大猫猫文化
DAMAOMAO CULTURE

Live Highlight Studio · 直播录制AI工作台

客户项目组价值白皮书 · CUSTOMER VALUE

把一场游戏直播变成能交付、能复盘、能传播的内容资产

大猫猫用这套生产能力，为游戏项目组提供直播内容切片交付：更快拿到可用片段， 更稳保留完整素材，更清楚说明每条内容为什么值得剪 —— 并且**让游戏名、队名、选手名的错写能及时发现并纠正**。

> 系统不是卖给客户的软件，而是大猫猫交付服务的生产工具。
> 项目组拿到的是**结果**：成品素材、剪辑依据、复盘材料，以及后续传播承接。

172	183h	9,449	9
累计录制直播场次	累计录制时长	累计产出成品素材	覆盖游戏

版本 1.12 · 20261010-r3 · 数据截至 2026-09-28 10:00，口径定义见末页

01 · WHAT YOU GET

一场直播结束，项目组最终拿到什么

交付不是一堆按钮，而是一组可以直接进入剪辑、审片和复盘的成果。每一项都有明确的接收方。

交付物	内容	面向
成品切片 MP4	可直接投放的短视频素材，平均约 70 秒	运营 · 剪辑师
工作台判定依据	时间点、台词、画面线索、推荐理由	剪辑师 · 审片
全程录像（按需）	按项目约定提供，可回溯任意时刻	项目组复盘
分段预览	直播中即可查看的分段成片	项目组 · 实时跟进
打点文档	全场时间轴与关键节点	复盘 · 二次创作
章节导航	B站 / YouTube 可直接粘贴的时间码	长视频分发
剪映导入包	素材与时间点打包，导入即可编辑	剪辑师
全场文字稿	整场逐句时间对照，可直接检索原话	复盘 · 二次创作
弹幕分析	观众情绪分布与话题归纳（需开启弹幕录制）	运营 · 内容策划
交付 ZIP	按项目约定打包可用成果，用于对外交接	项目组 · 甲方交付

每条素材都带着「为什么」

素材卡不只有视频文件，还带时间点、台词、画面线索和标题建议。 剪辑师可以少猜、多核对，审片的人也能看懂这条为什么被挑出来。

工作方式的变化

人工方式要从头拖完整场。现在先拿到候选、台词和理由， 再决定哪些进入剪辑 —— 从**「找视频」**变成**「选素材」**。

项目组能直接感觉到的变化

- **不用等下播** —— 直播进行中就能拿到可用素材，热点窗口不错过
- **不用从头看一遍** —— 先看候选与理由，再决定哪些值得剪
- **审片有依据** —— 每条素材都能说清「为什么是它」，不靠感觉拍板
- **出错能追溯** —— 任一条素材都能定位回完整录像的对应时刻
- **交接不丢东西** —— 按约定打包素材、字幕、入口与汇总资料

