

# Шаблон для кейса, творческого задания, игры, лабораторной работы и мастер-класса

## МАСТЕР-КЛАСС

Название/Тема: Рисуем с нейросетями. Генерация изображений через текстовый и/или эскизный запрос.

Автор: Богданов А.А., методист Центра методического сопровождения цифрового образования ГБНОУ "Академия цифровых технологий "

Направленность: техническая, цифровые приложения, живопись

Цель: научить участников работать с тремя из доступных ресурсов для генерации изображений, самостоятельно составляя текстовый и/или эскизный запросы и получать готовые изображения в количестве от 3 до 12 штук с помощью искусственного интеллекта.

Задачи:

- Передача опыта работы с технологиями нейросетей для создания изображений;
- Совместная генерация изображения через текстовый запрос в нейросетях
- Рефлексия участниками мастер-класса по итогам получения и применения новых знаний и навыков

Артефакт: Самостоятельно сгенерированное изображение

П А С П О Р Т П Р А К Т И К И	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ		
	Время	Форма	Методы
	2 ак. часа	Групповая работа	Интерактивная лекция. Практическое занятие.
	КАТЕГОРИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ		
	Возраст	Особенности	Количество участников в рабочей группе
	8-11 лет 12-18 лет	Не адаптирована для детей ТЖС, ОВЗ	10-15
	РЕСУРСЫ		
	Оборудование и материалы	Базовые знания из других областей	Уровень сложности и Место в структуре курса
	Приложение 1	Нет требований	Автономное мероприятие
	ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ		
	Hard-skills, предметные навыки	Soft-Skills, метапредметные навыки	Личностные
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Составление текстового запроса для генерации изображения.</li> <li>- Составление эскизного запроса для генерации изображения.</li> <li>- Использование минимум трех ресурсов для генерации изображений.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Поиск и анализ информации.</li> <li>- Знание об основных тенденциях развития нейросетей.</li> <li>- Грамотная формулировка и построение своих мыслей</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- способность к самостоятельному определению своей точки зрения и умению четко ее позиционировать.</li> <li>- стремление к познанию, учению и выбору профессии.</li> <li>- активная творческая деятельность.</li> </ul>
ОПЫТ РЕАЛИЗАЦИИ			

Инструкции для педагога	Открытая информация о результатах	Участие в конкурсах
Приложение 2		

## Этап 1. ПОСТАНОВКА ЦЕЛИ

Рекомендованное время: 10 минут

Задание/Активность: Открыть рабочие ресурсы для генерации изображений. Открыть сопровождающую презентацию. Опросить участников что они знают про нейросети и кратко рассказать про то, как они работают. Рассказать про три ресурса с которыми будем сегодня работать.

Риски этапа: отсутствие интернета.

Варианты минимизации рисков: быть готовым раздавать интернет с мобильного устройства.

## Этап 2. ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

Рекомендованное время: 60 минут

Задание/Активность: С каждым из трех ресурсов совместно с участниками придумываем текстовый запрос. Ведущий вводит запрос и показывает основные инструменты ресурса. Далее участники самостоятельно придумывают запросы и генерируют изображения.

Риски этапа: Выключение из процесса в связи с невозможностью/нежеланием придумывать текстовый запрос.

Варианты минимизации рисков: Придумать несколько интересных тем для возможной визуализации.

## Этап 3. РЕФЛЕКСИЯ/ИТОГИ

Рекомендованное время: 20 минут

Задание/Активность: Все по очереди показывают свои сгенерированные изображения и зачитывают текстовый запрос. Обсуждение результатов. Основная рефлексия по всему мероприятию.

