DA BAI / PRIVATE JOURNAL

大白私刊

日刊 / 2026-11-15

双编辑日刊 · 2026-11-15



正式刊 · 第 005 期

把值得读的事，留给自己的时间。

正式刊 · 第 005 期 · 2026-11-15 ·

双编辑日刊 · 2026-11-15

2026-11-15 · 内容截止 2026年11月15日 08:48 北京时间

从这里开始

同一份素材，两种编辑表达。分别阅读 Gemini 与 Opus 完整版。

本期目录

开发赠金、消费信息与多人AI小工具的新入口

让三个旧作品完成一次接力

ReLink推进纹理修复，完整游玩继续看实测

交出视频之后，还要听一遍关键位置

《无限制神话》：在神话幻境里多试一次

给小熊寄封信：餐桌边的纸偶邮局

用一顿饭，完成一张真正会用的菜单卡

赠金入口合并、消费助手上线，以及一个可拆开看的聊天界面

让三个旧作品完成一次接力

ReLink推进到纹理自动修复，完整通关仍看实测

交出视频之后，还要听一遍关键位置

《无限制神话》：在神话幻境里多试一次

给小熊寄封信：餐桌边的纸偶邮局

用一顿饭，完成一张真正会用的菜单卡

开发赠金、消费信息与多人AI小工具的新入口

Gemini 3.8 Flash High · 科技资讯



本期原创示意插画，非事件现场、实测证据或真实书封。

谷歌｜把开发赠金放进AI Studio。11月13日官方宣布，Google AI Pro、Ultra主订阅者可在AI Studio内建立Developer Program资料、关联Cloud账单并领取计划对应的月度赠金，每笔赠金有效期十二个月并逐月累积。对已经准备做API小项目的人，入口整合能少走几次页面切换；实际使用Gemini API的Cloud账单促销赠金仍有最低五美元预充值及余额条件，家庭共享成员须核对资格，具体金额以本人计划页面为准。Claim your Google Cloud Credits in Google AI Studio

谷歌｜Gemini加入Wallet消费信息入口。11月13日官方说明，美国地区用户可以自愿连接Google Wallet，并选择通过Plaid关联财务账户，用交易记录辅助查看重复订阅、消费分类和预算。功能覆盖网页与移动端，权限范围为读取，连接可随时关闭；对其他地区用户，适用范围仍按账户实际开放情况判断，涉及私人账目时先看清数据来源和访问范围。Connect Google Wallet to Gemini

Google Labs | Tabletop面向多人一起做计划。11月11日公布的实验允许参与者放入链接、文件和想法，用提示或模板生成旅行安排、晚餐投票、费用分摊等互动内容，再通过邀请链接共同使用。当前入口为美国十八岁以上候补名单，值得观察的是生成后多人如何共同修改；它的长期协作体验仍需要实际使用来评价。Tabletop Collaborative group planning

谷歌 | 个人记忆有了集中查看位置。同一份11月13日公告介绍Memory Summary，把已保存的偏好、兴趣和目标整理到可读页面，用户可在个人资料中的Personal Intelligence设置查看和修改。使用个性化助手时，定期检查这些内容能帮助发现已过时的偏好，具体开放范围随Personal Intelligence可用地区与账户而定。Connect Google Wallet to Gemini

DeepSeek | 开源对话网页可作为轻量客户端。11月14日晚间社区选题中的chat-demo，现可从DeepSeek官方仓库查看：README说明它无需应用后端，由浏览器直连配置的API服务，下载发行包后可直接打开页面，支持分支对话、附件、搜索与来源引用。对想研究聊天界面的人，这提供了可检查的实现；使用仍需自行配置API密钥，密钥保存在浏览器本地，消息与附件会发送给配置的服务，因此“网页本地打开”不等于离线推理，实际功能还取决于服务端支持。DeepSeek chat-demo 官方仓库 READMEdeepseek开源chat-demo 原帖（11月14日晚间素材收录）

勘误

本篇导语中的“四条已核实动态”应为“五条已核实动态”。正文实际包含开发赠金、Wallet、Tabletop、Memory Summary及DeepSeek chat-demo五条。按读者确认的处理方式，编辑原文保留，在此附注更正。

出处

Claim your Google Cloud Credits in Google AI Studio · 2026-11-13
Connect Google Wallet to Gemini · 2026-11-13
Tabletop Collaborative group planning · 2026-11-11
DeepSeek chat-demo 官方仓库 README
deepseek开源chat-demo 原帖（11月14日晚间素材收录） · 2026-11-13

让三个旧作品完成一次接力

Gemini 3.8 Flash High · 长专题



本期原创示意插画，非事件现场、实测证据或真实书封。

一个旧项目突然变得有用，往往发生在新点子出现之后：你想起自己曾经做过类似的界面，却忘了文件放在哪里；记得某段代码能处理输入，却说不清它属于哪次尝试。等到重新翻完聊天、文件夹和收藏，最初那点兴奋已经消耗了一半。把旧作品整理成能被找回的入口，价值就在这里。

《词元之外》第006期录制于10月16日、发表于10月19日。1小时00分48秒，歸藏讲到让Codex检索已有Memory、找回旧项目并复用，随后很快做出Demo；1小时02分13秒，乔木提出给项目建一份Map。这里的速度是发言者个人经历。下文把这条思路展开成一个普通创作者可尝试的小实验：只整理三个旧作品，用一次真实复用来判断整理是否值得。Next Token 第006期及对应文字稿

先选一个眼前要完成的目标。比如给家人做一张周末活动安排页，页面需要日期、地点、两段说明和一张照片。接着回想手里哪些作品能提供其中的一部分：以前做过的旅行卡片有日期布局，读书笔记有清晰的正文层级，照片小站有图片裁切方式。三个项目各取一个已有能力，新任务就有了起点。这里的选择应由实际需求牵引；收藏里最炫的动画，可能刚好对这张安排页帮助最小。

