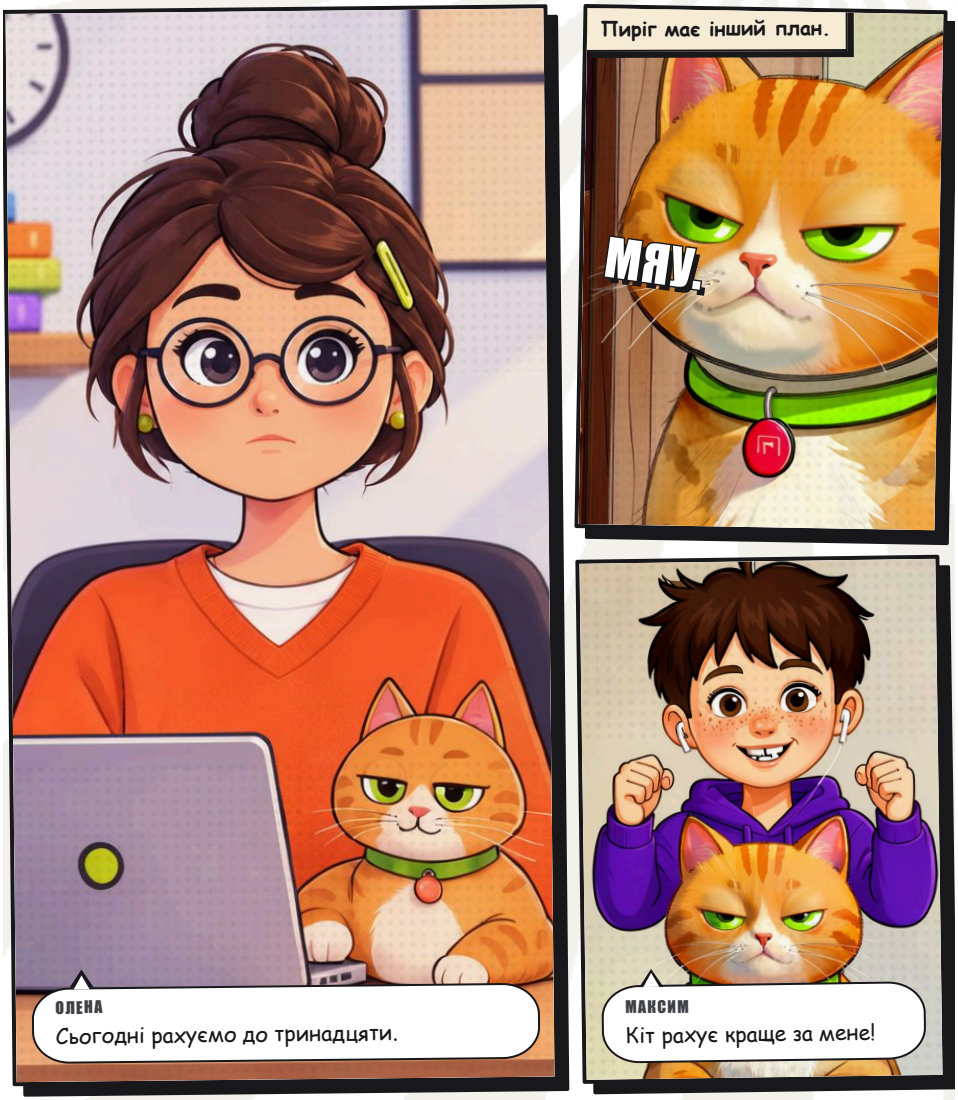
ПОСІБНИК РЕЖИСЕРА

Як зняти фільм з агентом, від задуму до ролика. Комікс про те, як ми знімали «Асистент Пиріг»



Зміст

Вступ: що таке studio.xformat 3
Хмара чи локально 4
Шлях фільму 5
Знайомтесь 6
Як читати посібник 7
Формула доброї вказівки 7
1. Головні слова 9
2. Історія 15
3. Герої, місця, предмети 23
4. Кадр 30
5. Анімація 42
6. Прийоми режисера 50
7. Монтаж 58
8. Звук 68
9. Заставки, фінали, обкладинки 76
10. Перевірка 81
11. Платформи 88
Довідник 92
Покажчик 118
Звідки цей посібник 127

У вебверсії зміст завжди поруч, у боковому меню. Номери сторінок однакові у вебверсії й у PDF.

ВСТУП

ЩО ТАКЕ STUDIO.XFORMAT

Кіностудія на твоєму Mac: ти говориш, агент знімає



ГОВОРИТИ МОЖНА ДВОМА СПОСОБАМИ

Вікно «Опиши, що хочеш» на головній студії: вбудований Режисер складає план, ти підтверджуєш, і він знімає.

Агент у Claude Code з плагіном студії: він бачить усі інструменти, веде фільм від задуму до здачі і показує, що вирішив.

ДЛЯ АГЕНТА `плагін localai-studio, навичка localai-director`

ДЕ ВОНА ЖИВЕ

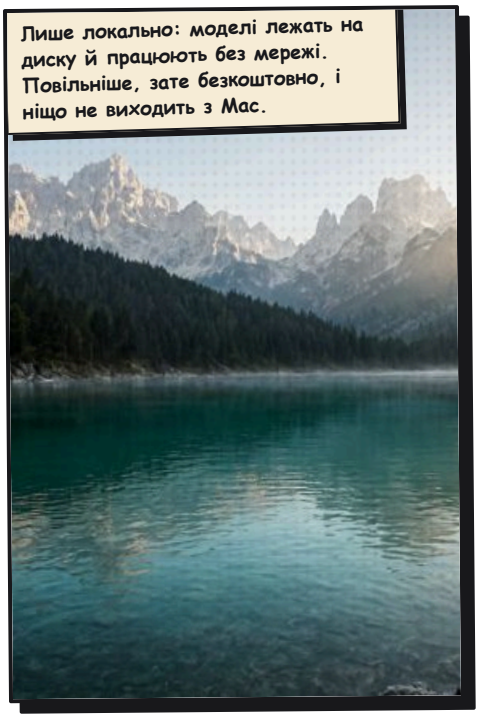
Застосунок відкривається в браузері за адресою **127.0.0.1:8765**. Запуск: «studio.xformat» у Spotlight.

Одночасно працює один рушій, решта чекає в черзі. Усе зроблене лишається в галереї, видалене 30 днів лежить у кошику.

ВСТУП

ХМАРА ЧИ ЛОКАЛЬНО

Вибір твій, і для кожної роботи окремо





ДЕ ПЕРЕМИКАТИ

Налаштування → Виконавці. Окремо для мовної моделі, кадрів, відео, голосу й музики: «Лише локально» або «Спершу API, без мережі локально».

Хмарні сервіси: OpenAI-сумісні моделі, fal.ai, Replicate, ElevenLabs. Ключі лежать у Keychain macOS.

ЩО ВАРТО ЗНАТИ

Хмарні кадри й відео поки роблять лише з тексту: твої фото й герої нікуди не надсилаються.

Сам агент у Claude Code думає в хмарі, а знімати при цьому може локально. Вбудований Режисер пише план локальною моделлю або хмарною, якщо її вибрано.

ТИ

Кадри роби в хмарі, а голос і монтаж локально.

ВСТУП

ШЛЯХ ФІЛЬМУ

Шість кроків, які агент проходить з тобою. Розділи посібника йдуть у тому самому порядку



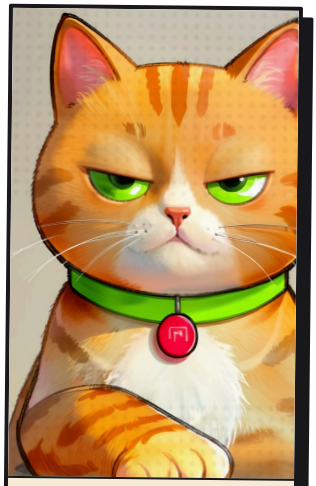
1 · ЗАДУМ Ти кажеш тип, довжину, героїв. Агент показує план у двох рядках.



2 · ГЕРОЇ Й МІСЦЯ Модельні листи: герой сам на тлі, з усіх боків.



3 · АНІМАТИК Усі кадри, голоси й звуки, але кадри ще стоять. Хвилини, а не години.



4 · РУХ Відео лише там, де є дія; решта тихі кадри з рухом камери.



5 · МОНТАЖ І ЗВУК Склейки, темп, фон, події, музика, титри.



6 · ОГЛЯД І ЗДАЧА Агент дивиться фільм як глядач, ти вирішуєш, і ролик іде на платформу.

ВСТУП

ЗНАЙОМТЕСЬ

Фільм «Асистент Пиріг», на якому ми вчимося. Скетч за мотивами серіалу «Коуч»



ПРО ЩО ФІЛЬМ. Скетч за мотивами серіалу «Коуч»: Олена, 34, репетиторка в круглих чорних окулярах, готує Максима, 12, до контрольної з математики. Рудий кіт Пиріг із салатовим нашийником вирішує «допомагати». Усі картинки в посібнику зроблено в студії для цього фільму.

ЯК ЧИТАТИ ПОСІБНИК

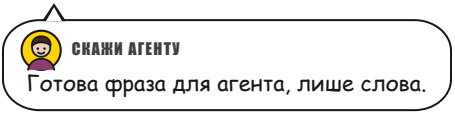
Кожен термін це кадр коміксу: що це, коли так, коли ні, що сказати агенту.

НАЗВА ЛЮДСЬКИМИ СЛОВАМИ *англійська назва*

Плашка вгорі: що це таке, одним-двома реченнями.

Коли так. Де прийом працює.

Коли ні. Де він шкодить.



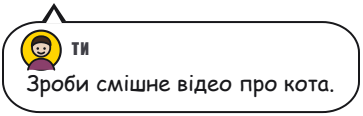
ДЛЯ АГЕНТА дрібний сірий рядок: назви параметрів і інструментів. Тобі їх казати не треба, агент знайде сам.

ФОРМУЛА ДОБРОЇ ВКАЗІВКИ

Назви агенту ці речі. Решту він вирішить сам і скаже, що вирішив.

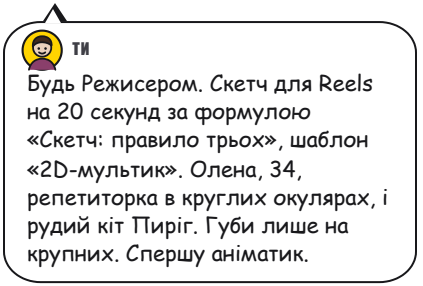
1. **Тип**
   скетч, реклама, драма
2. **Формула**
   «Скетч: правило трьох»
3. **Шаблон або вигляд**
   «2D-мультик», «Пластилін»
4. **Формат і довжина**
   вертикально, 20 секунд
5. **Герої**
   ім'я, вік, професія, деталь, голос
6. **Прийоми**
   губи, тихі кадри, таймінг
7. **Звук**
   фон, події, музика
8. **Заставка й обкладинка**
   або «обери сам»

СЛАБКО



Невідомо: тип, довжина, формат, герої, вигляд, де жарт.

СИЛЬНО



РОЗДІЛ 1 · КРОК 1 З 11

ГОЛОВНІ СЛОВА

Говори з агентом мовою знімального майданчика



У ЦЬОМУ РОЗДІЛІ. Як скласти вказівку агенту і які головні слова студії ти будеш чути весь час: Режисер, план, тип, формула, стиль монтажу, шаблон, вигляд, формат.

ГОЛОВНІ СЛОВА СТУДІЇ

Слова, якими ти кажеш агентові, що знімати: тип, формула, шаблон, вигляд, формат.

РЕЖИСЕР *Director*

Роль, яку агент бере на себе для будь-якого фільму: він пише історію, вибирає героїв, вигляд, заставку, звук і монтаж, робить аніматик і сам переглядає результат.

Коли так. Коли просиш фільм, рекламу, кліп, комікс, мультик: кажи «будь Режисером» і давай задум, а не готові промпти.

Коли ні. Коли треба одна картинка чи один звук: тоді досить окремої генерації.



СКАЖИ АГЕНТУ

Будь Режисером: скетч на 20 секунд про Олену й кота Пирога, спершу аніматик.

ДЛЯ АГЕНТА `localai_run_director; навичка localai-director`

ПЛАН ПОСТАНОВКИ *Production plan*

Повний опис фільму, який агент пише перед зйомкою: історія, герої, сцени з кадром, рухом, реплікою, емоцією і звуком, а ще вигляд, заставка, обкладинка, музика, формат.

Коли так. Завжди перед рендером: план можна перевірити й показати тобі за дві хвилини.



СКАЖИ АГЕНТУ

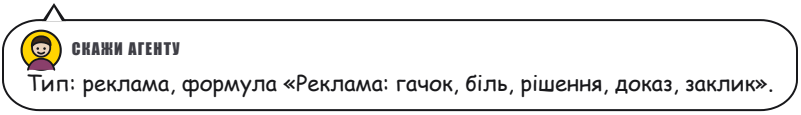
Покажи план у двох рядках, перш ніж щось рендерити.

ДЛЯ АГЕНТА `поля плану: story, script, characters, type, template, variant, direction, opener, end_card, cover, music, extras, format`

ТИП ФІЛЬМУ *Film type*

Що саме знімаємо: скетч, серія, драма, реклама, пояснення, трейлер, кліп, дитяча історія, влог, документальне, комікс. Тип дає формули, стиль монтажу й поради для сценарію.

Коли так. Назви тип першим словом вказівки: від нього залежить усе інше.



`ДЛЯ АГЕНТА параметр type; 11 типів у розділі «Історія»`

ФОРМУЛА (ШАБЛОН БІТІВ) *Beat template, formula*

Порядок бітів історії: для кожного біта мета, план, чи є репліка і скільки триває тихий біт. Один біт = одна сцена сценарію.

Коли так. Коли хочеш перевірену будову: «кіт рятує», «правило трьох», «міф і правда».

Коли ні. Не тримайся формули сліпо: біт можна додати чи прибрати, коли історія просить.

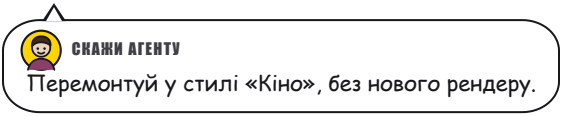


`ДЛЯ АГЕНТА параметр template; 32 формули в розділі «Історія»`

СТИЛЬ МОНТАЖУ *Cutting style*

Як фільм змонтовано й доведено: склейка між сценами, темп, відкриття, наїзд, караоке, рівень музики, анімаційний таймінг, вигляд екрана, колір. Будь-який тип бере будь-який стиль.

Коли так. Коли подобається історія, але «відчуття» не те: міняй стиль, а не сцени.

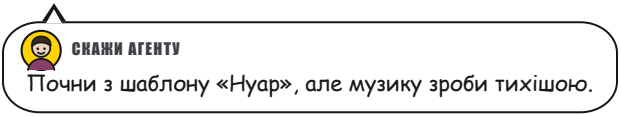


ДЛЯ АГЕНТА style_id; у монтажі вкладка «Стиль» (localai_style_edit); 15 стилів у розділі «Монтаж»

ПОЧАТКОВИЙ ШАБЛОН *Starter variant*

Готовий рецепт фільму для типу: вигляд, моделі, стиль монтажу, заставка, фінальна картка, обкладинка, музика, шрифти, монтажні прийоми. План завжди сильніший за шаблон.

Коли так. Коли хочеш швидко отримати цілісний вигляд: «нуар», «UGC для TikTok», «акварельна книжка».

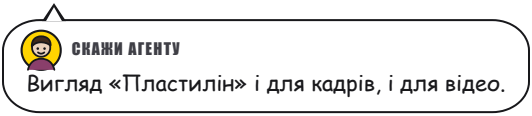


ДЛЯ АГЕНТА variant; сторінка «Постановка» → «Початковий шаблон», «Зберегти як свій шаблон»

ВИГЛЯД КАРТИНКИ (ШАБЛОН СТИЛЮ) *Look, style template*

Як виглядає кадр: фото, кіно, мультяшне 3D, 2D, аніме, пластилін, акварель, комікс. Шаблон вигляду сам ставить модель, слова стилю й LoRA, тож промпт каже лише хто і що робить.

Коли так. Обирай вигляд до сценарію: він вирішує заставку, обкладинку, шрифти й таймінг.

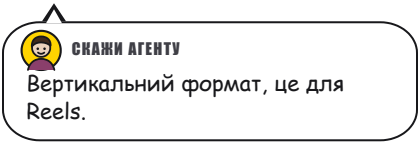


ДЛЯ АГЕНТА `image_profile, video_profile; каталог вигляду в розділі «Кадр»`

ФОРМАТ *Aspect ratio*

Співвідношення сторін кадру: 16:9 (YouTube), 9:16 (Reels, TikTok, Shorts), 1:1 (квадрат), 4:5 (стрічка Instagram).

Коли так. Обирай першим: кадри для 9:16 малюються вертикально, а не обрізаються.

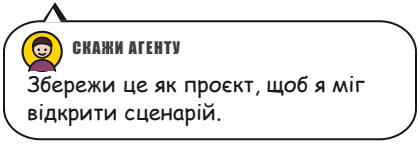


ДЛЯ АГЕНТА `format у проєкті, Режисері, Моушн і обкладинці`

ПРОЄКТ *Project*

Папка роботи, яку ти можеш відкрити й продовжити руками: сценарій, кадри, монтаж, герої.

Коли так. Усе, що більше за одну картинку.



ДЛЯ АГЕНТА `localai_save_project; сторінки «Сценарій» (/story), монтаж (/editor), «Герої й місця» (/cast)`

СЕРІАЛ І ЕПІЗОД *Series, episode*

Серіал тримає героїв, місця, вигляд, заставку, фінальну картку, родину переходів і обкладинку; епізод бере все це, тож сьома серія виглядає як перша.

Коли так. Коли ті самі герої повертаються.

Коли ні. Різні вигляди одного шоу (3D і 2D) це різні серіали, їхні листи не змішують.



СКАЖИ АГЕНТУ

Зроби третій епізод серіалу Коуч, усе як у серії.

ДЛЯ АГЕНТА `kind: "series"`, `kind: "episode"`, `series`

СЦЕНА *Scene*

Один біт і зазвичай один кадр: 1–10 с, найчастіше 2–4 с. У сцени є опис кадру (що видно), рух (що рухається), репліка, мовець, емоція, звук.



СКАЖИ АГЕНТУ

У третій сцені крупний план, без руху камери, репліка до восьми слів.

ДЛЯ АГЕНТА поля сцени: `visual`, `motion`, `narration`, `speaker`, `emotion`, `cast`, `seconds`, `steps`, `ambience`, `sounds`, `place`, `still`

ТЕПЕР ТИ МОЖЕШ СКАЗАТИ АГЕНТУ

- Будь Режисером: скетч-комедія для Reels на 20 секунд.
- Формула «Скетч: правило трьох».
- Почни з шаблону «2D-мультик».
- Вертикальний формат, бо це для Reels.
- Збережи це як проєкт, щоб я міг відкрити сценарій.
- Спершу покажи план у двох рядках, тоді аніматик.

РОЗДІЛ 2 · КРОК 2 З 11

ІСТОРІЯ

Типи, формули, біти, поворот, кнопка



У ЦЬОМУ РОЗДІЛІ. З чого складається історія: логлайн, питання перших трьох секунд, біти, поворот на 65–85 %, посадка і постріл, кнопка. А в каталогах наприкінці: 11 типів фільмів, 32 формули й 40 початкових шаблонів.

ЯК БУДУЄТЬСЯ ІСТОРІЯ

З чого складається історія, яку глядач додивиться до кінця.

ЛОГЛАЙН *Logline*

Уся історія одним реченням: коли [подія], [конкретний герой з вадою] мусить [мета] до [ставки], але [перешкода].

Коли так. Завжди першим: якщо логлайн не складається, фільму ще немає.



СКАЖИ АГЕНТУ

Напиши логлайн: коли кіт розбиває вазу, Максим, 12 років, мусить приховати це від мами до вечері, але кіт усе повторює.

ДЛЯ АГЕНТА `story.logline`

ПИТАННЯ ФІЛЬМУ

Dramatic question

Одне питання, яке ставлять перші 3 секунди й на яке відповідає фінал. Усе між ними робить відповідь важчою.

Коли так. У кожному фільмі, навіть у рекламі на 15 с.



СКАЖИ АГЕНТУ

Яке питання ставить перший кадр? Відповідь має бути в останньому.

ДЛЯ АГЕНТА `story.question`

ГАЧОК *Hook*

Перші 1–3 секунди, що зупиняють гортання: дія посередині, дивна пара речей, ставки цифрою, питання, результат першим. Гачок належить історії, а не є приманкою.

Коли так. Завжди, а для вертикалі особливо: гачок і є перша сцена.

Коли ні. Не логотип, не пейзаж, не чорна картка, не «Привіт, я…».



СКАЖИ АГЕНТУ

Почни з найдивнішого кадру: рицар на касі самообслуговування.

ДЛЯ АГЕНТА `перший біт більшості формул; opening: cold`

БІТ *Story beat*

Найменший крок історії з власною метою: «гачок», «біль», «поворот», «реакція». У студії кожен біт стає сценою.

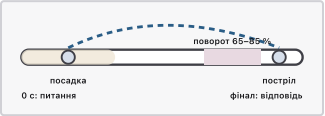
СКАЖИ АГЕНТУ

Розпиши фільм по бітах формули, по одній сцені на біт.

`ДЛЯ АГЕНТА таблиці формул нижче; ім'я біта працює в монтажних прийомах (beat: "Панчлайн")`

ПОВОРОТ *Turn, reversal*

Несподівана зміна чи розкриття, що перевертає ситуацію. Стоїть між 65 і 85 % тривалості: раніше нема чого перевертати, пізніше не встигає подіяти.



Коли так. У кожній формулі цей біт позначений як поворот.

Коли ні. Не в останні 2 секунди без підготовки й не в першій половині.

СКАЖИ АГЕНТУ

Постав поворот на 75 %, це п'ята сцена із семи.

`ДЛЯ АГЕНТА story.turn (номер сцени з нуля); localai_check_story ловить ранній чи пізній поворот`

ПОСАДИТИ І ВИСТРІЛИТИ

Plant and payoff

Річ, звичка чи фраза, показана в першій третині (посадка), що спрацьовує у фіналі (постріл). Кожен постріл має бути посаджений, кожна посадка мусить вистрілити.

Коли так. Найдешевший сильний фінал. У фільмі на 60 с одна-дві посадки.



СКАЖИ АГЕНТУ

Посади ключ у першій сцені, хай він відкриває останні двері.

ДЛЯ АГЕНТА `story.plant, story.payoff`

«АЛЕ» І «ТОМУ» *But / therefore*

Сцени зв'язані причиною: «знайшла ключ, але не той, тому розбиває вікно». Ніколи «і потім… і потім».

Коли так. Перевіряй кожен перехід між сценами.



СКАЖИ АГЕНТУ

Зв'яжи сцени через «але» і «тому», прибери «і потім».

ДЛЯ АГЕНТА правило історії студії

ЗМІНА В СЦЕНІ *Value shift*

Кожна сцена закінчується в іншому стані, ніж почалась: надія → страх, сам → разом. Якщо початок дорівнює кінцю, сцена мертва.



СКАЖИ АГЕНТУ

Підпиши біля кожної сцени, що в ній змінюється.

БАЖАННЯ І ПЕРЕШКОДА

Want and obstacle

Сцена існує, коли герой у ній чогось хоче і щось заважає. Немає бажання, немає сцени.



СКАЖИ АГЕНТУ

Що хоче Олена в цій сцені і що їй заважає?

СТАВКИ *Stakes*

Що герой втратить, якщо не вийде. Глядач має знати це не пізніше третьої сцени.



СКАЖИ АГЕНТУ

Додай ставки цифрою: якщо торт впаде, вона втратить роботу.

ПРАВИЛО ТРЬОХ *Rule of three*

Спроби, жарти й перешкоди йдуть по три: перша встановлює, друга підтверджує візерунок, третя його ламає.

Коли так. Комедія, казка, пластилін.



СКАЖИ АГЕНТУ

Три спроби, третя абсурдна.

ДЛЯ АГЕНТА формули `sketch-three`, `kids-three`

КОНКРЕТНІ ДЕТАЛІ *Specific details*

Замість «жінка в місті»: ім'я, вік, професія, дивна звичка, реальне місце в Європі, дивний предмет. Студія ловить загальні слова («красивий», «таємничий», «епічний»).



СКАЖИ АГЕНТУ

Героїня: Ганна, 67, ще накриває стіл на двох і чекає на хід у шахах.

П'ЯТЬ ЗАДУМІВ *Five premises*

Агент пише п'ять задумів і викидає два найочевидніші: перша ідея зазвичай банальна.



СКАЖИ АГЕНТУ

Дай п'ять задумів, два найочевидніші викинь, решту покажи мені.

КІШЬОТЕНКЕЦУ *Kishōtenketsu*

Японська будова на чотири частини без лиходія: кі (світ), сьо (поглиблення), тен (несподіване), кецу (нова гармонія).

Коли так. Тиха дитяча історія, де конфлікт не потрібен.

ДЛЯ АГЕНТА формула `kids-kishotenketsu`

КІТ РЯТУЄ *Save the Cat*

Міні-версія знаменитої будови: герой у своєму «до», подія, рішення, спроби, «усе втрачено», вибір, дзеркальний фінал.

ДЛЯ АГЕНТА формула `drama-cat`

ДЗЕРКАЛЬНИЙ ФІНАЛ

Mirror image

Останній кадр повторює перший, але змінений. Найдешевший сильний фінал.

СКАЖИ АГЕНТУ

Останній кадр: та сама кухня, але тепер кіт сидить на її стільці.

КНОПКА *Button*

Маленький додатковий жарт після головного удару: короткий, часто повтор або новий персонаж, що починає гру знову.

Коли так. Ситком, скетч.

СКАЖИ АГЕНТУ

Після панчлайну дай кнопку: мама знову чує ту саму фразу.

ДЛЯ АГЕНТА останній біт sitcom-spiral, sitcom-misunderstanding, sketch-game

ПАНЧЛАЙН І ПІДВОДКА

Punchline, setup

Підводка будує очікування, панчлайн коротко його перевертає. Панчлайн коротший за підводку, після нього реакція без слів.

СКАЖИ АГЕНТУ

Панчлайн до шести слів, після нього секунда реакції.

