

Практикум «Мастерская цифрового художника»

Цель: практически отработать применение "волшебных слов" для управления стилем и содержанием изображений, создавая полезные для работы дидактические материалы.

Задание 1: Эксперимент со стилями.

Цель задания: наглядно увидеть, как одно и то же словесное описание превращается в совершенно разные изображения при смене только одного параметра — **стиля**. Научиться осознанно выбирать стиль под конкретную педагогическую задачу (раскраска, иллюстрация, дидактическая карточка).

Концепция «Якоря»: Чтобы чисто оценить влияние стиля, мы будем использовать **«якорный промпт»**. Это основная часть нашего запроса, которая **не будет меняться** на протяжении всего эксперимента. Она описывает объект и сцену. Меняя только «хвостик» промпта (стиль), мы увидим магию перевоплощения

Ход работы:

Шаг 1. Создаем наш «якорь»

Придумайте простого и милого персонажа в понятной для ребенка ситуации. Это будет наш неизменный герой.

Пример «якорного промпта»: Любопытный совенок в очках сидит на стопке книг.

- **[ОБЪЕКТ]:** Любопытный совенок в очках
- **[ДЕЙСТВИЕ И ОКРУЖЕНИЕ]:** сидит на стопке книг

Используйте этот пример или придумайте свой собственный (например, Весёлый котёнок играет с клубком ниток или Маленький грузовичок везёт яблоко).

Шаг 2. Первая генерация: «Базовый стиль»

Отправьте ваш «якорный промпт» нейросети без каких-либо уточнений по стилю.

Просто: Любопытный совенок в очках сидит на стопке книг.

Сохраните получившееся изображение. Это наша «точка отсчета» — то, как нейросеть видит ваш запрос по умолчанию.

Шаг 3. Эксперимент: Путешествие по стилям

Теперь начинается самое интересное! Мы будем добавлять к нашему «якорю» разные команды, отвечающие за стиль. После каждой генерации сохраняйте результат и сравнивайте его с предыдущими.

Попробуйте сгенерировать вашего героя в следующих стилях:

1. **Для дидактических материалов (вырезать, раскрашивать, изучать):**
 - Добавьте: раскраска для детей, четкие контуры (*Педагогическая ценность: Готовый материал для развития мелкой моторики и изучения цветов*).
 - Добавьте: стикер с белой обводкой, векторная графика, яркие цвета (*Педагогическая ценность: Создание наклеек для поощрения, оформления шкафчиков, игр-липучек*).

- Добавьте: простая иконка, плоский дизайн, без теней (*Педагогическая ценность: Идеально для карточек Домана, мнемотаблиц, схем и алгоритмов*).

2. Для творчества и оформления (иллюстрации, декор):

- Добавьте: иллюстрация для детской книги, акварель, нежные пастельные тона (*Педагогическая ценность: Оформление группы, создание уникальных иллюстраций к сказкам, которые вы сочинили с детьми*).
- Добавьте: рисунок цветными карандашами на крафтовой бумаге (*Педагогическая ценность: Создание уютной, «рукотворной» атмосферы, иллюстрации для экологических проектов*).
- Добавьте: пластилиновая аппликация, объемный (*Педагогическая ценность: Источник вдохновения для занятий лепкой, образец для повторения*).

3. Для удивления и расширения кругозора:

- Добавьте: фотография, высокое разрешение, макросъемка (*Педагогическая ценность: Показать детям, как мог бы выглядеть сказочный персонаж в реальном мире, развивает воображение*).

Шаг 4. Анализ и рефлексия

Соберите все ваши изображения (базовое и 5-7 стилизованных).

Посмотрите на них и ответьте на вопросы:

Как сильно изменился образ и настроение картинки от смены всего нескольких слов?

Какой стиль кажется вам самым подходящим для оформления стенда «Наше творчество»?

Какое изображение вы бы использовали для игры «Четвертый лишний»?

Какую картинку вы бы превратили в раскраску для самых маленьких детей?

Итог задания: у вас должна получиться коллекция из 6-8 совершенно разных изображений, созданных на основе **одного и того же запроса**. Вы на практике убедитесь, что вы — арт-директор, который выбирает, в какой технике будет работать его послушный ИИ-художник.

Задание со звездочкой (для самых смелых): Попробуйте скомбинировать стили!

Например: Акварельная иллюстрация в стиле стикера. Или добавьте имя известного детского иллюстратора (например, в стиле Владимира Сутеева), чтобы посмотреть, как нейросеть имитирует знаменитые техники.

Задание 2: От идеи к дидактической карточке.

