

空间 · 视觉 与 AI 表达

于鹏飞

YU PENGFEI

综合设计求职作品集

空间 / 视觉 / 游戏交互 / AI 辅助创作



从空间、视觉到可操作的游戏体验

于鹏飞

环境艺术设计背景，关注文化内容、空间体验与视觉表达之间的连接。

以空间项目为基础，拓展游戏界面与交互设计，结合 AI 完成视觉探索、素材制作和程序迭代。

工具与方法

AutoCAD / SketchUp / 3ds Max
Photoshop / AI 图像 / AI 辅助开发

01	无锡惠山泥人厂	03—07
	文化更新 · 空间设计	
02	百年回响 · 芜湖海关	08—10
	历史叙事 · 展示设计	
03	太湖乡味	11—14
	品牌空间 · 展播融合	
04	一汀烟雨 · 甬直民宿	15—16
	江南意象 · 空间表现	
05	新中式办公软装	17
	色彩 · 材质 · 搭配练习	
06	屿序 · 香氛概念设计	18—22
	品牌 · 包装 · 宣传	
07	伯利恒之星光舱	23—26
	产品概念 · CMF	
08	AI 辅助表达	27—28
	原图对照 · 工作流	
09	卡牌大全 · 游戏设计	29—35
	玩法 · 界面 · AI 协作	

