

Fabryka grafik

Podsumowanie warsztatu WordUp
Gdynia #25

\$ 27 szkiców, jedna postać

\$ ten sam prompt w 4 modelach

\$ okładki z szablonu za zero tokenów

Damian Ślimak

nawigator w chaosie AI

nawigator.ai



Fabryka grafik

Podsumowanie warsztatu WordUp Gdynia #25

Damian Ślimak

nawigator w chaosie AI

materiał powarsztatowy, wrzesień 2026

Spis treści

CZĘŚĆ 1: DLACZEGO SERIA SIĘ ROZJEŹDZA

1. Ten komiks miał być gotowy
2. Pięćdziesiąt karuzel, które wyglądają tak samo
3. Generator szuka, szablon powtarza
4. Po czym poznać, że model odjechał
5. Sroka bez garnituru

CZĘŚĆ 2: POSTAĆ OD ZERA DO WZORCA

6. Obsi: dwadzieścia siedem szkiców, jedna postać
7. Wolniś też nie był od razu Wolnisiem
8. Uniwersum w plikach
9. Dwie reguły, które robią różnicę
10. Skill, czyli banda agentów, której nie sprzedaję jako bandy agentów
11. Jak to wygląda na wyjściu

CZĘŚĆ 3: SERIA BEZ LOSOWANIA

12. Ile kosztuje jeden obrazek
13. Ten sam prompt, cztery modele
14. Logotypy: dwanaście na stronę
15. Okładki: szablon zamiast generatora
16. Szablon ma granice

17. Wszystko w jednej tabeli
18. Co zrobić w tym tygodniu

ZAŁĄCZNIKI

- A szablon pliku postaci
- B checklista „model odjechał”
- C polecenia, które powtarzam

Dlaczego seria się rozjeżdża

1 Dlaczego seria się rozjeżdża

2 Postać od zera do wzorca

3 Seria bez losowania

4 Załączniki

Ten komiks miał być gotowy

Zacznę od grafiki, której nie powinno tu być.

RYSUNEK 1



Komiks z Wolnisiem mimo instrukcji: w trzecim kadrze muszla, kaptur wszędzie zdjęty

Wolniś, moja maskotka, nie ma muszli. Nosi czarną bluzę z kapturem naciągniętym na głowę, a słuchawki ma na kapturze. Model dostał to w opisie, w regułach i na obrazku referencyjnym.

W trzecim kadrze Wolniś ma muszlę. We wszystkich kadrach kaptur jest zdjęty, a słuchawki leżą na gołej głowie.

Pokazałem ten komiks na warsztacie celowo, pod koniec, po wszystkich udanych przykładach. Bez niego całość brzmiałaby jak sprzedaż. Z nim widać, o co naprawdę toczy się gra: generator potrafi narysować ładny obrazek, a potem, przy tej samej instrukcji, narysować inny.

Pięćdziesiąt karuzel, które wyglądają tak samo

Otwórz Instagram i przewiń karuzele o AI. Po dziesięciu zobaczysz ten sam układ, te same gradienty, te same ikonki.

Każdy wpisał „zrób mi infografikę” i dostał to samo. Treść inna, grafika ta sama. W abonamencie Gemini jest nawet biblioteka społeczności z gotowymi generatorami karuzel. Większość posiadaczy abonamentu o niej nie wie, a ci, którzy wiedzą, produkują pięćdziesiąt identycznych postów.

Tu jest cały problem tego ebooka. Grafik z AI nie brakuje. Brakuje grafik, które da się rozpoznać jako twoje, bez czytania podpisu.

Dobra wiadomość: nie musisz budować całego uniwersum postaci, tak jak ja. Wystarczy jeden styl graficzny albo sama paleta kolorów, zapisane w pliku tekstowym i trzymane konsekwentnie.

Generator szuka, szablon powtarza

To jest teza całego warsztatu i wróć do niej na końcu.

Generator obrazów za każdym razem losuje od nowa. Dlatego nadaje się do szukania: prosisz o dziewięć wariantów, patrzysz, wybierasz kierunek. Do serii nadaje się słabo, bo seria wymaga, żeby drugi obrazek był taki jak pierwszy.

Więc robię dwa kroki:

1. generatorem szukam, aż znajdę postać, styl albo układ,
2. wynik zamykam we wzorcu PNG albo w szablonie HTML i od tej pory zmieniam tylko dane.

TABELA 1

	Generator obrazów	Wzorec albo szablon
do czego	szukanie kierunku	powtarzanie serii
ile wariantów	dziewięć w siatce	jeden, zatwierdzony
co się zmienia	wszystko	tylko treść
koszt kolejnej grafiki	tylko co pierwszej	przy szablonie zero

Część druga pokazuje pierwszy krok na przykładzie postaci. Część trzecia pokazuje drugi: serie z szablonu, w których generator w ogóle nie bierze udziału.

Po czym poznać, że model odjechał

Zanim zaczniesz, naucz się jednej rzeczy: rozpoznawać moment, w którym model przestaje trzymać wzorzec. U mnie sygnały są zawsze te same:

- czułki raz wychodzą spod kaptura, raz rosną nad nim,
- ogon raz ma pół metra, raz jest krótki,
- nogi robią się chude.

Chude nogi to najpewniejszy znak. Kiedy je widzę, wiem, że generuję za długo pod rząd i model skończył moce.

! Rób partiami

W abonamencie, na przykład w Gemini, po pięciu-sześciu obrazkach z rzędu jakość spada i model zaczyna robić głupoty. Generuj po trzy-cztery, zrób kilka minut przerwy, wróć.

Grafiki do serii „dziesięć poziomów” musiałem robić na dwa razy, bo ostatnie wychodziły ucięte. Jeśli płacisz za pojedynczy obrazek przez API, ten problem znika.

Sroka bez garnituru

Druga wpadka, bardziej pouczająca od pierwszej, bo to był mój błąd, nie modelu.

W uniwersum Wolnisia jest antagonistą Hajs: sroka w garniturze, która obiecuje milion na sztucznej inteligencji. Dzień przed warsztatem wpadł mi pomysł na mema i wygenerowałem go na szybko, ręcznie, z pominięciem systemu. Napisałem opis sroki. Obrazka referencyjnego nie dołączyłem.

Wyszła sroka bez garnituru. Inny ptak niż na każdej wcześniejszej grafice.

