

AI 开始 退到幕后

本周重点落在 workflow、产能、授权与审美判断。

EDITOR'S LENS

本周的变化集中在制作流程、企业部署与公开规则。

Runway 首次集中披露企业客户的成本和产能案例。SIGGRAPH 的多场发布则覆盖自有数据、可编辑动画、预演、审片与资产复用，行业讨论进一步深入制作环节。

Neill Blomkamp 同期发布 13 分钟短片《Nightborne》。影片由 Seedance 2.0 逐镜头生成，完整叙事得以成立，人物表演、连续性和观众信任的问题也因此更容易被观察。

模型继续更新，制作团队开始把注意力放到可控、可改和可交付。

03 THIS WEEK

八个当周事件

05 PRODUCTION

Runway 与 SIGGRAPH

11 WORKS

Nightborne 与本周作品

16 BOUNDARIES

平台、法规、标签

18 WATCH

Seedance 2.5 状态复核

THE WEEK, EDITED

八件事， 一条主线

本周多项发布集中在制作、分发与审计环节。

MODEL DEMOPRODUCTION SYSTEM

07.20	RUNWAY REPORT	企业客户开始用产量、周期和单件成本衡量生成式媒体。	原文
07.20	SPARK STORY	Lightcraft 在 SIGGRAPH 展示以剧本为入口的预演系统。	原文
07.20	NIGHTBORNE	Neill Blomkamp 发布 13 分钟全生成短片，争议迅速升温。	观看
07.20	EU AI ACT	欧盟发布透明度指南，相关义务将从 8 月 2 日起适用。	原文
07.22	AUTODESK	Maya MotionMaker 开放“Bring Your Own Data”，保留自己的动作风格。	原文
07.23	MEDIA ROUTER	Runway 推出媒体模型路由，根据质量、速度或成本自动选模型。	原文
07.23	HKAIIFF	电影节公布 19 项结果，工作流、协作和责任被单独设奖。	结果
07.24	SEEDANCE 2.5	官方产品页仍未出现；“已全面开放”暂时不能成立。	官方模型

