

Методика создания стикерпака для мессенджера средствами генеративного искусственного интеллекта (на примере ChatGPT)

Екимова Яна Сергеевна

Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема

Студент

Аннотация

Статья посвящена практическому применению нейросетевой платформы ChatGPT для генерации персонализированного стикерпака, предназначенного для использования в цифровых мессенджерах и высококачественной печати. Подробно рассматривается поэтапный процесс работы с платформой от регистрации и авторизации в системе, формулировки текстового промта с детальным описанием концепции стикер-листа, а также перечня из четырнадцати стикеров с конкретными эмоциями, действиями, текстовыми надписями и пастельными фонами до запуска генерации, получения готового визуального продукта и его импорта в мессенджер. В результате был создан целостный стикер-лист с высокой детализацией и сочной цветовой гаммой, пригодный как для цифрового использования, так и для полноцветной печати, при этом сам процесс демонстрирует эффективность генерации сложного визуального контента на основе развёрнутого естественно-языкового запроса и открывает перспективы для широкого внедрения подобных инструментов в практику создания персонализированных стикерпаков, а также в образовательные и маркетинговые задачи, связанные с визуализацией.

Ключевые слова: искусственный интеллект, стикерпак, промт, chatgpt.

A method for creating a sticker pack for a messenger using generative artificial intelligence (using ChatGPT as an example)

Ekimova Yana Sergeevna

Sholom Aleichem Priamurskiy State University

Student

Abstract

The article is devoted to the practical application of the ChatGPT neural network platform for generating a personalized sticker pack designed for use in digital messengers and high-quality printing. The step-by-step process of working with the platform is considered in detail from registration and authorization in the system, the formulation of a text draft with a detailed description of the sticker list concept, as well as a list of fourteen stickers with specific emotions, actions, text labels and pastel backgrounds to the start of generation, obtaining a finished visual product and importing it into the messenger. As a result, a complete sticker sheet with high detail and rich colors was created, suitable for both digital use and full-color printing, while

the process itself demonstrates the effectiveness of generating complex visual content based on a detailed natural language query and opens up prospects for the widespread introduction of such tools into the practice of creating personalized sticker packs, and also in educational and marketing tasks related to visualization.

Keywords: artificial intelligence, sticker pack, prompt, chatgpt.

1 Введение

1.1 Актуальность

Современная цифровая коммуникация, ориентированная на эмоциональную выразительность, визуальную насыщенность и персонализацию общения, требует активного внедрения инновационных инструментов синтеза графического контента, способных оперативно и экономично создавать уникальные визуальные образы для мессенджеров, социальных сетей и маркетинговых задач. Традиционные методы создания стикерпаков, это ручная иллюстрация, использование графических редакторов или готовых шаблонов, которые не всегда позволяют в короткие сроки получать индивидуализированный визуальный материал с заданными стилистическими характеристиками, сквозными персонажами и единой композиционной структурой, адаптированной под конкретные сценарии использования, что ограничивает возможности дизайнеров, маркетологов, педагогов и обычных пользователей в проектировании персонализированных стикер-листов для цифрового общения и печатной продукции. Стремительное развитие генеративных нейросетевых моделей, способных синтезировать высококачественные мультипликационные изображения по развёрнутым текстовым описаниям, открывает для практики визуального дизайна принципиально новые возможности, позволяя пользователям самостоятельно, без специальных художественных и технических навыков, создавать готовые к использованию стикерпаки с персонажами в стилистике Pixar/Disney, индивидуализированными по загруженному фотографическому образцу, и с детально прописанными эмоциональными состояниями в сжатые сроки. В этой связи особую актуальность приобретает практическое исследование процесса генерации стикерпаков с использованием платформы ChatGPT, описание пошаговой процедуры от регистрации и формулировки промта до получения и импорта готового стикер-листа в мессенджеры, а также методическая рефлексия полученных продуктов — в частности, тематического набора из четырнадцати стикеров с мультяшными персонажами (человек и дракончик), пастельными фонами и текстовыми надписями, которые могут быть интегрированы в структуру личной, образовательной и маркетинговой цифровой коммуникации, выступая одновременно как средство эмоциональной экспрессии и как инструмент визуального брендинга, органично сочетающий игровую эстетику с функциональностью. Кроме того, представленный опыт применения генеративных нейросетей для создания стикерпаков вносит вклад в развитие цифровой грамотности широкого круга пользователей, демонстрируя доступный и воспроизводимый сценарий синтеза персонализированного

визуального контента, что особенно значимо в условиях ускоряющейся цифровизации общения, перехода к гибридным формам взаимодействия и возрастающей потребности в быстром обновлении визуальных средств самовыражения в соответствии с актуальными коммуникативными задачами.

