MANUAL MUNDO VIRTUAL 3D ISSA

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

Contenido

1. Requisitos técnicos 3
1.1 Introducción 3
1.2 Requisitos del visor 3
2 Instalación y configuración 4
2.1 Instalación del visor 4
2.1.1 MacOS 6
2.2 Configuración del visor 6
2.3 Creación de cuenta (creación de Avatar) 9
2.4 Iniciar sesión en el mundo virtual 11
3 Funcionalidades del Mundo Virtual 3D 12
3.1 Comunicación dentro del mundo 12
3.1.1 Ventana de chat 12
3.1.2 Tarjetas con notas 13
3.1.3 Notificaciones 14
3.2 Funcionalidades del visor 14
3.3 Control del avatar 15
3.3.1 Movimiento general 15
3.3.2 Controles WASD 16
3.3.3 Controles alternativos 17
3.4 Controles de la cámara 18
3.5 Inventario 19

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

1. Requisitos técnicos

1.1 Introducción

Esta sección describe los requisitos técnicos de la plataforma y proporciona una lista de los visores más comunes. Los visores son programas de software necesarios para acceder al mundo virtual. Para entrar en un mundo virtual, primero hay que descargar e instalar en el ordenador uno de los visores sugeridos.

1.2 Requisitos del visor

La Tabla 1 muestra las especificaciones del ordenador necesarias para poder instalar y ejecutar un visor de OpenSimulator.

Tabla 1: requisitos del sistema

REQUISITO	MÍNIMO	RECOMENDADO
CONECTIVIDAD A INTERNET	Cable o DSL	Cable o DSL
PROCESADOR DEL ORDENADOR	**Windows**: CPU con soporte SSE2, incluyendo Intel Pentium 4, Pentium M, Core o Atom, AMD Athlon 64 o posterior. **Mac**: 1.5 GHz Intel based	Windows: 2-GHz 64-bit (x86) o superior Mac: 2 GHz Intel Core 2 Duo o superior
MEMORIA DEL ORDENADOR	4 GB o superior (versión 32bit)	8 GB o superior (versión 64bit)
TARJETA GRÁFICA (REQUIERE LOS ÚLTIMOS CONTROLADORES):	**Windows**: NVIDIA GeForce 6600 o superior O ATI Radeon 9500 o superior O chipset Intel 945 **Mac**: ATI Radeon 9200 o superior O NVIDIA GeForce 2, GeForce 4	Tarjeta gráfica NVIDIA 9000 Series 200 Series Tarjeta gráfica 4000 Series 5000 Series
CONEXIÓN A INTERNET	750 Kbps bajada, 100 Kbps subida	10 Mbps bajada, 1 Mbps subida

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

2 Instalación y configuración

2.1 Instalación del visor

El primer paso es descargar un visor de OpenSimulator de Internet. Para asegurar la máxima compatibilidad, sugerimos el visor Firestorm (la plataforma fue construida y probada usando el visor Firestorm). Abre o copia y pega esta URL en tu navegador para abrir la página de descarga:
https://www.firestormviewer.org/os-operating-system/
Seleccione la distribución adecuada en función de su sistema operativo (Windows, Mac o Linux) como se muestra en la Figura 1.