90-SECOND BRIEF

本周重点：
成本、数据、
剧本、平台
与透明度。

这些变化共同指向素材控制、制作成本、版本管理与最终责任。

01 / COST

成本开始可被拆解

生成式媒体从“便宜很多”变成单条、单产品、单项目的计算题。

05

02 / DATA

风格成为可训练资产

自己的动作与角色数据，可以进入模型，同时保持结果可编辑。

08

03 / DIRECTION

剧本重新回到入口

预演工具以脚本开场，复杂的 3D 操作被放到后续环节。

09

04 / AUDIENCE

“AI 味”正在影响信任

即使是 AI 辅助作品，也可能因为动作和背景的廉价感被贴上“流水线”标签。

13

05 / DISCLOSURE

标签进入交付清单

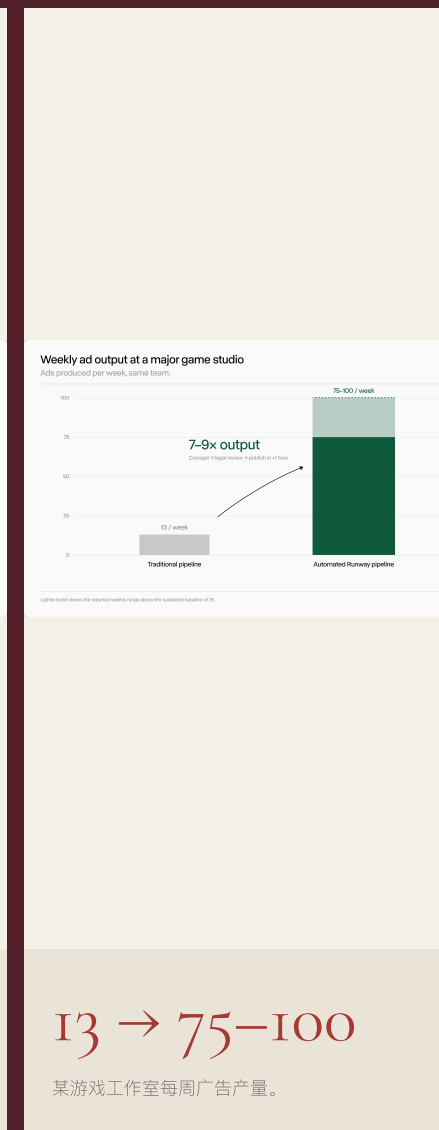
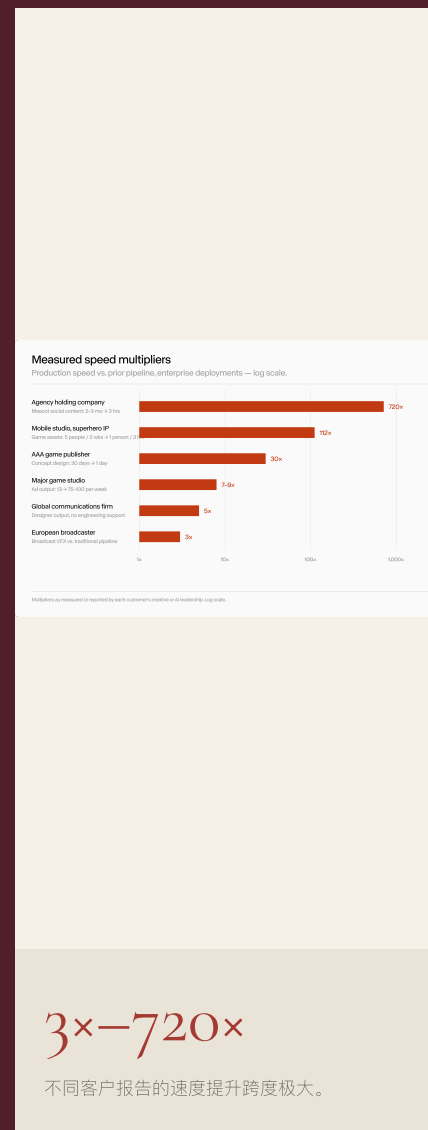
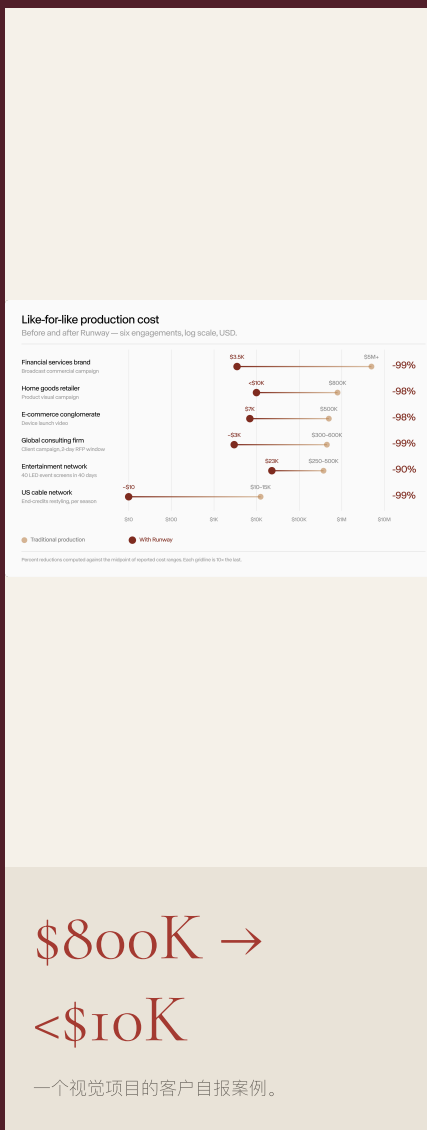
平台与法规分别提高了对原创性和透明度的要求。

