TapNow

创作者入门

# 把想法变成作品

认识 TapNow AI 创作平台
从三个镜头开始，完成你的第一个项目

认识平台　尝试创作　留下方法

学员入门介绍



TapNow

# 先看 Creative OS 产品演示

看一次真实交互：创作者提出目标，Agent 推进任务，结果回到项目。




Creative OS 产品演示 / PPTX 与 HTML 版支持播放

**01 看任务怎样开始**

对话中要交代目标，也要提供这次使用的资料。

**02 看过程怎样接续**

讨论、工具调用和结果不必拆成互不相连的步骤。

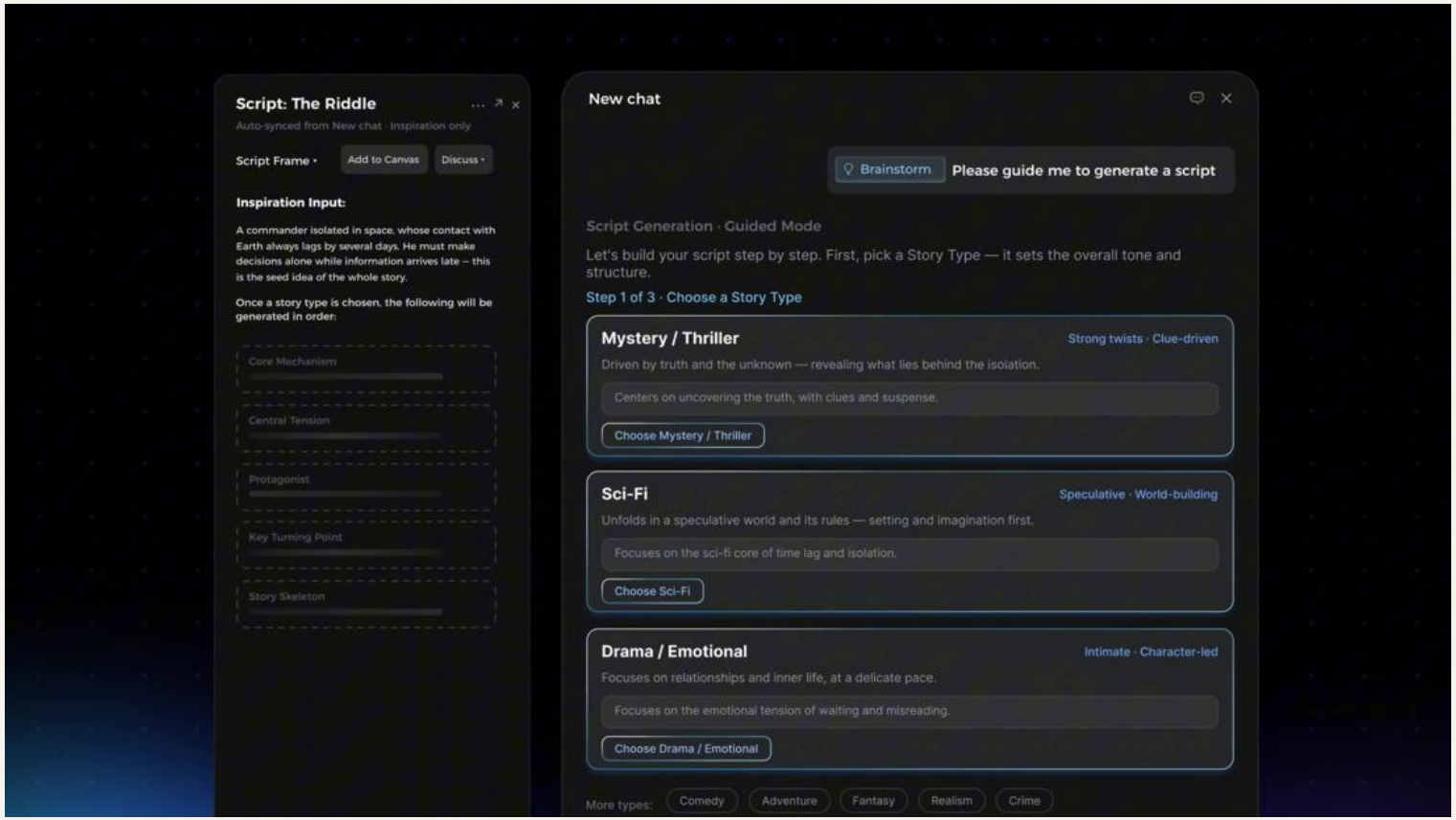
**03 看判断留在哪里**

创意选择、细节检查与是否采用，仍由创作者决定。

TapNow

# Agent、Apps 与画布怎样配合

TapNow 将创作安排在同一个项目里。理解这三个部分的分工，就能知道该在哪里提出任务、调用能力，以及找到之前使用过的资料。




Creative OS 真实产品交互示例

## 01 Agent 理解任务

读取明确提供的目标与上下文，整理步骤并调用工具。

## 02 Apps 执行具体工作

按任务提供生成、编辑或连接资料等能力。

## 03 画布保存项目

把参考、过程、不同版本和最终结果留在一起。

TapNow

# 从三类作品认识创作任务

同一个平台可以承接不同表达，但每类作品需要关注的细节并不相同。先选一个自己熟悉的对象，再围绕明确的创作问题开始尝试。




## 商品视觉

用环境、构图和光线表达产品，检查外观与文字细节。




## 角色叙事

明确人物设定、情绪与行动，保持镜头之间的联系。



## 影视镜头

讨论空间、景别、调度与运动，让镜头服务故事。

