

Dziesięciodniowe warsztaty dotyczące AI z Adamem Strzeleckim

Termin: 6–15.09.2025, godz. 9.00 - 18.00

Cinebus zaparkowany będzie przy Miejskim Centrum Kultury w Bydgoszczy, przy ul. Marcinkowskiego 12-14

PROGRAM KURSU:

DZIEŃ 1: Podstawy AI w filmie

Blok 1: Wprowadzenie

- Historia AI w produkcji filmowej
- Możliwości i ograniczenia obecnych narzędzi
- Etyka i prawa autorskie w kontekście AI
- Przegląd narzędzi:
 1. generowanie obrazu i obróbka: Midjourney, Magnific.ai, Enhancer.ai, Photoshop, Krea.ai FLUX KONTEXT, Replicate.com ...
 2. generowanie video: Midjourney, RunwayML, KlingAi, Google VEO3, SEEDANCE...
 3. generowanie muzyki: Suno.com, Udio
 4. od scenariusza do realizacji: LTX.STUDIO
 5. niezależne generatory: Replicate.com, ComfiUI

Blok 2: Praktyka – pierwszy szkic

- Ćwiczenie: Opracowanie pomysłu na 3-minutowy film (pomocne narzędzia: claude.ai, Chat GTP, Gemini...)
- Warsztaty grupowe nad koncepcją
- Feedback i konsultacje

DZIEŃ 2: Rozwój scenariusza i planning produkcji

Blok 1: Analiza scenariuszy

- Identyfikacja kluczowych scen
- Optymalizacja pod kątem możliwości AI

Blok 2: Storyboard i shot list

- Planowanie ujęć filmowych
- Ciągłość wizualna i montażowa
- Narzędzia digitalne do storyboardingu LTX.STUDIO

Blok 3: Praktyka – MOODBOARD

- (inspiracje/materiały: pinterest.com, cosmos.so)

DZIEŃ 3: Wprowadzenie do Midjourney – podstawy

Blok 1: Midjourney – setup i podstawy

- Konfiguracja
- Podstawowe komendy i parametry
- Zrozumienie aspekt ratio i stylów (Personalize)

Blok 2: Techniki promptowania

- Anatomia skutecznego prompta
- Słowa kluczowe i modyfikatory
- Style artystyczne i referencje filmowe
- Negatywne prompty i ich zastosowanie

Blok 3: tworzenie moodboardu (Personalize)

- Omówienie
- Ćwiczenia praktyczne

Blok 4: Praktyka

- Ćwiczenia praktyczne
- Eksperymentowanie z różnymi stylami (personalize)
- Analiza wyników i iteracja
- Organizacja workflow

DZIEŃ 4: Tworzenie spójnych postaci w Midjourney

Blok 1: Character consistency – Omni Reference

- Metody zachowania spójności postaci (Omni Reference)
- Seed numbers i ich zastosowanie
- Reference images i describe function
- Character sheets i style guides

Blok 2: Zaawansowane techniki

- funkcja Edit
- funkcja Retexture
- Multi-prompt strategy

1. Podwójny dwukropek (::) – Separator

Multi-prompty działają poprzez dodanie podwójnego dwukropka (::) To działa jak separator – na przykład, jeśli napiszesz “space ship”, Midjourney potraktuje te słowa razem i da ci sci-fi statki kosmiczne. Jeśli napiszesz “space::ship”, prosisz Midjourney o myślenie o “space” i “ship” jako

oddzielnych elementach, a następnie ich połączenie MidjourneyMedium.

2. Wagi (Weights) – Kontrola wpływu ::2

Wagi promptów są definiowane przez podwójny dwukropek, po którym następuje liczba (::2). Liczba po podwójnym dwukropku mówi Midjourney, jak duży wpływ ma dany element prompta MidJourney Multi-Prompts and Text Weights.

Blok 3: Praktyka – tworzenie głównych postaci

- Generowanie głównych bohaterów filmu
- Tworzenie character sheets [karty bohaterów]
character sheet, multiple views, turnaround, front view, side view, back view, reference sheet, white background, model sheet, orthographic views, concept art style
- Struktura prompta:
„character sheet” – kluczowe słowo Opis postaci – wiek, płeć, wygląd “multiple views” lub “turnaround” “front view, side view, back view” – konkretne ujęcia
„white background” – czyste tło “concept art style” – profesjonalny styl
“reference sheet” – dodatkowe wzmocnienie
Dodatkowe modyfikatory:
„orthographic views” – techniczny styl “model sheet” – animacyjny styl
„expression sheet” – różne emocje “pose variations” – różne pozy
- Testowanie spójności w różnych ujęciach
- Dokumentowanie successful prompts

