# 风格化无限画布 V8.0 新功能使用说明

2026年10月8日

## 从界面更新到自由创作

V8.0 将自由创作画布接入统一工作台。两种画布共用项目入口、设置和主题；自由画布用文本、图片、视频、音频节点组织创意，并通过连线传递上下文和参考素材。本手册按实际入口介绍 UI、积分管理和自由画布的使用方法。

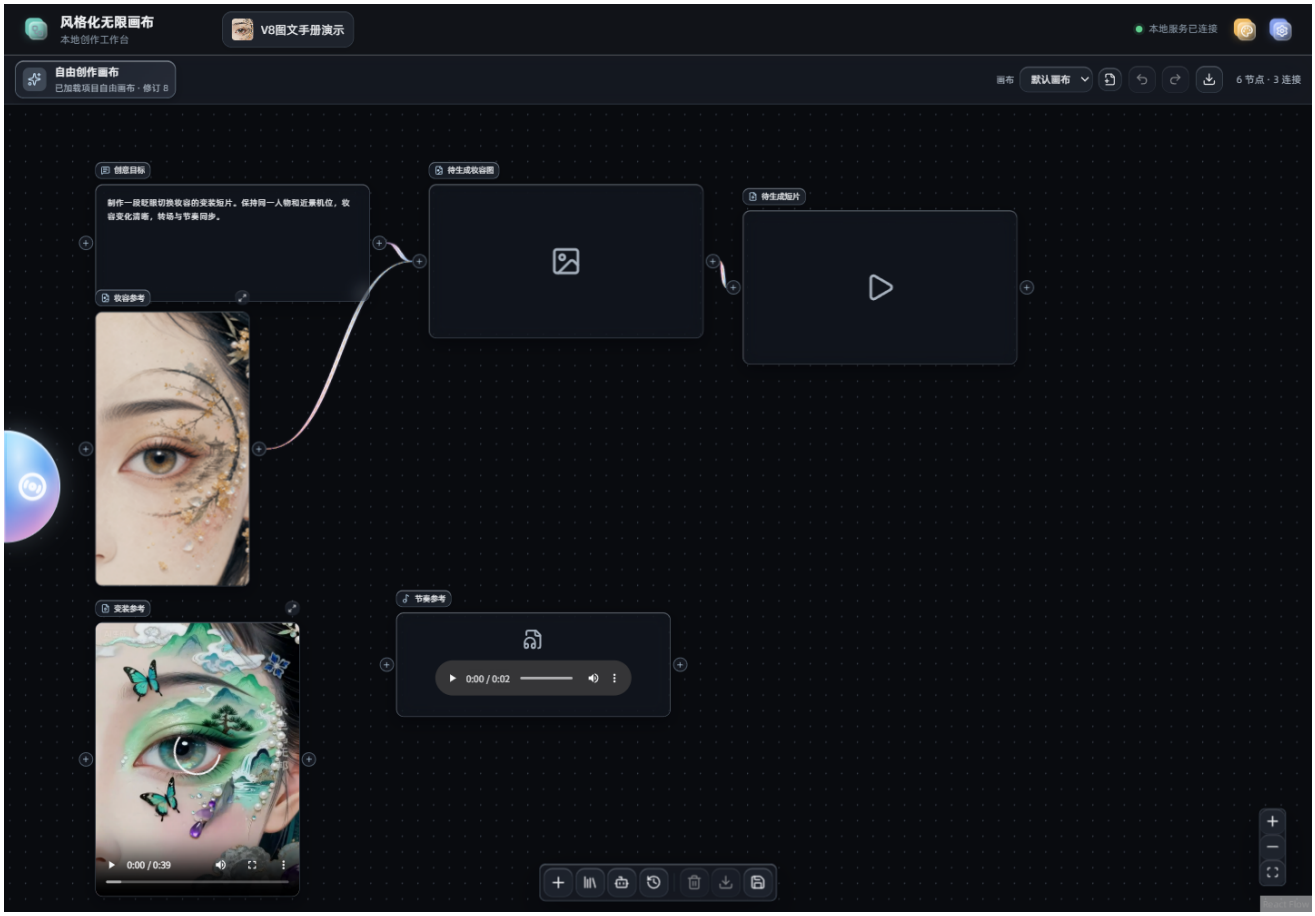



图 1 自由画布总览 文本目标、参考素材与生成节点组成一条制作链路

## 第一次使用的顺序

1. 双击通用版目录中的“启动通用版.cmd”，进入本地工作台。

2. 打开设置，选择主题；需要生成时配置自己的 ImageLibrary 与文本模型。

3. 打开左侧项目圆盘，点击“新建项目”，将默认工作区设为“自由创作画布”。

4. 添加节点或导入素材，填写提示词并连接参考输入，检查参数后生成。

阅读顺序：第 2–3 页介绍界面与项目；第 4–6 页介绍积分和模型配置；第 7–12 页介绍自由画布。积分截图使用虚构演示账号与余额。

# 02 统一主题与玻璃界面

右上角“设置”中的“界面外观”集中管理主题与项目排列方式。原版和自由画布会使用同一主题，切换后即可看到效果。




图 2 界面外观设置 主题、项目排列与节点显示调整

| 主题 | 主要视觉 |
| --- | --- |
| 深色 | 蓝灰底色与粉紫玻璃高光 |
| 明亮 | 米白底色与橙金强调色 |
| 糖果 | 粉色与薄荷绿的果冻玻璃 |
| 汽水 | 青蓝与亮黄的透明材质 |
| 樱桃 | 樱桃红与紫色高光 |

操作：选择主题按钮；选择“项目圆盘”或“列表胶片”；按需调整节点宽度、标题、简介及弹出面板字号，观察预览。设置自动保存为本机偏好，“恢复默认”可恢复外观默认值。

