

**I DO NOT WANT AI TO BE THE ARTIST**

**I WANT AI TO HELP THE ARTIST**

*Grant Abbit, Youtuber*

## Was ist Automatic1111 ?

Web User Interface - Open Source - Free to use - Erweiterbar - Viele Modelle - Viele Tutorials - Viel Kontrolle-

## Aufbau Automatic1111

The screenshot displays the Automatic1111 web interface. At the top, the model selection dropdown is set to 'cyberrealistic\_v33.safetensors [3c8530cb22]', with a pink box highlighting it and the word 'Modelle' written in pink. Below this, a navigation bar contains various tools like 'txt2img', 'img2img', 'mov2mov', 'Extras', 'PNG Info', 'Checkpoint Merger', 'Train', 'Style Editor', 'Deforum', 'Infinite Zoom', 'OpenPose Editor', and '3D Openpose'. The main prompt area contains two prompts: 'Realistic Minotaur head, high detail, furry' (10/75) and 'bad-hands-5 BadDream' (71/75), with a pink box highlighting the entire area and the word 'Prompts' written in pink. To the right of the prompts is a large orange 'Generate' button. Below the prompts, the 'Generation' tab is active, showing settings for 'Sampling method' (Euler a), 'Sampling steps' (50), 'Hires. fix', 'Refiner', 'Width' (512), 'Height' (768), 'CFG Scale' (7), 'Batch count' (1), and 'Batch size' (1). Pink boxes highlight the resolution settings (Width and Height) with the word 'Auflösung' and the batch settings (Batch count and Batch size) with the word 'Anzahl'. The generated image shows a Minotaur character in a futuristic city street.

## Modelle

**Modelle** sind mit speziellem Fokus trainierte Datensätze. Sie basieren immer auf einem Stable Diffusion Grundmodell (1.5, 2.2, XL) aber wurden mit speziellen Bildern weiter verfeinert.

Sie können von online Datenbanken wie Civit.ai heruntergeladen werden.

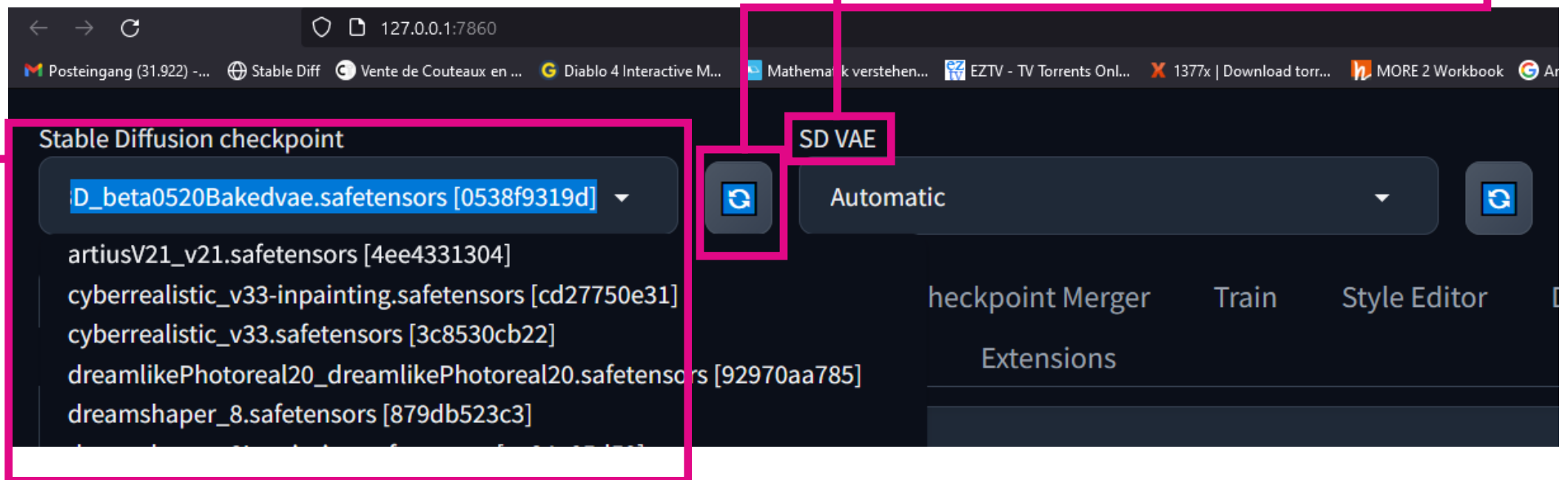
Modelle sind meistens relativ groß (6-7 GB) aber es gibt manchmal auch „Pruned“ Modelle die auf 1.5 - 2 GB komprimiert wurden.

Wichtig ist nur Modelle mit dem Suffix „safetensors“ zu benutzen da sonst gefährliche Viren oder ähnliches enthalten sein können.

Nach dem Herunterladen wird das Modell in den Ordner: sdwebui\models\Stable-diffusion verschoben und kann mit einem Klick auf den **„Reload“** „Button benutzt bzw ausgewählt werden.

Manche Modelle benötigen auch eine **„VAE“** Datei, das wird aber bei den „Bedienungsanleitung“ genau beschrieben.

Das für uns wichtigste Modell ist Realistic-vision-v51. <https://civitai.com/models/4201/realistic-vision-v51>



## Bilder erzeugen - Generation Parameters

Die „**Sampling Method**“ beschreibt wie die einzelnen Stufen der Bild Diffusion aufeinander aufbauen, z.b.: gibt es den etwas schnelleren aber ungenaueren Sampler „**Euler a**“ oder den etwas langsameren aber präziseren „**DPM++ 2m Karras**“. (und viele viele mehr)

Die „**Sampling Steps**“ definieren wie lange das Bild weiter verfeinert ist, je nach der Sampling Methode könne die Zahlen variieren.  
<https://stable-diffusion-art.com/samplers/>

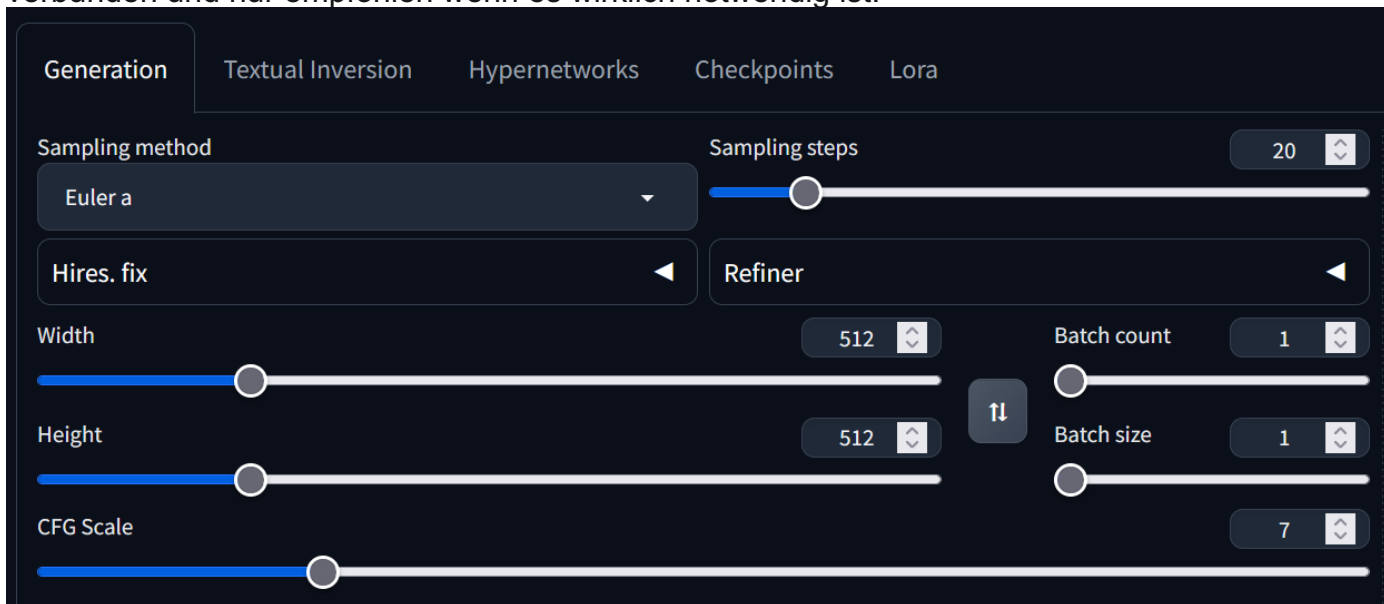
**CFG Scale** ist ein Parameter, der in Stable Diffusion verwendet wird, um die Ausgabe des Modells an die Eingabe anzupassen. Es ist eine Skala von **0 bis 20**, wobei höhere Werte dazu führen, dass die Ausgabe näher an der Eingabe liegt, aber auch verzerrt wird. Niedrigere Werte führen zu einer höheren Qualität, aber auch zu einer größeren Abweichung von der Eingabe.

Eine höhere CFG-Skala führt zu einer höheren Fidelität zwischen der Eingabe und der Ausgabe, während eine niedrigere CFG-Skala zu einer besseren Qualität der Ausgabe führt.

Ein CFG-Wert von 7 bis 11 ergibt in der Regel die besten Ergebnisse mit geringem Rauschen.

Die Größe der Bilder muss an beiden Seiten ein vielfaches von 64 sein, Stable Diffusion 1.5 und 2.2 erlauben maximal 768 x 768, SDXL geht bis 1024x1024.

Es gibt die Möglichkeit die Auflösung der Bilder während oder nach der Erstellung noch zu erhöhen, das ist aber mit erhöhtem zeitaufwand verbunden und nur empfohlen wenn es wirklich notwendig ist.