Gdybym generował przez system, nie dałoby się tego pominąć, bo skill sam dokłada wzorzec postaci do każdego obrazka. Ręcznie zapomniałem. Stąd zasada, która wisi u mnie w regułach: **nie masz pliku referencyjnego, nie generujesz.**

Sam opis tekstowy nie wystarcza. Na opis model rysuje „jakiegoś ślimaka” albo „jakąś srokę”. Na opis plus obrazek rysuje twoją postać.

→ **Sprawdź swoje ostatnie pięć grafik**

Położ obok siebie pięć ostatnich grafik, które zrobiłeś w AI do social mediów.

- czy da się poznać, że są od jednej osoby, bez czytania podpisu?
- co się zmienia między nimi: kolor, kreska, światło, układ?
- masz gdzieś zapisany styl, czy za każdym razem opisujesz go od nowa?

CZĘŚĆ 2

Postać od zera do wzorca

1 Dlaczego seria się rozjeżdża

2 Postać od zera do wzorca

3 Seria bez losowania

4 Załączniki

Obsi: dwadzieścia siedem szkiców, jedna postać

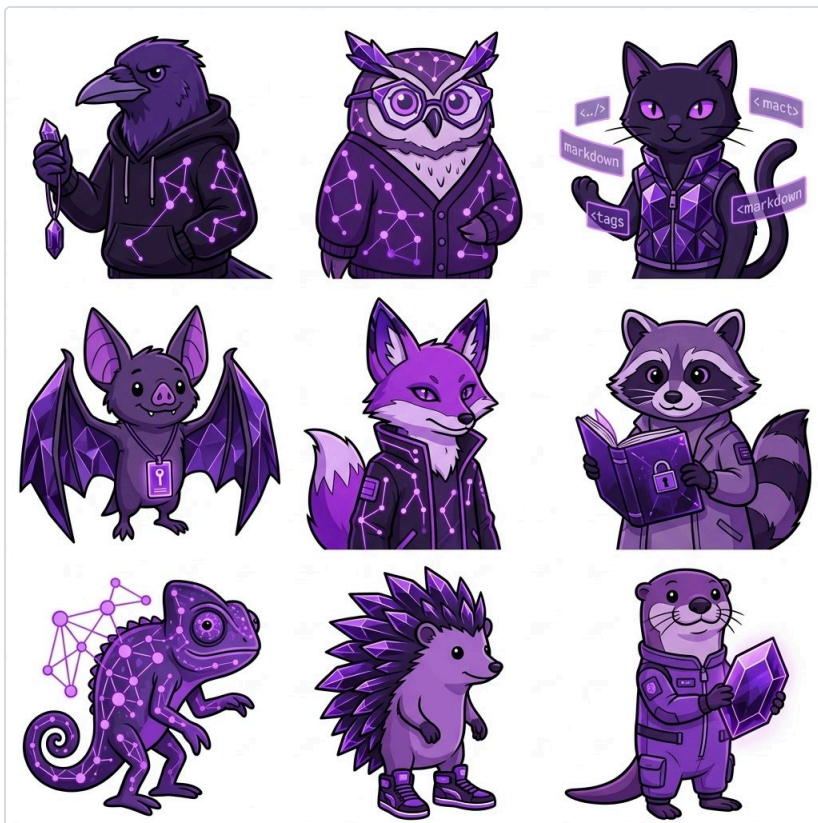
Potrzebowałem maskotki do kursu o Obsidianie, programie do notatek. W uniwersum Wolnisia każde narzędzie, z którego korzystam, może dostać swoją postać. Zadanie brzmiało: zrób z programu do notatek kogoś, kogo da się narysować.

Usiadłem na godzinę. Poniżej jest cała droga, bez retuszu, w sześciu etapach.

Etap 1: dziewięć zwierząt

Obsydian to kamień, ciemny i błyszczący. Pierwsze polecenie było proste: wygeneruj dziewięć zwierzątek w obsydianowym kolorze, które mogą być maskotką w moim uniwersum.

RYSUNEK 2



Pierwsza siatka: dziewięć zwierząt w kolorze obsydianu

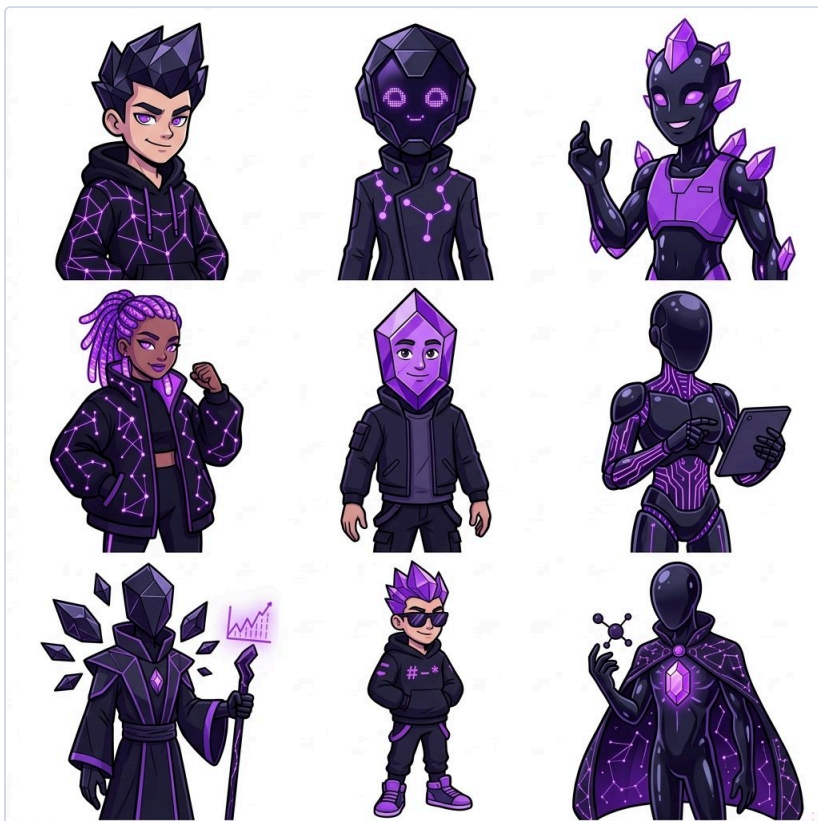
Nie przekonało mnie żadne. Ładne, ale żadne nie mówiło „notatki”.