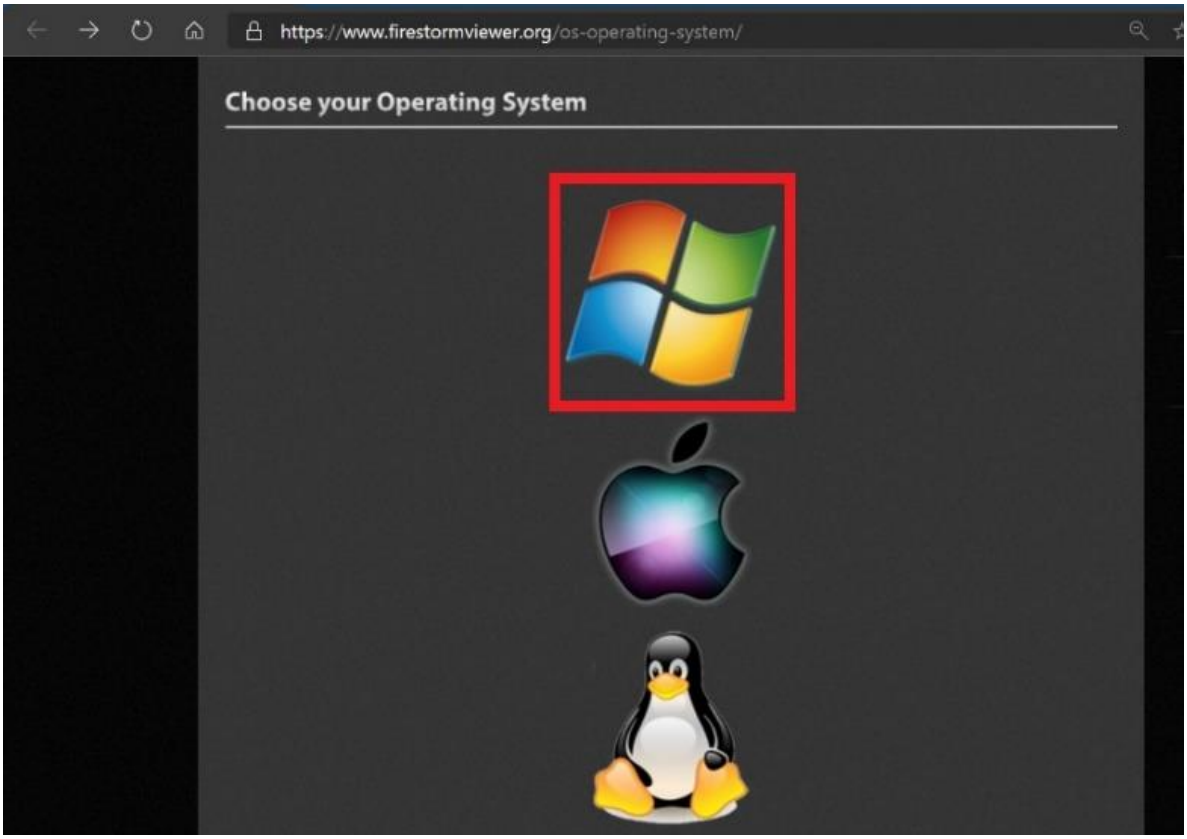

Figura 1: Selección de Sistema operativo

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

Se recomienda descargar la versión de 64 bits si su ordenador lo soporta, los usuarios deben optar por la versión de 32 bits sólo si su sistema operativo es de 32 bits o tienen menos de 4GB de ram.

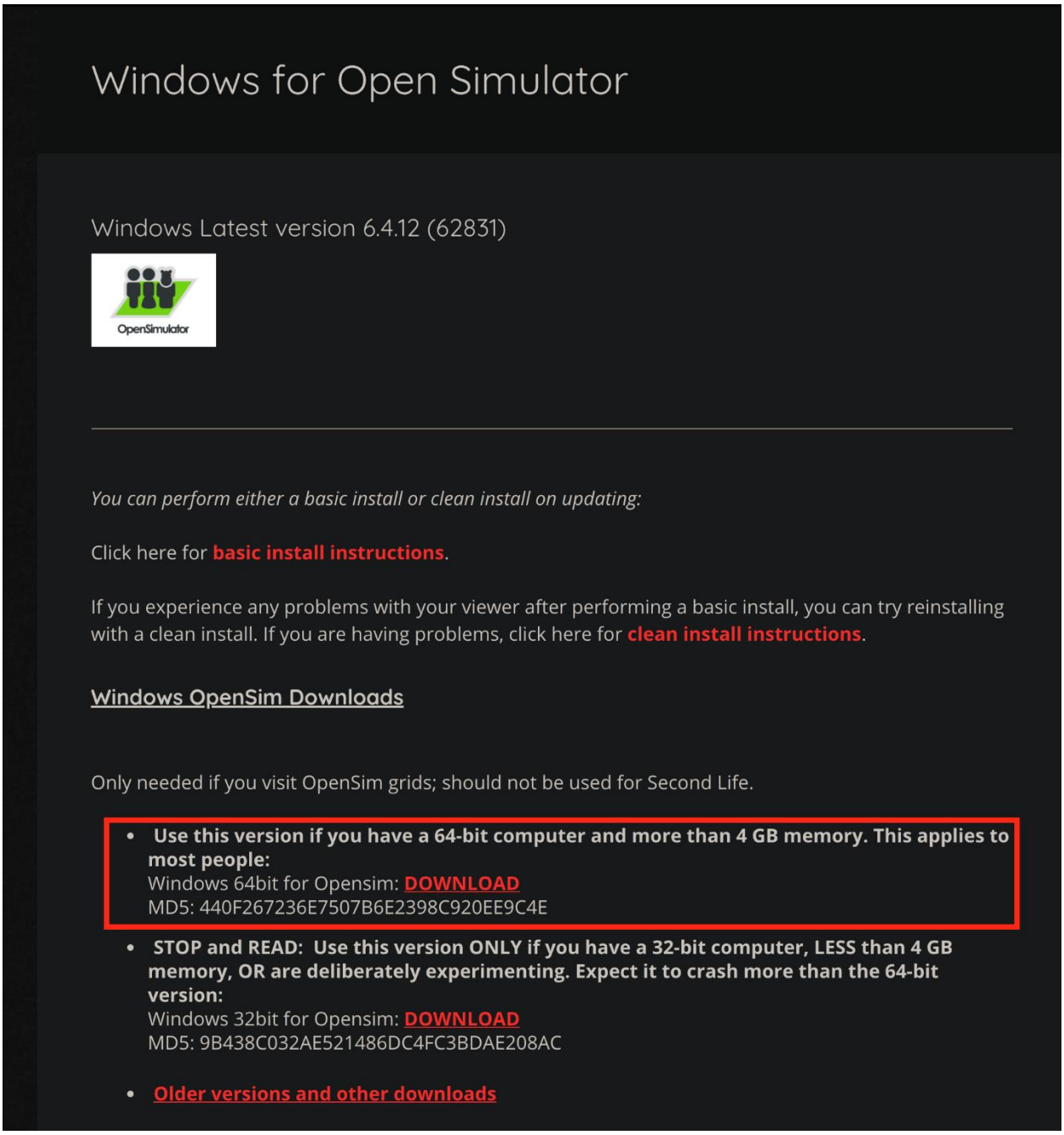

Figura 2: Versión de 32 bits o 64 bits de Firestorm

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

2.1.1 MacOS

Los usuarios de MacOS deben realizar algunos pasos adicionales para completar el proceso de instalación. En primer lugar, descarga la versión de Firestorm para macOS como se muestra en y luego busca el archivo .dmg que acabas de descargar y haz doble clic en él para montarlo. A continuación, arrastra el icono de la aplicación Firestorm a tu carpeta de aplicaciones. Puedes encontrar instrucciones más detalladas aquí.

