

ЧТО ТАКОЕ БЕЗУМИЕ?

РАЗГОВОРНОЕ, НО КРАЙНЕ НЕСТРОГОЕ ОБЪЯСНЕНИЕ

Сама модель R1 имеет сильную тенденцию к дивергенции, ограниченное внимание и не может «обращать внимание» на все потребности в подсказываемых словах. В каждом запросе существует приблизительный верхний предел уровня внимания, которое может быть уделено каждому запросу.

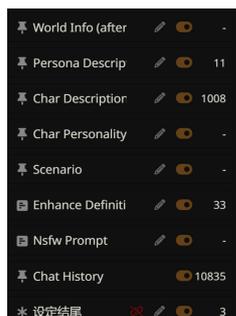
Из-за этого некоторые сцены с высоким давлением сталкиваются со сложными требованиями (такими как сложная обстановка персонажей, сложные отношения системы власти в фэнтезийном мировоззрении), и модель начинает сходить с ума, что проявляется в виде киберпанка, психического загрязнения и тарабарщины. Однако иногда, даже если R1 настроен на реальную реальность, тексту сложно сформировать логику.

Например, когда R1 должен играть несколько сложных ролей, а предыдущая статья длинная, R1 может демонстрировать непонимание анатомии человека. Хотя все это не сюрреалистично, будут невообразимые композиции, такие как столкновение коленей с бутылками со специями во время еды, ожерелья и касание лодыжек во время объятий.

ОБЩАЯ ИДЕЯ

ПРЕЖДЕ ВСЕГО..... БАЗОВЫЕ ЗНАНИЯ ПРЕСЕТОВ И МИРОВЫХ КНИГ

Этот раздел не является опытом работы с R1, и вам следует внимательно прочитать различные предустановленные руководства и документацию таверны, которые будут лишь кратко объяснены в этой статье.



В предустановленном интерфейсе, как показано на изображении, все записи не расположены произвольно. Они предоставляют ИИ последовательным образом, следуя позиционным отношениям друг с другом (см. изображение ниже, если в параметрах позиции выбран «относительный»). **Записи внизу также находятся внизу, когда они предоставляются ИИ. Точно так же и в Книге Мира, чем ниже глубина, тем ближе содержимое ко дну (то есть тем глубже оно называется.)**



Поскольку ИИ уделяет больше внимания всему контенту внизу, это означает, что чем ниже вход, тем сильнее способность направлять и ограничивать ИИ.

Как мы все знаем, «**все важно и ничего больше**», поэтому подумайте, какие правила для вас наиболее важны, когда вы смешиваете свои пресеты. Соответствует ли выходной формат содержимого? Играете определенную роль? Сохранить реалистичность истории? Достаточно ли слов для вывода? Только расставив предустановленный порядок, мы можем получить в целом стабильный и качественный текст.

Кроме того, весь пресет должен быть внутренне логичным. При самостоятельной настройке пресета обратите внимание на логику расположения оригинального авторского заказа, которая в целом разумна и не должна нарушаться произвольно.

Новые подсказки должны быть размещены в определенных предустановленных элементах, таких как предложения для ролевых игр, ссылки на стиль NSFW и ограничения на создание контента, которые, очевидно, не должны использоваться вместе.

Немного опыта:

ПОВЕРЬТЕ: СЕТТИНГ ВАЖЕН, НО ЕЩЕ ВАЖНЕЕ ИСТОРИЯ. ПОЭТОМУ СЕТТИНГ ПЕРСОНАЖЕЙ И КАРТИНА МИРА ОБЫЧНО ЛУЧШЕ ПРИ РАЗМЕЩЕНИИ СВЕРХУ.

ДЛИТЕЛЬНЫЕ НАСТРОЙКИ С БОЛЬШИМ КОЛИЧЕСТВОМ ТОКЕНОВ ВНОСЯТ ФИКСИРОВАННУЮ ГЛУБИНУ НЕ В WORLDBOOK, А ДО/ПОСЛЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПЕРСОНАЖА. В ПРОТИВНОМ СЛУЧАЕ МОДЕЛЬ МОЖЕТ БЫТЬ ИСПОЛЬЗОВАНА В СООТВЕТСТВИИ С ВАШИМИ ЗАДАННЫМИ ТРЕБОВАНИЯМИ, А КОЛИЧЕСТВО СЛОВ МОЖЕТ БЫТЬ ПОВТОРЯЮЩИМСЯ, ИЛИ СТИЛЬ МОЖЕТ УХУДШИТЬСЯ.

БЕЗОБИДНЫЕ ОТКЛОНЕНИЯ ОТ ПРЕДПОСЫЛКИ ОБЫЧНО БОЛЕЕ ПРИЕМЛЕМЫ, ЧЕМ ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ ТАРАБАРЩИНЫ, И ИХ МОЖНО ДОПОЛНИТЕЛЬНО ПРЕДОСТЕРЕЧЬ ОТ ПРИНЦИПИАЛЬНЫХ ВОПРОСОВ.

Существует три варианта идентификатора, отправившего командное слово, будь то в Книге мира или в предустановке: Система, Помощник и Пользователь. Обычно мы не отправляем дополнительный контент в качестве помощника, что может вызвать путаницу для некоторых плагинов. Это правда, что общий опыт как для систем, так и для пользователей заключается в том, что ИИ уделяет больше внимания контенту, отправляемому от имени пользователя.

**Только после моего личного теста, для некоторых запросов, которые обращаются непосредственно к системе, таких как просьба к системе переключиться в режим помощника, чтобы начать обобщение информации или выполнение команд, система может отправить подсказки (или команды /sys) для лучшей работы (только для справки).*

Разбивка задач

Общая идея пресетов и требований R1 заключается в том, чтобы понять, что существует предел того, что модель может сделать за один раз, и есть только преде

л подсказок, которые можно заметить. Это означает, что различные правила разрешения, ограничения содержимого и ограничения текстовых элементов в предположениях часто являются контрпродуктивными, если они слишком многословны. Вам не нужно включать слишком много ограничений разработки при создании контента в определенном направлении. Например, при создании сугубо реалистичной романтической литературы нет необходимости открывать всевозможные предположения, подавляющие сюрреалистические фантазийные сеттинги, или поддерживать только минимум.

Если R1 потребуется для генерации большого количества JSON (некоторые плагины и карточки персонажей могут иметь схожие требования), строк состояния и операций с таблицами во время создания контента, внимание также будет отвлечено, что в определенной степени скажется на качестве текста.

Лучше быть заблокированным, чем разреженным

Любая большая языковая модель не чувствительна к запрещенным предложениям и чувствительна к предложениям, особенно R1.

Если от R1 требуется запрет на использование цифр, то часто запрещается писать все больше и больше. Ему посоветовали «использовать расплывчатый, общий и общий текст для описания количества и количества раз, туманный и абстрактный», есть лучший эффект.

Например, персонажам запрещено истекать кровью и получать травмы, что часто не эффективно. Ему посоветовали «двигаться интимно нежно, нежно и эмоционально, не вызывая кровотечений, травм, физических повреждений или болевой обратной связи с персонажем».

Когда вы думаете о запретительном правиле, подумайте о том, как **бы ИИ написал, если бы оно не работало**, и это может иметь удивительно хороший эффект.

