

AI 生成制作方案

视频画面层

场景

工具 提示词关键词

策略

S01 整体空间建立

Seedance 2.0 散文式 buried_city_atrium, sandstone_columns_from_ceiling, blue_light_pulse_vein_pattern, floating_sand_particles_reverse_gravity, crystal_orb_hovering_star_map_projection, purple_armor_gold_burn_marks_in_blue_light

S02 木乃伊复活

Kling 3.0 分镜 copper_wire_roots_emerging_sand, oxidized_green_glyph_activation_air_contact, fiber_optic_spine_rising_copper_rings, blade_ribcage_vibration_insect_frequency, copper_bandage_skull_single_green_glowing_eye

S03 触须张开+沙墙

Seedance 2.0 fiber_optic_tentacles_copper_blade_tips_slow_bloom_deep_sea_predator, white_light_replace_blue, sand_wall_ceiling_collapse_reverse, claustrophobic_enclosure

S04 近身反杀

Kling 3.0 分镜 purple_short_blade_thrust_copper_ring_joint, spine_fiber_optic_green_to_purple_instant, hydraulic_fluid_black_in_white_light, frequency_waveform_HUD_navigator_screen, two_person_asymmetric_combat_coordination

S05 晶核激活+记忆篡改

Seedance 2.0 (两段分别生成) 激活段: dark_gold_light_replace_blue_hieroglyph_grooves, crystal_orb_transparent_micro_nebula_rotating, lock_click_three_beats, navigator_reset_countdown | 闪回段: assembly_platform_purple_armor_frames_infinite_rows, maker_hand_adjusting_core_processor_routine, hieroglyph_signature_flash_dissolve_crystal_core, cracked_goggle_residual_image

关键单帧构图 (Banana SBP)

帧

构图描述

紫色装甲灼痕暗金反光

右臂装甲特写, 灼痕纹路在蓝光照射下泛出暗金, 景深前实后虚, 晶核悬浮在景深后方

绿光单眼从绷带缝隙盯出

木乃伊头部极近正面, 铜绷带缝隙里绿光单眼居中, 四周绷带质感清晰可见, 无其他光源

紫光短刃插入第七节铜环

肩背低角度, 短刃刺入瞬间, 光纤脊椎从绿转紫的渐变在这一帧的上半部定格

VEXA-09 护目镜残影

护目镜裂屏特写, 象形签名残影在碎裂纹路间若隐若现, 木乃伊绿光单眼的反光在镜面护目镜中可见

角色对话音频层

角色

工具 声音调制参数

VEXA-09

GPT-SoVITS

Fish Audio

基础音调偏低沉，轻微金属混响（义体咽喉质感），情绪波动时混响减少0.5dB，让裂缝感显现

KAEL

GPT-SoVITS 正常人声，S04被触须击中后的台词加入轻微气声和呼吸不稳

木乃伊守卫

不发声——导航器文字+KAEL朗读 KAEL朗读时语速压慢30%，停顿在每行象形文字之间

导航器文字层

出现时机

内容 AE处理方式

S01结尾

剩余 10:42 红色倒计时 裂纹屏幕质感，数字边缘毛边，与晶核蓝光同频闪烁

S02

检测到闭合回路，神经网络正在建立 绿色系统字体，扫描线覆盖

S03

汝等携带吾主之印记者，不得触碰圣核（象形转拼音文字双行显示）

古埃及符文字体+下方现代汉字翻译，符文行有0.3秒延迟于翻译行出现

S04

频率波形图铺满屏幕 白底绿波形，攻击前0.3秒象形文字高亮节点闪红

S05

续命中——71:59:59开始倒计时 → 来源未知 PHARAOH-0/起源文件/版本00（无法删除标注红色）
两行信息分层出现：续命数据暖金色，PHARAOH-0记录深红色，字体带轻微腐蚀质感

环境音效层

时间段

关键音效

S01全程

蓝光沟槽低频脉动音（次声波边缘）· 沙粒逆重力上浮的细碎白噪音· 晶核旋转的高泛音单音

S02苏醒段

铜丝从沙中翻涌的金属摩擦声· 铜环扣合的机械节拍· 光纤传导电信号的嗡鸣递增· 昆虫振翅频率底噪

S03封锁段

蓝白光骤变的电气爆音· 护盾撞击的电弧爆炸· 靴跟犁沙声· 沙墙堆积的持续低沉摩擦声（越来越密）

S04搏杀段

光纤触须击穿装甲的穿刺音· 液压液喷射声· 手指关节金属疲劳尖啸· KAEL导航器波形扫描蜂鸣· 短刃刺入铜环的金属脆裂声· 脊椎光纤颜色骤变时的电流消除音

S05激活段

三声锁扣咬合脆响（清晰·带金属余韵）· 象形沟槽颜色转换的低频切换音· 晶核内星云旋转的极高频率细音· 记忆闪回段：所有环境音消失· 只剩核心处理器调整时的机械伺服声· 签名消灭时的单一高频消音

配乐情绪层

段落

情绪 配乐风格 处理

S01

敬畏渗入急迫 低频弦乐长音 + 古埃及竖琴泛音 次声波边缘，制造身体共振而非主观情绪

S02

恐惧爬升 打击乐律动渐快 + 铜管低鸣 与木乃伊光纤脊椎的心跳节奏同步，越来越快

S03

绝望封顶 所有音轨叠加至峰值 + 突然静默 沙墙封顶瞬间音乐断绝，只剩环境音

S04

精准冷静中的爆发 单一电子节拍 + KAEL导航器扫描音律化处理
节拍对应攻击节奏，短刃刺入时节拍停一拍

S05激活

短暂释放 暗金调弦乐解决和弦 美但不完全，有一个音悬着没有落下

S05闪回

深寒不安 所有配乐切断 → 只有极低频的单音持续 签名消灭后极低频单音停止，完全静默收尾