DA BAI / PRIVATE JOURNAL

大白私刊

日刊 / 2026-11-18

Gemini 日刊 · 2026-11-18



正式刊 · 第 006 期

把值得读的事，留给自己的时间。

正式刊 · 第 006 期 · 2026-11-18 ·

Gemini 日刊 · 2026-11-18

2026-11-18 · 内容截止 2026年11月18日 13:05 北京时间

从这里开始

由 Gemini 3.8 Flash High 编辑的完整私刊。

本期目录

从官方交付能力到黑洞网页实测：四条值得留下的变化

从一百兆到八兆：让创作目标带着边界一起出发

ReLink推进到0.7.9.1：修复范围和实机确认分开看

《从姑获鸟开始》：为一个世界停留，也为追更留出余地

把客厅变成一座声音博物馆

给一篇旧作做一次有方向的删改

从官方交付能力到黑洞网页实测：四条值得留下的变化

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。

OpenAI：新模型把重点放在实际工作成品

十一月十七日，OpenAI发布GPT-6.2 Astra与Sol，前者侧重复杂专业工作，后者面向高效率日常协作，官方重点展示文档、表格、演示稿与编码的改进。发布说明列出ChatGPT Work、Codex及API入口，其中符合资格的Enterprise、Edu用户启用Ultrafast还涉及工作区管理员设置。对经常交付文件的人，建议先用一份熟悉的模板和已知数据比较修改量，把官方评测与自己的工作验收分开，观察重点放在数字、结构和格式是否真正符合需求。
OpenAI：Introducing GPT-6.2 Astra and Sol

谷歌与评测社区：让智能体真正看懂复杂文件

谷歌十一月十日介绍与Artificial Analysis合作的多模态知识工作评测MKA，任务覆盖视觉复杂的资料，要求模型跨文件完成工作，而非仅回答抽取出来的文字。官方介绍其二百项任务来自十个领域、八十三种职业，评价同时关注事实准确和视觉设计，另提供公开样例供理解

测试形式。这类题目有助于检查“读到了文字”与“真正理解图表和页面排版”之间的差距，比较模型时不妨参考这种以真实输入对应明确交付物的思路。Google：Introducing the Multimodal Knowledge Agent benchmark

字节跳动：连续改图时，保留下来的部分同样重要

字节跳动Seedream 5.5页面展示多轮定向编辑能力，重点呈现家具、人物配饰和界面元素连续修改的案例，并介绍原生透明及半透明背景输出。页面把未编辑区域保持一致作为核心卖点，不过当前公开页面未注明确切发布日期。对于需要制作同一角色或系列画面的创作者，值得优先关注的是连续修改后主体的一致性、边缘细节与整体布局，把展示样例与个人连续编辑的实际容错率分开考量。ByteDance Seed：Seedream 5.5

社区实测：同一道黑洞网页题，先看样本边界

十一月十七日晚，Linux DO社区用户WuSheng125发布了针对GPT-6.2 Sol与Astra的同提示词黑洞交互网页速测，在Max档位下记录的耗时分别为十九分十九秒与四十九分三十四秒。作者认为相比此前版本，生成页面中的小字和吸积盘纹理有所改善，并明确注明这属于特定环境下的单次娱乐测试。此类实测的价值在于给出具体的提示词与生成线索，但不能仅凭两次生成耗时或局部画面断定模型综合水平，实际使用仍须检验交互连贯性、页面性能与复现稳定性。Linux DO：黑洞测试#6 ChatGPT新模型6.2Astra和6.2Sol速测

出处

OpenAI：Introducing GPT-6.2 Astra and Sol · 2026-11-17
Google：Introducing the Multimodal Knowledge Agent benchmark · 2026-11-10
ByteDance Seed：Seedream 5.5
Linux DO：黑洞测试#6 ChatGPT新模型6.2Astra和6.2Sol速测 · 2026-11-17

从一百兆到八兆：让创作目标带着边界一起出发

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。

一次体积限制，改变了工作的方向

十一月十六日发布的Next Token第十期中，歸藏讲述了把游戏素材装入单个HTML文件的经历。他的操作不是先手工删改素材，而是把发布限制放进Skill后，让它代办上架小红书小工具；他在完成后才意识到当时上限为十兆，并说若事前知道，自己不会提出这次上架要求。按他的描述，执行过程把一百多兆压至约八兆，保留了动作和表现力，取舍主要落在画面精度；他认为手机上看不出明显区别。节目记录于十一月十三日；这些数字及体验来自当事人自述，本刊未下载成品重测，也未独立确认平台现行上限。Next Token第010期官网文字稿及节目信息

