 Erasmus+	Progetto finanziato da: Erasmus+ / Azione chiave 2, Partenariato strategico per l'istruzione e la formazione professionale. (Commissione europea, EACEA)
---	--



04 - Manuale per l'ambiente di apprendimento virtuale VR WAMA 3D

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono solo le notizie degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile dell'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

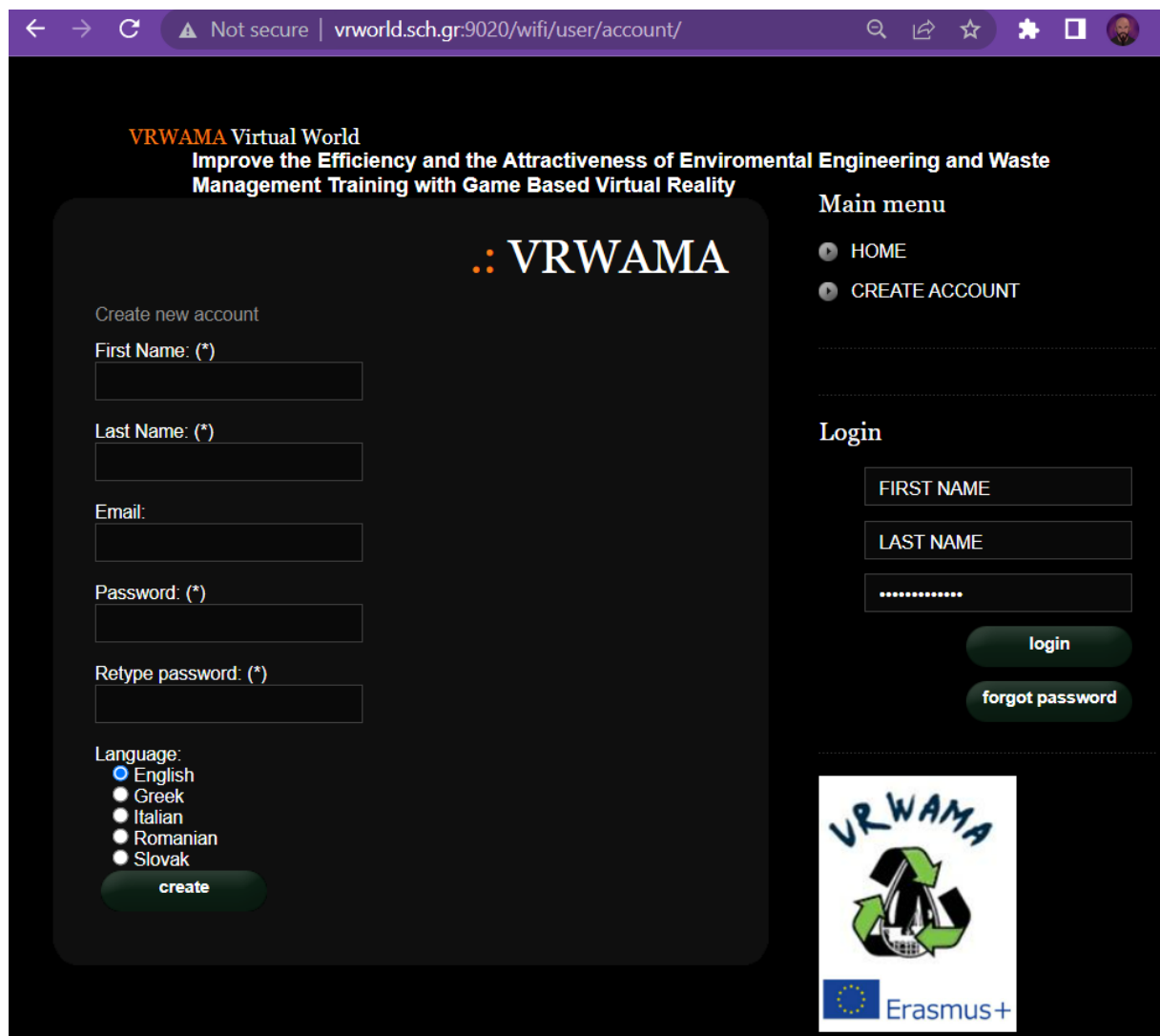
1 IL MONDO VIRTUALE VR WAMA 3D: COME FUNZIONA?

1.1.1 Creazione del conto

È possibile creare un account avatar (Nome, Cognome, Password) qui:

<http://vrworld.sch.gr:9020/wifi/user/account/>

Nel campo Lingua è possibile selezionare una delle lingue disponibili.