为每个旧项目写一张六行索引卡。第一行是人能读懂的名称，例如“去年秋游的手机卡片”；第二行写它解决的问题；第三行写可直接打开的文件或仓库位置；第四行写一次成功运行所需的输入；第五行记录最后一次亲自验证的日期与结果；第六行写已知限制和素材许可。名称负责帮助想起它，位置负责找到它，输入和验证记录负责判断今天能否继续用它。六行之后仍有重要信息，再链接到项目自己的说明页。

接下来做一次“只读找回”。给AI一个具体请求：请在我允许访问的三个项目里找适合手机阅读的日期布局，先列出候选位置、选择理由和所需依赖，等我选定后再修改副本。这个步骤的价值是把检索与动手分开。用户先看到AI究竟找到了哪个旧作品，能在覆盖文件前纠正误会，也能发现名字相似、实际用途不同的项目。若助手只能看到当前文件夹，就明确把索引放进它已获准读取的位置，避免把访问范围想当然地扩大到所有历史资料。

第三步只迁移最小可用部分。延续安排页的例子，先复制日期卡片的结构和样式，换上一次虚构活动，检查小屏幕上的换行、长地点名和缺照片的情况。通过之后，再加入读书笔记里的正文层级。这样的顺序会留下清楚的因果：哪次复制带来了便利，哪次修改造成了拥挤。整套旧项目一起搬过来，虽然表面上省掉了挑选，却可能把过时依赖、无关按钮和私密测试数据一并带进来。

给这次实验设三项结果，而非只看生成速度。第一项是找到正确旧文件用了多久；第二项是从旧组件到可读新页面改了几处；第三项是结果是否经得住一组简单边界输入。比如把活动标题改成二十个字、暂时移除照片、把两条安排换成长短不同的内容。读者实际会遇到的是这些变化。一个默认内容下漂亮的截图，只提供了一个视角；这些小测试则让你知道版式能服务多大范围的真实内容。

如果迁移失败，把失败也写回索引。记录“这块组件依赖旧版本字体，当前环境需要替换”，比笼统写“以后再看”更有价值。又如照片区域只有固定比例，长图会裁掉重要人物，就注明适用横图及裁切检查要求。下一次AI检索到它时，能把限制带入选择理由。对个人项目而言，这些短记录往往比增加十个标签更有用，因为它们直接影响是否采用。

索引还需要一条更新规则：每次作品发生影响使用的变化，就修改那张卡；只改了一个无关紧要的文字颜色，可以留到下一次整理。项目被停用时，保留它的用途说明并写清替代品，旧链接仍能解释历史决定。若多人一起维护，就约定谁负责确认“已验证”的日期，避免自动扫描文件修改时间后把它包装成测试完成。文件被改过与功能被验证，是两个应分别记录的事实。

这套方法的成本也值得算。只有一个作品、几周才偶尔改一次的人，记住文件位置通常已经够用；连续做小工具、海报、笔记模板的人，更容易从复用中获益。索引越详细，维护成本越高，所以第一轮限定三个项目。整理时间与省下的重建时间放在同一张纸上，过一周再决定是否扩大。若始终找不到复用场景，就让索引保持小规模，把精力还给真正想完成的作品。

关于记忆，适合采取分层方式。顶层只放项目名称、用途与入口；项目内部放运行步骤和素材说明；涉及家人的照片、工作文件及账户信息则留在原来的受控位置。AI读到项目索引时能知道“这里有一项能力”，至于能否打开和修改，继续遵守原有授权。这样既能提升寻找效率，也能减少把所有资料集中复制到一个大文档所带来的维护和隐私负担。

最后回到最初的安排页：若它成功借用了日期卡片，就在两个项目之间留一条“复用于本次安排页”的联系，并写下实际修改了什么。下次再做旅行清单，搜索入口就多了一条。这个小循环形成的积累很具体：一个可找回的位置、一组可靠的输入、一次验证和一个新用途。先让三个旧作品完成一次有效接力，再决定要不要建立更复杂的知识库。

为了验证索引是否好找，可以请另一位获准查看这些非敏感作品的人，只凭卡片找出日期组件。观察他在哪一行停住：名称含糊就换成用途描述，入口失效就修正链接，依赖说不清就补一份最小输入。把这次寻找过程记录下来，索引便从作者自己的备忘，变成他人也能理解的说明。

出处
Next Token 第006期及对应文字稿 · 2026-10-19

ReLink推进纹理修复，完整游玩继续看实测

Gemini 3.8 Flash High · 追踪



本期原创示意插画，非事件现场、实测证据或真实书封。

时之笛重编译｜Project ReLink v0.7.2补上受损纹理自动检查。11月14日发行说明称，安装或更新时会检测特定受损纹理，使用玩家自有文件生成替代纹理的小型修复mod；作者已验证文件生成，仙女泉洞窟内的画面效果仍等待玩家反馈。RTX五十系列遇水冻结在此版本中仍列为已知问题，偏好稳定完整游玩的读者宜继续观察具体版本的复测和长时间反馈。Project ReLink v0.7.2

画质选项｜v0.7.0加入FSR 3.1与RTX平台的DLSS选择。作者在RTX 3060 Ti、海拉鲁市场、二五六〇乘一四四〇输出和百分之六十七内部分辨率下，测得游戏原缩放方案五十六帧、FSR约五十二点六帧、DLSS约五十五帧，主要改善方向是画面清晰与稳定，帧率比较仅适用于这组条件。Steam Deck的功耗、续航、长期通关与用户现有RTX 4080电脑的实际表现仍待对应硬件测试，适合把版本更新与可放心开档分开评估。Project ReLink v0.7.0