Zawsze proszę o dziewięć wariantów w siatce trzy na trzy. Jedna grafika to zgadywanie: patrzysz i nie wiesz, czy to dobry kierunek, czy po prostu jedyny, jaki widziałeś. Dziewięć to już wybór.

Etap 2: dziewięć humanoidalnych

Druga runda, inny kierunek: coś w kształcie człowieka.

RYSUNEK 3



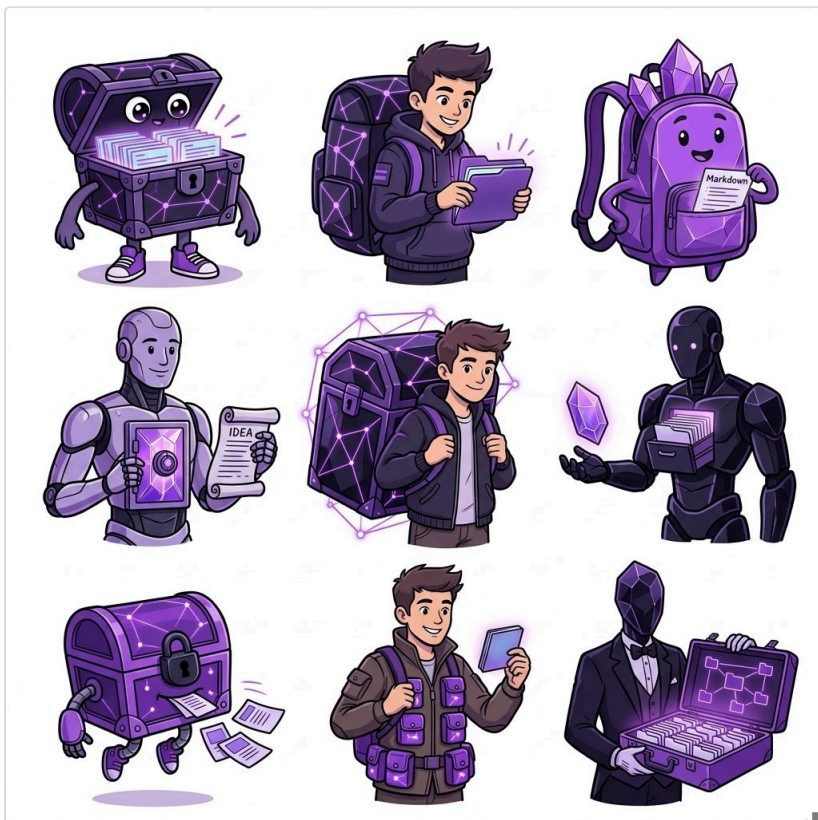
Druga siatka: dziewięć postaci humanoidalnych

Średnio. Postacie poprawne, ale do uniwersum, w którym główny bohater jest ślimakiem, pasowały jak garnitur na plażę.

Etap 3: skarbiec, kufer, plecak

Trzecia runda i pierwszy strzał. W Obsidianie folder z notatkami nazywa się vault, czyli skarbiec. Więc zamiast zwierzęcia poprosiłem o przedmiot.

RYSUNEK 4



Trzecia siatka: skarbcze, kufrzy i plecaki

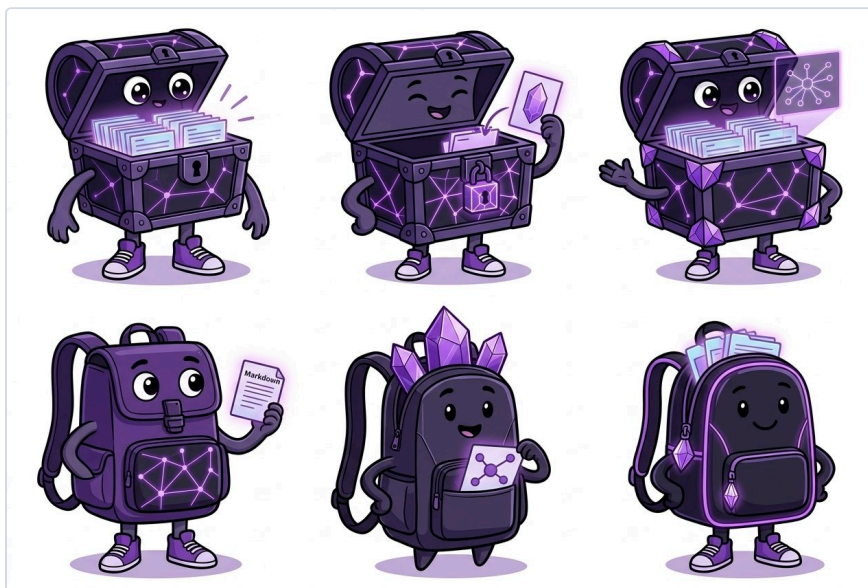
Spodobała mi się pierwsza skrzynka. Kusił mnie też plecak z obsydianami, bo kojarzył mi się z plecakiem z „Dory i przyjaciół”,

tym, który miał w sobie wszystko. Notatki też mają mieć w sobie wszystko. Nie umiałem wybrać, więc nie wybierałem na siłę.

Etap 4: sześć wariacji

Zamiast rozstrzygać w głowie, kazałem rozstrzygnąć obrazkom: trzy wersje skrzynki i trzy wersje plecaka, obok siebie.

RYSUNEK 5



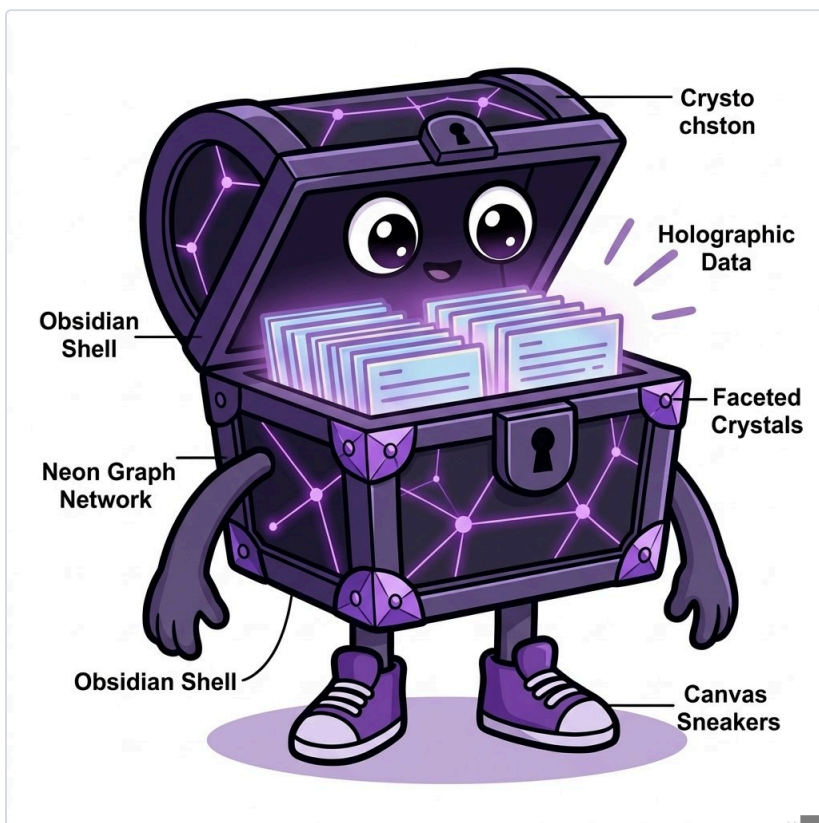
Sześć wariacji: trzy skrzynki i trzy plecaki

