

《赛博英雄传》获全网催更

六十岁「赵大爷」勇闯

AI

动画新赛道

在社交平台上，一位账号名为“六旬老汉赵大爷”的创作者发布的20多分钟AI动画《赛博英雄传》，近日成为网友和行业热议的焦点。据数据统计，该视频上线5日，相关话题便跻身抖音总热榜第5位、B站热搜前三，全网播放量突破千万。而比起动画中精致流畅的画面动作、细节饱满的人物形象，网友更关注的，还有这位自称“60岁大爷勇闯AI做动画”的创作者。

华西都市报、封面新闻记者近日独家专访了这位当事人。“我叫赵彬，大家叫我赵大爷就行。”赵彬现为艺画开天员工，拥有近40年动画一线创作经验，也曾作为分镜导演参与动画片《灵笼》第一季制作。作品走红，突然涌来的关注和催更，让他感到有些意外。

虚岁60开始尝试AI创作

60岁，已到了退休生活的年纪，但在赵彬的人生履历中，这个年龄段反倒成了他重新学习一种新工具的“起点”。今年7月3日，赵彬以“六旬老汉赵大爷”为网名，在社交平台上发布了自己尝试制作的AI动画视频。

赵彬发布的首个视频，展示了自己手绘完成的第一版人物图。8月15日，他正式发布了长达20多分钟的AI动画《赛博英雄传》，评论区网友越来越多，作品也迅速成为网络热议的话题。

“我明年3月才满60岁，现在是59岁半，虚岁60。”面对网友提出的年龄疑问，赵彬如此回应。

据赵彬介绍，他早年主要参与海外动画加工，后来也参与过不少国产动画的美术设定和分镜创作，一直没有离开动画创作一线。至于AI，则是他今年才开始接触的新工具。“就是想用新工具试试，看能否实现自己的创作想法。”今年早些时候，赵彬偶然接触到小说《赛博英雄传》。这与他长期以来对科幻、武侠以及风格化动画的兴趣产生了契合。于是，他开始像过去做动画一样，先动手绘制角色设定和故事分镜，再尝试使用Seedance视频生成模型，让原本静态的画面“动起来”。

对于一个从业近40年的传统动画人来说，这并不是一次彻底抛开过去经验的转型。恰恰相反，《赛博英雄传》的角色、美术、分镜等前期创作仍然建立在他过去长期积累的专业经验之上，AI则成为了一种新的实现工具。

尤基和向山头颅



赵彬在社交平台展示的手绘设定。



《赛博英雄传》海报。



《赛博英雄传》动画截图。



赵彬

一次特殊的“动画实验”

随着作品走红，“60岁大爷20天手搓20多分钟AI动画”的说法也在网络上广泛流传。作品的运镜、节奏、画风、配音和整体质感赢得不少网友认可，有观众评价其“完成度不输成熟番剧”。

“严格来讲，不止20天，整个过程其实是边摸索边做的。”赵彬直言，从今年四五月份接触小说后便开始陆续进行前期创作。他首先手绘角色设定、故事分镜等内容，这部分与传统动画创作并无本质区别。真正陌生的环节，是如何让AI准确理解一个传统动画人脑海中的画面。过去，依靠多年经验下意识完成的动作设计、人物状态、镜头调度，如今需要被重新拆解，再转化成AI能够理解和执行的语言。前期，赵彬在提示词和视频生成上进行了大量尝试，也向熟悉AI工具的年轻创作者请教。

随着项目逐渐深入，赵彬发现一个人很难承担如此体量的工作，于是几位熟悉AI工具的年轻人陆续加入，与他一

起推进制作。年轻人对于模型和工具更加熟悉，赵彬则拥有多年积累的美术、分镜和动画经验，两种能力开始在项目中形成互补。

而公司艺画开天的协助，发生在更靠后的阶段。据艺画开天相关负责人介绍，《赛博英雄传》最开始并不是公司规划的AI项目，而是赵老师出于个人兴趣发起的一次创作探索。前期主要由他自己推进，在第一版样片形成后，公司才注意到这个项目。该负责人说：“公司在中后期陆续提供了一些制作、配音和后期资源，帮助团队把作品进一步完善。”最后，团队又对部分画面和声音进行了重新打磨，并使用真人配音。

因此，《赛博英雄传》的最终成片并非“一人一台电脑20天完成”的神话。它最初来自一个老动画人的个人尝试，随后有年轻创作者陆续加入，再加上公司的制作资源，共同构成了这次颇为特殊的动画实验。

专业经验决定作品上限

赵彬近40年的动画一线工作经历，见证了国产动画不断演进的过程。近年来随着AI技术不断迅猛发展，他作为一名参与者，如今正面临着AI技术对当下动画产业带来的机遇与挑战。

采访中，赵彬也提到了此次运用AI技术创作动画，与以往传统动画创作的不同感受。在他看来，最大的不同还是在效率和创作重心上。“传统动画创作，每一帧都要手绘打磨，精度高、质感足，但周期长、人力投入大，很多创意想法要验证，成本很高。”用AI的话，它能帮创作者快速把分镜和想法变成动态画面，省了很多重复性的体力工作，能把更多精力放在故事、审美和分镜把控上。“这些作品‘灵魂’还是要靠人来把控。两者各有优势，不是替代关系。”赵彬总结道。

在他看来，制作门槛的变化，并不意味着专业动画经验因此失去价值。恰恰

相反，《赛博英雄传》的制作过程中，哪些角色设计成立、人物应该怎样运动、镜头之间如何衔接、哪些AI生成结果最终能够被采用，仍然需要创作者不断判断、修改和取舍。

如今，AI工具兴起，网络中涌现出不少AI漫剧，入局者也愈来愈多。赵彬说：“大家担心AI消解了手工温度，我倒觉得工具本身是中性的，动画的温度和灵魂从来都来自创作者，而不是工具本身。”而这次原本属于赵彬个人的尝试，也让他所在的艺画开天开始重新观察AI在动画领域的可能性。

华西都市报-封面新闻记者 李雨心 图片由赵彬提供

