

17-23 AUGUST 2026

开始 算账

可灵交出 8.5 亿元季度收入，爱奇艺把工具和分账摆上台面；一部 90 分钟 AI 电影走红，也在第二天碰到声音授权争议。

REVENUE

PLATFORMS

RIGHTS

WORKS

EDITOR'S NOTE

这一周， 钱先开口了。

过去，AI 视频常用一条漂亮样片证明自己。8 月第三周，几件事把讨论拉回到现实：可灵的季度收入超过 8.5 亿元；爱奇艺公开谈工具、分账和创作者服务；AI 漫剧账号开始晒出入不敷出的账单。

同一周，孙晨熙发布 90 分钟《聂小倩》，作品迅速走红，随后卷入声音授权争议。技术把生产线缩短了，成本、版权和观众判断并没有消失。本期把这些账一页页摊开。

报道窗口	17-23 AUG
预计阅读	34 MIN
动态作品	3 GIFS

03	THE WEEK	七天时间线与六个判断
05	MONEY	可灵收入与平台分账
14	CREATORS	停更潮、一人长片与商业边界
23	RIGHTS	字节跳动与 MPA 的协议
26	TOOLS	代理剪辑、本地工作流与后期
35	THE FIELD	本周作品与工作流样本
42	OPEN CALLS	三场征集与日期表
46	NEXT	下周行动与完整来源

48

DIGITAL PAGES

第七期 · 扩充版

THE WEEK, EDITED

七天里， 生意和边界 同时出现。

时间按公开发布日排列；社区话题只作为现场观察。

08.17

MPA 与字节跳动签署备忘录

Seedance、Seedream、TikTok、CapCut 与 Dreamina 被纳入知识产权保护框架。

[官方说明](#)

08.18

AI 博主停更登上热搜

多位漫画和教程创作者谈到分成下降、版权压力与持续算力支出。

[报道](#)

08.19

可灵季度收入超过 8.5 亿元

快手财报披露同比增长超过 200%，短剧供给量也较年初增长五倍以上。

[财报](#)

08.20

爱奇艺开创作者大会

纳逗 Pro、七大服务体系和新版分账规则集中亮相。

[报道](#)

08.20

《聂小倩》首发

创作者称一人用十天完成九十分钟；次日，片中声音被质疑与配音演员高度相似。

[创作者页面](#)

08.21

上海百小时创作赛启动

十五组入围团队将在九月用一百小时完成城市 AI 微短剧。

[赛事信息](#)

SIX READS

先读六个结论

后面四十四页负责交代来龙去脉。

01

AI 视频已经能形成单独收入。

可灵不再只是一项技术投入，季度收入被快手写进核心业务回顾。

05

02

平台争夺的是稳定供给。

爱奇艺把制作工具、分发、分账和扶持接在一起，目标是持续产出。

10

03

低门槛内容先碰到成本墙。

模型越来越好，日更账号的订阅、算力和版权支出仍可能压过分成。

14

04

长片纪录需要拆开看。

九十分钟和十天来自创作者自述；三四十万元成本目前只是社区估算。

17

05

声音成为最紧迫的授权问题。

画面争议尚未结束，AI 配音已经能在一夜之间影响作品发布。

20

06

后期工具开始补生产短板。

4K 放大、10-bit 转换、代理剪辑和本地 MCP 都在争夺生成之后的流程。

26

公司概况 关于我们 ▾ 香港联交所公告 ▾ ESG ▾ 股票信息 ▾ 新闻及活动 ▾ 投资



THE NUMBER OF THE WEEK

8.5 亿元

可灵第一次把“能不能赚钱”写成了季度数字。

快手 8 月 19 日披露，可灵 AI 在 2026 年第二季度实现营业收入超过 8.5 亿元，同比增长超过 200%。

这一数字由公司发布，口径清楚。它没有说明订阅、API 和企业客户各自贡献多少，也没有单列成本。收入已经可见，利润仍藏在合并报表里。

2026年第二季度及中期未经审核财务业绩

通社/ -- 领先的内容社区及社交平台快手科技（“快手”或“公司”；港币柜台股份代号：01024 / 01024.HK）于2026年6月30日止三个月及六个月的未经审核合并业绩。

为4.123亿，较去年同期4.089亿增长0.8%。

为7.973亿，较去年同期7.148亿增长11.5%。

，较去年同期的人民币350亿元增长1.4%。从对总收入贡献比例来看，线上营销服务占比57.4%。

去 KUAISHOU Q2 2026 · OFFICIAL RELEASE 元。毛利率为51.6%，去年同期为55.7%。

元，去年同期为人民币49亿元。经调整利润净额⁽¹⁾为人民币39亿元，去年同期为人民币56

打开官方财报 ➤

PUT IT IN SCALE

8.5 亿很大， 放进快手仍只 占一角。

按公司披露的季度总收入 355 亿元粗算，可灵约占 2.4%。这只是收入比例，不等于利润贡献。



快手季度总收入

355 亿元

同比 +1.4%

可灵季度收入

> 8.5 亿元

同比 > +200%

其他服务收入

62 亿元

同比 +18.5%

经调整净利润

39 亿元

公司整体口径

计算：8.5 ÷ 355 ≈ 2.39%。可灵收入披露为“超过”，图中取下限估算。

数字来源：快手科技 [↗](#)

FROM MODEL TO PIPELINE

财报里最有意思的，还有四个产品动作。

01

原生 4K

公司称可灵 3.0 系列支持原生 4K 直出，重点指向影视和广告客户。

02

3.0 Turbo

以较低成本和更快生成换取更高的日常产量。

03

MCP

让 AI 代理调用可灵，批量生成从手工点击走向程序编排。

04

CLI

命令行入口方便团队把模型接入自己的资产和交付流程。

一句话

单次生成仍重要，真正能收长期费用的是接口、批量任务和团队 workflow。

查看 AI 业务章节 ↗

模型公司的生意， 开始像制作软件。

可灵的收入增长并不等于 AI 视频行业已经成熟。它至少证明一件事：有人愿意持续为生成视频付费，而且付费规模足以被上市公司单独提到。

下一阶段的竞争会从“哪条样片更惊艳”转向三个问题：一个项目需要生成多少次；团队能否稳定复现；从草图到交片，工具占了多少预算。模型参数仍会升级，工作流和计费方式将更直接地决定客户去留。

惊艳样片

吸引第一次试用

稳定资产

带来持续制作

接口与协作

形成长期收入

THE PLATFORM EFFECT

工具收入之外，平台上的内容也在变多。

快手称，截至 6 月，真人短剧和 AI 短剧的供给量较 1 月增长超过五倍；第二季度短剧营销投放消耗同比增长超过 100%。

这两组数字都来自快手口径。它们能说明供给和广告需求同步扩大，无法单独证明每个创作者都赚到了钱。



>70%

AIGC 短视频营销素材投放消耗同比增长

>100%

短剧线上营销投放消耗同比增长

别混在一起

平台的供给增长、广告消耗和创作者分成是三条账。前两条向上，第三条仍取决于项目规则、留存和投流。

THE PLATFORM PACKAGE

爱奇艺把工具、分发和分账放在同一张桌上。

8月20日的创作者大会上，爱奇艺集中介绍纳逗Pro、七大创作者服务体系 and 多项分账扶持。

这套方案想解决的很具体：创作者从哪里拿工具，作品如何上线，收入怎样计算，项目做大后还能得到什么支持。平台希望内容供给能像账号生态一样持续更新。

[大会报道 ↗](#)[News > 公司新闻 > 爱奇艺发布纳逗Pro及七大服务体系，强化AI赋能创作者生态](#)

