

复杂图标工作流

AIGC GENERATION × MANUAL REFINEMENT

AIGC 生成 × 人工修改 — 五组复杂图标对照

类型 技能图标 · 武器 / 法宝 数量 5 组对照 流程 AIGC 出稿 → 人工精修 用途 可入库工程标准

01 项目阐述

WORKFLOW

FLOW / A

AIGC 的定位

WHAT AI DOES

复杂图标（武器 / 法宝）结构繁琐、细节层级多，纯手绘单张周期长。AIGC 的定位不是“交作业”，而是在**分钟内给出构图、配色与材质方向的批量草稿**——把“从零画”变成“从草稿选”，把设计师的时间留给判断与精修。

FLOW / B

人工修改的定位

WHAT HUMANS DO

AI 原稿的通病由人工接管：**结构错误**（比例失衡、透视歪斜、刃线不对称）、**边缘发虚**（高光糊成一片、切线不干净）、**细节逻辑混乱**（装饰堆砌无章法）。人工修剪影、清边缘、统一材质语言与高光规则，让图标回到**可入库的工程标准**。

FLOW / C

验收标准

ACCEPTANCE

入库不看“像不像原稿”，看四件事：**剪影识别度**（缩到 64px 还认得出是什么）、**结构准确度**（刃线 / 缠绕 / 咬合关系正确）、**色彩层级**（主体 / 材质 / 点缀三段分明）、**边缘质量**（切线干净，九宫格拉伸不穿帮）。

02 流程管线

PIPELINE

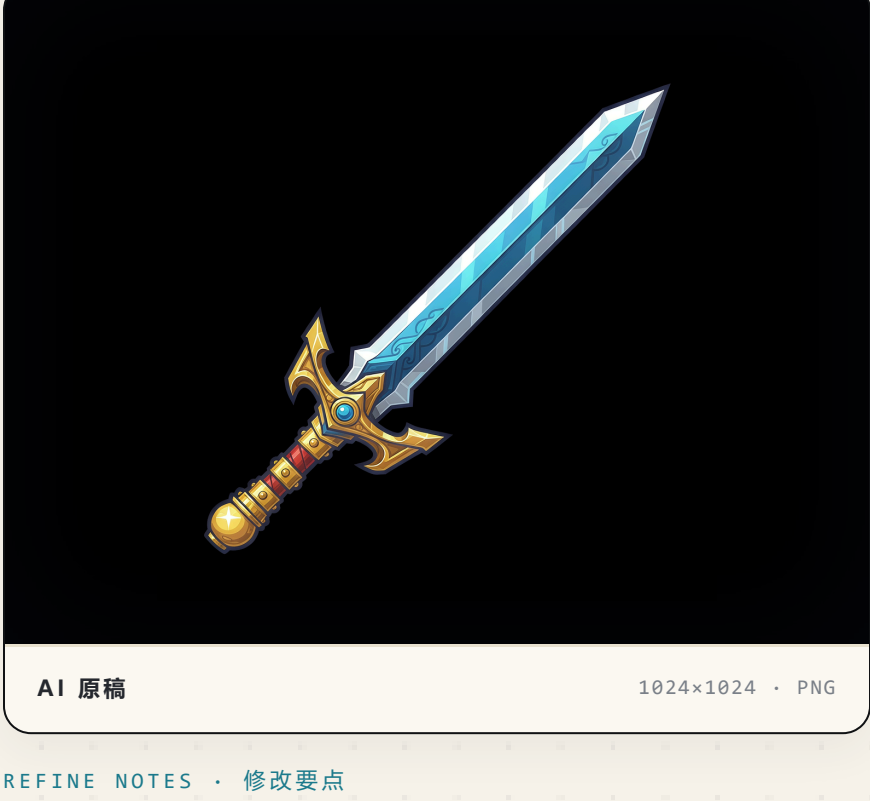
管线的核心分工：**AI 负责“绘画过程”充当绘图工具，人工负责“审核、善后”**。AIGC 把出图成本降低，但审美判断与工程标准仍然是人写的——这正是复杂图标工作的价值。

