

# 传媒行业人工智能专题

## Seedance 2.0开启新机遇，从IP到平台、如何看AI漫剧机会

行业研究 · 行业专题

传媒 · 传媒

投资评级：优于大市（维持评级）

证券分析师：张衡

021-60875160

zhangheng2@guosen.com.cn

S0980517060002

证券分析师：熊莉

021-61761067

xiongli@guosen.com.cn

S0980519030002

证券分析师：云梦泽

021-60933155

yunmengze@guosen.com.cn

S0980525110001

证券分析师：陈瑶蓉

021-61761058

chenyaorong@guosen.com.cn

S0980523100001

**AI漫剧迎来爆发期。**1) AI动漫短剧是指运用AIGC技术，深度参与乃至主导从剧本创作、角色设计、场景搭建到动画制作全流程的内容形态。通过AI实现的快速生成与批量化生产，显著降低了传统动漫的制作门槛。其内容形态多样，涵盖了完全原创的AIGC微短剧、基于网文IP转化的AI动态漫，以及以表情包为素材的沙雕漫；2) 2025年是AI漫剧爆发元年，仅2025年1月至8月，各平台累计上线AI动画微短剧达2902部，且数量逐月走高；市场渗透率快速提升：在短剧总量中，漫剧的播放量占比从6月的5%飙升至12月的35%，其中AIGC漫剧的播放量全年增长高达181倍；人群画像实现精准破圈：漫剧核心受众以“Z世代”年轻人（24-30岁）为主，且男性占比超过90%。这一特征与传统短剧受众（30岁以上女性占比70%）形成了鲜明的错位竞争，开辟了内容市场的蓝海赛道；3) 到2026年，国内漫剧市场规模预计将达到240亿元，展现出极强的增长韧性。

**技术瓶颈的突破：Seedance、可灵将多模态从“抽卡玩具”提升至“工业化工具”。**1) 尽管AI视频生成技术在2025年取得了长足进步，但在实际影视生产中面临四大核心痛点：一致性缺失：角色五官、服饰在不同镜头间经常发生崩坏或“换脸”，难以维持稳定的叙事；物理逻辑违背：早期模型不理解重力与力学，经常出现水杯穿脸、肢体扭曲等“盲盒化”现象；视听异步：视频与音效、口型无法原生同步，后期对齐成本高；导演控制权的“黑盒化”；2) Seedance 2.0（字节跳动）与可灵 3.0（快手）的推出标志着行业进入新阶段。Seedance 2.0 引入了自分镜驱动技术，实现了镜头从正面切到180°背影时角色细节的“严丝合缝”，并能根据画面原生生成环境音效；可灵 3.0 则通过Omni架构首创了“图生视频+主体参考”的双轨控制，确保主角在复杂推拉摇移中绝不崩坏，并支持方言级的口型同步；这些技术升维将AI从概率预测的“玩具”转化为具备导演级控制权的生产力工具，支持精准的首尾帧控制和提示词分镜化，大幅提升了生成内容的可用率、成功率和生成效率。

**产业链重塑：技术升维下的价值重估。**技术进步直接推动了AI漫剧行业的跨越式发展，从产业链角度看，生产效能与价值逻辑正在发生根本性变革：1) 极度的降本增效：传统动态漫（2024年前）单分钟成本约2000-5000元，制作周期需3-5个月。而工业化AI漫剧单分钟成本已降至800-1000元以下，全剧（100分钟）制作周期缩短至7-14天，团队人数从30人规模压缩至1-3人的“AI全栈员”模式。这种效率提升极大地降低了内容的试错成本；2) IP价值的资产唤醒：过去海量的网文、漫画IP因影视化成本过高而处于“沉睡”状态。随着Seedance 2.0等工具的应用，IP转化门槛显著下降，IP公司的估值模型有望从传统的市盈率（P/E）向基于IP管线吞吐量的现金流折现方式转变，存量资产有望转化为高频现金流；3) 平台方的分发变革：具备底层模型能力的平台方（如字节、快手）有望加强“以IP为核心的分账模式”，基于AI预测用户喜好并定向喂流量，形成了“IP锁定流量，流量反哺IP”的强闭环。

**投资建议：布局IP与平台，关注爆款催化。**投资逻辑上，建议遵循以下两条主线：1) 持续看好IP及平台环节：重点关注拥有海量网文、漫画版权储备，且积极利用AI技术实现IP视觉化转化的IP方。同时看好具备自研大模型能力、拥有成熟C端入口且流量分配逻辑向“GEO（生成式引擎优化）”演进的平台方，其在流量闭环中的获益将持续放大；2) 关注内容生产与爆款催化：AI漫剧市场仍处于增量蓝海，建议关注具备高效内容生产能力、能够产出跨圈爆款作品的生产方。

**风险提示：业绩低于预期、技术进步低于预期、监管政策风险等。**

# AI漫剧/短剧：供需两旺、爆款之势已成

# AI短剧/漫剧：内容新形态

➤AI动漫短剧是指运用AIGC技术，从剧本创作、角色设计、场景搭建到动画制作全流程参与或主导的动漫短剧形式。通过A实现内容的快速生成和批量化生产，显著降低了传统动漫制作的门槛和成本。得益于AI技术的快速进步以及短剧受众迅速扩大，AI动漫短剧正成为内容市场的高成长蓝海赛道；

➤AI漫剧内容形态多样，主要有AIGC类微短剧、动态漫、表情包动画（沙雕漫）等形态。

- ✓ AIGC微短剧是完全通过AI生成的原创动画短剧，利用AI技术完成从剧本到成片的全流程制作，代表平台有快手“可灵AI”、阅文“漫剧助手”等；
- ✓ AI+动态漫：在已有漫画基础上，通过AI技术增加动态效果、配音和音效，将静态漫画转化为动态视频，适合将网文、漫画IP快速视频化；
- ✓ 表情包动画（沙雕漫）：以“熊猫头”等表情包为素材，配合静态场景和配音制作的搞笑内容

图：首部AIGC原创奇幻微短剧《山海奇镜之劈波斩浪》



资料来源：快手，国信证券经济研究所整理

图：动态漫《我在末世当老板 员工全是S级变异体》



资料来源：抖音，国信证券经济研究所整理

图：沙雕漫《烤鸡王爷拒绝分封》



资料来源：抖音，国信证券经济研究所整理

# 回顾2025：多模态技术推进为AI漫剧/短剧爆发奠定基础



- AI视频生成技术持续提升，奠定应用基础。1) 多模态输入成为标配：广泛支持文生视频和图生视频，逐步实现音画同步生成；2) 生成质量显著提升：角色一致性、分镜设计、关键帧控制及口型同步等方面表现优异；3) 视频时长与分辨率提升：视频时长从几秒延长至数分钟，画面分辨率普遍提升至2K甚至4K级别，帧率可达60fps
- 成本下降，带通应用端投资回报率提升。根据CSDN数据，API单秒调用价格仅为0.2-1元，传统视频制作成本为千元级至十万元级

表：海内外AI视频生成技术持续进化

| 公司     | 产品/模型         | 发布时间       | 核心突破与特点                                     | 技术参数/性能                                | 市场表现                                   |
|--------|---------------|------------|---|--|--|
| OpenAI | Sora 2        | 2025年9月30日 | 物理引擎级真实模拟、音画同步沉浸式体验<br>Cameo功能、多镜头连贯性与状态持久化 | 篮球反弹轨迹误差率降低72%；唇形对齐偏差小于3帧；支持多语言语音、环境音效 | iOS应用采用TikTok风格feed界面；零基础用户5分钟内制作电影级短片 |
| OpenAI | Sora APP      | 2025年9月30日 | TikTok风格feed界面，简化专业功能                       | 场景选择-参数调节-一键生成三步流程                     | 被称为"视频生成领域的GPT-3.5时刻"                  |
| 腾讯     | 混元图像3.0       | 2025年10月   | 开源多模态图像生成模型；原生多模态架构                         | 800亿参数；处理文字、图片、视频、音频多模态输入输出            | LMArena竞技场文生图榜单登顶；为国内开发者提供工具           |
| 腾讯     | 混元3D生成模型2.5   | 2025年      | 支持4K高清纹理和细粒度bump贴图                          | 3D内容生成                                 | 增加免费生成额度；推动3D内容创作普及                    |
| 快手     | 可灵AI多图参考模型    | 2025年1月    | 视频的多图参考模型                                   | 盲测效果提升102%；角色、主体、场景一致性、动态质量提升          | -                                      |
| 快手     | 可灵AI模型升级      | 2025年7月    | 模型升级优化                                      | 盲测效果提升102%                             | -                                      |
| 快手     | 可灵2.5Turbo    | 2025年10月   | 风格保持、动态流畅度、人物表现力提升                          | 三大维度质变                                 | 全球用户突破2200万；累计生成视频超1.68亿个；覆盖200多个国家    |
| 阿里巴巴   | 万相2.5-Preview | 2025年四季度   | 通过RLHF优化模型，提升生成质量                           | 摆脱"赛博审丑"标签                             | 中美两大明星产品之一                             |
| 阿里巴巴   | 通义系列模型        | 2025年云栖大会  | 发布6款模型和1个新品牌，覆盖全场景                          | 文本、视觉、语音、视频、代码、图像全场景                   | -                                      |
| 阿里巴巴   | 通义Qwen3-Max   | 2025年      | 旗舰模型性能提升                                    | 性能超越GPT-5、Claude Opus4等                | 跻身全球前三                                 |
| 谷歌     | Veo 3.1       | 2025年      | 乐高积木式控制权设计；多轨道音频控制                          | 支持上传3张参考图；分离对话/音效/配乐；首尾帧插值生成视频         | -                                      |
| 谷歌     | Veo 3         | 2025年      | 音画一体生成技术                                    | 延展视频生成（实测稳定30秒内）                       | AI 100榜单头部产品；5天下载量突破100万次              |

