

Creativity

2026

New start

Try hard

FROM 齐娅宣的设计空间

你收到了一封“神秘”
邀请函

PORTFOLIO

作品集

你翻开了邀请函 ——

您好，欢迎打开我的视觉作品集。

这不仅是作品的陈列，更是视觉叙事思维的沉淀。每一页，你将看到一名视觉内容设计师的成长路径——从“捕捉瞬间”到“构建画面”的完整推演。每个项目都附有思考脉络：受众是谁、视觉挑战在哪、我如何应对、效果如何。

我想借一本可以“翻阅”的书，以从容的节奏，慢慢展开每个画面背后的策略与取舍。

感谢你的停留，愿这些内容值得你合上后仍有余味。





基础信息

姓名：齐娅宣
联系电话（微信同号）：18734182956
邮箱：notwood175@gmail.com
爱好：阅读、手绘、街舞、长跑



期望岗位：

视觉设计师

装备栏 (技能属性)



角色使用中

经历经验

教育经历：2023.07-2024.09 学院团总支宣传部主力干部
负责撰写图文公众号、拍摄、培训新生
实习经历：2025.07-2025.09 小红书图文运营
2025.09-2026.05 视觉传达设计培训班助教

获奖情况：第十四届NCDA未来设计师湖南省三等奖、第十六届大广赛省级优秀及国家优秀奖
第十届湖南公益广告大赛三等奖、“益阳印象”文旅大赛校一等奖、
职业规划大赛校赛一等奖

