

Березовское муниципальное автономное
общеобразовательное учреждение «Лицей № 7» им
А.А. Лагуткина
Березовский муниципальный округ

Направление: социокультурное

Секция: цифровые технологии в социально-культурной сфере

Тип проекта: творческий

Искусственный интеллект в творчестве художника

Автор работы: Каргаева Софья Павловна,
класс 8 «А»

89126031910, ksp.88@list.com

Руководитель работы:

Терещенко Татьяна Федоровна,
учитель информатики, 89193662125,

vtf1604@mail.ru

Свердловская область, город Березовский

2026 г.

Оглавление

Введение.....	3
Глава первая. Теория вопроса. Введение в искусственный интеллект	6
1.1 История создания ИИ	6
1.2 Современные достижения и технологии ИИ	9
1.3 Будущее искусственного интеллекта.....	11
1.4 Этические и социальные аспекты	11
1.5 Сферы творчества	12
1. Музыка	12
2. Визуальное искусство.....	13
3. Литература и писательство	14
4. Кино и анимация	14
5. Дизайн	15
6. Игры.....	15
Глава 2. Практическая часть. Организация дополнения для выставки оживающих картин учеников, педагога-художника Каргаевой Т.М.	17
2.1. Анализ возможностей ИИ в творчестве	17
2.2. Разработка дополнения для художественной выставки «Время чудес»	19
2.3. Алгоритм создания «Живой» картины	20
2.3. Репортаж с выставки.....	20
Заключение	27
Список литературы	29
Приложение. Фото с выставки	30

Введение

Представьте, что вы хотите превратить фотографию в картину под Ван Гога или написать портрет в стиле аниме. Нейронные сети могут выполнить эту задачу, анализируя стиль исходного изображения и применяя его к новому.

Нейросети в изобразительном искусстве умеют создавать фотореалистичные портреты людей, которых никогда не существовало. Ещё более удивительно то, что они могут придумывать совершенно новые стили. Например, смешать стиль кубизма с импрессионизмом, сотворив неповторимое произведение искусства.

При этом ИИ не является самостоятельным творцом, это скорее мощный инструмент в руках художника. Он предлагает экспериментировать с новыми формами выражения, расширяет границы возможного и открывает перед нами невероятные перспективы.

Актуальность: Возможности нейросетей в искусстве практически безграничны. Каждый день они совершенствуются, позволяя создавать произведения, которые были немислимы ещё несколько лет назад. И неизвестно, какое влияние на искусство ИИ окажет в будущем. Он в данный момент обретает большую популярность среди больших и малых задач нашей жизни и в этом необходимо разбираться, ведь хотим ли мы этого или нет, это станет частью жизни каждого из нас

Проблема: Несмотря на то что ИИ часто применяется во многих сферах творчества, человека он до сих пор не может превзойти, ведь творчество — это показатель человеческих способностей. ИИ уже активно участвует в жизни многих художников. НО это в большинстве случаев хорошо видно и не всегда приветствуется. ИИ применяется во всём подряд не как помощник, а как заменитель человека.

Цель: исследовать возможности искусственного интеллекта в творческих профессиях. Представить, как ИИ может помочь художнику повысить интерес к его картинам.

Задачи:

1. Изучить историю появления ИИ
2. Представить сферы творчества, в которых используется ИИ в настоящее время
3. Проанализировать имеющиеся в настоящее время возможности ИИ в творчестве
4. Разработать план и организовать дополнение к выставке «Время чудес» с помощью Искусственного интеллекта

Объект исследования: возможности ИИ

Предмет исследования: применение ИИ в сфере художественного творчества

Гипотеза: при очень обширных и высоких возможностях, ИИ прекрасное дополнение и помощник, но не замена человеку.

Методы исследования:

- Изучение литературы - свое исследование я начала с изучения литературы и возможностей ИИ, чтобы понять, какую именно тему мне выбрать
- Исследование в интернете – возможности ИИ практически безграничны, но меня привлекла тема использования ИИ в творчестве
- Моделирование ситуации – когда зашла речь о выставке, помогло именно моделирование, поскольку мы прикидывали как ее организовать, как привлечь интерес, что нового и необычного можно в нее привнести?
- Анализ возможностей и альтернатив – было выстроено несколько альтернатив: первое – виртуальные очки (оказалось дорого); второе – выложить в ВК живое представление наших картин; воспользоваться приложением и Q-ар кодом. Мы выбрали последнее и не пожалели: выставка оказалась необычной, востребованной и очень интересной.