无锡惠山泥人厂改造

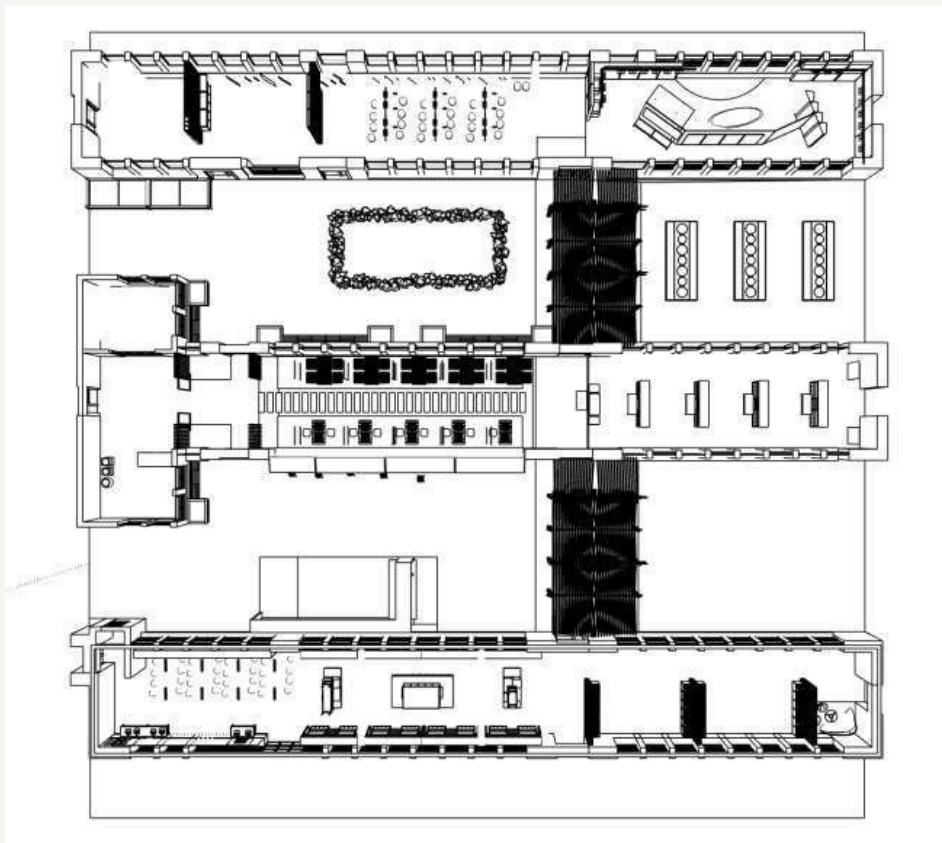
让生产空间，
重新成为文化现场。

以惠山泥人为文化线索，
串联展陈、创作与体验。
通过空间更新，
让非遗从观看走向参与。

课程 / 毕业设计方案



从分散厂房，到连续的文化体验