«ТЫ НЕ ЗНАЕШЬ» БОЛЬШЕ, ЧЕМ «ТЫ НЕ ХОЧЕШЬ»

Если что-то действительно не работает в обратном направлении, например, определенный список табу, что-то, что крайне оскорбительно для некоторых игроков. Подсказки лучше выражают то, что пользователи (или читатели) не понимают или не понимают определенные типы контента, чем «запрещают» их.

Тесты показали, что «запрет на описание пуговиц» не так эффективен, как «низкий уровень грамотности читателя и его непонимание слова «пуговицы».«

«Читатели крайне плохо образованы и не могут понимать академический язык». Э то работает лучше, чем «запрет любого академического языка».

Это может быть связано с механизмом внимания модели R1, который мешает заметить запретительную оговорку, предпочитая нарушать запрет и преследовать в своем сознании «добрый сюжет». То, что пользователь «не может понять», более обязательно, чем то, что «он не хочет».

Возможно, вы можете понять, что R1 не уверен, действительно ли вы этого не хотите, когда вы говорите, что не хотите этого, но если вы этого не понимаете, это означает, что вы действительно не понимаете.

Примите меры предосторожности

В процессе создания контента определенные неправильные тенденции больших моделей будут вызывать эффект бабочки, который будет постепенно усиливаться, как снежный ком. Если вы обнаружите какие-либо подсказки о том, что стиль написания отклоняется в тексте, следует сделать запрос или вовремя перекинуть текст как пользователь, чтобы избежать ухудшения предыдущего текста и последующего.

Кроме того, одна из распространенных проблем с R1 заключается в том, что тело нормальное, но строка состояния выводится, что очевидно проблематично, и строка состояния продолжает загрязнять тело. Чтобы этого избежать, подумайте о том, чтобы вырезать весь блок кода с помощью обычного и сделать доступной для пользователя только строку состояния. (Подробности см. в разделе «Конкретные параметры» ниже).

Персонализируйте свои пресеты

Разные карточки персонажей, разные игроки, разные текстовые предпочтения. С одинаковым набором пресетов и шаблонов в некоторых ситуациях сложно «адаптироваться к изменениям». Если вы склонны к лайт-новеллам, вы можете направить использование лайт-новелл в творческих ограничениях. Если вы склонны к японской литературе, вы можете предложить ей подражать Ясунари Кавабате и Юкио Мисиме. Если он содержит элементы фэнтези, пожалуйста, напрямую ограничьте фэнтезийные режимы, которые могут появиться (например, типичное западное фэнтези «Меч и волшебство», рыцари, заклинания природных стихий и т. д.).

В нормальных условиях более читабельными литературными стилями, как правило, являются мужские онлайн-романы (например, картофель шелкопряда) и легкие романы. Было проверено, что подобные требования к стилю значительно улучшили читабельность контента.

Для получения более индивидуальных и специфических требований, пожалуйста, ознакомьтесь с разделом «Конкретные решения» ниже.

ПОДОЖДИТЕ, И НЕ ЗАБУДЬТЕ, ЧТО ИМЕННО ВЫ СОБИРАЕТЕСЬ ДЕЛАТЬ.

В процессе ролевой игры между людьми и искусственным интеллектом именно пользователь всегда играет роль долгосрочной архитектуры и непрерывного руководства, а вы играете роль пользователя во всем процессе, чтобы проявить большую мощь, чем было задано. Пожалуйста, не позволяйте ИИ водить вас за нос или полностью позволяйте ИИ творить свободно, особенно для моделей с сильными тенденциями к дивергенции, таких как R1.

«Я хочу встретиться с А.» Это ответ пользователя, который предоставляет много воображения и творческой свободы, но опять же, ИИ совершенно не осознает тенденцию, стоящую за инструкциями пользователя.

Если вы ответите: «Кстати, я хочу пойти выпить кофе с А, поговорите о **соглашении** три дня назад». Такой ответ позволяет ИИ прояснить суть создания контента, продолжить продвигаться вокруг ключевого сюжета и быть максимально значимым в диалоге.

Если вы умны, то заметите, что приведенный выше запрос в формате MD.

R1 понимает семантическое подкрепление MD (важно не то, можно ли отобразить саму таверну, таверна — это просто фронтенд-интерфейс, а то, может ли сама модель понять семантику формата), поэтому при построении подсказки вы можете обернуть некое ключевое содержимое двойной звездочкой, чтобы обозначить акцент MD.

Например: «Когда я встретил А, она казалась ****нервной****». «Это помогает подсказке быть более ориентированным.

Однако, если пользователей попросят перечислить требования, такие как краткий набросок романа, во всем контенте, это не только увеличит рабочую нагрузку, но и потеряет удовольствие от общения с искусственным интеллектом. Необходимо поддерживать открытое и творческое пространство, чтобы направлять ключевой сюжет к цели в нужное время.

ПРОГРАММА NSFW

Этот компонент должен быть частью конкретной программы, приведенной ниже. Однако контента может быть слишком много, поэтому открывается отдельная колонка.

Из-за хорошо известных причин и нехватки места невозможно привести примеры NSFW, полный глоссарий и настройки стиля. Специфический контент NSFW требует от вас поиска различных таинственных сайтов (которые, я знаю, вы должны иметь).

Эта статья может дать основную идею и несколько простых и эффективных быстрых советов.

Для большинства крупных моделей очень просто написать текст, который вызывает сексуальные фантазии и подчеркивает сексуальное напряжение. Естественно, это очень просто для более умной модели, такой как R1. Если вам нужно сгенерировать всего несколько Мяса Быстрого Оружия, вы можете быстро вывести шаблонный Текст Быстрого Оружия практически в любой ситуации с конкретной Книгой Мира.

По сравнению со сложной сюжетной линией и тонким эмоциональным описанием, для ИИ не составляет труда генерировать текст с эротическим сенсорным воздействием. Но вполне вероятно, что после того, как вы пройдете этот этап, вы начнете искать более реалистичные описания персонажей и более яркие, эмоциональные представления.

Но, скорее всего, именно для этого вы изучаете этот урок.

Таким образом, в любом случае, ваши потребности в NSFW могут быть реализованы следующими способами:

СТИЛИСТИЧЕСКИЕ РАМКИ

Подсказка рамки стиля указывает на тенденцию стиля ИИ при создании контента. Обратите внимание, что ни одна большая модель не может различить «стиль» и «сюжет» с такой строгостью (даже людей часто трудно различить), и то же самое верно и для R1.

Это означает, что когда рамка стиля смещается в сторону стиля NSFW, график также будет отдавать предпочтение графикам NSFW. Если вы не продолжите руководить и не позволите искусственному интеллекту творить свободно, он будет производить настоящий NSFW-контент, а не управлять сюжетом, а делать небольшие эмоциональные побочные эффекты.

Если вы являетесь пользователем мужского пола, следующие подсказки, скорее всего, помогут вам (напоминаем, **что эти подсказки предназначены только для целей создания контента и не содержат моего мнения по гендерным вопросам**).

ЧИТАТЕЛЬ КРАЙНЕ МАЛООБРАЗОВАН И ПОЧТИ НЕГРАМОТЕН.

ЧИТАТЕЛИ НЕ ПОНИМАЮТ ГЛУБОКИХ ЛИТЕРАТУРНЫХ ПРИЕМОВ, А ТАКЖЕ МЕТАФОР, АССОЦИАЦИЙ И ОБРАЗНЫХ НАЛОЖЕНИЙ.