VRWAMA Virtual World
Improve the Efficiency and the Attractiveness of Enviromental Engineering and Waste Management Training with Game Based Virtual Reality

VRWAMA

Create new account

First Name: (*)

Last Name: (*)

Email:

Password: (*)

Retype password: (*)

Language:

- ☒ English
- ☐ Greek
- ☐ Italian
- ☐ Romanian
- ☐ Slovak

create

Main menu

- HOME
- CREATE ACCOUNT

Login

FIRST NAME

LAST NAME

password

login

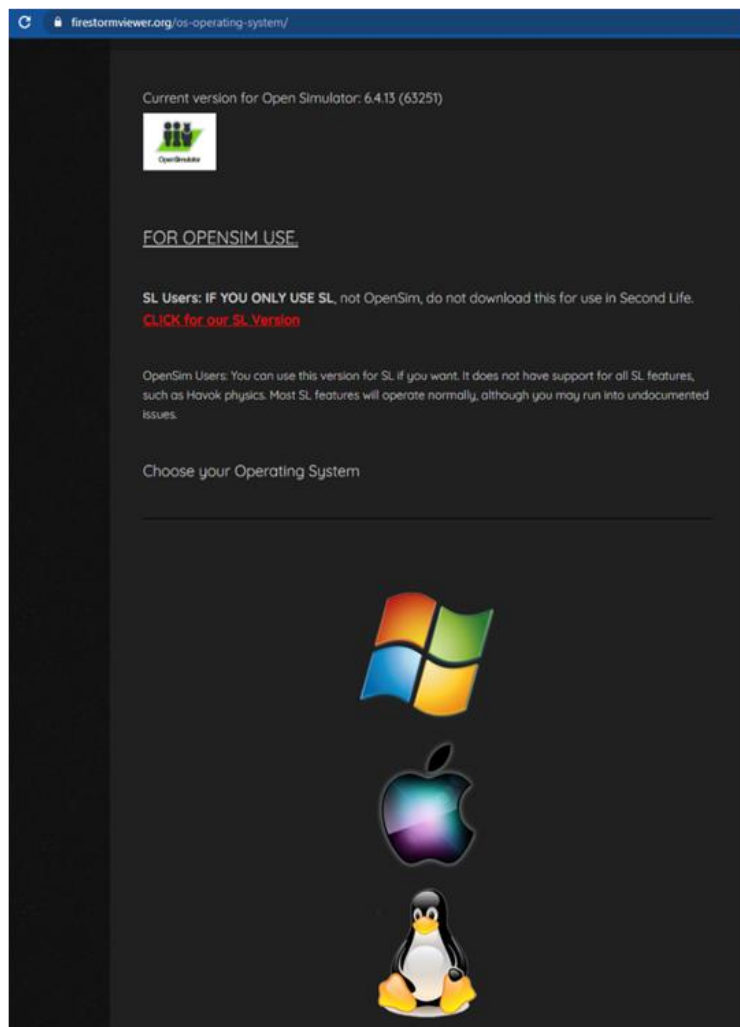
forgot password

VRWAMA

Erasmus+

1.1.2 Installazione e configurazione iniziale

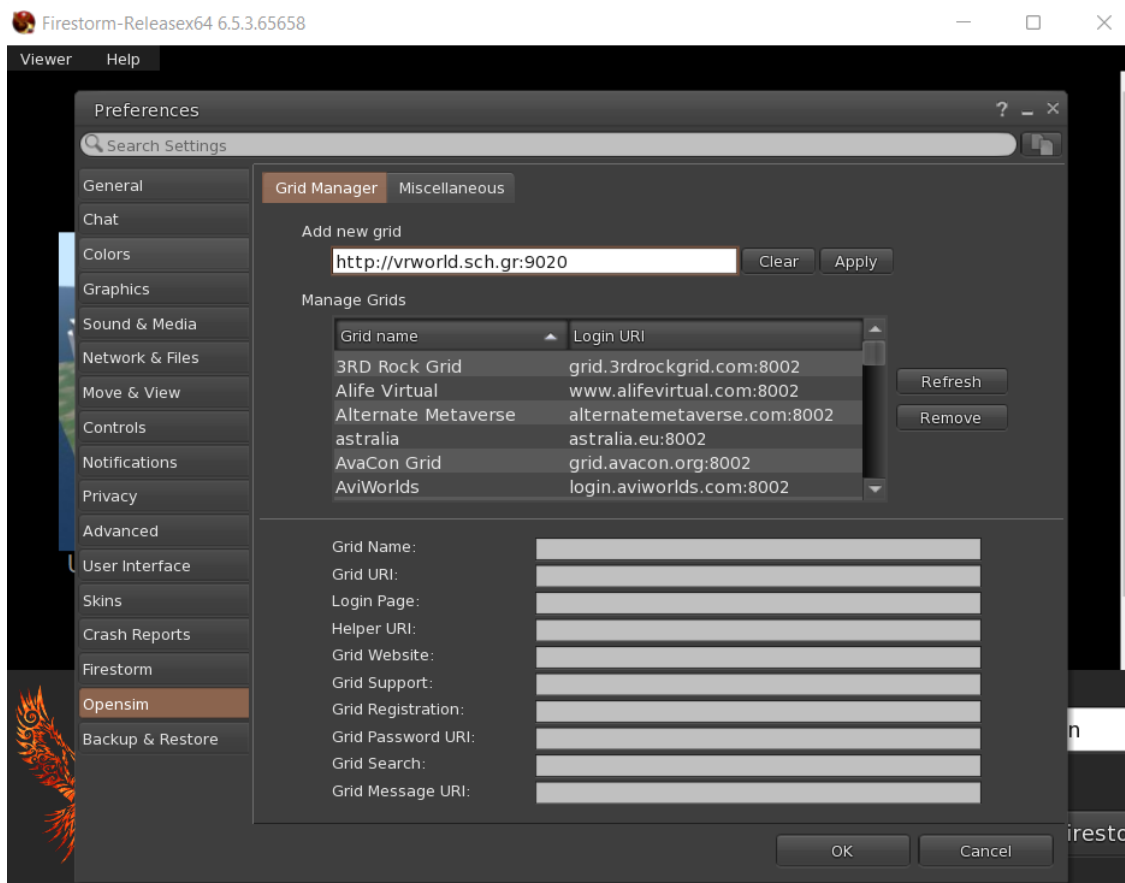
Per connettersi al mondo 3D con quell'avatar è necessario un software di visualizzazione 3D come Firestorm o Kokua. Si consiglia di utilizzare Firestorm. È possibile scaricare la versione per OpenSim da qui: <https://www.firestormviewer.org/os-operating-system/>. Selezionate il vostro sistema operativo e scaricate la versione adatta.