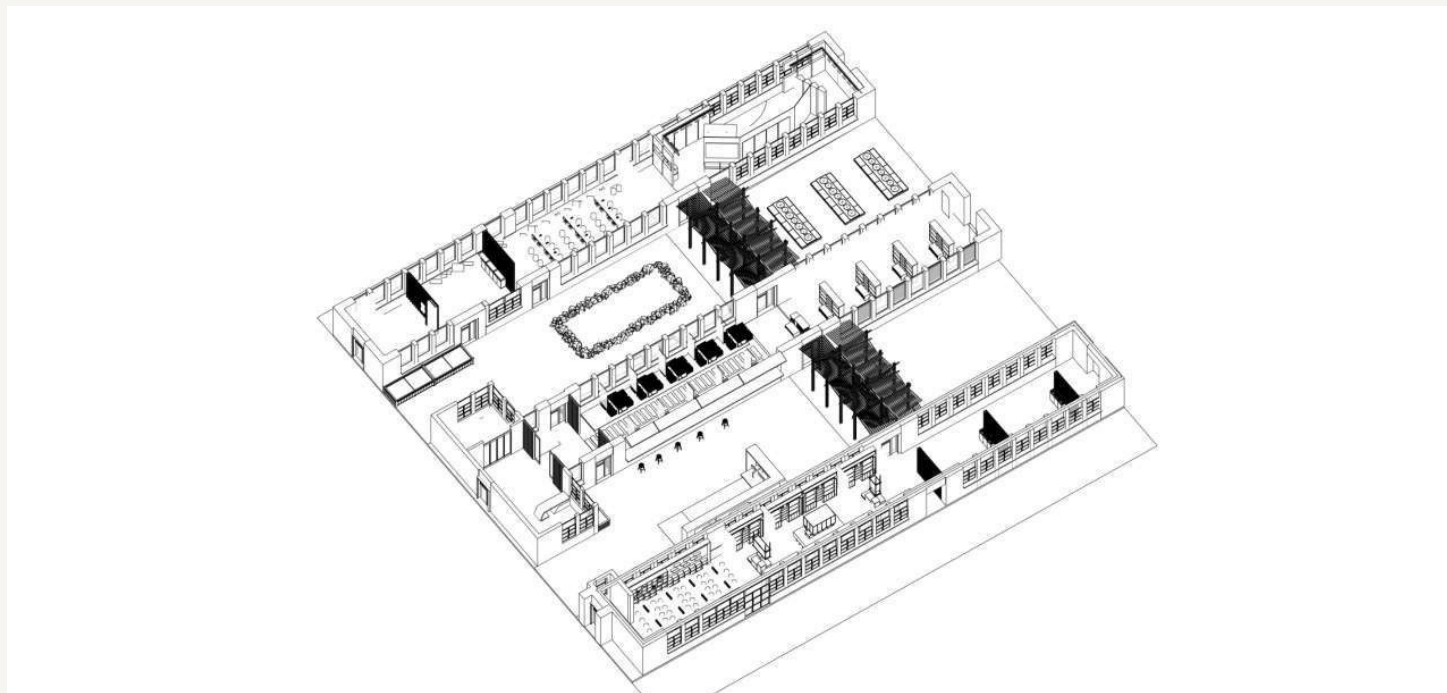


总平面 | 建筑关系与空间组织

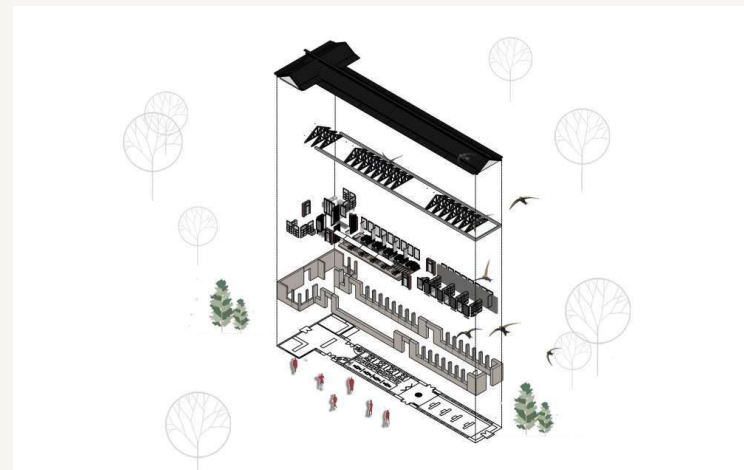
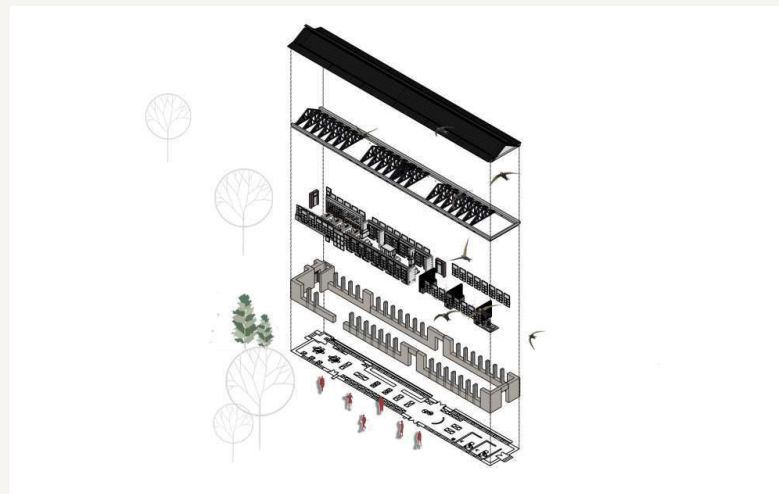


