

01

BIULETYN

Małpki z Borneo

Czy AI może być sztuką?

Game Dev - generowanie proceduralne

MIKI
ROBI AI

WITAJCIE!

OTO NUMERO UNO



Pewnie nie takiego newslettera się spodziewaliście. Postanowiłem, że chcę, raz na czas, wysyłać do Was coś ekstra, ale innego niż lista tych samych postów i podobnych treści co na Instagramie.

Myślałem o newsach o AI, ale takich informacji jest mnóstwo i ciągle się zmieniają, a mój newsletter wychodzi rzadko. Dlatego stworzyłem taki biuletyn. Magazyn. Każda strona udekorowana na maksimum moich możliwości.

Ponieważ całość tworzę w Figma, mogę od razu udostępnić Wam źródło mojej pracy. Możecie przeanalizować każdą warstwę, zobaczyć, jakiego gridu użyłem, pobrać każdy obraz (i tak są wygenerowane przez AI). Kto wie, może zainspirujecie się do stworzenia własnego biuletynu, a może nawet wykorzystacie szablony do swoich celów. Bierzcie i uczcie się z tego!

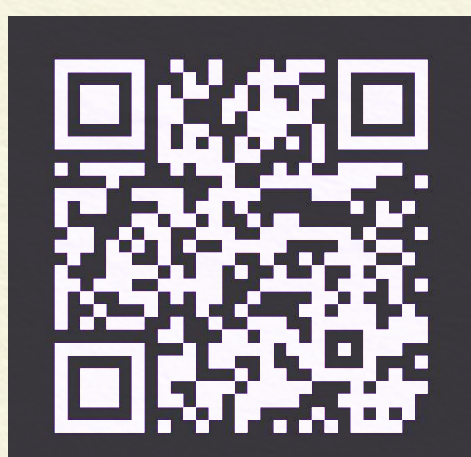
W tym odcinku znajdziecie dość mocny post o AI i designerach, wart przemyślenia.

Dodatkowo poprosiłem Perplexity AI, żeby napisał mi piękny artykuł o małpach na Borneo. Ja udekorowałem treści, bo to lubię robić. Tematyka nie jest przypadkowa – może warto czasami pomyśleć o zwierzątkach na świecie.

Piszesz? Chcesz nawiązać współpracę ze mną? Napisz do mnie na Instagramie lub na info@mikirobi.ai – może w następnym biuletynie pojawi się Twój felieton? Albo wygenerowany obraz? Czemu nie.

Miłej lektury!

Miki



SPIS

CO W ŚRODKU?

01

Życie małąp, których nie zobaczysz nigdzie indziej
Perplexity AI

02

Czy istota sztuki leży w koncepcji (twórcy) czy w realizacji (AI)?
MikiRobiAI - Mikołaj Sitek

03

Na styku sztuki i programowania
Noisegra - Jakub Dużyk

04

Wizja pod kontrolą - Jak tworzyć spójne video AI w Runway?
aiart_liv - Oliwia Gożewska

Życie małp, których nie zobaczysz nigdzie indziej

BORNEO

Obok orangutanów spotkać można gibony, które z zawrotną prędkością pokonują odległości między drzewami, śpiewając przy tym swoje charakterystyczne, donośne pieśni.

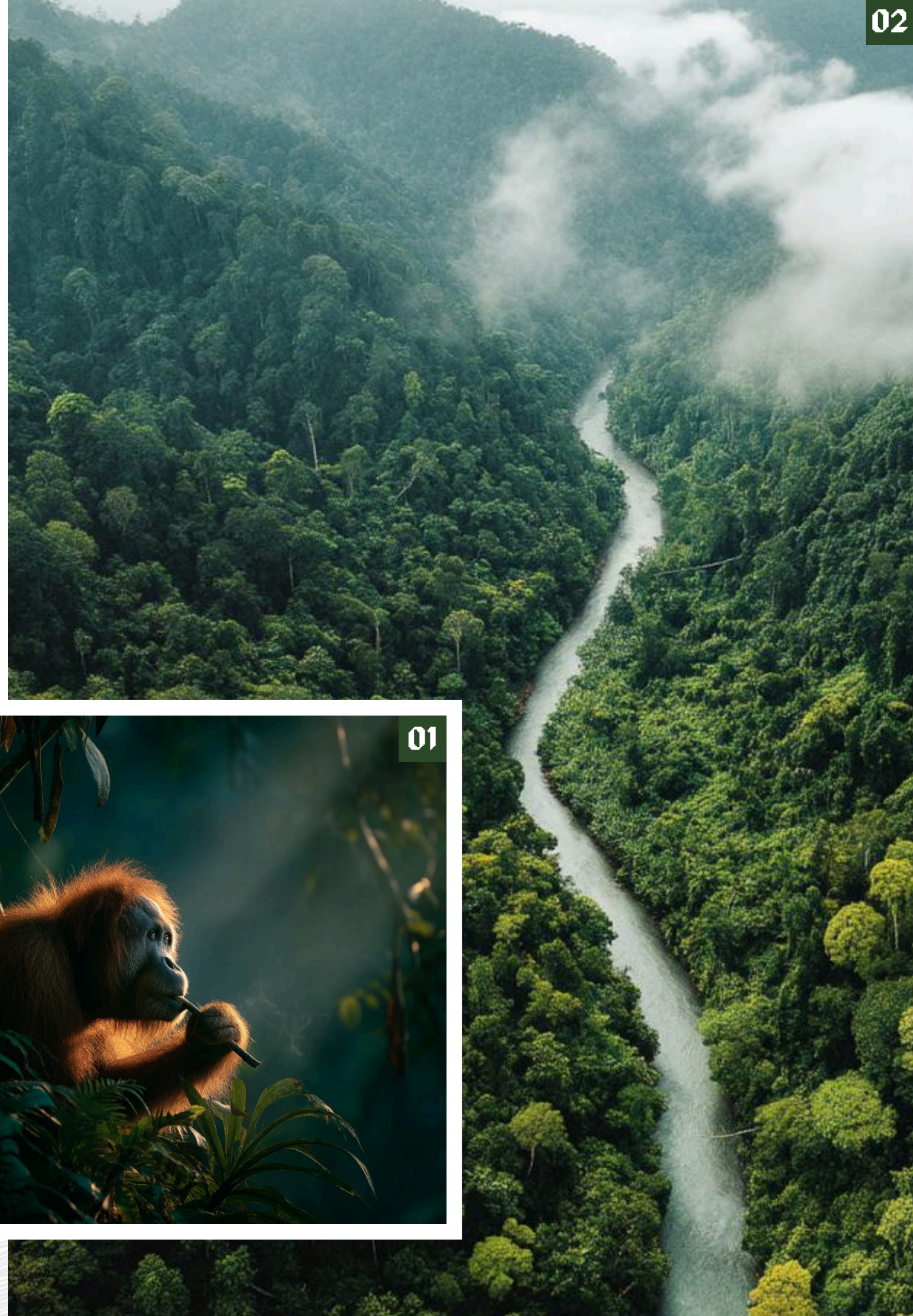
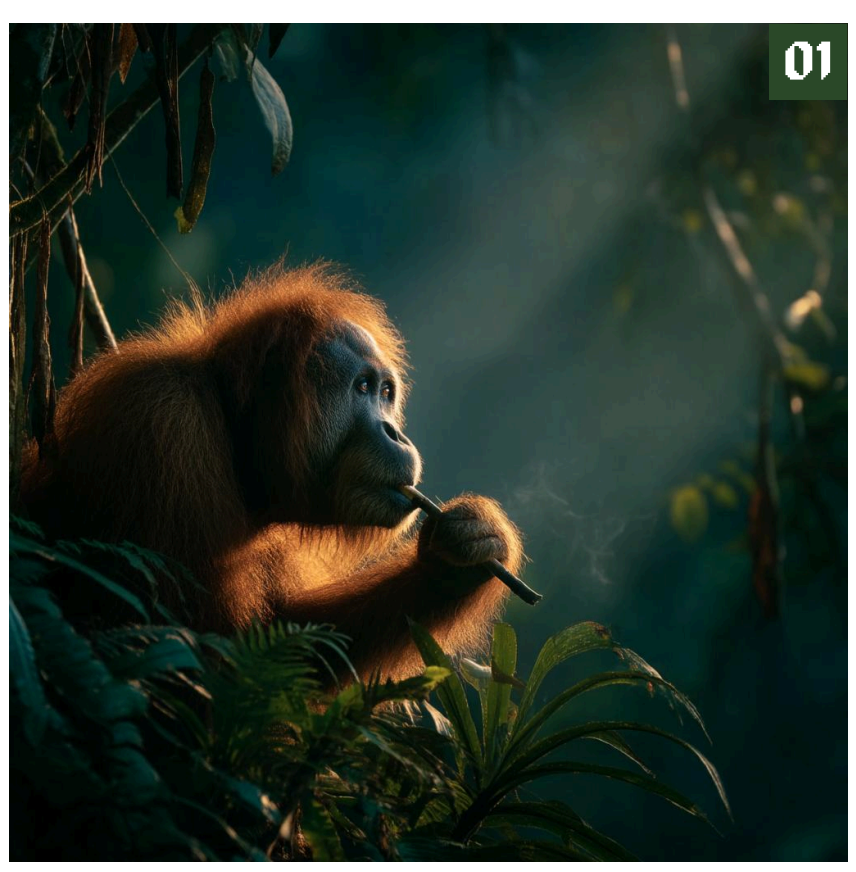