爱奇艺发布纳逗Pro及七大服务体系，强化AI赋能创作者生态

推荐 2026-08-21 18:26:03

8月20日，爱奇艺在创作者大会上推介迭代升级的AI创作工具纳逗Pro、七大创作者服务体系，持续聚焦创作支持、收益保障、成长通道，回应创作者在内容制作、平台运营、商业变现与长线发展中的核心痛点。

爱奇艺创始人、CEO龚宇表示，平台将坚定AllinAI战略，深耕AI赋能实拍与AIGC影视制作，推动平台向AI原生、AI驱动、AI中心化社交媒体转型，双向降低内容创作门槛，壮大创作者队伍，激活平台内容活力。

龚宇指出，平台已构建完善创作者服务体系，持续聚焦创作支持、收益保障、成长通道三大核心，提升创作者获得感，强调影视创作者是AI的受益者，鼓励创作者拥抱AI技术以产出更优作品。

爱奇艺内容生态中心总经理、AIGC事业部总经理李吉以AI长篇作品《恃宠而骄》为例说明纳逗Pro在剧本创作、分镜生成、AI导演、AI摄影、AI剪辑、AI特效、AI配音、AI字幕、AI审核、AI分发、AI变现等环节的应用，显著减少试错成本，节约算力与时间，使主创得以专注画面细节与表演情绪，实现轻量化、高效化、拟人化生产。

纳逗Pro产品架构师蔡京珂介绍，过去三个月该工具累计上线200余项功能，实现光影追踪、AI特效、AI剪辑、AI配音、AI字幕、AI审核、AI分发、AI变现等能力，实现全流程可控；8月底，爱奇艺AIGC（上海）创意中心AI摄影棚将正式落地，支持多角度同步拍摄、AI导演、AI摄影、AI剪辑、AI特效、AI配音、AI字幕、AI审核、AI分发、AI变现，打通全生产链路，实现实拍与AI融合的全新创作模式。

IQIYI CREATOR CONFERENCE · 20 AUG 2026

WHAT THE PLATFORM ADDS

从开机前， 一直管到作品 上线后。

大会把创作支持、平台运营、商业变现和长期成长放进一套服务体系。名称很多，创作者真正关心的可以压成七件事。

01 制作工具 纳逗 Pro 负责剧本、分镜、资产、镜头和后期协同。	02 算力与资产 平台提供模型、IP、艺人和数字资产入口。
03 账号运营 爱奇艺号承接发布、用户和内容管理。	04 分发 成片进入站内推荐和长短内容体系。
05 分账 按项目收入与内容类别结算。	06 创投与训练 大赛、创作营和工作室寻找可长期合作的人。
07 荣誉与曝光 精品项目获得额外展示和行业资源。	

READ THE FINE PRINT

分账数字很好看， 先看它属于哪一类作品。

以下为大会报道整理，具体项目仍应以签约页面和合同为准。

短剧 · 独家 100% 报道所述创作者分账比例	短剧 · 非独家 70% 报道所述稳定分账比例	中剧 · 无保底 最高 130% 按流水阶梯计算
原创动漫 / 漫剧 1.2× 高分账支持	AIGC 中剧 1.2× 报道所述 4—12 月上线窗口	AIGC 少儿 1.2× 报道所述 9—12 月上线窗口

“100%”通常指特定可分账收入口径，不等于用户支付总额全部归创作者。
税费、渠道、宣发与合同定义仍需逐项核对。

TWO SIDES OF THE MARKET

一边卖生成能力，
一边收内容供给。

对独立团队来说，平台选择开始影响整份预算：模型费、宣发费、版权费和最终分账要放在一起算。

KUAISHOU / KLING

把模型做成收入业务

订阅与生成服务

API、MCP、CLI

广告素材和短剧生态

全球专业创作者

[财报](#)

IQIYI / NADOU PRO

把工具接到分发与分账

影视智能体与数字资产

站内发布和账号运营

多品类分账

创投、训练和项目扶持

[大会报道](#)

A SOCIAL SIGNAL

一批账号停下来了， 规模还说不清。

“大批 AI 博主停更”在本周进入微博热搜。公开讨论集中在 AI 漫剧、工具教程和批量图文账号。

目前没有平台发布完整停更统计，网上流传的账号数量和收益降幅也缺少统一口径。能确认的是，多位创作者主动谈到算力支出、版权审核和分成不足。把它看成一次清晰的行业普查，还为时过早；把它当作商业压力的集中暴露，已经足够。

亏上千元？算力账单榨干创作者！“一键躺赚”神话

更新：2026-08-21 00:05

在Google
追踪《香港01》

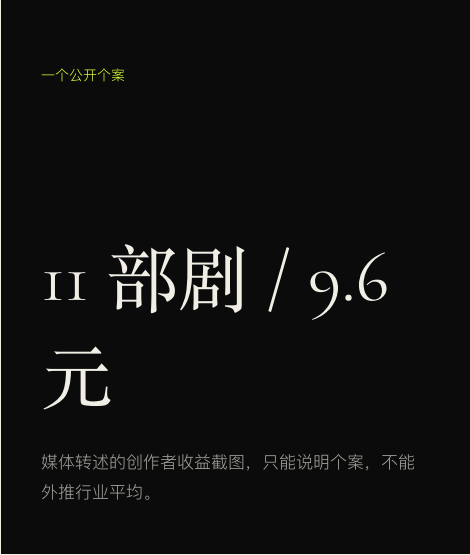
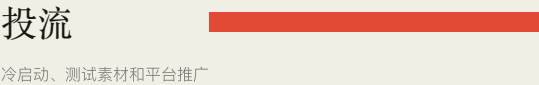
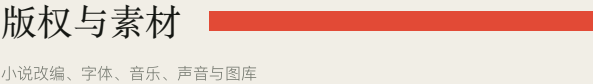
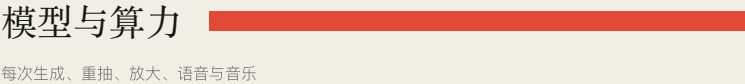


香港 01 报道 ➤

THE SMALL CREATOR LEDGER

播放量进账之前，钱已经花出去了。

一个日更 AI 视频账号的支出往往分散在多个订阅里。单项不贵，连续生产后会堆成固定成本。



WHAT STILL HOLDS

工具普及以后，账号还剩下什么？

低成本只是入场方式。作品能不能活下来，最后仍由故事、更新和信用决定。

01

题材判断

观众有没有兴趣，早于模型能不能生成。

02

连续人物

角色能否撑过十集，比单条画面更值钱。

03

发行习惯

标题、节奏、封面和更新频率仍需长期运营。

04

合法素材

拿得出授权记录，项目才有资格继续变现。



1周2更 8月20日抖音首发 全网关注 @AIGC孙晨熙

THE 90-MINUTE CLAIM

一个人，十天， 九十分钟。

创作者孙晨熙在公开页面称，《聂小倩》由一人用一台电脑完成，从人设、编剧到剪辑均纳入 AIGC 流程，并于 8 月 20 日首发。

“九十分钟”和“十天”来自创作者自述。现阶段公开页面以预告和分集内容为主，完整长片的叙事稳定性仍需靠实际观看判断。

[创作者页面](#)

[B 站检索](#)