彩色平面 | 室内外空间的连续关系

把屋架、陈列与活动空间放在一起阅读



整体轴测 | 保留厂房尺度，植入新的活动内容



木质陈列与开放屋架，延续场所的尺度感



展陈与参与 | 陈列、走动和停留并置



交流与休憩 | 把参观延伸至日常活动

室内之外，留下可以停留的院落

厂房之间的空隙，也是体验的一部分。

借由庭院、连廊和绿化，让参观节奏在室内与室外之间交替，形成从观看到交流的过渡。



百年回响 · 芜湖海关

把历史内容，
编排成可行走的展览。

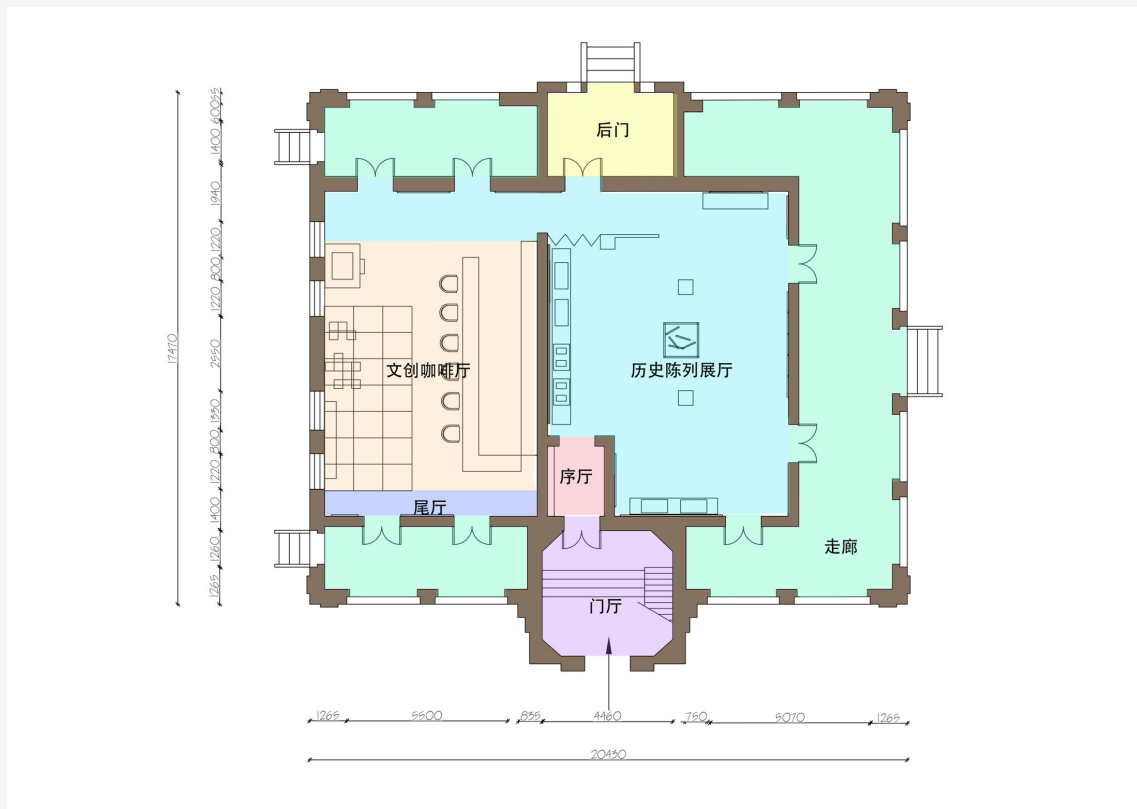
围绕建筑与城市记忆，将图文、
展柜和悬挂装置组织为一条连续的
观看路径。

合作课程项目

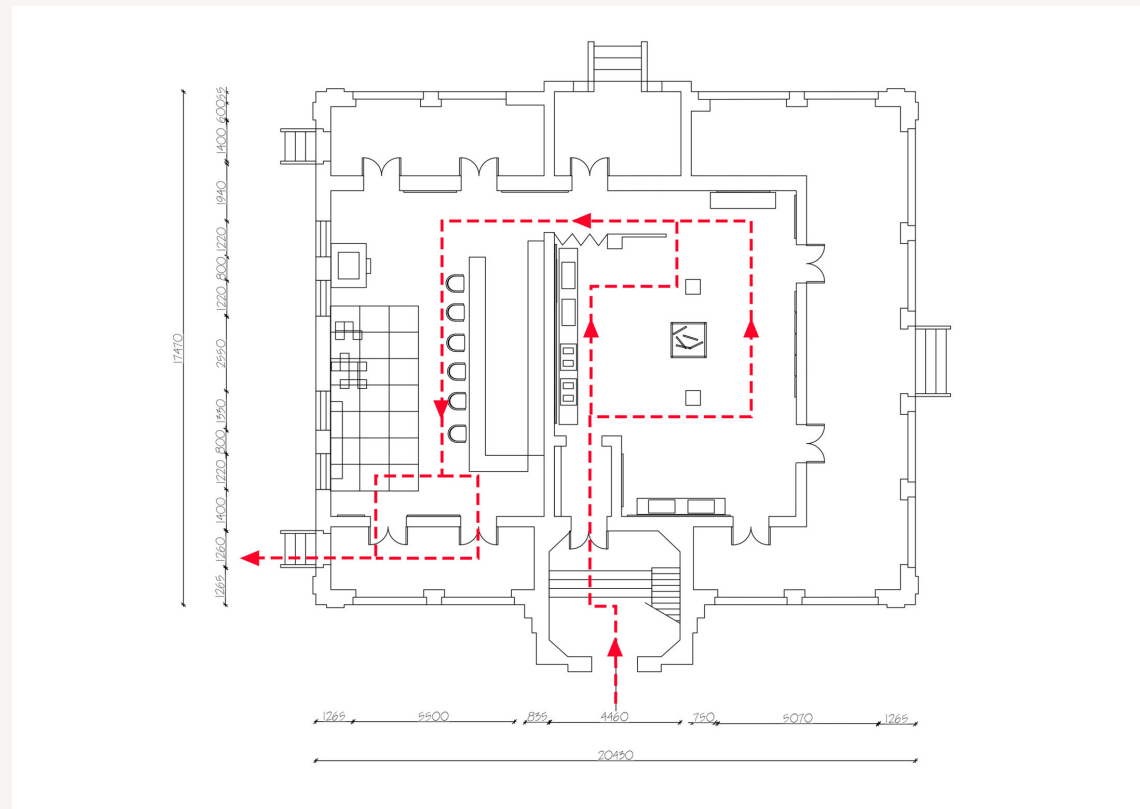
窦立业 / 于鹏飞 / 邵子焜



分区明确，叙事才有方向



功能分区 | 不同展陈内容对应空间节点



参观流线 | 由序厅进入，串联展览内容

把信息层级，落实到墙面、展柜与界面



图文叙事 / 资料展示 / 数字交互，共同形成展陈界面。

太湖乡味

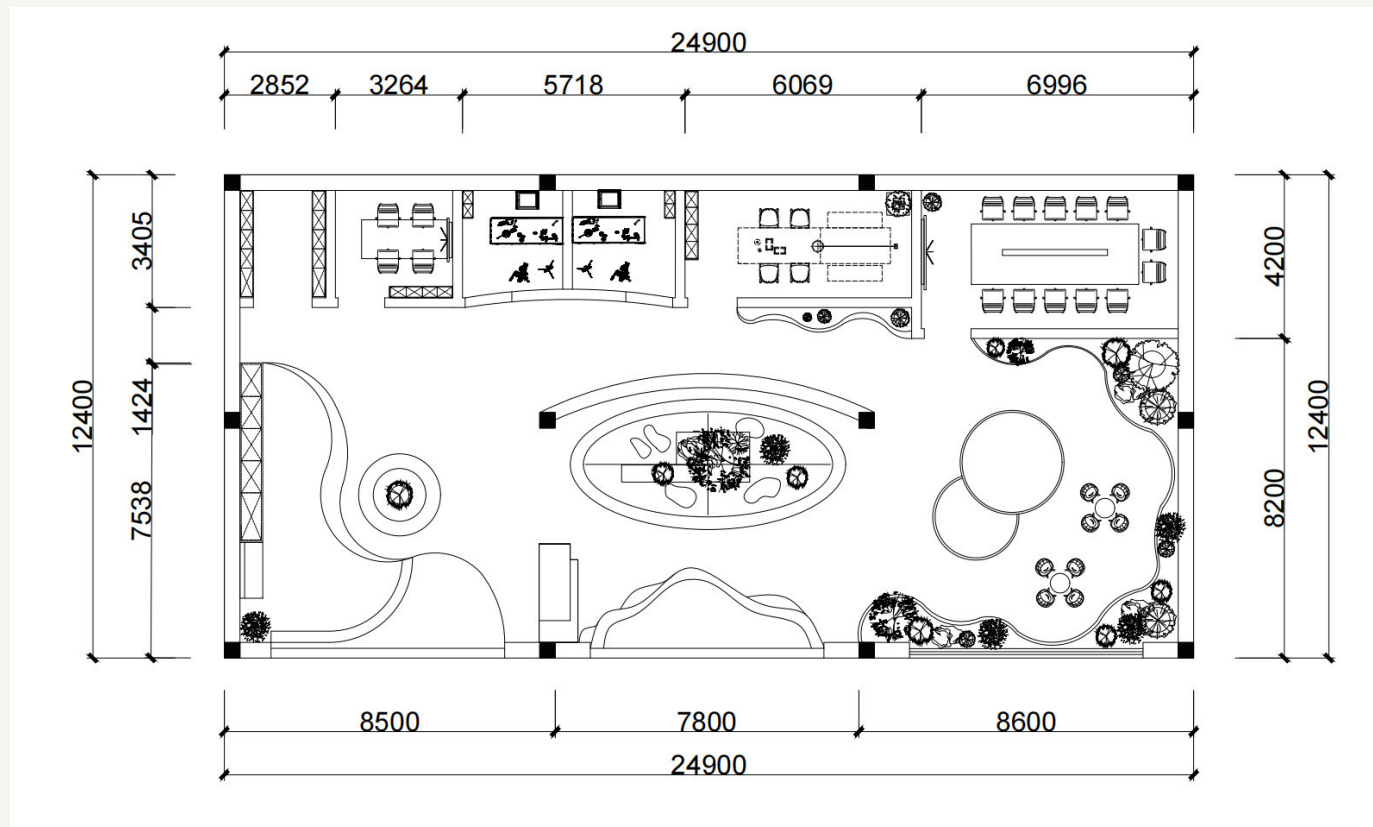
