

EAGLE

Educate the Educators: Facilitate Adult educators to apply the principles of Andragogy via the use of the Game-Based Simulation learning

WP4 – EAGLE 3D VW Gamified Πλατφόρμα

Εγχειρίδιο πλατφόρμας EAGLE

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι μόνο των συντακτών και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτές.

Αριθμός έργου: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099

Περιεχόμενο

1. Τεχνικές απαιτήσεις ... 3
1.1 Εισαγωγή ... 3
1.2 Απαιτήσεις θεατή ... 3
2 Εγκατάσταση και ρύθμιση ... 5
2.1 Εγκατάσταση προγράμματος προβολής ... 5
2.1.1 MacOS ... 6
2.2 Ρύθμιση προγράμματος προβολής ... 7
2.3 Δημιουργία λογαριασμού (δημιουργήστε το Avatar σας) ... 8
2.4 Συνδεθείτε στον εικονικό κόσμο ... 10
3 3D λειτουργίες εικονικού κόσμου ... 11
3.1 Επικοινωνία στον κόσμο ... 11
3.1.1 Παράθυρο συνομιλίας ... 11
3.1.2 Κάρτες σημειώσεων ... 12
3.1.3 Ειδοποιήσεις ... 12
3.1.4 Προσαρμογή χρωμάτων μηνυμάτων άμεσων μηνυμάτων αντικειμένου ... 13
3.2 Λειτουργίες Viewer ... 14
3.2.1 Ρύθμιση μεγέθους διεπαφής χρήστη και κειμένου ... 14
3.3 Στοιχεία ελέγχου Avatar ... 16
3.3.1 Γενική κίνηση ... 16
3.3.2 Έλεγχοι WASD ... 16
4 Επίλυση συνηθισμένων προβλημάτων ... 17
4.1 Η τηλεμεταφορά κολλάει στην οθόνη ... 17
4.2 Ζητήματα ορατότητας μηνυμάτων άμεσων μηνυμάτων ... 17

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι μόνο των συντακτών και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτές.

Αριθμός έργου: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099

1. Τεχνικές απαιτήσεις

1.1 Εισαγωγή

Αυτή η ενότητα περιγράφει τις τεχνικές απαιτήσεις της πλατφόρμας και παρέχει μια λίστα με τους πιο συνηθισμένους Viewers. Οι Viewers είναι προγράμματα λογισμικού που απαιτούνται για πρόσβαση στον εικονικό κόσμο. Για να συνδεθείτε σε έναν εικονικό κόσμο, πρώτα, πρέπει να κατεβάσετε και να εγκαταστήσετε έναν από τους προτεινόμενους Viewers στον υπολογιστή σας.

1.2 Απαιτήσεις θεατή

Ο Πίνακας 1 εμφανίζει τις προδιαγραφές του υπολογιστή που απαιτούνται για την εγκατάσταση και εκτέλεση ενός προγράμματος προβολής OpenSimulator. Για ενημερωμένες απαιτήσεις συστήματος, επισκεφθείτε τη διεύθυνση του συνδέσμου.

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι μόνο των συντακτών και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτές.

Αριθμός έργου: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099

Πίνακας 1: Απαιτήσεις συστήματος

Απαίτηση	Ελάχιστος	Συνίσταται
ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΌ ΣΎΣΤΗΜΑ	Windows 10, 64-bit Linux 64-bit πυρήνα 6.5 Mac OS 12 (Monterey). Το Firestorm έχει πλέον κατασκευαστεί για το OS 12. Μπορεί να λειτουργεί ή να μην λειτουργεί σε προηγούμενα λειτουργικά συστήματα.	Windows 11, 64-bit Linux 64-bit kernel 6.5 ή νεότερη έκδοση Mac OS 12 (Monterey)
Σύνδεση στο Internet	Καλώδιο ή DSL	Καλώδιο
Επεξεργαστής υπολογιστών	Διπλού πυρήνα @ 2,70 GHz	Τετραπύρηνος @ 3,30 GHz
Εκθετω	1024×768 ανάλυση	1920×1080 ανάλυση
Μνήμη υπολογιστη	8 MB	16 MB
Κάρτα γραφικων (απαιτει τα πιο προσφατα προγράμματα οδήγησης):	Nvidia GTX 750Ti	NVidia GeForce GTX 980 AMD Radeon R9 290X 1,12 GHz με μνήμη 4 GB
Σύνδεση στο Internet	750 Kbps κάτω, 100 Kbps επάνω Ασύρματες συνδέσεις[2)]μπορεί να λειτουργήσουν, αλλά δεν υποστηρίζονται επίσημα από το Linden Lab	10 Mbps κάτω, 1 Mbps πάνω Μια γρήγορη, ενσύρματη σύνδεση.

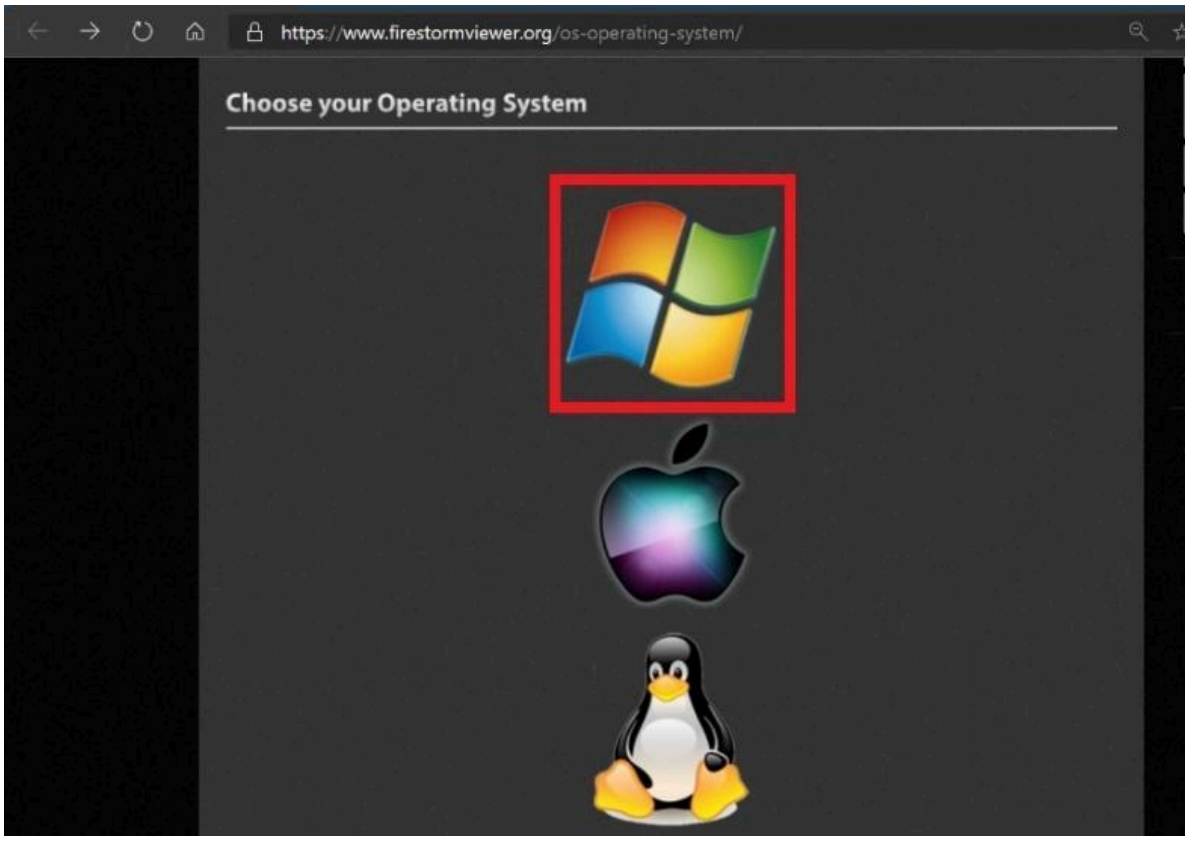
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι μόνο των συντακτών και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτές.

