

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

SCÉNICKÝ PROJEKT



Dinara Kurmakaeva

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava
Sutnara

Katedra designu
Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor Multimediální design,
specializace Multimédia

Bakalářská práce
SCÉNICKÝ PROJEKT

“Planet Namo”

Dinara Kurmakaeva

Vedoucí práce: MgA. Jan Morávek
Katedra audiovize
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeská univerzita v Plzni

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Akademický rok: 2020/2021

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Dinara KURMAKAEVA**
Osobní číslo: **D19B0155P**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimediální design, specializace Multimedia**
Téma práce: **SCÉNICKÝ PROJEKT**
Zadávací katedra: **Katedra výtvarného umění**

Zásady pro vypracování

Ideový návrh pro divadelní nebo filmový prostor. Rozsah – návrhy, model, vizualizace.
Tvůrčí záměr: Zaměřením je vytvořit návrh funkční umělecké virtuální prostředí.
Způsob realizace: Technika realizace vyplyne v průběhu studia, skic a následných zkoušek
Cíl: Cílem práce je vytvořit prostor, které bude řešit dané témata.
Předpokládaný charakter výstupu: Výstupem bude virtuální prostor.
Rozsah průvodní zprávy: Původní zpráva bude minimálně 10 normo-stran.



Rozsah teoretické části: **min. 10 normostran textu**
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování BP**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**

Seznam doporučené literatury:

LINOWES, Jonathan. Unity Virtual Reality Projects. Explore the world of Virtual Reality by building immersive and fun VR projects using Unity 3D. London: Packt Publishing, 2020. ISBN 10: 1839217332.
GIBSON, William. Neuromanser. New York City: Ace, 1984. ISBN 10: 0441569595.
GUAZZARONI, Giuliana. Virtual and Augmented Reality in Education, Art, and Museums. United States: Business Science Reference, 2019. ISBN 10: 1799817962.
GREENGARD, Samuel. Virtual Reality (The MIT Press Essential Knowledge series). Cambridge, Massachusetts, USA: The Mid Press, 2019. ISBN 10: 0262537524.
BARFIELD, Woodrow., PAGALLO, Ugo. Advanced Introduction to Law and Artificial Intelligence (Paperback). United Kingdom: Edward Elgar Publishing Ltd, 2020. ISBN 10: 1789905141.
CARROLL, Lewis. Alice in Wonderland. Moscow: Labirint, 2020. ISBN: 978-5-9287-2140-4.
KAKU, Michio. The Future of the Mind: The Scientific Quest to Understand, Enhance, and Empower the Mind. New York City: Doubleday, 2014. ISBN 10: 038553082X
TEGMARK, Max. Life 3.0: Being Human in the Age of Artificial Intelligence. New York City: Vintage, 2018. ISBN 10: 1101970316

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Jan Morávek**
Katedra audiovize
Oponent bakalářské práce: **Doc. PhDr. Jaroslav Vančát, Ph.D.**
Katedra teorií a dějin umění

Datum zadání bakalářské práce: **31. května 2021**
Termín odevzdání bakalářské práce: **29. dubna 2022**

Dle rozhodnutí č. j. 200 009715/2022
stanoven nový termín odevzdání BP/DP. 28. 4. 2023



Doc. akademický malíř Josef Mištera v.r.
děkan

Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D. v.r.
vedoucí katedry

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava
Sutnara

Katedra designu
Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor Multimediální design,
specializace Multimédia

Bakalářská práce
SCÉNICKÝ PROJEKT

“Planet Namo”

Dinara Kurmakaeva

Vedoucí práce: MgA. Jan Morávek
Katedra audiovize
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeská univerzita v Plzni

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracoval samostatně a nejedná se o plagiát.

Plzeň, květen 2023

Podpis autora

OBSAH

1. Výběr tématu	9
1.1 Obecný výběr vzhledem ke studiu jako celku	9
1.2 Volba konkrétního tématu bakalářské práce	9
2. Uchopení tématu	10
2.1 Výtvarná inspirace a vliv na vlastní tvorbu	10
2.2 Cíl tvorby	10
2.3 Výzkum a inspirace pro dané temá	11
3. Výtvarné zpracování	12
3.1 Výběr výtvarné techniky	12
3.2 Proces zvolené techniky	12
3.3 Problematika výtvarné techniky	13
4. Historické a filozofické pozadí	14
4.1 Historické a filozofické pozadí	14
5. Vyvoj	15
5.1 Vyvoj bakalářské práce v budoucnu	15
5.2 Shrnutí spolupráce	16
6. Závěr	17
7. Resumé	18
Seznam použité literatury	19
I. Knižní a periodická literatura.....	19
II. Internetové zdroje	20
III. Seznam příloh.....	21
IV. Přílohy	22

1. Výběr tématu

1.1 Obecný výběr vzhledem ke studiu jako celku

Během svého bakalářského studia na fakultě Multimédia jsem měla možnost pracovat na různých projektech, které mi pomohly rozvíjet se v oblasti multimediálního umění. Díky tomu jsem se naučila různé technologie a metody tvůrčí práce, což mi poskytlo širokou škálu možností pro výběr tématu bakalářské práce.

Můj zájem směřoval k tvorbě interaktivních virtuálních prostorů a rozhodla jsem se proto vytvořit vlastní virtuální svět pro hraní tradiční staroindické hry Lila. Pro vytvoření tohoto projektu jsem studovala různé metody tvorby interaktivních virtuálních světů a aplikací a nakonec jsem vytvořila autentický herní svět, ve kterém se hráči mohou ponořit do světa hry a hrát ji v reálném čase.

Věřím, že můj projekt má velký potenciál a může být použit pro vytváření dalších her a aplikací v budoucnosti. Tvorba tohoto projektu mi poskytla cenné zkušenosti a dovednosti v oblasti tvorby virtuálních světů a interaktivních aplikací a těším se na to, co mi budoucnost v této oblasti přinese.

