

# **КАК СОЗДАВАТЬ ДЕТСКИЕ КНИГИ С ПОМОЩЬЮ НЕЙРОСЕТЕЙ И ПРОДАВАТЬ СВОИ РАБОТЫ НА ИЗДАТЕЛЬСКИХ ПЛАТФОРМАХ**

Полное руководство для начинающих по созданию удивительных историй и  
произведений искусства с помощью нейросетей

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение... 3

Глава 1. Структура книги... 4

Глава 2. Создаем элементы книги... 12

Глава 3. Подключаем к процессу нейросети... 19

Глава 4. Пишем книгу в Jasper и Chat GPT... 34

Глава 5. Создаем персонажи и сцены в Midjourney... 50

Глава 6. Собираем книгу в единое целое... 141

Глава 7. Регистрируемся в Chat GPT... 153

Глава 8. Регистрируемся в Midjourney... 160

Глава 9. Где и как продать свою книгу... 171

Постскриптум... 179

## ВВЕДЕНИЕ

Если вы абсолютный новичок и ищете подробное руководство, которое поможет вам начать работу, вы пришли в нужное место. В этом руководстве я собираюсь провести вас через весь процесс создания детской книги с нуля, шаг за шагом.

Полагаю, что вы немного ошеломлены перспективой написания книги с нуля? Но, не волнуйтесь. Детские книги не такие сложные, как книги для взрослых. Вы же не собираетесь писать трилогию, вроде «Властелина колец»?

У детских книг простой сюжет, простые персонажи и сцены.

Вместе мы погрузимся в мир невероятных возможностей, которые нейросети принесли в область создания детских книг. Используя возможности нейросетей, вы научитесь создавать потрясающие иллюстрации, писать увлекательные истории и самостоятельно публиковать свои работы на издательских платформах.

Также вы научитесь использовать ИИ в качестве своего виртуального помощника, чтобы углубить свои знания, улучшить навыки и автоматизировать задачи.

Благодаря нейросетям вы сможете создавать и публиковать свои собственные книги без помощи традиционных издателей, что даст вам возможность донести свои истории до всего мира на ваших условиях.

Вы готовы начать?

Если да, то ваш путь к тому, чтобы стать известным и популярным автором, начинается прямо сейчас.

## ГЛАВА 1. СТРУКТУРА КНИГИ

Для начала вам нужно почувствовать себя сценаристом. Пока еще не писателем.

В этой главе мы разберемся с количеством страниц, посмотрим на количество слов, рассмотрим структуру рассказа, сюжет рассказа и разобьем книгу на разделы, для того, чтобы ее было легче писать.

Количество страниц детской книги напрямую зависит от нескольких факторов, в том числе от возрастного диапазона целевой аудитории, сложности истории и типа иллюстраций, которые вы планируете в нее включить.

Вот некоторые общие рекомендации по количеству слов и страниц в детских книгах, основанные на возрастном диапазоне целевой аудитории:

**Самые первые книги (0-2 года):** не думаю, что это наша аудитория. Эти книги предназначены для очень маленьких детей и обычно представляют из себя бумажные издания. Они могут содержать всего несколько слов на странице или, даже, иметь только иллюстрации, призванными привлечь внимание ребенка. Такие книги зачастую содержат менее 100 слов и до 20 страниц.

**Книжки с картинками (2-6 лет):** книжки с картинками обычно предназначены для детей дошкольного и младшего школьного возраста. У них более сложные иллюстрации и может быть больше слов на странице, чем в самых первых книгах, но все же, как правило, они имеют довольно простую и незамысловатую историю. Книжки с картинками могут содержать от 500 до 1000 слов и обычно состоят из 30-35 страниц.

**Книжки для начинающих читателей (6-8 лет):** обычно это книжки, предназначенные для детей, которые только начинают читать самостоятельно. Они часто имеют простую структуру предложений и небольшой словарный запас, с большим количеством повторений и

контекстных подсказок, которые помогают детям развить навыки чтения. Книги для начинающих читателей могут содержать от 1000 до 3000 слов и от 32 до 64 страниц.

**Книги с главами (8-12 лет):** книги разбитые по главам предназначены для детей старшего возраста, которые читают уже более уверенно. Как правило, они содержат более длинные и сложные истории и могут включать иллюстрации. Книги с главами могут содержать от 10 000 до 20 000 слов и иметь от 100 до 200 страниц.

Это всего лишь общие рекомендации, а количество слов и страниц в книге будет зависеть от многих факторов, включающих тип истории, которую вы хотите рассказать, темп сюжета и количество деталей, которые вы хотите в нее включить.

Не слишком заикивайтесь на количестве слов. Я привел эти цифры просто для того, чтобы дать вам общее представление. Как только вы опубликуете свою первую книгу, а затем перейдете к следующей, а затем к следующей... вы точно будете знать, что делать.

Более важным моментом является приблизительное количество страниц, потому что оно позволит вам понять, как разделить историю на сцены, прежде чем вы начнете писать и создавать персонажей.

А теперь будьте внимательны. Вы когда-нибудь слышали о термине трехактная структура?

**Трехактная структура** — это техника, используемая во многих формах повествовательного искусства, включая фильмы, пьесы и романы. В кино, например, трехактная структура обычно используется для разделения истории на три основные части, каждая из которых имеет свою собственную драматическую линию.

Первый акт - это завязка, когда зрители знакомятся с главными героями, обстановкой и основной предпосылкой истории. Именно здесь история получает свои «крючки», чтобы привлечь аудиторию и заставить их вжиться в то, что происходит на экране.

Первый акт обычно заканчивается каким-то провоцирующим инцидентом, который выводит мир главного героя из равновесия и приводит в движение остальную часть истории.

Во втором акте происходит основная часть истории, и часто это самая длинная часть фильма. Именно здесь главный герой сталкивается с рядом препятствий и испытаний, которые мешают достижению его целей.

Второй акт обычно заканчивается важным поворотным моментом или кризисом, когда главный герой вынужден принять трудное решение или пойти на значительный риск.

Третий акт — это развязка, в которой главный герой сталкивается с основным конфликтом в истории и предпринимает действия для его разрешения. Именно здесь напряжение и драматизм истории достигают своего апогея, а зрители обычно находятся в напряжении, гадая, чем все это обернется. История заканчивается какой-то развязкой, которая может быть как положительной, так и отрицательной, в зависимости от тона истории.

Трехактная структура считается классической, фундаментальной основой, и ее можно найти в различных формах повествовательного искусства, от древних мифов и легенд до современных фильмов и телешоу. Некоторые эксперты считают, что трехактная структура настолько распространена, потому что она отражает то, как люди естественным образом думают о мире и о своем опыте в нем.

Мы склонны мыслить категориями начала, середины и конца, и трехактная структура отражает этот образ мышления, что делает ее эффективным инструментом для повествования.

Ни для кого не секрет, что многие успешные фильмы имеют именно трехактную структуру. Она настолько распространена, что ее можно найти во всем, от классических сказок до современных блокбастеров. Хотя особенности могут варьироваться от рассказа красноречивого, основные элементы трехактной структуры остаются неизменными.

Следуя этой структуре, кинематографисты и сценаристы могут создавать увлекательные и эмоциональные истории, которые находят отклик у зрителей. Так что в следующий раз, когда будете смотреть фильм или читать книгу, обратите внимание на структуру —вы будете удивлены тем, насколько близко она соответствует формуле из трех актов!