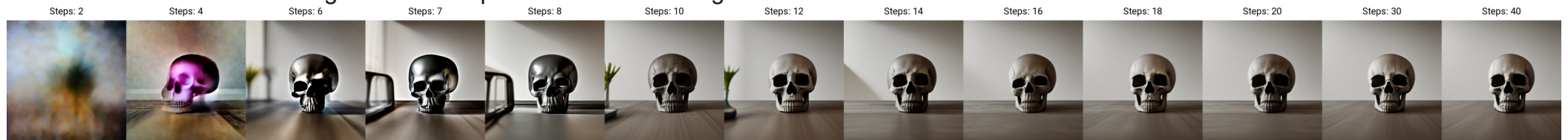


## Exkurs zu Samplern:

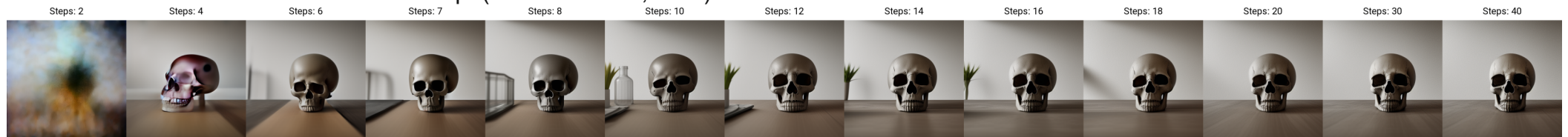
Euler a: Das „a“ zeigt dass es sich um einen sog. „Ancestral“ Sampler handelt. (gilt für alle mit „a“ im Namen). Ancestral Samplers erzeugen eine „Randomness“ da in jedem weiteren Schritt mehr „Noise“ hinzugefügt wird. Sind schneller aber Ergebnisse nicht so gut reproduzierbar. (ähnliche DPM2 a, DPM++ 2S a, DPM++ 2S a Karras)



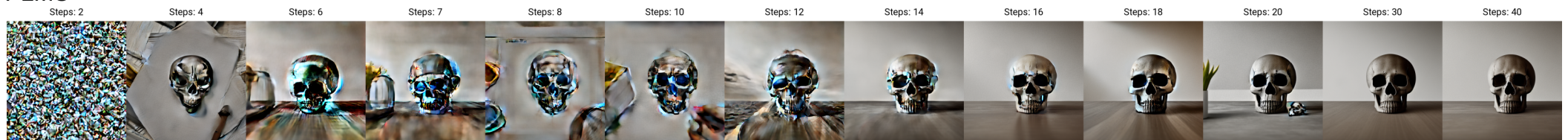
DPM++ 2M Karras: ein konvergierender Sampler mit konstanten Ergebnissen.



Euler: eine der ältesten Methoden überhaupt (ähnliche Heun, LMS)



PLMS

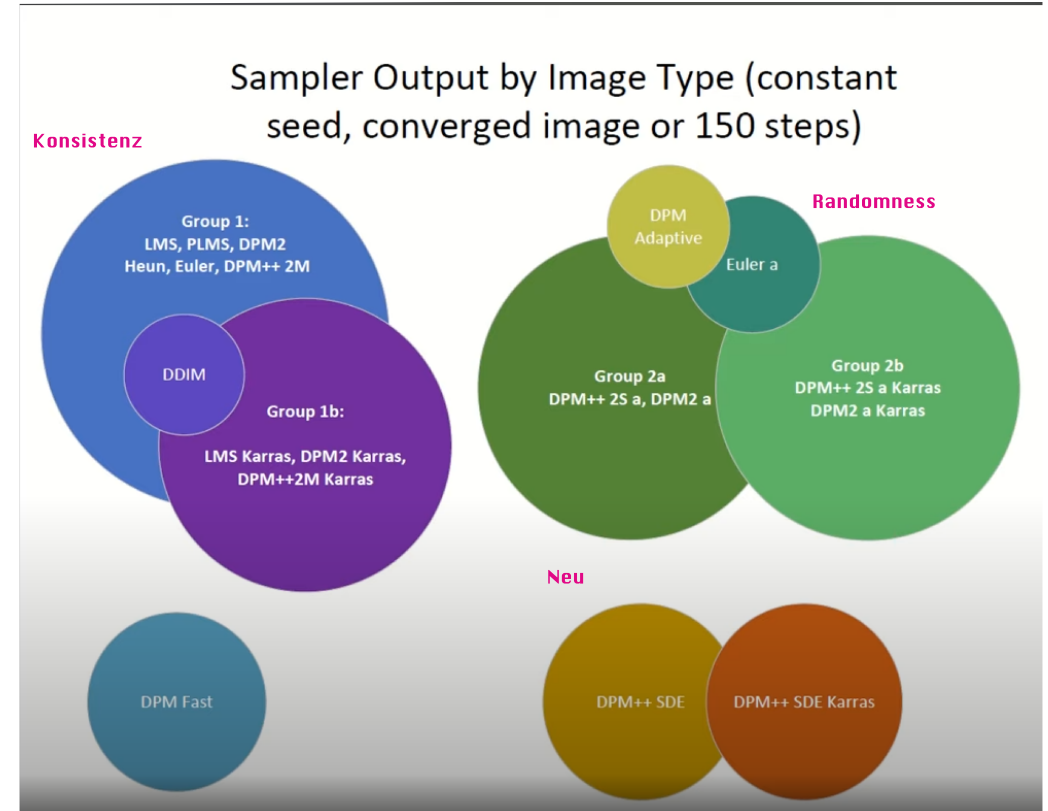
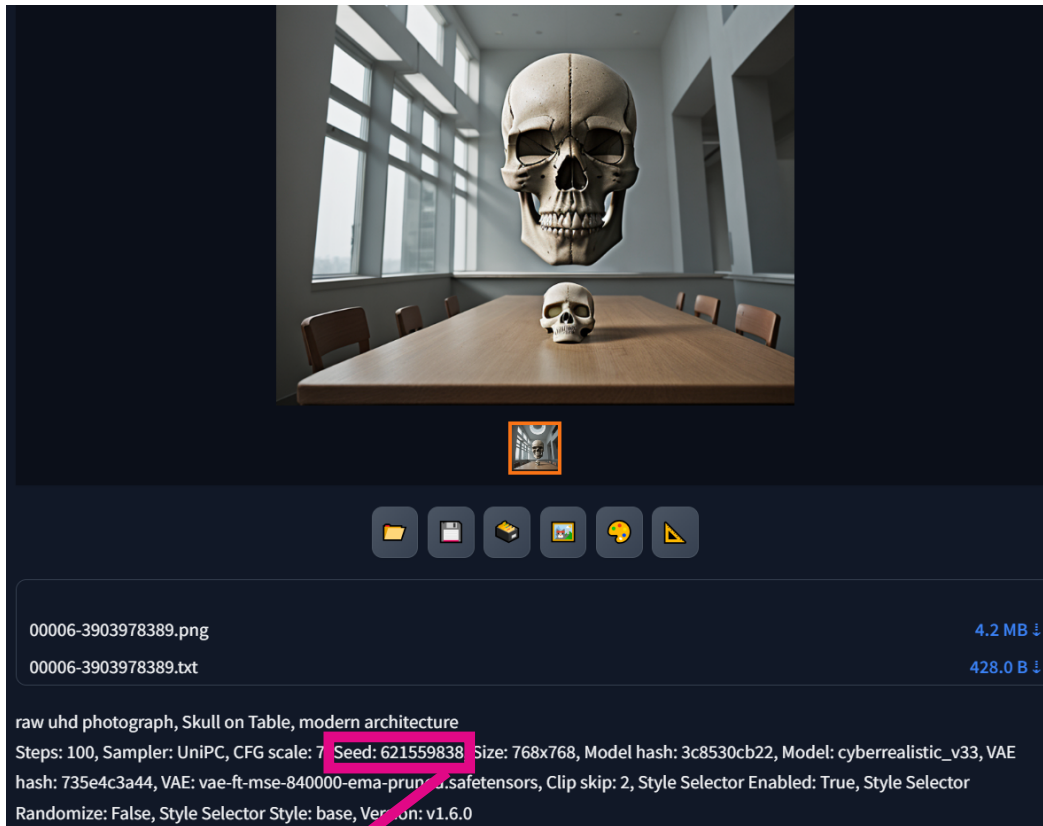


## Exkurs zu Samplern:

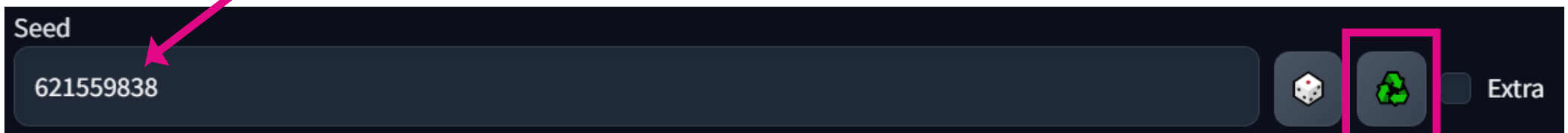
„Konvergierende“ Sampler sind deshalb praktisch weil man im Erzeugungsprozess die Sampling Steps erhöhen kann ohne das Motiv zu „verlieren“.

Wichtig dafür ist aber auch die Beibehaltung der gleichen „Seed“ Zahl.

Diese „Seed“ Zahl kann unterhalb des generierten Bildes entnommen werden oder mit Druck auf den „Recycling Pfeil“ neben dem Würfel Symbol.



Quelle: <https://www.youtube.com/watch?v=gtr-4CUBfeQ&t=169s> Silicon Thaumaturgy



## Exkurs zu Samplern: Fazit

If you want to use something **fast, converging, new,** and with **decent quality,** excellent choices are **DPM++ 2M Karras** with 20 – 30 steps  
**UniPC** with 20-30 steps.

If you want **good quality images** and **don't care about convergence,** good choices are **DPM++ SDE Karras** with 10-15 steps (Note: This is a slower sampler)  
**DDIM** with 10-15 steps.

**Avoid** using any **ancestral samplers** if you prefer stable, **reproducible images.**

**Euler** and **Heun** are fine choices if you prefer **something simple.**  
Reduce the number of steps for Heun to save time.

## Prompting:

Gutes präzises „Prompting“, also die Beschreibung des gewünschten Bildes ist das wichtigste Element für fast alle Arbeitsschritte beim Erstellen von KI generierten Bildern.

Prinzipiell werden die Worte nach ihrer Reihenfolge gewichtet, was am Anfang steht ist am wichtigsten usw.

Wie Prompts geschrieben werden kann sich auch von Modell zu Modell unterscheiden.

Bei RealisticVision5.1 ist die beste Reihenfolge: RAW photo, subject, 8k uhd, dslr, soft lighting, high quality, film grain, Fujifilm Xt3

Um Unschönheiten zu verhindern können auch negative Prompts eingegeben werden.

(deformed iris, deformed pupils, semi-realistic, cgi, 3d, render, sketch, cartoon, drawing, anime, mutated hands and fingers:1.4), (deformed, distorted, disfigured:1.3), poorly drawn, bad anatomy, wrong anatomy, extra limb, missing limb, floating limbs, disconnected limbs, mutation, mutated, ugly, disgusting, amputation, UnrealisticDream



***RAW photo, woman wearing a yellow jumpsuit, simple background, 8k uhd, dslr, soft lighting, high quality, film grain, Fujifilm Xt3***



## After detailer (adetailer)

Adetailer ist eine Extension die durch einen automatisierten Inpainting Schritt nach der Generierung des Bildes, Gesichter, Hände oder ganze Körper verbessern kann.

