

Personal Portfolio
个人作品集
2020—2023

WangYu | Freyr
王裕

- 现代媒介与交互如何形塑人类生活？
- 如何以跨学科的视角反观设计的发展?
- 新媒介如何予以文化可持续的生命力?

「在大学三年的本科学习中，最初我给自己设立的目标是“**正己**”，希望在不断学习的过程中，坚守自己的本心，慢慢培养对世界的认知，温和但客观地处理自己与生活、与师长朋友、与工作、与热爱事物的关系。

从本科开始我接触到了设计学科，这之前我是一个思维较为理工科的学生，而在与设计进行交流的过程中，有一种鱼入大海般的舒畅感，我不断地拓宽在各个不同领域的设计语言，甚至不同的学科。设计对我而言并不只是工具，而是一个在摸索过程中不断帮助我拓宽边界，对自我进行叩问的师长或者朋友。

而在三年之后，我却对世界、对这门学科产生了更多的疑问，我深知本科期间的学识十分浅薄，所以决定继续深入地去体验、去学习。我觉得学习的意义，是不再纠结或者拘泥于学科的界限，是不断打破人对“教育”的认识。

此作品集是我对于大学三年探索的一次总结，尚有许多不足，希望在不断前行的过程中，能坚持来时的那一份“初心”。」



王裕 Freyr/Wangyu

四川大学艺术学院 2020 级 本科
清华大学美术学院 2024 级 研究生

GPA: 3.74/4.0 综合成绩: 1/55

本科: 视觉传达设计

研究方向: 新媒体艺术、交互式动态设计

传统文化

四川大学 2022 年度国家奖学金

四川大学 2022 年度百佳优秀学生

四川大学 2020-2022 年度优秀学生干部

四川大学 2020-2021 综合一等奖学金

四川大学 2021 年度学习“进步之星”

四川大学 2021 年度“自立 - 志东奖学金”

实践经历 | PRACTICAL EXPERIENCE

● 校内实践

至今	四川大学艺术学院设计与媒体艺术系	班长
至今	四川大学西南民族民间设计研究中心	负责人

● 课题科研项目

2022.5	四川大学博物馆可适应品牌视觉形象识别系统	统筹、设计总监
2022.5	四川大学《在地共生 - 传统装饰艺术与图案设计》课题	调研策展、主视觉设计
2023.5	[视见无界]——第二届四川大学艺术与科技融合会展	策展、视觉设计
2023.6	四川大学艺术学院 2023 届视觉传达设计 / 动画本科毕业作品展	概念视觉设计

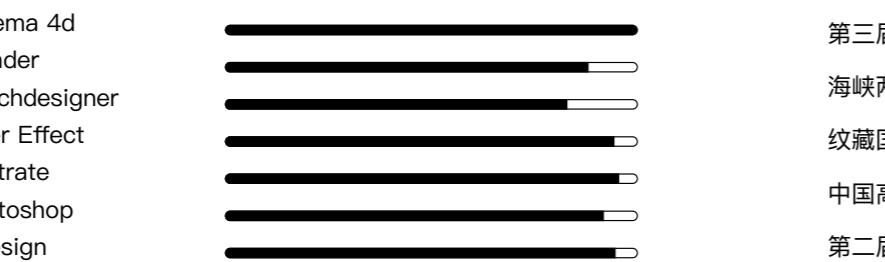
● 社会设计实践

2023.10	成都耀华食品品牌全套设计	设计总监
2021.9	华为荣耀全球设计大赛	参展

● 实习项目

2022.7-9	伦敦 Cifra 品牌设计公司 (上海分部)	视觉设计师
----------	------------------------	-------

软件技能 | SOFTWARE SKILL



获奖经历 | AWARDS

设计竞赛获得奖项 43 次, 国家级奖项 16 次, 省级奖项 7 次, 市级奖项 15 次, 校级奖项 5 次

MCD 全国海洋文化设计大赛 2021	铜奖
四川省第四届博略杯设计大赛 2023	金奖
第三届香港当代设计奖·秋季赛 2022	铜奖
KTK 靳埭强设计奖 2021	入围奖
白金创意国际大学生设计大赛 2020	入围奖
NCDA 全国高校未来设计师大赛 2023	二等奖
NCDA 全国高校未来设计师大赛 2023	三等奖
第七届两岸新锐设计竞赛·华灿奖 2021	二等奖
第七届两岸新锐设计竞赛·华灿奖 2022	二等奖
第八届两岸新锐设计竞赛·华灿奖 2022	三等奖
全国数字艺术设计大赛 2021	二等奖
全国数字艺术设计大赛 2021	三等奖
2021 第三届“铸剑杯”文化创意大赛 2022	三等奖
CADA 日本概念艺术设计奖 (大陆赛区) 2022	三等奖
G-CROSS 创意金星奖 2022	三等奖
第六届国际环保公益设计大赛 2022	三等奖
中国纹藏设计大赛 2021	优胜奖
全国数字艺术设计大赛 2021	优秀奖
第三届礼纸纹样与包装设计大赛 2022	优秀奖
海峡两岸汉字文化创意设计大赛 2022	入围奖
纹藏国际纹样设计大赛 2021	入围奖
中国高校生肖设计大赛 2022	入围奖
第二届东方创意之星设计大赛 2021	入围奖

目录 | CONTENTS

1 媒介塑造下的世界

造神 实验记录

——新媒体交互实验 2023.3-6

四川大学博物馆

——可适应品牌
视觉形象识别系统 2023.1-5

四川省第四届博略杯设计大赛 2023 金奖

2 跨学科的实验

「The Bottle」 中式代际关系下青少年心理疾病成因

——设计 X 医学
跨学科实验艺术 2021.6-8

四川大学华西心理中心 展览
中国社区美育行动计划展 展览
海峡两岸汉字文化创意设计大赛 入围

「渴」 书籍设计

——梦的解析 2022.12-2023.3

第七届两岸新锐设计竞赛·华灿奖 三等奖
CADA 日本概念艺术设计奖 三等奖

3 可持续的思考

可持续的□□ ——可持续概念设计 2023.4-6

NCDA 全国高校未来设计师大赛 三等奖

「在地共生」 传统装饰艺术图案设计

——传统装饰艺术图案设计的应用研究 2022.3-4

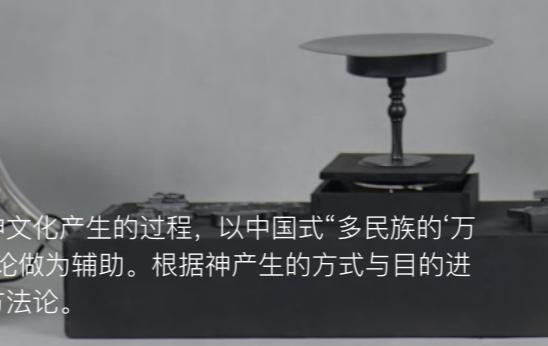
第七届两岸新锐设计竞赛·华灿奖 二等奖
中国之星设计奖 二等奖

PROJECT 1

造神
How do we

造神 实验记录

——新媒体物理交互装置设计



我们通过分析并调研四川地区多神文化产生的过程，以中国式“多民族的‘万灵崇拜’与‘多神崇拜’”与传播学理论做为辅助。根据神产生的方式与目的进行归类——来提取了一套造神的方法论。

最后，我们进行了一次造神实践（一次完整的执行），并以此来观察神在创造过程中人们的无意识行为（人们的无意识造神行为），同时收集在整个传播过程中人们对于所造的新神的反馈。以此来完成整个造神实践。

Create a new God
实验记录

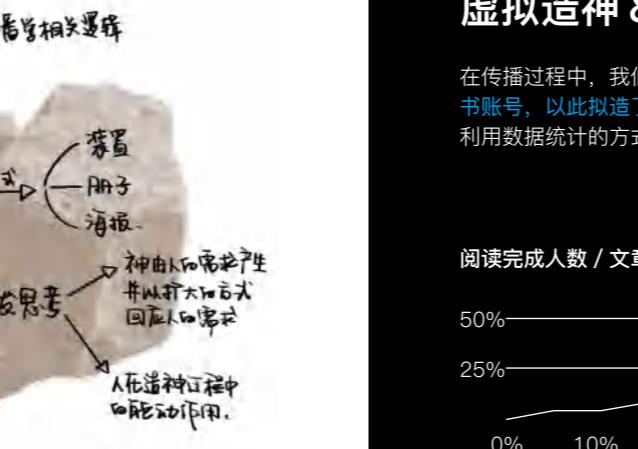
2023.3-2023.6

团队作品 王裕 葛苏蕙

研究背景 | BACKGROUND

我们在分析并调研四川地区多神文化的产生的过程中，发现中国民间信仰具有中国式“多民族的‘万灵崇拜’与‘多神崇拜’”的特点，民众中所谓“无事不登三宝殿”“见庙就烧香，见神就磕头”者居多，这在很大程度上体现了中国宗教信仰较为突出的入世性和功利性，被乌丙安先生总结为：“跨宗教信仰的重叠式神灵崇拜”。同时，我们也发现，神在创造的过程中反哺给人希望的同时，人们的无意识行为也促进了神的产生。