太快啦



WHAT “ONE PERSON” CONTAINS

一个人做完，工作并没有少。

角色减少了，工序仍在。公开署名里能看到编剧、提示词、美术指导、音乐和技术支持等协作痕迹。

01	02	03	04	05
改编与剧本	人设与场景	镜头生成	配音与音乐	剪辑与发布
公版故事之外，创作者称影片根据程育海中篇小说改编。	建立角色参考、服装、表情和环境资产。	画面需要多次生成、挑选和补镜。	声音来源、授权和角色一致性必须单独管理。	九十分钟最终仍要回到节奏、信息和观众耐心。

“一人制作”

更准确的理解是：一个人承担主要导演和执行职责，并调用模型、平台、顾问及素材资源。

查看公开署名 ↗

CLAIM CHECK

热搜里的成本，先别急着写进预算。

这个项目最重要的价值，是让九十分钟进入可讨论范围。成本结论还需要创作者自己的明细来补。

创作者自述

I 人 / IO 天 / 90 分钟

可追溯到创作者发布页，属于项目方口径。

社区估算

约 42I 万积分

目前未见创作者公开完整积分明细。

社区折算

约 30—40 万元

换算依赖套餐、赠送额度、模型价格和重抽次数。

仍待观察

完整观看与商业回收

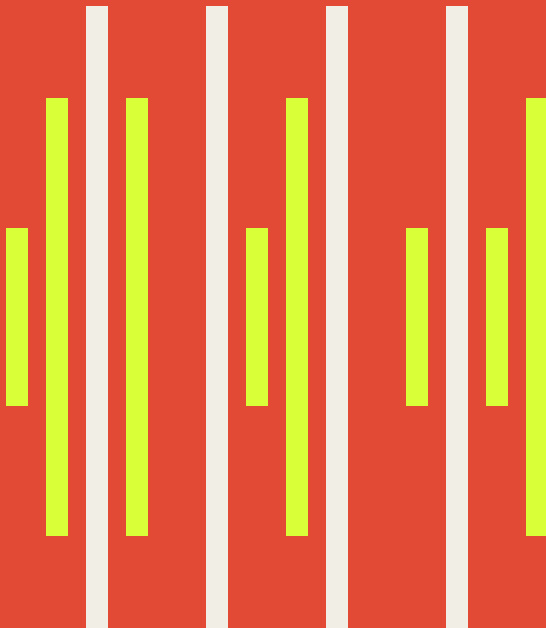
播放、分账、授权成本和留存没有统一公开数据。

THE NEXT-DAY PROBLEM

画面刚出圈， 声音就追了上来。

8 月 21 日，多位网友质疑《聂小倩》中一名男性角色的声音与配音演员杨天翔相似。紫牛新闻称，创作者回应正在与 729 声工厂沟通。

截至本期截稿，公开报道未给出最终鉴定或授权结论。措辞需要停在“被质疑”和“正在沟通”。

[紫牛新闻报道 ↗](#)

时事 财经 思想 播客 体育 直播 视频 短剧 更多



女主“方桃子”代言美瞳广告，为何下

微信公号
3

字号 ▼

《被裁掉的女孩》在网上火了。据报道，该剧在单个短视频平台的播放爆火的短剧也捧红了剧中的虚拟人女主角——“方桃子”。但把“方桃子”顶点的，还不是这部短剧，而是“方桃子”抖音账号发布的一条美瞳广告

条广告视频中，“方桃子”口播某美瞳商品“戴了一天都很舒服”“这个美轴，可以放心眨眼”等，以剧情种草的形式进行商业推广。



BACKGROUND CASE · 10 AUG 2026

A COMMERCIAL BOUNDARY

虚拟角色能接广告， 不能虚构亲身体验。

AI 短剧角色“方桃子”在走红后开设独立账号，并接到美瞳广告。视频中出现“戴了一天都很舒服”等体验式说法，随后下架。

美瞳属于医疗器械，广告代言本就有严格限制。虚拟角色没有真实眼睛，也无法产生佩戴感受。争议由此超出“AI 标识”，直接落到广告真实性。

1 著
2 安
书记
3 婚
不能在
4 韩
引质
5 韩
市场监
6 马
陷争
7 国
不行使
购买多
8 中
来大白
出异
9 央
墅”小
平米
10 婚
公判

澎湃新闻报道 ↗

THE TRUST CONTRACT

角色可以有性格，
证词必须有事实。

AI 角色的商业价值正在出现，责任主体仍然是背后的运营方、品牌方和发布平台。角色越像真人，信息透明越重要。

可以说 品牌设定、产品功能、剧情化推荐、明确标注的虚构表达。	谨慎说 效果判断、对比结论、适合人群，需要有可核查依据。
不能编 “我亲自用了”“戴了一天”“治疗有效”等不存在的体验。	必须留 脚本审批、品牌要求、素材来源、AI 标识和发布版本。

FROM LETTER TO MOU

六个月后， 争议变成了协议。

美国电影协会与字节跳动 8 月 17 日宣布签署备忘录，为 Seedance 和 Seedream 等生成模型建立知识产权保护框架。

协议覆盖 TikTok、TikTok USDS 合资公司、CapCut 和 Dreamina 等产品。双方没有公开技术细节，也没有宣布电影素材获得普遍授权。它更像一条持续协商的轨道。

[官方全文 ↗](#)[About](#)[Newsroom](#)[Careers](#)[Contact](#)[Product, News](#)

MPA and ByteDance Announce Global Agreement to Safeguard Intellectual Property on AI Video and Image Generation Models

Significant Step Forward to Safeguard Intellectual Property on Seedream and Seedance at the Film and TV Industry

The Motion Picture Association and ByteDance today announced they have reached a Memorandum of Understanding (MOU) to maintain strong guardrails on generative AI video and image models like Seedance and Seedream, as well as CapCut and Dreamina, among others – with the goal of protecting intellectual property.

This agreement represents significant cooperation between the two organizations. Shortly after the MPA sent a cease and desist letter to ByteDance regarding its use of copyrighted material in Seedream 5.0 Lite and Seedance 2.0, the parties engaged in constructive conversations. The MOU and Seedance 2.5 have reflected ByteDance's continued advances in IP protections.

"This agreement illustrates our belief that copyright is a cornerstone of the film and television industry – and reinforces our commitment to protect the creative works of our members," said MPA Chairman and CEO Charles Rivkin. "For the past several months, we have had constructive conversations with ByteDance to establish guardrails on Seedance and Seedream, and this MOU reflects our shared determination to continue to protect our members' works."

"We are committed to the intellectual property rights that underpin creative industries around the world, and we believe in meaningful protections for rightsholders," said John Rogovin, General Counsel, ByteDance. "We are committed to our members as we continue to strengthen safeguards across our generative AI services. This MOU is a step in the right direction as the technology evolves, across a variety of products and platforms."

