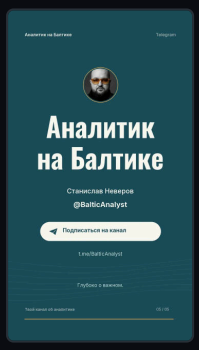
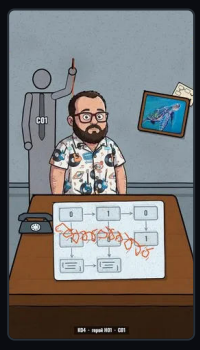
Анимация и мультики с помощью ИИ-агента: пять ступеней от визитки до клипа

Как сделать ролик без съёмки и монтажа



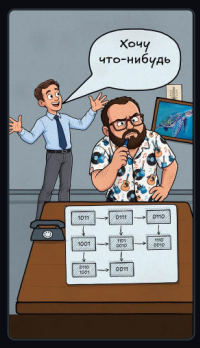
1



2



3



4



5

Станислав Неверов

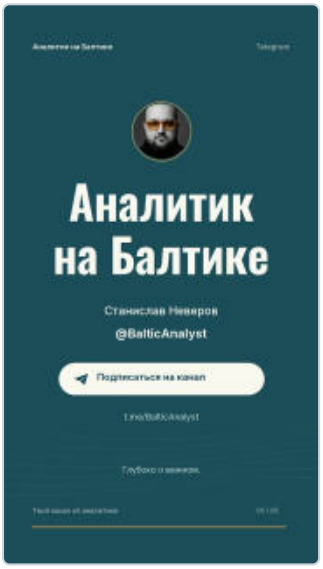
Версия 24.10.2026

ineverov.ru/knowledge/ai-animation/

ОТКРЫТАЯ БАЗА ЗНАНИЙ · ИИ-АГЕНТ В ДЕЛЕ

Анимация и мультики с помощью ИИ-агента: пять ступеней от визитки до клипа

Эти два ролика не сгенерировала нейросеть. Их собрал код, который написал ИИ-агент. Поэтому они выглядят как мои, а не как очередной ролик "в стиле ИИ". Стиль взят с моих обложек и сайта, линии нарисованы "от руки", а каждую правку принимал я.



Визитка канала · 15 с · Codex



Клип "Аналитика: вся драма в людях" · 107 с · Claude Code

Смотреть на странице: ineverov.ru/knowledge/ai-animation/

Ниже рассказываю, как это устроено. Дальше пять ступеней, от 15-секундной визитки канала до клипа на песню. Клип по шагам и со всеми промптами разобран на отдельной странице "Как сделать клип на свою песню с помощью ИИ-агента".

> Проверено на октябрь 2026: Claude Code, Codex, HyperFrames 0.8.115.

АУДИТОРИЯ	ОПУБЛИКОВАНО	ОБНОВЛЕНО	ЧТЕНИЕ
Для тех, кто хочет ролик без съёмки и монтажа	8 октября 2026	24 октября 2026	≈ 6 мин

Содержание

1. Как это работает
2. **Пять ступеней**
    1. Код рисует текст и графику
    2. Сцены, раскадровка, проверка по кадрам
    3. Музыка и синхронизация
    4. Персонажи из генератора картинок
    5. Скилл стиля
3. Чего метод не умеет
4. С чего начать

Как это работает

Ролик собран из кода. Для каждого момента времени в нём описано, что где нарисовано. Камера, монтаж и рисование от руки не нужны.

Кадры делает браузер или скрипт. Движок HyperFrames открывает код как страницу в браузере без окна, фотографирует каждый кадр и склеивает MP4. Для простого ролика браузер не нужен. Скрипт на Python рисует кадры сам и сразу отдаёт их в ffmpeg.

Что это даёт:

ПРАВКА ТОЧЕЧНАЯ.

Меняешь одну сцену, остальные остаются на месте.

РОЛИК ПОВТОРЯЕТСЯ.

Тот же код в том же окружении даёт тот же ролик до байта. Рендер через видеокарту дал у меня невидимые расхождения между прогонами, поэтому для сдачи включили программную отрисовку.

АГЕНТ ПРОВЕРЯЕТ СЕБЯ САМ.

