

3.5.3. Blaxxun Contact



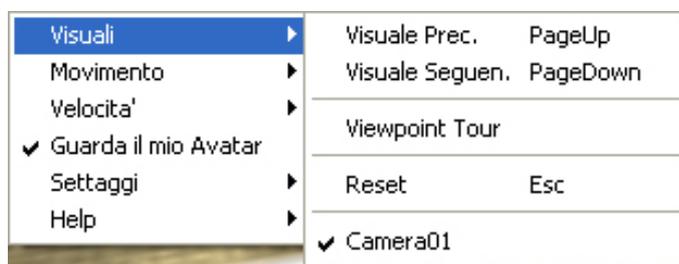
Blaxxun Contact è un browser per ambienti VRML, prodotto dalla società tedesca Blaxxun,¹ con molte proprietà avanzate come un'eccellente qualità visiva ed un ottimo cache setting. Inoltre Blaxxun Contact, essendo basato su VRML+Java, permette di navigare nella realtà virtuale in modalità multi-utente con un proprio personaggio virtuale (avatar) e di poter vedere i personaggi degli altri utenti connessi nella posizione del mondo virtuale dove si trovano, il plug-in Blaxxun Contact offre anche una chat per comunicare con gli altri utenti connessi.

Blaxxun Contact permette di navigare all'interno di un mondo VRML tramite il mouse o con i tasti direzionali (freccie) della tastiera. La direzione di spostamento nella scena 3D corrisponde al movimento del mouse (tenendo premuto il tasto sinistro) o al senso delle frecce sulla tastiera, mentre la velocità dell'avatar è determinata dalla posizione del cursore (più è vicino all'avatar e più questi si muoverà lentamente, e viceversa).

Le varie funzioni del browser possono essere attivate tramite un menù pop-up o con la tastiera tramite i tasti di navigazione veloce.

Menù pop-up

Il menù pop-up viene attivato cliccando e tenendo premuto il tasto destro del mouse nella finestra in cui viene visualizzata la scena 3D.



¹ <http://www.blaxxun.com> (verificato al 30/09/2006) Blaxxun offre soluzioni complete e dotate di tecnologie ad alto potenzialità per comunicazioni internet-based. In particolare il software Blaxxun consente una navigazione partecipata all'interno di modelli tridimensionali. Attualmente dal sito della Blaxxun è possibile scaricare gratuitamente la versione 5.3 del plug-in.

- **Visuali** Sottomenù

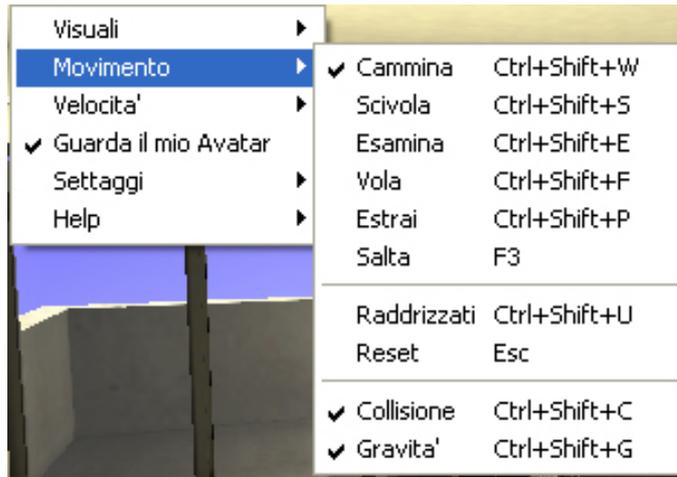
Visuale Prec. – riporta al punto di vista predefinito precedente.

Visuale Seguen. – porta al punto di vista predefinito successivo.

Viewpoint Tour – tour animato dei punti di vista predefiniti.

Reset – riporta al punto di vista iniziale.

Viewpoint Lista – la lista di tutti i punti di vista disponibili nella scena.



