

ISSUE 006 · 10-16 AUGUST 2026

片子做完 以后

当 AI 影像走进频道、电影节、片场争议和真实交易，创作者开始面对观众。

EDITOR'S NOTE

一部片子走出时间线，问题就变了。

过去一周，AI 影像第一次有了很具体的去处：Roku 上出现了全天候频道；洛杉矶的行业会场开始讨论谁来出钱、谁来拿走注意力；几场电影节把工具披露、授权和人工创作比例写进规则。

镜头能不能生成，仍然重要。可当片子已经做完，新的问题会排着队进门：谁肯播？观众愿不愿意看？主创敢不敢说明用了什么？平台给不给钱？本期沿着作品离开电脑以后走过的路，看看 AI 影像离一门稳定的职业还有多远。

报道窗口

10-16 AUG 2026

阅读时间

31 MIN

03	THE WEEK 一周节点与五个判断
05	THE CHANNEL Fairground 进入 Roku
10	THE BUSINESS Production Now 与钱从哪里来
13	THE BACKLASH 《超级少女》的疑似 AI 预演
17	THE GATE 电影节在筛什么
21	CHINA 四场征集与本月窗口
25	THE FIELD 本周作品、长片与复盘
31	THE WORK 职业、成本与付费任务
36	TRUST 几何一致性与纪录片边界
39	NEXT 七天行动清单

THE WEEK, EDITED

七天里， 片子开始寻 找出口。

本期按事件发生和公开时间排列。征集日期以 8 月 17 日复核结果为准。

08.10

作品重新流动

《Quantum 13》第二集在创作者社区被再次分享，长篇连载的讨论升温。

[原帖](#)

08.13

频道与生意同日出现

Fairground AI Creator TV 登上 Roku；Production Now 在洛杉矶讨论内容资金与平台。

[议程](#)

08.14

片场争议

《超级少女》幕后视频被删除，媒体据残留片段质疑前期预演使用了生成式 AI。

[报道](#)

08.15

长片讨论

创作者交换 5 分钟、10 分钟、90 分钟和 103 分钟项目的观看与成本经验。

[讨论](#)

08.18

OpenFrame 截止

规则要求画面全部由 AI 生成，并提交制作说明。窗口只剩一天。

[规则](#)

08.20-31

中国征集密集收口

抖音、上海 AIGC、AI East 与 Astana 的截止日期先后到来。

[日期表](#)

FIVE READS

本周五个判断

先把结论放在桌面上，后面的页面再慢慢拆开。

01

发行入口出现了，观众的耐心没有随之增加。

AI 专属频道让作品更容易被看见，也把“AI 垃圾内容”的反感带到电视屏幕。

05

02

平台正在寻找可持续的内容供给。

行业会谈的已经是资金、注意力、竖屏短剧和无边界制作，不再停留在演示片。

10

03

隐瞒工具，比使用工具更容易点燃争议。

《超级少女》的风波仍缺官方确认，删除视频本身却让猜测迅速扩散。

13

04

电影节把“透明”写成了参赛门槛。

授权、工具清单、制作说明和人工创作比例，正在变成作品之外的第二份交付物。

17

05

长内容开始有人做，稳定的商业路径还没长出来。

创作者把 5 分钟视为舒适区，也有人完成 103 分钟长片；留存、连贯和成本仍然难熬。

25

LEAD STORY

AI 电影有了 一条全天开着的频道。

8 月，Fairground AI Creator TV 进入 Roku。官方称它是首个专门播放 AI 电影的 FAST 频道，集合一百多位创作者、四十多家工作室，并计划在多个平台分发。

这是一家公司对自己规模的描述，仍需独立核验。确定的是，生成影像第一次被装进传统电视的频道逻辑：节目单、广告、轮播和遥控器。

[官方频道 ↗](#)[发布稿 ↗](#)

