

Стайлгайд для ИИ пайплайна

Стайлгайд (Style Guide) — это визуальная библия проекта, документ, который закрепляет единый художественный стиль и технические стандарты для всех отделов производства. Это не просто сборник красивых картинок, а рабочий инструмент, обеспечивающий консистентность на всех этапах.

Назначение стайлгайда:

- Сохранение брендового стиля: защищает визуальную целостность от искажений в процессе производства.
- Стандартизация: Все художники и технические специалисты работают в едином ключе.
- Экономия времени: Уменьшает количество правок и недопониманий.

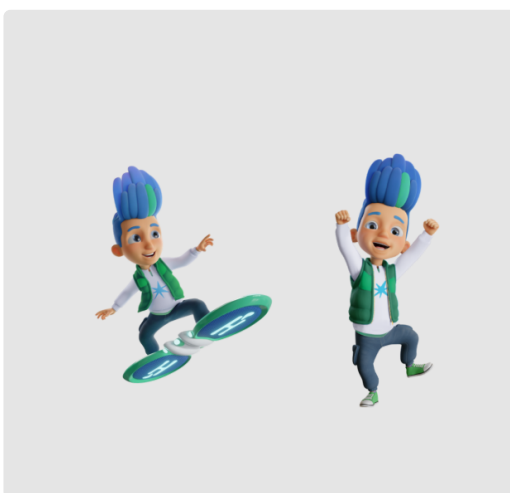
Основная цель: добиться от нейронок стилистического качества мультсериала. Или "чтобы сложно было понять нейронка или нет".

ЧЕК-ЛИСТ по основным визуальным характеристикам

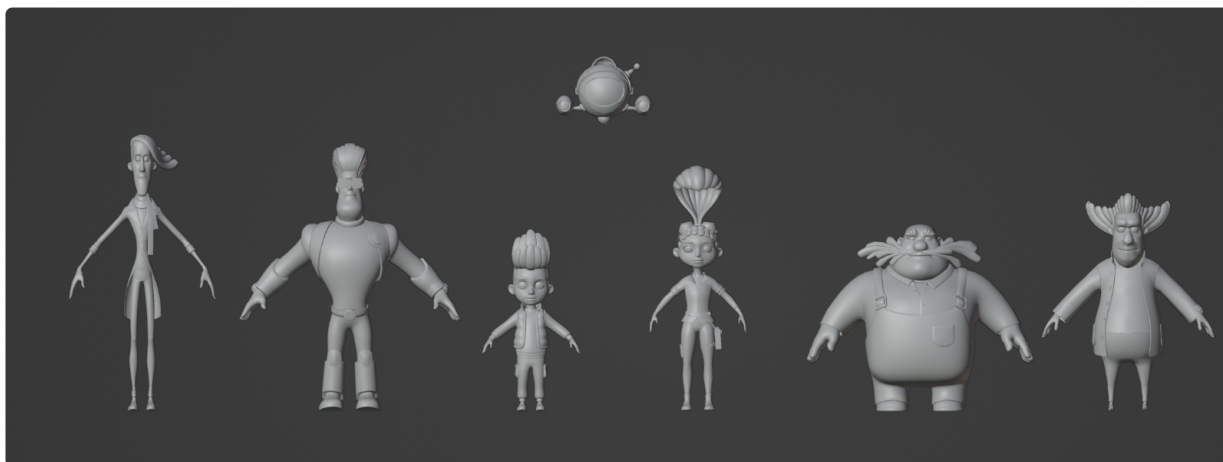
- Персонажи - пропорции

Не допускать искажения пропорций персонажей

Длина ног/ширина туловища/положение носа на лице- не должно деформироваться от изначального дизайна. Использовать как референсы при генерации референсные рендеры в а-позе либо скриншоты из мультфильма (но в них обязательно учитывать ракурс)

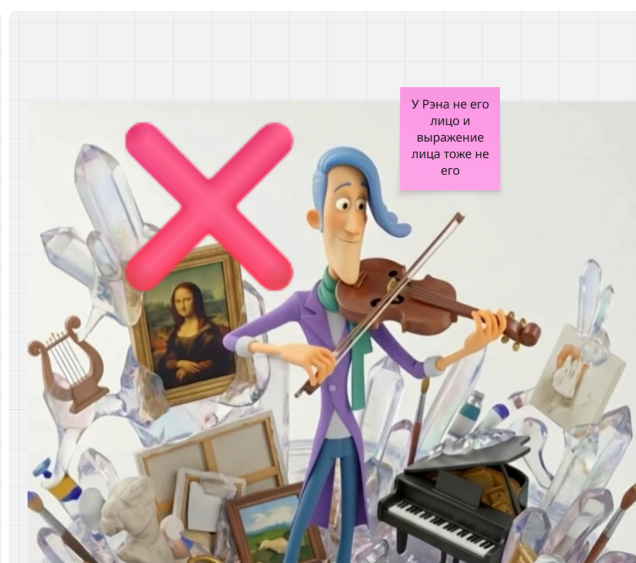


+Стараться также соблюдать пропорции персонажей относительно друг друга (тут возможны небольшие отклонения под композицию/ракурс)



