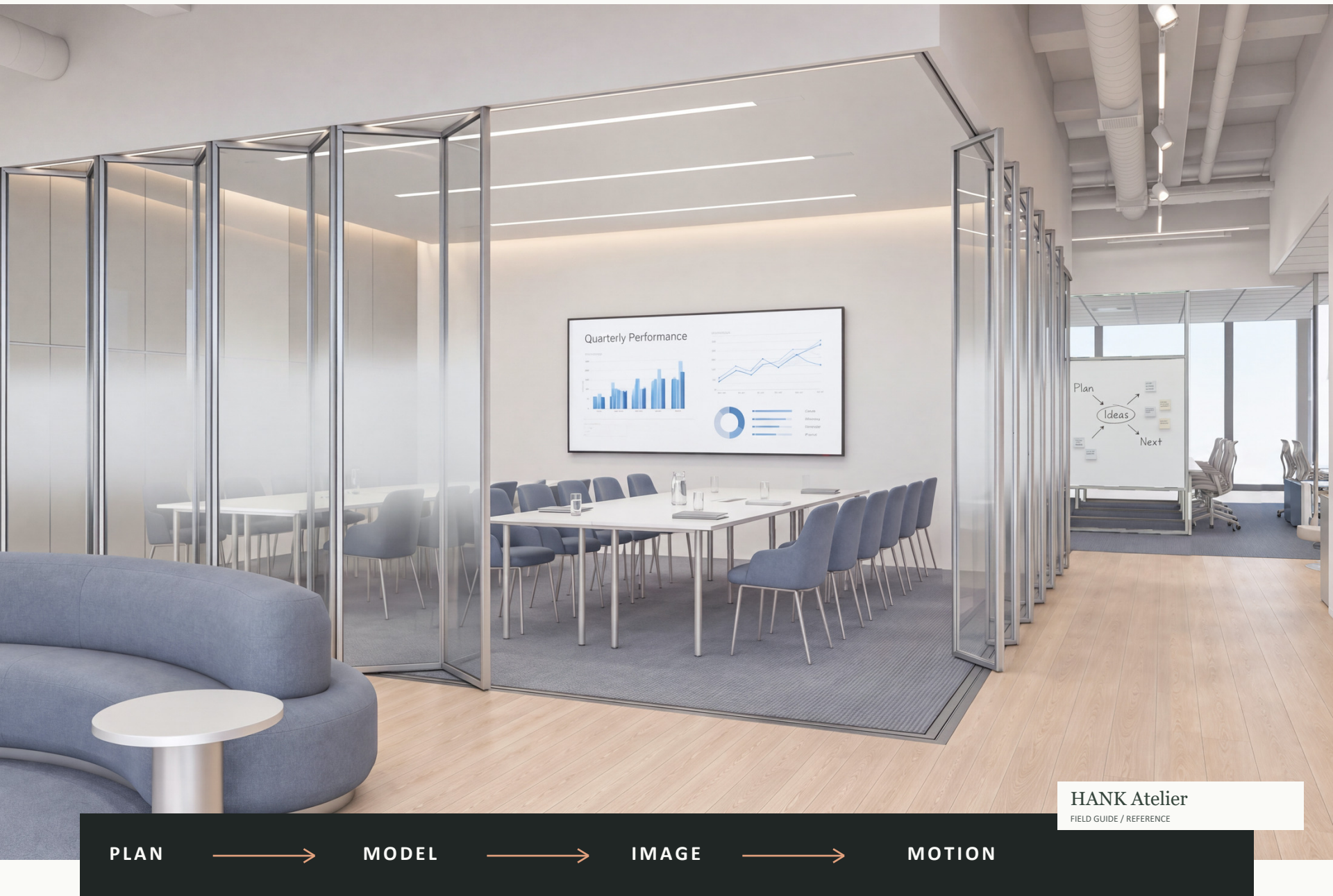


從平面到成片

AI 輔助空間設計流程圖解



HANK Atelier
FIELD GUIDE / REFERENCE

PLAN



MODEL



IMAGE



MOTION

一張圖的背後，
是一連串設計判斷。

12

PUBLIC EDITION

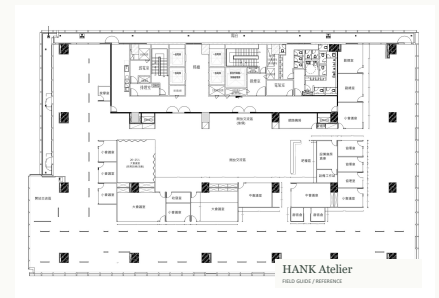
以真實專案圖例，讀懂建模、效果圖與影像製作。圖像為 AI 輔助設計成果。

你手上有什麼， 就從哪裡開始。

A 我有平面圖

先確認尺寸與高度，再建立粗模。

從 P.04 開始



B 我已經有模型

固定鏡位，用模型交代不能改的部分。

從 P.05 開始



C 我已經有成圖

對照設計，再決定修正、交付或分鏡。

從 P.07 開始



人 × 智能體

你：決定設計、保留條件與採用版本。

智能體：依可用工具執行，交付候選、差異與自檢結果。

每輪都核對依據、確認內容，並保存版本。

工具分工：SketchUp 管模型；LINK AI 整理參考與生成；Codex 協助執行、整理與檢查。

流程可以分段走， 確認不能省略。

每輪都要：核對依據 / 自檢與複核 / 保存版本

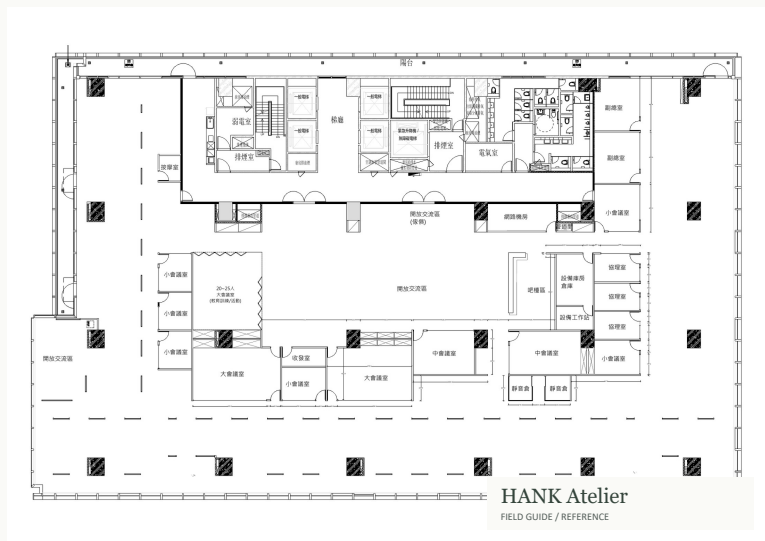
01		核對平面與條件 AutoCAD / Codex	需要建模時
02		自動建立粗模 Codex / Python / SketchUp	需要建模時
03		精修模型與選鏡 SketchUp / Codex	模型出圖前
04		模型轉效果圖 LINK AI / Codex	需要效果圖時
05		自檢與設計複核 Codex / 設計師	每輪都要做
06		限定局部修改 Codex / image_gen / 合成	局部有誤時
07		高清與跨圖核對 LINK AI / Codex	依交付需要
08		安排分鏡 LINK AI / Codex	需要影片時
09		生成並檢查片段 LINK AI	需要影片時
10		剪輯、配樂與交付 Codex / FFmpeg	需要影片時