PLAIN LANGUAGE

免费、带广告、 像电视一样 一直往前播。

01

创作者交片

短片、系列、MV、实验影像进入平台片库。



02

平台编排

作品被排进固定频道，观众不用先搜索标题。



03

广告支持

观众免费看，广告收入成为主要资金来源。



04

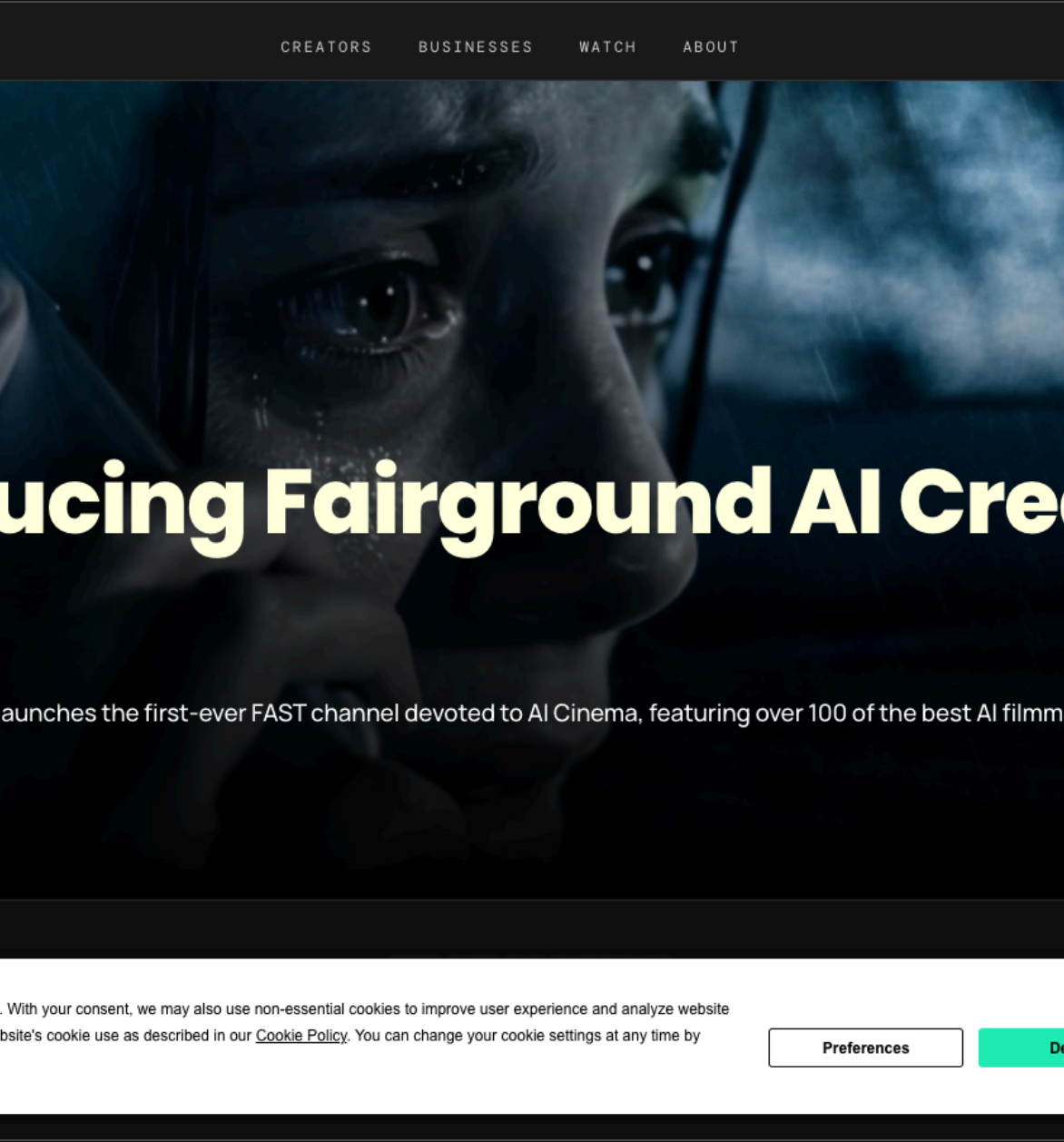
继续分发

频道可以进入 Roku 等电视平台，覆盖客厅屏幕。

FAST

Free Ad-Supported Streaming Television，中文可以叫“免费广告流媒体电视”。它更像有节目的网络电视，不像点开一部片子的 Netflix。

对 AI 创作者来说，价值在于被动发现。观众换台时可能碰到你的片子。风险也在这里：画面只有几秒钟留住人，频道品牌还要承担整批内容的平均质量。



WHAT CREATORS ARE PROMISED

作品归谁， 名字写在哪里， 钱怎样分。

Fairground 在官网强调，创作者保留作品所有权；平台提供署名、展示和收入分享。这样的承诺正中独立作者的焦虑：作品一旦进入聚合频道，很容易只剩画面，作者被节目流吞掉。

OWNERSHIP

平台称创作者保留作品所有权。

CREDIT

作品应能回到作者和制作团队。

REVENUE

收入分享存在，比例与结算仍需逐份合同确认。

[阅读平台原文](#) ↗

THE FIRST REACTION

频道上线， “AI 垃圾内容”也 跟着上了热搜。

TechRadar 在 8 月 13 日的报道里收集了早期反应。有人把它看作新媒介的里程碑，也有人直接称它为“slop”，担心平台用低成本画面填满频道。

争论里混着审美、劳动、版权和对平台的旧怨。它提醒创作者：观众不会因为制作工具新，就自动降低判断标准。粗糙片头、空洞故事和重复镜头，到了电视上只会更显眼。

TechRadar 报道 [➤](#)

FAIRGROUND AI CREATOR TV · PROMOTIONAL FRAME

观众判断顺序

先看好不好看

再问怎么做

最后决定要不要留下

THE CHANNEL TEST

有地方播放， 只解决了第一道门。

看见

频道和平台让作品进入观众视野。

留下

前十秒要给出人物、冲突或明确气氛。

相信

署名、来源与制作说明建立基本信任。

付钱

广告、授权、委托和会员需要稳定回报。

发行会把作品从创作者的小圈子里带走。到了陌生观众面前，模型名称不再是护身符。

[打开频道官网 ↗](#)

THE BUSINESS ROOM

洛杉矶的一天， 都在问钱从哪里 来。

8 月 13 日，DPP 在 UTA 贝弗利山办公室举办 Production Now。议程把“新媒体大亨”“注意力争夺”“无边界制作”“竖屏微短剧”和“谁为故事买单”排在同一天。

