

PYTAGORAS - 7. ĽOVEK KTORÝ OBDAVIL  
 IDEÁLNÝ SVET GEOMETRIE

- 4 TYPY STRACHU: → VIRTUÁLNE PEVNAZE?
- NEOPÓBIA - STRACH Z NANEHO/NEPOTVANÉHO
  - STRACH ZO STRATY IDENTITY
  - STRACH Z OVLADNUTIA
  - STRACH BYT ~~BODOM~~  
AUTOROM

DYSTÓPIA (MATRIX, ORWELL, ZAMJATIN)  
 UTOPIA

CYBERSPACE - GIBSON

5 DRUHOV VR - IMMERZÍVNA (POHĽADUJÚCA NAPR. HRY - NA ŠPECIÁLVYCH ZARIadeniach  
 - LIHA VNORENIA - SUTHERLAND - THE ULTIMATE DISPLAY  
 - KRUEGER - 3D APLIKÁCIA V REALITOU  
 - ARTIFICIAL INTELLIGENCE  
 - LAMER - HMD - HEAD MOUNTED DISPLAY  
 - NASA

- PROJEKTORANA VR - CAVE (DASICNA)  
 - PREMIETANIE VIRTUÁLNEHO REALITY

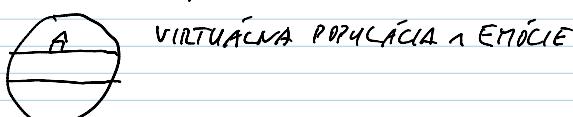
- ROZSÍRENA REALITA (AUGMENTED)

- MU VR - MULTI USED DISTRIBUTED VR

- LOW-END VR - ANIMÁCIE, DEJNOVÝCH HRY (STRETVIEW, GOOGLE MAPS,  
 - NA YUROM PC

- HĽBKA VNORENIA - GLASSNER  
 S HĽBOK VNOREM: - EVIDOVANIE OBJEKTU/ZDROJA INFORMÁCIÍ  
 - VNMANIE  
 - INTERAKCIA  
 - VNORENIE DO POSTAVY  
 - EMOCIONÁLNE VNORENIE

• AVATAR - STEPHENSON - SNÍH (SNOW CRASH)  
 (PO INDIČKY: (METAVERTZYM)  
 VÁROLENSKÝ  
 VODCA)



• USER - REPREZENTACE AVATAR (VIRML)

