

В дверях стояла наша мама и смотрела на нас с улыбкой на губах. Должен признать, моя новая мама действительно красива, у нее загорелая кожа, вьющиеся каштановые волосы и зеленые глаза, но, к сожалению, как военнослужащий, плохо умеет выражать эмоции.

- Доброе утро, мам, - раздалось дважды.

- Доброе утро, давайте поедим, сегодня вам предстоит четыре часа в учебной комнате.

Учебная комната - это невероятное творение, мне бы хотелось, чтобы что-то подобное существовало в мое время.

Можно сказать, что это практически закрепляет определенные знания в вашей голове, но эти знания являются лишь базовыми. За прошедшие годы человечество развилось настолько, что практически невозможно выучить всё необходимой, с помощью обычных уроков.

Камера не может справиться с очень сложными знаниями, такими как различные детали медицины, но она чрезвычайно эффективна для закрепления более простых знаний в сознании людей.

ПА

- Ай.

- Эй, за что?!

- Хватит мечтать, давай скорее поедим...

- Тебе больше не нравится программа? Вы с сестрой всегда были в восторге от неё.

- Хммм... Не знаю, это звучит так глупо, никто так не говорит, даже я мог бы придумать лучше.

- Похоже, что эти ИИ программы тебе больше нравятся.

- Их сделали ИИ?

- Хм?! Да, ИИ, но хватит об этом, тебе лучше позавтракать и отправится учебную комнату.

(Вздых)

- Да, мам.

Мы быстро позавтракали и вернулись в тренировочный зал. В правом углу есть две стеклянные камеры с подушкой и матрасом.

Все дети после 5 лет начинают свое начальное образование дома в учебной комнате, когда детям исполняется 10 лет, они идут в школу, и мы начинаем получать уроки, но учебная комната продолжает использоваться до 50 лет.

Интересно то, что человек считается достигшим совершеннолетия только, когда ему исполняется 60 лет, и именно тогда он может выбрать специализацию для обучения.

.....

Покинув учебную комнату, я могу только удивляться, насколько больше знаний я получал, чем

в школе в своей предыдущей жизни.

Я иду в свою комнату, принимаю душ, ложусь на кровать, надеваю свой голографический браслет и начинаю изучать, как искусственный интеллект создает сериалы и фильмы.

Это действительно шокирует, до какого уровня дошли дела: развлекательные компании создают свой собственный искусственный интеллект для создания сценариев, фильмов, ситкомов, 3D-анимации, всё что нужно, это дать краткое описание необходимого, и тогда искусственный интеллект сделает всю работу.

На данный момент можно сказать, что существует два типа продуктов: те, которые полностью создаются искусственным интеллектом, и созданные людьми.

Продукция с искусственным интеллектом - это, в основном, продукты массового производства с чрезвычайно пустым содержанием, большинство создаются с учетом интересов детей.

Компании создают искусственный интеллект с определенной специализацией, затем взимают небольшую плату, чтобы любой желающий мог им воспользоваться, но все фильмы, сериалы и анимации будут зарегистрированы искусственным интеллектом.

Таким образом, если созданный продукт окажется успешным, создателю придется выплачивать роялти компании, владеющей ИИ.

С другой стороны, в производстве, созданном людьми, есть несколько правил: очевидно, что использовать искусственный интеллект для создания вашего продукта допустимо, но 60% работы должны выполняться людьми.

Как правило, таким образом создавались только высокочрезвычайные проекты, в то время как малобюджетные проекты напрямую использовали какой-нибудь популярный на рынке искусственный интеллект.

(Вздых)

Я действительно разочарован индустрией, ведь не только большинство фильмов, сериалов, игр, картин и даже музыки, созданных с помощью искусственного интеллекта, теряют всю свою сущность как вид искусства, даже производства, созданные людьми, являются всего лишь воссозданиями знаменитых сражений.

Как человек, который следил за игровой, кино- и музыкальной индустриями с 1980-х годов, я очень хорошо понимаю, как всё это работает.

Я наблюдал, как разработчики игр творили чудеса, загружая гигантские игры на 6-мегабайтные картриджи, просто чтобы иметь возможность донести до публики желаемое видение.

Эти разработчики создавали замечательные игры, несмотря на все ограничения своего времени.

Я видел голливудских режиссеров, творивших невозможное, применяя всевозможные техники, чтобы создать идеальный фильм в своем уникальном видении. Сэм Рэйми сделал свою карьеру, в основном, импровизируя с различным оборудованием во время съемок, просто чтобы донести своё видение до зрителя.

Но, к сожалению, я также видел, как эти отрасли постепенно загнивают: EA, Ubisoft, Disney, Universal - компании, которые когда-то шокировали и впечатляли людей по всему миру своими работами.