自我评价：性格开朗坚韧，团队融合力强，尤擅高情商沟通与临场应变，善于将情感化洞察淬炼为温暖而理性的表达，让每一次交流都产生深度连接。



项目目录



IP设计

01



UI设计

02



插画海报设计

03



其他项目

04



前方出现了命运的轮盘，轮盘转动出现设计世界 ——

第一部分

IP设计



小芯狐和它的奇幻世界

基于品牌IP的二创设计

INTRO 项目简介

项目对XPPen原有IP形象进行“福瑞”风格二创，以更贴合年轻审美与游戏奇幻调性，形成《小芯狐的奇幻世界》的角色基础，赋予品牌IP更强的亲和力与视觉辨识度



用户画像

年龄：18-25岁

兴趣：游戏、二次元、潮流文化

视觉偏好：高饱和色
拟人角色
情绪化表达

用户需求：情感陪伴
个性表达
社交传播



二创IP



年轻化视觉策略



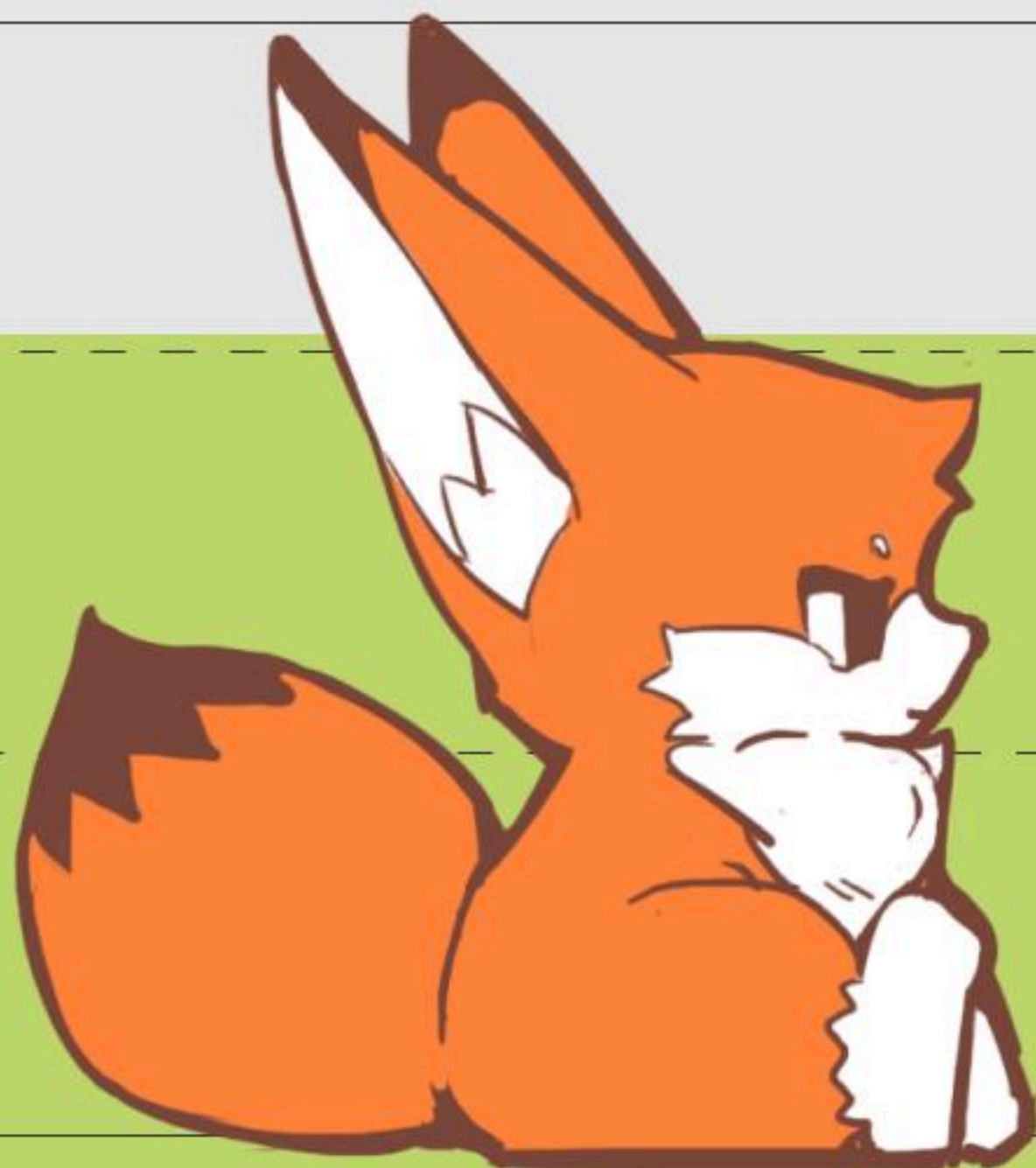
二创要点

- 融入“福瑞”风格——具有动物特征的拟人化角色，契合Z世代审美趋势
- 增强角色情感吸引力，精准触达年轻用户群体。
- 手绘漫画风格作为整体视觉语言

我的三视图



正面



侧面



背面

我的表情包



我的场景



我的动作延展

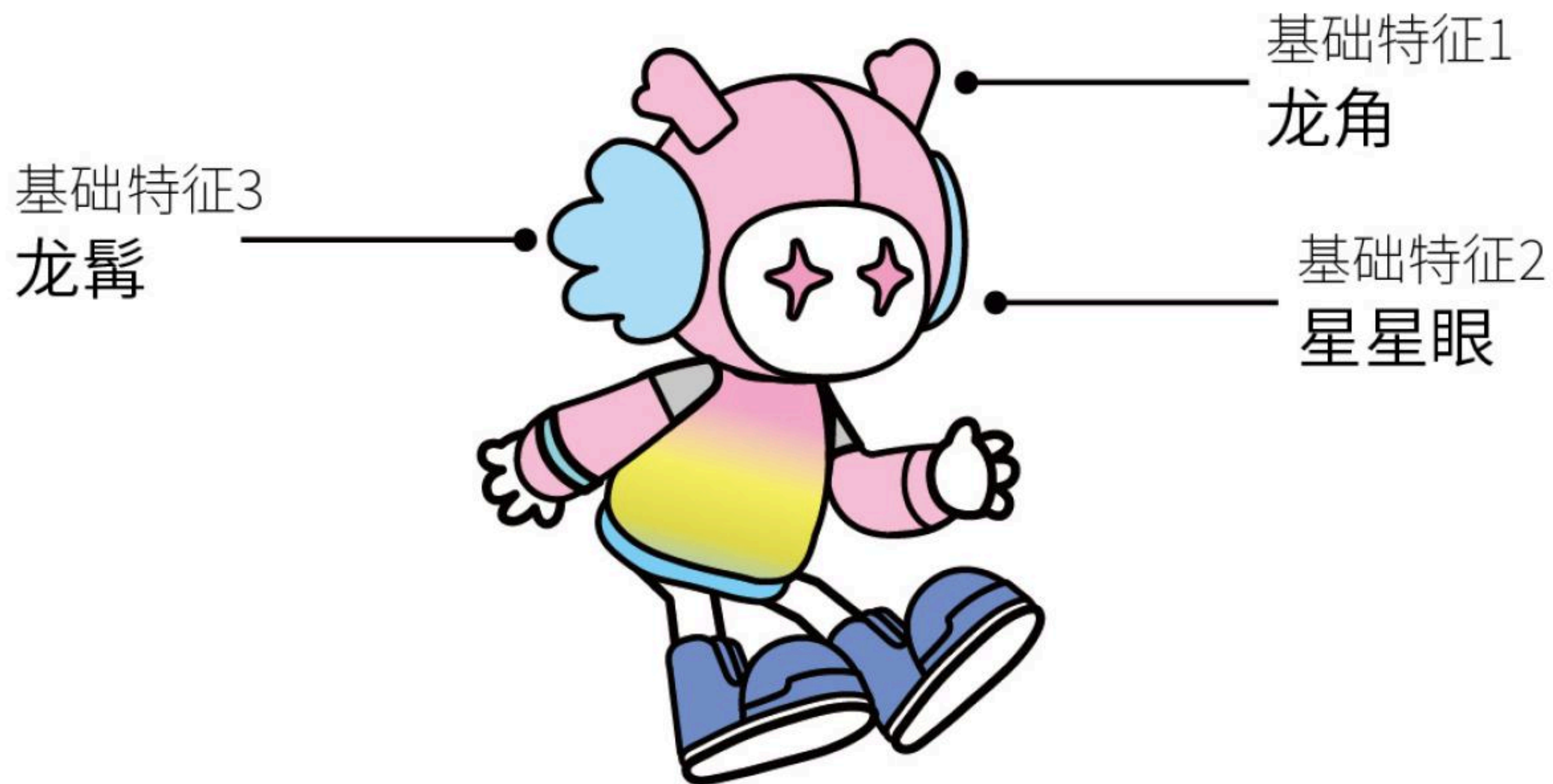


我的实物应用



三福IP的表情包设计

SANFU 三福





好烦躁



好开心



好兴奋



好忧郁



好平静



好心动



好伤心



好累啊



好生气

三福IP的表情包应用

SANFU 三福



emo “搭” 案券



第二部分

UI设计



把饭做好
而不是 被饭坐好



爱美味

爱美味是一款以“情绪陪伴”为核心的做饭App，专为完全不会做饭的人群设计。通过IP角色陪伴、步骤级引导、防呆提醒与游戏化激励，降低新手下厨的焦虑感，让每一个人都能从容做出第一道菜。

INTRO

项目简介

爱美味App以番茄橙与奶油黄为主色，塑造温暖食欲的视觉基调。大透视插画贯穿引导页与核心流程，IP角色“小爱”正面陪伴、“蛋宝饭”辅助提示，传递“一起做饭”的陪伴感。界面采用圆润卡片与清晰层级，聚焦口令交互、步骤级计时与防呆提醒，配合三颗星成就系统，让新手在温暖、高效的界面中完成从焦虑到成就的烹饪体验。