Αριθμός έργου: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099

2 Εγκατάσταση και ρύθμιση

2.1 Εγκατάσταση προγράμματος προβολής

Το πρώτο βήμα είναι να κατεβάσετε ένα πρόγραμμα προβολής OpenSimulator από το διαδίκτυο. Για να διασφαλιστεί η μέγιστη συμβατότητα, προτείνουμε το Firestorm viewer (η πλατφόρμα δημιουργήθηκε και δοκιμάστηκε χρησιμοποιώντας το Firestorm viewer**).** Ανοίξτε ή αντιγράψτε και επικολλήστε αυτήν τη διεύθυνση URL στο πρόγραμμα περιήγησής σας για να ανοίξετε τη σελίδα λήψης:
https://www.firestormviewer.org/os-operating-system/
Επιλέξτε την κατάλληλη διανομή ανάλογα με το λειτουργικό σας σύστημα (Windows, Mac ή Linux) όπως φαίνεται στην ενότητα Εικόνα 1.

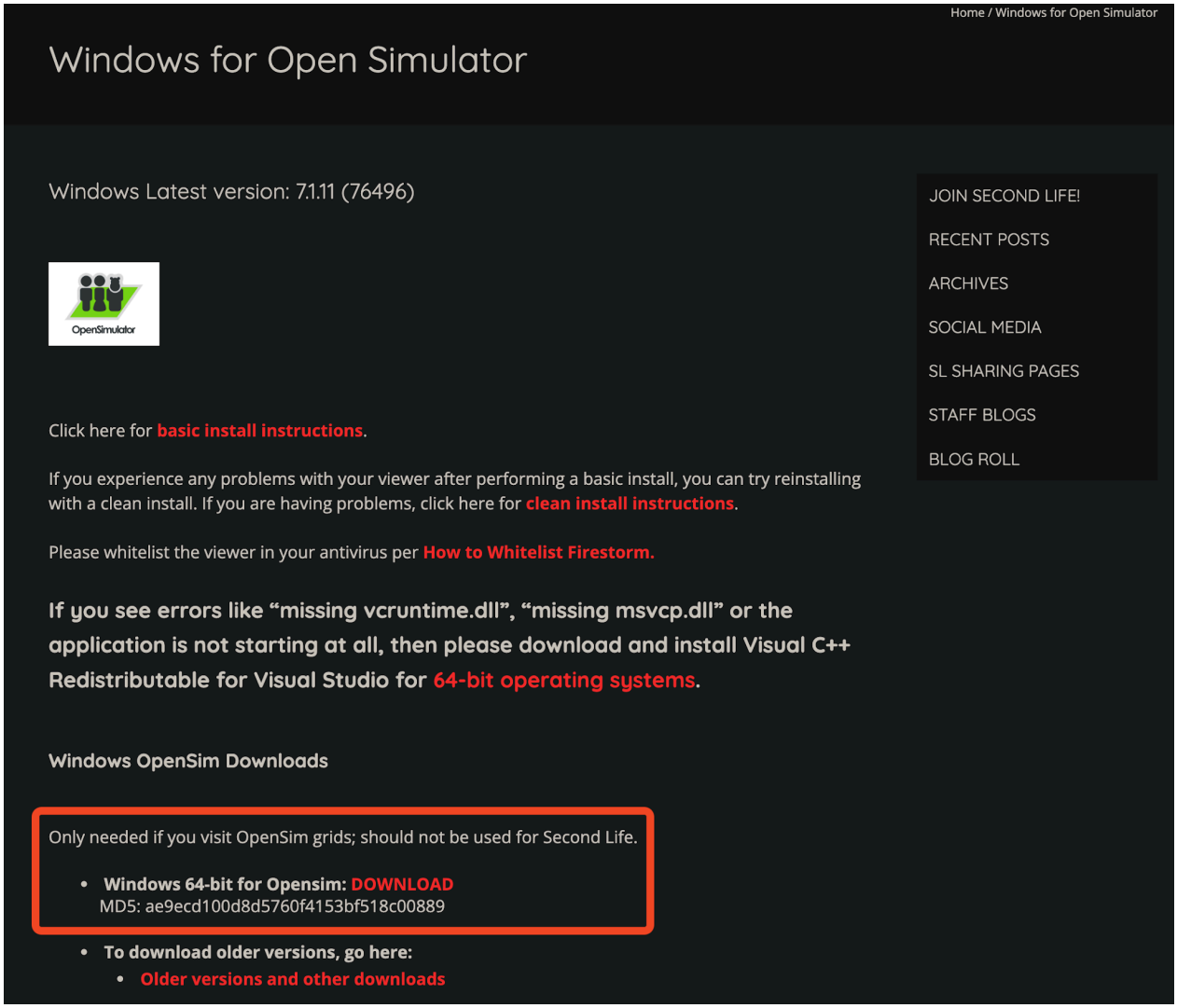


Εικόνα 1: Επιλέξτε το λειτουργικό σας σύστημα

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι μόνο των συντακτών και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτές.

Αριθμός έργου: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099

Συνιστάται η λήψη της έκδοσης 64bit (Εικόνα 2).



Εικόνα 2: 32bit ή 64bit έκδοση του Firestorm

2.1.1 MacOS

Οι χρήστες MacOS θα πρέπει να κάνουν μερικά επιπλέον βήματα για να ολοκληρώσουν τη διαδικασία εγκατάστασης. Πρώτα, κατεβάστε την έκδοση macOS του Firestorm όπως φαίνεται στην Εικόνα 1 και, στη συνέχεια, βρείτε το αρχείο .dmg που μόλις κατεβάσατε και κάντε διπλό κλικ για να το προσαρτήσετε. Στη συνέχεια, σύρετε το εικονίδιο της εφαρμογής Firestorm στο φάκελο Εφαρμογές. Λεπτομερέστερες οδηγίες μπορείτε να βρείτε Εδώ.

Σημείωση: Το λογισμικό Gatekeeper της Apple ενδέχεται αρχικά να εμποδίσει το άνοιγμα του προγράμματος προβολής, ανάλογα με τις ρυθμίσεις του Gatekeeper. Εάν συμβαίνει αυτό, υπάρχει ένας απλός τρόπος για να το αλλάξετε: Ανατρέξτε στην ενότητα «Πώς να ανοίξετε μια εφαρμογή από έναν μη αναγνωρισμένο προγραμματιστή και να την εξαιρέσετε από το Gatekeeper» σε αυτήν τη σελίδα. Μόλις επιτρέψετε στο Firestorm να ανοίξει μέσω αυτής της μεθόδου, το Gatekeeper δεν θα το επισημάνει σε επόμενες εκκινήσεις (μέχρι να εγκαταστήσετε ξανά το Firestorm).

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι μόνο των συντακτών και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτές.