Obok siebie wygrała skrzynka. Była bliżej nazwy programu: vault to skarbiec, nie plecak.

Etap 5: każdy element dostaje znaczenie

Tu przestaję generować na ślepo. Każdy element postaci ma coś znaczyć. Zamek, bo notatki leżą lokalnie i nikt z zewnątrz nie ma do nich klucza. Fioletowe linie na obudowie, bo to graf połączeń między notatkami. Fioletowe trampki, bo Obsi przybiega dokładnie wtedy, kiedy Wolniś potrzebuje notatki, i znika, kiedy ją dostanie.

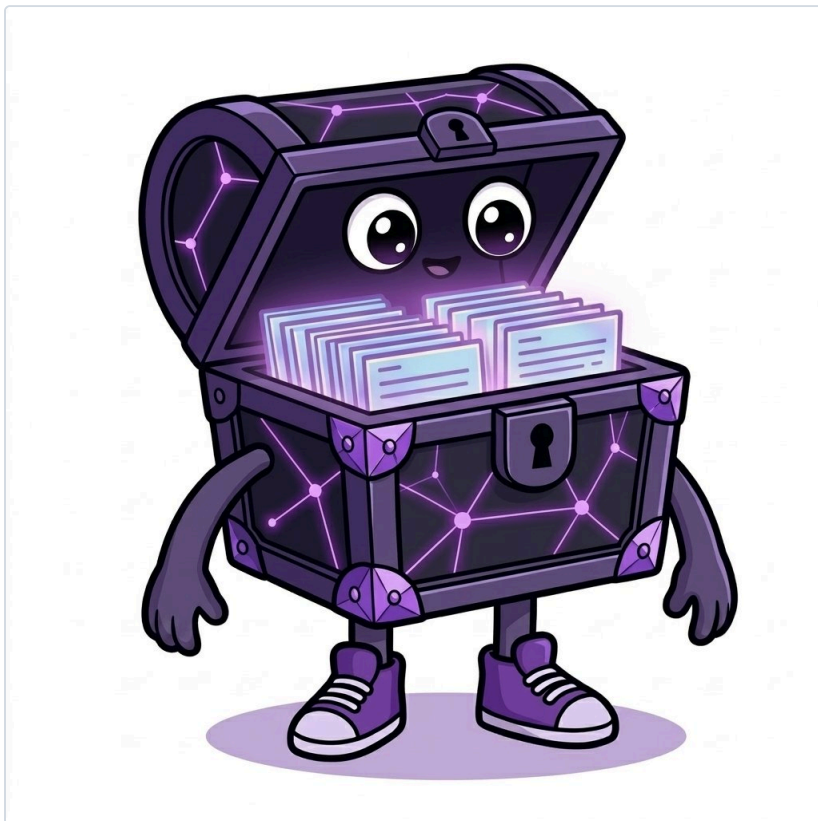
RYSUNEK 6



Skarbiec z opisanymi elementami

Etap 6: Obsi

RYSUNEK 7



Obsi, wersja finalna, od teraz wzorzec

Dwadzieścia siedem szkiców w trzech siatkach, sześć wariacji, jedna postać. Od tego momentu nie generuję Obsiego od zera. Generuję go zawsze z tego PNG.

Nie miałem żadnego zaawansowanego promptu. Każde polecenie mieściło się w jednym zdaniu. Cała robota polegała na tym, żeby nie brać pierwszego wyniku i za każdym razem zawęzić.

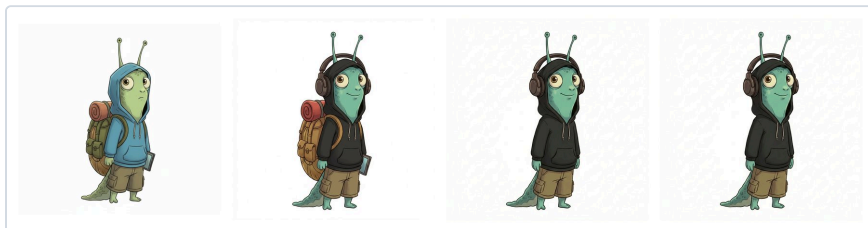
// Czyja jest taka postać

Na sali padło pytanie, kto jest właścicielem grafiki z AI. Nie jestem prawnikiem i nie będę udawał. Mogę powiedzieć tyle: mam całą historię, każdą siatkę, każdy odrzucony wariant i każdą decyzję. Postać nie wypadła z generatora za pierwszym razem, tylko powstała z kilkudziesięciu moich wyborów. Ta historia to mój dowód autorstwa, więc jej nie kasuję.

Wolniś też nie był od razu Wolnisiem

Ta sama metoda, tylko rozciągnięta na miesiące.

RYSUNEK 8



Od lewej: v1 w niebieskiej bluzie, v2 z muszlą, v3 i dzisiejszy kanon

Pierwszy Wolniś miał niebieską bluzę. Drugi miał muszlę, a po drodze były też plecak turystyczny i tablet. Z każdą wersją coś odpadało: najpierw muszla, potem tablet, potem plecak.