值得借鉴的是这里出现的决策转折：当创作目标只写“做一个好看的游戏”，模型有理由不断加入素材；当目标同时包含一个明确的交付边界，它就需要在表达、资源和等待之间做取舍。以下分析与练习由本刊提出，借案例讨论普通人如何管理自己的网页作品，不把节目里的成功比例当成每个项目都能复制的保证。

先区分三种结果。第一种是演示画面漂亮，第二种是文件能够保存和分享，第三种是目标读者在实际设备上顺利完成一次操作。它们所要求的证据各不相同。截图能说明某一刻的画面，文件大小能说明传输负担的一部分，而“点开、理解、操作、得到反馈”必须靠实际路径来观察。一个很小的文件也可能很慢，一个顺滑的演示也可能依赖演示者电脑里已经缓存的资源。

单文件，把哪些东西放到了一起

HTML可以同时容纳结构、样式、脚本，以及某些经过编码的媒体资源。MDN的data URL文档说明了把数据写进URL的语法与编码方式，因此“一个文件里有图像或音频”在技术上有明确实现路径。文档也提醒长度和使用方式有约束；选择打包形式时，应核对具体浏览器与运行环境。MDN：data URLs

这带来一个很实际的编辑判断：交付形式应该服务使用情境。发给少数朋友保存的小作品，可以优先追求拿到文件就有主要内容；长期维护、素材经常更新的站点，则需要另想资源更新与缓存的办法。把一切塞进同一个文件只是可选方案。外观相同的作品，可能在维护成本上走向完全不同的方向。

压缩也应分层讨论。素材尺寸、数量和质量可以调整，场景结构、交互步骤和叙事节奏也可以调整。前者侧重资源，后者侧重设计。倘若关键按钮被压得难以辨认，即使体积下降，作品的实际用途仍在后退；反过来，删除一段没人需要的开场动画，可能同时让内容更清楚、等待更短。需要先说清哪些体验必须保留，才能判断一个优化是否真的成功。

做一份能讨论的预算

这里设计一个原创示例：把一次周末散步做成可点击的小地图，含三处地点、每处一张自己的照片和一段短文字，点开后能看见故事，随时能返回总览。它只是方法示例，未代表已经建站或完成实测。先为这份作品选定一个目标读者和一台目标手机，写明发送方式；在工作纸上设一个暂定体积目标，把它标为自定预算，不伪装成平台规定。

接下来盘点每项材料。图片旁记用途，是帮助辨认地点，还是只负责气氛；文字旁记读者看完应知道什么；声音旁记它提供的独特信息。先找重复功能，再决定压缩顺序。三张照片若都只在讲“这条路很安静”，可以选择其中最有辨识度的一张，把另外两处留给树影、门牌等具体线索。删去重复的意义，往往比盲目降低所有素材质量更容易保护风格。

再把预算拆成可检查的小决定：首屏保留哪些信息，其他内容在什么动作之后出现，读者第一次打开需要等待什么。让AI先给方案及代价说明，例如减少照片尺寸会损失哪些细节、删掉音乐会改变哪种气氛。一次只批准一个方向，保存当前版本后再改。这样出现退步时，能知道它来自哪项选择，仍有完整原件可回到。

改小之后，再走一次真实路径

第一次检查从一个没有看过制作过程的人出发。请他只看入口说明，说出自己认为能做什么，再完成一个指定动作。若他在寻找入口时停住，先调整提示与布局；若点了没有反应，再检查交互。让观察记录写具体位置和动作，例如“打开第二处照片后找不到返回”，比“体验一般”更便于下次修正。

声音单独检查。MDN说明浏览器通常会限制未经用户交互触发的有声自动播放，具体规则随环境而异。因此，示例地图可以把声音设计成读者主动点击的可选项，保留静音情况下也完整的文字信息；播放失败时给出可理解的状态，而不是只剩一个看似可点的图标。MDN：Autoplay guide

如果作品用了三维场景，还要检查目标设备的实际负担。MDN的WebGL最佳实践建议根据环境处理资源和绘制成本，较小的绘图缓冲区是可考虑的性能折中之一。对个人创作者而言，可以把这转化成两个候选：保留细节的桌面版本，及减少视觉负担的手机版本，再根据观察决定是否值得维护两套。画面清晰度、文字可读性和操作反馈需要一起验收，文件字节数只占其中一个维度。MDN：WebGL best practices

