

ДВАДЦАТЬ СЛОВ, КОТОРЫЕ ЗВУЧАТ НА СОЗВОНАХ

Половина споров с заказчиком - это спор о словах. Одна сторона говорит «нужен референс», вторая слышит «пришлите картинку, которую скопирую». Третья сторона, нейросеть, вообще понимает по-своему.

? КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ

- 01 **Восемь терминов из карусели** идут первыми, с теми же определениями.
- 02 **Двенадцать добавленных** - дальше. Они реже звучат, но именно на них разговор обычно и спотыкается.
- 03 **В конце таблица:** что говорить заказчику вместо жаргона.

ПРО ТО, ЧТО ВИДНО В КАДРЕ

КОНСИСТЕНТНОСТЬ

Когда персонаж, товар и стиль сохраняются от кадра к кадру. В серии это одна и та же героиня с одной и той же сумкой.

Без неё получается героиня, её троюродная сестра и кто-то третий, кто унёс сумку.

НЕГАТИВНЫЙ ПРОМПТ

Список того, чего в кадре быть не должно: лишних пальцев, подписей, размытого лица.

Пишется для модели, читается как список претензий. Исполняется примерно так же.

РЕФЕРЕНС

Картинка, на которой видно нужный свет, позу и настроение. Не для копирования, а чтобы договориться об одном и том же.

Потому что «дорого и атмосферно» каждый представляет по-своему. Обычно по-разному.

МУДБОРД

Подборка референсов на весь проект сразу: цвета, свет, типажи, фактуры. Собирается до первого кадра.

Нужен, чтобы выяснить про «смело и современно» до того, как сделано сорок кадров.

ПРО ТО, ЧТО ИДЁТ ПОСЛЕ

АРТЕФАКТЫ

Ошибки генерации: шестой палец, зубы не на месте, серьга, вросшая в щёку.

Находятся ровно в тот момент, когда файл уже отправлен заказчику.

КЕЙФРЕЙМ

Ключевой кадр, который задаёт, как сцена выглядит в конкретный момент: начало, середина, финал.

Остаётся объяснить модели, что между «стоит» и «сидит» человек стигает колени.

АПСКЕЙЛ

Увеличение разрешения готового кадра, иногда с дорисовкой деталей.

На телефоне было «вау, какая кожа». На мониторе выяснилось, что лицо так себе.

ПОСТПРОДАКШЕН

Всё после генерации: ретушь, цвет, монтаж, звук, форматы под площадки.

Нейросеть закончила десять минут назад. Вы работаете третий час.

СЛОВА, КОТОРЫХ НЕ БЫЛО В КАРУСЕЛИ

ПРОМПТ

Текстовое описание того, что должно появиться в кадре. Не заклинание, а техническое задание: кто, где, при каком свете и что делает.

СИД

Число, от которого модель начинает генерацию. Один и тот же сид с одним и тем же промптом даёт похожий результат - так повторяют удачный кадр.

ДЕНОЙЗ

Насколько сильно модель перерисовывает исходную картинку. Маленькое значение - лёгкая правка, большое - новый кадр вместо вашего.

ИНПЕЙНТ

Перерисовка части кадра с сохранением остального. Чинит лишний палец без потери всей сцены.

АУТПЕЙНТ

Достройка кадра за его границами. Нужен, когда вертикальный кадр внезапно потребовался горизонтальным.

ЛОРА

Небольшая дообученная добавка к модели: свой персонаж, свой стиль, свой товар. Позволяет получать одно и то же лицо без referencing каждый раз.

И ЕЩЁ ШЕСТЬ, БЕЗ КОТОРЫХ НЕ ОБОЙТИСЬ

КОНТРОЛНЕТ

Способ задать позу или композицию схемой, а не словами. Модель рисует по вашему каркасу.

ЧЕКПОЙНТ

Конкретная версия модели со своим характером. Один чекпойнт тянет в глянец, другой в документальность, и это не чинится промптом.

АСПЕКТ

Соотношение сторон кадра. Решается до генерации: переделать потом означает либо обрезать, либо дотраивать.

БАТЧ

Пачка генераций одним запросом. Десять сцен батчем идут параллельно, по одной - последовательно, и это разница между десятью минутами и часом.

ВОТЕРМАРК

Служебные метки внутри файла, по которым площадка опознаёт генерацию. Пересохранение в редакторе обычно их снимает.

ЛИПСИНК

Совмещение движения губ с озвучкой. Отдельный этап: сначала картинка и голос, потом их сведение.

ЧТО ГОВОРИТЬ ЗАКАЗЧИКУ ВМЕСТО ЖАРГОНА

→ ТРИ ЗАМЕНЫ, КОТОРЫЕ СНИМАЮТ ПОЛОВИНУ ВОПРОСОВ

- 01 **Вместо «пришлите референс»** - «покажите пример, где нравится свет и настроение. Копировать не будем, нужно убедиться, что мы думаем об одном».
- 02 **Вместо «нужен мудборд»** - «давайте соберём доску с цветами и типажам до съёмки, чтобы не переделывать сорок кадров».
- 03 **Вместо «тут артефакты»** - «нейросеть ошиблась в деталях, исправлю точно, сцену не трогаю».

! ТРИ СЛОВА, КОТОРЫЕ ПУТАЮТ ЧАЩЕ ВСЕГО

- 01 **Референс и мудборд.** Референс - про один кадр. Мудборд - про весь проект.
- 02 **Апскейл и постпродакшен.** Апскейл только увеличивает. Кривая рука после него останется кривой, просто в большем разрешении.
- 03 **Кейфрейм и референс.** Кейфрейм задаёт момент внутри сцены, референс - общее ощущение.

КАК ЭТО УСТРОЕНО ЦЕЛИКОМ

Разбираю на бесплатном вебинаре: AI-видео и Claude, который берёт на себя рутину. Смотреть можно сразу, в любое время.

[https://bezlimit-school.ru/webinar?
utm_source=instagram&utm_medium=bot&utm_campaign=slovar](https://bezlimit-school.ru/webinar?utm_source=instagram&utm_medium=bot&utm_campaign=slovar)

Эти слова звучат на каждом созвоне. Знать их полезнее, чем кажется: половина споров с заказчиком - про то, что стороны называют разными словами одно и то же.