OFFICIAL ANNOUNCEMENT · 17 AUG 2026

SIX MONTHS

平台保护不是一次更新，是一场长期谈判。

FEB 2026

MPA 发出停止侵权函

争议涉及 Seedream 5.0 Lite 与 Seedance 2.0 对影视 IP 的生成。

[Axios 报道 ↗](#)

SPRING-SUMMER

双方继续沟通

TikTok 公告称，几个月内围绕模型防护措施进行了建设性协商。

31 JUL

Seedance 2.5 上线国内产品

模型已进入即梦、豆包专业版、扣子和小云雀；公告把新版本称为知识产权保护继续进展的体现。

[即梦入口 ↗](#)

17 AUG

签署全球备忘录

双方建立合作框架，具体执行和申诉机制仍待后续披露。

[公告 ↗](#)

别把 MOU 当授权书

备忘录确认合作方向，不代表所有电影角色、画面和声音都可自由生成。

BEFORE THE FIRST FRAME

开做之前， 先把五个名字 写清。

这些问题不会让创作变慢。真正拖慢项目的，往往是成片后才发现权利不够。

01

故事与 IP

公版、原创、购买改编权，还是仅限非商业练习？

02

人物与肖像

真人参考、明星形象、演员扫描和角色设定分别由谁授权？

03

声音

配音、克隆、音乐和音效的许可是否覆盖商业发布？

04

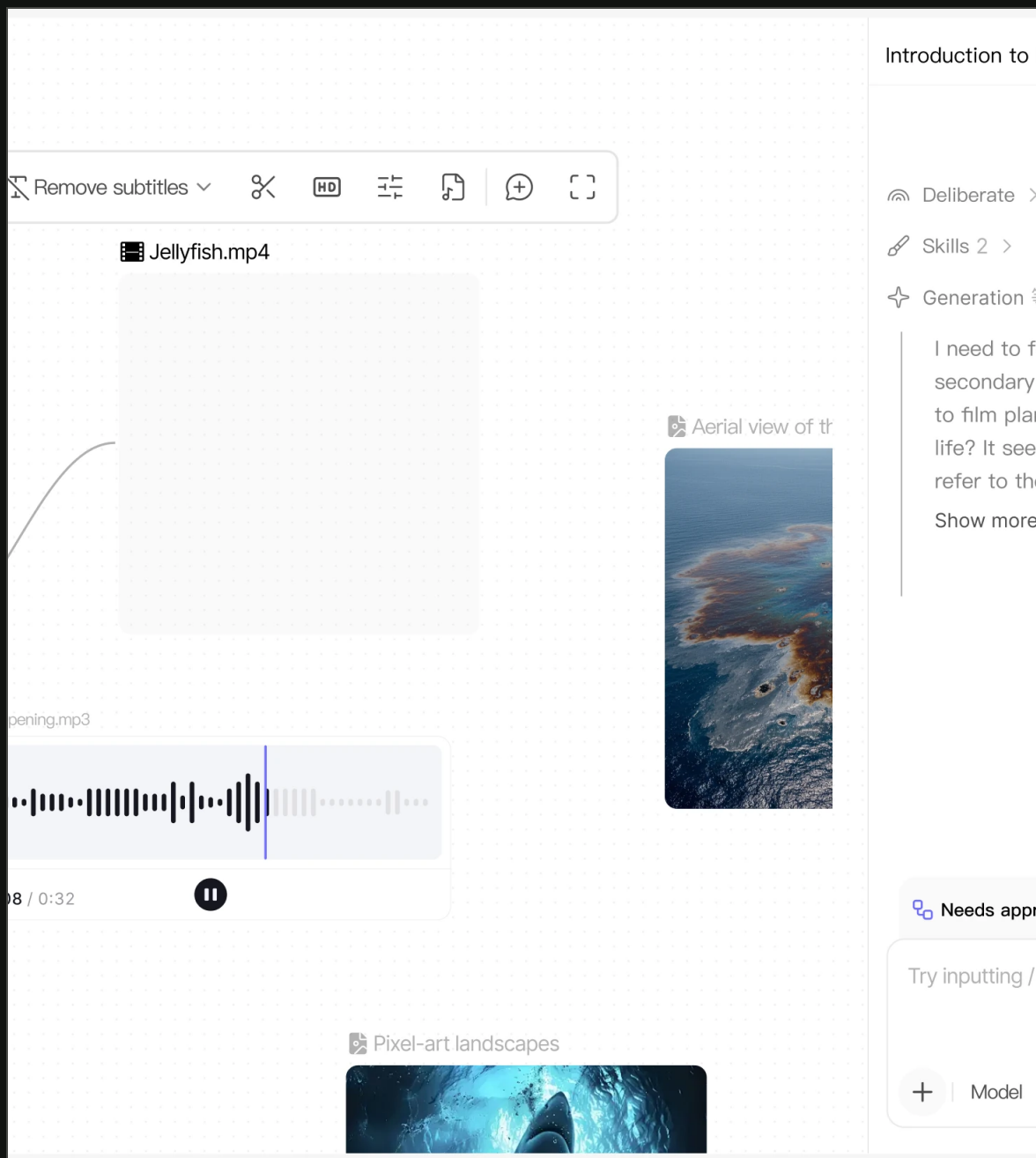
训练与参考素材

图片、影片、字体、模型和 LoRA 能否用于当前地区与平台？

05

发布与再利用

广告、电影节、流媒体、衍生品和后续系列是否都在合同里？



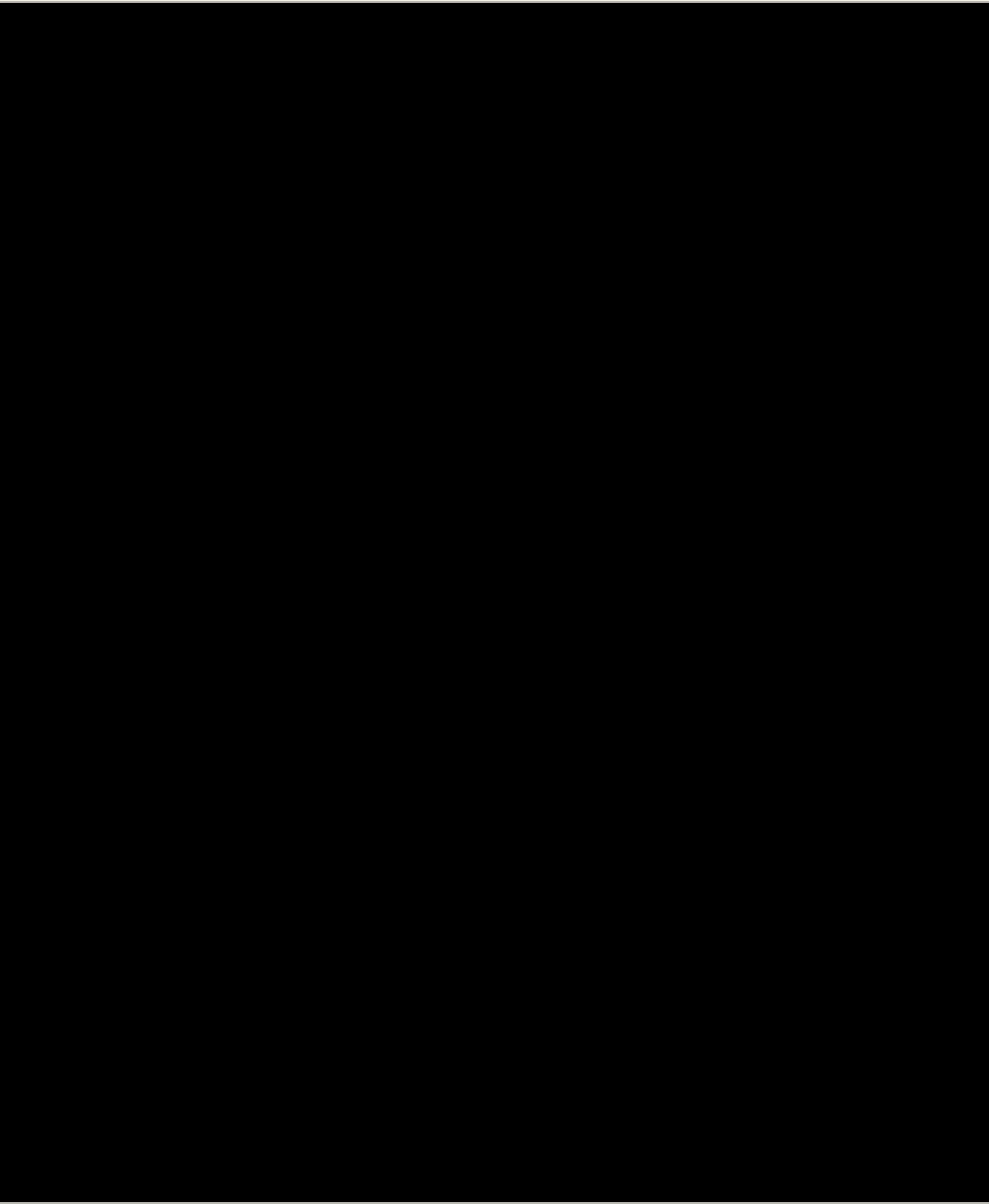
AGENTIC CREATION

从一个输入框， 走向一张制作桌。

MiniMax Design 把原来的 Hub 进一步包装成桌面创作环境。用户描述任务，代理在同一画布里处理文案、图像、视频、配音与音乐。

它更像项目工作区，生成结果以节点留下，方便继续修改。值得观察的是资产能否真正复用，以及复杂项目出错后能不能回到某一步重做。

[产品页面](#)



ORBIT · MINIMAX DESIGN SAMPLE

ONE BRIEF, MANY HANDS

导演仍在， 执行层开始并行。

主任务

文案

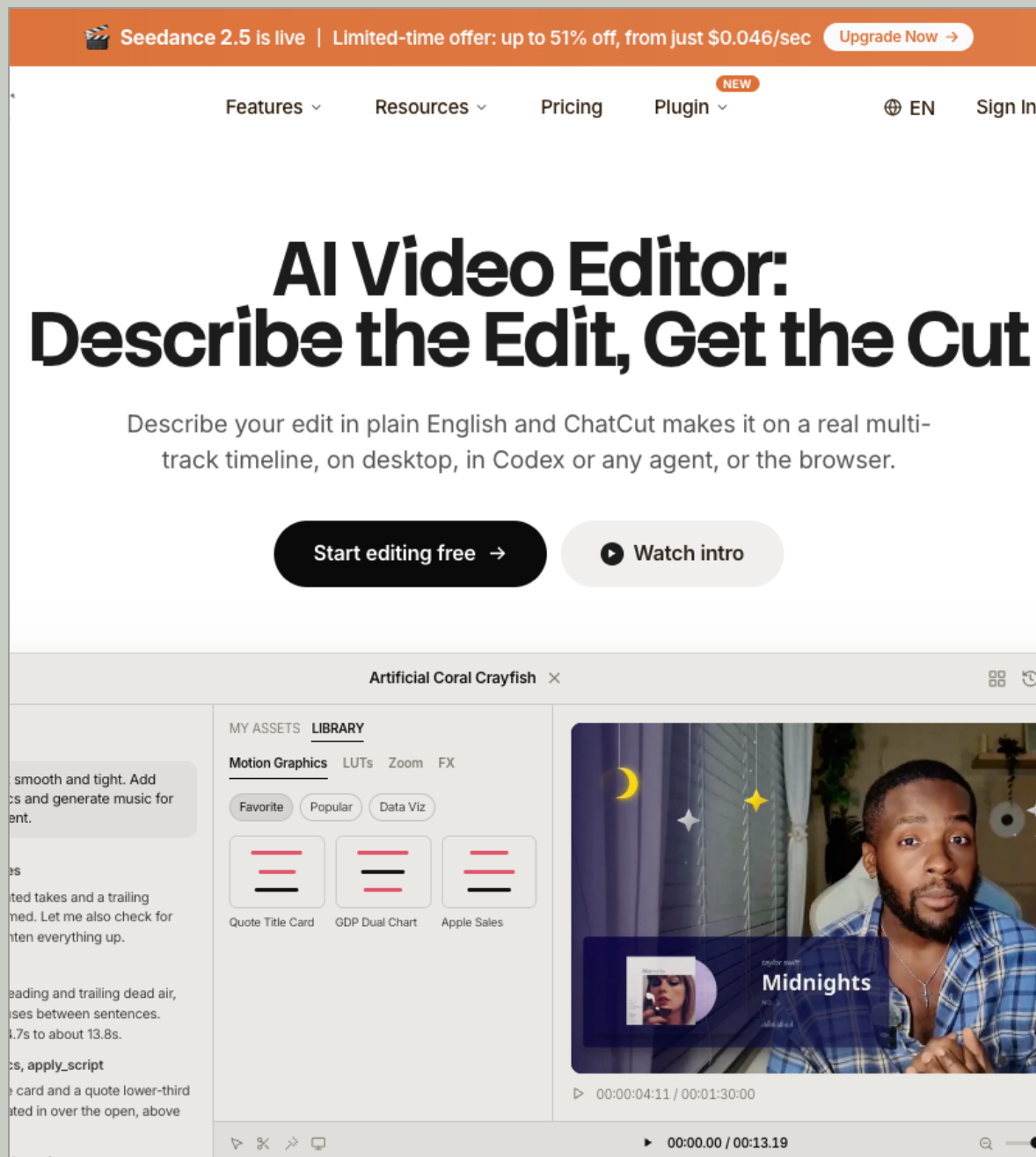
画面

时间线

声音

多代理的好处是同时开工。风险也很直白：每个代理都理解了一点，却没有人真正理解整部片。人需要锁定角色、语气、版本和验收标准。

[查看官方演示](#) ↗



EDIT BY ASKING

“删掉停顿”， 开始真的落在时间 线上。

ChatCut 允许用户用自然语言修改多轨时间线，也支持按转录文本删句、补 B-roll、加字幕、生成配音和音乐。

它与一键模板的区别在于，修改会落进可编辑轨道。对专业剪辑来说，关键仍是能否稳定处理复杂项目、代理媒体、音频路由和版本回退。

产品功能 ↗

sources ▾ Open Source ▾ Enterprise ▾ Pricing

Search

Public

Notifications

Issues 7

Actions

Projects

Security and quality

