

# Οδηγίες χρήσης του Εικονικού Κόσμου

## 1. Δημιουργία Λογαριασμού

Το πρώτο βήμα είναι να δημιουργήσετε έναν λογαριασμό στο σύστημα. Συνδεθείτε στη διεύθυνση: <http://83.212.96.198:9000/wifi>

Θα εμφανιστεί η παρακάτω σελίδα:

virtual world

∴ dune

# Dune

University of the Aegean  
Opensim server

Users in World: 0   Regions: 4   Total Users: 12   Active Users (Last 30 Days): 13

LoginURI <http://83.212.96.198:9000>  
[Terms of Service](#)

Web design © Crista Lopes and Marck. Distributed under [Creative Commons](#)

Main menu

- HOME
- CREATE ACCOUNT

Login

FIRST NAME

LAST NAME

.....

login

forgot password

Links

- [Singularity](#)
- [Firestorm](#)
- [Kokua](#)
- [OpenSimulator](#)
- [Diva Distro \(D2\)](#)

Diva Wifi

Powered by OpenSimulator

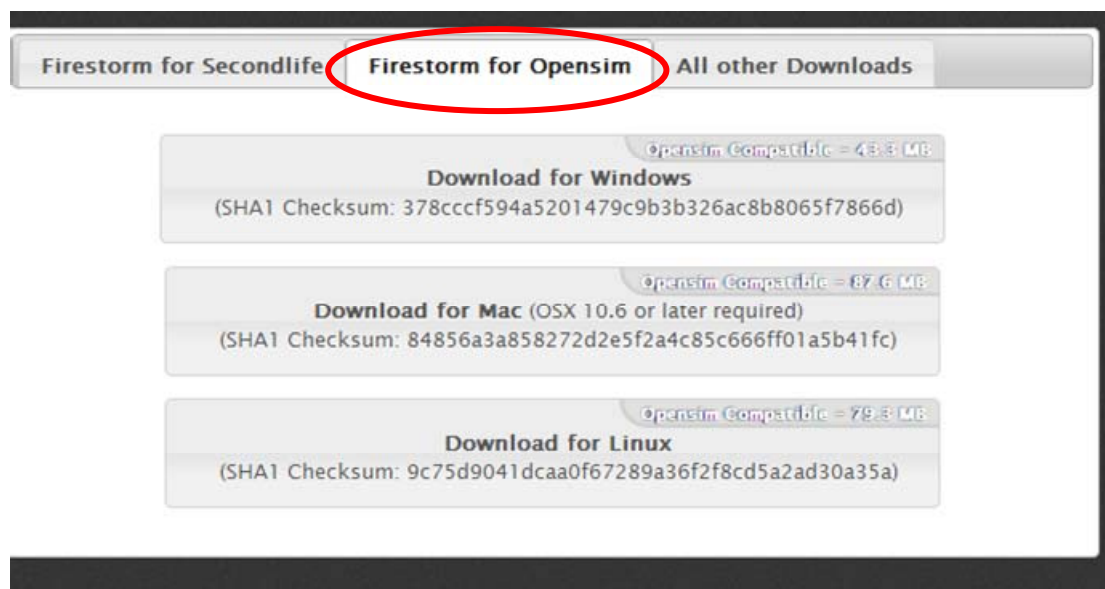
Πατήστε **“Create Account”** και συμπληρώστε τα στοιχεία σας. Προσοχή, **μην χρησιμοποιείτε ελληνικούς χαρακτήρες!** Στην επιλογή **“Select Avatar”** μπορείτε να καθορίσετε τη μορφή εμφάνισής σας στον κόσμο (avatar), επιλέγοντας το όνομα του avatar που επιθυμείτε από αυτά που φαίνονται στην κεντρική εικόνα.

Πατήστε το πλήκτρο create για να δημιουργηθεί ο λογαριασμός σας. Αν όλα πήγαν καλά θα εμφανιστεί ένα μήνυμα που θα λέει ότι δημιουργήθηκε ο λογαριασμός σας και θα μπορείτε να κάνετε login στη σελίδα αυτή.

## 2. Εγκατάσταση προγράμματος – πελάτη

Το δεύτερο βήμα είναι να κατεβάσετε το πρόγραμμα που θα χρησιμοποιείτε για να συνδέεστε στον Εικονικό Κόσμο. Το πρόγραμμα ονομάζεται Firestorm και μπορείτε να το κατεβάσετε από εδώ: <http://www.firestormviewer.org/downloads/>

Προσοχή!! Επιλέξτε **“Firestorm for Opensim”**. Στη συνέχεια κατεβάστε και εγκαταστήστε την κατάλληλη έκδοση ανάλογα με το λειτουργικό σας σύστημα.



