LEO CHAN / FIELD NOTES

# Seedance 2.5

## 官方资料研究与制作指南

任务选择 / 专业提示词 / 分镜与白模 / 编辑与延长

先确定要生成、编辑还是延长，再安排素材职责、模型参数和交付检查。面向导演、广告创意与 AIGC 制作团队。

研究版本 2026-10-08 · 中文公开下载版

整理：LEO CHAN · ONESMOVIES

独立研究整理，非官方出品。包含 6 份第一方资料的来源、参数对照和 3 个独立工作模板；未进行模型生成实测。


01 来源与阅读覆盖
02 任务选择与参数约束
03 数值规格与创作建议
04 专业提示词的组织方式
05 分镜、关键帧与白模
06 三个制作记录模板
07 广告与创意制作路径
08 常见误读与文档差异
09 验收与使用限制

整理：LEO CHAN · ONESMOVIES 研究日期：2026-10-08（Asia/Shanghai） 资料性质：第一方技术文档的研究整理；不是官方原文副本，不是模型实测报告。 适用范围：Seedance 2.5；数值参数以火山方舟 doubao-seedance-2-5-260628 为明确适用入口。其他平台的界面、开放能力及参数映射需另查。

面向导演、广告创意与 AIGC 制作团队。这份指南把任务选择、素材职责、提示词写法和交付检查放在同一条制作流程中：先确定要生成、编辑还是延长，再安排素材和参数。

## 1. 来源、版本与阅读覆盖

| 编号 | 官方资料 | 页面显示更新时间 | 本次覆盖 |
| --- | --- | --- | --- |
| S1 | 字节跳动：多模态生视频使用指南 | 09月10日，未显示年份 | 任务分类、输入建议、基础与进阶写作、版本差异、全部能力类别的文字说明 |
| S2 | 火山方舟：Seedance 2.5 提示词指南 | 2026-09-18 18:42:16 | 与 S1 交叉核对；官方案例和媒体来源入口 |
| S3 | 字节跳动：Seedance 2.5 提示词撰写指南 | 09月21日，未显示年份 | 基础写作、多素材、长叙事、编辑、延长、分镜、白模、成片、转场、表演、摄影术语、提交检查和边界 |
| S4 | 火山方舟：Seedance 2.5 教程 | 2026-09-30 10:11:41 | 任务约束、模型规格、素材限制、样片流程、保存期限 |
| S5 | 火山方舟：创建视频生成任务 API | 2026-10-08 17:09:03 | 2.5 对应参数、任务类型校验、输出格式、时长与分辨率；不混用其他模型列 |
| S6 | 字节跳动：企业级业务场景实践指南 | 09月16日，未显示年份 | 核心能力、素材配比、影视及广告电商场景选读 |

S6 的原始关联链接为 https://bytedance.larkoffice.com/docx/XiOMdHDjOoolp6xrYabcMMM6nrO，读取时重定向到表中 wiki 地址。S1 的英文版仅登记为配套入口：R2V User Guide，未单独逐段比对。

飞书正文采用按目录定位的方式阅读，避免把首页的懒加载片段当成全文。部分图片加载失败，部分视频提示无访问权限；本次没有逐帧核验演示视频，也没有运行生成任务。媒体效果、成功率和商用交付质量不属于本次已验证结果。

## 2. 核心判断：先选任务，再写提示词

同样上传视频，可能是在借鉴动作、修改母版，也可能是在边界外继续叙事。三者的参数和素材职责不同。判断问题是：希望创造新片段、改变原片内部，还是补充原片前后？S1、S4、S5、S6 对这一分类相互印证。

| 目标 | 素材角色与任务类型 | 画幅 | 时长 |
| --- | --- | --- | --- |
| 纯文本生成 | 仅文本 | 使用支持的比例或 adaptive | 4–30 秒，或 -1 自动决定 |
| 多模态参考生成，包括普通分镜/关键帧参考 | reference_image / reference_video / reference_audio；omni_reference_task_type=reference | 不被参考素材硬锁定 | 4–30 秒，或 -1 |
| 改已有视频的画面或声音 | 至少一个 reference_video；omni_reference_task_type=edit | ratio=adaptive，继承母版 | duration=-1；待编辑视频须在 4–30 秒内 |

| 目标 | 素材角色与任务类型 | 画幅 | 时长 |
| --- | --- | --- | --- |
| 向前或向后延长 | 至少一个 reference_video；omni_reference_task_type=extend | ratio=adaptive，继承原片 | 可设置，服从 2.5 的时长范围 |
| 首帧或首尾帧生成 | 图片角色明确为 first_frame / last_frame | ratio=adaptive，以首帧为准 | 可设置，服从 2.5 的时长范围 |

