

Презентация проекта

Команда “ГАЛЕРА”

Кейс: Создание рекламного ролика 8
института МАИ с помощью генеративных
моделей



СОСТАВ И РОЛИ КОМАНДЫ

Григорьев Тимофей	Сценарист Работа над сценарием рекламного ролика	<input type="checkbox"/>
Татаркин Иван	Художник по раскадровке Разработка концепт-артов и раскадровок	<input type="checkbox"/>
Лернер Феликс	Дизайнер отчетов Создание и оформление отчетов и презентаций	<input type="checkbox"/>
Исмаилова Камила	Художник по трёхмерному окружению и оператор	<input type="checkbox"/>
Пинчук Михаил	Монтажер и звукорежиссер Саунд-дизайн и постобработка	<input type="checkbox"/>
Книга Тимофей	Техлид Тестирование технологий и управление	<input type="checkbox"/>
Попов Александр	Техлид Создание workflow, выбор технологий и ген. моделей	<input type="checkbox"/>
Ефимов Сергей	Prompt-инженер Генерация кадров и видео	<input type="checkbox"/>
Радион Никита	Prompt-инженер Генерация кадров и видео	<input type="checkbox"/>
Влазнев Игорь	Prompt-инженер Генерация кадров и видео	<input type="checkbox"/>
Кулешов Дмитрий	Тимлид Разработка планов, организация рабочих процессов	<input type="checkbox"/>

НАШ ПРОЕКТ ЭТО



Креативная инициатива, направленная на создание рекламного видеоролика с использованием современных генеративных моделей и художественных решений

Нашей целью является создание уникального контента, который будет привлекателен для целевой аудитории

ЗАДАЧИ ПРОЕКТА в 2024

01

Определиться с целевой аудиторией



02

Найти референсы и понимать, какие пайплайны будут в разработке



03

Распределить роли



04

Разработать сценарий, который сможем в будущем реализовать



05

Определиться со стилями



06

Начать работу над раскадровкой и артами



07

Изучить основы работы с wybranymi моделями



ТВОРЧЕСКАЯ ЧАСТЬ ПРОЕКТА

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

Абитуриенты 8 института МАИ

СЦЕНАРИЙ

Разработано несколько вариантов

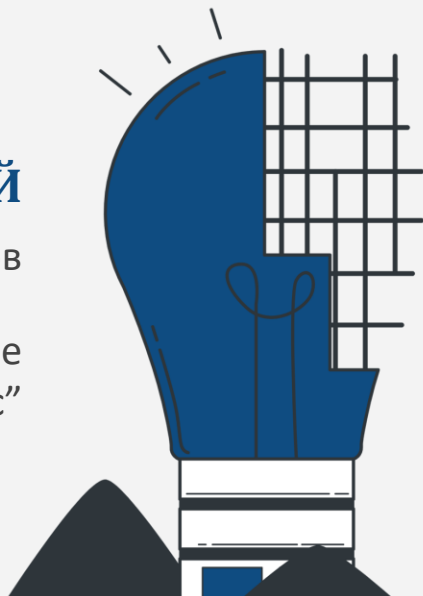
Итоговый – сценарий в стиле
“Страна чудес”

РАЗРАБОТКА

- Подробно прописаны все сцены
- Подобраны стилевые референсы
- Реализованы концепт-арты

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ:

- Соответствие рекламным целям
- Модифицируемость сценария
- Реализуемость ролика по сценарию



