

会生活的手作小屋

牟牟与阿无 让每一扇窗， 都有确定的位置。

把分散的AI设定，收敛成一座有一致外形、连续动线和真实生活逻辑的三层小屋。

三层主屋 + 庭院 + 独立餐厅

空间母版 / 统一图纸 / 材质规则

动画与网页共用的唯一基准

V1.1 空间与美术已冻结

待处理请求可在队列中继续修改



统一模型渲染：含本轮后门、大花园及餐厅退距修订。场景外形与图纸共源。

01 / 设计定性：前屋后台

羊毛毡定格动画感的乡野手作住宅。建筑轮廓稳定，生活细节温柔，镜头与人物行动有据可循。

保留识别

舒展的三层、浅色石基、绿门、三扇卧室高窗、顶层横窗与灰绿瓦顶。

补全逻辑

客厅与画室在一楼；卧室和衣帽间在二楼；琴房和大露台在三楼。

冻结关系

楼梯厅独立贯通；餐厅独立；门窗、家具和角色尺度不再随AI画面漂移。

原始素材 H01

主创已确认楼层 + 本轮布局

V1.1统一数据与模型

方案	原正脸	空间代价	裁决
A 前屋后台	保留	同一基底，后露台	冻结采用
B 侧翼露台	需扩宽	增加侧翼及屋面体系	不进入本基准
C 前部露台	上层改变较大	原视频正面难接	停用

02 / 原始证据与冲突裁决



H01 外观

保留正面识别



U01 主创补充：一楼后门

宽窗旁绿门可走到后花园



H03 画室

保留画架、工作台、毛线墙



H04 卧室

取消暗示二楼阳台的落地门



H05 衣帽间

改为卧室直连 + 楼梯厅独立进入



H06 琴房

裁决为21弦古筝

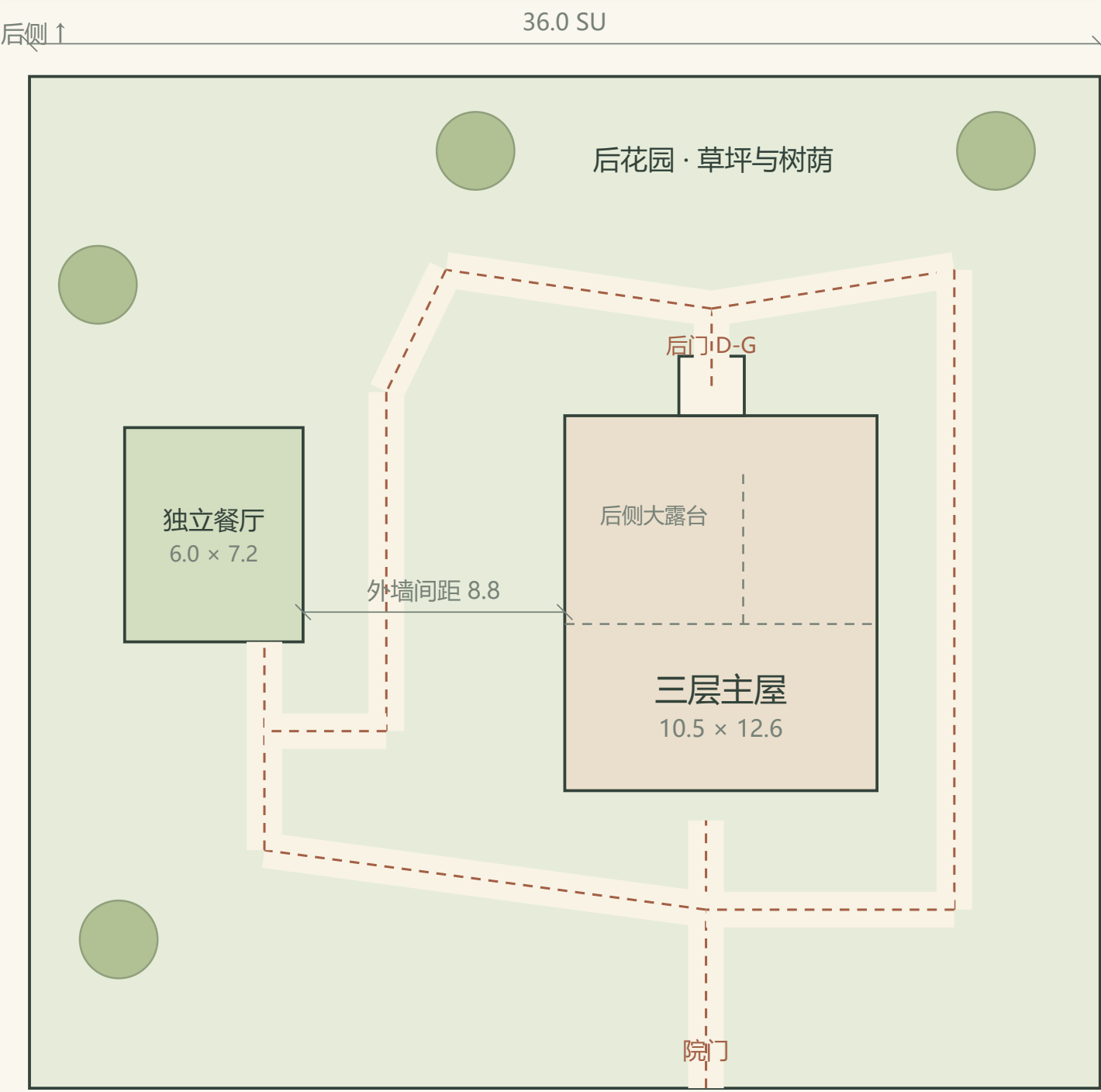
证据优先级：主创最新明确指示 > 本轮冻结设计 > 既有视觉素材 > 历史网页。旧AI画面不改写几何。