**彩平分支**
SketchUp / LINK AI / Codex

確認平面 → 材料表現 → 配置核對

需要什麼成果，就走相應的段落。局部修改、放大與影片製作，依任務需要選用。

先確認尺寸， 再讓平面長成立體。



確認圖面



第一輪粗模

把資料整理清楚，自動化才有依據。

01

交代條件

單位、牆高、開口與版本。
缺少的尺寸先列出。

02

建立粗模

牆、柱、玻璃分組，
交付可編輯模型與預覽。

03

逐輪補齊

核對尺度與接合，
再補家具、材料和鏡位。

粗模交來之後，你要確認：能開檔、尺度對、構件分得清。

本案例以 DXF、Python 與 SketchUp 2022 C API 建立粗模，再深化；其他環境需另確認執行路徑。

讓模型，成為影像的依據。

先看位置與比例，再看材質與光線。



MODEL / 模型圖



IMAGE / AI 成圖

同編號模型與成圖配對。仍須核對卡座開口、門片與桌面遮擋；配對相同，不代表所有細節已通過。

把不能變的， 說得具體一點。



模型管空間。
材料與光線，
依本輪設計要求表現。

交給生成工具的要求 / 編輯示例

以這張模型圖為空間與鏡位依據。
保留牆柱門窗、家具位置、開口比例與前後遮擋。
材料、家具造型與光線，依已確認的設計呈現；
若另附參考圖，只使用我指定的項目。
先交一張候選與差異清單。自檢後，交由我複核。