1.2 Обзор исследований

В работе А. Е. Самариной, Д. А. Бояринова рассматривается применение нейросетей для генерации изображений в рамках учебного курса по современным технологиям визуализации в маркетинге, включающего в том числе создание стикеров. Отмечается, что 75 % студентов, проходивших данный курс, занимались созданием стикеров с использованием нейросетевых генеративных моделей [1]. Рассмотрел применение генеративно-состязательных сетей (GAN) как инструмента для создания и улучшения визуальных данных, что напрямую относится к генерации стикерпаков Г.Ю.Узких. В числе различных применений GAN освещается создание реалистичных изображений и стилевой трансфер, которые могут быть использованы для стилизации изображений в составе стикерпака [2]. Г. Б. Лившиц рассмотрел метод обучения дополнительных модулей для модели Stable Diffusion, предназначенный для персонализированной генерации лиц и применимый для создания изображений в составе стикерпаков. Помимо этого, приводится сравнительный анализ с конкурентными моделями, демонстрирующий превосходство предложенного подхода в сохранении идентичности персонажа и качестве стилизации, что является критически важным для высококачественной генерации стикерных изображений [3]. Рассмотрели принцип функционирования генеративно-состязательных сетей (GAN), обладающих способностью генерировать новые реалистичные данные, в том числе изображения Е. И. Манакова и Б. А. Хачетлова. Отмечается, что генеративные модели позволяют создавать высокореалистичные данные, трудноотличимые от реальных, что представляет практическую ценность для синтеза убедительных визуальных материалов, включая и стикерпаки [4]. Н.В.Соколова представила практический опыт генерации изображений, аватаров и стикеров с использованием сервисов искусственного интеллекта. В числе рассматриваемых инструментов перечисляются различные сервисы ИИ для генерации и обработки изображений, которые могут быть применены для создания стикерпаков [5].

1.3 Цель исследования

Целью исследования является разработка и описание практического подхода к созданию персонализированного стикерпака для цифровых мессенджеров с использованием нейросетевой платформы ChatGPT.

2 Материалы и методы

Для разработки и тестирования генерации персонализированного стикерпака в рамках данного исследования использовалась нейросетевая платформа ChatGPT (<https://chatgpt.com>), предоставляющая доступ к

генеративным моделям, способным синтезировать высококачественные визуальные материалы на основе текстовых описаний на естественном языке с сохранением заданных стилистических, композиционных и содержательных параметров.

3 Результаты

Для того чтобы приступить к работе, необходимо пройти процедуру регистрации на платформе <https://chatgpt.com>, после чего сформулировать и отправить промт, текстовый запрос на естественном языке, содержащий описание требуемого стикерпака, параметры компоновки и визуального оформления, а также уточнение целевого использования.

Создай стикерпак. Формат: вертикальный лист А4 (пропорция 9:16), высокое разрешение 300 dpi, пригодный для печати и цифрового использования.

Композиция: единый стикер-лист для мессенджера, на котором ровно в сетке 3×3 расположены 14 отдельных квадратных стикеров. Каждый стикер — это законченный кадр с мультяшными персонажами. Между стикерами — тонкие белые или полупрозрачные рамки (как в настоящих стикер-паках), чтобы визуально разделять их, но сохранять целостность листа.

Общие персонажи для всех стикеров (сквозные):

- Человек — стилизован под Pixar/Disney, с лицом, максимально похожим на загруженное фото: те же черты, форма глаз, цвет глаз, причёска, возраст, мимические особенности. Одет в повседневную яркую одежду (футболка, джинсы или худи), которая не перетягивает внимание.

- Дракончик (дракоша) — милый, зелёный, с мелкой чешуёй, маленькими округлыми рожками, аккуратными перепончатыми крыльями за спиной и большими добрыми глазами с бликами. Движения мягкие, пластичные, дружелюбные.

Стикеры по порядку (эмоция + текст + действие + визуальные детали):

1. «ПРИВЕТ!»

- Эмоция: радость, дружелюбие.
- Дракоша машет одной поднятой лапой, человек широко улыбается, слегка наклоняет голову.
- Текст ярким мультяшным шрифтом с чёрной обводкой, крупно, в верхней или нижней части кадра.

2. «СУПЕЕЕЕР!»

- Эмоция: восторг, победа.
- Дракоша поднимает обе лапы вверх (или одну в кулаке), человек широко раскрывает рот в восторженной улыбке, глаза сияют.

