

提示詞全集

AI Agent 設定提示詞 × 天台彈床影片提示詞

Higgsfield API · Kling 3.0 · MiniMax H3

AI4All

影片

《做圖做片 免訂閱 冇水印｜原來可以咁平！》

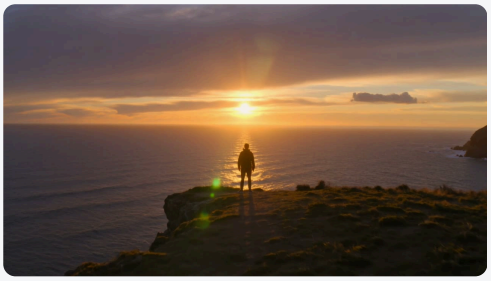
本文件收錄影片中提到的兩段提示詞。第一段叫 AI Agent 設定好 Higgsfield API，並生成一條測試片確認成功；第二段是片中用 MiniMax H3 生成的天台彈床特技片。

---

01 AI Agent 設定提示詞

修改版：用 Kling 3.0 Standard 驗證

在 Higgsfield API 建立 API key 時，下方的 Choose your setup → Coding agent 有一段預設的設定提示詞，會用 Seedance 2.5 做測試，成本較高。修改版改為先建立 skill、設定好項目，再用 **Kling 3.0 Standard** 生成一條 5 秒、16:9 的測試片，測試成本低很多。



片中的測試結果
Kling 3.0 Standard · 5 秒 · 16:9

使用方法

01 在 Higgsfield API 免費註冊、建立 API key，並入錢（最低 US$5）。

02 把下面整段提示詞貼入你的 AI Agent。片中用 Hermes Agent 示範，Claude Code、Codex 等 AI Agent 亦可。

03 Agent 需要 API key 時，由你自己把 key 貼入 `.env.local` 檔案。**千萬不要把 key 貼入對話。**

04 最後一步會真實生成一條 5 秒影片，會按量扣費。

提示詞｜可直接複製

建立一個 skill，並設定一個使用 Higgsfield API 的項目。

動手之前，先閱讀官方 SDK 文件 https://docs.higgsfield.ai/docs/how-to/sdk 及模型文件 https://docs.higgsfield.ai/docs/models/kling-3/standard-text-to-video。

1. 沿用項目現有的程式語言和套件管理工具。TypeScript 安裝 @higgsfield/client，Python 安裝 higgsfield-client；如有需要，另外安裝讀取環境變數檔的套件。
2. 在 .env.local 加入 HF_CREDENTIALS（TypeScript）或 HF_KEY（Python），格式為 key-id:key-secret，並確保此檔案已被 Git 忽略。如需要 API key，請叫我在本機自行填入。絕對不要叫我把 key 貼入對話，亦絕對不要讀取、列印、記錄或提交 key。憑證只留在伺服器端，於執行時載入，不可暴露其內容。
3. 建立 index.ts 或 main.py 範例，使用官方 SDK 的 subscribe 方法，模型為 kling-video/v3.0/std/text-to-video，提示詞為 "A cinematic scene at sunset"，時長 5 秒，畫面比例 16:9。等待生成完成，然後輸出影片網址。如請求失敗、被取消或被內容審核攔截，要如實處理，不可聲稱成功。
4. 執行範例，確認生成完成並回傳影片網址。這會發出一次收費的生成請求。除非你真的成功執行過，否則不可聲稱設定已完成；如執行受阻，請報告原因。

02 天台彈床影片提示詞

MiniMax H3・圖片媒體參考

模型	模式	時長	比例	解像度	@image 1
MiniMax H3 參考生影片	**媒體參考** 不是首尾幀	**10 秒** 一鏡到底	**16:9** 橫向	**2K** 2560 × 1440	**角色設定表** 主角身份參考