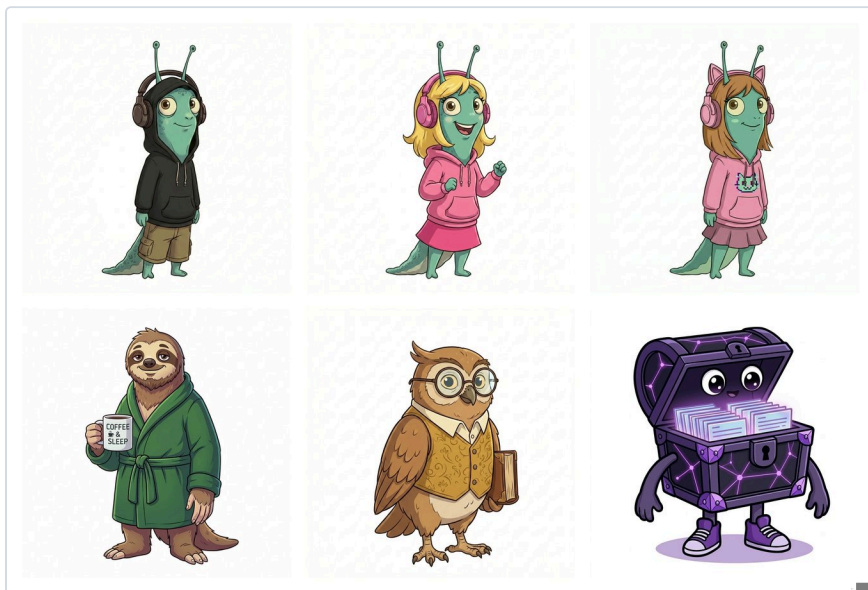
Została czarna bluza z kapturem i słuchawki. Nie z przypadku: tak chodzę na uczelnię i do pracy. Wolniś to maskotka wykonująca mój zawód, więc ubiera się jak ja.

Stare wersje trzymam w archiwum i niczego z niego nie kasuję. Ale model nigdy go nie dostaje. Archiwum to historia, nie materiał referencyjny.

Uniwersum w plikach

Wolniś nie jest jednym obrazkiem. Wokół niego jest około trzydziestu postaci: rodzina, ekipa znajomych, antagoniści.

RYSUNEK 9



Część ekipy: Wolniś, Aferka, Kodka, Leniś, Mądraś, Obsi

Nie projektowałem tego naraz. Zaczęło się od jednego pliku z opisem Wolnisia. Potem potrzebowałem Aferki, więc doszła Aferka. Potem lokacje. Kiedy plik z opisem świata zrobił się za długi, podzieliłem go na trzy, ładowane po kolei.

Tak to leży dzisiaj:

```

40_BRAND/wolnis/
├─ universe.md          świat i jego nazwa
├─ WORLD_RULES.md      zasady świata
├─ relacje.md          kto z kim występuje
├─ postacie/           opis .md + wzorzec .png
├─ antagonisci/        Sprint, Glitchor, Hajs...
├─ lokacje/           Neonowo, Hamakowo
├─ archiwum/           stare wersje, nie referencja

```

Każda postać to para plików. Opis mówi, kim jest, jak się zachowuje i jak wygląda. PNG to wzorzec, który model dostaje do każdej grafiki. Opis bez PNG daje „jakąś postać”. PNG bez opisu daje dobrą postać w złej scenie.

Lokacje są dwie i mają różne zadania. Neonowo, miasto, do rzeczy filmowych. Hamakowo, wioska z hamakami, do luźnych.

TABELA 2

Kiedy	Co doszło
13.03.2026	katalog z uniwersum
25.03.2026	pierwsze komendy do grafik z Wolnisiem
18.04.2026	wspólny skill, z którego korzystają wszystkie komendy
25.07.2026	archiwum i porządek w kanonie

Cztery miesiące, ale żadna z tych zmian nie była dużym projektem. Każda doszła, kiedy coś zaczęło przeszkadzać.

Dwie reguły, które robią różnicę

Reguł jest dużo więcej, ale te dwie pokazują, skąd się biorą.

Pierwsza: kto z kim występuje. Model mieszał kręgi postaci i wychodziły sceny bez sensu, w których rodzina Wolnisia łądowała w jednym kadrze z ekipą albo z antagonistami. Więc doszedł plik relacji:

TABELA 3

Scena	Obsada
rodzinna	tylko Wolniś, Aferka, Kodka
towarzyska	Wolniś i ekipa
zawodowa	Wolniś i antagoniści

Wolniś występuje ze wszystkimi, bo jest jedynym łącznikiem. Aferka i Kodka nigdy nie pojawiają się z ekipą.

Druga: wzorzec zawsze.

- prompt do generatora piszę po angielsku, bo wychodzi krótszy, a generatory obrazów mają limit około 500 słów,
- tekst na obrazku wymuszam po polsku, jedno do czterech słów. Inaczej model sam go przetłumaczy,
- PNG postaci idzie zawsze jako referencja, maksymalnie trzy pliki: paleta kolorów i dwie postacie,
- bez wzorca nie generujemy.

Ostatni punkt to lekcja z sroki bez garnituru z części pierwszej.

Skill, czyli banda agentów, której nie sprzedają jako bandy agentów

Grafiki z Wolnisiem robię czterema komendami:

TABELA 4

Komenda	Co robi
wolnis:picture	pojedyncza ilustracja
wolnis:mem	mem w układzie 2x2
wolnis:komiks	pasek komiksowy
wolnis:karuzela	5 slajdów na Instagram

Żadna z nich nie powtarza zasad. Każda ładuje wspólny skill, a skill czyta pliki uniwersum, tylko te, których potrzebuje do danej sceny.

Schemat jest zawsze ten sam:

1. wczytaj postacie, reguły i wzorce,
2. zaproponuj trzy koncepcje tekstem i czekaj na mój wybór,
3. dopiero po wyborze zapisz opis i wygeneruj obrazek.

Trzy koncepcje, bo pięciu nikt nie czyta. Obrazek powstaje dopiero po wyborze, więc nie płacę za grafiki do pomysłów, które i tak odrzucę.

Na rynku ten sam mechanizm sprzedaje się jako zespół agentów: jest CEO, jest CTO, jest dział marketingu. Ja to nazywam

skillem i tyle. Marketingowo kiepsko, ale działa tak samo.

Jak to wygląda na wyjściu

Trzy grafiki zrobione pod warsztat w Gdyni, każda inną komendą, każda z tym samym Wolnisiem.