让地域风味，
成为空间的识别。

以“太湖乡味街”为概念，将农
产品展销、体验和直播运营放入
同一个空间系统。

合作课程项目
于鹏飞 / 窦立业



前场展示，中场体验，后场运营



平面方案 | 展示与运营功能的组织



以连续的游览路径串联展销、体验与交流；后场集中配置直播、办公及储藏功能。

水纹曲线、茶绿色与暖木，形成统一识别



从地域元素到空间语言

水纹 → 曲线展台
茶山 → 绿色层次
街巷 → 连续游览
暖木 → 亲近的陈列尺度

色彩与灯光

低饱和暖色作为基底，绿植与品牌文字形成重点；线性灯光强化展台和顶面轮廓。

品牌体验的背后，是完整的工作场景



直播区 | 产品内容的线上延伸



洽谈区 | 展示、沟通与合作的承接

一汀烟雨·甬直古镇民宿



原始方案展板 | 临水界面、院落关系与室内体验的整体表达。

江南空间的光影、材料与生活场景



门厅 | AI 辅助重渲染

基于原始方案的视觉表达探索，非建成实景。



阅读区 | AI 辅助重渲染

新中式办公软装 · 搭配练习



传统纹样，进入现代办公场景

家具与软装意向拼贴 | 展示搭配逻辑，素材并非原创产品设计。



