

Александр Жучков

КИНО

НАЧИНАЕТСЯ С ПРОМТА

10 ШАГОВ

К СОЗДАНИЮ ВПЕЧАТЛЯЮЩИХ
ФОТО и ВИДЕО
С ПОМОЩЬЮ НЕЙРОСЕТЕЙ



Александр Жучков

«Кино начинается с промта»

«Автор»

2026

Жучков А. В.

«Кино начинается с промта» / А. В. Жучков — «Автор», 2026

Представьте: одна ваша идея превращается в эффектную фотографию, а несколько строк текста — в захватывающую киносцену. И для этого не нужны дорогая камера, съёмочная группа или годы обучения! «Кино начинается с промта» — ваш проводник в мир искусственного интеллекта, где фантазия становится реальностью. За 10 увлекательных шагов вы научитесь создавать реалистичные изображения, атмосферные видеоролики и впечатляющие визуальные истории с помощью нейросетей. Вас ждут готовые промты, неожиданные творческие эксперименты, практические секреты и идеи, которые захочется воплотить сразу. Ваш следующий шедевр начинается не с камеры. Он начинается с одного промта! Иллюстрации созданы с помощью chatgpt

© Жучков А. В., 2026

© Автор, 2026

Александр Жучков

«Кино начинается с промта»

Глава 1. Одно слово — тысяча возможностей.

Как превратить обычную идею в удивительную фотографию с помощью нейросети
Когда воображение становится видимым

Представьте необычную ситуацию. Вы сидите дома, за окном идёт дождь, на столе стоит чашка горячего чая. Никакой фотостудии, профессиональной камеры или дорогого оборудования у вас нет.

Но вдруг вам хочется увидеть маленький деревянный домик посреди волшебного леса. В его окнах горит тёплый свет, вокруг летают светлячки, а по узкой тропинке идёт рыжая лиса.

Раньше для создания такой сцены пришлось бы учиться рисовать, осваивать сложные графические программы или искать подходящие фотографии.

Сегодня можно начать с нескольких предложений.

Вы открываете нейросеть, вводите описание своей идеи, нажимаете кнопку генерации и через некоторое время видите изображение, которого раньше не существовало.

Возможно, с первого раза домик получится слишком большим, лиса окажется не на том месте, а лес будет выглядеть совсем иначе, чем вы представляли.

Именно здесь начинается самое интересное.

Вы можете изменить описание, добавить детали, выбрать освещение, настроение и композицию. Каждая новая попытка приближает результат к вашей задумке.

Так обычный текст становится инструментом творчества.

И называется этот текст промтом.

1.1. Что такое промт и почему он так важен?

Промт — это инструкция, которую человек даёт искусственному интеллекту, чтобы получить определённый результат.

В нашем случае промт помогает нейросети создавать изображения и видеоролики.

Самый простой промт может состоять всего из двух слов:

Рыжая лиса.

Нейросеть попытается создать изображение лисы. Но какой именно?

Может появиться мультяшный персонаж, реалистичное животное, рисунок карандашом или фотография лисы в снегу.

Причина проста: вы не объяснили, что именно хотите увидеть.

Теперь попробуем иначе.

Реалистичная фотография рыжей лисы, сидящей на покрытом мхом камне в осеннем лесу. Мягкий утренний свет, золотистые листья, размытый фон, естественные цвета, высокая детализация шерсти.

Во втором варианте нейросеть получает значительно больше информации.

Она понимает, кто должен находиться в кадре, где происходит действие, какое освещение использовать и каким должен быть общий стиль изображения.

При этом важно помнить: нейросеть не читает мысли и не гарантирует точного выполнения каждой детали. Она создаёт результат на основе полученной инструкции и возможностей конкретной модели.

Главный секрет хорошего промта — не количество красивых слов, а ясность вашей идеи.

1.2. Пять элементов, из которых рождается изображение

Для первых экспериментов достаточно освоить пять простых элементов.

Элемент

Что нужно указать

Пример

Главный объект

Кого или что изображаем

Рыжая лиса

Место

Где происходит действие

Осенний лес

Действие

Что делает объект

Сидит на камне

Освещение

Как освещена сцена

Мягкий утренний свет

Стиль

Как должен выглядеть результат

Реалистичная фотография

Эти элементы можно использовать как конструктор. Меняя всего одну часть, вы будете получать новые варианты изображения.

Например, оставьте лису и камень, но замените осенний лес на заснеженный. Затем попробуйте ночное освещение вместо утреннего.

Так вы быстро увидите, насколько сильно отдельные слова влияют на результат.

1.3. Первый мастер-класс: создаём волшебный лес

Для начинающих

10–20 минут

Наша цель: самостоятельно создать красивое изображение сказочного леса, используя простой текстовый промт.

Что понадобится

Смартфон, планшет или компьютер с доступом в интернет.

Нейросеть с функцией генерации изображений.

Любой текстовый редактор или блокнот для сохранения промтов.

10–20 минут свободного времени.

Для работы подойдут сервисы, поддерживающие создание изображений по тексту, например ChatGPT с доступной функцией генерации изображений или другие аналогичные инструменты. Условия доступа и ограничения зависят от сервиса.

Детям лучше выполнять мастер-класс вместе со взрослым, используя разрешённый для их возраста сервис.

Шаг 1. Придумываем идею

Не начинайте со сложных описаний. Сначала ответьте на один вопрос: что именно вы хотите увидеть?

Для нашего первого эксперимента выберем маленький домик в лесу.

Запишите:

Маленький деревянный домик в волшебном лесу.

Это основа будущего изображения.

Шаг 2. Добавляем атмосферу

Теперь представьте, что вы стоите перед этим домиком.

Какая вокруг погода? Какое время суток? Какие цвета вы видите?

Допустим, наступает вечер. В окнах домика горит свет, а лес постепенно погружается в сумерки.

Дополняем описание:

Маленький деревянный домик в волшебном лесу вечером. В окнах горит тёплый свет, вокруг растут высокие деревья, на земле лежит мягкий мох.

Теперь наша сцена становится более выразительной.

Шаг 3. Создаём готовый промт

Соберём всё вместе и добавим художественные детали.

Промт № 1. Волшебный лес

Копировать

Создай красивое реалистичное изображение маленького деревянного домика посреди волшебного леса. В окнах домика горит тёплый золотистый свет. Вокруг растут высокие деревья, покрытые мхом, а в воздухе летают маленькие светлячки. К домику ведёт узкая извилистая тропинка. Вечерние сумерки, лёгкий туман, мягкое кинематографическое освещение, естественные цвета, детализированные текстуры дерева и растений. Атмосфера уюта, спокойствия и сказочного волшебства. Горизонтальная композиция 16:9. Без текста и водяных знаков.

