

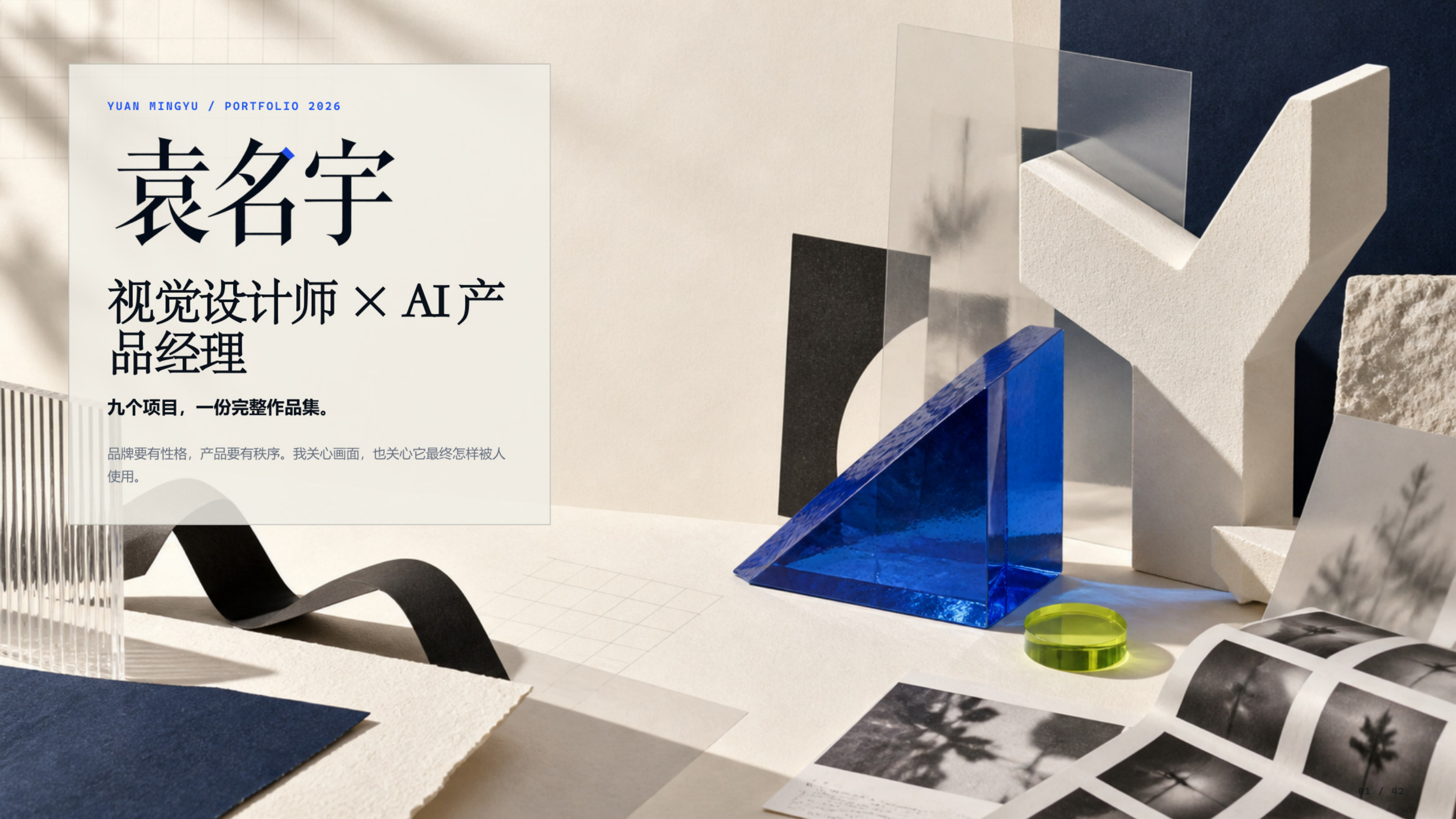
YUAN MINGYU / PORTFOLIO 2026

袁名宇

视觉设计师 × AI 产品经理

九个项目，一份完整作品集。

品牌要有性格，产品要有秩序。我关心画面，也关心它最终怎样被人使用。



袁名宇

看见画面，
也看见问题。

我喜欢把事情
做得清楚、好看、能用。

做品牌时，我会追问它为什么长成这样；做产品时，我会追问人下一步该做什么。不同岗位，归根结底都在整理信息、建立秩序，再把判断交给画面。

VISUAL

品牌视觉、编辑系统、AIGC 叙事

PRODUCT

信息架构、流程设计、Agent 协作

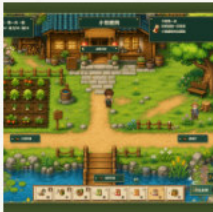
WORKING STYLE

先查清，再画细

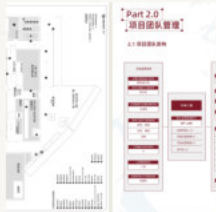
BASE

可接受调剂

先翻一遍。



01
山间小馆
游戏系统 · 世界构建 · UI/UX



02
DP LAB / T2M
编辑系统 · 品牌传播 · 413 页



03
四套 YAMMY 品牌
品牌系统 · IP · 包装 · 空间



04
禾小宣
AI 产品 · 信息架构 · 可信发布



05
禾小星
交互测试 · 角色系统 · 个性反馈



06
兰亭墨仙传
AIGC 叙事 · 角色设定 · 影像



07
禾小聘
求职 Agent · 流程 · 证据链



08
之茶
国潮插画 · 六种风味 · 系列资产



09
冲锋衣广告
分镜 · 拍摄 · 后期制作



PART 01 / VISUAL DESIGN

画面先说话。

游戏、编辑、品牌和影像。先把气质立住，再让每个细节回到同一条规则里。