ЖАЛО *Stinger*

Після назви в трейлері чи рекламі ще 2-3 с жарту чи шоку. Нічого не розв'язує.

СКАЖИ АГЕНТУ

Після назви дай жало: кіт підморгує в камеру.

ДЛЯ АГЕНТА останній біт trailer-3act

КОЛО ІСТОРІЇ *Story Circle (Harmon)*

Звичне → потреба → у незнайоме → знайшов → ціна → повернення → зміна.

ДЛЯ АГЕНТА формула drama-circle

ГРА СЦЕНИ *Game of the Scene*

Одне абсурдне відхилення, зігране серйозно, і підсилення за правилом «якщо це правда, що ще правда?», поки гра не зламається.

ДЛЯ АГЕНТА формула sketch-game

Усі 11 типів фільмів зібрано в Довіднику: «Типи фільмів» с. 92

КОЛБЕК *Callback*

Повтор репліки чи образу з початку з новим сенсом.



СКАЖИ АГЕНТУ

У фіналі повтори її першу фразу, але тепер вона звучить гірко.

ТВІСТ *Twist*

Розкриття, що перефарбовує всю історію; чесний: при перегляді попередні сцени й далі мають сенс.



СКАЖИ АГЕНТУ

Твіст за формулою «Драма з розкриттям»: дивна деталь двічі, тоді правда.

БЕЗ МОРАЛІ ВГОЛОС

No spoken moral

Фінал образом, а не поясненням. Заборонені фінали: «жили щасливо» без повороту, групові обійми, прохід у захід сонця, «це був сон», мораль словами.



СКАЖИ АГЕНТУ

Фінал без пояснень, лише кадр.

ДЛЯ АГЕНТА `localai_check_story ловить мораль уголос`

РЕПЛІКА *Line*

Тактика, а не інформація: до 12 слів, приблизно 2,5 слова за секунду. Фільм на 60 с: 10–14 сцен і 100–120 слів.



СКАЖИ АГЕНТУ

Репліки до 12 слів, числа словами.

ДЛЯ АГЕНТА `narration; localai_check_story ловить довгі репліки`

ПРАВИЛА ІСТОРІЇ СТУДІЇ *Story rules*

Одне питання; бажання і перешкода в кожній сцені; «але/тому»; поворот на 65–85 %; посадка в першій третині; конкретні деталі; три спроби; фінал образом; герої європейці; не більше 3 героїв і 4 місць.

ДЛЯ АГЕНТА `localai_list_direction → story rules`

Усі 32 формули з бітами зібрано в Довіднику: «Формули історій» с. 93

Усі 40 початкових шаблонів зібрано в Довіднику: «Початкові шаблони» с. 95

ТЕПЕР ТИ МОЖЕШ СКАЗАТИ АГЕНТУ

Напиши логлайн одним реченням.

Яке питання ставлять перші три секунди?

Три спроби, третя абсурдна.

Постав поворот на п'ятій сцені із семи.

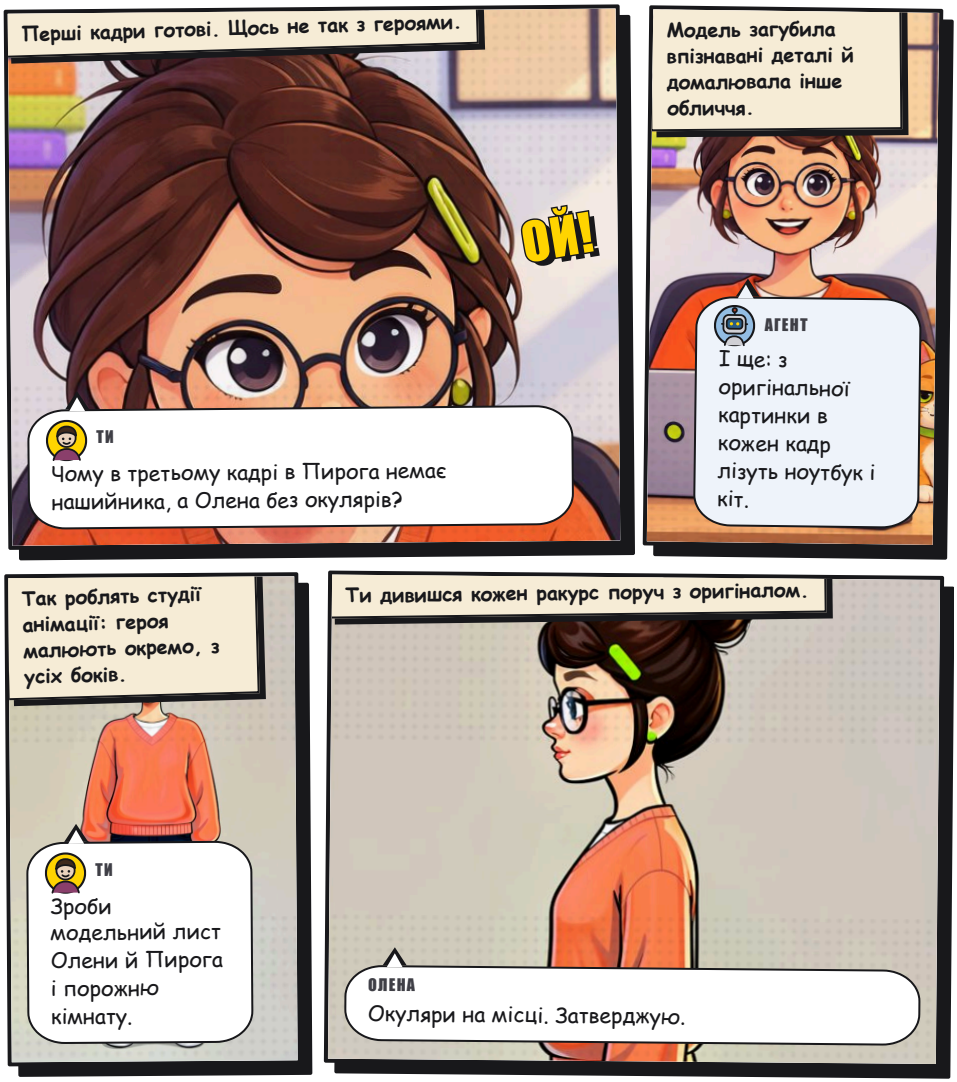
Посади картку в першій сцені, хай вистрілить у фіналі.

Після панчлайну дай кнопку, без моралі вголос.

РОЗДІЛ 3 · КРОК 3 З 11

ГЕРОЇ, МІСЦЯ, ПРЕДМЕТИ

Модельний лист, ракурси, затвердження



У ЦЬОМУ РОЗДІЛІ. Як герой лишається тим самим у кожному кадрі: модельний лист і ракурси, затвердження, плани місць, предмети, і чому не можна знімати впізнавану деталь.

ГЕРОЇ

Як герой лишається тим самим у кожному кадрі.



Модельний лист Олени. Герой сам на світлому тлі, з усіх боків і з емоціями: з цих аркушів студія бере героя для кожного кадру.

ГЕРОЙ *Character*

Кожна людина, видима у двох кадрах, це герой плану з незмінним англійським описом (вік, обличчя, волосся, одяг, кольори) і голосом. Один герой, одне обличчя, один голос.

СКАЖИ АГЕНТУ

Додай героя: Максим, 12 років, руде кучеряве волосся, зелене худі, чоловічий голос номер чотири.

ДЛЯ АГЕНТА `characters [{id, name, description, voice}], cast у сцені`

ОРИГІНАЛ *Original*

Перша затверджена тобою картинка героя. Лишається першим листом: згенеровані листи щоразу трохи пливуть, оригінал ні.

ДЛЯ АГЕНТА `роль all, localai_set_characters`

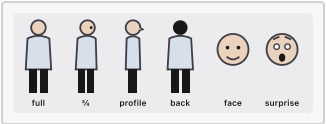
ОДИН ОПИС, НІКОЛИ НЕ ПЕРЕПИСАНИЙ *One fixed description*

Після затвердження промпт каже лише дію, місце й камеру; слова героя й лист додає студія.

Усі ракурси листа зібрано в Довіднику: «Ракурси модельного листа» с. 116

МОДЕЛЬНИЙ ЛИСТ *Model sheet*

Герой сам на рівному світло-сірому тлі з кількох боків. Так роблять студії анімації, і так робить студія: кадри беруть пози з листа, а не зі старої сцени.



Коли так. Перед серіалом чи довгим фільмом з героями.

СКАЖИ АГЕНТУ

Зроби модельний лист Олени: повний зріст, обличчя, профіль, три емоції.

ДЛЯ АГЕНТА `localai_make_assets`

ЕМОЦІЇ ГЕРОЯ *Expression sheet*

Портрети з емоцією: радість, усмішка, здивування, сум, гнів, розгубленість, страх, рішучість, гордість, задумливість. Крупний кадр з тегом емоції бере свій портрет.

ДЛЯ АГЕНТА погляди `emotion:elation`, `emotion:surprise` …

ЗАТВЕРДЖЕННЯ *Approval*

Зроблений асет чекає твого погляду: поки не затверджений, жоден кадр його не бере. Дивись кожен поруч з оригіналом: те саме обличчя, окуляри, волосся, одяг, без доданого макіяжу, цілі руки.

СКАЖИ АГЕНТУ

Покажи асети поруч з оригіналом, я затверджу.

ДЛЯ АГЕНТА `localai_approve_asset`; сторінка «Герої й місця»

РОЛІ ЛИСТА *Sheet roles*

Усе, обличчя, тіло, одяг, стиль, тло (для місця).

ГЕРОЙ НА ЧУЖІЙ КАРТИНЦІ

In picture of

Кіт сидить на картинці Олени: у нього немає своєї, поки не отримає асети.

ДЛЯ АГЕНТА `in_picture_of`

ЯК КАДР ВИБИРАЄ АСЕТ

How a frame picks its asset

Крупний з тегом емоції → портрет емоції; інший крупний → обличчя; «profile», «side view» → профіль; «three-quarter» → три чверті; «from behind» → спина; інакше повний зріст.



СКАЖИ АГЕНТУ

В описі кадру пиши ракурс і план, у емоції репліки її назву: решту студія підбере.

СТОРІНКА «ГЕРОЇ Й МІСЦЯ»

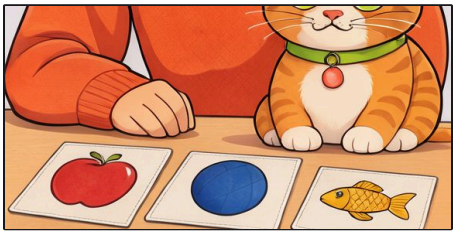
Cast page

Кожен герой за ракурсами, місця, предмети: кидай файли, бери з галереї, роби з оригіналу, затверджуй.

ДЛЯ АГЕНТА `/cast?project=<id>`, меню й палітра команд

МІСЦЯ Й ПРЕДМЕТИ

Порожні місця й предмети, що повертаються.





Картки з яблуком, м'ячем і рибкою це предмет, що повертається: у першій сцені посадка, у кінці постріл.

ПЛАН МІСЦЯ *Place plate*

Порожнє місце в тому самому стилі й світлі, широко 1024×576. Сцена в цьому місці бере його фоном, і пози змінюються, а місце те саме.



СКАЖИ АГЕНТУ

Зроби порожню кухню мами з цього кадру, як план місця.

ДЛЯ АГЕНТА `places [{name, from, description}]`, `place` у сцені

ПРЕДМЕТИ *Props*

Предмети, що повертаються (ноутбук, картки), окремими картинками. Додаються в кадри, чия сцена їх називає. Можна взяти предмет окремо з кадру.

ДЛЯ АГЕНТА `props` у проєкті й сцені

ПРАВКА КАДРУ В ТОМУ САМОМУ МІСЦІ

Edit the approved frame

Новий кадр у місці, яке вже має затверджений кадр: правка цього кадру («keep everything the same; only change…»). Нова генерація пливе обличчям, світлом і предметами.

ХВІСТ КАДРУ І ЗЕРНО

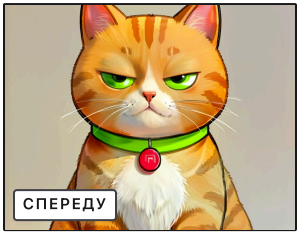
Frame tail, seed

Незмінні англійські слова в кінці кожного промпту кадру серії і одне зерно (seed).

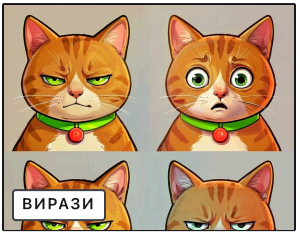
ДЛЯ АГЕНТА `frame_tail`, `seed` у серіалі

ТРИМАЙ ГЕРОЯ ВПІЗНАВАНИМ

Чотири правила, через які герої не «пливуть».







Салатовий нашийник Пирога видно в кожному ракурсі: впізнавана деталь лишається завжди.

НЕ ЗНІМАЙ ВПІЗНАВАНУ ДЕТАЛЬ

Keep signature details on

Окуляри, заколка, кепка, нашийник, шарф, навушники: за ними модель упізнає обличчя. Олена без окулярів отримала помаду й інше волосся. Втому показуй позою й очима.

СКАЖИ АГЕНТУ

Окуляри лишаються в кожному кадрі; втома в позі.

ДЛЯ АГЕНТА `localai_check_story` ловить «знімає окуляри»

РУКИ В СПОКОЇ *Hands at rest*

Моделі ламають пальці на дрібній дії крупно: терти очі, схрещені руки, рукостискання, тримати ручку чи чашку, рахувати на пальцях. Руки на столі чи поза кадром; якщо дія це жарт, загальний план.

СКАЖИ АГЕНТУ

Руки на столі, жест покажи бровою.

БЕЗ ВИПАДКОВИХ ТЕЛЕФОНІВ

No stray phones

Влог це «говорить просто в об'єктив на відстані руки». Слово «телефон» лише коли телефон в історії.

РІЗНІ ВИГЛЯДИ = РІЗНІ СЕРІАЛИ

Different looks, different series

Коуч 3D і Коуч 2D це два серіали; їхні листи не змішують.

ТЕПЕР ТИ МОЖЕШ СКАЗАТИ АГЕНТУ

Зроби модельний лист Олени: повний зріст, обличчя, профіль, три емоції.

Покажи асети поруч з оригіналом, я затверджу.

Зроби порожню кімнату Олени з цього кадру, як план місця.

Окуляри лишаються в кожному кадрі, втому покажи позою.

Руки на столі, жест покажи бровою.

РОЗДІЛ 4 · КРОК 4 З 11

КАДР

Плани, ракурси, рухи камери, вигляд



У ЦЬОМУ РОЗДІЛІ. Плани від загального до деталі, ракурси, рухи камери і хто їх робить, склад кадру. А в каталозі наприкінці: 18 виглядів картинки.

ПЛАНИ

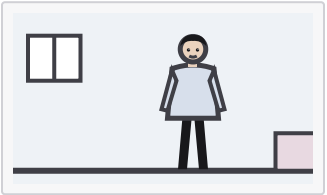
Наскільки близько камера до героя і що це дає сцені.



П'ять планів з одного фільму: що ближче камера, то більше важить обличчя чи предмет.

ЗАГАЛЬНИЙ ПЛАН *Wide shot, establishing*

Видно місце й героя на весь зріст. Відкриває місце й час.



Коли так. Перша сцена в новому місці, фінальний кадр, тиша драми.

Коли ні. Не для репліки з рухом губ: обличчя замале.

СКАЖИ АГЕНТУ

Відкрий загальним планом кухні, ранок, світло з вікна.

ДЛЯ АГЕНТА `wide shot у формулах`

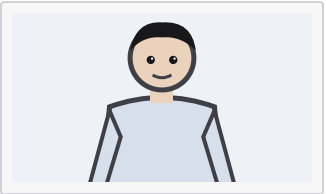
СЕРЕДНІЙ ПЛАН *Medium shot*

Герой приблизно до пояса. Видно і дію, і обличчя.

Коли так. Звичайна дія, двоє в кадрі.

СКАЖИ АГЕНТУ
Середній план: Максим за столом, руки на столі.

ДЛЯ АГЕНТА `medium shot`



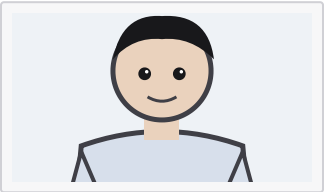
СЕРЕДНЬО-КРУПНИЙ *Medium close-up*

Голова й плечі. Основний план для репліки з рухом губ: обличчя приблизно на половину висоти кадру.

Коли так. Кожна репліка героя в кадрі.

СКАЖИ АГЕНТУ
Репліку дай планом по плечі, без великих жестів.

ДЛЯ АГЕНТА `medium close-up; Режисер сам ставить його розмовним сценам`



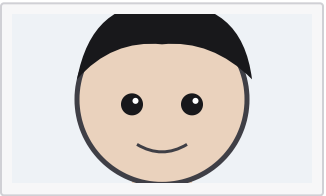
КРУПНИЙ ПЛАН *Close-up*

Обличчя на весь кадр. Емоція, реакція, панчлайн.

Коли так. Реакція без слів, удар, рішення.

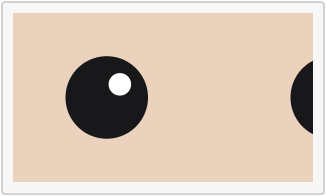
СКАЖИ АГЕНТУ
Крупний план реакції кота, секунда без слів.

ДЛЯ АГЕНТА `close-up`



ДЕТАЛЬ *Extreme close-up, detail shot*

Предмет чи частина обличчя: ключ, очі, чашка. Розповідає без слів.



Коли ні. Одна макро-деталь на фільм, не більше; рук крупно уникай.

СКАЖИ АГЕНТУ
Деталь: старий ключ на підвіконні, дві секунди.

ДЛЯ АГЕНТА `detail shot`

ДИНАМІЧНИЙ КРУПНИЙ

Dynamic close-up

Крупний план у русі й під кутом, для удару в коміксі.

ДЛЯ АГЕНТА `біт «Удар» формули comic`

ЧЕРЕЗ ПЛЕЧЕ *Over-the-shoulder*

Камера за плечем одного героя дивиться на другого. Класика розмови.

Коли так. Розмова двох; репліка на реакції слухача.

СКАЖИ АГЕНТУ
Через плече Тетяни на Максима.

ПОГЛЯД ГЕРОЯ *Point of view*

Ми бачимо очима героя.

СКАЖИ АГЕНТУ
Кадр очима кота: величезна рука тягнеться до миски.

ЗГОРИ *Top-down*

Камера дивиться прямо вниз: стіл, мапа, руки над тістом.

СКАЖИ АГЕНТУ
Кадр згори: стіл з картками.

ПОСЛІДОВНІСТЬ ПЛАНІВ *Shot progression*

Схема, що завжди читається: загальний → середній → крупний → деталь, тоді реакція чи розкриття. На кожній склейці міняй план або кут.

Коли ні. Два схожі плани поспіль виглядають як помилка (стрибкова склейка), якщо це не стиль.



СКАЖИ АГЕНТУ

Збудуй сцену: загальний, середній, крупний, деталь, реакція.

РАКУРСИ

Звідки дивиться камера: згори, знизу, на рівні очей.

НА РІВНІ ОЧЕЙ *Eye level*

Нейтральний ракурс, камера на висоті очей героя.

НИЖНІЙ РАКУРС *Low angle*

Камера знизу: герой здається сильним, загрозливим, величним.

Коли так. Трейлер, суперник, перемога.



СКАЖИ АГЕНТУ

Нижній ракурс на суперника.

ВЕРХНІЙ РАКУРС *High angle*

Камера згори: герой здається малим, самотнім, слабким.



СКАЖИ АГЕНТУ

Верхній ракурс: Олена сама в порожній кімнаті.

ГОЛЛАНДСЬКИЙ КУТ

Dutch angle, tilt

Кадр нахилений: тривога, напруга.

ДЛЯ АГЕНТА у коміксі сцена tense: true, параметр tilt

РУХИ КАМЕРИ

Як рухається камера і хто це робить: модель відео чи монтаж.

НЕРУХОМА КАМЕРА *Locked-off, steady camera*

Камера стоїть. За замовчуванням студія тримає камеру; рух лише тоді, коли його названо.

Коли так. Розмова, комедія, на двійках, тихий кадр.

СКАЖИ АГЕНТУ
Камера нерухома, рухається лише кіт.

ДЛЯ АГЕНТА `у motion: «locked-off shot, steady camera»`

МОДЕЛЬ ЧИ МОНТАЖ *Model or montage*

Рух камери робить або модель відео (глибина, паралакс: проліт, орбіта, трекінг), або монтаж (наїзд, панорама, удар, трусіння на нерухомому кадрі). Монтаж дешевший і змінюється потім.

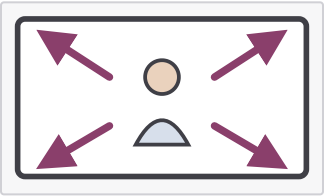
Коли так. Монтаж: тихий кадр, двійки, рух у ритм чи на репліку. Модель: проліт крізь простір, герой у русі.

СКАЖИ АГЕНТУ
Наїзд зроби монтажем, модель хай лише рухає героя.

ДЛЯ АГЕНТА `camera на кліпі; motion сцени`

ВІД'ЇЗД *Pull out*

Камера віддаляється: розкриває, де ми, або лишає героя самого.

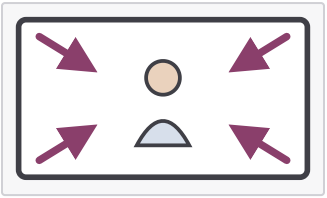


СКАЖИ АГЕНТУ
Від'їзд у фіналі, щоб видно було порожню кухню.

ДЛЯ АГЕНТА `camera.move: pull`

НАЇЗД *Push in, dolly in*

Камера наближається до героя. Повільний наїзд додає ваги й уваги.



Коли так. Рішення, усвідомлення, продукт.

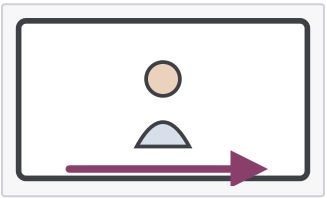
Коли ні. Не разом зі стильовим наїздом: вийде двічі зум. З рухом камери вимикай наїзд на сцену.

СКАЖИ АГЕНТУ
Повільний наїзд на її обличчя, сила 0.6.

ДЛЯ АГЕНТА `camera.move: push; ціла стрічка: push_in (1.025 ледь, понад 1.06 видно)`

ПАНОРАМА *Pan left / right*

Камера повертається вліво чи вправо, ведучи погляд.

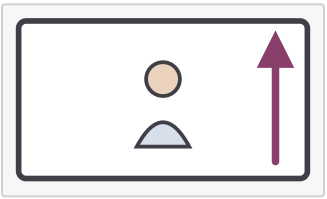


СКАЖИ АГЕНТУ
Панорама вправо від вікна до дверей.

ДЛЯ АГЕНТА `pan-left, pan-right`

НАХИЛ *Tilt up / down*

Камера хитається вгору чи вниз: від взуття до обличчя, від неба до міста.

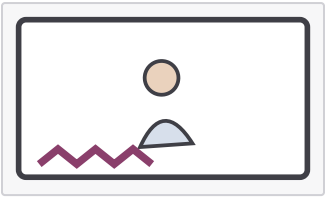


ДЛЯ АГЕНТА `tilt-up, tilt-down`

ТРУСІННЯ *Shake*

Кадр тремтить: шок, удар, вибух, приспів.

Коли ні. Ніколи словами в промпті («shake», «handheld»): це рухає весь кадр. Лише монтажем.



СКАЖИ АГЕНТУ
Трусіння 0.8 на ударі.

ДЛЯ АГЕНТА `camera.move: shake, strength 0.1–3`

ВІП-ПАН *Whip pan*

Різкий ривок камери вбік з розмиттям. Енергія, перехід між місцями.



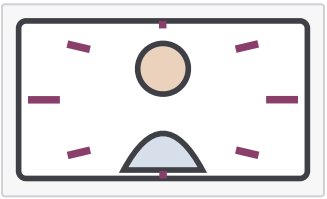
ДЛЯ АГЕНТА `camera.move: whip; є і такий перехід`

РІЗКИЙ ЗУМ *Punch in*

Миттєвий ривок зуму на обличчя чи предмет: жарт, реакція, удар.

Коли так. Комедія, влог, реклама.

Коли ні. Лише коли наїзд на сцену вимкнено.

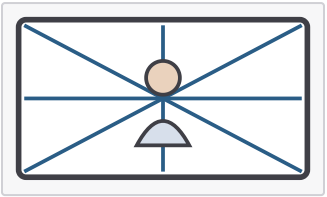


СКАЖИ АГЕНТУ
Різкий зум на панчлайн.

ДЛЯ АГЕНТА `camera.move: punch`

ЕФЕКТ ВЕРТИГО *Dolly zoom*

Герой лишається того самого розміру, а фон «тягнеться». Шок, запаморочення, усвідомлення.

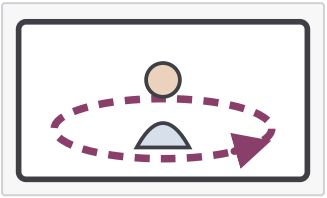


СКАЖИ АГЕНТУ
Ефект вертиго на мить, коли він розуміє правду.

ДЛЯ АГЕНТА `camera.move: dolly-zoom`

ОБЛІТ *Orbit*

Камера кружляє довкола героя чи предмета.

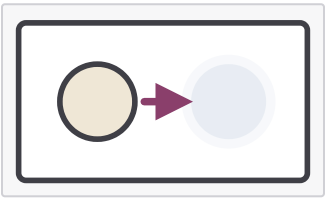


Коли так. Продукт, героїчна поза. Справжній обліт з паралаксом краще просити в моделі.

ДЛЯ АГЕНТА `camera.move: orbit`

ПЕРЕВІД ФОКУСА *Rack focus*

Різкість переходить з переднього плану на задній чи навпаки: увага міняє предмет.



ДЛЯ АГЕНТА `camera.move: rack-focus`

СУПРОВІД *Tracking*

Камера їде поруч із героєм, що йде чи біжить. Лише моделлю відео.

СКАЖИ АГЕНТУ
Камера супроводжує її збоку, вона йде мостом.

