影序开源版图文使用手册

v1.4.0　Windows　macOS　Linux

本手册从发行 ZIP 开始，带你在浏览器里新建工程、导入素材、编辑时间线并导出影片。第一次使用可以先走人工设置流程，之后再配置本机模型和视频生成服务。



图 01　开源工作台的全幅动态首页

GitHub 发布页 · 下载 v1.4.0 发行 ZIP

阅读导航

01 下载解压和跨平台启动 · 02 从动态首页进入工作台 · 03 新建项目和选择制作方式

04 导入和管理素材 · 05 认识五轨时间线 · 06 手工调整片段和声音

07 一键成片 · 08 使用提示词模板 · 09 配置本机模型和内置智能体

10 用对话修改时间线 · 11 配置视频生成服务 · 12 从 ComfyUI 或外部平台导入镜头

13 导出影片和交接包 · 14 备份恢复和常见故障

第 01 节

下载解压和跨平台启动

01 **下载发行附件** 进入 GitHub 的 v1.4.0 发布页，在 Assets 中选择 award-video-production-v1.4.0.zip。

02 **完整解压** 将整个 ZIP 解压到自己有写权限的位置。打开包含三个启动文件的那一级目录。

03 **检查 Python** 三套入口均需要 Python 3.10 或更新版本。先安装 Python，再按下表启动。首次准备环境需要联网。

操作系统	解压目录中的启动方式	遇到启动问题时
Windows	双击 start-yingxu.bat。	也可在 PowerShell 运行 .\start-yingxu.bat。用 py -3 --version 检查。如果使用 python 命令，检查 python --version。
macOS	双击 启动影序.command。	可在终端进入解压目录，运行 bash 启动影序.command。用 python3 --version 检查版本。
Linux	在终端进入解压目录，运行 sh start-yingxu.sh。	用 python3 --version 检查。系统 Python 还需支持创建 venv，缺少时按发行版方式安装。

首次启动 安装器会在当前用户目录创建专用 Python 环境，优先使用可用的 FFmpeg 与 FFprobe，缺失或构建能力不足时准备对应组件。完成后会打开默认浏览器。

验收范围 截图来自 Apple 芯片 macOS 上的发行包和演示工程。Windows 与 Linux 入口已随同一个 ZIP 提供，尚未完成对应系统的实机验收。

GitHub 发行附件 · Python 官方下载

第 02 节

从动态首页进入工作台



图 02　点击右上角「开始创作」或左下区域的「开启一个故事」新建项目

01　保持启动窗口运行 默认地址是 http://127.0.0.1:8790/。浏览器未自动弹出时，复制启动窗口打印的地址。

02　第一次进来 点「开始创作」或「开启一个故事」。想继续已有工程，点「创作工作台」或「我的项目」。

03　确认当前入口 双击「打开影序.html」可离线看动态封面与启动说明。看到只有「进入素材墙」的旧审核页时，回到解压目录，用第 01 节的启动器打开完整工作台。

