

Program szkolenia Szkolenie z AI dla grafików

Dzień 1 – 4 godz.

1. Wstęp

- Przedstawienie prowadzącego / grupy (Poznanie doświadczenia, wymagań, oczekiwań)
- Skrócona historia AI
- Rodzaje AI: Uczenie maszynowe / LLM / GAN / Diffusion models /
- Gdzie jesteśmy teraz / możliwości aktualnych modeli

2. Omówienie pierwszych modeli

- Jak działają modele GenAI - co wprowadzamy, co dostajemy
- Promptowanie w GenAI / Grafice - wprowadzenie
- Ograniczenia modeli i sposoby ich rozwiązania

3. Warsztat: Nauka promptowania

- Dwa / Trzy modele generujące grafikę.
- Wybór tematu przez uczestników warsztatów
- Utworzenie dowolnej ilości obrazków - aż do osiągnięcia zadowalającego efektu
- Porównanie wybranych kreacji i omówienie ich

4. Rozszerzenie warsztatu o dodatkowe techniki

- Omówienie inpaintingu / outpaintingu
- Tworzenie maski
- Usuwanie tła
- Canny / Depth / Pose przy generowaniu obrazów (ControlNet)
- Style transfer
- Testowe użycie in/out painting na własnym obrazku

Dzień 2 – 4 godz.

1. Grafika komputerowa

- Krótkie wprowadzenie do grafiki komputerowej (Piksele, rastry, RGB, jakość...)
- Formaty plików - problemy i zalety
- Opis tradycyjnych narzędzi i powodów ich używania
- Sybioza "ręcznych" programów i AI

2. Wstęp do projektowania graficznego

- Elementy skutecznych projektów graficznych

- Zasady estetyki i psychologii wizualnej
- Kilka słów o typografii
- Zasady projektowania plakatów / okładek

3. Warsztaty projektowanie graficzne

- Przedstawienie celu warsztatów, wymagań dotyczących projektów w podgrupach
- Zaprojektowanie okładki książki / okładki albumu muzycznego
- Omówienie prac

4. Przegląd wykorzystania AI na rynku

- Teledyski / Kampanie reklamowe / Świetne obrazki - omówienie
- Trendy i obawy
- Ograniczenia modeli i sposoby ich rozwiązania/obejścia

Dzień 3 – 4 godz.

1. Omówienie najbardziej znanych / najlepszych modeli

Narzędzia do generowania grafiki - główne modele genAI

- Flux
- Stable Diffusion
- Midjourney

2. Praca z tekstem

- Narzędzie do opisu obrazów
- Narzędzia do OCR obrazów
- Chat with images
- Narzędzia do napisów w Video
- Detekcja obiektów

3. Praca z wektorami

- Narzędzia do konwersji pomiędzy rastrem / wektorem
- Generatory obrazów wektorowych
- Animacja wektorów
- Narzędzia do polepszania jakości obrazów / rozdzielczości

4. Warsztaty: Wykorzystanie omówionych modeli

- Tematyka dowolna: Postać + Tło (np. książkę jadący na koniu)
- Wygenerowanie tła w grafice rastrowej i konwersja do grafiki wektorowej
- Wygenerowanie postaci w grafice wektorowej
- Animowanie postaci odpowiednim modelem
- Połączenie w całość

5. Podsumowanie

- Przegląd najciekawszych prac
- Koszty korzystania z AI

Dzień 4 – 4 godz.

1. Video / 3D

- Narzędzia do generowania video
- Narzędzie do ożywiania obrazów
- Narzędzia do generowania obiektów 3d

2. Warsztaty: Promptowanie

- Wstęp, omówienie zaawansowanego promptowania
- Narzędzia do pracy z promptami
- Stworzenie modelu 3d wybranego budynku lub postaci
- Zabawy z nowymi modelami, eksperymenty promptowania
- Porównanie wyników

3. Trenowanie

- Na czym polega trenowanie modelu, co możemy uzyskać
- Prezentacja przykładowych dotrenowanych modeli
- Dotrenowanie modelu flux.dev wg przygotowanych obrazków
- Praca z dotrenowanym modelem

4. Zakończenie

Narzędzia darmowe / Zróbcie to w domu

Przyszłość AI / w grafice