Όταν ολοκληρώσετε την εγκατάσταση, ανοίξτε το περιβάλλον του Firestorm και από το μενού επιλέξτε **Viewer > Preferences...** και στο παράθυρο που θα ανοίξει επιλέξτε **Opensim** από τις επιλογές στα αριστερά.

Κάτω από την επιλογή **Add new grid** γράψτε: <http://83.212.96.198:9000> και πατήστε το πλήκτρο **Apply** που βρίσκεται **ακριβώς δίπλα** (προσοχή, όχι το apply στο κάτω μέρος του παραθύρου).

Αν όλα έχουν πάει καλά, θα πρέπει να εμφανιστεί στον πίνακα κάτω από το **“Manage Grids”** η γραμμή dune 83.212.96.198:9000. Αν δεν εμφανιστεί ελέγξτε ότι γράψατε τη διεύθυνση σωστά και ξαναδοκιμάστε.

Πατήστε **OK** για να κλείσει το παράθυρο.

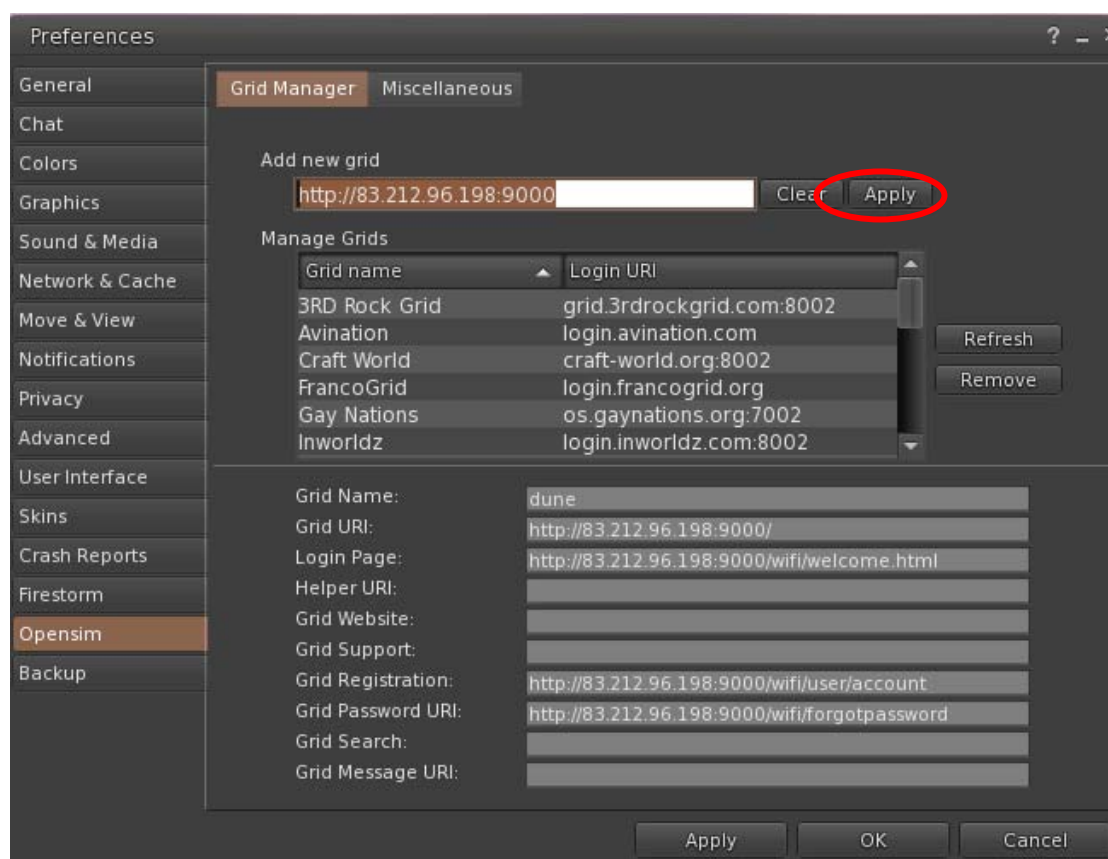
Στη συνέχεια, στο κάτω μέρος του προγράμματος, στην επιλογή **LOG IN** γράψτε:

**Username:** το first name και το last name που δηλώσατε κατά την εγγραφή σας στον κόσμο (βλ. βήμα 1) χωρισμένα με ένα κενό, π.χ. John Smith.

