

This AI Agent Just Killed My Claude Code Setup —HF Supercomputer

Stefan 3D AI

2026-05-24

目录

1	视频概览	1
2	摘要	2
3	一、事件背景	2
4	二、关键论据 / 数据	3
5	三、评论员的核心立场	4
5.1	3.1 创作场景下，”云端 Agent”比本地 Agent 更合理	4
5.2	3.2 Skills + Elements 是 Agent 工具的下一形态	5
5.3	3.3 真正被替代的不是模型，是”胶水时间”	5
6	四、反驳 / 盲点	5
7	五、引申启示	6
8	六、核心金句	7

1. 视频概览

频道: *Stefan 3D AI* 类型: 观点评论 / 工具评测

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=sh4F058SXuw>

核心论点: 对于内容创作者, *Higgsfield Supercomputer* 在成本相近甚至更低的前提下, 把作者花三个月搭建的 *Claude Code* 创作流水线开箱即用地复刻了——云端集成 + 技能 (*Skills*) + 元素 (*Elements*) 的组合, 正在重新定义”创作型 *Agent*”。



图 1: 开场: 作者宣布 HF Supercomputer 取代了他的 Claude Code 设置

2. 摘要

- **核心立场**: 作者公开”叛逃”自己精心搭了 3 个月的 Claude Code 创作流水线, 转投 Higgsfield Supercomputer——理由是后者开箱即用集成所有图/视频/音频生成 API, 省掉了脚本胶水层。
- **关键论据**: 自定义 Skill (角色生成) 直接拖入聊天就能安装并跑通, 全流程一次成型——分件、多视图、Seedance 360° 转盘——**无需重连任何 API**。
- **时间窗**: Gen-AI API 矩阵爆炸的当下, 单独维护 Nano Banana Pro / ChatGPT Image 2 / Seedance / Veo 等接口对个人创作者已不经济。
- **对照视角**: 与”Cloud Agent = 套壳”的主流贬低不同, 作者认为**创作场景里云端反而比本地更合理**——付费模型是”一次任务几美元”而非”一块 GPU 几千美元”。
- **应用边界**: 对编码任务 Claude Code 仍然不可替代; 对”零预算 + 愿意手工拼工具”的用户也不必迁移; 最适合月 **\$30-\$500** 已经在多 API 上花钱的内容创作者。

3. 一、事件背景

本期评论的对象是 **Higgsfield Supercomputer**——一款云端 Creative AI Agent, 定位类比 Claude Code, 但面向内容创作而非编码。它内置 50+ Skills (UGC flow、cinematic、character sheet、creative ideation 等), 原生接入 Notion / YouTube Analytics / Telegram / Discord 等 Connector, 并已绑定主流生成模型 (Nano Banana Pro、ChatGPT Image 2、Seedance、Veo 等)。

评论员的特殊身份是关键: 他是一位 **3D + AI 教程作者**, 自建了一套 Claude Code 创作流水线已有三个月 (含 bypass permission、FAL API 脚本、角色生成 Skill 等), 属

