

УДК 004.92

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА
ДЛЯ СОЗДАНИЯ АНИМАЦИИ**

Драгун Е. Ю., Гавриловец Т. Д.

*Белорусский государственный университет культуры и искусств
e-mail: dragun.elizaveta2@gmail.com, tanya.gavrilovets.69@gmail.com*

***Summary.** The article is devoted to the issues of using artificial intelligence for creating animation. The authors discuss artificial intelligence benefits for creating visual arts products on the base of example of creating a humorous animation with neural networks.*

Искусственный интеллект на сегодняшний день предоставляет возможности разрабатывать и реализовывать трудоёмкие проекты во многих областях человеческой деятельности, оптимизируя затраты человеческих ресурсов [1], в том числе и в области визуальных искусств, такие как генерация сложных изображений и анимации, а также написание сценария и создание звукоряда для анимационных фильмов. Это позволяет создавать продукты статической и динамической компьютерной графики без больших временных и материальных затрат, что особенно актуально и востребовано для реализации студенческих проектов, требующих графического сопровождения.

Примером такой работы служит анимационный проект студентов кафедры информационных технологий в культуре Белорусского государственного университета культуры и искусств «Малек-первокурсник», реализованный с помощью нейронных сетей в процессе подготовки к студенческому капустнику. Концепция видеоролика состоит в том, чтобы презентовать кафедру в юмористической форме и продемонстрировать адаптацию студента первого курса в университетской среде. В качестве ассоциативного образа студентов и преподавателей были выбраны водные обитатели, а в качестве университета – бескрайний океан.

Сюжет видеоролика для студенческого капустника. Маленькая рыбка попадает в океан, населенный большим количеством рыб, и теряется в нем. Благодаря помощи большой рыбы, образ декана факультета, рыбка находит свою группу и заводит новое знакомство. Главный герой высказывает другу свои опасения касательно обучения по выбранной специальности, однако вторая рыбка вселяет в него уверенность. Вместе они выплывают на поверхность, где видят огромного кита – образ своего перспективного будущего, где КИТ является символом кафедры информационных технологий в культуре БГУКИ и является тремя первыми буквами аббревиатуры кафедры (рис. 1).

Техническая реализация проекта. Для генерации материалов видеоролика была использована нейросеть под названием Nailuo AI. Для озвучивания реплик персонажей использовался сервис Narakeet, а для написания

сценария – Microsoft Copilot. Видеоролик смонтирован из нескольких коротких фрагментов, каждый из которых создавался нейросетью отдельно, и окончательный вариант смонтирован в видеоредакторе CapCut. Для наиболее точной генерации анимационных отрывков студенты формулировали следующие подробные запросы: «маленькая голубая рыбка выплывает из маленького водоёма в большой океан», «маленькая голубая рыбка плывёт среди большой стаи рыб», «маленькая голубая рыбка выглядит растерянно на фоне большого количества рыб», «маленькая голубая рыбка плавает рядом с золотой рыбкой» и др. В общей сложности студентами было сгенерировано более 30 вариантов коротких анимаций, поскольку искусственный интеллект не с первого раза дает ожидаемый результат. Однако на полное создание анимационного ролика, включая создание сюжета, генерацию анимации, озвучивание и монтаж было затрачено немногим более трех часов, что достаточно мало для реализации такой анимации.



https://t.me/kitk_bguki



Рисунок 1 – Кадры видео «Малек-первокурсник», QR-код для просмотра

Таким образом, на сегодня функционал нейронных сетей, подобных Nailuo AI, позволяет создавать несложную анимацию, с помощью которой можно выразить разнообразные авторские идеи и концепции. Значительным преимуществом такого способа творческой деятельности является доступность, простота использования и отсутствие необходимости в дорогостоящих технических средствах для получения приемлемого результата.

Список использованных источников

1. Ясницкий, Л. Н. Интеллектуальные системы : учеб. / Л. Н. Ясницкий. – М. : Лаборатория знаний, 2016. – 221 с.