YD AI / 云朵光影

看真实界面，按步骤操作

# 从第一次出图
# 到整理与发布成果

## 中文使用手册

真实网站截图、编号操作步骤与公开画廊案例，说明点哪里、怎么写提示词。




截图来自更新后网站的实际运行界面，演示环境中的账号及任务内容用于教学说明。本手册未新调用模型生成图片；公开作品另行标注来源。

版本：2026年10月15日。模型、价格、积分及账号权益以网站实时显示为准。

01 / 在网站上操作

# 先找到入口，再开始操作

切换界面语言，登录自己的账号，然后选择要完成的工作。

语言切换与登录入口 1




立即体验 3




## 1 切换语言

从顶部语言菜单选择简体中文或 English。语言切换会翻译界面，但不会自动翻译其他用户输入的内容。

## 2 登录自己的账号

点击登录入口，按照页面提示完成验证及协议确认。

## 3 点击“立即体验”

进入工作台后，直接出图从快捷模式开始，对话探索使用智能体，整理已保存的素材使用项目入口。

真实操作区域 - 局部放大

实际界面 · 演示内容 · 未新调用模型生图

本手册按钮名称对应本版界面。可用功能和模型选项以当前账号及网站实际显示为准。

02 / 在网站上操作

# 第一次出图：按这三步操作

先表达一个清晰目标，再核对页面实时显示的积分预估。

模型与输出设置 1




提示词与立即生成 2




### 1 选择模型与输出设置

进入快捷模式的生图工作区，选择本次需要的可用模型、图片比例和输出尺寸。

### 2 输入清楚的提示词

写出主体、材质、光线和视角。需要保留结构时加底图，需要借鉴风格时加参考图。

### 3 核对设置后生成

选择可用模型、比例、质量和数量，查看实时积分预估，点击一次生成并等待任务状态更新。

真实操作区域 - 局部放大

实际界面 · 演示内容 · 未新调用模型生图

纯文字起步示例：现代客厅，浅色橡木地板，米色亚麻沙发，柔和自然日光，人眼高度的广角视角。

03 / 在网站上操作

# 底图与参考图：作用要分清

底图传达结构和构图，参考图传达外观方向，再写清楚要保留的内容。

底图与局部重绘 1




参考图与存入图库选择 2




## 1 添加底图

需要基于现有构图工作时，上传草图、效果图、照片或平面图。

## 2 添加有明确用途的参考图

用参考图说明材质、家具、配色或氛围。多张图时，写清每张参考图负责哪一项变化。

## 3 按需打开更多设置

只调整本次需要的参数。格式、参考图数量和兼容的设置以当前模型界面提示为准。

真实操作区域 - 局部放大

实际界面 · 演示内容 · 未新调用模型生图

示例：保留底图的镜头、墙体和窗户位置，仅用参考图替换单椅。生成后检查是否出现意外改动。

提示词方法

# 把提示词写成清楚的任务说明

具体、简短的要求，比堆叠形容词更容易检查和调整。

1. **1. 主体与目标**

   要画什么空间或对象？这张图用于什么用途？

2. **2. 要保留的内容**

   基于输入图修改时，写明需要保留的镜头、布局、墙体或对象。

3. **3. 可见的设计选择**

   选择相互协调的几种材质、颜色与光照条件，避免空泛形容。

4. **4. 视角与构图**

   说明观察位置和取景范围，根据用途选择合适的输出比例。

5. **5. 一次只改一项**

   避免互相冲突的要求。检查结果后，再针对一个问题调整下一次指令。




提示词示例 - 教学文本

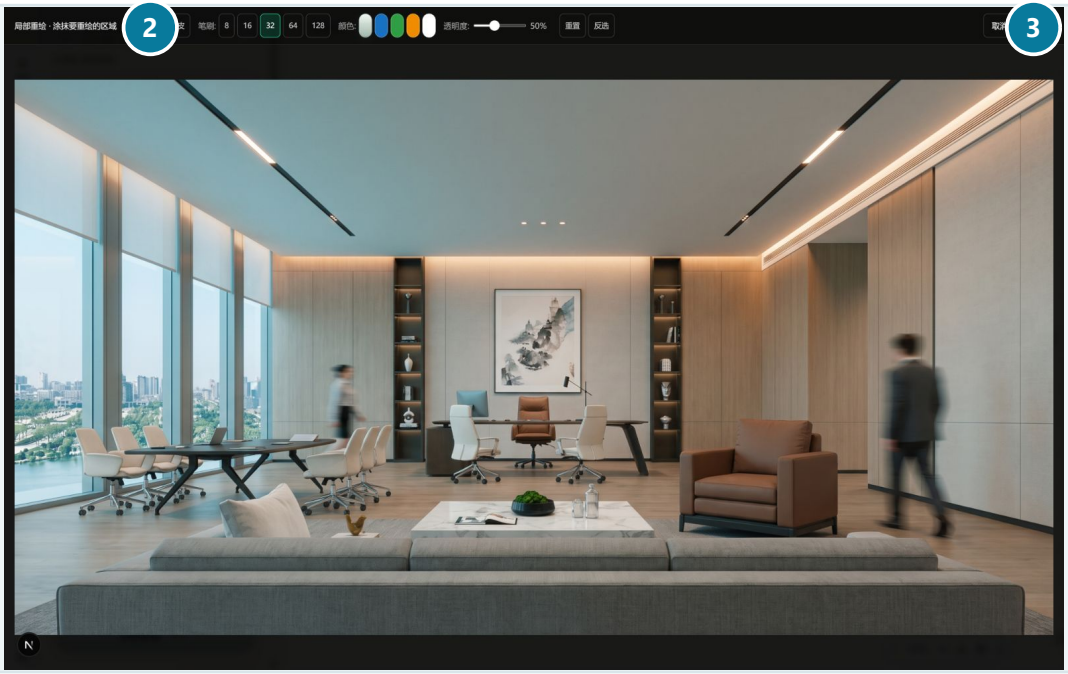
现代咖啡馆室内。保留底图镜头与动线。浅橡木、暖白墙面和米色亚麻座椅。柔和晨间日光，人眼高度广角视角。

