Un parénteses: preparando AI para simulaciones

La puedo recordar como en sueño recurrente porque jamás la olvido. Aquella tarde de julio de 1995 yo cumplía 17 años, fue entonces, en mi lista de los deseos y propósitos para el nuevo año, que incluí, y ya nunca se apeó, el escalón de la realidad virtual. Bastante a ciegas, la esfera cyber era una nebulosa que se cernía sobre nosotros y en la mas honda de mi corazón sentía que llegaba para quedarse.

Me puesto en marcha, junto al resto de simulaciones PHd7, la primera Unity. También construirá a partir de un ejemplo compilado a HTML5. Se trata del ejemplo de la máquina transmarina con Unity AI.

¿Quieres jugar con la simulación demo?

Personalizar | Editar | Estadísticas

https://iamchesame.itchub.io/simulator-lab/unity/

¿Quieres ver su código?

https://github.com/iamchesame/simulator-lab/tree/master/unity

¿Quieres ver la fuente?

https://blogs.unity3d.com/es/2017/06/26/unity-ai-themed-blog-entries/

Contenido

Hoy escribo esta entrada con un propósito muy claro, y dentro de un contexto muy preciso. Estos son: la serie de simulaciones con PHd7 que aparecen en las primeras entregas, y que pronto entroncará con simulaciones en Unity [1:1], y que requerirá, tarde o temprano, algún tipo de inteligencia artificial [1:2].

Desde aquellos años hasta el despliegue actual que ha desembocado en el aprendizaje por refuerzo [Definiciones A] y los otros métodos de aprendizaje artificial la nebulosa ha sublimado solitifúrabaa.

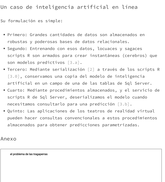
El pasado

Efectivamente, yo sabía, en 1995, que cuando pasara un lustro dobláramos el efiento y que eso, en nuestra civilización, era un hito. Hoy a ritor dos lustros de ese año, como muestra de la perspectiva que entonces tenía.

Ese año Virtual Boy aparece en las habitaciones de algunos (pocos y privilegiados) jóvenes en otro foliro más de la línea progresiva de la realidad virtual [#1].

Virtual Boy, 1995

También surgió el escenario o espacio escénico virtual llamado CAVE [#2], un teatro para un entorno real y que cuando se arman una sala cubo, o cubículo, con proyectores en las paredes para introducir al usuario dentro de él.



CAVE Automatic Virtual Environment

Vemos que en el primer caso sustituimos el campo visual del usuario con unas gafas y en el segundo una sala cerrada. El objetivo es la inmersión del usuario en la realidad virtual.

El presente

Hemos visto que evolucionamos el organigrama conceptual de nuestra realidad virtual desde, por ejemplo, una versión clásica sobre ORG1INER hasta otra que progresa el cine convencional (séptima arte) en 3D, 4D, 5D, 6D, 7D, 8D, 9D, de remate, 4D.

_ versión clásica sobre ORG1INER

File Edit View Go Help
File:Linux kernel and gaming input-output latency.png
Upload file
Special pages
Printable version
Permanent link
Page information
Cite this page
Wikidata item
Tools
What links here
Related changes
Upload file
Special pages
Printable version
Permanent link
Page information
Cite this page
Wikidata item
File:Linux kernel and gaming input-output latency.svg
File history
File usage
Metadata
Linux kernel
Linux kernel
Linux kernel