资料来源：快手，腾讯，阿里巴巴，Google，OpenAI，国信证券经济研究所整理

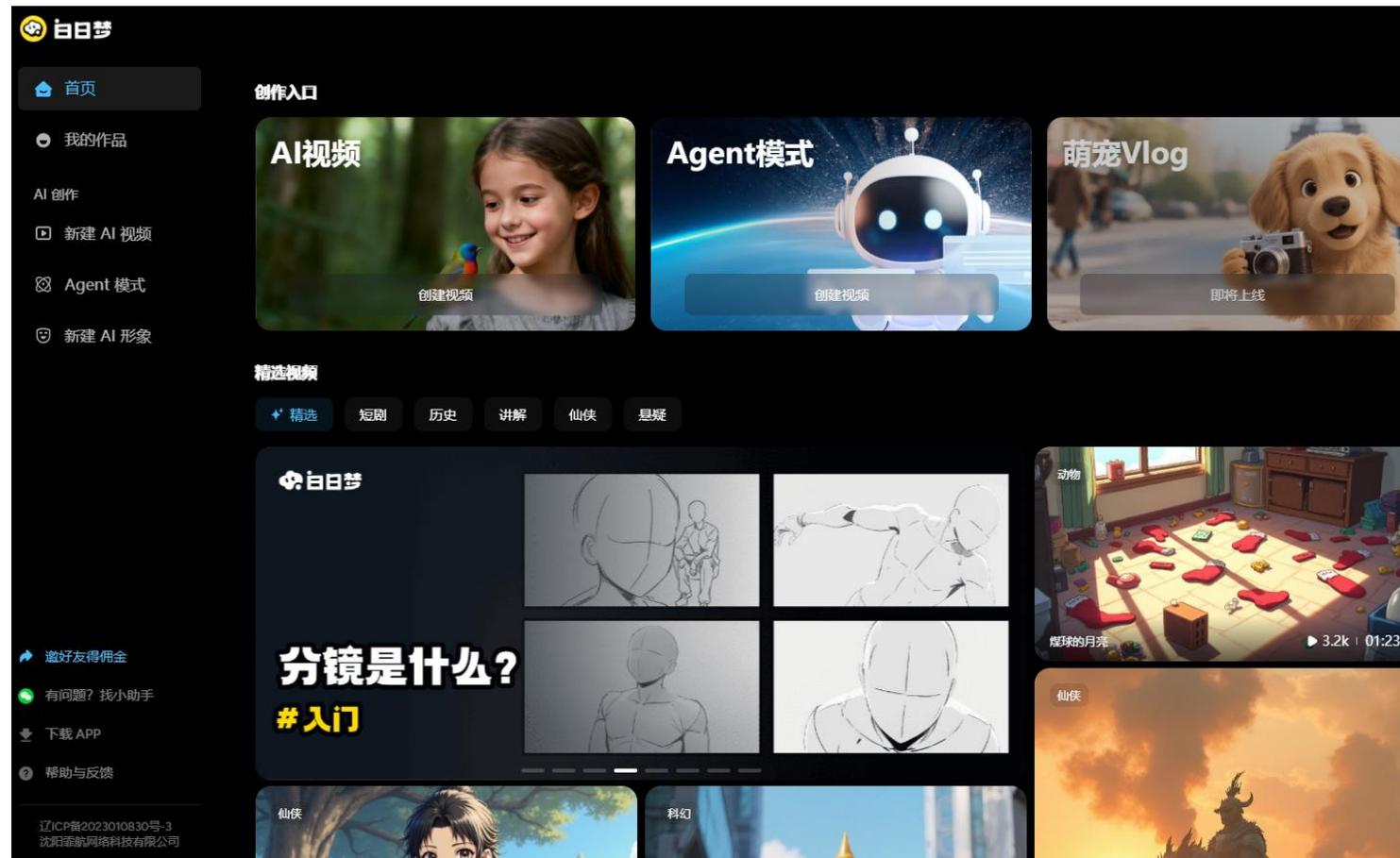
# 回顾2025：多模态技术推进为AI漫剧/短剧爆发奠定基础

➤+AI，大幅改善供给端成本与效率。1) AI编剧助手可以快速构建剧情；视觉制作上，“文生图”、“图生视频”工具能快速生成角色与场景；后期制作中，AI配音、智能剪辑大幅提升了效率；2) AI真人短剧每分钟制作成本大幅低于传统真人短剧，降幅超过六成；AI漫剧的成本优势更为突出，每分钟制作成本仅为传统动画短剧的1/5（《IT时报》数据）；

表：AI驱动 workflows 相比传统影视 workflows 大幅节省人工/时长

| 项目阶段 | AI驱动内容 workflow                     | 传统影视 workflow                                   |
|------|-------------------------------------|---|
| 前期策划 | 导演+GPT                              | 导演+策划组  |
|      | 1周内                                 | 1个月以上   |
| 美术设计 | 导演+Midjourney                       | 导演+美术组  |
|      | 1周内                                 | 1个月以上   |
| 演员选角 | AI生成角色                              | 艺人  |
|      | 迅速且无后期风险                            | 费用昂贵、档期协同问题导致拍摄延期、后期有人员风险                       |
| 素材生产 | AI workflow 根据分镜脚本生产 (Kling/Runway) | 组织各工种进行拍摄                                       |
|      | 规模化后，可以非线性工作以压缩大量时间；废片率低；后期修改空间大    | 周期长，必须线性工作，受天气等客观因素影响大；各工种协调难度大，受导演时间限制；后期修改难度大 |
| 人员构成 | 人数减少（实现高人效比）                        | 传统影视工种人员众多                                      |
|      | 短剧可控制在10人以内                         | 导演、演员、摄制组、制片组等（短剧50+人参与）                        |
| 后期制作 | 导演+AI工具（剪辑、音乐音效设计、调色）               | 导演+剪辑师+音乐音效设计+调色师                               |
|      | 节省人员开支、降低音乐版权费用                     | 人员开支高、音乐版权费用高                                   |

图：白日梦AI漫剧生成工具



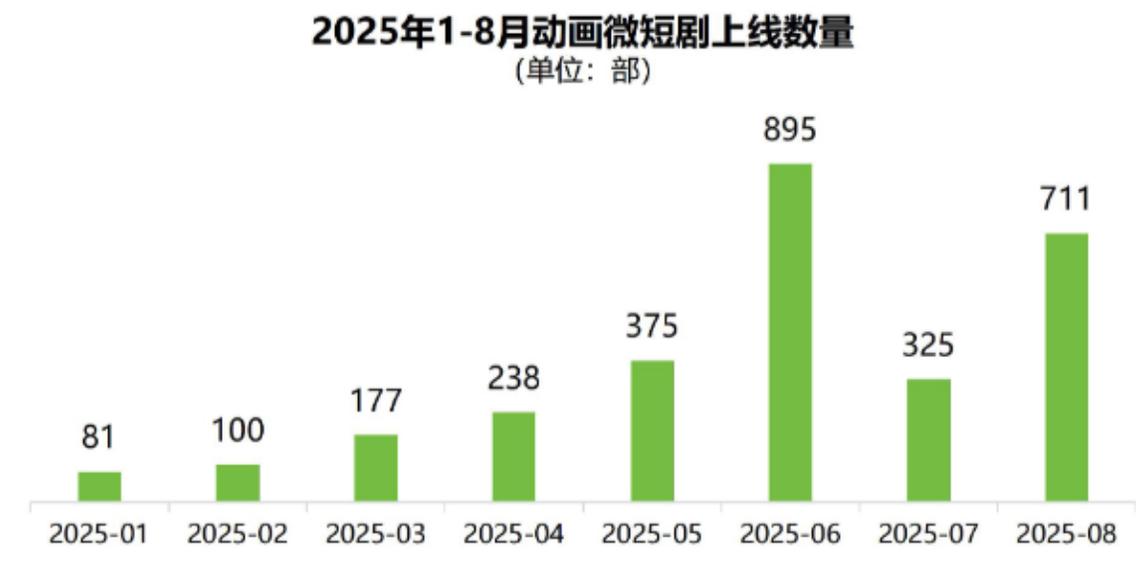
资料来源：流媒体网，国信证券经济研究所整理

资料来源：白日梦AI，国信证券经济研究所整理

# AI短剧/漫剧人群破圈、供需两旺

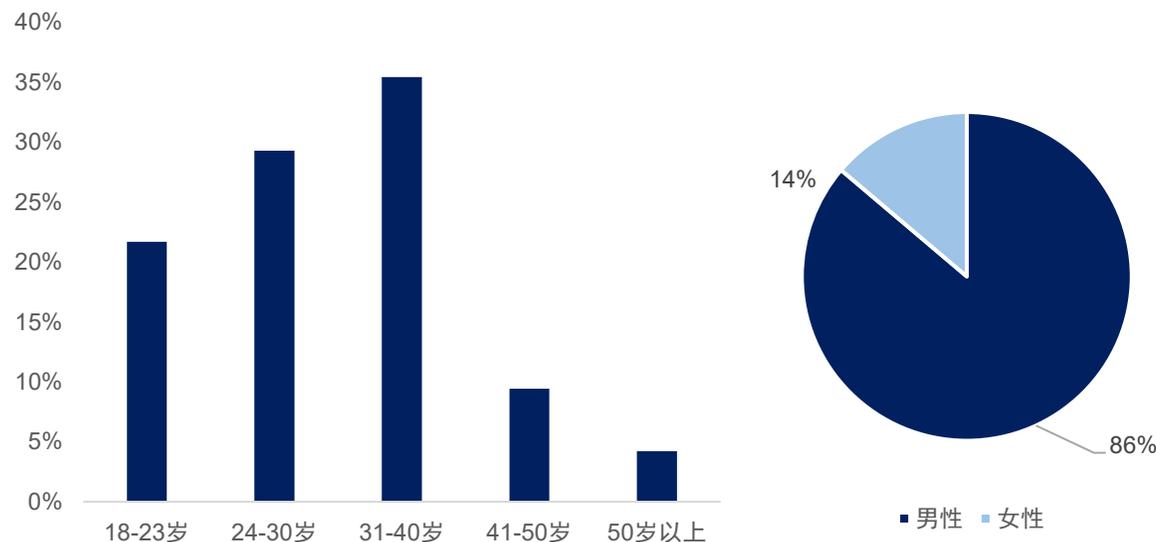
- **供给提速**：2025 年1-8 月，AI动画微短剧上线数量持续走高，各平台累计上线 2902 部；
- **人群破圈**：漫剧核心受众是以Z世代为主的年轻人，主要集中在24-30岁，用户人群主要以男性为主，占比高达 90% 以上。与之相对的是，传统短剧市场的受众以女性为主，女频短剧占据了70% 的市场，大多数短剧用户的年龄都在30岁以上；