在更多设置中检查提示词优化选项，并保持目标、图片角色与保留要求清楚。 “超高清”等形容词并不会设置实际像素尺寸。

04 / 在网站上操作

# 修改已有图：说明改哪里、留哪里

有效的修改指令既说明替换内容，也说明哪些内容保持不变。




操作细节 - 从上方实图局部放大




实际界面 · 演示内容 · 未新调用模型生图

### 1 进入“AI改图”并添加底图

打开图片修改工作区，载入本次需要修改的原图。

### 2 把变化写具体

指出对象或区域、替换后的外观，以及要保留的部分。模型支持时，可使用局部蒙版工具。

### 3 检查整张结果

生成后不仅检查修改位置，也检查其他区域。发现偏差时一次只调整一项指令。

示例：仅将单椅替换为参考图中的单椅，保留房间、其他家具、光线与镜头。保留指令不等于结果保证。

05 / 在网站上操作

# 平面填色：先保证图清楚

使用清晰图纸、统一的配色方向，并明确要求保留几何关系。

底图与参考图 1




AI彩平风格选择 2




### 1 上传清晰可辨的图纸

进入平面填色工作区并添加底图。保留原始文件，以便逐项对照。

### 2 确定视觉方向

选择可用风格或合适的参考图。说明颜色和材质，不要只写“优化一下”。

### 3 生成后核对原图

查看预估后生成，逐项核对墙体、门窗、房间边界和文字标注。

真实操作区域 - 局部放大

实际界面 · 演示内容 · 未新调用模型生图

AI 结果属于视觉表达草案，技术准确性需要自行核对。后文公开平面图风格案例是另一类示例，不代表本工具的实测结果。

06 / 在网站上操作

# 用智能体逐步说清需求

先说目标，再补充相关图片；每次追问集中解决一个问题。

描述你的需求

2




### 1 进入智能体模式

用自然语言说明空间类型、想要的成果，以及必须遵守的条件。

