

УДК 378.091.3:791.228-051]:004.8

DOI [HTTPS://DOI.ORG/10.31392/UDU-NC.SERIES5.2026.110.06](https://doi.org/10.31392/UDU-NC.SERIES5.2026.110.06)

Вовк А. А.

## ТРАНСФОРМАЦІЯ ПРОФЕСІЙНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ АНІМАЦІЙНОЇ ІНДУСТРІЇ В УМОВАХ ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ

У статті досліджується трансформація анімаційної індустрії під впливом впровадження технологій штучного інтелекту та цифровізації виробничих процесів. Розглянуто еволюцію анімації від ранніх оптичних експериментів, традиційної мальованої анімації та стоп-моушену до сучасних комп'ютерних технологій, 3D-моделювання, motion capture, процедурної генерації та інтерактивних VR-середовищ, що дозволяє визначити закономірність постійного оновлення технологічного інструментарію галузі та появи нових професійних ролей у структурі анімаційного виробництва. Встановлено, що анімаційна індустрія є однією з найбільш чутливих до технологічних інновацій сфер креативних індустрій, у межах якої новітні цифрові рішення швидко інтегруються у виробничий процес. Особливу увагу приділено аналізу сучасного пайплайну анімаційного виробництва, у межах якого технології штучного інтелекту застосовуються на етапах концепт-арту, генерації фонів, створення персонажів, анімації руху, монтажу, саунд-дизайну та постобробки.

Узагальнено, що впровадження генеративних моделей і алгоритмічних систем сприяє формуванню нової професійної парадигми, у якій аніматор дедалі частіше виконує функції креативного куратора, редактора, оператора AI-інструментів та інтерпретатора результатів роботи штучного інтелекту. Встановлено, що ключовими напрямками трансформації професійних компетентностей є мультидисциплінарність, розвиток навичок проєкт-інжинірингу, поєднання художньої та цифрової підготовки, критичне мислення, soft skills, здатність до адаптації та готовність до безперервного професійного навчання.

Описано наслідки цих змін, які полягають у необхідності адаптації освітніх програм до потреб сучасного ринку праці, що формується навколо технологій машинної генерації зображень, відео та аудіо, а також у потребі модернізації підходів до професійної підготовки майбутніх фахівців анімаційної індустрії.

**Ключові слова:** анімація, креативні індустрії, цифрова освіта, цифрові платформи, технологічна освіта, цифрова трансформація, штучний інтелект, освітні технології.

Стрімкий розвиток цифрових технологій та штучного інтелекту (ШІ) кардинально трансформує креативний сектор перетворюючи його на високотехнологічне середовище. Анімаційна індустрія як важлива складова медіа та візуальної культури демонструє високу чутливість до технологічних інновацій, що зумовлює суттєву трансформацію традиційних підходів до створення аудіовізуального контенту. Використання генеративних моделей для створення зображень, відео та звукового супроводу змінює виробничі процеси, оптимізує часові витрати та розширює можливості художньої виразності.

Разом із тим, зазначені зміни актуалізують проблему відповідності системи професійної підготовки майбутніх фахівців анімаційної індустрії сучасним вимогам ринку праці. Традиційні освітні підходи, орієнтовані переважно на формування художньо-технічних умінь, виявляються недостатніми в умовах, коли значна частина виробничих процесів автоматизується або доповнюється інструментами штучного інтелекту. Це зумовлює необхідність переосмислення змісту професійної освіти, зокрема в аспекті формування нових компетентностей, пов'язаних із використанням генеративних технологій, управлінням процесами машинної генерації та критичною оцінкою їх результатів.

**Мета статті** – обґрунтування та аналіз трансформації професійних компетентностей майбутніх фахівців анімаційної індустрії в умовах використання штучного інтелекту, з'ясування впливу AI-технологій на зміст професійної діяльності, виробничі процеси, вимоги ринку праці та систему фахової підготовки, а також визначення перспектив поєднання традиційних і цифрових підходів у формуванні конкурентоспроможного фахівця.