给失败留一个有用的位置

一个容易误判的结果，是开发电脑上第二次打开很快，于是宣布优化成功。更稳妥的比较应记录设备、网络、第一次还是再次打开、等待发生在哪一步，并保持比较路径一致。若条件无法控制，就把记录写成观察而非性能结论。另一个常见误区是把“上传成功”当成交付结束；读者能否找到入口、是否有权访问、内容是否缺失，都还要从接收端检查。

最后留下三份东西：可回退的原件、已经走过目标路径的交付版、一页简短说明。说明只写使用方式、已测试范围、已知限制和下一步最值得改的地方。对于前面的散步地图，成功可以很朴素：朋友打开后认得三处地点，能读完其中一段故事，也能顺利回到总览。暂定预算若太紧，明确放宽它并写出理由，比牺牲核心用途更诚实。

这个案例给人的启发，是把限制提前放进创作，而把成功留到接收端确认。模型擅长提出许多候选，人需要决定哪些细节值得占据读者的等待和注意力。做到这一步，一次压缩就成为一次真正的作品编辑：每个留下的字节，都能回答它为何在场。

出处

Next Token第010期官网文字稿及节目信息 · 2026-11-16

MDN：data URLs

MDN：Autoplay guide

MDN：WebGL best practices

ReLink推进到0.7.9.1：修复范围和实机确认分开看

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。

渲染与崩溃修复

GitHub十一月十七日发布的ReLink 0.7.9.1处理了AMD犬类纹理异常及牧场相关崩溃，并说明首次启动需重新准备着色器。作者明确写出手头缺少AMD显卡，牧场验证也有路径范围，因此本刊把这些列为新修复及待补实机确认的项目。对使用相关硬件或场景的读者，跟进价值在于查看同配置的后续反馈，同时保留原存档和可回退的工作版本。ProjectReLink：v0.7.9.1 release

更新更快，长时运行仍有边界

同一版本加入更新缓存与增量编译相关改进，并提供HDR选项，作者给出的耗时来自具体设备测试。发布页仍列有RX 6000运行中停止、水冰表面方块和内存条件相关问题，HDR亦缺少真正HDR显示器上的验证。此次进展更适合看作兼容性继续收敛，完整长时游玩表现仍应以自己的配置和可复现路径判断。ProjectReLink：v0.7.9.1 release

---

出处

ProjectReLink：v0.7.9.1 release · 2026-11-17

《从姑获鸟开始》：为一个世界停留，也为追更留出余地

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。

从擂台走入阎浮

《从姑获鸟开始》，作者活儿该，是一部以原创世界穿梭为核心的无限流小说。书库保存的“书海鱼人”安总专栏介绍，武术传人李阎被选为阎浮行走，首个副本把他放进一九八六年的九龙城寨；不同世界被组织成阎浮果实，武技与超凡力量共同进入故事。这里的介绍依据已保存书评和公开页面核对，未冒充亲自读完全书。书海鱼人·安总专栏：《从姑获鸟开始》：久不在江湖，但江湖仍有传说

这个开场适合从行动认识人物的读者：主角先在具体处境里应对对手，再逐渐接触更大的世界秩序。读者可以同时带着两个问题往前走，一是眼前冲突怎样解决，二是不同果实之间究竟由什么规则连接。书评提供的线索显示，作品会更换时代与类型，探索的乐趣来自每次转换后重新理解环境，而非依赖读者对某个现成影视世界的熟悉。对喜欢原创副本的人，这是一项明确的试读理由。

书库看重的，是场景之间的差异

安总先肯定武打，后把世界架构列为更突出的吸引力：对手和处境改变，行动方式也随之改变；人物塑造与现实中的行走组织同样构成阅读看点。该评论特别喜欢带有蒸汽技术与社会处境描写的副本。这些是评论者的阅读判断，能够说明推荐来自哪里，也留下了值得读者自己检验的方向。书海鱼人·安总专栏：《从姑获鸟开始》：久不在江湖，但江湖仍有传说

我的选书判断是，先把期待放在“一个世界是否有自己的质感”上。换个场景如果只换装饰，阅读很快会失去新鲜感；如果环境规则改变了角色的选择，同一个人物就能在新处境中显出不同面向。从目前读到的书评证据看，这正是本书受推荐的理由。它仍需要实际试读来确认，尤其要看你是否喜欢带有传统文化命名的设定，以及动作描写占据较大注意力的阅读节奏。