# 连接全球创作者与创作团队

截至 2026 年 11 月，TapNow 的付费用户来自 160 个国家，企业用户达到 10 万级。不同背景的参与者，也带来多样的创作方式与项目需求。

**160**

个国家有付费用户

**10 万级**

企业用户

不同背景的创作者，在同一平台探索表达。




TapNow Arena Peak Asia 东京站创作者活动现场

规模口径：2026.11

TapNow

# 课堂练习：三镜头《雨夜旧书店》

用一个小故事练习完整流程：雨夜，一位穿黄雨衣的女性走进旧书店，在木桌上翻开红色布面旧书。用三个镜头，连接环境、行动与细节。

01 **远景建立环境**

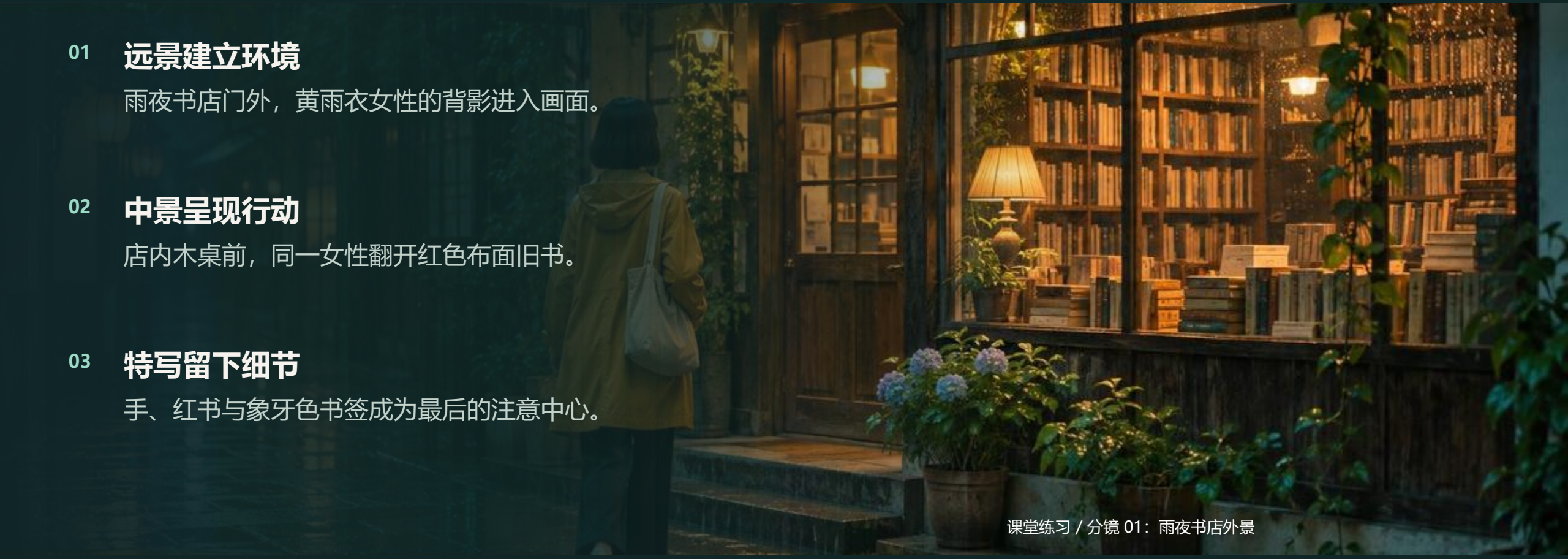
雨夜书店门外，黄雨衣女性的背影进入画面。

02 **中景呈现行动**

店内木桌前，同一女性翻开红色布面旧书。

03 **特写留下细节**

手、红书与象牙色书签成为最后的注意中心。



课堂练习 / 分镜 01：雨夜书店外景

TapNow

# 先写一份能执行的 Brief

Brief 是这次作品的说明，不需要写成复杂文档。先把想表达的事情、要交付的内容和需要保留的条件讲清，后面的选择才有共同依据。

**《雨夜旧书店》**

**做一个关于温暖与发现的三镜头短片。**
**保持黄雨衣、红色旧书与雨夜暖光。**

## 表达什么

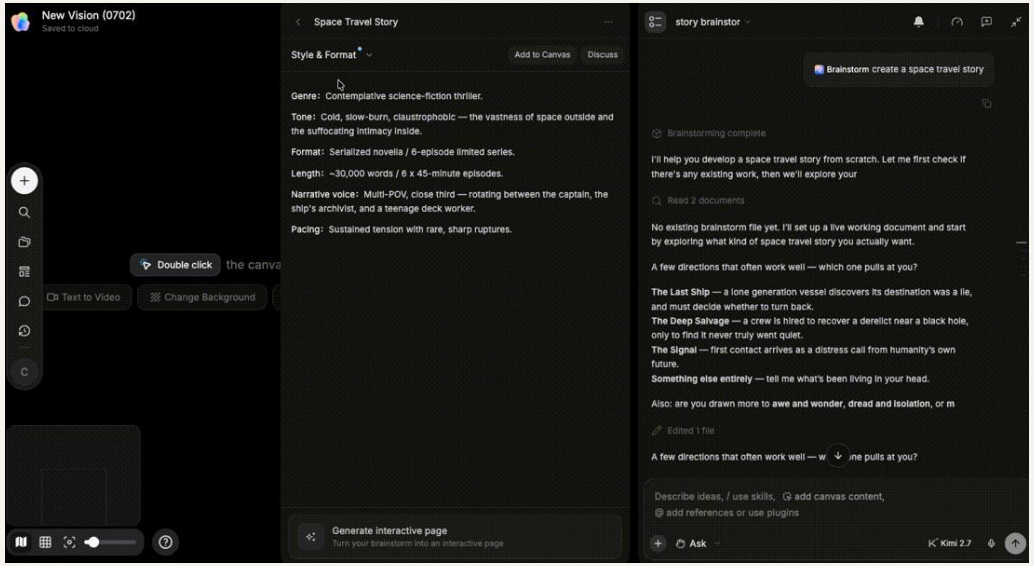
从雨夜走进温暖的书店，让一次翻书成为故事。

## 完成什么

先讨论三镜头结构，再确定画幅、片段与成片要求。

## 哪些先确认

黄雨衣、红布面旧书与书店环境确定后，再推进视频。