DZIEŃ 5: Środowiska i lokacje

Blok 1: Location scouting z AI (moodboard)

Blok 2: Kompozycja i cinematografia

- Reguły kompozycji w AI art
- Camera angles i framing
- Depth of field i bokeh effects
- Color grading w promptach

Blok 3: Praktyka – lokacje dla filmu

- Generowanie wszystkich potrzebnych lokacji
- Testowanie spójności między ujęciami
- Tworzenie mood boards

- Matching postaci z lokacjami
Zadanie: Kompletny zestaw lokacji z różnymi ujęciami

DZIEŃ 6 i 7: Wprowadzenie do LTX Studio

Cele:

- Zrozumienie koncepcji AI w tworzeniu wideo
- Poznanie interfejsu LTX Studio
- Pierwszy projekt

1. Wprowadzenie teoretyczne

- Czym jest LTX Studio i jak działa
- Możliwości platformy: od tekstu do gotowego wideo
- Porównanie z innymi narzędziami AI

2. Rejestracja i pierwsze kroki

- Tworzenie konta na platformie
- Przegląd interfejsu użytkownika
- Ustawienia podstawowe i preferencje

3. Pierwszy projekt

- Tworzenie prostego projektu z promptu
- Obserwacja automatycznego generowania storyboardu
- Analiza wygenerowanych ujęć

Blok 2: Praca z Promptami i Storyboardami

Cele:

- Opanowanie sztuki pisania efektywnych promptów
- Zrozumienie procesu storyboardingu
- Edycja i modyfikacja storyboardów

1. Sztuka pisania promptów

- Struktura skutecznego promptu
- Słowa kluczowe i ich wpływ na rezultat
- Przykłady dobrych i złych promptów
- Wskazówki dotyczące stylu, nastroju i gatunku

2. Praca ze storyboardami

- Automatyczne generowanie storyboardów
- Edycja poszczególnych ujęć
- Dodawanie, usuwanie i reorganizacja scen

- Kontrola kompozycji i kadru

3. Praktyczne ćwiczenia

- Tworzenie storyboardu dla krótkiej historii
- Modyfikacja wygenerowanych ujęć
- Eksperymentowanie z różnymi stylami

Blok 3: Postacie i Konsystencja

Cele:

- Tworzenie spójnych postaci
- Zarządzanie wyglądem bohaterów
- Kontrola nad charakterystyką wizualną

1. Podstawy tworzenia postaci

- Definiowanie wyglądu postaci w promptach
- Narzędzia do kontroli konsystencji
- Tworzenie referencji wizualnych

2. Zaawansowane techniki

- Utrzymywanie spójności między ujęciami
- Różne ujęcia tej samej postaci
- Zarządzanie wieloma postaciami w projekcie

3. Rozwiązywanie problemów

- Typowe problemy z konsystencją
- Metody naprawy niespójności
- Optymalizacja wyników

Zadanie praktyczne: Stworzenie krótkiej sceny z dialogiem między dwoma spójnymi postaciami.

Blok 4: Podstawowa Edycja

Cele sesji:

- Poznanie narzędzi edycji w LTX Studio
- Kontrola nad kamerą i ruchem
- Podstawy montażu

1. Interfejs edycji

- Przegląd narzędzi edycyjnych
- Timeline i organizacja ujęć
- Podstawowe operacje montażowe

2. Kontrola kamery

- Ruchy kamery i trajektorie
- Zbliżenia, panoramy, jazdy

Zadanie praktyczne: Edycja wcześniej stworzonej sceny z dodatkowymi ruchami kamery

DZIEŃ 8 i 9: RunwayML: Mastering Style First Frame

Cel: Uczestnicy opanowują zaawansowaną kontrolę stylistyczną w RunwayML, potrafią tworzyć spójne wizualnie sekwencje.

<https://runwayml.com/research/introducing-frames>

1. Video to Video ze Style First Frame

- Podstawy RunwayML
 - Wprowadzenie do funkcji Style First Frame
 - Praktyczna nauka tworzenia spójnych stylizacji z obrazów referencyjnych
 - Integracja Style First Frame z istniejącymi materiałami wideo
 - Opanowanie parametrów kontrolujących siłę stylizacji i wierność wizualną
- Projekt: Restyling 20-sekundowego nagrania w jednolity styl artystyczny

DZIEŃ 10: Finalizacja i prapremiera

Blok 1: Prezentacja projektów

- Screening wszystkich filmów
- Feedback session

Blok 2: Dynamizm rozwoju AI w audiowizualności

Trendy przyszłości i konieczność stałej edukacji

- Nadchodzące technologie
- Ewoluuujące możliwości
- Prognozy branżowe
- Możliwości kariery