03 / 庭院与独立餐厅

MOUMOU & AWU / HOUSE DESIGN

A-001 / V1.1

庭院总平面 · 更大的花园与独立餐厅



SU = 场景设计单位 / 空间尺寸已冻结 / 非测绘及施工图 / 前后左右为场景方向

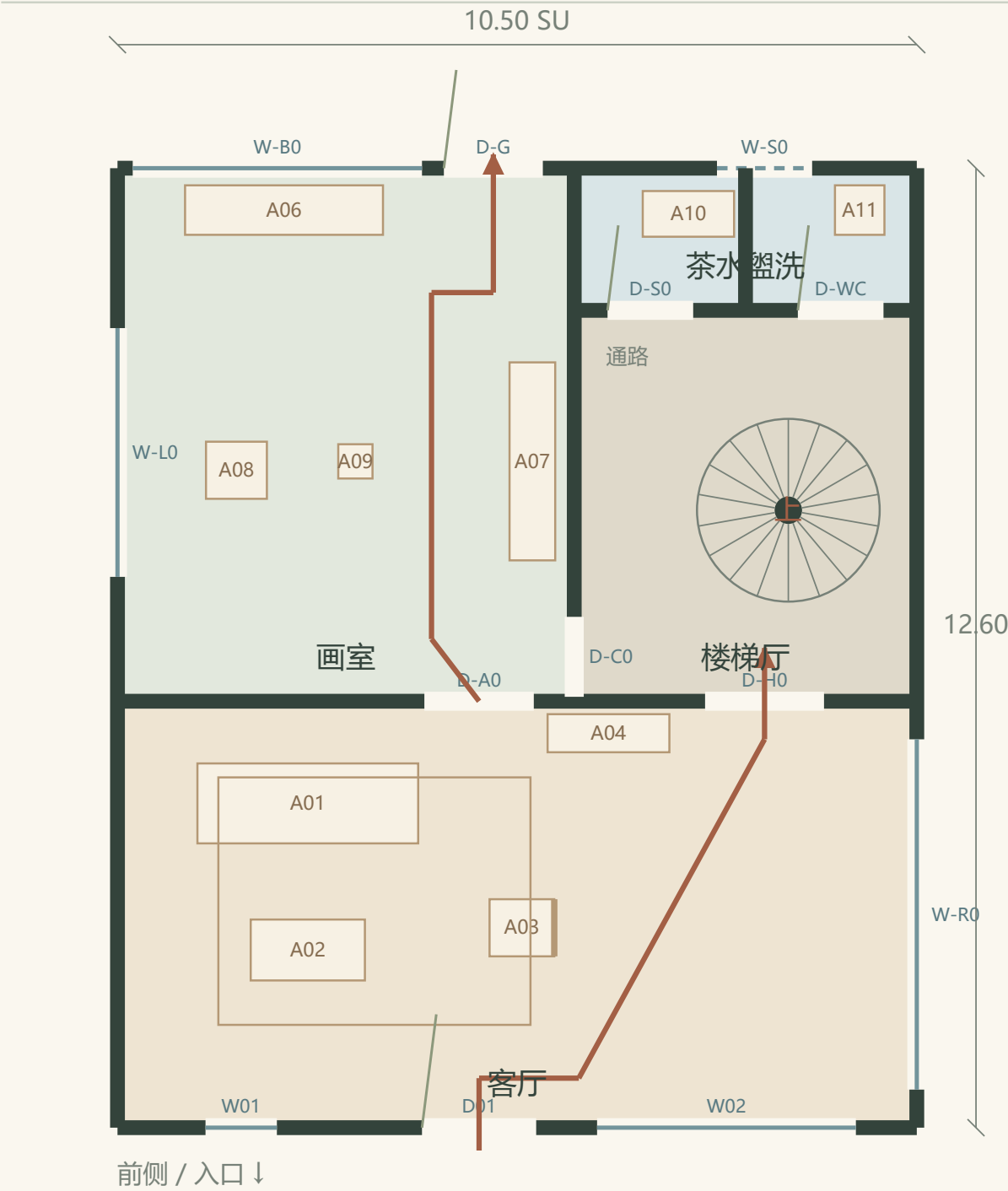
- 1 保留主屋正脸**
绿门、三窗、高横窗。
树木放侧后，入口前留空。
- 2 后门接完整花园环路**
从客厅经画室到后花园。
前院、后院、餐厅相互连通。
- 3 餐厅与主楼拉开距离**
外墙相距8.8 SU，原为3.8。
餐厅6×7.2，布局整体平移。
- 4 房屋与花园同时舒展**
园区 $36 \times 34 = 1224 \text{ SU}^2$ 。
主屋后墙至围栏11.4 SU。

04 / 一楼平面

MOUMOU & AWU / HOUSE DESIGN

A-101 / V1.1

一楼 · 相遇与创作



- 1 更宽敞的一楼**
主屋10.5×12.6 SU，家具尺度保留。
客厅侧景观窗宽4.6、高2.55。
- 2 后门真正通向花园**
后侧3.8宽窗旁设1.30宽绿门。
家具后退，门外2.2×2.0平台。
- 3 楼梯独立贯通**
同心旋梯，共18级/层。
一楼至三楼不穿衣帽间。
- 4 生活配套已固定**
后端茶水 / 独立盥洗。
房间冻结，设备细节后续精化。

SU = 场景设计单位 / 空间尺寸已冻结 / 非测绘及施工图 / 前后左右为场景方向

05 / 二楼平面

MOUMOU & AWU / HOUSE DESIGN

A-102 / V1.1

二楼·休息与换装



SU = 场景设计单位 / 空间尺寸已冻结 / 非测绘及施工图 / 前后左右为场景方向

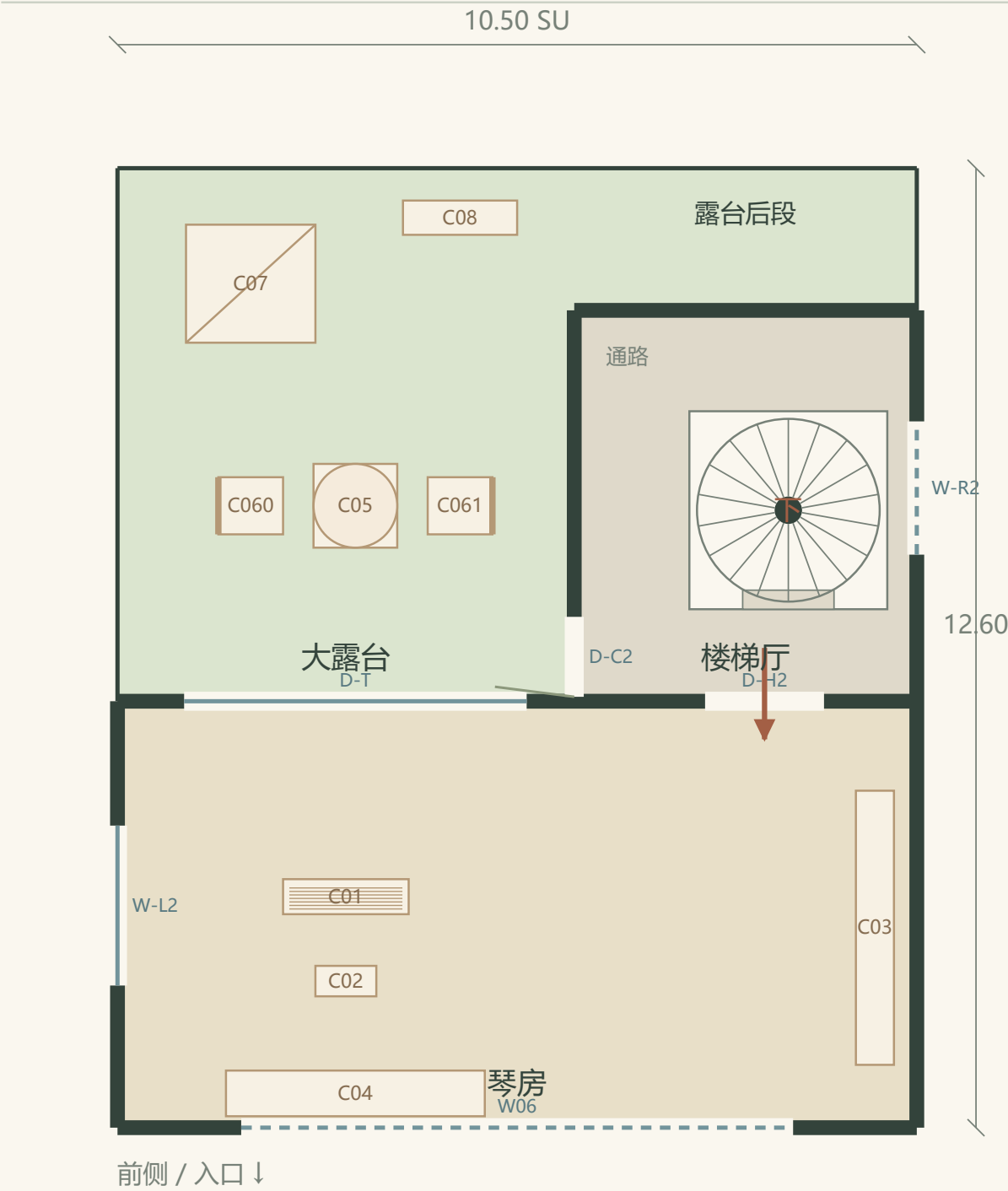
- 1 一间双人卧室
三扇正面高窗保持外观。
不新增二楼阳台。
- 2 更衣与睡眠直连
卧室和衣帽间有直通口。
衣帽间也可从楼梯厅进入。
- 3 上楼不打扰休息
楼梯厅承接两段旋梯。
洞口及三边护栏见剖面。
- 4 湿区叠置
后端洗浴位置与一楼叠置。
仅茶水盥洗，不是施工图。