Αριθμός έργου: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099

2.2 Ρύθμιση προγράμματος προβολής

Όταν ολοκληρωθεί η εγκατάσταση, εκτελέστε το πρόγραμμα προβολής κάνοντας διπλό κλικ στο εικονίδιο του προγράμματος προβολής που δημιουργήθηκε στην επιφάνεια εργασίας. Μόλις ανοίξει το πρόγραμμα προβολής, ακολουθήστε τα βήματα που απεικονίζονται στην Εικόνα 3.

Βήμα 1: Κάντε κλικ στο κουμπί Viewer στην επάνω αριστερή γωνία

Βήμα 2: Κάντε κλικ στο κουμπί Προτιμήσεις

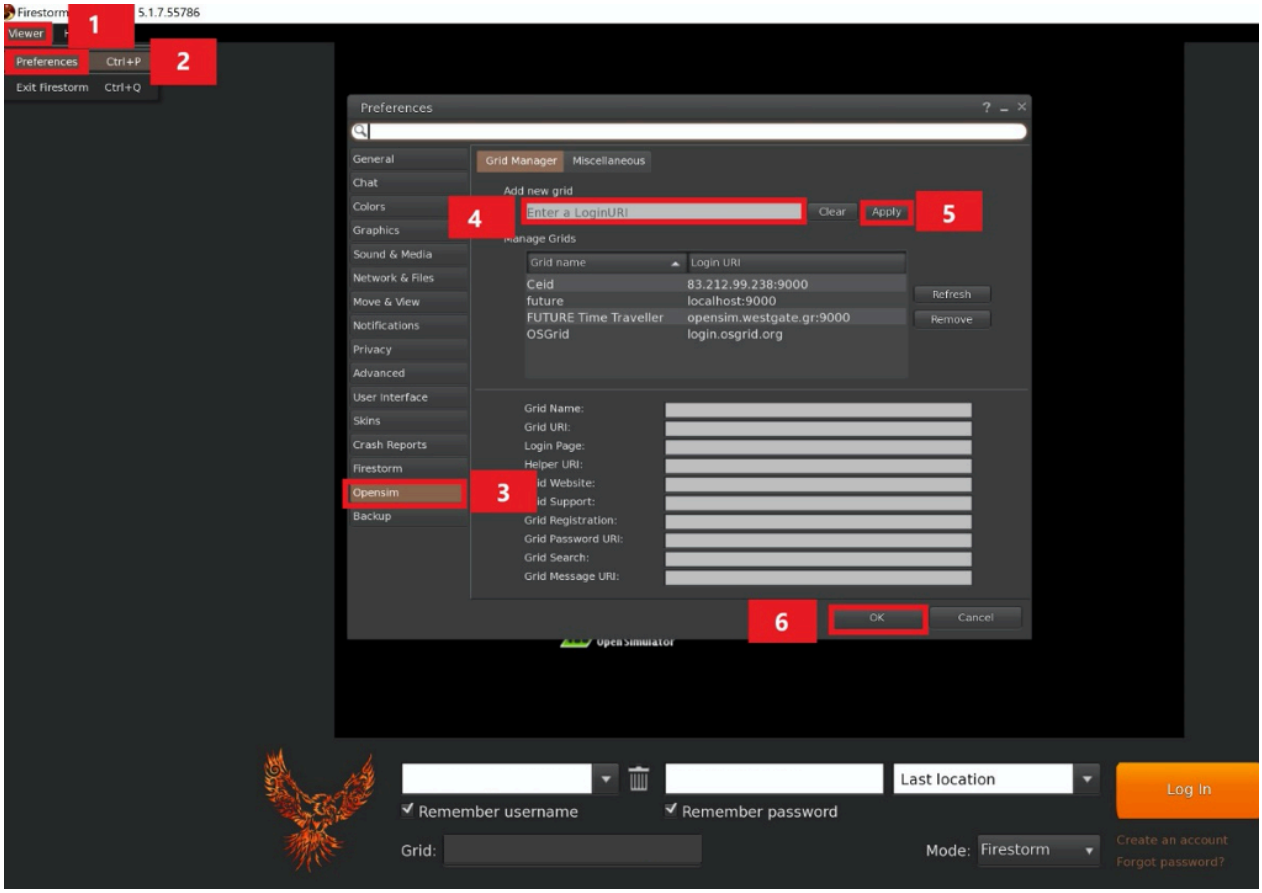
Βήμα 3: Κάντε κλικ στο κουμπί OpenSim

Βήμα 4: Εισαγάγετε το URI σύνδεσης EAGLE:

http://opensim.westgate.gr:9011/

Βήμα 5: Κάντε κλικ στο κουμπί Εφαρμογή

Βήμα 6: Κάντε κλικ στο κουμπί Ok και η ρύθμιση ολοκληρώθηκε.



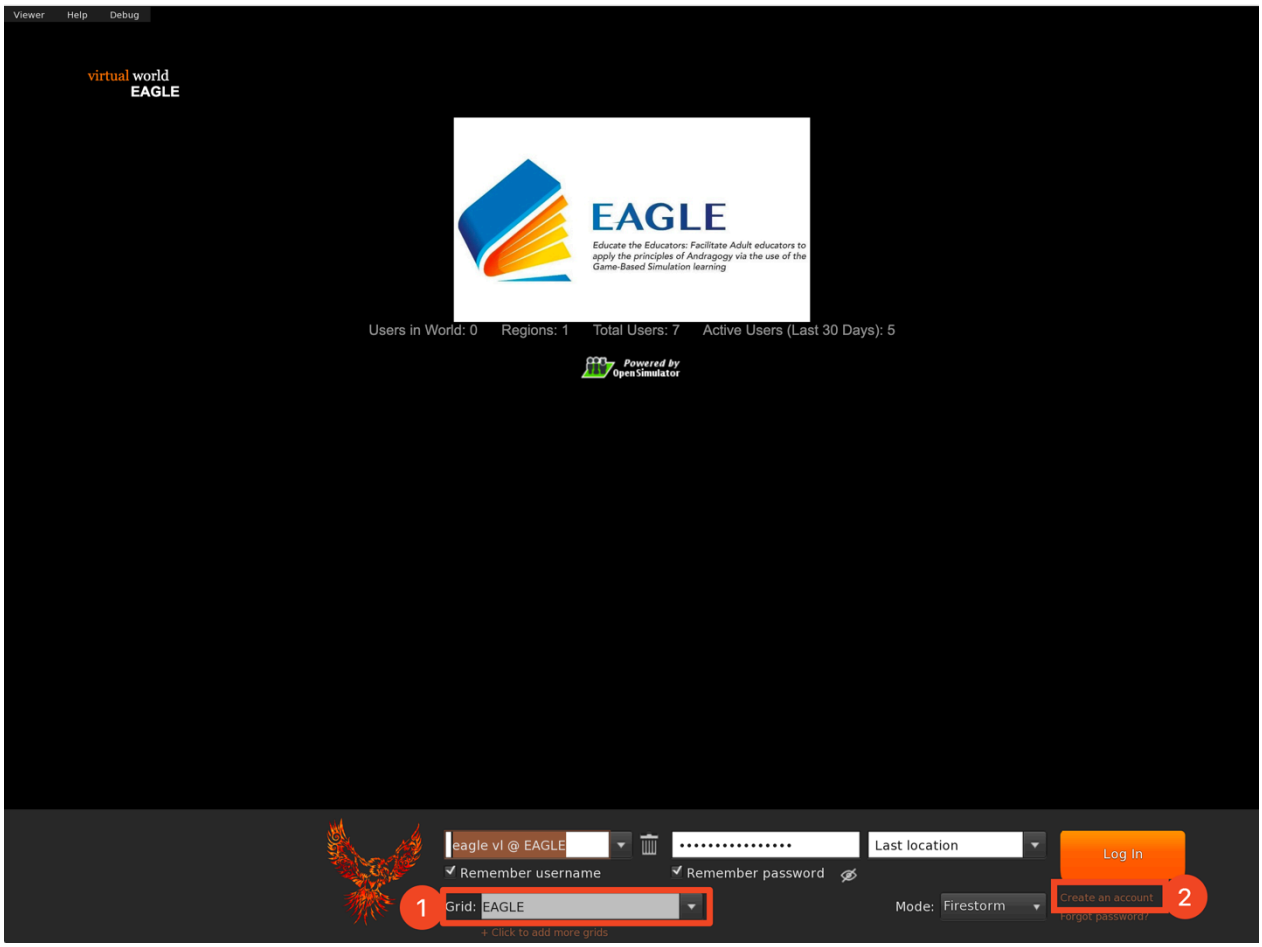
Εικόνα 3: Ρύθμιση του URI

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι μόνο των συντακτών και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτές.

