

{F25}



2025-09-24

creative.III



СЕГОДНЯ

01 чуть-чуть про звуки

02

03

04

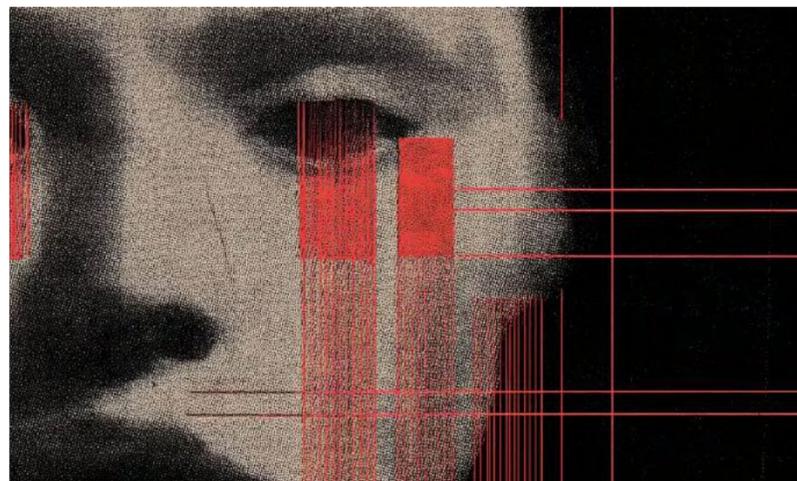
05

06

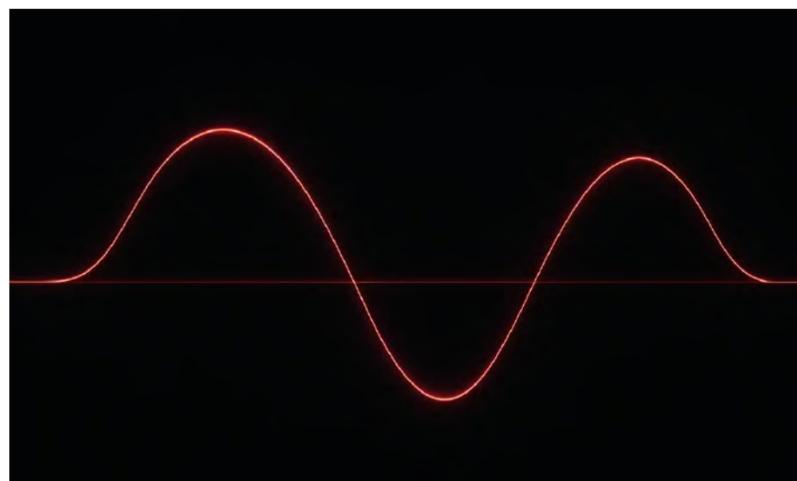
ПРАКТИКА



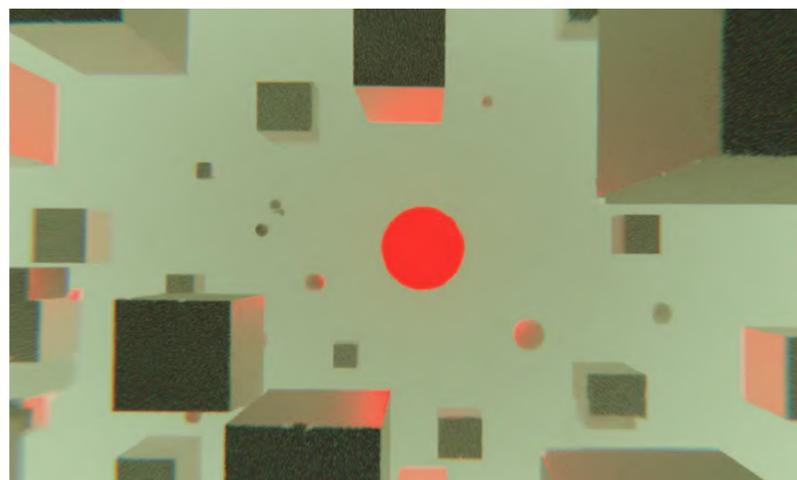
звук — это самый
прямой путь к нашим
эмоциям



Древняя система сигнализации



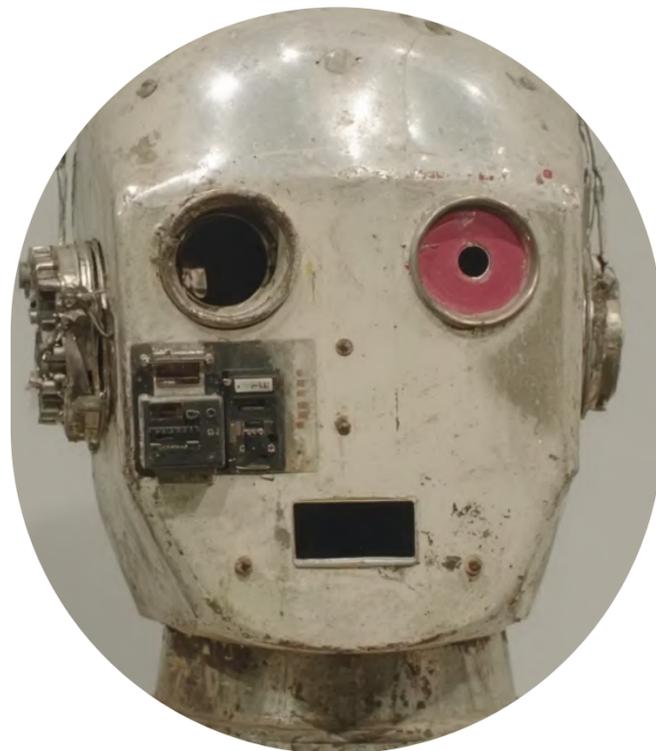
Физическое воздействие



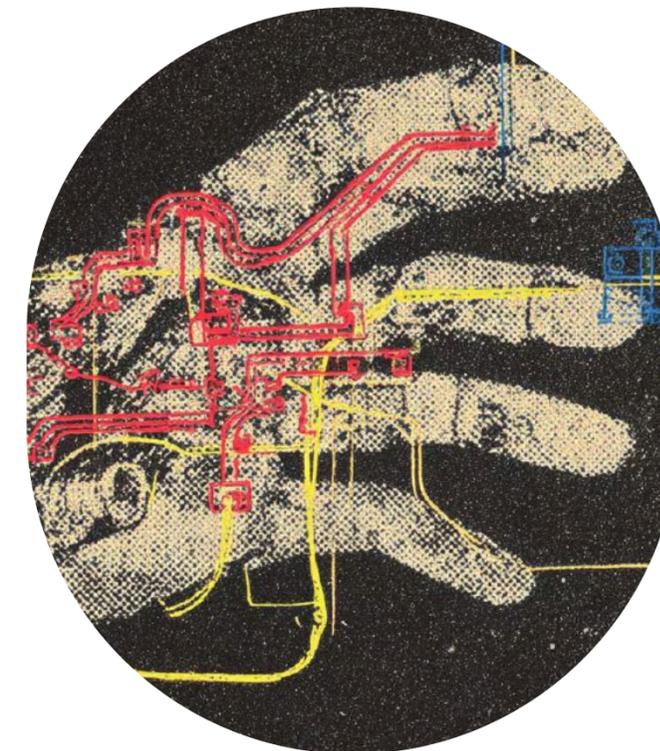
Нейронный захват (Neural Entrainment)