3. «ХОРОШО»

- Эмоция: спокойное удовольствие, безмятежность.
- Оба персонажа жмурятся с мягкими улыбками, дракоша прикрывает глазки, человек расслабленно сложил руки.

4. «ОГО!»

- Эмоция: сильное удивление.
- У обоих широко раскрытые глаза с большими зрачками, приподнятые брови, слегка приоткрытые рты. Дракоша замирает с поднятыми крыльями.

5. «КРУТЯК!»

- Эмоция: бравада, озорство.
- Дракоша подмигивает и показывает жест «класс» (поднятый большой палец), человек одобрительно кивает с хитрой улыбкой.

6. «ЛЮБЛЮ ♡»

- Эмоция: нежность, привязанность.
- Дракоша прижимается мордочкой или щекой к щеке человека, вокруг летают маленькие красные сердечки. У обоих тёплые, закрытые глаза.

7. «СПОКОЙНО»

- Эмоция: расслабление, сонливость.
- Дракоша широко зевает, прикрывая пасть лапой, человек полуприкрыл глаза, слегка улыбается, поза свободная.

8. «ЖДИ!»

- Эмоция: остановка, внимание.
- Дракоша выставляет вперёд раскрытую ладонь жестом «стоп», человек поднимает указательный палец вверх, выражение лица сосредоточенное, но дружелюбное.

9. «БОМБА!»

- Эмоция: взрывная энергия, крутость.
- Дракоша сжимает маленький кулачок, крылья приподняты, человек широко улыбается с прищуром, вокруг возможны маленькие звёздочки или лучики.

10. «ПРАВДААА??»

- Эмоция: игривое сомнение + любопытство.
- Действие: человек прищуривает один глаз и слегка наклоняет голову набок, бровь приподнята. Дракоша вытягивает шею вперёд, широко раскрывает глаза и приоткрывает пасть в немом вопросе, одна лапа касается подбородка (жест «задумался»).
- Текст: крупный, с двумя растянутыми «А» и вопросительными знаками. Шрифт мультяшный, чёрная обводка.

- Фон: нежно-мятный.

11. «КАААК?»

- Эмоция: искреннее недоумение, растерянность.
- Действие: человек разводит руки в стороны ладонями вверх, плечи слегка подняты. Дракоша парит рядом, растопырив крылья и лапы, с круглыми от удивления глазами и наклонённой головой (как у щенка, который не понял команду).

- Текст: с тремя «А», знак вопроса крупный. Расположен по центру снизу.

- Фон: персиковый.

12. «НЕТ»

- Эмоция: мягкий, почти шуточный отказ / несогласие.
- Действие: человек качает указательным пальцем из стороны в сторону (жест «нет-нет»), лицо с лёгкой улыбкой, глаза прищурены. Дракоша скрещивает передние лапы на груди, надувает щёки и отрицательно мотает головой — но без агрессии, скорее по-детски обиженно.

- Текст: чётко, жирно, с восклицательным знаком. Надпись чуть выше центра.

- Фон: сиреневый.

13. «ДА»

- Эмоция: твёрдое, радостное согласие.
- Действие: человек энергично кивает, поднимает большой палец вверх. Дракоша прыгает на месте (лапы в стороны), крылья раскрыты, улыбка до ушей, глаза светятся.

- Текст: крупно, с восклицательным знаком, в яркой оранжево-жёлтой заливке (для контраста).

- Фон: лавандовый.

14. «НУ НЕУЖЕЛИ»

- Эмоция: театральное удивление + саркастическая радость.
- Действие: человек прикладывает ладонь ко рту, брови подняты. Дракоша прижимает лапы к щекам, широко открывает рот и глаза, словно шокирован, но с хитринкой. Рядом можно добавить пару мелких звёздочек.

- Текст: с растянутой «Е» и восклицательным знаком. Шрифт в стиле комиксов.

- Фон: жёлто-лимонный.

Оформление текста:

Все надписи — крупным, жирным мультяшным шрифтом (в стиле комиксов), с яркой заливкой и обязательной чёрной обводкой (толщина 2–3 пикселя) для читаемости. Текст расположен внутри каждого стикера так, чтобы не перекрывать лица персонажей (обычно сверху или снизу, по центру).

Фоны стикеров (индивидуальные пастельные оттенки):

1 — мятный, 2 — нежно-бежевый, 3 — голубой, 4 — персиковый, 5 — лавандовый, 6 — розовый, 7 — мятно-зелёный, 8 — лимонно-жёлтый, 9 — сиреневый.

