

SERICA

ORIGINAL CHARACTER IP

ARCHIVE NO.

SRCA - 001

SERICA

蛛丝

FASHION DESIGNER

MEMORY HUNTER

丝线，连接不该被忘记的。

THREADS CONNECT

WHAT SHOULD NOT BE FORGOTTEN.

DESIGNER

EDMUND ZHU 朱奕波

GRAPHIC DESIGNER

CHARACTER LAUNCH

0712 · 2025

PORTFOLIO

2026



项目概览

PROJECT BACKGROUND / OBJECTIVE / SCOPE — MEMORY × THREAD

PROJECT BACKGROUND

项目背景

「蛛丝 SERICA」是一套以原创游戏角色为核心展开的 IP 商业视觉项目。项目围绕「记忆可以被提取、保存与删除」的世界观设定，以「丝线连接记忆」为核心视觉命题，将角色设定进一步延展至角色上线 KV、传播物料、衍生商品、数字页面与线下场景，探索角色 IP 在不同商业触点中的统一视觉表达。

DESIGN OBJECTIVE

设计目标

- 把抽象世界观提炼为可复用的视觉语言
- 让角色 IP 在不同商业触点保持统一识别
- 建立可跨媒介延展的角色视觉系统

PROJECT SCOPE

项目范围

01	CHARACTER	角色
02	KEY VISUAL	主视觉
03	CAMPAIGN	传播系统
04	MERCHANDISE	周边商品
05	DIGITAL	数字媒介
06	OFFLINE	线下体验

MEMORY × THREAD

记忆 × 丝线

记忆会残留在长期陪伴人的物品中，蛛丝能够从这些痕迹中找到尚未消失的「记忆线头」。

CONCEPT VISUALIZATION 概念视觉转译



01

FABRIC FIBER

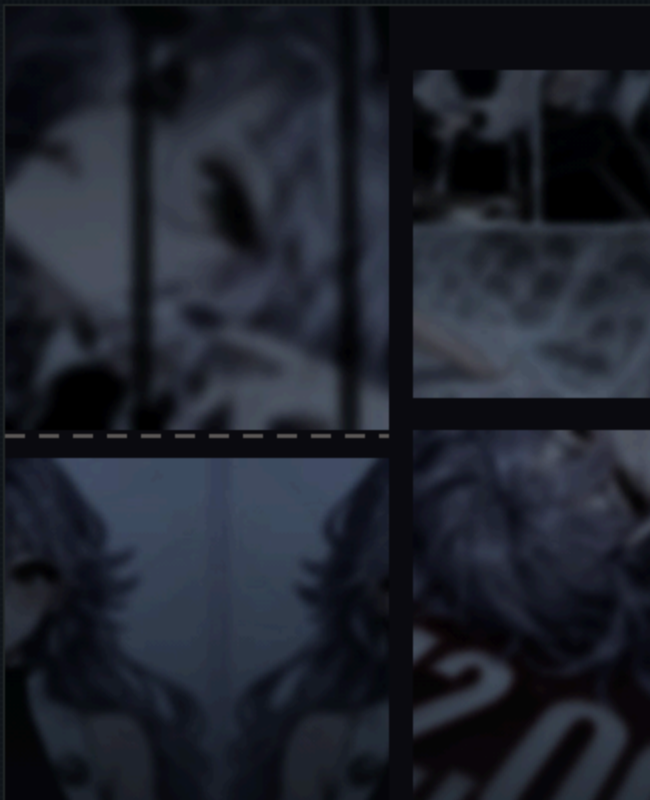
衣物纤维 / 记忆载体



02

GLOWING THREAD

发光线头 / 记忆追踪



03

MEMORY FRAGMENT

记忆残片 / 被保存的过去



CHARACTER PROFILE · 02

角色档案

CHARACTER DOSSIER — IDENTITY / TITLE / CLASS

蛛丝 SERICA

IDENTITY	服装设计师	FASHION DESIGNER
TITLE	丝织猎手	PERSONAL TITLE
CLASS / ROLE	记忆猎手	MEMORY HUNTER

ABILITY

能力

能够感知物品中残留的「记忆线头」，并追踪遭到恶意删除或盗窃的记忆。

LIMITATION

限制

无法将追回的记忆重新写回人脑，只能将记忆残片保存于织物之中。

CHOICE

选择权

是否重新观看这段记忆，最终由记忆的主人自己决定。

她找回的，不是过去本身，
而是一个人决定要不要记住它的权利。

三视图 · 服饰规范

TURNAROUND / SILHOUETTE / MATERIAL SPECIFICATION

五组识别要素，构成蛛丝的服饰语言。



TURNAROUND · 正常比例三视图

FRONT / SIDE / BACK



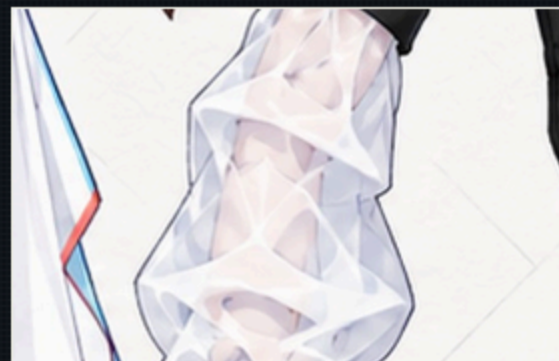
AUX · SPIDER MOTIF

蛛网式线感 · 蜘蛛意象

