



Εγχειρίδιο χρήσης Wonda

Εμμανουήλ Φωκίδης

ΥΓ0008. Τεχνολογικές και Διδακτικές Καινοτομίες με τη Χρήση της
Πληροφορικής: Εικονική Πραγματικότητα

Περιεχόμενα

Τα βασικά	3
Εισαγωγή στο Wonda	4
Συμβατότητα προγραμμάτων περιήγησης, υπολογιστών και HMDs	5
Απαιτήσεις μέσων	6
Τα πρώτα βήματα.....	7
Δημιουργία λογαριασμού/σύνδεση	8
Επεξεργασία των ρυθμίσεων του Hub	11
Δημιουργία και επεξεργασία ενός Space	13
Πρόσκληση ή συμμετοχή σε Space	15
Δημιουργήστε ένα Experience	16
Αντιγραφή, μετακίνηση, διαγραφή και κοινοποίηση ενός Experience	17
Η λειτουργία προβολής	19
Η διεπαφή σε λειτουργία προβολής	20
Επιλογή ή επεξεργασία του avatar σας σε Experience πολλών χρηστών.....	23
Κοινή χρήση της οθόνης σε λειτουργία προβολής για πολλούς χρήστες	24
Σχεδιάστε με την εικονική πένα σε λειτουργία προβολής για πολλούς χρήστες	25
Προσθήκη εικόνων και 3D αντικειμένων σε λειτουργία προβολής για πολλούς χρήστες	27
Προβολή και πλοήγηση στο Experience σας από υπολογιστή	31
Προβολή και πλοήγηση στο Experience σας στην Εικονική Πραγματικότητα	32
Η λειτουργία επεξεργασίας.....	34
Η διεπαφή λειτουργίας επεξεργασίας	35
Αλλαγή των ρυθμίσεων ενός Experience	37
Περιορισμός πρόσβασης σε συγκεκριμένες συσκευές.....	40
Προσθήκη περιεχομένου	41
Προσθήκη annotations σε ένα Experience	42
Η Βιβλιοθήκη Πολυμέσων (Media Library)	44
Μετακίνηση, περιστροφή, αλλαγή μεγέθους και διαγραφή annotations.....	45
Δώστε έμφαση στο περιεχόμενο με το Εφέ Οπίσθιου Φωτισμού (Backlight Effect)	46
Πώς να βελτιστοποιήσετε τα 3D μοντέλα σας (χρησιμοποιώντας το RapidCompact)	48
Εισαγωγή 3D μοντέλων από το Sketchfab.....	51
Προσθήκη Εικόνων, Βίντεο και Κειμένου	54
Η Κύρια Οθόνη (Main Display)	56
Προσθήκη νέας Σκηνής/Scene	58
Τα πάντα για τις ενέργειες/actions	61
Προσθήκη ήχου ενέργειας	62

Προσθήκη συνδέσμων σε Scene, Experience ή ιστότοπο.....	63
Απόκρυψη και εμφάνιση ενός annotation σε ένα Scene.....	66
Προσθήκη ήχου	68
Τοποθέτηση Ενεργών Σημείων/Hotspots.....	70
Ζώνες Πρόσδεσης/Snap Zones.....	73
Επεξεργασία της κατεύθυνσης που θα κοιτά ο χρήστης σε Scene 360°	77
Επεξεργασία Κουίζ/Quiz και επιλογών βαθμολόγησης	79
Προσθέστε ένα Κουίζ/Quiz και ορίστε βαθμολογίες για τις απαντήσεις	81
Προσθέστε έναν χαρακτήρα AI στο Experience σας	82
Συζητήστε με έναν χαρακτήρα AI	85
Εξατομικεύστε τον χαρακτήρα AI	88
Το πάνελ των Αναλυτικών Στοιχείων/Analytics.....	93
Περισσότερα για τις συνεδρίες για πολλούς χρήστες	96
Εισαγωγή στις συνεδρίες για πολλούς χρήστες.....	97
Ρύθμιση συνεδρίας για πολλούς χρήστες.....	99
Πώς μπορούν να αναγνωριστούν οι χρήστες στα Spaces	101
Λίστα ελέγχου για μια επιτυχημένη συνεδρία για πολλούς χρήστες.....	103
Θέματα για προχωρημένους.....	104
Πώς να σχεδιάσετε προσβάσιμα Experiences	105
Δημιουργήστε το δικό σας Skybox	107
Προηγμένη δημοσίευση και διαχείριση εκδόσεων	110
Αποθήκευση προόδου επισκέπτη	112
Βέλτιστες πρακτικές	115
Πώς να δημιουργήσετε το δικό σας περιβάλλον	117
Πώς να ρυθμίσετε το 3D πλέγμα πλοήγησης/navigation mesh.....	121
Η διαδικασία bake lights και η χρήση unlit materials	125



Δήλωση. Το έγγραφο αυτό συντάχθηκε με τη μερική χρήση υλικού (κειμένων και εικόνων) που είναι διαθέσιμο στη διεύθυνση <https://help.spaces.wondavr.com/en/>. Τα πνευματικά δικαιώματα αυτού του υλικού ανήκουν στην εταιρεία Wonda VR και στους αντίστοιχους συντάκτες των άρθρων "User guide", "FAQ" και "How to".



Πολλές εικόνες απεικονίζουν διαδικασίες που περιγράφονται στο κείμενο χρησιμοποιώντας animated GIFs. Ωστόσο, αυτή η δυνατότητα δεν υποστηρίζεται σε αρχεία PDF. Για να δείτε το animation, πρέπει να κάνετε κλικ πάνω τους. Οι εικόνες που περιλαμβάνουν animation επισημαίνονται με τη λέξη "animated" ακριβώς κάτω από αυτές.



Τα βασικά

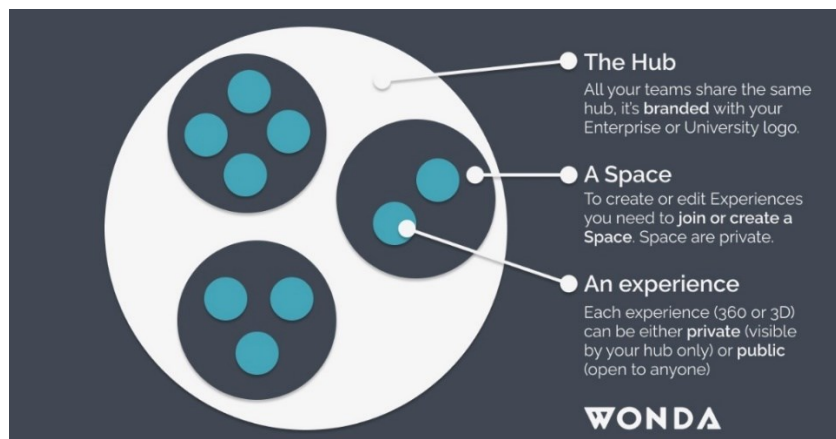
Εισαγωγή στο Wonda

Το Wonda είναι μια προηγμένη πλατφόρμα εκμάθησης και συνεργασίας Εικονικής Πραγματικότητας/Virtual Reality (ΕΠ/VR) που επιτρέπει στους χρήστες να επεξεργάζονται, να μοιράζονται και να έχουν πρόσβαση σε εμπειρίες μάθησης χρησιμοποιώντας 2D και 3D μέσα, καθώς και εικόνες και βίντεο 360°, όλα προσβάσιμα μέσω μιας ποικιλίας συσκευών, συμπεριλαμβανομένων head-mounted displays (HMDs), κινητών τηλεφώνων, tablet και υπολογιστών. Η πλατφόρμα είναι δομημένη σε τρία επίπεδα: Hub, Spaces και Experiences.

Hub. Το Hub χρησιμεύει ως το κεντρικό σημείο πρόσβασης όπου οι χρήστες μπορούν να διαχειρίζονται όλα τα Spaces και Experiences που δημιουργούνται εντός του οργανισμού τους. Παρέχει μια ολοκληρωμένη επισκόπηση, επιτρέποντας την αποτελεσματική πρόσβαση, επεξεργασία και κοινή χρήση εμπυθιστικών εμπειριών.

Spaces. Ένθετα μέσα στο Hub, πολλαπλά Spaces διευκολύνουν τη συνεργατική δημιουργία και διαχείριση εμπυθιστικών εμπειριών. Κάθε χώρος είναι ένας ιδιωτικός θύλακας όπου οι χρήστες μπορούν να δημιουργήσουν και να επιβλέψουν απεριόριστο αριθμό Experiences, προσκαλώντας συγκεκριμένους συμμετέχοντες για συνεργασία. Η εγγενής ρύθμιση απορρήτου διασφαλίζει ότι μόνο οι προσκεκλημένοι χρήστες μπορούν να προβάλλουν και να επεξεργάζονται από κοινού το περιεχόμενο σε ένα Space.

Experiences. Τοποθετημένα μέσα σε ένα Space, τα Experiences, αναπτύσσονται χρησιμοποιώντας το Wonda Editor, ένα Διαδικτυακό εργαλείο συγγραφής. Αυτά τα Experiences είναι δυναμικά 3D περιβάλλοντα ενός ή πολλών χρηστών, όπου οι συμμετέχοντες μπορούν να συναντηθούν, να παρουσιάσουν και να αλληλεπιδράσουν. Ο Editor υποστηρίζει την απρόσκοπτη ενσωμάτωση διαδραστικών στοιχείων, όπως annotations και κουίζ πάνω σε διάφορους τύπους μέσων, επιτρέποντας τη δημιουργία τόσο απλών όσο και σύνθετων σεναρίων εκπαίδευσης και παιχνιδιών. Ο διαμοιρασμός των Experiences μπορεί να γίνει σύγχρονα μέσω της λειτουργίας πολλών χρηστών ή ασύγχρονα στη λειτουργία ενός χρήστη και μπορούν εύκολα να ενσωματωθούν σε οποιαδήποτε ιστοσελίδα, καθιστώντας τα προσβάσιμα σε όλες τις συσκευές, συμπεριλαμβανομένων υπολογιστών, HMDs και κινητών συσκευών (smartphones και tablets).



Εμπλέκοντας τους συμμετέχοντες με τρόπο παρόμοιο με το Skype ή το Zoom, μια συνεδρία για πολλούς χρήστες στο Wonda διευκολύνει την αλληλεπίδραση σε πραγματικό χρόνο με έως και 50 χρήστες. Σε αντίθεση με τις παραδοσιακές βιντεοκλήσεις, οι συμμετέχοντες ελέγχουν τα avatars τους μέσα στο κοινόχρηστο περιβάλλον, ενισχύοντας την αλληλεπίδραση. Οι συμμετέχοντες μπορούν να συμμετάσχουν σε συνεδρίες μέσω μιας απλής διεύθυνσης URL που παρέχεται στον Editor, χωρίς να χρειάζεται να εγκαταστήσουν κάποια εφαρμογή. Αυτή η διεύθυνση URL μπορεί να διαδοθεί μέσω διαφόρων πλατφορμών επικοινωνίας, όπως το Facebook και το email.

👉 Σημείωση. Το Wonda χρησιμοποιεί τον όρο "annotations" όταν αναφέρεται σε στοιχεία που μπορείτε να προσθέσετε σε ένα Experience (για παράδειγμα, 3D αντικείμενα, βίντεο, ήχους και εικόνες).

Συμβατότητα προγραμμάτων περιήγησης, υπολογιστών και HMDs

Τα καλύτερα προγράμματα περιήγησης για την επεξεργασία ενός Experience

Για αποτελεσματική επεξεργασία, συνιστάται να χρησιμοποιείτε τις πιο πρόσφατες εκδόσεις του Google Chrome και του Mozilla Firefox. Οι χρήστες σε πλατφόρμες Windows μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν το Edge, ενώ το Safari συνιστάται για όσους χρησιμοποιούν συσκευές iOS.

Προτεινόμενα προγράμματα περιήγησης για την προβολή ενός Experience

- Προβολή σε υπολογιστή. Για χρήστες υπολογιστών, συνιστάται η χρήση των πιο πρόσφατων εκδόσεων του Google Chrome ή του Mozilla Firefox. Στα Windows, το Edge είναι επίσης μια καλή επιλογή. Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι η υποστήριξη για το Safari παραμένει πειραματική λόγω των εγγενών περιορισμών του προγράμματος περιήγησης.
- Προβολή σε λειτουργία VR. Για προβολή των Experiences σε λειτουργία VR, συνιστάται η χρήση του Meta Quest 2 ή νεότερης έκδοσης, σε συνδυασμό με το Meta Browser.
- Προβολή σε κινητά τηλέφωνα και tablet. Η υποστήριξη για κινητές συσκευές και tablet παραμένει σε έκδοση beta. Ενώ μπορεί να χρησιμοποιηθεί οποιαδήποτε συσκευή Android, η συμβατότητα iOS περιορίζεται επί του παρόντος σε Experiences ενός χρήστη.

	Editor	Player Solo	Player Multi	
Desktop / Laptop:				Notes:
Chrome	✓	✓	✓	Recommended
Brave	✓	✓	✓	Supported
Firefox	✓	✓	✓	Limited support
Edge	✓	✓	✓	Not supported
Safari	x	x	x	
VR Headsets:				
Meta Quest 2, 3, Pro		✓	✓	
Meta Quest 1		✓	✓	
Oculus Go (deprecated)		x	x	
Pico Neo 3		✓	✓	
Pico Neo 2		✓	✓	
Pico G2 (deprecated)		x	x	
Mobile / Tablet:				
Android (beta)		✓	✓	
iPhone / iPad (beta)		✓	x	

👉 Σημειώσεις. Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι το Wonda είναι αποκλειστικά συμβατό με αυτόνομα HMDs. Η εφαρμογή δεν μπορεί να λειτουργήσει σε mobile cardboard, Google Cardboards, ή σε μη αυτόνομα HMDs. Επιπλέον, η προβολή και δημιουργία Experiences σε λειτουργία VR είναι εφικτή μόνο με τη χρήση χειριστηρίων, καθώς δεν υποστηρίζεται η παρακολούθηση χειρών. Τα συμβατά HMDs αναφέρονται ρητά παραπάνω. Επί του παρόντος, τα Experiences με ενσωματωμένα avatars τεχνητής νοημοσύνης (AI) περιορίζονται στη λειτουργία ενός χρήστη και είναι συμβατά μόνο σε υπολογιστές.

Απαιτήσεις μέσων

Για να επιτύχετε τη βέλτιστη απόδοση του Experience σας, ακολουθήστε τις προδιαγραφές που αναφέρονται στη συνέχεια.

360° βίντεο

Μορφή. MP4.

Κωδικοποιητής. H.264.


Ρυθμός καρτέ. 30 fps.

Μέγιστη ανάλυση εισόδου. 8K.

Μέγιστη ανάλυση ροής. 3840 x 1920 pixel (4K).

Μέγιστος ρυθμός μετάδοσης. 20 Mbps.

Στερεοσκοπική υποστήριξη. Πάνω/Κάτω και Αριστερά/Δεξιά (Top/Bottom και Left/Right).

 Σημειώσεις. Η μεταφόρτωση ενός βίντεο 360° μπορεί να απαιτήσει αρκετά λεπτά για την πλήρη επεξεργασία του και τη διάθεσή του σε βέλτιστη ποιότητα. Για στερεοσκοπικά βίντεο, προσθέστε "_TB" (πάνω-κάτω) ή "_LR" (αριστερά-δεξιά) στο όνομα αρχείου (π.χ. demoVideo_LR.mp4).

2D βίντεο

Μορφή. MP4.

Κωδικοποιητής. H.264.

Ρυθμός καρτέ. 30 fps.

Μέγιστη ανάλυση. 1080p (οι υψηλότερες αναλύσεις θα μειωθούν σε 1080p).

Μέγιστος ρυθμός μετάδοσης. 20 Mbps.

360° εικόνες

Μορφή. JPG ή PNG.

Μέγιστη ανάλυση εισόδου. 8K.

Μέγιστη ανάλυση εξόδου. 6K.

Μέγιστο μέγεθος αρχείου. 2MB.

Στερεοσκοπική υποστήριξη. Πάνω/Κάτω και Αριστερά/Δεξιά.

2D εικόνες

Μορφή. JPEG συμπιεσμένο για Web.

Μέγιστη ανάλυση. 1080p.

Μέγιστο μέγεθος αρχείου. 1MB.

3D αντικείμενα

Μορφή. GLB ή GLTF.


Μέγιστος αριθμός πολυγώνων. 10.000.

Μέγιστος αριθμός διαφορετικών υφών. 10.

Μέγιστη ανάλυση υφής. 4K.

Υλικά. Ελαχιστοποιημένα (κάθε υλικό δημιουργεί ένα draw call κατά το χρόνο εκτέλεσης).

Μέγιστο μέγεθος αρχείου. 5MB.

 Σημείωση. Εάν απαιτούνται προσαρμογές στα 3D μοντέλα, μπορούν να χρησιμοποιηθούν εργαλεία όπως το RapidCompact (ανατρέξτε στην ενότητα "[Πώς να βελτιστοποιήσετε τα 3D μοντέλα σας \(χρησιμοποιώντας το RapidCompact\)](#)") για περισσότερες λεπτομέρειες).

Ήχος

Μορφή. MP3.

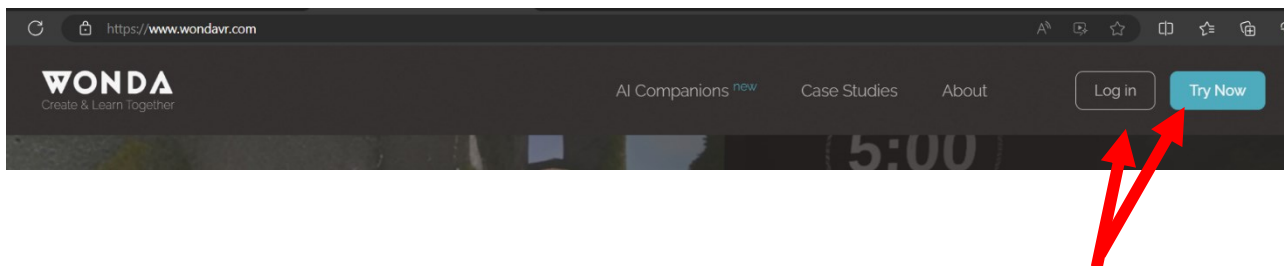
Μέγιστο μέγεθος αρχείου. 10MB.



Τα πρώτα βήματα

Δημιουργία λογαριασμού/σύνδεση

Πριν ξεκινήσετε, πρέπει να δημιουργήσετε έναν λογαριασμό ή να συνδεθείτε χρησιμοποιώντας τον λογαριασμό σας στο Google ή στη Microsoft. Μεταβείτε στο <https://www.wondavr.com/> για να ξεκινήσετε τη διαδικασία. Για να δημιουργήσετε έναν λογαριασμό, κάντε κλικ στο "Try now", για κάθε επόμενη φορά, κάντε κλικ στο "Log in".



👉 Σημείωση. Είναι πολύ πιο εύκολο να εγγραφείτε/συνδεθείτε χρησιμοποιώντας τον λογαριασμό σας στο Google.

A screenshot of the login page titled "LOGIN TO YOUR ACCOUNT". It contains input fields for "Email" and "Password", a "Remember Me" checkbox, and a "LOGIN" button. Below these is an "OR" separator, followed by three social login buttons: "LOGIN WITH GOOGLE", "LOGIN WITH MICROSOFT", and "LOGIN WITH SSO". At the bottom, there is a "Forgot your Password?" link and a "Register" link. A red arrow points to the "LOGIN WITH MICROSOFT" button.

Choose an account

to continue to eu-prod-spaces.firebaseio.com



Use another account



Σύνδεση με το eu-prod-spaces.firebaseio.com

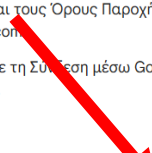


Εάν συνεχίσετε, η Google θα κοινοποιήσει το όνομα, τη διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, την προτίμηση γλώσσας και τη φωτογραφία προφίλ σας στο eu-prod-spaces.firebaseio.com. Δείτε την Πολιτική απορρήτου και τους Όρους Παροχής Υπηρεσιών του eu-prod-spaces.firebaseio.com.

Μπορείτε να διαχειριστείτε τη Σύνδεση μέσω Google στον [Λογαριασμό σας Google](#).

Ακύρωση

Συνεχίστε



Πρέπει να ονομάσετε το Hub σας, να επιλέξετε τον τύπο του (κατά προτίμηση, Personal ή University) και να ανεβάσετε μια εικόνα ως λογότυπο του Hub.

Welcome!

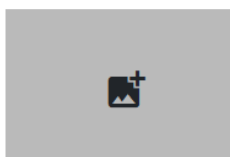
Let's set up your hub

Name your Hub

Hub type

Enterprise

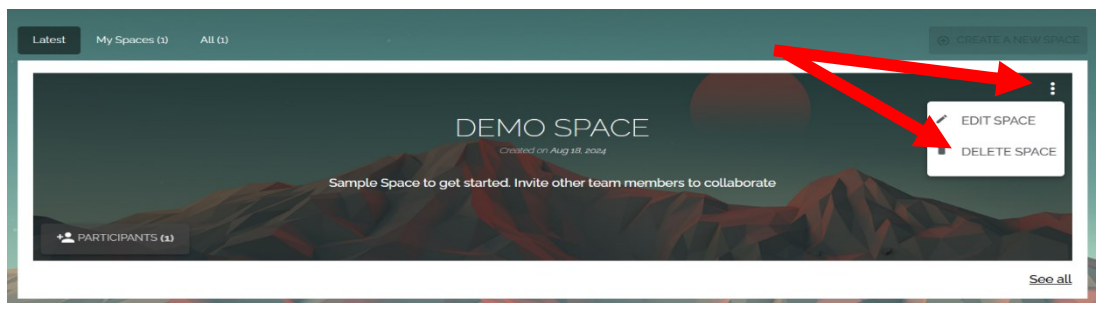
Upload a logo



We recommend transparent png

CREATE YOUR HUB

Σημειώσεις. Πρέπει να μεταφορτώσετε μια εικόνα για να μπορέσετε να δημιουργήσετε το Hub. Εάν το κουμπί "Create you Hub" δεν είναι ενεργοποιημένο, δοκιμάστε ένα άλλο όνομα για το Hub σας. Κατά τη δημιουργία του Hub για πρώτη φορά, το Wonda δημιουργεί επίσης ένα δοκιμαστικό Space. Μπορείτε να το διαγράψετε με ασφάλεια.



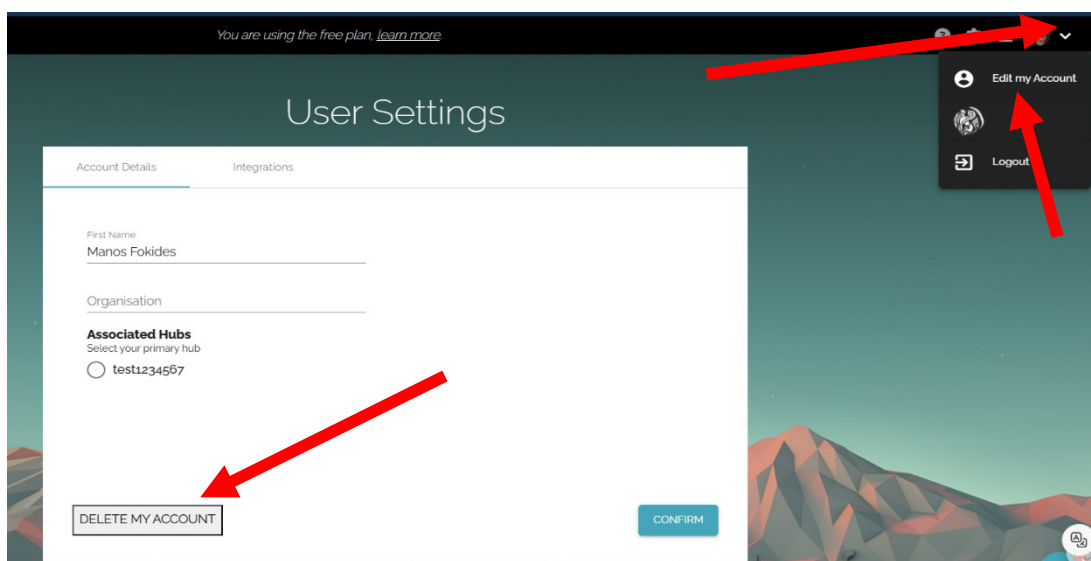
Demo Space

Are you sure you want to delete this space?

CANCEL

OK

Μπορείτε επίσης να επεξεργαστείτε τα στοιχεία του λογαριασμού σας ή να τον διαγράψετε εντελώς.

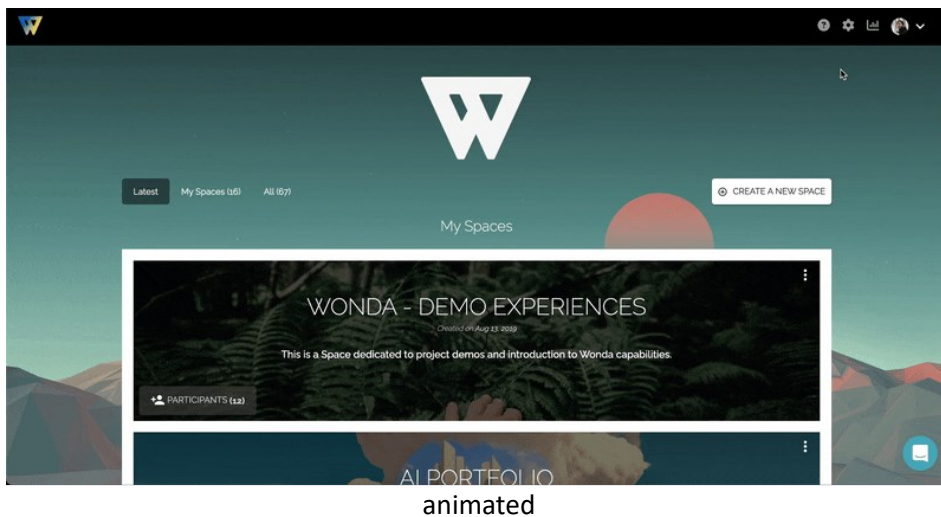


Επεξεργασία των ρυθμίσεων του Hub

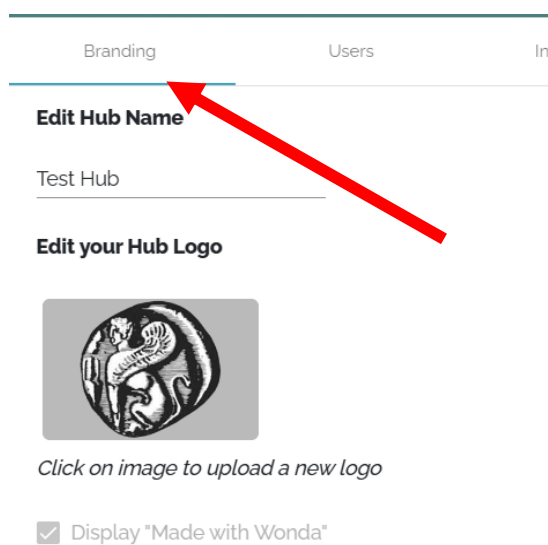
Ως διαχειριστής, μπορείτε να επιβλέπετε όλα τα Spaces και τους χρήστες που σχετίζονται με τον οργανισμό σας, είτε πρόκειται για εταιρικό είτε για πανεπιστημιακό περιβάλλον. Τα δικαιώματα διαχειριστή σας επιτρέπουν να:

- Αποκτήστε πρόσβαση και διαχειριστείτε τη λίστα χρηστών, συμπεριλαμβανομένης της εκχώρησης δικαιωμάτων διαχειριστή.
- Προβάλετε και να αναλύστε στοιχεία από όλο το Hub, επισκοπώντας τα αναλυτικά στοιχεία (analytics).
- Τροποποιήστε στοιχεία του Hub, όπως τον τίτλο και το λογότυπο, που εμφανίζονται σε κάθε Experience που δημιουργείται στο Hub.
- Διαμορφώστε ενσωματώσεις τρίτων (third-party integrations), συμπεριλαμβανομένων των ρυθμίσεων Kaltura, Learning Tools Interoperability (LTI) ή Single Sign-On (SSO).
- Ελέγξτε και διαχειριστείτε τις πληροφορίες χρέωσης του Hub.
- Αποκτήστε πρόσβαση σε όλα τα Spaces και Experiences που δημιουργούνται εντός του Hub.
- Καταργήστε Spaces και Experiences που έχουν δημιουργηθεί από εσάς ή από άλλους χρήστες.

Οι γενικές ρυθμίσεις του Hub περιλαμβάνουν την αλλαγή της επωνυμίας, την πρόσκληση νέων χρηστών και τη διαχείριση διαφόρων ενσωματώσεων του Hub.

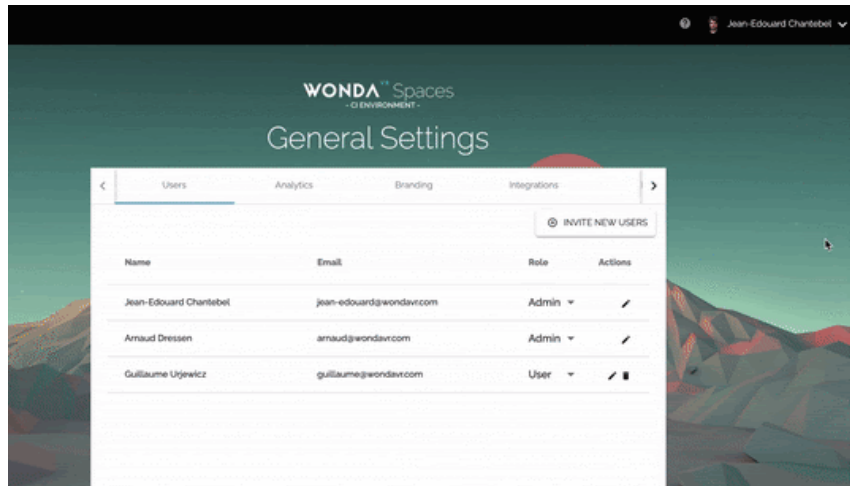


👉 Σημείωση. Στη δωρεάν έκδοση του Wonda, μπορείτε να αλλάξετε μόνο την επωνυμία του Hub σας.



Όσον αφορά την πρόσκληση νέων χρηστών στο Hub (διαθέσιμο μόνο στις πληρωμένες εκδόσεις), οι διαχειριστές μπορούν να προχωρήσουν μέσω δύο μεθόδων:

- Χρήση του συνδέσμου πρόσκλησης του Hub. Αυτή η μοναδική και μόνιμη διεύθυνση URL επιτρέπει στα άτομα να συμμετέχουν απευθείας στο Hub του οργανισμού σας. Από προεπιλογή, οι νέοι χρήστες που συμμετέχουν μέσω αυτού του συνδέσμου μπορούν να δημιουργήσουν νέα Spaces ή να ζητήσουν πρόσβαση σε υπάρχοντα.

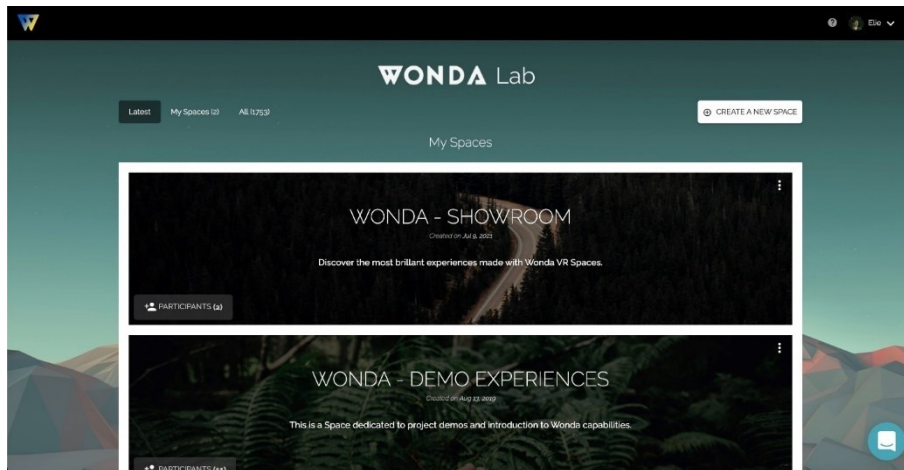


animated

- Αποστολή μεμονωμένων προσκλήσεων μέσω email. Αυτή η μέθοδος είναι ιδανική για την πρόσκληση άλλων διαχειριστών ή την παραχώρηση άμεσης πρόσβασης σε επιλεγμένα Spaces κατά την εγγραφή. Περιλαμβάνει τη δυνατότητα παροχής άμεσων διαχειριστικών δικαιωμάτων στους προσκεκλημένους.

👉 Σημείωση. Κάθε συμμετέχων σε ένα Space έχει επίσης τη δυνατότητα να προσκαλέσει νέους χρήστες να συμμετάσχουν και να αποκτήσουν πρόσβαση στο Space. Όλα τα στοιχεία πολυμέσων που χρησιμοποιούνται σε οποιαδήποτε από τα Experiences, συμπεριλαμβανομένων των μέσων 2D, 3D και 360°, κοινοποιούνται, από προεπιλογή, σε όλους τους συμμετέχοντες εντός του Space.

Δημιουργία και επεξεργασία ενός Space



Με τη σύνδεση, οι χρήστες αποκτούν πρόσβαση στα διάφορα Spaces εντός του Hub τους, τα οποία μπορούν να ταξινομηθούν με τρεις διαφορετικούς τρόπους:

- Latest Spaces. Παρέχει μια επισκόπηση των 10 πιο πρόσφατα τροποποιημένων Spaces εντός του Hub, συμπεριλαμβανομένων εκείνων στους οποίους μπορεί να μην έχετε προσκληθεί.
- My Spaces. Εμφανίζει μόνο τα Spaces στα οποία συμμετέχετε ενεργά. Οι χρήστες μπορούν να έχουν πρόσβαση, να τροποποιούν ρυθμίσεις και να ενημερώνουν τα Experiences σε αυτούς τους χώρους.
- All. Παραθέτει όλα τα διαθέσιμα Spaces εντός του Hub.

Δημιουργία ενός Space

Για να δημιουργήσετε ένα νέο Space, κάντε κλικ στο κουμπί "+ Create a New Space" που βρίσκεται στην επάνω δεξιά γωνία του παραθύρου.

The screenshot shows a 'Space edition' form. At the top, there's a 'CREATE A NEW SPACE' button. Below it, the form has three main sections: 'Title' with a text input field (0/50 characters), 'Description' with a text area, and 'Poster image' with a placeholder image icon and a red note '(Poster image is required)'. At the bottom right, there are 'CANCEL' and 'SAVE' buttons.

- Title. Συνήθως, ο τίτλος αντικατοπτρίζει το γενικό θέμα των Experiences που περιέχονται σε αυτό το Space.
- Description. Παρόμοια με τον τίτλο, η περιγραφή είναι δημόσια ορατή σε οποιονδήποτε έχει πρόσβαση στο Space. Προσφέρει μια γενική επισκόπηση των διαφόρων Experiences που οι συμμετέχοντες μπορεί να βρουν.
- Poster image. Επιλέξτε μια εικόνα ή ένα λογότυπο για το Space σας, κατά προτίμηση σε μορφή JPG.

👉 Σημείωση. Πρέπει να μεταφορτώσετε ένα Poster image για να μπορέσετε να δημιουργήσετε το Space σας.

Επεξεργασία Space

Για να κάνετε τροποποιήσεις σε ένα Space, κάντε κλικ στις τρεις τελείες που βρίσκονται στην επάνω δεξιά γωνία του banner του Space.