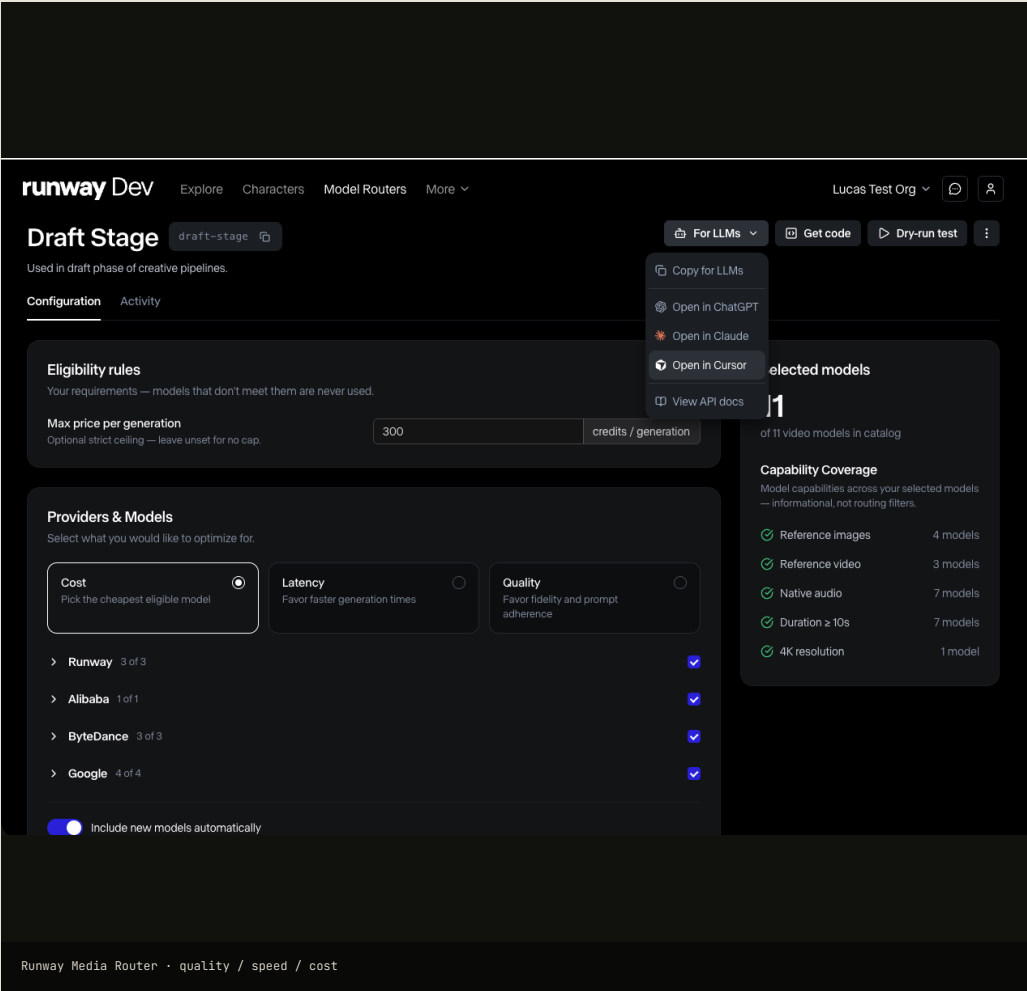
16

VENDOR DATA / READ WITH CONTEXT

AI 影像 开始被算账

Runway 调查数百家企业客户，披露了一组成本与产能数据。报告由厂商发布，案例匿名且主要来自客户自报，适合观察企业采用方向，不宜视作行业平均水平。

[完整报告 ↗](#)[阅读说明](#)[数据用于观察方向，不作为行业均值。](#)[完整成本还包括生成、修复、授权与审片。](#)[匿名案例缺少统一口径，横向比较应保持谨慎。](#)



THE MODEL BECOMES A VARIABLE

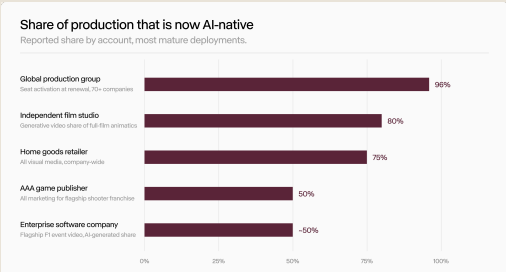
以后不一定由人手动挑模型。

Runway Media Router 会根据质量、速度或成本，为一次图像、视频或音频任务自动选择模型。

模型竞争由此多出一层调度系统。创作者面对同一个入口，后台可能按任务条件调用 Runway 或第三方模型。

质量	成本	来源
谁定义“最好”？	价格变化会不会改变结果？	项目能否锁定供应商与地区？

[Runway Dev 官方说明](#)