- **Movimento** Sottomenù

Cammina – premere il tasto sinistro e spostare il mouse verso l'alto o il basso dello schermo per muoversi in avanti o indietro, premere il tasto sinistro e spostare il mouse verso destra o sinistra dello schermo per muoversi in avanti o indietro.

Scivola – premere il tasto sinistro e spostare il mouse verso l'alto o il basso dello schermo per alzarsi od abbassarsi nella scena, premere e spostare il tasto sinistro il mouse verso destra o sinistra dello schermo per muoversi perpendicolarmente a destra o sinistra.

Esamina – premere il tasto sinistro del mouse per selezionare un punto di rotazione all'interno della scena. Successivamente premere il tasto sinistro del mouse e trascinare il mouse verso destra o sinistra per ruotare attorno all'oggetto.

Vola – premere il tasto sinistro del mouse e trascinare il mouse in avanti o indietro per aumentare o diminuire l'altezza di volo, premere il tasto sinistro del mouse e trascinare il mouse a destra o sinistra per cambiare direzione.

Estrai – premere il tasto sinistro del mouse e trascinare il mouse in avanti o indietro per aumentare o diminuire l'inclinazione della visuale, premere

il tasto sinistro del mouse e trascinare il mouse a destra o sinistra per cambiare direzione.

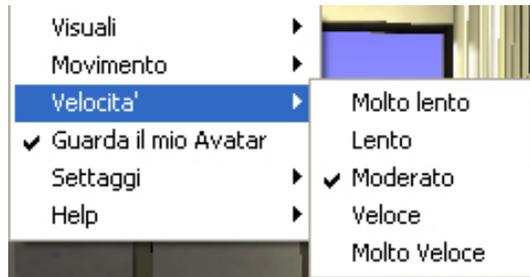
Salta - premere il tasto sinistro del mouse su un punto della scena per balzare verso quel punto.

Raddrizzati - riporta il punto di vista parallelamente all'asse orizzontale.

Reset - riporta al punto di vista iniziale.

Collisione - clicca su questa voce per attivare o disattivare la possibilità di sbattere contro gli oggetti.

Gravità - clicca su questa voce per attivare o disattivare la simulazione della gravità terrestre nella scena.



- **Velocità Sottomenù**

Molto lento - movimenti ridotti al 10% della velocità di default.

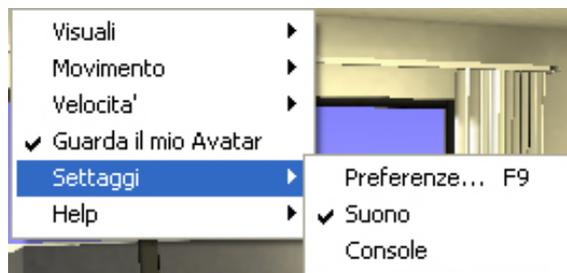
Lento - movimenti ridotti al 50% della velocità di default.

Moderato - movimenti alla velocità di default.

Veloce - movimenti aumentati del 200% della velocità di default.

Molto veloce - movimenti aumentati del 1000% della velocità di default.

- **Guarda il mio Avatar** - clicca su questa voce per attivare o disattivare la visione del proprio avatar.

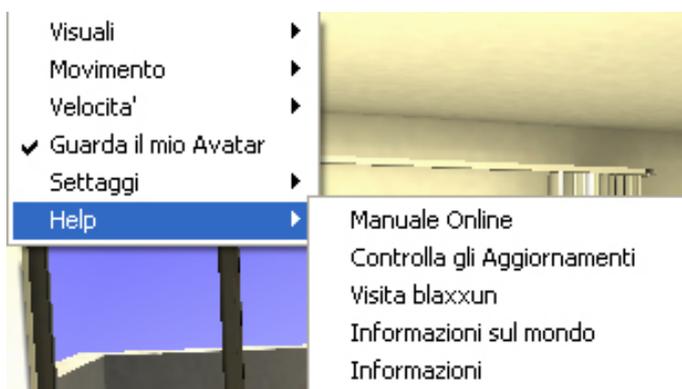


- **Settaggi Sottomenù**

Preferenze... - modifica le preferenze e salva i cambiamenti come default.