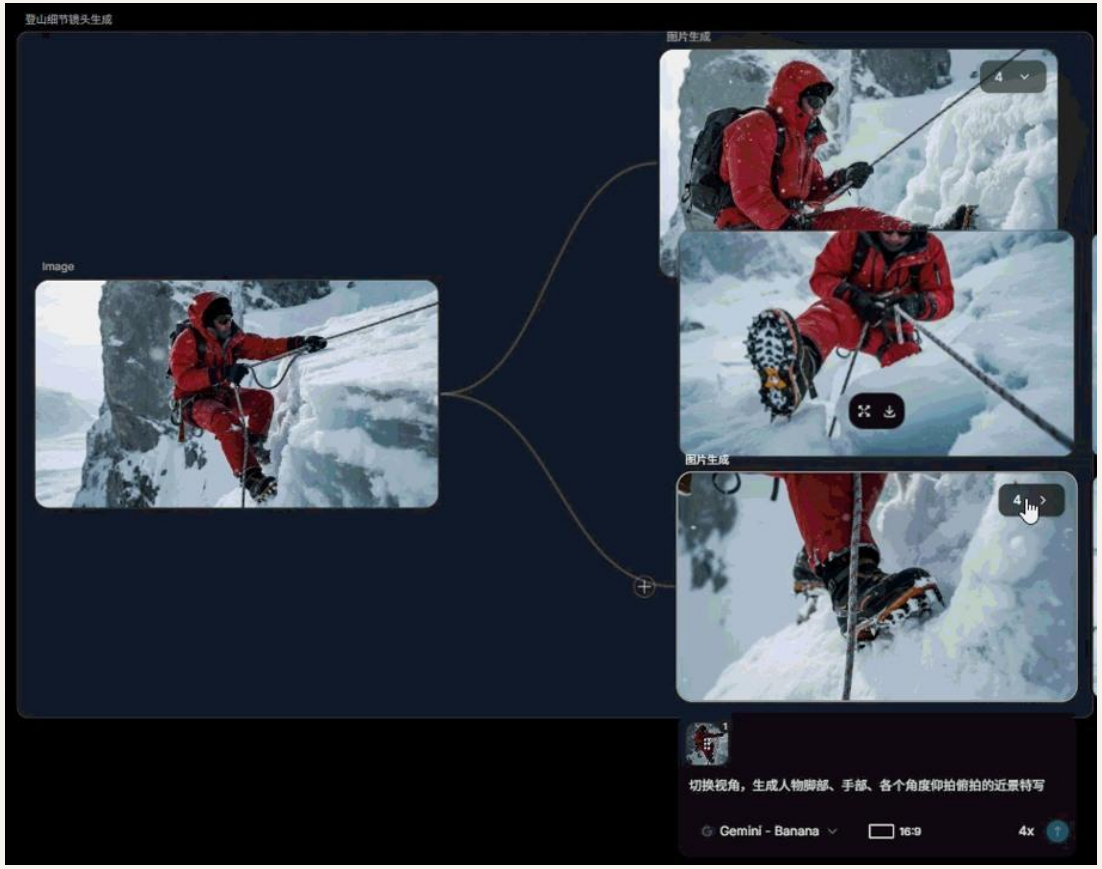



官方脚本产物界面示例

TapNow

# 画布保存参考、过程与结果

把一张画布当作这次作品的工作台。上传的参考、文字说明、图片候选与视频都以节点保留，连线帮助看清结果从哪里继续制作而来。




真实产品画布示例 · 节点与连线保留制作关系

**01 参考放清楚**

把人物、环境和风格资料分开放置，并写明用途。

**02 版本有状态**

区分当前采用、待比较和暂不使用的内容。

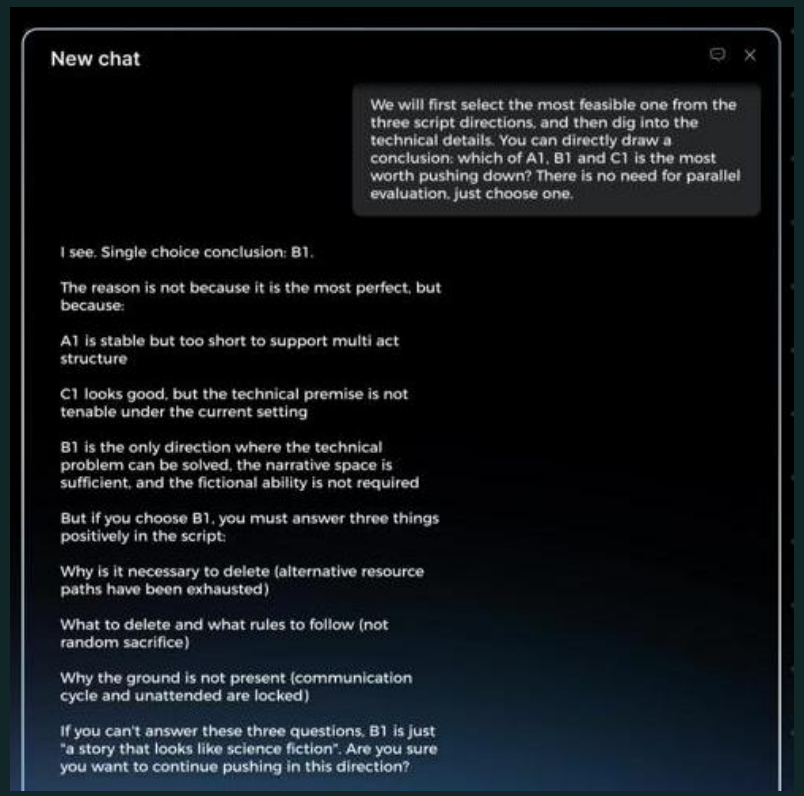
**03 生成前再核对**

检查本次实际引用的节点，连线不能替代输入确认。

TapNow

# 先讨论方向，再保留有效结论

与 Agent 的对话可以用来澄清故事、比较表达和整理制作计划。讨论有了结论，就把已经确认的脚本或设定留下，避免后续被旧想法干扰。




## 讨论

**先比较方向**

说出希望保留的情绪与信息，再选择值得推进的方案。

## 选择

**结论单独保存**

把当前脚本、人物标准与镜头要求整理成节点或产物。

## 保留

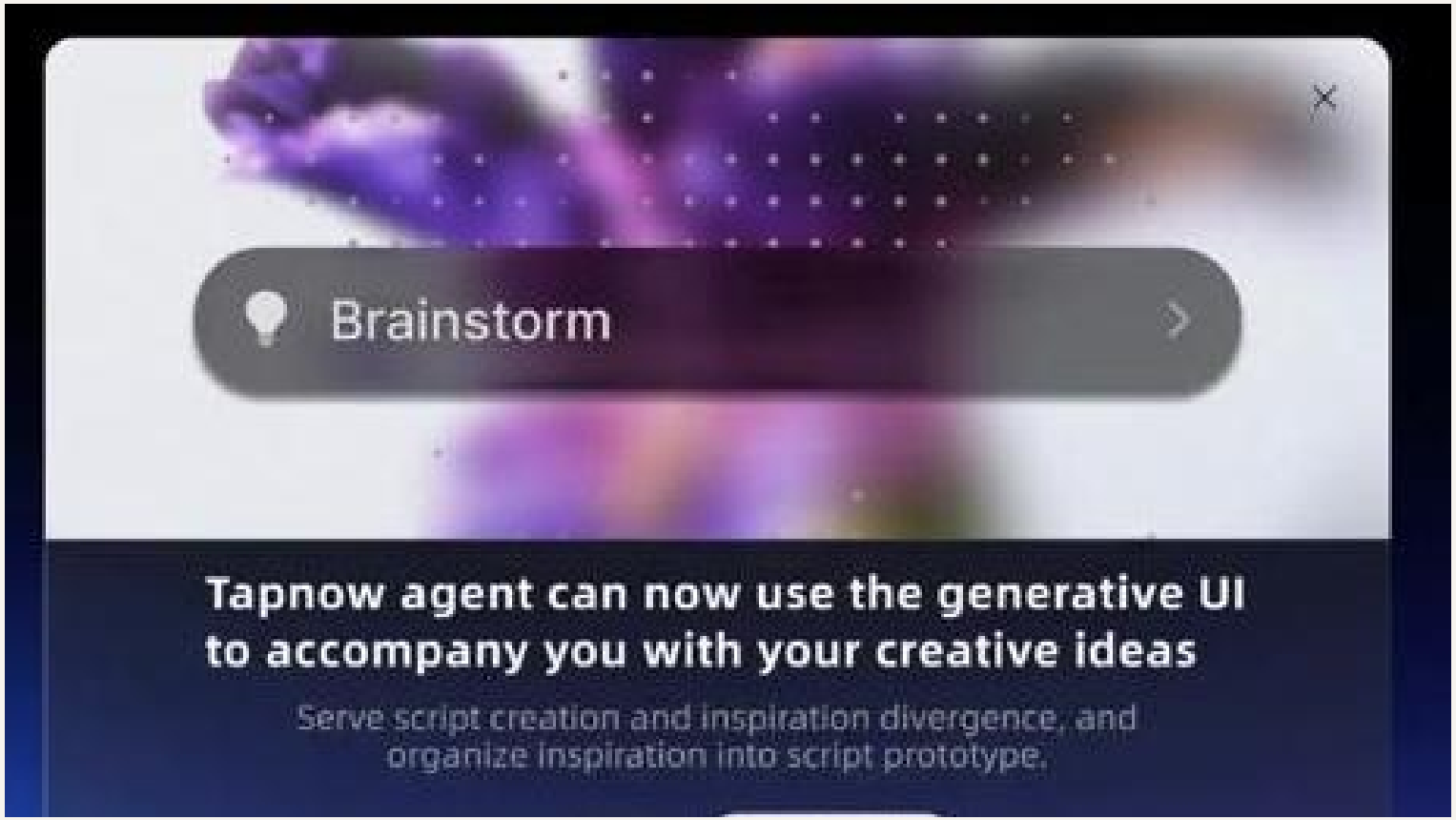
**新任务用新依据**

进入下一轮时，只引用仍然有效的版本与参考。

TapNow

# Apps 承接具体创作工具

不必在第一天学完所有工具。先判断当前卡在什么问题，再使用合适的创作能力：方向不清先讨论，需要画面就生成，需要修正再进入编辑。




Brainstorm 产品示例 · 展示创意讨论方式

**01 按任务选择**

先确定当前要解决的问题，再选择对应的创作能力。

**02 补齐必要输入**

提供工具需要的参考、目标和限制，再检查返回结果。