你先說清楚

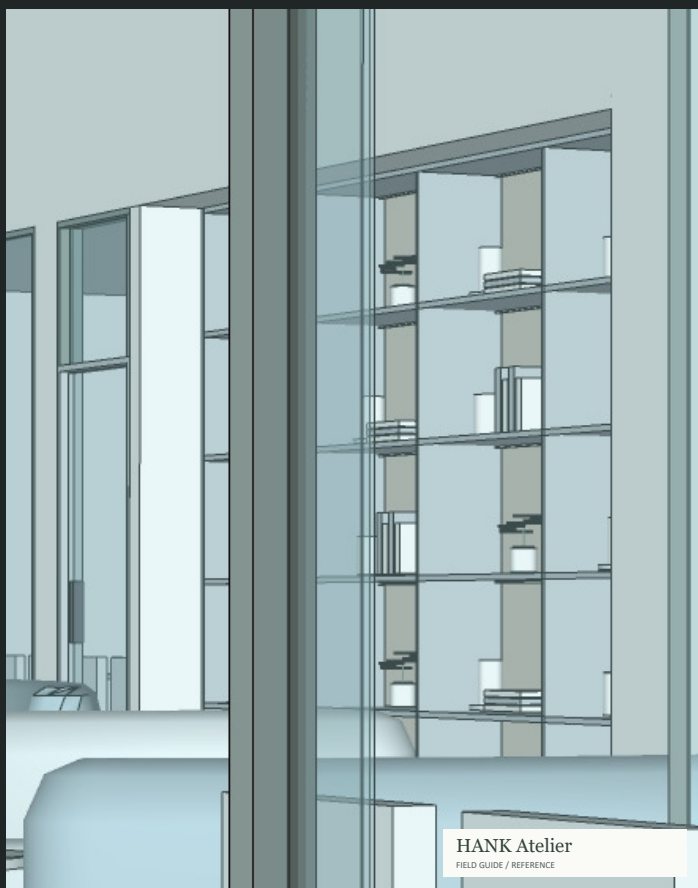
檔案版本、目標、保留條件，
以及這一輪允許改變的範圍。

你再做決定

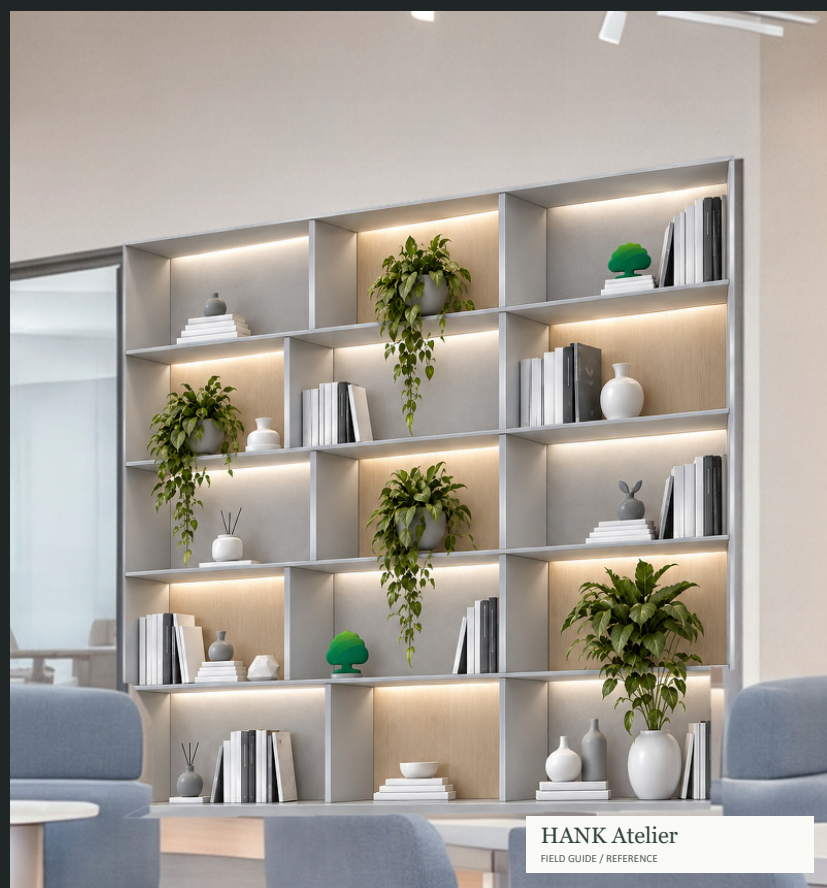
看完對照，指出具體差異；
確認採用後，才接下一步。

此段是可調整的指令示例，並非上一頁成圖的原始提示詞；文字要求仍需要結果核對。

有立體感， 透視仍可能不對。



模型依據



修過之後，仍有偏差

先看方向

櫃體朝哪裡？側面露出多少？

層板端部與門框怎麼遮擋？

再決定怎麼處理

回到鏡位模型核對輪廓。

幾何錯了，就重新建立候選。

繼續修木紋與燈光，無法取代透視判斷。

保留未解決的案例。兩圖不是可逐像素重疊的配對；不要把「修過」視為「通過」。

只改桌腳， 就把處理範圍留在桌腳。



修正前 / 金屬錐形



修正後 / 白色直圓柱

01 保留底圖

另外保存乾淨原圖，這次修改另開版本。

02 限定區域

產生局部候選，檢查後把修改區域合成回原圖。

03 看局部，也看全圖

核對造型、椅子遮擋、接地與陰影，再決定採用。

前後為同區域原檔。本例透過限定區域合成保留外部畫面，不代表整張重新生成就能完全不變。

畫面更清楚，
設計也要保持清楚。



HANK Atelier
FIELD GUIDE / REFERENCE

01

先核對內容

放大後，檢查家具、層架
和門框有沒有被改寫。

02

再核對整組

跨鏡位檢查材料、框色、
地坪界線與門片狀態。

03

最後確認檔案

實際像素、完整畫幅，