通过手部操线姿态、发丝流向与服装结构的交织关系，形成蛛网式的线感联想，强化角色的蜘蛛识别。



SD TURNAROUND · SD 三视图



MT-01 · SLEEVE

独立袖套 · 透明外套

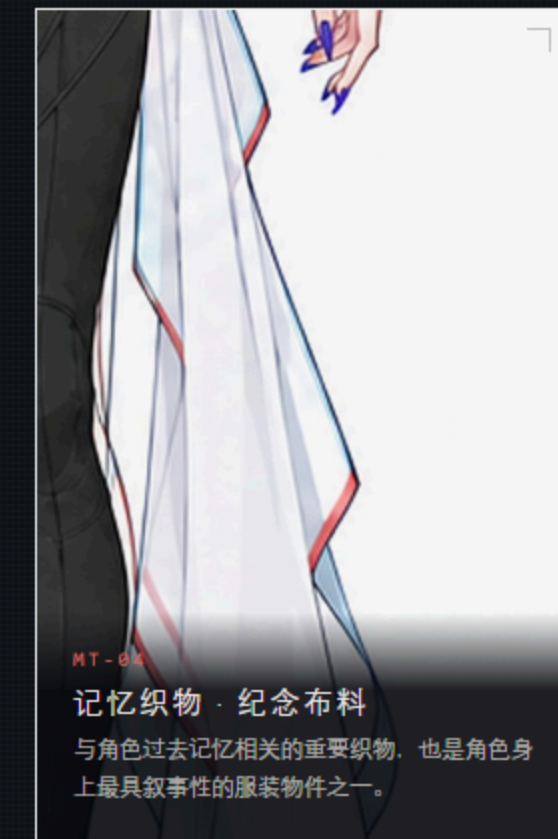
半透明材质强化轻盈感，并形成「记忆切片」的视觉联想。



MT-02 · THREAD CASE

腰间线匣 · 装线器具

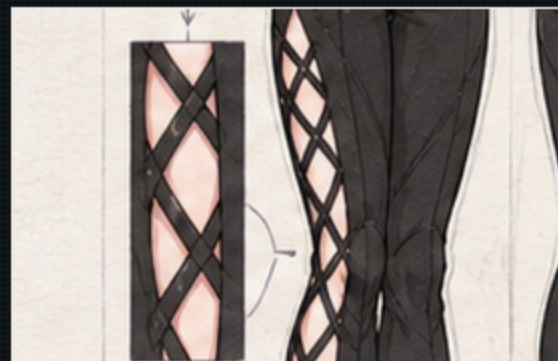
腰侧装线的线匣连接角色的服装设计师身份，也强化「丝线」这一核心识别。



MT-03

记忆织物 · 纪念布料

与角色过去记忆相关的重要织物，也是角色身上最具叙事性的服装物件之一。



MT-03 · LACING

腿部绑带 · 交叉结构

腿部交叉绑带与镂空结构，将丝线与织物交织的视觉关系转译到服装之中。

角色拆分图

CHARACTER DESIGN OVERVIEW — DESIGN SHEET / CHARACTER VISUAL



SD 与表情延展

SD CHARACTER / EXPRESSION PACK / SECONDARY EXTENSION



SERICA · ARCHIVE SRCA-001

SERICA · 蛛丝 IP CASE STUDY



EDMUND ZHU / 朱奕波

P.06 / 14

公开 KV

CHARACTER REVEAL KV / CAMPAIGN KEY VISUAL - FULL POSTER

07



传播媒体

MULTI-FORMAT VISUAL ADAPTATION

围绕「编织记忆」主视觉，根据不同传播媒介重新调整人物、主题文字与信息层级。



衍生品制作

MERCHANDISE / COLLECTIBLES — 收藏类周边



衍生品制作

PLUSH & BLIND BOX - 娃娃与盲盒



BLIND BOX 场景盲盒
SCENE COLLECTION



PLUSH 娃娃



线下快闪空间

POP-UP STORE / SPATIAL OVERVIEW



空间视觉系统

WAYFINDING / LIGHTBOX SERIES



WAYFINDING 导视系统



LIGHTBOX SERIES 灯箱视觉



互动体验

TOUCH SCREEN / DIGITAL KIOSK

13



零售与带走物料

APPAREL / TOTE BAG / SHOPPING BAG



APPAREL 服装



购物袋
SHOPPING BAG



项目总结

SERICA / CHARACTER IP CASE STUDY

SERICA

蛛丝

MEMORY × THREAD

THREADS CONNECT

WHAT SHOULD NOT BE FORGOTTEN.

从角色设定出发，
围绕“记忆 × 丝线”建立角色视觉、
传播系统、衍生品与线下体验。

From character design to campaign,
merchandise and offline experience.

THANK YOU FOR VIEWING.



ARCHIVE / SRCA - 001

EDMUND ZHU / 朱奕波

GRAPHIC DESIGN

2026

END OF PROJECT