Baidu & Lincoln HMI Design

动力流。交互设计文档

版本:

修订日期:

设计师:

IDX智能驾驶体验设计中心

V1.0

2019.03.08

郭进

如无授权,勿做他用

1	版本更新	01
2	设计方案	02

时间	版本	需求作者	交互设计	更新记录
2019.03.08	V1.0	马坤	郭进	新增动力流交互

设计说明 林肯U611动力流



【2—2】动力流通道置灰状态效果图 标题:需根据动力流状态改变文本 动力流状态文本 引擎开启原因:文本1、文本2 (1) 实时读取CAN信号显示,若文本读取不到有效信号,则不显示文本。 3D车模展示: 1、需体现各部件之间的关系 2、能够展现动力流流动动画 3、UI可考虑3/4侧面、45度俯视等 从MCU获取当前车辆配置信息 图为交互示意图,具体位置以林肯实车为准,UI设计时需参考实车 态的示意图,直至接收到有效信号之后更新动力流示意图显示,若 上一次示意图也为空或读取不到,则全部置灰; 如果获取车辆配置时为前驱,则隐藏后驱图标和后驱图标相关通 道,交互以四驱为例 20% 插电充满电池所需时间: 3.3小时(高功率), 5.8小时(低功率) (1) 怠速,此时动力源处于活跃状态,但通道没有

【2-3】正在充电时,能流量示意图



加充电动画

(1) 充电口图标以及与之相连接的动力流通道, 在不活跃时隐藏显示 (2) 当连接上电源时,充电口显示彩色图标,当没有充电时,充电口的 通道不显示动力流,通道置灰显示 (3) 当开始充电时,显示彩色的与电池之间动力流通道; (4) 连接上充电桩之后,能量从充电桩流向电池(蓝色块); (5) 普通充电已充满,此时通道为活跃状态,通道为彩色,但无流动效 果动画。

【2一4】 混合驱动



混合驱动, 动力流: Engine -> Drive & Battery -> Drive;

动力流通到驱动,此时通道置灰。

【2一5】 混合驱动



电力驱动, 动力流:

电池 (1) 当电池供电时,能量从电池流向驱动

【2—6】 引擎驱动



(1) 当引擎供电时,能量从引擎流向驱动 (2) 引擎可给电池充电

(Battery);

【2—7】 引擎驱动



制动能量回收,动力流:Drive -

制动能量回收系统

需要表示出来的图标部件包含引擎、电池、驱动。当图标为不活跃状态时,置灰显示,当处在活跃状态时,彩色显示;



- —— 电池动力流及流向(视觉上有动画流向可以不需要箭头)
- ——制动能量回收及流向(视觉上有动画流向可以不需要箭头)
- → 引擎供能动力流及流向(视觉上有动画流向可 以不需要箭头)

感谢阅读