出处

Project ReLink v0.7.2 · 2026-11-14

Project ReLink v0.7.0 · 2026-11-14

交出视频之后，还要听一遍关键位置

Gemini 3.8 Flash High · B站关注精选



本期原创示意插画，非事件现场、实测证据或真实书封。

这次关注精选回读《词元之外》第006期，节目10月19日发布、10月16日录制。关注关系采用11月5日的本地快照，其中包含“NextToken词元之外”；今天展开的依据是官网与视频对应的文字稿29分18秒至30分57秒，B站直链在本轮读取中返回412，因此这里讲字幕中的经历，画面细节留空。Next Token 第006期及对应文字稿Next Token 第006期 B站29:32定位

这一小段里，乔木说自己交出录屏、期待剪辑包装，最后拿到接近原片的结果；橘子则回忆一次多音轨时间错位。两件事都发生在“文件已经产出”的阶段，却需要不同的检查。以下是基于这两个例子提出的观看与制作方法，便于把一次吐槽转成能实践的经验。Next Token 第006期及对应文字稿

看第一类问题时，可以把“剪好”拆成三个可观察的要求：哪些片段保留，关键观点出现时画面如何提示，最后用什么格式交付。如果期望里包含标题、字幕或封面，就在开工时各给一个参考，而不是把所有审美要求压进“包装一下”四个字。验收时先看样片，选择一段包含口播、画面变化和字幕的短区间；这段达标，再扩展到整条视频。这样能够更早发现理解偏差，返工范围也更小。

第二类问题要把注意力移到时间关系。多个人分别录音时，成品听起来是否自然，取决于一句话开始的位置、两位说话者的间隔以及音画对应。简单的检查可以从开头、中间、结尾各抽一段，再专门听一次有人插话的地方。若三段位置的偏移程度不同，就把具体时间点交给执行者排查；如果偏移一致，也同样保留原始轨道和导出设置，方便复现。先描述可重复观察到的症状，再选择修正方式，效率通常好于只说“整条听着不对”。

节目中关于调度和上下文衔接的判断，可以作为排查方向。要把原因落实到某次失败，仍需看到输入轨道、编辑步骤和实际输出。对观众来说，最值得借鉴的是发言者指出了具体落差，而非给所有同类产品下一个统一结论。制作时保留一个可回到的原始版本，每次只改一类问题，修正后重听同一时间段，才容易知道哪一步真正起效。

这段回读适合正在把剪辑交给AI的人，也适合自己剪家庭短片的人。先用一个短样片讲清交付样式，再把音轨同步单独检查，能把“我想要什么”和“它实际交了什么”放到同一处比较。它是一份来自具体使用经历的检查启发，产品当前能力仍以实际版本、素材与任务结果判断。

出处

Next Token 第006期及对应文字稿 · 2026-10-19

Next Token 第006期 B站29:32定位 · 2026-10-19

《无限制神话》：在神话幻境里多试一次

Gemini 3.8 Flash High · 小说书房



本期原创示意插画，非事件现场、实测证据或真实书封。

《无限制神话》，作者废纸桥，是一本把现代都市修行与神话幻境结合起来的仙侠小说。赤戟10月书单保存的原评介绍：主角偶然进入“鱼跃龙门”幻境，由此接触修行；他的优势在于降低进入幻境的门槛，并能多次进入相同场景。书的吸引力因此落在“再来一次时，能多看懂多少规则”上。喜欢游戏副本探索、资源积累和熟悉神话重新组合的读者，可以把它列入试读候选。赤戟10月书单2026 无限制神话段落

这套开篇机制给故事建立了两个阅读空间。都市生活提供日常参照，幻境则让人物进入带有传说意味的陌生环境。根据书评描述，主角通过幻境取得资源和成长，再把成长带回后续行动。对读者而言，前一个空间帮助理解人物从哪里出发，后一个空间提供规则变化的乐趣。这是基于设定的阅读分析，具体篇章如何完成转换，适合在试读时亲自观察。

重复进入同一幻境，也是值得留意的取舍。第一次阅读一个副本时，悬念常来自环境与人物身份；再次进入时，悬念有机会转向计划和选择：掌握更多信息后，主角如何安排路线、处理关系、利用机会。若你习惯探索类游戏里先侦察、再调整策略的节奏，这个设定可能容易产生亲近感。试读时可以关注每次进入是否带来新的决策，还是主要重复既有流程，按自己对重复探索的接受程度来决定继续阅读。

赤戟原评肯定作者对神话传说与民间故事的熟悉，以及把这些素材编入剧情的能力，同时指出副本质量起伏、后宫元素和部分恋爱说教带来的尴尬。这里的评价归属原书评，适合用来提前判断口味。尤其感情线占据多少注意力、主角处理人物关系的方式能否接受，往往比“设定很有意思”更能决定一本长篇能读多远。赤戟10月书单2026 无限制神话段落

网上可见评价也呈现分歧。优书网对应作品页中，2024年7月有读者给出偏正面的简短评价；2024年5月一条评论批评前后段的完成度与人物表现，4月另一条评论则同时认可创意、保留对故事的意见。这些是不同读者留下的个体感受，页面摘录与时间各有范围。它们和赤戟提到的质量起伏形成可以对照的观察点，阅读时宜把“设定是否吸引我”与“情节推进是否让我信服”分开判断。优书网 无限制神话作品与读者评论

可以用一组很具体的问题试读：主角获得优势之后，行动是否仍有代价；副本中的人物是否拥有各自的目标；一次探索的收获是否影响后面的选择；感情描写是你愿意继续看的部分，还是频繁打断主要兴趣。每读完一个完整小段落，记下一个喜欢的地方和一个犹豫的地方，就能逐步形成自己的判断。对于想找轻松都市修仙、愿意接受后宫与强主角路线的读者，这样的试读成本比较可控；重视感情关系细腻、人物长期一致性和严格规则推演的读者，则更适合先看争议点。

