



# DALL·E 3

Od zabave do zarade



Tehnike, saveti i vežbe za pretvaranje teksta u kvalitetne ilustracije

Mihailo Zoin

 kompjuter  
biblioteka

# AI

# DALL-E 3

## Od zabave do zarade

Skenirajte QR kod,  
registrujte knjigu  
i osvojite nagradu



Knjiga *DALL-E 3 od zabave do zarade* je više od priručnika; to je vaš saputnik na putu otkrivanja novih mogućnosti koje pruža veštačka inteligencija u svetu vizuelne umetnosti i biznisa. Spremite se da pomerite granice onoga što ste smatrali mogućim i da svoju kreativnost i ambicije pretvorite u stvarne rezultate. Otkrijte kako da efikasno koristite model DALL-E 3 za generisanje inspirativnih slika, stvaranje originalnih proizvoda i kreiranje sadržaja koji privlači pažnju.

DALL-E 3 je koristan za različite profesionalce i entuzijaste. Digitalni umetnici mogu proširiti svoje kreativne metode, dok preduzetnici i marketinški stručnjaci mogu unaprediti promociju svojih proizvoda. Prosvetni radnici i studenti mogu integrisati veštačku inteligenciju u obrazovanje, a entuzijasti tehnologije istražiti potencijal alata. Programeri video-igara koriste ga za kreiranje likova i umetnosti, dok modni kreatori mogu dizajnirati originalne uzorke za odeću.

### Knjiga je podeljena u četiri detaljno obrađena dela:

- **Deo I: Od ugrađenih do korisnički definisanih stilova.** Saznaćete kako da optimizujete tekstualne opise za generisanje slika, koristeći napredne strategije i ugrađene stilove alata DALL-E 3 za brze i efektne rezultate. Naučićete tehniku „probaj još jednom” za poboljšanje slika, kako da koristite učitane slike za personalizaciju i promene, kao i da kreirate vlastite stilove za jedinstven umetnički pečat.
- **Deo II: Kreativni procesi kroz primere.** Ovaj deo vas vodi kroz kreativne procese u umetnosti, uključujući apstraktne kompozicije, prenošenje emocija kroz forme, stvaranje upečatljivih likova i svetova, dizajn objekata i prostora, te korišćenje nepredvidljivosti kao umetničkog elementa.
- **Deo III: Poslovna primena.** Fokusira se na poslovnu primenu DALL-E 3 alata, uključujući kreiranje vizuelnih sadržaja za marketinške kampanje, društvene mreže, video igre, arhitekturu, pakovanja proizvoda, dečije igračke, ilustracije za publikacije, obrazovanje, kao i dizajn hrane i nameštaja.
- **Deo IV: Monetizacija.** Obraduje se monetizacija vaših veština, uključujući strategije za pretvaranje umetnosti u profit, popularne platforme za prodaju, pravne aspekte autorskih prava, i savete za marketing i izgradnju brenda.

**Mihailo Zoin** je urednik i vlasnik izdavačke kuće „Kompjuter biblioteka” koja postoji od 1986. godine. Napisao je oko dvadesetak knjiga uključujući i svoju prvu i najomiljeniju knjigu „Commodore 128 priručnik za rad” objavljenu 1986. godinu (pet izdanja), kao i knjige „Windows 95” (prodato u čak 10.000 primeraka) i „Kompjuterski rečnik” (štampana u neverovatnih 14 izdanja). Iskustvo rada na knjizi *DALL-E 3 od zabave do zarade*, a posebno deo kreiranja upita i generisanja slika pomoću veštačke inteligencije, mu je bilo uzbudljivo kao prvi potezi četkicom pre 50 godina.



# **DALL-E 3**

**Od zabave do zarade**

**Mihailo Zoin**

**Izdavač:**

Obalskih radnika 4a  
Beograd, Srbija

**Tel:** 011/2520272

**e-pošta:** kombib@gmail.com

**web-sajt:** www.kombib.rs

**Autor:** Mihailo Zoin

**Lektura i recenzija:**

Miroslav Ristić

**Slog:** Zvonko Aleksić

**Znak Kompjuter biblioteke:**

Miloš Milosavljević

**Štampa:** „Pekograf“, Zemun

**Tiraž:** 500

**Godina izdanja:** 2024.

**Broj knjige:** 581

**Izdanje:** Prvo

**ISBN:** 978-86-7310-604-5

**DALL-E 3****Od zabave do zarade**

Sva prava zadržana. Nijedan deo ove knjige se ne sme reprodukovati, čuvati u sistemu za pronalaženje ili prenositi u bilo kom obliku ili na bilo koji način, bez prethodne pismene dozvole izdavača, osim u slučaju kratkih citata ugrađenih u kritičke članke ili prikaze.

Tokom pripreme ove knjige uloženi su svi napori da se obezbedi tačnost predstavljenih informacija. Međutim, informacije sadržane u ovoj knjizi se prodaju bez garancije, bilo izričite ili podrazumevane. Autor i izdavač neće biti odgovorni za bilo kakvu štetu prouzrokovanu ili navodno prouzrokovanu direktno ili indirektno ovom knjigom.

„Kompjuter biblioteka“ je nastojala da obezbedi informacije o zaštitnim znakovima o svim kompanijama i proizvodima pomenutim u ovoj knjizi korišćenjem odgovarajućeg načina njihovog pominjanja u tekstu. Međutim, ne možemo da garantujemo tačnost ovih informacija.