06 / 三楼平面

MOUMOU & AWU / HOUSE DESIGN

A-103 / V1.1

三楼 · 音乐与晚风



SU = 场景设计单位 / 空间尺寸已冻结 / 非测绘及施工图 / 前后左右为场景方向

- 1 琴房在前，露台在后
保留正脸横窗与低坡瓦顶。
琴房4.5 SU滑门通露台。
- 2 露台约占四成
 $50.40 / 132.30 = 38.10\%$ 。
按外轮廓投影，未扣墙家具。
- 3 楼梯厅双向分流
琴房和露台各有门。
不把琴房当作唯一走廊。
- 4 21弦古筝
依据H06，不以钢琴替换。
琴体 1.65×0.46 SU，21弦。

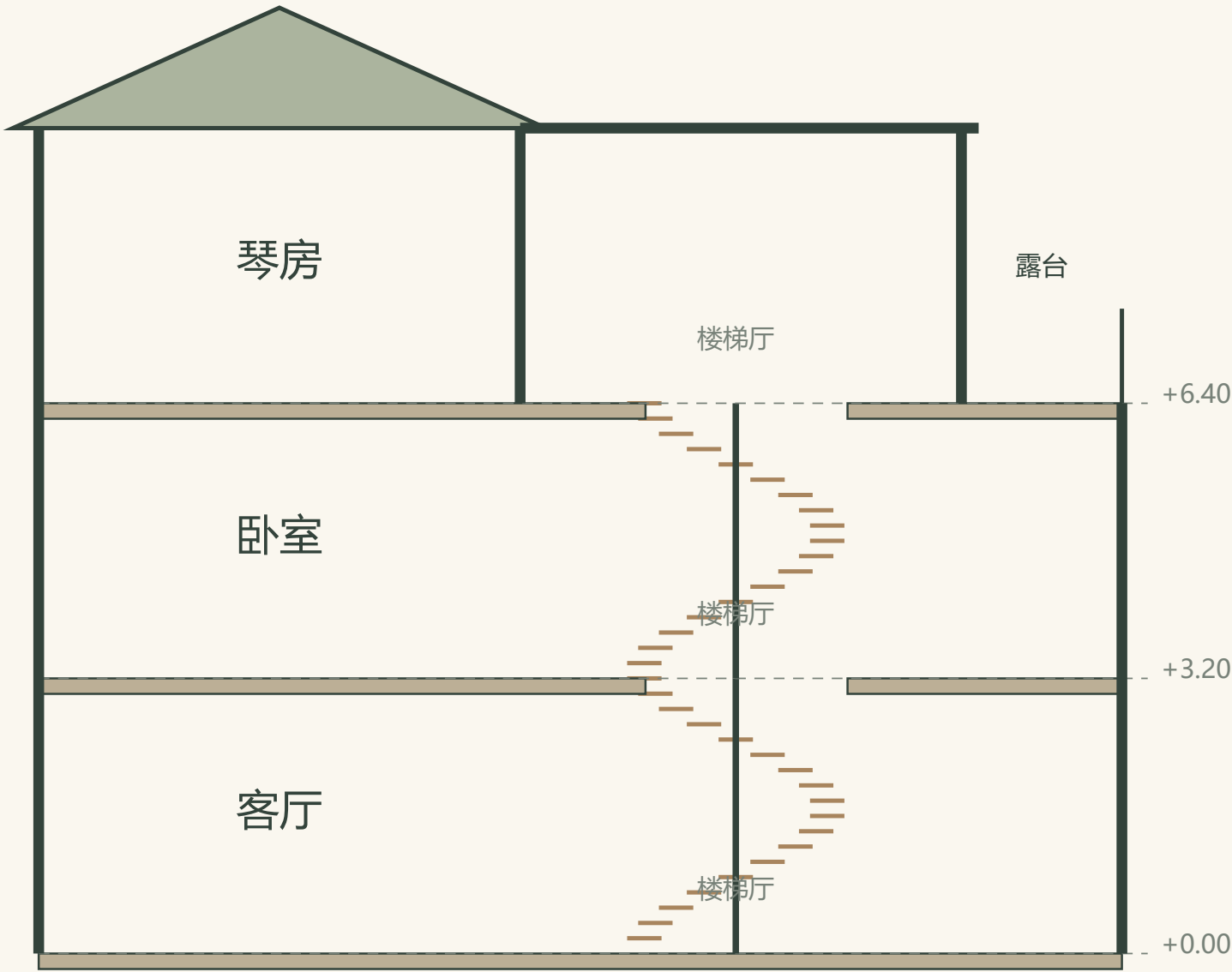
07 / 剖面与垂直交通

MOUMOU & AWU / HOUSE DESIGN

A-301 / V1.1

纵向剖面 · 楼层、露台与旋梯

A-A / 剖切 X=8.8125, 旋梯踏步以投影示意



1 宽敞的三层空间
主屋10.5×12.6 SU, 层面不变。
层面0 / 3.2 / 6.4, 主脊11.0。

2 两段同心旋梯
中心(8.8125,8.1083), 外径2.4。
18级 / 3.2升高 / 每段360°。

3 洞口与平台分开
洞口2.6×2.6, 到达桥板宽1.2。
左旁路1.4225, 后旁路1.235。

4 服务于数字场景
不作为实体楼梯施工参数。
行走碰撞与相机需另测。

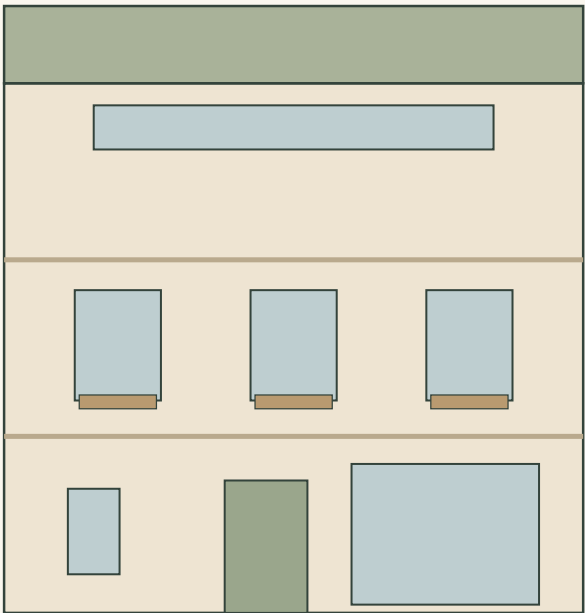
SU = 场景设计单位 / 空间尺寸已冻结 / 非测绘及施工图 / 前后左右为场景方向