带着对人——神关系的探索，我们进行了这次造神项目。

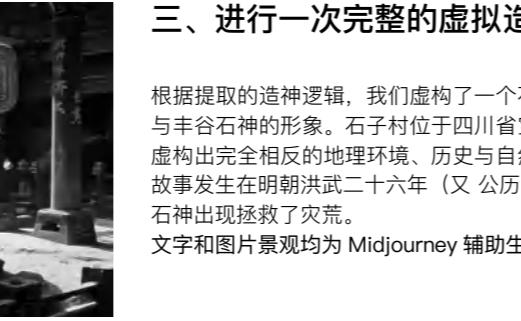


研究主体 | RESEARCH SUBJECT



一、调研：云台观打儿树

为了调研四川地区多神文化产生的过程，我们前往了四川省绵阳市三台县云台观，这里有信奉道教的宗教沿革，因此在许多地区也诞生了许多民间小神。我们前去调查了当地的猫猫庙与打儿树，通过走访调查，我们总结了它的起源、发展与变化以及造神的逻辑思路。



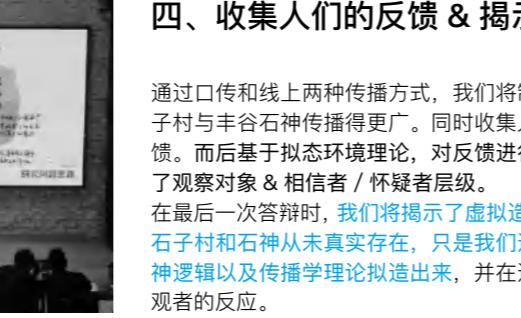
三、进行一次完整的虚拟造神实践

根据提取的造神逻辑，我们虚构了一个石子村的地点与丰谷石神的形象。石子村位于四川省宝兴县，反向虚构出完全相反的地理环境、历史与自然灾害。虚构故事发生在明朝洪武二十六年（又公历1393年），石神出现拯救了灾荒。文字和图片景观均为 Midjourney 辅助生成。



二、提取一套完整的造神逻辑

1. 由现实需求出发衍生出一个故事（满足人们的某种现实需求）。
2. 从故事中提取出物进行神化，并在现实中找到实际载体（送子观音梦——打儿树）。
3. 通过传播和造物行为进一步赋予现实载体更强大的神性（口口相传——立碑立殿——进献香火）。
4. 以更强大的神性回应人们的现实需求（求子，子女平安）。

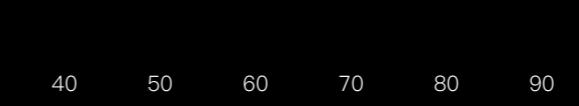
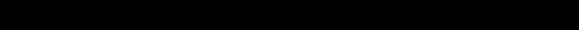
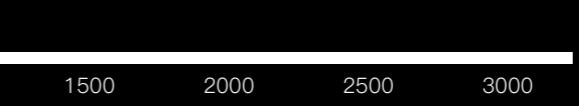
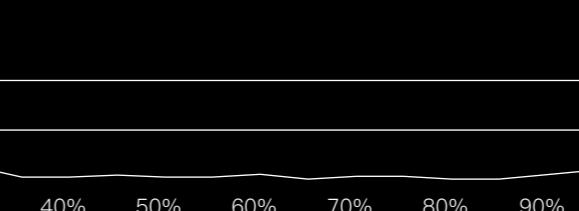


四、收集人们的反馈 & 揭示真相

通过口传和线上两种传播方式，我们将制造出来的石子村与丰谷石神传播得更广。同时收集人们对它的反馈。而后基于拟态环境理论，对反馈进行分类，建立了观察对象 & 相信者 / 怀疑者层级。在最后一次答辩时，**我们将揭示了虚拟造神的全过程，石子村和石神从未真实存在，只是我们通过真实的造神逻辑以及传播学理论拟造出来**，并在过程中记录下观察者的反应。

虚拟造神 & 传播 | VIRTUAL GOD & PROPAGATION

在传播过程中，我们采取了线上 & 线下并行传播的方式，在线上渠道中，我们建立了一个虚假的公众号和小红书账号，以此拟造了一个虚假的小众文化旅游地宣传博主的形象。文中图片均用 AI 生成，而后把人们的反应利用数据统计的方式表现出来。



庙庙观四方



...



丰谷石神制作过程 | FENGGU ISHIGAMI PROCESS

装置主体（右）：神石



装置交互部分（中）：祭台



装置反馈部分（左）：老电视



神石外部：泡沫切割雕塑 + 泡沫胶造景 + 永生苔藓
神石内部：河流滴胶填充

交互媒介部分：树莓派 + 重力传感器
祭品祭台部分：建模 + 3D 打印

反馈部分：老电视机
传输部分：LED 编程灯带

海报 | & POSTER

实验记录



装置交互逻辑 | DEVICE INTERACTION LOGIC

老电视

重力感应祭台 + 祭品

老电视



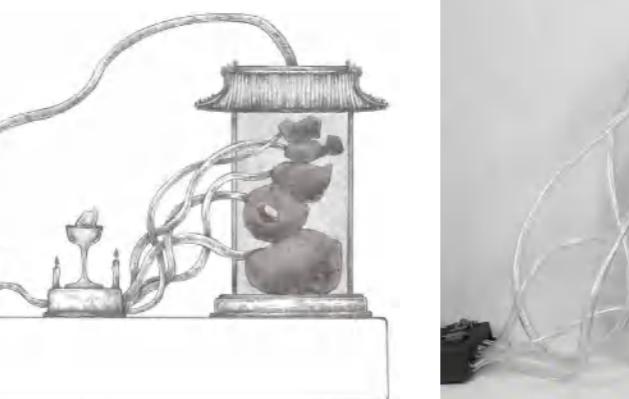
展示 & 揭露真相 | SHOW & REVEAL THE TRUTH

装置由两部分构成，第一部分是老电视和中间的重力交互控制台，模拟的是人的行为以及人们得到的反馈。第二部分是右边的石像，模拟的是神接收愿望的过程。

起始状态下，左边的电视会播放人们祭拜的视频，而人们在中间的祭台上放置带有不同寓意的祭品后，重力便会传输到传感器，根据不同重力点亮相应的灯条，传输到石像的对应位置，石像将信号传输给老电视，老电视呈现愿望实现的反馈。在传输过程中祭品一旦离开祭台，所有反馈都会终止。

我们希望以此装置来表现的是：1. 神由人的需求产生并以扩大的方式回应人的需求。2. 人在造神过程中的能动作用。

最后，我们在现场当众将丰谷石神切开，露出里面的核心。揭示了这次对于多神文化的研究实质上是一场虚拟的造神运动。



造神 How do we



实验记录短片 | EXPERIMENTAL RECORDING VIDEO

13min, 2023.3—2023.6

本次实验短片记录了我们从3月到6月进行造神实践的全过程，全片以时间为序，记录了我们创造出丰谷石神、传播丰谷石神、观察并得出人们反馈、告知人们真相四个部分的过程。



扫码查看短片↑

PROJECT 2



研究背景 | BACKGROUND

2019年，四川大学博物馆暂时闭馆，作为成都市政府和川大市校合作项目，国家重金投入对博物馆进行整体扩建。2022年末，全新的四川大学博物馆群落已经竣工。
以往的四川大学博物馆的品牌视觉形象难以再面对未来的变化，其品牌形象亟需升级优化。

品牌定位 | BRAND POSITIONING

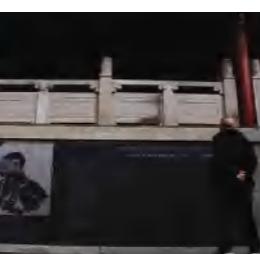
通过前期的调研，我们对四川大学博物馆进行了品牌定位。在总结了前期的调研成果后，我们提取了兼收并蓄、多元共生作为四川大学博物馆设计的核心。建立一个广度与深度并存、传播与研究兼容的四川大学博物馆品牌形象。

广度与深度并存
传播与研究兼容的
川大博物馆形象



差异化特点 Differentiation characteristics

人文底蕴厚重
学术氛围良好
文化多元、兼收并蓄
既高端，又亲民



文化渊源 Cultural Origin

学术历史：浓厚的学术文化 + 中国西南地区最早的博物馆
周边文化：锦江文化群（九眼桥、安顺桥）/ 匠人、酿酒文化（水井坊、水璟唐）
闲暇文化：成都老街文化（府南河音乐广场）/ 夜文化（九眼桥商业群）

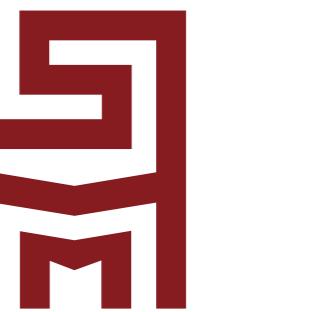
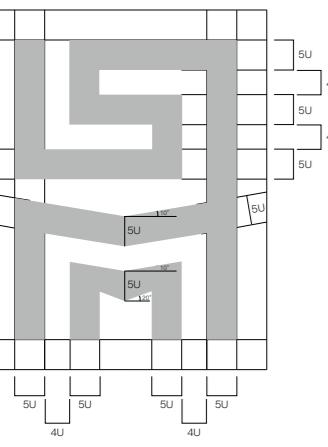


