

把审美， 做成可复现的 生产线

AI 出模与造型落地 / AI 影像量产
空间、材质与落地 / 服务化与前端交付

24

一只角色迭代到
能送厂的版本数

2500⁺ 条

镜头片段
逐条留档

2 项

同一件作品入选
省级美协展 + 市级青美协展

武夷学院 美术学（陶瓷艺术） 2027 届 18046111801 1602870335@qq.com

在线作品集 · lky-portfolio.pages.dev

本册含实物作品摄影与数字资产过程记录，不含任何未经授权的真人肖像素材。

上排 参考四视图 · 下排 我的复刻模型



上排：泡泡玛特（POP MART）DIMOO『自然的形状 · 雨落』参考四视图——正面取自官方商品渲染图，另三向由 FLUX Kontext 递进旋转生成。下排：本人用 Hunyuan3D 多视图出模、再在 Blender 正交重渲的数字模型。DIMOO 形象 IP 归泡泡玛特所有，本册仅作**数字化能力演示与形制量化对照**——不打印、不送厂、不商用。

CONTENTS

00	根：材料与造型	05
01	AI 出模与造型落地	07
02	AI 影像量产	12
03	空间、材质与落地	14
04	服务化与前端交付	17
A/B	附录 · 展览获奖与材料实践	19

01 · 我是谁

「我做的不是单张好看的图，是能重复出第二张、第三张的那套东西。」

出身是**手上功夫**：美术学（陶瓷艺术方向），坦培拉与油画多年，作品入选内蒙古美术家协会主办的小幅坦培拉绘画作品展、泉州市青年美术作品迎春展。现在做的是**管线**：Hunyuan3D、Blender、ComfyUI、视频大模型串成能交付的流程，每条产线留 SOP、参数表与失败留档，数字可回溯到过程文件。企业招 AI 岗怕两件事——只会出图不懂落地、产量一高审美就散。前者我真做过成型与烧成，后者我把「好不好看」写成可核对的质检格。

24

版

一只角色迭代到能送厂

滴滴 · 雨点精灵：眼区浮雕 0.576 → 0.122mm，倾倒角 9.4° → 36.3°，水密 630,728 面。未打样，本册不放实物图。

全册工作流 · 五条链

2500

+ 条

镜头片段，逐条留档

2500+ 条镜头片段、12 条定稿短片，单条最长 4 分 44 秒。分镜表先行、提示词进版本、逐镜六联接触点质检，不合格留档不删。

2

项

同一件作品被两处专业展选中

坦培拉《寄给女孩的一缕清风》入选内蒙古小幅坦培拉展（省级美协主办）与泉州市青年美术作品迎春展。另有「学院派奖」全国三等奖。

节点下判据见各作品页顶部

CHAPTER 00	根：材料与造型	母题	→	做底制胎	→	分层推进	→	不可逆判定	→	实拍成图	可拍摄的实物 五种不可逆		
CHAPTER 01	AI 出模与造型	参考图	→	四视图	→	Hunyuan3D	→	Blender 修	→	网格体检	→	送厂参数包	可打印数据 未打样
CHAPTER 02	AI 影像量产	镜表	→	提示词版本	→	逐镜生成	→	六联实质检	→	剪映草稿	12 条定稿 2500+ 条片段		
CHAPTER 03	空间与落地	户型图	→	平面核尺	→	可剖视建模	→	还原度自检	→	施工深化	全案 + 施工图 2 张深化		
CHAPTER 04	服务化与前端交付	本机模型	→	网页服务	→	任务队列	→	三档用法	→	结果留档	零安装工具 未做压测		

TIMELINE · 一条不体面但真实的路径

○	○	○	○	●	●
2023.09	2025.07	2025	2025—26	2026.03	2026 至今
入学 武夷学院	泉州市文化广电和旅游局	天津美术学院 高研班	影像与画册	内蒙古美协展	陶瓷小批量 + 本册
美术学（陶瓷艺术方向）	交流合作科实习 1 个月	「邱志杰—当代艺术创作」结业	公益广告一等奖 · 省级大创立项	坦培拉作品入选	电窑手握杯 / 四条产线

求职方向：AIGC 工作流 / IP 技术美术 / 潮玩衍生产品设计 / AI 内容生产

期望城市：深圳 · 东莞 · 上海 · 杭州（可异地，接受项目制加班）

七句话，七个页码

下面每一行都是本册里可核对的一句话结论。想看证据就翻到对应页；不想看证据，这页读完就够了。

作品 03	滴滴·雨点精灵	一只角色迭代 24 版 ，做到一份能直接送厂的参数包——眼区浮雕 0.122mm、倾倒角 36.3°、水密 630,728 面。 尚未打样，所以本册没有它的实物照片。	11
作品 01	官方件量化复刻	复刻一件官方 DIMOO 并把它 量出来 ：正面剪影 IoU 0.80，侧面只有 0.55——坏的那半我也留着，它决定了下一步必须回 Blender 手动补。	08
作品 02	原创衍生件 B	同一条链路、同一个 seed，只改提示词就把识别性特征换成 自己的母题 ；五项优化 4 达成、1 部分、1 未达成，逐条写清。	10
作品 04	AI 影像量产线	2500+ 条镜头片段、12 条定稿。分镜表先行、提示词进版本、逐镜六联接触点质检；剪辑交剪映草稿，不交一条拼好的 mp4。	13
作品 05	住宅空间全案	渲染之外我还出 两张施工深化图 ，并用「原平面 vs 模型顶视」自证尺寸没跑。会渲图的人很多，能翻译成工人看得懂的图的人少。	15
作品 06	模型服务化与前端部署	把只我会用的本机 ComfyUI 包成 零安装的网页服务 ：FastAPI 13 个接口 + 原生 JS 前端，共 4,181 行，Cloudflare 隧道推到公网，看门狗每 15 秒自检。 访问日志 896 条，其中 175 条来自公网 IP。	17
作品 00	五种材料	这一页是 拍下来的，不是渲染出来的 。后面四章里每一个判断——哑光还是高光、三个朝向上颜色会不会跑、造型能不能脱模——标准都在这五种不可逆的材料上建立。	06