# SADRŽAJ

## UVOD

Brzi uvod u svet generisanja slika na osnovu tekstualnih opisa . . . . . 5

## DEO 1

**OD UGRAĐENIH DO KORISNIČKI DEFINISANIH STILOVA . . . . . 17**

### POGLAVLJE 1

Strategije za optimizaciju upita . . . . . 19

### POGLAVLJE 2

Ugrađeni stilovi u DALL-E 3 . . . . . 39

### POGLAVLJE 3

Tehnika „probaj još jednom” kao put do željenog rezultata . . . . . 45

### POGLAVLJE 4

Korišćenje učitane slike kao osnove za stilizaciju . . . . . 59

### POGLAVLJE 5

Ista slika u različitim stilovima koje je definisao korisnik . . . . . 67

## DEO 2

**KREATIVNI PROCESI KROZ PRIMERE . . . . . 75**

### POGLAVLJE 6

Apstraktna umetnost u digitalnom svetu . . . . . 77

**POGLAVLJE 7**

Vajanje oblaka u digitalnoj umetnosti . . . . . 83

**POGLAVLJE 8**

Emocije u digitalnoj umetnosti . . . . . 89

**POGLAVLJE 9**

Portret u digitalnoj umetnosti . . . . . 95

**POGLAVLJE 10**

Moda u digitalnoj umetnosti . . . . . 101

**POGLAVLJE 11**

Herojske avanture u digitalnoj umetnosti . . . . . 107

**POGLAVLJE 12**

Fantastični svetovi u digitalnoj umetnosti. . . . . 113

**POGLAVLJE 13**

Lepotica i zmaj . . . . . 119

**POGLAVLJE 14**

Robot u digitalnoj umetnosti . . . . . 125

**POGLAVLJE 15**

Balerina u digitalnoj umetnosti . . . . . 131

**POGLAVLJE 16**

Divlje životinje u digitalnoj umetnosti. . . . . 137

**POGLAVLJE 17**

Pas u digitalnoj umetnosti . . . . . 143

**POGLAVLJE 18**

Mačka u digitalnoj umetnosti. . . . . 149

**POGLAVLJE 19**

DALL-E 3 i deca predškolskog uzrasta . . . . . 155

**POGLAVLJE 20**

Kuća na drvetu u digitalnoj umetnosti . . . . . 161

**POGLAVLJE 21**

Šah u digitalnoj umetnosti . . . . .167

**POGLAVLJE 22**

Most u digitalnoj umetnosti . . . . .173

**POGLAVLJE 23**

Pejzaž u digitalnoj umetnosti . . . . .179

**POGLAVLJE 24**

Nepredvidljivost u digitalnoj umetnosti. . . . .185

**DEO 3**

**POSLOVNA PRIMENA . . . . .191**

**POGLAVLJE 25**

Marketing i reklama u digitalnoj umetnosti. . . . .193

**POGLAVLJE 26**

Vizuelni sadržaji na društvenim mrežama. . . . .199

**POGLAVLJE 27**

Video igre i animacija u digitalnoj umetnosti . . . . .205

**POGLAVLJE 28**

Arhitektura i dizajn enterijera u digitalnoj umetnosti. . . . .211

**POGLAVLJE 29**

Pakovanje proizvoda u digitalnoj umetnosti. . . . .217

**POGLAVLJE 30**

Majice u digitalnoj umetnosti. . . . .223

**POGLAVLJE 31**

Igračke i proizvodi za decu u digitalnoj umetnosti . . . . .229

**POGLAVLJE 32**

Primena alata DALL-E 3 u kreiranju vizuelnog sadržaja knjiga i časopisa . . . . .235

**POGLAVLJE 33**

Obrazovanje i e-učenje uz alat DALL-E 3 . . . . . .241

**POGLAVLJE 34**

Dizajniranje hrane u digitalnoj umetnosti . . . . . .247

**POGLAVLJE 35**

Stolica i fotelja u digitalnoj umetnosti . . . . . .253

**DEO 4****MONETIZACIJA . . . . . .259****POGLAVLJE 36**

Kako prodavati slike generisane veštačkom inteligencijom . . . . . .261

**POGLAVLJE 37**

Kreiranje brenda oko umetnosti generisane veštačkom inteligencijom . . . . . .269

**POGLAVLJE 38**Upotreba slika generisanih veštačkom inteligencijom  
za izradu proizvoda . . . . . .273**POGLAVLJE 39**

Stvaranje NFT umetnosti pomoću DALL-E 3 . . . . . .279

**POGLAVLJE 40**

Izgradnja portfolija sa alatom DALL-E 3 . . . . . .283

**POGLAVLJE 41**

Kreiranje personalizovanih slika za klijente. . . . . .287



# DEO 1



## OD UGRAĐENIH DO KORISNIČKI DEFINISANIH STILOVA

- Strategije za otpimizaciju upita
- Ugrađeni stilovi u DALL-E 3
- Tehnika „probaj još jednom” kao put do željenog rezultata
- Korišćenje učitane slike kao osnove za stilizaciju
- Ista slika u različitim stilovima koje je definisao korisnik





# TEHNIKA „PROBAJ JOŠ JEDNOM” KAO PUT DO ŽELJENOG REZULTATA

## U ovom poglavlju ćemo istražiti:

- Šta je tehnika „probaj još jednom”
- Razne tehnike „probaj još jednom”
- Savete i trikove za efikasno korišćenje
- Greške koje bi trebalo izbegavati
- Vežbe kroz izazov
- Zaključak i dalje korake

Nakon što korisnik unese početni upit i generiše sliku, ako rezultat ne zadovoljava očekivanja (bilo da su u pitanju detalji, stil, kompozicija ili drugi elementi), korisnik može iskoristiti tehniku „probaj još jednom” kako bi generisao novu verziju slike. Ova funkcija može se koristiti bez promene originalnog upita, što omogućava da se jednostavno i brzo probaju različite varijacije i postigne optimalan rezultat.

## Primena tehnike

**Ponovljena iteracija detalja:** Kada je slika blizu željenog rezultata, ali joj nedostaju određeni fini detalji, tehnika „probaj još jednom“ omogućava da se generišu male varijacije bez menjanja osnovnog koncepta. Obratite pažnju da bez promene osnovnog upita i bez dodatnih instrukcija ne možete direktno uticati na specifične aspekte detalja. Takođe, možete dobiti rezultate koji se ne poklapaju uvek sa vašim očekivanjima zbog varijabilnosti u generativnom procesu.