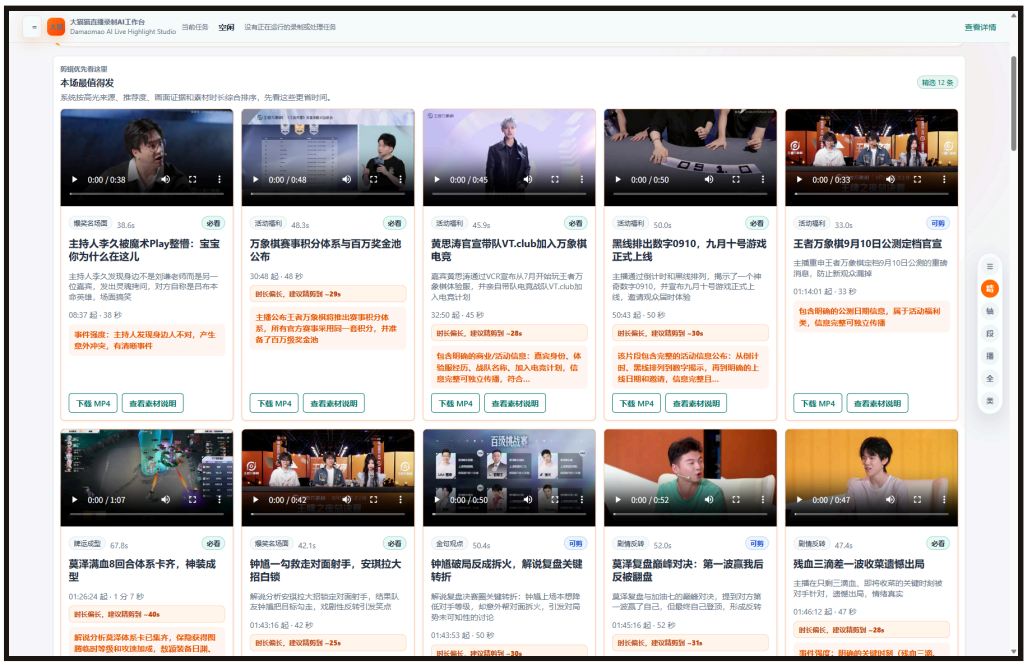
01 · WHAT YOU GET ／ 实际界面

从「找视频」到「选素材」，中间这一步长什么样

图 01 · 素材库精华区

打开就知道先剪哪几条

> 承上文：「人工方式要从头拖完整场。现在先拿到候选、台词和理由，再决定哪些进入剪辑。」

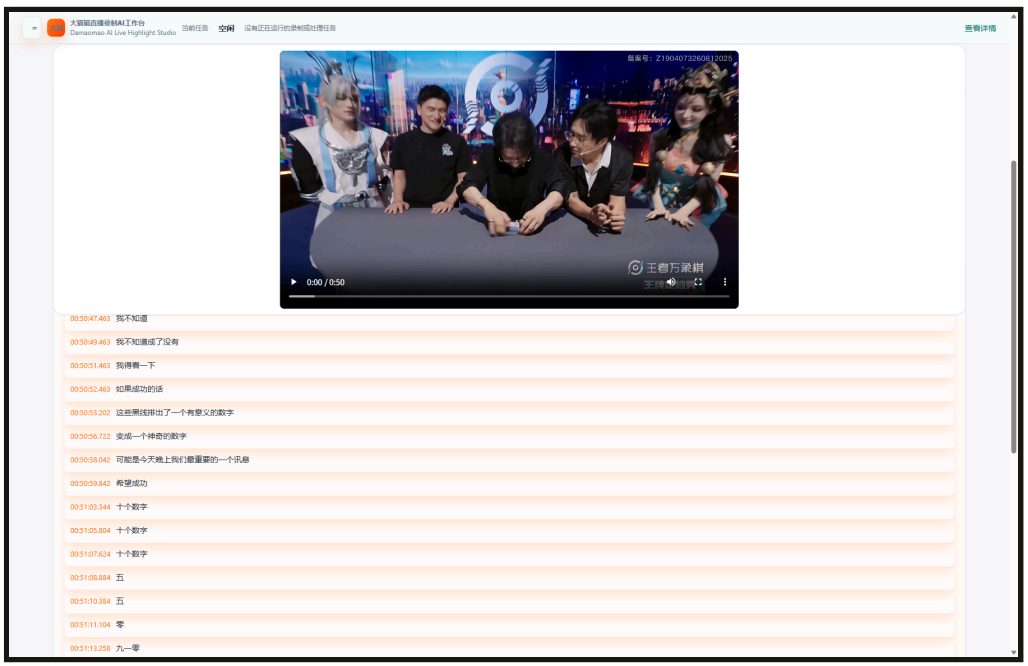


整场 176 条素材里，系统按高光来源、推荐度、画面证据和时长综合排序，把 **最值得发的 12 条** 放在最前面。每条标着「必看」还是「可剪」，写明多长、在第几分钟，点开即播；偏长的直接给出建议——**「时长偏长，建议精剪到 ~29s」**。卡片下方那句话是它被挑中的理由，审片时看这一句就够了。

图 02 · 单条素材说明

每条素材都能说清「为什么是它」

> 承上文：「素材卡不只有视频文件，还带时间点、台词、画面线索和标题建议。」



分类、推荐度、时间段、来源摆在最上面，下面是完整判定理由与逐句台词，**点某一句就跳到对应画面**。这一条的画面识别理由是空的——因为这场没开画面分析，正是第 05 章「画面分析可关闭」的实际样子，不是功能缺失。