Una volta scaricato, installato e aperto Firestorm, è necessario aggiungere il Mondo 3D VRWAMA nell'elenco delle destinazioni disponibili (questa operazione va eseguita solo prima della prima connessione):

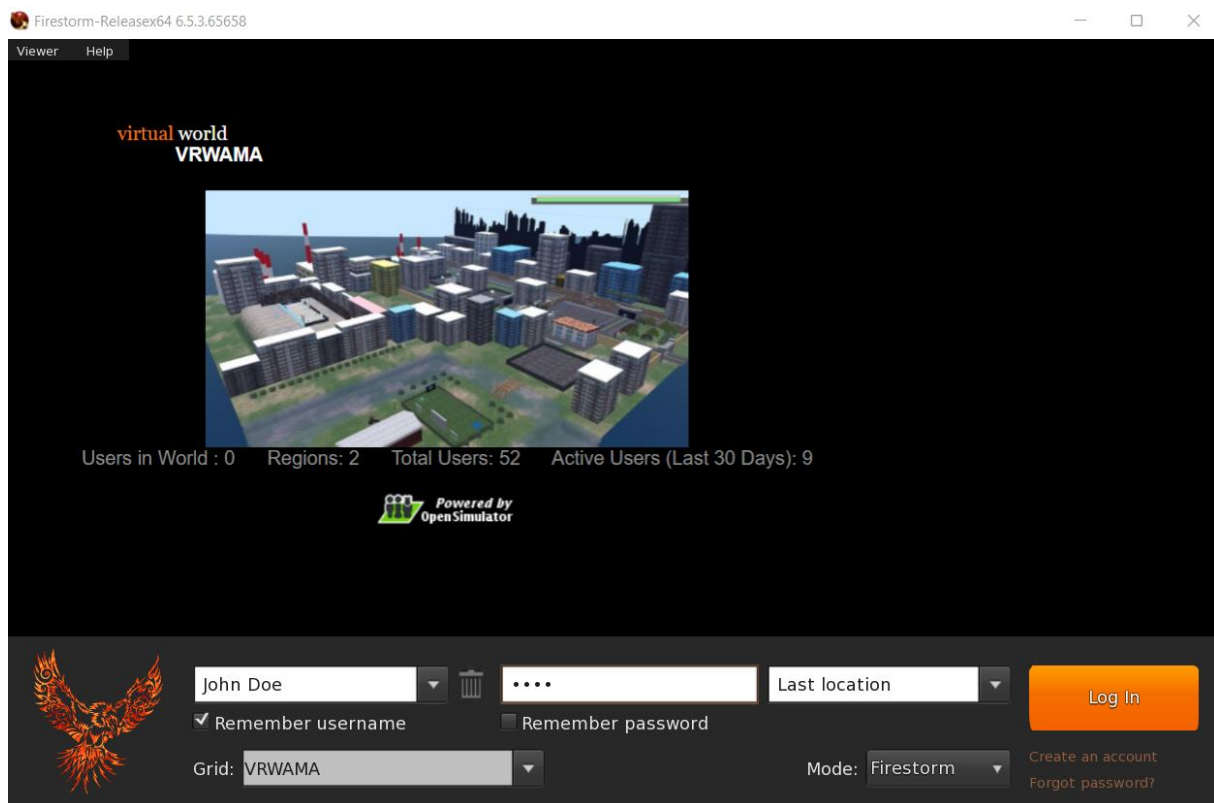
1. Visualizzatore -> Preferenze -> OpenSim

2. Aggiungere una nuova griglia: **http://vrworld.sch.gr:9020/**, quindi fare clic su "Applica" e "OK".



1.2 Connettersi al mondo 3D

Utilizzare il nome utente "Firstname Lastname" e la password e selezionare la griglia "VRWAMA" dal menu a discesa. Fare clic su "Log In" per accedere.



Una volta stabilita la connessione, vi troverete nel mondo virtuale con il vostro avatar.



