
剑隐江湖 | 断剑回声

AI漫剧制作全流程实操模拟
古风武侠微玄幻 | 参考燕云十六声

Hermes | 进化档案 | 2026年7月12日

第1章 第一步：确定故事设定

在动手之前，先把故事的世界观、角色和剧情定下来。

世界观

架空古代王朝「大晟朝」。天地间存有微弱的灵气，但并非仙侠世界。少数人能感受到「物之回响」——触摸物品时看到其经历过的片段。普通人称之为「怪谈」。

风格参考

参考《燕云十六声》的美学：残破江湖、烟雨朦胧、粗粝质感、悲凉侠义。不是飘飘欲仙，而是脚踏实地的武侠。

主角：沈默

二十四五岁，流浪剑客。能听到武器的「回声」——触摸一把剑就能看到它经历过的战斗和恩怨。寡言但重情义，外表冷淡内心温热。黑色束发，旧青衫，背着一把布条缠绕的古剑。

第一集剧情

沈默路过山村，村民说一个月内三名壮年男子失踪。沈默在村外破庙发现一把断剑，触碰后看到「回声」：失踪者被黑衣人抓进后山洞窟，有人在用活人炼制邪器。

第2章 第二步：用AI写剧本和分镜

设定确定后，让AI生成详细的分镜脚本。

发给AI的完整提示词

你是一个漫剧编剧。请根据以下设定写一集3分钟漫剧的分镜脚本。

设定：古风武侠微玄幻。主角沈默能通过触摸武器看到历史记忆。风格参考燕云十六声。

剧情：沈默路过山村，村民称三名壮男失踪。他在破庙发现断剑，通过回声看到被黑衣人抓进后山洞窟的真相。

请输出18到22格，格式为：镜号 | 场景描述(含天气色调光线) | 人物动作表情 | 对白旁白 | 镜头建议 | 时长

AI生成的分镜（整理为18格）

格式：镜号 / 场景 / 动作 / 对白 / 镜头 / 时长

- 01 / 远景：烟雨山村，灰暗色调 / 空镜 / 旁白：大晟朝景德三年，秋 / 横移 / 4秒
- 02 / 中景：村口老树下村民议论 / 村民甲愁容，乙摇头 / 甲：又不见了，第三个了 / 固定 / 3秒
- 03 / 近景：披蓑衣的身影从雨中走来 / 斗笠遮住半张脸 / 慢推 / 3秒
- 04 / 中景：沈默在茶棚放下行囊 / 摘下斗笠露出清俊面容 / 沈默：店家，一碗热茶 / 固定 / 3秒
- 05 / 特写：茶碗边几枚铜钱 / 3秒
- 06 / 中景：村长走来拱手 / 神色为难 / 村长：侠士，借一步说话 / 固定 / 2秒
- 07 / 近景：沈默抬眼 / 平静但警惕 / 沈默：请讲 / 2秒
- 08 / 中景：村长在火堆旁讲述 / 烛光映在苍老的脸上 / 村长讲述失踪情况 / 固定 / 4秒
- 09 / 近景：沈默目光微动 / 若有所思 / 沈默：带我去看看 / 2秒
- 10 / 空镜：村外破败山神庙 / 雨水从破瓦滴落 / 旁白：这是最后被看到的地方 / 横移 / 4秒
- 11 / 近景：沈默走进破庙扫视 / 突然停在一处角落 / 3秒
- 12 / 特写：草丛中断剑，布满锈迹和血迹 / 雨滴打在剑身上 / 3秒
- 13 / 近景：沈默蹲下握住剑柄 / 触碰到瞬间眼神一变 / 沈默低声：这是 / 3秒
- 14 / 特殊：回忆画面，昏黄色调有噪点 / 旁白：快跑别回头 / 晃动 / 3秒
- 15 / 回忆：三个村民被黑衣人押着 / 满脸恐惧 / 晃动 / 3秒
- 16 / 回忆：黑衣人将村民带进洞口，洞内有诡异红光 / 惨叫声 / 2秒
- 17 / 近景：沈默松开剑柄，额头冷汗 / 喘息后眼神坚定 / 沈默：后山有个洞 / 3秒
- 18 / 中景：沈默起身走向庙门 / 背影在雨中渐远 / 沈默：我去看看 / 固定 / 4秒

