余云霄

AIGC 美术工程

ComfyUI 工作流 / AI 工具集成 / 游戏资产适配

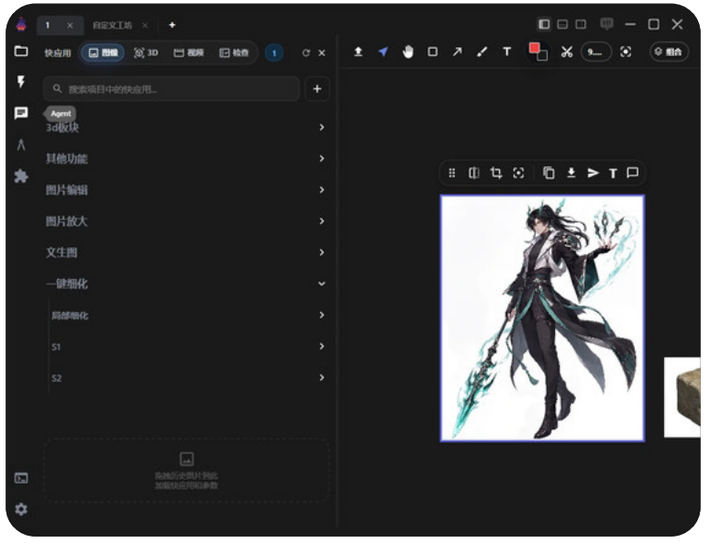
从工作流，到工具与游戏。

围绕美术生产需求，实践工作流搭建、
AI 工具集成与游戏资源适配。

2 年项目实践



01 **独立游戏 Demo**



02 **AI 生产平台**



03 **AI 创作精选**

bujue001@qq.com

微信 q266596

把生成结果，带入实际生产。

游戏行业 AIGC 从业者，拥有 2 年 AI 美术资产生产与流程实践经验。参与《最强祖师》及多个在研项目，负责工作流搭建、风格训练及生产问题优化。

通过 AI 辅助独立游戏 Demo 制作，实践角色、场景与 UI 的素材处理及 Godot 整合，在实际游戏中检查并迭代效果。

阅读路径

独立游戏 Demo 与资产适配	03 - 08
AI 生产平台与问题研究	09 - 10
模型训练应用	11 - 12
AI 创作精选	13 - 15

技术能力

01

工作流

ComfyUI / Stable Diffusion
Midjourney / Nano / GPT / Seed

搭建生成、重绘、风格转换与批量处理流程，评估模型能力与接入方式。

02

AI 辅助开发

Cursor / Codex / Claude Code
Tool Calling / Godot