默认 18 景随机抽取，每次进入播放一景，轮内不重复。可在「偏好与配置」关闭首页背景动效。内页右上角可切换暗黑和暖白。

第 03 节

新建项目和选择制作方式



图 03　新建项目弹窗中的两种制作方式、画幅和目标时长

01 **填工程信息** 输入名称，选画面比例和目标时长。横屏用 16:9，竖屏用 9:16，正方形用 1:1。

02 **选择制作方式** 人工设置适合自己安排镜头、文字和声音。一键成片适合从已选素材先生成一份可编辑的时间线。

03 **选择素材来源** 第一次可勾选演示素材。如果要从空白工程开始，取消勾选，点击「创建项目」，再去素材库导入。

已有工程从「项目工作台」的「我的项目」打开。进入工作台后，也可从侧栏的「新建故事」新建。

第 04 节

导入和管理素材

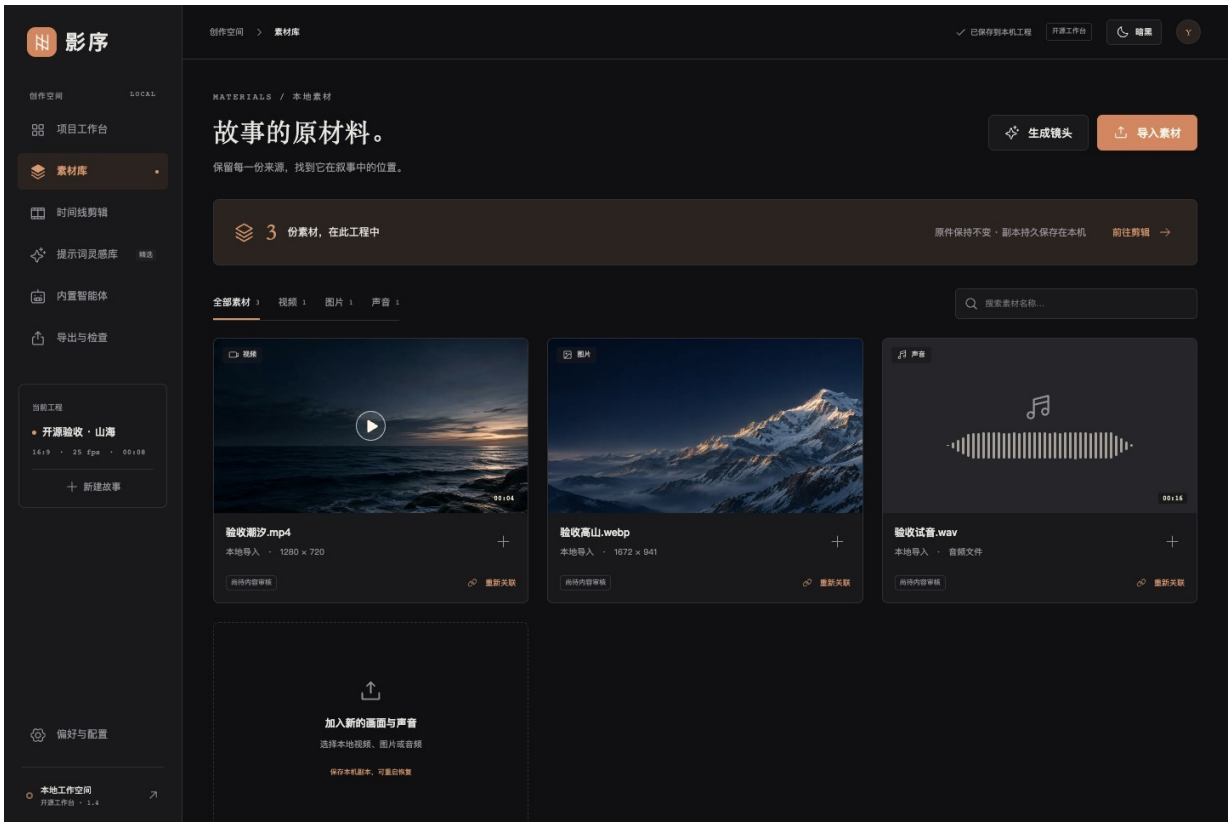


图 04　素材库的导入、分类、预览和加入时间线