于”自建派”重度用户。当一个 SaaS 工具能让一个自建派承认”我搭三个月的东西它原生就有”，这条评测就有了分量。

“This time guys, this is really worth it.”——开场定调，作者明确这次不是常规恰饭测评。

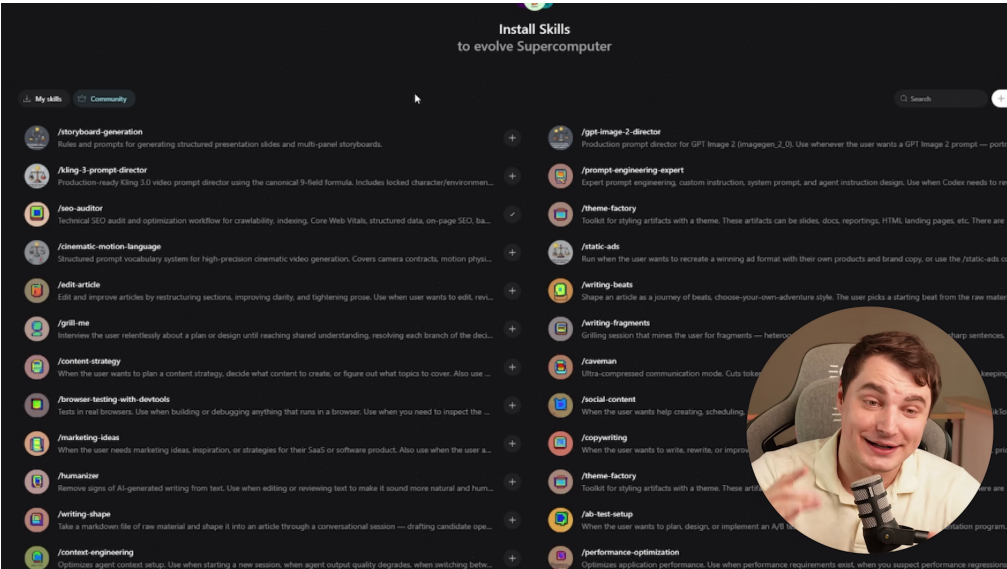


图 2: Higgsfield 内置 Skills 面板：UGC、cinematic、Notion、视频编辑等

4. 二、关键论据 / 数据

作者用 三个亲测案例 + 一组成本拆解支撑”换刀”的决定。下表整理评论员实际给出的证据：

论据	出处 / 场景	支持的论点	强度
自写 Character Sheet Skill 拖入聊天即装即用，一次跑通分件 + 多视图 + 360° 转盘	作者最熟悉的角色生成测试，对比自建 Claude 设置	云端 Skill 安装/调用比本地 Claude Code 摩擦小一个数量级	强
游戏关卡 Concept 生成：HF 用语音口述 + 内置 quiz 引导，Claude 端要手动收集多 tab 资产	教程视频制作场景	工作流的”上下文聚拢”原生体感更好	中
Samurai Folks 角色 + Dojo Courtyard 场景作为 Element 复用，一句提示生成多镜头 cinematic	课程宣传短片制作	Elements 系统降低跨任务复用成本	强
个人月成本：Claude \$200 + FAL API \$200-\$300 + 偶尔 ChatGPT；HF Ultra 约 \$50 档可覆盖近似工作量	作者自报账单	总成本相当甚至更低	中（样本 =1）
单次完整生成估算 ≈ 100 credits ≈ \$5，与原 FAL 直调相当	作者估算	单价没溢价，省的是基础设施时间	中

作者**最依赖**的论据是”Skill 拖入即用 + Elements 复用”——这是他自建 3 个月才搭出的东西。**最薄弱**的是成本对比：样本只有他自己一个高强度用户，且承认”我可能在 FAL 上是 overpay 的”——也就是说，对比基准本身偏高。

5. 三、评论员的核心立场

5.1 3.1 创作场景下，”云端 Agent”比本地 Agent 更合理

作者主张：编程任务可以在本地跑 Claude Code，但**创作任务的瓶颈不是算力而是 API 拼装**。每个生成模型（Nano Banana、Seedance、Veo 等）都要自己接入、传参、维护——这层胶水对个人创作者是纯负担。云端 Agent 把这层抽掉之后，单次任务付几美元，比维护一台本地 GPU 工作流更经济。

反直觉之处：圈内常默认”自建 = 省钱 + 可控”，作者用自己的账单反驳——他这种

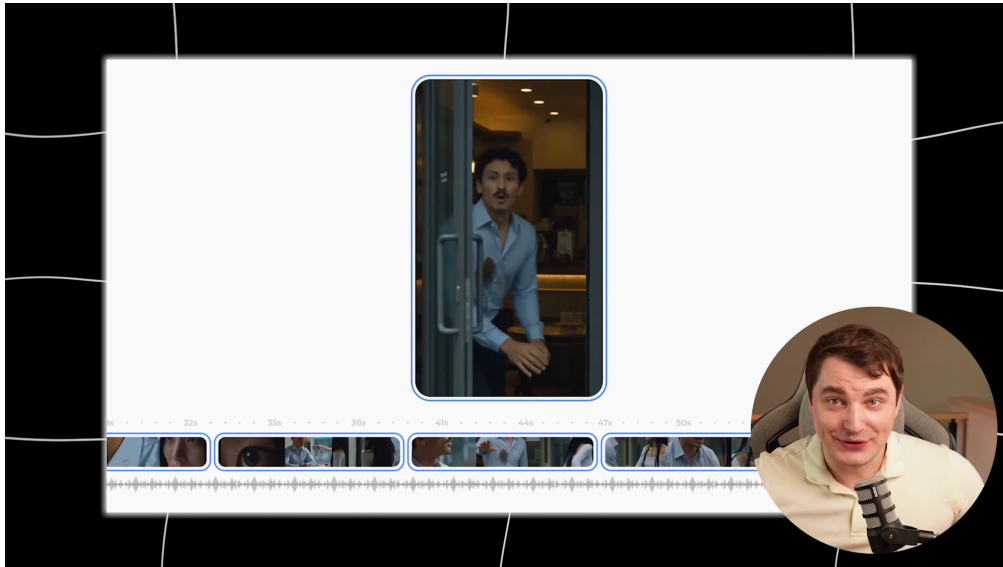


图 3: Character Sheet Skill 一次成型的分件输出 (Nano Banana Pro + ChatGPT Image 2)

