

Нейросети: Творческая студия из одного человека

От идеи до готового творческого проекта



Юрий Тер

Юрий Тер

**Нейросети: Творческая
студия из одного человека**

«Автор»

2026

Тер Ю.

Нейросети: Творческая студия из одного человека / Ю. Тер — «Автор», 2026

Нейросети позволяют одному человеку писать тексты, создавать музыку, изображения и видео. Но десятки удачных генераций сами по себе ещё не становятся законченным проектом. Нужно придумать идею, разбить её на этапы, сохранить единый стиль, научиться отбирать результаты, исправлять конкретные ошибки и вовремя останавливаться. «Нейросети: Творческая студия из одного человека» — практическая книга для начинающих о полном творческом цикле: от замысла и сценария до музыки, визуального образа, обложки, видеогенерации, монтажа и публикации. Главный сквозной пример — реальный проект «Полуночный паровой экспресс», на котором показано, как менялись промты, закреплялся внешний вид объекта, исправлялись скорость и движение камеры, создавалась обложка и собирался единый ролик. Книга не привязана к одной нейросети или сервису. Её задача — научить управлять процессом: получать варианты от ИИ, выбирать нужное, сохранять удачное, исправлять только проблемное и доводить идею до готового произведения.

Содержание

Содержание	5
Вступление. Вечером была только идея	6
Глава 1. Идея ещё ничего не производит	8
Глава 2. Мастер-документ: память проекта	9
Глава 3. Один человек — несколько профессий	11
Глава 4. Замораживаем принятые решения	13
Конец ознакомительного фрагмента.	14

Юрий Тер

Нейросети: Творческая студия из одного человека

Содержание

ЧАСТЬ I. От идеи к проекту

1. Идея ещё ничего не производит
2. Мастер-документ: память проекта
3. Один человек — несколько профессий
4. Замораживаем принятые решения

ЧАСТЬ II. Текст и сценарий

5. Языковая нейросеть — не авторская кнопка
6. Сюжет до красивых слов
7. Вторая половина творчества — редактура

ЧАСТЬ III. Музыка

8. Как объяснить музыку, если вы не музыкант
9. Реальный кейс: музыка «Полуночного парового экспресса»
10. Музыка и видео договариваются заранее

ЧАСТЬ IV. Визуальный мир и обложка

11. Паспорт постоянного объекта
12. Референс как визуальный якорь
13. Обложка клипа: отдельное произведение
14. Один релиз должен выглядеть единым

ЧАСТЬ V. Видео

15. Раскадровка без умения рисовать
16. Один короткий клип — одно действие
17. Камера должна знать своё место
18. Как показать скорость, тяжесть и эмоцию
19. Лаборатория одной сцены
20. Когда нейросети противоречат друг другу

ЧАСТЬ VI. Отбор и редактура

21. Три хорошие версии: какую оставить
22. Принято — не значит идеально
23. Файлы и версии: маленькая производственная дисциплина
24. Монтаж: где материалы становятся произведением

ЧАСТЬ VII. Релиз

25. Зритель сначала видит не фильм

ЧАСТЬ VIII. Границы самостоятельности

26. Когда лучше использовать не нейросеть

ЧАСТЬ IX. Практика

27. Первый законченный проект читателя

Вступление. Вечером была только идея

Представьте обычный вечер. Вы садитесь за компьютер с довольно безобидной мыслью: «А не сделать ли мне небольшой музыкальный ролик?» Через десять минут идея кажется великолепной. Через полчаса открыта языковая нейросеть. Ещё через двадцать минут — музыкальный генератор. Потом генератор изображений. Потом видеонейросеть.

На экране появляется первая красивая картинка. За ней вторая. Третья, конечно, ещё лучше. Музыкальная нейросеть предлагает две композиции, и на всякий случай запускаются ещё две. Потом хочется чуть изменить героя. Затем фон. Потом оказывается, что одна версия больше подходит к музыке, а другая — к будущей обложке.

Через два часа на диске лежат три песни, семь изображений, четыре версии главного объекта, несколько коротких видео и файл с названием вроде «идея_финальная_новая_точно2.txt». Проекта при этом всё ещё нет. Есть много материалов.

В этом и состоит одна из главных особенностей нейросетевого творчества: создавать отдельные элементы стало легко, а заканчивать произведение — не особенно. Нейросети решили проблему нехватки инструментов и одновременно создали проблему избытка вариантов.

Раньше человек мог сказать: «Я представляю эту сцену, но не умею её нарисовать». Сегодня чаще возникает другой вопрос: «У меня двенадцать сцен. Какая из них нужна?» Поэтому эта книга не будет каталогом сервисов и не будет обещать один волшебный промт. Мы будем говорить о производственном процессе.

В качестве сквозного примера мы шаг за шагом разберём создание музыкального ролика «Полуночный паровой экспресс». Начнём с самой первой мысли — показать необычный стимпанк-поезд — и проследим, как из неё постепенно появляются сюжет, музыкальная композиция, визуальный образ экспресса, станции, маршрут, стартовые изображения и десятки видеосцен. По ходу работы модель будет менять конструкцию локомотива, терять вагоны, путать скорость и иногда исправлять одну вещь ценой другой. Именно поэтому этот пример полезен: на нём хорошо видно, что генерация — лишь один из этапов, а не весь проект.

