

ИИ-ИЗОБРАЖЕНИЯ, или ПОЧУВСТВУЙ СЕБЯ ХУДОЖНИКОМ

Статья 10

«Тут взгляд его упал на карикатуру в газете,
где был изображён он сам в центре Луны
с таким идиотским выражением на лице,
что невозможно было спокойно смотреть».

Николай Носов. «Незнайка на Луне»

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МОСКВУ



Для создания рисунка использовалась нейросеть Алиса AI.

Промпт:

«Нарисуй. Создай изображение с надписью "Добро пожаловать в Москву". На картинке акварельные виды Москвы летом 3:4».

Если в эпоху Незнайки любой образ – даже самый фантастический или нелепый – рождался исключительно благодаря кисти профессионального художника, то сегодня процесс создания визуальных миров совершил настоящий технологический скачок. Время, когда воплощение идеи зависело от художественного таланта, кропотливого труда иллюстратора или дорогостоящих услуг дизайнера, безвозвратно ушло. На смену статичным газетным карикатурам пришли алгоритмы, способные материализовать любую фантазию за считанные секунды.

Генерация изображений с помощью искусственного интеллекта (далее – ИИ) становится невероятно доступной и всё более востребованной. За последние пару лет нейросети для генерации изображений превратились из игрушки энтузиастов в реальный рабочий инструмент библиотекаря. Достаточно лишь вообразить идею, а современные технологии сделают её реальностью. С их помощью каждый может воплотить свои мысли в жизнь – будь то реалистичный портрет, красивый пейзаж или же захватывающий мир фантастической вселенной.

Однако за этой кажущейся простотой скрывается определённая техническая глубина. Чтобы результат действительно соответствовал ожиданиям, важно не просто нажать кнопку, а научиться «общаться» с алгоритмом на его языке. Создать картинку с помощью нейросети становится всё быстрее, дешевле и точнее, если знать, как работают модели и как пра-

¹ Продолжение. Начало см.: Федоров, А.О. Грамотность библиотекаря в области искусственного интеллекта. Статья 1 / А.О. Федоров // Соврем. б-ка. – 2025. – № 6. – С. 40–44; Федоров, А.О. Основные понятия искусственного интеллекта. Статья 2 / А.О. Федоров // Соврем. б-ка. – 2025. – № 7. – С. 34–38; Федоров, А.О. Искусственный интеллект: новая глава в истории библиотек. Статья 3 / А.О. Федоров // Соврем. б-ка. – 2025. – № 8. – С. 20–23; Федоров, А.О. ИИ не может читать наши мысли. Статья 4 / А.О. Федоров // Соврем. б-ка. – 2025. – № 9. – С. 40–44; Федоров, А.О. Человек против ИИ: игра в кошки-мышки. Статья 5 / А.О. Федоров // Соврем. б-ка. – 2025. – № 10. – С. 30–35; Федоров, А.О. ИИ ищет, а библиотекарь понимает. Статья 6 / А.О. Федоров // Соврем. б-ка. – 2026. – № 1. – С. 30–33; Федоров, А.О. Правда и вымысел генеративного ИИ. Статья 7 / А.О. Федоров // Соврем. б-ка. – 2026. – № 2. – С. 28–34; Федоров, А.О. Библиографический промптинг. Статья 8 / А.О. Федоров // Соврем. б-ка. – 2026. – № 3. – С. 12–16; Федоров, А.О. Когда ссылки ведут в никуда: как работать с библиографией, созданной ИИ. Статья 9 / А.О. Федоров // Соврем. б-ка. – 2026. – № 4. – С. 34–39.



Андрей Олегович ФЕДОРОВ,
кандидат педагогических наук, главный аналитик отдела
информационных систем и электронных ресурсов библиотеки
Национального исследовательского университета
«Высшая школа экономики» (НИУ ВШЭ)

вильно сгенерировать изображение под конкретную задачу. Нам, пользователям, принцип работы нейросетей до сих пор может показаться магией.

ОБЗОР ФУНКЦИЙ

Генераторы изображений способны создавать удивительные визуальные образы в самых разных стилях – от состаренных фотографий и акварелей до карандашных рисунков. Но как именно передать алгоритму нужную атмосферу и стиль?