把它与熟悉的神话阅读经验连起来时，也可以留意作者怎样使用典故：是让熟悉名称成为识别入口，还是让传说自身的冲突推动选择。这个问题能帮助你分辨自己喜欢的是“见到熟人”的热闹，还是新编故事带来的意外。两种乐趣都可以成立，只是对后续章节的期待不同。保留这一层区分，也会让挑选下一本同类型小说更准确。

资料状态方面，书库实际保存了《完本养肥精选：赤戟10月书单·2026》的完整正文，原发布日期为10月7日，该段历史标记为完本、约301万字。优书网作品页也显示已完结，但本轮起点作品页未返回可读正文、红袖页面返回403，官网当前章节、精确字数与状态仍待核验。以上推荐依据保存书评与实际打开的读者评价，提供的是试读方向和口味边界；长篇的整体阅读体验，留给读者自己的判断。赤戟10月书单2026 无限制神话段落优书网 无限制神话作品与读者评论起点作品入口

出处

赤戟10月书单2026 无限制神话段落 · 2026-10-07

优书网 无限制神话作品与读者评论

起点作品入口

给小熊寄封信：餐桌边的纸偶邮局

Gemini 3.8 Flash High · 生活亲子



本期原创示意插画，非事件现场、实测证据或真实书封。

周末在餐桌边开一间纸偶邮局，让孩子给玩具寄一封信。这个原创家庭玩法面向约四至八岁、能够听懂简单轮流规则的孩子，成人全程在旁，时间按兴趣安排，十来分钟也能完成一次收发。材料只需几张大纸、一支可水洗彩笔、两个敞口纸盒和熟悉的毛绒玩具；纸张由成人预先折好，纸盒先处理尖角，桌面留出清楚的活动范围。

先请孩子挑一位收信人，例如沙发上的小熊。问一句“小熊今天最想知道什么”，让孩子决定信的内容：可以是一幅画、一个表情，或由成人代写的一句话。把画面朝内折起来，在外侧画一个收信人的简单标志。另一个纸盒摆到小熊旁边，当作信箱；孩子把信送过去，再替小熊回一封。识字还少时，太阳、耳朵、饼干这样的图标就能承担地址和内容，成人读出孩子自己的解释。

第二轮再加入一个问题：两只玩具住得很近，邮差怎样认出信该送给谁？把决定权留给孩子，他可能会增加颜色、画一个耳朵，或者给每个盒子起名字。成人可以扮演一次送错信的邮差，请孩子指出哪里需要补充信息。这样，游戏里的修正来自收信人能否看懂，而非成人要求每个字写得整齐。若孩子只想涂画，就把邮局改成画展；若喜欢编故事，就让玩具讲讲收到信后的心情。

年龄较大的孩子可以试试“同一件事写给两个人”：给小熊写一句邀请，给邮差写一句送信说明，体会不同读者需要不同信息。收尾时由孩子选一封保留，其余纸张放进材料盒。成人评价具体选择，例如“你画了长耳朵，我一下就找到兔子了”，把注意力放在表达和解决问题上。

安全上采用大张纸和大玩具，活动区避开插座、热饮与绳带，小零件、订书钉和塑料袋留在场外；孩子有入口习惯时，成人负责看护材料。UNICEF的自由游戏介绍强调让孩子选择材料和情节，成人提供安全环境与提示。本方案借用这一原则设计，属于可按家庭情况调整的活动建议，尚无家庭实测记录。UNICEF 自由游戏介绍

出处
UNICEF 自由游戏介绍

用一顿饭，完成一张真正会用的菜单卡

Gemini 3.8 Flash High · 个人创作方法



本期原创示意插画，非事件现场、实测证据或真实书封。

做一张“今天吃什么”的手绘菜单卡，适合想练排版、又希望作品能在家里真正用起来的人。目标是一张手机上也能看清的单页：三道实际会做的菜、每道菜一句说明、一处手绘小图。先把范围锁在一顿饭，让内容由真实生活提供，完成后可以贴在冰箱或发给参与这顿饭的家人。

准备阶段只写事实。列出菜名、主要食材，以及需要提前知道的条件，例如辣度可调整、某道菜当天备料情况。涉及家人的饮食限制时，在家庭内核对，公开版本删去私人信息。这里先用虚构排版例子：番茄鸡蛋配“酸甜口，现炒”；清炒西兰花配“蒜香，清爽”；米饭配“按人数准备”。这些只是文字长度示范，真实菜单以当天安排为准。

第二步安排阅读顺序。在纸上画三个区域，上方放日期和主题，中间留给菜名与说明，底部放一句用餐安排。先用黑笔完成全部文字，再决定哪里需要颜色。菜名统一大小，说明统一更小一级；同一层级的字对齐，段间留出的空间比行间稍大。把页面缩到手机宽度看一遍，能迅速读出三道菜，再添装饰。装饰的职责是帮助辨认菜品，因此一只番茄的小图就够了，复杂背景留到下一次练习。

第三步给自己一个可执行的绘画限制：每道菜只画一个最容易辨认的形状，用两种颜色，保留手绘线条。西兰花可画成三团树冠，米饭用一只碗表示。喜欢用AI的人可以先让它提出三套文字层级方案，再由自己选择和绘制；菜品、食材和当天供应情况仍由本人核对，画面里偶然出现的字也要逐一检查。作品的个性来自这些取舍，统一画风比增加装饰更重要。

最后进行三项验收。第一，把卡片交给一个家人，看他能否十秒内读出菜名；第二，检查字与底色是否足够清楚，拿掉花纹后比较阅读速度；第三，核对是否有漏字、重复内容或容易误解的安排。保存一份可编辑原稿，再导出一张图片，文件名带真实日期。下一次直接复用版式，只换内容，连续三次后比较哪种布局最顺手。