Трехактную структуру можно разбить на несколько ключевых элементов, составляющих разные части истории. Вот разбивка этих элементов и то, как они вписываются в общую структуру:

### АКТ ПЕРВЫЙ:

- Первый акт обычно составляет около 25% всей истории.
- Завязка: В первом акте вы представляете главных героев, место действия и основную предпосылку истории. Здесь вы создадите мир своей истории и начинаете строить эмоциональную связь между аудиторией и персонажами.
- Побуждающее происшествие: это ключевой момент в истории, который выводит мир главного героя из равновесия и приводит в движение остальную часть истории. Инцидент обычно происходит ближе к концу первого акта.

### АКТ ВТОРОЙ:

- Второй акт — самая длинная часть истории, обычно составляющая около 50 % всей истории (от 25 % до 75 %).
- Препятствия и проблемы: Во втором акте главный герой столкнется рядом препятствий и испытаний, которые мешают достижению его целей. Именно здесь происходит основная часть истории, и часто это самая насыщенная событиями и напряженная часть истории.

Поворотный момент: Ближе к концу второго акта наступит важный поворотный момент или кризис, когда главный герой будет вынужден принять трудное решение или пойти на значительный риск. Этот поворотный момент знаменует собой кульминацию и начинает развязку истории.

## АКТ ТРЕТИЙ:

- Третий акт составляет около 25% всей истории (иногда 50-75%).
- Кульминация: это момент в истории, когда напряжение и драма достигают своего пика. Кульминация — это когда главный герой сталкивается с основным конфликтом истории и предпринимает действия для его разрешения.
- Развязка: История заканчивается какой-то развязкой, которая может быть как положительной, так и отрицательной, в зависимости от тональности истории. Здесь вы свяжете между собой все концы и создадите ощущение закрытия для аудитории.

Трехактная структура — это универсальный инструмент, который можно использовать во многих типах рассказов, в том числе и в детских книгах. Однако в детских книгах структура часто упрощается, чтобы сделать ее более доступной для маленьких читателей.

Вот как можно упростить структуру детской книги: АКТ

## ПЕРВЫЙ:

- Завязка: В детской книге завязка может быть очень простой: главный герой и основная предпосылка рассказа представлены всего на нескольких страницах.



## АКТ ВТОРОЙ:

- Препятствия и проблемы. В детской книге испытания, с которыми сталкивается главный герой, могут быть менее динамичными или драматичными, чем в более сложной истории. Тем не менее, должна быть какая-то проблема или вызов, который главный герой должен преодолеть.
- Поворотный момент: Поворотный момент в детской книге также может быть упрощен, но все равно это должен быть момент, когда главный герой вынужден принять решение или совершить действие, приводящее к кульминации.

## АКТ ТРЕТИЙ:

- Кульминация. В детской книге кульминация может быть менее напряженной, чем в более сложной истории, но она все равно должна быть с удовлетворительным разрешением основного конфликта истории.
- Развязка: Развязка в детской книге должна быть ясной и легкой для понимания, давая маленькому читателю ощущение завершенности.

В то же время, как трехактная структура может быть упрощена в детской книге, знание этой структуры безусловно полезно для начинающих авторов. Она обеспечивает основу для создания истории и то, что у нее будет четкое начало, середина и конец.

Следуя этой структуре, вы можете быть уверены, что у истории есть сильная сюжетная линия, которая будет удерживать внимание юных читателей от начала и до конца.

Трехактная структура также помогает авторам развивать персонажей и сюжет так, чтобы они казались естественными и интересными.

Имея четкое представление об основных поворотных моментах и кульминации в истории, авторы могут создавать напряжение и

неопределенность таким образом, чтобы они казались органичными и привлекательными.

Несколько дополнительных советов по использованию трехактной структуры:

- Подумайте об эмоциональном пути ваших главных героев: чего они хотят в начале истории и как они меняются к концу? Трехактная структура — отличный инструмент для того, чтобы показать этот путь в ясной и убедительной форме.
- Используйте поворотный момент, чтобы создать интригу и напряжение: поворотный момент — это момент, когда история действительно начинает накаляться. Используйте его, чтобы создать напряжение и держать аудиторию в напряжении.
- Убедитесь, что ваша кульминация приносит удовлетворение: кульминация — это расплата за все напряжение и драму, которые были до нее. Убедитесь, что кульминация дает аудитории ощущение решения.

Все это очень важно понять прежде чем начать генерировать новую историю.

Теперь вы знаете примерное количество страниц книги и знаете, что ваша история будет состоять из 3 частей:

- Введение (примерно 25% книги);
- Основная часть (примерно 50% книги);
- Заключение/развязка (примерно 25% книги).

Таким образом, в книге объемом около 60 страниц (ПРИМЕР) вы должны ориентироваться примерно на:

- 10–12 страниц введения;
- 35–40 страниц основной части рассказа;
- Развязка 10–12 страниц.

Опять же, не слишком заикивайтесь на этих цифрах, но вы уже должны понимать насколько важно придать вашей истории четкую структуру и перейти от простого творчества к методическому подходу четкой организации процесса.

Суммируем сказанное выше, чтобы разбить процесс на элементы:

- Вы знаете примерное количество страниц;
- Знаете, что история будет состоять из 3 частей;
- Вам нужно создать главы для каждой из частей;
- Вам нужно интегрировать в историю определенное количество иллюстраций;
- Вам нужно интегрировать в историю определенное количество слов.

Зная эти элементы и начав структурировать свою историю вокруг них, творческий процесс станет намного проще и быстрее. Вы будете знать, в каком направлении вы идете, и сможете преодолеть любой писательский блок.

А самое главное, вы скоро увидите, как искусственный интеллект удивит вас и поможет вам в этом процессе!

Вы сможете создавать удивительные идеи для историй, персонажей, сюжетов и сюжетных линий, а также замечательные произведения искусства в нужном вам стиле, следуя определенной структуре в качестве ориентира.

С помощью этого руководства вы научитесь писать и публиковать детские книги и станете успешным автором.

А лучший способ начать — это знать технические детали, такие как примерное количество страниц, количество слов и основы структуры рассказа.

## ГЛАВА 2. СОЗДАЕМ ЭЛЕМЕНТЫ КНИГИ

Теперь, когда у вас есть общие рекомендации, пришло время создать историю. Обещаю, это будет очень интересная глава, в которой вы используете ИИ, для того, чтобы воплотить свои идеи в жизнь.

Также я покажу вам примеры компоновки книг, если вы с этим еще не знакомы. Каждая из них имеет разную «плотность текста» и, в зависимости от выбранного макета. В вашем рассказе будет больше или меньше слов, каждая глава будет длиннее или короче.

А на данный момент вы знаете, что у вас есть около 60 страниц для создания истории.

Если подсчитать, что около 5-6 страниц уйдет на вступление и заключение, то у вас будет около 55 страниц на создание истории. Иными словами - 55 страниц с изображениями, текстом или тем и другим.

В результате может получиться примерно от 40 до 50 изображений и сцен. Это при условии, что мы будем делать книгу для детей 6-8 лет, как объяснялось выше, и будет много картинок.

Каким будет точное количество слов выяснится позднее, но мы уже на правильном пути. На этом этапе мы определились: «Я хочу создать детскую книгу и в ней будет примерно 55 страниц».

Неважно есть у вас уже идея, или вы хотите начать с чистого листа и новой идеи, это элементы необходимые для создания детской книги.