参会名单里有 Microsoft、YouTube、NBCUniversal、Google Cloud、Adobe、FOX 与 ReelShort。AI 只是其中一根线。更大的主题是：内容生产变快以后，平台和资金如何重新分配。

[官方议程](#)

ONE ROOM, FOUR INTERESTS

同一场会，
每个人想拿走的东
西不同。

平台

YouTube · FOX · NBCUniversal

要稳定供给、观看时长和可卖广告的位置。

工具

Adobe · Google Cloud · Microsoft

要进入制作流程，成为每个项目都会付费的基础设施。

短剧

ReelShort · Vertical Studios

要更快试题材，把一集的成本压到可持续范围。

资本与人才

UTA · Producers · Founders

要找到可以连续交付的人，以及能重复扩张的内容公司。

[查看参与者与完整议程](#)

创作者常把注意力放在模型能力。商务会议看的更直接：一周能交多少、观众留多久、素材能否复用、授权是否清楚。

WHAT CHANGES ON MONDAY

市场要的， 是一支能把片子 准时交出来的队 伍。

会不会写提示词，只能证明你能开始。付费项目还会追问时间、修改次数、格式、版权、版本和保密。

01

把模型藏进流程

客户先看交付物。工具选择写进制作说明和成本表，别写进每一句销售话术。

02

先报价修改轮次

生成的随机性会放大返工。没有轮次边界，低价项目很快失控。

03

准备可证明的素材链

保存授权、源图、提示词版本、导出文件和人工修改记录。

04

交出多个画幅

横屏、竖屏和社媒切片已经成为同一项目的常规需求。

UNCONFIRMED, WIDELY DISCUSSED

一段被删除的幕后视频，把片场拖进了 AI 争议。

GamesRadar 8 月 14 日报道，《超级少女》一段幕后视频似乎展示了生成式 AI 参与前期预演。视频随后删除，残留片段在社交平台继续传播。

Warner Bros. 尚未公开确认具体工具和用途。本期只讨论已经能看见的证据，以及删除动作为什么让争议迅速扩大。

[媒体报道](#) ↗

[讨论线索](#) ↗

EVIDENCE LADDER

能确认的很少，
猜测跑得很快。

把事实、观察和推断分开，争议才有讨论的地面。

已确认	幕后视频曾公开，随后被删除。 媒体和社区保留了报道、截图与片段线索。
可观察	画面带有生成影像常见的不稳定细节。 这能支持质疑，仍不能单独证明工具、版本或制作目的。
未确认	生成式 AI 是否用于正式镜头。 现有报道指向前期预演；成片使用范围没有官方说明。
未确认	谁操作、是否获得授权、是否影响岗位。 公开信息不足，暂时不能下结论。

报道用词应保持“疑似”“似乎”“据残留片段判断”。删掉这些限定词，文章就越过了证据。

THE TRUST GAP

工具躲在暗处， 观众会替它 写完整个故事。

透明不会自动换来掌声，却能让争论围绕事实展开。沉默留下的空白，通常会被最坏的想象填满。

01

大片的承诺更重

工业电影拥有成熟团队和高预算。观众发现低成本生成痕迹时，会先问为什么省掉这一步。

02

劳动问题已经 在场

编剧、演员、概念设计和视效岗位都经历过 AI 合约争论。每个模糊画面都会触碰旧伤。

03

删除动作放大 怀疑

原视频消失以后，片段离开上下文流传。制作方失去了说明用途和边界的最好时机。

[查看社区讨论](#) ↗

A SHORT PRODUCTION NOTE

四句话， 可以省掉很多误会。

项目使用 AI 时，不必公开商业机密。至少说明它出现在哪里、做了什么、谁负责、素材从哪里来。

01 / 范围

本片在概念预演、背景延展与临时配音阶段使用生成工具。

02 / 人员

所有最终镜头由署名团队选择、剪辑、合成并完成质量审查。

03 / 权利

人物、声音、品牌和参考素材均来自自有资产或已获授权内容。

04 / 成片

公开版本中哪些镜头保留了生成内容，可按镜头表查阅。

适用于

电影节制作说明
客户交付附件
作品网页
片尾方法页

THE SECOND DELIVERABLE

电影节收的有两样： 一部片， 一份说得清的制作记 录。

Austin AI Film Festival 8 月 15 日结束投稿，10 月 16 至 17 日在 Zach Theater 举行。规则把授权、真人公众人物、AI 镜头比例和人工写作摆在同一页。

画面质量仍是入口。作品越接近正式展映，主办方越需要知道它怎样完成、能不能公开、出了问题找谁。

[Austin AIFF 官方 ↗](#)



PAST SELECTION · FESTIVAL SITE

WHAT THE RULES VALUE

图像可以大量使用 AI，故事仍要看见人的手。

Austin 的规则要求多数视觉镜头使用 AI，同时强调剧本与源材料应主要由人创作。未经许可，不得使用公众人物形象。

这套标准试图划出一条编辑线：电影节欢迎生成技术，却仍把作者判断、故事来源和人物权利放在中心。

VISUALS 多数镜头需使用 AI。	WRITING 剧本和源材料以人工创作为主。
LIKENESS 公众人物形象需要许可。	RIGHTS 参赛者应拥有提交内容的公开权利。