推进工具实现、工作流调用与游戏资源接入，检查尺寸、动作和交互表现。

03

模型训练

SDXL / FLUX / Kontext
Qwen / z-image

围绕项目风格训练 LoRA / LyCORIS，并验证角色转换与风格生成效果。

2D 搜打撤游戏 Demo

个人项目 · Demo 阶段

Godot / AI 辅助开发 / 角色、场景与 UI 资源整合



当前成果

已形成 Windows 可试玩版本，接入搜索、背包拖放与旋转、敌人战斗及撤离结算。

个人职责

负责玩法需求拆解、资源方案选择、
素材筛选与迭代验证。
借助 AI 完成素材生成、处理和程序实现，
并在游戏中检查整体表现。

搜索

场景物资交互

整理

背包拖放与旋转

战斗

近战、远程与首领

撤离

倒计时与结算

实机与动画

查看网页版 bujue.xyz

从探索到撤离的完整流程



01 探索与战斗 00:06 / 00:57



02 营地首领 00:24 / 00:57



03 搜索与背包 00:38 / 00:57



04 撤离结算 00:57 / 00:57

一件素材，如何进入游戏

从角色设定到动画序列，再到实机场景中的尺寸、动作与表现验证。

01 / DESIGN



初始设定



游戏化调整

生成与迭代

调整头身比、轮廓和细节，让角色更适合 2D 游戏视角与展示尺度。

02 / PROCESS



持枪行走 / 动作姿态

处理与调整