Независимо от того, являетесь ли вы новичком или опытным писателем, эти элементы помогут вам развить свои идеи и знать, что у вас есть четкое представление о ваших персонажах, сюжете и теме.

Итак, если вы готовы отправиться в увлекательное путешествие по созданию собственной детской книги, берите ручку, бумагу и вперед!

Вот список элементов и фундаментальных вопросов, которые вы, возможно, захотите включить в свою детскую книгу, а также некоторые вопросы, которые вы должны задать себе, чтобы развить свою историю.

Возвращайтесь к этому списку каждый раз, когда вам нужно написать новый рассказ или расширить свои идеи для рассказа, который вы пишете. Как писатель, вы всегда должны знать ответы на эти вопросы. Кроме того, помните, что вы пишете детскую книгу, поэтому уровень детализации не будет таким глубоким, как если бы вы писали роман для взрослых.

Попробуйте ответить на эти вопросы, если у вас уже есть идея для истории. А я покажу вам, как заставить отвечать на эти же вопросы искусственный интеллект.

### ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ:

Кто главный герой (главные герои) вашей истории?  
Каковы его сильные и слабые стороны?  
Каковы его цель или желание в этой истории?

### АНТАГОНИСТ:

Кто или что противостоит вашему главному герою?  
Какой конфликт или препятствие необходимо преодолеть вашему главному герою?

### ПРОБЛЕМЫ:

С какими конкретными проблемами и препятствиями сталкивается ваш главный герой?  
Как ваш главный герой будет преодолевать эти трудности?

## ПОМОЩНИКИ:

Будут ли у вашего главного героя помощники и союзники? Кто они и как помогают вашему главному герою?

## ОБСТАНОВКА:

Где происходит история?

Что уникального и интересного в сеттинге? Как обстановка влияет на историю?

## ОБЩИЙ ПОСЫЛ И МОРАЛЬ:

Каков посыл или мораль вашей истории?

Какие ценности вы хотите продвигать?

Чему ваша история будет учить и вдохновлять ваших читателей?

## СЮЖЕТ:

Какова общая сюжетная линия вашей истории?

Каковы основные поворотные моменты и кульминация?

Как вы будете поддерживать интерес читателей от начала до конца? ТЕМА:

Какова тема вашего рассказа?

Какие глубокие темы, идеи или концепции вы исследуете в своей истории?

Как вы можете выразить эти темы доступным для детей способом?

## РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА:

Как ваш главный герой будет расти и меняться на протяжении всей истории?

Как проблемы и препятствия, с которыми он сталкивается, помогут ему развиваться и учиться?

## ИЛЛЮСТРАЦИИ:

Какой стиль и тон иллюстраций вы хотите использовать? Как иллюстрации улучшат и поддержат историю?

Какие ключевые сцены или моменты вы хотите проиллюстрировать?

Я к чему веду... Прежде чем приступить к написанию сценария, каждый автор должен собрать общие идеи об истории, персонажах, декорациях, развитии событий и общих идеях для истории.

На этом этапе постарайтесь быть кратким и отвечайте по существу. Вы еще не пишете книгу. Вы просто работаете над созданием истории в своем уме от начала до конца и начинаете глубже погружаться в мир этой истории.

Цель - вы должны быть в состоянии объяснить историю тем, кто ее не знает, и заинтересовать их. Это тот уровень детализации, к которому вы, на данном этапе, должны стремиться.

Я часто слышал, как люди говорят: «Я не умею быстро объяснять свои идеи».

На самом деле это очень критичный момент. Как автор, если вы хотите продвигать свою книгу и заставить людей покупать ее, вам нужно иметь несколько быстрых и коротких основных объяснений (тезисов), которые вы сможете быстро донести до аудитории.

Вы не можете быть таким автором, который «не может объяснить смысл своей книги, потому что она слишком большая и сложная».

Если у вас есть проблемы с краткостью, повторюсь еще раз, не бойтесь. Искусственный интеллект поможет вам создать весь контент в любом нужном вам формате и, в результате, вы, на самом деле, улучшите свое произведение, потому что будете анализировать и переосмысливать то, что пишет ИИ.



Вы будете читать, вы будете учиться и совершенствоваться. С помощью нейросетей вы перейдете от «режима истории» и «режиму написания сценария», затем к «режиму написания книги» и «режиму маркетинга» и т. д. по списку.

Для понимания вышесказанного, рассмотрим классическую сказку американского писателя Элвина Брукса Уайта «Паутинка Шарлотты»:





Главный герой:

Главный герой - Уилбур, молодой поросенок, самый маленький из своего помета.

Антагонист:

Антагонист - хозяин фермы, который намеревается пустить Уилбура на мясо.

Проблемы:

Главная задача для Уилбура — найти способ избежать бойни.

Кроме того, перед ним стоит задача подружиться с другими животными на ферме, особенно с пауком Шарлоттой.

Помощники:

Шарлотта — главная помощница в этой истории. Она становится другом Уилбура и помогает ему придумать план, как избежать бойни.

Обстановка:

Действие происходит на ферме в сельской местности Америки. Ферма изображена как теплое и дружелюбное место, полное интересных и милых животных.

Общий посыл и мораль:

История учит ценить дружбу, сострадание и доброту. Кроме того, в сказке затрагиваются темы жизни, смерти и круговорота жизни.

## Сюжет:

Сюжет вращается вокруг борьбы Уилбура за жизнь и его дружбы с Шарлоттой. Есть несколько ключевых поворотных моментов и кульминаций, в том числе открытие сети Шарлотты и рождение ее потомства.

## Тема:

Основные темы рассказа включают дружбу, жертвенность и красоту природы.

История также затрагивает важность того, что нужно быть верным себе и отстаивать то, во что веришь.

## Развитие персонажа:

Уилбур растет и меняется на протяжении всей истории, становясь более зрелым и уверенным в себе.

Шарлотта также проходит через свою собственную персонажную линию, становясь мудрым и все более заботливым пауком.

## Иллюстрации:

Иллюстрации в книге простые, но красивые, передающие теплоту и юмор истории.

Они помогают оживить персонажей и обстановку, делая историю более увлекательной и доступной для юных читателей.

Цель этого шага — понять ключевые элементы истории. Вы должны начать думать об элементах истории, не вдаваясь глубоко в детали и сосредоточиться на том, что вы хотите передать читателю.

К концу этого этапа вы должны быть в состоянии создать синопсис для книги. Ответив на вопросы из этой главы, вы сможете получить более четкие идеи для написания своей книги.

### ГЛАВА 3. ПОДКЛЮЧАЕМ К ПРОЦЕССУ НЕЙРОСЕТИ

Познакомьтесь с [Jasper](#) и [ChatGPT](#) — двумя действительно крутыми инструментами, которые произвели революцию в том, как мы пишем творим.

В конце этого руководства я подробно описал процесс регистрации и алгоритмы работы в нейросетях [Jasper](#) и [Chat GPT](#). Кроме этого вы найдете инструкции и лайфхаки по работе с нейросетью [Midjourney](#). В Midjourney мы будем создавать иллюстрации к книге.

А в этой главе я подробно расскажу, как использовать нейросети для создания полноценной текстовой версии детской книги от начала и до конца.

