

# **«ЕДИНАЯ МИРОВАЯ ЯЗЫКОВАЯ ПЛАТФОРМА»**

**Технология трехмерной аудиовизуализации, или  
объективно правильный способ строительства  
«Вавилонской башни»**

# Миссия проекта

Проект:

- представляет собой **платформу для мирового языка**, как средства коммуникации всех людей не только друг с другом, но и с искусственными интеллектами
- использует **иной подход к визуализации аудиоданных**, который заменит алфавиты
- одна из новейших особенностей интерфейса — новая, необычная возможность для мозга человека **одновременно принимать и передавать аудиовизуальную информацию**

Один глаз принимает аудиовизуализацию, другой — следит за генерируемой жестами своих рук информацией.

Можно сказать, что **предлагается новая форма «ручки и листочка»**, которой удобно пользоваться в виртуальной среде.

# О технологии трехмерной аудиовизуализации

В компьютерной обработке звука технология 3D-аудиовизуализации позволяет более детализированно видеть нюансы звука в реальном времени и изменять их, используя «подсказки» искусственного интеллекта по улучшению звучания.

Можно сказать, что компьютер будет выступать в роли советчика-анализатора, а не только как вычислительный прибор. Это приближает человечество к созданию **единого интерфейса взаимодействия искусственного интеллекта и человека.**

3D-визуализация создаст условия для отслеживания «проблемно звучащих мест» аудиофайлов, исходя из того или иного назначения конечного продукта, например мастеринга аудиофайлов, то есть адаптации звучания под стандарты телевидения, радио, аудиоальбомов, кино и т.д.

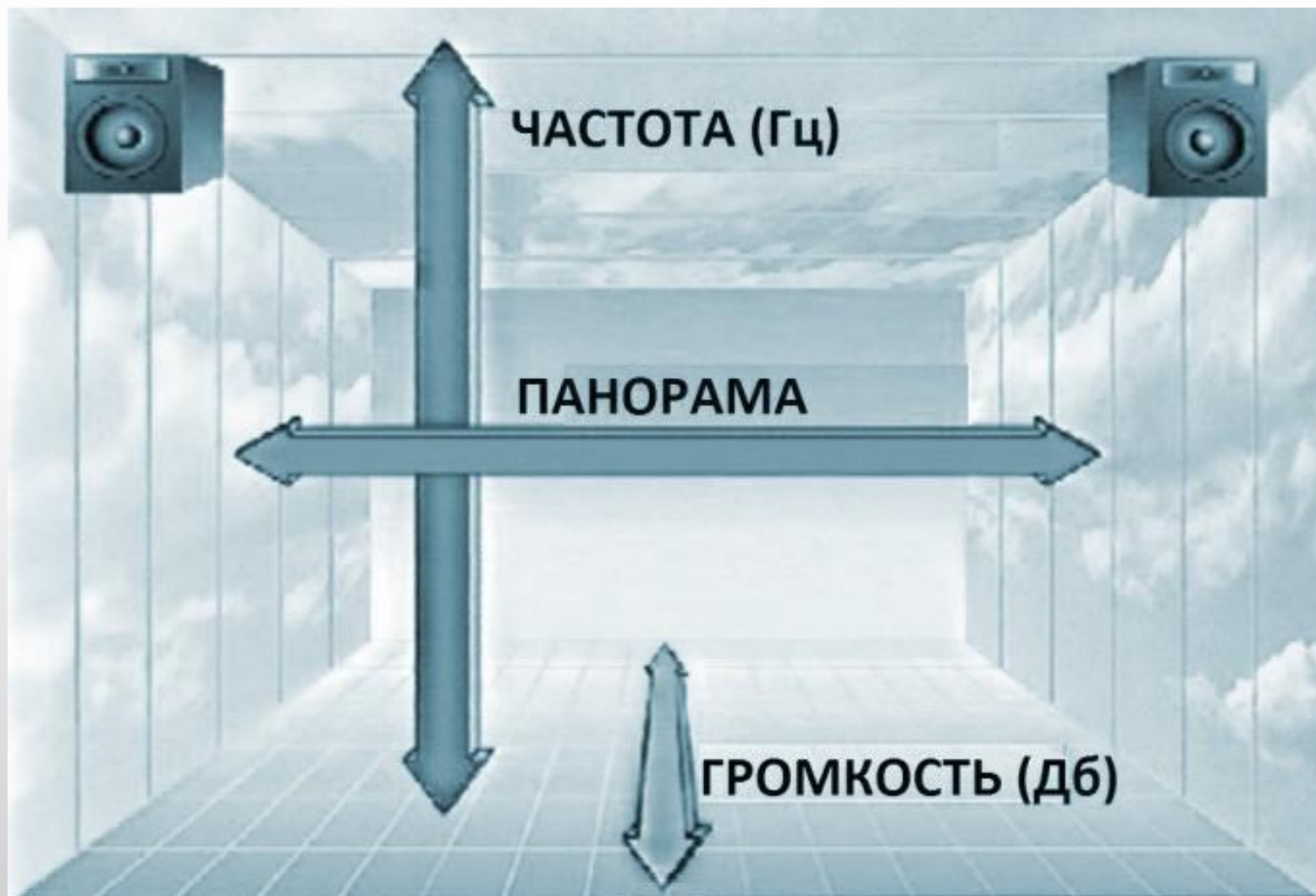
С течением времени 3D-аудиовизуализация автоматизирует процесс работы со звуком в различных сферах аудиоиндустрии, что позволит создавать готовый продукт с необходимыми параметрами для выпуска в тираж или ротацию на радио, телевидение и т.д.