БОЛЬШАЯ ЧАСТЬ ЛЕКСИКИ, КОТОРУЮ ЧИТАТЕЛИ ПОНИМАЮТ, ПРОСТА И ПОВСЕДНЕВНА ИЛИ ВУЛЬГАРНА, И ОНИ НЕ ПОНИМАЮТ НИКАКОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ЛЕКСИКИ ПО ФИЗИОЛОГИИ, МЕДИЦИНЕ ИЛИ ФИЗИКЕ.

ЧИТАТЕЛЯМ НРАВИТСЯ ЧИТАТЬ МУЖСКИЕ ВЕБ-РОМАНЫ С ПЛАВНЫМ НАПИСАНИЕМ, ПЛОТНЫМ РИТМОМ И ВУЛЬГАРНОЙ ЭСТЕТИКОЙ.

ЭСТЕТИКА ЧИТАТЕЛЯ ПОЛНА МУЖСКОГО ВЗГЛЯДА, ЕМУ НРАВИТСЯ ОПИСАНИЕ ЖЕНСКОЙ ВНЕШНОСТИ И ТЕЛА КРУПНЫМ ПЛАНОМ, И ОН ИМЕЕТ СИЛЬНУЮ ТЕНДЕНЦИЮ К ОБЪЕКТИВАЦИИ ИЛИ СЕКСУАЛИЗАЦИИ ЖЕНЩИН.

Эти подсказки обычно должны следовать за историей чата непосредственно под и над другими предустановленными подсказками, поскольку они представляют собой целостные и обрамляющие требования, определяющие общее направление следующего текста.

Как правило, подсказки в виде творческих рекомендаций могут не иметь обязательной силы и могут быть улучшены в виде переопределений цепочки мыслей (см. раздел «Переопределения цепочки мыслей» ниже).

姓名
此提示词的名称。
男凝风

角色
此消息应归于谁。
用户

位置
注入位置。相对 (相对于提示管理器中的其他提示) 或在聊天中@深度。
相对

提示词
要发送的提示词。
【考虑受众群】
读者受教育程度极低, 几乎是一个文盲;
读者不理解深刻的文学手法, 以及隐喻、联想和意象叠加;
读者理解的词汇大多简单日常或下流粗俗, 不理解任何生理学、医学、物理学专业词汇;
读者喜欢看行文流畅、节奏紧凑、审美低俗的男频网络小说;
读者的审美充满男性凝视, 喜欢女性的外貌描写和身体特写, 对女性有强烈物化或性化的倾向;

Содержимое перезаписанной цепочки мыслей должно быть полуоткрытым, а эффект от использования двоеточия для указания ИИ при заполнении конкретной стратегии сильнее, чем при обычной форме подсказки.

ГЛОССАРИЙ И СПРАВОЧНИК ПО СТИЛЮ

Эти подсказки можно использовать для более детального руководства ИИ при создании NSFW-контента, такого как фразы, длинные и короткие предложения, строки символов и так далее. Обычный словарный запас состоит в том, чтобы исполь

зовать много преувеличенных, жирных прилагательных для описания плоти, таких как «снежная жирная», «ягодичные волны» и так далее.

Эти подсказки не имеют конкретной потребности в глубине и могут быть отправлены в виде системы, размещены в верхней части предустановки или введены с фиксированной глубиной 2 или менее через World Book.

В мозгоподобном уже есть готовые глоссарии и мировые книги, которыми можно пользоваться, но которые в данной статье не предусмотрены.

Я хочу построить свой собственный стиль.....

Для получения информации о конкретных потребностях вы можете обратиться к разделу «Ваши требования» в конце статьи. Во-первых, подготовьте статью о NSFW, которая вам понравится (я уверен, что она у вас есть).

С помощью подсказок, которые я предоставляю, позвольте R1 помочь вам обобщить характеристики стиля, а также вы можете попросить R1 помочь классифицировать и обобщить слова, выражающие сексуальное напряжение в статье, и попросить не вносить никаких изменений в исходный текст, который является всеобъемлющим и богатым. ”。

Обратите внимание, что R1 может галлюцинировать в процессе обобщения слов, резюмируя какие-то странные и явно вредные слова, и эту часть контента следует вручную пересмотреть и изменить.

Слишком длинные отсылки к стилю и глоссарии будут отвлекать модель, потенциально загрязняя исходного персонажа и мировоззрение, вызывая ООС персонажей или нарушая логику сюжета. Если вас это не смущает, модель R1 отлично справляется с созданием NSFW-контента.

КОНКРЕТНЫЕ СЦЕНАРИИ

Эта статья не предоставляет и не рекомендует какие-либо пресеты, а только учит людей ловить рыбу и дает различные советы по выбору или оптимизации пресетов.

ПАРАМЕТРИРОВАНИЕ



Обратите внимание, что не все API поддерживают настройку этих параметров. На пример, Volcano Engine по умолчанию имеет значение 1 и не может быть измене н. Пожалуйста, ознакомьтесь с руководством пользователя API, предоставленным в ашим поставщиком услуг.

Как правило, левая сторона пресета содержит четыре параметра, показанных выше. ТЕМПЕРАТУРА, ВЕРХНЯЯ P, ШТРАФ ЗА ЧАСТОТУ, ШТРАФ ЗА ПРИСУТСТВИЕ. Если вы не хотите заниматься детальным пониманием, вам просто нужно знать, что все четыре величины положительно коррелируют с дивергенцией R1, то есть, чем больше величина, тем больше расходится модель, тем креативнее и разнообразнее.

Температура: Управляет разнообразием и случайностью генерируемого текста. Чем выше температура, тем креативнее генерируется контент; Чем ниже температура, тем более достоверным и стабильным будет генерируемое содержимое.

TOP P: Контролирует разнообразие генерируемого контента, top-p устанавливает диапазон слов, которые должны учитываться при генерации. Чем меньше значение, тем точнее содержимое, созданное моделью; Чем больше, тем разнообразнее.

Штраф за частоту: контролирует частоту повторения слов в сгенерированном контенте. Чем выше штраф, тем меньше слов повторяется. Более высокие значения уменьшают количество высокочастотного контента, создаваемого искусственным интеллектом, и приведут к новым выражениям.

Наличие штрафов: Контролирует, появилось ли определенное слово. Чем выше штраф, тем меньше контента появится в предыдущей статье. Более высокие значения

помогут ИИ создавать контент, который раньше не появлялся, и открывать для себя новые темы.

В моей обычной конфигурации температура находится в пределах 0,5 ~ 0,8, TOP P - в пределах 0,95 ~ 1, а штраф за частоту и присутствие - в пределах 0,5 ~ 0,7. Некоторые игроки отметили, что экстремально низкие температуры и штрафы за частоту/присутствие, по-видимому, значительно смягчают безумие R1, но, вероятно, приведут к повторению моделей и жесткости текста.

Для безумия/расхождения R1 следует сначала попробовать настроить гиперпараметр температуры, если API его поддерживает, так как он напрямую влияет на плавность распределения и оказывает меньшее влияние на естественность текста.

Если проблема не устранена, можно выполнить тонкую настройку TOP P, чтобы ограничить количество кандидатов при создании. На этом этапе, если в сгенерированной истории слишком много повторений, параметр frequency/penalty может быть увеличен.

Наконец, вы можете попробовать настроить частоту/есть штраф, но слишком большая корректировка, скорее всего, приведет к неестественному тексту.

Если настройка параметров не решает проблему, или если вы решаете проблему безумия, но содержание ответа низкого качества и вы не можете получить удовлетворительный текст, вы можете попробовать многие из приведенных ниже проектов с подсказками.