Краткий обзор литературы:

Кандидат философских наук Пушкарев Алексей Владимирович в статье: “Творчество и искусственный интеллект: постановка проблемы” пришел к выводу что возможности ИИ, обладающего многими преимуществами перед естественным мышлением ограничены в той сфере, где происходит творение принципиально нового, что относится в первую очередь, к производству искусства [6]

И я полностью с ним согласна

Глава первая. Теория вопроса. Введение в искусственный интеллект

1.1 История создания ИИ

Искусственный интеллект (ИИ) — это область компьютерных наук, направленная на создание систем, способных выполнять задачи, требующие человеческого интеллекта. Эти задачи включают обучение, распознавание речи, принятие решений и решение проблем. ИИ уже давно привлекает внимание ученых и инженеров, и его история насчитывает несколько десятилетий. В последние годы ИИ стал неотъемлемой частью нашей повседневной жизни, проникая в различные сферы, от медицины до автомобильной промышленности.

ИИ можно разделить на несколько категорий, включая узкий ИИ, который выполняет конкретные задачи, и общий ИИ, который стремится к универсальности и способности решать широкий спектр задач. Введение в ИИ также включает понимание его основных методов и подходов, таких как машинное обучение, глубокое обучение и нейронные сети. Эти методы позволяют системам ИИ обучаться на основе данных и улучшать свою производительность со временем.

Первые шаги и зарождение ИИ

Идея создания машин, способных мыслить, восходит к древним временам. Однако первые реальные шаги в этом направлении были сделаны в середине XX века. В этот период ученые начали активно исследовать возможности создания машин, которые могли бы имитировать человеческий интеллект и выполнять задачи, требующие умственных усилий.

1950-е годы: Рождение ИИ

В 1950 году Алан Тьюринг предложил тест, известный как "Тест Тьюринга", который должен был определить, может ли машина мыслить. Тест Тьюринга стал важным концептуальным инструментом для оценки возможностей машинного интеллекта. В 1956 году на конференции в Дартмуте термин "искусственный интеллект" был впервые использован Джоном Маккарти, который считается одним из отцов-основателей ИИ. Эта

конференция стала отправной точкой для многих исследований и разработок в области ИИ.

В 1950-е годы также были разработаны первые алгоритмы и программы, которые могли выполнять простые задачи, такие как игра в шахматы и решение логических задач. Эти ранние достижения заложили основу для дальнейшего развития ИИ и вдохновили многих ученых на проведение исследований в этой области. [1]

1960-е годы: Первые программы ИИ

В 1960-х годах были разработаны первые программы ИИ, такие как ELIZA, созданная Джозефом Вейценбаумом. ELIZA могла имитировать диалог с человеком, используя простые шаблоны. Эта программа стала одним из первых примеров чат-ботов и показала, что машины могут взаимодействовать с людьми на естественном языке. В это же время появились первые системы машинного перевода и шахматные программы, которые могли играть на уровне начинающих игроков.

В 1960-е годы также начались исследования в области нейронных сетей, которые стали основой для многих современных методов машинного обучения. Ученые начали разрабатывать модели, которые могли бы имитировать работу человеческого мозга и обучаться на основе данных. Эти исследования заложили фундамент для дальнейшего развития ИИ и привели к созданию более сложных и мощных систем.

Ключевые моменты и прорывы в развитии ИИ

Развитие ИИ не было линейным и включало периоды значительных прорывов и спада интереса. История ИИ полна взлетов и падений, когда интерес к этой области то возрастал, то угасал в зависимости от успехов и неудач в исследованиях.

1970-е годы: Экспертные системы

В 1970-х годах появились экспертные системы, такие как MYCIN, которые могли диагностировать заболевания и предлагать лечение. Эти системы использовали базы знаний и правила для принятия решений, что стало важным шагом в развитии ИИ. Экспертные системы показали, что машины могут использовать накопленные знания для решения сложных задач в узких областях.

Экспертные системы стали широко применяться в различных областях, включая медицину, инженерное дело и финансы. Они позволяли автоматизировать процессы принятия решений и улучшать точность и эффективность работы специалистов. Однако, несмотря на успехи, экспертные системы имели свои ограничения и не могли справляться с задачами, требующими гибкости и адаптации.

1980-е годы: Возрождение интереса

В 1980-х годах интерес к ИИ возродился благодаря развитию нейронных сетей и алгоритмов машинного обучения. Одним из ключевых событий стало создание алгоритма обратного распространения ошибки, который позволил обучать многослойные нейронные сети. Этот алгоритм стал основой для многих современных методов глубокого обучения и позволил значительно улучшить производительность систем ИИ.

В 1980-е годы также начались исследования в области генетических алгоритмов и эволюционных вычислений, которые использовали принципы естественного отбора для решения сложных задач. Эти методы позволили создавать системы, которые могли адаптироваться к изменяющимся условиям и находить оптимальные решения в сложных ситуациях.