**Password:** το password που δηλώσατε.

**Log into Grid:** dune

Πατήστε το πλήκτρο **Log In**. Αν όλα έχουν πάει καλά, θα πρέπει να βρεθείτε συνδεδεμένοι στον Εικονικό Κόσμο. Από εδώ και στο εξής το firestorm θα θυμάται τα στοιχεία σας και κατά το άνοιγμά του θα συμπληρώνετε μόνο το password και θα πατάτε Log In.



### 3. Βασικές λειτουργίες στον Εικονικό Κόσμο

Ακολουθεί μια σύντομη παρουσίαση των βασικών λειτουργιών στον Εικονικό Κόσμο, ώστε να μπορείτε να πλοηγηθείτε, να αλληλεπιδράσετε με αντικείμενα και να επικοινωνήσετε με άλλους χρήστες.

#### 3.1. Βάδισμα

Μόλις συνδεθείτε θα δείτε το avatar σας με το όνομα που δηλώσατε να αναγράφεται πάνω του. Η βασική μετακίνηση του avatar σας μπορεί να γίνει με τα βέλη (cursor keys) ως εξής:

- **Πλήκτρο πανω / κάτω:** μετακίνηση προς τα εμπρός / πίσω αντίστοιχα
- **Πλήκτρο δεξιά / αριστερά:** περιστροφή προς τα δεξιά / αριστερά αντίστοιχα
- **Shift + πλήκτρο δεξιά / αριστερά:** πλάγια κίνηση προς τα δεξιά / αριστερά αντίστοιχα

Αν πατήσετε γρήγορα δύο φορές το πάνω πλήκτρο, κρατώντας το πατημένο τη δεύτερη φορά, το avatar σας θα αρχίσει να τρέχει.

Επίσης, το avatar σας μπορεί κάνει άλμα, ή ακόμα και να πετάξει:

- **Πλήκτρο Page Up στιγμιαία:** άλμα

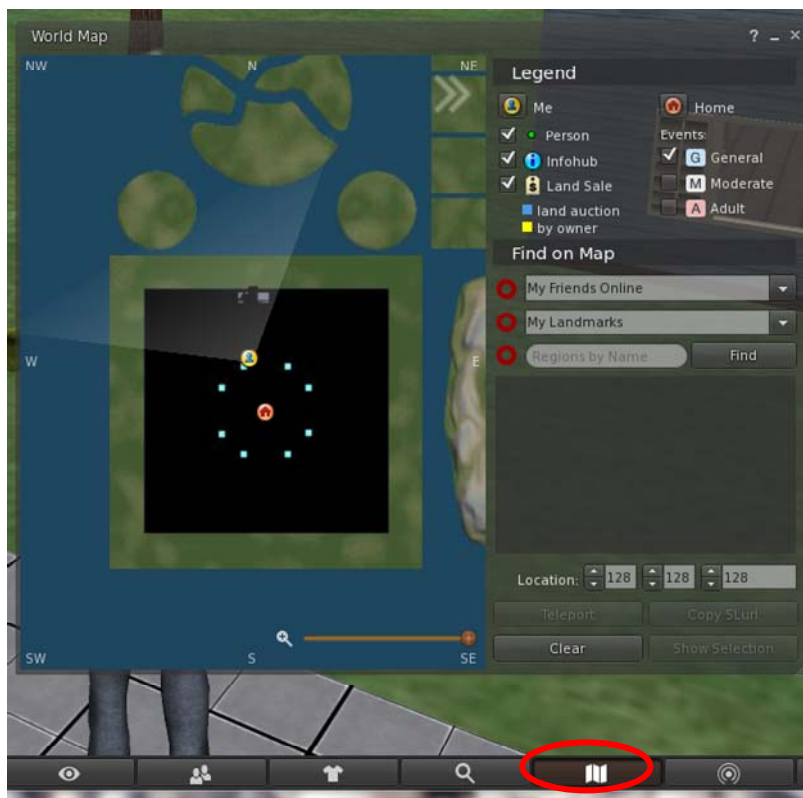
- Πλήκτρο **Page Up** παρατεταμένα: πέταγμα προς τα επάνω
- Πλήκτρο **Page Down**: πέταγμα προς τα κάτω ή σκύψιμο αν ο χαρακτήρας είναι στο έδαφος

### 3.2. Μετακίνηση βασισμένη σε χάρτη

Αν θέλετε να μετακινηθείτε γρήγορα σε κάποια απομακρυσμένη περιοχή του κόσμου ή αν έχετε χαθεί, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το χάρτη. Πατώντας το πλήκτρο του χάρτη, εμφανίζεται μια κάτοψη του κόσμου και φαίνεται η τρέχουσα θέση σας σε αυτή (καθώς και των υπολοίπων χρηστών που είναι συνδεδεμένοι).