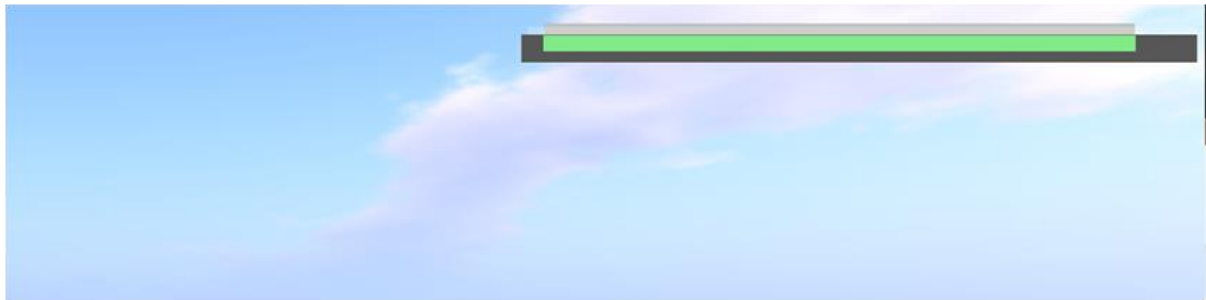
1.2.1 Concetti di base del gioco

Il pannello di istruzioni vicino a voi vi fornirà le informazioni necessarie per navigare nel mondo e partecipare alle attività di apprendimento.

Ci sono istruzioni su come muoversi con il proprio avatar, controllare la telecamera, adattare l'aspetto del proprio avatar e comunicare con gli altri utenti del Mondo 3D attraverso messaggi di testo o animazioni/gesti del proprio avatar.

L'oggetto HUD è una finestra che apparirà in alto a destra dello schermo durante le attività di apprendimento, mostrando informazioni e opzioni di dialogo.

Controllate la parte superiore destra dello schermo e dovreste vedere una barra come quella dell'immagine successiva:

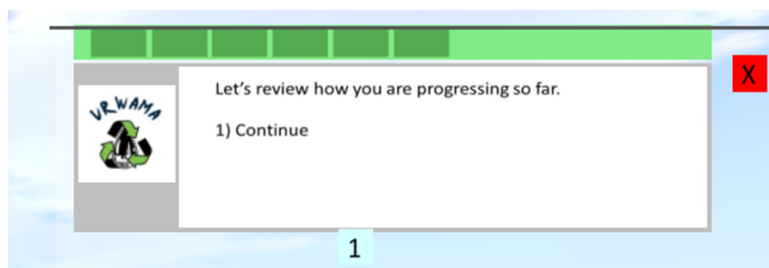


Quando è necessario visualizzare un messaggio, l'Oggetto HUD si espande e si possono utilizzare i pulsanti numerati sottostanti per selezionare una risposta:



Fare clic sul pulsante rosso a destra per ridurre a icona l'oggetto HUD in qualsiasi momento.

L'oggetto HUD mostra anche i progressi compiuti nel gioco. Quando si completano con successo le attività, si raccolgono punti. Questi punti si riflettono sulla barra verde in alto.



Facendo clic sulla barra verde, si riceve anche un messaggio con il numero esatto di punti raccolti. Il punteggio massimo è 200.



Nel gioco VRWAMA sono presenti sei aree diverse.

In queste aree sono presenti dei riquadri azzurri che indicano delle attività. Fate clic su di esse per leggere le istruzioni su ciò che dovete fare.



I riquadri delle attività sono numerati e si consiglia di visitarli in quest'ordine.

L'ultima attività di un'area può teletrasportarvi nell'area successiva. Altrimenti, è possibile fare clic sul portale rotante corrispondente, quando si completano tutte le attività, per teletrasportarsi direttamente all'area successiva.



2 SCENARI

All'inizio della maggior parte degli scenari, c'è un cerchio colorato di blu sul terreno per aiutarvi a localizzarlo. È anche il luogo in cui si viene teletrasportati quando si completa lo scenario precedente.



Ogni scenario si svolge in un'area separata, dove si trovano diverse caselle numerate che corrispondono alle attività di apprendimento. Si consiglia di svolgere queste attività in questo ordine specifico. Cliccate su una delle caselle e riceverete le istruzioni sul vostro HUD.



Il pannello di presentazione è il modo principale per fornire materiale teorico agli utenti. Contiene pulsanti che consentono agli utenti di navigare tra le diapositive della presentazione e pulsanti che cambiano la lingua selezionata.

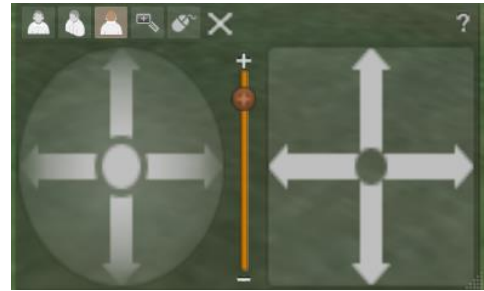
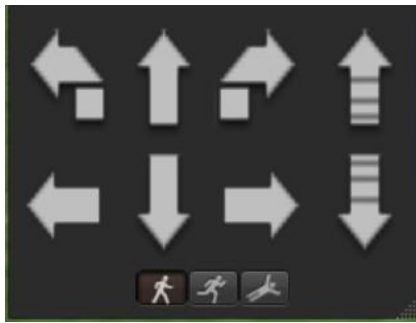