1990-е годы: Победа Deep Blue

В 1997 году шахматный компьютер Deep Blue от IBM победил чемпиона мира Гарри Каспарова. Это событие стало важным моментом в истории ИИ и продемонстрировало возможности машинного интеллекта. Победа Deep Blue

показала, что машины могут превосходить людей в решении сложных задач, требующих стратегического мышления и анализа.

В 1990-е годы также начались исследования в области обработки естественного языка и распознавания речи, которые позволили создавать системы, способные понимать и генерировать человеческую речь. Эти достижения открыли новые возможности для взаимодействия человека и машины и привели к созданию современных голосовых помощников, таких как Siri¹ и Alexa.

1.2 Современные достижения и технологии ИИ

Современные достижения в области ИИ впечатляют и охватывают множество областей, от медицины до автомобильной промышленности. ИИ стал неотъемлемой частью нашей повседневной жизни и продолжает развиваться с невероятной скоростью.

Машинное обучение и глубокое обучение

Машинное обучение и глубокое обучение стали основой современных систем ИИ. Алгоритмы глубокого обучения, такие как сверточные нейронные сети (CNN) и рекуррентные нейронные сети (RNN), позволяют решать сложные задачи, такие как распознавание изображений и обработка естественного языка. Эти методы позволяют системам ИИ обучаться на огромных объемах данных и улучшать свою производительность со временем.

Современные системы машинного обучения используются в различных областях, включая медицину, финансы, маркетинг и производство. Они позволяют автоматизировать процессы, анализировать большие объемы данных и принимать более точные и обоснованные решения. Например, алгоритмы машинного обучения могут анализировать финансовые данные и предсказывать рыночные тренды, что помогает инвесторам принимать более обоснованные решения.

¹ Siri – голосовой помощник

Автономные системы и роботы

Современные достижения в области ИИ включают создание автономных систем, таких как беспилотные автомобили и роботы. Например, компании, такие как Tesla и Waymo, активно разрабатывают технологии автономного вождения. Эти системы используют комбинацию сенсоров, камер и алгоритмов ИИ для анализа окружающей среды, и принятия решений в реальном времени.

Автономные системы находят применение в различных областях, включая логистику, сельское хозяйство и производство. Они позволяют автоматизировать рутинные задачи и повышать эффективность работы. Например, роботы могут использоваться для автоматической уборки складов и доставки товаров, что позволяет сократить затраты и улучшить качество обслуживания клиентов.

Применение ИИ в медицине

ИИ также находит широкое применение в медицине. Системы ИИ помогают диагностировать заболевания, анализировать медицинские изображения и разрабатывать новые лекарства. Например, алгоритмы ИИ могут анализировать рентгеновские снимки и выявлять признаки заболеваний с высокой точностью. Это позволяет врачам быстрее и точнее ставить диагнозы и назначать лечение.

ИИ также используется для разработки новых методов лечения и персонализированной медицины. Системы ИИ могут анализировать генетические данные и предсказывать реакцию пациента на различные лекарства, что позволяет разрабатывать индивидуальные планы лечения. Это открывает новые возможности для улучшения качества медицинской помощи и повышения эффективности лечения.

1.3 Будущее искусственного интеллекта

Будущее ИИ обещает быть захватывающим и полным новых возможностей. Ожидается, что ИИ продолжит развиваться и находить применение в новых областях. Исследователи и инженеры продолжают работать над созданием более мощных и универсальных систем ИИ, которые смогут решать широкий спектр задач.

Развитие общего ИИ

Одной из целей исследователей является создание общего ИИ, который будет обладать способностью решать широкий спектр задач, аналогично человеческому интеллекту. Это требует значительных прорывов в области понимания и моделирования человеческого разума. Общий ИИ сможет адаптироваться к новым условиям и обучаться на основе опыта, что позволит ему решать задачи, которые невозможно предсказать заранее.

Создание общего ИИ также требует разработки новых методов и подходов, которые позволят системам ИИ понимать контекст и принимать обоснованные решения. Это включает исследования в области когнитивных наук, нейробиологии и философии, которые помогут лучше понять природу человеческого интеллекта и перенести эти знания на машины.

1.4 Этические и социальные аспекты

С развитием ИИ возникают и новые вызовы, связанные с этическими и социальными аспектами. Важно обеспечить, чтобы ИИ использовался в интересах общества и не приводил к негативным последствиям, таким как дискриминация или потеря рабочих мест. Это требует разработки этических норм и стандартов, которые будут регулировать использование ИИ и защищать права и интересы людей.

Этические вопросы также включают проблемы конфиденциальности и безопасности данных. Системы ИИ обрабатывают огромные объемы данных, и важно обеспечить их защиту от несанкционированного доступа и использования. Это требует разработки новых методов шифрования и защиты

данных, а также создания правовых рамок, которые будут регулировать использование ИИ и защиту данных.

