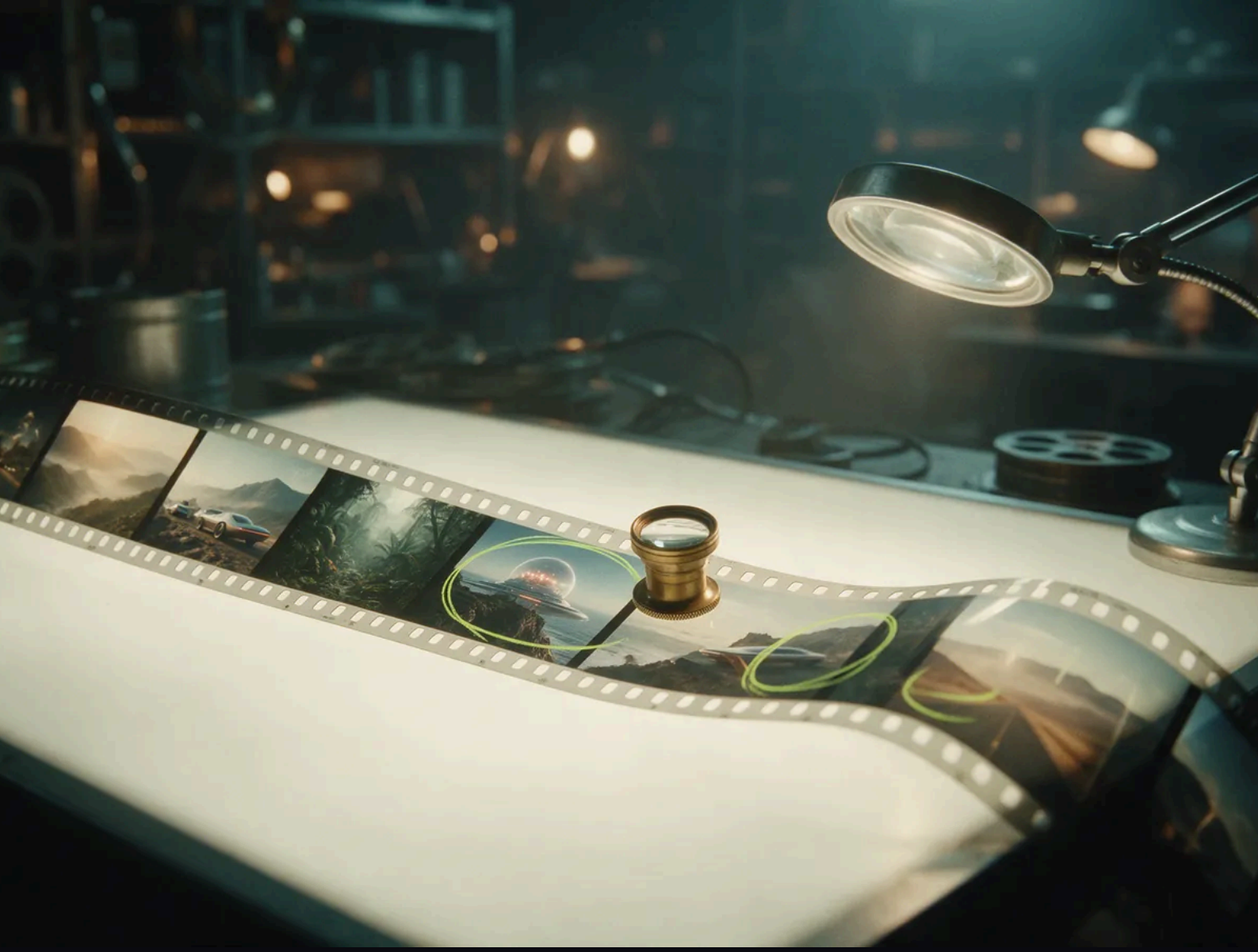


免费资源

生成镜头审查：如何逐帧审阅 AI 片段

一张实用的审查表，帮你找到生成镜头在物理上开始不合理的那一刻。

Jeff Zambrano.