一条根，四条产线

第 00 章是实物，后面四章是数字资产。把它们放在同一册里，是因为后面四章的每一个判断标准，都是从第 00 章那五种不能撤销的材料里来的。

章节	输入	我的流程	可交付物	页
根：材料与造型 CHAPTER 00	实物 · 五种材料	手捏与釉烧 / 胶彩 / 大漆箔片 / 岩彩临摹 / 坦培拉	可拍摄的实物作品	05–06
AI 出模与造型落地 CHAPTER 01	概念卡 · 原创角色	Hunyuan3D 出模 → Blender 修边与涂装 → 网格体检 → 打印数据	可打印 STL 与工艺方案	07–11
AI 影像量产 CHAPTER 02	文本 / 剧本	分镜表 → 提示词版本化 → 逐镜生成 → 六联接触点质检 → 时间轴组装	定稿短片 13 条 · 片段 2500+	12–13
空间、材质与落地 CHAPTER 03	户型图	需求诊断 → 平面规划 → 风格调性 → 建模渲染 → 施工深化	全案汇报 + 施工图 + 选型清单	14–16
服务化与前端交付 CHAPTER 04	本机模型	网页服务 + 局域网/公网 + 打包应用 + 空间隔离	零安装可用的内部工具	17

另附：方法与工具链（页 18）· 附录 A 展览入选与获奖（页 19）· 附录 B 材料实践与省级大创项目（页 20）。
手上功夫与管线能力是两件事——前者证明审美判断从哪来，后者证明我能把它交给别人用。

00 五种材料， 五种不可逆

后面四章都是可以撤销的工作：提示词能改，网格能重算，渲染能重跑。先放这一页，是因为我真正的训练在不能撤销的材料上——它教的不是画得像，是下笔之前先想清楚。

材料	不可逆在哪	它教会我的事	迁移到 AI 产线
陶瓷 · 手捏	收缩与窑变不可回退，一窑下去才知道	成品率不是运气，是配方与烧成记录	打样与量产的容错设计
台湾胶彩	胶矾水比例一错，颜料层整片翻起	底层决定表层，急不得	四视图与底层网格必须先对
大漆 · 金箔锡箔	氧化与腐蚀只有时间窗，错过就得磨掉重来	材料的「版本」由时间写，不由人写	提示词进版本、失败留档
岩彩 · 临永乐宫	矿物颗粒粗细与分层罩染，做旧只能加不能减	造型靠线，不靠明暗糊过去	角色先立轮廓与剪影
坦培拉 · 蛋彩	乳液干得极快，只能小笔推，改不了大关系	慢工是技术，不是态度	逐镜质检坐得住

5 种	4 轮	1 件	4 件
亲手做完的材料	成型—素烧—配釉—釉烧	坦培拉一件，同时入选省级美协展与市级青年展	手捏杯已在市集售出，均价 40-50 元

这一页不放证书，只放作品。五种材料里目前只有坦培拉一件有对外参展记录，其余四件是课程与个人练习——它们的价值在材料判断本身，不在奖项。

作品 00 · 五种材料，五种不可逆

这些是拍下来的，不是渲染出来的

- 陶艺手捏 · 电窑釉烧
- 坦培拉
- 漆画
- 岩彩
- 台湾胶彩
- 省级美协展入选
- 釉烧未完成

自检工作流 · 五种材料，五种不可逆

● 已过判据 ○ 未达成 / 未做

母题选定

反光 / 船体 / 道观层理 / 发丝——**先定不能改的**

做底制胎

胶本底 · 大漆胎 · 矿物底 · 蛋彩底 · 瓷泥手捏

分层推进

白颜料提反光**不是留白**；铁线描立形；小笔推发丝

不可逆判定

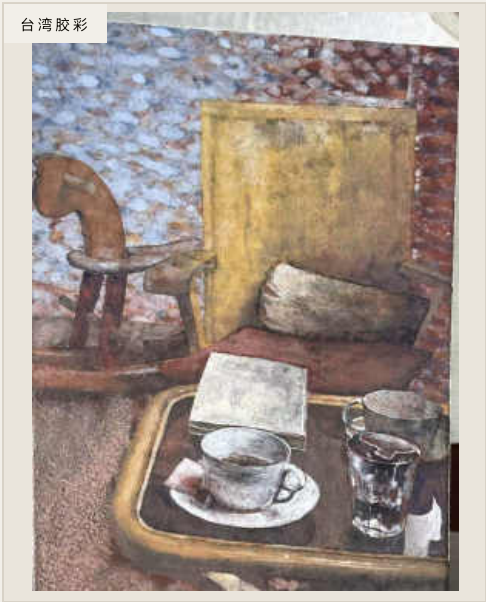
箔片腐蚀差一档即废；窑前收缩率、缩釉、开裂

成图校色

复制件经透视矫正与统一校色，**原件可面视携带**

陶瓷入窑

这张拍于入窑之前，**釉烧尚未完成**



静物 · 胶本颜料分层罩染

托盘与玻璃杯的反光是靠白颜料一点点提，不是留白



渔港 · 磨漆与箔片腐蚀

蓝色船体是漆色，金色天空是箔——腐蚀时间差一档，画面就废



永乐宫壁画临摹

铁线描立形，矿物颗粒做旧；临的是元代道观壁画的层理



《寄给女孩的一缕清风》

入选内蒙古小幅坦培拉展、泉州市青年美术展；发丝靠小笔推



陶瓷 · 手捏待烧

为什么把这一章放在最前面

招我做 AI 视觉的人看的是后面四章；但那四章里所有判断——材质哑光还是高光、颜色三个朝向上会不会跑、造型能不能脱模——标准都在这页建立。

反过来说，我只会做**看起来像**的东西，还是**做得出来**的东西，差别就在这五段经历上。这也是我做衍生件涂装对照、做施工深化图、把渲染和实物放在一起自检的原因。