00:02 躍出屋頂



00:03 高空下落



00:09 返回屋頂・慶祝

使用方法

01 準備一張主角的角色設定表，作為 @image 1。

02 直接在 Higgsfield 使用：揀 MiniMax H3，以媒體參考上載角色設定表，再貼上下面的提示詞。

03 交給 AI Agent：先用第一部分完成設定，再給它類似以下的五句指示，毋須把提示詞抄入對話。

04 AI 生成具隨機性：落點、翻騰和鏡頭運動每次都會有分別，可以多生成幾次再揀。

給 AI Agent 的五句指示（示例）

指示｜括號內換成你的檔案

用 higgsfield-api 這個 skill；
角色參考用（角色設定表的檔案路徑）；
影片提示詞跟（提示詞 txt 檔的檔案路徑）；
用 MiniMax H3 的媒體參考，不是首尾幀，10 秒、16:9、2K；
最後存到（指定資料夾）。

注意 影片為 AI 生成的虛構極限運動場景，切勿模仿。

提示詞｜可直接複製

製作一段 10 秒、16:9 橫向的影片。採用圖片媒體參考，不使用首尾幀。

【參考】
@image 1：鎖定主角的面部、髮型和人物造型，不額外描述或更換穿著。此圖只作人物身份參考，不作為首幀畫面；場景、動作與鏡頭按下文生成。

【音訊】
真實的城市夜景環境聲、助跑腳步聲、強風呼嘯、彈性裝置的低頻回彈聲、落地悶響、朋友歡呼；無對白、無旁白、無字幕。

【整體風格】
極限運動手機實拍，真實的高空距離，強烈臨場感，一鏡到底，輕微手持晃動與高速運動模糊，拒絕遊戲 CG 感。

【全局連貫性】
場景：夜晚城市高樓屋頂，綠色直升機停機坪，黃色圓形標線，低矮水泥護牆。兩棟高樓之間形成垂直的街道峽谷，地面可見車輛、路燈和十字路口。
下方裝置：街道中央設有一座巨大的圓形黑色彈性回彈裝置，中心為深黑色彈性面，外圈環繞連續的彩虹燈帶。裝置尺寸巨大，正對屋頂邊緣，作為主角下落和反彈的準確落點。
主角：@image 1 為唯一主角。人物身份、面部和造型全程一致。
旁觀者：三至四名朋友站在屋頂左側，用手機拍攝並等待主角返回，不能搶佔主體。

【鏡頭連貫性】
全片為屋頂上的朋友手持手機拍攝的一鏡到底。
攝影者先在主角身後跟拍助跑；主角躍下後，攝影者迅速衝到護牆邊俯拍；隨後鏡頭持續鎖定主角，由垂直向下逐漸抬向天空；主角反彈回到屋頂後，鏡頭恢復平視。
不切鏡、不瞬移、不更換視角。

【特技動作鏈】
動作閉環必須固定：
屋頂助跑 → 飛越護牆 → 高空下落 → 命中圓形彈性面中心 → 裝置深度下陷 → 強力回彈 → 主角高速升空 → 空中團身翻騰 → 展體定位 → 雙腳返回同一屋頂 → 屈膝落地 → 歡呼慶祝。

【鏡頭一｜00:00–00:10｜高空反彈往返特技】
主體：@image 1 主角站在屋頂停機坪後方，正對遠處的護牆。朋友位於畫面左側拍攝。

00:00–00:01.50｜快速助跑
主角背對鏡頭，從停機坪中央快速衝向屋頂邊緣。步幅逐漸加大，身體前傾，雙臂自然擺動。
攝影者手持手機緊跟主角向前跑，畫面帶有真實的腳步震動。朋友站在左側舉起手機，緊張注視。

00:01.50–00:02.30｜躍出屋頂
主角最後一步用力蹬地，身體越過低矮護牆。離開屋頂的瞬間，雙臂向左右展開，身體稍微前傾，主動朝兩棟高樓之間俯衝。
攝影者衝到護牆邊，鏡頭快速向下俯轉，始終把主角保持在畫面中央。

00:02.30–00:04.80｜高空下落
鏡頭接近垂直俯拍。主角沿樓宇之間的空間快速下降，身體由前傾逐漸調整為面向下方，雙臂保持展開以穩定方向。
隨著主角下降，街道、車輛和十字路口迅速顯現。巨型黑色圓形彈性裝置從畫面下方出現，彩虹燈環照亮周圍建築。
主角的下降軌跡必須準確對準黑色彈性面的圓心，不能偏向燈環或撞向建築。

