

## СОЗДАНИЕ ЛОГОТИПА С ПОМОЩЬЮ НЕЙРОСЕТЕЙ

На сегодняшний день нейросети являются горячей темой для обсуждения. Будущее с множеством процессов автоматизированными нейросетями выглядит очень ярко. Уже сегодня нейросети могут быть применены ко многим отраслям работы, например, к дизайну. И хоть применение нейросетей для творческих профессий порождает множество дебатов и споров, сложно отрицать рост популярности нейросетей, в том числе и для создания логотипов.

Нейросети для создания логотипов делятся на платные и бесплатные, одни создают под ключ, а работы других требуют доработок. Нейросети можно поделить на рисующие и конструкторы. К нейросетям, работающим по принципу конструктора, относятся: Turbologo, Looka, Логомастер, Brandmark.

Главным минусом такого типа нейросетей является слабый результат и маленькая вариативность. Нейросети данного типа ориентированы на текстовые логотипы. К рисующему типу логотипов можно отнести Midjourney – наиболее продвинутую в сфере генерации изображений нейросеть.

Как можно заметить, при помощи такого рода нейросетей вы никогда не сможете сгенерировать адекватный текст, но сможете создать красивый и детализированный логотип. Также большими минусами данного типа являются погрешности, которые придется исправлять самостоятельно, растровый формат изображения и вторичность логотипа.

Таким образом, в сфере создания логотипов, нейросеть может сильно помочь, однако, она генерирует готовые идеи, но не готовые логотипы, т.е. выполнить работу на 100%, она в большинстве случаев не способна. При разработке логотипа самой сложной работой является генерация идеи, и нейросеть может лишь помочь с её поиском.

На сегодняшний день нейросеть не способна заменить дизайнера, но способна стать ему отличным вспомогательным инструментом, с помощью которого можно, в некоторых случаях, сократить рабочее время на 20-30% и напитать себя новыми идеями.

Нейросети – действительно мощный прорыв в технологиях и за ними будущее, так что стоит задуматься об интеграции нейросетей в свой рабочий процесс.