Научный журнал «Костюмология» / Journal of Clothing Science https://kostumologiya.ru

2025, Том 10, № 3 / 2025, Vol. 10, Iss. 3 https://kostumologiya.ru/issue-3-2025.html

URL статьи: https://kostumologiya.ru/PDF/05IVKL325.pdf

5.10.3. Виды искусства (с указанием конкретного искусства) (искусствоведение)

Ссылка для цитирования этой статьи:
Коробцева, Н. А. Методика создания анимированной модной коллекции одежды с использованием генеративной модели Sora / Н. А. Коробцева, С. С. Нагай, А. М. Павлинов, Г. М. Пчелин // Костюмология. — 2025. — Т. 10. — № 3. — URL: https://kostumologiya.ru/PDF/05IVKL325.pdf.

For citation:
Korobtseva N.A., Nagay S.S., Pavlinov A.M., Pchelin G.M. Methodology for creating an animated fashion collection using the Sora generative model. *Journal of Clothing Science*. 2025;10(3): 05IVKL325. Available at: https://kostumologiya.ru/PDF/05IVKL325.pdf. (In Russ., abstract in Eng.).

УДК 004.8:687.1

Коробцева Надежда Алексеевна
ФГБОУ ВО «Российский государственный университет имени А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва, Россия
Профессор кафедры «Информационных технологий и компьютерного дизайна»
Доктор технических наук, профессор
E-mail: rrr-home@yandex.ru
ORCID: https://orcid.org/0000-0001-9895-6761

Нагай Светлана Самдорьевна
ФГБОУ ВО «Российский государственный университет имени А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва, Россия
E-mail: lana.nagaina@yandex.ru
ORCID: https://orcid.org/0009-0005-5173-6688

Павлинов Александр Михайлович
ФГБОУ ВО «Российский государственный университет имени А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва, Россия
E-mail: aleksanderpavlinov@yandex.ru
ORCID: https://orcid.org/0009-0005-7717-9891

Пчелин Григорий Михайлович
ФГБОУ ВО «Российский государственный университет имени А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва, Россия
E-mail: 237285@stud.rguk.ru
ORCID: https://orcid.org/0009-0007-9247-7381

Методика создания анимированной модной коллекции одежды с использованием генеративной модели Sora

Аннотация. В настоящей статье рассматривается методика создания анимированных модных коллекций с использованием генеративной видеомодели Sora. Актуальность исследования обусловлена стремительным развитием технологий искусственного интеллекта, оказывающих значительное влияние на визуальные практики в сфере моды и дизайна. Современные дизайнеры всё чаще обращаются к цифровым форматам, где визуальное повествование становится ключевым элементом презентации. Предложенная методика позволяет создавать видеопрезентации коллекций без необходимости владения 3D-графикой

или программированием. Основу процесса составляет работа с текстовыми описаниями образов, которые интерпретируются нейросетевой моделью и преобразуются в анимированные сцены. Описаны этапы работы: от анализа визуальных референсов и формулировки текстовых промтов — до генерации видео и видеомонтажа. Методика апробирована на реальной цифровой коллекции и показала свою применимость как в профессиональной деятельности, так и в образовательной среде. Особое внимание уделено ограничениям: субъективности интерпретации текстов моделью и зависимости от качественного описания. Результаты исследования демонстрируют потенциал генеративных моделей в области цифровой моды и расширяют инструментарий визуального дизайнера в условиях перехода к постфизическим форматам представления одежды.

Разработанный алгоритм продемонстрировал, как цифровую модную коллекцию можно оперативно превратить в визуально выразительный анимированный показ без обращения к трудоёмким 3D-пакетам. Перевод статичных визуальных образов в текстовые описания упрощает итерационный процесс и позволяет сосредоточиться на художественных аспектах, а не на технической рутине.

Ключевые слова: генеративный дизайн; цифровая мода; видеопрезентация; Sora; визуальный образ; текстовая генерация; методика

Введение

Цифровая мода уже не воспринимается как временное увлечение — она становится устойчивым направлением в дизайне одежды [1; 2]. Сегодня модный образ существует не только в ткани, но и в экране: он демонстрируется через визуализацию, свет, движение. Видеопрезентации, виртуальные подиумы, модели, созданные с помощью компьютерной графики, становятся частью профессиональной практики [3]. Эти изменения требуют от дизайнера новых компетенций и нового подхода к представлению коллекций.