1.2 Volba konkrétního tématu bakalářské práce

Při výběru tématu pro mou bakalářskou práci na fakultě Multimédia jsem se řídila svými osobními zájmy a snažila se vybrat téma, které by bylo blízké a zajímavé pro mě. Mým výběrem se stal projekt spojený s vytvořením virtuální reality pro hraní tradiční staroindické hry Lila.

Vždy jsem se zajímala o umění, technologie a vědu a začala experimentovat s různými nástroji, včetně umělé inteligence (AI), jakmile jsem měla příležitost.

Navíc se můj projekt také týká fyzického a psychického zdraví, proto jsem vytvořila aplikaci v Telegramu s botem, který uživatelům poskytuje meditace a lekce jógy na vyžádání. Věřím, že tato funkce může pomoci uživatelům udržovat své fyzické a psychické zdraví, což je důležitý aspekt našeho života.

Při výběru tématu pro mou bakalářskou práci jsem také zohlednila jedinečnost a aktuálnost tématu, abych vytvořila něco nového a zajímavého. Věřím, že můj projekt má velký potenciál a může být použit pro vytváření dalších interaktivních virtuálních světů a her, a také může pomoci lidem udržovat své fyzické a psychické zdraví.

2. Uchopení tématu

2.1 Výtvarná inspirace a vliv na vlastní tvorbu

Od začátku jsem chtěla bakalářskou práci vnímat jako dokončený projekt, který ztělesňuje celé mé studium, nahromaděné zkušenosti a dovednosti. Bylo pro mě důležité, aby moje práce odrážela současný svět a dobu, ve které žijeme. Při hledání inspirace jsem zkoumala díla různých umělců a tvůrců, kteří se zabývají multimédií a virtuální realitou. Zvláště mě inspirovala práce jihokorejského umělce Refika Anadola, který zkoumá možnosti AI ve svých projektech. Jeho díla, jako jsou "Quantum Memories" a "WDCH Dreams", jsou úžasná svou krásou a vysokou technickou složitostí.

Vytvořila jsem virtuální prostor v metaverse, ve kterém se bude odehrávat staroindická hra lila. Pro vytvoření vizuálu jsem použila AI, takže se dá říct, že umělá inteligence je inspirací pro můj projekt. Navíc čerpám inspiraci z různých kultur a tradic a snažím se vytvořit něco unikátního a neobvyklého.

Mám také ráda ostrov Naoshima v Japonsku, který je známý svým současným uměním a architekturou, zejména Benesse Art Site. Našla jsem inspiraci v prostorových dílech japonského architekta Tadao Anda a dalších umělců, kteří pracují s prostorem a světlem. Chtěla jsem vytvořit herní zážitek, který bude nejen zajímavý, ale také prospěšný pro zdraví a pohodu uživatelů.

2.2 Cíl tvorby

Cílem mé bakalářské práce bylo zkoumat možnosti a omezení umělé inteligence při vytváření unikátních digitálních projektů a vytvoření konkrétního projektu, který spojuje prvky virtuální reality, herních technologií a pokročilých algoritmů umělé inteligence. Hlavním cílem bylo vytvoření unikátního a interaktivního projektu, který by přibližoval umělou inteligenci běžnému uživateli a demonstroval by jeho možnosti v každodenním životě. Výsledkem práce se stala metaverse, hra "Lila" a telegramový bot s GPT-4 chatem, které spojily inovativní technologie a kreativní přístup k tvorbě obsahu. Hlavním úkolem bylo vytvoření unikátního a interaktivního projektu, který kombinuje prvky virtuální reality a herních technologií, poskytuje unikátní a interaktivní uživatelský zážitek a podporuje popularizaci AI-technologií mezi uživateli.

2.3 Výzkum a inspirace pro dané temá

Při výzkumu a hledání inspirace pro bakalářskou práci jsem se zaměřila na následující aspekty:

1. Studium současných trendů v oblasti umělé inteligence a virtuální reality: Jsem se seznámila s nejnovějšími pokroky, aplikacemi a možnostmi v oblasti AI a VR, což mi pomohlo pochopit, jak tyto technologie mohou být použity pro vytvoření mého vlastního projektu.
2. Analýza souvisejících projektů a prací: Prohlédla jsem si řadu projektů a uměleckých děl, která spojují AI, VR a hry, abych zjistila, jak ostatní tvůrci používají tyto technologie a jak mohu jejich nápady aplikovat ve svém vlastním projektu.
3. Studium kulturního kontextu: Jsem se zaměřila na důkladné pochopení dřívějších tradičních her, jako je Lila, a na to, jak je možné je adaptovat do současného digitálního prostředí, aniž by ztratily svůj původní význam a kouzlo.
4. Zkoumání možností integrace AI do každodenního života: Jsem se zajímala o to, jak mohou být AI a pokročilé algoritmy, jako je GPT-4, použity k vytvoření aplikací a služeb, které usnadňují život lidem a přispívají k jejich fyzickému a psychickému zdraví.
5. Hledání inspirace v dílech umělců a architektů: Jsem se nechala inspirovat tvorbou umělců, jako je Refik Anadol, a architektů, jako je Tadao Ando, kteří pracují s prostorem, světlem a technologiemi, aby vytvořili jedinečná a poutavá díla.

Celkově jsem se snažila vytvořit svůj projekt s ohledem na současné technologické možnosti, kulturní kontext a inspiraci z děl jiných tvůrců, což mi pomohlo vytvořit unikátní a inovativní diplomovou práci, která přináší AI a VR technologie do každodenního života uživatelů.

3. Výtvarné zpracování

3.1 Výběr výtvarné techniky

Pro realizaci mé Bakalářské práce jsem se rozhodla využít kombinaci různých program, které by mi pomohly vytvořit vizuálně poutavý a inovativní projekt. Důležitou součástí mého výběru bylo použití různých AI technologií, jako jsou Midjourney, GPT-3, GPT-4, Stable Diffusion, DALL·E 2, Notion AI, D-ID a Skybox, které mi umožnily generovat originální a kreativní vizuální prvky pro můj projekt.

