

AI 生成制作方案

视频画面

Seedance 2.0 散文式生成，按 5 场拆 12 段提示词。关键质感词：S01 buried city plaza, glowing hieroglyph grooves, levitating crystal core, star-map caustics on dome, anti-gravity sand particles, deep blue palette; S02 copper wire roots erupting from sand, fiber-optic spine assembly, bandaged skull with single green eye, blue-to-harsh-white light shift; S03 fiber tendrils with copper blades unfurling like jellyfish, sand waterfall sealing exit, hard shadows; S04 electric arc frenzy, waveform HUD overlay, purple energy blade stabbing copper vertebra, green-to-purple signal cascade; S05 gold-amber grooves reignition, transparent core with micro-nebula, hieroglyph signature afterimage on cracked visor, cold ending frame on green eye。战斗段用 Kling 3.0 分镜补动作连贯（拖拽近身反杀一镜到底优先）

角色图

Banana SBP 单帧锚定 4 张：①VEXA-09 灼痕装甲在蓝光中泛暗金（S01 定妆）②木乃伊完整站立惨白逆光剪影（S02 button）③短刃刺入第七节铜环、脊椎绿转紫瞬间（S04 高潮帧）④裂屏护目镜上的象形签名残影特写（S05 cliffhanger 帧）

对话音频

GPT-SoVITS: VEXA-09 干声+轻金属混响, S05 记忆段切贴麦干声无空间混响、加 5% 系统底噪; KAEL 语速档三级 (S01 轻快上扬

S02-S04 急促压噪

S05 哑声), 「计时器比我先慌」与「够我死两次了」两句保留气音颗粒; 喊话段 (S04) 加沙墙吸声处理——去混响、高频衰减

导航器文字

AE 合成: 象形文字逐行浮现→翻译字幕逐字打出 (碑铭体译文用衬线字体区隔); 倒计时数字跳变帧加 1 帧红闪; 「PHARAOH-0/起源文件/版本00」日志弹窗用系统等宽字体+无法关闭的抖动动画

环境音效

沟槽蓝光低频脉动嗡鸣（心跳化） / 沙粒逆浮的细密颗粒声 / 铜环扣合脊椎的金属咬合声 / 铜片肋骨昆虫振翅嗡鸣 / 护盾撞击电弧爆响 / 沙瀑封门的持续白噪压迫 / 短刃刺入的单声脆响后全场骤静 / 晶核锁扣三声脆响 / S05 记忆闪回段：现实音全部抽掉，只留装配平台的空旷混响

配乐情绪

S01 圣殿级低音铺底+单音持续（敬畏）→ S02 打击乐从心跳频率逐步加速（恐惧爬升）→ S03 全奏压顶后突然抽空只剩沙瀑声（绝望）→ S04

节拍器式电子脉冲对齐波形扫描，反杀瞬间一记闷鼓收（精准爆发）→ S05

短暂的暖调释放小节，随签名浮现被一根不和谐持续弦音切断，黑场前 3

秒完全静音只留绿眼的电流微鸣（深寒）

转场钩子： 结尾绿光单眼凝视镜头 + 系统日志「版本00」——下一集入口：VEXA-09

是「版本几」？那排装甲框架里，还有多少个她？