ДЛЯ АГЕНТА `у motion сцени`

КРАН *Crane up*

Камера піднімається вгору, відкриваючи простір. Моделлю відео.

ДЛЯ АГЕНТА `у motion сцени`

ПОЧАТОК І КІНЕЦЬ РУХУ

Move start / end

Рух камери може йти не весь кліп, а частину: початок і кінець рухи задають частками кліпу, від 0 до 1.



СКАЖИ АГЕНТУ

Наїзд лише в другій половині кадру.

ДЛЯ АГЕНТА `camera.start`, `camera.end`, `camera.strength`

ОДИН РУХ НА КЛІП

One move per clip

В одному кліпі один рух камери. Рух від героя в короткому кліпі закінчується порожнечею: рухайся до нього.

СКЛАД КАДРУ

Що де стоїть у кадрі, щоб його читали з першого погляду.

ОБЛИЧЧЯ В ЦЕНТРАЛЬНІЙ ТРЕТИНІ

Faces in the central third

На вертикалі обличчя в середній третині, текст ніколи на очах і роті.

ДЛЯ АГЕНТА розділ «Платформи»

НЕГАТИВНИЙ ПРОСТІР

Negative space

Порожня частина кадру, що дає повітря чи тривогу; герой не в центрі.

Коли так. Трилер, самотність, місце під титр.

БЕЗПЕЧНІ ЗОНИ *Safe zones*

Частини кадру, які не перекриє інтерфейс платформи. Докладно з малюнком у розділі «Платформи».

ДЛЯ АГЕНТА розділ «Платформи»

БЕЗ ЛІТЕР У КАДРІ *No letters*

Екрани, вивіски, етикетки й упаковки моделі лишають чистими: слова, ціни й бренди йдуть зверху титрами Моушн.



СКАЖИ АГЕНТУ

Етикетка чиста, назву додай титром.

КРУПНИЙ З ЗАГАЛЬНОГО

Crop to close-up

Один згенерований загальний план дає й середній, і крупний: збільшення 1,3–1,5 і зсув на обличчя. Новий кадр треба лише коли кроп м'який (понад 1,5×) або для руху губ.

СКАЖИ АГЕНТУ

Не генеруй новий крупний, зроби кроп 1.3 з загального.

ДЛЯ АГЕНТА `scale, x, y; прийом closeup`

КАДР ЗАКІНЧУЄТЬСЯ НА ЧОМУСЬ

End on something

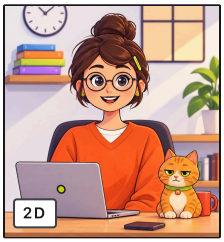
Кожен кліп має закінчитися на герої, реакції чи розкритті, з чого можна склеїти далі.

ОПИСУЙ, ЩО ХОЧЕШ *Positive prompt*

Моделі картинок ігнорують «ні X» і малюють X. Кажи «чиста етикетка», «порожня вулиця», а не «без тексту».

ВИГЛЯД КАРТИНКИ

Яким стилем намальовано кадри: фото, кіно, 2D, 3D, пластилін.









Той самий задум різними виглядами: мальоване 2D, 3D-мультфільм, фотореалізм. Вигляд кажеш агенту словами.

Усі вигляди картинки зібрано в Довіднику: «Вигляди картинки» с. 100

ТЕПЕР ТИ МОЖЕШ СКАЗАТИ АГЕНТУ

Відкрий загальним планом кімнати, ранок, світло з вікна.

Панчлайн на крупному плані.

Повільний наїзд на її обличчя.

Камера нерухома, рухається лише кіт.

Не генеруй новий крупний, зроби кроп з загального.

Різкий зум на панчлайн, трусіння лише на ударі.

РОЗДІЛ 5 · КРОК 5 З 11

АНІМАЦІЯ

Таймінг, вигляди, обмежена анімація, принципи



У ЦЬОМУ РОЗДІЛІ. Таймінг на одиницях, двійках і трійках, анімаційні вигляди студії, обмежена анімація з ключовими позами й живою деталлю, класичні принципи руху.

ТАЙМІНГ

Скільки малюнків на секунду і чому мультик «на двійках».

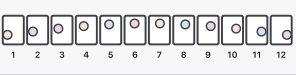
КАДРИ ЗА СЕКУНДУ *Frames per second, fps*

Відео студії йде 24 кадри за секунду (кліпи LTX). Монтаж на 25 fps повторює один кадр щосекунди.

ДЛЯ АГЕНТА `частота монтажу; localai_create_edit`

НА ОДИНИЦЯХ *On ones*

Кожен кадр новий малюнок, 24 за секунду. Живе відео, мультяшне 3D, швидка дія.

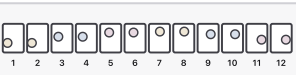


Коли так. Живі актори, 3D-мультфільм, стрибок, віп-пан.

ДЛЯ АГЕНТА `steps: 1; анімаційний вигляд smooth`

НА ДВІЙКАХ *On twos*

Кожен малюнок тримається два кадри: 12 малюнків за секунду. Класичне 2D, аніме, Spider-Verse, пластилін.



Коли так. Мальовані вигляди: 2D, аніме, папір, пластилін, комікс.

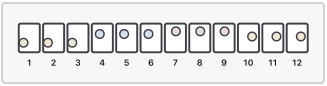
Коли ні. Не для живого відео й 3D-мультфільм: там це виглядає як лаг.



ДЛЯ АГЕНТА `steps: 2; animation: classic | anime | spiderverse | stopmotion`

НА ТРІЙКАХ *On threes*

Малюнок тримається три кадри: 8 за секунду. Паперова аплікація, дешеве ТБ, пауза чи довга розмова.



СКАЖИ АГЕНТУ
Реакцію на трійках, вона завмирає.

ДЛЯ АГЕНТА `steps: 3; animation: cutout | limited`

НА ЧЕТВІРКАХ *On fours*

Малюнок тримається чотири кадри: 6 за секунду. Дуже ривкий, ручний вигляд.

ДЛЯ АГЕНТА `steps: 4 на кліпі в монтажі`

ТАЙМІНГ СЦЕНИ *Per-scene timing*

Як аніматор: на одиницях швидка дія (стрибок, віп), на двійках більшість сцен, на трійках пауза чи довга розмова. Таймінг сцени сильніший за таймінг фільму.

СКАЖИ АГЕНТУ
Сцену стрибка на одиницях, решту на двійках, паузу на трійках.

ДЛЯ АГЕНТА `steps у сцені; steps на кліпі`

ТРЕМТІННЯ *Jitter, boil*

Із таймінгом кожен утриманий малюнок трохи зсунутий і світліший чи темніший: ручне тремтіння стоп-моушну. 1 для пластиліну й ляльок, 0,4 для паперу.

ДЛЯ АГЕНТА `jitter 0–2 на кліпі`

ГЕРОЇ НА ДВІЙКАХ, КАМЕРА НА ОДИНИЦЯХ

Characters on twos, camera on ones

Рух камери з монтажу лишається плавним, навіть коли самі герої на двійках. Так робить Spider-Verse.

ЛАГ НА ДВІЙКАХ *Lag on twos*

Плавне повільне відео, утримане на двійках, читається як гальмування. Пиши рух чіткими кроками: «повертається, зупиняється, показує».

СКАЖИ АГЕНТУ

Опиши рух поза за позою: повертається, зупиняється, тоді показує.

ГЕНЕРАЦІЯ НА 12 FPS СКОРО

Generating at 12 fps

Робити кліпи для двійок одразу на 12 кадрів, щоб зекономити час. Поки кожен кліп робиться на 24 fps і тримається на двійках у монтажі.

ДЛЯ АГЕНТА заплановано (T–2586)

АНІМАЦІЙНІ ВИГЛЯДИ СТУДІЇ

Готові анімаційні вигляди: кожен ставить таймінг і рух сам.

Усі анімаційні вигляди зібрано в Довіднику: «Анімаційні вигляди» с. 101

ОБМЕЖЕНА АНІМАЦІЯ

Як показати дію кількома малюнками, без дорогого відео.



Ключові пози замість відео: три малюнки Пирога розповідають дію без зламаних лап.

ОБМЕЖЕНА АНІМАЦІЯ *Limited animation*

Прийом дешевого ТБ і аніме: тіло здебільшого нерухоме, рухаються рот, очі й одна рука, пози тримаються. Мало малюнків, багато сенсу.

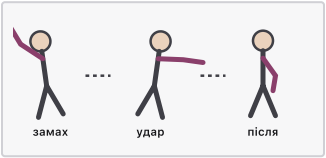
Коли так. Розмовні сцени, пояснення, комікс, коли руки й дрібна дія ламаються.

СКАЖИ АГЕНТУ
Сцену зроби обмеженою анімацією: тіло стоїть, рухаються лише очі й рот.

ДЛЯ АГЕНТА `animation: limited; у сцені keys чи detail; у монтажі localai_split_clip + freeze`

КЛЮЧОВІ ПОЗИ *Key poses, pose-to-pose*

Дія з 2-5 картинок-поз без моделі відео: «кіт сидить» → «тягне лапу» → «штовхає картку». Студія править кадр сцени під кожну наступну позу (та сама картинка, змінюється лише поза) і склеює їх у ритмі, як малюнки на двійках і трійках; остання поза тримається.



Коли так. Удар, жест, падіння в 2D-мультику й коміксі.

Коли ні. Плавна дія (біг, наливання, танець) усе ще просить відео.

СКАЖИ АГЕНТУ
Дію кота зроби ключовими позами: сидить, тягне лапу, штовхає картку.

ДЛЯ АГЕНТА `keys у сцені (перша поза це кадр сцени)`

УТРИМАННЯ *Hold*

Поза, що тримається кілька кадрів чи секунд, щоб глядач її прочитав. Без утримань рух нечитабельний.

Коли так. Після удару, перед панчлайном, реакція.

ДЛЯ АГЕНТА `steps: 3, freeze на кліпі; hold у коміксі`

РУХ МІЖ КЛЮЧОВИМИ ПОЗАМИ *Key poses driving video*

Намальовані пози ведуть модель відео: вона починає з першої пози, проходить через середні й закінчує точно на останній. Мала дія закінчується саме там, де треба (лапа точно на картці).

Коли так. Коли потрібен плавний рух, але кінець дії мусить бути точним.

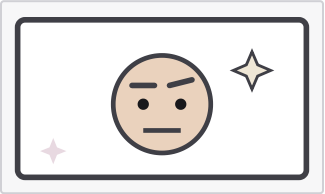
СКАЖИ АГЕНТУ

Дію кота зроби рухом між ключовими позами: сидить, тягне лапу, штовхає картку.

ДЛЯ АГЕНТА `keys + keys_mode: video`

КАДР З ЖИВОЮ ДЕТАЛЛЮ *Held frame with one living detail*

Увесь кадр стоїть, і в свою секунду змінюється одна річ: брова піднімається, очі заплющуються, вмикається світло. Змінена версія кадру проступає напливом, ледь відчутний наїзд тримає кадр живим.



Коли так. Реакції й біти панчлайну.

СКАЖИ АГЕНТУ

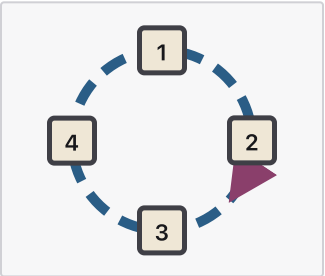
На реакції тримай кадр, хай на 0,8 с Олена піднімає одну брову.

ДЛЯ АГЕНТА `detail: {change, at} у сцені`

ЦИКЛ *Cycle*

Кілька малюнків, що повторюються по колу: крок, біг, мерехтіння вогню, дощ. Одна дія без кінця.

ДЛЯ АГЕНТА `у монтажі loop на кліпі`



ТИХИЙ КАДР З РУХОМ КАМЕРИ *Still with a slow camera move*

Нерухомий кадр, по якому повільно рухається камера: погляд, пауза, предмет крупно, панель коміксу без дії. Секунди замість хвилин.

Коли так. Лише там, де сценарій задумав паузу.

Коли ні. Не як загальне налаштування: дії й репліки стають картинками (перший фільм Коуч так втратив рух).

СКАЖИ АГЕНТУ
Сцену з листом зроби тихим кадром з повільним наїздом.

ДЛЯ АГЕНТА `still: true у сцені; silent_shots: camera на весь фільм`

КЛАСИЧНІ ПРИНЦИПИ

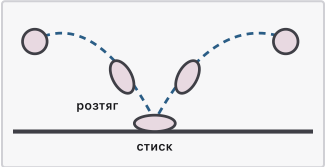
Чотири прийоми аніматорів, які роблять рух живим.

СТИСК І РОЗТЯГ *Squash and stretch*

М'ячик сплющується, вдарившись, і витягується в польоті. Додає ваги й пружності.

Коли так. 2D, мультяшна комедія.

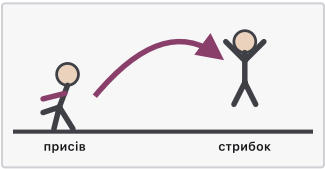
ДЛЯ АГЕНТА `слова вигляду classic: «squash and stretch»`



ПІДГОТОВКА *Anticipation*

Перед дією маленький рух у протилежний бік: присісти перед стрибком, замахнутись перед ударом. Глядач встигає зрозуміти, що буде.

ДЛЯ АГЕНТА `слова вигляду classic: «quick anticipation»`



ЗАХЛЬОСТ *Follow-through*

Після зупинки тіла волосся, хвіст, одяг ще рухаються далі.

ДЛЯ АГЕНТА слова вигляду classic, anime: «follow-through», «hair and cloth follow through»

ЗМАЗ *Smear*

Один розмазаний, розтягнутий малюнок посеред дуже швидкого руху замість кількох звичайних.

Коли так. Мультяшний ривок, віп.



РИВКИ МІЖ ПОЗАМИ *Snappy moves*

Швидкий перехід між утриманими позами, характерний для аніме й Spider-Verse.

ДЛЯ АГЕНТА слова вигляду anime, spiderverse

ТЕПЕР ТИ МОЖЕШ СКАЗАТИ АГЕНТУ

- Анімація на двійках, камера плавна.
- Реакцію на трійках, вона завмирає.
- Дію кота зроби ключовими позами: сидить, тягне лапу, штовхає картку.
- Тримай кадр, хай на реакції Олена піднімає одну брову.
- Опиши рух поза за позою: повертається, зупиняється, тоді показує.

РОЗДІЛ 6 · КРОК 6 З 11

ПРИЙОМИ РЕЖИСЕРА

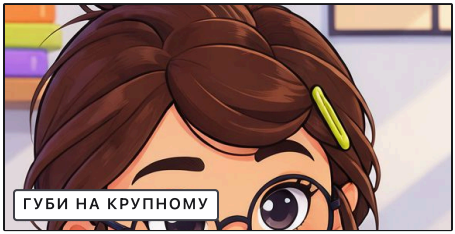
Губи, голос за кадром, тихі кадри, комікс



У ЦЬОМУ РОЗДІЛІ. Губи на всіх репліках, лише на крупних чи без губ; репліка на реакції слухача, J-кат і L-кат; тихі кадри; чому дія завжди відео; і як фільм стає коміксом.

ГУБИ Й ГОЛОС

Коли губи рухаються, а коли голос звучить за кадром.





Губи рухаються лише на крупному плані. Репліка мами з кухні може звучати на обличчі слухача.

РУХ ГУБ *Lip sync*

Як губи героя рухаються під репліку. Три режими на фільм нижче: «губи на всіх репліках», «губи лише на крупних планах», «без губ, голос за кадром». Сцена може мати свій режим.

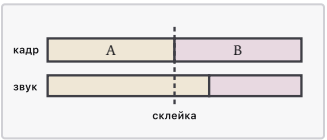
Коли так. all для ситкому й скетчу; closeups щоб зекономити час; none для оповідача.

СКАЖИ АГЕНТУ
Губи лише на крупних, решту реплік напиши на реакції слухача.

ДЛЯ АГЕНТА `lipsync: all | closeups | none; сцена може мати lipsync: true/false`

L-КАТ *L-cut*

Звук попередньої сцени триває, коли картинка вже змінилась: репліка лунає на реакції наступного кадру.



СКАЖИ АГЕНТУ
Хай її фраза дозвучить на крупному кота.

ДЛЯ АГЕНТА `localai_unlink_source_audio, кліп звуку довший за кадр`

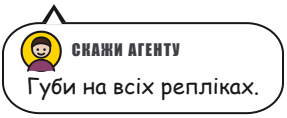
ГУБИ НА ВСІХ РЕПЛІКАХ

Lip sync: all

Кожна репліка героя в кадрі з рухом губ. Звичний режим.

Коли так. Ситком, скетч, розмова в кадрі.

Коли ні. Довго: приблизно 2,4 хв на репліку.



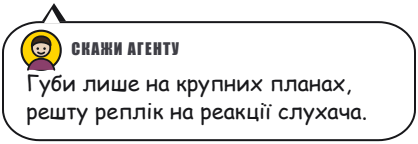
ДЛЯ АГЕНТА `lipsync: all`

ГУБИ ЛИШЕ НА КРУПНИХ ПЛАНАХ

Lip sync: close-ups only

Губи рухаються лише на крупних і середньо-крупних; решта реплік свідомо написана на реакції слухача, спиною чи за кадром.

Коли так. Економить час і часто сильніше: видно, як слова влучають.



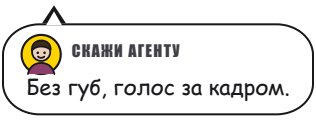
ДЛЯ АГЕНТА `lipsync: closeups`

БЕЗ ГУБ, ГОЛОС ЗА КАДРОМ

Voice-over only

Жоден рот не рухається: говорить оповідач чи голос за кадром.

Коли так. Пояснення, документальне, комікс, внутрішній голос.

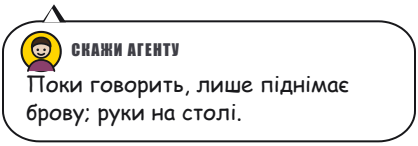


ДЛЯ АГЕНТА `lipsync: none`

РОЗМОВНИЙ КАДР *Talking shot*

Кадр, де герой говорить: середньо-крупний, обличчя на половину висоти, руки поза кадром чи на столі. Рух сцени лише малий жест: «нахиляється», «піднімає брову».

Коли ні. Велика дія (біг, потягування) йде окремим кадром без репліки.



ДЛЯ АГЕНТА `localai_generate_lipsync;` репліка понад 5 с ділиться на два кадри

ГОЛОС ЗА КАДРОМ *Voice-over*

Голос звучить, губ на екрані немає: оповідач, пояснення, внутрішній голос нуару.

СКАЖИ АГЕНТУ
Голос за кадром, як оповідач, губ не треба.

ДЛЯ АГЕНТА `lipsync: none`

РЕПЛІКА НА РЕАКЦІЇ СЛУХАЧА

Line over the listener

Голос героя звучить, а в кадрі той, хто слухає, або мовець спиною чи поза кадром. Економить рух губ і часто сильніший: ми бачимо, як слова влучають.

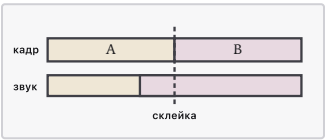
Коли так. Погана новина, зізнання, телефонна розмова.

СКАЖИ АГЕНТУ
Мамину репліку дай на обличчі Максима, мами не видно.

ДЛЯ АГЕНТА `сцена lipsync: false або фільм lipsync: closeups`

J-КАТ *J-cut*

Звук наступної сцени починається раніше за її картинку: чуємо дощ чи голос, а тоді бачимо. Склейка стає плавною.



Коли так. Перехід між місцями, вхід у сцену.

СКАЖИ АГЕНТУ
Звук кухні почни на пів секунди раніше за картинку.

ДЛЯ АГЕНТА `localai_unlink_source_audio, тоді звук на своїй доріжці раніше`

ГОЛОС У ТЕЛЕФОНІ *Phone voice*

Голос іншого боку дзвінка, голосове, спогад: репліка з ефектом телефону. Поєднуй з крупним слухача, не мовця.



СКАЖИ АГЕНТУ

Мамин голос через телефон, у кадрі Олена.

ДЛЯ АГЕНТА `effect: "phone" на звуковому кліпі`

ТИША Й ДІЯ

Що робити з кадрами без реплік і де потрібне відео.

ДІЯ ЗАВЖДИ ВІДЕО

An action is always video

Щось відбувається (кіт штовхає картку, мама заходить): це робить модель відео. Монтаж не вміє показати дію з картинки.



СКАЖИ АГЕНТУ

Цю сцену з котом лиши відео, там дія.

ТИХІ БІТИ *Silent shots*

Що робить тихий кадр без репліки на весь фільм. Три режими нижче: «тихі кадри відео», «тихі кадри з рухом камери», «тихі кадри: реакції кадром, дії відео».

Коли ні. Краще не вмикати на весь фільм, а позначати тихим кадром окремі сцени.

ДЛЯ АГЕНТА `silent_shots: video | camera | auto`

ТИХІ КАДРИ ВІДЕО

Silent shots: video

Тихий кадр робить модель відео, бо в ньому щось рухається. Звичний режим.



СКАЖИ АГЕНТУ

Тихі кадри відео.

ДЛЯ АГЕНТА `silent_shots: video`

ТИХІ КАДРИ З РУХОМ КАМЕРИ

Silent shots: camera

Тихий кадр стає нерухомою картинкою з повільним рухом камери. Для форматів без дії, як комікс.



СКАЖИ АГЕНТУ

Тихі кадри з рухом камери.

ДЛЯ АГЕНТА `silent_shots: camera`

ТИХІ КАДРИ: РЕАКЦІЇ КАДРОМ, ДІЇ ВІДЕО

Silent shots: auto

Лише реакції обличчя стають нерухомим кадром, а будь-яка дія лишається відео.



СКАЖИ АГЕНТУ

Тихі кадри: реакції кадром, дії відео.

ДЛЯ АГЕНТА `silent_shots: auto`

РЕАКЦІЯ БЕЗ СЛІВ *Reaction beat*

Німий план після репліки чи удару, що дає жарту прозвучати. Тримається 1 секунду, якщо сцена не каже своєї тривалості.



СКАЖИ АГЕНТУ

Після панчлайну секунда реакції без слів.

ДЛЯ АГЕНТА `reaction_seconds 0,5–3`

ТИХИЙ БІТ *Silent beat*

Сцена без репліки з власною тривалістю: тиша драми, деталь, реакція.

ДЛЯ АГЕНТА `сцена з seconds і без narration; line: false у формулі`

ОДНА ДІЯ НА КЛІП

One action per clip

Одна дія, один рух, одна подія на кліп. Один дубль можна розбити на кілька дій у монтажі.

ДЛЯ АГЕНТА `localai_split_clip, in, freeze`

СПРАВЖНЄ СПОВІЛЬНЕННЯ

Real slow motion

Сповільнений у монтажі 24 fps кліп заїкається. Справжнє сповільнення проси в моделі: «slow motion, …».



СКАЖИ АГЕНТУ

Для стрибка попроси в моделі справжнє сповільнення.

ЦІНА ПРИЙОМУ В ЧАСІ *Time cost*

Рух губ приблизно 2,4 хв на репліку, відеокадр приблизно 2 хв, тихий кадр секунди.

ДЛЯ АГЕНТА `localai_estimate_director`

КОМІКС

Як фільм стає коміксом, що гортається сам.

КОМІКС-ФІЛЬМ *Motion comic*

Не слайдшоу: сторінка складається з панелей, камера тримає панель, поки читається репліка, і стрибає до наступної з розмиттям, удари трусять і спалахують, сторінки гортаються.



СКАЖИ АГЕНТУ

Зроби вертикальний комікс у стилі «Манга», по панелі на біт.

ДЛЯ АГЕНТА `kind: "comic", tpl-comic + tpl-v-comic; навичка localai-comic`

СТИЛІ КОМІКСУ *Comic styles*

«Американський комікс» (жирно, насичено, лінії швидкості, трусіння), «Манга» (чорно-біле з растром, вертикальні панелі), «Spider-Verse» (зсув друку, усе на двійках), «Франко-бельгійський» (чиста лінія, спокійно), «Нуар» (чорно-біле, один червоний акцент, похилі кадри).

ДЛЯ АГЕНТА `comic.style`

РОЗКЛАДКА СТОРІНКИ

Page layout

Як панелі ділять сторінку: сама, сіткою, навскіс, блискавкою, велика й малі, вертикально; 2–4 панелі на сторінку.

ДЛЯ АГЕНТА `comic.layout, comic.per_page`

БУЛЬБАШКА *Speech bubble*

Репліка, що пишеться слово за словом у бульбашці з хвостиком до рота; оповідача пишуть у прямокутнику підпису. Види: мовна бульбашка, підпис, вигук, думка, без бульбашки.



СКАЖИ АГЕНТУ

Тут бульбашка думки, а не репліка.

ДЛЯ АГЕНТА `bubble у сцені; speech: bubble | caption`

ЗВУКОВЕ СЛОВО *Sound word*

«БАМ!», «БАХ!» на всю панель удару без репліки; камера трусить, зум б'є, спалах.



СКАЖИ АГЕНТУ

На ударі звукове слово ТРАХ, без репліки, 1,4 с.

ДЛЯ АГЕНТА `sfx_word, impact: true`

ЖИВА ПАНЕЛЬ *Alive panel*

Панель, що отримує відеокліп. За замовчуванням панелі тихі з повільним дрейфом: відео розмазує руки й предмети.

Коли так. Дощ, волосся на вітрі, вогонь, руки поза кадром.

ДЛЯ АГЕНТА `alive: auto | all | none; сцена alive: true`

ПЕРЕГОРТАННЯ СТОРІНКИ

Page turn

Як міняється сторінка: гортання, зсув, виштовхування, віп, блискавка, чорнило, спалах, наплив, глітч, зум з розмиттям або просто склейка.

ДЛЯ АГЕНТА `comic.page_turn, turn_seconds`

РИВОК КАМЕРИ *Snap*

Скільки секунд камера стрибає між панелями: 0,25 різко, 0,6 спокійно, з легким перельотом.

ДЛЯ АГЕНТА `comic.snap, overshoot, framing, reveal`

ТЕПЕР ТИ МОЖЕШ СКАЗАТИ АГЕНТУ

Губи лише на крупних планах, решту реплік на реакції слухача.

