



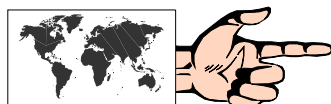
CAPÍTULO 13:

Mundos Virtuales



Realidad virtual, sistema que permite a uno o más usuarios ver, moverse y reaccionar en un mundo simulado por ordenador o computadora. Los distintos dispositivos de interfaz permiten al usuario ver, tocar y hasta manipular objetos virtuales. Los mundos virtuales y todo lo que contienen (incluyendo imágenes computerizadas de los participantes) se representan con modelos matemáticos y programas de computadora. Estos dispositivos transmiten al usuario las imágenes, el sonido y las sensaciones de los mundos simulados. La realidad virtual en red permitirá que varias personas de varios continentes participen al mismo tiempo en teleconferencias, en quirófanos virtuales o en ejercicios simulados de entrenamiento militar.

Extractado de Enciclopedia
Microsoft® Encarta®



Otros mundos

A principios de 1993, *Mark Pesce*, uno de los impulsores de la **Realidad Virtual**, propuso ampliar las dos dimensiones sobre las cuales se movían los usuarios de la Web, a las tres dimensiones con las cuales nos manejamos los humanos.

La idea fue continuada al año siguiente, en la conferencia anual de la Web en Suiza, donde el propio Pesce y su colega *Tony Parisi* propusieron el desarrollo de un lenguaje que fuera capaz de interactuar con la Web con técnicas de Realidad Virtual.

El acrónimo **VRML**, que se pronuncia "*vermul*", correspondió originalmente a **Virtual Reality Markup Lenguaje** (*Lenguaje de Marcación para la Realidad Virtual*) como una semejanza del ya conocido lenguaje HTML.

Posteriormente, y en virtud del carácter sustancialmente gráfico del nuevo standard se cambió Markup por **Modeling**, quedando así como lenguaje de modelado para la realidad virtual.

A partir de allí, y dando una imagen de la forma cooperativa con que se trabaja en Internet, se creó una lista de correo (**www-vrml**) con el fin de definir los requisitos y estándares del lenguaje.

Más de 1000 suscriptores, moderados por Pesce, escogieron un tipo de archivo, basado en Open Inventor de Silicon Graphics, con formato ASCII, y extensión **.wrl**.

La primera versión salda a la luz en mayo de 1995, la 1.0, cumplía básicamente con tres requisitos indispensables:

- 1) ser **independiente** del tipo de plataforma;
- 2) funcionar adecuadamente con conexiones de **bajo ancho de banda**; y
- 3) ser **ampliable** en el futuro.

Actualmente, si bien ya se han desarrollado nuevas mejoras a una versión 2.0, denominada **Moving Worlds** (*Mundos en Movimiento*), los mundos tridimensionales existentes -algunos muy atrayentes y vistosos- no tienen todavía gran interacción con el usuario, quien está limitado a recorrer los escenarios en diferentes direcciones y movimientos. De todas formas, es dable suponer que en los próximos meses la Web irá poblándose de mejores y más interactivos mundos virtuales en función de mayores capacidades en el hardware de las computadoras del usuario (como procesadores más potentes y tarjetas de video aceleradoras de 3D) y líneas con mayor ancho de banda como las ADLS, o las de cable.

Ahora bien, si un usuario desea visualizar un escenario realizado en VRML, se necesita de un navegador 3D ad-hoc, que entienda el formato específico. Estos navegadores poseen controles que se sitúan en la parte inferior de la pantalla y por lo general permiten "caminar" hacia adelante o hacia atrás, ir hacia arriba o hacia abajo, practicar una rotación, etc. También existe la opción de saltar de un punto a otro sin necesidad de ir recorriendo todo el mundo virtual.

La lista de navegadores 3D es extensa.

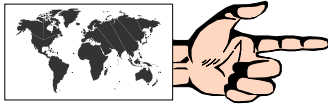
La mayoría de ellos pueden conseguirse desde la Web en:

<http://cws.internet.com/32vrml.html>

Comunidades Virtuales

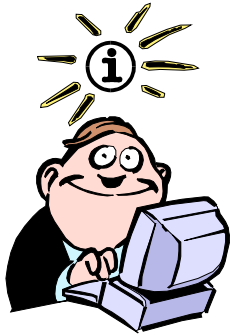
Otra de las facetas de la realidad virtual en Internet y que ha tenido un impulso importante en los últimos meses, es la participación de los usuarios en escenarios 3D donde no sólo se pueden recorrer espacios, sino también interactuar con otros usuarios a manera de chat en 3D.

En estas nuevas comunidades virtuales, uno de los pioneros ha sido el programa Worlds Player.



Worlds Player <http://www.worlds.net>

Una vez bajado e instalado, cuando Worlds Player se ejecuta se conecta directamente al servidor de la Worlds Inc. A partir de ese momento, el usuario debe elegir -dentro de una galería de personajes- el "**avatar**" que lo representará.



La palabra "**avatar**" proviene del sánscrito, y hace referencia a la divinidad que se encarna en humanos o animales.

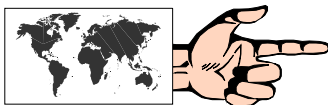


Fig. 13.1: Paseando por un mundo virtual con Worlds Player

Con esa "forma" o máscara el usuario puede internarse en los diferentes espacios de este mundo virtual, y así será visto por los ocasionales visitantes del Worlds Chat, con quienes podrá entablar un diálogo (chat) **general**, o personal si lo prefiriese (**susurro**).

Aun sin estar conectados podemos ejecutar el programa y caminar por estos espacios. Sin embargo, la limitación estará dada por el hecho de no poder interactuar con algún otro avatar.

Otro de los lugares que ofrecen entornos gráficos para interactuar, pero en este caso en forma bidimensional, es **Hotel Habbo**.



<http://www.habbohotel.com>

La gran ventaja de este sitio es que no requiere de la instalación de un programa, como en el caso del Worlds Player, aunque sí se necesita tener instalado el plug in Shockwave de Macromedia.

Luego del proceso de registraci3n y la elecci3n de un personaje, se podr1 ingresar a cualesquiera de los diferentes espacios que posee este hotel virtual, tales como los lobbies, la piscina, la hamburgueser1a, la discoteca, etc. En todos ellos siempre hay un numeroso grupo de personas a los cuales se puede "abordar" para entablar una conversaci3n v1a chat.



Fig. 13.2: Proceso de elecci3n de un personaje en Habbo.



Fig. 13.3: Participando en un encuentro virtual dentro del lobby de Habbo.