Insights

Commits 9 Tags

Go to file

<> Code ▾

ci: adopt the shared public-repo-hygiene workflow (... b3766a0 · yesterday 215 Commits)

ci: adopt the shared public-repo-hygiene workflow (#254) yesterday

docs(readme): replace slug heading with branded header ... last month

test: e2e smoke harness for the no-model round-trip (#10) last month

feat: add billing_status tool wrapping comfy cloud status ... 2 days ago

feat: add billing_status tool wrapping comfy cloud status ... 2 days ago

feat: local Comfy MCP — thin Python wrapper over comfy-... last month

test: hoist the blocking-child stub into a shared confest fi... 4 days ago

chore: release 0.10.0 (#225) 2 weeks ago

docs: add CLAUDE.md shim importing AGENTS.md (BE-3... last month

docs: public-launch polish — README beta, community h... last month

refactor!: rename the package and every in-repo reference... 3 weeks ago

chore: relicense from Apache-2.0 to AGPL-3.0-or-later + c... 3 weeks ago

refactor!: rename the package and every in-repo reference... 3 weeks ago

feat: add billing_status tool wrapping comfy cloud status ... 2 days ago

About

Local MCP
your local

ai-agents

mcp

Readme

Licenses

Code of conduct

Contributing

Security

Activity

Custom

156 stars

1 watch

22 forks

Report repo

Releases

v0.10.0
2 weeks

+ 7 releases

Contributors

LOCAL-FIRST

代理终于能操作你自己的 ComfyUI。

Comfy MCP 已以开源本地服务器形式提供。Claude、Codex、Cursor 等 MCP 客户端可以检查本机节点和模型、运行 workflow、监看任务并取回输出。