ИИ и устойчивое развитие

ИИ может сыграть важную роль в достижении целей устойчивого развития. Например, системы ИИ могут помочь в оптимизации использования ресурсов, снижении выбросов углекислого газа и разработке новых экологически чистых технологий. Это включает использование ИИ для анализа данных о потреблении энергии и разработку более эффективных методов ее использования.

ИИ также может использоваться для мониторинга состояния окружающей среды и предсказания природных катастроф. Системы ИИ могут анализировать данные с сенсоров и спутников и предсказывать изменения климата, что позволяет принимать меры для предотвращения негативных последствий. Это открывает новые возможности для защиты окружающей среды и обеспечения устойчивого развития.

Искусственный интеллект продолжает развиваться и открывать новые горизонты. Изучение его истории позволяет лучше понять, как мы пришли к современным достижениям и какие вызовы стоят перед нами в будущем. Важно продолжать исследования и разработки в этой области, чтобы использовать потенциал ИИ для улучшения качества жизни и решения глобальных проблем.

1.5 Сферы творчества

Искусственный интеллект (ИИ) сейчас активно проникает в различные сферы творчества, открывая новые возможности и трансформируя традиционные подходы. Вот некоторые области, где ИИ наиболее заметен:

1.5.1. Музыка

Генерация музыки: ИИ может создавать оригинальные музыкальные композиции в различных стилях, от классической музыки до электронной. Например, инструменты на основе ИИ могут сочинять мелодии, гармонии и ритмы на основе заданных параметров.

Аранжировка и оркестровка: ИИ помогает аранжировать и оркестровать музыкальные произведения, автоматически создавая партитуры для различных инструментов.

Мастеринг и улучшение звука: ИИ используется для автоматической обработки звука, улучшения качества записи, мастеринга треков и удаления шумов.

Создание виртуальных музыкантов: ИИ может создавать виртуальных музыкантов, которые могут исполнять музыку в реальном времени, имитируя игру на различных инструментах.

Анализ музыкальных трендов: ИИ анализирует данные о прослушиваниях, продажах и предпочтениях пользователей, чтобы выявлять тренды и помогать музыкантам создавать музыку, которая будет пользоваться популярностью.

Персонализированные плейлисты: ИИ используется в музыкальных стриминговых сервисах для создания персонализированных плейлистов на основе вкусов пользователей.

1.5.2. Визуальное искусство

Генерация изображений: ИИ может создавать реалистичные и абстрактные изображения на основе текстовых описаний, набросков или других входных данных. Например, нейросети могут генерировать портреты, пейзажи, абстрактные композиции и другие виды изображений.

Редактирование и улучшение фотографий: ИИ используется для автоматической обработки фотографий, улучшения качества изображения, удаления дефектов и реставрации старых фотографий.

Создание графического дизайна: ИИ помогает создавать логотипы, баннеры, постеры и другие виды графического дизайна, автоматически подбирая цвета, шрифты и композиции.

Генерация 3D-моделей: ИИ может создавать 3D-модели на основе текстовых описаний или 2D-изображений.

Стилизация изображений: ИИ может применять стили известных художников к фотографиям или другим изображениям.

Создание цифрового искусства: ИИ помогает художникам создавать новые виды цифрового искусства, комбинируя различные техники и стили.

1.5.3. Литература и писательство

Генерация текста: ИИ может генерировать тексты различных жанров, от стихов и рассказов до статей и сценариев.

Автоматическое написание контента: ИИ используется для создания контента для веб-сайтов, блогов, социальных сетей и других платформ.

Редактирование и улучшение текста: ИИ помогает редактировать и улучшать тексты, проверяя грамматику, орфографию, пунктуацию и стиль.

Анализ текста: ИИ анализирует тексты на предмет настроения, темы и стиля, помогая писателям улучшить свои работы.

Создание чат-ботов и виртуальных персонажей: ИИ используется для создания чат-ботов и виртуальных персонажей, которые могут вести диалоги и взаимодействовать с пользователями.

Автоматический перевод: ИИ выполняет автоматический перевод текстов с одного языка на другой.

1.5.4. Кино и анимация

Генерация сценариев: ИИ может генерировать сценарии для фильмов, сериалов и анимационных фильмов.

Создание визуальных эффектов: ИИ используется для создания реалистичных визуальных эффектов, таких как взрывы, пожары, дым и другие.

Анимация персонажей: ИИ позволяет создавать реалистичную анимацию персонажей, автоматически генерируя движения и выражения лица.

Автоматическое дублирование: ИИ используется для автоматического дублирования фильмов и сериалов на другие языки.