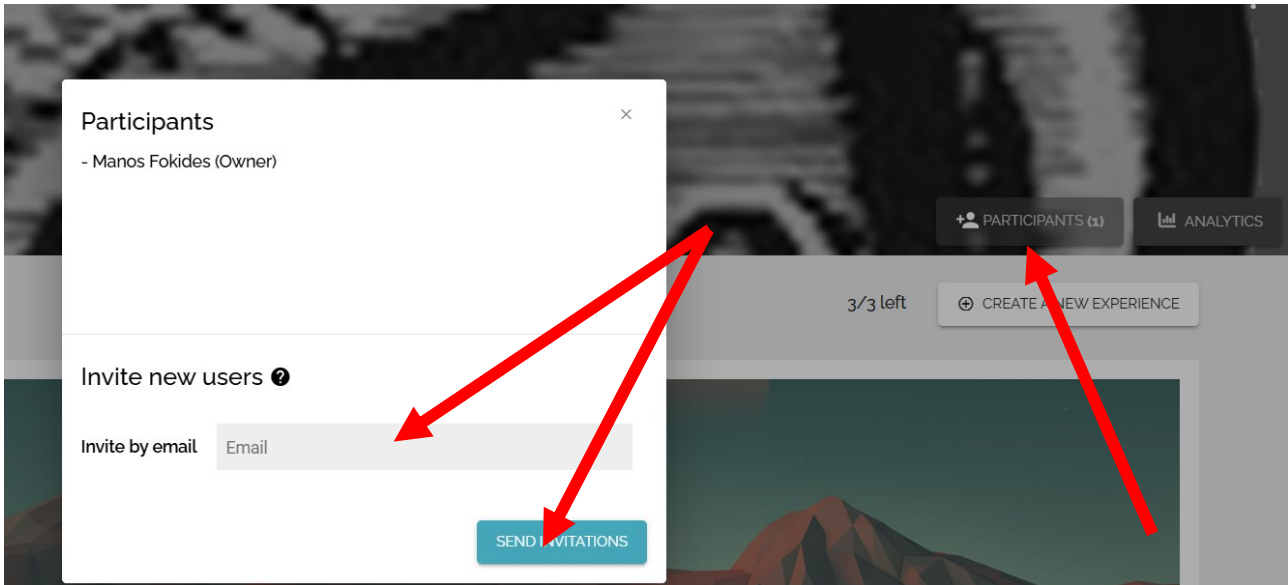
Οι επιλογές περιλαμβάνουν:

- Edit. Επιτρέπει την αναθεώρηση όλων των πληροφοριών που εισάγονται κατά τη δημιουργία του Space, όπως ο τίτλος, η περιγραφή και το poster image.
- Delete Space. Καταργεί οριστικά το Space μαζί με όλες τα σχετικά Experiences.

Πρόσκληση ή συμμετοχή σε Space

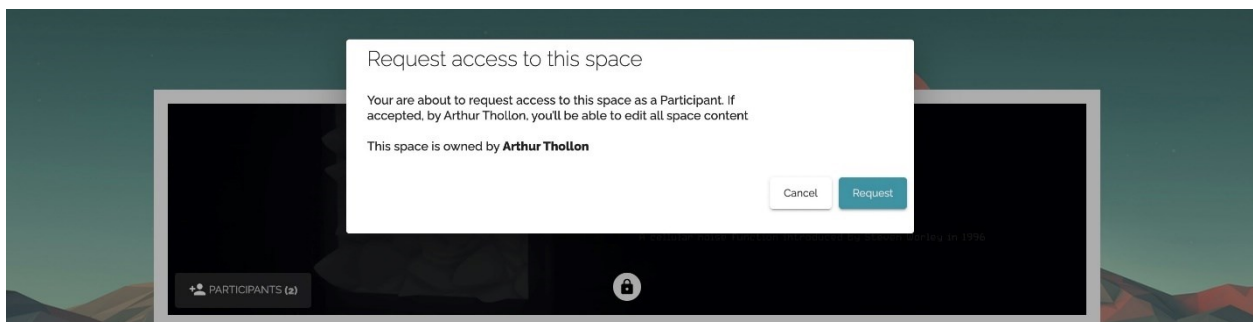
Υπάρχουν δύο μέθοδοι για να αποκτήσετε πρόσβαση ή να προσκαλέσετε άλλους σε ένα Space:

- Πρόσκληση συμμετέχοντα. Ως υφιστάμενος συμμετέχων σε ένα Space, έχετε τη δυνατότητα να προσκαλέσετε άλλους μεταβαίνοντας στην ενότητα "Participants" και εισάγοντας τις διευθύνσεις ηλεκτρονικού ταχυδρομείου τους.



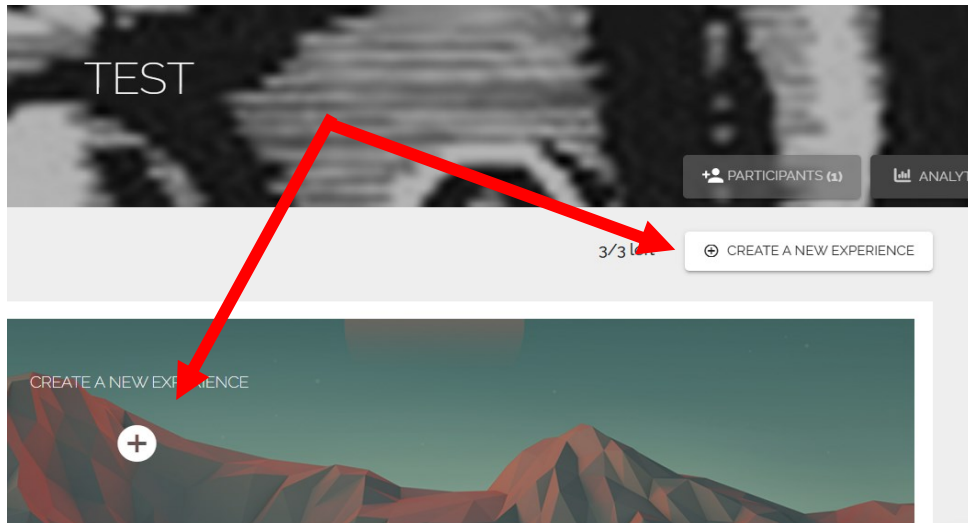
Μόλις προσκληθούν, οι νέοι συμμετέχοντες θα έχουν τα προεπιλεγμένα δικαιώματα να:

- Τροποποιήσουν τις γενικές ρυθμίσεις του Space.
 - Αποκτήσουν πρόσβαση σε όλα τα Experiences εντός του Space.
 - Επεξεργαστούν όλα τα Experiences εντός του χώρου.
 - Προσθέσουν νέα Experiences.
- Αίτημα πρόσβασης. Εάν δεν έχετε λάβει πρόσκληση σε ένα Space και δεν έχετε δικαιώματα διαχειριστή εντός του Hub, θα δείτε ένα εικονίδιο κλειδαριάς στο banner του Space. Κάνοντας κλικ στο εικονίδιο κλειδαριάς, αποστέλλεται ένα αίτημα στους κατόχους του Space. Στη συνέχεια, οι ιδιοκτήτες θα λάβουν μια ειδοποίηση μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου είτε για να εγκρίνουν είτε για να απορρίψουν το αίτημά σας. Μετά την έγκριση, το Space θα εμφανιστεί στην κατηγορία "My Spaces".



Δημιουργήστε ένα Experience

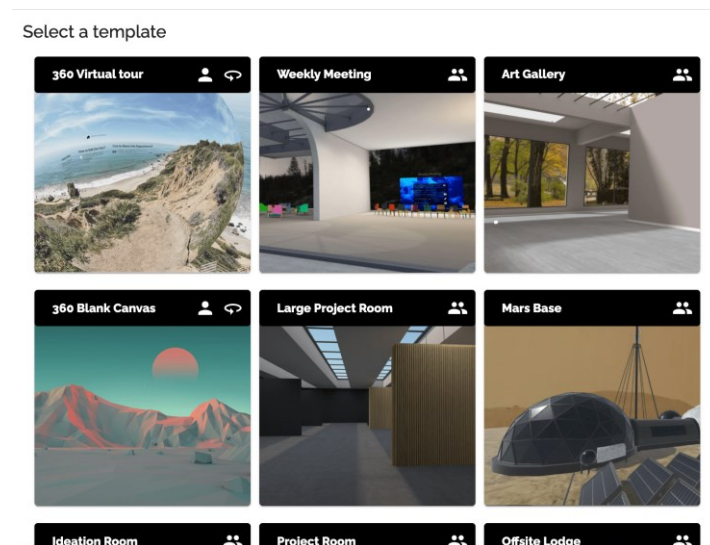
Για να δημιουργήσετε ένα νέο Experience, ξεκινήστε επιλέγοντας το κουμπί "Create a new Experience" που βρίσκεται στο πάνω μέρος του Space σας. Μπορείτε επίσης να κάνετε κλικ στο μεγάλο κουμπί "+".



👉 Σημείωση. Στη δωρεάν έκδοση του Wonda, μπορείτε να δημιουργήσετε μόνο τρία Experiences.

Στη συνέχεια, θα επιλέξετε από μια σειρά προτύπων/templates:

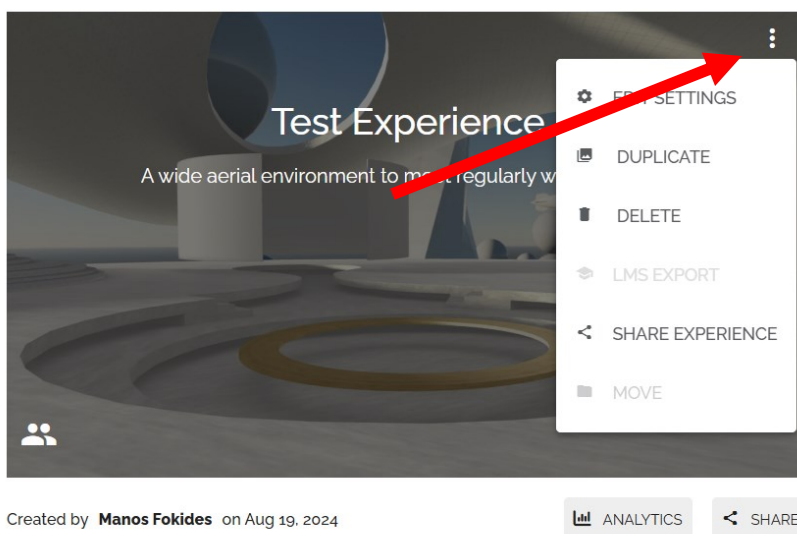
- 3D rooms (Weekly meeting, Art gallery, κ.λπ.). Αυτά τα πρότυπα διευκολύνουν την οργάνωση συσκέψεων, εκδηλώσεων ή γκαλερί, επιτρέποντας την προσαρμογή των στοιχείων της αίθουσας και χρησιμοποιώντας μια κύρια οθόνη για κοινή χρήση περιεχομένου. Επιπλέον, μέσα 360° μπορούν να ενσωματωθούν στην παρουσίασή σας.
- 360° virtual tour. Αυτό το πρότυπο έχει δείγματα στοιχείων εικονικής περιήγησης που περιλαμβάνουν εικόνες και βίντεο 360°. Δείχνει πώς να εφαρμόσετε διαδραστικά Ενεργά Σημεία, Κουίζ και Κάρτες Σκορ (Hotspots, Quizzes, and Scorecards).
- 360° blank experience. Αυτό το πρότυπο είναι ένα κενό έργο με προεπιλεγμένες ρυθμίσεις ειδικά για Experiences 360°.



Κατά τη φόρτωση ενός προτύπου, έχετε την επιλογή είτε να ξεκινήσετε αμέσως το Experience για να παρατηρήσετε την εμφάνισή του είτε να αρχίσετε να το επεξεργάζεστε για να δημιουργήσετε μια εντυπωσιακή παρουσίαση.

Αντιγραφή, μετακίνηση, διαγραφή και κοινοποίηση ενός Experience

Για να αποκτήσετε πρόσβαση σε λειτουργίες όπως η επαναχρησιμοποίηση υπάρχοντος περιεχομένου ή η δημιουργία αντιγράφων ασφαλείας των Experiences σας, απλά κάντε κλικ στις τρεις τελείες που σχετίζονται με οποιαδήποτε Experience σε επίπεδο Space.



Επεξεργασία ρυθμίσεων

Ανατρέξτε στην ενότητα "[Αλλαγή των ρυθμίσεων ενός Experience](#)" για περισσότερες λεπτομέρειες.

Αντιγραφή ενός Experience

Για να αντιγράψετε ένα Experience, επιλέξτε "Duplicate". Αυτή η ενέργεια δημιουργεί ένα αντίγραφο του Experience, αλλά με μια ξεχωριστή διεύθυνση URL. Αυτή η ενέργεια μπορεί να είναι επωφελής για διάφορους σκοπούς, όπως η χρήση ενός Experience ως προτύπου, η δημιουργία αντιγράφου ασφαλείας πριν από τη δοκιμή ή η διευκόλυνση της ταυτόχρονης συμμετοχής πολλών ομάδων στο ίδιο Experience.

Διαγραφή Experience

Εάν ένα Experience δεν χρειάζεται πια, μπορείτε να το καταργήσετε επιλέγοντας "Delete". Αυτή η δυνατότητα περιορίζεται σε περιπτώσεις όπου ο χρήστης είναι ο δημιουργός του Experience ή διαθέτει δικαιώματα διαχειριστή. Είναι σημαντικό να επισημανθεί ότι αυτή η ενέργεια είναι μη αναστρέψιμη.

Μετακίνηση ενός Experience (δεν διατίθεται στη δωρεάν έκδοση του Wonda)

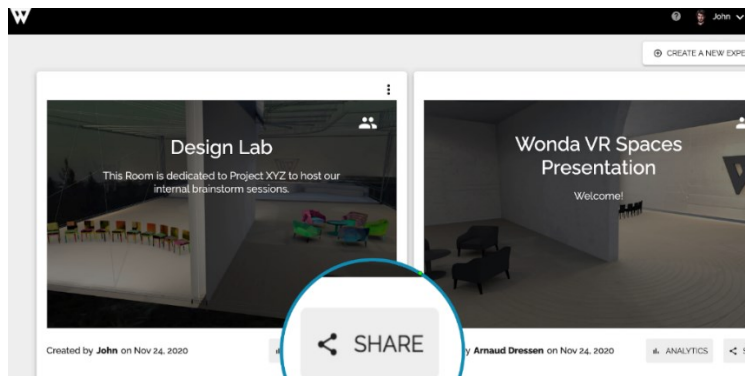
Η επιλογή "Move" σας επιτρέπει να μεταφέρετε οποιαδήποτε Experience σε διαφορετικό Space στο οποίο έχετε πρόσβαση. Αυτή η λειτουργικότητα διευκολύνει την αναδιοργάνωση του περιεχομένου σας σε πολλά Spaces, όπως η διανομή ενός Experience επίδειξης σε διάφορα τμήματα.

Εξαγωγή LMS (δεν διατίθεται στη δωρεάν έκδοση του Wonda)

Αυτή η επιλογή σας επιτρέπει να ενσωματώσετε το Experience σας σε μια πλατφόρμα LMS (π.χ. Moodle).

Μοιράζοντας το Experience

Το Wonda είναι μια εξ ολοκλήρου web-based πλατφόρμα, διευκολύνοντας την απρόσκοπτη ανταλλαγή των Experiences σας μέσω ενός απλού συνδέσμου. Οι χρήστες έχουν την ευχέρεια να ορίσουν το περιεχόμενό τους είτε ως ιδιωτικό είτε ως δημόσιο. Για να αποκτήσετε τον σύνδεσμο για το Experience σας, κάντε κλικ στο κουμπί "Share" για πρόσβαση στις επιλογές κοινής χρήσης. Αυτή η λειτουργία είναι διαθέσιμη τόσο στη διεπαφή προβολής του Experience όσο και στη διεπαφή επεξεργασίας του.



Sharing options

Who can view this experience? ⓘ

- Private** : Only people with the link who belong to my organization
- Open** : Everyone with the Link

🔗 **Direct Link** 📄 📄 📄 099-7551

<> **Embed code**

```
<iframe allowfullscreen="yes" allowvr="yes" frameborder="0">
```

 📄

Advanced Publishing Options

Enable Versioning ⓘ

Η ορατότητα του Experience σας εξαρτάται από την επιλεγμένη μέθοδο κοινής χρήσης:

- **Private.** Το Experience θα είναι προσβάσιμο αποκλειστικά σε άτομα που διαθέτουν λογαριασμό Wonda εντός του Hub σας (προσκαλέστε χρήστες στο Space σας).
- **Open.** Το Experience θα είναι δημόσια προσβάσιμο και τα διαπιστευτήρια σύνδεσης δεν είναι υποχρεωτικά. Ωστόσο, οι μη διαπιστευμένοι επισκέπτες θα υπολογίζονται στον αριθμό επιτρεπόμενων συνδέσεων. Εάν το σύνολο των επισκεπτών υπερβεί το μέγιστο επιτρεπόμενο όριο (50 χρήστες), το Experience θα γίνει αυτόματα Private.
- **Presenter/Learner (Παρουσιαστής/Εκπαιδευόμενος).** Επιλέξτε τη σύνδεση ανάλογα με τους ρόλους των χρηστών.

👉 **Σημείωση.** Ανάλογα με τις συσκευές που χρησιμοποιούν οι χρήστες, μπορείτε να αντιγράψετε τον σύνδεσμο (για χρήστες υπολογιστή) ή τον κωδικό στα δεξιά των HMDs (για αυτούς που χρησιμοποιούν HMDs).

📄 099-7551

- **Embed code.** Εάν θέλετε να ενσωματώσετε το Experience σας σε ιστοσελίδα, αντιγράψτε τον κώδικα και επικολλήστε τον στον κώδικα της ιστοσελίδα σας.
- **Advanced publishing options** (δεν διατίθεται στη δωρεάν έκδοση του Wonda).

👉 **Σημείωση.** Το Embed code εμφανίζεται μόνο όταν το Experience είναι για έναν χρήστη (single-player).

👉 **Σημείωση.** Οι επιλογές κοινής χρήσης επηρεάζουν τόσο τη λειτουργία για έναν χρήστη (single-player) όσο και τη λειτουργία για πολλούς (multiplayer).

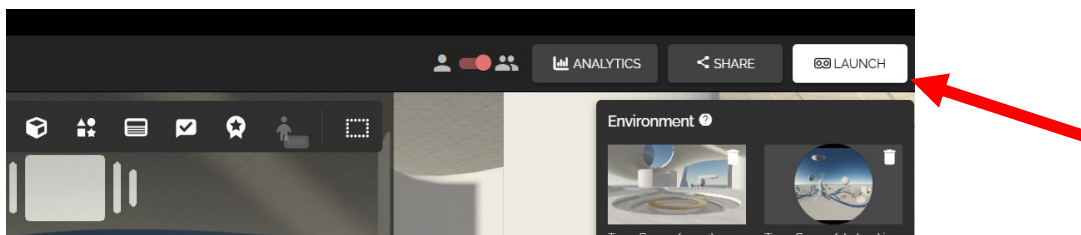
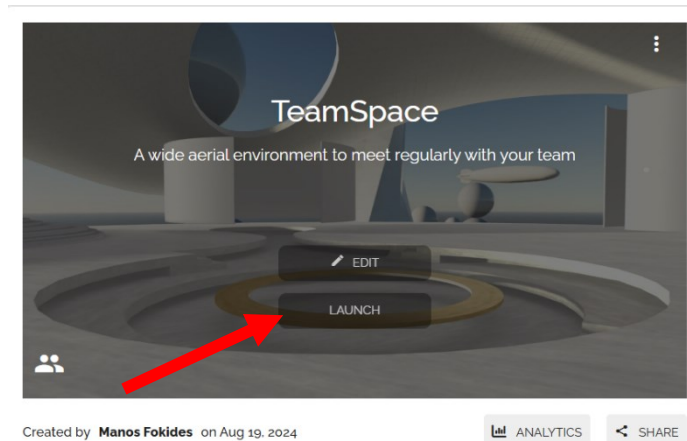


Η λειτουργία προβολής

Η διεπαφή σε λειτουργία προβολής

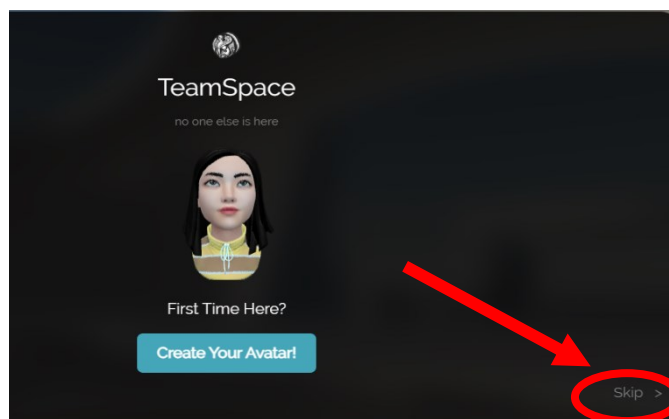
Υπάρχουν δύο διεπαφές σε ένα Experience, μία κατά την προβολή του και μία κατά την επεξεργασία του. Αυτή η ενότητα ασχολείται με την πρώτη περίπτωση.

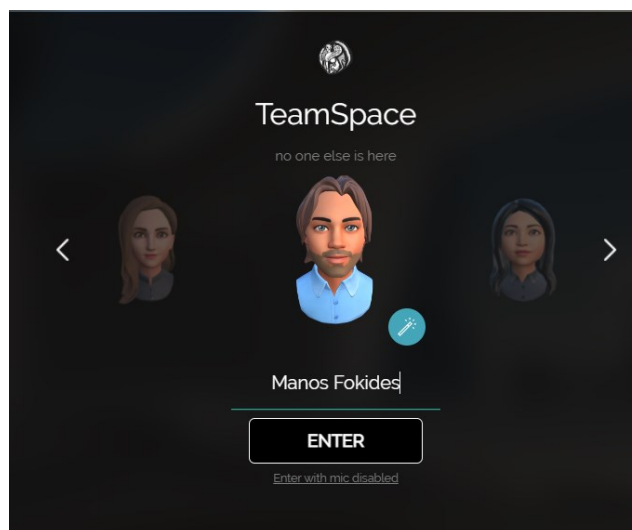
Υπάρχουν δύο τρόποι για να ξεκινήσετε ένα Experience (δηλαδή να το δείτε). Ο πρώτος είναι να το ξεκινήσετε απευθείας από το Space. Ο δεύτερος είναι να το ξεκινήσετε ενώ βρίσκεστε σε λειτουργία επεξεργασίας.



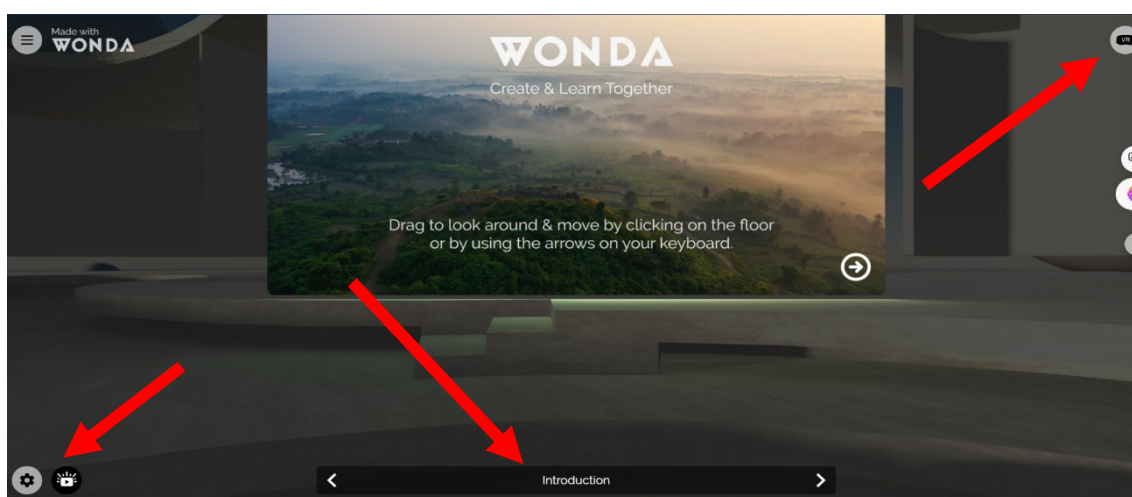
Κατά την έναρξη ενός Experience, θα σας ζητηθεί να επιλέξετε ή να δημιουργήσετε το avatar σας.

👉 Σημείωση. Τη στιγμή της σύνταξης αυτών των σημειώσεων, η επιλογή "Create your avatar" δεν λειτουργούσε σωστά. Επομένως, κάντε κλικ στο κουμπί "Skip" και επιλέξτε ένα από τα διαθέσιμα avatars.

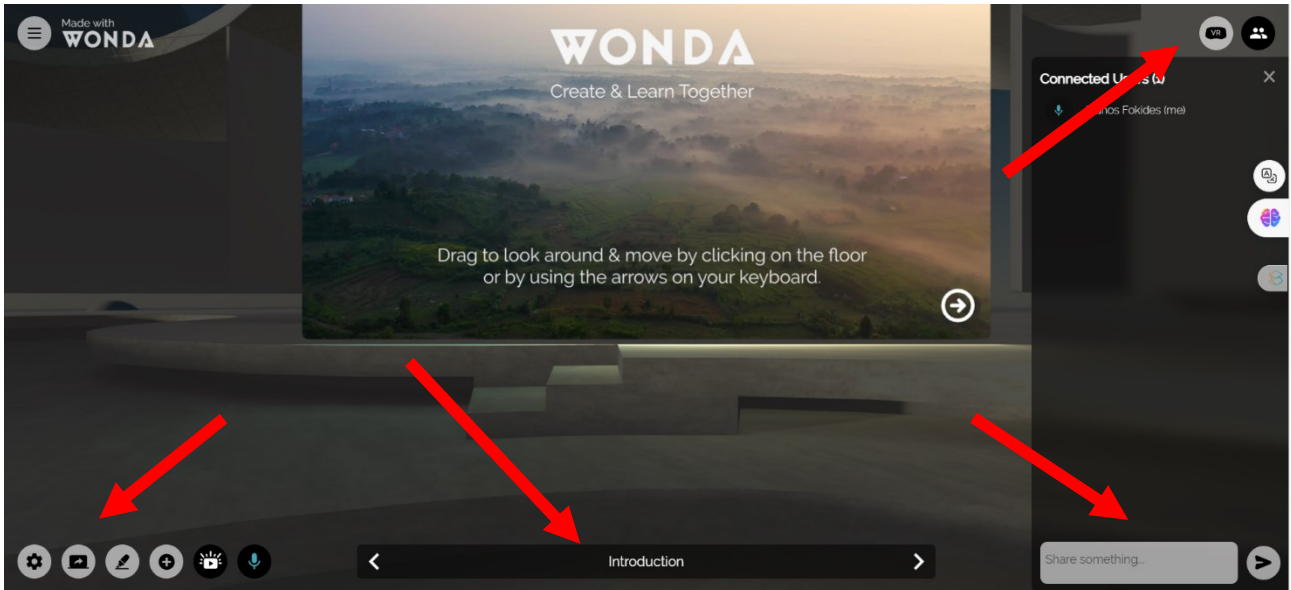




Οι διαθέσιμες επιλογές στη λειτουργία προβολής εξαρτώνται από το αν το Experience είναι ενός ή πολλών χρηστών. Εάν πρόκειται για έναν χρήστη, μπορείτε να ενεργοποιήσετε ή να απενεργοποιήσετε μόνο το Εφέ Οπίσθιου Φωτισμού (Backlight Effect, ανατρέξτε στην ενότητα "[Δώστε έμφαση στο περιεχόμενο με το Εφέ Οπίσθιου Φωτισμού \(Backlight Effect\)](#)") για λεπτομέρειες σχετικά με αυτήν τη λειτουργία), να επιστρέψετε στη λειτουργία επεξεργασίας, να περιηγηθείτε στις σκηνές (Scenes) της κύριας οθόνης (Main Display) (για λεπτομέρειες σχετικά με αυτήν τη δυνατότητα ανατρέξτε στην ενότητα "[Η Κύρια Οθόνη \(Main Display\)](#)") και να μεταβείτε στη λειτουργία VR (κάνοντας κλικ στο HMD στην επάνω δεξιά γωνία).



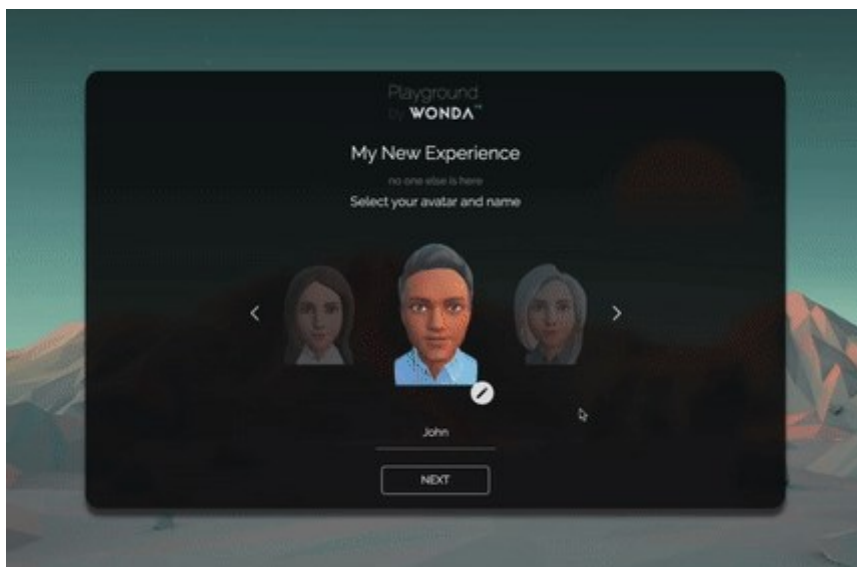
Εάν το Experience είναι πολλών χρηστών, είναι διαθέσιμες οι ίδιες επιλογές/λειτουργίες, καθώς και ορισμένες πρόσθετες, όπως η περιοχή συνομιλίας (chat area), σίγαση/κατάργηση σίγασης του μικροφώνου, έναρξη κοινής χρήσης οθόνης (screen share) (ανατρέξτε στην ενότητα "[Κοινή χρήση της οθόνης σας σε λειτουργία προβολής για πολλούς χρήστες](#)") για περισσότερες λεπτομέρειες), ο σχεδιασμός με την εικονική πένα (ανατρέξτε στην ενότητα "[Σχεδιάστε με την εικονική πένα σε λειτουργία προβολής για πολλούς χρήστες](#)") για περισσότερες λεπτομέρειες), και η προσθήκη annotations (ανατρέξτε στην ενότητα "[Προσθήκη εικόνων και 3D αντικειμένων σε λειτουργία προβολής για πολλούς χρήστες](#)") για περισσότερες λεπτομέρειες).



Επιλογή ή επεξεργασία του avatar σας σε Experience πολλών χρηστών

👉 Σημείωση. Τη στιγμή της σύνταξης αυτών των σημειώσεων, η επιλογή "Create your avatar" δεν λειτουργούσε σωστά.

Κατά την έναρξη μιας συνεδρίας για πολλούς χρήστες, οι συμμετέχοντες καλούνται να δημιουργήσουν το δικό τους avatar μέσω της συνεργασίας μας με το ReadyPlayerMe. Από προεπιλογή, υπάρχουν αρκετά ξεχωριστά avatar διαθέσιμα. Οι συμμετέχοντες που έχουν πρόσβαση στην πλατφόρμα μέσω υπολογιστή ή κινητών συσκευών έχουν την ευκαιρία να δημιουργήσουν τα δικά τους avatars, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε όλες τις συνεδρίες για πολλούς χρήστες. Για όσους έχουν δημιουργήσει προηγουμένως ένα avatar χρησιμοποιώντας το ReadyPlayerMe, το ίδιο avatar μπορεί να ενσωματωθεί στο περιβάλλον Wonda παρέχοντας απλώς την αντίστοιχη διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.



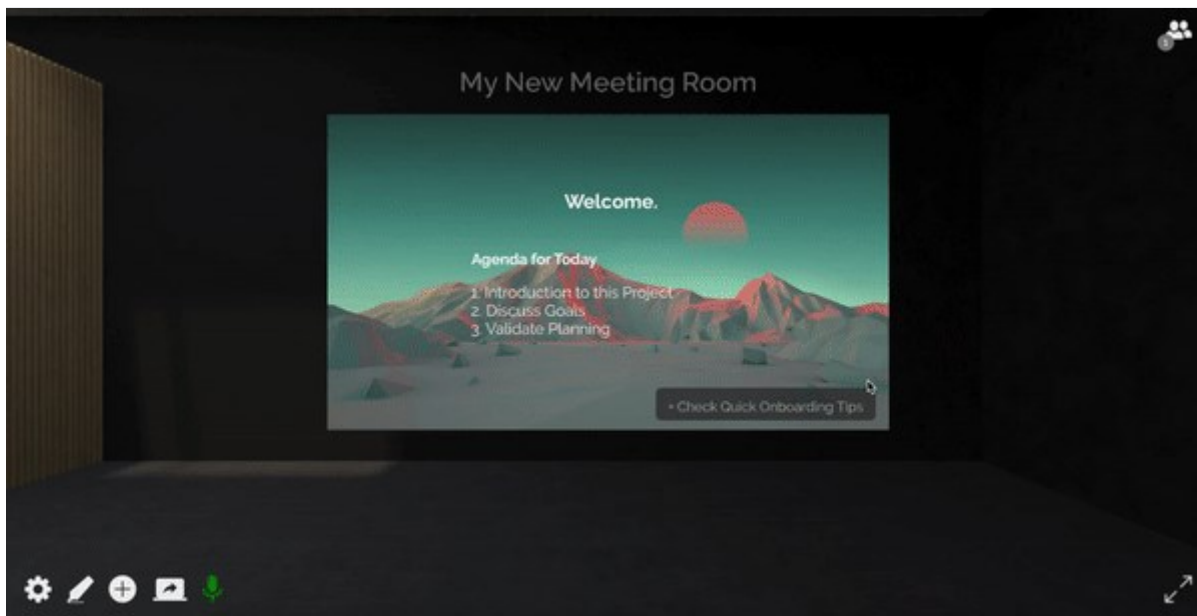
animated

👉 Σημείωση. Προκειμένου να βελτιωθεί η εμπειρία, τα avatars δεν είναι ορατά σε σκηνές 360°. Σε αυτή την περίπτωση, για να εμφανίσετε avatar στο Experience σας, εξετάστε το ενδεχόμενο να ενσωματώσετε μια εικόνα 2D ή μια σκηνή βίντεο.

👉 Σημείωση. Η προσαρμογή του avatar δεν υποστηρίζεται σε παράθυρα ανώνυμης περιήγησης ιστού, εκτός εάν είναι ενεργοποιημένα τα cookies.

Κοινή χρήση της οθόνης σε λειτουργία προβολής για πολλούς χρήστες

Τα άτομα στα οποία έχουν εκχωρηθεί δικαιώματα Presenter έχουν τη δυνατότητα να μοιράζονται την οθόνη τους με όλους τους συμμετέχοντες ανά πάσα στιγμή κατά τη διάρκεια μιας συνεδρίας για πολλούς χρήστες.



