

Использование платформы Google Gemini для генерации мультимедийного нарративного контента

Екимова Яна Сергеевна

*Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема
Студент*

Аннотация

Статья посвящена практическому применению нейросетевой платформы Google Gemini и специализированного Gem бота «Storybook» для генерации персонализированной детской книги с иллюстрациями, предназначенной для использования в образовательных, личных и исследовательских целях. Подробно рассматривается поэтапный процесс работы с платформой: от регистрации и авторизации в системе через Google аккаунт, перехода в настройки и выбора библиотеки Gem ботов, активации специализированного агента «Storybook» в блоке «Эксперимент», загрузки пользовательского изображения, формулировки текстового промта с детальным описанием концепции истории до запуска генерации, получения готового мультимедийного продукта, включающего текстовый нарратив и стилизованные иллюстрации, а также постобработки контента и экспорта в PDF-формат с возможностью аудиовоспроизведения. В результате была создана целостная иллюстрированная книга, состоящая из обложки и десяти страниц с последовательным сюжетом, выдержанная в единой стилистике Pixar, адаптированная для возрастной аудитории 6–8 лет и пригодная как для чтения, так и для прослушивания, а также для локального сохранения и печати.
Ключевые слова: искусственный интеллект, генерация мультимедийного нарратива, storybook, Google Gemini.

Using the Google Gemini platform to generate multimedia narrative content

Ekimova Yana Sergeevna

*Sholom-Aleichem Priamursky State University
Student*

Abstract

The article is devoted to the practical application of the Google Gemini neural network platform and the specialized Gem bot "Storybook" to generate a personalized children's book with illustrations intended for educational, personal and research purposes. The step-by-step process of working with the platform is considered in detail: from registration and authorization in the system via a Google account, going to settings and selecting the Gem bot library, activating the specialized Storybook agent in the Experiment block, uploading a custom image, formulating a text script with a detailed description of the concept of the story to

starting generation, obtaining a ready-made multimedia product, It includes a text narrative and stylized illustrations, as well as post-processing of content and export to PDF format with audio playback capability. As a result, a complete illustrated book was created, consisting of a cover and ten pages with a consistent plot, designed in a single Pixar style, adapted for an age audience of 6-8 years old and suitable for both reading and listening, as well as for local preservation and printing.

Keywords: artificial intelligence, multimedia narrative generation, storybook, Google Gemini.

1 Введение

1.1 Актуальность

Современная образовательная и цифровая среда, ориентированная на визуализацию учебного материала, персонализацию обучения и повышение познавательной активности учащихся, требует активного внедрения инновационных инструментов синтеза мультимедийного контента, способных оперативно и экономично создавать адаптированные иллюстрированные нарративы для детей дошкольного и младшего школьного возраста. Традиционные методы создания детских книг и развивающих историй — это ручная иллюстрация, привлечение профессиональных художников и писателей либо использование готовых шаблонов, что не всегда позволяет в короткие сроки получать индивидуализированный материал с заданными стилистическими характеристиками, сквозными персонажами и единой сюжетной линией, адаптированной под конкретную возрастную аудиторию и образовательные цели, что существенно ограничивает возможности педагогов, методистов, разработчиков образовательного контента и родителей в проектировании персонализированных книг для детей, способствующих развитию речи, воображения и эмоционального интеллекта. Стремительное развитие генеративных нейросетевых моделей, способных синтезировать высококачественные мультипликационные изображения и связные нарративы по развёрнутым текстовым описаниям, открывает для практики педагогического дизайна принципиально новые возможности, позволяя пользователям самостоятельно, без специальных художественных и литературных навыков, создавать готовые к использованию иллюстрированные книги с персонажами в стилистике Pixar, адаптированные по содержанию и сложности под конкретную возрастную группу, в сжатые сроки и с минимальными временными затратами. В этой связи особую актуальность приобретает практическое исследование процесса генерации персонализированных детских книг с использованием платформы Google Gemini и специализированного Gem бота «Storybook», описание пошаговой процедуры от регистрации и выбора ИИ-агента, загрузки изображений и формулировки промта до получения и экспорта готового мультимедийного продукта в PDF-формате с возможностью аудиовоспроизведения, а также методическая рефлексия полученных продуктов в частности, иллюстрированной истории про мальчика Максима, который не хотел ходить на карате, выдержанной в стилистике Pixar и адаптированной для возрастной

аудитории 6–8 лет, которая может быть интегрирована в структуру учебных занятий по развитию речи, литературному чтению и внеклассной деятельности, выступая одновременно как средство формирования читательского интереса и как инструмент визуализации учебного материала, органично сочетающий игровую эстетику с образовательной функциональностью. Кроме того, представленный опыт применения генеративных нейросетей для создания детских книг вносит вклад в развитие цифровой грамотности педагогических кадров и родителей, демонстрируя доступный и воспроизводимый сценарий синтеза персонализированного мультимедийного контента, что особенно значимо в условиях ускоряющейся цифровизации образования, перехода к смешанным и дистанционным форматам обучения, возрастающей потребности в индивидуализации образовательных траекторий и быстром обновлении учебно-методических материалов в соответствии с актуальными педагогическими задачами и возрастными особенностями обучающихся.