表中“无硬锁定”仍受模型支持范围约束，不等于任意数值都合法。首尾帧 API 与普通参考图任务不能仅凭自然语言写法视为同一种模式。首尾图画幅宜一致。

omni_reference_task_type 可取 auto / reference / edit / extend。显式类型让部分错误提前在创建阶段暴露，但模型仍会核对提示词；参数、素材与意图不一致时仍可能发生 InvalidParameter.TaskTypeMismatch，参数约束不兼容可发生 InvalidParameter.TaskTypeConstraint。创建成功只说明受理，应继续查看异步结果。[依据 S4、S5]

# 3. 数值规格与推荐范围分别使用

## 3.1 当前方舟参数基线

以下是 2026-10-08 阅读 S4、S5 时的规格，不是所有 Seedance 平台的统一承诺。

| 项目 | 2.5 规格摘要 |
| --- | --- |
| 模型标识 | doubao-seedance-2-5-260628 |
| 普通输出时长 | 4–30 秒；-1 由模型选择。编辑有专门约束 |
| 输出分辨率 | 480p、720p、1080p；默认 720p。1080p 文档标注 10bit、H.265/HEVC |
| 输出比例 | 16:9、4:3、1:1、3:4、9:16、21:9、adaptive；锁定类任务仅用 adaptive |
| 文件输出 | MP4 或 MOV；编辑、延长推荐 MOV 输入和输出 |
| 图片参考 | 至多 30 张；S4：单张小于 30 MB，宽高长度 300–6000 px，宽高比 0.4–2.5 |
| 视频参考 | 至多 10 段，视频总时长不超过 30 秒；普通参考单段 2–30 秒，编辑输入 4–30 秒；单段不超过 200 MB，24–60 FPS |
| 音频参考 | 至多 10 段，音频总时长不超过 30 秒；单段 2–30 秒、不超过 15 MB，WAV/MP3；允许仅音频参考 |
| 总参考数量 | 图片、视频、音频合计至多 50 个；不是每类都能提交 50 个 |
| 有声输出 | generate_audio=true 生成同步声音；false 输出无声；API 声明生成音轨为单声道 |

视频总时长与音频总时长分别累计。“支持 4K 输入素材”不能写成“2.5 API 支持 4K 输出”；通用 API 中其他模型的 4K 选项不适用于 2.5。S1 的宽高比能力描述也不能转写为在 ratio 字段填写任意小数；锁定任务应通过合法输入素材与 adaptive 实现适配。

MOV 的容器名称不能代替实际编码检测。官方同时描述了 MOV 的高色彩精度工作流及 1080p 的 HEVC 输出；后期接入以下载文件的实际编码、位深和声轨为准。

### 3.2 官方创作建议，不是接口上限

S1、S3、S6 的建议集中在减少无关信息和多主体串扰：主体图优先控制在 1–8 个主体；主体音视频优先 1–5 个主体、5–10 秒有效片段；编辑视频以 20 秒以内、1–5 张参考图作为较稳妥的起点。超过推荐值不直接等于非法输入。

多视角应说明是同一对象，不能让模型误认为多个角色。超过 5 个主体时，独立视角图片通常比复杂拼图更易处理。多宫格宜少于 15 个分镜，使用清晰线稿，减少杂乱细节与大段图内文字。素材超载时，可先保核心角色，再保关键产品/道具，其次场景与风格。[S1、S3、S6]

## 4. 官方写法的专业要点

S3 强调的是减少歧义，不是用文字突破模型能力。以下为方法概括，具体示例可回到原文。

1. **素材职责显式绑定。** 分别指定人物、产品、空间、动作和声音由哪份素材提供；只有存在误带风险时补充排除项。按场景调用素材，不要求所有素材同时入画。

2. **以状态推进故事。** 普通叙事可以按阶段组织；每阶段写一个主要变化和一个可见的结束状态。需要卡关键事件时再加入连续的整数秒时间段。时间段是节奏预算，不是帧级剪辑指令。

