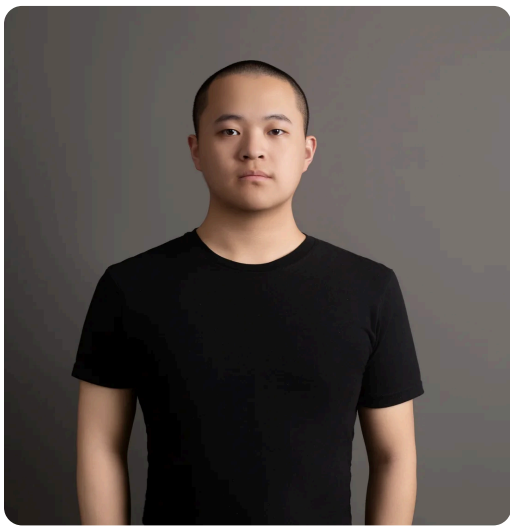
Luxkri

个人简历 · PERSONAL PROFILE

张隆鑫

群脑科技联合创始人、CEO · 产品 + 研发



我 15 岁开始接影视项目，22 岁做技术 VP。在制作一线待久了，知道真问题出在哪，模型、工具和系统也都能自己写。现在在做 Luxkri，产品和研发都是我负责。

9 年
产线与 AI 研发

十万级
虚拟人群推演

1 分钟
做完原本几天的蒙皮

13178306203 cpcgskill@gmail.com

创业项目：Luxkri 模拟推演

联合创始人、CEO · 现任

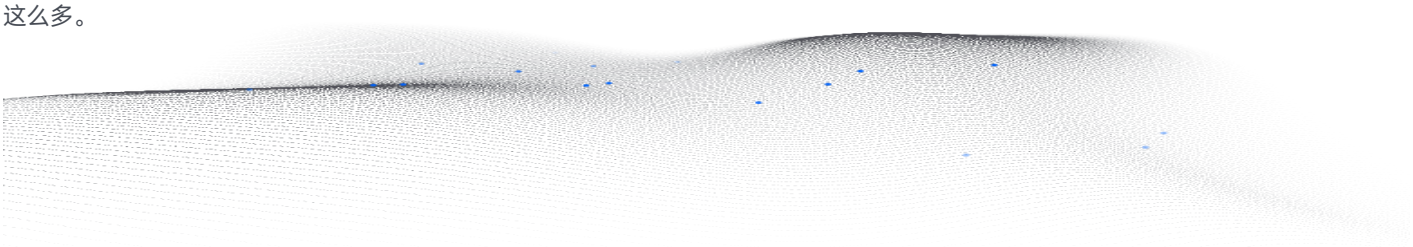
内容上线之前、规则改动之前，我们用一群 AI 扮演观众、玩家和市场里的各方，把事情跑出来看：结果会往哪走，问题出在哪。

我的角色是产品 + 研发。我提出 AI 集群推演模拟的技术方向，完成了核心推演框架的原型设计。之后的产品设计、技术路线、开发、上线和维护也都是我在做，研发就我一个人。