自由画布新增网格点、磨砂标题标签和 Agent 液态玻璃。鼠标进入画布后使用主题色光标，按钮与文本选择也有对应样式；悬停节点会轻微浮起、边缘发光，空白区域会出现集中而柔和的圆形渐变光。

# 03 项目圆盘与双工作区

左侧半圆按钮打开项目圆盘。项目唱片标明工作区类型；点击封面切换项目，滚轮或方向键浏览其他唱片。明亮模式的入口、圆盘和工具键已统一为暖色玻璃。




图 3 明亮项目圆盘与新建项目窗口

### 新建自由创作项目

1. 打开圆盘，点击带加号的“新建项目”。
2. 填写项目名称与简介，选择默认画幅。
3. 在“默认工作区”中选择“自由创作画布”，点击“创建项目”。

风格化画布适合学习素材、风格圣经、主题与分镜等既有流程；自由画布适合从创意或素材直接搭建制作链路。已有风格化项目可在唱片的“…”菜单中选择“复制为自由创作”，得到一个新的自由项目。

同一“…”菜单提供“重命名与设置”“归档”“删除”。删除项目需要输入项目名称确认。自由画布同样使用主应用的设置与积分入口。

# 04 查看积分与切换账号

打开项目圆盘，点击中间的“积分查询”工具键进入“积分统计”。每张账号卡片展示独立余额，标有“当前账号”和“使用中”的卡片是后续新建调用使用的账号。




图 4 积分统计演示 账号名称及全部积分数值均为虚构数据

| 字段 | 怎么看 |
| --- | --- |
| 可用积分 | 服务当前返回的可用余额 |
| 总额度 | 服务返回的总额度，周期以平台为准 |
| 已使用 | 服务已计入使用的积分 |
| 占用中 | 服务标记为占用的积分，实际结算以平台为准 |

1. 点击右上角刷新图标，重新读取各账号积分。

2. 需要改用其他账号时，在对应卡片点击“切换”，确认它出现“当前账号”。

切换只影响后续新建调用。已有任务的查询和重试仍按创建时的账号归属处理；积分不足不会自动换号。显示“--”或“额度未读取”表示查询未完成或失败，不能按余额为零理解。