Με **διπλό κλικ πάνω σε κάποιο σημείο του χάρτη** μεταφερόμαστε εκεί!

Επίσης, πατώντας το πλήκτρο “Home”, μεταφέρεστε στην αρχική σας θέση, δηλ. στο σημείο που βρεθήκατε όταν πρωτο-συνδεθήκατε.



### 3.3. Αλλαγή οπτικής

Ακολουθούν ορισμένες τεχνικές για την αλλαγή οπτικής. Χρησιμοποιώντας τη ρόδα του ποντικιού μπορείτε να πλησιάσετε ή να απομακρυνθείτε από το avatar σας.

- **Κύλιση ρόδας προς τα πάνω:** η κάμερα πλησιάζει το avatar
- **Κύλιση ρόδας προς τα κάτω:** η κάμερα απομακρύνεται από το avatar.

Αν πλησιάσετε πάρα πολύ το avatar, περνάτε σε κατάσταση **mouse look**, όπου βλέπετε μέσα από τα μάτια του και μπορείτε να χρησιμοποιείτε το ποντίκι για αλλαγή διεύθυνσης στην κίνηση, όπως στα παιχνίδια πρώτου προσώπου. Για να βγείτε από την κατάσταση αυτή πατήστε κυλήστε τη ρόδα προς τα κάτω ή **πατήστε Esc**.

Για να παρατηρήσετε ένα αντικείμενο ή ένα χρήστη από κοντά, **κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Alt**. Θα παρατηρήσετε ότι ο δείκτης του ποντικιού άλλαξε σε μεγεθυντικό φακό. Μετακινήστε το δείκτη πάνω από το αντικείμενο που θέλετε να παρατηρήσετε και κάντε κλικ με το ποντίκι:

- **Alt + click πάνω σε αντικείμενο και κίνηση ποντικιού αριστερά / δεξιά:** περιστροφή γύρω από το αντικείμενο
- **Alt + click πάνω σε αντικείμενο και κίνηση ποντικιού πάνω / κάτω:** εστίαση / απομάκρυνση από το αντικείμενο

Για μεγαλύτερη ευελιξία στην παρατήρηση του αντικειμένου μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και το πλήκτρο Ctrl:

- **Ctrl + Alt + click πάνω σε αντικείμενο και κίνηση ποντικιού πάνω / κάτω:** κοίταγμα πάνω ή κάτω από το αντικείμενο

Για να βγείτε από την κατάσταση παρατήρησης ενός αντικειμένου **πατήστε Esc**.

Βεβαιωθείτε ότι μπορείτε να χειριστείτε καλά τις παραπάνω λειτουργίες, διότι θα είναι χρήσιμες για την παρακολούθηση οθονών (π.χ. κατά τη διάρκεια μιας παρουσίασης).

### 3.4. Χειρισμός αντικειμένων

Μπορείτε να χειριστείτε αντικείμενα με διαδραστική συμπεριφορά κάνοντας κλικ με το ποντίκι πάνω τους. Αν ένα αντικείμενο υποστηρίζει κλικ θα πρέπει ο δείκτης του ποντικιού να αλλάζει σε χέρι μόλις βρίσκεται πάνω σε αυτό.

Για παράδειγμα, για να **ανοίξουν οι πόρτες των κτιρίων**, θα πρέπει να κάνετε **κλικ πάνω τους**.

Σε αντικείμενα με τη μορφή καρέκλας μπορείτε να καθίσετε κάνοντας δεξί κλικ πάνω τους και επιλέγοντας **“Sit Here”**.

