

ПРАКТИКУМ

использование нейросети как анимационной студии

Разные инструменты выполняют разные роли в практикуме:

Шедеврум - художник, который нарисует персонажа.

Алиса — сценарист, который придумает ему характер и напишет реплики.

Сторонние сервисы анимации (Kandinsky) — наши аниматоры, которые заставят его говорить.

Итоговый продукт практикума:

Короткий анимированный клип (5 секунд), где созданный персонаж произносит приветственную фразу.

Структура практикума:

Шаг 1: Создаем "Тело" — Визуальный образ:

Задача: сгенерировать качественный, харизматичный портрет нашего персонажа.

Инструмент: Генерация изображений (/img).

Практика: 1. Простой промпт: начинаем с простого запроса. Все участники вводят: /img Мудрый ворон-сказочник

2. Анализ: смотрим на результаты. Они могут быть слишком реалистичными, мрачными или не "детскими".

3. "Промпт-инжиниринг": улучшаем запрос, добавляя ключевые детали для стиля и эмоций. Все участники вводят улучшенный промпт: /img (портрет персонажа), мудрый ворон-сказочник по имени Корней, в круглых очках и жилетке, сидит на стопке старых книг, добрый взгляд, стиль иллюстрации для детской книги, в духе Рихарда, яркие цвета, высокая детализация

4. Результат: обсуждаем, как сильно изменился результат. Каждый участник выбирает наиболее удачное изображение и сохраняет его себе на устройство.

Шаг 2: Создаем "Душу" — Характер и предысторию

Задача: придумать персонажу глубину, чтобы он не был просто картинкой.

Инструмент: Текстовая модель.

Практика:

1. Промт: «Ты — детский писатель. Опиши характер и короткую предысторию для персонажа: мудрый ворон-сказочник Корней. Расскажи, где он живет, что любит больше всего, и какая у него есть заветная мечта».

Шаг 3: Даем "Голос" — Пишем реплики (15 минут)

Задача: написать короткий монолог от лица персонажа, используя сгенерированный характер.

Инструмент: Текстовая модель (продолжаем диалог с нейросетью).

Практика: 1. Запрос: «Отлично! А теперь, от лица ворона Корнея и в его мудрой манере, напиши короткое приветствие для детей (3-4 предложения). В нем он должен поздороваться, представиться и пригласить послушать новую сказку».

2. Результат: уникальный текст "от первого лица". Например: "Карр-Здравствуйте, юные друзья! Я — ворон Корней, хранитель самых волшебных историй. Мои перья стяны, но память хранит тысячи сказок. Усаживайтесь поудобнее, сейчас я расскажу вам одну из них..."

Шаг 4: Даруем "Движение"

Задача: "Оживить" статичную картинку, заставив ее произнести сгенерированный текст. Инструменты: онлайн-сервисов для анимации по фото (например, Pika Labs и др.), которые позволяют это сделать. Мы загружаем туда нашу картинку с вороном. Затем мы вставляем туда текст, который написал для нас Gemini. Сервис сам сгенерирует голос." "Нажимаем кнопку "Создать видео" и через минуту получаем ролик, где наш нарисованный ворон говорит сгенерированным голосом и двигает клювом и головой или мы вставляем картинку ворона на слайд презентации, рядом размещаем его реплику в "облачке", как в комиксе, и записываем свой голос, зачитывая этот текст. Это тоже способ "оживить" персонажа!"