Kromě toho jsem využila několik 3D modelovacích programů, jako jsou Blender 3D, Unity, Mixamo a MetaHuman, pro vytváření detailních a realistických modelů prostředí a postav. Tyto nástroje mi pomohly vytvořit působivý virtuální svět, který byl klíčový pro celkový zážitek uživatele.

Jsem také využila různé softwarové nástroje, jako jsou VS Code, Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro, Maxon a Procreate, pro programování, úpravu a zpracování obrazových a zvukových materiálů a pro kreslení a návrh konceptů.

3.2 Proces zvolené techniky a materiály

Během tvorby mého projektu jsem prošla několika kroky, které zahrnovaly použití různých technik a materiálů, abych dosáhla konečného výsledku.

Nejprve jsem se zaměřila na výzkum a sběr inspirace od různých umělců a tvůrců v oblasti multimediálního umění a virtuální reality. Poté jsem začala navrhovat koncepty a nápady pro svůj projekt pomocí digitálních nástrojů, jako je Procreate.

Jakmile byl koncept jasný, začala jsem pracovat na vizuálních prvcích projektu, včetně generování AI umění, 3D modelování prostředí a postav a úprav obrazových a zvukových materiálů.

Následně jsem se pustila do programování a implementace interakcí a funkcí projektu pomocí nástrojů, jako jsou VS Code a Unity. Tento krok byl klíčový pro vytvoření interaktivního a poutavého uživatelského zážitku.

Během celého procesu jsem pravidelně testovala a ladila svůj projekt, abych se ujistila, že všechny prvky a interakce fungují správně a poskytují uživateli hladký a příjemný zážitek.

3.4 Problematika výtvarné techniky

Při práci s různými výtvarnými technikami a materiály jsem čelila několika problémům a výzvám. Jedním z hlavních problémů bylo najít správnou rovnováhu mezi kreativitou a technickými omezeními. Při práci s AI technologiemi, jako jsou GPT-3, GPT-4 a DALL·E 2, jsem musela zohlednit omezení těchto systémů, aby byly výsledné vizuály kvalitní a odpovídaly mému záměru.

Další výzvou bylo zajistit, aby se výsledný projekt zobrazil správně na různých zařízeních a platformách, což vyžadovalo pečlivé testování a optimalizaci. Také jsem musela zvládnout řadu různých softwarových nástrojů a programů, abych dosáhla požadovaného výsledku, což vyžadovalo čas a trpělivost.

Navíc jsem musela zohlednit etické a kulturní aspekty svého projektu, jelikož jsem pracovala s indickou hrou Lila a dalšími kulturními prvky. Bylo důležité, abych respektovala kulturní pozadí a zobrazila tyto prvky citlivě a s úctou.

Celkově jsem se snažila řešit tuto problematiku tak, abych vytvořila projekt, který byl technicky i umělecky kvalitní, zároveň byl citlivý ke kulturním a etickým otázkám a poskytoval uživatelům zajímavý a přínosný zážitek.

4. Historické a filozofické pozadí

4.1 Historické a filozofické pozadí

Hra Lila, která se stala hlavním tématem bakalářské práce, má své kořeny v dávné indické filozofii a kultuře. Tato tradiční dřevěná hra představuje koncept "božské hry" a je založena na myšlence, že život je jako hra, kterou hrajeme s bohy. Hra Lila nám umožňuje prozkoumat naše vlastní životy, naše rozhodnutí a naši cestu sebepoznání.

Pro mou bakalářskou práci jsem také čerpala inspiraci z japonské kultury, která je známá svým důrazem na harmonii mezi člověkem a přírodou a svým bohatým uměleckým a architektonickým dědictvím. Ostrov Naoshima v Japonsku, který jsem zmínila dříve, představuje tuto harmonii a sloužil jako zdroj inspirace pro mé výtvarné zpracování a design.

Během mého výzkumu jsem se osobně seznámila s hrou Lila a prošla jsem celým procesem hraní. Tato zkušenost mi pomohla lépe pochopit pravidla, filozofii a hloubku této tradiční hry.

Navíc jsem se dozvěděla, že v Praze existuje mistr, který bude provádět hru Lila v mé vytvořené metaverse pro účastníky. Jeho přítomnost a zkušenosti přidávají autenticitu a hloubku, umožňují hráčům prozkoumat tradiční indickou kulturu a filozofii a nabízejí jedinečný zážitek ve virtuálním prostředí.

5. Vyvoj

5.1 Vývoj bakalářské práce v budoucnosti

Tato kapitola identifikuje oblasti budoucího rozvoje a zlepšení a navrhuje další výzkum a vývoj.

V budoucnu plánuji pokračovat v práci na designu hry, s možností rozšíření hranic hry na celou plochu metaverse. Rovněž pracuji na vývoji aplikací pro iOS a Android, které by umožnily hrát tuto hru také na telefonech.

Dalším směrem, kterým se chci v budoucnu ubírat, je vývoj NFT kolekce ve formě avatarů. Po získání takového avatara by hráč mohl vstoupit do hry a hrát s pomocí tohoto avatara. (první design avatara je k dispozici v aplikaci).

Práce na těchto oblastech rozvoje umožní mému projektu pokračovat v růstu a inovaci, přizpůsobit se měnícím se technologickým trendům a poskytnout hráčům ještě bohatší a více zapojený zážitek.

Dále bych ráda doplnila, že v nejbližší budoucnosti bude možné hrát s mistrem, který provádí hru v reálném čase. Avšak v dalších plánech je zahrnuto i zavedení AI, které bude ve formě mistra-avatara provádět danou hru.

Tento krok umožní hráčům zažít hru s AI mistrem, který může přizpůsobit hru individuálním potřebám hráčů a poskytnout nové úrovně zážitku. Tímto způsobem bude můj projekt stále inovativní a zajímavý pro široké spektrum uživatelů, zároveň přispěje k dalšímu rozvoji a popularizaci AI technologií.

6. Shrnutí spolupráce

Během práce na mé diplomové práci jsem měla to štěstí, že jsem spolupracovala s mnoha talentovanými a odborně zkušenými lidmi. Jsem velmi vděčná za jejich pomoc, podporu a spolupráci při tvorbě mého projektu.