整理透明贴图与动画序列，处理背景、动作对齐和播放节奏，再接入引擎。

03 / IN ENGINE



角色入场 / 实机局部

引擎中的实际效果

检查角色尺寸、动作与环境的关系，将独立素材整合到可游玩的流程。

近战小怪 · 动作拆解

行走、挥刀攻击、死亡倒地。以关键帧呈现动作变化，完整动画见网页版。

01

行走



收步



前迈



换步



落脚

02

挥刀攻击



预备



举刀



下劈



随动



收势

03

死亡倒地



站立



后仰



失衡



倒地

远程小怪与 Boss · 动作状态

远程 3 组动作 / Boss 4 组动作。展示行走、攻击、召唤与倒地的关键状态。

远程小怪



行走



射击



死亡倒地

Boss



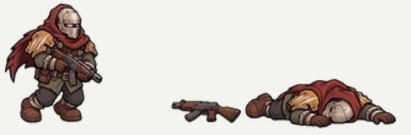
行走



射击



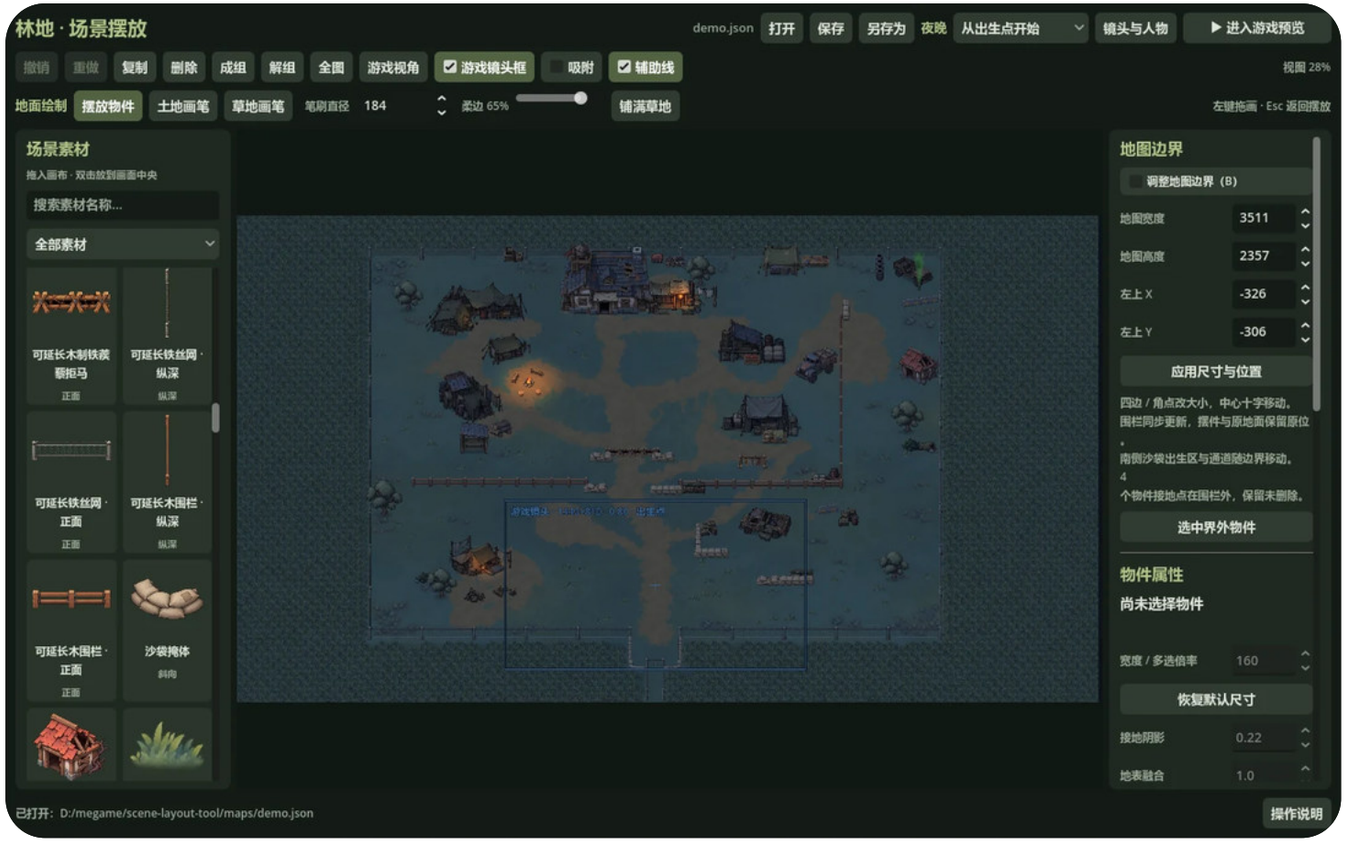
召唤



死亡倒地

场景与物件 · 从独立素材到营地

统一视角与风格，结合场景摆放工具进行资源组织和实机验证。



借助 AI 开发的 Godot 场景摆放工具

支持物件摆放、地面绘制、布局保存和即时试玩，用于组织生成素材并验证场景效果。



废弃木石小屋



蓝顶补给棚



储藏帐篷



废弃吉普



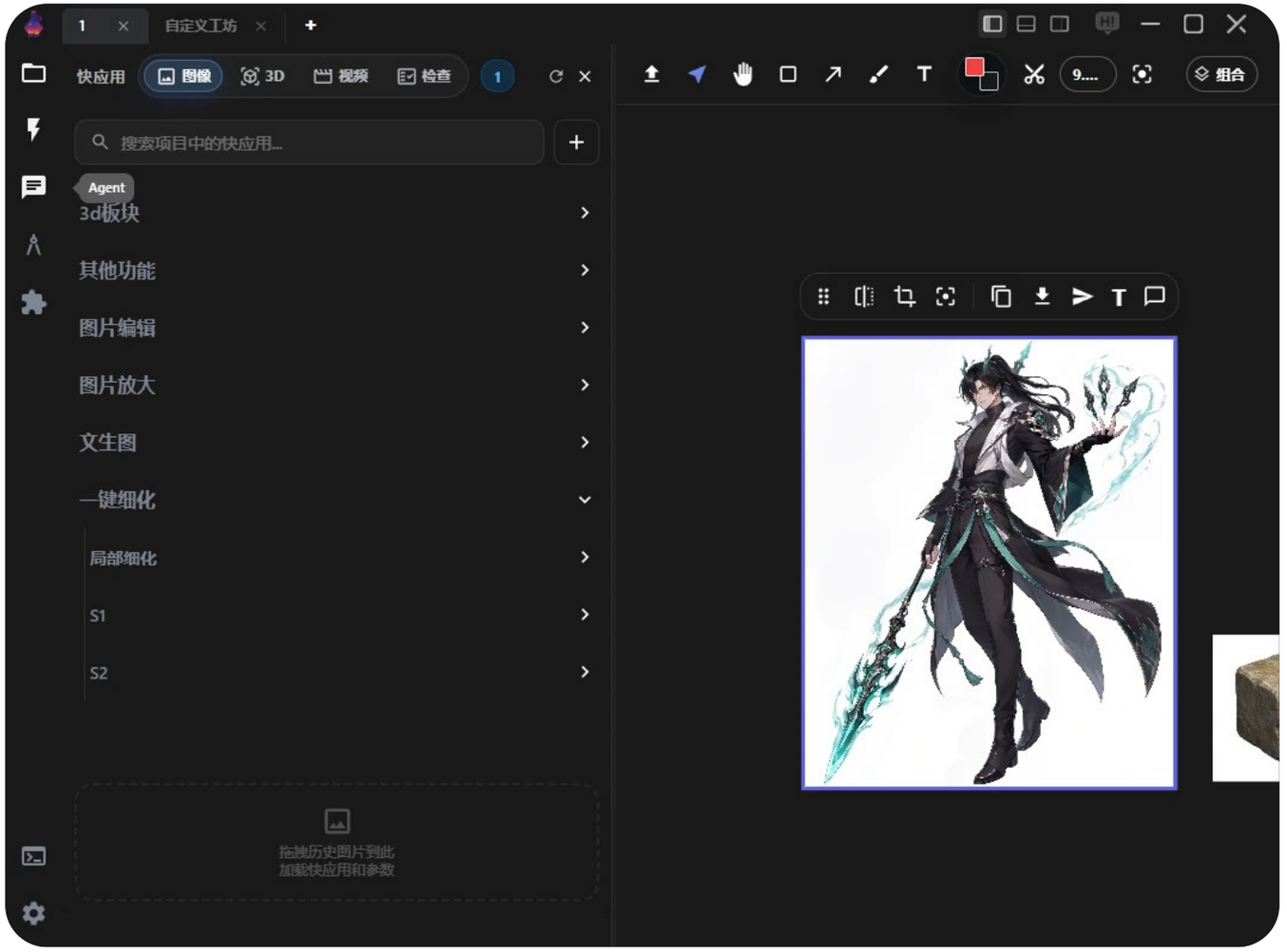
