

ИНСТРУКЦИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ СИСТЕМОЙ НЕЙРОШЛЮЗ

2024

	ИНСТРУКЦИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ СИСТЕМОЙ НЕЙРОШЛЮЗ
Редакция: 1/2024	Стр. 2 из 37

Содержание:

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ	3
1.1. НАЗНАЧЕНИЕ ДОКУМЕНТА	3
1.2. ТЕРМИНЫ, ОПРЕДЕЛЕНИЯ И СОКРАЩЕНИЯ.....	3
1.3. НАЗНАЧЕНИЕ СИСТЕМЫ НЕЙРОШЛЮЗ	3
1.4. ТРЕБОВАНИЯ ДЛЯ РАБОТЫ С СИСТЕМОЙ.....	3
2. НАЧАЛО РАБОТЫ.....	4
2.1. ВХОД В СИСТЕМУ	4
2.2. НАВИГАЦИЯ.....	5
2.3. МОЙ ЧАТ	6
3. РАБОТА С ПЛИТКАМИ.....	11
3.1. РАЗДЕЛ ЧАТЫ	11
3.2. РАЗДЕЛ ИЗОБРАЖЕНИЯ	14
3.3. РАЗРАБОТЧИКАМ.....	16
3.4. АУДИО.....	17
3.5. ПЕРЕВОД	18
3.6. ПЕРЕСКАЗ	19
3.7. ПРЕЗЕНТАЦИИ	21

	ИНСТРУКЦИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ СИСТЕМОЙ НЕЙРОШЛЮЗ
Редакция: 1/2024	Стр. 3 из 37

1. Общие положения

1.1. Назначение документа

Нейрошлюз предоставляет пользователям интерфейс для работы с различными нейросетями.

1.2. Термины, определения и сокращения

Ниже приведен перечень используемых в документе сокращений:

Администратор Нейрошлюза – технический специалист, отвечающий за работоспособность системы Нейрошлюз, за настройку доступа/ ролей/полномочий в системе.

Бизнес требование - чётко сформулированное требование к условиям выполнения конкретных бизнес-функций, либо конкретных шагов бизнес-процесса при выполнении задач бизнеса. Формулируется в содержательных бизнес-терминах. Бизнес требования определяют набор значений в централизованном справочнике.

БП – бизнес процесс;

Нейросеть – Математическая модель, а также её программное или аппаратное воплощение, построенная по принципу организации и функционирования биологических нейронных сетей.

Нейрошлюз – Программный инструмент, предоставляющий доступ к нейросетям.

1.3. Назначение системы Нейрошлюз

Система Нейрошлюз предназначен для:

- Написание и перевод текстов;
- Генерация и распознавание изображений;
- Написание программного кода;
- Генерация презентаций;
- Краткий пересказ статей и аудио/видео записей;
- Преобразование текста в аудио

1.4. Требования для работы с системой

Для корректного отображения функционала, рекомендуется использовать любой браузер, кроме Internet Explorer 10

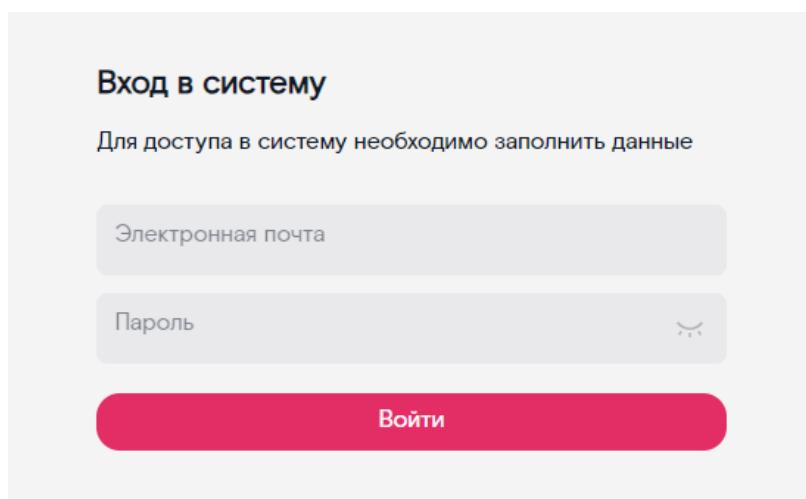
	ИНСТРУКЦИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ СИСТЕМОЙ НЕЙРОШЛЮЗ
Редакция: 1/2024	Стр. 4 из 37

2. Начало работы

2.1. Вход в систему

Для входа в систему, необходимо запустить браузер и ввести соответствующий адрес в адресную строку. Авторизация в системе выполняется по учетной записи (адрес корпоративной электронной почты) и паролю от учетной записи. В поле «Логин» нужно указать адрес электронной почты, в поле «Пароль» - пароль от доменной учетной записи.

Рисунок 1. Авторизация в системе



После авторизации откроется главная страница для работы с Нейрошлюзом РТК.

Рисунок 2. Главная страница Нейрошлюза

	ИНСТРУКЦИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ СИСТЕМОЙ НЕЙРОШЛЮЗ
Редакция: 1/2024	Стр. 5 из 37

2.2. Навигация

На главной странице Нейрошлюза отображаются все доступные сервисы в виде плиток.

Плитки сгруппированы по темам: «Чаты», «Изображения» и т.д.

Для просмотра всех плиток в группе можно воспользоваться стрелками > <

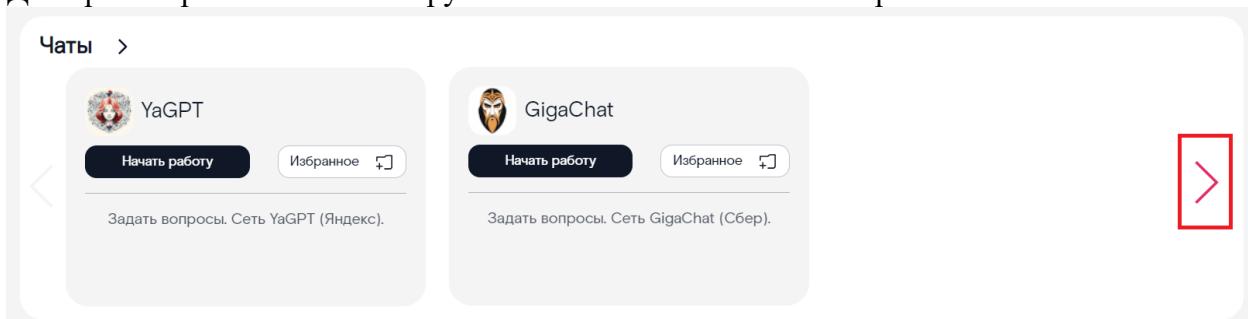


Рисунок 3. Просмотр плиток в группе

Поиск нужного чата осуществляется с помощью строки поиска в верхней части страницы

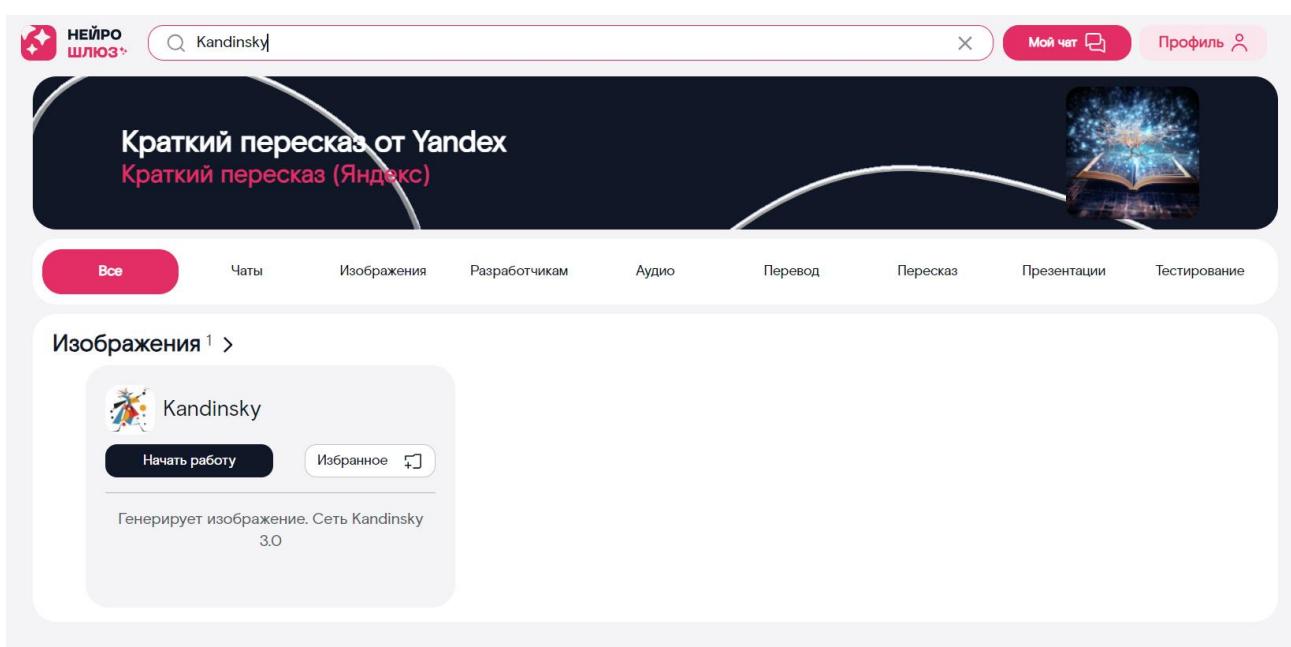


Рисунок 4. Поиск чата

Также можно переключиться на нужную группу, выбрав ее в строке меню

	ИНСТРУКЦИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ СИСТЕМОЙ НЕЙРОШЛЮЗ
Редакция: 1/2024	Стр. 6 из 37

