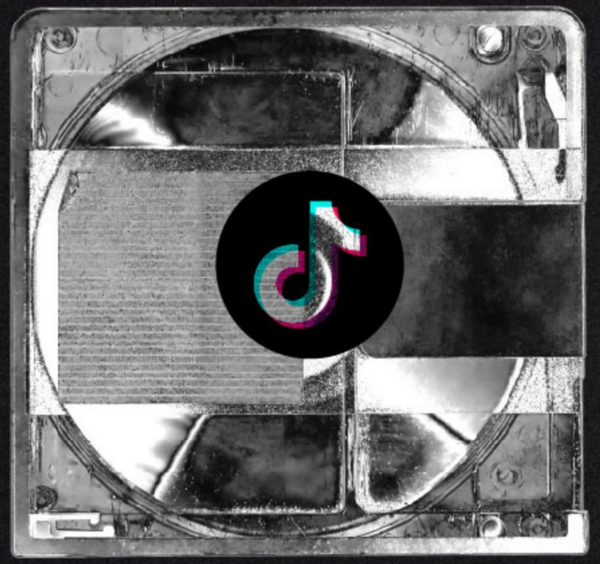
CHUN LI

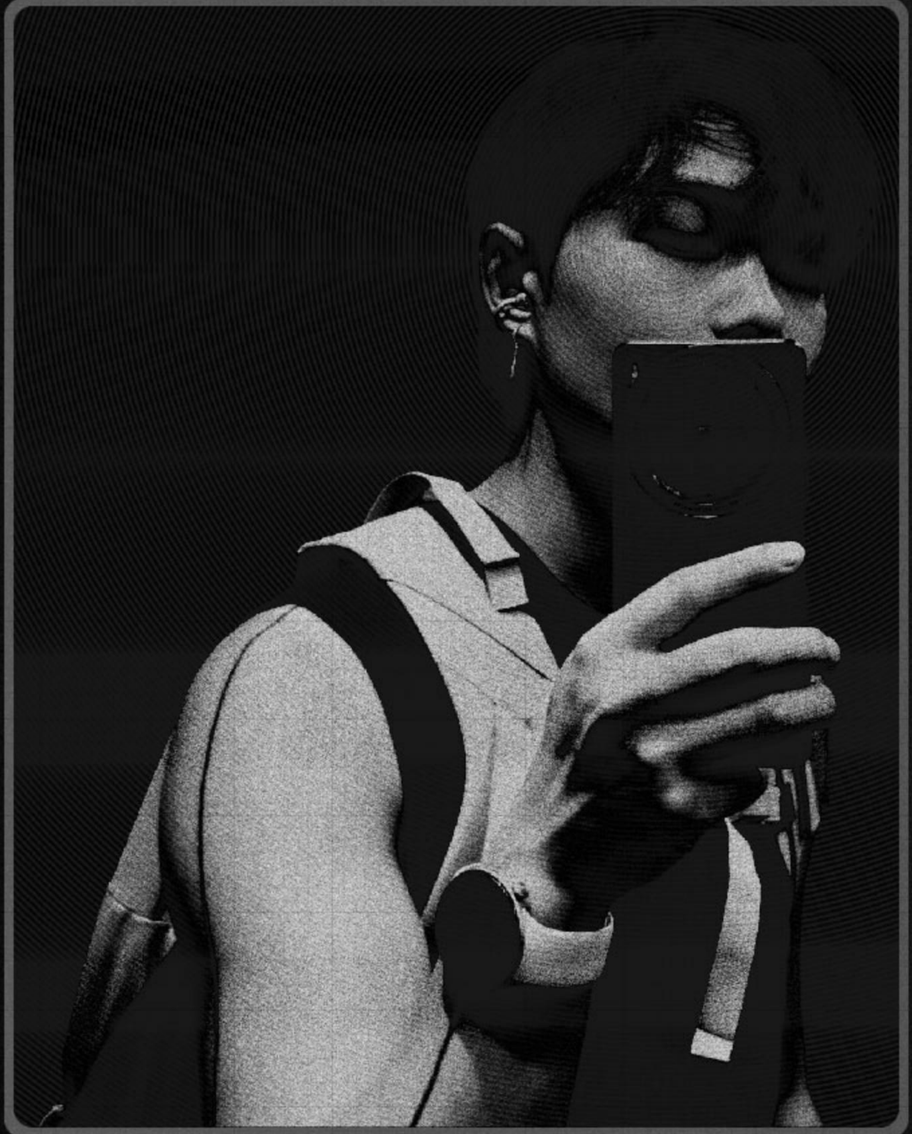
PORTFOLIO

AIGC & COMPUTER GRAPHICS

2024



DOU YIN EFFECTS



PORTFOLIO

ABOUT ME

Name 李淳

Age 30

Contact 15843551703

15843551703@163.com

EXPERIENCE

2017 ~2018

奥美广告公司

平面视觉设计师

参与项目：

安慕希春节广告，VOSS亚洲区手册

2020 ~ 2021

腾讯TEG事业群

视觉设计师

2021 ~ 2024.6

ZRO2（Somei个人工作室）

Somei个人助手，剪辑师，动态设计师，资产建模

编导等等

2024.6 ~ 2025 至今

抖音特效

特效设计师

参与项目：

Bilbili寻光计划宣传视频

2022北京冬季奥运会开幕式

网易证悟计划宣传CG

YUM ZIYA 共创CG

时光代理人第二季OP

周杰伦 次元拓 MV

IQOO NEO 9 宣传CG

2089：边境 概念CG

陈漫NFT AIGC生成

陈漫时尚摄影AIGC素材后期合成

抖音AIGC特效

EDUCATION

2013 ~ 2017

本科

鲁迅美术学院

数字媒体专业

2018 ~ 2020

MA

伦敦大学金史密斯学院

Computational art

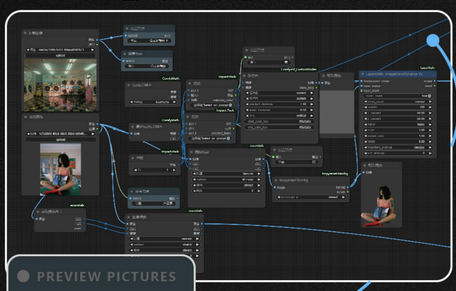
DOU YIN effects

WWW.FLYERWRK.COM
1981 FWRK #79
TRADING CARD FW 7
4258640

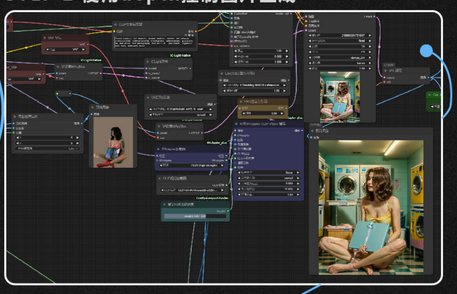
背景重绘工作流

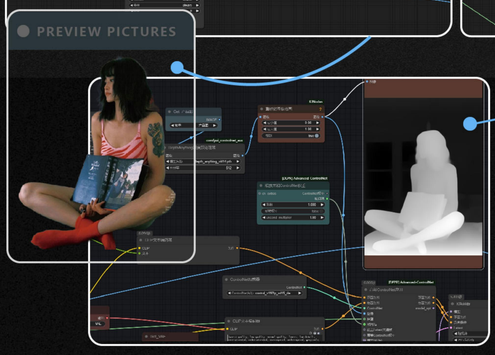
CONTROLNET + IPADAPTER + IC LIGHT

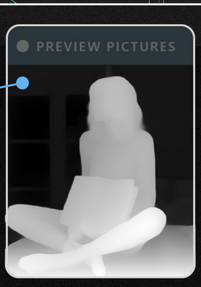
STEP 1 扣除主体并添加纯色背景

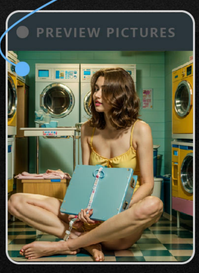


STEP 2 使用depth控制图片生成

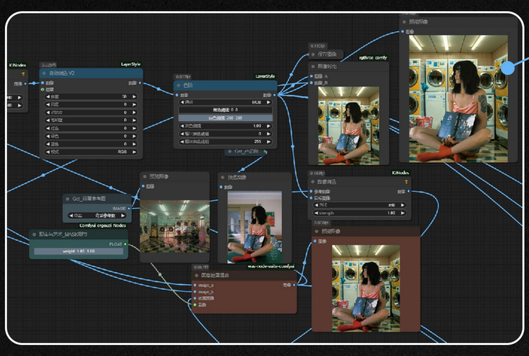


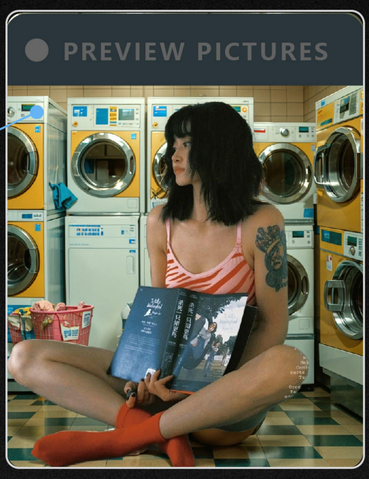




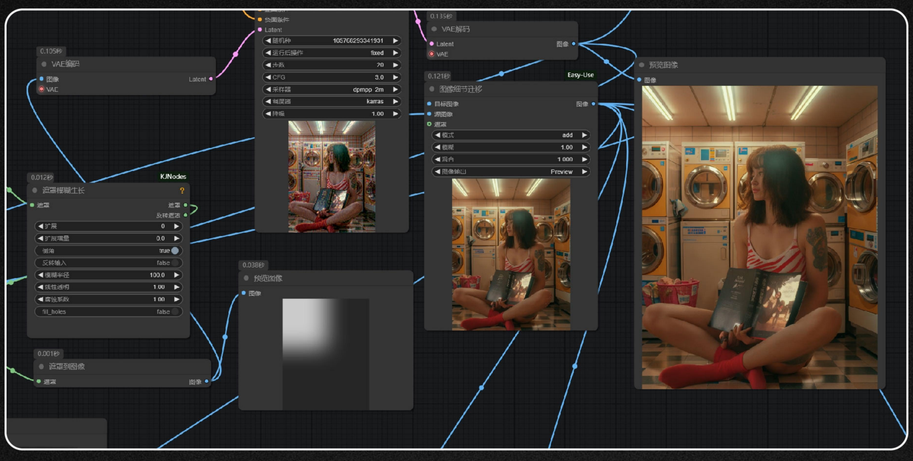


STEP 3 扣除主体并添加纯色背景

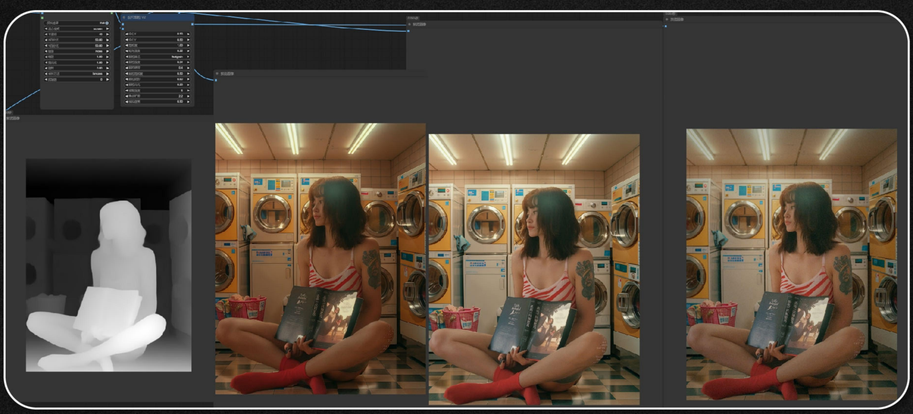




STEP 4 IC-LIGHT改变光源



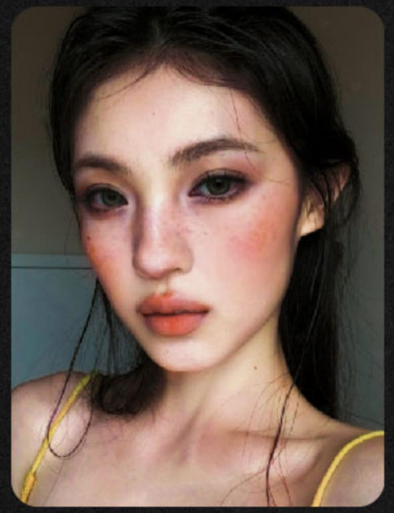
STEP 5 后处理节点，使用户图与背景融合更加合理

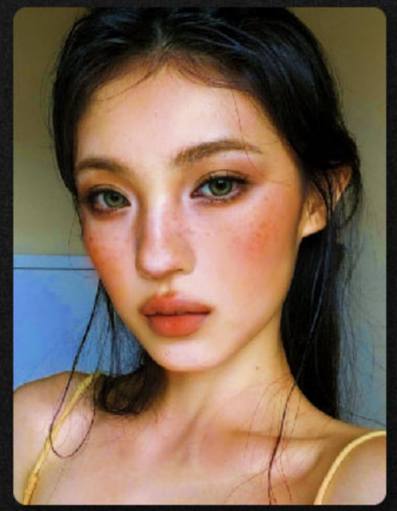


DOU YIN effects

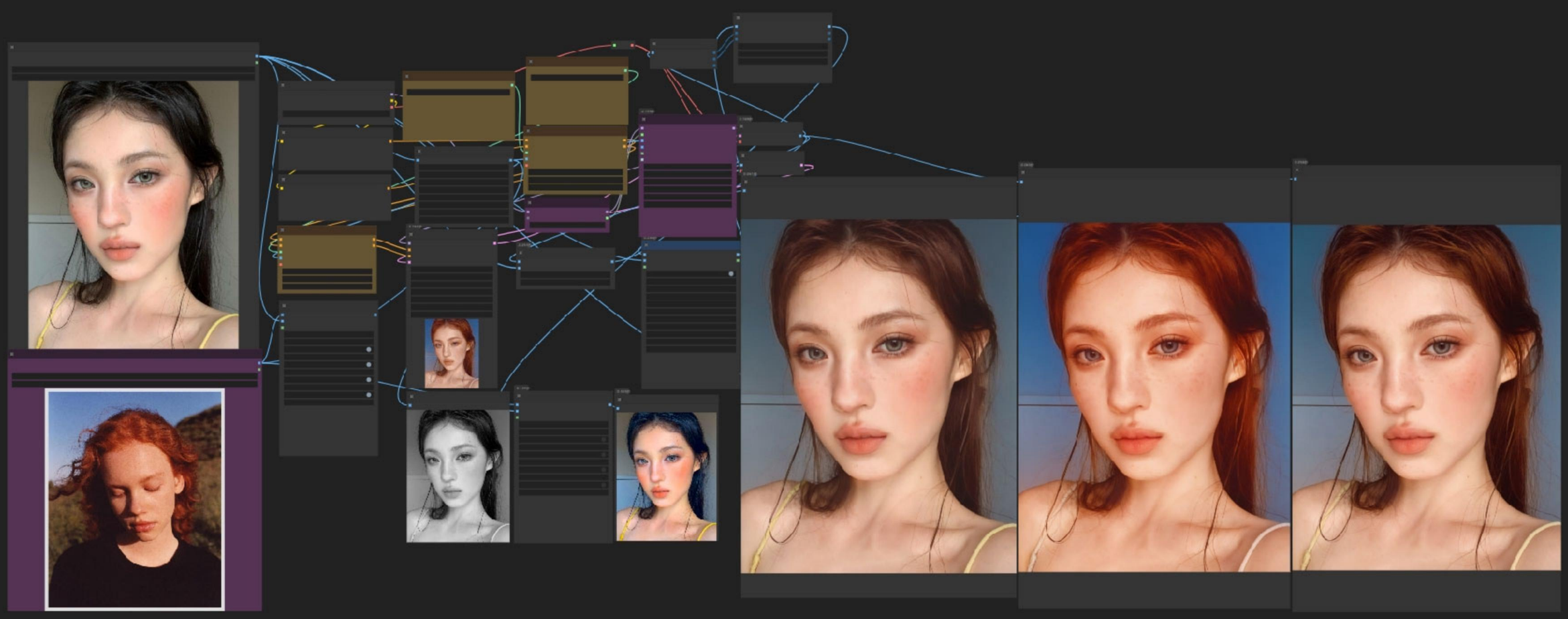
WWW.FLYERWRK.COM
1981 FWRK #79
TRADING CARD FW 7
4258640