Suono – clicca su questa voce per attivare o disattivare la riproduzione dei suoni.

Console – clicca su questa voce per attivare o disattivare la finestra dei comandi VRML.



- **Help** Sottomenù

Manuale Online – Visualizza il manuale in una nuova finestra del browser.

Controlla gli aggiornamenti – Visualizza gli eventuali aggiornamenti del browser Blaxxun.

Visita Blaxxun – clicca su questa voce per visitare il sito web di Blaxxun.

Informazioni sul mondo – visualizza la finestra che riporta le informazioni sul mondo corrente.

Informazioni – visualizza la finestra che riporta le informazioni sulla versione corrente di Blaxxun.

Tasti di navigazione veloce

L'utente può navigare all'interno della scena 3D utilizzando i comandi della tastiera. La funzione dei tasti direzionali (freccette) corrisponde al movimento del mouse e dipende dal tipo di navigazione selezionato e dalle relative opzioni.

Page-Up – visuale prec.

Page-Down – visuale seguen.

Esc – riporta al punto di vista iniziale

Ctrl+Shift+W – cammina

Ctrl+Shift+S – scivola

Ctrl+Shift+E – esamina

Ctrl+Shift+F – vola

Ctrl+Shift+P - estrai
F3 - salta
Ctrl+Shift+U - raddrizzati
Ctrl+Shift+C - collisione
Ctrl+Shift+G - gravità
F3 - preferenze...
Freccia Su - avvicina
Freccia Giù - allontana
Freccia Destra - ruota verso destra
Freccia Sinistra - ruota verso sinistra

4.6. Blaxxun

Blaxxun² è la piattaforma 3D multi-utente più conosciuta e utilizzata che impiega il linguaggio VRML per descrivere i mondi tridimensionali. La rappresentazione degli utenti nella scena 3D avviene, come già detto in precedenza, attraverso avatar. Alla prima connessione in un mondo Blaxxun viene assegnato un avatar di default, questo può essere sostituito con quelli predefiniti presenti nella piattaforma o con avatar personalizzati. Infatti è possibile costruire degli avatar esclusivi definendoli semplicemente come un qualsiasi altro oggetto VRML.

La comunicazione tra gli utenti viene realizzata per mezzo di messaggi testuali, esiste anche un modulatore di voce che legge i messaggi scritti per dare alla conversazione un effetto più realistico. Pur essendo possibile

² <http://www.blaxxun.com> (verificato al 30/09/2006) il sito web della Blaxxun oltre a proporre dei download di prova dei suoi prodotti e anche una vetrina per le comunità 3D Blaxxun più popolari della rete.

scegliere l'età e il genere della voce (femminile o maschile, bambino o vecchio, ecc), il modulatore centrato sulla lingua inglese generando purtroppo un accento irrealistico quando riproduce frasi in italiano. La maggior parte dei dialoghi avviene nella chat pubblica (nella quale tutti gli utenti collegati possono leggere), ma è anche possibile selezionare il livello di privacy delle conversazioni intraprese: costruendo appositi gruppi che trattano solo particolari argomenti o effettuando una conversazione privata solo con un altro utente.

La navigazione e l'interazione tra gli utenti nei mondi Blaxxun è facilitata da alcune funzioni. Gli avatar, ad esempio, possono eseguire delle azioni predefinite, come salutare, acconsentire, o anche mostrare sdegno nei confronti di qualche altro utente. Un'opzione importante è il comando **beam**, grazie a questa funzione basta selezionare il nome di un utente dal menù per essere trasportati nella posizione in cui si trova il relativo avatar. Un altro aspetto molto interessante introdotto dalla Blaxxun è la presenza dei **bot** nelle scene tridimensionali, questi sono avatar senza utente che navigano perennemente in maniera autonoma nel mondo virtuale.