### 2 补充必要的图片

只添加有帮助的上下文，说明哪张是底图，每张参考图提供什么信息。

### 3 看清结果再继续

阅读回复并检查画布内容。模型操作可能消耗积分，提交前以界面实时提示为准。

真实操作区域 - 局部放大

实际界面 · 演示内容 · 未新调用模型生图

示例：帮我完善温暖氛围的咖啡馆室内方案，保留底图中的动线，先提出材质和照明方向。

07 / 在网站上操作

# 增强已有图片，或准备视频任务

这两类工具分别使用，按当前账号已开放的选项操作。

图片增强 1




视频参数区域 - 局部 3




### 1 增强：先添加底图

打开增强入口，上传需要放大的图片。增强需要底图，不使用普通生图的参考图和提示词控制。

### 2 选择可用的放大设置

选择当前可用的放大倍数，查看实时积分预估后提交。完成后检查细节及边缘。

### 3 视频：先检查服务是否开放

进入视频页面。模型可用时，按界面选择文字或图片输入、时长和分辨率，核对预估后生成。

真实操作区域 - 局部放大

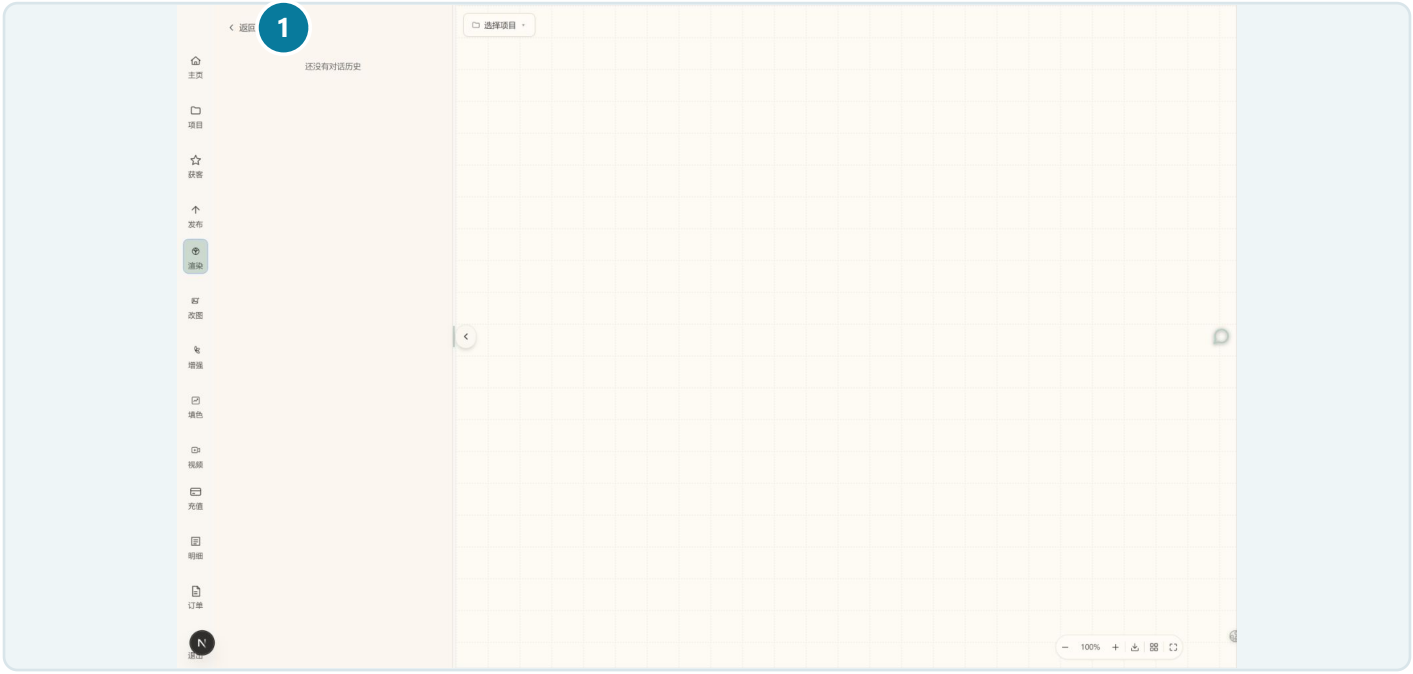
实际界面 · 演示内容 · 未新调用模型生图

视频模型、支持模式、时长和价格以实时配置为准。尚未开放的服务无法按照手册直接启动。

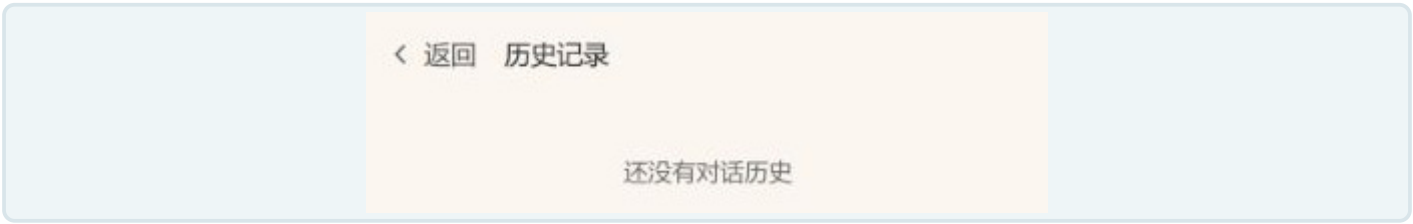
08 / 在网站上操作

# 在画布和任务详情里核对素材

在工作区查看结果，在任务记录中核对本次提交的内容。




操作细节 - 从上方实图局部放大




实际界面 · 演示内容 · 未新调用模型生图

### 1 找到对应图片或任务

在画布及可用的历史任务入口中，找到需要查看的结果。

### 2 核对提交时的输入图

有底图、参考图且有查看权限的任务，可在详情查看对应附件。
纯文字生图任务没有上传输入图。

