

Ержанова А.К.

преподаватель кафедры

коммуникативного и средового дизайна

ФГБОУ ВО «Тюменский государственный институт культуры»

Тюмень, Россия

**ТЕХНОЛОГИИ ОЖИВЛЕНИЯ РИСУНКА КАК ИНСТРУМЕНТ
РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОГО ПОТЕНЦИАЛА ДЕТЕЙ**

Аннотация: В данной статье анализируются современные интерактивные системы и инструменты, использующие методы компьютерной графики и искусственного интеллекта для преобразования статичных детских изображений в анимационные объекты. Особое внимание уделяется педагогическому аспекту подобных технологий и их роли в развитии воображения, мотивации к художественной деятельности и творческого мышления. Рассматривается, каким образом взаимодействие ребёнка с результатом собственного творчества в динамической форме способствует формированию интереса к искусству и экспериментированию с визуальными образами. Определяется вывод о значении подобных технологий для современного художественного и цифрового образования.

Ключевые слова: детское творчество, цифровые технологии, анимация, оживление рисунков, искусственный интеллект, интерактивные медиа, развитие воображения, художественное образование.

A.K. Erzhanova

Lecturer, Department of Communicative and Environmental Design

Tyumen State Institute of Culture

Tyumen, Russia

**TECHNOLOGIES OF DRAWING ANIMATION AS A MEANS OF
DEVELOPING CREATIVE POTENTIAL**

Abstract: This article analyzes contemporary interactive systems and tools that employ computer graphics and artificial intelligence methods to transform static children's images into animated objects. Special attention is given to the pedagogical aspect of such technologies and their role in developing imagination, motivation for artistic activity, and creative thinking. It discusses how a child's interaction with the product of their own creativity in dynamic form contributes to fostering interest in art and experimentation with visual images. It concludes with the significance of these technologies for modern artistic and digital education.

Keywords: children's creativity, digital technologies, animation, bringing drawings to life, artificial intelligence, interactive media, imagination development, art education.

В условиях активного развития цифровых технологий существенно меняются формы взаимодействия детей с визуальным искусством и художественным творчеством. Если ранее детский рисунок существовал преимущественно в статичной форме, то современные цифровые инструменты позволяют преобразовывать его в динамический визуальный объект. Одним из перспективных направлений является технология «оживления» детских рисунков — превращение изображений, созданных детьми, в анимационных персонажей или элементы интерактивной среды.

Подобные технологии объединяют художественное творчество, компьютерную графику, интерактивные медиа и методы искусственного интеллекта. Однако их значение выходит за рамки исключительно технологических возможностей. Возможность увидеть собственный рисунок в движении усиливает эмоциональную вовлечённость ребёнка и способствует формированию устойчивого интереса к творческой деятельности.

С точки зрения педагогики развитие воображения и творческого мышления является одной из важнейших задач детского образования.

Согласно концепции Л. С. Выготского, воображение играет ключевую роль в формировании творческой активности ребёнка, позволяя преобразовывать имеющийся опыт и создавать новые образы. Цифровые технологии, позволяющие «оживлять» рисунки, могут выступать дополнительным стимулом для развития этих процессов.

Одними из первых технологий, позволяющих анимировать детские рисунки, стали интерактивные художественные инсталляции, применяемые в музеях и образовательных центрах. В подобных системах дети создают рисунок на бумаге, который затем сканируется и интегрируется в цифровую среду. Характерным примером является проект teamLab Sketch Aquarium, в котором дети рисуют и раскрашивают изображения морских обитателей. После сканирования рисунки появляются на большом экране в виде анимированных объектов, плавающих в виртуальном аквариуме. При этом система сохраняет уникальные особенности детского рисунка: форму, цвет и характер линий.

Подобный формат взаимодействия оказывает заметное влияние на восприятие ребёнком собственного творчества. Наблюдая за тем, как созданный им образ начинает двигаться и взаимодействовать с другими объектами, ребёнок испытывает чувство авторства и причастности к созданию цифрового пространства. Такой опыт способствует развитию воображения, стимулирует экспериментирование с формами и образами, а также повышает мотивацию к дальнейшей художественной деятельности.

Современный этап развития технологий оживления рисунков связан с использованием методов искусственного интеллекта и компьютерного зрения. В отличие от ранних интерактивных систем, подобные технологии способны анализировать структуру изображения и автоматически создавать анимацию на основе его формы. Одним из примеров является проект Animated Drawings, основанный на методах машинного обучения. Система анализирует изображение персонажа, определяет предполагаемые части тела и формирует упрощённую скелетную модель, после чего

персонаж может выполнять различные движения, например ходить, прыгать или танцевать.

Использование ИИ значительно расширяет возможности интерпретации детских рисунков. Каждое изображение обрабатывается индивидуально, а анимация формируется с учётом особенностей формы и композиции. Благодаря этому ребёнок может наблюдать уникальную трансформацию своего рисунка в движущийся персонаж. Подобные технологии стимулируют экспериментальное мышление и побуждают детей создавать более сложные и выразительные образы, стремясь увидеть, каким образом они будут «оживать» в цифровой среде.

Возможность наблюдать результат собственного творчества в динамической форме оказывает положительное влияние на развитие творческого мышления детей. Такой опыт объединяет традиционные художественные практики и современные цифровые технологии, создавая новую форму взаимодействия с визуальным искусством. Оживление рисунков повышает эмоциональную вовлечённость в процесс рисования, формирует чувство авторства и ценности собственного творчества, стимулирует развитие воображения и способствует экспериментированию с образами и формами. Кроме того, подобные технологии могут выступать инструментом междисциплинарного обучения, объединяя искусство, основы анимации и элементы цифровых технологий.

Таким образом, технологии оживления детских рисунков представляют собой перспективное направление на пересечении художественного образования, цифровых медиа и искусственного интеллекта. Их значение заключается не только в возможности анимировать изображение, но и в создании новой формы взаимодействия ребёнка с результатом собственного творчества. Наблюдая за тем, как созданный им рисунок превращается в динамический объект, ребёнок получает дополнительную мотивацию к художественной деятельности. Это способствует развитию воображения, творческого мышления и

интереса к визуальному искусству. По мере развития технологий искусственного интеллекта и интерактивных медиа подобные системы могут стать важным инструментом образовательной среды, объединяя традиционные формы художественного творчества и современные цифровые возможности.

Использованные источники:

1. Выготский Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте / Л. С. Выготский. — СПб. : Союз, 1997.
2. Красный Ю. Е., Курдюкова Л. Мультфильм руками детей. — М.: Просвещение, 1990. — 176 с.
3. Куркова Н. С. Анимационное кино и видео: азбука анимации. — М.: Юрайт, 2019. — 235 с.
4. Морозов А. В., Чернилевкий Д. В. Креативная педагогика и психология. — М.: Академический проект, 2016. — 560 с.
5. teamLab. Sketch Aquarium. — URL: <https://www.teamlab.art> (дата обращения: 02.02.2026).