Виталий Мельников

Искусство AI-видеоконтента

Как заставить нейросеть снять вам кино, а не кучу красивого хлама

Виталий Мельников

Искусство AI-видеоконтента. Как заставить нейросеть снять вам кино, а не кучу красивого хлама

«Издательские решения»

Мельников В.

Искусство AI-видеоконтента. Как заставить нейросеть снять вам кино, а не кучу красивого хлама / В. Мельников — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-00-690565-8

Устали от «цифровой каши» нейросетей? Когда вместо вашего фильма — лишь рассыпающиеся обрывки?Эта книга — ваш пропуск из мира случайных кликеров в мир режиссёров. Вы научитесь не просить, а командовать: заставлять ИИ сохранять героя, выстраивать сюжет и создавать цельные истории. Практические техники, промты и профессиональные хитрости.Хватит быть пассажиром. Пора занять режиссёрское кресло. Ваша киностудия — в браузере.

ISBN 978-5-00-690565-8

© Мельников В.

© Издательские решения

Содержание

Введение: От кликателя к режиссеру. Почему вы открыли эту книгу именно сейчас 6
Часть I: Разбор полетов. Почему ваш промт – это не запрос, а крик души (который никто не слышит) 7
Глава 1. Анализ фундаментальных ошибок и смена парадигмы 7
Глава 2. Диагноз «Цифровая каша». Почему ИИ рвет ваш сюжет на клочки 9
Глава 3. Базовый каркас: скелет, на который нарастет мясо истории 10
Часть II: Инструменты режиссера. От хаоса к контролю 12
Глава 4. Герой, которого помнят. Как «зафиксировать» персонажа на всем протяжении видео 13
Глава 5. Место действия: не декорация, а персонаж. Создание мира, который живет 15
Конец ознакомительного фрагмента. 16

Искусство AI-видеоконтента Как заставить нейросеть снять вам кино, а не кучу красивого хлама

Виталий Мельников

© Виталий Мельников, 2026

ISBN 978-5-0069-0565-8
Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero
Искусство AI видео контента.
Как заставить нейросеть снять вам кино, а не кучу красивого хлама

Введение: От кликателя к режиссеру. Почему вы открыли эту книгу именно сейчас

Помните тот самый первый восторг, когда нейросеть за несколько секунд выдала вам кусочек движущегося волшебства? Пейзаж, портрет, абстракцию – неважно. Это было как магия. Вы почувствовали себя повелителем технологий.

А потом вы захотели большего. Не просто клип, а историю. Минутный ролик, трейлер, заставку с сюжетом. И тут началось. Персонаж в первом кадре благополучно забывал свою внешность во втором. Локация прыгала из дня в ночь. Связная задумка рассыпалась на набор красивых, но абсолютно несвязанных обрывков. Вы получили не фильм, а «цифровую кашу». Восторг сменился раздражением: «Да почему же оно не может просто сделать, что я хочу?!»

Вот этот момент – стена, в которую мы все упёрлись, – и есть точка отсчёта для этой книги.

Забудьте про сбор случайных «магических» промтов, как грибов после дождя. Их время прошло. Философия здесь одна: чтобы получить цельное видео, нужно сначала выстроить цельное мышление. Мы будем учиться не тыкать кнопки в надежде на чудо, а ясно видеть историю в голове и так же ясно доносить её до нейросети – на языке, который она понимает.

Ваша роль меняется кардинально. Вы пересаживаетесь с пассажирского сиденья, где просто нажимали «Сгенерировать», на место водителя. Водителя, который чётко знает пункт назначения, выбирает маршрут и уверенно ведёт свой творческий инструмент к нужной цели.

Поехали.

Часть I: Разбор полетов. Почему ваш промт – это не запрос, а крик души (который никто не слышит)

Глава 1. Анализ фундаментальных ошибок и смена парадигмы

Попробуем создать эпичное видео про космического рейнджера. Пишем в нейросети: Космический рейнджер сражается с инопланетным чудовищем на астероиде. Эпичный бой. Высокое качество, кинематографично, 60 секунд.

