**CNet**

Web 3 chiều

Chào mừng các bạn đón đọc đầu sách từ dự án sách cho thiết bị di động  
  
*Nguồn:* [*http://vnthuquan.net/*](http://vnthuquan.net/)  
Tạo ebook: Nguyễn Kim Vỹ.

**MỤC LỤC**

[Web 3 chiều](" \l "bm2)

**CNet**

Web 3 chiều

Bên cạnh những ưu điểm đã được công nhận từ trước, phiên bản mới này còn được thiết kế để làm việc với XML, một trong những ngôn ngữ gắn kết tài liệu Web lớn nhất hiện nay. Một chuẩn chương trình 3D thành công có thể mang lại cho các nhà phát triển mạng những khả năng biểu đạt và chuyển tải mới đầy táo bạo từ lâu đã rất phát triển trong những lĩnh vực như game vi tính nhưng lại không tài nào áp dụng cho Web mở được.  
"Trước đây, mọi thứ đều chưa chín muồi: đường truyền không đủ lớn, máy tính không đủ nhanh, trình duyệt Web và hệ điều hành chưa có đủ tính năng để xây dựng 3D. Nhưng giờ thì thời điểm đó đã đến". Tony Parisi, đồng tác giả của VRML nguyên bản và đồng biên tập của X3D hào hứng.  
Tuy nhiên, X3D đã vấp phải một thái độ tiếp nhận cứng rắn của công chúng. Người ta vẫn không thể quên những chuyện đã xảy ra trước đây, và VRML vẫn bị coi là một trong những công nghệ "hữu danh" nhất trong lịch sử Internet, tính từ khi được chính thức công nhận bởi Tổ chức tiêu chuẩn Quốc tế (ISO) vào năm 1997.  
Ngay chính giới phân tích cũng tỏ ra bất đồng khi đánh giá về khả năng thu hút dư luận của công nghệ 3D nói chung. Theo bản báo cáo thị trường của các nhà tiếp thị, 3D đã đạt được thành công trong môi trường kinh doanh bán lẻ. Tại đây, hình ảnh hàng hoá được chuyển động trong không gian 3 chiều. Các ứng dụng khác gồm có game nhiều người chơi, học tập từ xa, hình ảnh hoá và lưu trữ dữ liệu, thiết kế và cơ khí.  
" Thị trường luôn luôn là một ẩn số", Michael Arrington, nhà phân tích của Trung tâm nghiên cứu truyền thông kỹ thuật số Penton (PDMR) nói, " Đó cũng là vấn đề của VRML khi đó. Còn giờ đây, bạn đã có một công nghệ thú vị, hơn nữa lại có nhiều đất đai màu mỡ hơn để gieo hạt. Chúng ta có băng thông rộng và những chiếc máy vi tính tốc độ cao. Nhưng nội dung sẽ có những gì? Tôi không nghĩ là ai đó sẽ có được câu trả lời thoả đáng."  
Một chân trời mới cho 3D  
Niềm hy vọng của những người tạo ra X3D càng được củng cố thêm bởi những bước phát triển mới trong ngành công nghệ kỹ thuật cao. Những cải tiến về băng thông rộng và sức mạnh của máy, những nâng cấp quan trọng trong giản đồ ngầm, cùng với sự hậu thuẫn của các tổ chức tiêu chuẩn khác, tất cả đã tạo ra một môi trường vô cùng thuận lợi cho công nghệ 3D trên mạng.  
Cũng theo ông Parisi, chuẩn 3D mới đã khắc phục được kích thước cồng kềnh và cấu trúc phức tạp của VRML cũ. X3D có cấu trúc di động, được xây quanh một động cơ thu phát nhỏ, hoàn toàn tương phản với "người tiền nhiệm" của nó. Trong khi VRML ngốn tới 2.5 MB thì phần nhỏ nhất của X3D chỉ chiếm một dung lượng khiêm tốn là 300 KB.   
Bản ghi kỹ thuật cũng đồng thời mô tả 3 cấu hình cơ bản của X3D module. Đầu tiên là Interchange (Trao đổi) phụ trách hình học và hình hoạ cũng như trao đổi thông tin dữ kiện giữa các công cụ sáng tạo. Trình độ tiếp theo, Interactive (Tương tác), bổ sung cho chức năng tương tác trong Interchange bằng các yếu tố của một trang 3D.  
Cấu hình thứ ba, Extensibility (khả năng mở rộng), cho phép các tác giả 3D sáng tạo ra hợp phần X3D và nối ứng dụng của họ với cơ sở dữ liệu cùng các nguồn thông tin bên ngoài khác.  
Như vậy, về mặt lý thuyết thì X3D cung cấp một cơ sở hoàn thiện hơn VRML, cho phép các nhà phát triển có thể mở rộng mà không làm vụn cấu trúc hạt nhân của bản vẽ kỹ thuật - một lỗi mà VRML đã từng mắc phải .  