• AUTONÓMNY AGENT - SOFTWARE

• VIRTUÁLNY ČAS

J. L. BORGES - THE GARDEN OF FORKING PATHS

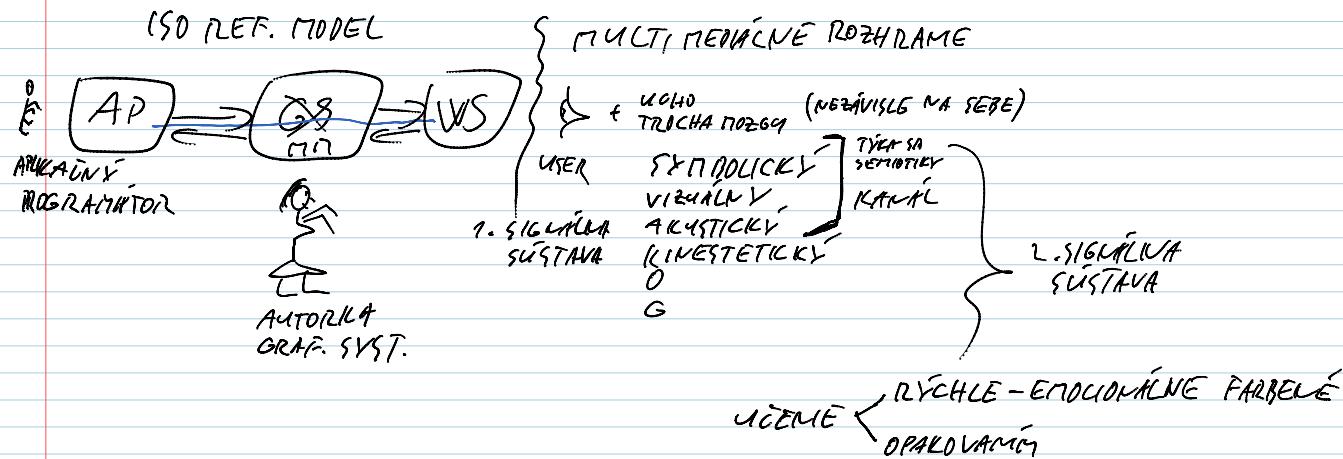
- RÔZNE RYCHLOSTI

- PARALELIZMUS

- NÖZNE RYCHLOSTI
- PARALEL (IMUS)
- ČUVANIE V ČASE

MIDTERM 40 MIN  
FINAL TERM 60 MIN  
EXCURSIA 1152

### THÄLMANN - SVAJCIANSKY PREDMET



### VR - SEMIOTICKÉ SYSTÉMY

SEMIOTIKA - NÁRICA OZNACOVACÍ A OZNÁDZOVANÍ

REPREZENTÁCIA: - IKONICKÁ - UNÍMANIE OBJEKTU 1. SIGNÁLNOA SUSŤ. TAK AKO JE (1:1)

- KANAL = MODALITA

- SYMBODIALITY - VLASTNOSTI UNÍMANÉCEZ KANALY

- SYMBOLICKA - PASA ZAVIESŤ Z ČOHOKOĽVEK

- SIGURÁCOVÁ - NIEČO ZAHLIMA NIEČO INÉ

- INDEXOVÁ - (ATÓ, ABC)

