

УДК 004.032.26: 659.1

https://doi.org/10.33619/2414-2948/117/22

МЕТОДИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ГЕНЕРАТИВНЫХ НЕЙРОСЕТЕЙ ДЛЯ РАЗРАБОТКИ РЕКЛАМНОГО ВИДЕОДИЗАЙНА

©*Каршакова Л. Б.*, ORCID ID: 0000-0003-2158-2508, SPIN-код: 2813-4762, канд. техн. наук,
Российский государственный университет им. А. Н. Косыгина

(Дизайн. Искусство. Технологии), г. Москва, Россия, *lkarshak@mail.ru*

©*Страшинов А. Ю.*, канд. техн. наук, Центральный Банк Российской Федерации,
г. Москва, Россия, *piligrime@gmail.com*

©*Нагай С. С.*, ORCID: 0009-0005-5173-6688, Российский государственный университет им.
А. Н. Косыгина (Дизайн. Искусство. Технологии), г. Москва, Россия; *lana.nagaina@yandex.ru*

©*Павлинов А. М.*, ORCID: 0009-0005-7717-9891, Российский государственный университет
им. А. Н. Косыгина (Дизайн. Искусство. Технологии),
г. Москва, Россия, *aleksanderpavlinov@yandex.ru*

METHODOLOGY OF USING GENERATIVE NEURAL NETWORKS FOR DEVELOPING ADVERTISING VIDEO DESIGN

©*Karshakova L.*, ORCID ID: 0000-0003-2158-2508, SPIN-code: 2813-4762, Ph.D., The Kosygin
State University of Russia (Technologies. Design. Art), Moscow, Russia, *lkarshak@mail.ru*

©*Strashnov A.*, Ph.D., The Central Bank of the Russian Federation,
Moscow, Russia, *piligrime@gmail.com*

©*Nagay S.*, ORCID: 0009-0005-5173-6688, The Kosygin State University of Russia
(Technologies. Design. Art), Moscow, Russia, *lana.nagaina@yandex.ru*

©*Pavlinov A.*, ORCID: 0009-0005-7717-9891, The Kosygin State University of Russia
(Technologies. Design. Art), Moscow, Russia, *aleksanderpavlinov@yandex.ru*

Аннотация. Целью данного исследования являлась разработка и апробация методики создания рекламного видеоролика с использованием генеративных цифровых инструментов. В ходе проделанной работы создано решение, позволяющее организованно и последовательно производить видеоконтент с опорой на генеративные технологии, без использования традиционной съёмочной базы. Исследование включало как теоретическую, так и прикладную составляющую. Проведён обзор существующих платформ для генерации изображений и видеосцен, как зарубежных, так и российских: Runway ML, Pika, Kling, Kaiber, Stable Diffusion, Sora и Kandinsky. Международные инструменты могут быть использованы при приоритете качества и выразительности, но требуют более высокого уровня технической подготовки, а также ограничены в вопросах анимационного стиля. Отечественные решения удобны в использовании и устойчивы в локальном контексте, однако требуют дополнительной корректировки в рамках доступной стилизации. Результатом стал набор рекламных видеороликов, созданных с использованием различных генеративных платформ. Сравнительный анализ показал значимые различия между платформами как по точности визуализации, так и по способности следовать заданному стилю и структуре сцены. Разработанная в рамках исследования методика охватывает весь цикл — от постановки задачи и формирования сценарного описания до генерации сцен и окончательного монтажа. Генеративный подход даёт возможность существенно сократить расходы без резкой потери качества, и при этом позволяет сохранять высокий уровень стилистической гибкости и масштабируемости. Это делает технологию особенно перспективной для применения в образовательной и социальной рекламе, где каждая производственная единица должна быть максимально рациональной по затратам. Материал

будет полезен специалистам в области медиапроизводства, цифрового маркетинга и креативного дизайна, предлагая научно обоснованный подход к интеграции нейросетевых инструментов в процесс создания видеорекламы.

