

形游

Form in transit.

从空间、材料与日常出发，让一个想法拥有自己的形状。



边角俱乐部

品牌与生活

01



借坐一下

公共与文化

02



歪果正好

品牌与生活

03



闲事发生

公共与文化

04



啜兑茶

品牌与生活

05



野生合奏

艺术与图像

06



后自然

艺术与图像

07



TILT

艺术与图像

08



BETWEEN

字体与系统

09

九组项目，关于品牌、公共生活、图像与字形。

visual.fanyuxiao.uk

建筑与视觉之间， 保持观察，继续动手。



范宇骁

Yuxiao Fan

品牌视觉 / 图形与字体
编辑设计 / 空间叙事

空间训练让我习惯从结构、材料和人的使用方式出发，再用图形、字体、色彩与版式把想法表达清楚。

环境设计本科、利兹大学建筑设计硕士背景。独立服装品牌与个人委托经历，让我同时关注创意表达、制作沟通与商品呈现；自主项目则用于持续探索视觉语言与参与体验。

教育与训练

利兹大学 University of Leeds
建筑设计硕士

环境设计本科
专注室内设计与视觉传达

设计实践

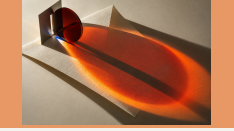
品牌识别、包装、服装与商品视觉
概念研究、图形系统、编辑设计
AI 辅助设计与交互视觉探索

Photoshop / Illustrator / InDesign
Rhino / SketchUp / AutoCAD / D5

[从建筑作品集，发现另一个我](#)

把日常，重新看一遍。

按项目顺序翻阅，也可以点击标题直达。每个项目保留问题、视觉规则与应用；有交互延展的项目，可通过链接在线体验。

01		边角俱乐部	品牌识别 / 角色设计	边角，也有主场。	04
02		借坐一下	公共视觉 / 信息设计	不买什么，也能坐坐。	11
03		歪果正好	食品品牌 / 包装系统	歪一点，也很对。	17
04		闲事发生	艺术节视觉 / 实验字体	没有任务，也可以发生。	25
05		啜兑茶	品牌升级 / 包装设计	让一杯茶，接住下一句话。	32
06		野生合奏	概念插画 / 海报	生长，也有自己的拍子。	38
07		后自然	艺术指导 / 材料研究	城市的另一种生长。	42
08		TILT	艺术指导 / 光与材质	同一束光的三种轮廓。	47
09		BETWEEN	实验字形 / 建筑转译	让字形拥有入口。	51

项目性质、委托关系与 AI 辅助范围均保留在对应项目中。自主概念与应用提案不作为已落地商业成果。

OFFCUT CLUB

边角俱乐部

REPAIR IS A NEW BEGINNING.



AI-ASSISTED CONCEPT IMAGERY

边角， 也有主场。

为愿意动手的年轻人构想一个余料交换与修补空间。把“剩下的布”变成能被识别、挑选和重新使用的角色。

- 设计范围
- 品牌概念 / 识别与图形 / 角色
- 传播海报 / 修补套件 / 快闪空间

不把修补藏起来。



MATERIAL PALETTE / CONCEPT STUDY

KEEP

留下

不规则裁片成为角色轮廓，保留边角的差异。

CONNECT

连接

缝线成为信息的连接线，带领视线穿过画面。

REMAKE

再造

同一图形进入衣物、套件与工作坊指引。

留下边缘， 让连接被看见。

常规成衣把切边与接缝藏进内部。这套品牌反过来保留毛边、线头与拼接痕迹，让修补成为新的视觉焦点。

设定情境：旧衣修补、余料交换、轻手作。

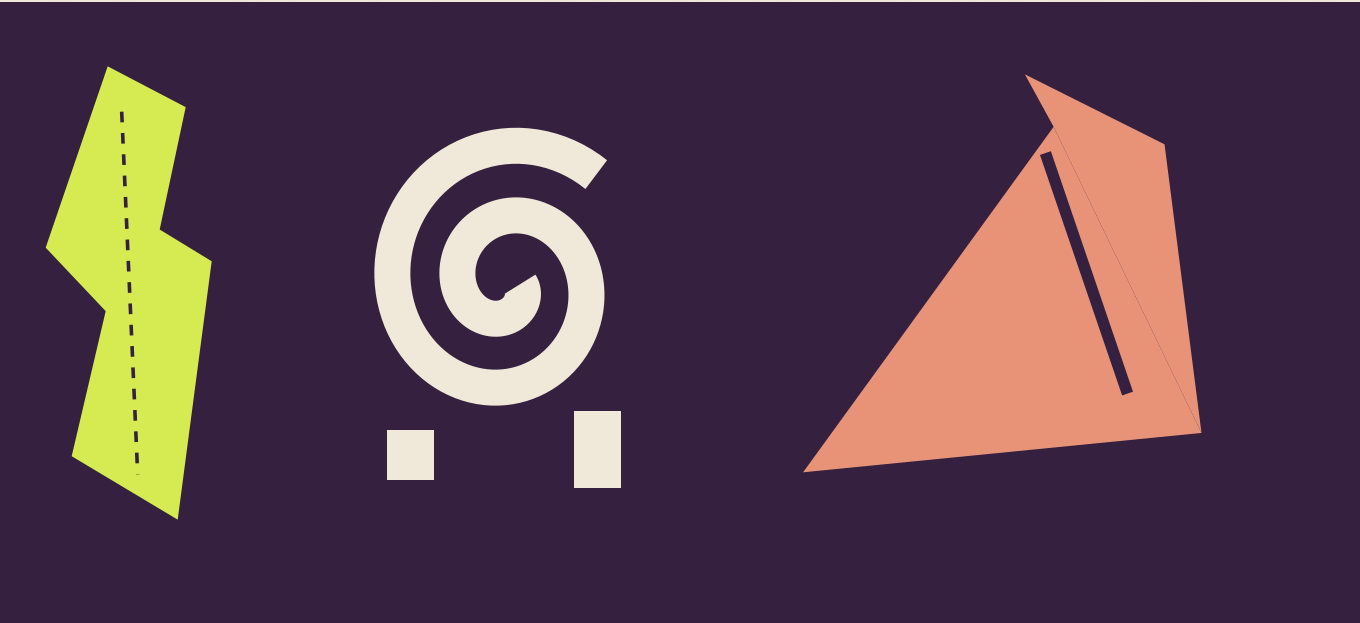
设计对象：愿意尝试改衣与个性搭配的年轻人。

品牌语气：直接、轻松，鼓励“先动手”。

OFFCUT

剪去一点，
多一点性格。

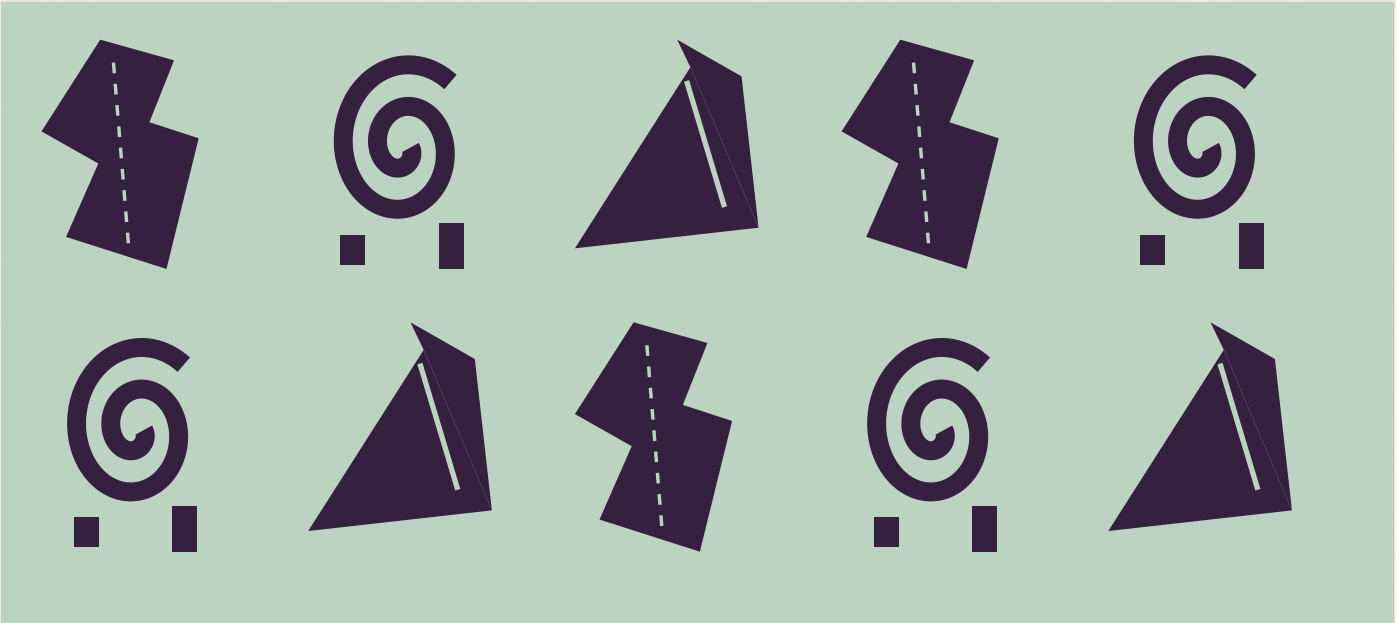
压紧字面，用斜切缺口打破完整。
中文保持清楚的粗黑结构，与细缝线形成力度差。



A / CHARACTER SYMBOLS



线条负责连接；裁片负责承载。
二者一起组成从海报到空间的基础语法。



B / REPEAT WITH DIRECTION



PLUM	CITRON	PEACH	MINT	LINEN
#35203F	#D5EB51	#E89378	#BDD3C1	#F0E8D8

一套语气，三种进入方式。



认识角色

群像先建立品牌记忆；一句主张说明参与理由。

把剩下的，
接着用。



发现局部

放大卷曲与接缝，用不同尺度制造停留。



开始行动

让材料先说话，把“余料”重新定义为创作起点。

把参与装进去。



FRONT

BACK

正面：字标与角色快速识别。
背面：选料、留边、连接的行动提示。
封套兼作说明卡，避免另加一次性折页。

A kit, not an ending.

套件设定包含可选布片、缝线与布袋。图形使用同一套裁片与接缝语言，使包装和活动体验相互对应。

CONTENTS / PROPOSED

布片 × 色彩组合
缝线 × 连接方式 布袋 × 继续使用

从看见，到坐下来。



01

选一块

CHOOSE



02

接起来

CONNECT



03

带回去

TAKE IT



选料

操作台

展示

空间以行动顺序组织。

入口用大字标识建立识别，色彩分区帮助寻找材料；长桌留给修补，成品回到展示区。角色与图形承担指引，不占据工作台。

从看见接缝，到亲手连接。

不把参与停留在一句口号。将裁片的边界、转角与针脚变成可调整的视觉规则，让观看者在组合中完成一张邀请。

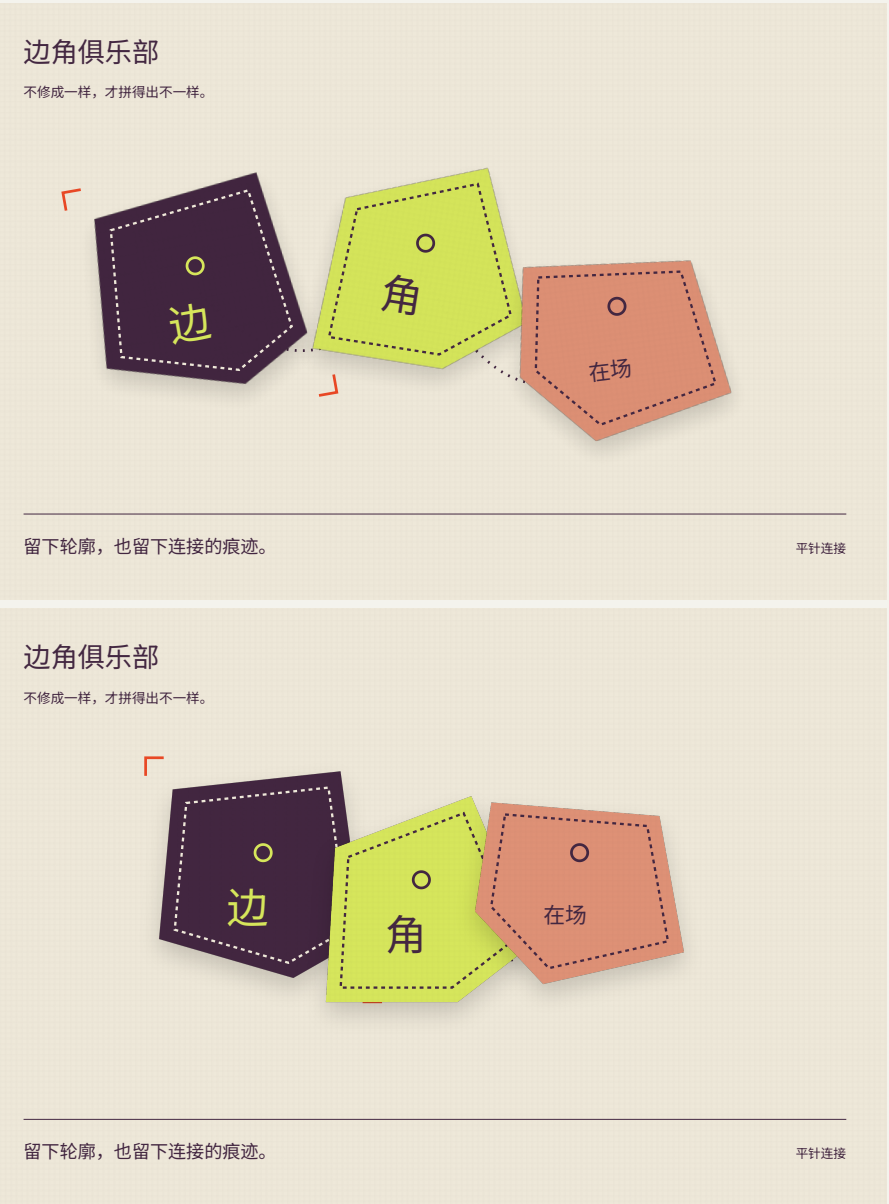


01 自由散落

先识别每一块材料的轮廓。

02 彼此靠近

移动与旋转，发现不同的连接关系。



03 连成邀请

针脚成为信息的动线，保留不规则的性格。

[在线体验这个项目](#)