以木色和浅色织物为基础，通过青花纹样与绿植建立柔和、安静的接待氛围。

屿序 ISLEFORM · 家居香氛概念设计

以器物为起点，
重新建立品牌识别。

保留圆润陶瓷瓶的外形参考，用
岸线图形和冷暖配色重新设计包
装。

项目范围
品牌命名、包装视觉、系列延展
及宣传版式。



虚构品牌概念改编 / AI 辅助视觉表现

从岸线意象，到统一的包装识别

屿序

ISLEFORM

以岛屿的轮廓与潮汐的层次为视觉起点。弧线沿盒面延伸，瓶身保留较轻的图形比例。

潮线 TIDELINE

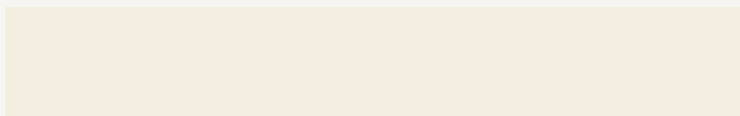
杏色与暖白，表现柔和、轻盈的气味联想。

暮色 DUSK

雾蓝与暖白，表现安静、沉稳的气味联想。



雾蓝 #405E77



暖白 #F3EEDF



杏色 #D9A17E

正面留出品牌层级，图形延续到侧面



可读的主次关系

品牌置于上方，系列名称次之，底部岸线形成远距离识别。

两套配色，同一结构

暖白与雾蓝对应不同系列，保留相同的字级、留白和图形节奏。

展开图为视觉概念示意，非生产刀模。

从陶瓷扩香，到玻璃与蜡烛系列



