



подробнее о курсе

Курс AI-режиссура и видеопродакшн Online

BASIC LEVEL

🕒 24 заняття 📅 2 заняття в неделю

ИЗУЧАЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ



Higgsfield



ChatGPT Images



Nano Banana Pro



Kling



HeyGen



Seedance



Adobe Premiere



DaVinci Resolve



DaVinci Fairlight

ПРОГРАММА КУРСА

1. Блок 1. Промптинг, генерація та підготовка сцен· заняття 1–5

Заняття 1. Промптинг для зображень

Будова промпту для кадру: об'єкт, оточення, ракурс, композиція, світло та стиль. Пишемо промпти для персонажа, продукту й локації.

Заняття 2. Генерація зображень

Створюємо концепти й візуальні референси, варіації одного кадру й зображення з різних ракурсів. Вчимося редагувати деталі та зберігати консистентність.

Заняття 3. Промптинг для відео

Описуємо дію, рух персонажа й камери, тривалість, зміну планів і звук. Перетворюємо статичний кадр на чітке завдання для відеогенерації.

Заняття 4. Сценарій і сторіборд

Розробляємо ідею, логлайн і короткий сценарій; розбиваємо його на сцени, складаємо shot list та storyboard для майбутніх проектів.

Заняття 5. Підготовка кадрів до анімації

Створюємо візуальну біблію, контрольні, стартові й кінцеві кадри. Перевіряємо сталість героя, продукту й локації перед генерацією відео.

2. Блоки 2–4. Kling 3.0, Seedance 2.0 і фінальний монтаж· заняття 6–24

Заняття 6. Kling 3.0: можливості й робочий процес

Інтерфейс, вибір режиму, тривалість сцени, завантаження референсів і керування генераціями у Higgsfield.

Заняття 7. Kling 3.0: Text-to-Video та Image-to-Video

Створюємо відео з тексту й готового кадру; контролюємо дію, рух камери й початковий стан сцени.

Заняття 8. Kling 3.0: References й Elements

Закріплюємо зовнішність персонажа, продукт і деталі локації; аналізуємо типові помилки консистентності.

Заняття 9. Kling 3.0: Multi-Shot і монтажна логіка

Плануємо пов'язані плани в одній генерації: крупність, переходи, рух камери й послідовність дій.

Заняття 10. Kling 3.0: звук і режисура дії

Native Audio, взаємодія персонажів, точне керування рухом і синхронізація в кадрі. Тестові рекламні сцени.

Заняття 11. Режисура реклами: від брифу до тритменту

Аудиторія, офер, hook і СТА; сценарій ролика на 15–20 секунд, shot list, тритмент і бюджет генерацій.

Заняття 12. Рекламний продукт у кадрі

Packshot, hero frame, світло, фізика предмета та візуальні акценти. Створюємо основні плани реклами в Kling 3.0.

Заняття 13. Виробництво рекламних сцен

Генеруємо відсутні плани, зберігаємо сталість продукту й героя; за потреби інтегруємо реальний кадр і HeyGen/UGC-варіацію.

Заняття 14. Перегляд реклами й підготовка до монтажу

Відбір дублів, один раунд правок, перевірка hook та СТА. Збираємо затверджені сцени, звук і графіку в пакет для фінального монтажу.

Заняття 15. Seedance 2.0: функціонал і референси

Інтерфейс, робота із зображеннями, відео й звуком як референсами; формуємо мультимодальний промпт для другого проєкту.

Заняття 16. Історія на одну хвилину

Ідея, логлайн, структура короткої історії та beats. Пишемо сценарій на 60 секунд і плануємо 8–12 фінальних планів.

Заняття 17. Герой і світ короткого фільму

Один головний герой, до двох локацій, реквізит, контрольні кадри й візуальна біблія історії.

Заняття 18. Seedance 2.0: режисура сцен

Послідовність дій, акторська поведінка, емоція, крупність і рух камери; генеруємо ключові сцени.

Заняття 19. Seedance 2.0: голос й атмосфера

Діалоги або закадровий голос, lip sync, шумове середовище й емоційний звук; перевіряємо якість генерацій.

Заняття 20. Виробництво історії та continuity

Генеруємо решту 8–12 планів, виправляємо невдалі кадри й контролюємо сталість героя, простору та дії між сценами.

Заняття 21. Premiere Pro: чорновий монтаж обох проєктів

Імпортуємо відібрані сцени реклами й історії; окремо збираємо їхні rough cut, перевіряємо хронометраж і драматургію.

Заняття 22. Premiere Pro: фінальний монтаж реклами й історії

Працюємо з ритмом, J-cut, L-cut, титрами, субтитрами, hook та СТА; доводимо обидва відео до чистової збірки.

Заняття 23. DaVinci Resolve: колір і фінальний звук

Shot matching, базова кольорокорекція, авторський look; у Fairlight зводимо голос, музику, атмосферу й SFX для обох проєктів.

Заняття 24. Фінальна збірка й показ двох проєктів

Контроль якості й експорт: реклама 15–20 секунд у 16:9/9:16 та завершена історія на 60 секунд.

Презентація обох робіт і оформлення кейсів.



В конце курса выполняется дипломный проект.