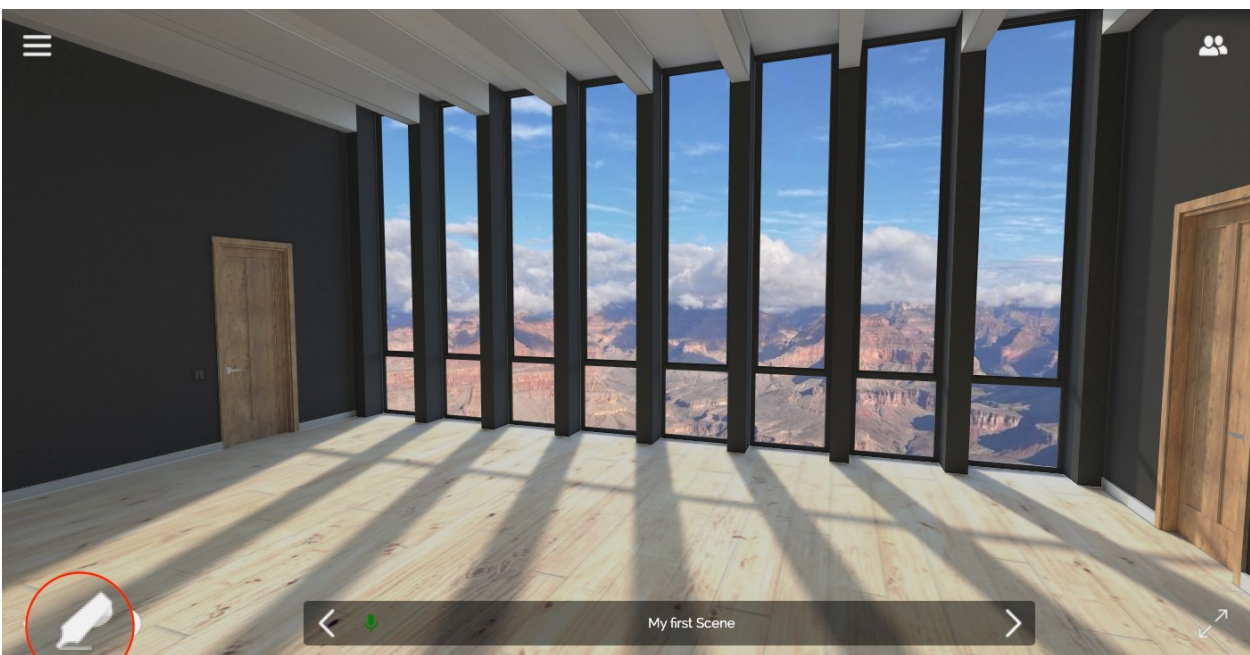
animated

👉 Σημείωση. Ενώ οι συμμετέχοντες μπορούν να χρησιμοποιήσουν οποιαδήποτε συσκευή, ο Presenter πρέπει να χρησιμοποιήσει το Mozilla Firefox ή το Google Chrome σε υπολογιστή.

Σχεδιάστε με την εικονική πένα σε λειτουργία προβολής για πολλούς χρήστες

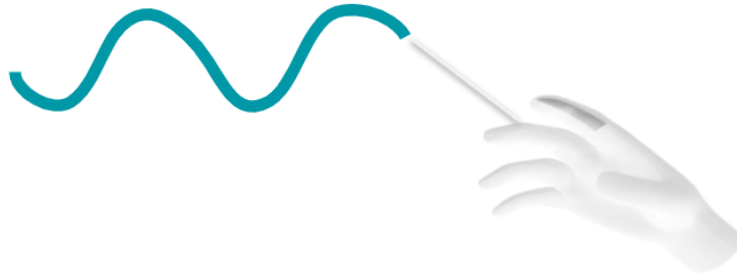
Η εικονική πένα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για δραστηριότητες σχεδίασης και γραφής κατά τη διάρκεια μιας συνεδρίας για πολλούς χρήστες, τόσο από πιστοποιημένους χρήστες όσο και από ανώνυμους συμμετέχοντες στους οποίους έχουν χορηγηθεί δικαιώματα Presenter. Η δυνατότητα αυτή είναι διαθέσιμη τόσο σε υπολογιστές όσο και σε λειτουργία VR (HMDs). Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι τυχόν σχέδια ή γραπτά που δημιουργούνται με την εικονική πένα είναι εφήμερα. Παραμένουν μόνο κατά τη διάρκεια της τρέχουσας συνεδρίας. Με την αναχώρηση του τελευταίου συμμετέχοντα, όλες αυτές οι δημιουργίες διαγράφονται αυτόματα.

Για χρήστες υπολογιστή, το εικονίδιο πέννας βρίσκεται στην κάτω αριστερή γωνία της διεπαφής. Η ενεργοποίηση της λειτουργίας σχεδίασης παρέχει διάφορες λειτουργικές επιλογές προσαρμοσμένες στις ανάγκες του χρήστη.



ESC		Drop Pen
C		Change Pen Color
CMD CTRL	+	Z Undo Last Draw
Shift	+	Change Pen Scale

Σε λειτουργία VR, για να ενεργοποιήσουν οι χρήστες την εικονική πένα, πρέπει πρώτα να αποκαλύψουν το πάνελ ελέγχου πατώντας τη σκανδάλη με τον δείκτη τους στο χειριστήριο. Μόλις εμφανιστεί το πάνελ ελέγχου, το κουμπί σχεδίασης βρίσκεται επάνω και στη μέση.



	Meta Quest 1 & 2 / Pico Neo 2 & 3	Oculus GO / Pico G2
START DRAWING	Trigger button	Trigger button
DROP THE PEN	Grip button	Thumbstick down
CHANGE COLOR	Right thumbstick - move Right	Thumbstick left / right
CHANGE SIZE	Right thumbstick - move Up & Down	Swipte down / up with thumb
CHANGE DRAWING DISTANCE	A Button	n/a

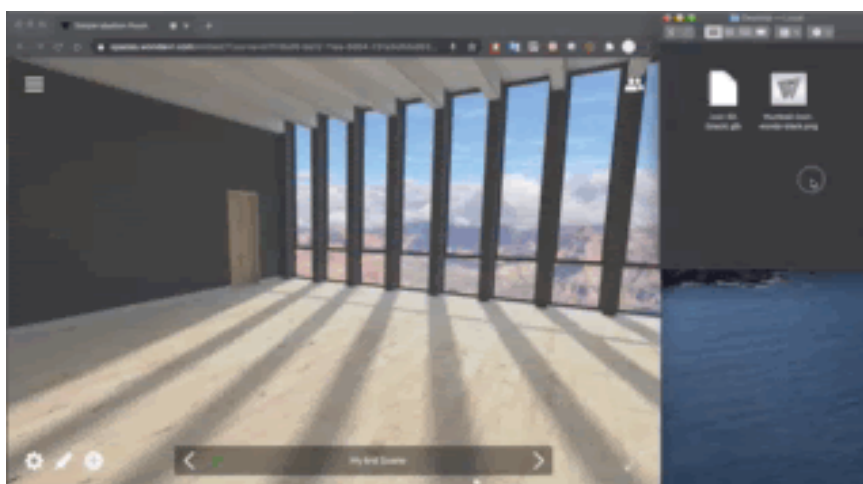
Προσθήκη εικόνων και 3D αντικειμένων σε λειτουργία προβολής για πολλούς χρήστες

Σε μια συνεδρία για πολλούς χρήστες, αυτοί μπορούν να ενσωματώσουν εικόνες, βίντεο και 3D αντικείμενα ως αντικείμενα (annotations) στον χώρο μέσω δύο βασικών μεθόδων:

- Άμεση προσθήκη (on-the-fly). Αυτή η μέθοδος ισχύει για χρήστες υπολογιστών που μπορούν να μεταφέρουν και να αποθέσουν αρχεία πολυμέσων (όπως .png ή .glb) απευθείας από την εύρεση αρχείων από τον υπολογιστή τους.
- Εισαγωγή από τη συλλογή πολυμέσων (Media Library). Αυτή η μέθοδος είναι διαθέσιμη τόσο σε χρήστες υπολογιστή όσο και σε χρήστες VR, διευκολύνοντας την εισαγωγή προϋπαρχόντων πολυμέσων από το Media Library.

Προσθήκη νέου 3D αντικειμένου ή εικόνας "on-the-fly"

Οι χρήστες υπολογιστών μπορούν να εισαγάγουν ένα 3D αντικείμενο ή μια εικόνα στη λειτουργία πολλών χρηστών σέρνοντας και αποθέτοντας στοιχεία από τον υπολογιστή τους στο παράθυρο του προγράμματος περιήγησης ιστού. Μετά την ολοκλήρωση της διαδικασίας φόρτωσης, το 3D αντικείμενο θα εμφανιστεί αμέσως στον χώρο, έτοιμο για διαδραστικό χειρισμό.



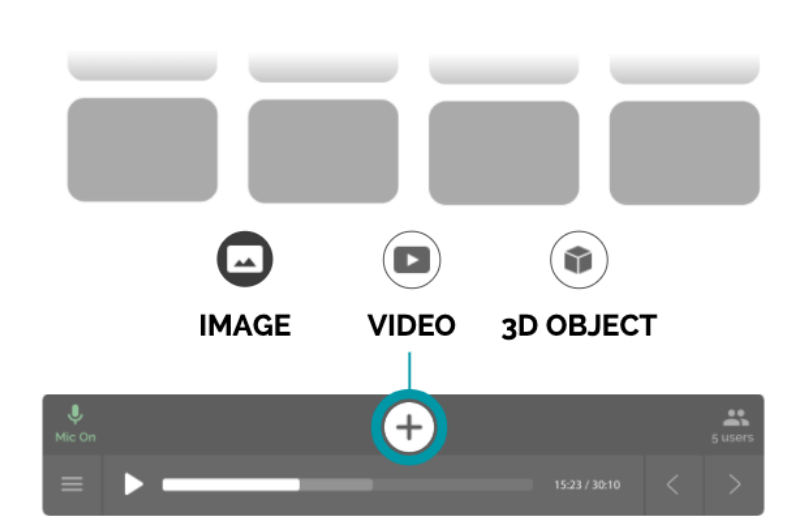
animated

Προσθήκη βίντεο

Για να ενσωματώσετε ένα βίντεο, είναι απαραίτητο πρώτα να το ανεβάσετε σε λειτουργία επεξεργασίας, κάτι που απαιτεί είτε ρόλο συμμετέχοντα στο Hub είτε στο Space. Μόλις μεταφορτωθούν, τα βίντεο είναι στη συνέχεια διαθέσιμα στο Media Library.

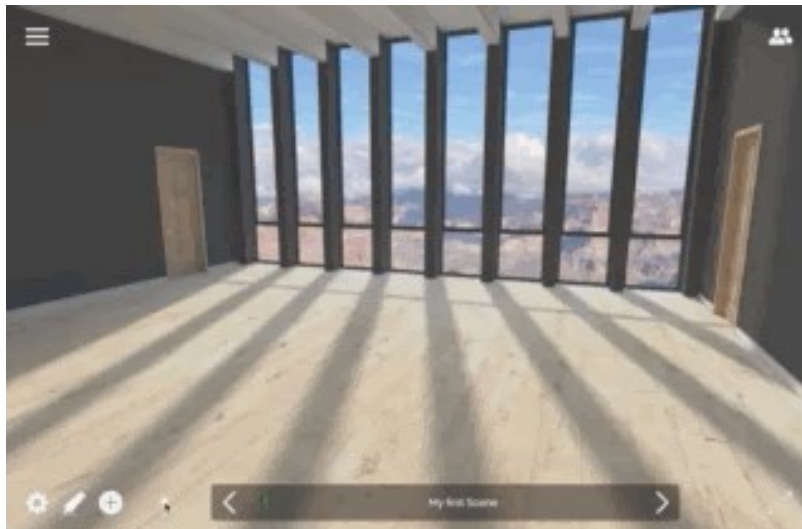
Προσθήκη πολυμέσων από το Media Library

Όλα τα στοιχεία που εισάγονται στον χώρο, καταλογογραφούνται ταυτόχρονα στο Media Library. Αυτή η συλλογή, διαθέσιμη κατά την είσοδο σε ένα Experience, αλλά όχι σε σκηνή 360°, κατηγοριοποιείται σε εικόνες, βίντεο και 3D αντικείμενα.



Διαδικασία σε υπολογιστή

Για υπολογιστές, οι συνδεδεμένοι χρήστες μπορούν να εντοπίσουν το κουμπί "+" στην κάτω αριστερή γωνία του παραθύρου για να προσθέσουν πολυμέσα.



animated

Διαδικασία σε λειτουργία VR

Οι χρήστες VR θα πρέπει να εμφανίσουν το πάνελ ελέγχου πατώντας τη σκανδάλη του χειριστηρίου με το δείκτη τους. Μέσα στο πάνελ ελέγχου, το κουμπί για την προσθήκη νέου αντικειμένου στο Experience βρίσκεται στο επάνω κέντρο, διαθέσιμο μόνο σε συνδεδεμένους χρήστες.



Επεξεργασία annotations

Τόσο οι χρήστες υπολογιστών όσο και οι χρήστες VR μπορούν να χειριστούν ξεκλειδωτά annotations επιλέγοντας και σέρνοντάς τα μέσα στον χώρο. Ένα απλό κλικ σε οποιοδήποτε annotation (3D αντικείμενο, εικόνα ή βίντεο) αποκαλύπτει διάφορες επιλογές:



animated

- Κλείδωμα/Ξεκλείδωμα (Lock/Unlock). Το κλείδωμα ενός annotation εμποδίζει τους μη συνδεδεμένους χρήστες να το επιλέξουν ή να το μετακινήσουν.
- Διαγραφή (Delete). Αυτή η επιλογή καταργεί το annotation από τον χώρο ενώ το διατηρεί στο Media Library.
- Προσαρμογή κλίμακας (Scale). Οι χρήστες μπορούν να αυξήσουν ή να μειώσουν την κλίμακα του annotation.

Συγκεκριμένοι χειρισμοί VR

Σε λειτουργία VR, τα annotations μπορούν να κλιμακωθούν ή να περιστραφούν πατώντας παρατεταμένα το κουμπί λαβής στο χειριστήριο με το μεσαίο δάχτυλο.

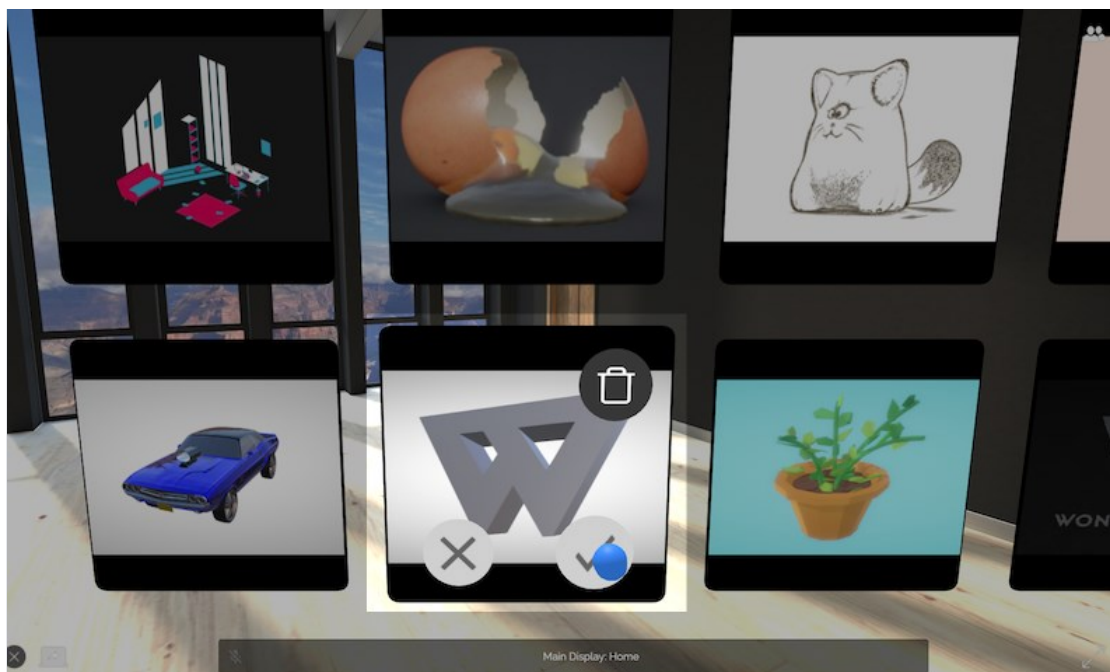


Αξιοποιώντας τις λειτουργίες λαβής:

- Το πάτημα μιας λαβής επιτρέπει την περιστροφή των αντικειμένων.
- Το ταυτόχρονο πάτημα και των δύο λαβών επιτρέπει την αλλαγή της κλίμακας των αντικειμένων.
- Οι χρήστες μπορούν επίσης να επιλέξουν annotations από απόσταση πατώντας τη δεξιά σκανδάλη και χρησιμοποιώντας το χειριστήριο πολλαπλών κατευθύνσεων για επανατοποθέτηση.

Διαγραφή annotations

Τόσο σε υπολογιστές όσο και σε πλατφόρμες VR, τοποθετώντας το δείκτη του ποντικιού πάνω από μια μικρογραφία στο Media Library θα εμφανιστεί ένα εικονίδιο κάδου απορριμμάτων. Επιλέγοντας το εικονίδιο ξεκινά η διαδικασία επιβεβαίωσης όπου οι χρήστες μπορούν να διαγράψουν οριστικά annotations επιλέγοντας "✓".

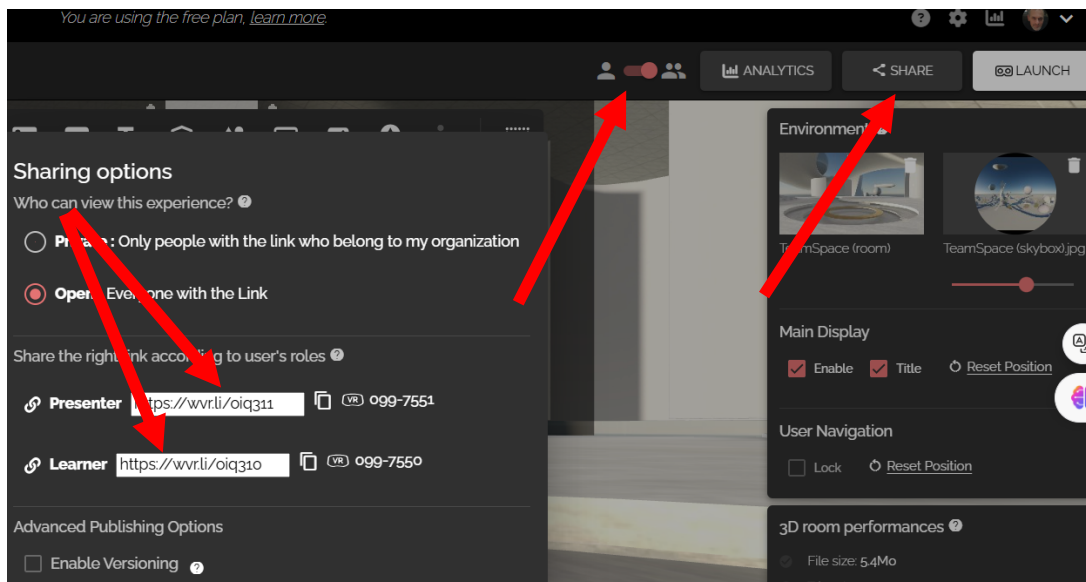


animated

👉 Σημείωση. Όλες οι εμφανίσεις αυτού του annotation μέσα στο Experience θα διαγραφούν.

Προβολή και πλοήγηση στο Experience σας από υπολογιστή

Οι χρήστες μπορούν να έχουν πρόσβαση σε ένα Experience που δημιουργήθηκε με το Wonda από επιτραπέζιους ή φορητούς υπολογιστές τους χρησιμοποιώντας Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge και iOS Safari. Ανατρέξτε στην ενότητα "[Συμβατότητα προγραμμάτων περιήγησης, υπολογιστών και HMDs](#)" για λεπτομέρειες σχετικά με ορισμένα ζητήματα. Οι χρήστες θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν τον κωδικό πρόσκλησης που είναι διαθέσιμος στις ρυθμίσεις κοινής χρήσης κάθε Experience που δημιουργείται με το Wonda. Ανατρέξτε στην ενότητα "[Αντιγραφή, μετακίνηση, διαγραφή και κοινοποίηση ενός Experience](#)" για περισσότερες λεπτομέρειες.

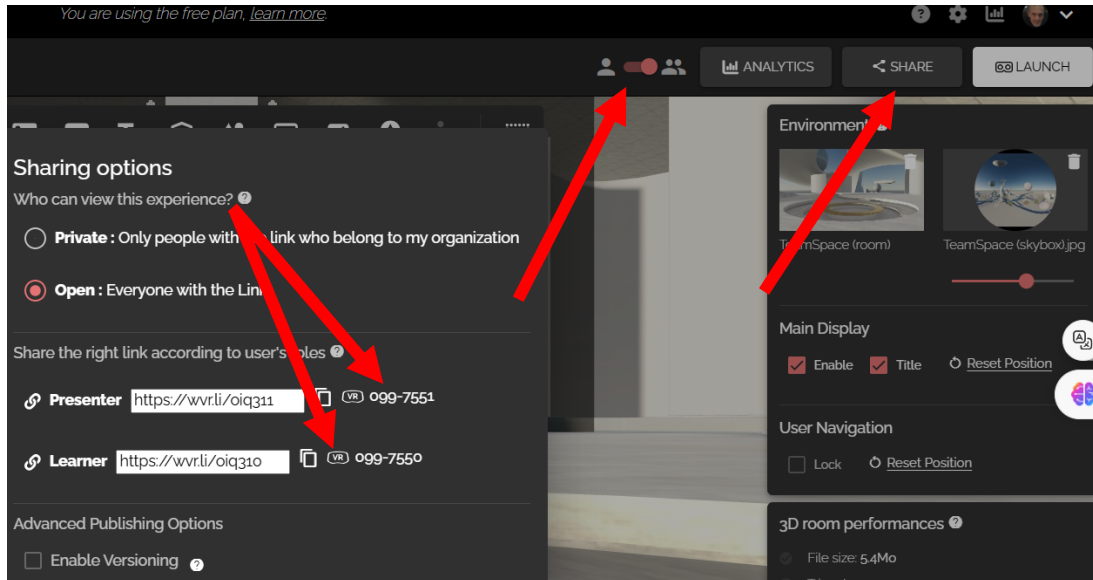


Τα βελάκια ή τα πλήκτρα WASD χρησιμοποιούνται για κίνηση μέσα στην εφαρμογή. Οι χρήστες μπορούν να περιστρέψουν το avatar κάνοντας αριστερό κλικ και σύροντας το ποντίκι. Επιπλέον, κάνοντας αριστερό κλικ σε ένα συγκεκριμένο σημείο, οι χρήστες μπορούν να τηλεμεταφερθούν αμέσως σε αυτό.

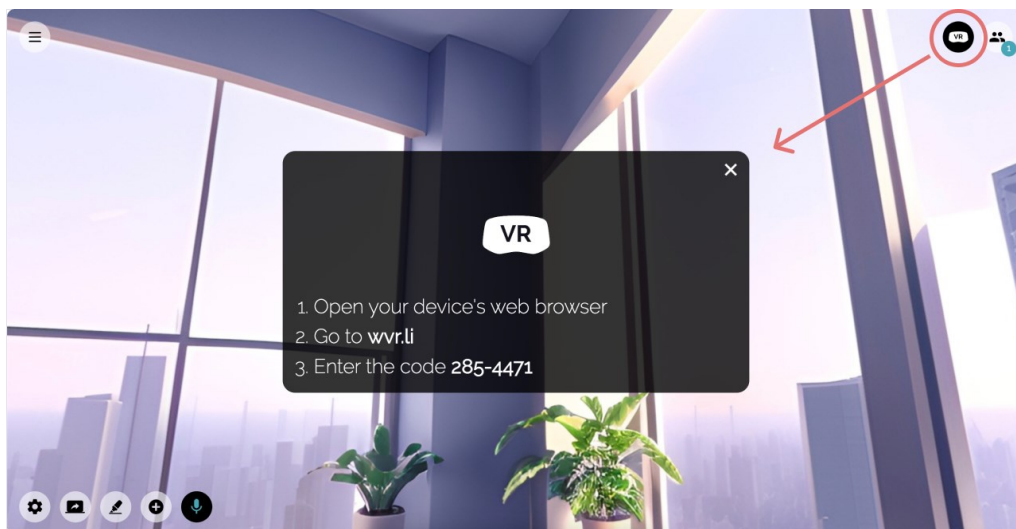


Προβολή και πλοήγηση στο Experience σας στην Εικονική Πραγματικότητα

Τα Experiences σε λειτουργία VR είναι προσβάσιμα χρησιμοποιώντας HMDs (Meta Quest 2 και άνω, Pico Neo 2 και άνω) μέσω του εγγενούς προγράμματος περιήγησης ιστού σε HMDs, όπως το πρόγραμμα περιήγησης Meta Browser σε συσκευές Meta Quest και το πρόγραμμα περιήγησης Pico σε συσκευές Pico. Για να απλοποιηθεί η πρόσβαση σε ένα Experience σε λειτουργία VR, οι χρήστες θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν τον κωδικό πρόσκλησης που είναι διαθέσιμος στις ρυθμίσεις κοινής χρήσης του Experience. Ανατρέξτε στην ενότητα "[Αντιγραφή, μετακίνηση, διαγραφή και κοινοποίηση ενός Experience](#)" για περισσότερες λεπτομέρειες.



Σε υπολογιστές, αυτός ο κωδικός μπορεί επίσης να προσπελαστεί απευθείας εντός του Experience μέσω του κουμπιού VR που βρίσκεται στην επάνω δεξιά γωνία της οθόνης.

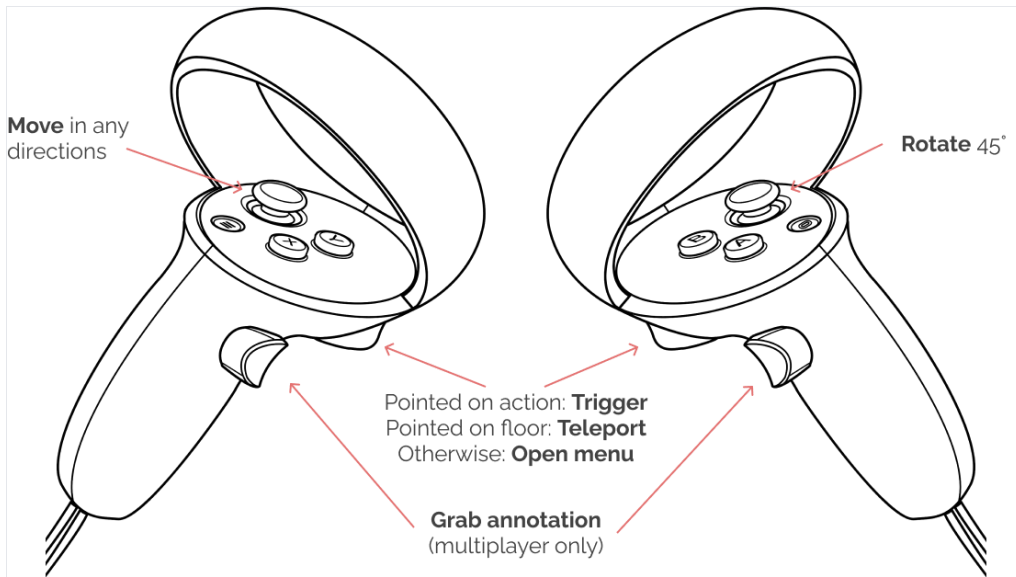


Μόλις λάβουν τον κωδικό πρόσκλησης, οι χρήστες θα πρέπει να πλοηγηθούν στο wvr.li (<https://wvr.li/>) χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα περιήγησης ιστού της συσκευής τους. Για ευκολία, συνιστάται να προσθέσουν σελιδοδείκτη σε αυτή τη διεύθυνση URL για μελλοντική χρήση. Η εισαγωγή του κωδικού θα ξεκινήσει αμέσως το Experience σε λειτουργία VR στην τρέχουσα καρτέλα του προγράμματος περιήγησης.

👉 Σημείωση. Για να αποκτήσουν πρόσβαση σε πολλαπλά VR Experiences, οι χρήστες μπορούν να συνδεθούν στο <https://spaces.wondavr.com> μέσω του προγράμματος περιήγησης ιστού του HMD τους και να ξεκινήσουν τα Experiences τους από αυτήν την πλατφόρμα.

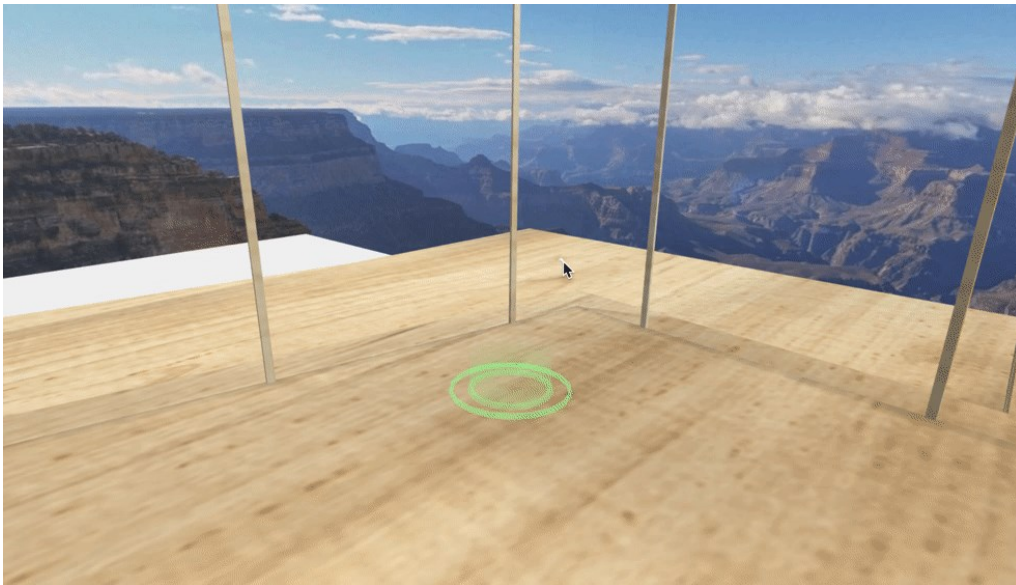
Πλοήγηση σε Experience σε λειτουργία VR

Κατά την έναρξη ενός Experience σε λειτουργία VR, είτε σε λειτουργία ενός είτε σε λειτουργία πολλών χρηστών, αυτοί θα εισέλθουν κοιτώντας το Main Display. Η χρήση των χειριστηρίων αναλύεται στην παρακάτω εικόνα.



Κίνηση στον χώρο

Για τη μεταφορά σε οποιαδήποτε τοποθεσία, οι χρήστες θα πρέπει να στρέψουν το δεξί χειριστήριό τους προς το πάτωμα και, στη συνέχεια, να πατήσουν παρατεταμένα το κουμπί σκανδάλης για να μετακινηθούν γρήγορα στην επιθυμητή θέση.



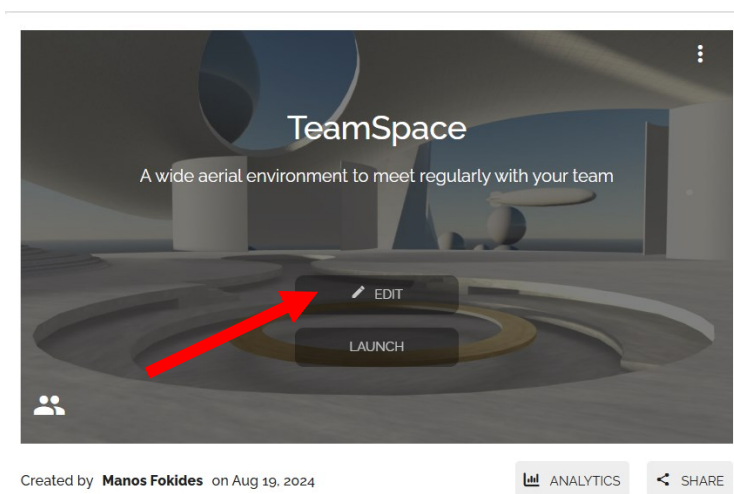
animated



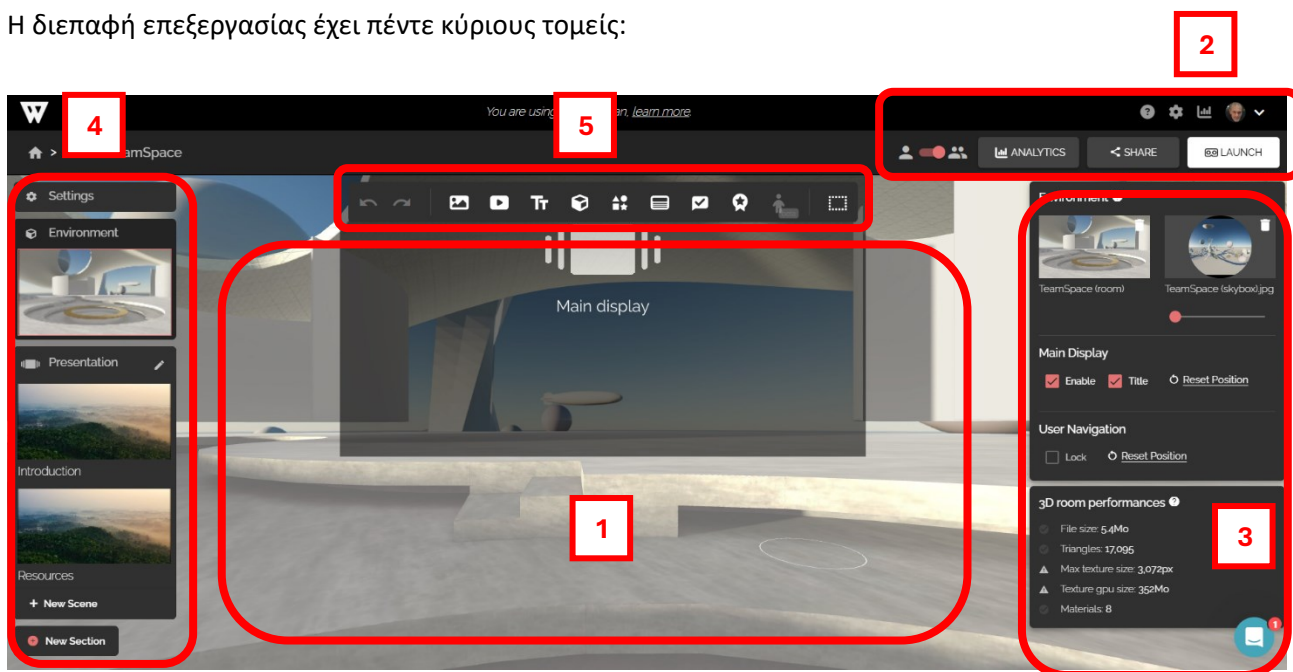
Η λειτουργία επεξεργασίας

Η διεπαφή λειτουργίας επεξεργασίας

👉 Σημειώσεις. Βεβαιωθείτε ότι βρίσκεστε σε λειτουργία επεξεργασίας. Στη λειτουργία επεξεργασίας, χρησιμοποιούνται τα ίδια πλήκτρα πλοήγησης όπως στη λειτουργία προβολής.



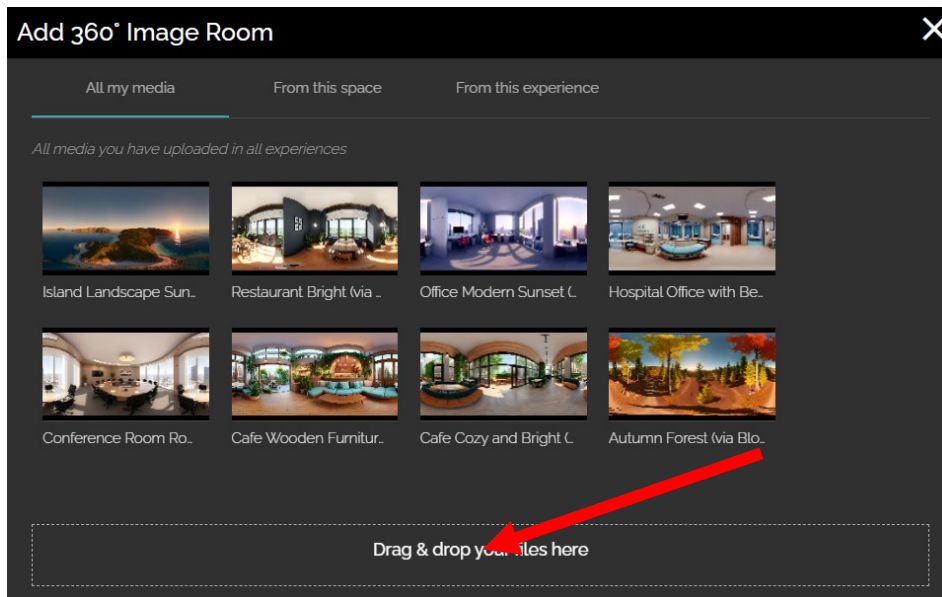
Η διεπαφή επεξεργασίας έχει πέντε κύριους τομείς:



1. Αυτός είναι ο κύριος τομέας στον οποίο μπορείτε να προσθέσετε περιεχόμενο στο Experience σας.