表：AI动画微短剧上线数量



资料来源：中国网络视听协会，国信证券经济研究所整理

表：漫剧用户画像（性别及年龄）



资料来源：红果，国信证券经济研究所整理

# AI短剧/漫剧：平台兵家必争之地

➤平台加大扶持力度，AI漫剧市场大有可为；

表：部分上市公司布局情况

| 公司名称             | 短剧布局            | 短剧业务情况  |
|------------------|-----------------|---|
| 中文在线 (300364.SZ) | IP、海外发行、AI技术    | 拥有海量网文IP，短剧平台ReelShort在北美影响力居前；同时利用自研AI大模型提升内容生成和全球化适配效率。漫剧在2025年年产数百部、2026年年产漫剧数量1000部<br>IP方面，公司有“莉莉兰的小虫虫”原创IP，内置1,400+云音频资源。内容制作方面，公司与AI剧头部公司余禾文化达成《框架合作协议》，依托《莉莉兰的小虫虫》《米吴科学漫画》等IP改编，制作AI漫剧。             |
| 荣信文化 (301231.SZ) | IP、内容制作         | 拥有海外短剧平台DramaWave；拥有AI创作工具SkyReels，集成视频/3D大模型，一键完成剧本生成、角色定制、分镜、合成，支持多语言配音。<br>IP方面，掌阅科技拥有海量网文IP，2025年12月发布漫剧“星芒计划”，开放10000+部小说IP合作，提供AI编导陪跑与利润分成（最高30%）。AI方面，公司用AI参与剧本生成、虚拟场景、特效制作，制作周期从3个月缩至2周，成本降30%-50%。 |
| 昆仑万维 (300418.SZ) | AI大模型、创作工具、分发平台 | 已推出动画短剧《观复猫》和中短剧《超越吧！阿娟》，这两部作品已于2024年初在抖音上线   |
| 掌阅科技 (603533.SH) | IP、AI技术         | 拥有大量小说改编版权等IP资源，并已在AI短剧、AI漫剧等新兴赛道深化布局。覆盖内容制作与平台运营全产业链，其AI大模型已备案，并应用于微短剧、综艺等内容生产。  |
| 百纳千成 (300291.SZ) | 内容制作            | 在抖音等平台设有短剧频道，并尝试将游戏IP改编为短剧，与影视业务协同发展。   |
| 欢瑞世纪 (000892.SZ) | IP储备、内容制作       | 开放十多万部精品网文IP用于漫剧等可视化开发，2025年上半年国产动画热度TOP10中，有8部改编自阅文IP；战略投资头部AI漫剧制作公司酱油动漫；微信和抖音等平台推出了超过50款短剧小程序，如“星月漫故事”、“仙草短剧”等  |
| 芒果超媒 (300413.SZ) | 内容生态、AI技术       | 开源动漫视频生成模型AniSora；发布了动画短剧的扶持政策“觉醒计划”，该计划面向UP主、MCN和动画短剧相关公司，提供30%至100%的成本覆盖、最高分成80%  |
| 完美世界 (002624.SZ) | 内容制作            | 为品牌方提供短剧内容营销全链服务；自研InsightGPT用于生成脚本和视频剪辑，已发布AI微短剧预告片探索AIGC赛道。   |
| 阅文集团 (0722.HK)   | IP及内容           | 作为头部影视公司，短剧年产能超80部；与抖音合作推出精品短剧《21和31》，总播放量超2亿，旗下drama wave平台累计下载量超3000万次，月活用户破1000万；已自研“AIGC大模型”并用于剧本生成等环节，提升制作效率。  |
| 哔哩哔哩 (9626.HK)   | 平台              | 拥有丰富的头部IP储备，并与腾讯达成战略合作；其联合出品的短剧曾登陆北美平台并取得良好排名。  |
| 因赛集团 (300781.SZ) | 营销服务、AI技术       | 将AI技术深度应用于短剧制作，2025年上半年成功制作并上线了125集AI短剧。  |
| 华策影视 (300133.SZ) | 内容制作、AI技术应用     |   |
| 慈文传媒 (002343.SZ) | 内容制作、海外发行       |   |
| 国脉文化 (600640.SH) | AI技术、内容制作       |   |

资料来源：公司公告，国信证券经济研究所整理

表：平台政策

| 平台   | 政策名称/类型        | 发布时间          | 核心政策要点                  | 分成/补贴模式   | 资源/流量支持                         | 特色亮点/市场表现                     |
|------|----------------|---------------|-------------------------|---|---------------------------------|-------------------------------|
| 抖音   | 漫剧扶持三项政策       | 2025年8月15日    | 将漫剧列为战略级赛道，全链路生态布局      | 全渠道免付费净收益的90%-95%归版权方，部分项目叠加50%额外扶持；提供数万至数十万元前期补贴           | 开放6万+部番茄小说IP；成立“短剧版权中心”统一对接     | “IP+达人”双轮驱动；单部作品收益已突破600万元    |
| 快手   | 灵感·新纪元AIGC创投计划 | 2025年9月       | 技术驱动，AIGC与漫剧深度绑定        | 联合出品：最高1000万灵感值+1亿流量，按投资比例分账<br>联合运营：最高500万灵感值+1亿流量，最高分账90% | 提供可灵AI算力成本覆盖；单项目最高千万级灵感值和亿级流量扶持 | 推出“星芒创想计划”；变现模式覆盖IAAP、IAA等多维度 |
| B站   | 觉醒计划           | 2025年         | 将动画短剧作为年度重要方向，发挥二次元基因优势 | 30%-100%的制作成本覆盖，分成比例最高达80%                                  | 千万级流量扶持；纳入“小说短剧Q3闭环iaa分润政策”     | 2025年Q1动画短剧单月流水破千万，季环比增速近140% |
| 爱奇艺  | 漫剧合作计划         | 2025年10月      | 推出三重合作模式，剧本激励丰厚         | 成片合作：保底收益、高额分成、框架合作<br>剧本合作：最高5万元剧本费+播后奖励                   | 分成比例最高可达100%；为有产能团队提供框架式保底+分成   | 与阅文集团达成合作，共同推动IP改编            |
| 红果短剧 | 全周期扶持政策        | 2025年10月30日   | 现金补贴+跨端分发，依托抖音生态        | 提供数万至数十万元前期拍摄补贴；平台可全额承担制作成本                                 | 作为抖音一级入口，可同步分发至抖音原生端拓宽曝光        | 与抖音形成协同效应，聚焦优质内容孵化            |
| 微信   | 小程序跳转引流模式      | 未明确           | 以小程序为核心载体，构建“外引流+内变现”闭环 | 变现以“前免费+后付费”为主，兼容广告、品牌定制                                    | 依赖在抖音、快手等公域平台投放贴片引流至微信小程序       | “外引流+内变现”闭环模式                 |
| 优酷   | 扶摇计划（覆盖）       | 2023年（漫剧共创计划） | 超前布局，漫剧作为内容多元化的一部分      | 信息未明确   | 通过“扶摇计划”覆盖动漫和短剧，但资源更侧重网络电影和短剧   | 2023年推“漫剧共创计划”但未引起广泛关注        |