RYSUNEK 10



Mem: sto promptów kontra jeden szablon, na moło w Gdyni

RYСУNEK 11



Ilustracja: Skwer Kościuszki, Dar Pomorza i Sea Towers w tle



Komiks: w pociągu do Gdyni i na sali warsztatowej

Inna scena, inny format, inna lokacja. Postać ta sama, bo za każdym razem model dostał ten sam PNG.

→ **Twoja pierwsza runda**

Nie musisz mieć maskotki. Może to być sam styl albo paleta.

- poproś generator o dziewięć propozycji w siatce trzy na trzy,
- wybierz jedną, nawet jeśli żadna nie jest idealna,
- poproś o dziewięć wariacji wybranej.

Po drugiej rundzie będziesz wiedział przynajmniej, czego nie chcesz. To połowa roboty.

CZĘŚĆ 3

Seria bez losowania

1 Dlaczego seria się rozjeżdża

2 Postać od zera do wzorca

3 Seria bez losowania

4 Załączniki

Ile kosztuje jeden obrazek

Zanim zrobisz serię, sprawdź, na czym ją zrobisz. Różnice w cenie między generatorami są większe, niż się wydaje.

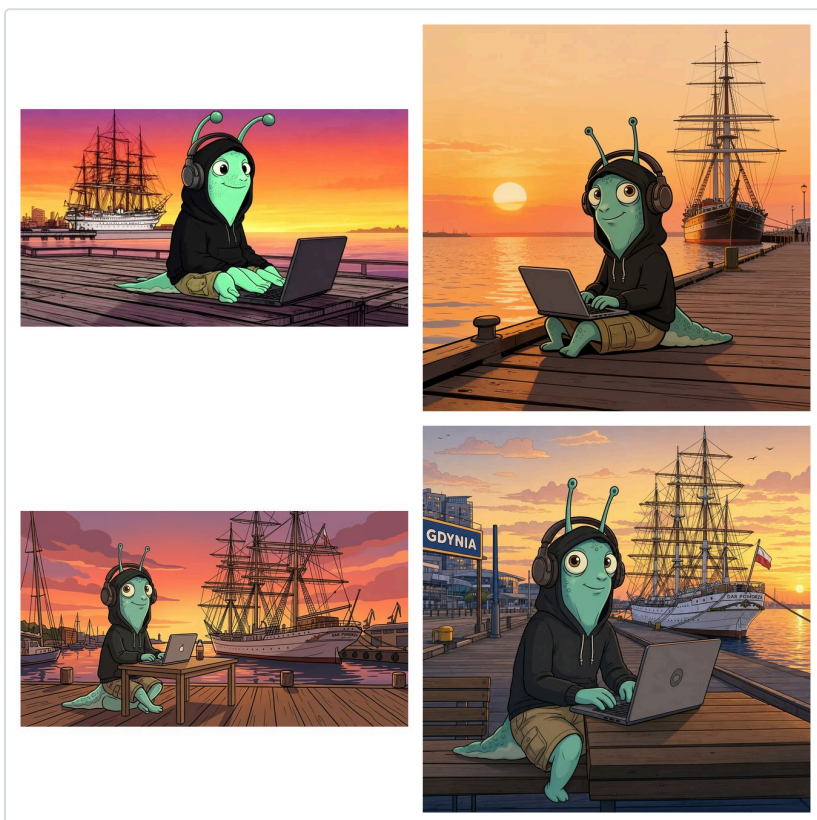
Najprostszy start to abonament Gemini. W jednym pakiecie masz model do tekstu, generator obrazków i generator wideo, więc dla początkujących to najlepsza opcja. Minus: limit obrazków w serii i spadek jakości po kilku z rzędu, o którym pisałem w części pierwszej.

Kiedy robię więcej, przechodzę na OpenRouter. Wpłacasz 10 dolarów i dostajesz jeden klucz do kilkunastu generatorów. Płacisz za każdy obrazek osobno, więc problem serii znika. Model zmieniam jednym parametrem, kod zostaje ten sam. Nie przywiązuję się do jednego dostawcy.

Ten sam prompt, cztery modele

Przed warsztatem zrobiłem test. Ten sam prompt, ten sam wzorec Wolnisia, scena na moło w Gdyni z Darem Pomorza w tle. Cztery modele.

RYSUNEK 13



Od lewej u góry: riverflow, seedream; u dołu: gemini, GPT

TABELA 5

Model	Cena za obrazek	Czas	Co zrobił
riverflow-v2-fast	\$0,02	225 s	najtańszy, ale ubogie tło i cztery minuty czekania
seedream-4.5	\$0,04	23 s	zignorował format 16:9 i dał kwadrat
gemini-3.1-flash-image	\$0,07	11 s	najszybszy, sam podpisał statek „Dar Pomorza”
gpt-5.4-image-2	\$0,24	124 s	kwadrat zamiast 16:9, od siebie dorzucił szyld GDYNIA i flagę

Wszystkie cztery utrzymały kanon: bez muszli, kaptur na głowie, słuchawki na kapturze. To jest efekt wzorca PNG, nie modelu.

Różnica w cenie między najtańszym a najdroższym to dwanaście razy. Cały test kosztował 37 centów.

Stąd moja procedura, także przy grafikach dla klientów: ten sam prompt puszczam do trzech-czterech najpopularniejszych generatorów i porównuję koszt z jakością. Do bloga i obrazków w tle biorę tańszy. Do okładki droższy. Obrazki do quizów na YouTube robiłem w najtańszym modelu, po jednym cencie za sztukę, bo potrzebowałem ich dużo.

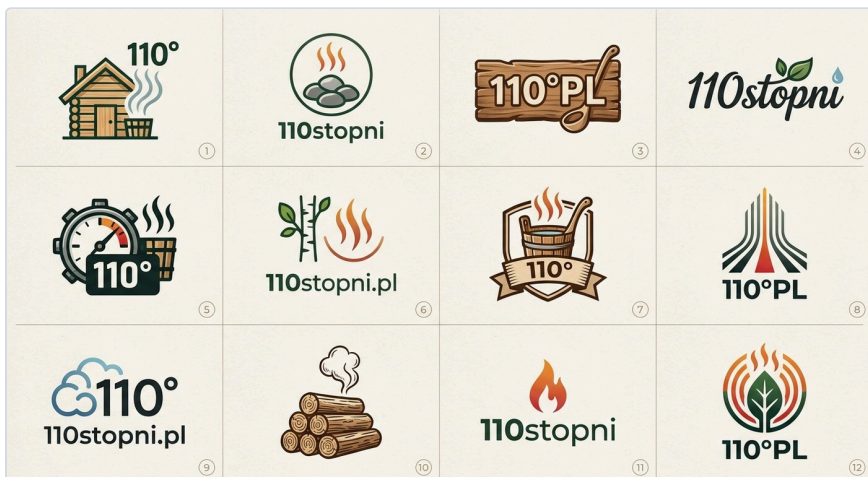
Quizy to zresztą osobna historia. Zbudowałem cały system, od pliku z pytaniami do gotowego filmu wrzucanego skryptem na YouTube, i go porzuciłem. YouTube nie monetyzuje takich kanałów. Technicznie działało, biznesowo nie miało sensu.