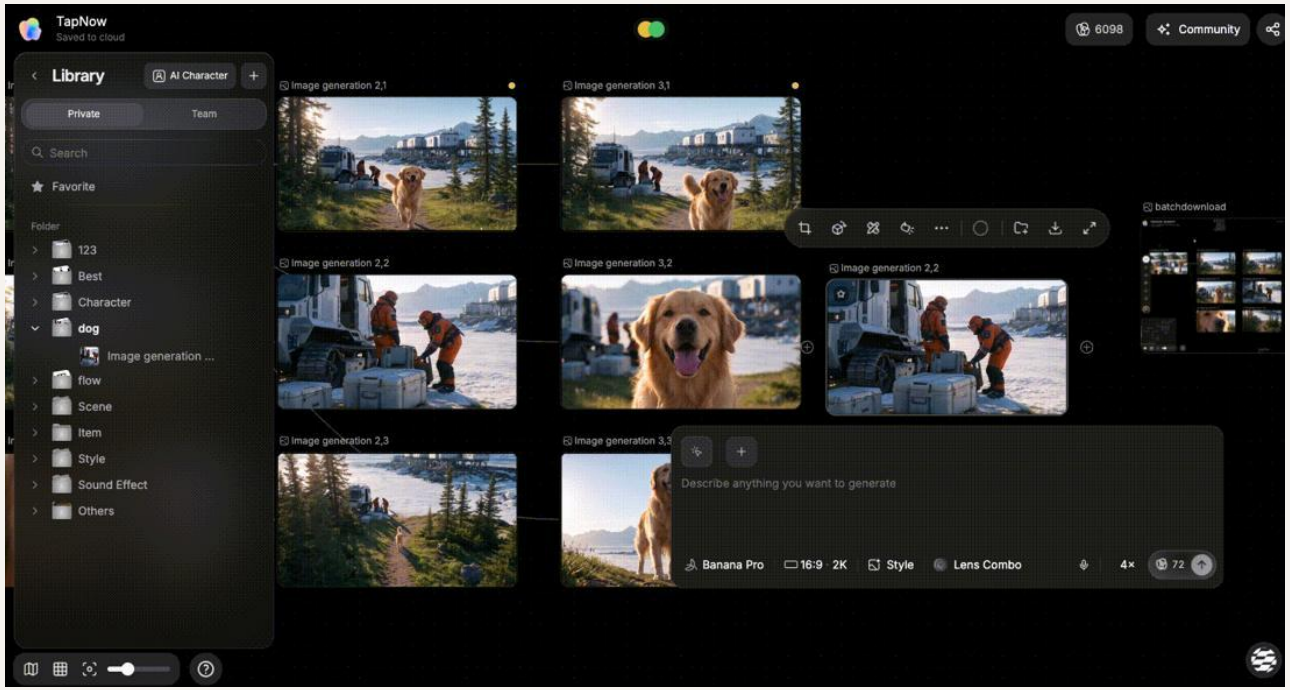
**03 以当前入口为准**

可用 Apps 与技能会随账户、工作空间和版本变化。

TapNow

# 给每份参考资料分配用途

参考越多不一定越清楚。人物、空间和风格资料各自回答不同问题，告诉 Agent 哪些特征必须保留，哪些只借鉴氛围，可以减少相互冲突。




官方素材库界面示例 / 把资料用途写清楚

**01 人物参考**

保持外观、服装与关键特征，不顺带复制无关背景。

**02 空间参考**

明确店门、书架与木桌位置，帮助理解画面关系。

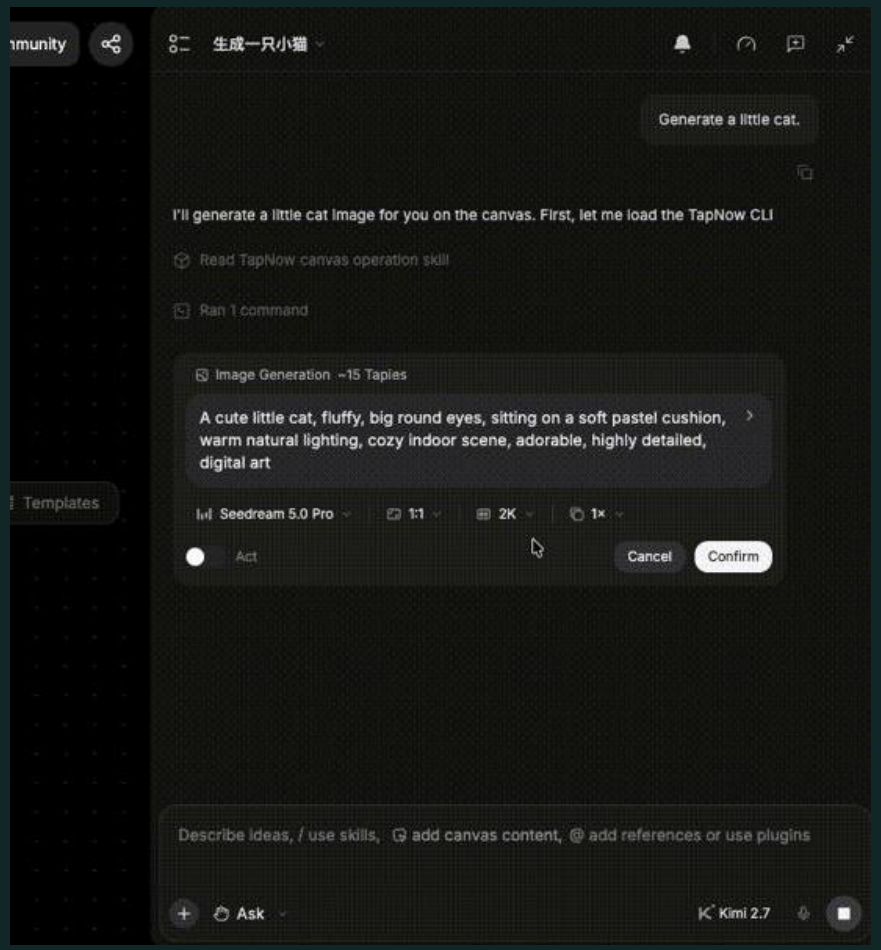
**03 风格参考**

只借鉴需要的光线、色彩或质感，说明不采用的元素。

TapNow

# 生成前确认模型与参数

第一次尝试新任务，建议先用手动确认。检查准备调用的模型、引用资料与输出设置，确认符合这次练习的目标后，再决定是否开始生成。




**01 检查输入**

确认使用正确人物、场景与当前脚本，没有带入旧版本。

**02 检查输出**

核对数量、画幅、时长和清晰度等当前可选参数。

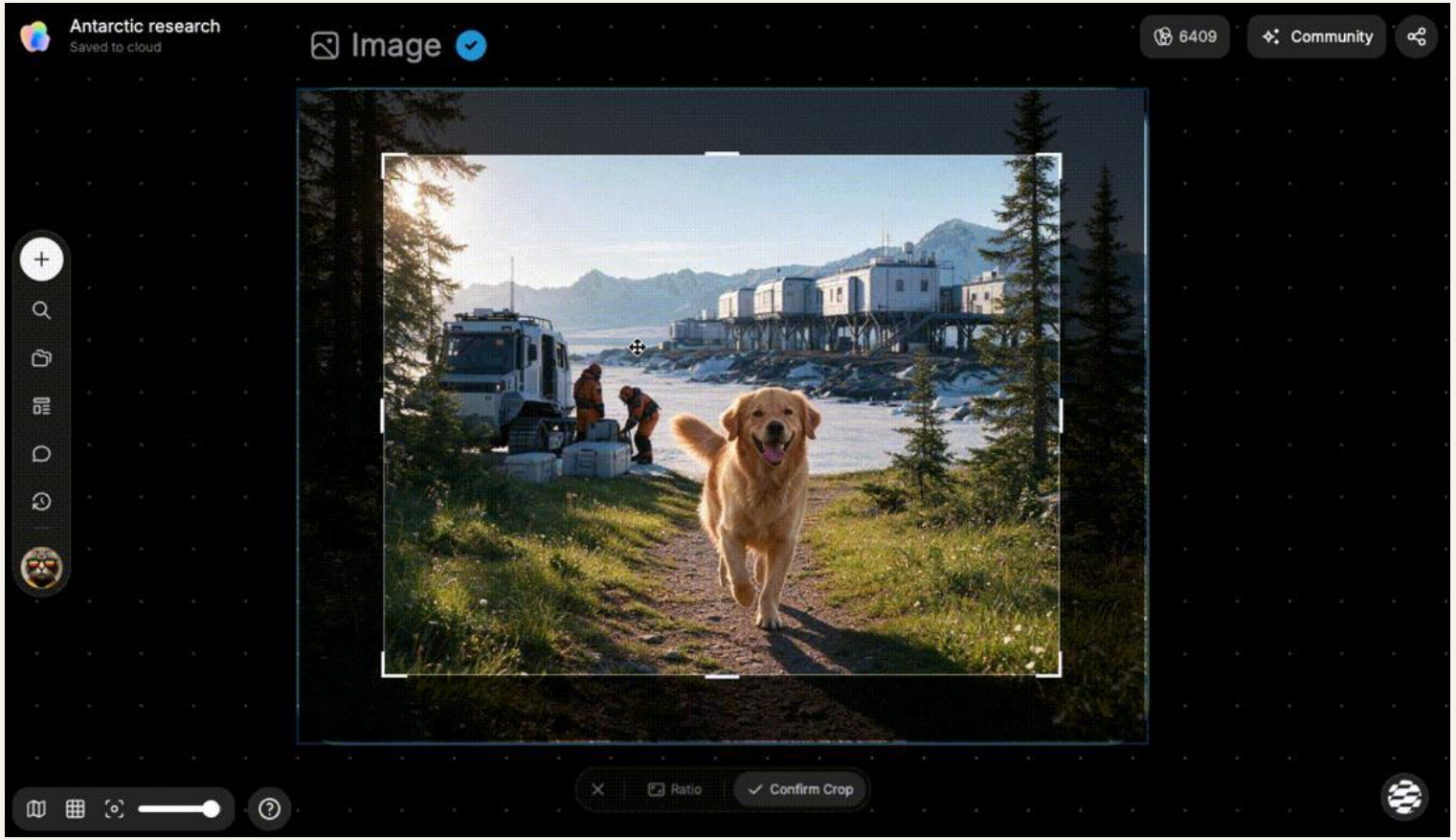
**03 检查预计消耗**

Ask / 手动确认会先等待确认，实际生成仍按任务消耗 Tapies。

TapNow

# 第一张图先检查构图与细节

先问这张图有没有把故事讲清，再看风格是否合适。打开大图检查人物、空间和文字，必要时先调整取景范围，不急着把所有候选都做成视频。




官方图片裁切示例 · 检查取景范围与主体完整性

**01 信息清楚**

主角和注意中心在哪里，观众能否看懂当前场景。