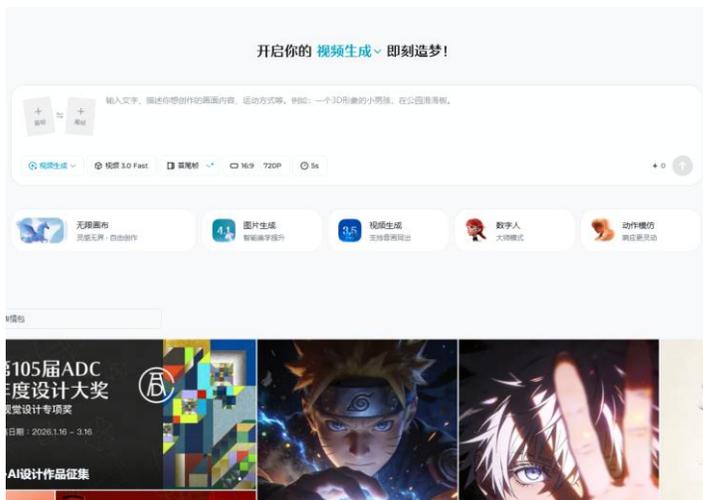
资料来源：DoNews，36Kr，国信证券经济研究所整理

## 2. Seedance 2.0 & 可灵3.0：新阶段的开始

# 2.1 Seedance: 字节跳动旗下视频生成基础模型

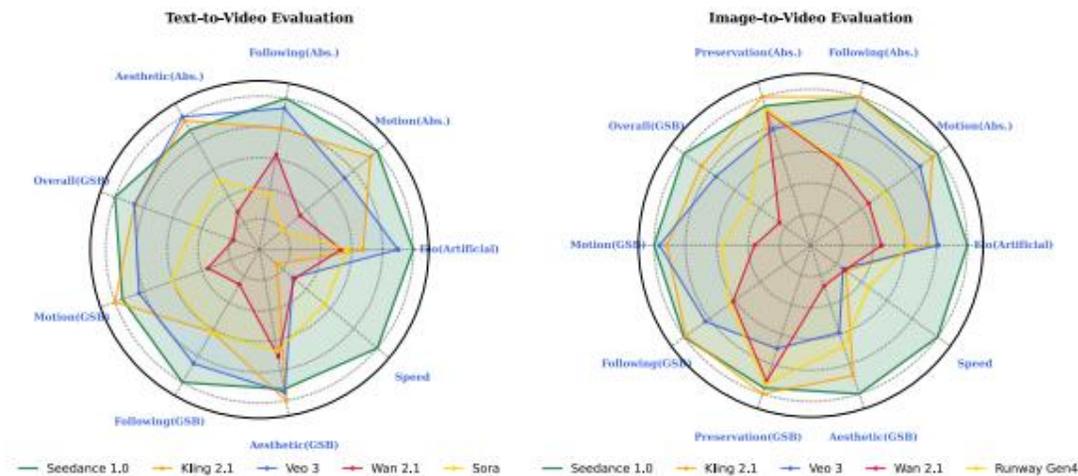
- **诞生: Seedance 1.0 (2025年5月-6月)**
  - 发布契机: 2025年5月在火山引擎大会上首次亮相(当时有Seedance 1.0 Lite版本),6月正式上线旗舰版。
  - 核心突破: 1) 解决“闪烁”与“崩坏”: 初版就采用了双分支扩散变换器(DiT)架构,重点解决了AI视频常见的背景扭曲(背景融化)问题; 2) 初步的一致性: 在行业还在纠结“单镜头生成”时,Seedance 1.0已经提出了“多镜头叙事”概念,能生成带有简单切镜的5-10秒片段。
  - 产品落地: 深度集成在字节的即梦AI(Jimeng AI)App中,主要面向C端创作者和短视频二创用户
- **进化: Seedance 1.5 Pro (2025年12月)**
  - 原生音频生成(Native Audio): 1.5 Pro引入了音视频联合生成框架(MMDiT)。这意味着AI不再是先出画面再配音,而是在生成像素的同时生成对应的音效(如脚步声、背景乐)
  - 叙事结构化: 开始支持长达15秒的连贯序列,并能够根据提示词理解“中景转特写”等基础导演指令
  - 性能优化: 通过多阶段蒸馏技术,将生成速度提升了10倍以上,这为2.0实现“工业化产能”奠定了算力基础
- **2.0之前的“痛点”**
  - “抽卡”概率高: 生成1段可用的漫剧素材,往往需要反复生成5-10次(可用率约20%-30%)
  - 分辨率限制: 主要停留在1080p,对于追求大屏或电影感的内容制作略显吃力
  - 弱因果律: 虽然画面美,但在处理复杂动作(如格斗、精准交互)时,物理逻辑偶尔会违背常识。

图: Seedance 视频生成



资料来源: Seedance, 国信证券经济研究所整理

图: Seedance 视频生成能力测试



资料来源: Seedance, 国信证券经济研究所整理

图: 即梦视频生成服务



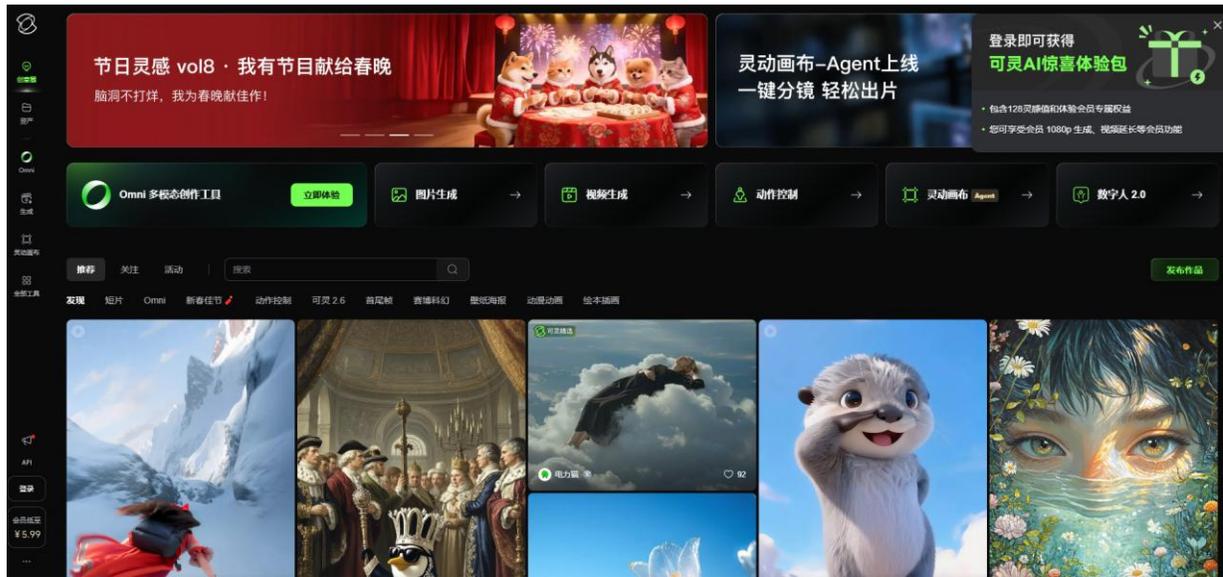
资料来源: 即梦, 国信证券经济研究所整理

## 2.1 可灵：快手旗下视频生成模型

### 可灵的进化路径是典型的“快速迭代、高频反馈”

- 1.0 阶段 (2024.06 - 2024.08)：首发即巅峰。里程碑：2024 年 6 月 6 日内测。它是全球首个能生成 2 分钟超长视频、且具备强大物理真实感的国产模型。核心能力：首次展示了“吃面”、“吞咽”等复杂生物物理逻辑，震惊了全球 AI 圈。
- 1.5 阶段 (2024.09 - 2024.12)：精细化控制技术飞跃：整体效果比 1.0 提升 95%，支持原生 1080p 高清。杀手锏功能：上线了“运动笔刷”（Motion Brush），允许创作者精准控制画面中特定元素的运动轨迹。这解决了 AI 漫剧“不可控”的痛点。
- 2.0 / 2.1 阶段 (2025.04 - 2025.05)：工业化试水双模式切换：引入了“标准”与“专业”模式，确立了针对专业创作者的首尾帧控制技术。视频续写：支持更复杂的剧情连贯性，为 2026 年初 3.0 版本的“导演模式”打下了数据基础

图：可灵平台

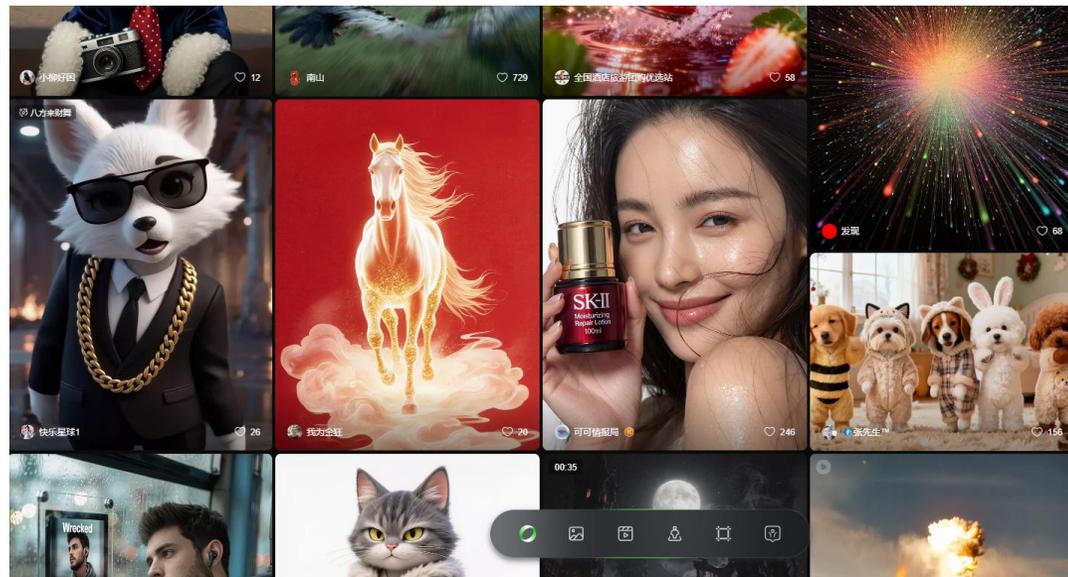


资料来源：可灵，国信证券经济研究所整理

### 商业表现：国产 AIGC 的“商业化领头羊”

- 营收规模亮眼：2025 年全年收入：快手在 2025 年三季度业绩会上透露，可灵 AI 全年预计收入约 1.4 亿美元（约 10 亿人民币）。该数字远超年初设定的 6,000 万美元目标，增长率超过 130%。证明其会员订阅模式（C端）和 OpenAPI 接入（B端）已跑通商业闭环
- 全球化布局：2024 年 7 月即上线海外 Web 端，是国产视频模型中全球化程度最高的产品之一，直接与 Sora、Runway 竞争。
- 用户量级：早在 2024 年 9 月，累计用户就突破了 260 万
- B 端生态加速：可灵已经深度嵌入到多个影视公司的内容管线中

图：可灵平台多样化的内容生成风格



资料来源：可灵，国信证券经济研究所整理

## 2.2 从技术到产品化落地，多模态大模型在影视领域应用的难题

### • 角色与场景的一致性

#### ✓ 角色一致性：无论怎么动，“TA”还是“TA”，要求同一个角色在漫剧的任何时间、任何地点出现时，核心特征必须保持绝对稳定

- 外貌特征稳定：脸型、五官（如双眼皮、高鼻梁）、发型（发色、分线、刘海走向）、身材比例（头身比、高矮胖瘦）必须完全一致。如果主角第一幕是短发戴眼镜，第二幕变成披肩发，观众会瞬间“出戏”。
- 服饰与道具稳定：角色的标志性服装（如特定的红色夹克、蓝色发带）和随身物品（如一把独特的剑、一个背包）不能随意消失或改变颜色。
- 神态气质稳定：角色的气质（如“清秀感”、“霸气”）需要贯穿始终