COLOR IMITATION



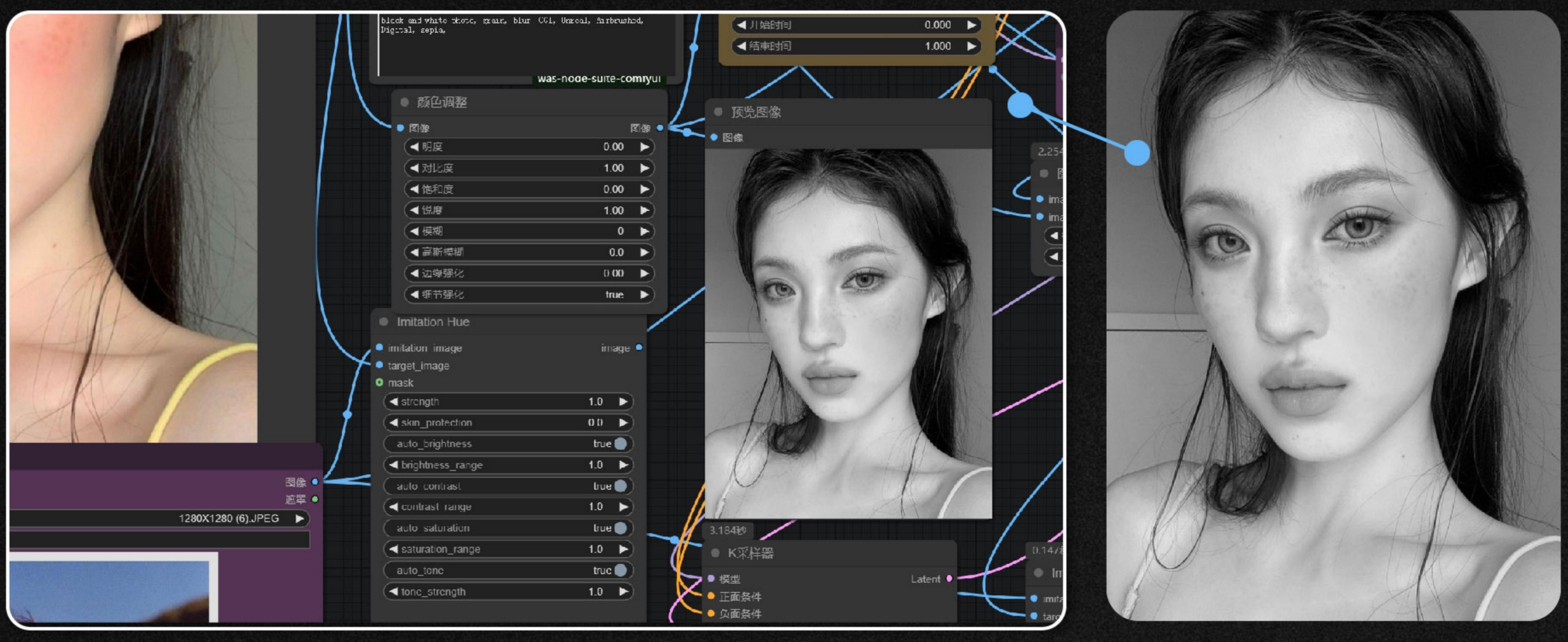


WWW.FLYERWRK.COM
1981 FWRK #79
TRADING CARD FW 7
4258640

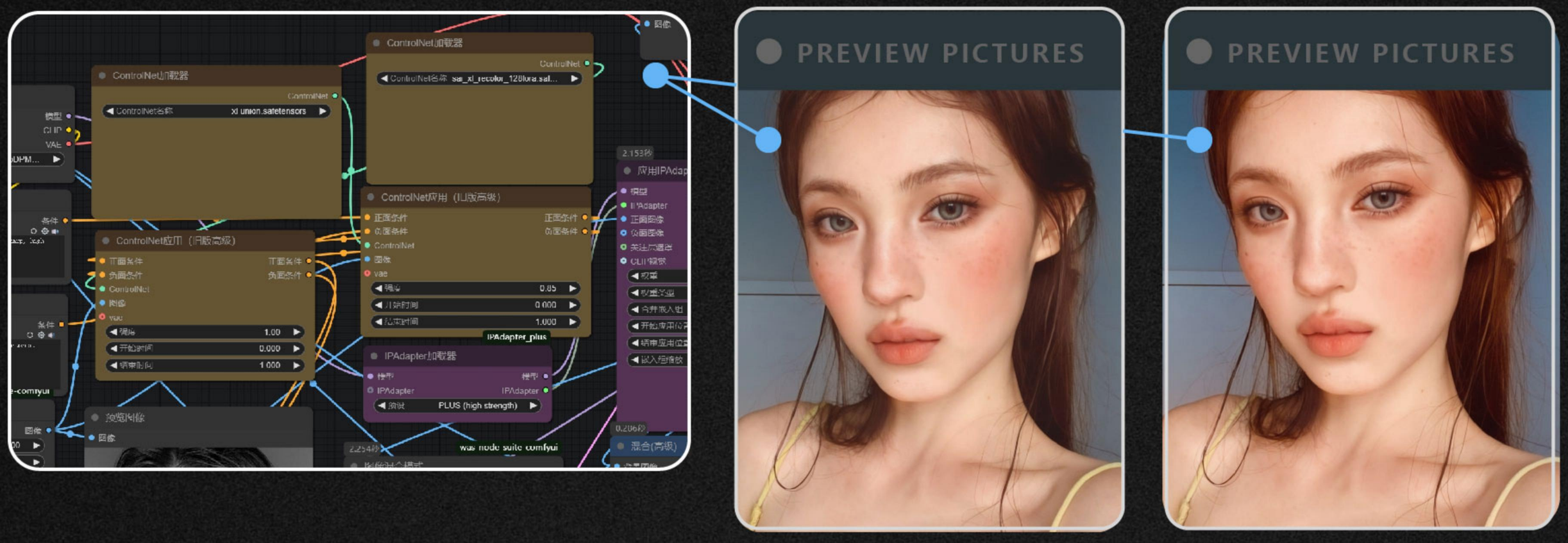


模拟像素蛋糕追色节点 CONTROLNET RECOLOR + IPADAPTER + LMITATION HUE

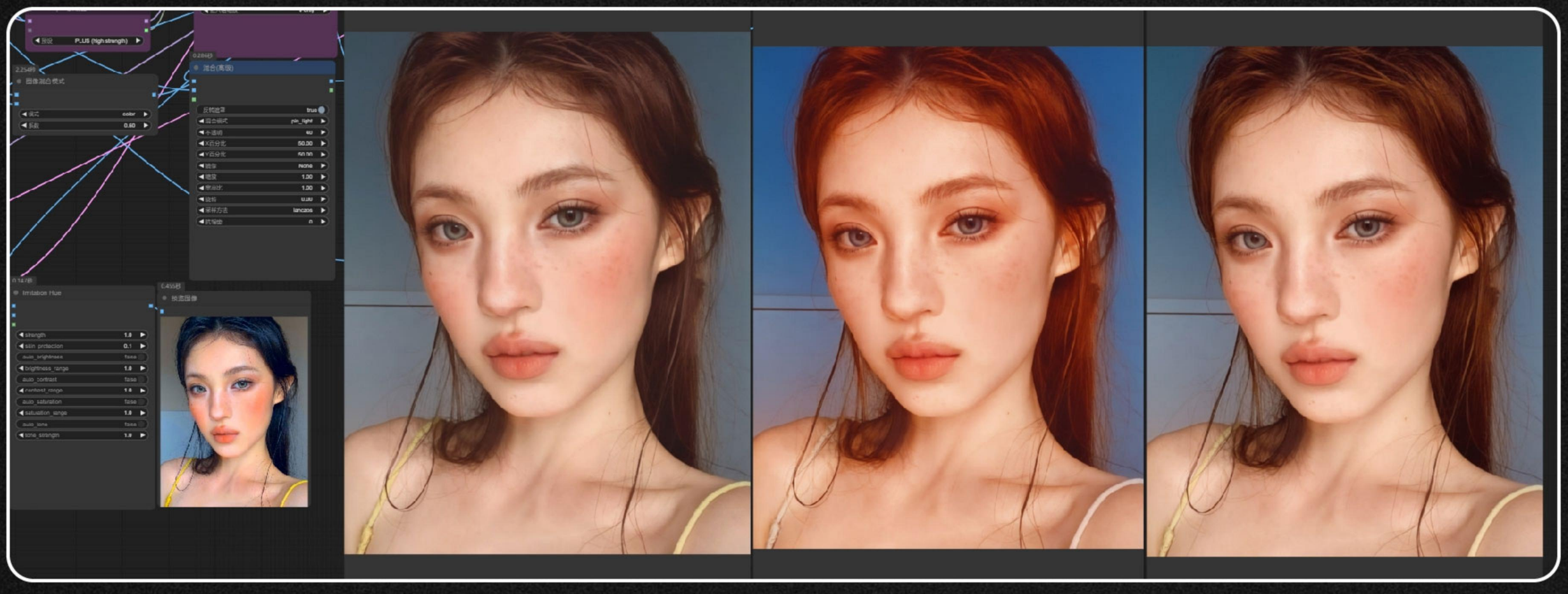
STEP 1 图片前处理制作去色灰度图



STEP 2 CONTROLNET RECOLOR+IPADAPTER控制上色



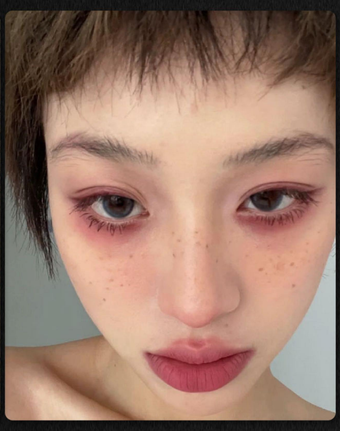
STEP 3 添加后处理节点



DOU YIN effects

WWW.FLYERWRK.COM
1981 FWRK #79
TRADING CARD FW 7
4258640

MAKEUP TRANSFER

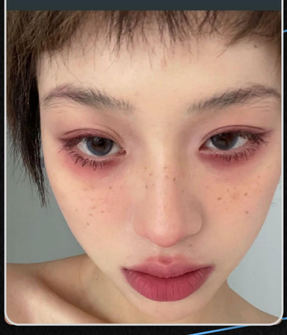


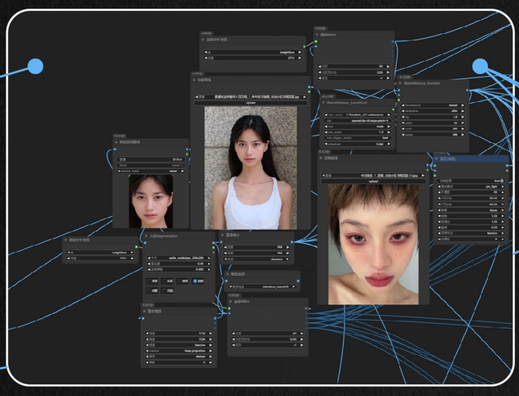
妆容迁移

STABLE MAKEUP + POST PROCESSING

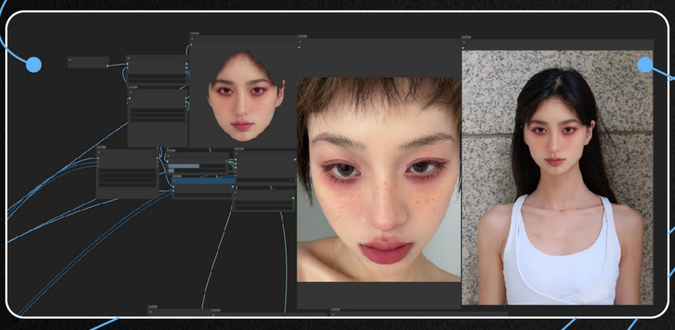
STEP 1 图片前处理+STABLE MAKEUP

PREVIEW PICTURES

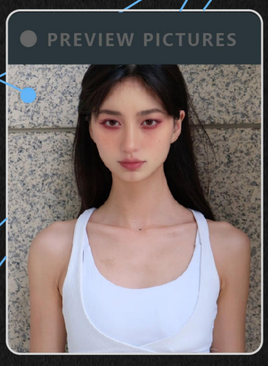




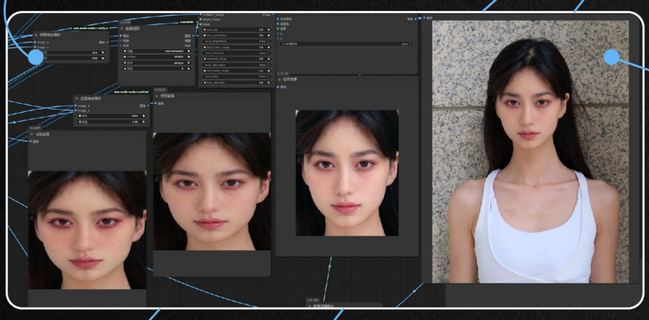
OUTPUT 1 STABLE MAKEUP 直接出图妆容迁移



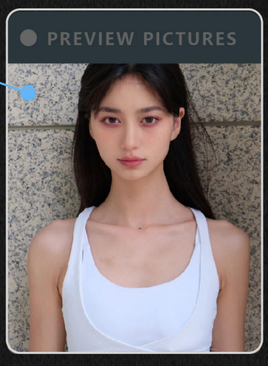
PREVIEW PICTURES



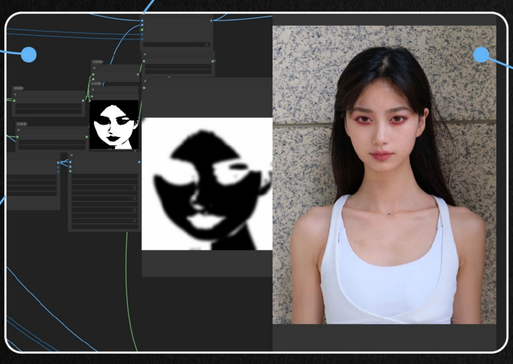
