

Zastosowanie AI w montażu i w grafice

Dokument został stworzony w ramach zadania „Cyfrowe opowieści polskich miast: Kamień, płyta i piksele”, finansowanego przez Unię Europejską NextGeneration EU w ramach Programu wspierania działalności podmiotów sektora kultury i przemysłów kreatywnych na rzecz stymulowania ich rozwoju w ramach Krajowego Planu Odbudowy i Zwiększania Odporności.

1. Wprowadzenie

W projekcie sztuczna inteligencja odgrywała istotną rolę w procesie kreacji wizualnej oraz produkcji materiałów audiowizualnych. Narzędzia AI były wykorzystywane zarówno w obszarze grafiki, jak i montażu, wspierając proces twórczy, przyspieszając realizację oraz umożliwiając osiągnięcie spójnej estetyki projektu.

Zastosowanie AI miało charakter wspierający – narzędzia nie zastępowały pracy twórczej, lecz stanowiły element procesu, który każdorazowo był kontrolowany i finalizowany przez człowieka.

2. Zastosowanie AI w grafice

2.1. Tworzenie modeli graficznych (style AI)

W ramach projektu opracowano 12 modeli AI (stylów graficznych) inspirowanych polskim malarstwem, wykorzystując narzędzie Stable Diffusion, w szczególności rozwiązanie TurboLoRA.

Proces obejmował:

- analizę wybranych stylów malarskich,
- przygotowanie danych wejściowych,
- trenowanie modeli stylów graficznych,
- testowanie i selekcję wyników.

Modele zostały zaprojektowane jako narzędzie umożliwiające generowanie spójnych wizualnie materiałów, które zachowują określoną estetykę, przy jednoczesnej elastyczności zastosowań.

2.2. Generowanie i stylizacja materiałów wizualnych

Do tworzenia grafik oraz elementów wizualnych wykorzystywano także narzędzie Midjourney, które wspierało proces:

- generowania ilustracji,
- stylizacji materiałów,
- budowania spójnej identyfikacji wizualnej projektu.

Midjourney było wykorzystywane głównie na etapie koncepcyjnym oraz produkcyjnym jako narzędzie umożliwiające szybkie generowanie wariantów wizualnych.

2.3. Źródła materiałów i aspekty prawne

Istotnym założeniem projektu było korzystanie wyłącznie z materiałów dostępnych w domenie publicznej jako punktu wyjścia do pracy z AI.

Oznacza to, że:

- inspiracje stylistyczne pochodziły z dzieł dostępnych w domenie publicznej,
- nie wykorzystywano materiałów objętych prawami autorskimi bez odpowiednich licencji,
- generowane treści były każdorazowo weryfikowane pod kątem zgodności z założeniami projektu.

Takie podejście zapewniało bezpieczeństwo prawne oraz zgodność z dobrymi praktykami wykorzystania AI w kulturze.

3. Zastosowanie AI w montażu materiałów wideo

3.1. Narzędzia i środowisko pracy

Do montażu materiałów wideo wykorzystywano program Filmora, który zawiera szereg funkcji opartych na sztucznej inteligencji.

W ramach pracy korzystano z:

- narzędzi wspierających montaż i obróbkę materiałów,
- rozwiązań AI dostępnych w ekosystemie (np. generatywne narzędzia wideo),
- funkcji automatyzujących wybrane etapy produkcji.

3.2. Automatyzacja napisów i synchronizacja

Kluczowym elementem wykorzystania AI w montażu było zastosowanie narzędzi do automatycznego generowania napisów oraz ich synchronizacji z materiałem wideo.

Proces obejmował:

- automatyczne rozpoznawanie mowy,
- generowanie napisów,
- synchronizację z obrazem.

Wygenerowane napisy wymagały ręcznej korekty, jednak zastosowanie AI znacząco przyspieszyło cały proces, ograniczając czas pracy nad materiałem.

4. Efekty zastosowania AI

Wykorzystanie AI w grafice i montażu przyniosło następujące efekty:

- zwiększenie efektywności produkcji materiałów,
- możliwość tworzenia spójnych stylistycznie treści,
- skrócenie czasu realizacji,
- większa elastyczność w testowaniu wariantów wizualnych i montażowych,
- podniesienie jakości materiałów przy zachowaniu kontroli twórczej.

5. Wnioski

Zastosowanie sztucznej inteligencji w obszarze grafiki i montażu pozwoliło na połączenie narzędzi technologicznych z procesem twórczym, bez utraty jego autorskiego charakteru.

Doświadczenia z realizacji projektu pokazują, że AI może być skutecznym narzędziem wspierającym produkcję w sektorze kultury, pod warunkiem świadomego i odpowiedzialnego wykorzystania, opartego na kontroli człowieka oraz poszanowaniu zasad prawnych i etycznych.