当 AI 进入日常产能，路由和审计会比单次模型排名更重要。

LOS ANGELES · 19-23 JUL

AI 分布在整条制作链上。

今年 SIGGRAPH 的 AI 议题分布在研究、动画、艺术、交互和工业生产等板块。

多项发布直接对应制作环节：缩短等待时间、保留人工控制，并让结果能够继续编辑和交接。

[官方综述](#)

SIGGRAPH 2026 · human-AI co-creation

01 自有数据

训练自己的动作风格。

02 可编辑结果

生成只是动画的起点。

03 空间采集

真实场景变成可用资产。

04 审片协作

反馈直接回到镜头。

05 工具内代理

AI 进入场景、时间线与版本。

STYLE IS AN ASSET

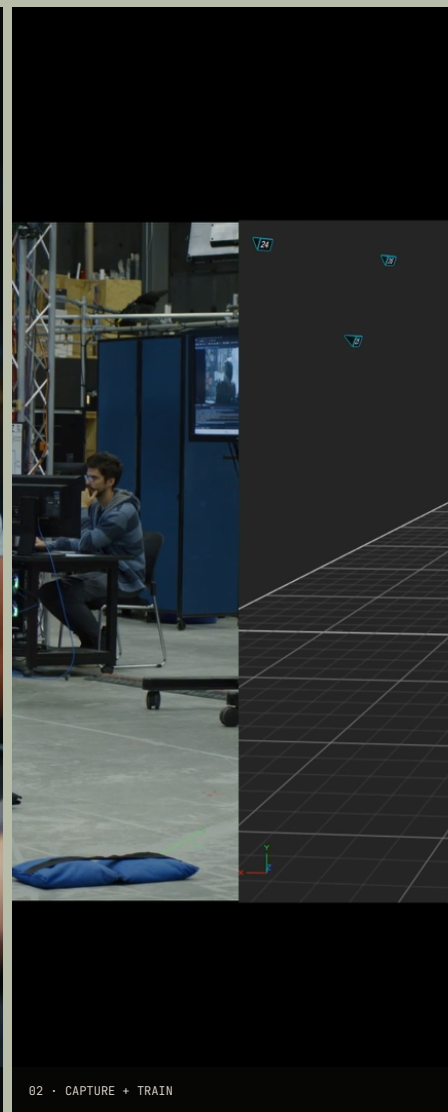
用自己的数据， 训练自己的动作风格。

MotionMaker 允许团队用自己的绑定、动捕或手K动画训练模型。生成结果仍留在 Maya 里，可以继续加动画层、改节奏和修表演。

[Autodesk 原文](#)