Obrovskou vděčnost chci vyjádřit svému vedoucímu práce Janu Moraveku, bez něhož by tento projekt nikdy nevznikl. Děkuji mu za jeho vedení, konzultace, rady ohledně realizace a podporu během celého procesu tvorby projektu.

Také bych chtěla poděkovat Lukáši Kellnerovi za jeho konzultace, rady týkající se realizace metaverse, využití ateliéru a technické rady.

Dále jsem spolupracovala s Alicí, která se starala o design webových stránek a aplikací v našem Telegram botu. Edward, programátor, mi pomohl vylepšit kód, který jsem napsala pro Telegram bota. Valentin a Andrej, majitelé společnosti Ailand, mi poskytli 2 km x 2 km plochu v jejich metaverse.

7. Závěr

Bakalářská práce představila unikátní a inovativní projekt, který kombinoval virtuální realitu, herní technologie a pokročilé algoritmy umělé inteligence, aby vytvořil interaktivní zážitek v rámci metaverse. Projekt se zaměřil na staroindickou hru Lila, adaptovanou na moderní technologie a platformy, a poskytl uživatelům poutavý a angažovaný zážitek. Projekt vyplynul z rozsáhlého výzkumu, spolupráce a inspirace z různých kultur a tradic, stejně jako z vlivu špičkových AI technologií a nástrojů.

Během vývojového procesu byly použity různé AI technologie a nástroje, jako midjourney, GPT-3, GPT-4, Stable Diffusion, DALL·E 2, Notion AI, D-ID, Skybox a pluginy pro softwarové nástroje Blender 3D. Navíc projekt zahrnoval použití různých softwarových programů, jako VS Code, Blender 3D, Photoshop, Premiere Pro, Maxon, Procreate, Unity, Mixamo a Metahuman. Bakalářská práce rovněž uznala cennou spolupráci a podporu od mentorů, kolegů a odborníků z různých oborů, což přispělo k úspěšnému dokončení projektu.

7. Resumé

The thesis presented a unique and innovative project that combined virtual reality, gaming technologies, and advanced artificial intelligence algorithms to create an interactive experience within a metaverse. The project focused on the ancient Indian game of Lila, adapted to modern technologies and platforms, providing users with an immersive and engaging experience. The project was a result of extensive research, collaborations, and inspiration from various cultures and traditions, as well as the influence of cutting-edge AI technologies and tools.

Through the development process, various AI technologies and tools were used, such as midjourney, GPT-3, GPT-4, Stable Diffusion, DALL·E 2, Notion AI, D-ID, Skybox, and plugins for Blender 3D software. Moreover, the project involved the use of various software programs, including VS Code, Blender 3D, Photoshop, Premiere Pro, Maxon, Procreate, Unity, Mixamo, and Metahuman. The thesis also acknowledged the valuable collaboration and support from mentors, colleagues, and professionals in various fields, contributing to the successful completion of the project.

Seznam použitých zdrojů

I. Knižní a periodická literatura

1. Johari, Harish. Lila: The Game of Self-Knowledge. Inner Traditions/Bear & Co, 1980.
2. Iyengar, B.K.S. Light on Yoga: Yoga Dipika. Thorsons, 2001.
3. Kabat-Zinn, Jon. Full Catastrophe Living: Using the Wisdom of Your Body and Mind to Face Stress, Pain, and Illness. Delta, 1990.
4. Novák, Miroslav. Základy meditace: Praktický průvodce k meditaci pro začátečníky i pokročilé. Grada, 2008.
5. Csikszentmihalyi, Mihaly. Flow: The Psychology of Optimal Experience. Harper & Row, 1990.
6. Davidson, Richard J., and John F. Sheridan. The Emotional Life of Your Brain: How Its Unique Patterns Affect the Way You Think, Feel, and Live—and How You Can Change Them. Avery, 2012.
7. Gibson, William. Neuromancer. Ace, 1984.
8. Stephenson, Neal. Snow Crash. Bantam Books, 1992.
9. Schell, Jesse. The Art of Game Design: A Book of Lenses. CRC Press, 2008.
10. Adams, Ernest, and Andrew Rollings. Fundamentals of Game Design. Prentice Hall, 2006.

II. Internetové zdroje

1. OpenAI. "Introducing GPT-3." OpenAI Blog, 30 November 2022, <https://openai.com/blog/chatgpt>.
2. OpenAI. "Introducing GPT-4." OpenAI Blog, 7 april 2023, <https://openai.com/research/gpt-4>
3. Anadol, Refik. "Projects." Refik Anadol Studio, <https://refikanadol.com/projects/>.
4. Naoshima Island. "Benesse Art Site Naoshima." Benesse Corporation, <https://www.benesse-artsite.jp/en/>.
5. Ando, Tadao. Tadao Ando Architect & Associates, <http://www.tadao-ando.com/>.
6. Ailand Metaverse. <https://ailand.app/>
7. Mixamo. Adobe, <https://www.mixamo.com/>.
8. MetaHuman Creator. Epic Games, <https://www.unrealengine.com/en-US/metahuman-creator>.
9. Blender 3D. Blender Foundation, <https://www.blender.org/>.
10. Procreate. Savage Interactive, <https://procreate.art/>.
11. Unity Technologies. Unity, <https://unity.com/>.
12. Maxon. Cinema 4D, <https://www.maxon.net/en/cinema-4d>.
13. Adobe. Photoshop, <https://www.adobe.com/products/photoshop.html>.
14. Adobe. Premiere Pro, <https://www.adobe.com/products/premiere.html>.
15. Notion AI. <https://www.notion.so/product/ai>
16. D-ID. <https://www.d-id.com/>
17. Skybox. <https://skybox.blockadelabs.com/>
18. Stable Diffusion. <https://stability.ai/>
19. DALL·E 2. OpenAI, <https://openai.com/dall-e-2/>.
20. Midjourney. <https://www.midjourney.com/home/>
21. Visual Studio Code. Microsoft, <https://code.visualstudio.com/>