1.2 Обзор исследований

И. М. Творогов и Э. А. Блинова предлагают пошаговый алгоритм и методические рекомендации по применению технологий искусственного интеллекта для генерации обучающих экологических сказок в условиях образовательных учреждений [1]. Проводят анализ текстов, сгенерированных в ходе диалогового взаимодействия с моделями искусственного интеллекта ChatGPT и Midjourney, рассматривая произведения различной функциональной направленности, в том числе сказочные нарративы Н. Н. Белозёрова и А. С. Остапенко. В качестве иллюстративного примера анализируют диалог с ИИ-системой, в рамках которого пользователь формулирует запрос на создание сказки на тему «Как сделать из мухи слона», и детально обсуждают композиционную структуру, смысловое наполнение и лингвистические особенности полученного текста [2]. З. И. Резанова, А.И.Дударева описывают эксперименты по автоматической генерации сказок, основанные на структурных идеях В. Проппа, используемые для выявления возможностей и ограничений манипулирования формализмами сказок [3]. Рассматривает использование дидактических сказок, созданных искусственным интеллектом, в качестве нового педагогического инструмента в образовательном процессе Е. М. Зорина [4]. З. И. Резанова, А.И. Дударева, Р.А. Коновалов, Е.А. Трифонова применили технологии генерации текста, в частности, большую языковую модель YandexGPT 5 Lite, для создания русских и алтайских сказок. [5].

1.3 Цель исследования

Целью исследования является разработка и описание практического подхода к созданию персонализированной детской книги с иллюстрациями с использованием платформы Google Gemini и специализированного Gem бота «Storybook».

2 Материалы и методы

Для разработки и тестирования методики создания персонализированной детской книги с иллюстрациями в рамках данного исследования использовалась нейросетевая платформа Google Gemini (<https://gemini.google.com>), предоставляющая доступ к генеративным моделям, способным синтезировать связные нарративные тексты и высококачественные визуальные материалы на основе текстовых описаний на естественном языке с сохранением заданных стилистических, композиционных и содержательных параметров, а также специализированный модуль платформы — Gem бот «Storybook», настроенный на генерацию иллюстрированных историй для детей.

3 Результаты

Для того чтобы начать использовать возможности платформы, необходимо пройти процедуру регистрации на сайте <https://gemini.google.com> через Google-аккаунт, после чего пользователь получает доступ к интерфейсу с инструментами для создания чатов, работы с блокнотами и взаимодействия с ИИ-ассистентом, включая выбор режимов генерации контента.

Нажимаем на шестерёнку (рис.1) и выбираем «Gem-боты» (рис.2), это открывает доступ к библиотеке специализированных ИИ-агентов, каждый из которых настроен под конкретную задачу (например, генерацию кода, анализ текстов или создание промтов) и позволяет гибко адаптировать функционал платформы под исследовательские или прикладные цели.