CHAPTER 01

01 出模交给 Hunyuan 细节交回给人

这一章的顺序很重要：**Hunyuan3D 负责把形生出来，Blender 负责把形做对**。指望一键出模直接能打印，是不成立的；但把出模当成终点、只交一张渲染图，也是偷懒。我用剪影 IoU 把这件事量化了。

01	02	03	04	05	06		
参考图 / 概念卡	四视图提示词	Hunyuan3D 出模	导入 Blender	网格体检与涂装	打印数据		
官方件照片或自设角色，先锁形制与材质	正面描述写成模板，换装不换骨	单视图与多视图两条路并行，用来互相对比	处理细节：修边、对称、比例校正、五官重建	非流形计数 → 体素重网格 → 材质分区	空心 / 一体底座 / 排水孔，定尺 76–80mm		
实测到的偏差		我的处理					
单视图出模，侧面比例直接崩		侧面长宽比误差 -19.9% ；改多视图后压到 -3.2%					
生成模型不肯给侧面		只要求转 90°，它仍回正面并把五官画成刻痕 → 四视图自己渲					
侧面剪影 IoU 只有 0.55		正面 0.80、侧面 0.55 的差没被藏起来 → 形交给 Blender 手动补					
0.80		0.55		-3.2%			
正面剪影 IoU（对官方件）		侧面剪影 IoU —— 尚未解决		多视图侧面比例误差（单视图 -19.9%）			
76–80mm		打印定尺，含空心与一体底座					
状态：可打印数据与工艺设计已完成，尚未打样 —— 本册不放没做过的实物图。							

作品 01 · 官方件量化复刻

复刻一件官方 DIMOO，并把它量出来

- Hunyuan3D 多视图
- Blender 正交重渲
- 剪影 IoU 量化
- 212k 顶点
- Kontext 递进转视角
- 未打样

自检工作流 · 每一格写的是「怎么算过了」

● 已过判据 ○ 未达成 / 未做

官方件形制

先锁形制与材质，不靠目测

四视图自渲

单图转 90° 仍回正面 → 四向自己渲

Hunyuan3D 出模

单视 / 多视两条路并行，用来互相证伪

正交重渲可测

渲染不为好看，为能被测量：剪影 / 12 带

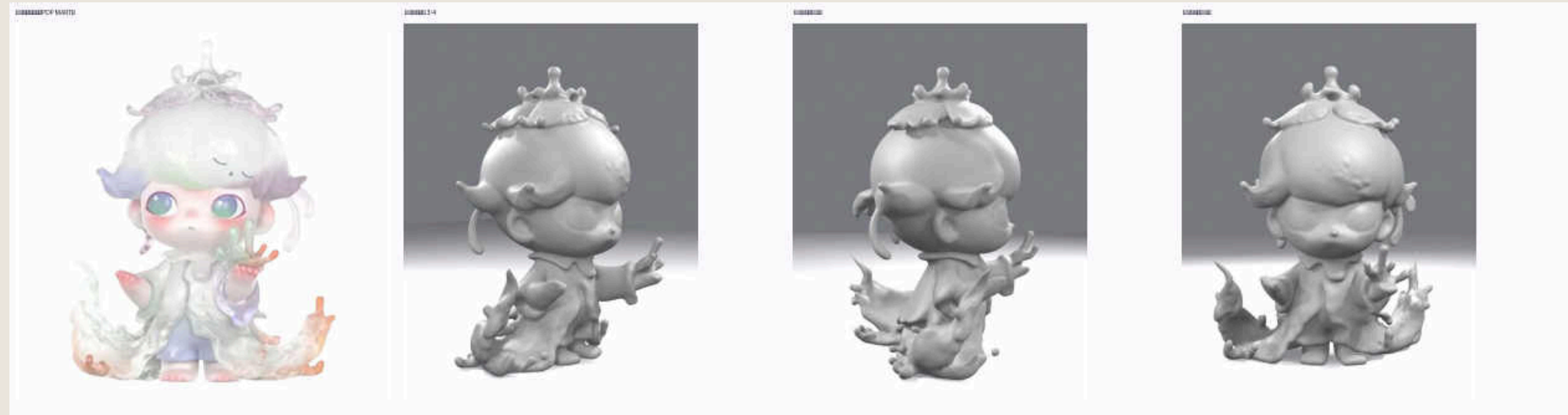
侧面还原

正面 0.80、背面 0.81；侧面 0.55 未达标

打印数据

定尺 76-80mm；尚未打样

官方原件 VS 出模三向



剪影 IOU 与比例误差 · 实测

视角	参考 AR	出模 AR	误差	IOU 多视图	IOU 单视图	分层相关
正面	0.8127	0.7832	-3.6%	0.8008	0.8398	0.9321
背面	0.8112	0.7832	-3.5%	0.8058	0.8060	0.9221
左侧	0.7252	0.7021	-3.2%	0.5459	0.4652	0.7472

