M5 · 职业版 AI 视频 · 第 6 讲

第 6 讲：长视频、定格与科普动画

三种形态，三套结构

阅读约 25 分钟

练习约 30 分钟

产出：一个 5 秒片段

本节目录

客户会怎么提

本讲目标

一、三种形态的差异

二、长视频：按章节做

三、定格：把“不流畅”变成风格

四、科普：先图后话

五、30 分钟练习

六、验收与报价

七、延伸阅读

客户会怎么提

> “我们想做一条 3 分钟的讲解片，中间要有一段定格动画，最后再做成科普图。能不能一套流程做完？”

三种形态，三种节奏。职业版不是把 30 秒拉长，而是按形态换结构。

本讲目标

- 分清长视频、定格、科普三类任务；
- 用章节结构控制长视频；
- 用帧率与材质做出定格感；
- 用信息图 + 旁白做科普。

一、三种形态的差异

形态	核心	时长	失败点
长视频	章节与一致性	3–10 分钟	越往后越散
定格	帧率与材质	5–30 秒	动作不连贯
科普	信息准确与节奏	1–3 分钟	讲不清、图不对

先判断客户要的是哪一种，别用同一条模板硬套。

二、长视频：按章节做

- 每 30–60 秒一个章节，章节内只讲一件事；
- 每章开头用一句话总结，再展开；
- 人物与场景用同一套角色卡；
- 分段生成，最后统一调色与音量；

- 章节之间用标题卡或转场，给观众“喘口气”。

长视频最怕“每段都对，整体没重点”。先写一张章节表，再开工。

三、定格：把“不流畅”变成风格

- 帧率 8–12 fps，故意保留顿挫；
- 材质选黏土、纸片、布料，边缘要清楚；
- 每帧只动一个部件，动作幅度小；
- 光线固定，避免逐帧色温漂移；
- 声音加环境底噪，增强真实感。

定格的关键不是“像动画”，而是“像被人摆过”。

四、科普：先图后话

1. 写一句核心结论；
2. 画三张信息图：现状、原理、做法；
3. 每张图配 2–3 句旁白；
4. 用箭头、对比、数字强化记忆点；
5. 结尾给一个可执行动作。

旁白不要念图上的字，要解释“为什么”。

五、30 分钟练习

1. 选一种形态，写章节/镜头表（10 分钟）；
2. 做一个 5 秒片段（10 分钟）；
3. 配 2 句旁白或字幕（5 分钟）；
4. 用验收表自查（5 分钟）。

六、验收与报价

- 长视频按“每分钟”计价，写明章节数与修改轮次；

- 定格按“秒”计价，因为逐帧成本高；
- 科普按“图 + 旁白”打包，信息核对单独算时间；
- 三种形态都要求客户提供事实材料，避免模型编造。

七、延伸阅读

- 知识库 `1.5 AI 视频`
- 知识库 `1.8 AI 3D`
- 知识库 `2.9 精选：视频与播客`

> 下一讲：剪辑、字幕与交付。所有形态最后都要落到一条能发的片子上。