Но со временем они стали позором индустрии, подвергаясь всевозможной критике со стороны тех, кто когда-то был их поклонниками.

Этот мир еще не достиг такой точки, но очевидно, что индустрия находится в полном застое.

Очевидно, есть много хороших современных произведений, но все они связаны с войной, очевидно, что люди, которые сотни лет доминировали в отрасли, не очень хороши, большинство из них потеряли страсть к своему ремеслу, и просто хотят заработать как можно больше денег.

Я не говорю, что деньги не нужно зарабатывать, но такого рода массовый продукт, предназначенный исключительно для заработка как можно большего количества денег, действительно вызывает у меня отвращение.

БАМ!

- Брат, пошли смотреть "Идеального Рекрута".

Пока я был погружен в свои мысли, Мелисса ворвалась в мою комнату, не спрашивая разрешения, забралась ко мне на кровать и легла рядом со мной.

- Вот-вот начнется.

Она активировала свой голографический браслет, перед нами появился маленький экран, и вскоре начался сериал.

Как и "Божественный Солдат", это трехмерная анимация, но реализм в ней просто невероятный.

Проблема опять же в сюжете, он не настолько детский, чтобы говорить глупости для развлечения детей, но и недостаточно серьезный, чтобы иметь какой-либо интересный сюжет.

По сути, это бесконечная череда "эпических сцен", главный герой ходит эпической походкой, произносит эпические фразы, бросает эпические взгляды.

Я посмотрел на свою сестру, и мне стало немного грустно: она никогда не увидит классические фильмы студии Ghibli или эпохальные фильмы Disney.

У нее никогда не будет шанса познакомиться со всеми теми невероятными играми из моей эпохи.

(Это так пе... Постойте, если таких вещей здесь нет, почему бы мне их не создать, хотя я специализируюсь на играх, с ИИ я смогу воспроизвести эти фильмы, верно?!)

Глядя, как моя сестра с волнением смотрит эту чушь, я начал с нетерпением ждать, когда увижу ее лицо, когда она посмотрит те классические фильмы, которые я любил в детстве.

У меня никогда не было детей или младшей сестры, но должен признать, мне нравится чувствовать себя старшим братом, поэтому мысль познакомить её с чем-то из моего детства, привела меня в восторг.

(Может быть, мне не стоило избегать рождения детей в моей прошлой жизни?!, Ах, забудем об этом, нет смысла думать об этом сейчас, я сосредоточусь на настоящем.)

.....

Неделю спустя.

.....

Я потратил много времени на изучение современной анимации, и это не может быть ещё проще: анимации есть только в 3D, но проблема в том, что все они чрезвычайно реалистичны.

Честно говоря, в мое время компьютерная графика Таноса и ремейка "Короля Льва" уже была невероятно реалистичной, но сегодняшняя 3D-анимация почти неотличима от реальности, но есть некоторые законы, которые обязывают продюсерские компании использовать определенные эффекты или знаки, позволяющие людям понять, что они смотрят 3D-анимацию.

[3D-анимация и CGI - это одно и то же.]

2D-анимация существует, но студенты используют её для создания презентаций или иллюстраций. Некоторые из ИИ также ориентированы на это, но они далеко не так совершенны, как те, которые создают 3D-анимацию.

ИИ, ориентированные на 2D-анимацию, обычно используются детьми для изучения основ анимации, а также для тренировки навыков рисования, поскольку эти ИИ требуют от пользователя предоставить хотя бы эскиз того, что нужно создать.

Кроме того, нужно дать очень точное описание движений, которые вы хотите, чтобы ИИ создал.

Например, вы хотите создать сцену, в которой девушка медленно идет по площади, в середине площади есть мост, и вы хотите, чтобы она остановилась на некоторое время, посмотреть на ручей.

Нужно будет нарисовать девушку, мост и площадь, а также подробно описать все движения, которые вы хотите, это можно сделать с помощью простого наброска, но будет много ошибок.

Честно говоря, любая компания в прошлом продала бы душу дьяволу, для такого искусственного интеллекта, как этот.

Ведь, создание 2D-анимации занимает слишком много времени, приходится рисовать каждый кадр вручную, что чрезвычайно трудоемко и утомительно, но если всё, что нужно сделать, это создать эскиз и описать желаемые детали сцен, это было бы мечтой каждого аниматора.

Я всю свою жизнь проработал геймдизайнером, не хочу хвастаться, но у меня отличные навыки рисования, и думаю, смогу создать эти классические анимации, приложив немного усилий.

У Мелиссы скоро день рождения, может быть, я смогу подарить ей фильм в качестве подарка, я не знаю, понравятся ли людям в этой вселенной 2D-фильмы, но есть только один способ узнать.

- Меня переполняет энергией.

<http://tl.rulate.ru/book/115204/4475141>