Nota: El software Gatekeeper de Apple puede impedir inicialmente que abras el visor, dependiendo de la configuración de tu Gatekeeper. Si lo hace, hay una forma sencilla de cambiarlo: Consulta "Cómo abrir una aplicación de un desarrollador no identificado y eximirla de Gatekeeper" en esta página. Una vez que hayas permitido que Firestorm se abra a través de este método, Gatekeeper no lo marcará en los siguientes lanzamientos (hasta que vuelvas a instalar Firestorm).

2.2 Configuración del visor

Una vez finalizada la instalación, ejecute el visor haciendo doble clic en el icono del visor creado en el escritorio. Una vez abierto el visor, siga los pasos descritos en la Figure .

Paso 1: Haz clic en el botón Visor en la esquina superior izquierda

Paso 2: Haz clic en el botón de Preferencias

Paso 3: Haz clic en el botón OpenSim

Paso 4: Introduce el URL de inicio de sesión de ISSA:

http://opensim.westgate.gr:9010

Paso 5: Haz clic en el botón Aplicar

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

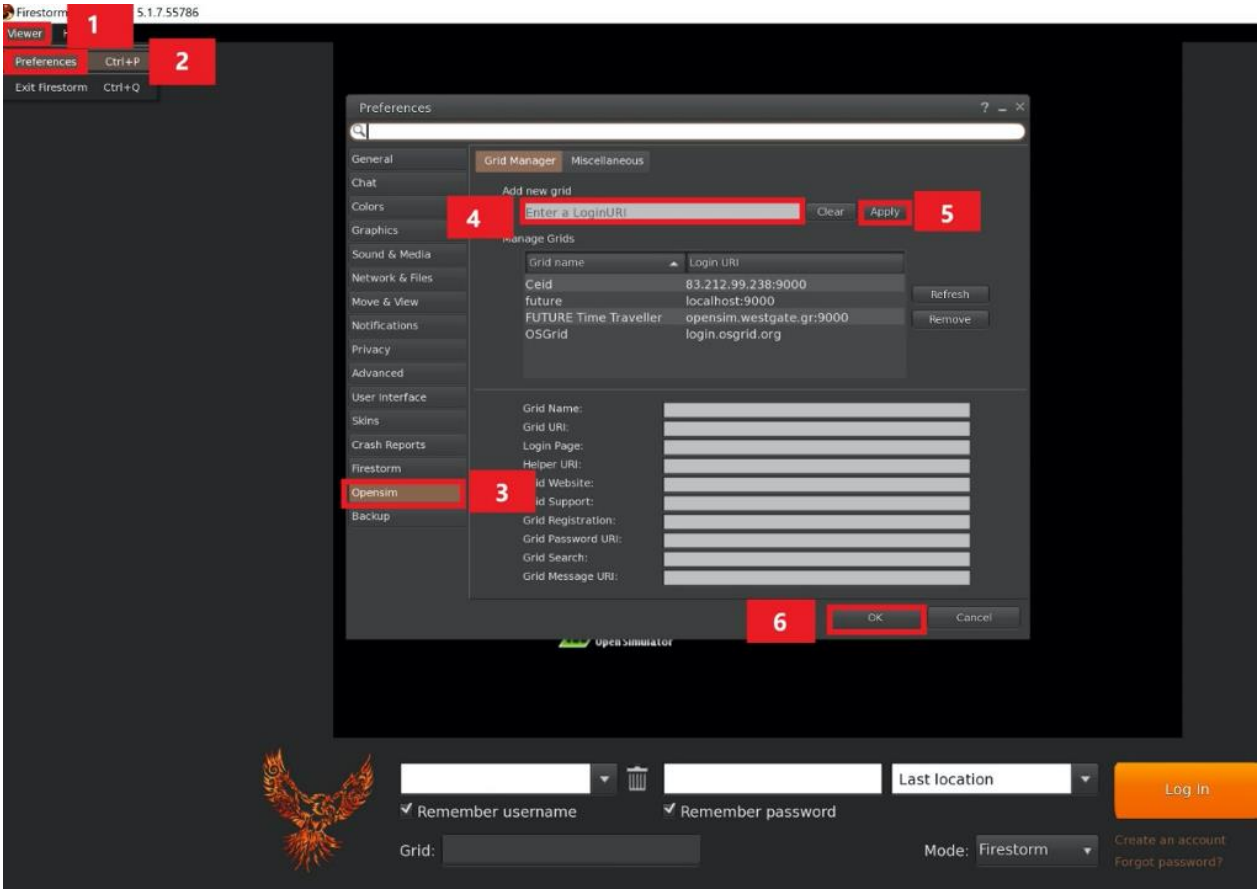

Figure 3: configurar el URL

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

Si todos los pasos fueron seguidos correctamente su configuración será similar a la Figura .