➔ **Ключом к управлению этой «цифровой магией» становится текст. На практике рабочий процесс строится предельно просто: библиотекарь пишет промпт (подробный запрос с объектом, стилем, фоном и настроением), а нейросеть собирает картинку «с нуля».**

Как вы думаете, что происходит внутри компьютера, когда вы пишете промпт для нейросети: «Нарисуй. Картинка-афиша для детской литературной гостиной, уютная библиотека, дети читают книги, мягкий свет из окна, стиль книжной иллюстрации XX в.»?

Прежде чем что-то создать, генеративная модель проходит этап обучения. Её «тренируют» на огромных массивах данных – миллионах пар «изображение + текстовое описание». В процессе нейросеть учится сопоставлять слова и зрительные образы: что на практике означает «уютный», «мягкий свет», «стиль ретро» или «библиотека».

➔ **Важно понимать: модель не хранит эти картинки в памяти, как файлы на жёстком диске. Она извлекает из них скрытые закономерности.**

Это можно сравнить с библиотекарем, который пересмотрел тысячи книжных обложек и теперь точно описывает типичные черты графики 1970-х гг., даже не имея перед глазами ни одного конкретного примера.

Как эта накопленная «библиотека знаний» превращается в конкретную иллюстрацию?

Всё начинается с вашего запроса. Получив промпт, нейросеть разбирает его на смысловые фрагменты: объекты, дей-



Промпт:

«Нарисуй. Картинка-афиша для детской литературной гостиной, уютная библиотека, дети читают книги, мягкий свет из окна, стиль книжной иллюстрации XX в. 16:9». Нейросеть Алиса AI.

ствия, стиль, освещение и настроение. Алгоритм распознаёт, что «детская литературная гостиная» требует тёплых, дружелюбных тонов, а «мягкий свет из окна» – это не просто источник освещения, а особая атмосфера. Фактически ИИ переводит человеческий язык в набор параметров, которые будут управлять созданием картинки.

Однако модель не рисует линию за линией, как человек. Процесс генерации больше напоминает проявление фотографии. Нейросеть начинает с чистого хаоса – случайного визуального шума, похожего на снег на экране старого телевизора. Затем за несколько десятков шагов (обычно 20–50 итераций) она постепенно очищает этот шум, приближаясь к тому, что описано в промпте.

Этот процесс можно сравнить с работой скульптора: из бесформенной массы алгоритм шаг за шагом отсекает лишний хаос, постепенно проявляя чёткий образ, заданный текстовой подсказкой. Итоговое качество картинки напрямую зависит от того, как и на каких данных модель обучалась: чем качественнее и объёмнее была «тренировка», тем точнее и выразительнее будет результат.

Понимая, как именно алгоритм превращает текст в изображение, логично задать вопрос: где эту технологию применять на практике? Сфера использования оказалась неожиданно широкой. В повседневной работе библиотекаря, редактора или контент-мейкера ИИ-генерация закрывает десятки задач. К самым востребованным сценариям относятся:

- ✓ обложки для афиш, лонгридов и пабликов «ВКонтакте»;
- ✓ иллюстрации к темам, по которым нет хороших фото в стоках;
- ✓ баннеры для рекламных мероприятий;
- ✓ карточки товаров для маркетплейсов;
- ✓ мокапы² для презентаций и т.д.

На деле возможности почти не ограничены: от фотореалистичных портретов и интерьеров до стилизованных артов и логотипов.

Новичков часто поражает тот факт, что всё это создаётся исключительно текстовым запросом. И да – действительно просто текстом. Однако здесь кроется важный нюанс: не существует универсальной нейросети «на все случаи жизни». Каждая модель сильна в своём направлении.

Qwen Image (chat.qwen.ai) – один из лучших бесплатных инструментов для генерации изображений, доступных в России. Отличный выбор для библиотек, которым нужны универсальные возможности (и текст, и картинки, и видео) в одном месте. Особенно рекомендую для создания афиш, презентаций и материалов со сложным текстовым оформлением.

