

**ДАРЬЯ ГУЛДАСТАШОЕВА**

**СОЗДАВАЙ ВИЗУАЛ С**

**ИИ**

**БЫСТРЕЕ**

**МЕНЬШЕ ЗАПРОСОВ,  
МЕНЬШЕ РУТИНЫ,  
БОЛЬШЕ РЕЗУЛЬТАТА**

УДК 004.8  
ББК 32.813  
Г94

**Гулдасташоева, Дарья Сергеевна.**

Г94

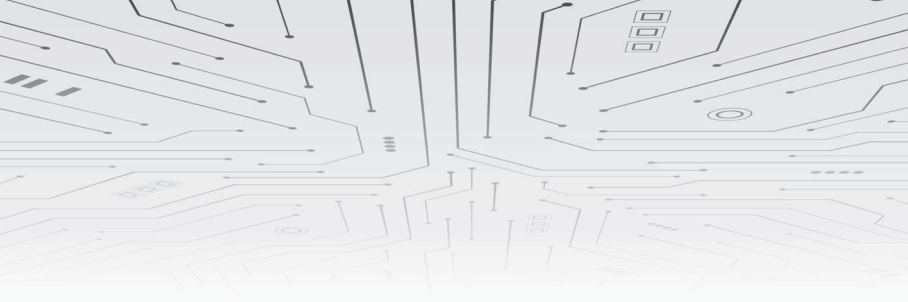
Создавай визуал с ИИ быстрее : меньше запросов, меньше рутины, больше результата / Дарья Гулдасташоева. — Москва : Эксмо, 2026. — 288 с. — (Искусственный интеллект за час).

ISBN 978-5-04-240050-6

Создавать визуал теперь можно без академических навыков, умения рисовать и понимания сложных программ. Эта книга покажет, как с помощью ИИ генерировать картинки, улучшать фотографии и редактировать изображения под разные задачи. Вы познакомитесь с популярными инструментами для работы с визуалом, такими как Midjourney, Nano Banana, «Шедевр» и другими, и поймете, какой сервис выбрать.

Вы узнаете, как формулировать запросы для генерации изображений, управлять результатом и добиваться нужного стиля. В книге разобраны реальные примеры, типичные ошибки и способы их исправления, а также приведены готовые промпты для создания и обработки изображений. Подходит для работы, творчества и повседневных задач.

УДК 004.8  
ББК 32.813



# ОГЛАВЛЕНИЕ

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| Как ориентироваться в книге . . . . . | 9  |
| О чем эта книга . . . . .             | 10 |

## Часть 1. ИИ и современное творчество

|                                                                         |    |
|-------------------------------------------------------------------------|----|
| Глава 1. Как ИИ изменил визуальное творчество . . . .                   | 14 |
| 1.1. История ИИ для генерации картинок . . . . .                        | 14 |
| 1.2. Что за зверь DALL·E . . . . .                                      | 17 |
| 1.3. Появление российских аналогов генераторов<br>изображений . . . . . | 22 |
| 1.4. Почему ИИ не стоит демонизировать . . . . .                        | 27 |
| 1.5. Как ИИ экономит часы<br>вашей жизни . . . . .                      | 28 |
| 1.6. ИИ как личный ассистент . . . . .                                  | 30 |
| 1.7. Больше времени на создание идей . . . . .                          | 31 |
| 1.8. Как художники и дизайнеры<br>используют ИИ сегодня . . . . .       | 33 |
| 1.9. Почему ИИ не заменит профессионального<br>художника . . . . .      | 40 |

|                                                              |    |
|--------------------------------------------------------------|----|
| Глава 2. Нейросети и их технические<br>возможности . . . . . | 44 |
| 2.1. Текстовые генераторы . . . . .                          | 45 |
| 2.2. Работа с готовым материалом . . . . .                   | 46 |
| 2.3. Наводим финальный лоск . . . . .                        | 49 |
| 2.4. Краткий разбор нейросетей . . . . .                     | 50 |
| 2.5. Технический барьер . . . . .                            | 54 |

|                                                      |    |
|------------------------------------------------------|----|
| <b>Глава 3. Как встроить ИИ в творческий процесс</b> | 57 |
| 3.1. Маршрут творческого процесса с ИИ               | 58 |
| 3.2. Почему профессионалы не игнорируют ИИ           | 61 |
| 3.3. Вопрос авторства: 80/20 или 50/50?              | 62 |