AI 电影导演 · jeffzambrano.com

适用读者

写给需要判断一段生成片段是否可用、需要修正，还是暂时无法判断的电影人。

解决的问题

从头到尾连续观看一段片段，可能掩盖身份、接触、空间和节奏上的失误。

包含内容

- 十五轮检查
- 证据字段
- 修正对照表
- 四段式结论模板

目录

01 判断画面实际证明了什么

02 准备审查表

03 检查项

04 完成四段式报告

05 把发现带回镜头指令

06 让证据始终可见

01 判断画面实际证明了什么

我会在片段生成之后使用这份审查表，用来弄清它为什么成立，或者在哪里出了问题。它把一种印象转化为具体的观察，让另一个人可以对照同样的画面加以核实。

一个镜头可能通过一项测试，却在另一项测试中失败，所以我会把各项发现分开记录。当画面提供的细节不足以做出判断时，我会把结果标记为「无法判断」，而不是把缺失的证据当成通过或否决的理由。

02 准备审查表

在给出结论之前先填写这些字段，然后再使用下方相关的检查项。让每一条观察都对应一个可见的事件，而不是对质量的笼统描述。

字段	你的记录
预期用途	[片段将出现在哪里。]
观看环境	[屏幕尺寸、裁切方式与主体大小。]
测试项	[正在检查的物理行为。]
可见证据	[失误发生之前、之中和之后的情况。]
发现	[成立、失败或无法判断，并写明原因。]
修正对象	[需要处理的参考或指令。]

03 检查项

1. 描述摄影机的运动路径

- [ ] 我能说出摄影机在物理上做了什么，并描绘出它的路线。

使用推进、上升、下降、环绕、稳定下来这类动词。原始示例是以胸口高度围绕主体环绕 120 度：它规定了一条路径，而「动感镜头」则让运动处于未定义状态。如果你的描述只说镜头发生了变化，就要检查你看到的是运动还是跳变。

2. 跟踪两个锚点

- [ ] 当视角变化时，一个主体细节和一个场景细节都保持连贯。

比如选择一只撕破的袖子和一根柱子。如果袖子保持不变，而柱子的位置变得不可能，就去检查空间；如果柱子保持连贯，而袖子发生了变化，就去检查身份。记录下是哪个锚点失败了，而不是把两个问题当成同一个缺陷。

3. 检查每一次剪切掩盖了什么

- [ ] 我已经检查了每一个可疑剪切点前后紧邻的动作。

寻找摄影机或身体本来需要完成的下一个动作。三次剪切都落在接触的瞬间，可能暴露出一个反复出现的难点；而一次孤立的剪切并不能构成规律。当同一个瞬间一再消失时，可以考虑给这个动作单独一个镜头，而不是把描述写得更长。

4. 区分光学表现与叠加效果

- [ ] 畸变随与摄影机的距离而变化。

在原始示例中，广角视角下近处的手被大幅放大，脸部变化较小，远处的环境变化最小。一个本身扁平的主体周围加上一圈弯曲的边框，并不能证明这种景深反应。在归咎于整体风格之前，先记录哪些距离的表现有所不同。

5. 先追踪身份，再追踪节奏

- [ ] 一个可辨认的细节在场景、服装或景别变化后依然保留。
- [ ] 嘴部、手臂、反光和剪切属于同一种时间节奏。

眼镜或一件金属质感的衬衫可以作为可辨认的细节。先检查它的连续性，再比较嘴部动作、手臂动作和高光：各自看来合理的元素，在节奏不一致时，仍然可能显得像彼此分离的图层。

6. 把表情当作一个过程来读

- [ ] 在表演需要时，准备、用力到极致和释放三个阶段都清晰可见。

原始示例给出了一段经过导演设计的序列：咬紧牙关、保持两秒、呼气、肩膀下沉。一张持续紧绷的脸并不能呈现这种变化。如果脸太小无法检查，就把表情和口型同步标记为「无法判断」，而不是声称它们成立。

7. 在三个时刻检查动作编排

- [ ] 进入动作时，身体从可信的平衡状态和关节位置开始。
- [ ] 接触时，各个身体和肢体保持彼此独立。
- [ ] 恢复时，动作自然延续，而不是突然复位。

重复的动作让比较更容易，因为同样的物理问题会再次出现。在反光地面上，在相同的时刻比较倒影；身体与倒影之间的不一致就是可见的证据。如果剪辑掩盖了接触，就检查接近和恢复阶段，看是否突然回到了之前的姿势。

8. 追踪变形带来的后果

- [ ] 变形之前、正在变化的身体、造成的破坏以及复原，连成一个完整的事件。

原始示例中，人物恢复原形之后，散落的余烬作为残骸留了下来。如果场景又变得干干净净，这段序列就只是展示了几个彼此分离的状态，却没有保留它们的后果。在评判变形后的设计本身之前，先列出四个阶段中必须保持稳定的内容。

