

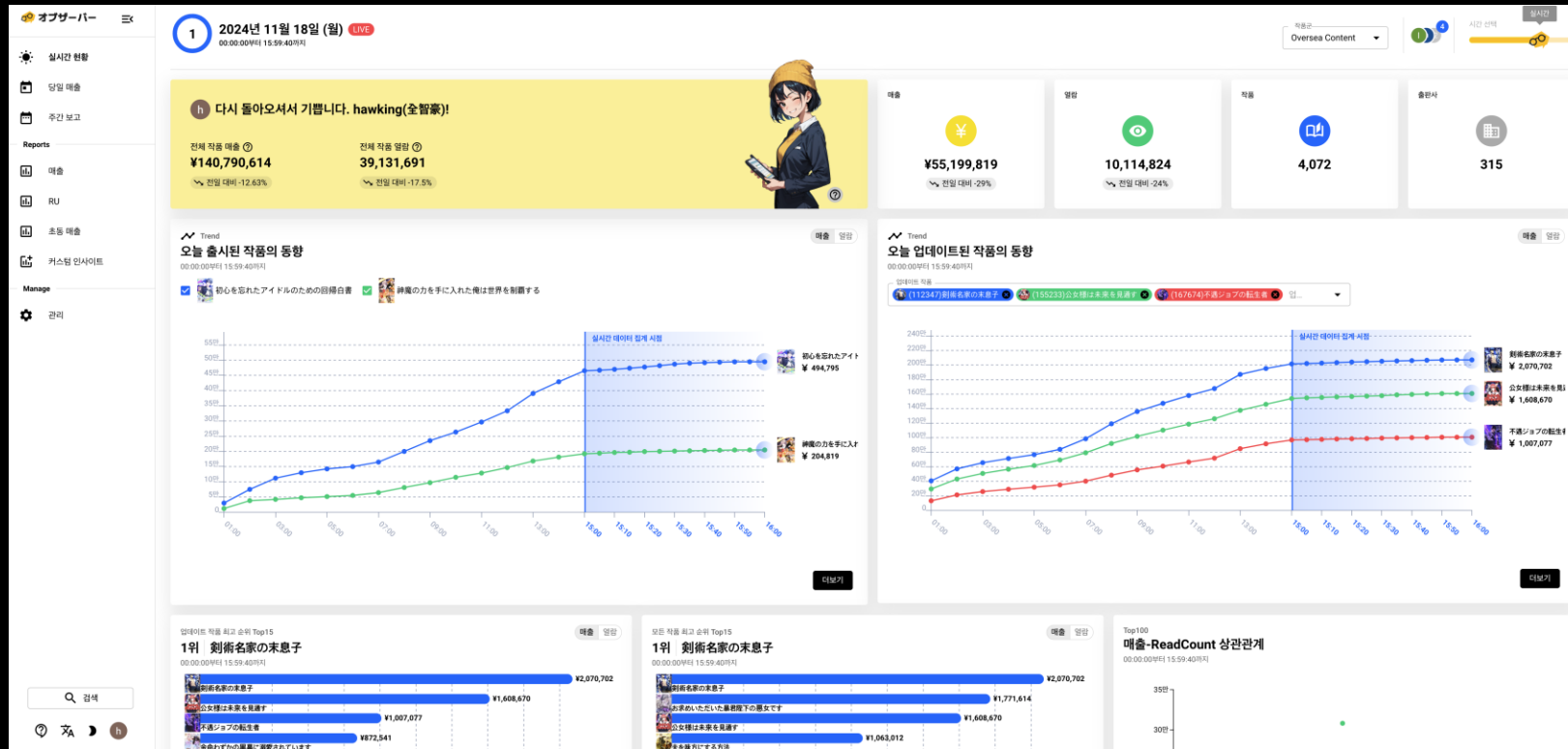
🔍 オブザーバー

생성형 AI로 츠짱 만들기

데이터 툴 개발팀 - hawking.ji



시작 😊



11월 14일 정식 오픈한 픽코마 BI : 옵저버



11월 14일 정식 오픈한 픽코마 BI : 오피서버

Data Tool 팀에서는 차별화된 BI툴을 기획, 구현하기 위해 노력했습니다.

그 결과, 필수적으로 AI기능이 사용되어야 한다고 의견을 모았습니다.

그림과 같은 모습을 상상했습니다.



움저버 AI

픽코마에서 제일 잘 나가는
작품이 뭐지?

나 혼자 레벨업한 전남편이
가주가 되었다?!

따라서, 해당 기능에 대한 접근성을 높이려

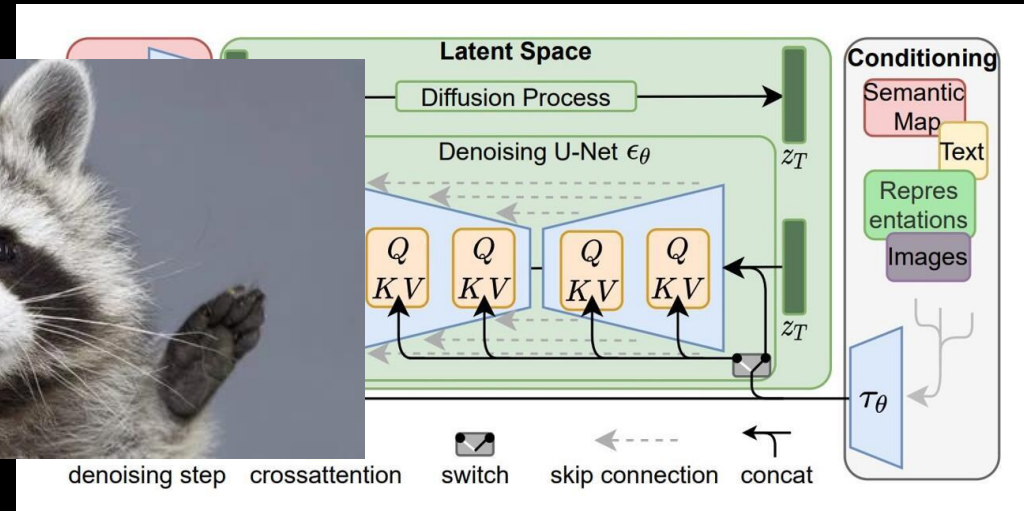
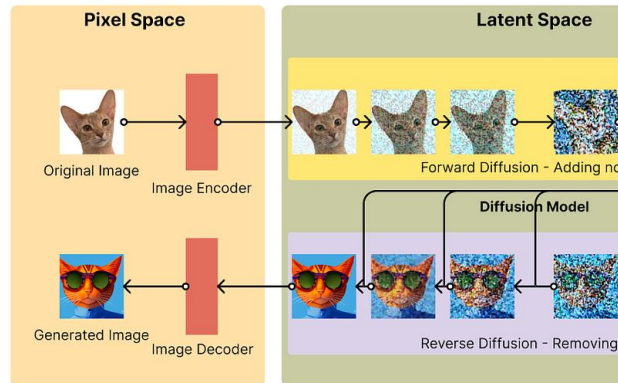
휴먼터치, 페르소나, 캐릭터 기반 인터페이스와 같은 요소를 사용하고자 했습니다.

