

模型迭代整理（Round 1 / Round 2）

- sandbox/@1/ 是第一遍结果。
- sandbox/@2/ 是第二遍修正结果（仅包含需要二次修正的 case）。
- 预览图位于 sandbox/previews/@1/ 与 sandbox/previews/@2/。

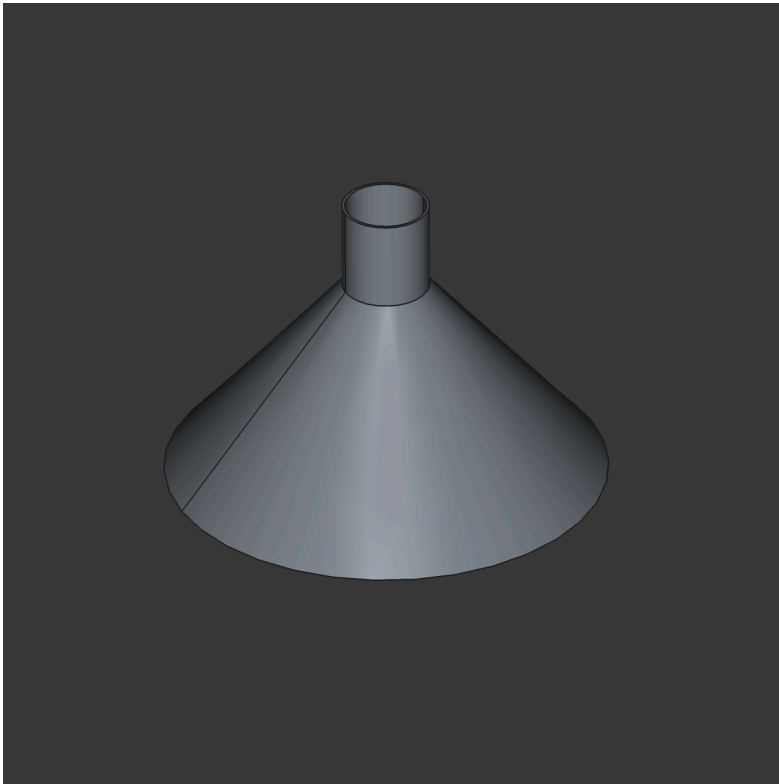
1) funnel_trial

第一遍提示词（是否带图）：是

第一遍提示词（全量）：

使用我们的 simplecad skills，考虑构建这样一个模型（参考上传的图），是一个圆锥形的壳体，然后定点处连接一个圆柱管道，也就是一个漏斗。

Ground Truth: sandbox/previews/@1/funnel_gt.png



funnel GT

第一遍结果:

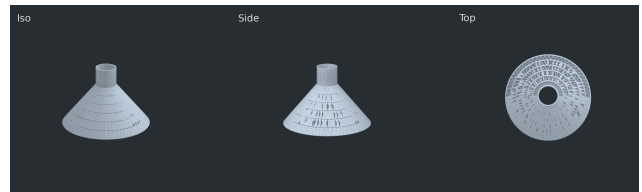
- STL: sandbox/@1/funnel_trial.stl
- 图: sandbox/previews/@1/funnel_trial.png
- 三视图: sandbox/previews/@1/funnel_trial_3view.png