2. Η επάνω ενότητα αυτής της περιοχής περιλαμβάνει τις ρυθμίσεις του Hub σας, τα αναλυτικά στοιχεία του Hud και τη διαχείριση του λογαριασμού σας. Η κάτω ενότητα περιλαμβάνει την εναλλαγή μεταξύ των λειτουργιών ενός χρήστη και των λειτουργιών πολλών χρηστών, τα αναλυτικά στοιχεία του Experience σας (ανατρέξτε στην ενότητα "[Το πάνελ των Αναλυτικών Στοιχείων/Analytics](#)" για περισσότερες λεπτομέρειες), τις επιλογές κοινοποίησης για το Experience σας (ανατρέξτε στην ενότητα "[Αντιγραφή, μετακίνηση, διαγραφή και κοινοποίηση ενός Experience](#)" για περισσότερες λεπτομέρειες) και την έναρξη του Experience σας στη λειτουργία προβολής.

3. Σε αυτήν την περιοχή, μπορείτε να αλλάξετε το περιβάλλον και το Skybox (μπορείτε επίσης να περιστρέψετε το Skybox). Εκτός από τα διαθέσιμα Skybox, μπορείτε να ανατρέξετε στην ενότητα "[Δημιουργήστε το δικό σας Skybox](#)" για λεπτομέρειες σχετικά με τον τρόπο εισαγωγής του δικού σας.



Επιπλέον, μπορείτε να ενεργοποιήσετε ή να απενεργοποιήσετε την Κύρια Οθόνη (Main Display) και την εμφάνιση του τίτλου του Experience. Στο κάτω μισό αυτής της ενότητας, υπάρχουν λεπτομέρειες σχετικά με την απόδοση του Experience σας. Ανατρέξτε στην ενότητα "[Απαιτήσεις μέσωων](#)" για λεπτομέρειες.


👉 Σημείωση. Μην αλλάζετε το περιβάλλον όταν έχετε ήδη προσθέσει περιεχόμενο στο Experience σας, καθώς αυτό πιθανότατα θα προκαλέσει σημαντικές επιπλοκές και αποδιοργάνωση.

4. Σε αυτήν την περιοχή, μπορείτε να αποκτήσετε πρόσβαση στις ρυθμίσεις του Experience (ανατρέξτε στην ενότητα "[Αλλαγή των ρυθμίσεων ενός Experience](#)" για περισσότερες λεπτομέρειες). Μπορείτε επίσης να προσθέσετε νέες Σκηνές (Scenes) ή Ενότητες (Sections) στο Main Display. Ανατρέξτε στην ενότητα "[Προσθήκη νέας Σκηνής/Scene](#)" για περισσότερες λεπτομέρειες.

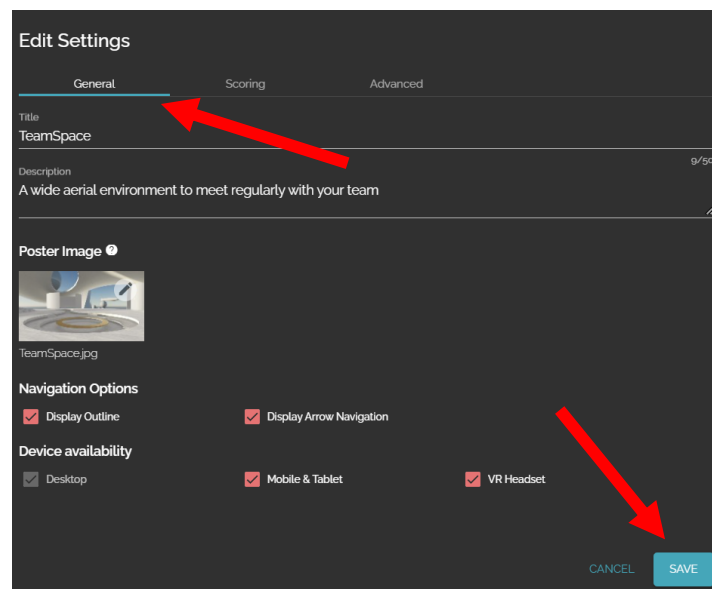
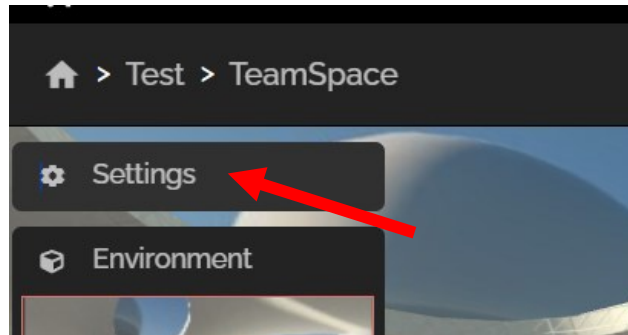
5. Αυτή είναι η κύρια εργαλειοθήκη για την προσθήκη annotations στο Experience σας. Ανατρέξτε στην ενότητα "[Προσθήκη annotations σε ένα Experience](#)" για περισσότερες λεπτομέρειες.

Αλλαγή των ρυθμίσεων ενός Experience

Κάνοντας κλικ στο εικονίδιο ρυθμίσεων μπορείτε να τροποποιήσετε διάφορες πτυχές του Experience σας.

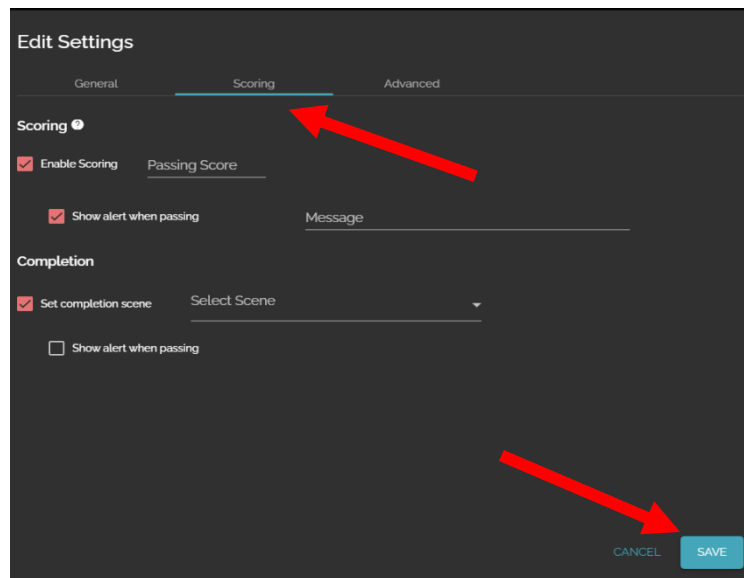
 Σημείωση. Μην ξεχάσετε να αποθηκεύσετε τις αλλαγές που κάνετε.

- Καρτέλα "General". Περιλαμβάνει πληροφορίες σχετικά με το Experience σας. Αυτές οι πληροφορίες θα είναι ορατές σε όλα τα άτομα που έχουν πρόσβαση στο Space:

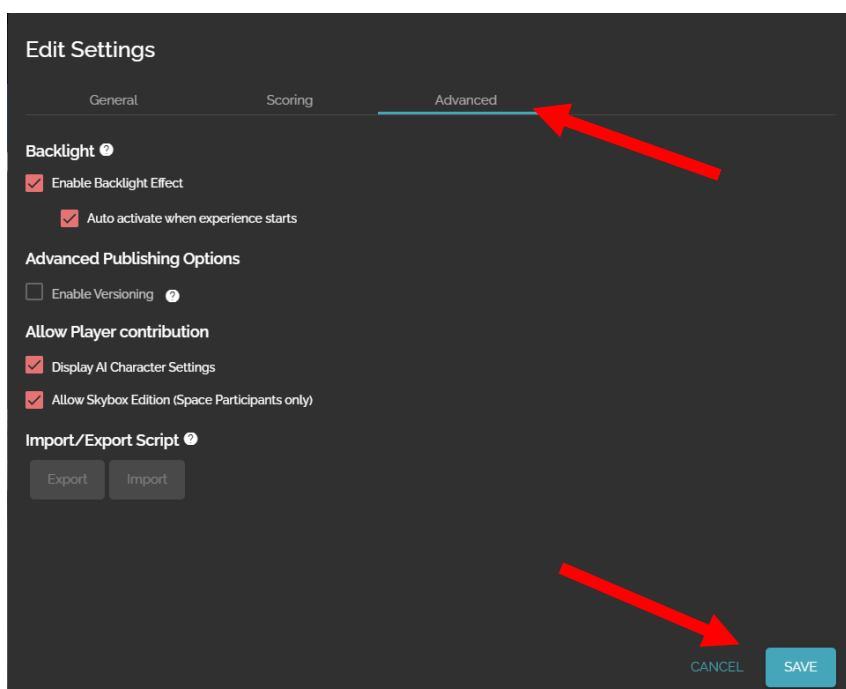


- Experience title. Αυτό είναι το όνομα που εμφανίζεται στο Space που έχετε δημιουργήσει προηγουμένως. Για παράδειγμα, εάν το Space σας έχει τίτλο "Δεινόσαυροι", ένας τίτλος για το Experience θα μπορούσε να είναι "Μάθετε περισσότερα για τον T-Rex".
- Description. Η περιγραφή θα εμφανίζεται στο Space και είναι δημόσια ορατή σε όλα τα άτομα που καλούνται να έχουν πρόσβαση σε αυτό το Experience.
- Poster image. Αυτή η εικόνα σχετίζεται με τον τίτλο και την περιγραφή του Experience.
- Display outline. Αυτή η λειτουργία σας επιτρέπει να εμφανίσετε ή να αποκρύψετε το περίγραμμα του Experience. Όταν ενεργοποιηθεί, το περίγραμμα είναι ορατό σε οποιονδήποτε έχει πρόσβαση στο Experience.
- Display arrow navigation. Αυτή η επιλογή σας επιτρέπει να εμφανίσετε ή να αποκρύψετε τη γραμμή πλοήγησης στο Experience. Η γραμμή πλοήγησης εμφανίζει τον τίτλο κάθε πόρου του Experience και τα βέλη πλοήγησης στο κάτω μέρος της οθόνης ή στη γραμμή ελέγχου του προγράμματος αναπαραγωγής για βίντεο 360°.
- Device availability. Αυτή η επιλογή σας δίνει τη δυνατότητα να επιλέξετε για ποιες συσκευές θα είναι διαθέσιμο το Space/Experience σας. Ανατρέξτε στην ενότητα "[Περιορισμός πρόσβασης σε συγκεκριμένες συσκευές](#)" για λεπτομέρειες σχετικά με αυτή τη δυνατότητα.

Καρτέλα "Scoring". Αυτή η καρτέλα σας επιτρέπει να ελέγχετε το σύστημα βαθμολόγησης του Experience σας. Ανατρέξτε στην ενότητα "[Επεξεργασία Κουίζ/Quiz και επιλογών βαθμολόγησης](#)" για λεπτομέρειες σχετικά με αυτή τη δυνατότητα.



- Enable scoring/Passing score. Ενεργοποιήστε ή απενεργοποιήστε το σύστημα βαθμολόγησης και ορίστε τη βαθμολογία για επιτυχή ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων.
 - Show alert when passing/Message. Εμφανίζει μια ειδοποίηση και ένα μήνυμα όταν οι χρήστες λαμβάνουν βαθμολογία επιτυχίας.
 - Set competition Scene. Σας επιτρέπει να επιλέξετε ποια σκηνή θα εμφανίζεται όταν ένας χρήστης λαμβάνει βαθμολογία επιτυχίας.
- Καρτέλα "Advanced". Αυτή η καρτέλα σας επιτρέπει να ενεργοποιήσετε ή να απενεργοποιήσετε ορισμένες προηγμένες λειτουργίες του Experience σας.

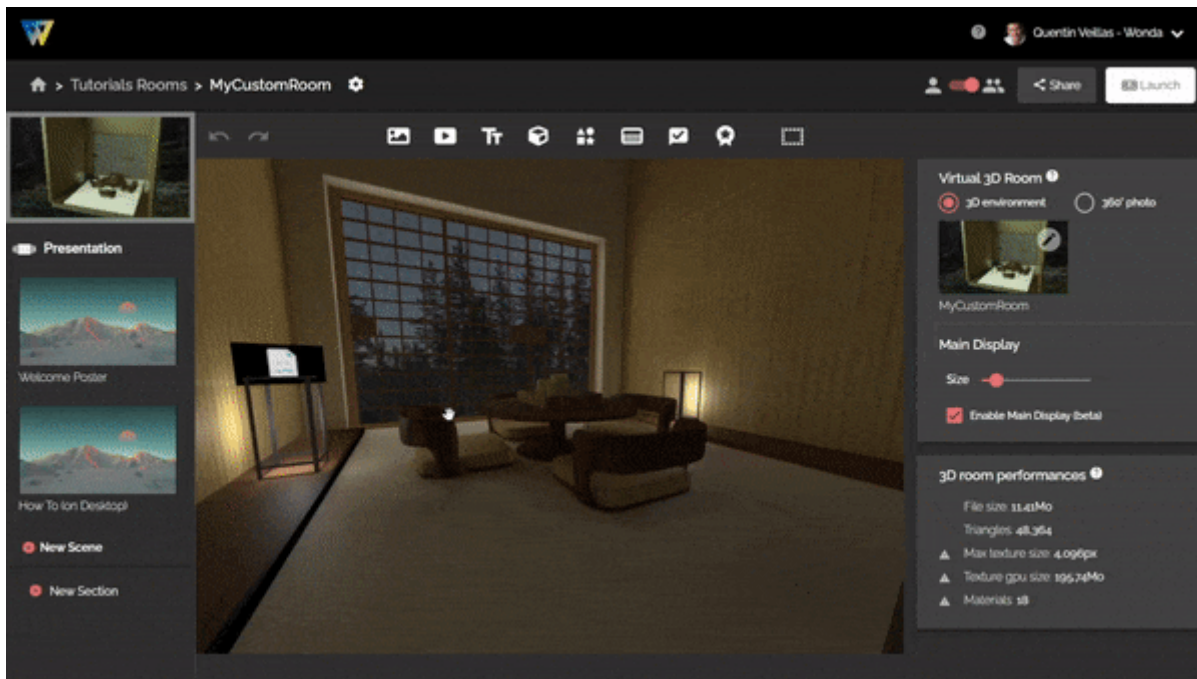


- Ενεργοποιήστε το εφέ οπίσθιου φωτισμού (Backlight Effect). Ανατρέξτε στην ενότητα "[Δώστε έμφαση στο περιεχόμενο με το Εφέ Οπίσθιου Φωτισμού \(Backlight Effect\)](#)" για λεπτομέρειες σχετικά με αυτήν τη λειτουργία.

- Advanced publishing option. Αυτή η δυνατότητα δεν είναι διαθέσιμη στη δωρεάν έκδοση του Wonda. Ανατρέξτε στην ενότητα "[Προηγμένη δημοσίευση και διαχείριση εκδόσεων](#)" για λεπτομέρειες σχετικά με αυτήν τη δυνατότητα.
- Allow player contribution. Οι δύο διαθέσιμες ρυθμίσεις (προβολής ρυθμίσεων AI και επεξεργασίας Skybox) μπορούν να ενεργοποιηθούν μόνο σε λειτουργία ενός χρήστη.
- Import/Export script. Δεν διατίθεται στη δωρεάν έκδοση του Wonda.

Περιορισμός πρόσβασης σε συγκεκριμένες συσκευές

Σε περιπτώσεις όπου ένα Experience δεν είναι βελτιστοποιημένο για πλατφόρμες κινητών συσκευών ή VR, ίσως είναι συνετό να περιορίσετε την πρόσβαση από αυτές τις συσκευές. Για να το πετύχετε αυτό, μεταβείτε στις ρυθμίσεις του Experience και καταργήστε τις επιλογές που αντιστοιχούν στις συσκευές που θέλετε να απενεργοποιήσετε.



animated



Προσθήκη περιεχομένου


Προσθήκη annotations σε ένα Experience

Τα στοιχεία που μπορείτε να προσθέσετε σε μια σκηνή ονομάζονται "annotations". Στο κέντρο της οθόνης υπάρχει η εργαλειοθήκη με την οποία μπορείτε να εισαγάγετε νέα annotations/στοιχεία:

- Εικόνα σε μορφή .png ή .jpg.
- Βίντεο σε μορφή .mp4, προτεινόμενη ανάλυση έως 1080p.
- Κείμενο.
- 3D αντικείμενο.
- Εικονίδιο Ενεργού Σημείου (Hotspot) από τη συλλογή.
- Κάρτα (Card) που αποτελείται από τίτλο και περιεχόμενο.
- Κουίζ (Quiz) για να θέσετε ερωτήσεις στους χρήστες σας.
- Κάρτα Βαθμολογίας (Scorecard), ώστε οι χρήστες να μπορούν να παρακολουθούν τις βαθμολογίες τους σε πραγματικό χρόνο.
- Χαρακτήρα AI.
- Επίσης, στην αριστερή πλευρά, υπάρχουν τα κουμπιά αναίρεσης και επανάληψης.




Κάνοντας κλικ σε ένα από τα παραπάνω κουμπιά, το αντίστοιχο annotation εισάγεται στο Experience σας.


 Σημείωση. Κάποια στοιχεία/annotations απαιτούν λίγο χρόνο μέχρι να εμφανιστούν (για παράδειγμα βίντεο και 3D μοντέλα).

Επεξεργασία ιδιοτήτων των annotations

Κάθε επιλεγμένο annotation εμφανίζει έναν πάνελ ιδιοτήτων στη δεξιά πλευρά της οθόνης:


- Source. Διαθέσιμο για Εικόνες, Βίντεο και Hotspot. Κάντε κλικ στη μικρογραφία για να αλλάξετε την πηγή πολυμέσων, επιτρέποντάς σας να την ενημερώσετε ή να την αντικαταστήσετε διατηρώντας παράλληλα άλλες ιδιότητες.
- Autoplay. Για Βίντεο, ενεργοποιήστε αυτήν την επιλογή για αυτόματη αναπαραγωγή του αρχείου χωρίς την παρέμβαση του χρήστη.
- Style. Ορίστε τις οπτικές και ηχητικές ιδιότητες ενός annotation. Προσαρμόστε την αδιαφάνεια, τη γραμματοσειρά, το μέγεθος, τη στοίχιση κειμένου και το χρώμα για Κείμενο και Hotspots.
- Action. Είναι δυνατόν να ενεργοποιήσετε ενέργειας με βάση τη συμπεριφορά του χρήστη (ανατρέξτε στην ενότητα "[Τα πάντα για τις ενέργειες/actions](#)" για λεπτομέρειες σχετικά με αυτή τη δυνατότητα):
 - None. Δεν γίνεται καμία ενέργεια.
 - Link. Ανοίγει νέος ιστότοπος, Scene ή Experience.
 - Show/Hide. Εμφανίζει ή αποκρύπτει ένα στοιχείο στο Experience.
 - Sound. Αναπαράγει ή θέτει σε παύση ένα αρχείο ήχου.


 Σημείωση. Οι ιδιότητες που εμφανίζονται στο πάνελ ιδιοτήτων εξαρτώνται από τον τύπο του annotation.


3D model 

Label
skull2_ok


9/50




skull2_ok 



Hide 

Actions

 New Action Set Score

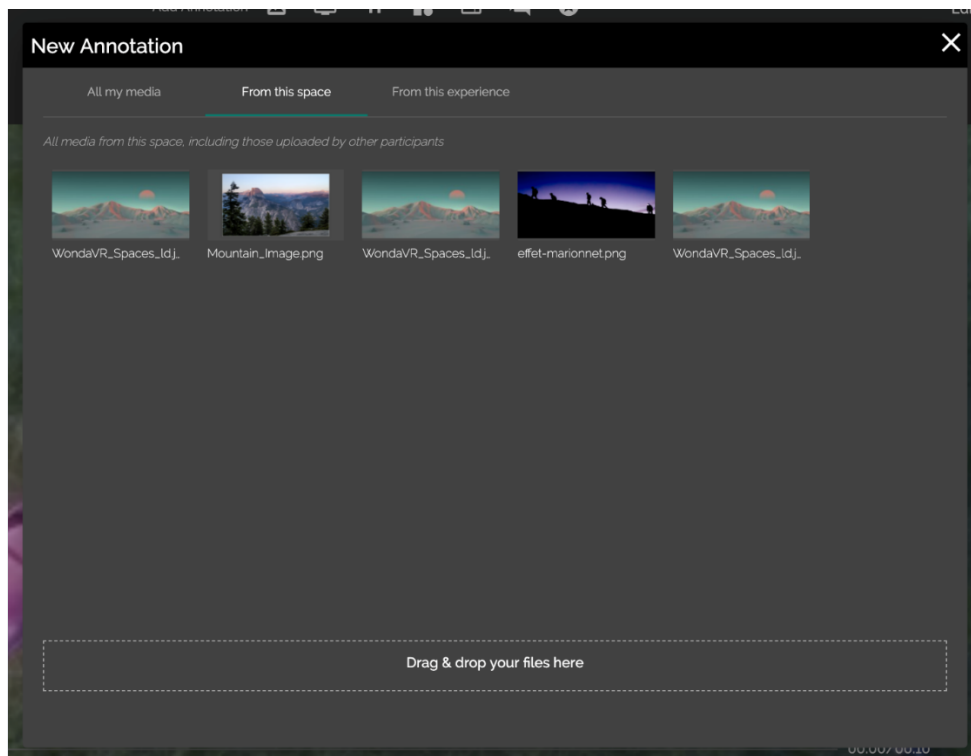
3D object performances 

- File size: 2.1Mo
- Triangles: 22,939
- Max texture size: 1,024px
- Texture gpu size: 16.78Mo
- Materials: 1



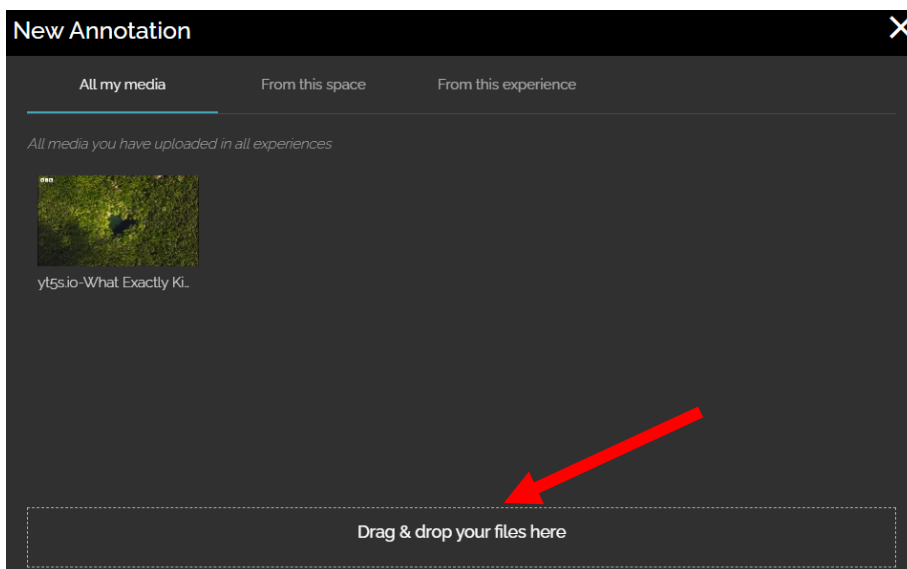
Η Βιβλιοθήκη Πολυμέσων (Media Library)

Κατά την προσθήκη νέων στοιχείων, για παράδειγμα, κατά τη δημιουργία ενός νέου Scene ή την εισαγωγή annotations στο Experience, θα ενεργοποιηθεί το παράθυρο της Βιβλιοθήκης Πολυμέσων/Media Library. Ο τύπος των μέσων που εμφανίζονται εξαρτάται από τα annotations που προορίζονται για εισαγωγή (2D/3D εικόνες και βίντεο, κ.λπ.).



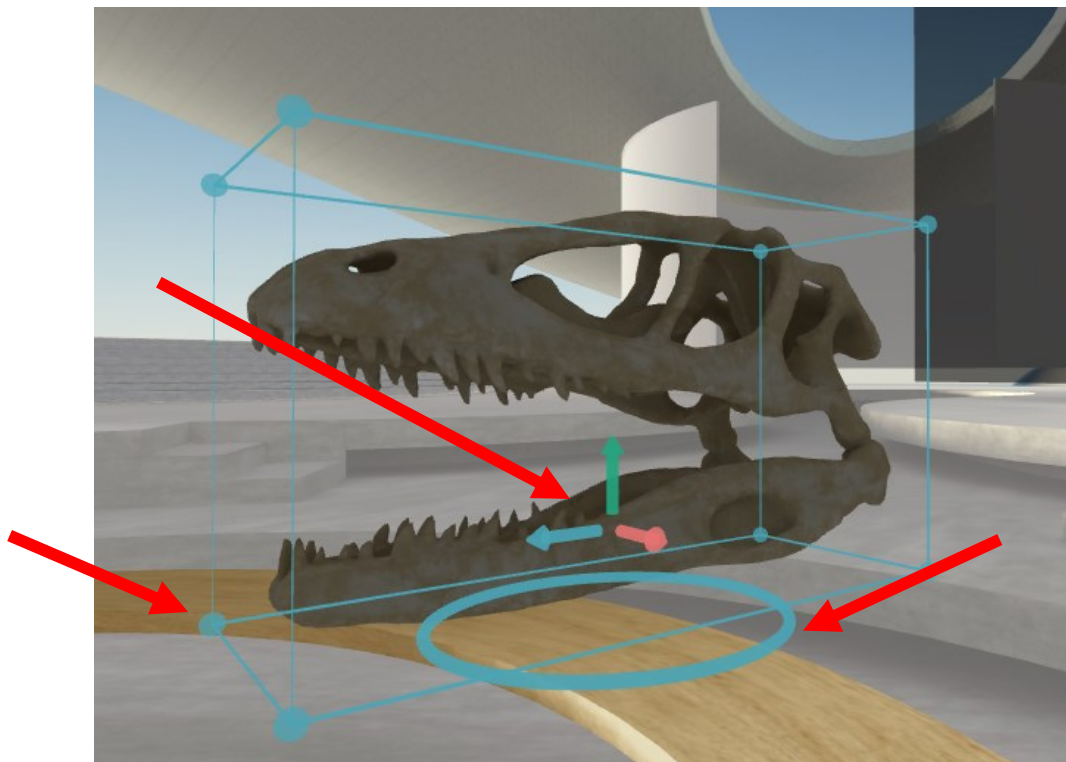
Τα πολυμέσα μπορούν να εισαχθούν και να χρησιμοποιηθούν από διάφορες πηγές μέσα σε ένα Experience:

- All My Media. Περιέχει όλα τα αρχεία πολυμέσων που έχουν εισαχθεί στο Hub σας.
- From this Space. Περιλαμβάνει πολυμέσα που εισάγονται από εσάς και συνεργάτες εντός του τρέχοντος Space.
- From this Experience. Περιλαμβάνει πολυμέσα που έχουν εισαχθεί προηγουμένως στο τρέχον Experience.
- From your computer. Μπορείτε να εισαγάγετε τα δικά σας αρχεία, σύροντάς τα και αποθέτοντάς τα ή επιλέγοντάς τα από τον υπολογιστή σας.



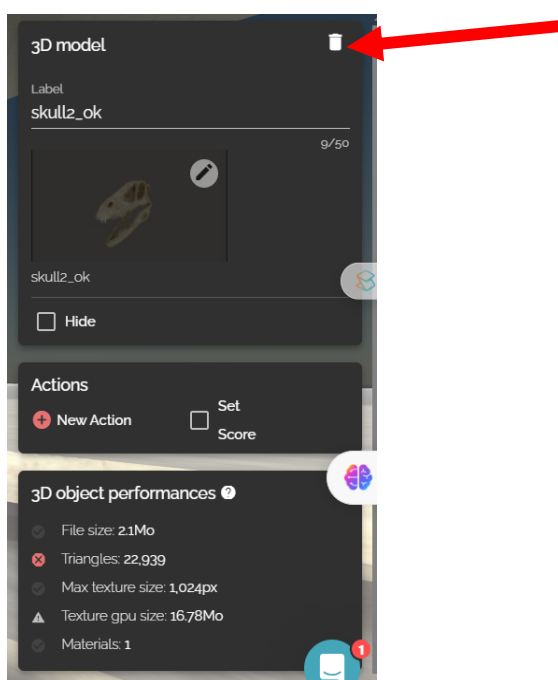
Μετακίνηση, περιστροφή, αλλαγή μεγέθους και διαγραφή annotations

Για να αλλάξετε τη θέση, την εναλλαγή ή το μέγεθος οποιουδήποτε annotation στο Experience σας, ξεκινήστε κάνοντας κλικ σε αυτό. Για να αλλάξετε το μέγεθός του, σύρετε τις άκρες και για να το περιστρέψετε, σύρετε τον κύκλο. Για να μετακινήσετε το στοιχείο, χρησιμοποιήστε τα τρία βέλη που αντιπροσωπεύουν τους άξονες θέσης x, y και z.



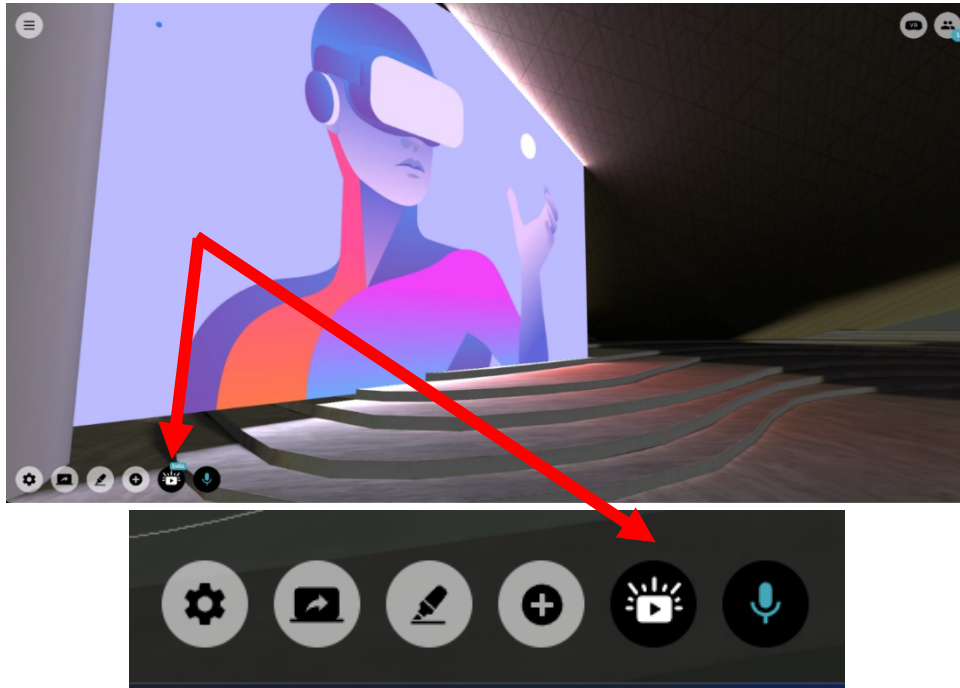
👉 Σημείωση. Από προεπιλογή, εμφανίζεται μόνο η οριζόντια περιστροφή. Κάντε κλικ στον κύκλο για να αποκαλύψετε την περιστροφή στους άξονες x, y και z.

👉 Σημείωση. Για να διαγράψετε ένα στοιχείο, κάντε κλικ σε αυτό για να το επιλέξετε και πατήστε το πλήκτρο "Delete". Μπορείτε επίσης να το διαγράψετε κάνοντας κλικ στο εικονίδιο του κάδου απορριμμάτων στο πάνελ ιδιοτήτων.



Δώστε έμφαση στο περιεχόμενο με το Εφέ Οπίσθιου Φωτισμού (Backlight Effect)

Το Εφέ Οπίσθιου Φωτισμού (Backlight Effect) χρησιμεύει ως ένα εργαλείο που ενισχύει την εστίαση κατά τη διάρκεια ομαδικών παρουσιάσεων, εμπλουτίζοντας έτσι τη συνολική εμπειρία του κοινού.



Λειτουργικά, το Backlight Effect επιτρέπει τη μείωση του φωτισμού του περιβάλλοντος, εφιστώντας έτσι την προσοχή σε συγκεκριμένα μέσα, συμπεριλαμβανομένων των ακόλουθων στοιχείων:

- Η Κύρια Οθόνη (Main Display) (προεπιλεγμένη ρύθμιση).
- Οποιαδήποτε εικόνα μέσα στο 3D περιβάλλον.
- Οποιοδήποτε βίντεο στο 3D περιβάλλον.

Χρήση του Backlight Effect στη λειτουργία προβολής

1. Ενεργοποιήστε το Backlight Effect επιλέγοντας το κουμπί "Backlight":

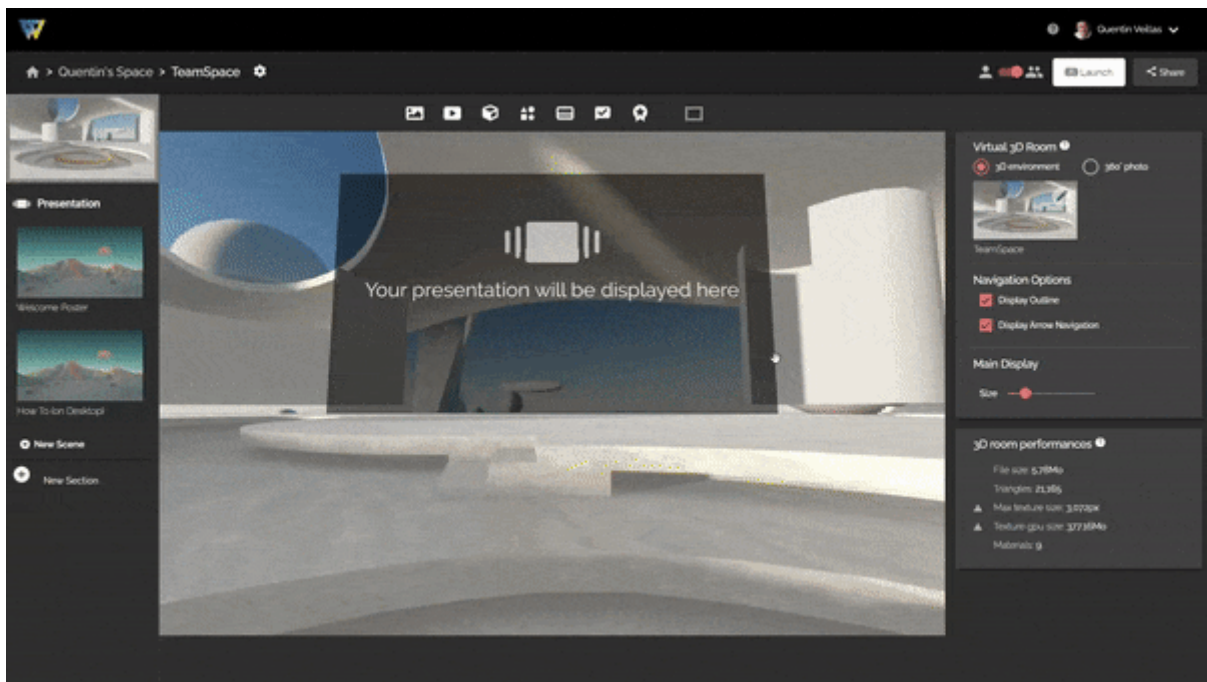
- Σε υπολογιστές. Βρίσκεται στην κάτω αριστερή γωνία της οθόνης
- Σε λειτουργία VR. Βρίσκεται κάτω αριστερά στο πλαίσιο πλοήγησης (δεξιά σκανδάλη του χειριστηρίου)

2. Για να εφαρμόσετε το Backlight Effect σε άλλα annotations, απλώς κάντε κλικ σε αυτά.