Logotypy: dwanaście na stronę

Logotypy robię tą samą metodą co postacie, tylko zamiast dziewięciu propozycji proszę o dwanaście na jednej stronie. Pokażę to na projekcie, który jest w toku.

110stopni to mój prywatny projekt saunowy, który robię razem z partnerem. Potrzebowaliśmy logo.

RYSUNEK 14



110stopni: strona 1 z 3, dwanaście ponumerowanych propozycji

Kilka decyzji, które podjąłem, zanim wygenerowałem pierwszą stronę.

Dwanaście, nie jedno. Kiedy prosisz o jedno logo, model rysuje kółko z nazwą i uważa sprawę za załatwioną. Kiedy prosisz o dwanaście w różnych stylach, musi pokazać różne pomysły. Tu

nie chodzi o to, żeby któreś było od razu dobre, tylko żeby zobaczyć, w którą stronę w ogóle warto iść.

Numer na każdej propozycji. Partner nie musi opisywać, o które logo mu chodzi. Odpisuje „15 i 30” i obaj wiemy, o czym mowa. Trzy strony dały 36 ponumerowanych propozycji.

Mało kolorów. To nie jest decyzja estetyczna. Logo ma się dać wyhaftować, a haft z kilkunastoma kolorami i płynnymi przejściami się nie uda. Dlatego zapisuję to w każdym poleceniu, nie tylko w pierwszym.

Wybór i kolejna runda. Podoba mi się numer 32, więc proszę o dwanaście wersji numeru 32. Dostaję dwanaście wariacji jednego pomysłu, dokładnie jak przy Obsim. Po trzech takich rundach robię przerwę, bo potem jakość spada.

! Tego logo jeszcze nie ma

Finalnego wyboru nie ma, bo dalej rozmawiamy o nim z partnerem. Dlatego pokazuję tylko proces, a wersji końcowej nie. To prawdziwy stan projektu, nie pokaz po fakcie. I dobrze, bo ciekawszy jest sposób dochodzenia do logo niż samo logo.

Schemat jest ten sam co przy Obsim: siatka, zawężanie, wzorzec. Zmienia się tylko liczba propozycji na stronie.

Okładki: szablon zamiast generatora

Tu generator przestaje być potrzebny.

Chciałem mieć na stronie okładki kursów, które wyglądają jak rodzina. Generator tego nie da, nawet z najlepszym wzorcem. Za każdym razem wyjdzie inne tło, inny cień, inne światło, inny kąt.

Więc kazałem Claude'owi zrobić plik HTML, który jest przykładową okładką. Tytuł, podtytuł, opis, znak i kolor akcentu siedzą w zmiennych. Grafika to zrzut ekranu tego pliku, a nie wynik generatora.

RYSUNEK 15



Cztery okładki kursów z jednego szablonu

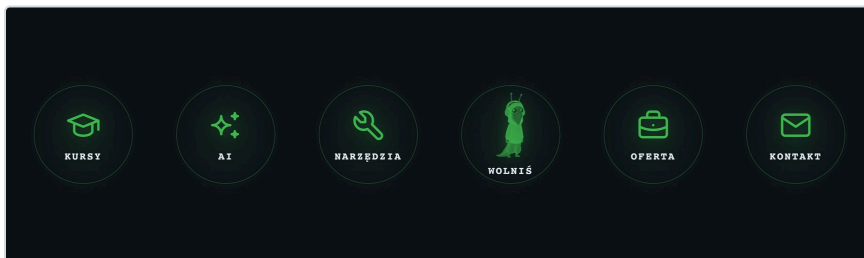
Do pierwszej działającej okładki doszedłem w piętnastu iteracjach. Potem kazałem wynieść kolory do zmiennych. Od tego momentu każda kolejna okładka kosztuje zero tokenów, bo nic się nie generuje. Zmieniam dane:

```
{
  "slug": "n8n",
  "nadtytuł": "KURS",
  "tytuł": "n8n",
  "podtytuł": "automatyzacje",
  "opis": ["pierwsza korzyść", "druga", "trzecia"],
  "znak": "◆",
  "akcent": "#ea4b71"
}
```

Kolor akcentu biorę z koloru technologii: n8n ma różowy, Obsidian fiolet.

Ten sam szablon, tylko w innym formacie, robi okładki wyróżnionych relacji na Instagramie. Siedemnaście sztuk, zmienia się tylko ikona, podpis i akcent.

RYSUNEK 16



Okładki wyróżnionych relacji z jednego szablonu

To działa wszędzie, gdzie masz serię. Sprzedajesz produkty na Allegro? Jedno pudełko w jednym układzie, podmieniasz tylko zdjęcie w środku.

Szablon ma granice

Każda z tych granic wyszła w praktyce, nie w planie:

- tytuł do 11 znaków, dłuższy łamie się na dwie linie i rozjeżdża układ,
- linia opisu do 33 znaków,
- stopka celowo pusta. Chciałem tam liczbę lekcji, ale okładka żyje na stronie, LinkedInie, Instagramie i YouTube, a liczba dezaktualizuje się po pierwszej nowej lekcji,
- kadr sylwetki zatwierdzony raz i już go nie ruszam.

Granice to cena powtarzalności. Szablon nie zrobi wszystkiego. Zrobi jedno, za każdym razem tak samo.

Wszystko w jednej tabeli

Wracam do tezy z początku: generator szuka, szablon powtarza. Tak wygląda wszystko, co pokazałem:

TABELA 6

Co	Generator	Wzorzec albo szablon
Obsi	27 szkiców w siatkach	jeden PNG, z którego generuję
Wolniś i ekipa	każda nowa scena	PNG postaci zawsze jako referencja
logotypy	36 propozycji	jedna wersja finalna, jeszcze przed nami
okładki i wyróżnione	nie używam	JSON plus szablon HTML

Na warsztacie skończyłem pytaniem do sali i tym samym kończę tutaj: co u ciebie jest seria, a co robisz od nowa za każdym razem?