一间小馆， 几畦菜地。

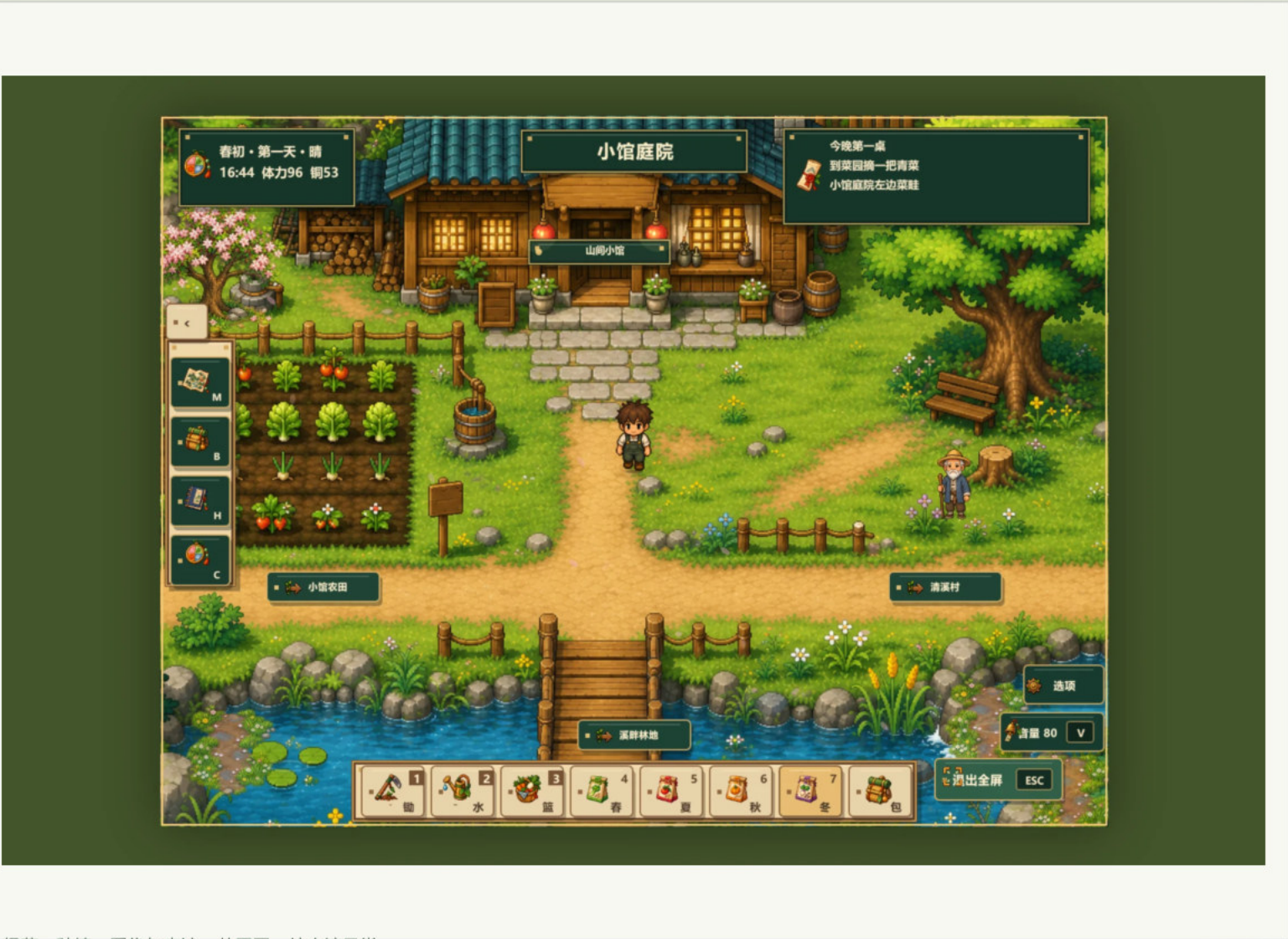
还有一些总会再来的客人。经营、种植与关系，慢慢长成一段可玩的山居日常。

ROLE

世界构建 / UI/UX

PROTOTYPE

可在线试玩



经营、种植、采集与来访，共用同一片小馆日常。

一天很慢，
事情却不少。

每个系统都有自己的节奏，但不会抢走玩家对山居生活的感受。



主场景与经营状态



任务、关系与生活细节

少做一点， 把一天做完整。

先把真正会反复发生的生活循环找出来，再决定哪些系统值得留下。画面不是最后贴上去的皮肤，而是节奏、信息和情绪共同组成的界面。

01

先定日常

经营、种植、采集、来访，形成稳定循环。

02

再排信息

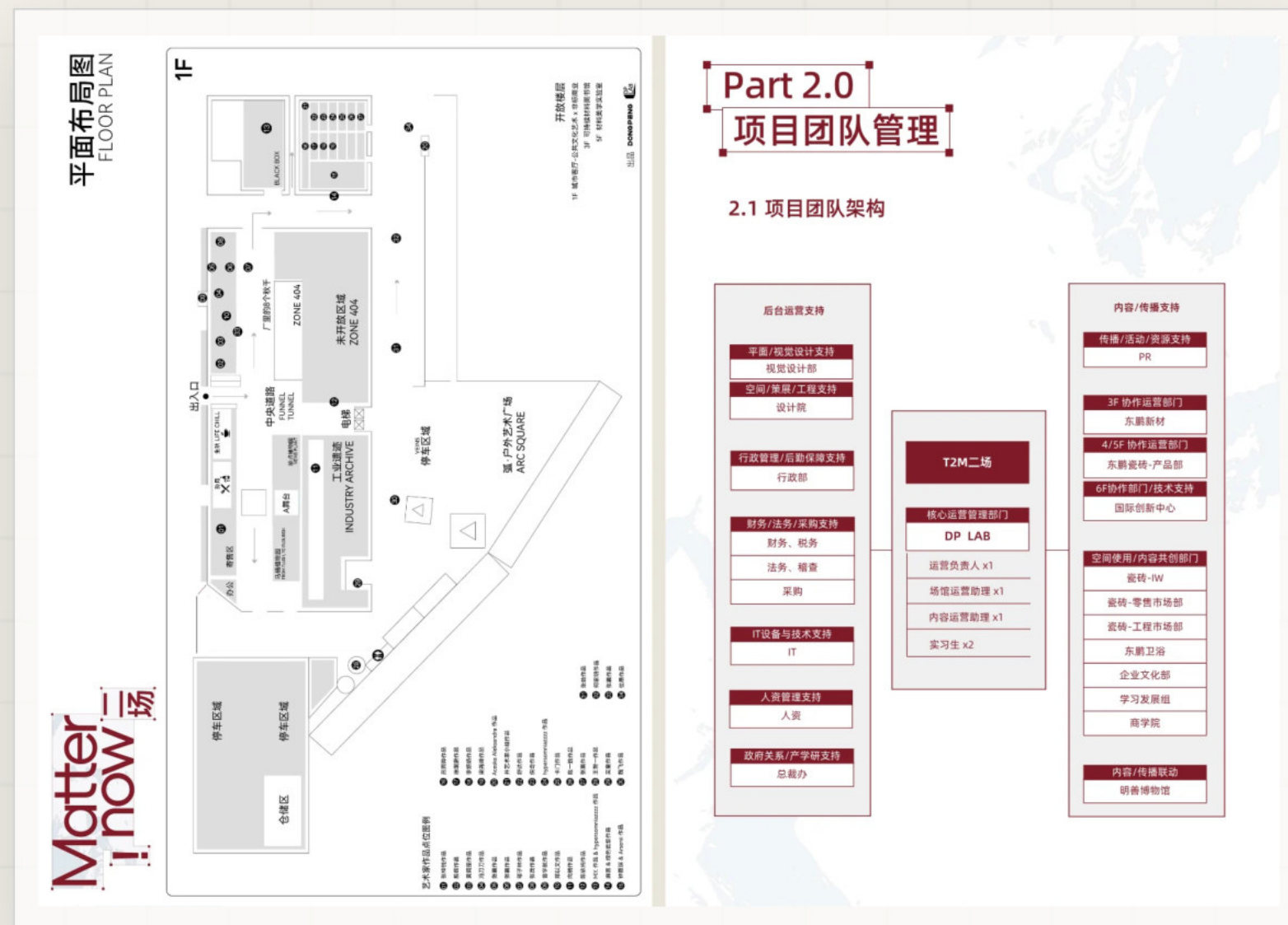
重要状态随手可见，操作不中断场景。

03

最后添情绪

季节、天气与关系让重复行为有变化。





413 页，
先让人读得下去。

内容很多，先别急着塞满。把标题、节奏、图片和留白分配好，长篇报告才有机会被真正读完。

同一套规则，
容得下不同内容。

从活动、访谈到专题与数据页，栏目可以换，阅读秩序不乱。



栏目起始页



内容跨页



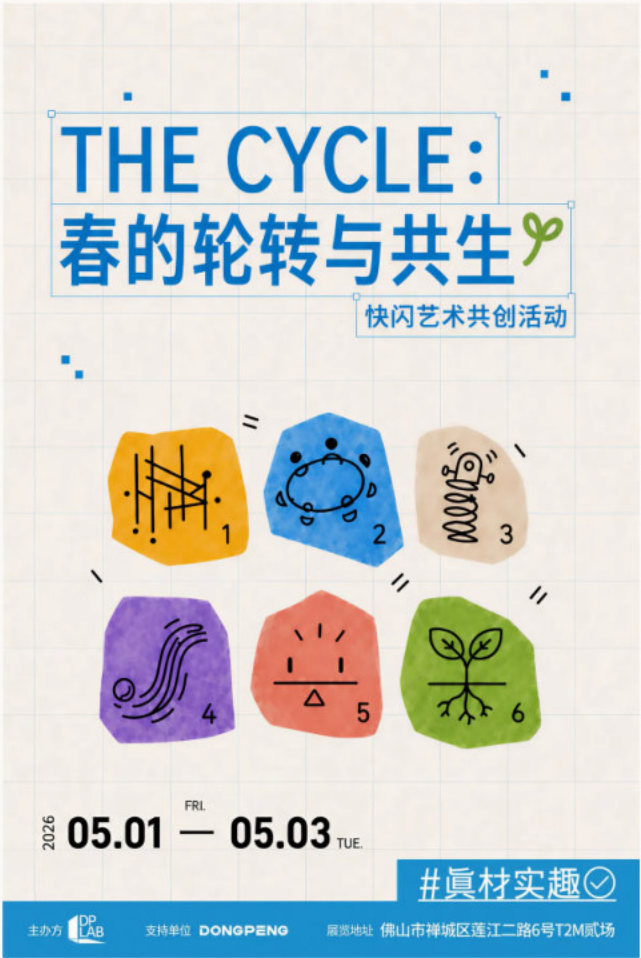
绿色办公专题

编辑系统，也要接住现场。

沙龙、活动、社群与传播物料继续沿用同一套视觉语法。



现场活动



主题传播



资料库与长期内容

同一个名字， 四种性格。

户外、菌鲜、鲸海、学习空间。每套品牌都从自己的命题出发，标志、角色、包装与场景只是答案的一部分。



01 / 山野搭子



02 / 一锅山鲜