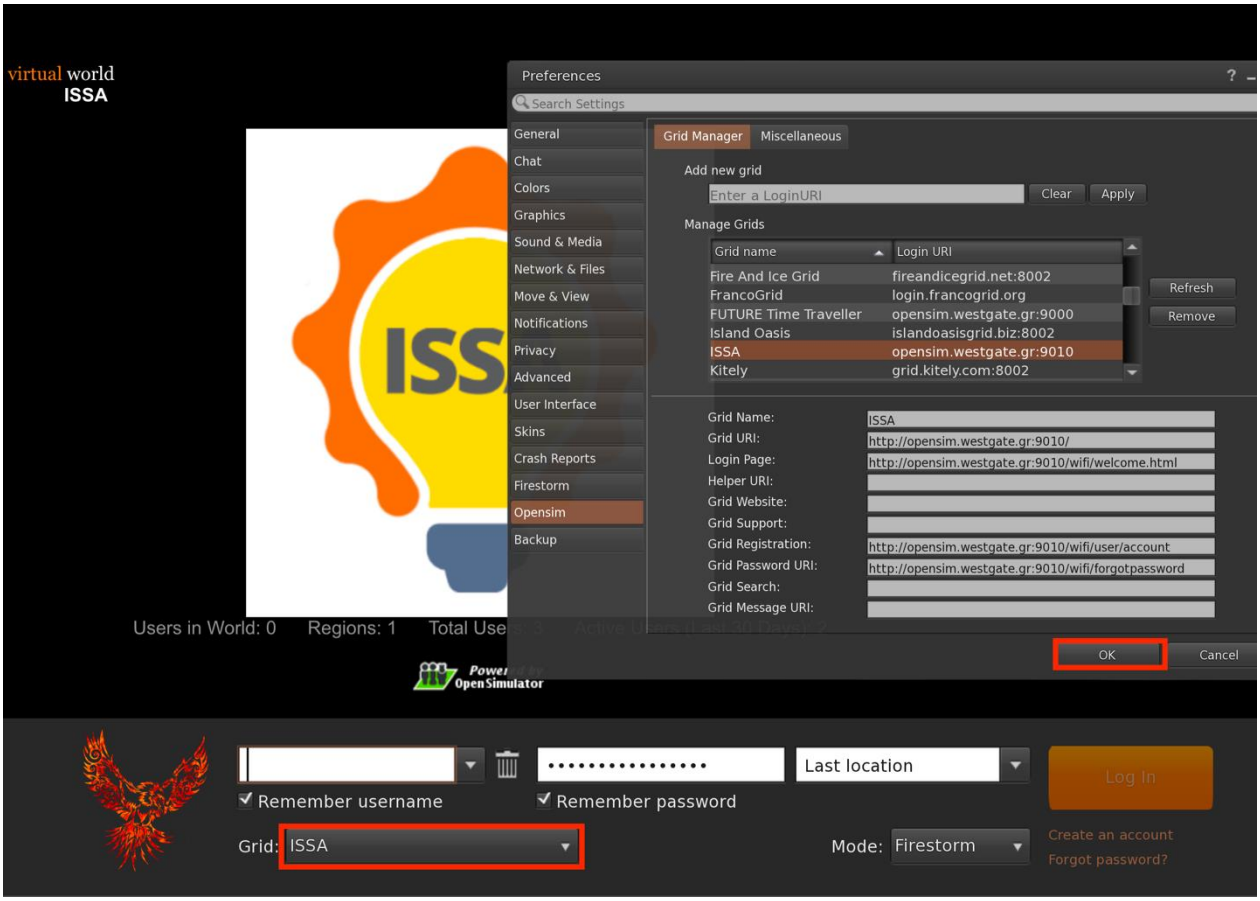

Figura 4: Configuración correcta del visor de Firestorm

Paso 6: Haz clic en el botón Ok y la configuración se habrá completado.

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

2.3 Creación de cuenta (creación de Avatar)

Después de haber configurado con éxito el visor en el paso anterior, tienes que crear tu cuenta, es decir, tu avatar. Haz clic en "Crear una cuenta" (Figura), y aparecerá una ventana emergente para crear tu cuenta (Figura).