- **Персонажи - эмоции и черты лица**

Для каждого персонажа специально разрабатывалась карта эмоций, все жесты и реакции уникальны, отражают характер, способствуют узнаваемости и закреплению эмоциональной реакции к нему у зрителя.

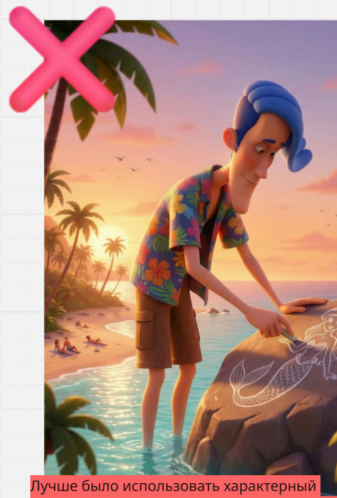


- **Персонажи - цвета**

Цвета Нейронов не только важны для точной передачи дизайна персонажа, но и для узнаваемости и считываемости образа и характера в общем контексте. Все оттенки подбирались тщательно и соответствуют персональной айдентике, бренду (флагу) каждого героя.

!использовать только актуальные цвета из 1го сезона или из референсных рендеров в А-позе!

Если необходимо изобразить персонажа в новой одежде/необычном образе, лучше также использовать его персональную палитру.



Лучше было использовать характерный бирюзовый и фиолетовый как основные в одежде



Старый цветовой дизайн, синие брюки и тусклые волосы- устаревший этап развития бренда персонажа

• Стиль и окружение

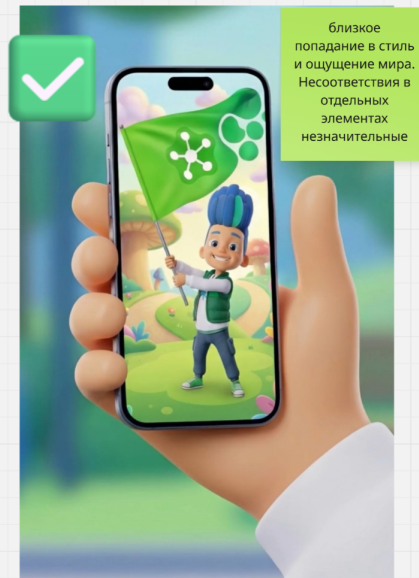
В абсолютном большинстве случаев мы пытаемся на ии повторить/дополнить окружение мультфильма, и используем наш 3дшный стиль. Все формы округлые стилизованные.

Абсолютно отсутствуют реалистичные детали и текстуры.

Чтобы узнать как бы выглядел в нашем мире тот или иной предмет, надо представить его в виде резиновой игрушки для детей 3х-5ти лет



не тот стиль: мелкие детали, травинки



близкое попадание в стиль и ощущение мира. Несоответствия в отдельных элементах незначительные

- **Цвет и атмосфера**

В ландшафте/воздухе/атмосфере преобладают сине-зелено-голубые оттенки. Мир очень светлый, яркий, детский.