结论分两半，
坏的那半我也留着

好的那半：多视图把侧面比例误差从 -19.9% 压到 -3.2%，正面 IoU 0.80、背面 0.81，形制与比例是可核对地接近。

坏的那半：侧面 IoU 只有 0.55——原件的飘带与灵兽尾巴在侧面完全没还原。这

作品 01 · 官方件量化复刻（续）

出模之后：正交渲染、量化与一次没做成的涂装

网格由 Hunyuan3D 生成
下面这一整段在 Blender 与脚本里完成



Blender 重渲 · 正交

Blender 重渲 · 正交

飘带在此向丢失

灵兽尾巴在此向丢失



四视图是自己渲的，不是让模型转的——单张图要求它转 90°，它仍回正面并把五官画成刻痕。

失败留档 · 涂装投影

下一步试了**双向投影上色**：把参考图的颜色沿正交方向投到网格上，生成带涂装的 .glb。链路跑通了，**成品不合格**——饱和度严重不足，三个朝向都呈接近全白的褪色状态，五官颜色只糊成一片粉斑。
结论：涂装层不能靠投影自动生成，要么手绘贴图（UV），要么在 Blender 里直接画。这批图我留在项目目录里，不放进作品页当成果。

这一段具体做了什么

导入 .glb → 统一朝向与原点 → 相机设为正交、按四向各渲一张 → 从渲染图提取剪影 → 与原件剪影算 IoU、包围盒长宽比、分 12 带的轮廓相关度。
渲染不是为了好看，是为了能被测量。

为什么把失败也写进来

因为「哪条路走不通」正是这段做下来最值钱的部分。它能直接省下下一轮的时间：不用再试投影上色，也不用再试用提示词把眼区写平。

作品 02 · 原创衍生件 B

同一条链路，换一个母题：从复刻走向原创

0 / 0 / 0

非流形 · 边界 · 孤立点
水密合格

48%

空心率
材料体积 31.0 cm³

32.0°

最不利倾倒角
判据 ≥12°

形制语法迁移

五项结构优化

壁厚 3.00mm

零非流形

可打印 STL

未打样

自检工作流 · 同链路换一个母题

● 已过判据 ○ 未达成 / 未做

基准件 A 锁定

同一链路、同一个 seed，只改提示词

母题替换

三瓣云 + ivory，脱离识别性特征

五项优化

4 项达成 / 1 项部分 / 1 项未达成

网格体检

非流形 0 · 边界 0 · 孤立点 0

眼区修平

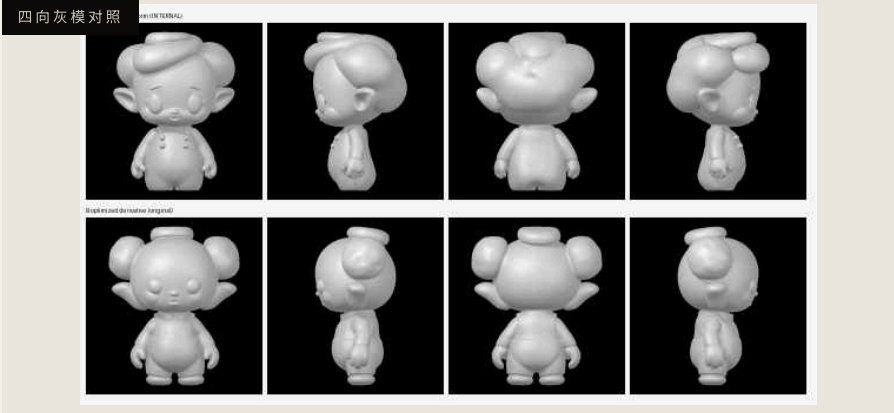
凸出 +0.93mm (A 为 +2.17) 仍未修掉

送厂数据

倾倒角 32.0°、排水孔 2×ø3.5；未打样



左为 DIMOO 形制基准件，右为改提示词后的原创件。



上排 A、下排 B。四个方向并排，是为了让「改了什么」在结构上而不是只在配色上成立。



ivory 配色 + 三瓣云母题，已无雨滴元素。

A → B 的五项优化 · 实测达成情况

优化目标	手段	实测	达成
顶部消掉细颈悬臂	low flat button	最细处 ø20.4mm @ z=78mm，非承重	达成
眼区做平，便于上漆	painted flush eyes	凸出 +0.93mm (A 为 +2.17，降 57%)，仍有鼓包	部分
两脚并拢提高站立稳定	both feet together	提示词没被听，仍是分腿 → 靠 ø45×4 一体底座补	未达成
去掉肩带与凸纽扣	删掉 suspender / buttons	B 无肩带无凸扣 (A 有两颗)	达成
换原创母题，脱离识别性	三瓣云 + ivory + 无雨滴	A/B 视觉差异明显，可作原创件	达成

眼区那 0.93mm

在这件上我没能修掉

提示词写「平」、区域压平、细节平滑、图像端压暗——四条自动修法在 A/B 两件上全部试过，没成。0.9mm 的鼓包，水磨补土盖不住，上漆只能盖颜色，不能盖凹凸。

但这条路没死：同一招在滴滴 v20 上成了，眼区峰谷 0.576 → 0.122mm（见下一页）。差别在参照面——B 的眼周环带本身带浮雕，拟合被污染。这条还没解，下一轮按整张脸窗口重做。

负面发现：B 的侧瓣长成宽鳍，总宽 62.7mm > A 的 58.3mm——装箱体积、单价、薄壁风险同时上升。下一版提示词要专门收侧瓣。

本件卡在哪 · 其余实测

壁厚 <1.2mm 占比 **0.1%** (A 为 0.5%)、排水孔 2×ø3.5 穿透 4mm 底座 (脚本复验)、顶点 183,712 · 6.3MB，FLUX 44s + 出模 50s。以上为可打印数据与工艺设计的实测结果，尚未打样，本册不声称已有实物。