01 · DEFINE THE STYLE



02 · CAPTURE + TRAIN



03 · EDIT IN MAYA

对小团队

不用每个走路、转身都从零开始。

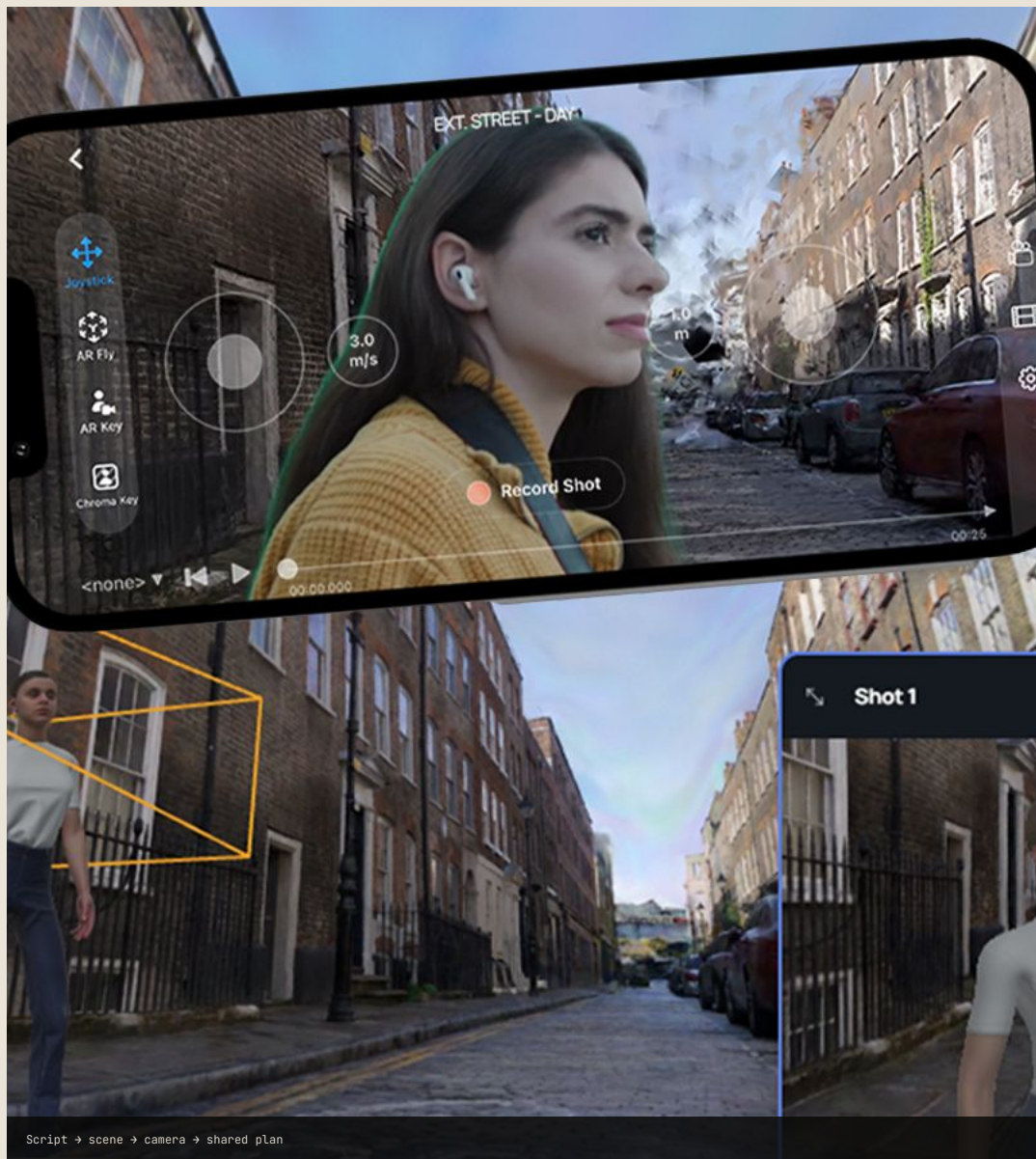
对工作室

动作库可能像角色资产一样成为 IP。

对创作者

自有数据可以参与决定动作与表演风格。

重复动作可由模型处理，关键表演仍需动画师调整。



THE SCRIPT IS THE STARTING POINT

打开工具， 先看到剧本。

Spark Story 的界面以剧本开场，可导入 Final Draft 或 Fountain 文件，随后建立场景、角色与机位。

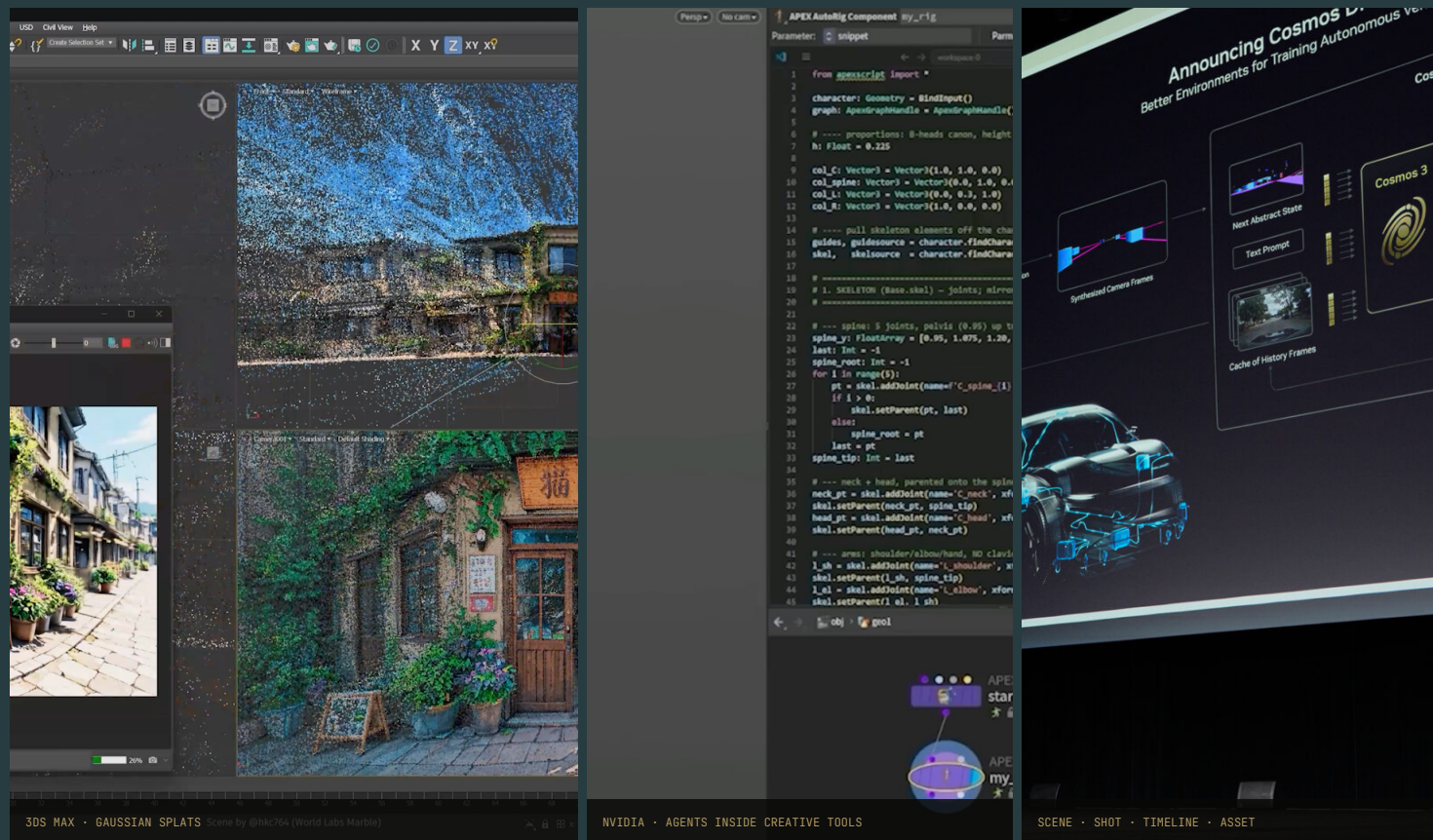
这套流程让团队在拍摄前检查场面调度、机位可行性和空间关系，也能更早决定是否继续投入。

[观看现场演示](#)

预演用于在拍摄前统一空间关系和镜头决定。

WHAT MOVED AT SIGGRAPH

更新集中在 预演、空间 资产、审片与工具代理。



空间

把真实地点扫描成可编辑资产

Autodesk ↗

预览

Arnold 在 Maya 视窗中更快给出最终感

Autodesk ↗

审片

Flow Production Tracking
把反馈贴回媒体

Autodesk ↗

代理

AI 连接场景、镜头、时间线与编辑工具

NVIDIA ↗



NIGHTBORNE · 13 MIN · WATCH THE FILM ↗

NEILL BLOMKAMP × SEEDANCE 2.0