IP设计



姓名：蛋宝饭

性格：对于不懂做饭的新手爱捣乱，但是在做饭熟练的人眼里是乖宝宝

爱好：蛋宝饭最喜欢人类做出来香香的美味食物。

三视图



制作过程（思考路径）



色彩规范

FF5424

F88631

F6AF44

FEDB3A

97D149

界面展示

引导页情感化插画设计



具象化表现做饭的“很糟糕时刻”，引起人们的共鸣链接。
再用标语“把饭做好，而不是让饭坐好”完成从共情到行动的温柔转折。

首页层级分明清晰



“今日推荐”大卡片突出每日精选，下方内容区按需推荐，层级分明清晰。蛋包饭IP陪伴始终。



步骤级陪伴设计



小爱正面对用户，蛋宝饭辅助提示，将每一步转化为有陪伴、有安全感的互动镜头。



全部页面展示



第三部分

插画海报设计





插画海报目录

#系列插画《千年运河话人间》

#动态插画《年味拾遗》

#系列海报《年味拾遗》



五关视觉详解

从观看到参与，让文化内容通过动作被理解、被记住

01 对话

02 地图

03 答题

04 抽签

05 拼图

01

DIALOGUE / 对话

穿越式拟态对话

点击预设问题，由角色第一人称回答

选择问题 点击发送 逐条回复

由近及远的景深构图：前景为年轻化夫妻角色，中景点缀春秋旗幡与运河水源，远景勾勒河道轮廓。

02

MAP / 空间

城市热点地图

滑动缩放地图，点击沿线城市标记

滑动地图 点击城市 弹出名片

流线型水流从画面底部蜿蜒穿过，层叠包裹住航行中的船只与远方海岸线，形成流动的视觉引导。

03

QUIZ / 挑战

问答解锁剧场

选择答题，以动画与原声作为奖励

选择作答 全部正确 剧场解锁

近中远三层递进构图。近景以水波纹理铺底，中景为戏子以手拨开帷幕的瞬间姿态，露出后方戏台与《牡丹亭》演出现场，远景衬以层叠山峦。

04

LUCK / 随机

随机签文反馈

点击角色，体验摇签动画与随机结果

点击角色 摇签动效 生成签文

妈祖居于画面一侧，双手轻托一艘小船于掌心，形成庇护的视觉符号。远处水流与莲花向中心聚拢漂浮，鱼儿与妈祖同以温柔目光注视掌中小舟。

05

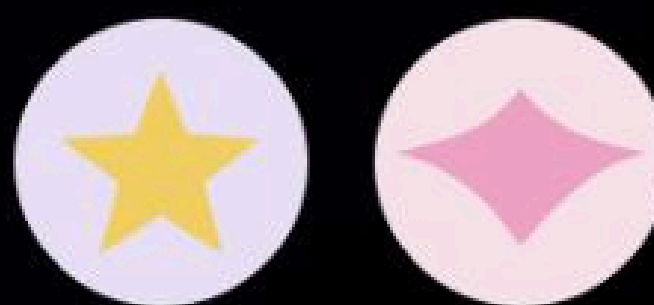
PUZZLE / 组合

拖拽组合画面

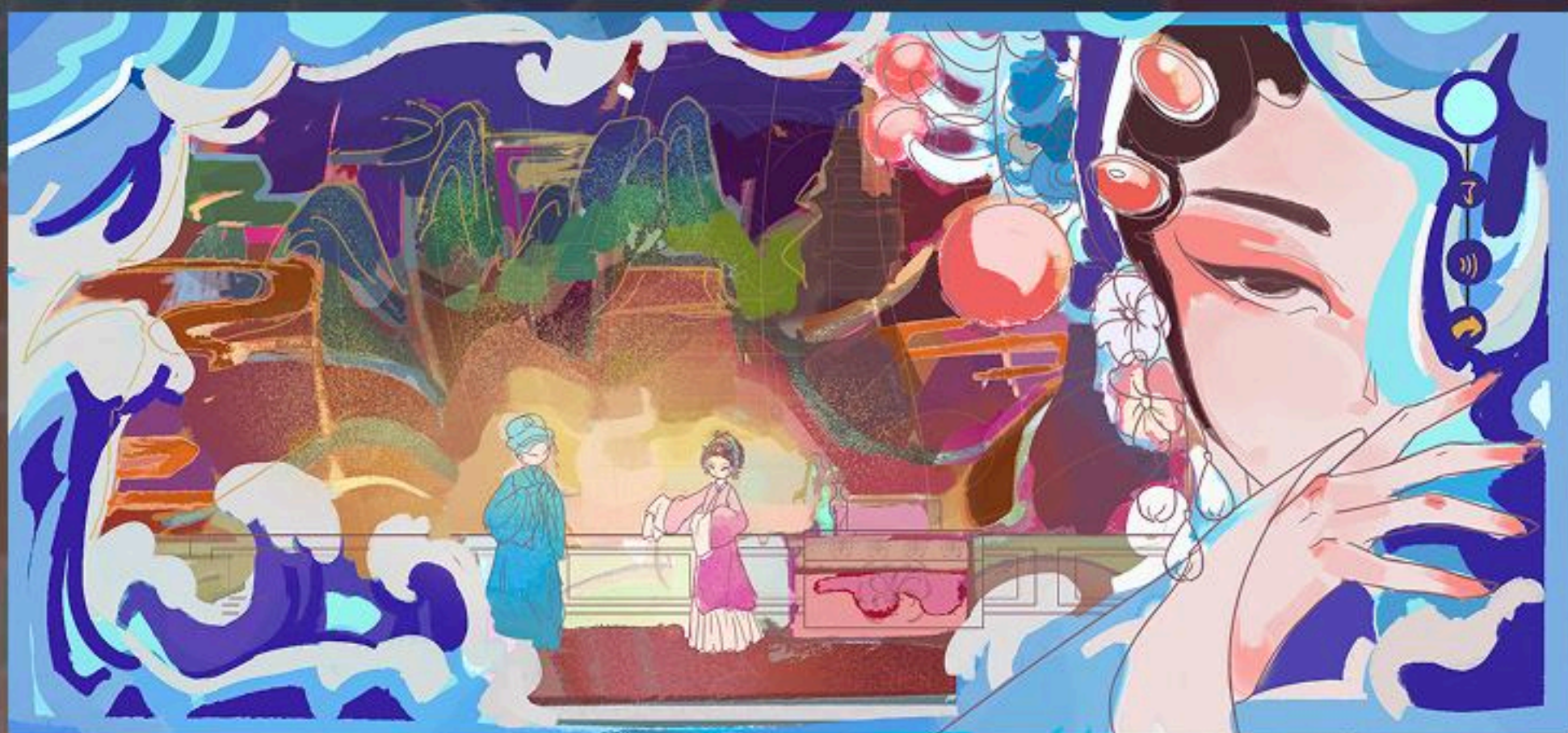
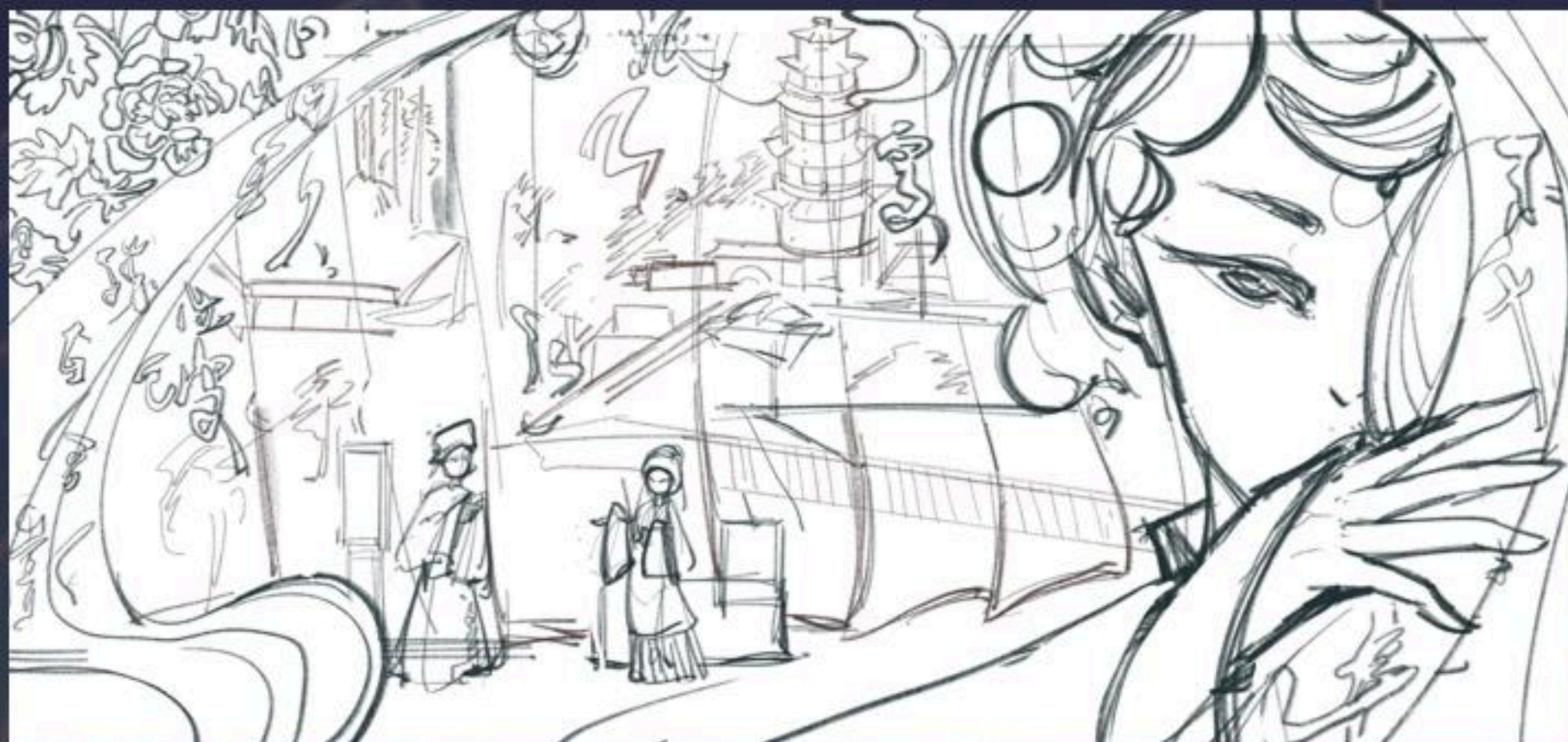
碎片归位，以震动和音效完成反馈