ПРИМЕРЫ СТИЛЕВЫХ РЕФЕРЕНСОВ



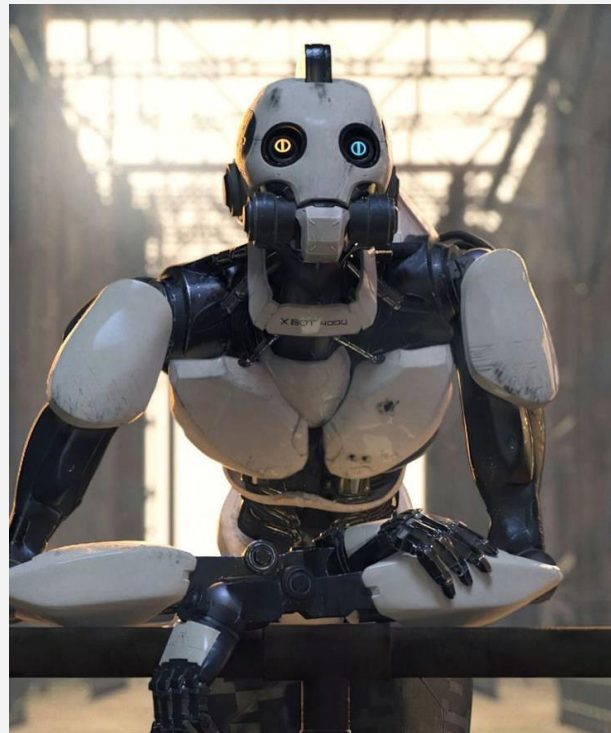
Живопись



Анимация



Реализм



Какой будет стилизация?

Концепт-арты

показывают наше видение возможной итоговой стилизации с помощью генеративных моделей.



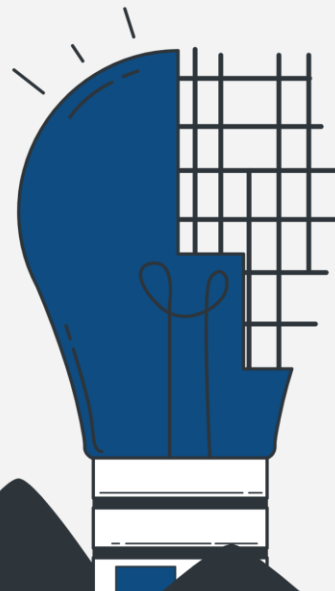
Обзор сюжета

Завязка сюжета в том, что абитуриент, случайно заметив маскота 8 института – робособаку-Дору, попадает, следуя за ней, в волшебный мир.

Через волшебную дверь герой попадает в мир, стилизованный под живописные картины известных художников (узнаваемые красочные стили, написанные широкими мазками). Создается эффект переноса в абсолютно другой сказочный мир.

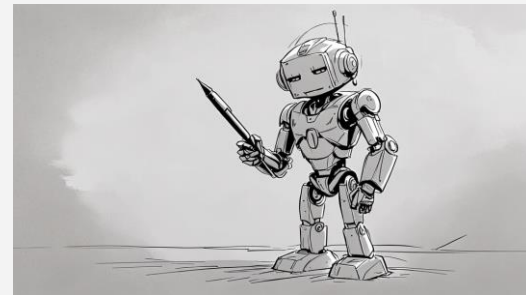
Далее сцены с различной стилизацией, каждая со своим мини-сюжетом, иллюстрируют слоганы, говорящие о возможностях для студентов на 8 институте.

В финальной сцене герой оказывается в высокотехнологичной аудитории, где встречает директора 8 института (используется стиль 3d-realistic). Стилизация плавно исчезает и герой оказывается на it-этаже.



КЛЮЧЕВАЯ ИДЕЯ РОЛИКА

- Привлечение зрителя эстетической красотой и визуальным повествованием
- Используем знакомые и любимые всеми стили



Главная мысль – безграничные возможности для абитуриента на 8 институте.

СЦЕНАРИЙ РОЛИКА



Полная версия сценария здесь.

Сценарий является полноценным представлением технической и творческой над роликом.

В данной версии учтены предыдущие пожелания проверяющих:

- Сценарий представлен в более удобном формате
- Добавлены дополнительные изображения и пояснения
- Важная информация дополнительно выделена цветом
- Добавлены все основные референсы и концепт-арты



ОПИСАНИЕ СЦЕН И ПЕРСОНАЖЕЙ

Рассмотрим на примере Сцены 3

Сцена 3

«Сражение» – кодовое название

Действующие лица и ключевые объекты:

1. Рыцарь:

- Внешний вид: Рыцарь изображен в тяжелых доспехах серебристого цвета. Он имеет белые волосы и серьезное выражение лица, что подчеркивает его решимость в бою. Рыцарь также носит черный плащ. Его меч светится ярким светом.