Abstract. The aim of this study was to develop and test a methodology for creating an advertising video using generative digital tools. In the course of the work done, a solution was created that allows for an organized and consistent production of video content based on generative technologies, without using a traditional filming base. The study included both theoretical and applied components. A review of existing platforms for generating images and video scenes, both foreign and Russian, was conducted: Runway ML, Pika, Kling, Kaiber, Stable Diffusion, Sora and Kandinsky. International tools can be used when quality and expressiveness are a priority, but they require a higher level of technical training, and are also limited in matters of animation style. Domestic solutions are easy to use and stable in the local context, but require additional adjustments within the framework of available stylization. The result was a set of advertising videos created using various generative platforms. Comparative analysis showed significant differences between the platforms in both visualization accuracy and the ability to follow a given style and scene structure. The methodology developed within the framework of the study covers the entire cycle - from setting the task and forming a scenario description to generating scenes and final editing. The generative approach makes it possible to significantly reduce costs without a sharp loss of quality, and at the same time allows maintaining a high level of stylistic flexibility and scalability. This makes the technology especially promising for use in educational and social advertising, where each production unit must be as rational as possible in terms of costs. The material will be useful for specialists in the field of media production, digital marketing and creative design, offering a scientifically based approach to the integration of neural network tools into the process of creating video advertising.

Ключевые слова: генерация видео, визуальные коммуникации, контент, реклама, цифровая экономика, облачные решения

Keywords: video generation, visual communications, content, advertising, digital economy, cloud solutions

Современные визуальные коммуникации охватывают широкий спектр областей, это и одежда, и интерфейсы, и видеоролики, и другие области, где ключевую роль играет эффективная передача информации через визуальные образы. Поиск новых форм и решений является одной из приоритетных задач в дизайне [1]. В условиях цифровой трансформации в дизайн активно интегрируют технологии искусственного интеллекта, в частности генеративные нейросети [2]. ИИ развиваются стремительно и влияют на различные сферы [3-5].

Рекламный видеоконтент обладает особым статусом в системе визуальной коммуникации. Его главная задача заключается не только в передаче информации, но и в формировании интереса, убеждении и побуждении к действию. В отличие от образовательного, документального или художественного видео, рекламный ролик рассчитан на краткосрочное воздействие и требует высокой степени визуальной концентрации. Видеодизайн в этом контексте играет ключевую роль как средство управления вниманием, эмоциональным откликом и визуальной идентичностью продукта или услуги [1]. Одной из отличительных черт видеодизайна в рекламе является его направленность на зрительское

восприятие в условиях ограниченного времени. Композиция, цвет, ритм, движение, а также переходы между сценами выстраиваются так, чтобы создать максимально убедительное визуальное высказывание при минимальном хронометраже. Каждый кадр должен быть функционален, а каждый элемент — подкреплён задачей воздействия. Это требует не только технической грамотности, но и особого подхода к визуальному построению. Создание даже короткого видеоролика предполагает наличие определённой материальной базы, квалифицированного персонала и временных ресурсов. В связи с этим возникает объективная потребность в оптимизации процесса производства видеоконтента. Одним из перспективных направлений в данной области является использование генеративных цифровых систем, позволяющих автоматизировать ключевые этапы видеопроизводства.

Применение генеративных технологий в рекламном видеодизайне позволяет решать ряд актуальных задач: ускорение производства, тестирование разных визуальных вариантов, персонализация контента под конкретные аудитории. Автоматизация отдельных этапов — от генерации фонов до создания анимационных вставок — снижает нагрузку на исполнителя и делает производство доступным для небольших команд. В условиях цифровой экономики, где визуальная реклама охватывает разнообразные платформы, видеодизайн приобретает статус функционального инструмента воздействия на пользователя.

