

# Introducción a los mundos virtuales

Los [Mundos Virtuales](#) son mundos alternativos , como ya sabemos , pero sabemos muy bien que hacer con ellos ¿no? , la mayoría son juegos como Los Sims , como [World of Warcraft](#) , en los que pasamos el tiempo libre , horas y horas , pasando miles de aventuras .

Tras la aparición de Software como [Second Life](#) , los [mundos virtuales](#) nos permiten más cosas , NO SON JUEGOS , nos permiten crear objetos (no solo algunos predeterminados) , socializarnos por chat , web , crear y utilizar espacios para difundir información a visitantes desconocidos , nos permiten crear vídeos , aplicaciones en un espacio en 3d con cierta agilidad con lenguajes como [LSL](#).

Es muy utilizado por ejemplo para conferencias virtuales , haciendo un streaming de vídeo , o en materias de educación para amenizar los estudios de los jóvenes , haciendo por ejemplo clases virtuales de física , entre otras materias.

¿Como empezar , como iniciarse? , Pues la mejor manera es utilizar un mundo virtual ya existente como usuario , crear un avatar , y probarlo.



¿Que es un avatar? , Pues el avatar representa a nuestro usuario dentro del mundo , normalmente podemos definir algunos aspectos de su sexo , ropas , color , etc , suele estar

representado como un humanoide , pero puede ser un objeto.  
Con este avatar nos desplazamos por el mundo en 3d , donde podemos andar , correr , saltar ,bailar, volar , y la cámara de nuestro programa seguirá sus movimientos a una distancia prudencial.

Normalmente al entrar en un mundo virtual por primera vez , se aparece en una especie de recepción , que nos da un poco la bienvenida hasta que definimos una destino y ya nos disgregamos por el mundo virtual.

No está de más recordar que según donde entréis pueden haber contenidos de pago.

Second Life por ejemplo utiliza su propia moneda y para conseguirla se ha de pagar con dinero real.

También se puede conseguir de los demás , si eres bueno puedes crear objetos y llegar a venderlos , por ejemplo ropa ,pulseras , vehículos , etc.

Bueno , antes de empezar con los objetos , empezaremos por explicar que nos podemos encontrar , donde podemos ir , etc.

Normalmente el programa que utilizamos para conectar al mundo , incluye un buscador , con un mapa.

Si buscamos por una ciudad , empresa , cualquier cosa , nos devolverá un listado con los resultados de la búsqueda , y nos permitirá trasportarnos al lugar elegido.

En el mapa podemos ver un cuadrado , que representa el mar con unos puntos , que nos informan de donde están y su nombre. También podemos apreciar unas coordenadas que podemos utilizar para trasportarnos.

Una vez que llegamos a nuestro destino , no suele haber 2 iguales , aquí ya va la imaginación del propietario del lugar , o de sus ayudantes.

En un mundo virtual los contenidos los crea alguien por supuesto , en Second Life se pueden ver muchos ejemplos , pero de donde sale? , pues para que exista un mundo tiene que haber

un servidor por lo menos , que contenga la información de nuestro avatar y nos permita acceder al contenido de forma virtual.

En la web de Second Life podeis consultar las tarifas de lo que cuesta una parcela de tierra.

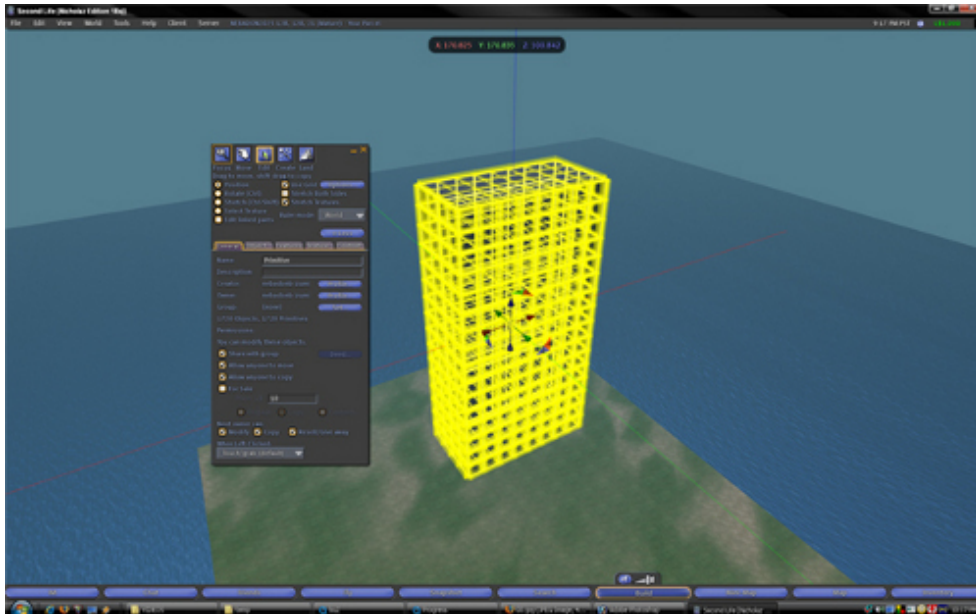
Podemos instalar nuestro propio mundo virtual con OpenSim , donde podemos crear a nuestro antojo , sin coste alguno , o utilizar servidores gratuitos que hay unos cuantos , ya haré un post explicándolo.

Bueno las parcelas tienen un propietario , eso lo hemos dejado claro , este propietario , puede crear objetos de todo tipo , vehículos , ropas , etc , los cuales podemos ver , tocar , algunos los podemos copiar , vender , etc .



¿Y los demás, no pueden crear objetos? , Existen algunas zonas normalmente llamadas Sandbox , donde el propietario permite a otros usuarios crear sus propios objetos , si buscáis sandbox en el buscador seguramente encontréis lugares donde poder construir.

Los objetos que creéis son de vuestra propiedad , podéis copiarlos , programarlos , compartirlos , venderlos , en las propiedades del objeto , podéis asignarles los permisos que deseéis.



## Construyendo

Del mismo modo podemos asignar permisos a nuestros scripts de programación.

Bueno hasta aquí la introducción a los mundos virtuales , más adelante explicaremos diferentes servidores , clientes a utilizar para conectarse , como crear objetos con blender y pasarlos al mundo ,exportarlos , etc.