

ЧЕК-ЛИСТ ПО ПРОВЕРКЕ КАЧЕСТВА СГЕНЕРИРОВАННОГО ИЗОБРАЖЕНИЯ

I. ОБЩЕЕ КАЧЕСТВО ИЗОБРАЖЕНИЯ

Эти параметры оценивают базовые технические характеристики изображения — его четкость, детализацию и отсутствие технических дефектов и фокусируются на реалистичности и согласованности цветов в изображении.

Техническое качество:

- ☐ Разрешение достаточное (не размытое, не пикселизированное)
- ☐ Отсутствуют цифровые артефакты (полосы, блоки, шум)
- ☐ Правильная экспозиция (нет пересветов/недосветов)
- ☐ Четкость в зоне фокуса (резкие детали где нужно)
- ☐ Естественная глубина резкости (размытие фона логичное)

Цветопередача:

- ☐ Естественная цветовая гамма (нет кислотных/неестественных цветов)
- ☐ Правильный баланс белого (нет цветовых сдвигов)
- ☐ Согласованность освещения (один источник света, логичные тени)
- ☐ Отсутствует постеризация (плавные цветовые переходы)

II. АНАТОМИЯ И ПРОПОРЦИИ

(для изображений с людьми)



Анатомические несостыковки сразу же бросаются в глаза и выдают нейросетевое происхождение изображения.

Лицо и голова

- ☐ Симметрия лица (глаза на одном уровне, пропорции носа)
- ☐ Естественные черты (размер глаз, форма губ, ушей)
- ☐ Правильное количество зубов (если видны)
- ☐ Естественная мимика (без искажений)
- ☐ Волосы выглядят реалистично (нет странных прядей/залысин)

Руки и конечности

- ☐ Правильное количество пальцев (5 на каждой руке)
- ☐ Анатомически корректные суставы (сгибы в нужных местах)
- ☐ Пропорциональные конечности (длина рук/ног относительно тела)
- ☐ Естественные позы (без невозможных изгибов)

Тело

- ☐ Правильные пропорции торса (плечи, грудь, талия)
- ☐ Логичная анатомия (мышцы, складки одежды)
- ☐ Естественная поза (баланс, устойчивость)

III. ДЕТАЛИ И ТЕКСТУРЫ

Детали и текстуры — это наиболее уязвимые места AI-генерации, где чаще всего проявляются характерные артефакты.

Кожа и поверхности

- ☐ Естественная текстура кожи (поры, неровности, не "восковая")

- ☐ Правильные блики и рефлексy (на влажных/блестящих поверхностях)
- ☐ Логичное распределение света и тени (объем, рельеф)
- ☐ Отсутствие "цифровых" пятен (странные текстуры, артефакты)

Материалы и предметы

- ☐ Реалистичные текстуры (ткани, металл, дерево)
- ☐ Правильные отражения (в зеркалах, стекле, воде)
- ☐ Логичные тени от объектов (направление, интенсивность)
- ☐ Физически правдоподобные материалы (как они ведут себя)

IV. КОМПОЗИЦИЯ И ЛОГИКА

Композиция и логика — это сферы, где ИИ наиболее часто допускает фундаментальные ошибки в понимании пространственных отношений, физических законов и причинно-следственных связей. Изображения получаются привлекательными, но логически несостоятельными.

Пространственная логика

- ☐ Правильная перспектива (линии схода, масштаб объектов)
- ☐ Логичное расположение предметов (гравитация, опора)
- ☐ Согласованное освещение (один источник, логичные тени)
- ☐ Естественная глубина (передний/средний/задний план)

Детали окружения

- ☐ Фон соответствует сцене (логичный контекст)
- ☐ Отсутствуют "призрачные" объекты (частично исчезающие предметы)
- ☐ Читаемые надписи (если есть текст — он осмысленный)

- ☐ Логичные размеры объектов (пропорции относительно друг друга)

V. СООТВЕТСТВИЕ СТИЛЮ

ИИ часто непоследовательно смешивает разные художественные техники, что нарушает визуальную целостность изображения и мгновенно выдаёт его искусственное происхождение.