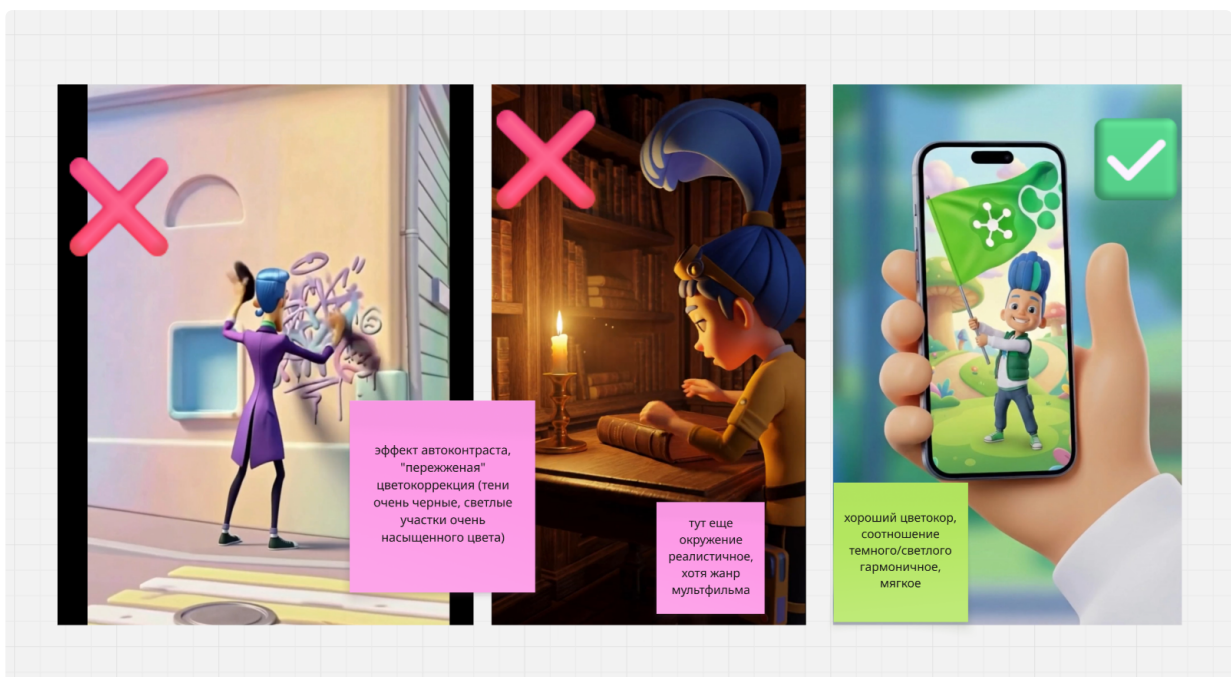
Даже в ночном освещении много теплых светящихся элементов-ночников.

- **Стиль рендера**

Очень важная стилиевая черта

Картинка в мультсериале яркая, детская, но с мягким контрастом и мягкими материалами. Можно опять вспомнить резиновые игрушки и материал софт тач. Все приглушенное и матовое.

Избегать чрезмерного контраста, эффекта "автоконтраста".



- **Визуальные метафоры**

Нейронные искры, нейронная сфера и флаги -составляющие нашего "волшебства". Их желательно использовать, но понемногу. Если добавить слишком много спецэффектов, не будет заметно на самом деле не одного, все будет зря потрачено.

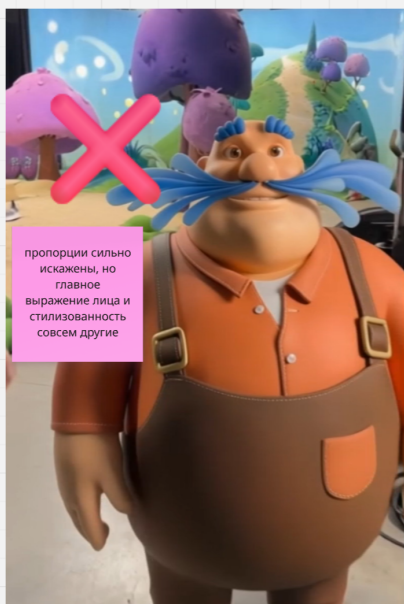


- **Нейросеть -небо**
на небе вместо звезд сияет нейросеть, ее лучше добавлять везде по возможности, где видно небо.

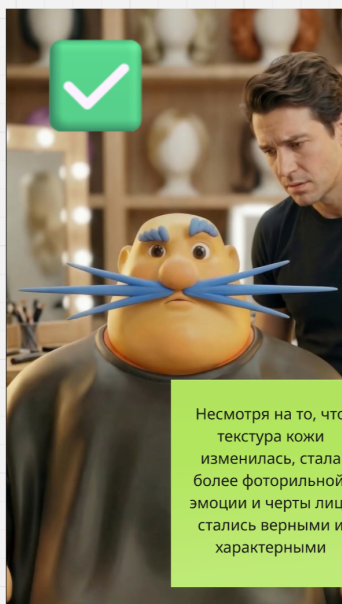


- **Реализм**

В отдельных жанрах роликов используем реалистичное окружение и человека+наш перс. Но тут тоже очень внимательно надо следить за целостностью образа и пропорциями персонажа, стараться не искажать дизайн и характер.



пропорции сильно
искажены, но
главное
выражение лица и
стилизованность
совсем другие



Несмотря на то, что
текстура кожи
изменилась, стала
более фотореальной,
эмоции и черты лица
стались верными и
характерными

...