Цель работы — разработать и апробировать последовательную методику создания рекламного видеоролика с использованием генеративных цифровых решений. Поставленная цель конкретизируется рядом задач, каждая из которых соответствует отдельному этапу работы: изучить ключевые понятия, связанные с визуальной композицией, динамикой кадра, цветовой и звуковой средой, применяемые при проектировании видеоряда; провести анализ существующих подходов к генерации визуального контента на основе текстовых инструкций, выявить их ограничения и потенциальные сферы применения; сформировать рабочую схему создания видео: от постановки идеи до получения готового результата, с поэтапным подбором инструментов; провести сопоставление результатов, полученных при использовании различных платформ, включая доступные российские и зарубежные решения.

Материал и методы исследования

Процесс создания видеоматериала может опираться на различные подходы, отличающиеся как по техническому исполнению, так и по логике художественного конструирования. Трищенко демонстрирует, что выбор подхода к производству ролика определяется прежде всего целевым форматом площадки и бюджетными ограничениями [6]. Генеративные нейросети — это разновидность алгоритмов, которые создают новые данные на основе закономерностей, выявленных в процессе обучения. Гудфеллоу, Бенжио и Курвилл определяют генеративную модель как систему, аппроксимирующую распределение исходных данных [7].

Сгенерированные модели не повторяют запомненные изображения или фрагменты, а формируют оригинальные визуальные решения, схожие по структуре и стилю с теми, что были представлены в обучающем материале. Фостер рассматривает подобные модели в качестве цифровых соавторов, способных расширить творческий диапазон дизайнера [8].

Следует отметить, что генерация с помощью нейросетей не исключает участия человека. Напротив, пользователь играет важную роль в формировании запроса, выборе условий генерации и оценке результата. Рассел и Норвиг подчёркивают, что генеративные алгоритмы дополняют, но не заменяют классические методы планирования в ИИ-системах [9].

В целом, принципы работы генеративных нейросетей основаны на выявлении внутренних закономерностей и их преобразовании в визуальную форму [10].

Разработка медиапродукта с применением генеративных нейросетей требует чёткой организационной модели, способной учитывать ограничения платформ и нестабильность результатов. В рамках работы над проектом была сформирована многоэтапная методология, ориентированная на создание визуального рекламного контента, в основе которой — пошаговый, структурированный подход, направленный на снижение рисков и повышение предсказуемости финального результата. Процесс включает семь ключевых этапов, представленных на Рисунке 1.



Рисунок 1. Блок-схема итерационной методики

На первом шаге формулируются цели ролика и устанавливаются ограничения, связанные с будущим использованием контента: формат, длительность, платформа размещения, целевая аудитория и контекст потребления. Это создаёт чёткий вектор для всех последующих решений и снижает вероятность смысловых расхождений между идеей и реализацией. Второй этап — разработка структуры сценария. Здесь происходит декомпозиция идеи на сцены, каждая из которых описывается в постановочных терминах: композиция, действие, визуальная доминанта, эмоциональный акцент. Такое проектирование

вперед позволяет обеспечить логическую связность между сценами до начала генерации, а также сохранить темп и сюжетную целостность. На третьем этапе осуществляется перевод каждой сцены в формат генеративного текстового запроса. Здесь важно не просто описать объект или действие, а задать модель сцены в терминах, понятных конкретному инструменту. Эффективность генерации во многом зависит от точности формулировок, и именно в этот момент проявляется зависимость от синтаксических и семантических особенностей нейросетевого API или интерфейса. Четвёртый шаг — непосредственная генерация визуального фрагмента. На этом этапе вступают в силу ограничения самих нейросетей: нестабильная детализация, некорректная анатомия, визуальные артефакты, сложности с освещением и выражением эмоций. В результате может потребоваться несколько итераций генерации одной и той же сцены, что увеличивает трудоёмкость, несмотря на кажущуюся автоматизацию. Пятый этап — экспертная верификация. Сцены оцениваются на соответствие заранее установленным критериям: целостность, стилистическое единство, корректность деталей, визуальная читаемость и отсутствие артефактов. Этот шаг является критически важным, поскольку возвращает контроль за качеством в руки человека. При выявлении недочётов сцена пересоздаётся, возвращаясь к четвёртому шагу, и цикл повторяется до получения удовлетворительного результата. Шестой этап — монтаж. Отобранные сцены объединяются в единую временную структуру. Поскольку генерация происходит покадрово и вне нарратива, именно монтаж определяет финальный ритм, восприятие и динамику ролика. На данном этапе также закладывается основа для будущей работы со звуком и озвучкой. Седьмой шаг — техническая адаптация. Итоговый ролик приводится в соответствие с требованиями платформы публикации: корректируется формат, длительность, разрешение, соотношение сторон и другие параметры. Это необходимо для стабильного отображения, правильной обработки платформой и повышения вероятности охвата.

