

Part 2 - AI 视频生成实战

掌控 2026 AI 影棚： 智能体与高质量短剧实战指南

Session Date: 2026-07-11

Language Mode: EN + zh_cn

Speaker Profile

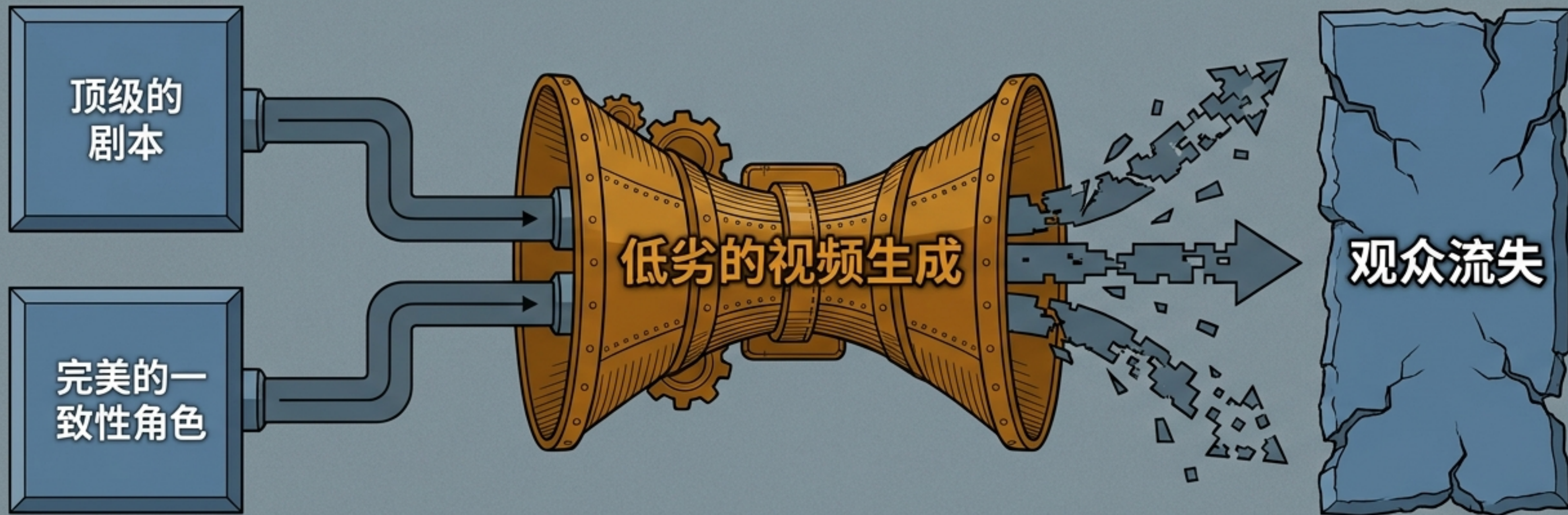
Director: Michael HUO