Шаг 4. Генерируем изображение

Откройте выбранный сервис генерации изображений.

Найдите поле для ввода запроса, вставьте скопированный промт и отправьте его на генерацию. Если сервис предлагает выбрать формат изображения, установите горизонтальный 16:9.

Дождитесь результата. В зависимости от сервиса и нагрузки обработка может занять разное время.

Посмотрите на полученное изображение. Не спешите сразу его сохранять.

Шаг 5. Проверяем результат

Оцените изображение по четырём вопросам:

Хорошо ли виден деревянный домик?

Есть ли в окнах тёплый свет?

Получился ли лес уютным и сказочным?

Нравится ли вам расположение объектов?

Если все четыре ответа положительные, ваш первый мастер-класс удался.

Но если что-то получилось не так, это тоже полезный результат.

Например, домик может оказаться слишком далеко, а светлячки — практически незаметными.

Исправим это.

Шаг 6. Улучшаем изображение

Не обязательно переписывать весь промт.

Достаточно добавить конкретную инструкцию:

Сделай домик крупнее, расположи его ближе к центру изображения. Увеличь количество светлячков возле тропинки, сохрани вечернее освещение и реалистичный стиль.

Если сервис позволяет редактировать уже созданное изображение, отправьте это уточнение в том же диалоге. Если нет, добавьте изменения к исходному промту и выполните новую генерацию.

Сравните результаты.

Второй вариант не обязательно будет лучше первого, но вы увидите, как уточнение влияет на композицию.

Результат мастер-класса: у вас есть собственное изображение волшебного леса и первый опыт управления нейросетью с помощью промта.

1.4. Эксперимент: одна идея — три совершенно разных мира

А теперь проверим, как одно изменение может полностью преобразить изображение.

Возьмём знакомый деревянный домик и перенесём его в три необычных места.

Вариант 1. Домик среди снегов

Небольшой деревянный домик на вершине заснеженной горы. Вечер, мягкий розовый закат, тёплый свет из окон, реалистичная фотография, кинематографическое освещение.

Вариант 2. Домик над облаками

Маленький деревянный домик на парящем острове высоко над облаками. С края острова падает водопад, вокруг летают птицы, фантастический пейзаж, мягкий солнечный свет.

Вариант 3. Домик под водой

Уютный деревянный домик внутри прозрачного купола на дне океана. За куполом плавают разноцветные рыбы, растут кораллы, сквозь воду проходят солнечные лучи.

Обратите внимание: главный объект почти не изменился. Во всех трёх случаях мы описываем маленький деревянный домик.

Однако новое окружение полностью меняет настроение и историю изображения.

Это один из самых простых способов создавать оригинальные визуальные идеи.

1.5. Почему нейросеть иногда ошибается?

Даже подробный промт не гарантирует идеального результата.

Иногда нейросеть создаёт лишние предметы, меняет цвета, неправильно изображает руки или игнорирует отдельные детали.

Это не означает, что вы неправильно работаете.

Генеративные модели имеют ограничения, а результат может меняться даже при повторном использовании одинакового запроса.

Рассмотрим три распространённые ситуации.

Проблема первая: слишком много объектов.

Вы попросили нарисовать домик, реку, мост, дракона, лису, замок, воздушный шар и ещё десяток предметов.

В результате композиция выглядит перегруженной.

Решение: выберите один главный объект и два-три дополнительных. Остальные детали добавляйте постепенно.

Проблема вторая: противоречивые инструкции.

Например:

Яркий солнечный полдень, тёмная безлунная ночь, естественное освещение.

Нейросети сложно одновременно выполнить несовместимые требования.

Решение: определитесь с одним временем суток и одним основным источником света.

Проблема третья: слишком общие слова.

Запрос «сделай красиво» почти не объясняет, какой результат вы хотите.

Вместо этого попробуйте:

Мягкое золотистое освещение, гармоничные природные цвета, аккуратная композиция, реалистичные материалы.

Чем конкретнее ваши пожелания, тем проще оценить полученный результат.

1.6. Создаём собственный промт с нуля

Теперь вы попробуете составить запрос без готового образца.

Выберите объект, место, освещение и стиль. Для начала можно воспользоваться небольшим конструктором.

Конструктор первого промта
Главный объект
Красный воздушный шар
Белая лошадь
Старинный паровоз
Место действия
Зелёная долина
Заснеженные горы
Сказочный замок
Освещение
Золотистый рассвет
Мягкий вечерний свет
Таинственный лунный свет
Художественный стиль
Реалистичная фотография
Сказочная иллюстрация
Кинематографический кадр
Ваш готовый промт

Создай изображение: красный воздушный шар, над зелёной долиной. Освещение: золотистый рассвет. Стиль: реалистичная фотография. Гармоничная композиция, выразительные детали, без текста и водяных знаков.

Скопировать промт

Попробуйте несколько сочетаний. Например, белая лошадь среди заснеженных гор при лунном свете создаст совсем другое настроение, чем воздушный шар над зелёной долиной на рассвете.

После этого составьте собственный промт на любую интересную вам тему.

1.7. От фотографии к первому видеоролику

Мы уже научились описывать неподвижную сцену.

Но что произойдёт, если добавить движение?

Представьте наш волшебный лес. Светлячки медленно кружатся возле домика, ветви деревьев покачиваются от ветра, а камера плавно приближается к освещённому окну.

Теперь перед нами не просто изображение, а небольшая кинематографическая сцена.

Для её создания понадобится нейросеть с поддержкой генерации видео. Некоторые сервисы позволяют оживлять готовые изображения, другие создают видео непосредственно по текстовому запросу.

Попробуем подготовить первый видеопромт.

Промт № 2. Оживший лес

Копировать

Создай короткий кинематографический видеоролик продолжительностью около 5 секунд. Маленький деревянный домик стоит посреди волшебного леса в вечерних сумерках. Камера медленно и плавно приближается к домику по лесной тропинке. Светлячки мягко мерцают и летают возле деревьев, листья слегка покачиваются от ветра. В окнах горит постоянный тёплый свет. Реалистичное движение, естественные цвета, атмосферное освещение, без резких движений камеры, без текста.

Если ваш видео сервис поддерживает загрузку исходного изображения, используйте созданную ранее картинку леса. Это поможет сохранить её внешний вид, хотя полная точность не гарантируется.

Если сервис позволяет задавать длительность, выберите около пяти секунд. Если такой настройки нет, используйте доступную продолжительность.

Посмотрите на результат и обратите внимание на три вещи: плавность движения камеры, естественность анимации и сохранение внешнего вида домика.