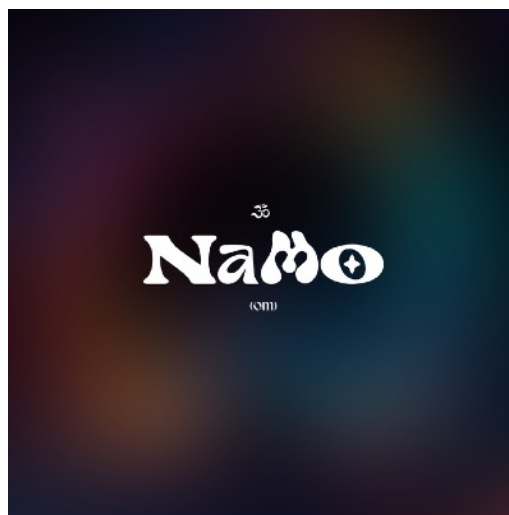
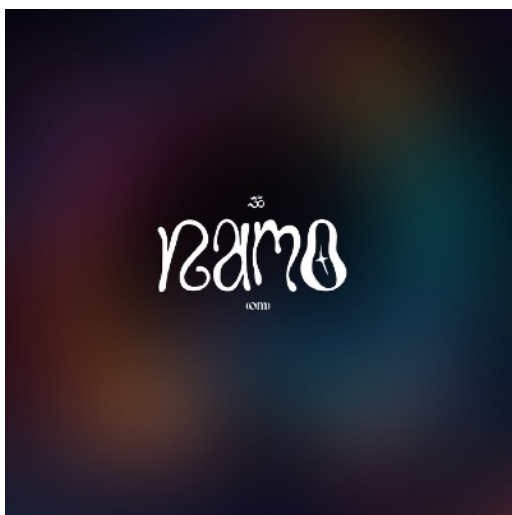
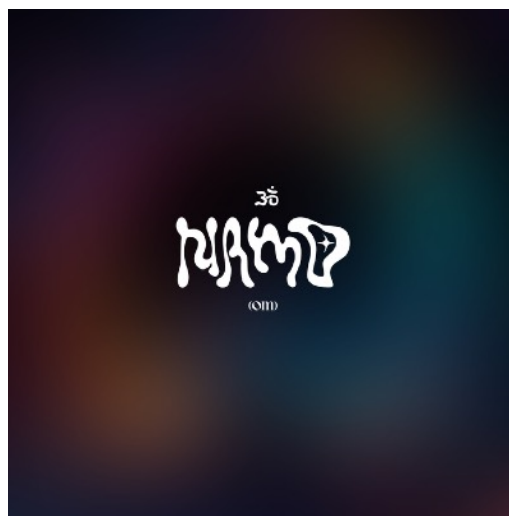
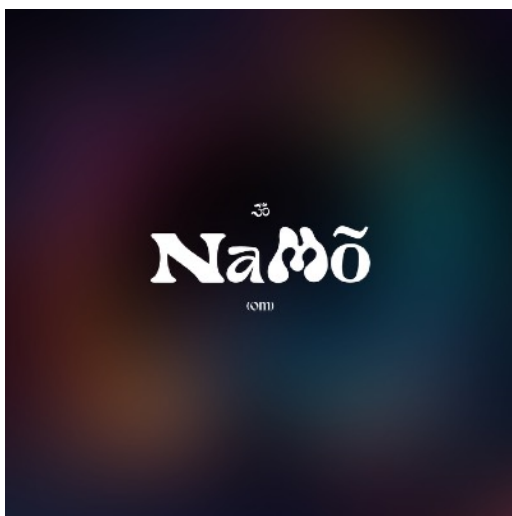
Příloha 1

Seznam příloh

Příloha 1 Logo Namó

Příloha 2 NFT's Avatar Nam

Příloha 3 Hra LILA



Příloha 4 Vizuální řešení pro metaverse (Blender)

Příloha 5 Metaverse Planet Namó (Unity)

Příloha 6 Website Namó

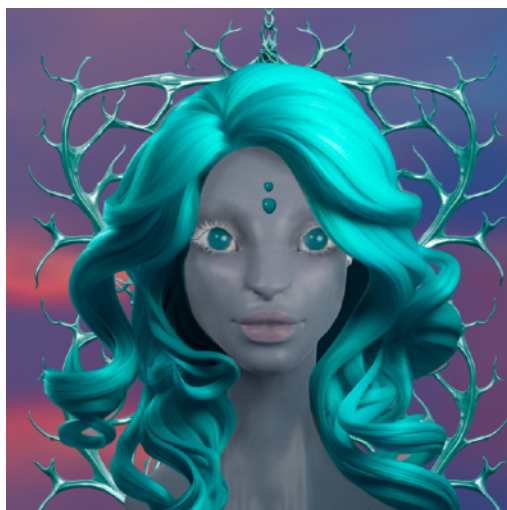
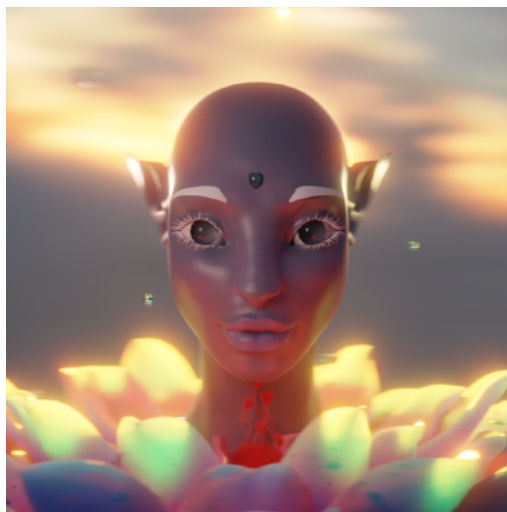
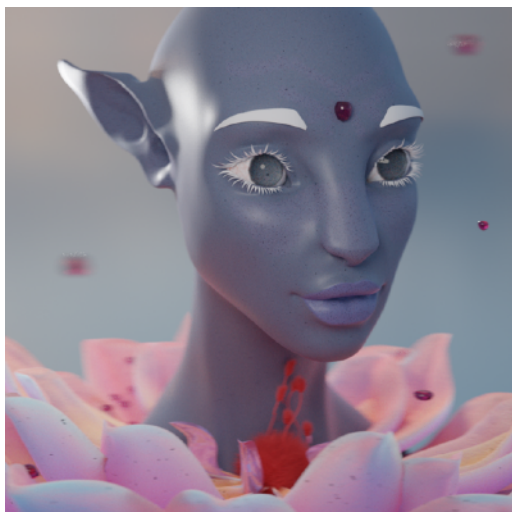
Logo

