KECUDO

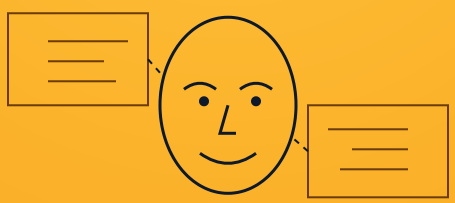
PREMIUM

II

精品版

导演 AI 表演

AI 电影制作 · 第二课



让角色保持一致、情绪真实可感、对白口型同步：逐个镜头教你导演真人演员、数字替身和生成角色。

2026 版 · 创作者系列

本课内容

目录

第一部分 · 基础

1. 当演员是生成的，「表演」意味着什么 4
2. 表演工具箱 6
3. AI 时代的选角 8

第二部分 · 核心技能

4. 打造一个立得住的角色 10
5. 导演情绪 12
6. 身体与动作 14
7. 面部、眼神与微表情 16
8. 对白：声音、口型与时机 18
9. 表演捕捉 20

第三部分 · 进阶

10. 导演一场戏：覆盖镜头与视线 22
11. 数字替身与复制体：同意与报酬 24
12. 在后期修补表演 26
13. 案例：灯室这场戏 28

自我测评

A 部分 · 基础 30
B 部分 · 计算 31
C 部分 · 像导演一样思考 32
D 部分 · 真实工具与规则 33
E 部分 · 找出问题 34
你的评级 35

● ○ ○ 基础

第 1 章

当演员是生成的，「表演」意味着什么

观众看的不是像素，而是一个正在做决定的人。表演是一连串选择——看向哪里、何时呼吸、沉默停留多久——它们揭示出角色想要什么、害怕什么。当模型生成这个人时，仍然要有人做这些选择。在 AI 电影制作里，这个人就是导演。

表演抵达银幕的三种方式

来源	谁做选择	优势	弱点
实拍演员	演员 + 导演	细腻、真实、意外之喜	成本、档期、外景
捕捉表演	演员驱动生成角色	任何造型都有人的节奏	瑕疵；需要同意
生成表演	导演通过提示词和挑选	任何世界、快、便宜	泛泛、漂移、「平均化」

为什么生成的表演看起来「不对劲」

- **平均化。**模型学到的是最常见的微笑或哭泣。真实的人是具体的。
- **没有意图。**脸在动，但没有在决定任何事。眼睛游移，而不是看着某样东西。
- **时机不对。**反应来得太早、太均匀，或持续太久。
- **漂移。**身份、服装或情绪在镜头之间——甚至镜头之内——发生变化。

> **导演的工作没有变：**弄清角色每一刻想要什么，并选出让我们相信的那一条。AI 改变的是你能看到多少条素材，而不是由谁来决定。

「想要、阻碍、动作」测试

拍任何有角色的镜头之前——无论实拍还是生成——在镜头表上写下三个词。写不出来，说明这个镜头还没准备好。

镜头	想要	阻碍	可演的动作
玛伦听到灯熄灭	让灯亮着	害怕漆黑的塔	僵住，然后抓紧提灯
玛伦在楼梯上	爬到顶	风、疲惫	爬、停下、逼自己继续
托马斯的倒影	让女儿安心	他其实不在那里	微笑、点一次头、淡去

最后一栏才是你要导的东西。「难过」不可表演；「把视线移开以掩饰眼神」可以。模型和演员一样，对**动作**的反应好过对**形容词**的反应。

实践中的恐怖谷

角色越接近照片级真实，细小错误就越让人不安。你有三个安全区：

1. **真人**负责情感特写（实拍或捕捉）。
2. **明确的风格化**——绘画感、动画、剪影——让观众接受一个不同的现实。
3. **距离**——全景、背影、手、剪影——小的面部错误看不出来。

KECUDO 影业 · 每个镜头一个选择

对于 90 秒的爬塔戏，团队在画分镜前就给每个镜头打标签：玛伦的脸一律由真人演员出演；塔、风暴和灯由生成完成；托马斯只以倒影出现，由一位真人演员的捕捉表演驱动，并加上温暖、略带绘画感的光晕风格，让观众把他读作记忆，而不是幽灵。

一个现实中的警示

2025 年，由 Particle6 旗下 AI 工作室 Xicoia 打造的 AI「女演员」Tilly Norwood 遭到演员和工会的强烈批评；2026 年 7 月，她被宣布担任长片《Misaligned》的主角。无论你如何看待此事，它都表明观众和行业非常在意是谁在表演。规划你的电影，让这个答案清清楚楚。

