

НИКОЛАЙ ТИМАЧЕВ

AI-КИНО С НУЛЯ

Как превратить нейросеть из генератора красивых картинок в инструмент режиссёра.



Практическое руководство по созданию
кинематографического видео с помощью нейросетей

Николай Тимачев

AI-Кино с нуля

«Автор»

2026

Тимачев Н.

AI-Кино с нуля / Н. Тимачев — «Автор», 2026

В этой книге показан полный путь создания AI-видео: от идеи до готового фильма. Вы научитесь работать сверху вниз — сначала думать как режиссёр, потом генерировать. Каждый шаг сопровождается готовыми промптами, таблицами, примерами и техниками, которые позволяют достичь профессионального уровня кинематографичности. Это не гайд по «красивым картинкам». Это руководство по превращению нейросетей в настоящий режиссёрский инструмент. Если вы когда-либо хотели сказать: «Теперь я могу снимать кино с помощью ИИ» — эта книга для вас.

© Тимачев Н., 2026

© Автор, 2026

Содержание

Введение	5
Часть 1. Как устроено AI-производство	6
Часть 2. Идея и сценарий	7
Часть 3. Генераторы изображений	10
Часть 4. Промпт	13
Часть 5. Персонаж и локация	15
Конец ознакомительного фрагмента.	16

Николай Тимачев

AI-Кино с нуля

Введение

Снимать видео с помощью нейросетей стало технически проще. Но несколько красивых кадров — это ещё не фильм.

Кинематографическое видео начинается не с выбора нейросети и не с написания промпта. Оно начинается с идеи, визуального замысла и понимания того, что именно должен увидеть зритель.

В этом пособии мы разберём весь путь создания AI-видео:

идея → сценарий → storyboard → визуальный стиль → персонажи и локации → кадры → движение → звук → монтаж → готовый фильм

Нейросети здесь — не генераторы случайных красивых изображений, а инструменты режиссёра. Вы научитесь понимать, зачем нужен тот или иной план, объектив, ракурс, свет или движение камеры; как сохранить одного персонажа в разных сценах; как превратить изображение в убедительный видеокадр и как собрать отдельные фрагменты в цельную историю.

Главная задача пособия — научить не просто получать красивый результат, а управлять им. Потому что хороший AI-фильм начинается не с вопроса «что может эта нейросеть?», а с вопроса «что я хочу рассказать и каким должен быть мой кадр?».

Часть 1. Как устроено AI-производство

Категории инструментов

Нейросети условно делятся на несколько групп: текстовые модели, генераторы изображений, генераторы видео, аудио и голос, инструменты для работы с уже готовым контентом, мультимодальные модели. Каждая группа решает свои задачи, и современные сервисы всё чаще объединяют сразу несколько возможностей.

Четыре базовые операции

Всё, что мы делаем с изображением и видео, сводится к четырём режимам работы.

Text-to-image — создаём изображение по текстовому описанию.

Image-to-image — берём существующее изображение и просим нейросеть его изменить.

Image-to-video — превращаем изображение в видеосцену.

Text-to-video — создаём видео напрямую по тексту.

Производственная цепочка

Путь визуального проекта всегда один и тот же, меняются только инструменты внутри этапов.

идея → изображение → анимация → музыка → монтаж

Каждый этап опирается на предыдущий. Ошибка, допущенная на уровне идеи, не исправляется качеством генерации, а слабый кадр не спасает монтаж. Поэтому работать удобнее сверху вниз: *сначала решения, потом генерации.*

Часть 2. Идея и сценарий

Как получить идею, а не набор картинок

Нейросеть может предложить сотни визуальных вариантов, но хорошая идея появляется тогда, когда за красивой картинкой стоит замысел. Поэтому модели нужно задавать условия, а не просить «что-нибудь интересное».

Слабый запрос

"Придумай идеи для фильма."

Рабочий запрос

"Generate 20 concepts for 30-second cinematic AI short films.

Each concept must contain:

1. one main protagonist;
2. one unusual visual idea;
3. a simple conflict;
4. an emotional turning point;
5. a memorable final shot.

The stories should be possible to create using

AI-generated images, image-to-video and simple editing.

Avoid clichés and overly complicated plots.

Focus on strong visual storytelling with minimal dialogue."