这套方案重在完成一件小作品，纸笔、熟悉的幻灯片软件或绘图工具都能使用。插图优先自己画；需要借用素材时，逐项保存作者、原始页面及适用许可，按许可处理。Creative Commons把一般CC许可与CC0等公共领域工具分开说明，素材网站上的“可下载”字样本身只说明获取方式。菜单卡的练习则完全可以从自画的三个小图起步，把时间留给观察、措辞和排版。Creative Commons Public Domain

---

出处
Creative Commons Public Domain

赠金入口合并、消费助手上线，以及一个可拆开看的聊天界面

Claude Opus 4.6 Thinking · 科技资讯



本期原创示意插画，非事件现场、实测证据或真实书封。

谷歌｜开发赠金搬进AI Studio　11月13日起，Google AI Pro与Ultra订阅者可直接在AI Studio里建立Developer Program资料、关联Cloud账单并领取对应月度赠金，每笔有效期十二个月、逐月累积。对已经准备用Gemini API做小项目的人，入口整合省掉了以往在多个页面间切换的步骤。不过Cloud账单赠金仍有最低五美元预充值条件，家庭共享成员需要单独核对资格，具体金额以本人计划页面为准。Claim your Google Cloud Credits in Google AI Studio

谷歌｜Gemini可查看Wallet消费信息　同日公布的另一项更新面向美国用户：自愿连接Google Wallet后，可选择通过Plaid关联财务账户，用交易记录辅助查看重复订阅、消费分类和预算。功能覆盖网页与移动端，权限范围为只读，连接可随时关闭。其他地区是否可用取决于账户实际开放情况，涉及私人账目时值得先看清数据来源和访问范围。Connect Google Wallet to Gemini

谷歌 | 个人记忆有了集中查看的地方　同一份11月13日公告介绍了Memory Summary功能，把已保存的偏好、兴趣和目标整理到一个可读页面，用户可在个人资料中的Personal Intelligence设置里查看和修改。定期检查这些内容有助于发现已经过时的偏好设定，开放范围随Personal Intelligence可用地区与账户类型而定。Connect Google Wallet to Gemini

Google Labs | Tabletop试水多人协作计划　11月11日公布的实验项目Tabletop允许参与者放入链接、文件和想法，用提示或模板生成旅行安排、晚餐投票、费用分摊等互动内容，再通过邀请链接共同使用。当前入口为美国十八岁以上候补名单，值得观察的是生成内容后多人如何共同修改，长期协作体验还需要实际使用来评价。Tabletop Collaborative group planning

DeepSeek | 开源对话网页可作为轻量客户端　DeepSeek官方仓库中的chat-demo是一个无需应用后端的静态聊天界面，由浏览器直连配置的API服务，下载发行包后可直接打开页面，支持分支对话、附件、搜索与来源引用。对想研究聊天界面实现的人，这提供了可检查的代码。但需注意：使用仍要自行配置API密钥，密钥保存在浏览器本地，消息与附件会发送给配置的服务端，"网页本地打开"并不等于离线推理。DeepSeek chat-demo 官方仓库 READMEdeepseek开源chat-demo 原帖（11月14日晚间素材收录）

出处

Claim your Google Cloud Credits in Google AI Studio · 2026-11-13
Connect Google Wallet to Gemini · 2026-11-13
Tabletop Collaborative group planning · 2026-11-11
DeepSeek chat-demo 官方仓库 README
deepseek开源chat-demo 原帖（11月14日晚间素材收录） · 2026-11-13

让三个旧作品完成一次接力

Claude Opus 4.6 Thinking · 长专题



本期原创示意插画，非事件现场、实测证据或真实书封。

一个旧项目突然变得有用，往往发生在新点子出现之后。你想起自己曾经做过类似的界面，却忘了文件放在哪里；记得某段代码能处理输入，却说不清它属于哪次尝试。等到重新翻完聊天记录、文件夹和收藏夹，最初那点兴奋已经消耗了一半。

把旧作品整理成能被找回的入口，价值就在这里。

《词元之外》第006期录制于10月16日、发表于10月19日。1小时00分48秒处，歸藏讲到让Codex检索已有Memory、找回旧项目并复用，随后很快做出Demo；1小时02分13秒，乔木提出给项目建一份Map。这里的速度是发言者个人经历，下文把这条思路展开成一个普通创作者可以尝试的小实验——只整理三个旧作品，用一次真实复用来判断整理是否值得。
Next Token 第006期及对应文字稿

从眼前的需求开始选

先选一个眼前要完成的目标。比如给家人做一张周末活动安排页，页面需要日期、地点、两段说明和一张照片。接着回想手里哪些作品能提供其中的一部分：以前做过的旅行卡片有日期布局，读书笔记有清晰的正文层级，照片小站有图片裁切方式。三个项目各取一个已有能力，新任务就有了起点。选择应由实际需求牵引，收藏里最炫的动画，可能刚好对这张安排页帮助最小。

六行索引卡

为每个旧项目写一张六行索引卡。第一行是人能读懂的名称，例如"去年秋游的手机卡片"；第二行写它解决的问题；第三行写可直接打开的文件或仓库位置；第四行写一次成功运行所需的输入；第五行记录最后一次亲自验证的日期与结果；第六行写已知限制和素材许可。

名称负责帮助想起它，位置负责找到它，输入和验证记录负责判断今天能否继续用它。六行之后仍有重要信息，再链接到项目自己的说明页。

先检索，再动手

接下来做一次"只读找回"。给AI一个具体请求：请在我允许访问的三个项目里找适合手机阅读的日期布局，先列出候选位置、选择理由和所需依赖，等我选定后再修改副本。这个步骤的价值是把检索与动手分开——用户先看到AI究竟找到了哪个旧作品，能在覆盖文件前纠正误会，也能发现名字相似、实际用途不同的项目。若助手只能看到当前文件夹，就明确把索引放进它已获准读取的位置，避免把访问范围想当然地扩大到所有历史资料。