Ждем. И получаем… Нечто. Первые 4 секунды: здоровенный рейнджер в синей броне стреляет из бластера. Секунды с 5-й по 8-ю: уже другой рейнджер, но в красной броне, уворачивается. С 9-й по 12-ю: третий, на этот раз почему-то в экзоскелете, летит куда-то в пустоте. А чудовище? То оно огромное и слизистое, то – россыпь мелких механических пауков, то вообще просто тень на фоне звезд.

Это и есть та самая цифровая каша. Корень проблемы – не в слабости нейросети, а в нашей фундаментальной ошибке. Мы по инерции мыслим, как пользователь поисковика. Мы даем один общий запрос и ждем цельный, связный ответ. Но нейросеть для генерации видео (на нынешнем этапе) – это не режиссер, снимающий сцену. Это гиперактивный импрессионист, который каждый раз заново интерпретирует ваш запрос для каждого нового кадра.

Отсюда вытекает первая фатальная ошибка:

Ошибка 1: Запрос-абстракция вместо инструкции для камеры

Мы говорим на языке концепций (эпичный бой), а нейросеть видит абстрактную библиотеку из миллионов обрывков видео. Каждый новый кадр – это новая интерпретация вашей абстракции. Эпичный бой в первый раз – это крупный план лица. Во второй – общий план с взрывами. В третий – падение героя. Все логично для ИИ, но для нас – катастрофа.

Смена парадигмы: Вы должны перестать быть заказчиком и стать режиссером-постановщиком. Ваш промт – это не запрос в поисковик, а конкретная инструкция для оператора и художника-постановщика в одном лице. Вы должны видеть в голове конкретный кадр и так же конкретно его описывать.

Не эпичный бой, а: Крупный план: лицо космического рейнджера в синей, потрескавшейся броне. Он тяжело дышит, по виску течет струйка крови. В отражении его забрала видно приближающуюся тень чудовища. Резкий звук его рыка. Камера дрожит.

Ошибка 2: Монолитность. Требование сделать всё и сразу

Запрос на 60 секунд – это для нейросети черный ящик. У нее нет памяти в привычном нам смысле. Она не прокручивает сценарий, а пытается угадать, какой 4-секундный клип лучше всего соответствует описанию 60-секундное видео про X. Результат – та самая каша из самых ярких, но случайных интерпретаций.

Смена парадигмы: Длинное видео не генерируется. Оно собирается. Как конструктор Lego или пазл. Ваша задача – разбить историю на логические, короткие, максимально конкретные сцены-кадры. И давать нейросети задание на каждую из них по отдельности.

Ваша новая мантра: Не 60 секунд видео. А 15 сцен по 4 секунды, которые выстроены в историю.

Ошибка 3: Пренебрежение контекстом и склейкой

Даже создавая отдельные сцены, мы часто забываем, что они должны быть частями одного целого. Мы описываем сцену 1: Рейнджер сидит у корабля. Сцену 2: Рейнджер стре-

ляет. Для нас связь очевидна. Для ИИ – это два абсолютно независимых задания. Он не знает, что это один и тот же рейнджер, один и тот же астероид, один и тот же день.

Смена парадигмы: Вы должны стать главным по continuity (непрерывности). Каждая следующая инструкция должна явно, текстом, ссылаться на ключевые элементы предыдущей. Вы создаете мир и обязаны его поддерживать.

Пример:

Сцена 1 (Исходная): Космический рейнджер в синей, потрескавшейся броне стоит на красном скалистом астероиде. Рядом дымится его поврежденный корабль Стрела. Он смотрит на приближающуюся из глубины космоса тень.

Сцена 2 (Следующая, ПРАВИЛЬНАЯ): Тот же рейнджер в синей потрескавшейся броне на красном скалистом астероиде. Он отступает к дымящемуся корпусу корабля Стрела и поднимает бластер. Тень из первой сцены теперь превращается в четкий силуэт хищного, многоного чудовища, выходящего на свет звезды.

Видите, разницу? Второй промт прямой нитью привязан к первому. Он не просто описывает новое действие, он закрепляет и продолжает уже созданные элементы.

Итог смены парадигмы:

Вы переходите от роли:

Пассивный заказчик (один широкий запрос) → Активный сборщик (много узких запросов) → Сценарист-режиссер (система связанных запросов, выстроенных в нарратив).