Borneo – wyspa, która wciąż brzmi w wyobraźni jak synonim przygody i tajemnicy. To tu, w gęstwinie wilgotnych lasów deszczowych, żyją jedne z najrzadszych i najbardziej zagrożonych małp na świecie. Orangutany borneańskie, z ich rudą sierścią i przenikliwym spojrzeniem, są niemal ikoną tej wyspy. Codziennie przemierzają zielone tunele koron drzew, budując nowe gniazda i ucząc swoje młode sztuki przetrwania.

Ich inteligencja zadziwia – potrafią używać narzędzi, rozwiązywać problemy, a nawet planować działania na kilka kroków naprzód. Spotkanie z orangutanem w dzikiej dżungli to doświadczenie, które na długo pozostaje w pamięci. Ich spojrzenie wydaje się mówić więcej niż tysiąc słów.

“Obok orangutanów spotkać można gibony, które z zawrotną prędkością pokonują odległości między drzewami, śpiewając przy tym swoje donośne pieśni.”

Ich akrobatyczne ruchy i melodyjne nawoływania tworzą niepowtarzalną atmosferę borneańskiego poranka. Z kolei makaki i srebrzyste langury tworzą wielopokoleniowe grupy, w których panuje zaskakująca hierarchia i solidarność.



Makaki, znane z ciekawości i sprytu, potrafią współpracować przy zdobywaniu pożywienia, a langury – z ich spokojnym usposobieniem i srebrzystą sierścią – najczęściej można zobaczyć wśród gęstych liści, gdzie odpoczywają i pielęgnują młode. Każdy gatunek ma tu swoje miejsce i rolę, a ich losy splatają się z rytmem lasu oraz nieustanną walką o przetrwanie.

Borneo to nie tylko dom dla niezwykłych małp, ale także pole bitwy o przyszłość tych gatunków. Wylesianie pod plantacje palm olejowych sprawiło, że wiele populacji znalazło się na krawędzi wyginięcia.

Szacuje się, że w ciągu ostatnich 60 lat liczba orangutanów borneańskich spadła o ponad połowę, a lasy, które jeszcze nie tak dawno rozciągały się po horyzont, dziś znikają w alarmującym tempie. Mimo to, wciąż można tu doświadczyć magii spotkania z dziką przyrodą – wystarczy wsłuchać się w szelest liści i śpiew ptaków, by poczuć, jak wiele jeszcze tajemnic kryje ten zielony świat. Borneo pozostaje jednym z ostatnich bastionów dzikiej natury, gdzie każdy dzień to walka o przetrwanie, ale też nieustanne odkrywanie piękna i złożoności życia.



PROMPT:

01

A lone orangutan, using a stick as a tool, in misty Bornean rainforest canopy, backlit by golden sunrise, shallow depth of field, telephoto lens compression, Nikon D850, Kodak Portra 400 film emulation, cinematic, hyper-detailed texture, 32k resolution.

a black and white, line art, contour lines, map of borneo

02

Overhead drone shot of Bornean rainforest with winding river, morning fog, tiny orangutan silhouette visible in treetop, aerial photography, DJI Mavic 3 Pro, panoramic aspect ratio, polarizing filter, muted emerald tones, documentary style

03

a photo of a rain forest in borneo deforestation due to human activity

Całość artykułu napisał Perplexity AI. Podał takie źródła wiedzy:

- Philipps Q, Philipps K. "Philipps' Field Guide to the Mammals of Borneo and Their Ecology."
- Ancrenaz M, et al. "Pongo pygmaeus". IUCN Red List of Threatened Species.
- Primate Factsheets: Borneo (Wisconsin National Primate Research Center).



03



MARIY

Czy istota sztuki leży w koncepcji (twórcy) czy w realizacji (AI)?

Ostatnio oglądałem filmik o burzy społeczności designerskiej vs. AI.