网上意见提醒了另一半

本次打开的阅评说页面出现了不同声音。署名qqppfan的评论在二〇二六年六月二十日编辑，一方面认为有些内容没有表达清楚，另一方面说自己后来读着觉得没意思，并交代阅读大致止于第三个相关世界之后一点；另有读者批评后续节奏。这类意见反映的是特定阅读经历，不能直接扩展成所有读者的共同结论，但足以提醒我们：精彩的局部与持续顺畅的长篇体验，是两项需要分别判断的事。阅评说：《从姑获鸟开始》读者评论

若你最在意设定一开始就解释清楚、人物行动始终围绕一条清晰主线，这些反馈应当提高你的试读门槛。相反，愿意为一段有风格的副本停留、能接受先见到现象再理解规则的读者，可以把第一段完整故事作为观察单位。看完以后问自己，继续翻页究竟是被人物牵引，还是只因为还没弄懂术语；前者通常更接近你真正想追下去的动力。这是本刊的选读建议，未把评论中的不满改写成已逐章验证的文本缺陷。

读之前，先安排好自己的期待

起点作品入口本轮返回访问限制，起点当前字数、状态及最新正文时间尚不能确定。书旗作品页则标注活儿该、连载、约一百九十五万字，最新章节栏可见《第59章 火鼎秘术》，并列有实体书上市公告；页上显示的二〇二六年二月十五日更新时间不能直接当作该正文的发表日期。书旗完整目录与章节内容未能读出，两个平台的进度不能据此画等号，也不能据此断定完结或断更。起点中文网：《从姑获鸟开始》作品入口书旗小说：《从姑获鸟开始》作品页

适合尝试的人，是喜欢国术动作、原创世界和逐层展开设定，又愿意把单个副本的体验视为收获的读者。若你当前只想找结局明确、能一次读完的长篇，可以先把它放入候选，等官方目录可核实时再决定。试读时保留一句自己的判断：“我想留下的是哪一个场景，想继续知道的是哪一个人物的选择？”这样即使最终暂放，也已经把书评里的热情转换成自己的阅读依据，而不会因为“经典”二字勉强投入更多时间。

出处

书海鱼人·安总专栏：《从姑获鸟开始》：久不在江湖，但江湖仍有传说 · 2024-10-21

阅评说：《从姑获鸟开始》读者评论

起点中文网：《从姑获鸟开始》作品入口

书旗小说：《从姑获鸟开始》作品页

把客厅变成一座声音博物馆

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。

一场由孩子命名的展览

这次适合约四至七岁的孩子，在安静的客厅玩十五至二十五分钟。准备两只完整纸杯、两张纸、一块干净布和粗头画笔，再留一小块桌面。下面是本刊原创活动方案，尚未做家庭实测；时间和难度都可随孩子兴趣调整。联合国儿童基金会关于自由游戏的介绍强调让孩子决定玩法，成人提供安全环境与必要支持，这里借用这一原则，具体游戏由本刊设计。
UNICEF：What is free play and why should you encourage it at home?

开场时，大人把纸轻轻揉一下，再把布轻轻抖开，请孩子闭眼或转身听。只问“你觉得这像什么”，让他给声音起名字：纸可以叫小雨，布可以叫云朵，也可以是完全意外的答案。孩子想睁眼观察就一起看；猜中材料并非活动目标，听见差别、表达联想才是这家博物馆的工作。

先找三种，再开门营业

第一轮只选三种声音，避免桌面太乱。孩子可以用指尖轻敲纸杯、展开纸张、摩擦布面，大人负责固定容易滑动的物品。每做一种动作，停两三秒，让声音结束后再换。请孩子画一个符号代表它，画波浪、圆点或怪兽都行，图画旁由大人按孩子原话写名称。

第二轮把声音卡排在桌面，让孩子担任馆长，选择展览顺序。大人作为唯一观众，先指卡再听声音，最后问一句“为什么把这两个放在一起”。他可能按大小声分组，也可能按故事分组：小雨之后来了云朵。接纳他自己的分类方式，再请他展示其中一个理由，胜过把答案改成成人预设的标准。