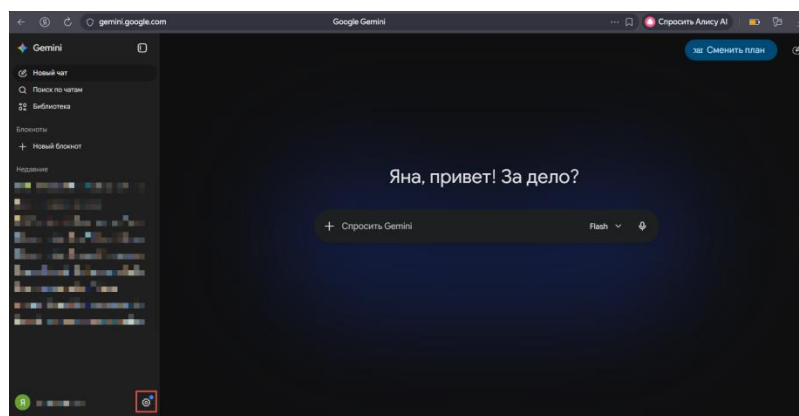


Рисунок 1. Переход в настройки

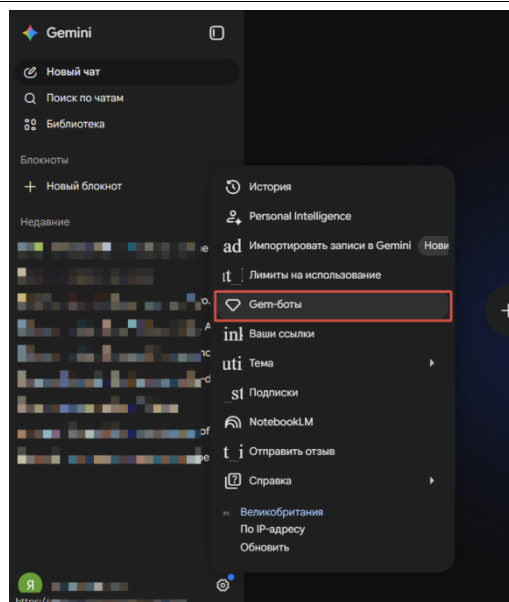


Рисунок 2. Выбор библиотеки

Затем выбираем Gem-бота из панели готовых решений, в данном случае это «Storybook» в блоке «Эксперимент» для того, чтобы задействовать специализированную версию Gemini, настроенную на генерацию нарративного контента с иллюстрациями в соответствии с заданной тематикой.

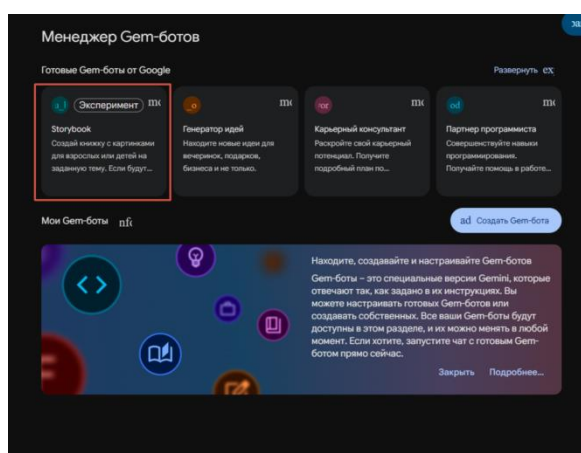


Рисунок 3. Выбор Gem-бота

Далее загружаем необходимое изображение, которое будет в будущей истории, воспользовавшись кнопкой «Загрузить файлы» либо опцией добавления контента с Google Диска, это позволит интегрировать пользовательские визуальные материалы в структуру storybook и повысить релевантность генерируемого контента для целевой аудитории.

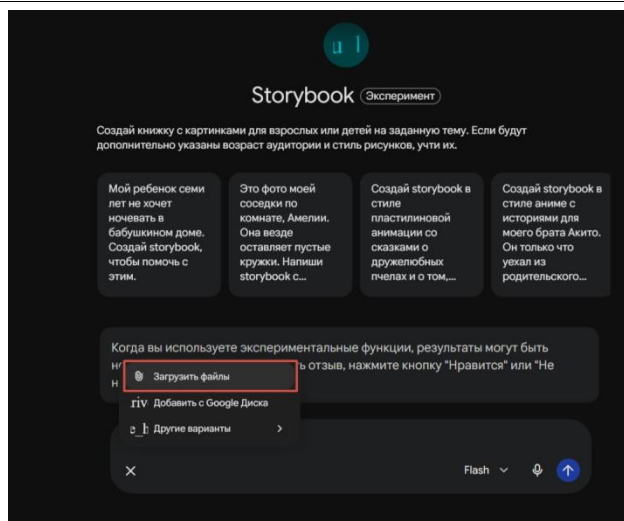


Рисунок 4. Выбор Загрузка изображения

Затем пишем промт «История про мальчика Максима, который не хотел ходить на карате в стиле Pixar» и отправляем запрос. Система интерпретирует ввод как техническое задание для генерации нарратива и визуальных сцен, автоматически адаптируя сюжетную линию и стилистику иллюстраций под заданные параметры (возрастная аудитория, эмоциональный посыл, художественный стиль), что демонстрирует возможности платформы по кастомизации контента на основе семантических инструкций.