2.1 CONTROLLI DEL VISUALIZZATORE 3D

Di seguito sono riportate informazioni generali sulle funzionalità di Opensim, attraverso il software di visualizzazione 3D Firestorm:

2.1.1 Controllo del movimento e della telecamera

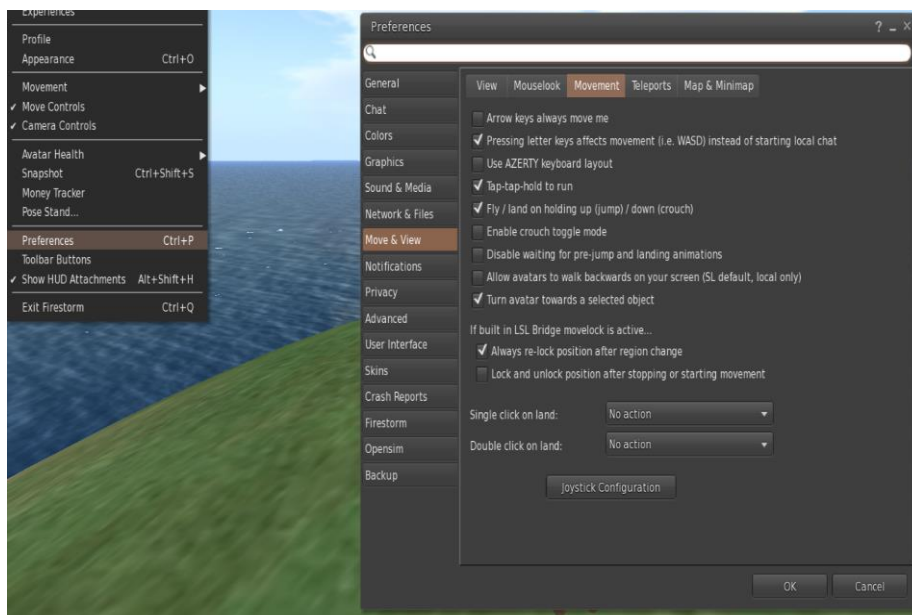
Un modo per muovere l'avatar e controllare la telecamera è utilizzare due piccole finestre offerte dal visualizzatore ED, che contengono tutti i pulsanti necessari.



Se queste finestre non appaiono, è possibile attivarle dal menu superiore:

- **Avatar > Controllo dello spostamento**
- **Avatar > Controllo della telecamera**

Non è un modo semplice, quindi suggeriamo di usare i comandi della tastiera. Per muoversi si possono usare i tasti freccia o i tasti WASD. Affinché il WASD funzioni correttamente, è necessario abilitarlo dalle opzioni delle Preferenze:



È possibile utilizzare F per avviare la modalità Fly:

- È possibile utilizzare E per andare più in alto
- È possibile utilizzare C per andare più in basso

MOVEMENT CONTROLS	
Key	Function
A or Left	Turn left
Shift-A or Shift-Left	Move left
C or PgDown	Crouch / Fly down
D or Right	Turn right
Shift-D or Shift-Right	Move right
E or PgUp	Jump/Fly up
F or Home	Fly on/off
S or Down	Walk backward
W or Up	Walk forward
Space	While moving, press Space for slow motion (WASD must be enabled)

Controlli utili per lo spostamento della tastiera

CAMERA CONTROLS	
Key	Function
Alt-up/down arrow	Zoom camera
Alt-left/right arrow	Rotate camera left/right
Alt-Ctrl-up/down arrow	Rotate camera up/down
Alt-Ctrl-Shift-arrows	Pan camera

2.1.2 Navigazione

Esistono due tipi di mappe che si possono utilizzare per la navigazione:

Mondo > Minimap

- Mostra una piccola mappa in cui è possibile identificare la propria posizione e si aggiorna in base al movimento dell'Avatar.
- Funge da bussola
- È possibile utilizzare questa mappa per **teletrasportarsi** in un altro punto facendo doppio clic sulla posizione desiderata.

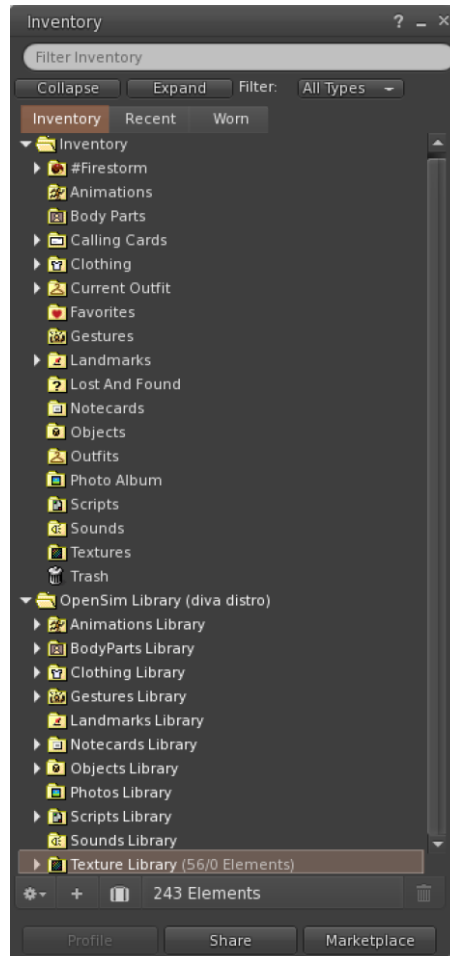
Mondo > Mappa del mondo

- Panoramica più ampia della regione con funzione di filtraggio
- È possibile ingrandire o rimpicciolire per trovare altre regioni nelle vicinanze.