SIT

借坐一下

不买什么，也能坐坐。



一张椅子， 一个小小的允许。

路边有空位，不等于路人知道自己能坐。
以“无需消费”为起点，为参与店铺设计
清楚、友善的休息邀请。

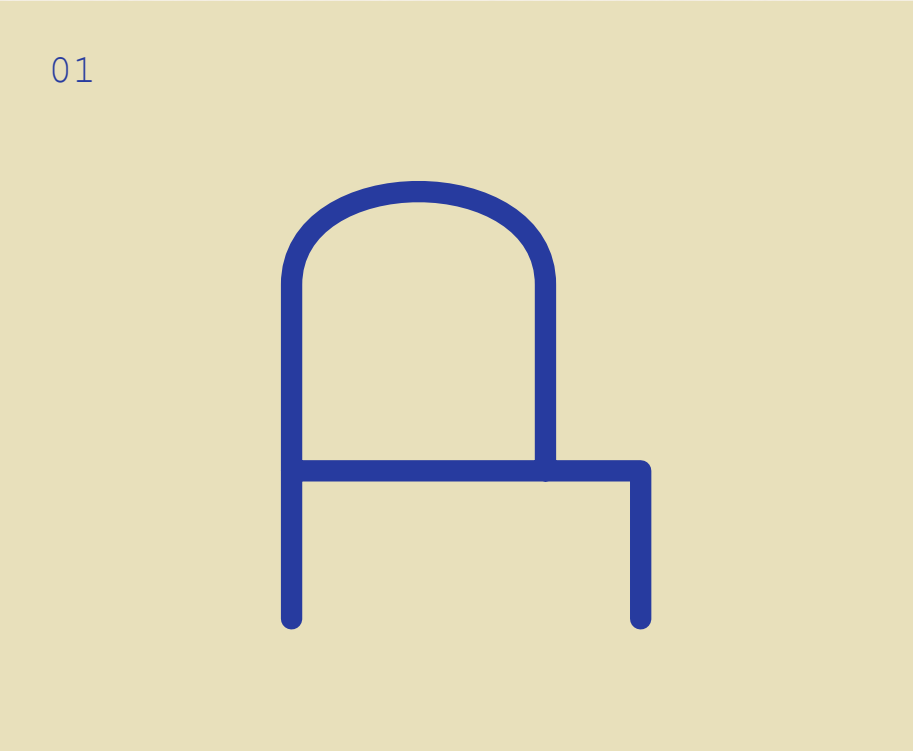
识别 / 插画 / 街区地图
信息标识 / 场景构想

SELF-INITIATED CONCEPT

自主概念项目 · AI 辅助图像 · 非已实施公共服务

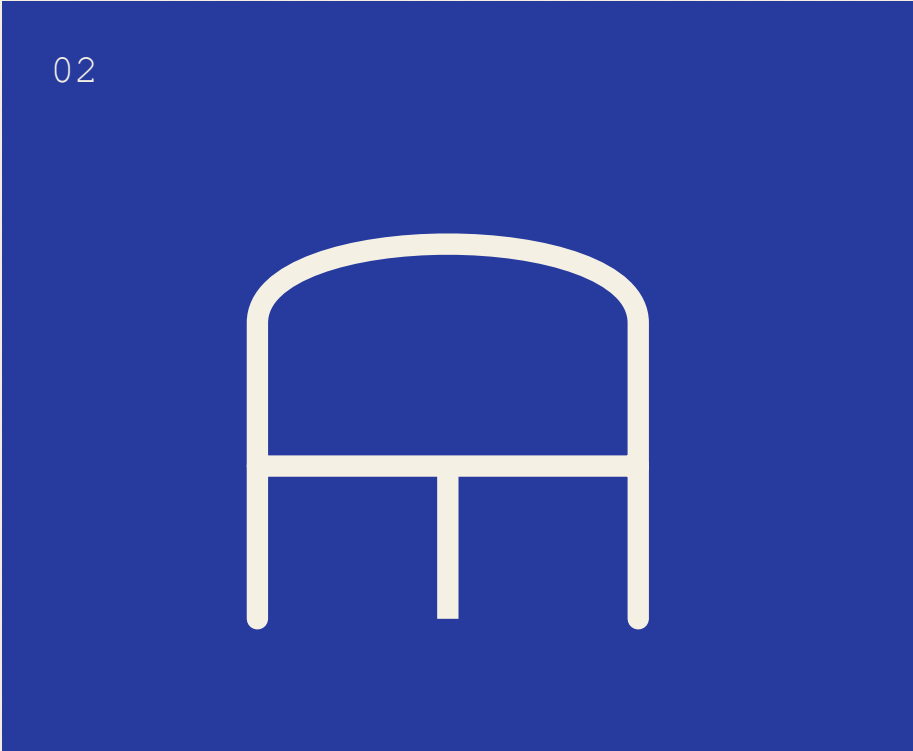
城市不只用来通过。

也应该容得下一次没有消费的停留。



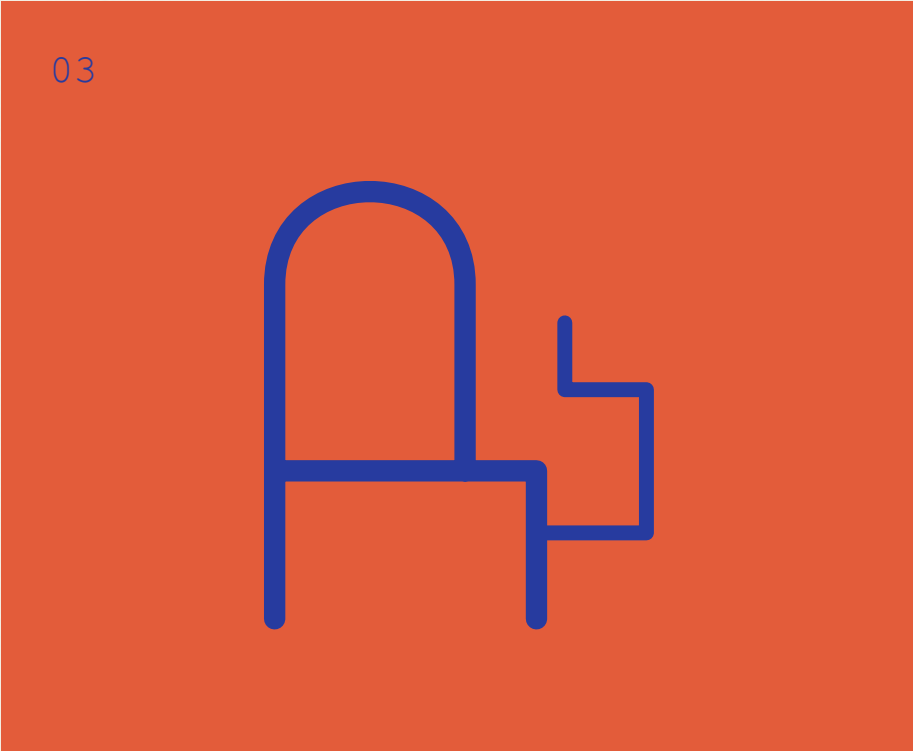
不确定

有座位，但不知道能不能坐。



被告知

入口明示：这里可以坐，无需消费。



被连接

下一处休息点，也能被轻松找到。

设计假设

将临街闲置座位组织成可识别的小型休息网络。重点不是增加装饰，而是把权限、时间、位置和使用方式放在路人能看见的地方。

SIT

借坐一下

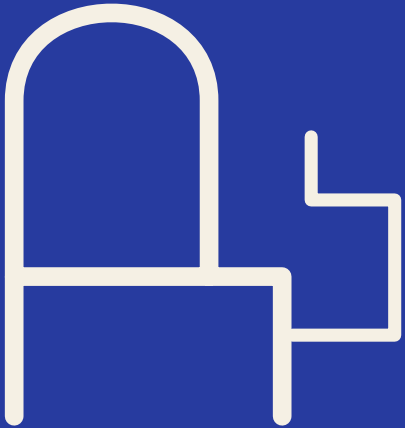
转弯、横撑、落地。
把座椅的连续弯管，转译成可缩放的
SIT 字标。



独坐 / SINGLE



共享 / SHARED



随身 / BELONGINGS

SIT

A LITTLE

坐坐。



COBALT



VERMILION



BISCUIT



MILK

圆角线条承接家具形态；粗重字面保证远
距离识别。图标与字标共用结构语言。

先说“可以”，再说怎么用。



路人看正面

名称 → 许可 → 无需消费 → 开放时间。
把决定“能不能坐”的信息集中显示。



参与者看背面

看见 → 坐下 → 继续走。
行为说明短句化，避免密集规章。



店铺用记录卡

开门检查、开放时间、清洁与问题反馈。
让友善的邀请有明确的日常维护。

从一个座位，到一段可歇脚的路。

SIT A LITTLE / NEIGHBOURHOOD POCKET MAP

下一次停顿，在哪里？

SCHEMATIC MAP / 示意街区 · 非真实服务点



01 / 书店门前

09:00—18:00

有靠背 / 临墙

02 / 花店檐下

10:00—19:00

两人座 / 遮阴

03 / 社区入口

09:00—17:00

单人座 / 开敞

04 / 街角小店

11:00—20:00

临窗座 / 避雨

先找点，
再看条件。

编号

位置

开放时段

座位特点

示意路线与真实服务分开
表达。地图明确说明：点
位、时间与路径均为概念
示例。

无需消费。请以现场开放标识为准；保持入口与通道畅通。
本图仅用于展示信息结构，点位、路径和开放时间均为概念示例。

INFORMATION DESIGN

字的转弯，也是椅子的转弯。



单人位

完整靠背、明确边界；以短暂停留为出发点。

双人位

共享座面与连续弯管；形成统一而不同的剪影。

随身位

将提袋的放置需求纳入形态构想，保持地面通行。

连续弯管定义轮廓，蓝与红区分支撑和接触面。三种坐姿需求共享同一套视觉语法。

歪果正好

歪一点，也很对。

将自然生长中的分叉、偏心与不对称转化为角色个性，让挑选食物从“长得是否标准”走向“它是什么、如何认识它”。





分个叉



有点偏心



不必对称

形状，是认识食物的开始。



看见差异

分叉的根、偏向一边的果身、多瓣的轮廓，成为可辨识、可讲述的个性。

进一步认识

角色吸引注意，标签补充品种、来源与储存等信息。外形与品质分开判断，避免让“可爱”替代商品信息。

01 看见

角色与海报建立第一印象。

02 辨认

分类色与品名帮助找到商品。

03 了解

背标承接来源、日期与保存信息。

04 带回生活

记录卡连接下一次搭配与购买。

三种形状，三种性格。

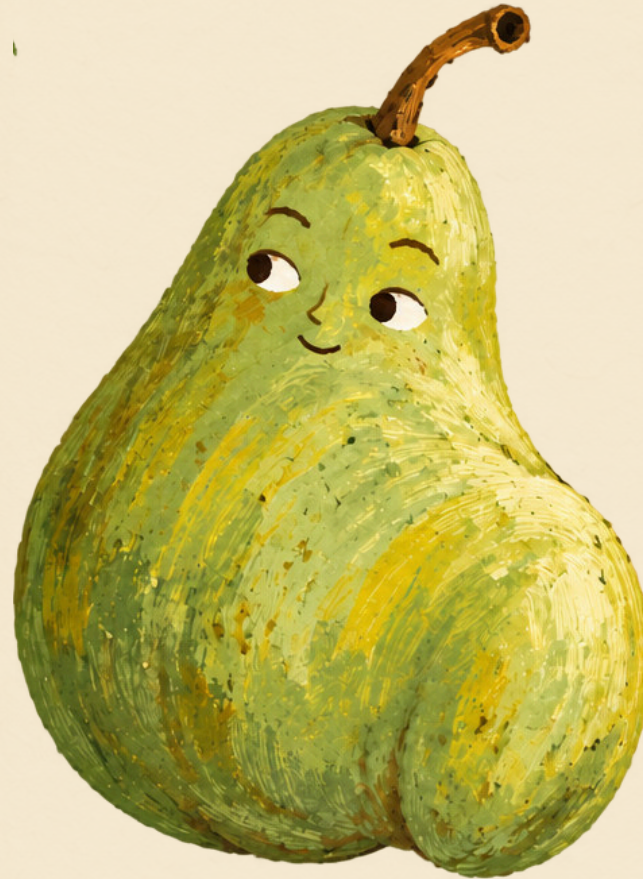


CARROT

分个叉



分叉根形成轻松的交叉步，保留根须与叶冠，表达自在而不拘谨的姿态。



PEAR

有点偏心



偏向一侧的体量与斜视表情建立好奇感；短果梗帮助保持品类识别。



TOMATO

不必对称



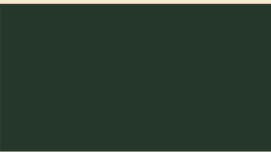
低矮多瓣的轮廓配合舒展表情，让不同于标准圆形的特征成为记忆点。

歪果正好

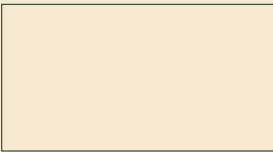
GOOD IN EVERY SHAPE

稳重的字形，轻轻偏离的站姿。

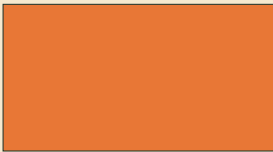
以厚实的宋体骨架承载食物品牌的亲近与可信感，通过局部角度、基线差异表达“自然不必整齐”。角色与图形可活泼，商品信息保持清晰。