Каждый фон — гладкая 2D заливка без текстуры, чтобы персонажи чётко выделялись.

Общий стиль:

- 2D мультипликация высокого качества, как в анимационных фильмах Pixar/Disney.
- Чёткие контуры персонажей, сочные насыщенные цвета, объёмные блики на глазах и чешуе.
- Освещение мягкое, равномерное, без резких теней.
- Лист выглядит как готовый продвинутый стикер-пак.

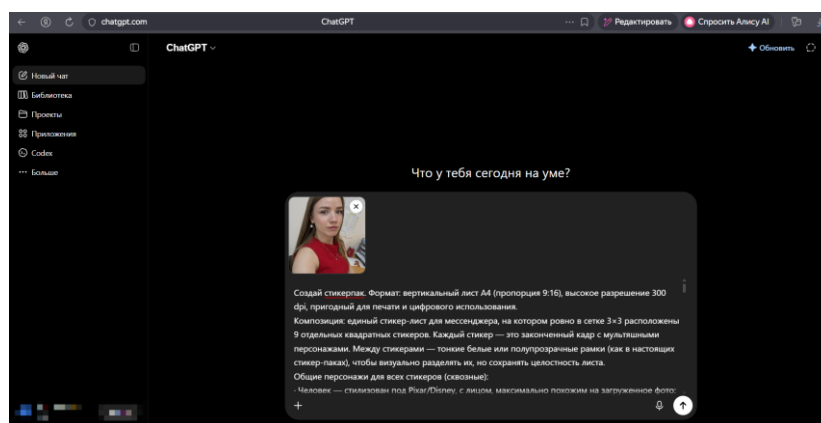


Рисунок 1. Промт

Затем осуществляется этап генерации, в ходе которого искусственный интеллект на основе переданного промта синтезирует итоговый визуальный продукт, стикер-лист формата A4.

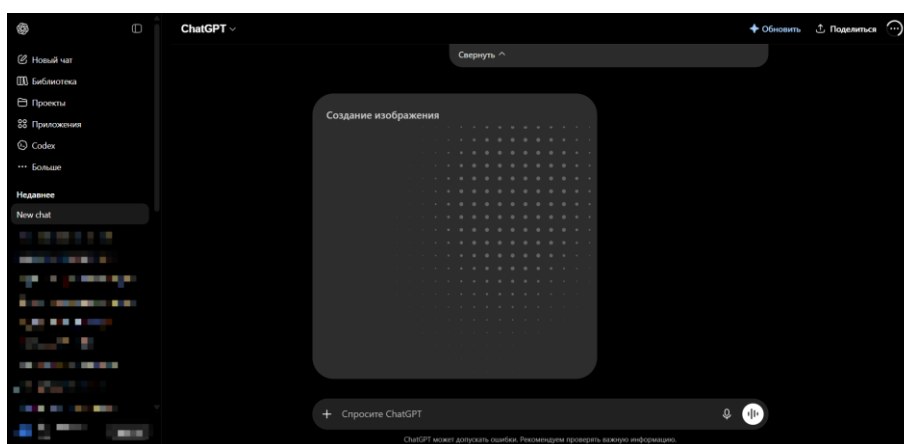


Рисунок 2. Генерация

После завершения процесса генерации система выводит пользователю готовый стикер-лист, представленный в виде целостной композиции из четырнадцати квадратных стикеров, размещённых в сетке 3×3 на вертикальном листе формата А4, где каждый стикер содержит мультяшного персонажа в стилистике Pixar/Disney с индивидуализированными чертами лица на основе загруженного фото, разделённых тонкими рамками, что позволяет использовать полученный результат как для печати, так и для импорта в мессенджеры в качестве готового стикерпака.

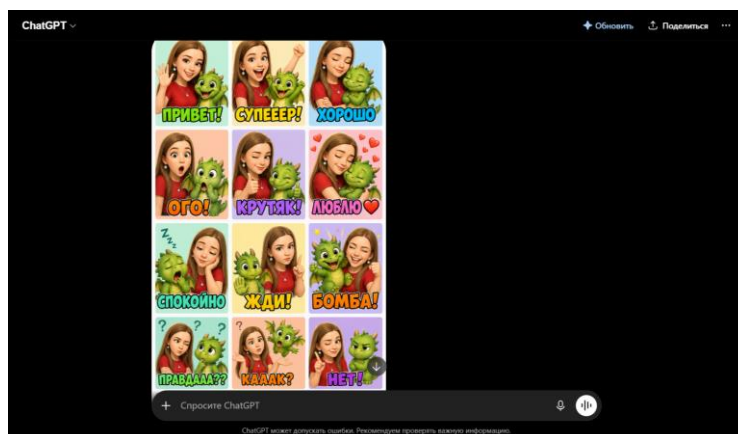


Рисунок 3. Завершение генерации



Рисунок 4. Готовый стикерпак

Разработанный стикерпак, состоящий из четырнадцати стикеров, может быть интегрирован в любой мессенджер путём импорта сгенерированного изображения, это обеспечивает его универсальность для цифрового общения и высококачественной печати.

