

ЭТАПЫ ПРОИЗВОДСТВА

Процесс производства контента с помощью искусственного интеллекта во многом схож с традиционными съемками и строится по классической схеме продакшена. В данном документе представлены основные этапы создания AI-контента. Производственный цикл включает в себя три ключевые фазы: препродакшн (pre-production), продакшн (production) и постпродакшн (post-production).



Знакомство

Брифинг и анализ

Процесс начинается с заполнения клиентом подробного брифа, в котором фиксируются ключевые параметры проекта: цель, бюджет, сроки, художественное видение, а также прикладываются референсы (при наличии)

Анализ предложения/ Разработка тритмента

Полученный бриф анализируется командой в течение трех рабочих дней. На основе этого анализа разрабатывается тритмент, который направляется заказчику на рассмотрение и утверждение.

Тритмент (от англ. treatment — трактовка, обработка) — это режиссерская презентация или подробное описание проекта (фильма, рекламного ролика, клипа). Он представляет собой документ, сочетающий синопсис и визуальное видение режиссера

Синопсис — это краткое изложение сценария, раскрывающее основные повороты событий. Цель — показать структуру и суть истории без лишних деталей.

Утверждение тритмента Заключение договора/ Предоплата

После утверждения тритмента мы формируем смету, подписываем договор и выставляем счет на предоплату. Поступление предоплаты служит сигналом к началу производства.

1. Pre-production

1.1 Мудборд — визуальный коллаж, передающий настроение, стиль и цветовую палитру будущего проекта.

1.2 Сценарий в рекламе — это пошаговый план, литературная и техническая основа рекламного ролика (видео или аудио), описывающая сюжет, диалоги, действия персонажей и звуковые эффекты для достижения маркетинговой цели. Это детальная инструкция, превращающая креативную идею в структурированный проект для производственной группы и заказчика.

1.3 Кастинг/локации — на данном этапе команда приступает к созданию необходимых ассетов: генерации моделей, локаций и объектов с помощью искусственного интеллекта.

Если у заказчика уже есть собственные модели, готовая продукция или предметы, которые должны быть интегрированы в проект, мы запрашиваем пакет референсных фотографий. При необходимости мы также можем организовать предметную съемку для последующего использования отснятых материалов в генерациях.

1.4 Раскадровка (storyboard) — это последовательность схематичных или детализированных изображений, которая визуализирует ключевые сцены и планы будущего ролика, демонстрируя развитие сюжета по таймингу.

Особенность создания ИИ-контента: В отличие от классического продакшна, где раскадровка часто рисуется от руки схематично, при работе с нейросетями мы генерируем раскадровку непосредственно в ИИ. Это позволяет заказчику еще на этапе препродакшна увидеть изображение, максимально приближенное к финальному кадру: с утвержденными моделями, стилистикой, освещением и цветовым решением.

Правки

Утверждение PPM и старт производства

Результатом этапа препродакшна является подготовка PPM-презентации (Pre-Production Meeting deck). Все ключевые материалы — мудборд, сценарий, кастинг моделей, подбор локаций и раскадровка — объединяются в единый документ и направляются заказчику на утверждение. При необходимости вносятся правки, после чего команда переходит к следующему этапу производства.

2. Production

2.1 Генерация изображения — финальные статичные изображения (Master Frames) для каждого шота. Используются Photoshop, Midjourney, Nano Banana Pro, Stable Diffusion и другие инструменты.

2.2 Генерация голоса/звука — На данном этапе мы формируем полную аудио-основу проекта, которая включает два ключевых компонента:

а) Генерация голоса. Текст сценария обрабатывается с помощью ИИ-озвучки: мы подбираем подходящий тембр голоса и настраиваем эмоциональную окраску повествования. Результатом является чистовая дикторская дорожка. При необходимости мы можем записать живого актера озвучания и с помощью технологии Speech-to-Speech изменить его голос в нужный тембр, сохраняя оригинальные интонации.

б) Создание звуковых эффектов (foley). Помимо голоса, мы генерируем все необходимые шумы: звуки ветра, шагов, кликов, атмосферы локаций и другие элементы окружения. Это наполняет видеоряд деталями и делает его объемным.

Качественный саунд-дизайн играет критически важную роль в ИИ-видео. Именно звук "склеивает" картинку с реальностью и заставляет зрителя поверить в достоверность созданных изображений.

2.3 На основе созданных кадров (изображений) и черновой аудиодорожки мы собираем аниматик.

Аниматик — это динамическая раскадровка, представляющая собой последовательность статичных кадров, смонтированных в соответствии с хронометражем и синхронизированных с черновым звуком. По сути, это черновая версия будущего ролика, которая демонстрирует темпоритм, смену планов и общую драматургию проекта до запуска финальной анимации.

Правки

Утверждение аниматика

Готовый аниматик направляется заказчику на утверждение. На этом этапе мы согласовываем:

- соответствие кадров утвержденной раскадровке;
- звуковое решение (дикторскую озвучку и шумовое оформление);
- темпоритм и хронометраж сцен.