3. **编辑建立唯一母版。** 明确被改的视频、对象、区域、时段、目标变化及保留内容；参考图只负责指定属性。替换和新增需要区分，避免多出一个产品或人物。

4. **延长描述边界。** 向后延长从原片尾部状态接续；向前延长的结尾要到达原片开头状态。位置、朝向、运动趋势、声音和摄影轴线都属于接点。

5. **摄影与表演写可见结果。** 运镜说明围绕谁、起止位置和方向；少见术语补充画面变化。情绪用少量眼神、呼吸、手部等表现支撑，不堆叠抽象情绪词。

声音可用自然语言，也可分层标注：音乐 ()、音效 <>、台词 {}、字幕 【】。多语言台词同时声明说话人、语言及必要的口音。字幕和声音可以明确关闭；普通画面优先正向描述。[S3；S4 提示词技巧]

“每个镜头只能一种运镜”不作为本版官方硬限制。需要多段运镜时，应让动作、空间与镜头安排相互兼容；是否减少动作密度属于制作选择。

## 5. 分镜、关键帧与白模如何选择

| 输入方式 | 适合解决的问题 | 需要主动防止的误解 |
| --- | --- | --- |
| 宫格故事板 | 传达情节顺序与镜头构想 | 不保证精确重现每格构图与细节；文字补足动作、场景和运镜 |
| 独立关键帧 | 控制关键状态与阶段顺序 | 逐张定义职责，明确顺序；关键状态对齐不等于逐帧复制 |
| 粗粒度白模 | 先确定走位、动线、镜头和空间，再做外观 | 简单几何结构更合适；没有动画的精细肢体可能带来僵硬感 |
| 细粒度白模 | 保留完整结构与动作，改变材质、场景和风格 | 去除坐标轴、轨迹线、控制器、相机锥体等可见制作标记 |

白模对应的人物、物体与最终参考图需一一映射。明确继承哪些运动或光线信息；不应把白模中根本没有的时序信息当作已提供条件。[S1、S2、S3]

一键成片需要说明素材顺序是否固定、可动幅度、包装节奏和声音；两段视频转场需要说明前后片段、触发动作、过渡路径以及落到后段时的状态。二者仍是生成任务，不替代无损剪辑。[S3]

## 6. 直接可用的制作记录模板（本次独立整理）

以下模板由 LEO CHAN 基于资料研究独立整理，不是官方提示词原文，也未经过生成实测。填写时按实际素材删除无关项。

### A. 参考生成：产品使用小片

任务：创作一段新的产品使用视频。

素材表：

@图片1：产品正面与标识位置。

@图片2：同一产品的侧面结构；两张图共同定义一个产品。

@图片3：演员外形与服装。

@视频1：只借鉴手部操作速度和镜头跟随方式。

故事目标：演员完成一次清晰的产品操作，最后留下可用于品牌包装的稳定画面。

第一阶段：展示初始摆放。结束时产品仍在桌面中央，演员的右手靠近开关。

第二阶段：演员完成一次操作。结束时产品进入目标工作状态，手移出展示区域。

第三阶段：展示操作结果。结尾构图稳定，主体无遮挡，品牌包装区域留空。

画面：写明具体光源方向、材质呈现和背景。

镜头：写明各阶段景别、拍摄位置、运动方向及转换理由。

声音：写明操作音、环境声、音乐和对白各自需求。

交付约束：产品数量、结构、标识位置和演员身份始终一致；精确品牌字版留到后期制作。

页面/API 另外设置支持的时长、画幅、分辨率及 reference 任务类型。不要把自然语言规格当成参数设置已经完成。

### B. 编辑：产品局部换色

编辑@视频1。@视频1是本次唯一母版。

仅修改整条视频中产品外壳的颜色，目标色及表面反射参考@图片1。

产品的结构、位置、数量、遮挡、标签内容和演员动作继承母版。

外壳颜色改变后，局部高光随原有光线自然变化。

机位、镜头移动、镜头顺序、对白、环境声和背景音乐保留母版。

对应参数约束：edit、ratio=adaptive、duration=-1；输入视频满足 4–30 秒。交付前检查未修改区域是否发生漂移。

### C. 向后延长：把动作收束到包装镜头

向后延长@视频1。

起始接点继承原片末尾：主体的位置、朝向、手持物、镜头运动速度、光线与持续的环境声。

接下来让演员完成正在进行的动作，平稳离开产品展示区域。

产品留在原位置，镜头逐渐停止移动，形成稳定的结束画面。

演员与产品保持同一连续对象，空间方向和原有声音环境连续。

对应参数约束：extend、ratio=adaptive；按当前接口设置时长。前延长则反过来设计：新片段的结尾必须接上原片开头。

## 7. 适合创意制作的应用路径（研究判断）

S6 展示的方向包括影视叙事、白模预演、广告电商、SKU 复用、多语言适配，以及科普和工业演示。结合 S1–S5，可形成以下工作选择；这些是制作建议，不是厂商成功率承诺。