Blaxxun, pur essendo un'azienda commerciale, concede un server di prova, al quale è possibile collegarsi, per creare una chat 3D pubblica con un nostro scenario tridimensionale precedentemente costruito.

L'architettura della piattaforma Blaxxun è un classico modello client-server che permette la comunicazione in real-time e la multi-utenza in ambienti tridimensionali. I Client della Blaxxun sono dei web browser (come Blaxxun Contact) che permettono di connettersi al Blaxxun Communication Server.

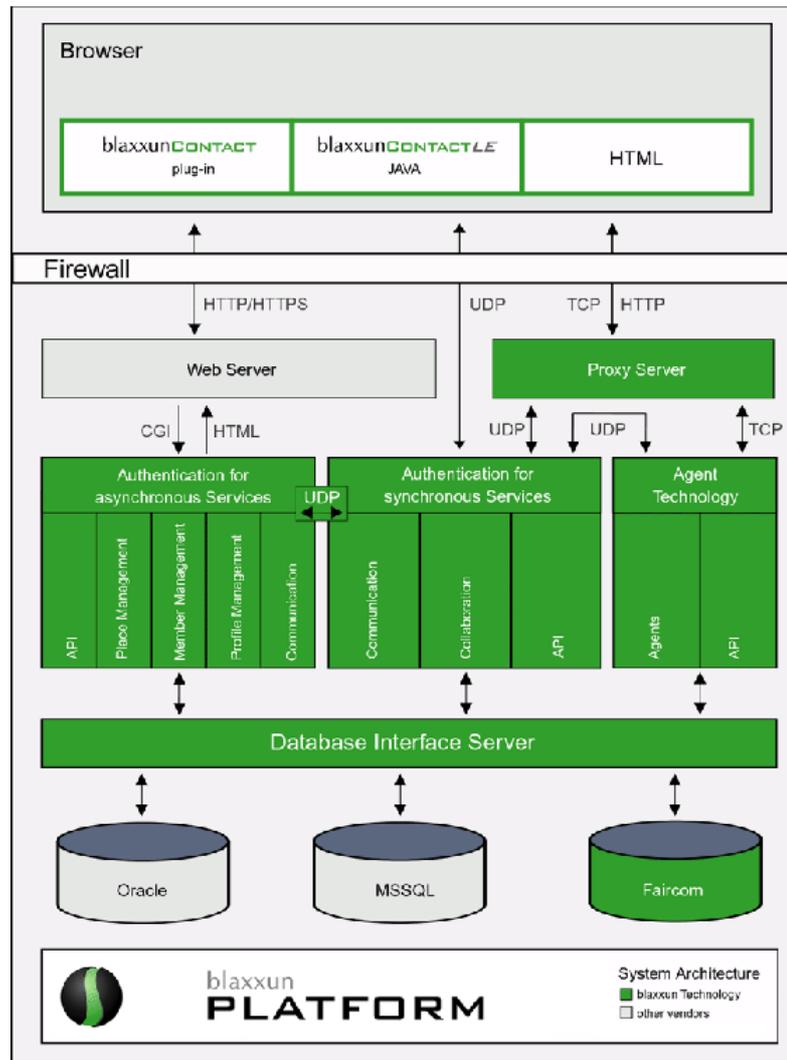


Fig. 4-13. L'architettura software della piattaforma Blaxxun

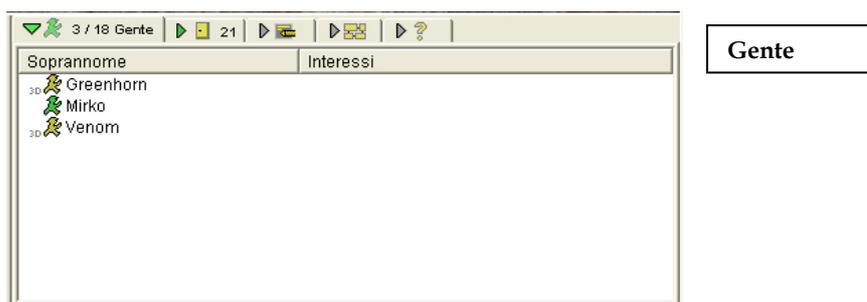
4.6.1. L'interfaccia utente della piattaforma Blaxxun