08 / 四向立面

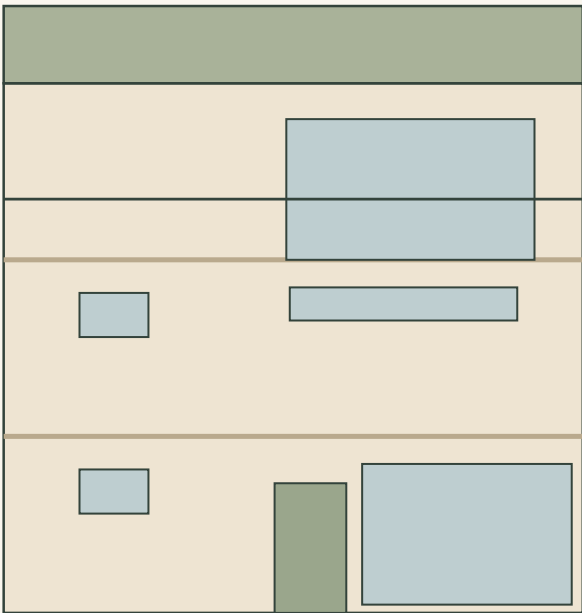
MOUMOU & AWU / HOUSE DESIGN

A-201 / V1.1

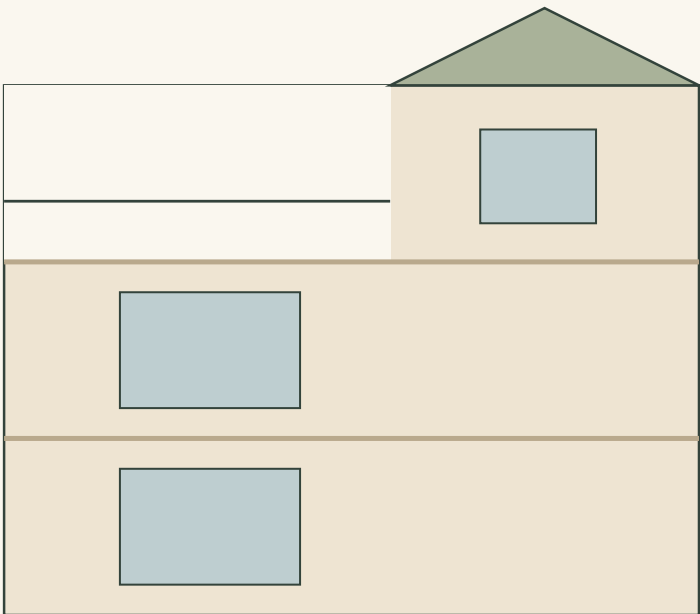
四向立面 · 同一套几何



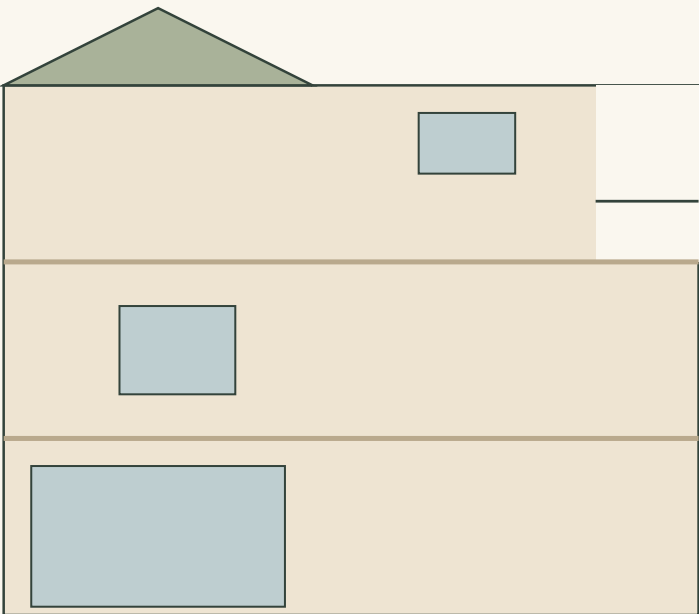
前立面



后立面



左立面



右立面

SU = 场景设计单位 / 空间尺寸已冻结 / 非测绘及施工图 / 前后左右为场景方向

1 正面识别保留

一层淡石基 + 绿门
二层三扇高窗 + 花箱
三层横窗 + 灰绿瓦顶

2 新设计在侧后展开

三楼后退形成大露台。
琴房与楼梯小屋分别收顶。
背面图含后方可见投影。

3 读图边界

立面为方案线描，省略瓦细节。
门窗位置读取统一JSON。
最终立面以完整模型复核。

09 / 正面：保留这座家的识别



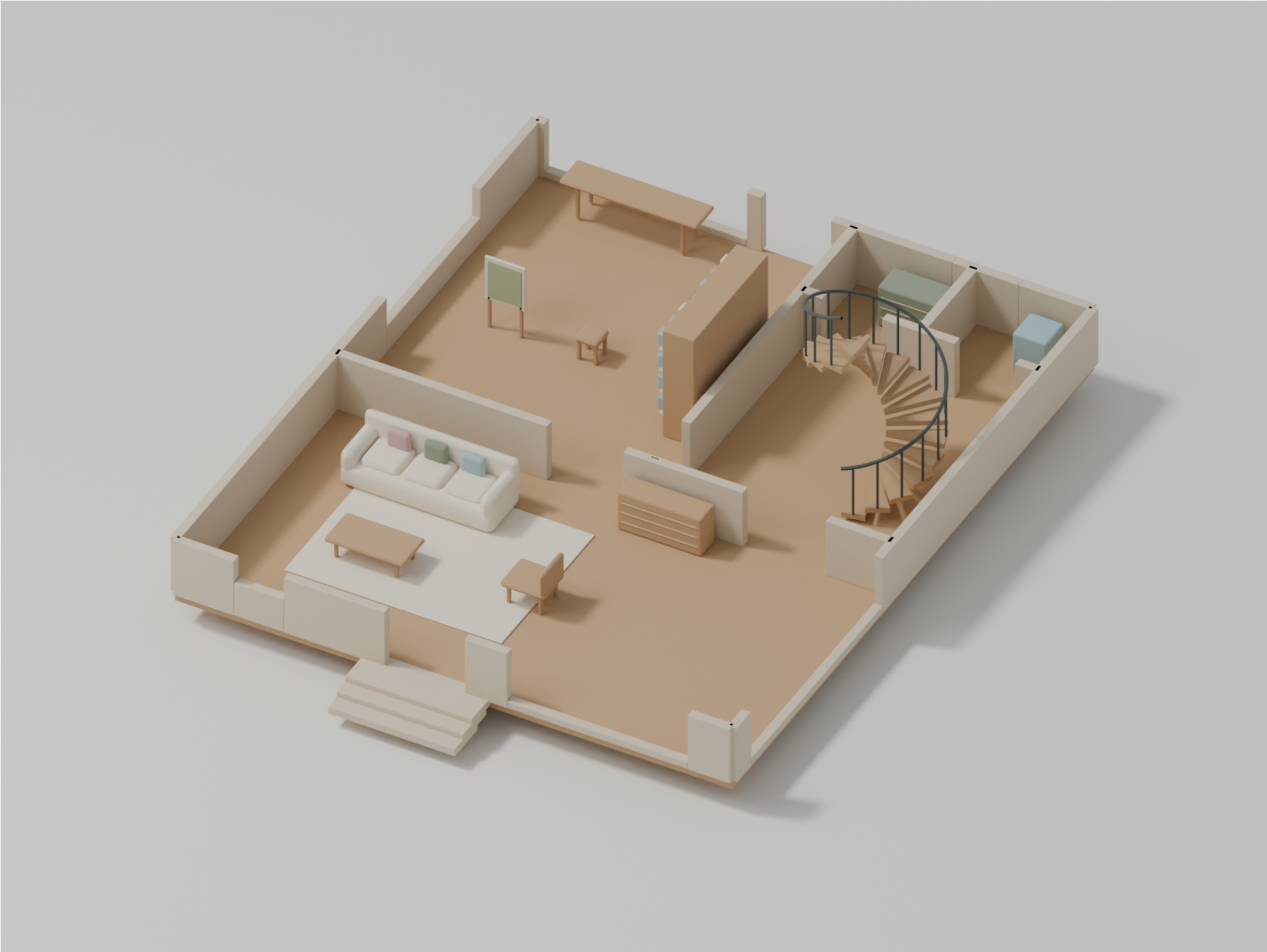
确定性模型渲染。门扇按开启状态展示；颜色、瓦与植被为概念代理。

10 / 后侧：露台与琴房的完整关系



露台面积50.40 SU²，占楼层外轮廓38.10%。栏杆、琴房、楼梯小屋均有确定位置。

11 / 一楼：相遇与创作



客厅

家具基本保留原尺度，房间扩大；客厅侧景观窗4.6×2.55，正面窗3.4×2.55 SU。边柜移至内侧，玻璃前留空。

画室

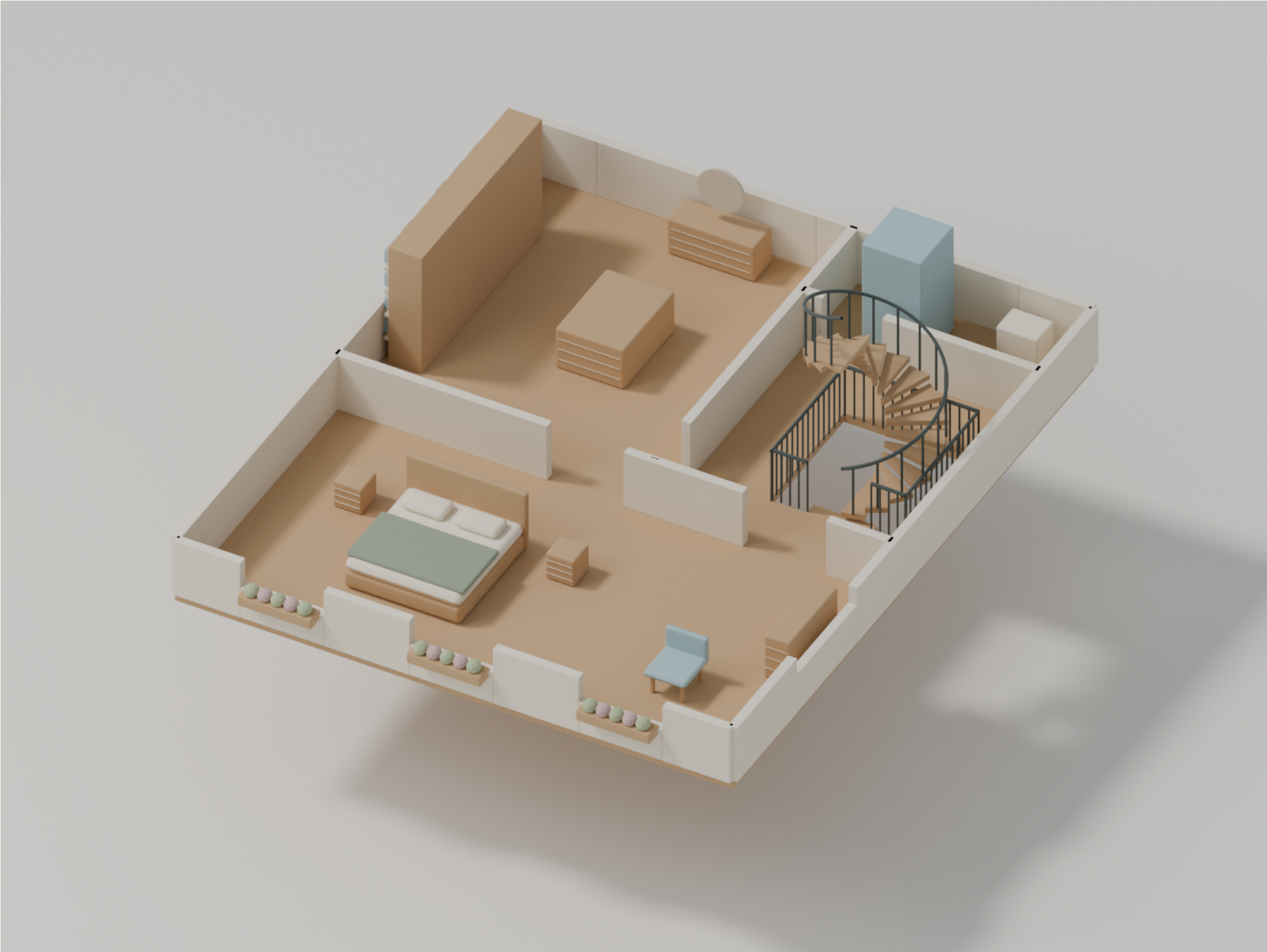
后墙宽窗旁D-G后门通花园；工作台长2.6，格柜前移，门前绕行和门外平台固定。

生活配套

后侧茶水与独立盥洗，楼梯旁有连续绕行通路。设备代理与饰面在后续精化。

本页为同一母版分层轴测。为看清内部，墙体临时截至1.15 SU；保存的.blend为完整墙高。