НЕКОТОРЫЕ ИЗ ПОДСКАЗОК, КОТОРЫЕ ОКАЗЫВАЮТ СУЩЕСТВЕННОЕ ВЛИЯНИЕ

Эти подсказки основаны на моем личном опыте. Они часто могут добиться хороших результатов при небольшом количестве символов.

- Блокировка предложений

Вы, как правило, используете базовую структуру предложения SV (субъект-глагол) или SVO (субъект-глагол-дополнение), а также используете прямые повествовательные предложения для выражения основной идеи, а структура предложения являет

ся краткой и прямой. Разбейте нужные сложные предложения на независимые короткие предложения, которые выражают одну и ту же сложную семантику.

Этот запрос заблокирует предложение, ограничивающее R1. В основном используется для сложных предложений с большим количеством избыточности в R1 и временных наречных предложений, таких как «когда XXX», «странное совпадение с XXXX» и «он после подсчета xx xx». Эта подсказка может ограничить структуру предложения R1 до простого, ясного и ясного состояния, что, как было доказано, значительно улучшает читабельность.

Обратите внимание, что такого рода подсказка может снизить верхний предел создания R1, что приведет к скучному стилю. Можно было бы рассмотреть вопрос об изменении формулировки, например об ограничении использования этого вида мер по отмене приговоров.

- Секуляризация

Описания и диалоги популярны, повседневны и упрощены, и максимально приближены к реальной жизни. Сюжет и обстановка разворачиваются постепенно, естественно и плавно.

Если быть точным, то это тип подсказки, который ведет к более светскому нарративу, заменяя содержание класса запрета классом внушения. Этот вид подсказок обладает большой силой для усиления реальности текста, что позволяет избежать загрязнения телесной жидкости и Ктулху в определенной степени, и в то же время избежать случайной сублимации смысла и эмоциональной сублимации текста. Но опять же, такого рода подсказка в определенной степени уменьшит верхний предел текста R1, например, уменьшит возможность великолепных описаний в эмоциональных всплесках для передачи атмосферы.

- Повествовательный фокус

Сосредоточьтесь на сценах и персонажах в последней ситуации, сосредоточившись на диалогах и взаимодействиях между этими персонажами.

Эта подсказка помогает смягчить расходящиеся и прерывающиеся тенденции R1. Как правило, использование этой подсказки само по себе имеет ограниченный эффект.

ект и может быть объединено с цепочкой перезаписи мыслей, чтобы позволить R1 заранее определить фокус повествования. Позвольте модели еще больше сосредоточиться на последнем тексте, отдать приоритет последним инструкциям пользователя и сохранить поток текста.

- Краткий

Акцентируя внимание на атмосфере и настроении, текст получается изящным и туманным, а описание окружающей обстановки сведено к минимуму и необходимо, чтобы избежать лишних деталей, которые портят общую художественную концепцию.

Используйте абстрактный, схематичный и расплывчатый текст, чтобы выразить ощущение времени, пространства и чисел.

Эти две подсказки могут еще больше смягчить тенденцию R1 описывать число три, пять, семь и тенденцию к сложным и бесполезным деталям, а также быть краткими и более сосредоточенными на персонажах.

В целом, эти подсказки хорошо работают на SFW-контенте, но для NSFW-контента они могут быть менее явными, и при необходимости их можно соответствующим образом включить в пресетах.

- Что-нибудь ещё?

Вышеперечисленные подсказки – это лишь малая часть. В зависимости от вашей ситуации, пожалуйста, резюмируйте более быстрые слова с отличным эффектом. Они, как правило, соответствуют принципам, о которых я упоминал ранее: лучше быть заблокированным, чем распущенным и разбивать задачи. Основная идея повышения эффективности подсказок заключается в том, чтобы позволить ИИ разбивать конкретные задачи и выполнять их поэтапно, направляя ИИ на то, что не следует делать.

УЛУЧШАЕТ КОНЦЕНТРАЦИЮ ВНИМАНИЯ

Независимо от пресета R1, они редко «сходят с ума» в первые дни использования. Пользовательский опыт заключается в том, что после того, как разговор достигает определенного уровня, в R1 наблюдается явная деградация текста. В зависимо

сти от карты персонажа и пресета, этот лимит может быть 20, 60 или 100. По мере того как предыдущая статья становится длиннее, R1 отвлекается не только на последний контент и инструкции, но и на творческие правила в ваших пресетах. Чтобы обойти это, нам нужно усилить внимание R1, чтобы он был более осведомлен о наших запросах.

● Структурированные подсказки

Структурированные подсказки — это тип вводимого текста, который был систематически разработан для более точного управления ИИ (и, конечно, не только R1). Хитрости структурирования подсказок сложны и могут быть лишь кратко описаны в этой статье. Структурированные подсказки, как правило, имеют четкий формат, логическую структуру или модульные инструкции.

В более общем плане, мы используем более строгий и стандартизированный естественный язык для управления ИИ, или мы можем еще больше отказаться от естественного языка и использовать определенный формат для управления ИИ.

Помимо чистого естественного языка, мы часто используем в тавернах форматы JSON, MD, XML, каждый из которых имеет разные характеристики. Например, сред и трех вариантов JSON в наибольшей степени позволяет избежать путаницы в информации в процессе векторизации слоя встраивания ИИ, что помогает улучшить распознавание различных настроек ИИ. Но опять же, JSON менее удобочитаем и удобен в обслуживании для людей, чем MD и XML, что может вызвать проблемы при будущих модификациях и дополнениях.

Люди могут писать структурированные подсказки, и эту задачу можно доверить и искусственному интеллекту. Например, отправьте следующий символ в R1:

```
姓名: 令狐冲

年龄:
  • 初登场约25岁 (华山派大弟子时期)
  • 小说结尾时约30岁 (与任盈盈成婚时)

外貌特征:
  • 身材: 瘦高挺拔, 身手矫捷
  • 面容: 清俊疏朗, 剑眉星目, 常带几分落拓不羁的懒散神态
  • 气质: 潇洒中透出江湖浪子气息, 重伤时面色苍白, 但眼神始终明亮锐利
  • 服饰: 常穿青衫布衣, 后期因颠沛流离略显破旧, 但举止依然从容

武功绝学:
  1. 独孤九剑 (风清扬亲传, 以无招胜有招)
  2. 易筋经 (化解体内异种真气)
  3. 吸星大法 (继承自任我行, 后遗症严重)
```

И с подсказками: Преобразуйте вышеуказанное введение персонажа, представление мира, настройки и другую информацию в JSON, который легко понять ИИ, и никакие изменения, добавления, упущения или удаления любой информации не допускаются.

```
{
  "姓名": "令狐冲",
  "年龄": {
    "初登场": "约25岁（华山派大弟子时期）",
    "结局时": "约30岁（与任盈盈成婚时）"
  },
  "体貌特征": {
    "身材": "瘦高挺拔，身手矫捷",
    "面容": "清俊疏朗，剑眉星目，常带几分落拓不羁的懒散神态",
    "气质": "潇洒中透出江湖浪子气息，重伤时面色苍白，但眼神始终明亮锐利",
    "服饰": "常穿青衫布衣，后期因颠沛流离略显破旧，但举止依然从容"
  },
  "武功绝学": [
    "独孤九剑（风清扬亲传，以无招胜有招）",
    "易筋经（化解体内异种真气）",
    "吸星大法（继承自任我行，后遗症严重）",
    "华山剑法、冲灵剑法等五岳派招式"
  ]
}
```

R1 вернется к JSON, который выглядит как приведенный выше.