**02 边缘完整**

人物、手部或关键物品是否被意外切掉。

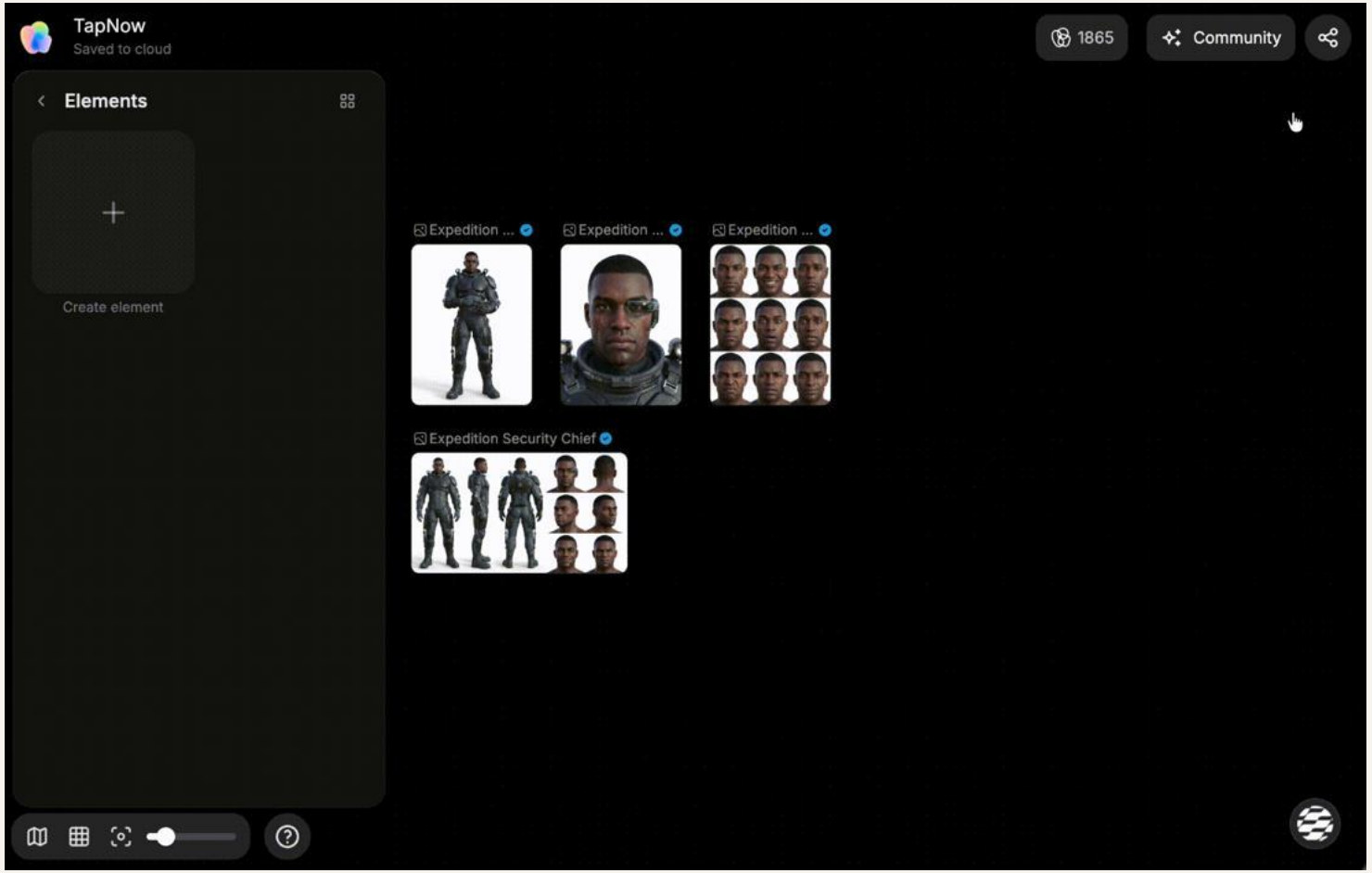
**03 细节可用**

检查面部、结构、文字与反光，记录需要修正的位置。

TapNow

# 为人物与风格建立基准

在不同镜头里反复出现的角色，需要一份容易识别的参考基准。先确认人物设定与视觉方向，再把相关图片和说明整理好，供后续镜头引用。




**01 人物有明确特征**

记录发型、服装、关键道具和需要保持的外观。

**02 参考成组管理**

主体库可组织人物、产品或角色的多份参考资料。

**03 镜头逐个检查**

在支持主体引用的模型中使用，再逐镜核对外观与细节。

# 局部修改写清保留与改变

方向已经成立时，先处理具体问题。标出需要修改的位置，说清改成什么，同时说明哪些人物、构图或光线需要保留，便于比较新旧结果。

### 01 指出位置

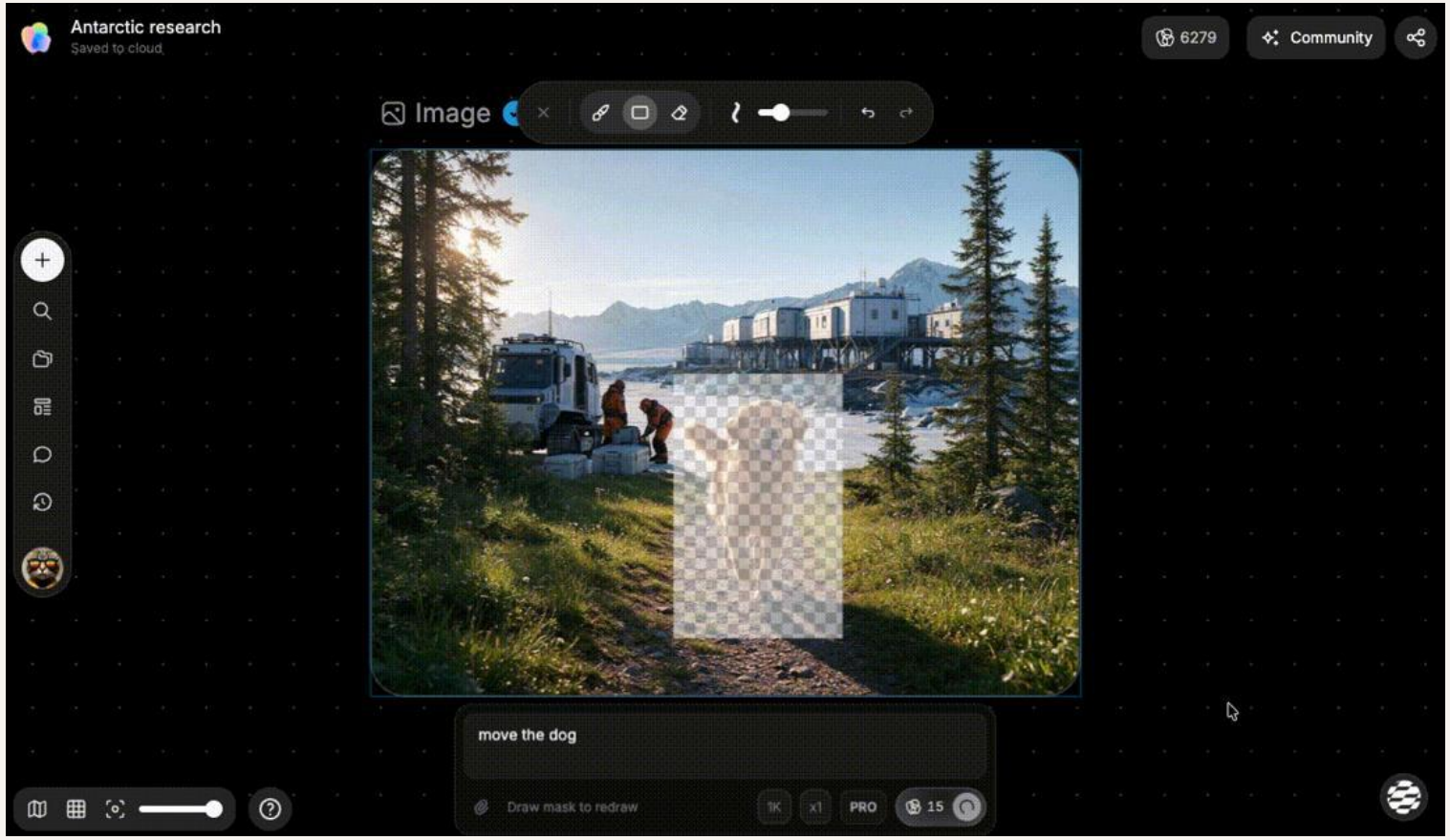
明确门牌、道具或背景中的具体区域，不只说整体不好。

### 02 描述变化

例如移除桌面杂物，保留红书位置与暖色光线。

### 03 并排检查

放大查看修改区域和周围衔接，确认没有带来新问题。




官方局部重绘示例 · 指定修改区域并检查结果

TapNow

# 图到视频：一个动作，一次运镜

确认关键画面以后，再描述它怎样发生。先用一个简单动作和一次清楚的镜头运动做练习，比同时安排多次动作与转场，更容易判断哪里需要调整。



课堂练习 / 分镜 02：店内翻开旧书

01 **主体做什么**

黄雨衣女性在书店内，缓缓翻开红色布面旧书。

02 **镜头怎样动**

镜头缓慢向前推进，保留人物、双手与书本的关系。

03 **哪些不能变**