## **ЧАСТЬ 2.**

### **Практические навыки с ИИ**

|                                                             |     |
|-------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Глава 4. Как правильно писать промпты для визуала.</b>   | 66  |
| 4.1. Генерации коммерческого постера                        | 69  |
| 4.2. Приложение Antigravity.                                | 72  |
| 4.3. Изменение деталей изображения                          | 73  |
| 4.4. Расширение границ изображения                          | 75  |
| 4.5. Что такое ControlNet.                                  | 75  |
| <b>Глава 5. Один запрос — множество вариантов</b>           | 77  |
| 5.1. Как это выглядит на практике                           | 78  |
| 5.2. Как сделать единую серию                               | 78  |
| <b>Глава 6. Как ИИ помогает.</b>                            | 80  |
| 6.1. Апскейл, восстановление и редактирование               | 80  |
| <b>Глава 7. ИИ под различные задачи</b>                     | 83  |
| 7.1. Книжная иллюстрация                                    | 84  |
| 7.2. Веб-дизайн                                             | 86  |
| 7.3. Геймдев и концепт-арт                                  | 89  |
| 7.4. Бесшовные текстуры и материалы                         | 93  |
| 7.5. Контроль персонажа: эмоции, позы, смена гардероба      | 96  |
| 7.6. Редактирование изображения внутри ИИ.                  | 100 |
| 7.7. Постоянный персонаж: пайплайн в три этапа              | 103 |
| 7.8. Режиссура и миростроительство                          | 107 |
| <b>Глава 8. Взаимодействие ИИ и графических редакторов.</b> | 111 |
| 8.1. Онлайн-ретушь и доработка генераций в Pixlr.           | 111 |
| 8.2. Сборка коммерческого дизайна в Supra.                  | 113 |

|                                                                                   |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Глава 9. Что меняется в работе с изображениями благодаря ИИ</b>                | 116 |
| 9.1. Как ИИ помогает восстанавливать старые фотографии                            | 116 |
| 9.2. Как без художественного образования использовать ИИ для создания изображений | 120 |
| 9.3. Как быстрее создавать иллюстрации                                            | 122 |
| 9.4. ИИ как инструмент, а не замена художнику                                     | 124 |
| <b>Глава 10. Ошибки при работе с ИИ-изображениями</b>                             | 125 |
| 10.1. Ожидание идеального результата                                              | 125 |
| 10.2. Слишком расплывчатый промпт                                                 | 126 |
| 10.3. Проблемы с анатомией                                                        | 127 |
| 10.4. Использование сырого результата без доработки.                              | 129 |
| 10.5. Слепое копирование чужих промптов.                                          | 130 |
| 10.6. Игнорирование лицензий и авторских прав при коммерческом использовании      | 131 |
| 10.7. Игнорирование правил публикации и маркировки ИИ-контента                    | 133 |
| <b>Глава 11. Будущее ИИ в искусстве</b>                                           | 135 |
| 11.1. Как будет развиваться ИИ                                                    | 135 |
| 11.2. Интеграция ИИ в основные программы и устройства                             | 137 |
| 11.3. Вопросы авторских прав в России                                             | 137 |
| 11.4. Нужна ли художнику профессия «промпт-инженер»?                              | 139 |

## Часть 3.

### Большой справочник промптов

|                                                    |     |
|----------------------------------------------------|-----|
| <b>Глава 12. Как использовать промпты</b>          | 142 |
| 12.1. Работа с изображением и текстовым запросом   | 144 |
| <b>Глава 13. Большая библиотека промптов.</b>      | 145 |
| 13.1. Базовые ракурсы, изометрия и технический вид | 145 |
| 13.2. Персонаж, портрет и внешность                | 155 |