系统分两层。上层的 Agent 负责生成推演脚本，底层引擎模拟人物、组织、平台和环境之间的互动，能支持十万级虚拟人群。

十万级

这里画了十万个点。一次推演能放进去的虚拟人，差不多就是这么多。





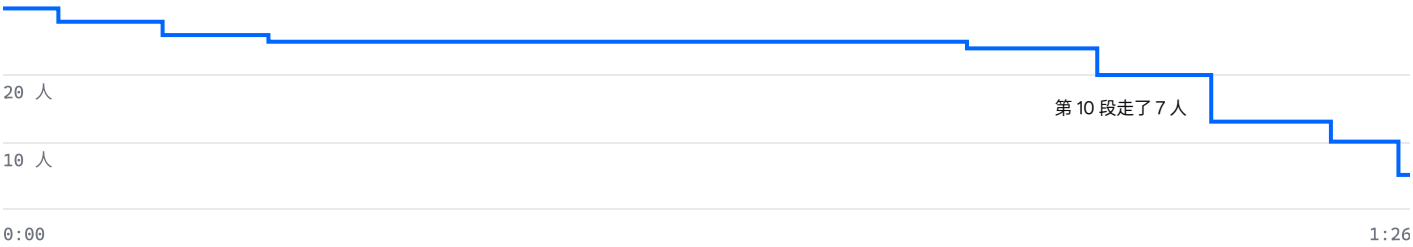
5 人还在看

1:26 / 1:26

蒋文静　周德彬　周正　刘慧敏　钟雨婷　刘芸　何春燕　**周海峰**　张浩　**罗春梅**
彭宇轩　韩立军　陈卫东　**周建华**　**陈秀兰**　陈建国　**欧阳倩**　何嘉树　周鸣　范秀珍
陈丽娟　赵慧兰　潘晓玲　林晓敏　贺海波　陈志强　刘康　孙丽芳　赵慧敏　周红梅

周红梅 · 女 · 30-39 · 县城或乡镇 · 划走了

“完了。这种剧就是解气，看得挺爽，就是太假了，九块六换个店长，做梦呢。”