В итоге трехмерная **визуализация аудиоданных сэкономит время, нервы**

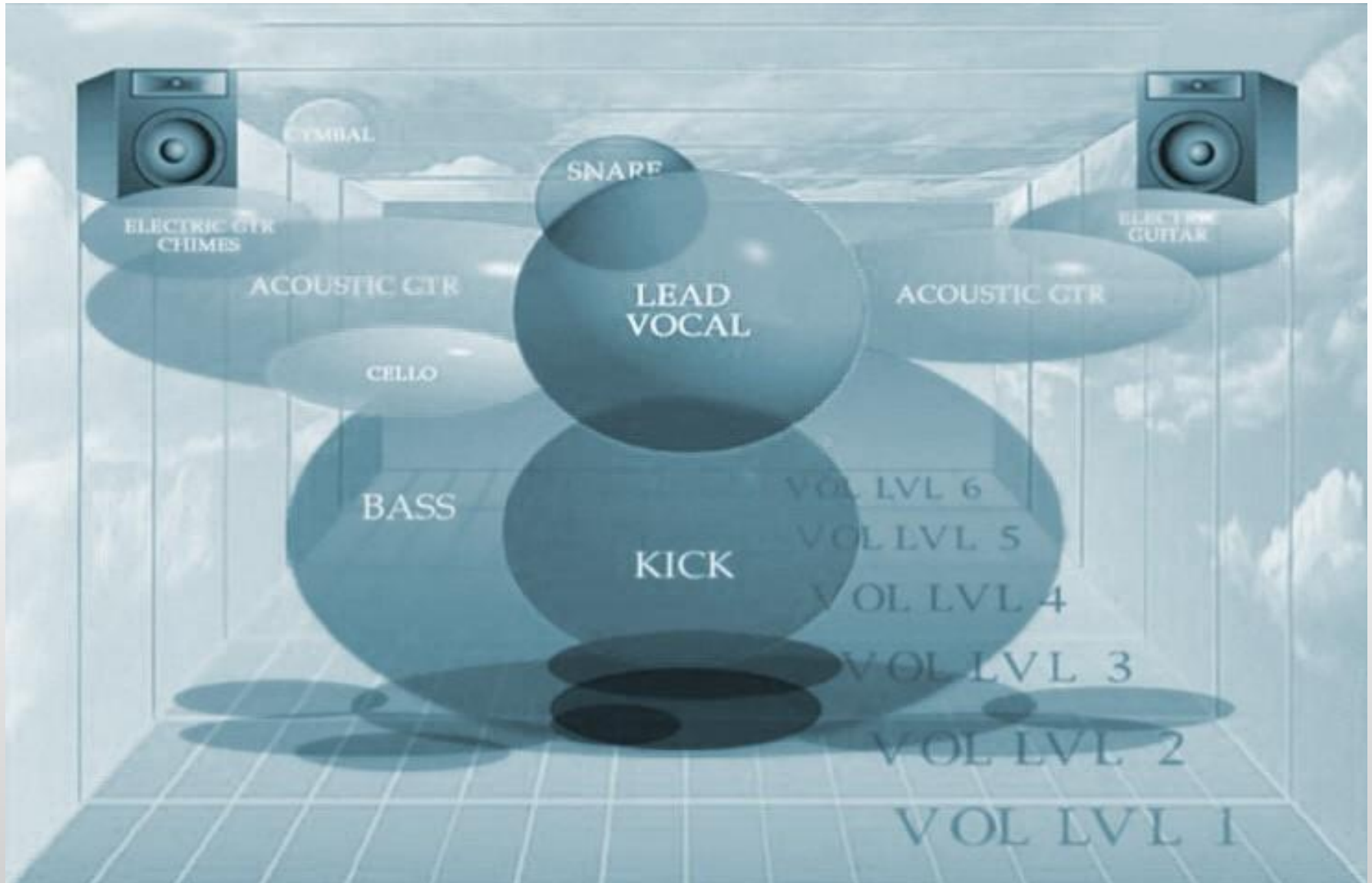
# Классическое представление звуковой волны в 2D