12 / 二楼：休息与换装



卧室

一间双人卧室。床2.2×2.3 SU，床头朝后，前面三高窗；右前阅读、右侧斗柜。

衣帽间

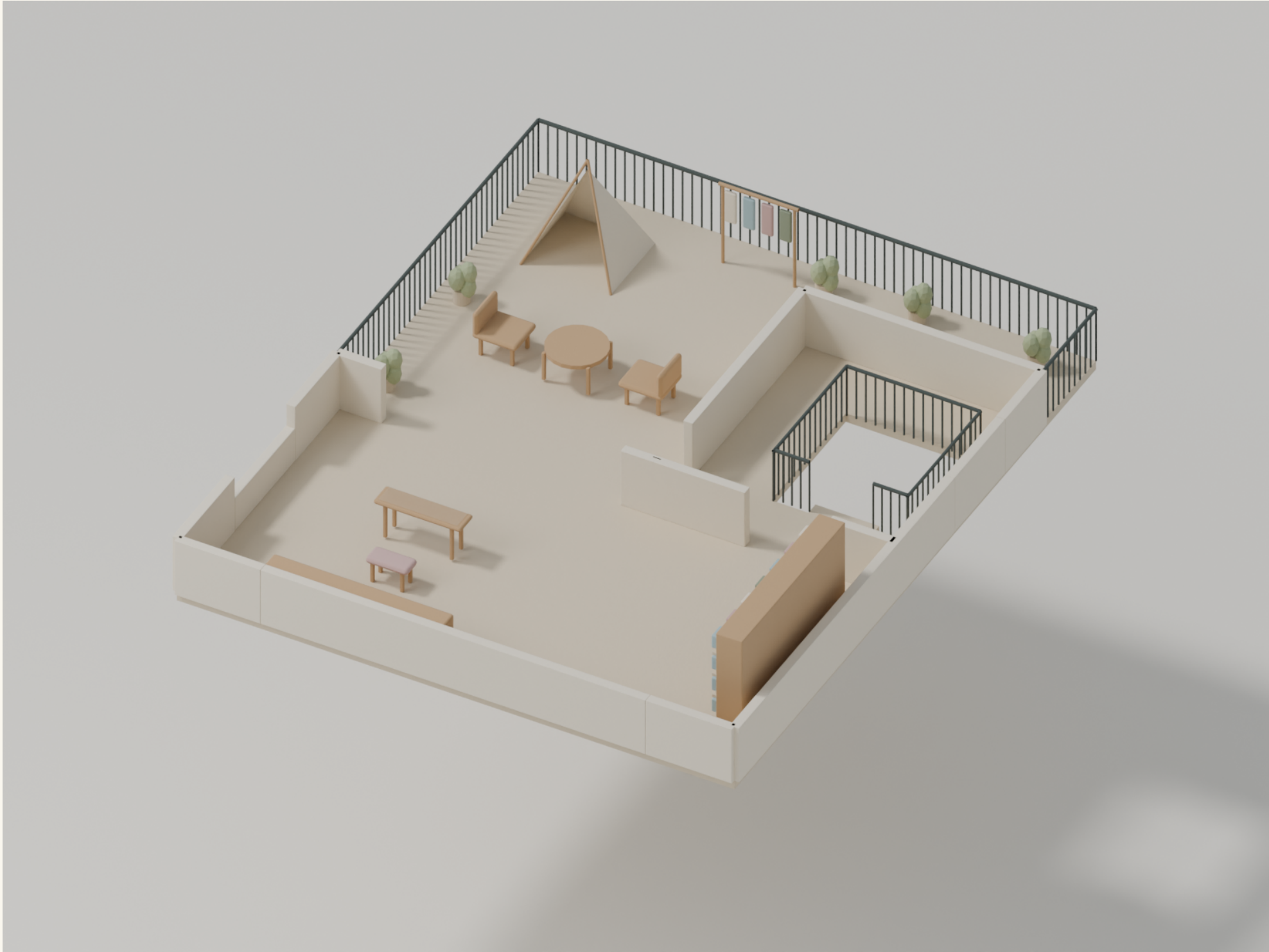
西侧挂衣、中岛、后侧梳妆。卧室可直达，也可由楼梯厅进入。

私密与公共

去三楼不用穿卧室、衣帽间；洗浴间在后侧固定位置。

本页为同一母版分层轴测。为看清内部，墙体临时截至1.15 SU；保存的.blend为完整墙高。

13 / 三楼：音乐与晚风



琴房

前部10.5×5.6 SU；21弦古筝、琴凳、书墙、低柜各有资产ID。

大露台

后侧L形露台50.40 SU²；茶桌两椅、帐篷、挂织架和边缘花盆保持稳定。

楼梯厅

琴房和露台分别开门。楼洞、桥板与护栏同一数据源，后部绕行净宽1.235 SU。

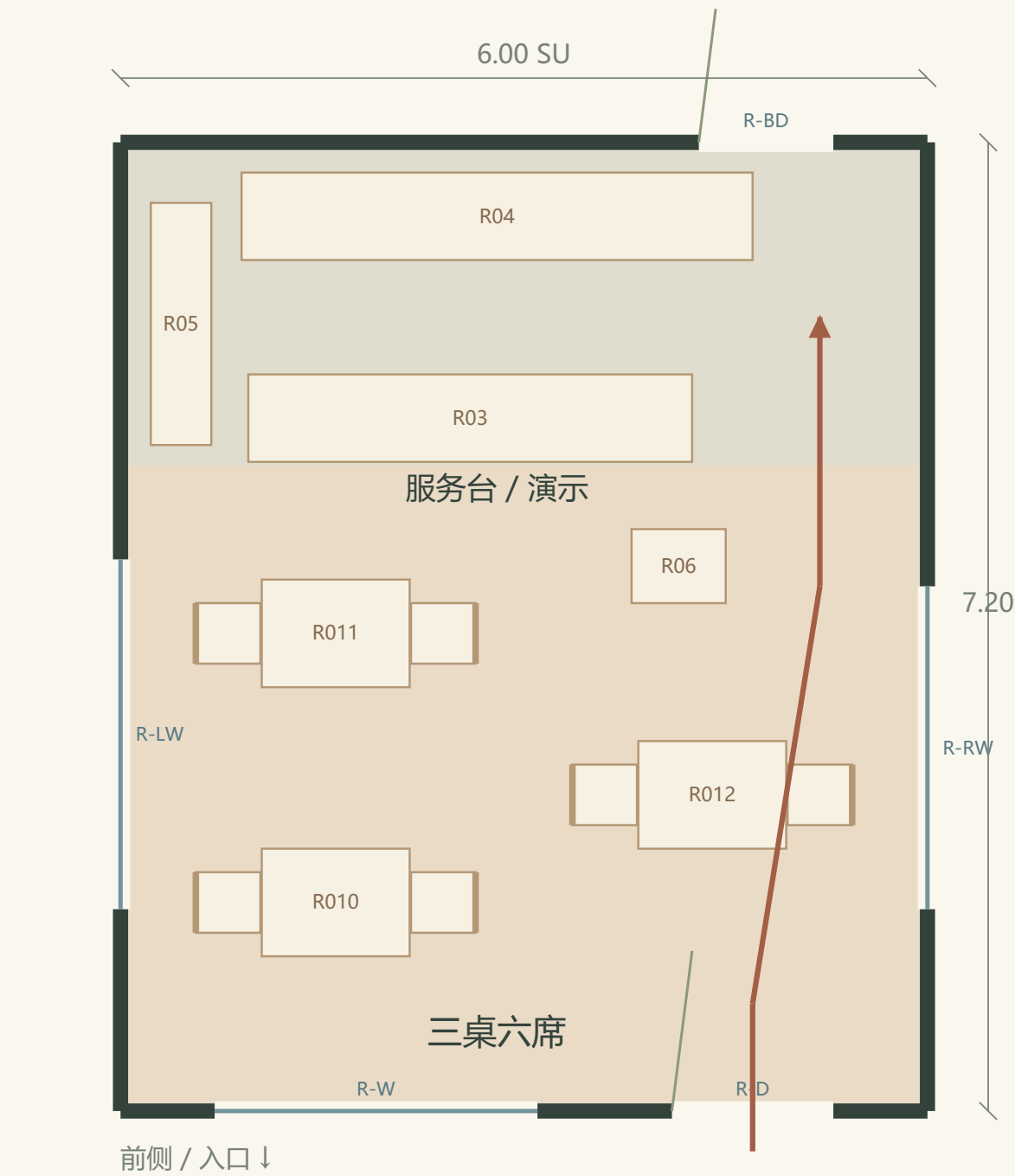
本页为同一母版分层轴测。为看清内部，墙体临时截至1.15 SU；保存的.blend为完整墙高。

14 / 独立餐厅：三桌六席

MOUMOU & AWU / HOUSE DESIGN

A-104 / V1.1

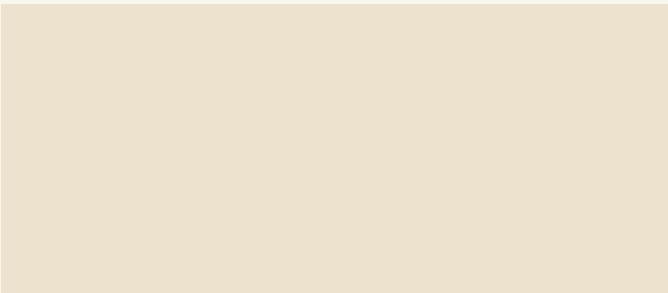
独立餐厅 · 平面与教学动线



SU = 场景设计单位 / 空间尺寸已冻结 / 非测绘及施工图 / 前后左右为场景方向

- 1 三桌六席**
每桌两椅，入口沿右侧分流。
桌椅仅为布局代理。
- 2 固定教学背景**
柜台 / 资料架 / 后门固定。
分集道具按剧情启用。
- 3 留出工作绕行口**
柜台右端可进入后区。
后门通向庭院工作侧。
- 4 丫乌蛋演示台**
独立可移，靠柜台前。
不遮挡人物表情与递盘动作。