그래서 (츠짱)이 기획되었습니다.



Image generation AI

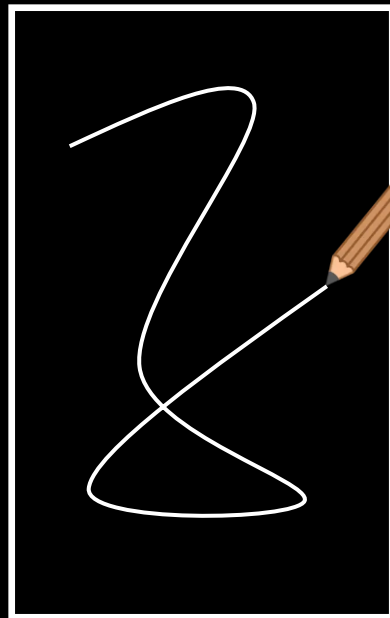
Stable Diffusion



너굴맨이 처리했으니 안심하라구!

Flux, 미드저니, Stable Diffusion 등등

Diffusion 기반의 이미지 생성 모델
+ 다른 AI모델을 섞어서 만든 결과물

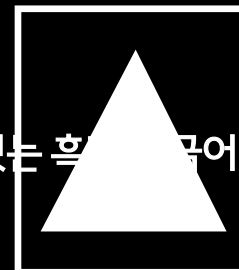
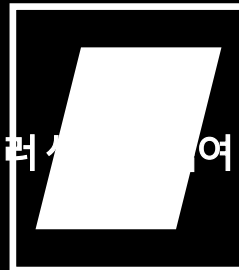


× 1,00000... 00000

알파고처럼 여러 번 그림을 그려,
그리는 방법을 학습한 것은 아닙니다.



흰 도화지에 그림을 그리는 것도 아닙니다.

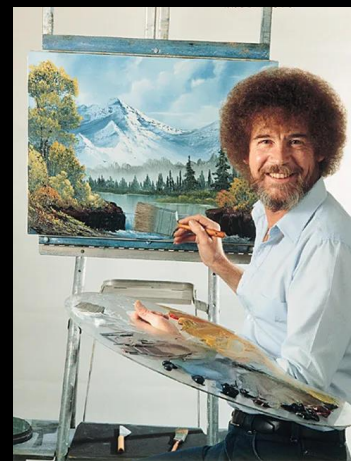


여러 색상이 섞여있는 흰색을 묶어내는 스크래치 북과 비슷합니다.

사실, 이미지 생성 AI는...



원하는 이미지를 모아서 만든 스크래치 북
(Checkpoint Model)

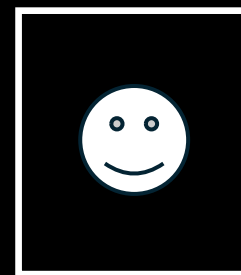


흑판을 긁어서 그림을 그리는 사람
(U-net)

스크래치 북을 구해서, 어떻게 그려달라고 메모에 써서 밥 아저씨한테 주기만 하면 됨.

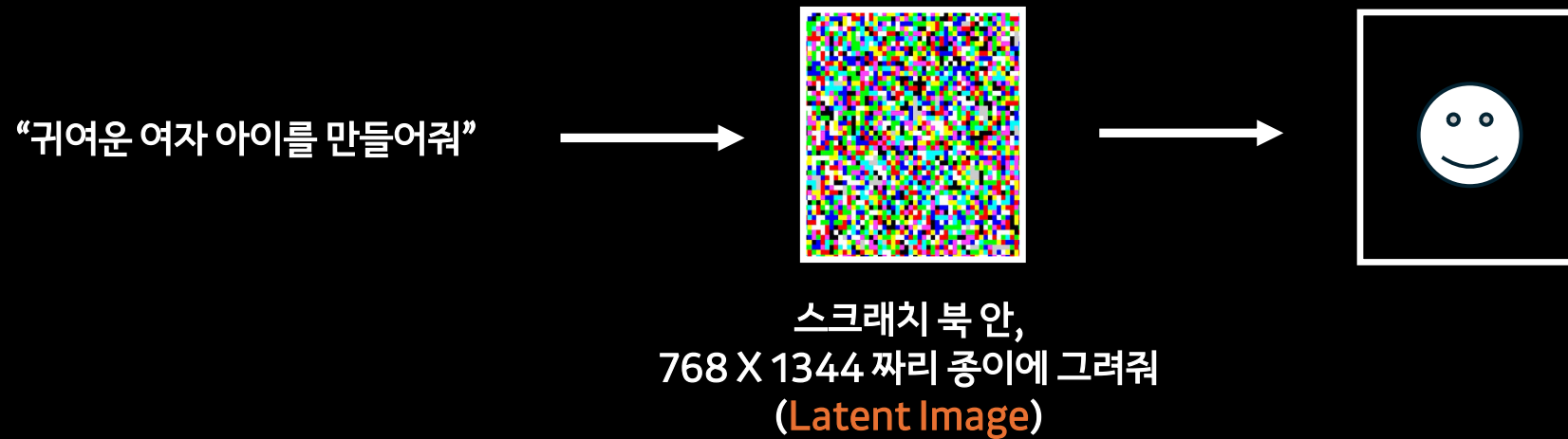
Checkpoint Model을 구해서 Text를 입력한 후, U-net에 넘기면 됨.

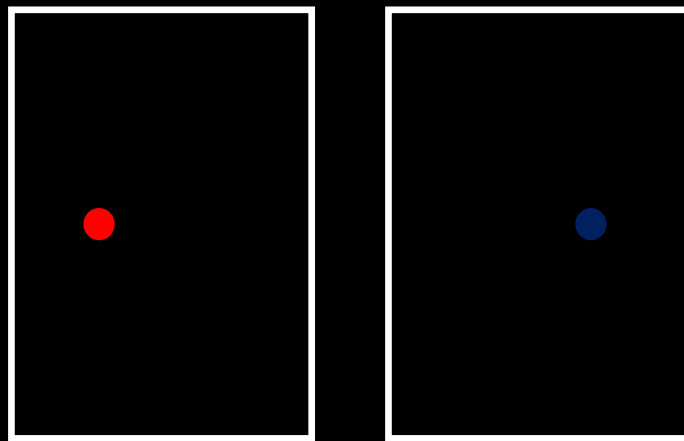
“귀여운 여자 아이를 만들어줘”



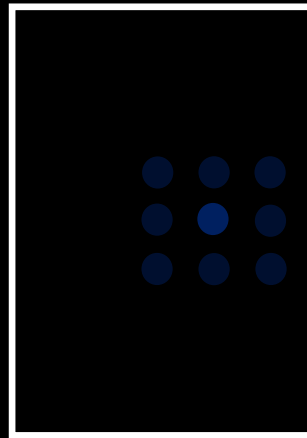
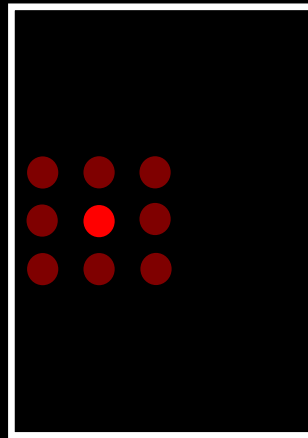