Развитие генеративного видеодизайна невозможно без анализа конкретных программных решений, доступных пользователям для создания визуального контента на базе нейросетевых моделей. В настоящее время такие сервисы можно разделить на два ключевых направления: универсальные облачные платформы с доступом к мощным моделям и локальные программные комплексы, запускаемые на стороне пользователя.

В области облачных решений особую роль играют платформы, предоставляющие прямой доступ к генерации видео на основе текстового описания. Одним из наиболее распространённых решений является Runway ML. Сервис предоставляет базовую настройку движения камеры, композиции и ритма, что делает его востребованным при разработке визуальных концепций и коротких рекламных фрагментов. Преимуществом данного инструмента является низкий порог входа и возможность быстро получать результаты, не обладая специальной подготовкой.

Аналогичным образом функционирует платформа Pika, ориентированная на генерацию коротких видеороликов в ответ на текстовые запросы. Она демонстрирует высокую скорость обработки и простоту управления стилистикой сцены. При этом функциональность ограничена определёнными рамками — пользователь может выбирать из заранее заданных визуальных параметров, а построение ролика осуществляется внутри фиксированной структуры. Пример выполненной работы с данной платформой проиллюстрирован на Рисунке 2.



Рисунок 2. Разработка сцен для рекламного ролика на платформе Pika (авторы: С. Нагай, А. Павлинов)

Дополняют облачную экосистему решения, ориентированные на синтез изображений и их последующую анимацию. Например, Kaiber позволяет загружать изображения и накладывать на них траекторию движения, визуальные фильтры и ритмическую привязку к аудиодорожке. Данный подход не является видеогенерацией в строгом смысле, однако активно применяется в создании клипов и цифровом сторителлинге, особенно при создании музыкальных визуализаций. С реалистичными изображениями работает Kling. Это современная нейросетевая платформа для генерации видео по текстовым описаниям, разработанная китайской компанией. Особняком стоит платформа Sora, её ключевое отличие заключается в способности интерпретировать не только описание визуального содержания, но и последовательность событий, настроение и динамику сцены. Архитектурная основа модели базируется на трансформерной логике, что позволяет учитывать контекст на уровне фраз, а не отдельных слов. Российская нейросетевая платформа Kandinsky изначально создана для работы со статичными изображениями, с её помощью можно создавать и анимированный контент, который подходит для арт-объектов и быстрого прототипирования визуальных идей.

На уровне локальных решений особое распространение получили модификации модели Stable Diffusion, адаптированные для последовательной генерации кадров. Использование расширений вроде Deforum или AnimateDiff позволяет преобразовывать текстовые описания в видеоряд с учётом движения камеры и структуры сцены. Такие решения требуют значительных вычислительных ресурсов и технической грамотности, однако обеспечивают высокий уровень контроля и автономности. Подобные инструменты часто применяются в условиях, когда использование облачных сервисов невозможно по финансовым, юридическим или организационным причинам.

