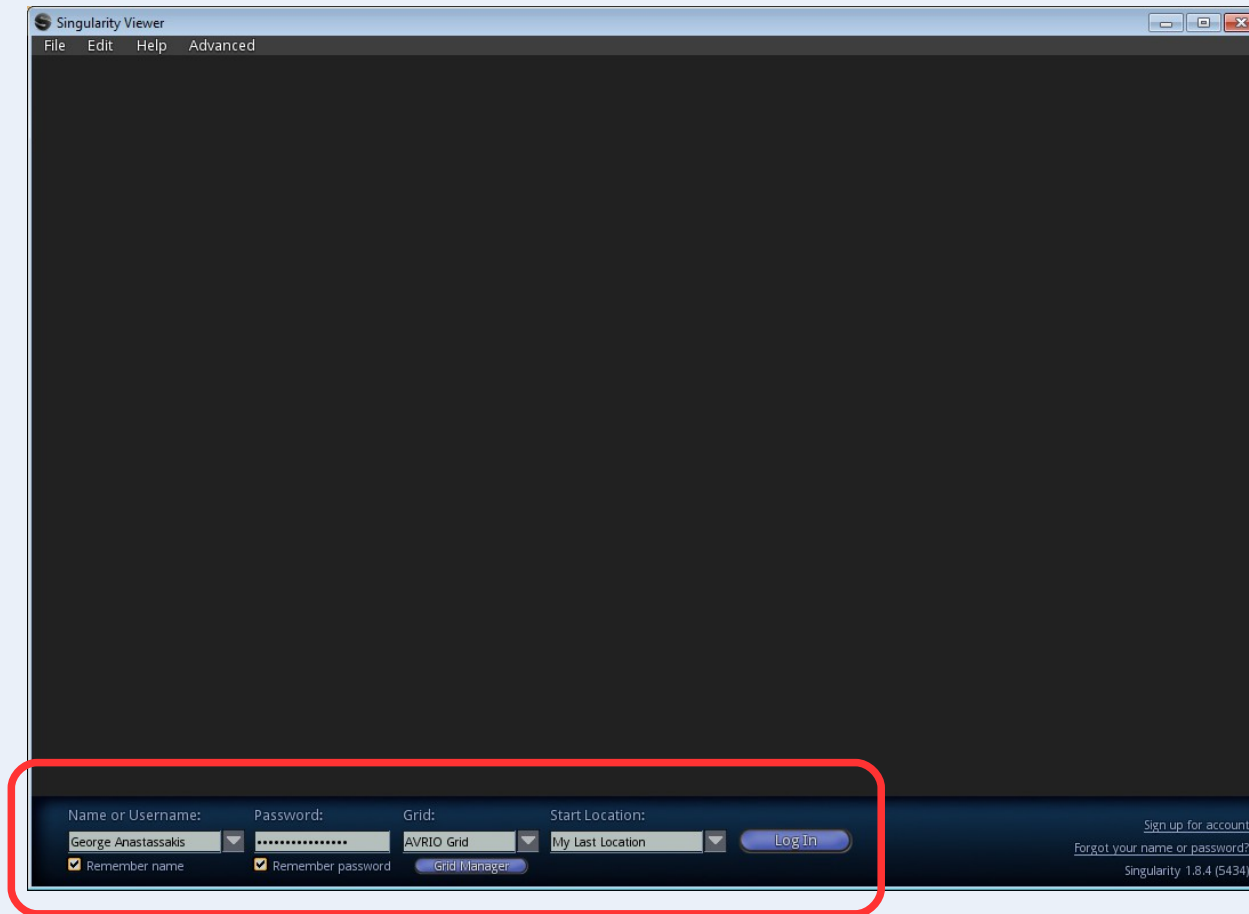


# Second Life

## 1

Εισαγωγή στη χρήση του viewer

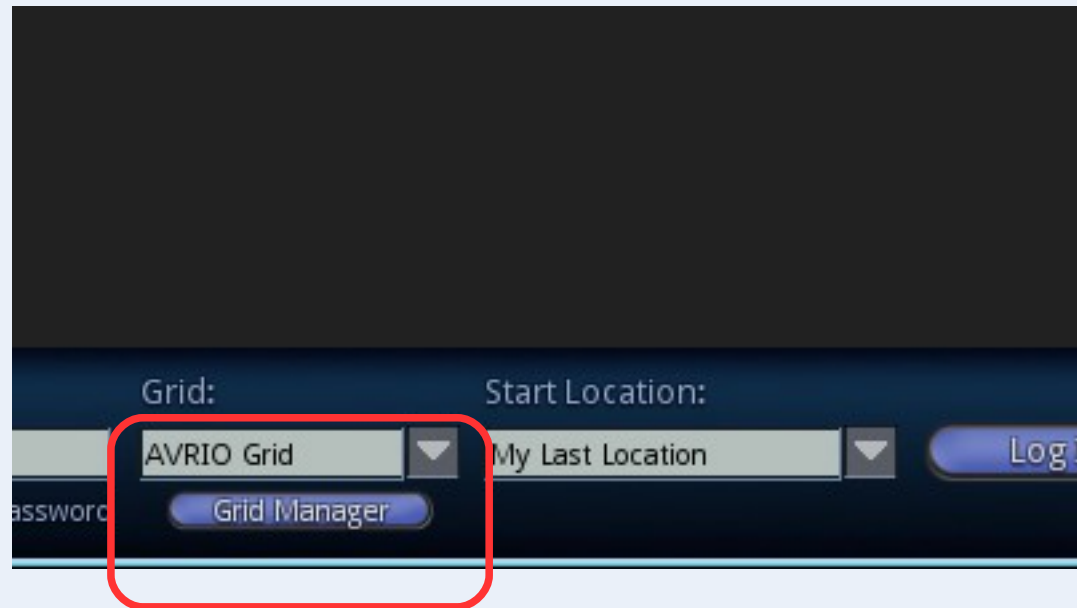
# Είσοδος στον εικονικό κόσμο



Ο χρήστης εισάγει ονοματεπώνυμο και κωδικό πρόσβασης, επιλέγει εικονικό κόσμο από τη λίστα και πατάει το κουμπί Login.