观众当时在说什么，也一起交付

直播间的弹幕会随录制同步存下来，和画面逐秒对齐。 下播后项目组在原有素材之外，多拿到五样东西。

弹幕版录像与素材

观众的话烧在画面里，发出去就是直播间原味。 不想要弹幕的场合，**原版素材照常交付**，两版并存。

弹幕汇总

整场哪 30 秒观众刷得最凶、刷的是什么、多少人参与。系统会分开 **「一群人喊同一句」**和**「大家各说各的」**—— 前者多半是结算、抽奖这类流程刷屏，后者才是真反应。

观众原话标题候选

每条素材附上当时观众刷得最多的几句话，例如某条素材下 **「机密航天」有 12 人刷过**。运营起标题不用再从头编。

弹幕高光合集

把观众反应最集中的几段自动拼成一条 1–2 分钟的合集， 适合下播后第一时间发出去预热。

观众情绪与话题

整场弹幕还会归纳出**情绪分布**与**观众在聊什么**。 某场 **14,206 条**实测：正面 30% / 中性 40% / 负面 30%，话题归到「补偿」 「超武」「转职书」「福袋」等六类。**负面照实报**——该场「不满与批评」占 15%， 不做粉饰。

礼物和醒目留言**单独计数、不混进弹幕曲线**——一次礼物刷屏不会被误判成高光。 情绪与话题为**代表性样本归纳**（页面标注每次的样本量），弹幕条数本身是逐条实数。

图 07

弹幕专题页



一眼看清整场观众什么时候炸了。上方七个数字全部逐条实数统计： 这场 32 分钟收到 **6,602 条弹幕**、**2,277 位观众**参与， 礼物 2,029 次单独计数不进曲线，采集完整度显示**全场无缺口**。 每个 30 秒格子点开就是当时的原话。

02 · TRACK RECORD

已经服务过的是什么级别的内容

不是演示环境，是真实直播。172 场里 29 场是赛事转播，另含版本前瞻与明星专场。

29
赛事转播场次
约 74 小时

143
非赛事场次
约 109 小时

9
覆盖游戏
含赛事与官方节目

9,449
累计产出成品素材
平均约 70 秒

覆盖游戏与产出规模

游戏	场次	录制时长	AI 高光候选	成品素材
三角洲行动 含 DFPL 夏季赛、全面战场选拔赛与国际邀请赛	79	90 h	9,107	4,936
彩虹六号 含超6杯与 CNL 第二赛段	31	39 h	4,201	1,690
王者万象棋 含明星首秀、王牌之夜表演赛与定档秀	23	22 h	3,681	1,340
使命召唤 主播日常	8	9 h	749	310
地下城与勇士 18 周年特别节目 · DNF 手游版本前瞻	14	8 h	904	473
无畏契约 主播日常	6	5 h	585	216
其它 4 类 穿越火线 · PUBG · 王者荣耀 · 游戏不明	11	10 h	1,492	484

三类节奏，一套链路

覆盖官方赛事号、明星艺人号与达人主播矩阵， 其中含厂商官方版本前瞻与明星艺人代言专场。同一套生产链路适配赛事转播、明星专场与日常直播三类完全不同的内容节奏。

累计处理量

累计录制 **172** 场 · 录制时长 **183** 小时 · AI 高光候选 **20,719** 条 · 成品素材 **9,449** 条。

为什么这件事对游戏项目组不容易

赛事转播节奏密、术语专、选手名多；明星专场情绪点集中但窗口极短；达人日常则量大而分散。 同一套判定标准套上去必然失衡 —— 我们的做法是让**策略跟着场次类型走**， 开播即锁定，全程不漂移，产出可复核。