Leider funktioniert nur der „Face Mode“ verlässlich, die anderen sind Hit or Miss

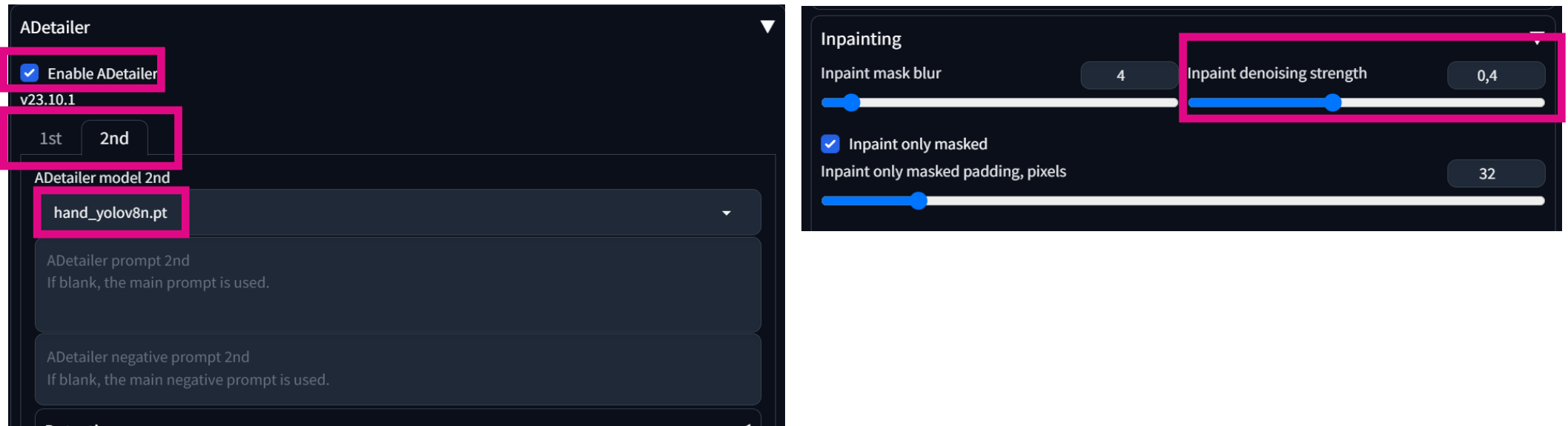
Außerdem wird in Kombination mit IP\_Adapter leider die „Likeness“ stark abgeschwächt, aber mit finetuning der Optionen können brauchbare Kompromisse erzielt werden.

Installation:

Extensions - Install from git (<https://github.com/Bing-su/adetailer>) - installieren - Apply and restart UI fertig.

Im neu hinzugefügten Adetailer Dropdown Menü muss nur noch ein Häkchen gesetzt werden. Es können auch 2 Modelle (z.B.:Gesicht und Hände) gleichzeitig verwendet werden. Hierfür wird in „1st“ das eine und in „2nd“ das andere Modell ausgewählt. All das erhöht natürlich die „Renderzeit“. Im „Inpainting“ Optionsmenü kann mit der „Inpaint denoising strength“ eingestellt werden wie sehr das überarbeitete Gesicht mit dem Original „übereinstimmt“, wenn es um „likeness“ geht empfiehlt sich ein niedrigerer Wert.

Quelle: <https://stable-diffusion-art.com/adetailer/>



Nur Gesichter.



Zuerst Gesicht,  
dann Hände.  
Hier sieht man, dass  
sich das Aussehen  
der von uns  
gesehen rechten  
Hand eher  
verschlechtert hat.



## High Res Fix

RealVision 5.1 ist ein Stable Diffusion 1.5 Modell, daher ist die Auflösung auf 768 x 768x begrenzt. Durch hinzufügen eines High res fix kann die Auflösung während der Generierung erhöht werden. Auch hier haben unterschiedliche Modelle verschiedene Settings.

RV 5.1 empfiehlt folgende Settings:

**Hires. fix with 4x-UltraSharp Upscaler** (<https://civitai.com/models/116225/4x-ultrasharp>) Installationsanleitung auf Website

**Denoising strength 0.25-0.45**

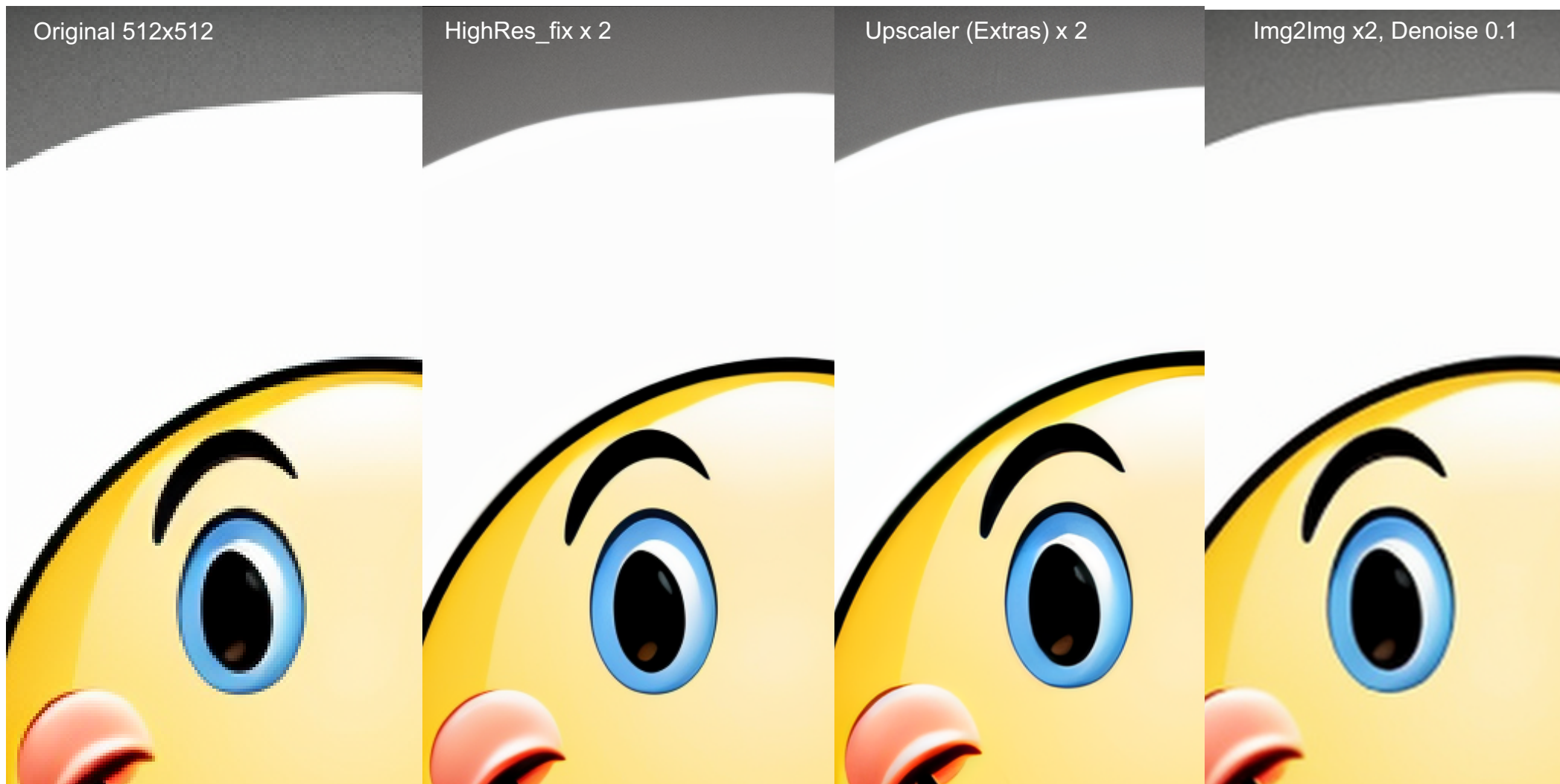
**Upscale by 1.1-2.0**

The image shows a screenshot of the 'Hires. fix' settings panel in a Stable Diffusion interface. The panel is highlighted with a pink border. It contains the following settings:

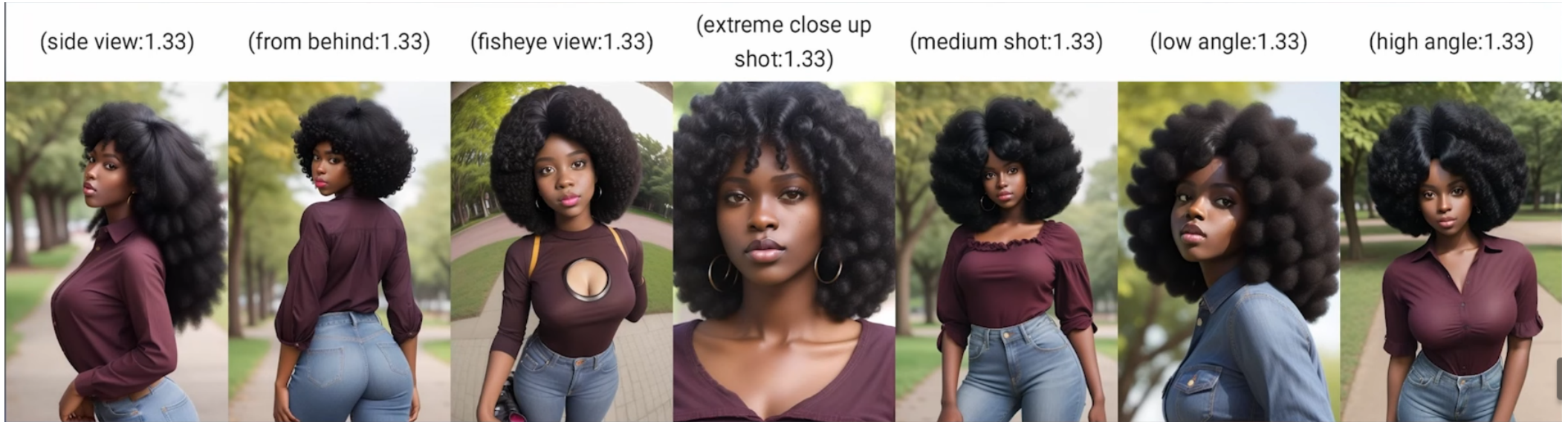
- Upscaler:** 4x-UltraSharp
- Hires steps:** 30
- Denoising strength:** 0,25
- Upscale by:** 2
- Resize width to:** 0
- Resize height to:** 0
- Hires checkpoint:** Use same checkpoint
- Hires sampling method:** Use same sampler

The interface also shows other settings like 'Sampling method' (DPM++ 2M Karras) and 'Sampling steps' (30) above the Hires. fix panel. The resolution is set to 'from 512x512 to 1024x1024'.