15 / 材料系统：触感统一，颜色克制



M01 奶油毛毡墙

#EDE2CD

主屋墙面 / 短纤维方向不均匀



M02 浅米石基

#D6C6AB

底层砌块 / 接缝压低对比



M03 鼠尾草绿

#89947C

入户门、瓦、少量柜门



M04 蜂蜜浅木

#BD986D

地板、楼梯、家具主体



M05 炭灰细线

#424B47

窗框、护栏，避免纯黑大块



M06 旧玫瑰粉

#C8A4A0

小靠垫、床品、花盆



M07 雾蓝织物

#9FBBC1

毛毯、画室布、围兜呼应



M08 草地苔绿

#A9B58B

地被、植物，三档明度

对象	动画近景	实时版本
羊毛毡	微纤维、轻微方向变化、软接触阴影	烘焙Normal / 适度轮廓层
木、石、金属	低频纹理、软圆边、细石缝	共享材质图集与实例化

16 / 家具与道具：尺寸、数量、位置有编号

ID	固定对象	位置	宽 × 深 × 高 SU	材质
A01	奶油三人沙发	1F / LIV	2.9 × 1.05 × 0.85	M01
A02	茶几	1F / LIV	1.5 × 0.8 × 0.45	M04
A06	工作台	1F / ART	2.6 × 0.65 × 0.78	M04
A07	毛线格柜	1F / ART	0.6 × 2.6 × 2.25	M04
B01	双人床	2F / BED	2.2 × 2.3 × 0.65	M01
B05	挂衣墙	2F / CLO	0.65 × 4.2 × 2.45	M04
B06	衣帽中岛	2F / CLO	1.3 × 1.8 × 0.85	M04
C01	21弦古筝	3F / MUS	1.65 × 0.46 × 0.8	M04
C05	露台茶桌	3F / TER	1.1 × 1.1 × 0.65	M04
C07	布帐篷	3F / TER	1.7 × 1.55 × 1.8	M01