Понятійна основа традиційної анімації безпосередньо відображена в її етимології: термін «animation» походить від латинського anima – «душа» та означає «надання життя», тоді як поняття «мультиплікація» (від лат. multiplicatio) підкреслює принцип множинності. У сукупності ці визначення окреслюють сутність процесу створення анімаційного зображення як «оживлення» статичних об'єктів (ілюстрацій, лялькових форм) шляхом послідовної демонстрації великої кількості кадрів із високою швидкістю зміни, що формує ілюзію руху. [4]

Еволюція анімації є послідовністю технологічних і професійних трансформацій. Історичний розвиток анімації демонструє її як одну з найбільш технологічно чутливих і динамічних галузей візуальної культури. Витоки анімації пов'язані з відкриттям інерції зорового сприйняття П. М. Роже (1824 р.), що стало теоретичною основою для створення ілюзії руху. У 1877 році Еміль Рейно практично реалізував цей принцип у праксиноскопі – одному з перших пристроїв для демонстрації рухомого зображення. Наприкінці XIX – на початку XX століття сформувалися базові техніки анімації (стоп-моушен, мальована, лялькова), які були безпосередньо інтегровані в розвиток кіноіндустрії.

Індустріалізація анімації у XX столітті, зокрема завдяки технології целулоїдного шару та новаціям студії Walt Disney (звук, колір, багатопланова камера), суттєво оптимізувала виробничі процеси та підвищила художню виразність зображення. З другої половини XX століття відбувається перехід до цифрових технологій. Із переходом до комп'ютерної епохи відбувається якісний зсув у технологічній парадигмі: впровадження цифрових інструментів, 2D- і 3D-анімації, систем моделювання та рендерингу суттєво розширює можливості виробництва, водночас трансформуючи характер професійної діяльності аніматора. Наступним етапом стає поява технологій захоплення руху (motion capture), які інтегрують реальні рухи людини у цифрове середовище, а також формування складних пайплайнів (етапи роботи), що поєднують різні етапи виробництва в єдину технологічну систему. У XXI столітті VR-технології та інтерактивні середовища трансформують не лише виробництво, але й спосіб сприйняття анімації.

Таким чином, еволюція анімації засвідчує, що ця індустрія є однією з найбільш технологічно чутливих у креативному секторі, оскільки системно інтегрує новітні інструменти з метою оптимізації виробничих процесів і підвищення точності реалізації авторського задуму. Кожна зміна інструментального забезпечення анімації супроводжувалася виникненням нових професійних функцій, спеціалізацій і моделей взаємодії в межах виробничого процесу. Відтак поява технологій штучного інтелекту постає не як ізольоване явище, а як черговий етап технологічної трансформації, що об'єктивно зумовлює необхідність переосмислення та оновлення компетентнісної моделі фахівця анімаційної індустрії.

Сучасний виробничий пайплайн анімації зазнав суттєвої трансформації під впливом технологій штучного інтелекту, який сьогодні інтегрований майже на всіх етапах створення анімаційного контенту. Його функціонування охоплює повний цикл виробництва – від зародження ідеї до фінальної постобробки, що дозволяє значно оптимізувати час і ресурси, зберігаючи при цьому художню якість продукту.

На етапі препродакшну (підготовчий етап) ШІ використовується для генерації концептів і референсів за текстовими запитами (DALL E 2, Midjourney, Gemini Nano Banana, Storyboarder ai), що суттєво пришвидшує пошук візуальних рішень. Зокрема, у практиці дослідницького підрозділу Disney було розроблено технологію аналізу природної мови, яка здатна зчитувати текстовий сценарій і автоматично генерувати базову сюжетну розкадровку та первинну анімаційну візуалізацію сцен. Це демонструє перехід від ручного storyboard-процесу до алгоритмічно керованого прототипування. [6]

У сфері генерації концептів та фонів активно використовуються генеративні моделі, зокрема Midjourney. Так, агенція «And action» застосовувала цей інструмент під час створення рекламного ролика 2024 року для бренду COMFY, де ШІ використовувався для розробки концептів персонажів і фонів, що дозволило значно пришвидшити візуальне пошукове моделювання. Подібний підхід був реалізований і командою Pizza Later у проєкті «POOF», де всі базові зображення та візуальні концепти були повністю згенеровані за допомогою Midjourney.

На етапі створення активів (продакшн) штучний інтелект суттєво змінює підходи до формування візуального контенту, автоматизуючи ключові виробничі операції та підвищуючи швидкість створення сценографії, персонажів і технічних структур.

Зокрема, у процесі створення фонів активно використовується підхід фотобашу в поєднанні з нейромережами. Українська студія Karandash Animation Studio у проєкті «Children on fire» застосувала Stable Diffusion через інтерфейс ComfyUI: художники формували колажні композиції, після чого ШІ об'єднував елементи, додавав живописну стилізацію, карти глибини та приводив зображення до єдиної художньої системи.