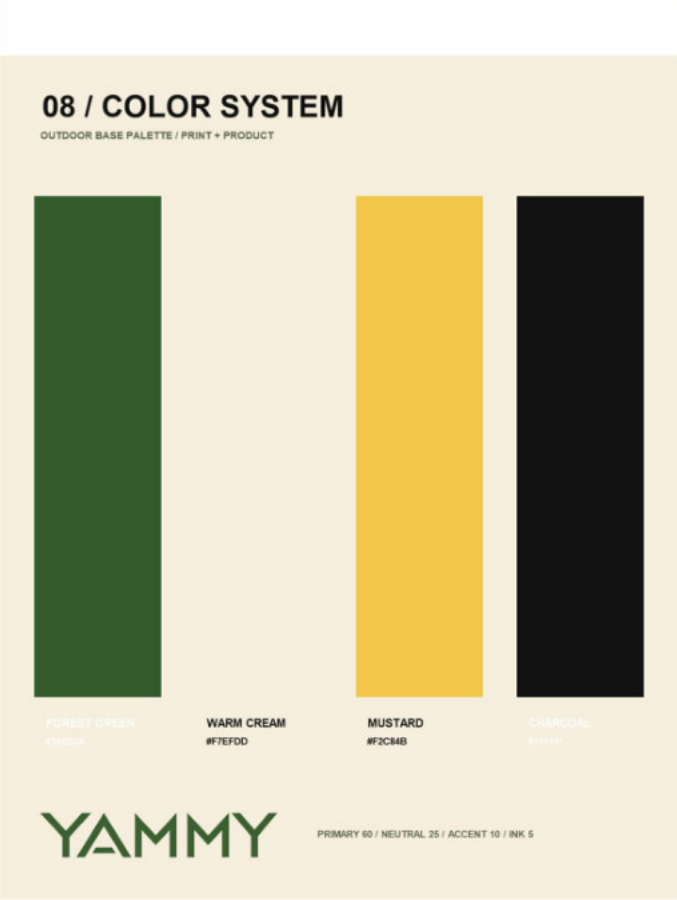
03 / 失重鲸海



04 / 好奇轨道

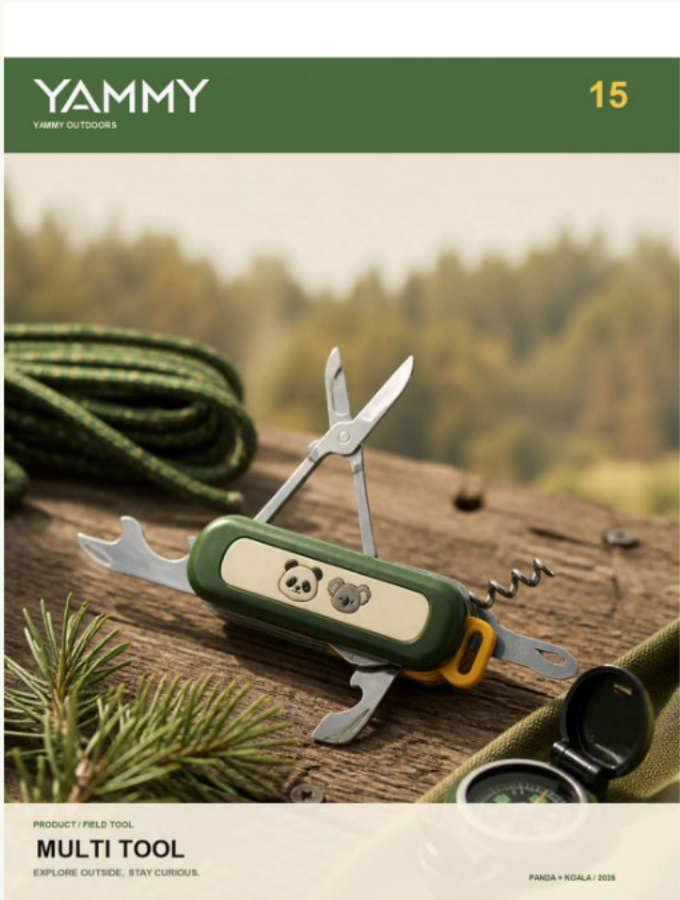
周末出发，
不必征服什么。

大熊猫负责探路，考拉负责陪伴。户外不是姿态，是一起走出去。



带得出门，
才算真的成立。

森林绿、奶油白和芥末黄落到会被使用、折叠和沾上泥土的物件上。



硬核不是唯一的户外语气。

用双角色、圆润骨架和低饱和材料感，换掉“征服自然”的距离感；跨尺寸、跨材质验证后，品牌仍然像同一群伙伴。



泥土、木刻，
还有热汤。

不贴现成的地域符号，把采集、菌篮、砂锅、山形和火候画成一套可拆分的故事。



鲜味不靠高饱和色。

纸张纤维、棕色和木头把温度接住，信息仍然清清楚楚。



地域感，不等于贴一张民族纹样。

先找云南菌鲜真正与人有关的动作：上山、辨认、慢煮、围坐。视觉从这些具体事情里长出来，才能自然地走进包装和空间。



忙了一天，
先漂一会儿。

鲸鲸和三位果味伙伴带来一小段海洋假期，角色、色彩与包装说同一种轻松语气。

WEIGHTLESS OCEAN

失重鲸海



YAMMY FRUIT WINE
每一口，都像漂浮在海面。

YAMMY



WEIGHTLESS OCEAN

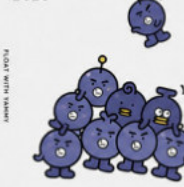
YAMMY FRUIT WINE
FRUIT WINE • GOOD DRINK
2026



YAMMY

WEIGHTLESS OCEAN

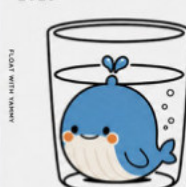
YAMMY FRUIT WINE
FRUIT WINE • GOOD DRINK
2026