同一品牌的不同器物

将岸线图形延伸到玻璃瓶、蜡烛杯和礼盒，保留各自的材质特征。

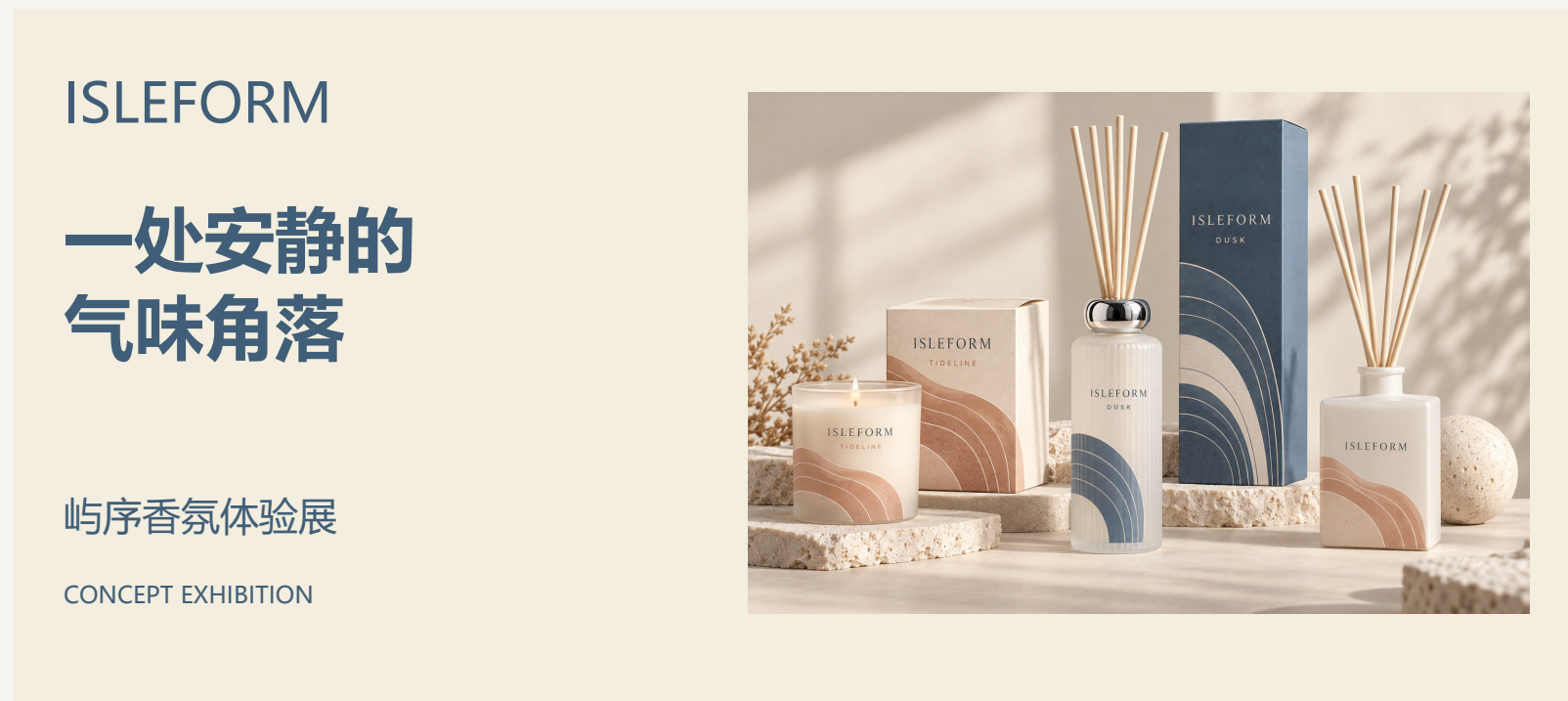
长盒强调竖向留白，矮盒则通过较大的图形面积建立识别。

把包装视觉延展为品牌体验展海报



虚构品牌概念改编 / AI 辅助视觉表现

YU PENGFEI / SELECTED WORKS



竖版海报用于完整展示产品，横版邀请卡将标题与产品分区。两种尺寸共用字级与配色。

伯利恒之星光舱

糖雾潮汐

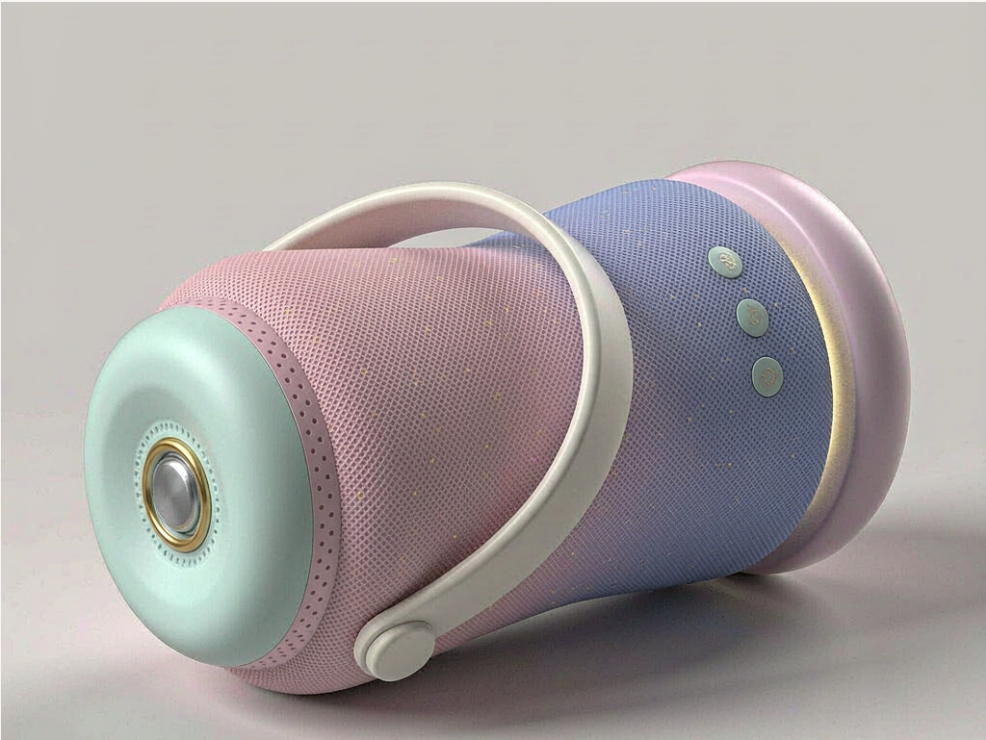
CANDY MIST

以蓝粉渐变、柔雾触感与光学观察口构建产品识别，探索灯光、声音与日常摆件的组合。

CMF 课程概念设计



保留配色价值，重新聚焦“光舱”识别



未选方向 / 横向收腰

问题：观察口不够突出；收腰压缩声腔；使用姿态不够明确。
保留：蓝粉比例、淡紫过渡与点阵网布。

五色方案

	雾蓝 #A8B9F1	45%
	云雾粉 #F3B4C9	25%
	薄荷白 #DDF4F1	15%
	淡紫雾 #C8B7E8	10%
	柠檬黄 #FFF0A5	5%