Риски этапа: не желание показывать и говорить при всех

Варианты минимизации рисков: не заставлять показывать и говорить при всех

## ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ РЕСУРСЫ

- «Fusion Brain» (<https://fusionbrain.ai/>),
- «Playground AI» (<https://playground.com/>)
- «Leonardo.Ai Realtime Canvas» (<https://app.leonardo.ai/realtime-canvas> )
- «Шедеврум» (<https://shdevrum.ai/>)

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ

Для педагога:

- компьютер/ноутбук

- доступ к интернету
- демонстрационное оборудование (интерактивная доска/проектор)

Для обучающихся:

- сидячие места для участников мастер-класса
- доступ к интернету

Компьютер/ноутбук/смартфон для каждого участника

## ПРИЛОЖЕНИЕ

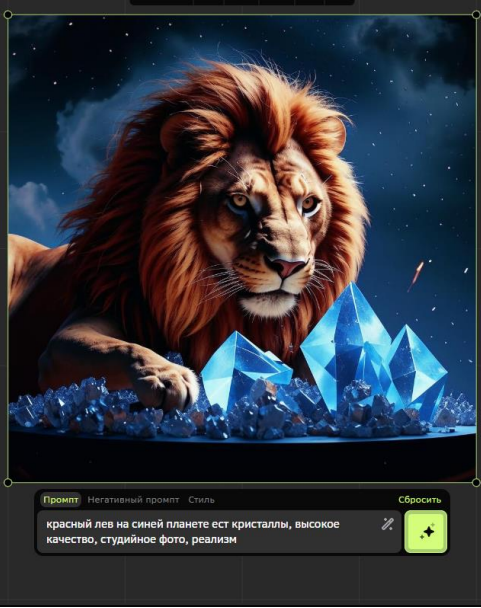
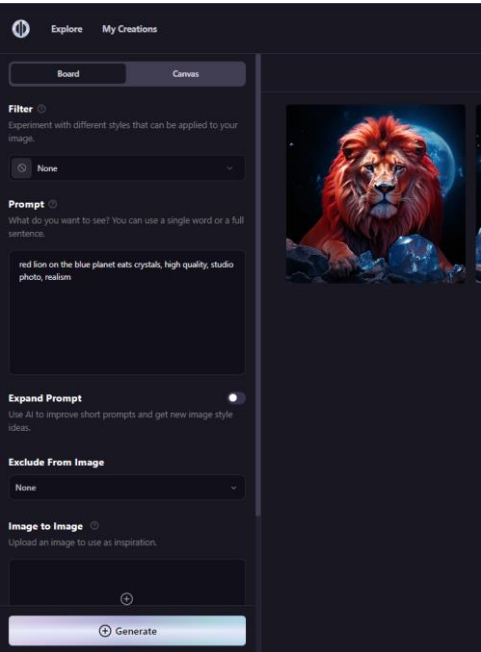
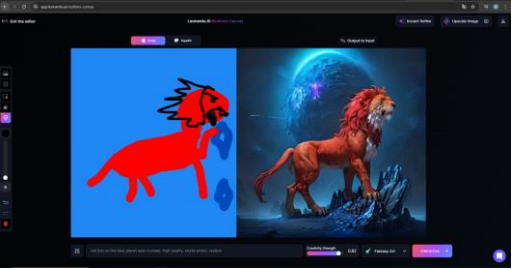
### 1

- «Fusion Brain» (<https://fusionbrain.ai/>), при работе с компьютера,
- «Playground AI» (<https://playground.com/>) при работе с компьютера,
- «Leonardo.Ai Realtime Canvas» (<https://app.leonardo.ai/realtime-canvas>) при работе с компьютера,
- «Шедеврум» (<https://shdevrum.ai/>) при работе с смартфонов,
- стол для спикера/педагога;
- QR-коды на ресурсы нейросетей распечатываются или демонстрируются на экране;
- интерактивная доска/экран/проектор
- компьютер для педагога мастер-класса
- графический планшет для педагога мастер-класса
- компьютеры/смартфоны для участников, доступ в интернет (опционально)

## ПРИЛОЖЕНИЕ

### 2

№	Описание	Материалы
1	Регистрация ведущего мастер-класса в нейросетях «Fusion Brain», «Playground AI», «Leonardo.Ai Realtime Canvas». Для регистрации необходима электронная почта. «Шедеврум» для регистрации нужен смартфон.	<a href="https://fusionbrain.ai/">https://fusionbrain.ai/</a> <a href="https://playground.com/">https://playground.com/</a> <a href="https://app.leonardo.ai/realtime-canvas">https://app.leonardo.ai/realtime-canvas</a>
2	Подключение ноутбука/компьютера к демонстрационному экрану/проектору	
3	Запуск всех трех ресурсов в браузере с учетом их последовательности в задачах	
4	Рассадка участников перед демонстрационным экраном	
5	Опрос участников, знают ли они что такое нейросети и для чего они нужны. Вступительное слово по генерации изображений	
6	Совместная генерация идеи будущего запроса и ввод запроса в нейросеть «Fusion Brain» Спрашиваем участников, что они хотят сгенерировать и вводим запрос. Данная нейросеть воспринимает запросы на русском	<a href="https://fusionbrain.ai/">https://fusionbrain.ai/</a>