完整规则 ↗

DEADLINE · 31 AUG

一百万美元， 把电影节做成项目 入口。

Astana AI Film Festival 公布的综合基金规模为 100 万美元。作品至少 3 分钟，生成式 AI 需在创作中承担关键作用；参赛者要披露工具、流程与贡献者。

入选名单计划 9 月 15 日公布，电影节在 10 月 1 至 3 日举行。奖金与支持的具体分配，以主办方最终条款为准。

3+ 31 01-03
MIN AUG OCT

[官网 ↗](#) [条款 ↗](#)

DEADLINE · 18 AUG · 23:59 IST

这场比赛的门槛 很直白： 画面必须全部由 AI 生成。

OpenFrame 不接受实拍、库存素材或只做局部 AI 处理的作品。参赛者还要提交制作说明，列出工具与流程。

规则很窄，也很清楚。它更像一次生成影像内部的技术与叙事比较，不试图代表所有混合制作方式。

100%	NO
画面由 AI 生成	实拍与库存画面
PDF	18 AUG
制作说明与工具披露	印度标准时间截止

OpenFrame 官网 ➞

CategoriesRu

Film Expo India

FROM SCRIPTING TO RELEASING

FILM EXPO INDIA 2026 · INTERNATIONAL OPENFRAME AI FILM FESTIVAL

Organized by OpenFrame AI Lab

Supported by FTII Pune

Submit Your *AI Film.*

India's own International OpenFrame AI Film Festival at Film Expo India 2026, Bharat Mandapam, New Delhi. All films must be 100% AI-generated — read the rules below before submitting.

Entries close — 18 August 2026, 11:59 PM IST

Submit Film

抖音的窗口，只剩三天。

DEADLINE · 20 AUG

公开活动信息显示，本轮 AI 创作大赛通过即梦与抖音相关入口投稿，最高金奖标注为 100 万元。具体赛道、资格与奖金发放，应在提交前回到活动页面逐项确认。

时间紧时，别急着重做一部新片。先检查手里的项目能否在片头、音乐、字幕、授权和竖屏节奏上完成最后整理。

[活动信息与入口](#) ↗



AI EAST · OFFICIAL COMPETITION VISUAL

DEADLINE · 31 AUG

现金只是小头， 真正大的数字写在资源栏。

AI East 官方页面称总资源池超过 1000 万元，包含现金、算力、场地、发行与孵化支持。一等奖标注 5 万元现金、10 万元算力，并可能获得更高额度的资源匹配。

“资源”不等同于到账现金。它常带有入驻、合作、审核和使用期限。创作者比较项目时，应把可直接支配的钱和附条件支持分开。

¥50K

一等奖现金

¥100K

算力支持

¥10M+

总资源池

AI East 官方 ↗



DEADLINE · 30 AUG

除了成片， 还要交出项目是怎样 长出来的。

上海本轮 AIGC 征集要求提交作品、AI 使用说明、版权承诺及相关项目材料。主办信息来自上海市政府发布，截止提醒由活动平台整理。

对团队来说，这类征集更接近一次轻量尽调。文件整理得越早，投稿和未来商务合作越省力。

01 最终成片与标准字幕

02 AI 工具和关键环节说明

03 人物、音乐、字体与素材权利

04 海报、剧照和项目简介

[政府发布](#)

[截止提醒](#)

AUGUST SUBMISSION MAP

先选适合的门，再花时间整理钥匙。

规则复核于 8 月 17 日。提交前仍需再次确认时区与页面更新。

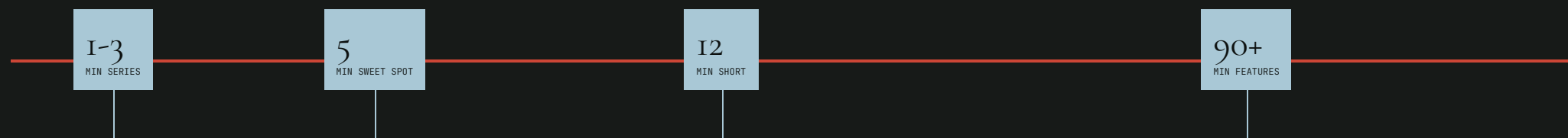
项目	截止	作品要求	更适合	来源
OpenFrame	08.18	全 AI 画面 + 制作说明	纯生成短片	官方 ↗
抖音 AI 创作	08.20	按赛道与平台规则	竖屏、传播型作品	入口 ↗
上海 AIGC	08.30	成片 + AI 与版权材料	完整项目包	发布 ↗
AI East	08.31	赛道作品 + 孵化材料	准备继续开发的团队	官方 ↗
Astana AIFF	08.31	3 分钟以上 + 流程披露	国际展映与项目支持	官方 ↗