Мамин голос через телефон, у кадрі Олена.

Погляд кота зроби тихим кадром з повільним наїздом.

Цю сцену з котом лиши відео, там дія.

Після панчлайну секунда реакції без слів.

РОЗДІЛ 7 · КРОК 7 З 11

МОНТАЖ

Склейки, темп, вигляди, титри, прийоми



У ЦЬОМУ РОЗДІЛІ. Склейки й переходи, темп і ритм, швидкість і рампи, кінокаше, вигляди екрана, титри й карaоке, монтажні прийоми. У каталогах: 23 переходи, 6 виглядів екрана, 7 прийомів, 15 стилів монтажу.

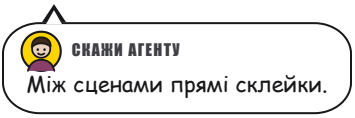
СКЛЕЙКИ

Як один кадр переходить в інший.

ПРЯМА СКЛЕЙКА *Hard cut*

Один кадр одразу змінює інший, без переходу. Основа монтажу історії.

Коли так. Між сценами історії, комедія, діалог.



`ДЛЯ АГЕНТА cut: ""; у монтажі fade: 0`

СКЛЕЙКА НА ДІЇ *Cut on action*

Склейка посеред руху чи на зміні звуку: око не помічає шва. Кадр мінімум 1,5 с, якщо це не монтажна фраза.

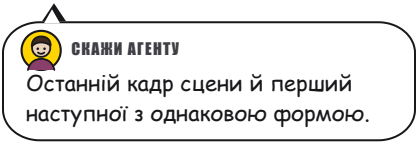
НЕВИДИМИЙ МОНТАЖ

Invisible continuity

Прямі склейки на дії, збіг напрямку руху, без ефектів. Драма, реклама.

МАТЧ-КАТ *Match cut*

Склейка двох кадрів з однаковою формою чи рухом: кругла чашка → кругле сонце.



`ДЛЯ АГЕНТА пиши форму в visual/motion обох кадрів`

СМЕШ-КАТ *Smash cut*

Різко з гучного в тишу чи зі спокою в хаос, без переходу.

Коли так. Комедія, трилер.

СТРИБКОВА СКЛЕЙКА *Jump cut*

Склейка двох схожих планів одного дубля: час «стрибає». Помилка в кіно, стиль у влогу.

`ДЛЯ АГЕНТА стиль vlog; розрізати один дубль`

Усі переходи зібрано в Довіднику: «Переходи» с. 101

МОНТАЖНА ФРАЗА

Montage sequence

Багато коротких кадрів на біт, що стискають час: тренування, дорога, трейлер.

НАПЛИВ *Crossfade, dissolve*

Один кадр розчиняється в іншому. Минає час.

Коли так. Драма, документальне, кіно.

Коли ні. Не між кожним кадром швидкого ролика: тягне.

ДЛЯ АГЕНТА `cut: crossfade; transition 0,3–1,0 с на кліпі`

ЗАТЕМНЕННЯ *Fade to black*

Кадр гасне в чорне. Затемнення між кожним планом читається як провал, а не склейка.

ДЛЯ АГЕНТА `cut: fade`

ОДНА РОДИНА ПЕРЕХОДІВ

One transition family

Один тип переходів на фільм. Глітч під повільною драмою читається як помилка, напливи в швидкому ролику тягнуть. Серіал тримає родину переходів заставки.

ДЛЯ АГЕНТА `direction.transition у серіалі`

ДОВЖИНА ПЕРЕХОДУ *Transition length*

Швидкі переходи 0,25–0,4 с, напливи 0,5–0,8 с; 0 означає 0,4 с.

ДЛЯ АГЕНТА `cut_seconds 0–1,5`

ТЕМП І РИТМ

Як довго тримається кадр і як монтаж дихає з музикою.

РИТМ *Rhythm, pace*

Пульс фільму. Соцролик 1–2 с на кадр, історія й реклама 2–4 с, документальне й дитяче 3–6 с. Серія коротких, тоді один довгий кадр, і довгий стає важливим.



СКАЖИ АГЕНТУ

Темп швидкий, 1,5 с на план, перед фіналом один довгий кадр.

ДЛЯ АГЕНТА `shot_seconds 0,8–8 (орієнтир для сценарію)`

СКЛЕЙКА В РИТМ *Cut to the beat*

Склейки стають на удари музики: на 120 BPM удар 0,5 с, такт 2 с. Репліки ніколи не вкорочуються.



СКАЖИ АГЕНТУ

Постав склейки на кожен другий удар.

ДЛЯ АГЕНТА `localai_beat_cut_edit (every: 1, 2, 4)`

ОСТАННІЙ КАДР *The last shot*

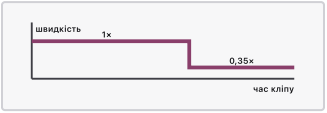
Тримай його на мить довше, ніж здається треба, дай музиці закінчитись, тоді фінальна картка.

ШВИДКІСТЬ

Сповільнення, пришвидшення, стоп-кадр усередині кліпу.

РАМПА ШВИДКОСТІ *Speed ramp*

Швидкість міняється всередині кліпу: сповільнення на вершині стрибка, розгін у склейку. Кліп зберігає довжину, його звук стихає, тож під ним музика. Лише на тихих бітах.



СКАЖИ АГЕНТУ

Рампа «повільний кінець» на реакції.

ДЛЯ АГЕНТА `ramp; пресети slow-mid, slow-end, speed-up, punch`

ШВИДКІСТЬ, РЕВЕРС, СТОП-КАДР *Speed, reverse, freeze*

Сповільнення 0,5 для ваги, пришвидшення для енергії, реверс, стоп-кадр, щоб утримати мить чи покласти на неї титр. Раз-два на фільм.

ДЛЯ АГЕНТА `speed 0,25–4, reverse, freeze`

КАРТИНКА

Що монтаж робить з картинкою: каше, вигляд екрана, колір, кроп.

КІНОКАШЕ *Letterbox*

Чорні смуги згори й знизу в кадрі 16:9: 2.39 широкий екран кіно, 2 і 1.85 м'якше. Вертикальні й квадратні фільми смуг не мають; субтитри стають над смугою.



Коли так. Драма, трейлер, кліп, документальне.

СКАЖИ АГЕНТУ
Кінокаше 2.39.

ДЛЯ АГЕНТА `letterbox: 2.39 | 2 | 1.85`

Усі вигляди екрана зібрано в Довіднику: «Вигляди екрана» с. 102

ОДИН ВИГЛЯД НА КЛІП

One screen look per clip

VHS і зерно разом не кладуться. І не пиши «film grain» чи «VHS» у промпті, коли вигляд дає монтаж: буде двічі.

КОЛІР *Colour grade*

Насиченість, контраст, теплота на весь фільм; на кліпі ще яскравість. Малі значення: ±0,1 уже помітно.

СКАЖИ АГЕНТУ
Трохи холодніше й контрастніше.

ДЛЯ АГЕНТА `saturation, contrast, temperature; на кліпі grade`

НАЇЗД НА СЦЕНУ *Push-in*

Ледь помітний зум кожної сцени, що оживляє кадр. 1 без руху, 1,025 ледь відчутно, понад 1,06 видно як зум.

ДЛЯ АГЕНТА `push_in 1–1,12`

КАРТИНКА В КАРТИНЦІ

Picture-in-picture

Менший кадр поверх основного.

ДЛЯ АГЕНТА `scale, x, y, opacity`

КЛЮЧОВІ КАДРИ *Keyframes*

Значення, що міняються в часі: прозорість, розмір, положення.

СКАЖИ АГЕНТУ

Зроби повільне збільшення з 1 до 1.1 за дві секунди.

ДЛЯ АГЕНТА `keyframes {scale: [[0, 1], [2, 1.1]]}`

РОЗДІЛЕНИЙ ЕКРАН *Split screen*

Два чи три кадри одночасно: поруч (дзвінок, до і після), згори й знизу (для вертикалі), три колонки, три рядки. Тонка чорна лінія між частинами. Лише на тихих бітах.



СКАЖИ АГЕНТУ

Розділений екран згори й знизу: дві реакції одночасно.

ДЛЯ АГЕНТА `localai_split_screen, layout, divider; crop.focus_x/focus_y`

ТИТРИ

Слова на екрані: субтитри, караоке, кінетичні титри.

СУБТИТРИ КАРАОКЕ

Karaoke captions

Слово, яке звучить, світиться кольором акценту й плавно підростає; сказані слова тьмяніші. Час слів береться з голосу сцени.

Коли так. Соцролики, бо багато дивляться без звуку.

Коли ні. Кліп на пісню без реплік; спокійне кіно (cinema, документальне без караоке).



СКАЖИ АГЕНТУ

Субтитри караоке жовтим, розмір 64.

ДЛЯ АГЕНТА `karaoke, caption_size (58 для телефону, 64–66 дітям і влогу, 48 спокійне кіно)`

СУБТИТРИ *Captions*

Один рядок до 40 знаків, у часі з мовою. З історії, з SRT або по одному.

ДЛЯ АГЕНТА `localai_auto_captions_from_project, localai_import_captions_srt, localai_export_captions_srt`

КІНЕТИЧНІ ТИТРИ *Kinetic text*

Текст, що з'являється рухом: слово за словом, рядок за рядком, друкарською машинкою або з підскоком. Слово в зірочках підростає й бере колір акценту. Раз-два на фільм.



СКАЖИ АГЕНТУ

Гачок кінетичним титром слово за словом: «Це змінює все», наголос на «змінює».

ДЛЯ АГЕНТА `enter титру`

ВХОДИ Й ВИХОДИ ТИТРУ

Title enter / exit

Як титр приходить і йде: проявляється, піднімається, падає, виїжджає вбік, вискакує, наближається, з розмиття, шторкою. Вихід швидший і тихіший за вхід.

ДЛЯ АГЕНТА `enter, exit`

СТИЛІ ТИТРІВ *Title styles*

Субтитр, назва, нижня третина, титр угорі.

ДЛЯ АГЕНТА `style титру`

НИЖНЯ ТРЕТИНА *Lower third*

Плашка з ім'ям і роллю внизу кадру. Документальне, інтерв'ю.

ДЛЯ АГЕНТА `стиль титру lower`

ЧАС НА ПРОЧИТАННЯ *Reading time*

Титр тримається, поки його можна прочитати двічі: приблизно 0,3 с на слово, мінімум 1,5 с, три слова приблизно 2 с.

МОНТАЖНІ ПРИЙОМИ

Рухи монтажу, прив'язані до конкретного біта історії.

МОНТАЖНІ ПРИЙОМИ ЗА БІТОМ *Editor moves by beat*

Рухи монтажу, прив'язані до біта: кроп на крупний план, рух камери, особливий перехід, вигляд екрана, рампа, розділений екран, таймінг біта. Прийом лягає на сцену з таким бітом.



СКАЖИ АГЕНТУ

Додай прийоми: кроп на крупний план на «Доказ», рампа «повільний кінець» на «Реакцію».

ДЛЯ АГЕНТА `extras: [{op, beat, …}]; extras: false без прийомів`

Усі монтажні прийоми зібрано в Довіднику: «Монтажні прийоми» с. **103**

Усі 15 стилів монтажу зібрано в Довіднику: «Стилі монтажу» с. **99**

ТЕПЕР ТИ МОЖЕШ СКАЗАТИ АГЕНТУ

Між сценами прямі склейки.

Перемонтуй у стилі «Комедія», без нового рендеру.

Рампа «повільний кінець» на реакції.

Кроп на крупний план на панчлайн.

Субтитри караоке, розмір для телефону.

Постав склейки на кожен другий удар музики.

РОЗДІЛ 8 · КРОК 8 З 11

ЗВУК

Голос, фон, події, гучність



У ЦЬОМУ РОЗДІЛІ. Голос Higgs і його емоції, фон місця, події й фолі, гомін і тиша кімнати, чотири групи гучності, LUFS, приглушення музики під голосом, бібліотека записів. У каталогах: 31 емоція Higgs і 72 категорії звуків.

ГОЛОС

Як говорять герої: голос, емоція, вставки.



Емоція в голосі й на обличчі мають збігатися: одна емоція на репліку.

ГОЛОС HIGGS *Higgs Audio v3*

Фільм завжди говорить через Higgs: емоції на кожну репліку й один тембр на героя. Голос тримається клонуванням зразка.

Коли ні. Higgs некомерційний: для реклами скажи про це заздалегідь.

СКАЖИ АГЕНТУ

Голос Higgs, Олені жіночий голос номер два, емоція на кожну репліку.

ДЛЯ АГЕНТА `tts-higgs; localai_generate_speech_higgs`

ГОЛОСИ СТУДІЇ

Studio voices F1–F5, M1–M5

Жіночі F1-F5, чоловічі M1-M5, дитина F3 чи F5. Студія раз записує чистий зразок, а Higgs клонує його для кожної репліки.

ДЛЯ АГЕНТА `voice у героя; voice_sample власний зразок`

Усі емоції й манери голосу зібрано в Довіднику: «Емоції й манера голосу» с. 114

ЕФЕКТИ ГОЛОСУ *Voice effects*

Телефон (дзвінок), радіо, мегафон, відлуння, зал (з іншої кімнати), робот. Не клади ефект на фон.

ДЛЯ АГЕНТА `effect на звуковому кліпі (audio: true)`

ПЕРЕВІРКА ДУБЛІВ *Take check*

Кожна репліка звіряється з висотою зразка й прослуховується, до чотирьох дублів, лишається найприродніший. Висоту не зсувають: це звучить як робот.

ГОЛОС ПАДАЄ НА ОКТАВУ

Octave drop

Сумні й безпорадні емоції можуть опустити голос. Для зітхання вставляй у репліку зітхання, а емоцію бери легшу.

СКАЖИ АГЕНТУ

Замість емоції «сумно» вставте зітхання перед реплікою.

ВСТАВНІ ТЕГИ *Inline tags*

Прямо в тексті репліки: сміх, зітхання, кашель, плач, крик, наспівування, шморгання, чхання; а ще пауза й довга пауза між фразами.

СКАЖИ АГЕНТУ

Перед реплікою вставка сміху, тоді «Ха».

СЛОВА, ЩО СТАЮТЬ ТЕГАМИ

Aliases

Звичайні слова для емоцій студія перекладає в теги Higgs: «щасливо» стає «радісно», «сумно» лишається «сумно», «злякано» стає «налякано». Незнайоме слово відкидається, і репліка звучить рівно.

ФОН І ПОДІЇ

Звуки місця й звуки дій у кадрі.

ФОН МІСЦЯ *Bed, ambience*

Рівний звук місця під усією сценою: кухня, дощ, кафе, ліс. Один фон на місце; у домі тиха тиша кімнати. Сцена отримує фон, лише коли його названо.



СКАЖИ АГЕНТУ

Фон: легкий дощ, звичайна гучність фону.

ДЛЯ АГЕНТА `ambience у сцені; 25 категорій нижче`

ТИША КІМНАТИ *Room tone*

Майже нечутний звук порожньої кімнати, щоб не було «цифрової діри» в тиші. Під розмовою в домі.

ДЛЯ АГЕНТА `категорія room-tone, sfx_gain 0,25–0,3 (приблизно −40 LUFS)`

ГОМІН *Walla*

Нерозбірливий гул голосів натовпу. Лише там, де місце його виправдовує (кафе, вулиця), і без розбірливих слів.

ДЛЯ АГЕНТА `категорія cafe (слова «walla», «restaurant»)`

ПОДІЯ *Event sound*

Один звук на дію в кадрі, у секунду дії: двері, кроки, вжух, поп. До 8 на сцену. Звук без видимої причини читається як помилка.



СКАЖИ АГЕНТУ

Двері на 1,2 с, вжух на склейці.

ДЛЯ АГЕНТА `sounds: [{sound, at, gain}]; 47 категорій нижче`

ФОЛІ *Foley*

Побутові звуки, синхронні з дією: кроки, тканина, папір, чашка, ключі, стілець. Тихі й реалістичні.

ДЛЯ АГЕНТА `категорії steps-*, cloth, paper, cup, keys, chair…`

МУЛЬТЯШНІ ЗВУКИ

Cartoon events

Поп, боїнг, бонк, свисток вгору-вниз, дзинь, мультяшний зрив з місця, пищалка, мультяшне падіння. Для мультиків і скетчів.

ЗВУКИ ПЕРЕХОДІВ

Transition sounds

Вжух, легкий свуш, наростання, удар, сабдроп, реверс: лише на справжніх склейках і рухах титрів; наростання закінчується точно на склейці.

БІБЛІОТЕКА ЗАПИСІВ

Sound library

Справжні записи за категоріями: CC0-пакети Kenney в студії, а Sonniss GDC та інше кладеш ти у свою папку звуків. Запис завжди перед згенерованим звуком.

ДЛЯ АГЕНТА `localai_list_sounds`; у монтажі вкладка «Звук»

ЗГЕНЕРОВАНИЙ ФОН

Generated bed

Лише коли в бібліотеці немає фону для місця: рівний фон англійським описом з негативом проти голосів, мелодії й писку. Ніколи окремих подій (дзвіночок, муркіт, телефон, сміх): виходять писк і вигадані голоси.

ДЛЯ АГЕНТА `localai_generate_sound_effects`, профіль `sfx-sa3`

МУЗИКА ВЕДЕ, ЗВУКИ ПІДКРЕСЛЮЮТЬ

Music leads, sounds accent

Мультик чи короткий ролик живе на тихій музиці; записані звуки лише там, де щось стається, і тихо. Не кожна сцена потребує фону.

ЗВУК ВЕДЕ КАРТИНКУ

Sound leads the picture

Фон наступної сцени починається на пів секунди раніше за картинку; звуковий ефект падає точно на склейку, яку мотивує.

ДЛЯ АГЕНТА див. J-кат

ПАНОРАМА ЗВУКУ *Pan*

Звук ліворуч (-1) чи праворуч (1), 0 по центру.

ДЛЯ АГЕНТА pan на звуковому кліпі

Усі фони й звуки подій зібрано в Довіднику: «Звуки: фони й події» с. **114**

ГУЧНІСТЬ ВЕЛИКИХ МОМЕНТІВ

Loud on purpose

Тихі акценти (папір, кроки, мяу) на гучності 0,5–0,8; звичайні дії (двері, стук) приблизно 1; великі моменти, до яких веде сценарій (вибух, удар, «бах», блиск на повороті) 1,3–1,5, піки біля -6 dBFS.

СКАЖИ АГЕНТУ

Удар на повороті гучно, це великий момент.

ДЛЯ АГЕНТА `gain події`

ГУЧНІСТЬ ФОНУ СЦЕНИ

Scene bed level

0,25–0,3 тиша кімнати (-40), 0,45 фон (за замовчуванням, -36), 0,8 жвава вулиця чи дощ, 1,2 гроза, натовп чи дія (-27,5). Фон завжди під реплікою.

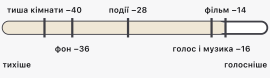
ДЛЯ АГЕНТА `sfx_gain 0–1,5 у сцені`

ГУЧНІСТЬ

Хто кого голосніший і чому голос завжди зверху.

ЧОТИРИ ГРУПИ ГУЧНОСТІ *Four mix groups*

Кожен звуковий кліп належить до групи: голос, музика, фон, події. Кожен звук вирівнюється до норми групи, далі рівень групи й приглушення.



ДЛЯ АГЕНТА `role; мікшер у вкладці «Звук»`

НІЩО НЕ ГУЧНІШЕ ЗА РЕПЛІКУ *Nothing louder than the line*

Фон приблизно на 20 дБ під голосом. Огляд ловить сцену, де фон більш ніж на 1,5 LU вище вирівняної репліки («фон майже рівний голосу»).

LUFS *Loudness units*

Гучність, як її чує людина, а не піки. Що менше число, то тихіше: -16 голосніше за -36. Голос і музика -16, фон -36 (на 20 дБ нижче голосу), події за піком -12 dBFS, готовий фільм -14 (±2).

СКАЖИ АГЕНТУ
Звели фільм на -14 LUFS, пік нижче -1.

ДЛЯ АГЕНТА `localai_review_media міряє LUFS і пік`

СПРАВЖНІЙ ПІК *True peak, dBTP*

Найгучніша точка сигналу. Готовий фільм тримає пік нижче -1 dBTP, інакше звук хрипить.

ПРИГЛУШЕННЯ ПІД ГОЛОСОМ *Ducking*

Музика й фон самі стишуються під кожною реплікою й піднімаються після. Музика на 12 дБ (10–14 для мови, 4–6 для кліпу), фон на 6 дБ. Події не стишуються.



СКАЖИ АГЕНТУ
Музику під голосом на 12 дБ, у паузах 0,32.

ДЛЯ АГЕНТА `ducking, music_duck 0–24, ambience_duck 0–24, music_volume 0–1`

ОЧИЩЕННЯ *Clean-up*

Очищення фону зрізає гул і писк (100 Гц – 9 кГц), легке очищення зрізає лише низ (70 Гц), або звук лишається як записано.

ДЛЯ АГЕНТА `clean: "" | bed | clean`

МУЗИКА

Музика під фільмом і пісні зі словами.

МУЗИКА *Music*

Інструментальний трек англійським промптом: настрій, інструменти, темп, без вокалу. Під мовою 0,25–0,4, у паузах голосніше.

ДЛЯ АГЕНТА `localai_generate_music; music у плані`

ПІСНЯ ЗІ СЛОВАМИ

Song with lyrics

ACE-Step співає слова 50 мовами, українською теж, 10–240 с. Розділи пісні (куплет, приспів, брідж, кінцівка) окремими рядками. Рядки по 7–10 складів, приспів повторюється.

Коли ні. Співана пісня ніколи не під оповіддю: там інструментал.

ДЛЯ АГЕНТА `localai_generate_song, профіль music-ace; lyrics, song_seconds`

МОНТАЖ ПІД ПІСНЮ *Song cut*

Студія знаходить частини, темп і такти пісні, кладе кадр кожні два такти, а в приспіві щотакту. Новий кадр кожні 4–5 с пісні.

ДЛЯ АГЕНТА `section сцени: intro, verse, chorus, bridge, outro`

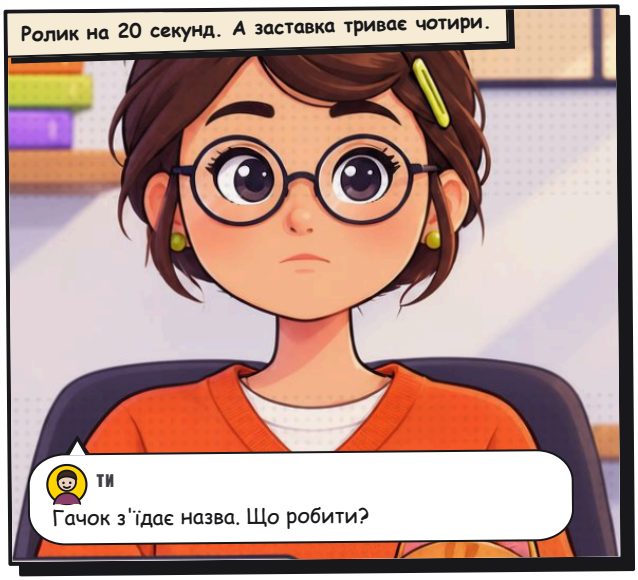
ТЕПЕР ТИ МОЖЕШ СКАЗАТИ АГЕНТУ

- Голос Higgs, емоція на кожну репліку.
- Фон: тиша кімнати, під голосом тихо.
- Звук дверей лише коли двері рухаються в кадрі.
- Музику під голосом на 12 дБ тихіше.
- Боїнг на панчлайні гучно, це великий момент.
- Звели фільм на мінус 14 LUFS.

РОЗДІЛ 9 · КРОК 9 З 11

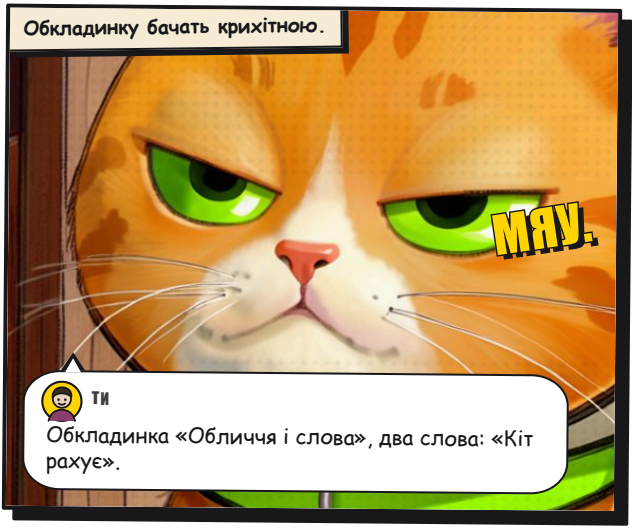
ЗАСТАВКИ, ФІНАЛИ, ОБКЛАДИНКИ

40 заставок, 14 фіналів, 30 обкладинок









У ЦЬОМУ РОЗДІЛІ. Коли потрібна заставка і де вона стоїть, фінальні картки, обкладинки й мініатюри. У каталогах: 6 розміщень, 40 заставок, 14 фіналів, 30 обкладинок.

ЗАСТАВКИ

Назва фільму на початку: коли вона потрібна і де стоїть.

ЗАСТАВКА *Opener, title card*

Назва фільму на початку. Не довша за 8 % фільму (мінімум 1 с): 15 с → до 1,2 с, 60 с → до 4,8 с.

Коли ні. Фільм до 20 с, влог і реклама до 30 с: без заставки або назва на 1 с поверх першого кадру. Вертикаль до 90 с: ніколи окрема картка.



СКАЖИ АГЕНТУ

Заставка «Мульт 3D: бульбашкова назва» після гачка.

ДЛЯ АГЕНТА `opener {template, placement, params}; Моушн → «Заставки»`

ХОЛОДНИЙ СТАРТ *Cold open*

Фільм починається одразу зі сценигачка, назва після нього чи поверх.

Коли так. Ситком, скетч, трейлер, влог, вертикаль.

ДЛЯ АГЕНТА `opening: cold; розміщення cold_open`

ВІДКРИТТЯ *Opening*

Холодний старт: одразу перша сцена, назва поверх; картка з назвою: окрема заставка. Без вибору вертикаль відкривається холодним стартом, решта карткою з назвою.