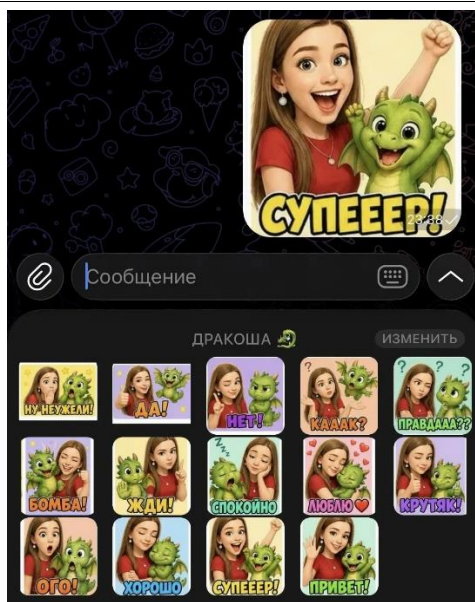


Рисунок 5. Стикерпак в использовании

4 Выводы

В данной работе детально рассмотрен и описан процесс создания персонализированного стикерпака для цифровых мессенджеров с использованием нейросетевой платформы ChatGPT. Методика охватывает полный цикл разработки от регистрации и авторизации в системе, формулировки структурированного текстового промта с описанием концепции стикер-листа, компоновки в сетке 3×3 с тонкими рамками между стикерами, сквозных персонажей в стилистике Pixar/Disney, а также перечня из четырнадцати стикеров с детализированными эмоциями, действиями, текстовыми надписями и пастельными фонами до запуска процесса синтеза, получения готового визуального результата и его импорта в мессенджеры, что позволяет пользователю оперативно создавать готовый к использованию стикерпак без привлечения профессиональных художников и дизайнеров, в сжатые сроки и с минимальными временными и финансовыми затратами. Использование платформы ChatGPT и её генеративных моделей делает процесс создания профессионального визуального контента доступным для широкого круга пользователей, не обладающих специальными художественными навыками и углублёнными техническими компетенциями, в первую очередь для дизайнеров, маркетологов, педагогов, создателей образовательного контента и обычных пользователей, стремящихся к персонализированному самовыражению в цифровой коммуникации, что существенно расширяет арсенал средств визуализации и позволяет быстро адаптировать стикерпаки под конкретные коммуникативные и брендинговые задачи, обеспечивая гибкость и индивидуализацию визуального контента. Представленный в работе подход открывает широкие перспективы для дальнейших исследований в области автоматизированной генерации тематических стикерпаков для образовательных целей, корпоративных коммуникаций, событийного маркетинга, брендинга и личного

использования, а также для разработки методических рекомендаций по интеграции ИИ-инструментов в повседневную профессиональную и личную практику создания визуального контента, что особенно актуально в контексте ускоряющейся цифровизации коммуникаций, перехода к визуально-ориентированным форматам общения и повышения потребности в оперативном создании персонализированных средств эмоционального самовыражения.

Библиографический список

1. Самарина А. Е., Бояринов Д. А. Использование нейросетей для генерации изображений в обучении студентов при работе с цифровым дизайном //Концепт. 2025. №. 12. С. 71-90.
2. Узких Г. Ю. Применение генеративно-сопоставительных сетей (GAN) в обработке изображений //Вестник науки. 2024. Т. 4. №. 8 (77). С. 182-185.
3. Лившиц Г. Б. Обучение нейронной сети для персонализированной генерации изображений лиц с помощью Stable Diffusion //Программные продукты и системы. 2025. Т. 38. №. 2. С. 280-286.
4. Манакова Е. И., Хачетлов Б. А. Анализ генеративных моделей искусственного интеллекта: преимущества и перспективы применения //Актуальные вопросы науки и практики. 2023. С. 247-262.
5. Соколова Н. В. Искусственный интеллект: теоретические основы и применение в образовании. 2025. <https://kirovipk.ru/wp-content/uploads/2025/05/iskusstvennyj-intellekt-teoreticheskie-osnovy-i-primenenie.pdf>