## Vergleich Upscaling Methoden



## Professional Prompts



Quelle: Youtube

Extreme close-up	Wide shot	Establishing	Aerial	Dutch tilt	Overhead
Close-up	Full shot	Point of view	Bird's-eye view	High angle	Worm's-eye view
Medium shot	Long shot	Two-shot	Canted	Eye-level	Panoramic

Telephoto	Fish-eye	Anamorphic	Low-key	Backlighting	Rembrandt
Prime	Zoom	Fixed focal length	High-key	Soft light	Fill light
Macro	Tilt-shift	Variable focal length	Natural light	Hard light	Key light

<https://aioptimistic.com/stable-diffusion-camera-prompts/>

## Prompts Kleidung

Eine sehr detaillierte Anleitung mit zahlreichen Englischen Prompts für Fashion, Kleidung und Co.

<https://aioptimistic.com/stable-diffusion-fashion-prompts-to-design-clothes/>



## Encyclopedia of Women's Shoes



## Prompts Innenarchitektur / Räume

<https://takin.ai/learn/tutorial-creating-interior-design-diagrams-with-stable-diffusion>  
<https://prompthero.com/interior-design-prompts>

## Hilfe von ChatGPT

Man Kann Chat GPT um Prompt Hilfe bitten, ist aber auch nicht immer nützlich.

### Historical Blend:

"Generate an interior design concept blending Art Deco aesthetics with Japanese traditional elements."  
Nature & Urban Fusion:

"Describe an interior that seamlessly fuses elements of a dense forest with an urban loft space."  
Future Meets Past:

"Design a living space where Renaissance art elements intertwine with futuristic technology-driven details."  
Material Diversity:

"Sketch an interior space dominated by the unusual pairing of cork and mirrored surfaces. How do these materials complement each other?"  
Sensory Experience:

"Conceptualize a room where every design element caters to one of the five senses. Detail how each sense would be engaged."  
Minimalistic Extravagance:

"Design a minimalist space, but with a twist: one extravagant focal point. Describe that focal point and its role in the space."  
Color Theory Exploration:

"Craft a room concept based on the contrast of complementary colors. Describe the mood and atmosphere created by this palette."  
Functional Art:

"Detail a living space where every functional piece (like furniture or lighting) is also a unique piece of art."  
Spatial Constraints:

"Imagine designing for a tiny apartment in a bustling city. How would you maximize space while ensuring aesthetic appeal?"  
Cultural Fusion:

"Merge elements from Moroccan and Scandinavian design to create a living room space. Describe the textures, colors, and furnishings you'd incorporate."

## Prompting Weights und Break

Die Wichtigkeit wird Chronologisch gewertet, also von Textanfang bis Textende. Will man einzelne Elemente stärker betonen, kann man mit Klammern ((house)) oder mit Gewichtungen arbeiten (House:1.2). Eine Klammer zählt dabei wie ein Faktor von 1.1. Brackets werden benutzt, um schnell die Gewichtung zu verringern [green], der gleiche Effekt wird mit Dezimalzahlen unter 1 erreicht.

Auf dieser und vielen anderen Websites finden sich diverse Beispiele für Prompts und die dazu gehörenden Ergebnisse. Auch auf Civit.ai können u.a. Prompts eingesehen werden.

<https://www.fotor.com/blog/stable-diffusion-prompts/>

„BREAK“

Wenn man nach bestimmten Prompts das „BREAK“ Command eingibt, tut sich SD leichter, die einzelnen Prompts zu unterscheiden. Funktioniert aber auch nicht zu 100 Prozent.

Siehe Beispiel:





## Controlnets

Die wichtigsten:

**Open Pose / DW Pose (<https://github.com/IDEA-Research/DWPose>) (DW pose uses same control ent as standard open psoe)**

Mit Open Pose können Posen aus bestehenden Bildern Kopiert werden. Mit den richtigen Plug-ins könne auch eigene Posen erstellt werden.

Open Pose wird zb. beim Character turnaround Workflow verwendet.

### **Canny:**

wenn ich möglichst viele Details des Ausgangsbildes erhalten will hilft mir das Canny CN dabei

Lineart / Sketch Scribble

<https://www.youtube.com/watch?v=8wpm7UO3FSk>

### **Reference\_only**

### **IP-Adapter**

**Aus Zeitgründen: <https://stable-diffusion-art.com/controlnet/>**

## Entwerfen mit Img2Img und ControlNet.

Variante: Simple Color Sketch

Img2Img und Prompting. Denoise Strength und color coded Prompts helfen für die Details. Es reicht eine sehr grobe Skizze, der Denoise macht den „Rest“. kann mit ControlNets unterstützt werden.



Subject Prompt: RAW photo,Sailor, undershirt, skull , pants, tattoos, moustache, flip flops, 8k uhd, dslr, soft lighting, high quality, film grain, Fujifilm Xt3



Denoise 0.56

## Entwerfen mit Img2Img und Controlnet.



Subject Prompt: living room, window, art deco, couch, paintings

Denoise Strength: 0.65

## Inpainting

Mit „Inpainting“ können Elemente des Bildes nachträglich hinzugefügt, verändert oder entfernt werden. Man sollte dafür ein sog. „Inpainting Model“ in unserem Fall das von RealisticVision5.1 verwenden. <https://civitai.com/models/4201?modelVersionId=130090>.

Es gibt unterschiedliche Methoden für „Inpainting“ von denen eigentlich nur Original und Latent Noise sehr gut funktionieren.

Fill und Latent Nothing sind noch mehr Glücksspiel als die beiden anderen. Wieder ist die „Denoise Strength“ und gutes Prompting für erfolgreiches Inpainting sehr wichtig. Obwohl man mit inpainting sehr gute Ergebnisse erzielen kann sind gerade Farbänderungen manchmal ein großes Problem.

Inpaint masked / Inpaint not masked definieren was mit der maskierten Region passieren soll.

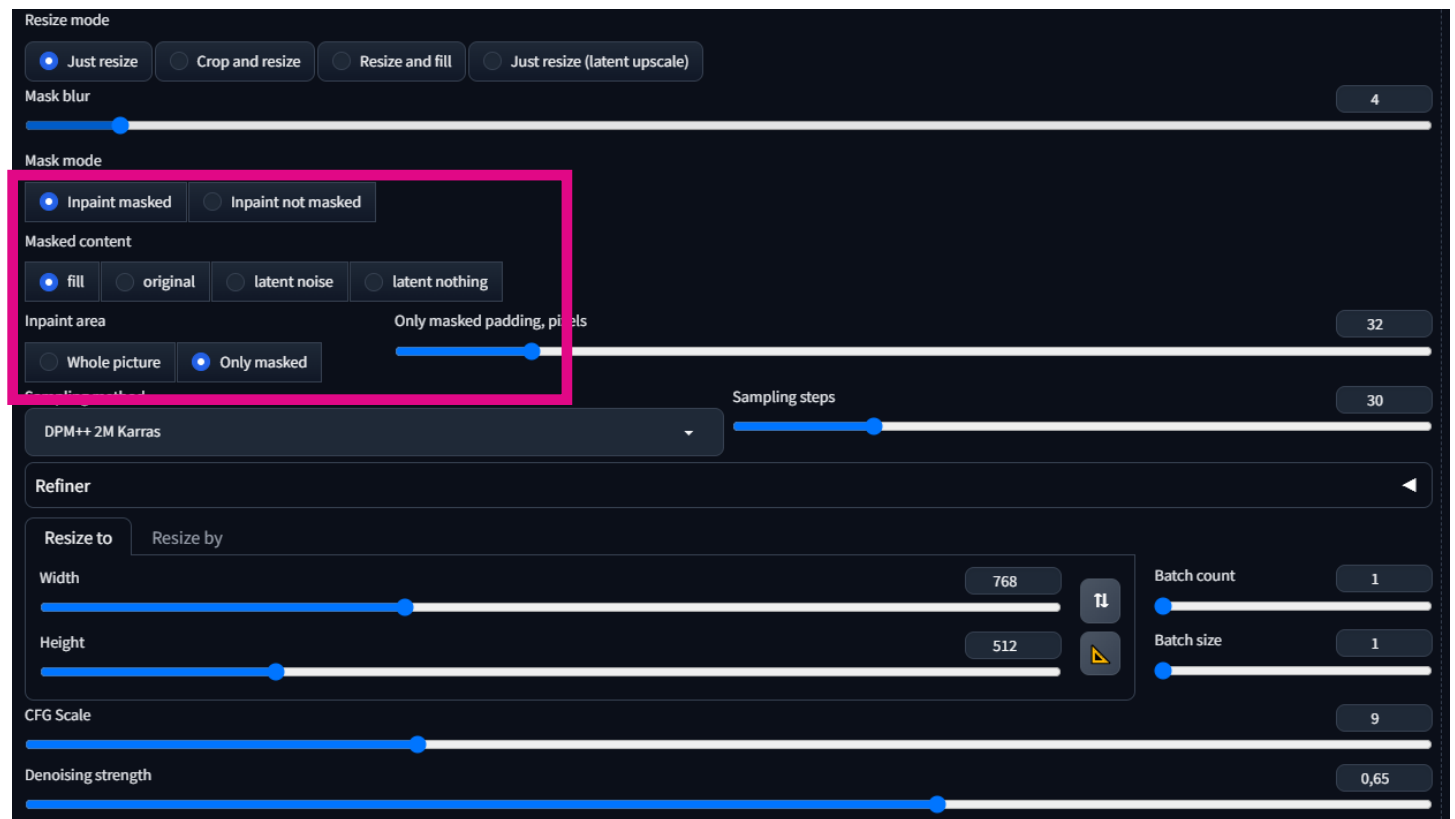
Die Methoden werden gesondert erklärt / demonstriert.