Jak zwykle wybuchła afera, ponieważ znany artysta wykorzystał odrobinę AI w swojej książce art workowej.

Może jestem zbyt programistyczny, żeby to zrozumieć, ale "no i co z tego?"
Zanim wejdę w szczegóły – tak, uważam, że szkolenie modeli AI na obrazach z internetu, objętych prawami autorskimi i bez zgody artystów było niewłaściwe. Ale z drugiej strony, jak mieli dotrzeć do miliona artystów i prosić o zgodę? W takim przypadku AI pojawiłoby się dopiero w 2089 roku.

Zgadzam się, że AI nie jest doskonałe – szóste palce, brak przekazu emocji autora(?), plastikowy wygląd itd. To jednak kwestia czasu i poprawek.

Ewolucja narzędzi graficznych

Nie chcę nic mówić, ale korzystacie z dobrodziejstw narzędzi graficznych od lat. AI jest po prostu kolejnym z nich. Starsi stażem graficy pewnie pamiętają ból karku, gdy trzeba było mozolnie piórkiem obrysować postać, którą chcieli wyciąć z tła. Teraz tego nie robicie, prawda? Klikacie w magiczną gumkę albo w specjalne przyciski do usuwania tła. Zadanie załatwione w kilka chwil (czasami trzeba poprawić to i owo).

Pewnie korzystacie z Content Aware Fill w Photoshopie, żeby pozbyć się kilku elementów z fotki, które nie wyglądają estetycznie. Bo przecież nie używacie już Stamp Tool i ręcznie nie poprawiacie pędzelkiem po usuniętym elemencie? To jest nudne i zabrałoby zbyt wiele czasu.

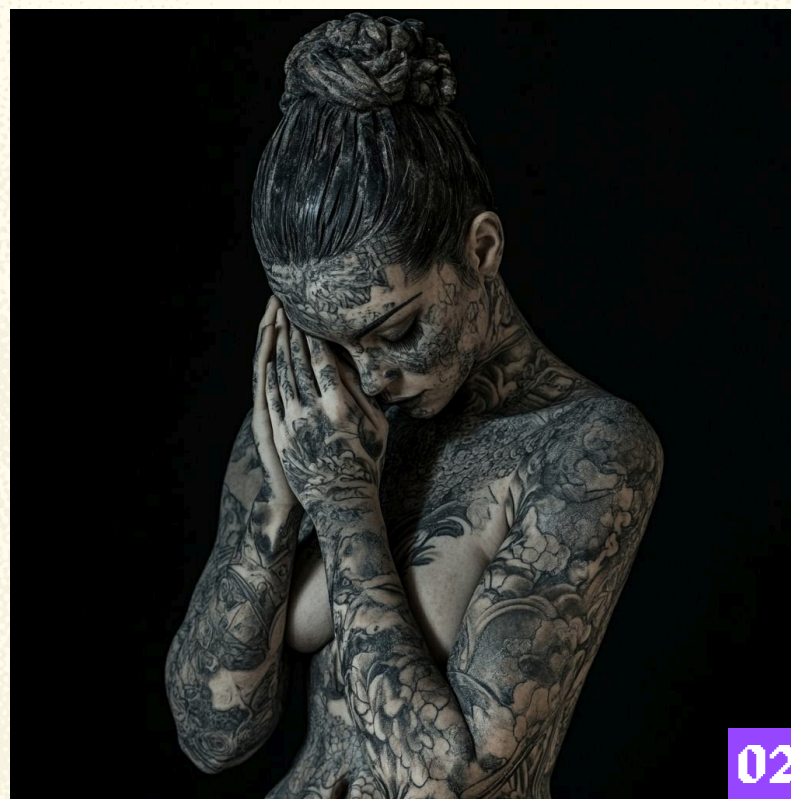
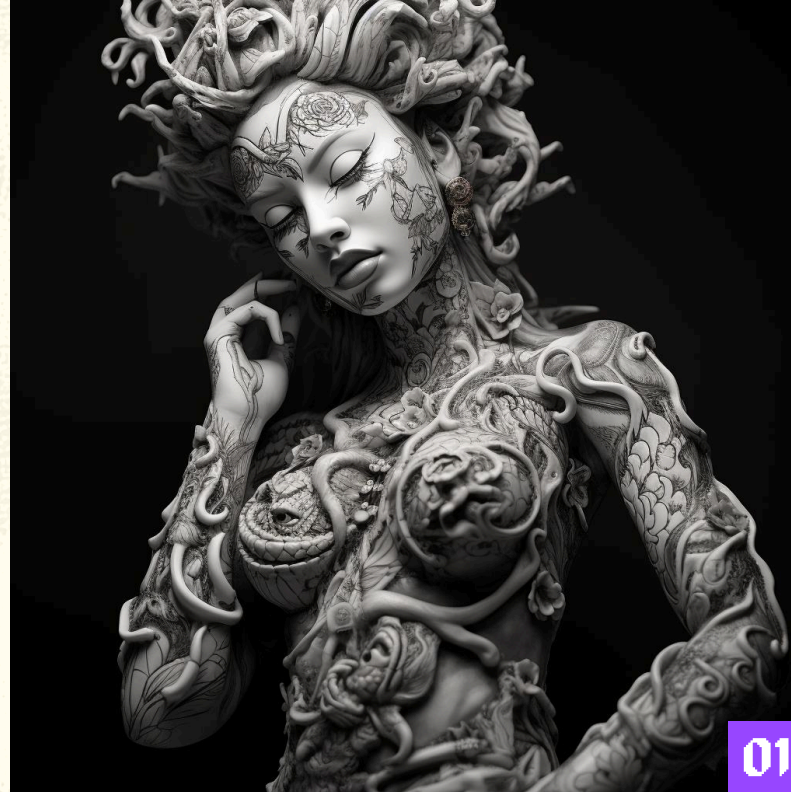
Pewnie pobieracie z internetu mockupy PSD z fajnymi smart objectami, klikacie, wklejacie swój branding i beng, prezentacja gotowa w parę chwil. Bo przecież izolowanie przedmiotu, zabawa w światło i multiply to kilka godzin roboty, żeby to zrobić manualnie. Poza tym nie macie sprzętu fotograficznego, żeby bazę pod te mockupy wykonać.

Spoiler alert – duża część mockupów to rendery 3D, a nie prawdziwe zdjęcia od fotografa.

