

# КЛАССНЫЙ ПЕРСОНАЖ



по авторскому промпту



## КАК СОЗДАТЬ ТАКОЕ НЕЙРО-ИЗОБРАЖЕНИЕ?

примеры - детали - советы - промпт - лайфхаки

Начнем с примеров. Все изображения созданы по одному промпту, в котором менялись лишь детали.



# Главной звездой презентации я решила сделать Утку



Главная отличительная деталь этого изображения в том, что это ПЕРСОНАЖ.

Многие промптеры создают подобные образы путем использования слова "антропоморфный" и получают неплохие шаблонные результаты. Но создать персонажа совсем другое дело!

В чём разница?

У персонажа есть не только образ, но и характер, стиль, контекст. Чего очень часто не хватает антропоморфным изображениям, так как нейросеть стремится просто к очеловечиванию любого существа. И всё.

Давайте сравним генерации и посмотрим на отличия

# У нас один промпт и две генерации

Разница лишь в одно слово



**ПЕРСОНАЖ**



**АНТРОПОМОРФНАЯ**

присмотритесь... какая генерация более четкая, детальная и качественная?

# СОВЕТ



Оригинальная идея = уникальный результат

Никогда не скупитесь потратить время на мыслительный процесс и хорошо продумать то, что хотите получить.

Шаблонных нейро-изображений в интернете и так уже миллиарды. Не создавайте ещё больше арт-спама.

Пишите авторские промпты, пробуйте новые подходы, создавайте свои фишки.

**Только так ваш опыт и работа будут чего-то стоить!**

**ПОРА ПЕРЕХОДИТЬ К ГЛАВНОМУ**

---

# ПРОМПТ

персонаж модная утя-девушка с чудинкой с розовыми волосами в смешном наряде очень длинные ножки в Чикаго, акцент джинсовый, металлик, вокруг красивый декор, необычно, высокая детализация, фотореализм (нейросети [bing.com](https://www.bing.com) и [dalle](https://dalle.com))

## РАЗБИРАЕМ

Особенности промпта:

- персонаж (замена стандартному - антропоморфу)
- модная (тональность изображения)
- утя-девушка (конкретизированный запрос)
- с чудинкой (для создания необычного образа)
- очень длинные ножки (фишка, которая сделала персонажа особенным, иначе бы утка была коротконогой)
- акцент (вместо конкретики - куртка из джинсы, оставляют это на фантазию нейросети, так интереснее результат)
- вокруг красивый декор (создание контекста, учитывая описание)

# СОВЕТ



Придумывайте интересный контекст для своих персонажей. Они тесно взаимосвязаны. Если вы не пропишите фон и его детали, вы получите рандомное шаблонное оформление.

Нейросеть хоть и обучается непрерывно на миллиардных объемах данных, эти данные все еще ограничены на данный момент. И не редко можно встретить очень похожие между собой изображения от совершенно разных людей, из разных стран. Чтобы такого не было - прорабатывайте детали.

# СОВЕТ

Прорабатывайте детали постепенно. Прописали - протестируйте. Посмотрите на результат, продумайте, что где поменять. Улучшайте промпт по мере необходимости. Но не пишите целое сочинение! Слишком длинные промпты нейросети понимают плохо и результат часто похож на огород.



Впрочем, если вы только начинаете свой путь в нейро-рисовании сейчас вам всё кажется классным. Насмотренность и "острый глаз" придут со временем, что даст возможность сразу подмечать слабые места и повысит качество.

# ЛАЙФХАКИ

- Практически каждое слово в промпте влияет на конечный результат. Хотите узнать как? Удаляйте/добавляйте по одному и смотрите на разницу. Так вы начнете понимать принцип работы нейросети.
- Придумывайте свои фишки и особенности, чтобы сделать изображение уникальным. Это и цвет, и свет, и текстуры, время суток, одежда, аксессуары, чудачества, фон, погода и т.д.
- Один и тот же промпт даёт РАЗНЫЕ результаты в разных нейросетях, потому не думайте, что один раз написали супер-промпт и теперь везде будет получаться топ. У каждой нейронки своя "база" и уровень качества. И вам придется переписывать промпт для каждой сети, а в некоторых он и вовсе будет непригоден. Поэтому важно научиться хорошо промптить. А еще нейросети постоянно обновляются и многие промпты "устаревают". И так как было уже не будет.
- Подбирайте красивые цветовые сочетания. Это один из основных критериев качественного изображения. Стильная цветовая гамма может сделать классным даже простое изображение.

Напоследок парочка примеров, как детали меняют одного персонажа

Один промпт, одно описание, одно отличие -

## ЛОКАЦИИ



Греция



Куба



Италия

Измените еще цвет, одежду, акцент и результат вас удивит!

А теперь создайте своего персонажа и пусть он будет классным!

## ТВОРЧЕСКАЯ МЫШЬ

Если вы только начинаете свой путь в мире нейро-рисования - подписывайтесь на меня и следите за выходом новых презентаций.

Я расскажу с чего начать, как создавать качественные генерации и раскрою парочку авторских секретов.

Пришлите в сообщения группы кодовое слово: **НЕЙРОБОТ** и получите ссылку на нейросеть, где сможете создавать классные изображения **абсолютно бесплатно!**

# Спасибо за просмотр!



[vk.com/kxmouse](https://vk.com/kxmouse)