Окремим критичним етапом є автоматичний ригінг, де ШІ бере на себе значну частину технічної роботи. Платформа Mixamo дозволяє автоматично створювати кісткову структуру 3D-моделі та розраховувати вагу приблизно за кілька хвилин, виконуючи до 90% рутинних операцій, які традиційно вимагали значних ручних зусиль аніматора.

На етапі безпосереднього анімування штучний інтелект переходить від допоміжної функції до активного інструмента генерації руху, суттєво змінюючи традиційну покадрову логіку виробництва. Сучасні генеративні моделі дозволяють створювати анімацію без класичного ручного промальовування ключових і проміжних кадрів, формуючи рух одразу на основі текстових, зображальних або комбінованих запитів.

Зокрема, у процесі створення фізично коректних переходів в 3D анімації (tweening) програмне забезпечення Cascadeur використовує алгоритми машинного навчання для розрахунку природної динаміки тіла: аніматору достатньо задати ключові контрольні точки, після чого система автоматично інтерполює проміжні пози з урахуванням законів фізики та балансу руху.

У сфері захоплення руху платформа DeepMotion демонструє можливість отримання анімаційних даних: алгоритми ШІ аналізують звичайне відео та розпізнають складні рухові патерни, включаючи танцювальні послідовності або елементи паркуру, після чого автоматично переносять їх на 3D-персонажів. Це суттєво спрощує процес motion capture і робить його доступним поза межами студійного обладнання.

У підсистемі ліпсінгу та міміки застосовується Adobe Character Animator, який на основі рушія Adobe Sensei в режимі реального часу аналізує аудіосигнал і синхронізує артикуляцію персонажа з мовленням. Система також автоматично генерує базові емоційні вирази обличчя, що дозволяє створювати живу інтерпретацію діалогу без ручної анімації кожного руху.

Серед сучасних загальнодоступних інструментів генеративного ШІ, що можуть бути інтегровані в анімаційний пайплайн, варто виокремити Gemini з моделями Veo та інструментом Flow, які забезпечують текстово- та image-based відеогенерацію, а також Kling AI, що підтримує покадрове анімування зображень і контроль руху окремих елементів сцени. Водночас нова модель 2026 року Seedance репрезентує перспективний клас мультимодальних відеомоделей для створення кінематографічних анімованих фрагментів, тоді як Grok на поточному етапі більш переконливо засвідчує себе як інструмент генерації та редагування візуальних образів, ніж як повноцінне рішення для анімаційного виробництва.

На етапі постпродакшну штучний інтелект може виконувати функції фінальної візуальної та аудіальної обробки, забезпечуючи цілісність художнього стилю, підвищення якості зображення та автоматизацію звукового супроводу, що суттєво оптимізує завершальні стадії виробництва.

Зокрема, у напрямі перенесення художнього стилю на 3D-зображення показовим є досвід мультфільму «Людина-павук: Навколо всесвіту», де студія Sony Pictures Imageworks інтегрувала власний розроблений алгоритм машинного навчання (sklearn) у середовище Houdini. ШІ аналізував зразки художнього малюнка та автоматично генерував стилізовані чорнильні контури (ink lines), синхронізуючи їх із рухом 3D-персонажів, що забезпечило унікальну «коміксну» візуальну мову фільму. [8]

У сфері роботи зі звуком важливим прикладом є український стартап Respeecher, який на основі технологій глибокого навчання створює високоточні голосові клони. Його використання у серіалі «Мандалорець» дозволило відтворити голос молодого Люка Скайвокера, що демонструє потенціал ШІ у відновленні та модифікації аудіальних характеристик персонажів. [3]

Щодо генерації фінального відео та музичного супроводу, у проєкті «POOF» (Pizza Later) фінальний відеоряд був створений за допомогою генеративних моделей Luma Labs Dream Machine та Runway Gen-3, тоді як фонову музику було синтезовано платформою Udio AI, що ілюструє повну автоматизацію креативного поствиробничого циклу.

