

Как объяснить нейросети движение

Практическое руководство
по режиссуре генеративного видео

01



02



03



04



05



06



0:00

0:02

0:05

0:08

0:12



CAMERA
ACTION
SCENE
PROMPT

КАМЕРА
ДВИЖЕНИЕ
КАДР
СВЕТ
АТМОСФЕРА
ПЕРСОНАЖ
РЕЗУЛЬТАТ

Юрий Тер

Юрий Тер

**Как объяснить нейросети
движение: практическое
руководство по режиссуре
генеративного видео**

«Автор»

2026

Тер Ю.

Как объяснить нейросети движение: практическое руководство по режиссуре генеративного видео / Ю. Тер — «Автор», 2026

Как объяснить видеонейросети не только то, что должно быть в кадре, но и то, что должно произойти во времени? Эта книга показывает, как переводить замысел в управляемое движение: задавать старт и финал действия, траекторию, темп, контакт с предметами, работу камеры, физику среды и непрерывность между клипами. Отдельные главы посвящены блокингу, правилу 180 градусов, крупностям, монтажу по движению и взгляду, референсам, lip-sync, свету, звуку и диагностике типичных ошибок. Практикумы проводят от одного короткого клипа до законченной сцены. Книга не привязана к одной видеомодели и учит принципам, которые остаются полезными при смене сервисов и интерфейсов.

© Тер Ю., 2026

© Автор, 2026

Содержание

К читателю	5
ЧАСТЬ I. ВРЕМЯ ВНУТРИ ПРОМПТА	6
Глава 1. Кадр и движение - две разные задачи	6
Движение как изменение состояния	7
Мини-упражнение	8
Разбор на практике	9
Драматургическая функция кадра	10
Глава 2. Начало, действие, конец	11
Время как последовательность фаз	12
Разб	13
Конец ознакомительного фрагмента.	14

Юрий Тер

Как объяснить нейросети движение: практическое руководство по режиссуре генеративного видео

К читателю

Генеративное видео похоже на продолжение работы с изображением только на первый взгляд. В статичном кадре достаточно описать, что должно находиться перед камерой. В видео нужно спроектировать изменение во времени: что делает герой, почему движется предмет, как реагирует среда, что происходит с камерой и в каком состоянии сцена должна перейти к следующему плану.

Эта книга рассматривает видеонейросеть как инструмент постановки, а промпт — как часть режиссёрского пакета. К нему добавляются география сцены, блокинг, раскадровка, аниматик, крупность, ось действия, роли референсов, временной beat sheet, монтаж, критерии приёмки и диагностика ошибок. Главный вопрос здесь не «какая формулировка сработает», а «как поставить сцену так, чтобы задача была выполнимой и проверяемой».

Книга не привязана к одному сервису. Модели, интерфейсы, лимиты и режимы быстро меняются, а принципы постановки остаются устойчивыми: начало и конец движения, причинность, траектория, перспектива, экранное направление, контакт, непрерывность сцены (continuity), монтажная логика и контроль того, что не должно изменяться.

Материал лучше пройти последовательно хотя бы один раз, а затем использовать отдельные главы и приложения как рабочий справочник. Финальный практикум объединяет весь процесс: бриф → блокинг → раскадровка → аниматик → референсы → клипы → диагностика → монтаж → звук → контроль качества и экспорт.

ЧАСТЬ I. ВРЕМЯ ВНУТРИ ПРОМПТА

Глава 1. Кадр и движение - две разные задачи

Промпт изображения отвечает на вопрос «что находится перед камерой». Промпт видео обязан ответить ещё минимум на три: что меняется, как быстро это происходит и чем заканчивается. Фраза «женщина стоит у окна в дождливую ночь» описывает состояние. Фраза «женщина медленно переводит взгляд на улицу, делает полшага ближе к стеклу и останавливается; дождь идёт за окном; камера неподвижна» уже задаёт временную структуру.

