**Для текстовых данных:**

1. **Уровень 1: Именованная сущность**
   * **Пример:** Названия персонажей (названия героев)
2. **Уровень 2: Часть речи**
   * **Пример:** Существительное (Naruto), глагол (uses), прилагательное (rasen)
3. **Уровень 3: Токен**
   * **Пример:** Отдельные слова (Naruto, Uzumaki, use, Taijutsu, melee)
4. **Уровень 4: Ключевые слова**
   * **Пример:** Слова описывающие стиль, словосочетания (огненный кулак, тройное рассечение)

**Для изображений:**

1. **Уровень 1: Область**
   * **Пример:** Область изображения (герой под землей)
2. **Уровень 2: Объект**
   * **Пример:** Персонаж на изображении (герои, оружие)
3. **Уровень 3: Деталь**
   * **Пример:** Детали особенностей персонажа (руки в боевой стойке, оружие в руках, воплощение магии, чакры, фуреко, хамон)

**Для аудио:**

1. **Уровень 1: Фрагмент**
   * **Пример:** Фрагмент звукового файла (отрывок боя героев)
2. **Уровень 2: Реплика**
   * **Пример:** Реплики персонажей в бою (например, крик "Расенган!")
3. **Уровень 3: Сегмент**
   * **Пример:** Отдельные сегменты боевых кличей или заклинаний (например, начало, середина, конец клича, звук оружия, приемов)

Текст – токенизация, лематизация, частеречная разметка, классификация (определение стиля боя)

Изображение – геометрические области, определение персонажей, предметов, классификация объектов

Аудио – временные интервалы со связанными текстовыми аннотациями, преобразование в спектрограммы

Есть изначально видео, оно делится на аудиодорожку и видеодорожку. Из Аудиодорожке вычленяется текста. Также текст открытых ресурсов используется для определения имен персонажей