AI视频制作 / AIGC视频创作

从分镜与参考设计，到生成、判断与返修。

目标岗位 AI视频制作 · AIGC短片 · 视觉内容生产

01

影视化设计

剧情逻辑、分镜、动作与镜头连续性

02

可控生成

关键帧、多参考、工作流与单变量迭代

03

检查与归档

画面检查、候选对比与版本记录



《过关》

人物关系 / 动作衔接 · 86秒

观看作品



《深渊的潮汐》

场景风格 / 叙事取舍 · 58秒

观看作品

三部个人项目；非商业委托。



《把夜晚，调回自己》

产品概念广告 / 使用场景 · 15秒

观看作品

从需求拆解到生成与检查

围绕分镜、参考控制、工作流和画面返修，记录各阶段的判断与结果。

01
需求拆解
目标 / 受众
剧情约束
创意简报

→

02
分镜设计
机位 / 景别
动作因果
镜头表

→

03
参考系统
角色 / 场面
首尾关键帧
参考包

→

04
生成方案
模式 / 采样
LoRA / 负载
工作流

→

05
迭代验收
候选 / 对比
单变量返修
通过版

→

06
版本整理
候选 / 参数
命名 / 归档
版本表

→

07
QA与交付
时序 / 媒体
版本 / 授权
交付包

我在项目中实际承担

分镜与叙事

梳理人物动机与信息差，把剧情拆成可生成的镜头节拍。

《过关》：警告—嘲讽—截话出拳—合围

生成与调试

围绕镜头目标比较参考与生成方案；具体配置和运行使用工具辅助。

LOW8 / HIGH20+7 / FL2VA端点链

画面检查与归档

检查生成画面、对比候选镜头，整理采用的素材与参数记录。

镜头对比 + 参数与版本清单

实践重点：分镜、参考控制、生成返修与画面判断。生成、技术调试及音画合成包含工具辅助。

先解决剧情逻辑，再让模型执行

提示词不是形容词堆砌，而是角色信息、动作因果、机位与接镜出口的可执行说明。



目标站位｜参考帧



角色设定｜参考图



刀手回应｜叙事版画面



谢别｜叙事版画面

角色知道什么
信息差

→

为什么行动
动机

→

如何接触
动作力学

→

何时切镜
视觉峰值

→

切到哪里
出口连续

具体镜头设计｜《过关》

巡卒先警告、再嘲讽；侠客突然出招，打断未说完的话。生成时明确台词与出拳的先后；组接时在首次交手收势处切到刀手回应，再用完整后拉镜头交代合围空间。

提示词与参考职责

用Picture标签限定人物与场面职责；用首尾帧控制入口和出口；将冲锋、接触、受力、分离写成连续动作链；慢动作只落在动作峰值，不让人物先停下等着被打。

镜头需求决定工作流

不是一套参数跑全片：对白看表演，动作看接触与受力，端点镜头看出口一致。

对白与走位

目标：表演自然、人物连续

第三方HybridLoader节点
组合加载FL2VA + Ref2VA
低步数快速预览
保留表演空间

多人连续动作

目标：动作成立、受力清楚

首帧 + 多图职责映射
0.4MP先验收动作
通过后保存AV latent
再做二次细节增强

首尾衔接

目标：入口、出口构图一致

FL2VA端点约束
固定场面母版与seed
只做必要的定点修复
抽帧比对目标帧

高动态镜头的一采—二采验收链

参考 + 提示词
身份 / 场面 / 动作

→

0.4MP 一采
预览 + 保存AV latent

→

人工通过
冻结词 / seed / 切点

→

0.7MP 二采
加载latent / 细节增强

→

媒体验收
帧数 / 原声 / 交付

技术标签 | LOW8 • HIGH20+7 • FL2VA • latent二采

辅助运行 | Codex / Comfy MCP / GPU与日志

12GB显存 | 节点组互斥、卸载缓存、参考图分级

二采只增强已通过画面，不负责重新拯救剧情与动作。LOW8 / HIGH20+7为项目工作流简称，非MiniMax官方预设。

先确认动作，再增强细节

先用低成本预览确认剧情与动作，再投入高分辨率；每次返修说明改了什么。



一采 | 864×480 • 209帧

先验收剧情、动作与切点



二采 | 1152×640 • 209帧

同词同seed，保留通过版原声

判断门

动作是否成立?