ДЛЯ АГЕНТА `opening, title_card 0,8–4 с`

ВИГЛЯД ВИРІШУЄ

The look decides

Режисер вибирає заставку за виглядом картинки, тоді за стилем монтажу, тоді за типом. Серія тримає одну заставку й один фінал.

Усі розміщення заставки зібрано в Довіднику: «Де стоїть заставка» с. 103

Усі 40 заставок зібрано в Довіднику: «Заставки» с. 103

ФІНАЛЬНІ КАРТКИ

Чим закінчується фільм: назва, заклик чи «далі буде».

ФІНАЛЬНА КАРТКА *End card*

Останній кадр-картка: назва, заклик, «далі буде». У рекламі логотип і заклик до 3 с. На вертикалі наліпка замість чорної картки, щоб ролик зациклювався.

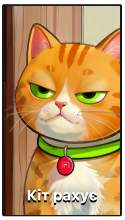
ДЛЯ АГЕНТА `end_card {template, params}, outro_headline, end_card 1–5 с`

Усі 14 фінальних карток зібрано в Довіднику: «Фінальні картки» с. 108

ОБКЛАДИНКИ

Картинка, що продає клік, навіть коли вона крихітна.





Обкладинка «Обличчя і слова»: одне обличчя, два слова. Праворуч вона ж крихітна, як у стрічці: має читатися й так.

ОБКЛАДИНКА СЕРІЇ *Series cover*

Та сама розкладка щосерії: назва шоу на тому самому місці, номер одним форматом (EP 7), міняються кадр і слова.

ДЛЯ АГЕНТА `direction.cover`

СТРІЛКА Й КОЛО *Arrow and ring*

По одній на обкладинку, і без них, якщо деталь і так видно.

ДЛЯ АГЕНТА `шаблон arrow-callout`

ОБКЛАДИНКА *Cover, thumbnail*

Картинка, що продає клік. Її бачать крихітною: 320×180 на YouTube, 180×320 і 270×480 у полиці Shorts і Reels, 200×200 у квадраті.



СКАЖИ АГЕНТУ

Обкладинка «Обличчя і слова», два слова: «Я не вірю».

ДЛЯ АГЕНТА `cover {template, title, frame, params, formats, platform}; Моушн → «Обкладинки»`

СЛОВА ОБКЛАДИНКИ

Cover words

1–3 слова, що додають гачок до назви відео, а не повторюють її. Великі літери від 10 px на мініатюрі (мінімум 8), контраст від 4,5:1 (мінімум 3:1).

ОБЛИЧЧЯ НА ОБКЛАДИНЦІ

Face on the cover

Одне обличчя з емоцією, слова поруч, ніколи на очах. Точка фокуса тримає обличчя у вертикальному кропі.

ДЛЯ АГЕНТА `params.focus [x, y]`

КАДР ОБКЛАДИНКИ *Cover frame*

Один промовистий кадр; до/після і VS беруть перший і останній; колажі й підсумок сезону до чотирьох; картка героя бере його лист.

ДЛЯ АГЕНТА `frame, frames: [i, j], frames: ["hero"]`

ОБКЛАДИНКА ПЕРШИМ КАДРОМ *Cover as first frame*

Обкладинка як окремий файл (за замовчуванням), першим кадром на 0,6 с, щоб платформа її взяла, або без неї.

ДЛЯ АГЕНТА `cover: separate | first_frame | none`

Усі 30 обкладинок зібрано в Довіднику: «Обкладинки» с. **110**

ТЕПЕР ТИ МОЖЕШ СКАЗАТИ АГЕНТУ

Без заставки, гачок першим.

Назва серії маленьким тегом на секунду в куті.

У кінці «Наліпка в кінці», щоб ролик зациклювався.

Обкладинка «Обличчя і слова», два слова.

Для YouTube заставка «Мульт 2D: живий контур» після гачка.

РОЗДІЛ 10 · КРОК 10 З 11

ПЕРЕВІРКА

Аніматик, аркуш, огляд, пастки



У ЦЬОМУ РОЗДІЛІ. Перевірка історії, оцінка часу, аніматик, аркуш перевірки, огляд і його знахідки, найменше виправлення і всі пастки, у які вже падали справжні фільми.

ПЕРЕД РЕНДЕРОМ

Що перевірити, поки ще нічого не зрендерено.

ПЕРЕВІРКА ІСТОРІЇ *Story check*

Перевірка плану до зйомки: прогалини історії, ранній чи пізній поворот, довгі репліки, мораль уголос, загальні картинки, довжина далеко від мети, замало кадрів для пісні, руки й зняті окуляри.



СКАЖИ АГЕНТУ

Прожени план через перевірку історії й виправ усе.

ДЛЯ АГЕНТА `localai_check_story`

ОЦІНКА ЧАСУ *Time estimate*

Скільки хвилин на цьому Mac займе фільм з цим планом.

ДЛЯ АГЕНТА `localai_estimate_director`

АНІМАТИК *Animatic*

Чернетка фільму за хвилини: справжні кадри, голоси, фон, події, музика, заставка, субтитри й монтаж, але кожен кадр нерухомий. Завжди перед відео.

Коли так. Кожен фільм з репліками.



СКАЖИ АГЕНТУ

Спершу аніматик, відео лише після мого погляду.

ДЛЯ АГЕНТА `animatic: true; потім той самий план з animatic: false, project і music_file`

АРКУШ ПЕРЕВІРКИ *Check sheet*

Рядок на сцену: затверджений лист кожного героя, кадр, репліка і що з неї почулося. Дивишся сам рядок за рядком: те саме обличчя, кожна рука, без тексту, без зайвих предметів.

ДЛЯ АГЕНТА `review.check_sheet`

КОНТАКТНИЙ АРКУШ

Contact sheet

Кадри по всьому фільму на одному аркуші: чи герой той самий, чи немає зайвих людей, тексту, телефону, чи не затісно.

ДЛЯ АГЕНТА `localai_review_media → sheet`

ЧЕРНЕТКА *Draft render*

Швидкий рендер для перевірки: анімовані титри й рамки REC, дзвінка, камери, плівки видно лише в рендері, не в прев'ю кадру.

ДЛЯ АГЕНТА `quality: "draft"`

ОГЛЯД

Як режисер дивиться готовий фільм і що виправляє.

ОГЛЯД *Review*

Режисер сам переглядає готовий фільм: знахідки простими словами, аркуш, LUFS і пік, кожна репліка почута назад, фони прослухані.

ДЛЯ АГЕНТА `review запуску; localai_review_media`

ЗНАХІДКИ ОГЛЯДУ *Review findings*

Репліки, які голос перекрутив (менше 80 % почуто), вигадані голоси у фоні, фон гучний як репліка, гучність і піки, темні й тихі ділянки, історія й довжина.

ДЛЯ АГЕНТА `review.findings`

ТЕМНІ МОМЕНТИ *Dark moments*

Чорні чи темні ділянки, які не є задуманим затемненням: часто чорний кадр на склейці.

ДЛЯ АГЕНТА `dark_moments в огляді`

НАЙСЛАБШЕ МІСЦЕ

The weakest moment

Запиши одне найслабше місце і чому («сцена 3: обличчя лиса міняє колір»), прибери його найменшою зміною.

НАЙМЕНШЕ ВИПРАВЛЕННЯ

Smallest fix

Деталь картинки → правка інструкцією; кадр не вийшов → повтор із кращим промптом; рух задовгий → швидкість у монтажі; звук гучний → гучність доріжки; монтаж не той → інший стиль монтажу. Монтаж перед новим рендером, новий рендер перед новим планом.

ЗЕЛЕНИЙ СТАТУС ≠ ДОБРЕ

Green is not good

Зелений статус означає, що рушій закінчив, а не що результат добрий. Локальні моделі зору пропустили зламану руку й загублені окуляри, які людина побачила одразу.

ПАСТКИ · КАРТИНКИ

Помилки зі справжніх фільмів і що робити замість них.

ЗЛАМАНІ ПАЛЬЦІ, ЗАЙВІ РУКИ

Роби так. Руки на столі чи поза кадром; момент несуть поза й обличчя. Якщо дія це жарт, загальний план. Не пиши «п'ять пальців».

ГЕРОЙ СТАЄ ІНШОЮ ЛЮДИНОЮ

Роби так. Впізнавані деталі (окуляри, кепка, нашийник) лишаються в кожному кадрі.

ТЕЛЕФОН УСЮДИ

Роби так. Влог: «говорить в об'єктив на відстані руки»; телефон лише за історією; картинку з телефоном замінити чистим асетом.

ПРЕДМЕТИ З ОРИГІНАЛУ В КОЖНОМУ КАДРІ

Роби так. Чисті асети: герой сам на тлі, місця порожні.

У ПРОМПТІ «БЕЗ Х», А Х Є

Роби так. Описуй бажане: «чиста етикетка», «порожня вулиця».

ЛІТЕРИ, ВИГАДАНІ БРЕНДИ

Роби так. Екрани й етикетки чисті; слова зверху титрами.

КАДР ПЛИВЕ ВІД ГЕРОЯ

Роби так. Один затверджений асет на героя в кадрі; оригінал лишається першим листом.

ЗАГАЛЬНІ, БЕЗЛИКІ КАРТИНКИ

Роби так. Названий герой з віком, професією й дивною деталлю, реальне місце.

ПАСТКИ · ВІДЕО Й ГУБИ

Помилки зі справжніх фільмів і що робити замість них.

КАМЕРА ТРЯСЕТЬСЯ Й БЛУКАЄ

Роби так. Ніколи «трусіння» чи «з рук» у промпті; навмисне трусіння лише монтажем.

РОТ РУХАЄТЬСЯ НАВМАННЯ

Роби так. У розмовному кадрі лише малий жест; велика дія окремим кадром.

РОЗМАЗАНІ ГУБИ

Роби так. Середньо-крупний план, обличчя на половину кадру; репліку понад 5 с ділити.

РОЗМАЗАНІ РУКИ В ЖИВІЙ ПАНЕЛІ КОМІКСУ

Роби так. Панелі тихі, живими лише кадри з рухом.

ЛАГ НА ДВІЙКАХ

Роби так. Рух чіткими кроками; живе відео й 3D на одиницях.

ПАСТКИ · ГОЛОС І ЗВУК

Помилки зі справжніх фільмів і що робити замість них.

РЕПЛІКА ЗВУЧИТЬ РІВНО

Роби так. Лише емоції зі списку Higgs: «радісно», а не вигадане слово.

ГОЛОС УПАВ НА ОКТАВУ

Роби так. Зітхання вставкою в репліку, емоція легша.

ПЕРЕКРУЧЕНІ СЛОВА

Роби так. До 12 слів, числа словами.

ФОН ГУЧНИЙ ЯК ГОЛОС

Роби так. Фон на 20 дБ під реплікою; знизити гучність фону сцени.

ВИГАДАНІ ШЕПОТИ Й ПИСК У ФОНІ

Роби так. Спершу записи; генерувати лише рівні фони.

ЗВУК БЕЗ ПРИЧИНИ В КАДРІ

Роби так. Події лише для того, що видно, у свою секунду.

ПАСТКИ · МОНТАЖ І ТИТРИ

Помилки зі справжніх фільмів і що робити замість них.

ЧОРНИЙ КАДР МІЖ КЛІПАМИ

Роби так. Студія вирівнює склейки по кадрах; огляд усе одно показує темні моменти.

ЗАСТАВКА ЗАКРИВАЄ ОБЛИЧЧЯ

Роби так. Кадр з місцем, коротка картка, на вертикалі лише малий тег.

ДОВГА ЗАСТАВКА НА КОРОТКОМУ

Роби так. До 8 % фільму; до 20 с без неї; вертикаль ніколи не картка.

КАДРИ ПОВТОРЮЮТЬСЯ В КЛІПІ

Роби так. Новий кадр кожні 4–5 с пісні.

ЗЛАМАНА РУКА «В НОРМІ»

Роби так. Дивись сам: аркуш перевірки рядок за рядком.

ТЕПЕР ТИ МОЖЕШ СКАЗАТИ АГЕНТУ

Прожени план через перевірку історії.

Спершу аніматик, відео лише після мого погляду.

Покажи аркуш перевірки, я подивлюся сам.

Назви найслабше місце і виправ його найменшою зміною.

Скільки часу займе фільм на цьому Mac?

РОЗДІЛ 11 · КРОК 11 З 11

ПЛАТФОРМИ

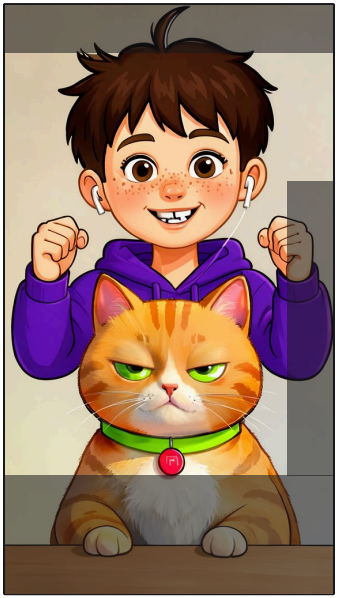
Формати, довжини, безпечні зони



У ЦЬОМУ РОЗДІЛІ. Формати платформ, довжини, безпечні зони вертикалі, гачок першим, петля, перегляд без звуку і чому другий формат це другий монтаж.

ФОРМАТИ Й БЕЗПЕЧНІ ЗОНИ

Під яку платформу знімаємо і де інтерфейс закриває кадр.



Вертикаль 9:16 для Reels, Shorts і TikTok. Сірим закрито те, що малює поверх кадру сама платформа: підпис і кнопки внизу, лайки праворуч. Обличчя й титри тримай у вільній середині.

Кадр Максима з безпечними зонами вертикалі.

ФОРМАТИ ПЛАТФОРМ *Platform formats*

YouTube 16:9 (1280×720); Shorts, Reels, TikTok, Stories 9:16 (1080×1920, кадри вертикальні); квадрат 1:1 (1080×1080); стрічка 4:5 (1080×1350).

ДЛЯ АГЕНТА `format; обкладинка platform: youtube | shorts | reels | tiktok | square | feed`

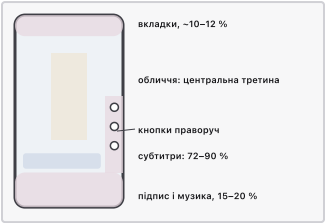
Усі платформи зібрано в Довіднику: «Платформи» с. 116

ДОВЖИНИ *Lengths*

Соцролик із гачком 7–20 с; скетч 10–30 с; реклама 15–30 с; пояснення й документальне 30–90 с. Вертикаль до 90 с студія вважає коротким роликом.

БЕЗПЕЧНІ ЗОНИ ВЕРТИКАЛІ *Vertical safe zones*

Платформа малює інтерфейс поверх кадру: вкладки згори (приблизно 10–12 %), підпис, автор і музика внизу (15–20 %), кнопки праворуч. Обличчя в центральній третині, субтитри на 72–90 % висоти, слова обкладинки в смузі 13–80 %.



СКАЖИ АГЕНТУ

Тримай титри поза нижньою п'ятою частиною й правим краєм.

ГАЧОК ПЕРШИМ *Hook first*

На вертикалі без великої заставки: перші 1–3 с це гачок, сама сцена. Назва серії маленьким тегом на секунду в безпечному куті, або в кінці.

ТЕГ СЕРІЇ *Series tag*

Маленька назва (приблизно п'ята частина кадру) на секунду поверх кадру, поруч з обличчям, не на ньому.

ДЛЯ АГЕНТА `розміщення over_footage; заставка vertical-hook`

ПЕТЛЯ *Loop*

Короткі ролики зациклюються: у кінці наліпка замість чорної картки, останній кадр перетікає в перший.

ДЛЯ АГЕНТА `фінал end-loop-sticker`

ПЕРЕГЛЯД БЕЗ ЗВУКУ

Muted viewing

Багато хто дивиться короткі ролики без звуку: репліки несуть субтитри, тож караоке лишай увімкненим.

ДРУГИЙ ФОРМАТ = ДРУГИЙ МОНТАЖ

A second cut per platform

Версія 9:16 фільму 16:9 це новий запуск Режисера у 9:16 (кадри малюються вертикально), або хоча б монтаж з кропом і фокусом на кожному кліпі.



СКАЖИ АГЕНТУ

Зроби ще вертикальну версію для Reels, новим запуском.

ДЛЯ АГЕНТА `crop, focus_x, focus_y`

ГУЧНІСТЬ ДЛЯ ПЛАТФОРМ

Platform loudness

YouTube, Instagram, TikTok: -14 LUFS, пік -1 dBTP. Голосніше нічого не дає: YouTube лише стишує гучне.

ТЕПЕР ТИ МОЖЕШ СКАЗАТИ АГЕНТУ

Вертикальний формат для Reels, гачок першим.

Тримай титри поза нижньою п'ятою частиною й правим краєм.

Караоке лиши ввімкненим: дивляться без звуку.

Зроби ще горизонтальну версію для YouTube, новим запуском.

Назви платформу у звіті й зроби обкладинку під неї.

Довідник

Усі готові назви студії: типи, формули, шаблони, стилі, переходи, заставки, обкладинки, голоси, звуки. Кажи агенту назву, код під нею для агента.

ТИПИ ФІЛЬМІВ

Що знімаємо: стиль монтажу й формули для кожного типу.

Скетч-комедія

Конфлікт у першій репліці; одна думка на план; панчлайн коротший за підводку; після панчлайну реакція без слів.

Монтаж: Комедія. Формули: Скетч: гачок → підводка → поворот → панчлайн → реакція, Скетч: гра сцени (UCB), Скетч: правило трьох.

`sketch`

Епізод серіалу

Ті самі герої, місця й голоси; одна ситуація на епізод; кінцівка з гачком на наступний епізод.

Монтаж: Ситком. Формули: Епізод: ситуація → ускладнення → кульмінація → розв'язка → гачок, Ситком: спіраль ускладнень, Ситком: непорозуміння.

`series`

Драматична сцена

Паузи важливіші за слова; емоцію показує тіло й крупний план, а не слова; музика тиха або її немає.

Монтаж: Драма. Формули: Драма: тиша → слово → пауза → рішення, Драма: кіт рятує (міні Save the Cat), Драма: коло історії (Хармон), Драма з розкриттям.

`drama`

Реклама

Біль у першу секунду; продукт крупно в дії; один доказ (цифра чи результат); заклик коротко, і він же на фінальній картці.

Монтаж: Реклама. Формули: Реклама: гачок → біль → продукт → доказ → заклик, Реклама: гачок, біль, рішення, доказ, заклик, Реклама: міні-історія, Реклама з підміною.

`ad`

Пояснення

Питання на початку; три кроки, кожен з одним кадром і одним реченням; підсумок одним реченням; цифри й ключові слова титрами.

Монтаж: Документальне. Формули: Пояснення: питання → три кроки → підсумок, Пояснення: проблема, чому, як, результат, Пояснення: міф і правда.

`explainer`

Трейлер

Світ, загроза, наростання, удар; назва фільму на фінальній картці; репліки короткі й рідкі; лиши питання без відповіді.

Монтаж: Трейлер. Формули: Трейлер: світ → загроза → наростання → удар (назва на фінальній картці), Трейлер у трьох діях.

`trailer`

Кліп на пісню

Плани змінюються в ритм (Режисер ставить склейки на кожен другий удар); на приспів найкращі плани; субтитри лише для слів пісні.

Монтаж: Кліп. Формули: Кліп: куплет → приспів → куплет → приспів, Кліп: історія на форму пісні.

`music`

Дитяча історія

Просто й тепло; одна проблема; герой вирішує сам; повільна камера й довші плани; мораль одним реченням.

Монтаж: Дитяче. Формули: Казка: жили-були → проблема → спроба → вирішення → мораль, Казка: три випробування, Казка без лиходія (кішьотенкецу), Пластилін: предмет із мрією.

`kids`

Влог / UGC

Говорить у камеру; гачок у першому реченні; живі реакції; прощання з закликом.

Монтаж: Влог. Формули: Влог: гачок → контекст → момент → реакція → прощання, Влог з метою і перешкодою.

`vlog`

Документальне

Факти й спостереження; спокійний голос від першої особи; загальні плани чергуються з деталями; музика тихо й пізно.

Монтаж: Документальне. Формули: Документальне: місце → деталь → людина → дія → висновок, Документальне: герой, питання, відкриття, Документальне: загадка.

`documentary`

Комікс

Одна панель на біт; репліка коротка, до 12 слів, щоб влізла в бульбашку; герой говорить у кадрі (speaker), оповідач пише в підписі; на ударі звукове слово (sfx_word: «БАМ!», «БАХ!») без репліки; у visual чітка поза й контур, однаковий опис героя в кожній панелі; фільм збирається сторінками по 2–4 панелі.

Монтаж: Комікс. Формули: Комікс: панель на біт · місце → герой → загроза → удар → поворот → фінал, Комікс: сплеш, дія, розворот.

`comic`

ФОРМУЛИ ІСТОРІЙ

Біти по порядку; поворот позначено ★.

Скажи: «формула …, по сцені на біт».

Скетч: гачок → підводка → поворот → панчлайн → реакція СКЕТЧ-КОМЕДІЯ

Гачок → Підводка → Поворот → Панчлайн → Реакція

`sketch`

Скетч: гра сцени (UCB) СКЕТЧ-КОМЕДІЯ

Звичайний світ → Перша дивина → Підсилення 1 → Підсилення 2 → ★ Злам гри → Панчлайн → Реакція

`sketch-game`

Скетч: правило трьох СКЕТЧ-КОМЕДІЯ

Гачок → Раз → Два → ★ Панчлайн → Реакція

`sketch-three`

Епізод: ситуація → ускладнення → кульмінація → розв’язка → гачок

ЕПІЗОД СЕРІАЛУ

Ситуація → Ускладнення → Кульмінація → Розв’язка → Гачок

`episode`

Ситком: спіраль ускладнень ЕПІЗОД СЕРІАЛУ

Холодний жарт → План → Гірше → Ще гірше → ★ Зіткнення → Кнопка

`sitcom-spiral`

Ситком: непорозуміння ЕПІЗОД СЕРІАЛУ

Підслухано → Хибний висновок → Прикривання → ★ Правда → Кнопка

`sitcom-misunderstanding`

Драма: тиша → слово → пауза → рішення ДРАМАТИЧНА СЦЕНА

Тиша → Слово → Пауза → Рішення

`drama`

Драма: кіт рятує (міні Save the Cat) ДРАМАТИЧНА СЦЕНА

Гачок → Подія → Рішення → Спроби → ★ Усе втрачено → Вибір → Фінальний кадр

`drama-cat`

Драма: коло історії (Хармон) ДРАМАТИЧНА СЦЕНА

Звичне → Потреба → У незнайоме → Знайшов → ★ Ціна → Повернення → Зміна

`drama-circle`

Драма з розкриттям ДРАМАТИЧНА СЦЕНА

Ледь не так → Деталь повторюється → Напруга → ★ Розкриття → Новий сенс

`drama-reveal`

Реклама: гачок → біль → продукт → доказ → заклик РЕКЛАМА

Гачок → Біль → Продукт → Доказ → Заклик

`ad`

Реклама: гачок, біль, рішення, доказ, заклик РЕКЛАМА

Гачок → Біль → ★ Продукт → Доказ → Заклик

`ad-hpspc`

Реклама: міні-історія РЕКЛАМА

Герой і мета → Перешкода → ★ Продукт → Емоція → Бренд

`ad-story`

Реклама з підміною РЕКЛАМА

Схоже на інше → Наростання → ★ Підміна → Слоган

`ad-misdirection`

Пояснення: питання → три кроки → підсумок ПОЯСНЕННЯ

Питання → Крок 1 → Крок 2 → Крок 3 → Підсумок

`explainer`

Пояснення: проблема, чому, як, результат ПОЯСНЕННЯ

Питання → Плутанина → ★ Ага → Як → Правило

`explainer-aha`

Пояснення: міф і правда ПОЯСНЕННЯ

Міф → Наслідки → ★ Насправді → Чому → Правило

`explainer-myth`

Трейлер: світ → загроза → наростання → удар (назва на фінальній картці) ТРЕЙЛЕР

Світ → Загроза → Наростання 1 → Наростання 2 → Удар

`trailer`

Трейлер у трьох діях ТРЕЙЛЕР

Холодний гачок → Світ → Злам → Конфлікт → ★ Ключова фраза → Монтаж → Жало

`trailer-3act`

Кліп: куплет → приспів → куплет → приспів КЛІП НА ПІСНЮ

Куплет → Перехід → Приспів → Приспів 2

`music`

Кліп: історія на форму пісні КЛІП НА ПІСНЮ

Інтро → Куплет 1 → Приспів 1 → Куплет 2 → ★ Брідж → Фінальний приспів → Аутро

`music-narrative`

Казка: жили-були → проблема → спроба → вирішення → мораль ДИТЯЧА ІСТОРІЯ

Жили-були → Проблема → Спроба → Вирішення → Мораль

`kids`

Казка: три випробування ДИТЯЧА ІСТОРІЯ

Дім і бажання → Дорога → Спроба 1 → Спроба 2 → ★ Спроба 3 → Дім змінений

`kids-three`

Казка без лиходія (кішьотенкецу) ДИТЯЧА ІСТОРІЯ

Ки → Сьо → ★ Тен → Кецу

`kids-kishotenketsu`

Пластилін: предмет із мрією ДИТЯЧА ІСТОРІЯ

Мрія → Спроба 1 → Спроба 2 → ★ Матеріал → Фінал

`clay-dream`

Влог: гачок → контекст → момент → реакція → прощання ВЛОГ / UGC

Гачок → Контекст → Момент → Реакція → Прощання

`vlog`

Влог з метою і перешкодою ВЛОГ / UGC

Гачок → Ставки → Спроба → ★ Пішло не так → Викрутився → Результат

`vlog-goal`

Документальне: місце → деталь → людина → дія → висновок ДОКУМЕНТАЛЬНЕ

Місце → Деталь → Людина → Дія → Висновок

`documentary`

Документальне: герой, питання, відкриття ДОКУМЕНТАЛЬНЕ

Образ → Хто він → Питання → ★ Відкриття → Що це означає → Фінал

`doc-character`

Документальне: загадка ДОКУМЕНТАЛЬНЕ

Загадка → Контекст → Хибні версії → ★ Справжня причина → Людський сенс

`doc-mystery`

Комікс: панель на біт · місце → герой → загроза → удар → поворот → фінал КОМІКС

Місце → Герой → Загроза → Удар → Поворот → Фінал

`comic`

Комікс: сплеш, дія, розворот КОМІКС

Сплеш → Дія → ★ Розворот → Наслідки → Фінальний сплеш

`comic-pageturn`

ПОЧАТКОВІ ШАБЛОНИ

Цілий рецепт фільму: вигляд, монтаж, заставка, фінал, обкладинка. Скажи: «почни з шаблону …».