作品 03 · 滴滴 · 雨点精灵

一个角色迭代 24 版，直到能被下单

24

手工建模迭代到 v24
全角色共 53 个模型文件

36.3°

最不利倾倒角
潮玩建议判据 $\geq 12^\circ$

0.122mm

眼区浮雕峰谷
修前 0.576 / 0.791

24 版迭代

眼区 0.576→0.122mm

倾倒角 9.4°→36.3°

一体底座

排水孔复测

下单参数表

未打样

自检工作流 · 一只角色迭代 24 版

● 已过判据 ○ 未达成 / 未做

手工参数化建模

照参考图在 Blender 里手搭，迭代到 v24

换 AI 链路

AI 出模回 Blender 修，同脚本四视可比

眼区修平

拟合到自曲面：峰谷 0.576 → 0.122mm

掏空 + 一体底座

底座必须加在掏空之后；空心率 47%

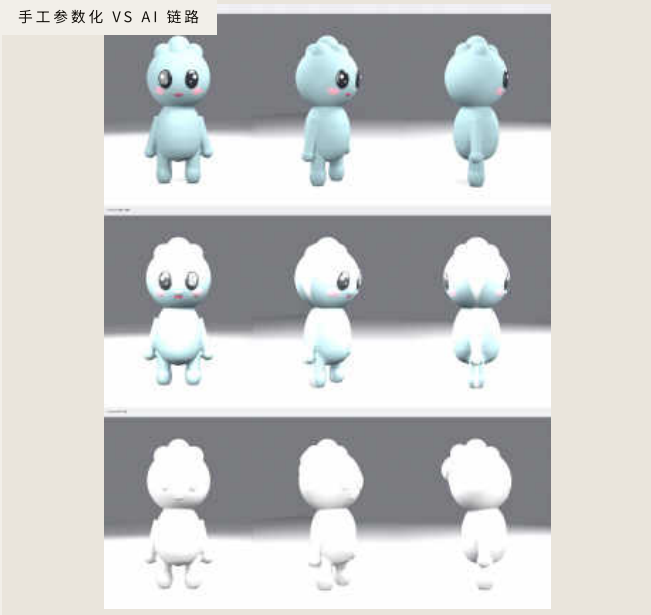
站立复检

倾倒角 9.4° → 36.3°，重心 49% → 38%

送厂参数包

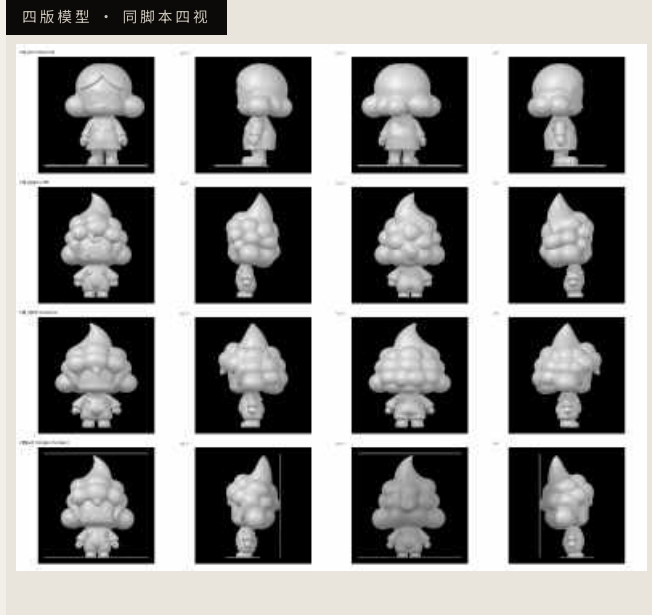
630,728 面水密；未下单

手工参数化 VS AI 链路



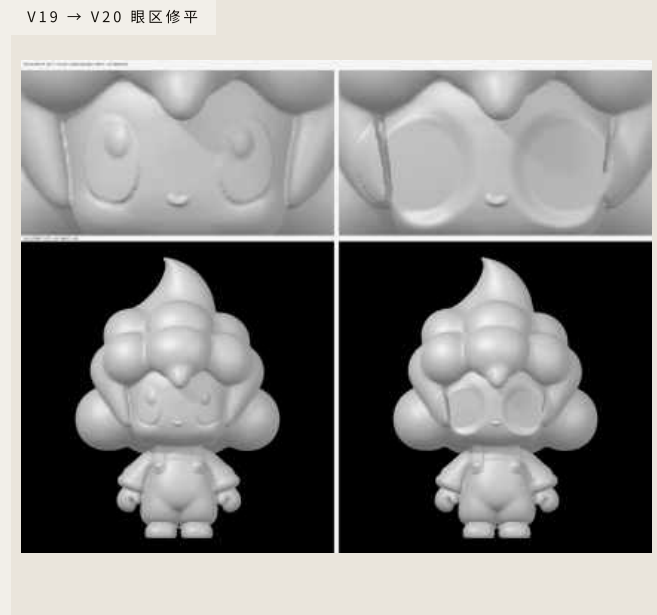
前三版是照着参考图在 Blender 里手搭的；换链路之后同一只角色三行对照。

四版模型 · 同脚本四视



四个版本用同一套脚本渲同一组四视图，横向可比，不是各渲各的。

V19 → V20 眼区修平



上排眼区特写、下排全身。凸包抹平，眼窝深度原样保留。

两个关键判断

一、眼窝不该填。单视图重建把画上去的眼睛理解成浮雕，眼内高光是个 0.6~0.8mm 的凸包。第一反应是填平到外圈皮肤高度——结果整张脸被顶出一个凸圆盘，比原来更难看。正解是把眼区投影到它自己拟合出的平滑曲面上（鲁棒二次曲面 + 4 轮 2MAD 剔除），峰谷降到 0.122 / 0.103mm，而眉骨颧骨围出的 2.9mm 自然眼窝原样保留。

二、底座必须加在掏空之后。ø45×4mm 一体底座若在掏空前加，内腔会伸进盘里留一层薄壳；而圆盘又会盖住原排水孔，所以排水管要延长之后再布尔减，逐点射线复测两孔分别直通到 69.69 / 16.69mm（判据 >14mm）。

从「一碰就倒」到能站着展示

倾倒角 9.4° → 36.3°，重心从总高 49% 拉到 38%，底面接触从 18.9×13mm 扩到整块 ø45 圆盘。空心率因此从 63% 降到 47%——这是稳定性换来的必要成本，不是退步。