历史文化底蕴
锦江文化群（九眼桥、安顺桥）
匠人、酿酒文化（水井坊、水璟唐）



成都闲暇文化
浓厚的生活氛围
(音乐步道、府南河音乐广场)

标识系统 | BASIC SYSTEM



标识图形方格稿

考虑到为博物馆制定“兼收并蓄，多元共生”的理念，我们从馆藏文物与中国传统文化中溯源，以“回纹”作为 logo 的设计灵感。我们用回纹组成了四川大学博物馆的缩写“SCUM”，这是对过去博物馆品牌形象意义的保留。

而同时，我们也希望在新的核心理念与品牌形象的结合中，传递出川大博物馆源源不断的活力与旺盛的生命力。

标识组合方式



四川大学博物馆

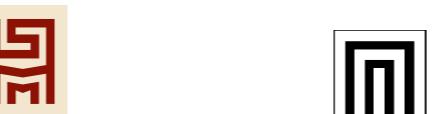


此为标识组合的使用规范，包含标识中文、英文版本，以及横排、竖排组合方式。

标识颜色规范

在颜色上，我们为保证四川大学博物馆新、老视觉形象之间的联系性，从博物馆官网中提取出了深红和米黄两种颜色作为标识的标准色。

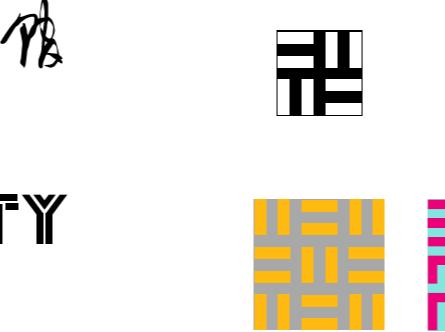
当标识在白色等浅色背景上使用时，其标准色为深红色；当标识在深色背景上使用时，其标准色为米白色。



标识字体设计

在中文标识字体上，我们沿用了郭沫若先生为四川大学博物馆的题字，保留了四川大学博物馆传统的、文化的气质。

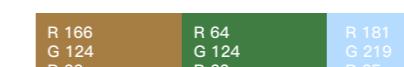
而在西文字体上，我们配合标识的形象特点，结合“回纹”设计了无衬线字体，体现的是新形象中，四川大学博物馆现代的、开放的、创新的气质。



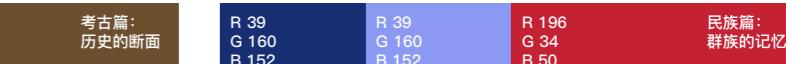
品牌辅助系统 | BASIC SYSTEM

品牌辅助色

我们从各个不同的馆内选取了代表性的藏品，提取其作为该馆的主要代表色。在确定主要代表色之后，我们又配以辅助色，凸显馆、厅特色。



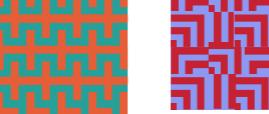
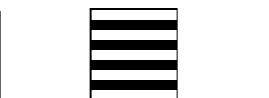
民俗篇：
市井的生活



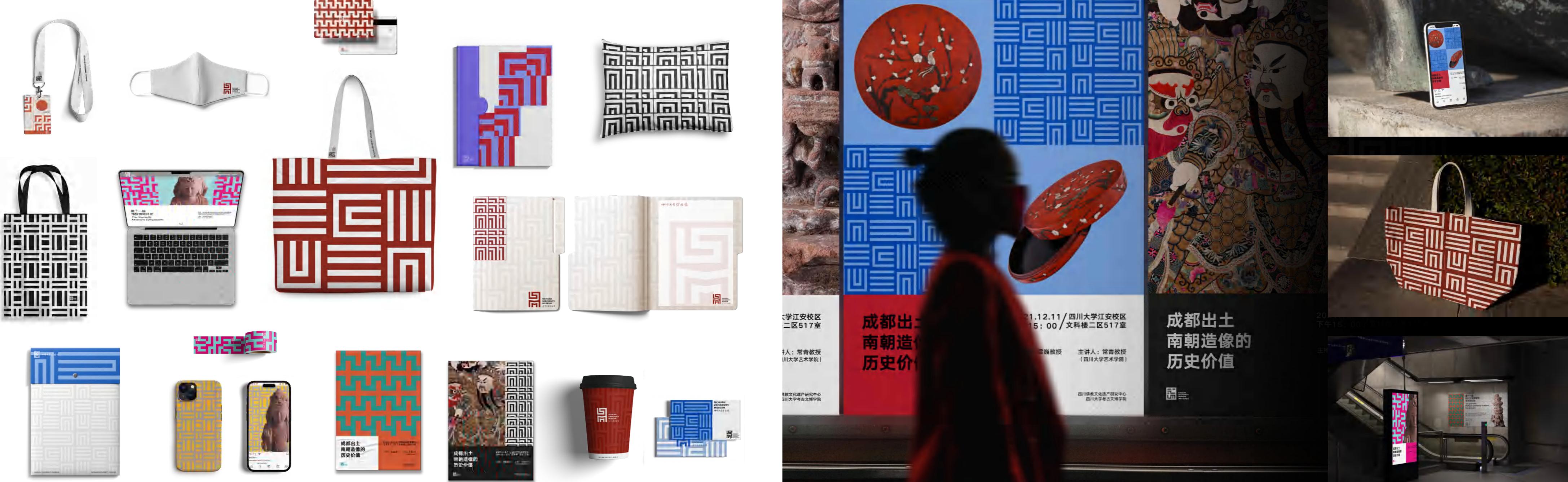
民族篇：
群族的记忆

品牌辅助图形

根据 Logo 本身的延展之意，我们进行了品牌辅助图形的设计。每个辅助图形都是由子图形复制、异构、重组而形成的。使得图形的应用具有强大的生命力



应用系统 | BASIC SYSTEM



PROJECT 3

「The Bottle」 中式代际关系下青少年 心理疾病成因

——设计 X 医学 跨学科实验艺术

“爸爸妈妈从来没有说过爱我，我也很少懂得如何去说爱他人”

作品灵感来源于于四川大学华西医院心理卫生中心 PICU 精神重症监护室的查房经历。我发现在进入 PICU 进行康复治疗的群体中，青少年的数量竟多达 50%，而通过聊天与询问，得知其中多数病因都来自于爱的缺失，这引起了我对于自身家庭关系中情感的回忆与思考。我对“爱”这一情感进行了反思与探讨，探讨在中式语境下，无法言语的、多样状态的爱的产生以及在代际关系中情感与情感载体（青少年）之间的塑形关系。



2021.6-2021.8
个人作品
四川大学华西心理中心 展览
中国社区美育行动计划展 展览
海峡两岸汉字文化创意设计大赛 入围

研究背景 | BACKGROUND

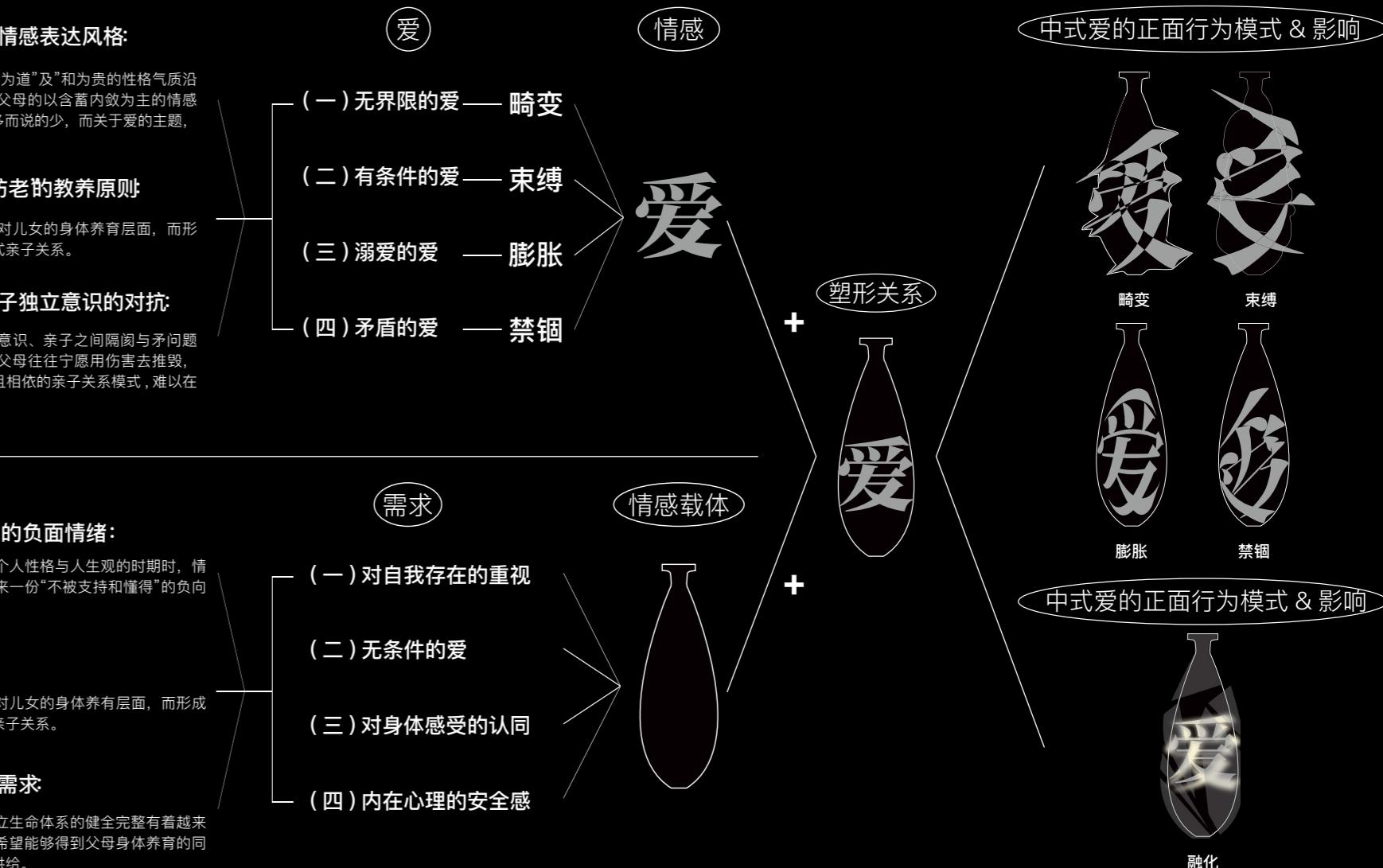
通过跨学科心理研究项目，我在华西医院 PICU 重症精神监护室经历了半个多月的查房探访，以此次经历为切入点，我发现了在青少年群体中“爱”普遍缺失的情况。