可交互演示

都是真实案例，点开就能用



AI 短剧 · 虚拟观众

30 人里 5 人看完，第 10 段一下走了 7 个

《九块六》上线前，30 位虚拟观众逐段看完，还说清了为什么走、该怎么改。

打开演示 ↗

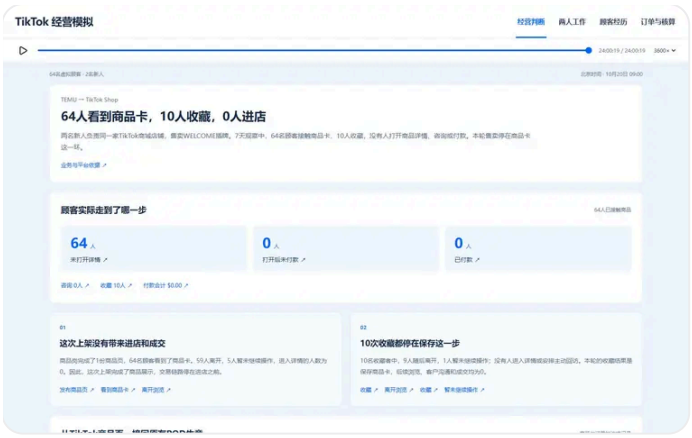


游戏 · 版本平衡

改一条布局规则，首次伤塔提前了 9 秒

《潮汐双垒》的 AI 玩家在新旧规则下各打了 100 局，节奏怎么变，上线前就看得到。

打开演示 ↗

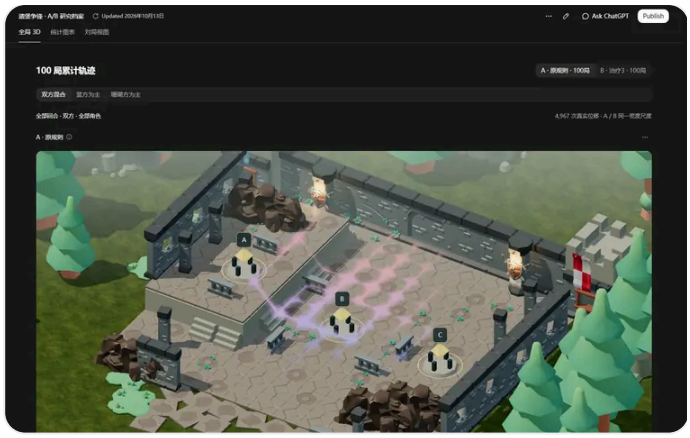


电商 · 经营决策

64 人看到商品卡，10 人收藏，0 人进店

两名 AI 员工接手一家 TikTok 店铺 7 天，生意卡在哪一环，数字上一清二楚。

打开演示 ↗



游戏 · 3D 对局

《遗堡争锋》A/B 研究档案

模型玩家在 3D 战场里对局，每一局都能回放。

打开演示 ↗

---

13 个

模拟站点已经上线

短剧、游戏、电商、消费品牌

十万级

虚拟人群推演

多 Agent 协同

1 人

完成全部研发

原型和线上运行都是我做的

访问 Luxkri 主站 ↗

我做的三代 Agent

AI 哨兵和全能 Agent 都是我提出并开发的，产品和研发都是我做。后一代都建在前一代的基础上。后面要讲的 AI NAS，也打算建在全能 Agent 上。



第一代

AI 哨兵 Helper

人不用再去找信息，信息会来找人

我做的第一个版本。定时盯着账号动态、政策变动和行业信号，出现机会就主动提醒你。Demo 上线才几天，大厂的通用 Agent 就出了同类功能，我决定继续往更底层做。