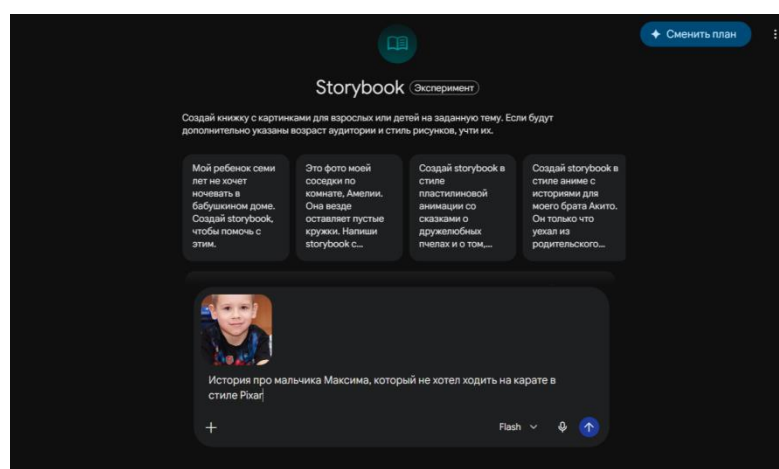


Рисунок 5. Промт

После того, как промт написан и отправлен, запускается процесс генерации. Система последовательно формирует нарративную основу и визуальные сцены, применяя алгоритмы машинного обучения для согласования текстового содержания с заданными стилистическими параметрами (в данном случае — эстетикой Pixar).

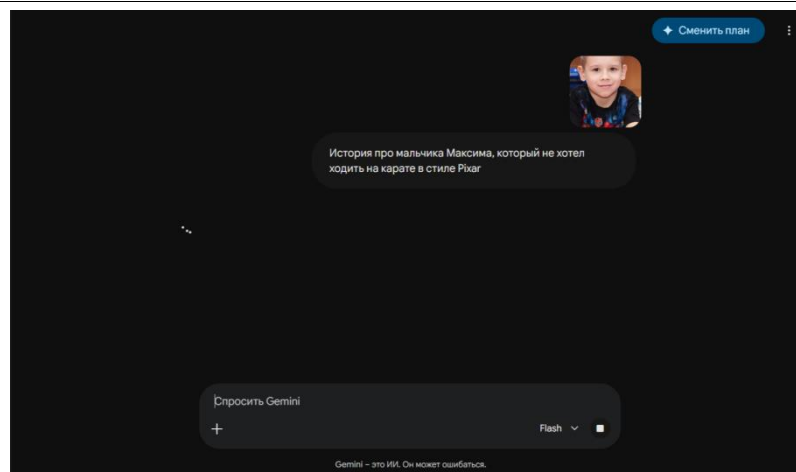


Рисунок 6. Генерация

После завершения генерации пользователь получает комплексную мультимедийную цифровую обложку и текстовый нарратив, где визуальная стилистика (в духе Pixar) и сюжетная линия согласованы между собой; при этом система дополнительно фиксирует возможные расхождения между исходным промптом и итоговыми образами, обеспечивая прозрачность процесса контент-генерации и позволяя пользователю оценить степень соответствия результата поставленной задаче.

