我们做什么：把一句话变成一季短剧

不是买模型按秒付费，而是自己写剧本、自己渲染画面、自己合成配音。 所以产能可控、成本可控、风格统一——同一套素材能出 5 部剧。

5 部	14 集	31 分钟	10 个	336 张
已完结短剧	正片	总时长	互动结局	熊猫头素材

0 元
单集边际成本（不含人力）

一、一部剧是怎么做出来的

环节	做法	人工介入
剧本	写成分镜 JSON（画面 / 台词 / 角色 / 情绪 / 镜头运动）	写一次
配音	按角色绑定音色与语速，逐句合成，自动回写时长	0（全自动）
画面	程序化绘制：熊猫头 + 手绘场景 + 抖动 / 推拉 / 闪白	0（全自动）
合成	ffmpeg 拼帧 + 混音，输出 H.264 / AAC 竖屏	0（全自动）
发布	剧页 / 选集 / 连播 / 结构化数据 / 预告片，一次性生成	0（全自动）

> **关键点**：从头到尾只有「写剧本」需要人。 一集 2–3 分钟，渲染 2–5 分钟，配音 1–2 分钟，全程不需要美术、不需要剪辑、不按秒付费。

二、成本结构（诚实版）

- **画面**：本地渲染，无 API 费用。素材是自建的 336 张熊猫头 + 108 张表情，可无限复用。
- **配音**：开源神经语音（edge-tts），8 个中文音色，按角色性别与性格分配。
- **存储/带宽**：静态托管 + CDN，14 集约 130MB，量级可忽略。
- **真实成本**：写剧本的时间 + 一次性的工具链开发。这部分是沉没成本，不随集数线性增长。

> **不吹的地方**：画质是「沙雕动画」，不是写实 CG；表情与动作靠素材库组合，不是逐帧手绘。 它能做到的是**稳定、便宜、快**，不是「以假乱真」。

三、互动：这是和通用 AI 视频工具最大的区别

- 同一条剧本可以渲染出**多个分支结局**：观众在关键点做选择，走不同的路。
- 目前 5 部剧共 **10 个结局**，每部剧有独立计数器，能看出观众偏好哪条线。
- 对制作方：多渲一个结局 ≈ 多 1 分钟机器时间，边际成本几乎为零。
- 对平台方：**选择数据**比播放量更有价值——它告诉你「观众想让故事往哪走」。

四、工具链（可复用，不依赖某一家模型）

- `剧本 JSON` → 分镜 / 台词 / 角色 / 情绪
- `配音` → 角色音色表 + 语速 + 时长回写（台词说完再切镜）
- `渲染` → 程序化绘制 + 镜头运动 + 音效
- `出片` → 9:16 / 16:9 / 1:1，25fps，H.264
- `发布` → 剧页 + 选集 + 连播 + 预告 + sitemap
- `数据` → 访问日志 + utm 追踪 + 分支投票

五、已经能给你的东西

看《重生》第一季（5 集） | 一次看完（12 分钟合集） | 拿 15 秒切片去发 | 试分支互动

六、接下来要证明的事

- 同样一套流程，能不能**稳定一周出一季**（产能验证）。
- 发到平台后，**完播率**能不能支撑继续投入（内容验证）。
- 互动结局的**选择数据**能不能指导下一季的剧本（数据验证）。

京ICP备17060859号 · 所有数字都能在站内找到对应页面