

1 — Главная проблема (зачем это нужно)

У модели НЕТ памяти между генерациями; промпт слишком расплывчат для лица.
Согласованность = доп. сигнал (референс / LoRA / разделяемое внимание / путь камеры).

2 — Четыре рычага (сначала читай «для чего»)

Рычаг	Обуч.?	Для чего лучше
Референс-кондиц.	Нет	Быстрый дефолт — лицо/место из картинки
Дообучение (LoRA)	Да	Постоянный ведущий / маскот на многих шотах
Разделяемое внимание	Нет	Раскадровка, сделанная вместе за один заход
Управление камерой	Нет	Повторяемый наезд / облёт / кран

3 — Фича модели 2026, к которой тянуться

Задача	Тянуться к
То же лицо, пара шотов, быстро	Runway Gen-4 ref / Veo 3.1 ingredients / Sora 2 cameo
Постоянный ведущий, тысячи шотов	Open-weights-модель + обученная character LoRA
Совпадающая раскадровка за раз	Kling 3.0 multi-shot / StoryDiffusion (open)
Та же локация / объект	Runway Gen-4 locations & objects, или object LoRA
Конкретное повтор. движ. камеры	CameraCtrl (open) или камера-контрол модели

4 — Порядок в продакшене (наслаивай рычаги)

- ☐ Зафиксируй личность один раз — сохранённый набор референсов (закрытая модель) или обученная LoRA (открытая).
- ☐ Зафиксируй мир — референс-кондиционируй локацию и ключевой реквизит, чтобы место не уплывало.
- ☐ Меняй одну переменную на кадр — держи слова про освещение и гардероб постоянными.
- ☐ Задавай камеру под каждый шот явным движением, а не фразой, где инструмент позволяет.
- ☐ Батчи шоты, что должны совпасть, чтобы сработало разделяемое внимание; потом откатывайся к сохранённому ассету.

5 — Ловушки, проверить до сборки

- ☐ Дрейф с зафиксированным референсом — почти всегда ПРОМПТ противоречит референсу: пусть референс описывает личность, промпт — только действие и сцену.
- ☐ Смена освещения регенерирует лицо; меняй одну переменную на кадр, не пять.
- ☐ Сила референса — регулятор: высоко — жёстко держит, но игнорит промпт; низко — лицо «расслабляется».