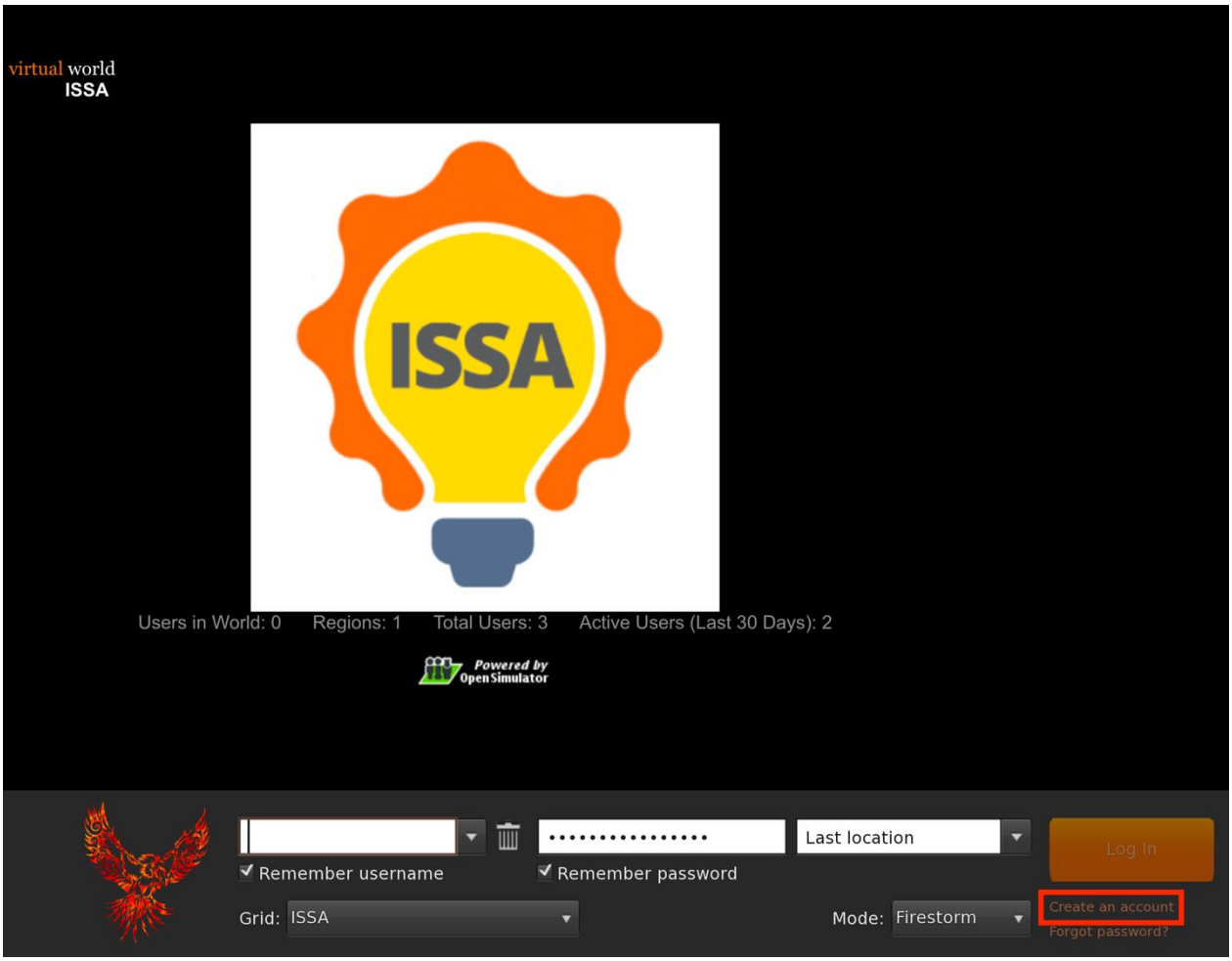

Figura 5: Botón para crear cuenta

En este paso, debes introducir la información requerida con asterisco que incluye la Figura 5:

- nombre
- apellido
- contraseña
- volver a escribir la contraseña
- Tipo de avatar
- y pulsa "crear".

Ten en cuenta que el correo electrónico no es necesario.

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

Utiliza el MISMO nombre de usuario y contraseña que has elegido para el Moodle de ISSA. Por ejemplo, si para la plataforma Moodle tu nombre de usuario es: user21, debes utilizar

nombre: user21 y apellido: user21

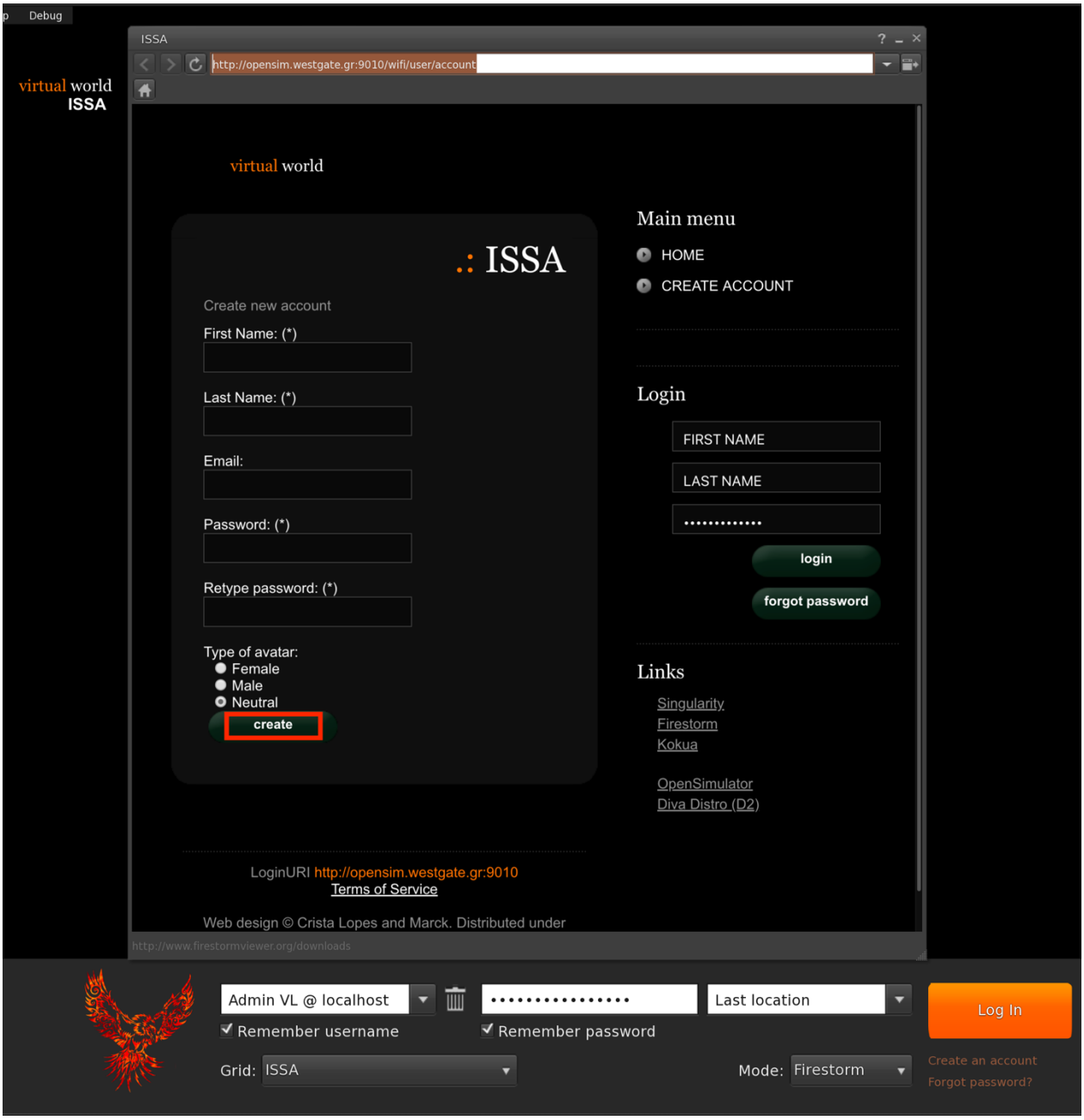

Figura 6: Página de creación de cuenta

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

2.4 Iniciar sesión en el mundo virtual

Sigue los pasos de la Figura 7: Figura :

