ГАЙД ПО СОЗДАНИЮ

КАРТОЧЕК ПЕРСОНАЖЕЙ И ЛОКАЦИЙ

Единый шаблон промптов для создания консистентных референс-карт

Цель документа

Быстро получать понятные и стабильные референс-карточки: персонаж — с одинаковой внешностью и образом во всех ракурсах; локация — с сохранением одной и той же архитектуры, планировки и визуальных деталей.

01 Персонаж • 02 Локация

Общий принцип

Для каждой карточки сначала прикрепляются исходные референсы, затем используется готовый промпт. Ключевой принцип — не «придумывать заново», а сохранять исходный объект и показывать его с разных ракурсов.

1. Прикрепите референсы в том порядке, который указан в соответствующем разделе.
2. Скопируйте готовый промпт целиком.
3. При необходимости замените только переменные: время суток, формат, количество ракурсов или конкретные зоны.
4. После генерации проверьте консистентность: лицо/одежда у персонажа и планировка/мебель/детали у локации должны оставаться неизменными.

Главный критерий качества

Карточка должна выглядеть не как набор похожих картинок, а как одна и та же сущность, аккуратно снятая с разных точек.

Карта персонажа

Задача карты персонажа — зафиксировать внешность и образ так, чтобы дальше использовать одного и того же героя в разных сценах и ракурсах.

Что прикрепить

- Изображение 1 — референс лица и внешности персонажа.
- Изображение 2 — референс образа / одежды.

Важно

Первый референс отвечает за внешность. Второй — за одежду и образ. Эти роли лучше не смешивать.

Как должна выглядеть карточка

Размер коллажа	4:3
Левая часть	1 большой портрет до плеч / ключиц
Правая часть	6 кадров в сетке 2×3
Фон и свет	Чистый белый фон, ровный студийный свет

Сетка ракурсов

- Большой кадр слева: крупный портрет строго до плеч / ключиц.
- Верхний ряд справа: анфас до плеч; профиль до плеч; три четверти до плеч.
- Нижний ряд справа: полный рост анфас; полный рост три четверти; полный рост со спины.

Готовый промпт — карта персонажа

Используй первое изображение как референс лица и внешности персонажа, а второе изображение — как референс образа / одежды. Создай студийную референс-карточку одного и того же персонажа в одном и том же образе.

На всех изображениях должен быть абсолютно один и тот же персонаж. Полностью сохранить внешность персонажа с первого изображения: лицо, форму глаз, бровей, носа, губ, овал лица, скулы, подбородок, тон кожи, цвет глаз, причёску, цвет и длину волос, возрастной типаж, телосложение, пропорции тела и все индивидуальные черты.

Полностью сохранить образ со второго изображения: одежду, обувь, стиль, фасон, посадку вещей и все видимые детали образа.

РАЗМЕР КОЛЛАЖА: 4:3.

КОМПОЗИЦИЯ:
• Слева — 1 большой крупный портрет персонажа строго до плеч / до ключиц. В кадре только лицо, шея, плечи и верхняя часть одежды. Не показывать тело ниже груди, талию, юбку, брюки, шорты, ноги или обувь.
• Справа — 6 дополнительных изображений этого же персонажа в аккуратной сетке 2×3.

ВЕРХНИЙ РЯД:
1. Портрет анфас до плеч.

2. Портрет в профиль до плеч.
3. Портрет три четверти до плеч.

НИЖНИЙ РЯД:
4. Полный рост анфас.
5. Полный рост три четверти.
6. Полный рост со спины.

ВАЖНО:
• На всех 7 изображениях — один и тот же персонаж, а не разные похожие люди.
• Большой портрет слева — тот же самый персонаж, а не новая версия.
• Все портреты в верхнем ряду и большой портрет слева — именно до плеч / ключиц, не по пояс.
• Полностью сохранить лицо, внешность, индивидуальные черты, одежду, обувь и общий стиль.
• Не менять пол, возрастной типаж, фигуру, черты лица и телосложение.
• Не ретушировать и не «улучшать» внешность.
• Не менять макияж, цвет волос или глаз.
• Не добавлять аксессуары, очки, сумки, украшения и другие детали, если их нет в референсах.
• Все изображения должны выглядеть как одна студийная фотосессия одного и того же персонажа.
• Фон на всех изображениях — чистый белый, без теней, градиента, предметов и интерьера.
• Ровный студийный свет, чёткие края, высокая детализация и высокое качество.