拖拽碎片 震动音效 完整画面

采用横向全景构图：运河两岸矗立桥梁与错落房屋，暖红灯火与冷蓝光交织晕染，营造万家灯火的温馨夜景。



制作过程示例



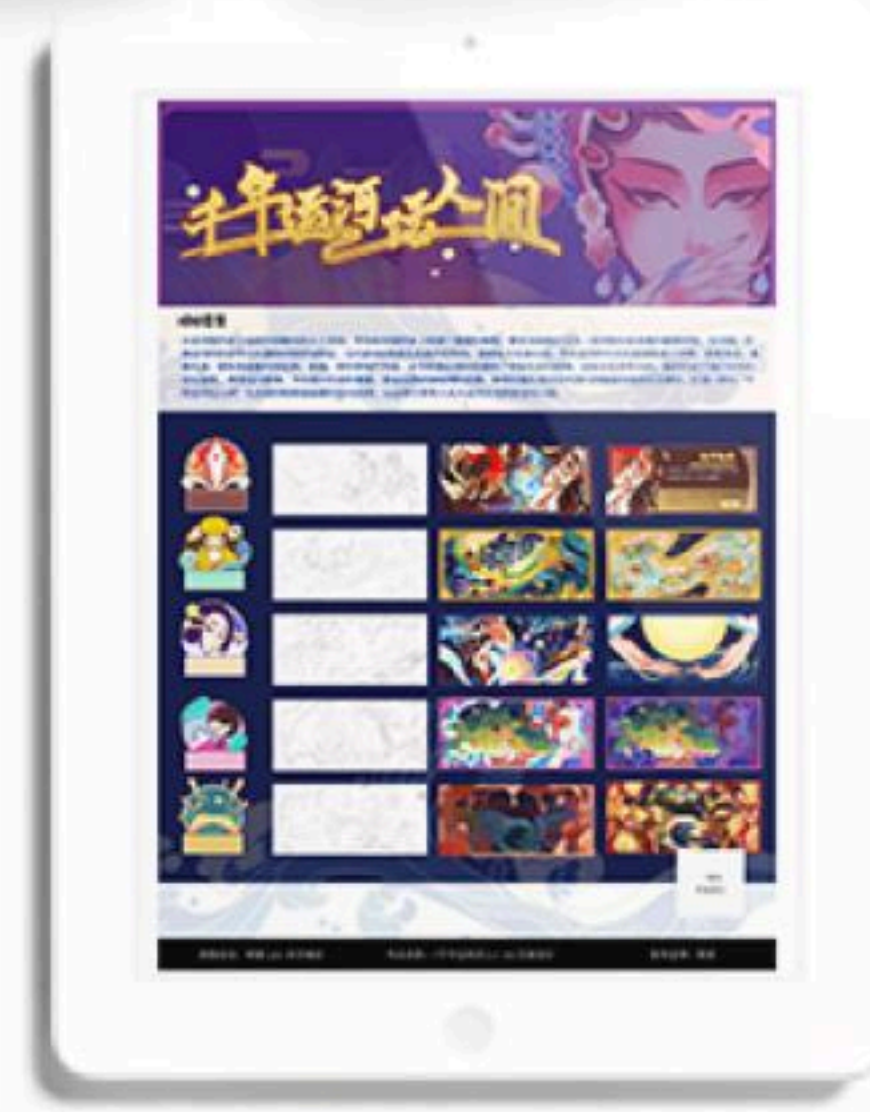
周边物料包装



镭射票设计



其他周边设计



动态插画《年味拾遗》

设计说明

“年味拾遗”动态海报，以数字动态拾取渐逝年俗。画面中央，老戏台上戏曲角色以逐帧动画细腻演绎，水袖轻扬，成为视觉核心。台前小人痴痴仰望，是回望年味的目光。背景庙会长卷中，叫卖的摊贩、围坐看客、锣鼓队与舞扇者皆微动处理，衣角轻摆，如记忆呼吸。整体红蓝黄色调滤去浓艳，浸染夕阳西下的金黄，如水粉褪色，透出淡淡回忆质感。动静之间，拾回暖融旧时年味。



庙会繁华人似潮，喧声笑语入云霄。
摊前货满琳琅处，戏子歌欢舞步摇。

庙会繁华人似潮，喧声笑语入云霄。
摊前货满琳琅处，戏子歌欢舞步摇。

系列海报《有为青年》



设计说明

《有为青年》系列海报，分别从过去、现在、未来三个角度讲述有为青年的前进历程、盛世成就青年，青年不负时代。”新时代青年生逢盛世，我们应当感受现在，拼搏未来，传承过去，趁年轻在自己所处的时代条件下谋划人生、创造历史 唯有勇于面对时代挑战，敢想敢拼。该项目获得第十届湖南公益广告大赛三等奖。