КОМПОЗИТОР

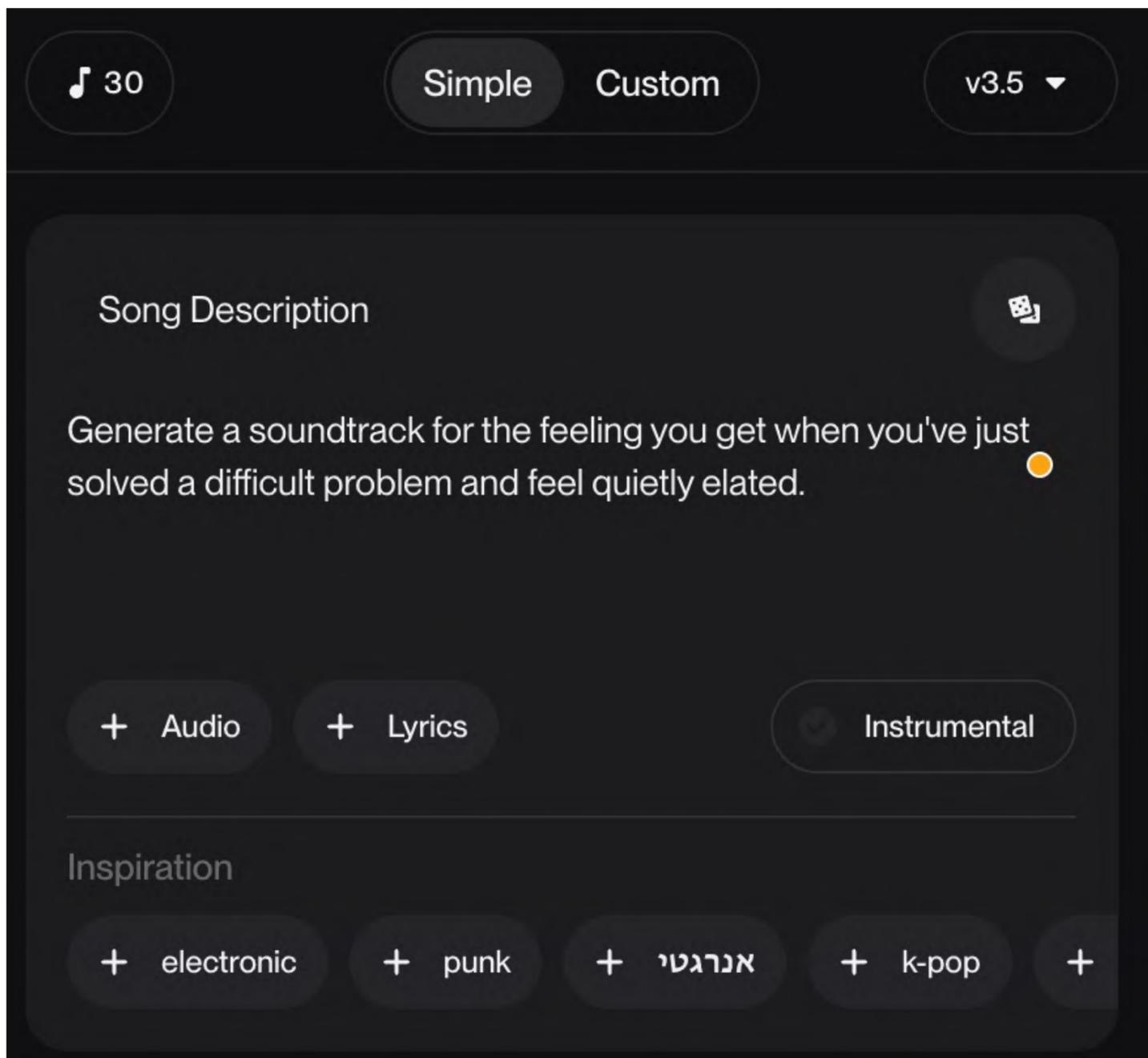


актер



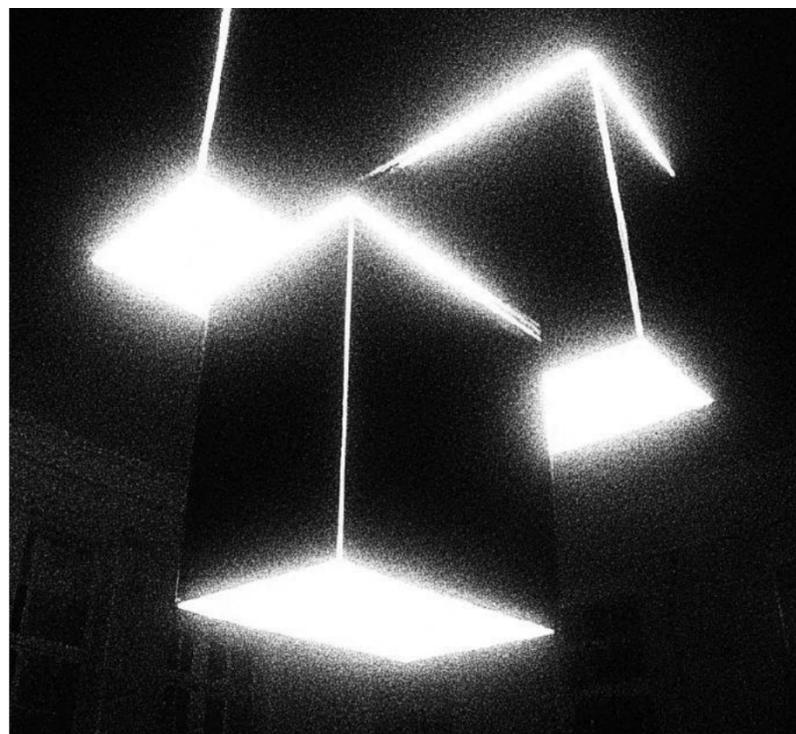
звукорежиссер

Музыка – задает общее настроение
Голос – несет конкретный смысл и нарратив
Саундскейп (шумовой пейзаж) – создает ощущение мира и пространства



music with Suno.com

роль модели: композитор
ваша роль: эмоциональный навигатор



Структурные теги

[Intro] – Вступление

[Verse] – Куплет

[Chorus] – Припев

[Bridge] – Бридж (музыкальный/смысловой переход)

[Guitar Solo] – Гитарное соло

[Outro] – Концовка

Теги исполнения (вставляются в текст песни):