OUTPUT 2 STABLE MAKEUP 图片叠加后处理



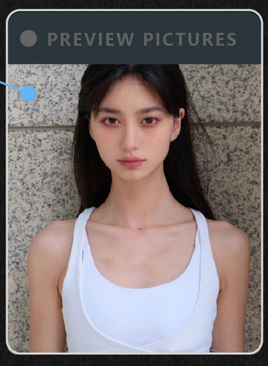
PREVIEW PICTURES



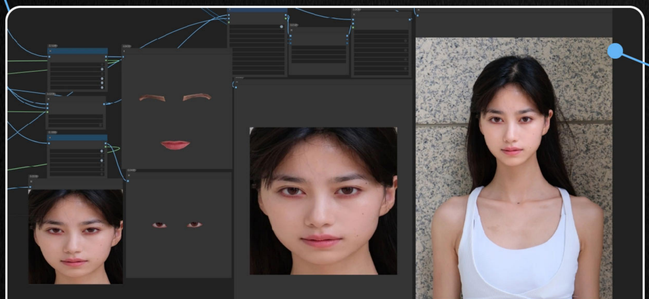
OUTPUT 3 STABLE MAKEUP COLOR MASK后处理



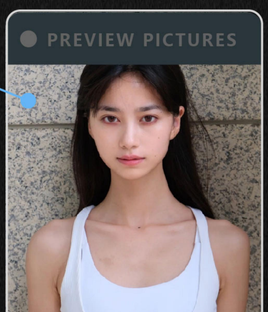
PREVIEW PICTURES



OUTPUT 4 五官遮罩后处理后处理



PREVIEW PICTURES



SUMMARY

01

周杰伦《次元拓》AIGC

02

陈漫 AIGC

03

时光代理人 AIGC & TA

04

数字人 & 其他创作

https://www.bilibili.com/video/BV1aC4y1d7eS/?spm_id_from=333.337.search-card.all.click&vd_source=606978f94e1d66a041639f2c5388c4d7

01

JAY VERSE

2023 8 ~ 2023 10

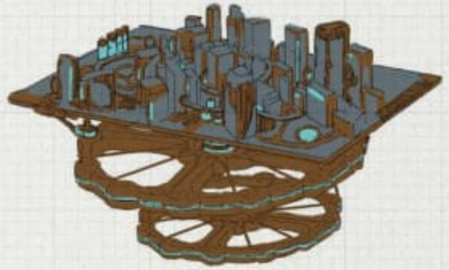
AIGC在次元拓中的实际应用

前期概念设计与效果生成
中期的无缝贴图生成
后期多元宇宙周杰伦生成

MV背景

周杰伦化身周小龙进入平行宇宙，并通过提取
平行宇宙的力量化险为夷拯救城市

REQUIREMENT



钢琴结构构成运动机械部分融入赛博都市中
将拥有音乐能量的钢琴结合到蒸汽朋克中的机械结构中，再与现代建筑、还有广告牌结合起来

城市庇子建筑为 中世纪欧式建筑 + 18世纪工业建筑（钢筋）+ 近未来赛博建筑（类Akira）的混合建筑类型

第一次迭代

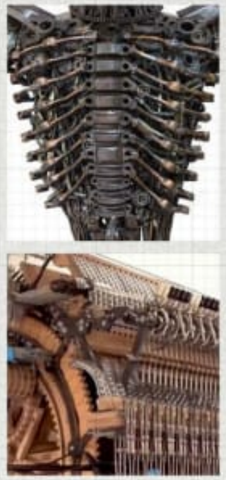
+

→

配合项目所需基本prompt
steampunk，Medieval European high raise,18th century industrial architecture