# 05 添加账号与积分服务条件

积分面板新增“添加账号”，可把自己的已有 17tcw API Token 加入本机账号库。它是添加账号的入口，充值和计费规则仍由平台提供。

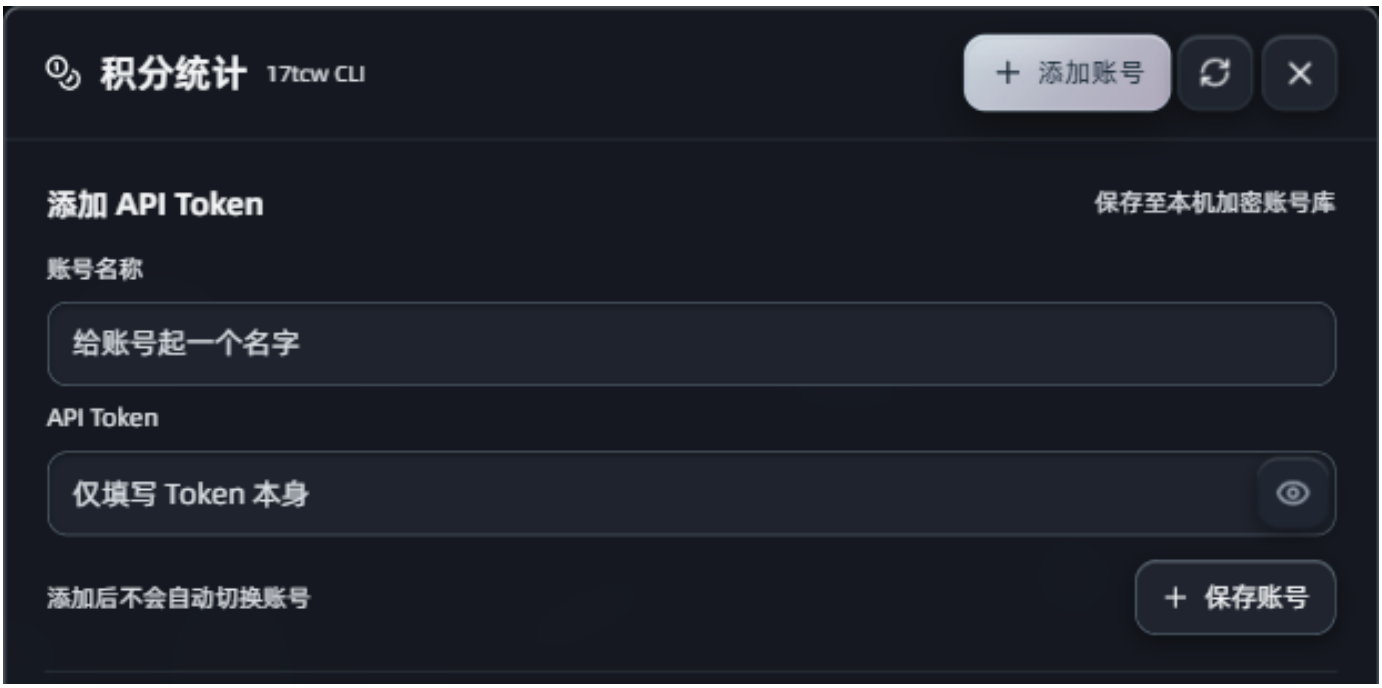



图 5 添加账号表单演示 Token 输入保持空白

1. 在“积分统计”右上角点击“添加账号”。
2. 填写便于识别的账号名称，粘贴 Token 本身。Token 默认隐藏，眼睛按钮可临时查看。
3. 点击“保存账号”，等待成功提示，随后检查列表与积分。
4. 如需使用该账号，在其卡片上手动点击“切换”，核对“当前账号”标记。

### 通用版的接入条件

账号与积分功能依赖额外的本地账号管理服务，默认在本机 4391 端口。通用包没有附带开发者账号服务、账号库或凭据；换到其他电脑时，需要自行安装并运行兼容服务，或使用设置中的 ImageLibrary 凭据入口配置自己的访问凭据。

服务未启动时，先检查本地管理服务，再刷新积分。若保存提示结果不确定，先刷新账号列表确认是否已添加，再决定是否重试。账号库使用本机加密保存；迁移到其他 Windows 用户后应重新配置。

界面提示“添加后不会自动切换账号”。保存后以“当前账号”标记为准；只有需要改变后续调用账号时才手动切换。

# 06 配置图片视频与文本模型

生成前打开右上角“设置”。ImageLibrary 用于图片和视频任务；文本模型用于文本生成、Agent 对话及相关提示词处理。两个服务分别配置。




图 6 文本模型设置 服务地址、模型名称和 API Key 分别填写

1. 切换到“ImageLibrary”，填写自己的服务地址与 CLI Token；本机已有账号服务时，也可查看账号及可用积分。
2. 切换到“文本模型”，填写 OpenAI 兼容服务地址、实际模型名称与 API Key。
3. 选择“仅本次使用”或“记住凭据”，点击“测试连接”，确认可连接后保存。