中华民族农耕文明的传承性、温和性、秩序性特点传统使血浓于水的亲情观念深植于国人的肉体与灵魂。但在我国集体式家庭环境中，父母（作为社会环境的代表）和孩子（个体）之间情感表达与情感需求的差异逐渐显现出来，而这是造成中式代际关系下青少年心理疾病的重要成因。

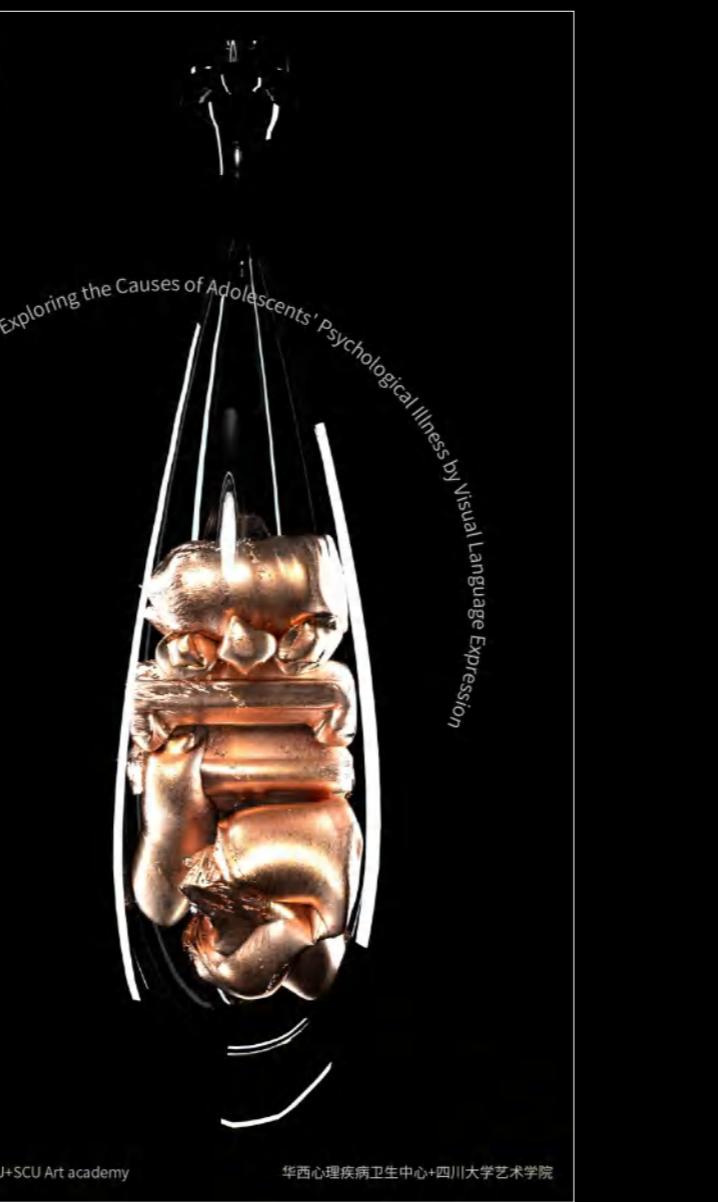
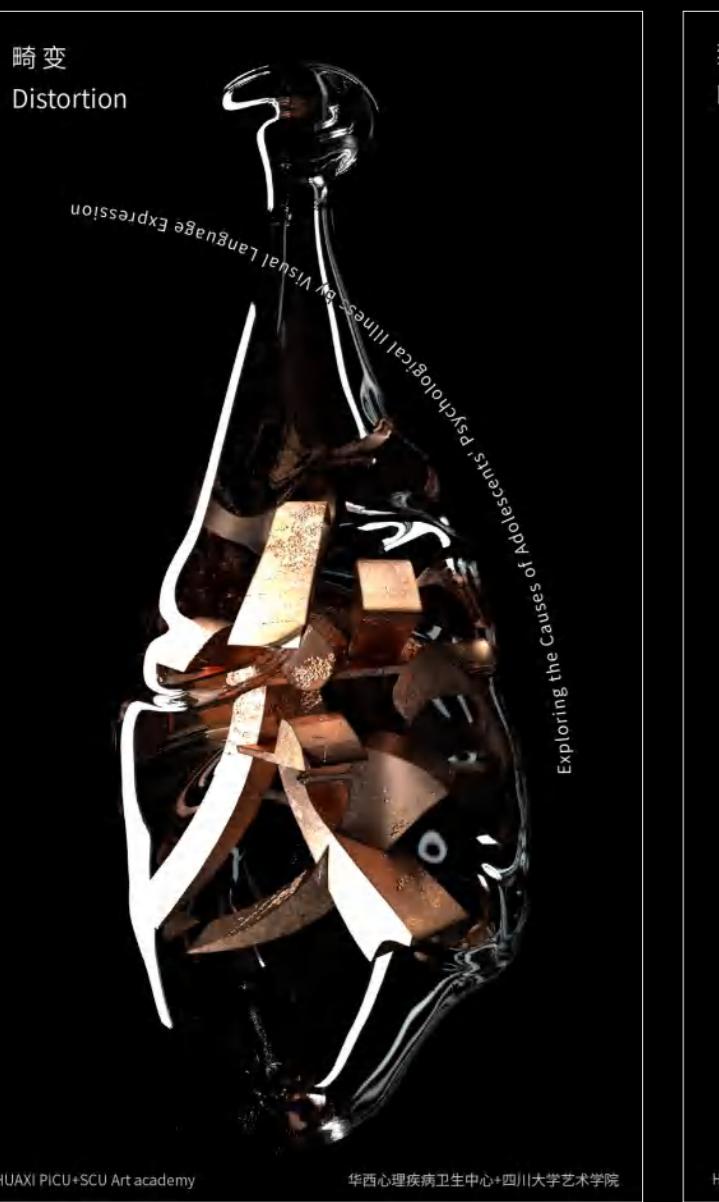
项目思路 | PROJECT IDEAS

通过调查中国集体式家庭环境中，父母（作为社会环境的代表）和孩子（个体）之间情感表达的差异和需求

- (1) 溯源这种“爱”但三缄其言的几种“中式爱”的行为模式。
- (2) 探讨作为客体的孩子在不同形态的“爱”的成长下受到的影响。



项目展示 | PROJECT DISPLAY



屏幕 | 传感器
Screen | Sensor



交互逻辑 | INTERACTIVE LOGIC

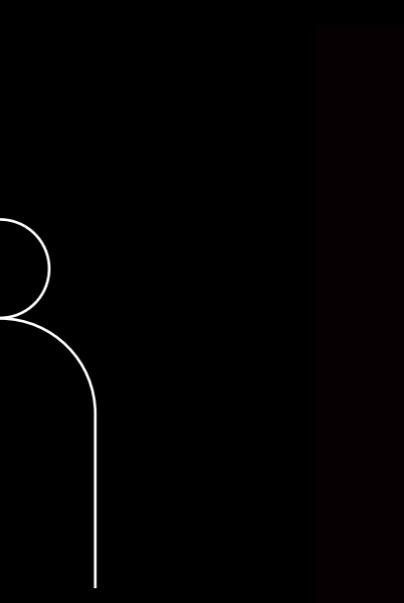
近
Close

通过摄像头检测人距离范围，当人与屏幕距离过近时，瓶子便会跟随动画碎裂，当距离重新拉远时，瓶子便会逐渐恢复到正常状态。



远
Far

人
People



Exploring the Causes of Adolescents' Psychological Illness by Visual Language Expression