**Analiza sličnosti:** Sve tri slike prikazuju ženu u crvenoj elegantnoj haljini u raskošnom balskom okruženju pod kristalnim lusterom. Scena uvek uključuje grandiozni ambijent sa luksuznim dekorom, zlatnim akcentima i formalno obučeni gostima koji se vide u pozadini. Osnovna kompozicija, gde je žena centralna figura ispod lusteru, zadržana je u sve tri verzije, a atmosfera deluje sofisticirano i svečano, sa naglaskom na svetlučave elemente, posebno na lusterima i podovima.

### Upit:

Prikaži ženu u elegantnoj crvenoj haljini na raskošnom balu, sa svetlučavim kristalnim lusterom iznad nje.



**Napomena:** Kada se koristi tehnika ponovnog generisanja slika bez promene originalnog upita, krajnji rezultati mogu varirati, ali ne mogu garantovati preciznu kontrolu nad specifičnim elementima slike. Ova tehnika oslanja se na varijabilnost u procesu generacije, što znači da se slike mogu razlikovati u sitnim detaljima ili stilskim elementima, ali osnovna kompozicija i tema ostaju nepromenjeni. Ukoliko želite da utičete na konkretne aspekte slike, kao što su osvetljenje, tekstura ili pozadinski elementi, potrebno je da unesete dodatne detalje u upit kako bi završna slika bolje odgovarala vašim željama i potrebama.



**Analiza razlika:** Prva i druga slika imaju više istorijski i klasični ton, sa bogatim zlatnim detaljima i starinskim, baroknim elementima u arhitekturi i dekoru, dok treća slika prikazuje moderniji prostor sa minimalističkim detaljima i jednostavnijim enterijerom. Na prvoj slici žena deluje delikatnije, sa suptilnim osvetljenjem, dok druga slika daje dojam prostranijeg prostora sa naglašenom pozadinom. Treća slika ima više modernistički izgled, sa jačim, direktnim osvetljenjem i manje ukrašenim prostorom, čime se stvara osećaj savremenog luksuza.

**Istraživanje kompozicije:** Ako početna verzija slike zadovoljava tematski, ali je kompozicija (raspored elemenata) slabija, ponovnim generisanjem možete postići različite rasporede elemenata. Bez dodatnih instrukcija, ne možete fokusirati model na specifične detalje koje treba poboljšati, kao što su ravnoteža, proporcije ili vizuelne tačke fokusa. Kao rezultat, kompozicija može ostati neusklađena sa vašim potrebama.

**Analiza sličnosti:** Sve tri slike prikazuju ženu u polju lavande sa dugom plavom kosom koja se vijori na vetru. Atmosfera na svim slikama je dinamična, sa fokusom na prirodne elemente kao što su vetar, pokret oblaka i lavanda koja prekriva pejzaž. Nebo je dramatično sa brzim pokretima oblaka, što stvara osećaj pokreta u svim scenama. Lavanda je dominantna boja u prvom planu, dok su oblaci i nebo u pozadini ključni elementi koji dodaju dubinu slikama.

### Upit:

Prikaži ženu na polju lavande, dok vetar nosi njenu dugačku plavu kosu i oblaci se kreću u pozadini.



**Napomena:** Prilikom ponovnog generisanja slika radi istraživanja kompozicije, važno je imati u vidu da bez dodatnih preciznih instrukcija model ne može u potpunosti usmeriti fokus na specifične elemente kao što su proporcije, ravnoteža elemenata ili vizuelne tačke fokusa. Iako će tematski elementi slike ostati dosledni, kao što su žena, lavanda i oblaci, raspored ovih elemenata može varirati. Da biste postigli kompoziciju koja je u skladu sa vašim očekivanjima, preporučuje se da u upit dodate detaljnije smernice o željenoj kompoziciji, poput pozicioniranja likova, veličine objekata i rasporeda u prostoru.



**Analiza razlika:** Na prvoj slici, žena je u prvom planu, a njena figura i pokret kose su dominantni u kompoziciji, dok su lavanda i nebo više u pozadini. Druga i treća slika prikazuju ženu u pozadini, sa fokusom na lavandu u prvom planu, što daje veću pažnju prirodnim elementima, a žena deluje manja u odnosu na prostranstvo lavande i neba. Takođe, na drugoj i trećoj slici, žena je okrenuta leđima, što doprinosi većem osećaju prostranosti i mira, dok je na prvoj slici prikazana iz profila.

**Fino podešavanje osvetljenja:** Kada je potrebno precizno prilagoditi osvetljenje na slici, a prva generisana slika ima osvetljenje koje nije idealno, tehnika „probaj još jednom“ omogućava poboljšanje svetlosnih efekata. Ako ne dodate specifične instrukcije za podešavanje osvetljenja, model može neprekidno generisati slike sa sličnim problemima u osvetljenju. Ako početni upit ne precizira željene svetlosne efekte, model možda neće pravilno prilagoditi svetlost na željeni način.

**Analiza sličnosti:** Sve tri slike prikazuju ženu kako prolazi kroz mračnu ulicu, sa karakterističnom atmosferom noći. Postoji kontrast između tame ulice i izvora svetlosti koji osvetljava ženu. Na svim slikama su prisutni elementi kafića u pozadini, sa toplom i prijatnom atmosferom koja dolazi iznutra. Kamenita ulica, senke, i osvetljena figura žene stvaraju filmski, mističan osećaj.

### Upit:

Prikaži ženu koja prolazi kroz mračnu ulicu osvetljena iz kafića pored kog prolazi.



**Napomena:** Prilikom ponovnog generisanja slika radi finog podešavanja osvetljenja, važno je imati u vidu da bez dodatnih preciznih instrukcija model ne može u potpunosti prilagoditi svetlosne efekte na željeni način. Iako će tematski elementi slike ostati dosledni, kao što su žena, mračna ulica i kafić, osvetljenje može varirati i možda neće biti idealno. Da biste postigli osvetljenje koje je u skladu sa vašim očekivanjima, preporučuje se da u upit dodate detaljnije smernice o željenim svetlosnim efektima, poput izvora svetlosti, intenziteta svetla i atmosfere koju želite postići.