Шедеврум (shedevrum.ai) – нейросеть от Яндекса на базе модели Yandex ART. Доступна через мобильное приложение (iOS/Android) и веб-версию. Идеален для первых проб и быстрых, не слишком требовательных задач.

Кандинский 3.0 (giga.chat) – нейросеть от Сбера, одна из лучших открытых моделей для генерации изображений. Лучший выбор для системной работы, когда нужно много картинок и важна функциональность.

Алиса ART (alice.yandex.ru) – генеративная модель Яндекса, доступная через чат с Алисой AI, Яндекс Браузер и платформу Yandex AI Studio. Лучший выбор для создания афиш, постеров и объявлений с читаемым русским текстом.

Arena.ai – это не нейросеть, а независимая платформа для слепого тестирования и сравнения моделей генерации изображений. Вы можете зайти на Arena.ai, ввести свой промпт (например, «афиша библиотечного праздника»), увидеть, как разные нейросети справляются с задачей, и выбрать ту модель, которая лучше подходит именно для ваших задач. Если вы сомневаетесь, какая нейросеть лучше справится с вашей конкретной задачей, просто протестируйте их на Arena.ai и посмотрите на результат.

Современные нейросети умеют не только создавать картинки с нуля по текстовому описанию, но и профессионально редактировать уже готовые изображения. Для библиотекаря-практика это означает, что один инструмент заменяет целый набор приложений: фоторедактор, ретушёр, дизайнер афиш и даже реставратор старых фотографий. Это, пожалуй, ещё более полезная функция для библиотечной работы. Вам не нужно генерировать всё с нуля – можно взять готовую фотографию из архива библиотеки и улучшить её.

➡ **Однако сами по себе технологии не гарантируют идеальный результат. Ключевым звеном между вашими задачами и возможностями ИИ остаётся грамотный промпт.**

Неважно, создаёте ли вы изображение с нуля или реставрируете архивный снимок – успех зависит от того, насколько точно вы сформулируете задачу для алгоритма. Поэтому перейдём от обзора функций к конкретным действиям.

ЧТО И КАК ДЕЛАТЬ

Важно помнить несколько базовых принципов, которые помогут превратить случайную генерацию в предсказуемый

Критерий	Qwen (Alibaba)	Шедеврум (Яндекс)	Кандинский 3.0 (Сбер)	Алиса ART (Яндекс)
Бесплатный тариф	Бесплатно	Бесплатно (с водяным знаком)	Бесплатно	Бесплатно
Промпт на русском языке	Хорошо понимает	Отлично	Отлично	Отлично
Русский текст на картинке	Очень хорошо	Часто ошибается	Средне	Справляется лучше всех

² Мокап (англ. mockup – макет) – это реалистичная модель предмета, которая помогает показать, как дизайн будет выглядеть в контексте: на экране телефона, футболке или на улицах города. Мокап иногда путают со скетчем или макетом для печати. Скетч (англ. sketch) – это рисунок, набросок прототипа или готового дизайна. Макет – это файл с текстом и картинками в подходящем для печати разрешении, который отправляют в типографию. Источник: «Практикум | Блог» (<https://clck.su/BWHPA>).

рабочий инструмент. Ниже – пошаговая инструкция для библиотекаря: как создать картинку с первой попытки.

ШАГ 1. Выберите инструмент для генерации изображений. Для первого опыта подойдут сервисы с понятным интерфейсом и возможностью писать запросы на русском языке.

ШАГ 2. Составьте промпт.

Промпт (от англ. prompt – подсказка) – это текстовый запрос, который вы отправляете нейросети. От того, насколько точно и подробно вы его сформулируете, напрямую зависит качество результата. Чтобы изображение соответствовало вашей задумке, обязательно указывайте стиль, освещение, ракурс, атмосферу и ключевые детали.

Удобно использовать проверенную формулу:

[Объект] + [Действие] + [Окружение] + [Стиль] + [Технические параметры] + [Запреты]

Разберём на конкретном примере:

Что: Стремительный сокол-сапсан с расправленными крыльями.

Где: Над скалистыми утёсами в лучах закатного солнца.

Как: Динамичная цифровая живопись с эффектом размытия в движении.