Новичок часто пытается сделать видео, просто добавив к промπτу изображения слово «cinematic» или «dynamic». Для модели это почти не инструкция. Динамика должна быть наблюдаемой: повернуть голову, сделать два шага, поднять чашку, распахнуть дверь, проехать справа налево. Чем точнее глагол, тем легче понять, какой промежуточный кадр должен появиться между началом и концом.

Второе отличие - необходимость сохранять то, что двигаться не должно. Если герой меняет позу, это не означает, что вместе с ним должны меняться возраст, одежда, интерьер и время суток. Поэтому видеопромпт полезно мысленно делить на две части: «что изменить» и «что удержать».

Третье отличие - короткий горизонт времени. Генератору легче качественно выполнить одно действие за несколько секунд, чем рассказать целую сцену с пятью событиями. Длинная драматургия почти всегда надёжнее собирается из нескольких коротких клипов.

КЛЮЧЕВАЯ МЫСЛЬ. Сначала сформулируйте один главный глагол сцены. Всё остальное должно либо поддерживать его, либо оставаться неизменным.

ПРОМПТ. Исходный кадр сохраняется. Герой медленно поворачивает голову вправо к окну и останавливает взгляд. За окном идёт дождь. Камера статична. Не менять лицо, одежду, фон и освещение.

ПРАКТИКА. Возьмите любой статичный портрет. Напишите два запроса: первый - только состояние, второй - с одним глаголом и конечным состоянием. Сравните, насколько понятнее второе задание.

Движение как изменение состояния

Полезно добавить ещё одно различие: видеомодель получает не только описание картинки, но и задачу на преобразование. Поэтому хороший запрос можно проверить простым вопросом: если показать человеку первый и последний кадр без промежуточных, сможет ли он понять, что именно должно было произойти между ними? Если нет, движение описано слишком расплывчато.

Удобно мыслить четырьмя слоями. Первый — состояние героя или объекта. Второй — его изменение. Третий — реакция среды. Четвёртый — камера. Не все слои обязаны двигаться. Более того, устойчивые ролики часто получаются тогда, когда два или три слоя сознательно заморожены. Например: герой поворачивает голову; волосы едва реагируют; фон и камера неподвижны.

Фраза «сцена становится напряжённее» для модели почти бесполезна. Переводите драматургию в наблюдаемые признаки: герой прекращает движение, задерживает взгляд, чуть сильнее сжимает предмет, камера медленно приближается. Тогда эмоциональный эффект рождается из физических изменений, а не из абстрактного прилагательного.

Мини-упражнение

Возьмите три абстрактные формулировки — «становится страшно», «герой решается», «сцена оживает» — и перепишите каждую через видимые изменения. Не добавляйте больше трёх глаголов. Затем выберите один главный глагол и сделайте остальные поддерживающими.

Разбор на практике

Разберём простой пример. Исходный кадр: мужчина стоит у окна, за стеклом дождь. Слабый запрос «сделай сцену напряжённой» оставляет модели слишком много свободы. Управляемая версия задаёт наблюдаемое изменение: мужчина прекращает движение, на мгновение задерживает дыхание, переводит взгляд к отражению; камера почти незаметно приближается. Напряжение возникает не из слова «тревожно», а из паузы, взгляда и изменения крупности. Если лицо начинает дрейфовать, первым делом убираем движение камеры и проверяем тот же жест на статике.

Драматургическая функция кадра

Технически безупречный клип может быть лишним. Прежде чем писать промпт, сформулируйте функцию кадра одним предложением: «Этот кадр нужен, чтобы зритель понял...». Ответ может быть простым: где происходит действие; что герой заметил предмет; что отношения между персонажами изменились; что дверь действительно открылась; что опасность приблизилась. Если функция не формулируется, кадр чаще всего дублирует соседний или пытается выполнить сразу несколько задач.

Функция определяет и допустимую сложность. Установочному плану обычно не нужны активные руки и сложный lip-sync: его задача — дать географию. Reaction shot не обязан показывать всё помещение: главное — изменение внимания или состояния героя. Insert с ключом может быть почти неподвижным, потому что смысл находится в самом предмете. Такой подход освобождает бюджет движения и уменьшает число случайных преобразований.

