





## Виртуальная музыкальная группа K/DA

**K/DA** — виртуальная К-поп гёрл-группа, состоящая из четырёх персонажей игры League of Legends: Ари, Акали, Эвелинн и Кай'Сы.

K/DA была разработана Riot Games, компанией, стоящей за League of Legends. Группа впервые выступила на Церемонии открытия финала Чемпионата мира по League of Legends 2018 с дебютной песней «Pop/Stars».

«Pop/Stars» заняла первое место в хит-параде World Digital Songs Billboard, таким образом K/DA стала четвёртой женской К-поп группой, возглавившей этот чарт. Предварительный сингл «The Baddest», выпущенный в августе 2020 года, и заглавная песня «More» из альбома *All Out* также заняли 1 место в данном чарте.



<https://www.youtube.com/channel/UCDsvjvBRosWw8F5eynK0HTQ>



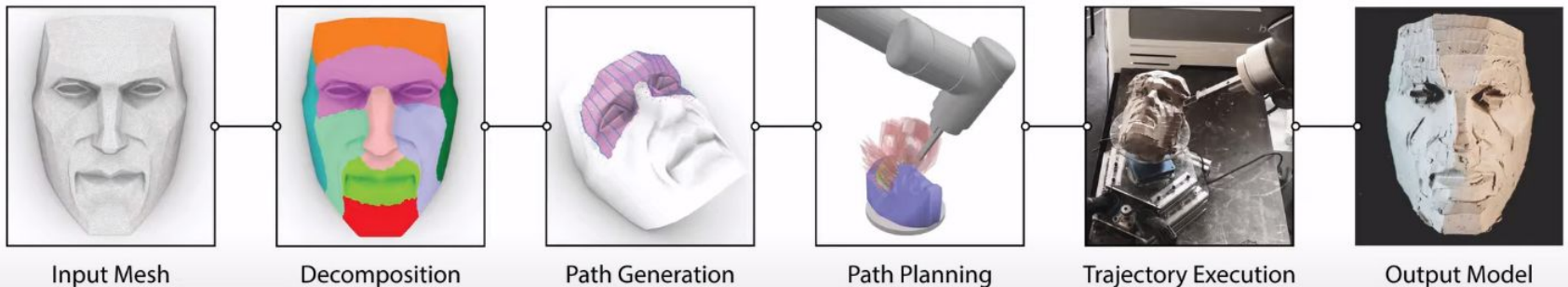


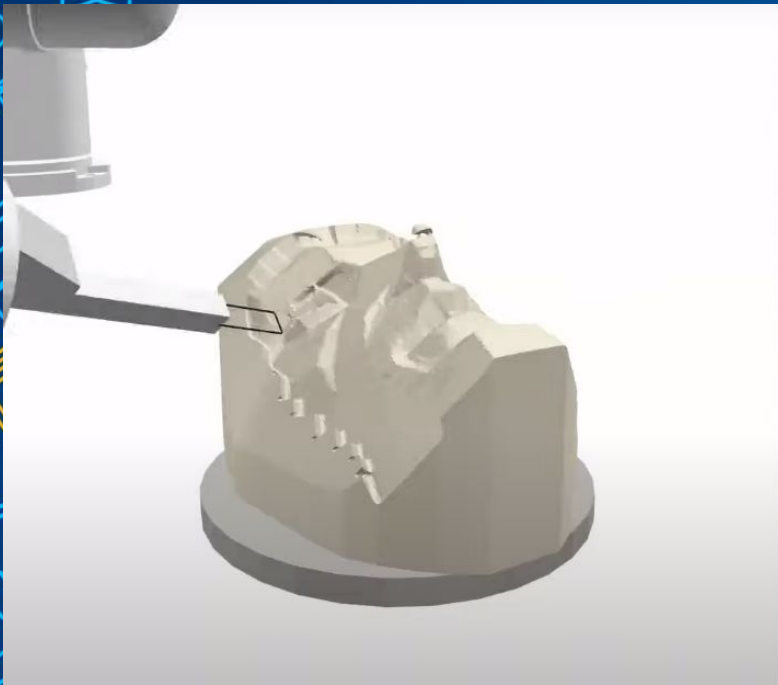
## Робот-скульптор

Исследователи из Disney Research создали систему, которая позволяет обучать роботов лепке из глины, имитируя различные художественные стили.

Сам по себе RobotSculptor выглядит не слишком креативно. По сути это шестиосевая роботизированная рука с настраиваемым инструментом для лепки, который контролируется программной системой.

Робот может автоматизировать процесс создания глиняных макетов и более точно превратить трехмерную компьютерную модель в реальный объект из глины. RobotSculptor может даже использоваться для создания копий известных скульптур или новых работ в стиле