“仅本次使用”在后端进程中临时保存，重启后需重新填写；“记住凭据”使用本机 Windows 用户加密。模型目录会随服务与账号能力变化，截图里的模型和尺寸仅代表演示时的界面。

“17tcw 优化提示词”需要支持 prompt optimize 的 CLI 扩展。通用包自带的原版 CLI 0.8.0 没有该命令，不能只凭按钮存在就认为已经可用。优化失败时保留原提示词。

# 07 添加节点与移动画布

自由画布底部操作台的加号提供四类节点和素材上传。通过加号新建的节点位于当前视角中央，不会再跳到远处；在空白处右键新建或直接拖入文件时，使用指定落点。




图 7 添加节点和上传素材入口

| 节点 | 常见用途 |
| --- | --- |
| 文本 | 写创意、镜头、大纲或提示词，也可调用文本模型 |
| 图片 | 导入参考图、查看图片或配置生图任务 |
| 视频 | 导入参考视频、播放或配置视频任务 |
| 音频 | 导入、预览音频及作为支持模型的参考输入 |

操作：点击节点展开编辑区；拖动标题标签移动节点；在空白区域拖动可框选，Shift 可多选。按住空格拖动，或使用鼠标中键拖动来平移画布；右下角“+” “-”控制缩放，适应视图按钮用于找回整张画布。

新建节点前，先把视角移动到希望继续创作的位置。音频生成按钮当前不可用，音频节点支持上传与播放。

# 08 图片节点与统一输出尺寸

点击图片节点，在下方编辑区填写提示词并选择模型。“输出尺寸”把比例和尺寸放进同一个菜单，一次选择即可同步参数。可用选项按模型目录显示。




图 8 图片输出尺寸菜单 演示模型显示横版与竖版像素尺寸

1. 先选择图片生成模型，再打开“输出尺寸”，选择所需比例与像素尺寸或档位。
2. 点击“参考”选择素材，或点击“上传”导入到当前节点；也可连接上游参考节点。
3. 点击滑杆图标“节点参数”，设置名称及模型支持的质量等参数。
4. 用三角形“结构预演”检查链路；准备就绪后再点击向上箭头“生成”提交真实任务。

结构预演生成本地占位结果，用于检查输入结构，不调用真实图片供应商；真实生成可能消耗平台积分。像素尺寸或素材实际宽高会影响节点预览比例，切换模型后应重新检查输出尺寸。

# 09 视频模式与参数设置

点击视频节点后选择模型，再打开“视频生成模式”。菜单按模型原生用途组织，模型不支持的模式会受限或隐藏。




图 9 视频生成模式与节点参数

| 模式 | 准备什么 |
| --- | --- |
| 首尾帧 | 用图片首帧确定起始画面，支持时可追加尾帧 |
| 全能参考 | 提供文字和参考素材；图片、视频、音频支持情况由模型决定 |
| 视频修改 | 为支持该模式的 Seedance 2.5 提供原视频与修改要求 |

1. 选定模型和模式，填写动作、运镜及时间顺序。

2. 选择“输出尺寸”；点击时长或“节点参数”设置时长，用声音按钮控制输出声音。

3. 添加参考素材，并按当前模式设置首帧、尾帧或参考角色。检查界面反馈后进行结构预演或真实生成。

首尾帧使用图片，不能与普通参考混用。参考素材种类、数量、时长和输出分辨率均以当前模型支持项为准。未生成成功的图片节点不能提供真实视频主图；应先获得可用结果，或直接连接已导入的图片素材。当前菜单不提供视频延长。