#### ✓ 场景一致性：构建一个可信的“世界”，环境具有统一的逻辑和美学，让角色的活动有据可依

- 空间逻辑连贯：如果角色从“客厅”走到“厨房”，这两个场景的空间关系（门的位置、墙的颜色、家具布局）必须能对上，不能出现“穿墙”或“家具凭空消失”的情况。
- 光照与氛围统一：场景中的光源方向（如“主光来自右侧”）、光影质感（柔和光、硬光）、时间氛围（白天的明亮、夜晚的昏暗）需要保持一致。如果角色左边脸亮，背景却是右边打光，画面就会显得很假。
- 风格统一：画面的质感（如二次元动漫风、写实风）、色调（冷色调、暖色调）要统一。避免出现一帧像油画，下一帧像3D建模的割裂感

#### ✓ 镜头与动作连续性：流畅的视觉叙事

- 镜头语言统一：景别（远景、中景、近景）的切换要有逻辑，镜头焦距（如85mm人像镜头感）和透视关系要稳定。如果镜头忽远忽近、透视畸变严重，会让观众感到眩晕。
- 动作连贯：角色的动作（如转身、挥手、走路）在不同镜头间要衔接自然，不能出现“肢体扭曲”或“位置跳跃”的情况

表：一致性差异

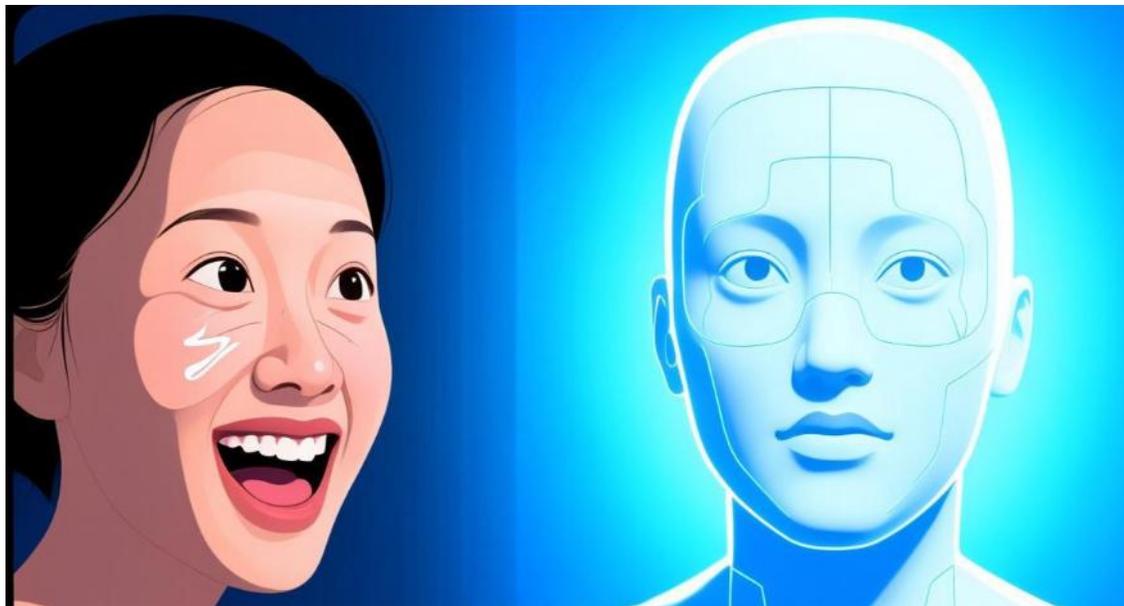
| 维度   | 一致的表现             | 不一致的表现                  |
|------|-------------------|-------------------------|
| 角色五官 | 每一帧的脸型、眼睛形状都像同一个人 | 每次眨眼或转头，五官比例都微调，像“换脸”   |
| 服装颜色 | 红色外套始终是红色，不随意变色   | 提示词稍有不慎，外套可能变成灰色或蓝色     |
| 光影逻辑 | 阳光在角色身上投下的影子方向统一  | 角色身上的光忽左忽右，像是在不同时间拍摄拼贴的 |
| 观众感受 | 沉浸剧情，觉得是连贯的电影     | 觉得是PPT拼接，甚至怀疑主角整容了      |

资料来源：腾讯科技，国信证券经济研究所整理

## 2.2 从技术到产品化落地，多模态大模型在影视领域应用的难题

- 物理规律的“盲盒化”：早期的多模态模型本质上是“像素概率预测器”，它们不理解现实世界的物理法则，让观众觉得缺乏真实感
  - ✓ **因果逻辑缺失**：例如，人物喝水时水杯穿过了脸部（穿模），或者走路时脚部踩在地面上有明显的漂浮感。
  - ✓ **动作连贯性差**：在制作武打或大幅度动作的漫剧时，肢体经常会出现非人类的扭曲（如关节反转）。这使得 AI 只能拍“文戏”，拍不了“动作戏角色一致性：无论怎么动，“TA”还是“TA”，要求同一个角色在漫剧的任何时间、任何地点出现时，核心特征必须保持绝对稳定
- “默片时代”的视听割裂：当前AI 视频和音效是异步生成的
  - ✓ **对不上口型 (Lip-Sync Failure)**：创作者需要先生成视频，再用另一个模型配音，最后用第三个工具强行对齐口型。
  - ✓ **效果生硬，且由于不是原生生成，音色和环境氛围极度不协调。**
  - ✓ **环境音缺失**：视频里明明在下雨，却听不到雨声，或者雨声是后期贴上去的“背景音”，缺乏空间感和实时反馈（如踩在水洼里的声音）
- 导演控制权的“黑盒化”：从“玩具”向“工具”转化的核心阻碍
  - ✓ **“抽卡式”生成**：导演想要一个“低机位仰拍、角色从左向右走”的特定镜头，在旧模型里可能需要尝试 50 次提示词 (Prompt) 才能抽中一次。这种极低的可控性让 AI 无法进入严谨的剧本创作流
  - ✓ **镜头衔接断层**：模型无法理解“蒙太奇”逻辑。比如从全景切换到特写时，模型无法保证特写镜头里的细节和全景里的完全吻合

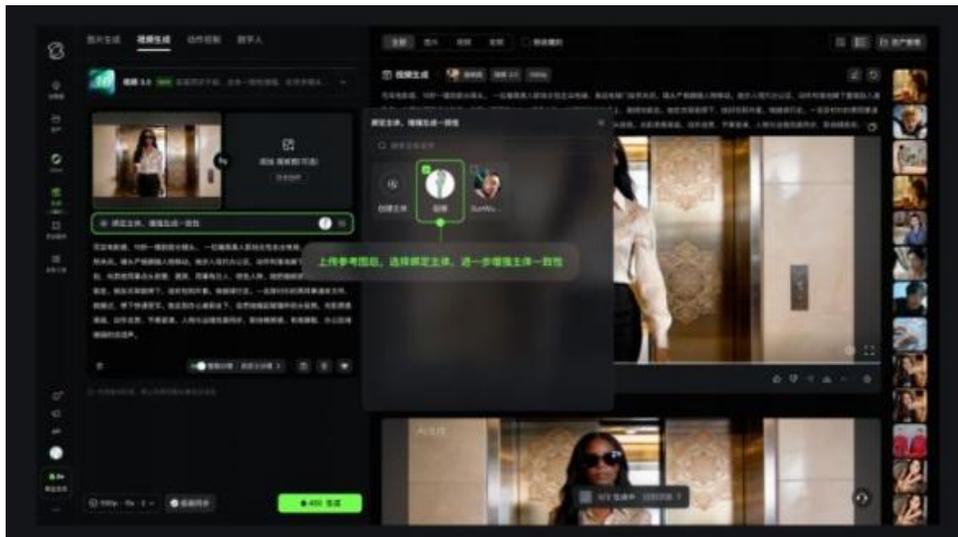
图：AI画面人脸表情失真



## 2.3 Seedance2.0 & 可灵3.0: 新阶段的开始

- 角色与场景的一致性（Consistency）：攻克“漫剧”的核心痛点
  - Seedance 2.0（自分镜驱动）：引入了“分镜级别”的特征锚定。它不仅能记住脸，还能记住角色在不同光影、角度下的3D 空间特征。实测显示，哪怕镜头从正面切到 180° 的背影，角色的服饰细节和身材比例依然严丝合缝。
  - 可灵 3.0（Omni 架构）：首创了“图生视频 + 主体参考”的双轨控制。创作者可以上传多张参考图（正面、侧面、道具），模型在生成 15 秒长镜头时，会对特定元素进行“二次锚定”，确保主角在推拉摇移中绝不“崩坏”