Во-первых, давайте поговорим о генерации идей. Для этой цели я буду использовать Jasper. Это удобный, но к сожалению, не самый дешевый продукт. Поэтому ***вы можете применить те же методы и алгоритмы для Chat GPT.***

Результат будет на таком-же качественном уровне. Или, если захотите, вы можете попробовать полноценную триал-версию Jasper на 7 дней.

Когда дело доходит до разработки персонажей и историй и Chat GPT и Jasper — отличные ресурсы. Вы можете задавать вопросы о разных жанрах, узнавать об основах повествования и черпать вдохновение у других писателей и авторов.

А если вы, вдруг, застряли на каком-то определенном моменте в вашей истории, Jasper (Chat GPT) может предоставить вам подсказки предложения, которые помогут сдвинуться с мертвой точки.

Но, Jasper и Chat GPT предназначены не только для написания литературных произведений — они также могут помочь вам в маркетинге вашей книги.

Независимо от того, создаете ли вы рекламу в Яндекс или ВК, пишете сообщения в блогах или ведете рассылку по электронной почте, эти инструменты помогут вам разработать привлекательные и эффективные маркетинговые материалы, которые смогут привлечь внимание потенциальных читателей.

С помощью Jasper и Chat GPT вы сможете создавать потрясающие книги за небольшую плату или, даже бесплатно. Это действительно будущее копирайтинга, и с этими инструментами, в вашем распоряжении, вы сможете превратить свое увлечение в прибыльный бизнес.

Я допускаю, что у вас уже есть идея для вашей истории. У меня идеи пока нет, поэтому я начну с нуля.

Откройте файл Word или Google.Docs, скопируйте и вставьте в файл вопросы из предыдущей главы. Начните отвечать на те вопросы, на которые вы знаете ответ.

Если вы еще не знаете ответа на какой-либо вопрос, вы можете использовать нейросеть.

В моем случае у меня даже нет истории. Поэтому я иду в Jasper (ChatGPT) и набираю:

*Представь, что ты детский писатель. Помоги мне написать детскую книгу. У меня есть 2 главных героя. Мальчик по имени Макс 7 лет и девочка Лили 7 лет. Я хочу, чтобы они дружили с дракончиком необычного цвета и поросенком-единорогом. Во время путешествия они встречают хулиганов, которые хотят отобрать у них дракончика и поросенка. Друзья вместе преодолевают все трудности и возвращаются домой. Я хочу написать историю для детей, которая заставит их мечтать и учиться.*

Затем я копирую и вставляю вопросы из предыдущей главы.

Обратите внимание, потенциал Jasper (ChatGPT) настолько большой, что я могу начать практически с любого ракурса и все равно получаю отличные результаты.

На самом деле, на данный момент, я ничего не знаю о своей книге, так что посмотрим, что предложит ИИ и возьмем идеи оттуда.

Герои:

7-летний мальчик по имени Макс любит приключения и любит исследовать мир. Он креативен и любит использовать свое воображение, чтобы придумывать новые идеи. Его слабость в том, что иногда он может быть немного упрямым.

7-летняя девочка по имени Лили добрая и чуткая. Она очень любопытна и любит узнавать новое. Ее слабость в том, что иногда она может быть немного застенчивой и нерешительной.

Антагонист:

Антагонистом в этой истории может быть группа хулиганов, с которыми сталкиваются персонажи. Конфликт или препятствие в том, что хулиганы хотят отобрать у Макса и Лили дракончика и свинку-единорога.

Проблемы:

Конкретные проблемы, с которыми столкнутся главные герои, включают в себя борьбу с хулиганами, поиск пути через темный и страшный лес и попытку спасти маленького дракона и свинку-единорога от опасности.

Они преодолеют эти трудности, действуя сообща, используя свои уникальные сильные стороны и навыки, оставаясь позитивными и решительными.

Помощники:

В пути у главных героев будет несколько помощников и союзников, в том числе мудрая старая сова, которая подсказывает и дает советы, и дружелюбная белка, которая помогает им ориентироваться в лесу.

Обстановка:

История происходит в волшебной стране, наполненной яркими цветами, густыми лесами и сверкающими ручьями. Сеттинг уникален и интересен тем, что наполнен волшебными существами, такими как дракончик и поросенок-единорог.

Общий посыл и мораль:

Послание истории о важности командной работы, храбрости и отстаивании того, что правильно. Она продвигает такие ценности, как доброта, сочувствие и стойкость.

История научит и вдохновит читателей, показав им, что независимо от того, насколько велика проблема, они могут преодолеть ее, действуя вместе и веря в себя.

Сюжет:

Общая сюжетная линия заключается в том, что Макс и Лили вместе со своими друзьями - драконом и свинкой-единорогом отправляются в захватывающее приключение, чтобы спасти своих друзей от опасности.

Основные поворотные моменты и кульминационные моменты включают встречу с хулиганами, потерю в лесу и противостояние злодейскому существу, которое хочет навредить маленькому дракону и свинке-единорогу.

История будет увлекать читателей своим динамичным и захватывающим сюжетом, множеством действий, юмором и трогательными моментами.

Тема:

Тема этой истории о силе дружбы и командной работы, а также о важности отстаивания того, что правильно. Она исследует более глубокие идеи, такие как эмпатия, мужество и стойкость.

Эти темы могут быть выражены доступным для детей способом с использованием простого языка, родственных персонажей и ярких описаний.

Развитие персонажа:

На протяжении всей истории Макс и Лили будут учиться работать вместе и поддерживать друг друга перед лицом невзгод. Они также станут более уверенными и смелыми, сталкиваясь с трудностями, встречающимися на их пути, и преодолевая их.

Проблемы и препятствия, с которыми они сталкиваются, помогут им развить и усвоить важные жизненные уроки эмпатии, мужества и командной работы.

Иллюстрации:

Иллюстрации будут выполнены в причудливом и красочном акварельном стиле с упором на магические и фантастические элементы истории.

Иллюстрации улучшат и поддержат историю, оживив персонажей и обстановку, а также добавят глубины и эмоциональности сюжету.

Согласитесь, неплохо! У меня появилось много отличных подсказок примерно за 15-20 секунд.

Я оставляю все как есть и буду делать только небольшие изменения вручную, потому что мне это уже нравится.

Впрочем, если бы это была книга, которую я бы действительно хотел опубликовать, продавать и поставить под ней свое имя, **я бы уделил больше времени фазе генерации идеи ...**

Если вы начинаете совсем с нуля, вы можете задать ИИ вопрос в таком роде:

«Я пишу детскую книгу, и мне нужны идеи для развития сюжета. Предложи мне 3 возможные истории о важности дружбы ответственности и взаимовыручки. Включи животных в качестве персонажей».

Затем вы можете проанализировать идеи, которые предлагает ИИ, высможете попросить больше идей или взять любую из предложенных и попросить ИИ расширить ее.

Но, меня устраивает то, что изначально предложил мне Jasper. Так что я сохраню эту заготовку и буду работать с ней.

Итак, теперь у меня есть:

1. Общая история;
2. Примерный объем книги;
3. Первые элементы истории.



Давайте погрузимся немного глубже в тему уже со вторым набором вопросов.

Вот другие, не менее важные вопросы, на которые вы должны ответить, прежде чем начать писать книгу.

Ответив на них или просто закинув их в нейросеть с небольшими инструкциями, вы увидите, насколько быстрее и качественнее будет ваш творческий процесс.