第四部分

其他项目





其他项目

#css网页设计

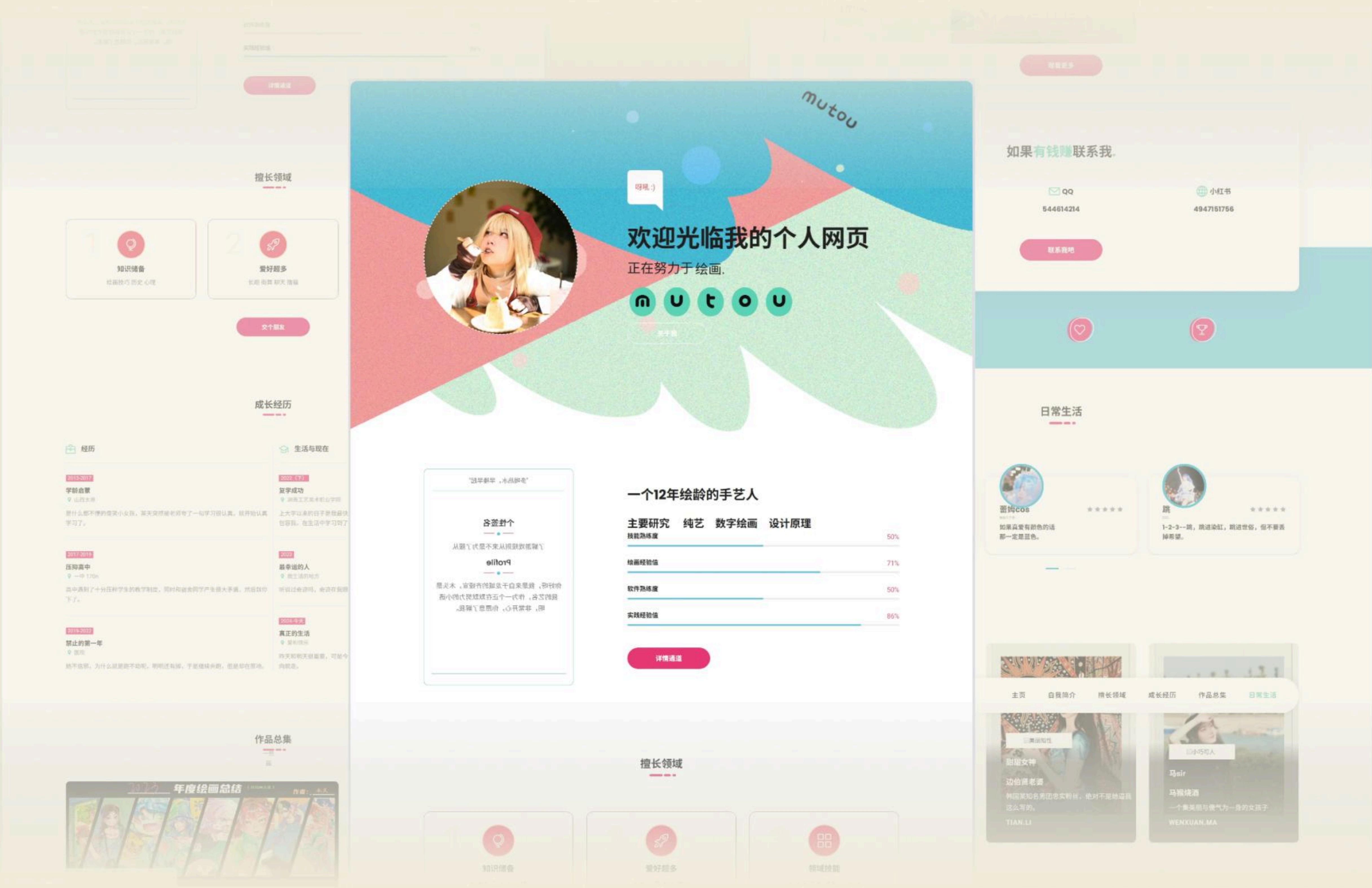
#H5游戏设计界面

#个人插画练习

INTRO

项目简介

这是一个基于个人手绘风格的作品集网页设计项目，使用AI帮忙制作而成。灵感来源于用户上传的个性档案截图。页面采用柔和暖色与涂鸦感边框，融合了技能进度条、经历时间线、兴趣标签等模块，视觉上自由松弛、略带俏皮，同时保留清晰的信息层级。整体设计旨在用温暖、手感的数字语言，展现创作者多元身份与成长轨迹，适合艺术家或个性创作者的线上名片。项目约100行CSS代码，风格鲜明，适配移动端与桌面浏览。





制作过程：找出自己想要的双面翻转节奏，用一句话描述给AI（比如“像翻书一样带弹性”），AI自动生成CSS 3D变换与缓动函数。我微调透视距离和过渡时长，让手感更跟手，最终定格成丝滑的翻转卡片。

岁时有色

——基于二十四节气与中国传统色文创设计

设计说明

本作品以“二十四节气里的中国色”为主题，将传统色彩与节气中的自然植物、人文习俗相结合。通过手绘提取24个节气具有代表性的植物、器物与人物动作，并以三种节气色彩进行视觉表达，形成24张可自由组合、粘贴的节气小画。同时设计春、夏、秋、冬四张季节背景板，以天青、水碧、秋香、月白等低饱和色彩构建四季氛围。用户可根据喜好自由拼贴，让传统节气文化从静态知识转化为可参与、可创作的视觉体验。

插画设计



元素设计



文创延展



项目概述

心理学互动体验 / 自我成长

“看见心理困扰，也看见改变的可能”

用体验式互动，让心理学理论走进日常生活

移动端H5

叙事疗愈

心理教育工具

设计说明

《莫莫今天想变成人类》是一个以创伤疗愈为主题的交互叙事作品。用户通过点击、长按、拖拽、滑动等轻交互，陪伴主角走过月台、工厂、森林、高塔四个心理场景，在体验中理解耗竭、认知偏差、完美主义、模仿疗愈等心理概念，最终完成一张可带走的“心理地图”。

灵感来源

在阅读《身体从未忘记》《不原谅也没关系》《创伤与记忆》等心理学书籍后，我注意到创伤相关的心理机制虽然被清晰描述，却很难被没有亲身经历的人真正理解。我希望用交互叙事，让这些抽象概念变得可感知、可体验。

用户定位



自我探索者

安全入口

兴趣学习者

探索体验

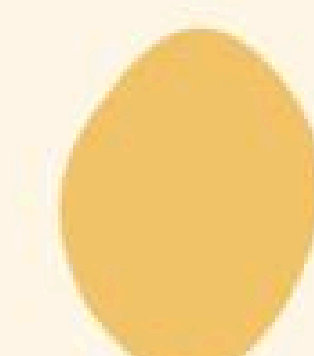
共情理解者

减少误解

发现问题

0

直观理解



如何让抽象的心理概念被直观理解？

0

安全体验



如何在移动端创造安全、可掌控的体验？

0

主动参与



如何让交互本身成为疗愈动作，而非负担？

背景理论

理论来源于心理学与创伤疗愈领域的研究，融合认知、情绪、关系、身体与发展等维度，为作品提供理论支撑与叙事结构。

Freudenberg, 1974 | 依恋理论与创伤 | IFS (内在家庭系统)