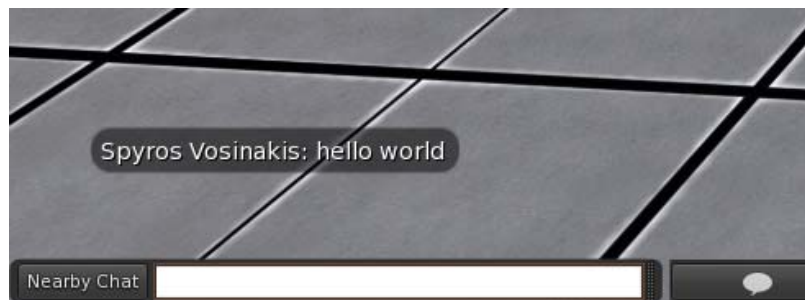


Όταν κάθεστε σε μια καρέκλα, δεν ισχύουν οι εντολές βαδίσματος. Με τα πλήκτρα βέλους απλά περιστρέφετε την οπτική σας γύρω από το avatar σας για να μπορείτε να δείτε προς διάφορες διευθύνσεις. Για να σηκωθείτε θα πρέπει να πατήσετε το πλήκτρο **“Stand”** που εμφανίζεται στο κάτω αριστερό μέρος του προγράμματος.

### 3.5. Επικοινωνία

Μπορείτε να επικοινωνήσετε με άλλους χρήστες μέσω κειμένου (chat) ή μέσω φωνής.

Για να στείλετε ένα μήνυμα κειμένου πληκτρολογήστε το στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης. Θα δείτε το κείμενο να εμφανίζεται ως μήνυμα στον κόσμο. Το μήνυμα αυτό μπορούν να διαβάσουν όλοι οι χρήστες που βρίσκονται σε σχετικά κοντινή απόσταση με εσάς, όπως αντίστοιχα κι εσείς μπορείτε να διαβάζετε τα μηνύματα των άλλων χρηστών.



Αν πατήσετε το πλήκτρο **Nearby Chat** θα δείτε όλο το ιστορικό της συνομιλίας.

Για να επικοινωνήσετε μέσω φωνής θα πρέπει πρώτα να βεβαιωθείτε ότι η φωνή έχει ενεργοποιηθεί και λειτουργεί σωστά. Αν εμφανίζεται μια λευκή βούλα πάνω από το avatar σας, αυτό σημαίνει ότι είναι σε θέση να μιλήσει.

**Κρατήστε πατημένη τη ρόδα του ποντικιού και μιλήστε στο μικρόφωνο.** Θα πρέπει να εμφανίζονται πράσινα σήματα γύρω από τη λευκή βούλα ανάλογα με την ένταση της φωνής. Αν αυτό συμβαίνει πιθανότατα όλα λειτουργούν καλά. Αν όχι, επιλέξτε από το μενού **Avatar > Preferences**. Στο παράθυρο που θα ανοίξει επιλέξτε στα αριστερά **Sound & Media** και στις πάνω επιλογές **Voice Settings**. Βεβαιωθείτε ότι το **“Enable Voice”** είναι επιλεγμένο και πατήστε τα **Audio Device Settings** για να επιλέξετε τις κατάλληλες συσκευές εισόδου και εξόδου.



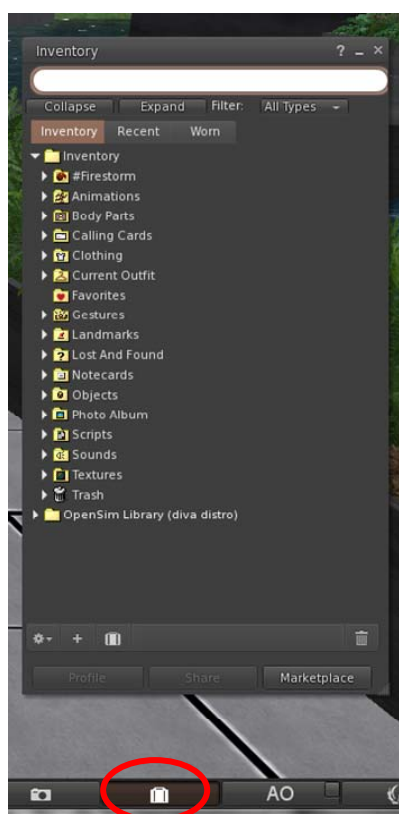


Αν κάνετε tick στο εικονίδιο του μικροφώνου, μπορείτε να ενεργοποιείτε την ομιλία πατώντας στιγμιαία τη ρόδα και να την απενεργοποιείτε ξαναπατώντας την.

### 3.6. Αποθετήριο (Inventory)

Κάθε χρήστης έχει το δικό του αποθετήριο (inventory). Μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για να δημιουργήσετε και να αποθηκεύσετε τις δικές σας σημειώσεις, τις οποίες μπορείτε στη συνέχεια να οργανώσετε σε φακέλους, να τις μεταφέρετε σε άλλους χρήστες, κ.α.

