

6+

ОЛЕГ АМБРОЗИЕВ

Текст в картинку:

Руководство по управлению нейросетями



Олег Амброзиев

**Текст в картинку: Руководство
по управлению нейросетями**

«Издательские решения»

Амброзиев О.

Текст в картинку: Руководство по управлению нейросетями /
О. Амброзиев — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-00-650223-9

Документ представляет собой подробное руководство по созданию текстовых запросов (промптов) для генерации изображений с помощью современных генеративных нейросетей, таких как DALL-E и MidJourney. Ключевое внимание уделено практическим аспектам: выбору стилистики, технических параметров (освещение, композиция, настройки камеры), созданию атмосферных и эмоциональных сцен. Руководство содержит примеры запросов для различных стилей и предлагает стратегии для точного управления результатом.

ISBN 978-5-00-650223-9

© Амброзиев О.
© Издательские решения

Содержание

Глава 1: Рождение Искусства В Машинах	6
MidJourney: Погружение в глубину творчества	8
Слияние Реальности и Воображения	9
Конец ознакомительного фрагмента.	10

Текст в картинку: Руководство по управлению нейросетями

Олег Амброзиев

Дизайнер обложки ChatGPT 4o

© Олег Амброзиев, 2025

© ChatGPT 4o, дизайн обложки, 2025

ISBN 978-5-0065-0223-9

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Глава 1: Рождение Искусства В Машинах

В начале XXI века мир технологий изменился быстрее, чем кто-либо мог бы ожидать. Развитие нейросетей, искусственного интеллекта и машинного обучения открыло перед человечеством невообразимые горизонты. Но наибольшие перемены произошли в сфере творчества, когда одна из самых сложных задач, кажущаяся сугубо человеческой – создание изображений, – была поручена машинам.

Первая искра этого нового направления в искусстве возникла в 2014 году, когда исследователь из университета Торонто Яна Гудфеллоу предложил концепцию **генеративных состязательных сетей** (GANs). Эта идея заключалась в том, чтобы обучить две нейросети – одну, которая создает изображения, и другую, которая оценивает их. Обе сети конкурируют, постоянно улучшая друг друга: первая учится создавать всё более реалистичные изображения, в то время как вторая становится всё более критичной, заставляя первую работать быстрее и точнее. Гудфеллоу и его команда увидели, как это создаёт динамичный процесс, который позволял компьютерам создавать изображения, похожие на те, что мы видим в реальной жизни.

Вдохновленные этим открытием, другие ученые начали исследовать, как можно использовать нейросети для создания уникальных визуальных произведений искусства. Это было не просто переноса существующих изображений на новые холсты, а фактическое «воображение» чего-то нового, что даже не существовало в реальном мире.

Вскоре появились первые программы и приложения, основанные на этих алгоритмах, такие как **DeepDream** от Google. Эти нейросети, предназначенные для улучшения изображений, начали создавать причудливые и удивительные визуальные паттерны, похожие на сны, когда они пытались анализировать и воспроизвести образы. В отличие от традиционного искусства, созданного человеком, нейросети начали работать не только с понятиями реальности, но и с чистыми концепциями и абстракциями.

Но настоящая революция произошла, когда нейросети начали обучаться на огромных наборах данных, содержащих миллионы изображений. С помощью алгоритмов машинного обучения они начали «понимать», как выглядит реальный мир, и стали способны генерировать совершенно новые образы – от фотографий людей, которые на самом деле не существуют, до совершенно фантастических пейзажей, до которых до сих пор было бы трудно добраться даже самым опытным художникам.

Такие генеративные модели, как **DALL·E** от OpenAI, **Artbreeder**, и **MidJourney**, вскоре стали доступны для широкого круга пользователей. Теперь каждый мог стать творцом: человек просто вводил текстовое описание, а нейросеть, обученная на миллионах примеров, мгновенно создавала изображение, соответствующее этому описанию. Появились новые формы искусства, где человеческое воображение и машинная логика сливались в нечто уникальное.

Но это было не только революцией в мире искусства. Нейросети, генерирующие изображения, начали использоваться в самых разных областях. Архитекторы создавали визуализации зданий, которые ещё не были построены. Медики использовали изображения для исследования заболеваний, создавая виртуальные анатомические модели, которые могли помочь в диагностике и лечении. Даже в киноиндустрии нейросети начали создавать фотореалистичные спецэффекты, и с каждым годом их возможности становились всё более совершенными.

Но на фоне всех этих достижений возникали и вопросы: что же такое искусство? Кто является истинным художником – человек, создающий запрос, или нейросеть, генерирующая картину? Могут ли машины действительно «понимать» красоту, или же они всего лишь зеркала, отражающие информацию, которую им дали люди? Эти вопросы стали предметом жарких дебатов и философских размышлений.

Именно в этот момент человечество стояло на пороге нового мира – мира, где творчество уже не было исключительно человеческой прерогативой. Где искусство и технологии переплелись, создавая новые возможности и возможности для самовыражения.

И в этом мире, полном неведомых еще горизонтов, нейросети, генерирующие изображения, стали не просто инструментами. Они стали партнерами в создании того, что когда-то считалось невозможным – виртуальной реальности, в которой грань между человеком и машиной размыта, а сама сущность искусства приобретает новые, неожиданные формы.

Глава 2: Вдохновение в Коде – DALL·E и MidJourney

Когда в мире нейросетей начали проявляться первые успехи в создании изображений, появление **DALL·E** и **MidJourney** стало настоящим поворотным моментом. Эти системы не просто расширяли горизонты того, что было возможно в цифровом искусстве, но и провоцировали дискуссии о будущем творчества, роли человека и машины в искусстве, а также о том, как нейросети могут преобразить не только искусство, но и саму концепцию творчества.