01　先确认当前工程 左侧项目卡片显示当前工程名。点「素材库 → 导入素材」，选本机视频、图片或音频。可先用常见的 MP4、PNG、JPG、WAV 试一次。

02　预览和找素材 点击卡片预览。用视频、图片、声音分类或搜索框缩小范围。要检查素材是否可用，先完整观看或听一遍。

03　加入时间线 点卡片的加号，或进入「时间线剪辑」点左侧项目素材。素材导入后保存在当前工程，加入时间线才参与剪辑。

已导入素材会保留本机副本。出现文件缺失时，用卡片上的「重新关联」选择原文件。

第 05 节

认识五轨时间线

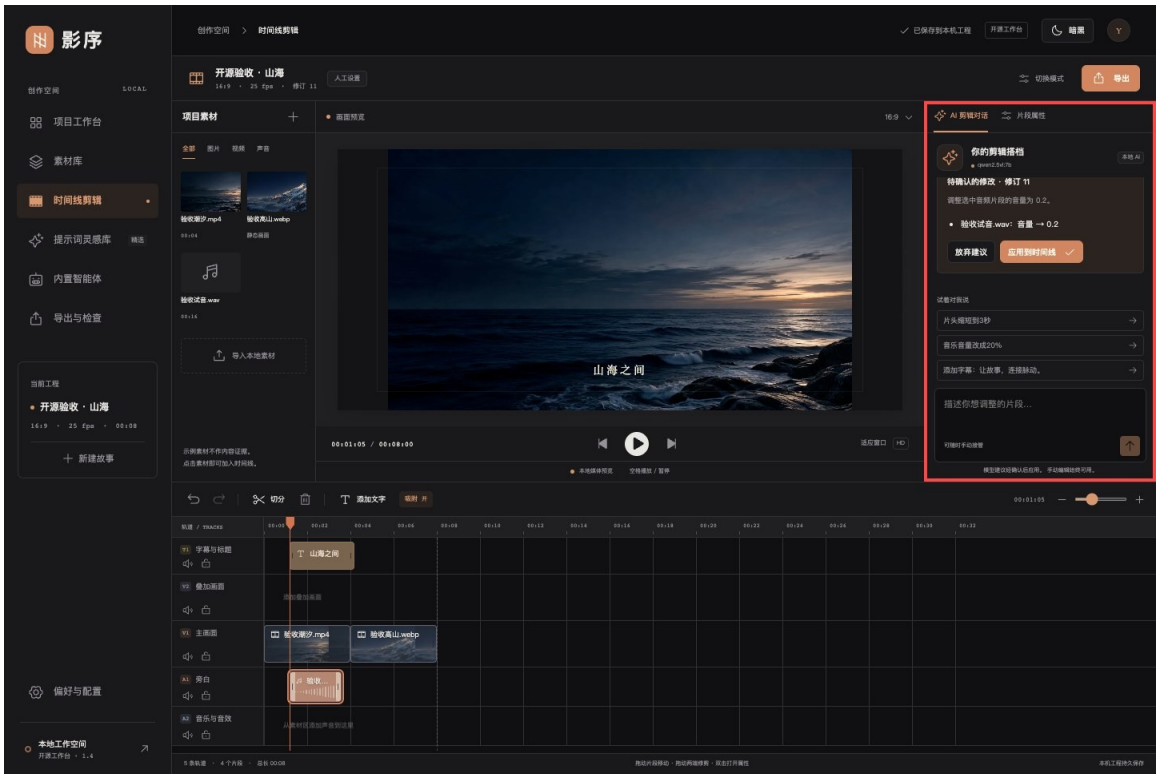


图 05　上方依次为素材、预览、AI 与属性区域，下方为五条轨道

轨道	用途	常见操作
T1	字幕与标题	用「添加文字」创建文字片段，再填文字和时长。
V2	叠加画面	用于覆盖主画面的图像或视频。
V1	主画面	排列主体镜头，检查镜头之间的空隙。
A1	旁白	放旁白或主要声音，调整开始时间、时长和音量。
A2	音乐与音效	放背景音乐和音效，避免盖住旁白。