YAMMY

WEIGHTLESS OCEAN

YAMMY FRUIT WINE
FRUIT WINE • GOOD DRINK
2026



YAMMY



Float with YAMMY
FRUIT WINE • GOOD DRINK

Float with YAMMY
FRUIT WINE • GOOD DRINK
Float with YAMMY
FRUIT WINE • GOOD DRINK



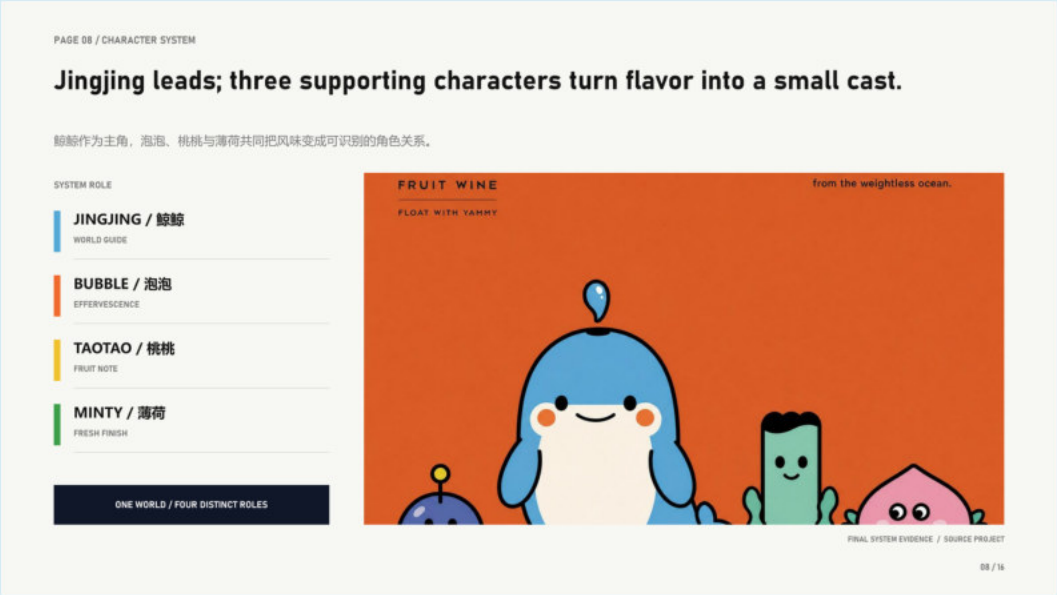
先认品牌，
再挑口味。

远看是同一系列，走近后每位伙伴都有自己的颜色和性格。



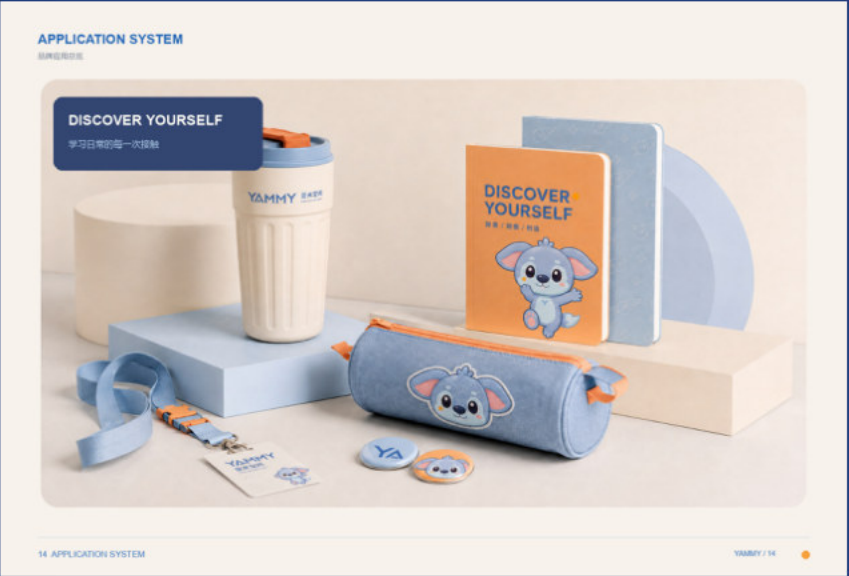
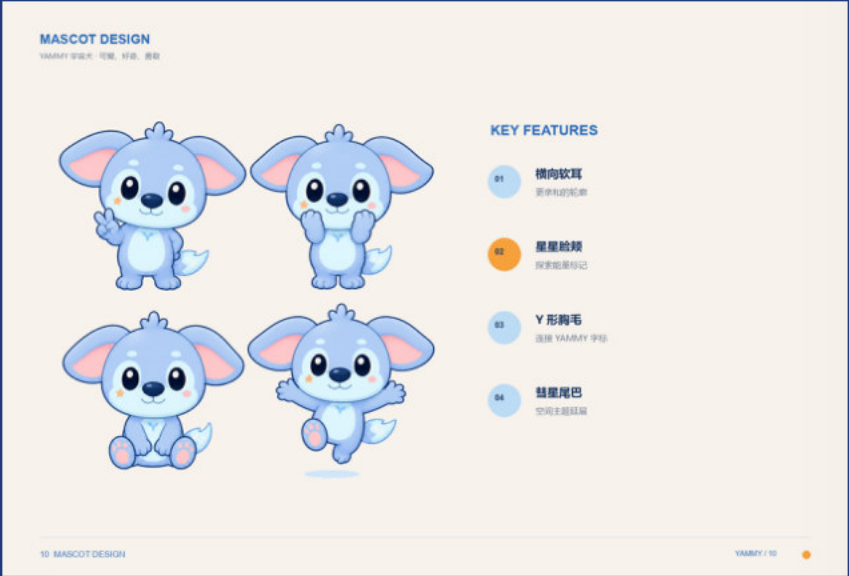
压力是真的， 所以轻松不能是假话。