2.1.3 Inventario

Ogni avatar ha un inventario di file organizzati per tipo di file:

- **Avatar > Inventario (Ctrl + I)**

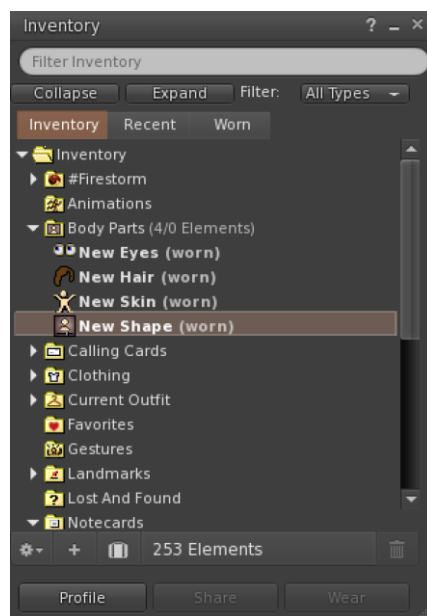


È possibile creare file per l'aspetto del proprio avatar (cartelle BodyParts e Clothing), trovare o creare file di testo con note (cartella Notecards) o trovare gli oggetti ricevuti dalle attività (cartella Objects).

2.1.4 Adattare il proprio aspetto

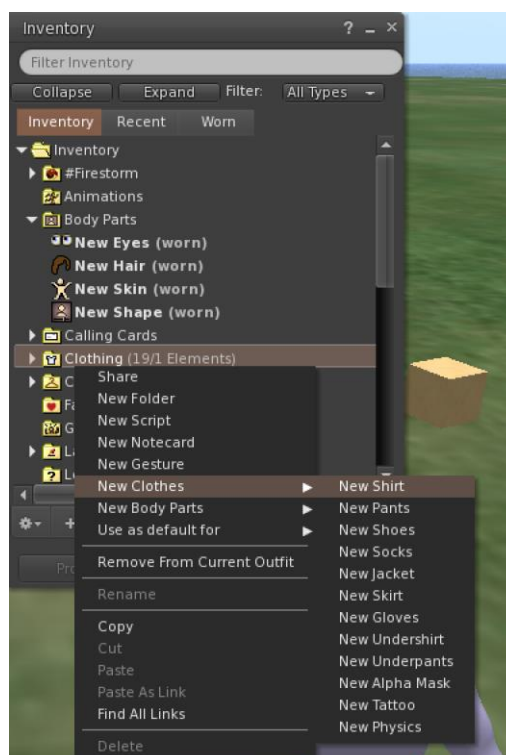
Per personalizzare il corpo, è necessario creare/modificare 4 tipi di oggetti:

- Occhi - fare doppio clic su di esso per sostituire la corrente
- Pelle: fare doppio clic su di essa per sostituire la pelle corrente.
- Forma: fare doppio clic su di essa per sostituire la forma corrente.
- Capelli - fare doppio clic su di esso per sostituire l'attuale



È possibile personalizzare ulteriormente l'outfit facendo **clic con il pulsante destro del mouse sul proprio avatar > aspetto > modifica outfit**.

È possibile creare abiti personalizzati creando file di abiti nell'Inventario e facendo doppio clic su di essi. **Inventario > Abbigliamento > (clic destro) nuovi abiti > scegliere il tipo di abito**.