它不会自动修好缺失节点，也不会替你决定 workflow。优势在于代理读取的是你真实安装的环境，不是一份过时的静态列表。

[GitHub ↗](#)



VIDEO ON APPLE SILICON

Mac 本地视频， 开始有一张可读的 性能表。

FastMetal-QAD 提供 1.3B、5B 和 14B 三档开源模型，基于 MLX 在 Apple Silicon 上运行。

官方在 M4 Max 36GB 上测得：1.3B 生成约五秒 480p 需 110 秒、峰值 3.87 GiB；5B 生成约五秒 720p 需 151 秒、峰值 9.34 GiB。社交平台流传的“30 秒”并非这张标准测试表的结果。

官方测试 [↗](#)



4K Video Upscale

powered by FLUX 3

DELIVERY RESOLUTION

生成到 HD， 交付还差最后一 程。

Black Forest Labs 发布 FLUX Video Upscale，可把 480p 以上、最长 20 秒的片段提升到 1080p、2K 或 4K。

Precise 模式偏重保留身份与参考细节；Creative 模式会重新生成更多纹理，也可能改变脸和产品。前者每百万像素秒 0.07 美元，后者 0.10 美元。

[官方说明](#) ➤



THE FINISHING PROBLEM

八位画面进调色间，很快就会露出底子。

Darren Aronofsky 的 AI 工作室 Primordial Soup 在 TIME Studios 系列中，用 Hyperion 2.5 把 8-bit 生成素材转换为 10-bit ProRes，再进入 DaVinci Resolve 调色。

案例里还使用 Starlight Precise 2.5 和 Astra 2 处理放大与风格。生成只是素材阶段，位深、色带、锐度和交付编码仍需传统后期接手。

[完整案例 ↗](#)

ities ▾

Announcements

Feature Requests

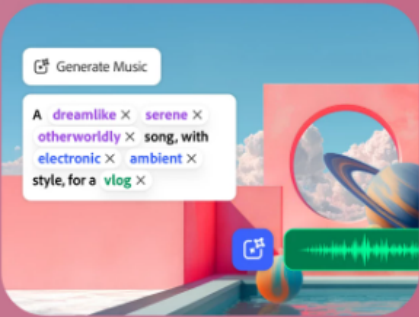
Inspiration Gallery

ments / Now Live in Adobe Firefly: Generate Speech & Generate Music

in Adobe Firefly: Generate Speech & Music

9 views

Manager · 3 days ago



excited to share that Generate Speech and Generate Music are lobe Firefly!

features bring something the community has been asking about for a long time: a way to y-free music and spoken audio without leaving your creative workflow. Whether you're scoring arration to a presentation, or just experimenting with what AI-powered audio can do — this is





Remix with Firefly Co Gallery

Thousands of free creations t and remix in Firefly.

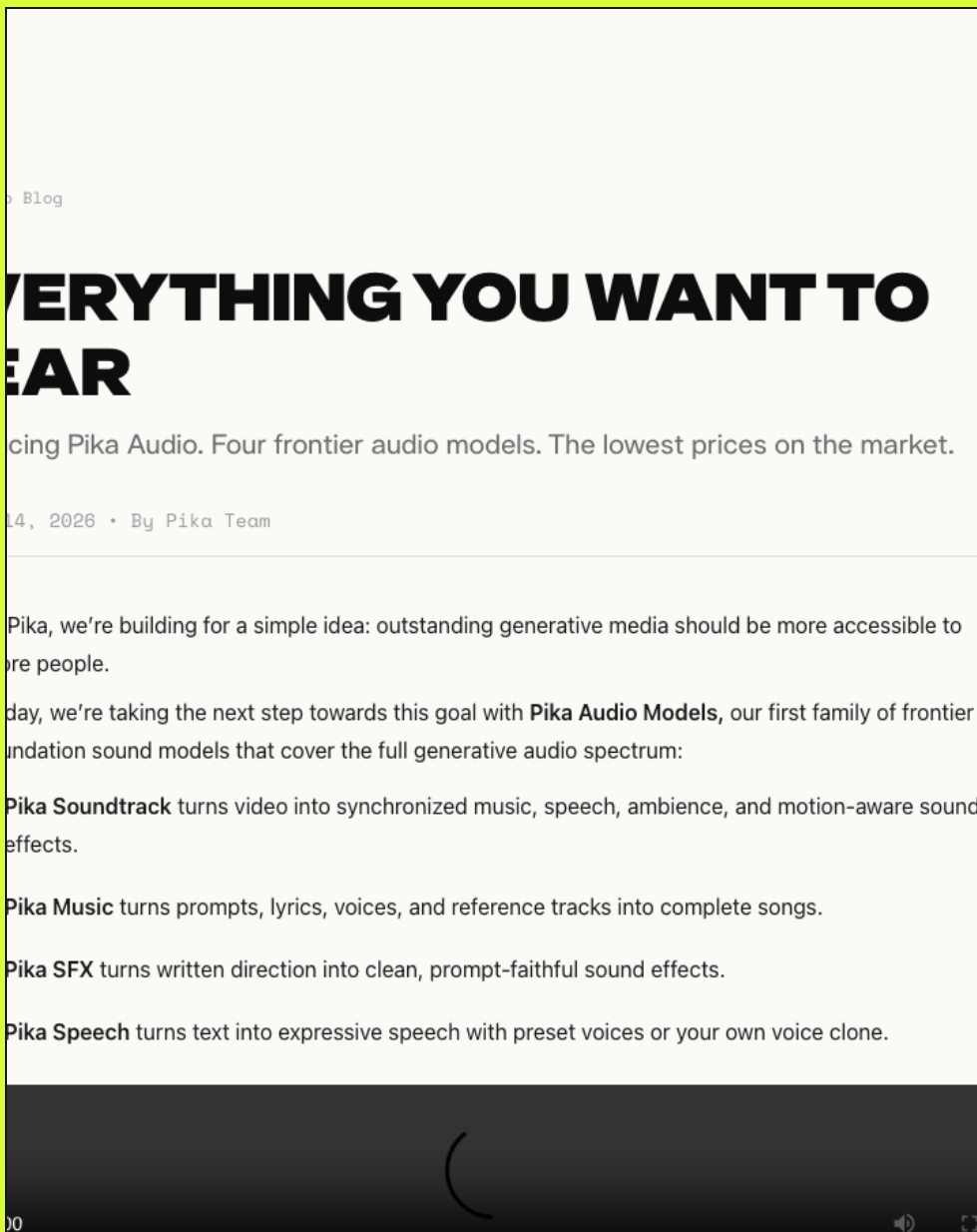
Explore now

AUDIO ENTERS THE SUITE

配乐和旁白， 回到同一个创作账 户。

Adobe 宣布 Generate Speech 与 Generate Music 在 Firefly 正式可用。音乐可由文字生成，也能上传视频后按节奏和情绪配乐。

Adobe 把“商业安全”放在宣传中心，背后依赖其内容授权框架。创作者仍应保存生成记录，并确认具体套餐、地区和使用条款。



PIKA AUDIO · 18 AUG 2026

AUDIO RADAR

Pika 一口气补齐了 音乐、语音、音效和整 段声场。

Pika Music 支持文字、歌词、参考声音和参考音乐组合输入；同批发布的 Soundtrack、SFX 与 Speech 覆盖视频配声、音效和语音。

Pika Music 官方称 90 秒歌曲平均 6.21 秒生成，价格对比以 8 月 14 日公开价为准。[原文 ↗](#)