Neill Blomkamp 用 Seedance 2.0 完成 13 分钟短片。

《第九区》导演 Neill Blomkamp 发布科幻恐怖短片《Nightborne》，每个镜头都由 Seedance 2.0 生成，并成立 AI 电影工作室 Barley。

13 min

完整叙事长度

32 people

提供脸与声音授权

shot by shot

逐镜头提示与导演

human artists

概念设计仍由人参与

公开资料显示，制作包含概念设计、逐镜头生成、剪辑和声音等环节。模型承担镜头生产，导演团队负责选择、组织与成片。

[原片 ↗](#) [报道 ↗](#) [争议 ↗](#)

WHAT 13 MINUTES REVEAL

镜头语言成立， 表演仍然在漏气。

导演经验让构图、节奏和类型氛围明显高于普通模型演示；但一旦人物需要连续表演，嘴型、眼神、受伤状态和背景关系仍会漂移。



道具细节稳定



类型氛围明确



身体连续性变弱



表情仍有模型感

有效

场面、摄影、剪辑、声音能维持 13 分钟注意力。

失效

角色表演和空间细节经不起持续观看。

观察

镜头供给增加后，角色可信度成为长叙事的主要压力点。

AI-ASSISTED ANIMATION PIPELINE

“AI 流水线”正在成为观众的质量标签。

儿童动画《Ozzy Fox》因“AI slop”指责而走红。制作方确实使用自研 AI 辅助姿态和补间，但角色、故事板、关键姿势与 Maya 修正仍由艺术家完成。

争议显示，僵硬动作、廉价背景和过度光滑的表情，已会直接触发观众对低质 AI 内容的联想；具体制作流程往往在判断之后才被看到。

[报道与制作说明](#)