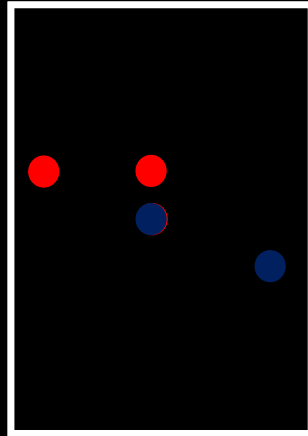
 オブザーバー





두개의 이미지를 확산(diffusion)





“한 개의 점을 그려줘”

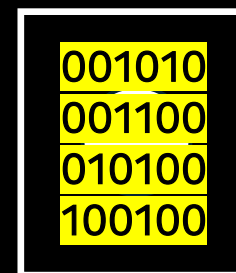
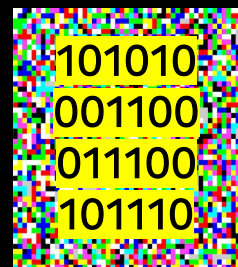


 オブザーバー

“귀여운 여자 아이를 만들어줘”

001010...10010

×

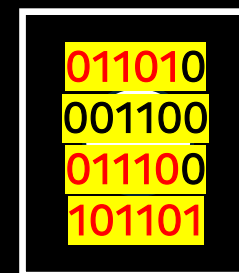
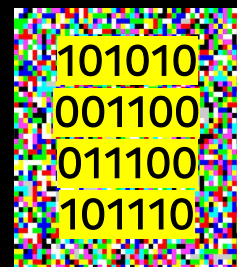


사실은 숫자들의 곱하기였다.

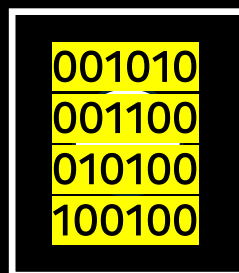
“여자 아이를 만들어줘. 귀여운”