01 02 03

EWOLUCJA MIDJOURNEY

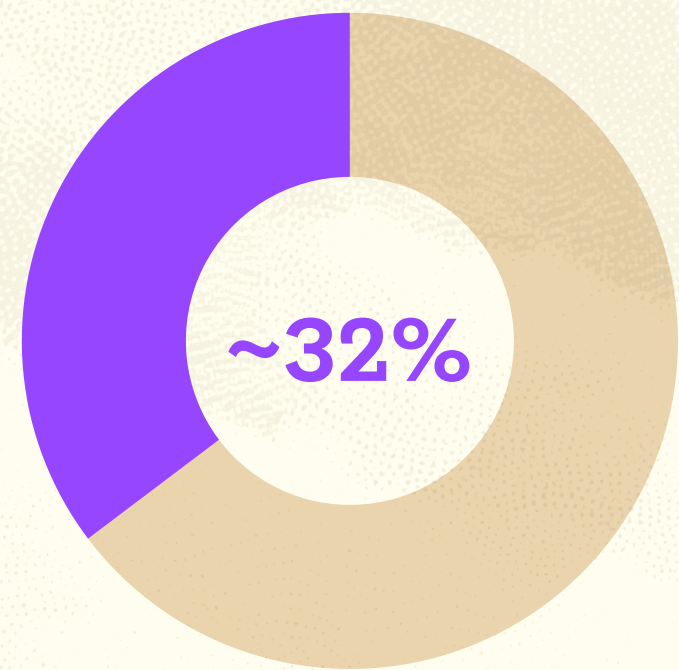
Wersje 5 (obraz 01) oraz 6 (obraz 02) miały problemy ze zrozumieniem tatuażu na marmurze. Natomiast wersja 7 już sobie z tym poradziła. Widzimy wyraźny podział na część marmurową (ubrania) oraz tatuaże na ciele. Modele AI stają się dokładniejsze.



Korzystacie z Unsplash? Pexels? "Za moich czasów" nie było darmowych stocków. Zdjęcia stockowe były bardzo drogie i żaden klient nie miał na to budżetu. Tym bardziej na sesję zdjęciową. Pewnie wchodzicie na Unsplash, szukacie fajnej fotki i bez chwili zastanowienia wrzucacie do swoich projektów. Mogę się założyć, że 99% z Was nawet nie spojrzało na nazwisko fotografa, który udostępnił zdjęcie na Unsplash.

Gdy więcej ilustrowałem, lata temu, googlowałem pozy postaci. Używałem ich jako referencji. Był jeden bardzo fajny profil na Deviantart, który miał setki obrazów z fundamentalnymi pozami. Brałem je jako tło i obrysowywałem, dodając swoje elementy. I to było w porządku, to nie była kradzież ani zło. Tak się robiło. Każdy artysta ma przed sobą inspiracje, moodboardy, referencje i na ich podstawie tworzy.

To dlaczego "nie wolno" użyć AI do referencji?
Dlaczego jest hejt wokół artystów, którzy
używają jako bazy obrazu AI, który potem
wzbogacają, obrysowują lub nawet
wykorzystują jego części? Jeżeli wygenerowany
obraz przybliży artystę do jego przekazu,
do jego celu, to czemu to hamować?



~32% followersów dobrze identyfikują obrazy AI.
Na podstawie 5 ankiet, około 1500 głosów.



AI odblokowało kolejne biegi w naszym samochodziku
produktywności. Niestety będą tacy, którzy nadal będą jechać
na jedyńce i kazać innym też redukować bieg.



Dla mnie to jakby ktoś powiedział: "Co ty robisz?
Dlaczego używasz magicznej gumki? Użyj piórka
jak prawdziwy artysta!".

"Młodzi graficy powinni poznać ból korzystania
z piórka" – powiedział gość w filmiku. Dla mnie
to brzmi jak: "Wiesz co, zanim użyjesz pralki,
to idź nad rzekę i poczuj ból prania ręcznego
na tarce". Tak, ja miałem gorzej, musiałem się
męczyć z piórkiem, teraz młody grafik klika
w przycisk i ma to samo, co ja po godzinie
obrysowania i przeklinania. I dobrze, że nie musi
tego robić.

I tak, zgadzam się, umiejętność władania
piórkiem bardzo się przydaje, ale nie tak, jak
kiedyś. Warto iść z nurtem, ułatwiać sobie pracę,
a nie męczyć się w nudnych czy mozolnych
zadaniach "bo tak wypada". Podsumowując:
uważam, że AI to po prostu kolejne narzędzie
w arsenale grafika, podobnie jak kiedyś
magiczna gumka czy Content Aware Fill.

Opór przed nowymi technologiami zawsze
istniał, ale historia pokazuje, że warto
adaptować się do zmian. Zamiast walczyć z AI,
lepiej wykorzystać je jako wsparcie w nudnych,
powtarzalnych zadaniach, a swoją kreatywność
i umiejętności skupić na tym, co naprawdę
ważne – przekazie i emocjach w naszych
pracach. Nie musimy już męczyć się z piórkiem,
by być dobrymi artystami, tak jak nie musimy
pracować na tarce, by mieć czyste ubrania. Postęp
jest nieunikniony, a AI to po prostu kolejny bieg
w naszym samochodziku produktywności.