Промпт:

«Стремительный сокол-сапсан с расправленными крыльями. Над утёсами в лучах закатного солнца. Динамичная цифровая живопись с размытием движения». Нейросеть Qwen image.

➡ **Вы можете гибко адаптировать этот шаблон под любую задачу, последовательно заполняя блоки:**

- ✓ **объект** – главный герой или предмет (человек, животное, артефакт, абстракция); будьте конкретны;
- ✓ **действие** – что объект делает (сидит, читает, летит, работает);
- ✓ **окружение** – место действия, фон, время суток, общая атмосфера;
- ✓ **стиль** – визуальная эстетика: фотореализм, 3D-рендер, акварель, минимализм, кинематографичный кадр, стиль книжной иллюстрации;
- ✓ **технические параметры** – освещение, ракурс, композиция, глубина резкости, соотношение сторон, качество прорисовки;

- ✓ **запреты (негативный промпт)** – указание того, чего не должно быть на изображении. Используйте точно, только если модель регулярно генерирует повторяющиеся артефакты (например, без текста, без лишних деталей, без искажённых рук).

Не обязательно использовать все блоки в каждом запросе. Чем важнее деталь для вашей задачи, тем чётче её опишите. Помните: даже опытные промпт-инженеры редко получают идеальный результат с первой попытки. Рабочий процесс – это цикл: сгенерировали → оценили → скорректировали запрос → попробовали снова.

Частые ошибки в промптах

1. Слишком короткий промпт.

Плохой пример: «Библиотекарь за столом».

Хороший пример: «Молодая женщина-библиотекарь в очках и уютном свитере сидит за деревянным столом с раскрытой книгой. На заднем плане – книжные стеллажи до потолка. В окно справа льётся мягкий дневной свет. Фотореализм, средний план, без текста на изображении».

2. Противоречивые инструкции.

Плохой пример: «Фотореалистичный портрет в стиле аниме» – нейросеть «запутается», пытаясь совместить два взаимоисключающих визуальных языка.

Хороший пример: выберите один стиль и придерживайтесь его на протяжении всего запроса.

3. Слишком много объектов.

Плохой пример: сцена с десятком персонажей и сложным фоном в одном запросе часто даёт визуальную кашу или искажения.

Хороший пример: одно изображение – один главный акцент. Если нужна сложная композиция, генерируйте элементы отдельно и собирайте их в графическом редакторе.

ШАГ 3. Правила, которые всегда работают.

Чтобы результат соответствовал ожиданиям, держите в памяти несколько базовых принципов. Они работают в любой нейросети и на любой задаче.

- ✓ **Будьте конкретны.** Замените абстрактное «красиво» на описательное «тёплая палитра, золотой час, мягкие тени».
- ✓ **Фиксируйте стиль.** Чётко указывайте визуальную эстетику: фотореализм, акварель, минимализм, 3D-рендер или стиль книжной иллюстрации.
- ✓ **Управляйте светом.** Именно освещение задаёт настроение: жёсткий контровой, мягкий рассеянный, студийный или естественный из окна.
- ✓ **Используйте негативные промпты.** Если модель добавляет лишнее, явно укажите: без текста, без водяных знаков, без рамок, без искажённых деталей.
- ✓ **Не пытайтесь генерировать текст на картинке.** Современные модели пока плохо справляются с длинными надписями, особенно на кириллице. Текст и логотипы лучше добавлять позже в любом графическом редакторе (Figma, Photoshop).

Нейросети не заменяют человеческий вкус и профессиональную экспертизу, а лишь многократно усиливают их. Главный навык библиотекаря заключается не в слепой генерации, а в умении выстраивать диалог с алгоритмом: комбинировать точные промпты, визуальные референсы и последовательные правки. Когда вы освоите этот подход, ИИ-генерация перестанет быть лотереей и превратится в надёжный, предсказуемый инструмент для ежедневной работы.

ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ

Попробуйте последовательно выполнить эти три упражнения:

Задание 1 (простое). Сгенерируйте обложку для поста в соцсети на тему «Осень в библиотеке».

Промпт: «Осенние листья на фоне библиотечного окна, тёплые оранжевые тона, стиль уютной иллюстрации».

