

Портфолио промт-инженера

Матвеев Михаил
Александрович

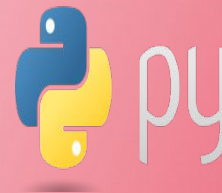


Кто я?

Я разработчик игр. Обычно занимаюсь и кодом, и графикой, иногда — звуком и музыкой.

Сейчас активно использую нейросети, чтобы ускорить рабочий процесс: от генерации визуала до автоматизации логики.

Работаю с Unity, ComfyUI, Blender, Python, Riffusion — в проектах, где креатив и код идут бок о бок.



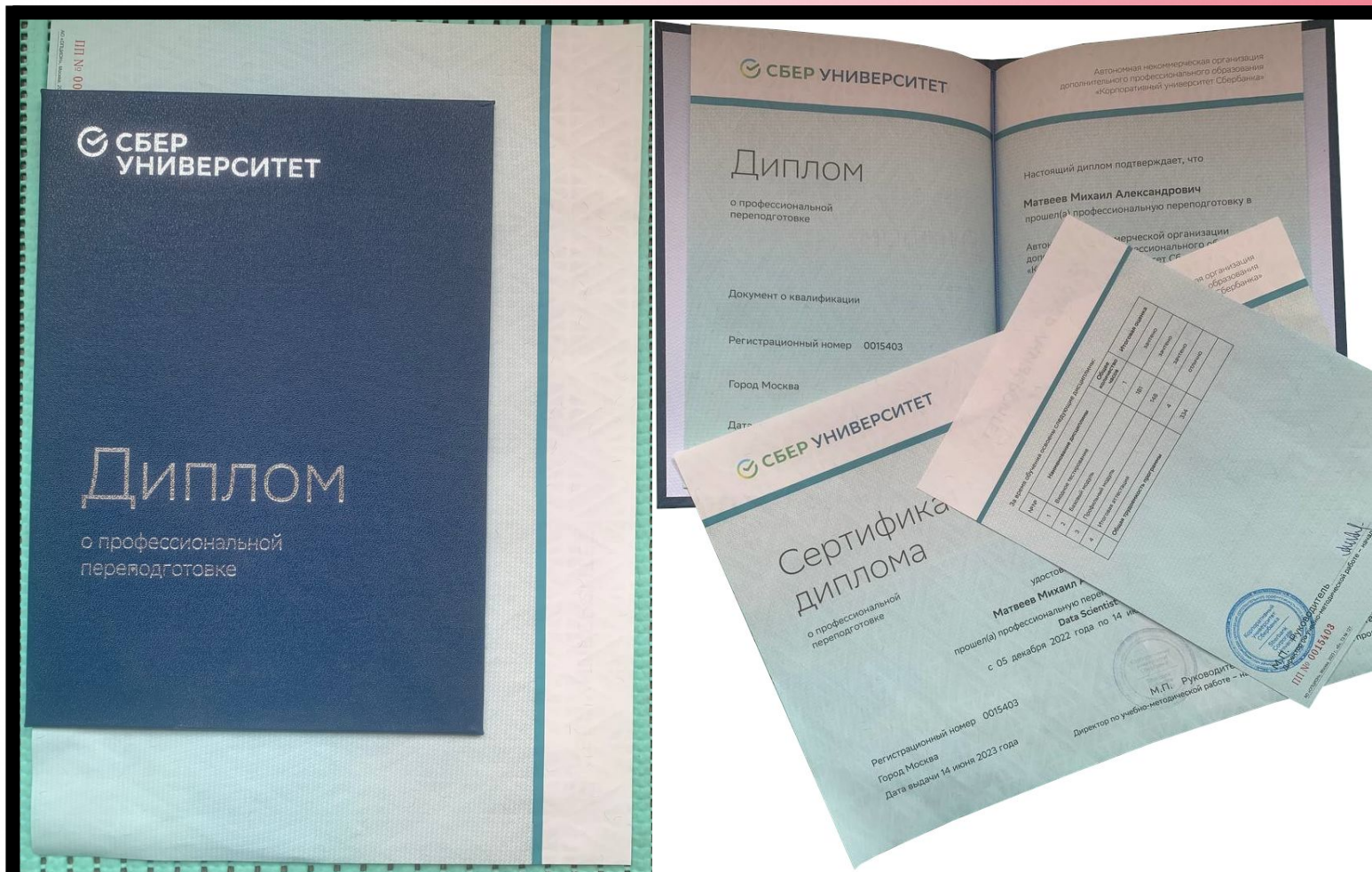
Диплом «Data Scientist»