1.5.5. Дизайн

Генеративный дизайн: ИИ используется для создания прототипов и оптимизации различных объектов дизайна, таких как автомобили, мебель и здания.

Персонализированный дизайн: ИИ помогает создавать продукты и услуги, которые соответствуют индивидуальным потребностям и предпочтениям пользователей.



Рисунок 1. Интерьер, созданный ИИ

1.5.6. Игры

Создание игровых миров: ИИ генерирует ландшафты, города и другие элементы игровых миров.

Управление поведением неигровых персонажей (NPC): ИИ делает NPC более реалистичными и интересными, позволяя им адаптироваться к действиям игрока.

Создание процедурно генерируемого контента (PGC): ИИ генерирует новый контент для игр, такой как уровни, задания и персонажи, обеспечивая бесконечную реиграбельность².

² Реиграбельность (англ. replayability, replay value) — качественная характеристика игры, которая определяет степень того, насколько игроки хотят сыграть в неё ещё раз

Это лишь некоторые примеры использования ИИ в творческих сферах. По мере развития технологий, ИИ будет продолжать трансформировать творческие процессы, открывая новые горизонты для художников, музыкантов, писателей, дизайнеров и других творческих профессионалов. Важно понимать, что ИИ – это инструмент, расширяющий возможности человека, а не заменяющий его. Самые интересные результаты возникают при сотрудничестве человека и ИИ, когда творческий потенциал человека сочетается с вычислительной мощностью и возможностями машинного обучения.

Глава 2. Практическая часть. Организация дополнения для выставки оживающих картин учеников, педагога-художника Каргаевой Т.М.

2.1. Анализ возможностей ИИ в творчестве

Анализ возможностей ИИ в творчестве сейчас показывает, что мы находимся в интересной, но всё ещё переходной фазе:

Сильные стороны ИИ в творчестве (настоящее время):

Генерация идей и прототипов: ИИ отлично справляется с генерацией множества идей, которые могут служить отправной точкой для творческого процесса. Он способен быстро создавать прототипы, эскизы и наброски, что экономит время и позволяет исследовать больше вариантов.

Автоматизация рутинных задач: ИИ освобождает творческих профессионалов от монотонных и повторяющихся задач, таких как редактирование фотографий, ретушь, базовый монтаж видео, удаление шумов из аудиозаписей и т.д. Это позволяет сосредоточиться на более креативных аспектах работы.

Стилизация и преобразование: ИИ может легко применять различные стили к существующему контенту (изображениям, музыке, тексту), имитировать почерк известных художников, создавать вариации на существующие темы и преобразовывать один вид контента в другой (например, текст в изображение).

Персонализация: ИИ позволяет создавать персонализированный контент, адаптированный к индивидуальным потребностям и предпочтениям пользователей. Это может быть музыка, подобранная под настроение, или дизайн, учитывающий особенности целевой аудитории.

Анализ больших данных: ИИ может анализировать огромные объемы данных, чтобы выявлять тренды, находить закономерности и прогнозировать успех различных творческих проектов.

Расширение творческих границ: ИИ открывает новые возможности для экспериментов и создания уникальных произведений искусства, которые было бы сложно или невозможно создать традиционными методами.

Слабые стороны ИИ в творчестве (настоящее время):

Отсутствие подлинного понимания и креативности: ИИ пока не обладает настоящим пониманием мира, эмоций и человеческого опыта. Он генерирует контент на основе алгоритмов и данных, но у него нет собственного мнения, чувств и оригинальной концепции. ИИ может имитировать креативность, но не проявлять её в полной мере.

Зависимость от данных: Качество и разнообразие генерируемого ИИ контента напрямую зависит от качества и объема данных, на которых он был обучен. Если данные ограничены или предвзяты, то и результаты будут соответствующими.

Проблемы с контекстом и смыслом: ИИ часто испытывает трудности с пониманием контекста и смысла генерируемого контента. Он может создавать грамматически правильные предложения, но они могут быть бессмысленными или нелогичными.

Необходимость в ручном контроле и редактировании: Сгенерированный ИИ контент часто требует ручного контроля и редактирования, чтобы соответствовать заданным требованиям и достичь желаемого качества. ИИ пока не может полностью заменить человека в творческом процессе.

Этические вопросы: Использование ИИ в творчестве поднимает ряд этических вопросов, связанных с авторским правом, оригинальностью и влиянием на рынок труда. Кто является автором произведения, созданного ИИ? Как защитить авторские права на контент, сгенерированный ИИ?

Ограниченная эмоциональная глубина: Особенно в областях, требующих передачи сложных эмоций (например, в написании музыки или сценариев), часто оказывается сложно получить от ИИ результаты, обладающие достаточной глубиной и нюансами.