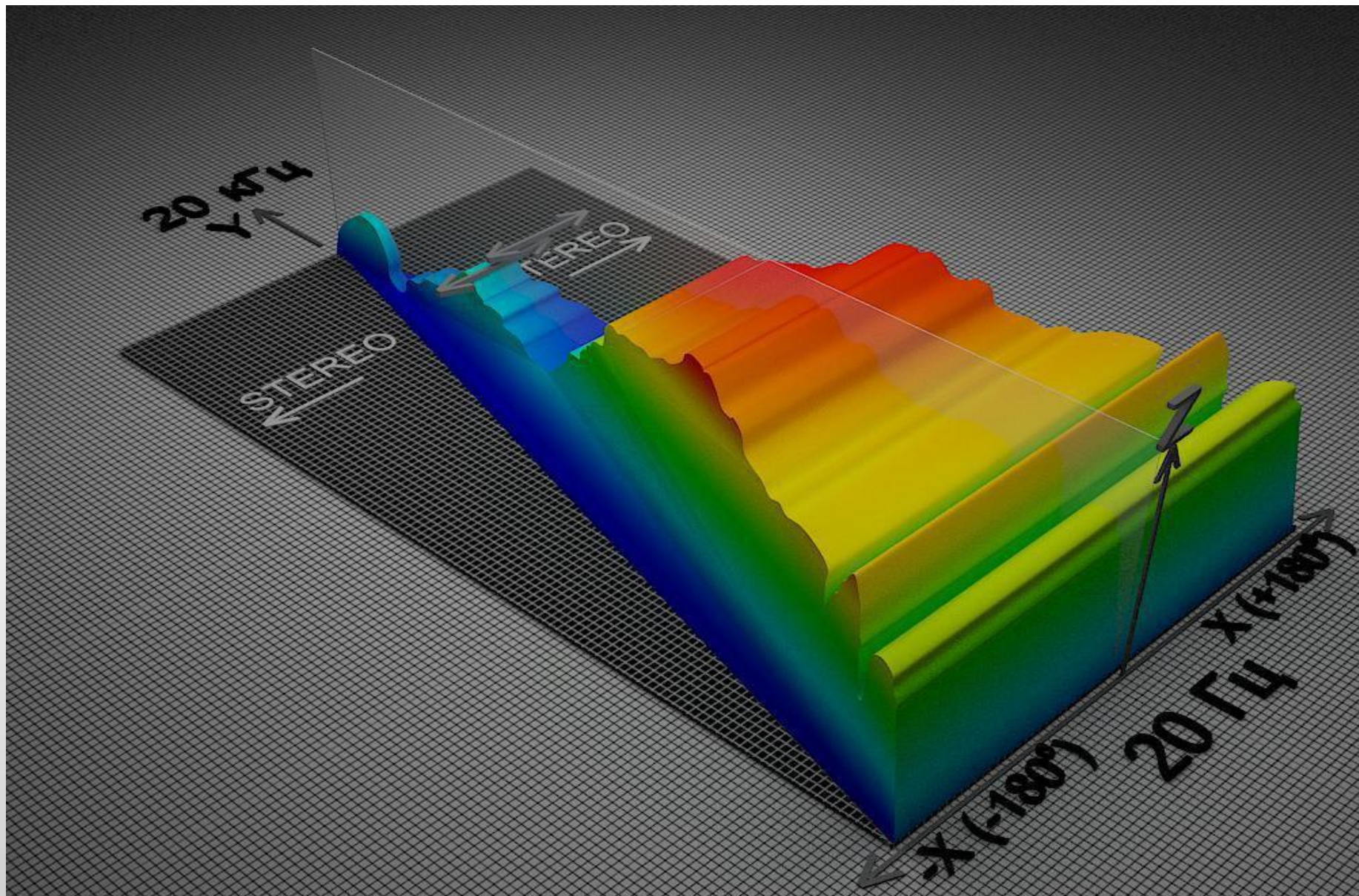
# Визуальное представление трехмерного пространства для размещения звуков