身体记忆 | 发展心理学 | 共情与人际关系

创伤与记忆

0

1

不原谅也没关系

0

2

IFS自我疗愈法

0

3

身体从未忘记

0

4

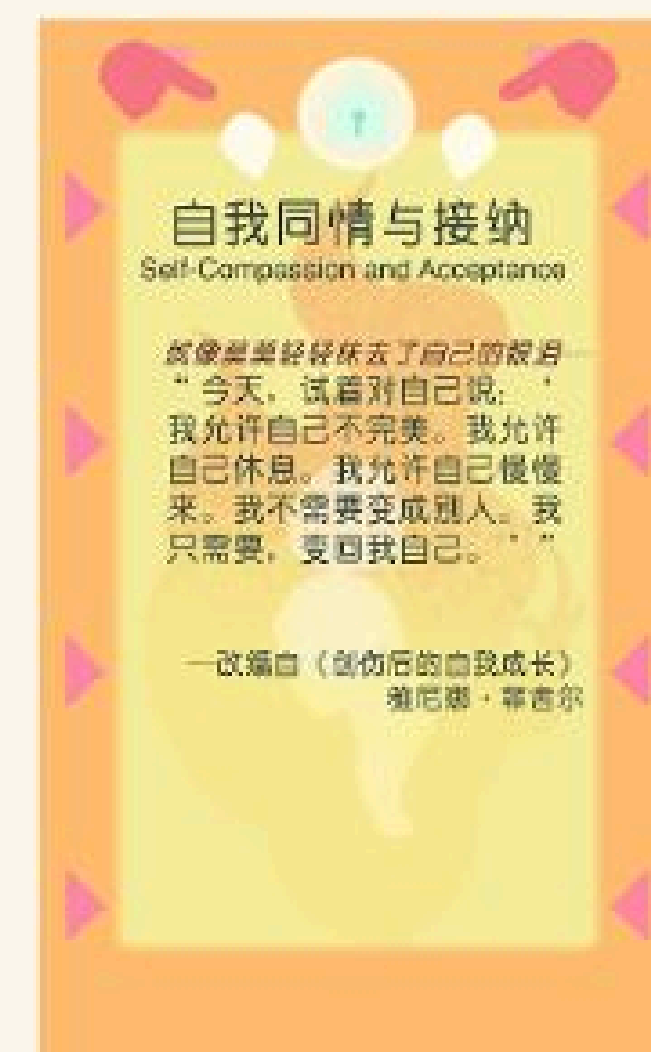
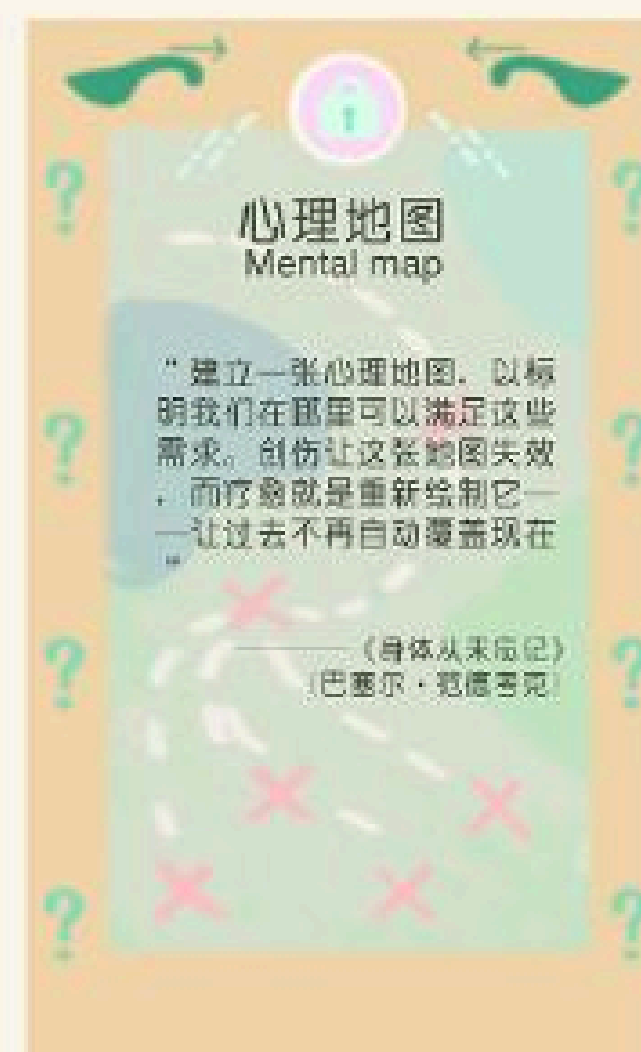
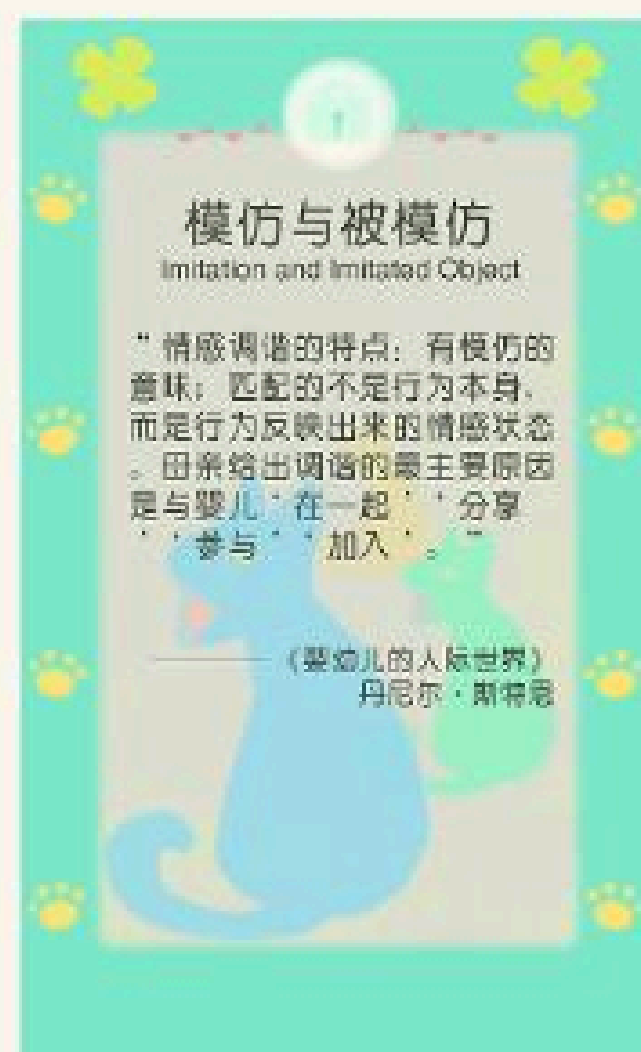
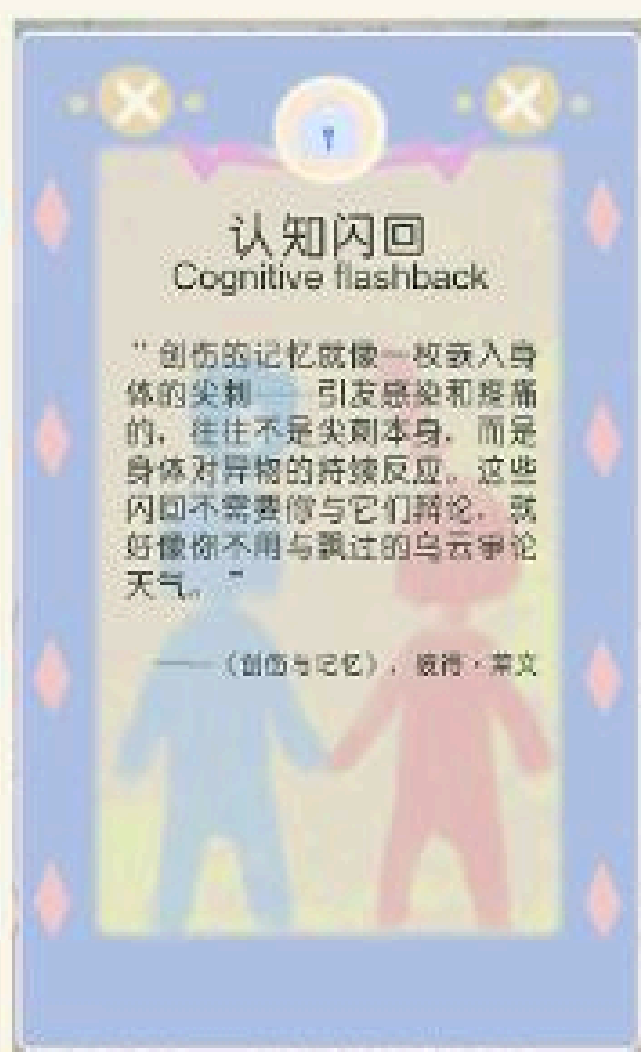
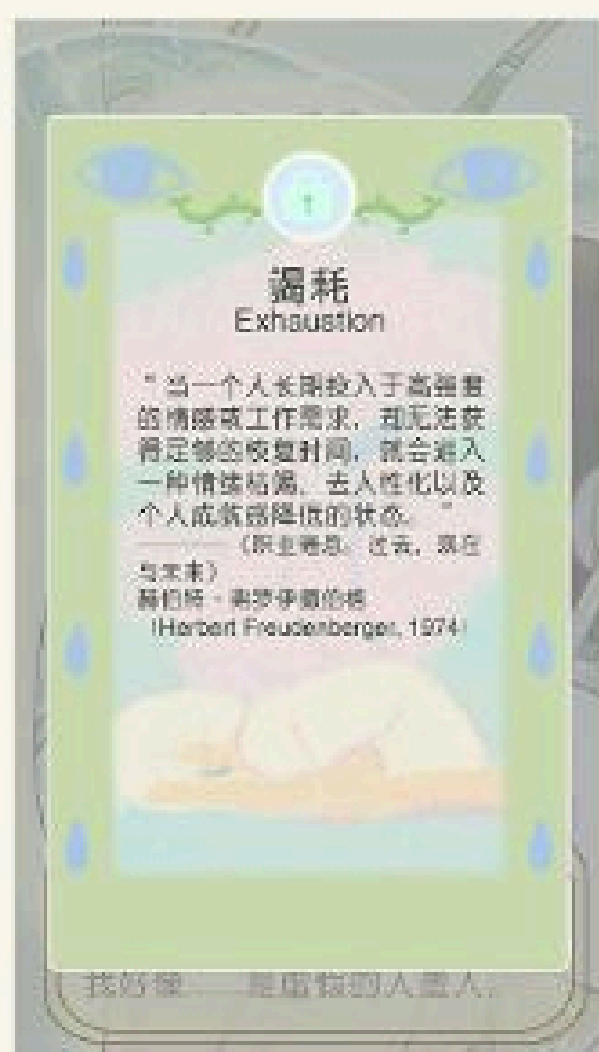
婴幼儿的人际世界