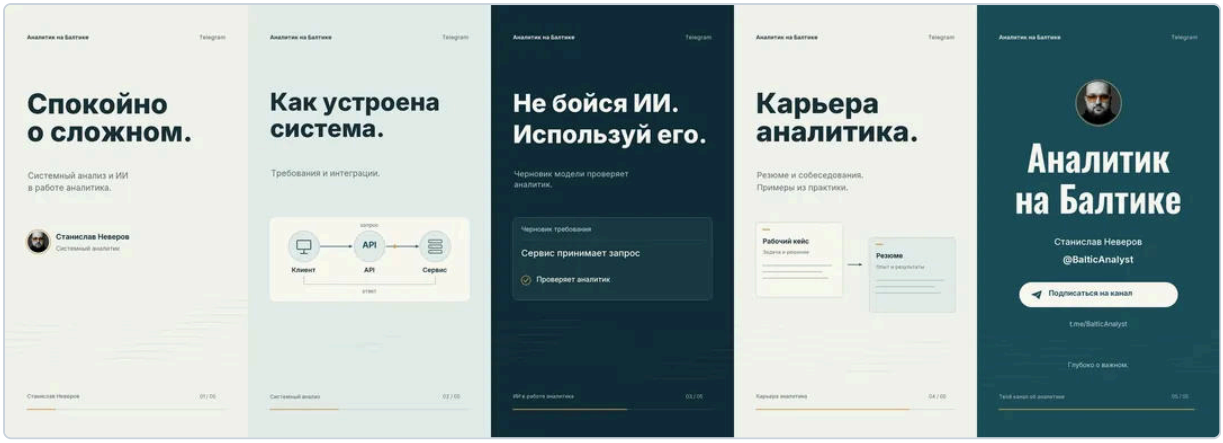
Он снимает ключевые кадры, смотрит их и чинит найденное до того, как показать тебе.

Ограничения метода собраны в конце страницы.

Пять ступеней

Цель на всех ступенях одна: короткий ролик без съёмки и монтажа. Каждая ступень добавляет к предыдущей одну вещь и уже даёт готовый ролик. Ступени показывают порядок сложности, идти по ним подряд не обязательно. Я начал сразу с клипа, 3–4 октября, а визитку сделал после, 5 октября.

1



Визитка канала: лист кадров пяти сцен

Ступень 1. Код рисует текст и графику

Что добавляется. Скрипт, который рисует каждый кадр: текст, плашки, схемы, портрет.

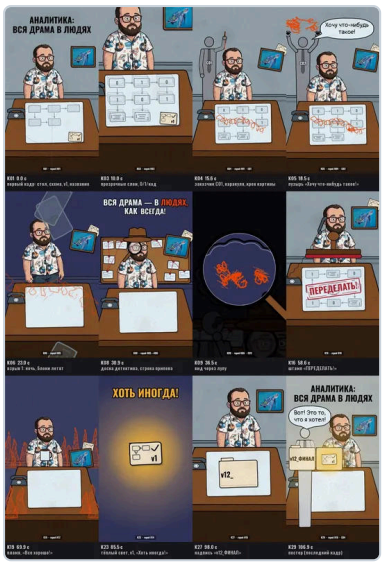
Понятие: кадр как функция от времени. Скрипт получает момент времени и рисует, что в этот момент на экране. Так получаются плавные появления текста и точные склейки.

Что получится. Ролик-карточка: визитка канала, анонс, цитата.

Мой пример: визитка канала. 15 секунд, вертикаль, пять сцен без диктора. В них кто я, как устроена система, ИИ в работе аналитика, карьера и финал с кнопкой подписки. Сделал с агентом Codex. Один файл на Python рисует каждый кадр, тихие аккорды и колокольчики тоже синтезирует код. Кадры идут потоком в ffmpeg, браузер и движок не нужны. Перед рендером скрипт выдаёт пять стоп-кадров, лист кадров и постер. Надпись, которая вылезла за безопасную рамку, он ловит как ошибку. Готовый ролик весит 2,9 МБ.

Что ещё можно сделать так же: анонс поста, цитату, итоги недели. Сам пока не пробовал.

2



Черновик клипа: заглушки вместо людей

Ступень 2. Сцены, раскадровка, проверка по кадрам

Что добавляется. Движок и порядок работы: сначала раскадровка и черновик, красота потом.

Понятие: раскадровка и лист кадров. В раскадровке на весь ролик расписаны время, что в кадре, камера, звук и текст. Лист кадров собирает 8–14 ключевых кадров в одну картинку, и по нему историю проверяют без просмотра.

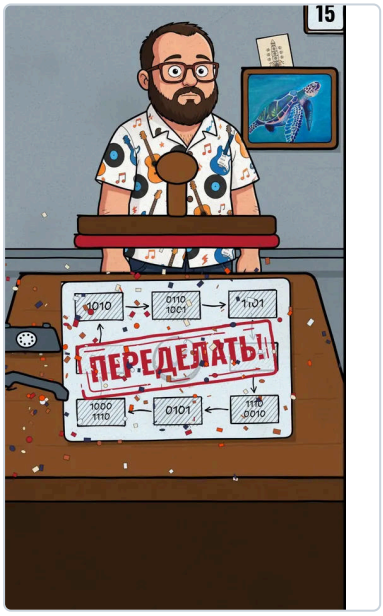
Что получится. Ролик из многих сцен, где правки делаются до финального рендера.