Окремо слід відзначити автоматизоване відеоредагування, де платформа Runway ML забезпечує обробку відео в реальному часі, включно зі стилізацією кадру та видаленням фону, а український сервіс Reface застосовує машинне навчання для автоматичної заміни обличчя у відео та GIF-анімаціях, що значно розширює можливості постобробки контенту. [5]

Таким чином, наведені приклади використання штучного інтелекту на всіх етапах анімаційного виробництва демонструють його глибоку інтеграцію в сучасний пайплайн як інструмента автоматизації, прискорення та розширення творчих можливостей – від генерації концептів і 3D-активів до автоматизації анімації, стилізації та фінального постпродакшну. Це свідчить про поступове перенесення значної частини технічних і рутинних операцій на алгоритмічні системи, що змінює характер професійної діяльності аніматора та зміщує акцент на концептуальне мислення й управління цифровими інструментами. У зв'язку з цим виникає необхідність переосмислення підготовки фахівців галузі, що безпосередньо веде до трансформації професійних компетентностей майбутнього аніматора в умовах впровадження технологій штучного інтелекту. У сучасних дослідженнях наголошується, що традиційна модель вузькоспеціалізованого фахівця поступово втрачає актуальність на користь гнучких, багаторівневих компетентнісних структур, орієнтованих на постійне оновлення знань і адаптацію до технологічних змін.

Зокрема, Л. Лавриненко аналізує трансформацію професійних компетенцій через призму скорочення життєвого циклу професій, підкреслюючи, що стрімке впровадження нових технологій призводить до швидкої девальвації наявних знань [2]. У цьому контексті можна підкреслити на необхідності високого рівня самоорганізації, гнучкості та готовності до безперервного навчання (lifelong learning), що стає базовою умовою професійної стійкості майбутнього аніматора. Подібні висновки корелюють із дослідженнями Бернарда Марра та аналітичними звітами Всесвітнього економічного форуму Future of Jobs 2025, де підкреслюється, що ключовою базовою вимогою сучасного ринку праці є комплексна цифрова грамотність, а серед найбільш затребуваних навичок визначаються креативне та аналітичне мислення, стійкість, гнучкість і здатність до комплексного вирішення проблем. [7]

Водночас О. Берлач та Ю. Шеломанова акцентують увагу на незамінності художньо-естетичного компонента в підготовці аніматора, зазначаючи, що жодні технологічні інструменти не здатні нівелювати значення художності візуальних практик. На їхню думку, майбутній фахівець повинен поєднувати цифрові технології з традиційною покадровою графікою, спираючись на міцну мистецьку базу для створення виразних персонажів, емоційної міміки та композиційно цілісного кадру. [1]

Дослідники Wei Yuanliang та Zhao Zhe, аналізуючи інтеграцію штучного інтелекту в анімаційне виробництво, доходять висновку, що ШІ не може повністю замінити традиційні методи анімації, оскільки згенерований контент потребує суттєвого ручного доопрацювання. У зв'язку з цим ключовою компетентністю стає робота в парадигмі «змішаного створення» (blended creation), що передбачає здатність аніматора здійснювати тонку постобробку, коригування та інтеграцію алгоритмічно згенерованих елементів у цілісний художній продукт. Додатково, спираючись на дослідження Сунь Шо (Shuo Sun), вони підкреслюють необхідність оновлення освітніх програм підготовки аніматорів відповідно до сучасних вимог цифрових медіа та гібридних виробничих середовищ. [9]

Впровадження технологій штучного інтелекту у виробничі процеси анімаційних студій сприяє зміні підходів до формування кадрового складу та відкриває нові можливості для залучення фахівців початкового рівня. Зокрема, зростає попит на junior-спеціалістів, які, поряд із базовими художніми знаннями (композиція, кольорознавство, візуальна грамотність), володіють навичками роботи з генеративними інструментами та здатні ефективно інтегрувати їх у виробничий процес. Така модель дозволяє студіям оптимізувати розподіл завдань, делегуючи частину технічно рутинних операцій алгоритмічним системам і початківцям під контролем більш досвідчених фахівців. Показовою є позиція CEO Karandash Animation Studio Дмитрія Белінського: «AI став не ворогом, а другом компанії. Замість одного сеньйора ми змогли найняти одного мідла та двох джунів, що дозволило підвищити продуктивність і збільшити кількість робочих місць, адже вхід у професію став легшим». У результаті відбувається одночасне пришвидшення виробництва та зниження порогу входження в професію, що робить анімаційну індустрію більш відкритою до нових учасників, водночас зберігаючи вимогу до якісної художньої підготовки як фундаментальної складової професійної компетентності.

