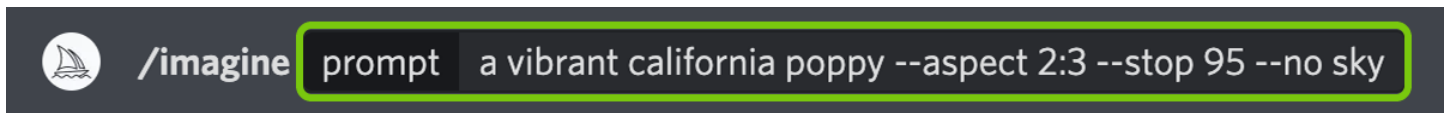


Parameter List参数列表

给prompt(指令)添加参数可以约束图像生成的方式。例如图像的宽高比Aspect Ratios、模型版本之间切换 Model Versions、改变升频器Upscaler等等。

参数需要加在prompt的末尾，并且可以添加多个不同的参数



有时候在苹果设备上会把(--) 转换成 (-).不要担心，MJ可以识别!

基础参数

Aspect Ratios

`--aspect` ,或 `--ar` 改变生成图像的宽高比

Chaos

`--chaos <number 0-100>` 改变生成结果的差异性(混动值)。较高的值会产生变化更大的生成结果。

No

`--no` 过滤内容, 比如: `--no plants` 会尝试从图像中去除植物。

Quality

`--quality <.25, .5, 1, or 2>` ,or `--q <.25, .5, 1, or 2>` 生成图片需要花费的时间 --quality值为 1。较高的值会消耗更多账户的GPU 时间。--quality接受以下值：默认模型的 .25、.5 和 1。较大的值将向下舍入为 1。--quality仅影响初始图片生成。--quality适用于模型版本 1、2、3、4、5 和 niji。 .

Seed

`--seed <integer between 0-4294967295>` Midjourney生成图片的这种随机性是伪随机。你可以理解为随机算法是一个方程式，你输入不同的值，最后得出的结果就是不同的。而如果前后两次输入的这个起始值是一样的，那么最后得出的结果其实就是一样的。那么使用同样的seed值，那最后生成的图像就应该是差不多的。

Stop

`--stop <integer between 10-100>` 使用--stop参数在作业进行过程中结束作业。

Style

`--style <4a, 4b or 4c>` 在V4 [Model Version](#) 中切换不同的模型

Stylize

`--stylize <number>` ,或者 `--s <number>` 使用 stylize 参数可以生成更加具有艺术色彩、构图形式的图像。低风格化值生成的图像与提示密切相关，但艺术性较差；高风格化值产生的图像非常有艺术性，但与提示的关联性也较少，AI 会有更多的空间自由发挥。

Uplight

`--uplight` 轻微升频器进行细节处理。图像更细致更平滑。

Upbeta

`--upbeta` 使用beta升频器。结果更接近原始图像。升频后的图像细节添加显著减少。

Default Values (Model Version 4)

	Aspect Ratio	Chaos	Quality	Seed	Stop	Style
Default Value	1:01	0	1	Random	100	4c
Range	1:2-2:1	0-100	.25 .5 or 1	whole numbers 0-4294967295	10-100	4a, 4b, or 4c

Default Values (Model Version 5)

	Aspect Ratio	Chaos	Quality	Seed	Stop	Stylize
Default Value	-	0	.25, .5, or 1	Random	100	1000
Range	any	0-100	.25, .5, or 1	whole numbers 0-4294967295	10-100	0-1000

- 大于2：1的宽高比还在实验中，可能会产生不及预期的结果。

模型版本参数

Niji

`--niji` 动漫风格的图像的模型。

High Definition

`--hd` 如果使用该参数，将使用一种早期的替代模型，该模型会生成更大且不太连贯的图像，适用于抽象和景观图像。但是，这种模型生成的图像可能不太真实、细节化不行，因此在用这个参数前，应考虑需要哪种类型的图像。同时，建议先检查一下文档中每种模型的特点和能力，并仔细选择最适合自己的需求的模型。

Test

`--test` 使用测试模型。

Testp

`--testp` 如果您需要生成比较逼真、专业的摄影图片，请使用Midjourney特殊的针对摄影图像训练的模型。这种模型通过对大量专业摄影作品的学习和训练，可以更好地呈现出真实的光线和色彩。您可以在Midjourney的模型文档中找到有关该模型的更多信息。

Version

`--version <1, 2, 3, 4, or 5>` or `--v <1, 2, 3, 4, or 5>` 改变模型，现在的默认模型是v4。

升频器参数

在生成每个作业的低分辨率图像网格后，可以使用upscaler将其放大并添加更多细节。对于放大过程，可以使用多种不同的Upscale模型。可以通过在命令中使用 `--upscale` 参数来指定要使用的Upscale 模型。

Uplight

`--uplight` `light` 轻微 Upscaler，其结果更接近原始网格图像。这种轻量级模型的放大效果会更加平滑，细节会相对较少。

Upbeta

`--upbeta` 当您选择Upscale模型时，还可以尝试使用另一种名为“beta”的轻量级Upscaler。使用这种模型时，放大后的图像会更接近原始网格图像，但添加的细节数量会更少。

Upanime

可以更好地与 `--niji` 模型配合使用，以产生更高质量的图像。可以通过在命令中使用 `--upscale` 参数并指定此特殊Upscaler的名称来选择该模型。

其他参数

Video

`--video` 参数仅适用于保存图像生成过程的视频，而不是对单个图像进行上采样。

如果想要保存单个图像生成的视频，请在命令中添加 `--save-video` 参数。此项操作与 `--video` 类似，但会在生成完整图像时保存一个视频文件。然后，可以使用 📺 来向私信频道发送视频

兼容性

模型版本 & 参数兼容

	Affects initial generation	Affects variations + remix	Version 5	Version 4	Version 3	Test / Test
Max Aspect Ratio	✓	✓	any	1:2 or 2:1	5:2 or 2:5	3:2 or 2:3
Chaos	✓		✓	✓	✓	✓
Image Weight	✓		.5-2		any default=.25	✓
No	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Quality	✓		✓	✓	✓	
Seed	✓		✓	✓	✓	✓
Sameseed	✓				✓	
Stop	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Style				4a and 4b		
Stylize	✓		0-1000	0-1000 default=100	625-60000 default=250 0	1250-5000 default=250 0
Tile	✓	✓	✓		✓	
Video	✓				✓	
Number of Grid Images	-	-	4	4	4	2 (1 when aspect ratio ≠ 1:1)

这个表格，列出了各个参数对初次生成和图像变异的影响，以及版本和可选范围等信息。具体各参数含义如下：

- Max Aspect Ratio：图像的最大宽高比，可以设置为任意值。
- Chaos：图像混沌程度的强度，取值范围在 0 到 100 之间。

- Image Weight: 图像的权重, 用于调整图像的大小和重复次数。
- No: 控制渲染器是否排除某些元素。
- Quality: 渲染质量, 越高越清晰, 可选范围为 0.25、0.5 或 1。
- Seed: 随机种子, 可以是 0 到 4294967295 之间的整数。
- SameSeed: 控制生成后的图像是否与原始图像使用相同的种子随机生成。
- Stop: 控制图像生成的迭代次数。
- Style: 图像的风格化类型。
- Stylize: 调整图像风格化的强度, 取值范围在 0 到 1000 之间。
- Tile: 用于控制图像是否平铺。
- Video: 控制渲染器是否生成 GIF 动态图。
- Number of Grid Images: 用于控制网格图片的数量。