数据截至 2026-09-28 10:00 · 统计口径见末页

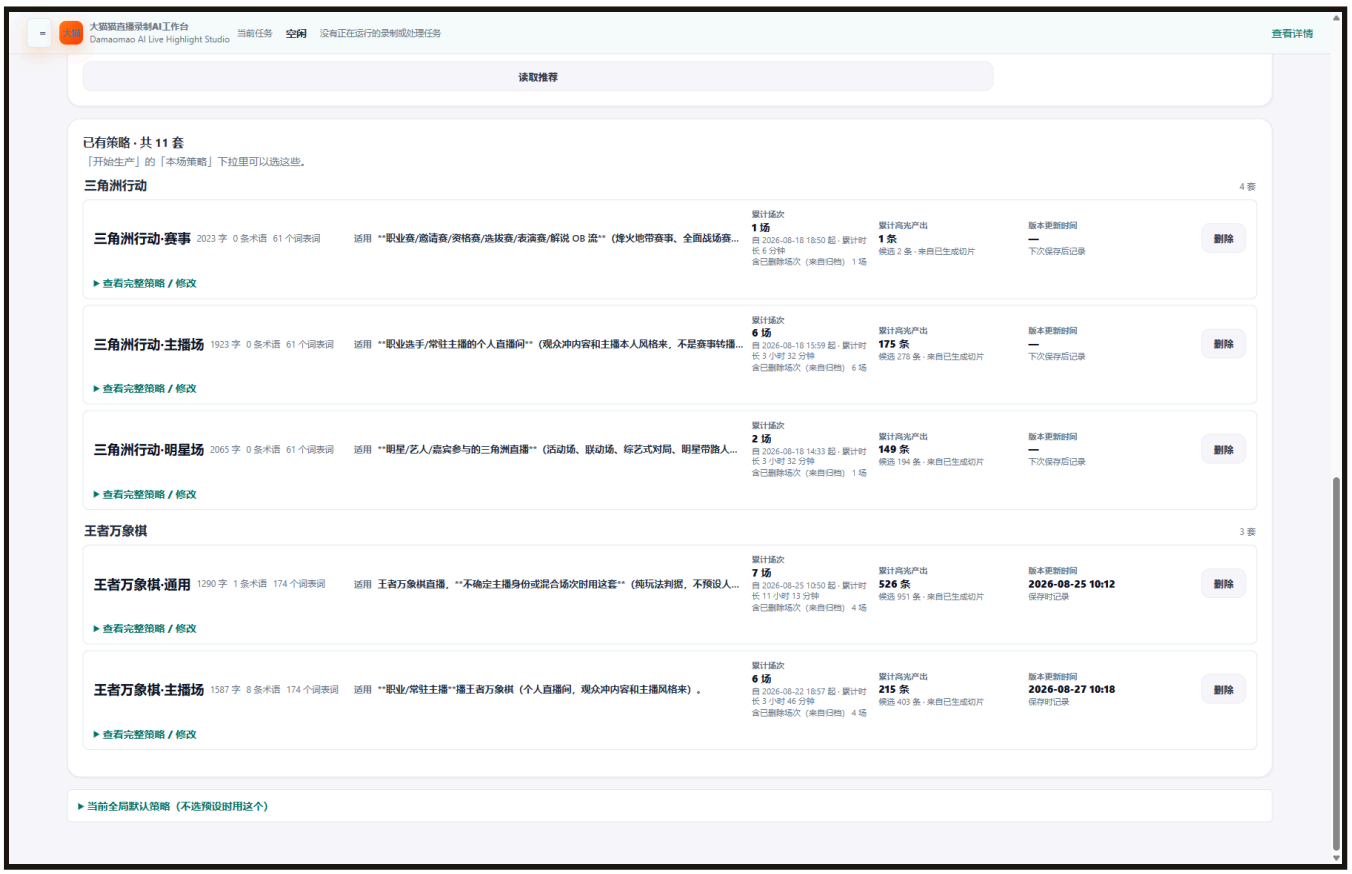
不同类型的直播，用不同的判定标准

策略不是配置项，是一千多字写出来的判定规则：什么算高光、什么不算、这个游戏有哪些专有名词要认。

图 03 · 策略库

开播即锁定，全程不漂移

> 承上文：「我们的做法是让策略跟着场次类型走，开播即锁定，全程不漂移，产出可复核。」



赛事转播、明星专场、主播日常各有一套判定标准，按游戏分组管理，每套都记录用过多少场、累计产出多少条高光、什么时候改过版本。统计里写着「含已删除场次（来自归档）」——**即使清理了硬盘上的视频文件，这场直播的产出记录也不会消失**；项目组半年后回头问「去年那场赛事我们出过多少条」，答案还在。