111110...10111

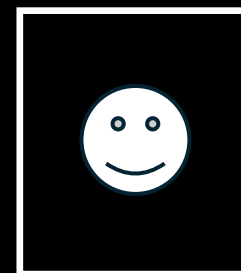
×

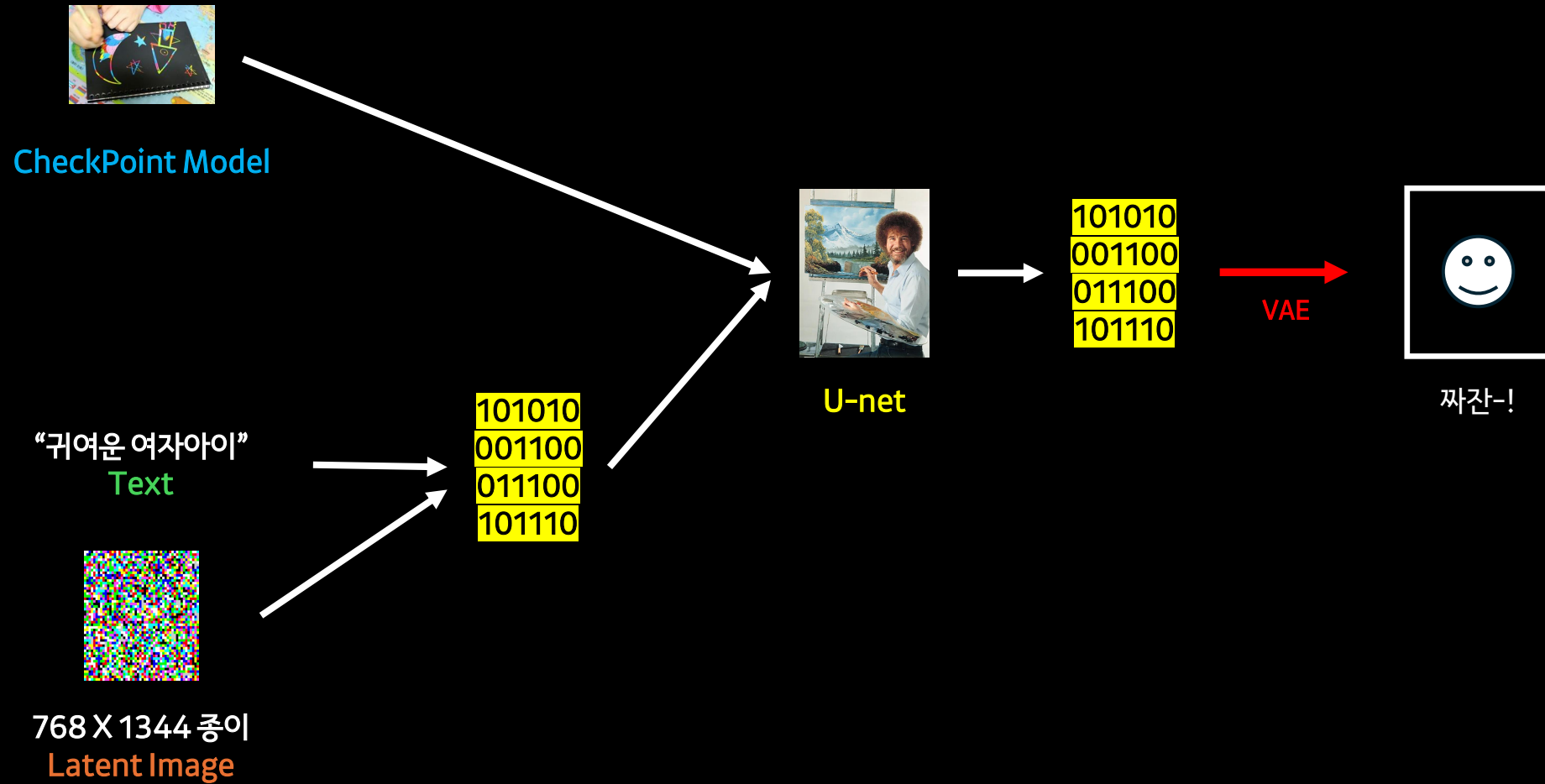


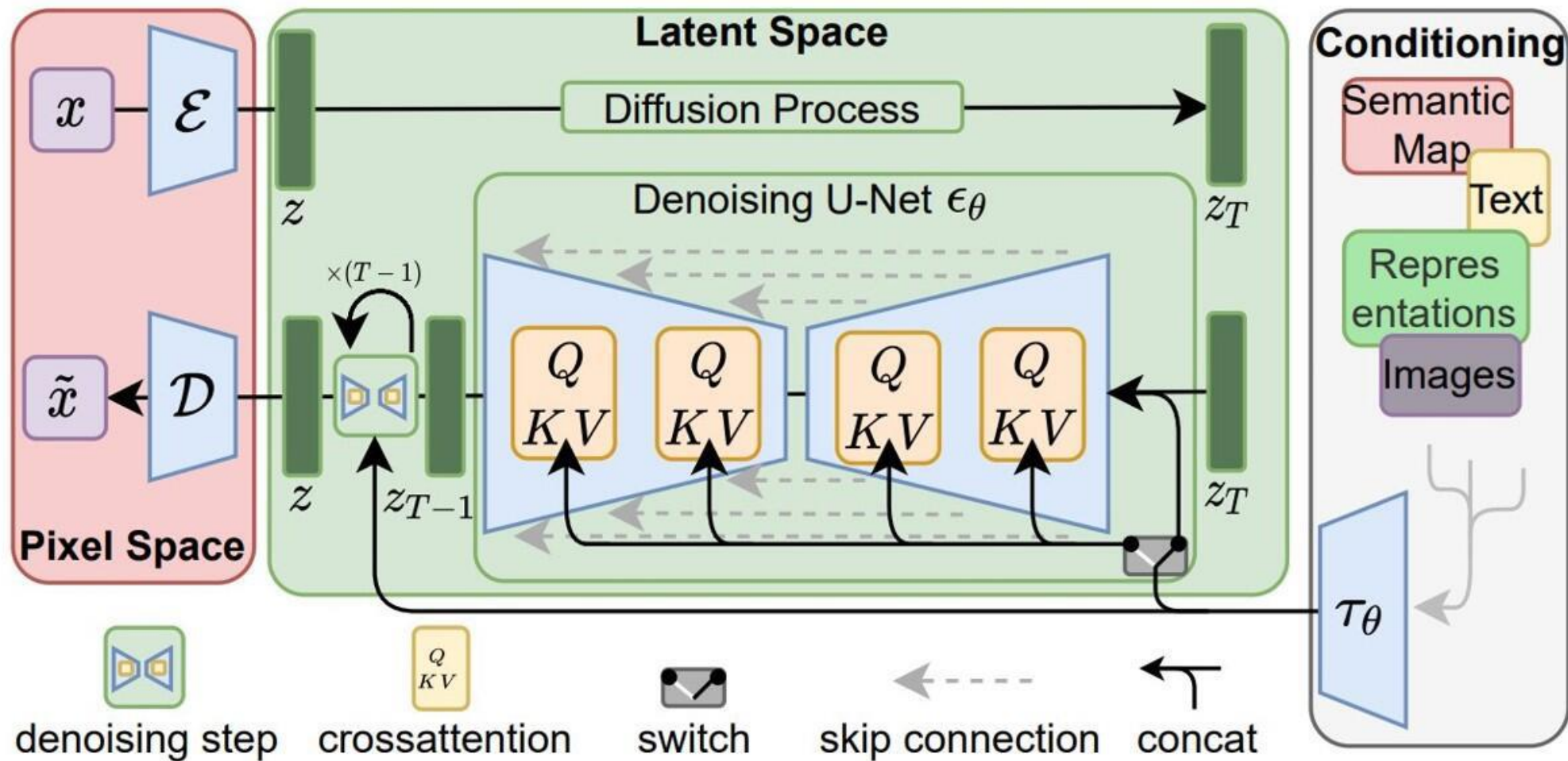
작은 변화도 모든 이미지에 영향을 끼침.

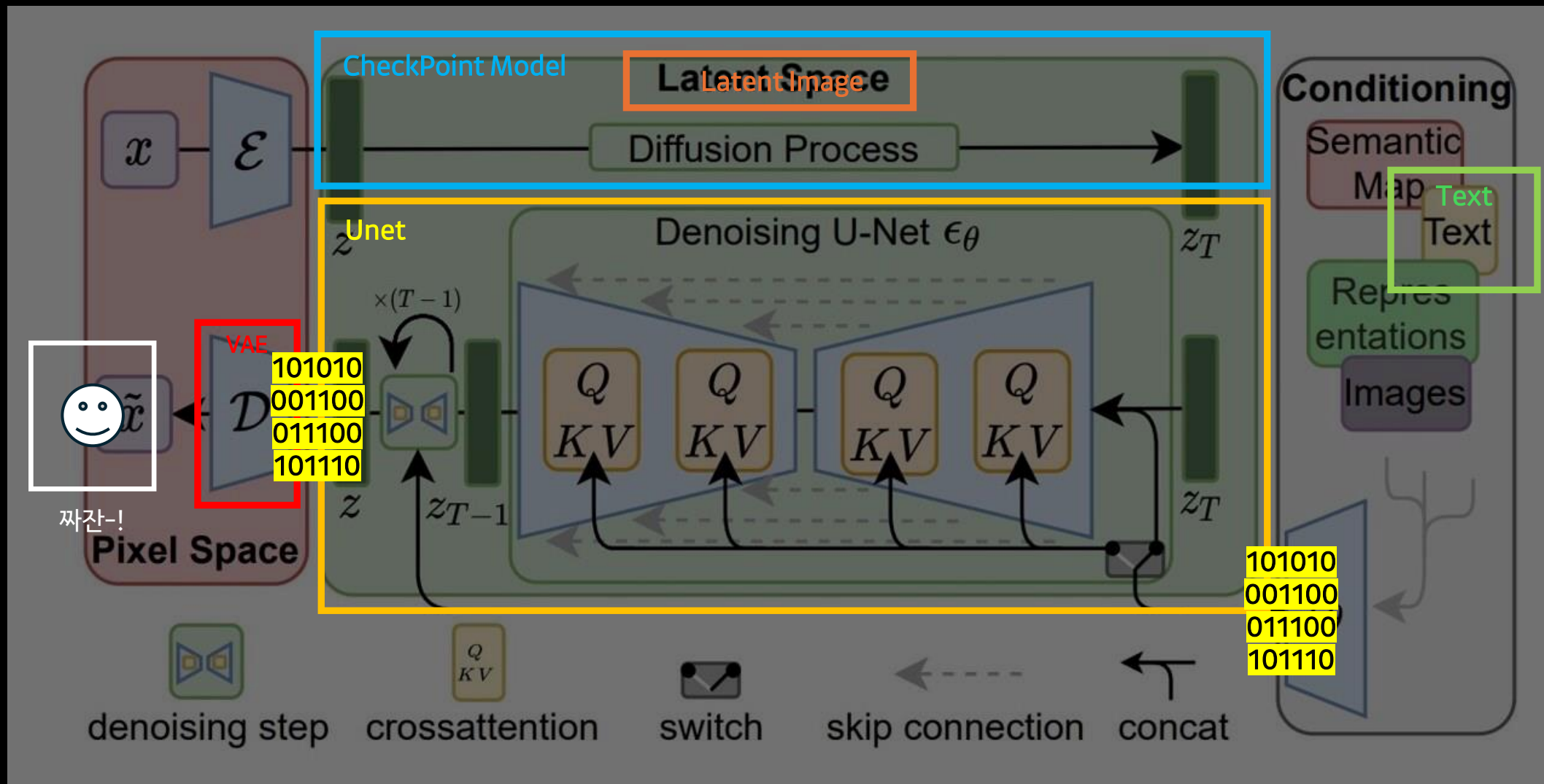


→
숫자를 다시 이미지로
(VAE)