Одной из актуальных задач становится создание анимированных цифровых коллекций — видеороликов, в которых образы оживают, демонстрируя характер, пластику и идею. Однако на практике дизайнеру редко предлагается доступный и универсальный инструмент, позволяющий превратить серию статичных изображений в осмысленную визуальную демонстрацию.

В данной статье предпринимается попытка разработать поэтапный метод создания анимированной коллекции на основе существующих графических образов. В центре внимания — генеративная модель Sora, способная создавать видеосцены на основе текстового описания. Авторы предлагают рассмотреть, как дизайнер может использовать такие инструменты для визуализации коллекции в движении — от подготовки описаний до формирования законченного анимированного показа.

Цель и задачи исследования

Цель настоящей работы — разработать и описать методику создания анимированной модной коллекции одежды с использованием генеративной видеомодели, доступной для дизайнеров без специализированной технической подготовки. В рамках реализации цели ставятся следующие задачи: проанализировать особенности генеративного подхода в цифровом дизайне; выявить этапы подготовки и генерации визуального материала; определить способы повышения соответствия результата художественному замыслу; обозначить потенциальные области применения предложенного подхода.

Теоретическое основание разработки методики создания анимированной модной коллекции одежды

Современные цифровые инструменты не только трансформируют производственные процессы в моде, но и меняют роль самого дизайнера по костюму [4]. Если ранее его деятельность ограничивалась созданием физических прототипов и эскизов, то теперь дизайнеру приходится осваивать новые каналы презентации: от цифровых показов до мультимедийного сторителлинга. Возникает необходимость в умении формулировать образы не только визуально, но и вербально — через тексты, описания, сценарии.

Это сдвигает акцент с технической обработки формы на семантическую организацию визуального повествования. Таким образом, дизайнер вступает в роль медиатора между образом и его возможной визуализацией, используя язык как рабочий материал. В условиях генеративной визуализации такая способность становится определяющей: именно то, как дизайнер описывает сцену, влияет на результат генерации.

Современная мода активно переходит в цифровую среду. Цифровая мода перестаёт быть экспериментом — она превращается в рабочий формат презентации, коллекционирования и дизайна одежды. Одновременно с этим появляются новые инструменты, позволяющие расширить визуальный язык моды [1; 5]. Одним из таких инструментов стали генеративные модели, которые могут создавать изображения и видеоматериалы по описанию на естественном языке [5; 6].

В практике дизайнеров часто используются 3D-программы и игровые движки для создания анимаций: они предоставляют точный контроль над формой, движением, освещением. Однако такие подходы требуют технической подготовки и значительных затрат времени. Генеративные видеомодели — например, Sora — позволяют двигаться в противоположном направлении: не конструировать сцену вручную, а описывать её словами, передавая смысл, настроение, ритм.

Такой подход меняет саму логику дизайна анимации: теперь задача состоит не в технической сборке показа, а в смысловом переводе визуального образа в короткую сцену. Дизайнер становится не столько оператором, сколько автором сценария. Это сближает его работу с режиссёрской и нарративной практикой, в которой язык становится инструментом управления визуальным рядом.

Алгоритм методики создания анимированной модной коллекции одежды с использованием генеративной модели Sora

Прежде чем приступить к генерации, важно провести анализ содержания каждого визуального образа. Он включает не только описание внешнего вида, но и поиск внутренних связей — например, как силуэт сочетается с фоном, как ткань предполагает движение, как свет влияет на восприятие материала. На этом этапе полезно разработать таблицу, где каждый образ описан по ключевым параметрам: цвет, фактура, настроение, предполагаемая сцена. Это упрощает дальнейшее составление текстов для генерации.

Также важно учитывать контекст сцены: будет ли она нейтральной (на фоне однотонной студии), нарративной (в определённой обстановке), или метафоричной. От этого зависит структура описания. Чем точнее задана цель, тем выше вероятность получить осмысленный результат.

Разработка методики опирается на принцип смысловой трансформации — когда дизайнерский образ, изначально представленный как статичное визуальное решение, преобразуется в видеосцену с помощью языкового описания. Такой подход не предполагает

технического конструирования модели, а требует от дизайнера способности формировать сцены через нарративные структуры [7], используя не столько инструменты визуального моделирования, сколько сценарное мышление (табл. 1).

Работа начинается с отбора визуальных образов коллекции одежды. При этом оценивается не только эстетическая целостность каждого изображения, но и его «анимационный потенциал»: наличие динамики в силуэте, выразительность фактуры, читаемость характера. Отобранные образы выстраиваются в логическую или драматургическую последовательность, которая в дальнейшем определяет ритм показа.