从城市压力推导“短暂失重”，再用低重心、圆轮廓和更少的细节建立角色。漂亮但破坏系列的选项，舍得放下。



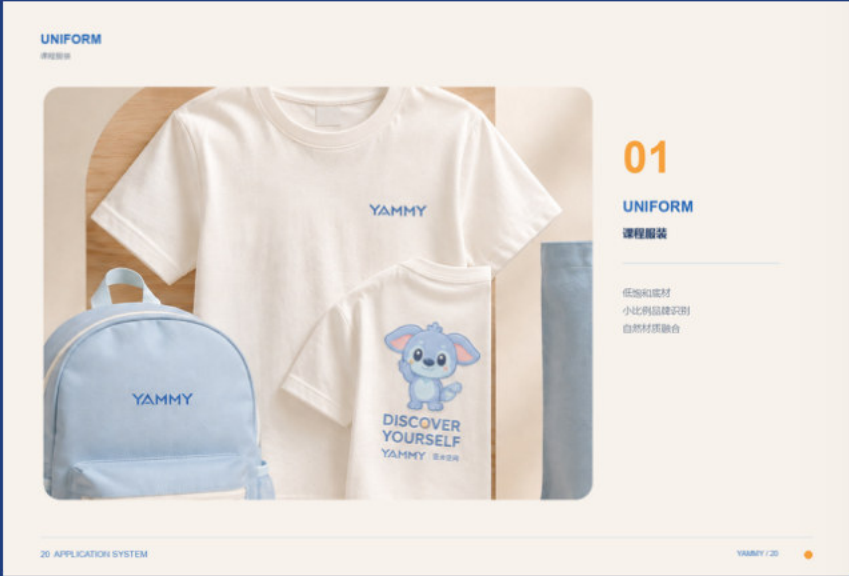
问题不是终点，
是下一段路。

“轨道”把观察、连接、测试和创造串起来，五个学科不再各说各话。



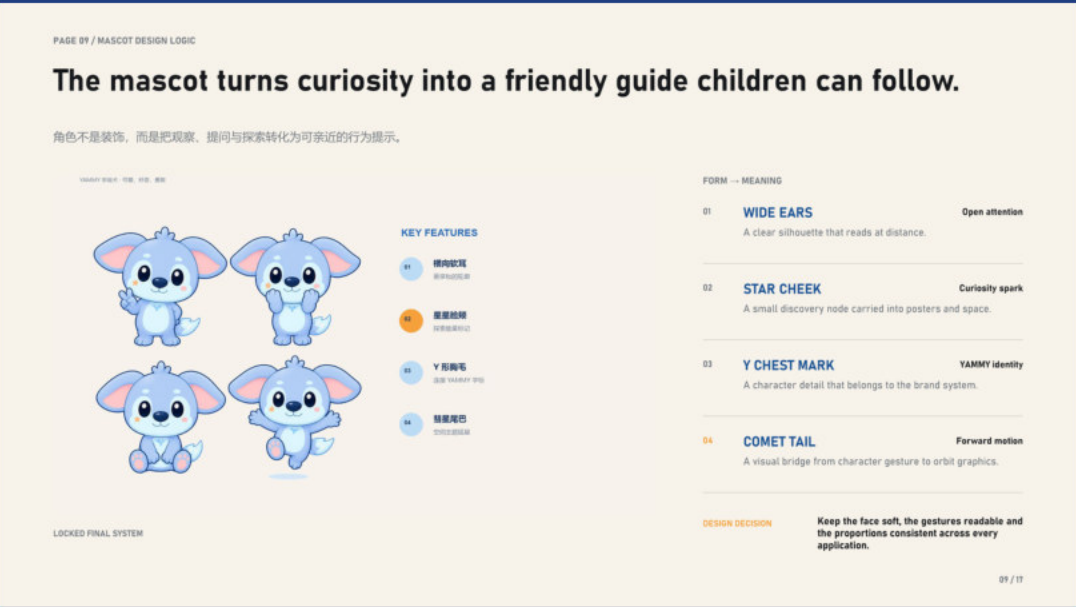
每个触点，
都提示下一步探索。

暖象牙、轨道蓝和能量橙，让科技感保持温度。



角色陪孩子试错， 不替他们给答案。

把学科名称藏到后面，把学习行为放在前面。模块化轨道既是图形，也是内容组织方式，能从海报一路延展到空间。



PART 02 / AI PRODUCT

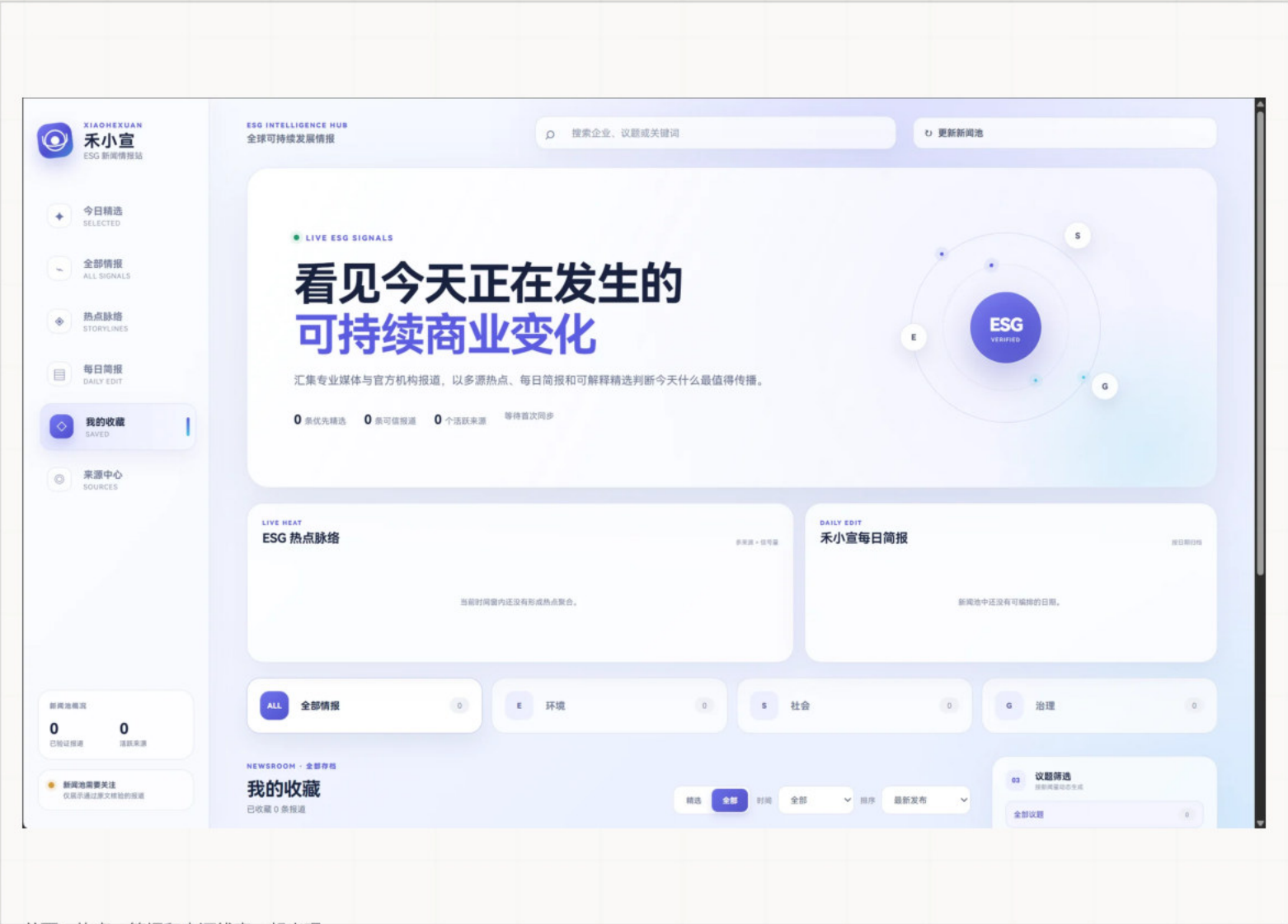
下一步， 应该很清楚。

情报、性格、求职。界面不只展示信息，也要帮助人判断和行动。



这条消息， 凭什么信？