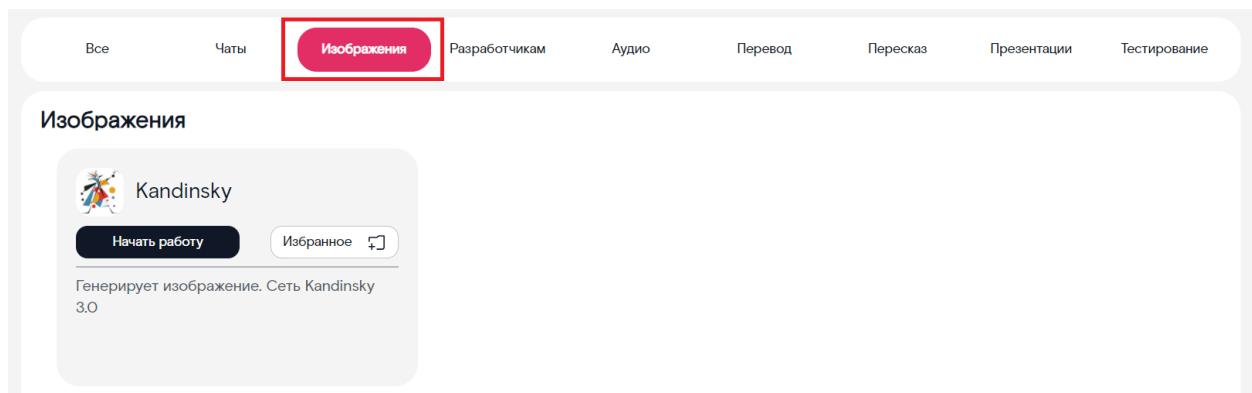


Рисунок 5. Выбор группы плиток

2.3. Мой чат

«Мой чат» – персональное пространство, которое пользователь настраивает по своему усмотрению. Переход в него осуществляется по кнопке в правом верхнем углу экрана.

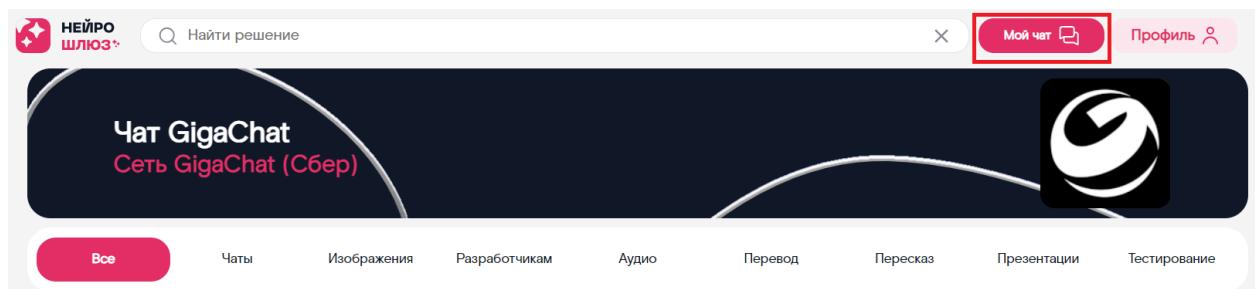


Рисунок 6. Переход в «Мой чат»

Для начала работы необходимо выбрать чат.

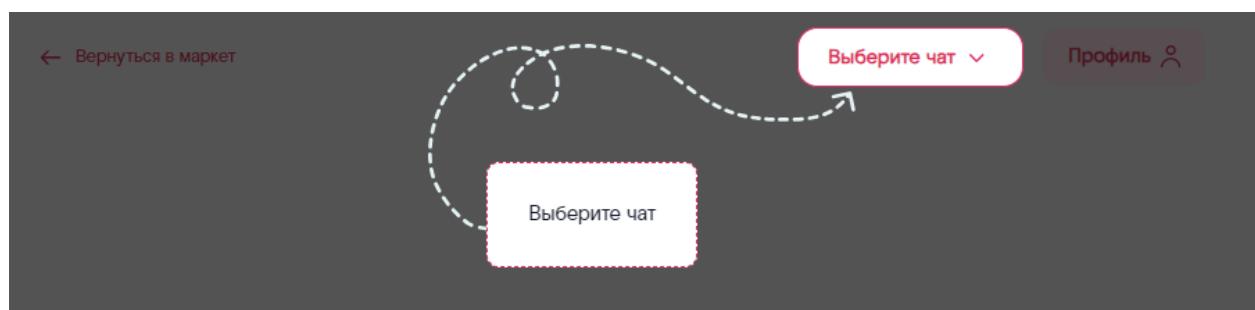


Рисунок 7. Выбор чата

Выбрать чат можно также на главной странице Нейрошлюза, нажав на кнопку «Начать работу» в нужной плитке.

	ИНСТРУКЦИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ СИСТЕМОЙ НЕЙРОШЛЮЗ
Редакция: 1/2024	Стр. 7 из 37

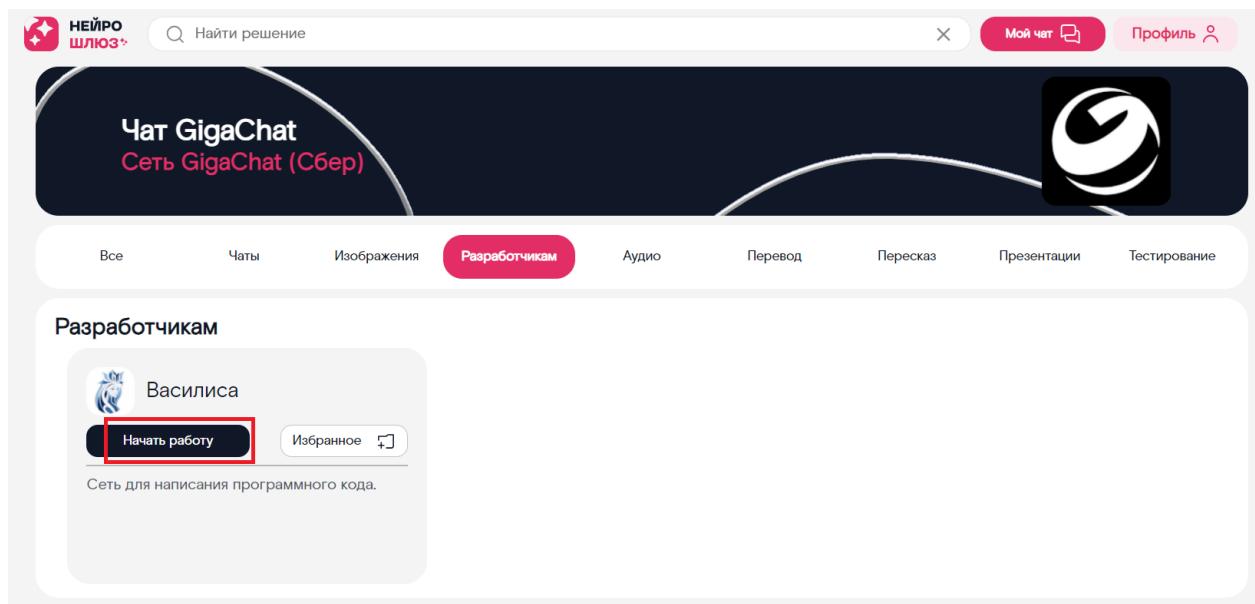


Рисунок 8. Выбор чата на главном экране

При этом пользователь попадает в пространство «Мой чат» с уже выбранным чатом

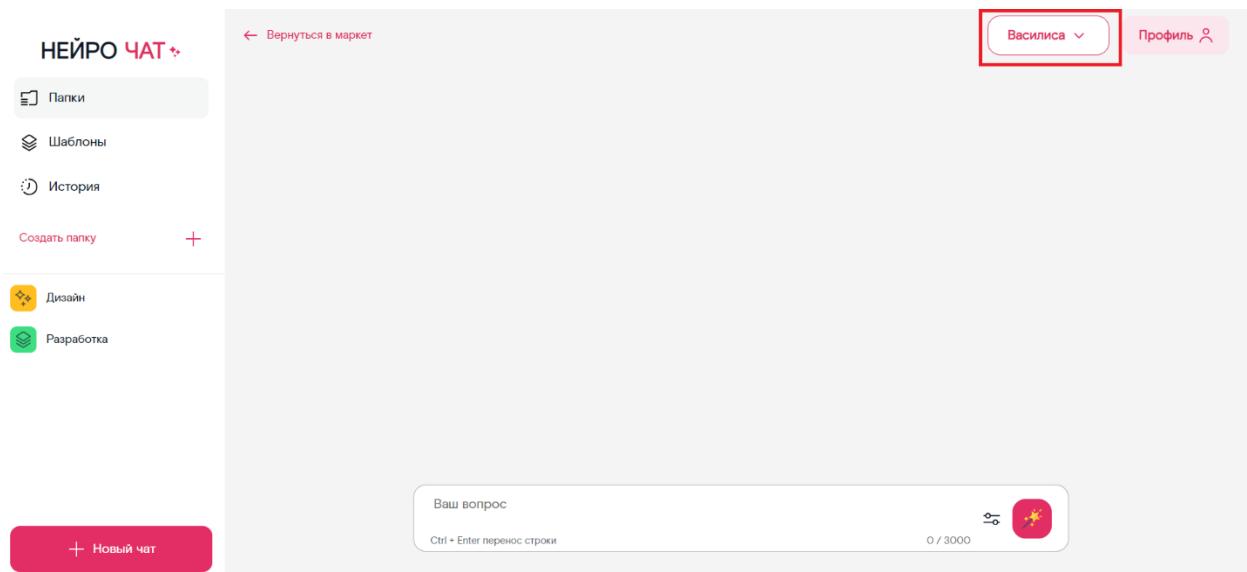


Рисунок 9. "Мой чат"

Левая панель имеет две закладки – Избранное и История. Для переключения между ними необходимо нажать на название панели.