Если камера движется слишком быстро, добавьте в промт фразу «очень медленное и равномерное приближение камеры».

Если объекты неожиданно меняют форму, уменьшите количество движущихся элементов и повторите генерацию.

Ваш первый видеоролик может оказаться совсем коротким, но это уже начало собственной визуальной истории.

1.8. Пять правил, которые помогут с первых попыток

Первое правило — начинайте с простого. Не пытайтесь сразу создать сложный фильм с десятками персонажей. Один объект, одно действие и понятная обстановка помогут быстрее освоить генерацию.

Второе правило — изменяйте по одной детали. Если одновременно заменить освещение, стиль, окружение и композицию, будет трудно понять, какое изменение повлияло на результат.

Третье правило — сохраняйте удачные промты. Создайте отдельную папку или текстовый документ. Записывайте туда запросы и отмечайте, какие результаты вам понравились.

Четвёртое правило — используйте собственные идеи. Вдохновляться окружающим миром полезно, но не стоит выдавать чужие фотографии и работы за свои. Для публикации также проверяйте правила использования материалов выбранного сервиса.

Пятое правило — не бойтесь экспериментов. Неудачная генерация может подсказать неожиданную идею. Главное — понимать, что вы хотите изменить и почему.

1.9. Творческое задание: три кадра одной истории

В завершение главы создадим небольшой проект.

Представьте, что вам поручили подготовить три кадра для короткой сказочной истории.

В первом кадре зритель должен увидеть место действия.

Во втором — заметить что-то необычное.

В третьем — почувствовать, что впереди начинается приключение.

Используйте три готовых промта.

Кадр первый. Таинственная находка

Реалистичное кинематографическое изображение старинного деревянного сундука, стоящего на лесной поляне. Утренний туман, мягкий солнечный свет, вокруг растут цветы и высокая трава. Сундук закрыт, на его крышке видны необычные резные узоры.

Кадр второй. Неожиданный свет

Тот же деревянный сундук на лесной поляне, вид крупным планом. Крышка немного приоткрыта, изнутри пробивается мягкое голубое свечение. В воздухе заметны маленькие светящиеся частицы. Таинственная атмосфера, реалистичное освещение.

Кадр третий. Начало путешествия

Открытый деревянный сундук на лесной поляне. Над ним парит маленький светящийся волшебный остров с деревьями и миниатюрным замком. Вокруг кружатся золотистые частицы света. Кинематографическая композиция, реалистичные материалы, сказочная атмосфера.

Если сервис поддерживает использование предыдущего изображения как образца, применяйте его для следующих кадров. Это поможет сохранить внешний вид сундука и окружения.

Сохраните три изображения в правильном порядке. Теперь у вас есть основа для маленькой визуальной истории.

Попробуйте придумать ей название. Например, «Сундук, который хранил целый мир».

А затем задайте себе вопрос: что произойдёт, когда кто-нибудь прикоснётся к светящемуся острову?

Ответ может стать идеей следующего творческого проекта.

1.10. Ваш первый результат

За эту главу вы прошли путь от короткого описания до полноценного визуального эксперимента.

Теперь вы умеете составлять простые промты, добавлять художественные детали, управлять освещением, выбирать стиль, исправлять ошибки и готовить инструкции для создания коротких видеороликов.

Но самое важное открытие заключается в другом.

Вам не нужно знать сотни профессиональных терминов, чтобы начать создавать интересные изображения. Достаточно внимательно представить свою идею и научиться объяснять её понятными словами.

С каждым новым промтом вы будете лучше понимать, какие детали действительно влияют на результат, а какие только перегружают описание.

И постепенно заметите необычную перемену.

Обычная прогулка по парку, случайный луч солнца на стене или старый дом за окном могут стать началом нового визуального проекта.

Вы начнёте замечать будущие кадры там, где раньше видели только привычные вещи.

Именно с этого начинается творческое мышление.

В следующей главе — «Анатомия идеального промта» — мы разберём, как строить точные, выразительные и профессиональные запросы, чтобы получать более предсказуемые результаты и тратить меньше времени на случайные попытки.

А пока сохраните свою первую работу.

Возможно, именно с неё начнётся ваш первый фильм.



Глава 2. Анатомия идеального промта.

Как научиться управлять нейросетью и создавать изображения, которые максимально соответствуют вашим идеям

2.1. Почему одни промты работают лучше других?

Представьте, что вы пришли в фотостудию и попросили фотографа сделать красивый снимок.

— Какую фотографию вы хотите? — спрашивает фотограф.

— Просто красивую, — отвечает вы.

Фотограф оказывается в затруднительном положении. Он не знает, кого нужно снимать, какое освещение выбрать, где разместить камеру и какое настроение передать.

Теперь представьте другой разговор.

— Я хочу фотографию девушки в красном пальто, стоящей на старинной улице после дождя. Вечер, мокрая брусчатка отражает огни фонарей, на заднем плане виднеются уютные кафе. Камера находится на уровне глаз, освещение мягкое, стиль — профессиональная кинематографическая фотография.

Теперь задача стала значительно понятнее.

С нейросетями происходит нечто похожее.

Искусственный интеллект способен создавать впечатляющие изображения, но качество результата во многом зависит от того, насколько ясно вы объяснили свою задумку.

При этом существует важный нюанс: даже идеально составленный промт не гарантирует безупречного изображения. Нейросети могут ошибаться, пропускать детали или неожиданно менять композицию.

Наша задача — научиться составлять такие инструкции, которые уменьшают количество случайных результатов и помогают быстрее получать желаемое.

В этой главе мы разберём устройство эффективного промта, научимся управлять деталями и создадим собственную кинематографическую фотографию.

2.2. Семь элементов профессионального промта

Представьте, что промт — это сценарий небольшой сцены. Чем точнее вы опишете основные элементы, тем проще нейросети будет воспроизвести вашу задумку.

Для начала освоим семь составляющих.

Элемент

За что отвечает

Пример

1. Объект

Что находится в кадре

Старинный автомобиль

2. Окружение

Где происходит действие

Улица европейского города

3. Действие

Что происходит

Автомобиль едет по мокрой дороге

4. Композиция

Как расположен объект

Вид спереди, низкая точка съёмки

5. Освещение

Как падает свет

Вечерние огни фонарей

6. Стил

Как выглядит изображение

Реалистичная кинематографическая фотография

7. Детали

Что делает сцену выразительной

Капли дождя, отражения, лёгкий туман

Не обязательно использовать все семь элементов в каждом запросе. Иногда для хорошего результата достаточно трёх или четырёх.