Мой пример: черновик клипа. Агент собрал весь клип под песню в половинном размере, 540×960. Вместо людей стояли заглушки, всё остальное сразу было в стиле. Работал он 98 минут, а рендер шёл 56 секунд. По этому черновику я дал первые правки, пока картинки людей ещё генерировались.

Что ещё можно сделать так же: промо в цветах бренда, объяснение со схемами. Сам пока не пробовал.

Подробно: шаг 10 "Черновик под музыку" на странице клипа.

3



58,6 с Штамп "ПЕРЕДЕЛАТЬ!" на ударе грома

Ступень 3. Музыка и синхронизация

Что добавляется. Песня, с которой синхронизировано каждое движение.

Понятие: тайминги. На первой ступени время было просто осью кадров. Здесь это время каждого слова и удара в песне. Слова размечает локальная модель распознавания речи, а удары находит анализ спектра и долей. Каждый удар записан в коде константой.

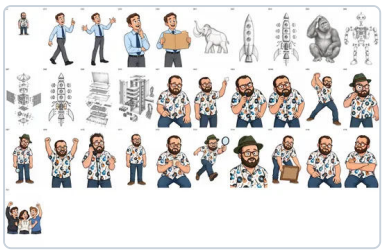
Что получится. Ролик, который попадает в песню.

Мой пример. В клипе штамп "ПЕРЕДЕЛАТЬ!" падает на отметке 58,27 секунды, ровно на удар грома в песне. Субтитры идут караоке-строкой: текущее слово подсвечено, а строки, уже нарисованные в кадре, не дублируются.

Что ещё можно сделать так же: субтитры к своему видео. Сам пока не пробовал.

Подробно: шаг 4 "Тайминги песни" и шаг 13 "Субтитры" на странице клипа.

4



Все картинки клипа: 30 штук и аватар-образец

Ступень 4. Персонажи из генератора картинок

Что добавляется. Люди и сложные рисунки.

Понятие: гибрид. Код не нарисует узнаваемого человека и сложный рисунок. Поэтому их рисует генератор картинок: каждая поза на отдельной картинке с белым фоном. Код вырезает фон, меняет позы через кадр и двигает камеру. Мой аватар был образцом стиля для всех картинок, даже для персонажей, не похожих на меня. Без образца стиль у генератора поплыл.

Что получится. Сюжет с героем, похожим на тебя.

Мой пример: финал клипа. 30 картинок: 16 поз героя, 4 позы заказчика, команда и 9 рисунков "мыслей заказчика". Стиль собран слоями: люди нарисованы в стиле моих обложек, работа героя схемами в манере Excalidraw, мысли заказчика графитным карандашом.

Что ещё можно сделать так же: анимированный мем из своей картинки. Сам пока не пробовал.

Подробно: шаг 9 "Картинки персонажей" на странице клипа.

5



106,9 с Постер клипа: последний кадр

Ступень 5. Скилл стиля

Что добавляется. Шаблон, по которому агент делает следующий ролик.

Понятие: скилл. Так называют инструкцию, которую агент читает перед работой. В моём скилле стиля шесть частей: слои, палитра с ролями цветов, шрифты, порядок работы, старт нового ролика и грабли.

Что получится. Следующие ролики по готовому шаблону.

Мой пример. После клипа в проекте появились три шаблона: сюжетный клип на песню в моём стиле, ролик-карточка и монтаж говорящей головы.

Что ещё можно сделать так же: регулярную рубрику роликов в одном стиле. Сам пока не пробовал.

Чего метод не умеет

- Живой мимики нет. Каждая эмоция нарисована отдельной картинкой-позой.
- Фотореализма нет. Для него нужен видеогенератор.

С чего начать

Понадобятся ИИ-агент с доступом к файлам и терминалу и, если в ролике есть люди, генератор картинок. У меня это Claude Code и Codex, а картинки делали ChatGPT и Codex. Платить придётся за подписки на ИИ, условия доступа и оплаты смотри на официальных сайтах. Остальное бесплатно, и ставит его агент: Node.js, ffmpeg, Chrome, Python, HyperFrames. Видеокарта не нужна.

Подробная таблица, команды и промпты есть на странице "Как сделать клип на свою песню с помощью ИИ-агента".

Знания открыты. Практика вместе.

Хочешь так же работать с ИИ-агентом? В клубе каждый месяц собираешь ИИ-инструмент под свою задачу. Идём по ступеням, от чата до агента, с обратной связью на живых разборах. Как устроен клуб и когда ближайший набор, рассказываю на странице клуба.

Вступить в клуб

Новые ролики с агентом я выкладываю в канале: **Telegram** и **MAX**.

Ваш Аналитик на Балтике

ineverov.ru/knowledge/ai-animation/