资料来源：TechCrunch、CBC（2025 年 9–10 月）；法新社，据《新海峡时报》与 eWeek（2026 年 7 月）。

● ○ ○ 基础

第 2 章

表演工具箱

所有 AI 表演工具都落在同一条线上：表演有多少来自人，又有多少由模型发明。越往右，控制越多、越真实——也越费时间。

FIG 2.1 · 控制力光谱



工具类型	对表演的作用
参考生视频	用角色图片在不同镜头中保持面孔、服装和比例
图生视频	让一张确认过的静帧动起来：你锁定姿势和表情，模型加入动作
首尾帧	设定表演的起点和终点——适合转头或反应
运动控制	把参考视频中的动作复制到角色身上
表演捕捉	把演员在「驱动视频」中的面部、身体和手部动作迁移到角色上
口型同步	让嘴型匹配录制或生成的对白
声音工具	文字转语音、对已同意的演员做变声、译制
面部/局部编辑	生成后修正画面某部分的眼睛、表情或嘴

经验法则：用能提供该时刻所需控制力的最便宜工具。悬崖上一个人影的全景只需一张参考图；一个女孩下定决心勇敢起来的特写，需要一个人。

● ○ ○ 基础

第 3 章

AI 时代的选角：演员、替身与合成角色

选角过去意味着选一个人。如今它还意味着为每个角色——有时为每个镜头——选择一类表演者。尽早做对这件事，决定了你的预算、排期和法律文书。

表演者类型	是什么	用于	文书
真人演员	在现场被拍摄的人	主角、情感特写、对白	标准合同
捕捉表演	真人演员驱动生成的外观	风格化角色、不同年龄、生物、回忆	合同 + 捕捉与使用同意
数字替身 / 复制体	真实表演者面孔或声音的数字版本	特技、补拍、减龄、译制	具体的知情同意 + 报酬
合成角色	完全生成；不像任何真人	背景、人群、风格化世界	工具条款；工会项目另有规则

每个角色都要问的选角问题

1. 这个角色有多少特写？
2. 这个角色说话吗？说多少？
3. 角色是否需要真人演员无法提供的特定年龄、年代或生物外观？
4. 角色会出现在宣传中吗——海报、预告、访谈？
5. 这是工会项目吗？（那么合成角色需要格外小心。）

> **要知道的工会定义：** SAG-AFTRA 把「合成表演者」描述为一种看起来像人、但不像任何可识别表演者、也不由真人配音的完全数字化创作——并说明它不是数字复制体。

资料来源：SAG-AFTRA《数字复制体》会员指南。

● ● ○ 核心

第 4 章

打造一个立得住的角色

身份漂移——一张脸在镜头之间变化——是失去观众最快的方式。在生成第一个片段之前就要打败它：靠角色手册、一套干净的参考图，以及一段你永远不改的固定描述。

角色手册（每个角色一页）

部分	示例：托马斯（回忆）
固定描述	「一位饱经风霜的四十多岁男子，花白短胡须，深陷的灰色眼睛，藏青色羊毛渔夫毛衣」
面部锚点	左眉有一道疤；门牙歪；笑纹
服装锁定	同一件毛衣，袖子卷起，右手腕戴黄铜手表
身体	肩宽，微驼，动作缓慢而沉稳
标志性手势	给建议前轻点鼻侧
声音	低沉、不紧不慢、带轻微北方口音（真人录音）
风格处理	温暖琥珀色光晕，绘画感边缘，轻微柔光
绝不	不戴帽子；笑时不露牙；从不出现在明亮日光下

参考图集

- **转面图：** 正面、左 ¾、右 ¾、侧面、背面——同样的中性光、纯色背景。
- **表情：** 中性、浅笑、担忧、悲伤、惊讶。
- **服装特写：** 毛衣针织、手表、手。
- **片中画面：** 2–3 张角色在影片实际光线下、已确认的静帧。

> **每次都用同样的词。** 把手册里的固定描述原样复制进每条提示词——不要改写。「花白胡须」和「灰白胡子」可能生成两个不同的男人。

自我测评

A 部分 · 基础

A1. 什么是「身份漂移」？

A. 角色的面孔或外观在镜头之间或镜头之内发生变化

B. 摄影机慢慢向左漂

C. 演员退出了剧组

D. 音频不同步

A2. 表演捕捉做什么？

A. 录制电影音频

B. 把真人演员在驱动视频中的动作和表情迁移到角色上

C. 把剧本变成分镜

D. 把片段超分到 4K

A3. 为什么提示词要写肢体动作，而不是「难过」这类形容词？

A. 形容词更耗额度

B. 模型拒绝形容词

C. 可见的动作能带来更清晰、更具体、更真实的表演

D. 动作让片段更长

A4. 180 度规则保护的是什么？

A. 演员的报酬

B. 帧率

C. 调色

D. 画面方向，让两个角色看起来面对面

A5. 哪种镜头最适合完全生成？

A. 主角情感高潮的特写

B. 一个小小人影站在悬崖上、背对镜头的全景

C. 长段对白特写

D. 真人演员的新台词

K

KECUDO

感谢你与 Kecudo 一起学习。

系列下一课 · 第三课

AI 电影的声音、音乐与配音：分层搭建一场风暴、用或不用 AI 配乐、为电影节混音，以及把你的电影带入其他语言。

KECUDO.COM