第二次迭代

+



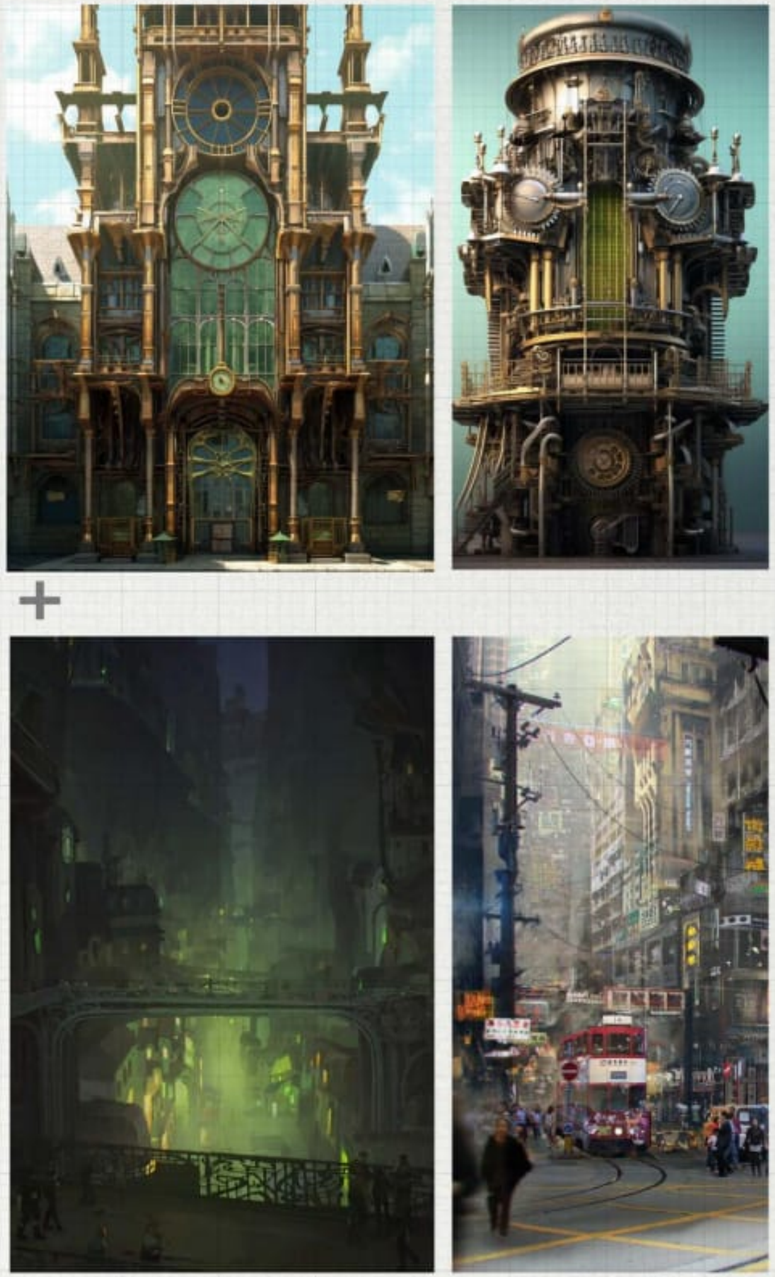
→

反推关键prompt，配合图片生成项目所需关键细节
alastair magnaldo, frontal perspective, accurate and detailed

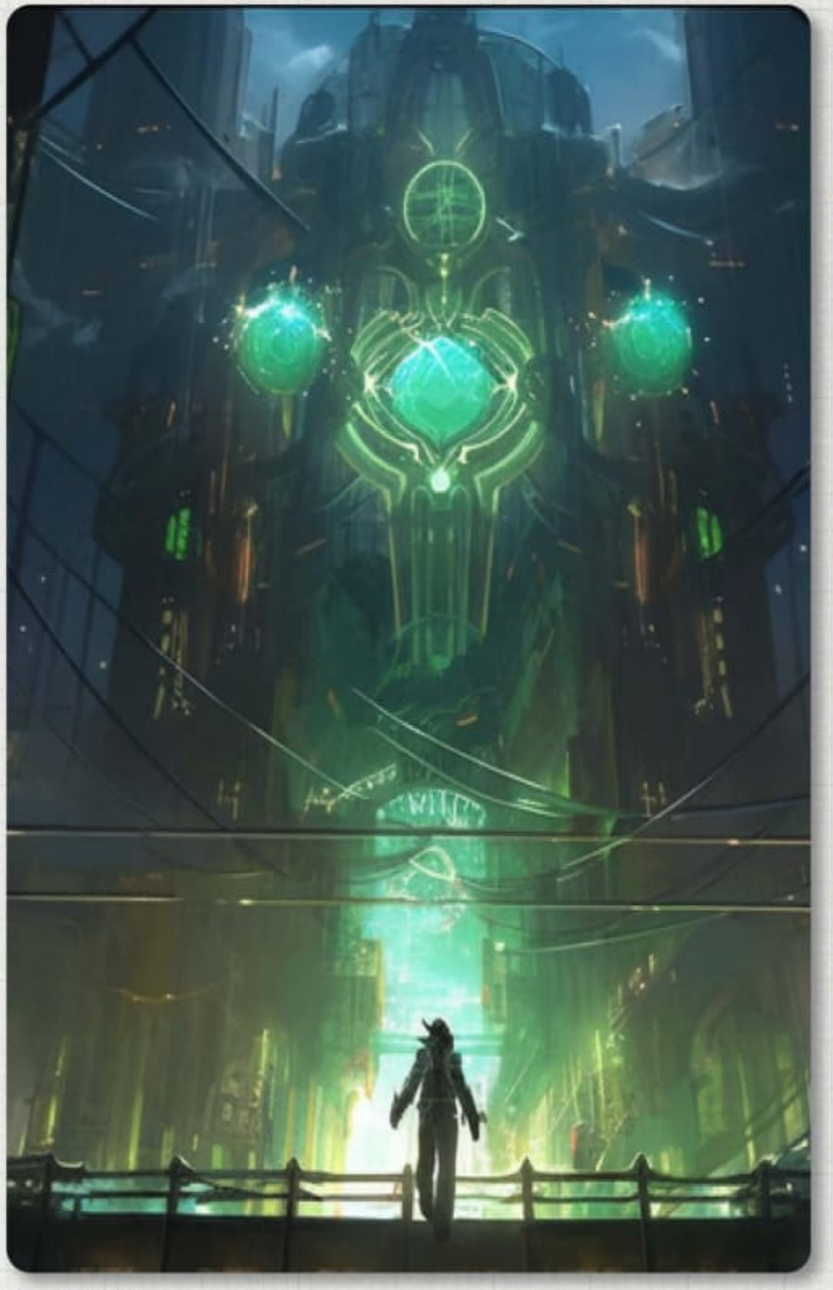
Midjourney

通过使用MIDJOURNEY完成前期场景概念设定

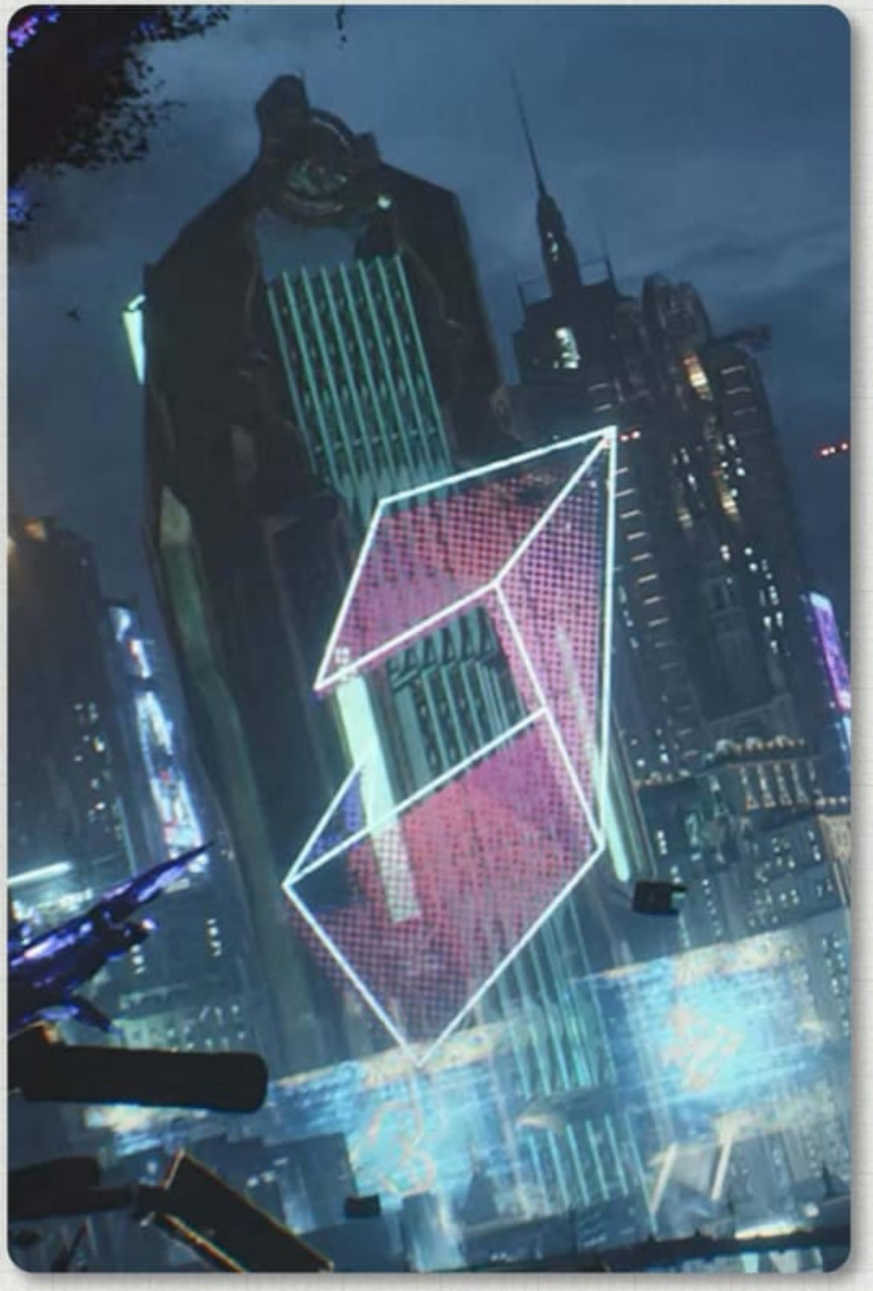
第三次迭代



概念生成：



最终效果：



配合场景prompt，并通过参数调节所需尺寸生成最终所需效果,记录prompt积累设计风格
Large scene, blue-green tone, --ar 16:9 , --iw 2

最终落地场景与前期概念对比

MULTIVERSE JAY

前期构思

符合周杰伦人设，与周杰伦过去专辑相吻合，符合周杰伦打造的形象 —— 魔术师，牛仔等
引起共鸣，与大众对于早年时周杰伦的印象有所呼应 —— 满城尽带黄金甲中的周杰伦，年轻周杰伦等
多元宇宙的周杰伦，大家没看到过的周杰伦 —— 漫画周杰伦，赛博周杰伦等

由于形象，角度需要完全固定。所以放弃midjourney而使用SD

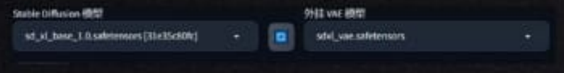
制作难点

如何固定角色让每一帧的生成人物都像周杰伦
如何每一帧中的角色都是MV角色“周小龙”的形象延展?
如何让AIGC生成高质量效果并脱离“AI感”?