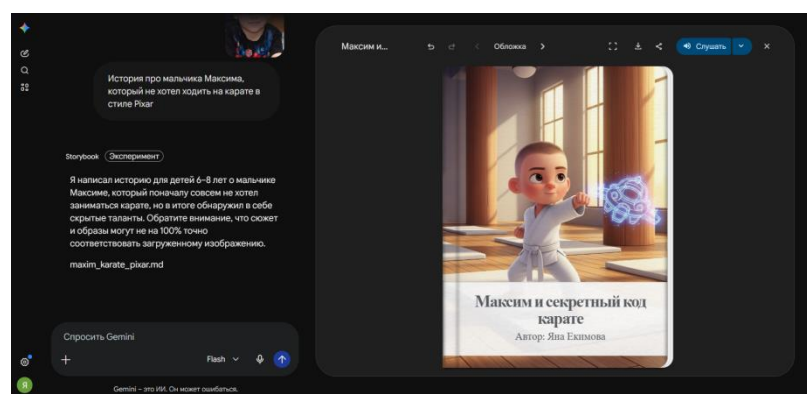


Рисунок 7. Обложка книги

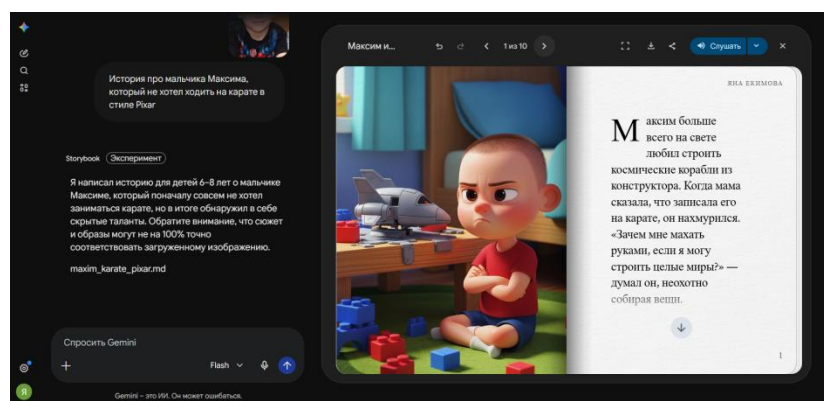


Рисунок 8. Первая страница книги

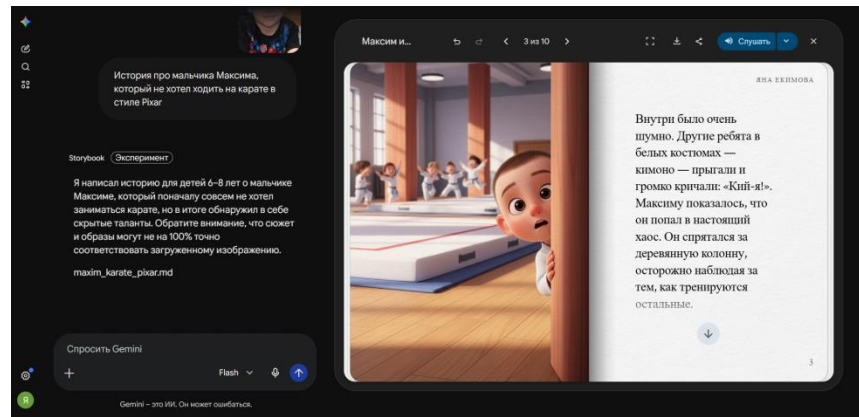


Рисунок 9. Третья страница книги

Уберём сведения об авторе, для этого напишем и отправим промт «Убери сведения об авторе». Данная команда инициирует постобработку сгенерированного контента: система анализирует метаданные и текстовую часть артефакта, идентифицируя блоки с информацией об авторе, и удаляет их, сохраняя при этом целостность основного нарратива и стилистических характеристик материала, что важно для обеспечения анонимности контента в научных и образовательных публикациях.

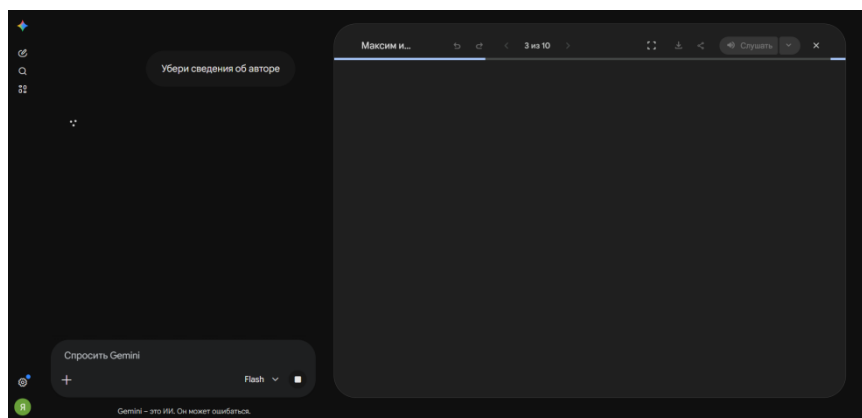


Рисунок 10. Промт

Небольшая история про мальчика Максима готова, итоговый нарратив, дополненный стилизованной иллюстрацией в эстетике Pixar (с визуализацией героя в кимоно и символическим элементом «секретного кода»), представляет собой целостный мультимедийный продукт, пригодный для использования в образовательных и исследовательских целях: он демонстрирует способность ИИ-системы к согласованной генерации текста и изображений на основе единого промпта, а также к адаптации контента под заданную возрастную аудиторию (6–8 лет).