Для реализации генеративного видео в рамках предложенной методики требуются два ключевых типа инструментов: системы генерации текстов и платформы генерации видеоряда. Первый тип отвечает за создание сценарной логики, вторичный нарратив и ритмическую структуру сцены, второй — за визуализацию этих описаний в виде последовательности кадров. От согласованности работы этих компонентов зависит не только выразительность конечного материала, но и управляемость всего производственного цикла. Выбор конкретных решений осуществлялся с учётом четырёх параметров: функциональная пригодность, языковая совместимость, техническая стабильность и степень визуального контроля. Инструменты должны обеспечивать не только формальное выполнение задачи, но и соответствие стилистическим ожиданиям, задаваемым сценарием. Особое значение придавалось тому, насколько система позволяет адаптировать результат под особенности проекта без необходимости ручной доработки. В условиях существующих юридических ограничений все доступные генеративные решения можно условно разделить на международные и отечественные. С учётом поставленных задач, были выбраны тестовые системы ChatGPT и GigaChat (Таблица 2) и генераторы видео Sora и Kandinsky (Таблица 3).

Таблица 1

СРАВНЕНИЕ ПЛАТФОРМ ДЛЯ ГЕНЕРАЦИИ ВИДЕО

<i>Нейросетевой инструмент</i>	<i>Качество</i>	<i>Контроль параметров</i>	<i>Лучшее применение</i>
Runway ML	Хорошее	Базовый	Концепт-арт, реклама
Pika	Хорошее	Ограниченный	Короткие ролики для соцсетей
Kling	Высокое	Расширенный	Видеоблогинг, маркетинг
Kaiber	Хорошее	Средний	Музыкальные визуализации
Stable Diffusion + расширения	Высокое	Полный	Арт-проекты, эксперименты
Sora	Очень высокое	Расширенный	Кино, реклама, сложные сцены
Kandinsky	Хорошее	Базовый	Арт-проекты, анимация

Таблица 2

СРАВНЕНИЕ ПЛАТФОРМ ДЛЯ РАЗРАБОТКИ СЦЕНАРИЯ

<i>Критерий</i>	<i>ChatGPT (международный)</i>	<i>GigaChat (отечественный)</i>
Языковая адаптация	Требует адаптации запросов к англоязычным шаблонам	Корректная интерпретация русскоязычных запросов, точная передача культурных нюансов
Качество текста	Логически выстроенные, стилистически устойчивые описания, вариативность формулировок	Склонность к шаблонным конструкциям, упрощённым формулировкам, снижение согласованности
Детализация	Обобщённые описания без достаточной детализации, слабая передача пространственных параметров	Ограниченные возможности в построении пространственных и композиционных описаний
Эмоциональная передача	Точная передача эмоционального тона и настроения	Относительно устойчивая передача эмоциональных акцентов, но менее выразительная

Таблица 3

СРАВНЕНИЕ ПЛАТФОРМ ДЛЯ РАЗРАБОТКИ ВИДЕО

<i>Критерий</i>	<i>Sora (международный)</i>	<i>Kandinsky (отечественный)</i>
Качество визуализации	Реалистичная светотень, корректное отображение движения	Хорошая адаптация к кириллическому тексту, склонность к стилизации
Управляемость	Ограниченный контроль над расположением объектов, вариативность интерпретации	Предсказуемость в рамках ограниченного стиля, визуальные несовпадения между кадрами

Критерий	Sora (международный)	Kandinsky (отечественный)
	запросов	
Локализация	Не адаптирована под локальный контекст, невозможность внедрения текста или логотипов	Лучшая адаптация к локальным задачам, но ограниченная реалистичность
Согласованность	Высокая выразительность, но низкая воспроизводимость результата	Согласованность стиля и освещения между кадрами

Международные решения ChatGPT и Sora, представленные компанией OpenAI обеспечивают высокий уровень технической реализации. ChatGPT демонстрирует устойчивую структуру текста, композиционную логику и способность к стилистической адаптации, что критично для построения выразительного сценария. Sora, в свою очередь, обладает высоким визуальным потенциалом: генерируемые сцены отличаются плавностью движения, световой реалистичностью и динамикой, приближённой к естественному видеоряду (Рисунок 3). Однако эти инструменты ограничены в части локализации, не в полной мере поддерживают кириллицу, требуют точной формулировки и нередко недоступны без дополнительных технических обходов.