通过STABLE DIFFUSION与BLENDER实现效果

STEP 1

使用SD XL BASE大模型结合controlnet的canny与depth进行第一步迭代



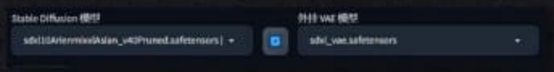
Checkpoint选择SD XL

Canny

Depth

STEP 2

制作更干净的canny与depth，并添加更多的tag和lora



型 1

画质增强epi_noiseoffset2(d1

型 2

细节调整1号：add_detail(7c

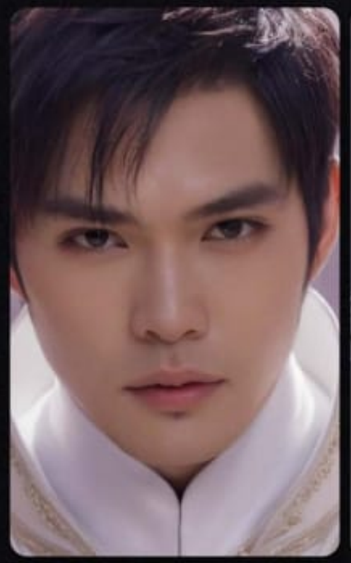
型 3

jay-v1(f6d4655b6e6c)

型 4

STEP 3

通过更多的lora与tag生成不同风格的周杰伦，但为了完全呈现“周杰伦”形象，
脸部需要再用blender渲染出匹配光线的模型与SD生成的脸部进行人工替换



得到最终效果

通过项目对工作流优化以及自媒体部分

问题总结：

1：WebUi上运用SD XL进行应用中，在用basic大模型计算后还需要再使用refiner丰富细节

2：每次使用WebUi都需要再次调整参数与设置

将WebUi上的总结流程搭建到ComfyUi上完成可以复用的工作流

整理归纳：

除了项目与AIGC等创新经验外
周杰伦的明星效应还能为团队带来什么？

https://www.youtube.com/watch?v=Ijs98JwTkWM&list=PLxj653pBtfoVQuB9kAKfoDYB-2fVqKyJU&index=3

通过周杰伦的明星效应将整个过程进行总结并制作自媒体视频提高公司知名度（独立完成但并未落地）

编写文案，实地采访

制作剪辑，完成配音

02

陈漫 AIGC

https://baijiahao.baidu.com/s?id=1786345614761763367&wfr=spider&for=pc

2023年整个年度通过AIGC与时尚摄影师陈漫展开了高度的合作
合作明星包括吕克贝松，杨颖，成龙，张震，刘诗诗，舒淇等等

陈漫与Grimes联合NFT
时尚摄影与AIGC联合应用

FISHION × AIGC

灵感提取与AI工具选择

为什么使用midjourney?