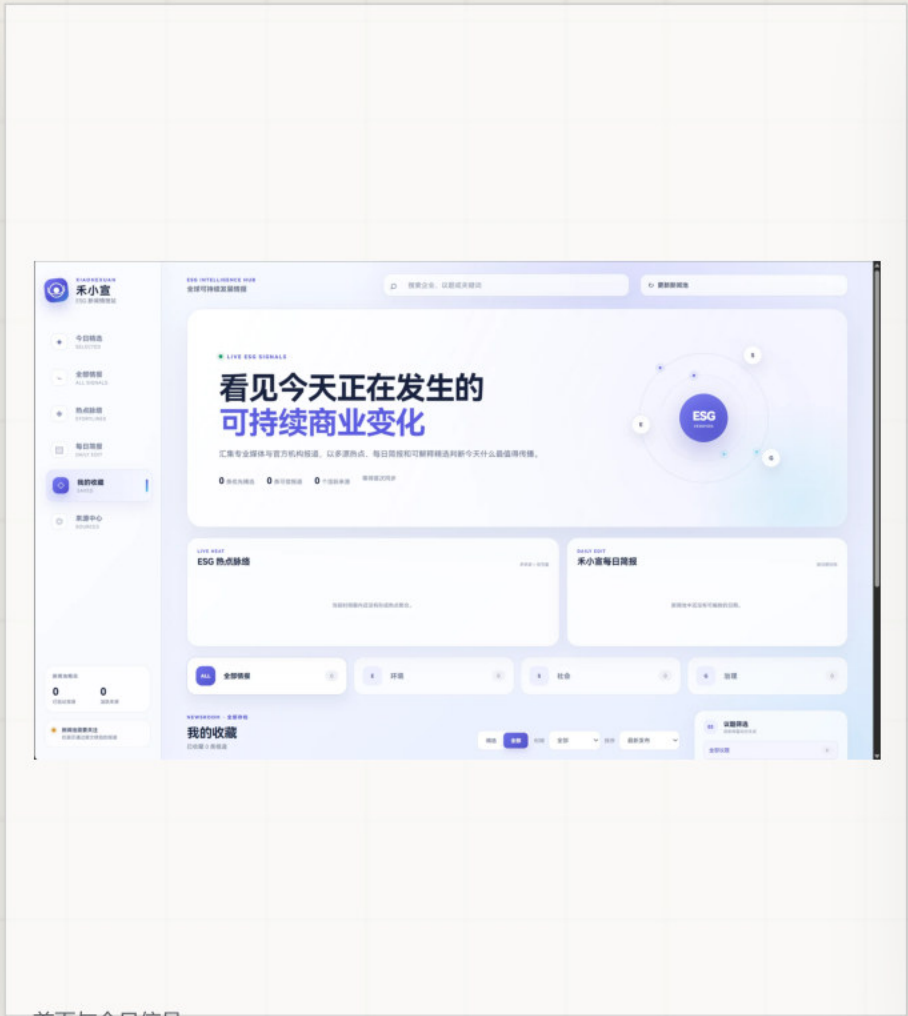
热点不缺，缺的是来源、时间和上下文。禾小宣把核验过程留在界面里，让每条信息都能回到原文。



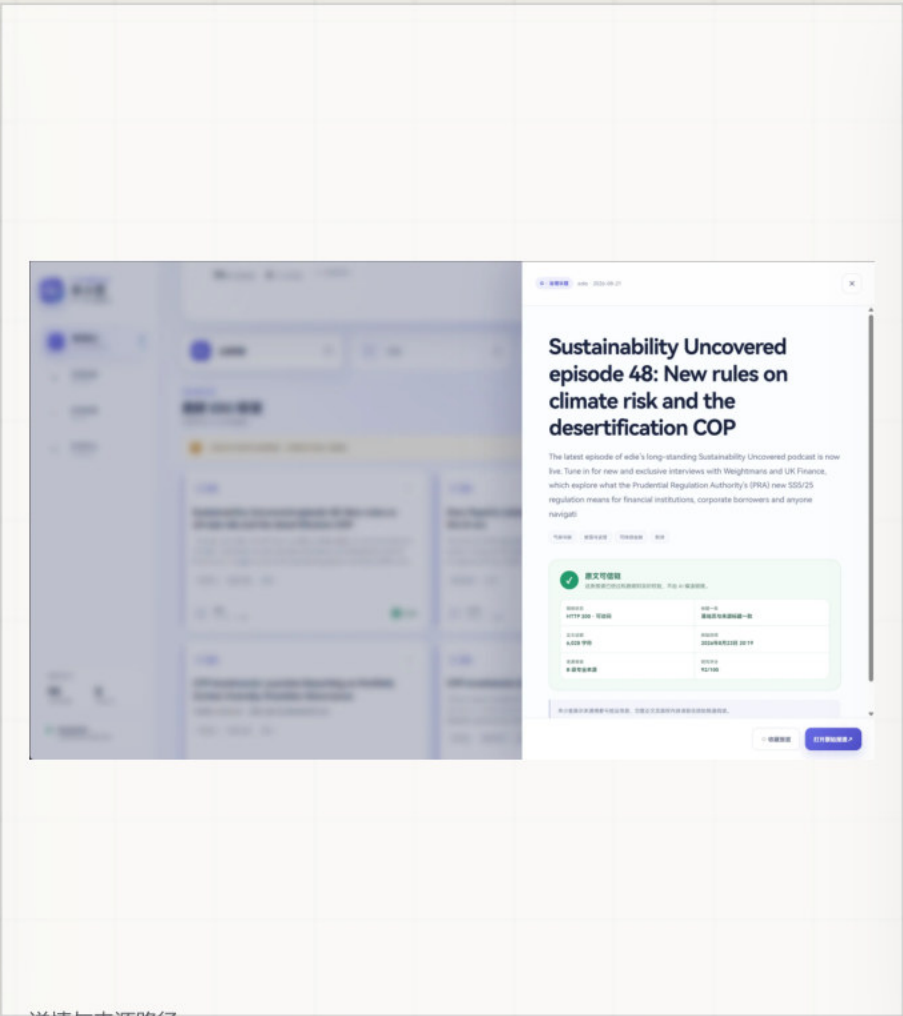
首页：热点、简报和来源线索一起出现

读完以后，
还能继续核对。

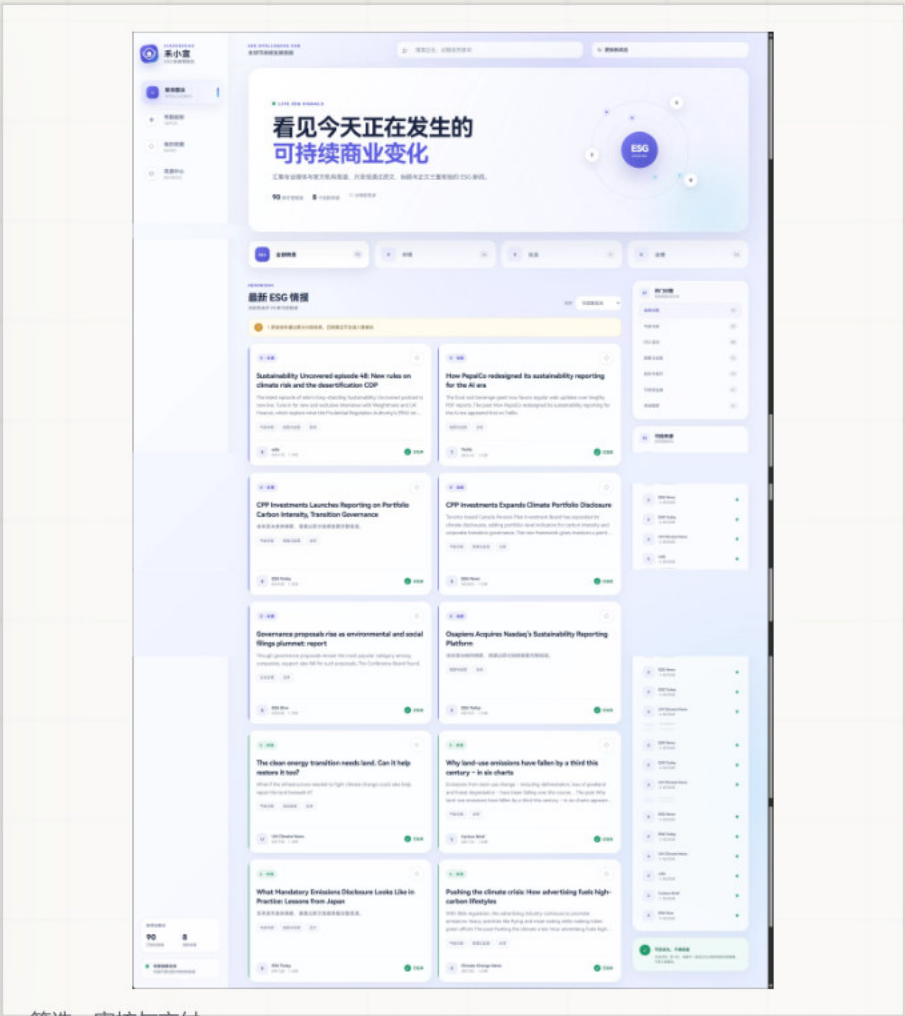
推荐理由、来源类型、验真状态、发布时间与原文入口共同承担解释。



首页与今日信号



详情与来源路径



筛选、审核与交付

先查清，再画细。

信任不是一个绿色勾。采集、聚类、去重、核验、编辑、发布，每一步都留下状态和责任边界，界面才不会把不确定性藏起来。

Source	Status	Human
原文可达 每条结论都保留回到来源的路。	过程可见 不确定、待核验、已发布，不混成一个状态。	人工把关 关键节点由人确认，模型不独自定案。