**Analiza razlika:** Osvetljenje na svakoj slici dolazi iz različitih izvora. Prva slika koristi svetlost iz kafića, koja stvara topli ambijent i osvetljava ženu spolja. Na drugoj slici osvetljenje dolazi iz ulične lampe, sa hladnijim, plavkastim tonom, što daje oštriji kontrast i čini scenu više dramatičnom. Treća slika koristi svetlost farova parkirane Vespe, koja baca fokusirani snop svetlosti, stvarajući intenzivnije senke i čineći scenu dinamičnijom.

**Istraživanje stila:** Ako je potrebno istražiti različite stilske pristupe na osnovu iste teme, tehnika „probaj još jednom“ omogućava brzu promenu stila (npr. realističan, apstraktan, minimalistički). Ako ne dodate specifične instrukcije u vezi sa stilom (kao što su realističan, apstraktan itd.), model može generisati slike koje se ne razlikuju značajno u stilu. Ovo može ograničiti vašu sposobnost da istražite raznovrsne stilove efektivno.

**Analiza sličnosti:** Sve tri slike prikazuju portrete žena u apstraktnom stilu, sa fokusom na lica koja su stilizovana na različite načine. U svakoj slici prisutne su vibrantne boje i složene pozadine koje doprinose osećaju dinamike i dubine. Svaka slika koristi apstraktne forme za predstavljanje ženskih figura, dok pozadine igraju ključnu ulogu u naglašavanju apstraktnog stila. Boje poput crvene, plave, žute i narandžaste su dominantne u sve tri kompozicije, stvarajući izražajan vizuelni efekat.

### Upit:

Prikaži portret žene u apstraktnom stilu sa jarkim bojama i geometrijskim oblicima u pozadini.



**Napomena:** Kada istražujete različite stilske pristupe koristeći tehniku „probaj još jednom“, bitno je da dodate jasne instrukcije o željenim stilovima (npr. realističan, apstraktan, kubistički, minimalistički) kako bi model mogao da kreira slike koje značajno variraju u vizuelnom izrazu. Bez ovih specifičnih uputstava, moguće je da generisane slike neće pokazati jasne stilske razlike, što može ograničiti vašu sposobnost da efektivno istražite razne estetske pristupe. Dodavanje stilskih deskriptora u upit pomoći će u postizanju šireg spektra stilskih varijacija.



**Analiza razlika:** Prva slika koristi geometrijske oblike i linije, inspirisana kubizmom, sa naglašenim oštrim ivicama i simetrijom. Druga slika prelazi na fluidniji, organski stil, gde se linije i oblici slobodno prepliću, stvarajući mekši i elegantniji osećaj. Treća slika koristi fraktalne elemente, sa zamršenim i ponavljajućim spiralnim formama koje dodaju dubinu i složenost. Svaka slika prenosi različit stil apstrakcije, od geometrijskog, preko organskih formi, do matematičkih fraktala.

## Saveti i trikovi za efikasno korišćenje tehnike „probaj još jednom“

**Eksperimentišite sa bojama:** Ova tehnika može pomoći u istraživanju različitih varijacija boja i tonova. Ako prva slika ima odgovarajući oblik, ali su boje previše tamne ili svetle, koristite tehniku „probaj još jednom“ kako biste optimizovali paletu.

**Analiza sličnosti:** Sve tri slike prikazuju ženu u šarenoj haljini, okruženu cvetovima, sa sunčevom svetlošću koja se probija kroz drveće u pozadini. Kompozicija je vrlo slična na svim slikama: žena je okrenuta leđima, što doprinosi atmosferi mira i harmonije u prirodnom okruženju. Na svakoj slici, svetlost iznad drveća naglašava čarobnost pejzaža i stvara osećaj topline. Cvetovi su ključni element, pružajući dodatnu živost i bogatstvo boja sceni.

### Upit:

Prikaži ženu u šarenoj haljini, okruženu cvetovima, sa sunčevom svetlošću koja se probija kroz drveće u pozadini.



**Napomena:** Prilikom eksperimentisanja sa bojama korišćenjem tehnike „probaj još jednom“, preporučuje se da dodate dodatne smernice o željenoj tonalnosti ili paleti boja kako biste dobili varijacije koje su bliže vašim očekivanjima. Bez jasnih uputstava, model će generisati različite kombinacije boja, ali one možda neće odgovarati vašim preferencijama za svetlije, tamnije ili specifične nijanse. Ako želite da istražite određene stilove boja (npr. pastelne, zasićene ili neonske), dodajte te detalje u upit kako biste dobili optimalne rezultate.



**Analiza razlika:** Glavna razlika između slika leži u paleti boja i opštem tonu svake slike. Prva slika koristi tople, prirodne boje – zlatni sunčevi zraci, raznobojni cvetovi i bogate zelene nijanse, dajući sceni realističan i prirodan izgled. Druga slika prelazi na pastelne tonove, sa mekšim nijansama ružičaste, plave i ljubičaste, što stvara više eteričan i sanjarski ugođaj. Treća slika koristi najdramatičniju promenu sa neonskim, gotovo futurističkim bojama, poput jarke zelene, ružičaste i plave, stvarajući nadrealan i živahan pejzaž koji deluje fantastično.

**Testirajte različite verzije kompozicije:** Tehnika „probaj još jednom“ omogućava brzi pregled različitih verzija kompozicije, bez potrebe za detaljnom promenom upita.