Сучасні трансформації анімаційної індустрії свідчать про формування нового запиту з боку ринку праці, який дедалі більшою мірою орієнтується на володіння технологіями машинної генерації зображень, відео та аудіоконтенту. У цьому контексті професійна підготовка майбутніх аніматорів потребує системного оновлення змісту освітніх програм, зокрема інтеграції дисциплін, пов'язаних із генеративними моделями, цифровими пайплайнами, базами штучного інтелекту та інструментами постобробки контенту. Відбувається поступовий перехід від традиційної техніко-репродуктивної моделі навчання до інноваційної, орієнтованої на роботу з алгоритмічними системами та гібридними творчими середовищами.

У цьому процесі ключового значення набуває необхідність формування у здобувачів освіти здатності не лише користуватися цифровими інструментами, але й критично їх осмислювати, адаптувати та інтегрувати у власну творчу практику. Освітні програми мають забезпечувати баланс між фундаментальною художньою підготовкою та розвитком цифрових і аналітичних компетентностей, що дозволяє майбутньому фахівцю ефективно функціонувати в умовах стрімкої технологічної еволюції.

**Висновки.** Цифровізація не просто модернізує інструментарій, а повністю переформатовує ринок праці та підходи до творчої діяльності. Уміння працювати зі ШІ стає критично важливою компетенцією, що визначає конкурентоспроможність сучасних фахівців і відкриває безпрецедентні можливості для реалізації найсміливіших анімаційних проєктів.

Узагальнюючи, можна зробити висновки про те, що впровадження штучного інтелекту в анімаційне виробництво не призводить до зникнення професії аніматора, однак суттєво трансформує її зміст і функціональну структуру. Роль фахівця зміщується від виконавця технічних операцій до креативного куратора процесу, який здійснює творчий контроль, редакторське мислення та інтерпретацію результатів алгоритмічної генерації. Відтак особливої значущості набуває здатність працювати на межі мистецтва і алгоритму, поєднуючи художню інтуїцію з технологічною компетентністю, що визначає нову парадигму професійної діяльності в сучасній анімаційній індустрії.

#### **Використана література:**

1. Берlach О. П., Шеломанова Ю. М. Сучасні візуальні практики у комп'ютерній векторній анімації. Український мистецтвознавчий дискурс. *Ukrainian Art Discourse*. 2026. Вип. 1. С. 17–24. DOI : <https://doi.org/10.32782/uad.2026.1.2>
2. Лавриненко Л. В. Вплив цифрової трансформації і сучасних технологій на ринок праці та підготовку кадрів. Збірник наук. праць ЛОГОС, (Zürich, Schweiz 10 вересня 2021), С. 13–14 DOI : <https://doi.org/10.36074/logos-10.09.2021.01>
3. Український стартап працював над «омолодженням» голосу Люка Скайуокера в «Мандалорці». *Focus*. 2021. URL : <https://focus.ua/uk/technologies/474270-ukrainskiy-startap-rabotal-nad-omolazhivaniem-golosa-lyuka-skayuokera-v-mandalorci>
4. Шупик О. Б. Анімація. Енциклопедія Сучасної України. редкол. : І. М. Дзюба, А. І. Жуковський, М. Г. Железняк [та ін.] ; НАН України, НТШ. – Київ: Інститут енциклопедичних досліджень НАН України, 2001. URL : <https://esu.com.ua/article-44351>
5. Chiu L. Ukraine Ranks Second by Number of AI Companies in Central, Eastern Europe. *Kyiv Post*. 2024. URL : <https://www.kyivpost.com/post/34645>
6. Liu Q., Peng H. Influence of Artificial Intelligence Technology on Animation Creation. *Journal of Physics: Conference Series*. 2021. Vol. 1881, № 3. URL : <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1881/3/032076/pdf>
7. Marr B. *Future Skills: The 20 Skills and Competencies Everyone Needs to Succeed in a Digital World*. NJ, Wiley. 2022. 272 с.
8. Spider-Man: Into the Spider-Verse. *SideFX*. 2019 URL : <https://www.sidefx.com/community/spider-man-into-the-spider-verse>
9. Wei Yuanliang, Zhao Zhe. Integration effect of artificial intelligence and traditional animation creation technology. *Journal of Intelligent Systems*. 2024. DOI : <https://doi.org/10.1515/jisys-2023-0305>