测试入口与守迹灵体验

答完题， 遇见自己的守迹灵。

十四种角色不负责给人贴标签，而是把性格线索变成更容易记住、也更愿意分享的反馈。

不是判词，
是一面小镜子。



结果要准，
也要让人认出自己。

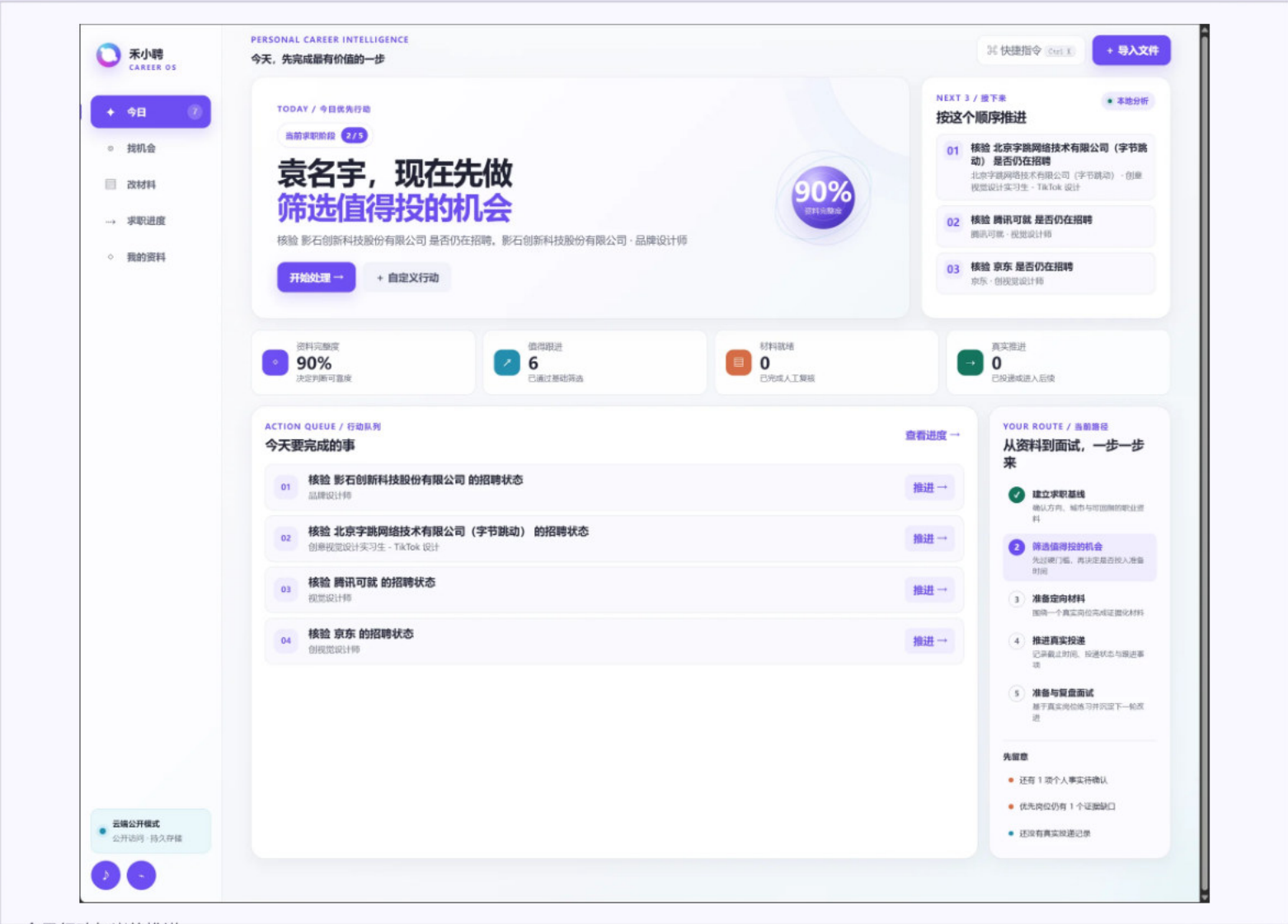
题目尽量写成真实处境，反馈从选择中长出来；角色只是入口，背后仍有清楚的维度、计算与解释。