否 回到镜头设计、参考职责、动作链或seed；保存失败原因，不盲目升分辨率。

是 冻结提示词、seed与切点，加载latent做二采增强。

边界：本页为A08BC R3一采 / 二采样例，叙事版采用该段首次交手；P6的15秒v12为独立主打斗，参数分开记录。

动作软 / 先停再挨打

重写为同一连续动作链；改变切镜点，不只堆“迅猛”形容词。

穿模 / 形体崩坏

换机位或动作设计；核对武器轨迹、支撑脚和参考图职责。

OOM / 采样无进度

一二采互斥；0.4MP预览、保存latent、释放模型后再0.7MP。

最终检查

- 正常速度主观验收
- 全帧解码 / PTS连续
- 黑帧 / 冻结 / 音频
- 源片SHA与版本清单

《过关》｜人物逻辑与高动态动作

86.33秒叙事版 · 1152×640 · 24fps ｜ MiniMax H3 + ComfyUI · 分段生成配乐







制作难点

对白信息差、人物站位、武器归属和多人动作必须在同一空间连续；本机12GB显存限制长镜头试错。

我的解决方案

先确认剧情节拍与关键帧，借助工具配置参考和生成流程；对比候选中的人物、接触与站位，提出返修并检查结果。

可核对结果

52.67–56.42秒：后拉建立合围空间。
56.42–71.50秒：完整核心打斗。
保留原对白与动作声，配中文对白字幕。

创作职责｜分镜与参考判断 • 生成候选筛选 • 返修复核；工作流调试及音画合成含工具辅助

观看《过关》叙事版

《深渊的潮汐》｜叙事重组与灾难递进

58.00秒精选 · 网页1280×640 / 母版1920×960 · 24fps ｜ 源项目：8幕 · 43条审查 / 42条通过



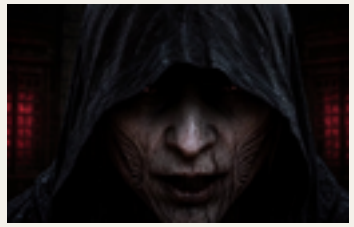



制作难点

碎片化生成镜头需要重组成清晰因果；源素材混有16 / 24 / 30fps；灾难奇观容易偏成怪物展示，破坏主题。

我的解决方案

梳理八幕各自的叙事作用，按情节对比候选镜头；检查场景、角色与动作的连续性，拒绝主题漂移版本，记录保留与返修原因。



拒绝：主题漂移



保留：灾变因果

23–43秒：灾变核心、城市异象、巨浪兑现至灾后城市。

本人负责｜叙事结构・场景与角色参考・多版本对比・生成返修・画面检查与归档

音乐：'Nightfall' by Scott Buckley — released under CC BY 4.0 · 官方许可页

观看《深渊的潮汐》

《把夜晚，调回自己》｜15秒台灯广告

个人概念项目 · 1920×1080 · 24fps · 15秒 · 中文片尾 · 非商业委托



01 产品出场



02 一次调光



03 回到阅读

需求与受众

自拟面向下班后居家阅读的人群。用台灯建立从工作状态回到个人时间的感受，展示旋钮调光与局部暖光。

传播与创意

作为产品概念短片用于作品集展示。第一秒露出完整产品，只保留一次旋钮动作，再进入材质、书页与阅读。

交付与职责

完成横版高清片、轻量观看文件和固定片尾。创意与参考判断、候选筛选、返修复核；生成和音画合成含工具辅助。

功能为概念演示；未主张真实产品规格、护眼认证、销量或投放效果。

原生生成1152×640；本人使用Topaz完成2倍放大，随后整理为1080p交付。

观看15秒广告

台灯朝向返修｜让操作方向与阅读关系成立

两张实际关键帧参考：用于说明方向调整，不作为最终视频的逐帧对照。



初版参考｜人物到位，旋钮仍朝向镜头



修订参考｜旋钮转向阅读者一侧

反馈

人物已移到桌边，但产品仍在正面展示；使用关系与阅读场景不一致。

调整

分别固定角色、台灯结构、人物侧的位置与机位；让暖光落到同一本书上。

复核

检查旋钮方向、灯杆和电源线、手与书页关系，再检查成片中的跨镜一致性。

制作技能与工具

以分镜、参考控制、工作流、生成返修和画面检查为当前实践重点。

把需求变成镜头

剧情结构
分镜 / 动作
参考图规划

把镜头交给模型

H3提示词
Ref2VA / FL2VA
LoRA与采样

把失败变成决策

画面判断
返修意见
候选复核

把结果整理清楚

画面检查
候选与参数记录
版本归档

工具按制作阶段组织

创意 / 分镜	剧情拆解 · 分镜 · 动作设计 · 提示词
生成 / 工作流	关键帧生成与重绘 · MiniMax H3 · ComfyUI · HybridLoader · 多参考 · FL2VA / Ref2VA · LoRA
素材 / 版本	候选镜头对比 · 命名与分类 · 提示词和参数记录 · 通过版归档
剪辑 / 辅助	剪映 · Codex辅助运行与媒体检查 · 音画合成使用工具辅助

观看《过关》 观看《深渊的潮汐》 台灯广告

邓炜 • 17602200293
1245580176@qq.com

dwei.online
可提供参考、候选与版本记录