Whole picture / Only Masked - es lohnt sich nur die maskierte Fläche neu zu berechnen, hierfür wird immer die eingestellte Auflösung verwendet und dann in das ganze Bild eingepasst (verringert)

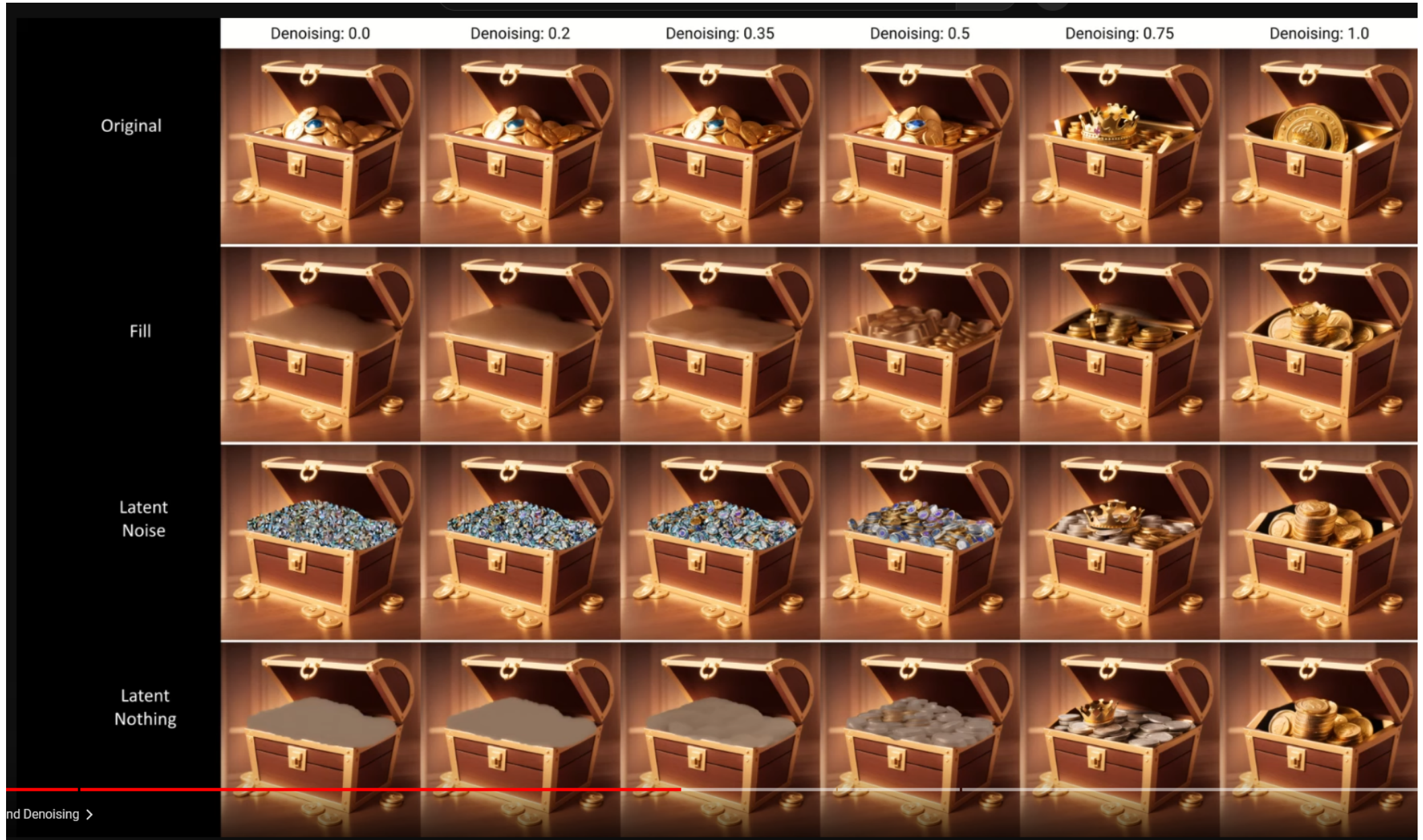
CFG: ist nicht so relevant, kann minimal beeinflussen.

Denoise Strength ist wie immer essenziell, von minimalen bis fundamentalen Veränderungen ermöglicht sie alles.

Um verschiedene Werte graduell in einem Schritt auszuprobieren empfehle ich das Script X/Y/Z

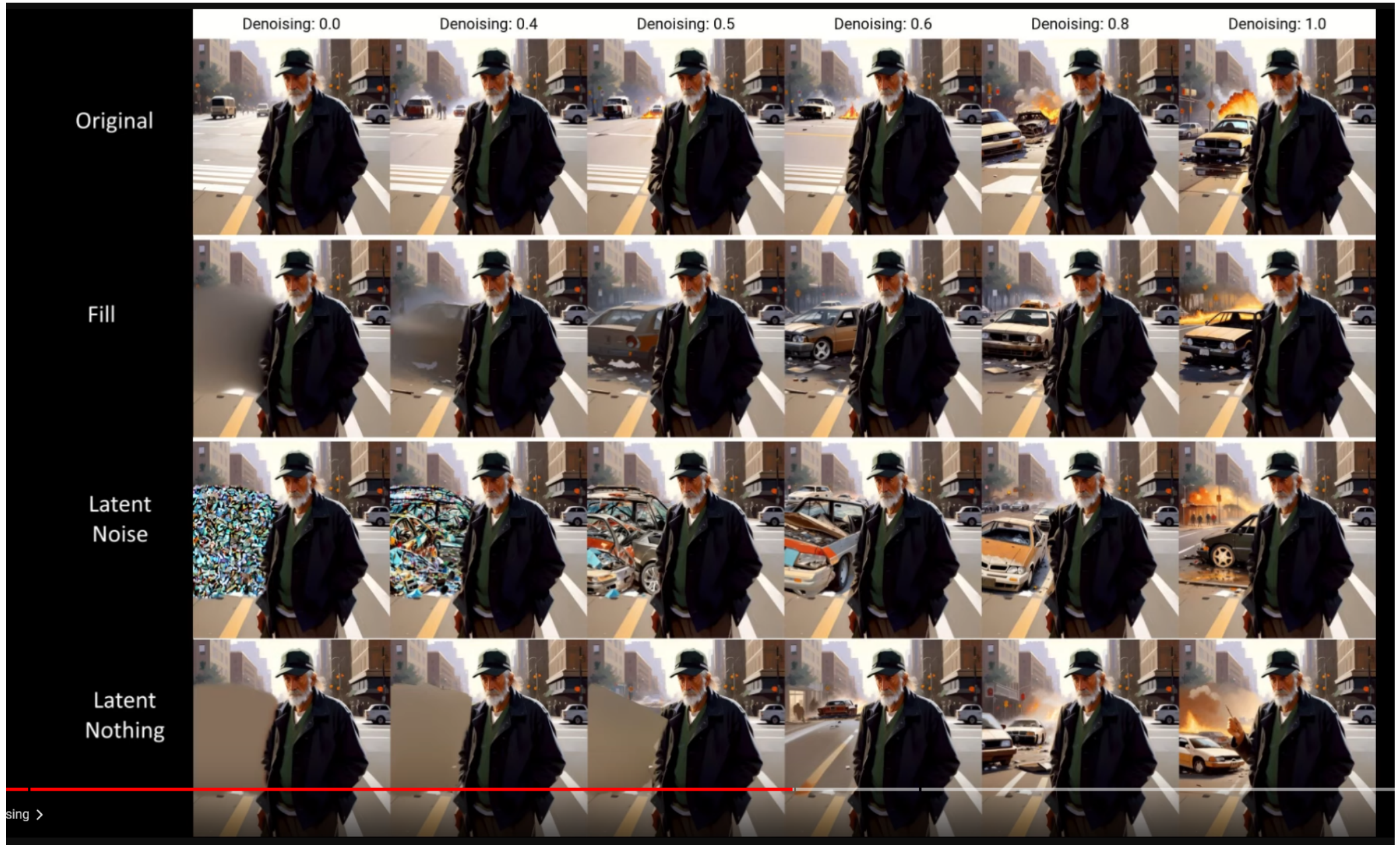


# Inpainting:Methodenvergleich



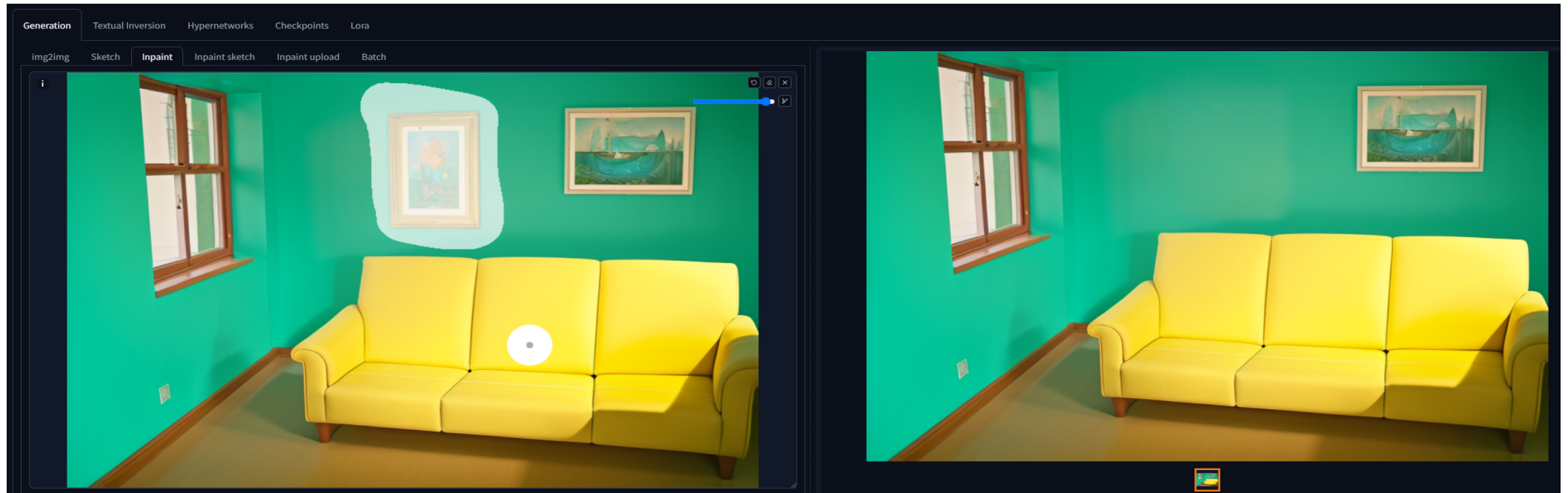
Quelle: SiliconThaumaturgy <https://www.youtube.com/watch?v=ocDWBDnDKt0&t=304s>Quelle