Αριθμός έργου: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099

2.3 Δημιουργία λογαριασμού (δημιουργήστε το Avatar σας)

Αφού ρυθμίσετε το πρόγραμμα προβολής στο προηγούμενο βήμα, το πλέγμα EAGLE θα πρέπει να είναι ήδη επιλεγμένο (Εικόνα 4, αριθμός 1). Βεβαιωθείτε ότι το όνομα στο Grid είναι "EAGLE", επειδή άλλα Grids που περιέχουν το όνομα "EAGLE" ενδέχεται να υπάρχουν στη λίστα με τα Grids. Κάντε κλικ στην επιλογή "Δημιουργία λογαριασμού" (Εικόνα 4, αριθμός 2) και θα εμφανιστεί ένα αναδυόμενο παράθυρο για τη δημιουργία του λογαριασμού σας (Εικόνα 5).



Εικόνα 4: Κουμπί δημιουργίας λογαριασμού

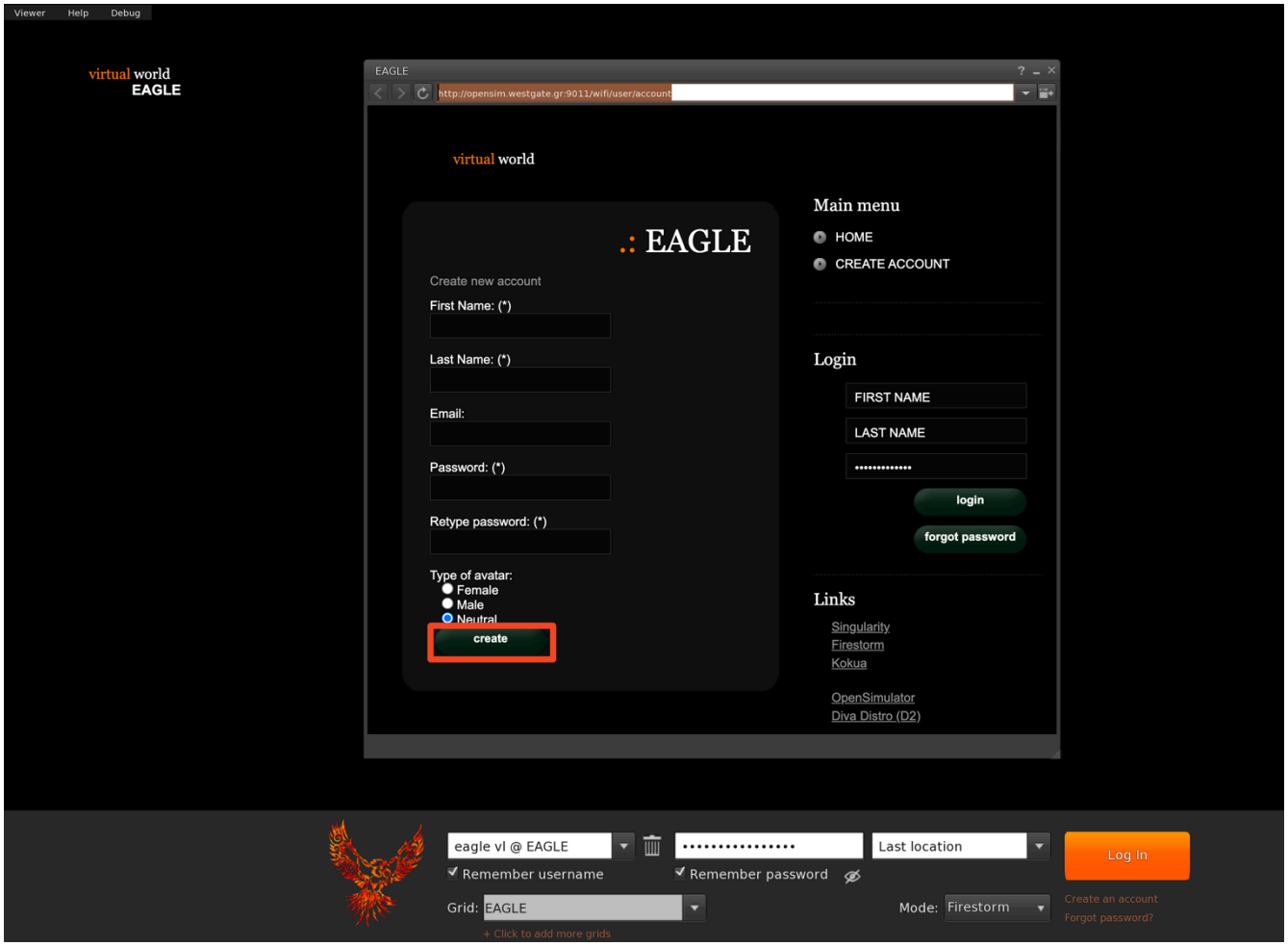
Σε αυτό το βήμα, πρέπει να εισαγάγετε τις απαιτούμενες πληροφορίες με αστερίσκο που περιλαμβάνει (Εικόνα 5):

- όνομα
- επώνυμο
- κωδικός πρόσβασης
- Πληκτρολογήστε ξανά τον κωδικό πρόσβασης
- Τύπος avatar
- και πατήστε "δημιουργία"

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι μόνο των συντακτών και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτές.

Αριθμός έργου: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099

Σημειώστε ότι το email δεν απαιτείται, και αν επιθυμείτε να διατηρήσετε την ανωνυμία σας μην χρησιμοποιήσετε το πραγματικό σας όνομα και επώνυμο.



Εικόνα 5: Σελίδα δημιουργίας λογαριασμού

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι μόνο των συντακτών και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτές.