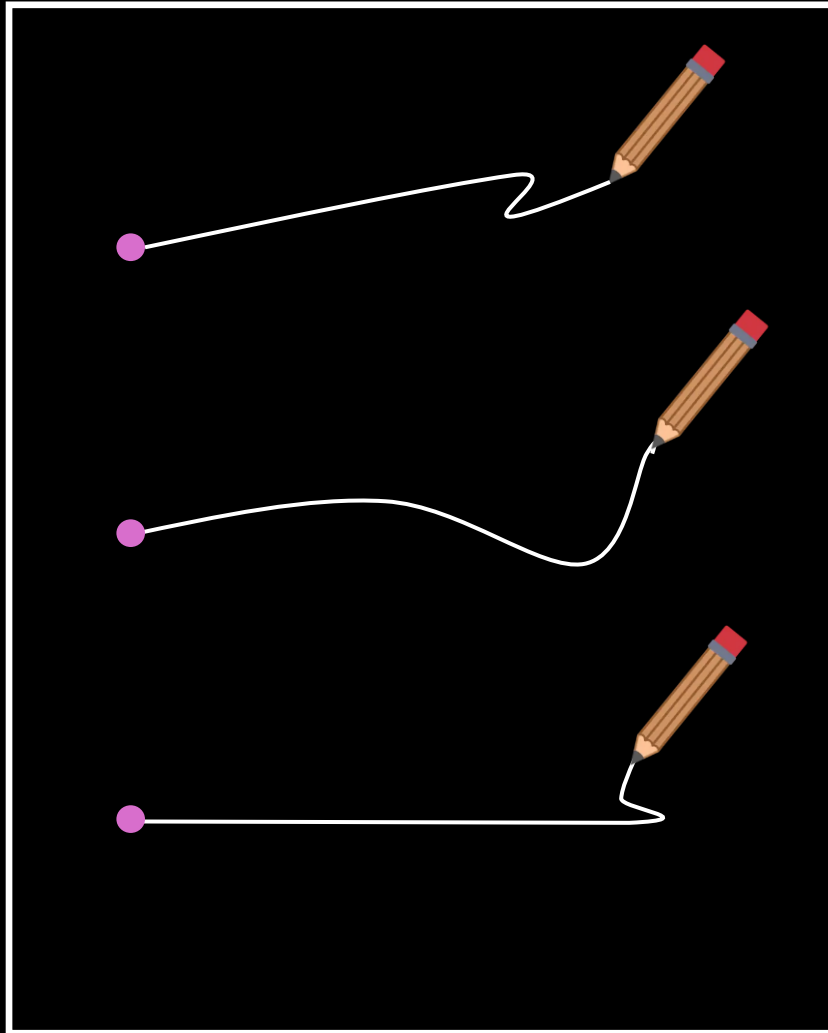






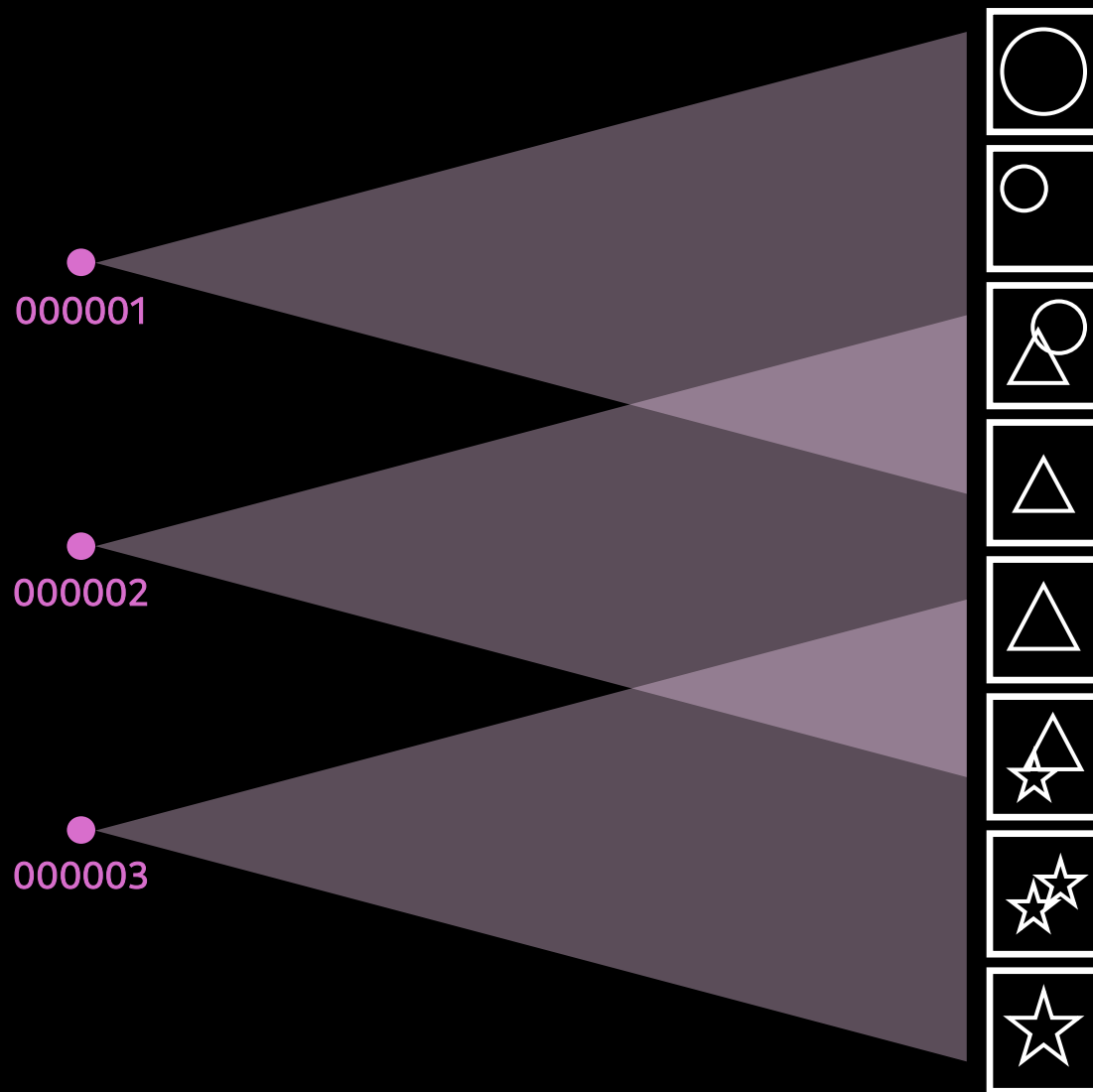
내가(원하는) 이미지 만들기

원하는 이미지 만들기 1. Seed



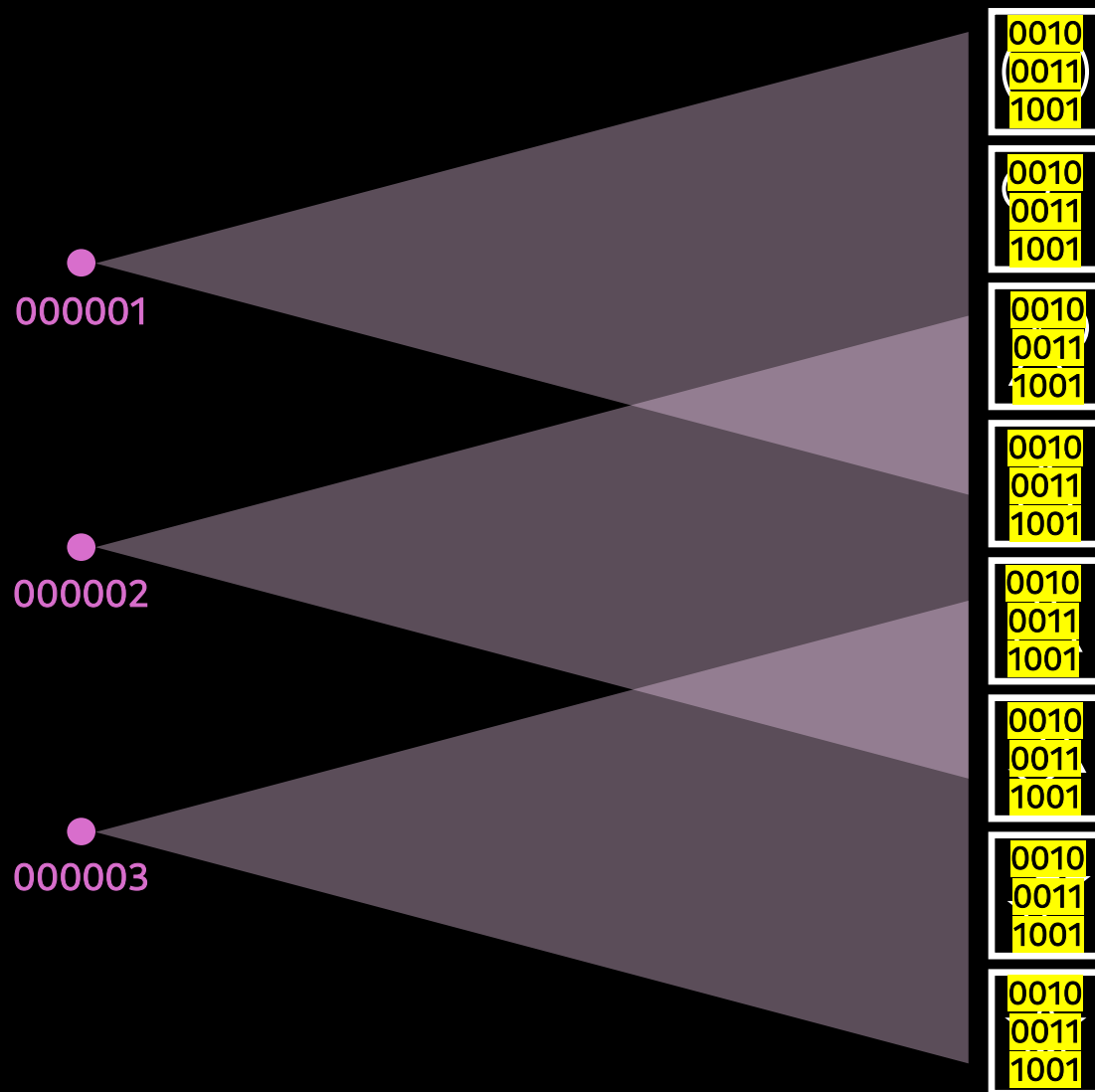
어디서부터 그림을 그려 나갈지 정하는 것

원하는 이미지 만들기 1. Seed



무작위성을 제어하기 위한 용도로
사용됩니다.

원하는 이미지 만들기 1. Seed Number



그림을 그리기 위한 종이
(Latent Image)
를 만들기 위한 난수 생성기

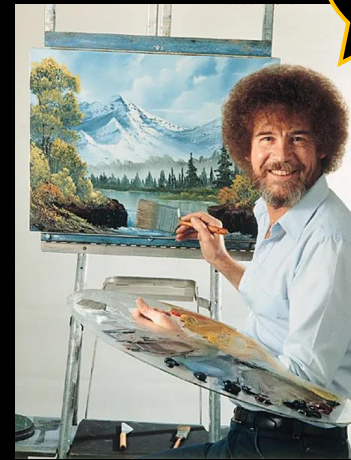