Ενεργοποίηση Backlight Effect από προεπιλογή

Μπορείτε να ξεκινήσετε το Experience σας με το Backlight Effect αυτόματα ενεργοποιημένο. Για να επιτευχθεί αυτό:

- Μεταβείτε στη λειτουργία επεξεργασίας και επιλέξτε Edit settings → Advanced → Backlight.
- Επιλέξτε "Auto activate when the experience starts".



animated

👉 Σημειώσεις. Το Backlight Effect μπορεί να ενεργοποιηθεί υπό τις ακόλουθες συνθήκες:

- Από οποιοδήποτε άτομο σε λειτουργία ενός χρήστη και αποκλειστικά από Presenters σε λειτουργία για πολλούς χρήστες, σε υπολογιστές, κινητά τηλέφωνα και πλατφόρμες VR.
- Μόνο όταν το 3D περιβάλλον είναι ενεργό (το εφέ δεν λειτουργεί σε μέσα 360°).
- Για τυχόν προεμφανιζόμενα μέσα στον χώρο. Εάν προστεθούν νέα πολυμέσα ενώ είναι ενεργό το Backlight Effect , πρέπει να απενεργοποιήσετε και, στη συνέχεια, να ενεργοποιήσετε ξανά το εφέ.

Για να απενεργοποιήσετε το Backlight Effect, καταργήστε την επιλογή "Enable Backlight Effect" στη λειτουργία επεξεργασίας, στην περιοχή Edit settings → Advanced → Backlight.

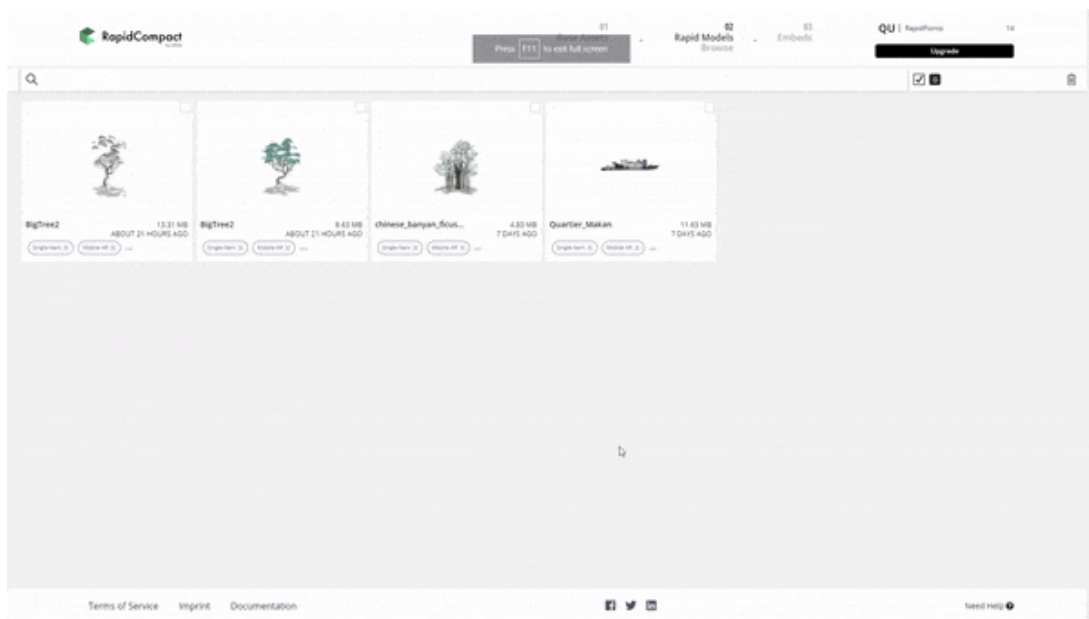
Πώς να βελτιστοποιήσετε τα 3D μοντέλα σας (χρησιμοποιώντας το RapidCompact)

Για να εξασφαλίσετε τη βέλτιστη απόδοση σε διάφορες συσκευές, είναι σημαντικό να διασφαλίσετε ότι τα 3D μοντέλα δεν είναι υπερβολικά περίπλοκα. Τα υπερβολικά περίπλοκα 3D μοντέλα μπορούν να υποβαθμίσουν σημαντικά την εμπειρία των χρηστών, ιδιαίτερα σε πλατφόρμες κινητών συσκευών και VR.

Χρήση του RapidCompact

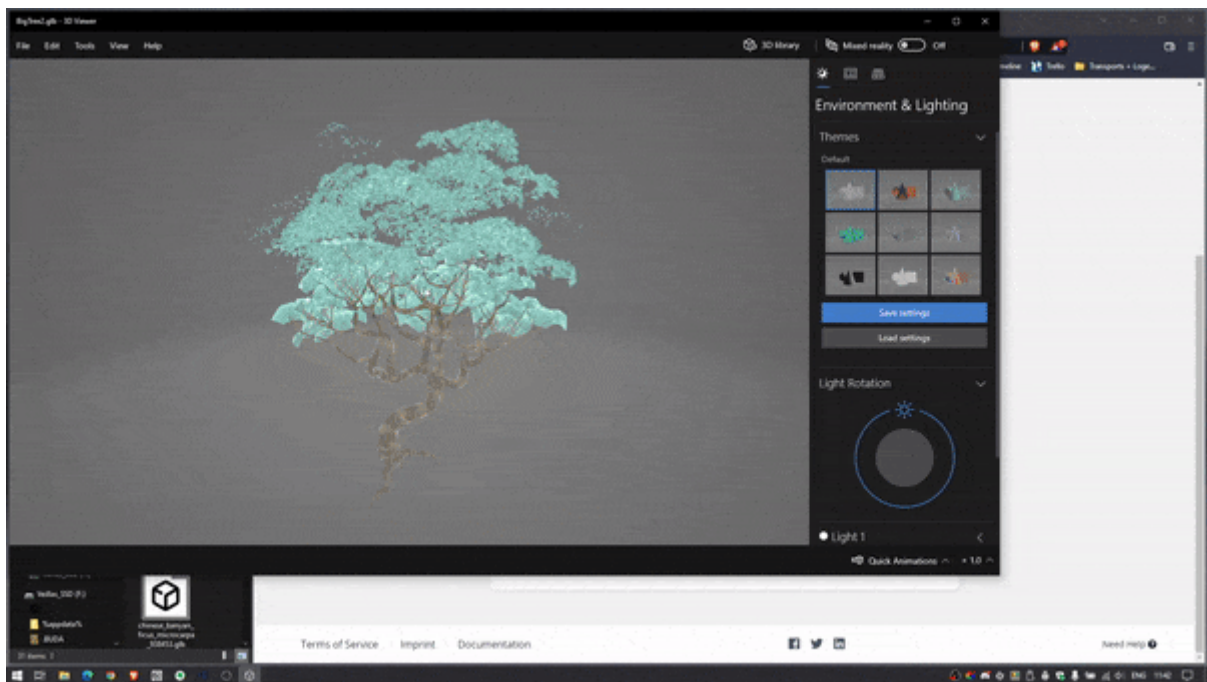
Για χρήστες που δεν διαθέτουν προηγμένη τεχνογνωσία 3D ή θέλουν να συντομεύσουν τη διαδικασία, το RapidCompact (<https://rapidcompact.com/>) χρησιμεύει ως αποτελεσματικό εργαλείο για την απλοποίηση των πολυγώνων και των υλικών στα 3D μοντέλα σας.

1. Με τη δημιουργία ενός λογαριασμού, θα αποκτήσετε πρόσβαση στην ενότητα μεταφόρτωσης, που βρίσκεται στην κατηγορία "Base asset".



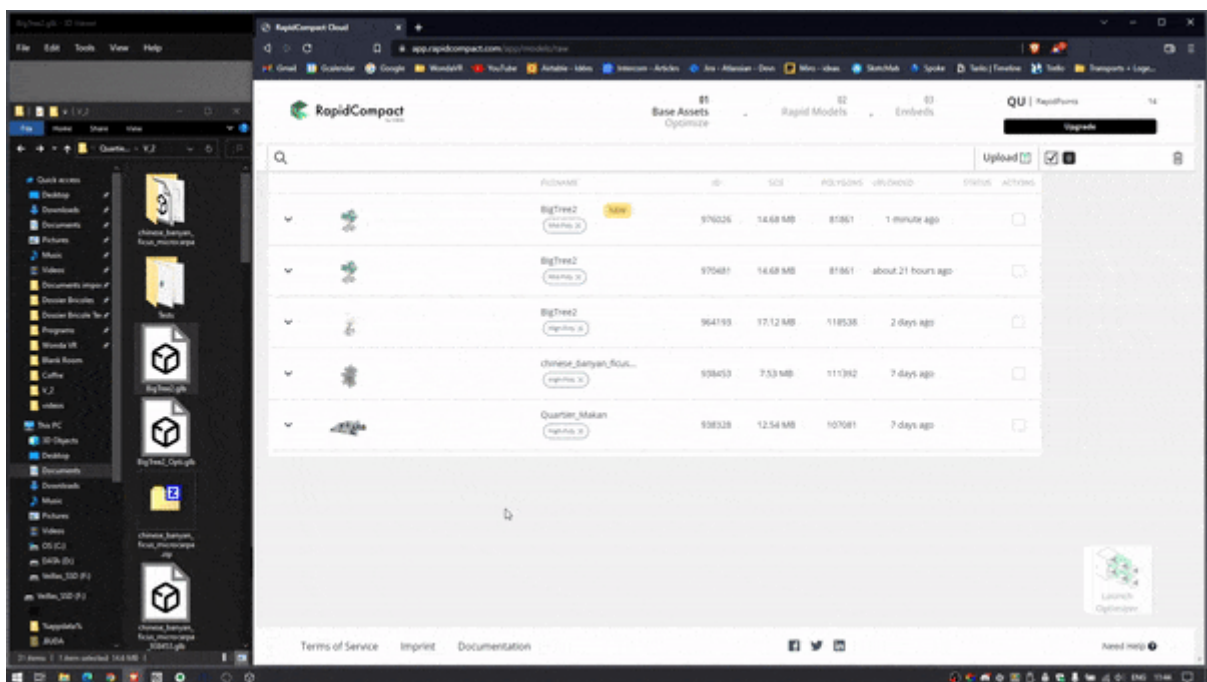
animated

2. Προχωρήστε ανεβάζοντας το 3D μοντέλο μέσω μεταφοράς και απόθεσης στην καθορισμένη περιοχή μεταφόρτωσης.



animated

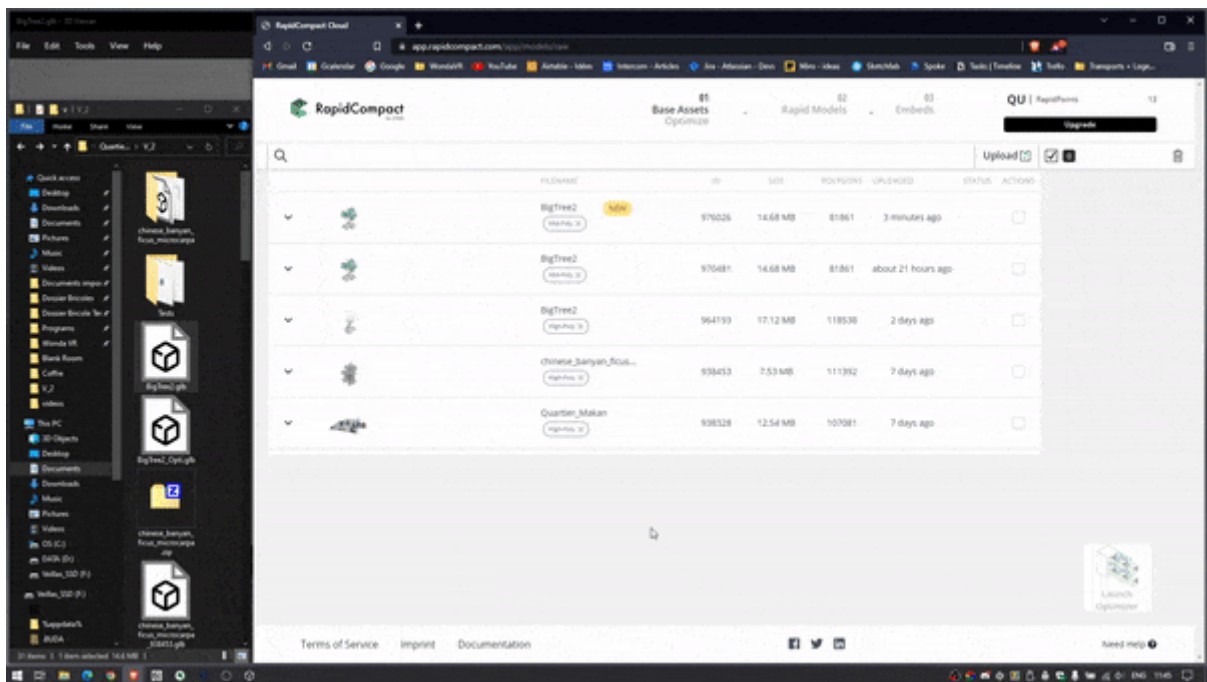
3. Χρησιμοποιήστε την επιλογή Single-Item Mobile → High για να βελτιστοποιήσετε το 3D μοντέλο.



animated

👉 Σημείωση. Ο χρόνος επεξεργασίας μπορεί να διαφέρει ανάλογα με το μέγεθος και την πολυπλοκότητα του 3D μοντέλου.

4. Τέλος, κατεβάστε το βελτιστοποιημένο 3D μοντέλο σε μορφή glb.



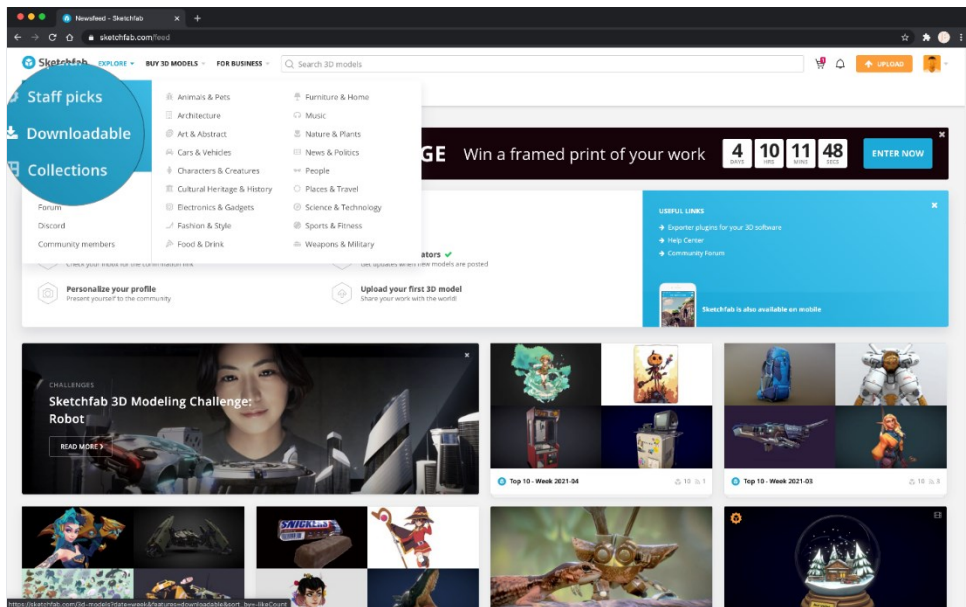
animated

Με την ολοκλήρωση αυτών των βημάτων, είστε πλέον εξοπλισμένοι για να ενσωματώσετε το βελτιστοποιημένα 3D μοντέλα στο Wonda.

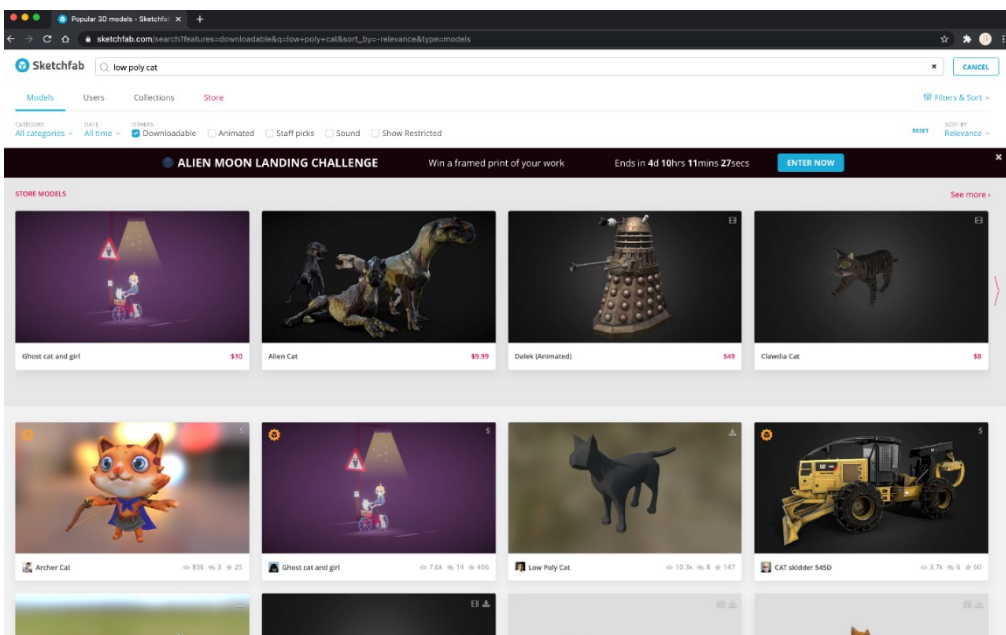
Εισαγωγή 3D μοντέλων από το Sketchfab

Το Sketchfab.com (<https://sketchfab.com/>) προσφέρει μια εκτενή ποικιλία τόσο δωρεάν όσο και premium 3D μοντέλων διαθέσιμα για λήψη. Ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα για να εισαγάγετε στοιχεία από το Sketchfab στα Experience σας στο Wonda με ευκολία.

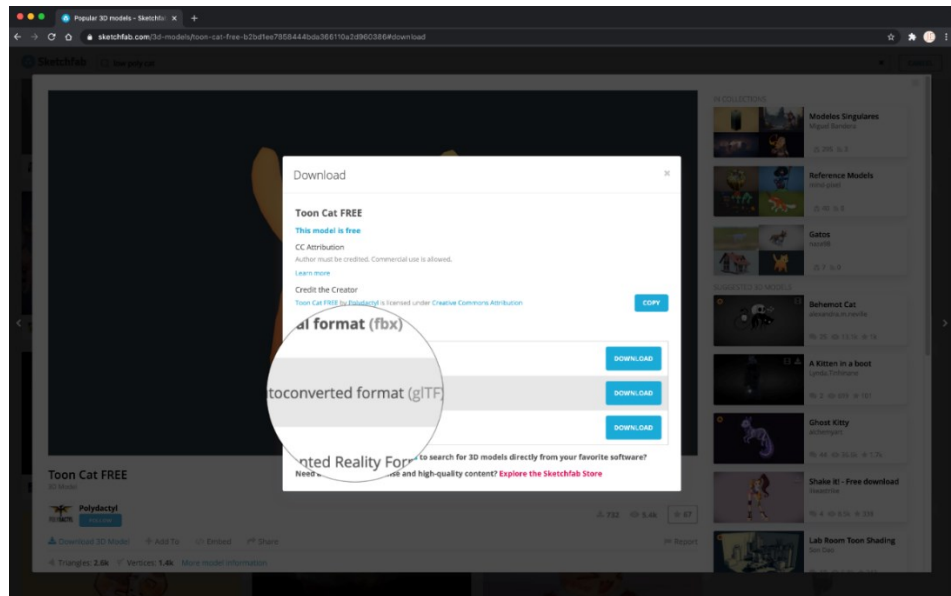
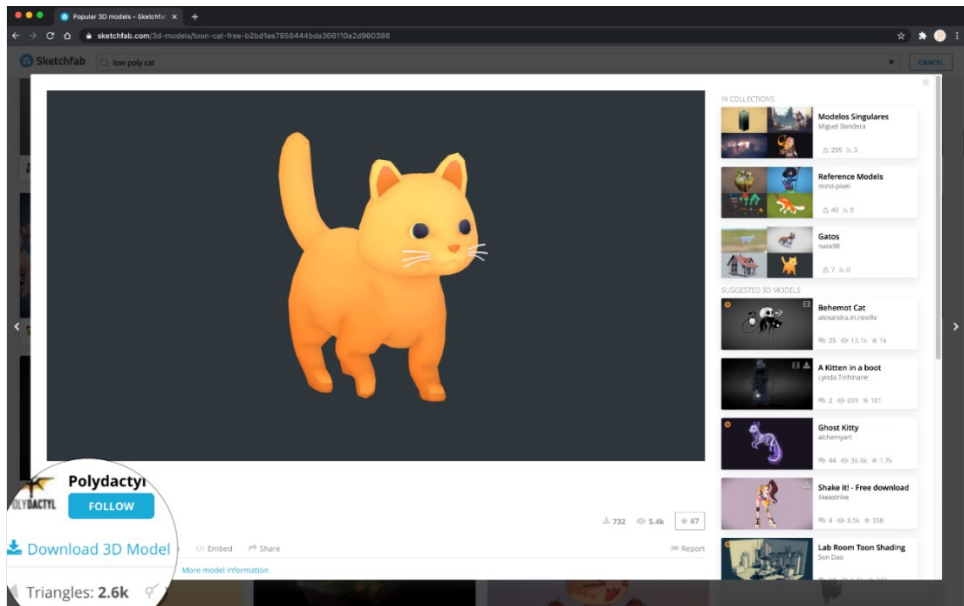
1. Μεταβείτε στο Sketchfab.com και καθορίστε το "Downloadable" ως κύριο κριτήριο αναζήτησης.



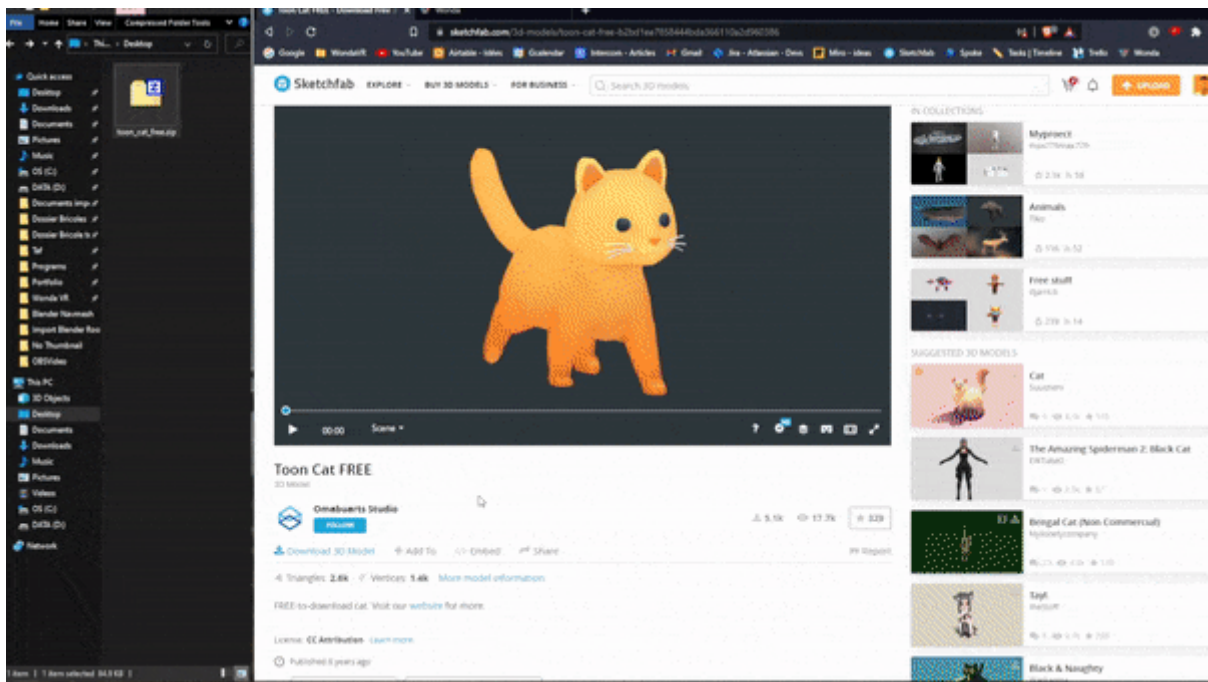
2. Αναζητήστε το επιθυμητό 3D μοντέλο. Η απουσία του συμβόλου του δολαρίου (\$) υποδεικνύει ότι το 3D μοντέλο είναι ελεύθερο, απαιτώντας συχνά αναφορά στον δημιουργό.



3. Προχωρήστε στη λήψη του 3D μοντέλου, επιλέγοντας τη μορφή glTF, η οποία είναι καθολικά διαθέσιμη για όλα τα 3D μοντέλα του Sketchfab μαζί με τις μορφές .fbx και .obj.

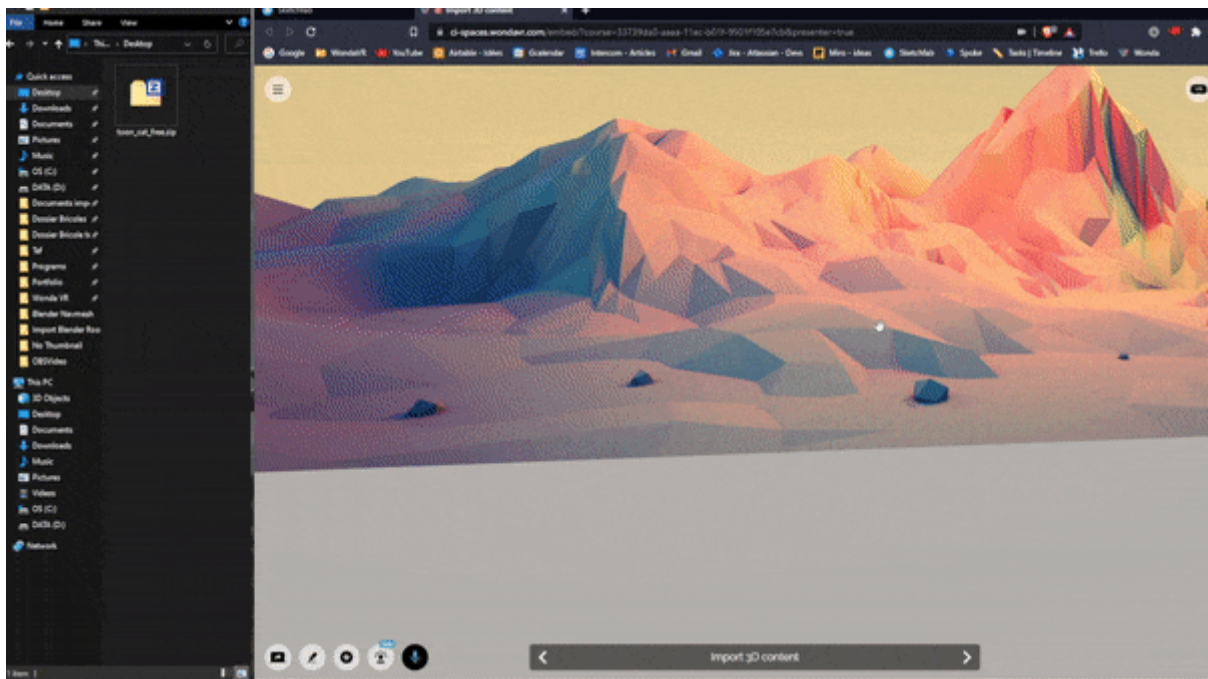


4. Στη λειτουργία επεξεργασίας, ανοίξτε το Media Library. Απλώς σύρτε και αποθήστε το ληφθέν αρχείο στη βιβλιοθήκη και, στη συνέχεια, επιλέξτε το για να το ενσωματώσετε στο Experience σας.



animated

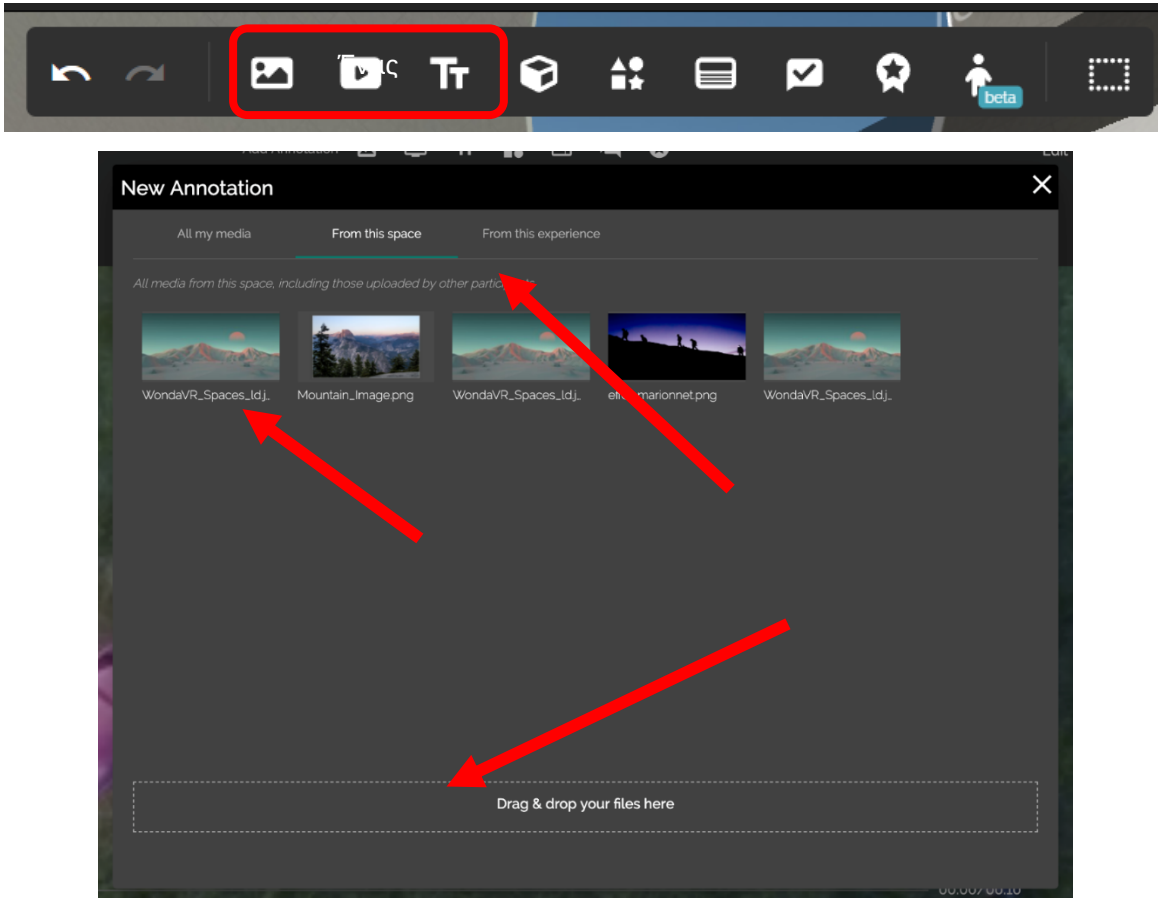
👉 Σημείωση. Σε μια συνεδρία για πολλούς χρήστες, έχετε τη δυνατότητα να μεταφέρετε και να αποθήσετε απευθείας το 3D μοντέλο στον χώρο, εξασφαλίζοντας απρόσκοπτη ενσωμάτωση.



animated

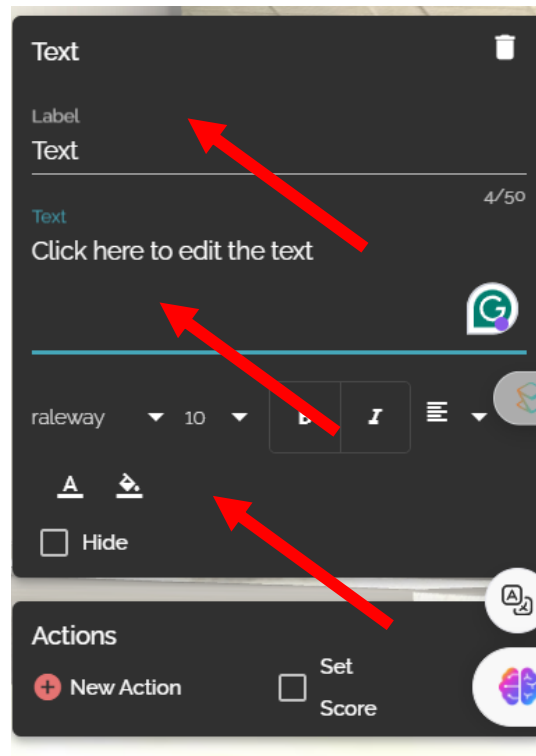
Προσθήκη Εικόνων, Βίντεο και Κειμένου

Η προσθήκη Εικόνων, Βίντεο και Κειμένου (Images, Videos και Text) είναι μια αρκετά απλή διαδικασία. Αφού επιλέξετε το αντίστοιχο annotation από τη γραμμή εργαλείων, μπορείτε να επιλέξετε μια υπάρχουσα εικόνα ή βίντεο από το Media Library ή να ανεβάσετε ένα.



👉 Σημείωση. Οι εικόνες 360° και τα βίντεο 360° μπορούν να προστεθούν μόνο ως Scenes για να εμφανίζονται σωστά.

Όταν προσθέτετε ένα text annotation, μπορείτε να γράψετε το κείμενο, καθώς και τον τίτλο του στο πάνελ ιδιοτήτων. Μπορείτε επίσης να επιλέξετε τη γραμματοσειρά, το μέγεθος/τύπο γραμματοσειράς, το στυλ παραγράφου και το χρώμα.



👉 Σημείωση. Δεν εμφανίζουν όλες οι γραμματοσειρές σωστά τους ελληνικούς χαρακτήρες. Ορισμένες δεν μπορούν να εμφανίσουν καθόλου το κείμενο, ενώ άλλες εμφανίζουν μη αναγνώσιμους χαρακτήρες. Επομένως, πρέπει να επιλέξετε τις κατάλληλες γραμματοσειρές για να εμφανίσετε κείμενο γραμμένο στα Ελληνικά.

Η Κύρια Οθόνη (Main Display)

Η Κύρια Οθόνη (Main Display) λειτουργεί ως εικονική οθόνη, διευκολύνοντας την αναπαραγωγή διαδραστικών παρουσιάσεων σε διαφορετικά περιβάλλοντα και φιλοξενώντας λειτουργίες τόσο για έναν όσο και για πολλούς χρήστες.



Πώς λειτουργεί

Στη λειτουργία επεξεργασίας, οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να δημιουργούν και να δομούν πολυμέσα και διαδραστικές Σκηνές (Scenes) (που λειτουργούν όπως οι διαφάνειες ενός PowerPoint). Τα Scenes μπορεί να αποτελούνται από διάφορα annotations, όπως Images (περιλαμβανομένων εικόνων 360), Videos (περιλαμβανομένων βίντεο 360°), Text blocks, Quizzes και Hotspots, τα οποία εμφανίζονται στο Main Display. Για παράδειγμα, το Main Display μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να καλωσορίσει τους επισκέπτες με ένα εισαγωγικό Scene πριν προχωρήσουν στην εξερεύνηση του Experience. Επιπλέον, το Main Display μπορεί να παρουσιάσει περιεχόμενο 360° και να επιτρέψει τη δημιουργία σεναρίων διακλάδωσης ενσωματώνοντας Hotspots και συνδέσμους σε οποιαδήποτε Scene.