**Analiza sličnosti:** Sve tri slike prikazuju žene koje sede na terasi okruženim biljkama u ambijentima prirode i starih građevina. Osnovni elementi kompozicije su veoma slični: drvene ili kamene terase, klupe ili stolice, biljni aranžmani u saksijama, i osvetljenje koje dolazi iz prirodnog izvora, sugerišući ranu zoru ili kasno popodne. Atmosfera je umirujuća, tiha i reflektivna, s fokusom na opuštanje i uživanje u trenutku, dok žene na slikama izgledaju zadubljene u svoje misli ili u aktivnosti poput čitanja. Boje su tople, pretežno zlatno-žute, sa svetlosnim kontrastima koji naglašavaju sunčevu svetlost.

### Upit:

Prikaži ženu koja sedi na terasi stare kuće.



**Napomena:** Prilikom testiranja različitih verzija kompozicije koristeći tehniku „probaj još jednom“, korisno je dodati preciznije instrukcije o specifičnim aspektima kompozicije koje želite da se promene. Bez dodatnih detalja, generisani rezultati će prikazivati varijacije u kompoziciji, ali možda neće obuhvatiti tačne promene koje želite, poput rasporeda objekata, udaljenosti između elemenata ili položaja figure u odnosu na pozadinu. Korišćenjem detaljnijih deskriptora (npr. položaj žene u središtu slike, pravac svetlosti, raspored biljaka) možete unaprediti vizuelni sklad i tačnost kompozicije.



**Analiza razlika:** Iako su osnovni elementi kompozicije slični, razlike se mogu uočiti u detaljima. Na prvoj slici žena sedi na drvenoj stolici na terasi koja izgleda kao deo stare kamene kuće, dok sunčeva svetlost dolazi iz daljine, stvarajući duge senke. Druga slika ima klasičniju, kolonijalnu atmosferu, sa ženom koja sedi na drvenoj verandi okruženoj biljkama i starim novinama na podu. Osvetljenje je mekše i prostor izgleda zatvoreniji, kao da je u senci. Treća slika je bliža ruralnom ambijentu, sa ženom koja sedi na zemlji na kamenoj terasi, okružena prirodom, sa elementima poput korpe i novina koje dodaju teksturalnu složenost i osećaj svakodnevice.

## Greške koje treba izbegavati prilikom korišćenja tehnike „probaj još jednom”

- **Previše ponavljanja:** Ako previše puta koristite ovu opciju bez menjanja upita, možete dobiti slične ili suviše blage varijacije. Uvek procenite da li je potrebno unaprediti upit kako bi rezultat bio značajniji.
- **Nedostatak cilja:** Korisnici često koriste ovu funkciju bez jasne ideje šta žele da promene, što može dovesti do generisanja nepotrebnih verzija. Uvek identifikujte specifičan element koji želite da poboljšate.
- **Preterano eksperimentisanje:** Prečesto korišćenje tehnike „probaj još jednom” može rezultirati previše varijacija bez jasne vizije o konačnom rezultatu, što može biti kontraproduktivno.
- **Ignorisanje originalne slike:** Ako prvobitna slika već sadrži kvalitetne elemente, nemojte ih zanemariti. Fokusirajte se na poboljšanje manjih detalja umesto potpuno novih verzija.

## Vežbe kroz izazov

- Romantična scena na mostu u magli: Prikaži ženu i muškarca koji stoje na starinskom mostu u gradu prekrivenom maglom, sa uličnim lampama koje obasjavaju njihovu siluetu. Cilj: Istražiti varijacije osvetljenja i intenziteta magle za postizanje dramatične atmosfere.
- Žena u mističnoj šumi: Prikaži ženu kako hoda kroz gustu šumu obasjanu mesečinom, sa drvećem koje deluje kao da se pomera. Cilj: Eksperimentisati sa različitim oblicima drveća, bojama i efektima svetla kako bi se stvorio mističan ugođaj.
- Bal pod maskama u venecijanskom stilu: Prikaži ženu u venecijanskoj maski i raskošnoj haljini kako stoji u balskoj dvorani punoj zlatnih detalja. Cilj: Koristiti tehniku „probaj još jednom” za iteracije koje uključuju različite stilove maski i luksuzne dekoracije dvorane.
- Žena u starom kafeu tokom kiše: Prikaži ženu koja sedi pored prozora u starom kafeu, dok kiša pada napolju i kapljice klize niz staklo. Cilj: Koristiti tehniku „probaj još jednom” kako biste testirali različite varijante kišnih efekata na prozoru i osvetljenja unutar kafea.

## Zaključak i dalji koraci

Tehnika „probaj još jednom” u alatu DALL-E 3 omogućava umetnicima da iterativno poboljšavaju svoje digitalne kreacije, testirajući različite stilove, kompozicije i detalje kako bi postigli savršen rezultat. Korišćenje ove tehnike omogućava im da istražuju kako male promene u upitu utiču na stil, kompoziciju i detalje slike, pružajući bogatstvo opcija za finu prilagodbu. Pomaže im da bolje razumeju kako model reaguje na različite upite i koje aspekte treba detaljno prilagoditi za postizanje željenih rezultata. Pomaže u kreiranju vizuelnih prikaza koji su estetski privlačni i funkcionalno zadovoljavajući, što može poboljšati kvalitet digitalnih umetničkih dela.

Sledeći korak je da istražite ovu funkciju u praksi, eksperimentišući sa različitim temama i vizuelnim efektima kako biste stvorili najimpresivnije prikaze. Ako su neki detalji u početnoj verziji slike nedovoljno izrađeni, pokušajte ponovo generisati slike kako biste se fokusirali na poboljšanje specifičnih elemenata. Proučite rezultate svake iteracije kako biste identifikovali najbolje varijacije. Analizirajte kako različite promene utiču na stil, kompoziciju i detalje, i koristite ovo saznanje za dalja poboljšanja.