Ваш главный инструмент теперь – не окно ввода промта, а текстовый редактор, где вы сначала пишете эту пьесу для нейросети: разбиваете на сцены, прописываете continuity, диктуете ракурсы. И только потом отправляете ее части на выполнение.

Это требует больше мысленной работы на старте. Зато вы получаете не случайный подарок из будущего, а запланированный и контролируемый результат. Вы не гадаете, что выйдет. Вы знаете, что должно выйти, и ведете нейросеть к этой цели шаг за шагом.

Глава 2. Диагноз «Цифровая каша». Почему ИИ рвет ваш сюжет на клочки

Давайте разберем типичный неудачный промт. Вот он перед нами – честный и прямой запрос начинающего. Скорее всего, он выглядит так: Создай крутое видео про космического рейнджера на астероиде. Длительность одна минута. Высокое качество.

Кажется, все ясно. Есть герой – космический рейнджер. Есть место – астероид. Есть длительность – минута. Чего же не хватает? А теперь представьте, что вы дали эту задачу не режиссеру, а пятнадцати разным художникам, каждому из которых сказали: нарисуй мне кадр для фильма про космического рейнджера на астероиде. И запретили им общаться друг с другом. Что вы получите? Пятнадцать прекрасных, но абсолютно разных картин. У одного рейнджер в латах как у рыцаря, у другого – в обтягивающем комбинезоне, у третьего он вообще похож на робота. Астероид у одного художника красный и пыльный, у другого – ледяной и гладкий, у третьего – оплавленный и металлический. А потом эти картины склеили подряд и сказали, что это фильм.

Именно это и делает нейросеть, когда вы просите у нее минутное видео. Она не снимает одну сцену. Она делает множество отдельных, коротких поколений, стараясь каждый раз соответствовать вашему запросу. Но у нее нет памяти в привычном нам смысле. Для нее каждый новый четырехсекундный отрезок – это новая задача. Она не помнит, какого цвета была броня у рейнджера в предыдущем отрезке. Она снова читает ваш промт Космический рейнджер на астероиде и интерпретирует его заново, каждый раз немного иначе. В итоге вместо одного рейнджера на одном астероиде вы получаете восемь разных рейнджеров на восьми разных астероидах. Это и есть главная проблема – отсутствие консистентности, то есть целостности и согласованности.

Консистентность – это краеугольный камень длинного видео. Без нее не может быть и речи ни о каком сюжете. Зритель просто не поверит, что это одна история. Поэтому первый и самый важный практический совет, который спасет вас от цифровой каши, звучит так: перестаньте думать минутами. Начните думать сценами. Ваша задача – разбить желаемую минуту не на секунды, а на логические кусочки-сцены. Каждая сцена – это маленькая законченная история, которая происходит в одном месте, с одними и теми же героями, в одном стиле. И вот эту отдельную сцену вы уже можете поручить нейросети. Не Крутое видео на минуту, а Сцена: космический рейнджер в потертой синей броне стоит на краю огромного кратера на рыжем астероиде и смотрит в бинокль на приближающийся корабль. Длительность 4 секунды. С этого все и начинается.

Глава 3. Базовый каркас: скелет, на который нарастет мясо истории

Представляем минимальную структуру для любого длинного видео: Установка – Действие – Разрешение. Объясняем на пальцах, как это выглядит в промте. Пример сквозного промта на 20 секунд про заблудившегося робота в лесу, разбитого на три части. Делаем акцент: это не сценарий, это опорные точки для ИИ.

Представляем структурный каркас. Главное – не перегрузить его, сохранив ощущение простой и гениальной схемы.

Теперь давайте поговорим о самом простом каркасе, на который можно нарастить любую историю. Он называется «Установка – Действие – Разрешение». Звучит возможно пафосно, но на деле это просто «Было – Стало – Итог».

Забудьте про сложные сценарии на три акта. Наш мозг и нейросеть отлично понимают эту троицу. И ваша задача – оформлять каждый из этих этапов в виде отдельного, самодостаточного промта для генерации. Это не сценарий в полном смысле слова. Это три опорные точки, три столба, между которыми мы потом сможем натянуть веревки дополнительных сцен.

Давайте оживим эту схему на примере нашей истории про заблудившегося робота в лесу. Наша цель – короткое, но цельное видео секунд на двадцать. Разбиваем его на три ключевые сцены-промта.

