

HELLO

HELLO, I'M Yu

你好, 我是 余

22岁 / 专注于AI在游戏内容生产中的落地与实践

2年游戏行业AIGC经验

模型训练

workflow设计

工具开发

生产流程优化

01 ABOUT 关于我

2年游戏行业AIGC经验,相比传统AI原画方向,我更专注于AI在生产流程中的实际落地,过去的工作重点并非单纯生成图片,而是解决团队在AI使用过程中的效率、质量与工具问题,包括模型训练、 workflow设计、工具开发与生产流程优化;我相信AI最大的价值不在于生成内容,而在于重构生产方式。

12+

核心能力模块

2y

AIGC 经验

AIGC / 应用 / 工程

Cursor

Codex

Claude Code

Open Claw

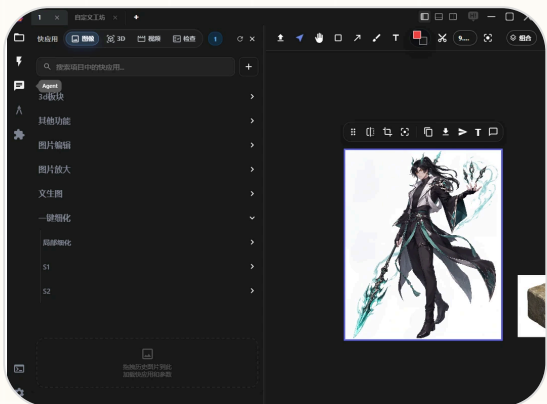
CORE

02 核心项目

PROJECT 01

AI生产平台

把 ComfyUI 的工作流能力封装成团队可直接使用的生产工具。



问题 ComfyUI 功能强、复用性高，但节点复杂，非技术成员看到大型工作流会本能抗拒，学习和使用成本都很高。

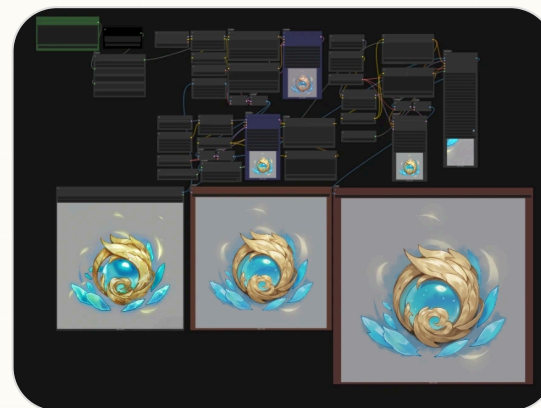
方案 基于开源项目进行二次开发，封装常用工作流，并按项目需求持续补充批量生成、白底补全、Agent 对话与工具调用能力。

思路 目标不是替代 ComfyUI，而是降低入口门槛，让画师和项目成员可以直接调用稳定的工作流能力。

PROJECT 02

AI风格资产体系

为强风格化项目建立可复用、可迭代的模型资产。



问题 项目风格独特、笔触特殊，常规单 LoRA 很难同时保证细节精度和风格强度。

方案 训练强风格化 LyCORIS 模型，再配合 FLUX LoRA 修复精度，让生成结果既贴近项目风格，也能保持可控质量。

思路 用 LyCORIS 捕捉强风格，用 FLUX LoRA 补足结构和细节，形成模型互补。

RESEARCH

03 AI问题研究

生产中的问题，往往比技术本身更重要。

这些案例记录了我在实际项目中遇到的问题，以及我是如何分析原因、验证方案，并最终落地到工作流与工具中的。

发现问题

寻找原因

验证方案

沉淀经验

ISSUE 02

ComfyUI项目落地

把复杂工作流从个人能力封装为团队能力，降低画师使用门槛。

工作流封装

开源工具二开

Agent 交互接入

ISSUE 03

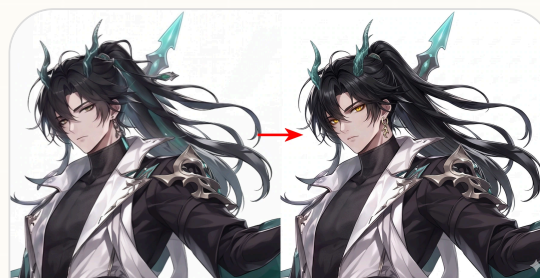
AI生产规范建设

团队成员 AI 水平参差不齐，使用 AI 生成时容易随意改动参数，导致图片乱码、显存爆满等问题。

ISSUE 01

细节修复

解决 AI 出图中常见的细节模糊、肢体错乱和局部结构问题。



细节修复：

问题导致： ai只擅长生成看起来像的整体结果，局部细节经常没有明确语义约束，大图细节烂的本质是语义密度不够，所以将图片拆分为局部去控制ai修复是目前最有效的ai修复方法