# DEO 2



## KREATIVNI PROCESI KROZ PRIMERE

- Apstraktna umetnost u digitalnom svetu
- Vajanje oblaka u digitalnoj umetnosti
- Emocije u digitalnoj umetnosti
- Portret u digitalnoj umetnosti
- Moda u digitalnoj umetnosti
- Herojske avanture u digitalnoj umetnosti
- Fantastični svetovi u digitalnoj umetnosti
- Lepotica i zmaj
- Robot u digitalnoj umetnosti
- Balerina u digitalnoj umetnosti
- Divlje životinje u digitalnoj umetnosti
- Pas u digitalnoj umetnosti
- Mačka u digitalnoj umetnosti
- DALL-E 3 i deca predškolskog uzrasta
- Kuća na drvetu u digitalnoj umetnosti
- Šah u digitalnoj umetnosti
- Most u digitalnoj umetnosti
- Pejzaž u digitalnoj umetnosti
- Nepredvidljivost u digitalnoj umetnosti





# PAS U DIGITALNOJ UMETNOSTI

## U ovom poglavlju ćemo istražiti:

- Definiciju i značaj prikaza psa u digitalnoj umetnosti
- Tehnike za kreiranje upečatljivih prikaza psa koristeći alat DALL-E 3
- Savete i trikove za unapređenje prikaza psa u digitalnoj umetnosti
- Greške koje treba izbegavati prilikom kreiranja prikaza psa
- Zaključak i dalje korake

## Definicija i značaj prikaza psa u digitalnoj umetnosti

Psi su jedan od najčešćih i najomiljenijih subjekata u umetnosti kroz vekove, a njihov prikaz u digitalnoj umetnosti ne zaostaje. Oni su simboli vernosti, prijateljstva, hrabrosti, i ljubavi, što ih čini izuzetno zahvalnim subjektima za umetničke interpretacije. Prikaz psa može varirati od realističnih portreta koji hvataju njihove fizičke osobine i izraze, do stilizovanih i apstraktnih interpretacija koje reflektuju umetnikov lični stil i emocionalni doživljaj. Digitalna umetnost pruža ogromne mogućnosti za istraživanje i eksperimentisanje s prikazima pasa, omogućavajući umetnicima da koriste alate poput DALL-E 3 za kreiranje jedinstvenih i upečatljivih slika.

## Tehnike za kreiranje upečatljivih prikaza psa koristeći alat DALL-E 3

- **Silueta unutar oblika:** Ova tehnika kombinuje siluete sa dodatnim elementima unutar njih kako bi stvorila simboličku kompoziciju. Unutrašnji pejzaži i figure dodaju narativnu dubinu osnovnoj formi. Kod prikaza psa, cilj je koristiti osnovnu siluetu psa kao polaznu tačku i dodati elemente koji doprinose narativnoj dubini i izražajnosti dizajna.



### Upit:

Prikaži profilne siluete dve životinje sa pejzažima unutar oblika. Unutar siluete lava neka bude pustinja sa lavom na zalasku sunca, a unutar siluete vuka zimska scena sa psom ispod punog meseca. Popuni celu sliku.

- **Dinamički pokret:** Korišćenje tehnike dinamičkog pokreta da se prikaže pas u akciji, poput trčanja, skakanja ili hvatanja frizbija. Ova tehnika naglašava snagu, brzinu i agilnost.



### Upit:

Prikaži nemačkog ovčara u sred skoka dok hvata frizbi u vazduhu, sa zamućenom pozadinom koja naglašava njegovu brzinu.

- **Realistična digitalna slika sa efektom uljanih boja:** Kombinuje digitalne alate sa tradicionalnim tehnikama slikanja, koristeći debeli sloj digitalne boje kako bi se stvorio efekat uljanih boja. Tehnika je posebno pogodna za scene koje žele da prikažu teksturu i dubinu, poput detalja na odeći ili krznu životinje.



**Upit:**

Prikaži dete sa šeširom i štene dalmatinca u uljanoj tehnici, sa detaljnim fokusom na teksture odeće, krzna i refleksija svetlosti.

- **Emotivna narativna scena:** Fokusira se na izražavanje emotivnog narativa kroz kompoziciju i interakciju između likova. Kombinuje detalje poput izraza tela i okruženja kako bi stvorila priču o ljubavi, prijateljstvu ili seti.



**Upit:**

Prikaži starca i psa kako sede zajedno na doku, oboje gledajući u daljinu, sa izraženim osećajem melanholije i mira, dok most i zalazak sunca stvaraju pozadinsku priču o putovanju i životnim iskustvima.

## Saveti i trikovi za unapređenje prikaza psa u digitalnoj umetnosti

**Usmerite se na dinamične detalje:** Prikaz psa u vodi koji skače i prska, s fokusom na izražajan osmeh i energičnost retrievera, stvara osećaj radosti i slobode.



### Upit:

Prikaži zlatnog retrievera u kvadratnom formatu kako skače iz vode, s kapljicama vode koje prskaju oko njega. Pas je u sredini slike sa srećnim izrazom lica, dok mu krzno sija na suncu. Pozadina je blago zamučena kako bi naglasila kretanje i energiju psa u vodi.

**Koristite prirodno okruženje:** Psi često izgledaju najprirodnije i najopuštenije kada su prikazani u okruženju u kojem se osećaju kao kod kuće, kao što su parkovi, šume ili plaže.



### Upit:

Prikaži haskija u snežnom pejzažu, kako trči kroz dubok снег sa veselim izrazom lica.

**Dodajte emocije kroz oči:** Kao i kod ljudi, oči pasa su često najizražajni deo njihovog lica. Fokussiranje na oči može uneti mnogo emocija u vaš rad.



**Upit:**

Prikaži krupni plan psa sa tužnim očima, dok gleda u daljinu, s kapima kiše na njegovom krznu.

**Usmerite se na slojevite boje i svetlučave efekte:** Koristite tehniku vitraža za stvaranje slojevitih i svetlučavih prikaza pasa, sa bogatim bojama i teksturama koje oponašaju obojeno staklo.



**Upit:**

Prikaži portret psa u stilu vitraža, sa detaljima obojenog stakla koji oblikuju njegovo lice i telo. Okvir neka bude kružni, ukrašen cvetovima i bogatim bojama, sa pozadinskim svetlom koje prolazi kroz staklo i stvara refleksije.