Но книга не про поезд. Если вы делаете роман, вместо видеосцен у вас будут главы. Если альбом — треки. Если серию иллюстраций — изображения. Если рекламный проект — макеты и ролики. Универсальный принцип тот же: проект должен помнить сам себя, а человек должен видеть целое.

Главная мысль книги сформулирована так: генерация создаёт варианты. Произведение создаёт человек — через выбор, исправление, соединение и отказ от лишнего.



Схема 1. Полный цикл самостоятельного творческого проекта: нейросеть помогает внутри этапов, а переходами между ними управляет автор.

Ключевой принцип книги

Самостоятельный автор не обязан уметь всё делать вручную и не становится сильнее только потому, что использует больше нейросетей. Его задача — управлять всем циклом создания: от замысла до финального файла и публикации.

ЧАСТЬ I. ОТ ИДЕИ К ПРОЕКТУ

Глава 1. Идея ещё ничего не производит

Большинство творческих проектов начинаются не с технического задания. Они начинаются с фразы вроде «хочу ролик с паровозом», «хочу песню про зиму» или «нужна фантастическая обложка». Это нормальное начало. Ошибка появляется позже — когда первая фраза так и остаётся единственным планом.

Теперь попробуем пройти этот путь на конкретном примере. Давайте создадим музыкальное видео с рабочим названием «Полуночный паровой экспресс». В начале у нас ещё нет ни готового сюжета, ни утверждённого поезда, ни списка сцен. Есть только исходная мысль: показать необычный стимпанк-поезд — огромный пассажирский экспресс из альтернативной викторианской эпохи. Для одной эффектной картинки этого уже достаточно. Для видео — нет.

Сначала зададим себе самые простые вопросы. Где начинается путешествие? Что зритель увидит в первые секунды? Почему сам поезд должен стать главным героем? Как будет меняться темп? Куда состав прибудет в конце? Ответы постепенно формируют завязку: в полночь огромный альтернативно-викторианский экспресс стоит под стеклянно-железной крышей монументального вокзала вымышленного индустриального города. Мы видим, как машина набирает давление, оживает и тяжело трогается. Затем поезд выходит из города, ускоряется, проходит через открытые пространства, мосты, тоннели и каньоны и в финале прибывает на другую станцию. Так исходная мысль «показать необычный поезд» превращается в простую сюжетную линию: отправление → путь → прибытие. Теперь каждый будущий кадр можно проверить: помогает ли он рассказать это путешествие?

Тот же переход нужен в других задачах. «Песня про одиночество» — идея. «Песня с чистым женским вокалом о человеке, который возвращается в город своего детства и понимает, что назад вернуться невозможно» — уже проектная основа. «Красивая фэнтезийная обложка» — идея. «Вертикальная обложка: маленькая фигура на заснеженном перевале, город в скалах, свободная верхняя треть под название» — задача.

Первый вопрос перед генерацией

Закончите предложение: «В конце работы у меня должно быть...». Не «что-нибудь красивое», а конкретный набор результатов: песня, ролик, обложка, тизер, текст публикации.

Чем раньше появляется конечный результат, тем меньше случайных генераций. Вы ещё ничего не создали, но уже отказались от десятков решений, которые проекту не нужны.

Глава 2. Мастер-документ: память проекта

Первые часы работы всё легко держать в голове. Через неделю уверенность остаётся, а точность исчезает. Какой именно оттенок был утверждён? Эта картинка была финальной или просто удачной? Музыку уже приняли или собирались попробовать ещё одну версию?

Чтобы не обсуждать с собой одни и те же решения заново, полезно завести мастер-документ — обычный файл, в котором записано текущее состояние проекта. Он не обязан быть красивым. Его задача — отвечать на вопрос: «Что сейчас считается правдой?»

Раздел

Пример для «Полуночного парового экспресса»

Формат

Музыкальный видеоролик

Главный объект

Один и тот же стимпанк-экспресс

Начало

Alderwick Central Station, полночь

Сюжет

Отправление → путь → прибытие

Визуальный канон

Фотореализм, поздневикторианская механика

Статус

Музыка утверждена; сцены производятся по актуальной редакции промтов

Таблица 1. Упрощённый мастер-документ проекта.