2.3.1. Избранное

Закладка «Избранное» предназначена для быстрого доступа к часто используемым чатам. Папки и их содержимое пользователь настраивает самостоятельно.

Для отображения чатов в определенной папке, можно нажать на ее название левой кнопкой мыши.

	ИНСТРУКЦИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ СИСТЕМОЙ НЕЙРОШЛЮЗ
Редакция: 1/2024	Стр. 8 из 37

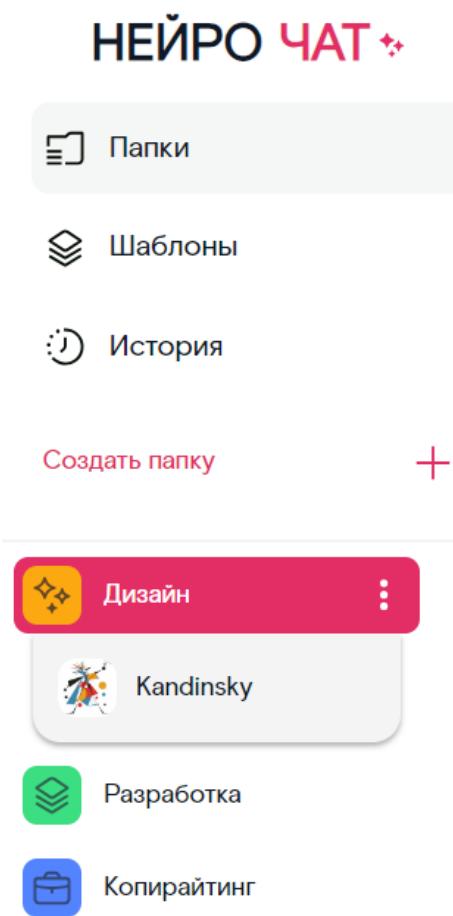


Рисунок 10. Избранное

Для создания папки необходимо нажать кнопку «Создать папку». Затем внести название, выбрать иконку, цвет и нажать кнопку «Создать»

	ИНСТРУКЦИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ СИСТЕМОЙ НЕЙРОШЛЮЗ
Редакция: 1/2024	Стр. 9 из 37

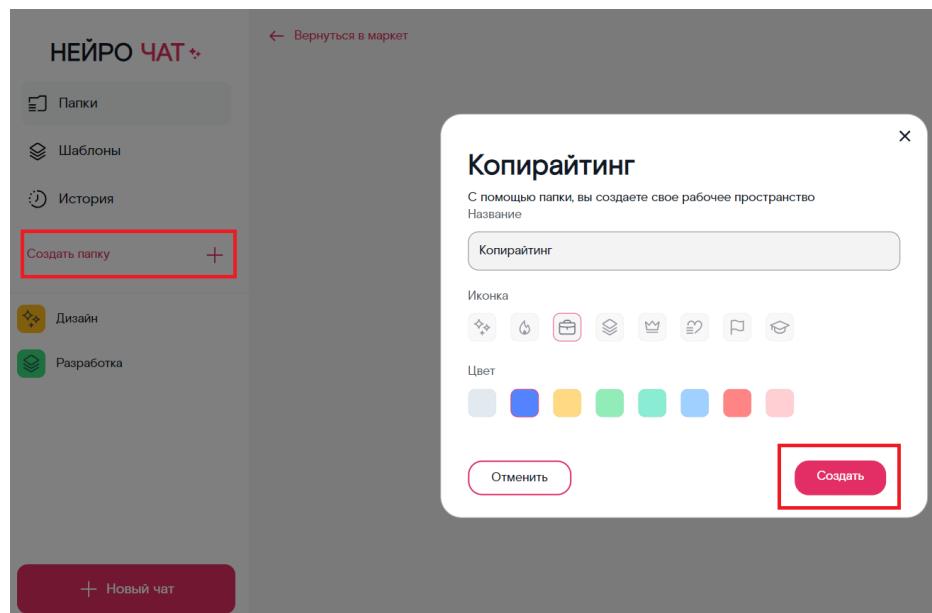


Рисунок 11. Создание папки в Избранном

Чтобы добавить чат в Избранное, нужно на главной странице Нейрошлюза в соответствующей плитке нажать кнопку «Избранное». Затем выбрать папку (или создать новую) и нажать кнопку «Добавить»

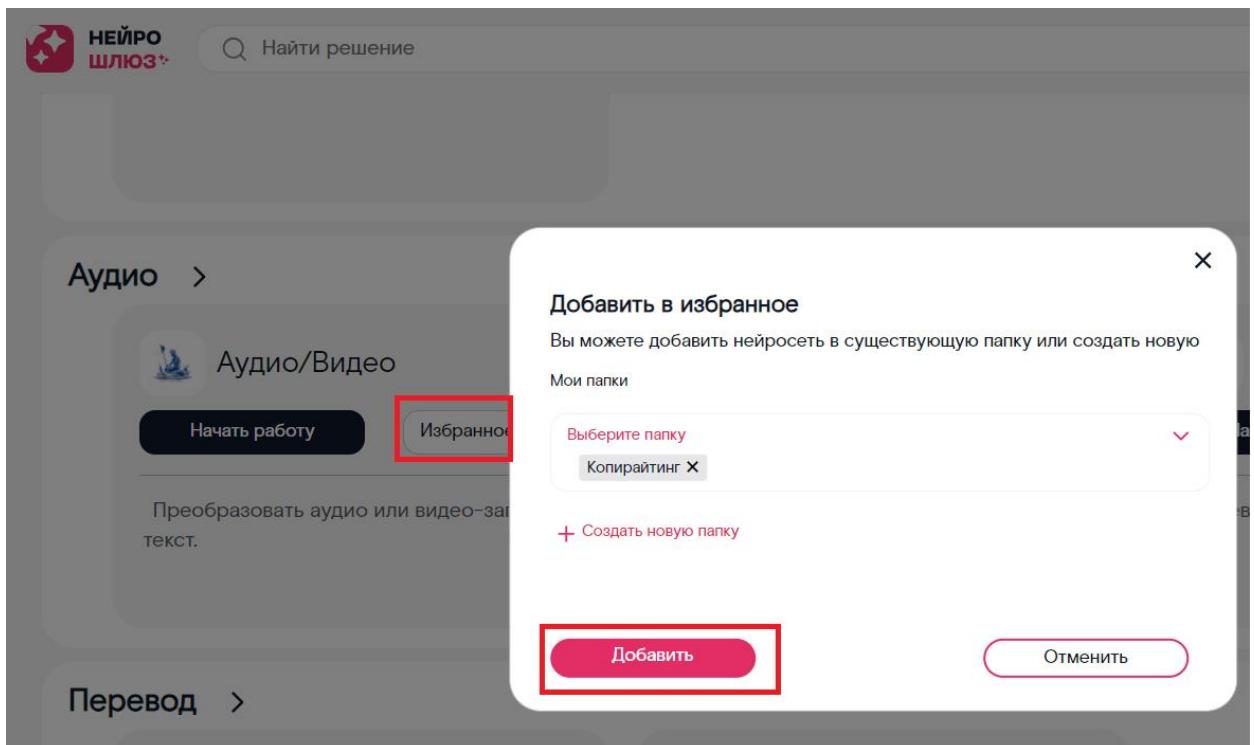


Рисунок 12. Добавление чата в Избранное

После чего чат отобразится в указанной папке, в Избранном.

	ИНСТРУКЦИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ СИСТЕМОЙ НЕЙРОШЛЮЗ
Редакция: 1/2024	Стр. 10 из 37

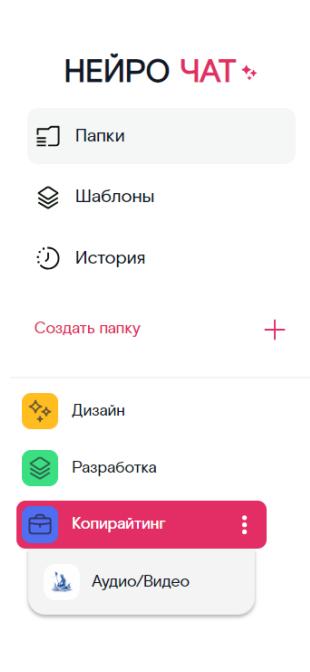


Рисунок 13. Содержимое папки в Избранном

2.3.2. История

В панели История отображаются запросы, отправленные ранее в выбранный чат. Чтобы просмотреть запрос целиком и ответ на него – необходимо выбрать его в списке запросов левой кнопкой мыши

Напиши код на JS: односточное...

YaGPT

```
```javascript
var evenSqrtSum = arr.filter(function(num) { return num % 2 === 0 }).reduce(function(sum, num) { return sum + Math.sqrt(num); }, 0);
```

```

В этом коде мы используем метод 'filter()' для выбора всех четных значений в массиве, затем применяем метод 'reduce()' для вычисления суммы квадратов корней. Внутри функции 'reduce()' мы используем анонимную функцию, которая принимает два аргумента: предыдущее значение суммы и текущее значение. В теле функции мы добавляем квадрат текущего значения к предыдущей сумме.

Ваш вопрос

Ctrl + Enter перенос строки

0 / 3000

Рисунок 14. Просмотр Истории чата

| | |
|------------------|---|
| | ИНСТРУКЦИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ СИСТЕМОЙ
НЕЙРОШЛЮЗ |
| Редакция: 1/2024 | Стр. 11 из 37 |

3. Работа с плитками

Для работы со всеми плитками необходимо выполнить следующие шаги:

- Ввести запрос в диалоговое окно;
- Настроить параметры диалога (при необходимости);
- Отправить запрос на обработку;
- Дождаться ответа нейросети.

Подробно все шаги описаны в пункте 3.1. Некоторые сервисы требуют специальных настроек, которые описаны в соответствующих пунктах.

3.1. Раздел Чаты

Чаты - это чат-бот, способный вести диалог, отвечать на вопросы, давать советы, расшифровывать сложные термины, решать математические задачи, писать тексты по ТЗ, помогать писать код и искать в нем ошибки и др.

Для работы с нейросетью необходимо ввести запрос в диалоговом окне и нажать кнопку отправки

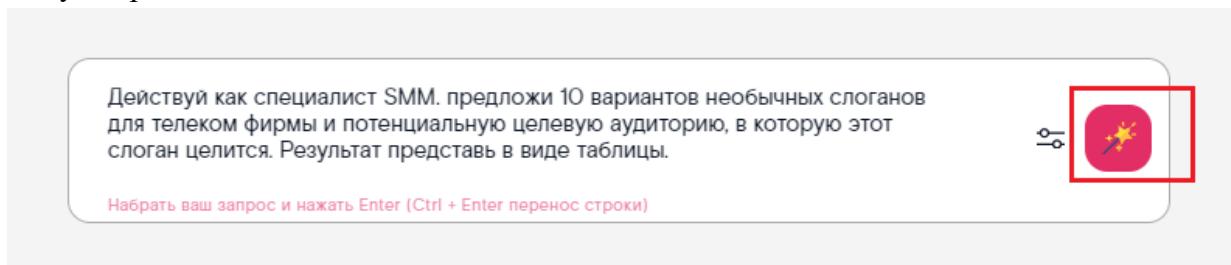


Рисунок 15. Отправка запроса

После чего нейросеть отобразит сгенерированный ответ

Рисунок 16. Ответ нейросети

| | |
|------------------|---|
| | ИНСТРУКЦИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ СИСТЕМОЙ
НЕЙРОШЛЮЗ |
| Редакция: 1/2024 | Стр. 12 из 37 |

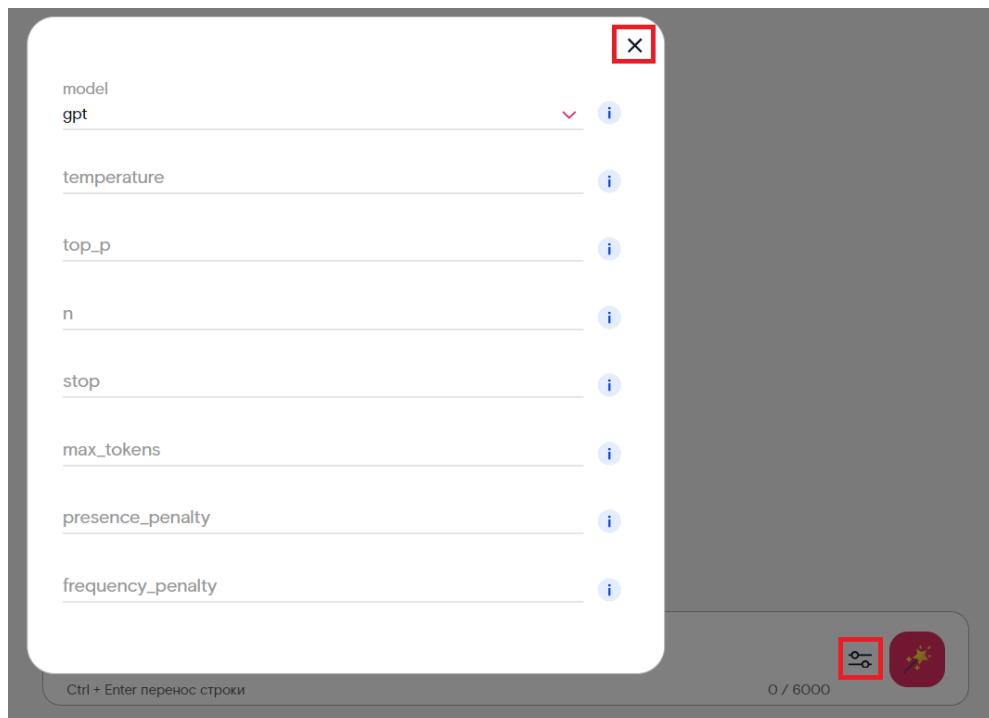


Рисунок 17. Настройки нейросети

Доступные настройки

- Model - параметр выбора языковой модели, оптимизированной для диалоговых интерфейсов.
- Temperature – этот параметр влияет на то, каким образом модель будет генерировать ответы. Чем выше значение, тем более случайные и разнообразные ответы будет генерировать модель. Если значение температуры меньше, то модель будет генерировать предсказуемые и фокусированные ответы. Диапазон указываемых значений – от 0.1 до 1.
- Топ-р – параметр, который определяет количество наиболее вероятных вариантов ответа, которые должны быть учтены в процессе генерации текста. Значение Тор_р задается в виде доли от общего числа вариантов ответа, и указывает, какую долю наиболее вероятных вариантов необходимо учитывать. Этот параметр может использоваться для уменьшения риска генерации неожиданных или нежелательных ответов. Диапазон указываемых значений – от 0.0 до 1. Максимальное значение параметра указывает, что рассматриваются все токены, а минимальное значение указывает, что рассматривается только один токен. Токен (token) – фрагмент текста, на которые модель разбивает входные данные.
- N – количество вариантов для ответа
- STOP – настройка параметров прекращения поиска. Если в параметре STOP указано определенное значение, модель будет продолжать генерацию текста до тех пор, пока не встретит это значение во входных данных. Например, если значение параметра STOP установлено на "Спасибо за вашу помощь", модель будет генерировать текст до тех

| | |
|------------------|---|
| | ИНСТРУКЦИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ СИСТЕМОЙ
НЕЙРОШЛЮЗ |
| Редакция: 1/2024 | Стр. 13 из 37 |

пор, пока не встретит фразу "Спасибо за вашу помощь" или пока не достигнет ограничения на количество токенов.

- max_tokens - это максимальное количество символов, которые чат-бот может использовать при генерации ответа. Это значение может принимать любое целое число, которое не превышает максимальную допустимую длину ответа.
- Presence penalty ("штраф за присутствие") - это значение, которое "штрафует" чат-бот за использование конкретных слов или фраз. Таким образом, чат-бот будет менее склонен использовать определенные слова или фразы, чтобы сгенерировать ответ. Значение параметра по умолчанию – 0.6.

Frequency penalty ("штраф за частоту") - это значение, которое "штрафует" модель за использование частых слов или фраз. Таким образом, чат-бот будет менее склонен использовать распространенные слова или фразы, чтобы сгенерировать ответ. Диапазон указываемых значений – от 0.0 до 1.0.

3.1.1. Мультимодальные чаты

Это модели искусственного интеллекта, которая позволяет анализировать изображения и предоставляет текстовые ответы на вопросы о них.

Для работы необходимо прикрепить файл изображения или указать ссылку на изображение в сети Интернет. Выбор способа загрузки изображения (локальный файл / URL) осуществляется с помощью кнопок в нижнем правом углу диалогового окна. Выбора файла с компьютера пользователя доступен по кнопке со скрепкой

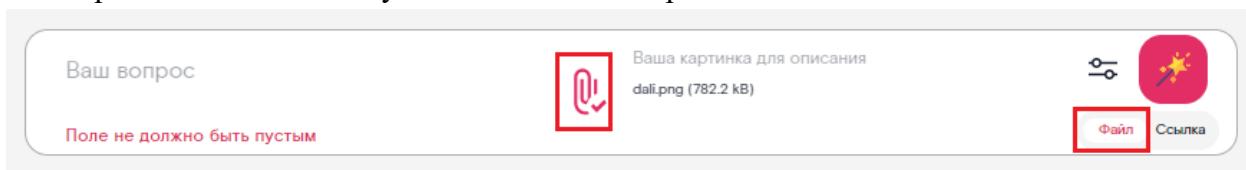


Рисунок 18. Выбор изображения

В диалоговом окне необходимо ввести текст запроса и отправить запрос на обработку.