00:04.80–00:05.50｜命中中心
主角身體落在黑色彈性面的正中心。彈性面受到衝擊後明顯向下形成深凹，彩虹燈環保持固定，裝置不能破裂。
短暫壓縮後，彈性面以巨大力量恢復原狀，將主角垂直向上彈出。
必須清楚表現「接觸—下陷—壓縮—回彈」四個階段，不能在接觸前提前反向飛行。

00:05.50–00:08.20｜高速反彈與空中翻騰
攝影者仍站在屋頂護牆邊。畫面底部短暫出現攝影者的雙腳，強化真實的第一視角和高空距離。

主角從圓形裝置中心高速升起，沿原來的垂直路線返回屋頂。攝影機由垂直向下持續向上抬起，跟隨主角穿過城市樓宇之間的空間。
主角升空後收緊腰腹，雙膝靠近胸口，雙臂抱住小腿，形成緊湊團身，在空中完成連續快速翻騰。不要鎖定具體翻轉方向，以自然連續的旋轉為準。
主角接近屋頂高度時開始打開身體：鬆開雙腿、抬頭尋找屋頂、雙腳轉向下方，雙臂向兩側展開保持平衡。

00:08.20–00:09.40｜返回屋頂
主角高速接近鏡頭，從屋頂護牆外側越回停機坪。雙腳同時接觸綠色地面，膝蓋和髖部深度彎曲，以低位蹲姿吸收落地衝擊。
落地必須有明顯的重量感：鞋底或腳掌接觸、腿部壓縮、身體下沉、輕微反彈恢復。不能直立著輕飄飄地落地。
攝影者快速後退半步，避免主角撞上鏡頭，同時繼續保持正面近景。

00:09.40–00:10.00｜真實慶祝
主角從蹲姿快速站起，興奮地看向鏡頭，張口歡呼。屋頂上的朋友衝進畫面，舉著手機圍過來，拍肩、揮拳、大聲慶祝。
鏡頭因人群靠近而輕微晃動，以真實手機自拍影片的狀態結束。

【環境】
高樓燈光、街道車輛和彩虹燈環保持空間位置穩定。下落和上升必須發生在同一條垂直路線上，主角最後返回起跳的同一棟屋頂。

【攝影】
24mm 手機廣角，一鏡到底。開始為背後低位跟拍；躍下後變為越肩俯拍；回彈時由垂直俯拍連續抬升至仰拍；最後恢復平視近景。

【畫面風格】
真實的夜間手機曝光，高樓具有準確的透視和尺度。下落階段風聲增強，城市燈光形成自然的運動拖影；主角返回屋頂時速度極快，但人體輪廓仍然清晰。

【限制】
這是經過專業佈置的虛構極限運動場景。必須完整顯示圓形彈性裝置承接並反彈主角，不能表現為無保護的自由墜落。
主角的下降和上升必須連續、可追蹤。回彈來自黑色彈性面的物理壓縮，不是飛行、瞬移、繩索拖拽或超能力。

【避免】
改變 @image 1 的人物造型、重新設計服裝、服裝漂移、面部漂移、人物替換；
中途切鏡、機位瞬移、場景跳變、攝影者突然出現在地面、第三人稱航拍；
主角直接飛行、懸浮、隱形繩索拉升、反重力、瞬間返回屋頂；
沒有彈性裝置、錯誤落點、落在彩虹燈環上、撞擊建築、撞擊護牆；
接觸前提前反彈、彈性面沒有下陷、裝置破裂、裝置變形或消失；
下落方向改變、上升路線偏移、身體穿過彈性面、人物尺寸異常；
翻騰時四肢扭曲、多餘手臂、多餘腿、關節反折、身體融化、人物複製；
落地無重量感、直立落地、腳部穿透地面、跌倒受傷、血液、嚴重傷害；
朋友提前擋住鏡頭、人群凍結、手機變形、高樓彎曲、車輛漂浮；
動漫渲染、遊戲 CG、塑膠皮膚、廉價綠幕、過度光效、過度慢動作；
字幕、螢幕文字、浮水印、品牌標誌、旁白、額外對白。

Higgsfield API
本片由 Higgsfield 贊助
https://higgsfield.ai/s/higgsfield-api-yt-ai4all-edu-PxBkvk

AI4All
更多 AI 教學影片
https://www.youtube.com/@AI4All-edu