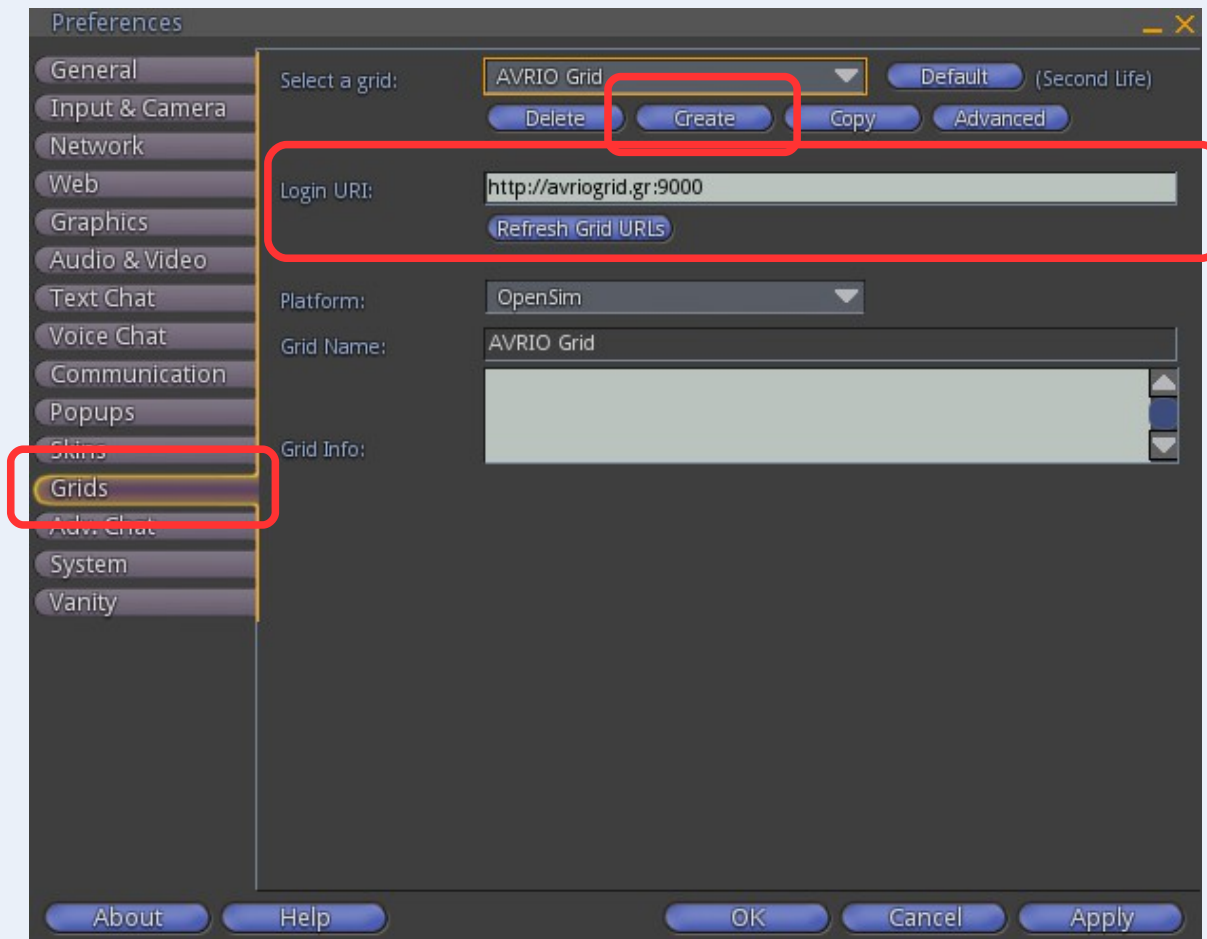
(Σημ.: Το εικονιζόμενο user interface είναι του Singularity Viewer.)

# Ορισμός παραμέτρων σύνδεσης



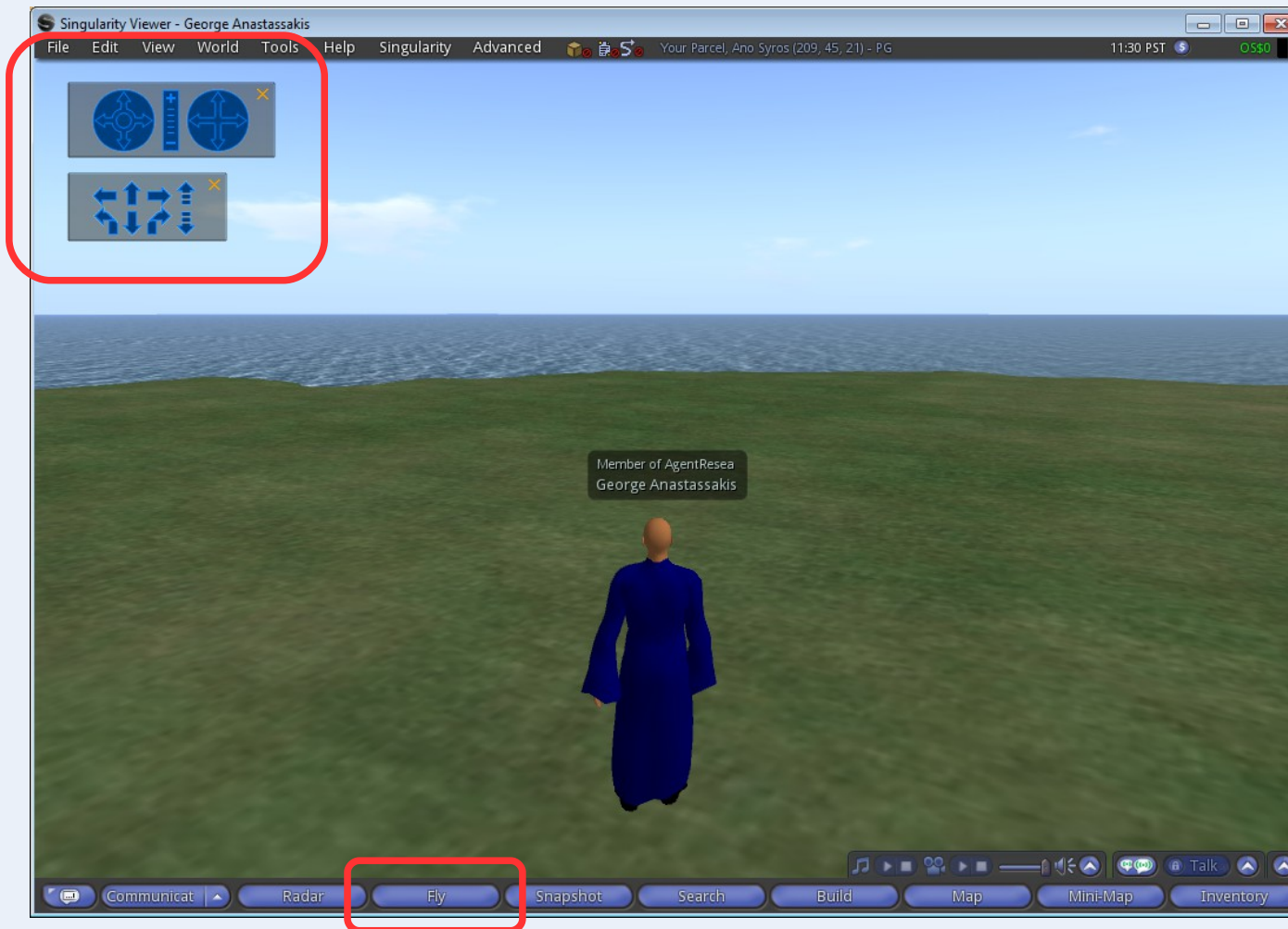
Αν στη λίστα των διαθέσιμων εικονικών κόσμων δεν υπάρχει ο ζητούμενος τότε πρέπει να οριστούν οι αναγκαίες παράμετροι σύνδεσης. Το κουμπί Grid Manager εμφανίζει την σχετική διεπαφή.

