

不懂体验，就不懂用户

第二空间(北京)科技有限公司

董事长 田效禹

一个 VR



聊

体验

2011
Vuzix Wrap 1200DX



2007
Vuzix VR920



2013
Oculus dk1



2011
Sony HMZ- T1

对更好**体验**的追求，是我创业的**源动力**



2013

- 投资 200 万成立曦煌科技
- 目标 2K 屏
- 追求更清晰的体验

2015

- 完成 A 轮融资
- 扩建团队
- 打磨产品

2014

- 第一家推出搭载 2K 屏的虚拟现实头显



田效禹 董事长

- 夏广磊：运营合伙人
- 单力：战略合伙人
- 孙浩：研发管理合伙人
- 潘广波：应用软件合伙人
- 沈煌辉：智能硬件合伙人



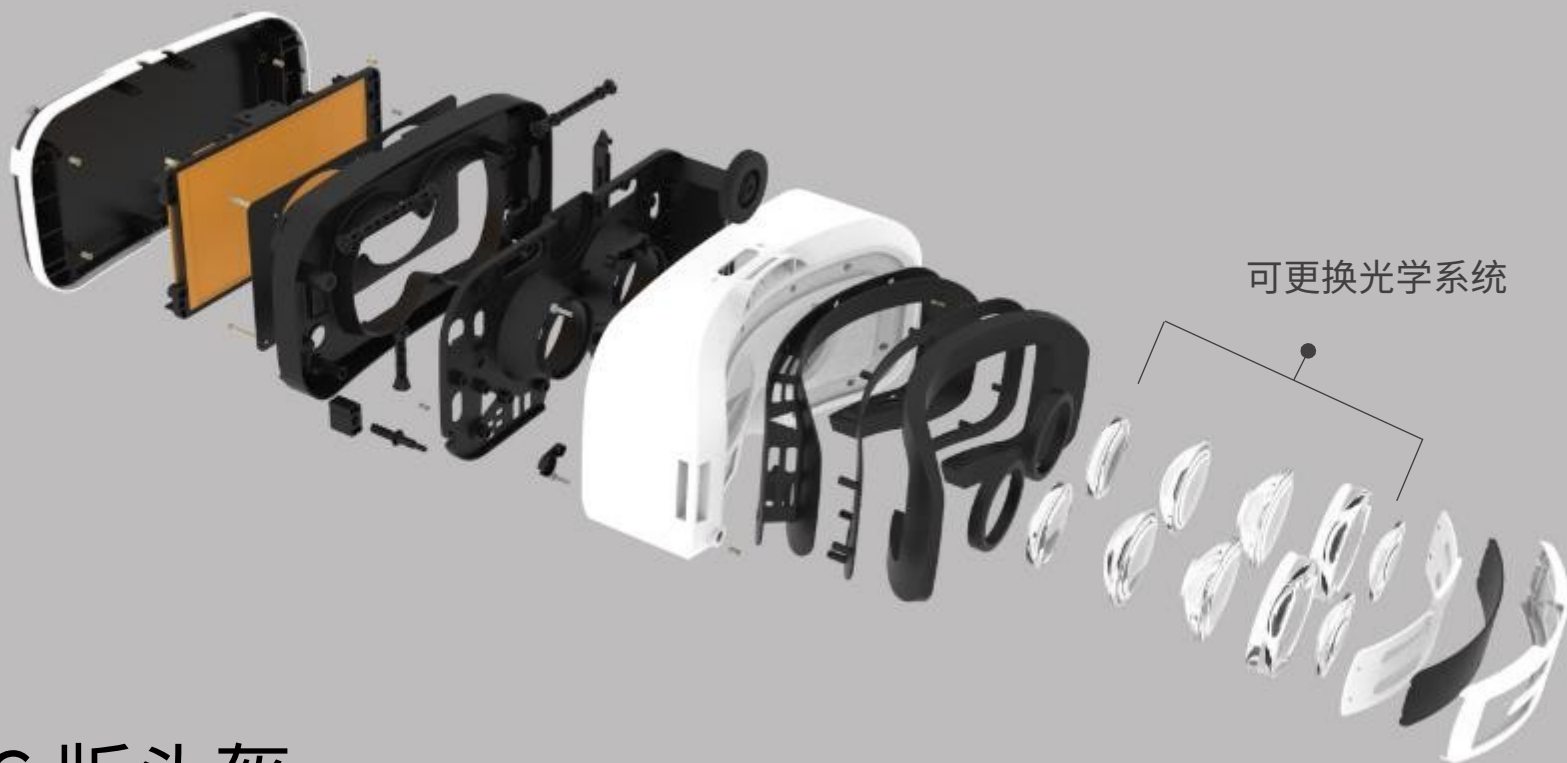
畅游
changyou



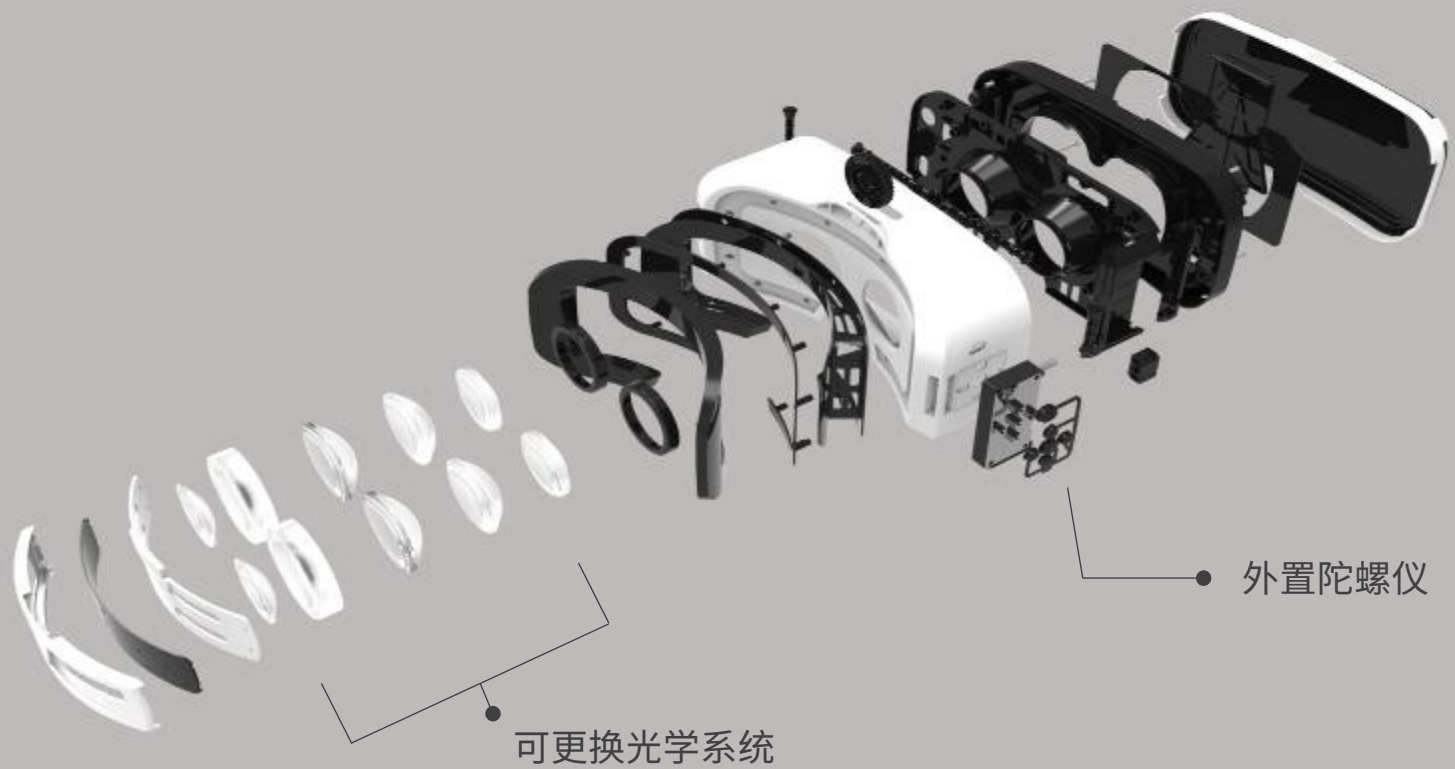
TCL



PC 版头盔



手机版头盔

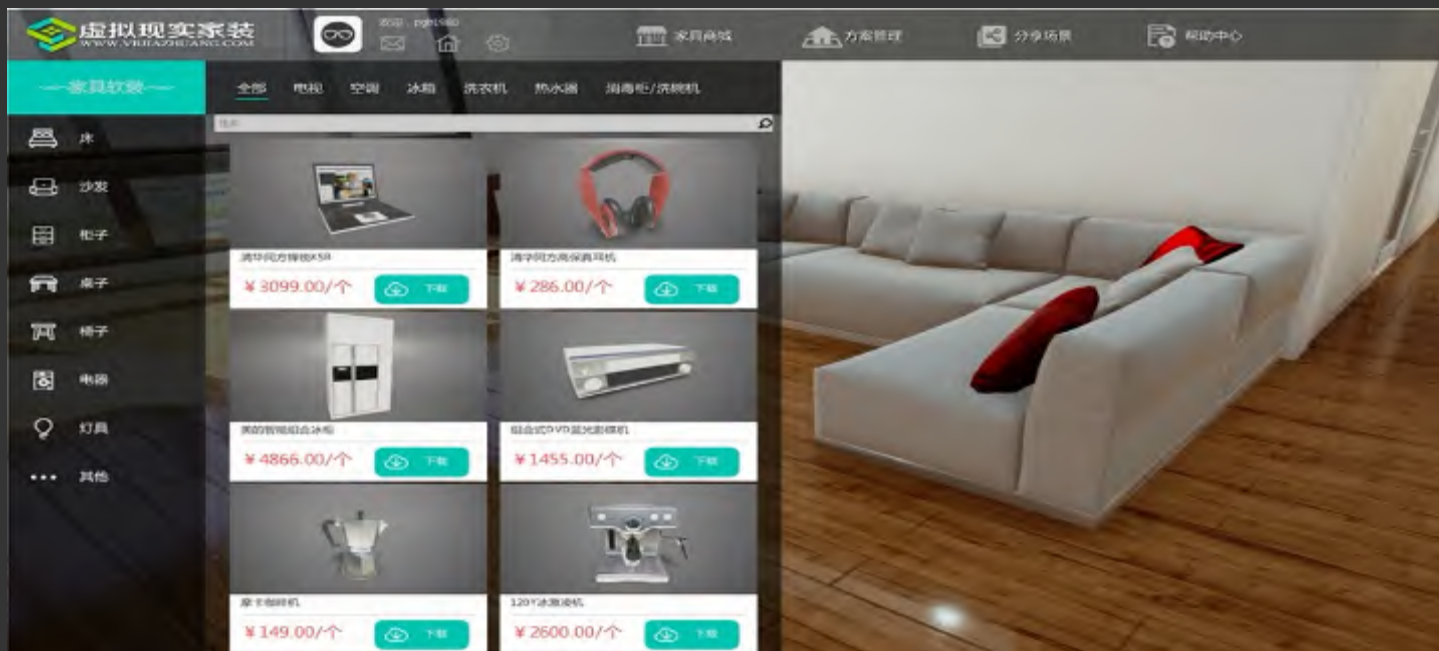