# Пример размещения звуков в музыкальном миксе



# Стоп-кадр буквы «А»







**2) Защита коммуникационных данных.** Шифрование потоковых коммуникационных данных с использованием технологии блокчейн позволит решить проблему прослушки и ускорит эволюцию устаревшей системы «Государственных органов принуждения» в процессе адаптации под новую коммуникационную среду. Сама аудиовизуализация является так же является шифрует потоковые речевые данные, ведь без необходимой подготовки и опыта, распознать закодированное сообщение будет невозможно



**3) Политические и межнациональные войны.** При реализации единого мирового языка будет создан единый канал вещания, интуитивно понятный и доступный для людей всех национальностей, в том числе и для людей с ограниченными возможностями, что увеличит шансы на переход человечества к новой форме международного цифрового правительства, в форме мягкой ин

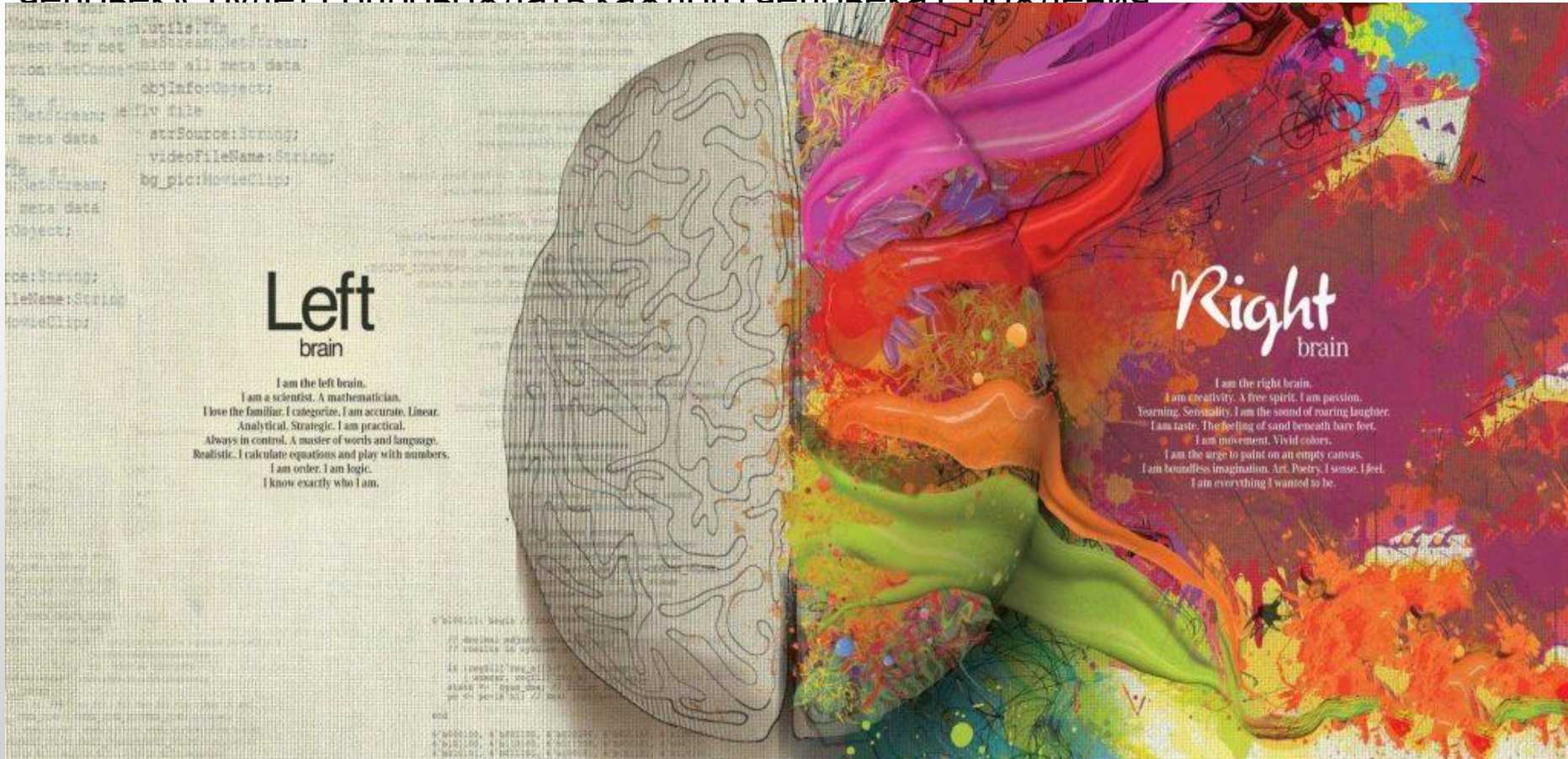


4) **Отсутствие взаимопонимания между мужчинами и женщинами.** На платформе единого языка будет создан специальный «антимессенджер», функционирующий в игровой форме, который сможет интерпретировать условно «женскую антилогику» в «мужскую логику», и наоборот.

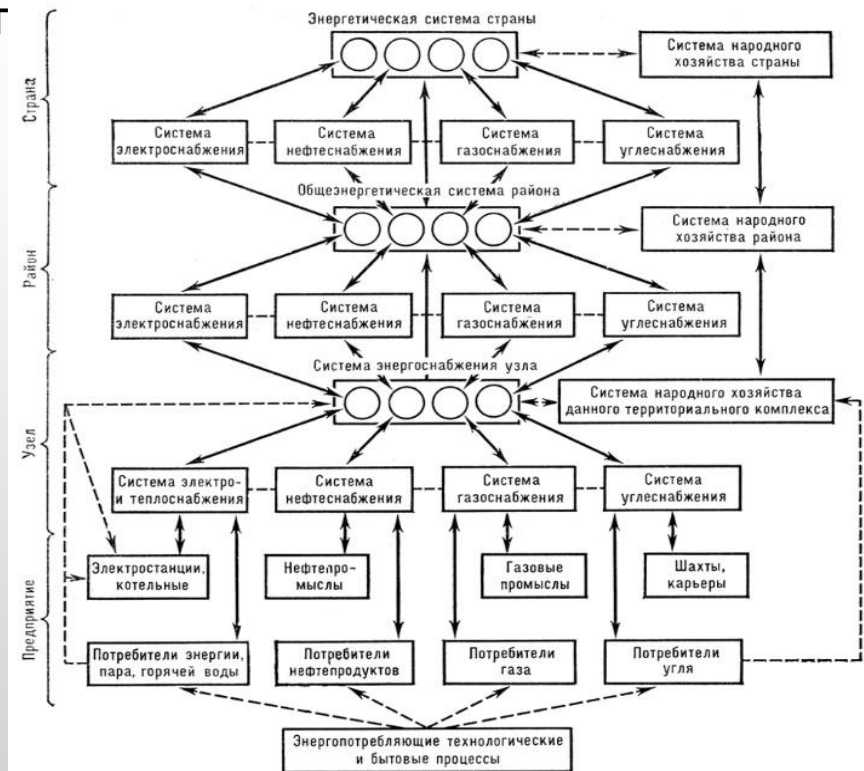