以及最後採用的版本。

本頁成圖供閱讀核對方法，並非放大前後對照。需要時才放大，不能只看檔名中的「4K」。

讓空間， 有了觀看的順序。



空間 / 先交代方向



情境 / 看見使用方式



近景 / 感受家具尺度



特寫 / 讀取材料細節

01 安排分鏡

確認成圖 → 故事與單鏡圖

02 生成、看完整段

LINK AI → 記下變形與可用區間

03 剪輯與配樂

Codex / FFmpeg → 回看、回聽、輸出

四圖取自既有影片影格，示意鏡頭類型；不是一組完整的原圖到分鏡生成對照。靜態圖不能代替整段播放。

下一輪工作， 先寫清楚這四件事。

01 資料 提供哪些檔案？模型與鏡位是哪一版？

02 目標 這一輪要完成什麼？指出物件、位置或範圍。

03 保留條件 哪些結構、材料、家具與光影必須保持？

04 交付與確認 要收到哪些成果、對照與差異？由誰確認採用？

交付前，再確認一次。

依據是否一致？ 差異是否列出？ 這一版是否另存？

可自行填寫或複製欄位。每次只設定一個清楚目標，較容易看出這一輪完成了什麼。



把做法留下， 把判斷帶走。

完整主冊，把各步驟的工具、指令與檢查接起來。
實作工作坊，則帶著一個場景，練習做出下一個決定。

想把這套方法用進自己的案子？

完整資料與課程資訊：hankatelier.com/zh-TW/ai-design-education

歡迎分享官網選讀連結；案例圖供閱讀參考，另作素材或授課使用請先洽詢。

企劃與設計實務 / Hank。選自 v1.0 流程手冊；案例圖、模型與影格來自專案留存，通用說明另行編寫。