保持人物、红书与木桌基准，完整播放后逐项检查。

TapNow

# 观看 CineMap 完整产品影片

从空间、人物调度与机位出发，观察镜头设计怎样影响画面表达。




CineMap 完整产品影片 / PPTX 与 HTML 版支持播放

**01 看空间关系**

人物与环境怎样布置，镜头是否交代清楚。

**02 看镜头设计**

机位、运动和节奏怎样影响观众看到的信息。

**03 看制作衔接**

先明确意图，再把参考带入后续生成与修改。

TapNow

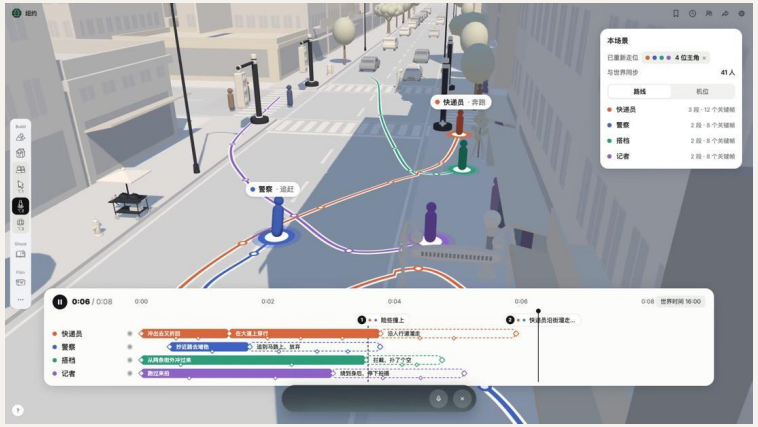
# 先预演空间、走位与机位

遇到复杂的空间或调度，先用预演检查关系。人物从哪里出现、停在哪里、镜头能否始终看清，都可以在进入精细影像制作前先讨论。



## 01 空间

确认店门、书架与木桌的相对位置，连接门外与店内。



## 02 人物走位

先确认移动路线、停留位置和动作节奏，检查人物关系。



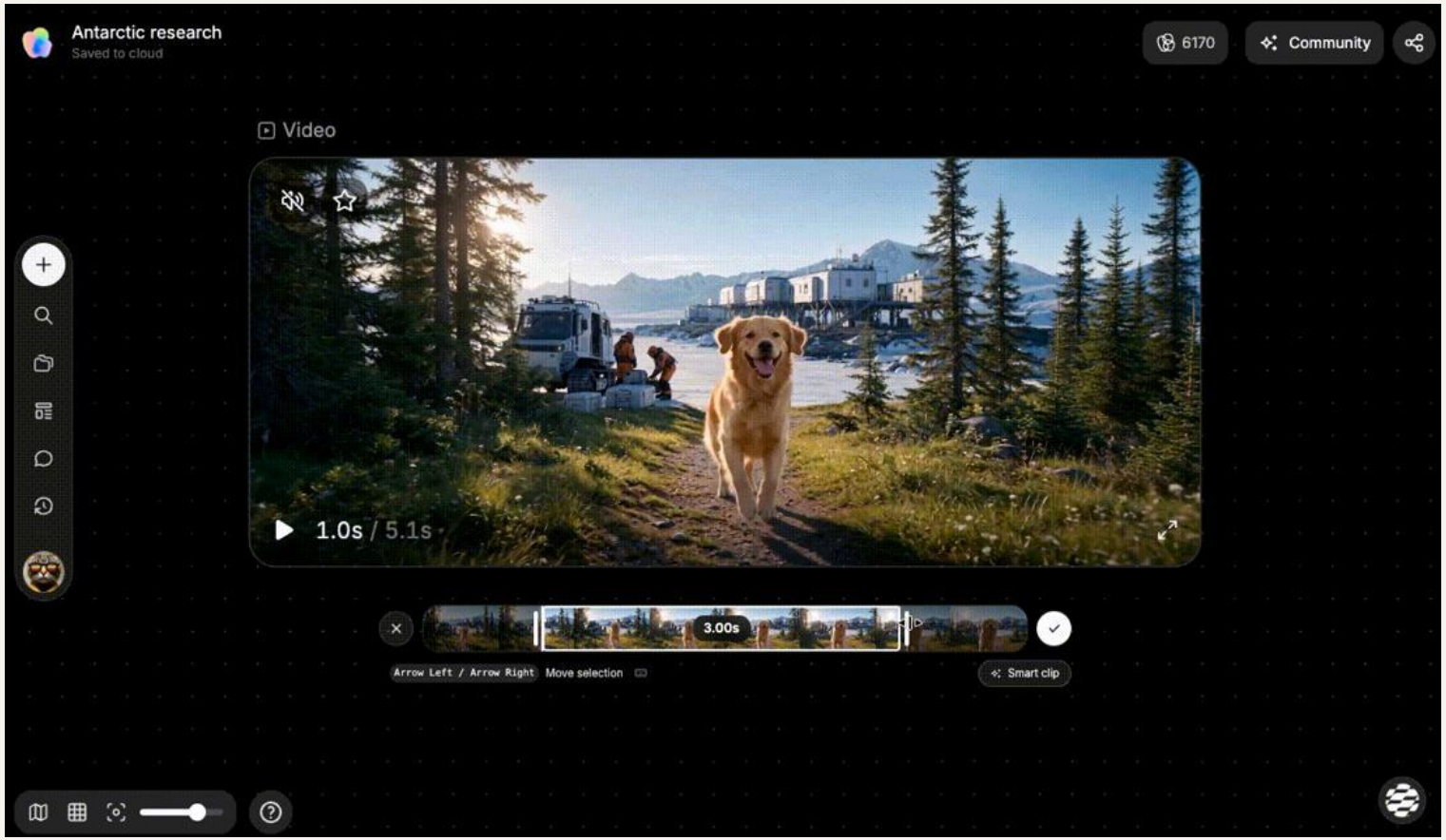
## 03 机位与运镜

播放所选镜头，检查主体是否离开画面或被遮挡。

TapNow

# 多镜头先排序，再裁切

把三个片段排成故事：门外建立环境，店内翻书呈现行动，书签特写收尾。排好顺序，再裁掉重复或不稳定的开头与结尾，让信息连续展开。




官方单视频裁切示例 · 多镜头编排可使用播放列表

**01 加入视频片段**

播放列表接收视频节点，图片和音频不直接作为视频片段加入。

**02 连接自然**

检查人物位置、运动方向和视线是否突然跳变。

**03 整条完整播放**

在播放列表中检查衔接，再对照导出的成片复看。

TapNow