资料不少， 下一步呢？

岗位、材料、判断、投递与复盘连成一条可回退、可继续的行动路径。

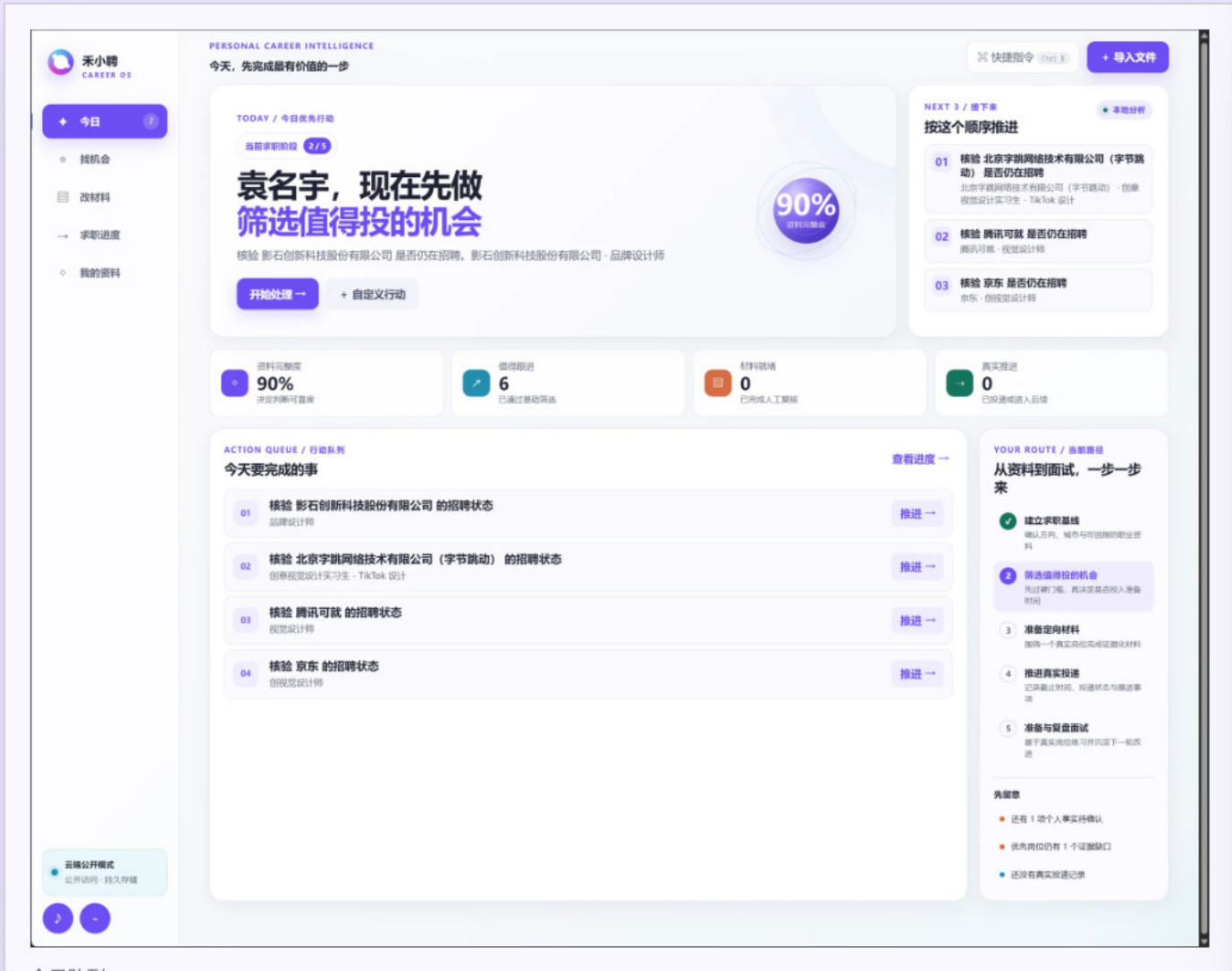
在线体验 hexiaopin.netlify.app



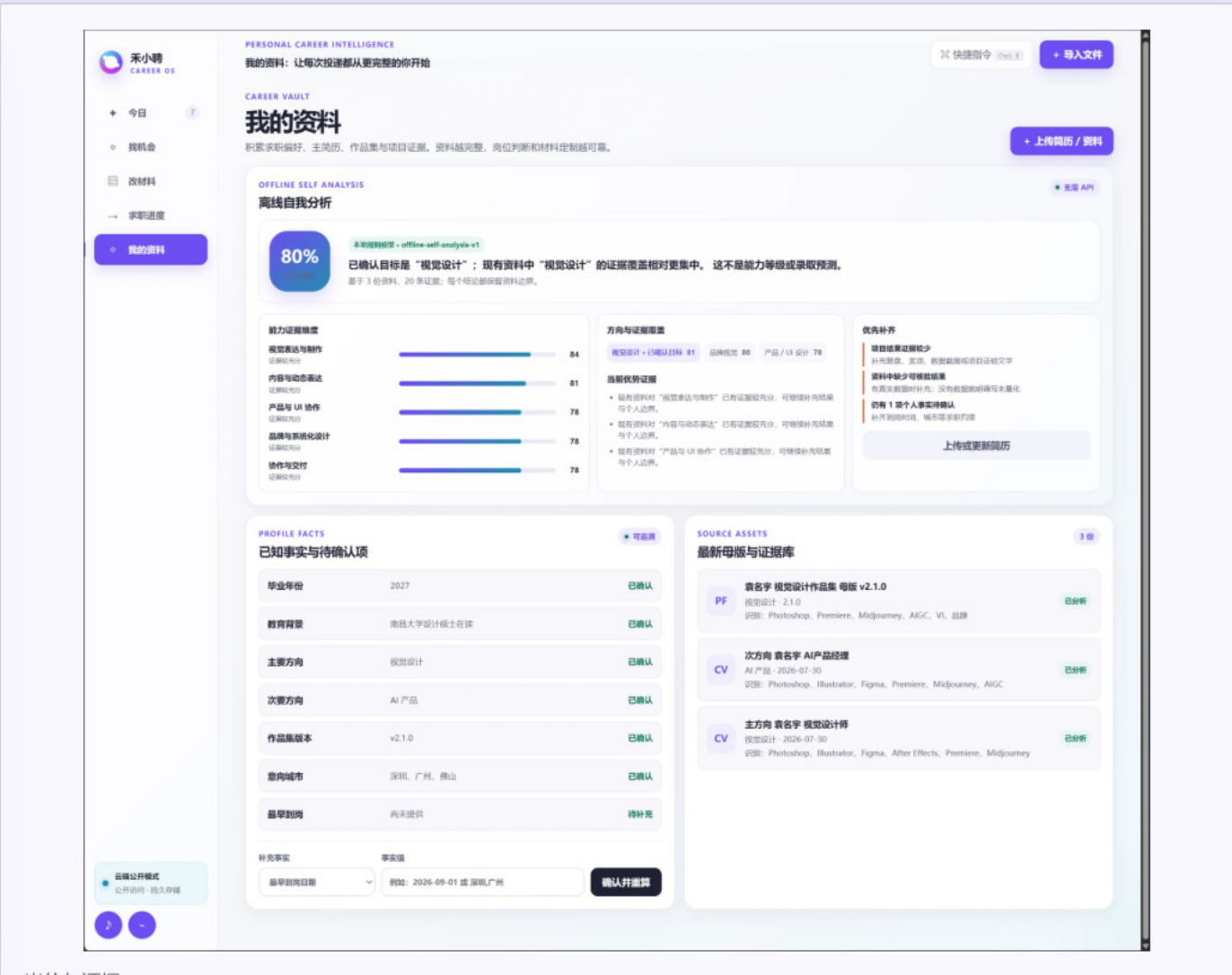
今日行动与岗位推进

机会很多，
先把今天排好。

把求职从资料仓库改成行动队列：筛选、准备、推进、复盘都有清楚的入口。



今日队列



岗位与证据

不是再存一个岗位， 而是知道现在做什么。

岗位信息进入系统后，被拆成要求、证据与缺口；Agent 协助整理，人保留判断，所有动作都能回到原始 JD。

Evidence 用证据匹配 经历对应要求，不让一句分数代替判断。	Action 生成下一步 筛选、补材料、联系、投递成为可执行任务。	Review 复盘不丢失 失败和反馈沉淀为下一次准备。
--	--	--





人物站稳了， 镜头才动起来。

先给角色清楚的身份、轮廓和关系，再让场景、动作与镜头围着他们工作。

角色群像与世界视觉

同一世界，
不同命数。



气氛要变，
人不能变。

用角色母版、服装锚点和场景规则控制生成，再把关键镜头接成叙事。



六种味道， 六幅山水。

茶不是贴在画面上的产品。每一种风味，都有自己的时节、人物和相遇。



一套画面， 六种气息。

构图、人物和植物各有变化，笔触与纸色把系列收拢。



防护好不好， 让镜头来回答。

风、雨、岩壁和动作共同说明产品，而不是把参数重新念一遍。



先定功能证据，再安排风景。

每个镜头都回答一个产品问题：挡不挡风、扛不扛雨、动作受不受限。



做品牌，也做产品。

一边处理气质、画面与传播，一边处理信息、流程与人与 AI 的协作。

我能接住的工作

品牌视觉	命题、标识、角色、包装、编辑系统
数字产品	问题定义、信息架构、流程与原型
AIGC 叙事	角色一致性、分镜、生成与后期
落地协作	规范、质量检查、交付与复盘

工作方式

先问清楚	问题、对象和真实使用场景
再做减法	让重要内容拥有清楚顺序
边做边验	画面、操作、尺寸和边界一起检查
保留依据	让判断能够被解释、被复用

01

画面有性格

不是套一种风格，而是找到项目自己的语气。

02

产品有秩序

让人不用猜，也不会被界面催着走。

03

结果能落地

从概念到文件、链接和真实使用保持完整。

THANK YOU / 2026

九个项目看完了， 聊聊下一件事。

如果你正在找一位既能把画面做稳、也愿意把问题想透的人，
欢迎联系我。

电话 / 微信 155 7012 6835

chenying123126@gmail.com

1849628349@qq.com