9. 检查接触与支撑

- [ ] 接触瞬间的画面能够解释位置、重量以及向支撑面的转移。

原始示例跟踪的是一部手持手机被放到一块石头上的过程：接触前手腕的动作、接触时的支撑，以及之后画面的稳定。在这一项中，只判断摄影机的运动是否与手和支撑面一致。把无关的面部或同步问题单独记录，以免它取代接触测试本身。

10. 对比画中画

- [ ] 显示动作的监视器与整个场景保持一致。

当一个更宽的视角露出正在播放同一事件的制作监视器时，要比较两种尺度。动作必须在场景中和它被显示的画面中都保持连贯；小屏幕上吸引人的细节，并不能弥补两者对正在发生之事的不一致。

11. 在快速运动中测试景深

- [ ] 在同一次摄影机运动下，近景、中景和远景元素的大小变化保持连贯。

用原始案例中摄影机快速后撤的情况来检查景深。中距离的人可能掠过得太快，远处的细节可能破碎，所以清点背景里有多少物体意义不大。要比较它们之间的相对变化，而不是因为场景热闹就给镜头加分。

12. 重新检查每一个反打镜头

- [ ] 视线保持了谁在看谁的关系。
- [ ] 光线方向和闪烁依然可信。
- [ ] 反应在发展，而不是回到中性表情。

在对话中，每次切回时都要分别检查这些方面。一张脸复位到中性表情，属于表演层面的发现；视线方向颠倒，属于空间层面的发现。把它们分开，修正就会比「这段对话感觉不对」更加具体。

13. 在不寻常的世界里找准方向

- [ ] 一个人、一个物体、一个动作和一个光源都保持清晰可读。

定格在最繁忙的一帧，辨认出地面、机械运转的方向，以及照亮面部的光源。这些是原始资料中针对超现实场景的定向测试。一个不寻常的设定，仍然需要稳定的相互关系，让观众能够读懂画面。

14. 按交付尺寸审阅

- [ ] 我已经检查了预期的屏幕尺寸、裁切方式和主体大小。

原始资料对比了两种情况：在手机上消失不见的柔糊，与在电视上或宽幅裁切中清晰可见的柔糊。在承诺交付格式之前，先检查实际的成品，而不是依赖演示中的分辨率标签。一个小小的预览，无法决定大屏幕上的判断。

15. 写出有边界的结论

- [ ] 我的结论同时写明了能力和它的局限。

原始示例接受了一个环绕镜头用于竖屏社交媒体剪辑，但不接受用于电影节放映，因为身份和光线保持了连贯，而广角镜头中的面部细节经不起更大屏幕的考验。运用这种证据与去向之间的关系，但不要假设每一个失误都排除了所有用途。

04 完成四段式报告

报告字段	填写
能力	[这个结果通过了哪项高要求的测试。]
局限	[可见的失误或无法判断的细节。]
环境	[它将在什么屏幕和裁切方式下被观看。]
结论	[它能支撑的用途，以及它无法支撑的用途。]

根据这些字段写出最后一句话：我会把这个结果用于[去向]，但不会用于[不合适的去向]，因为[可见证据]保持了连贯，而[具体局限]没有。

05 把发现带回镜头指令

可见问题	修正对象
身份发生变化	角色参考图。
转身时空间断裂	场景锚点及其持续性。
光学效果依然扁平	镜头描述、主体距离和景深反应。
剪切反复掩盖接触	镜头范围，以及一个单独的接触镜头。
表情始终僵住	准备、用力和释放。
变形抹去了它的余波	保持可见的后果。
物体显得没有重量	支撑、重量和稳定下来的过程。

当一条指令被忽略时，我会把它挪到更前面，而不是在末尾再重复一遍。修正应当针对观察到的失误，而不是把提示词的每一部分都写得更长。

06 让证据始终可见

我只按一个镜头在预期观看尺寸下能够被证明支撑的程度来接受它。当证据不足时，「无法判断」的结论能让下一个决定保持诚实。

JEFF ZAMBRANO. · AI 电影导演

一起完成你的电影

我用 AI 执导电影、剧集和品牌作品，从剧本到最终剪辑。
告诉我你的想法，我会亲自回复。



委托制作电影、剧集或预告片
请先说明影片形式、预计时长和交付日期，再分享已有的故事或素材。

品牌影片
请介绍品牌与影片的目的，并在已确定的情况下，说明目标观众及发布日期。

AI 平台或赞助
请介绍你的工具或模型，再简述你设想的影片或赞助合作。

电影节、媒体或发行
请介绍你的活动、媒体或发行机构，并注明日期，以及提议所涉及的影片或素材。

hello@jeffzambrano.es

WhatsApp +34 688 351 935

jeffzambrano.com