|                                                                           |            |
|---------------------------------------------------------------------------|------------|
| 13.3. Коммерческая съемка, продукт и реклама . . .                        | 165        |
| 13.4. Инфографика, схемы и обучающие<br>изображения . . . . .             | 173        |
| 13.5. Редактирование, улучшение<br>и преобразование изображения . . . . . | 185        |
| 13.6. Комиксы, сториборд и визуальное<br>повествование . . . . .          | 192        |
| 13.7. Персонаж для игр, стикеров<br>и цифрового контента . . . . .        | 200        |
| 13.8. Арт-эксперименты и необычные<br>визуальные эффекты . . . . .        | 207        |
| 13.9. Визуальные эксперименты и арт-концепты . . .                        | 215        |
| 13.10. Работа с материалами, стилями и эпохами . . .                      | 236        |
| 13.11. Бонусный блок. Спецэффекты . . . . .                               | 250        |
| <b>Заключение . . . . .</b>                                               | <b>277</b> |
| <b>Список терминов . . . . .</b>                                          | <b>279</b> |



**Изображения и персонажи в этой книге созданы с помощью нейросетей и технологий искусственного интеллекта. Все лица, персонажи и сцены являются вымышленными и созданы исключительно в учебных и иллюстративных целях. Любые совпадения с реальными людьми случайны.**



# КАК ОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В КНИГЕ

В книге вы встретите полезные вставки, которые помогут быстрее разобраться и сразу применить знания на практике.



## **Интересная информация**

Короткое объяснение темы или важное уточнение, которое помогает лучше понять материал.



## **Готовый промпт**

Запрос, который можно сразу использовать в работе с ИИ.



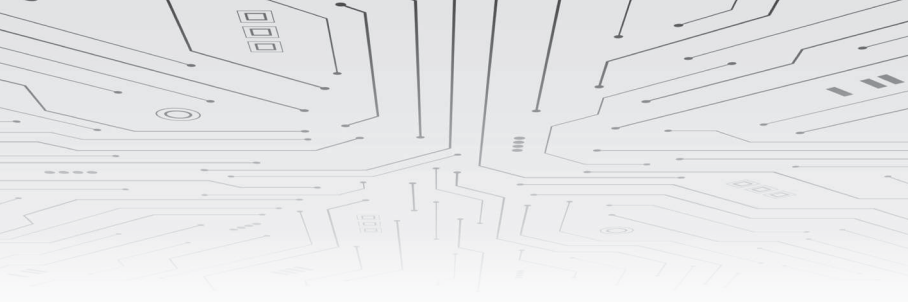
## **Пример результата**

Примеры текстов, изображений или диалогов с ИИ.



## **Важно и ошибки**

На что обратить внимание и чего лучше избегать.



## О ЧЕМ ЭТА КНИГА

Еще несколько лет назад генерация изображений с помощью нейросетей казалась странным экспериментом для энтузиастов. Картинки получались неровными, с лишними пальцами, «плывущими» лицами и случайными артефактами. Но технологии развивались очень быстро, и сегодня ИИ уже стал обычным рабочим инструментом для дизайнеров, иллюстраторов, маркетологов, видеомонтажеров и авторов цифрового контента.

При этом вокруг нейросетей до сих пор остается много крайностей. Одни воспринимают ИИ как «волшебную кнопку», которая сама сделает красивую картинку за секунду. Другие — как угрозу для художников и творческих профессий. На практике все намного спокойнее и интереснее.

Эта книга — не про замену художника нейросетью и не про «секретные промпты», которые якобы гарантируют идеальный результат. Она о том, как современные генераторы изображений реально используют в повседневной работе, учебе и творчестве: для поиска идей, создания иллюстраций, восстановления фотографий, подготовки дизайна, концептов и визуальных материалов.

Здесь не будет сложного технического языка, программирования или попыток превратить вас в «промпт-инженера». Вместо этого мы разберем:

- ◆ как устроены современные генераторы изображений;
- ◆ как писать понятные и рабочие промпты;
- ◆ как использовать *Inpainting*, *ControlNet*, *Upscale* и другие инструменты;
- ◆ как совмещать ИИ с **Photoshop**, **Photopea**, **Pixlr** и графическими редакторами;
- ◆ как художники, дизайнеры и авторы уже работают с нейросетями на практике;
- ◆ какие ошибки чаще всего допускают новички;
- ◆ где возникают вопросы авторства, лицензий и использования ИИ-контента.

Отдельно мы поговорим о гибридном подходе, где нейросеть не заменяет ручную работу, а помогает ускорить рутину и освободить время для поиска идеи, композиции и визуального решения.