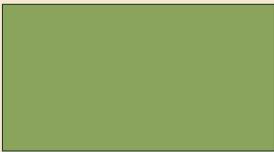
FOREST



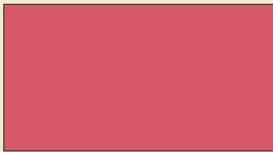
PAPER



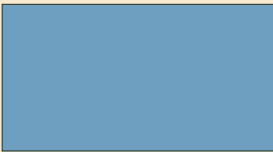
CARROT



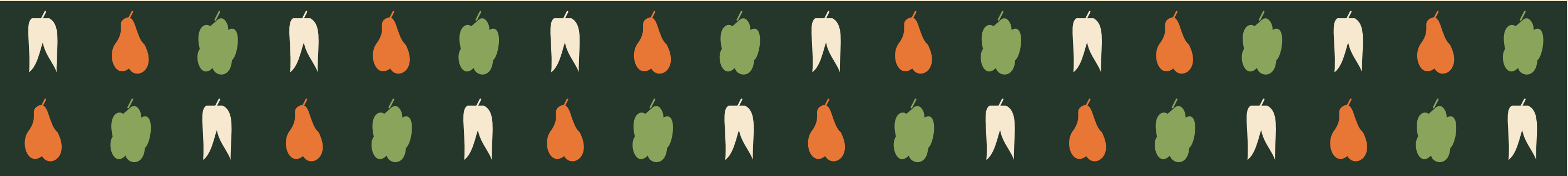
PEAR



TOMATO



SKY



认识它，再带回家。



歪果正好

认识它，再带回家。

品名 / 品种	
来源 / 产地	
重量 / 数量	
采收 / 包装日期	
保存方式 / 批次	

形状用于识别，不代替品质检查。
实际商品信息应由供应方核实填写。

INFORMATION TEMPLATE / 非销售标签



三类正标沿用统一结构：字标 → 角色 → 分类色 → 品名。包装形态随食材改变，识别顺序保持一致。

背标将品种、来源、日期与保存方式分层。当前为信息模板，实际商品内容须经供应方核实。

CONCEPT PACKAGING / NOT IN PRODUCTION

先找到，再了解。



分叉胡萝卜

品种： _____

来源： _____

价格 / 单位： _____

歪果正好 · 商品信息以实际填写为准



偏心梨

品种： _____

来源： _____

价格 / 单位： _____

歪果正好 · 商品信息以实际填写为准



不规则番茄

品种： _____

来源： _____

价格 / 单位： _____

歪果正好 · 商品信息以实际填写为准



分个叉

橙色标记根茎类。



有点偏心

绿色与梨的角色呼应。



不必对称

珊瑚红保持番茄识别。



大字识别，小字补充。

货架卡使用品名、轮廓与分类色共同识别，避免只依赖颜色。圆形贴纸适合封口和带走物料，价格与来源留在可更新的信息层。

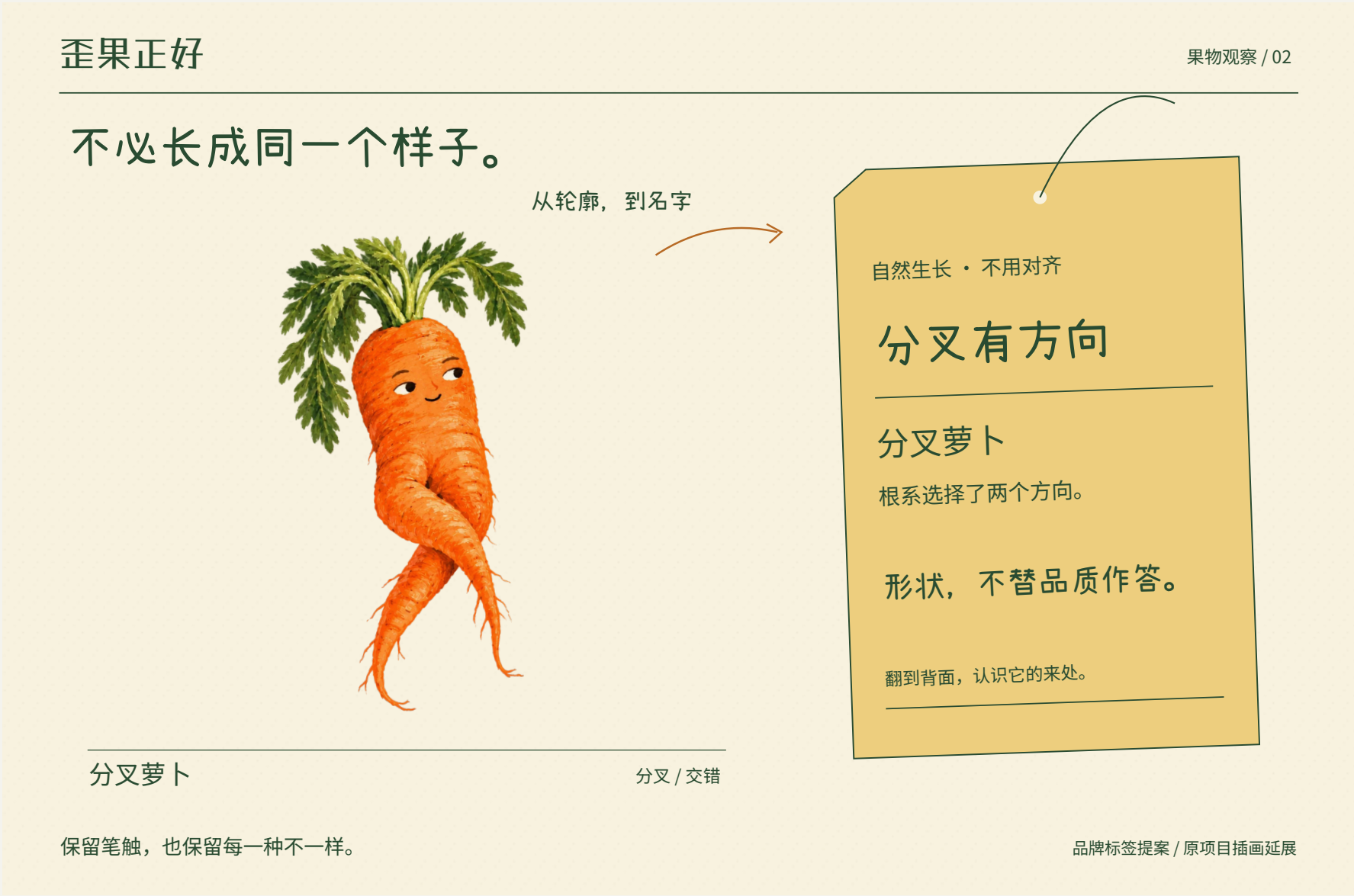


自然有自己的样子。

招牌先建立品牌形象，角色海报吸引停留，分类卡承接辨认，包装和记录卡把体验延续到家中。以同一套视觉关系组织不同阅读距离。

让不同的形状，拥有自己的名字。

角色引起好奇，标签交代信息。通过切换果物、改写称呼与翻转标签，让品牌态度和商品信息进入同一段体验。



01 观察轮廓

偏心、分叉与弯曲成为不同的识别线索。

02 给它命名

手写标题与果物性格呼应。

03 翻到背面

品种、来源与储存栏目补充认识。

在线体验这个项目

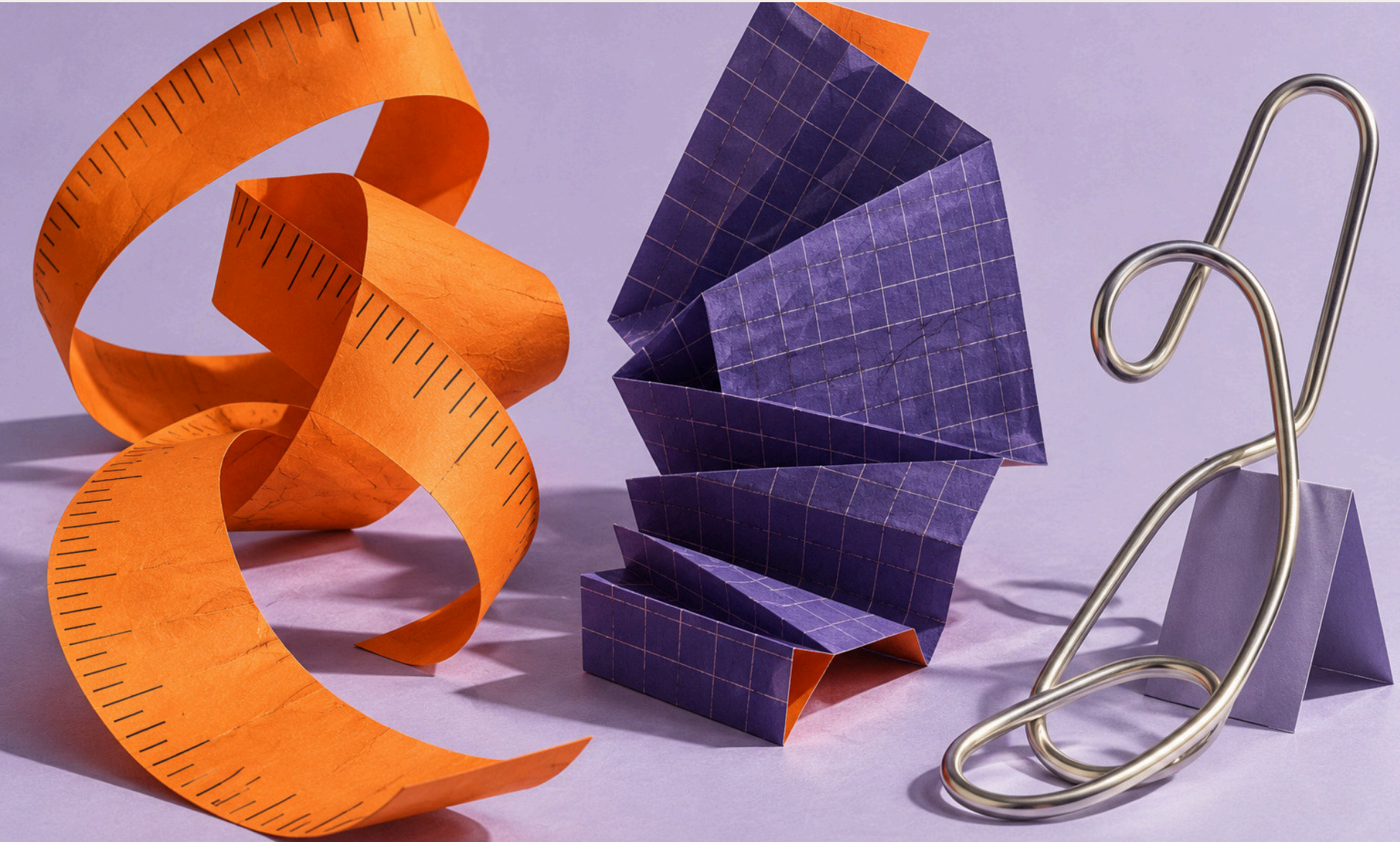


闲事发生

兴趣不必先变成副业，才值得被认真对待。以日常文具的“脱轨”为视觉起点，让乱画、闲造和串门成为可以参与的创作现场。

把时间，还给没有任务的创作。

IDENTITY / TYPE / PROGRAMME / SPACE



OFF THE
CLOCK

没有任务，
也可以发生。

品牌命题 / 视觉规则 / 活动信息 / 平面
与空间应用

自主概念项目 · AI 辅助图像 · 活动尚未举办

不是每个爱好， 都需要一份商业计划。

设计假设：当交流围绕职位、成果和效率展开，尚未成形的兴趣容易失去位置。这个艺术节把门槛改成“带来一个过程”，让参与者通过共同动手认识彼此。

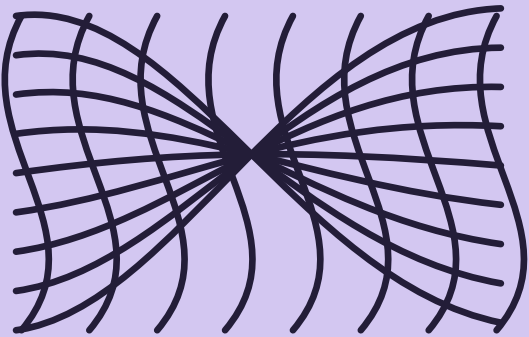
01 / DRAW



乱画

从自由线条开始，不设统一答案。

02 / MAKE



闲造

用身边材料，把想法变成小物件。

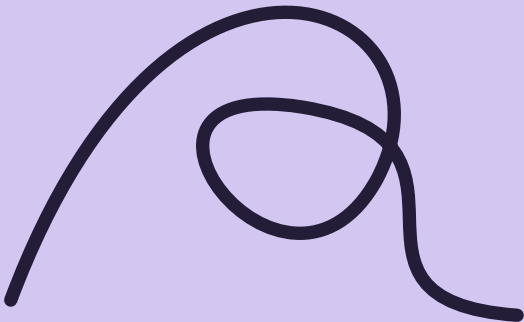
03 / MEET



串门

以未完成作品为话题，交换反馈。

04 / SHOW



过程展

草稿与成品并列，保留试错痕迹。

ENTRY

先被一句话吸引

海报提出态度，线上卡片解释如何参与。

IN THE ROOM

用共同动作相遇

参与卡、桌牌与导览组织活动，降低理解成本。

AFTERWARDS

把过程继续带走

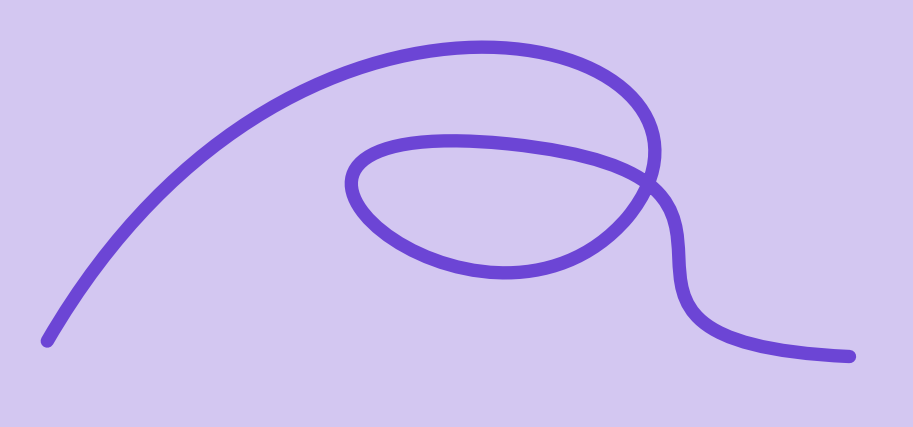
保留卡片与草稿，将交流延伸到活动之后。

直尺弯了，网格松了，回形针开了。



RULER / LOOP

从刻度到轨迹

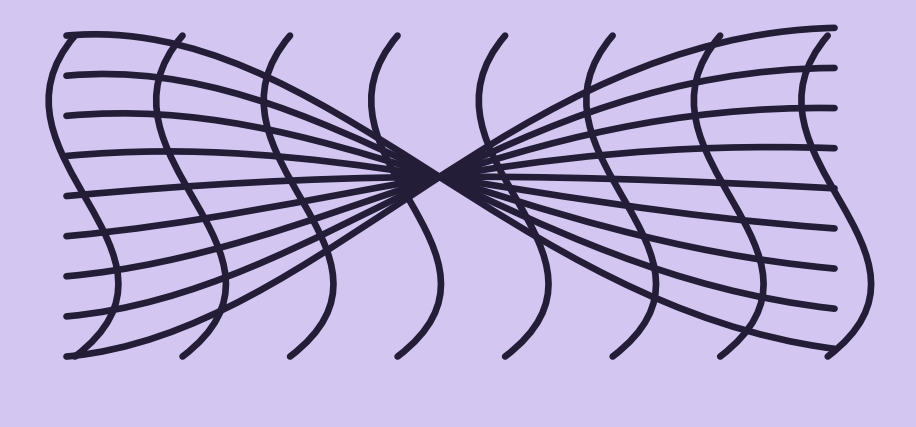


保留线的连续性，让方向离开测量目的。



GRID / WARP

从方格到张力

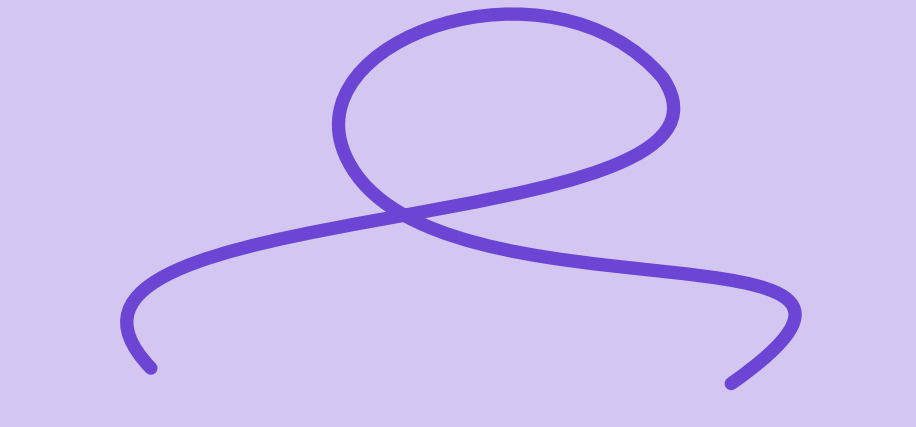


保留交点与间距，通过弯曲改变秩序。

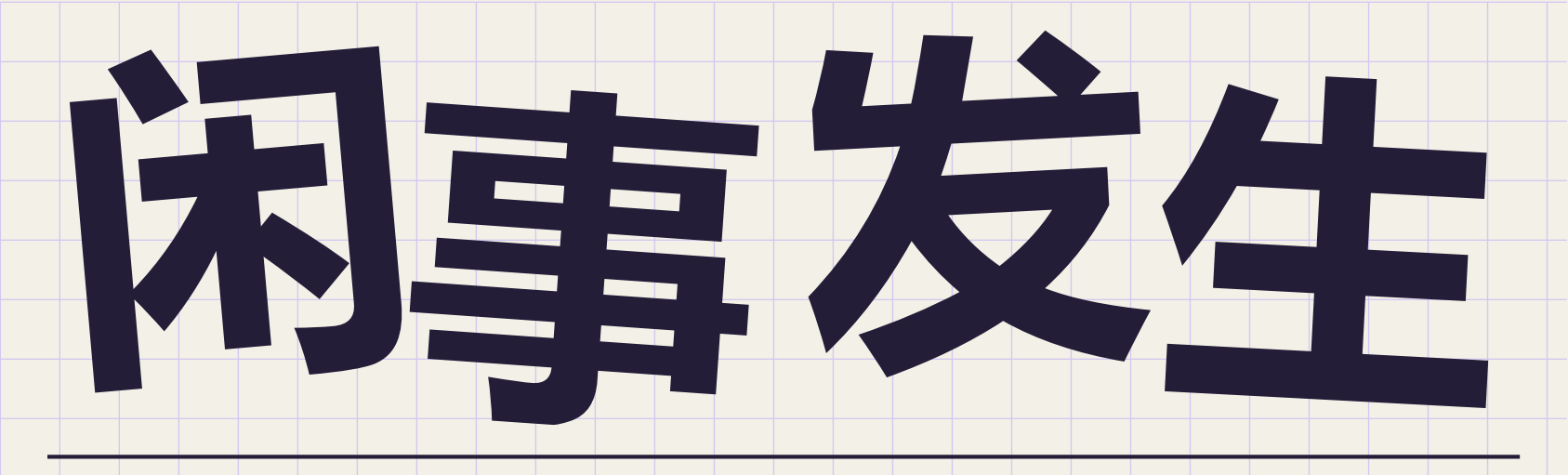


CLIP / OPEN

从固定到连接



保留金属线的回转，将闭合结构打开。

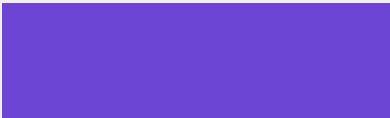


偏离基线，保留识别。

中文字标采用轻微角度与高低错位，回应“从规则里松动”。辅助信息维持稳定网格，避免整页都失去秩序。



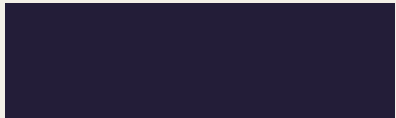
TANGERINE