第三轮交换角色。大人选两张卡编一句短故事，孩子负责配音；随后由孩子讲故事，大人跟着演。可以试一次“安静展厅”：同样动作只用原来一半的力气，比较还剩哪些声音。若孩子开始更关心纸杯能搭多高，就让展览自然变成搭建，把最喜欢的声音卡保留下来即可。

一个改动，留给下一次

年龄较小的孩子每轮保留两种声音，大人示范后让他选择；较大的孩子可给展品添上“轻轻碰”“慢慢展开”等操作说明，请另一位家人照着做，看是否得到相似效果。喜欢画画的孩子可以画展厅门票，喜欢故事的孩子可以设计开馆广播。这里记录的是观察与表达，没有给孩子打分的必要。

收尾时一起挑一张最喜欢的卡，在背面写日期、材料和孩子说过的一句话，下次从这张卡重新开始。全程使用干燥、无破口的大件材料，避开玻璃、金属敲击、小颗粒和塑料袋；声音远离耳朵，音量保持能轻声交谈。由成人陪同，孩子一旦觉得刺耳、害怕或疲倦就停下，改画展品。桌面摆稳、通道留空，收好画笔和材料，博物馆便算正式闭馆。

出处

UNICEF：What is free play and why should you encourage it at home?

给一篇旧作做一次有方向的删改

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。

先选一段你真想留住的文字

找一篇自己写过的游记、读后感或短故事，截出三百至五百字，最好是一段有行动、有场景，却总觉得拖沓的文字。今天只处理这一段。目标是做出一页修改对照：左边保留原文，右边放修订稿，底部写三条取舍。以下是本刊原创练习，不是一套经过统计验证的写作疗法，也不许诺某个固定时长就能让文笔提升。

选段时先说明它的任务。例如，游记这一段要让读者看见你走进一家旧书店；短故事这一段要让读者察觉两个人开始不信任彼此。任务写成一句话，并圈出最值得留下的一个细节。这样下一步每删一句，都有一个可以回去检查的目的，避免凭“听起来更像文章”来回改写。

把评价换成能看见的动作

先拿一个本刊自拟的句子练手：“这家书店很有年代感，让我觉得时间在这里慢了下来，老板也很亲切。”它传达了印象，却把判断先交给读者。可以换成：“门轴响了一声。老板从柜台后抬头，把压在书页上的铅笔拿开，给我让出靠窗的凳子。”修改后的版本把注意力放到声音、动作和位置，也改变了节奏；它没有天然优于原句，只有当本段任务确实是呈现场景时，这种变化才值得保留。

回到自己的文章，用不同标记找出三类句子：告诉读者发生什么的、解释你怎么想的、重复前两类意思的。先试删第三类，每删一句就通读前后两句，看看人物动作是否还能接上。解释句保留最重要的一句即可尝试，若删后读者无法理解行动原因，就恢复必要信息，而非继续追求更低字数。

给同一段做两种方向

第二轮保留事实，做两个短版本。甲版强调现场，优先留下动作和具体物件；乙版强调思考，保留一个问题和它带来的变化。以旧书店为例，甲版可以让读者跟着走到窗边，乙版可以写自己原本只想躲雨，后来为何决定买下一本书。两版都应忠于实际经历；原创虚构可以自由安排，纪实文字只使用你记得或有记录的细节。

随后把题目遮住，隔几分钟读一遍。问三个具体问题：第一眼能否找到谁在做什么？读完能否指出一个记得住的细节？最后一句有没有把前文已经说过的话再讲一次？如果用了AI，让它只对这三个问题指出对应句子，先不替你整段重写。它指出的位置是待核对线索，最终选择仍由写作者做。

留下一页可复用的修改证据

对照页底部记录三件事：删掉了哪个重复意思，补回了什么必要信息，哪一个原句虽然不够利落却保住了自己的声音。例如“保留老板说话的停顿，因为这比礼貌的形容词更像那天”。这种说明能帮助下次修改从一个真实经验起步。

验收时逐句对照人名、时间、地点、事件顺序及引语。新增细节若来自想象，在纪实稿里撤回或明确标作设想；引用他人话语要回到原记录。最后保留原稿、甲乙两个尝试及选定稿，文件名写日期与版本，把删掉但仍喜欢的句子另存一小栏。成果是一段方向明确、事实未漂移、自己愿意署名的文字。若两版都损失了原有气息，恢复原稿并记下失败原因，同样完成了一次有用的修订实验。本刊原创：一页文字修订练习

出处
本刊原创：一页文字修订练习