Příloha 7 Telegram-



bot Planet Namo

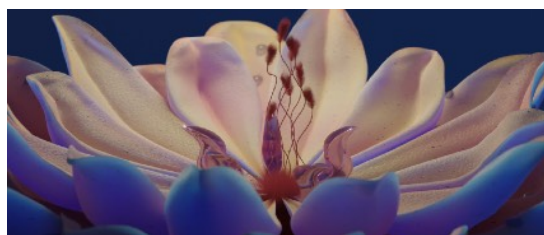
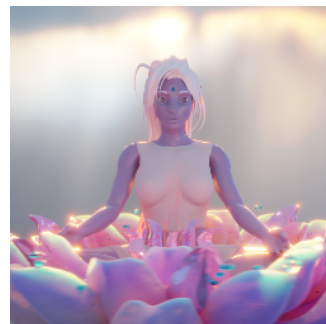
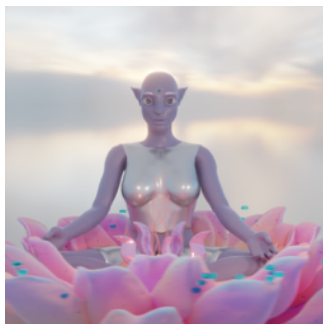
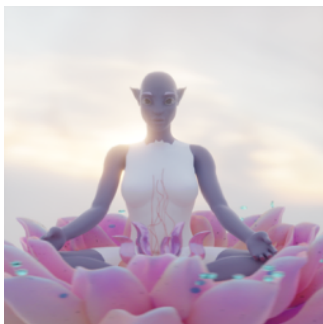
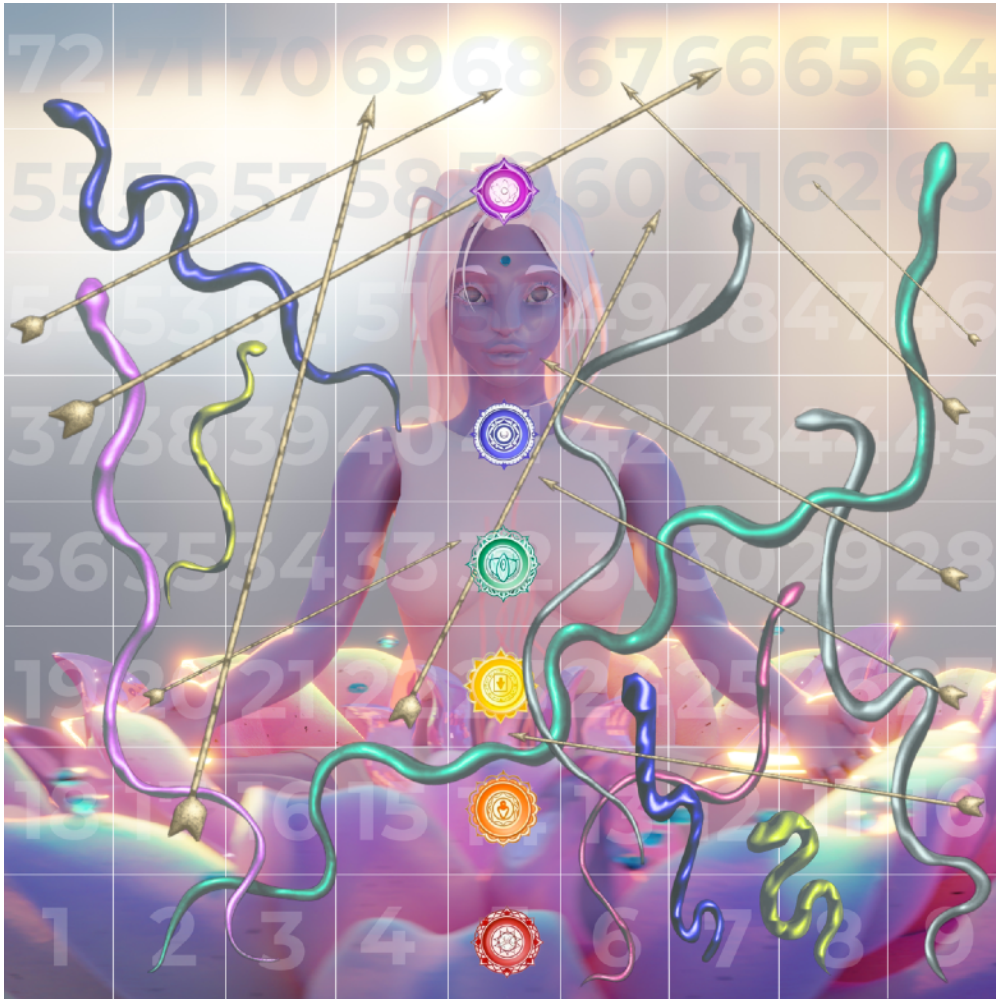
Příloha 2



Logo "Namo" představuje unikátní a kreativní přístup k značení, který kombinuje prvky umění, technologie a kulturních vlivů. Název "Namo" je odvozen z sanskrtského slova "namah", což znamená úcta nebo hold. 3D aspekt loga dodává hloubku a modernost, což odráží inovativní využití technologií, jako je umělá inteligence, virtuální realita a digitální umění, které se v projektu používají. Hladkost designu značí plynulé spojení různých prvků a vlivů, které formovaly projekt, což vytváří vizuálně okouzlující a zapamatovatelnou identitu, která jej odlišuje v digitálním světě.