Paso 1: Introduce tu nombre de usuario (los nombres de usuario son dos palabras, por ejemplo: user21 user21)

Paso 2: Introduce tu contraseña (el sistema podrá recordar tu usuario y contraseña)

Paso 3: Asegúrate de que la última ubicación está seleccionada (para continuar desde tu última ubicación, la próxima vez que te conectes a la plataforma)

Paso 4: Haz click en iniciar sesión

Figura 7: Página de inicio de sesión

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

3 Funcionalidades del Mundo Virtual 3D

3.1 Comunicación dentro del mundo

Hay tres formas de comunicación (Figura)

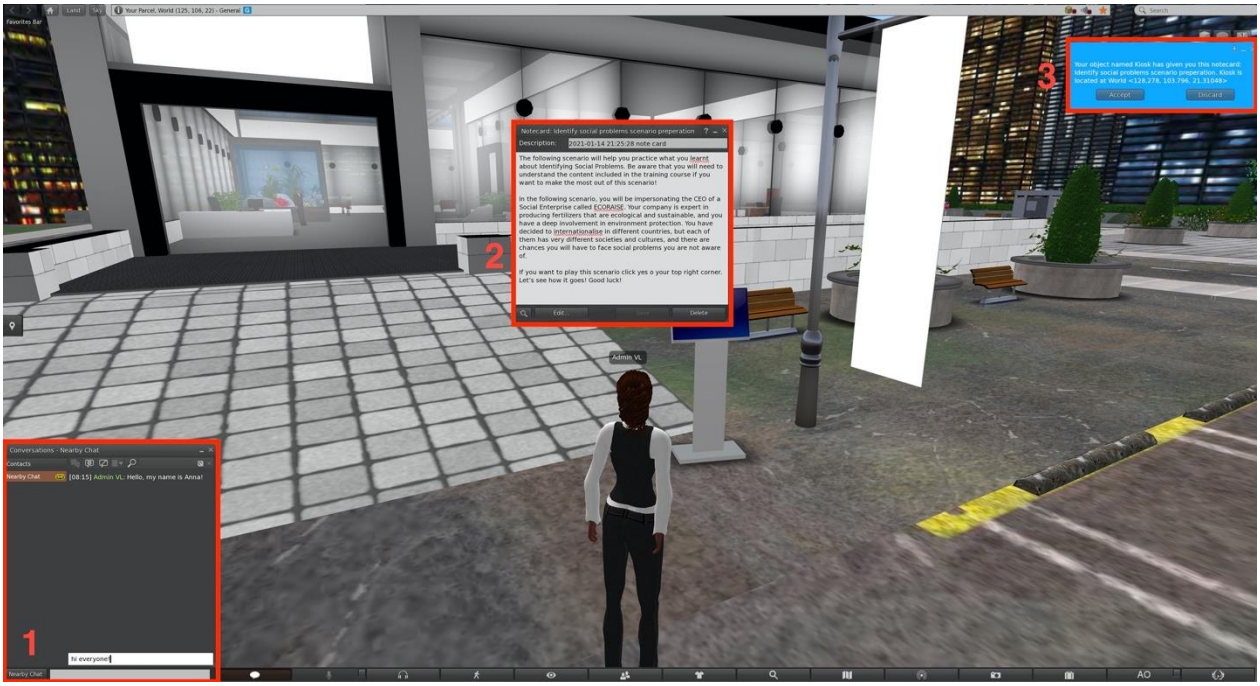

Figura 8: Formas de comunicación

3.1.1 Ventana de chat

En la parte de abajo a la izquierda (Figura), hay una ventana de chat. Ábrela pulsando el botón de chat o el atajo Ctrl + H. Desplázate hacia arriba para ver el historial de chats.

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

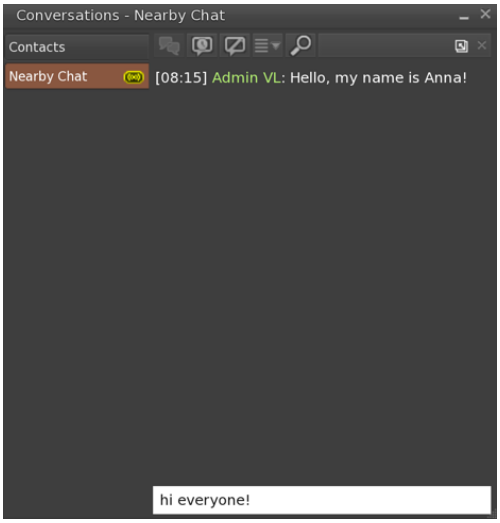

Figura 9: Ventana de chat

3.1.2 Tarjetas con notas

Las tarjetas con notas son simples documentos de texto que contienen instrucciones u otra información útil (Figura). Para acceder a una tarjeta que hayas recibido, búscala en tu inventario, en la carpeta Notecards, y haz doble clic en ella.