2. Дракон:

- Внешний вид: Дракон имеет огромную голову, с мощными челюстями, наполненными острыми зубами. Его тело покрыто темными металлическими чешуйками, что придает ему устрашающий вид. Белые чешуйки и яркие красные глаза делают его аллошним. Присмотревшись, он кажется роботизированным.



Сюжет:

Кадр показывает полностью рыцаря и дракона

рыцарь в аниме-стиле сражается с роботоподобным драконом.

Камера крупным планом на рыцаря

В его руках меч, он взмахивает мечом, направляет его на шею дракона.



Камера крупным планом на дракона

Дракон с металлической броней, шипами и горящими глазами испускает потоки энергии, отражая атаки рыцаря. Рыцарь, в тяжелых доспехах с массивным мечом, двигается стремительно и ловко, нанося удары в духе эпических сражений.

З/Г: "Для борьбы с неизвестными трудностями не обязательно быть рыцарем."

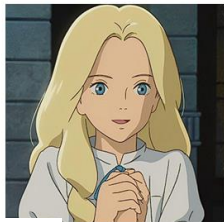
Кадр сменяется с помощью эффекта дождя



Локация: Мрачное место сражения – все вокруг окутано мрачной атмосферой – небо красноватое местами с тусклыми облаками, вдалеке стоит разрушенная башня, на заднем фоне за ней – скалистые зловещие горы.

Стиль: Аниме 2D, Основные референсы:

1. Аниме Гибли



2. Аниме «Берсерк»



РЕФЕРЕНСЫ И КОНЦЕПТ-АРТЫ

Рассмотрим на примере Сцены 3

Концепт-арты:



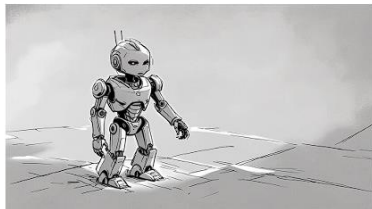
Сцена 5

«Рообот» - кодовое название

Действующие лица и ключевые объекты:

1. Робот:

- Внешний вид: Робот выполнен в стилизованной минималистичной манере. У него прямоугольная голова с небольшим наклоном, что придает ему задумчивое выражение. Лицо робота простое, с двумя небольшими точками-глазами и тонкой линией вместо рта. Голова украшена небольшими антеннами и круглыми элементами по бокам, напоминающими наушники. Тело робота состоит из соединенных металлических сегментов, что придает ему угловатый, механический вид. Руки и ноги шарнирные, с видимыми соединениями и элементами механики, что подчеркивает его искусственное происхождение. Ступни широкие и устойчивые, создают ощущение надежности и равновесия.



Локация: Фон простой, серо-белый, что придает в мире, где стиль комикса или наброска. Тени и линии на полу подчеркивают, что робот стоит на твердой поверхности.

Стиль: Скетч. Основные референсы:



ПРИМЕР ЕЩЕ ОДНОЙ СЦЕНЫ

Сцена 5 (робот-сценарист в стиле Скетч)

Сюжет

Кадр: дальний план, показывает на робота

Робот немного задумчивый осматривает территорию.

Камера крупный план на робота

Лицо его медленно начинает улыбаться, он поднимает руку, а в ней уже ручка.

Камера чуть-чуть отдаляется от робота

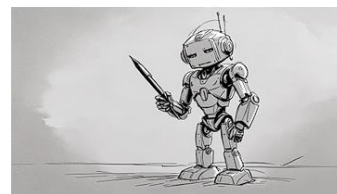
У робота во второй руке уже записная книжка, он начинает творить и записывает в нее свои наработки, робот теперь полностью рад и увлечен процессом.

Линии простые, напоминают скетч, с лёгкими штрихами

- З/Г: "Не надо быть сценаристом, чтобы написать сценарий для этого видео."