Перевод: сгенерируй 20 концепций для 30-секундных короткометражных AI-фильмов. Каждая концепция должна содержать: 1) одного главного героя; 2) одну необычную визуальную идею; 3) простой конфликт; 4) эмоциональную кульминацию; 5) запоминающийся финальный кадр. Истории должны быть возможно сняты с помощью AI-изображений, image-to-video и простого монтажа. Избегай клише и слишком сложных сюжетов. Делай ставку на выразительное визуальное повествование с минимумом диалогов.

Четыре этапа разработки

Не просите нейросеть сразу выдать «идеальный фильм». Двигайтесь шагами: на каждом шаге вы отбираете материал и сужаете задачу.

Этап 1. Поле вариантов

"Generate 30 unusual visual concepts for short AI films.

Do not write full stories.

Give only one-sentence concepts."

Перевод: сгенерируй 30 необычных визуальных концепций для короткометражных AI-фильмов. Не пиши полноценные сюжеты. Дай только концепции в одно предложение.

Этап 2. Три идеи

Выбираем три идеи и разворачиваем каждую.

"Expand these three concepts into short story premises.

For each one describe:

protagonist,

goal,

conflict,

turning point,

ending."

Перевод: разверни эти три концепции в premises коротких историй. Для каждой опиши: главного героя, цель, конфликт, поворотный момент, финал.

Этап 3. Один сценарий

Из трёх идей оставляем одну.

"Develop this concept into a 30-second cinematic short film.

Keep the story simple and highly visual.

Use minimal or no dialogue.

Structure:

hook,

development,

turning point,

ending."

Перевод: разверни эту концепцию в 30-секундный кинематографичный короткометражный фильм. Держи историю простой и максимально визуальной. Используй минимум диалогов или обойдись без них. Структура: зацепка, развитие, поворот, финал.

Этап 4. Раскадровка по кадрам

И только теперь переходим к кадрам.

Необходима последовательность, в которой каждый следующий этап опирается на утверждённый предыдущий:

"Break the story into 8 cinematic shots.

For each shot specify:

shot size,

camera angle,

lens,

composition,

lighting,

subject action,

camera movement,

emotional purpose."

Перевод: разбей историю на 8 кинематографичных кадров. Для каждого кадра укажи: крупность плана, ракурс, объектив, композицию, свет, действие объекта, движение камеры, эмоциональную задачу.

Формула короткого фильма

На уровне драматургии работают две связки. Первая описывает историю, вторая — её структуру.

Визуальная история: **герой → цель → препятствие → изменение.**

Структура: **зацепка (hook) → развитие → поворот → финал.**

Готовый сценарий удобно сразу просить в покадровом виде.

"Write a cinematic 30-second story with no dialogue.

Describe each shot separately.

For every shot specify:

subject, action, environment,

camera framing, camera movement,

lighting and emotional purpose.

Keep the same protagonist and location throughout."

Перевод: напиши кинематографичную 30-секундную историю без диалогов. Опиши каждый кадр отдельно. Для каждого кадра укажи: объект, действие, окружение, кадрирование, движение камеры, свет и эмоциональную задачу. На протяжении всей истории сохраняй одного и того же главного героя и одну локацию.

Часть 3. Генераторы изображений

Пять инструментов и их профили

У каждого генератора свой характер. Ниже — распределение ролей, из которого мы исходим.

GPT Image 1.5 — «универсальный художник»

Модель хорошо понимает естественный язык, поэтому с неё удобно начинать: она учит управлять изображением через обычное описание.

Сильные стороны:

- генерация с нуля;
- сложные многочастные инструкции;
- редактирование существующего изображения;
- сохранение важных деталей при правках;
- текст внутри изображения;
- творческая трансформация фотографии.

Nano Banana 2 — «режиссёр персонажа»

Основной инструмент для работы с персонажами и сериями изображений. Google отдельно выделяет subject consistency — способность сохранять внешность нескольких героев и предметы при построении повествовательных сцен. Вторая сильная сторона — последовательное редактирование уже созданного кадра.

Лучше всего подходит для:

- карты персонажа;
- сохранения внешности;
- разных ракурсов;
- разных эмоций;
- смены одежды;
- переноса героя в новую сцену;
- серии связанных кадров.

Luma UNI-1.1 — «киношная фотография»

Здесь акцент не на консистентности персонажа, а на фотографическом качестве. Luma использует UNI-1.1 как актуальную модель изображений; она поддерживает разные форматы, включая классические фотографические пропорции и widescreen.