	<p>языке. Текстовый запрос составляется совместно с участниками. Кроме описания изображения, так же нужно прописать стилистику. <b>Пример: «красный лев на синей планете ест кристаллы, высокое качество, студийное фото, реализм»</b> Создание изображения;</p>	 <p>The image shows a red lion with a large mane, looking down at several translucent blue crystals it is eating. The background is a dark blue planet with a starry sky. Below the image is a prompt bar with the text: "красный лев на синей планете ест кристаллы, высокое качество, студийное фото, реализм". There are buttons for "Промпт", "Негативный промпт", "Стили", and "Сбросить".</p>
7	<p>Перевод этого же запроса на английский язык и ввод запроса в нейросеть «Playground AI». Это англоязычная нейросеть и соответственно текстовый запрос тоже должен быть на английском. Для ускорения процесса пользуемся переводчиком. В окно слева вводится сам текстовый запрос. В окне справа выбирается формат, качество и количество изображений, а также модель для генерации. Создание изображения</p>	<p><a href="https://playground.com/">https://playground.com/</a></p>  <p>The screenshot shows the Playground AI web interface. On the left, there's a sidebar with "Board" and "Canvas" tabs. The "Canvas" tab is active, showing a preview of the generated image (a red lion on a blue planet). Below the preview, there's a "Filter" dropdown set to "None", a "Prompt" input field containing "red lion on the blue planet eats crystals, high quality, studio photo, realism", and buttons for "Expand Prompt", "Exclude From Image", and "Image to Image". At the bottom is a "Generate" button.</p>
8	<p>Демонстрация инструментов для эскизной генерации изображений в «Leonardo.Ai Realtime Canvas».</p> <p>Данная нейросеть так же является англоязычной и все текстовый запросы вносятся на английском языке. Кроме эскиза, необходимо ввести краткое описание желаемого результата.</p> <p>В левой части находятся инструменты для эскизирования: кисти, ластики, инструмент добавления фото, генерация отдельных зон, выбор цвета и размера кисти. Создание изображения</p>	<p><a href="https://app.leonardo.ai/realtime-canvas">https://app.leonardo.ai/realtime-canvas</a></p>  <p>The screenshot shows the Leonardo.Ai Realtime Canvas interface. On the left, there's a canvas with a red lion sketch. On the right, there's a preview of the generated image (a red lion on a blue planet). The interface includes various tools for sketching and generating images.</p>
9	<p>Обработка и оформление результатов проведенного мастер-класса.</p>	

	Вывод на экран всех сгенерированных изображений	
10	<p>Анализ результатов:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Удалось ли сгенерировать желаемое изображение?</li> <li>- Какая нейросеть справилась лучше?</li> <li>- Появились идеи как использовать эти нейросети для себя?</li> <li>- Появилось желание больше погрузиться в тему нейросетей?</li> </ul>	
11	<p>Выводы:</p> <p>В проведенном мастер-классе "Рисуем с нейросетями" использовались три основных ресурса: "Fusion Brain", "Playground AI" и "Leonardo.Ai Realtime Canvas". Первый этап включал регистрацию в системах. После подключения ноутбука к демонстрационному экрану, начался процесс создания изображений.</p> <p>Участники мастер-класса сначала формулировали запрос на русском языке для "Fusion Brain", затем переводили его на английский для "Playground AI", и, наконец, создавали эскизы в "Leonardo.Ai Realtime Canvas".</p> <p>Все этапы были сопровождаемы инструкциями и помощью со стороны ведущего. По завершению мастер-класса были выведены на экран и проанализированы результаты работы каждой нейросети.</p> <p>Участники также обсудили свои впечатления и выразили желание/не желание дальше изучать и использовать нейросетевые технологии.</p>	