# Ορισμός παραμέτρων σύνδεσης



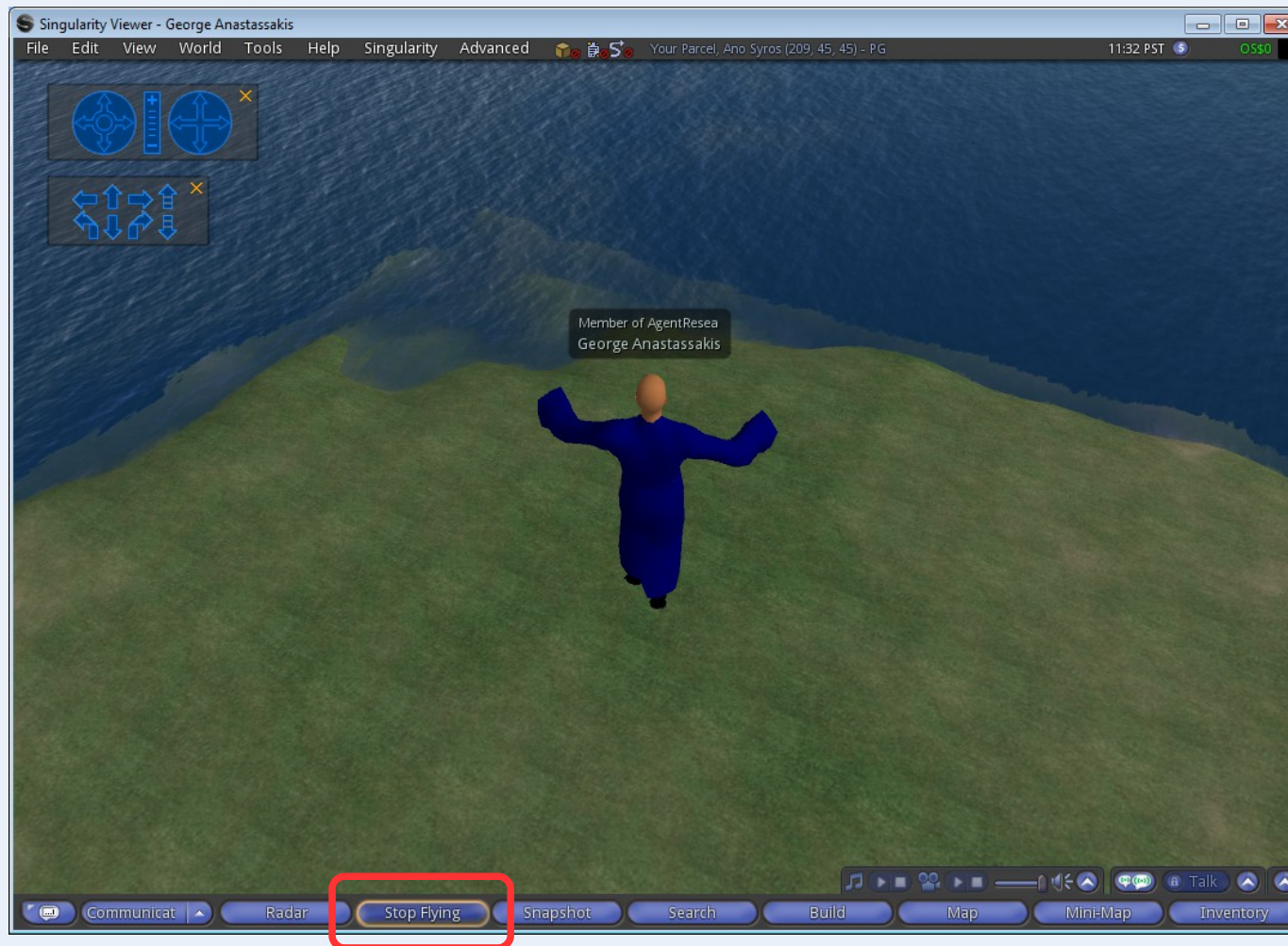
Στη διεπαφή επεξεργασίας των καταχωρημένων εικονικών κόσμων (παλέτα Grids) ο χρήστης μπορεί να δημιουργήσει μία νέα καταχώρηση με το κουμπί Create. Κατόπιν, εισάγει τη διεύθυνση σύνδεσης στο πεδίο Login URL και πιέζει το κουμπί Refresh Grid URLs με αποτέλεσμα την ενημέρωση όλων των απαιτούμενων παραμέτρων.

# Βασικές λειτουργίες πλοήγησης



Η πλοήγηση στον εικονικό κόσμο είναι εφικτή είτε με τα πλήκτρα W, A, S και D, είτε με τα πλήκτρα-βέλη, είτε με κατάλληλα χειριστήρια που προσφέρει η διεπαφή για μετακίνηση και αλλαγή της θέσης και του προσανατολισμού της κάμερας με το mouse. Με το κουμπί Fly ο χρήστης μπαίνει σε κατάσταση πτήσης.

# Πτήση



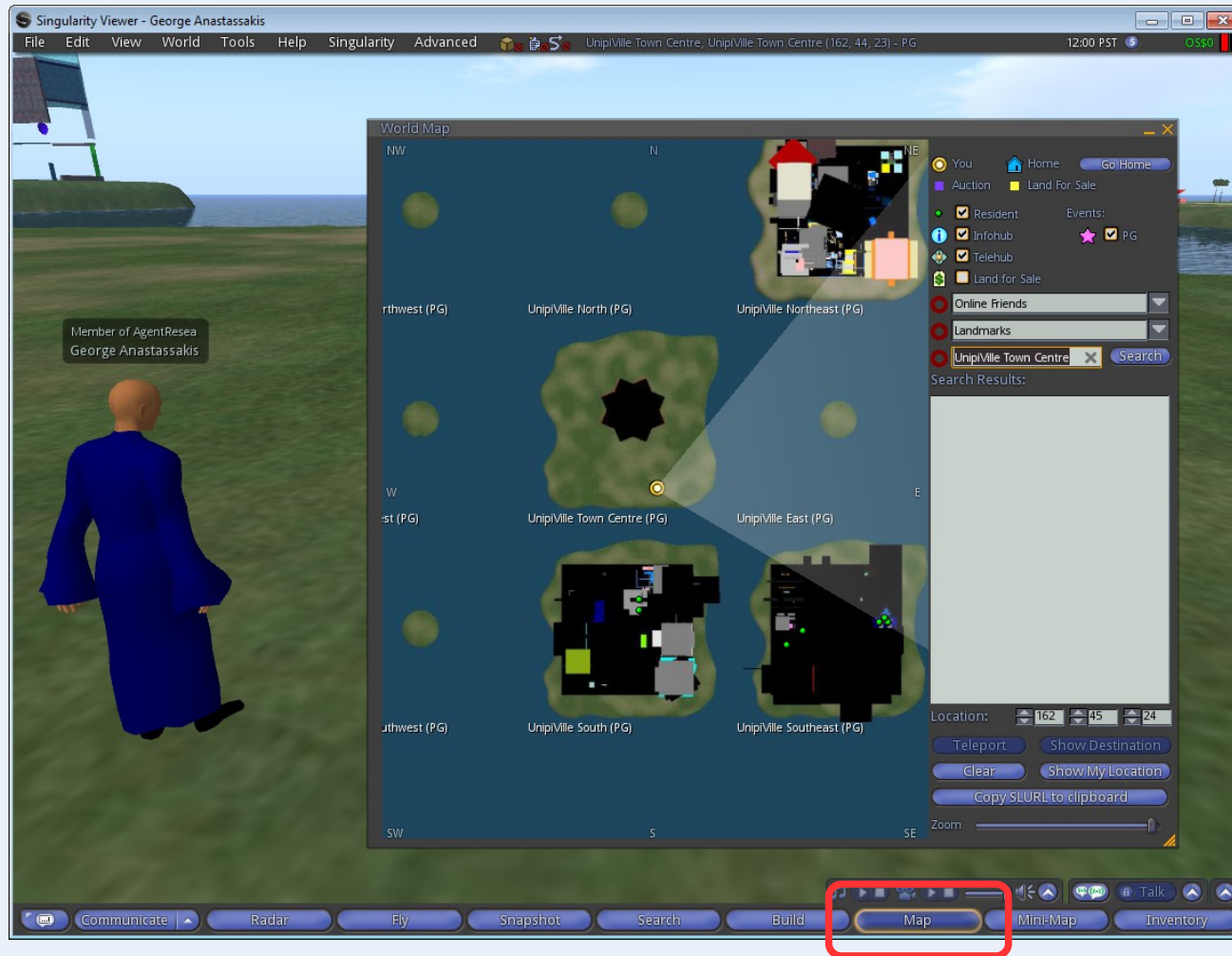
Σε κατάσταση πτήσης, ο χρήστης ρυθμίζει το ύψος του με τα πλήκτρα PGUP και PGDN. Έξοδος από την κατάσταση πτήσης γίνεται με το κουμπί Stop Flying (οπότε και το avatar πέφτει στο έδαφος).