03 · BRAND SAFETY

游戏名、角色名、选手名 不能写错

对游戏项目组来说，一条把游戏认成友商产品、把选手名写错的素材， 传播效果再好也不能用。
这是我们把它当作硬指标而不是优化项的原因。

0

错误游戏名出现次数

检索范围：2,025 条素材标题、4,559 条高光标题与摘要，以及全部整场转写， 共 7 个文本字段 × 8 个友商游戏名（云顶之弈 / 金铲铲之战 / 金铲铲 / 英雄联盟 / LOL / 王者模拟战 / 多多自走棋 / 刀塔霸业）、56 次查询，全部返回 0。

正确游戏名锚定率的变化

《王者万象棋》专场	候选数	锚定正确游戏名	错误游戏名
2026-08-07 明星首秀	337	40 条 · 11.9%	0
2026-08-07 明星私房小聚	275	8 条 · 2.9%	0
2026-08-22 王牌之夜表演赛	130	58 条 · 44.6%	0
2026-08-25 万象棋教学专场	104	75 条 · **72.1%**	0
2026-08-26 冬奕杯教学	123	74 条 · **60.2%**	0

锚定率从 2.9%–11.9% 提升到 60%–72%：素材文案主动写出正确游戏名的比例。错误游戏名全程为 0。

选手名同音字：一个真实案例

某场表演赛选手**「林风」**，语音识别全部听成同音的「凌峰 / 林峰 / 凌风」—— 语音侧 41 次**无一正确**；而画面上的选手名牌被视觉模型读对了 26 次。 系统以画面为准建立术语纠正，并回写到已产出素材。
结果：该场 7 条成品素材标题中「林风」7 条全部正确，错误写法 0 条。

04 · SPEED & RELIABILITY

开播三分钟拿到第一条
下播不丢一秒内容

直播只有一次。项目组最怕的两件事：等太久错过传播窗口，以及原始素材丢失无法追回。

从开播到拿到素材（2026-08 场次中位数）

1.4分钟
录制内容落盘

1.5分钟
首条语音转写

3.0分钟
首条 AI 高光候选

3.2分钟
首条成品素材

统计 18 场 2026-08 直播，已剔除「录制任务先建、主播晚开播」的等待场次。 直播进行中即可交付，不必等下播。
弹幕同样是边录边存，每 60 秒落一段，和录像分片一一对应。弹幕**事后补不了**——开播前需要把弹幕采集打开（默认已打开）。

录制完整性

100% **源文件完整入库**
388 个源文件 · 放弃 0 个

近期 7 场连续录制，逐个源文件核对时长：全部完整入库，无放弃、无零时长文件。

99.5% **全量口径完整率**
420 个源文件 · 放弃 2 个

含一场早期网络异常场次。我们同时公布两个口径，不做有利筛选。

直播进行中就能开始交付

时间点	项目组这时已经可以做什么
开播 3 分钟	第一条成品素材可下载，可立即启动话题投放
直播进行中	分段成片持续产出，无需等待下播；每条都带判定依据
下播即刻	全场素材、打点文档、章节导航、交付包同时就位
下播之后	完整录像留存，任意时刻可回溯与二次挖掘