DALL·E: Вдохновение на основе текста

В 2021 году OpenAI представила миру DALL·E – нейросеть, которая смогла произвести фурор в мире технологий и искусства. Это была модель, основанная на трансформерах, и её главной особенностью было то, что она могла создавать изображения не только по заранее заданным шаблонам или стилям, но и *по текстовому описанию*.

Когда OpenAI впервые показала миру DALL·E, всё изменилось. В то время как традиционные генеративные нейросети использовали изображения для обучения и репродукции известных элементов, DALL·E научился интерпретировать текстовые запросы, превращая их в визуальные образы. Например, если пользователь вводил запрос вроде «гипопотам с космическим шлемом на велосипеде», нейросеть мгновенно генерировала уникальные, высококачественные изображения, на которых гипопотам в космосе катался на велосипеде.

Это стало революционным шагом в мире искусственного интеллекта. DALL·E стал не просто генератором изображений, а инструментом для воплощения самых смелых идей. Важно было то, как нейросеть интерпретировала текст – не просто переносила слова в картинки, а как бы «понимала» их смысл, сочетала визуальные элементы в неожиданных контекстах, создавая совершенно новые концепции.

Изначально DALL·E мог генерировать изображения с необычными, фантастическими сочетаниями объектов, чего не было бы возможно в реальной жизни. Он выстраивал целые миры, где пиксели и цвета смешивались в невероятные композиции, которые никогда не существовали в реальности. Нейросеть научилась обращаться с абстракциями и метафорами, которые являются основой искусства и креативности. С каждым новым запросом она становилась все более совершенствованной и точной в своих интерпретациях.

Для многих, кто работал в сфере визуального искусства, DALL·E стал не только инструментом для реализации идей, но и своего рода соавтором. Художники, дизайнеры и креативщики стали активно использовать систему для создания концептуальных картин, рекламы, дизайна интерьеров, а также в качестве источника вдохновения для будущих проектов. Искусство, ставшее возможным с помощью DALL·E, перешло от классических канонов к более свободным формам, где текст и образ сливались воедино, создавая уникальные визуальные повествования.

MidJourney: Погружение в глубину творчества

В 2022 году мир увидел ещё одного великого игрока в мире нейросетей, генерирующих изображения – **MidJourney**. Эта нейросеть привнесла в мир цифрового искусства совершенно новую эстетику и философию. В отличие от DALL·E, который ориентировался на более универсальные и разнообразные запросы, MidJourney стала символом креативной свободы и экспериментов с визуальной эстетикой.

MidJourney использовал более глубокий подход к генерации изображений. Хотя эта нейросеть также принимала текстовые запросы, её отличие заключалось в том, что она предоставляла гораздо больше творческой свободы. Художники и пользователи могли задавать не только содержание изображения, но и его стиль, атмосферу, цветовую палитру. Это позволило создать целые визуальные миры, выполненные в самых разных стилях – от сюрреализма и абстракции до научной фантастики и фэнтези.

MidJourney стал популярным среди художников, ищущих нестандартные решения для визуализации своих идей. Стиль генерации изображений был настолько уникален и неповторим, что сам процесс работы с нейросетью стал творческим актом. Пользователи начали не просто запрашивать изображения, но и взаимодействовать с системой, внося изменения в результаты, создавая новые и неожиданные визуальные миры. В некотором смысле, MidJourney открыла возможность для новых форм цифрового искусства, где искусство было не столько результатом, сколько процессом.

С помощью MidJourney стали создаваться удивительные фотореалистичные картины, научно-фантастические пейзажи, персонажи, существующие только в воображении, и целые миры, которые никогда не были бы возможны без помощи ИИ. Нейросеть не ограничивалась только простыми образами, она искала гармонию в деталях, создавая картины, наполненные глубиной и многослойностью.

Слияние Реальности и Воображения

Что объединяет **DALL·E** и **MidJourney** – это стремление нейросетей воплотить в жизнь не только те вещи, которые существуют в реальности, но и те, которые могут быть задуманы лишь в самых смелых мечтах. Эти системы стали своеобразными мостами между воображением человека и машинным пониманием того, как выглядят миры, о которых мы только думаем.

И хотя нейросети, как **DALL·E** и **MidJourney**, оставались всего лишь инструментами в руках пользователей, они стали самыми настоящими партнерами в процессе творчества. Они позволяли экспериментировать с образами, стилями и темами, которые раньше казались невозможными. Искусство, созданное с помощью этих систем, всё больше и больше затмевало грани между реальностью и фантазией.

Сегодня, когда технологии и искусство всё более сливаются, мир продолжает задаваться вопросом: где заканчивается работа нейросети и начинается настоящее творчество человека? Но одно было ясно – новые технологии позволили открыть новые горизонты, и будущие художники, архитекторы, дизайнеры и писатели всё больше будут обращаться к нейросетям как к партнёрам, создающим образы, которых мы ещё не могли себе представить.

Глава 3: Искусство Создания Промптов – Как Понять Нейросеть

В мире генеративных нейросетей, таких как **DALL·E** и **MidJourney**, создание промптов – текстовых запросов, на основе которых генерируются изображения – стало важным искусством. Каждый запрос, который мы вводим, становится не просто инструкцией для компьютера, но и отправной точкой для создания уникального визуального произведения. Именно промпт становится связующим звеном между человеческим воображением и возможностями нейросети.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.