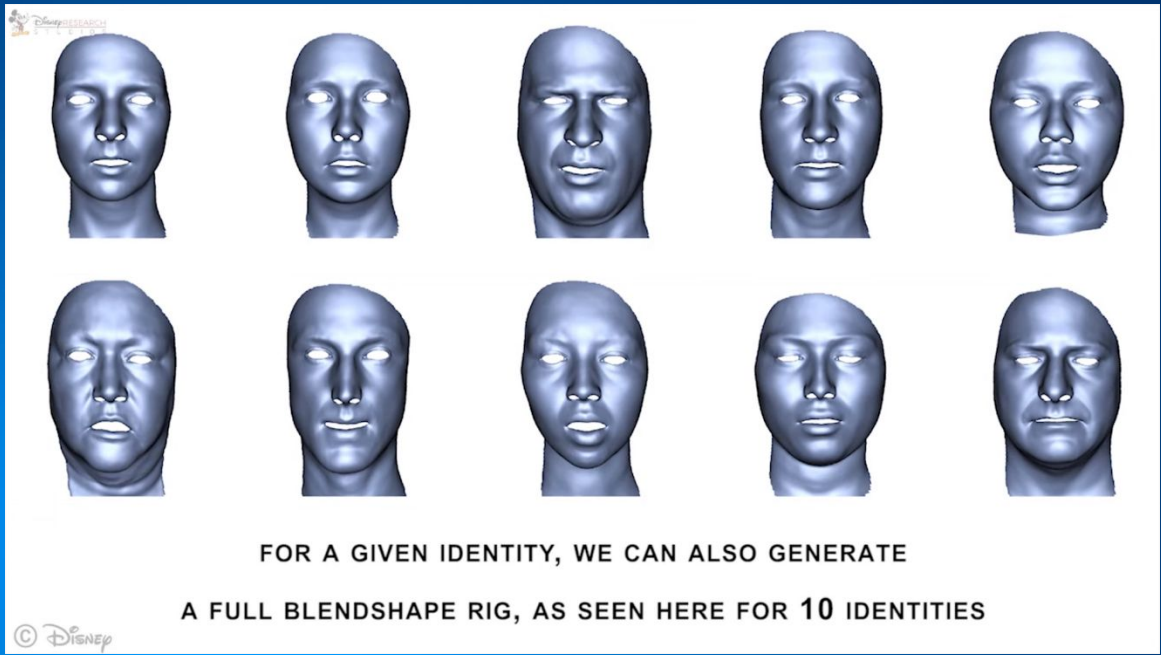
## Новый уровень эмоций

Сейчас 3D-рендеринг лиц является неотъемлемой частью производства любого крупного фильма или игры, но задача их захвата и естественной анимации является достаточно сложной. Существующие «линейные» модели упрощают деликатность выражений лиц, обеспечивая скрупулезную настройку «счастья» или «гнева», но теряют при этом в точности и не передают всех возможных вариантов лицевой мимики.

Для решения этой проблемы команда Disney Research предлагает новую модель, которую она называет «глубокой семантической моделью лица».

Ее основное преимущество состоит в том, что эта модель изучает то, как выбранное выражение влияет на все лицо, но не является специфическим для одного конкретного лица. Кроме того, она является нелинейной, что позволяет гибко подстраиваться под то, как разные выражения взаимодействуют с геометрией лица и друг с другом.

Результаты впечатляют, технология позволяет сгенерировать тысячи разных лиц, а затем все их анимировать одними и теми же выражениями без каких-либо дополнительных усилий.



a) Semantic expression synthesis (geometry + albedo)

b) Identity synthesis

c) Facial performance transfer

source target

d) Performance editing

ORIGINAL PERFORMANCE ADDING A SMILE

e) 2D landmark-based face tracking

© Disney



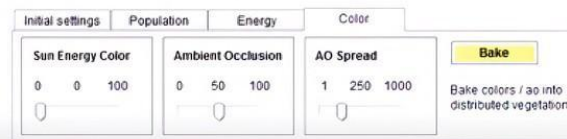
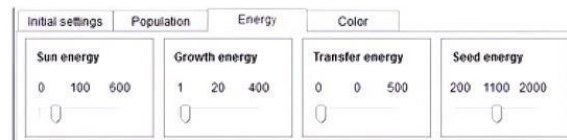
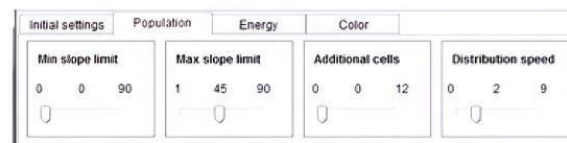
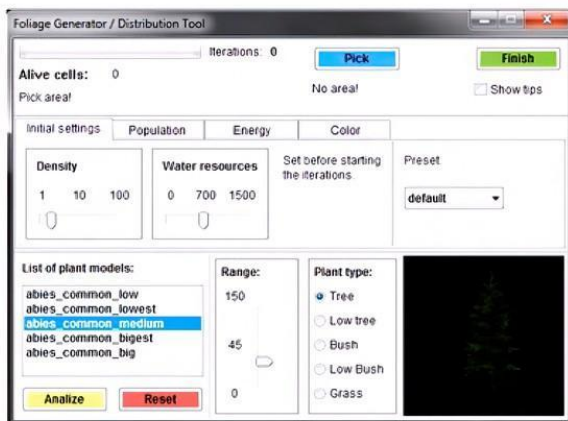
## Генерация открытого игрового мира

Марчин Голлент и его команда, что участвовала в создании Ведьмак 3, разработали систему «Vegetation and terrain generator», которая позволяла создавать огромные 3D пространства, на ходу смешивая текстуры и расставляя

GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2014

MARCH 17-21, 2014 GDCONF.COM

# Vegetation generator tool







## Генерация толпы

*MASSIVE* software - высококачественный программный комплекс компьютерной анимации и искусственного интеллекта, используемый для создания визуальных эффектов и генерирования массовки, используется в кино и игровой индустрии. Была создана Стивеном Регелусом.