点时间刻度移动播放头，点预览区播放按钮或按空格预览。锁定轨道可避免误改，静音后应复核成片输出。

第 06 节

手工调整片段和声音

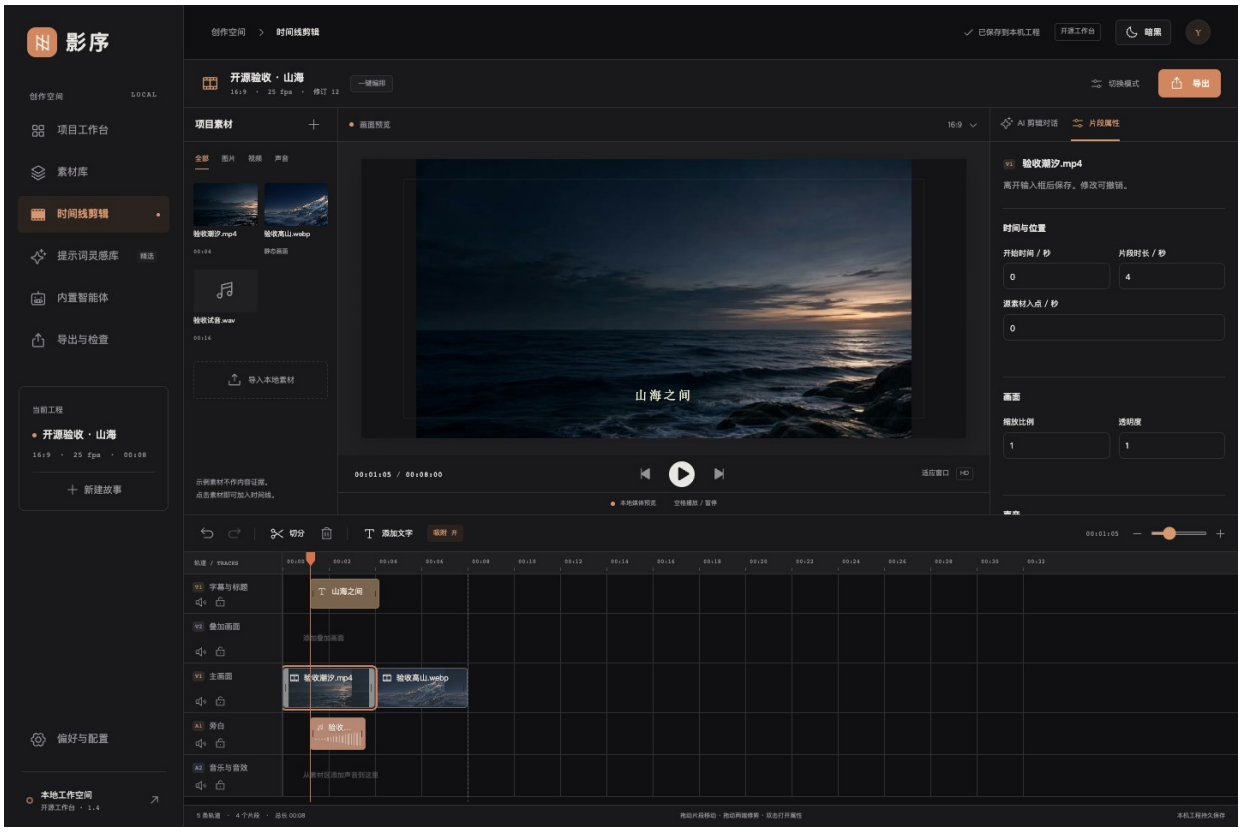


图 06　选中片段并打开「片段属性」后，可数值编辑时间和画面

01 移动和修剪 拖动片段本体改变位置，拖动边缘改变时长或入点。需要精确数值时，选中片段，打开右侧「片段属性」。

02 设置属性 「开始时间」是片段在工程里的位置，「源素材入点」是从原文件哪一秒开始。修改数值后按 Enter 或离开输入框保存。

03 切分和文字 把播放头移到片段内部，选中片段后点「切分」。添加文字后在片段属性填写文字。

04 核对和撤销 用撤销和重做核对修改。调整音频时边听边改，例如设音量为 0.2 表示原声的 20%。

预览有结果后，再导出并复查音画。工作台的工程修订可帮助你识别哪一次编辑已保存。

第 07 节

一键成片



图 07　一键成片设置中选择素材、目标时长和是否使用 AI 编排