Ρύθμιση μεγέθους και θέσης του Main Display

Η θέση και οι διαστάσεις του Main Display μπορούν να τροποποιηθούν στη λειτουργία επεξεργασίας. Επιλέξτε το Main Display για να τροποποιήσετε το μέγεθος, την περιστροφή και τη θέση του μέσα στο Experience.



animated

Από προεπιλογή, το Main Display βρίσκεται τρία μέτρα μπροστά από το αρχικό σημείο εμφάνισης των επισκεπτών κατά την είσοδό τους στο περιβάλλον, έχοντας αναλογία διαστάσεων 16:9. Οι χρήστες μπορούν να επαναφέρουν τη θέση, το μέγεθος και την περιστροφή του Main Display ανά πάσα στιγμή χρησιμοποιώντας το κουμπί "Reset".

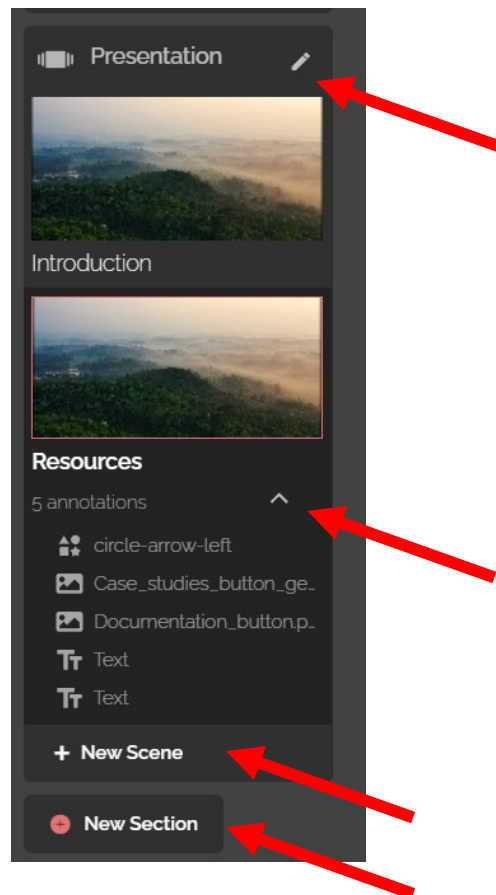
Πρόσθετες λειτουργίες που σχετίζονται με το Main Display

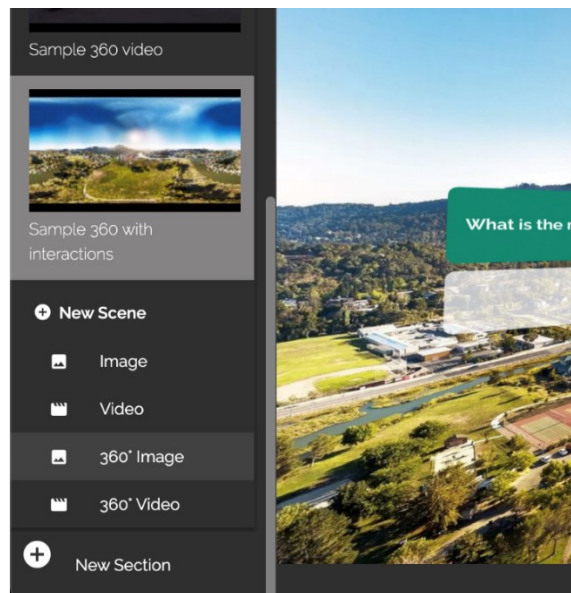
- Όταν χρησιμοποιείτε την επιλογή "Share screen" σε λειτουργία για πολλούς χρήστες, στην οθόνη του υπολογιστή του χρήστη θα μεταδίδεται το Main Display από προεπιλογή. Για περισσότερες λεπτομέρειες, ανατρέξτε στην ενότητα "[Κοινή χρήση της οθόνης σε λειτουργία προβολής για πολλούς χρήστες](#)".
- Η ενεργοποίηση του Backlight Effect θα διασφαλίσει ότι τα πολυμέσα που εμφανίζονται στο Main Display έχουν οπίσθιο φωτισμό από προεπιλογή. Πρόσθετες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στην ενότητα "[Δώστε έμφαση στο περιεχόμενο με το Εφέ Οπίσθιου Φωτισμού \(Backlight Effect\)](#)".

Προσθήκη νέας Σκηνής/Scene

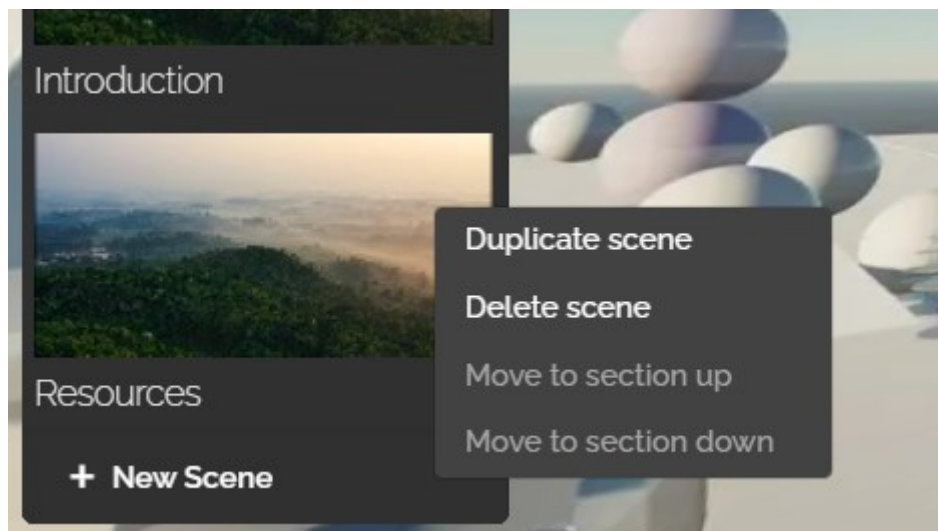
Όπως σημειώθηκε στην προηγούμενη ενότητα, το Main Display μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την εμφάνιση παρουσιάσεων. Στην αριστερή πλευρά της οθόνης, θα βρείτε το περίγραμμα της παρουσίασής σας. Μια παρουσίαση μπορεί να περιλαμβάνει μία ή περισσότερες Ενότητες/Sections, όπως τα κεφάλαια ενός βιβλίου, καθένα από τα οποία έχει έναν τίτλο που περιγράφει λεπτομερώς τα Scenes που περιέχει. Ένα Scene χρησιμεύει ως χώρος όπου προστίθενται συγκεκριμένα annotations:

- Μια εικόνα. Οποιαδήποτε στατική εικόνα σε μορφή .jpg ή .png (ισχύει μόνο για πρότυπα 3D).
- Ένα βίντεο. Οποιοδήποτε βίντεο σε μορφή .mp4 (ισχύει μόνο για πρότυπα 3D).
- Μια εικόνα 360°. Οποιαδήποτε σφαιρική εικόνα σε .jpg ισορθογώνια (equirectangular) μορφή.
- Ένα βίντεο 360°. Οποιοδήποτε σφαιρικό βίντεο σε .mp4 ισορθογώνια μορφή.

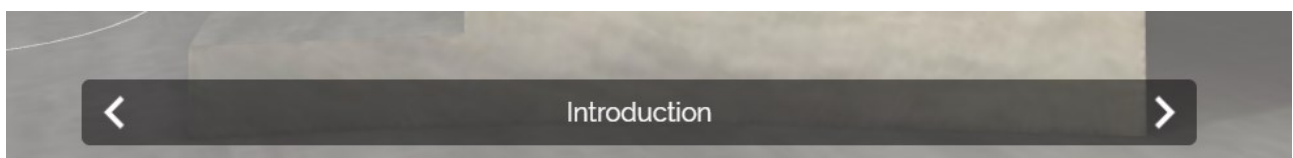




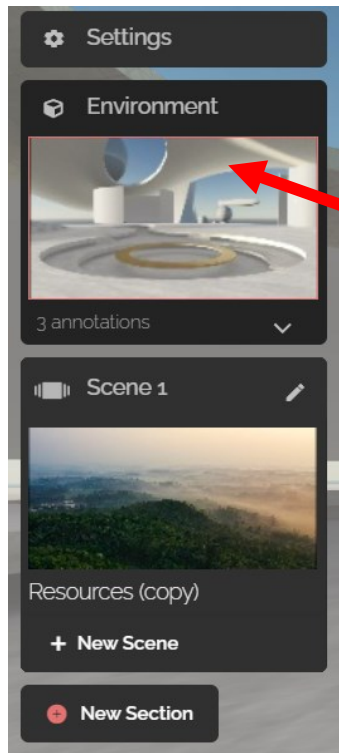
Μπορείτε να διαγράψετε, να αντιγράψετε ή να μετακινήσετε ένα Scene σε άλλο Section κάνοντας δεξί κλικ πάνω του.



👉 Σημείωση. Για να πλοηγηθείτε στα Scenes, πρέπει είτε να προσθέσετε Hotspots (ανατρέξτε στην ενότητα "[Τοποθέτηση Ενεργών Σημείων/Hotspots](#)" για περισσότερες λεπτομέρειες) και να τους αναθέσετε actions (π.χ. να φορτώσετε το επόμενο Scene), είτε να χρησιμοποιήσετε τα κουμπιά πλοήγησης στο κάτω μέρος της οθόνης σας.

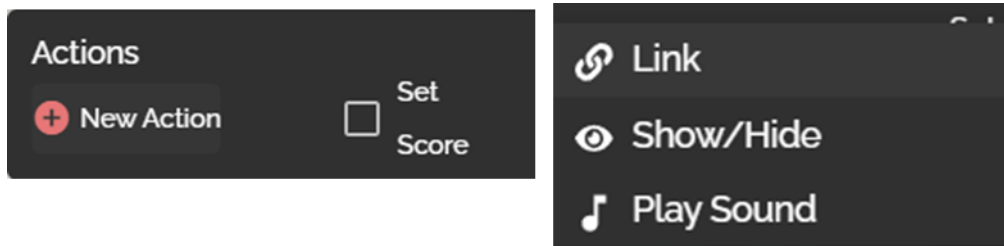


Όταν ολοκληρώσετε την επεξεργασία των Scene σας, μπορείτε να επιστρέψετε στην επεξεργασία του Experience σας κάνοντας κλικ στο εικονίδιο "Environment".



Τα πάντα για τις ενέργειες/actions

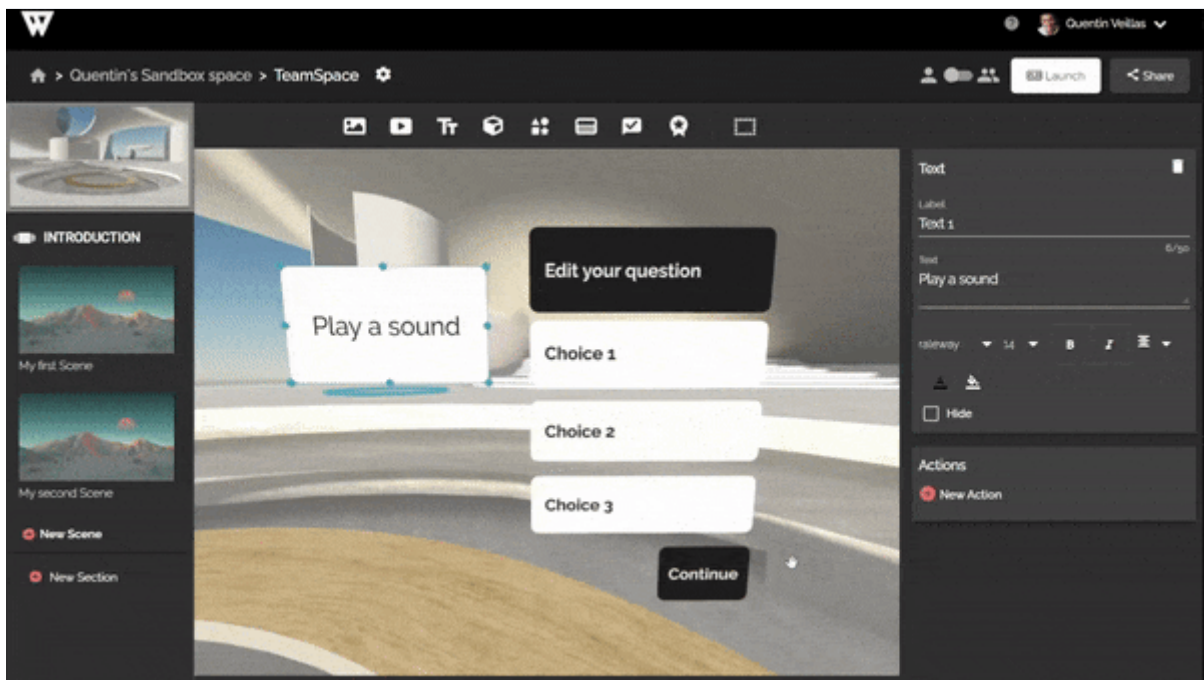
Όλα τα annotations μπορούν να γίνουν αλληλεπιδραστικά αναθέτοντας ενέργειες/actions σε αυτά. Το μενού actions είναι διαθέσιμο στο πάνελ ιδιοτήτων κάθε annotation. Υπάρχουν τρεις τύποι actions: Σύνδεση, Εμφάνιση/Απόκρυψη και Αναπαραγωγή ήχου (Link, Show/Hide και Play sound).



- Στην ενότητα "[Προσθήκη ήχου ενέργειας](#)" υπάρχει ένα παράδειγμα σχετικά με την προσθήκη ενός ήχου ενέργειας/action sound.
- Η ενότητα "[Προσθήκη συνδέσμων σε Scene, Experience, ή ιστότοπο](#)" ασχολείται με τον τρόπο προσθήκης συνδέσμων.
- Τέλος, η ενότητα "[Απόκρυψη και εμφάνιση ενός annotation σε ένα Scene](#)" παρουσιάζει τον τρόπο προσθήκης ενεργειών εμφάνισης/απόκρυψης.

Προσθήκη ήχου ενέργειας

Οι ήχοι ενέργειας (action sounds) ενεργοποιούνται όταν ενεργοποιείται ένα annotation, με ρυθμισμένο το "Trigger Action". Κατά την επεξεργασία annotations όπως Image, Video, 3D Object, Hotspot, Card και Quiz θα εμφανίσει στο πάνελ ιδιοτήτων την ενότητα "Action", επιτρέποντας έτσι τους ήχους ενέργειας.



animated

Προσθήκη συνδέσμων σε Scene, Experience ή ιστότοπο

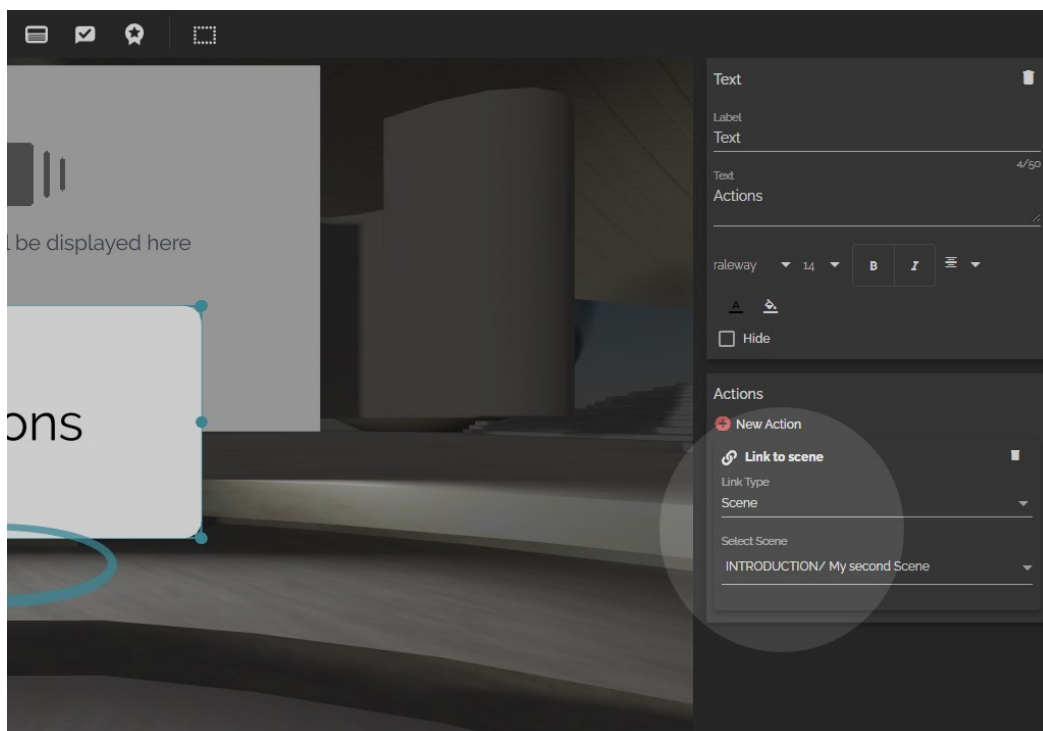
Το Wonda προσφέρει τρεις ξεχωριστούς τύπους συνδέσμων:

- Σύνδεση με Σκηνή/Scene.
- Σύνδεση με ένα Experience.
- Σύνδεση με ιστότοπο.

Αυτοί οι σύνδεσμοι διευκολύνουν την πλοήγηση των χρηστών μεταξύ διαφόρων τοποθεσιών εντός της πλατφόρμας, που ισχύουν τόσο για έναν χρήστη όσο και για πολλούς χρήστες. Οι σύνδεσμοι μπορούν να διαμορφωθούν σε όλα τα annotations (όπως Images, Text και Hotspots) στο πάνελ "Actions". Ανάλογα με τη συγκεκριμένη περίπτωση χρήσης, είτε πρόκειται για σενάριο διακλάδωσης, μη γραμμική αφήγηση, λόμπι για πρόσβαση σε break-out συνεδρίες ή σύνδεσμο για βιντεοκλήση Zoom, μπορείτε να επιλέξετε έναν κατάλληλο τύπο συνδέσμου.

Σύνδεση με νέα Σκηνή/Scene

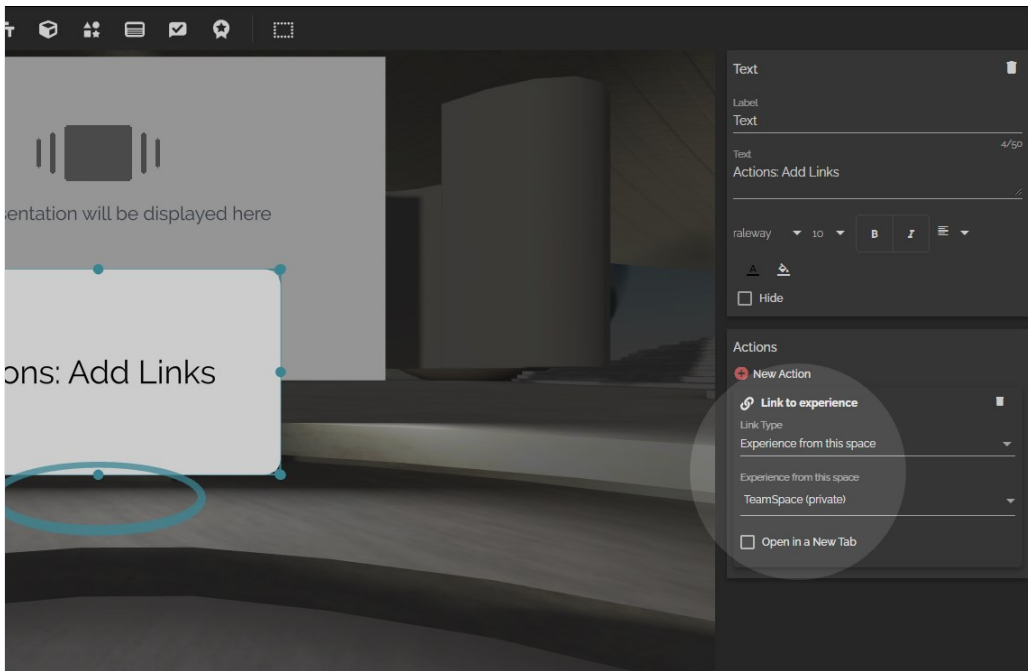
Σε μια συνεδρία ενός χρήστη, οποιοσδήποτε χρήστης μπορεί να ανοίξει ένα νέο Scene κάνοντας κλικ στον σύνδεσμο. Σε μια συνεδρία για πολλούς χρήστες, μόνο οι Presenters έχουν αυτή τη δυνατότητα.



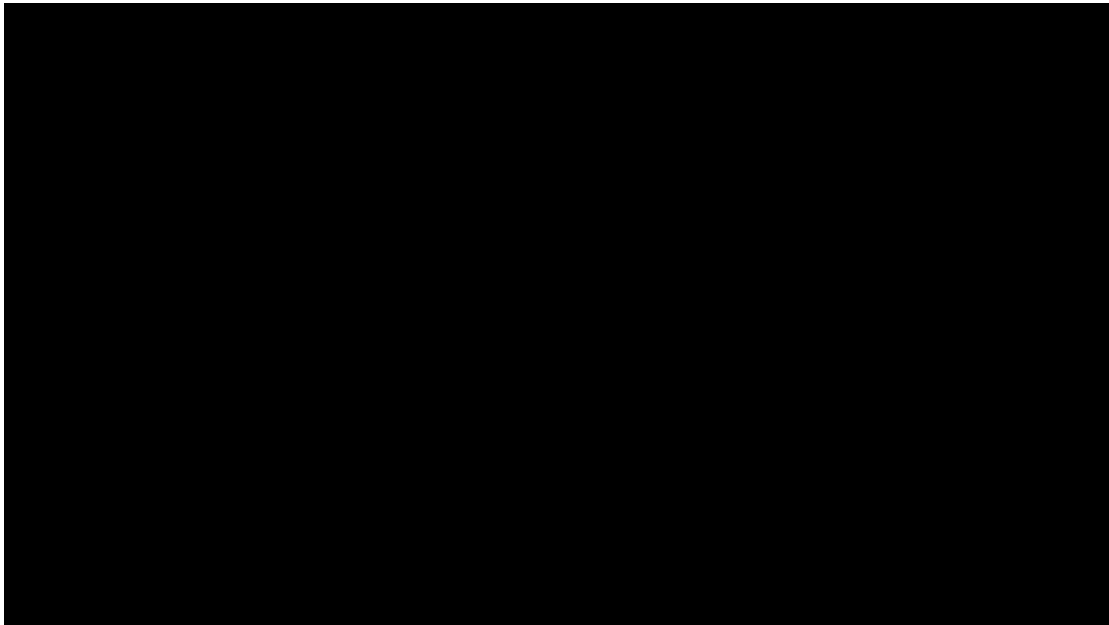
👉 Σημείωση. Συνιστάται να ενεργοποιήσετε την επιλογή "Seek to current timecode" για μετάβαση από μια σκηνή βίντεο σε άλλη, διατηρώντας παράλληλα την τρέχουσα θέση του χρήστη. Αυτή η λειτουργία είναι ιδιαίτερα χρήσιμη σε Experiences στα οποία περιλαμβάνονται πολλές κάμερες.

Σύνδεση με ένα Experience

Μπορούν να δημιουργηθούν συνδέσεις μεταξύ διαφορετικών Experiences, όπως η δημιουργία ενός λόμπι που συνδέεται με διάφορες break-out συνεδρίες.



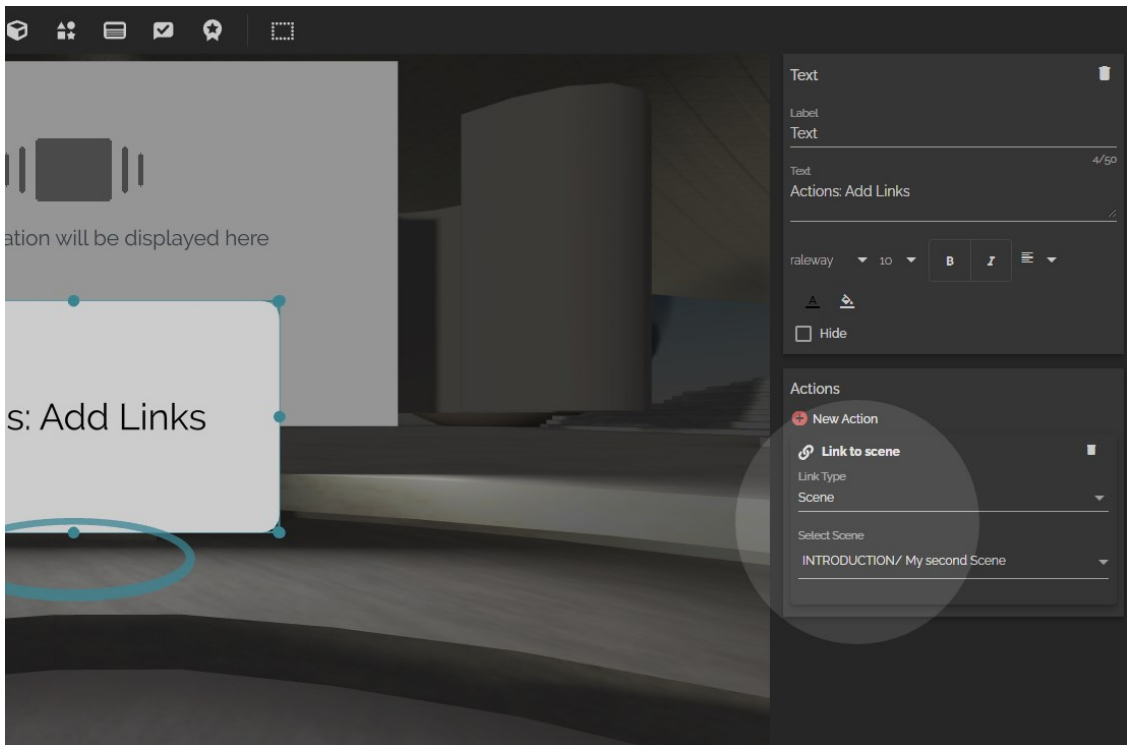
Σε μια συνεδρία ενός χρήστη, οποιοσδήποτε χρήστης μπορεί να ξεκινήσει ένα νέο Experience κάνοντας κλικ στον σύνδεσμο. Σε μια συνεδρία για πολλούς χρήστες, τόσο οι Presenters όσο και οι Learners μπορούν να ενεργοποιήσουν μια σύνδεση προς ένα νέο Experience. Όταν ένας Presenter ξεκινά έναν σύνδεσμο, οι άλλοι συμμετέχοντες ειδοποιούνται για την αποχώρηση του Presenter, με πρόσκληση να ακολουθήσουν το παράδειγμά του.



animated

Σύνδεσμος προς εξωτερικό ιστότοπο

Σε μια συνεδρία ενός χρήστη, όλοι οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να ανοίγουν συνδέσμους Ιστού. Σε μια συνεδρία για πολλούς χρήστες, τόσο οι Presenters όσο και οι Learners μπορούν να ενεργοποιήσουν έναν σύνδεσμο προς έναν νέο ιστότοπο.

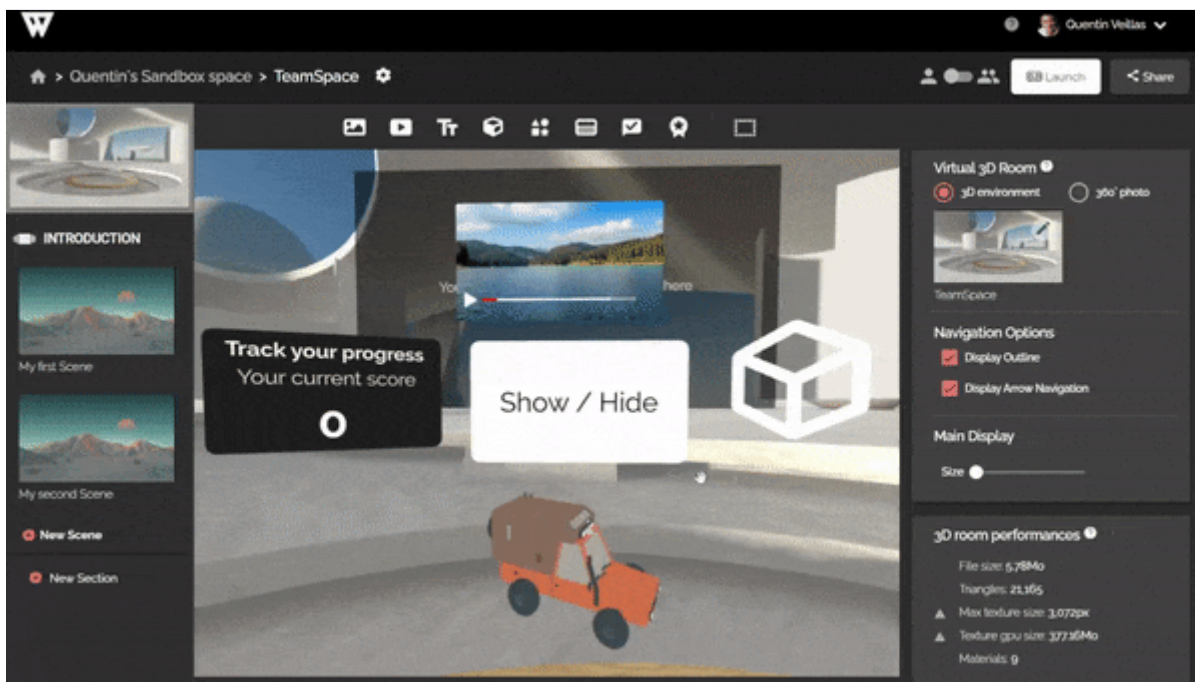


👉 Σημείωση. Από προεπιλογή, η επιλογή "Άνοιγμα σε νέα καρτέλα/Open in a new tab" είναι επιλεγμένη κατά την προσθήκη ενός συνδέσμου ιστού. Ωστόσο, εάν συνδέεστε σε μια πλατφόρμα τηλεδιάσκεψης (όπως το Zoom, το Google Meet ή το Microsoft Teams), συνιστάται να καταργήσετε αυτήν την επιλογή για να αποφύγετε διενέξεις ήχου μεταξύ του Wonda και του εργαλείου τηλεδιάσκεψης.

Απόκρυψη και εμφάνιση ενός annotation σε ένα Scene

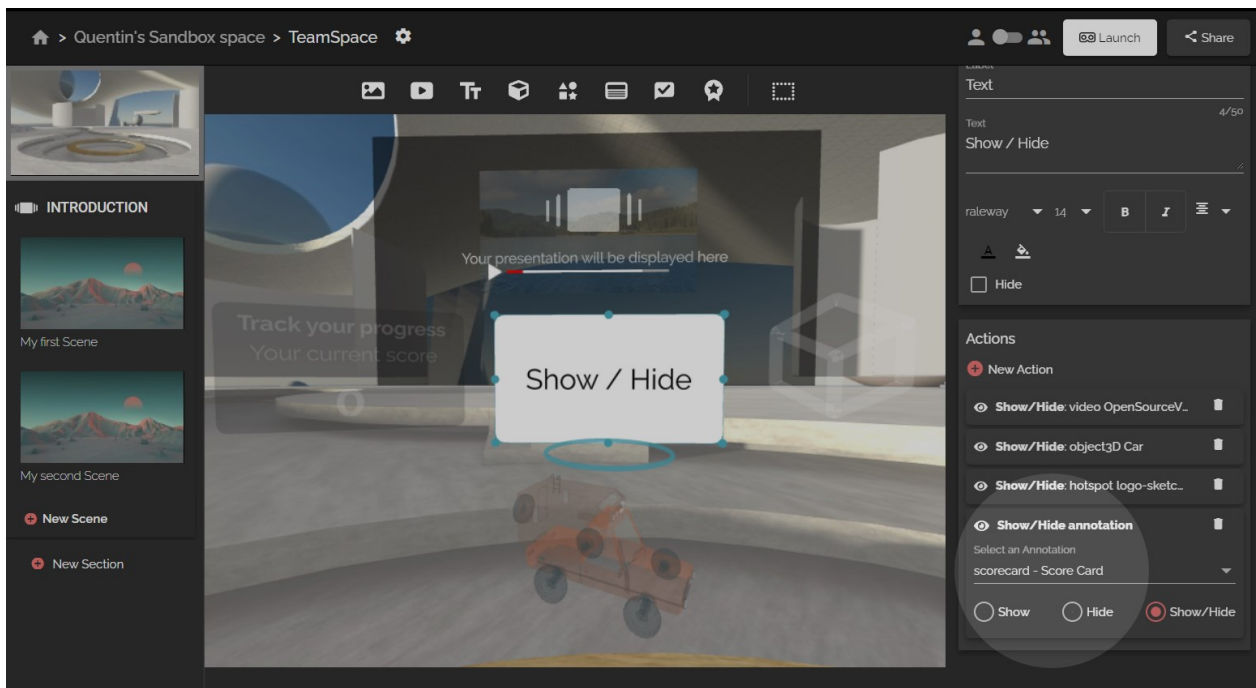
Σε περιβάλλον 2D, 3D ή 360°, η διαχείριση του κάθε annotation μπορεί να γίνει με διάφορους τρόπους. Πρώτον, είναι δυνατή η απόκρυψη ή η εμφάνιση ενός annotation σε λειτουργία επεξεργασίας, παρέχοντας ευελιξία στην πλοήγηση στο περιβάλλον. Επιπλέον, μέσω του πάνελ "Trigger Action", αυτά τα στοιχεία μπορούν να εμφανιστούν ή να αποκρυφτούν κατά βούληση στο Experience, εμπλουτίζοντας την αλληλεπίδραση του χρήστη.

1. Οποιοδήποτε στοιχείο πολυμέσων, είτε 2D είτε 3D, μπορεί να αποκρυφτεί σε λειτουργία επεξεργασίας επιλέγοντας την επιλογή "Hide".



animated

2. Επιπλέον, τα annotations μπορούν να ελεγχθούν χρησιμοποιώντας άλλα annotations μέσω του πάνελ "Actions". Αυτό μπορεί να επιτευχθεί με την ενσωμάτωση ενός νέου Hotspot και τη χρήση της λειτουργίας "Show/Hide".



Για παράδειγμα, σκεφτείτε ένα μίνι παιχνίδι πέτρα, ψαλίδι, χαρτί, όπου μια τέτοια λειτουργικότητα μπορεί να εφαρμοστεί για να βελτιώσει τη διαδραστικότητα της εμπειρίας χρήστη.



animated

👉 Σημείωση. Αυτές οι επιλογές ισχύουν τόσο για τους Presenters όσο και για τους Learners, εξασφαλίζοντας ένα ευέλικτο και δυναμικό πλαίσιο αλληλεπίδρασης.

Προσθήκη ήχου

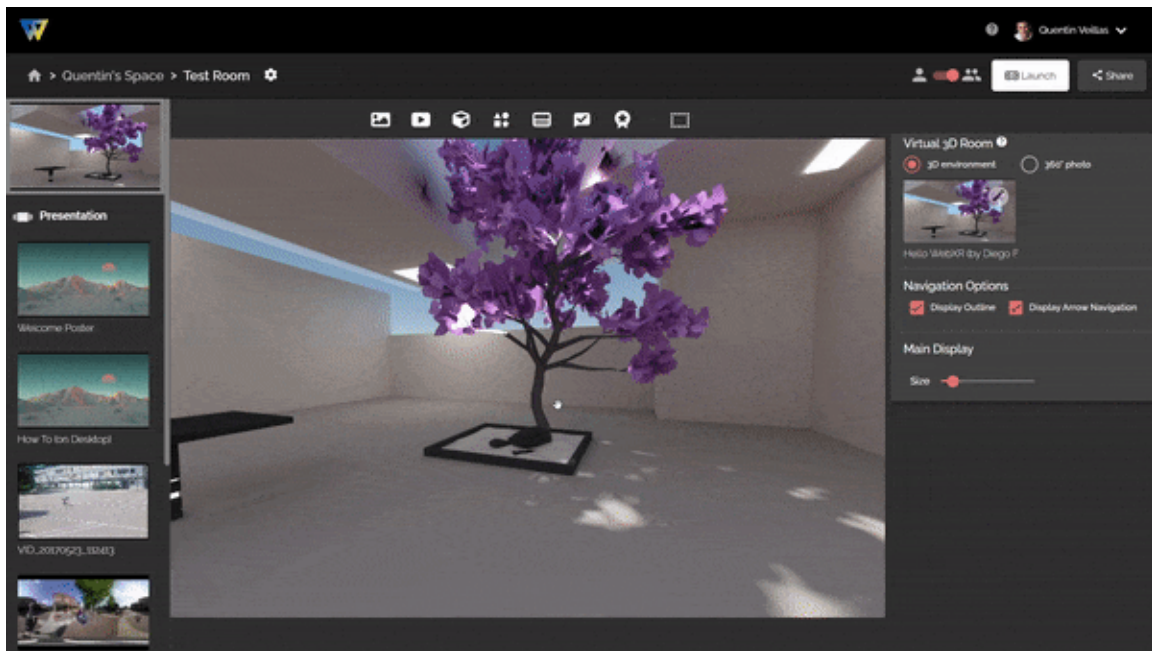
Το Wonda προσφέρει δύο τρόπους για να βελτιώσετε τη εμπύθιση και την ποιότητα της ακουστικής εμπειρίας, προσθέτοντας ήχους περιβάλλοντος/ambient sounds και δράσης (ανατρέξτε στην ενότητα "[Προσθήκη ήχου ενέργειας](#)") για περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με τη δεύτερη περίπτωση).