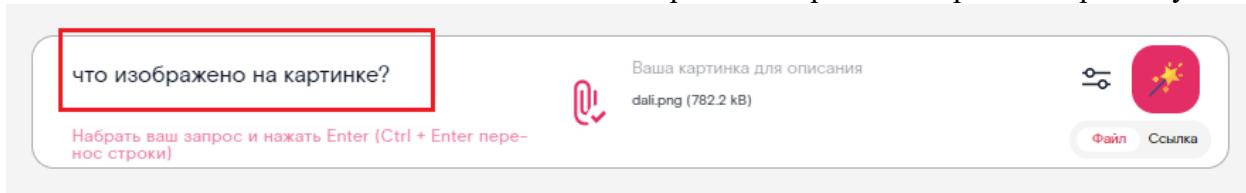


Рисунок 19.

По окончании обработки будет сгенерирован ответ

| | |
|------------------|---|
| | ИНСТРУКЦИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ СИСТЕМОЙ
НЕЙРОШЛЮЗ |
| Редакция: 1/2024 | Стр. 14 из 37 |

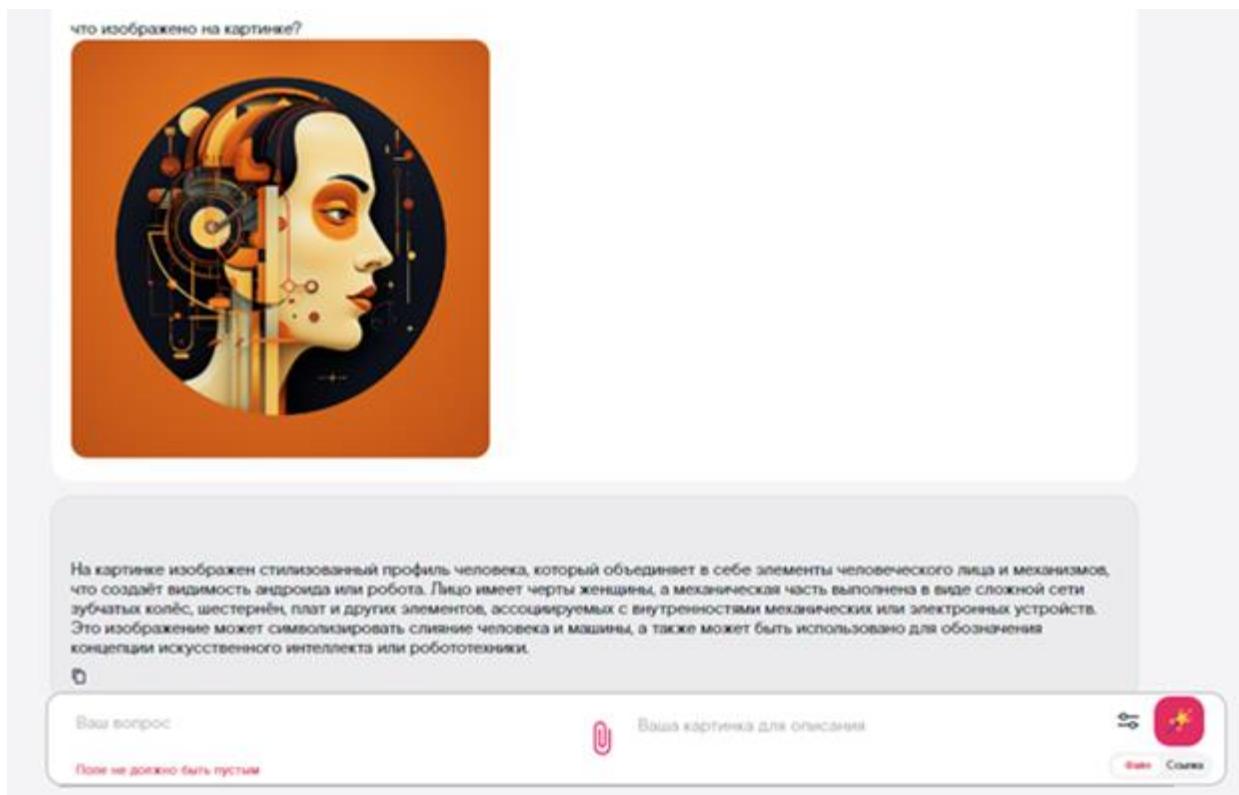


Рисунок 20. Результат работы

3.2. Раздел Изображения

Это нейросети, которые генерируют изображение по текстовому запросу.

Для создания изображения необходимо на английском языке описать задуманный сюжет и отправить его на обработку нейросети.

Если запрос написан на русском языке – рекомендуется включить автоматический перевод в настройках диалога.

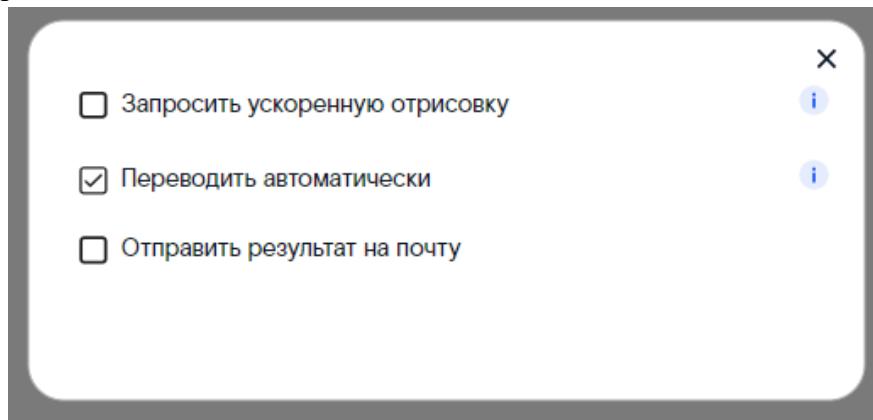


Рисунок 21. Включение автоперевода текста запроса

Примерная формула промпта:

[ОБЪЕКТ], [ЛОКАЦИЯ], [СТИЛЬ, ОСВЕЩЕНИЕ], [ТЕХНИЧЕСКИЕ ПАРАМЕТРЫ]

| | |
|------------------|---|
| | ИНСТРУКЦИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ СИСТЕМОЙ
НЕЙРОШЛЮЗ |
| Редакция: 1/2024 | Стр. 15 из 37 |

Например: *Программист работает за компьютером, в современном офисе, фотореализм, приглушенной свет, --AR16:9*

Объект - центральный элемент изображения.

В качестве технических параметров можно указать, например:

- соотношение сторон (--ar). По умолчанию соотношение сторон в генерируемом изображении = 1:1;
- фильтрация слов (--no). Нейросеть будет избегать использования указанного в этом параметре объекта. Например: *programmer --no beard*.

После обработки запроса нейросеть предложит 4 варианта изображений. Выбрав номер наиболее подходящей картинки, можно получить изображение в более высоком разрешении.

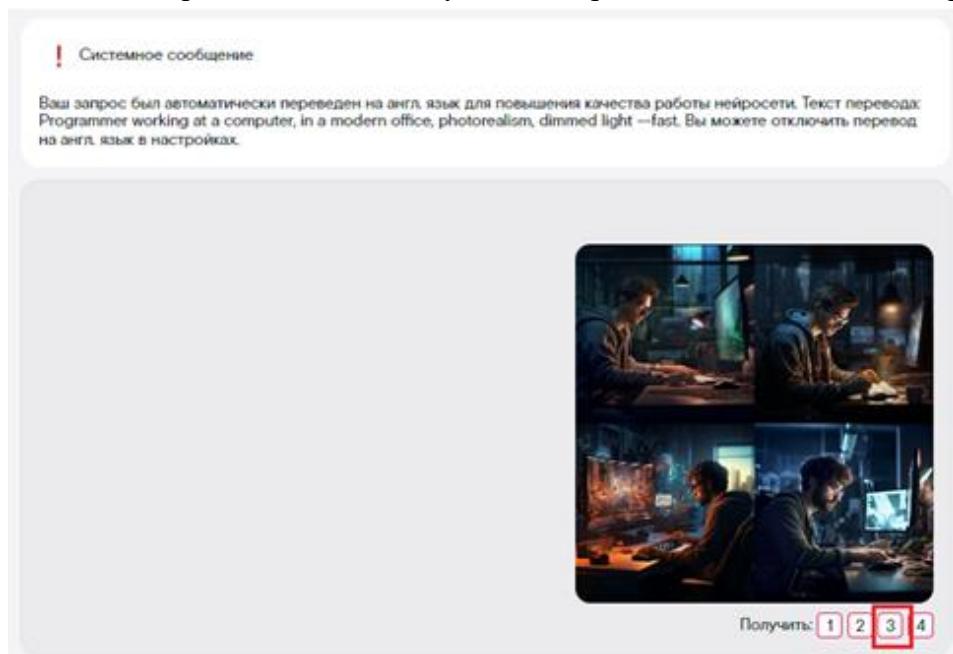


Рисунок 22. Результат работы

Рекомендации при составлении запросов:

- Запросы следует формулировать конкретно, не используя абстрактные понятия. Вместо "*оптимистичное будущее*" - "*футуртистический город с голограммами*";
- Чтобы изображение точнее соответствовало задуманному – можно добавить уточняющие детали. Вместо "*менеджер*" - "*грустный менеджер в белой футболке работает за ноутбуком поздно вечером*";
- Можно указывать конкретные художественные стили, жанры, эпохи, имена художников. Например, "*кот в стиле Ван Гога*."