01 **进入一键制作** 新建工程时选择「一键成片」，或在项目工作台选择该制作方式。

02 **选好素材和目标** 至少选一份有画面的素材。写简报，确定目标时长和输出规格。短视频素材不足时，以实际输出时长为准。

03 **选择编排方法** 取消「由本地 AI 规划镜头顺序」时，按所选素材顺序编排。开启后使用当前本机模型，可按需打开逐项抽样观察。

04 **生成和接管** 点「开始一键成片」，在「导出与检查」看任务与播放结果。可以回时间线继续人工调整，之后再导出新修订。

一键成片使用本次选定的本地素材。需要生成新镜头时，按第 11 节单独配置。

第 08 节

使用提示词模板

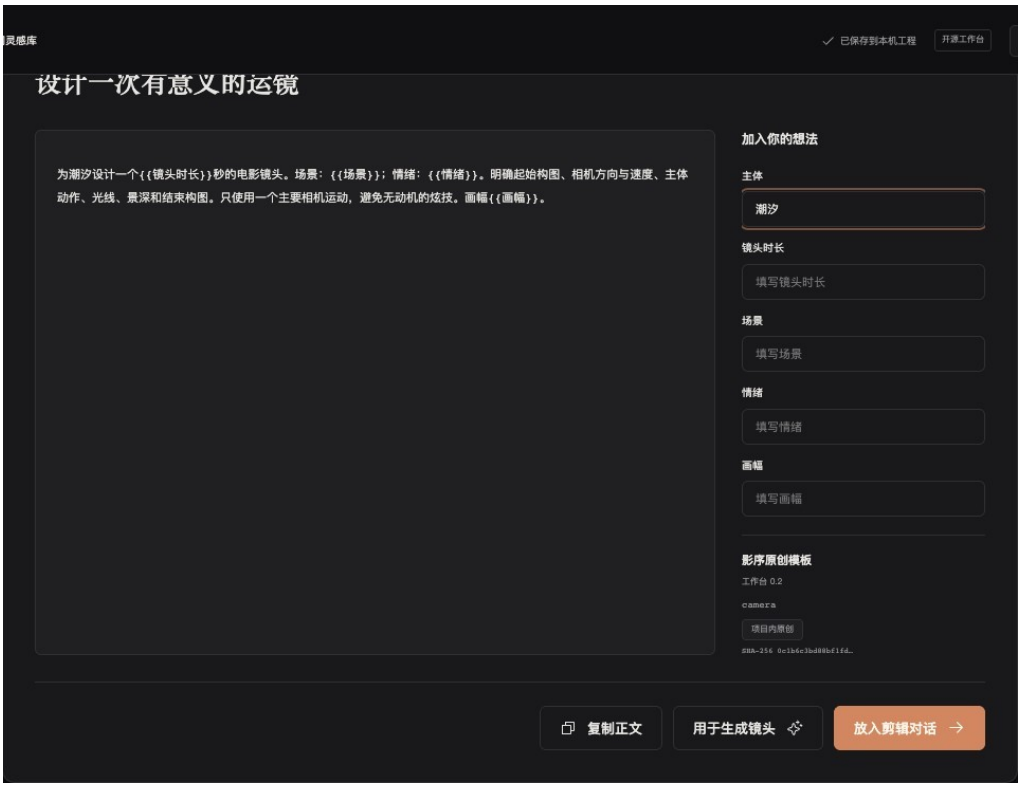


图 08　在模板中填变量，左侧正文实时更新

01 找模板 打开「提示词灵感库」，选「创作模板」，按类别或关键词找条目，例如搜索「运镜」。

02 填变量 打开条目，在右侧填主体、动作、节奏等变量。确认正文和本次场景一致。

