

0.1 Multimedia Authoring I – VRML/Web3D

studiegids

college

- wk 36-42, P046, wo 13.45-15.30 (aansluitend practicum 15.45-17.30) eerste college: wo 6 sept

practicum Voor het practicum is zaal S353 gereserveerd, van woensdagmiddag 14.00-17.30 (met uitzondering van woensdag 20 september). Dit geeft de mogelijkheid om een gedeelte van het college in de practicumruimte te laten plaatsvinden. (Dat wordt dan op het college bekend gemaakt.) roundup

materiaal

- Practicum handleiding
- College aantekeningen
- source code van examples in college
- Zhisheng's Lecture Notes

achtergrond

- zie Multimedia Authoring I – eindtermen en doelstellingen

credits Concept en technische realisatie: Alex van Ballegooij (CWI), Zisheng Huang (VU). Programmatuur en voorbeelden: Roland Blom (VU) Toepassingen en model VU Campus: Frank Dozzi (VU).

Rooster – per week

1. **Introduction** – principles and applications of VR, basic geometry and links (both ways) to HTMLpages.
Concepts: geometry, translation, viewpoints
Example: product demo with HTML interface
2. **Animating objects** – sensors, interpolators, the event-model and basic scripting
Concepts: routing and activation
Example: coloring objects, replacing interpolator with scripts

3. **Structuring 3D space** – transforms, groupings and abstractions (i.e. protos), possibly including appearance, background and lights.
Concepts: cascading transforms
Example: showroom, or product demo
4. **Animating viewpoints** – avatars and viewpoints
Concepts: vrml programming model
Example: the bus, pushable crates
5. **Towards immersive virtual worlds** – the (blaxxun) HUD node, more sensors, the RIF interaction gadgets
Concepts: navigation and interaction
Example: the emotion disc
6. **Complex geometry** – advanced geometric nodes, authoring issues, creation from script, vrmlgen?
Concepts: vrml authoring
Example: elements from lego world?
7. **The future of VR(ML)** – the EAI, X3D, agent guides, information retrieval
Concepts: creating advanced worlds
Example: navigation by query