#### **References:**

1. Berlach O. P., Shelomanova Yu. M. (2026) Suchasni vizualni praktyky u kompiuternii vektornii animatsii [Modern visual practices in computer vector animation]. *Ukrainskyi mystetstvoznachnyi dyskurs. Ukrainian Art Discourse*. Vyp. 1. S. 17–24. DOI : <https://doi.org/10.32782/uad.2026.1.2> [in Ukrainian].
2. Lavrynenko L. V. (2021) Vplyv tsyfrovoyi transformatsii i suchasnykh tekhnolohii na rynek pratsi ta pidhotovku kadriv [The impact of digital transformation and modern technologies on the labor market and workforce training]. *Zbirnyk nauk. prats L'OHOS (Zürich, Schweiz, 10 veresnia 2021)*. S. 13–14. DOI : <https://doi.org/10.36074/logos-10.09.2021.01> [in Ukrainian].

3. Ukrainyskiy startap pratsiuвав nad «omolodzhenniam» holosu Liuka Skaiuokera v «Mandalortsi» (2021) [Ukrainian startup worked on “rejuvenating” Luke Skywalker’s voice in “The Mandalorian”]. Focus. URL : <https://focus.ua/uk/technologies/474270-ukrainskiy-startap-rabotal-nad-omolazhivaniem-golosa-lyuka-skayuokera-v-mandalorce> [in Ukrainian]
4. Shupyk O. B. (2001) Animatsiia [Animation]. Entsyklopediia Suchasnoi Ukrainy. Redkol.: I. M. Dziuba, A. I. Zhukovskiy, M. H. Zhelezniak [ta in.]; NAN Ukrainy, NTSH. Kyiv: Instytut entsyklopedychnykh doslidzhen NAN Ukrainy. URL : <https://esu.com.ua/article-44351>
5. Chiu L. (2024) Ukraine ranks second by number of AI companies in Central, Eastern Europe. Kyiv Post. URL : <https://www.kyivpost.com/post/34645>
6. Liu Q., Peng H. (2021) Influence of Artificial Intelligence Technology on Animation Creation. Journal of Physics: Conference Series. Vol. 1881, No. 3. URL : <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1881/3/032076/pdf>
7. Marr B. (2022) Future Skills: The 20 Skills and Competencies Everyone Needs to Succeed in a Digital World. Hoboken, NJ: Wiley. 272 p.
8. Spider-Man: Into the Spider-Verse (2019) SideFX. URL : <https://www.sidefx.com/community/spider-man-into-the-spider-verse>
9. Wei Yuanliang, Zhao Zhe (2024) Integration effect of artificial intelligence and traditional animation creation technology. Journal of Intelligent Systems. DOI : <https://doi.org/10.1515/jisys-2023-0305>

#### **A. Vovk. Transformation of professional competencies of future animation industry specialists in the context of the use of artificial intelligence**

*The article examines the transformation of the animation industry under the influence of the introduction of artificial intelligence technologies and the digitalization of production processes. The evolution of animation from early optical experiments, traditional hand-drawn animation and stop-motion to modern computer technologies, 3D modeling, motion capture, procedural generation is considered, which allows us to determine the pattern of constant updating of the technological tools of the industry and the emergence of new professional roles in the structure of animation production. It is established that the animation industry is one of the most sensitive to technological innovations in the creative industries, within which the latest digital solutions are quickly integrated into the production process. Particular attention is paid to the analysis of the modern animation production pipeline, within which artificial intelligence technologies are used at the stages of concept art, character creation, motion animation, editing, sound design and post-processing.*

*It is summarized that the introduction of generative models and algorithmic systems contributes to the formation of a new professional paradigm, in which the animator increasingly performs the functions of a creative curator, editor, operator of AI tools and interpreter of the results of artificial intelligence. It is established that the key areas of transformation of professional competencies are multidisciplinary, development of prompt engineering skills, critical thinking, soft skills, readiness for continuous professional learning.*

*The consequences of these changes are described, which consist in the need to adapt educational programs to the needs of the modern labor market, which is formed around the technologies of machine generation of images, video and audio, as well as in the need to modernize approaches to the professional training of future specialists in the animation industry.*

**Key words:** animation, creative industries, digital education, digital platforms, technology education, digital transformation, artificial intelligence, educational technologies.

Дата першого надходження статті до видання: 30.04.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 21.05.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 29.05.2026



Стаття поширюється на умовах  
ліцензії відкритого доступу  
CC BY 4.0