03 选择用途 「复制正文」可交给其他工具。「放入剪辑对话」会预填输入框，检查后再发送。「用于生成镜头」会打开生成表单。

发行版包含 12 份原创模板，覆盖策划、分镜、摄影、生成、连续性、科学可视化、动效、剪辑、声音、后期、字幕、审核与交付。

第 09 节

配置本机模型和内置智能体

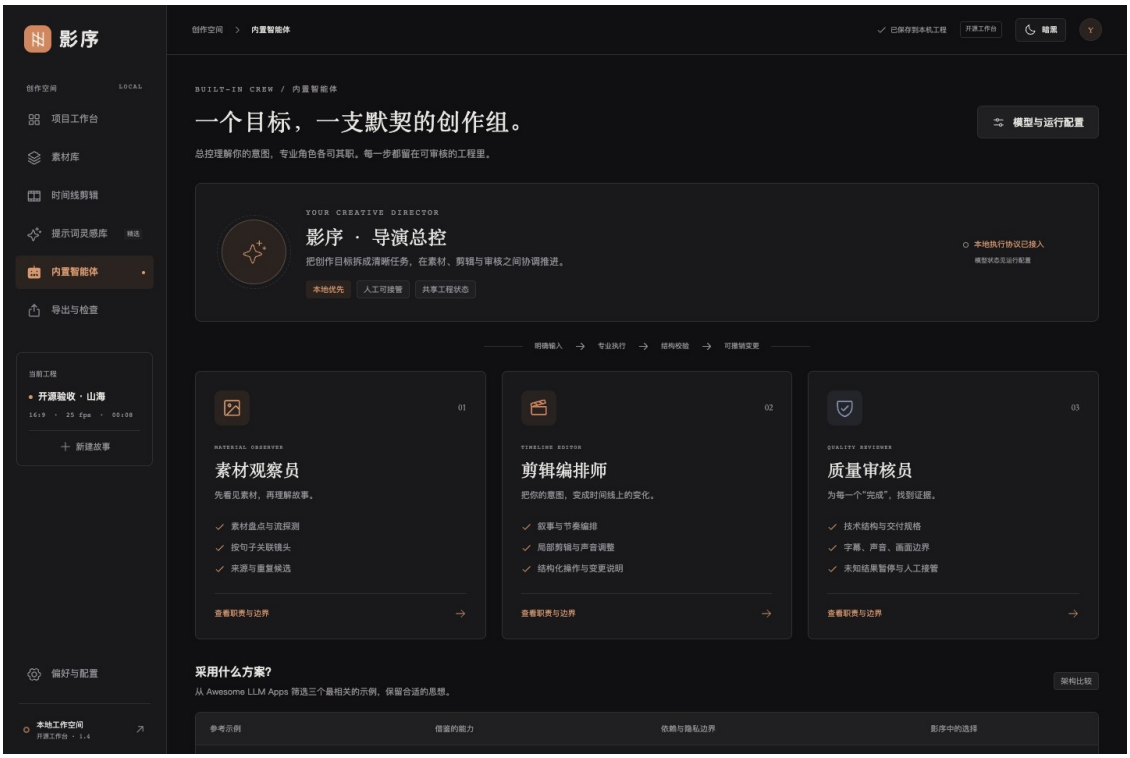


图 09　内置智能体页展示四个角色及工作范围

角色	作用	常用入口
导演总控	依据简报与素材规划镜头顺序。	一键成片的 AI 编排
素材观察员	抽样描述画面、可见文字和不确定处。	素材预览里的本地观察
剪辑编排师	把请求转成可审阅的时间线修改。	时间线右侧的 AI 剪辑对话
质量审核员	由 FFmpeg 检查成片参数和解码。	导出与检查

先安装并打开 Ollama，准备本机已有的模型。进入「偏好与配置 → 模型与执行」，刷新服务状态、选择模型，再点「保存执行设置」。需要画面观察时，使用支持视觉输入的模型并允许抽样。