При необходимости вносятся правки, после чего команда переходит к следующему этапу производства — финальной генерации видео.

2.4 Генерация видео. На этом этапе мы оживляем утвержденные мастер-кадры с помощью технологии Image-to-Video.

Основываясь на согласованной раскадровке, промпт-инженер анимирует изображения, руководствуясь заранее прописанной динамикой: движением персонажей в кадре, траекториями камеры и прочими сценарными указаниями.

В результате генерации мы получаем набор видеофрагментов в черновом качестве. После проверки материалов на консистентность команда переходит к следующему этапу производства.

3. Post-production

3.1 Монтаж. На этом этапе сгенерированные видеофрагменты монтируются в соответствии с утвержденным аниматиком. Мы детально проверяем ритмическую структуру ролика и динамику смены кадров, чтобы убедиться в точности соблюдения хронометража и логики повествования.

Результатом данной стадии является черновой монтаж (Rough Cut) — промежуточная версия проекта, готовая к дальнейшей обработке и детализации.

3.2 Motion design — это анимация графических элементов: текста, плашек, логотипов, интерфейсов и других визуальных объектов, интегрируемых в видео.

Если сценарием проекта предусмотрены текстовые блоки, брендированные плашки, интерфейсы смартфонов или любые другие графические элементы, мы добавляем их на данном этапе вручную. Это связано с тем, что текущие технологии ИИ не всегда корректно справляются с генерацией четкого текста, логотипов и сложных интерфейсов, требующих точного соответствия бренду.

В результате мы получаем видео с полностью интегрированными графическими элементами, готовое к финальной обработке.

3.3 CGI (компьютерная графика) дополняет ИИ там, где нейросети не справляются: точная отрисовка логотипов и интерфейсов, создание чистых 3D-объектов, исправление артефактов генерации и финальная полировка кадров. Это гарантирует профессиональное качество и полный контроль над ключевыми элементами.

3.4 Clean-up (клинап) — это этап финальной обработки видео, на котором устраняются визуальные дефекты, артефакты и технические огрехи, возникшие в процессе генерации. *Результат клинапа — «чистый», технически безупречный кадр, готовый к финальному монтажу и цветокоррекции.*

3.5 Цветокоррекция в ИИ-видео — это этап финальной обработки видео, включающий техническую коррекцию цвета (color correction) и художественную тонировку (color grading).

3.6 Сведение звука — это этап постпродакшна, на котором все отдельные аудиокомпоненты проекта объединяются в единую сбалансированную фонограмму.

В процессе сведения мы:

- Сводим воедино все звуковые элементы: дикторскую речь (ИИ-генерацию или студийную запись), сгенерированные шумы и эффекты (foley), а также музыкальное сопровождение;
- Выстраиваем баланс громкости между элементами, чтобы голос был четко слышен, звуки органично дополняли картинку, а музыка создавала нужную атмосферу, не перекрывая остальные слои;
- Обработываем частотные характеристики (эквализация), динамику (компрессия) и панораму, чтобы дорожка звучала профессионально на любых устройствах. Результат: единый сведенный мастер-файл (итоговая аудиодорожка), готовый для интеграции в финальное видео.

3.7 Technical QC — Перед отправкой готового материала заказчику команда проводит финальный технический анализ (Technical Quality Control). На данном этапе проверяются:

- а) Консистентность материала — единообразие визуального стиля, цветовой гаммы и качества на протяжении всего ролика;
- б) Технические дефекты — наличие битых пикселей, артефактов сжатия, шумов и других визуальных искажений;
- в) Синхронизация аудио — отсутствие рассинхрона между звуковой дорожкой и видеорядом.

Первая сборка (preview)

После завершения основных этапов постпродакшна заказчику направляется первая версия монтажа (first cut/ preview). Это предварительный файл среднего качества, который, как правило, содержит защитные водяные знаки и предназначен для финального согласования перед сдачей готового материала.

3.8 Внесение правок. При наличии замечаний мы вносим правки в монтаж и повторно направляем материал на согласование. Цикл повторяется до получения финального утверждения от заказчика.

3.9 Апскейл. После утверждения всех правок мы выполняем финальный экспорт видео в максимальном качестве. На данном этапе используются дополнительные инструменты для апскейла (upscale) материала, что позволяет повысить разрешение и улучшить детализацию изображения.

3.10 Финальный рендеринг. На завершающем этапе выводится финальный рендеринг чистого мастер-файла (без водяных знаков). Готовый материал экспортируется во всех форматах, согласованных с заказчиком на старте производства.

Передача готового видео и прав на него

Заключительный этап: сдача-приемка работ

1. Передача прав и материалов: Заказчику передаются исключительные права на готовое видео, а также мастер-файл и комплект файлов, адаптированных под форматы, согласованные в брифе.
2. Документальное оформление: Стороны подписывают акт приемки-передачи выполненных работ, подтверждающий отсутствие претензий к результату.
3. Окончательный расчет: На основании подписанного акта производятся финальные взаиморасчеты в соответствии с условиями договора.