◆ Программа: Data Scientist

📌 Организатор:
Школа анализа
данных Сбербанка

🏆 Формат:
Профессиональная
переподготовка



Повод для гордости - клипы



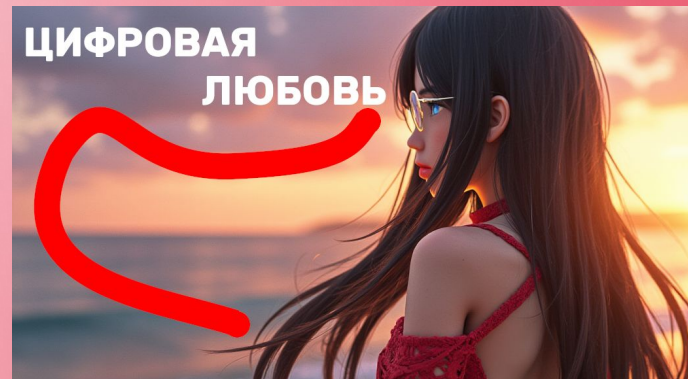
Все клипы



Диманчик сломал диванчик



Восходящая звезда

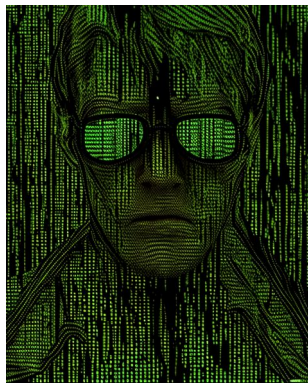


Цифровая любовь

Модальность 1: Текст → Изображение

Для создания изображений использую модель Flux. На данный момент это самый оптимальный генератор, который работает за адекватное время, позволяет тренировать LORA - мини-модель, которая «добавляет» конкретный стиль или образ.

[(lines:1.4): 0.5], Alta,(Brushstroke),face-painting,Graphic Art,(Swirls:1.2),geometric,
(straight waves:1.2),maximum details,black orange and red colors



Портрет в Матрице
через ControlNet



Портрет-LORA меня с
стилем FluidArt



Ручное смешивание
генераций. Панда на воробье



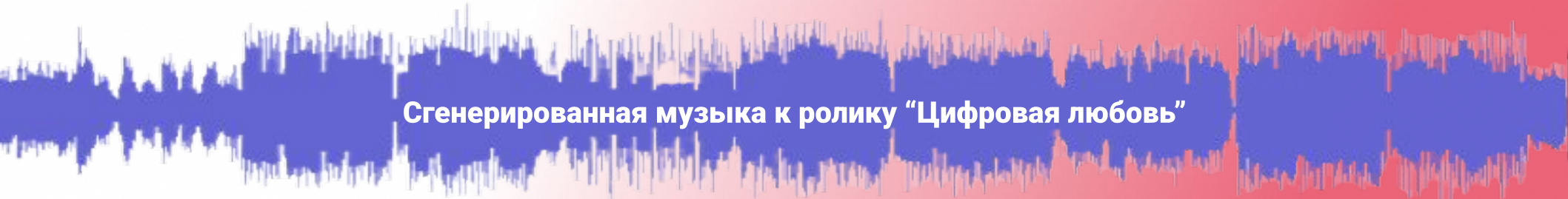
Модальность 2: Аудио → Текст → Музыка

Обычно процесс генерации музыки на основе текста включает четыре этапа:

- 1) Создание начального текста с помощью языковой LLM-модели
- 2) Ручная правка и адаптация под формат песни
- 3) Составление промта, описывающего стиль и настроение композиции
- 4) Генерация музыки (используя Riffusion)



Сгенерированная музыка к ролику “Цифровая любовь”



Модальность 3: Промт → Видео

Чтобы создать видео, сначала нужно получить подробное описание изображения.