R03	服务与讲解柜台	1F / BACK	3.3 × 0.65 × 0.92	M04
R06	丫乌蛋演示台	1F / DIN	0.7 × 0.55 × 0.28	M03

完整清单见asset-schedule.csv；同ID只保留一套有效尺寸。剧情小道具可替换，建筑与主家具不可随镜头重生。

17 / 门窗编号表 · 1

ID	墙体ID	类型	沿墙偏移	宽	窗台高	开口高
D01	F1-front	door	4.75	1.50	0.00	2.40
W01	F1-front	window	1.62	0.94	0.70	1.55
W02	F1-front	window	8.00	3.40	0.15	2.55
W-L0	F1-left	window	8.87	3.27	0.55	2.10
W-R0	F1-right	window	2.80	4.60	0.15	2.55
W-B0	F1-rear	window	2.10	3.80	0.15	2.55
W-S0	F1-rear	window	8.50	1.25	1.80	0.80
D-A0	F1-divide	passage	4.75	1.44	0.00	2.35
D-H0	F1-divide	passage	8.50	1.56	0.00	2.40
D-C0	F1-core	passage	0.58	1.05	0.00	2.35
D-S0	F1-service	door	1.00	1.12	0.00	2.20
W030	F2-front	window	2.06	1.56	0.65	2.00
W031	F2-front	window	5.25	1.56	0.65	2.00
W032	F2-front	window	8.44	1.56	0.65	2.00
W-L1	F2-left	window	8.87	3.27	0.55	2.10

