

УДК 004.946

ВНЕДРЕНИЕ АЛГОРИТМОВ ИИ В ПРОЦЕССЫ СОЗДАНИЯ ВИЗУАЛЬНОЙ ГРАФИКИ

Тяжов А.А. (Национально исследовательский университет ИТМО)
Научный руководитель – преподаватель практики Волосюк А.А.

Введение. В связи с увеличением производительности вычислительной техники и совершенствованием алгоритмов генерации графики в открытом доступе появляется все больше и больше новых технологий создания графики. Из-за этого встает вопрос о внедрении доступных технологий машинного обучения и генеративных сетей в процесс производства контента.

Основная часть. В работе предлагается рассмотреть и сравнительно оценить различные доступные решения внедрения технологий в процессы производства.

Рассмотреть предлагается 2 вероятных подхода:

- Внедрение в рамках текущих процессов производства
- Выстраивание процессов вокруг новых технологий.

Выводы. В результате работы был проведен сравнительный анализ путей внедрения технологий на базе Машинного обучения в процессе производства графики. Были сделаны выводы о вероятном направлении внедрения данных технологий и их влиянии на индустрию производства мультимедиа контента.

Список использованных источников:

1. Cetinic E., She J. Understanding and Creating Art with AI: Review and Outlook 2021.
2. Borg M. Garousi V. Mahmoud A. Video Game Development in a Rush: A Survey of the Global Game Jam Participants // IEEE Transactions on Games. 2020. № 3 (12). С. 246–259.
3. Rombach R. Blattmann A. Lorenz D. High-Resolution Image Synthesis with Latent Diffusion Mod-els 2021.