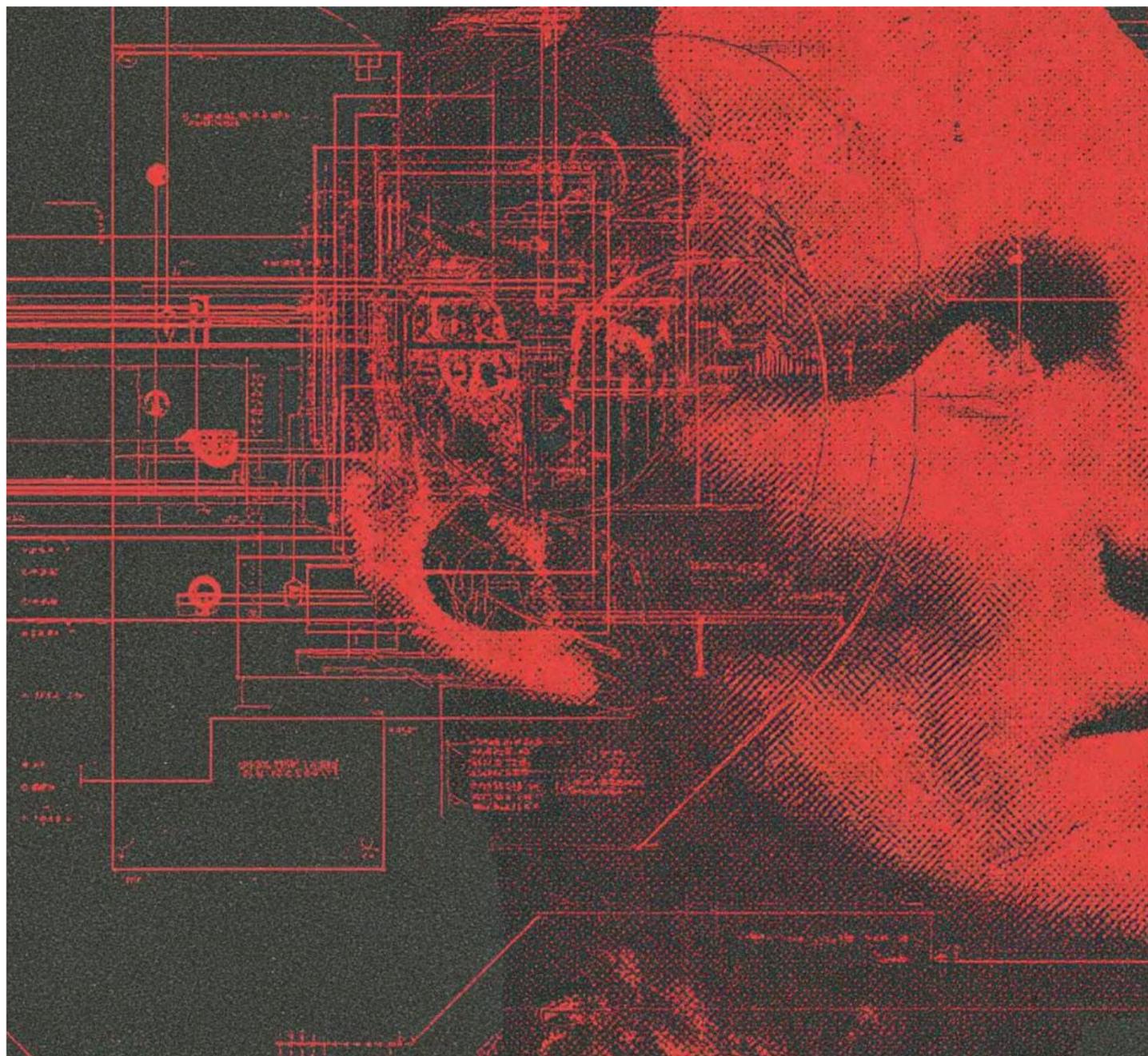
(whispering) – шепотом

(energetic) – энергично

(sadly) – грустно

(spoken word) – произносится как речь

(backup vocals) – бэк-вокал



voice generation with minimax.io

роль модели: актер

ваша роль: режиссер-постановщик

просодия

в лингвистике и фонологии – это система надсегментных средств (**ударение, ритм, интонация, высота тона**), формирующих просодическую сторону речи и придающих ей интонационную выразительность

Ваша роль: режиссер- постановщик

Вы даете Актеру не только текст, но и определяете его эмоциональное состояние. Вы можете управлять интонацией, скоростью и даже клонировать уникальный тембр конкретного голоса.

Voice Design

Design entirely new voices from text description

Prompt

A high-pitched, soft, and playful voice, with a breathy quality and gentle squeaks. The tone should sound innocent and quirky, like a mix between a curious child and a small fantasy creature. Emphasize short exclamations and surprised "oh!" or "uh?" sounds, with a slightly wobbly intonation that conveys confusion and wonder. The voice should be light, non-human, cartoony, and endearing, avoiding realism or heavy texture.