跨学科实验艺术
Interdisciplinary experimental art

HUAXI PICU+SCU Art academy

2021.09

华西心理疾病卫生中心+四川大学艺术学院

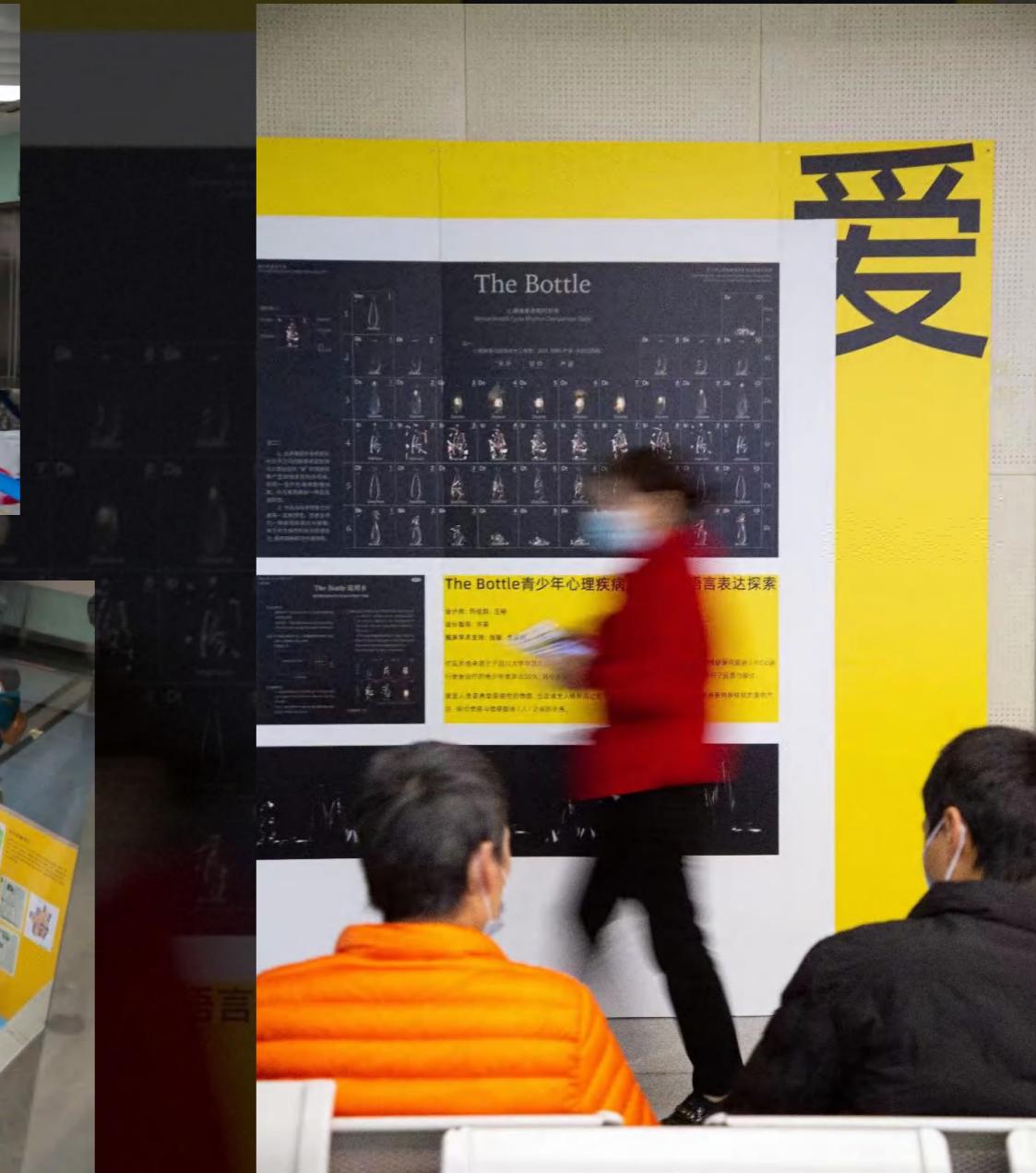
青少年心理 疾病成因 視覺語言表達 探索



扫码查看动态 ↑

作为客体的孩子在不同形态的“爱”下的成长会受到不同的影响，
从而成长为完全不同的个体

展览现场 | EXHIBITION SITE



“精神康复之路 – 艺术疗愈探索”跨学科实验艺术项目
四川大学华西医院 作品展览现场

“精神康复之路 – 艺术疗愈探索”跨学科实验艺术项目
四川大学华西医院 作品展览现场

PROJECT 4

「渴」 书籍设计

——梦的解析

“梦是愿望的达成”

梦是清醒生活的延续，所见、所说、所做与我们渴望之事物组成了我们的梦，梦会取自童年、取自近日、取自琐碎、取自过去的经历。在日复一日的白天，愿望与欲望无法延伸，得到压抑，在深夜或是清晨，在记忆深处的河流，潜意识漏进清醒记忆中的夹缝，本我在梦中得以复演。

本书以弗洛伊德的《梦的解析》为基点，书的内容为三人合作所得，三册书是不同作者的异梦，我们创作了书的层叠结构，将这些梦留存了下来。

2022.12-2023.3
中国设计之星 二等奖

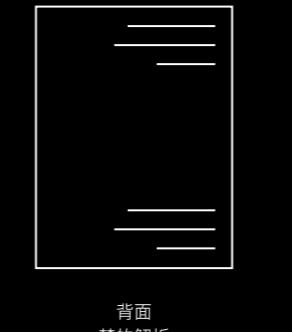


研究背景 | BACKGROUND

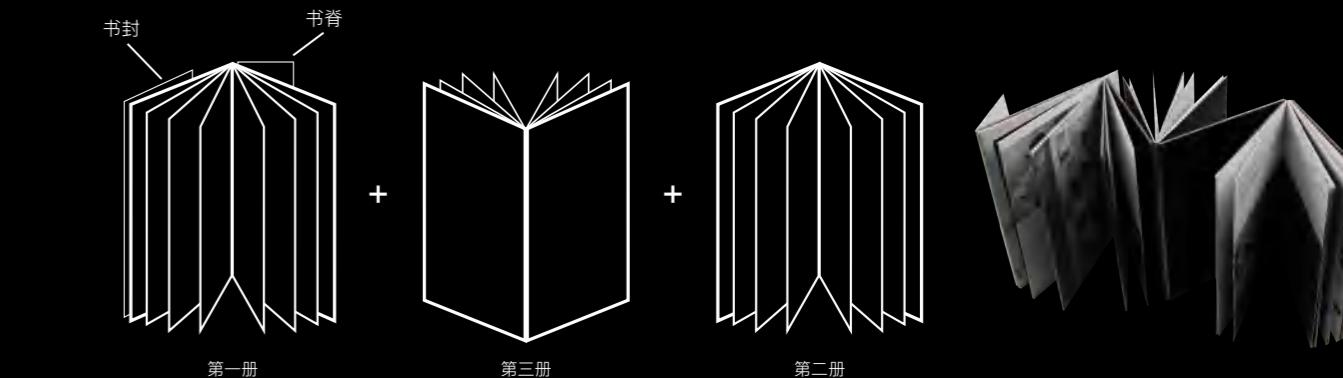
本书创作自 2022 疫情放开期间，刚放开的人们怀着对病毒的惶恐、对新生活的期待这两种截然不同的情绪度过惴惴不安的每一天，而我也是其中一员。由于生活处于一种紧张与微微焦虑的平衡中，我每天夜晚都会做一些情绪强烈的梦。出于这种疑惑，我阅读了弗洛伊德的《梦的解析》，书的精神分析法或许对解析实际梦有一定难度，但却引起了我对梦这一精神载体的深思，出于这些经历，我决定创作一本关于梦的书籍设计。

项目思路 | IDEAS

1. 书的内容为三人合作所得，三册书是不同作者的异梦，我们创作了书的层叠结构，将这些梦留存了下来。
2. 书中的图片是经过文字描述后通过 ai 生成并重新处理，每一个图片都是一个梦境，书以图像的叙事为载体，记录了在一段时期中复杂的梦境。
3. 每一个梦的背面为根据弗洛伊德书中理论对于梦类型的解析以及产生的原因。