NFT's Avatar

Příloha 3

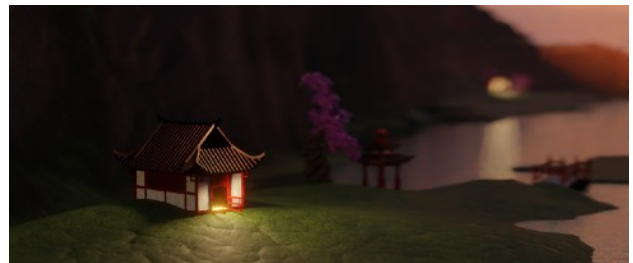
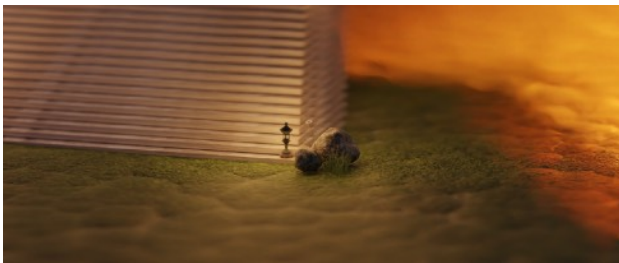
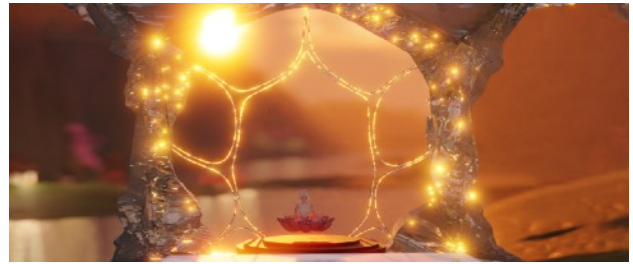


Hra LILA

Avatar, který jsem vytvořila pro NFT kolekci, představuje unikátní a inovativní přístup k návrhu postav, který kombinuje prvky virtuálního světa a kulturní vlivy. Tento avatar byl navržen s využitím špičkových technologií umělé inteligence a 3D modelování, aby vytvořil neobvyklý a zapamatovatelný obraz.

Poslední dvě fotografie ukazují možné varianty, jak by mohl vypadat NFT avatar. Tyto varianty odrážejí rozmanitost stylů a vizuálních prvků, které mohou být použity k vytvoření jedinečných a individuálních postav. Majitelé těchto NFT avatarů budou moci vstoupit do hry a používat své postavy k účasti v interaktivních herních sezeních a interakci s ostatními účastníky metaverze.

Příloha 4



Vizuální řešení pro metaverse

Hra Lila, která byla vizuálně navržena s důrazem na harmonii a klid, představuje prostředí, které dokonale ladí s jejím duchovním zaměřením. Vizuál hry zobrazuje dívku, sedící v pozici lotosu, symbolizující meditaci a duchovní uvědomění.

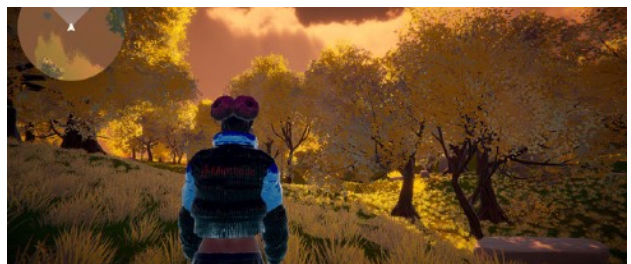
Tento vizuální styl odráží hluboké kulturní a duchovní vztahy mezi Lila a tradicemi jógy a meditace, které se vyvinuly v zemích jako Indie a Japonsko. Plynulý design představuje klidný a uklidňující prostor, který povzbuzuje hráče k zaměření na vnitřní růst a sebepoznání. Estetika hry také slouží k posílení atmosféry, která podporuje zdraví, pohodu a duchovní vyrovnanost, a poskytuje hráčům prostředek k dosažení hlubšího uvědomění a harmonie s jejich vlastním vnitřním světem.

Inspirací pro vytvoření hry byla kniha Harishe Johari "Lila: Hra sebepoznání", která zdůrazňuje důležitost sebepoznání a duchovního růstu prostřednictvím hry.

Rovněž stojí za zmínku, že tento avatár bude sloužit jako ztělesnění mistra, který provádí hru Lila. Tímto způsobem bude mistr přítomen ve virtuálním světě a povede účastníky hrou, poskytne jim rady a podporu v jejich duchovním růstu a sebepoznání. Avatár mistra tak bude hrát klíčovou roli ve hře, spojující hráče s moudrostí a tradicemi, které stojí za konceptem Lila.



Příloha 5



Metaverse Planet Namu

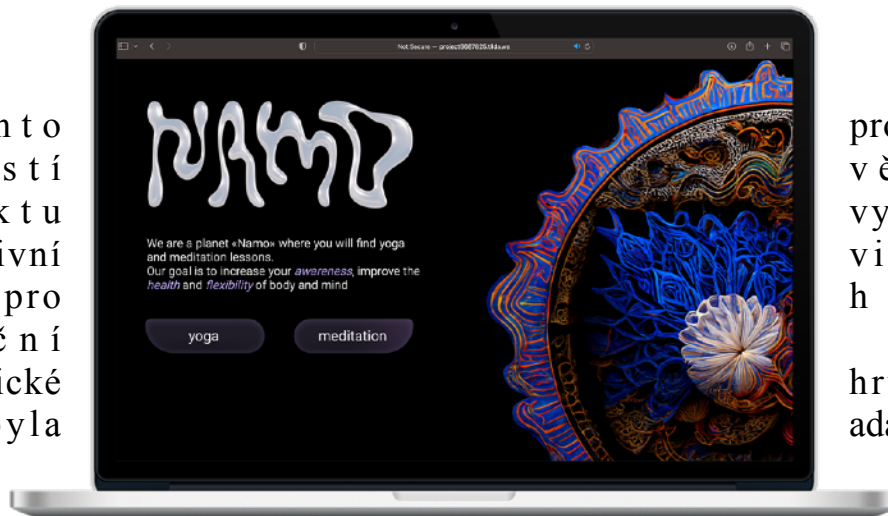
Tyto 3D vizualizace ilustrují klíčové etapy tvůrčího procesu. Snímky zobrazují postupný vývoj designu, od konceptuálních návrhů až po finální provedení.