Classic Narrator



Radio DJ



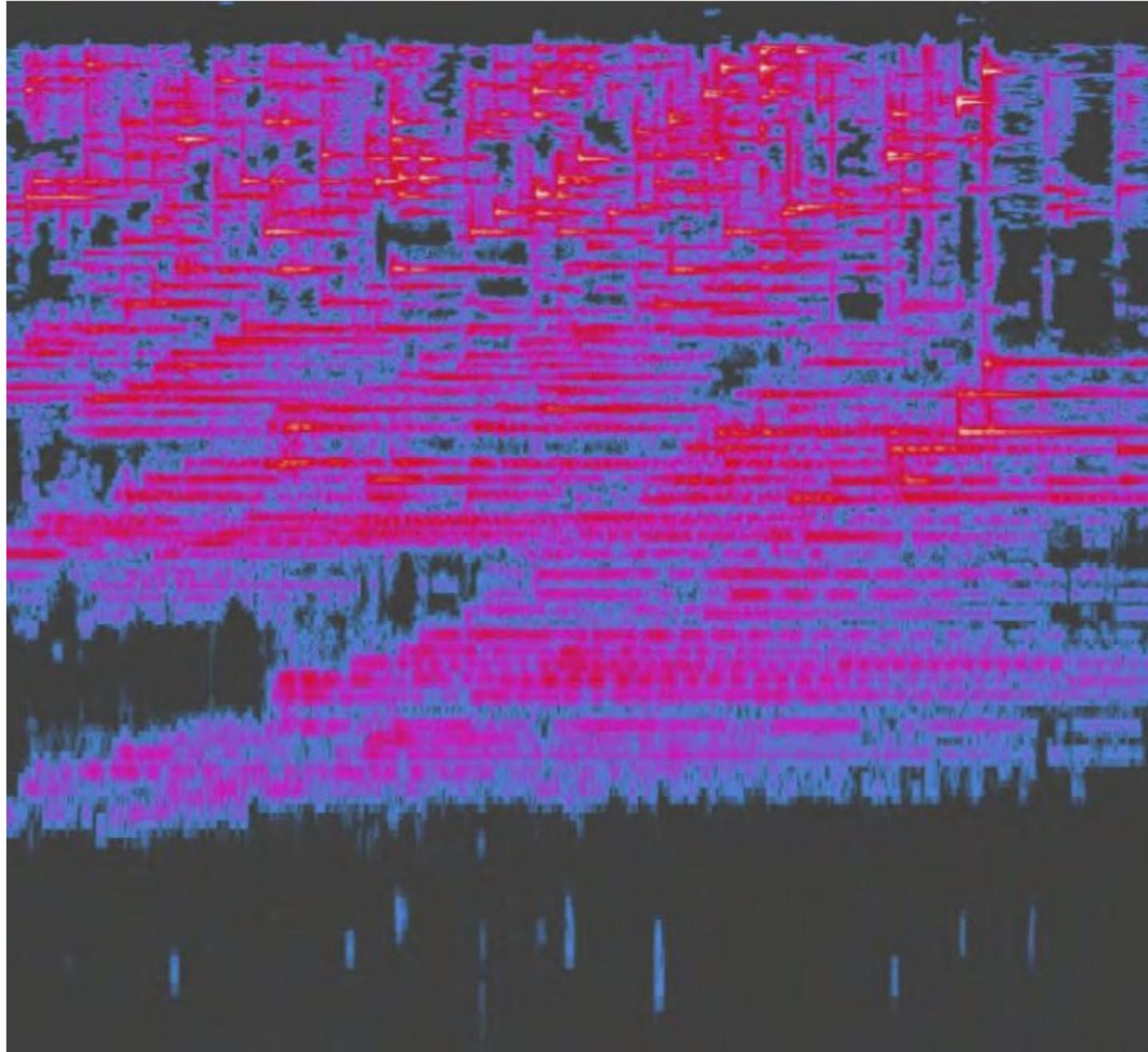
Audiobook Reader



Gruff Detective



Excited Reviewer

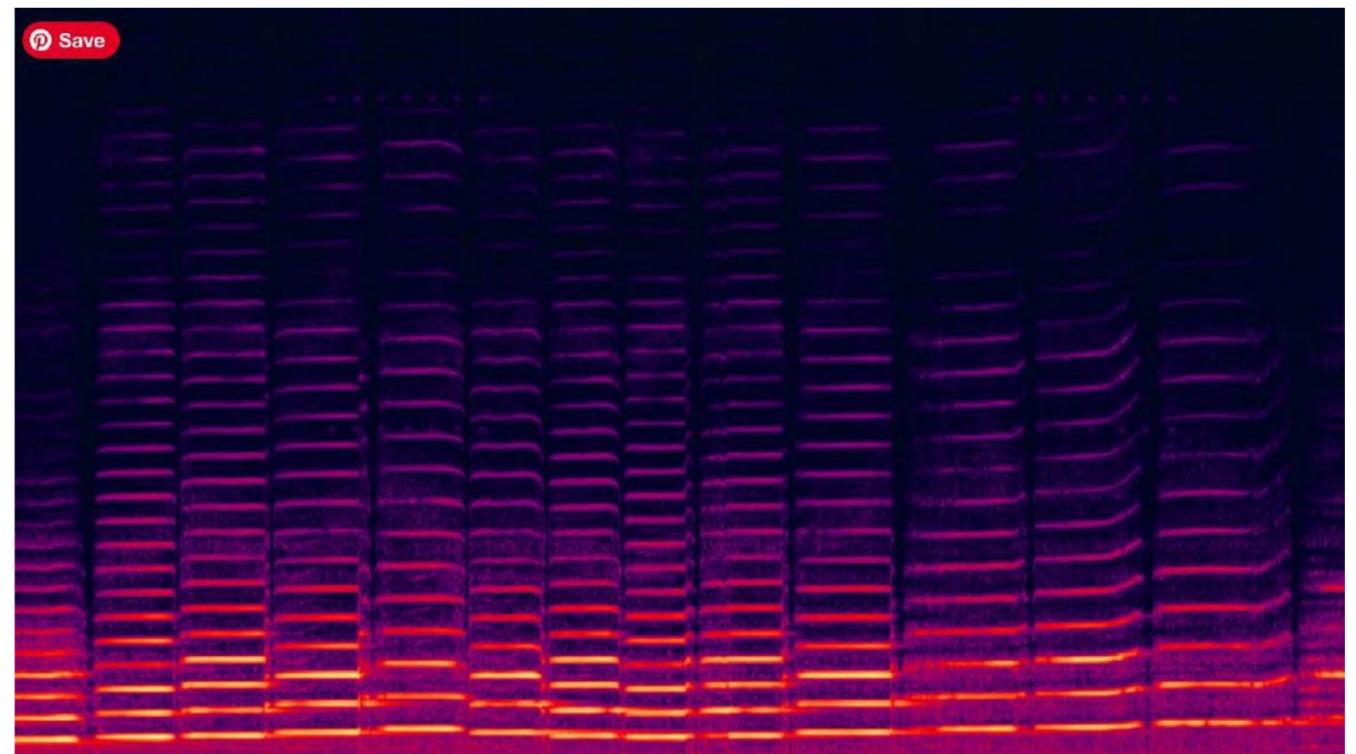


soundscape with e1even1abs.io

роль модели: звукорежиссер

ваша роль: эмоциональный навигатор

Хабр: взгляд на звук через спектограмму
<https://habr.com/ru/companies/ruvds/articles/879972/>



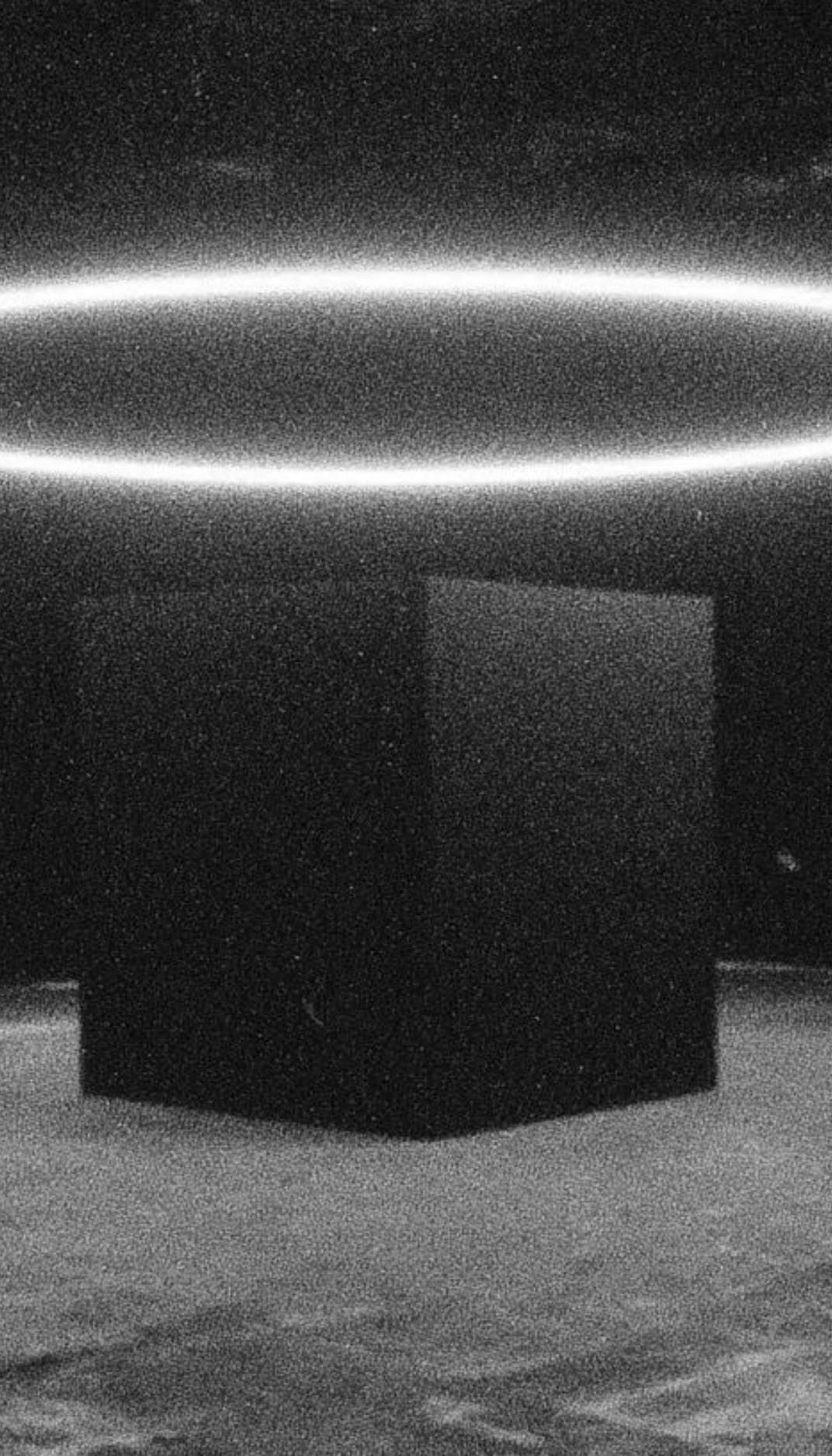
the sound of glass sorrow shattering|



∞ On ⌚ Auto ⚙️ 80%

200 / 1,442





как улучшить звуки

не лениться и думать, включить воображение :)

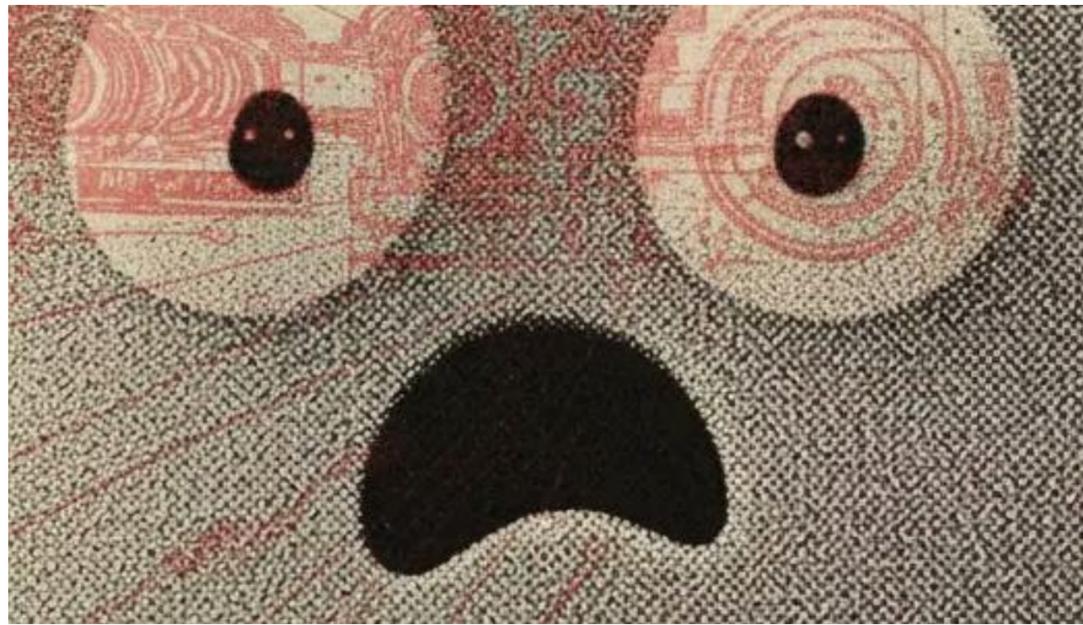
создать атмосферу

Неочевидные сочетания и жанры

Описание структуры и исполнения, теги

MAIN
IDEA
TODAY

Мы видим вещи не такими, какие они есть, мы видим вещи такими, какие мы есть.