2D-мультик СКЕТЧ-КОМЕДІЯ

Гег-комедія, мем, персонаж-маскот; коли важливі міміка й перебільшення, а не реалізм

Монтаж «Комедія», заставка «Мульт 2D: живий контур», фінал «Ірис «Кінець»», обкладинка «Мультяшна наліпка».

`sketch-cartoon`

мультяшне 3D СКЕТЧ-КОМЕДІЯ

Сімейна комедія, історія з персонажем, бренд-маскот; коли треба тепло й чарівність

Монтаж «Комедія», заставка «Мульт 3D: бульбашкова назва», фінал «Мульт-фінал: бульбашки», обкладинка «Обличчя й великі слова».

`sketch-pixar`

Скетч-шоу з акторами СКЕТЧ-КОМЕДІЯ

Побутова комедія з людьми, сценки про роботу чи стосунки, реклама з гумором

Монтаж «Комедія», заставка «Стоп-кадр і бейдж», фінал «Різкий кінець», обкладинка «Обличчя й великі слова».

`sketch-show`

Мок'юментарі СКЕТЧ-КОМЕДІЯ

Офісний гумор, «псевдодокументалка», герой, що серйозно говорить про дурниці

Монтаж «Комедія», заставка «Місце й час», фінал «Штамп «Кінець»», обкладинка «Термінова новина».

`sketch-mockumentary`

2D-мультсеріал ЕПІЗОД СЕРІАЛУ
Серія про сталих героїв у мальованому світі; дитячий чи сімейний серіал
Монтаж «Ситком», заставка «Мультяшна картка», фінал «Ірис «Кінець»», обкладинка «Картка серії».
`series-cartoon`

3D-серіал ЕПІЗОД СЕРІАЛУ
Пригодницький серіал з персонажами, освітній серіал для родини
Монтаж «Ситком», заставка «Мульт 3D: бульбашкова назва», фінал «Наступна серія», обкладинка «Картка серії».
`series-pixar`

Ситком з акторами ЕПІЗОД СЕРІАЛУ
Серіал про родину, сусідів, колег; стала локація й ті самі актори
Монтаж «Ситком», заставка «Розкол», фінал «Далі буде (стоп-кадр)», обкладинка «Картка серії».
`series-sitcom`

Аніме-серіал ЕПІЗОД СЕРІАЛУ
Пригоди, підлітки, фентезі; коли потрібні виразні пози й емоції
Монтаж «Аніме», заставка «Аніме-заставка», фінал «Далі буде (стоп-кадр)», обкладинка «Аніме-титр».
`series-anime`

Нуар ДРАМАТИЧНА СЦЕНА
Детектив, зрада, нічне місто, внутрішній голос героя
Монтаж «Кіно», заставка «Друкарська машинка», фінал «Різкий кінець», обкладинка «Нуарна афіша».
`drama-noir`

Сучасна мелодрама ДРАМАТИЧНА СЦЕНА
Стосунки, розставання, примирення, родинна історія
Монтаж «Драма», заставка «Кіношторки», фінал «Присвята», обкладинка «Цитата».
`drama-melodrama`

Ретро 70-х ДРАМАТИЧНА СЦЕНА
Спогад, історія батьків, ностальгія, «знайдена плівка»
Монтаж «Плівкове зерно», заставка «Плівка й засвітка», фінал «Титри», обкладинка «Тег у куті».
`drama-70s`

Холодний трилер ДРАМАТИЧНА СЦЕНА
Тривога, переслідування, таємниця, хтось стежить
Монтаж «Драма», заставка «Звук у темряві», фінал «Різкий кінець», обкладинка «Кіноафіша».
`drama-thriller`

Технологічний мінімал РЕКЛАМА
Гаджет, застосунок, сервіс, електроніка; коли продукт говорить сам
Монтаж «Реклама», заставка «Сповіщення», фінал «Бренд і заклик», обкладинка «Товар-герой».
`ad-tech`

Яскравий UGC / TikTok РЕКЛАМА
Реклама від «звичайної людини», відгук, лайфхак, товар для соцмереж
Монтаж «Реклама», заставка «Гачок для вертикалі», фінал «Наліпка в кінці», обкладинка «Гачок у вертикалі».
`ad-ugc`

Преміум / люкс РЕКЛАМА
Парфуми, прикраси, годинники, преміум-послуги; коли продає настрій
Монтаж «Кіно», заставка «Кіношторки», фінал «Бренд і заклик», обкладинка «Тег у куті».
`ad-luxury`

Їжа РЕКЛАМА
Кафе, доставка, рецепт, продукти, напої
Монтаж «Реклама», заставка «Кінетичний удар», фінал «Бренд і заклик», обкладинка «Смуга пропозиції».
`ad-food`

Мода РЕКЛАМА

Одяг, взуття, аксесуари, лукбук, колекція

Монтаж «Кліп», заставка «Маска-шторка», фінал «Бренд і заклик», обкладинка «Колаж із фігурними швами».

`ad-fashion`

Блокбастер ТРЕЙЛЕР

Фантастика, пригоди, екшн, «кінець світу»

Монтаж «Трейлер», заставка «Хром 3D», фінал «Різкий кінець», обкладинка «Кіноафіша».

`trailer-blockbuster`

Горор ТРЕЙЛЕР

Жахи, містика, «щось є в домі»

Монтаж «Трейлер», заставка «Звук у темряві», фінал «Різкий кінець», обкладинка «Загадка».

`trailer-horror`

Інді-драма ТРЕЙЛЕР

Фестивальне кіно, особиста історія, дорога, дорослішання

Монтаж «Драма», заставка «Кіношторки», фінал «Різкий кінець», обкладинка «Тег у куті».

`trailer-indie`

Комедія ТРЕЙЛЕР

Комедійний фільм, серіал, анонс скетч-шоу

Монтаж «Трейлер», заставка «Трейлерні удари», фінал «Різкий кінець», обкладинка «Кіноафіша».

`trailer-comedy`

Аніме-поп КЛІП НА ПІСНЮ

Пісня про мрію, дружбу, літо; опенінг для свого персонажа

Монтаж «Аніме», заставка «Аніме-заставка», фінал «Неоновий фінал», обкладинка «Аніме-титр».

`music-anime-pop`

Хіп-хоп КЛІП НА ПІСНЮ

Реп, біт, вулична культура, впевнений герой

Монтаж «Кліп», заставка «Артист і трек», фінал «Наліпка в кінці», обкладинка «Обкладинка синглу».

`music-hiphop`

Інді-фолк лірика КЛІП НА ПІСНЮ

Лірична пісня, кохання, дорога, природа

Монтаж «Плівкове зерно», заставка «Від руки», фінал «Різкий кінець», обкладинка «Обкладинка синглу».

`music-indie-folk`

Рок КЛІП НА ПІСНЮ

Рок, панк, гімн, концертна енергія

Монтаж «Кліп», заставка «Кінетичний удар», фінал «Різкий кінець», обкладинка «Обкладинка синглу».

`music-rock`

Неонова електроніка КЛІП НА ПІСНЮ

Електроніка, synthwave, нічна поїздка, кіберпанк

Монтаж «Кліп», заставка «Неон», фінал «Неоновий фінал», обкладинка «Неон і VHS».

`music-neon`

Акварельна книжка ДИТЯЧА ІСТОРІЯ

Казка на ніч, історія про тварин, перша книжка малюка

Монтаж «Дитяче», заставка «Казкова книга», фінал «Ірис «Кінець»», обкладинка «Казкова книжка».

`kids-watercolor`

Яскраве 3D ДИТЯЧА ІСТОРІЯ

Пригода, дружба, навчальна історія; сучасний мультфільм

Монтаж «Дитяче», заставка «Кільця», фінал «Мульт-фінал: бульбашки», обкладинка «Мультяшна наліпка».

`kids-3d`

Пластилін ДИТЯЧА ІСТОРІЯ
Смішна історія з предметами, тваринки, «зроблено руками»
Монтаж «Пластилін», заставка «Пластилін на двійках», фінал «Ірис «Кінець»», обкладинка «Казкова книжка».
`kids-clay`

Паперова аплікація ДИТЯЧА ІСТОРІЯ
Народна казка, легенда, історія з орнаментом
Монтаж «Дитяче», заставка «Паперова аплікація», фінал «Ірис «Кінець»», обкладинка «Казкова книжка».
`kids-paper`

Чиста моушн-графіка ПОЯСНЕННЯ
Продукт, сервіс, процес, інфографіка, навчальний ролик
Монтаж «Документальне», заставка «Маска-шторка», фінал «Бренд і заклик», обкладинка «Число-герой».
`explainer-motion`

Дошка й маркер ПОЯСНЕННЯ
Пояснення ідеї, навчання, лайфхак, «на пальцях»
Монтаж «Документальне», заставка «Крейдяна дошка», фінал «Кінцевий екран YouTube», обкладинка «Стрілка й коло».
`explainer-whiteboard`

Документальне фото ПОЯСНЕННЯ
Наука, історія, суспільна тема, пояснення на реальних прикладах
Монтаж «Документальне», заставка «Архівний штамп», фінал «Кінцевий екран YouTube», обкладинка «До і після».
`explainer-photo`

Тревел ВЛОГ / UGC
Подорож, нове місто, вихідні, «один день у…»
Монтаж «Влог», заставка «Місце й час», фінал «Наліпка в кінці», обкладинка «Гачок у вертикалі».
`vlog-travel`

Затишний лайфстайл ВЛОГ / UGC
Ранок, кава, дім, рутина, хобі, «slow life»
Монтаж «Плівкове зерно», заставка «Від руки», фінал «Наліпка в кінці», обкладинка «Гачок у вертикалі».
`vlog-cozy`

Техноогляд ВЛОГ / UGC
Огляд гаджета, розпакування, порівняння, порада з техніки
Монтаж «Влог», заставка «Сповіщення», фінал «Кінцевий екран YouTube», обкладинка «Обличчя й великі слова».
`vlog-tech`

Щоденник на телефон ВЛОГ / UGC
День із життя, сторіз, швидка розповідь «що сталося»
Монтаж «Влог», заставка «Наліпка», фінал «Наліпка в кінці», обкладинка «Гачок у вертикалі».
`vlog-daily`

Природа ДОКУМЕНТАЛЬНЕ
Тварини, ліс, море, гори, сезон, екологія
Монтаж «Документальне», заставка «Місце й час», фінал «Епілог», обкладинка «Факт документалки».
`doc-nature`

Портрет людини ДОКУМЕНТАЛЬНЕ
Історія людини, майстра, родини; інтерв'ю
Монтаж «Документальне», заставка «Тиха картка», фінал «Присвята», обкладинка «Цитата».
`doc-portrait`

Архів / ретро ДОКУМЕНТАЛЬНЕ
Історія міста, родини, подія минулого, «як це було»
Монтаж «Документальне», заставка «Архівний штамп», фінал «Штамп «Кінець»», обкладинка «Архівна справа».
`doc-archive`

СТИЛІ МОНТАЖУ

Як фільм змонтовано й доведено. Будь-який тип бере будь-який стиль.

Комедія
Прямі склейки, швидкий темп, холодний старт; жарт тримає пауза-реакція після панчлайну

`comedy`

Ситком
Прямі склейки, план і зворотний план, холодний старт, ледь помітний наїзд, тепла картинка

`sitcom`

Драма
Наплив між сценами, довші плани, тихіша музика, повільний наїзд

`drama`

Кіно
Довгі плани, плавні напливи, рамка старої плівки, приглушений колір, субтитри без караоке

`cinema`

Кліп
Свайпи в ритм, короткі плани, яскраво, музика на повну без стишування

`clip`

Дитяче
Ірис між сценами, яскраво, великі субтитри, спокійний темп, мальована анімація на двійках (для 3D і живого відео таймінг порожній)

`kids`

Реклама
Холодний гачок, зум з розмиттям, швидко, продукт крупно, коротка фінальна картка з закликом

`ad`

Трейлер
Спалахи між планами, холодний старт, швидкий темп, контраст, гучніша музика; назва фільму на фінальній картці

`trailer`

Документальне
Наплив, спокійні плани, нейтральний колір, субтитри без караоке

`documentary`

Аніме
Аніме-таймінг на двійках, різкі прямі склейки, холодний старт, насичений колір

`anime`

Пластилін
На двійках з тремтінням, тепло, прямі склейки

`stopmotion`

Влог
Холодний старт, прямі стрибкові склейки, REC-рамка камери, великі караоке-субтитри

`vlog`

Ретро VHS
Домашнє відео з касети: VHS-картинка з рядками й датою, прямі склейки, тепло, субтитри без караоке

`retro`

Плівкове зерно
Наплив між сценами, живе зерно плівки, приглушений теплий колір, довші плани

`grain`

Комікс
Сторінки коміксу: камера переходить від панелі до панелі, панелі оживають на двійках, репліки в бульбашках слово за словом, сторінки перегортаються; у звичайному монтажі між сценами блискавка

`comic`

ВИГЛЯДИ КАРТИНКИ

Мальовані вигляди йдуть на двійках, фото й 3D на одиницях.

Фотореалізм КАДР
Живе фото: люди, предмети, місця.
`tpl-photo`

Кінокадр КАДР
Широкий кадр 16:9 як із фільму.
`tpl-cinema`

3D-мультфільм мультфільм КАДР
Тривимірні герої як у повнометражній анімації. З фото героя тримає схожість.
`tpl-pixar`

Деталізоване 2D КАДР
Мальована анімація з чистою лінією та фоном.
`tpl-2d`

Аніме КАДР
Аніме й манга.
`tpl-anime`

Пластилін КАДР
Ручна анімація з пластиліну.
`tpl-clay`

Дитяча книжка · акварель КАДР
Ніжна мальована ілюстрація.
`tpl-book`

Комікс КАДР
Панель коміксу: жирний чорнильний контур, пласкі кольори, растрові крапки. Без написів: репліки й «БАМ!» додає Комікс.
`tpl-comic`

Постер і написи КАДР
Чіткий текст у кадрі: впиши напис у лапках.
`tpl-poster`

Широке hero-зображення КАДР
2048 × 1152 для обкладинок і банерів.
`image-hero`

3D-мультфільм мультфільм ВІДЕО
Стильова модуль стилю 3D: тримає 3D-мультяшний вигляд у русі.
`tpl-v-pixar`

Мальована 2D-анімація ВІДЕО
LoRA класичної мальованої анімації.
`tpl-v-2d`

Комікс ВІДЕО
Панель коміксу оживає: LoRA мальованої анімації з комікс-описом; для Коміксу Режисера, на двійках.
`tpl-v-comic`

Аніме ВІДЕО
LoRA аніме-стилю.
`tpl-v-anime`

Пластилін ВІДЕО
LoRA пластилінової анімації.
`tpl-v-clay`

Аплікація з паперу ВІДЕО
LoRA паперової аплікації.
`tpl-v-paper`

Живопис ВІДЕО
LoRA мальовничого руху.
`tpl-v-paint`

Реалізм · чіткий ВІДЕО
LoRA чіткості для живого відео.
`tpl-v-real`

АНІМАЦІЙНІ ВИГЛЯДИ

Кожен ставить таймінг і додає в промпт слова про рух.

Плавно
На одиницях, кожен кадр. Живе відео, 3D-мультфільм.
`animation: smooth`

Класичне 2D
На двійках, поза до пози, стиск і розтяг, швидка підготовка й захльост.
`animation: classic`

Аніме
На двійках, утримані ключові пози, швидкі ривки, волосся й тканина доганяють.
`animation: anime`

Spider-Verse
На двійках, жирні утримані пози, різкі ривки між ними, камера плавна.
`animation: spiderverse`

Стоп-моушн
На двійках з тремтінням 1: ляльки й пластилін рухаються дрібними кроками.
`animation: stopmotion`

Аплікація
На трійках з легким тремтінням 0,4: пласкі частини хитаються в суглобах.
`animation: cutout`

Обмежена
На трійках: тіло стоїть, рухаються рот, очі й одна рука, пози тримаються.
`animation: limited`

ПЕРЕХОДИ

«На весь фільм» можна поставити між усіма сценами, решту на окрему склейку.

Наплив НА ВЕСЬ ФІЛЬМ
Один кадр розчиняється в іншому: минає час.
`crossfade`

Через темряву НА ВЕСЬ ФІЛЬМ
Кадр гасне й проявляється наступний: пауза, кінець частини.
`fade`

Зсув НА ВЕСЬ ФІЛЬМ
Новий кадр в'їжджає збоку.
`slide`

Зсув угору НА КЛІП
Новий кадр в'їжджає знизу вгору.
`slide-up`

Зсув униз НА КЛІП
Новий кадр в'їжджає згори вниз.
`slide-down`

Виштовхування НА ВЕСЬ ФІЛЬМ
Новий кадр виштовхує старий з екрана.
`push`

Шторка НА ВЕСЬ ФІЛЬМ
Межа проходить кадром і відкриває наступний.
`wipe`

Шторка вліво НА КЛІП
Шторка проходить справа наліво.
`wipe-left`

Шторка вгору НА КЛІП
Шторка проходить знизу вгору.
`wipe-up`

Ірис НА ВЕСЬ ФІЛЬМ
Коло відкриває чи закриває кадр: казка, мультик.
`iris`

Зум НА КЛІП
Перехід через збільшення.
`zoom`

Розмиття НА КЛІП
Кадр розмивається й проявляється наступний.
`blur`

Спалах НА ВЕСЬ ФІЛЬМ
Білий спалах між кадрами: трейлер, удар.
`flash`

Віп НА ВЕСЬ ФІЛЬМ
Різкий змаз убік: енергія й ритм.
`whip`

Оберт НА ВЕСЬ ФІЛЬМ
Кадр обертається в наступний: комікс, гра.
`spin`

Удар НА ВЕСЬ ФІЛЬМ
Ривок зуму на склейці: енергія.
`punch`

Діагональ НА ВЕСЬ ФІЛЬМ
Новий кадр приходить навскіс.
`diagonal`

Блискавка НА ВЕСЬ ФІЛЬМ
Злам блискавкою: техно, тривога, комікс.
`lightning`

Чорнило НА ВЕСЬ ФІЛЬМ
Чорнильна пляма розтікається: казка, акварель.
`ink`

Жалюзі НА ВЕСЬ ФІЛЬМ
Кадр відкривається смугами, як жалюзі.
`blinds`

Глітч НА ВЕСЬ ФІЛЬМ
Цифровий збій: техно, тривога, неон.
`glitch`

Засвітка плівки НА ВЕСЬ ФІЛЬМ
Тепла пропалена плівка: ретро, спогад.
`film-burn`

Зум з розмиттям НА ВЕСЬ ФІЛЬМ
Різкий зум із розмиттям: реклама, енергія.
`zoom-blur`

ВИГЛЯДИ ЕКРАНА

Рамка чи плівка поверх кадру. Один вигляд на кліп.

Камера REC
Рамка відеокамери з червоною крапкою й таймкодом. Влог.
`overlay: rec`

Камера спостереження
Рамка камери нагляду з її назвою. Трилер, горор.
`overlay: security`

Дзвінок
Смуга телефонного дзвінка з ім'ям.
`overlay: call`

Стара плівка
Рамка кінокадру старої плівки. Стиль cinema.
`overlay: film`

Плівкове зерно
Живе зерно з легким мерехтінням і віньєткою: теплий спогад, плівкове відчуття. Видно і в прев'ю.
`overlay: grain`

VHS

Відеокасета: колір тече вбік, рядки, інколи смуга трекінгу; PLAY і дата лише з підписом (дата). Флешбек, домашнє відео.

`overlay: vhs`

МОНТАЖНІ ПРИЙОМИ

Прийом прив'язують до біта: «кроп на крупний план на панчлайн».

Кроп на крупний план

Збільшує кадр на обличчя чи предмет.

```
{"op": "closeup", "beat": "Панчлайн",
"scale": 1.3, "y": -0.08}
```

Рух камери

Ставить рух монтажу на біт.

```
{"op": "camera", "beat": "Панчлайн", "move":
"punch", "strength": 1}
```

Особливий перехід

Інший перехід саме на цій склейці.

```
{"op": "cut", "beat": "Рішення",
"transition": "fade", "seconds": 0.9}
```

Вигляд екрана

Вигляд екрана лише на цьому біті.

```
{"op": "look", "beat": "Тиша", "overlay":
"security"}
```

Рампа

Рампи: повільна середина, повільний кінець, розгін у склейку, удар. Лише тихі біти.

```
{"op": "ramp", "beat": "Реакція", "preset":
"slow-end"}
```

Розділений екран

Два біти одночасно. Лише тихі біти.

```
{"op": "split", "beats": ["Наростання 1",
"Наростання 2"], "layout": "side-by-side"}
```

Таймінг біта

Двійки чи трійки на одному біті.

```
{"op": "steps", "beat": "Реакція", "steps":
3}
```

ДЕ СТОЇТЬ ЗАСТАВКА

Шість розміщень назви. Заставка не довша за 8 % фільму.

Без заставки

Історія починається одразу.

`none`

Поверх першого кадру

Малюється прозорою поверх першого кадру; студія відсуває її від облич.

`over_footage`

Після гачка (холодний старт)

Спершу сцена-гачок, тоді картка.

`cold_open`

Окрема картка перед фільмом

Класична картка перед фільмом.

`card`

У кадрі, як частина світу

Вивіска чи неон як частина світу.

`in_scene`

Назва лише в кінці

Твіст, занурювальна драма.

`end_only`

ЗАСТАВКИ

Сорок заставок: як виглядає кожна і до чого пасує.

Аніме-заставка

Промені обертаються, кадр-удар білим, кольорові скоси пролітають, назва з подвійним контуром б'є в центр.

Де: окрема картка, поверх першого кадру, після гачка; 1.2–4 с.

Пасує: аніме, кліп на пісню, серіал, скетч, екшн

Не пасує: драма, документальне, акварель, пластилін

`anime-eyecatch`

Архівний штамп

Пожовклий документ повільно наближається, друкується шапка, назву вибиває червоний штамп. Документальне, true crime.

Де: окрема картка, після гачка; 2.0–5 с.

Пасує: документальне, пояснення, драма, трейлер, нуар, мок'юментарі

Не пасує: дитяче, мультик, кліп на пісню, реклама

`archival-stamp`

Мультяшна картка

Класична картка мультика: кільця пливуть до глядача, літери стрибають з неба, в кінці ірис закривається на героя.

Де: окрема картка; 2.0–4.5 с.

Пасує: мультик, дитяче, серіал, скетч, комедія

Не пасує: драма, документальне, техно, горор, трейлер

`cartoon-iris-card`

Крейдяна дошка

Зелена шкільна дошка: назва пишеться крейдою, підкреслення, стрілка й коло домальовуються на двійках.

Де: окрема картка; 2.0–5 с.

Пасує: пояснення, дитяче, документальне, скетч, влог

Не пасує: трейлер, горор, кліп на пісню, реклама

`chalkboard`

Хром 3D

Об’ємна хромована назва з глибиною вилітає з нахилу, крізь неї проходить відблиск; епічно, як ідент студії.

Де: окрема картка, після гачка; 1.6–5 с.

Пасує: трейлер, 3D, реклама, скетч, кліп на пісню, ретро

Не пасує: драма, акварель, документальне, дитяче

`chrome-3d`

Пластилін на двійках

Літери-пластилінки падають на стіл одна за одною й тремтять на двійках, кульки глини поруч. Для пластилінового мульту.

Де: окрема картка, після гачка; 1.8–5 с.

Пасує: пластилін, стоп-моушн, дитяче, аплікація

Не пасує: техно, трейлер, нуар, горор, драма

`clay-stopmotion`

Комікс-вибух

Растр і зіркоподібний вибух, промені дії; назва з товстим контуром вистрибує навскіс, як у коміксі.

Де: окрема картка, поверх першого кадру, після гачка; 1.0–4 с.

Пасує: комікс, скетч, дитяче, мультик, реклама, серіал

Не пасує: драма, документальне, горор

`comic-burst`

Плівка й засвітка

Теплі засвітки пливуть кадром, спалах прожженої плівки, зерно; назва проявляється крізь світло.

Де: окрема картка, поверх першого кадру, після гачка; 1.6–5 с.

Пасує: кліп на пісню, влог, драма, документальне, ретро, плівкове зерно

Не пасує: техно, дитяче, ситком, аніме

`film-burn`

Стоп-кадр і бейдж

Кадр ніби завмирає під кольоровим тоном, бейдж з ім’ям і смішним описом влітає навскіс. Як у комедіях про банду.

Де: поверх першого кадру, у кадрі, частина світу; 1.4–3 с.

Пасує: ситком, скетч, серіал, влог, реклама, трейлер, комедія

Не пасує: драма, документальне, акварель

`freeze-name-tag`

Глітч

Назва розшифровується з випадкових знаків, розходиться на червоний і бірюзовий, кадр рвуть смуги й рядки розгортки.

Де: окрема картка, поверх першого кадру, після гачка; 1.2–4 с.

Пасує: трейлер, кліп на пісню, реклама, скетч, техно, горор, ретро

Не пасує: дитяче, акварель, пластилін, документальне, драма

`glitch-rgb`

Від руки

Назва пишеться від руки зліва направо, під нею проводиться розчерк, довкола зірочки-каракулі.

Де: окрема картка, поверх першого кадру; 1.8–5 с.

Пасує: влог, дитяче, пояснення, драма, кліп на пісню, акварель, документальне

Не пасує: техно, трейлер, горор

`handwritten`

Чорнильна пляма

На папері розпливається пляма туші з бризками; назва проступає світлим у її серці.

Де: окрема картка, після гачка; 2.0–5 с.

Пасує: драма, дитяче, акварель, кліп на пісню, документальне, аніме

Не пасує: ситком, скетч, техно, реклама

`ink-bloom`

Ірис

Чорна діафрагма відкривається колом з кільцем акценту; за нею назва на сонячних променях або сам перший кадр.