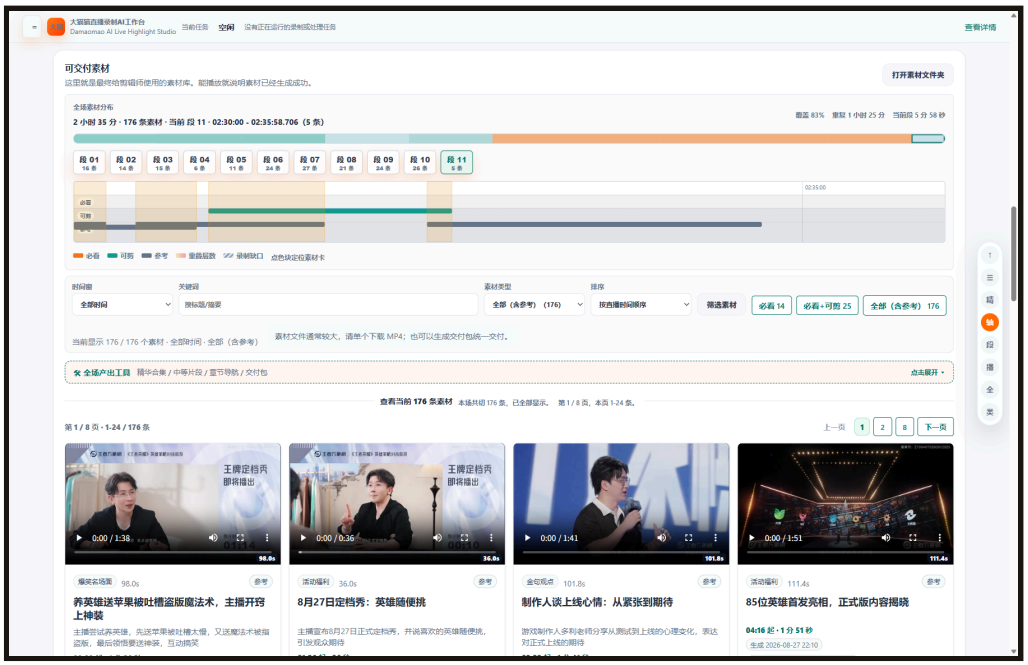
> **录制成果优先。AI 分析可以稍后补跑，现场内容不能断 —— 这是整套系统的第一优先级，也是我们对项目组的底线承诺。**

录完了没有，图上瞒不住

图 04 · 全场素材分布

一眼看清整场哪里有料，哪里是空的

承上文：「近期 7 场连续录制，逐个源文件核对时长：全部完整入库，无放弃、无零时长文件。」

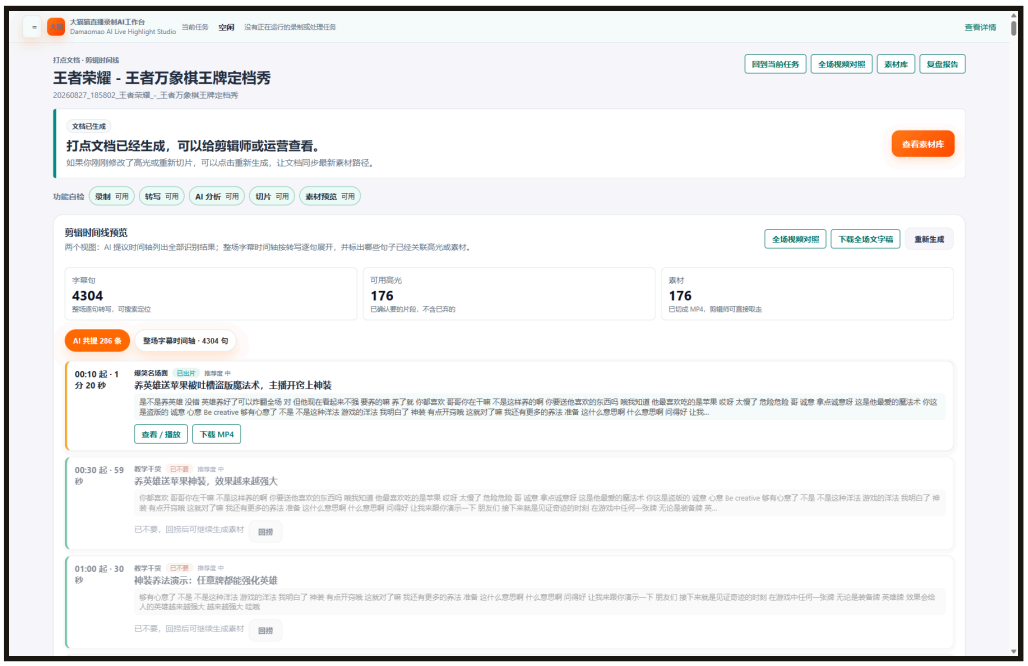


2 小时 35 分的直播切成 176 条素材，按每 15 分钟分成 11 段铺在时间轴上。三条泳道分别是必看、可剪、参考，颜色深浅表示同一时刻叠了几条；**录制缺口用斜纹单独标出来**。交付时按右侧三档取素材：必看 14 条、必看+可剪 25 条、或全部 176 条含参考。