制作提示

参与说明有助于解释流程，但不能替代成片质量。

公开制作方法有助于建立信任，最终评价仍取决于画面表现。



UNICORN GOLD · THE HARBOUR REMEMBERS TWICE

OFFICIAL ORGANIZER RECORD · 23 JUL

I9

I9 项奖项覆盖画面之外的制作环节。

HKAIIFF 公布 19 项结果，最高奖由港英联合项目《The Harbour Remembers Twice》获得。

奖项分类覆盖工作流创新、人机协作、责任 AI、开源贡献与数字角色。主办方同时要求记录 AI 参与比例、模型和版本，制作过程因此进入评价范围。

[官方完整结果](#)

说明：本页依据主办方公开记录，不把其奖金支持或评价当作独立行业认证。

51%

最低 AI 参与框架

5 tiers

五级奖项结构

logs

日志、模型与版本记录

human boundary

明确保留人的最终判断

FOUR WORKS, FOUR DIRECTIONS

评审重点延伸到制作方法。

入选作品涉及两人长片、档案修复、授权责任和世界观建设，制作方法本身成为作品价值的一部分。



WORKFLOW

两个人拍完一世纪

把失败、返工、硬件限制和连续性本身变成叙事。

作品档案 [➤](#)



RESTORATION

The Last Honest Frame

把“修复到哪里、虚构从哪里开始”放在同一张光台上。

作品档案 [➤](#)



RESPONSIBLE AI

The Face That Withdrew

讨论当一个人撤回脸部授权后，作品怎样继续存在。

作品档案 [➤](#)



WORLDBUILDING

The Bureau of Small Storms

统一的世界规则帮助动画宇宙保持可识别性。

作品档案 [➤](#)

PLATFORM RULES / REPEATED CONTENT

平台规则收紧， 重点指向批量复制。

YouTube 与 TikTok 继续允许 AI 创作，同时明确打击模板化、重复、情绪操纵和挤压原创作者的批量内容。



YOUTUBE

能赚钱的 AI 内容，必须看得出作者。

通用模板、轻微变体、没有叙事弧线与原创观点的批量视频，可能失去合作伙伴计划收益。

[官方政策](#) [本周解读](#)



TIKTOK

重点盯防高风险话题的 AI 垃圾内容。

TikTok 正测试更强检测，针对政治、时事、金融和医疗领域的 AI 批量垃圾账号，并继续扩展 C2PA 标签。

[官方说明](#)

规则关注点

可识别的作者意图

可以无限复制的模板

GUIDANCE PUBLISHED 20 JUL · APPLIES 02 AUG

透明标记进入合规要求。

欧盟发布《AI 法案》第 50 条透明度指南。相关规则要求提供方为合成内容加入机器可读标记，发布深度伪造或未经人工编辑的公共议题内容时，也要让人清楚知道。

[欧盟委员会原文](#)