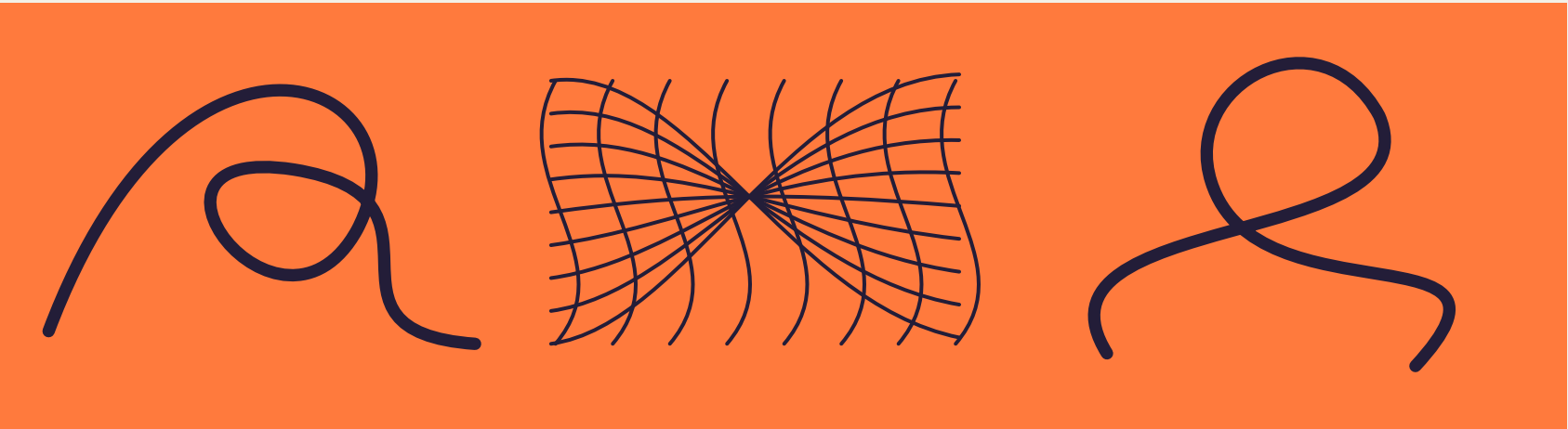
VIOLET



LAVENDER



INK



01 / 标题

大字与短句承担态度，不靠堆叠形容词。

02 / 图形

线环、松网格、开放曲线可单独或组合使用。

03 / 信息

时间、地点、行动提示保持水平与统一对齐。

先松开一点。



POSTER 01

今天，不按格子来

由变形网格打开话题，建立对固定规则的轻松回应。



POSTER 02

没用的想法，也有用武之地

用自由线环与紧凑字块对照，把“无用”变成创作入口。



POSTER 03

带上没做完的

邀请真实的创作过程进入现场，减少“必须准备好”的压力。

从一句邀请，到一次参与。

OFF THE
CLOCK

闲事发生



先动手，再定义。

PROGRAMME / CONCEPT SCHEDULE

13:00

乱画桌

离开标准答案，给线条一个自由的开始。

14:30

闲造台

从一个现成物件出发，试一种没试过的连接。

16:00

串门场

带一件未完成的作品，交换过程与建议。

17:30

过程展

让草稿、试错和留下的痕迹一起被看见。

拟定活动结构。时间与场地为概念示例，未实际举办。

闲事发生

今天的身份：
正在尝试的人

我带来了：

我想聊聊：

☐ 乱画 ☐ 闲造 ☐ 串门

PARTICIPANT CARD / 非真实活动凭证

参与卡不按职业分类，改为记录“带来的东西”和“想聊的话题”。它同时是自我介绍与交流提示。

活动导览将四种内容放进同一条阅读顺序：先自由尝试，再共同制作，随后交流，最后展示过程。时间为方案演示，可根据实际场地与人数调整。

桌面是入口，展墙是对话。



远 / 找到区域

高位字牌只保留名称与方向。

中 / 了解活动

桌牌显示动作，颜色帮助快速对应。

近 / 留下过程

卡片承接记录，展墙提供持续反馈。

茶有来往

*Stories
over tea.*



啜兑茶

CHUODUI

从原委托中的双角色关系出发，将 “相伴” 转化为具体的茶叙场景。人物的目光、手势和杯子建立联系，暖色纸感让品牌更接近日常。

2024.10 / 个人委托
2026 / 自主视觉深化
识别、插画、包装与传播

让一杯茶，接住下一句话。

本章新增插画与场景由 AI 辅助生成；自主升级未表述为客户采用或已量产。

字有骨架，图有温度。

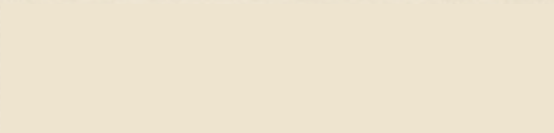


中文字标采用厚重宋体的笔画对照，英文以窄体拉开节奏。品牌名与短句各有层级，避免所有信息同时争夺注意。

深茶色承担主要信息；米白纸色保证阅读；苔绿与珊瑚色延续双角色的配色关系，并区分系列包装。



OXBLOOD / #542F30



RICE / #EEE4CF



MOSS / #778765



CORAL / #DDA18A



OCHRE / #D6B878



杯 / 茶叶 / 蒸汽与对话

辅助图形从茶杯、叶片与蒸汽中提炼，以单线和曲线组织包装侧面、菜单分隔和小标签。保留与主插画的关系，减少无关装饰。

一套识别，三种茶叙。



正面阅读顺序

品牌名 → 系列短句 → 叙事插画 → 茶品名。

固定字标位置与底部信息带，以底色和短句区别系列；避免把每款包装做成彼此无关的画面。

01 / 桂花乌龙

米白底色与暖金叶片，设置轻焙、花香的系列意象。

02 / 茉莉清茶

珊瑚色强化人物温度，用短句连接相聚与日常。

03 / 熟香红茶

苔绿色作为深浅对照，让系列在陈列中保持辨识。

茶品与口味为本轮自主包装系列设定；图示为视觉样机，不作为生产完稿。

把一杯茶，变成一段来往。

啜兑茶
CHUODUI

茶有 来往



让一杯茶，接住下一句话。

01 人物 / 邀请

以双人茶叙作为主视觉，直接传达相聚的情境。

啜兑茶
CHUODUI

STEEP A STORY.



一啜一叙

02 细节 / 停顿

聚焦杯与手势，以中英文字重和尺度组织阅读。

啜兑茶
CHUODUI

把时间 泡开。



MORE THAN A CUP.

CHUODUI / STORIES OVER TEA

03 线条 / 延续

把蒸汽抽象为连续曲线，让同一主题拥有轻盈的变化。

让品牌进入一杯一袋的日常。



啜兑茶

CHUODUI

今日茶叙

清茶

PURE TEA

奶茶

TEA WITH MILK

果茶

TEA & FRUIT

好茶，聊到一起。

啜兑茶

CHUODUI

把时间泡开。

STORIES OVER TEA

关于这杯茶

茶品信息 / 风味描述 / 冲泡建议

批次信息 / 保存方式 / 追溯信息

信息配置

品牌卡承担短句和情绪；侧标承接详细信息，生产内容需在实际产品确定后填写。

杯袋样机为 AI 辅助场景。

让两句话，在一杯茶之间相遇。

从相对而坐的人物关系继续延展：拖动两只杯子，原本分开的两句话随距离靠近。品牌中的陪伴，变成一次轻松的回应。



01 你说一半

两只杯子与两种声音各有位置。

02 慢慢靠近

字句随着杯子的距离重新排列。

03 再接一句

改写内容，让一次碰面拥有新的开场。

[在线体验这个项目](#)