Полезно различать пять базовых функций: установить пространство; показать действие; показать реакцию; раскрыть значимый объект или информацию; изменить состояние сцены. Один кадр может выполнять две функции, но если их три-четыре, стоит подумать о coverage и монтаже. В генеративном видео это не только режиссёрский стиль, но и способ сделать задачу модели выполнимой.

Перед генерацией добавьте в карточку клипа поле «функция». После генерации проверьте сначала именно её. Красивый клип, который не сообщает нужного смысла или ломает монтаж, не становится полезным из-за эффектного света. И наоборот, технически простой план может быть ключевым, если он ясно связывает две части сцены.

КЛЮЧЕВАЯ МЫСЛЬ. Сначала зачем существует кадр, потом — как он движется.

ПРАКТИКА. Возьмите сцену «герой замечает ключ и решает открыть дверь». Составьте пять функций кадров без описания промптов. Затем проверьте, можно ли сократить их до четырёх без потери смысла.



Схема. Драматургическая функция помогает решать, какой клип действительно нужен.

Глава 2. Начало, действие, конец

Самый полезный каркас видеопромпта - «в начале / затем / к концу». Он заставляет автора думать не о красивых словах, а о переходе между состояниями. Например: «В начале мужчина стоит в двух метрах от двери. Затем делает два спокойных шага вперёд и берётся за ручку. К концу он неподвижно стоит у двери, рука лежит на ручке».

Начальное состояние задаёт позу и геометрию. Если модель не знает, где находится рука до движения, ей приходится придумывать траекторию и скрытую анатомию. Конечное состояние не менее важно: без него действие может продолжаться до последнего кадра, ускоряться или превращаться в новое, не заказанное движение.

Не обязательно писать эти слова буквально. Важно, чтобы структура присутствовала. «Сидит ->встаёт ->стоит» яснее, чем «плавно встаёт красиво и естественно». Для сложного действия полезно указать одну промежуточную опорную точку: «рука касается чашки» перед «поднимает чашку».

Если вы используете image-to-video, исходная картинка уже является началом. Тогда в тексте можно не повторять каждую деталь кадра, а сосредоточиться на изменении и сохранении ключевых якорей.

КЛЮЧЕВАЯ МЫСЛЬ. Конец движения нужно проектировать так же явно, как начало.

ПРОМПТ. В начале велосипедист едет прямо по правой стороне пустой улицы. За 4 секунды он плавно смещается ближе к центру полосы и снижает скорость. К концу почти останавливается у светофора. Камера следует сзади на постоянной дистанции.

ПРАКТИКА. Опишите три действия в форме «начало ->действие ->конец»: поворот головы, открывание двери и остановка автомобиля.

Видеопромпт описывает переход во времени



Если начало и конец одинаковы, модель не понимает, что именно должно измениться.

Схема. Видеопромпт как переход между состояниями.

Время как последовательность фаз

Каркас «начало — действие — конец» можно расширить до временной шкалы: покой, подготовка, основное действие, торможение и фиксация результата. Именно пропуск подготовки и фиксации часто делает движение резким. Человек не начинает идти из абсолютно неподвижной позы мгновенно: сначала переносит вес. Тяжёлая дверь не замирает в момент, когда рука перестала её толкать: она проходит ещё небольшой угол по инерции.

Пауза — полноценный инструмент. Она отделяет два события и не даёт модели слить их в одно. Если персонаж услышал звук и должен повернуться, полезно описать микрозадержку: «замирает на мгновение, затем переводит взгляд». Для короткого клипа пауза может быть очень короткой, но смысловой разрыв важен.

Ускорение и замедление тоже следует задавать словами, которые описывают изменение темпа: «начинает медленно, затем набирает скорость», «плавно тормозит и полностью останавливается». Если темп не обозначен, генератор может распределить движение равномерно, хотя в реальности оно неравномерно.

Разб

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.