# Βασικές λειτουργίες πλοήγησης

- W, A, S, D και ↑, ↓, ←, →: Μετακίνηση εμπρός, πίσω, αριστερά, δεξιά.
- PGUP και PGDN: Αύξηση, μείωση ύψους πτήσης.
- Με CTRL, ALT και click πάνω σε κάποιο αντικείμενο ενεργοποιείται μία ιδιαίτερα χρήσιμη λειτουργία πλοήγησης η οποία επιτρέπει την εξέταση του αντικειμένου από διάφορες οπτικές γωνίες εύκολα και γρήγορα.



# Χάρτης



Στον χάρτη που εμφανίζεται με το κουμπί Map ο χρήστης μπορεί να δει μία κάτοψη του εικονικού κόσμου με σημειωμένη τη θέση του, τις θέσεις άλλων χρηστών, αντικείμενα, κ.ά. Επίσης μπορεί να αναζητήσει χρήστες και περιοχές, να αντλήσει άλλες χρήσιμες πληροφορίες και να πραγματοποιήσει ενέργειες όπως τηλεμεταφορά, κ.ά.



# Μίνι-χάρτης



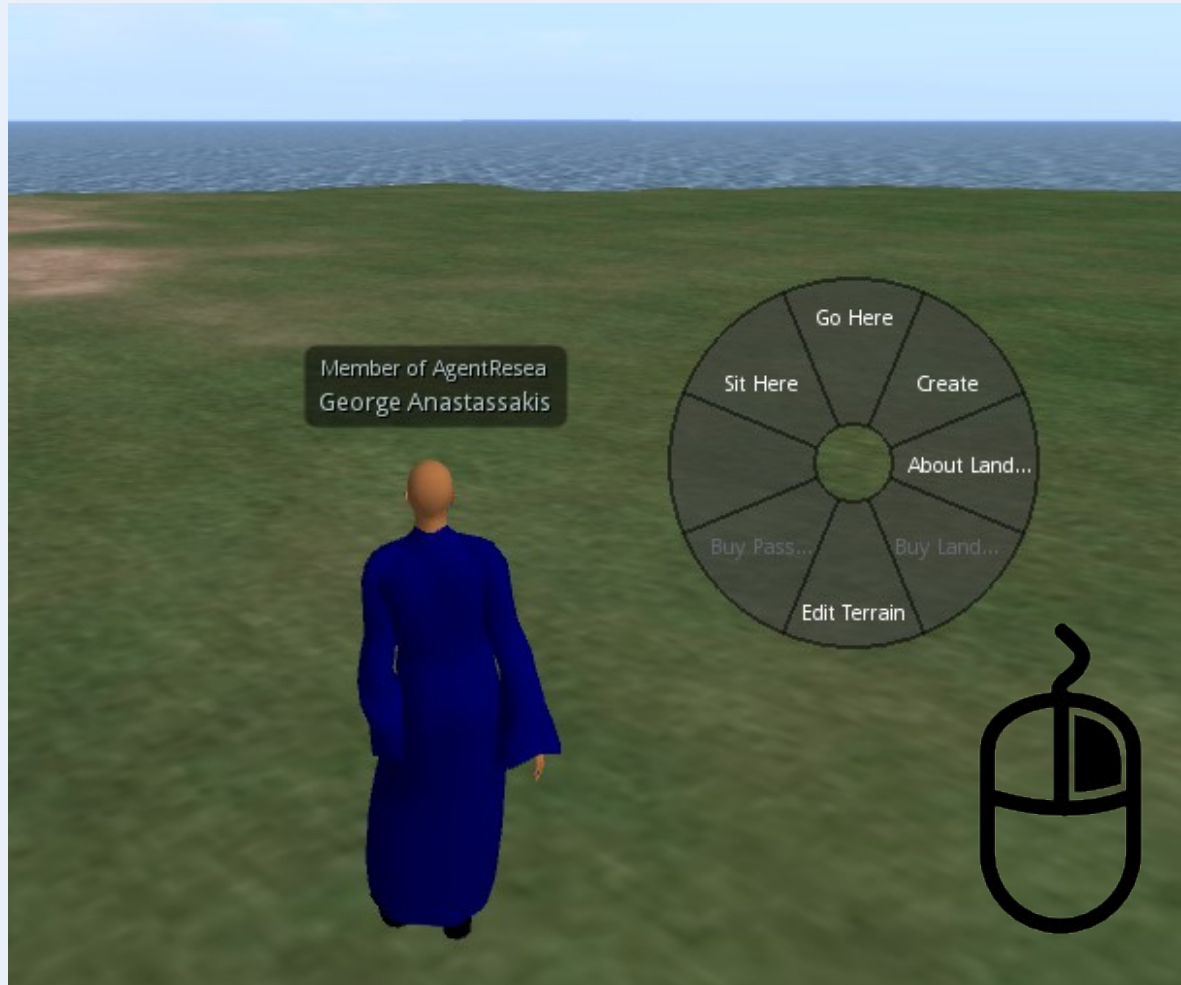
Ο μίνι-χάρτης εμφανίζει λιγότερες πληροφορίες και μόνο για την περιοχή στην οποία βρίσκεται ο χρήστης και τις γειτονικές, αλλά καταλαμβάνει λιγότερο χώρο και έτσι μπορεί να είναι μόνιμα ορατός χωρίς να επιβαρύνει τη διεπαφή. Επίσης, προσανατολίζεται ανάλογα με την κατεύθυνση στην οποία κοιτάει ο χρήστης.