Продолжение этой главы и всей книги вы найдете в полной версии на сайте:

<http://helium3.ru/>



<http://helium3.ru/>

[Партнерская программа. Получайте 50% от стоимости руководства](http://helium3.ru/)

## ГЛАВА 4. ПИШЕМ КНИГУ

В этой главе мы рассмотрим возможности использования ИИ для формирования своего писательского стиля, создания уникальных персонажей и миров. Кроме того, я покажу вам примеры того, как использовать нейросети для расширения истории.

Чтобы улучшить ваш писательский стиль, мы будем использовать одну из замечательных функций нейросетей — «писать в стиле». ИИ может помочь вам писать или рисовать в разных стилях, имитирующих стили известных авторов.

Возникает вопрос. Если так легко подражать стилям, как в письме, так и в рисовании, почему мы должны просто копировать чужую работу?

На самом деле мы можем использовать микс из стилей сразу нескольких известных авторов для создания своего собственного уникального стиля.

Вы даже можете попросить нейросеть помочь вам создать новый жанр для детских книг, попросив её смешать авторов, цветовые палитры, стили и многое другое!

Поймите для себя, главное не просто бездумно нажимать на кнопки, а использовать ИИ так, чтобы перейти на следующий, более высокий уровень. Кто угодно может тупо нажимать на кнопки, но ни у кого из них нет ваших эксклюзивных идей.

Прежде чем приступить к написанию книги, имеет смысл потратить больше времени на создание мира и персонажей. Но не забывайте, что мы пишем детскую книгу и, поэтому, в ней не будет много места для подробного описания характера персонажей.

С помощью ИИ вы можете найти детали, которые можно включить в историю, вы можете лучше узнать персонажей, о которых собираетесь писать, а кроме того вы можете получить больше идей, которые будут полезны для продвижения книги на этапе маркетинга.

Давайте, наконец, перейдем к главному и начнем задавать вопросы для создания описаний персонажей. Повторюсь, возможности здесь безграничны и, в зависимости от того, какой промпт вы зададите ИИ, вы получите разные результаты.

Вы можете начать с базовой подсказки, а затем продолжить ее и, впоследствии, уточнить запрос.

Вы можете попросить нейросеть создать описание персонажа следуя примерно такому шаблону:

*имя, физическое описание, личность, предыстория, слабости, роль в истории, линия трансформации в истории, какую роль играет персонаж в создании конфликта в рассказе*

Сейчас мы знаем, что два маленьких персонажа находятся в лесу. Ноя хочу задать вопросы о том, что они делают в лесу и как их личности будут влиять на конфликт в истории. Я хочу дать имя зверушкам и увидеть других персонажей в истории. Кроме того, я хочу выяснить как можно больше о кульминации, драматических моментах и каждом действии, которые могут заставить читателей сопереживать героям.

В зависимости от результатов, которые дает вам ИИ, вы можете задавать дополнительные вопросы и редактировать ответы вручную, пока не получите желаемый результат.

Я точно знаю, что всегда должен встраивать в истории сильные эмоции (кульминация, конфликт) и, я должен, создавать персонажей, с которыми читатели идентифицируют себя, а для этого мне нужно дать им повод. Мне нужно создавать инциденты в истории, которые побуждают героев принимать решения.

## ПРИМЕРЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ С НЕЙРОСЕТЬЮ

Почему Макс и Лили в лесу? Как их личности создают конфликт в истории?

*Макс и Лили находятся в лесу, чтобы исследовать и открывать для себя новые вещи. Они оба предприимчивы и любопытны, всегда стремятся учиться и открывать новые чудеса в Зачарованной стране. Однако иногда их характеры могут конфликтовать, так как Макс более импульсивен и бесстрашен, а Лили более осторожна и аналитична. Это может привести к конфликтам и разногласиям, но они всегда находят способ работать вместе и преодолевать свои разногласия.*

Как зовут маленьких животных?

*Маленького дракона зовут Тоша, а поросенка-единорога зовут Роза. Они оба верные компаньоны Макса и Лили и часто помогают им в их приключениях. Тоша может дышать огнем и является яростным защитником, а Роза обладает магическими способностями и может летать. Они оба важны для истории и добавляют ощущение волшебства и чуда в Зачарованную Землю.*

Кто такие хулиганы? Чего они хотят?

*Хулиганы, которые пытаются украсть Розу, представляют собой группу детей старшего возраста, которые завидуют дружбе Макса и Лили и их уникальным животным-компаньонам. Они подлые и безжалостные, и они не остановятся ни перед чем, чтобы получить то, что они хотят. Их присутствие добавляет в историю ощущение опасности и волнения, поскольку Макс и Лили должны избегать их и пытаться перехитрить на каждом шагу.*

Каковы кульминационные моменты?

*Кульминация истории наступает, когда Макс и Лили сталкиваются лицом к лицу со злым существом в его логове. Существо мощное и опасное, и оно бросает вызов юным искателям приключений.*

*Напряженность высока, поскольку они участвуют в ожесточенной битве, и исход неясен до самого конца. Однако храбрость и находчивость Макса и Лили в конечном итоге приводят их к победе, и они выходят из битвы сильнее и увереннее, чем когда-либо прежде.*

Обратите еще раз внимание на то, что, создавая историю, я также накапливаю невероятно полезный материал для маркетинга!

ИИ может выдавать потрясающие результаты в зависимости от того, что вы просите и как вы спрашиваете. По мере того, как я уточняю историю, я все больше узнаю о персонажах и получаю новые идеи.

Я уже ясно представляю, как смогу использовать некоторые из этих предложений в маркетинге, чтобы вызвать интерес к книге.

Теперь я хочу спросить ИИ о конкретных кульминационных моментах, конфликтных ситуациях и инцидентах в истории, что, кроме всего прочего, поможет мне в разработке иллюстраций.

**КУЛЬМИНАЦИОННЫЕ МОМЕНТЫ:**

Схватка Макса и Лили со злым существом в его логове. Их

побег от хулиганов, которые пытаются украсть Розу.

Момент, когда они находят Розу только для того, чтобы ее украли хулиганы.

Финальная битва со злым существом, где они используют все свои силы и ресурсы, чтобы победить его.

## КОНФЛИКТНЫЕ МОМЕНТЫ:

Разногласия Макса и Лили по поводу того, как подойти к их приключению.

Попытки хулиганов украсть Розу и доставить неприятности Макс и Лили.

Проблемы, с которыми они сталкиваются во время путешествия по опасному лесу, например, избегают ловушки и диких животных.

Напряжение между Максом и Лили, когда они пытаются спасти Розу из логова злого существа.

## ИНЦИДЕНТЫ:

Макс и Лили впервые встречаются Тошу и Розу и устанавливают с ними контакт.

Феи подшутили над Максом и Лили, заставив их заблудиться в лесу.

Мудрая старая сова дает им важные советы в их путешествии.

Белка предлагает помочь им добраться до логова злого существа.

Деревня, отмечающая храбрость и подвиги Макса и Лили после завершения их путешествия.

Эти моменты и инциденты помогают создать для читателя ощущение приключения и волнения в истории и удерживать внимание аудитории от начала до конца.

Очень хорошо! У меня появились новые идеи и, даже если этого будет недостаточно, я всегда смогу запросить у нейросети новые советы.

Теперь пришло время взять готовый список глав и попросить нейросеть написать книгу.