Рисунок 3. Сгенерированные при помощи платформы Sora кадры ролика и QR-код на готовую работу (авторы: С. Нагай, А. Павлинов)

Отечественные инструменты — GigaChat и Kandinsky от компании Сбер — компенсируют свои ограничения доступностью и ориентацией на русскоязычную среду. Они обеспечивают более удобную работу с текстами на русском языке, устойчиво распознают значимые элементы и не требуют адаптации запросов под иноязычные шаблоны. Однако по результату генерации они периодически уступают: GigaChat демонстрирует ограниченные стилистические возможности, а Kandinsky плохо справляется с генерацией последовательностей реалистичных кадров. Наглядное сравнение качества генерации видео на примере одинакового запроса представлено на Рисунке 4.

В целях оценки экономической целесообразности использования генеративных нейросетей в производстве рекламного видеоконтента был проведён сравнительный анализ затрат. В традиционной модели даже при работе с ограниченным бюджетом производство требует участия нескольких специалистов и доступа к базовой инфраструктуре. Минимальный комплект включает: написание сценария, монтаж, съёмку на одну камеру, работу актёров или массовки, аренду помещения или фона, освещение, звук, реквизит и простую цветокоррекцию. Совокупные затраты на такой ролик, по данным фриланс-платформ и расчётам продюсеров из сферы малого бизнеса, составляют в среднем около 40 000 рублей. При этом результат остаётся визуально простым и, как правило, не включает визуальные эффекты или сложную постобработку.



Рисунок 4. Сгенерированные при помощи платформы Kandinsky кадры ролика и QR-код на готовую работу (авторы: С. Нагай, А. Павлинов)

При использовании генеративного подхода структура затрат иная. Вместо съёмочной группы используется доступ к генеративным платформам, а работу оператора и дизайнера замещает специалист, формирующий текстовые запросы и отбирающий результаты. Дополнительно закладываются затраты на ручной монтаж и техническую адаптацию сцен. Общая стоимость реализации ролика на основе нейросетевых инструментов в среднем составляет около 10 000 рублей, включая платные подписки и базовую сборку визуального ряда. Таким образом, создание ролика, с использованием генеративных нейросетей, становится дешевле более чем в 4 раза.

Следует отметить, что даже в рамках ограниченного бюджета нейросетевой подход позволяет добиться более яркого визуального решения за счёт доступа к современным стилистическим, невозможным для реализации при ручной съёмке. Несмотря на необходимость повторной генерации отдельных сцен и контроля качества, общее количество производственных итераций остаётся ниже, а затраты — более предсказуемыми.

Результаты и обсуждение

Создание видеоконтента с использованием генеративных нейросетей требует принципиально иного подхода по сравнению с традиционным видеопроизводством. Если в классической схеме процесс строится линейно — от замысла через съёмку к монтажу, — то при работе с генеративными инструментами необходимо учитывать нестабильность результата, отсутствие точного контроля над выходными данными и высокую вариативность каждого этапа. Это делает целесообразным использование итеративной и модульной методологии, позволяющей адаптировать процесс под особенности технологий и постепенно приближаться к целевому продукту через серию частичных итераций.

Основной проблемой при генерации видео с помощью нейросетей является невозможность получить гарантированно точный результат с первого запроса. Даже при наличии чёткого текстового описания сцены итоговая визуализация может содержать артефакты, не соответствовать стилю или нарушать логику ролика. Эти ограничения требуют от пользователя не просто подачи команд, а построения управляемого цикла генерации с промежуточными точками контроля. Основной результат проделанной работы заключается в формировании воспроизводимой системы генеративного видеопроизводства. Практическая значимость заключается в возможности применения данной методики в сфере образования, маркетинга, просвещения и креативных индустрий.