Αριθμός έργου: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099

2.4 Συνδεθείτε στον εικονικό κόσμο

Ακολουθήστε τα βήματα της Εικόνας 6:

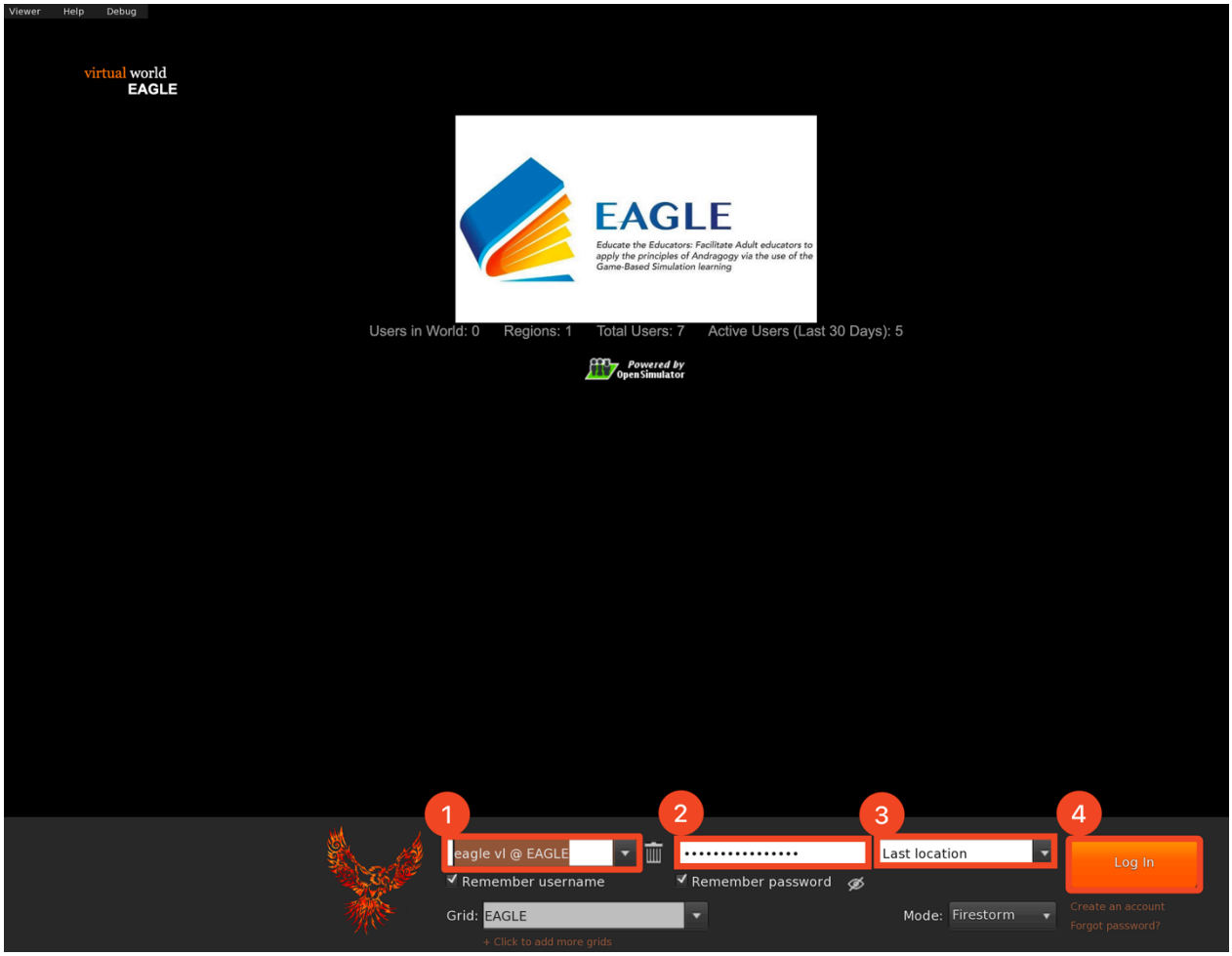
Βήμα 1: **Πληκτρολογήστε το όνομα χρήστη σας, το οποίο θα πρέπει να αποτελείται από το μικρό σας όνομα ακολουθούμενο από το επώνυμό σας, χωρισμένο με κενό (τα ονόματα χρήστη είναι δύο λέξεις βλέπε για παράδειγμα Εικόνα 6: eagle vl).**

Βήμα 2: Εισαγάγετε τον κωδικό πρόσβασής σας

(Μπορείτε να επιλέξετε την απομνημόνευση ονόματος χρήστη και κωδικού πρόσβασης)

Βήμα 3: Βεβαιωθείτε ότι έχει επιλεγεί η τελευταία τοποθεσία (για να συνεχίσετε από την τελευταία σας τοποθεσία, την επόμενη φορά που θα συνδεθείτε στην πλατφόρμα)

Βήμα 4: Κάντε κλικ στην επιλογή Σύνδεση



Εικόνα 6: Σελίδα σύνδεσης

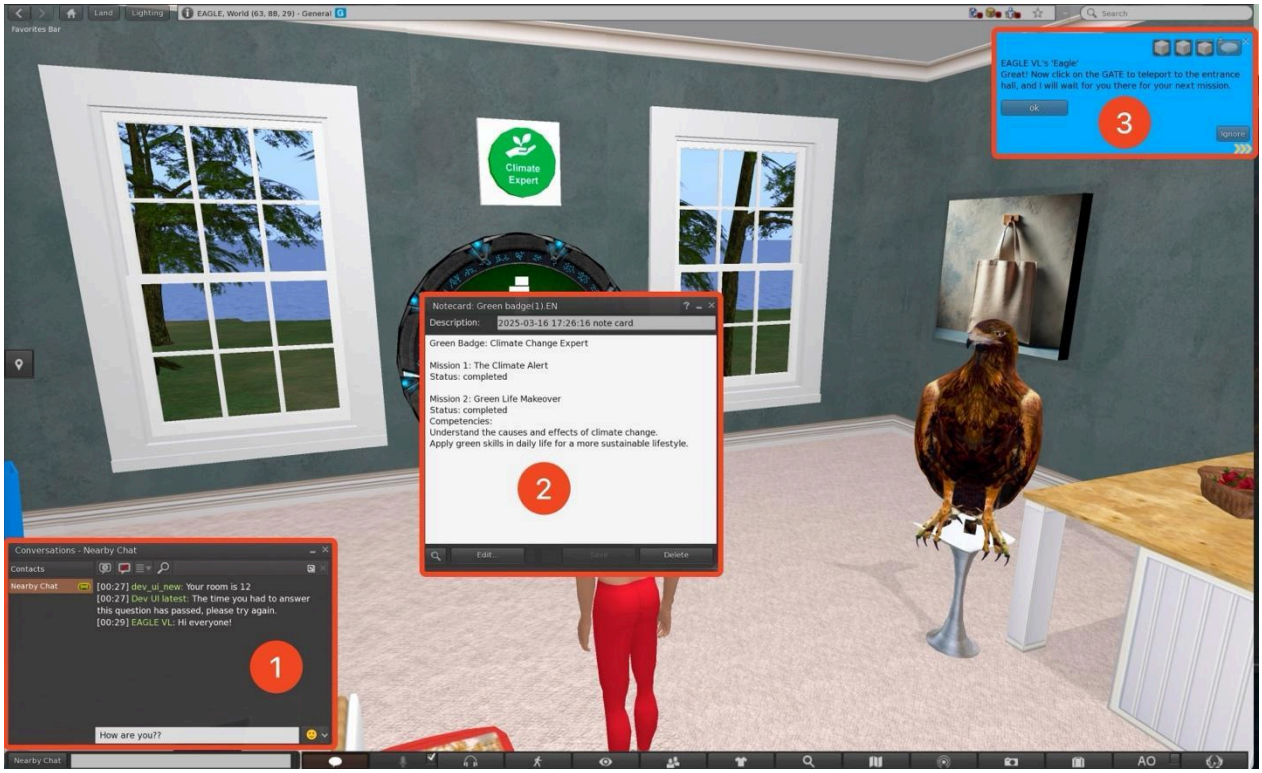
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι μόνο των συντακτών και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτές.