Цель задания: Научиться создавать не просто одиночное изображение, а серию дидактических материалов в едином стиле. Отработать навык составления точного, «промышленного» промпта-шаблона, который гарантирует предсказуемый и качественный результат.

Концепция «Мастер-шаблона»: В этом задании мы выступим в роли дизайнеров, создающих набор обучающих карточек. Наша главная задача — добиться того, чтобы все карточки из набора выглядели так, будто их нарисовал один художник. Для этого мы сначала разработаем идеальный «мастер-шаблон» промпта, а затем будем использовать его для генерации всей серии, меняя лишь один ключевой элемент.

Ход работы:

Шаг 1. Формулируем педагогическую задачу

Прежде чем браться за «рисование», определим, что и зачем мы делаем.

Тема набора: «Дикие животные нашего леса».

Состав набора: 4 карточки (Медведь, Лиса, Белка, Ёж).

Технические требования к изображению:

1. Животное должно быть легко узнаваемым для ребенка 3-4 лет.
2. Фон — белый или очень светлый, чтобы не отвлекать внимание.
3. Стил — единый для всех карточек.
4. Эмоция — дружелюбная, позитивная.
5. Композиция — животное расположено по центру.

Шаг 2. Разрабатываем наш «Мастер-шаблон» промпта

Опираясь на требования из Шага 1 и знания о стилях из Задания 1, собираем наш универсальный промпт. Мы будем использовать все блоки из «золотой формулы», но вместо конкретного животного поставим переменную [НАШ ЗВЕРЬ].

Собираем промпт по частям:

- **[ОБЪЕКТ]:** [НАШ ЗВЕРЬ] — это наша переменная.
- **[ДЕЙСТВИЕ И ОКРУЖЕНИЕ]:** на белом фоне, в полный рост — это обеспечивает чистоту и узнаваемость.
- **[СТИЛЬ]:** векторная иллюстрация для детей, стиль стикера, четкий контур, плоский дизайн — выбираем стиль, идеальный для дидактических карточек: он простой, яркий и его легко вырезать.
- **[ДЕТАЛИ]:** яркие сочные цвета, добрый и милый, смотрит прямо в камеру, простая форма — это отвечает за настроение и простоту восприятия.
- **[НЕГАТИВНЫЙ ПРОМПТ]:** --no shadows, realistic, complex details, text, scary (без теней, реализма, сложных деталей, текста, страшного вида) — это наш фильтр качества, убирающий всё лишнее.

Итоговый «Мастер-шаблон»: [НАШ ЗВЕРЬ], на белом фоне, в полный рост. Векторная иллюстрация для детей, стиль стикера, четкий контур, плоский дизайн. Яркие сочные цвета, добрый и милый, смотрит прямо в камеру, простая форма. --no shadows, realistic, complex details, text, scary

Шаг 3. Генерация первой карточки и «доводка» шаблона

Теперь протестируем наш шаблон. Подставим вместо [НАШ ЗВЕРЬ] нашего первого персонажа.

Первый промпт: Бурый медведь, на белом фоне, в полный рост. Векторная иллюстрация для детей, стиль стикера, четкий контур, плоский дизайн. Яркие сочные цвета, добрый и милый, смотрит прямо в камеру, простая форма. --no shadows, realistic, complex details, text, scary

- **Генерируем и анализируем.** Что получилось? Медведь добрый? Цвета яркие? Фон чистый?
- **Итерация.** Если что-то не так, корректируем **мастер-шаблон**.

Например, если медведь получился слишком детализированным, можно усилить в промпте: ****очень**** простая форма, для самых маленьких. Если цвета блеклые, меняем яркие на насыщенные, контрастные.

- Добиваемся результата, который нас полностью устраивает. **Наш «Мастер-шаблон» готов и утвержден!**

Шаг 4. «Тиражирование» — создаем всю серию

Самый приятный и быстрый этап. Теперь, когда у нас есть отлаженный шаблон, мы просто меняем в нём переменную [НАШ ЗВЕРЬ], не трогая больше ничего.

- **Карточка 2 (Лиса):** Хитрая рыжая лиса, на белом фоне, в полный рост. Векторная иллюстрация для детей... (далее текст шаблона без изменений).
- **Карточка 3 (Белка):** Проворная белка с орешком, на белом фоне, в полный рост. Векторная иллюстрация для детей... (далее текст шаблона без изменений).
- **Карточка 4 (Ёж):** Маленький ёжик с яблоком на спине, на белом фоне, в полный рост. Векторная иллюстрация для детей... (далее текст шаблона без изменений).