今天只做一件事把片长、语言、画幅、地区、授权、AI 比例和截止时区写成一张表。任何一项不合，先停下。

WHAT PEOPLE ACTUALLY MADE

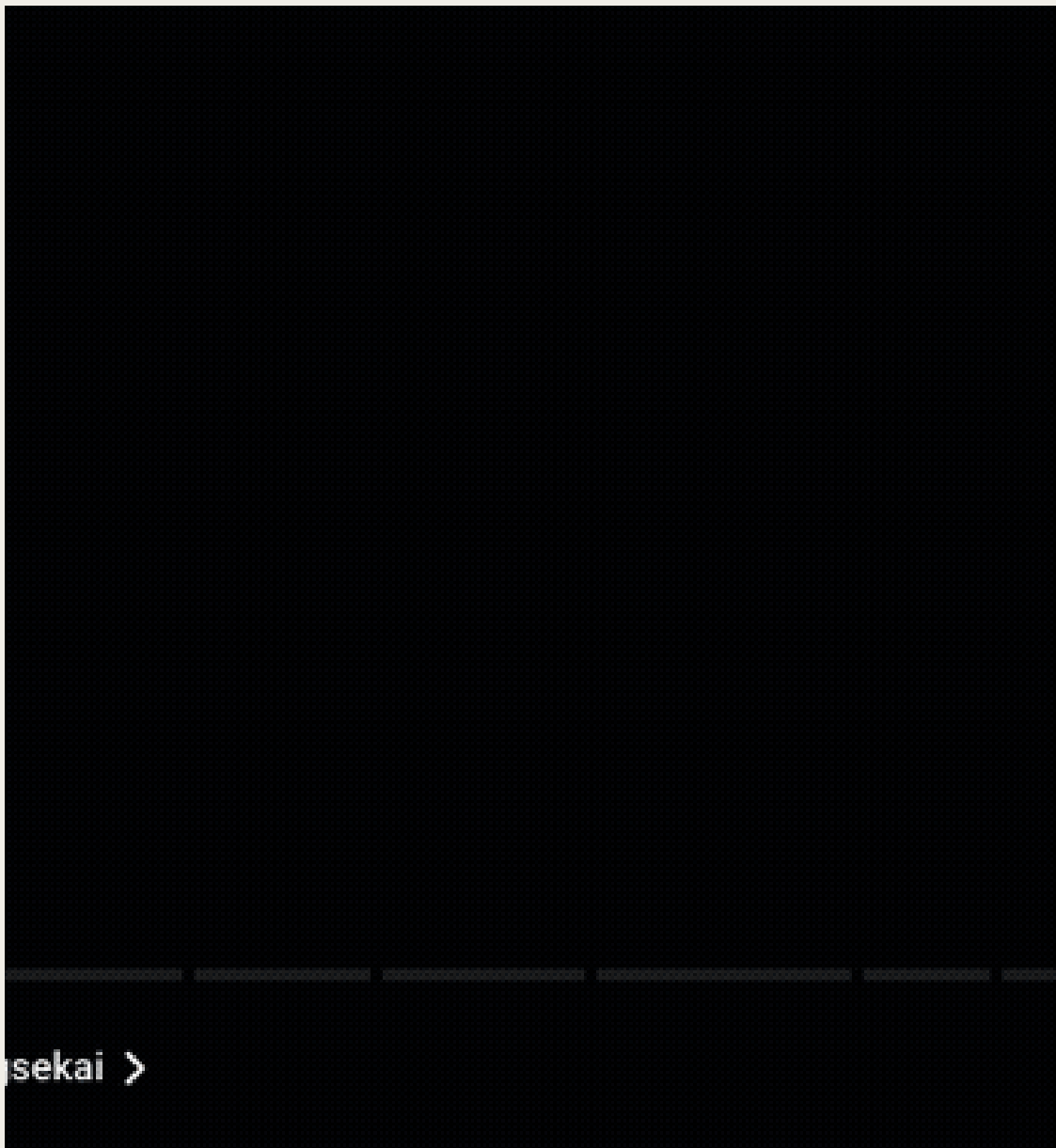
短片变长以后， 每一秒都开始 收利息。

本周的创作者讨论从“这个镜头像不像真的”走向更累的问题：十分钟还能不能保持人物，九十分钟有没有人看，三个月的制作最后换来什么。



长内容不会掩盖模型的问题。它让角色一致、叙事节奏、声音、剪辑和预算在同一张桌上坐齐。

[本周长片讨论 ↗](#)



6-SECOND EDITORIAL EXCERPT · OPEN FULL EPISODE ➤

CURRENTLY RESHARED

《Quantum 13》把 世界观 放在连续剧里慢慢 铺开。

第二集发布于 5 月 22 日，本周被创作者重新带回社区讨论。开场没有急着展示模型奇观，它先交代城市、危险和人物所处的世界。

连载的难处在下一集：角色脸、服装、空间规则和声音都要回来。一次出色的镜头可以靠运气，连续剧需要资产和生产记录。

看什么 世界观如何在前一分钟建立。

学什么 用环境和声音先让观众进入故事。

留意 后续集数的人物连续与节奏。

[完整视频](#) ➤ [本周原帖](#) ➤

103-MINUTE ENDURANCE TEST

一百零三分钟， 先证明有人愿意把它做完。

《Hell Grind》在本周长片讨论中被提到，公开版本长 103 分钟。社区评价分化，有人尊重完成度，也有人指出节奏、表演和画面连续性仍拖累观看。

它最有价值的地方不在于替 AI 长片宣布胜利。它提供了一块足够大的样本，让人看见生成镜头进入完整片长后，问题会怎样累积。

103

分钟

I

完整长片

∞

连续性检查

[观看完整作品 ↗](#)