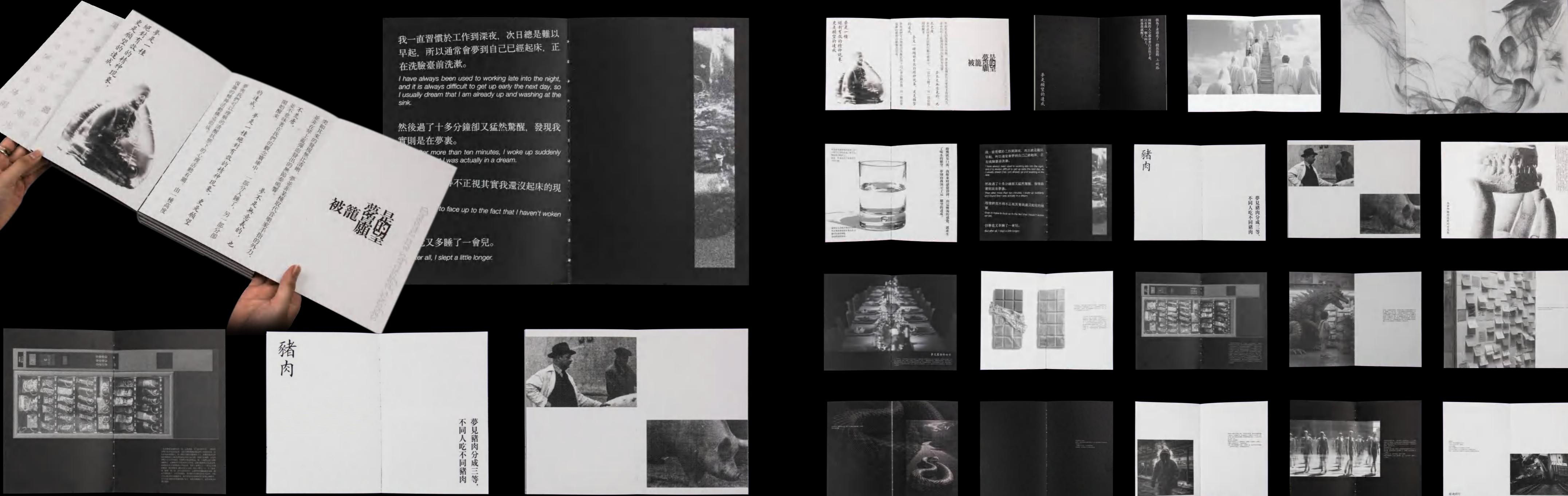


书籍结构 | STRUCTURE OF THE BOOK



书籍封面 | BOOK COVER DESIGN







PROJECT 5

可持续的

四川大学艺术学院 2023 届
视觉传达设计 / 动画
——本科毕业作品展

自行车是拥有环保、持续、健康等含义的一种人力器械。而在在交通便利生活方式追求效率的当下，却遭到了大量的闲置甚至于废弃，仅在宿舍楼下，就停放着百余辆被废弃的自行车。这种可持续—不可持续的对冲引发了我对于自行车的思考。
联想到 2023 年四川大学艺术学院的毕设主题“可持续”，我们收集了 2023 届视传毕业生的选题以及设计内容，总结出了一套对设计对象进行“解构 - 重构”的设计流程，并运用到了本次毕业展主视觉的制作中。

2023.5-2023.6
团队作品 王裕、陈景源、陈乐瑞
NCDA 全国高校未来设计师大赛 三等奖



研究背景 | BACKGROUND

2023 年，四川大学艺术学院以“可持续的某某”开展了毕业设计的讨论。“可持续”是一个开放性的试题，它并非一句空谈，而是需要生态、经济、社会多方面的协调、循环共生。那么，从一个设计师的角度来说，“可持续”意味着什么呢？可持续的生态、可持续的生活、可持续的文化……带着对可持续的疑问，我们也展开了新的思考。

灵感来源 | SOURCE OF INSPIRATION

我们的设计从一辆“废弃”的自行车出发，在 2020 年，我购入了一辆自行车，而在之后的两年中，由于出行方式不便等原因，这辆自行车最终被废弃，成为了校园中数量庞大的废弃自行车中的其中一辆。而在提到“可持续”这个命题之后，我想起了那辆废弃已久的自行车，于是，我将它推出来，以它为主体进行了一次“可持续”的设计。



提出疑问 | RAISE QUESTIONS

自行车作为人类发明的最成功的一种人力机械之一，它是由许多简单机械组成的复杂机械。从社会构成属性来说，它也同时拥有环保、持续、健康等含义。而我发现在投入使用的过程中，其符号性却在现代化生活中产生了一种新的悖论：作为一个低碳生活的象征，人们基于健康、环保的心理对其进行购买后，却有大量的自行车并未发挥它的使用价值，在交通便利生活方式追求效率的当下，自行车反而遭到了大量的闲置甚至于废弃，仅我所在的宿舍楼下，就停放着百余辆被废弃的自行车。这种可持续—不可持续的对冲引发了我对于自行车这一物品属性的思考。



探讨 | EXPLORATION

借助着这次可持续设计展的需求，我对于自行车这一物进行了拆解、分析、与重新组装并希望探讨：

1. 自行车本身的商品属性和使用属性，以及在商品经济社会中，人们出于环保的思想购买的，最后却未被充分利用的环保产品的异化与存在价值。
2. 同时围绕废旧的自行车这一主体进行再设计，探讨它的构成、来源、以及其进行再利用的可能性。