Μπορείτε να δείτε το αποθετήριό σας πατώντας το εικονίδιο της «βαλίτσας». Με δεξί κλικ στον κατάλογο Notecards μπορείτε να επιλέξετε **New Notecard** και να γράψετε το κείμενό σας. Μπορείτε επίσης να δημιουργείτε νέους φακέλους (**New Folder**) και να οργανώνετε τις σημειώσεις σας σέρνοντάς τις σε αυτούς ή με δεξί κλικ, Cut από την τρέχουσα τοποθεσία και Paste στο νέο φάκελο. Αν σύρετε μια σημείωση προς το avatar ενός άλλου χρήστη, τότε του δίνετε αντίγραφο της σημείωσής σας και ο χρήστης που την παρέλαβε μπορεί να την αποθηκεύσει στο δικό του αποθετήριο.



### 3.7. Διαμόρφωση Ενσάρκωσης (Avatar)

Αν θέλετε να αλλάξετε την εμφάνιση του avatar σας, μπορείτε με **δεξί κλικ > Appearance** και **Edit Outfit** να αλλάξετε τα ρούχα του ή να δημιουργήσετε καινούρια και με **Edit Shape** να αλλάξετε το σώμα (χαρακτηριστικά, δέρμα, μαλλιά, φύλο, κλπ). Προσοχή, οι ενέργειες που θα κάνετε στην εμφάνισή σας δεν μπορούν να ανακληθούν. Επομένως πριν πειραματιστείτε με την εμφάνιση βεβαιωθείτε ότι γνωρίζεται τι κάνει το κάθε εργαλείο.

Αν θέλετε να διαβάσετε περισσότερα σχετικά με την τροποποίηση της εμφάνισης επισκεφτείτε τη διεύθυνση: <http://community.secondlife.com/t5/English-Knowledge-Base/Controlling-your-avatar-s-appearance/ta-p/700709>

## 4. Χρήση εργαλείων του κόσμου

Οι αίθουσες εργασίας στον Εικονικό Κόσμο περιλαμβάνουν τα εξής αντικείμενα:

- **Καρέκλες**, στις οποίες μπορείτε να καθίσετε με δεξί κλικ > Sit here (δείτε 3.4)
- Τρεις οθόνες με δυναμικό περιεχόμενο:
  - Προβολέα διαφανειών
  - Web browser
  - Κοινόχρηστο κείμενο

Κάθε φορά που θα συνδέεστε στον κόσμο, οι οθόνες αυτές **δεν θα είναι ενεργοποιημένες**. Αντί για το περιεχόμενό τους θα εμφανίζεται η παρακάτω εικόνα. Αν κάνετε **κλικ πάνω της**, τότε το περιεχόμενο θα φορτωθεί μετά από 2-3 δευτερόλεπτα.



Για να δείτε καλύτερα τα περιεχόμενα μιας οθόνης **κρατήστε πατημένο το πλήκτρο ALT** και κάνοντας κλικ πάνω της **εστιάστε προς το μέρος της** με τη χρήση του ποντικιού (δείτε 3.3).

Όπως θα παρατηρήσετε εμφανίζεται μια μπάρα στην οποία φαίνεται η ιστοσελίδα του περιεχομένου. Μπορείτε να πατήσετε **το μεγεθυντικό φακό** για να δείτε το περιεχόμενο στο κέντρο της οθόνης σας.





Για να βγείτε από αυτή την κατάσταση προβολής, μπορείτε να πατήσετε το μεγεθυντικό φακό ξανά ή το **πλήκτρο ESC**.

