

AI 生成制作方案

视频画面 · 主体

Seedance 2.0 散文式 · 5段连续生成：S01单段（祭坛广场全景→沙粒上浮特写→晶核悬浮仰角）；S02单段（铜丝根须破沙→脊椎升起→绿光单眼转向）；S03单段（护盾冲击弹飞→触须展开→沙墙封顶 · 全景固定机位）；S04单段（触须穿甲黑色液压液→波形图插入→紫光短刃插入铜环 · 颜色转变）；S05单段（暗金光切换→晶核透明化→记忆闪回无缝叠入 · 同一构图空间替换内容）

视频画面 · 特写关键帧

Kling 3.0 精控分镜：①液压液从左肩穿孔喷出 · 黑色 · 蓝光底
②绿光单眼对准护目镜碎裂侧 · 极端特写 ③紫光沿光纤脊椎从颈到腰逐节转色
④晶核内核签名一闪 · 残影印在护目镜裂屏上

角色单帧构图

Banana SBP 参考构图：①VEXA-09暗金光中单膝跪地 · 左肩黑色液压液 · 右手死抓触须 · 正面仰角
②KAEL双手捧晶核胸口按入 · 暗金光打脸 · 导航器屏幕显示71:59:59
③VEXA-09站立 · 绿光单眼在其身后沙地 · 两者同框 · 护目镜碎裂侧有签名残影

对话音频

GPT-SoVITS合成：VEXA-09声线设定——低频 · 干燥 · 共鸣腔靠前 · S05"没什么"需单独调音降速15%呈现迟疑感；KAEL声线设定——中频 · 轻微沙哑 · S04频率扫描段语速比基准快20% · S05"够我死两次"尾音需处理成收声而非上扬

导航器文字

AE合成 · 叠加于Seedance画面：字体使用等宽代码字体混入手写象形文字；象形翻译段文字逐字出现速度0.08秒/字；倒计时使用红色液晶字体 · 每次跳字配0.2秒轻震动

系统日志画外音

S05末段黑场叠出：字体冷白 · 等宽 · 逐字打印音效；画外音VEXA-09声线 · 语速极慢 · 像系统在读取自己的错误报告

环境音效

S01：低频蓝光静脉脉动声（20Hz边缘·次声感）·沙粒逆重力的轻微摩擦声·无环境混响；S02：铜丝刺破沙面的金属刮擦声·光纤脉冲加速的电子嗡鸣（从40Hz升至120Hz）·木乃伊站立时绷带拉紧的皮革摩擦声；S03：触须展开的深海生物运动声（低速液压感）·沙墙堆积的连续摩擦轰鸣·倒计时每秒跳字的细微电子滴声；S04：液压液喷出的液体冲击声·装甲金属疲劳的高频尖啸·短刃捅入铜环的金属穿透声+电弧放电；S05：三声锁扣咬合（干净·无混响）·记忆闪回段全部静音·绿光单眼持续发出0.5Hz极低频震动

配乐情绪

S01-S02：古埃及弦乐+电子低频铺底·无旋律·纯织体·仿铜管共鸣；S03：打击乐密度递增·铜鼓节奏对应触须展开节拍·沙墙封顶瞬间全部乐器截停·纯静音2帧；S04：弦乐+电子高频对抗织体·频率扫描段插入极简电子节拍·紫光刺入铜环瞬间：单音纯弦爆发后立刻衰减；S05：暗金光切换后：低频单一铜管长音·续命成功时短暂上行半音阶·记忆闪回段：无配乐·只有次声震动·最后绿光单眼注视的黑场：单音消失后12帧纯静默收尾