1. Установка (Первая опорная точка)

Здесь мы отвечаем на вопросы: Кто? Где? В каком состоянии? Какое настроение? Мы не начинаем с действия, мы начинаем с картины.

Пример промта: «Статичная сцена. Маленький домашний робот-пылесос с одним мигающим красным глазом-лампочкой стоит на мшистой лесной тропинке. Он окружен гигантскими, светящимися мягким синим светом грибами и свисающими лианами. На его корпусе видны царапины. Вокруг – туман и тишина. Стиль: цифровая живопись, атмосферно, загадочно. Длительность: 5 секунд, плавный медленный зум».

Что мы сделали: Мы представили героя, уникальную сказочную локацию, задали визуальный стиль и чувство потерянности (царапины, туман, тишина). Нейросеть получила четкую инструкцию для первой порции видео.

2. Действие (Вторая опорная точка)

Теперь нам нужно движение, конфликт, событие. Что-то меняется. Робот не просто стоит, он что-то делает в ответ на обстоятельства.

Пример промта: «Тот же маленький робот-пылесос с царапинами и мигающей красной лампочкой. Он медленно и неуверенно едет по той же мшистой тропинке в лесу светящихся грибов. Внезапно из-за гигантского гриба выскакивает маленький, пушистый и любопытный лесной зверек с большими глазами. Робот резко останавливается, его красная лампочка начинает мигать чаще. Зверек обнюхивает его колесо. Движение камеры: плавное сопровождение сбоку. Длительность: 10 секунд».

Что мы сделали: Мы сохранили все ключевые элементы консистентности (робот, лампочка, лес, грибы), но добавили динамику – движение робота и появление нового персонажа. Мы создали микро-событие – встречу.

3. Разрешение (Третья опорная точка)

Это эмоциональная или сюжетная точка, вывод. Что в итоге? Не обязательно хэппи-энд, но обязательно состояние, отличное от начального.

Пример промта: «Финальная сцена. Маленький робот-пылесос все так же в лесу светящихся грибов. Но теперь он не один. Пушистый лесной зверек сидит у него на корпусе, как пассажир. Красная лампочка робота теперь мигает спокойно и медленно. Они вместе едут по тро-

пинке, в конце которой виден мягкий свет, похожий на свет фонаря из окна далекого дома. Камера плавно отъезжает назад, оставляя их в центре сказочного леса. Стиль: тот же, атмосфера меняется с тревожной на осторожно-оптимистичную. Длительность: 5 секунд».

Что мы сделали: Мы показали результат встречи. Состояние робота изменилось (лампочка мигает иначе), появился спутник, возникла цель (свет вдалеке). История получила эмоциональное завершение.

Важный акцент: Это не догма, а каркас. Между «Установкой» и «Действием» можно вставить еще сцену – например, «Робот слышит странный звук и замирает». Между «Действием» и «Разрешением» – сцену «Зверек пытается помочь роботу объехать кочку». Но эти три точки – ваш главный ориентир. Они не дадут истории рассыпаться на бессвязные красивые картинки. Они заставляют вас думать не в категориях «еще несколько секунд контента», а в категориях «завязка, развитие, вывод». Когда у нейросети есть такие четкие опорные точки, ей в разы проще помочь вам сохранить консистентность и выстроить историю, которая будет чувствоваться цельной. Вы не пишете роман, вы рисуете маршрут на карте. От точки А через точку Б к точке В. А что между ними – решите уже по ходу путешествия.

Часть II: Инструменты режиссера. От хаоса к контролю

Практические модули по управлению конкретными параметрами.

Глава 4. Герой, которого помнят. Как «зафиксировать» персонажа на всем протяжении видео

Глубокий разбор боли с «мутирующими» персонажами. Техники: от уникального описания до «якоря». Не «космонавт», а «космонавт в потертом скафандре оранжевого цвета с нашивкой „Луна-7“ и шрамом над бровью». Практикум: создаем и описываем героя для своей истории, используя 5 обязательных дескрипторов. Давайте разберем самую частую и досадную боль – мутирующих персонажей. Вы прописали в промте: «космонавт выходит из корабля». А нейросеть выдала вам в первом кадре мужчину лет сорока, во втором – вообще женщину, а в третьем – некое существо в шлеме, где даже лица не разобрать. Знакомо? Это и есть провал консистентности в чистом виде.