北美高校联盟 AI 创业俱乐部主席

北卡浙大校友会创会理事副会长

唯爱AI基金会及唯爱AI公益基金会主席

核心挑战：画质决定最终生死

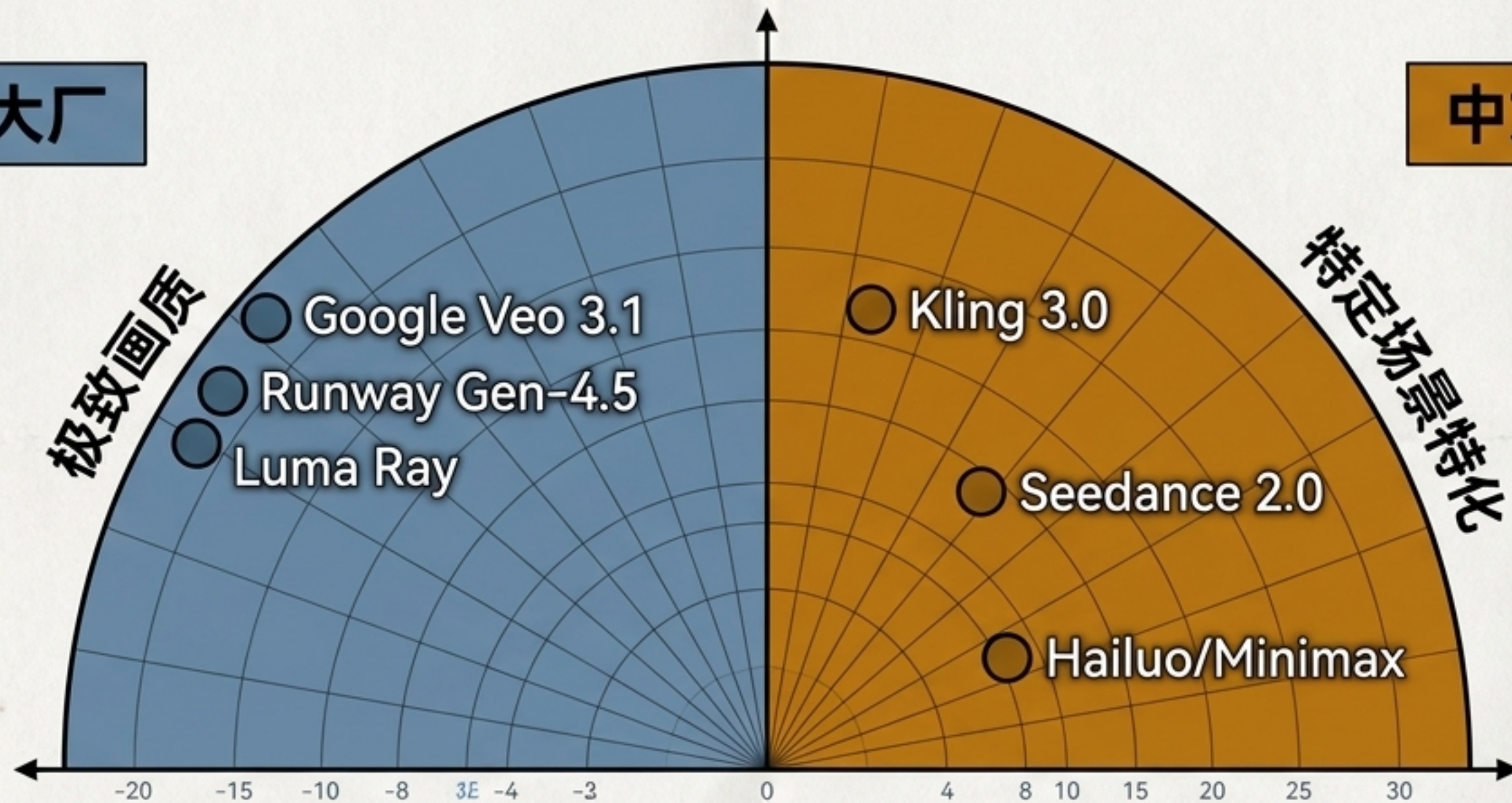


在 2026 年的高标准市场中，即使拥有绝佳的剧本架构与角色设定，粗糙的 AI 画面生成质量依然会直接摧毁最终成片的质感与商业价值。突破生成瓶颈，是导演的核心任务。