Для этого подойдут чаты с функцией визуального анализа, или специальная модель Florence2.

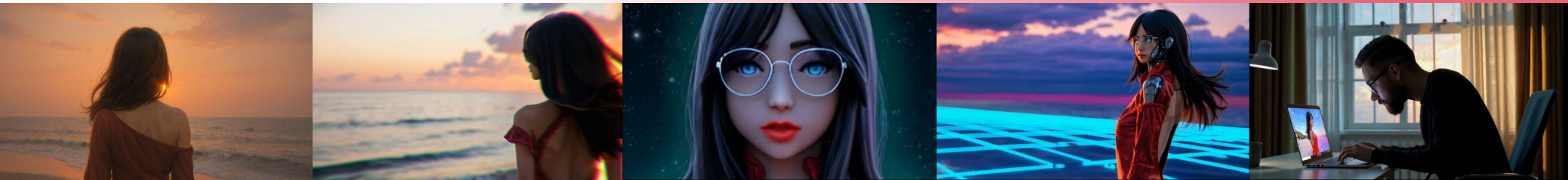
Далее составляется промт с описанием действия — от этого зависит анимация.

Сложность в том, что генерация занимает много времени, и разные модели по-разному реагируют: одни лучше понимают длинные описания, другие — короткие.

Приятным сюрпризом было то, что Wan2.1 распознаёт даже описания на русском языке.

⚙️ Используемые инструменты:

ChatGPT(Создание и правки текста), Florence (визуальное описание), Wan2.1 (видеогенерация), Davinci Resolve (монтаж сцен)



Оптимизация промтов

Написание эффективного промта — это творческий процесс: каждая модель работает по-своему, и подходы к оптимизации отличаются.

При генерации изображений важно учитывать:

- усиления ((swirls:1.2)),
- приоритеты и пределы использования ([lines:1.4]: 0.5),
- композиционные уточнения (ракурс, свет, стиль).

Ниже — пример пошаговой переработки промта в Flux (подобное применимо и в SD).



generate an image of a girl in a field.

Простой промт



a realistic portrait of a 20-year-old woman standing in a wheat field, golden hour lighting, shallow depth of field, 35mm lens

Добавлены стилистика и детали



[(lines:1.4): 0.5], Alta, (Brushstroke), face-painting, Graphic Art, (Swirls:1.2), geometric, (straight waves:1.2), maximum details, black orange and red colors.

Сложный художественный промт (с LORA)

Бизнес-кейс -автоматизация генерации шкафов

Для генерации реалистичных изображений мебели я сначала создаю базовую 3D-сцену в Blender — с точной позицией и габаритами объекта.

Этот рендер затем апскейлится через Stable Diffusion, превращаясь в фотореалистичное изображение.

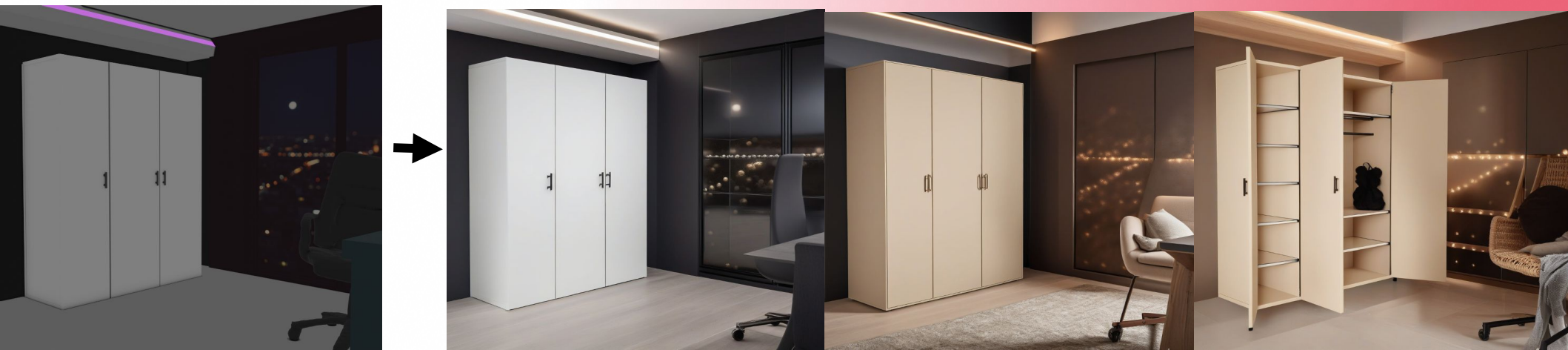
Такой подход позволяет описывать только контуры, а не писать сложные промты на каждом шаге — это в разы быстрее, чем ручной фотореализм в 3D.