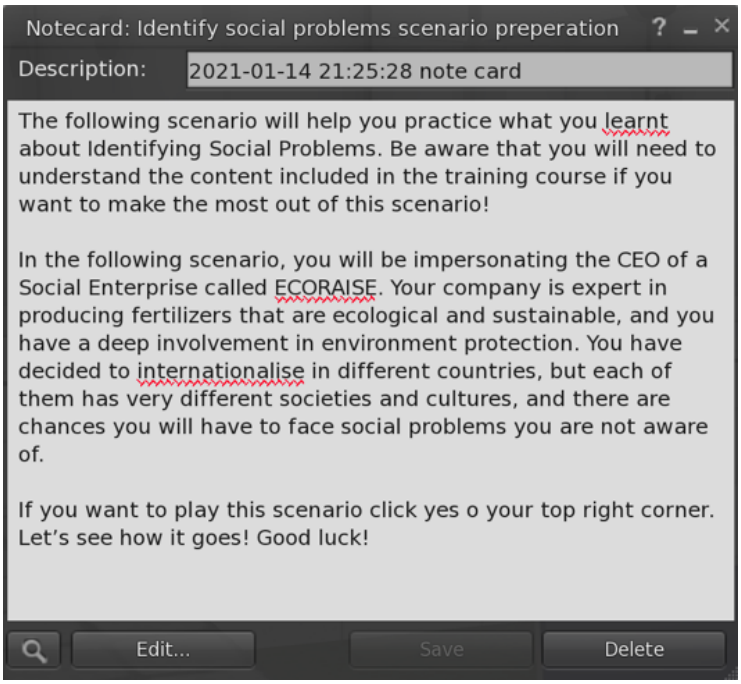

Figura 10: Tarjetas de notas

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

3.1.3 Notificaciones

Las notificaciones son pequeños mensajes que aparecen en la esquina superior derecha (Figura). Son la única forma de comunicación con la que el usuario puede interactuar pulsando un botón que devuelve la información al juego. Se sugiere aceptar siempre los objetos que da el juego. No se aconseja pulsar el botón de silencio porque no podrás volver a recibir mensajes/notas de este objeto o personaje no jugador. En general, tienes que leer los mensajes con atención. El chat y las tarjetas de notas se pueden releer, en caso de haber perdido una pista, etc.

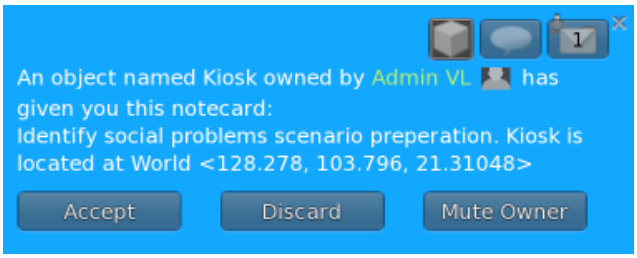

Figura 11: Notificación

3.2 Funcionalidades del visor

Un usuario puede acceder a las funcionalidades del visor desde el menú de acciones que puede mostrarse haciendo clic con el botón derecho del ratón en cualquier lugar (es decir, en los objetos, en el mundo virtual en general) o utilizando la barra inferior del visor (Figura 2 subrayada en rojo). En cada menú se pueden encontrar diferentes acciones. La barra inferior da acceso a la conversación (chat cercano), los controles de la cámara, los controles del mapa, los controles de la apariencia, etc. Mientras que, al hacer clic con el botón derecho en cualquier lugar, se puede acceder a sentarse/pararse, ir a la ubicación seleccionada, editar y obtener más información sobre el objeto seleccionado.

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

Figura 22:Barra inferior del visor

3.3 Control del avatar

3.3.1 Movimiento general

- Andar hacia delante/detrás: ↑/↓
- Girar izquierda/derecha: ←/→
- Correr: Doble pulsación de la tecla de avance/retroceso (para algunos usuarios: ctrl-R para activar/desactivar la ejecución)
- Saltar o volar: página arriba
- Agacharse o dejar de volar: página abajo
- Sentarse: Haz clic con el botón derecho del ratón sobre ti mismo/objeto/suelo y selecciona "Sentarse" (para algunos usuarios: ctrl-S para sentarse/levantarse)
- Levantarse: Haz clic con el botón derecho del ratón sobre ti mismo y selecciona "Levantarse".

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

3.3.2 Controles WASD

- Andar delante/detrás: W/S
- Girar izquierda/derecha: A/D
- Alternar el activar/desactivar el vuelo: F
- Volar o saltar: E
- Agacharse o aterrizar: C
- Los jugadores familiarizados con los controles WASD pueden activar esta funcionalidad alternativa siguiendo los 5 pasos de la Figura .

