

AI 生成制作方案

视频画面层

Seedance 2.0 散文式（分场提示词级数）：

□ S01 祭坛之光（8 镜）：大远景仰拍沙岩柱群如凝固的瀑布从穹顶垂下，每根柱子刻满发光象形沟槽，蓝光脉动节奏缓慢。沙粒以一粒一粒的速度逆重力上浮——镜头推进到其中一粒沙，能看到它表面反射出晶核的深蓝缩影。VEXA-09

的紫色装甲在蓝光中泛出暗金色灼痕，护目镜裂屏上跳动诊断文字（HUD 元素用半透明蓝色叠加）。晶核在祭坛中央悬浮，棱面折射的光斑在穹顶上投射出移动星图——光斑的移动速度比正常星体快十倍，暗示时间流速异常。

□ Seedance 关键词：`ancient_egyptian_sandstone_pillars_with_glowing_hieroglyphics, deep_blue_bioluminescent_veins, sand_particles_floating_anti_gravity, crystal_core_suspended_mid_air_refracting_star_map, purple_armor_scorch_marks_turning_gold_in_blue_light`

□ S02 沙中苏醒（9 镜）：铜丝从沙下翻涌——氧化的绿色铜丝表面蚀刻微型象形文字，接触空气瞬间发光的特效从接触点向两端蔓延。人造脊椎铜环扣合，环间光纤束的光信号传导从慢到快，要有明显节奏变化曲线。弯刀形铜片肋骨独立震颤——每片震颤频率略有差异，产生昆虫振翅嗡嗡的频差音效基础。铜质绷带头颅从沙中升起，缝隙里绿光单眼第一次定位——用慢速推镜捕捉那只眼睛扫过 KAEL 停顿、再锁定 VEXA-09

的两段式凝视。背景所有象形沟槽从深蓝骤变惨白——这个亮度跳变要有冲击力。

□ Kling 3.0 分镜关键词：`oxidized_copper_wires_bursting_from_sand_with_glowing_glyphs, fiber_optic_spine_pulsing_like_heartbeat_accelerating, curved_copper_ribs_trembling_independently, mummy_head_wrapped_in_copper_bandages_with_single_green_eye_scanning`

□ S03 封锁与倒计时（7 镜）：VEXA-09 护盾撞击铜绷带的瞬间——蓝色电弧爆圈，撞击点温度骤升的热浪扭曲空气。她被弹回三米时靴跟犁出沙沟，沙沟两侧沙粒滑落回填。光纤触须从胸腔射出——每根末端铜质刀刃在水母触手般张合的慢动作中金属反光。沙墙从穹顶裂缝倾泻堆高，用中景看 KAEL 回头看沙墙时的表情变化，再用远景看沙墙封到穹顶的闭合瞬间。

□ Kling 3.0 分镜关键词：`shield_edge_impact_with_copper_arm_generating_blue_arc, shockwave_heat_distortion_air, fiber_optic_tentacles_with_copper_blades_unfurling_like_predator, sand_wall_cascading_from_ceiling_sealing_all_exits`

□ S04 共生反击（11 镜）： 三根触须同时击中——第一根刺穿左肩装甲的特写，液压液喷出在蓝光中呈黑色；第二根缠住右膝，铜刃嵌入关节接缝；第三根擦过碎裂护目镜撕开更多裂口，HUD 右下角雪花的故障特效。频率扫描波形图在导航器裂纹屏上跑动——蓝绿波形跳动中有隐藏的异常锯齿波，镜头推近到那个波峰标红。紫光短刃插入第七节铜环的瞬间——污染式光色替换从第七节向两边蔓延，铜环内部光源从绿变紫的波前速度要够快。

□ Kling 3.0 分镜关键词：`shoulder_armor_pierced_by_copper_blade_hydraulic_fluid_spray,`
`fiber_tentacle_wrapped_around_knee_joint,`
`frequency_waveform_scanning_on_cracked_screen,`
`purple_energy_blade_stabbing_into_spine_copper_ring_light_turning_green_to_purple`

□ S05 激活与篡改（7 镜）： 木乃伊全身铜绷带同时熄光——从第七节向外扩散的紫光也熄灭，光纤触须软落在沙地。沙墙崩落如受潮砂糖塔。KAEL 伸手抓晶核——接触瞬间祭坛全熄再以暗金重亮，晶核腔从深蓝转为透明，内部微型星云旋转（金粉微尘在星云臂里缓慢漂流）。记忆闪回用 FM-007 义体脑机接口入侵的闪回剪辑节奏——装配平台、成排紫色装甲框架、刻着象形签名、制造者的手伸入画面——快速切割，每帧边缘有数据裁剪感。签名在晶核内核一闪而灭——只给三帧，但清楚可辨是象形文字。