В ходе работы проанализированы доступные нейросетевые технологии. Международные инструменты продемонстрировали более высокую выразительность

полученного видеоряда, особенно в аспектах движения, световой модели и глубины сцены. Однако эти преимущества сопровождались высокой степенью вариативности результата: при идентичных запросах сцены могли кардинально отличаться, что затрудняло воспроизводимость и повышало зависимость от точности формулировок. Отечественные инструменты обеспечили стабильную работу в русскоязычном контексте, допускающую прямое формирование запросов без дополнительных трансформаций. Их ключевое преимущество заключалось в доступности, предсказуемости и возможности использовать материалы в условиях полной локализации. При этом визуальный результат уступал по степени реализма, что не всегда являлось недостатком.

По уровню соответствия заданной сценарной логике оба подхода показали сопоставимые результаты. С практической точки зрения оба подхода признаны рабочими при условии соблюдения описанной методики и корректной организации итерационного процесса. Уже сейчас формируются новые профессии: промт-инженер, куратор генерации, нарративный редактор для генеративного контента, специалист по визуальной синхронизации нейросетевых элементов. В ближайшие годы такие роли могут войти в штат даже небольших креативных агентств, образовательных стартапов и медиаинициатив. Пропадут ли старые профессии — вопрос открытый. Скорее, они эволюционируют: оператор станет куратором видеопотока, дизайнер — архитектором параметров стиля. В этом новом медиапространстве проекты, совмещающие технологии и образование, получают особый статус. Они не только отражают изменения, но и становятся лабораторией новых форм.

Заключение

Предлагаемая методика основана на модульном принципе, при котором каждый фрагмент ролика рассматривается как отдельная единица. Модули создаются независимо, проходят проверку, и только после утверждения происходит переход к следующему этапу. Таким образом достигается локализация ошибок, снижение временных затрат и возможность параллельной генерации или замены отдельных компонентов без нарушения общей структуры. Итеративная структура генерации позволяет пересоздать конкретный модуль без обнуления всей работы.

Методика реализуется как замкнутый цикл с выходом к монтажу, только когда все компоненты проходят проверку на соответствие заранее заданным критериям: содержательным, техническим и стилистическим. Такой подход обеспечивает управляемость, воспроизводимость и устойчивость процесса, что особенно важно в условиях ограниченных ресурсов и сжатых сроков.

Значимым итогом также стала оценка потенциала масштабирования предложенной методики. Разработанный подход может быть применён не только в рамках единичного рекламного проекта, но и адаптирован к другим форматам.

Список литературы:

1. Каршакова Л. Б., Яковлева Н. Б., Бесчастнов П. Н. Компьютерное формообразование в дизайне. М.: ИНФРА-М, 2020. 240 с.
2. Актанаев Д. А., Каршакова Л. Б., Хлюстов Д. К. Использование нейронных сетей для поиска новых форм // Инновационное развитие техники и технологий в промышленности: Сборник материалов Всероссийской научной конференции молодых исследователей с международным участием, М., 2024. С. 142–145.

3. Pirmatov, A., Azimov, B., & Kamalov, S. (2023). Artificial Intelligence Using Python: Technologies and Applications. *Bulletin of Science and Practice*, 9(11), 288-295. (in Russian). <https://doi.org/10.33619/2414-2948/96/37>

4. Лыкова Н. Г., Коробцева Н. А. Дизайн коллекции одежды на основе народно-художественных промыслов в диалоге с искусственным интеллектом инновации и технологии к развитию теории современной // МОДА (Материалы. Одежда. Дизайн. Аксессуары): Материалы V Международной научно-практической конференции. Ч. 3. М., 2025. С. 50-54.

5. Кудрявцева Е. А. Метод проектирования бесшовных изображений и его альтернатива // Современные тенденции компьютерного проектирования орнамента: Материалы Всероссийского Круглого стола. М., 2023. С. 165-171.