0

5

场景与叙事体验

SELECTED INTERACTIONS



学习与自我转化



认知重构



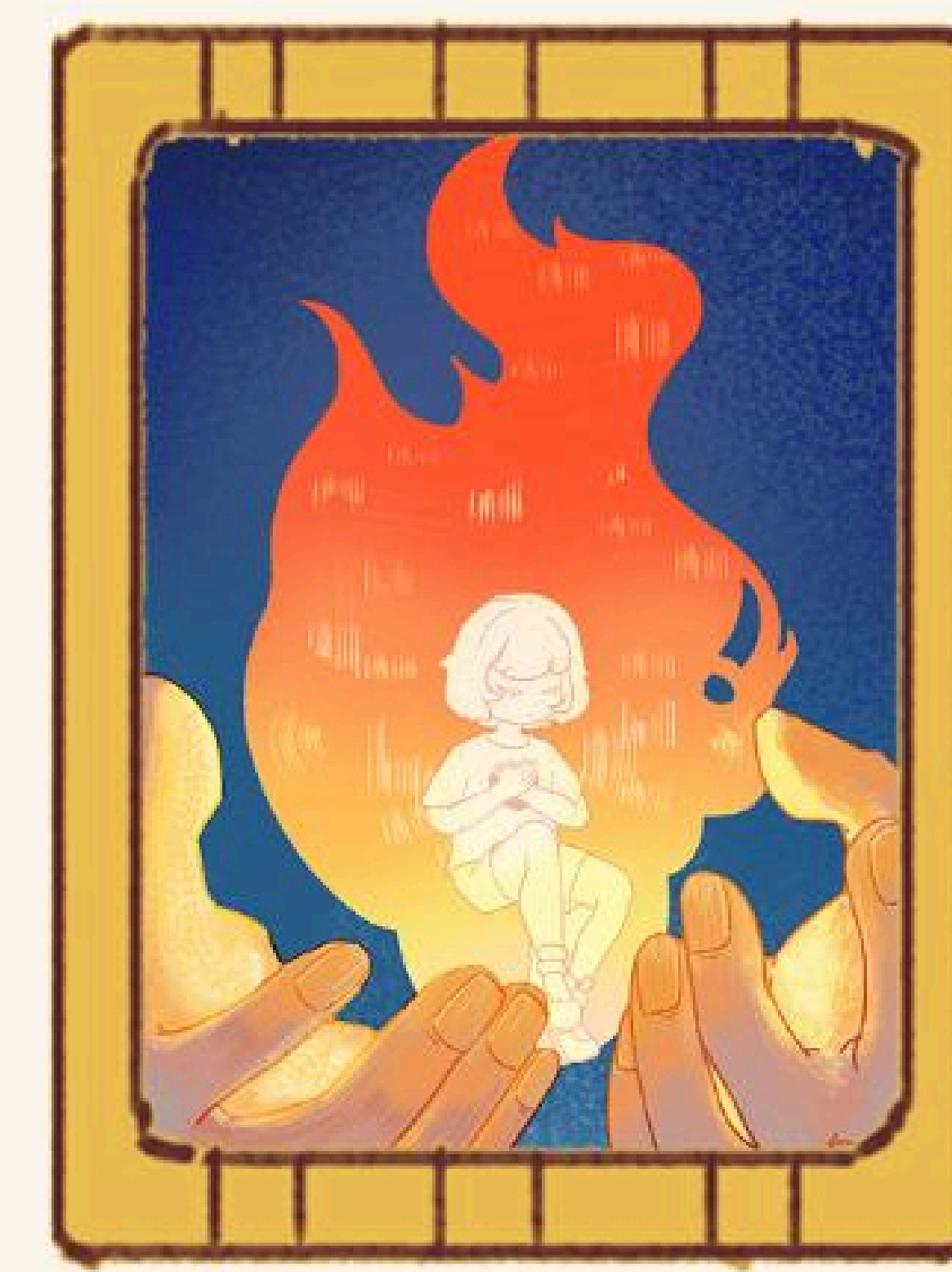
模仿与被模仿



思维混淆



与自己对话

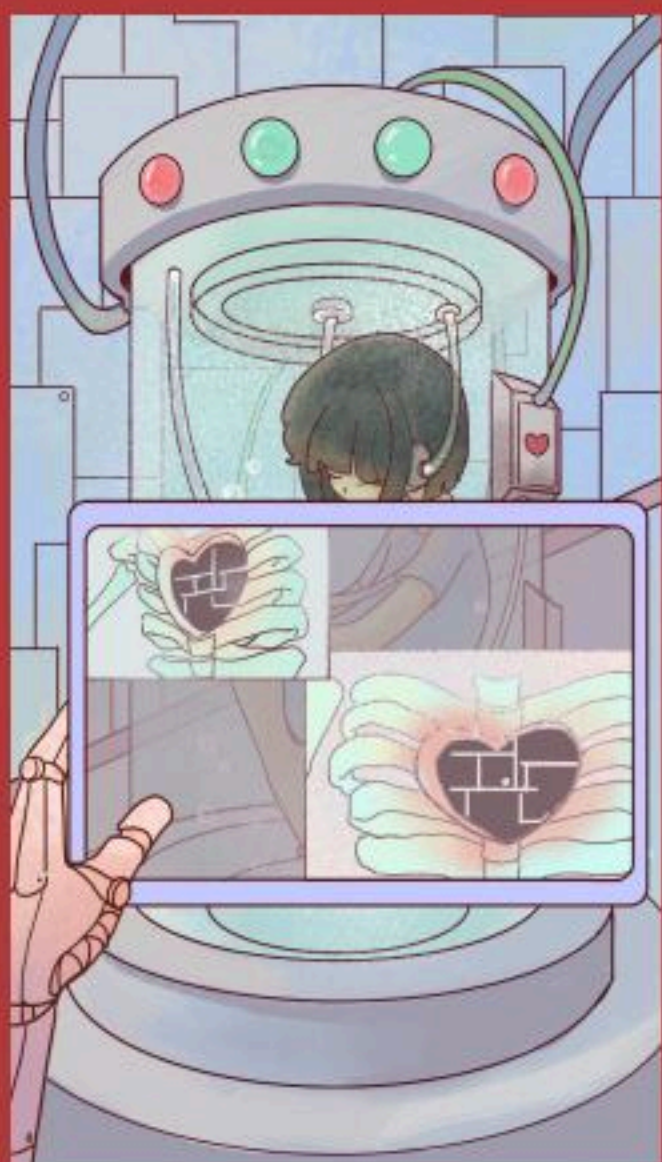
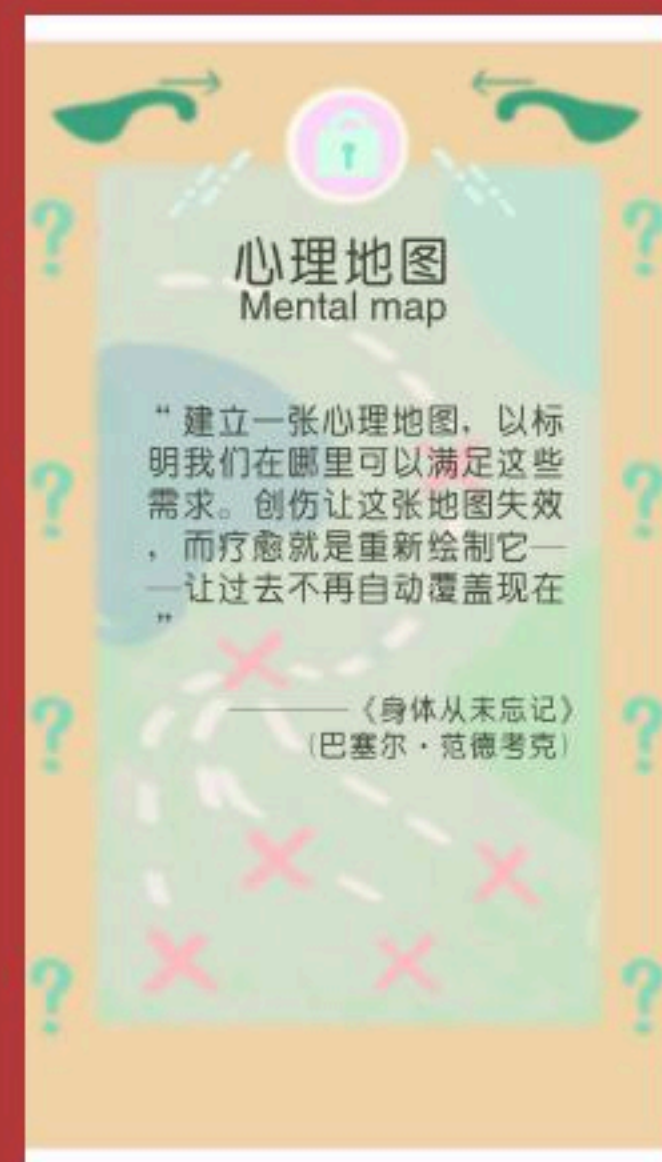