5) Разделение людей по принципу мышления — мистическое, религиозное, научное, эзотерическое, шаблонное, сектантское и т.д. Проблему невозможности слияния типов мышления решит единое всемирное непрерывноинтегрирующееся информационное ядро «Гипермозг», ежедневно генерирующее сценарий развития событий для каждого жителя с учетом его личных потребностей и любых случайных событий.

Человекоподобный искусственный интеллект, коммуницирующий с помощью трехмерной аудиовизуализации, состоящий из нейросетей, где «нейрон — человек» будет сопровождать каждого человека с рождения



**6) Слияние цифровых финансовой и политической систем, а также создание условий для оцифровки «личности людей», с целью завершения концепции «Цифровое государство».** Десятипальцевые манипуляторы для захвата жестов будут присоединены аналоговой энергосистеме, что позволит фиксировать запрашиваемое количество мощности для вычисления объема генерируемой информации в центральный сервер «Ария». «Ария» - совокупное название объединения в операционной системе людей и искусственных интеллектов для блокчейна «Гипермозг». «Ария» собирает статистику и формирует с ее помощью искусственный интеллект, сопровождающий пользователей в качестве цифрового помощника в аудио-видео формате. Для Россиян и стран-союзников такой помощник станет бесплатным, а с других ст



Иерархическая структура энергетической системы страны.