2026 AI 视频生成生态雷达图

全球通用大厂

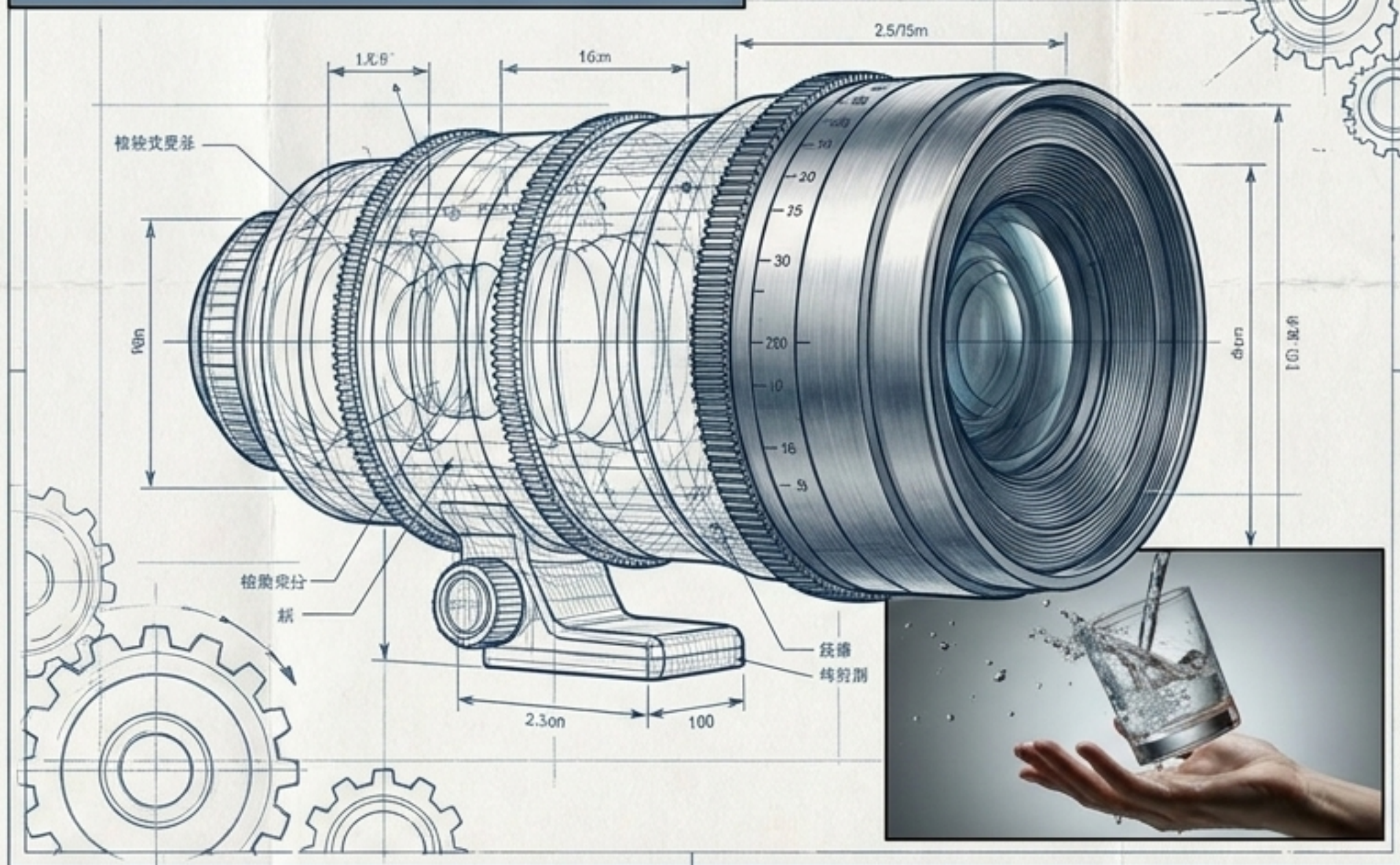
中文生态特化



相比 2025 年，2026 年的主流工具在动作流畅度、物理交互与时空一致性上实现了跨越式升级。盲目跟风已成过去，精准选型才是关键。

Kling 3.0: 动作与物理法则的重构者

Kling 3.0 - 物理写实镜头



核心优势

卓越的动作幅度、精准的物理交互法则、极具真实感的人像表现。