只迁移最小可用部分

延续安排页的例子，先复制日期卡片的结构和样式，换上一次虚构活动，检查小屏幕上的换行、长地点名和缺照片的情况。通过之后，再加入读书笔记里的正文层级。这样的顺序会留下清楚的因果：哪次复制带来了便利，哪次修改造成了拥挤。整套旧项目一起搬过来，虽然表面上省掉了挑选，却可能把过时依赖、无关按钮和私密测试数据一并带进来。

三项结果，而非只看速度

给这次实验设三项结果。第一项是找到正确旧文件用了多久；第二项是从旧组件到可读新页面改了几处；第三项是结果是否经得住一组简单边界输入——把活动标题改成二十个字、暂时移除照片、把两条安排换成长短不同的内容。读者实际遇到的是这些变化。一个默认内容下漂亮的截图只提供了一个视角，这些小测试则让你知道版式能服务多大范围的真实内容。

失败也值得记录

如果迁移失败，把失败写回索引。记录"这块组件依赖旧版本字体，当前环境需要替换"，比笼统写"以后再看"更有价值。又如照片区域只有固定比例，长图会裁掉重要人物，就注明适用横图及裁切检查要求。下一次AI检索到它时，能把限制带入选择理由。对个人项目而言，这些短记录往往比增加十个标签更有用，因为它们直接影响是否采用。

索引还需要一条更新规则：每次作品发生影响使用的变化就修改那张卡；只改了无关紧要的文字颜色，可以留到下一次整理。项目被停用时保留用途说明并写清替代品，旧链接仍能解释历史决定。若多人一起维护，就约定谁负责确认"已验证"的日期，避免自动扫描文件修改时间后把它包装成测试完成——文件被改过与功能被验证，是两个应分别记录的事实。

成本也放在纸面上

这套方法的成本值得算。只有一个作品、几周才偶尔改一次的人，记住文件位置通常已经够用；连续做小工具、海报、笔记模板的人，更容易从复用中获益。索引越详细维护成本越高，所以第一轮限定三个项目。整理时间与省下的重建时间放在同一张纸上，过一周再决定是否扩大。若始终找不到复用场景，就让索引保持小规模，把精力还给真正想完成的作品。

分层存放，各守边界

关于记忆，适合采取分层方式。顶层只放项目名称、用途与入口；项目内部放运行步骤和素材说明；涉及家人的照片、工作文件及账户信息则留在原来的受控位置。AI读到项目索引时能知道"这里有一项能力"，至于能否打开和修改，继续遵守原有授权。这样既能提升寻找效率，也能减少把所有资料集中复制到一个大文档所带来的维护和隐私负担。

留下联系，启动循环

回到最初的安排页：若它成功借用了日期卡片，就在两个项目之间留一条"复用于本次安排页"的联系，并写下实际修改了什么。下次再做旅行清单，搜索入口就多了一条。这个小循环形成的积累很具体——一个可找回的位置、一组可靠的输入、一次验证和一个新用途。

先让三个旧作品完成一次有效接力，再决定要不要建更复杂的知识库。

为了验证索引是否好找，可以请另一位获准查看这些非敏感作品的人只凭卡片找出日期组件。观察他在哪一行停住：名称含糊就换成用途描述，入口失效就修正链接，依赖说不清就补一份最小输入。把这次寻找过程记录下来，索引便从作者自己的备忘变成他人也能理解的说明。Next Token 第006期及对应文字稿

出处

Next Token 第006期及对应文字稿 · 2026-10-19

ReLink推进到纹理自动修复，完整通关仍看实测

Claude Opus 4.6 Thinking · 追踪



本期原创示意插画，非事件现场、实测证据或真实书封。

时之笛重编译｜v0.7.2补上受损纹理自动检查　11月14日发行说明称，安装或更新时会自动检测特定受损纹理，使用玩家自有文件生成替代纹理的小型修复mod；作者已验证文件生成过程，但仙女泉洞窟内的画面效果仍等待玩家反馈。RTX五十系列遇水冻结在此版本中仍列为已知问题，偏好稳定完整游玩的读者宜继续观察后续版本的复测结果。Project ReLink v0.7.2

画质选项｜v0.7.0加入FSR 3.1与DLSS选择　作者在RTX 3060 Ti、海拉鲁市场场景、2560×1440输出与67%内部分辨率的条件下，测得游戏原缩放方案约56帧、FSR约52.6帧、DLSS约55帧。改善方向主要是画面清晰度与稳定性，帧率数据仅适用于这组特定条件。Steam Deck的功耗续航、长期通关体验以及用户现有RTX 4080电脑的实际表现，都还有待对应硬件的测试，适合把版本更新与可放心开档分开评估。Project ReLink v0.7.0

出处

Project ReLink v0.7.2 · 2026-11-14

Project ReLink v0.7.0 · 2026-11-14

交出视频之后，还要听一遍关键位置

Claude Opus 4.6 Thinking · B站关注精选



本期原创示意插画，非事件现场、实测证据或真实书封。

这次回读《词元之外》第006期，节目10月16日录制、10月19日发布。关注关系依据11月5日的本地快照，其中包含"NextToken词元之外"。展开依据是官网文字稿29分18秒至30分57秒的内容，B站直链在本轮读取中返回412，因此以下基于字幕中的经历展开，画面细节留空。Next Token 第006期及对应文字稿Next Token 第006期 B站29:32定位