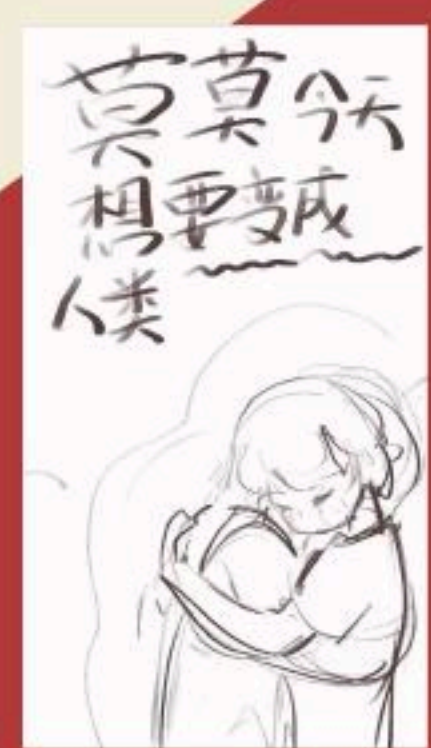
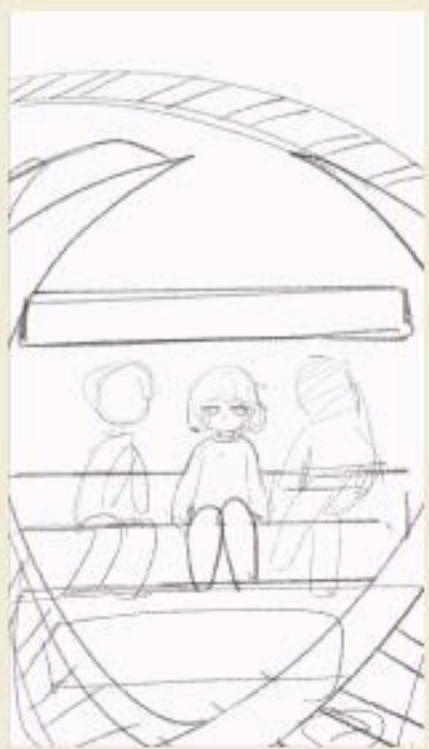
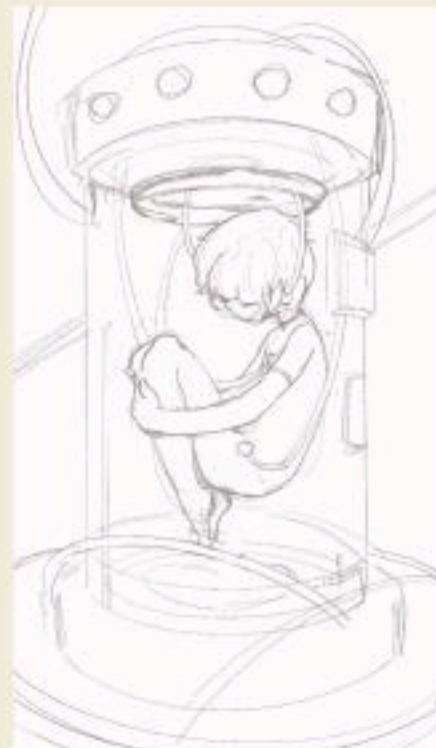


接纳与自我关怀

绘制过程

成图

草稿



个人插画练习





Thanks for watching

2026