6-SECOND OPENING EXCERPT · FULL FILM ON YOUTUBE



6-SECOND EDITORIAL EXCERPT · [OPEN ORIGINAL](#) ↗

A PUBLIC PORTFOLIO PIECE

当作品同时承担简历，数据就会进入报价。

这部 AI 抢劫纪录片被创作者用于近期求职帖。发帖者自述作品获得约 12 万次观看，并以此展示视频生成与剪辑能力。

观看数字没有经过本刊独立核验，不能直接换算成商业效果。它仍然说明一件现实的事：公开作品正在成为接单页面，镜头、节奏、字幕和数据一起接受客户判断。

作品链接是否一键打开

你的具体职责是否写清

数据是否标注时间与来源

报价是否说明交付范围

[完整作品](#) ↗

[创作者帖](#) ↗

A USEFUL POSTMORTEM

三四个月， 十二分钟， 一份很诚实的复盘。

犯罪短片《In the Name of the Father》的创作者说，故事最初想得太大，制作中不断碰到一致性、节奏和剪辑问题。最终片长 12 分钟，整个过程用了约三到四个月。

[阅读创作者复盘 ↗](#)12
MIN3-4
MONTHS1
FINISHED FILM

故事会继续膨胀

先用一句话和五场戏锁住核心，再扩写世界。

一致性会吃掉时间

人物、服装、道具和空间需要母版，不要每个镜头重新发明。

剪辑救不了所有镜头

表演目标不清时，再漂亮的画面也很难接。

完成本身有价值

一部有缺点的成片，比四十段孤立演示更能训练判断。

CREATOR FIELD NOTES

五分钟很舒服，
十分钟开始
显出功力，
九十分钟会
审判整个流程。

1-3 MIN

适合连载、快速反馈和社媒传播。每集可以只承担一个场面或一个转折。

5 MIN

有创作者称它是当前的“甜蜜点”：足够讲完一个小故事，成本仍能控制。

8-12 MIN

人物关系和结构开始重要。声音、节奏与连续性会决定观众能否看完。

90+ MIN

少数人已经完成。社区经验仍零散，电视观看可能带来更长停留，也需要更成熟的叙事。

以上来自本周创作者讨论，是经验样本，不代表全行业平均值。平台留存数据仍缺少公开、可比的统计。

阅读完整讨论 ↗

THE MONEY QUESTION

“AI 电影人” 还没成为一个稳定职位。

本周的职业讨论里，创作者提到 YouTube、Patreon、电影节、代理公司、品牌委托和内部试验岗位。路径很多，统一的职级、报价和晋升方式还没形成。

\$15 / HOUR

一则个人服务帖的报价。

\$5 / MIN

同一发帖者给出的成片分钟价。

FULL-TIME PILOT

一位社区成员提到代理公司的全职试验计划。

这些数字都是单个发帖者自述，不能当作市场行情。它们只说明低价竞争和内部试点同时存在。

FOUR PRACTICAL PATHS

先从已有行业里找位置，别等一个新职称来救场。

O1 / 品牌与广告

产品图、概念片、预演、虚拟补拍、版本切分。交付速度和修改能力最重要。

入口：作品集 + 客户服务

O2 / 影视制作

概念设计、分镜、预演、背景延展、临时视效。需要与传统部门对接。

入口：项目协作 + 技术美术

O3 / 原创发行

YouTube、会员、广告频道、授权与节展。收入慢，作品所有权更完整。

入口：持续更新 + 观众关系

O4 / 工具与研究

工作流设计、模型测试、数据整理、培训与内部创新。写清方法和限制。

入口：案例研究 + 可复用流程

BORING WORK PAYS TOO

客户常买的， 是那些不适合发在作品集首页的活。

社区里的从业者提到，商业项目经常落在产品画面、局部合成、背景替换、虚拟补拍和大量版本修改。它们未必华丽，却更接近稳定需求。

产品保持不变

换场景、换季节、换语言，商品形状和品牌信息不能漂。

补拍无法重来

修背景、延长镜头、清除瑕疵，尽量不动原表演。

一个片子做十版

横竖屏、地区、文案和节奏调整，文件命名同样重要。

把失败写进流程

知道哪些镜头不该生成，能替客户省掉一轮预算。

稳定收入往往来自“能交付”，
不只来自“能生成”。

[成本与动机讨论 ↗](#)

EFFECTIVE · 01 SEP

Runway 的 Unlimited 将切换为 Max。

Runway 官方帮助页写明：现有月付 Unlimited 用户会在 9 月 1 日以同样的每月 95 美元转入 Max。Max 每月提供 9500 credits，可滚存一个月，但不再提供较慢的 Explore Mode 无限生成。