这一小段里出现了两个具体的落差。乔木说自己交出录屏、期待剪辑包装，最后拿到的结果接近原片；橘子则回忆了一次多音轨的时间错位。两件事都发生在"文件已经产出"的阶段，却需要不同的检查方式。

包装缺失：把期望拆成可观察的要求

看第一类问题时，可以把"剪好"拆成三个可观察的层面：哪些片段保留，关键观点出现时画面如何提示，最后用什么格式交付。如果期望里包含标题、字幕或封面，就在开工时各给一个参考，而不是把所有审美要求压进"包装一下"四个字。验收时先看样片，选择一段同时包含口播、画面变化和字幕的短区间——这段达标，再扩展到整条视频。这样能更早发现理解偏差，返工范围也更小。

音轨错位：把注意力移到时间关系

第二类问题的检查重心不同。多个人分别录音时，成品听起来是否自然，取决于一句话开始的位置、两位说话者的间隔以及音画对应。简单的检查方法是从开头、中间、结尾各抽一段，再专门听一次有人插话的地方。若三段位置的偏移程度不同，就把具体时间点交给执行者排查；如果偏移一致，同样保留原始轨道和导出设置，方便复现。先描述可重复观察到的症状，再选择修正方式，效率通常好于只说"整条听着不对"。

每次只改一类问题

节目中关于调度和上下文衔接的判断可以作为排查方向，但要把原因落实到某次失败，仍需看到输入轨道、编辑步骤和实际输出。对观众来说，最值得借鉴的是发言者指出了具体落差，而非给所有同类产品下统一结论。制作时保留一个可回到的原始版本，每次只改一类问题，修正后重听同一时间段，才容易知道哪一步真正起效。

这段回读适合正在把剪辑交给AI的人，也适合自己剪家庭短片的人。先用一个短样片讲清交付样式，再把音轨同步单独检查，能把"我想要什么"和"它实际交了什么"放到同一处比较。它是一份来自具体使用经历的检查启发，产品当前能力仍以实际版本、素材与任务结果来判断。Next Token 第006期及对应文字稿Next Token 第006期 B站29:32定位

出处

Next Token 第006期及对应文字稿 · 2026-10-19

Next Token 第006期 B站29:32定位 · 2026-10-19

《无限制神话》：在神话幻境里多试一次

Claude Opus 4.6 Thinking · 小说书房



本期原创示意插画，非事件现场、实测证据或真实书封。

《无限制神话》，作者废纸桥，是一本把现代都市修行与神话幻境结合起来的仙侠小说。赤戟10月书单保存的原评这样介绍：主角偶然进入"鱼跃龙门"幻境，由此接触修行；他的优势在于降低进入幻境的门槛，并能多次进入相同场景。吸引力因此落在一个不算常见的位置——"再来一次时，能多看懂多少规则"。喜欢游戏副本探索、资源积累和把熟悉的神话重新组合的读者，可以把它列入试读候选。赤戟10月书单2026 无限制神话段落

两个阅读空间

这套开篇机制给故事建立了两个阅读空间。都市生活提供日常参照，幻境则让人物进入带有传说意味的陌生环境。根据书评描述，主角通过幻境取得资源和成长，再把成长带回后续行动。前一个空间帮助理解人物从哪里出发，后一个空间提供规则变化的乐趣。具体篇章如何完成这两个空间的转换，适合在试读时亲自观察。

重复进入的取舍

重复进入同一幻境，是这本书值得留意的设计取舍。第一次阅读一个副本时，悬念常来自环境与人物身份；再次进入时，悬念有机会转向计划和选择——掌握更多信息后，主角如何安排路线、处理关系、利用机会。如果你习惯探索类游戏里先侦察再调整策略的节奏，这个设定可能容易产生亲近感。试读时可以关注每次进入是否带来新的决策空间，还是主要重复既有流程，按自己对重复探索的接受程度来决定是否继续。

原评的肯定与保留

赤戟原评肯定了作者对神话传说与民间故事的熟悉，以及把这些素材编入剧情的能力，同时指出副本质量起伏、后宫元素和部分恋爱说教带来的尴尬。这些评价归属原书评，适合用来提前判断口味。尤其感情线占据多少注意力、主角处理人物关系的方式能否接受，往往比"设定很有意思"更能决定一本长篇能读多远。赤戟10月书单2026 无限制神话段落

网上评价的分歧

优书网对应作品页呈现的评价也有分歧。2024年7月有读者给出偏正面的简短评价；同年5月一条评论批评前后段的完成度与人物表现；4月另一条评论则同时认可创意、保留对故事的意见。这些是不同读者留下的个体感受，它们和赤戟提到的质量起伏形成可以对照的观察点。阅读时宜把"设定是否吸引我"与"情节推进是否让我信服"分开判断。优书网 无限制神话作品与读者评论

一组试读问题

可以用一组具体的问题引导试读：主角获得优势之后，行动是否仍有代价；副本中的人物是否拥有各自的目标；一次探索的收获是否影响后面的选择；感情描写是你愿意继续看的部分，还是频繁打断主要兴趣。每读完一个完整小段落，记下一个喜欢的地方和一个犹豫的地方，就能逐步形成自己的判断。

对于想找轻松都市修仙、愿意接受后宫与强主角路线的读者，这样的试读成本比较可控。重视感情关系细腻、人物长期一致性和严格规则推演的读者，则更适合先看争议点再决定投入时间。

还可以留意作者怎样使用典故：是让熟悉名称成为识别入口，还是让传说自身的冲突推动选择。这个问题能帮助你分辨自己喜欢的是"见到熟人"的热闹，还是新编故事带来的意外。两种乐趣都可以成立，只是对后续章节的期待不同，保留这一层区分，也会让挑选下一本同类型小说更准确。