Продолжение этой главы и всей книги вы найдете в полной версии на сайте:

<http://helium3.ru/>



<http://helium3.ru/>

[Партнерская программа. Получайте 50% от стоимости руководства](#)



## ГЛАВА 5. СОЗДАЕМ ПЕРСОНАЖИ И СЦЕНЫ В MIDJOURNEY

В этой главе я покажу вам, как создавать персонажи и сцены в **Midjourney**. В конце я дам дополнительные подсказки, варианты и советы о том, как использовать этот процесс для создания любого изображения.

### МОЕ ПЕРВОЕ ОПИСАНИЕ ПЕРСОНАЖА

персонаж маленький милый мальчик, белый фон, несколько поз и выражений, милый, 7-летний мальчик, зеленое пальто с капюшоном, короткие волнистые каштановые волосы, акварель, плоский цвет, в стиле чиби, подробно --ar 16: 9

little cute boy character, White background, multiple poses and expressions, cute, 7-year-old boy, green coat with hood, short wavy brown hair, water color, flat color, in the style of chibi, detailed --ar 16:9

***Примечание.** Чиби — стиль рисунка аниме - персонажей с маленьким туловищем и большой, практически соразмерной ему, головой.*

Для описания персонажа я буду ВСЕГДА сохранять следующие атрибуты:

1. Маленький милый мальчик, белый фон, несколько поз и выражений
  2. акварель, плоский цвет
  3. в стиле чиби, детализированный4. —
- ar 16:9

1. Little cute boy character, White background, multiple poses and expressions
  2. water color, flat color
  3. in the style of chibi, detailed4. —
- ar 16:9

Первая часть запроса гарантирует, что я получу разные позы на белом фоне, что будет очень полезно в дальнейшем.

Вторая и третья команды обеспечат единообразие стиля моего персонажа на всех изображениях. Что касается основного описания, 7-летний мальчик, зеленое пальто с капюшоном, короткие волнистые каштановые волосы, я также повторяю его в запросах, для того чтобы создать последовательность генераций изображений.

--ar 16:9 в конце позволит мне создавать изображения в горизонтальной ориентации (Landscape).

Позже я объясню и другие варианты, а пока просто помните, что:

1. Я буду использовать одни и те же дескрипторы снова и снова.
2. Добавлю **water color, flat color, in the style of chibi** (акварель, плоские цвета, в стиле чиби) ко всем подсказкам, так как я хочу создать определенную последовательность.

Конечно это не позволит мне сразу сгенерировать согласованные изображения, но будет большим подспорьем.

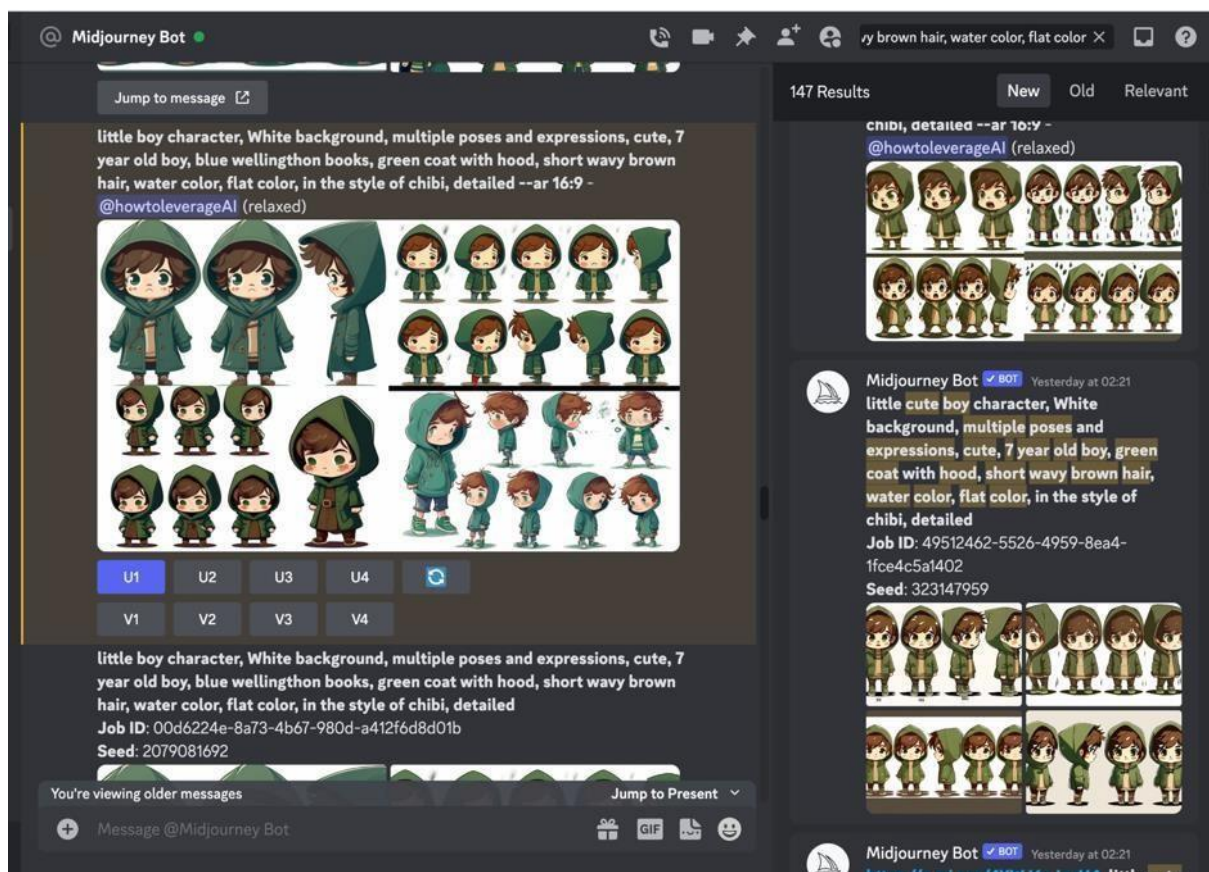
3. Я также дважды в запросе указываю “маленький мальчик”.

Первый раз в начале, чтобы убедиться, что Midjourney понимает, что я хочу, второй раз в середине запроса.

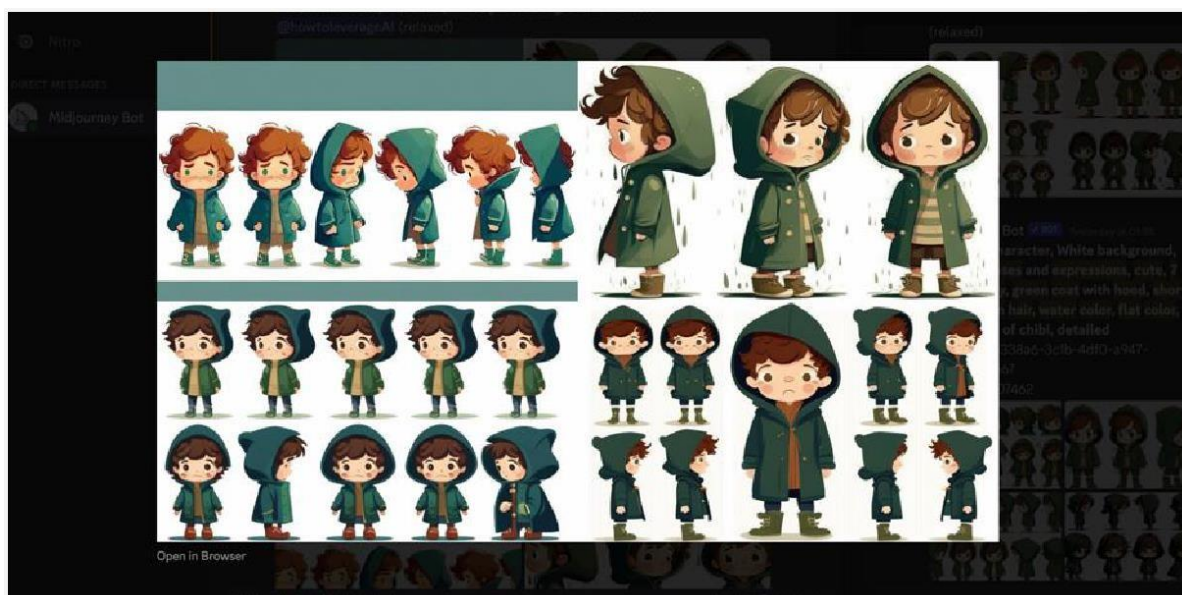
Я запускаю этот промпт несколько раз и смотрю, что получается. **little**