V prvních fázích byly vytvořeny skici a návrhy, které se staly základem pro 3D modely a vizualizace. Během procesu byly modely upravovány a zdokonalovány pro dosažení požadovaného designu a funkčnosti.

Texturování a osvětlení byly dalšími důležitými kroky. Tyto snímky ukazují, jak se projekt vyvíjel během celého tvůrčího procesu. Centrální prostor uprostřed scény je navržen pro provádění hry "Lila". (Blender)

Příloha 6

Tento součástí projektu interaktivní reality pro tradiční staroindické která byla pro



prostor je většího vytvoření virtuální hraní

hry Lila, adaptována

virtuální prostředí. V herním světě mohou a



t o m t o se hráči procházet



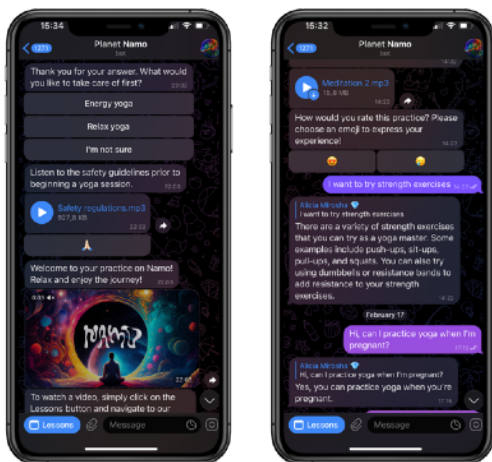
Website

prozkoumávat okolí. Samotný prostor je jen jedním z prvků většího projektu. Součástí tohoto projektu je i videonáhled s avatarem, který běhá po virtuálním prostoru. Je však důležité zdůraznit, že metaverse se nachází stále ve vývojové fázi. (Unity)

Video: <https://disk.yandex.com/d/S4mt0d4yhfe2hw>

Ailand Metaverse: <https://ailand.app/>

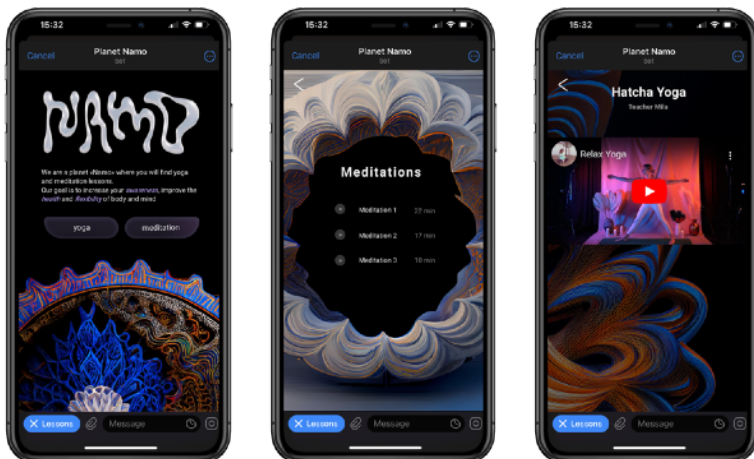
Příloha 7



New Version - 2



Aplikace - 2



Telegram-bot Planet Namo

Design webu byl vytvořen na základě kreseb, které byly zpracovány neuronovými sítěmi.

Zde je odkaz na náš web: <http://project6687825.tilda.ws/> .

Telegram bot se zabudovaným GPT-4 chatem byl navržen s cílem pomoci uživatelům získávat informace a rady o józe a meditaci. Vývoj bota probíhal ve více etapách:

- **Konceptualizace:** Tato fáze zahrnovala výzkum a návrh funkcí, které by měl bot poskytovat. Bylo rozhodnuto, že bot bude integrován s GPT-4

chatem, aby mohl efektivně komunikovat s uživateli a poskytovat užitečné informace.

- **Vývoj:** Poté, co byl koncept stanoven, byla zahájena vývojová fáze. Byl vytvořen kód pro integraci bota s Telegram API a GPT-4 chatem. Během této fáze byly také vyvinuty různé moduly pro zpracování uživatelských dotazů a generování odpovědí.
- **Testování a ladění:** Po dokončení vývoje následovalo testování a ladění bota. Byly prováděny různé testy, aby byla zajištěna správná funkčnost bota a jeho schopnost efektivně komunikovat s uživateli.
- **Implementace:** Po úspěšném testování a ladění byl bot implementován do Telegramu. Uživatelé nyní mohou s botem komunikovat prostřednictvím zpráv, položit otázky týkající se jógy a meditace a získat relevantní a užitečné odpovědi.

Bot je navržen tak, aby byl co nejvíce přístupný a uživatelsky přívětivý. Kromě GPT-4 chatu je do bota integrována také aplikace, která poskytuje uživatelům snadný přístup k různým funkcím, jako jsou video lekce, články a další zdroje týkající se jógy a meditace. Tato aplikace umožňuje uživatelům snadno procházet obsah a získávat informace, které hledají, a to vše v rámci jednoho kompaktního a pohodlného balíčku. Bot také nabízí možnost výběru mezi meditacemi a lekcemi jógy.

Aby mohli uživatelé využít služeb bota, je třeba stáhnout si aplikaci "Telegram" na telefon a přejít na následující odkaz:

<https://t.me/PlanetNamoBot>

Projekt je také dostupný na platformě GitHub, kde si mohou zájemci prohlédnout zdrojový kód a případně se podílet na jeho dalším vývoji nebo adaptaci: <https://github.com/chotamode/Namo>