2.2. Разработка дополнения для художественной выставки «Время чудес»

Как Искусственный Интеллект Вдохновляет Художников?

1. **Создание референса.** Нейронные сети генерируют случайные комбинации цветов, форм и текстур. Это может вдохновить художника на создание нового произведения. Представьте себе, как ИИ, словно художник-импровизатор, создает новые произведения искусства. Каждое произведение уникально и неповторимо. Это, как если бы кто-то дал возможность творить без ограничений.
2. **Создание визуального сопровождения для картин.** В 2025 году нейросети из категории развлекательных инструментов перешли в разряд полноценного инструментария для бизнеса и креаторов. Истории, ролики, динамичные открытки, визуальные нарративы, оживление фотографий — всё это стало цифровой нормой. Люди хотят быстро сделать видео из фото онлайн, чтобы выделиться в ленте.
3. **Создание интерактивных экспонатов.** [4] Например, с помощью дополненной реальности (AR) можно создать интерактивные экспонаты, которые привлекают внимание и позволяют зрителям глубже понять, что стоит за каждым произведением искусства. Посетители могут сами выбирать, какие аспекты экспоната они хотят исследовать: историю создания произведения, информацию о художнике или даже возможность взаимодействовать с элементами картины.

Соединив 2 и 3 вариант, я придумала 4 вариант, а именно: разработка дополнения (визуального сопровождения) для выставки, которая организована моей мамой.

2.3. Алгоритм создания «Живой» картины

- Скачать приложение PixVerse или любое другое, обладающее возможностью оживлять картины
- Выбрать картину для оживления
- Описать, как именно должно выглядеть оживление
- Подождать некоторое время
- Скачать файл себе в загрузки [5]

2.3. Репортаж с выставки

Для исследования я решила выбрать трех разных по возрасту посетителей выставки и спросить у них мнение о идее оживленных картин.

Взрослый сказал: «Выставка "Время Чудес" – удачный праздничный эксперимент, дарящий новогоднее настроение и демонстрирующий "оживающие" рисунки, созданные студией "Цветы радуги".

Несмотря на возможные технические сложности, выставка выполняет главную задачу: дарит ощущение чуда и веру в волшебство искусства и технологий.

Новый формат и атмосфера, оживление картин, создают "вау-эффект" и позволяют глубже погрузиться в сюжет.

Выставка – результат работы коллектива, подчеркивающий ценность совместного творчества.»

Подросток сказал: «Это очень интересный формат выставки, я никогда такого еще не видела»

Ребенок на вопрос ответил следующее: «Мне все понравилось, мой щенок так мило ожил!!»

Мое небольшое исследование показало, что оживление картин с помощью Искусственного интеллекта нашло отклик у зрителей разного возраста. Несмотря на различия в восприятии и интересах, все участники интервью отметили что ИИ отлично дополнил выставку и принес приятные впечатления. Это говорит о том, что эксперимент с использованием ИИ для творчества является прекрасным дополнением к процессу и итогу.

3. Развитие проекта

Музыка

Suno AI (просто Suno) — программа на основе генеративного искусственного интеллекта, разработанная для генерации музыкальных композиций. Стала доступна широкой аудитории 20 декабря 2023 года после запуска веб-приложения.

Функции

Suno AI генерирует треки по текстовому запросу (Text2Audio). Он может включать описание стиля желаемой композиции и текст песни. Некоторые возможности:

Поддержка языков — Suno AI поддерживает запросы на 50 языках, в том числе на русском.

Генерация обложки композиции — нейросеть автоматически создаёт обложку для песни.

Поиск сгенерированных песен — по названию можно найти композиции, сгенерированные другими пользователями.

Возможность скачать песню — в аудиоформате mp3 или видео mp4.

Редактирование готовых треков — можно исправить ошибки генерирования и внести свои пожелания.

Дизайн

Kandinsky 3.1 — создаёт изображения по текстовым запросам на русском языке, позволяет выбирать стиль, формат и детализацию картинки. Умеет дорисовывать фрагменты изображений и изменять их по описанию. Сервис бесплатный, доступен онлайн без регистрации, но для расширенных функций можно войти через аккаунт Сбера или VK ID.

Функции:

создаёт изображения по текстовым запросам на русском языке;

позволяет выбирать стиль, формат и детализацию картинки;

умеет дорисовывать фрагменты изображений и изменять их по описанию.

Литература и писательство

DeepSeek Chat — интерактивный чат с ИИ для генерации контента. Можно задавать вопросы, предлагать темы или продолжать предложенный фрагмент текста.

Работа с текстом:

- Генерация текстов (статьи, эссе, рассказы) с адаптацией к стилю и тону.
- Анализ больших объёмов текста, выделение ключевых моментов и создание кратких резюме.
- Работа с текстовыми документами (TXT, DOC/DOCX, JSON/XML, PPT/PPTX, PDF) для анализа и получения информации.
- Поддержка контекста диалога до 128 000 токенов.