# 10 连线素材与媒体预览

从上游节点右侧连接点拖到下游节点左侧连接点，建立输入关系。文本可提供上下文，图片或其他媒体可作为参考；下游能否使用某种输入由任务模式与模型能力决定。

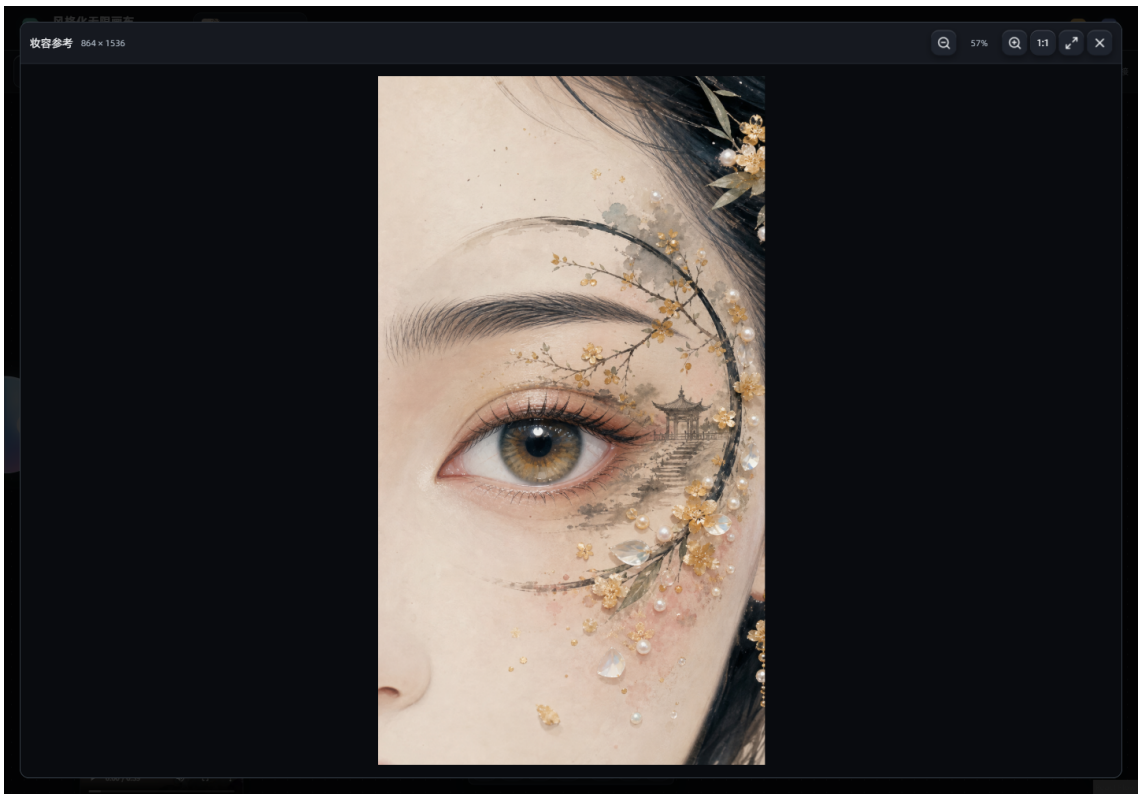



图 10 图片放大预览 顶部可缩放、查看原尺寸或适应窗口

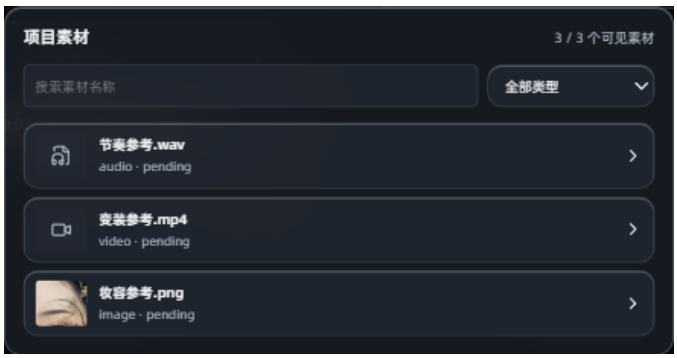



图 11 素材库支持按名称搜索和类型筛选

导入：从底部加号选择上传图片、视频或音频；也可把一张或多张图片、视频拖入空白画布，自动创建素材节点。导入后打开“素材库”，搜索或筛选素材，点击素材可绑定到匹配的选中媒体节点；没有匹配节点时创建对应节点。

预览：图片和视频节点会随实际内容比例调整形状。点击标题旁的放大按钮；图片也可双击打开。图片支持缩放和拖动，视频保留播放位置；按 Esc 或点击关闭按钮返回。

修改链路：点击连线选中，按 Delete 或 Backspace，或使用底部“删除所选”。多选节点和连线可一起删除，随后用撤销恢复；在输入框内编辑时，这些删除键仍用于编辑文字。