### 3 按需要保存或下载

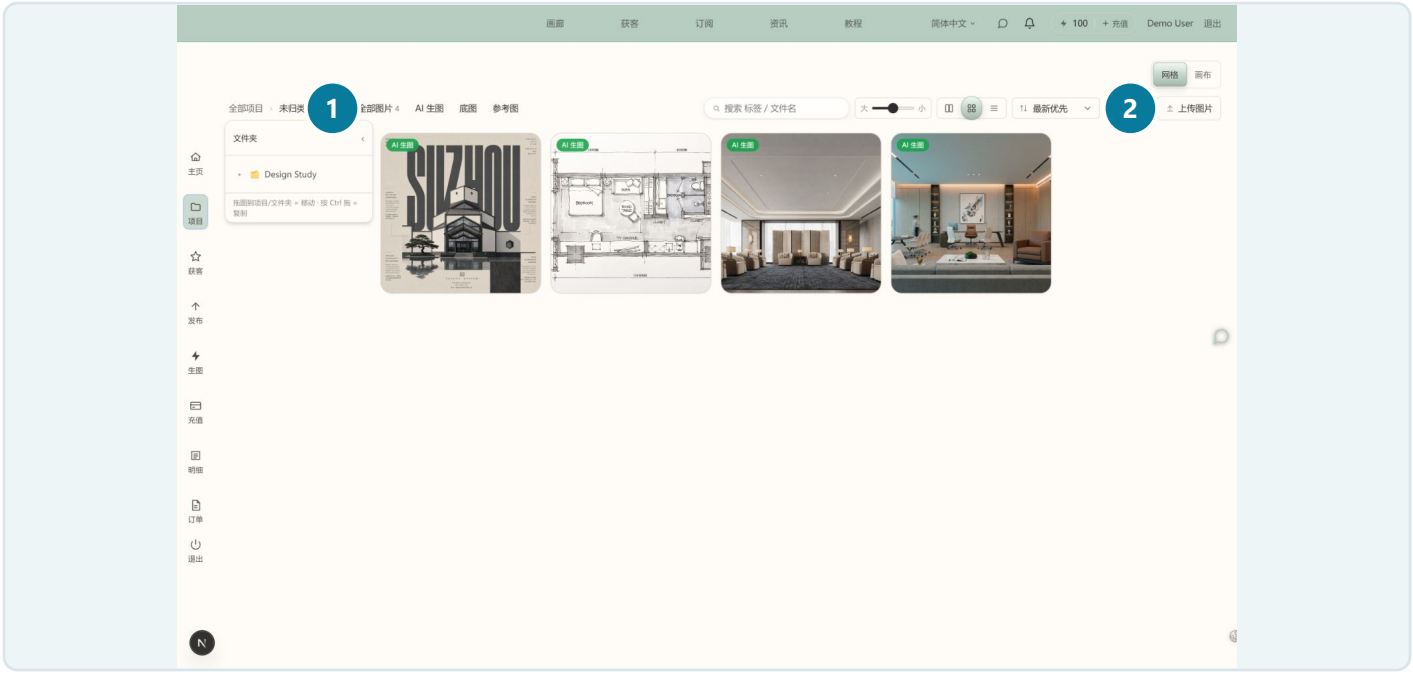
使用当前可用的保存、下载操作。存入个人图库与保留任务附件是两个不同选择。

未存入图库的输入图可以作为任务附件保留，不占个人图库配额。已被删除的历史图片不保证能够恢复。

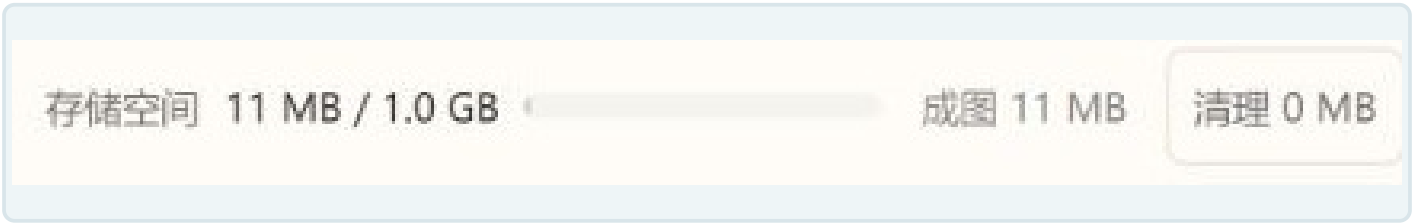
09 / 在网站上操作

# 按意愿存图库，删除后查看容量

个人图库用于保存自己的素材，与公开画廊及获客展示区不同。




操作细节 - 从上方实图局部放大




实际界面 · 演示内容 · 未新调用模型生图

### 1 打开“我的图库”

查找已保存的上传图片及生成素材，按需使用筛选和批量选择。

### 2 删除前确认对象

只选择不再需要的素材。仔细阅读确认提示，特别是项目或公开作品正在使用的图片。

### 3 查看更新后的容量

删除完成后，查看自动刷新的容量显示。仍被使用或受保护引用的素材，保留方式可能不同。

未选择存入图库的输入图不应占用个人图库配额。重要项目仍建议保留自己的本地原文件。

10 / 在网站上操作

# 用项目和文件夹整理成果

清楚命名，方便以后找到正确版本。

打开或新建项目




1 **打开项目**

新建或打开当前工作对应的项目，使用页面提供的项目及文件夹操作。

2 **把相关素材放在一起**

按空间、视角和版本统一命名，将相关的已保存成果集中整理。

3 **操作前核对目标**

移动或删除前，确认选择的是正确的项目和素材。

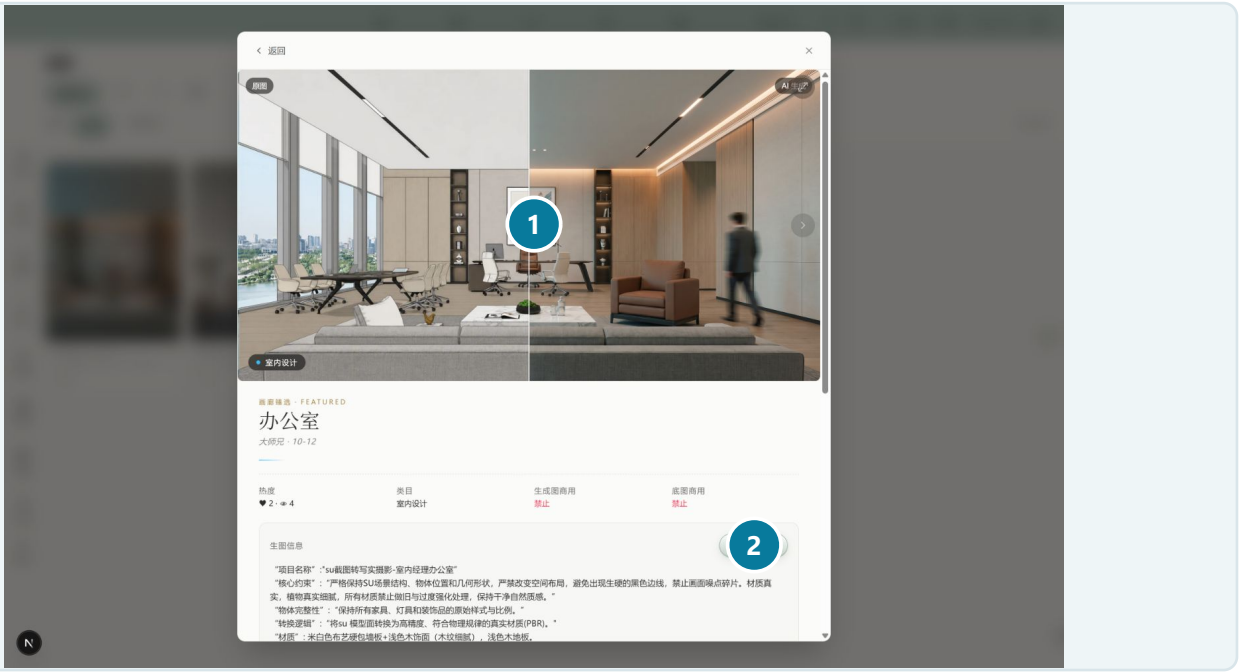
真实操作区域 - 局部放大

实际界面 · 演示内容 · 未新调用模型生图

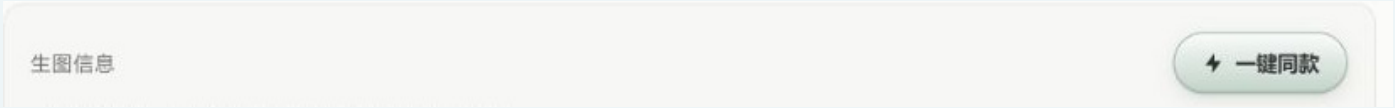
实用命名示例：咖啡馆 / 主视角 / 日景 / v02。网站整理不能代替本地备份。