Для фотореализма

- ☐ Выглядит как настоящая фотография (не рисунок/3D)
- ☐ Естественное зерно/шум (как у камеры)
- ☐ Правдоподобная оптика (боке, виньетирование если есть)
- ☐ Реалистичная цветокоррекция (не переобработанная)

Для художественных стилей

- ☐ Выдержан заданный стиль (акварель, масло, цифровой рисунок)
- ☐ Согласованная техника (мазки, линии, текстуры)
- ☐ Правильная стилизация (упрощение/детализация по стилю)
- ☐ Отсутствие смешения стилей (не векторная графика в акварели)

VI. КРИТИЧЕСКИЕ АРТЕФАКТЫ

Критические искажения мгновенно разрушают доверие к изображению и делают его непригодным для профессионального использования.

Недопустимые дефекты

- ☐ Дублирование частей тела (лишние руки, ноги, головы)
- ☐ Искаженная анатомия (сросшиеся пальцы, деформации)

- ☐ Нарушение физики (левитирующие объекты, невозможные позы)
- ☐ Цифровые искажения (пикселизация, артефакты компрессии)
- ☐ Текстовая абракадабра (бессмысленные надписи)

Стилистические нарушения

- ☐ Смешение реализма и мультипликации в одном изображении
- ☐ Неконсистентное освещение (несколько источников без логики)
- ☐ Анахронизмы (современные предметы в исторических сценах)

Далее следуют более продвинутые параметры. Для повседневных задач достаточно пунктов, которые перечислены выше.

VII. ОСВЕЩЕНИЕ И СЕТОТЕНЬ

ИСТОЧНИКИ СВЕТА И ИХ ЛОГИКА

Количество и расположение источников

- ☐ Идентифицируемые источники света (солнце, лампа, окно, экран)
- ☐ Логичное количество источников (не более 2-3 основных)
- ☐ Согласованное направление света (все тени указывают на один источник)
- ☐ Правильная интенсивность (основной источник ярче дополнительных)
- ☐ Отсутствие "призрачного" освещения (света без видимого источника)

Тип и характер освещения

- ☐ Соответствие типу источника (солнце = жёсткий свет, окно = мягкий)
- ☐ Правильная цветовая температура (тёплый/холодный свет логичен)
- ☐ Естественное распределение (свет ослабевает с расстоянием)
- ☐ Логичное время суток (утро/день/вечер соответствует освещению)

ТЕНИ: ФОРМА И ПОВЕДЕНИЕ

Направление и геометрия теней

- ☐ Единое направление теней (все указывают от источника света)
- ☐ Правильная перспектива теней (сходятся к точке под источником)
- ☐ Соответствие форме объекта (тень повторяет силуэт предмета)
- ☐ Логичная длина теней (зависит от высоты источника света)
- ☐ Корректная деформация (тени изгибаются по рельефу поверхности)

Качество и интенсивность теней

- ☐ Жёсткость теней соответствует источнику (солнце = резкие, облачность = мягкие)
- ☐ Правильная плотность (близкие объекты дают более тёмные тени)
- ☐ Естественное размытие краёв (дальние тени более размыты)
- ☐ Отсутствие "чёрных дыр" (в тенях видны детали, есть заполняющий свет)
- ☐ Логичная прозрачность (сквозь листву, ткань проникает свет)

ОБЪЁМ И МОДЕЛИРОВКА ФОРМЫ

Светотеневой рисунок на объектах

- ☐ Правильная моделировка объёма (свет-полутень-тень-рефлекс-падающая тень)
- ☐ Логичные блики (на выпуклых, близких к источнику поверхностях)
- ☐ Естественные рефлексy (отражённый свет в тенях от окружения)
- ☐ Корректная светотень на лицах (нет "плоских" или чрезмерно контрастных лиц)
- ☐ Объёмность причёски и одежды (складки, пряди волос имеют объём)