最佳调度场景

写实类短剧、复杂的物理接触戏、高强度的动作与情感交织片段。

Seedance 2.0: 赋予数字演员灵魂的对白大师

Seedance 2.0 - 对白表演镜头



核心优势

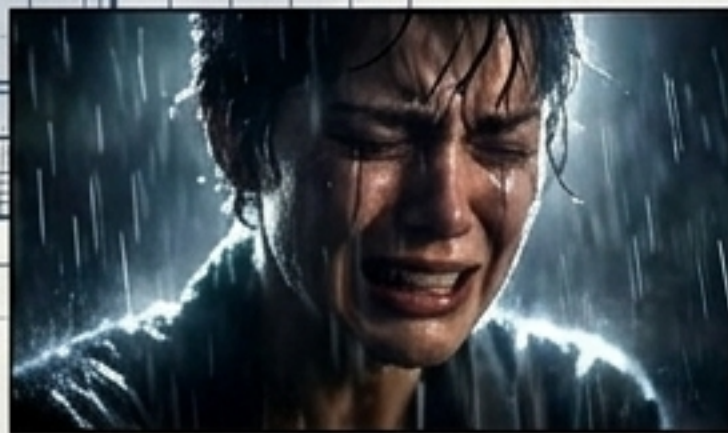
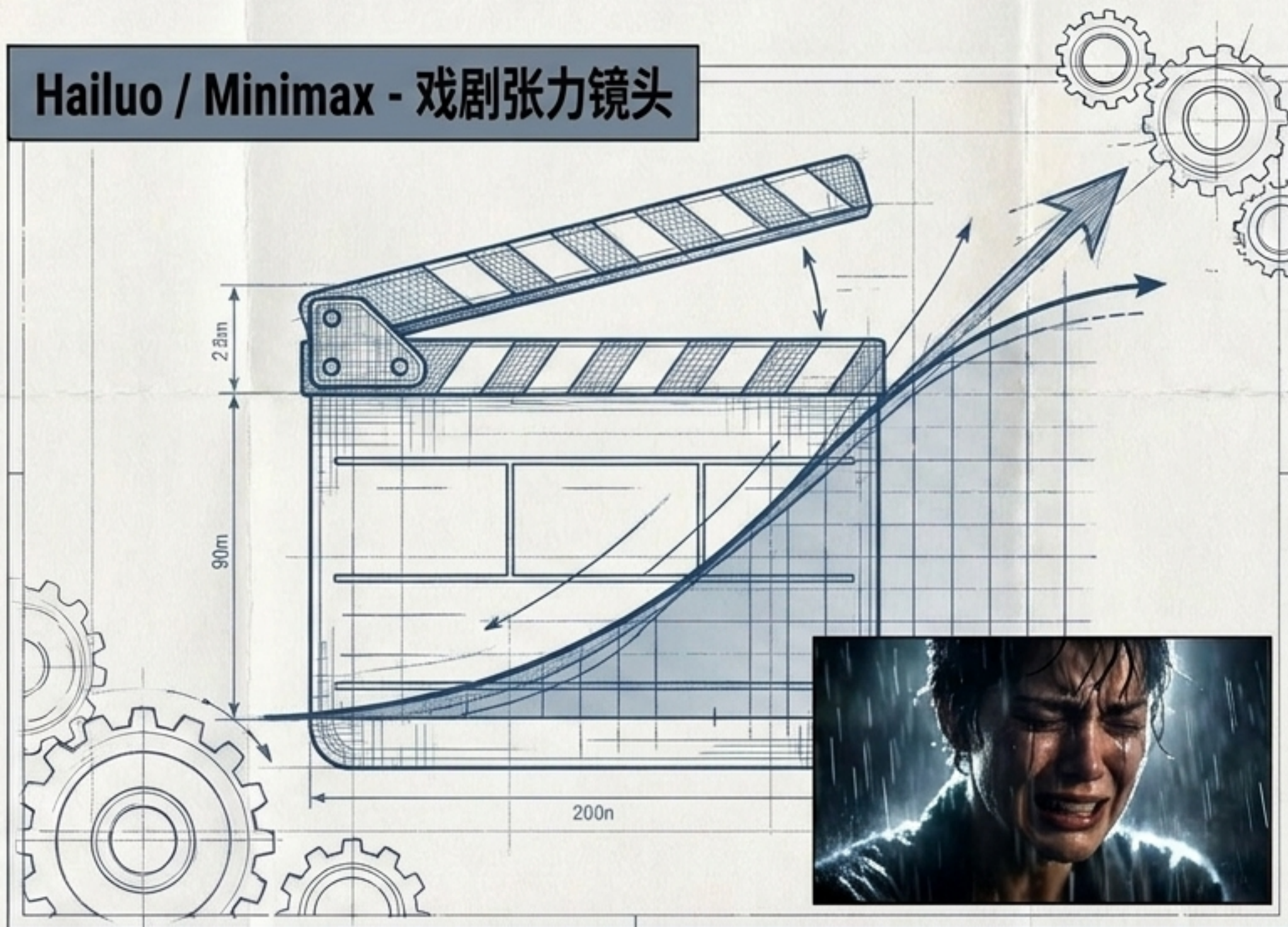
行业领先的唇形同步 (Lip-sync) 技术，极度自然的微表情与面部肌肉调度。