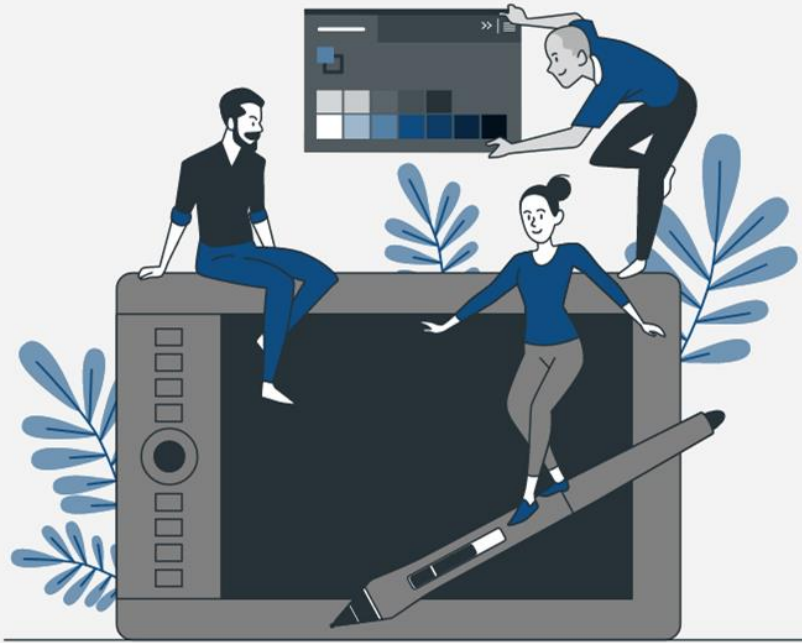
Кадр сменяется с помощью эффекта долив

Концепт-арты:

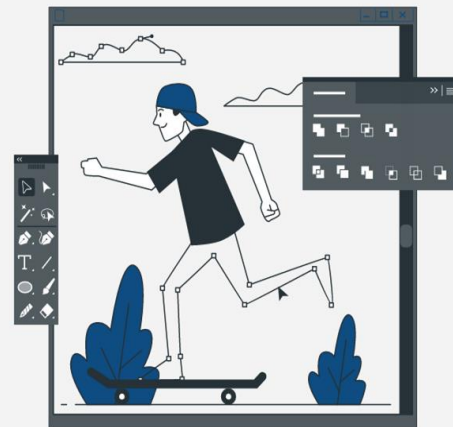
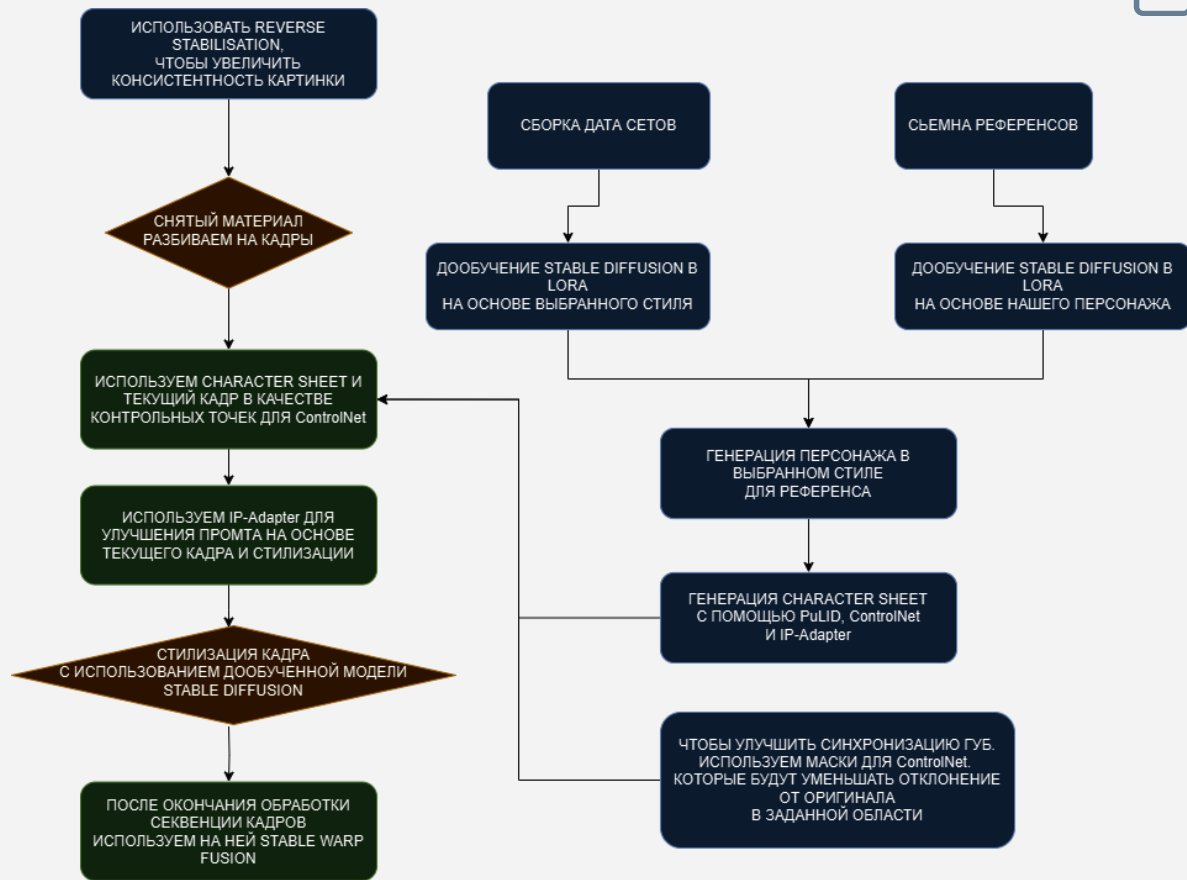