Де: окрема картка, поверх першого кадру; 1.4–4 с.

Пасує: дитяче, мультик, комедія, ретро, скетч, серіал

Не пасує: драма, документальне, техно, горор

`iris-reveal`

Кінетичний удар

Слова назви влітають по одному на удар, кадр тремтить, назва лежить на яскравій смузі.

Де: окрема картка, поверх першого кадру, після гачка; 1.0–4 с.

Пасує: реклама, трейлер, пояснення, кліп на пісню, скетч, влог

Не пасує: драма, дитяче, документальне, акварель, пластилін

`kinetic-slam`

Кіношторки

Чорні шторки розсуваються до широкого кадру 2.39:1; дрібна назва з розрядкою лягає в нижню смугу.

Де: поверх першого кадру, окрема картка; 2.0–5 с.

Пасує: драма, трейлер, документальне, кіно, нуар, кліп на пісню

Не пасує: дитяче, мультик, скетч, реклама

`letterbox-reveal`

Місце й час

Тонка вертикальна риска, назва місця відкривається маскою, дата друкується моноширинним під нею. Поверх першого кадру.

Де: поверх першого кадру, окрема картка; 1.6–4 с.

Пасує: драма, документальне, трейлер, влог, нуар, пояснення

Не пасує: дитяче, мультик, кліп на пісню

`location-slug`

Знак бренду

Три фігури бренду збираються з пружиною в знак, поруч відкривається назва-вордмарк. Коротко, 1,5–2 с.

Де: окрема картка, поверх першого кадру; 1.0–3 с.

Пасує: реклама, пояснення, влог, серіал, техно

Не пасує: драма, казка, акварель, горор

`logo-sting`

Маршрут на мапі

Стилізована мапа, маршрут малюється від точки до точки, шпилька падає на місце, назва біля неї.

Де: окрема картка, після гачка; 2.0–5 с.

Пасує: влог, документальне, пояснення, дитяче, подорож, трейлер

Не пасує: ситком, горор, нуар

`map-route`

Маска-шторка

Скошена смуга акценту пролітає кадром і лишає по собі назву; підзаголовок відкривається за нею.

Де: окрема картка, поверх першого кадру, після гачка; 1.2–4 с.

Пасує: реклама, пояснення, трейлер, влог, документальне, серіал

Не пасує: акварель, пластилін, дитяче

`mask-wipe`

Тиха картка

Стримано: дрібна шляхетна назва повільно проявляється, розрядка стискається, живе зерно. Для тихої драми.

Де: окрема картка, після гачка; 2.0–5 с.

Пасує: драма, документальне, кіно, кліп на пісню

Не пасує: дитяче, мультик, ситком, скетч, реклама, влог

`minimal-fade`

Артист і трек

Кредит кліпу в кутку: ім’я артиста великим малим регістром, трек дрібно, збоку вертикальний підпис; з’являється з розмиття.

Де: поверх першого кадру, окрема картка; 2.0–6 с.

Пасує: кліп на пісню

Не пасує: дитяче, пояснення, документальне, ситком

`music-credit`

Неон

Неонова вивіска на цегляній стіні: трубки мерехтять і загоряються, рамка світиться другим кольором.

Де: окрема картка, поверх першого кадру, у кадрі, частина світу; 1.6–5 с.

Пасує: кліп на пісню, ретро, трейлер, скетч, реклама, неон, нуар

Не пасує: дитяче, документальне, акварель, пластилін

`neon-flicker`

Паперова аплікація

Паперові пагорби й сонце виростають шарами на двійках, назва на вирізаній етикетці з тінню.

Де: окрема картка; 2.0–5 с.

Пасує: дитяче, аплікація, пластилін, пояснення, влог, мультик

Не пасує: техно, горор, нуар, трейлер

`paper-cutout`

Наліпка

Назва на 1 секунду як наліпка: навскіс, біла обводка, вискакує з пружиною й підстрибує. Для коротких роликів поверх кадру.

Де: поверх першого кадру; 0.8–2.5 с.

Пасує: влог, реклама, скетч, дитяче, кліп на пісню, серіал, мультик

Не пасує: драма, документальне, нуар

`pop-sticker`

Пролог

Назва велика, тоді відлітає вглиб, а текст прологу повільно пливе вгору на тлі зірок. Лише для довгих фільмів і пародій.

Де: окрема картка; 5.0–12 с.

Пасує: трейлер, скетч, казка, документальне

Не пасує: реклама, влог, кліп на пісню, дитяче

`prologue-crawl`

Ретро-телевізор

Кінескоп вмикається з тонкої лінії, екран мерехтить рядками розгортки, назва піксельним шрифтом світиться.

Де: окрема картка, після гачка; 1.6–4.5 с.

Пасує: ретро, ситком, скетч, кліп на пісню, дитяче, техно

Не пасує: драма, акварель, документальне

`retro-tv`

Кільця

Кольорові кільця летять на глядача тунелем, назва вискакує в центрі з пружиною й зірочками.

Де: окрема картка, після гачка; 1.4–4 с.

Пасує: дитяче, мультик, серіал, скетч, 3D, комедія

Не пасує: драма, документальне, нуар

`rings-zoom`

Скрапбук

На крафт-папір падають полароїди й смужки скотчу, назва складається з вирізаних різнокольорових літер.

Де: окрема картка; 2.0–5 с.

Пасує: влог, документальне, дитяче, аплікація, кліп на пісню, скетч

Не пасує: техно, трейлер, горор, нуар

`scrapbook`

Звук у темряві

Секунда чорного, де звучить лише світ, тоді кадр проявляється, а дрібна назва тихо стає в куток.

Де: поверх першого кадру, окрема картка; 2.0–4.5 с.

Пасує: драма, документальне, горор, трейлер, нуар

Не пасує: дитяче, реклама, влог, ситком, мультик

`silent-black`

Сітка

Кадр ділиться на чотири кольорові панелі, що влітають з боків по черзі; назва займає центр, панелі розлітаються.

Де: окрема картка; 1.6–4 с.

Пасує: ситком, реклама, пояснення, кліп на пісню, серіал, влог

Не пасує: драма, акварель, пластилін, документальне

`split-grid`

Розкол

Дві кольорові плити з'їжджаються з боків, назва складається з двох половин, що летять назустріч.

Де: окрема картка, після гачка; 1.2–4 с.

Пасує: трейлер, скетч, реклама, серіал, ситком, кліп на пісню, пояснення

Не пасує: драма, акварель, документальне

`split-slab`

Казкова книга

Пергамент, рамка з орнаментом малюється сама, назва казковим шрифтом проступає по літері, блищить пилок.

Де: окрема картка; 2.4–6 с.

Пасує: дитяче, акварель, казка, пластилін, аплікація, драма

Не пасує: техно, трейлер, горор, реклама, ситком

`storybook`

Мазок пензля

Один широкий мазок фарби з рваним краєм пролітає кадр, бризки; назва світлим по мазку, червона печатка поруч.

Де: окрема картка, поверх першого кадру; 1.4–4 с.

Пасує: акварель, аніме, кліп на пісню, влог, дитяче, драма, 2D

Не пасує: техно, ситком, документальне

`sumi-brush`

Мульт 2D: живий контур

Пласка назва з товстим контуром тремтить, як намальована від руки; за нею рвучкий вибух і лінії руху. Стиль 2D-мультсеріалу (Coach 2D).

Де: поверх першого кадру, окрема картка, після гачка; 1.0–4 с.

Пасує: мультик, 2D, серіал, дитяче, скетч, комедія

Не пасує: драма, документальне, нуар, техно, 3D

`toon-2d-boil`

Мульт 3D: бульбашкова назва

Об'ємна глянцева назва падає й пружинить зі стисканням, глянцеві кулі пливуть, зірки блимають. Стиль 3D-мультсеріалу (Coach 3D).

Де: поверх першого кадру, окрема картка, після гачка; 1.0–4 с.

Пасує: 3D, мультик, серіал, дитяче, скетч

Не пасує: драма, документальне, нуар, горор, техно

`toon-3d-pop`

Трейлерні удари

Чорна картка з фразою-гачком у металі, удар білим спалахом, тоді велика назва з відблиском. Для трейлера й пародії.

Де: окрема картка, після гачка; 2.4–5 с.

Пасує: трейлер, скетч, реклама, драма

Не пасує: дитяче, акварель, влог, документальне

`trailer-beats`

Друкарська машинка

Місце й час друкуються по літері з кареткою, тоді назва; червона риска підкреслює. Для трилера, документа, детективу.

Де: окрема картка, поверх першого кадру, після гачка; 1.8–5 с.

Пасує: драма, документальне, трейлер, нуар, техно, пояснення

Не пасує: дитяче, мультик, кліп на пісню, реклама

`typewriter-slug`

Сповіщення

Назва приходить як сповіщення на телефоні: картка з'їжджає згори з пружиною, іконка, «зараз», три крапки набору.

Де: поверх першого кадру, окрема картка; 1.4–4 с.

Пасує: реклама, влог, ситком, пояснення, скетч, техно

Не пасує: драма, казка, акварель, документальне, аніме

`ui-notification`

Гачок для вертикалі

Не заставка, а гачок: великий жирний текст з чорним контуром у верхній безпечній смузі з'являється на першому кадрі, плашка під ним.

Де: поверх першого кадру; 0.8–3 с.

Пасує: влог, реклама, скетч, кліп на пісню, пояснення, серіал

`vertical-hook`

Віп-пан

Кадр зривається вбік у розмитті, смуги руху свистять повз, назва гальмує в центрі, коли розмиття сходить.

Де: окрема картка, поверх першого кадру, після гачка; 1.0–3 с.

Пасує: ситком, скетч, реклама, влог, кліп на пісню, трейлер, серіал

Не пасує: драма, акварель, документальне

`whip-pan`

ФІНАЛЬНІ КАРТКИ

Назва, заклик, «далі буде», наліпка для петлі.

Бренд і заклик

Знак бренду збирається, заголовок-обіцянка, кнопка-заклик пульсує, адреса дрібно. Для реклами й пояснень.

Де: окрема картка; 2.4–5 с.

Пасує: реклама, пояснення, влог, техно

Не пасує: драма, казка, горор

`end-brand-cta`

Комікс-фінал

Растр, рвучкий вибух і напис «Далі буде!» з товстим контуром; підпис у прямокутнику оповідача.

Де: окрема картка; 2.0–4 с.

Пасує: комікс, скетч, дитяче, мультик, серіал

Не пасує: драма, документальне

`end-comic-panel`

Титри

Короткі титри повільно пливуть угору: заголовок, ролі рядками, дрібний підпис. Для фільму на 1–3 хвилини.

Де: окрема картка; 4.0–10 с.

Пасує: драма, мультик, кліп на пісню, документальне, дитяче, серіал

Не пасує: реклама, влог

`end-credits-roll`

Присвята

Дрібний похилий рядок по центру повільно проявляється й гасне. «Для бабусі».

Де: окрема картка; 2.4–5 с.

Пасує: драма, документальне, влог, кліп на пісню

Не пасує: реклама, ситком, скетч

`end-dedication`

Епілог

Білі рядки на чорному одна за одною: що сталося потім. Для документального й історії з реального життя.

Де: окрема картка, поверх першого кадру; 3.0–8 с.

Пасує: документальне, драма, пояснення

Не пасує: дитяче, мультик, реклама, ситком

`end-epilogue`

Різкий кінець

Різка склейка в чорне, назва повільно проявляється, під нею дрібний підпис. Для драми, твісту, документа.

Де: окрема картка; 2.0–5 с.

Пасує: драма, документальне, скетч, трейлер, нуар, кіно

Не пасує: дитяче, мультик

`end-hard-cut`

Ірис «Кінець»

Діафрагма закривається на кадрі до маленького кола, у ньому підморгує напис «Кінець», тоді темрява.

Де: поверх першого кадру, окрема картка; 1.8–4 с.

Пасує: дитяче, мультик, серіал, скетч, комедія, ретро

Не пасує: документальне, техно, реклама

`end-iris-out`

Наліпка в кінці

Без чорної картки: маленька наліпка з адресою чи ніком на останньому кадрі, щоб ролик зациклювався. Для TikTok, Reels, Shorts.

Де: поверх першого кадру; 0.8–2.5 с.

Пасує: влог, реклама, скетч, серіал, кліп на пісню, мультик

`end-loop-sticker`

Неоновий фінал

Неоновий напис мерехтить і загоряється на темній стіні, під ним тонкий рядок другим кольором.

Де: окрема картка, поверх першого кадру; 2.0–4 с.

Пасує: кліп на пісню, ретро, трейлер, неон, скетч

Не пасує: дитяче, документальне

`end-neon-sign`

Наступна серія

Смуги серіалу, «Наступного разу…» дрібно, назва наступної серії великим пружинним шрифтом, стрічка з датою.

Де: окрема картка; 2.4–5 с.

Пасує: серіал, ситком, мультик, аніме, дитяче

Не пасує: документальне, реклама, драма

`end-next-episode`

Штамп «Кінець»

На пожовклий папір з глухим ударом лягає червоний штамп, під ним друкується рядок. Пара до «Архівного штампу».

Де: окрема картка; 2.0–4 с.

Пасує: документальне, пояснення, нуар, трейлер, мок'юментарі

Не пасує: дитяче, мультик, кліп на пісню

`end-stamp`

Далі буде (стоп-кадр)

Останній кадр стає сепією, стрілка «Далі буде…» в'їжджає зліва. Для серій і пародій.

Де: поверх першого кадру, окрема картка; 1.8–4 с.

Пасує: серіал, ситком, аніме, скетч, мультик, комедія

Не пасує: документальне, реклама

`end-to-be-continued`

Мульт-фінал: бульбашки

Фінал мультсеріалу: бульбашковий напис з об'ємом підстрибує, адреса на пігулці, зірки, ірис закривається кольором бренду.

Де: окрема картка; 2.0–4.5 с.

Пасує: серіал, мультик, дитяче, 3D, 2D, скетч

Не пасує: драма, документальне, нуар

`end-toon-bubble`

Кінцевий екран YouTube

Тло бренду з двома місцями під наступні відео й колом «підписатися»; важливого в цих зонах немає. 8–20 с у кінці горизонтального відео.

Де: окрема картка; 5.0–20 с.

Пасує: влог, пояснення, документальне, техно

Не пасує: драма, реклама

`end-youtube`

ОБКЛАДИНКИ

Що на кожній і для яких фільмів. Скажи назву і слова.

Смуга пропозиції

Реклама поверх кадру: навскісна смуга кольору бренду з пропозицією, кругла плашка ціни, заклик на білій кнопці.

Формати: 16:9, 9:16, 1:1, 4:5.

Пасує: реклама, влог, промо

Не пасує: драма, документальне, горор

`ad-offer-band`

Товар-герой

Реклама: товар великим планом у заокругленій рамці на градієнті бренду, вигода великими словами, кругла плашка ціни чи знижки, кнопка-заклик.

Формати: 16:9, 9:16, 1:1, 4:5.

Пасує: реклама, товар, пояснення

Не пасує: драма, горор, документальне, дитяче

`ad-product-hero`

Аніме-титр

Кадр із лініями руху, кольорова вертикальна смуга, назва жирно знизу праворуч, номер серії: аніме й манґа.

Формати: 16:9, 9:16, 1:1, 4:5.

Пасує: аніме, серіал, екшн, дитяче

Не пасує: документальне, реклама

`anime-title`

Стрілка й коло

Одна стрілка й одне коло на деталі, яку треба помітити, і короткий заголовок; сильний прийом, тільки один на обкладинку.

Формати: 16:9, 9:16, 1:1, 4:5.

Пасує: пояснення, влог, документальне, скетч

Не пасує: драма, дитяче, кліп на пісню

`arrow-callout`

До і після

Два кадри, розділені косою лінією, з підписами ДО і ПІСЛЯ, заголовок на плашці: перетворення, ремонт, туторіал, порівняння.

Формати: 16:9, 9:16, 1:1, 4:5.

Пасує: реклама, пояснення, влог, перетворення

Не пасує: драма, кліп на пісню, дитяче

`before-after`

Казкова книжка

Обкладинка дитячої книжки: кадр у заокругленій рамці на папері, назва казковим шрифтом, зірочки; тепло й дружньо.

Формати: 16:9, 9:16, 1:1, 4:5.

Пасує: дитяче, акварель, пластилін, аплікація, казка, мультик

Не пасує: горор, нуар, техно, реклама

`book-cover`

Термінова новина

Червона смуга новин із плашкою ТЕРМІНОВО, заголовок великими, біжучий рядок під нею: пародія на новини, пояснення подій.

Формати: 16:9, 9:16, 1:1, 4:5.

Пасує: скетч, пояснення, документальне, новини

Не пасує: дитяче, драма, кліп на пісню

`breaking-news`

Мультяшна наліпка

Яскравий кадр, назва-наліпка з товстим білим контуром і тінню навскіс, зірки й кругла плашка «Нове»: 2D і 3D мультфільми, скетчі для дітей.

Формати: 16:9, 9:16, 1:1, 4:5.

Пасує: дитяче, мультик, скетч, серіал, пластилін

Не пасує: нуар, документальне, драма

`cartoon-pop`

Архівна справа

Кадр сепією з зерном у білій рамці фото, червоний штамп навскіс і назва друкарською машинкою на паперовій смужці: історія, документальне, детектив.

Формати: 16:9, 9:16, 1:1, 4:5.

Пасує: документальне, історія, нуар, драма

Не пасує: дитяче, реклама, кліп на пісню

`case-file`

Лише кадр

Сам кадр без слів: коли назва вже в підписі поста, для мистецьких і музичних робіт.

Формати: 16:9, 9:16, 1:1, 4:5.

Пасує: кліп на пісню, драма, мистецтво

Не пасує: пояснення, реклама, серіал

`clean`

Колаж сіткою

Два–чотири моменти фільму сіткою із закругленими швами, назва на плашці посередині (або вгорі, внизу, без неї).

Формати: 16:9, 9:16, 1:1, 4:5.

Пасує: серіал, влог, дитяче, добірка, будь-що

Не пасує: драма з одним героєм

`collage-grid`

Колаж із фігурними швами

Моменти фільму, розрізані навскіс, блискавкою чи коміксовими панелями (layout: diagonal, lightning, panels), назва на смузі.

Формати: 16:9, 9:16, 1:1, 4:5.

Пасує: комікс, скетч, трейлер, кліп на пісню, серіал, екшн

Не пасує: документальне, драма

`collage-shaped`

Обкладинка коміксу

Чорнильна рамка, растр, шапка з назвою серії, віконце з номером випуску й назва на нахиленій плашці-вибуху.

Формати: 16:9, 9:16, 1:1, 4:5.

Пасує: комікс, скетч, дитяче, серіал, мультик

Не пасує: документальне, драма

`comic-cover`

Факт документалки

Спокійний кадр, ліворуч тінь, одна разюча цифра чи дата акцентом, під нею що це, дрібно джерело: документальне кіно, пояснення.

Формати: 16:9, 9:16, 1:1, 4:5.

Пасує: документальне, пояснення, історія, новини

Не пасує: дитяче, скетч, кліп на пісню

`doc-fact`

Обличчя й великі слова

Класика YouTube: обличчя з емоцією на одній третині, 1–3 великі слова на іншій, біле з чорним обведенням, останнє слово акцентом.

Формати: 16:9, 9:16, 1:1, 4:5.

Пасує: влог, скетч, пояснення, серіал, реакція

Не пасує: драма, кліп на пісню, документальне

`face-words`

Кадр із назвою

Кадр на весь формат, знизу тінь, над нею велика назва з обведенням і рядок під нею.

Формати: 16:9, 9:16, 1:1, 4:5.

Пасує: драма, історія з героєм, дитяче, влог, серіал, будь-що

Не пасує: лише текст

`frame-shade`

Картка героя

Герой серії з його референс-аркуша на кольоровому тлі з крапками, ім'я великими літерами, роль під ним: знайомство з персонажем, анонс серіалу.

Формати: 16:9, 9:16, 1:1, 4:5.

Пасує: серіал, дитяче, мультик, аніме, скетч

Не пасує: документальне, реклама

`hero-card`

Число-герой

Величезне число («5», «ТОП 10») на панелі кольору фільму, поруч кадр і про що список.

Формати: 16:9, 9:16, 1:1, 4:5.

Пасує: пояснення, влог, документальне, реклама

Не пасує: драма, кліп на пісню, трейлер

`list-number`

Тег у куті

Кадр і маленька назва на темній плашці в куті: стримано, кадр головний.

Формати: 16:9, 9:16, 1:1, 4:5.

Пасує: драма, документальне, кліп на пісню, кіно

Не пасує: дитяче, скетч, реклама

`minimal-corner`

Обкладинка синглу

Квадратна обкладинка пісні: кадр на все поле, тонка рамка, виконавець дрібно вгорі, назва внизу ліворуч, плашка SINGLE.

Формати: 16:9, 9:16, 1:1, 4:5.

Пасує: кліп на пісню, кліп, драма, мистецтво

Не пасує: пояснення, реклама, дитяче

`music-single`

Загадка

Кадр затемнений і розмитий, у колі видно лише частину, великий знак питання й питання словами: розрив цікавості.

Формати: 16:9, 9:16, 1:1, 4:5.

Пасує: трейлер, документальне, горор, трилер, пояснення

Не пасує: дитяче, кліп на пісню, реклама

`mystery-question`

Неон і VHS

Кадр у фіолетовому відтінку з рядками розгортки, назва неоновим сяйвом, другий рядок блакитним: синтвейв, 80-ті, кіберпанк.

Формати: 16:9, 9:16, 1:1, 4:5.

Пасує: ретро, кліп на пісню, техно, трейлер, фантастика

Не пасує: дитяче, документальне, драма

`neon-retro`

Кіноафіша

Кадр у кольорокорекції афіші, рядок «представляє» вгорі, слоган над великою розрядженою назвою, блок титрів знизу.

Формати: 16:9, 9:16, 1:1, 4:5.

Пасує: драма, трейлер, кіно, серіал, дитяче

Не пасує: пояснення, реклама, влог

`poster-key-art`

Нуарна афіша

Чорно-білий кадр високого контрасту, віньєтка, тонка червона лінія й назва антиквою: детектив, нуар, трилер.

Формати: 16:9, 9:16, 1:1, 4:5.

Пасує: нуар, драма, трейлер, горор, документальне

Не пасує: дитяче, реклама, скетч

`poster-noir`

Цитата

Коротка фраза в лапках великим антиквенним шрифтом над притемненим кадром, хто сказав акцентом: інтерв'ю, драма, документальне.

Формати: 16:9, 9:16, 1:1, 4:5.

Пасує: драма, документальне, інтерв'ю, кліп на пісню

Не пасує: дитяче, реклама, скетч

`quote-card`

Гачок у вертикалі

Для Reels, TikTok і Shorts: кадр злегка притемнений, коротка фраза-гачок на білій плашці посередині, нижня п'ята частина вільна під інтерфейс; у сітці профілю видно все.

Формати: 9:16, 4:5, 1:1.

Пасує: влог, реклама, скетч, пояснення, соцмережі

Не пасує: драма, кіно

`reels-hook`

Картка серії

Та сама розкладка для кожної серії: назва шоу на плашці вгорі ліворуч, номер серії в одному форматі вгорі праворуч, назва серії внизу; міняються лише кадр і слова.

Формати: 16:9, 9:16, 1:1, 4:5.

Пасує: серіал, дитяче, скетч, влог, аніме, мультик

Не пасує: реклама, трейлер

`series-episode`

Огляд серій

Чотири кадри сіткою в рамці кольору шоу, назва шоу на смузі, номер серії: підсумок сезону, найкращі моменти, анонс.

Формати: 16:9, 9:16, 1:1, 4:5.

Пасує: серіал, влог, добірка, трейлер

Не пасує: драма, реклама

`series-recap`

Лише слова

Велика назва на кольорах фільму з м'яким сяйвом: коли кадру немає або слова важать більше.

Формати: 16:9, 9:16, 1:1, 4:5.

Пасує: пояснення, документальне, реклама, будь-що

Не пасує: драма без слів

`text-card`

Протистояння
Два кадри навскіс, посередині вибух із VS, імена знизу: суперечка, батл, порівняння двох речей чи героїв.
Формати: 16:9, 9:16, 1:1, 4:5.
Пасує: скетч, пояснення, влог, трейлер, серіал
Не пасує: драма, документальне, дитяче
`versus`

ЕМОЦІЇ Й МАНЕРА ГОЛОСУ

Одна емоція на репліку: «репліку радісно».

Захоплено	`emotion:enthusiasm`
Радісно	`emotion:elation`
Весело	`emotion:amusement`
Тепло	`emotion:affection`
Спокійно	`emotion:contentment`
Задумливо	`emotion:contemplation`
Здивовано	`emotion:surprise`
Розгублено	`emotion:confusion`
Рішуче	`emotion:determination`
Гордо	`emotion:pride`
З полегшенням	`emotion:relief`
Сумно	`emotion:sadness`
Безпорадно	`emotion:helplessness`
Сердито	`emotion:anger`
Налякано	`emotion:fear`
З благоговінням	`emotion:awe`
Гірко	`emotion:bitterness`
З огидою	`emotion:disgust`
З тугою	`emotion:longing`
Соромливо	`emotion:shame`
Пошепки	`style:whispering`
Вигуком	`style:shouting`
Наспів	`style:singing`
Повільно	`prosody:speed_slow`
Швидко	`prosody:speed_fast`
Дуже повільно	`prosody:speed_very_slow`
Дуже швидко	`prosody:speed_very_fast`
Низько	`prosody:pitch_low`
Високо	`prosody:pitch_high`
Дуже виразно	`prosody:expressive_high`
Стримано	`prosody:expressive_low`

ЗВУКИ: ФОНИ Й ПОДІЇ

Кажи словами: «фон: кухня», «стук у двері на другій секунді».