作品需要新颖的时尚感，并且需要完全剔除ai感

stable diffusion虽然具有强大的可控性，但高质量的作品依然需要更加贴切的lora与check point

"cherriman"在midjourney中可以成为关键prompt去生成更贴合艺术家的风格

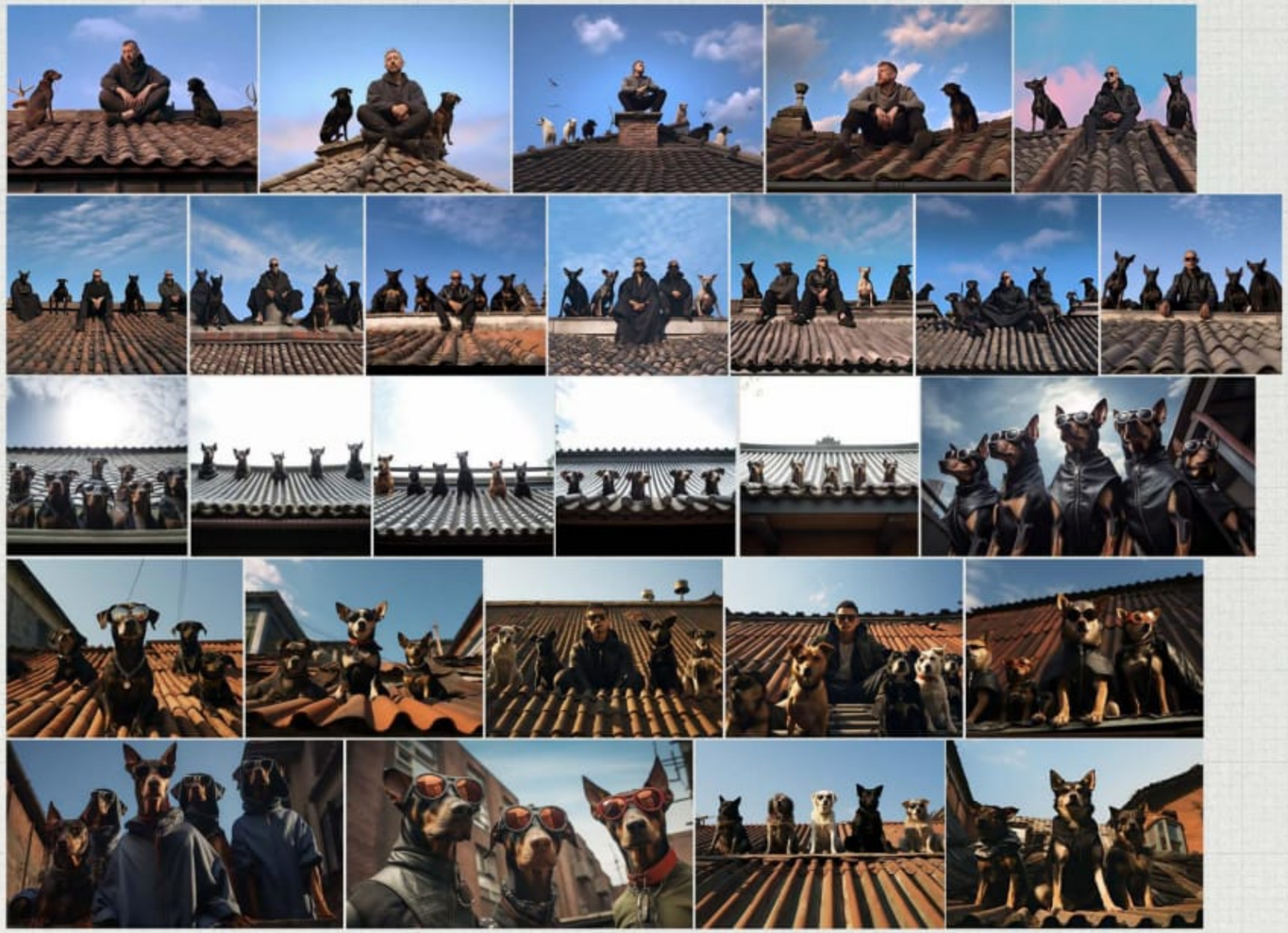
使用midourney带来的问题

midourney缺乏类似controlnet这种工具所带来的强大控制性

对于"鸟瞰"、"大俯视"等视角的理解程度较差

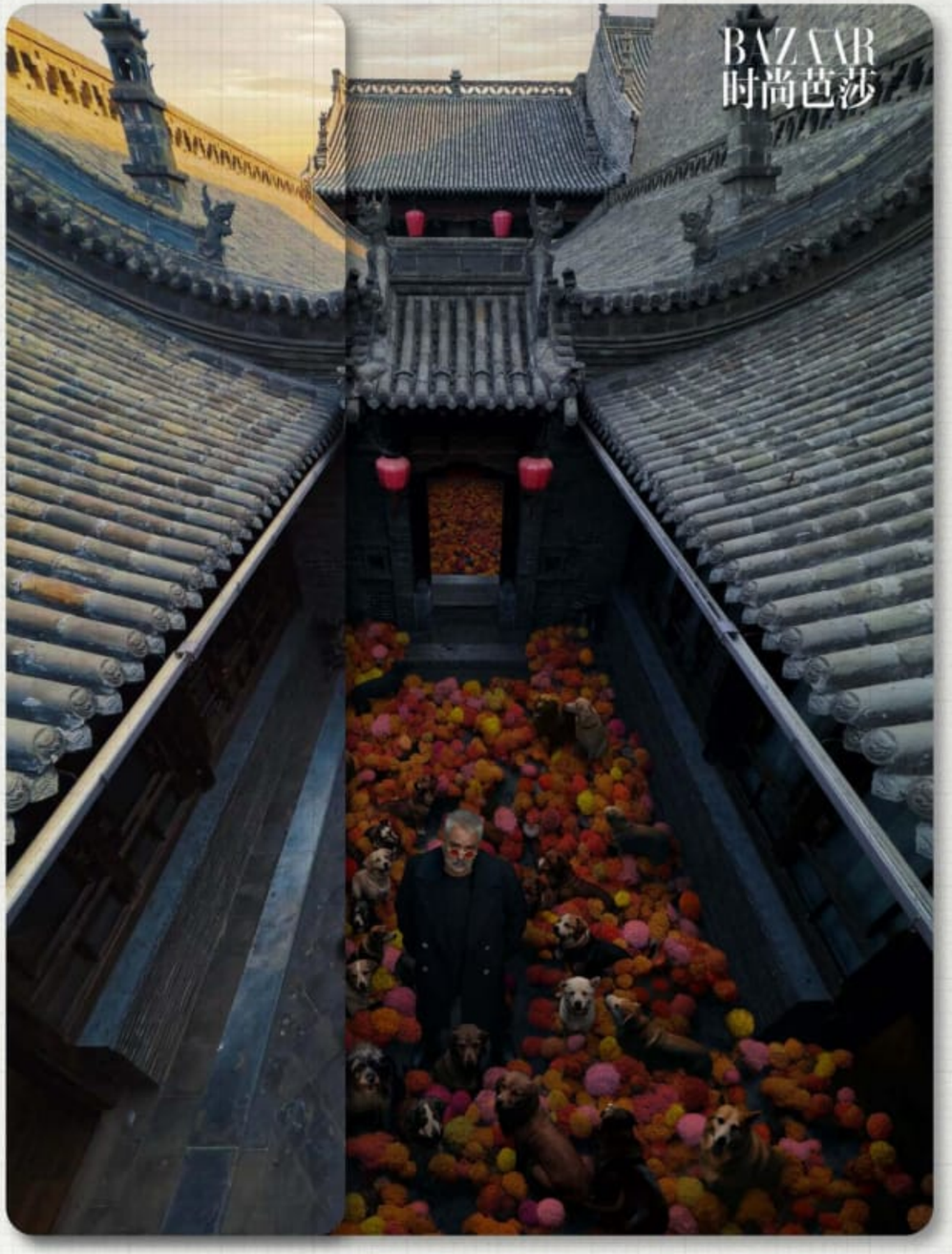
加入参考图后，对于与逻辑非常规性prompt联合生图的协调性较差

大量生图做出可使用素材



FISHION × AIGC

结合Blender解决特殊视角要求

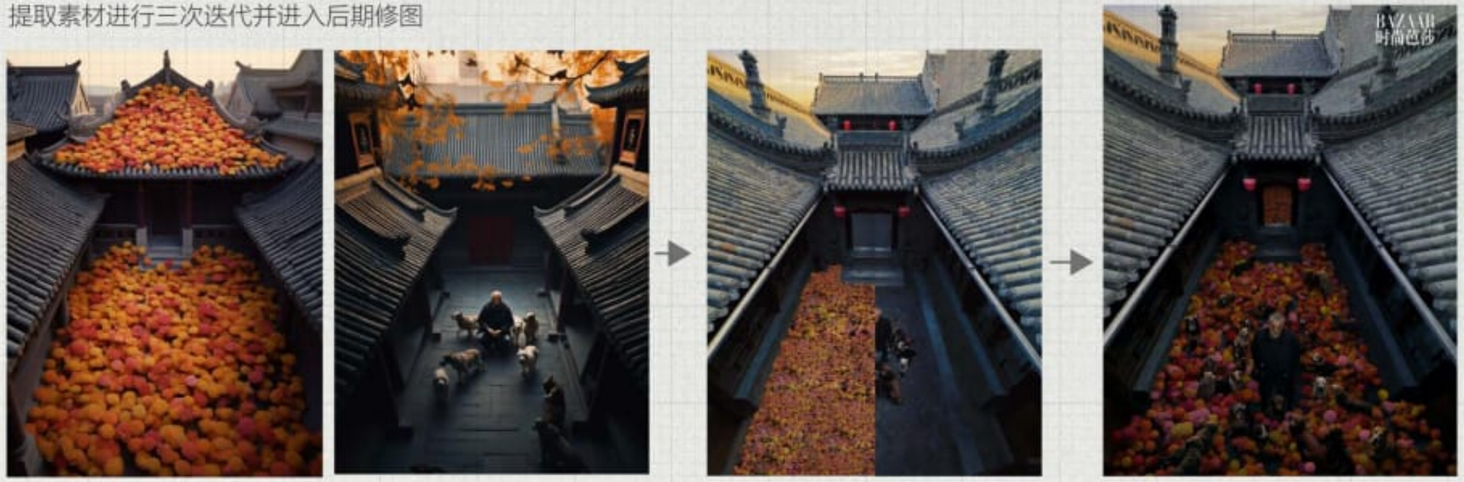


根据所需关键词直接出图效果

midjourney并不能很好的理解"鸟瞰"视角

使用blender简单建模并结合midjourney指令 --iw 2进行强制视角控制

提取素材进行三次迭代并进入后期修图



FISHION × AIGC

结合Blender完成新中式风格

根据原图找到整体需求与设计难点：
发光海面，反光龙舟底部，随风飘扬的船帆，符合整体光照角度

blender根据需求简单建模做出midjourney的原始第一代叠图

多次迭代后得到所需图片，再分模块制作所需素材

FISHION × AIGC

其他时尚与AIGC结合落地案例

03

BLENDER & AIGC TECHNICAL ARTIST

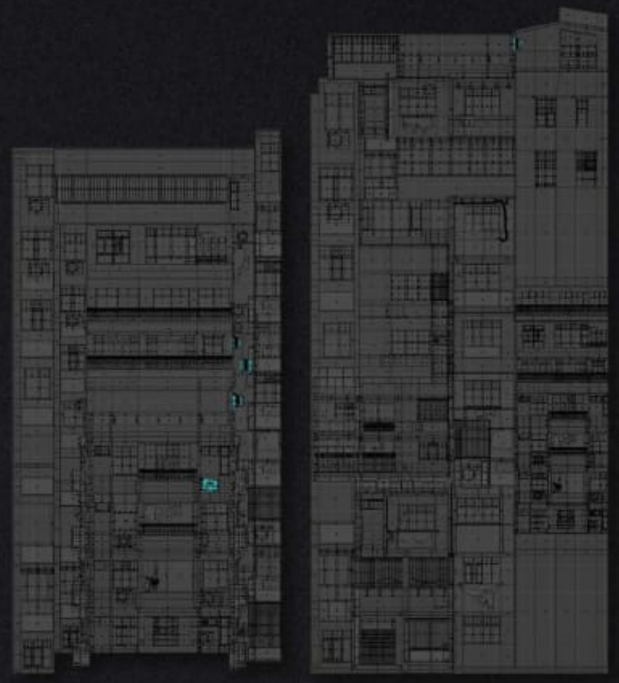
使用blender节点与建模结合去搭建场景与制作环境资产
并研究并使用AIGC制作贴图与模型提升效率

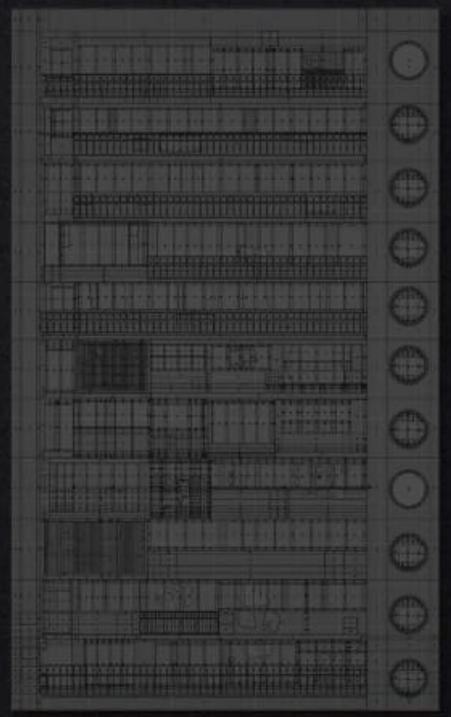
参与项目有时光代理人，周杰伦次元拓等

https://www.bilibili.com/video/BV1K14y1d7eK/?spm_id_from=333.337.search-card.all.click