# Συνομιλία με άλλους χρήστες



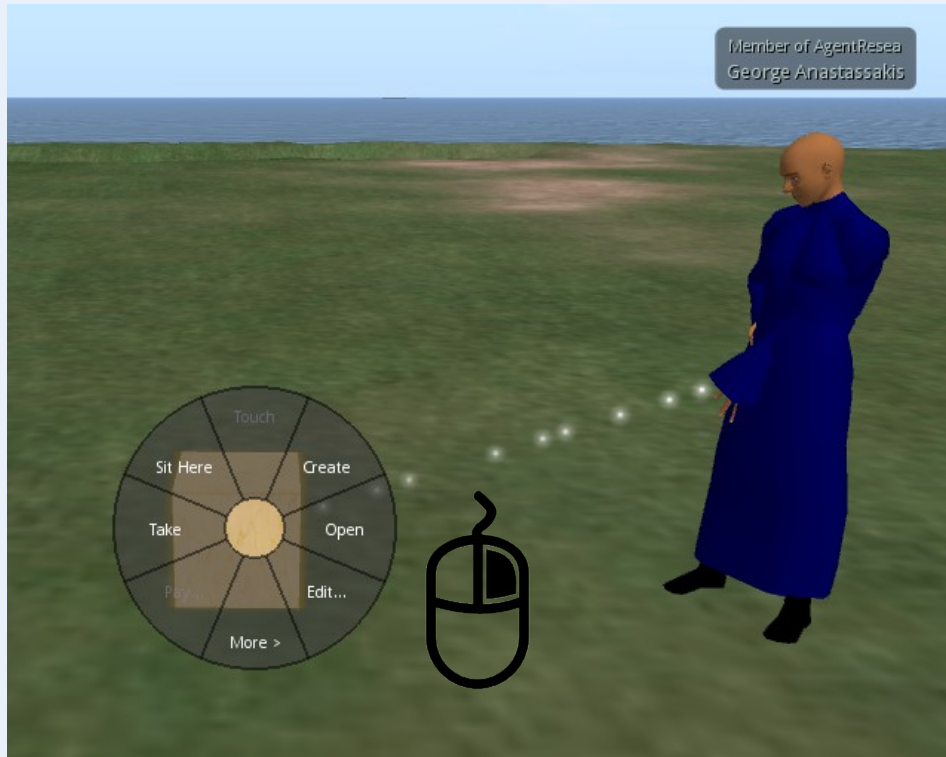
Μέσω της διεπαφής συνομιλίας ο χρήστης μπορεί να συνομιλήσει με άλλους χρήστες με διάφορους τρόπους (say, whisper, shout) και σε διάφορα κανάλια (στο κοινό public chat ή σε ιδιωτικά κανάλια). Επίσης, μπορεί να δει ιστορικό συνομιλιών, τον προσωπικό κατάλογο επαφών του, να εκτελέσει χειρονομίες, κ.ά.

# Μενού αλληλεπίδρασης



Με δεξί κλικ σε ένα κενό σημείο εμφανίζεται το μενού αλληλεπίδρασης του χρήστη με τον εικονικό κόσμο, μέσω του οποίου ο χρήστης μπορεί να μετακινηθεί και να καθίσει σε κάποιο σημείο, να διαμορφώσει το έδαφος, να δημιουργήσει αντικείμενα και να πάρει περισσότερες πληροφορίες για την περιοχή στην οποία βρίσκεται.

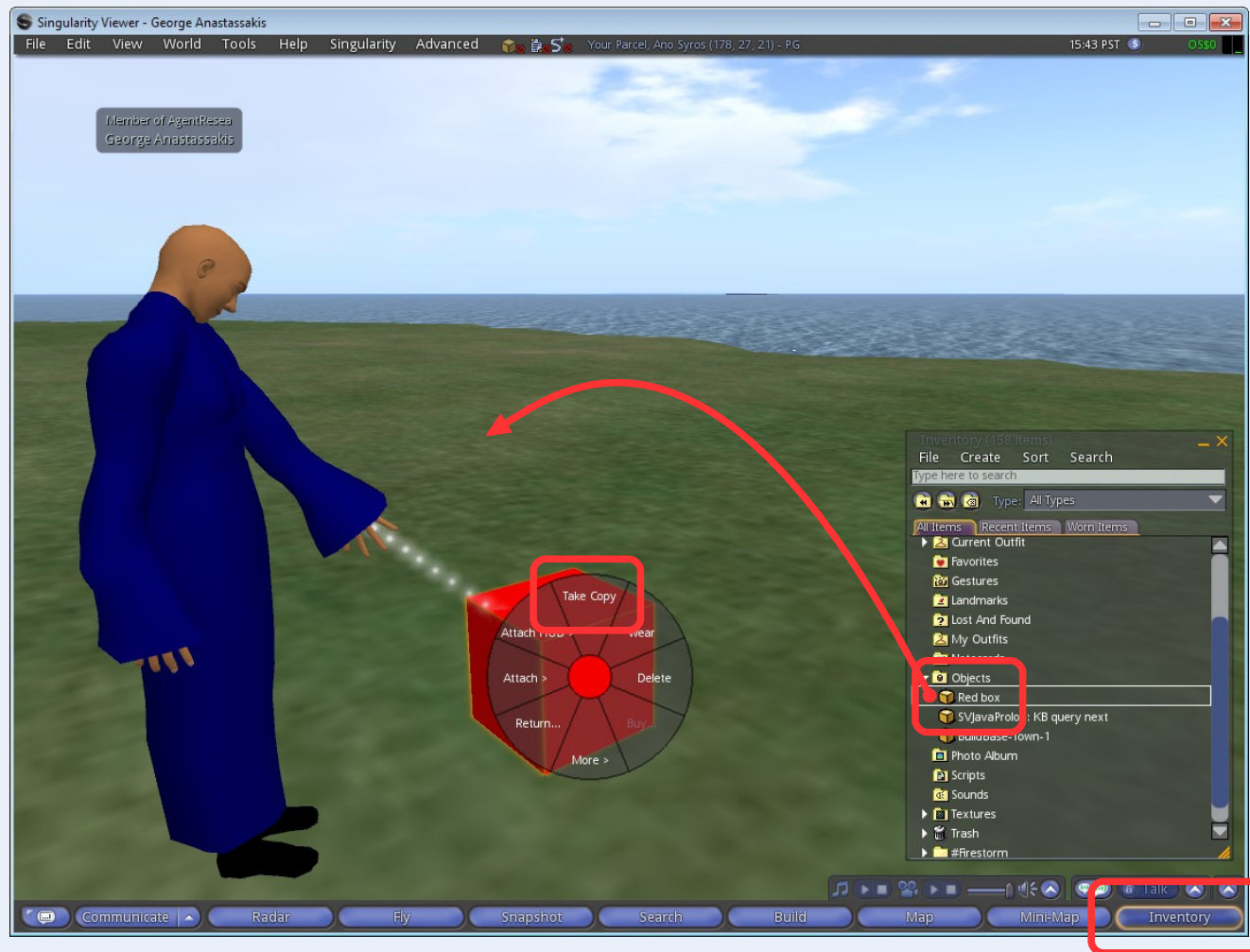
# Μενού αλληλεπίδρασης



Με δεξί κλικ σε κάποιο αντικείμενο το μενού αλληλεπίδρασης περιέχει επιπλέον επιλογές, όπως μεταβολή του αντικειμένου, μεταφορά και μεταφορά αντιγράφου στον κατάλογο του χρήστη, ανάρτηση στη διεπαφή ή στο avatar του χρήστη, διαγραφή, κ.ά.



# Κατάλογος χρήστη



Με τις επιλογές Take και Take Copy ο χρήστης μεταφέρει ένα αντικείμενο ή ένα αντίγραφό του, αντίστοιχα, στον κατάλόγό του. Μετά, με drag-and-drop, μπορεί να δημιουργεί αντίγραφα του αποθηκευμένου στον κατάλογο αντικειμένου.