## Greške koje treba izbegavati prilikom kreiranja prikaza psa

- **Preterana antropomorfizacija:** Izbegavajte prikazivanje pasa s ljudskim osobinama koje nisu karakteristične za njih, jer to može izgledati neprirodno ili smešno.
- **Neadekvatno pozicioniranje u prostoru:** Loše komponovani pas može izgledati neprirodno ili izvan konteksta sa okolinom.
- **Nerealistične proporcije:** Proporcije tela i glave moraju biti u skladu s realnim izgledom psa kako bi se izbegle distorzije.
- **Ignorisanje specifičnih karakteristika rase:** Svaka rasa ima svoje karakteristične osobine. Ignorisanje ovih osobina može dovesti do neprepoznatljivih prikaza.
- **Previše detalja ili šarenilo u pozadini:** Pozadina koja je previše detaljna ili šarena može odvratiti pažnju od glavnog subjekta.
- **Neadekvatno osvetljenje:** Loše postavljeno svetlo može promeniti percepciju lika i uticati na čitljivost dela.
- **Jednodimenzionalni prikazi:** Prikazi koji ne uzimaju u obzir dubinu i perspektivu mogu izgledati ravno i dosadno.

## Vežbe kroz izazov

- Prikaži psa koji pliva u jezeru dok mu se kapljice vode prelivaju preko krzna.
- Prikaži psa čuvara koji sedi ispred starih vrata zamka, sa uplašenim izrazom lica.
- Prikaži štene koje istražuje livadu punu cvetova, sa fokusom na njegovu radoznalost.
- Prikaži psa sa futurističkom kacigom u svemirskom brodu, koji gleda kroz prozor na daleke zvezde.
- Prikaži starog psa koji leži pored kamina, sa toplim svetlom vatre koje osvetljava njegov umoran, ali spokojan izraz lica.
- Prikaži psa koji skače kroz obruč u cirkusu, sa reflektorima koji osvetljavaju njegov akrobatski podvig.
- Prikaži psa pastira koji vodi stado ovaca preko brda, sa dramatičnim nebom u pozadini.

## Zaključak i dalji koraci

Prikazivanje pasa u digitalnoj umetnosti pruža beskonačne mogućnosti za kreativnost i istraživanje. Kroz različite tehnike i stilove, umetnici mogu izraziti širok spektar emocija i tema, stvarajući dela koja su ne samo vizuelno privlačna već i emotivno bogata. Važno je eksperimentisati sa različitim pristupima i tehnikama, kao i izbegavati uobičajene greške koje mogu umanjiti kvalitet vašeg rada. Sa pravim alatima i tehnikama, svaki umetnik može stvoriti upečatljive i jedinstvene prikaze pasa u digitalnoj umetnosti.



# DEO 3



## POSLOVNA PRIMENA

- Marketing i reklama u digitalnoj umetnosti
- Vizuelni sadržaji na društvenim mrežama
- Video igre i animacija u digitalnoj umetnosti
- Arhitektura i dizajn enterijera u digitalnoj umetnosti
- Pakovanje proizvoda u digitalnoj umetnosti
- Majice u digitalnoj umetnosti
- Igračke i proizvodi za decu u digitalnoj umetnosti
- Primena alata DALL-E 3 u kreiranju vizuelnog sadržaja knjiga i časopisa
- Obrazovanje i e-učenje uz alat DALL-E 3
- Dizajniranje hrane u digitalnoj umetnosti
- Stolica i fotelja u digitalnoj umetnosti





# ARHITEKTURA I DIZAJN ENTERIJERA U DIGITALNOJ UMETNOSTI

## U ovom poglavlju ćemo istražiti:

- Definiciju i značaj arhitekture i dizajna enterijera u digitalnoj umetnosti
- Tehnike za kreiranje upečatljivih prikaza arhitekture i enterijera koristeći alat DALL-E 3
- Savete i trikove za unapređenje prikaza arhitekture i enterijera u digitalnoj umetnosti
- Greške koje treba izbegavati prilikom kreiranja ovih prikaza
- Zaključak i dalje korake

## Definiciju i značaj arhitekture i dizajna enterijera u digitalnoj umetnosti

Arhitektura i dizajn enterijera predstavljaju ključne aspekte savremene digitalne umetnosti. Digitalna tehnologija omogućava umetnicima da kreiraju detaljne, fotorealistične prikaze zgrada, prostora, i enterijera koji mogu biti inspiracija za stvarne projekte ili apstraktne koncepte. Umetnost arhitekture u digitalnom svetu se koristi za vizuelizaciju budućih prostora, bilo da su oni funkcionalni ili spekulativni. Enterijeri predstavljaju način na koji se prostor organizuje i koristi, a njihovo digitalno oblikovanje pruža bezbroj mogućnosti za eksperimentisanje sa stilovima, materijalima, i svetlom.

Prikaz arhitekture i enterijera u digitalnoj umetnosti može pomoći dizajnerima i arhitektama da predstave svoje ideje i projekte na efektan način. Takođe, omogućava stvaranje fiktivnih ili futurističkih prostora, čime umetnici mogu istraživati granice prostora i materijala na način koji nije moguć u stvarnosti.

## Tehnike za kreiranje upečatljivih prikaza arhitekture i enterijera koristeći alat DALL-E 3

- **Simetrična struktura:** Koristeći principe simetrije, ova tehnika stvara skladne i harmonične arhitektonske strukture. Fokus je na ponavljanju elemenata, pravilnim linijama i čvrstim geometrijskim oblicima.



### Upit:

Prikaži futurističku zgradu sa simetričnim stubovima i staklenim panelima koji reflektuju svetlost zalaska sunca, okruženu minimalnim pejzažem.