Техника «Провокации» Эдварда де Боно

- **1. Задаем тему:** любой предмет или явление.
- **2. Создаем Провокацию:** делаем абсурдное, невозможное утверждение.
- **3. Принимаем ее как факт:** не спорим с ней, а на 3 минуты принимаем, что это – новая реальность.
- **4. Извлекаем Принципы:** задаем вопрос: какие интересные принципы, идеи или движения рождаются из этой новой реальности?

Тема

Облако



Провокация

Инверсия – берем главное, очевидное свойство объекта и выворачиваем его наизнанку

Зум – Берем любую характеристику объекта (размер, скорость, количество) и доводим ее до абсурдного максимума или минимума

Смещение – Меняем местами причину и следствие, функцию и свойство, или делаем второстепенную деталь главной

Волшебная палочка – Формулируем совершенно невозможное, сказочное желание об объекте. Убираем все ограничения реальности

=

А что, если **облака сделаны из камня?**

Принятие

Тогда... облака тяжелые?



Извлечение идей

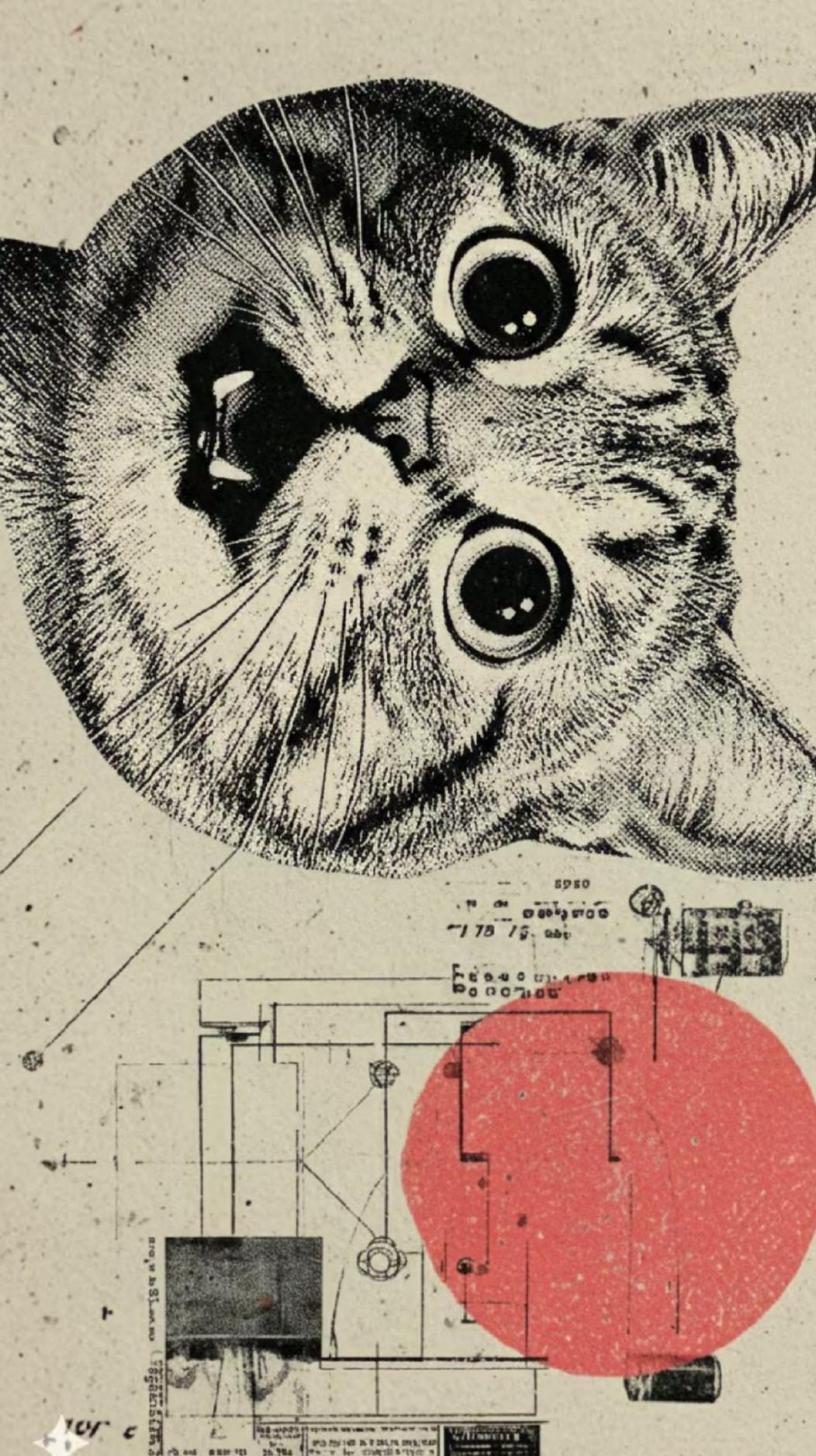
Значит, они могут падать

Значит, ветер их не двигает, они статичны

Значит, звук отражается и мы слышим много эха

Значит, тени всегда резкие

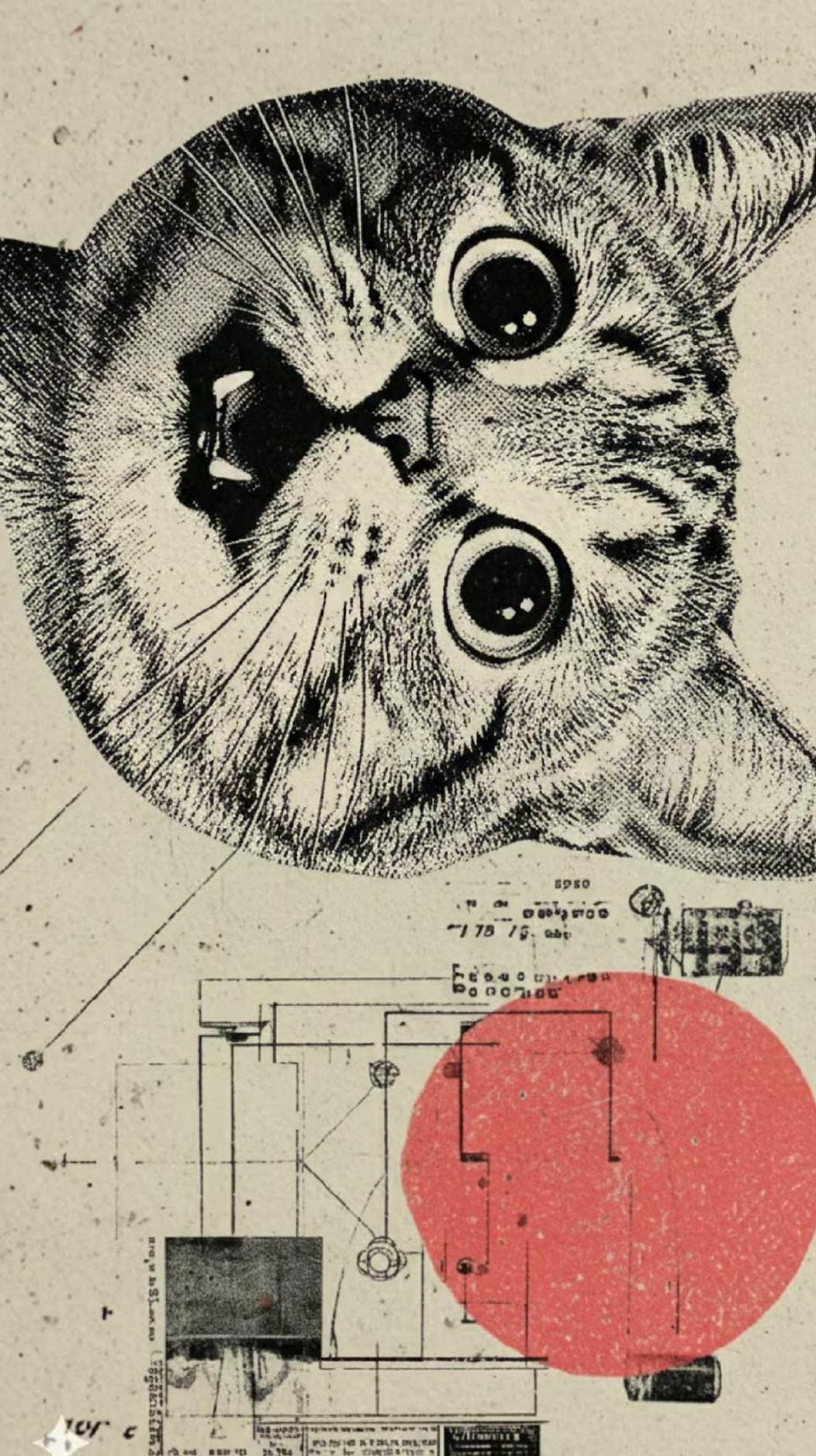
Значит, на них можно сидеть



practice: абсурдный брейнштурм

10 минут

- 1. Задаем тему:** любой предмет или явление.
- 2. Создаем Провокацию:** делаем абсурдное, невозможное утверждение.
- 3. Принимаем ее как факт:** не спорим с ней, а на 3 минуты принимаем, что это — новая реальность.
- 4. Извлекаем Принципы:** задаем вопрос: какие интересные принципы, идеи или движения рождаются из этой новой реальности?



practice: абсурдный брейншторм

какой звук новая реальность издает?

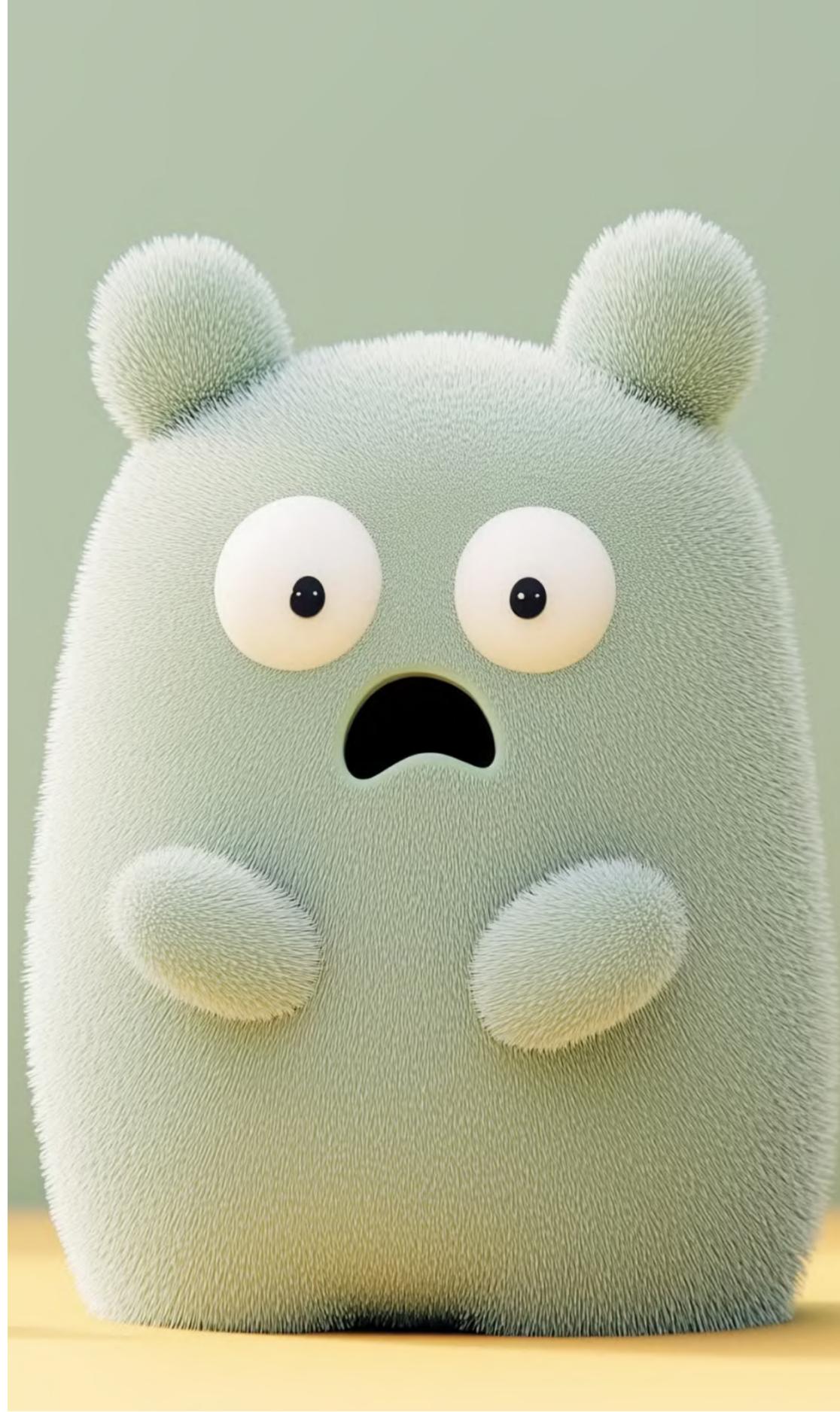
как люди и животные живут в этой реальности?

как растения растут в этой реальности?

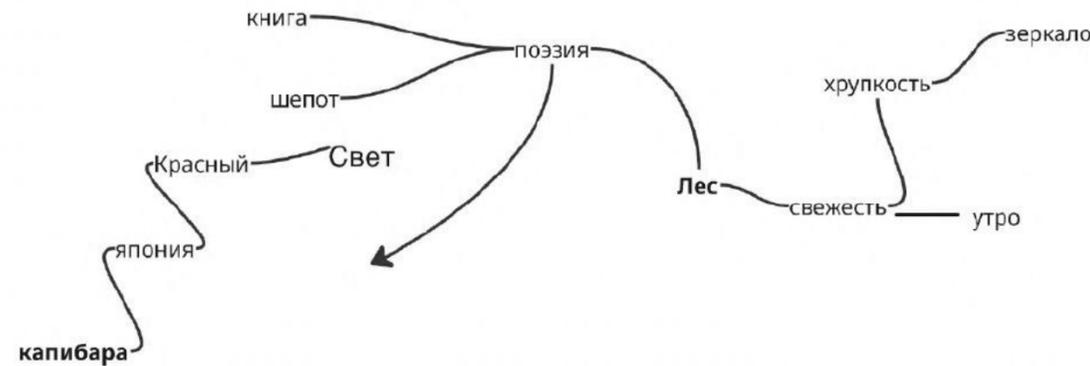
что делает по-новому работающий объект?