Random Seed Number

Fixed Seed Number

원하는 이미지 만들기 2. Text Conditioning

귀여운 여자아이,
머리는 짧고,
노란색 비니를 쓴,
아이를 그려줘



U-net

“귀여운 여자아이” → “만화 스타일의 짧은 검은 머리와 노란색 비니를 쓴 윙크를 하고 있는 귀여운 여자아이”

= Prompt Engineering

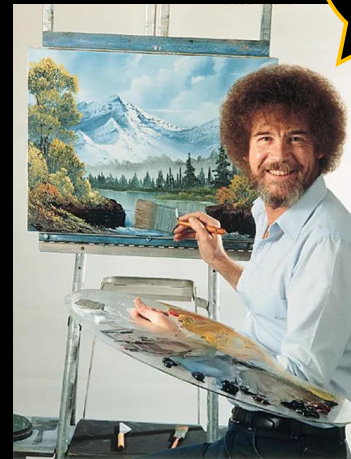


オブザーバー

원하는 이미지 만들기 3. Image to image

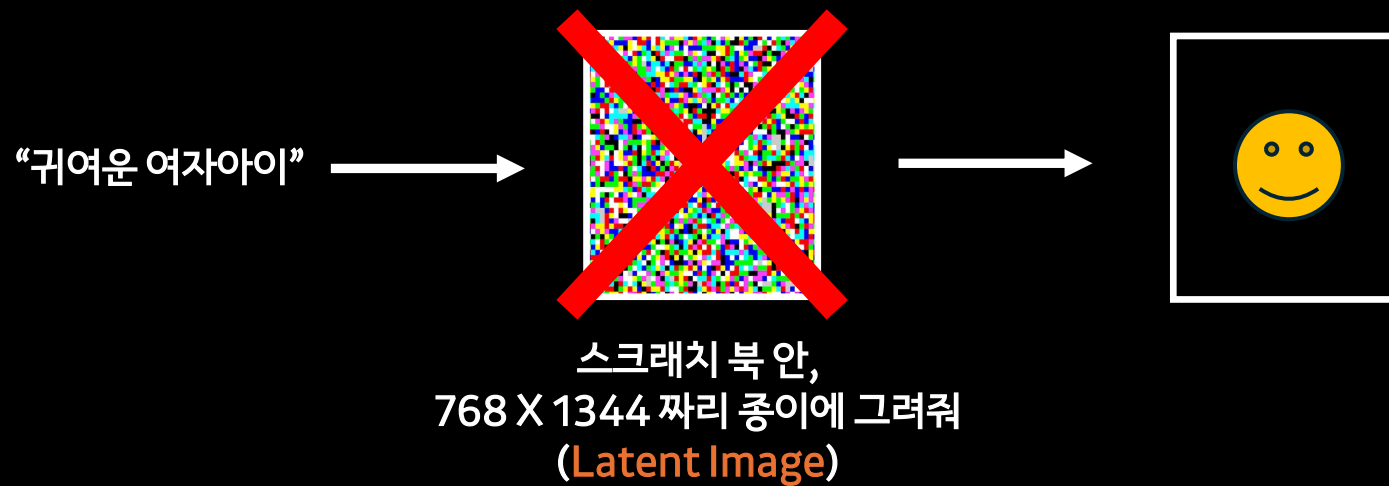


이걸 보고
그려줘.