Mureka V9.5 昆仑万维本周更新音乐模型，公开细节仍以官方渠道后续说明为准。[报道 ↗](#)

Eleven v3 Conversational 实时对话语音强调情绪范围、70 多种语言和约 280ms 延迟。[文档 ↗](#)



THE WEEK'S LONG-FORM WATCH

十五分钟， 先靠动作撑住。

Higgsfield 在 SIGGRAPH 展示的《KÖK BÖRÜ》继续传播，并公开了部分提示词和制作资产。雪原追逐、狼群和角色调度把模型放进长篇动作叙事。

它最强的段落并非静态构图，而是奔跑、跌落和多人运动连续出现时，场面仍能读懂。长篇弱点也随之暴露：中段节奏和角色表演需要更强的剪辑控制。

WHY IT HOLDS

它把连续性拆成了几件容易管理的事。

地理简单 雪原、峡谷和营地建立清楚方向，背景变化不抢人物。	服装醒目 深色轮廓与浅色环境拉开，远景也能辨认角色。
动作先行 追逐和逃生给每个镜头明确动词，减少空转。	声音托底 马蹄、风声和呼吸把独立镜头接成同一场戏。

宽景定方向 ————— 中景交代人物 ————— 近景加压力 ————— 反应镜头收尾

公开提示词和资产比“用了哪个模型”更有参考价值。它让别人看见画面如何被组织。

查看公开视频与资料 ↗

Pika API CLUB

SEEDANCE 2

ONE PROMPT, A SMALL STORY

三十秒里， 猫追完了一只蝴蝶。

Seedance 2.5 已在国内的即梦、豆包专业版、扣子和小云雀上线。Pika API Club 的这条样片把黑猫、发光蝴蝶、屋顶和黄昏城市写进一条长提示词。

可看的地方在镜头关系：猫先发现目标，再追逐、失手，最后停下来。角色有动作目标，画面才不只是一连串漂亮变化。

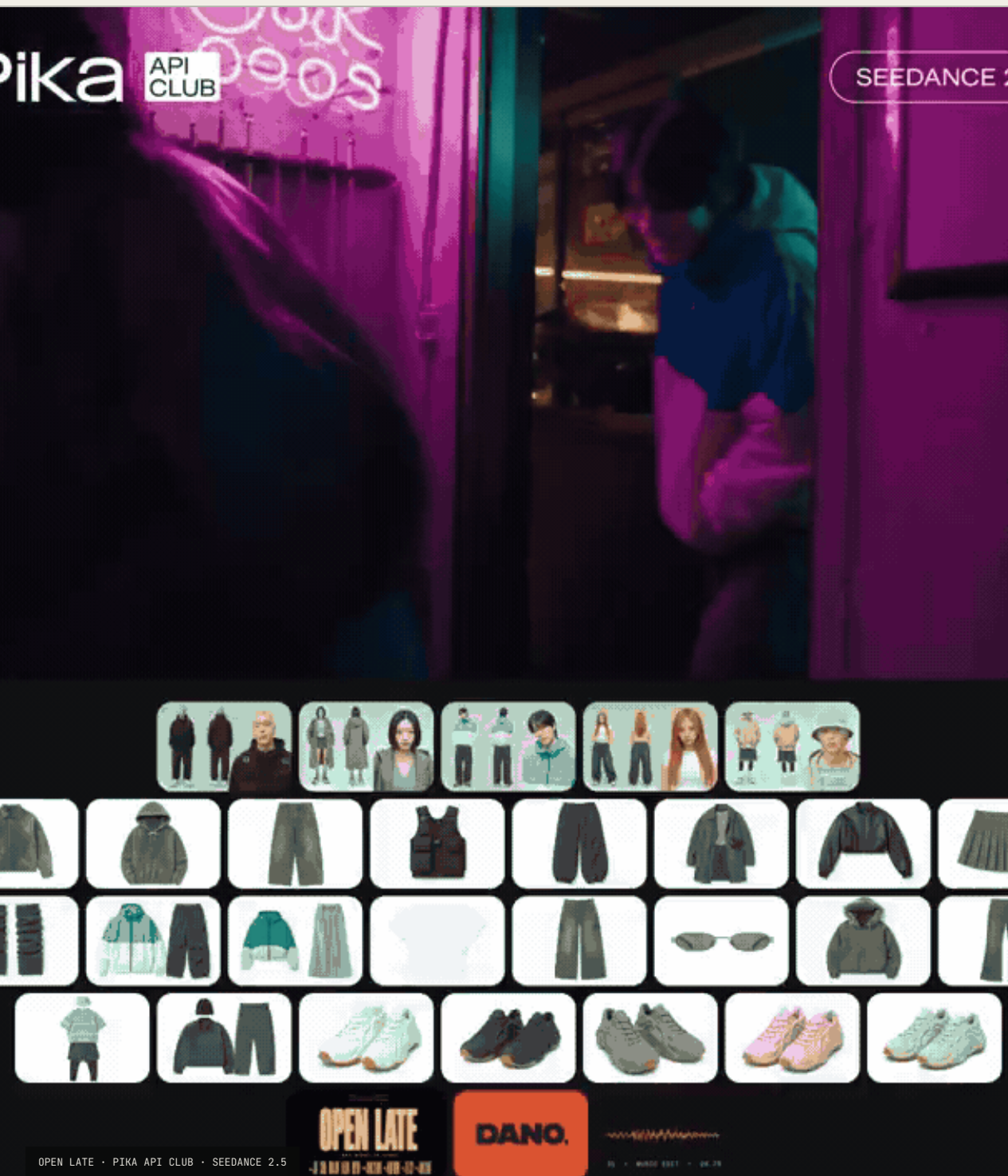
IMAGE REFERENCE



espresso-brown kitten with oversized round eyes whose irises glow in a sunset gradient of gold, coral and violet, rendered as a heavy risograph-grain silhouette with dissolving edges, dreamy and analog. The butterfly: one small butterfly with glowing tangerine-coral wings that fade to hot magenta at the tips, soft-edged and grainy like a printed sunset – the only saturated element in the muted world, an ember drifting through the dusk. Dynamic Description: ACT 1 – SETUP: an off-center locked through heavy foreground occlusion: the kitten sits tiny on top of a dark vending machine, framed low-right beneath a diagonal ceiling of power lines. The cat is DOZING ASLEEP – flank rising and falling slowly, ears twitching now and then. The butterfly drifts INTO frame and flutters VERY CLOSE past the sleeping face – the cat's face is in profile, then BOTH snap wide. A frozen beat – then the cat explodes off its paws after it. ACT 2 – THE CHASE IS THE HEART OF THE FILM – it runs LONG, roughly following the cat's path, then BOTH snap wide. A frozen beat – then the cat explodes off its paws after it.