Ήχος περιβάλλοντος

Ο ήχος περιβάλλοντος αναφέρεται σε ένα επαναλαμβανόμενο κομμάτι ήχου που αναπαράγεται στο παρασκήνιο του Experience σας. Η ένταση αυτού του ήχου είναι ρυθμιζόμενη και μπορεί να προγραμματιστεί για αναπαραγωγή μόνο μία φορά εάν είναι επιθυμητό.

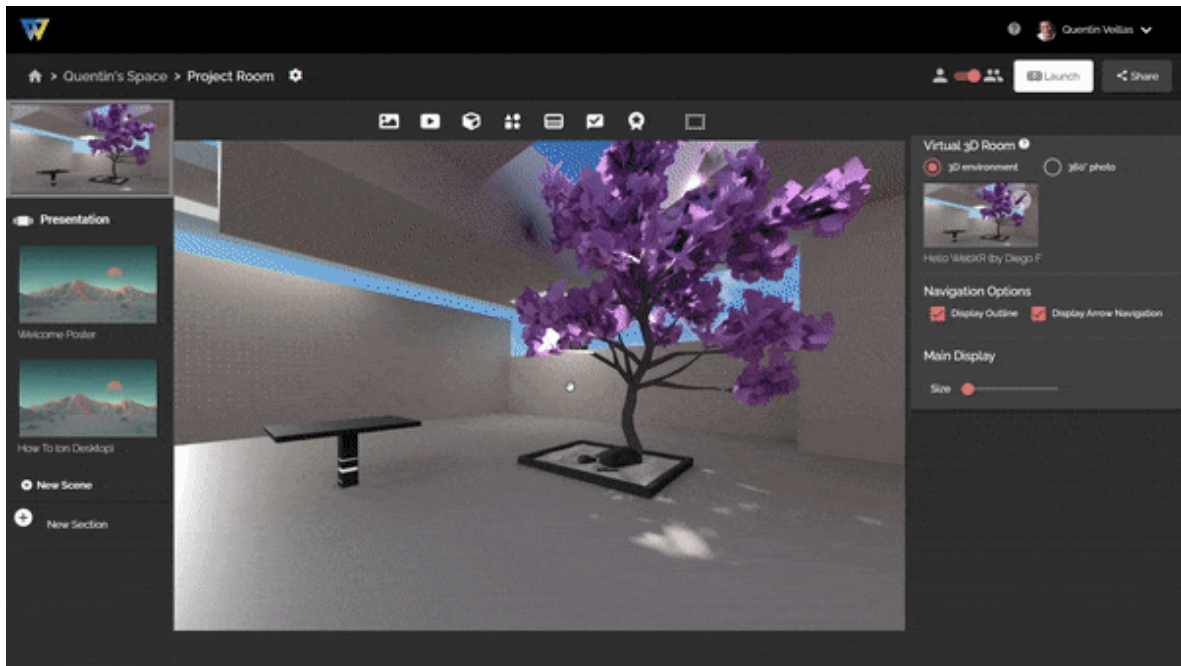
Οι ήχοι περιβάλλοντος μπορούν να διαμορφωθούν με δύο διαφορετικούς τρόπους:

- Κοινός ήχος σε όλες τις σκηνές. Ένας ήχος μπορεί να αναπαράγεται συνεχώς σε πολλές σκηνές.



animated

- Ξεχωριστός ήχος ανά Scene. Κάθε Scene μπορεί να έχει μοναδικό ήχο περιβάλλοντος.

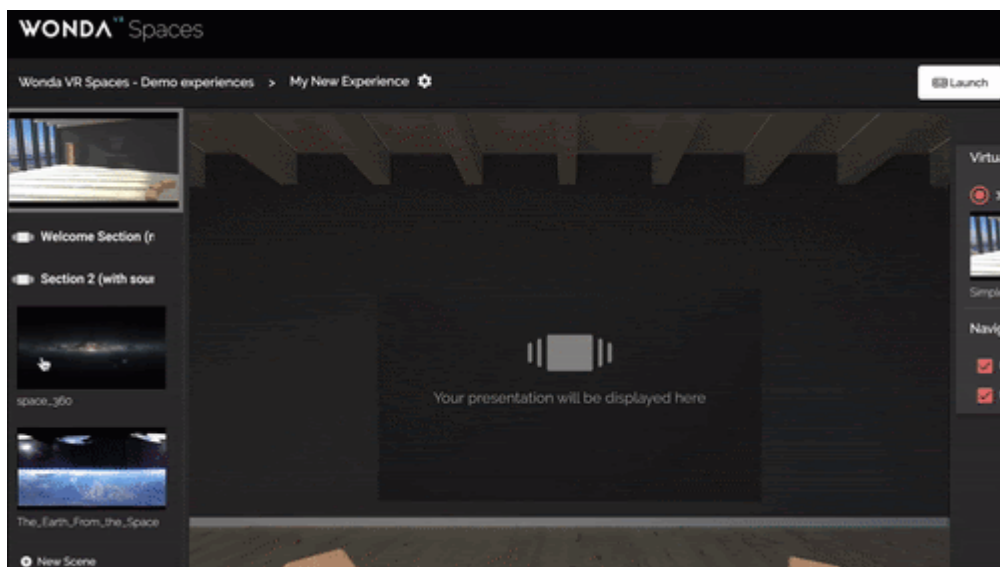


animated

👉 Σημειώσεις. Για ήχους περιβάλλοντος σε διάφορα Scenes, μπορούν να γίνουν προσαρμογές στις ιδιότητες του Section. Αντίθετα, οι μεμονωμένοι ήχοι περιβάλλοντος σε κάθε Scene μπορούν να διαμορφωθούν στο πάνελ ιδιοτήτων του Scene. Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι οι ήχοι περιβάλλοντος του Section και οι ήχοι περιβάλλοντος για συγκεκριμένα Scenes θα αλληλεπικαλύπτονται εάν και οι δύο ενεργοποιηθούν ταυτόχρονα. Αυτή η λειτουργία επιτρέπει τη δυνατότητα, για παράδειγμα, σύνδεσης πολλαπλών ηχογραφήσεων φωνής σε μεμονωμένα Scenes, διατηρώντας παράλληλα έναν γενικό ήχο περιβάλλοντος.

Προσθήκη συνεχούς ήχου περιβάλλοντος σε ένα Section

Μπορείτε να βελτιώσετε την εμπειρία ενσωματώνοντας ένα αρχείο ήχου (.mp3) που αναπαράγεται συνεχώς σε όλα τα Scenes ενός Section.



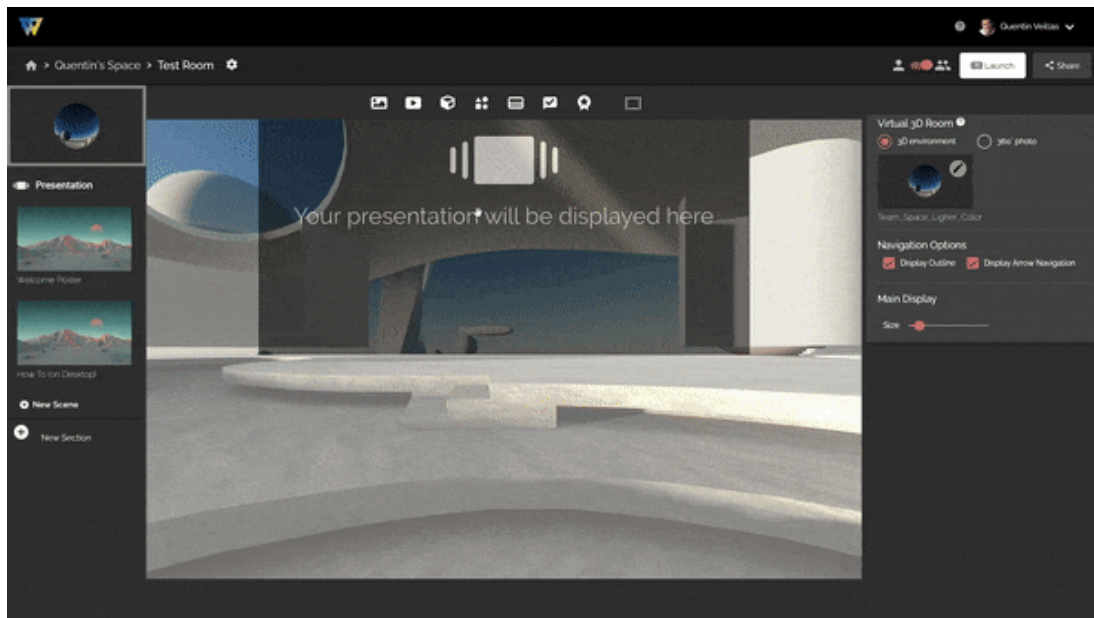
animated

Τοποθέτηση Ενεργών Σημείων/Hotspots

Τα Ενεργά Σημεία/Hotspots χρησιμεύουν ως οπτικοί δείκτες που στοχεύουν στην προσέλκυση της προσοχής και στην ενίσχυση του βάθους της αφήγησης και των παρουσιάσεών σας. Αυτά τα ευέλικτα εργαλεία μπορούν να χρησιμοποιηθούν στα Scenes, στα Scenes 360° και στα Experiences.

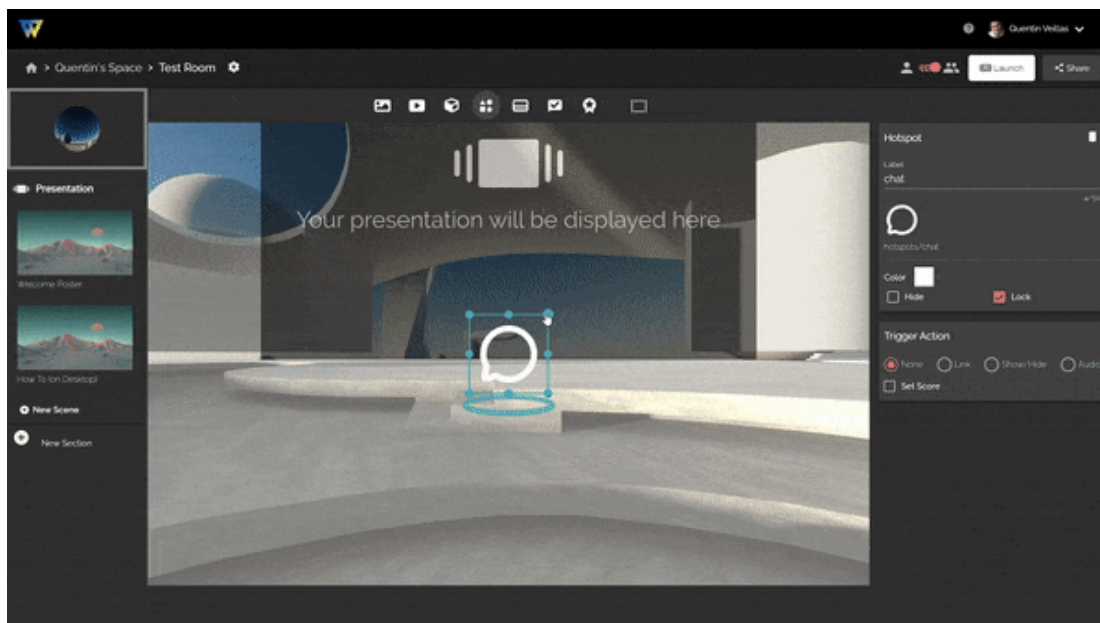
Για να εισαγάγετε ένα Hotspot, ακολουθήστε τα εξής βήματα:

1. Εμφανίστε τα Hotspots χρησιμοποιώντας το κουμπί "Hotspots" από την κύρια εργαλειοθήκη.



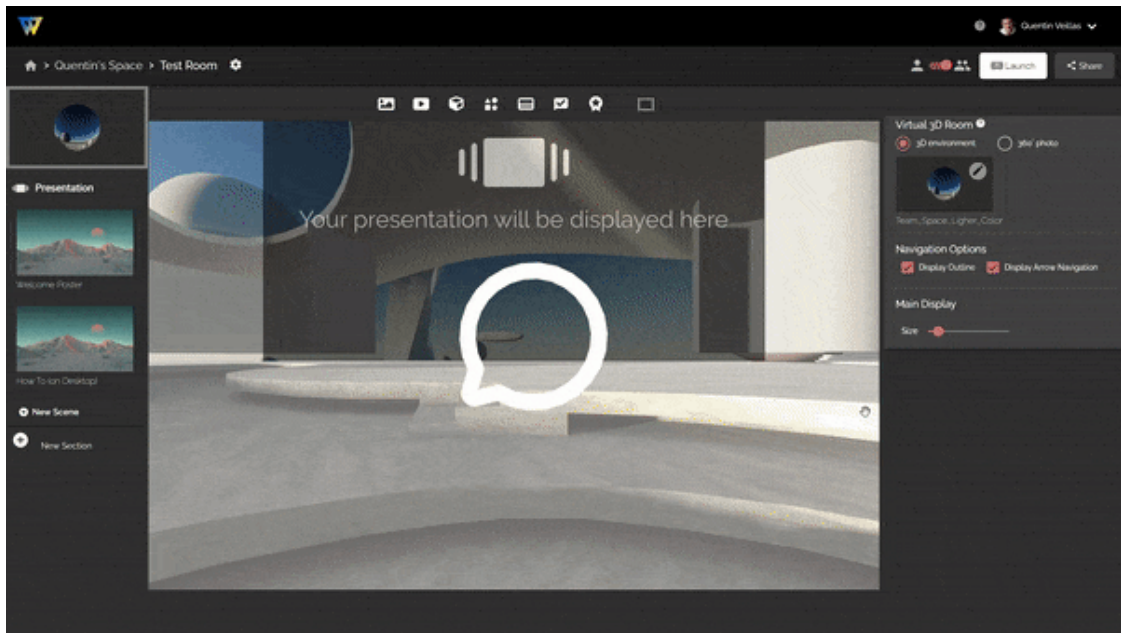
animated

2. Εφαρμόστε μετασχηματισμούς στο Hotspot που εισαγάγετε.



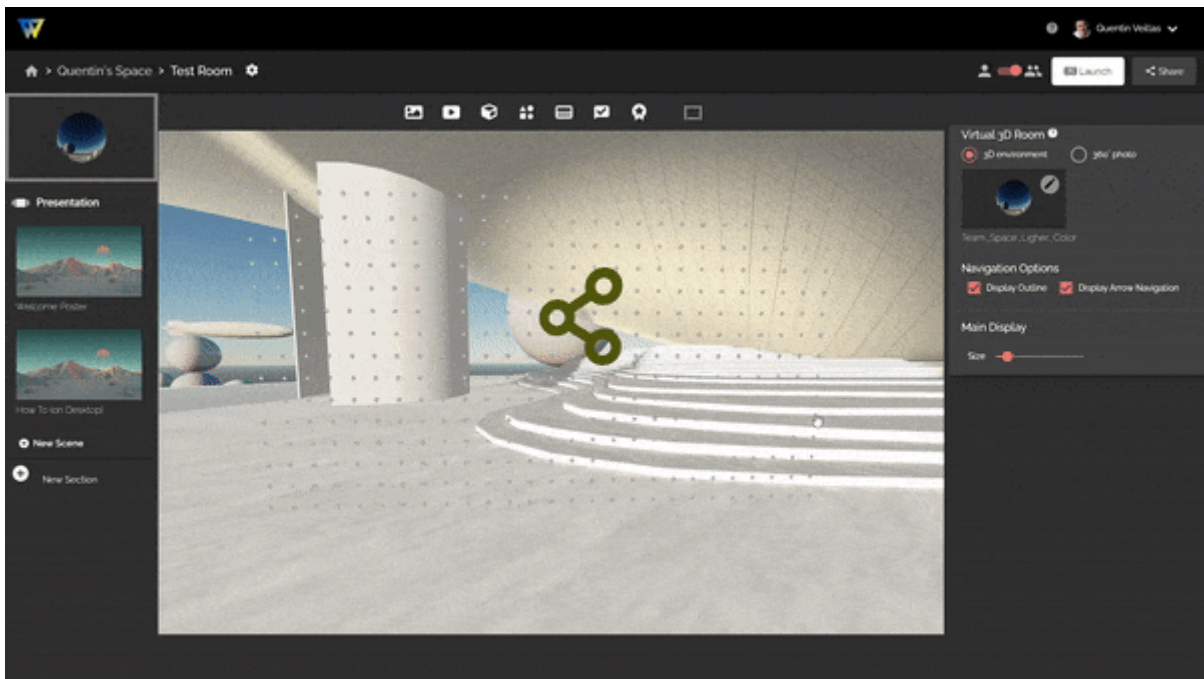
animated

3. Τροποποιήστε το χρώμα του Hotspot μέσω του πάνελ "Hotspot" που βρίσκεται στη δεξιά πλευρά της διεπαφής.



animated

4. Εξασφαλίστε την ακριβή ευθυγράμμιση των Hotspot σας χρησιμοποιώντας Ζώνες Πρόσθεσης/Snap Zones (ανατρέξτε στην ενότητα "[Snap Zones](#)" για περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με αυτήν τη λειτουργία).



animated

5. Απελευθερώστε τη δημιουργικότητα και τη φαντασία σας για να εξερευνήσετε το πλήρες δυναμικό των Hotspots στην εφαρμογή σας.



animated

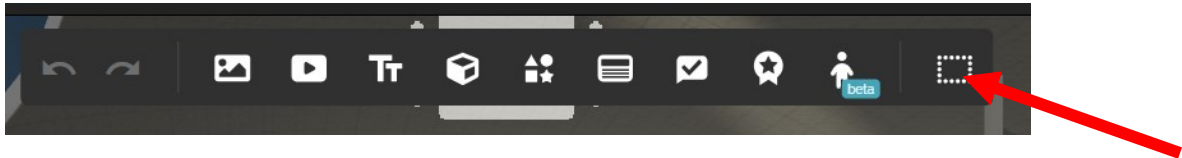
Ζώνες Πρόσδεσης/Snap Zones

Η Ζώνη Πρόσδεσης/Snap Zone είναι ένα διαισθητικό εργαλείο σχεδιασμένο για 3D περιβάλλοντα, επιτρέποντας στους χρήστες να:

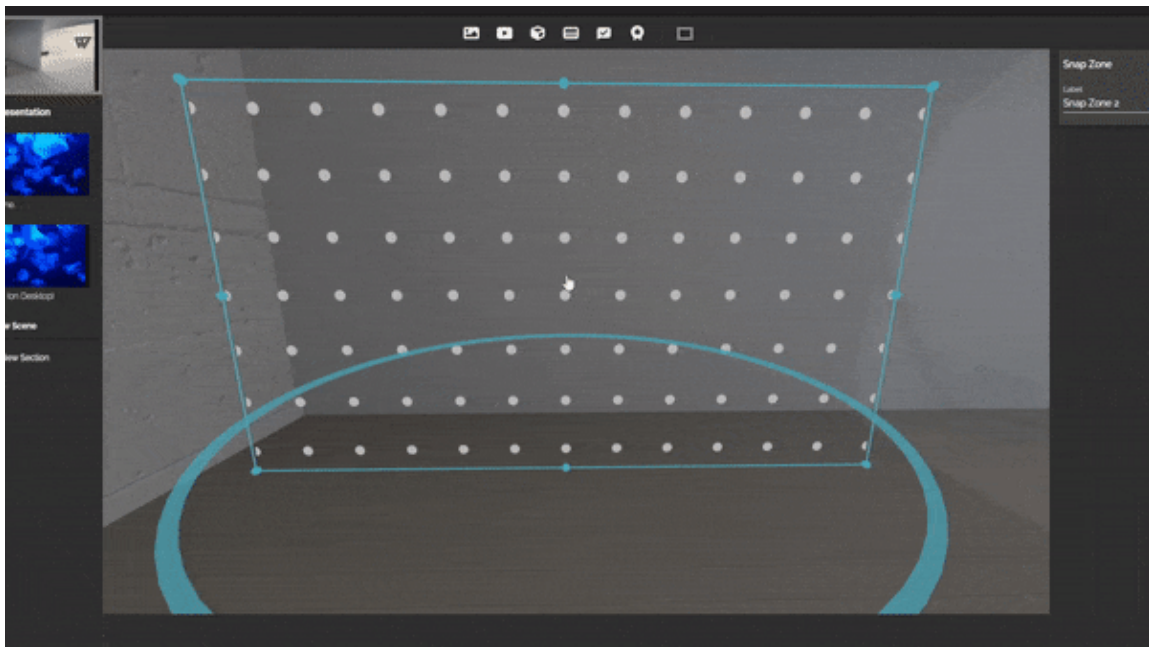
- Προσδέσουν annotations σε ένα αόρατο επίπεδο.
- Ευθυγραμμίσουν πολλά annotations.
- Μετακινήσουν πολλά annotations ταυτόχρονα.

Η χρήση των Snap Zones απαιτεί τα ακόλουθα βήματα:

1. Κάντε κλικ στο εικονίδιο της περιοχής snap για να εμφανιστεί το Snap Zone ακριβώς μπροστά σας.

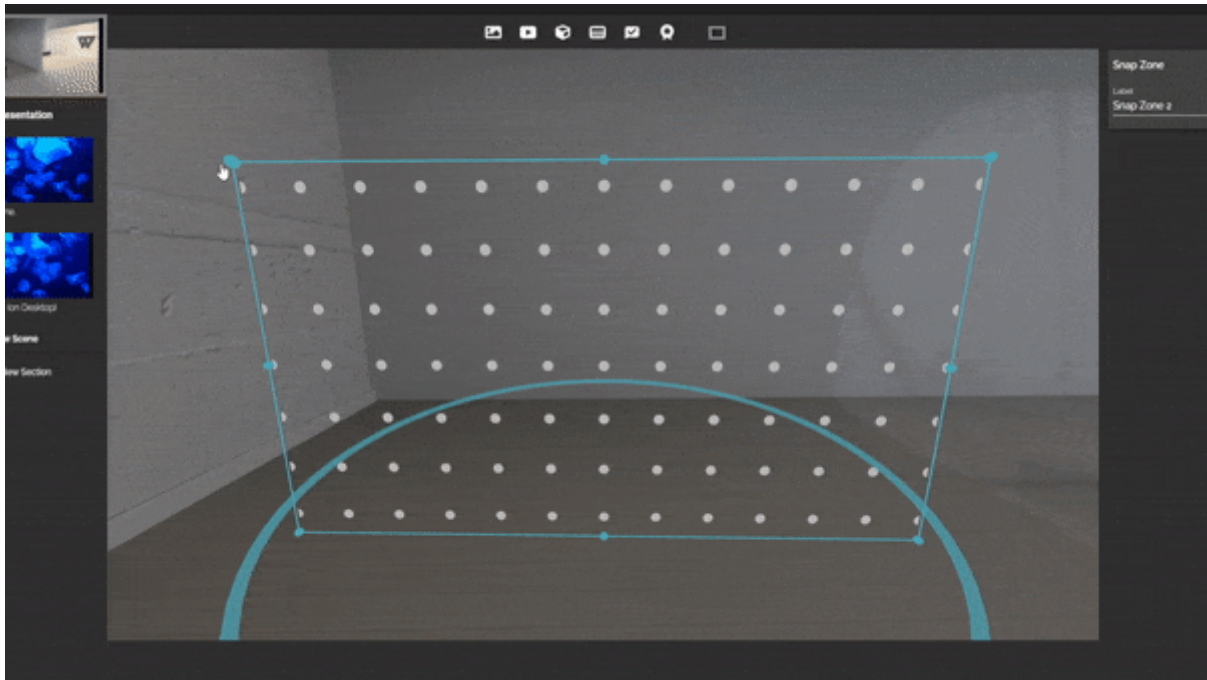


2. Μετακινήστε το Snap Zone κάνοντας κλικ πάνω του, παρόμοια με τη μετακίνηση ενός annotation.



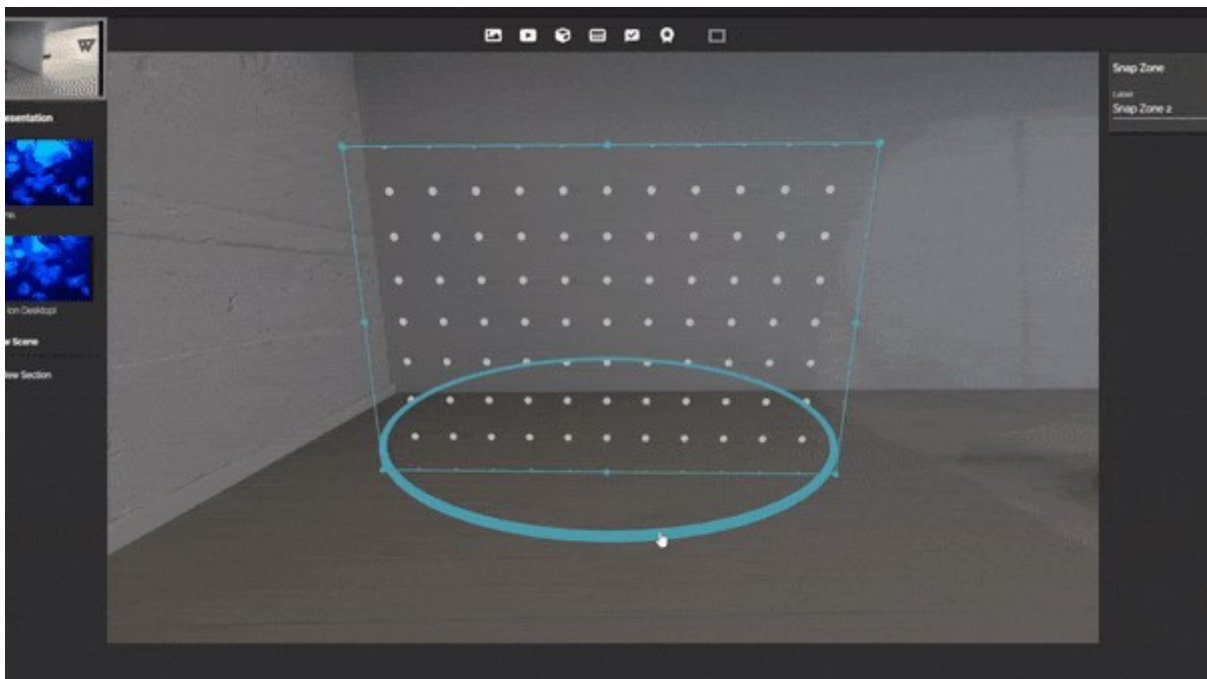
animated

3. Προσαρμόστε τις διαστάσεις του Snap Zone για να συμπεριλάβετε την επιθυμητή περιοχή περιεχομένου.



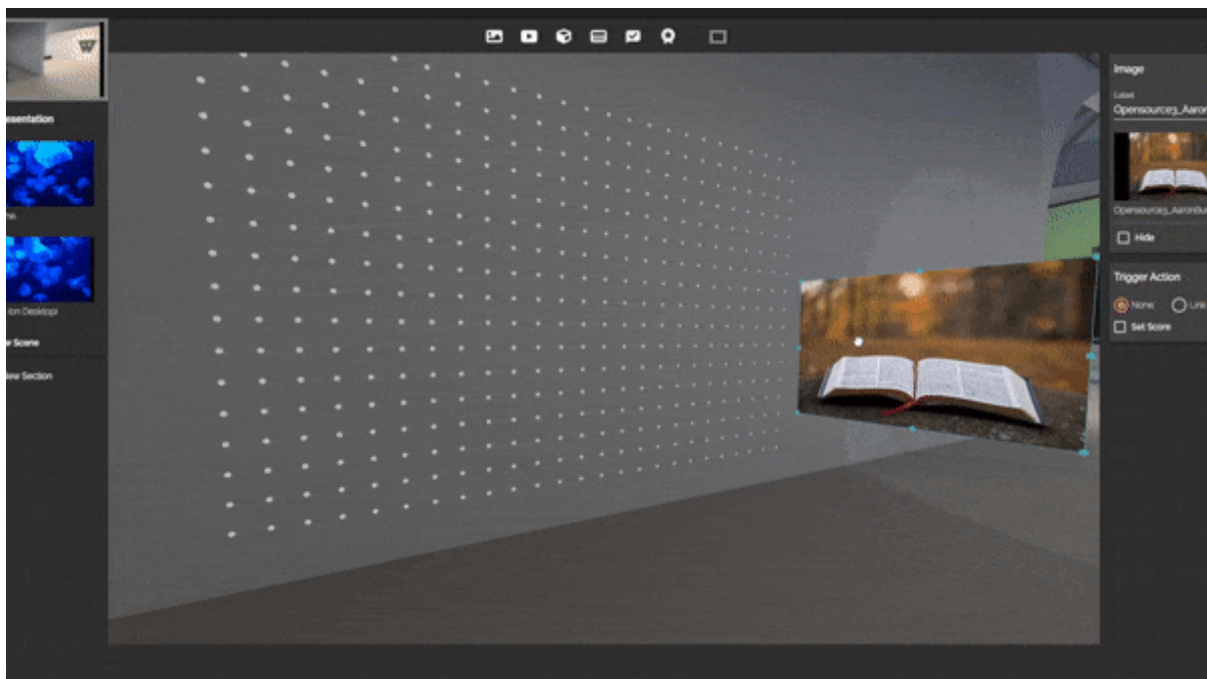
animated

4. Τροποποιήστε τον προσανατολισμό του Snap Zone κάνοντας κλικ στη γραμμή περιστροφής οριζόντιου άξονα για να αποκαλύψετε πρόσθετες γραμμές περιστροφής άξονα.



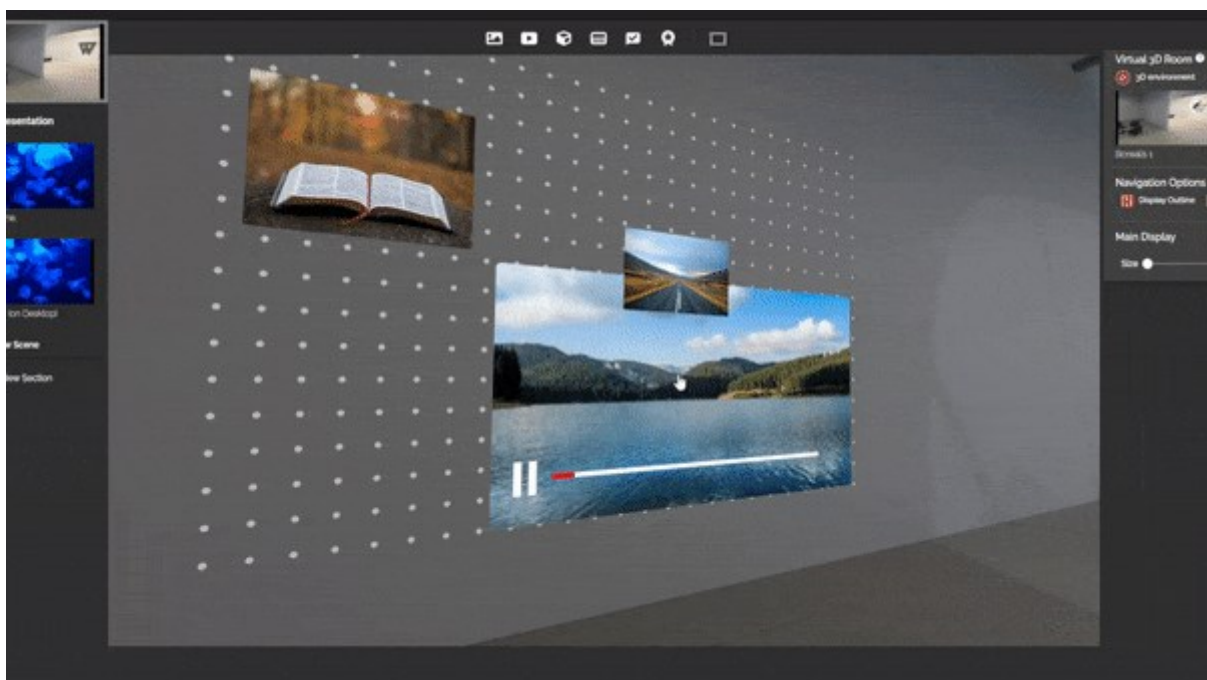
animated

5. Μόλις ρυθμιστεί, φέρτε τα annotations κοντά στο Snap Zone, ώστε να προσκολληθούν επάνω του. Για να τα αποσυνδέσετε, απλώς μετακινήστε τα έξω από το Snap Zone ή χρησιμοποιήστε το ροδάκι του ποντικιού.



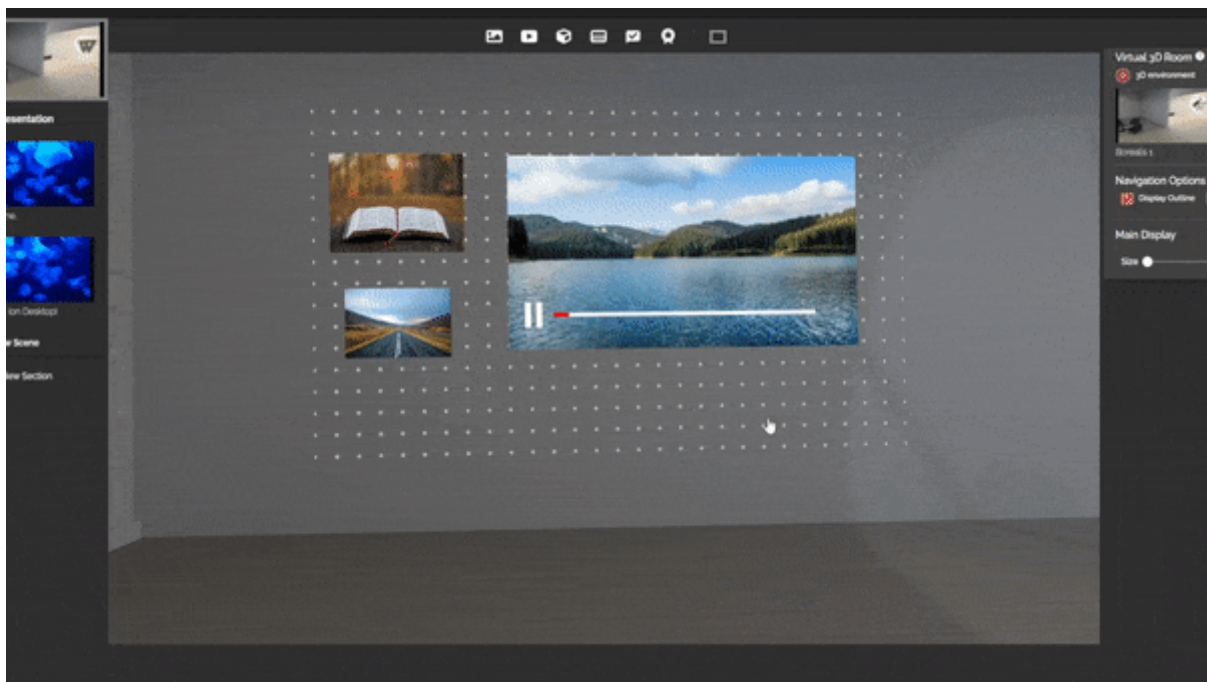
animated

6. Ευθυγραμμίστε τα annotations σας μέσα στο Snap Zone.



