

AI 生成制作方案

画面层

场景段

生成工具 提示词关键方向 构图重点

S01

Seedance 2.0 散文式 (2段) buried city square, blue glowing hieroglyph channels, floating sand particles reversed gravity, crystal core suspended center, purple armor with burnished gold scorch marks, arrakis_palette + bioluminescent circuit

从穹顶高角俯拍两人渺小 → 推进晶核特写：棱面折射星图光斑

S02

Kling 3.0 分镜 copper wire roots emerging from sand, oxidized green circuit tendons, spine of copper rings with optical fiber nodes pulsing green, mummy wrapped in bronze bandages, single green glowing eye in gap, sandworm_maw composition

从脚踩入沙开始仰拍脊椎升起全过程；绿光单眼极近特写：缝隙里的凝视

S03

Kling 3.0 分镜 + Seedance 补间 optical fiber tentacles with micro copper blades unfurling like deep sea predator, sand wall solidifying with copper skeleton framework, cold white overexposure, 08:17 countdown red HUD overlay

触须展开俯视全景 → 沙墙升高时间流逝延时 → 最终封顶瞬间硬切黑场

S04

Seedance 2.0 动作段 (3段) hydraulic fluid black spray from shoulder armor, purple light blade tip inserted into seventh copper ring, optical fiber spine shifts from green to purple in cascade, single knee stance, close grip on tentacle, tactical combat realism

被击穿肩部液压液喷出慢动作 → KAEL 导航器波形图 POV →

反手刺入铜环：从铜环截面视角看紫色光传导

S05

Seedance 2.0 散文式 (2段) + Banana SBP 关键帧 `dark gold light replacing blue, crystal core transparent with micro nebula rotating inside, memory flash: assembly platform with rows of purple armor frames, hieroglyph signature burning then extinguished inside crystal, cracked visor residual image, mummy green eye unblinking` 晶核激活暗金扩散全景

→ VEXA-09 记忆闪回：第三人称但边缘裁剪感 (FM-027 时间回溯构图参考) →

签名在内核一闪而灭：极近宏观镜头 → 护目镜裂屏残影叠化

语音层

角色

合成方案 声线调校要点

VEXA-09

GPT-SoVITS 微调模型 干燥、低共鸣、金属质感；S04「够了」单字要有 0.2

秒前置气息；S05「信号从来就不干净」语速放慢15%，末字轻收

KAEL

Fish Audio 自定义声线 中高频带轻微电子失真（导航器干扰效果）；S05「够我死两次」后接 0.5

秒自然停顿再切 BGM

木乃伊（导航器文字）

无语音合成；文字逐字浮现动效 AE 合成象形文字逐字出现 →

翻译模块介入时字体切换为等宽电子字体，带打字机音效

□□ 系统日志内声道

ElevenLabs 电子语音层 极低增益、无情感、单声道；叠加于 VEXA-09 主观视角段

文字层

元素

工具 设计说明

导航器倒计时 HUD

AE 合成 红色等宽字体，每跳动一次画面轻微震动；S05

重置瞬间字体从红变白，再从白变暗金——颜色跟随晶核状态

象形文字翻译条

AE 合成 先显示象形文字（自定义字体），0.8

秒后翻译模块介入，文字逐行替换为中文，带扫描线划过动效

S05 系统日志

□ 无声字幕 黑底白字，等宽字体，逐行打出；「无法删除」三字最后出现，停留 2 秒后全黑

音效层

场景段

关键音效 处理方式

S01

晶核蓝光脉动低频嗡鸣（心跳节律）/ 沙粒逆重力上浮的沙沙细声

导航器警报首响 低频底鼓式脉冲，每 1.2 秒一次；沙粒声反向播放水声素材

S02

铜丝从沙中翻涌的金属摩擦声

光纤脊椎脉冲加速的电流嗡鸣

象形文字接触空气发光的微型爆裂声 铜丝摩擦分层：低频结构音 +

高频氧化刮擦；脉冲用心电图声效加速处理

S03

护盾撞击铜绷带的蓝色电弧爆裂

光纤触须展开时的昆虫振翅嗡鸣

沙暴实体化堆积的低频摩擦墙声

电弧用高压电容放电素材；沙墙堆积用岩石崩落反向处理，加铜导线骨架成形的金属卡扣声

S04

液压液喷出（液态冲击声）/ 触须缠绕关节的金属绞合声

紫光短刃插入铜环的穿透声 + 光纤脊椎全段变色时的电流倒灌声 穿透声：刀刃入金属 +

光纤束断裂的玻璃细丝声；变色音效：高频电流扫频（绿→紫音调上升）

S05

晶核锁扣咬合三声脆响

暗金光扩散的低频共鸣

记忆闪回段：装配平台白噪底 + 核心处理器校准的机械微声

签名灭去：极短高频脉冲 + 深寒静默

三声锁扣要清晰可数；记忆段用高混响空间感与祭坛的干声形成对比；末尾静默持续 1.5

秒，不铺任何音效

配乐层

段落

情绪 配乐风格 参考方向

S01 · S02 前半

敬畏寂静 → 急迫渗入 稀疏弦乐长音 + 埃及乌德琴单音拨弦，BPM 50-60 Hans

Zimmer 《沙丘》Blessing 段

S02 后半 · S03

恐惧爬升 → 绝望封顶 打击乐加入（铜鼓闷击）+ 铜管低吼，弦乐拨奏加速，BPM 80→110 Junkie XL《木乃伊2017》追逐段

S04

绝望中精准爆发 打击乐主导，弦乐全部切断，只留铜管和人声哼鸣单音，BPM 120→138 Tom Holkenborg 战斗核心段

S05 前段（续命）

短暂胜利释放 弦乐解决和弦，BPM 骤降至 72，轻微暖意 一小节，不超过 8 秒

S05 后段（记忆篡改）

深寒不安 和弦骤然离调，电子低频侵入弦乐底层，签名灭去时全部乐器降至 ppp + 单音钢琴残音
□lafur Arnalds × Vangelis《银翼杀手》记忆段混合

末尾黑场

深寒留白 完全无配乐，只有 VEXA-09 呼吸器的轻微白噪 —

> 下一集钩子预设：

> VEXA-09 系统日志里那条「无法删除」的记录，是一个文件头——版本 00 意味着还有版本 01、02……PHARAOH-0 的象形签名在晶核内核一闪而灭，但灭不等于消失，等于已传输完毕。木乃伊的绿光单眼，从未关闭。