финальный групповой проект

Нежность
Застенчивое любопытство
Ожидание первого слова
Внутренний мир
Реакция на бытие



что у нас есть



Brainstorming

История через ваши ощущения
Майндмеп и три уровня ассоциаций
Техника провокации

List of prompt enhancers

Графические подсказки

Image References (Style / Character / Composition)

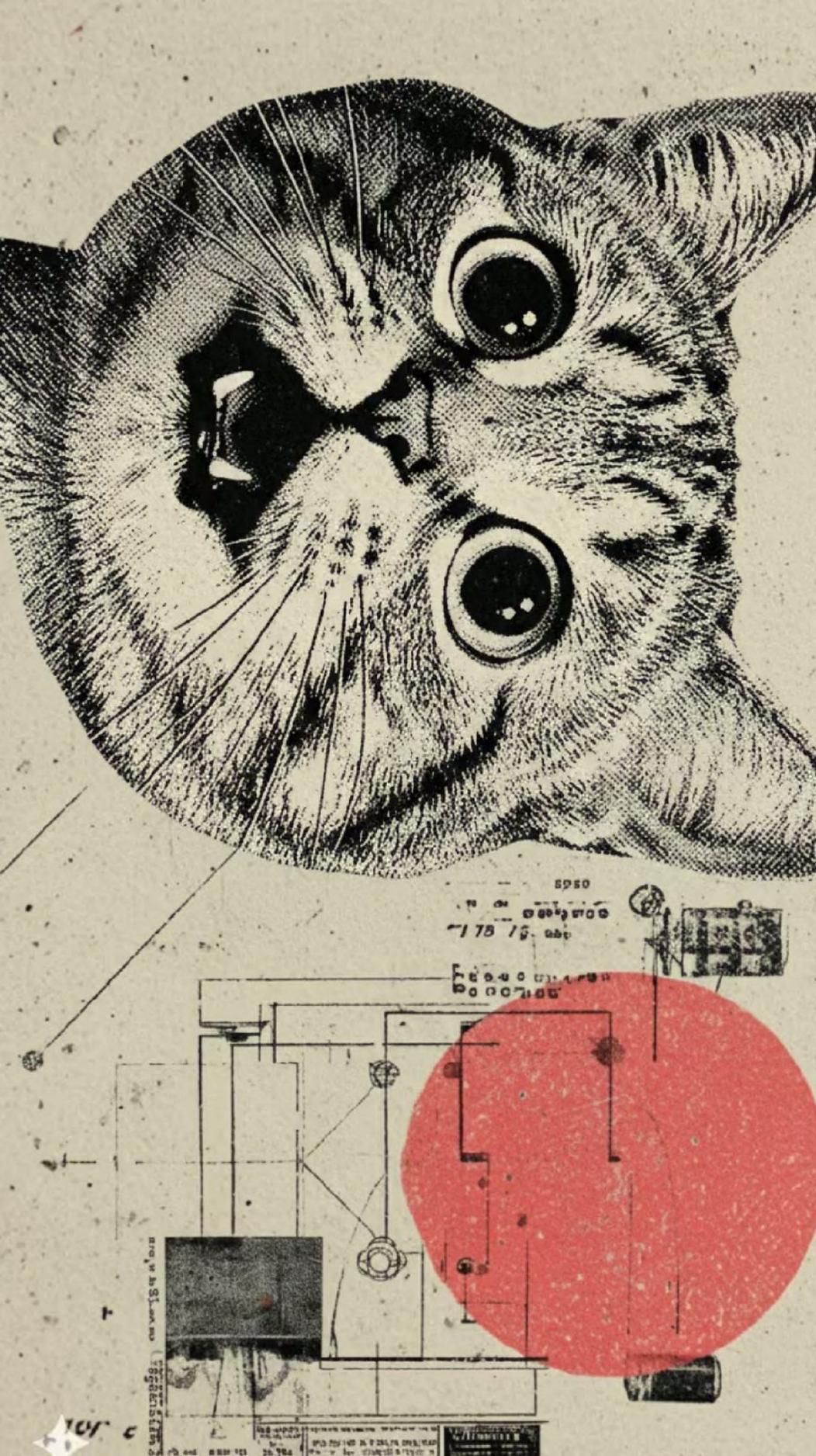
Image Modify (show me this from another side / with a different emotion / with an object / in a different environment)

Start and end frame for video generation

Графические подсказки для видео

Voice generation / music / sound atmosphere

easy montage: [capcut.com](https://www.capcut.com)



practice: 30 min, all together

- ☑ **Шаг 1:** Получите творческий импульс от другой группы (Эмоция + Действие + Объект).
- ☐ **Шаг 2:** Создайте брэнштормингом своего персонажа и его мир на основе этого импульса.
- ☐ **Шаг 3:** Распределите роли в команде (визуал, анимация, звук).
- ☐ **Шаг 4:** Соберите короткий мультимедийный клип и поделитесь им.

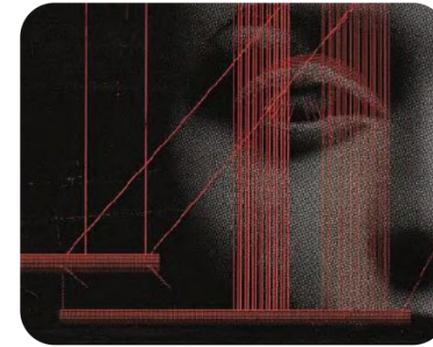
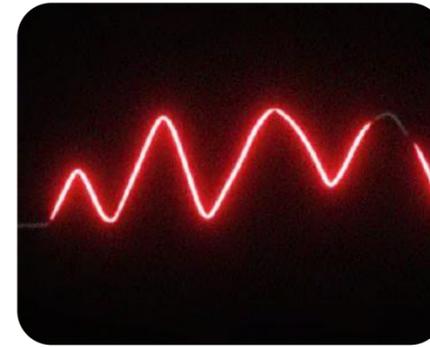
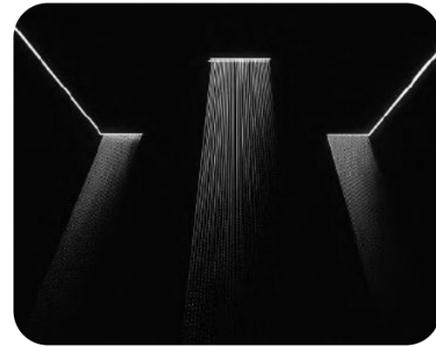
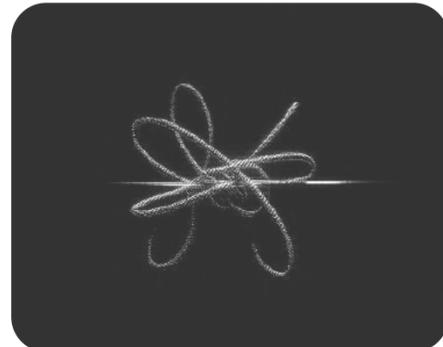
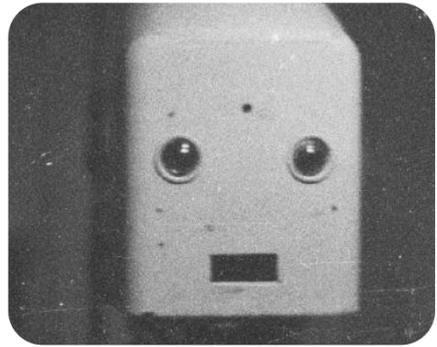
Miro

Google Drive

capcut.com

База: **3D-персонаж + Плюшевая текстура + Минимализм**
пользуйтесь Миро для коллаборации

Prompt



Объект (Subject)

Главный герой или основной фокус вашего изображения. Кто или что это?

седой рыцарь в сияющих доспехах

Действие / Состояние (Action / State)

Что делает объект или в каком он состоянии?

стоит на колене и молится

Окружение (Environment)

Где происходит действие? Какой фон, атмосфера, погода?

внутри разрушенного собора, залитого солнечным светом

Композиция (Composition)

Как построен кадр? С какого ракурса мы смотрим на сцену?

снято с нижнего ракурса, широкий угол, вид во весь рост

Освещение (Lighting)

Как построен кадр? С какого ракурса мы смотрим на сцену?