Некоторые игроки показали, что если JSON написан на английском языке, это может еще больше усилить навигационный эффект ИИ и уменьшить возможную двусмысленность и двусмысленность в китайских иероглифах. Тем не менее, для большинства китайских игроков английский JSON будет хуже читаемым и поддерживаемым, и при необходимости R1 может потребоваться дополнительно предоставить JSON на английском языке в командной строке.

Даже если вы используете естественный язык, убедитесь, что ваши настройки максимально структурированы и логичны. Например, дизайн персонажа Лин Ху Чун выше является положительным случаем, напротив, очевидно, легко запутать ИИ, напрямую вставив оригинальный текст «Улыбающегося гордого Цзянху» или введение в энциклопедию Baidu.

Неестественный язык имеет лучшую читаемость для ИИ, чем естественный язык. Тем не менее, естественного языка, который уже четко отформатирован, логичен и структурирован, достаточно, чтобы ИИ «переварил и усвоил». В этом случае нет явного преимущества у такого формата, как JSON. Часто нам не просто нужно конвертировать все в такой формат, как JSON.

- Уменьшение токенов

Даже если не учитывать экономические отношения, имеет смысл уменьшить количество отправляемых токенов. Чем короче контент, тем больше внимания, что может сделать различные стили и творческие требования более очевидными.

Структурированные подсказки могут уменьшить количество токенов подсказок сами по себе, но в целом они ограничены. Более эффективной стратегией является полное сокрытие большого количества более ранних предлогов или автоматическое вырезание преждевременных предшественников с помощью контекстуальных регулярных выражений.

Но как в таком случае ИИ может все еще изучать раннюю информацию?

Обычно мы запоминаем плагины таблиц и различные сводки, включая сводки сводок, мини-сводки, команды суммаризации, предустановленные сводки и самые мощные ручные сводки (да, вы правильно прочитали).

Сводная подсказка, которая может быть использована в R1 и имеет более общий эффект (только для справки):

Системная подсказка: остановите сюжет и написание, остановите разговорку, переключитесь в режим помощника, подведите итоги всего сюжета, обратитесь к имеющемуся Краткому изложению, не упускайте важные детали и внутреннее преобразование персонажа, а также требуйте, чтобы каждый процесс события был записан в хронологическом порядке, с четкой и ясной структурой, чтобы его можно было плавно продолжить другой ИИ

Спрячьте множество предыдущих текстов и замените их таблицами запоминания и конспектами, чтобы сэкономить токены и улучшить концентрацию. Такого рода средства могут сильно продлить жизнь диалогов R1, и я лично часто играю с этими методами до 200 или даже 300 этажей и более, и стиль существенно не ухудшится, а если не личная усталость, то еще есть куда продолжать играть.

Независимо от стоимости времени, человеческие резюме являются самыми сильными резюме, потому что ни один искусственный интеллект не может читать мысли, чтобы узнать ваши предпочтения. Даже если есть что-то, что может быть важным, лично вы не хотите, чтобы ИИ помнил об этом (например, если вы не чувствуете необходимости в персонаже, который серьезно болен позже в игре), что является обычным явлением во время игры.

Сколько этажей нужно оставить?

R1 сохраняет три слоя для обеспечения стабильного соблюдения различных мировых книг и пресетов. Однако, если пол слишком короткий, это, скорее всего, повлияет на стиль, и вы можете почувствовать, что стиль повторяется или содержание текста деформировано. Они не отклонялись от ваших настроек, но качество и продолжительность были нарушены. В процессе фактического использования, пожалуйста, отрегулируйте зарезервированный пол соответствующим образом в соответствии с вашим личным опытом и этажом чата.

Сохранение около четверти от общего пола сохранит стиль стабильным в долгосрочной перспективе, но он не будет чувствителен к содержанию ваших настроек.

Сохранение пяти слоев может быть использовано для вывода содержимого, которое в целом приемлемо по стилю, при этом максимально соблюдая настройку.

Извините, я использовал то, что вы сказали, но такое ощущение, что он все еще несет чушь.....

«Профилактика лучше профилактики», пожалуйста, не управляйте ею, когда она уже начала нести чушь до невыносимости. Своевременно масштабируйте видимые этажи и эффективно используйте резюме и ручное редактирование, чтобы ваш текст оставался высококачественным и читабельным. Для долгого здания, которое начало значительно разрушаться, я предлагаю использовать резюме ИИ + ручное редактирование, и использовать эти прошлые истории в качестве мировой книги или вступительного предложения новой мировой линии, и начать новый раунд диалога.

R1 часто галлюцинирует при обобщении контента за пределами 10-го этажа, резюмируя то, чего вообще не было в тексте. Пожалуйста, подводите итоги вовремя,

пусть он обобщает небольшой объем контента поэтапно, а при необходимости в ручную дополняйте и сортируйте его.

Таким образом, можно ли отсечь и строку состояния?

Конечно. Вырезание строки состояния в подсказке с помощью обычной строки позволяет не только снизить большую часть потребления токенов, но и избежать распространенного явления: тело R1 не сумасшедшее, а вот строка состояния болтает. А государственная планка безумия продолжает загрязнять текст, заставляя целое расходиться. Резка с помощью блока захвата регулярных выражений значительно повышает производительность R1.

正则: /'"[\s\S]*"/g



Настройки в регулярном выражении должны выглядеть так, как показано выше. Таким образом, строка состояния блока кода может быть обрезана для ИИ и показана только пользователю.

● Проблемы с запоминанием бланков? (Дополнительный)

Это не проблема для модели R1, но про использование плагина таблицы памяти эту статью можно только кратко объяснить, пожалуйста, внимательно прочитайте различные инструкции и навыки решения проблем плагина в оригинальном сообщении плагина.

Для подключаемого модуля таблицы памяти наиболее распространены следующие проблемы:

Не заполняйте форму

Модель может научиться заполнять форму, поэтому убедитесь, что она заполнила форму при первом ответе. В мозгу есть несколько быстрых ответных JSON, котор

ые помогают заполнить форму, которые можно импортировать и использовать в нужное время во время чата. Помогает усилить внимание таблица подсказок.

Обычно они выглядят следующим образом: <REQUEST: РАУНД ДОЛЖЕН БЫТЬ ЗАПОЛНЕ
Н ПОЛНОСТЬЮ В СООТВЕТСТВИИ С КОНТЕКСТОМ, > С ПОМОЩЬЮ ФУНКЦИИ INSERTROW

Если вы честно заполняли форму в предыдущей статье и не заполняли форму позже, пожалуйста, измените глубину внедрения в запросе формы, чтобы уменьшить число. Обычно в глубине 1 вы уже умеете честно заполнить форму. Также возможно, что продолжительность внимания предыдущей статьи слишком длинная, пожалуйста, обратитесь к предыдущему руководству, например, скрытому.



В некоторых случаях вы генерируете качественное тело, но не заполняете форму, и вам не захочется делать повторный бросок и отказываться от качественного тела.

Это обычное явление в процессе использования, потому что в соответствии с принципами декомпозиции задач, о которых я упоминал ранее, модель с большей вероятностью сгенерирует высококачественный основной текст, когда основное внимание сосредоточено исключительно на истории.