状态：未下单。这是一份可直接送厂的参数包，本册没有它的实物照片，因为打样还没做。

CHAPTER 02

02

最大的成本 不是算力，是不可控

AI 视频唯一的真问题，是同一套提示词今天出好片、明天崩。我的答案是把它当工业流程管：镜表先行、提示词进版本、逐镜质检、不合格留档。

01	02	03	04	05	06
选题与文本	分镜表	提示词版本化	逐镜生成	六联接触点质检	时间轴组装
剧本 / 诗词 / 口播稿，先定叙事节拍	镜号、景别、时长、声画关系一次写清	v3 → v4 逐版留档，改了什麼能查到	按镜表批量出，不按感觉挑	同镜六格逐格比对，不合格留档不删	进剪辑草稿：转场、字幕、配乐可复核
不可控具体长什么样		我的处理			
同一套提示词今天好明天崩		提示词进版本，每次改动写清原因；崩掉的镜次留档当下一轮参数			
镜头之间色调漂移		全片决策表先锁色温与调色参数，再逐镜比对，不靠事后统一调			
口型对不上、字幕错位		按实测音轨起声点对齐（滑窗反测），不用镜表里写死的时间			
成片别人改不动		交付剪辑草稿而非一条 mp4，时间轴能被复核与微调			

2500+ 条
镜头片段，含重跑逐条留档

12 条
定稿短片

4 分 44 秒
单条最长

280 条
方法论与踩坑记录

作品 04 · AI 影像量产线

色调统一，才叫量产

下面不是精选九宫格，是全片镜头按镜号顺序铺出来的总览——密度和一致性要一起看。

ComfyUI Flux / Wan

MiniMax H3

2500+ 条镜头片段

12 条定稿

提示词版本化

剪辑草稿交付

2500+ 条
镜头片段，含重跑逐条留档

12 条
定稿短片

4 分 44 秒
单条最长

自检工作流 · 一条片子怎么从文本走到成片

● 已过判据 ○ 未达成 / 未做

● 镜表先行
镜号 / 景别 / 时长 / 声画关系一次写清

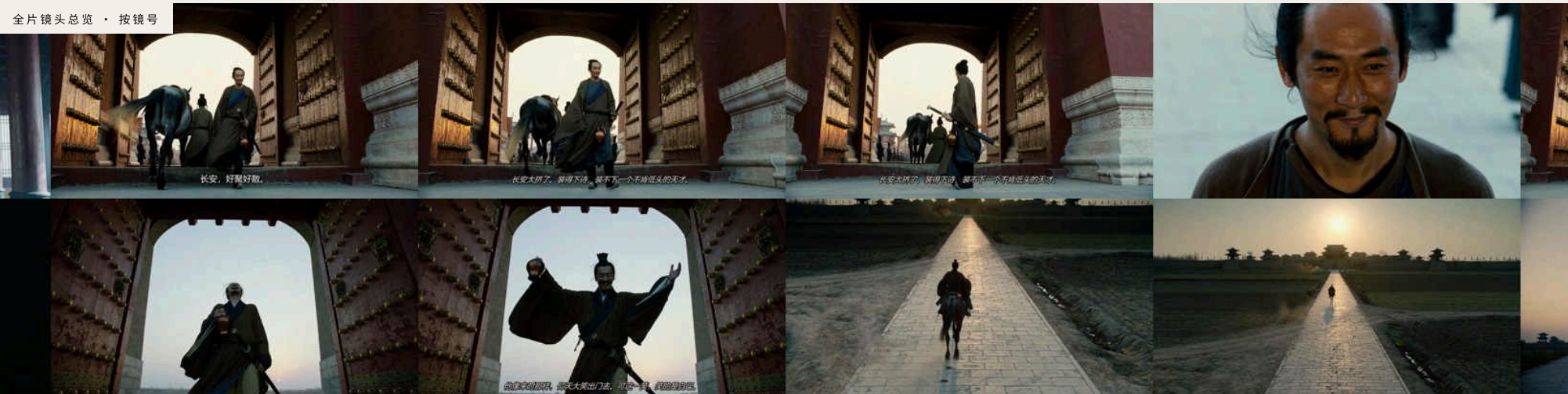
● 提示词版本化
v3 → v4 逐版留档，改了什么能查到

● 按镜表批量生成
不按感觉挑；崩掉的镜次留档当下一轮参数

● 六联接触点质检
同镜六格逐格比对，每镜标通过 / 重做与原因

● 色调锁定
全片决策表先锁色温与调色参数，不靠事后统一调

● 剪辑草稿交付
转场 / 字幕 / 配乐在时间轴上可复核，不交一条 mp4



夜景烛光与日景外景交替，靠同一套调色参数压住色温漂移



单片 40+ 镜的读数表，每镜标通过 / 重做与原因

换题材不用重写流程，只换提示词模板与调色参数——这是把「好不好看」写成可核对格子之后才有的自由。剪辑一律交付剪辑草稿，转场、字幕、配乐留在时间轴上，不交拼好的 mp4。

CHAPTER 03

03

效果图漂亮 不等于能落地

室内设计最常见的失效点，是渲染图和施工图纸之间断了一截。我把这一截也做完了：从户型图建到可剖视模型，再出平面尺寸布置与材料索引两张深化图。

01	02	03	04	05	06
需求诊断	平面规划	风格调性	建模渲染	施工深化	交付
先量问题：动线、采光、尺度	墙体与家具按人体工学核尺	色彩按 60:30:10，材质给样板	Blender 建到可剖视，HDRI 定光	平面尺寸布置 + 材料索引	全案汇报 + 家具选型清单
失效点	我的处理				
渲染图与施工脱节	同一套模型直接出深化图，不另画一遍，改一处两处同步				
家具好看但放不下	按开门半径与通行宽度核尺；9.04 m² 窄卧据此判改造				
模型尺寸与平面跑偏	原平面 vs 模型顶视并排自检，尺寸不靠目测				
入户动线直切客厅	诊断出缺缓冲，在平面阶段就改，不留到效果图				