OK

U-net

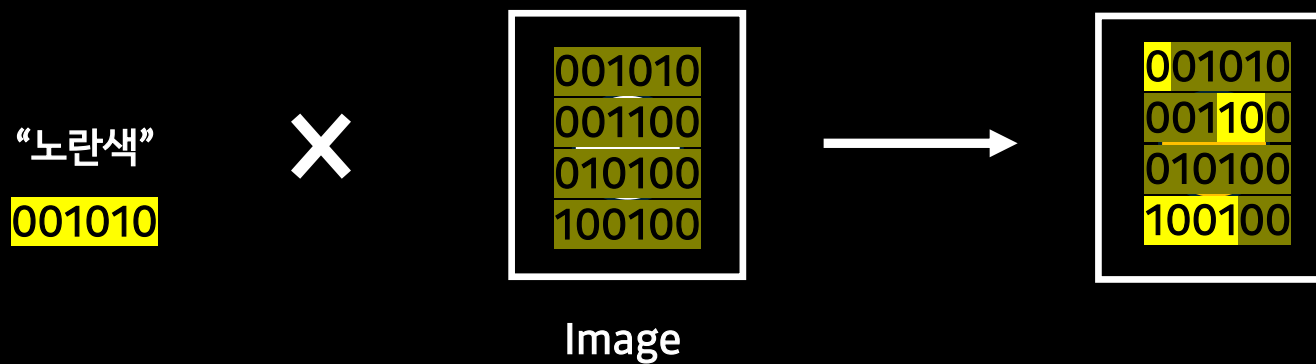


원하는 이미지 만들기 3. Image to image



Latent Image 대신 다른 이미지

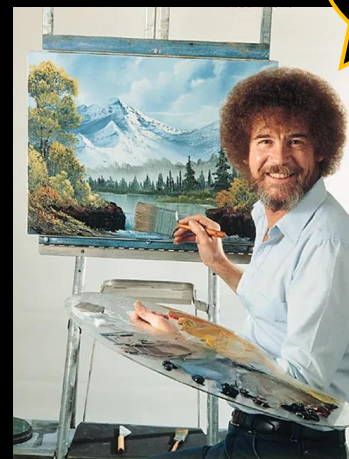
원하는 이미지 만들기 3. Image Number to image Number





 オブザーバー

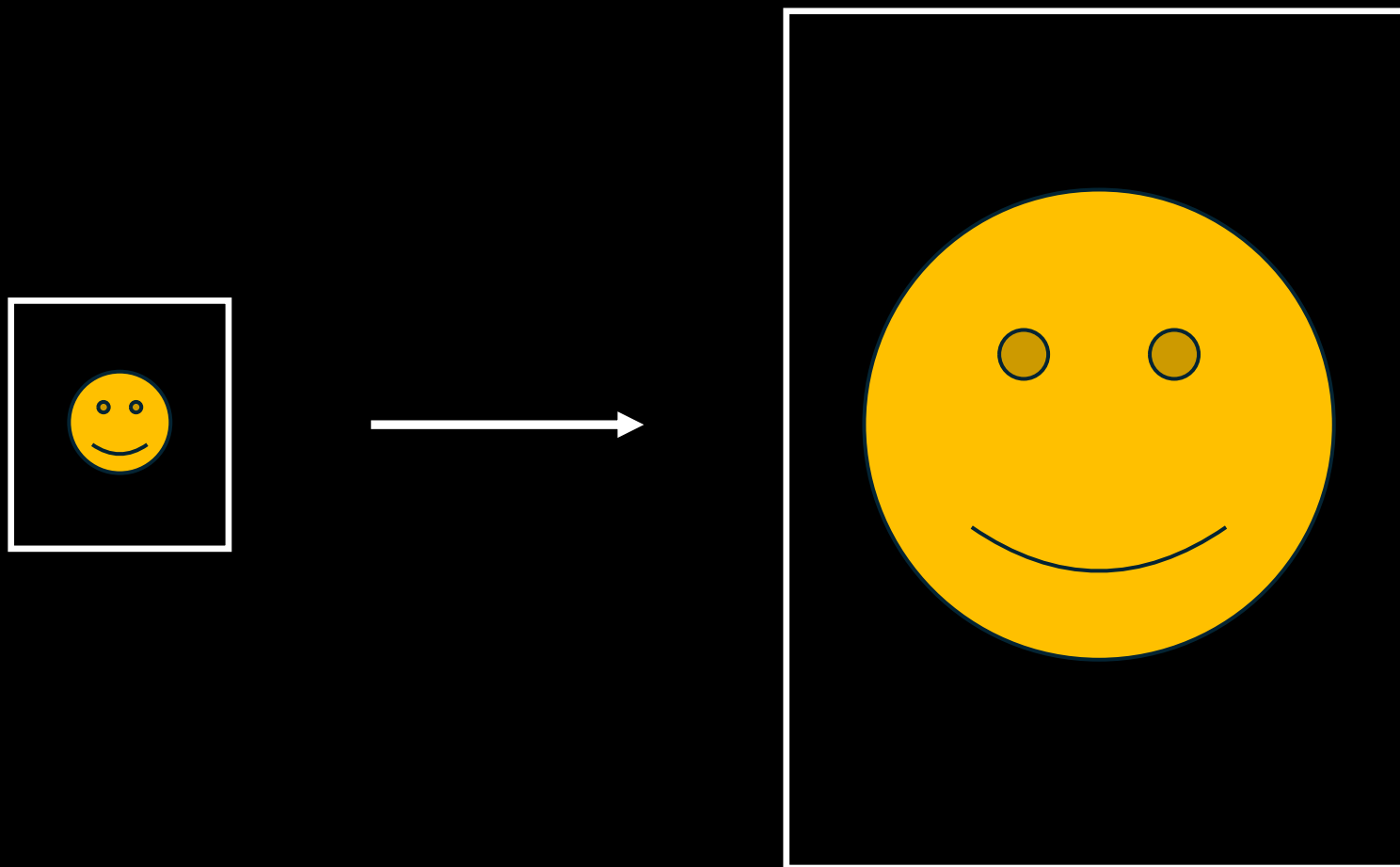
Seed Number
+
Text Conditioning
+
Image



U-net

뭐든지
OK

응용하기 😊



Upscale

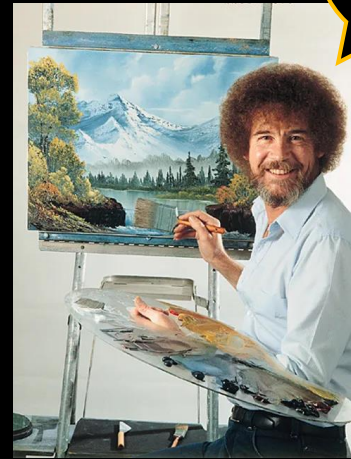


バー

원하는 이미지 만들기 3. Image to image



이거 크게
다시 그려줘.