方法： 拆分图片让ai可以集中“注意力”，利用编辑模型去赋予模糊细节语义性，最后再进行高清放大

模型： 非复杂控制推荐nano banana，模型能力更加综合，生成图片最清晰；复杂控制推荐gpt-image，官方模型测试可以控制除了透视以外的任何问题，只要能理解提示词就可以对画面精准控制，色彩与设计也会比nano banana更好，唯一缺点生成的大图会有大量噪声（图片中类似马赛克的东西）出现

提示词示例： 对这张图中人物进行高精度细化，按需求进行修改：人物面部为成男，

保证目前大感觉不变，瞳孔是金黄色的黄金龙瞳。龙角微调一下需要做出质感，不要去大改，然后角色束起来的头发是糊成一团的，需要梳理，把头发改为纯黑色，现在有些淡绿，耳环需要设计一下语义性，目前是糊成一团看不出是什么东西，但是不要太过复杂，很简单的小耳环就可以。风格需要保持一致性，只修改说的那些问题，不要动其他地方

拆分问题类型

剖析问题原因

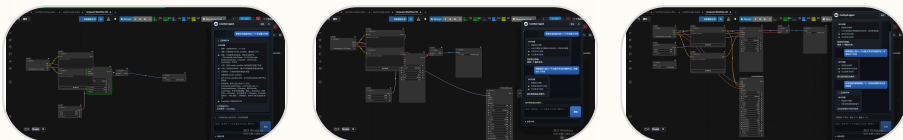
得出解决办法

04 技术探索

LAB 01

Agent

探索将Agent能力接入AI生产流程，通过自然语言完成 workflow 调用与任务执行，在实践中验证了任务理解、工具调用与结果回传等关键环节，并发现当前Agent在复杂生产任务中的稳定性与作用有限，因此暂停了继续投入产品化的开发



任务理解

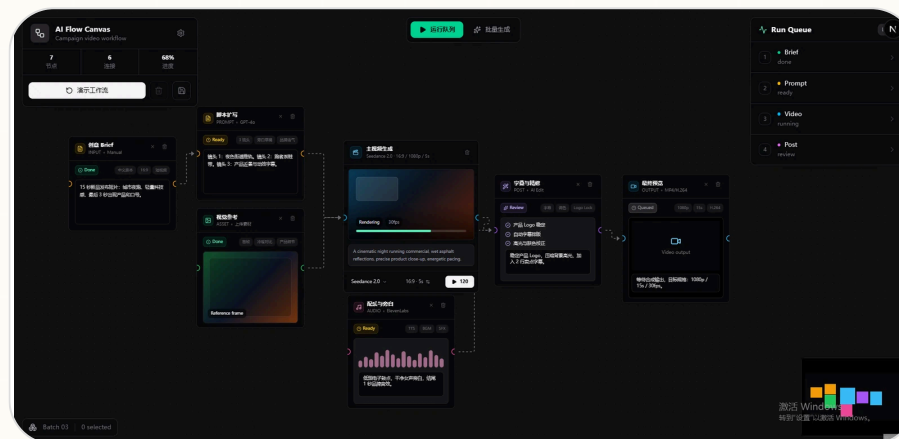
工具调用

结果回传

LAB 02

无限画布

探索使用无限画布组织AI创作过程，将节点、素材、提示词与结果统一管理，目标是构建一种比传统 workflow 更符合创作思维的交互方式，使创作过程从线性流程转变为可视化知识网络，在后续开发中发现，个人开发无限画布的开发成本较高，稳定性较差，因此暂停开发，并将相关经验沉淀到后续产品设计中。



画布组织

素材关系

交互探索

记录一些未完全产品化，但帮助我理解AI workflow、Agent与内容生产方式的实验项目。这些项目并不一定走向最终落地，但它们塑造了我对未来AI生产工具的理解。