深度自建用户，月开销其实和 HF Ultra 档差不多甚至更高。

“Cloud 不等于差。如果你给 FBI 干活，你可能确实要本地 GPU；但对创作者，付 \$10 把活儿干完更合理。”（作者大意复述）

5.2 3.2 Skills + Elements 是 Agent 工具的下一形态

作者反复强调两个机制：**Skills**（可拖入安装的能力模块）和 **Elements**（可跨任务复用的角色 / 场景 / 道具记忆）。他认为这两者组合本质上是“为创作者复刻的 Open Claude”——前者解决能力可移植，后者解决上下文持久化。这正是他在 Claude Code 端“手搓三个月”试图实现的东西。

5.3 3.3 真正被替代的不是模型，是“胶水时间”

第三个子立场最微妙：HF 用的底层模型（Claude / Gemini / GPT-5 Pro / Seedance / Nano Banana）作者本来都能调到，价格也相当。真正的差异是“我不再需要在 tab、文件、脚本、API key 之间跳来跳去”——节省的是认知成本而非美元。

6. 四、反驳 / 盲点

- **样本量 = 1 的成本对比**：作者承认自己“可能在 FAL 上 overpay”，且本地 Claude Code 设置可能没调优——这意味着“HF 更便宜”的结论建立在一个被高估的基准上。换个节制用户，结论可能反转。
- **数据锁定 / 平台风险未提**：所有 Elements、Skills、生成历史都在 HF 服务器上。一旦平台涨价、关停、或改 Skills 商业模式（例如付费墙），自建派的迁移成本会瞬间变



图 4: Samurai Folks 在 Dojo Courtyard 场景中的多镜头 cinematic 输出

高——视频完全没讨论。

- ”Skill 拖入即装”的安全模型未审视：作者把这点夸成”安全不是你的问题”，但这其实意味着你在云端给了第三方任意脚本执行权。对企业用户、含 NDA 素材的创作者，这条恰恰是反向理由。
- 对照组只有”作者自己的 Claude Code”：没有对比 ComfyUI、Krea、Replicate Playground、Pika 工作流等同样面向创作者的方案——评测视野较窄。
- 反对方的强论点没回应：”自建一次、复用一辈子；SaaS 一次、付费一辈子”——这条本地派的经典论据视频里没正面回击。作者只用”我的胶水时间值钱”绕过去了。
- 利益相关：作者本人是 3D AI 课程销售方，视频中段直接展示了自家课程角色 (Samurai Folks)，HF 是否赞助 / 提供高额试用未明示——他主动声明”honest review”，但读者应自行打折。

7. 五、引申启示

- 对独立内容创作者 (月 AI 开销 \$30+)：值得用一个月 Ultra 档做平行试跑，重点比较”完成一条成片所需的端到端时间”，而非单 token / 单图价格。
- 对自建 Claude Code / n8n 流水线的工程师型创作者：把 HF 当作”参考实现”——观察它的 Skills 抽象和 Elements 复用机制，反过来重构自己流水线的边界。
- 对零预算 / 学习者：不必迁移。作者明确说 AI Studio + Nano Banana 免费档 + 手工编排仍是可行路径，HF 是”用钱换时间”。
- 对企业 / 含敏感素材团队：暂缓。云端 Skill 执行 + 第三方模型链路的数据治理风险，视频里未给出令人安心的答案。