- VYNECHANIE ČASÍ REPRESNTÁCIE

- ČAS TÝKOTO

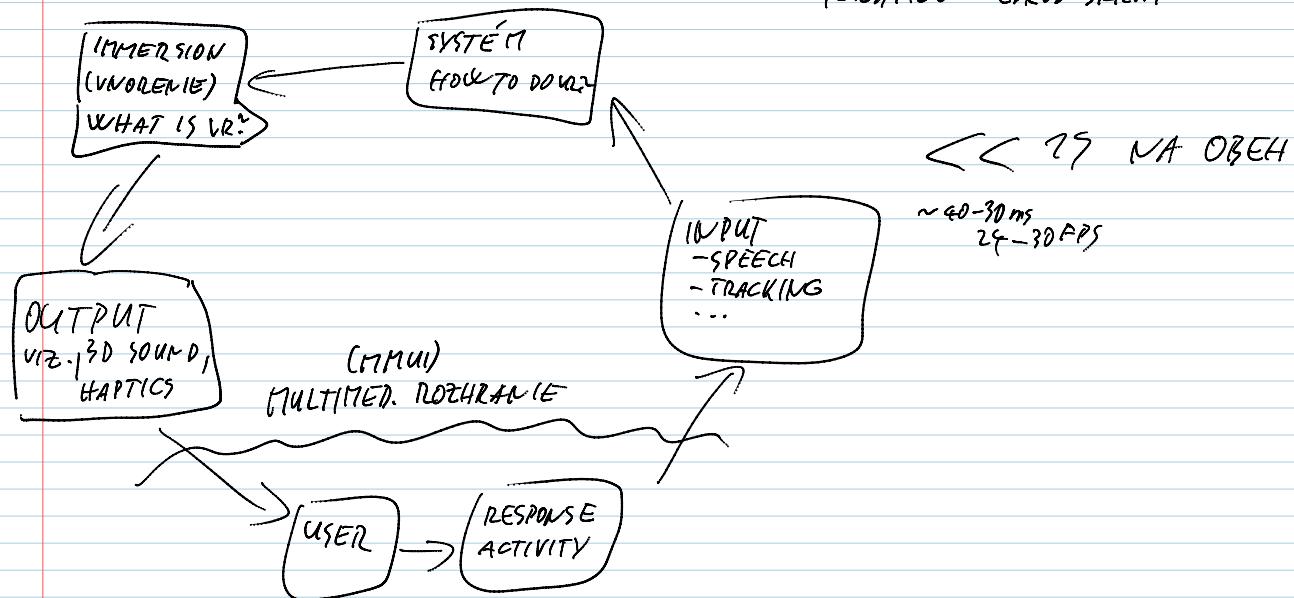
- SYMPTOMOVÁ - PRÍZNAK

- ODHAD VÝZNAMY

- JAZIKY

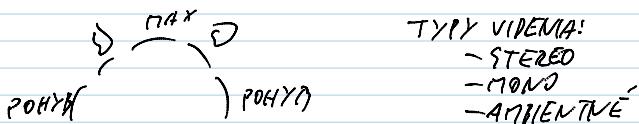
- HĽUBA - NADZLOŽITEĽSÍ SEMIOTICKÝ ČASÍK

(GRATIEV - ZDROJ SKRIPT

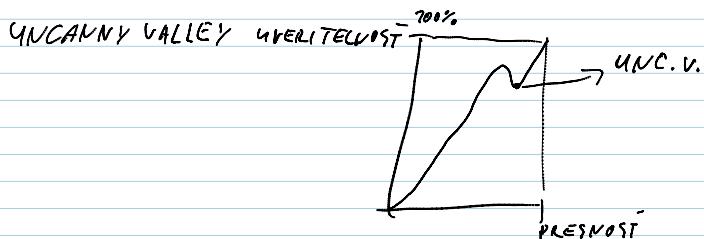


X MAX

TYPU VIEDENIA!



PP GIS - PUBLIC PARTICIPATION GIS  
FLASH MOB



VR - PRIMÁRIA KOMUNIKÁCIONÉ PROST.  
- OPERA OČAS  
- ???

### DÁZYKY VR

VRLC-97 : WRL (VRML)  
~ WORLD  
(LÁSKAVÝ PRÍVODCE VIRTUÁLMI SVĚTU)

VIRTUAL REALITY MODELING LANGUAGE

- ISO
- W3C
- IEEE
- IEC

DÁZYKY ... ECMAS-SCRIPTS

[www.vrml.info](http://www.vrml.info) (IE 2003)

WEB3D - URL

VRML → HTML

GEOVRML\*

X3D → XML  
COLLADA → GAMES

CDOC CDR\*

SERVIS\*

MPEG-4, 7, 27\*

SGML - STANDARD

GENERALIZED  
MARKUP  
LANGUAGE

AUTHORING & DATA ?

↓ MODE.  
EDIT TXT

TEST,  
IGNATIEV  
FIZIOTICKÉ HĽAVSKO

### GRAP SCÉNY

4 S DRUHOV ROPOLU  
- STYLIC (WORLD'S IN EYES)

- NEDOSTATOČNÁ INFORMÁCIA

-

-

-

ČAS V - REÁLVY ČAS  
- ČAS V N DREMI

### VIRTUÁLVY ČAS

- ZÍMORA PA S VETVIACÍT Y SA CESTICKAMI

BEH ČASU: - CANONICAL PASSAGE ↗ LINEARINE  
- BACKWARD PASSAGE ↗  
- FLASHBACK  
- FLASH FORWARD  
- EMBEDDED PASSAGE ↗

VIRTUÁLVY ČAS MA' Z MINULOSTI  
- MINULOSŤ ZAKL. SCENÁRIA  
- MINULOSŤ CHOM POUŽIVATEĽA

- PRESENCE ČAS  
- PRIBLIŽENÝ ČAS

### DZOMIN MNEMONIC - FILM

GLAZNER  
SOCIAL - INDIVIDUAL  
STORY - NO STORY  
COMPUTER - NO COMPUTER  
GAME - NO GAME

ENGAGEMENT FACTOR = VISITS / VISITORS \* DURATION

### PERAMIE KVALITY \*

POTAZNÍKY: PRESENCE (BEING THERE)

TVORBA VIRT. EXTERIÉROV - ZEM - I BR  
- MESTO  
- LES  
- ...