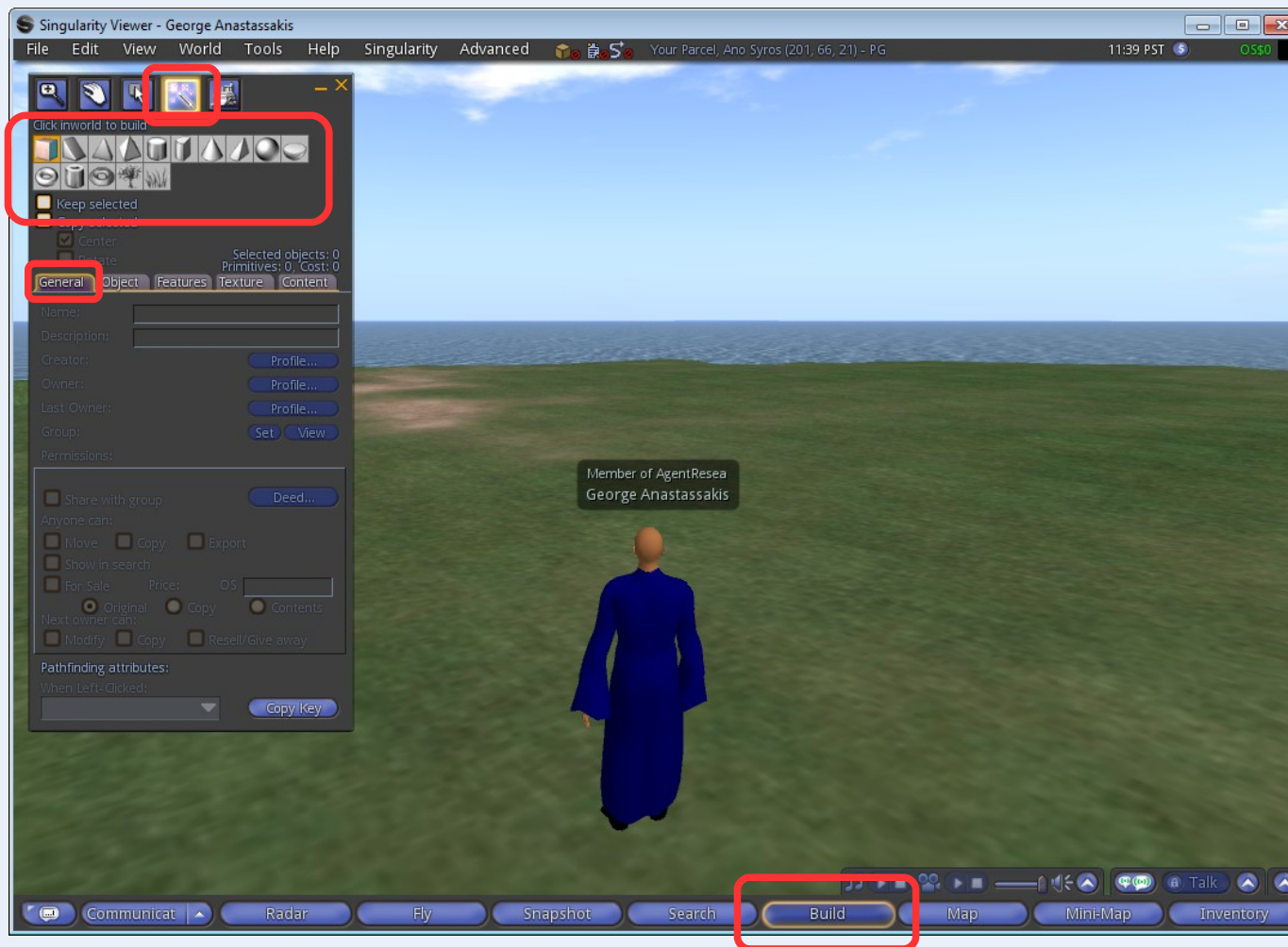
# Second Life

## 2

Εισαγωγή στη δημιουργία αντικειμένων

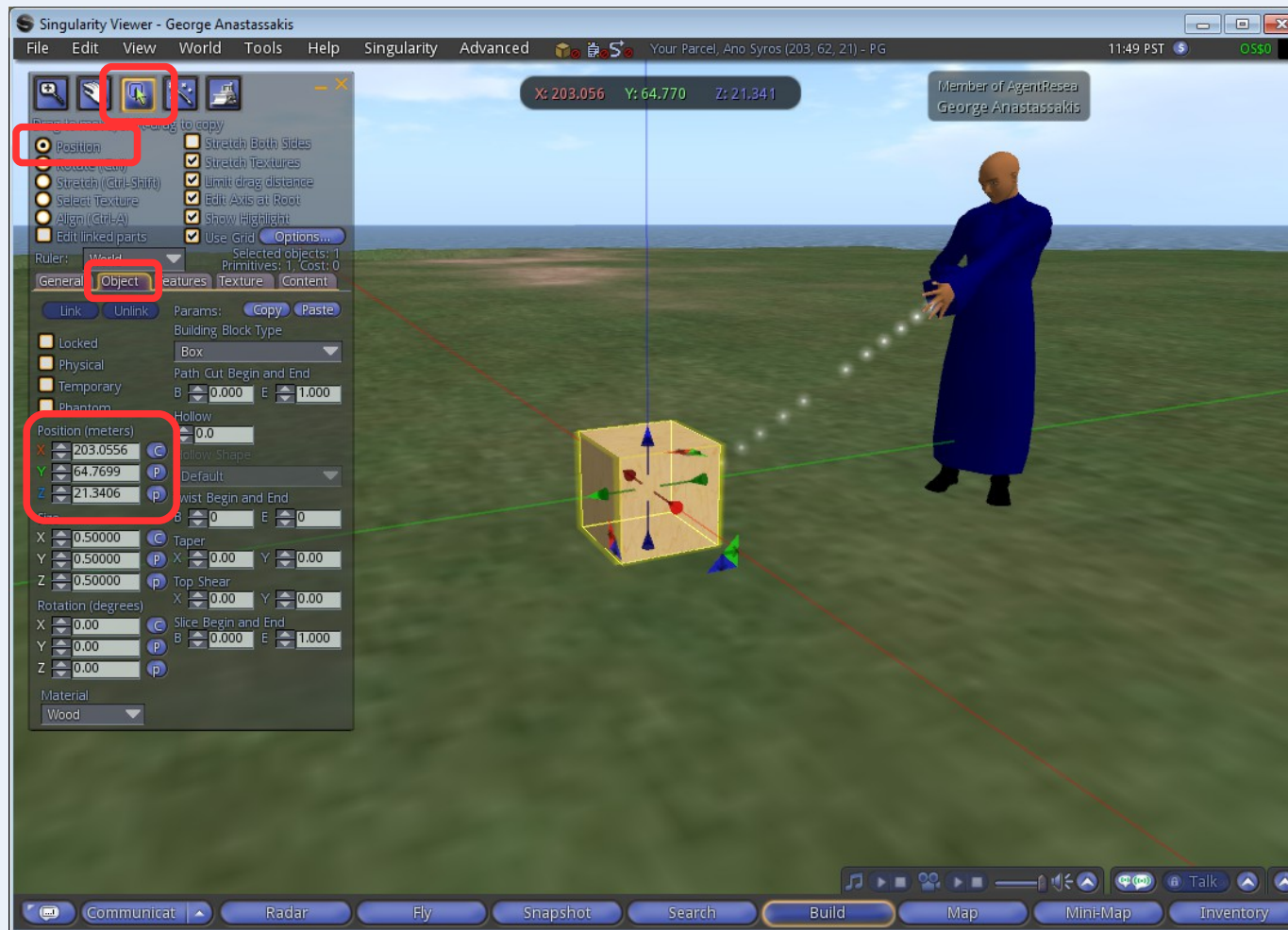


# Δημιουργία αντικειμένου



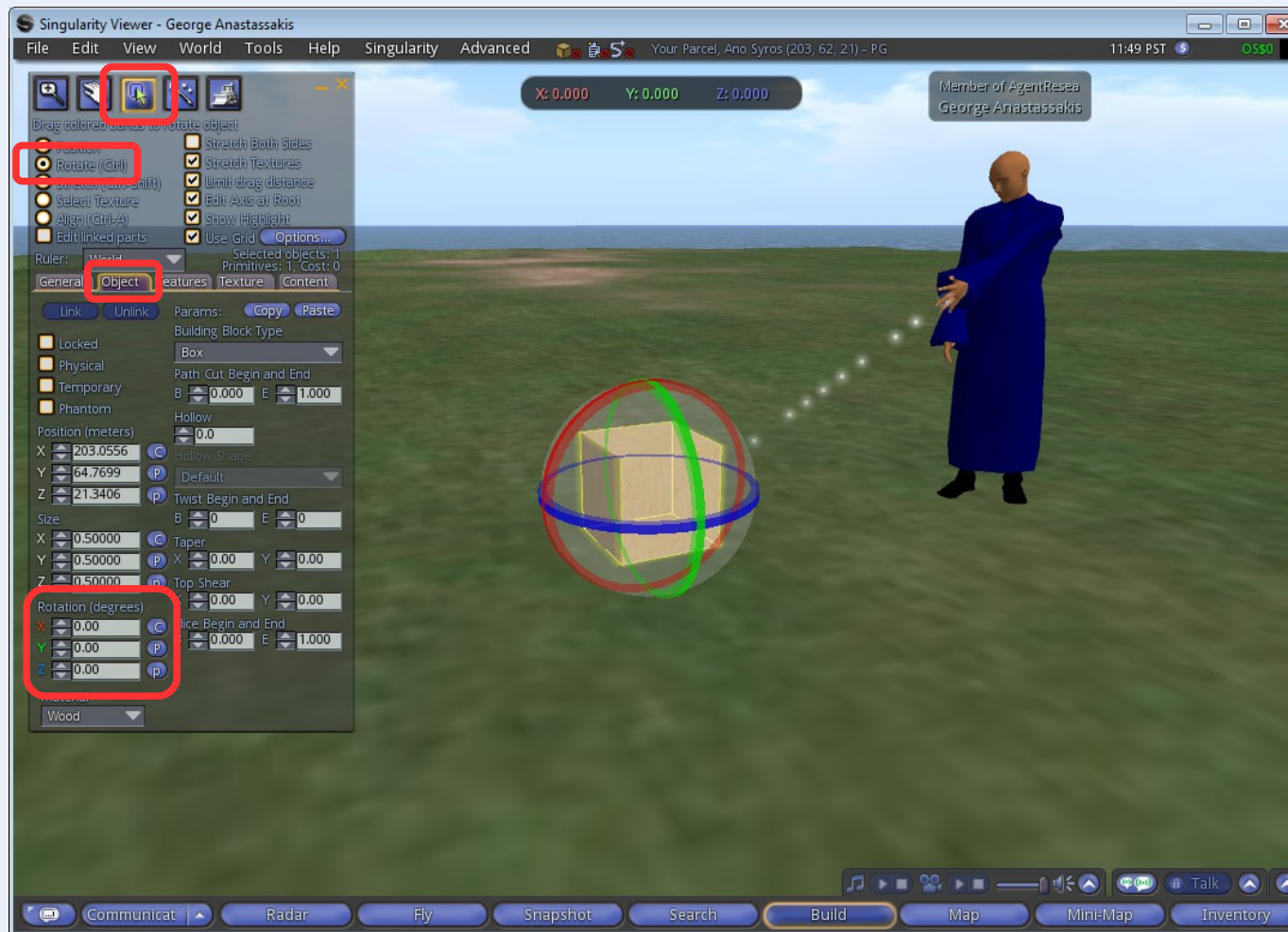
Με το κουμπί Build ή με την αντίστοιχη επιλογή στο μενού αλληλεπίδρασης εμφανίζεται η διεπαφή δημιουργίας νέου αντικειμένου. Ο χρήστης μπορεί να διαλέξει ανάμεσα σε αρκετά διαθέσιμα σχήματα όπως κύβο, σφαίρα, κύλινδρο, κ.τ.λ. Στην ίδια παλέτα με τίτλο General ορίζεται και το όνομα του αντικειμένου.

# Μετατόπιση αντικειμένου



Με την επιλογή Edit στο μενού αλληλεπίδρασης εμφανίζεται η διεπαφή μεταβολής του επιλεγμένου αντικειμένου. Η αρχική κατάσταση της διεπαφής επιτρέπει την μετατόπιση του αντικειμένου είτε με το mouse είτε με ορισμό συγκεκριμένων συντεταγμένων x, y και z.