Следующий этап — формирование текстов, на основе которых модель будет генерировать видеосцены. Здесь дизайнер становится одновременно автором и интерпретатором: он не копирует увиденное, а описывает, каким должен быть образ в движении. Это может быть точное описание внешнего вида или эмоционально-сценическая постановка. Например, запрос «a cinematic shot of a digital fashion model standing on a red catwalk while fire and sparks erupt in the background. Heat waves distort the air, and the poncho fabric flutters from the rising hot wind. The camera slowly circles the model, evoking tension and intensity, like a futuristic Western. High contrast, dramatic lighting». превращает исходное изображение в осмысленную анимацию, кадры из которой представлены на рисунке 1.

Рисунок 1. *Кадры анимации (сгенерировано по промпту Пчелина Г.М. нейросетью Sora, 2025)*

Один и тот же образ может быть подан в разных вариантах — и каждый вызовет у модели разную реакцию. Подбор формулировок становится неотъемлемой частью дизайна.

После составления текстов происходит взаимодействие с моделью. Как правило, одной генерации недостаточно — требуется несколько итераций с уточнением формулировок. Иногда результат удаётся получить быстро, в других случаях — приходится кардинально перерабатывать описание. Этот процесс требует от автора не механического повторения, а постоянного анализа соответствия результата исходной идее. Генерация становится диалогом между дизайнером и инструментом.

Готовые видеосцены проходят художественную и техническую оценку. Основные критерии: соответствие образу, выразительность движения, композиционное равновесие, целостность кадра. При необходимости проводится обрезка, цветокоррекция, замена фона. Цель обработки — повышение читабельности сцены и синхронизация с другими фрагментами.

Финальный этап — сборка видеоряда. Он может быть выполнен в формате монтажного клипа, линейного показа или нарративной презентации. Допускается включение титров, текста, логотипа, музыкального сопровождения. Задача — не просто демонстрировать образы, а выстроить из них связный визуальный рассказ.

Таблица 1

Этапы методики анализа и генерации визуальных образов

Этап	Действия	Критерии/Параметры	Результат
Анализ визуальных образов	Описание внешнего вида, поиск внутренних связей (силуэт, фон, свет, ткань)	Цвет, фактура, настроение, предполагаемая сцена	Таблица с ключевыми параметрами для каждого образа
Определение контекста	Выбор типа сцены: нейтральная, нарративная, метафоричная	Четкость цели, соответствие замыслу	Уточненное описание сцены для генерации
Отбор образов	Оценка эстетической целостности и «анимационного потенциала»	Динамика в силуэте, выразительность фактуры	Логическая или драматургическая последовательность образов
Формирование текстов	Создание описаний для генерации (точных или эмоционально-сценических)	Ясность, детализация, эмоциональная нагрузка	Текстовые запросы для модели (например, cinematic shot с эффектами)
Взаимодействие с моделью	Многократные генерации с уточнением формулировок	Соответствие результата исходной идее	Набор видеосцен, готовых к оценке
Оценка видеосцен	Проверка на соответствие образу, движение, композицию	Выразительность, целостность кадра	Отобранные сцены для финальной обработки
Обработка	Обрезка, цветокоррекция, замена фона	Читабельность, синхронизация с другими сценами	Оптимизированные видеосцены
Сборка видеоряда	Монтаж в формате клипа, линейного показа или нарратива	Связность визуального рассказа	Готовый видеоряд с возможным добавлением

Составлено авторами, 2025

Разработанная методика ориентирована на дизайнеров, не обладающих технической квалификацией в области 3D-графики. Она не требует сложных инструментов, но развивает навык художественного перевода — от образа к сцене, от изображения к движению. Методика может использоваться в авторской и учебной практике и адаптироваться под конкретные задачи и платформы.

Результаты апробации методики создания анимированной модной коллекции одежды с использованием генеративной модели Sora

В рамках апробации методики использована авторская цифровая коллекция одежды «The Pink Desert», разработанная Пчелиным Григорием Михайловичем. Коллекция представляет собой серию визуально завершённых образов, стилистически выдержанных и подходящих для экспериментальной генерации видеосцен.

Каждый образ был интерпретирован в виде текстового описания, после чего сгенерирован при помощи модели Sora. Из нескольких вариантов были отобраны фрагменты, наиболее точно передающие характер силуэта, пластику, атмосферу сцены. Полученные видеосцены были скорректированы, объединены в последовательность и оформлены в видеоролик.