## Inpainting:Methodenvergleich



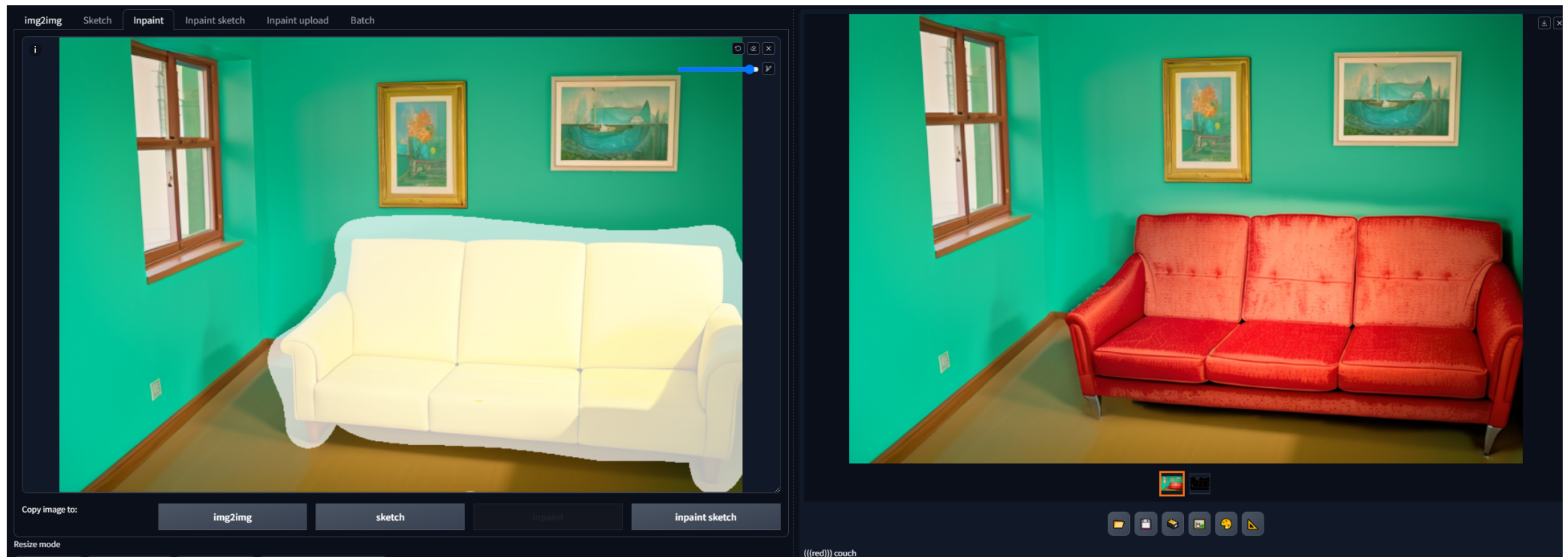
Quelle: SiliconThaumaturgy <https://www.youtube.com/watch?v=ocDWBDnDKt0&t=304s>Quelle

## Elemente entfernen mit „Fill“



Prompt: Green Wall  
Prompt könnte aber auf leer bleiben und Fill erkennt die Umgebung.

## Elemente umfärben mit Controlnet Canny, Object Method und Denoise Strength 1



Prompt: Red Couch

Um hier nur die Farbe aber nicht den Inhalt zu ändern wurde ein Trick angewandt. zusätzlich zum prompt habe ich das Ausgangsbild auch im ControlNet „Canny“ hinzugefügt. Canny erkennt Umrisse und SD haltet sich an diese.

So konnte ich schnell nur die Farbe ändern.





## Elemente ersetzen

Durch eine großflächige Maske und einen recht hohen Denoise Wert können auch Elemente ersetzt werden ohne den Raum zu „verlieren“ „Original“ ist hier konsistenter während „Latent Noise“ mit dem simplen Prompt „Chairs and table“ kreativer wird.



Original

Denoising: 0.75

Denoising: 0.8

Denoising: 0.85

Denoising: 0.9



Latent Noise

Denoising: 0.75

Denoising: 0.8

Denoising: 0.85

Denoising: 0.9



## Inpaint Sketch

Eine etwas „störrische“ Methode um Farben zu kontrollieren ist „Inpaint Sketch“ (Achtung, funktioniert nicht in Firefox)  
Das Maskierungstool erlaubt nun farbige Skizzen. Diese Skizzen (können auch detailliert schattiert usw. sein) werden dann an das Bild angepasst.  
Leider bleibt oft ein farbiger Rand bzw. die Einpassung ist nicht „seamless“ bzw. schön.



Denoising: 0.75



Denoising: 0.8



Denoising: 0.85



Denoising: 0.9



## Inpaint Sketch Kostüm

In diesem Beispiel wollte ich anfangs statt der grünen Schuhe gelbe Stiefeletten haben, die Schuhe wurden in „Inpaint Sketch“ gelb markiert und in X/Y/Z eine Prompt Range von 0.5 - 0.8 eingegeben. Dann habe ich noch weiter gepaintet bis beim Hinzufügen einer T-shirt Illustration die Grenzen von „Inpaint Sketch“ erreicht wurden.

Es kann direkt aus „Inpaint Sketch“ generiert werden oder man schickt das Bild vorher zu „Inpaint“ und dann zur Generierung.

Starting Prompt mit Highres Fix „RAW photo, woman, long coat, pink hair, green shirt Punk fashion, 8k uhd, dslr, soft lighting, high quality, film grain, Fujifilm Xt3“



Denoising: 0.5

Denoising: 0.6

Denoising: 0.7

Denoising: 0.8



## **Inpaint Fazit**

**Inpainting ist sehr mächtig,  
es kann aber auch sehr unzuverlässig sein.**

**Mit der nötigen Geduld und ein paar Tricks können aber wunderbare Ergebnisse erzielt werden.**

**Das Inpainting mit der Adobe Firefly AI funktioniert auch gut,  
es fehlen in Photoshop aber Features wie Sketch oder ControlNets.**

**Tiefere Einblicke bieten folgende Websites:**

**<https://www.andyhtu.com/post/inpainting-101-how-to-inpaint-anything-in-stable-diffusion-using-automatic1111#viewer-60eob>**

**<https://gist.github.com/DarkStoorM/4b1684e5d42532e8d55517e61001d97a>**

## Ip Adapter

IP Adapter ist aktuell neben „Inpainting“ eines der mächtigsten Tools von Stable Diffusion. Es ermöglicht uns ua. Stile zu mischen, Posen zu ändern usw. Ein Meeting in einem Office Space wird so schnell zu einem absurden Setting im Urwald Afrikas. Prompt müssen wenig bis gar nicht benutzt werden, die Bilder bzw. Controlnets regeln es alleine.



## Ip Adapter + ControlNet Pose

Das Ausgangsbild liegt im Controlnet „IP Adapter“, aktivieren als 2. Controlnet das Controlnet „OpenPose“, und sehen dass unser Ausgangsbild die Pose übernimmt.



## Ip Adapter + Controlnet Depth

Das Ausgangsbild liegt im Controlnet „IP Adapter“, wir aktivieren als 2. Controlnet das Controlnet „Depth“, und sehen dass unser Ausgangsbild die Pose aber auch mehr der Umgebung übernimmt.



Um diese neue Pose zu bekommen habe ich mir einfach ein Bild einer Frau mit Mantel in einem Kaffeehaus generieren lassen. Aus diesem Bild wird mit CN „Depth“ eine „Depthmap“ erstellt die bei der Angleichung der Bilder hilft.

## IP Adapter Inpainting

IP Adapter kann auch mit maskierten Bereichen in Inpainting arbeiten. In diesem Beispiel die Rüstung von Ironman an das Hoodie Oberteil der Frau. Sampler: DPM++ 3M SEDE Exponential /

Im Besten Fall entsteht eine interessante Synergie aus dem Ausgangsbild und dem Gewünschten Inhalt. Diese Methode ist aber auch „Hit and Miss“ und die beiden Posen sollten einigermaßen ähnlich sein.

Es muss je nach gewünschtem Inhalt das AdapterModell von „\_plus-face“ auf normal gewechselt werden.

Denoise Strength bestimmt auch hier wieder die Stärke der Veränderung. Es kann auf diese Weise auch „Face Swap“ vorgenommen werden, aber „Roop“ oder „Loras“ liefern verlässlichere Ergebnisse.

IP Adapter Modelle (4Stück) hier herunterladen:

<https://huggingface.co/h94/IP-Adapter/tree/main>

Nach `sdwebui\extensions\sd-webui-controlnet\models` verschieben und die `.bin` Endung in `.pth` ändern (F2)



Quelle: <https://www.pinterest.at/pin/530369293603457397/>





# Ip Adapter Inpainting: Settings

The image shows the settings for IP-Adapter Inpainting in a Stable Diffusion web interface. The interface is split into two main panels: the left panel for general inpainting settings and the right panel for the IP-Adapter unit configuration.

**Left Panel Settings:**

- Resize mode:** Just resize (selected), Crop and resize, Resize and fill, Just resize (latent upscale).
- Mask blur:** Slider set to 4.
- Mask mode:** Inpaint masked (selected), Inpaint not masked.
- Inpaint ar:** fill, original (selected), latent noise, latent nothing.
- Inpaint area:** Whole picture, Only masked (selected). Slider for "Only masked padding, pixels" is set to 32.
- Sampling method:** DPM++ 3M SDE Exponential (selected). Slider for "Sampling steps" is set to 20.
- Denoising strength:** Slider set to 0.85.
- Seed:** -1.

**Right Panel Settings (ControlNet Unit 0 [IP-Adapter]):**

- Single Image:** Image input field containing an image of Iron Man.
- Preprocessor:** Set to [invert].
- Control type:** IP-Adapter (selected).
- Preprocessor:** ip-adapter\_clip\_sd15.
- Model:** ip-adapter-plus\_sd15 [c817b455] (selected).
- Control Weight:** 1.
- Preprocessor Resolution:** 512.

Several settings are highlighted with pink boxes: Inpaint masked, original, Only masked, DPM++ 3M SDE Exponential, Denoising strength, Enable, Upload independent control image, IP-Adapter, and ip-adapter-plus\_sd15 [c817b455].

## IP Adapter Übung

Um einen ähnlichen „Style Effekt“ ohne Prompts und „Normal ControlNet“ zu erzielen, kann man mit dem ControlNet „IP\_Adapter“ arbeiten. Es funktioniert ähnlich wie das „Merge“ von Midjourney und ermöglicht uns relativ einfach verschiedene Stile zu kombinieren.

In meinem Beispiel habe ich ein generiertes Foto von Arnie mit dem Zeichenstil von Manfred Deix kombiniert, keine Prompts, kein „garnix“ außer dem CN.

Im Vergleich merkt man, dass die meisten brauchbaren Veränderungen mit einer konsistenten Pose bei einem Denoise-Wert von 0.7 - 0.8 statt finden.



# Ip Adapter Übung

Hier einige Beispiele: Mit XYZ Script ändern



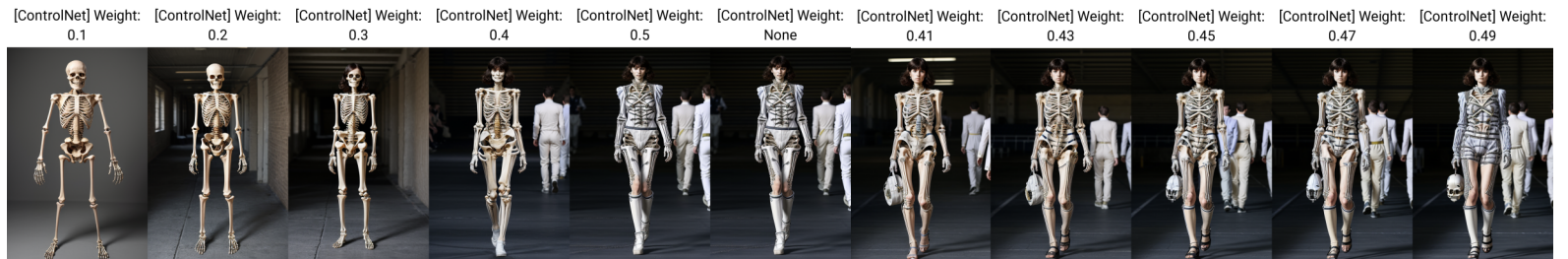
+ „Batman Costume“ Prompt



+ „cyborg wearing pink rainjacket“ Prompt



+ „human skeleton walking the runway“ Prompt



## Style Übung:

Erstellt das Bild eines Zimmers (Bedroom, Office, Living Room) mit RealisticVision 5.1 Standard Prompts.