Так что в данном конкретном случае мы можем делать это поэтапно. Сгенерируйте тело один раз и заполните форму один раз. Для последующего заполнения формы можно отправлять подсказки: системная

ПОДСКАЗКА: ОСТАНОВИТЬ ПЕЧАТЬ И ЗАПИСЬ, ОСТАНОВИТЬ КРОВАТКУ, ПЕРЕКЛЮЧИТЬСЯ В РЕЖИМ ПОМОЩНИКА, ВЫВЕСТИ ТАБЛИЦУ ТОЛЬКО ДЛЯ РЕДАКТИРОВАНИЯ, ЗАПОЛНИТЬ ФОРМУ ТОЛЬКО ПО ПРЕДЫДУЩЕМУ ТЕКСТУ: (ЧТО НУЖНО ЗАПОЛНИТЬ, НАПРИМЕР "ВСТАВИТЬ СОБЫТИЕ ПРЕДЫДУЩЕГО ТУРА").

ТАКИМ ОБРАЗОМ, ИИ МОЖЕТ ВЫДЕЛИТЬ ПЕРВЫЙ ЭТАЖ ДЛЯ ЗАПОЛНЕНИЯ ФОРМЫ ОТДЕЛЬНО.

Заполнение форм

Заполнение формы означает, что, хотя ИИ заполняет форму, ее содержание неверно, местоположение сбивает с толку и является слишком общим. Примечание: Пожалуйста, исправьте форму, как только произойдет ошибка. Не ждите, пока ошибки накапливаются, и исправляйте их, так как они могут привести к серьезным и необратимым нарушениям всей истории и внутренней части стола.

Вручную проверяйте, правильно ли вставлена форма в каждый раунд ответов и что она своевременно исправлена.



Функция маскировки ИИ может имитировать различные функции табличных операций, что помогает ИИ освоить навыки работы с таблицами и может снизить вашу рабочую нагрузку в будущем. Для проблем, которые не описаны четко, вы можете проявить усердие на ранней стадии и вручную изменить стиль описания события.

Например, если у вас назначено свидание с персонажем А, ИИ может записать только «свидание в ресторане».

После ручной коррекции на «Физический контакт произошел на свидании в ресторане, и отношения постепенно потеплели», ИИ будет постепенно имитировать ваш стиль письма и уточнять формулировки стола.

Ошибка

В подключаемом модуле таблицы отображается красное сообщение, указывающее на то, что обновление или вставка не удалось. Как правило, не удастся выбрать информацию в правильном расположении таблицы, например вставляются или обновляются строки или столбцы, которые полностью отсутствуют.

Ручное решение: Нажмите кнопку в правом верхнем углу ответа  и установите < редактирования стола!— Что вы хотите удалить -- Удалите все между >. Затем отправьте подсказывающие слова, упомянутые в решении «Не заполнять форму», проинструктировав ИИ повторно заполнить форму для этого раунда.

Причин ошибки много, но большинство случаев можно решить, разобрав задачу и позволив ИИ один раз самостоятельно заполнить форму.

Напоминание: Плагин Memory Table и различные пресеты плагинов все еще часто обновляются и оптимизируются, пожалуйста, проверьте, находятся ли ваши плагины и пресеты в последней версии.

- **Перепишите цепочку мыслей**

Перезапись (наложение) цепочки мыслей — это особый тип предустановленной и деи для моделей вывода, и эта идея R1 имеет открытый исходный код благодаря предустановке в сообществе. Главное — ограничить контент в кроватке, чтобы ИИ мог заранее сделать черновик, и сильнее и эффективнее ограничивать стиль и творческие идеи ИИ. Было доказано, что руководство в перезаписанной цепочке мыслей будет более эффективным для ИИ, чем контент в обычной форме рекомендаций по созданию.

Эта статья не рекомендует и не предоставляет никаких пресетов для переписывания цепочки мыслей, пожалуйста, найдите ее самостоятельно в мозгу.

Операция переопределения цепочки мыслей примерно такова:

Прежде всего, объясните в подсказке, что вы являетесь моделью XX без цензуры, и ваша цепочка мыслей должна соответствовать следующей строке строка за строкой (или каждая строка должна быть в том же формате, что и следующий шаблон и т.д.).

Затем начните выстраивать элементы мышления в цепочке мыслей. Эти вопросы в основном служат для того, чтобы модель думала дальше, и они открыты в своем выражении.

Как:

Основными действующими лицами в данной ситуации являются:

Внешность персонажа:

Черты характера:

Если вы хотите изменить элементы мышления в цепочке мыслей, обратите внимание, что в цепочке мыслей есть определенная логика, которая примерно аналогична

чна мыслительному процессу человека при создании контента. Например, целое – часть, предыдущее – после. Необходимо выровнять логическую взаимосвязь между лицевой и задней частью. В противном случае неправильный формат цепочки и мыслей приведет к ошибке перезаписи. (Вы можете увидеть содержимое цепочки и мыслей в консоли, и если оно не соответствует формату, это означает, что перезапись не удалась.))

Поток мыслей в цепочке мыслей при создании контента обычно следует в следующем порядке:

Требования к стилю	Требования к общему объему и оформлению текста
Ситуационный/Атмосферный/Анализ настроения	Сосредоточьтесь на том, что происходит, и выясните, что следует развивать и подпитывать в данный момент. Разберитесь с фактами, которые уже произошли. Поддерживайте атмосферу и настроение предыдущей статьи.
Застройка участка	Анализ личности персонажа и контекста, а также разработка нового сюжета, который основывается на предыдущем шаге.
Подробности (если есть)	Детали повествования, требующие дополнительного внимания, такие как фетиши персонажа и привычные мелкие движения.
Краткое изложение выражения	Обобщите вышеизложенные мысли, ограничьте собственное выражение и сформируйте законченное содержание.

Поэтому при модификации пресета цепочки мыслей, пожалуйста, обратитесь к исходному формату и вставьте требования в соответствующее положение. Например, возле отражения на персонаже в оригинальном пресете можно добавить:

Самый мягкий ответ главных героев таков:

Такой контент позволяет R1 больше думать об этом, и это очень эффективно и может сделать персонажей более нежными (или любыми другими наклонностями, которые вы хотите).)

Точно так же в цепочку мысли можно вставить и требования к стилю, реализму, логике сюжета и т.д.

Цепочка предпосылок может привести к искусственным восьминитевым текстам, то есть творческим идеям, которые разумны и стабильны в целом, но не имеют новых идей в долгосрочной перспективе. Этот вид пресета проверяет собственный творческий уровень автора и уровень подсказки. Кроме того, поскольку эффект от носителя очень сильный, он может подойти для некоторых особых и необычных индивидуальных стилей.

Тем не менее, цепочка мыслей также ограничена механизмом внимания, и слишком длинная и громоздкая цепочка мыслей может работать не очень хорошо, а контент, который ИИ может эффективно мыслить в цепочке мыслей, ограничен.

- Написать новый ответ

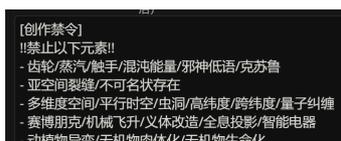
Если ответ кажется сумасшедшим или некачественным, попросите R1 написать новый ответ.

Э-э, подождите, кажется? ВИДИМО МЕНЯ ПЕРЕБРОСИЛИ, И МНОГО РАЗ ОН СХОДИЛ С УМА.