Но когда вы хотите создать изображение с определённой композицией, настроением и деталями, такая структура становится особенно полезной.

Пример: превращаем простой запрос в профессиональный

Начальный промт:

Красивый автомобиль.

Что мы получим? Возможно, спортивную машину, внедорожник или старинный кабриолет.

Уточним:

Красный спортивный автомобиль на городской улице.

Теперь известны цвет, тип автомобиля и место действия.

Добавим композицию и освещение:

Красный спортивный автомобиль стоит на мокрой городской улице ночью. Камера расположена низко перед автомобилем, на асфальте отражаются огни витрин и фонарей.

Завершаем:

Реалистичная автомобильная фотография, мягкое кинематографическое освещение, детализированный кузов, естественные отражения на металле, атмосферный городской фон, горизонтальный формат 16:9.

Мы не просто увеличили количество слов. Мы последовательно убрали неопределённость.

Именно в этом заключается основа профессиональной работы с промтами.

2.3. Мастер-класс № 2. Создаём кинематографический портрет

Начальный уровень

20–30 минут

Сегодня мы создадим выразительный портрет вымышленного персонажа. Он будет выглядеть как кадр из современного художественного фильма.

Для этого не потребуется фотоаппарат, студийное оборудование или специальная подготовка.

Что понадобится

Компьютер, планшет или смартфон.

Доступ в интернет.

Нейросеть с возможностью генерации изображений.

Блокнот или текстовый редактор.

Примерно 20–30 минут.

Мы будем создавать вымышленного взрослого персонажа. Загружать личные фотографии или использовать изображения реальных людей не потребуется.

Шаг 1. Определяем главного героя

Первое, что нужно сделать, — представить человека, которого мы хотим увидеть.

Для нашего проекта выберем молодую взрослую женщину с короткими каштановыми волосами, одетую в тёмно-зелёное пальто.

Она стоит на старинной городской улице.

Начальный промт:

Реалистичный портрет взрослой женщины с короткими каштановыми волосами в тёмно-зелёном пальто.

Скопируйте запрос в нейросеть и создайте первое изображение.

Не стремитесь сразу получить идеальный результат. Сейчас важно увидеть, как модель интерпретирует базовое описание.

Результат шага: первый портрет, который станет отправной точкой для улучшений.

Шаг 2. Создаём окружение

Теперь добавим историю.

Наша героиня находится в старинном городе. Только что закончился дождь. На мокрой мостовой отражаются огни уличных фонарей.

Изменённый промт:

Реалистичный портрет взрослой женщины с короткими каштановыми волосами в тёмно-зелёном пальто. Она стоит на узкой старинной улице после дождя. На мокрой брусчатке отражаются огни фонарей, на заднем плане видны уютные кафе и старинные здания.

Выполните новую генерацию.

Обратите внимание, как окружение влияет на восприятие персонажа. Даже если лицо останется похожим, настроение изображения может заметно измениться.

Результат шага: портрет с понятным местом действия и атмосферой.

Шаг 3. Выбираем освещение

Свет способен сделать обычную сцену выразительной.

Для нашего портрета выберем вечернее освещение.

Представьте, что справа от героини расположен старинный фонарь. Его тёплый свет мягко освещает лицо, а противоположная сторона остаётся немного затемнённой.

Добавьте к промту:

Мягкий тёплый свет уличного фонаря падает на лицо справа. Слева лёгкая естественная тень. На заднем плане видны размытые огни города. Атмосфера спокойного дождливого вечера.

Сгенерируйте изображение.

Проверьте, не получилось ли лицо слишком тёмным. Если это произошло, уточните:

Лицо хорошо освещено, естественный оттенок кожи, мягкие тени без резких контрастов.

Результат шага: портрет с более выразительным объёмом и настроением.

Шаг 4. Управляем положением камеры

До этого момента мы описывали главным образом персонажа и окружение.

Теперь решим, как зритель должен увидеть сцену.

Для портрета выберем средний план: героиня видна примерно по пояс.

Камера находится на уровне глаз. Это создаёт ощущение естественного общения со зрителем.

Добавьте:

Средний план по пояс, камера на уровне глаз, героиня расположена немного левее центра кадра. Фон слегка размыт, лицо находится в чётком фокусе.

Если вы хотите вертикальный портрет для обложки, афиши или публикации в социальной сети, укажите формат 2:3.

Результат шага: композиция, в которой главный персонаж хорошо выделяется на фоне города.

Шаг 5. Собираем финальный промт

Теперь объединим все элементы в одну инструкцию.

Готовый промт № 3. Вечерний портрет

Копировать

Создай реалистичный кинематографический портрет вымышленной взрослой женщины с короткими каштановыми волосами в тёмно-зелёном пальто. Она стоит на узкой старинной городской улице после дождя. На мокрой брусчатке отражаются огни фонарей, на заднем плане видны уютные кафе и старинные здания.

Мягкий тёплый свет фонаря освещает лицо справа, слева остаётся лёгкая естественная тень. Средний план по пояс, камера на уровне глаз, героиня немного левее центра кадра.

Лицо в чётком фокусе, фон мягко размыт. Натуральная текстура кожи, реалистичные материалы, естественные цвета, спокойная задумчивая атмосфера. Профессиональная кинематографическая фотография.

Вертикальный формат 2:3. Без текста, логотипов и водяных знаков.

Отправьте запрос в нейросеть.

Если сервис позволяет выбрать соотношение сторон, установите 2:3. Если нет, используйте ближайший доступный вертикальный формат.

Результат шага: законченный кинематографический портрет, созданный по вашему собственному промту.

Шаг 6. Проверяем качество изображения

Посмотрите на получившийся портрет.

Обратите внимание на лицо, руки, одежду, освещение и архитектуру.

Иногда нейросеть создаёт лишние пальцы, неестественные отражения или необычные детали одежды. Это особенно заметно на реалистичных изображениях.

Для исправления используйте короткие и конкретные уточнения.

Проблема

Что написать нейросети

Лицо выглядит неестественно

Сделай естественную текстуру кожи и реалистичные пропорции лица

Фон слишком резкий

Усиль мягкое размытие заднего плана

Персонаж слишком маленький

Приблизь камеру, сохрани средний план по пояс

Освещение слишком тёмное

Немного увеличь мягкий свет на лице

Руки выглядят неправильно

Исправь анатомию кистей и положение пальцев

Если сервис поддерживает локальное редактирование, можно исправить отдельную область. В противном случае повторите генерацию с уточнённым промтом.

Не пытайтесь исправить всё одновременно. Начните с самого заметного недостатка.

2.4. Как ракурс меняет историю фотографии

Теперь проведём небольшой эксперимент.