沙袋掩体



工具物资箱

AI 生产平台

个人项目 / 基于开源项目二次开发



工作流入口 / 图像处理 / 结果预览

把工作流，变成日常工具。

将 ComfyUI 的常用节点流程整理成更易上手的生产入口，降低直接操作复杂工作流的学习成本。

01 **工作流封装**

整理高频流程、固定常用参数，将节点操作封装成可调用的功能。

02 **API 与批量处理**

接入生成能力，集成批量生成、背景处理与图像编辑，减少重复操作。

03 **Agent 辅助调用**

接入对话模块，验证任务理解、工具调用与结果回传，探索任务编排。

我的工作：需求梳理、工作流封装、功能集成与使用验证。

把问题沉淀为生产方法

细节修复 / ComfyUI 项目落地 / AI 生产规范建设

01 细节修复



聚焦眼睛、发丝、耳饰等局部细节，保持角色整体风格，处理模糊和结构表达不清的问题。

局部拆分

将需要修复的部位单独处理。

编辑与核对

用明确要求约束细节，核对结构。

结果沉淀

整理为可复用的生成与修复流程。

02 ComfyUI 项目落地

问题

复杂工作流直接交给非技术人员使用，学习和操作成本较高。

落地

封装工作流与 API 调用，集成批量生成和对话模块，使常用流程可从工具入口调用。

03 AI 生产规范建设

问题

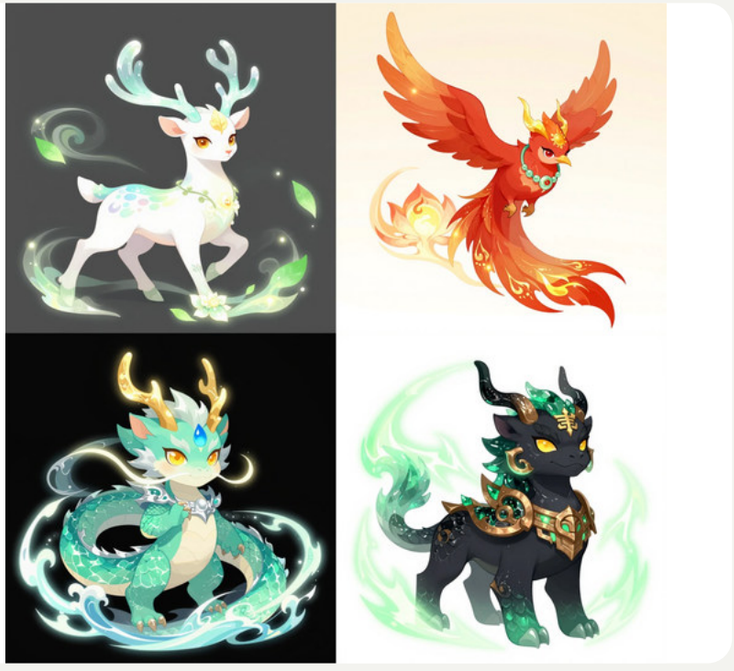
成员使用习惯不同，随意调整参数会引起图片异常与显存问题。