Miki



Postscriptum

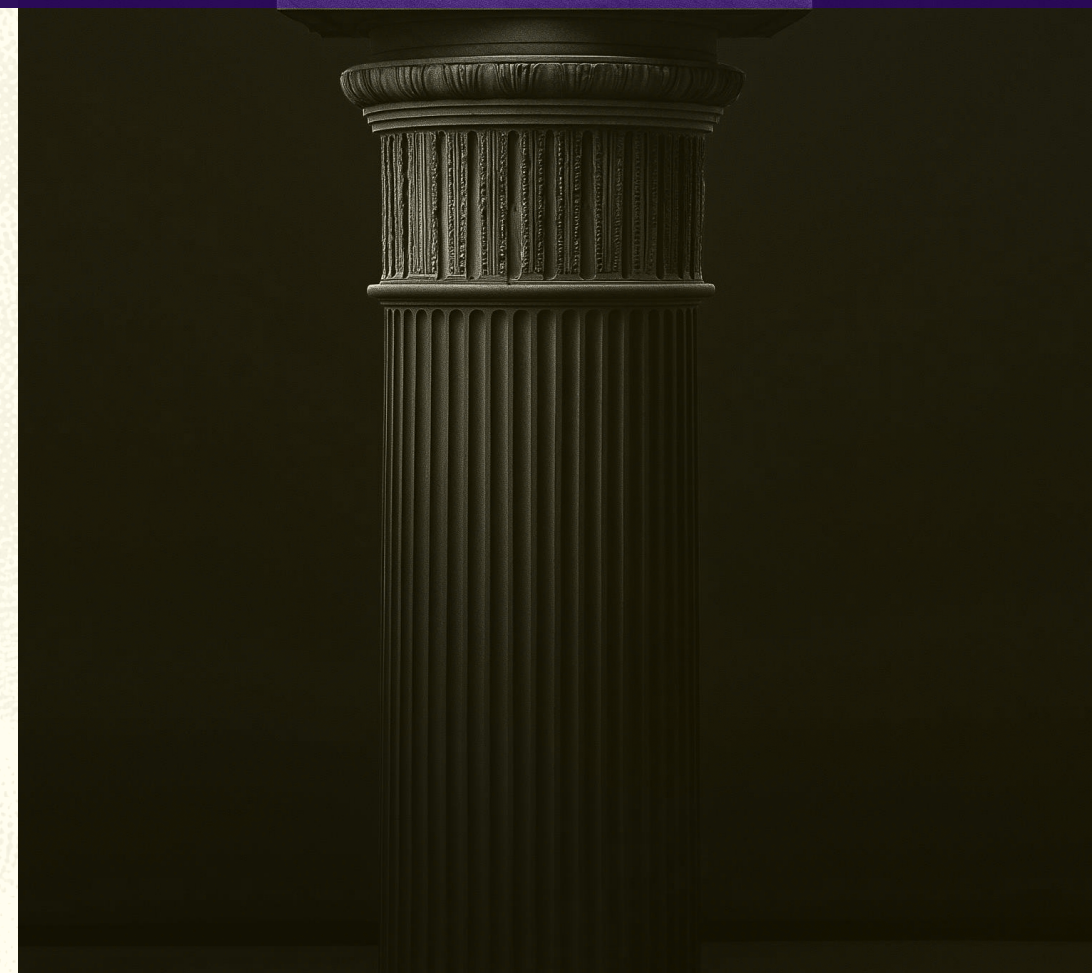


Treści w artykule, w dużej mierze, dotyczą grafiki użytkowej, a dokładniej (jak sam to nazywam) grafiki tymczasowej, takiej jak bannery na stronach , materiały reklamowe, ulotki czy posty w social mediach.

To grafiki, które w naszych czasach funkcjonują zaledwie tydzień w sieci i znikają na zawsze.

Nie chodzi o to, by rzucić wszystko i polegać wyłącznie na generowaniu treści w AI. Jeżeli masz pasję i chcesz sam rysować designy na t-shirty czy tworzyć obrazy farbami, to proszę - kontynuuj! Jeżeli sztuka cię uszczęśliwia, to niezależnie od zmian w świecie technologicznym, rób to, co kochasz.

Specjaliści od social mediów, graficy reklamowi czy marketerzy mogą znacząco zwiększyć swoją produktywność, używając AI do zadań powtarzalnych lub jako punktu wyjścia do dalszej pracy kreatywnej.



Wiadomo, że pojawią się osoby, które będą starały się dorobić najniższą linią oporu i sprzedawać tzw. "AI slop" - treści generowane w całości przez AI bez żadnego wkładu ludzkiego. Jest to szczególnie kuszące, gdy proces generowania wydaje się tak prosty. Niestety ludzie będą to kupować, tak samo jak masowo kupują z Aliexpress.

Kiedyś myślałem, że copywriterzy stracą pracę przez AI, jednakże dostałem nauczkę od tego środowiska. Copywriterzy sami używają AI, żeby się zainspirować, żeby część żmudnej roboty zdjąć z ludzkich barków. Zamiast traktować AI jako zagrożenie, wykorzystują je jako wsparcie swojej pracy, dodając ludzki pierwiastek, emocje i kontekst kulturowy, którego sztuczna inteligencja nie jest w stanie w pełni zrozumieć.



MAJÓWKA Z MIDJOURNEY - PROMPT:

a photo of a Polish developer, hairy legs, white socks and sandals. Stands by a barbecue, in it sausages. Polish white and red flags. sunny, happy atmosphere. he wears a white tank top

NA S

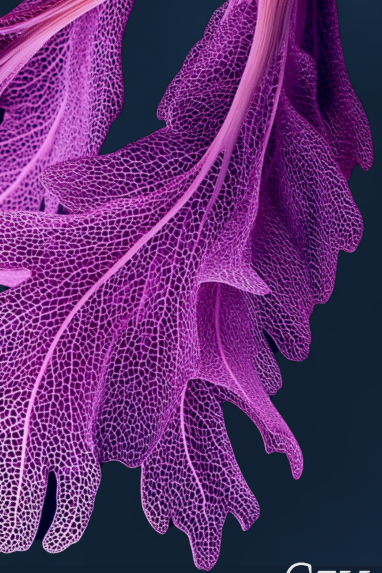
I PRO

Wiele gier v

A close-up photograph of a sea anemone with a dense, bright pink central disk and numerous long, thin, translucent pink tentacles that curve and flow outwards. The anemone is resting on a dark, granular substrate, possibly sand or coral rubble. The background is a deep, dark blue or black, creating a high-contrast, ethereal effect.

A stylized illustration of a plant with large, glowing purple flowers against a dark blue night sky with mountains in the background. The plant has a dark, gnarled trunk and several thin, dark stems. The flowers are large and bell-shaped, with a glowing yellow light emanating from the center of each. The background is a dark blue gradient, suggesting a night sky, with silhouettes of mountains and some sparse, dark vegetation at the bottom.

[KWINTYLIONÓW PLANET]