Готовый результат представляет собой короткую анимированную презентацию, в которой образы оживают через движение, освещение и пространственное взаимодействие, наглядная иллюстрация изначального изображения и итогового кадра представлена на

рисунке 2. Методика доказала свою применимость в условиях ограниченного времени и ресурсов.

Рисунок 2. *Исходное изображение цифровой модели и кадр из нейросетевой анимации (составлено Г.М. Пчелиным, 2025 г.)*

Рекомендации по использованию методики создания анимированной модной коллекции одежды

Методика может быть применена не только в демонстрации коллекций, но и в создании NFT-объектов, видеоматериалов для социальных сетей, а также в дополненной и виртуальной реальности (AR/VR), где требуется быстрое воспроизведение образа в движении [8; 9]. В образовательной среде метод особенно полезен как средство освоения визуального сторителлинга и языковых навыков описания модного образа. Он позволяет учащимся развивать междисциплинарное мышление на стыке дизайна, медиа и технологий.

Предложенная методика демонстрирует альтернативный подход к созданию анимационных видеопрезентаций в модном дизайне, отличающийся от традиционных 3D-технологий не только технической простотой, но и принципиально иной логикой процесса. Если классическая анимация в моде базируется на моделировании формы, движения и среды средствами трёхмерной графики, то генеративный метод опирается на язык, интерпретацию и визуальную ассоциацию. Это делает подход более гибким, но одновременно и менее предсказуемым.

Одним из главных преимуществ методики является снижение технологического порога входа. Она позволяет дизайнеру реализовать идею визуального показа без необходимости осваивать сложные программы или работать в коллаборации с техническими специалистами. В то же время это же факт обнажает и слабые стороны метода: точность результата зависит от удачного подбора текстового описания, понимания логики генерации и способности адаптировать формулировку под модель.

Методика не предлагает точного контроля над финальным видеорядом — в этом её ограничение по сравнению с 3D-инструментами, где можно детально управлять движением, светом, ракурсом. Однако в контексте творческой презентации, особенно в образовательной или экспериментальной среде, такая непредсказуемость может быть воспринята как достоинство. Она стимулирует новые формы работы с визуальным образом, развивает навык описания и мышления в категориях сцены.

Актуальность подхода особенно высока в тех форматах, где важна быстрая визуализация идеи — онлайн-портфолио, конкурсные заявки, презентации концептов, работа в условиях ограниченного времени или ресурсов. Кроме того, методика может быть полезна в учебной среде, как способ научить студентов трансформировать визуальный материал в сценическое описание и освоить генеративные принципы работы с изображением.

Таким образом, предложенный подход следует рассматривать не как замену существующих анимационных практик, а как дополнительный инструмент, расширяющий визуальные и выразительные возможности модного дизайна в цифровом формате.

Несмотря на подтверждённую практическую эффективность, предложенная методика зависит от конкретной генеративной модели: различия в интерпретации промптов могут приводить к вариативности и снижению предсказуемости результата [10]. К числу технических ограничений относятся разрешающая способность видео и поддержание стилистической согласованности между кадрами, что пока требует дополнительной пост-обработки или интеграции с вспомогательными инструментами.

Заключение

Вместе с тем разработанный алгоритм демонстрирует, что цифровую модную коллекцию можно оперативно превратить в визуально выразительный анимированный показ без обращения к трудоёмким 3D-пакетам. Перевод статичных визуальных образов в текстовые описания упрощает итерационный процесс и позволяет сосредоточиться на художественных аспектах, а не на технической рутине.

Методика уже зарекомендовала себя в профессиональной среде цифрового дизайна и обладает высоким потенциалом в образовании — прежде всего в проектах, направленных на освоение визуального языка, нарратива и генеративных технологий. Благодаря модульной структуре алгоритм легко адаптируется под различные платформы и сценарии, создавая предпосылки для дальнейшего расширения и глубоких исследований.

ЛИТЕРАТУРА

1. Коробцева Н.А., Каршакова Л.Б., Обетковская М.А. Методика разработки цифрового показа // Бюллетень науки и практики. — 2024. — Т. 10, № 5. — С. 408–416. URL: https://bulletennauki.ru/gallery/102_51.pdf (дата обращения: 06.07.2025).
2. Коробцева, Н.А. К вопросу цифровизации сферы моды и проектирования одежды / Н.А. Коробцева, М.В. Холкина // Костюмология. — 2025. — Т. 10. — № 1. — URL: https://kostumologiya.ru/PDF/09IVKL125.pdf (дата обращения: 06.07.2025).
3. Суханов М.Б., Медведева А.А. Нейронные сети в дизайне текстильной продукции // Текстиль и мода. 2022. № 4. С. 22–29. URL: https://elibrary.ru/item.asp?id=49977548 (дата обращения: 06.07.2025).