# 11 Agent 浮窗与计划协作

底部机器人按钮打开独立 Agent 浮窗。窗口使用主题液态玻璃；拖动顶部移动，拖动右下角调整大小，顶部可最小化或关闭。Agent 的文本调用需要先配置自己的文本模型。




图 12 Agent 设置与消息输入 演示请求尚未发送

1. 打开 Agent 设置，选择“整个画布”或“目标节点”；目标节点模式中指定需要协助的节点。
2. 可从浮窗两侧连接点连接目标与上下文节点，或通过回形针添加附件。
3. 在消息框描述目标并发送，也可按 Ctrl+Enter。需要结构方案时，点击“生成结构计划”。
4. 收到“待应用计划”后查看操作说明，选择“应用”或“拒绝”。应用后的画布改动可用顶部撤销按钮检查和回退。

顶部加号开始新对话，时钟图标打开历史会话，滑杆图标设置作用域与自主度。应用计划后仍需检查节点提示词、模型、参考输入及参数，再决定生成。

# 12 多画布保存历史与交付

自由项目可容纳多张画布。顶部“画布”下拉用于切换，旁边新建按钮创建下一张画布。内容自动保存，切换前先确认左上角出现“已自动保存”。

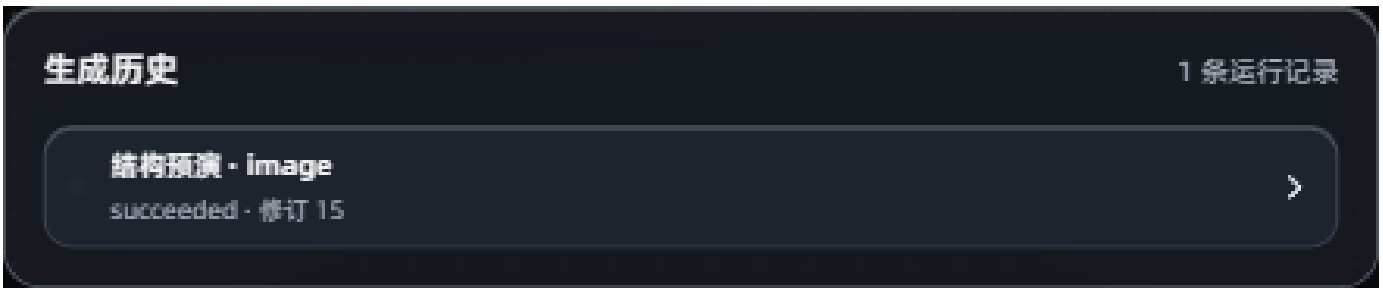



图 13 生成历史会区分结构预演与真实任务

历史与下载：底部“生成历史”列出运行状态；展开记录可定位节点、恢复结果、放入画布、下载或重试。底部“下载选中结果”导出所选节点的可用结果，“下载画布结果”处理当前画布结果；顶部“导出 JSON”用于导出画布结构。JSON 不等于完整项目和媒体备份。

| 快捷键 | 操作 |
| --- | --- |
| Ctrl+Z / Ctrl+Shift+Z | 撤销 / 重做 |
| Ctrl+A / Shift | 全选节点 / 配合点击多选 |
| Ctrl+C / Ctrl+V | 复制 / 粘贴节点，所选节点间连线一起保留 |
| Delete / Backspace | 删除选中节点或连线 |
| 空格并拖动 / Esc | 平移画布 / 关闭菜单或预览 |

### 遇到问题时

节点找不到：使用适应视图，或先移动视角再创建。积分读取失败：检查额外本地账号服务并刷新。生成按钮不可用：检查模型、提示词、参考角色和输入校验提示。

保存提示冲突：避免在多个页面同时编辑同一张画布，先保留当前编辑内容并按界面提示重新加载。生成切图后未显示：回到任务所属画布查看历史，迟到结果按原画布处理。

完整备份时等待真实任务结束，停止服务，再备份整个 data 目录。通用版用“停止通用版.cmd”结束运行。提示词优化依赖 CLI 扩展，音频生成仍未接入；其他功能的可用性取决于自己的服务配置和模型权限。