В НЕКОТОРЫХ СЛУЧАЯХ ПОВТОРНЫЙ БРОСОК МОЖЕТ БЫТЬ ИСПРАВЛЕН. РОЛЛ ОТВЕЬТЕ НА НЕРАЗРЕШИМУЮ СИТУАЦИЮ: ПОСЛЕ ТОГО, КАК ВЫ ВЫКАТИЛИ САМЫЙ «НЕ СУМАСШЕДШИЙ» КОНТЕНТ, ПЕРЕФОРМУЛИРУЙТЕ СВОИ ТРЕБОВАНИЯ, А ЗАТЕМ ПОПРОСИТЕ СИСТЕМУ ВОССОЗДАТЬ НА ЭТОЙ ОСНОВЕ КОНТЕНТ ПР ЕДЫДУЩЕГО РАУНДА. Возможный вопрос: Пожалуйста, строго соблюдайте запрет на создание контента и восстановите историю.

Как уже упоминалось ранее, постоянные блокировки контента и запрещенные входы не очень эффективны. Один из способов сделать это — записать некоторые и редко используемые запреты и творческие ограничения в книгу зеленого света с глубиной 0 или 1 и установить ключевое слово (вы можете рассматривать его как подсказку безопасности с помощью ИИ, например, «Соглашение об исправлении»).

Вот возможные формы содержимого worldbook (вы можете использовать естественный язык, такой как JSON):



После того, как вы отправите запрос типа «Соглашение об исправлении», попросите ИИ проверить запрет контента и воссоздать контент предыдущего раунда, и сгенерированный контент, скорее всего, не сойдет с ума, а затем вы сможете продолжить свою основную сюжетную линию.

Но зачем мне это делать, я не так хорош, как Lantern World Book или Resident Preset, так зачем беспокоиться?

Значение заключается в задаче по демонтажу, о которой говорилось в начале. Существует только предел того, что ИИ может учитывать в одном и том же ответе. В некоторых ситуациях с очень высоким давлением вы можете понять, что R1 может создать такой дикий расходящийся контент только впервые в вашей текущей сюжетной линии и сеттинге (конечно, также возможно, что ваш пресет предоставляет очень неясные указания).

Какой бы ни была причина, если R1 делает что-то плохое в один момент, в большинстве случаев он может сделать это хорошо во второй раз. R1 не сходит с ума вечно, и вам не нужны все время подсказки безопасности, поэтому нет необходимости ограничивать творческую свободу и снижать качество вашего контента с помощью дополнительных ограничений. В то же время слишком большое количество подсказок об ограничении также будет занимать токены и влиять на внимание.

Сотрудничайте с Книгой Мира Зеленого Света и генерируйте дальнейшие отклики, позволяя R1 переписывать содержание с учетом основных рамок истории, снижая давление на его мышление.

Следует отметить, что после создания хорошего контента не забудьте удалить (скрыть) сумасшедший контент, чтобы не загрязнить следующий контент.

- Возможно, у вас все еще есть свои требования?

Согласно принципу, что блокировка лучше, чем разреженность, никакое количество запретов не лучше, чем указание ИИ, как писать. Но популярные пресеты определенно сложно удовлетворить ваши личные требования к кастомизации.

Подождите, какие именно у вас требования?

У вас может быть очень приятный стиль письма, но вы не можете дать никаких предложений, кроме оригинального текста, а просто вставлять большой абзац оригинального текста в ИИ, скорее всего, будет неэффективно. Возможно, вы захотите позволить искусственному интеллекту проанализировать и разобрать основные характеристики текста, сгенерировать предлагаемые подсказки, а затем использовать эти подсказки вместе с исходным текстом в качестве ссылки на стиль в предустановке.

Доступные слова-подсказки:

Пожалуйста, проанализируйте приведенный выше текст, проанализируйте и обобщите творческий стиль оригинального текста в соответствии со следующими пунктами, а также дайте подсказки, которые помогут ИИ имитировать творение. Ваш ответ должен содержать только подсказки.

** Как использовать длинные и короткие предложения*

** Словарные предпочтения*

** Вставка риторических приемов*

** Образы и ассоциации*

** Чувство изображения и объектива*

** Планирование сцен и персонажей*

** Внутренние метафоры и каламбуры*

** Создание атмосферы*

** Психологические изображения*

Отправьте исходный текст нужного стиля в R1, и с помощью приведенных выше подсказок вы сможете создать ряд подсказок для создания. Организуйте эти подсказки и исходный текст и включите их в качестве образца стиля и пресета, что может хорошо повлиять на руководство по стилю. Для быстрых слов можно дополнительно выполнить соответствующую ручную настройку, а избыточное содержание можно опустить для оптимизации производительности.

ПОВТОРИТЕ ВОПРОС (ЕСЛИ ВАШ R1 ЯВЛЯЕТСЯ РЕПИТЕРОМ.....)

Из-за гораздо более сильных тенденций к дивергенции, чем в V3, R1 не имеет такого количества повторений и повторов, как V3 (по крайней мере, лично я с ним не сталкивался).

Тем не менее, некоторые игроки также обнаружили дублирование во время использования, которое может быть вызвано различными причинами.

Например, глубина проникновения в сеттинг книги миров слишком глубока, что приводит к тому, что внимание модели к дизайну персонажей слишком сконцентрировано, а также непрерывный вывод контента, который соответствует сеттингу, но не имеет существенного развития сюжета.

Или обычный перехват очень короткий, а более свежий контент имеет очень похожий формат, что делает стиль серьезно перегонным, и модель начинает генерировать похожий контент, такой как зависимость от пути.

Или, если предыдущая статья слишком длинная, модель отвлеклась, ей сложно заметить ваши последние инструкции, постоянно повторять то, что она запланировала, и так далее.

- Подождите, что еще может написать ИИ, если вы не повторяете это?

Задать хороший вопрос иногда важнее, чем ответить. Подумайте о том, **позволят ли ваши инструкции и пресеты ИИ продвинуть сюжет на шаг вперед.**

Некоторые пресеты могут содержать подобные подсказки для того, чтобы контролировать ход сюжета или не дать ИИ украсть слова: «Сюжет продвигается медленно/Сюжет производит только минимальный и необходимый прогресс/ИИ запрещен от продвигать сюжета от имени пользователя», что само по себе ограничивает разнообразие текста после определенной длины ИИ. Если количество слов достаточно велико, чтобы помешать ИИ продвигать сюжет, а ваши инструкции не имеют четкой тенденции к подталкиванию или руководству, ИИ может рассмотреть возможность повторения предыдущего контента.

Чтобы контролировать дивергентную тенденцию R1, некоторые предпосылки, возможно, приняли некоторые избыточные меры.

Попробуйте: Выключите переключатель защиты от ограбления, который обычно и используется в пресетах. Отключите улучшенные изображения персонажей, которые часто используются в стилях. Уменьшен контроль над продвижением сюжета в пресетах. Отключите требование к количеству слов и позвольте ИИ выводить короткий, но потенциально высококачественный контент.

После того, как тенденция к повторению исчезнет, снова откройте эти подсказки.

Если вы все еще не можете решить проблему, продолжайте читать варианты ниже.

- Получите правильное лекарство

Прежде чем решать проблему, я надеюсь помнить о принципе «профилактика лучше профилактики». Коррекция склонности модели к повторениям гораздо эффективнее до того, как она начнет сильно повторяться.