最佳调度场景

对白密集的文戏、需要细腻情绪传达的特写镜头、依靠台词推动剧情的短剧。

Hailuo / Minimax: 高爆发的戏剧张力引擎

Hailuo / Minimax - 戏剧张力镜头



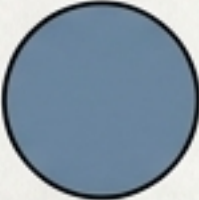
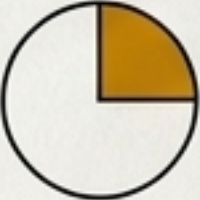
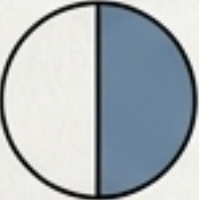
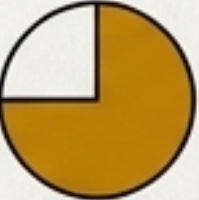
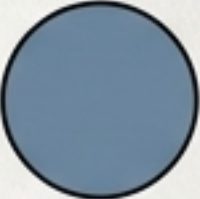
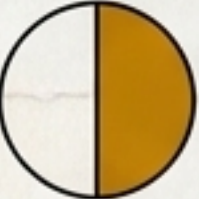
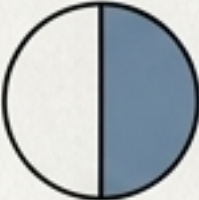
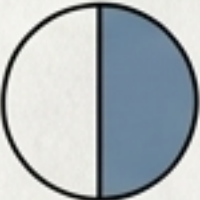
核心优势

极速生成机制，擅长捕捉并放大情绪浓烈、视觉冲击力强的极端画面。

最佳调度场景

剧情转折点、高张力冲突戏、情绪高潮与极具戏剧性的视觉蒙太奇。

核心工具选型矩阵

	物理写实	对白同步	情感张力	生成速度	最佳应用场景
Kling 3.0					动作与交互
Seedance 2.0					文戏与特写
Hailuo/Minimax					戏剧性高潮
国际通用大厂					极致空镜头

导演守则：不要用一把锤子敲打所有钉子。根据单个镜头的具体需求，精准切换你的“AI 镜头”。

导演方程式：解构中文短剧的高级提示词



监视器对比：提示词的成败之差



一个伤心的男人在雨中

- 描述过于模糊
- 缺少运镜与情绪指令
- 角色参考断裂

ERR: PROMPT_AMBIGUITY

STATUS: OK
REF_LOST



[Scene: Midnight street, heavy rain] +
[Camera: Close-up, shallow depth of
field] + [Emotion: Eyes tearing up]...

- 严谨的五要素结构
- 运镜指令明确
- 一致性锁定

STATUS: OK

STATUS: OK
LOCKED_ON_REF
CINEMATIC_RENDER_COMPLETE

614

SENARE L., SPECIE, STAM, PACHOCALUMBO E C
POTRE ALIQUOD MANUSCRIPTA, D. L. F. M. M. M.

78:9'30CH

片场铁律：2026 AI 视频生产最佳实践



1. 锚定角色

始终如一地使用角色参考图像或种子(Seed), 切忌在同一场戏中频繁更换基础设定。



2. 明确指令

运镜与情绪指令必须像代码一样精准, 拒绝模棱两可的文学修辞。



3. 多机位测试

同一个关键场景, 同时并并行丢给 Kling 和 Seedance 渲染, 择优录取。

完美镜头的诞生

[精准的场景选型] × [五要素提示词架构]

× [Agent 自动化 workflows] ×

= 🔥 院线级短剧成片

单一的技术并不足以构成壁垒。2026 年的行业护城河，
在于这三个变量的乘法效应。

下一步：补全视听宇宙

Timeline/Roadmap



Module 1: AI 声音
克隆与情绪配音



Module 2: 智能音乐
生成与氛围构建



Module 3: 后期剪辑魔
法与口型精准同步

视觉只是骨架，听觉与剪辑才是灵魂。Part 3 见。