# 让声音为画面服务

声音先回答故事需要什么。门外雨声建立环境，店内翻书声突出细节，留白让观众停留；再判断这段故事是否需要旁白或音乐。




配音操作示例 / 不同模型的设置与能力分别确认

01 **写清声音用途**

描述声音来源、远近、情绪、节奏与结束方式。

02 **先试听再采用**

检查发音、停顿、音色和结尾，必要时修改文字或表达。

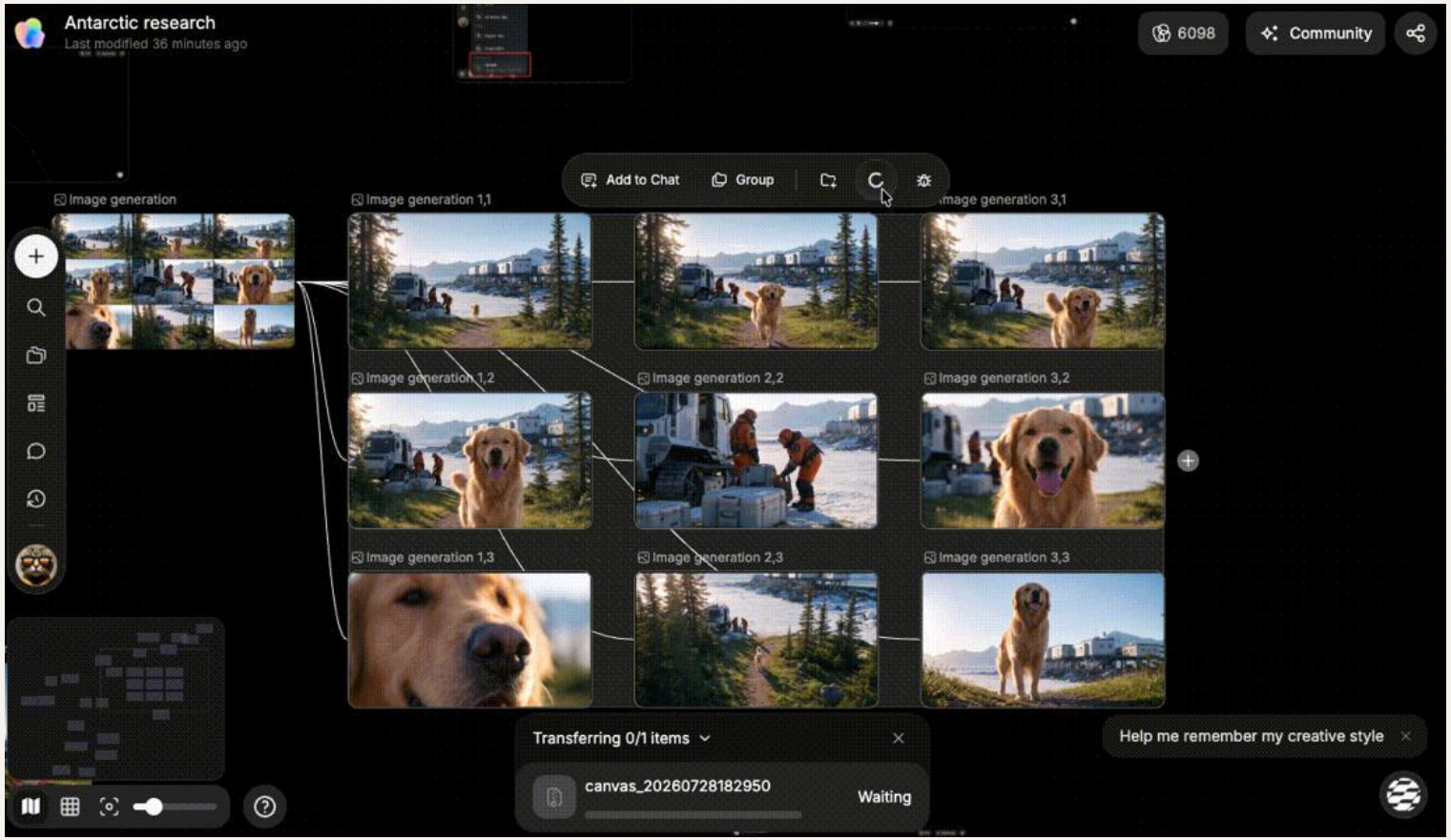
03 **放回画面判断**

确认声音没有遮住关键信息，整体情绪与镜头一致。

TapNow

# 导出前做一次完整验收

确认作品可以交付，再下载保存。逐个片段看不出的衔接问题，常在成片里出现；最终文件也要在本地重新打开，确认与预览版本一致。




官方批量下载示例 · 完成后检查本地文件

**01 检查画面与声音**

从头到尾播放，查看黑帧、突变、音量和多余结尾。

**02 检查交付规格**

核对画幅、时长、清晰度、文件名与这次作业要求。

**03 保存需要的文件**

批量下载已完成的媒体节点，文字和空节点不在其中。

TapNow

# 看清 Tapies，再小步试做

把试做安排成几个能判断的小步骤：先确认方向，再制作关键画面，最后推进视频。每次运行前看预计消耗，完成后对照账户记录了解实际用量。

## 先做一张，再决定下一步

01 **范围先收小**

先验证一个关键问题，避免同时批量尝试多个未定方向。

02 **参数与用量一起看**

模型、规格、数量、时长和任务都会影响消耗。

03 **核对来源与到期**

不同来源与批次有各自有效期，按账户记录安排使用。

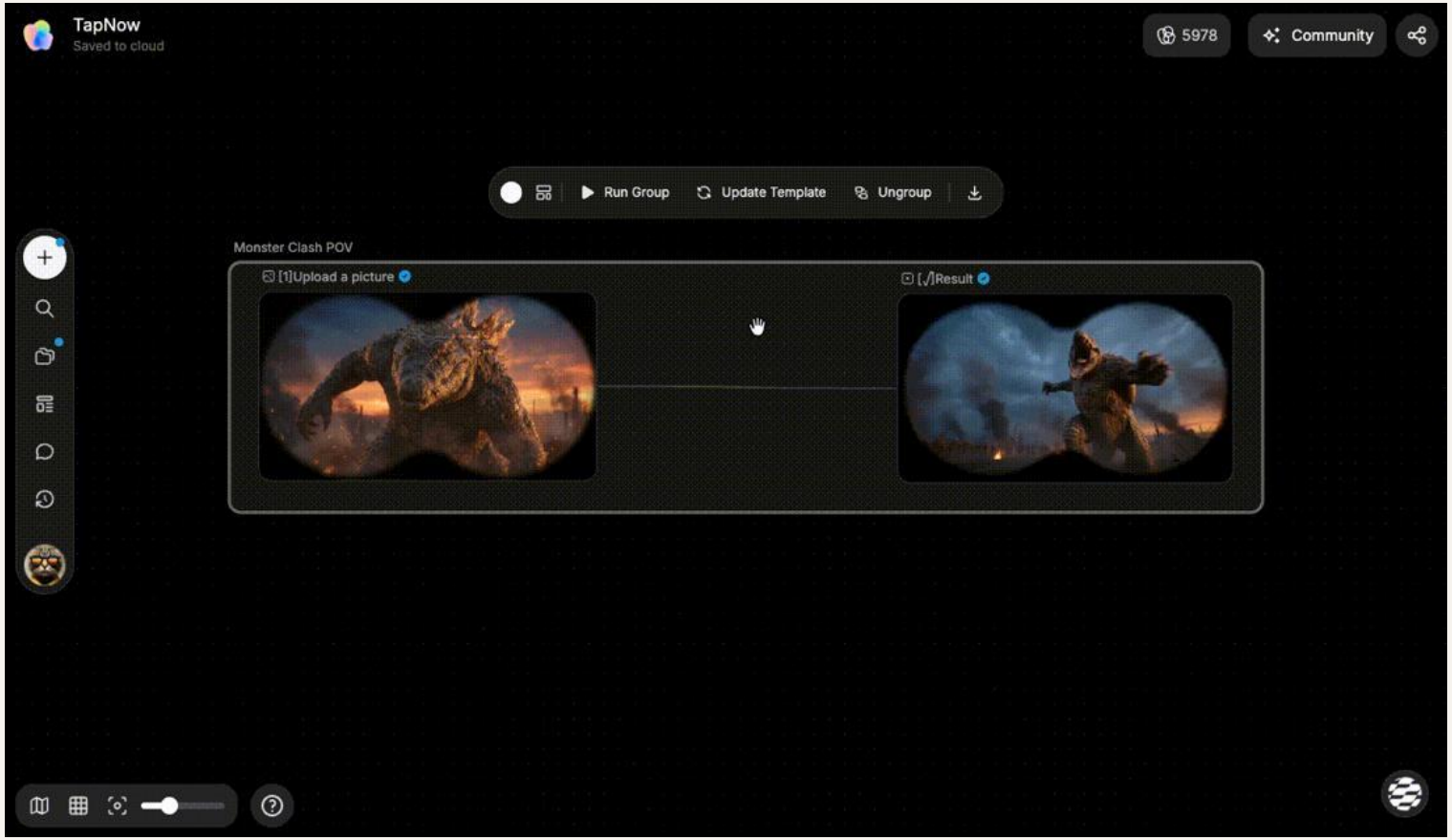


无品牌创作示意 / 从一件小素材开始试做

TapNow