# 看画廊案例，再发布自己的作品

学习作品公开的提示词和参数，自己的作品按审核流程发布。




操作细节 - 从上方实图局部放大




实际界面 · 演示内容 · 未新调用模型生图

### 1 打开公开作品

查看效果，以及作者选择公开的提示词与参数。

### 2 按需使用“一键同款”

把允许共享的信息带入工作台。原始输入图能否导入取决于作者权限，不能保证生成同样结果。

### 3 发布符合要求的自己的作品

填写发布信息并提交审核。勾选前后对比时，按提示补充需要公开的底图和参考图。

其他作者的图片或未公开输入图，不代表可以直接当作自己的作品发布。是否公开展示取决于审核状态。

12 / 在网站上操作

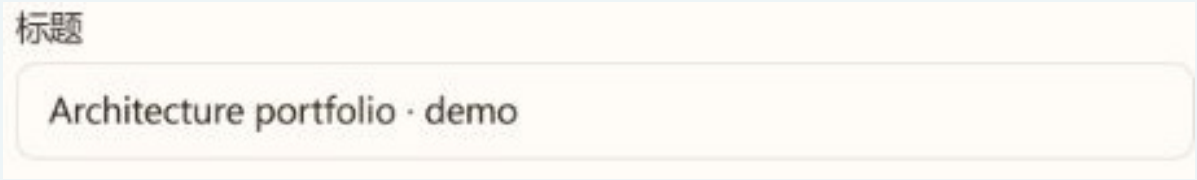
# 上传多张图片，制作获客图文轮播

先安排图片顺序，封面与播放顺序可以分别设置。

拖动调整顺序 - 设置封面




标题 - 编辑演示案例




真实操作区域 - 局部放大

实际界面 · 演示内容 · 未新调用模型生图

### 1 打开图文轮播发布入口

从“获客”进入“我的获客”，
再使用图文轮播上传入口。
入口需要账号具有相应权限。

### 2 上传并调整顺序

添加需要展示的多张图片，通过拖动调整播放顺序。当前流程不固定限制图片数量。

### 3 设置封面与文案

选择封面，填写标题和说明，并确认图片属于自己或已获授权。

支持 JPG、PNG、WebP，当前每个文件上限为 50 MB。实际上传情况以页面校验提示为准。

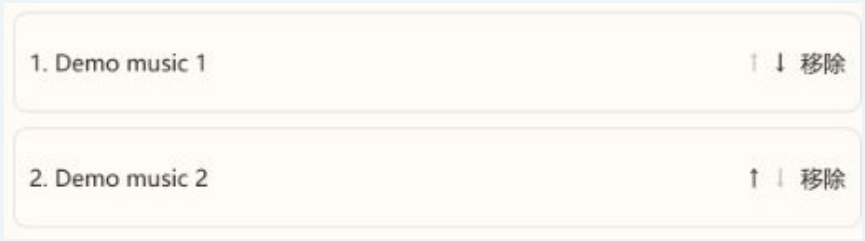
# 设置图片比例、间隔与背景音乐

提交审核前，完整预览一遍轮播。

轮播比例与每张停留时间




背景音乐播放列表




预览轮播 - 背景音乐开关




## 1 设置比例与切换间隔

选择原比例或可用的固定比例，图片切换间隔可设为 1 到 30 秒。

## 2 设置背景音乐

可上传多个 MP3、WAV、M4A 音频，每个文件上限 50 MB，预览前先核对音乐播放顺序。

## 3 预览、声音与提交

预览首尾交叉渐隐循环；播放器中可关闭背景音乐。默认尝试有声播放，若被浏览器拦截则按提示开启声音，提交后进入审核。

真实操作区域 - 局部放大

实际界面 · 演示内容 · 未新调用模型生图

浏览器可能拦截有声自动播放，按提示操作即可。音乐应获得使用授权；修改已发布轮播后可能需要再次审核。

14 / 在网站上操作

# 查看积分，用清楚的信息求助

价格、权益与服务可用状态，以当前账号页面为准。

订阅、积分余额与充值




发送问题与转人工客服




### 1 查看账户与积分记录

确认当前套餐、积分余额及交易记录。费率与权益可能更新，付款前阅读当页信息。