BLENDER
照片映射建模

时光代理人第二季op场景资产





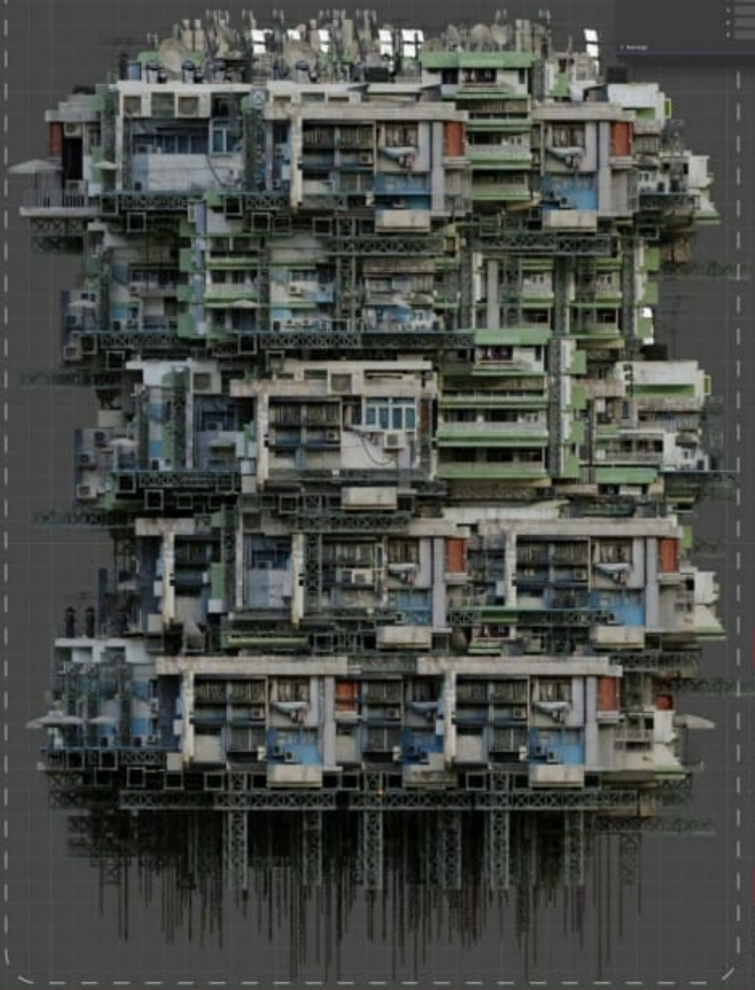
BLENDER TECHNICAL ARTIST

使用节点快速搭建巨大模型与场景

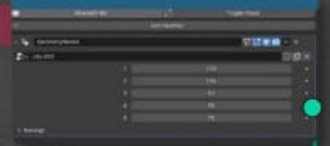
BLENDER节点建筑I

使用blender随机节点快速制作程序化巨型建筑与城市

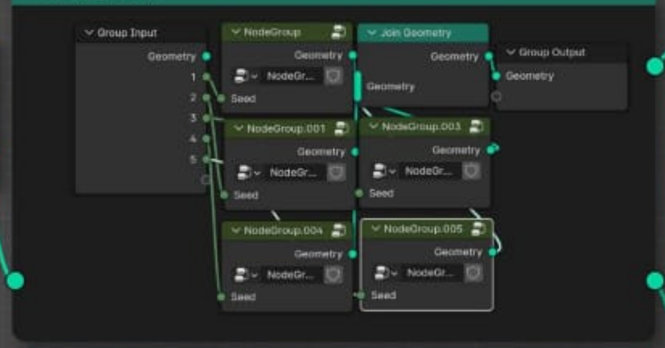
程序化生成巨型城市



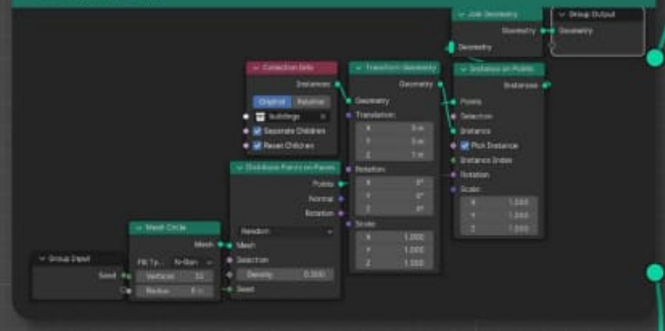
通过seed调节随机值



第二层节点

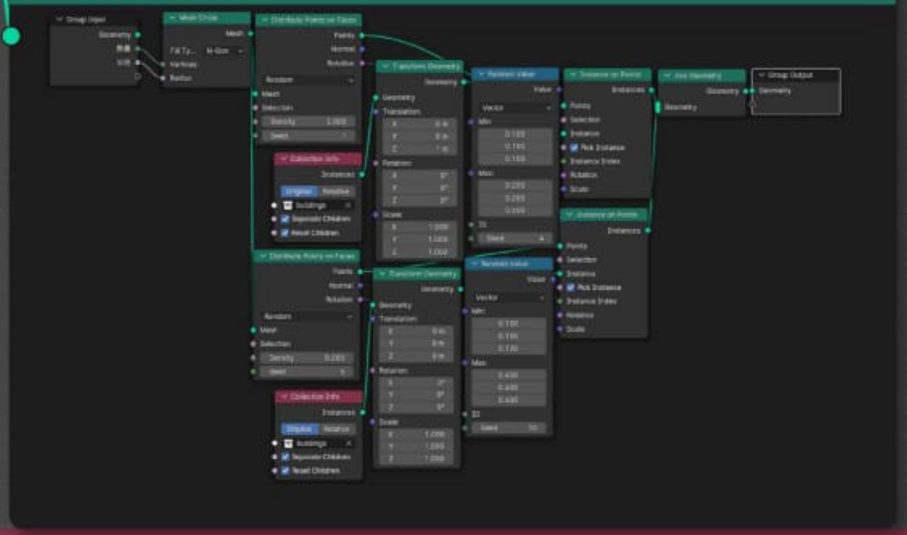


第一层节点



结合灯光环境合成效果

程序化城市节点

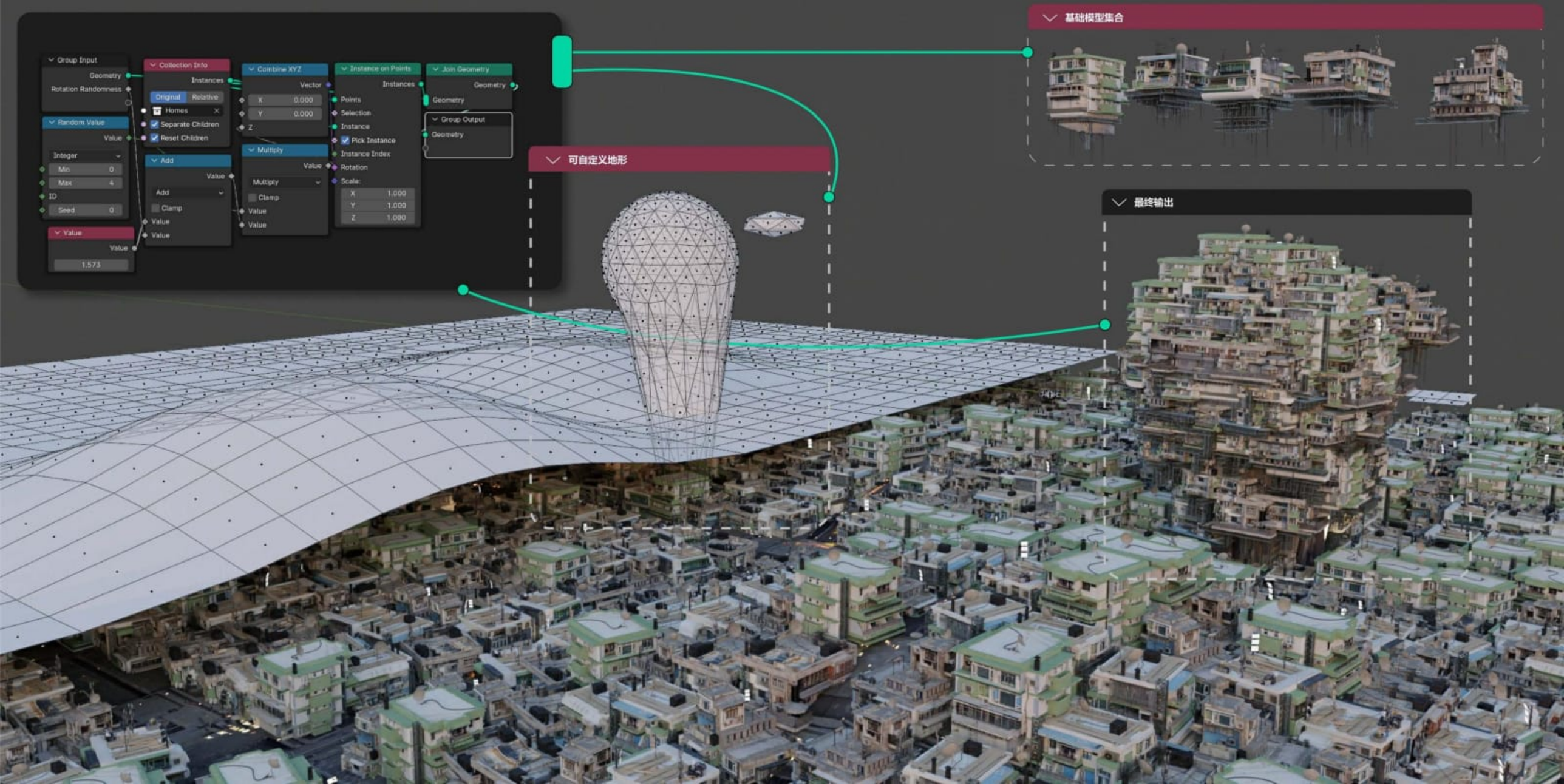


基础模型集合

程序化生成城市

BLENDER节点建筑II

使用blender节点制作可以自定义形状的巨型城市,弥补了上一个节点形状自定义差的问题



BLENDER结合AIGC建模

Blender结合Midjourney制作建筑模型并制作配套自媒体教程

https://www.xiaohongshu.com/explore/65fc7e390000000000d00e125?
app_platform=android&ignoreEngage=true&app_version=8.30.0&share_from_user_hidden=true&type=video&author_share=1&xhsshare=WeixinSession&shareRedId=ODtHMTIKN0s2NzUyOTgwNjZFOTo1PEIN&apptime=1712832859

使用midjourney制作贴图

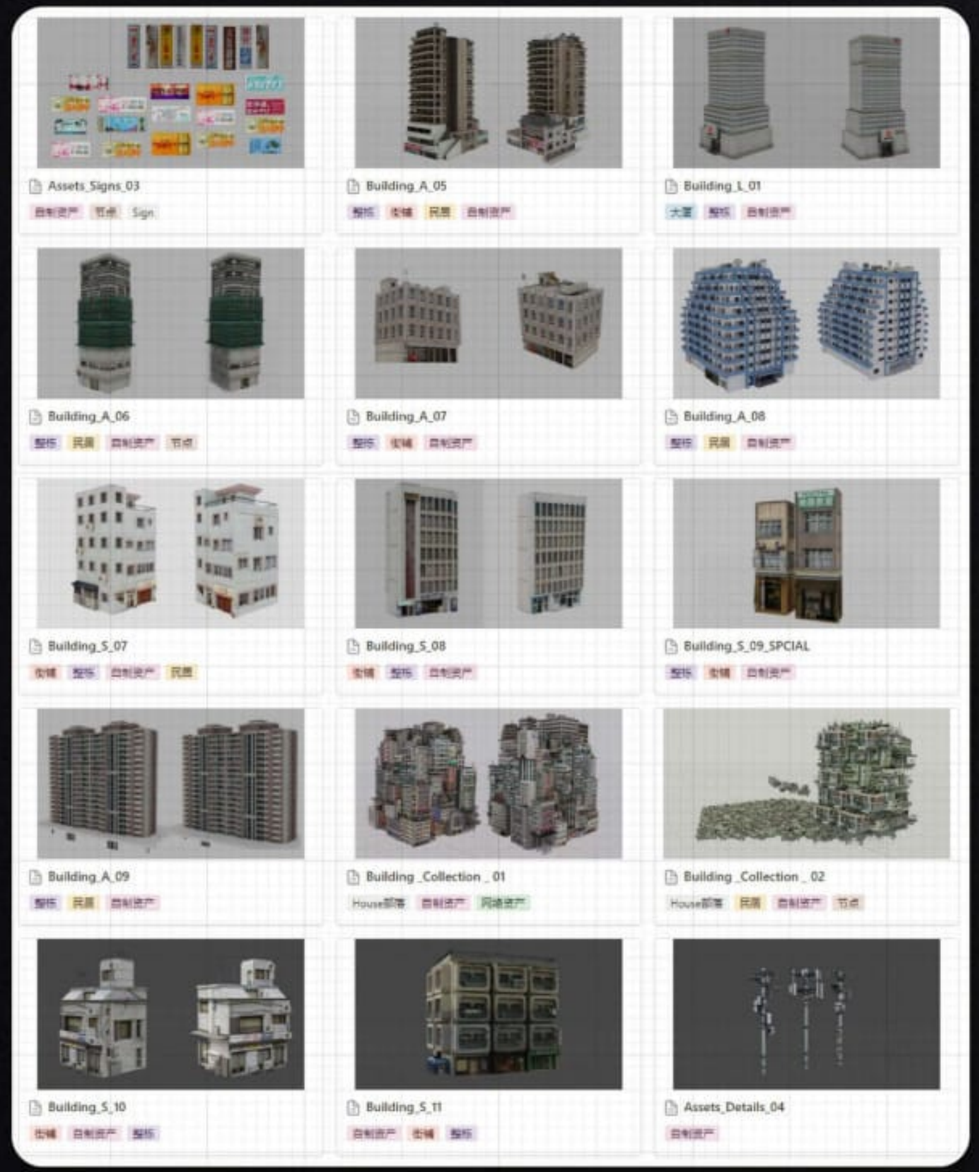
使用PhotoShopBtea的AI功能将图片修成建筑的各个侧面

在blender中制作模型

剪辑并配音制作成短视频教程

搭建BLENDER建筑工作流体系

通过团队notion将工作经验整理分类，并迭代出完整并高效的工作流程



将可以复用的资产分类整理

流程细化

根据资产制作的不同部分进行调研并规范化

同一个模型的材质通过add成新的材质再去改变bump，colorramp或者noise等等都可以制作出新的材质质感

这种操作很简单但是很省内存的方式以前没有考虑过相关应用，需要相关资产时一般都是从资产库里去拖拽。这次看重注意这个问题发现真的可以节省很多空间，而且可以将改变材质颜色的重新保存成新的资产以供未来使用，同理，也可以将模型进行变形，缩放等等。

还有一点是这次没有使用扫描资产，也是总体体积不大的一个原因。

所以我在未来创作house部落时势必会遇到场景非常宏大的情况，我是否需要在现在创作时去定制一套资产库和贴图库，将来创作并且将整个场景去用建筑资产叠加时去节省更多的内存与空间？

（但是对于视频制作来说场景自有场景的优化方式，比如删除背面，虚化与压缩远景贴图等等，感觉这种方式可以为其他形式的创作添加一些可行性，比如vr，游戏等等）

关于扫描资产的使用可能要找到一个平衡，哪怕对于ian的扫描与优化非常优秀的资产来说，当扫描资产的使用达到一定数量时依然会产生很大的内存。

这个的具体地址

32.7427401,129.8734267

Find local businesses, view maps and get driving directions in Google Maps.

https://www.google.com.hk/maps/place/Japan,+%E3%80%02850-0862+N...