Round 1 单视图

第二遍提示词: 无

第二遍结果图: 无



Round 1 三视图

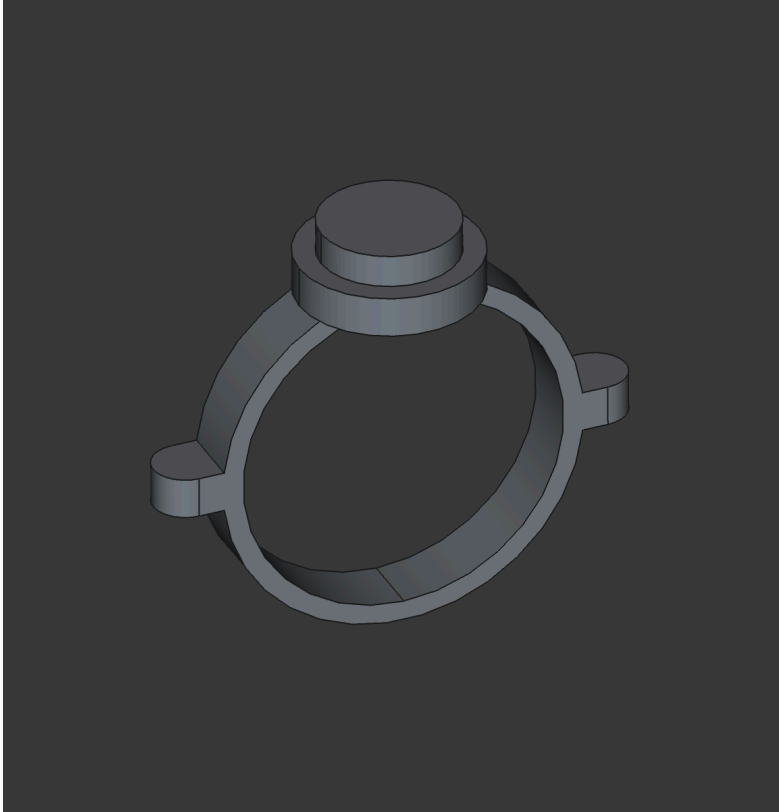
2) ring_ear_step_boss_trial

第一遍提示词（是否带图）：是

第一遍提示词（全量）：

下一个任务是这个 没有什么语义 的零件，看图，你可以先尝试解释一下这是个啥。我的理解是 一个圆环，然后再水平 直径的 两侧有宽度 = 圆环厚度的 立方体接 半圆柱耳形凸出然后圆环的顶部 直接放着一大一小两个相叠的圆柱，构成阶梯台。

Ground Truth: [sandbox/previews/@1/ring_ear_step_boss_gt.png](#)



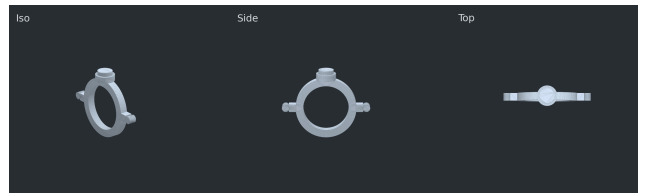
ring_ear_step_boss GT

第一遍结果:

- STL: [sandbox/@1/ring_ear_step_boss_trial.stl](#)
- 图: [sandbox/previews/@1/ring_ear_step_boss_trial.png](#)
- 三视图: [sandbox/previews/@1/ring_ear_step_boss_trial_3view.png](#)



Round 1 单视图



Round 1 三视图

第二遍提示词（是否带图）： 否

第二遍提示词（全量）：

总体上是正确的，但是不需要打乱啊哥们，然后你的 双耳做的不对，现在能看到一个 立方体和一个圆柱，而不是一个 立方体和半个圆柱。另外双耳的 圆柱 轴方向和 顶部圆盘底面是垂直的，而现在是平行的。

第二遍结果:

- STL: [sandbox/@2/ring_ear_step_boss_trial.stl](#)
- 图: [sandbox/previews/@2/ring_ear_step_boss_trial.png](#)
- 三视图: [sandbox/previews/@2/ring_ear_step_boss_trial_3view.png](#)



Round 2 单视图



Round 2 三视图

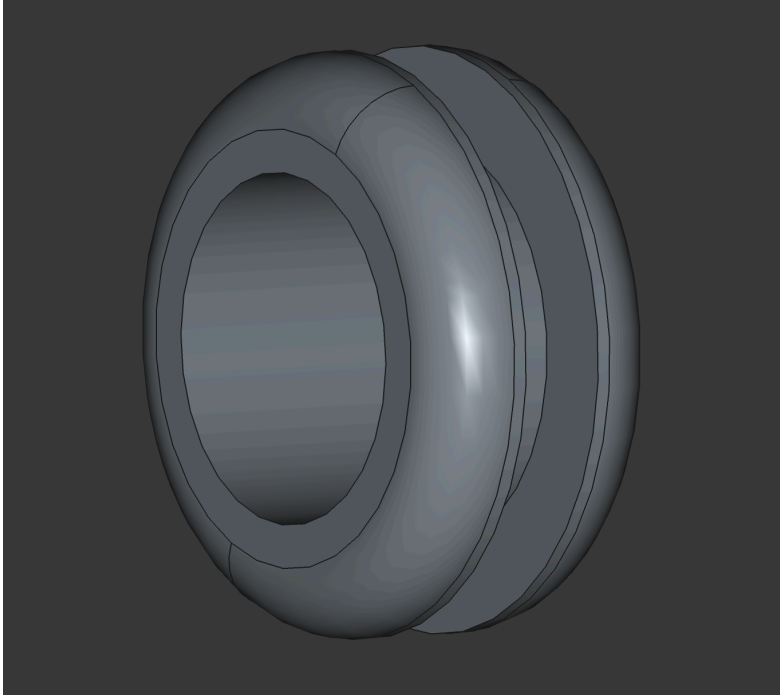
3) grooved_fillet_ring_trial

第一遍提示词（是否带图）：是

第一遍提示词（全量）：

- 看这个图，你接下来要建模这个。你有什么计划吗，比如把它拆解成怎样的建模过程？
- 它是中间带槽的倒角圆环；先构建厚圆环，外边缘做 fillet，再用另一个圆环 cut 槽。
- 可以的，如果你认为你可以一下子做出这个 剖面然后 revolve 也可以。总之你先做。