野生合奏

*A small orchestra
of ordinary things.*



生长，
也有自己的
拍子。

植物的形态，成为乐器。
不同的声音，组成群像。

插画 / 海报 / 艺术小志
图形延展 / 携带物

01 让植物发声

把花、蕨叶、蘑菇与叶蛾想象成乐手，以植物的生长形态组织节奏。

02 画面里的声部

以放射、卷曲、敲击与折叠区分角色，让四种轮廓在合奏中仍然清楚。

03 从图像到出版

延展至海报、艺术小志与携带物。图像由 AI 辅助生成，版式与图形另行设计。

四个声部，各有轮廓。



01 / TRUMPET

喇叭花

花冠向外放射，弯曲的茎形成吹奏姿态。

02 / BASS

蕨叶

蕨叶与琴颈相接，以纵向线条建立低音的稳定感。

03 / PERCUSSION

蘑菇

菌盖与鼓面呼应，以圆点和短线强调敲击。

04 / ACCORDION

叶蛾

叶片、翅膀与风琴褶连接，形成展开与收拢。

把声音排进纸面。



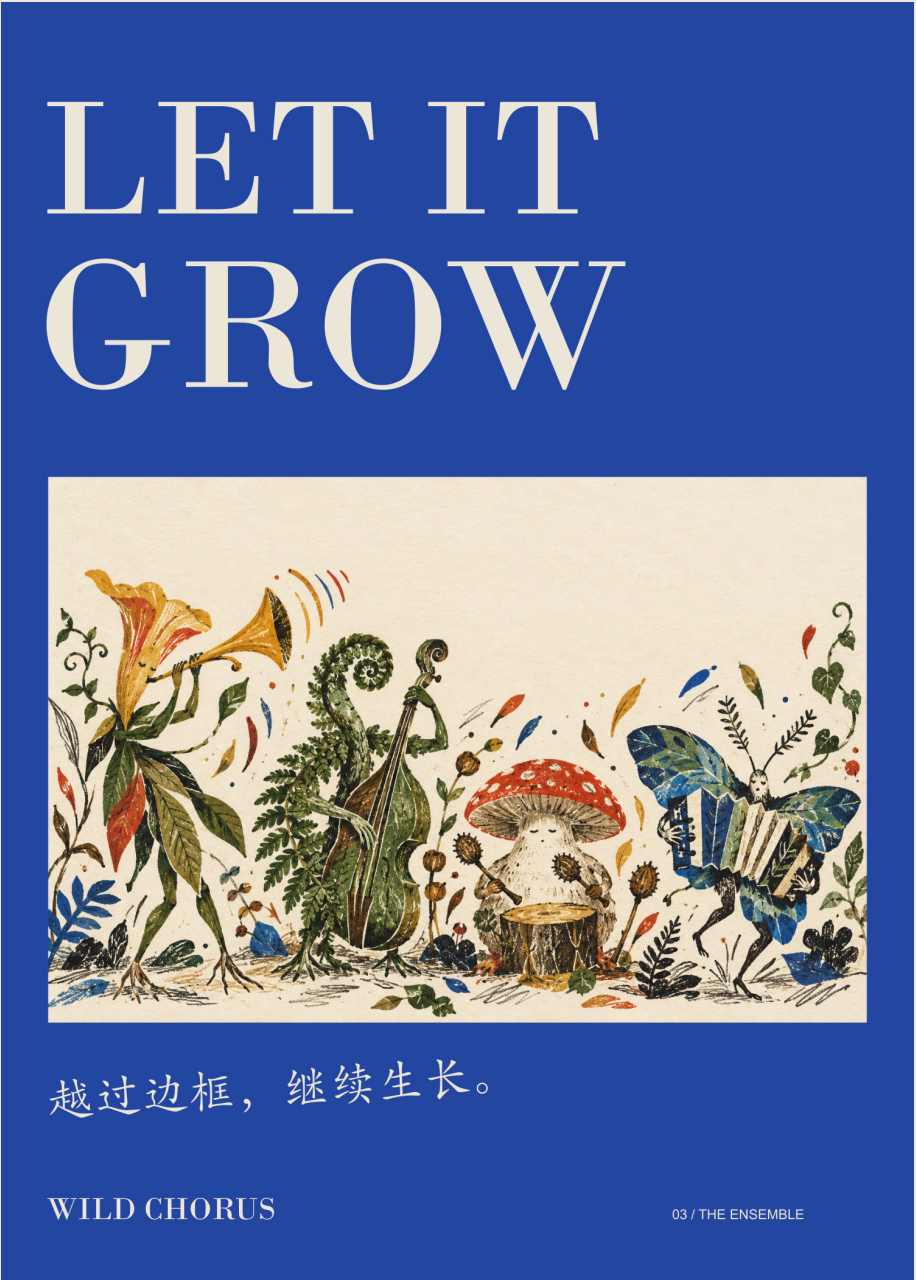
01 合奏 / 字与图交错

标题错位形成节拍，完整群像承担项目的第一印象。



02 独奏 / 放大角色差异

以大字、单一角色与不对称空间建立安静的停顿。



03 扩散 / 色块与英文

蓝色满版拉开系列反差，短句连接不同语言的阅读。

一本有停顿、有合奏的小志。



READ THE RHYTHM.

篇章顺序

- 01 认识声部
- 02 听见独奏
- 03 一起生长

建议形式 / 暖白内页 + 可见红线装订

01 把耳朵借给植物。

A SMALL ORCHESTRA / OPENING SPREAD



翻页节奏

开篇用短句引入，角色页放大轮廓，合奏页让图像跨越整面。
红色装订线作为贯穿全书的细小强调。

艺术出版方案；装订和实物图为 AI 辅助示意。

AFTERGROWTH



后自然

AN IMAGINED
URBAN HERBARIUM

VOL. 01 / 3 FORMS

把建筑的构件，重新想象成城市的植物。
以材料的结构与连接方式，建立一套虚构的生长秩序。

自主概念 / AI 辅助图像
图形转译 / 海报 / 艺术出版

材料决定它如何生长。



01 卷生

CURL

开槽叶片沿钢索弯曲；孔隙成为叶脉，转折建立向外伸展的力量。



02 折叶

FOLD

金属网沿折线展开；密集褶皱支撑叶面，让背景穿透形体。

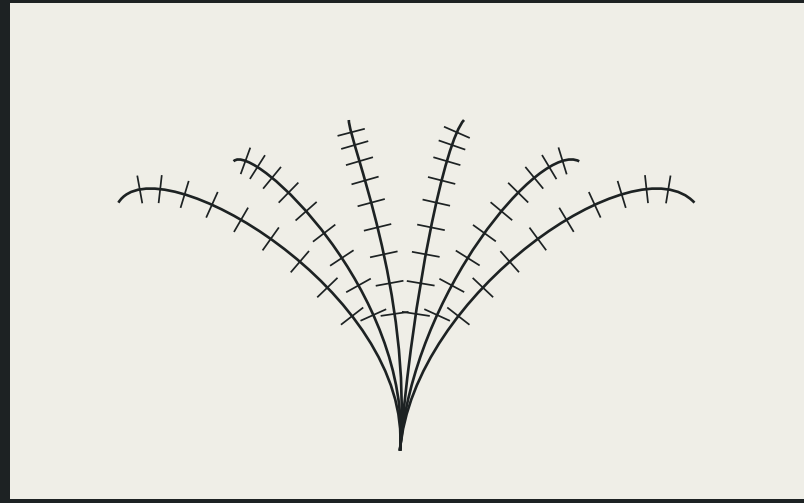


03 悬果

SUSPEND

细索承接中空构件；下垂与分枝构成轻重关系，孔洞延续到果实内部。

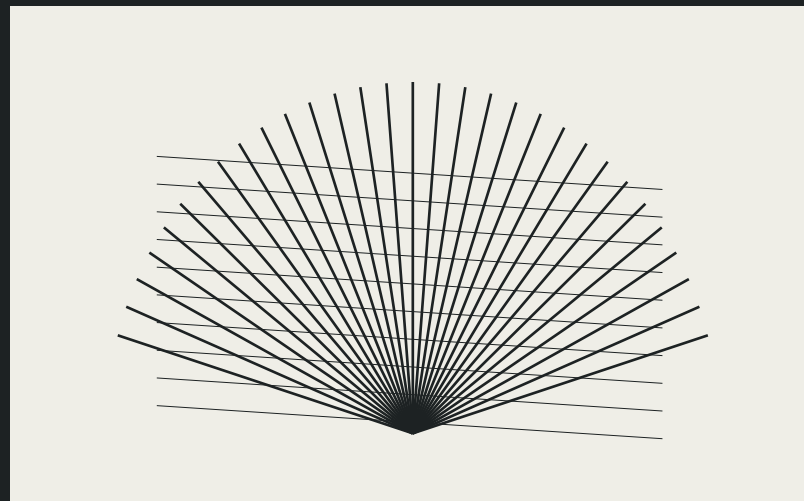
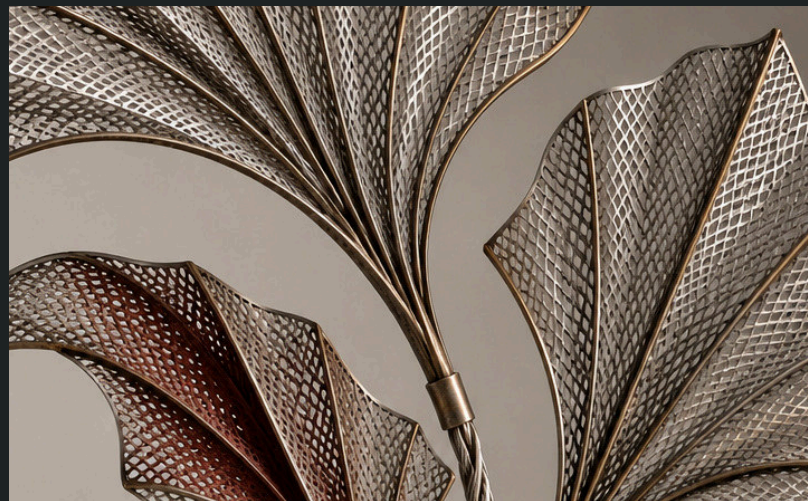
把构造，读成笔画。



01 / CURL

线随弯曲

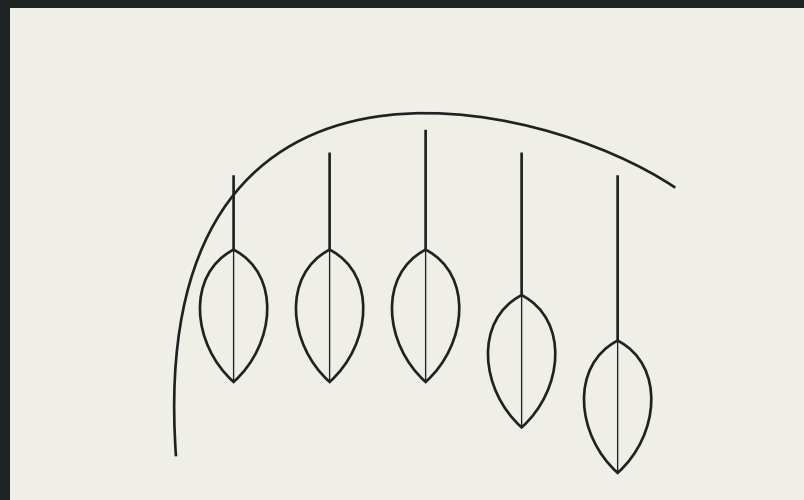
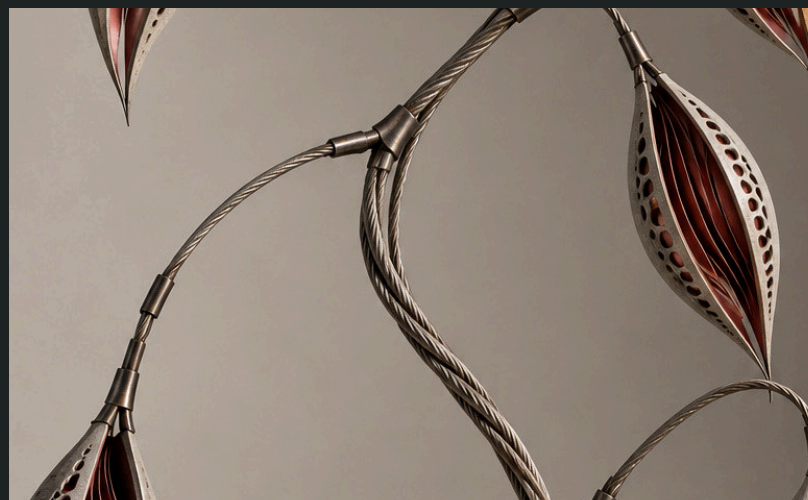
保留连续走向与短槽节奏，将复杂表面简化为一组可以重复的曲线。



02 / FOLD

线沿折面

取折面的交汇点作为放射中心，用线距变化保留网面的透叠感。



03 / SUSPEND

线承重量

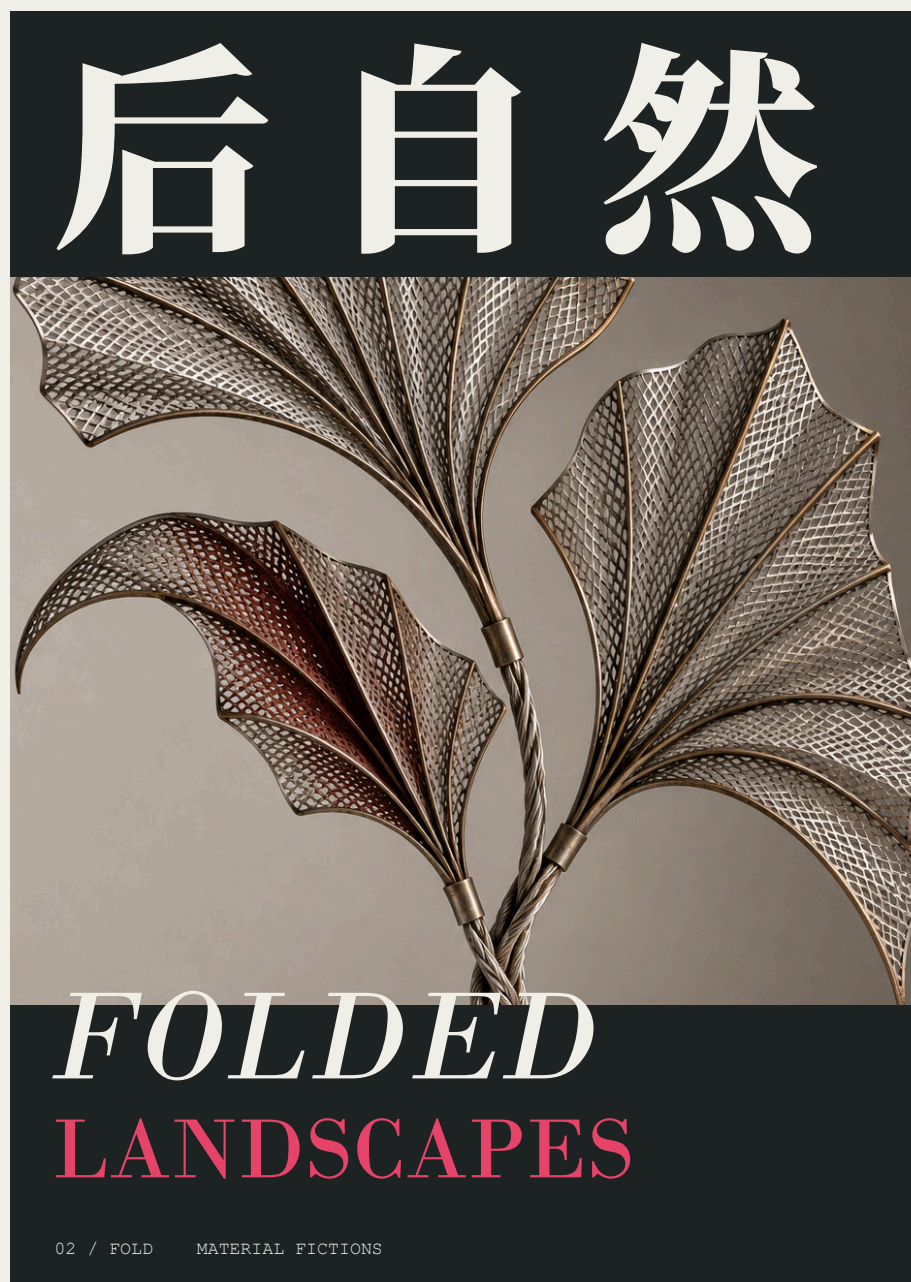
让线条在上方建立连接，空心轮廓在下方悬停，形成有轻重差的结构。

让形态掌握版面的节奏。



卷生 / 向上生长

完整图版与大字首尾呼应；空隙留给伸展的钢叶。



折叶 / 横向展开

形体放大为横向地景；中英文标题与折面共同叠置。



悬果 / 向下悬停

竖排文字与细长构件并行；章节色建立另一种张力。

先进入，再观察。

后自然

*Notes on
an imagined
urban herbarium.*

VOL. 01 / MATERIAL FICTIONS

当建筑构件不再承担原有功能，它们是否能以另一种形态继续存在？

《后自然》把通风条、金属网与混凝土孔洞转译为叶、茎与果。三组形态沿着卷曲、折叠、悬挂的逻辑生长，构成一份关于城市材料的想象图志。它不是植物学记录，而是一次重新观看人工环境的练习。