OK

U-net

Upscale



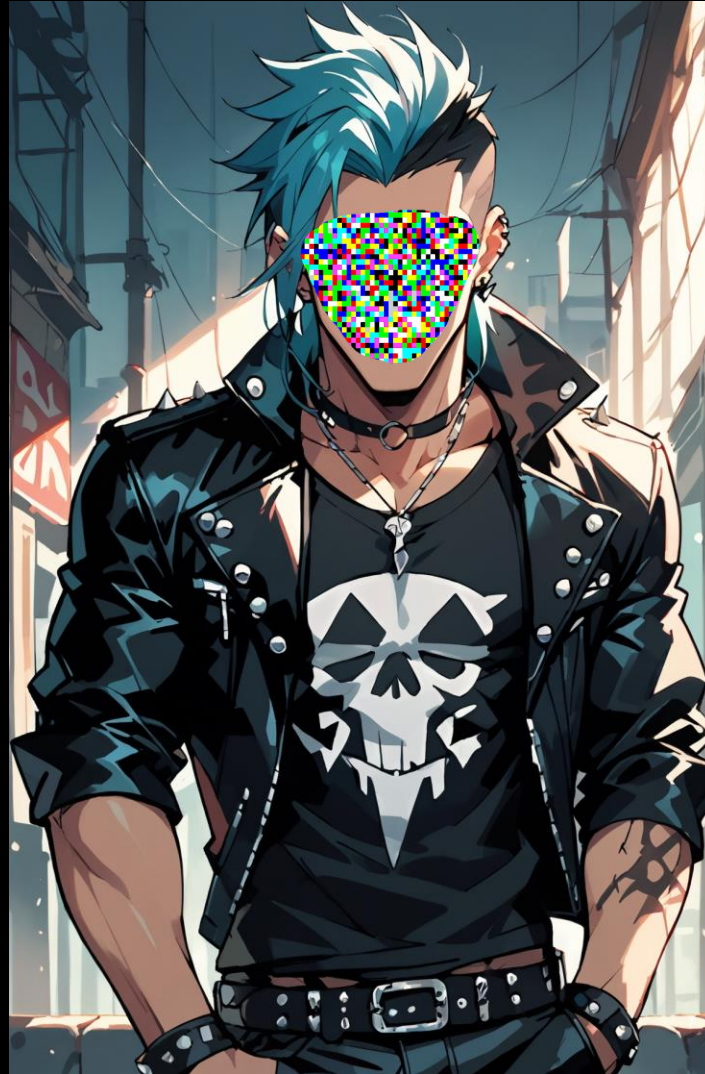
バー

Upscale(Number)

001010
001100
010100
100100



스크래치 북 종이를 크게 만들고,
그 위에 다시 그릴 것



Inpaint

 オブザーバー





Outpaint



オブザーバー

다른 AI와 함께 쓰기

Auto masking

 オブザーバー

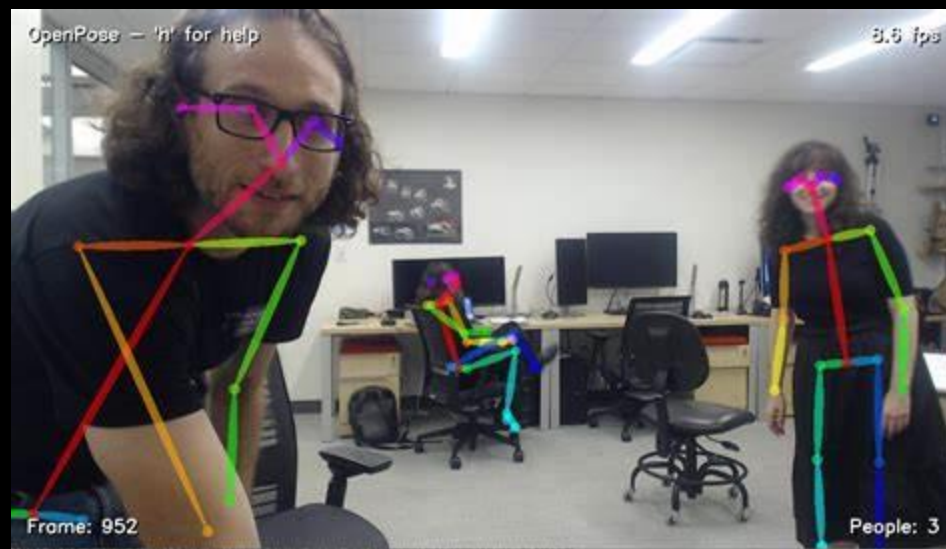


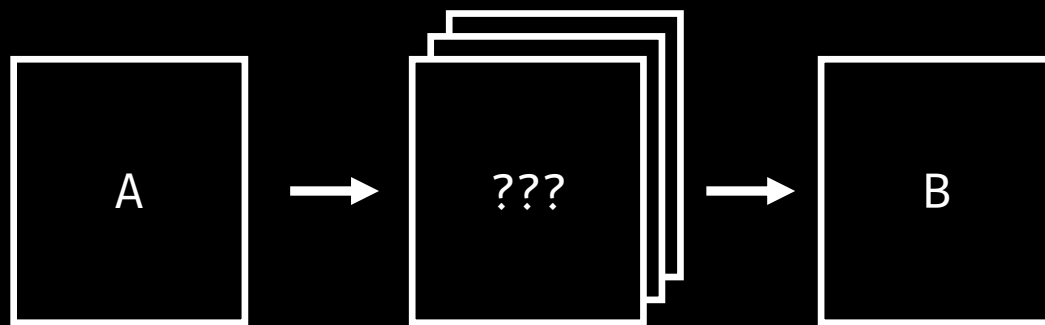
[Segment Anything | Meta AI](#)

Auto masking

 オブザーバー







A와 B사이에 어떤 그림이 있을까 예측해서 그려주는 AI

Tooncrafter

 オブザーバー



하나의 AI가 모든 것을 해결할 수 있는 시대는 아닙니다.

하지만, 다양한 AI를 이해하고 활용할 수 있다면

못할 일은 없다고 생각합니다.

여러 도구를 잘 활용해 더 경쟁력 있는 팀과 픽코마가 되길 바라며 준비했습니다.

おつかれさまでした. お疲れ
様でした



E.O.D

Thank you