落地

简化工作流，固定大部分参数，开发一键入口，让团队按统一流程使用 AI 工具。

模型训练 · 风格生成

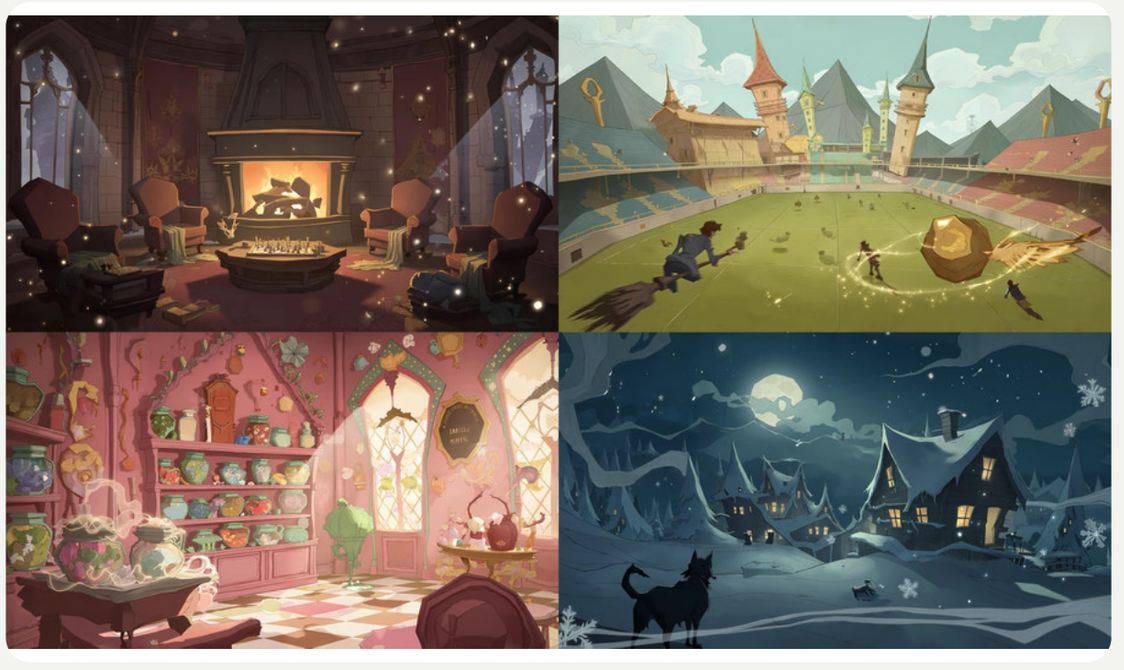
训练服务具体生产需求：先明确风格或转换目标，再结合生成结果验证适配效果。



LoRA / 宠物类风格定制

用于宠物类资产的风格定制，让不同生成结果保持统一的视觉方向。

z-image / 7,200 Steps / 学习率 1e-4
60 张数据 / ComfyUI-JoyCaption 打标



LoRA / FLUX 风格化定制

面向项目风格资产生成，补足强风格结果中的结构与细节精度。

FLUX / 6,160 Steps / 学习率 2e-4
77 张数据 / ComfyUI-JoyCaption 打标

模型训练 · 风格强化与角色转换

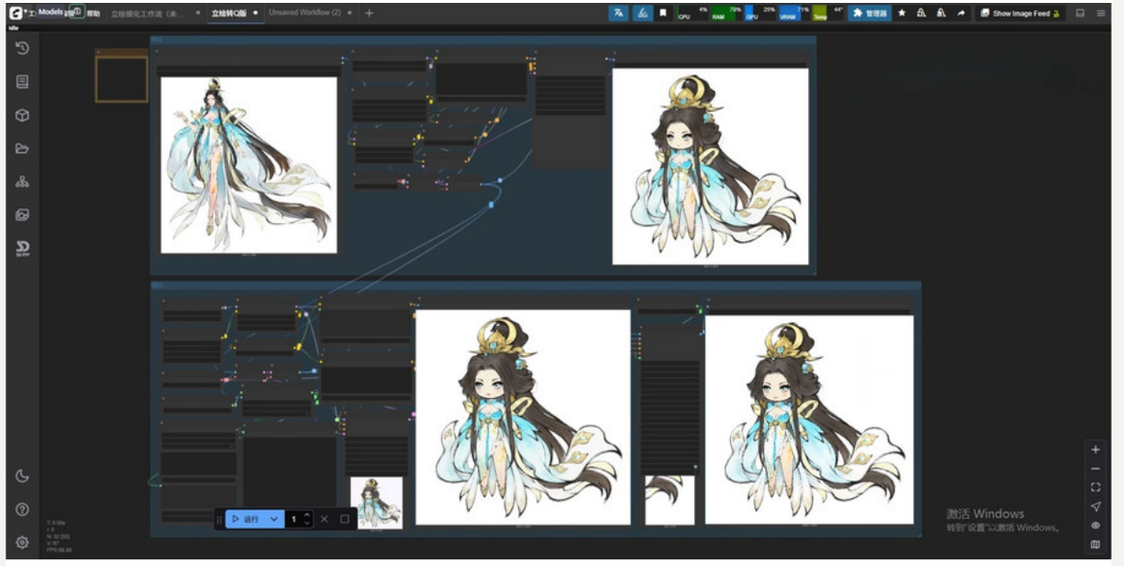
训练服务具体生产需求：先明确风格或转换目标，再结合生成结果验证适配效果。



LyCORIS / 强化风格学习

针对笔触特殊的项目风格加强学习，配合 FLUX LoRA 兼顾细节。

SDXL / 9,240 Steps / Prodigy 优化器
lokr 算法 / 36 张数据



LoRA / 立绘转 Q 版

服务立绘转 Q 版的生产需求，保留角色特征并统一 Q 版表现。

Kontext / 3,000 Steps / 学习率 1e-4