资料状态

书库实际保存了《完本养肥精选：赤戟10月书单·2026》完整正文，原发布日期为10月7日，该段历史标记为完本、约301万字。优书网作品页也显示已完结，但本轮起点作品页未返回可读正文、红袖页面返回403，官网当前章节、精确字数与状态仍待核验。以上推荐依据保存书评与实际打开的读者评价，提供的是试读方向和口味边界。赤戟10月书单2026 无限制神话段落优书网 无限制神话作品与读者评论起点作品入口

出处

赤戟10月书单2026 无限制神话段落 · 2026-10-07

优书网 无限制神话作品与读者评论

起点作品入口

给小熊寄封信：餐桌边的纸偶邮局

Claude Opus 4.6 Thinking · 生活亲子



本期原创示意插画，非事件现场、实测证据或真实书封。

周末在餐桌边开一间纸偶邮局，让孩子给玩具寄一封信。这个玩法面向约四至八岁、能听懂简单轮流规则的孩子，成人全程在旁，时间按兴趣安排，十来分钟也能完成一次收发。

材料与准备

只需几张大纸、一支可水洗彩笔、两个敞口纸盒和熟悉的毛绒玩具。纸张由成人预先折好，纸盒先处理尖角，桌面留出清楚的活动范围。

第一轮：写信与送信

先请孩子挑一位收信人，例如沙发上的小熊。问一句"小熊今天最想知道什么"，让孩子决定信的内容——可以是一幅画、一个表情，或由成人代写的一句话。把画面朝内折起来，在外侧画一个收信人的简单标志。另一个纸盒摆到小熊旁边当作信箱，孩子把信送过去，再替小熊回一封。识字还少时，太阳、耳朵、饼干这样的图标就能承担地址和内容，成人读出孩子自己的解释。

第二轮：解决辨认问题

加入一个问题：两只玩具住得很近，邮差怎样认出信该送给谁？把决定权留给孩子，他可能会增加颜色、画一个耳朵，或者给每个盒子起名字。成人可以扮演一次送错信的邮差，请孩子指出哪里需要补充信息。游戏里的修正来自收信人能否看懂，而非成人要求每个字写得整齐。若孩子只想涂画，就把邮局改成画展；若喜欢编故事，就让玩具讲讲收到信后的心情。

变式与收尾

年龄较大的孩子可以试"同一件事写给两个人"：给小熊写一句邀请，给邮差写一句送信说明，体会不同读者需要不同信息。收尾时由孩子选一封保留，其余纸张放进材料盒。成人评价具体选择，例如"你画了长耳朵，我一下就找到兔子了"，把注意力放在表达和解决问题上。

安全边界

采用大张纸和大玩具，活动区避开插座、热饮与绳带，小零件、订书钉和塑料袋留在场外；孩子有入口习惯时，成人负责看护材料。UNICEF的自由游戏介绍强调让孩子选择材料和情节，成人提供安全环境与提示，本方案借用这一原则设计，属于可按家庭情况调整的活动建议，尚无家庭实测记录。UNICEF 自由游戏介绍

出处
UNICEF 自由游戏介绍

用一顿饭，完成一张真正会用的菜单卡

Claude Opus 4.6 Thinking · 个人创作方法



本期原创示意插画，非事件现场、实测证据或真实书封。

做一张"今天吃什么"的手绘菜单卡，适合想练排版、又希望作品能在家里真正用起来的人。目标是一张手机上也能看清的单页：三道实际会做的菜、每道菜一句说明、一处手绘小图。范围锁在一顿饭，让内容由真实生活提供，完成后可以贴在冰箱或发给参与这顿饭的家人。

准备：只写事实

列出菜名、主要食材，以及需要提前知道的条件，例如辣度可调整、某道菜当天备料情况。涉及家人的饮食限制时在家庭内核对，公开版本删去私人信息。用虚构排版例子说明文字长度：番茄鸡蛋配"酸甜口，现炒"；清炒西兰花配"蒜香，清爽"；米饭配"按人数准备"。真实菜单以当天安排为准。

安排阅读顺序

在纸上画三个区域，上方放日期和主题，中间留给菜名与说明，底部放一句用餐安排。先用黑笔完成全部文字，再决定哪里需要颜色。菜名统一大小，说明统一更小一级，同一层级的字对齐，段间留出的空间比行间稍大。把页面缩到手机宽度看一遍，能迅速读出三道菜，再添装饰。装饰的职责是帮助辨认菜品，一只番茄的小图就够了，复杂背景留到下一次练习。

给自己一个绘画限制

每道菜只画一个最容易辨认的形状，用两种颜色，保留手绘线条。西兰花可画成三团树冠，米饭用一只碗表示。喜欢用AI的人可以先让它提出三套文字层级方案，再由自己选择和绘制；菜品、食材和当天供应情况仍由本人核对，画面里偶然出现的字也要逐一检查。作品的个性来自这些取舍，统一画风比增加装饰更重要。

三项验收

第一，把卡片交给一个家人，看他能否十秒内读出菜名。第二，检查字与底色是否足够清楚，拿掉花纹后比较阅读速度。第三，核对是否有漏字、重复内容或容易误解的安排。保存一份可编辑原稿，再导出一张图片，文件名带真实日期。下一次直接复用版式只换内容，连续三次后比较哪种布局最顺手。

这套方案重在完成一件小作品，纸笔、熟悉的幻灯片软件或绘图工具都能使用。插图优先自己画；需要借用素材时，逐项保存作者、原始页面及适用许可，按许可处理。Creative Commons把一般CC许可与CC0等公共领域工具分开说明，素材网站上的"可下载"字样本身只说明获取方式，不等于可以任意使用。菜单卡的练习完全可以从自画的三个小图起步，把时间留给观察、措辞和排版。Creative Commons Public Domain

---

出处
Creative Commons Public Domain

大白私刊 · 把值得读的事，留给自己的时间。