图：可灵“图生视频 + 主体参考”的双轨控制



资料来源：AITOP100，国信证券经济研究所整理

图：Seedance 2.0 特点

### 电影级视频生成能力

多镜头叙事、音视频同步、物理真实感

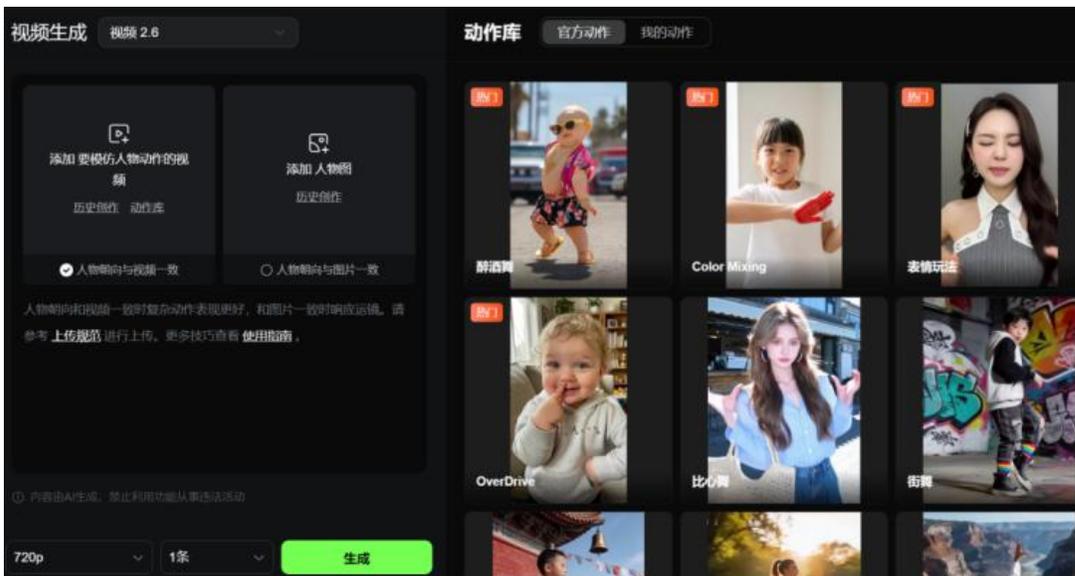
|   |   |  |
|---|---|--|
|  <p><b>多镜头故事讲述</b></p> <p>自动生成连贯的多镜头序列，角色、风格、氛围全程一致，无需手动拼接</p>           |  <p><b>自然运动合成</b></p> <p>流畅动作、面部微表情、碰撞效果、复杂多主体互动，物理模拟远超前代</p>                      |  <p><b>原生音视频同步</b></p> <p>同时输出视频+音频，支持唇同步（8+语言）、环境音、背景音乐，毫秒级精准</p>        |
|  <p><b>多模态输入</b></p> <p>文字+图片（9张）+视频片段（3段）+音频（3段）自由混搭，精准复刻角色/风格/运镜</p> |  <p><b>2K电影画质</b></p> <p>1080p~2K分辨率，支持16:9、9:16、21:9、1:1等多画幅，适合短视频/竖屏/横屏/影院</p> |  <p><b>高级提示理解</b></p> <p>复杂运镜、时间线节奏、角色姿势、字体等可精确锁定，一句高水平提示即可实现专业剪辑效果</p> |

资料来源：Seedance，国信证券经济研究所整理

## 2.3 Seedance2.0 & 可灵3.0: 新阶段的开始

- 物理世界的因果推理 (Physical Logic)：告别“漂浮感”
  - ✓ Seedance 2.0 的“力学理解”：这次字节特别强调了模型对“力与反作用力”的模拟。比如拳击动作，AI 不再只是模拟“样子”，而是理解了受力后的形变、扬尘和位移，动作流畅度接近实拍，极大减少了过去 AI 视频常见的“物体穿模”和“重力缺失”
  - ✓ 可灵 3.0 的运动链条：在武术、跑酷等复杂连续动作中，可灵 3.0 能够精准计算每一帧的加速度，解决了肢体僵硬的“机械感”

图：可灵动作控制页面



资料来源：传媒1号，国信证券经济研究所整理

请务必阅读正文之后的免责声明及其项下所有内容

图：Seedance 2.0 测试反馈

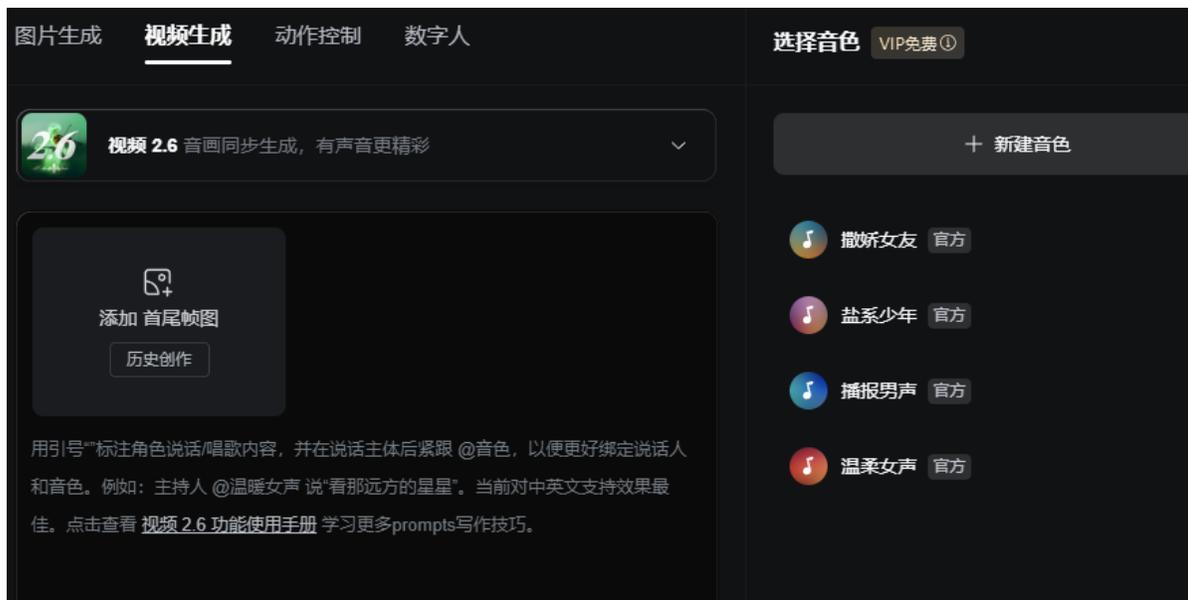
| 维度       | 优势                                  | 待优化                         |
|----------|-------------------------------------|-----------------------------|
| 一致性 & 叙事 | 多镜头自然过渡、角色/场景全程稳定，被用户称为'直接干掉剪辑师壁垒'  | 超长视频 (>1分钟) 仍需分段生成+后期拼接     |
| 运动与物理    | 动作真实、碰撞/动力学优秀，远超Sora/Kling在多主体场景的表现 | 极度复杂物理 (如大规模人群/爆炸) 偶尔仍有轻微穿模 |
| 音频同步     | 原生层同步+环境音，8+语言，支持上传自有音频             | 内测阶段部分语言层形还需微调              |
| 生成速度     | 30~90秒出片，远快于多数竞品                    | 高分辨率/多资产模式下生成时间会延长至3~8分钟    |
| 可控性      | 一句全局提示即可实现专业运镜剪辑，无需逐镜调整             | 极端自定义 (如特定电影风格参考) 仍需强提示工程   |
| 成本与可用    | 新用户+20免费credits，单视频≈30 credits      | 目前中国优先 (CapCut内测)，全球版待全面上线  |

资料来源：Seedance，国信证券经济研究所整理

## 2.3 Seedance2.0 & 可灵3.0: 新阶段的开始

- “声画音口型” 原生全家桶
- 2026 年最显著的变革：音效不再是后期配，而是原生生成
  - ✓ 多语言与方言适配：可灵 3.0 支持包括粤语、四川话在内的多种方言，且实现了音素级的口型同步。这意味着短剧出海时，AI 可以直接生成符合当地语调和口型的视频，无需二次配音，成本几乎归零
  - ✓ 环境音效对齐：Seedance 2.0 能够根据画面自动生成对应的环境音（如脚步踩在沙地的沙沙声、玻璃破碎声），且声音随镜头远近有空间感

图：可灵声音生成



资料来源：可灵，国信证券经济研究所整理

图：即梦音画同出



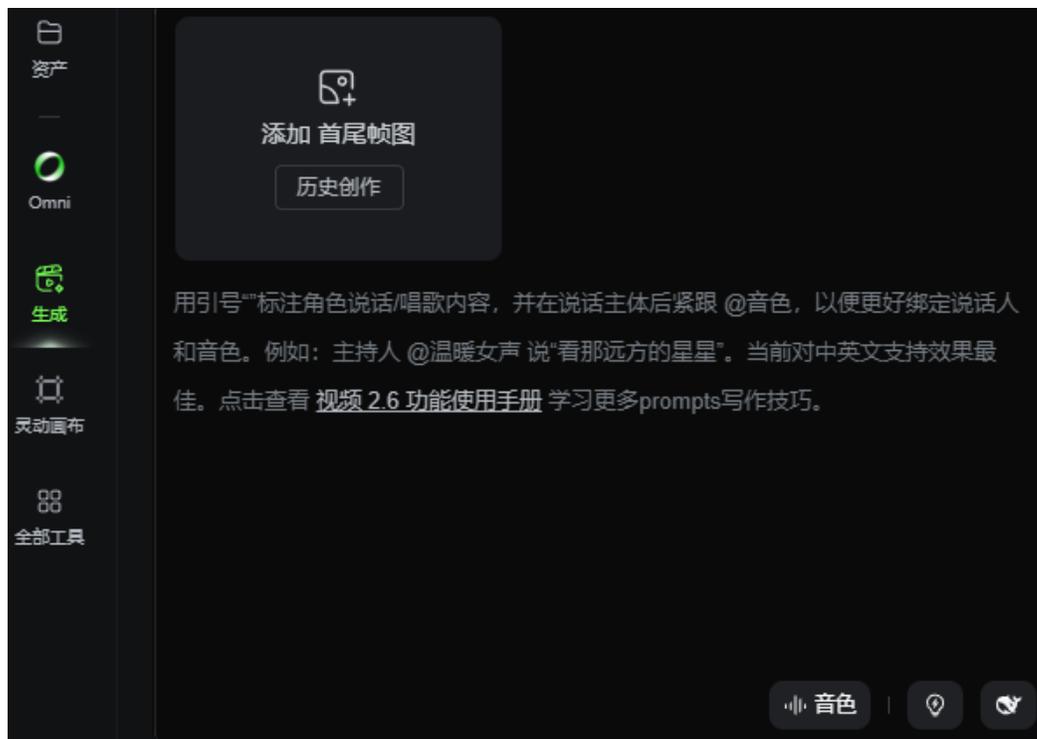
资料来源：即梦，国信证券经济研究所整理

## 2.3 Seedance2.0 & 可灵3.0: 新阶段的开始

### • 导演级控制工具：从“抽卡”到“剪辑”

- ✓ **精准首尾帧控制**：用户只需给出一张“开始图”和一张“结束图”，AI 就能智能推演中间的逻辑。这对于短剧中的转场设计是革命性的，彻底解决了生成的随机性问题
- ✓ **提示词分镜化**：Seedance 2.0 支持一次性输入一长串剧本，自动将其拆解为多个分镜（长焦、近景、正反打），实现了“一句话出样片”的工程化落地