Представьте одного и того же персонажа, снятого с разных точек на уровне глаз Естественное, спокойное восприятие

Сверху вниз

Ощущение пространства и уединения

Попробуйте создать три изображения одного персонажа, изменяя только положение камеры.

Для этого используйте основной промт и последовательно добавляйте:

«Камера на уровне глаз».

«Низкая точка съёмки, камера направлена немного вверх».

«Высокая точка съёмки, камера направлена вниз».

Сравните результаты.

Вы увидите, что даже без изменения одежды, окружения и освещения настроение сцены может существенно отличаться.

2.5. Учимся управлять светом

Освещение — один из самых выразительных инструментов визуального творчества.

Один и тот же предмет может выглядеть уютным, загадочным или драматичным в зависимости от источника света.

Мягкий утренний свет

Создаёт ощущение спокойствия, свежести и домашнего уюта.

Промт: «Керамическая чашка кофе на деревянном столе возле окна. Мягкий утренний свет, естественные тени, реалистичная фотография».

Контрастный боковой свет

Подчёркивает форму предмета, создаёт глубину и драматичное настроение.

Промт: «Чашка кофе на тёмном деревянном столе. Выразительный боковой свет, глубокие мягкие тени, атмосферная предметная фотография».

Тёплый вечерний свет

Подходит для уютных сцен, кафе, домашней атмосферы и романтических композиций.

Промт: «Чашка кофе на столике уютного вечернего кафе. Тёплый свет ламп, мягкие золотистые отражения, размытый фон».

Создайте все три варианта и определите, какой вам нравится больше.

Главная задача упражнения — научиться видеть разницу между освещением и художественным стилем.

2.6. Как выбрать правильный формат изображения

Соотношение сторон определяет форму будущего кадра.

Например, квадрат подходит для некоторых карточек товаров и публикаций, вертикальное изображение удобно для обложек, а горизонтальное — для широких пейзажей и видео сцен.

1:1

Квадрат

2:3

Вертикальный

16:9

Горизонтальный

Если вы создаёте обложку книги, заранее узнайте технические требования издательской площадки. Для видеороликов также важно учитывать платформу публикации.

Указание формата в промте помогает объяснить желаемую композицию, но точное соотношение сторон лучше выбирать в настройках генератора, если такая возможность предусмотрена.

2.7. Пять ошибок, которые мешают получить хороший результат

Ошибка № 1. Слишком длинный и противоречивый промт.

Не нужно перечислять десятки несовместимых стилей и источников света. Начинайте с главного и постепенно добавляйте детали.

Ошибка № 2. Отсутствие главного объекта.

Если в кадре одновременно должно происходить слишком много событий, нейросеть может неправильно расставить акценты.

Ошибка № 3. Неопределённые пожелания.

Слова «красиво», «дорого» и «качественно» полезны только вместе с конкретными характеристиками.

Ошибка № 4. неподходящая композиция.

Если вы создаёте портрет для вертикальной обложки, не стоит описывать очень широкую панораму с множеством удалённых объектов.

Ошибка № 5. Ожидание идеального результата с первой попытки.

Генерация изображений — творческий процесс. Иногда хороший результат появляется сразу, а иногда требует нескольких уточнений.

Важно не количество попыток, а понимание того, что именно вы меняете.

2.8. Универсальный конструктор промтов

Теперь попробуем самостоятельно собрать новую сцену.

Для этого воспользуемся простым конструктором. Выберите главный объект, окружение, освещение и стиль.

Соберите свой профессиональный промт

Главный объект

Старинный красный автомобиль

Белая лошадь

Небольшой деревянный домик

Окружение

Городская улица после дождя

Заснеженные горы

Волшебный лес

Освещение

Вечерние фонари

Золотистый рассвет

Лунный свет

Ракурс

Низкая точка съёмки

На уровне глаз

Вид сверху

Стиль

Кинематографическая фотография

Художественная иллюстрация

Фэнтези

Ваш промт

Создай изображение: Старинный красный автомобиль, на мокрой городской улице. Освещение: вечерний свет фонарей. Композиция: низкая точка съёмки. Стиль: реалистичная

кинематографическая фотография. Чёткий главный объект, выразительные детали, гармоничная композиция, естественные материалы, без текста и водяных знаков.

Скопировать готовый промт

Сгенерируйте изображение, затем измените один из параметров конструктора и сравните результаты.

Так вы постепенно научитесь понимать, какие элементы промта сильнее всего влияют на изображение.

2.9. Дополнительный мастер-класс: оживляем портрет

Когда ваш кинематографический портрет будет готов, попробуйте превратить его в короткий видеоролик.

Для этого понадобится нейросеть, которая поддерживает генерацию видео по изображению.

Загрузите созданный портрет, если сервис предусматривает такую функцию, и используйте следующий промт.

Промт № 4. Оживший портрет

Копировать

Создай короткий реалистичный кинематографический видеоролик продолжительностью около 5 секунд на основе загруженного портрета.

Женщина стоит на старинной городской улице после дождя. Она слегка поворачивает голову и спокойно смотрит в сторону камеры. Лёгкий ветер мягко шевелит волосы, на заднем плане мерцают огни фонарей.

Камера очень медленно приближается к персонажу. Сохрани внешность, одежду и окружение исходного изображения.

Естественная мимика, плавные движения, реалистичное освещение, без резких изменений лица и формы объектов.

Если сервис позволяет настроить длительность, выберите примерно пять секунд.

Для первой попытки лучше использовать простые движения. Сложная мимика, быстрые повороты и активная работа камеры могут привести к визуальным искажениям.

После генерации проверьте, сохранились ли лицо, одежда и окружение персонажа.

Если результат получился неестественным, попробуйте убрать поворот головы и оставить только лёгкое движение волос и плавное приближение камеры.

Результат: короткий видеопортрет, который можно использовать как самостоятельный творческий эксперимент или часть будущего видеопрокта.

2.10. Итоговое задание: создайте три версии одной сцены

В завершение главы выполните небольшую самостоятельную работу.

Выберите любой объект: цветок, автомобиль, животное, дом или вымышленного персонажа.

Создайте три изображения, сохраняя главный объект, но изменяя художественное настроение.

Версия

Освещение

Настроение

Первая

Мягкий утренний свет

Спокойствие и свежесть

Вторая

Тёплый вечерний свет
Уют и романтика

Третья
Контрастный ночной свет
Тайна и драматизм

Сохраните полученные изображения в отдельную папку.

Рядом с каждым файлом запишите использованный промт. Это позволит в будущем повторить понравившуюся композицию или создать похожую работу.