PIKA API CLUB · SEEDANCE 2.5 · EDITORIAL EXCERPT

[Pika 原帖 ↗](#)[即梦入口 ↗](#)



REFERENCE-HEAVY PRODUCTION

人物、衣服和鞋， 先变成一张资产表。

《Open Late》在画面下方直接展示数十个角色与服装参考。作品把台球厅、街道、娃娃机和路边摊接成一个首尔夜晚。

这类工作流的重点不在提示词长度。资产命名、角色对应、服装组合和镜头复用，才是连续场景真正的管理成本。

[原帖与完整视频](#)



A QUIETER USE OF AI

一支短片， 把生成工具放 到了故事后 面。

Google Flow 分享的《The Small Brief》用访谈、办公室观察和生成片段讲述一个创意项目。它没有把每个镜头都做成技术演示。

人物说话、寻找资料、展示过程，给生成画面提供了现实落点。对品牌片来说，这种克制比连续奇观更容易建立信任。

Flow 原帖 ↗



THE INV HAN

BUILT AFTER HOURS

二十年前的剧本， 用八周晚上做成预告。

一位社区创作者把多年旧剧本改成科幻预告，公开称使用 Midjourney、Kling、ElevenLabs、Topaz 与 DaVinci Resolve，制作约八周，主要在夜间完成。

他把“克隆人军队”列为最难的段落。多人同框仍会放大身份漂移、动作错位和后期修补量。这是一份比模型榜单更真实的工作记录。

[观看预告](#)

[社区讨论入口](#)



SOCIALIVE CATALYST · 17 AUG 2026

SMALLER SIGNALS

工具正在向“直接完成任务”靠拢。

Socialive Catalyst

[发布说明 ↗](#)

面向品牌团队的代理式视频产品，强调从素材到多版本社媒内容。

Premiere Generate Music Beta

[Adobe 公告 ↗](#)

生成音乐进入 Premiere Beta，减少从剪辑软件往返外部音频工具。

Comfy H3 社区工作流

[社区汇总 ↗](#)

单帧参考、低显存方案和带声音的 H3 模板在本周持续更新。

下载

[首页](#) > [博客](#) > [PixVerse 启动 PixLight 全球 AI 电影创作大赛](#)

PixVerse 启动 PixLight 全球 AI 电影创作大赛

面向全球电影人、编剧和视觉叙事创作者，PixLight 奖励以故事为先、并有潜力发展为电影、剧集或原创 IP 的创作作品。

News · 2026年8月7日

PIXLIGHT · 2026

 **PixVerse AI Film Contest**
PixLight

OPEN CALL

\$300,000

33 个奖项

PixLight 面向全球电影人、编剧和视觉叙事创作者，分试播集与剧本两个赛道。

试播集：3—20 分钟，以 PixVerse Canvas 为主要创作平台

剧本：完整长片剧本 + 短视频提案

免费报名；创作者保留故事与角色所有权

截止：2026 年 10 月 9 日

[中文规则](#) ➤

ComfyUI Newsletter

Comfy H3 Sync Sound Community Challenge!

Two weeks to make something, four ways to win an RTX5090 or RTX5060 Ti, and a special guest judge livestream!



ALLYSON TOY

AUG 20, 2026



Share

COMFY H3 SYNC CHALLENGE

MiniMax H3 is the first open weights omni-modal video model with state of the art native stereo generation on Comfy, so we're teaming up to see what the community builds with it!

OPEN CHALLENGE

声音和动作， 必须长在一起。

Comfy 与 MiniMax 发起 H3 Sync + Sound 社区挑战，作品最长 90 秒，要求运动与声音构成不可分开的整体。

提交视频文件与工作流

对话、环境声、拟音或节拍均可

截止：9 月 1 日 21:00 PT

9 月 2 日直播点评前十名

完整规则 ➤

财经

滚动新闻 > 正文

行情 简称/代码/拼音

100小时打开未来：“城市情书·上海AI微短剧限时创作大赛”正式启动

08月21日 21:07 第一财经

新浪财经APP | 新浪财经 | A- | A+ | ☆ | 微博 | 分享 | 下载

汇聚影视优质创作力量，用微短剧语言解码上海城市魅力。

26上海100小时城市AI微短剧创作大赛在上海徐汇启动。本次大赛以“城市情书，创见未来”为主题，依托100小时限时创作的创新赛制，汇聚影视优质创作力量，用微短剧语言解码上海城市魅力，推动人工智能与影视创作深度融合，为上海数字文化产业挖掘培育青年后备人才。

100小时城市AI微短剧创作大赛落地上海徐汇，由商汤科技、咪咕文化、顿博飞象承办，协办单位包括东西文娱、井英科技、SMG互动等。赛事面向海内外招募AI创作个人及团队，最终遴选15组精英团队。赛前开设“热身营”，包括在上海徐汇特色地标的实地勘景采风、以及对接行业资源的茶歇洽谈；创作周期内开放专属创作空间。

投资研报

养老金持股+险资持股+机构重仓+国企改革，央企旗下煤电一体化平台上升，盈利与抗周期风险能力提升，

08-24 10:51

高股息龙头！利息净收入高增，资产质量改善，机构认为资产质量优秀，风险低，大股东连续增持股份彰显对公司未来

08-24 10:49

机构重仓+黄金+铜矿+有色金属+电力金属+工业金属，量价齐升业绩持续改善，表示公司坐拥全球顶级矿山，目标

08-24 10:26

CITY LOVE LETTER

一百小时， 做一封给上海的情书。

首届上海 100 小时城市 AI 微短剧创作大赛在徐汇启动，面向个人和团队征集创意方案。

报名：8 月 21 日—9 月 8 日

材料：创意方案、5—10 集剧本简纲、履历、AIGC 作品集

入围：15 组

限时制作：9 月 21—25 日

第一财经报道 ↗

CALENDAR

把日期放进日历，再决定做哪一个。

SEP 01

Comfy × MiniMax H3

最长 90 秒，声画同步，提交工作流。

[规则 ↗](#)

SEP 08

上海 100 小时城市 AI 微短剧

先交创意方案、5—10 集简纲与作品集。

[报名信息 ↗](#)

OCT 09

PixLight

3—20 分钟试播集，或完整长片剧本与视频提案。

[规则 ↗](#)

先选赛道

已有完整短片，选 PixLight；手里有声画实验，赶 H3；有城市题材和团队，准备上海百小时。

MONDAY LIST

看完以后， 做四件小事。

01 给项目做一张成本表 把模型、重抽、放大、声音、后期和投流分开记录。	02 把声音授权提前 角色定稿时同时确认配音、克隆和音乐范围。
03 试一次代理式剪辑 先选一条一分钟素材，检查删停顿、字幕和 B-roll 是否可回改。	04 挑一个征集 用现有项目匹配规则，别为了比赛重开一条完全陌生的生产线。

本周最清楚的变化：会生成已经不稀奇，能把账、权利和交付一起管住的人更难找。

SOURCE NOTES

本期主要来源

标题旁链接为可点击原文。以下按本期结构列出，便于集中复核。

01	快手 2026 年第二季度财报
02	爱奇艺创作者大会报道
03	AI 创作者停更讨论
04	孙晨熙《聂小倩》公开页面
05	《聂小倩》声音争议报道
06	方桃子广告争议
07	MPA 与字节跳动备忘录
08	MiniMax Design
09	ChatCut
10	Comfy MCP

11	FastMetal-QAD
12	FLUX Video Upscale
13	Topaz / Primordial Soup 案例
14	Adobe Firefly Audio
15	Pika Music
16	《KÖK BÖRÜ》
17	Pika 黑猫样片
18	《Open Late》
19	《The Small Brief》
20	PixLight
21	上海 100 小时大赛

口径说明

企业收入与产品能力优先引用官方发布；创作者项目采用本人公开页面；社区估算和争议均保留来源属性，不写成已确认事实。网页截图与动态片段仅用于评论、研究与新闻呈现，版权归原权利人。

账算清以后， 创作才有下一周。

17-23 AUGUST 2026