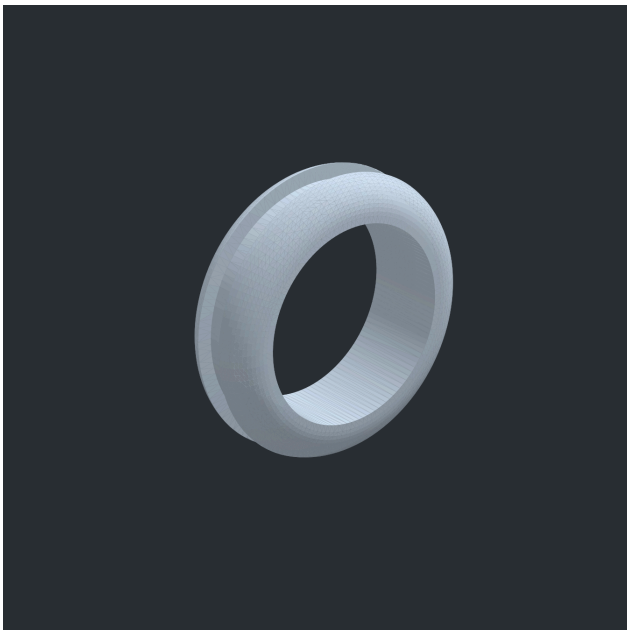
Ground Truth: [sandbox/previews/@1/grooved_fillet_ring_gt.png](#)



grooved_fillet_ring GT

第一遍结果:

- STL: [sandbox/@1/grooved_fillet_ring_trial.stl](#)
- 图: [sandbox/previews/@1/grooved_fillet_ring_trial.png](#)
- 三视图: [sandbox/previews/@1/grooved_fillet_ring_trial_3view.png](#)



Round 1 三视图

第二遍提示词: 无

第二遍结果图: 无

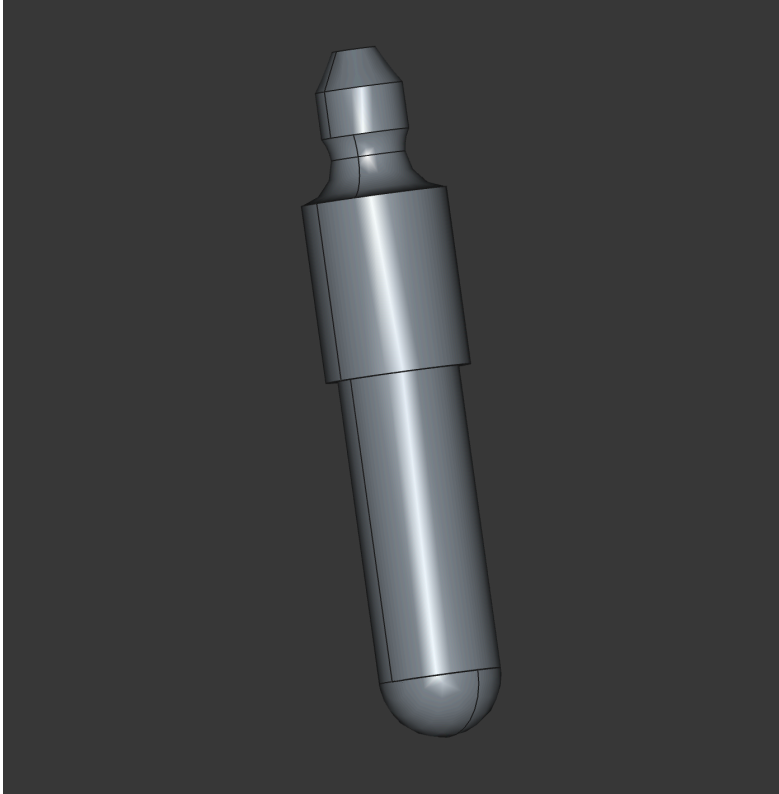
4) loft_head_pin_trial

第一遍提示词（是否带图）：是

第一遍提示词（全量）：

下一个是这个模型，复杂的头部推荐使用多级放样来做。

Ground Truth: sandbox/previews/@1/loft_head_pin_gt.png



loft_head_pin GT

第一遍结果:

- STL: sandbox/@1/loft_head_pin_trial.stl
- 图: sandbox/previews/@1/loft_head_pin_trial.png
- 三视图: sandbox/previews/@1/loft_head_pin_trial_3view.png



Round 1 三视图

Round 1 单视图

第二遍提示词（是否带图）： 否

第二遍提示词（全量）：

头部从肩台顶面开始：先同肩台大小圆环 -> 更窄圆环 -> 介于两者之间圆环，loft 成中间收紧的平滑过渡旋转体；再从其顶面挤出一小段圆柱；最后再用更小圆环 loft 出末端圆台。

第二遍结果：

- STL: `sandbox/@2/loft_head_pin_trial.stl`
- 图: `sandbox/previews/@2/loft_head_pin_trial.png`
- 三视图: `sandbox/previews/@2/loft_head_pin_trial_3view.png`



Round 2 单视图



Round 2 三视图