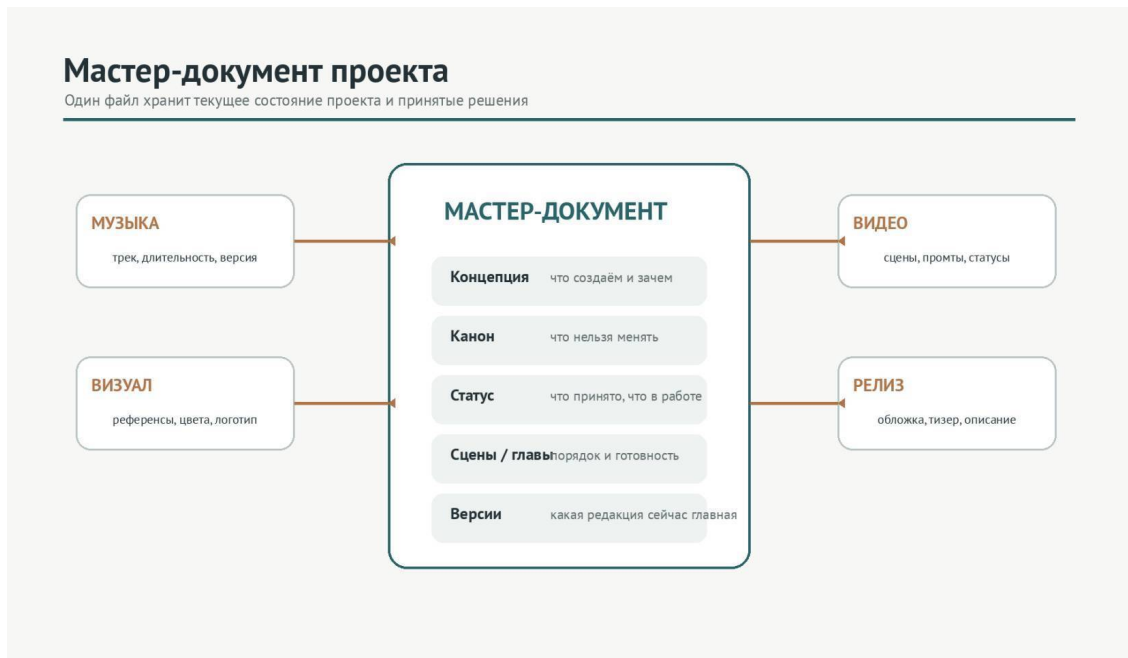


Схема 2. Мастер-документ связывает концепцию, канон, статусы, версии и материалы релиза.

Ниже удобно вести статус частей: сцена 01 — принята; сцена 02 — переделать; обложка — версия 2, утверждена; монтаж — черновик 3. В большом проекте это кажется мелочью только до первого момента, когда вы случайно начинаете работать со старой версией.

Если вы пишете книгу, мастер-документ хранит персонажей, хронологию и статусы глав. Для альбома — трек-лист, вокальные правила, обложки и мастер-файлы. Для серии изображений — референсы, форматы, цвета и готовность каждой сцены.

Практический смысл

Важное решение не должно существовать только в памяти. Если оно влияет на весь проект, запишите его один раз и считайте текущим каноном до следующего осознанного изменения.

Глава 3. Один человек — несколько профессий

Название книги не означает, что вам нужно одновременно стать композитором, дизайнером, сценаристом, оператором и монтажёром. Гораздо полезнее мыслить последовательностью ролей. Сегодня вы работаете над сюжетом. Потом переключаетесь на музыку. Затем — на визуальный образ. Каждая роль получает собственный вопрос: какой результат должен выйти из этого этапа?

Этап

Роль человека

Типичный инструмент

Результат

Концепция

Автор/продюсер

Языковая модель + заметки

Карточка проекта

Музыка

Музыкальный продюсер

Supo или другой генератор

Утверждённый трек

Визуал

Арт-директор

Генератор изображений

Референсы и обложка

Видео

Режиссёр/оператор

Видеомодель

Принятые сцены

Сборка

Монтажёр

Монтажная программа

Финальный ролик

Релиз

Издатель

Редакторы + площадка

Пакет публикации

Таблица 2. Роли автора по этапам творческого производства.



Схема 3. Один человек последовательно меняет рабочую роль — от автора до издателя.

Такой взгляд снижает хаос. Когда вы работаете над обложкой, вам не нужно одновременно переписывать музыкальный промт. Когда строите сцену, не нужно решать теги будущей публикации. Если этапы смешиваются, каждая новая идея начинает дергать за собой весь проект.

Есть и ещё один плюс: становится легче понять, где нейросеть вообще нужна. Добавить точный логотип проще в редакторе. Обрезать три секунды — в монтаже. Проверить пять вариантов сценарного поворота — здесь языковая модель действительно полезна.

Роль самостоятельного автора

Автор проекта управляет цепочкой решений и выбирает инструменты. Он не обязан выполнять каждую операцию сам или доказывать, что любую задачу можно решить одной нейросетью.

Глава 4. Замораживаем принятые решения

Генеративные инструменты устроены так, что всегда можно получить ещё один вариант. Это полезно на этапе поиска и опасно после принятия решения. Если внешний вид героя уже устраивает, новая случайно удачная генерация может снова открыть вопрос, который был закрыт неделю назад.

Поэтому в производстве полезен простой термин: «заморозить». Музыка утверждена — не генерируем ещё двадцать треков без конкретной причины. Референс персонажа утверждён — не начинаем заново выбирать лицо. Обложка принята — не возвращаемся к ней только потому, что сегодня появился другой фон.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.