01 / FOREWORD



图志结构

01 引言与场景

02 完整图版

03 局部与转译

04 形态索引

完整图版建立形态；
局部说明材料；
线图解释转译。

跨页以书脊分开文字和场景。左侧给出观看问题，右侧让形体进入建筑环境；阅读从概念进入图像。

TILT

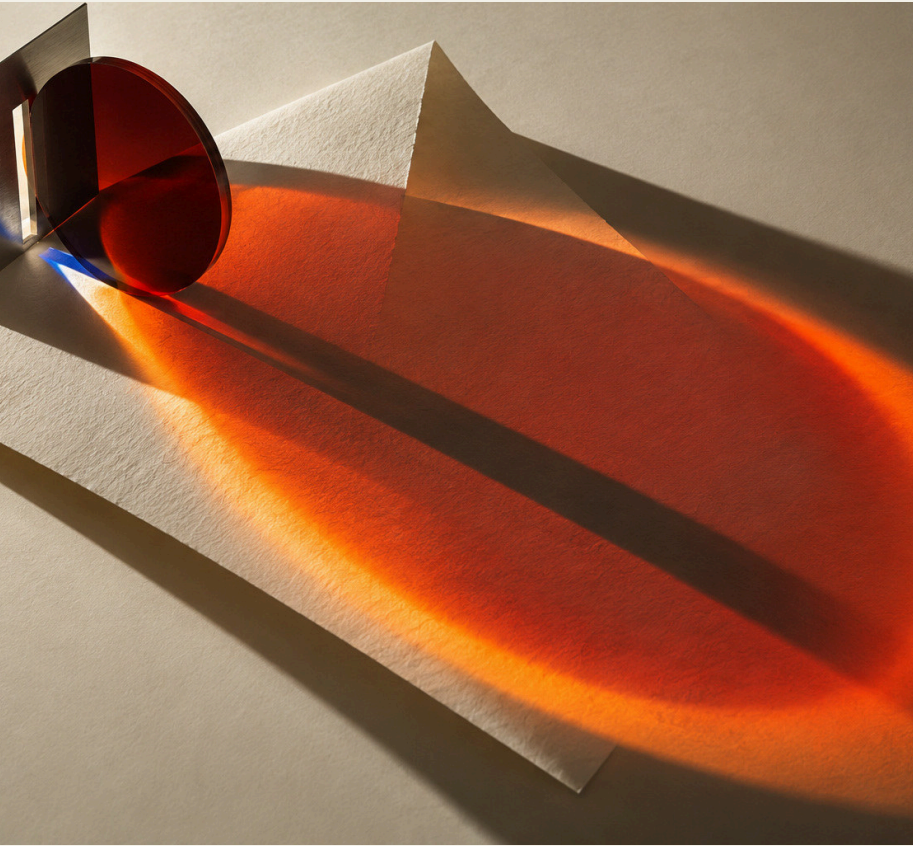
光的偏移



同一束光的三种轮廓。
艺术指导 / 图像系列 / 图形与编辑

自主视觉项目 / 图像由 AI 辅助生成

完整。分割。漫散。

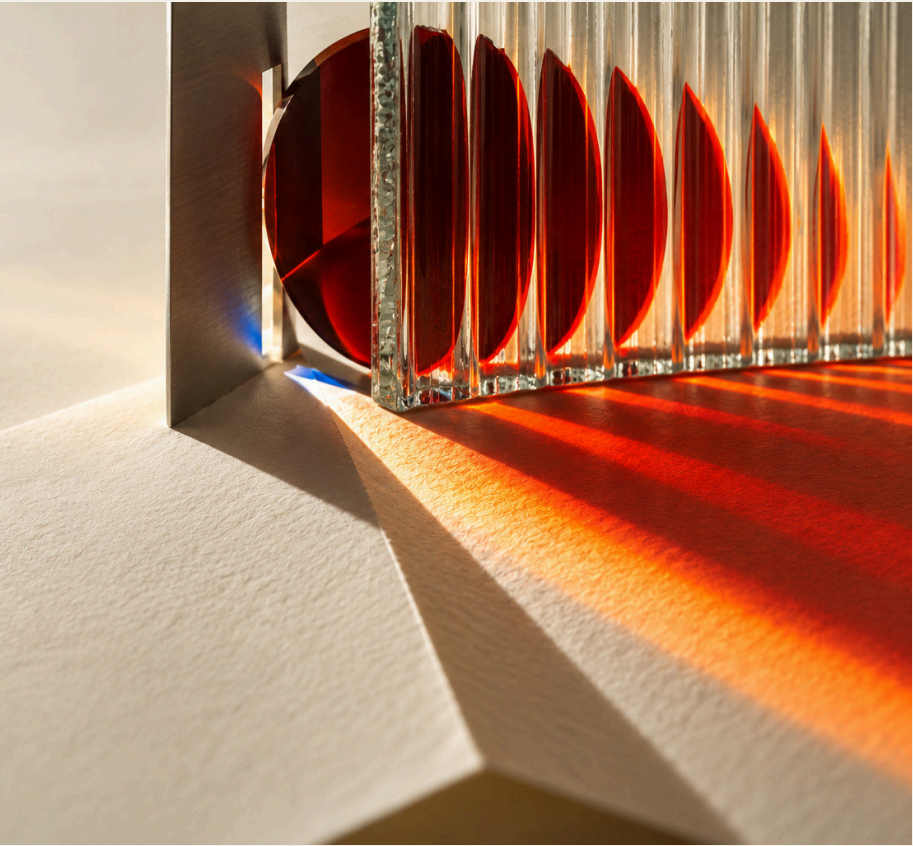


01 / CAST

显影

圆片与开口

俯视构图让投影占据主要画面。物体与影子分离，颜色跨过纸张折面。

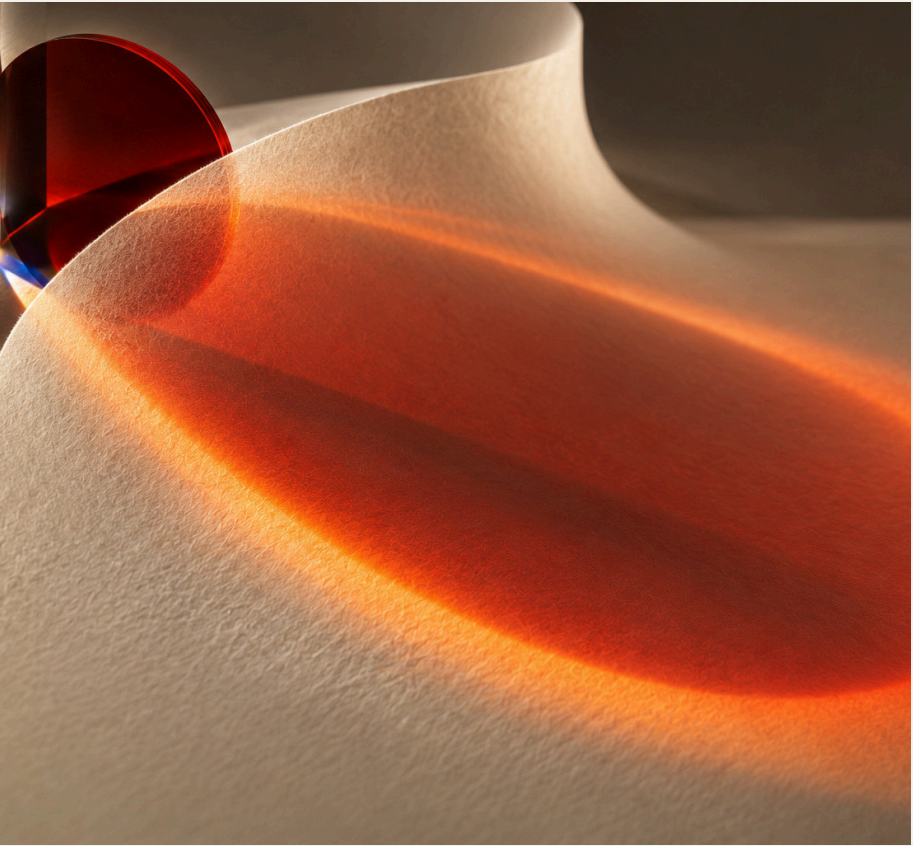


02 / SPLIT

分割

玻璃与重复

侧向近景放大被分割的轮廓。竖向纹理使连续的圆形出现重复与间隔。



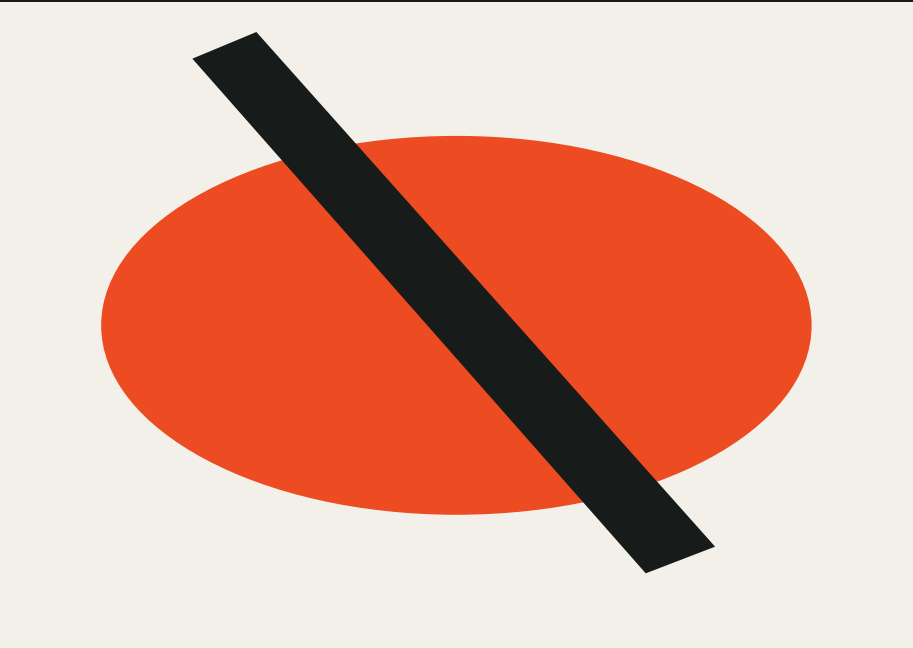
03 / VEIL

遮映

薄纸与边缘

卷曲纸面遮住部分圆片。清晰轮廓逐渐过渡为柔和色面，形成系列的收束。

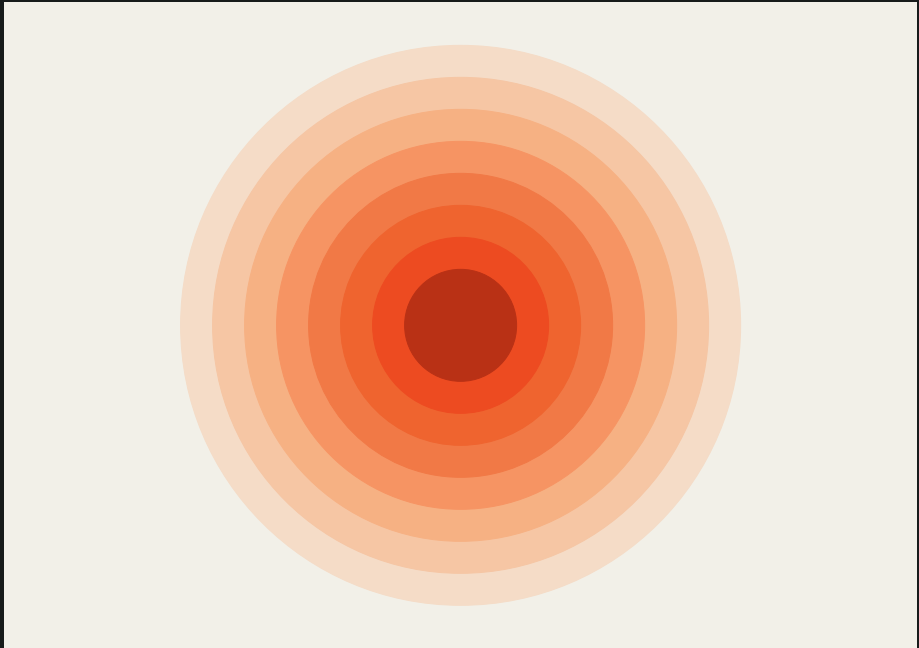
让轮廓进入文字。



CONTOUR



INTERVAL



EDGE

TILT SPLIT

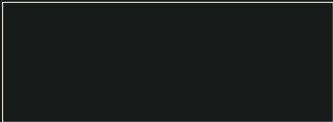
圆形、切口与光带被重新绘制为矢量元素。标题在固定高度切开，形成贯穿整组作品的断面；短词、序号和图像各有清楚的阅读位置。