Нейросеть также может обрабатывать загруженные изображения. Для этого необходимо загрузить файл с картинкой и описать, что требуется дополнить в ней.

Файл должен быть в формате PNG, размером менее 4 МБ и квадратной формы. Изображение должно иметь прозрачность, которая будет использоваться в качестве маски.

| | |
|------------------|---|
| | ИНСТРУКЦИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ СИСТЕМОЙ
НЕЙРОШЛЮЗ |
| Редакция: 1/2024 | Стр. 16 из 37 |

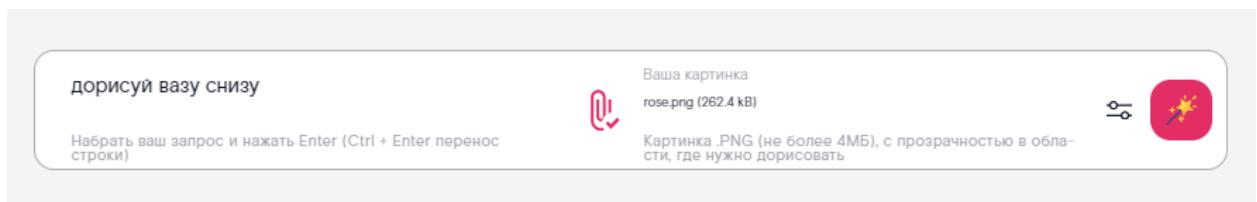


Рисунок 23. Запрос на дорисовку изображения

После обработки нейросеть предложит вариант исполнения запроса.

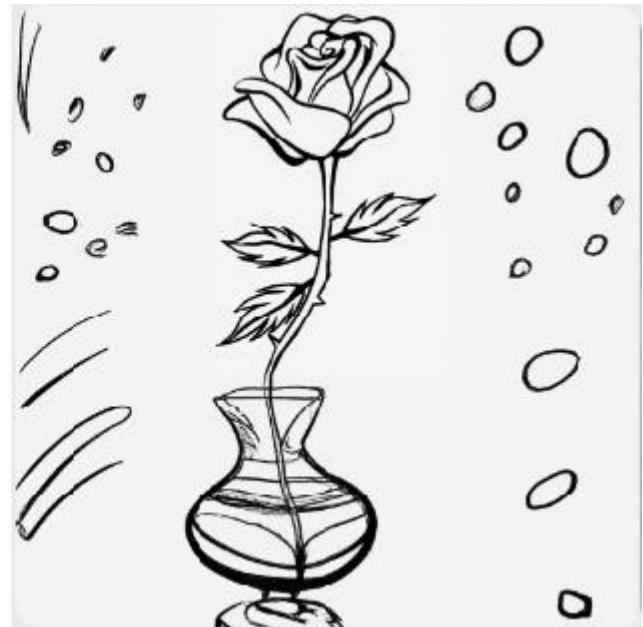


Рисунок 24. Изображение до и после обработки

3.3. Разработчикам

3.3.1. Василиса

Василиса – нейросеть, предназначенная для написания программного кода.

Для работы с сетью достаточно описать требования к коду, указать язык и отправить запрос на обработку.

| | |
|------------------|---|
| | ИНСТРУКЦИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ СИСТЕМОЙ
НЕЙРОШЛЮЗ |
| Редакция: 1/2024 | Стр. 17 из 37 |

The screenshot shows a user interface for a neural network system. At the top, there is a placeholder for a profile picture with a red 'o' icon. Below it, a text input field contains the instruction: "напиши код на JS: одностороннее решение, которое вычисляет сумму квадратных корней для всех чётных чисел целочисленного массива". A user profile "Василиса" is shown with a blue profile picture. Below her name is a code editor window displaying the following JavaScript code:

```
```js
const sumOfSquaredRoots = arr => arr.filter(x => x % 2 === 0).map(x => Math.sqrt(x)).reduce((acc, curr) => acc + curr, 0);
```


Below the code editor, a note states: "Обратите внимание, что в этом решении мы используем методы `filter()`, `map()` и `reduce()` для вычисления суммы квадратных корней." An explanatory note follows: "'filter()' используется для выборки только тех элементов массива, которые удовлетворяют условию `x % 2 === 0`, то есть для тех элементов, которые являются чётными." Another explanatory note follows: "'map()' используется для преобразования каждого элемента массива в его квадратный корень." At the bottom of the interface, there is a text input field labeled "Ваш вопрос" and a red button with a yellow starburst icon.


```

Рисунок 25. Работа нейросети Василиса

3.4. Аудио

3.4.1. SpeechGPT

SpeechGPT – переводит заданный текст в аудио файл.

В поле диалога необходимо внести текст, по которому будет генерироваться звуковая дорожка, задать необходимые настройки и отправить запрос на обработку. Результат будет доступен для скачивания в виде аудио файла.

| | |
|------------------|---|
| | ИНСТРУКЦИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ СИСТЕМОЙ
НЕЙРОШЛЮЗ |
| Редакция: 1/2024 | Стр. 18 из 37 |

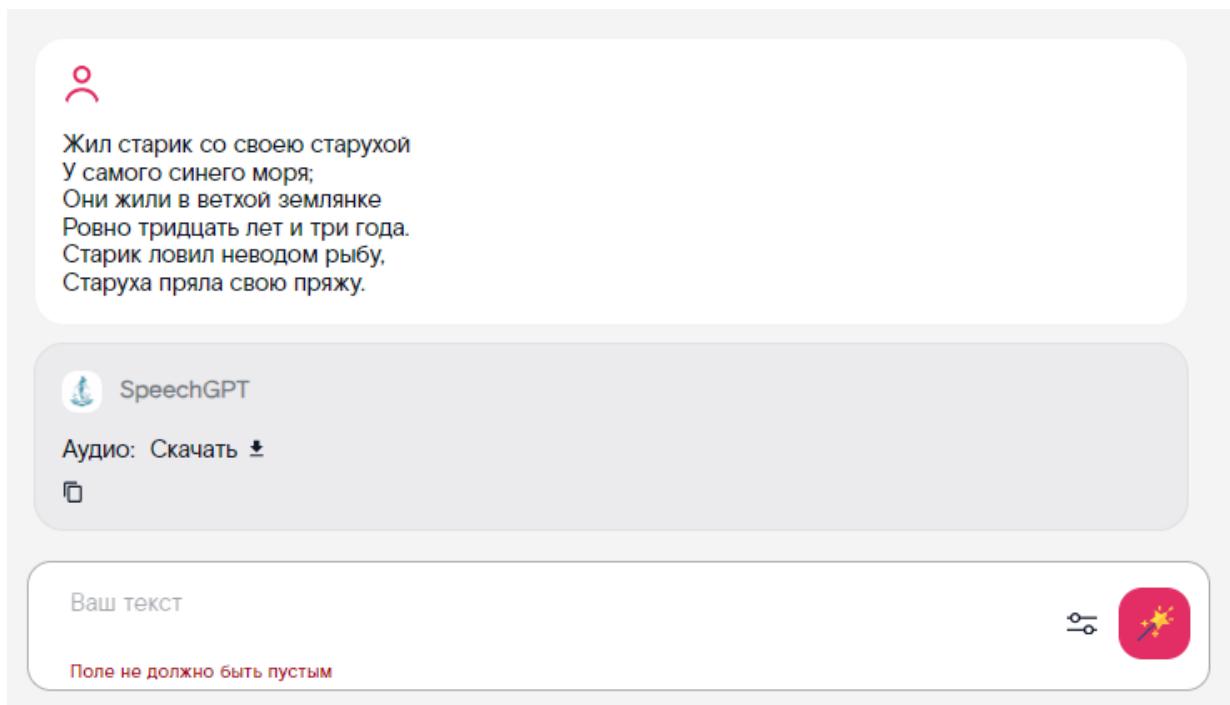


Рисунок 26. Пример запроса к SpeechGPT

Доступные настройки:

- Model – параметр выбора модели;
- Voice – выбор голоса;
- Format – формат выходного аудио файла;
- Speed – скорость речи.

3.4.2. Аудио/Видео

Нейросеть позволяет преобразовать аудио или видео запись в текст.

Для работы с сервисом достаточно прикрепить аудио/видео файл и отправить запрос. Размер файла не должен превышать 1024Мб. По окончании обработки нейросеть предоставит результат в текстовом виде.

