

人物选择

我们选择游戏《原神》中的角色流浪者。

这名角色在游戏中有完整的人生故事展现，有详细的设定和人物内核，便于AI学习理解。

这名角色有很高的故事深度，有复杂的人物自我认识与性格，使得角色扮演具有较高难度，提升了结果的区别度。

数据收集

我们从游戏文本，公开数据库，网络内容提取了完整的人物设定。

多模态构建

文本

在文本方面，我们选择通过多轮深入对话，测试AI能否真正理解人物内核，从而完成正确的角色扮演。

由于Workflow平台的工作流对于多轮对话的支持度较差，我们使用外部模型进行对话。

注意到该角色是比较知名的角色。大模型在训练时有可能有相关语料。

我们使用(Qwen2.5-14B-Instruct-1M)，它的参数量小，对于复杂的人物设定，有限的参数量对于人物原本的认识很少。

同时它的上下文窗口很长，达到1M，可以全角色文本输入。

我们使用两套相同主题的对话分别对不同提示词进行测试。

日常对话主题：测试语气，表达方式，爱好。

人物内核主题：测试人物的自我认识，人生观世界观核心。

我们设计了三种提示词。

- 提示词1：基础角色扮演指令，包括简单的人物外貌，性格，能力
- 提示词2：完善详细的人物简历，提供全面的人物设定。
- 提示词3：完整的人生经历阐述，以人生经历为基础进行行为逻辑与对话指引。
- 提示词4：所有游戏角色文本+提示词3

图像

我们预设了5个场景，使用workflow平台设计2种方式的工作流。

- 外貌图+场景text 生图 (图生图)
- 外貌text+场景text 生图 (文生图)

图生图表现比文生图好

视频

由于工作流平台不支持相关功能，我们使用外部模型。

使用gemini veo3.1 生成流浪者遇到挡路愚人众的视频。

有脚本版本，无脚本版本，官方PV三者比较。

音频

由于工作流平台不支持相关功能，我们使用外部模型。

使用AI音乐生成工具创作相关音乐

结论

为了提高AI角色一致性，我们需要提供尽可能详细的信息。

让AI代入角色会比扮演角色更好。

同模态的信息转化效率高。

AI对于复杂视频生成还存在缺陷。提供脚本可以提高角色一致性