ВСЕ СЦЕНЫ

с полной проработкой, артами и
референсами можно посмотреть в
полной версии сценария:



ПАЙПЛАЙН СОЗДАНИЯ РОЛИКА



Stable Diffusion 6 КЛЮЧЕВЫХ ИНСТРУМЕНТОВ

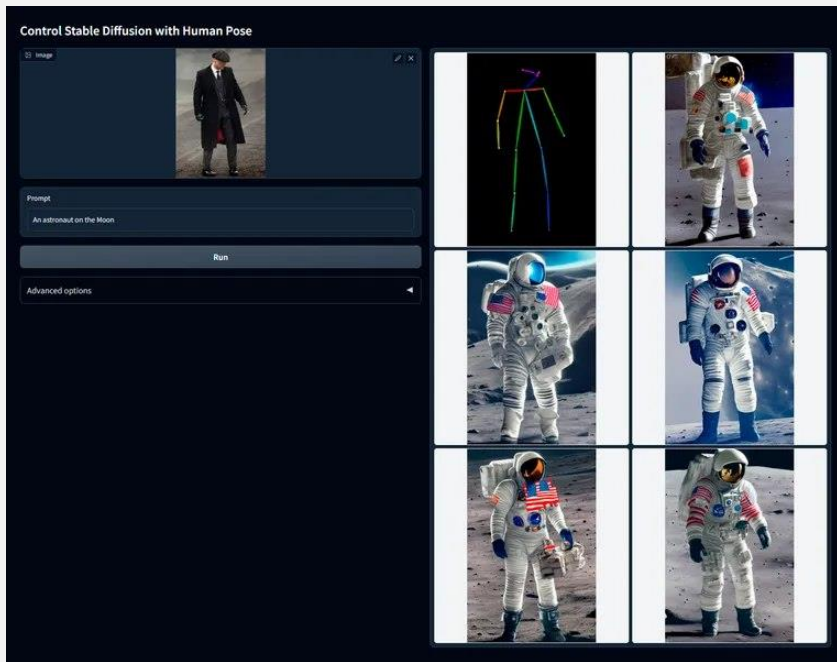


Мы рассмотрим 6 последних разработок, которые значительно повышают возможности Stable Diffusion, позволяя генерировать более реалистичные и детализированные изображения.

- **ControlNet**
- **PuLID**
- **IP-Adapter**
- **Stable Warp Fusion**
- **LoRA (Low-Rank Adaptation)**
- **Reverse Stabilisation**

ControlNet ПРЕЦИЗИОННЫЙ КОНТРОЛЬ ГЕНЕРАЦИИ

ControlNet расширяет функционал **Stable Diffusion**, предоставляя возможность точного управления процессом генерации, например, по определенным линиям или маскам.



ControlNet открывает новые возможности для художников, дизайнеров и разработчиков, создавая новые инструменты для творческой работы с AI. Нам нужно для учёта позы и движений персонажа в кадре и генерации изображения с учётом созданного **character sheet**. **Character sheet** также создаётся с помощью этого расширения.