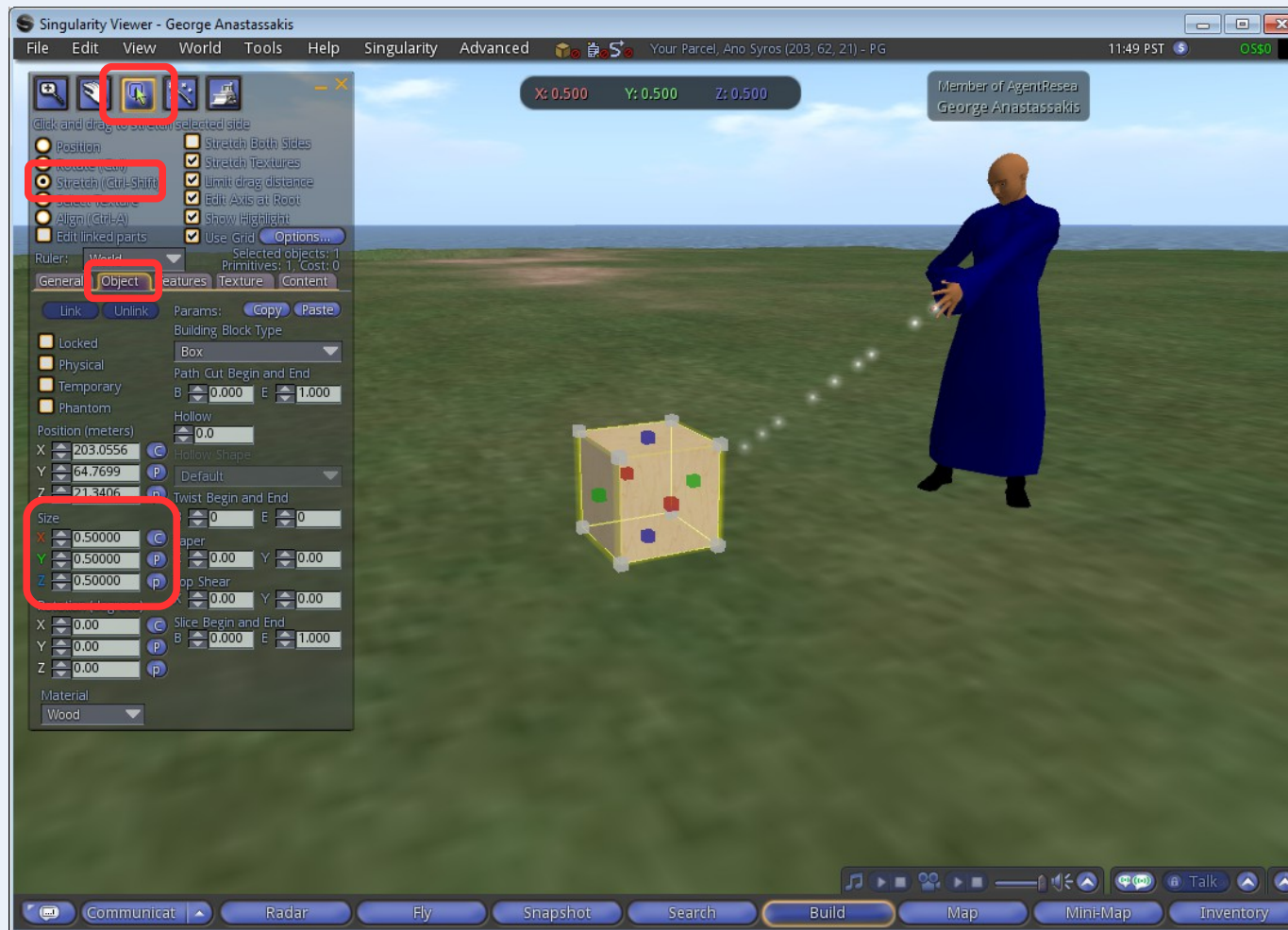
# Περιστροφή αντικειμένου



Η επιλογή Rotate, η οποία ενεργοποιείται και με χρήση του πλήκτρου CTRL, επιτρέπει την περιστροφή του αντικειμένου είτε με το mouse είτε με ορισμό συγκεκριμένων γωνιών γύρω από τους άξονες x, y και z.

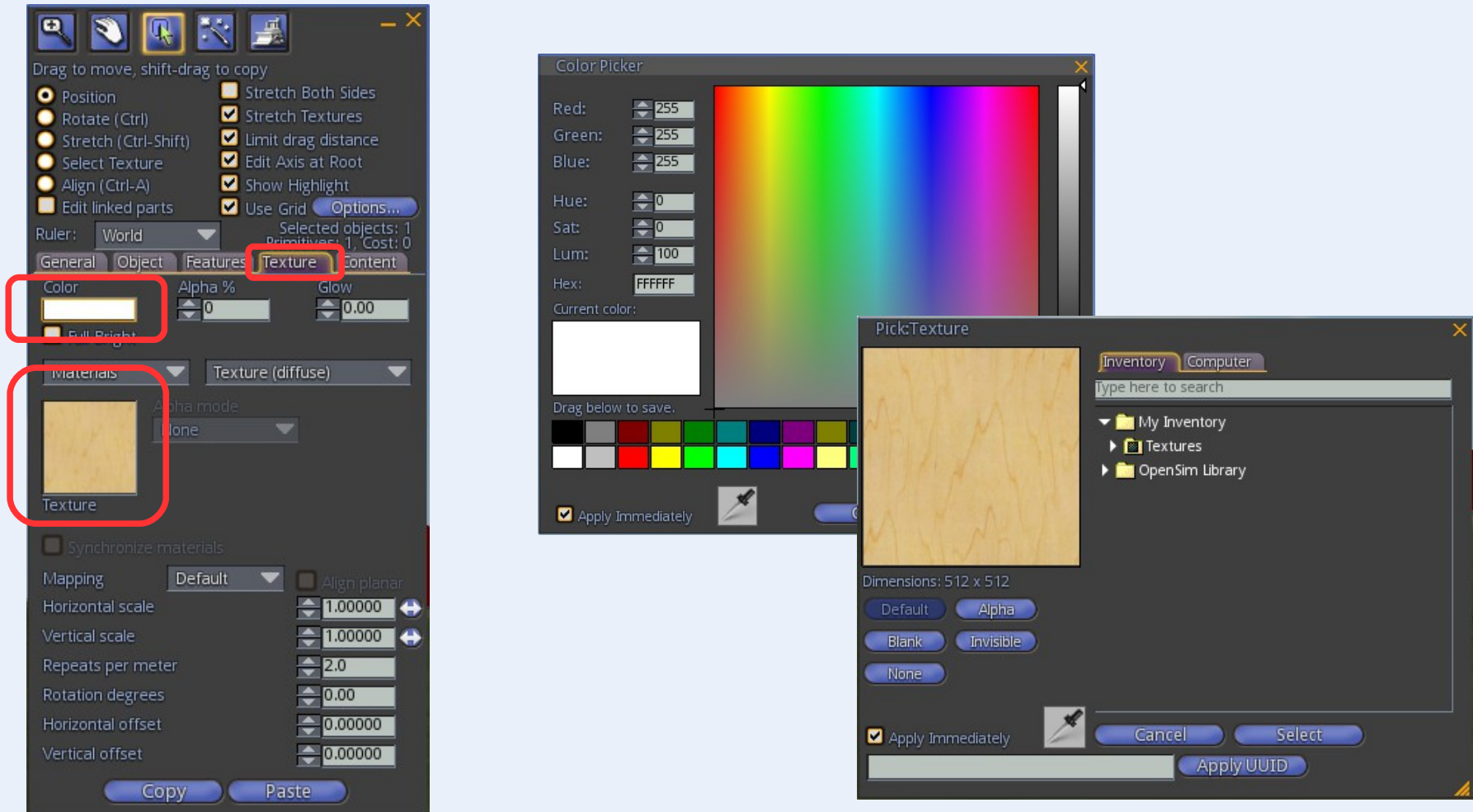


# Αλλαγή μεγέθους αντικειμένου



Η επιλογή Stretch, η οποία ενεργοποιείται και με χρήση των πλήκτρων CTRL και SHIFT, επιτρέπει την αλλαγή του μεγέθους του αντικειμένου είτε με το mouse είτε με ορισμό συγκεκριμένων διαστάσεων στους άξονες x, y και z.

# Αλλαγή χρώματος και υφής



Στην παλέτα Texture και με χρήση των Texture Picker και Color Picker ο χρήστης μπορεί να ορίσει την υφή και το χρώμα του αντικειμένου καθώς και διάφορες σχετικές παραμέτρους. Ο εικονικός κόσμος διαθέτει μία έτοιμη βιβλιοθήκη χρήσιμων υφών από τις οποίες μπορεί να επιλέξει ο χρήστης.

- Το εικονίδιο στις διαφάνειες με τίτλο "Μενού αλληλεπίδρασης" είναι "Made by Freepik (<http://www.freepik.com>) from Flaticon.com".