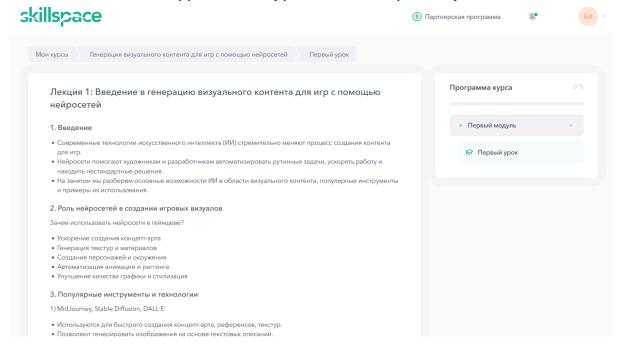
# Инвариантная самостоятельная работа 3.3 "Фрагмент электронного курса"

Для создания фрагмента (лекции) в рамках электронного курса "Генерация визуального контента для игр с помощью нейросетей" был использован сервис "Skillspace"

Ссылка на курс - https://59dfc9.skillspace.ru/course/73473

Вид на созданный фрагмент курса с точки зрения ученика:



• Применяются как вспомогательный инструмент художников.

#### 2) NVIDIA GauGAN и Al Canvas

- Позволяют преобразовывать простые наброски в детализированные изображения.
- Удобны для создания фотореалистичных ландшафтов.

• Предоставляет АІ-инструменты для обработки видео, стилизации изображений и генерации текстур.

## 4) Meshy Al и Leonardo Al

• Помогают создавать 3D-модели, а также текстуры и анимации для игровых объектов.

## 4. Примеры использования в играх

- Ubisoft использует ИИ для генерации окружения в играх.
- Опрости пользует и и для тенерации окружения в пира и освещения.
  Square Еліх применяет нейросеги пля улучшения текстур и освещения.
  NVIDIA RTX Remix позволяет создавать ремастеры старых игр с улучшенной графикой.

# 5. Практические ограничения и вызовы

- Нейросети не заменяют полностью художников, а выступают в роли инструмента.
- Ограниченный контроль над финальным результатом.
- Вопросы авторского права на сгенерированные изображения.
- Оптимизация и адаптация нейросетей под игровые движки.

- Нейросети мощный инструмент для генерации игрового контента.
- Их использование позволяет ускорить производство, снизить затраты и повысить качество графики.
- Важно понимать ограничения и уметь интегрировать ИИ в рабочий процесс.

## Домашнее задание

- Попробовать сгенерировать концепт-арт для игры с помощью MidJourney или Stable Diffusion.
- Подготовить реферат о плюсах и минусах использования ИИ в геймдеве.