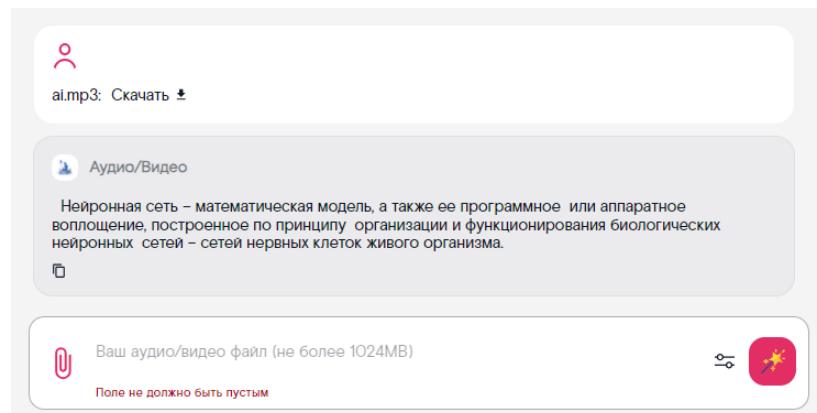


Рисунок 27. Пример запроса в нейросеть "Аудио/Видео"

3.5. Перевод

| | |
|------------------|---|
| | ИНСТРУКЦИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ СИСТЕМОЙ
НЕЙРОШЛЮЗ |
| Редакция: 1/2024 | Стр. 19 из 37 |

3.5.1. Переводчик

Нейросеть позволяет переводить тексты на выбранный язык. Для работы с сетью необходимо в диалоговое окно внести текст и в настройках выбрать язык, на который требуется перевести его.

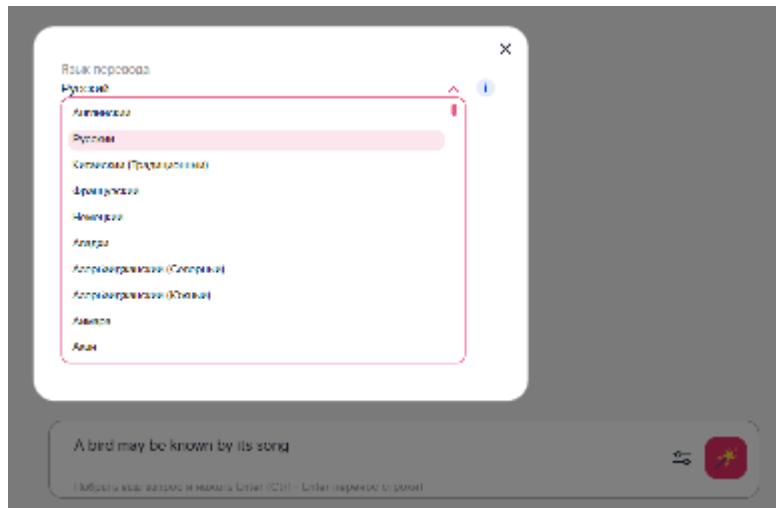


Рисунок 28. Выбор языка перевода

После чего сеть переведет заданный текст.

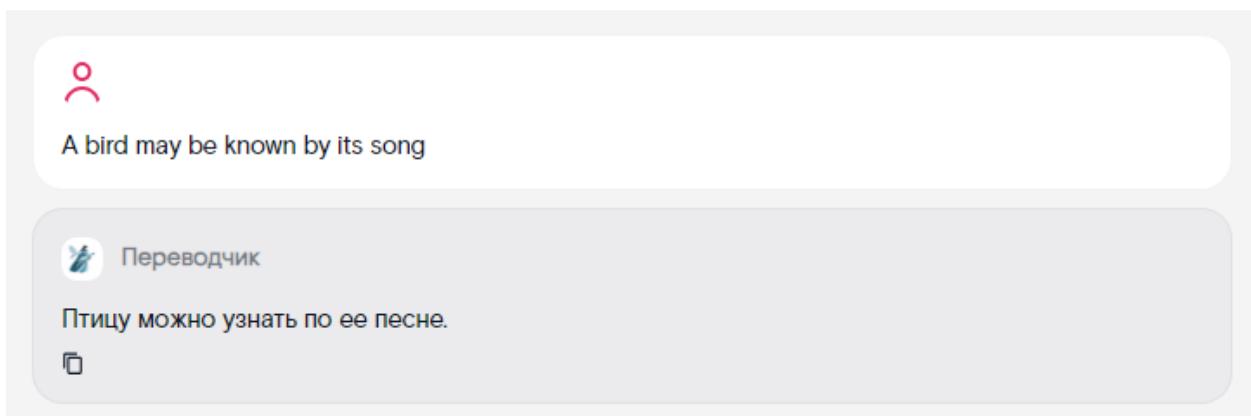


Рисунок 29. Результат перевода

3.6. Пересказ

3.6.1. Краткий пересказ

Краткий пересказ – нейросеть, которая тезисно пересказывает тексты, опубликованные в сети Интернет.

Нейросеть умеет работать с текстами на русском языке, длиной до 30тыс. знаков. Для работы с нейросетью в диалоговое окно необходимо вставить ссылку на текст и отправить на обработку.

| | |
|------------------|---|
| | ИНСТРУКЦИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ СИСТЕМОЙ
НЕЙРОШЛЮЗ |
| Редакция: 1/2024 | Стр. 20 из 37 |

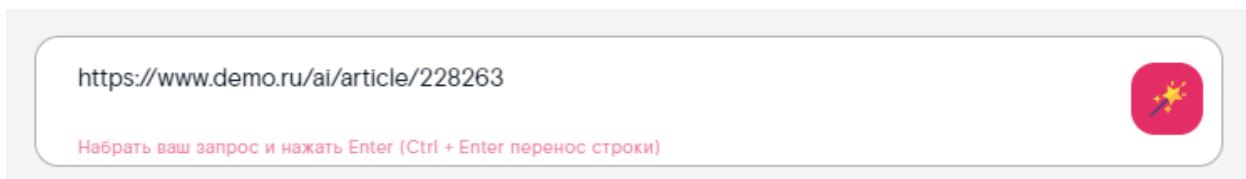


Рисунок 30. Запрос в сервис Пересказа

3.6.2. Пересказ конференций (альфа)

Нейросеть позволяет делать краткий пересказ по аудио или видео записи. Для работы необходимо загрузить аудио/видео файл и отправить его на обработку

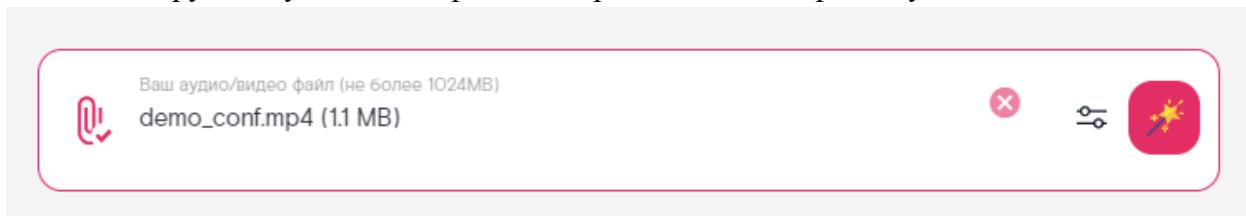


Рисунок 31. Запрос пересказа конференции

3.6.3. Аннотатор

Нейросеть помогает выделять основные положения заданного текста. Может быть полезна, например, для анализа транскрибированных файлов конференций.

Для работы с сервисом необходимо задать текст, который требуется резюмировать и отправить его на обработку.

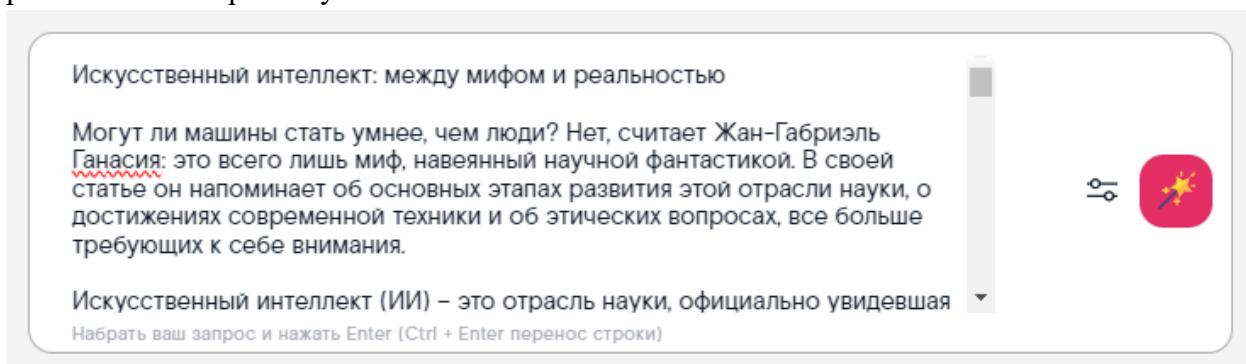


Рисунок 32. Пример запроса к сети "Аннотатор"

Если заданный текст представляет собой интервью – в настройках диалога следует включить параметр «интервью» и в текстовом поле указать, с кем проведено интервью.

| | |
|------------------|---|
| | ИНСТРУКЦИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ СИСТЕМОЙ
НЕЙРОШЛЮЗ |
| Редакция: 1/2024 | Стр. 21 из 37 |