研究主体 | RESEARCH SUBJECT

对于单一主体来说，“可持续”这一目的是如何运作的？

自行车 ————— 事物（有待更新的事物）

分析零件 ————— 分析组成

拆解 ————— 解构

重新构成方案 ————— 设定重组方案

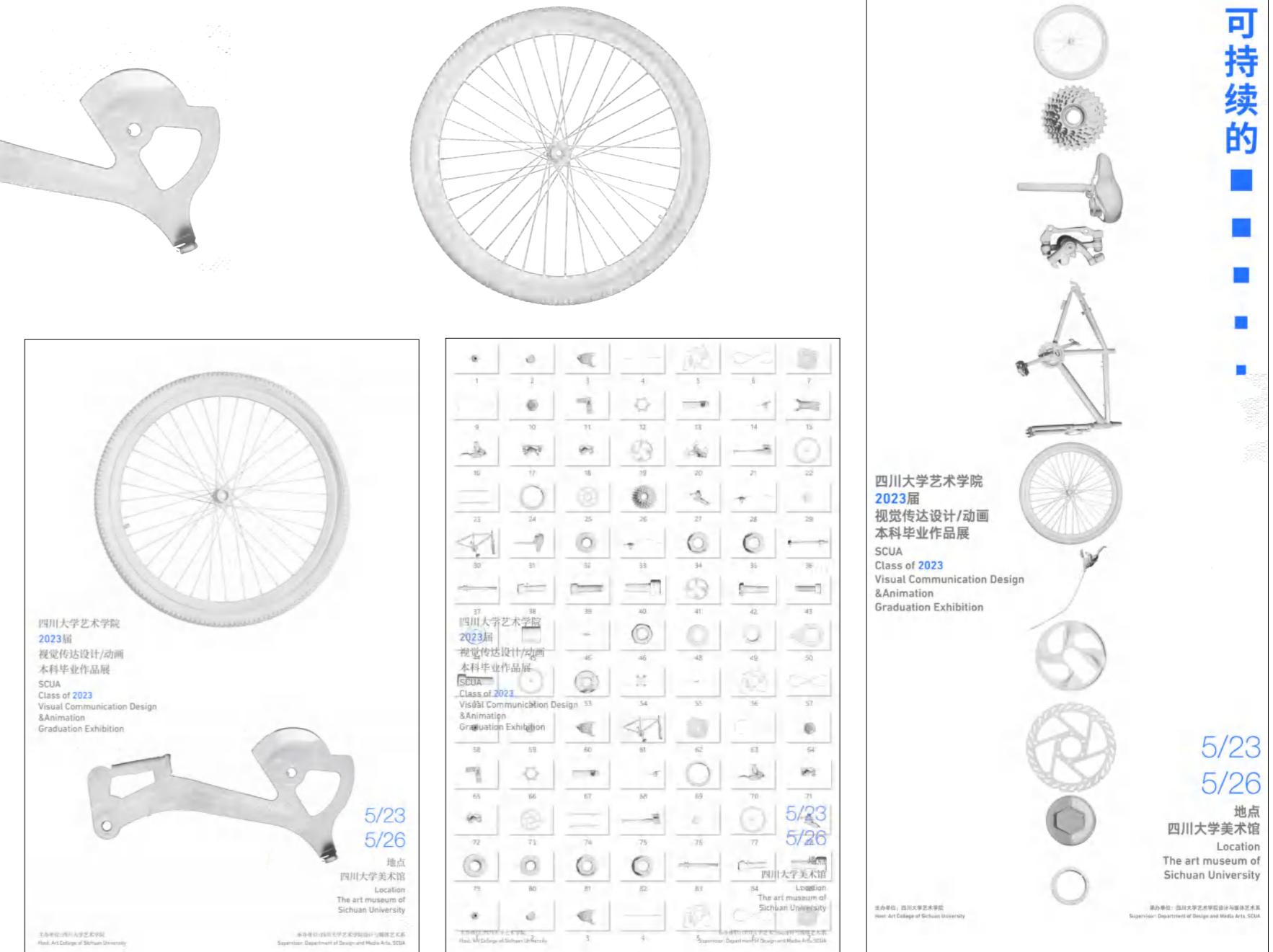
重组 / 再设计 ————— 优化

设计过程 | DESIGNING PROCESS



UI DESIGN

大小差距较大的零件组合在一起，打破自行车的固有形象，达到一种陌生



可持续的 ■ ■ ■ ■ ■

5/23
5/26

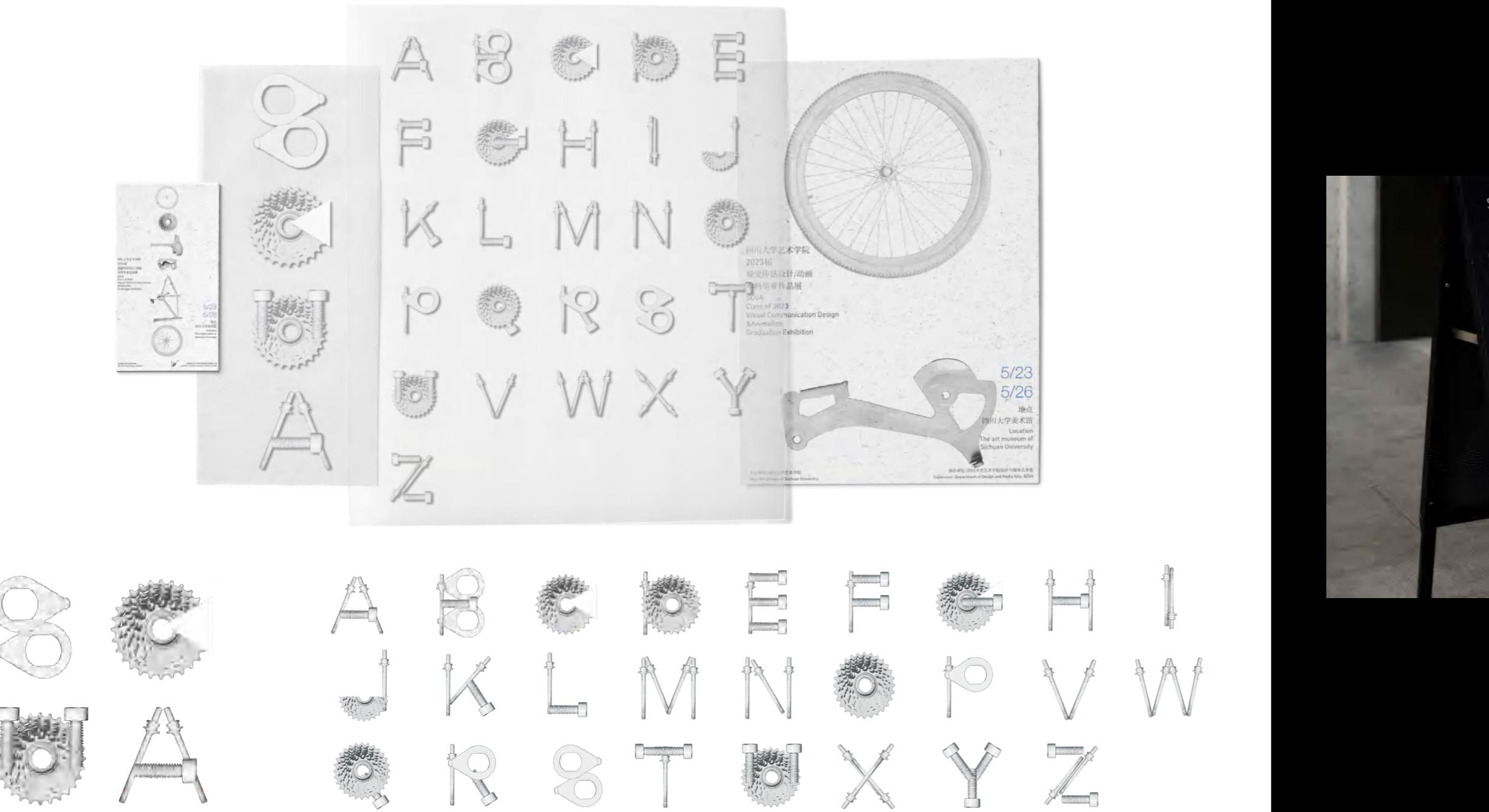
地点
大学美术馆

Location
museum of

艺术学院设计与媒体艺术系

Design and Media Arts, SQUA

字体设计 | DESIGN OUTPUT



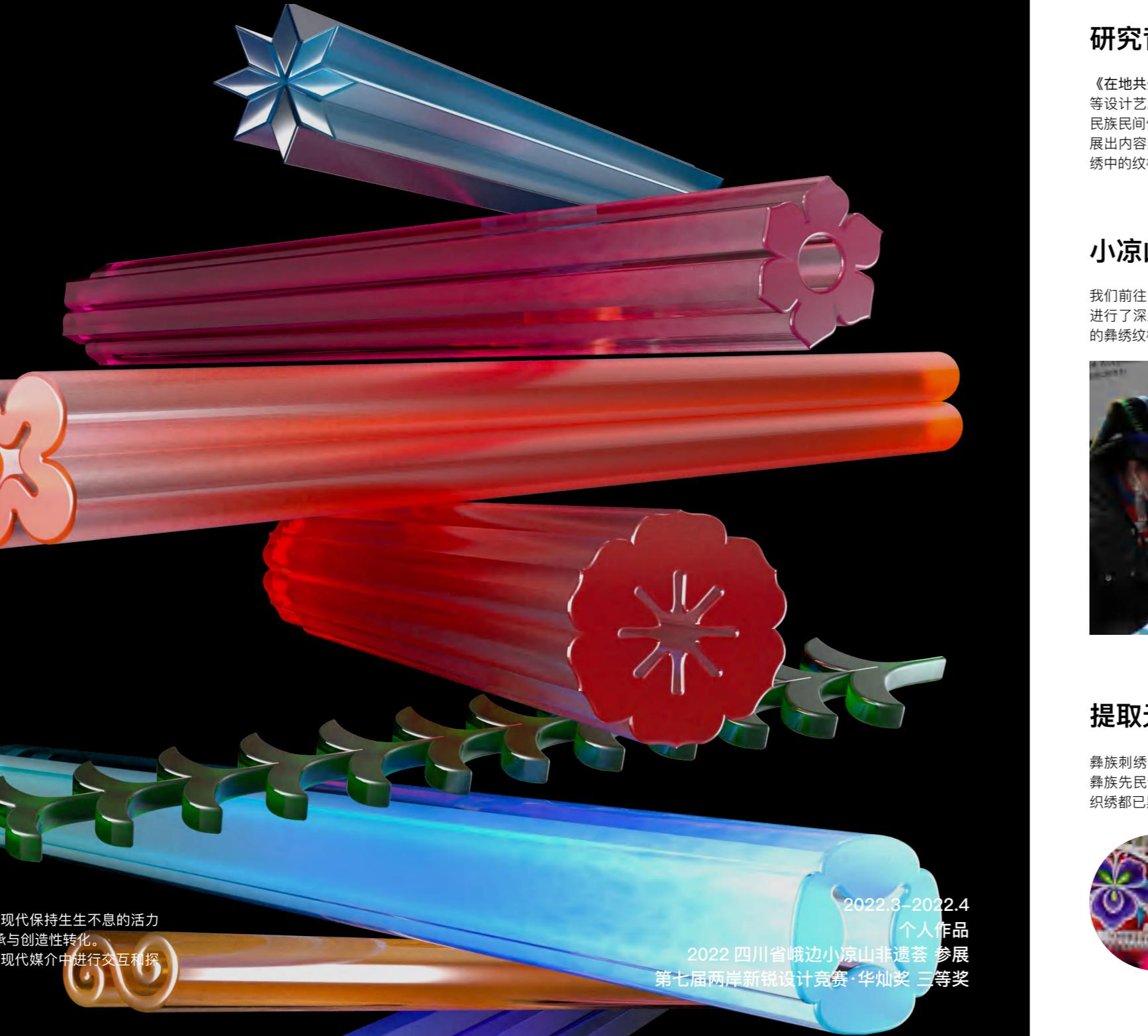
设计展示 | DESIGN SHOW



PROJECT 6

「在地共生」 ——传统装饰艺术图案设计 的应用研究

除了物之外，文化其实也可以进行可持续的发展，传统文化需要在现代保持生生不息的活力与历久弥新的发展力，便需要对优秀传统文化及工艺进行创新性传承与创造性转化。本次传统装饰艺术图案设计的应用研究，旨在讨论传统文化如何在现代媒介中进行交互和探索。传统文化也可以应用到现代动态、交互与时尚的表达。



2022.3-2022.4
个人作品
2022 四川省峨边小凉山非遗荟 参展
第七届两岸新锐设计竞赛·华灿奖 三等奖

研究背景 | BACKGROUND

《在地共生 – 传统装饰艺术与图案设计》课程成果展，旨在探索当代高等设计艺术教育与优秀在地传统文化的互融共生发展，并探讨优秀西南民族民间传统文化及工艺的创新性传承与创造性转化。展出内容主要是小凉山彝族刺绣的相关非遗文化改造，所以我以彝族刺绣中的纹样作为切入点进行主视觉的设计。