Итог задания: У вас на руках — **готовый к печати и ламинированию набор из 4-х дидактических карточек**. Все они выполнены в едином, профессиональном стиле, идеально соответствуют поставленной педагогической задаче и могут быть немедленно использованы в работе с детьми.

Задание со звездочкой (для продвинутых арт-директоров): Используя этот же «Мастер-шаблон», создайте дополнительный набор карточек на другую тему, например, «Овощи» (помидор, огурец, морковь, капуста) или «Транспорт» (машинка, самолет, корабль, поезд). Это закрепит навык и покажет универсальность вашего шаблона.

Задание 3: Свободное творчество и подготовка к контролю.

Цель задания: систематизировать и применить все полученные навыки (выбор стиля, составление точного промпта, работа с негативными промптами, итерация) для создания комплексного набора визуальных материалов для реального педагогического проекта по собственному выбору.

Концепция «Проект под ключ»: Вы больше не просто экспериментируете — вы работаете как настоящий арт-директор над собственным проектом. Вы сами ставите себе задачу, определяете аудиторию, разрабатываете визуальную концепцию и создаете полный пакет готовых к использованию материалов, которые решают конкретную педагогическую задачу.

Ход работы:

Шаг 1. Педагогический замысел (Ставим задачу себе)

Выберите тему, которая вам интересна и актуальна для вашей группы. Это может быть:

Визуальное сопровождение для сказки, которую вы придумали.

Набор материалов для занятия по теме «Правила дорожного движения».

Иллюстрации и карточки для проекта «Космос для малышей».

Оформление уголка природы на тему «Времена года».

Четко опишите свой проект, ответив на вопросы:

1. Тема проекта: _____

2. Возрастная группа: _____

3. Педагогическая цель: (например, «познакомить детей с понятием "солнечная система" в игровой форме»).

4. Необходимые визуальные материалы (ваш заказ): Составьте список того, что вам нужно создать. Минимум 3 разных типа материалов.

Пример:

1. Ключевая иллюстрация: Планеты солнечной системы водят хоровод вокруг Солнца.

2. Раскраска: Ракета летит между звезд.

3. Набор стикеров (3-4 шт.): Каждая планета как отдельный персонаж (улыбающаяся Земля, сонный Сатурн с кольцом-одеялом и т.д.).

Шаг 2. Разработка визуальной концепции (Выбираем стиль)

Основываясь на теме и возрасте детей, определите единый стиль для всех материалов вашего проекта. Это ваш «гайдлайн».

Опишите стиль: Какой он будет? Яркий и мультяшный? Нежный и акварельный? Простой и схематичный?

Составьте «базовый стилевой промпт»: Это часть запроса, отвечающая за визуал, которая будет кочевать из одного вашего промпта в другой для сохранения единства.

Пример: Стиль иллюстрации для детского журнала, милые персонажи с большими глазами, яркие насыщенные цвета, без сложных теней, дружелюбная атмосфера.

Шаг 3. Создание материалов (Работаем как художник)

Теперь, используя ваш замысел и стилевой гайдлайн, приступайте к генерации.

Создайте ключевую иллюстрацию. Это самый сложный элемент. Потратьте время на доработку промпта, используйте итерации, пока не получите идеальный результат.

Адаптируйте промпт для создания раскраски. Возьмите промпт от ключевой иллюстрации (или создайте новый, но в той же тематике), уберите из него описание цвета и добавьте ключевые слова: раскраска для детей, черно-белый рисунок, жирный четкий контур, без заливки.

Создайте серию стикеров или карточек. Используйте ваш «Мастер-шаблон» из Задания 2. Возьмите ваш «базовый стилевой промпт» из Шага 2 и добавьте к нему на белом фоне, стикер с белой обводкой. Генерируйте персонажей по одному.