#### 4.1. Προβολέας διαφανειών

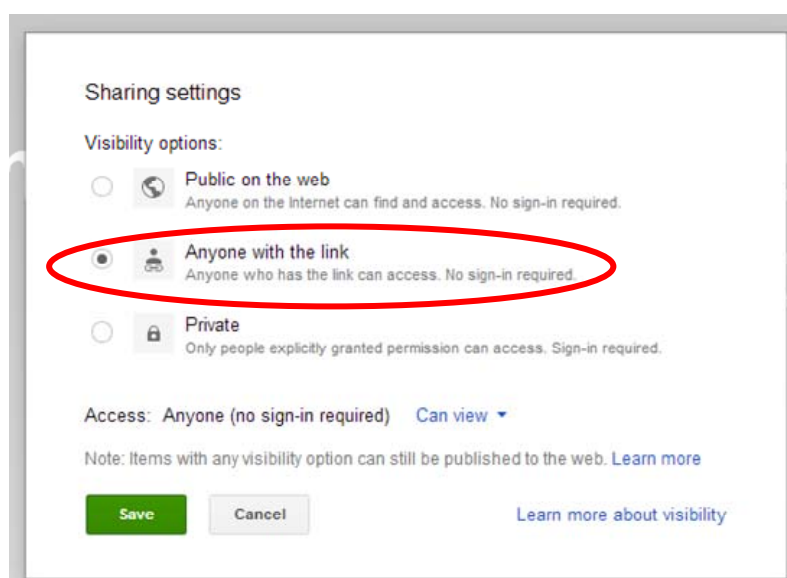
Σκοπός αυτού του εργαλείου είναι να προβάλει μια παρουσίαση στον εικονικό κόσμο. Η παρουσίαση εμφανίζεται στην κεντρική οθόνη, ενώ ελέγχεται με τα πλήκτρα που υπάρχουν από κάτω (αριστερό βέλος, δεξί βέλος και επανεκκίνηση).

**Προσοχή:** μην αλλάζετε διαφάνειες με απευθείας κλικ πάνω στο χώρο προβολής, αλλά μόνο μέσω των πλήκτρων του εργαλείου. Αλλιώς οι υπόλοιποι χρήστες δεν θα δουν τη διαφάνεια που βλέπετε εσείς!

Η αλλαγή διαφάνειας γίνεται με το πλήκτρο επόμενο (δεξί βέλος) ή προηγούμενο (αριστερό βέλος), η πρώτη διαφάνεια εμφανίζεται με το κόκκινο πλήκτρο επανέναρξης. Μετά το πάτημα πλήκτρου αλλαγής διαφανειών υπάρχει μια καθυστέρηση 3-4 δευτερολέπτων μέχρι η νέα διαφάνεια να εμφανιστεί στην οθόνη και σε όλους τους θεατές.

Για να αλλάξετε παρουσίαση θα πρέπει να κάνετε τα παρακάτω βήματα:

1. Να δημιουργήσετε ένα αρχείο παρουσίασης ως google docs presentation. Θα πρέπει να έχετε λογαριασμό στη Google. Συνδέεστε στη σελίδα: [drive.google.com](https://drive.google.com)
  - a. Για να δημιουργήσετε μια νέα παρουσίαση επιλέγετε **create > Presentation**
  - b. Για να μετατρέψετε μια έτοιμη παρουσίαση στη μορφή των google docs, την ανεβάζετε στο drive και στη συνέχεια δεξί κλικ πάνω στο αρχείο και **open with > google slides**
2. Να κάνετε την παρουσίασή σας δημόσια ώστε να μπορούν να τη βλέπουν και οι υπόλοιποι χρήστες του εικονικού κόσμου. Από την κατάσταση επεξεργασίας της παρουσίασης μέσω των google docs πατήστε Share. Στο διάλογο που θα εμφανιστεί, στην περιοχή Who has access πατήστε το πλήκτρο change και στο visibility options επιλέξτε **“Anyone with the link”** και Save.



3. Αντιγράψτε τη διεύθυνση που εμφανίζεται στο browser σας. Η μορφή της θα είναι κάπως έτσι: [https://docs.google.com/presentation/d/1MGuy2Lu2yMGw8\\_z-a-byCqJbSgggocX4vOkFgU4ouc8/edit#slide=id.p15](https://docs.google.com/presentation/d/1MGuy2Lu2yMGw8_z-a-byCqJbSgggocX4vOkFgU4ouc8/edit#slide=id.p15)
4. Στον εικονικό κόσμο πλησιάστε στον προβολέα και γράψτε στο chat /55 και κάντε paste τη διεύθυνση, δηλ. /55 <https://docs> ...

Αν όλα πήγαν καλά θα πρέπει να φορτωθεί μετά από 3-4 δευτερόλεπτα η πρώτη διαφάνεια της παρουσίασης και να μπορούν να τη δουν όλοι οι παρευρισκόμενοι (εφόσον έχουν κάνει κλικ πάνω στην οθόνη).