- 研发了 VR 交互分发平台，独有的 VR 语音交互技术，支持在线用户 虚拟场景语音交流。



- 针对 UE4 引擎开发了自有 3D 建模技术、场景光影渲染技术、云渲染技术

DIY 自主家装



- 配合内容制作团队完成视频直播方案的研发与实施。

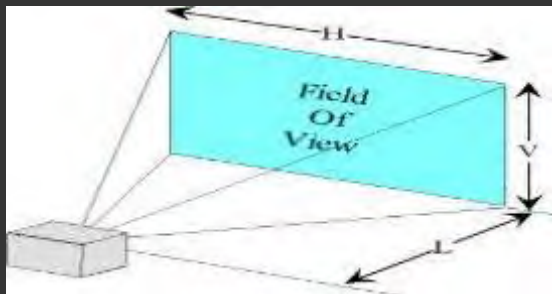




VR 体验，从光学开始

人们往往忽略了光学的重要性

视场角越大好？



近视怎么办？



左右眼调焦呢？



光学设计是系统的工程，直接影响体验

数学
机械
光学（数据）

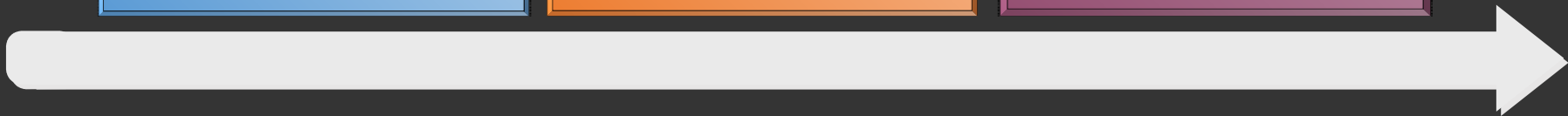
BEFORE

+
生理光学
人体工程学（舒适）

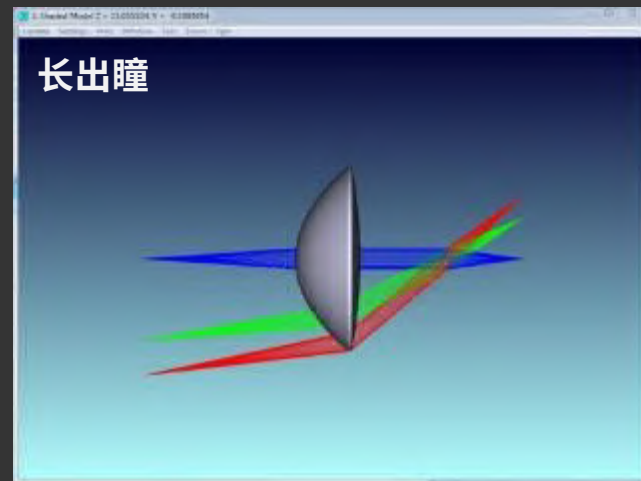
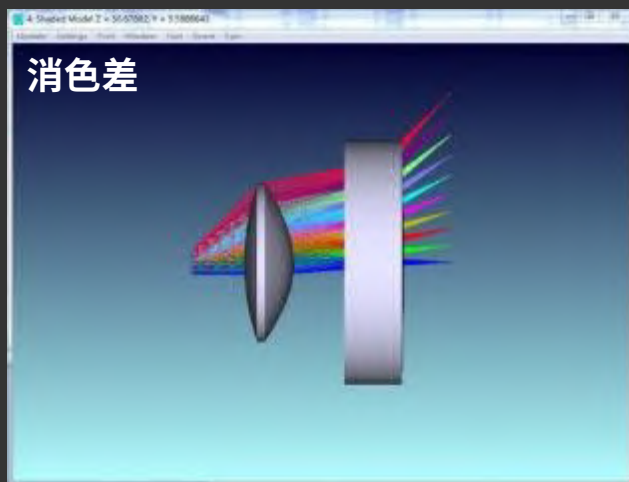
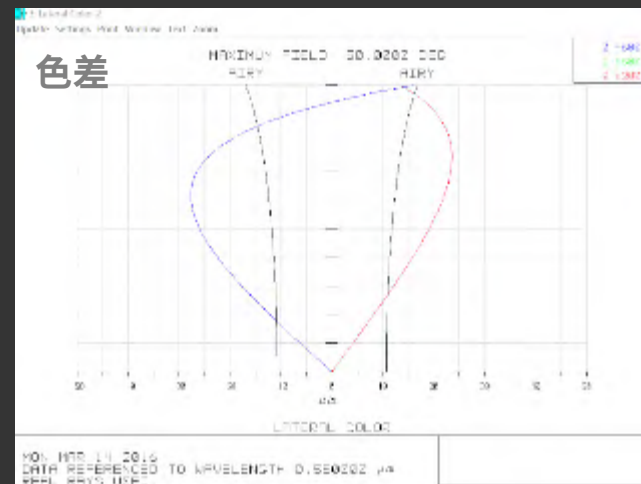
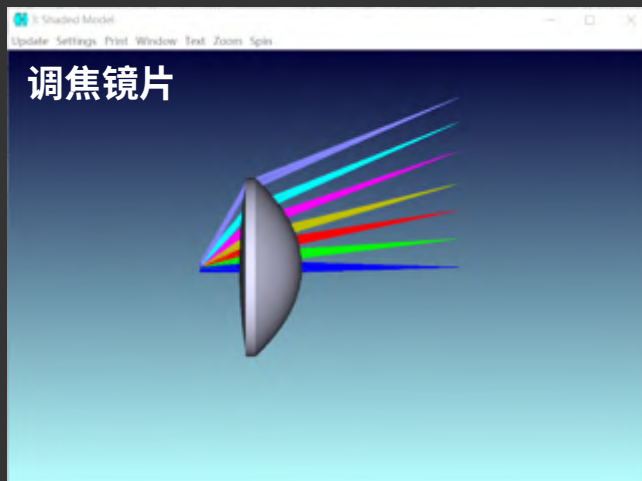
NOW