图：可灵首尾帧控制



资料来源：可灵，国信证券经济研究所整理

图：Seedance 2.0 分镜化

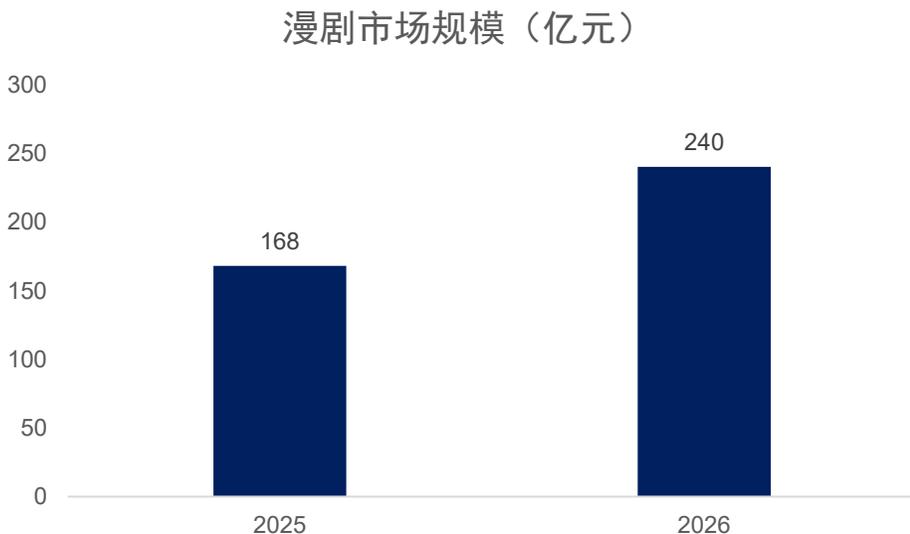


资料来源：新京报贝壳财经，国信证券经济研究所整理

### 3. 技术升维推动AI漫剧/短剧跨越式发展，IP/平台价值持续提升

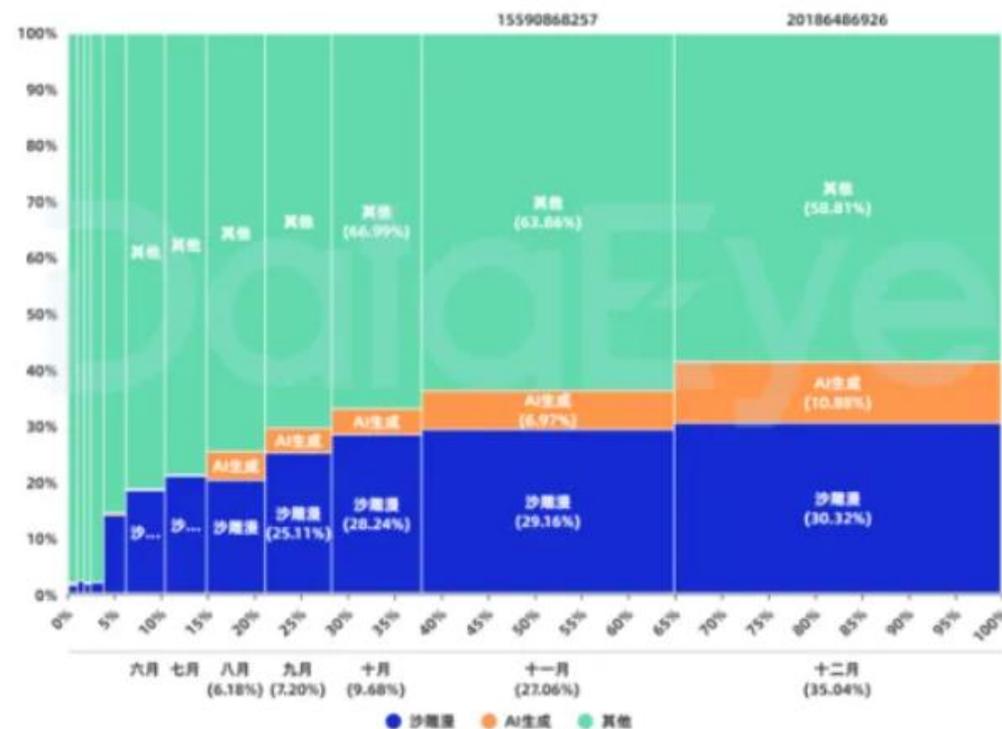
# 3.1 漫剧市场高增长，AI生成占比快速提升

- 根据DataEye的数据，25年国内漫剧市场规模约为168亿元，26年有望达到240亿元，接近半个电影市场规模
- 供给端快速爆发，25年抖音平台原生漫剧上线数量超6万部（DataEye数据）
- 漫剧播放量在总量中的占比从6月的5%飙升至12月的35%；其中沙雕漫播放量从4.32亿次提升至61.2亿次，增长14倍；
- AIGC漫剧增速最快，月度占比从0%提升至12月的10.88%，播放量全年增长181倍
- 技术降本与用户猎奇心理是当前AIGC漫剧播放量快速增长的主要原因



资料来源：DataEye，国信证券经济研究所整理  
请务必阅读正文之后的免责声明及其项下所有内容

图： AI漫剧占比正在快速提升



数据来源：DataEye-ADX行业版  
整体样本量：60945部  
数据统计时间范围：2025.1.1-2025.12.31

资料来源：DataEye，国信证券经济研究所整理

## 3.2 AI漫剧的历史机遇

- 技术、成本、内容形态驱动AI漫剧增长

- ✓ Seedance 2.0、可灵3.0大幅度降低内容生成门槛，提高工具的可用性
- ✓ 成本显著降低，从早期单分钟数千元降低至800元以下
- ✓ 更为快捷的生产流程和人员需求，内容试错的机会成本进一步降低

图：AI漫剧的驱动力

1+1+1>3

### AI技术在增强

AI生成内容能力持续突破，其仿真演技正快速接近非顶级真人水平，为内容生产提供了全新可能。



### 成本在降低

随着技术普及与工具成熟，AI驱动的内容制作大幅降低资金与时间成本，使我们能以更小投入进行更多元尝试。

### 内容形态在变多

从沙雕动画到AI真人剧，新的内容形式层出不穷，满足了用户日益细分的需求，带来了无限可能。

技术带来无限想象，内容形态带来无限可能。

表：AI漫剧降本明显

| 指标               | 传统动态漫 (2024年前)   | 早期 AI 漫剧 (2025H1) | 工业化 AI 漫剧 (2026Q1) |
|------------------|------------------|-------------------|--------------------|
| 单分钟制作成本          | 2,000 - 5,000 元  | 1,000 - 2,500 元   | < 800 - 1,000 元    |
| 单集 (1.5-2min) 成本 | 3,000 - 10,000 元 | 1,500 - 4,000 元   | 1,200 - 1,800 元    |
| 全剧 (100min) 总投入  | 20万 - 50万        | 10万 - 25万         | 8万 - 12万           |
| 制作周期 (100min)    | 3 - 5 个月         | 30 - 45 天         | 7 - 14 天           |
| 团队人数             | 15 - 30 人        | 5 - 8 人           | 1 - 3 人 (AI 全栈员)   |

资料来源：DataEye、友和文化，国信证券经济研究所整理

资料来源：友和文化，国信证券经济研究所整理

### 3.3 IP vs 平台 vs 内容生产与流量运营的看点与机遇

- IP：从“存量资产”转为“高频现金流”的可能
  - ✓ 资产价值重估：过去网文、漫画 IP 转化率极低，因为影视化成本太高。Seedance 2.0 等工具的应用，IP 转化门槛有望显著下降。这意味着公司账面上的“沉睡 IP”正在被大规模“唤醒”，估值模型应从传统的 P/E 转向基于 IP 管线吞吐量的现金流折现方式转变，IP 公司价值有望重估
- 平台方：流量分配逻辑的“GEO 化”，具备底层模型与 C 端入口流量的平台方持续获益
  - ✓ 平台策略转向：字节（红果/抖音）和腾讯（火龙漫剧）在 2026 年都加强了“以 IP 为核心的分账模式”
  - ✓ 平台不再只是分发内容，而是通过 AI 预测用户喜好并定向给 IP 喂流量。这使得平台与头部 IP 方的绑定更深，形成了“IP 锁定流量，流量反哺 IP”的强闭环
- 内容生产及相关流量运营
  - ✓ 内容生产：增量蓝海市场
  - ✓ GEO 营销服务：“流量分发的极致提效”和“内容化营销”爆发可能