SIGNAL



PAPER



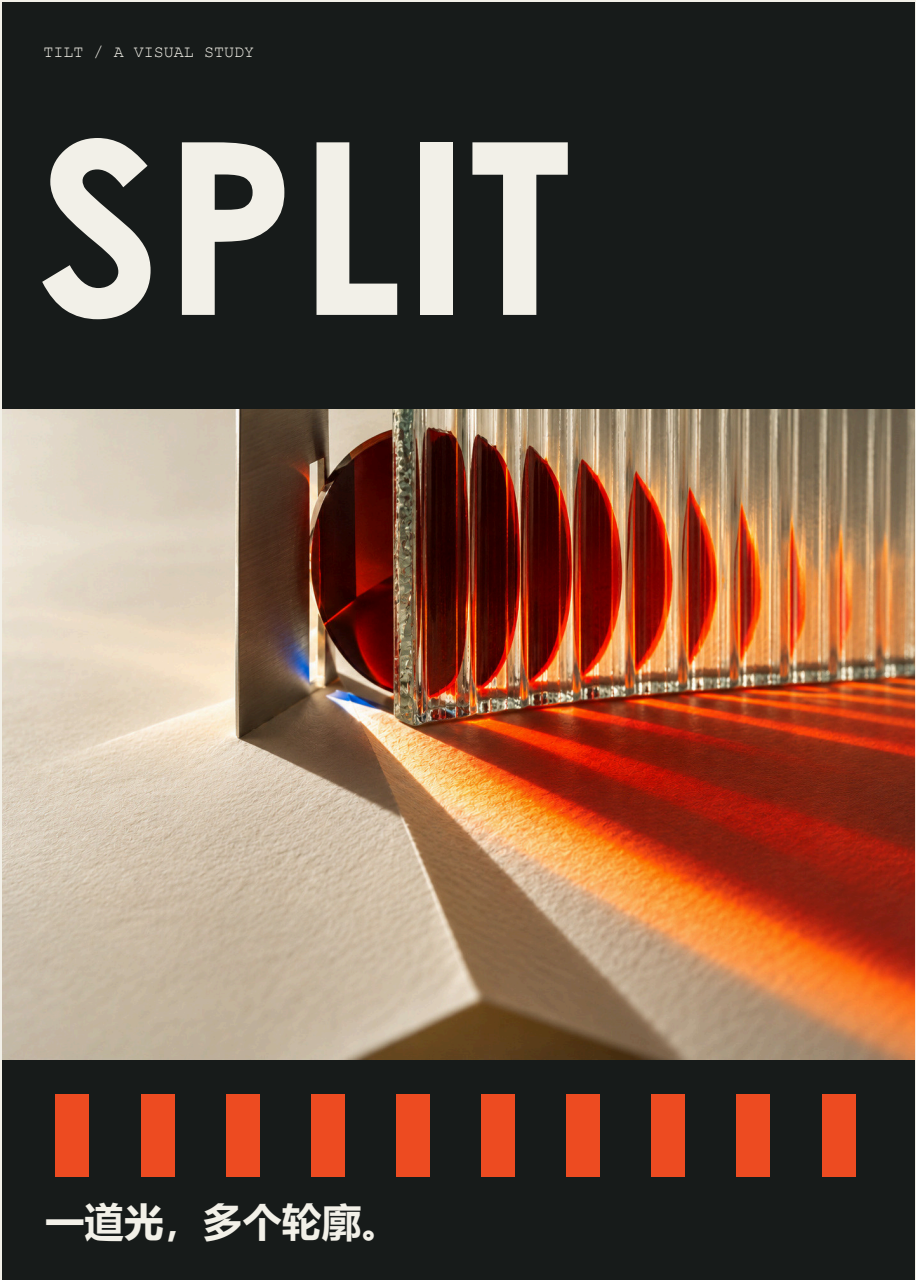
INK

每一幅，保留不同的观看方式。



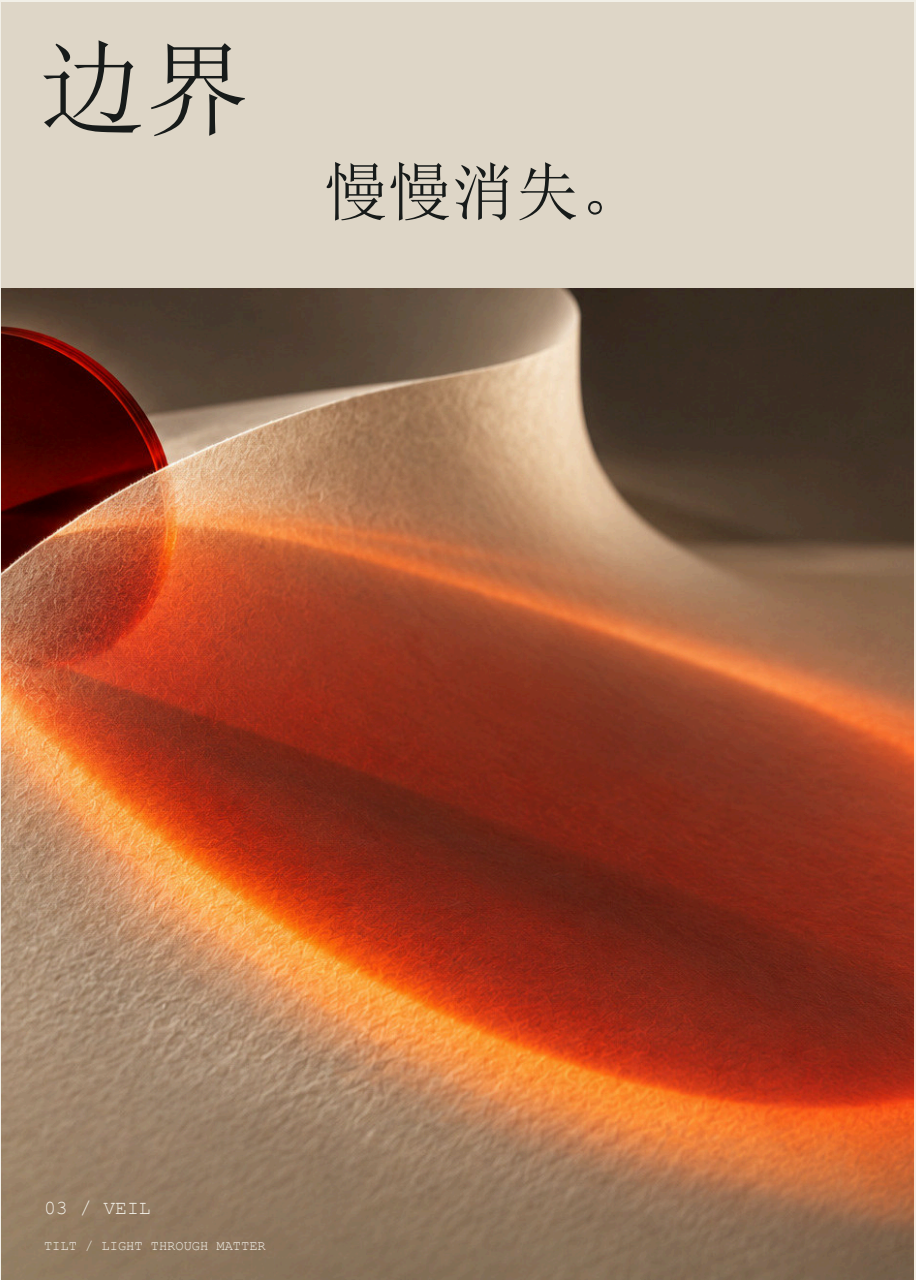
01 / 投影占据画面

将主图作为完整的色彩结构，识别标题沿上缘进入，底部保留清晰信息带。



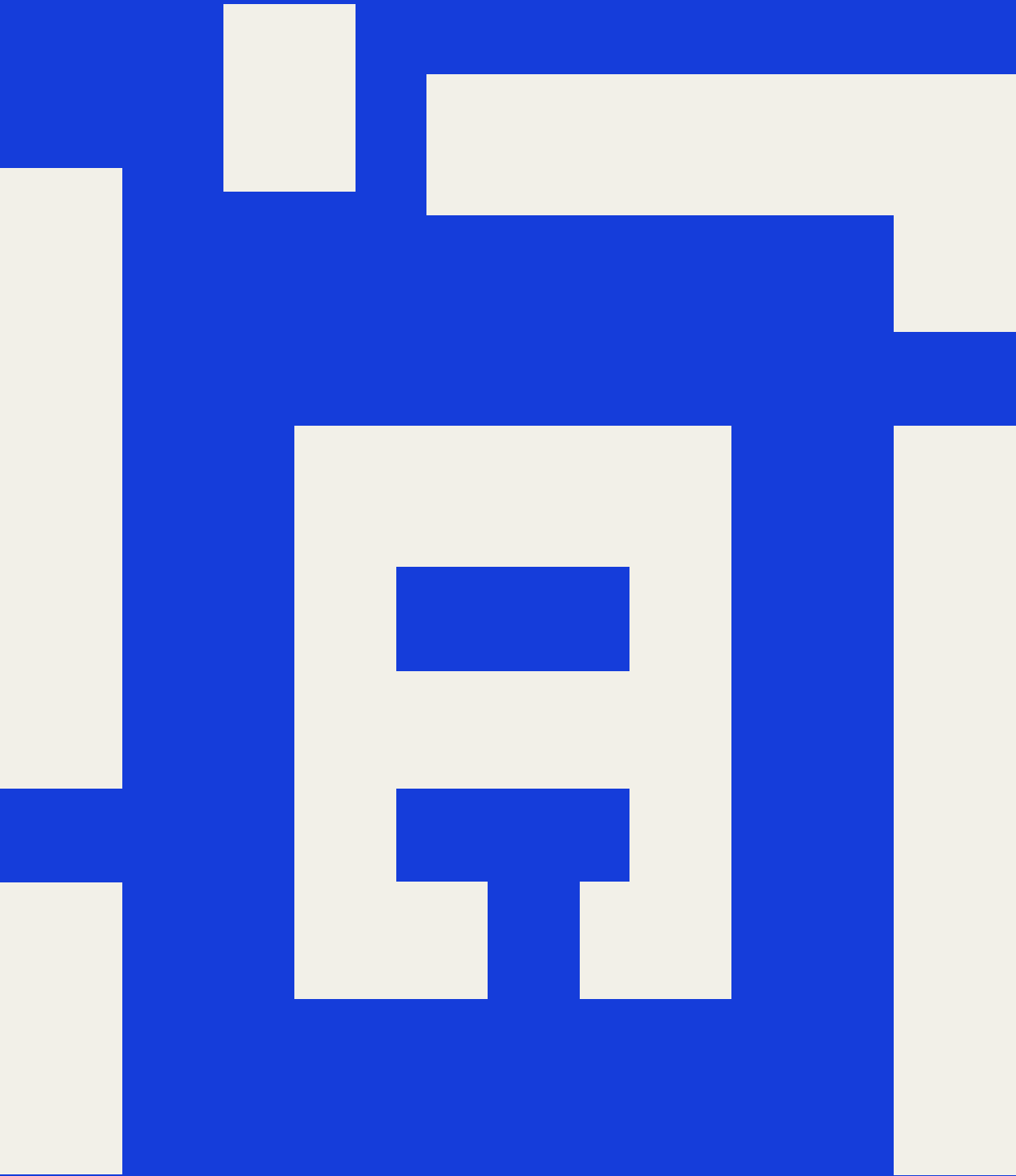
02 / 轮廓被分开

大字与条状节奏共同组织版面，图像保持完整的横向关系。



03 / 边缘逐渐退去

以更缓慢的中文层级引入图像，材料的曲面接续阅读方向。

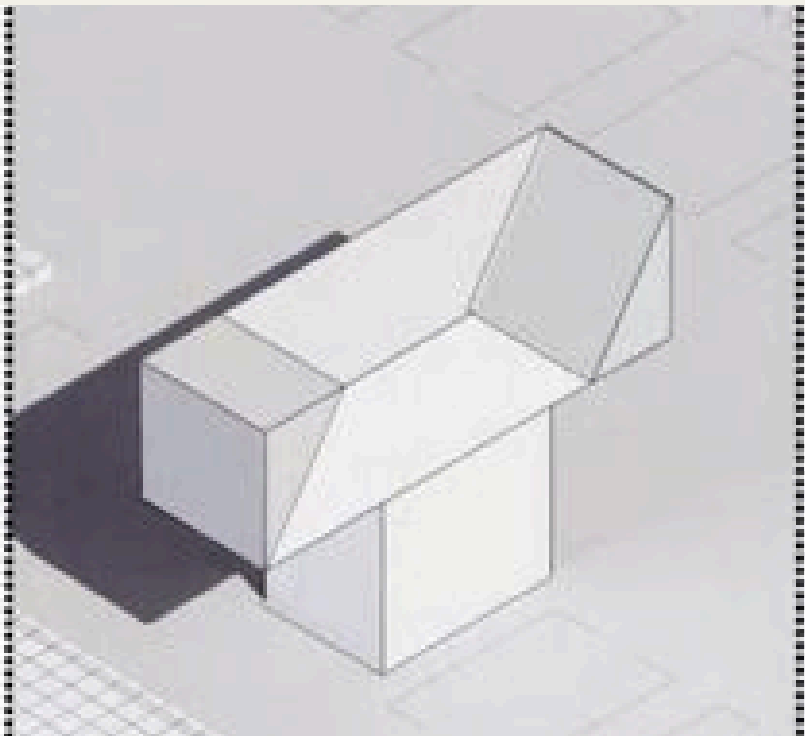


BETWEEN
TWEEN

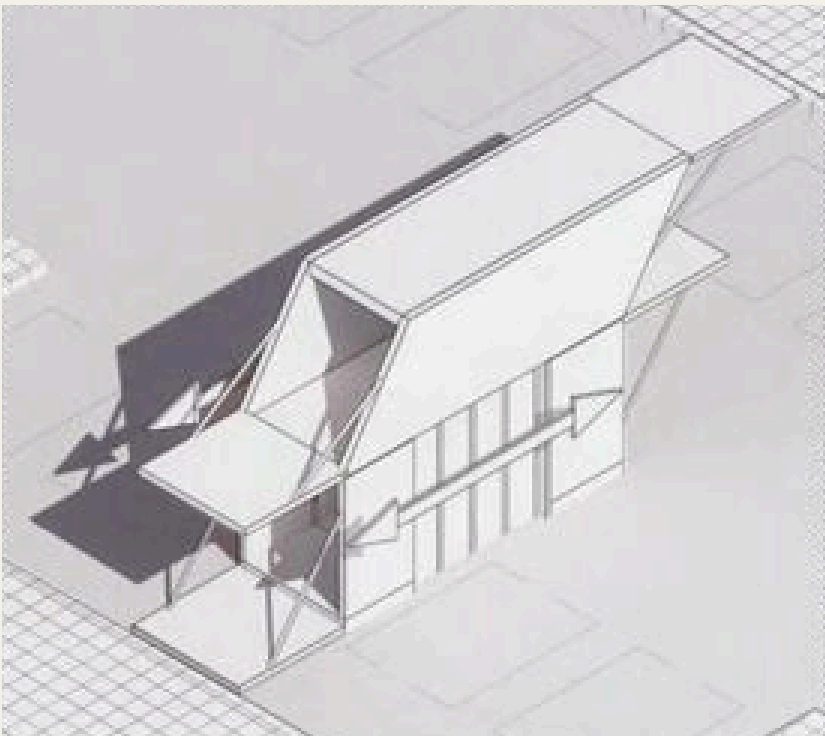
间场

从模块化市集的开口与通行关系出发，
让字形拥有入口，让阅读成为穿行。

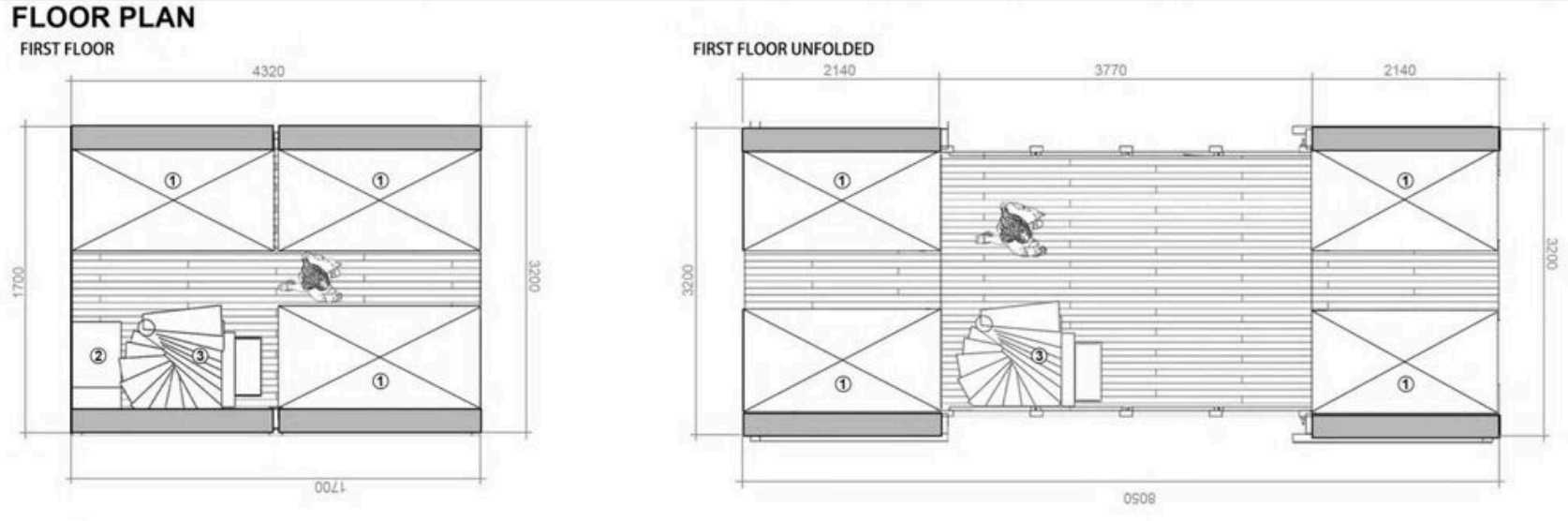
开口，不只是空白。



01 / CUT & FOLD



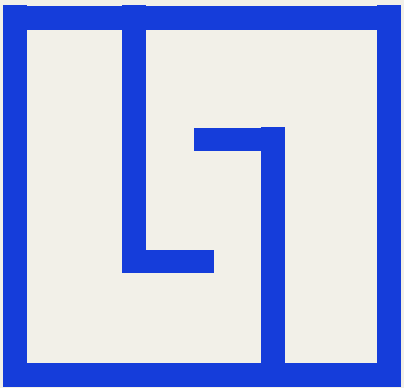
02 / EXPAND



原稿中的闭合与展开状态，为开口、移动和空间连接提供观察依据。

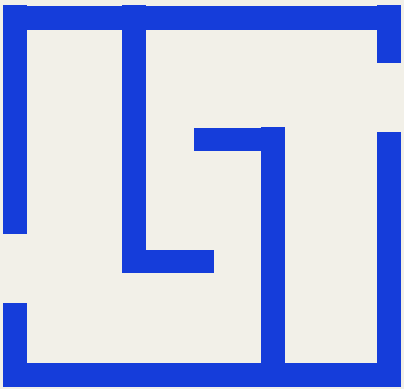
SOURCE / SOUKSHIFT / ORIGINAL ARCHITECTURE PROJECT

原建筑项目中的开合单元、开放底层与移动路径，为本次视觉研究提供具体对象。右侧是本轮重新绘制的关系图，并非原建筑的施工图。



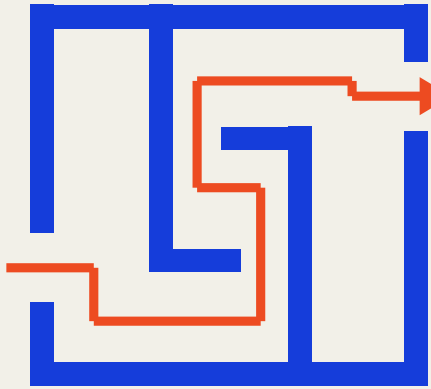
01 / 围合

留下边界，确定内与外。



02 / 开口

在边界上建立可进入的位置。



03 / 穿行

让负空间连成一条路径。

PLAN RELATION → GRAPHIC RULE

字的入口

