

**В. А. ЕВСТАФЬЕВ
М. А. ТЮКОВ**

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ И НЕЙРОСЕТИ: ПРАКТИКА ПРИМЕНЕНИЯ В РЕКЛАМЕ



УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	5
ВВЕДЕНИЕ	8
Глава 1. СОЗДАНИЕ КОНТЕНТА	21
1.1. Создание и редактирование изображений	21
1.2. Создание и редактирование видео	32
1.3. Создание и редактирование аудио	40
1.4. Создание уникального текста	47
1.5. Создание и редактирование анимации	57
<i>Список источников к главе 1</i>	70
Глава 2. СОЗДАНИЕ КАНАЛОВ КОММУНИКАЦИИ	78
2.1. Создание подкастов	78
2.2. Создание и сопровождение сайтов	90
2.3. Создание и сопровождение блогов, сообществ в социальных сетях	115
2.4. Сервисы, позволяющие создавать мобильные приложения	127
2.5. Сервисы создания AR/VR-метавселенных с помощью НС	140
<i>Список источников к главе 2</i>	148
Глава 3. СОПРОВОЖДЕНИЕ КАНАЛОВ КОММУНИКАЦИИ	153
3.1. Поисковая оптимизация (SEO) на базе НС	153
3.2. Продвижение контента с помощью ИИ	163
3.3. Сервисы по созданию и сопровождению массовых почтовых рассылок	172
3.4. Расширения для интернет-браузеров, работающие с помощью ИИ	187
3.5. Сервисы, позволяющие генерировать программный код	197
<i>Список источников к главе 3</i>	207

Глава 4. АНАЛИТИЧЕСКИЕ ИНСТРУМЕНТЫ	213
4.1. Сервисы по сбору информации на базе ИИ	213
4.2. Сервисы, предоставляющие аналитику на базе ИИ	221
4.3. Сервисы по построению стратегий (маркетинг, PR) на базе ИИ	229
4.4. Редактирование и создание электронных документов на примере MS Office с использованием ИИ	236
4.5. Переводчики текста, созданные на базе ИИ	242
<i>Список источников к главе 4</i>	252
Глава 5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ	257
5.1. Сервисы для создания презентационных материалов	257
5.2. Создание визуальной составляющей презентации	265
5.3. Сервисы, предоставляющие образовательную информацию	274
5.4. Сервисы для создания тестов, квизов, викторин	282
5.5. Сервисы на базе ИИ, позволяющие определить текст, сгенерированный нейросетью	292
<i>Список источников к главе 5</i>	300
Глава 6. ПРЕОБРАЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИИ	304
6.1. Преобразование изображений в текст	304
6.2. Преобразование видео в текст	319
6.3. Преобразование аудио в текст	329
6.4. Сервисы для рерайта и редактирования текста	336
6.5. Создание deepfake	342
<i>Список источников к главе 6</i>	355
Глава 7. СОЗДАНИЕ РЕКЛАМНОЙ ПРОДУКЦИИ	360
7.1. Создание логотипов	360
7.2. Создание и разработка дизайна с помощью искусственного интеллекта	370
7.3. Создание и редактирование рекламных сообщений	381
7.4. Создание и разработка собственного аватара	388
7.5. Примеры рекламных кампаний, созданных с привлечением ИИ	399
<i>Список источников к главе 7</i>	406
СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ	410
СПИСОК НЕЙРОСЕТЕЙ	421