Шаг 4. Подготовка к презентации

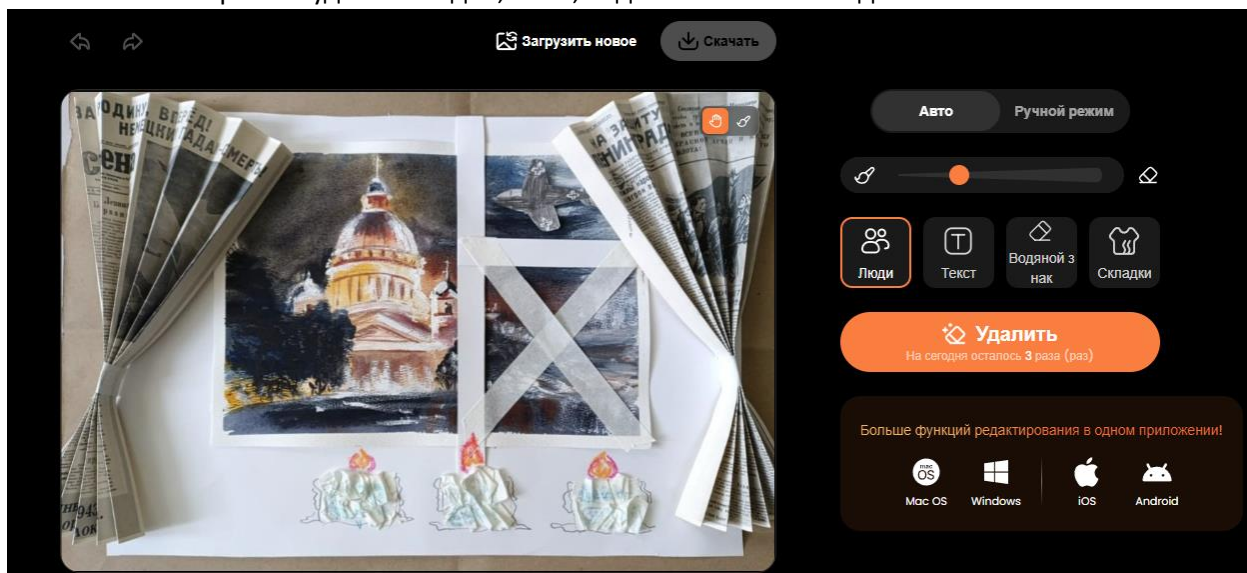
Соберите все созданные вами изображения в один документ или презентацию. Для каждого изображения подпишите финальный промпт, который вы использовали для его создания.

Задание 4: Убрать лишний предмет с изображения.

Процесс называется "инпейнтинг" (inpainting) или "генеративное заполнение" (generative fill). Нейросеть анализирует фон и контекст вокруг объекта, который вы хотите удалить, а затем "дорисовывает" пустое место так, чтобы оно выглядело максимально естественно, как будто объекта там никогда и не было. Используем встроенные функции в смартфонах или онлайн сервисы (<https://airbrush.com/>)

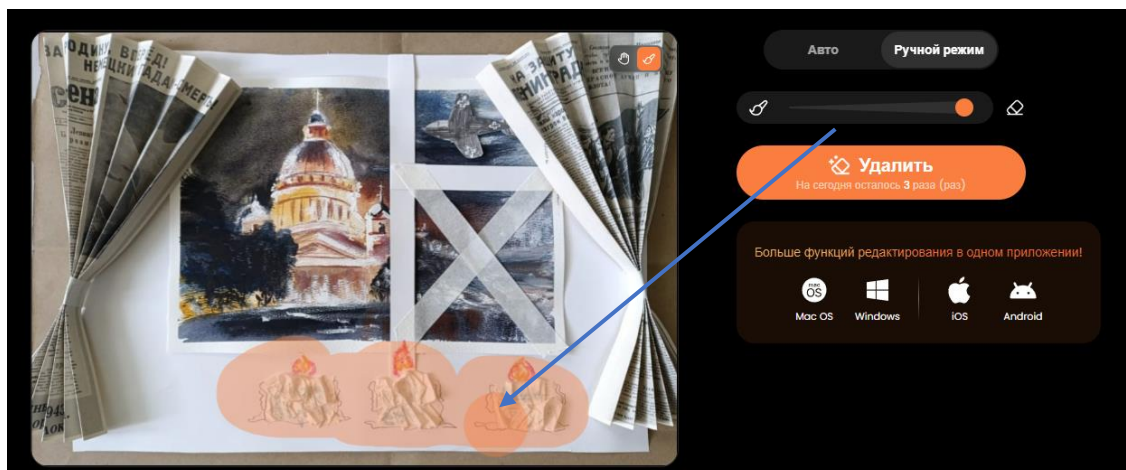
Описание:

Автоматический режим удаляет людей, текст, водяные знаки и складки.



Мы пользуемся ручным режимом:

1. Выделение: Вы указываете программе, какой объект нужно удалить, закрашивая его кистью или обводя.



2. Анализ контекста: Нейросеть изучает пиксели «вокруг» выделенной области: текстуры (трава, асфальт, небо), линии (горизонт, стены), цвета и освещение.
3. Генерация: На основе анализа нейросеть создает совершенно новое изображение, чтобы заполнить пустоту, стараясь сделать переход бесшовным и логичным.