Работа с кодом:

- Генерация, понимание, автозавершение, рефакторинг ³, оптимизация и инспекция кода на популярных языках программирования (C++, Go, Java, JavaScript, Python, Rust).
- Подсказки по коду, исправление ошибок, комментирование алгоритмов.
- Интеграция с редакторами кода для автоматизации задач.
- Генерация юнит-тестов и документации.
- Визуальный анализ:
- Создание текстовых описаний изображений.
- Анализ изображений: определение надписей, логотипов, элементов интерфейса.
- Анализ композиции и стиля изображения.

³ Рефакторинг (англ. refactoring) — термин в программировании, который означает переработку существующего кода с целью сделать его простым и понятным.

Сопоставление текста с изображением: проверка соответствия, выявление недостающих элементов.

Общение:

- Ведение естественных диалогов с учётом контекста.
- Поддержка различных тонов общения (формальный, неформальный).
- Три режима работы:
- Обычный: Быстрый поиск ответов.
- DeepThink: Глубокий анализ со сложным рассуждением.
- Search: Анализ внешних источников информации в интернете.

Кино

Sora (OpenAI). Генерирует длинные, когерентные и фотореалистичные сцены, понимает физику мира и причинно-следственные связи.

Некоторые возможности Sora:

- создание видеороликов с максимальным разрешением 1920×1080 и максимальной продолжительностью 1 минута;
- дополнение уже существующих видеороликов;
- анимирование статичных изображений;
- изменение направления воспроизведения;
- склейка видеофрагментов между собой

Анимация

DeepMotion — превращает видео в скелетную анимацию для 2D и 3D.

Некоторые функции сервиса DeepMotion:

- Захват движений из обычного видео.
- Автоматическое распознавание скелета, рук, лица и позы.
- Экспорт в FBX, BVH и другие форматы для 3D-платформ.
- Интеграция с Unreal Engine и Unity.
- Встроенный 3D-плеер для предпросмотра анимации.
- Настройка скорости, плавности и диапазона движений.

- Поддержка многопользовательских проектов (для команд).

Дизайн

ArtHub.ai — платформа для исследования, создания и обмена искусством, сгенерированным искусственным интеллектом (ИИ). Она позволяет пользователям открывать для себя дизайны, изображения и подсказки, созданные художниками и дизайнерами сообщества, а также создавать собственные работы с помощью инструментов платформы.

Функции:

Исследование:

- Галерея ИИ-искусства: фэнтези, научная фантастика, киберпанк, портреты, пейзажи и др.
- Поиск, по ключевым словам, тегам, категориям.
- Библиотека готовых текстовых запросов (подсказок).
- Раздел "Тренды": популярные и просматриваемые работы.

Создание:

- Генерация изображений с помощью ИИ на платформе (подсказки, шаблоны).
- Использование инструментов генерации (например, Stable Diffusion⁴).
- Возможность скачивать ИИ-искусство (условия лицензии необходимо проверять).

Обмен:

- Загрузка и демонстрация собственных работ, созданных ИИ.
- Возможность делиться работами с тегами и описаниями.
- Сотрудничество с другими создателями.

Сообщество:

⁴ Stable Diffusion модель глубокого обучения для синтеза изображений по текстовому описанию, созданная на основе методов диффузионного моделирования.

- Взаимодействие с пользователями: голосование, комментирование, обмен работами.
- Курируемые коллекции для вдохновения.
- Возможность коллабораций.

Кино

Squibler — AI-инструмент для сценаристов, который помогает создавать диалоги, описания сцен и целые сюжетные арки. Предлагает шаблоны для разных жанров, визуализацию структуры сценария и встроенные инструменты для совместной работы.

Генерация контента:

- Генератор историй на основе ИИ: уникальные нарративы по входным данным (идея, жанр, объём).
- Работа как чат: управление сюжетом, деталями персонажей и сцен.
- Шаблоны для разных форматов: проза, мемуары, триллеры, комедии, хоррор.
- Встроенный генератор изображений для визуализации сцен и персонажей.
- Импорт и доработка черновиков.

Управление проектами:

- Унифицированное рабочее пространство для управления персонажами, местами, сюжетом.
- Подробные профили персонажей, отслеживание их развития.
- Организация материалов в папках, трекер⁵ целей и прогресса.
- Режим разделённого экрана, организация сцен через пробковую доску, режим screenplay⁶.
- Система версий.