PuLID ИДЕАЛЬНЫЙ ПРОТРЕТ С ПОМОЩЬЮ AI

PuLID - это метод тонкой настройки, который позволяет создавать более реалистичные портреты с помощью **Stable Diffusion**, особенно с точки зрения черт лица.



Благодаря **PuLID**, **Stable Diffusion** может генерировать более реалистичные изображения с более правильной формой лица, глаз и носа. Нам нужен в генерации **character sheet**.



IP-Adapter

ТЕКСТОВЫЕ ПОДСКАЗКИ ИЗ ИЗОБРАЖЕНИЯ



IP-Adapter делает процесс создания контента более интуитивным, позволяя использовать реальные изображения в качестве отправной точки. Нам нужен для переноса стиля с референсов и улучшения промпта перед переходом к генерации итогового кадра.

IP-Adapter позволяет использовать изображения в качестве подсказки для генерации новых изображений, позволяя получить подобные результаты с разными вариациями.

Stable Wrap Fusion СОЧЕТАНИЕ НЕСКОЛЬКИХ ИЗОБРАЖЕНИЙ



Stable Warp Fusion - это метод, который позволяет сочетать несколько изображений в одно, создавая единый образ с новым стилем.

Нам необходим для постобработки сгенерированных кадров, которая заключается в сглаживании переходов между кадрами.

ComfyUI

УДОБНЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ ИНТЕРФЕЙС



ComfyUI - это пользовательский интерфейс для Stable Diffusion, который представляет работу с моделью в виде узлов.

В нем есть возможность изменять различные параметры генерации, такие как размер изображения, количество шагов, стиль и другие настройки.

ComfyUI LoRA (Low-Rank Adaptation)

УЛУЧШЕНИЕ **Stable Diffusion**

Используется нами для дообучения Stable Diffusion на наших персонажах и стилях

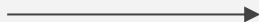
- 1 — Улучшение результатов
- 2 — Тонкая настройка модели
- 3 — Новые стили и элементы



ПРИМЕРЫ ОБРАБОТКИ ВИДЕО С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ПОДОБНОГО ПАЙПЛАЙНА



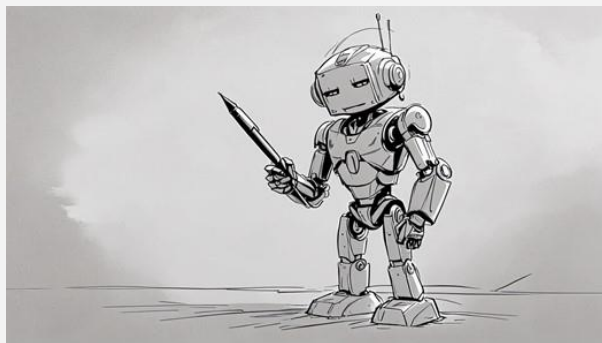
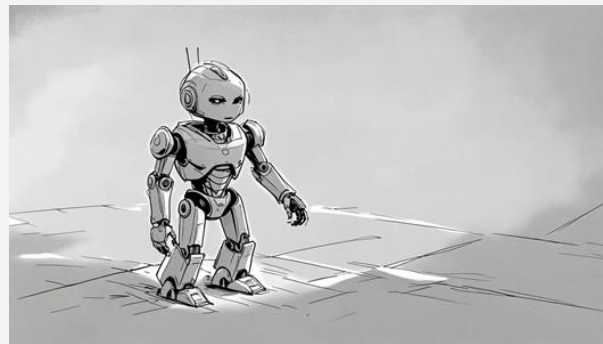
КОНЦЕПТ-АРТЫ СЦЕН