将围合、折角与侧向开口转为一致的构造规则。
字母用于标题与短词，正文保留清晰的常规字体。



骨架

共用笔画重量与折角语言

入口

侧向切口打断封闭的字腔

识别

整体轮廓保留字母的阅读线索

开口。错位。穿行。



OPEN / 字作为入口

以原创“间”字建立第一识别，英文短词与开口共用构造。



SHIFT / 围合的错位

同一结构错位叠放，使前后关系与通道同时可见。



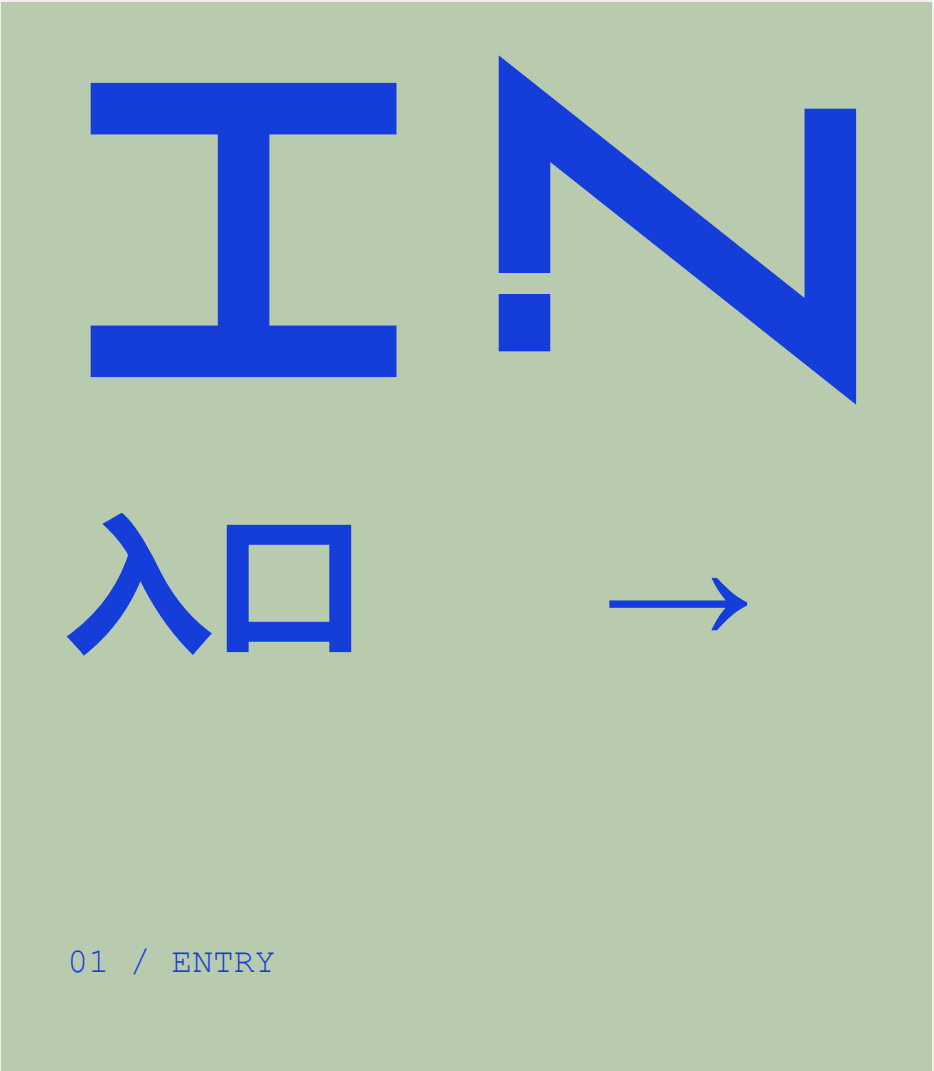
PASS / 连续的通道

负形逐步移动，形成跨越多个竖向单元的阅读路径。

在展开中，走进字里。



FRONT / THREE-PANEL FOLDOUT



自主出版与导视方案，未作为实际举办的展览或落地标识。

同一组字形，不同的信息任务。

折页把三个动作连成连续阅读；方向牌优先展示位置与方向。所有图形均为可编辑矢量设计。

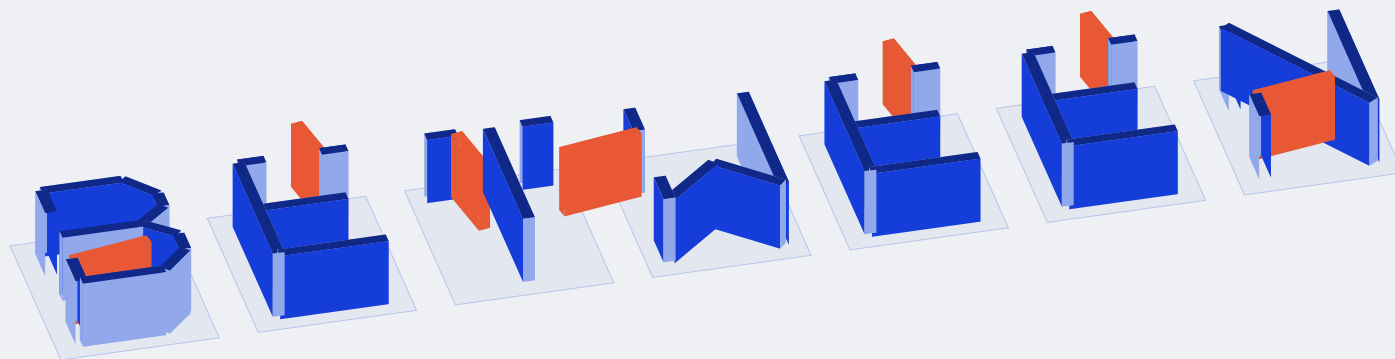
字，真的可以成为空间。

沿用项目的模块字形，把笔画变成墙、开口变成门。阅读、穿行与散落由同一组几何结构演化，保留字形识别，也提供不同的观看方式。



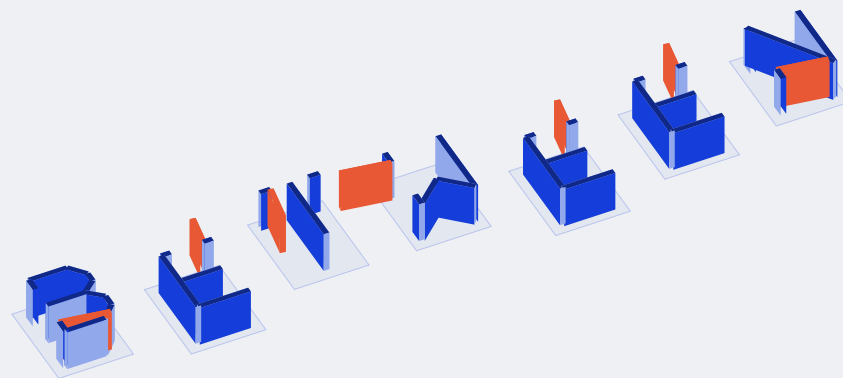
读成一个词

低高度、小间距，保持连续阅读。



打开一扇门

门片旋开，字母拥有内外关系。



散成一片空间

拉开距离与高度，观察个体和整体。

[在线体验这个项目](#)

你好， 一起做设计。

范宇骁

Yuxiao Fan

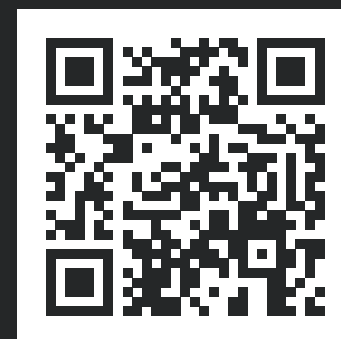
从空间、结构与材料，到图像、字体与品牌。
期待在新的项目里，把观察变成具体的设计。

电话 / 微信

17332838331

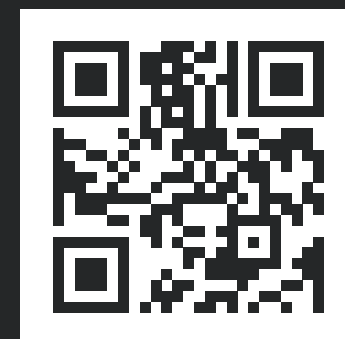
邮箱

mattterr666@gmail.com



视觉与创意

visual.fanyuxiao.uk



建筑与空间

fanyuxiao.uk