Schickt dieses Bild zur Img2Img Arbeitsfläche.

Erstellt nun folgenden Prompt: aus „Subject“ „Style / Künstlerin“, „Medium“ und aktiviert weiter unten das Skript: X/Y/Z.

Diese Skript erhöht bestimmte Parameter in von uns vorgegebenen Inkrementen.

„Copy and Paste“ folgende Zahlen für „Denoise“ 0.5, 0.6, 0.7, 0.8, 0.9, 1 / 0.71, 0.72, 0.73, 0.75, 0.76, 0.77, 0.78, 0.79, 0.8

„ControlNet Settings wie im Bild, dann „Generate“

The screenshot displays the ControlNet v1.1.411 interface. The main window shows a 'ControlNet Unit 0 [Depth]' with a 'Single Image' tab. The image is a bedroom with a red bed and a chandelier. Below the image, there are several settings:

- Enable:**  Enable,  Low VRAM,  Pixel Perfect,  Allow Preview
- Upload independent control image:**
- Control Type:**  All,  Canny,  Depth,  NormalMap,  OpenPose,  MLSD,  Lineart,  SoftEdge,  Scribble/Sketch,  Segmentation,  Shuffle,  Tile/Blur,  Inpaint,  InstructP2P,  Reference,  Recolor,  Revision,  T2I-Adapter,  IP-Adapter
- Preprocessor:** depth\_midias
- Model:** control\_v11fp\_sd15\_depth [cfd03158]
- Control Weight:** Starting Control Step: 1, Ending Control Step: 1
- Preprocessor Resolution:** 512
- Control Mode:**  Balanced,  My prompt is more important,  ControlNet is more important
- Resize Mode:**  Just Resize,  Crop and Resize,  Resize and Fill
- [Loopback] Automatically send generated images to this ControlNet unit:**
- Presets:** New Preset

On the right side, there is a 'Script' panel with the following settings:

- Script:** X/Y/Z plot
- X type:** Denoising, X values: 0.6, 0.7, 0.8, 0.9, 1
- Y type:** Nothing, Y values:
- Z type:** Nothing, Z values:
- Draw legend:**
- Keep -1 for seeds:**
- Use text inputs instead of dropdowns:**
- Include Sub Images:**
- Include Sub Grids:**
- Grid margins (px):** 0
- Swap X/Y axes:**
- Swap V/Z axes:**
- Swap X/Z axes:**

## Style Übung:

ich habe ein Schlafzimmer erstellen lassen und wollte schauen wie leicht ich das selbe Zimmer mit der selben Einrichtung in unterschiedlichen „Styles“ regenerieren lassen kann. Wenn die Einrichtung und die Proportionen passen kann ich so noch einfach viele verschiedene Dinge ausprobieren ohne den Grundinhalt zu verlieren. Meine Parameter: Dpm++ 2m Karras, 20 Sampling Steps, cfg 7,5, 768x512

Die interessantesten Veränderungen ohne großen „Kontrollverlust“ passieren zwischen 0.7 und 0.9 Denoise Stärke.

Denoising: 0.6

Denoising: 0.7

Denoising: 0.8

Denoising: 0.9

Denoising: 1.0



Denoising: 0.6

Denoising: 0.7

Denoising: 0.8

Denoising: 0.9

Denoising: 1.0



Denoising: 0.6

Denoising: 0.7

Denoising: 0.8

Denoising: 0.9

Denoising: 1.0



## Textual Inversion und Lora

Es gibt 2 unterschiedliche Möglichkeiten um das Prompting zu unterstützen. LORAS sind „Minimodelle“ die schon mit ein paar wenigen Fotos die Bilder massiv beeinflussen können (siehe Deix Beispiel, 50 Fotos, Deix als Künstler für SD sonst unbekannt).

Selbst erstellen funktioniert auch gut, ist aber immer noch sehr aufwändig und seit IP Adapter nichtmehr unbedingt notwendig.

Textual Inversions sind quasi mini Loras (Speicherplatz bezogen) aus weniger Fotos.

<https://stable-diffusion-art.com/embedding/>

Loras sind etwas leichter einsetzbar das sie unabhängiger von ihrem Ausgangsmodell operieren / bzw haben keines.

Trainiert werden sie mit eine Auswahl an ähnlichen Bildern die zugeschnitten (Auflösung) und beschrieben werden müssen. Ab ca 20 Stück sinnvoll. Diese Bilder werden dann „trainiert“ und es wird ein „Keyword“ gewählt. Dieses Keyword kann auch mit unterschiedlichen Stärke Einstellungen kontrolliert werden.

Ich persönlich arbeite lieber mit verschiedenen Modellen und Textual Inversions, LORAs sind mir zu umständlich und unzuverlässig.



## Fashion Loras:

Pinfashion:

Pinterest modedfotos für dein Bild. von März 2023 daher evtl schon outdated ? ;)

<https://civitai.com/models/22126/lora-on-pinterest-fashion>



ohne LORA



Mit LORA

## Textual Inversion

TI kann einem das negative Prompting ersparen, Bad-hands-5 und Bad Dream bieten sich an.

### Bad Dream / Unrealistic Dream

<https://civitai.com/models/72437/baddream-unrealisticdream-negative-embeddings>

### Bad -hands- 5

<https://civitai.com/models/116230?modelVersionId=125849>

Neben dem Generation Tab die Inversion auswählen, das Keyword wird den negativen Prompts hinzugefügt

## Bad Dream + Unrealistic Dream

(Negative Embeddings, make sure to grab BOTH)

Do you like what I do? Consider supporting me on [Patreon](#) or feel free to [buy me a coffee](#) ☕

Since I was refactoring my usual negative prompt with [FastNegativeEmbedding](#), why not do the same with my super long [DreamShaper](#) negative prompts?

I decided to condense them into 2 words which are the two embeddings presented here.

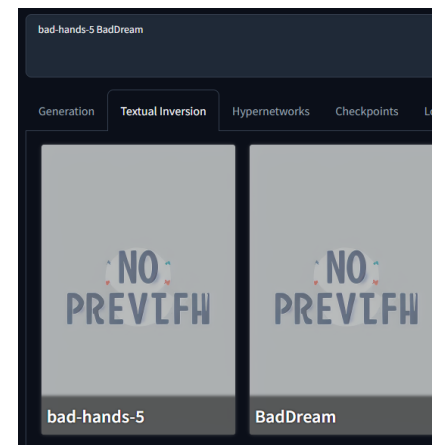
BadDream is good for "dreamshaper style" stuff, while [UnrealisticDream](#) is more suited for realistic images, but **it's not standalone**. You should use it together with BadDream or with other negative words.

They can also both be combined with [FastNegativeEmbedding](#).

### HOW TO INSTALL:

Unzip the file inside the folder:

```
..\YOUR~STABLE~DIFFUSION~FOLDER\embeddings\
```





## Roop Face Swap

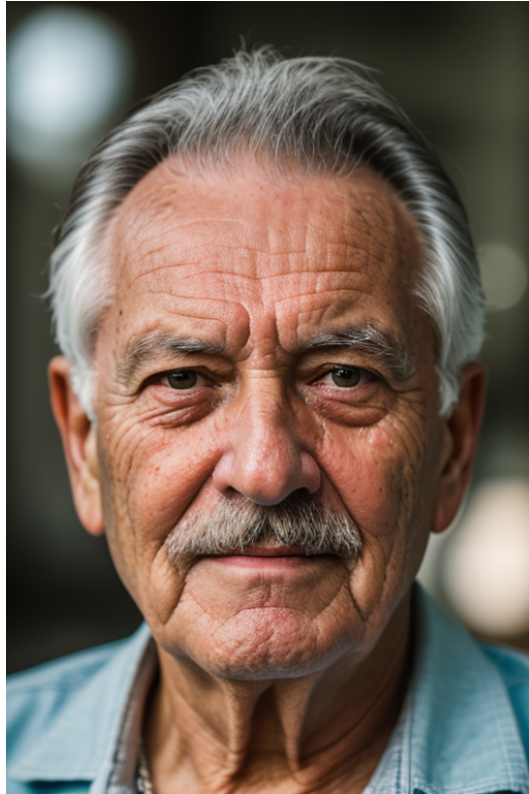
Roop Inatall: inatallk from URL <https://github.com/s0md3v/sd-webui-roop> oder Extensions schon da.

Visual Studio: <https://visualstudio.microsoft.com/de/downloads/>

Übung zur Anwendung:

Generiere ein Bild einer alten Person. Dann ändert den Prompt auf eine junge Person, scrollt nach unten zum Reiter „roop v0.0.2

Dort das zuerst generierte Bild reinladen und voila, das neu Bild wird mit dem Gesicht des alten generiert.



Roop Reference Image



Ergebnis (RAW photo,close up, young man, detailed skin, 8k uhd, dslr, soft lighting, high quality, film grain, Fujifilm Xt3)

## Roop Face Swap

Will ich ein bestimmtes Gesicht über ein existierendes Foto drüber legen kann ich auch mit „Inpaint“ oder“ Image to Image“ arbeiten. Bei Inpaint maskiere ich den Bereich, aktiviere Roop und ein neues Gesicht wird darüber gelegt. (Denoise 0.1 - 0.2)

Will ich Dinge am neuen Gesicht verändern kann ich Prompts benutzen und den Denoise Faktor auf 0.5 erhöhen.