Задание 2 (среднее). Сгенерируйте афишу для мероприятия «Ночь в библиотеке». Добавьте в промпт ограничение: «без текста» (текст потом добавите сами в фоторедакторе).

Промпт: «Таинственная библиотека ночью, книги парят в воздухе, мягкий лунный свет из окна, стиль фэнтези-иллюстрации, без текста».

Задание 3 (продвинутое). Создайте серию из трёх картинок в едином стиле для цикла постов о классической литературе. Используйте один и тот же стиль в каждом запросе, меняя только персонажей: «Пушкин», «Толстой», «Достоевский» в узнаваемой манере.

ПРИМЕРЫ ПРОМПТОВ ДЛЯ КОНКРЕТНЫХ ЗАДАЧ

Для афиш мероприятий:

Создай изображение для афиши [тип мероприятия] в библиотеке. Стиль: [например, винтажная гравюра/яркий мультяшный стиль/элегантный минимализм]. На изображении должны быть: [ключевые элементы – книги, свечи, глобусы, компьютеры и т.д.]. Цветовая гамма: [основные цвета]. Настроение: [таинственное/праздничное/вдохновляющее].

Яркий современный плакат для научной лекции в библиотеке. Футуристический дизайн. В центре: стилизованный глобус, соединённый со схемами мозга и цифровыми потоками данных. Цвета: электрический синий, неоновый зелёный, белый на тёмном фоне. Стиль: плоский дизайн (flat design) с геометрическими элементами. Динамичная композиция.

Детская иллюстрация для праздника «В гостях у сказки». Яркие насыщенные цвета. На изображении: весёлый разноцветный дракон, который читает книгу, сидя на стопке книг. Вокруг летают сказочные существа. Стиль: диснеевский мультфильм, очень детализированный, добрый и волшебный.

Для иллюстраций к книжным подборкам:

Нарисуй иллюстрацию в стиле [указать стиль] для подборки книг на тему [тема]. На изображении: [опишите сцену]. Важно передать атмосферу [например, уюта и магии/технологического будущего/исторической эпохи].

Обложка для подборки книг в жанре киберпанк. Неоновые иероглифы парят в воздухе перед тёмным дождливым городом. В нижней части – силуэт человека с цифровым интерфейсом перед глазами. Цвета: неоновые розовый и синий на чёрном фоне. Стиль: цифровое искусство.

Концептуальное изображение для подборки книг по психологии. Стилизованный человеческий мозг в виде раскрытой книги, страницы которой превращаются в крылья бабочки. Фон – градиентное небо на рассвете. Стиль: минимализм, метафоричность, пастельные тона.

Для фонов соцсетей и сайта:

Создай абстрактный фон для [сайта библиотеки/соцсетей] в цветах бренда [перечисли цвета]. Стиль: [например, плавные градиенты с геометрическими фигурами/текстура старой бумаги с водяными знаками]. Изображение должно быть спокойным и не отвлекать от текста.

Яркая композиция для поста «Книга недели». Книга в роскошном переплёте парит в центре, от неё исходят волны цвета и света. Вокруг – символы из книги [например, для «Гарри Поттера» – волшебная палочка, очки, шрам-молния]. Стиль: магический реализм, насыщенные цвета, высокая детализация.

Макросъёмка – текст на странице старой книги начинает оживать, буквы превращаются в деревья и уходят в лесной пейзаж. Глубина резкости, мягкий свет. Стиль: фотореалистично, магический реализм. Настроение: вдохновляющее, загадочное.

Для образовательных и методических материалов:

Схематичная, но красивая инфографика, показывающая эволюцию книги: от глиняной таблички к свитку, к кодексу, к печатной книге, к электронной книге. Каждый этап – стилизованная иконка. Чистый белый фон, минимализм. Стиль: плоский дизайн, образовательная иллюстрация.

Дидактическая иллюстрация для детей «Структура книги». Большая раскрытая книга, у которой подписаны части: обложка, корешок, форзац, титульный лист. Рядом с каждой частью – дружелюбные мультяшные стрелочки и пояснения. Стиль: яркий, чёткий, как в хорошем учебнике.

Продолжение следует