**cute boy character, White background, multiple poses and expressions, cute, 7 year old boy, green coat with hood, short wavy brown hair, water color, flat color, in the style of chibi, detailed --ar 16:9**

Чего я хочу, так это найти отправную точку, которая даст мне определенную последовательность для начала.



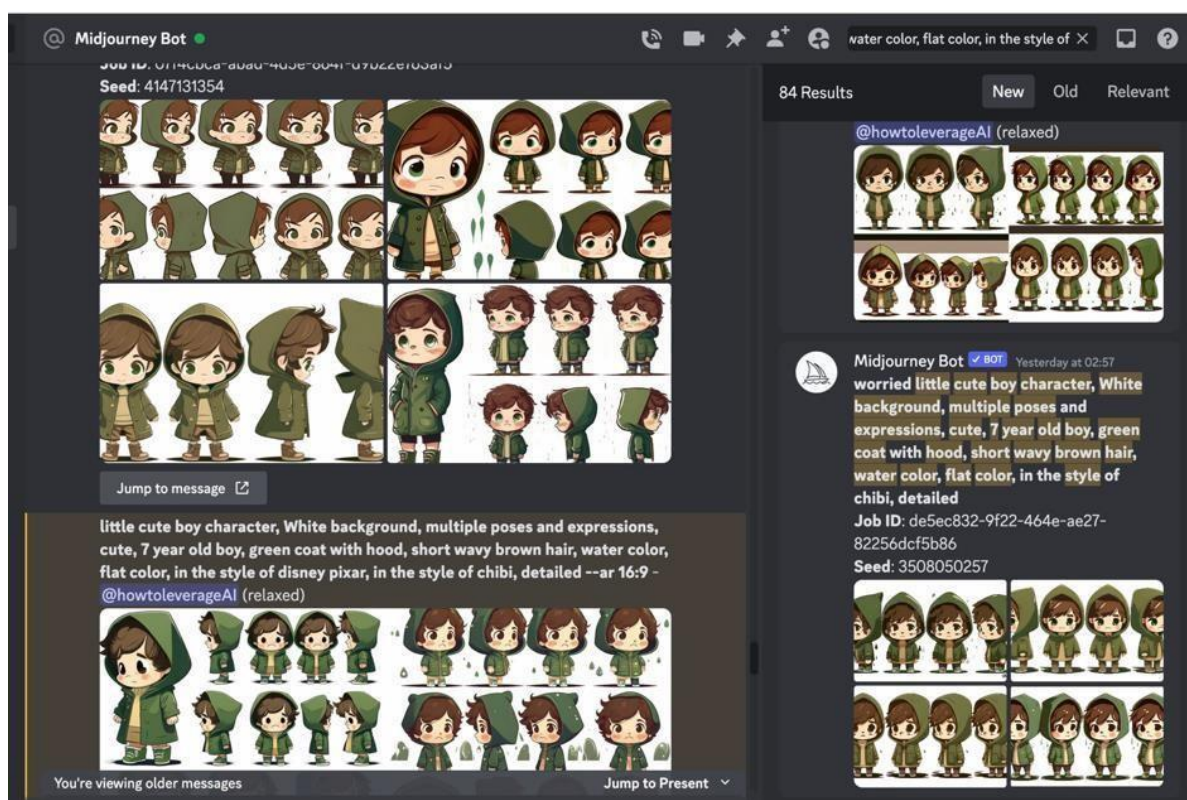
Как вы можете видеть из первых результатов, я все еще получаю множество разных стилей. Одни из них более похожи друг на друга, а другие сильно отличаются.



Возможно я мог бы сразу добиться большей первоначальной согласованности добавив еще один стиль в комбинации или более длинное описание персонажа но, в данный момент, это не имеет значения.

Кроме того, это детская книга, и я хочу сохранить классический стиль с помощью техники акварели.

Тем более, что я уже сейчас могу просто выбрать один из стилей, который мне больше нравится, и продолжить создание своего персонажа.





Я выбрал этот стиль. Это и будет мое эталонное изображение.



Теперь нужно сохранить изображение на рабочем столе, а затем скопировать адрес изображения, для того чтобы использовать его в работе.

Для этого просто нажмите на изображение правой кнопкой мыши и выберите «копировать адрес изображения». Кроме того, вы можете открыть изображение в новой вкладке и скопировать URL-адрес.



В дальнейшем я собираюсь использовать эту картинку для создания других изображений моего персонажа.

Но, для этого конкретного примера, мне нужно внести некоторые корректировки.

## УДАЛЯЕМ ЛИШНИЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Когда я создавал персонажа, я заметил, что у меня есть зеленые капли на каждом изображении, созданном Midjourney.

Я могу либо выбрать для эталона другое изображение, либо отредактировать это. Я решил отредактировать это (возможно вам придется этого делать, но убедитесь, что исходное изображение чистое, без лишних элементов).

Загрузите изображение на рабочий стол> Загрузить в инструмент> Удалить элементы> Экспортировать изображение.

Загрузите его в Midjourney (перетащите) и скопируйте адрес изображения, как показано выше.