| 实际需求 | 可先试的路线 | 交付重点 |
| --- | --- | --- |
| 广告概念验证 | 少量主体图 + 场景图 + 必要动作参考 | 先确认卖点是否看得懂，再增加装饰性镜头 |
| 摄影基地/虚拟拍摄预演 | 低成本白模走位 + 演员/产品参考 | 验证机位、进出场和空间关系，不把预演当最终拍摄依据 |
| 多 SKU 版本 | 通过审核的母版 + 指定产品属性编辑 | 逐版核对外形、颜色、标牌和数量；不能只看风格相似 |
| 多语言交付 | 声音编辑 + 明确语言/说话人 | 人工复核措辞、口型、停顿及字幕；地区表达另行审核 |
| 精确产品说明 | 结构参考或白模 + 生成 + 后期 | 产品参数、图文、公式、标识与时间点由确定性后期完成 |

能使用方舟 Draft 时，可先用 480p 样片检查结构，再以样片任务 ID 生成 1080p 正式视频；两阶段独立计费，样片 ID 有效期为 7 天。实际开放状态以账户与当前文档为准。[S4] 本次仅研究流程，没有创建付费生成任务。

## 8. 常见误读与文档差异

| 问题 | 本版处理 |
| --- | --- |
| 把平台宣传、提示词经验和模型参数混在一起 | 把 API 数值限制、官方推荐和研究者制作建议分别陈述 |
| 把长视频扩展模式和通用 4K 输出作为默认能力 | 不作为 2.5 方舟基线；本轮证据支持单次 4–30 秒、最高 1080p；更长内容按延长或制作流程另评估 |
| 把输入 4K、其他模型的 4K、输出 4K 混为一谈 | 严格按 2.5 对应行读参数，不按通用参数全集推断 |
| 编辑时长差异 | S1/S3 写约 0.3 秒，更新的 S4/S5 写约 0.4 秒。本版不承诺精确齐帧；工程验收使用实际媒体时间和帧数 |
| 仅在提示词中写“首帧/尾帧”是否锁画幅 | S2 明确区分 reference_image 与 first_frame/last_frame；S3 第 3.1 节表述与之存在差异。本版按 S4/S5 的 API 角色和任务模式设置，不假定一句提示词就完成模式切换 |
| 以时间戳或关键帧获得精确剪辑 | 只把它们作为节奏、顺序和状态控制；帧级精度留给后期 |
| 把固定提示词格式或单一运镜当强制限制 | 删除不具备本轮官方证据的硬规则，按任务选择合理结构 |

官方来源之间有差异时，本版保留差异，不把较新的标题或“官方”字样当作逐项一致的证明。对于可执行参数，优先使用对应模型的最新 API 说明；对于创作表达，参考撰写指南。这里的优先级是本次研究的证据处理方法。

## 9. 验收方法与已知限制

建议按失败成本安排验证：先检查任务类型、素材清单和参数是否兼容，再检查角色/产品映射与事件顺序，最后看色彩、细节和声音。尤其检查编辑的非目标区域、延长接点的前后数帧与音量，以及生成内容中的精确文字。API 返回的整数 duration 可能只是实际帧数除以 24 后向下取整，不能直接作为精确剪辑长度。[S5]

生成完成后及时下载；S4 当次文档说明视频 URL 保存 24 小时、最多下载 100 次，任务记录保存 7 天。以上属于会变化的服务参数，后续执行前应重新核对。

本次已验证的是官方正文、版本标注和参数关系。未验证账户开通状态、调用成本、生成质量、演示媒体完整性或不同入口的一致性。本版不保存商业效果保证，不把营销示例当成可重复的生产测试。

## 使用与来源说明

本文件是 LEO CHAN 的独立研究整理，非字节跳动或火山引擎官方发布，也不代表厂商背书。官方文档及其示例、图片、视频的权利归原权利人所有；本下载包不收录官方演示媒体。参数和平台能力以相应版本的官方文档为准，执行前应重新核对。