# Область применения технологии



## В медицине

Технология 3D-аудиовизуализации найдет применение в областях аудиометрии и создании ушных имплантов.

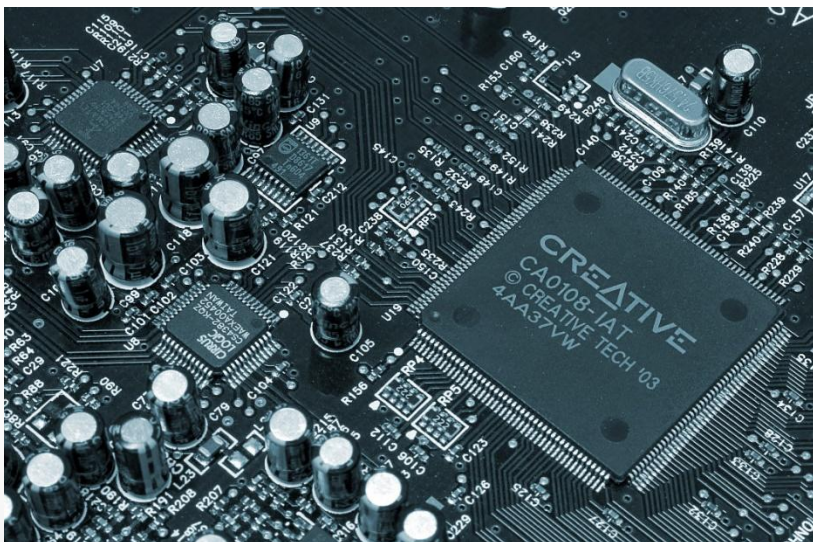
Стандартизируя акустические параметры измерительных аудиоприборов, несложно добиться соответствующих условий для профессионального самотестирования слуха без необходимости посещения медицинских учреждений.

«Врачом-диагностом» будет выступать искусственный интеллект, специализирующийся в научно-исследовательской деятельности, связанной с проблемами слуха.

Отдельное внимание следует уделить помощи слабослышащим и глухим людям, ведь жестовое управление звуками отлично подойдет для их коммуникации со слышащими.



# Область применения технологии



## В аудиопроизводстве

Для преобразования параметров звука в 3D-аудиовизуализацию потребуется мощность дорогостоящего компьютера.

Для этого будет использоваться решение по разработке архитектуры цифрового сигнального процессора (DSP)

Данный процессор в будущем станет стандартом для электронных устройств со звуковыми картами: смартфоны, планшеты, умные часы, телевизоры, радиоприемники, автомагнитолы, очки VR и т.д.



# Использование датчиков на основе технологии в различных помещениях



Концертные залы, кинотеатры, стадионы и подобные помещения со сложной архитектурой –

- перспективная область применения 3D-аудиовизуализации.

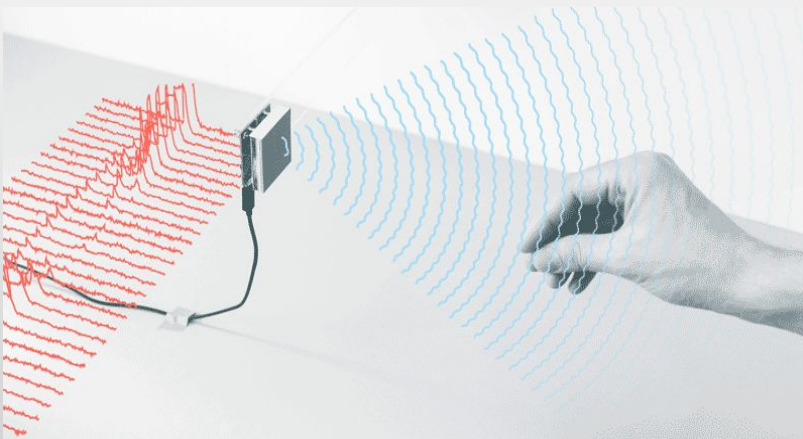
Настройка звука и применение различных эффектов возможны с помощью автоматизированных роботов-датчиков, исследующих «геометрию помещения», и вносящих в реальном времени корректировку в звучание, например музыкальных инструментов.

Искусственный интеллект будет рекомендовать размещение акустических систем в помещениях любой сложности и размера для достижения наиболее качественного и "чистого" звучания.