Αριθμός έργου: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099

3 3D λειτουργίες εικονικού κόσμου

3.1 Επικοινωνία στον κόσμο

Υπάρχουν 3 τρόποι επικοινωνίας: συνομιλία, καρτών σημειώσεων και ειδοποιήσεων (Εικόνα 7, κόκκινα τετραγωνίδια 1, 2 και 3 αντίστοιχα)



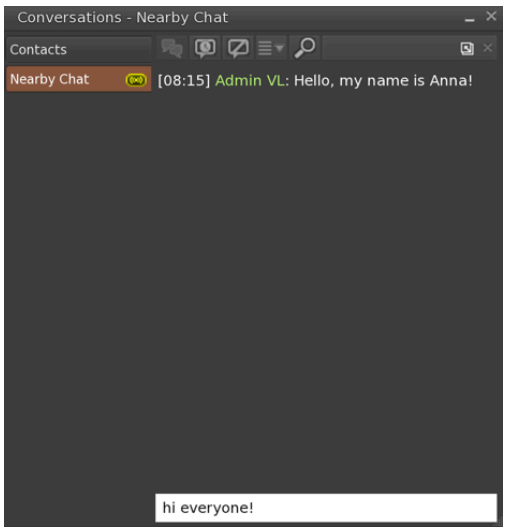
Εικόνα 7: Τρόποι επικοινωνίας

3.1.1 Παράθυρο συνομιλίας

Στην κάτω αριστερή γωνία (Εικόνα 8), υπάρχει ένα παράθυρο συνομιλίας. Ανοίξτε το πατώντας το κουμπί συνομιλίας ή τη συντόμευση Ctrl + H. Κάντε κύλιση προς τα επάνω για να δείτε το ιστορικό συνομιλιών.

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι μόνο των συντακτών και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτές.

Αριθμός έργου: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099



Εικόνα 8: Παράθυρο συνομιλίας

3.1.2 Κάρτες σημειώσεων

Οι κάρτες σημειώσεων είναι απλά έγγραφα κειμένου που περιέχουν οδηγίες ή άλλες χρήσιμες πληροφορίες (Εικόνα 9). Για να αποκτήσετε πρόσβαση σε μια κάρτα σημειώσεων που λάβατε, βρείτε την στο Απόθεμά σας κάτω από το φάκελο Κάρτες σημειώσεων και κάντε διπλό κλικ σε αυτήν.



Εικόνα 9: Κάρτα σημειώσεων

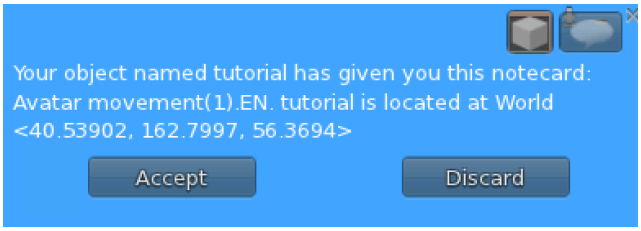
3.1.3 Ειδοποιήσεις

Οι ειδοποιήσεις είναι μικρά μηνύματα που εμφανίζονται στην επάνω δεξιά γωνία (Εικόνα 10). Είναι η μόνη μορφή επικοινωνίας με την οποία ο χρήστης μπορεί να αλληλεπιδράσει πατώντας ένα κουμπί για να κάνει μια επιλογή στο παιχνίδι. Προτείνεται να δέχεστε πάντα αντικείμενα που δίνονται από το παιχνίδι.

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι μόνο των συντακτών και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτές.

Αριθμός έργου: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099

Δεν συνιστάται να πατήσετε σίγαση, επειδή δεν θα μπορείτε να λάβετε ξανά μηνύματα/κάρτες σημειώσεων από αυτό το αντικείμενο ή τον χαρακτήρα. Γενικά, πρέπει να διαβάσετε προσεκτικά τα μηνύματα. Η συνομιλία και οι κάρτες σημειώσεων μπορούν να διαβαστούν ξανά, σε περίπτωση που έχετε χάσει μια υπόδειξη κ.λπ.



Εικόνα 10:Γνωστοποίηση

3.1.4 Προσαρμογή χρωμάτων μηνυμάτων άμεσων μηνυμάτων αντικειμένου

Από προεπιλογή, το χρώμα των μηνυμάτων Object IM στο πρόγραμμα προβολής έχει οριστεί σε πορτοκαλί. Ωστόσο, σε εικονικά περιβάλλοντα με παρόμοιο χρώμα φόντου, αυτά τα μηνύματα ενδέχεται να είναι δύσκολο να διαβαστούν. Μπορείτε εύκολα να αλλάξετε το χρώμα του κειμένου για να βελτιώσετε την ορατότητα:

1. **Ανοίξτε τις προτιμήσεις θεατή:**

Κάντε κλικ στο *κουμπί Viewer* (συνήθως στο επάνω αριστερό μέρος της διεπαφής προβολής) και, στη συνέχεια, κάντε κλικ στο *Προτιμήσεις*.

2. **Πρόσβαση στις ρυθμίσεις χρώματος:**

Στο παράθυρο Προτιμήσεις, μεταβείτε στην καρτέλα **Χρώματα**.

3. **Τροποποιήστε τις ρυθμίσεις χρώματος συνομιλίας:**

Στην ενότητα **Χρώμα συνομιλίας** , εντοπίστε την επιλογή για **Άμεσα μηνύματα αντικειμένων**.

4. **Αλλάξτε το χρώμα σε λευκό** (ή οποιοδήποτε άλλο χρώμα που προσφέρει καλύτερη αντίθεση με το φόντο του κόσμου σας).

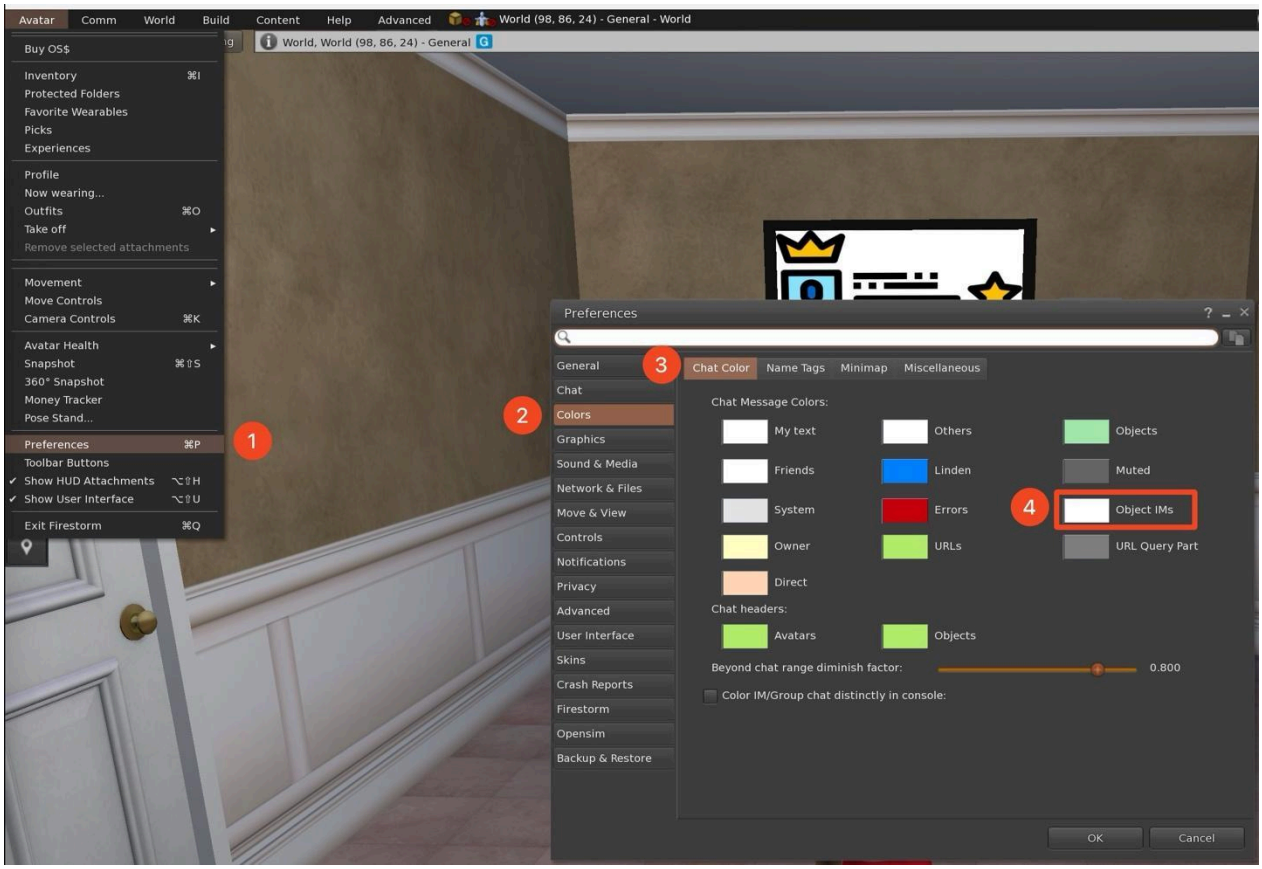
Πρόσθετη σημείωση:

Όταν το παράθυρο συνομιλίας είναι ανοιχτό (προσβάσιμο μέσω της κοντινής συνομιλίας κάτω αριστερά), χρησιμοποιεί το δικό του σκούρο φόντο. Αυτό σημαίνει ότι ανεξάρτητα από το επιλεγμένο χρώμα

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι μόνο των συντακτών και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτές.

Αριθμός έργου: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099

κειμένου, η αναγνωσιμότητα των μηνυμάτων άμεσων μηνυμάτων βελτιώνεται σημαντικά.



3.2 Λειτουργίες Viewer

Ο χρήστης μπορεί να έχει πρόσβαση στις λειτουργίες του Viewer είτε από το μενού ενεργειών που μπορεί να εμφανιστεί κάνοντας δεξί κλικ οπουδήποτε (π.χ. σε αντικείμενα, εικονικός κόσμος γενικά) είτε χρησιμοποιώντας την κάτω γραμμή του θεατή (Εικόνα 11 επισημαίνεται με κόκκινο χρώμα). Διαφορετικές ενέργειες μπορούν να βρεθούν σε κάθε μενού. Η κάτω γραμμή δίνει πρόσβαση στη συνομιλία (Κοντινή συνομιλία), χειριστήρια κάμερας, χειριστήρια χάρτη, στοιχεία ελέγχου εμφάνισης κ.λπ.

3.2.1 Ρύθμιση μεγέθους διεπαφής χρήστη και κειμένου

Αν τα μενού, τα κουμπιά ή το παράθυρο συνομιλίας φαίνονται πολύ μικρά ή πολύ μεγάλα στην οθόνη σας, μπορείτε να αλλάξετε την κλίμακα της διεπαφής του Firestorm.

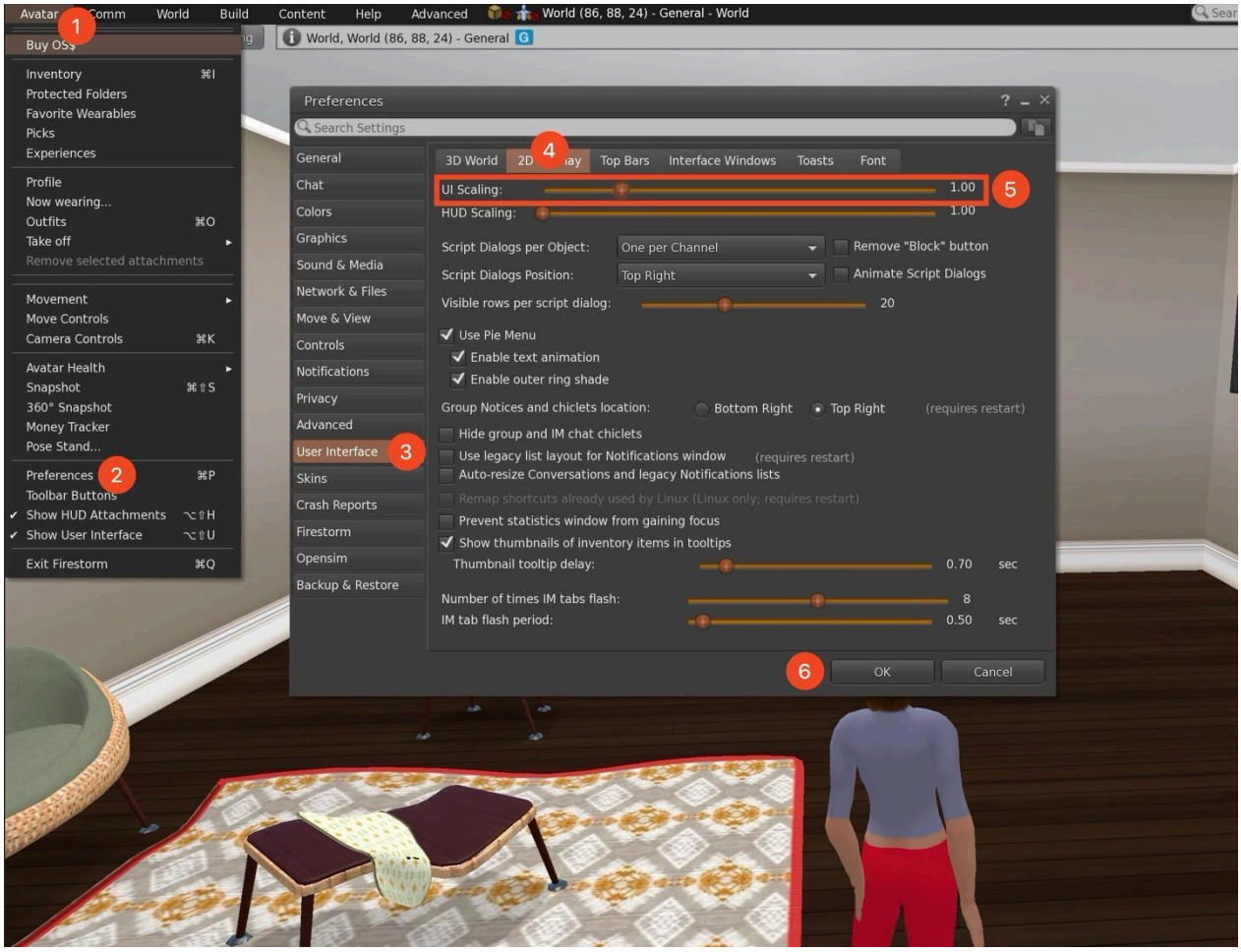
Βήματα

1. Κάντε κλικ στο Avatar στο επάνω αριστερό μενού.
2. Επιλέξτε Preferences.
3. Στο αριστερό πάνελ, κάντε κλικ στο User Interface.
4. Επιλέξτε 2D Overlay

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι μόνο των συντακτών και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτές.