第二代

全能 Agent

有自己的设备，无限上下文，能长期工作

它有一台自己的云电脑，可以远程接管，能截图确认桌面状态，也能自己执行操作。无限上下文靠的是无延迟的上下文压缩，目标是 7×24 小时工作不失忆。



第三代

模拟推演

拿全能 Agent 当基底来建模

模拟要先建模，建模要靠全能 Agent 作基底，没有它跑不起来。出来创业时，我把全能 Agent 的代码复制了一份，做成了现在的 Luxkri。

工作经历

现任 — **群脑科技**

联合创始人、CEO

Luxkri 的产品和技术都归我。第一版原型做出来之后，一路做到了线上运行。

2025.03 – 2026.06 — **成都一帧猫**

技术 VP

这是一家做 AI 漫剧的公司。我既管技术也管人，主要的事是把模型真正用进制作流程。

负责 AI 漫剧的模型微调和制作工具的开发维护，处理模型效果和实际制作之间的工程问题。

重新调整了绑定组的分工和激励，建立部门协作机制，专业的活交给更懂的人。

参与角色绑定和动画技术支持，以及动捕、动作匹配技术的研发落地。

2023.06 – 2025.03 — **魔珐科技**

Xmov 集团 · TD

魔珐做 AI 虚拟人，我在产线技术这边，自动绑定、动捕、数据和渲染都做过。

负责绑定产线的技术开发和维护，参与全自动绑定技术的研发。

参与动捕系统的开发维护、动画数据处理，以及 AI 生成动画的数据工作。

自研批量渲染和资产流转工具，用来衔接不同制作环节之间的交接。

2017.10 – 2023.06 **自由职业**

角色绑定与工具研发

还在读中专，我就组织工作室接影视和游戏的角色绑定项目，需求、分工、交付都自己来。

在单个 TV 动画项目里完成过 30 至 40 个角色绑定。

另一部 TV 项目的专用骨骼修型工具也是我开发的。

2017.10 – 2024.02 **AboutCG 讲师 · Bilibili UP 主**

制作并发布 CG 技术课程，累计近百个技术视频，B 站 3100+ 粉丝。

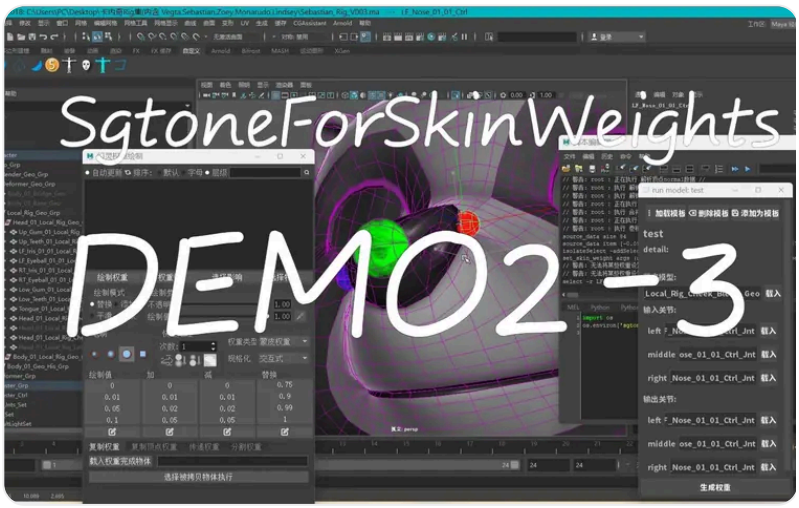
技术作品

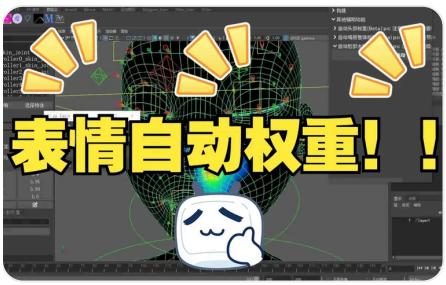
做产线时自己写的模型和工具，点开图片可以看演示视频。

几天→1 分钟

SGT 自动训练与角色蒙皮系统

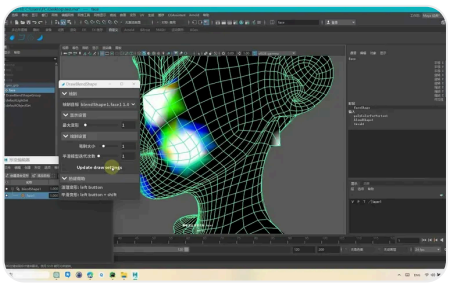
模型训练服务和 Maya 客户端都是我自己做的。2023 年的版本，已经能把原本要画几天的蒙皮权重压到一分钟以内。





SimpleFace

影视、游戏都能用的表情绑定工具，权重用深度学习自动计算。



DrawBlendShape

用颜色查看和编辑形变，是我用 C++ 写的 Maya 插件。



SimpleBirdWing

影视、游戏都能用的鸟类翅膀绑定工具。

300+

从业者用过 CGAssistant

集成了数十款插件的工具中心

CPMel

2018 年创建的开源库

后来发展成近十个库的工具链

无人机

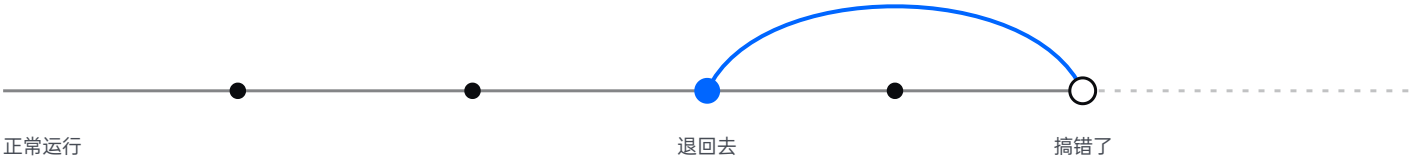
从零造过一台

自己写飞控、打板，一直做到整机完成

- 还在探索

探索方向：AI NAS

给公司放一台机器，资料和 AI 都在上面。它和模拟推演一样，建在全能 Agent 上。AI 能力很强，但没法像传统软件那样保证可靠，所以我做这件事只盯两个词：集中和容灾。



集中

资料、服务和 AI 都在一台机器上，数据集中管理，AI 才有发挥的余地。

容灾

搞错了能退回去。数据集中之后操作方便，出了问题也更严重，所以灾害必须可控。

直接运行

公司的网站、小工具和服务，直接在这台机器上跑。

联系方式

想看演示，或者想聊聊你那边的场景，直接找我。

13178306203 cpcgskill@gmail.com 微信 Q2921251087 GitHub ↗ Bilibili ↗

寿宁职业技术学校 · 计算机动漫与游戏制作（中专）
2018 年全国职业技能大赛省赛三等奖、市赛一等奖