Сравните три результата и выберите самый выразительный.

Затем ответьте себе на три вопроса: какое освещение лучше передало настроение, какой ракурс оказался наиболее удачным и какие слова в промте помогли получить желаемый результат?

Эти ответы станут вашим первым небольшим опытом осознанного управления визуальным стилем.

2.11. От случайного изображения к собственному стилю

Теперь вы знаете, что профессиональный промт — это не набор сложных терминов и не длинная цепочка красивых прилагательных.

Это понятная инструкция, в которой каждая важная деталь помогает приблизить изображение к вашей задумке.

Вы научились определять главный объект, выбирать окружение, управлять освещением, задавать ракурс и составлять последовательное описание сцены.

Кроме того, вы создали кинематографический портрет и попробовали превратить его в короткое видео.

Но впереди нас ждёт ещё более интересная задача.

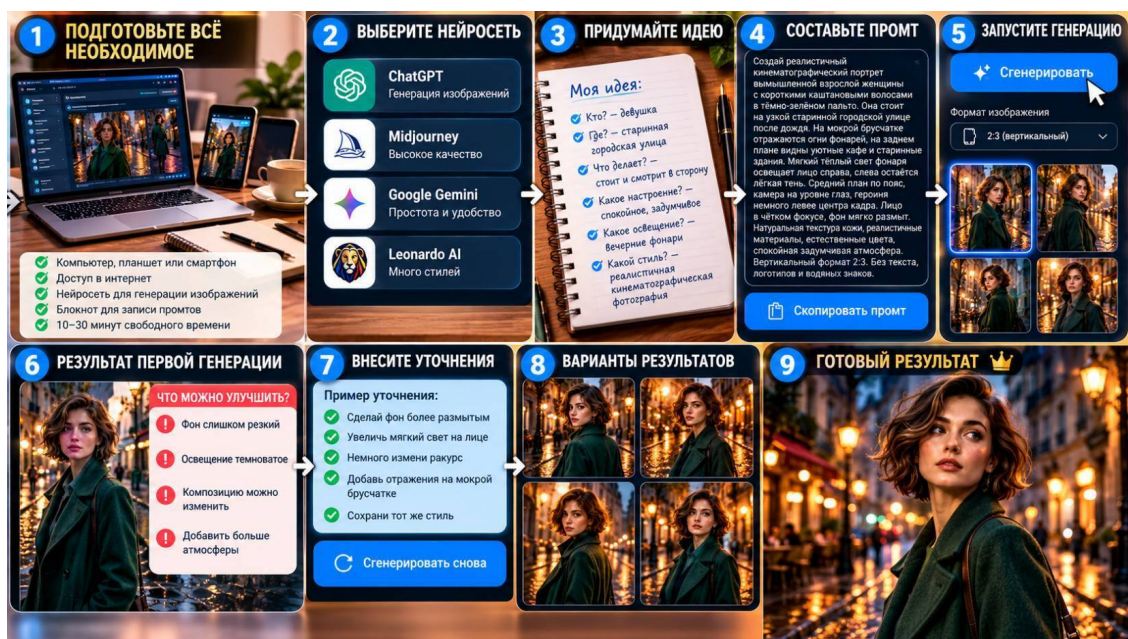
До сих пор мы создавали изображения, похожие на привычные фотографии. А что, если попробовать изобразить событие, которого никогда не было?

Например, увидеть старинный город, парящий над океаном, или огромную библиотеку внутри прозрачного стеклянного шара.

Можно ли сделать фантастическую сцену настолько убедительной, чтобы зритель на мгновение поверил в её реальность?

Именно этим мы займёмся в следующей главе.

Глава 3. «Фотографии, которых никогда не было» — научимся создавать удивительные, необычные и визуально убедительные изображения, объединяя реализм с самыми смелыми идеями.



Глава 3. Фотографии, которых никогда не было.

Как создавать удивительные изображения, объединяя реалистичную фотографию, фантазию и возможности искусственного интеллекта

3.1. А что, если невозможное станет видимым?

Представьте фотографию, на которой посреди огромного океана возвышается старинный город. Его узкие улицы освещены вечерними фонарями, над крышами кружат птицы, а между зданиями проплывают белоснежные облака.

Но есть одна необычная деталь.

Весь город парит высоко над водой.

Под ним нет ни скал, ни колонн, ни других опор. Только бескрайнее небо, солнечные лучи и океан далеко внизу.

Вы внимательно рассматриваете изображение. Видите черепичные крыши, отражения света в окнах, старинные балконы и крошечные деревья на площадях.

Всё выглядит настолько убедительно, будто кто-то действительно побывал в этом месте с профессиональной камерой.

И всё же такого города не существует.

Это изображение создано искусственным интеллектом.

В предыдущих главах мы научились описывать объекты, выбирать освещение, управлять ракурсом и составлять понятные промты.

Теперь перед нами новая задача: создать то, чего невозможно сфотографировать в реальном мире, но что на изображении будет выглядеть правдоподобно.

Для этого не нужно быть художником, специалистом по компьютерной графике или профессиональным фотографом.

Нам понадобятся воображение, несколько простых правил и желание экспериментировать.

Сегодня мы создадим собственный фантастический мир, научимся соединять необычные идеи с реалистичными деталями и подготовим изображение для превращения в короткий видеоролик.

3.2. Секрет убедительной фантастики

Почему одни фантастические изображения выглядят как настоящие фотографии, а другие напоминают неудачные рисунки?

Часто дело не в сложности сюжета, а в деталях.

Представьте два запроса.

Первый:

Нарисуй красивый летающий город.

Нейросеть может создать яркую иллюстрацию, мультяшный замок или фантастическую композицию с необычными зданиями.

Теперь второй:

Создай реалистичную фотографию старинного европейского города, расположенного на огромном парящем острове над океаном. Каменные здания с черепичными крышами, узкие улицы, небольшие деревья, естественный дневной свет. Внизу видна поверхность океана, вдали — облака. Реалистичные материалы, атмосферная перспектива, кинематографическая композиция.

Во втором запросе мы описали не только фантастическую идею, но и знакомые реальные объекты.

Каменные стены, деревья, крыши и облака существуют в природе. Нейросети проще создать визуально убедительную сцену, когда необычный объект окружён понятными деталями.

Отсюда следует важный принцип:

Чем необычнее ваша идея, тем внимательнее стоит описывать реальные свойства окружающего мира.

Для убедительного результата полезно учитывать пять элементов.