Материалы и их световые свойства

- ☐ Соответствие фактуры материала (металл = зеркальные блики, ткань = рассеянные)
- ☐ Правильные отражения (в глазах, на мокрых и глянцевых поверхностях)
- ☐ Логичная прозрачность (стекло, вода, тонкие ткани)
- ☐ Подповерхностное рассеивание (кожа, воск, мрамор светятся изнутри)

АТМОСФЕРА И ВОЗДУШНАЯ ПЕРСПЕКТИВА

Глубина пространства

- ☐ Воздушная перспектива (дальние объекты менее контрастные)
- ☐ Атмосферное рассеивание (дымка, туман влияют на освещение)

- ☐ Корректное затенение дальних планов (менее выраженные тени)
- ☐ Логичная освещённость фона (соответствует основному освещению)

Световые эффекты

- ☐ Естественные световые лучи (от солнца через пыль, туман)
- ☐ Логичное свечение объектов (огонь, экраны, неон)
- ☐ Правильные каустики (блики от воды, стекла)
- ☐ Отсутствие "магического" свечения (без объяснения источника)

ТЕХНИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ОСВЕЩЕНИЯ

Экспозиция и тональный диапазон

- ☐ Корректная экспозиция (нет пересветов в светах, деталей в тенях достаточно)
- ☐ Естественный контраст (не пережатый и не плоский)
- ☐ Плавные тональные переходы (нет постеризации в градиентах)
- ☐ Логичная яркость (источники света ярче освещаемых поверхностей)

Цветовые характеристики света

- ☐ Согласованный баланс белого (весь кадр в одной цветовой температуре, кроме разноцветных источников)
- ☐ Естественные цветовые рефлексы (голубой от неба, зелёный от листвы)
- ☐ Логичная насыщенность в тенях (тени менее насыщенные)
- ☐ Отсутствие цветных артефактов (радужных ореолов, неестественных оттенков)

ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ КРИТЕРИИ

Настроение и атмосфера

- ☐ Соответствие освещения жанру (портрет/пейзаж/натюрморт)
- ☐ Эмоциональная выразительность
(драматичное/романтическое/нейтральное)
- ☐ Читаемость композиции (свет выделяет главное, затемняет второстепенное)
- ☐ Отсутствие случайных акцентов (яркие пятна не отвлекают от сюжета)

Критические ошибки освещения

Нейросети часто создают физически невозможные световые сценарии, чрезмерно художественное или нелогичное освещение.

Физические нарушения

- ☐ НЕТ теней от разных источников в разные стороны
- ☐ НЕТ объектов, которые "светятся" без источника
- ☐ НЕТ теней, направленных к источнику света
- ☐ НЕТ полностью чёрных теней без деталей
- ☐ НЕТ одинаково освещённых объектов на разном расстоянии

Стилистические нарушения

- ☐ НЕТ смешения фотореализма и нереалистичного освещения
- ☐ НЕТ "студийного" освещения в бытовых сценах
- ☐ НЕТ неоправданно драматичного света
- ☐ НЕТ освещения, противоречащего времени/месту действия

Специальные проверки по жанрам

УЗКИЕ КРИТЕРИИ ДЛЯ ОЦЕНКИ

Портреты

- ☐ Блики в глазах (глаза "живые", не стеклянные)
- ☐ Мягкость теней на лице (нет резких границ)
- ☐ Естественный цвет кожи (не пересвеченная, не жёлтая/синяя)

Пейзажи

- ☐ Логичное положение солнца (соответствует теням и времени)
- ☐ Воздушная перспектива (дальние планы светлее и менее контрастные)
- ☐ Естественная цветовая температура (утро/вечер теплее, день нейтральнее)

Интерьеры

- ☐ Логичные источники света (окна, лампы, свечи)
- ☐ Правильное затухание света (углы темнее центра)
- ☐ Естественные отражения (от стен, потолка, пола)