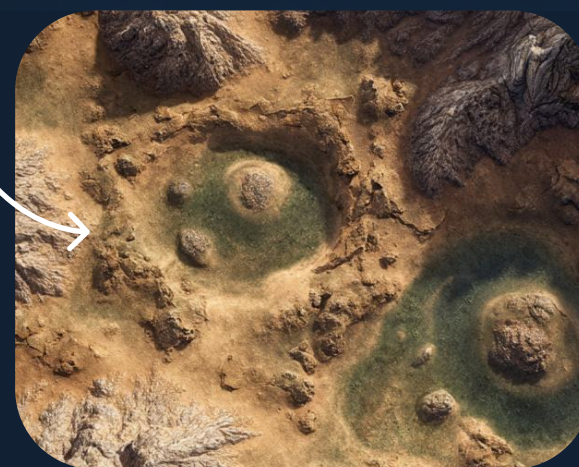
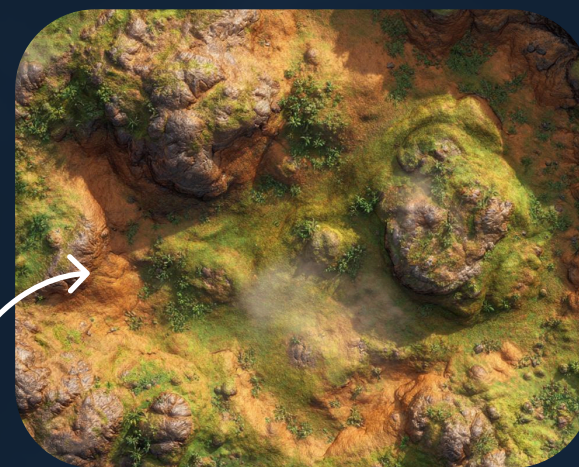
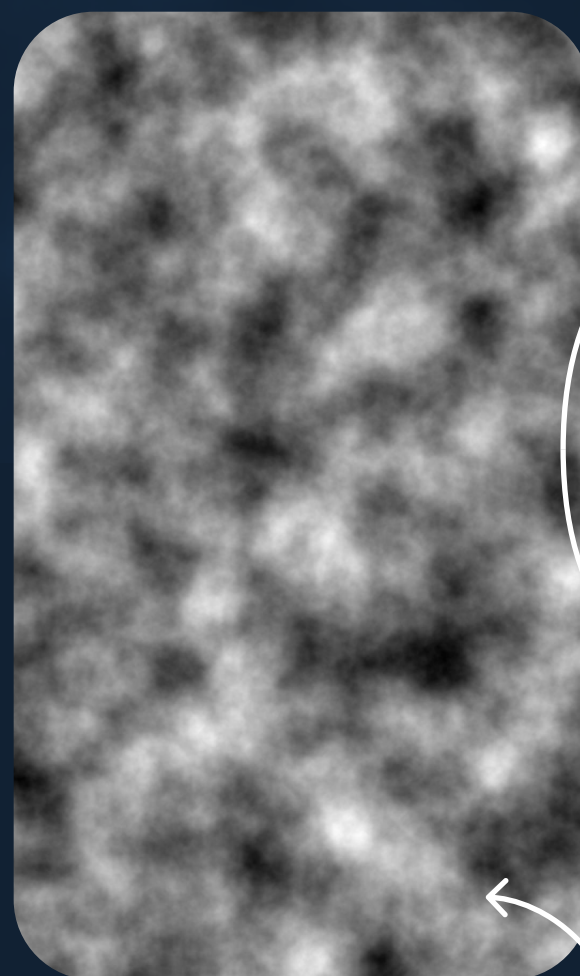


Czy to w ogóle możliwe, aby artyści byli w stanie przygotować coś tak wielkiego zachowując przy tym odpowiedni poziom jakości? **Nie są!**

Nawet armia stażystów (bezpłatnych oczywiście) nie dałaby rady.

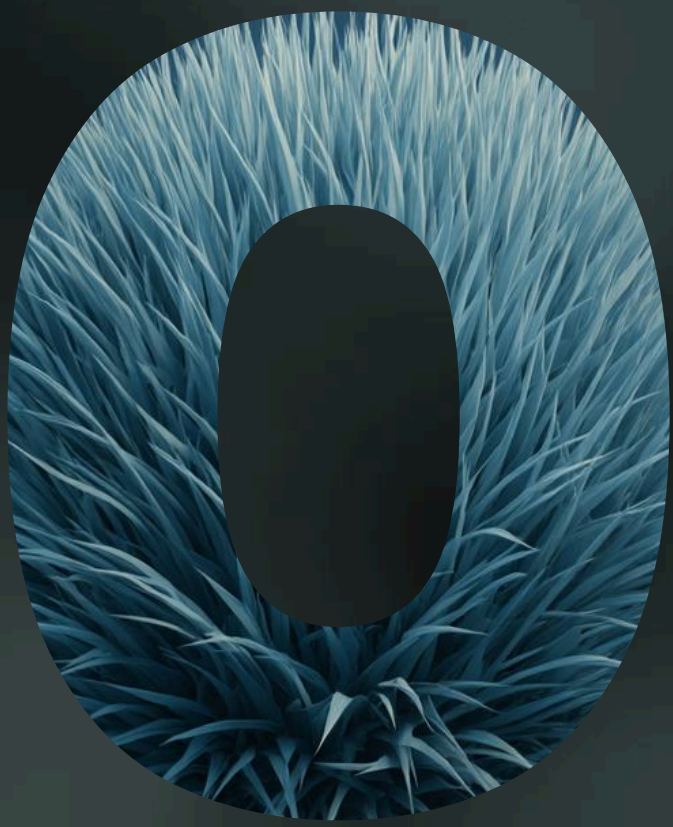
Nie żyjemy też (jeszcze) w czasach, kiedy to AI generuje zawartość do gier - modele językowe nie są na tyle zaawansowane, aby w pełni im zaufać i pozbyć się tzw. “human in the loop”, czyli osoby, która weryfikuje wynik - ciężko byłoby sprawdzać czy u każdego gracza wygenerowana mapa jest zgodna z założeniami rozgrywki. No to skoro odpadają stażyści i AI, to co robią leniwi programiści jak nie chce im się czegoś robić? Piszą kod, który robi to za nich, a konkretniej - **korzystają z algorytmów proceduralnego generowania**.

To stwierdzenie może brzmieć złowrogo poprzez słowo “algorytm” i “proceduralny”, ale te słowa oznaczają nic innego jak “krok po kroku, wedle określonego schematu (procedury)”. Nie ma jednego, magicznego algorytmu proceduralnego generowania - to ogólne pojęcie, które określa ogół wszystkich technik służących do algorytmicznego tworzenia treści. Przykładowo:



- Szumy (np. **szum Perlina**) świetnie nadają się do generowania liczb w taki sposób, aby odpowiadały wysokości terenu w danym punkcie - innymi słowy są w stanie odpowiadać za tworzenie topografii świata gry.
- **Poisson Disc Sampling** potrafi rozmieszczać obiekty w naturalny sposób, tak aby ze sobą nie kolidowały, jednocześnie pozostawiając nutkę chaosu w ich położeniu. Zupełnie jak drzewa w lesie, c’nie?
- **Wave Function Collapse** świetnie sprawdza się do generacji map i poziomów składających się z predefiniowanych segmentów (coś a’la puzzle - kolejny fragment mapy doklejany jest tylko w momencie kiedy pasuje do swoich sąsiadów).

Należy pamiętać, że każda gra implementuje je nieco inaczej, a jedynym ograniczeniem jest wyobraźnia twórców w doborze i zastosowaniu dostępnych technik - Poisson Disc Sampling nie musi służyć do rozmieszczania drzew – równie dobrze może posłużyć do rozmieszczenia bąbelków w napoju gazowanym. Z kolei Szum Perlina może modelować nie tylko ukształtowanie terenu, ale też na przykład fale na wodzie.



Czy to oznacza, że artyści nie są potrzebni? Nic bardziej mylnego! Choć to algorytmy decydują o kształcie świata i rozmieszczaniu obiektów, to na ogół właśnie ludzie przygotowują ogólną wizję świata, a także indywidualne modele i tekstury, które potem zostaną proceduralnie rozmieszczone w świecie gry. Takie połączenie nierzadko ważyło o sukcesie danej produkcji - pozwala zachować piękno i naturalność dzięki ręcznie przygotowanym obiektom, jednocześnie oferując tajemnice i regrywalność poprzez unikalnie tworzone wyspy, światy czy nawet wszechświaty.

