

AI视频制作 / ComfyUI workflow设计

把创意简报转化为稳定、可复核、可交付的视频。

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 · 对白 · 高动态动作



《深渊的潮汐》 | 叙事重组 · 氛围 · 灾难递进

观看 57.96秒精选

两部作品分别验证人物动作控制与长线叙事组织能力。

观看 58.00秒精选

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。



我在项目中实际承担

导演与叙事 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 按镜头难度选择参考模式、采样、LoRA和一 / 二采路径。 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：剧情与分镜、参考控制、工作流配置、生成返修和画面检查；工具辅助结果不等同于个人专业技能。

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。



空间锚点



人物身份



动作与武器



收尾与离场

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

具体导演判断 | 《过关》

巡卒尚不知道侠客来意，先警告、再嘲讽；让挑衅台词、突然出招、受击与切镜发生在同一节拍，借动作自然打断未说完的话。重点不是堆“加快动作”，而是统一表演与镜头节奏。

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 workflow

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。



高动态镜头的一采—二采验收链



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。

失败可诊断，结果才可交付

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

边界：A08BC R3是专项工作流案例，未纳入57.96秒精选；P6的15秒v12为独立主打斗，不混用参数。

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。

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。

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

57.96秒精选 · 1152×640 · 24fps | MiniMax H3 + ComfyUI + Music 3



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

先锁剧情节拍与关键帧，再按镜头使用LOW8、HIGH20+7或FL2VA；一采通过后latent二采，检查画面并归档参数。

可核对结果

22.33–26.08秒：三锚点后拉进入合围。
26.08–41.17秒：15秒核心打斗。
通过版保留原声并完成媒体QA。

本人负责 | 剧情与分镜 · 关键帧与提示词 · H3生成迭代 · 工作流调试 · 画面检查 · 版本归档

[观看《过关》精选](#)

《深渊的潮汐》 | 叙事重组与灾难递进

58.00秒重剪精选 · 1920×960 · 24fps | 源项目：8幕 · 43条审查 / 42条通过

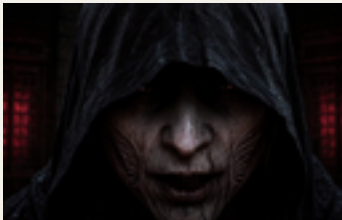


制作难点

碎片化生成镜头需要重组为清晰因果；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》

制作技能与工具

以分镜、参考控制、 workflow、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

逐帧判断
单变量返修
OOM与假死诊断

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 / 导演	剧情拆解 · 分镜 · 动作设计 · 提示词
生成 / workflow	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
QA / 管理	全帧解码 · PTS · 响度 · SHA · manifest · 版本日志

观看《过关》

观看《深渊的潮汐》

邓炜 | 联系方式以随附简历为准

点击左侧查看两部作品；完整 workflow、版本记录与测试过程可在面试中演示。