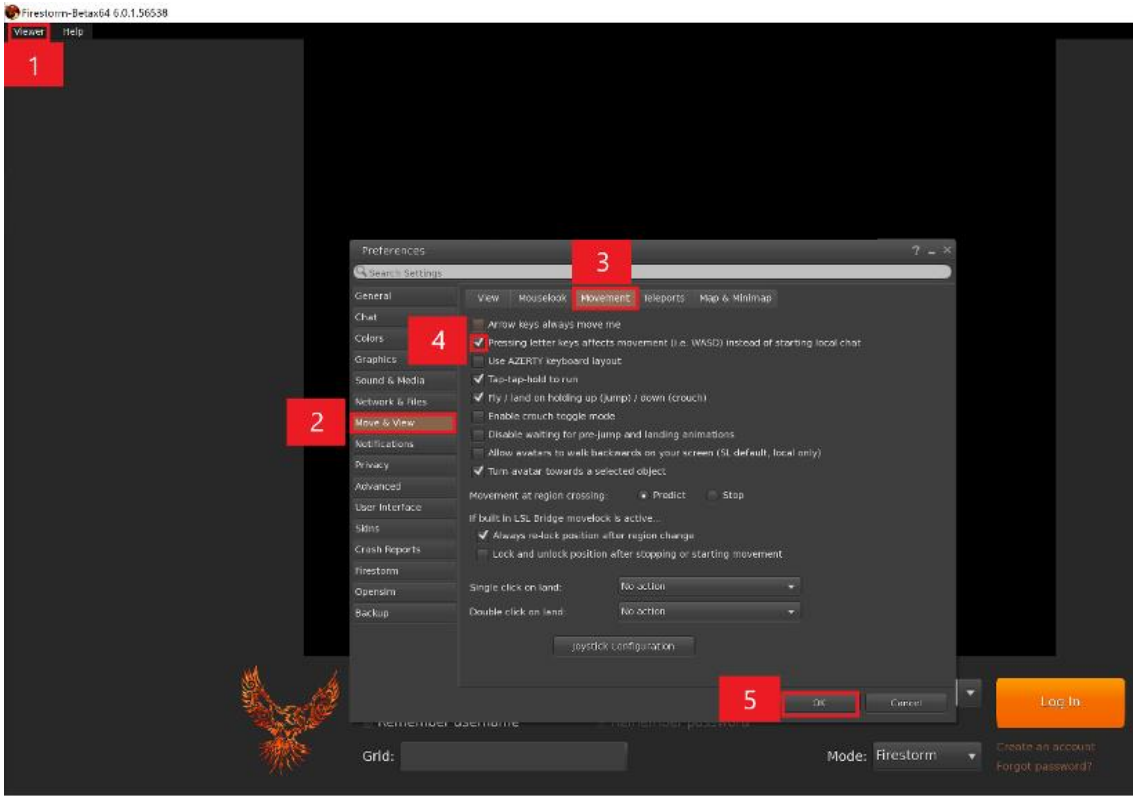

Figura 13: Configuración para activar los controles WASD

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

3.3.3 Controles alternativos

También puedes controlar tu avatar a través de la interfaz de usuario (Figura) en el caso de que no puedas acceder a un teclado, para hacerlo pulsa el botón de movimiento (1) aparecerá un cuadro de diálogo emergente que muestra los controles de la cámara (2) en el que puedes elegir entre caminar correr o volar y desplazarte.

Figura 14: Controles alternativos

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

3.4 Controles de la cámara

La cámara puede girarse con las flechas izquierda y derecha (←/→) del teclado. Desplazando la rueda del ratón cambiará el nivel de zoom. Si haces un zoom completo, la cámara se convertirá en primera persona.

También puedes cambiar el ángulo de la cámara haciendo clic en el botón de la cámara situado en la parte inferior de la ventana del visor, como se muestra en la Figura . Aparecerá un cuadro de diálogo emergente que muestra los controles de la cámara.

Figura 15: Control alternativo cámara

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

3.5 Inventario

Puedes acceder a diversos materiales (como apariencias de avatar, ropa, notas, equipo general, etc.) desde el inventario. Este material pertenece al usuario conectado en ese momento (avatar) y puede verse o utilizarse en cualquier momento. Para abrir la ventana del inventario, tienes que seleccionar el botón "Inventario" de la barra inferior de la ventana del visor o pulsar Ctrl + i (Figura). Esto mostrará la ventana del inventario. Desde el inventario, puedes cambiar el atuendo actual, puedes leer las fichas (las fichas se guardan en el directorio de fichas) y mucho más. El inventario y sus directorios proporcionarán material útil durante las misiones.

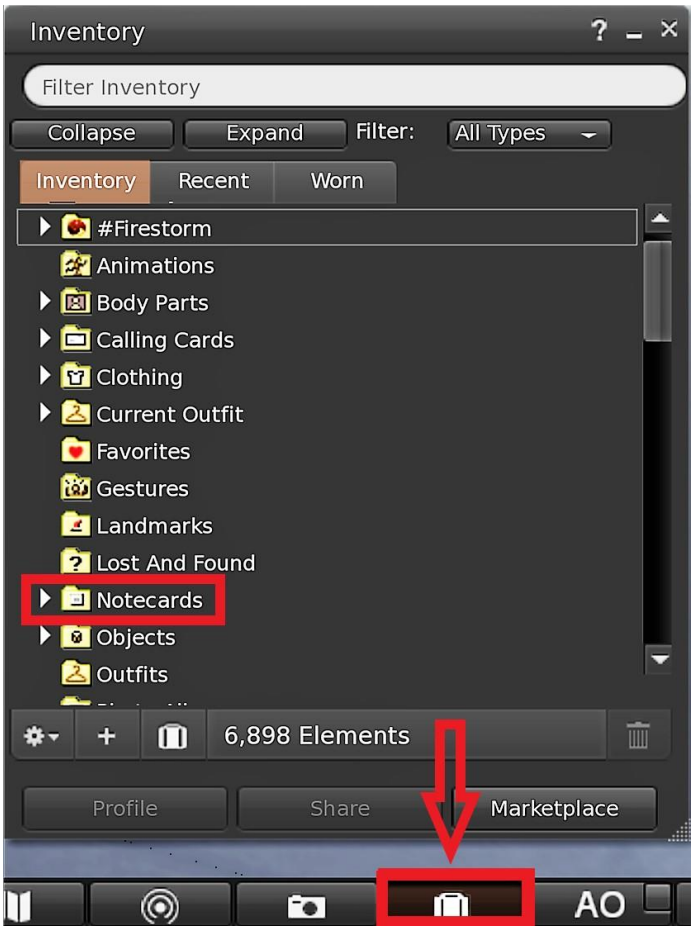

Figura 16: inventario del avatar

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."