□ Kling 3.0 分镜关键词：`all_copper_bandages_extinguished_simultaneously,`
`crystal_core_turning_transparent_galaxy_inside_rotating,`
`memory_flashback_assembly_line_purple_armor_frames,`
`hieroglyphic_signature_flashing_once_inside_crystal_core`

角色图

Banana SBP 单帧（关键构图）：

□ VEXA-09

单膝跪地、右手抓触须、左手反持紫光短刃插入木乃伊第七节脊椎铜环——这个姿势作为 S04 高潮定帧。护目镜裂屏一侧有雪花噪点，紫色装甲上的灼痕在蓝色冷光下泛暗金。木乃伊的铜质绷带头低垂，绿光单眼偏转注视她的护目镜。

□ KAEL 跪在祭坛中央，双手捧晶核按入胸口能量器接口——晶体腔内部的星云光照亮他的脸，表情是第三秒才敢相信这不是幻觉的延迟快乐。

对话音频

后期 AI 语音合成（GPT-SoVITS）：

□ VEXA-09 声线：女声中低频，干燥，句末下沉不扬。S05

最后一句「……他签了同一个名字」降低 15% 音量 + 增加 20% 气息比例。

□ KAEL 声线：男声中高频，带长期缺水的轻微沙哑。S04 爆吼那句加爆破音强化。

- 木乃伊守卫：无语音，仅导航器屏幕文字滚动时配低频嗡鸣（40-60Hz 持续音）作为“存在感”音轨。
- 制造者画外音：S05 闪回中的画外音用一个不同于 VEXA-09 声线的年长女声，更疲惫，语调平，像在读取操作日志。

导航器文字

AE 合成：木乃伊守卫的象形文字呈现在 KAEL 手腕导航器屏幕上——古埃及象形文字先以绿色发光字形浮现，再由导航器翻译模块逐字覆盖为现代文字（白色无衬线体）。S03 警告文字「汝等携带吾主之印记者，不得触碰圣核」用这个模式呈现。

环境音效

- S01：深蓝光脉动时配低频电流嗡鸣（60Hz + 谐波），沙粒上浮时配极细微的玻璃摩擦声（倒放式音色）
- S02：铜丝翻涌配重金属摩擦声，光纤脊椎脉冲加速时配心跳加速音效（从 60bpm 升至 180bpm），铜片肋骨震颤配昆虫振翅频差音（不同铜片略不同的频率产生拍频效应）
- S03：电弧爆圈配高压放电音，触须张合配水下掠食者触手收缩的低频振动声，沙墙堆叠配瀑布倾泻的闷响
- S04：装甲刺穿配金属撕裂 + 液压液喷射音，频率扫描波峰匹配对应频率纯音哔声，紫光短刃插入铜环配能量注入的低频轰鸣
- S05：铜绷带熄光时全场静默 1.5 秒（仅留 KAEL 呼吸声），晶核透明化配玻璃冷却的收缩脆响，记忆闪回配数据流脉冲音（FM-007 风格），签名一闪配短促低频敲击（像石棺盖合上的回音）

配乐情绪

- S01-S02（0:00-0:42）：敬畏上升到恐惧——低音弦乐拨奏 + 逐渐增厚的铜管长音，沙粒上浮时引入高音区玻璃片音色（金属琴弓刮奏），木乃伊完整站立时铜管炸出一个强音和弦然后骤降为持续低鸣
- S03（0:42-1:00）：绝望封顶——弦乐震音持续推高，不再有旋律，只剩密度的积累。沙墙闭合瞬间鼓点砸下一个单次打击（太鼓型低频鼓），然后弦乐断在顶峰
- S04（1:00-1:35）：绝望反转为精准冷静——打击乐退出，由 KAEL 导航器频率扫描的纯音哔声作为节奏骨架，VEXA-09 反手插入短刃时铜管低音持续墙砸回，弦乐尖叫一声后断裂

□ S05 (1:35-2:00) : 短暂释放后深寒不安——晶核激活配短暂的大调弦乐释放 (不超过 4 秒), 记忆闪回入侵时和声突然转入小调远端调性 (关系调之外, 制造不安), 签名一闪时钢琴敲一个最低音的八度单音 + 混响拉长到 5 秒, 结尾留白只留绿光单眼持续低鸣 (40Hz)