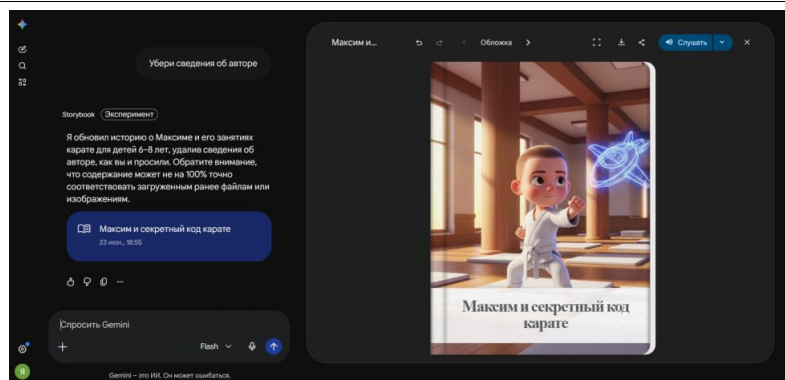


Рисунок 11. Обложка книги

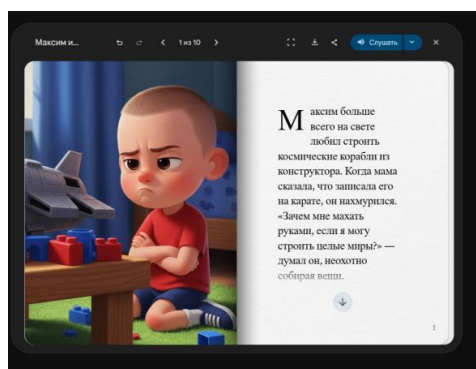


Рисунок 12. Первая страница книги

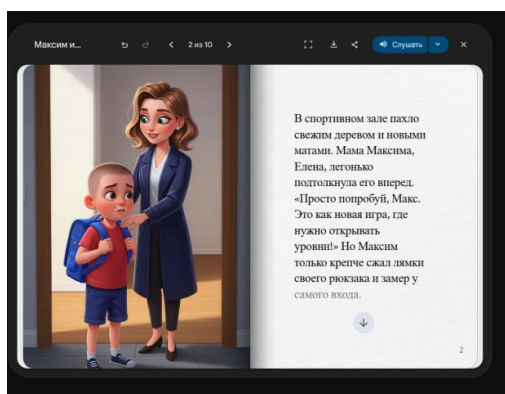


Рисунок 13. Вторая страница книги

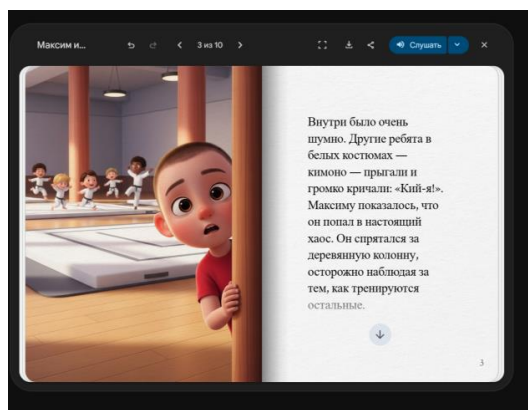


Рисунок 14. Третья страница книги

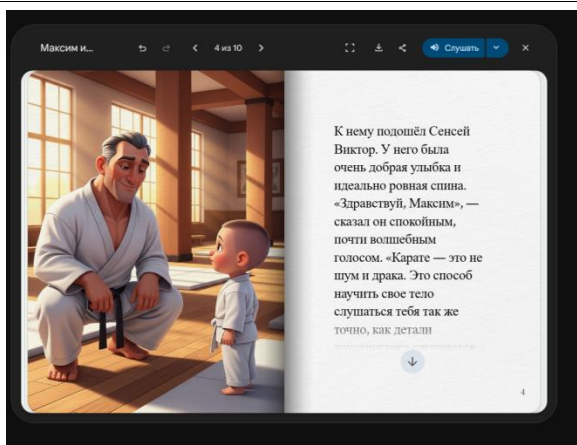


Рисунок 15. Четвертая страница книги



Рисунок 16. Пятая страница книги

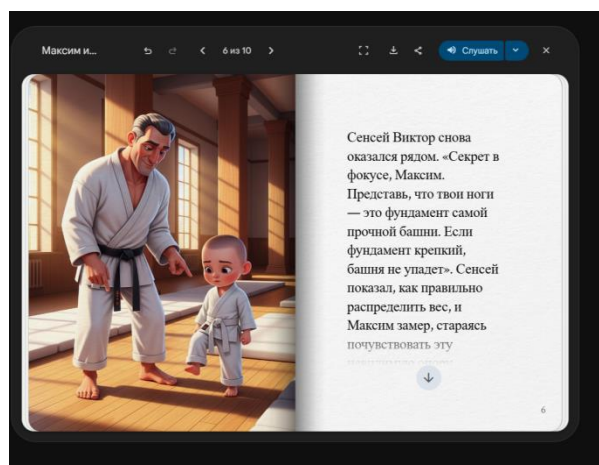


Рисунок 17. Шестая страница книги

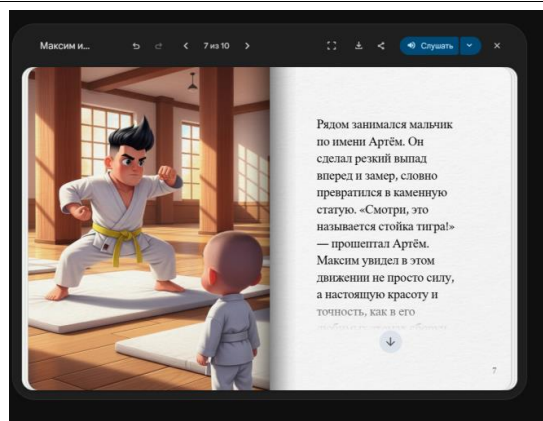


Рисунок 18. Седьмая страница книги

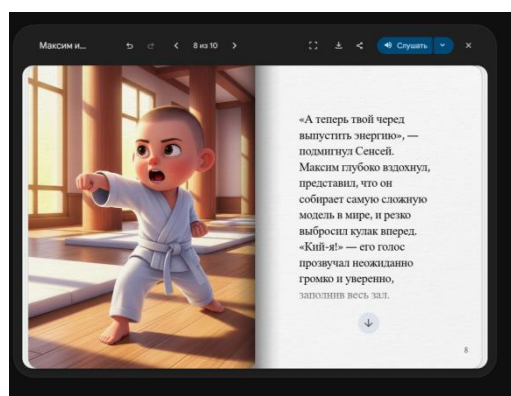