+
美学
心理物理学等（完美）

FUTURE



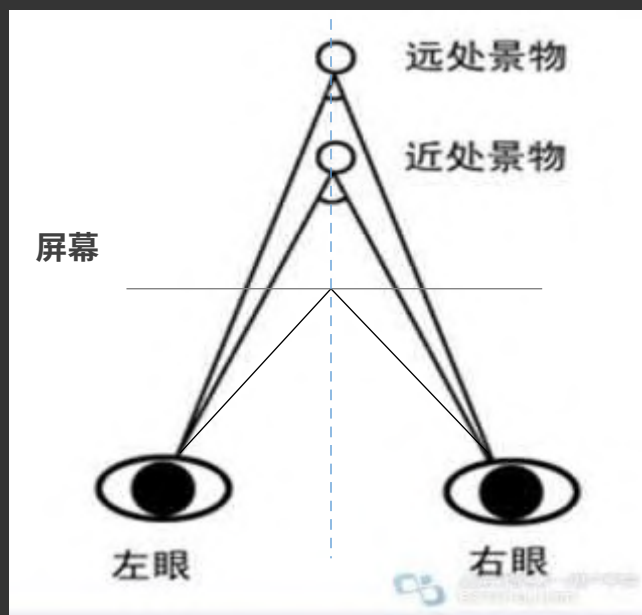
如何选择光学系统，可以获得更佳体验



我们的体验不是完美的，
但我们会一直追求更加完美的体验

努力! 想到更好的办法 ---

解决 VAC(视觉辐辏调节冲突) 现象, 实现视觉技术的突破



努力！找到更好的方式 ---

进行系统交互，让虚拟现实更真实



Thank You!

努力! 做到更好的技术 ---

打造 VR 产品, 让 VR 体验更完美