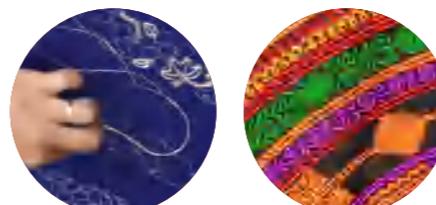
小凉山彝绣调研 | RESEARCH

我们前往了小凉山峨边自治州进行调研，对当地的习俗文化、传统公益进行了深入了解。在许多非遗工艺中，我选取了最具有代表性和大众性的彝绣纹样进行表达。



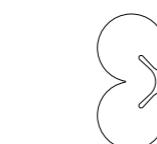
提取元素 | EXTRACT ELEMENT

彝族刺绣色彩艳丽，颜色主要以黑、白、红、黄、绿、蓝为主。黑色是彝族先民认为黑色是大地的象征，所以彝族人对“黑色”极为尊敬，许多织绣都已黑色背景为主，所以我在设计之中也采用了黑色作为主背景。



项目思路 | IDEAS

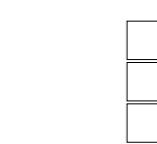
我挑选了数十种彝绣中的纹样，并将其再设计成便于表现的矢量图形，再将其3D化，制作了一套动态主视觉



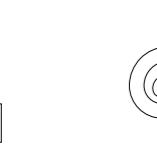
桃星纹
象征夫妻团圆



桃星纹
象征夫妻团圆



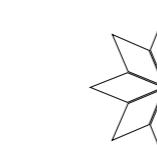
锅庄纹
向往幸福生活



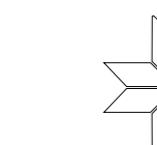
蕨笈纹
象征对火的崇拜



马缨花
象征兴旺与繁荣



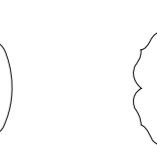
八角星纹
象征勇敢与爱情



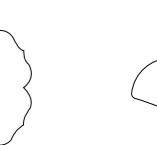
八角星纹
象征勇敢与爱情



山茶花纹
象征端庄圣洁



索玛花纹
象征对自然的崇敬

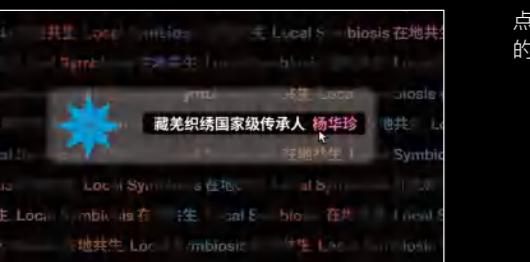


山茶花单叶纹
象征端庄圣洁

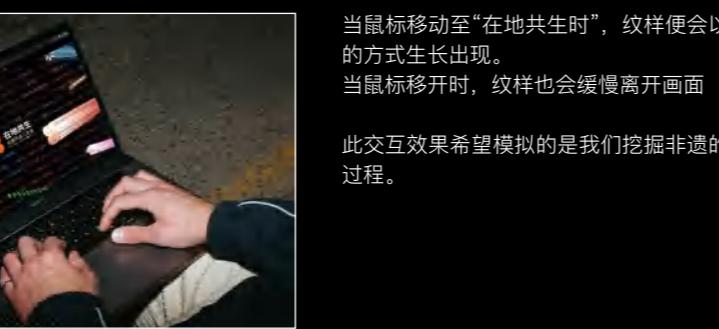


动态交互网页 | ANIMATED INTERACTIVE PAGES

针对非遗逐渐被遗忘、非遗传承人减少的情况，我制作了一个记录了非遗传承人名录的交互动态设计网站。网站以动态的形式模拟了通过新媒体交互挖掘非遗的过程。



进入网页时，只有主标题“在地共生”



当鼠标移动至“在地共生时”，纹样便会以动态的方式生长出现。
当鼠标移开时，纹样也会缓慢离开画面

此交互效果希望模拟的是我们挖掘非遗的动态过程。



展览现场 | EXHIBITION SITE



「获奖作品」

AWARD-WINNING WORKS

《远游》

2022.10

优胜奖
二等奖
入围奖

MCD 全国海洋文化设计大赛 2021
NCDA 全国高校未来设计师大赛
中国之星设计奖



《龙生九子》

2021.04

二等奖
二等奖
展览
优胜奖
优秀奖
入围奖
入围奖

第七届两岸新锐设计竞赛·华灿奖 2021
全国数字艺术设计大赛 2021
华为荣耀全球设计大赛（成都站）
中国纹藏设计大赛 2021
第三届礼纹样与包装设计大赛 2022
中国高校生肖设计大赛 2022
第二届东方创意之星设计大赛 2021



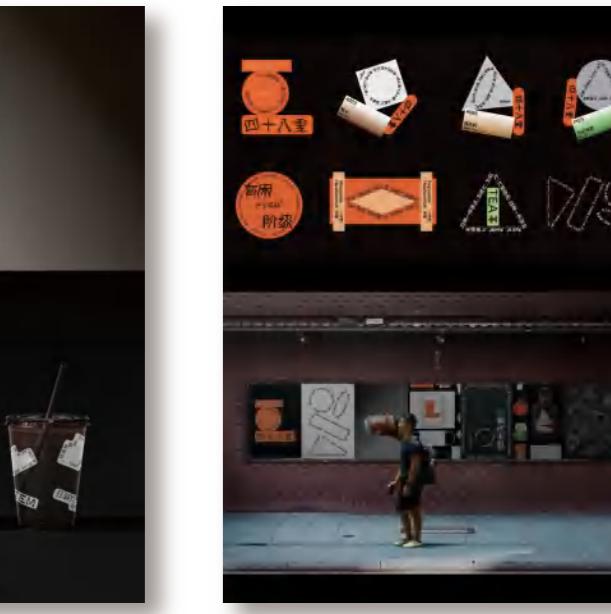
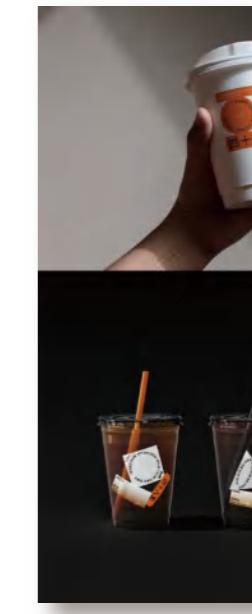
「四十八里」

——品牌设计

2021.10

三等奖
三等奖

第八届两岸新锐设计竞赛·华灿奖 2022
BICC 中英国际创意大赛



「Data Restaurant」

数据盛宴·数据餐厅

——概念设计

2021.10

入围奖
二等奖
铜奖
三等奖
三等奖

KTK 新埭强设计奖 2021
NCDA 全国高校未来设计师大赛 2023
第三届香港当代设计奖·秋季赛 2022
第八届两岸新锐设计竞赛·华灿奖 2022
CADA 日本概念艺术设计奖（大陆赛区） 2022





《八宝之诗》

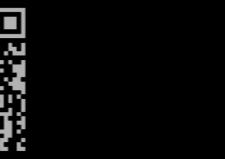
2022.03

第三届礼纸纹样与包装设计大赛 2022
BICC 中英国际创意大赛

优秀奖
三等奖

「商业案例」

BUSINESS CASE



Luxeto 动态设计

2022.09

动态宣传片设计

成都耀华糕点品牌设计

2023.10-2024.3

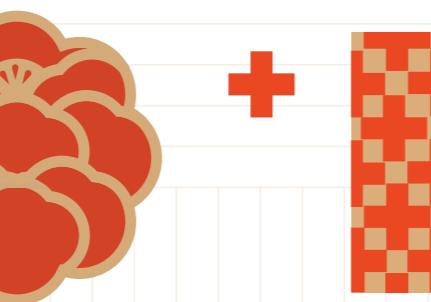
作为设计总监全程跟进品牌形象更新、旗下糕点包装再设计



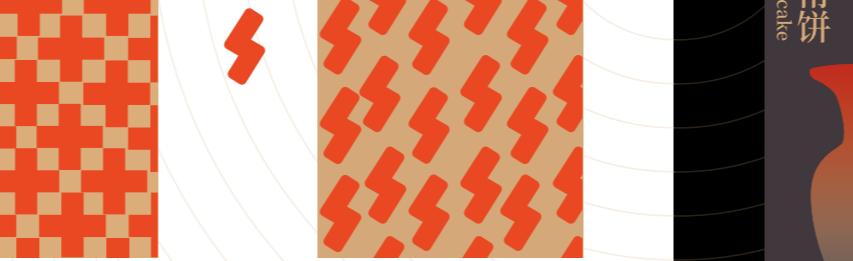
Logo再设计



Logo再设计



主辅助图形设计



包装延展图形设计



手作系列 Logo&辅助图形设计



耀华金
pantone729U

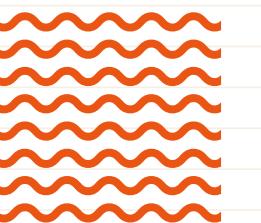
林檎红
R209 G66 B38

天水碧
R70 G167 B167

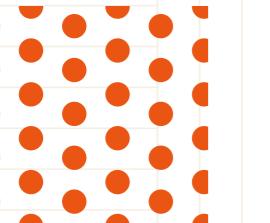
烟墨
R92 G79 B85

岫玉
R235 G238 B232

品牌色设计



酸



甜



苦



辣



咸



麻

部分包装



Thanks

Tel: 15116053750

Wechat: FFreyrr

E-mail: 2914205516@qq.com