снято с нижнего ракурса, широкий угол, вид во весь рост

Стиль (Style)

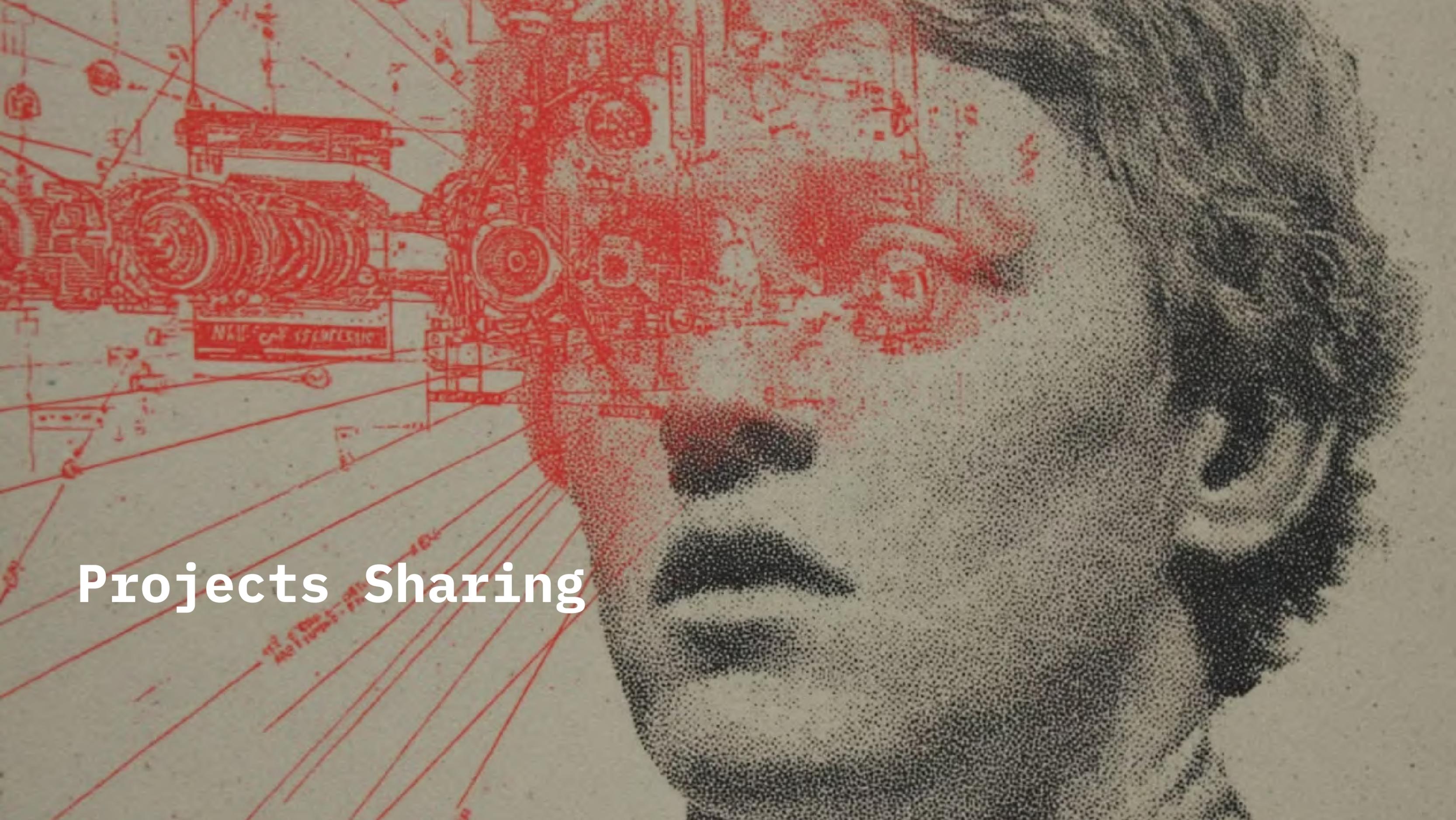
В какой технике выполнено изображение?

гиперреалистичная картина маслом, в стиле фэнтези-арта

Детализация и Цвет (Details & Color)

Дополнительные уточнения по качеству, текстурам и цветовой палитре.

высокая детализация, 8K, текстура ржавчины на доспехах, приглушенная цветовая палитра

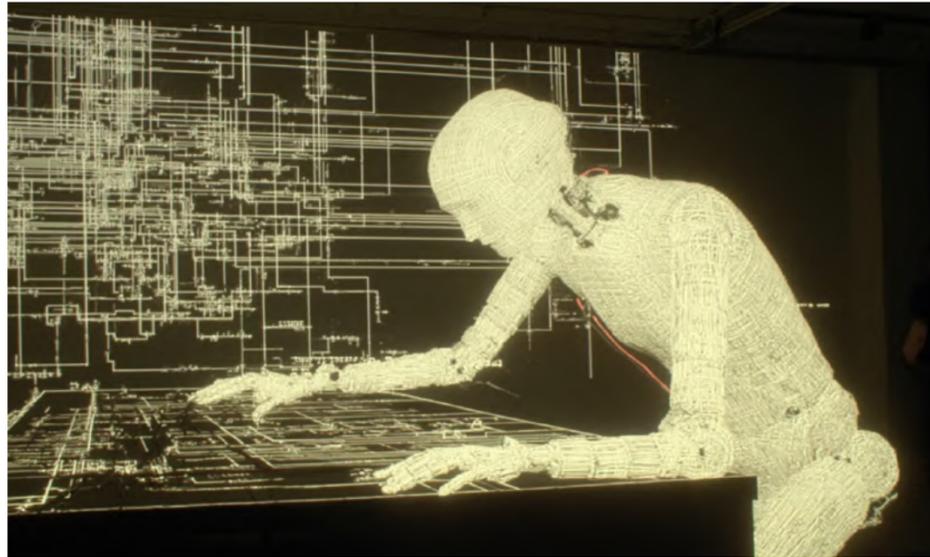


Projects Sharing

A hand holding a pen is shown in a close-up, textured view on the left side of the image. The background is a dark, technical drawing or blueprint with white lines and various symbols, including a large 'P' in a circle. A red circle is overlaid on the right side of the image, containing the text 'С чем уходишь?'. A red horizontal line runs across the middle of the image, passing through the red circle.

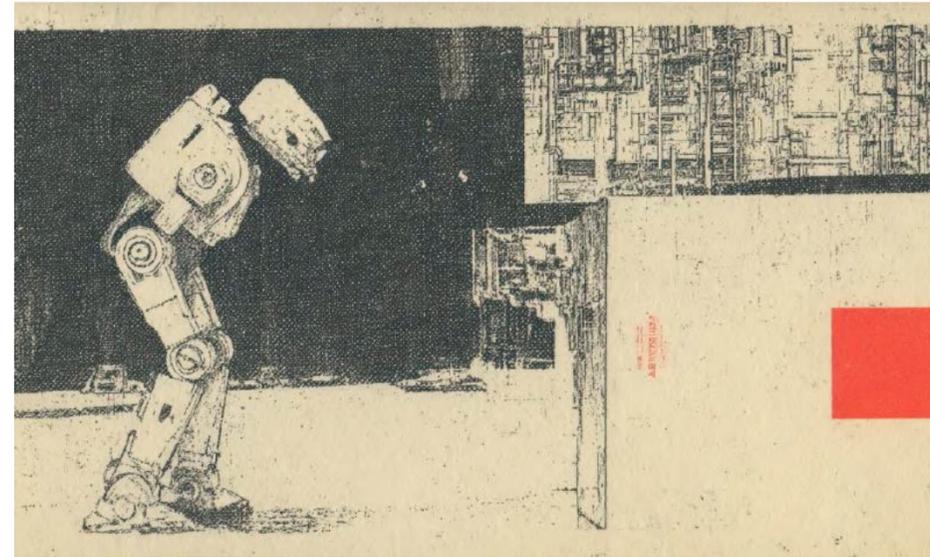
**С чем
уходишь?**

next steps



chat

- Взять свой кейс/ситуацию
- Написать, какие контексты нужны для решения в чат
- Обосновать



office hours

- one working simple automation
- agentic flow



demo day

- лучший (недооцененный) способ учиться – объяснять другим