КОНЦЕПТ-АРТЫ



КОНЦЕПТ-АРТЫ



КОНЦЕПТ-АРТЫ

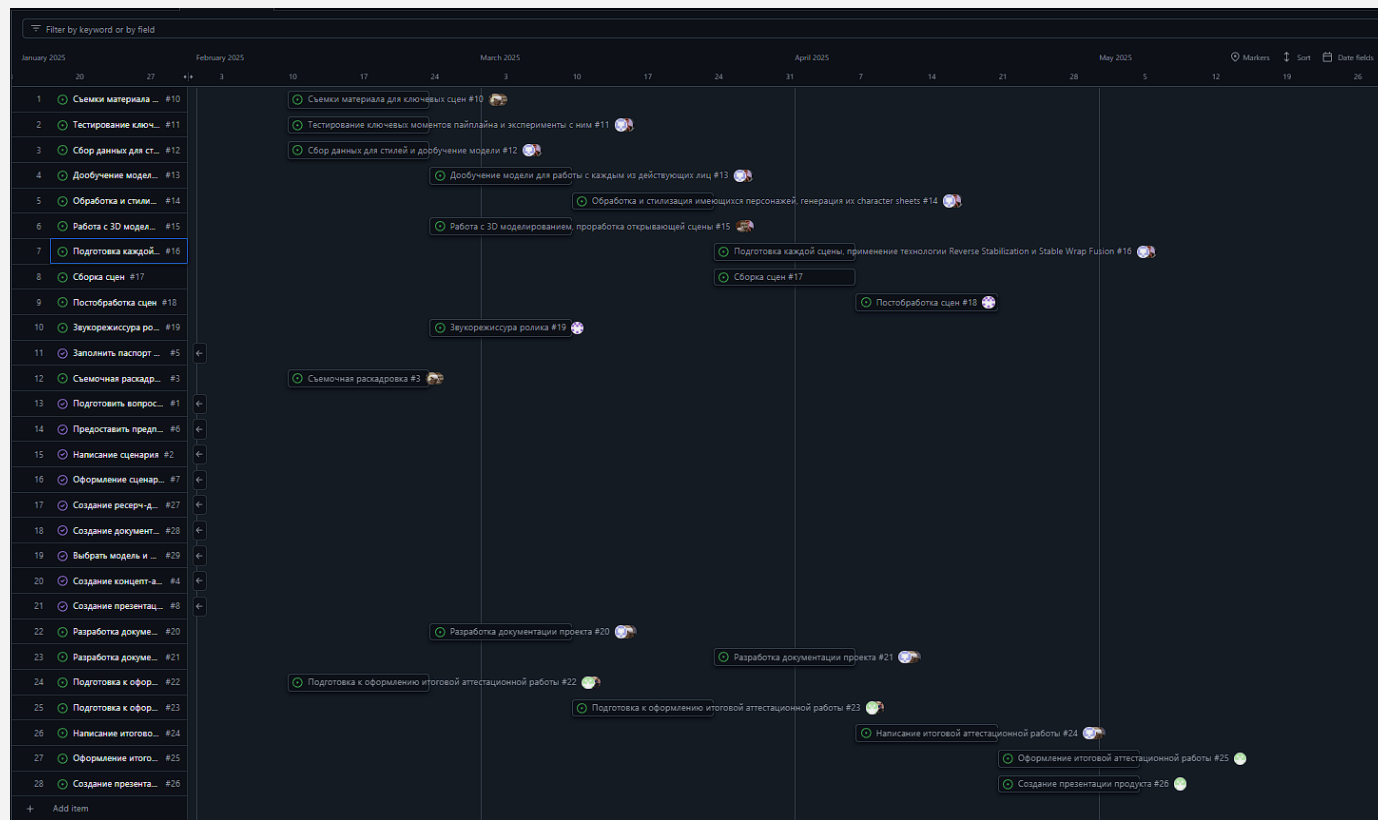


ROADMAP И ПЛАНЫ КОМАНДЫ

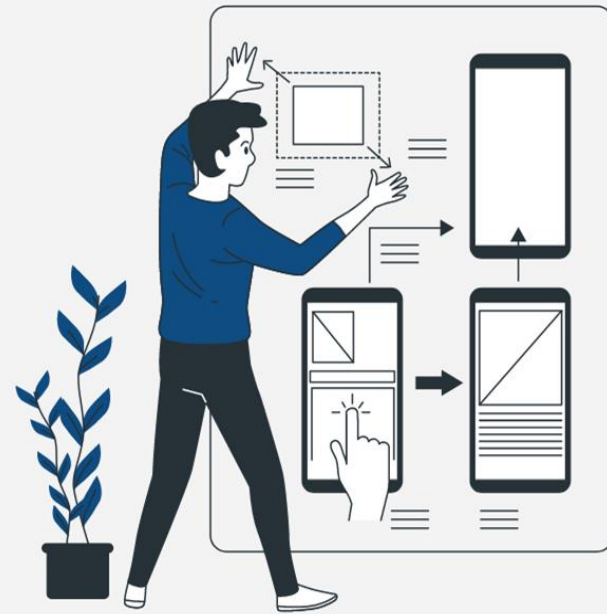
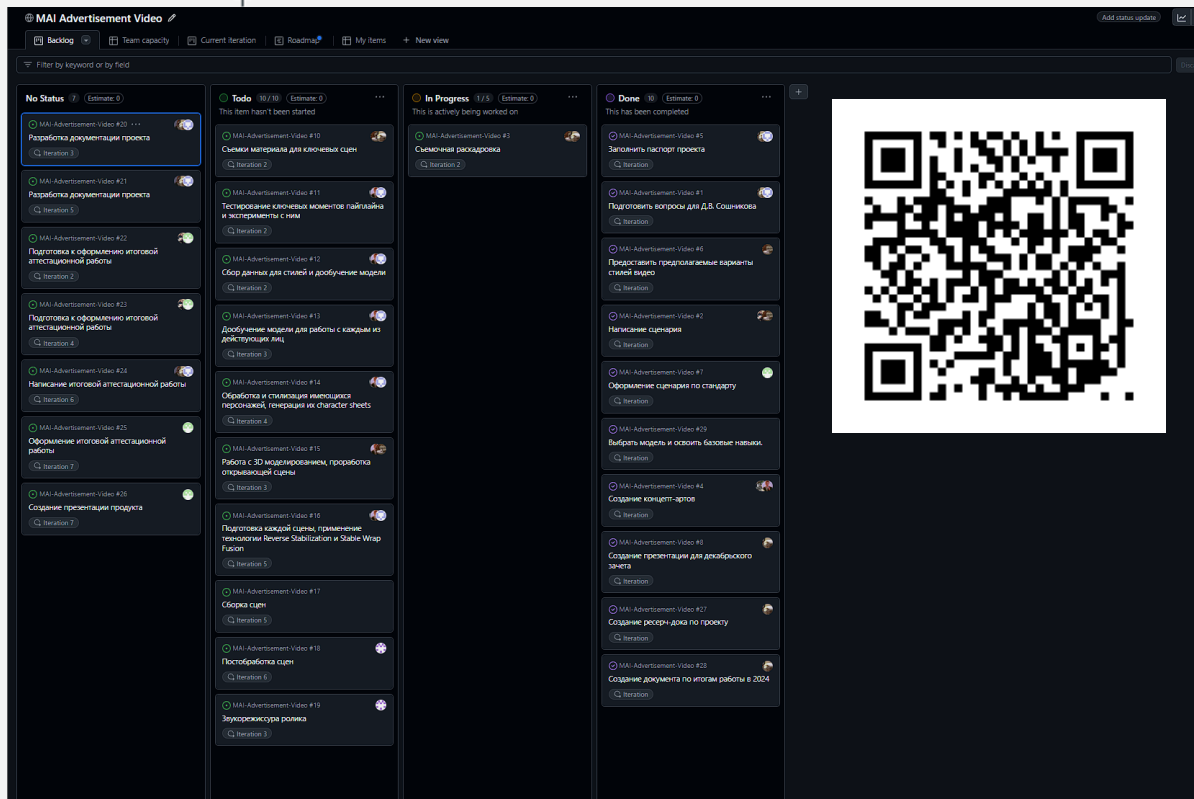


Планы работы в
следующем полугодии
(распределяем задачи на
спринты по две недели)

Еженедельный контроль
выполнения задач и
корректировка.



ТРЕКИНГ ЗАДАЧ



Задачи проекта отслеживаются

с помощью Github Projects



ПОДРОБНАЯ ИНФОРМАЦИЯ



Github проекта со всеми материалами

github.com/dmitriikuleshov/MAI-Advertisement-Video