05 STACK 技术栈

workflows

从提示词、节点、模型到批量生成的完整生产链路。

ComfyUI 94%



Stable Diffusion 86%



Midjourney 88%



Nano / GPT / Seed 78%



模型训练

围绕项目风格训练 LoRA / LyCORIS，并持续验证落地效果。

SDXL 92%



FLUX 95%



Kontext 90%



Qwen / z-image 84%



AI辅助开发

用 AI 扩展执行边界，把想法快速推进成可用工具。

Cursor 98%



Codex 89%



Claude Code 96%

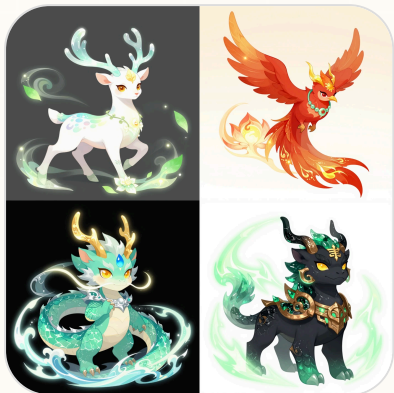


Open Claw 78%



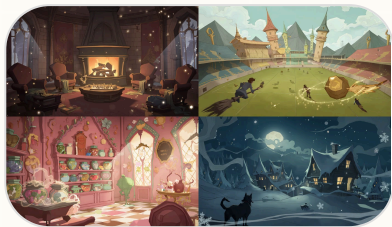
06 模型训练

MODEL TRAINING



LoRA模型:宠物类风格定制

底模架构	z-image
训练步数	7200 Steps
学习率	1e-4
数据集数量	60张
打标策略	ComfyUI-JoyCaption



LoRA模型:FLUX风格化定制

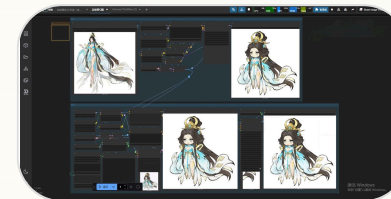
底模架构	FLUX
训练步数	6400 Steps
学习率	3e-4
数据集数量	80张
打标策略	ComfyUI-JoyCaption

F1模型由于真实资料与蒸馏机制的原因,风格化权重会略微偏高。



LyCORIS模型:强化风格学习

底模架构	SDXL
训练步数	9408 Steps
优化器	Prodigy
算法	lokr
图片数量	36



LoRA模型:立绘转Q版

底模架构	Kontext
训练步数	3000 Steps
学习率	1e-4
数据集数量	30张
打标策略	手动标注

07 PRACTICE AI创作

角色包装

角色形象、展示图与项目包装方向。



角色包装

角色形象、展示图与项目包装方向。

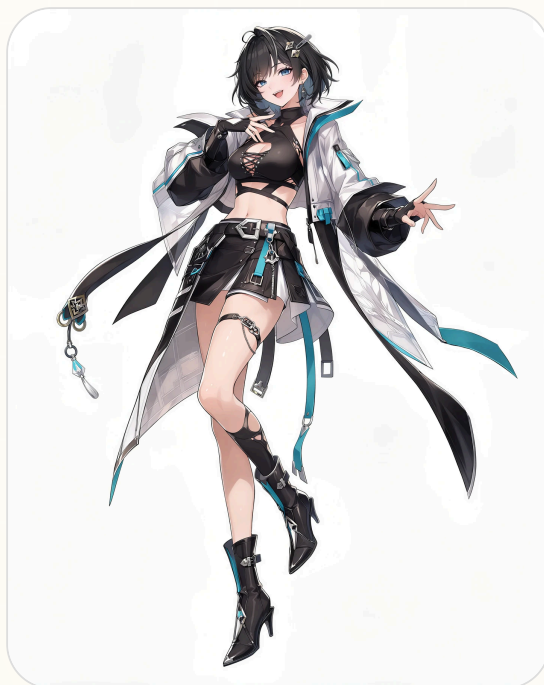


08 角色设计

SELECTED TRACK

角色设计

角色设定、立绘与变体探索。



角色设计 01



角色设计 02

SELECTED TRACK

09 空间设计 / 视觉叙事

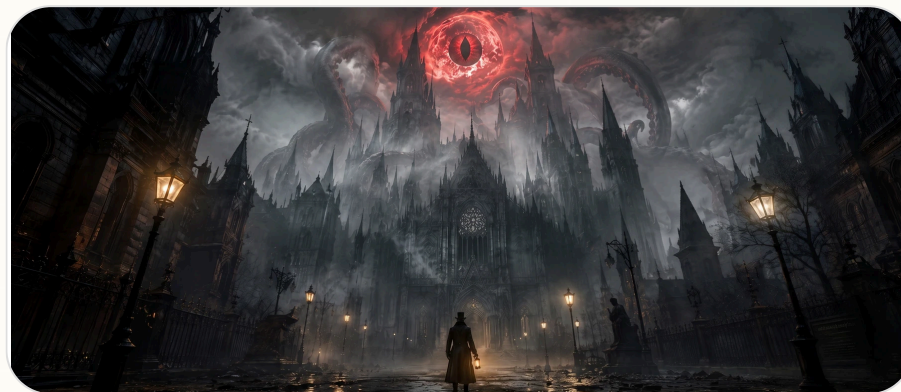
空间设计

场景空间、氛围与构图设计。



视觉叙事

通过画面关系表达情绪和故事。



10 风格实验

SELECTED TRACK

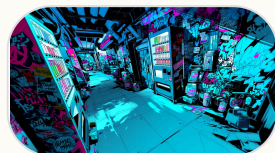
角色



武器



场景



不同题材下的风格验证和视觉方向测试。

THANK YOU

感谢浏览，期待与你一起
把想法变为成果。

Thanks for browsing. Let's turn inspiration into impact together.

CONTACT

bujue001@qq.com

方向

AIGC / 应用 / 工程

VX

q266596

WEBSITE

bujue.xyz