把喜欢的画风，变成可复用的 Skill

从3张参考图，到两次人物重绘

下次再想画同一风格，不必从头描述一遍。把参考图里反复出现的画面规则写成 Skill，就能让 AI 在后续创作时继续使用。

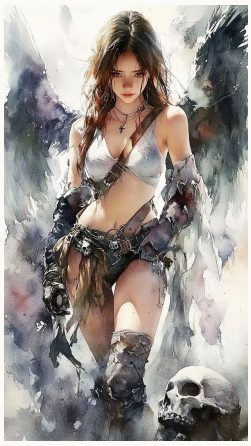
这个案例从3张幻想插画出发，整理出“墨染淡彩”风格，再分别用于一个幻想角色和一个现代休闲人物。关键工作是看图、提炼规则、写成说明，以及实际生图检查。

01 看参考图　02 拆解规则　03 创建 Skill　04 换人物生图　05 检查与修正

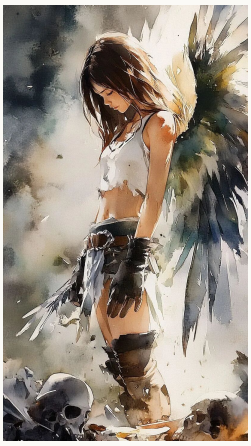
01 先找共同规则，再分清哪些可以换



输入4 • 黑白墨染
近黑、透明灰与大片纸白



输入5 • 冷灰淡彩
冷灰蓝、灰紫与克制暖肤色



输入6 • 暖光残翼
暖色亮边、深灰与干刷羽痕

媒介	透明水彩薄层叠染，配合细而断续的墨线、湿边与干刷。
明暗	用纸白提亮，用少量深墨色稳住头发、衣料等主要暗形。
边缘	脸与关键配件清楚；发梢、衣摆和外围逐渐融入水渍。
色彩	限制色域，以冷灰、烟蓝、灰紫为主，局部加入暖色。

女性、翅膀、骷髅和皮革属于题材变量。把这些与画法分开，Skill 才能用于别的角色、服装和场景。

02 把观察，整理成 AI 能执行的说明

Skill 可以理解为一份可复用的工作说明。与单次提示词相比，它还要说明什么时候用、哪些规则要保留、哪些内容可替换，以及画面跑偏时怎么修正。

创建时，可以这样向 AI 提要求

> 请分析这3张参考图，提炼它们的共同画法，并把画法与人物、服装、道具分开。整理成一个可复用的Skill，包含风格规则、提示词模板和审图纠偏方法。

本例的技能目录（核心内容）

```
create-ink-watercolor-fantasy/
  SKILL.md
  references/
    style-analysis.md
    prompt-recipes.md
    style-transfer.md
    images/
```

说明里保留四类内容

适用范围
用于墨染淡彩插画与风格迁移，明确要做的事。

固定规则
保留透明水彩、纸白留光、有限配色和边缘层次。

可变内容
替换人物、服装、姿态与道具，保留用户提供的角色特征。

纠偏方法
太像3D就加强色层与纸白；太灰脏就重建明暗和留白。

用的时候，告诉 AI 谁负责什么

本例先让 AI 读取已创建的 SKILL.md，再提供新人物图。人物参考约束外观与服装，风格参考只约束画法。若环境已导入该技能，也可以使用技能名调用。

使用示例：先读取 Skill，再提供新人物

> 读取 create-ink-watercolor-fantasy 的 SKILL.md，按照“冷灰淡彩”变体，为输入8人物生成一张9:16单人插画。保留低马尾、奶白发圈、浅蓝开衫、牛仔裤和白鞋。输入8用于人物与服装，输入5仅用于画法，不加入翅膀或骷髅。

本例使用冷灰淡彩变体。人物参考负责“是谁、穿什么”，风格参考负责“怎样画”。

03 换了人物，画法还能保留下来吗?

两次都采用“冷灰淡彩”变体，使用内置 imagegen 完成生成，并实际查看结果、保存成图和提示词。它们保留了主要角色特征，也呈现出相近的水彩色层、墨线和边缘处理。

输入7 · 幻想角色



人物参考



墨染淡彩 · 实际生成

保留蓝紫短发、银紫服装与菱形装饰，把光滑的数字质感转为水彩叠色、墨线与纸白。

输入8 · 现代休闲人物



人物参考



墨染淡彩 · 实际生成

保留低马尾、发圈与日常穿搭，生成捧咖啡的单人立绘。针织衣袖与裤脚融入淡蓝灰色墨洗。

01 人物还像原设定吗？核对发型、脸部特征、服装与关键配件。

02 画法符合规则吗？看色层、纸白、冷暖与清晰/溶散的边缘关系。

03 画面本身成立吗？检查手、关节、服装连接和构图，再针对问题修改。

把一次审美判断，变成下一次可执行的创作说明。

这是一条轻量的风格复用路径：几张图提供依据，Skill 保存方法，新人物检验方法是否有效。这里的“学习”发生在观察与提示词组织上，模型权重没有变化；这两个例子也不能保证每个模型、每次生成都一致。

本页使用本次会话的实际输入与生成结果。原图未覆盖。文章借鉴 CoArtDex 的纸白、墨色、细线与橙色编号，不代表其官方发布。