I mondi in multi-utenza della Blaxxun utilizzano il browser Blaxxun Contact per visualizzare la scene tridimensionali descritte dal VRML. Le funzioni del plug-in Contact, già trattato nel capitolo precedente, si attivano nell'area **3Dbox**. La piattaforma si completa con una **Chatbox**, che può essere pubblica o privata, dove sono visualizzati i messaggi testuali degli utenti e dall'area **Menù** composta da finestre, attraverso le quali è possibile gestire le varie opzioni della piattaforma.

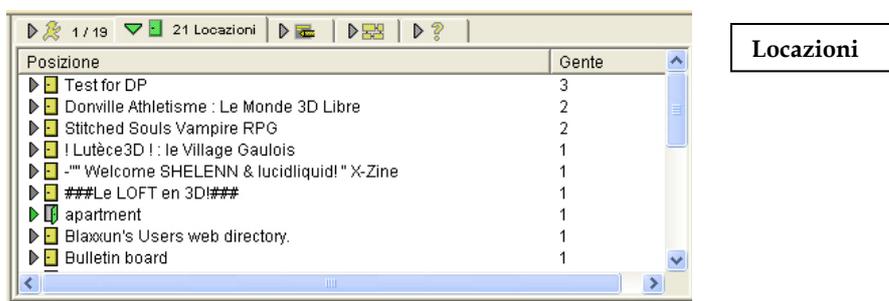


Fig. 4-14. L'interfaccia utente della piattaforma Blaxxun

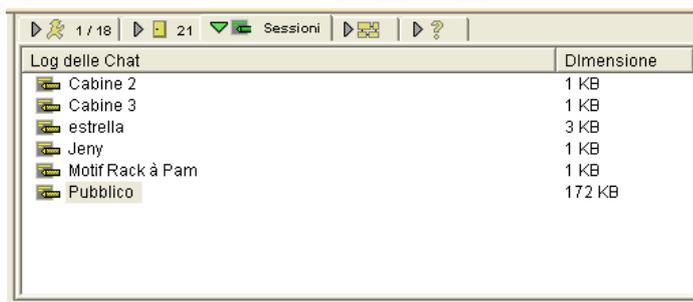
La finestra **Gente** segnala gli utenti collegati nel mondo 3D ed i loro eventuali interessi. Cliccando sul loro nome si viene teletrasportati vicino all'avatar dell'utente desiderato.



Nella finestra **Locazioni** è presente la lista dei mondi 3D (con il numero delle persone collegate) attivi in quel momento. Basta cliccare sul nome del mondo per farsi teletrasportare in quello scenario tridimensionale.



La finestra **Sessioni** contiene la registrazione di tutte le sessioni di chat, sia pubbliche che private, effettuate dall'utente.



Log delle Chat	Dimensione
Cabine 2	1 KB
Cabine 3	1 KB
estrella	3 KB
Jeny	1 KB
Motif Rack à Pam	1 KB
Pubblico	172 KB

Sessioni

Nella finestra **Opzioni** sono presenti varie funzioni che permettono di gestire al meglio la piattaforma, tra queste si segnalano la possibilità di inserire dati personali, la scelta dell'avatar e le configurazioni della voce e del linguaggio del corpo dell'avatar.



Opzioni
Configurazione del Firewall
Dati Personali
Informazioni su blaxxon Contact
Libreria degli Avatar
Linguaggio
Linguaggio del Corpo
Macro per la Chat
Voce

Opzioni