Αριθμός έργου: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099

5. Μετακινήστε την μπάρα UI Scaling για να αυξήσετε ή να μειώσετε το μέγεθος όλων των στοιχείων της διεπαφής.
6. Πατήστε OK για εφαρμογή.



Εικόνα 11: Ρύθμιση μεγέθους διεπαφής χρήστη και κειμένου στον Firestorm

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι μόνο των συντακτών και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτές.

Αριθμός έργου: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099



Εικόνα 12:Κάτω γραμμή

3.3 Στοιχεία ελέγχου Avatar

3.3.1 Γενική κίνηση

- Περπατήστε προς τα εμπρός/πίσω: ↑/↓
- Στρίψτε αριστερά/δεξιά: ←/→
- Εκτέλεση: Πατήστε δύο φορές το πλήκτρο περπατήματος προς τα εμπρός/προς τα πίσω (ορισμένοι Viewers: ctrl-R για ενεργοποίηση/απενεργοποίηση εκτέλεσης)
- Μετάβαση ή πτήση προς τα επάνω: σελίδα επάνω
- Σκύψτε ή πετάξτε κάτω: σελίδα προς τα κάτω
- Καθίστε: Κάντε δεξί κλικ στον εαυτό σας / αντικείμενο / γείωση και επιλέξτε "Καθίστε" (μερικοί Viewers: ctrl-S για να καθίσετε / σταθείτε)
- Βάση: Κάντε δεξί κλικ στον εαυτό σας και επιλέξτε "Stand"

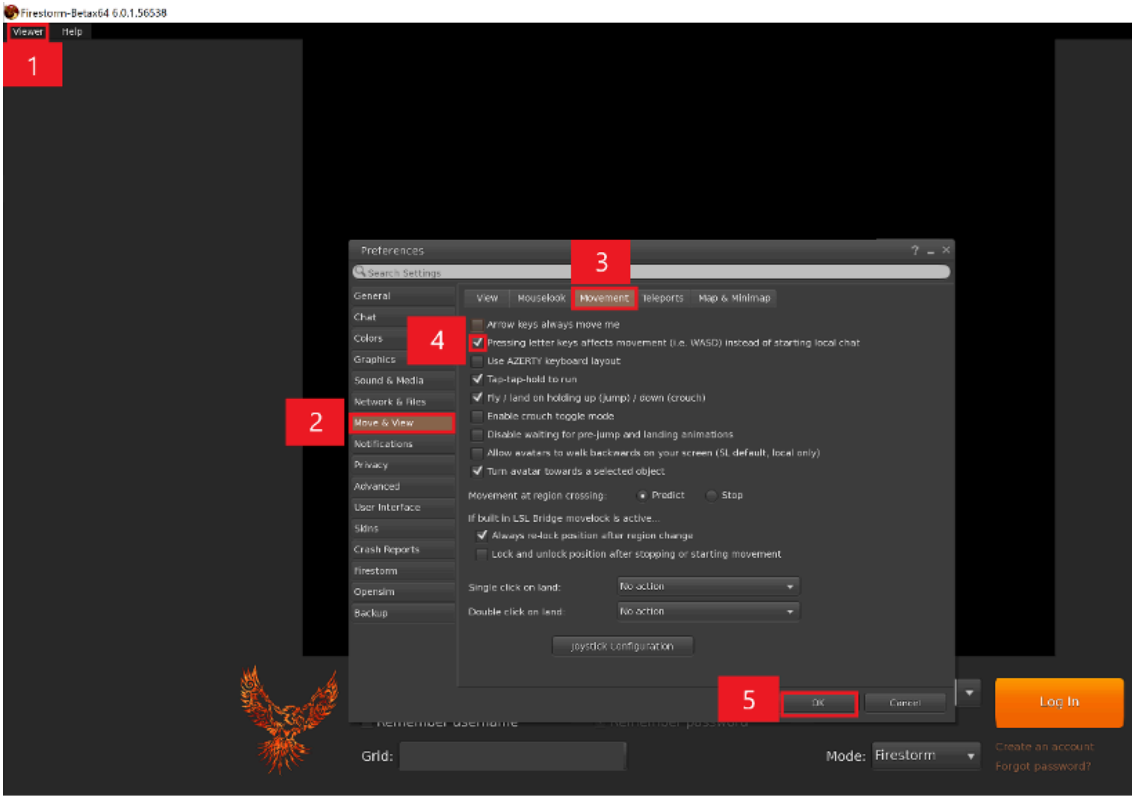
3.3.2 Έλεγχοι WASD

- Περπατήστε προς τα εμπρός/πίσω: W/S
- Στρίψτε αριστερά/δεξιά: A/D
- Ενεργοποίηση/απενεργοποίηση μύγας: F
- Άλμα ή πτήση προς τα πάνω: E
- Σκύψτε ή πετάξτε κάτω: C

Οι παίκτες που είναι εξοικειωμένοι με η χρήση των πλήκτρων WASD μπορούν να ενεργοποιήσουν αυτήν την εναλλακτική λειτουργία ακολουθώντας τα 5 βήματα της Εικόνας 12.

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι μόνο των συντακτών και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτές.

Αριθμός έργου: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099



Εικόνα 13: Ρυθμίσεις για την ενεργοποίηση των στοιχείων ελέγχου WASD

4 Επίλυση συνηθισμένων προβλημάτων

Αυτή η ενότητα στοχεύει να βοηθήσει τους χρήστες να ξεπεράσουν τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν συχνά κατά τη χρήση της πλατφόρμας. Σε αυτήν την ενότητα, θα βρείτε μια ολοκληρωμένη συλλογή γνωστών προβλημάτων μαζί με αποτελεσματικές λύσεις. Παρέχοντας σαφείς και συνοπτικές οδηγίες, στοχεύουμε να δώσουμε τη δυνατότητα στους χρήστες να αντιμετωπίζουν και να επιλύουν αυτά τα προβλήματα.

4.1 Η τηλεμεταφορά κολλάει στην οθόνη

Ένα κοινό πρόβλημα σχετικά με την τηλεμεταφορά είναι ότι η οθόνη τηλεμεταφοράς μπορεί να κολλήσει και η διαδικασία τηλεμεταφοράς να σταματήσει. Εάν έχετε κολλήσει σε αυτήν την οθόνη (Εικόνα 13), απλώς κάντε κλικ στο κουμπί ακύρωσης στην κάτω δεξιά γωνία και η τηλεμεταφορά θα συνεχιστεί.

4.2 Ζητήματα ορατότητας μηνυμάτων άμεσων μηνυμάτων

Εάν αντιμετωπίζετε προβλήματα ορατότητας με μηνύματα Object IM, λόγω της προεπιλεγμένης του πορτοκαλί χρώματος με παρόμοιο φόντο, ανατρέξτε στην ενότητα 3.1.4 Προσαρμογή χρωμάτων μηνυμάτων άμεσων μηνυμάτων αντικειμένου. Αυτή η ενότητα παρέχει λεπτομερείς οδηγίες σχετικά με

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι μόνο των συντακτών και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτές.

Αριθμός έργου: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099

τον τρόπο αλλαγής του χρώματος συνομιλίας (για παράδειγμα, αλλαγή σε λευκό) για βελτίωση της αναγνωσιμότητας.



Εικόνα 14: Οθόνη φόρτωσης Teleport

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι μόνο των συντακτών και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτές.

Αριθμός έργου: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099