UNTIL 31 AUG

Unlimited

\$95 / month

2250 credits

Explore Mode 慢速无限生成

→

FROM 01 SEP

Max

\$95 / month

9500 credits

最多滚存一个月

无 Explore Mode

年付用户可以按官方方案选择 Max 与额外 credits，或申请剩余期限退款。具体选项以账号通知为准。

[Runway 官方说明](#) ↗

BUY FOR THE SHOT

订阅不要按模型买，要按镜头问题买。

本周模型讨论里，创作者在不同平台之间来回切换。选择很多，账单也很容易失控。最简单的办法，是先写镜头需要什么，再决定开哪一个月。

镜头问题	先问	预算动作
人物连续	参考图、角色锁定是否够用	先做 3 镜头压力测试
长动作	模型能否保持方向和道具	用最低分辨率测路径
高质量成片	是否需要原生高分辨率	把放大与修复分开报价
大量试错	慢速无限模式是否真的存在	核对速度、并发与公平使用
客户修改	同一镜头要出多少版本	预留 30%-50% 返工额度

月末检查

真正生成片的生成次数 ÷ 总生成次数。这个比例比“用了几个模型”更接近效率。

[本周工具讨论](#)

ion and Pattern Recognition

ometrical Consistency Metric for AIGC Video Quality Evaluation

Chenzhi Nie, Tie ji, Yizhen Lao

s attracted considerable attention. This surge increases the demand for reliable video quality assessment (VQA) metrics to deos and guide model optimization. Existing studies assess video quality through visual harmony, video–text consistency, and antitative metrics for measuring fidelity to physical laws. To address this limitation, we present a novel benchmark that sed on their compliance with physical principles by quantitatively measuring geometric consistency across frames extracted as a proxy for estimating the extent to which generated videos conform to real–world physical rules. Specifically, GeoCon–translation estimation, fits homography or fundamental matrix models using background correspondences, and reports ratio and geometric error. We also release a dataset containing 20 scenes across six motion categories. Experiments on rate the reliability of GeoCon–Bench as a video quality assessment metric.

nition (cs.CV); Artificial Intelligence (cs.AI)

is version)

.09594 ⓘ

: KB)

lia

Demos

Related Papers

About arXivLabs

ls

xplorer?)

d Papers?)

t Citations?)

RESEARCH DESK

画面很像真的，
空间却可能一直在
撒谎。

8 月 10 日提交至 arXiv 的 GeoCon-Bench，尝试测量 AIGC 视频的几何一致性。它同时检查单帧观感和镜头运动中的空间关系：物体、深度与遮挡能不能继续成立。

论文目前是预印本，尚不能当作行业定论。它提出的问题很实用：一段视频在手机上扫一眼很好看，放进剪辑、跟踪和特效流程后，空间错误会立刻暴露。

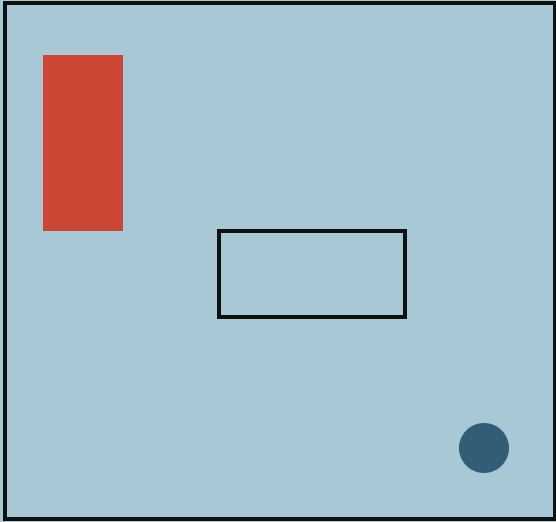
提交	状态	主题
10 AUG 2026	arXiv preprint	Geometric consistency

阅读论文 ➤

GEOMETRY, WITHOUT THE MATH

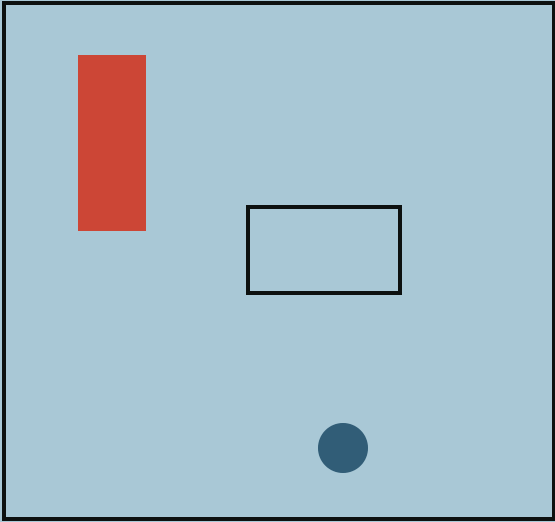
几何一致性，
就是镜头换了
位置，
房间还得是同一
个房间。

FRAME 01



门在左，桌子离墙一米。

FRAME 72



视角变了，物体关系仍能解释。

深度	遮挡	尺寸	运动
前后关系有没有突然翻转	人物经过桌子时，谁挡住谁	同一道门有没有越走越窄	摄像机移动能否解释画面变化

创作者可以用最朴素的办法先检查：暂停在三个时间点，画出门、桌子、人物和机位。关系画不通，后期跟踪也很难救。

WHEN AN IMAGE IS EVIDENCE

纪录片里的老照片，修到哪一步会失去证词资格？

本周一场观众讨论把“增强”和“生成”分开。去噪、修复划痕、稳定和放大，仍然可能改变细节；让照片开口、补出不存在的背景或动作，则创造了新的画面事实。

RESTORE

修复

去尘、去划痕、修正曝光。保留原始扫描件和修改记录。

ENHANCE

增强

放大、补帧、锐化。细节可能被算法猜测，需要醒目标注。

GENERATE

生成

让静态人物动作、补场景、重建事件。它是重现画面，不应伪装成档案。

最低披露

“以下画面根据档案照片生成，用于情景重现。”一句话就能给观众一个清楚的观看位置。

[本周讨论 ↗](#)[检测研究综述 ↗](#)