> Upload to tool > remove elements > Export Image

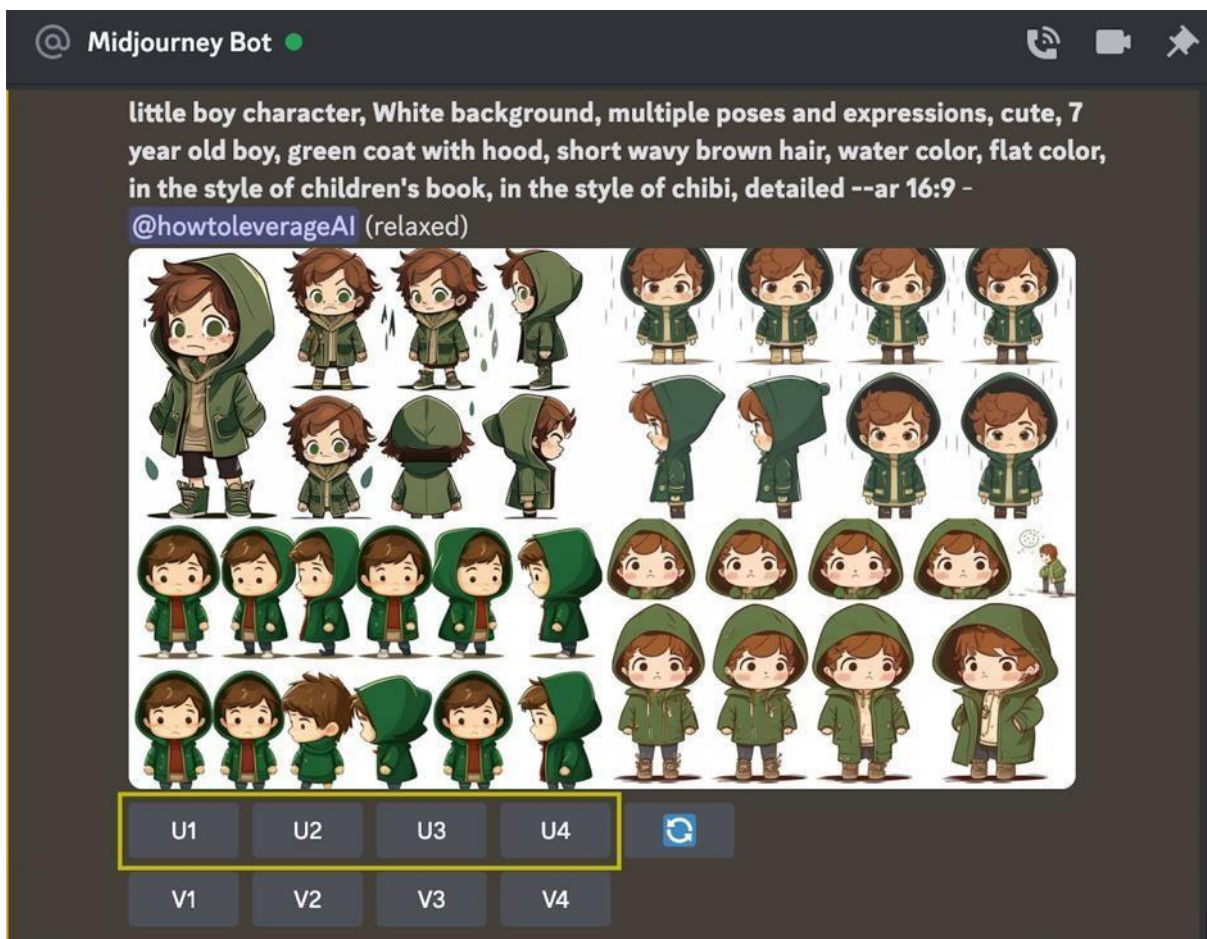


Второе, что мне нужно сделать - это создать одиночное изображение персонажа.

В противном случае большую часть времени я буду получать от Midjourney несколько изображений персонажа на одном слайде, даже если мне нужно только одно.

Вот этапы процесса:

1. Вы выбираете исходное изображение персонажа;
2. Вы увеличиваете масштаб изображения (нажмите U1, U2, U3 или U4 в зависимости от номера изображения);
3. Вы копируете URL изображения (адрес изображения);
4. Создайте одиночное изображение и загружаете его в Midjourney.



Это мое эталонное изображение (4-й символ по горизонтали —  
понадобится удаление капель).





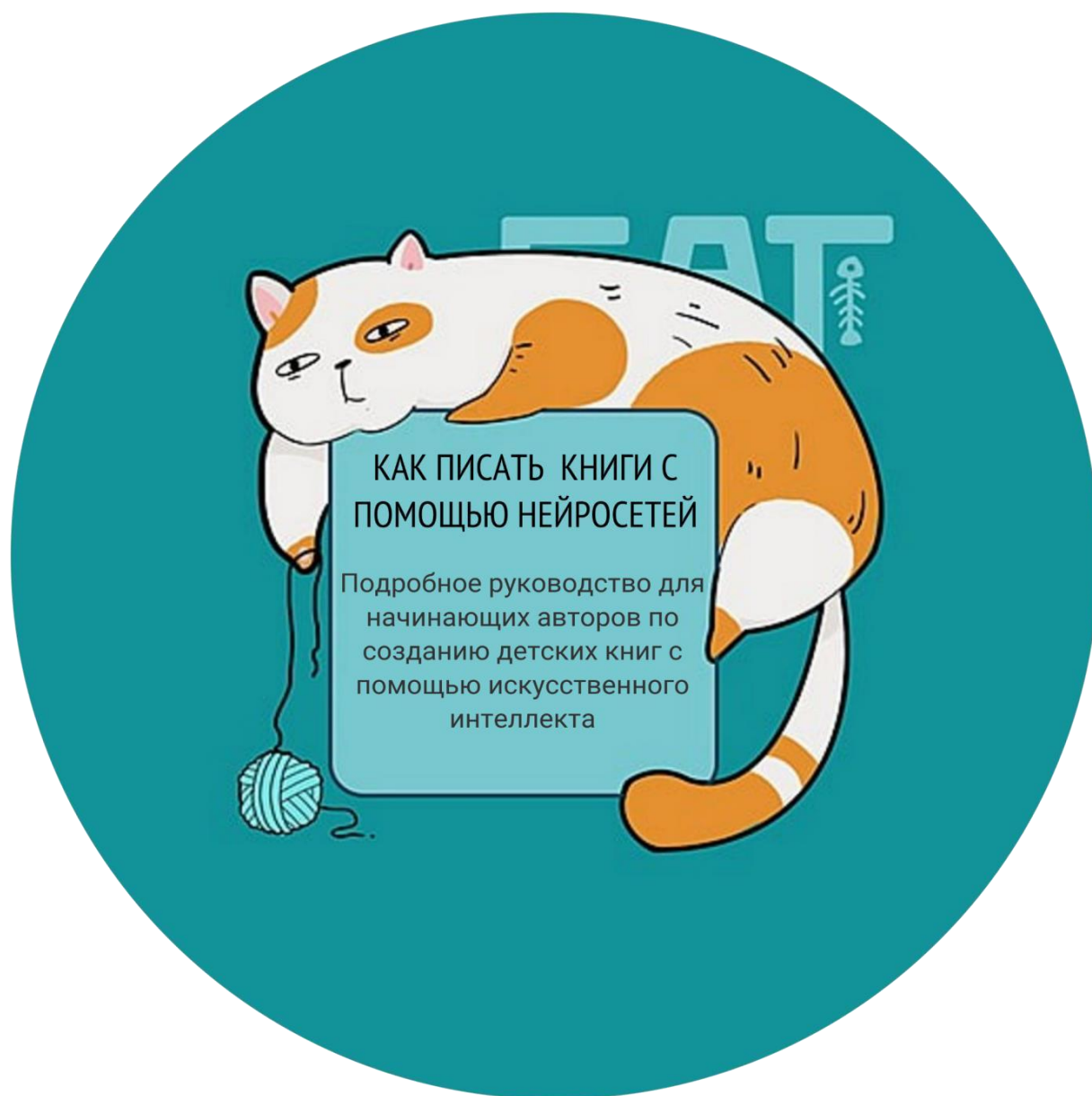
Вот мое одиночное эталонное изображение (1 символ по вертикали).



Это изображение, с которым я начну работать. И теперь я создам много поз для этого персонажа.

Продолжение этой главы и всей книги вы найдете в полной версии на сайте:

<http://helium3.ru/>



<http://helium3.ru/>

[Партнерская программа. Получайте 50% от стоимости руководства](#)