形态、触感与光学焦点，保持同一套语言



结构与工艺为设计目标，仍需样机、材料打样与工程验证。



概念结构

光学舱与声腔独立组织，通过隔振与密封思路减少相互干扰。

材料层级

渐变织物
半哑光顶盖
高光观察镜
柔触提手与按键

白天是摆件，夜晚提供柔和的光



日间 | 材质与色彩融入生活环境

场景为概念渲染，不代表已验证的投影或声学性能。



夜间 | 光影情绪的概念表现

保留设计意图，提升图像的表达质量



原始效果图



AI 辅助重渲染

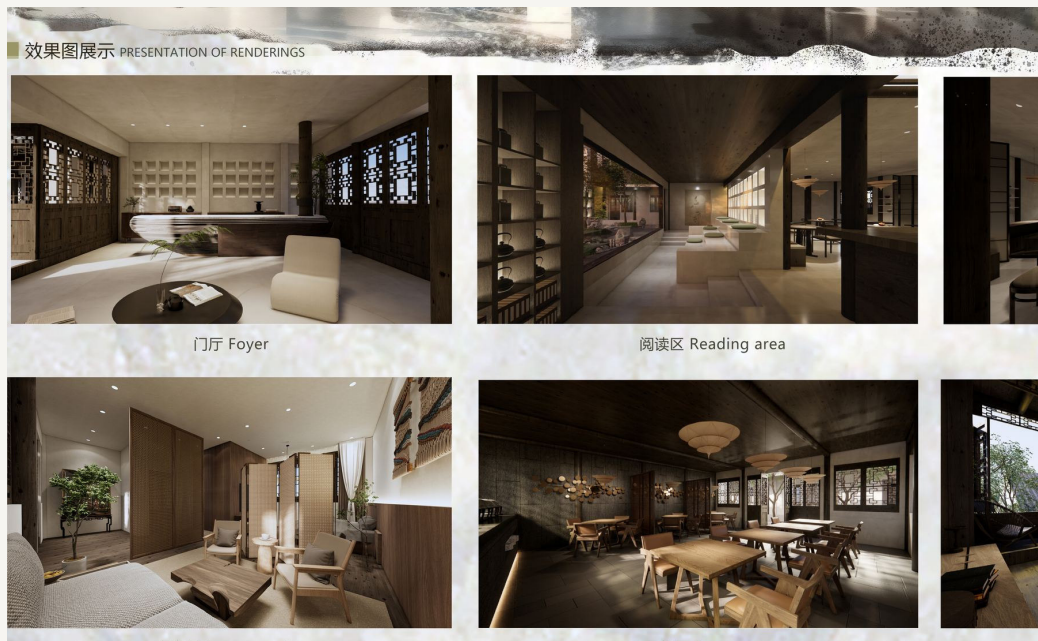
优化目标

减少锯齿，增强木材与织物细节，平衡室内曝光。

人工复核

核对屋架、柜体、动线与物件位置；文字和几何仍需逐项检查。

从展板里的小图，到可独立展示的画面



输入 | 展板中的多场景效果图



输出 | 餐厅独立画面 · AI 辅助重渲染

识别原图 → 明确保留内容 → 约束式重渲染 → 对照检查 → 展示应用

卡牌大全 · 从玩法构想到交互成品

个人项目 · 已正式上架

围绕卡牌决策，组织多种玩法体验。

把规则、界面层级和操作反馈放在一起设计，通过 AI 协作推进素材制作与功能实现。

设计重点

玩法与交互梳理

界面与卡牌视觉

AI 协作开发与迭代



奇谋牌局入口界面 | 项目运行截图

六种玩法 / 卡牌与策略 / 移动端界面

奇谋牌局 · 让计分过程看得见



出牌结算中的实际画面

交互重点：选牌、出牌、结算、继续，保持连续的操作节奏。

牌型与奇物组合

选择手牌组成牌型，结合奇物效果累积筹码与倍率，达到本关目标。

用颜色解释计算

蓝色对应筹码，红色对应倍率。逐步展示触发顺序，让玩家理解得分来源。

从视觉方向稿，到能持续操作的牌桌



视觉方向稿 | 建立绿色牌桌、奇物与底部手牌的层级



运行界面 | 整理操作区，集中显示目标与计分信息

01 信息分组

局势、奇物、手牌各有固定位置。

02 操作区稳定

选牌与确认集中，减少视线往返。

03 结算可追踪

筹码和倍率分色，提示连锁过程。

临界牌局 · 在要牌与停牌之间做决策



首领战运行截图 | 公开信息与玩家操作同屏展示

路线选择、战斗、奖励与构筑，共同组织连续的游戏体验。

风险决策

用当前点数判断是否继续要牌，结合诡术与遗物改变一局的选择。

视觉氛围

旧纸卡牌、墨绿桌面与暗金装饰，形成区别于普通竞技牌桌的冒险感。

六角战术足球 · 把移动与传球变成可读的选择



空间判断进入游戏

以六角网格组织球员位置，让玩家在移动、传球和射门之间选择行动。

反馈留在场内

选中高亮与传球连线直接出现在球场，帮助玩家读懂行动关系。

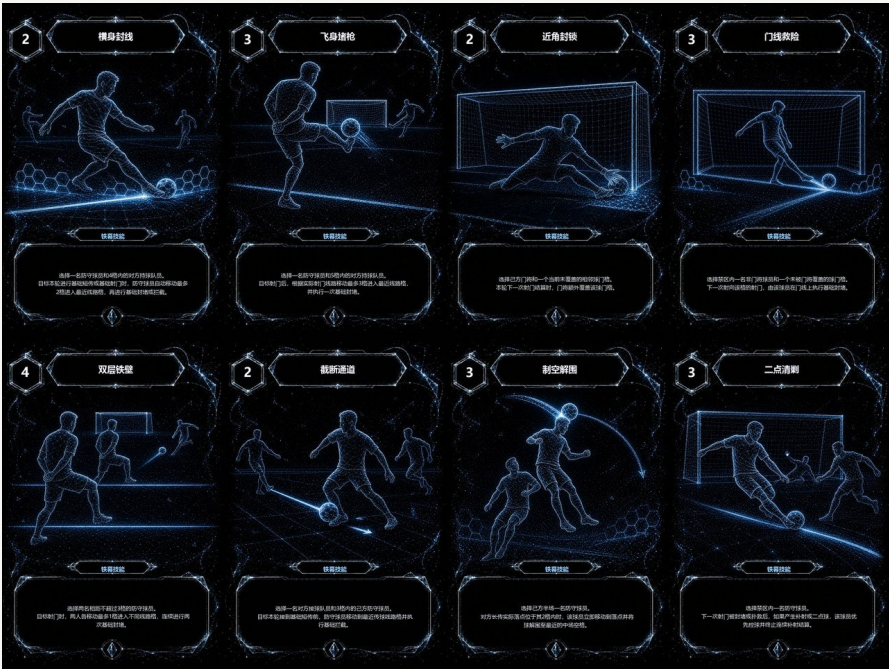
传球操作反馈 | 项目实际运行截图

设计关联：将空间组织、路径识别与视觉层级转化为游戏交互。

足球卡牌 · 用动作轮廓与色彩区分功能



射门系列 | 红橙色与运动轨迹强化进攻感



封堵系列 | 蓝色与防守姿态建立识别

明确动作

先确定卡牌用途与关键姿态。

统一风格

约束线条、色彩和卡面比例。

筛选修正

检查肢体、球体和动作方向。

进入界面

结合标题与说明检查可读性。

不同规则，共用清楚的操作层级



经典烂头背枪

角色克制与同时选牌



四色争锋

手牌管理与颜色匹配



真假猎手

暗置、声明与质疑

共同设计方法

把局势、当前行动和可选操作分开呈现；用选择态、倒计时与操作提示减少规则理解负担。

让设计被看见， 也让思考被读懂。

于鹏飞

综合设计 / 空间与视觉 / 游戏交互 / AI 辅助创作

188 9655 5785

3175189185@qq.com