Рисунок 19. Восьмая страница книги

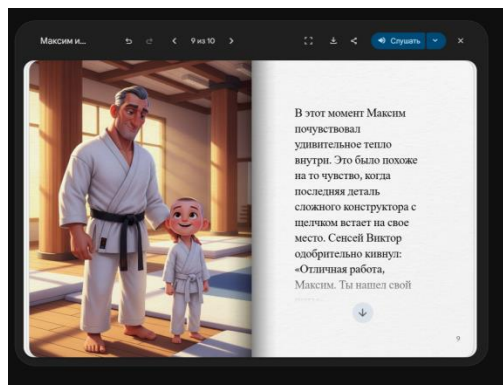


Рисунок 20. Девятая страница книги

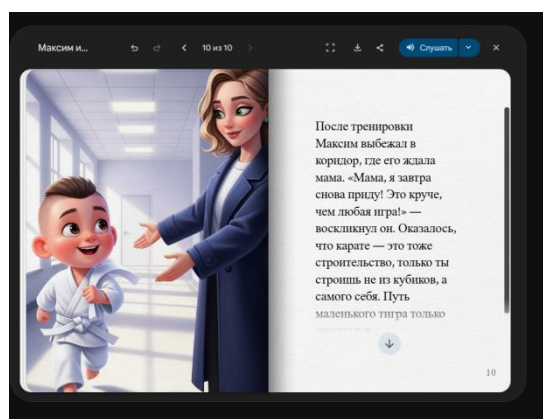


Рисунок 21. Десятая страница книги

Книгу можно прослушать и скачать, интерфейс цифровой платформы предоставляет пользователю два взаимодополняющих способа взаимодействия с контентом: аудиовоспроизведение (через кнопку «Слушать») и локальное сохранение файла (через кнопку «Скачать»), что расширяет доступность материала и позволяет адаптировать формат потребления под индивидуальные когнитивные предпочтения и технические условия использования.