### 2 打开客服入口

通过在线咨询或人工客服入口求助。
部分联系方式需要先登录。

### 3 提供方便排查的信息

说明任务编号、时间、功能入口、错误内容，附上相关截图。不要发送密码、验证码或 API 密钥。

真实操作区域 - 局部放大

实际界面 · 演示内容 · 未新调用模型生图

方便排查的反馈格式：任务编号 / 时间 / 原本希望的效果 / 实际发生的问题 / 截图。咨询扣费时，再附相关积分记录。

公开案例 01 / 先看图片

# 办公室

把SU办公室截图转换为写实室内效果图，优先约束原有结构和家具关系。

公开底图



公开结果



对照模型轮廓与写实木饰面、布艺的变化，重点观察日光、家具位置和材质交界。

公开记录：模型未公开；比例为 original；质量为 medium。这些是原任务记录，不代表当前模型推荐。

公开案例 01

# 办公室

先看变化与保留关系，再学习如何把它写进提示词。



**原作提示词 - 短摘录**

"严格保持SU场景结构、物体位置和几何形状"

公开画廊作品 | 作者：大师兄

https://www.ydai.art/gallery/y9b2haog1lzr1ibej0cgpk5h

**教学改写**

将图1的SU办公室截图转换为写实室内摄影。保持镜头、空间结构、家具位置与比例，去除黑色轮廓线。墙面为米白布艺硬包和浅色木饰面，地面为浅木地板；窗外柔和日光与室内暗藏灯带共同照明。材质干净自然，避免做旧和过度锐化。

1. 先写必须保留的镜头、结构、位置，再描述写实效果。
2. 把材质对应到具体部位：墙板、木饰面、地面。
3. 写清日光和灯带的关系，少用泛泛的“高级感”。

本例基于已有公开作品。本教学改写未进行模型测试；结果受模型、输入及参数影响。

公开案例 02 / 先看图片

# 软装替换

只改变目标软装款式，让室内空间、镜头和其他布置尽量保持。

公开底图



公开结果



对照棕色皮质座椅与浅色布艺座椅的变化，同时检查家具数量、比例及周边空间。

公开记录：模型未公开；比例为 original；质量为 medium。这些是原任务记录，不代表当前模型推荐。

公开案例 02

# 软装替换

先看变化与保留关系，再学习如何把它写进提示词。



**原作提示词 - 短摘录**

"将图1中的沙发椅，替换为图2中的单人沙发款式"

公开画廊作品 | 作者：CLH

https://www.ydai.art/gallery/x3ok6sdbl5442xwampqkv72p

**教学改写**

图1是需要修改的室内场景，图2只用于参考单人沙发的造型和面料。将图1中的沙发椅替换为图2的款式，保持原有座椅位置、数量和空间尺度协调。保持构图、视角、墙面、吊顶、地毯和灯光不变，只调整目标座椅，呈现现代简约的柔和氛围。