A co z tymi 18 kwintylionami planet w *No Man's Sky*? Dzięki wyżej opisanym algorytmom takie zjawisko jest w ogóle możliwe, jednakże ma swoje ograniczenia. Algorytmy wygenerują unikalne topografie, rozmieszczenia obiektów, a nawet warianty roślin i gatunków zwierząt uprzednio przygotowanych przez artystów, jednak po pewnym czasie uważny gracz i tak zauważy pewną powtarzalność.

KĄCIK HISTORYCZNY

Za ojca proceduralnej generacji uważa się Kena Perlina. Nie był zadowolony z jakości grafiki generowanej komputerowo podczas swojej pracy nad filmem *Tron* w 1982 (to ten ze świecącymi motorami). Rok później, po zakończeniu produkcji, stworzył nowatorski algorytm znany dzisiaj jako Szum Perlina, dzięki któremu był w stanie generować naturalnie wyglądające tekstury, które w tamtych czasach nie wyglądały sztucznie. Algorytmy bazujące na Szumie Perlina do dzisiaj znajdują swoje zastosowanie w grach wideo do przeróżnych efektów - od generacji tekstur, przez animację wody, na topografii planet kończąc.



Algorytmy to mimo wszystko reguły, które nie są w stanie niczego “wymyślić”, a jedynie tworzyć iluzję unikalności na podstawie zestawu parametrów.



Dlatego też w grach, które bazują na opowiadaniu historii, a wiarygodność i spójność świata jest ich niezbędnym elementem, człowiek dalej pozostaje górami.

Stare, dobre, ludzkie mózgi póki co znacznie lepiej radzą sobie z takim wyzwaniem,

a światy do gier takich jak *Wiedźmin*, *God Of War* czy *GTA* nie mogłyby powstać tylko przy użyciu algorytmów - choć bez wątplenia artyści z nich korzystali do tworzenia niektórych - pewnie tych bardziej żmudnych - fragmentów.



NOISEGRA

KuBa

[WIĘCEJ O GAME DEVIE NA BLOGU NOISEGRA]



PROMPT:

a food photo of a ramen bowl, shot from above. one a bamboo mat

Wizja pod kontrolą - Jak tworzyć spójne video AI w Runway?

Generatywne AI nie tylko zmieniło sposób, w jaki tworzymy tekst czy grafikę – obecnie rewolucjonizuje również obszar wideo.

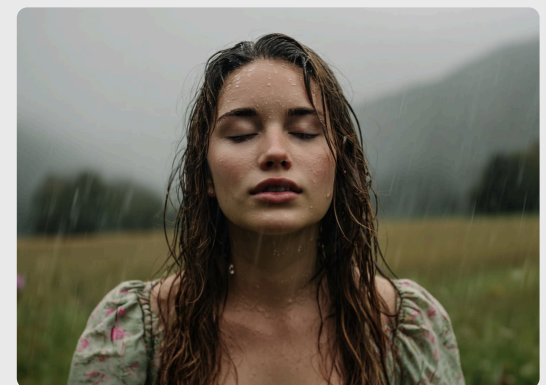
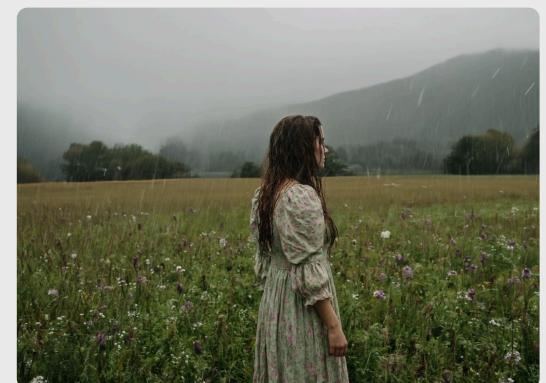
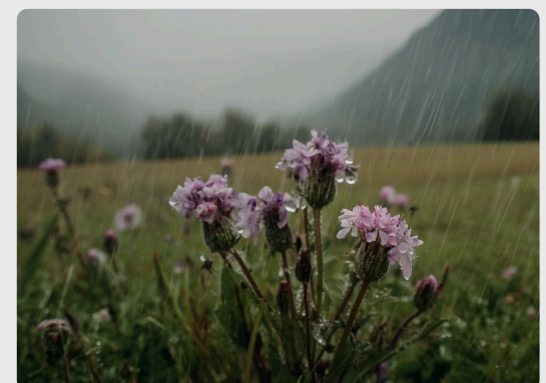
Twórcy coraz częściej sięgają po narzędzia umożliwiające automatyczną generację ruchomego obrazu na podstawie promptów tekstowych lub obrazów.

Jednym z najpopularniejszych i najbardziej wszechstronnych narzędzi w tej dziedzinie jest **Runway**, który w maju 2024 wypuścił nową wersję swojego modelu – Gen-4.

To właśnie dzięki niemu coraz więcej twórców zaczyna tworzyć nie tylko efekty specjalne, ale całe sekwencje narracyjne z pomocą AI.

Mimo dynamicznego rozwoju technologii, głównym wyzwaniem w tworzeniu video AI nadal pozostaje spójność oraz kontrola nad materiałem.

 runway

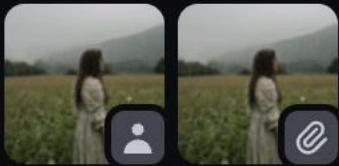




O ile pojedynczy kadr potrafi zachwycić detalem i plastyką obrazu, o tyle stworzenie kilku następujących po sobie ujęć, które będą utrzymane w tej samej estetyce, narracji i logice wizualnej, to zupełnie inna sprawa.