Ollama 官方快速入门

第 10 节

用对话修改时间线

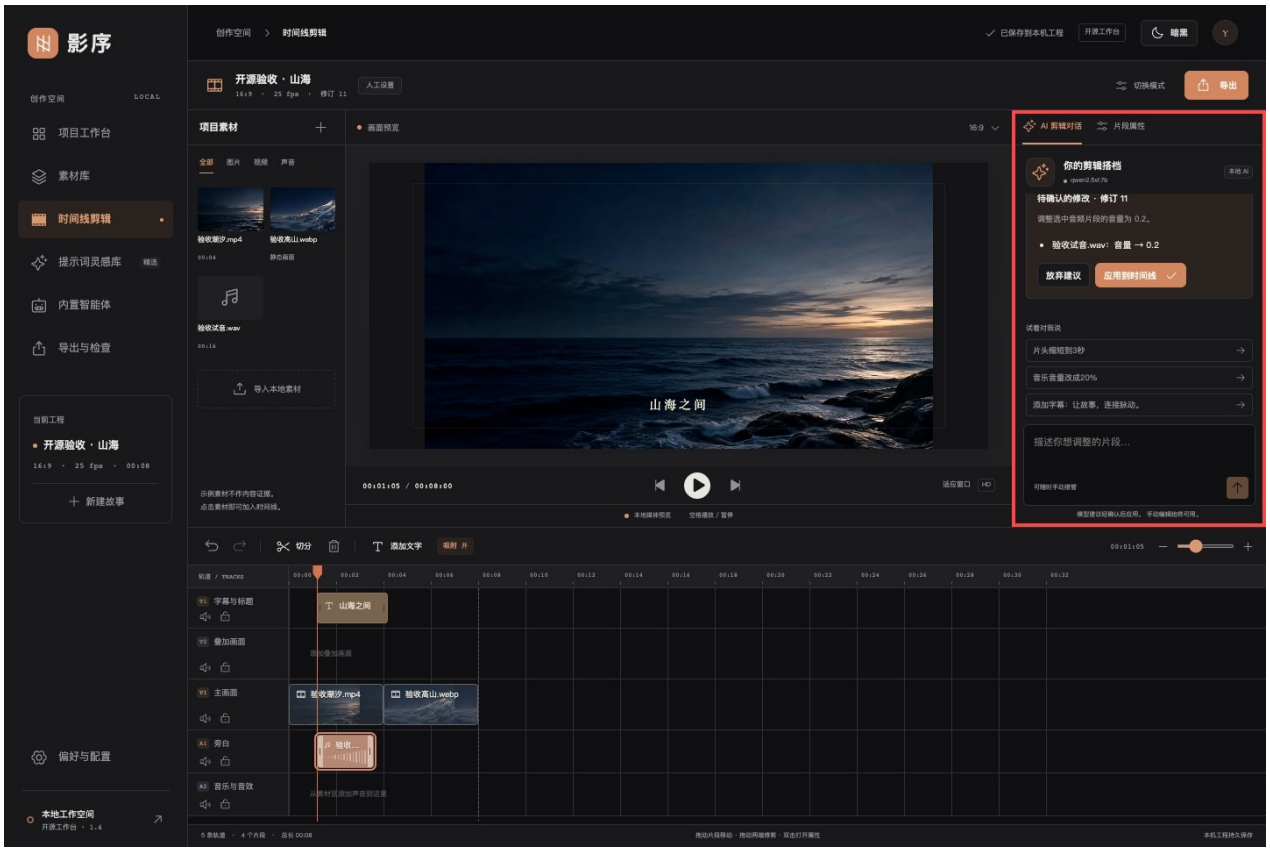


图 10　红框标出真实 Ollama 建议与「应用到时间线」按钮

01　选准目标 先点要改的片段，再切换到「AI 剪辑对话」。建议保留「AI 修改前先确认」。

02　说清一件事 例如「把选中的音频片段音量设为 0.2，只修改这一项」。发送后等待建议。

03　检查再应用 逐项看建议里的素材名、轨道和数值。吻合时点「应用到时间线」，再核对修订与播放结果；发现不符可放弃建议或撤销已应用的修改。

本机模型服务暂不可用时，可以继续用第 06 节的手工操作。修改请求越具体，越容易核对。

第 11 节

配置视频生成服务



图 11　模型与执行设置。上半部分连接本机 Ollama，下半部分配置外部视频生成

01 **在服务商确认权限** 使用自己的火山方舟北京区账户，开通可用的 Seedance 模型或接入点，取得模型 ID 或接入点 ID 和 API Key。先核对账户计费及支持规格。

02 **在影序配置** 进入「偏好与配置 → 模型与执行」，找到「外部视频生成 · 官方北京区」。勾选启用，填写模型或接入点 ID 和 API 密钥。

03 **保存设置** 点「保存执行设置」。保存时没有发起生成，密钥不会在界面回显。

火山方舟 API 密钥管理

第 11 节　续

提交和恢复生成任务



图 12　生成镜头表单中的提示词、规格和两项单次授权

01　打开表单 在素材库点「生成镜头」，或从模板选「用于生成镜头」。填完整提示词并选时长和分辨率。

02　确认并提交 确认本次一次收费及提示词传输后再提交。工作台的内置生成表单发送本次文字提示词。

03　跟进原任务 到「导出与检查 → 任务与恢复」查询进度。成功后到素材库预览候选；若结果未知，核对服务商原任务 ID 后使用「查询原任务，勿重交」。

第 12 节

从 ComfyUI 或外部平台导入镜头

生成方式	配置与使用位置	结果如何进入工程
自带 Seedance API	在影序模型设置填本人的模型或接入点 ID 和密钥，按次确认。	成功结果进入素材库，待用户预览审核。
本地 ComfyUI	在 ComfyUI 中安装视频工作流所需模型并运行。可在另一台电脑生成。	保存视频文件，再到影序素材库导入。
影序托管生成	账号、额度、计费与生成服务处于规划阶段。当前发行版可接收外部结果。	将已取得的外部生成文件导入素材库。

