

AI 生成制作方案

画面层 (Seedance 2.0 / Kling 3.0)

场景

镜头数 生成策略 关键视觉关键词

S01

8 Seedance 散文式长镜头 (广场全景下摇→晶核特写→沙粒上浮微距)

subterranean_city_plaza, blue_vein_light_columns, floating_crystal_core,
sand_particles_reverse_gravity, purple_armor_gold_burn_marks

S02

9 Kling 分镜 (脊椎复活分阶段, 每节铜环独立帧) copper_oxidized_root_tendrils,
fiber_optic_spine_pulsing, mummy_bandage_single_green_eye, harsh_white_light_burst,
insect_wing_vibration_frequency

S03

7 Seedance 双轨 (前景战斗·背景沙墙升高同步) sand_wall_rising_entrance,
fiber_optic_tentacles_spread_deep_sea, copper_blade_tips_slow_unfurl,
countdown_timer_red_flash

S04

11 Kling 动作分镜 (触须击中→近身拖拽→短刃刺入铜环·脊椎变色特效)

hydraulic_fluid_black_spray_blue_light, purple_blade_penetrate_copper_ring,
fiber_spine_color_shift_green_to_purple, combat_weight_impact_slow_motion

S05

7 Seedance 双曝光 (现实祭坛+记忆装配平台叠加·晶核星云旋转·HUD 字幕覆盖)

dark_gold_hieroglyph_activation, crystal_core_nebula_interior,

memory_flashback_assembly_platform, purple_armor_frames_rows,
pharaoh_signature_flash_disappear, HUD_system_log_undeletable

语音层 (GPT-SoVITS / Fish Audio)

角色

调音参数 关键台词处理说明

VEXA-09

语速 0.85x · 音量 -3dB · 沙哑度 15% · 停顿加长 S01「能量密度超标」：报告式等重 · S03「硬的，很硬」：气音从牙缝挤出 · S04「到了」：无气息极短 · S05「铸刻者知道这里有什么」：最慢，字间隙最长

KAEL

语速 1.1x (技术读数段) → 0.9x (恐惧直给段) · 音量正常 · 上扬尾音为默认 S01「就它了」：尾音上扬但被打断 · S03「我们被关进来了」：上扬尾音消失，这是全场唯一一句没有尾音的台词 · S05「71小时……够我死两次」：哑 · 轻 · 慢

木乃伊守卫

无人声 · 全部通过□设备文字呈现 · 象形文字朗读可叠加合成古埃及语音底纹
翻译文字出现时叠加低频嗡鸣底纹 (80-120Hz)，让文字有声音质感但不抢过对话

文字 / HUD 层 (AE 合成 / Seedance 提示词描述)

内容

技术方案 视觉规格

导航器倒计时

AE 合成叠加 · 裂纹透出光感

字体：等宽机械体 · 颜色：正常段蓝白 → 警戒段红 · 位置：画面右下角手腕屏幕区域

象形文字翻译

双行显示 · 上行象形符文流动 · 下行汉字淡入

象形符文：金色 · 翻译汉字：白色 · 背景：导航器屏幕深灰质感

频率扫描波形图

Seedance 提示词：`oscilloscope_waveform_frequency_scan, copper_mummy_neural_pattern, spike_at_0.3_seconds_interval` 全屏半透明叠加 · 绿色波形 · 扫描线从左向右

S05 系统日志

□ 无声字幕 · HUD 叠加 · 暗金色字体 位置：VEXA-09 护目镜 HUD

左下角 · 字号小 · 颜色：暗金 · 最后一行「无法删除」以微弱闪烁强调

PHARAOH-0 签名一闪

Seedance 提示词：`hieroglyph_signature_flash_inside_crystal, dark_gold_single_frame_burn`
晶核内部 · 持续帧数：3帧（约0.1秒） · 颜色：暗金 · 边缘有灼烧感

音效层

场景

关键音效 设计说明

S01

沙粒逆重力上浮的微细摩擦声 · 象形沟槽蓝光脉动的低频嗡鸣（120Hz） · 导航器第一声警报（干净单音） 主体是静默，声音作为破静的锥子，不堆砌

S02

铜丝从沙下翻涌的碎裂声 · 光纤脊椎脉冲加速（心跳节奏，从 60BPM 升到 140BPM） · 单根铜片肋骨震颤的昆虫翅膀频率 · 惨白光爆亮的瞬间静场
复活过程分阶段叠加，每个阶段一种新音效进入，不同时爆发

S03

护盾撞击铜绷带的电弧爆鸣 · VEXA-09

被弹回靴跟犁沙的两声长划 · 光纤触须从胸腔射出的细针声 · 沙墙升高的低沉摩擦声（持续底噪）

沙墙声作为持续底噪不断升高，和战斗音效形成两个音轨的压迫叠加

S04

触须刺穿肩部装甲的脆响 · 液压液喷出的细流声 · 紫光短刃弹出的咬合声 · 短刃插入铜环的穿透声+旋转声 · 脊椎颜色切换时的高频电子音（绿→紫的音色变化） S04

的关键声音设计是「短刃刺入+旋转」那一组——两个声音，先穿透后旋转，节奏和

KAEL「颈后第七节」的两段喊话形成呼应

S05

晶核接触皮肤的静电微声 · 三声锁扣咬合（清脆 · 等间距） · 祭坛沟槽熄灭的整体静场 · 暗金光亮起时的低频暖音 · 记忆闪回段的高频白噪入侵 · PHARAOH-0 签名一闪时的极短高频刺 · 护目镜 HUD 恢复的数字重置声 · 末尾：木乃伊绿光单眼的持续低频凝视音（不是音效，是一种质感，观众感受到它在看而不是听到） 最后15秒几乎无音效——只有环境底噪和那种「被注视」的低频质感，让深寒感从听觉层来，不靠台词

配乐层

场景段

情绪 配乐风格 参考锚点

S01 全段

敬畏 · 寂静 · 微量急迫 极简弦乐铺底 · 单音古埃及木管（低八度） · 不用打击乐 《沙丘》 Hans Zimmer 的沙漠敬畏感 · 人声极低

S02 复活过程

恐惧爬升 弦乐开始引入 · 频率模仿光纤脊椎心跳节奏逐渐加密 · 无旋律，纯节奏叠加 《异形》 Jerry Goldsmith 的生物机械质感

S03 封锁→Button

绝望封顶

打击乐进入·沙墙声融入音乐底噪·弦乐推到最高后骤然静场（沙墙封顶的瞬间全部静音）

FM-039 《异形2》James Horner 的压迫式打击乐

S04 反击高潮

爆发顶点 静场后的突然爆发·单一主题动机（3音节·代表 VEXA-09

的精准）反复出现·节奏和触须收缩节奏对位 FM-021 《新木乃伊》动作段的鼓击推进

S05 激活→篡改→末尾

短暂释放→骤降深寒 晶核激活：弦乐短暂解放（3秒·温暖）→记忆闪回：弦乐被电子音入侵·签名一闪：单音高频刺·最后15秒：低频持续音·没有旋律·只有质感

FM-007 《攻壳机动队》川井宪次的赛博孤独感·FM-026 《银翼杀手2049》Hans Zimmer 的深寒低频