03 五组对照

BEFORE × AFTER

V19 长剑

LONG SWORD



AI 原稿

1024×1024 · PNG



人工修改后

500×500 · PNG

REFINE NOTES · 修改要点

▶ **剑身**——原稿刃身花纹多乱，护手结构和光影有问题；人工改花纹、调整护手，让“剑”的细节更值得推敲。

V18 匕首

DAGGER



AI 原稿

1024×1024 · PNG



人工修改后

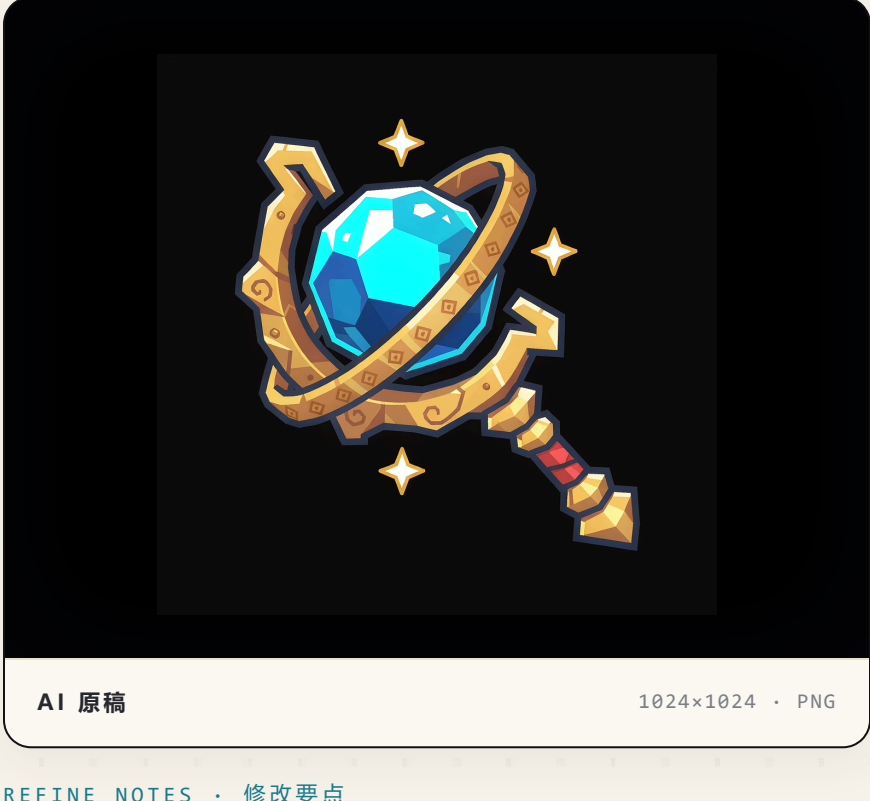
500×500 · PNG

REFINE NOTES · 修改要点

▶ **花纹错乱**——原稿剑身花纹作乱；人工重绘剑身。▶ **柄部无效装饰**——原稿手柄有意义不明的圆形凸起；人工去掉，让绿宝石点缀落到握持视觉焦点上。

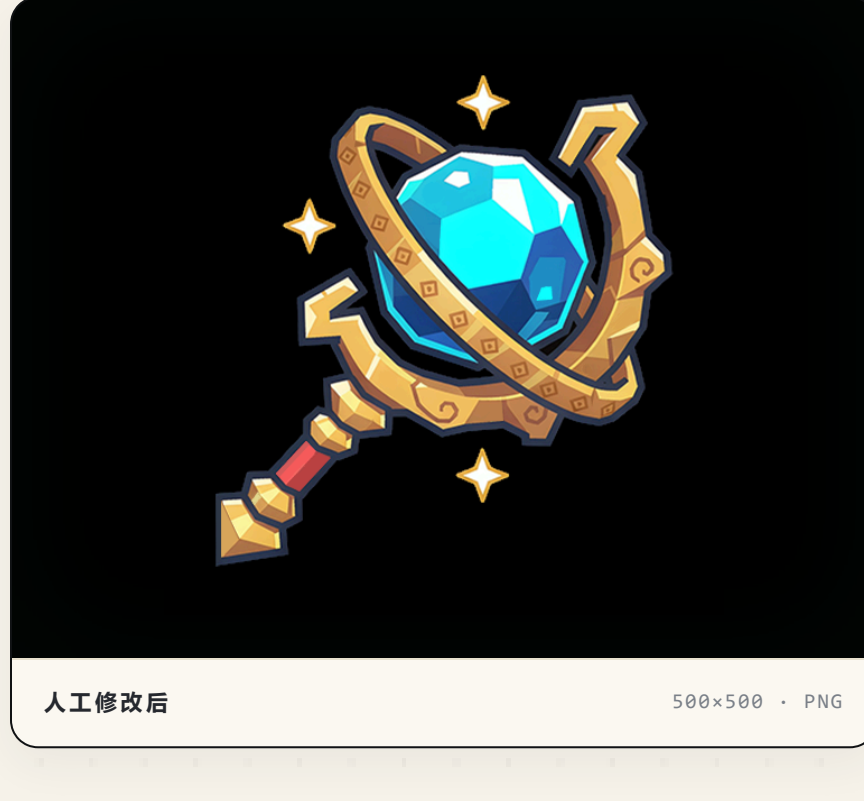
V19 法宝珠

ORB RELIC



AI 原稿

1024×1024 · PNG