* 注意：总18格约55秒。初学者先做这1分钟试水，做顺了再续写后续。

第3章 第三步：角色设计

关键步骤。后续所有画面沈默必须长得一样。

Midjourney提示词

25岁中国古风男性，流浪剑客，长发束起，旧青布衣，背着布条缠绕的古剑，面容清俊带风霜，动漫风格，全身，灰色背景，3:4比例，niji6模型

生成后选最满意的一张作为唯一参考图。上传到图床，保存链接。

后续每一格有沈默出现的画面都要加上这句话：同一个角色，穿着旧青衫，背着古剑
同时引用定妆照的链接。

* 容易踩的坑：

- 如果生成的沈默太年轻或太帅，偏离侠客气质，重新调整
- 加上「眼神疲惫」「风霜感」「伤痕」等关键词强化气质
- 多生成几张选最满意的一张，不要凑合

第4章 第四步：逐格生成画面

按照分镜脚本逐格用AI绘图生成。

每格的标准流程

1. 复制该格的场景描述
2. 如果出现沈默，加上角色引用
3. 加场景风格描述
4. 生成2到4张，选最好的一张

关键格的提示词示例

第1格（山村远景）：古代山村，烟雨蒙蒙，灰暗色调，破旧房屋，水墨风格，电影感

注意：没有沈默，不需要角色引用

第3格（沈默雨中走来）：同一个角色，穿旧青布衣，披蓑衣戴斗笠，雨中行走，远景，电影感

注意：需要引用沈默定妆照

第12格（断剑特写）：草丛中半截断剑，布满锈迹和血迹，昏暗光线，潮湿感，电影质感，微距

注意：不需要角色引用

第14格（回声回忆）：昏黄色调，画面有老电影噪点和划痕，碎片化视觉效果

注意：这是回忆画面，色调要和现实画面明显区分

画幅比例

抖音竖屏用9:16，B站横屏用16:9。本模拟以竖屏为例。

* 容易踩的坑：

- 第3/4/6/7/8/9/13/17/18格必须引用定妆照
- 第14/15/16格是回忆，色调要区别于现实画面
- 同一场景（茶棚/破庙）的多格描述词要一致

19张静态画面，加上微动效。记住：不是动画片，微微动一下就够了。

每格的动效方案

第1格：横移效果，画面从左向右慢移，雨丝粒子叠加

第2格：固定镜头，雨丝和树叶轻微晃动

第3格：缓慢推进，从远景慢慢推到中景

第4格：固定，茶碗热气粒子效果

第5格：特写静止

第6到9格：固定，加轻微人物眨眼

第10格：横移，从左向右慢移

第11到13格：缓慢推进，聚焦剑身

第14到16格：轻微抖动和闪烁，模拟记忆碎片

第17到18格：固定，衣摆随风微动

第19格：缓慢拉远，画面渐暗

剪映操作步骤

1. 图片拖进剪映，放在单独轨道
2. 选中图片，在画面设置打关键帧
 - 推进：起始缩放100%，结束105%
 - 横移：起始左移5%，结束右移5%
 - 拉远：起始105%，结束100%
3. 人物眨眼：闭眼图叠在原图上，透明度0变100再变0，共0.2秒
4. 回忆抖动：加摇晃特效，强度5%
5. 室外场景叠加「下雨」特效

* 容易踩的坑：动效幅度宁小勿大，回忆抖动不超过5%

第6章 第六步：配音与配乐

声音决定漫剧的质感。

角色声音分配

沈默：沉稳低沉男声，平淡但有力

- 第4镜「店家，一碗热茶」平静疲惫

- 第9镜「带我去看看」坚定

- 第13镜「这是」惊讶压低声音

- 第17镜「后山有个洞」喘息确认

- 第18镜「我去看看」平淡但坚决

村长：老年男声，颤抖无奈

旁白：中性沉稳男声

配乐方案

基调：低沉箫声或古琴，带轻微回响

悬疑段落（破庙发现断剑）：加入低音弦乐缓慢收紧

回忆段落：音乐加混响和失真效果

结尾：音乐渐弱，留2秒空白

音效清单

- 贯穿全片：雨声（室内小室外大）

- 第3镜：脚步踩在泥水里的声音

- 第5镜：铜钱落在木桌上的清脆声

- 第11镜：推开破庙门的声音

- 第13镜：手握剑柄时低沉的金属共鸣

- 第14到16镜：心跳声和风声

- 第18镜：脚步声渐远

* 注意：武侠漫剧的氛围来自安静而非热闹，音乐音效宁可少不要多

所有素材备齐，在剪映中合成完整的视频。

时间线层级（从下到上）

第1层：背景图片，按分镜顺序排列

第2层：动效关键帧（缩放/位移）

第3层：配音和旁白音频

第4层：背景音乐

第5层：音效（放在对应画格下方）

第6层：字幕

第7层：特效（雨粒/噪点等）

节奏检查

- 开头3秒是否够吸引人？(烟雨山村+旁白)
- 对话段落(第6到9格)约10秒，是否太长？
- 悬念段落(第13到16格)节奏是否够紧？
- 结尾是否留了想看下一集的欲望？
- 总时长是否在55到65秒之间？

调整方法

段落拖沓就缩短对应时长 / 转场生硬就加淡入淡出 / 声画不同步就微调音频位置

第8章 第八步：发布与后续

剪辑完成，输出成片。

发布平台

抖音：竖屏9:16，1分钟以内最佳。标签：#漫剧 #古风 #武侠 #玄幻

B站：横屏16:9，等后续做完完整一集再发

数据记录

记录完播率、流失点、评论反馈、点赞量。用于优化第二集。

第二集计划

第20到25格：沈默探索后山，发现更多线索

第26到30格：洞窟内对峙

第31到33格：结局加悬念

制作总结

新手第一集预计耗时13到21小时。

工具成本约110元（一个月Midjourney加ElevenLabs）。全免费工具也可完成。

做出成品比做出精品更重要。第二集自然会比第一集好很多。