В конце книги вас ждет большой справочник промптов для разных задач: от книжной иллюстрации и концепт-арта до интерфейсов, персонажей, текстур и стилизации изображений.

Эта книга не требует художественного образования или опыта работы с ИИ. Она рассчитана и на тех, кто только начинает знакомство с генерацией изображений, и на людей, которые уже используют нейросети в работе и хотят лучше понимать их возможности и ограничения.

*Приятного чтения!*

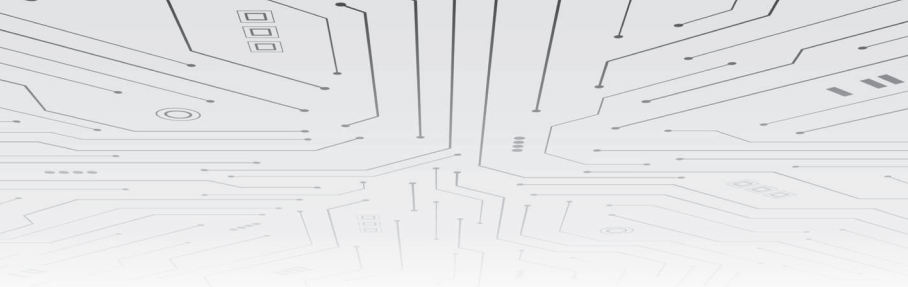


ЧАСТЬ

1

---

**ИИ  
И СОВРЕМЕННОЕ  
ТВОРЧЕСТВО**



## ГЛАВА 1

# КАК ИИ ИЗМЕНИЛ ВИЗУАЛЬНОЕ ТВОРЧЕСТВО

### 1.1. История ИИ для генерации картинок

Еще десять лет назад идея о том, что компьютер сможет нарисовать шедевр по одному лишь текстовому описанию, казалась сюжетом для научной фантастики. Художники тратили годы на изучение академического рисунка, перспективы и колористики, в то время как машины умели лишь накладывать примитивные фильтры на готовые фотографии. Но революция произошла быстрее, чем кто-либо ожидал, и сейчас искусственный интеллект стал таким же привычным инструментом в арсенале творца, как графический планшет или палитра.

История генеративного арта началась не с идеальных портретов, а с цифрового хаоса. В середине 2010-х годов появились GAN (генеративно-состязательные нейросети). Они пытались создавать лица людей или пейзажи, но результаты напоминали жутковатые сюрреалистичные сны: расплывчатые текстуры, асимметричные глаза и полная абстракция вместо деталей.

Настоящий тектонический сдвиг произошел в 2022 году, когда на сцену вышли диффузионные модели. Они научились собирать изображение буквально из визуального шума, шаг за шагом прорисовывая детали на основе текстового запроса (промпта). Именно тогда появились сервисы, которые сделали генерацию изображений массовой.

Пожалуй, самым громким именем в истории ИИ-арта стал **Midjourney**. Запущенная независимой исследовательской лабораторией под руководством Дэвида Хольца, эта нейросеть изначально позиционировалась как инструмент для «расширения воображения человечества».

Если вспомнить ранние версии, **Midjourney** славилась своей живописностью, глубокой атмосферой, но совершенно не справлялась с анатомией и логикой. Знаменитый мем про «шесть пальцев на руках» был визитной карточкой ИИ того времени. Когда **Midjourney** только появилась, художники разделились на два лагеря. Первые в ужасе кричали, что это конец профессии. Вторые по ночам сидели в сообществах и чатах, генерировали чудовищ и смеялись до упаду. Потому что выдать «девушку в стиле ар-нуво» нейросеть еще как-то могла, но стоило попросить ее нарисовать чашку кофе в руке у этого персонажа — она сдавалась. Палец, растущий из середины кружки, вторая рука, скрученная в узел, и фон, который внезапно превращался в расплавленный сыр. Это был не арт. Это был сюрреалистический цирк уродцев (рис. 1.1). Но художники, как замороженные, продолжали стучать по клавишам, потому что чувствовали: что-то здесь есть. Проблеск. Огромная база изображений внутри машины уже работала, оставалось лишь научиться правильно доносить запрос.