ГЛАВНОЕ ТРЕБОВАНИЕ: максимальная консистентность персонажа на всех кадрах. Это должен быть один и тот же человек в одном и том же образе, показанный в разных ракурсах.

Чек-лист перед сохранением

- Лицо совпадает во всех 7 кадрах.
- Причёска, цвет и длина волос не меняются.
- Одежда и обувь одинаковые во всех ракурсах.
- Портретные кадры не уходят ниже груди.
- Нет случайных аксессуаров или новых деталей.
- Фон чистый белый, а освещение выглядит единообразно.

Карта локации

Задача карты локации — зафиксировать одну и ту же сценографию и получить набор полезных ракурсов для дальнейшей генерации кадров.

Что прикрепить

- Одно или несколько фото одной и той же локации.
- Если есть важные зоны, которые обязательно нужно сохранить, лучше заранее перечислить их в сообщении.

Что должно оставаться неизменным

Стиль, мебель, планировка, цвета, окна, двери и ключевые детали пространства.

Как должна выглядеть карточка

Количество кадров	6
Верхний ряд	3 разных общих ракурса
Нижний ряд	3 важные зоны / детали
Время суток	Указать вручную под конкретную сцену

Готовый промпт — карта локации

Прикрепляю фото локации.

Создай референс-карточку-коллаж этой же самой локации в 6 кадрах.

КОМПОЗИЦИЯ КАРТОЧКИ:
• Верхний ряд — 3 разных общих ракурса локации.
• Нижний ряд — 3 важных зоны / детали этой же локации.

ТРЕБОВАНИЯ К РАКУРСАМ:
• Все 6 кадров должны показывать одну и ту же локацию.
• Общие планы должны быть сняты с разных логичных точек, чтобы лучше понимать пространство и планировку.
• Нижние кадры должны показывать действительно полезные зоны или детали, которые могут понадобиться в дальнейших сценах.
• Не делать одинаковые или почти одинаковые кадры.

КОНСИСТЕНТНОСТЬ:
• Не менять стиль интерьера / экстерьера.
• Не менять мебель.
• Не менять планировку.
• Не менять цвета и материалы.
• Не менять окна и двери.
• Не добавлять новые предметы, архитектурные элементы или декор, которых нет в исходной локации.
• Полностью сохранить все ключевые визуальные детали исходного пространства.

ВРЕМЯ СУТОК: [УКАЗАТЬ: день / закат / вечер / ночь / другое].

ГЛАВНОЕ ТРЕБОВАНИЕ: это должна быть одна и та же локация, показанная в шести разных, полезных для постановки сцены ракурсах.

Как выбирать 3 нижних кадра

Лучше выбирать зоны не случайно, а по их драматургической и постановочной ценности:

- вход / дверь / коридор;
- главная зона действия — стол, диван, кровать, стойка и т. п.;
- окно, балкон, лестница или другой архитектурный ориентир;
- важный реквизит или характерная деталь пространства.

Чек-лист перед сохранением

- Во всех кадрах точно одна и та же локация.
- Планировка не «плывёт» между ракурсами.
- Мебель и крупные предметы стоят на тех же местах.
- Окна, двери, материалы и цветовая схема совпадают.
- Все 6 ракурсов различаются и дают новую полезную информацию.
- Время суток соответствует нужной сцене.

БЫСТРЫЙ ШАБЛОН

Короткая схема работы

Тип карточки	Что прикрепить	Что получить
Персонаж	1) лицо / внешность 2) одежда / образ	1 большой портрет + 6 ракурсов
Локация	Фото исходной локации	3 общих ракурса + 3 важные зоны

Правило для обоих типов карточек

Сначала фиксируем идентичность объекта, затем меняем только ракурс. Нельзя одновременно менять внешность / образ персонажа или архитектуру / наполнение локации.