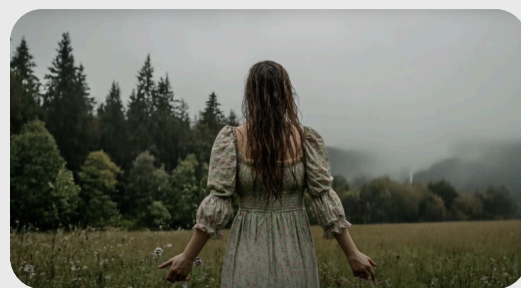
1. Text-to-Video – czyli generacja animowanego obrazu wyłącznie na podstawie promptu tekstowego. To metoda szybka i efektowna, ale jednocześnie trudna do kontrolowania. AI „domyśla się” postaci, ruchów, kompozycji i często wprowadza elementy losowe, które trudno przewidzieć.

a photo of a woman reaching out to grab something, in the fields, raining

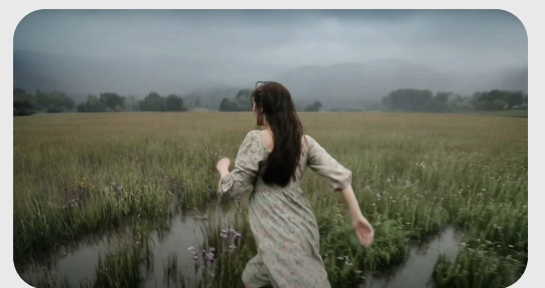


2. Image-to-Video – znacznie bardziej precyzyjne podejście, które pozwala twórcy ożywić wcześniej przygotowaną lub wygenerowaną grafikę. Na przykład: jeśli mamy obraz kobiety stojącej na łące, możemy „wprowadzić ją w ruch”, definiując, co ma się wydarzyć – czy ma odwrócić głowę, czy kamera ma się do niej zbliżać, czy może mają poruszać się tylko włosy lub liście wokół niej.

Kadr Startowy



Kadr Końcowy



AI uzupełni kadry pomiędzy



Zobacz finalny filmik



To właśnie druga metoda daje twórcy większą kontrolę i umożliwia prowadzenie świadomej narracji wizualnej. **Model Gen-4 w Runway** przyniósł istotną poprawę jakości. Obrazy są ostrzejsze, światło bardziej realistyczne, a ruch postaci i kamery – płynny i naturalny. Co ważne, w obrębie jednego programu użytkownik może zarówno generować grafiki statyczne, jak i przekształcać je w sekwencje video, co czyni ten proces niezwykle płynnym i intuicyjnym.

Spójność kadrów - Czym są referencje w Runway?

Jedną z najbardziej przydatnych funkcji przy tworzeniu grafik w Runway są tzw. referencje – obrazy, które służą jako wzorzec. Dzięki nim można wygenerować różne warianty tej samej postaci, miejsca czy sceny, zachowując ich wizualną spójność.

Na przykład: przesyłając zdjęcie kobiety stojącej na łące i wpisując w prompt „show her from the back”, AI wygeneruje ten sam krajobraz, tę samą sukienkę i postać – tylko widzianą z innej perspektywy.

Podobnie można poprosić AI, aby – bazując na obrazie kobiety stojącej na łące – wygenerowało zbliżenie na kwiaty, które znajdują się wokół niej.



Dzięki temu twórca może budować spójną wizualną narrację, składającą się z ujęć szerokich, średnich i detali – dokładnie jak w klasycznej pracy operatorskiej.

Obejrzyj powyższy przykład (QR kod) który pokazuje, że AI nie tylko generuje estetyczne obrazy – daje również narzędzia do ich animowania i łączenia w narracyjne formy.



Co jednak najważniejsze: to tylko narzędzia. Cały sens powstaje wtedy, gdy za pomocą technologii opowiadamy historię – z emocją, napięciem, rytmem.

AI nie tworzy za nas treści – to my musimy ją zaprojektować, zaplanować, poczuć.

Opowieść ponad wszystko

Choć AI staje się coraz bardziej zaawansowane, nie zastąpi najważniejszego elementu każdego filmu: intencji twórcy. Bez przemyślanej historii nawet najbardziej zaawansowany model wygeneruje tylko serię efektownych, ale pustych obrazów.

Dlatego tak ważne jest, aby pamiętać, że narzędzia takie jak Runway są po to, aby wspierać naszą kreatywność, nie ją zastępować.

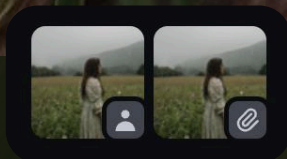
Tworzenie video AI to dziś nie tylko eksperyment – to pełnoprawna forma narracji wizualnej. A jeśli tylko nauczymy się korzystać z tych narzędzi mądrze, z dbałością o spójność i emocję, możemy opowiadać historie w sposób, który jeszcze kilka lat temu wydawał się niemożliwy.

Oliwia Gojżewska
@aiart_liv

Oliwia



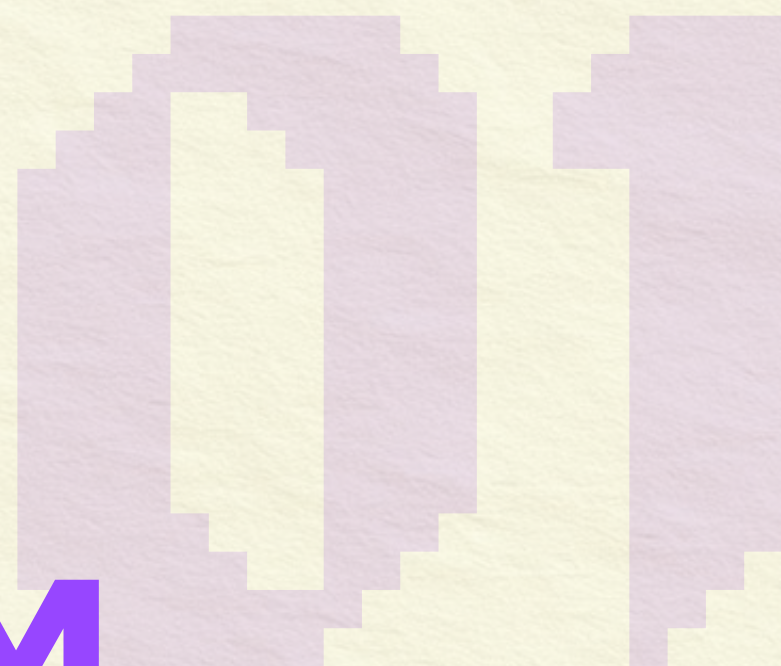
PROMPT:



an extreme close up photo of a woman, in the fields, raining

FIN!

TYM AKCENTEM KOŃCZYMY



Dziękuję za pobranie biuletynu!

Udostępniam pliki źródłowe do Figmy (tak! Figmy, bo można tu robić e-publikacje, a InDesigna nie lubię).

Możecie śmiało:

- zaimportować ten plik Figmy do siebie,
- poklikać, poeksperymentować i przyjrzeć się, jakich gridów użyłem i jak rozmieściłem materiały,
- użyć szablonów do swoich potrzeb,
- pobrać i wykorzystać obrazy AI z tego dokumentu (bez ostatniego artykułu oraz ilustracji Kuby),
- obejrzeć profile gości Oliwii i Kuby,
- podzielić się tym newsletterem i polecić go znajomym!

Więcej takich fajności na **mikirobi.ai**.

Miki