Область применения:

- реалистичные cinematic shots;
- архитектура;
- атмосфера;
- пейзажи;
- выразительные establishing shots;
- визуальные концепции фильма.

Grok Imagine 2.0 — «лаборатория идей»

Модель делает ставку на точное выполнение сложных инструкций, композицию, типографику и сохранение элементов при последовательных генерациях и правках. Её удобно использовать там, где важна скорость перебора.

Область применения:

быстрый перебор концепций;

поиск визуального решения;

необычные сцены;

эксперименты со стилем;

рекламные концепты;

изображения с большим количеством текста.

Seedream 5.0 Pro — «коммерческий дизайнер»

ByteDance заявляет улучшения в структурной целостности, соответствии изображения тексту (image-text alignment) и рендеринге надписей. Профиль модели — профессиональные визуальные задачи.

Область применения:

сложная инфографика;

дизайн;

фотореализм;

коммерческий визуал.

Если кратко

GPT Image 1.5

Универсальность и точное следование описанию

Сложные идеи, редактирование, концепты, изображения с текстом

Nano Banana 2

Персонажи, референсы и последовательность

Карта персонажа, смена одежды, позы и сцены, серии изображений

Luma UNI-1.1

Фотореализм и работа с визуальными референсами

Киношные кадры, реалистичная фотография, визуальные концепции

Grok Imagine 2.0

Быстрые генерации и итерации

Поиск идей, эксперименты, необычные решения, дизайн

Seedream 5.0 Pro

Сложные композиции, дизайн и текст

Реклама, постеры, инфографика, коммерческий визуал

Быстрый выбор по задаче

Придумать и быстро проверить визуальную идею → **GPT Image** или **Grok Imagine**.

Создать человека и сохранить его в серии кадров → **Nano Banana.**

Получить реалистичный кинематографический кадр → **Luma.**

Сделать сложный коммерческий визуал или дизайн → **Seedream.**

Часть 4. Промпт

Основной принцип

Формулировка «сделай красиво» не содержит ни одного режиссёрского решения, поэтому модель принимает их за вас. Задача промпта — эти решения зафиксировать.

кто → что делает → где → композиция → камера → свет → атмосфера → стиль

Структура промпта

Восемь смысловых блоков, которые складываются в описание кадра.

SUBJECT Объект: кто или что в кадре

ACTION Действие: что происходит

ENVIRONMENT Окружение: где происходит

COMPOSITION Композиция: как построен кадр

CAMERA Камера: с какой точки смотрим

LIGHT Свет: откуда и какой

MOOD Настроение: что чувствует зритель

STYLE Стиль: общий визуальный характер

Короткий пример

"Elegant woman walking slowly through an old European street,
wet cobblestones,
warm window lights,
medium shot,
35mm lens,
shallow depth of field,
soft cinematic lighting,
slightly melancholic mood,
photorealistic cinematic photography"

Перевод: Элегантная женщина медленно идёт по старинной европейской улице, мокрые булыжники, тёплый свет из окон, средний план, объектив 35 мм, малая глубина резкости, мягкое кинематографическое освещение, слегка меланхоличное настроение, фотореалистичная кинематографичная съёмка.

Референс

Референс нужен не обязательно для копирования изображения. Он может задавать внешность, одежду, композицию, архитектуру, стиль, цвет или позу — по отдельности или в комбинации.

Часть 5. Персонаж и локация

Карта персонажа (Character Sheet)

Карта персонажа — набор изображений и описаний, который фиксирует внешность одного героя, чтобы нейросеть воспроизводила его одинаково в разных сценах.

Что входит в карту

Портрет. Лицо крупным планом.

Фронтальный вид. Персонаж смотрит прямо в камеру.

Профиль. Вид сбоку.

Три четверти. Поворот примерно на 45°.

Полный рост. Телосложение и одежда.

Разные эмоции. Спокойствие, улыбка, удивление, тревога.

Разные позы. Стоит, сидит, идёт и так далее.

Эталонный портрет

Имя Анна

Возраст 31

Внешность Овальное лицо, зелёные глаза, каштановые волосы до плеч

Телосложение Стройное

Отличительные особенности Небольшая родинка под левым глазом

Основная одежда Длинное бежевое пальто, тёмные брюки, коричневые ботинки

Визуальный стиль Photorealistic cinematic photography

"Photorealistic cinematic portrait of the same woman,

30–32 years old,

oval face,

green eyes,

medium-length chestnut brown slightly wavy hair,

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.