本地 ComfyUI 的配置和交接

01 **安装并选视频工作流** 按设备对应的官方安装指南运行 ComfyUI。加载视频工作流，按工作流说明安装其模型与依赖。

02 **在 ComfyUI 完成生成** 填写提示词，设置工作流支持的时长和分辨率。先生成一段短样片，确认可以播放，再保存 MP4。

03 **在影序接收文件** 回到影序的「素材库 → 导入素材」，选保存好的 MP4。预览通过后加入当前时间线。

第三方平台已生成的文件也走同一导入步骤。影序的本机 Ollama 用于剪辑规划和观察，视频生成的算力由对应生成方式提供。

ComfyUI 官方安装指南

第 13 节

导出影片和交接包

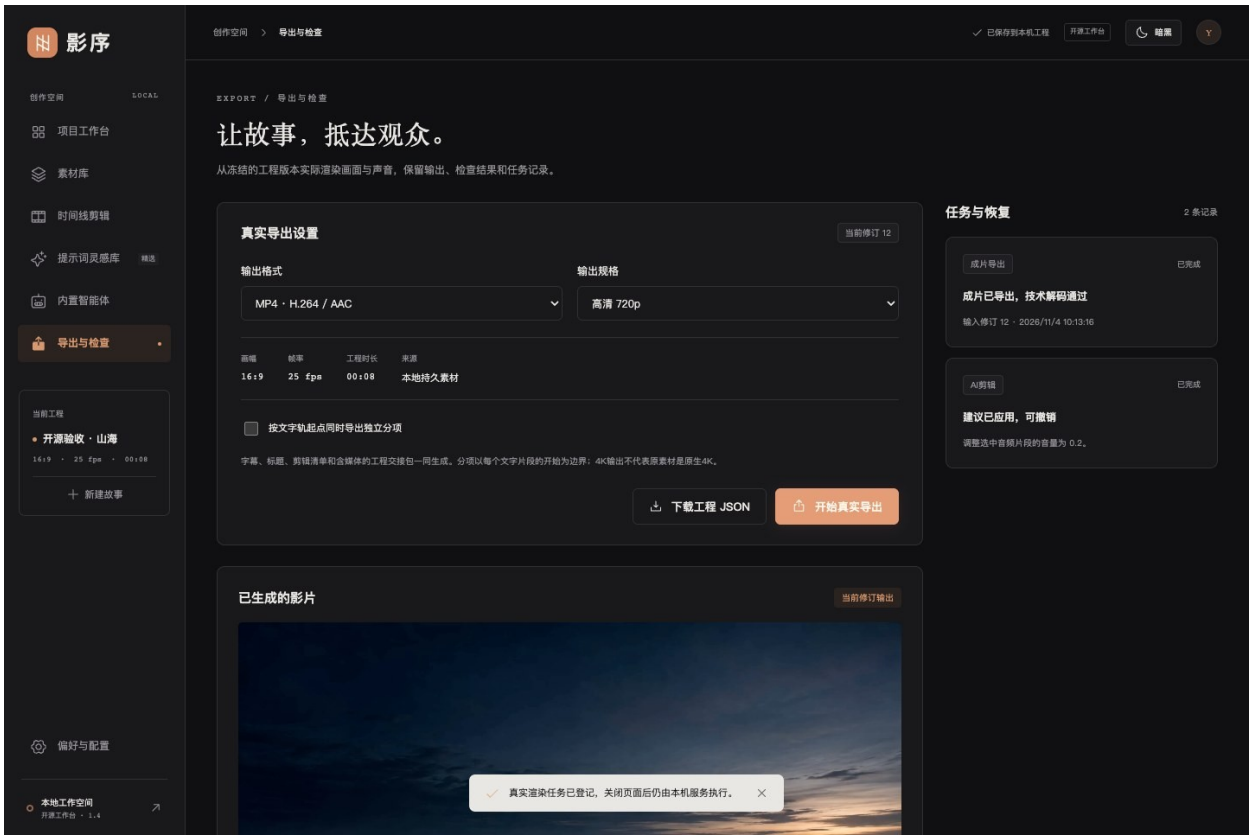


图 13　从当前工程修订渲染、检查并播放实际 MP4

01 **从时间线进入导出** 点右上角「导出」或左侧「导出与检查」。核对当前修订、时长、格式和输出规格。首次可选 MP4 和 720p。

02 **开始渲染** 点「开始真实导出」，在「任务与恢复」等任务完成。需要按文字轨起点拆分时，导出前勾选分项。

03 **播放和下载** 在「已生成的影片」播放检查画面与声音。确认是当前修订输出后，再下载 film.mp4、字幕或「工程交接包（含媒体）」。

完整解码表示技术检查通过。交付前还要正常速度观看、听审并核对字幕。EDL 只覆盖主画面，多轨工程优先用交接包。

第 14 节

备份恢复和常见故障

保留工程和恢复工作

工程、媒体副本和任务默认保存在用户目录下的 .yingxu-community/projects。备份整个目录前先关闭工作台。要移交单个项目，在导出页下载「工程交接包（含媒体）」，另一台机器可在项目工作台通过「导入工程」另存为新工程。

只下载工程 JSON 会保留结构和引用，需要时重新关联原素材。交接包和已经确认的成片建议一起保存。

现象	处理办法
双击后没有打开浏览器	保持启动窗口运行，查看最后的提示。复制打印的回环地址到浏览器。默认端口为 8790。
只看得到旧素材墙和命令卡片	用 v1.4.0 发行包根目录的平台启动器。完整工作台首页有「开始创作」。
提示端口占用	从解压目录在对应启动命令末尾加 --port 8791，再打开终端实际打印的地址。
AI 模型未就绪	启动本机 Ollama，确认模型已安装，在「模型与执行」刷新并保存。手工操作可继续。
导出失败或标题有缺字	先读「任务与恢复」的错误；核对原文件、时间线画面、磁盘空间和中文字体。调整后导出新任务。
生成请求结果未知	先查服务商原任务或用「查询原任务，勿重交」，核对状态和用量后再决定下一步。

给智能体宿主使用时，可在发行包根目录运行下面的命令。Windows 用 py -3 或 python 替换 python3。

```
python3 skills/science-achievement-film/scripts/agent_tools.py studio
```

智能体接入说明 · v1.4.0 发布说明