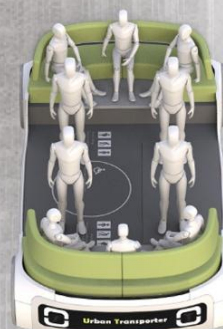
● 功能说明



● 城市调度图

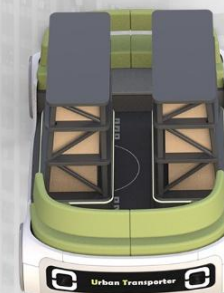


平时载客MAX=10人



车内设有六人座位和四人站位，满足小型化定制需求，结合大数据运营灵活布置路线，精准投放车量可以避免巴士空车现象，节约社会贡献国内资源。

载货状态



车内设有无障碍折叠坡道让智能货架上车，到达车内固定位置刹车固定。工作人员将分拣好的货物依次摆放，无人驾驶车行驶到达约定站点，等待用户取货。

● 流程展示



服务界面设计 SERVICE INTERFACE DESIGN



PROJECT 5

课堂作品

《跨时空之遇》空间视频

展示视频



故事简介 STORY SUMMARY

一本二手日记本，串联起两个时代……
一端是1926年北平女子师范大学，一端是2024年北京师范大学。两位学子，一位奔走呼号，反抗压迫追寻自由尊严；一位深陷校园霸凌，在困境中学会自卫与抗争。
借由日记本，二人形成跨时空之交，彼此慰藉成长，相约北京相见。可长眠于三一八的她，终究没能亲眼看见这盛世中国……

拍摄工具 SHOOTING TOOLS

佳能EOS7+3D镜头
RF—S7.8mmF4
STM DUAL



PICO 4 Ultra MR
混合现实一体机

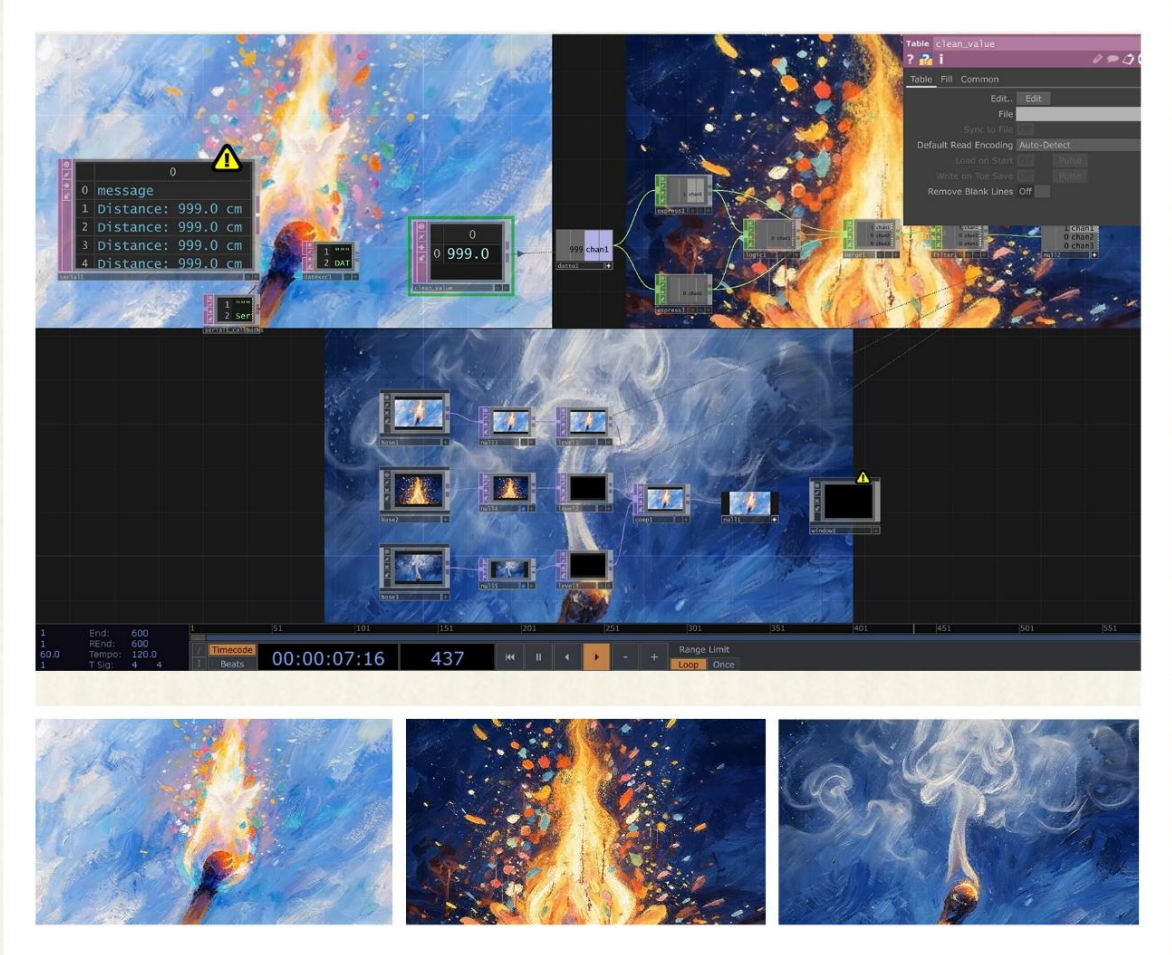


《温暖的距离》TD粒子+传感交互



距离交互：依托TouchDesigner实时视觉系统，联动超声波距离传感技术，以观众与投影的空间距离变化，映射人心与真相的认知距离。远距离看见彼此温柔美好的社交表象，中距离看清真实复杂的人性本相，近距离迷雾寓意人心无法全然看透。诠释唯有保持恰当的距离，方能留住那份温暖，窥见人与人之间舒服的相处真谛。

参考《卖火柴的小女孩》的意象，远距离看见的是火光中的美好的幻想，中距离是寓意被冷漠路人灼伤的烈火，近距离火柴熄灭，镜头上移烟雾缭绕，象征小女孩的生命走到尽头，飞往天堂。



观众远观时，是柔和温暖的光斑，包裹着美好与善意的童话表象。

观众向前一步，发现表象之下暗藏的清冷与复杂，如烈焰般灼伤身心。

观众走到最近，只剩一片朦胧迷雾，寓意人心深处的本真难以被彻底看透。

《密云文旅》MG动画



展示视频

《For the birds》人声配音



展示视频

《小妖怪的夏天》Logic配音



展示视频

大学生视觉艺术大赛 二等奖



山西设计奖 未得奖



新作品 未投稿



好创意 三等奖