1. 明确每张图的职责：场景底图与家具参考图。
2. 用“只修改目标座椅”缩小变化范围。
3. 检查家具数量、比例、接触阴影和遮挡关系。

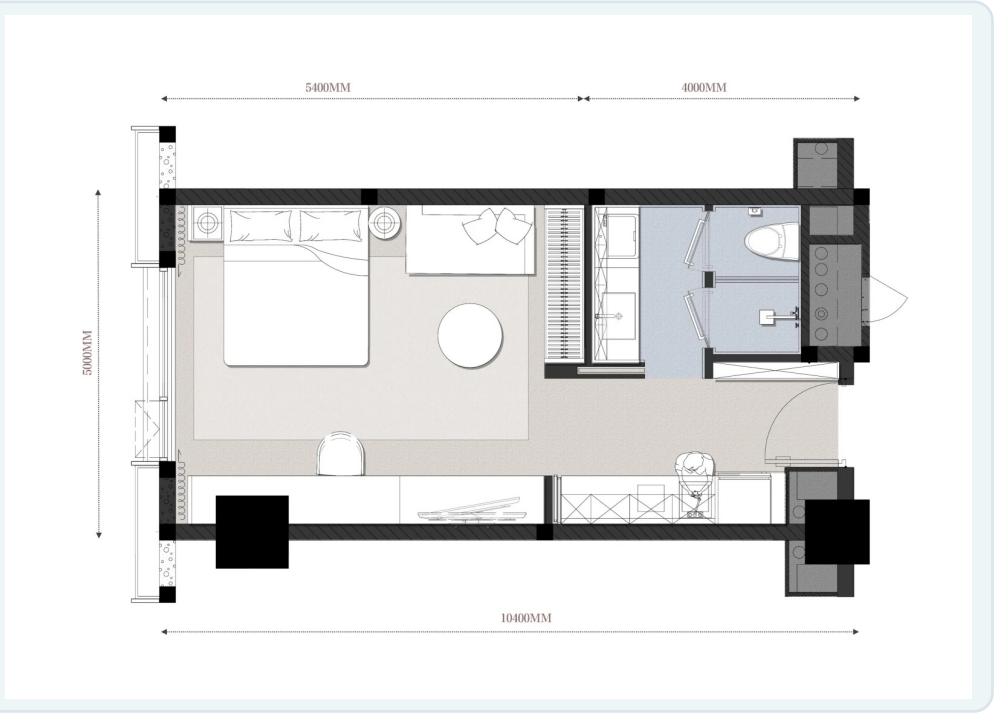
本例基于已有公开作品。本教学改写未进行模型测试；结果受模型、输入及参数影响。

公开案例 03 / 先看图片

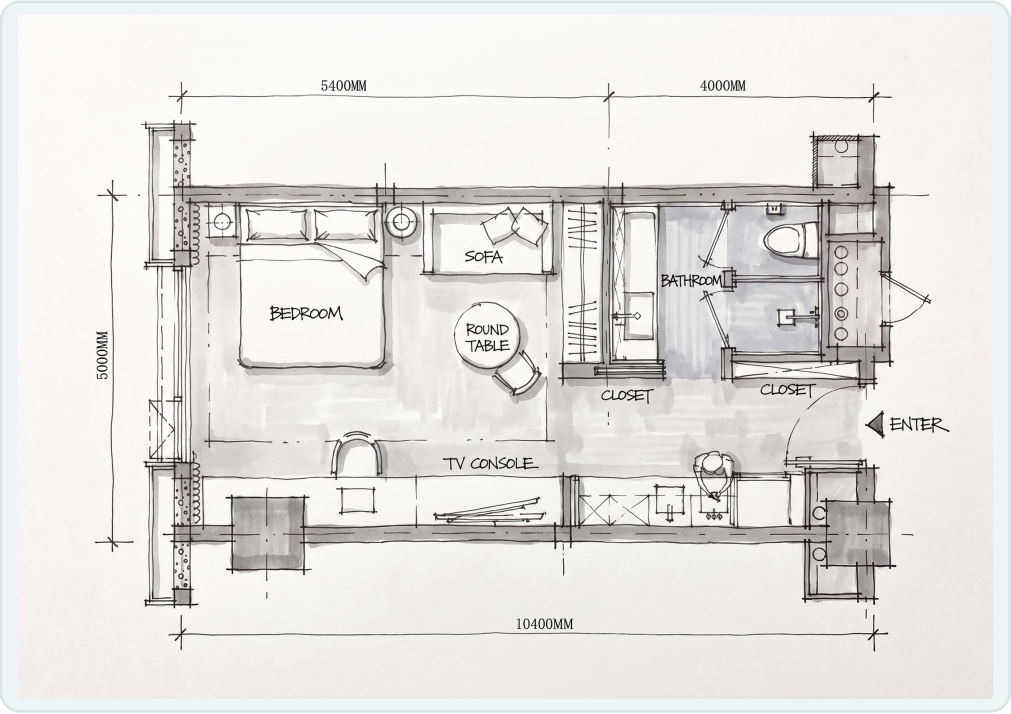
# 手稿风格平面图

以原始平面为结构依据，学习描述钢笔手绘与浅灰淡彩的表现方式。

## 公开底图




## 公开结果



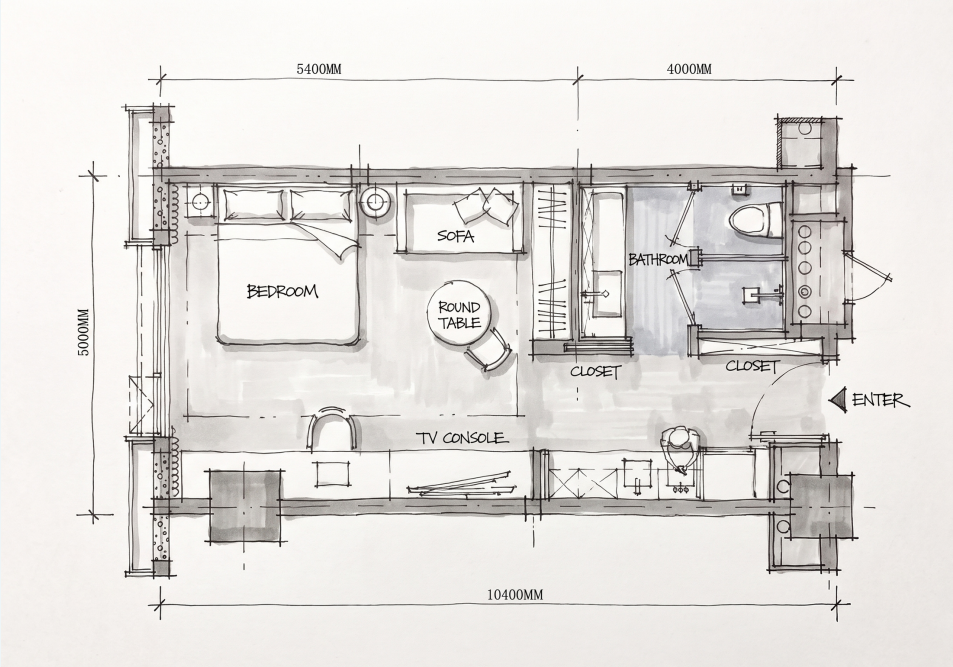

对照原始平面与钢笔线条、浅灰淡彩的变化，重点核对房间边界、门窗和标注。

公开记录：模型未公开；比例为 original；质量为 medium。这些是原任务记录，不代表当前模型推荐。

公开案例 03

# 手稿风格平面图

先看变化与保留关系，再学习如何把它写进提示词。




**原作提示词 - 短摘录**

"保持图片1平面布局不变"

公开画廊作品 | 作者：CLH

https://www.ydai.art/gallery/pvxh8l0byt3m7l5evl635h9l

**教学改写**

以图1为布局依据，参考图2的手绘表达。保持墙体、门窗、家具位置和入口关系不变。用自然钢笔线条与浅灰淡彩表现酒店套房平面图，白色背景，黑白灰配色，家具简化为清晰符号。保留可读的轴线与尺寸线，房间使用简短大写英文标注，画面居中并留足纸边。

1. 先锁定布局，再写线条、配色和纸张表达。