人工修改后

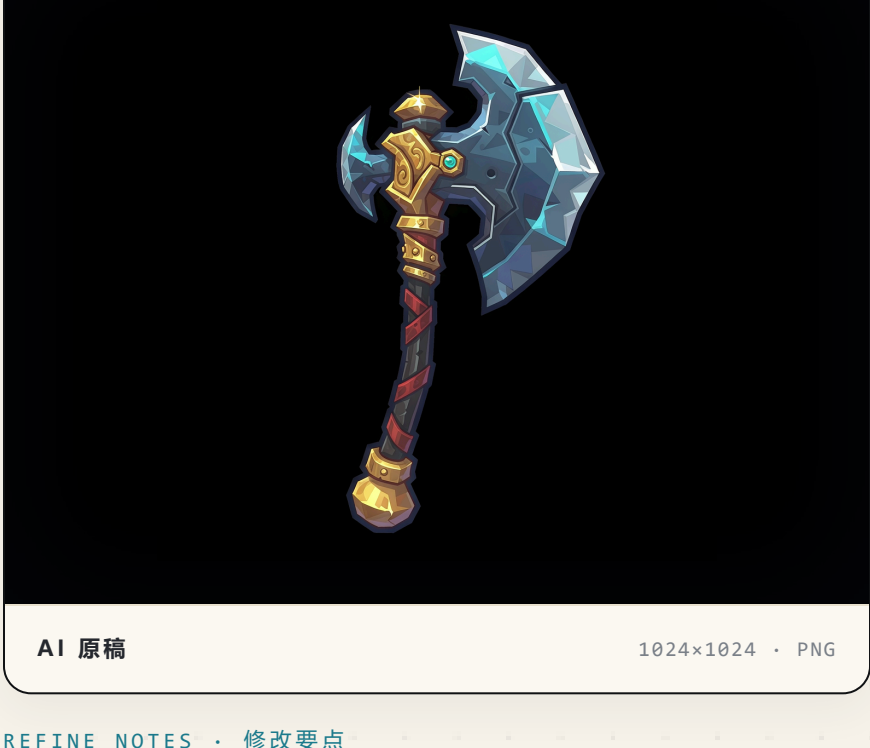
500×500 · PNG

REFINE NOTES · 修改要点

▶ **朝向不对**——原稿朝向不对、各画各的；人工重画咬合点，让套系更加和谐。▶ **无效装饰**——原稿无效装饰和无效高光偏多，人工进行修整。

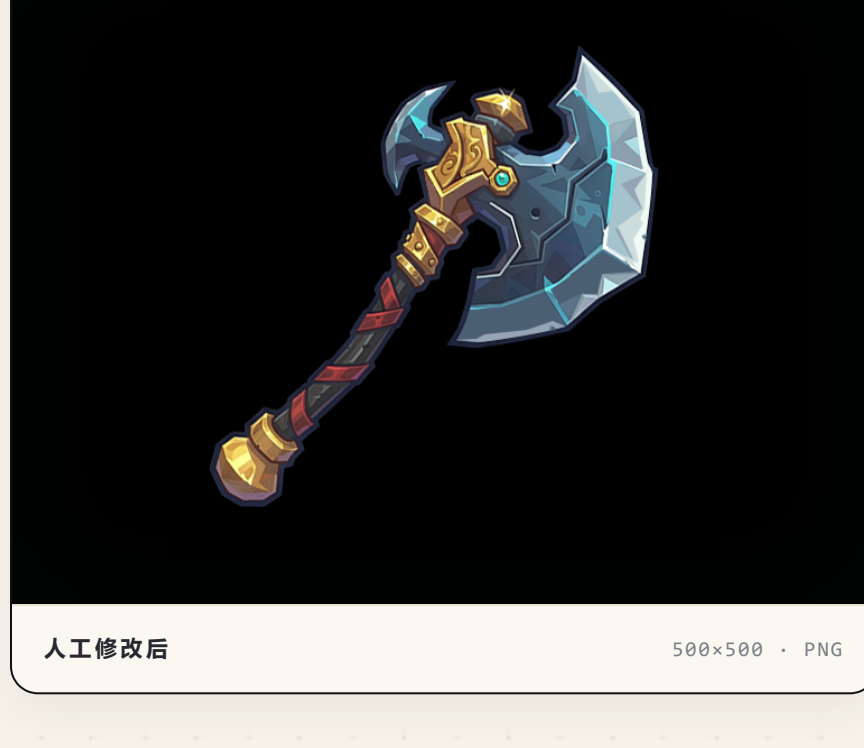
V19 斧头

BATTLE AXE



AI 原稿

1024×1024 · PNG



人工修改后

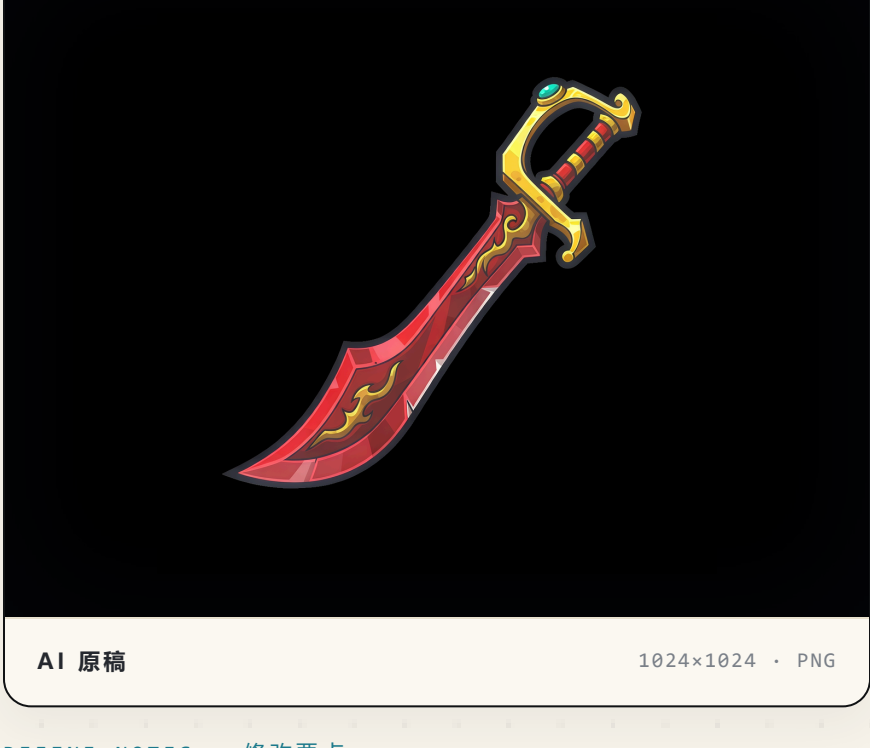
500×500 · PNG

REFINE NOTES · 修改要点

▶ **斧刃太花**——原稿斧刃过花哨；人工减少整理画面。▶ **方向不对**——原稿方向不对；人工重调保持套系节拍。

V19 弯刀

SCIMITAR



AI 原稿

1024×1024 · PNG



人工修改后

500×500 · PNG

REFINE NOTES · 修改要点

▶ **弧度重调**——原稿刀身弯度生硬像折的纸；人工按单圆弧重调，刃尖回勾的“韧”感一次到位。▶ **纹样分层**——原稿刀面纹样糊进底色；人工描边分层，火纹描金、红宝石高光提亮，暗红刀身不闷。

04 工作流复盘

REVIEW

• 剪影优先

AI 原稿最大的浪费是“画得细但剪影散”——筛选第一眼只看缩略剪影，认不出的直接淘汰，不抢救。

• 高光规则要统一

同一套图标共享同一套高光规则（主光左上、材质分段、点缀最亮），系列感来自规则不是手感。

• 结构是人工的主战场

刃线、缠绕、咬合这类“讲逻辑”的部分，AI 目前给不出正确解，必须人工重画，没有捷径。

• AIGC 是扩音器不是代笔

它放大“选得准”的人的产能，也放大“没标准”的人的混乱——流程的价值在标准先行。

五组图标，十条修改要点，其实只讲了一件事——AIGC 负责把“从零画”变成“从成图选”，人工负责把“能看”修成“能入库”。复杂图标的及格线在剪影，优秀线在结构，而工程线，永远由人把守。