16个空间
逐空间出视角

v39
场景迭代版本

2张
施工深化图

60:30:10
色彩配比方法

作品 05 · 住宅空间全案（表现）

从户型图到可剖视的三维场景

同一套模型的三种读法：顶视看动线与分区，透视看材质与光，轴测看体量关系。渲染之外，模型本身是完整可改的。

16个
空间，逐空间出视角

v39
场景迭代版本

3种读法
顶视 / 透视 / 轴测

- Blender 户型建模
- HDRI 布光
- 可剖视轴测
- 材质与灯光
- 还原度自检

自检工作流 · 从户型图到可剖视模型

● 已过判据 ○ 未达成 / 未做

需求诊断

动线 / 采光 / 尺度；**入户直切客厅在此判出**

平面核尺

按**开门半径与通行宽度**核；9.04 m² 窄卧据此判改造

风格调性

色彩 **60:30:10**，材质给样板

可剖视建模

v39 玻璃方案；**模型完整可改**，不是只出一张图

还原度自检

原平面 vs 模型顶视并排，**尺寸不靠目测**

只放终版

早期白模与中间稿留项目目录，**不作为作品呈现**

顶视 · 分区与动线



深色底顶视：每个房间的家具落位与通行宽度直接可读，是拿给客户过方案最快的一张

客厅透视



木饰面与白墙的配比，落地玻璃的反射

轴测剖视



切掉屋顶看体量：墙、地、家具三层的尺度关系

说明：本册只放最终版本（v39 玻璃方案）的渲染。早期白模与中间过程稿留在项目目录里，不作为作品呈现。

作品 05 · 住宅空间全案（深化）

渲染图之外，我还出施工图

这一页是这一章真正的分量所在。会渲染的人很多，能把方案翻译成工人看得懂的图的人少——而企业最怕招到前者。



平面尺寸布置图 — 墙体定位、家具尺寸、通行宽度全部标注



材料索引图 — 每个分区填材料编号，图例对应做法与规格



左为原始户型平面，右为我建的模型渲染出的顶视——把两张并排放，是为了自证尺寸没跑。这条自检已经固定成流程里的一个环节，不是这次才做。

04

- FastAPI
- 原生 JS 前端
- ComfyUI 管线
- Cloudflare Tunnel
- PWA 手机桌面
- 看门狗守护
- 未做并发压测

只有自己会用的能力 不算能力

本机 ComfyUI 只有我自己会点，在团队里等于零。所以包成网页服务：上传、点一下、拿结果，全程不装软件；再用内网隧道推到公网，手机就能打开。

01 包后端	02 前端只做一件事	03 素材链路	04 出片方式五选一	05 推到公网	06 让它自己活着
FastAPI 13 个接口	上传 → 点一下 → 拿结果	粘链接就能取素材	两套方案同帧并行	Cloudflare Tunnel	看门狗每 15 秒自检
建任务 / 查进度 / 取成品 / 重试 / 取消，任务按设备隔离 判据：对方不装任何软件	iOS Safari 可加到主屏幕，成片带前后对比滑抖音链接自动去水印下载，进度实时回传，块 判据：手机上三步出片	可截片段 判据：失败留详情，不静默	ReActor 逐帧保表情 / DreamID-V 高清重绘，六档对照成参数表 判据：选型靠对照，不靠感觉	一条命令拿到临时公网域名；ngrok 固定域名备用；网址变化自动写回 判据：外网设备打得开	无响应自动重启，可开机自启，心跳与换址都写进日志 判据：没人看着也不掉

实测	访问日志 896 条 ：888×200 / 6×400 / 2×404。按来源拆：本机回环 721 条、 公网 175 条 ——其中一个中国移动 IPv6 地址 150 条（含首页、app.js、sw.js 的完整加载），一个福建电信 IPv4 地址 25 条。隧道会把访客真实 IP 写进 X-Forwarded-For，uvicorn 默认采信本机来源，所以这 175 条确实是 经公网隧道打开过页面 ，不是本机自访问。守护日志 130 行，自 2026-09-03 跑到现在仍在心跳。
另一个网页资产	在线 UI 设计工具原型：Next.js 16.3 + React 19.2 + Konva 10.3，10 个源文件 806 行——画布绘制、图层、撤销重做、导出 PNG / SVG / JSON。 只到能用的原型级，没上线 ，列出来是说明前端这条线我会，不是凑数。

四种用法	本机	局域网	公网隧道	打包应用
	同一台机器网页操作 不装任何软件	同事手机 / 电脑 直接访问	Cloudflare 临时域名 ngrok 固定域名备用	安卓端封装 装完即用

本件卡在哪

① 公网地址是隧道临时分配的，**重启即变，没有自有域名与正式托管**；② **未做高并发与稳定性压测**，离生产级差一轮；③ 效果对比图含可辨识真人，未获书面授权不外发，本章只呈现流程与参数，不放真人画面。

工具会换，记录的习惯不换

下面每一条都是过程资产，不是软件清单。面试时可以随机抽一项，问我怎么做的、失败过几次。

三维与生成

Hunyuan3D 图生 3D 出模（单视图 / 多视图两条路）
• Blender 修边、对称、涂装与正交渲染 • ComfyUI
节点工作流（Flux / Wan / MiniMax H3）• 网格体检
与体素重网格