单位SU。偏移从墙体起点沿墙方向量取；底高相对所在楼层。CSV与JSON提供完整可编辑底稿。

17 / 门窗编号表 · 2

ID	墙体ID	类型	沿墙偏移	宽	窗台高	开口高
W-R1	F2-right	window	3.15	2.10	0.80	1.60
W-B1	F2-rear	window	3.25	4.12	2.10	0.60
W-S1	F2-rear	window	8.50	1.25	1.80	0.80
D-A1	F2-divide	passage	4.75	1.44	0.00	2.35
D-H1	F2-divide	passage	8.50	1.56	0.00	2.40
D-C1	F2-core	passage	0.58	1.05	0.00	2.35
D-S1	F2-service	door	1.00	1.12	0.00	2.20
W06	F3-front	window	5.25	7.25	2.00	0.80
W-L2	F3-left	window	2.92	2.10	0.70	1.70
W-R2	F3-right	window	8.40	1.75	1.60	1.10
D-T	F3-divide	sliding	3.12	4.50	0.00	2.55
D-H2	F3-divide	passage	8.50	1.56	0.00	2.40
D-C2	F3-core	door	0.58	1.05	0.00	2.35
D-WC	F1-service	door	3.50	1.12	0.00	2.20
D-G	F1-rear	door	4.94	1.30	0.00	2.35

单位SU。偏移从墙体起点沿墙方向量取；底高相对所在楼层。CSV与JSON提供完整可编辑底稿。

17 / 门窗编号表 · 3

ID	墙体ID	类型	沿墙偏移	宽	窗台高	开口高
R-D	R-front	door	4.70	1.20	0.00	2.40
R-W	R-front	window	1.90	2.40	0.70	1.60
R-LW	R-left	window	2.80	2.60	0.75	1.50
R-RW	R-right	window	2.70	2.40	0.75	1.50
R-BD	R-rear	door	4.80	1.00	0.00	2.30

单位SU。偏移从墙体起点沿墙方向量取；底高相对所在楼层。CSV与JSON提供完整可编辑底稿。

18 / 光与镜头：先服务角色，再表现房间

柔和日景

窗侧大面积柔光，日光创作目标约5200K；保留清楚接触阴影。窗帘不能在同一连续镜头里任意改变开合。

局部夜景

灯光创作目标约2900K。阅读、绘画、弹琴、露台茶席、餐厅各有灯组；颜色按最终色彩管理微调。

稳定机位

动画以35..55mm等效视角起步，人物视高约1.2..1.6 SU；设计检查用正交相机。相机不以穿墙解决构图。

机位	目的	必须同框的关系
C01 归家正面	三层轮廓、院门与独立餐厅	绿门 / 三层 / 餐厅
C02 后院露台	大露台与琴房关系	露台 / 琴房 / 楼梯小屋
C03 客厅对话	沙发对话，入口不穿帮	人物 / 沙发 / 起身空间
C04 画室创作	人物、画架、工作台三角	画架 / 主角 / 工作台
C05 琴与晚风	长条弦乐器前景、露台后景	古筝 / 滑门 / 茶席
C06 餐厅讲解	服务台与演示面同时可见	服务台 / 资料架 / 后门

机位坐标已写入JSON；当前提供外观与楼层审阅渲染，剧情机位的最终遮挡需结合角色动作检查。

19 / 制作交接：一套空间，两个成品方向

动画母版

外壳与家具独立；各层和屋顶可隐藏。按镜头细化纤维、道具状态、相机让位和人物接触点。角色按冻结尺度归一化。

网页派生

保留相同外形，单独烘焙材质、合并或实例化重复件、分层加载、制作LOD。另建连续楼梯碰撞与相机避障。

当前交付

空间母版、家具代理、门窗开口、楼板洞、楼梯和栏杆、庭院与餐厅；不冒称已完成最终拓扑、烘焙、绑定或设备性能验收。

阶段	主要工作	参考人日	退出条件
G0 基准发布	本轮完成取舍与统一图纸	1-2	版本冻结，变更可追溯
G1 场景精化	外壳 / 六主空间 / 庭院 / 餐厅	8-12	多视图一致
G2 材质灯光	动画材质与日夜模板	5-8	近景质感通过
G3 实时派生	LOD / 烘焙 / 碰撞 / 加载	5-8	通路 with 目标设备实测
G4 验收修订	文件与交互回归	2-3	完整包复验

合计21-33人日是团队排期参考，非报价或日历工期承诺；不含角色制作及整部动画。

20 / 冻结与验收：以后只有一个有效版本

已冻结	数字内容	验证方式
房屋	10.5×12.6；0/3.2/6.4；脊11.0	JSON / 平面 / 模型共源
露台	50.40 SU² / 38.10%投影	同坐标面积复算
旋梯	中心8.8125,8.1083；外径2.4；18级/层	楼板洞 / 桥板 / 净绕行带检查
角色尺度	牟牟1.65 / 阿无1.80 / 丫乌蛋0.65 SU	统一归一化，不反推建筑
独立餐厅	6×7.2 SU / 三桌六席 / 外墙距主楼8.8	资产数量和坐标检查
花园与后门	36×34 SU / 后门D-G宽1.30	后门真实洞口及家具通路检查
图像规则	AI图只表达材质；不得新增结构	逐项对照V1.1基准

更改可以发生，但不能悄悄发生。

任何修改写明CR编号、原值、新值、原因和受影响图纸；母版、SVG、表格与渲染一起升级。请求进入本机持久队列，待处理可修改；处理中保留原记录。只有处理完成并同步整套文件，才更新基准。

21 / 文件索引与来源说明

交付物	用途
index.html	交互手册：看图、模型、可编辑请求队列
house-design-sd01.pdf	A3横版正式方案册
drawings/*.svg	统一矢量总平面、楼层、餐厅、立面与剖面
house-sd01.blend / .glb	可编辑空间母版 / 交换预览模型
design-spec.json / asset-schedule.csv / opening-schedule.csv	几何与资产单一数据源 / 家具与门窗交接
DESIGN_BRIEF.md / DESIGN_FREEZE.md	完整说明 / 冲突裁决 / 变更制度
validation.json / 文件校验清单	重开、导入、几何与文件一致性证据

依据与方法

项目资料：H01-H07场景设定、C01-C05角色、V01/V02已有取样、餐厅P01关键页及主创三层确认。使用Product Design审查评审体验，Blender统一几何，ImageGen表达材质，PDF skill制作并校核方案册。

技术参考：Blender glTF官方文档与React Three Fiber Scaling performance官方指南；相关链接见DESIGN_BRIEF.md。

覆盖边界：视频使用已有取样；未宣称逐帧审阅全部影片或逐字校对餐厅133页。模型是冻结概念基准，不是实体施工图。