# 用教程、模板与公开画布继续学

带着问题继续学习：分镜不清就看教程，想复用步骤就研究模板，想理解作品思路就查看公开画布。选一个问题，动手修改，比较结果。




官方模板工作流示例

**01 官方学习内容**

在可用的学院入口选择教程或访谈，按内容语言查找。

**02 模板帮助起步**

先读节点与输入，再按自己的项目修改，运行仍可能消耗。

**03 公开画布可克隆**

副本不与原稿同步；使用其中素材前另行确认商用授权。

# 发布前核对素材与使用授权

发布前，按计划使用的范围核对参考图片、音乐、字体、角色与真人肖像。把来源和授权条件整理在项目里，后续修改、交付与分享都更清楚。

01 **保留素材依据**

记录来源、授权范围与需要署名的要求。

02 **核对生成许可**

按适用模型、项目和导出文件，查看平台授权条件。

03 **确认发布要求**

检查内容标识、平台规则，以及不应公开的个人或项目资料。



无品牌创作示意

TapNow

# 课后练习：交作品，也交判断

把《雨夜旧书店》做成一次可以回看的小项目。作品不必复杂，重点是让三个镜头表达连贯，并能说明自己做过哪些选择、发现过什么问题。



课堂练习 / 分镜 03：红书与书签特写

01 **关键帧与片段**

提交选定的关键画面，以及三个分别可播放的视频片段。

02 **一条成片**

连接门外、翻书与书签特写，确认画面与声音完整。

03 **一份简短复盘**

说明保留了什么、修改了什么，以及下一次会怎样做。

TapNow

# 让第一个项目真正开始

带上一个题材、一份参考和你的第一个想法。

**写目标　选参考　做画面　继续修改**

## www.tapnow.media

---

保存版本与复盘，让下一次创作有据可循。