# Для манипуляции аудиовизуализацией будут использоваться различные датчики захвата жестов и очки дополненной реальности



# Роль технологии блокчейн в реализации проекта

- Единый распределенный мировой мозг, или «Гипермозг», будет разработан поверх "Единой мировой языковой платформы". Он станет **эволюционной версией блокчейна**, объединяющего в себе плюсы сетей Биткойна, Эфириума, а также Хэшграфа.

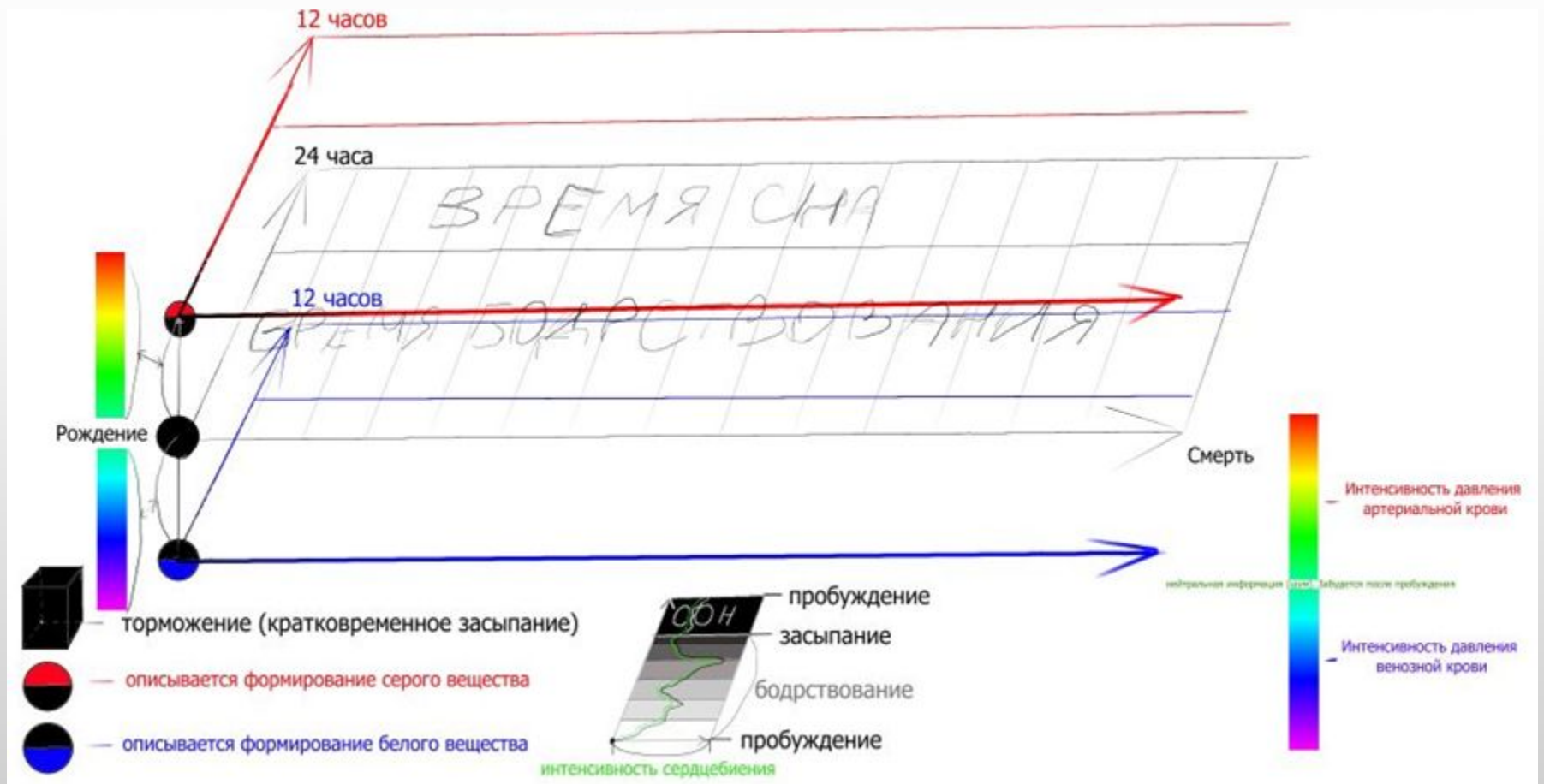
Речь идет об интерфейсе "блокчейн-человек". Также блокчейн "Гипермозга" можно назвать прародителем "Блокчейна всего", ведь помещая в блок информацию о мыслях и физическом состоянии человека, мы обретаем **возможность сохранять во времени без изменений собственную цифровую копию**, описывающую восприятие всего, что способен воспринять мозг. Токен «Гипермозга», **INFOCOIN**, будет выполнять роль "живого токена", описывающего информационный контакт собеседников. Токен сможет сопровождать во времени мысли и идеи с помощью информационного шлюза, описываемого смарт-контрактами типа: идея; мысль; теория; гипотеза; вывод; сплетня; тема и т.д.