Почему это происходит? Потому что для нейросети слово «космонавт» – это не конкретный человек. Это абстрактное облако из тысяч изображений и видео: советские космонавты, американские астронавты, персонажи из фильмов, мультяшные герои. Каждый раз, начиная рендерить новый отрезок, нейросеть снова тыкает пальцем в это облако и выбирает случайный вариант. Она не хранит в памяти портрет вашего конкретного космонавта. Она хранит только ваши слова. И слова слишком общие.

Решение лежит в смене подхода. Ваша задача – превратить абстрактное понятие в уникальный, неоспоримый и легко узнаваемый образ. Вы должны дать нейросети не роль, а фоторобот. Чем детальнее фоторобот, тем выше шанс, что в каждом новом промте нейросеть «опознает» именно вашего героя, а не создаст нового.

Это называется техникой якорения. Вы создаете визуальный «якорь» – уникальную деталь или набор деталей, которые будут тянуть за собой весь образ.

Сравните:

* Слабо (абстракция): «Космонавт».

* Лучше (конкретика): «Космонавт в белом скафандре».

* Сильно (якорение через деталь): «Космонавт в потертом скафандре оранжевого цвета».

* Отлично (якорение через уникальный набор): «Космонавт в потертом скафандре оранжевого цвета с нашивкой „Луна-7“ на плече и шрамом над левой бровью».

Оранжевый скафандр – это уже сильный якорь. Но добавив уникальную нашивку и личную метку (шрам), вы делаете образ практически невоспроизводимым случайно. Теперь это не любой космонавт, а именно ваш. И когда в промте для следующей сцены вы напишете: «Тот же космонавт в оранжевом скафандре с нашивкой „Луна-7“ смотрит на горизонт», – у нейросети в разы больше шансов понять, что речь о предыдущем персонаже, и сохранить его черты.

Практикум: Создаем неприкосновенный образ за 5 шагов.

Давайте прямо сейчас, не откладывая, создадим героя для вашей будущей истории. Возьмите ручку и бумагу или откройте текстовый редактор. Не придумывайте шедевр, просто выполните шаги. Мы используем 5 обязательных дескрипторов – категорий, которые нужно заполнить, чтобы образ обрел плоть и кровь.

1. Профессия/Сущность: Это база. (Не просто «сыщик», а «сыщик-неудачник», не просто «фея», а «фея-поломка»).

2. Главная отличительная черта внешности (якорь №1): Одна самая броская, неизменная деталь. (Не «высокий», а «огромные очки в толстой оправе», не «длинные волосы», а «седой хвост до пояса, перехваченный медным обручем»).

3. Деталь костюма или экипировки (якорь №2): Что на нем всегда или почти всегда надето/носится с собой. («Потрепанный плащ с оторванной застежкой», «розовый рюкзак в виде единорога», «большой гаечный ключ вместо посоха»).

4. След или отметина: Физическая или стилевая особенность, оставленная прошлым. (Шрам, татуировка, хромота, вечный след сажи на щеке, манера сутулиться).

5. Состояние прямо сейчас: Эмоция или физическое состояние в момент начала истории. («Изможденный, но с горящими глазами», «слегка подвыпивший и сентиментальный», «замерзший и дрожит мелкой дрожью»).

Пример заполнения для наглядности:

1. Профессия: Бывший пилот космического грузовика.

2. Главная черта: Седая, коротко остриженная щетка волос и глаза разного цвета (карий и голубой).

3. Деталь экипировки: Поношенная, некогда коричневая кожаная куртка с выцветшей шелкографией миссии «Пояс астероидов-7» на спине.

4. Отметина: Негнущиеся два пальца на правой руке (последствие обморожения в открытом космосе), всегда в перчатке без пальцев.

5. Состояние: Усталая решимость. Стоит у звездолета и смотрит на него, как на старую, проблемную, но единственную лошадь.

Теперь ваш черед. Остановитесь и набросайте своего героя по этим пяти пунктам. Не спешите.