Элемент

Что он даёт изображению

Реалистичные материалы

Камень выглядит как камень, стекло — как стекло

Естественное освещение

Объекты получают понятный объём

Правильная перспектива

Ближние предметы выглядят крупнее дальних

Атмосфера

Туман, облака и воздух создают глубину

Логичная композиция

Зритель сразу понимает, что главное в кадре

При этом реалистичность не означает физическую возможность происходящего. Летающий остров остаётся фантастикой, даже если его текстуры и освещение выглядят убедительно.

3.3. Мастер-класс № 3. Создаём город, парящий над океаном

Начальный уровень

25–35 минут

Цель мастер-класса: создать детализированное изображение фантастического города на парящем острове, используя только текстовые инструкции.

Пример визуальной концепции: фантастический город с реалистичными материалами и освещением.

Что понадобится

Смартфон, планшет или компьютер.

Подключение к интернету.

Нейросеть с функцией генерации изображений.

Блокнот или текстовый редактор для сохранения промтов.

25–35 минут свободного времени.

Все действия выполняются на устройстве. Дополнительные материалы, специальные программы для рисования и платное оборудование не нужны.

Для детей рекомендуется использовать сервис, разрешённый для их возраста, под присмотром взрослого.

Шаг 1. Определяем главную идею

Начнём с простого предложения:

Старинный город парит над океаном.

Это основа нашей будущей сцены.

Однако пока непонятно, как выглядит город, на чём он расположен и с какой стороны его видит зритель.

Поэтому сначала решим, каким будет главный объект.

Мы выберем небольшой старинный город с каменными домами, красными черепичными крышами и центральной площадью.

Он расположен на единственном большом острове, который висит в воздухе над океаном.

Обратите внимание на слово «единственном». Оно важно, поскольку без уточнения нейросеть может создать несколько островов вместо одного.

Теперь наш запрос выглядит так:

Старинный каменный город с красными черепичными крышами расположен на одном большом парящем острове над океаном.

Результат шага: у нас появилась конкретная фантастическая идея с понятным главным объектом.

Шаг 2. Продумываем форму острова

Следующий вопрос: как должен выглядеть остров?

Если оставить эту деталь без описания, нейросеть может создать плоскую платформу, круглую скалу или объект необычной формы.

Для нашего изображения выберем большой природный скалистый остров.

Его верхняя поверхность покрыта травой и деревьями, а нижняя часть представляет собой массивную каменную глыбу, сужающуюся книзу.

Добавим к промту:

Остров имеет широкую зелёную поверхность и массивное скалистое основание, которое сужается книзу. На краях острова растут небольшие деревья, местами видны каменные обрывы.

Теперь сцена становится более определённой.

Результат шага: нейросеть получает описание формы и материалов парящего острова.

Шаг 3. Создаём окружение

Фантастический город должен находиться в пространстве, которое зритель легко понимает.

Для этого добавим океан, облака и горизонт.

Представьте, что остров находится достаточно высоко над водой. Под ним видна широкая полоса океана, а вдалеке — небольшие облака.

Добавьте:

Под островом простирается бескрайний бирюзовый океан. Вдали виден горизонт, над водой плывут лёгкие белые облака. Пространство между островом и океаном хорошо различимо.

Последнее предложение особенно важно.

Если не указать расстояние между островом и водой, нейросеть может расположить город на обычной скале посреди моря.

Результат шага: остров воспринимается именно как парящий объект.

Шаг 4. Выбираем освещение

Для первого изображения используем мягкий вечерний свет.

Солнце находится невысоко над горизонтом. Его лучи освещают крыши домов, а скалистое основание острова остаётся немного затемнённым.

Добавьте:

Золотистый вечерний солнечный свет освещает город сбоку. На зданиях видны естественные мягкие тени, поверхность океана отражает солнечные лучи. Лёгкая воздушная дымка создаёт глубину пространства.

Такой свет поможет подчеркнуть объём зданий и скал.

Результат шага: сцена приобретает выразительное освещение и атмосферу.

Шаг 5. Настраиваем камеру

Теперь определим, откуда зритель будет смотреть на город.

Для нашей композиции лучше всего подойдёт широкий общий план.

Камера находится на расстоянии от острова, немного выше уровня его основания. Благодаря этому зритель увидит город, скалистую нижнюю часть острова и океан.

Добавим:

Широкий общий план, камера расположена на расстоянии от острова и немного ниже уровня города. Весь остров полностью помещается в кадре. Хорошо видны здания, скалистое основание, океан и горизонт.

Выберем горизонтальный формат 16:9.

Он позволит показать не только сам город, но и окружающее пространство.

Результат шага: подготовлена композиция, подходящая для кинематографического пейзажа.

Шаг 6. Собираем готовый промт

Теперь объединим все элементы.

Промт № 5. Город над океаном

Копировать

Создай реалистичное кинематографическое изображение старинного каменного города с красными черепичными крышами, расположенного на одном огромном парящем острове над океаном.

Остров имеет широкую зелёную поверхность и массивное скалистое основание, сужающееся книзу. На краях острова растут небольшие деревья, видны природные каменные обрывы.

В городе расположены узкие улицы, старинные дома, небольшая центральная площадь и высокая каменная башня.

Под островом простирается бескрайний бирюзовый океан, между островом и водой хорошо видно свободное воздушное пространство. Вдали расположен горизонт и лёгкие белые облака.

Золотистый вечерний солнечный свет освещает город сбоку, создавая естественные мягкие тени. Реалистичные текстуры камня, дерева и черепицы, атмосферная перспектива, лёгкая воздушная дымка, кинематографическое освещение.

Широкий общий план, весь остров полностью виден в кадре. Горизонтальный формат 16:9. Без текста, логотипов и водяных знаков.

Скопируйте промт в выбранную нейросеть.

Если сервис позволяет выбрать соотношение сторон, установите 16:9.

Запустите генерацию и дождитесь результата.

Шаг 7. Анализируем первое изображение

После генерации внимательно рассмотрите полученную сцену.

Не оценивайте её только словами «красиво» или «некрасиво».

Лучше проверьте конкретные детали.

Проверка готового изображения

На изображении один главный остров

Остров действительно парит над океаном

Старинный город хорошо различим

Скалистое основание выглядит убедительно

Освещение соответствует вечернему времени

Весь остров помещается в кадре

Проверено: 0 из 6

Сбросить

Если вы отметили все пункты, переходите к сохранению.

Если заметили ошибки, исправим их.

Шаг 8. Улучшаем результат

Рассмотрим несколько распространённых проблем.