⁵ **трекер** - это устройство, предназначенное для отслеживания местоположения и передвижения различных объектов с помощью GPS

⁶ ScreenPlay — название кроссплатформенного приложения для отображения обоев и виджетов

Совместная работа:

- Приглашение соавторов, редакторов, бета-читателей в рабочие пространства.
- Комментирование, правки, отслеживание изменений в реальном времени.
- Обмен проектами и получение отзывов.
- Функция "Ask Me Anything" для генерации идей.

Экспорт:

- Поддержка экспорта в PDF, Kindle, Word, Text.
- Экспорт через меню проекта или домашнюю панель.

Заключение

В настоящее время искусственный интеллект (ИИ) выступает в роли мощного инструмента, способного значительно расширить горизонты человеческого творчества. Он обладает потенциалом для автоматизации рутинных задач, высвобождая время и ресурсы для более глубоких творческих изысканий, а также способен генерировать принципиально новые идеи, стимулируя инновационное мышление. Тем не менее, несмотря на впечатляющие достижения, ИИ пока не готов полностью заменить человека в сложном и многогранном процессе созидания.

Ограничения ИИ обусловлены, в первую очередь, отсутствием подлинного понимания контекста, эмоциональной глубины и интуиции, которые являются неотъемлемой частью человеческой креативности. В отличие от человека, ИИ оперирует данными и алгоритмами, не обладая способностью к абстрактному мышлению, критическому анализу и моральной оценке. Кроме того, использование ИИ в творчестве поднимает важные этические вопросы, связанные с авторскими правами, оригинальностью произведений и влиянием технологий на культурное наследие.

Наиболее перспективным и эффективным подходом к использованию ИИ в творчестве является синергия человеческого интеллекта и машинных возможностей. В этом сценарии человек выступает в роли идейного вдохновителя, направляет творческий процесс, определяет цели и задачи, а ИИ берет на себя рутинные операции, обеспечивает доступ к огромным объемам информации, генерирует варианты решений и визуализирует концепции.

Таким образом, будущее творчества видится в гармоничном симбиозе человека и ИИ, где каждый участник процесса вносит свой уникальный вклад, используя свои сильные стороны для достижения общих целей. Человек раскрывает свой творческий потенциал, а ИИ, в свою очередь, предоставляет мощные инструменты для реализации самых смелых идей и замыслов, компенсируя ограничения друг друга. Этот симбиоз позволит не только

автоматизировать и оптимизировать творческий процесс, но и открыть новые горизонты для самовыражения и культурного развития.

Примером тому является наша замечательная выставка «Время чудес». Именно здесь проявились возможности человека создать творческую работу, а возможности ИИ подчеркнули ее необычным преобразованием, оживили картину, и именно это помогло создать в зале атмосферу волшебства, сказки, красоты, детского удивления и праздника.

Список литературы

1. История развития искусственного интеллекта // Skypro wiki: - 2020 – URL: <https://sky.pro/wiki/profession/istoriya-razvitiya-iskusstvennogo-intellekta/> (дата обращения:15.11.2025)
2. Как создать AR-приложение для музеев и выставок? //Dzen: - 2018 – URL: https://dzen.ru/a/aGFNEe4Zhi0jG_17 (дата обращения:15.11.2025)
3. В гостях у ИИ. //Dzen: - 2018 – URL: <https://dzen.ru/a/ZnJupcqasXInf8Ho> (дата обращения:15.11.2005)
4. Ar искусство выставки. //Apptask: - 2020 – URL: <https://apptask.ru/blog/ar-iskusstvo-vystavki> (дата обращения:15.11.2025)
5. Как создать видео из фото с помощью нейросети? //Vs.ru: – 2021 – URL: <https://vc.ru/ai/2611861-kak-sozdat-video-iz-foto-s-pomoshchyu-neyroseti> (дата обращения:15.11.2025)
6. Творчество и искусственный интеллект: постановка проблемы. //Cyberleninka: - 2020 – URL: (дата обращения:15.11.2025)
7. <https://cyberleninka.ru/article/n/tvorchestvo-i-iskusstvennyy-intellekt-postanovka-problemy?ysclid=mlhxjc127i771070261> (дата обращения:15.11.2025)

Приложение. Фото с выставки

Монтаж выставки



Алгоритм Создания «Живой» Картины.



Скачать
Установите приложение

Описать
Задайте параметры анимации

Выберите картину
Выбрать

Сохраните готовый файл
Скачать

Открытие



Для исследования я опросила посетителей выставки разных возрастов. Все отметили, что ИИ отлично дополнил выставку и принес приятные впечатления.

Взрослый: "Выставка 'Время Чудес' - удачный праздничный эксперимент, дарящий новогоднее настроение и демонстрирующий 'оживающие' рисунки".

Подросток: "Это очень интересный формат выставки, я никогда такого не видела".

Ребенок: "Мне все понравилось, мой щенок так мило ожив!".