Готово? Отлично. Теперь соберите это в одно предложение – ваш мастер-промт для персонажа, который вы будете копировать и вставлять в начало описания каждой сцены.

Вот что получилось на основе нашего примера: «Бывший пилот космического грузовика с седой щеткой волос и глазами разного цвета. На нем поношенная кожаная куртка с выцветшей шелкографией „Пояс астероидов-7“ на спине. Два пальца на его правой руке в перчатке без пальцев не гнутся. Он стоит, полный усталой решимости, глядя на корпус своего старого звездолета».

Сравните это с «Космический пилот у корабля». Небо и земля. Первый образ – это человек с историей. Второй – просто манекен в униформе. Теперь, когда вы будете писать промт для сцены 2, вы начнете его так: «Тот же бывший пилот (седые волосы, глаза разного цвета, в поношенной куртке с шелкографией) залезает в кабину…».

Вы только что создали для нейросети систему опознавательных знаков. Чем их больше и чем они уникальнее, тем цепче ИИ будет держаться за созданный вами образ, и тем меньше шансов у вашего героя внезапно сменить пол, расу или костюм в середине истории. Это и есть контроль. Это и есть работа режиссера.

Глава 5. Место действия: не декорация, а персонаж. Создание мира, который живет

Как описать локацию так, чтобы она была консистентной. Работа с освещением, погодой, временем суток как со скрепами, склеивающими кадры. Пример промта для сцены в баре: от «неоновый бар» к «тесный бар в неоновых синих и розовых тонах, за окном ночной кислотный дождь, на столе конденсат на стакане, свет от вывески ритмично мигает, освещая лицо бармена». Совет: найдите «визуальный лейтмотив» для сцены.

Отлично, давайте разберемся с локацией. Если мутирующий персонаж – это сердечный приступ вашего видео, то плывущая, неконсистентная локация – это тихий, но верный развал всего мироздания. Герой вроде бы тот же, но он был в сосновом лесу, а через четыре секунды уже в березовой роще, а еще через четыре – на опушке в тропических лианах. Зритель сходит с ума, даже не понимая почему.

Вся хитрость в том, что локация – это не просто фон. Это персонаж, у которого тоже есть характер, состояние и неизменные черты. И чтобы этот характер закрепить, нужно работать с тремя его главными проявлениями: свет, погода и время суток. Они – ваши лучшие друзья, железные скрепы, которые будут держать кадры вместе.

Почему? Потому что «улица» – это абстракция. А «улица в липком предгрозовом сумраке, где мокрый асфальт отражает неоновые вывески, а с карнизов капает тяжелыми каплями» – это уже конкретная вселенная со своими правилами. Нейросети гораздо проще цепляться за эти осязаемые, физические явления.

Давайте на живом примере. Вы хотите сцену в баре.

Промт-неудачник (абстракция): «Неоновый бар. Сидит человек у стойки».

Что получит нейросеть? Очередную лотерею. В одном кадре бар может быть в стиле ретро-футуризма 80-х, в другом – киберпанк-подполье, в третьем – стерильный космический лаунж. Ничего не держится вместе.

А вот промт-победитель (конкретная вселенная): «Интерьер. Тесный бар в неоновых синих и розовых тонах. За грязным окном – ночной кислотный дождь, стекающие струи искажают огни города. На полированной стойке – полный стакан, на котором густой конденсат. Ритмично мигающий свет от синей неоновой вывески „BAR“ за окном каждые две секунды освещает усталое, неподвижное лицо бармена, вытирающего бокал».

Давайте разберем этот промт по косточкам и увидим скрепы:

1. Свет (искусственный, главный диктатор сцены): «Неоновые синие и розовые тона», «ритмично мигающий свет от синей вывески». Это не просто «светло». Это конкретный источник, цвет и характер пульсации. Мигание – это ритм, который можно описать в следующем промте: «В том же баре, в такт мигающему синему свету…».

2. Погода/Атмосфера за окном (якорь к внешнему миру): «Ночной кислотный дождь за грязным окном». Это гениальная скрепа. Дождь не кончится через 4 секунды. Он будет идти всю сцену. В следующем промте вы пишете: «Крупный план. Капли того же кислотного дождя…». Это мгновенно привязывает новое действие к старой локации.

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.