6. Трищенко Д. А. Техника и технологии рекламного видео. М.: Юрайт, 2020. 177 с.

7. Гудфеллоу И., Бенжио Й., Курвилл А. Глубокое обучение. М.: ДМК Пресс, 2018. 720 с.

8. Фостер Д. Генеративное глубокое обучение: творческий потенциал нейронных сетей. СПб.: Питер, 2021. 448 с.

9. Рассел С., Норвиг П. Искусственный интеллект: современный подход. М.: Вильямс, 2022. 1136 с.

10. Vaswani A., Shazeer N., Parmar N., Uszkoreit J., Jones L., Gomez A. N., Polosukhin I. Attention is all you need // *Advances in neural information processing systems*. 2017. V. 30.

References:

1. Karshakova, L. B., Yakovleva, N. B., & Beschastnov, P. N. (2020). *Komp'yuternoe formoobrazovanie v dizaine*. Moscow. (in Russian).

2. Aktanaev, D. A., Karshakova, L. B., & Khlyustov, D. K. (2024). Ispol'zovanie neironnykh setei dlya poiska novykh form. In *Innovatsionnoe razvitie tekhniki i tekhnologii v promyshlennosti: Sbornik materialov Vserossiiskoi nauchnoi konferentsii molodykh issledovatelei s mezhdunarodnym uchastiem, Moscow*, 142–145. (in Russian).

3. Pirmatov, A., Azimov, B., & Kamalov, S. (2023). Artificial Intelligence Using Python: Technologies and Applications. *Bulletin of Science and Practice*, 9(11), 288-295. (in Russian). <https://doi.org/10.33619/2414-2948/96/37>

4. Lykova, N. G., & Korobtseva, N. A. (2025). Dizain kollektсии odezhdы na osnove narodno-khudozhestvennykh promyslov v dialoge s iskusstvennym intellektom innovatsii i tekhnologii k razvitiyu teorii sovremennoi. In *MODA (Materialy. Odezhda. Dizain. Aksessuary): Materialy V Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii, 3. Moscow*, 50-54. (in Russian).

5. Kudryavtseva, E. A. (2023). Metod proektirovaniya besshovnykh izobrazhenii i ego al'ternativa. In *Sovremennye tendentsii komp'yuternogo proektirovaniya ornamenta: Materialy Vserossiiskogo Kruglogo stola, Moscow*, 165-171. (in Russian).

6. Trishchenko, D. A. (2020). *Tekhnika i tekhnologii reklamnogo video*. Moscow. (in Russian).

7. Goodfellow, I., Bengio, I., & Courville, A. (2018). *Deep learning*. Moscow. (in Russian).

8. Foster, D. (2021). *Generative deep learning: methods and applications*. St. Petersburg. (in Russian).

9. Russell, S., & Norvig, P. (2022). *Artificial intelligence: a modern approach*. Moscow. (in Russian).

10. Vaswani, A., Shazeer, N., Parmar, N., Uszkoreit, J., Jones, L., Gomez, A. N., ... & Polosukhin, I. (2017). Attention is all you need. *Advances in neural information processing systems*, 30.

Работа поступила
в редакцию 29.05.2025 г.

Принята к публикации
07.06.2025 г.

Ссылка для цитирования:

Каршакова Л. Б., Страшнов А. Ю., Нагай С. С., Павлинов А. М. Методика использования генеративных нейросетей для разработки рекламного видеодизайна // Бюллетень науки и практики. 2025. Т. 11. №8. С. 162-173. <https://doi.org/10.33619/2414-2948/117/22>

Cite as (APA):

Karshakova, L., Strashnov, A., Nagay, S., & Pavlinov, A. (2025). Methodology of using Generative Neural Networks for Developing Advertising Video Design. *Bulletin of Science and Practice*, 11(8), 162-173. (in Russian). <https://doi.org/10.33619/2414-2948/117/22>