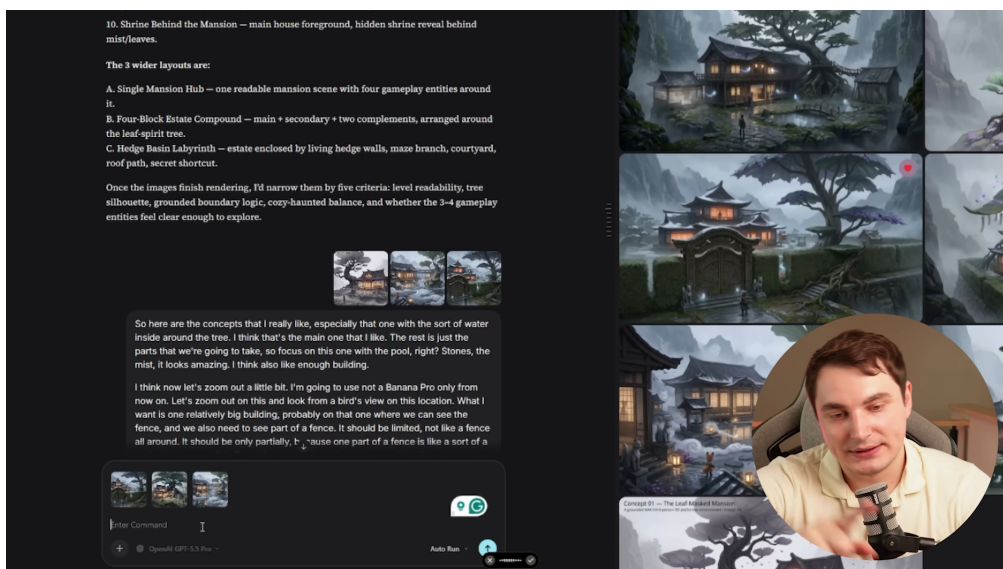


图 5: Game Level Concept 工作流：右侧资产栏聚拢所有生成结果，省去多 tab 切换

- 对整个 Agent 赛道：作者无意中给出一个判断信号——”Skills 商店 + Elements 长期记忆” 可能是创作类 Agent 的标准形态，下一波竞品会以此为最小可比集。

8. 六、核心金句

”This is the first time I actually get excited about it. And to be honest, this is how I envision the evolution of these agents.”

上下文：作者跑完 Character Sheet 自动化后，对”创作型 Agent 应该是什么样”给出的总结句——回应的是”市面 Agent 都是套壳”的普遍质疑。

”The last three months in my Claude setup, I was basically building the same. And now there’s Higgsfield Supercomputer that does everything that I was building for three months. And it’s probably more economically efficient.”

上下文：全片最重的一句”叛逃宣言”——一个自建派承认 SaaS 复刻了他三个月的工作。

”Cloud doesn’t mean bad... For creators, just pay \$10 and get the thing done.”

上下文：针对”云端 = 受制于人”的本地派直觉的正面反驳。

”Creating something worthy still requires quite a lot of creative effort. I’m a technical guy, I can execute fast —especially with AI.”

上下文：作者自我定位”技术型创作者”，解释为什么”省胶水时间”对他 = 放大创作产出，而非偷懒。

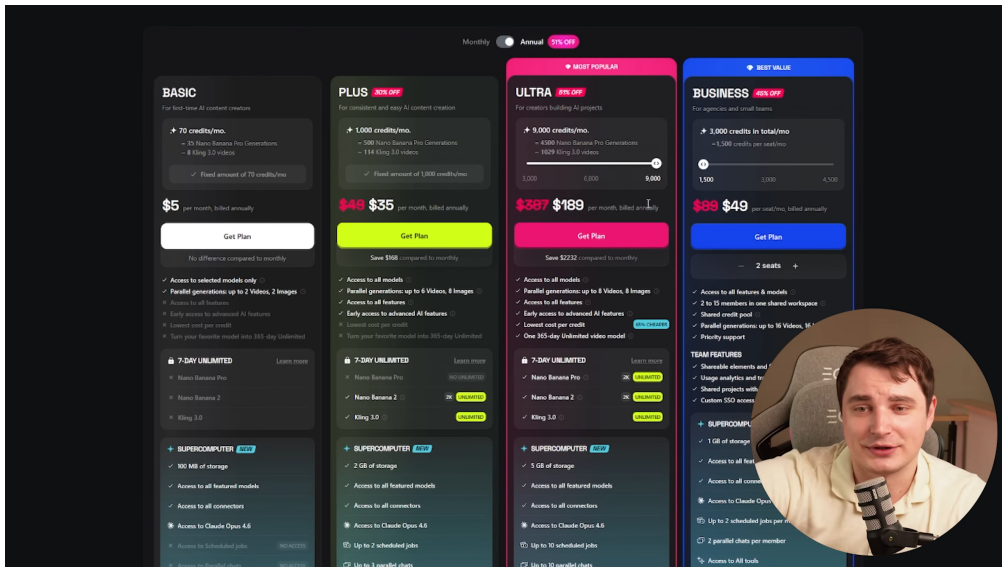


图 6: 结尾镜头：作者总结 HF 是”近期测过最好的工具之一”