2. 颜色写成明确方案，如黑白灰加浅灰晕染。
3. 生成后逐项核对门窗、尺寸和文字，不把示意图当施工图。

本例基于已有公开作品。本教学改写未进行模型测试；结果受模型、输入及参数影响。

公开案例 04 / 先看图片

# 概念海报

把建筑主题、标题和版式关系写清楚，形成建筑概念海报。




**仅展示公开结果**

建筑插画置于巨大“SUZHOU”字样前方，用克制配色与留白建立视觉层级。本例只展示公开结果。

这幅公开作品采用正方形画面。
用于其他版式时，先选择比例并调整构图。

公开记录：模型未公开；比例为 original；质量为 medium。这些是原任务记录，不代表当前模型推荐。

公开案例 04

# 概念海报

先看变化与保留关系，再学习如何把它写进提示词。




**原作提示词 - 短摘录**

"海报中心是建筑的插画形式的表达"

公开画廊作品 | 作者：CLH

https://www.ydai.art/gallery/v4fs9s140u5prvmyigxjqy9e

**教学改写**

制作以苏州博物馆为主题的极简建筑海报。建筑插画位于中心前景，背景用巨大加粗英文“SUZHOU”形成视觉骨架，建筑和文字有层次地叠合，主要轮廓清晰。周边仅保留少量建筑理念短句，米白与深灰为主，留白充足。避免小字过多、主体被标题完全遮住和无关装饰。

1. 先分配主建筑、主标题与说明文字的层级。
2. 明确前后叠合关系，避免只堆风格形容词。
3. 先定短标题；海报小字、事实和拼写发布前人工核对。

本例基于已有公开作品。本教学改写未进行模型测试；结果受模型、输入及参数影响。