图 05 · 打点文档

下播那一刻，该有的全都在了

承上文：「下播即刻 —— 全场素材、打点文档、章节导航、交付包同时就位。」



三个数字说清这场家底：**4304 句字幕、176 条可用高光、176 条已切好的 MP4**，剪辑师直接取走。AI 共提 286 条，每条标着「已出片」还是「已不要」，**判断错了可以回捞**，不会因一次误判永久丢失。顶部功能自检把录制、转写、AI 分析、切片、素材预览逐项标出可不可用。

05 · SECURITY & BOUNDARIES

内容安全与使用边界

游戏项目组的内容在正式发布前属于敏感资产。以下是这套系统对内容外传的明确边界， 供项目组与法务评估。

环节	在哪里处理	离开本机的内容
直播录制	本机 · 落盘	**无** · 原始视频不外传
弹幕采集	本机 · 匿名连接	**无** · 不需要账号 Cookie
语音转写	本机 / 局域网 / 云端 · 可切换	选云端时上传音频
语义理解	云端大模型	仅上传**文字**，不含音视频
画面理解	云端视觉模型	仅上传**少量抽样帧**（每窗口最多 4 帧）
检索与排序	云端向量模型	仅上传 **文字**，不含音视频
素材切片	本机 · 本地编码	**无**

画面分析可关闭

对未发布内容、封测版本或有保密要求的场次，可整场关闭画面分析，或切换到本地视觉接口； 语音转写也可切回本机离线模型。**原始视频文件始终不出本机**—— 录像、分段与成品切片全程留在项目组自己的机器上，离开本机的只有音频、文字与少量抽样帧。

原始输出可追溯

术语纠正只作用于对外展示，模型的原始判断完整保留。 项目组随时可以核对**「AI 当初到底怎么说的」**，不存在无法回溯的黑箱改写。

交付验收建议

- **完整性** —— 核对本场源文件时长与入库时长的差额，正常应小于 5 秒
- **正确性** —— 抽查成品素材标题中的游戏名、角色名、选手名
- **可用性** —— 每条素材是否都带时间点、台词与判定依据
- **可追溯** —— 任一条素材能否定位回完整录像的对应时刻