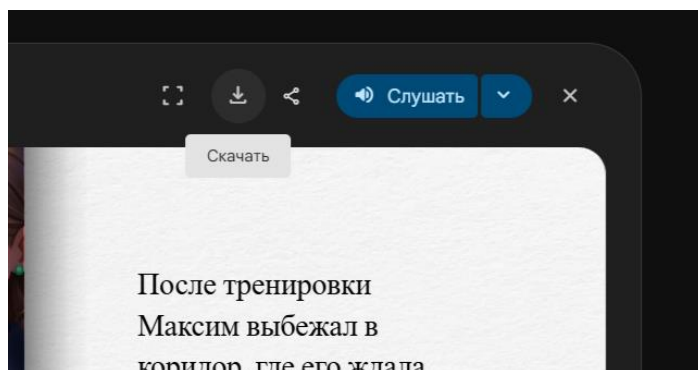


Рисунок 22. Процесс скачивания

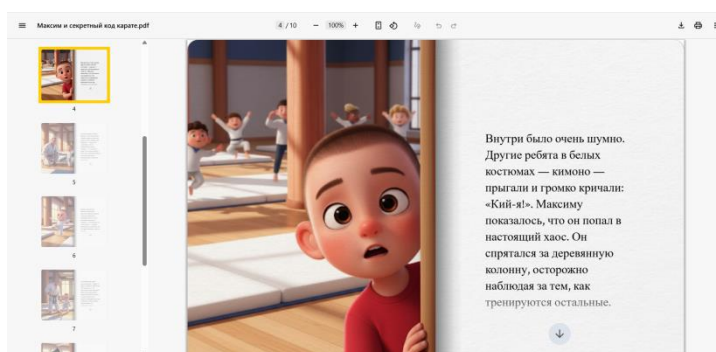


Рисунок 23. Книга в pdf формате

4 Выводы

В данной работе детально рассмотрен и описан практический подход к созданию персонализированной детской книги с иллюстрациями с использованием платформы Google Gemini и специализированного Gem бота «Storybook». Методика охватывает полный цикл разработки: от регистрации и авторизации в системе через Google аккаунт, перехода в настройки и выбора библиотеки Gem ботов, активации ИИ-агента «Storybook» в блоке «Эксперимент», загрузки пользовательского изображения, формулировки текстового промта с детальным описанием концепции истории на естественном языке с указанием стилистических параметров и возрастной адресации, до запуска процесса генерации, получения готового мультимедийного продукта, включающего текстовый нарратив и стилизованные иллюстрации, выполнения постобработки и экспорта в PDF-формат с возможностью аудиовоспроизведения, что позволяет пользователю оперативно создавать готовую к использованию иллюстрированную книгу без

привлечения профессиональных художников, писателей и дизайнеров, в сжатые сроки и с минимальными временными и финансовыми затратами.

Использование платформы Google Gemini и её генеративных моделей делает процесс создания персонализированного мультимедийного контента доступным для широкого круга пользователей, не обладающих специальными художественными, литературными навыками и углублёнными техническими компетенциями, в первую очередь для педагогов, методистов, разработчиков образовательного контента, родителей и воспитателей, стремящихся к оперативному созданию развивающих материалов для детей, что существенно расширяет арсенал средств педагогического дизайна и позволяет быстро адаптировать книжный контент под конкретные образовательные задачи, возрастные группы и индивидуальные особенности обучающихся, обеспечивая гибкость и персонализацию учебных материалов. Практическая апробация методики на примере создания истории про мальчика Максима, который не хотел ходить на карате, подтвердила способность системы к согласованной генерации текста и изображений на основе единого промпта, сохранению сквозной сюжетной линии и единой стилистики на протяжении всего повествования, а также адаптации содержания под заданную возрастную аудиторию, что демонстрирует высокий потенциал использования подобных инструментов для разработки персонализированной детской литературы, направленной на формирование читательского интереса, развитие воображения и эмоционального интеллекта у детей младшего школьного возраста.

Представленный в работе подход открывает широкие перспективы для дальнейших исследований в области автоматизированной генерации персонализированных образовательных книг для различных возрастных групп, разработки интерактивных учебных пособий, адаптивных историй для коррекционной педагогики, многоязычного контента для билингвального образования, а также для создания методических рекомендаций по интеграции ИИ-инструментов в повседневную профессиональную деятельность педагогов и родителей, что особенно актуально в контексте ускоряющейся цифровизации образования, перехода к смешанным и дистанционным форматам обучения, возрастающей потребности в индивидуализации образовательных траекторий и оперативном обновлении учебно-методических материалов в соответствии с актуальными педагогическими целями и возрастными особенностями обучающихся.

Библиографический список

1. Творогов И. М., Блинова Э. А. Использование искусственного интеллекта в экологическом воспитании детей дошкольного и младшего школьного возраста // Проблемы региональной экологии. 2025. №. 3. С. 84-89.
2. Белозёрова Н. Н., Остапенко А. С. Глава 5. Функциональные параметры генерированных текстов // Функциональный поворот в лингвистических исследованиях. Тюмень: ТюмГУ-Press, 2023. С. 135-175.

3. Резанова З. И., Дударева А.И. Автоматическая генерация художественных текстов: проблемы, решения, оценки качества//Вопросы книгоиздания. Томск, 2026. С. 127–152.
4. Зорина Е. М. Создание дидактических сказок с помощью искусственного интеллекта для развития правовой культуры студентов //Международный научно-исследовательский журнал. 2025. №. 4. С. 1-8.
5. Резанова З. И., Дударева А.И., Коновалов Р.А., Трифонова Е.А. Структурное единство и этнокультурное своеобразие русской и алтайской сказки: анализ на основе применения генеративных моделей //Русин. 2025. №. 81. С. 239-253.