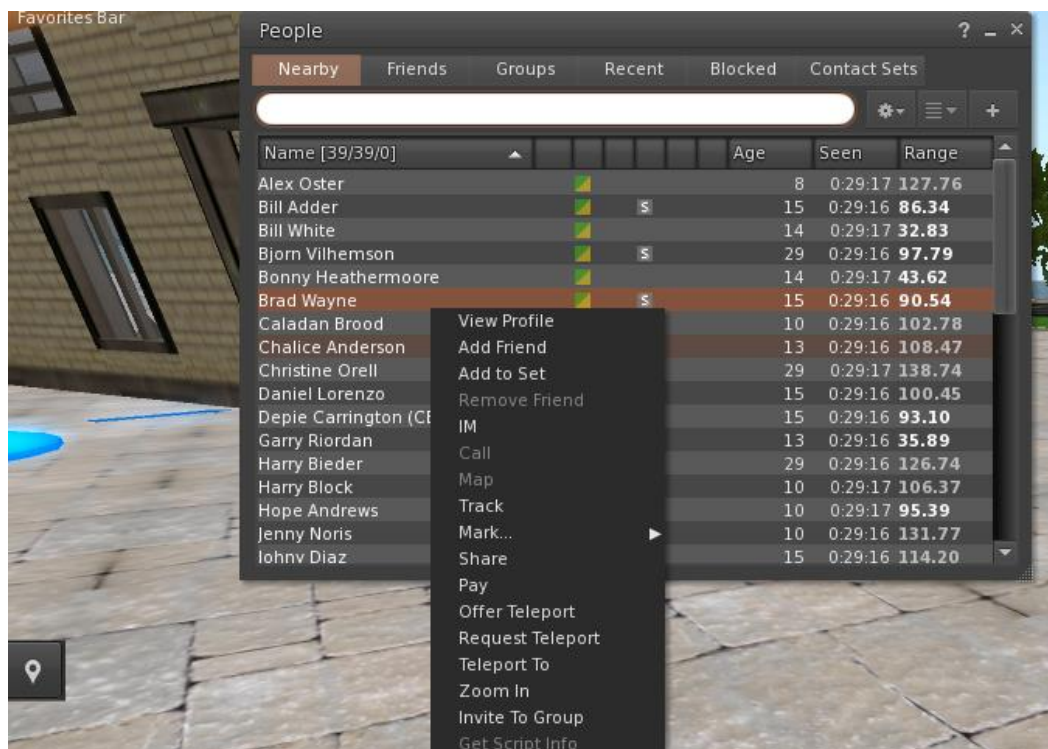


Quindi fare clic con il pulsante destro del mouse e selezionare Modifica per regolare l'aspetto di ciascun elemento del tessuto come desiderato.



2.1.5 Comunicazione

È possibile aggiungere altri avatar di utenti come amici per trovarli facilmente e potersi teletrasportare da loro. Dalla barra di navigazione del visore, selezionare **Comm -> Persone**, per aprire una finestra che mostra un elenco di tutti gli utenti vicini. Facendo clic con il tasto destro del mouse su uno degli utenti, è possibile visualizzare il suo profilo, aggiungerlo come amico, inviare un messaggio istantaneo privato (IM), chiedere di teletrasportarsi da lui (Richiedi teletrasporto) o di teletrasportarsi da lui (Offri teletrasporto) e creare un indicatore distinto sul suo luogo per trovarlo facilmente (Traccia).

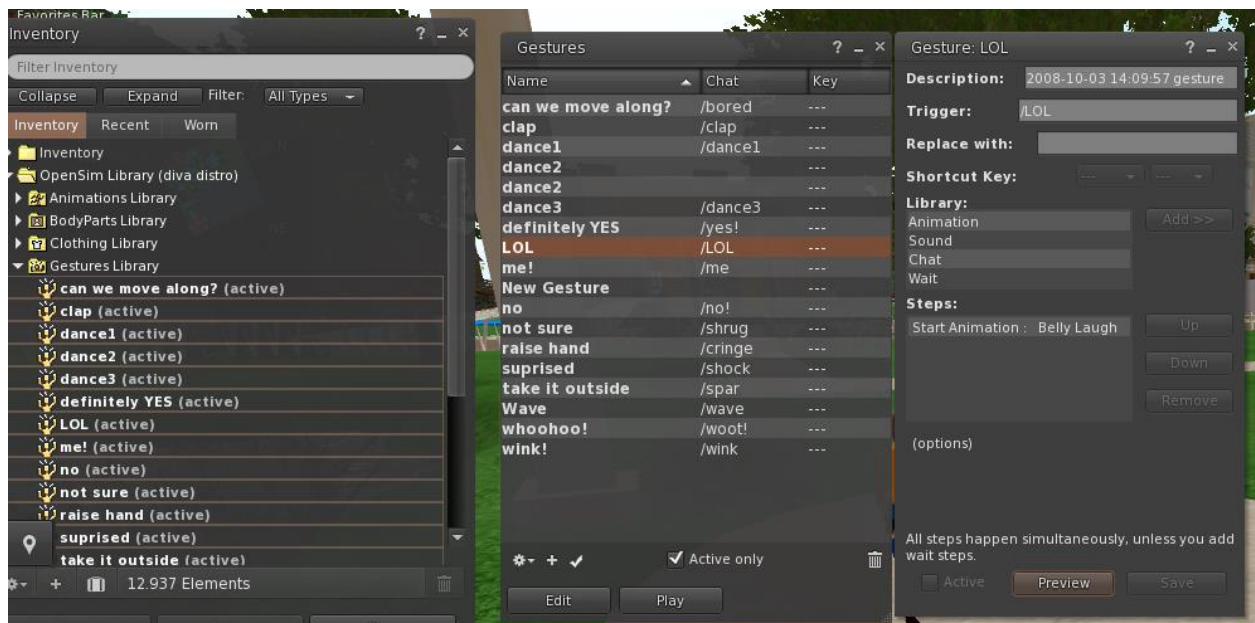


Se avete già aggiunto un utente come amico, potete trovarlo nella scheda "Amici", anche se al momento non è online. Potete inviare loro un messaggio privato e lo vedranno non appena si collegheranno al mondo virtuale.