Ausgangsbild



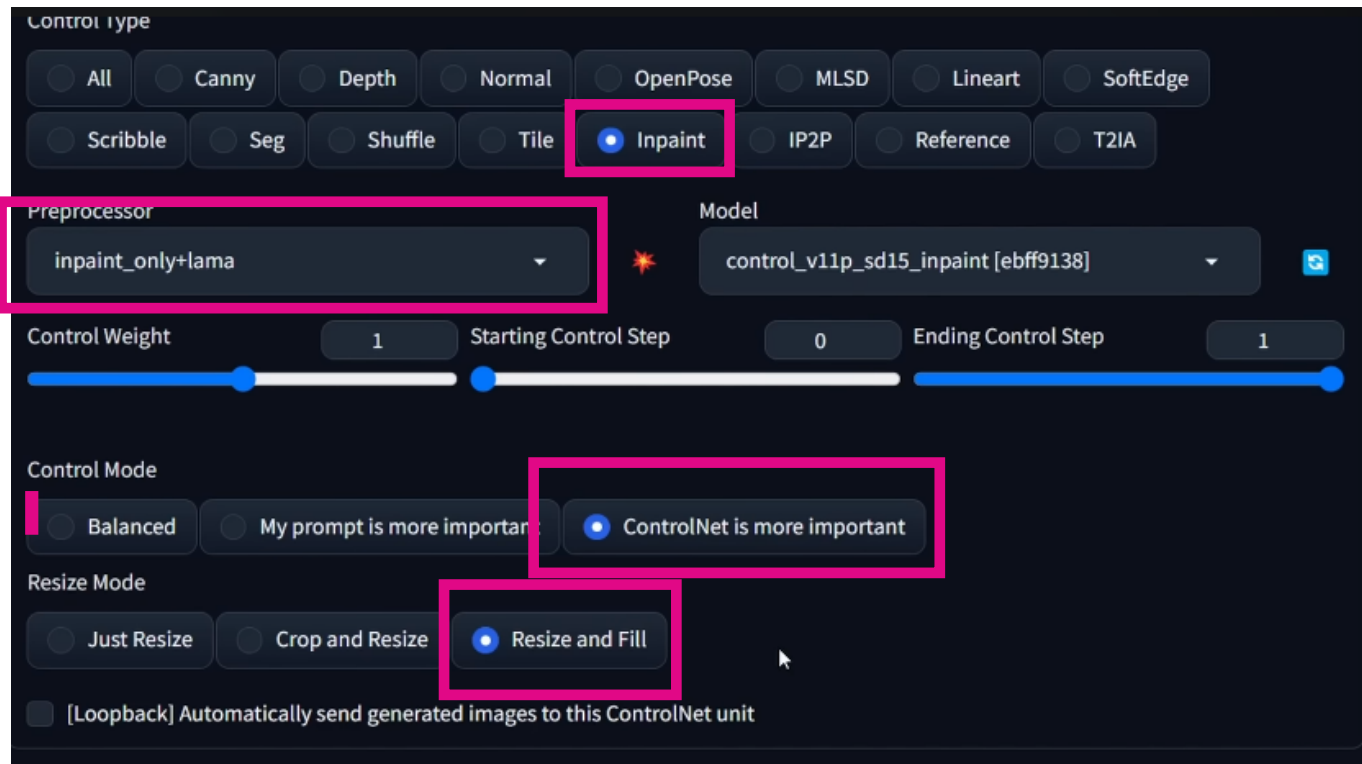
Ergebnis mit den Prompts :smiling,  
detailed skin, wrinkles, older man

**Outpaint:** [https://www.youtube.com/watch?v=vpmy\\_6cyl7c&t=127s](https://www.youtube.com/watch?v=vpmy_6cyl7c&t=127s)

Wenn nach der Erstellung eines Bildes der Wunsch nach einem größeren Bildausschnitt bzw. der Erweiterung des „Bildrandes“ besteht kann mit „Outpainting“ gearbeitet werden.

Das „normale Outpainting in Automatic1111 ist sehr schlecht, wir betrachten 2 „neuere“ Methoden und die Alternative in Photoshop mit Firefly AI.

**1. Methode:** „Inpaint Controlnet“: Das erstellte Bild in „IMG2IMG“ laden. und das „Inpaint Controlnet“ und folgende Settings auswählen.  
Im Controlnet auch das Bild aus IMG2IMG benutzen !!!



Weiter Oben sollten noch folgende Einstellungen getätigt werden:

Sampling Method: DPM++ 2s a Karras

Bildgröße: Hier gibt man die gewünschte Vergrößerung ein, in der Höhe oder der Breite.

Wichtig ist ein vielfaches von 64 zu verwenden (1280, 1920), keine Fantasiemaße. Je größer das Bild desto länger wird natürlich auch die Berechnungszeit.

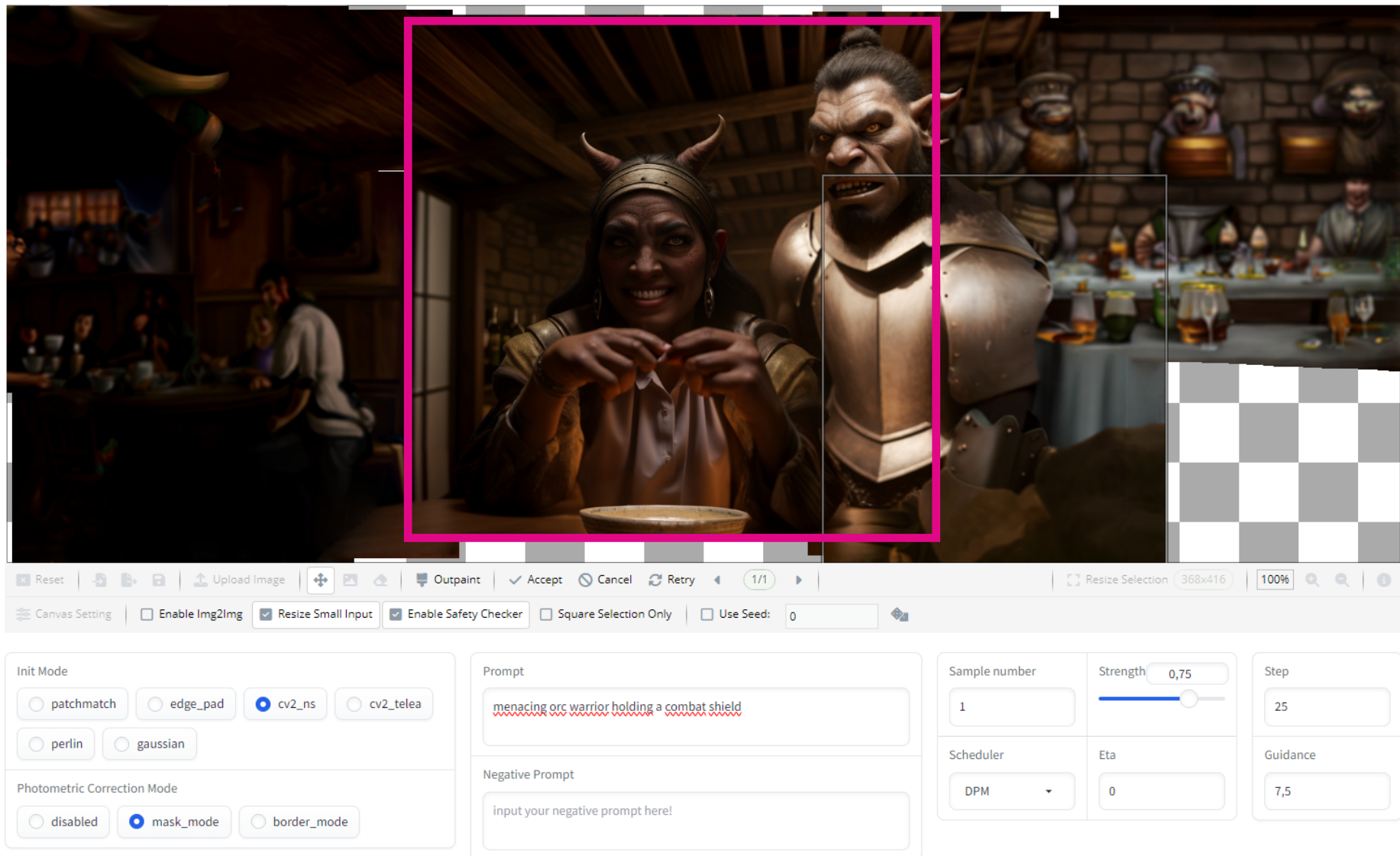




## 2. Methode

Auf folgender Website <https://huggingface.co/spaces/Inyan/stablediffusion-infinity> gibt es ein etwas besseres UI, das leider noch nicht in Stable Diffusion implementiert wurde. Adobe's Firefly AI ist da natürlich schon viel weiter.

Nach Upload des eigenen Bildes (accept) dann einfach das Viereck verschieben, den „Outpaint“ Button drücken und „accept“ oder „retry“. natürlich gelten die üblichen Prompt Regeln. Wie man sieht sind die Ergebnisse durchwachsen, sind aber brauchbar um schnell einen guten „Untergrund“ für weiteres „Inpainting„ in Stable Diffusion zu liefern.



The screenshot displays the Stable Diffusion Inpainting interface. The main image shows a scene with a woman and an orc warrior. A pink box highlights the selected area for inpainting. The interface includes a toolbar with buttons like 'Outpaint', 'Accept', and 'Cancel', and a control panel with settings for Init Mode, Prompt, Negative Prompt, Sample number, Strength, Scheduler, Eta, Step, and Guidance.

**Init Mode**

- patchmatch
- edge\_pad
- cv2\_ns
- cv2\_telea
- perlin
- gaussian

**Photometric Correction Mode**

- disabled
- mask\_mode
- border\_mode

**Prompt**

menacing orc warrior holding a combat shield

**Negative Prompt**

input your negative prompt here!

**Sample number**: 1

**Strength**: 0,75

**Scheduler**: DPM

**Eta**: 0

**Step**: 25

**Guidance**: 7,5

## Adobe Firefly

Adobe Firefly mit Prompt: „2 orcs sitting in a medieval fantasy Tavern, Orc warrior wearing plate armor“ 9. Ergebnis des 3. Durchlaufs, Auch nicht perfekt aber durchaus beeindruckend.



## Workflow Beispiel

Inpainting, Outpainting, DW\_Openpose,

Prompt: female orc in a tavern +



+ viel Inpainting für die Hände



+ Outpainting



+ neuerlich Inpainting um die  
Flammen und Schüsseln zu  
entfernen, Lächeln, Tisch



+ Inpainting eines Freundes



+ fertig nach ca 60 Minuten, 114 MB an Daten generiert, ca 200 Bilder / zwischenschritte



Text2Image Ergebnisse  
um das passende Grundmotiv zu finden



# Infinite Zoom

## Generate video

Main Video Outpaint Post process

Batch Count: 1 Total video length [s]: 160

Common Prompt Prefix

Start at second [0,1,...]	Prompt
0	the inside of a washing mashine
16	a washing machine inside a laundromat
32	a laundromat in a huge building
64	a huge building in a large town
128	a large town in a large forest

Clear prompts Import prompts Export prompts New row

Common Prompt Suffix: style by Wes anderson

Negative Prompt: ws anderson the person

Render settings

Seed: -1 Sampler: DPM++ 2M SDE Karras

Output Width: 512 Output Height: 512

Guidance Scale: 7,5 Sampling Steps for each outpaint: 20

Custom initial image

Main Video Outpaint Post process

Frames per second: 16

Zoom mode: Zoom-out Zoom-in

number of start frame dupe: 0

number of last frame dupe: 0

Zoom Speed: 1

Main Video Outpaint Post process

Mask Blur: 32

Masked content: fit original latent noise latent nothing

Main Video Outpaint Post process

Enable Upscale

Upscaler: None

Upscale by factor: 2

Help