17-23 AUG

接下来七天， 先盯四个时间点。

08.18

OpenFrame 截止

23:59 印度标准时间。全 AI 画面与制作说明必须一起到位。

[投稿 ↗](#)

08.20

抖音 AI 创作大赛截止

检查活动入口、赛道、账号资格与最终上传状态。

[信息 ↗](#)THIS
WEEK

Fairground 早期节目单

观察频道是否公布更完整的创作者名单、排播和收入规则。

[官网 ↗](#)THIS
WEEK

《超级少女》回应

等待制作方说明预演工具、使用范围与最终镜头关系。

[报道 ↗](#)

时间会变。投稿与付款前，打开官方页面再确认一次。

BEFORE YOU PRESS SUBMIT

成片最后一遍，不要只看画面。

把这张清单走完，再按提交键。十分钟检查，可能省下一次退件。

01 片长与画幅 符合赛道，横竖屏文件没有误传。	02 字幕与语言 片头、片尾、人名、机构名和时间码一致。
03 声音 音乐、克隆声音、环境音与素材库授权可追溯。	04 人物权利 真人形象、公众人物、商标和私人空间已经确认。
05 AI 说明 工具、关键环节、人工贡献与最终修改写清楚。	06 导出质量 无黑帧、离线素材、字幕溢出、错误色彩空间。
07 上传状态 平台显示完成，确认邮件和提交编号已经保存。	08 备份 最终文件、项目、表格和授权包至少保留两份。

KEEP THESE TABS OPEN

五条线， 会决定秋天 的行业温 度。

01

AI 频道有没有复看

平台会不会公布观看时长、节目单和收入分配。

[FAIRGROUND ↗](#)

02

大片如何说明 AI 预演

制作方的披露方式可能成为下一轮公关样本。

[SUPERGIRL ↗](#)

03

Runway 用户如何消化 Max

高频试错团队会重新计算 credits 与生成习惯。

[RUNWAY ↗](#)

04

电影节会选什么片

入选名单将显示主办方更看重技术、故事，还是完整交付。

[ASTANA ↗](#)

05

长内容会不会形成稳定观众

连载、短片与长片需要公开留存数据来结束猜测。

[LONG-FORM ↗](#)

AFTER THE FILM IS FINISHED

做完一部片， 只是把门打开。

片子离开电脑以后，会遇见陌生人的遥控器、评委的规则、客户的修改单，也会遇见一句并不客气的评论。那些声音未必公平，却比模型排行榜更接近作品真正要去的地方。

本周最重要的变化很朴素。AI 影像开始被当成节目编排，被放进商业会议，被电影节要求写清来源，也被观众当作普通内容挑剔。光环退下去，工作露了出来。

创作者手里依然有很多新工具。接下来更稀缺的，是把故事收住的能力，是愿意做完字幕、授权和备份的耐心，是在争议发生前把方法讲清楚的坦然。

观众不会替一部片补完它没有讲好的部分。他们只会决定，再看一分钟，或者离开。

下一次打开模型以前，先写下片子准备去哪里。目的地会替你删掉一半无用的镜头。

SOURCE INDEX

回到原文，继续往下读。

链接按本期出现顺序排列。平台规则和日期可能更新。

平台与行业

[Fairground 官方](#)

[Fairground 发布稿](#)

[TechRadar 频道报道](#)

[Production Now](#)

[Supergirl 报道](#)

电影节与征集

[Austin AIFF](#)

[Astana AIFF](#)

[Astana 条款](#)

[OpenFrame](#)

[抖音 AI 创作](#)

[AI East](#)

[上海 AIGC 发布](#)

作品与社区

[Quantum 13](#)

[Hell Grind](#)

[AI Heist](#)

[In the Name of the Father](#)

[Long-form discussion](#)

[Career discussion](#)

工具与研究

[Runway Max](#)

[GeoCon-Bench](#)

[AI video detection survey](#)

[Documentary image debate](#)



COLOPHON

Rainwalker Weekly

AI 影像、制作方法与行业现场的中文数字刊物。

本期方法

官方页面确认规则、日期和厂商主张；独立媒体补充争议与背景；Reddit、X、YouTube 和创作者平台用于寻找作品与现场经验。社区数据均按个案处理。

动态节选用于评论与分析，并链接到完整作品。封面为本期委托生成视觉。其余图片来自相应官方页面、活动主办方与公开作品。

Editor-in-Chief	Jonas Liu
Managing Editor	ChatGPT
Technical Editor	Codex
Published by	Rainwalker Studio
Issue date	17 August 2026