Một yếu tố khác cũng góp phần không nhỏ vào uy tín của X3D là sự ủng hộ của các nhóm chuẩn khác. Nhóm chuyên gia hình ảnh động (MPEG) đã đồng ý nạp X3D vào MPEG 4, một chuẩn tiêu biểu cho video và audio kỹ thuật số. Tuy nhiên, do chương trình này mới bị đình lại vì lý do pháp lý nên con đường đến với thành công của X3D vẫn còn rất chênh vênh.  
Yếu tố thứ ba, theo các tác giả, có thể kích thích thị trường 3D chính là việc sử dụng đồ hoạ cao cấp trong các hệ điều hành. "Chúng tôi vẫn đang xây dựng các ứng dụng sử dụng 3D mỗi ngày. Bạn sẽ bắt đầu nhìn thấy loại ứng dụng này khi hệ điều hành tiến hành sử dụng các yếu tố đồ hoạ cao cấp, bao gồm cả 3D. Việc đó giống như di chuyển từ một dòng lệnh cũ buồn tẻ tới một hệ giao tiếp đồ hoạ vậy".  
**Lá bài của Microsoft**  
Tuy nhiên, Microsoft, với địa vị thống trị thị trường trình duyệt Web, lại rất có thể trở thành một kẻ phá hoại ngấm ngầm. Nếu người khổng lồ trong lĩnh vực phần mềm này tích cực ủng hộ cho ứng dụng 3D trên Internet Explorer thì con đường đến với công chúng của X3D sẽ thông thoáng hơn nhiều so với hiện nay. Trong trường hợp ngược lại, sự từ chối hợp tác của hãng sẽ chỉ mang tới tổn thất cho chuẩn mới này mà thôi.  
Mặc dù vậy, Microsoft vẫn từ chối đưa ra lời bình luận. Theo các nhà quan sát, hãng này sẽ không chịu chơi bài ngửa chừng nào chưa tìm được các nhân tố chiến lược thích hợp. "Lý do bạn không thể khai thác được câu trả lời trực tiếp từ Microsoft là do họ vẫn còn đang "giằng xé" giữa hai con đường: ủng hộ các chuẩn mở hay là sử dụng các phần mềm độc quyền. Họ chính là rào cản cho sự phát triển của X3D, bởi họ đang cố xây dựng một khung độc quyền trong địa hạt đó. Microsoft cũng có chung vấn đề rắc rối với MPEG4. Chừng nào chưa bị thị trường dồn tới chỗ không còn sự lựa chọn nào khác, Microsoft sẽ không đời nào sẵn lòng ủng hộ cho một chuẩn mở cả".  
Một ngành công nghiệp mới ra đời?  
Cũng giống như bất kỳ một chuẩn mở nào khác, X3D phải chịu sức ép cạnh tranh gay gắt từ phía các công ty độc quyền. Điều may mắn là phương thức tiếp cận chuẩn hoá đã khẳng định được một số ưu điểm vững chắc của nó. "Các chuẩn hứa hẹn sẽ cung cấp cho bạn nhiều công cụ sáng tạo cùng nội dung có thể sử dụng nhiều lần" - ông Parisi nói "Nếu điều đó là sự thực thì cả một ngành công nghiệp mới sẽ ra đời từ đây. Hãy xem những gì đã diễn ra xung quanh HTML. Điều đó xảy ra bởi vì ai cũng có thể sử dụng mà không bắt buộc phải sở hữu nó cả. Mọi chuyện hoàn toàn giống với XML".  
Tuy vậy, tổ chức W3D Consortium cũng khẳng định rằng một số ứng dụng 3D, chẳng hạn như game nhiều người chơi, vẫn có nhiều khả năng duy trì được tính độc quyền của mình. Nên biết rằng bản thân Web3D Consortium cũng là một thành viên của hội đồng tiêu chuẩn mạng World Wide Web Consortium (W3C), và đang có ý định tích hợp chặt chẽ X3D với các công nghệ W3C.  
Trong tương lai, W3D thậm chí còn lên kế hoạch thuê SMIL (Ngôn ngữ tích hợp multimedia đồng bộ) để đồng bộ hoá các yếu tố 3D với các hình thức truyền thông khác. Giờ đây, sau khi đã công bố bản sơ thảo kế hoạch của mình, tổ chức này sẽ tiếp nhận phản hồi trước khi đăng ký sản phẩm với ISO vào tháng tám.  
Cuối cùng thì công nghệ mới và nhu cầu sử dụng dành cho nó cũng đã được tăng tốc.

Lời cuối: Cám ơn bạn đã theo dõi hết cuốn truyện.  
Nguồn: http://vnthuquan.net  
Phát hành: Nguyễn Kim Vỹ.  
  
Nguồn: Mít Đặc  
Được bạn: Thành Viên VNthuquan đưa lên  
vào ngày: 27 tháng 12 năm 2003