## 4.2. Web browser

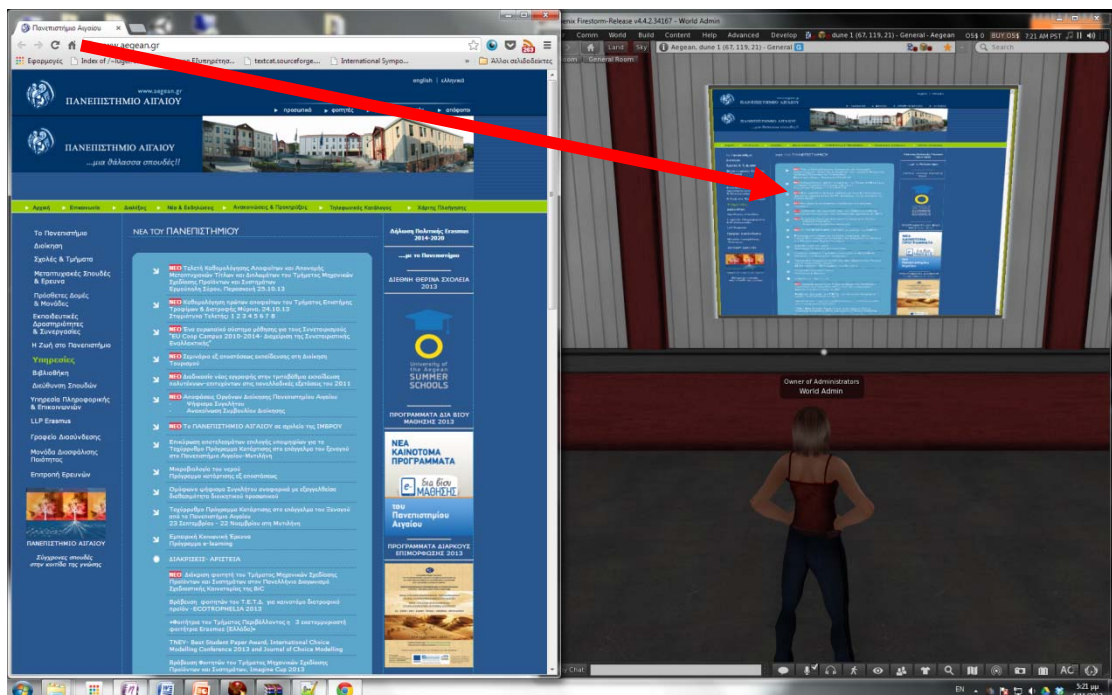
Ο web browser χρησιμοποιείται για την παρουσίαση ιστοσελίδων στο κοινό.

Αν **αλλάξει η διεύθυνση** του browser (είτε επειδή κάποιος χρήστης έκανε κλικ πάνω σε ένα σύνδεσμο, είτε επειδή εισήγαγε ένα νέο url), τότε όλοι οι χρήστες θα βλέπουν το νέο περιεχόμενο!

Όμως, σε ό,τι αφορά την πλοήγηση στην ίδια τη σελίδα μέσω των scroll bars, ο **κάθε χρήστης έχει τη δική του οπτική!!**

Αν θέλετε να δείξετε μια σελίδα στον web browser του εικονικού κόσμου μπορείτε να επιλέξετε το url από τον δικό σας browser και να το σύρτε στο κέντρο του εργαλείου.

Εναλλακτικά, μπορείτε να περάσετε τη διεύθυνση με copy paste στη μπάρα που υπάρχει πάνω από το εργαλείο.



## 4.3. Κοινόχρηστο κείμενο

Σκοπός του εργαλείου αυτού είναι να υπάρχει ένα κοινό κείμενο στο οποίο να μπορούν οι παρευρισκόμενοι να κρατούν σημειώσεις. Αν κάνετε κλικ πάνω στο κείμενο μπορείτε να

γράψετε σε οποιοδήποτε σημείο επιθυμείτε, ταυτόχρονα με τους άλλους χρήστες. Κάθε αλλαγή που κάνετε θα μπορούν να τη δουν και οι άλλοι.

Για να συνδέσετε ένα νέο κείμενο με το εργαλείο κοινόχρηστου κειμένου, θα πρέπει να το δημιουργήσετε στο Google docs, να το κάνετε δημόσιο (όπως στο 4.1) και να επιλέξετε στο Access: Απογणे **Can edit**, ώστε οι υπόλοιποι χρήστες όχι απλώς να βλέπουν, αλλά να μπορούν να αλλάξουν και τα περιεχόμενά του.

Τέλος, θα πρέπει να **σύρετε τη διεύθυνση του κειμένου στο κέντρο του εργαλείου** (όπως στο 4.2), ώστε να εμφανιστεί σε όλους.