影像与剪辑

分镜提示词版本化 • 逐镜质检表 • 剪映草稿交付
（组装 / 转场 / 字幕 / 配乐在时间轴上可复核）

空间与深化

户型建模 • HDRI 布光与材质 • 平面尺寸布置与材料
索引图 • 家具选型清单

前端 · 服务化 · Agent 编排

FastAPI + 原生 JS 把本机模型包成网页服务 •
Cloudflare / ngrok 隧道交付与看门狗守护 • MCP 协
议编排 Blender、剪映与本地模型三端

四条我自己定的工作纪律

- ① **上一阶段没确认，不进下一阶段。**概念卡没锁不出四视图，四视图没锁不进 3D。
- ② **不合格留档，不删除。**崩掉的镜次、失败的釉片，是下一轮参数的唯一依据。
- ③ **交付物必须能被别人复核。**所以剪辑交剪映草稿而不是交一条 mp4。
- ④ **没做过的不写。**不放实物图（还没打样），不放真人对比图（没授权）。

HOW THE RULES WERE MADE

判据是怎么来的

- ① **正面 IoU 会自证。**模型就是照正面图生成的，正面必然最高。判据换成**侧向宽高比与宽度曲线相关**，结论才站得住。
- ② **转视角要递进。**一步转 90° 四次全退回 3/4；改成先 3/4 再正侧才成立，仍拿不到就水平镜像兜底。
- ③ **没有 UV 就绕过去。**Hunyuan3D 不吐贴图，改用**顶点色 COLOR_0**完成涂装，212k 顶点一次算完。
- ④ **报错先分层定位。**图床连不上先当成站点挂了，查到是网络层 RST，才换镜像源解决。

把一次修正固化成一条别人能复用的判据——这就是 Agent 训练的日常：不是会写提示词，是让同一个坑不掉第二次。

HONEST GAPS

我现在缺什么

- PS / Illustrator / Premiere 只到会用，不专业——排版靠流程与模板，不靠手速
- 三维工业化流程（拓扑、UV、引擎接入）没在企业里跑过完整一轮
- 风格一致性 LoRA 还没训练，评测页计划 11 月补上
- 无英语四级，不影响学位

APPENDIX A

展览入选与获奖

这一页存在的原因只有一个：证明本册里的审美判断不是自我感觉良好，是被人评审过的。证明材料（证书、入选通知、立项文件）可按需提供。

绘画 · 坦培拉 · 油画

2026.03

内蒙古小幅坦培拉绘画作品展

内蒙古美术家协会主办 · 《寄给女孩的一缕清风》入选

省级美协展

2026.01

《春启泉城·青艺绽放》泉州市青年美术作品迎春展

泉州市青年美术家协会 · 同一件作品入选

市级专业展

—

第十一届「学院派奖」全国艺术与设计大赛

油画获三等奖，另有 5 幅作品入选（有入选通知可查）

全国奖

—

「和光」当代艺术展

油画作品入选 2 幅

群展

2025

天津美术学院「邱志杰一当代艺术创作高研班」

结业，证书编号 202512022 · 当代艺术创作方法论与项目制训练

专业培训

影像类获奖

2025

「文明泉州·行」公益广告大赛 一等奖

泉州市市场监管局等四部门联合主办，共收全国作品 1237 件

本人分工：表演与剪辑

2026

武夷学院「心随影动，境由心生」心理健康短视频大赛 一等奖

校内主题短片竞赛

本人分工：影像产出

两项影像类获奖对应 JD 里「能把一条片子从脚本做到成片」，其中公益广告我的分工是表演与剪辑。省级美协展与市级青美协展同时选中同一件作品，说明材料表达经得起外部评审。

APPENDIX B

材料实践与项目

企业最怕招到「只会出图、不懂落地」的人。下面三条都是亲手做过实物、走过完整流程的证据。

MATERIAL PRACTICE

陶瓷器物小批量制作与销售

独立完成 · 2026 至今

工艺链路 手捏成型 → 素烧 → 配釉与上釉 → 电窑釉烧 → 成品检验 → 市集交付

产品 手捏杯、马克杯等系列，已在市集售出 4 件（均价 40–50 元），直接拿到陌生人反馈

沉淀 多次试片中控制釉面呈色与成品率，形成可复用的配方与烧成记录

这段带来的判断力是收缩率、窑变、缩釉与开裂——只有站在窑前的人才知道，也正是衍生品与潮玩量产最缺的落地视角。

本册全部内容为可回溯的过程记录；数字资产之外，陶瓷与绘画实物另成实体册，面试可携带。

RESEARCH PROJECT

福建省大学生创新创业训练计划

省级立项 · 第一负责人 · 项目编号 S202410397058

做了什么 用 AIGC 工作流重构地方文旅宣传画册的生产方式：选题、图像生成、版式设计到成品落地全流程

分工 项目近乎一人独立完成，把原本依赖外包的插画生产转成可自主迭代的标准流程

状态 已立项并推进中，评审结果尚未公布

对应 JD 关键词：AI 生产管线 / 版式与审美 / 从需求到交付。

INTERNSHIP

泉州市文化广电和旅游局

交流合作科 · 2025.07（1 个月）

内容 参与文旅交流活动座谈的组织与现场执行，承担科室间信息传递与事项跟进

收获 熟悉政务与对外宣传内容的审批与流转链路，知道一条物料要过几道关、谁签字

用处 做文旅类与官方口径内容时，不会在流程上返工

这段不写成果，写的是我理解「对外发布」这四个字的分量。

END OF BOOK · 2026.10

谢谢观看

THANKS FOR VIEWING

CONTACT

林锴沅

18046111801

1602870335@qq.com

在线作品集 · lky-portfolio.pages.dev

STATUS

武夷学院 美术学（陶瓷艺术）

2027 届 · 可即时到岗

接受出差与项目制加班

TARGET

AIGC 工作流 / AI 技术美术

IP 与潮玩衍生品设计

期望城市 深圳 · 东莞 · 上海 · 杭州

本册不含未经授权的真人肖像素材；所有数字与结论均来自项目过程记录，可回溯。