EU AI ACT · ARTICLE 50

面向影像创作者的交付检查

01

文件是否保留可读的 AI 标记？

02

画面是否可能被误认成真实人物或事件？

03

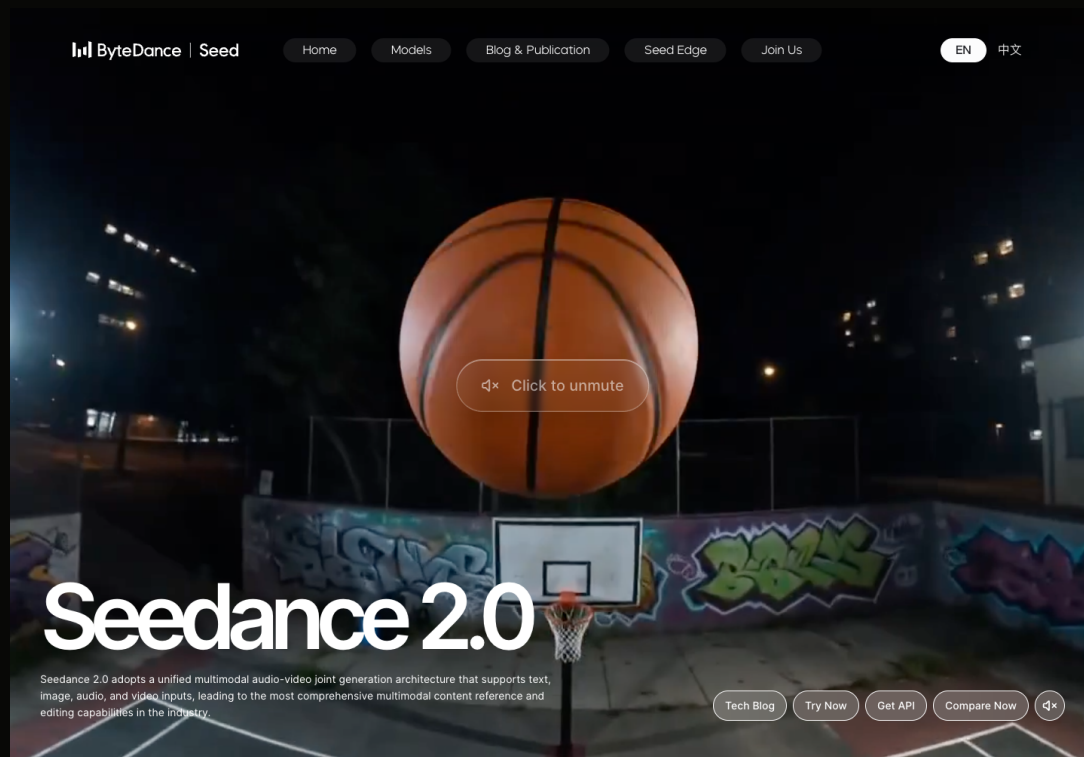
观众能否在播放前或播放时看见说明？

04

公共议题内容是否经过明确的人类编辑？

05

平台压缩后，标签和来源是否仍然存在？



STATUS CHECK · 27 JUL 2026

截至截稿，2.5 尚无正式公开产品页。

6 月 FORCE 大会与多家媒体都指向 7 月窗口；截至本刊截稿，ByteDance Seed 的官方模型与产品页面仍没有独立的 Seedance 2.5 发布页。

已确认

公开亮相

7 月发布口径

更长输出与更多参考的大会信息

尚未确认

统一公开入口

正式 API 型号与价格

全球可用范围

现有公开信息不足以判断延期或取消。正式公开状态仍待官方产品页与 API 文档确认。

[官方模型页](#) [2.0 产品页](#) [早期报道](#)

把新闻变成四个具体动作。

WHAT TO DO WITH THIS WEEK

01

给项目建立“真实成本表”

同时记录模型费用、失败生成、人工修复、授权、审片和导出。

COST

02

把自己的风格整理成资产

角色、动作、色彩、镜头与声音都应可命名、可复用、可追溯。

STYLE

03

在发布前写好 AI 说明

制作方法、授权范围和标签位置，应当进入交付清单。

TRUST

04

用完整观看检验作品

连续观看 10 分钟，更容易识别角色表演和空间一致性的实际上限。

VIEWING

NEXT 7 DAYS

DAILY

Seedance 2.5 是否出现正式模型页与 API 文档

02 AUG

欧盟透明度义务开始适用后的平台执行细节

WATCH

Runway Router 的模型名单、费用与企业控制项

RECAP

SIGGRAPH 论文、演示与生产案例陆续公开

THREE THINGS TO KEEP

本周三项结论。

- 01 企业采用开始以成本、产能和交付能力衡量 AI 影像。
- 02 作品时长已经拉长，人物表演和观众信任仍是主要短板。
- 03 平台规则与监管要求同时提高了原创性和透明度门槛。

DIRECT SOURCE INDEX

继续阅读

01	Runway AI Media Report	02	SIGGRAPH 2026 AI overview
03	MotionMaker BYOD	04	Nightborne — full film
05	HKALIFF laureates	06	YouTube monetisation policy
07	EU transparency guidance	08	ByteDance Seed models