- **Svetlosni enterijer:** Ova tehnika koristi svetlost kao ključni element za definisanje prostora i stvaranje atmosfere unutar enterijera. Svetlost se koristi za naglašavanje oblika, materijala i tekstura.



### Upit:

Prikaži moderan dnevni boravak sa velikim prozorima kroz koje prolazi prirodna svetlost, osvetljavajući drvene i betonske površine nameštaja.

- **Organski dizajn:** Kombinuje prirodne elemente i oblike inspirisane prirodom u arhitektonskoj i dizajnerskoj formi, čime se stvara osećaj povezanosti sa okruženjem.

**Upit:**

Prikaži unutrašnjost kuće koja je ukopana u brdo, sa zidovima od prirodnog kamena i drvenim gredama koje se protežu kroz prostor.

- **Refleksivni materijali:** Korišćenje refleksivnih materijala poput ogledala ili sjajnih površina u enterijerima može stvoriti osećaj prostranosti i svetlosti. Ova tehnika omogućava igranje sa svetlom i refleksijama za postizanje dramatičnih efekata.

**Upit:**

Prikaži enterijer luksuznog restorana sa staklenim plafonima i reflektujućim mermernim stolovima, dok svetlost sveća stvara bogate refleksije po celom prostoru.

## Saveti i trikovi za unapređenje prikaza arhitekture i enterijera u digitalnoj umetnosti

**Naglasite teksture i materijale:** Teksture su ključne za stvaranje realističnog i fizičkog osećaja u prikazima enterijera. Eksperimentišite sa različitim materijalima poput drva, kamena, betona ili metala.



### Upit:

Prikaži modernu kuhinju sa drvenim i betonskim elementima, sa detaljima u crnom mermeru.

**Koristite proporcije za osećaj prostora:** Različite proporcije mogu značajno promeniti percepciju prostora. Korišćenje visokih plafona, širokih prozora ili velikih elemenata može stvoriti osećaj prostranosti.



### Upit:

Prikaži ulaznu prostoriju luksuzne vile sa visokim plafonima, mermernim stubovima i grandioznim lusterom u centru.

**Koristite boje da definišete prostor:** Različite boje mogu biti korišćene za razdvajanje različitih funkcionalnih zona unutar jednog prostora. Boja može biti efikasan alat za postizanje vizuelnog balansa i stvaranje određene atmosfere.

**Upit:**

Prikaži otvoreni prostor stana podeljen različitim bojama – dnevni boravak u toplim tonovima, dok je kuhinja u hladnim, neutralnim bojama.

**Eksperimentišite sa neobičnim oblicima:** Savremena digitalna umetnost omogućava stvaranje struktura koje u stvarnosti mogu biti teško izvedive. Koristite apstraktne i fluidne oblike za stvaranje futurističkih ili nadrealnih prostora.

**Upit:**

Prikaži avangardni dizajn enterijera sa zidovima koji imaju talasaste oblike, podovima u geometrijskim uzorcima i asimetričnim nameštajem.

## Greške koje treba izbegavati prilikom kreiranja prikaza arhitekture i enterijera

- **Pretrpavanje prostora detaljima:** Previše elemenata i pretrpana kompozicija može umanjiti jasnoću i čitljivost prostora. Minimalizam često doprinosi boljoj percepciji.
- **Nerealne proporcije:** Arhitektonske strukture i enterijeri sa nepravilnim proporcijama mogu delovati neprirodno i nefunkcionalno. Uvek se pridržavajte realnih dimenzija.
- **Zanemarivanje svetla:** Loše osvetljen prostor može izgledati beživotno i neatraktivno. Uvek uzmite u obzir kako svetlost pada na površine i kako stvara senke.
- **Monotonija u teksturama:** Korišćenje samo jedne teksture može učiniti prostor dosadnim. Kombinovanje različitih tekstura daje dubinu i slojevitost prikazima.
- **Previše tamnih tonova:** Dominacija tamnih boja može učiniti prostor teskobnim i teškim za vizuelno razumevanje. Potrebno je balansirati tamne tonove sa svetlijim elementima.
- **Nedostatak fokusa:** Usmerite pažnju na ključne elemente enterijera ili arhitekture kako biste izbegli konfuziju i preterano skretanje pažnje sa glavnog koncepta.
- **Neadekvatno korišćenje negativnog prostora:** Previše elemenata ili detalja može ugušiti negativan prostor, a time i osećaj slobode unutar prostora.

## Vežbe kroz izazov

- Prikaži futurističku gradsku panoramu sa lebdećim zgradama i zelenim terasama na svakom spratu.
- Prikaži unutrašnjost rustične kuće sa kaminom, drvenim zidovima i velikim prozorima koji gledaju na šumu.
- Prikaži moderni loft sa industrijskim elementima, poput gvozdениh stubova i zidova od cigle, osvetljenih prirodnom svetlošću.
- Prikaži unutrašnjost umetničke galerije sa lebdećim svetlosnim instalacijama i minimalističkim postavkama.
- Prikaži luksuzni hotel na obali mora sa staklenim zidovima koji gledaju na zalazak sunca iznad vode.
- Prikaži futurističku spavaću sobu sa lebdećim krevetom i svetlosnim trakama ugrađenim u zidove i plafon.

## Zaključak i dalji koraci

Arhitektura i dizajn enterijera igraju ključnu ulogu u digitalnoj umetnosti, omogućavajući umetnicima da stvore vizuelno privlačne i funkcionalne prikaze prostora. Korišćenje alata kao što je DALL-E 3 može značajno unaprediti kvalitet i efikasnost u stvaranju ovih prikaza. Različite tehnike kao što su simetrična struktura, svetlosni enterijer, organski dizajn i reflektivni materijali omogućavaju umetnicima da istraže različite aspekte prostora i stvore upečatljive prikaze. Analizirajte rezultate svojih prikaza i identifikujte oblasti za poboljšanje. Neprekidno radite na unapređenju svojih veština i tehnika kako biste postigli sveobuhvatne i impresivne rezultate u digitalnoj umetnosti.