

Тестирование Xiaomi Mi M V2.5 Pro на графических задачах

Тестирование Xiaomi Mi M V2.5 Pro на графических задачах

Ключевые тезисы:

- Модель **Xiaomi Mi M V2.5 Pro** показывает более интересные результаты в бенчмарках по сравнению с базовой версией V2.5.
- Практическое тестирование сфокусировано на генерации графики и простых игр.
- Результаты неоднозначны: модель отлично справляется с некоторыми задачами, но испытывает трудности с логикой и детализацией.

Бенчмарки и ожидания


- В представленных бенчмарках (SWE Bench Pro, Frontier SWE Terminal Bench, Mi Coding Bench) модель **V2.5 Pro** позиционируется как конкурент **Clod Opus 4.6**.
- Автор изначально ожидал от модели посредственных результатов, особенно в графических задачах.

Практические тесты


Тестирование проводилось в среде Pi/Py с созданием проектов из промптов.

Основные задачи:


SVG-анимация растущего цветка

- **Результат:**  Очень хороший.
- Модель корректно создала анимацию с фоном, горшочком, растением, листьями, цветком и мини-эффектами.
- Скорость выполнения: около 1 минуты.


Персонаж в low-poly графике

- **Результат:**  Отличный.
- Создан детализированный анимированный персонаж (маг) с интерактивностью (реакция на движение мыши), системой частиц и несколькими анимациями (каст спелла, вращение).
- Визуальное исполнение высоко оценено.

Аквариум с рыбками

- **Результат:**  Неоднозначный.
- **Что получилось хорошо:** детализация окружения (дно, камни, очень качественная трава), эффект воды с пузырьками.
- **Главная проблема:** сами рыбки. Они не имеют правильной формы, отсутствуют хвосты и плавники, вращаются вокруг оси неестественным образом.
- Попытка улучшить результат через детальный промпт привела к ухудшению: рыбы стали похожи на «червячков» или «овоци».

Создание простой игры (Dino)

- **Результат:**  Удовлетворительный, с доработками.
- **Что получилось хорошо:** создана рабочая игра с графикой (динозавр, камни, птицы, облака), основной функционал прыжка реализован.
- **Проблемы:** первоначальная версия была нерабочей. После исправлений проявились критические баги (периодическое исчезновение участков земли/дороги, слишком частое появление птиц, мешающее геймплею).
- Для получения играбельной версии потребовалось несколько итераций с промптами на исправление.



Итоги и выводы

- **Mi M V2.5 Pro** показала себя значительно лучше предыдущих версий, что стало неожиданностью для автора.
- **Сильные стороны:** Генерация анимаций (SVG) и 3D-графики (low-poly). Модель работает достаточно быстро.

- **Слабые стороны:** Трудности с **логикой** (как в игре) и **детализацией сложных объектов** (как в случае с рыбками). Результаты требуют доработки и итераций.
- **Общая оценка:** Модель демонстрирует хороший потенциал в визуальной части, но её возможности в создании полноценной, бесбаговой логики (для игр или, предположительно, сложного кода) пока ограничены.
- **Перспектива:** Требуется дополнительное тестирование на **фронтенд- и бэкенд-проектах**, а также сравнение с другими моделями (например, **Kimi K2.6**) для формирования окончательного вердикта.