30 张数据 / 手动标注

角色设计与包装

角色设定、立绘与项目展示方向。



角色立绘 / 造型与细节



从角色形象到展示画面

围绕角色视觉特征组织构图、色彩与展示信息，探索立绘与包装画面的表达。

角色设计　　角色包装

风格实验 · 角色与道具

围绕同一题材，比较角色、武器与展示画面的视觉表达。



展示包装

以高对比色彩、夸张轮廓和图形元素组织一组角色与道具探索。

角色变体









武器探索









空间设计与视觉叙事

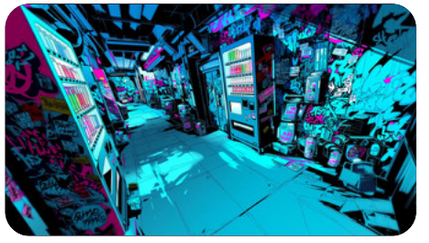
以场景构图、色彩和空间关系探索不同题材的氛围。



空间设计 / 房间构成与氛围



视觉叙事 / 场景情绪与尺度





风格实验 / 场景方向

在不同空间和题材中验证风格方向，关注画面的可读性与氛围表达。

CONTACT / LET'S BUILD

把想法变为成果。

AIGC 美术工程

ComfyUI 工作流 / AI 工具集成 / 游戏资产适配

01 **生产实践** 将生成、重绘与批量处理整理为可复用流程。

02 **工具实现** 围绕美术生产需求进行封装、集成与使用验证。

03 **游戏验证** 把角色、场景与 UI 放进可游玩的 Demo 中迭代。

ONLINE PORTFOLIO

bujue.xyz

实机、动画与更多作品
点击网址在线浏览。

bujue001@qq.com

微信 q266596