- В текущей обыденности функцию призыва к общей теме беседы выполняет фраза, например: "Давай поговорим" - она является социальным, коммуникационным аналоговым смарт-контрактом. Например, если длительное время **INFOCOIN активно описывает эволюцию мысли** в процессе ее обсуждения пользователями на языковой платформе, то токен способен приобрести повышенную ценность в пределах от 1% до 100%. В случае переполнения, определяемого длительностью обсуждения мысли или идеи на уровне 100%, порождается новый токен в качестве вознаграждения за мыслительную длительность. Этот токен поднимается на "вершину эволюции древа знаний" собеседников. Если токен "мысли" не используется длительное время, он утрачивает свою ценность в зависимости от времени простоя, вплоть до самоуничтожения за ненадобностью, что избавит от капиталистических веяний. Этим **токен симулирует процесс запоминания и забывания информации**.

Ткань мыслей людей, которую во времени "шьют" инфокойны "Гипермозга", где синапс его - пользователь языковой платформы, оформляет своего рода **информационное ядро**, которое в перспективе будет выступать в роли интерактивного онлайн-учителя, сопровождающего пользователя на жизненном пути с момента рождения и до смерти. К каждому человеку будет

# Токен блокчейна "Гипермозг" - INFOCOIN

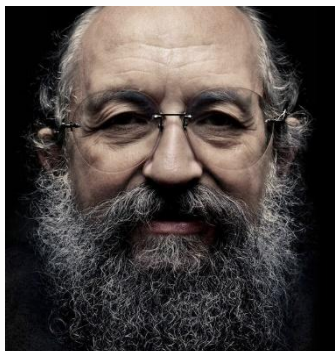
Биологический ИИ «Гипермозг». Демонстрация записи характеров людей, собираемой с датчиков, в блокчейн. Бесконечная графическая запись о запоминании (создание устойчивых нейронных связей или спайка синапсов) и забывании (разрушение устойчивых нейронных связей или создание синапсов) информации. Сбор статистики биопараметрии в процессе жизнедеятельности. Описание процесса формирования белого и серого вещества.



# Дорожная карта на этапе подготовки к pre-ICO до стадии выхода на ICO:

1. Оформление сайта: наполнение контентом информации о проекте. Оформление данные о связи. Личный кабинет инвестора;
2. Производство презентационного ролика. Реализация графической презентации и анимированного логотипа;
- 3 . Разработка плагина для аудиоредакторов и выставить его на продажу на сайте;
- 4 . Размещение кнопки на сайте [neolang.world](http://neolang.world), нажав на которую загружается аудиофайл пользователем и возвращается видеофайл аудиовизуализации в формате \*.mp4;
- 5 . Подготовка технической документации для разработки десятипальцевого манипулятора для VR, программного обеспечения для манипулятора и dsp-процессора;
6. Разработка эмодзи, вызываемых с помощью жестов, захватываемых leap motion или другим готовым манипулятором;
- 8 . Формирование экономики проекта до этапа "Гипермозг": составление смарт-контрактов, формирование команды.

# Эксперты-консультанты проекта



## Анатолий Вассерман

Отвечает за теоретическое обоснование идеи и возможность симбиоза собственного проекта «Коммунизм и компьютер» с эволюционной версией единой мировой языковой платформы – «Гипермозгом».

Ссылка на проект Анатолия: <http://awas.ws/OIKONOM/COMMSOMP.HTM>



## Ольга Варинова

Заведующая лабораторией Русского жестового языка, переводчик русского жестового языка.

Помогает адаптировать жесты глухих под манипулирование информацией в трехмерной виртуальной реальности.



## Дмитрий Лавинчук

Композитор, аранжировщик, звукорежиссер.

Помогает проекту в реализации аудиоредактора (секвенсора) для виртуальной реальности.

# Аудиовизуализац

ија.

- сэкономит время и деньги в аудиопроизводстве
- повысит качество аудиопродуктов
- автоматизирует процесс сведения и снизит трудозатраты
- а также станет основой для единого международного языка