Тиша кімнати ФОН	`room-tone`
Квартира, гул уночі ФОН	`apartment`
Місто вдень ФОН	`city-day`
Місто вночі, далекий рух ФОН	`city-night`
Передмістя ФОН	`suburb`
Легкий дощ ФОН	`rain-light`
Злива, гроза ФОН	`rain-storm`
Легкий вітер ФОН	`wind-soft`
Сильний вітер ФОН	`wind-strong`
Ліс, птахи ФОН	`forest`

Ніч, цвіркуни ФОН	night
Море, хвилі ФОН	sea
Річка, струмок ФОН	river
Кухня ФОН	kitchen
Кафе, гомін ФОН	cafe
Офіс ФОН	office
Школа, клас ФОН	school
Парк ФОН	park
Салон авто ФОН	car
Поїзд, метро, трамвай ФОН	train
Вокзал, аеропорт ФОН	hall
Камін, вогонь ФОН	fire
Космос, гул корабля ФОН	scifi
Печера, магія, дрон ФОН	magic
Бджоли, пасіка ФОН	bees
Кроки по бетону ПОДІЯ	steps-hard
Кроки по дереву ПОДІЯ	steps-wood
Кроки по траві, гравію ПОДІЯ	steps-grass
Кроки по снігу ПОДІЯ	steps-snow
Біг ПОДІЯ	run
Двері ПОДІЯ	door
Стук у двері ПОДІЯ	knock
Скрип ПОДІЯ	creak
Одяг, тканина ПОДІЯ	cloth
Папір, сторінки ПОДІЯ	paper
Друк на клавіатурі ПОДІЯ	typing
Клік ПОДІЯ	click
Чашка, наливання ПОДІЯ	cup
Посуд ПОДІЯ	plates
Ключі ПОДІЯ	keys
Стілець ПОДІЯ	chair
Падіння, глухий удар ПОДІЯ	thud
Удар, ляпас ПОДІЯ	punch
Скриня, коробка ПОДІЯ	box
Затвор камери ПОДІЯ	shutter
Вібрація телефону ПОДІЯ	vibrate
Сповіщення ПОДІЯ	notification
Успіх, підтвердження ПОДІЯ	success
Помилка ПОДІЯ	error
Бульбашка, поп повідомлення ПОДІЯ	bubble
Вжух ПОДІЯ	whoosh
Легкий свуш ПОДІЯ	swoosh
Наростання ПОДІЯ	riser
Удар, бум ПОДІЯ	impact
Сабдроп ПОДІЯ	subdrop
Реверс ПОДІЯ	reverse
Глітч ПОДІЯ	glitch
Магія, блиск ПОДІЯ	sparkle
Боїнг ПОДІЯ	boing
Поп ПОДІЯ	pop

Свисток вгору-вниз ПОДІЯ `slide-whistle`

Мультяшний зрив з місця ПОДІЯ `zip`

Пищалка ПОДІЯ `squeak`

Бонк ПОДІЯ `bonk`

Мультяшне падіння ПОДІЯ `fall-whistle`

Дзинь, ідея ПОДІЯ `ding`

Сміх залу ПОДІЯ `laugh`

Оплески ПОДІЯ `applause`

Ах залу ПОДІЯ `gasp`

Вигуки радості ПОДІЯ `cheer`

Кіт ПОДІЯ `meow`

Собака ПОДІЯ `dog`

РАКУРСИ МОДЕЛЬНОГО ЛИСТА

Шість ракурсів, з яких студія бере героя для кожного кадру.

Повний зріст

Стоїть спереду, руки вздовж тіла. 768×1344.

`full`

Обличчя

Голова й плечі спереду, спокійно. 1024×1024.

`face`

Три чверті

Повний зріст, трохи повернутий. 768×1344.

`three_quarter`

Профіль

Повний зріст збоку. 768×1344.

`profile`

Спина

Повний зріст зі спини. 768×1344.

`back`

Деталі

Впізнавані деталі крупно: окуляри, нашийник, візерунок. 1024×1024.

`detail`

ПЛАТФОРМИ

Куди йде фільм: формат, розмір файлу, мініатюра.

YouTube

права нижня частина - тривалість відео

Формат 16:9, файл 1280×720, мініатюра 320×180.

`youtube`

YouTube Shorts

нижні 20% під назвою й каналом

Формат 9:16, файл 1080×1920, мініатюра 180×320, 270×480.

`shorts`

Instagram Reels

сітка профілю ріже до 3:4 по центру

Формат 9:16, файл 1080×1920, мініатюра 180×320, 270×480.

`reels`

TikTok

кнопки праворуч і внизу

Формат 9:16, файл 1080×1920, мініатюра 180×320, 270×480.

`tiktok`

Квадрат (пост, музика)

обкладинка пісні 3000×3000

Формат 1:1, файл 1080×1080, мініатюра 200×200.

`square`

Стрічка 4:5

пост у стрічці Instagram

Формат 4:5, файл 1080×1350, мініатюра 216×270.

`feed`

Покажчик

Усі терміни й назви від А до Я з номером сторінки. Терміни жирним.

#

2D-мультик початкові шаблони 95
2D-мультсеріал початкові шаблони 96
3D-серіал початкові шаблони 96
мультяшне 3D початкові шаблони 95

А

Акварельна книжка початкові шаблони 97
«Але» і «тому» 18
Аніматик 82
Аніме стилі монтажу 99
Аніме вигляди картинки 100
Аніме вигляди картинки 100
Аніме анімаційні вигляди 101
Аніме-заставка заставки 103
Аніме-поп початкові шаблони 97
Аніме-серіал початкові шаблони 96
Аніме-титр обкладинки 110
Аплікація анімаційні вигляди 101
Аплікація з паперу вигляди картинки 100
Аркуш перевірки 82
Артист і трек заставки 106
Архів / ретро початкові шаблони 98
Архівна справа обкладинки 111
Архівний штамп заставки 104
Ах залу звуки: фони й події 116

Б

Бажання і перешкода 18
Бджоли, пасіка звуки: фони й події 115
Без випадкових телефонів 29
Без губ, голос за кадром 52
Без заставки де стоїть заставка 103
Без літер у кадрі 39
Без моралі вголос 21
Безпечні зони 39
Безпечні зони вертикалі 90
Безпорадно емоції й манера голосу 114
Бібліотека записів 72
Біг звуки: фони й події 115
Біт 17
Блискавка переходи 102
Блокбастер початкові шаблони 97
Боїнг звуки: фони й події 115
Бонк звуки: фони й події 116
Бренд і заклик фінальні картки 108
Бульбашка 56
Бульбашка, поп повідомлення звуки: ... 115

В

Верхній ракурс 34
Весело емоції й манера голосу 114
Вжух звуки: фони й події 115
Вигадані шепоти й писк у фоні 86
Вигляд вирішує 77
Вигляд екрана монтажні прийоми 103
Вигляд картинки (шаблон стилю) 13
Вигуки радості звуки: фони й події 116
Вигуком емоції й манера голосу 114
Високо емоції й манера голосу 114
Виштовхування переходи 101
Вібрація телефону звуки: фони й події 115
Від'їзд 35
Від руки заставки 105
Відкриття 77
Віп переходи 102
Віп-пан 37
Віп-пан заставки 108
Влог стилі монтажу 99
Влог / UGC типи фільмів 93
Влог: гачок → контекст → момент → р... 95
Влог з метою і перешкодою формули іст... 95
Вокзал, аеропорт звуки: фони й події 115
Вставні теги 70
Входи й виходи титру 65

Г

Гачок 16
Гачок для вертикалі заставки 108

Гачок першим 90
Гачок у вертикалі обкладинки 113
Генерація на 12 fps 45
Герої на двійках, камера на одиницях 44
Герой 24
Герой на чужій картинці 25
Герой стає іншою людиною 84
Гірко емоції й манера голосу 114
Глітч переходи 102
Глітч заставки 105
Глітч звуки: фони й події 115
Голландський кут 34
Голос за кадром 53
Голос падає на октаву 70
Голос у телефоні 54
Голос упав на октаву 85
Голос Higgs 69
Голоси студії 69
Гомін 71
Гордо емоції й манера голосу 114
Горор початкові шаблони 97
Гра сцени 20
Губи лише на крупних планах 52
Губи на всіх репліках 52
Гучність великих моментів 73
Гучність для платформ 91
Гучність фону сцени 73

Д

Далі буде (стоп-кадр) фінальні картки 110
Двері звуки: фони й події 115
Деталі ракурси модельного листа 116
Деталізоване 2D вигляди картинки 100
Деталь 33
Дзвінок вигляди екрана 102
Дзеркальний фінал 20
Дзинь, ідея звуки: фони й події 116
Динамічний крупний 33
Дитяча історія типи фільмів 93
Дитяча книжка · акварель вигляди кар… 100
Дитяче стилі монтажу 99
Діагональ переходи 102
Дія завжди відео 54
До і після обкладинки 111
Довга заставка на короткому 86
Довжина переходу 60
Довжини 89
Документальне типи фільмів 93
Документальне стилі монтажу 99
Документальне: герой, питання, відкр… 95
Документальне: загадка формули історій 95
Документальне: місце → деталь → лю… 95
Документальне фото початкові шаблони 98
Дошка й маркер початкові шаблони 98
Драма стилі монтажу 99
Драма: кіт рятує (міні Save the Cat) фо… 94
Драма: коло історії (Хармон) формули і… 94
Драма: тиша → слово → пауза → ріше… 93
Драма з розкриттям формули історій 94
Драматична сцена типи фільмів 92
Другий формат = другий монтаж 91
Друк на клавіатурі звуки: фони й події 115
Друкарська машинка заставки 108
Дуже виразно емоції й манера голосу 114
Дуже повільно емоції й манера голосу 114
Дуже швидко емоції й манера голосу 114

Е

Емоції героя 25
Епізод: ситуація → ускладнення → кул… 93
Епізод серіалу типи фільмів 92
Епілог фінальні картки 109
Ефект вертиго 38
Ефекти голосу 69

Ж

Жало 20
Жалюзі переходи 102
Жива панель 57
Живопис вигляди картинки 100

З

З благоговінням емоції й манера голосу 114
З огидою емоції й манера голосу 114
З полегшенням емоції й манера голосу 114

З тугою емоції й манера голосу 114
Загадка обкладинки 112
Загальний план 31
Загальні, безликі картинки 85
Задумливо емоції й манера голосу 114
Засвітка плівки переходи 102
Заставка 77
Заставка закриває обличчя 86
Затвердження 25
Затвор камери звуки: фони й події 115
Затемнення 60
Затишний лайфстайл початкові шаблони 98
Захльост 49
Захоплено емоції й манера голосу 114
Звук без причини в кадрі 86
Звук веде картинку 72
Звук у темряві заставки 107
Звуки переходів 72
Звукове слово 57
Згенерований фон 72
Згори 33
Здивовано емоції й манера голосу 114
Зелений статус ≠ добре 84
Зламана рука «в нормі» 86
Зламані пальці, зайві руки 84
Злива, гроза звуки: фони й події 114
Змаз 49
Зміна в сцені 18
Знак бренду заставки 105
Знахідки огляду 83
Зсув переходи 101
Зсув угору переходи 101
Зсув униз переходи 101
Зум переходи 102
Зум з розмиттям переходи 102

І

Інді-драма початкові шаблони 97
Інді-фолк лірика початкові шаблони 97
Ірис переходи 102
Ірис заставки 105
Ірис «Кінець» фінальні картки 109

Ї

Їжа початкові шаблони 96

К

Кадр з живою деталлю 47
Кадр закінчується на чомусь 40
Кадр із назвою обкладинки 112
Кадр обкладинки 79
Кадр пливе від героя 85
Кадри за секунду 43
Кадри повторюються в кліпі 86
Казка: жили-були → проблема → спро… 94
Казка: три випробування формули історій 94
Казка без лиходія (кішьотенкецу) форм… 95
Казкова книга заставки 107
Казкова книжка обкладинки 111
Камера спостереження вигляди екрана 102
Камера трясеться й блукає 85
Камера REC вигляди екрана 102
Камін, вогонь звуки: фони й події 115
Картинка в картинці 63
Картка героя обкладинки 112
Картка серії обкладинки 113
Кафе, гомін звуки: фони й події 115
Квадрат (пост, музика) платформи 116
Квартира, гул уночі звуки: фони й події 114
Кільця заставки 107
Кінетичний удар заставки 105
Кінетичні титри 65
Кіно стилі монтажу 99
Кіноафіша обкладинки 113
Кінокадр вигляди картинки 100
Кінокаше 63
Кіношторки заставки 105
Кінцевий екран YouTube фінальні картки 110
Кіт звуки: фони й події 116
Кіт рятує 19
Кішьотенкецу 19
Класичне 2D анімаційні вигляди 101
Клік звуки: фони й події 115
Кліп стилі монтажу 99
Кліп: історія на форму пісні формули іст… 94

Кліп: куплет → приспів → куплет → пр… 94
Кліп на пісню типи фільмів 92
Ключі звуки: фони й події 115
Ключові кадри 64
Ключові пози 46
Кнопка 20
Колаж із фігурними швами обкладинки 111
Колаж сіткою обкладинки 111
Колбек 21
Колір 63
Коло історії 20
Комедія початкові шаблони 97
Комедія стилі монтажу 99
Комікс типи фільмів 93
Комікс стилі монтажу 99
Комікс вигляди картинки 100
Комікс вигляди картинки 100
Комікс: панель на біт · місце → герой … 95
Комікс: сплеш, дія, розворот формули і… 95
Комікс-вибух заставки 104
Комікс-фільм 56
Комікс-фінал фінальні картки 109
Конкретні деталі 19
Контактний аркуш 83
Космос, гул корабля звуки: фони й події 115
Кран 38
Крейдяна дошка заставки 104
Кроки по бетону звуки: фони й події 115
Кроки по дереву звуки: фони й події 115
Кроки по снігу звуки: фони й події 115
Кроки по траві, гравію звуки: фони й по… 115
Кроп на крупний план монтажні прийоми 103
Крупний з загального 40
Крупний план 32
Кухня звуки: фони й події 115

Л

Лаг на двійках 45
Лаг на двійках 85
Легкий вітер звуки: фони й події 114
Легкий дощ звуки: фони й події 114
Легкий свуш звуки: фони й події 115
Лише кадр обкладинки 111
Лише слова обкладинки 113
Ліс, птахи звуки: фони й події 114
Літери, вигадані бренди 84
Логлайн 16

М

Магія, блиск звуки: фони й події 115
Мазок пензля заставки 107
Мальована 2D-анімація вигляди картин… 100
Маршрут на мапі заставки 106
Маска-шторка заставки 106
Матч-кат 59
Місто вдень звуки: фони й події 114
Місто вночі, далекий рух звуки: фони й… 114
Місце й час заставки 105
Мода початкові шаблони 97
Модель чи монтаж 35
Модельний лист 25
Мок'юментарі початкові шаблони 95
Монтаж під пісню 75
Монтажна фраза 60
Монтажні прийоми за бітом 66
Море, хвилі звуки: фони й події 115
Музика 75
Музика веде, звуки підкреслюють 72
Мульт 2D: живий контур заставки 108
Мульт 3D: бульбашкова назва заставки 108
Мульт-фінал: бульбашки фінальні картки 110
Мультяшна картка заставки 104
Мультяшна наліпка обкладинки 111
Мультяшне падіння звуки: фони й події 116
Мультяшний зрив з місця звуки: фони … 116
Мультяшні звуки 71

Н

На двійках 43
На одиницях 43
На рівні очей 34
На трійках 44
На четвірках 44
Назва лише в кінці де стоїть заставка 103
Наїзд 36

Наїзд на сцену 63
Найменше виправлення 84
Найслабше місце 83
Наліпка заставки 106
Наліпка в кінці фінальні картки 109
Налякано емоції й манера голосу 114
Наплив 60
Наплив переходи 101
Наростання звуки: фони й події 115
Наспів емоції й манера голосу 114
Наступна серія фінальні картки 109
Нахил 36
Не знімай впізнавану деталь 28
Невидимий монтаж 59
Негативний простір 39
Неон заставки 106
Неон і VHS обкладинки 113
Неонова електроніка початкові шаблони 97
Неоновий фінал фінальні картки 109
Нерухома камера 35
Нижній ракурс 34
Нижня третина 66
Низько емоції й манера голосу 114
Ніч, цвіркуни звуки: фони й події 115
Ніщо не гучніше за репліку 73
Нуар початкові шаблони 96
Нуарна афіша обкладинки 113

О

Оберт переходи 102
Обкладинка 79
Обкладинка коміксу обкладинки 111
Обкладинка першим кадром 79
Обкладинка серії 78
Обкладинка синглу обкладинки 112
Обличчя ракурси модельного листа 116
Обличчя в центральній третині 39
Обличчя й великі слова обкладинки 112
Обличчя на обкладинці 79
Обліт 38
Обмежена анімаційні вигляди 101
Обмежена анімація 46
Огляд 83
Огляд серій обкладинки 113
Один вигляд на кліп 63
Один опис, ніколи не переписаний 24
Один рух на кліп 39
Одна дія на кліп 55
Одна родина переходів 60
Одяг, тканина звуки: фони й події 115
Окрема картка перед фільмом де стоїть... 103
Описуй, що хочеш 40
Оплески звуки: фони й події 116
Оригінал 24
Особливий перехід монтажні прийоми 103
Останній кадр 61
Офіс звуки: фони й події 115
Оцінка часу 82
Очищення 74

П

П'ять задумів 19
Падіння, глухий удар звуки: фони й події 115
Панорама 36
Панорама звуку 72
Панчлайн і підводка 20
Паперова аплікація початкові шаблони 98
Паперова аплікація заставки 106
Папір, сторінки звуки: фони й події 115
Парк звуки: фони й події 115
Перевід фокуса 38
Перевірка дублів 70
Перевірка історії 82
Перегляд без звуку 90
Перегортання сторінки 57
Передмістя звуки: фони й події 114
Перекручені слова 86
Петля 90
Печера, магія, дрон звуки: фони й події 115
Питання фільму 16
Пищалка звуки: фони й події 116
Підготовка 48
Після гачка (холодний старт) де стоїть... 103
Пісня зі словами 75
Плавно анімаційні вигляди 101
План місця 27

План постановки 10
Пластилін початкові шаблони 98
Пластилін стилі монтажу 99
Пластилін вигляди картинки 100
Пластилін вигляди картинки 100
Пластилін: предмет із мрією формули іс… 95
Пластилін на двійках заставки 104
Плівка й засвітка заставки 104
Плівкове зерно стилі монтажу 99
Плівкове зерно вигляди екрана 102
Поверх першого кадру де стоїть заставка 103
Повільно емоції й манера голосу 114
Повний зріст ракурси модельного листа 116
Поворот 17
Погляд героя 33
Подія 71
Поїзд, метро, трамвай звуки: фони й по… 115
Помилка звуки: фони й події 115
Поп звуки: фони й події 115
Портрет людини початкові шаблони 98
Посадити і вистрілити 18
Послідовність планів 34
Постер і написи вигляди картинки 100
Посуд звуки: фони й події 115
Початковий шаблон 12
Початок і кінець руху 39
Пошепки емоції й манера голосу 114
Пояснення типи фільмів 92
Пояснення: міф і правда формули історій 94
Пояснення: питання → три кроки → пі… 94
Пояснення: проблема, чому, як, резул… 94
Правила історії студії 21
Правило трьох 19
Правка кадру в тому самому місці 27
Предмети 27
Предмети з оригіналу в кожному кадрі 84
Преміум / люкс початкові шаблони 96
Приглушення під голосом 74
Природа початкові шаблони 98
Присвята фінальні картки 109
Проєкт 13
Пролог заставки 106
Протистояння обкладинки 114
Профіль ракурси модельного листа 116
Пряма склейка 59

Р

Радісно емоції й манера голосу 114
Рампа монтажні прийоми 103
Рампа швидкості 62
Реакція без слів 55
Реалізм · чіткий вигляди картинки 100
Реверс звуки: фони й події 115
Режисер 10
Реклама типи фільмів 92
Реклама стилі монтажу 99
Реклама: гачок → біль → продукт → до… 94
Реклама: гачок, біль, рішення, доказ, з… 94
Реклама: міні-історія формули історій 94
Реклама з підміною формули історій 94
Репліка 21
Репліка звучить рівно 85
Репліка на реакції слухача 53
Ретро 70-х початкові шаблони 96
Ретро-телевізор заставки 107
Ретро VHS стилі монтажу 99
Ривки між позами 49
Ривок камери 57
Ритм 61
Різкий зум 37
Різкий кінець фінальні картки 109
Різні вигляди = різні серіали 29
Річка, струмок звуки: фони й події 115
Рішуче емоції й манера голосу 114
Розгублено емоції й манера голосу 114
Розділений екран 64
Розділений екран монтажні прийоми 103
Розкладка сторінки 56
Розкол заставки 107
Розмазані губи 85
Розмазані руки в живій панелі коміксу 85
Розмиття переходи 102
Розмовний кадр 52
Рок початкові шаблони 97
Ролі листа 25
Рот рухається навмання 85

Руки в спокої 28
Рух губ 51
Рух камери монтажні прийоми 103
Рух між ключовими позами 47

С

Сабдроп звуки: фони й події 115
Салон авто звуки: фони й події 115
Свисток вгору-вниз звуки: фони й події 116
Сердито емоції й манера голосу 114
Середній план 32
Середньо-крупний 32
Серіал і епізод 14
Сильний вітер звуки: фони й події 114
Ситком стилі монтажу 99
Ситком: непорозуміння формули історій 93
Ситком: спіраль ускладнень формули іс... 93
Ситком з акторами початкові шаблони 96
Сітка заставки 107
Скетч: гачок → підводка → поворот → ... 93
Скетч: гра сцени (UCB) формули історій 93
Скетч: правило трьох формули історій 93
Скетч-комедія типи фільмів 92
Скетч-шоу з акторами початкові шаблони 95
Склейка в ритм 61
Склейка на дії 59
Скрапбук заставки 107
Скриня, коробка звуки: фони й події 115
Скрип звуки: фони й події 115
Слова, що стають тегами 70
Слова обкладинки 79
Смеш-кат 59
Сміх залу звуки: фони й події 116
Смуга пропозиції обкладинки 110
Собака звуки: фони й події 116
Соромливо емоції й манера голосу 114
Спалах переходи 102
Спина ракурси модельного листа 116
Сповіщення заставки 108
Сповіщення звуки: фони й події 115
Спокійно емоції й манера голосу 114
Справжнє сповільнення 55
Справжній пік 74
Ставки 19
Стара плівка вигляди екрана 102
Стилі коміксу 56
Стилі титрів 66
Стиль монтажу 12
Стиск і розтяг 48
Стілець звуки: фони й події 115
Стоп-кадр і бейдж заставки 104
Стоп-моушн анімаційні вигляди 101
Сторінка «Герої й місця» 26
Стрибкова склейка 59
Стримано емоції й манера голосу 114
Стрілка й коло 78
Стрілка й коло обкладинки 110
Стрічка 4:5 платформи 117
Стук у двері звуки: фони й події 115
Субтитри 65
Субтитри караоке 65
Сумно емоції й манера голосу 114
Супровід 38
Сучасна мелодрама початкові шаблони 96
Сцена 14

Т

Таймінг біта монтажні прийоми 103
Таймінг сцени 44
Твіст 21
Тег серії 90
Тег у куті обкладинки 112
Телефон усюди 84
Темні моменти 83
Тепло емоції й манера голосу 114
Термінова новина обкладинки 111
Технологічний мінімал початкові шаблони 96
Техноогляд початкові шаблони 98
Тип фільму 11
Титри фінальні картки 109
Тиха картка заставки 106
Тихий біт 55
Тихий кадр з рухом камери 48
Тихі біти 54
Тихі кадри: реакції кадром, дії відео 55
Тихі кадри відео 54

Тихі кадри з рухом камери 54
Тиша кімнати 71
Тиша кімнати звуки: фони й події 114
Товар-герой обкладинки 110
Тревел початкові шаблони 98
Трейлер типи фільмів 92
Трейлер стилі монтажу 99
Трейлер: світ → загроза → наростання… 94
Трейлер у трьох діях формули історій 94
Трейлерні удари заставки 108
Тремтіння 44
Три чверті ракурси модельного листа 116
Трусіння 37

У

У кадрі, як частина світу де стоїть заст… 103
У промпті «без Х», а Х є 84
Удар переходи 102
Удар, бум звуки: фони й події 115
Удар, ляпас звуки: фони й події 115
Успіх, підтвердження звуки: фони й події 115
Утримання 46

Ф

Факт документалки обкладинки 112
Фінальна картка 78
Фолі 71
Фон гучний як голос 86
Фон місця 71
Формат 13
Формати платформ 89
Формула (шаблон бітів) 11
Фотореалізм вигляди картинки 100

Х

Хвіст кадру і зерно 27
Хіп-хоп початкові шаблони 97
Холодний старт 77
Холодний трилер початкові шаблони 96
Хром 3D заставки 104

Ц

Цикл 47
Цитата обкладинки 113
Ціна прийому в часі 55

Ч

Час на прочитання 66
Чашка, наливання звуки: фони й події 115
Через плече 33
Через темряву переходи 101
Чернетка 83
Число-герой обкладинки 112
Чиста моушн-графіка початкові шаблони 98
Чорний кадр між кліпами 86
Чорнило переходи 102
Чорнильна пляма заставки 105
Чотири групи гучності 73

Ш

Швидкість, реверс, стоп-кадр 62
Швидко емоції й манера голосу 114
Широке hero-зображення вигляди карт… 100
Школа, клас звуки: фони й події 115
Штамп «Кінець» фінальні картки 110
Шторка переходи 101
Шторка вгору переходи 101
Шторка вліво переходи 101

Щ

Щоденник на телефон початкові шаблони 98

Я

Як кадр вибирає асет 26
Яскраве 3D початкові шаблони 97
Яскравий UGC / TikTok початкові шаблони 96

#

Instagram Reels платформи 116
J-кат 53
L-кат 51

LUFS **74**
3D-мультфільм мультфільм вигляди ка... 100
3D-мультфільм мультфільм вигляди ка... 100
Spider-Verse анімаційні вигляди 101
TikTok платформи 116
VHS вигляди екрана 103
YouTube платформи 116
YouTube Shorts платформи 116

НАОСТАНОК

ЗВІДКИ ЦЕЙ ПОСІБНИК



Зібрано 2026-11-07 з навичок плагіна studio.xformat і довідника студії, який генерується з коду, тож назви й коди для агента точні. Живий список у студії може мати ще твої власні стилі, шаблони й звуки.

Усі малюнки зроблено в самій студії для фільму «Асистент Пиріг»: кадри фільму, модельні листи героїв і зразки виглядів. Фільм вигаданий для навчання за мотивами серіалу «Коуч».

Вебверсія й PDF мають ті самі сторінки. PDF можна завантажити кнопкою вгорі вебверсії.