Генерация изображений по промтам, основанным на простых 3D-контейнерах, автоматизирует визуализацию мебели для каталога или e-commerce. Для генерации реалистичных изображений мебели я сначала создаю базовую 3D-сцену в Blender — с точной позицией и габаритами объекта.

Этот рендер затем апскейлится через Stable Diffusion, превращаясь в фотореалистичное изображение.

Такой подход позволяет описывать только контуры, а не писать сложные промты на каждом шаге — это в разы быстрее, чем ручной фотореализм в 3D.

Генерация изображений по промтам, основанным на простых 3D-контейнерах, автоматизирует визуализацию мебели для каталога или e-commerce.



Этика — здравый смысл в генерации

- ◆ Я не использую нейросети для создания дипфейков, копирования чужих лиц (только когда мне заказывают поместить лицо заказчика на фото) и чужого контента — особенно с риском нарушения авторских прав. Всё, что я делаю, — это эксперименты, личные проекты и визуальные тесты.
- ◆ Четко провожу границу между тестом и публикацией. Если результат может вызвать вопросы — я предпочитаю его не публиковать.
- ◆ Мой главный принцип: ИИ — это инструмент, а не обман. Я не использую его для манипуляции, травли или подмены.



Я не участвую в проектах, нарушающих приватность.

И Альта на меня не пожалуется — она всё равно нейросеточка.

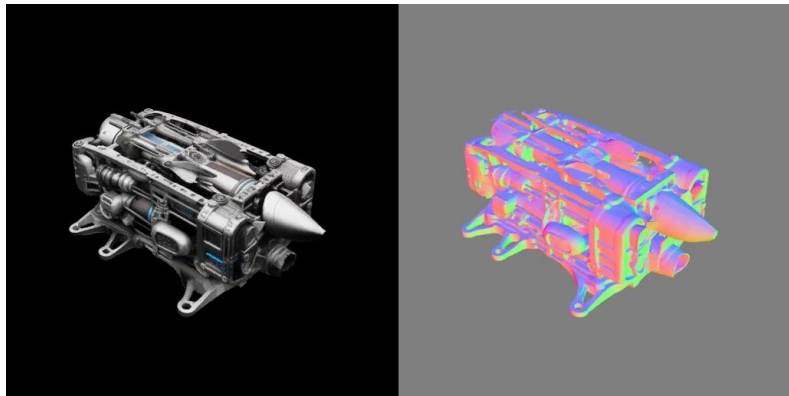
На изображении — мой нейроперсонаж Альта. Все права на образ принадлежат мне.

Генерация 3D, звука, речи

- Речь обычно генерируется вместе с мимикой.
- Для 3D-анимаций использую модели Trellis и Hunyuan 3D.
- Для речи — FishSpeech (быстро, чётко, с разными голосами).
- Для мимики — MEMO и SONIC: точная синхронизация губ и эмоций.



FishSpeech речь



3D генерация ракетной установки по картинке



Генерация мимики для картинки по аудио

Спасибо

-  ****RUTUBE**** — мои клипы, тесты и эксперименты.
-  ****Сайт**** — проекты, игры и немного безумия.
-  ****Телеграмм-канал**** - по всем разработкам.