4. Березовский Д.А. Нейронные сети и машинное обучение в дизайне // Дизайн и информатика. 2020. № 3. С. 5–14. URL: https://elibrary.ru/item.asp?id=47281364 (дата обращения: 06.07.2025).
5. Чубаров Н.А. Эффективное применение нейросетей в дизайне рекламы // Реклама и креатив. 2022. № 1. С. 100–108. URL: https://elibrary.ru/item.asp?id=53948770 (дата обращения: 06.07.2025).
6. Валияхметова К.А. Роль автоматизированного проектирования (САПР) в обучении дизайну одежды // Образование и дизайн. 2018. № 2. С. 65–72. URL: https://elibrary.ru/item.asp?id=44456282 (дата обращения: 06.07.2025).
7. Малахов Ю.А., Андросов А.А., Аверченков А.В. Анализ и применение генеративно-состязательных нейронных сетей в дизайне // Искусственные технологии. 2019. № 3. С. 78–85. URL: https://elibrary.ru/item.asp?id=44458326 (дата обращения: 06.07.2025).
8. Лабушева А.В. Алгоритмы и эстетика: будущее генеративного дизайна // Современные технологии в дизайне. 2021. № 1. С. 14–21. URL: https://elibrary.ru/item.asp?id=49189316 (дата обращения: 06.07.2025).
9. Трихина А.Д. Как нейросети повлияют на будущее дизайна // Современные технологии в дизайне. 2018. № 4. С. 33–39. URL: https://elibrary.ru/item.asp?id=46299827 (дата обращения: 06.07.2025).
10. Баягантаева Е.В., Мусаева Т.В. Обзор и анализ моделей генеративно-состязательных сетей // Современные технологии в дизайне. 2022. № 3. С. 40–48. URL: https://elibrary.ru/item.asp?id=49588679 (дата обращения: 06.07.2025).

Korobtseva Nadezhda Alekseevna
Russian State University named A.N. Kosygin (Technologies. Design. Art), Moscow, Russia
E-mail: rrr-home@yandex.ru
ORCID: https://orcid.org/0000-0001-9895-6761

Nagay Svetlana Samdorevna
Russian State University named A.N. Kosygin (Technologies. Design. Art), Moscow, Russia
E-mail: lana.nagaina@yandex.ru
ORCID: https://orcid.org/0009-0005-5173-6688

Pavlinov Aleksandr Mikhailovich
Russian State University named A.N. Kosygin (Technologies. Design. Art), Moscow, Russia
E-mail: aleksanderpavlinov@yandex.ru
ORCID: https://orcid.org/0009-0005-7717-9891

Pchelin Grigory Mikhailovich
Russian State University named A.N. Kosygin (Technologies. Design. Art), Moscow, Russia
E-mail: 237285@stud.rguk.ru
ORCID: https://orcid.org/0009-0007-9247-7381

Methodology for creating an animated fashion collection using the Sora generative model

Abstract. This article presents a methodology for creating animated fashion collections using the generative video model Sora. The relevance of the research is driven by the rapid development of artificial intelligence technologies that are significantly transforming visual practices in fashion and design. Contemporary designers are increasingly turning to digital formats, where visual storytelling becomes a central element of presentation. The proposed methodology enables the creation of video-based presentations of fashion collections without requiring skills in 3D graphics or programming. The process is based on working with textual descriptions of fashion looks, which are interpreted by the neural model and transformed into animated scenes. The methodology includes several stages: analyzing visual references, composing textual prompts, interacting with the model, and final video editing. It was tested on a real digital fashion collection and demonstrated its applicability in both professional and educational contexts. Particular attention is given to limitations, such as the model's subjectivity in interpreting input texts and its reliance on precise verbal formulation. The results confirm the potential of generative models as tools for digital fashion creation and expand the capabilities of designers in the context of post-physical garment presentation.

The developed algorithm demonstrated how a digital fashion collection can be quickly transformed into a visually expressive animated show without resorting to labor-intensive 3D packages. Translating static visual images into text descriptions simplifies the iterative process and allows focusing on artistic aspects rather than technical routine.

Keywords: generative design; digital fashion; video presentation; Sora; visual image; text-to-video; methodology