# 3.4 产业链梳理



表：产业链梳理

| 产业链环节   | 公司名称             | 相关业务布局情况   |
|---------|------------------|--|
| IP      | 阅文集团 (0772.HK)   | <b>“IP视觉化”引擎：</b> 开放10万部精品网文IP进行AI漫剧转化；战略投资酱油动漫，强化AI动画产能；在微信/抖音上线超50款短剧小程序（如“仙草短剧”），形成IP从文字到影像的垂直变现闭环。 |
|         | 中文在线 (300364.SZ) | <b>全球出海领军者：</b> 依托ReelShort在北美的先发优势，2026年目标年产漫剧1000部；利用自研AI大模型解决全球化配音与口型适配问题，实现海外市场的降本增效。              |
|         | 掌阅科技 (603533.SH) | <b>“星芒计划”开放平台：</b> 开放10000+部小说IP进行合作；应用AI后制作周期明显降低。  |
|         | 上海电影 (601595.SH) | <b>经典IP活化：</b> 深度绑定即梦AI (Seedance)，通过AI技术将《大闹天宫》等经典IP重塑为AI漫剧；探索“AI+经典IP”在互动短剧中的新玩法。                    |
|         | 奥飞娱乐 (2292.SZ)   | <b>动漫IP微剧化：</b> 将《喜羊羊》等头部动漫IP通过AI进行高频次、短平快的漫剧化改造，维持IP在Z世代及低龄段用户的长效热度。                                  |
| 平台及底层技术 | 中信出版 (300788.SZ) | <b>“知识IP+AI”：</b> 探索非虚构与严肃内容IP的AI可视化表达，通过AI漫剧形式将深奥知识通过短视频流媒体进行大众化传播。                                   |
|         | 快手-W (01024.HK)  | <b>可灵3.0 Omni架构：</b> 全球首个实现2分钟超长视频且具备强物理真实感的国产模型；2025年AI商业化效率表现良好。                                     |
|         | 哔哩哔哩 (9626.HK)   | <b>“觉醒计划”：</b> 面向UP主和公司提供30%-100%的成本覆盖，分成比例高达80%；推出开源动漫视频生成模型AniSora，巩固二次元内容生态。                        |
|         | 昆仑万维 (300418.SZ) | <b>全栈生产工具链：</b> 拥有SkyReels创作工具（一键剧本、角色、分镜合成）及海外平台DramaWave，实现从“模型生产”到“自有平台分发”的端到端闭环。                   |
|         | 万兴科技 (300624.SZ) | <b>万兴“天幕”：</b> 音视频多模态大模型持续迭代；战略投资Vidu进一步增强国产视频大模型底层能力，赋能C端创作者进入漫剧赛道。                                   |
| 内容生产    | 华策影视 (300133.SZ) | <b>精品短剧工厂：</b> 年产能超80部，通过自研AIGC大模型提升剧本生成与分镜效率。   |
|         | 欢瑞世纪 (000892.SZ) | <b>存量版权重塑：</b> 拥有海量影视改编权，利用AI技术将存量长剧内容拆解重组为短剧/漫剧，实现边际成本极低下的二次增长。                                       |
|         | 荣信文化 (301231.SZ) | <b>少儿漫剧细分赛道：</b> 依托《莉莉兰的小虫虫》等IP，与AI头部公司合作开发针对少儿市场的AI互动漫剧。  |
|         | 国脉文化 (600640.SH) | <b>AI短剧量产化：</b> 已成功上线多部AI短剧，技术路径从实验室全面转向工业化流水线。  |
| 流量运营    | 易点天下 (301171.SZ) | <b>KreadoAI 营销出海：</b> 专注于短剧出海投流，利用AI生成营销素材与数字人翻译，大幅提升海外投放的ROI，是短剧出海的“卖水人”。                             |
|         | 引力传媒 (603598.SH) | <b>精准投流与代运营：</b> 深度绑定短视频平台，利用AI实现营销素材的极致生产与定向流量分发，推动“流量分配GEO化”。  |
|         | 蓝色光标 (300058.SZ) | <b>内容化营销爆发：</b> 结合AI数字人技术为短剧提供虚拟角色赞助与定制化营销，探索漫剧与品牌深度共创的新模式。  |
|         | 汇量科技 (01860.HK)  | <b>AI广告算法：</b> 通过底层AI算法驱动短剧在全球移动端的精准触达，利用原生广告形式提升漫剧的转化效率。  |

资料来源：wind、公司公告，国信证券经济研究所整理

## 4. 投资建议：持续看好IP及平台，关注内容爆款催化可能

# 投资建议：持续看好IP及平台，关注内容爆款催化可能



- 持续看好IP及平台环节

- IP：从“存量资产”转为“高频现金流”的可能

- ✓ 资产价值重估：过去网文、漫画 IP 转化率极低，因为影视化成本太高。Seedance 2.0 等工具的应用，IP 转化门槛有望显著下降。这意味着公司账面上的“沉睡 IP”正在被大规模“唤醒”，估值模型应从传统的 P/E 转向基于IP管线吞吐量的现金流折现方式转变，IP公司价值有望重估

- 平台方：流量分配逻辑的“GEO 化”，具备底层模型与C端入口流量的平台方持续获益

- ✓ 平台策略转向：字节（红果/抖音）和腾讯（火龙漫剧）在 2026 年都加强了“以 IP 为核心的分账模式”
    - ✓ 平台不再只是分发内容，而是通过 AI 预测用户喜好并定向给 IP 喂流量。这使得平台与头部 IP 方的绑定更深，形成了“IP 锁定流量，流量反哺 IP”的强闭环

- 关注内容生产及相关流量运营环节爆款可能

- ✓内容生产：增量蓝海市场，关注爆款催化可能

- ✓GEO营销服务：流量分发的极致提效”和“内容化营销”产业机会

商誉减值风险；

业绩不达预期；

经营管理风险；

监管政策风险；

新技术落地低于预期等。

## 国信证券投资评级

| 投资评级标准  | 类别     | 级别   | 说明                    |
|---|--------|------|-----------------------|
| 报告中投资建议所涉及的评级（如有）分为股票评级和行业评级（另有说明的除外）。评级标准为报告发布日后6到12个月内的相对市场表现，也即报告发布日后的6到12个月内公司股价（或行业指数）相对同期相关证券市场代表性指数的涨跌幅作为基准。A股市场以沪深300指数（000300.SH）作为基准；新三板市场以三板成指（899001.GSI）为基准；香港市场以恒生指数（HSI.HI）作为基准；美国市场以标普500指数（SPX.GI）或纳斯达克指数（IXIC.GI）为基准。 | 股票投资评级 | 优于大市 | 股价表现优于市场代表性指数10%以上    |
|   |        | 中性   | 股价表现介于市场代表性指数±10%之间   |
|   |        | 弱于大市 | 股价表现弱于市场代表性指数10%以上    |
|   | 行业投资评级 | 无评级  | 股价与市场代表性指数相比无明确观点     |
|   |        | 优于大市 | 行业指数表现优于市场代表性指数10%以上  |
|   |        | 中性   | 行业指数表现介于市场代表性指数±10%之间 |
|   |        | 弱于大市 | 行业指数表现弱于市场代表性指数10%以上  |

### 分析师承诺

作者保证报告所采用的数据均来自合规渠道；分析逻辑基于作者的职业理解，通过合理判断并得出结论，力求独立、客观、公正，结论不受任何第三方的授意或影响；作者在过去、现在或未来未就其研究报告所提供的具体建议或所表述的意见直接或间接收取任何报酬，特此声明。

### 重要声明

本报告由国信证券股份有限公司（已具备中国证监会许可的证券投资咨询业务资格）制作；报告版权归国信证券股份有限公司（以下简称“我公司”）所有。本报告仅供我公司客户使用，本公司不会因接收人收到本报告而视其为客户。未经书面许可，任何机构和个人不得以任何形式使用、复制或传播。任何有关本报告的摘要或节选都不代表本报告正式完整的观点，一切须以我公司向客户发布的本报告完整版本为准。

本报告基于已公开的资料或信息撰写，但我公司不保证该资料及信息的完整性、准确性。本报告所载的信息、资料、建议及推测仅反映我公司于本报告公开发布当日的判断，在不同时期，我公司可能撰写并发布与本报告所载资料、建议及推测不一致的报告。我公司不保证本报告所含信息及资料处于最新状态；我公司可能随时补充、更新和修订有关信息及资料，投资者应当自行关注相关更新和修订内容。我公司或关联机构可能会持有本报告中所提到的公司所发行的证券并进行交易，还可能为这些公司提供或争取提供投资银行、财务顾问或金融产品等相关服务。本公司的资产管理部、自营部门以及其他投资业务部门可能独立做出与本报告意见或建议不一致的投资决策。

本报告仅供参考之用，不构成出售或购买证券或其他投资标的的要约或邀请。在任何情况下，本报告中的信息和意见均不构成对任何个人的投资建议。任何形式的分享证券投资收益或者分担证券投资损失的书面或口头承诺均为无效。投资者应结合自己的投资目标和财务状况自行判断是否采用本报告所载内容和信息并自行承担风险，我公司及雇员对投资者使用本报告及其内容而造成的一切后果不承担任何法律责任。

### 证券投资咨询业务的说明

本公司具备中国证监会核准的证券投资咨询业务资格。证券投资咨询，是指从事证券投资咨询业务的机构及其投资咨询人员以下列形式为证券投资人或者客户提供证券投资分析、预测或者建议等直接或者间接有偿咨询服务的活动：接受投资人或者客户委托，提供证券投资咨询服务；举办有关证券投资咨询的讲座、报告会、分析会等；在报刊上发表证券投资咨询的文章、评论、报告，以及通过电台、电视台等公众传播媒体提供证券投资咨询服务；通过电话、传真、电脑网络等电信设备系统，提供证券投资咨询服务；中国证监会认定的其他形式。

发布证券研究报告是证券投资咨询业务的一种基本形式，指证券公司、证券投资咨询机构对证券及证券相关产品的价值、市场走势或者相关影响因素进行分析，形成证券估值、投资评级等投资分析意见，制作证券研究报告，并向客户发布的行为。



国信证券

GUOSEN SECURITIES

## 国信证券经济研究所

---

### 深圳

深圳市福田区福华一路125号国信金融大厦36层

邮编：518046 总机：0755-82130833

### 上海

上海浦东民生路1199弄证大五道口广场1号楼12楼

邮编：200135

### 北京

北京西城区金融大街兴盛街6号国信证券9层

邮编：100032