4.zip 87923.1KB

这个是我有意提升效率和优化所选择的一个细节比较复杂的建筑，我制作时特意计算了一下时间，整个模型完成时长大概4~5个小时左右并且在没有资产复制的情况下把模型压缩在了100m以下。

总结来说，有真实建筑作为参考可以非常明显的提升效率，凭空根据正视图片去创作建筑其他面会来回构思与试错导致效率下降。一个贴图的多处复用可以有效节约模型大小，比如我用屋顶所有贴图和colorramp的颜色改变做出了栏杆的铁锈效果。

使用SD训练lora去尝试与AIGC结合,制作符合需求的无限贴图素材库（2023年初通过sd11训练）

Building_A_05	整栋 街铺 民居 自制资产		Building_A_05	
Assets_Signs_03	自制资产 节点 Sign		Assets_Signs_03	
Assets_Details_03	网络资产 扫描资产		Assets_Details_03	
Assets_Details_02	网络资产 节点		Assets_Details_02	
Assets_Details_01	网络资产		Assets_Details_01	
Assets_Industry_01	网络资产 工业		Assets_Industry_01	
Assets_Signs_02	自制资产 Sign 节点		Assets_Signs_02	
Assets_Signs_01	Sign 网络资产	Assets_W Sign_...	Assets_Signs_01	

项目总结与反复迭代

根据blender更新的功能以及配合AIGC不断迭代整个工作体系

04

BLENDER & AIGC PERSONAL CREATION

使用blender节点与建模结合去搭建场景与制作环境资产
并研究并使用AIGC制作贴图与模型提升效率

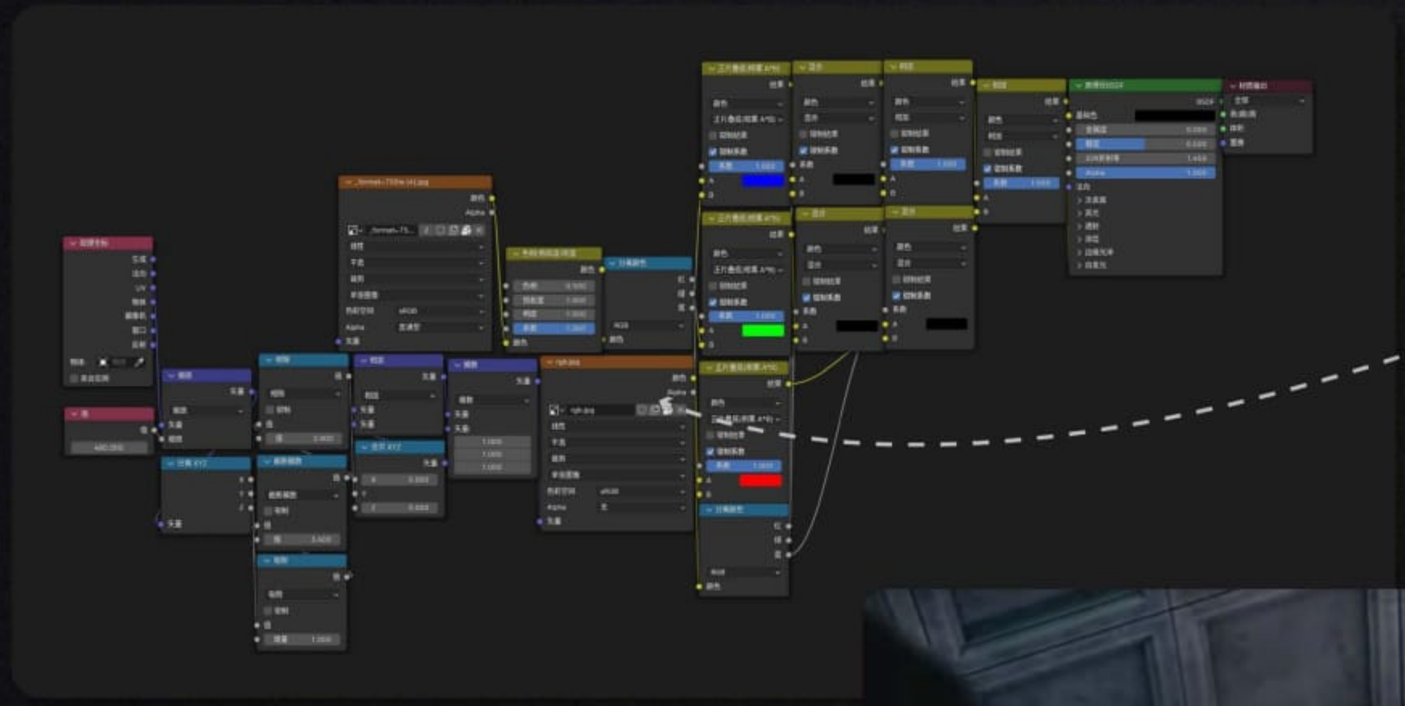
参与项目有YUM ZIYA等

496
NEXT: HEATHROW TERMINALS

THE HUNT BEGINS
modern Gals
SEASON ONE
iM YUM ZIYA
Underverse
ZROLE

BLENDER使用节点模拟LED摩尔纹质感

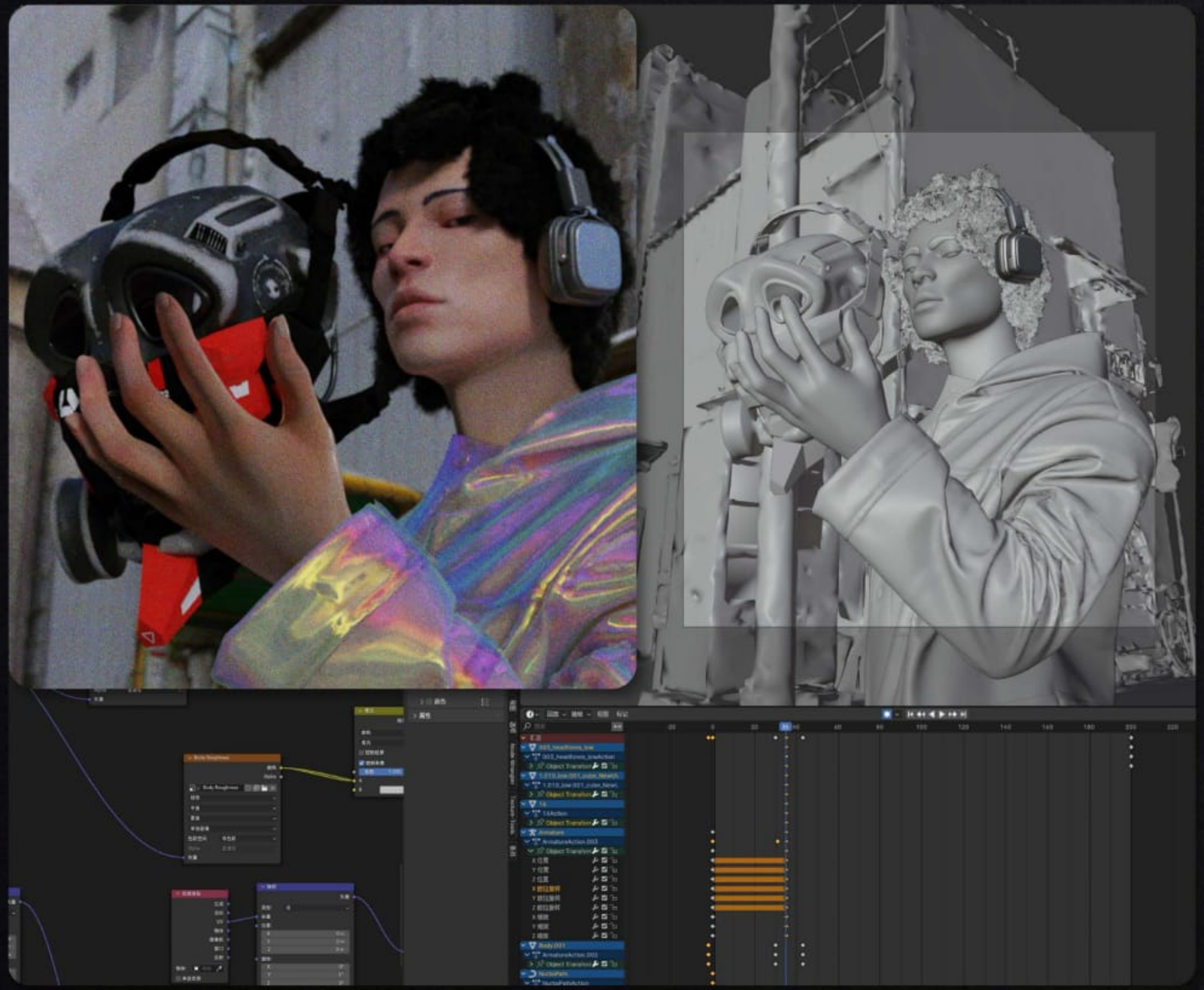
使用blender程序化节点解决在场景中模拟真实环境的细节问题



使用RGB图像代替发光二极管在blender中模拟LED屏幕，使其在摄像头运动中能产生摩尔纹效果

不同质感的前期灯箱设计

数字人&海报设计



WE ARE HIRING 10

CENTERING	10	CORNERS	10	MINT
EDGES	10	SURFACE	10	

工作职责：

使用Blender等3D软件创建高质量动画，包括角色动画。
负责动画项目的整个生命周期，从草图到渲染并进行后期制作。
参与项目的构思和规划，创建概念图和草图。
与其他动画师、模型师、灯光师等协作，确保项目的效果和完成时间达到预期目标。
研究最新的动画技术和趋势，并将其应用在项目中。

任职资格：

至少三年及以上的Blender动画制作经验。
熟练掌握Blender等3D软件，并使用AE等相应软件进行后期制作。
了解动画制作流程中的角色设计、场景构建、灯光布置等各个环节。
能够在团队中有效沟通和协作。

优先考虑：
具有电影或电视动画制作经验。
熟悉Unity、Unreal Engine或其他游戏引擎。
保证工作时间在线，且及时回应制片的联系，能够按时完全团队交付的工作。

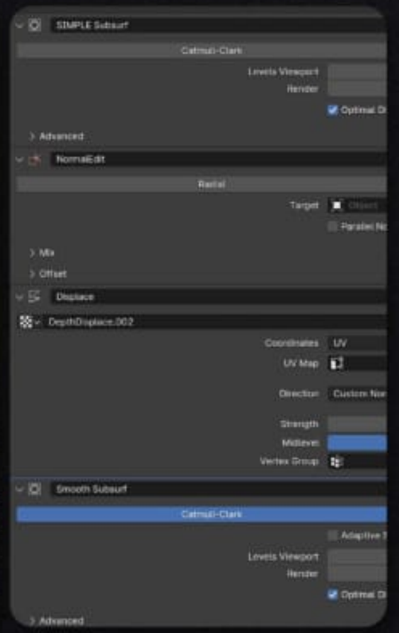
★★★★★

BLENDER结合MIDJOURNEY场景练习

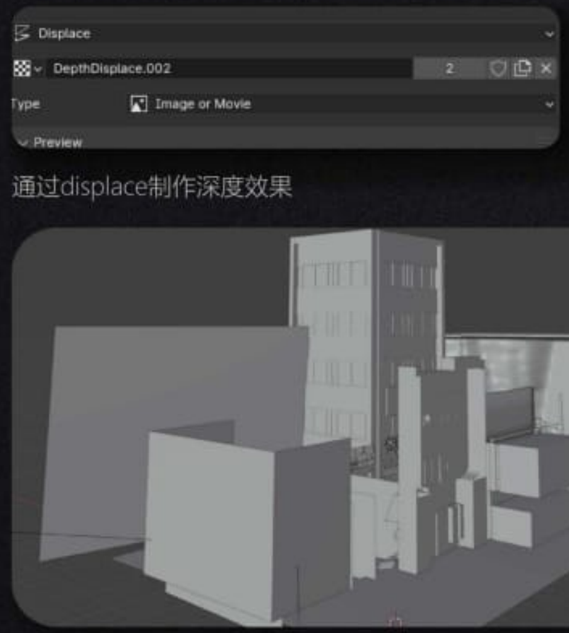
BLENDER结合MIDJOURNEY场景研究

midjourney生成符合要求的背景图片

controlnet制作深度图



调节具体参数丰富深度细节



通过displace制作深度效果

搭建场景

Blender巨型城市搭建

CHUN LI

THANK YOU

AIGC & COMPUTER GRAPHICS

2024