INTERIÉROV - TĚLO  
- GALÉRIA  
- MUZEUM  
- ...

HABITAT

Virtuálny svet 2012 - kniha

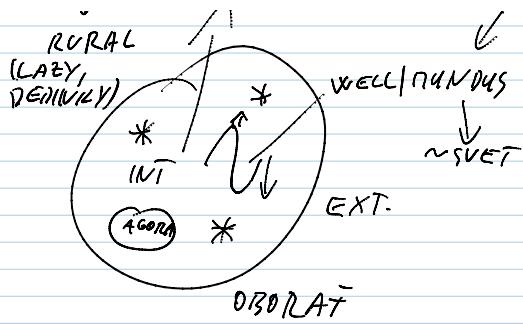
CINDEMAYEN - RAST STROMOV - PRINCÍP  
PRUSINKIEWICZ - APLIKÁCIA ↗  
DEUTSEN - KNIHA EN  
FABRIKA - KNIHA SK

↳ SYSTEM

LVC VAN ...

ARC-3D





+2000r (1960s)

PERCEPCIA MESTA - IMAGE OF A CITY ~ READABILITY - Ulice  
-NAMESTIA

1990 SAN FRANCISCO - 7. VIRTUÁLNE MESTO

VIRTUAL OLD PRAGUE - JEDNO Z NAJSTARŠÍCH VIRTUÁLNÝCH  
MEST V STREDNÉJ EUROPE

$E^*(x, y, z, t)$  IMAGE (BERLIN)  
IDENTITA (LONDÝN, PARÍŽ, VIEDEN)  
- MUZEUM

BATTLE OF VIENNA - KARA MUSTAPA  
VRMIK VR

VESEL

VE VIRTUAL INTERIORS  
- EXTERIORS - CYBER CITY  
(ALPHA WORLD) BITCOIN  
INTERNET TIME

VIH = VE + VPOPULATION

$\frac{d}{dt} V = -\alpha V D / L$

GAMES etc.

VE ~ GAMES  
(x, y, z, t, r, g, b, w) VRML ... 3D sound

HAINES-MÖLLER RTX

GOC - GAME DEVELOPER CONFERENCE (CRAWFORD) - ART OF COMPUTER GAMES AND DESIGN  
- PATENT ERASMATRON

GRAVITÁcia, ARTIKULOVANÁ ŠTRuktúra, KOLÍzie, ... ~20 vecí  
MO. CAR.

GAME ENGINE

PHYSX

HAVOC

ROUNDS SPACE  
- SOCIAL SPACE - 2D  
PLAYERS AGENTS CROWDS  
- CIEC

7 HRAČ (SOLITAIRE) - DIETIA  
- POSPELÝ ←  
- RODÍC →  
(BEANE - GAME PEOPLE PLAY)

1. STAVOVI CIEC
2. POKUS
3. }
4. }
5. }
6. ČI ČLOVENÝ ŽÍZE

TYPY CIECÓV  
- COLLECT MAX.

HUZINKA  
ORIAD

KVALITA: \$

REMAKE  
CPL - CYBER ATHLETE PROF. LEAGUE

KVALITA: \$

REMAKE  
CPL - CYBERATHLETE PROF. LEAGUE

TYPY CIEČOV

- COLLECT MAX.

- AVOID MIN.

- ŠIKOVNOST QUEST

- GROUP

HUZLNUCA

OBRAO

POTLAČ

AGON

~ 2005 GLASSHER - STORY SPACE  
CRAWFORD

CHILDREN TOYS - SCRIVY

VIDEO  
DEATH OF COMPUTER GAMES

INTERACTIVE STORYTELLING  
IMPERSE INTO A CHARACTER

GIVEN MIXE

PROPP - VYTVOLENIE DOBREHO FILMY  
- ASI 30 FUNKCIÍ

BEEING THERE - FILM

HNATELNOST