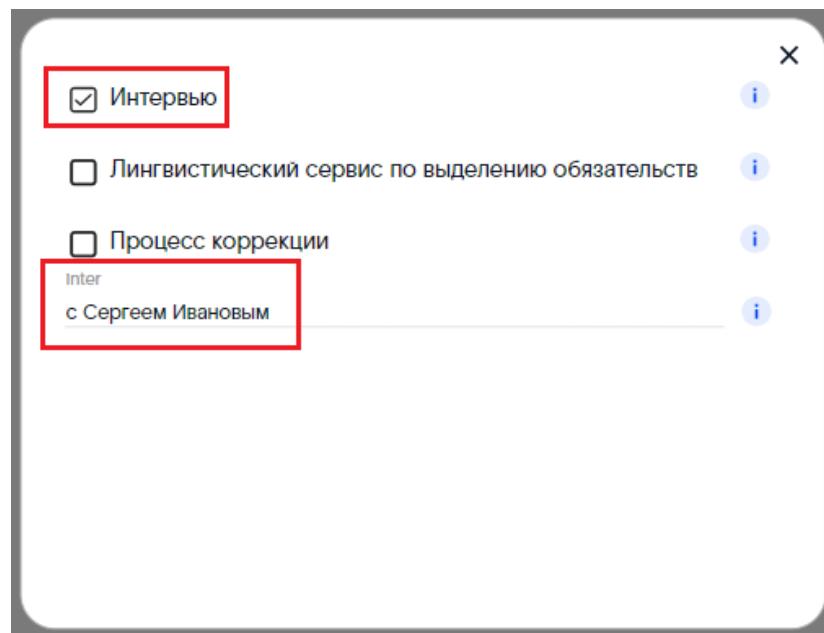


Рисунок 33. Настройки сервиса "Аннотатор" для интервью

3.7. Презентации

3.7.1. Презентация

Сервис позволяет создавать презентации на заданную тему.

Для работы с нейросетью необходимо в поле запроса указать тему презентации и задать параметры по кнопке настроек.

| | |
|------------------|---|
| | ИНСТРУКЦИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ СИСТЕМОЙ
НЕЙРОШЛЮЗ |
| Редакция: 1/2024 | Стр. 22 из 37 |

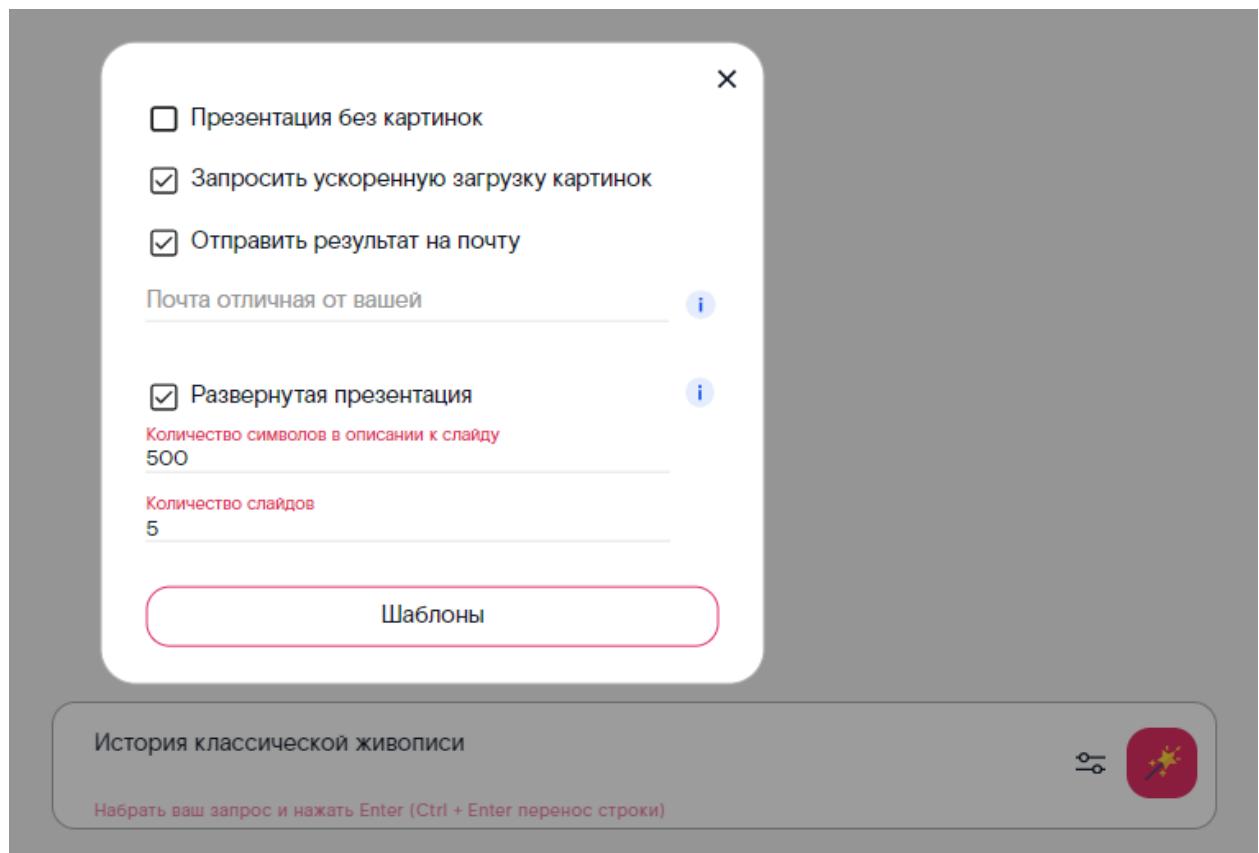


Рисунок 34. Параметры генерации презентации

Доступные настройки:

- Презентация без картинок - в презентации будет только сгенерированный нейросетью текст;
- Запросить ускоренную загрузку картинок - ускоряет отрисовку картинок. Обычный режим генерации картинок может занять 15-30 минут. Ускоренный режим следует использовать только при необходимости срочной генерации презентации;
- Отправить результат на почту – позволяет получить сгенерированную презентацию на почтовый ящик. Можно также указать email, отличный от того, что указан в пользовательском аккаунте;
- Развернутая презентация - по умолчанию слайды презентации будут содержать только название и ключевые тезисы. При включенном параметре на слайды будет добавлен развернутый текст.
- Количество слайдов
- Кнопка «Шаблоны» - позволяет выбрать шаблон презентации

| | |
|------------------|---|
| | ИНСТРУКЦИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ СИСТЕМОЙ
НЕЙРОШЛЮЗ |
| Редакция: 1/2024 | Стр. 23 из 37 |

Модернизм

- Характерные черты стиля: эксперименты с формой и цветом, абстракция, выражение эмоций через живопись
- Знаменитые произведения: 'Герои' Лихтенштейна, 'Композиция VIII' Кандинского
- Разнообразие направлений и течений в модернистской живописи



Рисунок 35. Слайд сжатой презентации

Влияние классической живописи на современное искусство

- Эстетика классической живописи в современной культуре
- Использование классических тем и мотивов в современном искусстве
- Техники классической живописи в современной практике

Наследие классической живописи оказывает значительное влияние на современное искусство. Её эстетика, темы и техники находят отражение в работах современных художников, продолжая вдохновлять и восхищать зрителей по всему миру.



Рисунок 36. Слайд развернутой презентации

| | |
|------------------|---|
| | ИНСТРУКЦИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ СИСТЕМОЙ
НЕЙРОШЛЮЗ |
| Редакция: 1/2024 | Стр. 24 из 37 |

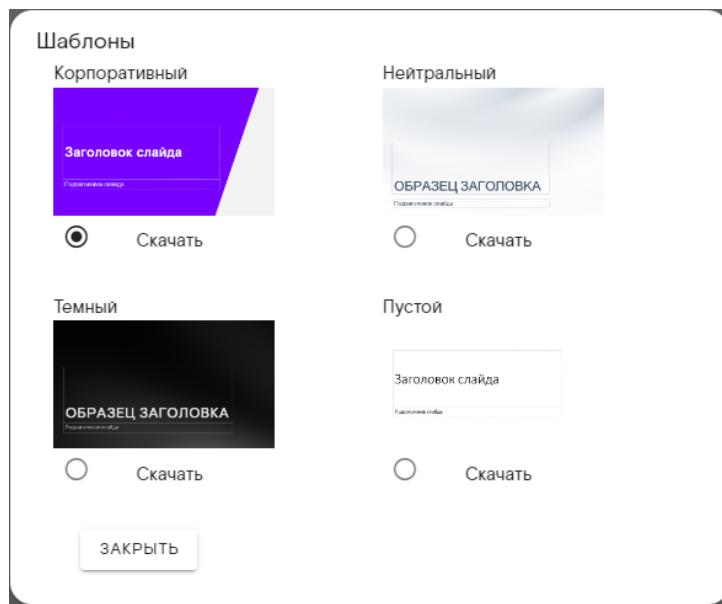


Рисунок 37. Выбор шаблона презентации

После отправки запроса запустится процесс генерации презентации. Следует иметь в виду, что текст, сгенерированный нейросетью, может быть неточным и содержать фактические ошибки.