Co zrobić w tym tygodniu

Jedna rzecz.

Wybierz swoją postać albo sam styl. Przejdź rundę dziewięciu propozycji, potem drugą. Wynik zapisz jako jeden plik tekstowy z opisem i jeden obrazek referencyjny.

To jest cały start i zajmuje około godziny. Od następnej grafiki wysyłasz do generatora opis plus ten obrazek i pierwszy raz widzisz serię zamiast losowania.

! Chcesz kawałek mojego systemu

Opis skilla, polecenie do generatora, szablon okładki. Napisz na info@damianslimak.pl, co cię interesuje, a w ciągu pięciu dni odeślę to z instrukcją, jak działa.

ZAŁĄCZNIKI

Załączniki

1 Dlaczego seria się rozjeżdża

2 Postać od zera do wzorca

3 Seria bez losowania

4 Załączniki

szablon pliku postaci

Uproszczony szkielet, zbudowany na moich plikach postaci.
Obok pliku leży PNG o tej samej nazwie.

```
# Nazwa postaci

## Profil
Rola: kim jest w uniwersum i z kim występuje.
Charakter: dwa-trzy słowa, które widać w scenie.
Co robi w typowej scenie: jedno zdanie.

## Wygląd
- kształt i kolor skóry albo materiału,
- ubiór,
- akcesoria i gdzie dokładnie są (np. słuchawki NA
kapturze),
- oczy.

## Nigdy
- rzeczy, które model lubi dorysować, a które łamią kanon
(np. muszla, kaptur zdjęty).

## Wzorzec
nazwa.png - dołączany do każdej grafiki.
```

Najważniejsza jest sekcja „Nigdy”. Dopisujesz do niej każdą wpadkę, którą zobaczysz na gotowej grafice.

checklista „model odjechał”

Przed publikacją grafiki z postacią:

- [] czy postać ma wszystkie elementy kanonu (u mnie: bez muszli, kaptur na głowie, słuchawki na kapturze),
 - [] czy proporcje zgadzają się ze wzorcem: długość ogona, grubość nóg, położenie czułek,
 - [] czy tekst na obrazku jest po polsku i ma jedno do czterech słów,
 - [] czy obsada zgadza się z regułami, kto z kim występuje,
 - [] czy to nie jest piąty-szósty obrazek z rzędu w abonamencie.
- Jeśli tak, zrób przerwę i wygeneruj jeszcze raz.

polecenia, które powtarzam

Każde z nich to jedno zdanie. Dopisuję do nich opis stylu i obrazki referencyjne.

TABELA 7

Etap	Polecenie
szukanie kierunku	Wygeneruj 9 propozycji [czego] w siatce 3x3, każda inna.
zawężanie	Zrób 3 wersje [propozycji A] i 3 wersje [propozycji B], obok siebie.
logotypy	Zrób 12 logotypów na jednej stronie, w różnych stylach, ponumerowanych, z małą liczbą kolorów, żeby dało się je wyhaftować.
kolejna runda logo	Zrób 12 wersji numeru [X].
seria z postacią	[opis sceny po angielsku], tekst na obrazku po polsku: „[1-4 słowa]”. Postać zgodna z załączonym wzorcem.

O autorze



Damian Ślimak

automatyzacja, SEO, szkolenia
nawigator w chaosie AI

Od dwudziestu lat grzebię w internecie pod każdym możliwym kątem. Buduję Nawigator.ai - platformę, na której uczę, jak przestać robić rzeczy ręcznie i zacząć je automatyzować.

Automatyzuję to, co nudne: n8n plus AI. Wykładam na UJD w Częstochowie, prowadzę warsztaty i szkolenia dla firm. Ten plik jest podsumowaniem jednego z nich.

- **automatyzacja procesów** - n8n, AI, własne skille i narzędzia,
- **sklepy internetowe i SEO** - audyty techniczne, optymalizacja,
- **szkolenia i warsztaty** - dla firm, konferencji i uczelni,
- **Nawigator.ai** - kursy o automatyzacji dla ludzi bez zaplecza technicznego.

strona damianslimak.pl

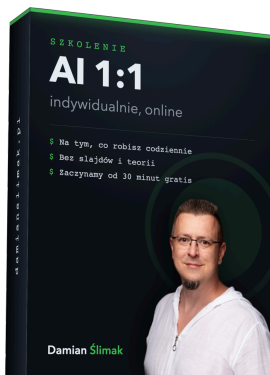
platforma nawigator.ai

LinkedIn linkedin.com/in/damian-slimak

YouTube youtube.com/@nawigatorai

mail info@damianslimak.pl

Twój system zrobimy razem



Wszystko, co tu pokazałem, zbudowałem pod siebie: pod moją markę, moje kanały i mój sposób pracy. U ciebie zadziała inaczej.

Nie pokażę ci, jak skopiować mój system. Pomogę ci zaprojektować twój, od pierwszej siatki szkiców po wzorzec, z którego generujesz co tydzień.

- **dla firmy** - grafiki całego zespołu w jednym stylu: posty, oferty i okładki. Wzorce i szablony, z których korzysta każdy,
- **dla twórcy** - rolki i karuzele na Instagramie z twoją postacią albo stylem, co tydzień w kilka minut.

→ **Zadzwoń, pierwsze 30 minut jest za darmo**

Sprawdzimy, czy i jak mogę ci pomóc. Bez zobowiązań.

tel. 667 019 312 · info@damianslimak.pl ·

damianslimak.pl/szkolenia

Jak powstał ten plik

To nie jest transkrypcja. Treść pochodzi z mojej prezentacji, notatek prelegenta, nagrania warsztatu i materiałów, które dostali uczestnicy WordUp Gdynia #25. Złożyłem ją w książkę razem z AI, tym samym systemem plików z regułami, który opisuję w ebooku „Zbuduj sobie redaktora”.

Wszystkie grafiki w tym pliku są prawdziwe: siatki, z których powstał Obsi, wpadki, test czterech modeli i logotypy projektu w toku. Nic nie zostało wygenerowane specjalnie do ebooka.

Co zostało wycięte świadomie: narzędzia poboczne, które padły na sali (dyktafon, dyktowanie, klonowanie głosu), bo nie dotyczą grafik. Opisuję je na blogu.