

ЛЕКЦІЯ 13. Системи AI агентів, частина 2: додаткові матеріали

Львів -- 2025

Лекція курсу "Штучний інтелект в ігрових застосунках" 2025-13

Задача:

Передача графічних даних з простого інтуїтивного редактора типа TLDRAW в ШІ агент, який згенерує команди для відтворення намальованої сцени в Blender.

1. Формування вхідних даних для прикладу "3D-редактор"

Розширення ідеї контролювати 3D-моделювання методами іншими, ніж безпосередньо GUI редактора, призводить, наприклад, до ось таких комплексних систем:

<https://tryvibedraw.com/create>

Як побудований VibeDraw?

<https://github.com/martin226/vibe-draw>

Реалізація генератора 3D-асетів від Microsoft:

<https://github.com/microsoft/TRELLIS/tree/main>

2. Генералізація до мультиагентних систем

Система мультиагентної взаємодії від Microsoft:

<https://github.com/CopilotKit/open-multi-agent-canvas>

3. Простіше, будь ласка

Можна пробувати вирішити ту саму задачу через вкрай примітивні універсальні взаємодії через протокол MCP, наприклад створення скріншотів:

<https://chromewebstore.google.com/detail/browser-mcp-automate-your/bjfgambnhccakkhmkepdoekmckoijdlc>

<https://github.com/sethbang/mcp-screenshot-server>

4. Складніше, будь ласка

А можна взяти ідею скріншотів і побудувати на ній цілу систему збору індивідуального контексту через запис відео, мікрофону і взагалі всієї інформації яку тільки можна зібрати про користувача системи:

https://www.reddit.com/r/ClaudeAI/comments/1hpxueh/mcp_to_use_claude_with_your_247_desktop_context/