Проблема

Как уточнить промт

Остров стоит в воде

Между островом и океаном должно быть большое видимое воздушное пространство

Появилось несколько островов

Изобрази только один большой парящий остров

Город выглядит слишком маленьким

Увеличь здания и сделай архитектуру более различимой

Изображение слишком мультяшное

Используй фотореалистичные материалы и естественное освещение

Остров обрезан

Покажи остров целиком, оставь свободное пространство по краям кадра

Слишком много тумана

Уменьши плотность дымки, сохрани хорошую видимость города

Лучше изменять одну-две детали за попытку.

Так вы сможете понять, какие уточнения действительно помогают.

Шаг 9. Сохраняем готовую работу

Когда результат вас устроит, сохраните изображение на устройство.

Для удобства назовите файл:

Город_над_океаном_01.png

Если сервис позволяет скачивать изображение в высоком разрешении, выберите подходящий вариант.

Не все нейросети создают изображения непосредственно в 4К. Иногда для увеличения разрешения требуется отдельная функция масштабирования.

Сохраните и текст промта. Он пригодится для будущих экспериментов.

Результат мастер-класса: у вас есть собственная реалистичная фантастическая сцена, созданная без фотоаппарата и сложных графических программ.

3.4. Три способа сделать фантастическую сцену убедительной

Теперь рассмотрим приёмы, которые можно использовать практически с любой необычной идеей.

Приём первый. Сочетайте фантастику с привычными материалами

Если вы создаёте огромную библиотеку внутри стеклянной сферы, опишите прозрачность стекла, отражения, деревянные полки и бумажные страницы.

Если изображаете летающий поезд, укажите металлический корпус, окна, колёса и реальные отражения света.

Чем больше понятных визуальных свойств имеет фантастический объект, тем убедительнее он может выглядеть.

Приём второй. Используйте знакомое освещение

Даже самая необычная сцена может выглядеть естественнее при понятном источнике света.

Например, солнечные лучи помогают показать объём летающего острова, а мягкое освещение из окна делает фантастическую комнату более уютной.

Для первых экспериментов выбирайте один главный источник света.

Приём третий. Не перегружайте кадр

Представьте изображение, где одновременно находятся пять парящих городов, три дракона, космический корабль, гигантская луна и десятки водопадов.

Каждая идея по отдельности интересна, но вместе они могут мешать друг другу.

Попробуйте оставить один главный фантастический объект и несколько деталей, которые поддерживают его историю.

Простая композиция часто оказывается выразительнее сложной.

3.5. Практика: три невозможных мира

Теперь попробуем создать ещё три фантастических изображения.

Каждый пример использует знакомые материалы и освещение, но необычную идею.

Мир № 1. Библиотека внутри стеклянного шара

Промт: «Огромный прозрачный стеклянный шар стоит на деревянном столе. Внутри шара находится миниатюрная старинная библиотека с высокими книжными шкафами, лестницами и тёплыми лампами. Реалистичные отражения на стекле, естественный дневной свет, детализированные материалы, профессиональная предметная фотография».

Мир № 2. Кит среди облаков

Промт: «Огромный синий кит медленно плывёт среди белых облаков высоко над горными вершинами. Раннее утро, мягкий солнечный свет, реалистичная текстура кожи кита, естественная атмосферная перспектива, широкий кинематографический план».

Мир № 3. Лес, выросший из книги

Промт: «На деревянном столе лежит раскрытая старинная книга. Из её страниц поднимается миниатюрный реалистичный лес с деревьями, небольшой рекой и каменным мостиком».

Мягкий утренний свет из окна, естественные текстуры бумаги и дерева, фантастическая предметная фотография».

Выберите один из вариантов и создайте изображение.

После первой генерации измените освещение или ракурс, но сохраните главную идею.

Сравните результаты и определите, какой вариант выглядит наиболее убедительно.

3.6. Дополнительный мастер-класс: оживляем парящий город

Теперь вернёмся к изображению города над океаном.

Представьте, что камера медленно приближается к острову. Облака движутся по небу, а на поверхности океана появляются небольшие волны.

Из неподвижной фотографии постепенно рождается короткая кинематографическая сцена.

Для этого понадобится нейросеть с поддержкой генерации видео по изображению.

Шаг 1. Загружаем исходное изображение

Откройте видеогенератор и найдите функцию создания видео из изображения, если она доступна.

Загрузите ранее созданную фотографию парящего города.

Шаг 2. Определяем движение

Для первого ролика не будем использовать сложные движения.

Выберем три простых действия:

Камера медленно приближается к острову.

Облака плавно движутся по небу.

На океане заметно лёгкое движение волн.

Сам город и остров должны оставаться неподвижными.

Шаг 3. Создаём видеопромт

Промт № 6. Полёт к парящему городу

Копировать

Создай короткий реалистичный кинематографический видеоролик продолжительностью около 5 секунд на основе загруженного изображения.

Камера очень медленно и плавно приближается к старинному городу на парящем острове над океаном. Белые облака слегка движутся по небу, на поверхности океана видны небольшие естественные волны.

Золотистый вечерний свет остаётся постоянным. Город, здания и скалистое основание острова сохраняют исходную форму и расположение.

Реалистичное движение, атмосферная перспектива, без резких поворотов камеры, без изменения архитектуры, без текста.

Шаг 4. Запускаем генерацию

Вставьте промт в поле запроса.

Если сервис позволяет выбирать продолжительность, установите около пяти секунд.

Запустите генерацию и дождитесь готового ролика.

Шаг 5. Проверяем видео

Посмотрите ролик несколько раз.

Обратите внимание, сохраняется ли форма острова, не исчезают ли здания и не меняется ли архитектура во время движения камеры.

Если остров начинает деформироваться, попробуйте упростить запрос:

Статичная камера. Только лёгкое движение облаков и небольших волн на океане. Все здания и остров остаются неподвижными.

Иногда уменьшение количества движений помогает получить более стабильный результат.

Результат: короткая фантастическая видеосцена, которую можно использовать как самостоятельную работу или начало будущего фильма.

3.7. Как не потерять реализм при создании фантастики

Есть несколько ошибок, которые часто встречаются при генерации необычных изображений.

Ошибка первая. Слишком много фантастических объектов.

Если каждый предмет нарушает привычные законы природы, зрителю бывает сложно понять сцену.

Лучше выбрать одну главную необычную идею.

Ошибка вторая. Несогласованное освещение.

Если солнце находится слева, а тени от разных объектов направлены в разные стороны, изображение может выглядеть искусственным.

В промте полезно указывать единый источник освещения.

Ошибка третья. Неправдоподобные материалы.

Каменные стены не должны выглядеть как пластик, а стекло — как окрашенный металл.

Используйте понятные описания фактур.

Ошибка четвёртая. Отсутствие масштаба.

Если зритель не понимает, насколько велик фантастический объект, сцена может потерять выразительность.

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.