È possibile aprire la finestra di chat (**Comm -> Chat**) per visualizzare e partecipare alle conversazioni. L'opzione predefinita "**Chat nelle vicinanze**" visualizza tutte le discussioni che avvengono vicino al proprio avatar. C'è anche una scorciatoia per correggere i messaggi rapidi che gli avatar vicini riceveranno utilizzando la barra della chat in basso a sinistra dello schermo.

È possibile configurare e utilizzare i gesti per la chat. I gesti sono animazioni eseguite dall'avatar per indicare o sottolineare il proprio atteggiamento o le proprie emozioni. È possibile associare gesti specifici a parole specifiche, in modo che quando li si include nei messaggi di chat, l'avatar esegua le animazioni.

Per prima cosa, aprite il vostro Inventario (**Avatar -> Inventario**) e individuate la cartella "**Gestures Library**", sotto "Opensim Library". Ci sono diversi file di gesti in quella cartella e si può fare clic con il pulsante destro del mouse e selezionare "Attiva" quelli che si desidera che l'avatar sia in grado di eseguire.

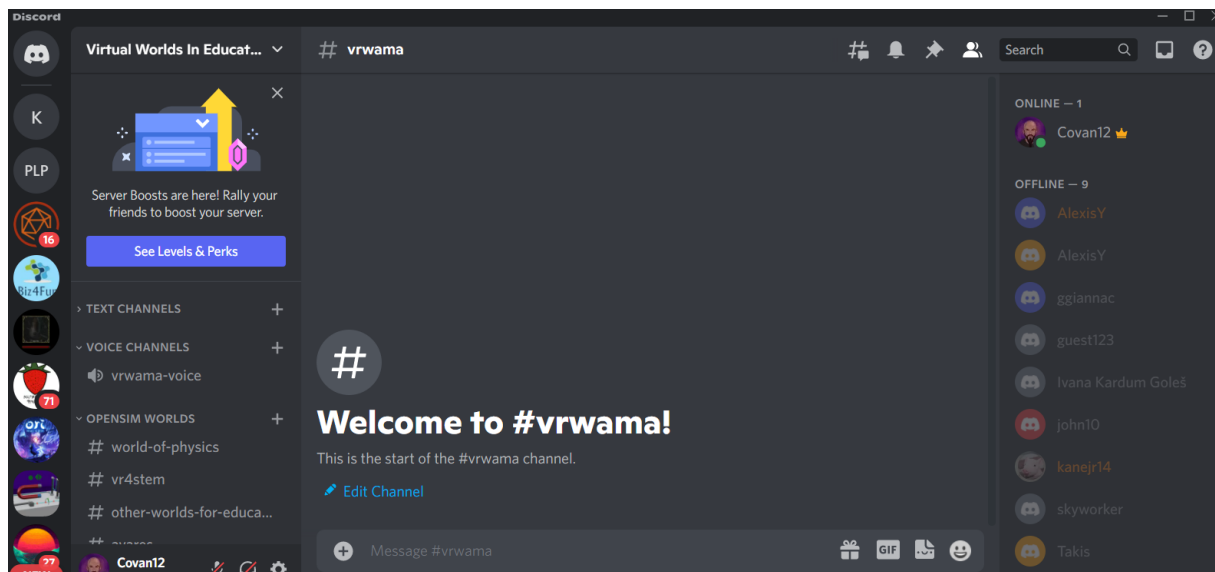


Quindi aprite la finestra dei gesti (**Comm -> Gesti**) e vedrete i gesti che avete attivato. Facendo doppio clic su uno dei gesti, si vedrà il proprio avatar eseguire l'animazione. Selezionare un gesto e fare clic sul pulsante "**Modifica**" per visualizzarne i dettagli. C'è un campo di attivazione che indica il comando da usare in chat per eseguire il gesto. Ad esempio, è possibile scrivere **/LOL** nel menu della chat per far eseguire al proprio avatar un'animazione di risata.

È possibile utilizzare la finestra dei gruppi (**Comm -> Gruppi**) per unirsi o creare un gruppo con altri utenti con cui comunicare.

La comunicazione vocale con altri utenti nel mondo virtuale non è possibile direttamente dal visore 3D. Tuttavia, abbiamo preparato un canale vocale in un server Discord, dove gli utenti possono unirsi e partecipare alle conversazioni mentre sono connessi al mondo 3D.

<https://discord.gg/KQbh5gAk>



3 RISORSE AGGIUNTIVE

Controllo dei movimenti e della telecamera:

http://wiki.phoenixviewer.com/fs_movement_and_camera

Tutte le scorciatoie da tastiera: http://wiki.phoenixviewer.com/keyboard_shortcuts

Chat: http://wiki.phoenixviewer.com/fs_chat

Inventario: http://wiki.phoenixviewer.com/my_inventory_tab

Modifica degli outfit: http://wiki.phoenixviewer.com/my_outfits_tab

Modifica di forme e altre parti del corpo:

http://wiki.phoenixviewer.com/fs_edit_body_part

Gesti: http://wiki.phoenixviewer.com/fs_gestures