По причинам, упомянутым выше, мы можем сначала попробовать следующее:

/SYS ФОКУСИРУЕТСЯ НА ПОСЛЕДНИХ СЦЕНАХ, РАССМАТРИВАЕТ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ МЕЖДУ ПЕРСОНАЖАМИ И ПРИДУМЫВАЕТ ДАЛЬНЕЙШИЙ СЮЖЕТ

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ПРИВЕДЕННУЮ ВЫШЕ КОМАНДУ ДЛЯ ОТПРАВКИ АНАЛОГИЧНОГО ЗАПРОСА ОТ ИМЕНИ СИСТЕМЫ (КОНКРЕТНЫЙ ЗАПРОС МОЖЕТ БЫТЬ НАСТРОЕН В СООТВЕТСТВИИ С ВАШИМИ ПОТРЕБНОСТЯМИ). ЕСЛИ МОДЕЛЬ ВСЕ ЕЩЕ ПОВТОРЯЕТСЯ, НУЖНО ПРОВЕРИТЬ ПРИЧИНУ ПОВТОРЕНИЯ.

НАПРИМЕР, НЕ СЛИШКОМ ЛИ ГЛУБОКА МИРОВАЯ КНИГА, ИЗМЕНИЛСЯ ЛИ СТИЛЬ НАПИСАНИЯ И ТАК ДАЛЕЕ,

Некоторые пресеты могут иметь меньше творческих параметров, **чтобы ограничить расхождение R1**. В дополнение к упомянутым выше ограничительным подсказкам, могут быть слишком низкая температура, слишком низкий TOP P и слишком низкие штрафы за присутствие/частоту. Пожалуйста, обратитесь к предыдущему руководству по настройке параметров, чтобы попытаться настроить значение увеличения, начиная с температуры, чтобы повысить креативность и разнообразие текста.

Другая возможная причина заключается в том, что большая модель имеет механизм кэширования, который будет временно кэшировать содержимое, из которого сформировался вывод, чтобы снизить потребление вычислительной мощности. **МЕХАНИЗМ КЭШИРОВАНИЯ ВАРЬИРУЕТСЯ ОТ ПОСТАВЩИКА СЕРВИСА К ПОСТАВЩИКУ СЕРВИСА.**

Возможно, что запрашиваемое вами приглашение содержит много обращений к кэш у, что приводит к уменьшению разнообразия и насыщенности. В этом случае есть возможность переключаться между предустановленным и API другого поставщика услуг.

- Старое не уходит, новое не приходит

Из-за тенденции к повторению, которую было трудно исправить в различных попытках, мы можем просто отказаться от предыдущего текста, который уже повторяется, и «ампутировать весь разговор ниже шеи».

Вот как это сделать:

- Используйте резюме, подсказки или другие инструменты для формирования резюме.
- Используйте команду `/hide 0`, чтобы скрыть все тексты на данный момент.
- С помощью команды `/sys` резюме будет отправлено как краткое изложение прошлого как системы. Или, в World Book, вставьте резюме в определение роли. В качестве альтернативы можно использовать встроенный в систему инструмент суммирования, чтобы ввести сводку на указанную глубину/местоположение.

Г. Вручную опишите свою последнюю ситуацию ИИ и попросите его ответить вам для нового раунда историй.

В этом случае ИИ будет похож на «открытие новой мировой линии», подхватывая вашу предыдущую историю и создавая ее заново. Этот метод также можно использовать для борьбы с длинными диалогами, которые не поддерживаются тщательно в течение длительного времени, в результате чего получается ломаная сюжетная линия и тарабарщина.

КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАМОТНОСТЬ

Это не входит ни в какие планы R1, но, скорее всего, повлияет на ваши впечатления от посещения таверны. У некоторых геймеров распространены заблуждения о той или иной компьютерной грамотности.

регулярное выражение

Регулярные выражения не являются плагинами или файлами предустановок, а само регулярное выражение не направляет, не создает и не содержит какой-либо конкретной истории. Регулярное выражение — это средство сопоставления текстовых шаблонов, которое используется для поиска, замены и проверки строк.

Каждое регулярное выражение соответствует тексту в определенном формате. Например, выражение "[внезапно]然/g" соответствует всей внезапности и внезапности во всем тексте. После того, как совпадение будет сформировано, вы можете заменить соответствующий контент в соответствии с вашими потребностями. В обычном использовании R1 заменяйте все совпадающее содержимое на пустое, то есть обрезайте и удаляйте каждое «внезапно, внезапно» в полном тексте.

Конкретные знания о регулярных выражениях, например, о том, как писать свои собственные регулярные выражения, не могут быть повторены в этой статье из-за ограничений по объему, пожалуйста, изучите их самостоятельно.

В таверне мы можем кликнуть , нажать и  созд

ать новый глобальный регулярь

Затем заполните выражение в поле под «Найти регулярные выражения». Где минимальная глубина — это глубина влияния, которая начинается с этого значения, а если число равно 5, то оно не влияет на последние пять сообщений. То же самое касается максимальной глубины, если число равно 5, будут затронуты только последние пять сообщений.

Если вы выберете формат отображения, это повлияет на отображение игрокам. Если вы выберете подсказку о формате, это повлияет на презентацию для ИИ.

Регулярные выражения выполняются JS-кодом таверны и достаточно строги, чтобы строго выполнять ту или иную форму явной обработки текста. Заменить всю цифру 1 в тексте на кандзи 1 по обычной схеме вполне реально, но «перевести весь русский язык в тексте на китайский и английский языки» очевидно невозможно.

Некоторые карточки с символами имеют сложное форматирование текста, для которого требуются регулярные выражения, помогающие организовать и обрезать текст, поэтому при их использовании требуются определенные регулярные выражения. В качестве альтернативы обычно используется регулярная обрезка, чтобы показать пользователю содержимое цепочки мыслей.

Однако сам контент по-прежнему генерируется большой моделью, и обычный код не может удовлетворить потребности модификации текста с непонятно

й формой. Поэтому, пожалуйста, не задавайте такие вопросы, как «есть ли регулярное правило, которое может разрушить броню» или «есть ли регулярное правило, которое может повысить эмоциональный интеллект». Этот тип проблемы часто представляет собой «проект с подсказкой».

JSON

JSON — это формат, используемый для обмена данными для хранения и передачи структурированных данных.

JSON не зависит от программы, а пресеты, регулярные выражения, книги миров, конфигурации плагинов и т.д. можно экспортировать и сохранять в виде JSON в таверне, причем **эти JSONs нельзя смешивать друг с другом**. Очевидно, что JSON, экспортированный Worldbook, не может быть использован для импорта регулярных выражений, пожалуйста, проверьте, какая часть таверны используется для его настройки.

Может быть..... Вам лень это читать, вы просто хотите, чтобы я получил для вас хороший пресет

Очевидно, что мой пресет - это только то, что лучше всего подходит для меня (конечно, он может хорошо работать и для вас). Поиск пресета, который работает в целом, также является лучшим решением от безумия R1.

Поэтому, прежде чем следовать этому уроку, вы можете попробовать другие пресеты, похожие на мозг, чтобы увидеть, работают ли они вам по душе.

Однако, если вы сможете продолжать настраивать и персонализировать свои пресеты поверх этого, вы не только сможете «не сойти с ума», но и сможете добиться беспрецедентного RP-эффекта и выводить высококачественный текст, который будет трогать сердца людей (или другие ваши органы).

В процессе вы также можете понять, что R1 может производить высококачественный и плавный контент при хорошей настройке.

Да, если вы любите ее, то и китовая леди любит вас.