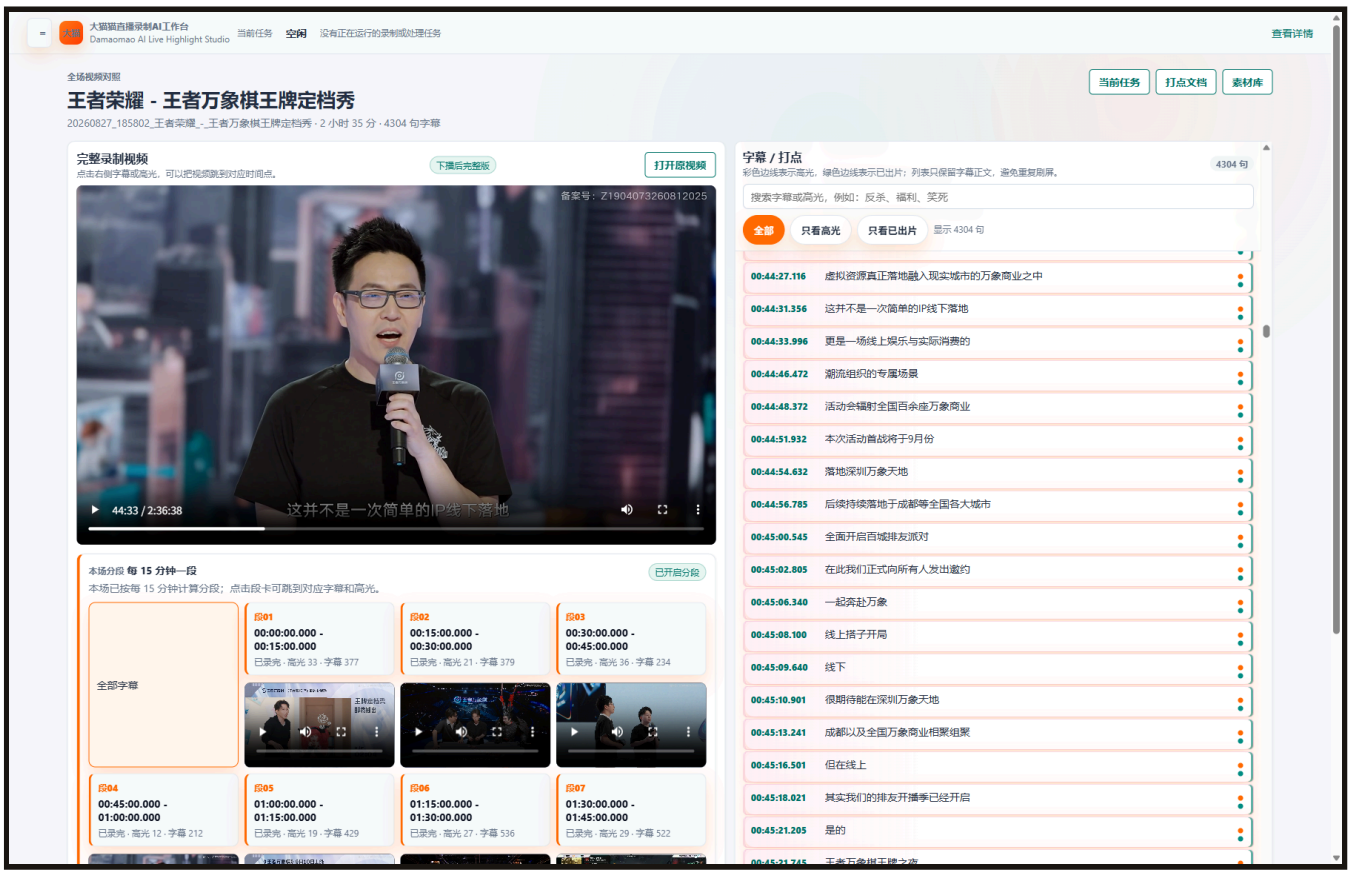
任何一条素材，都能追回原始录像

术语纠正只作用于对外展示，模型的原始判断完整保留。可追溯不是承诺，是下面这一页每天在用的功能。

图 06 · 全场视频对照

点字幕跳画面，点画面定位字幕

> 承上文：「项目组随时可以核对『AI 当初到底怎么说的』，不存在无法回溯的黑箱改写。」



左边完整录像，右边全场 4304 句字幕逐句排列，两边始终对齐——图中播放头停在 44:33，右侧第三行正是 **00:44:31「这并不是一次简单的IP线下落地」**。被选为高光的句子有彩色边线，已出片的是绿色，可只看高光、只看已出片，也可直接搜关键词。全场按每 15 分钟自动分段，每段标着录完没有、有几条高光、多少句字幕。

06 · SERVICE MATRIX + AI

它在「四位一体服务矩阵 + AI全流程能力接入」中的位置

这套工作台不是独立产品，而是大猫猫 **AI全流程能力接入** 的**素材发动机** —— 它接入四位一体服务矩阵，为其中最依赖优质素材供给的两项服务持续供料。

SUPPLIES

短视频内容营销

从内测种草到上线引爆的全周期投放，需要持续、稳定、正确的素材供给。 一场直播产出可直接投放的成品素材，配套判定依据与发布文案起点。

SUPPLIES

热榜话题营销

冲榜要的是「快」——事件发生后越早出片越有机会。 开播三分钟即可拿到第一条素材，直播进行中就能启动话题投放。

AI全流程能力接入 · 直播录制AI工作台 → 素材供给

平台定制采买 | 短视频内容营销 ← 素材供给 | 热榜话题营销 ← 素材供给 | 内容生态自孵化

我们正在继续做的

分层

按内容类型自适应的素材推荐门槛， 让教学向与赛事向直播各自拿到合适的推荐量

规模

多路并发录制能力， 支撑赛事期间多机位、多主播同时开播的采集需求

复盘

素材取用行为数据回流， 用真实传播效果反哺「什么样的片段值得剪」

共鸣

用弹幕反推高光， 让观众最有反应的片段在推荐里往前排

准备好把直播变成内容资产了吗?

让大猫猫文化为您的项目打造专属的内容增长方案

DAMAOMAO.COM/AI-WORKBENCH

数字口径 截至 2026-09-28 10:00。场次按直播合并口径统计，剔除内部试录 11 场与离线导入回放 3 场；录制时长按实际录到内容去重；候选、成品按多路中最多一路统计。