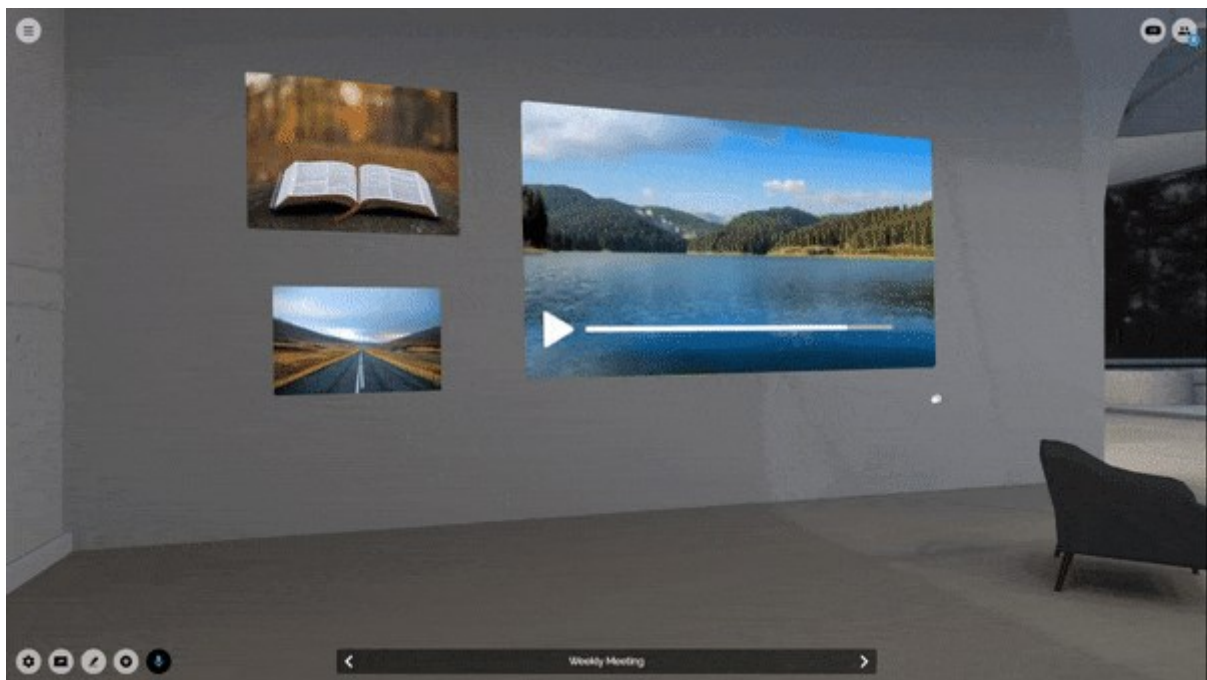
animated

7. Αφού τακτοποιήσετε όλα τα annotations εντός του Snap Zone , μπορείτε να το μετακινήσετε μαζί με τα annotations σε οποιαδήποτε επιθυμητή τοποθεσία.



animated

8. Κατά την εκκίνηση του Experience, το Snap Zone γίνεται αόρατο. Στις ρυθμίσεις για πολλούς χρήστες, τα annotations μπορούν ακόμα να προσδεθούν και να αποσυνδεθούν από το Snap Zone, ακόμα και όταν είστε σε λειτουργία VR.



animated

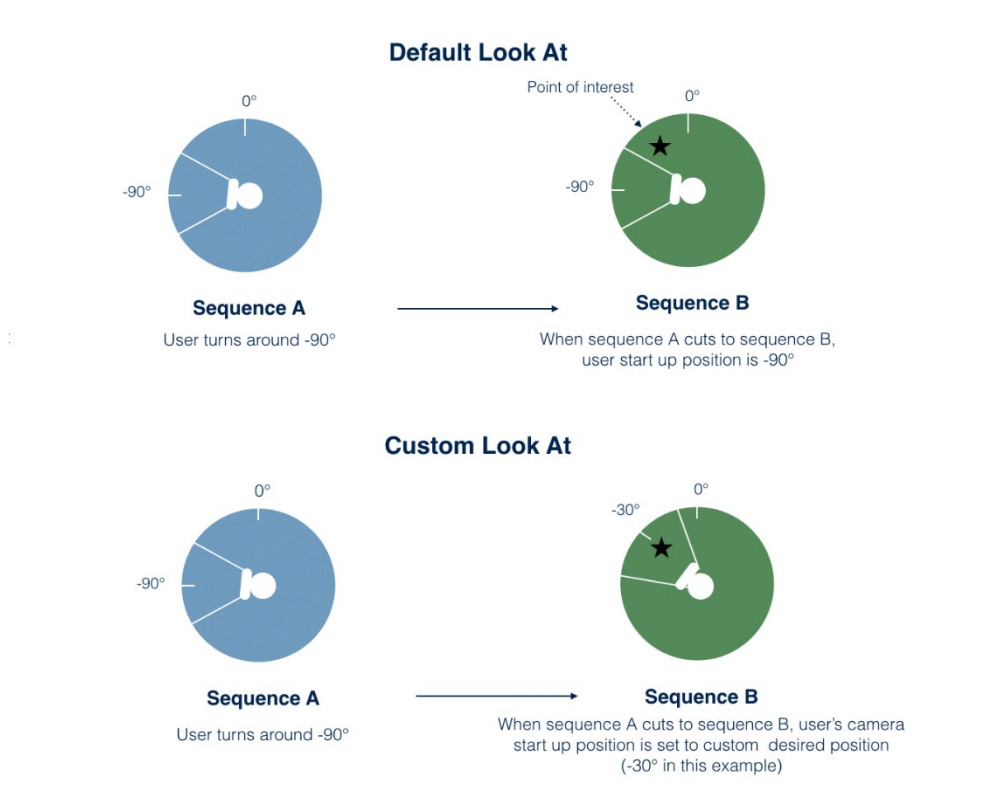
👉 Σημειώσεις. Το μέγεθος ενός αγκυρωμένου annotation μπορεί να τροποποιηθεί ως συνήθως. Η προσαρμογή των διαστάσεων του Snap Zone δεν αλλάζει τα μεγέθη των annotations. Η διαγραφή του Snap Zone δεν επηρεάζει τα annotations που είναι αγκυρωμένα σε αυτό.

Επεξεργασία της κατεύθυνσης που θα κοιτά ο χρήστης σε Scene 360°

Όταν χρησιμοποιείτε ένα Scene 360°, είναι δυνατό να προσαρμόσετε τον προεπιλεγμένο προσανατολισμό της κάμερας κατά την είσοδο στο Scene. Αυτή η δυνατότητα είναι σημαντική, ειδικά κατά τη μετάβαση από τη μία ακολουθία βίντεο στην άλλη, καθώς επιτρέπει στην κάμερα να τοποθετηθεί σε ένα προκαθορισμένο σημείο ενδιαφέροντος, ευθυγραμμισμένη με την επιθυμητή περιοχή εστίασης της προσοχής του θεατή.

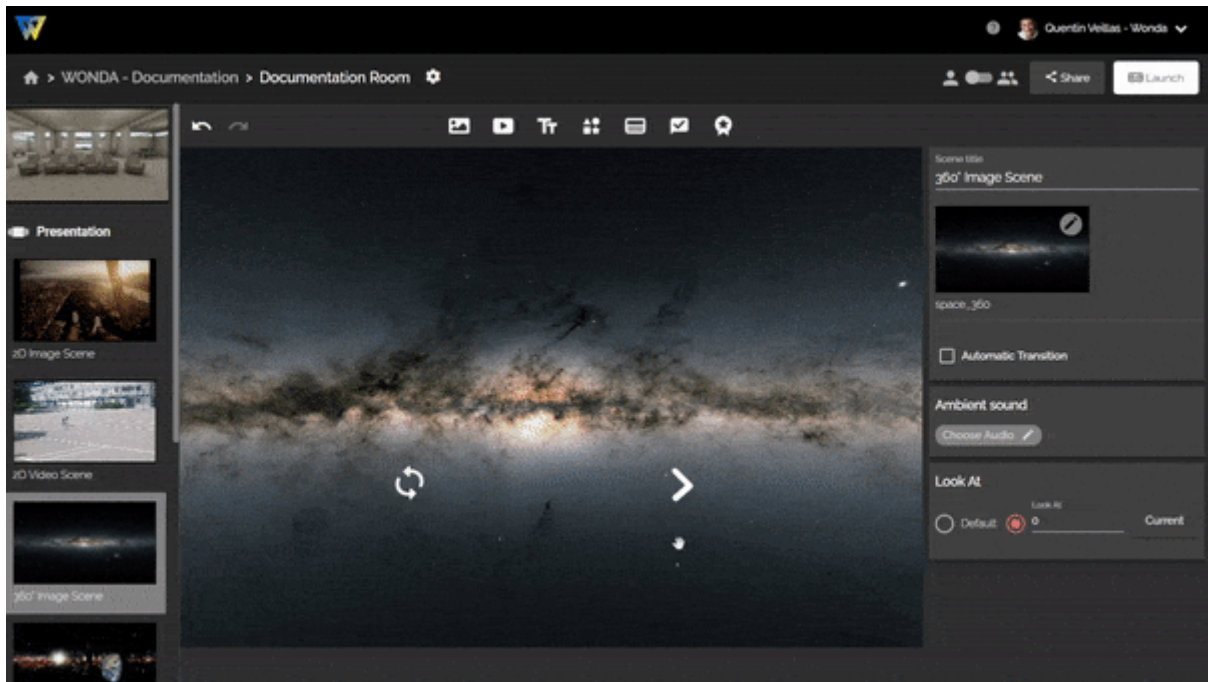
Πώς λειτουργεί

Κάθε μέσο 360° είναι αγκυρωμένο σε ένα σύστημα συντεταγμένων 0°, 0°, που αντιπροσωπεύει το κέντρο του ισορθογώνιου μέσου. Αυτές οι συντεταγμένες αναφορές, που ορίζονται από το μήκος και πλάτος, χρησιμεύουν για τον καθορισμό του προεπιλεγμένου προσανατολισμού. Για παράδειγμα, στην αρχή ενός βίντεο 360°, ο προσανατολισμός της κάμερας είναι προεπιλεγμένος προς το κέντρο του ισορθογώνιου μέσου. Εάν ο χρήστης περιστρέψει το κεφάλι του, για παράδειγμα, 90° προς τα αριστερά, και στη συνέχεια μεταβεί στην επόμενη σκηνή του βίντεο, η κάμερα του χρήστη θα διατηρήσει τον προσανατολισμό του κεφαλιού του, τη στιγμή της μετάβασης, τοποθετώντας έτσι την προβολή του χρήστη 90° μακριά από το κέντρο (0°, 0° συντεταγμένες).



Πώς να χρησιμοποιήσετε τη δυνατότητα

Για να κατευθύνετε την εστίαση του χρήστη στην αρχή του βίντεο και να επικεντρωθείτε σε συγκεκριμένες περιοχές ενδιαφέροντος, μπορείτε να ορίσετε την προσαρμοσμένη γωνία "Look at" στον πάνελ ιδιοτήτων του Scene. Αυτή η λειτουργία επιτρέπει τον ακριβή έλεγχο της αρχικής προοπτικής του θεατή, ενισχύοντας την εμπειρία θέασης και διασφαλίζοντας την ευθυγράμμιση με την επιθυμητή αφηγηματική εστίαση.



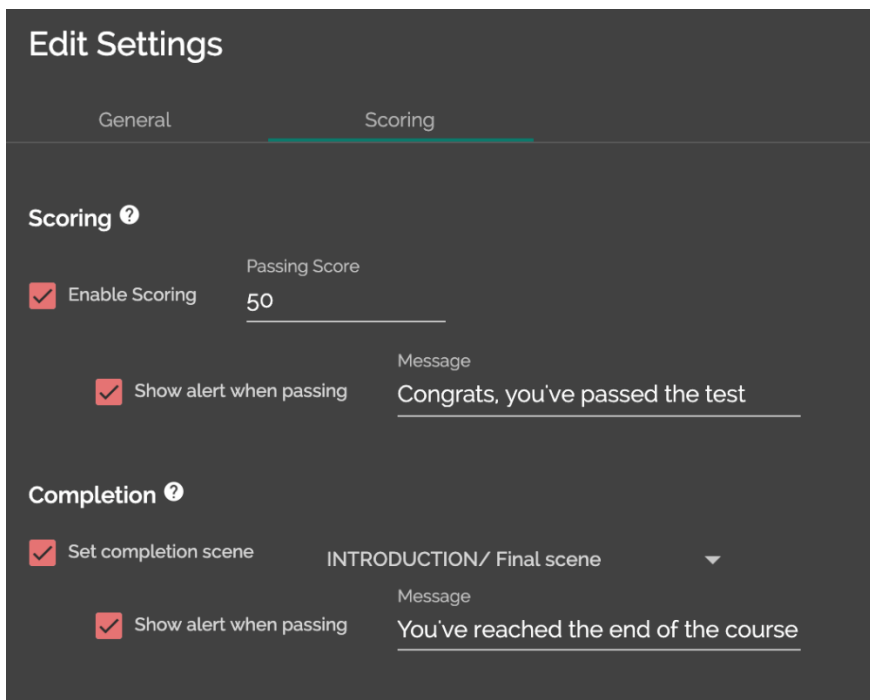
animated

Επεξεργασία Κουίζ/Quiz και επιλογών βαθμολόγησης



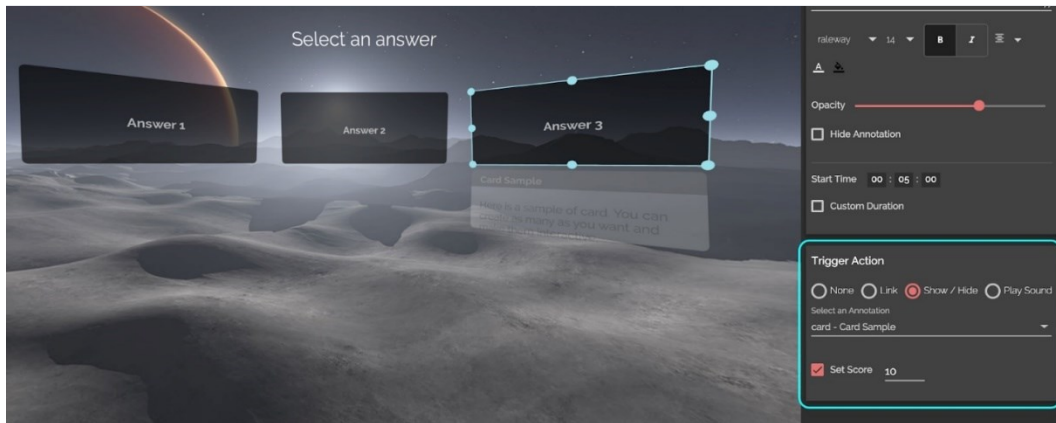
Ενεργοποίηση της επιλογής βαθμολόγησης

Η ενεργοποίηση της λειτουργίας βαθμολόγησης επιτρέπει την ανάθεση και την παρακολούθηση των βαθμολογιών σε οποιαδήποτε δραστηριότητα του Experience σας. Οι βαθμολογίες μπορεί να είναι αρνητικές, ουδέτερες ή θετικές και μεταβάλλονται κατά την πλοήγηση του χρήστη. Για να ξεκινήσετε αυτήν τη δυνατότητα, κάντε κλικ στο εικονίδιο Settings που βρίσκεται επάνω αριστερά στη λειτουργία επεξεργασίας και επιλέξτε την καρτέλα "Scoring".



- Ενεργοποίηση βαθμολόγησης/Enable scoring. Ενεργοποιώντας αυτήν την επιλογή, ενεργοποιείτε τη βαθμολόγηση σε ολόκληρο το Experience σας, επιτρέποντας έτσι την αντιστοίχιση βαθμολογιών σε συγκεκριμένες δραστηριότητες.
- Ορίστε βαθμολογία επιτυχίας/Set passing score. Αυτή η παράμετρος καθορίζει τη βαθμολογία που πρέπει να επιτύχει ένας χρήστης για να "περάσει" τη δραστηριότητα.
- Εμφάνιση ειδοποίησης στην επίτευξη της βαθμολογίας επιτυχίας/Show alert when passing. Προσαρμόστε ένα μήνυμα που θα εμφανίζεται όταν ο χρήστης περάσει ή ολοκληρώσει με επιτυχία τη δραστηριότητα.

- Ορίστε σκηνή ολοκλήρωσης/Set completion Scene. Ορίστε ένα Scene που σηματοδοτεί την ολοκλήρωση της δραστηριότητας για τον χρήστη.



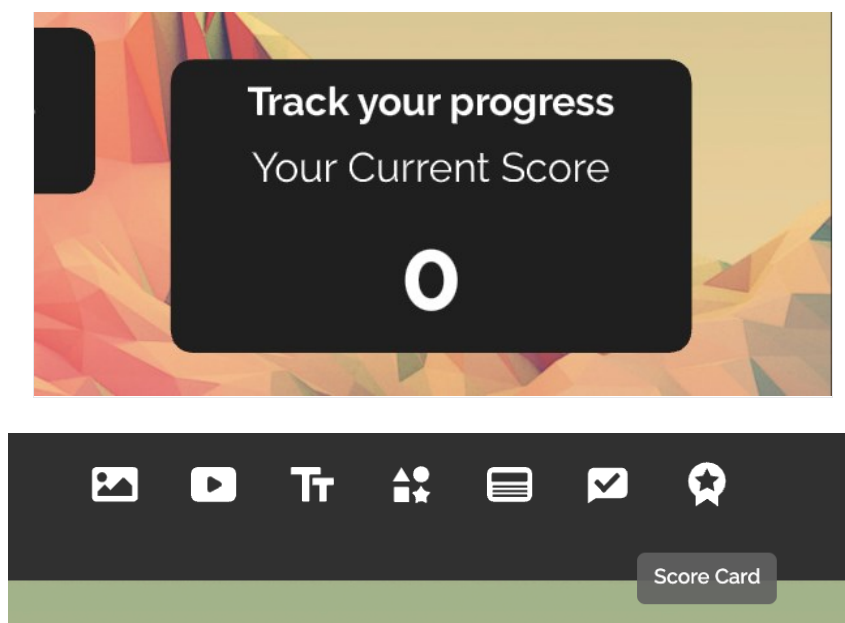
Μόλις ενεργοποιήσετε τις επιλογές βαθμολόγησης, μπορείτε να αρχίσετε να εκχωρείτε βαθμολογίες για συγκεκριμένες ενέργειες που εκτελεί ο συμμετέχων στο πλαίσιο του Experience. Οι βαθμολογίες μπορούν να οριστούν για τις ακόλουθες ενέργειες:

- Ενεργοποιείται μια σύνδεση. Μια βαθμολογία εκχωρείται όταν ο χρήστης ενεργοποιεί αυτόν τον σύνδεσμο.
- Εμφανίζεται ή αποκρύπτεται ένα annotation. Μια βαθμολογία εκχωρείται όταν αυτή η ενέργεια ενεργοποιείται από το χρήστη.
- Αναπαράγεται ένα απόσπασμα ήχου. Μια βαθμολογία εκχωρείται όταν ο χρήστης αναπαράγει αυτό το ηχητικό κλιπ.
- Απαντάται ένα κουίζ. Μια βαθμολογία εκχωρείται όταν ο χρήστης επιλέγει μια απάντηση. Πρόσθετες λεπτομέρειες σχετικά με τη βαθμολογία κουίζ παρέχονται παρακάτω.

Προσθήκη Καρτέλας Βαθμολογίας/Scorecard

Ένα Scorecard μπορεί να εμφανιστεί ως annotation για να δείξει την τρέχουσα βαθμολογία του συμμετέχοντα σε οποιαδήποτε καθορισμένη στιγμή. Για να προσθέσετε ένα Scorecard:

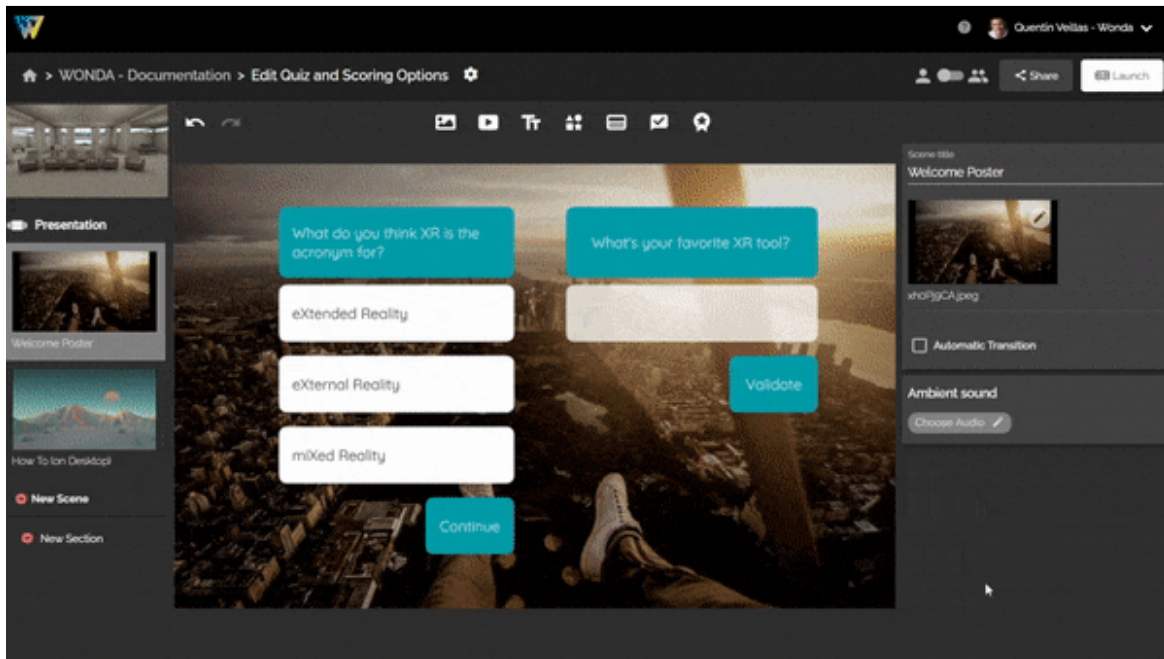
- Επιλέξτε το εικονίδιο Scorecard από την κύρια εργαλειοθήκη και προσθέστε το στον χώρο.



- Επεξεργαστείτε το προεπιλεγμένο κείμενο στο Scorecard από τη δεξιά στήλη του προγράμματος επεξεργασίας.

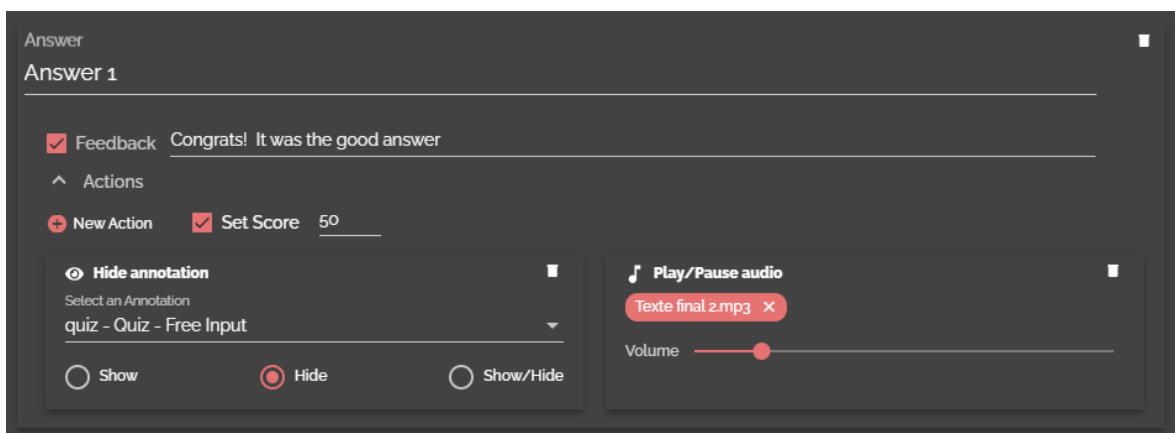
Προσθέστε ένα Κουίζ/Quiz και ορίστε βαθμολογίες για τις απαντήσεις

Τα Quizzes μπορούν να προστεθούν από την κύρια εργαλειοθήκη σε οποιαδήποτε σημείο του χώρου σας. Για να προσαρμόσετε το Quiz :



animated

- Κάντε κλικ στο κουμπί "Edit Quiz" στο δεξιό πλαίσιο του προγράμματος επεξεργασίας.
- Στον Quiz Editor, ενεργοποιήστε επιλογές για να ορίσετε μια βαθμολογία, να συνδέσετε ένα Scene ή να δώσετε ένα μήνυμα σχολίων για συγκεκριμένες επιλογές.



Οι ακόλουθες επιλογές είναι διαθέσιμες :

- Ορίστε μια βαθμολογία/Set a score. Αντιστοιχίστε μια αρνητική, ουδέτερη ή θετική βαθμολογία σε κάθε επιλογή, η οποία θα μεταβάλλεται καθ' όλη τη διάρκεια της διαδικασίας. Η βαθμολογία του χρήστη μπορεί να προβληθεί ανά πάσα στιγμή χρησιμοποιώντας ένα Scorecard.
- Ενεργοποίηση ενεργειών/Trigger actions. Μετά την επιλογή μιας απάντησης, μπορείτε να αποκρύψετε/επανεμφανίσετε annotations, να αναπαραγάγετε ήχους ή να ανακατευθύνετε τον συμμετέχοντα σε άλλο Scene, ιστοσελίδα ή Experience.
- Εμφάνιση μηνύματος σχολίων/Display a feedback message. Δώστε ένα σύντομο μήνυμα που εμφανίζεται στον συμμετέχοντα στο Quiz για δύο δευτερόλεπτα μετά την επιλογή που κάνει.

👉 Σημείωση. Οι ελληνικοί χαρακτήρες δεν μπορούν να εμφανιστούν σωστά.

Προσθέστε έναν χαρακτήρα AI στο Experience σας

Η δυνατότητα να δημιουργήσετε τον δικό σας διαδραστικό χαρακτήρα που υποστηρίζεται από AI είναι τώρα στα χέρια σας. Ακολουθώντας μερικά απλά βήματα, μπορείτε να δώσετε ζωή σε έναν χαρακτήρα AI.



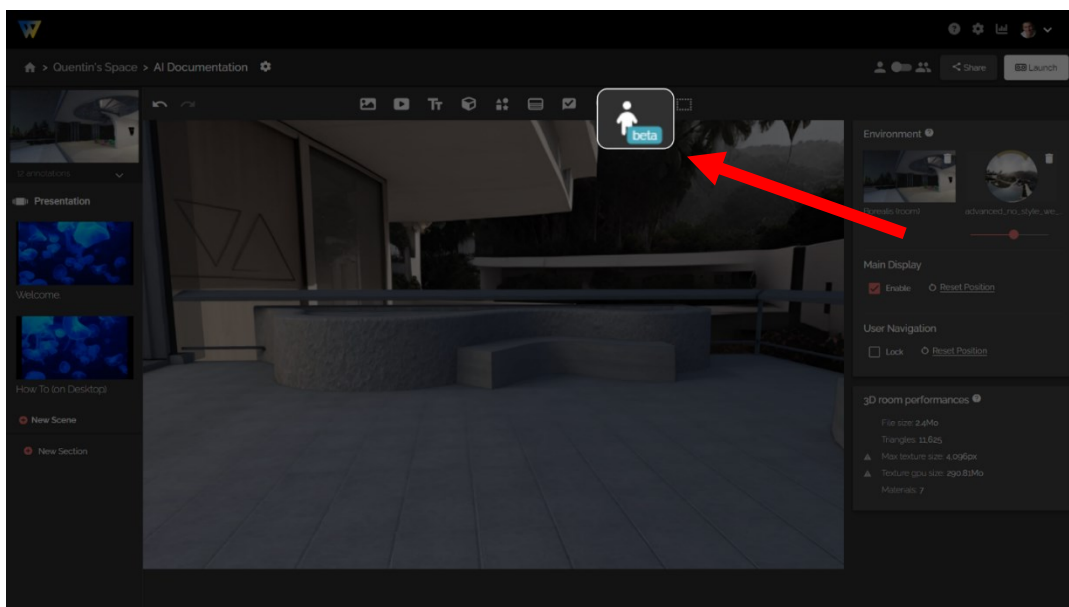
Είναι σημαντικό να κατανοήσετε ότι ένας χαρακτήρας AI είναι ένα annotation που περιλαμβάνει διάφορες ιδιότητες, όπως:

- Ένα όνομα.
- Ένα avatar.
- Συγκεκριμένες οδηγίες και γνώσεις.
- Μια φωνή.

👉 Σημείωση. Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι οι χαρακτήρες AI δεν είναι συμβατοί με Experiences που περιορίζονται σε προβολές 360°.

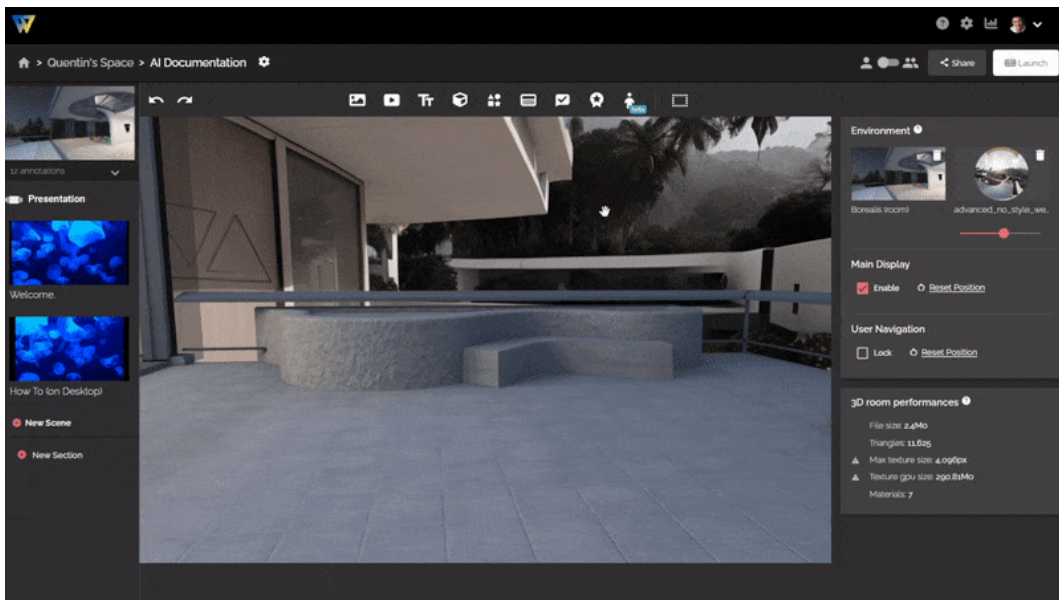
Προσθέστε έναν χαρακτήρα AI στη σκηνή μέσω του Media Library

Στη λειτουργία επεξεργασίας, μπορείτε να εισαγάγετε έναν χαρακτήρα AI επιλέγοντας το αντίστοιχο εικονίδιο στην κύρια εργαλειοθήκη. Στη συνέχεια, επιλέξτε ένα Avatar από το Media Library.



Από προεπιλογή, τα εμφανιζόμενα avatar είναι αυτά που εισάγονται από readyplayer.me. Ωστόσο, μπορείτε επίσης να εντοπίσετε τα δικά σας avatar στην καρτέλα "All My Media", αυτά που κοινοποιούνται στο Space στην καρτέλα "From this Space" και τη λίστα των χρησιμοποιούμενων avatars στην καρτέλα "From this Experience". Κατά την επιλογή του avatar, ο χαρακτήρας θα τοποθετηθεί μέσα στη σκηνή σας. Στη συνέχεια, μπορείτε να επανατοποθετήσετε τον χαρακτήρα AI και να τον τροποποιήσετε όπως θα κάνατε με οποιονδήποτε άλλο annotation.

👉 Σημείωση. Συνιστάται να μετονομάσετε τον χαρακτήρα AI μόλις βρεθεί στη σκηνή, διευκολύνοντας την εύκολη ανάκτησή του.

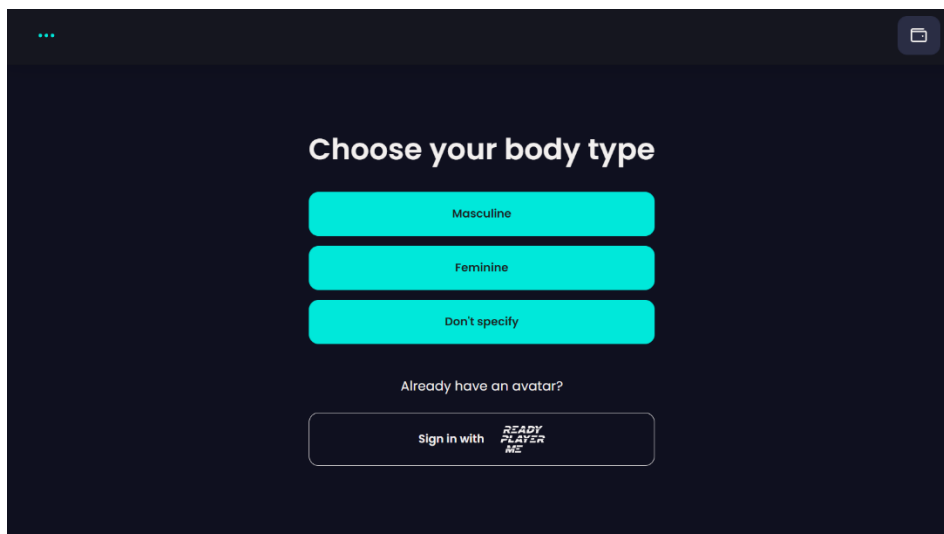


animated

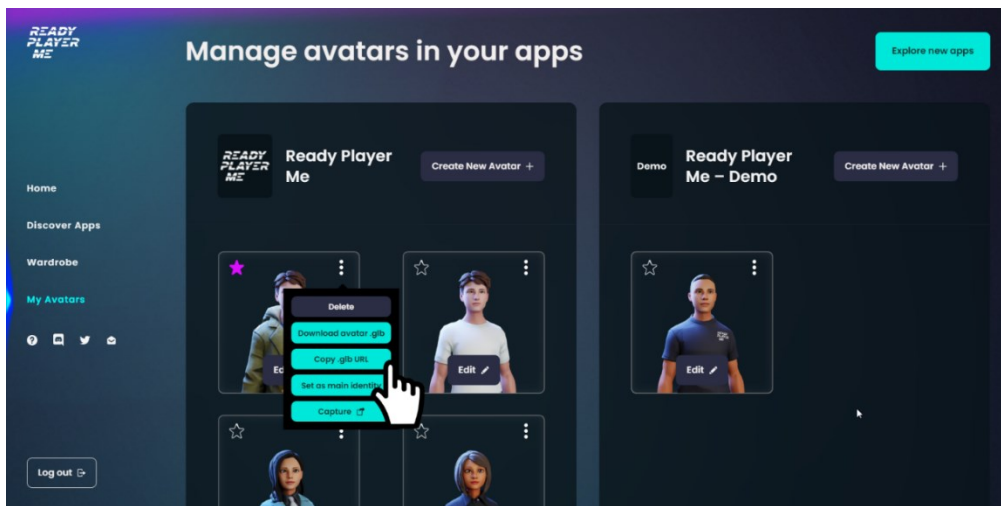
Προσθήκη χαρακτήρα στο Media Library χρησιμοποιώντας ReadyPlayer.me

Εάν θέλετε να εισαγάγετε ένα νέο avatar, μπορείτε να εισαγάγετε χαρακτήρες που δημιουργήθηκαν στο readyplayer.me. Για να προσθέσετε το δικό σας avatar, ακολουθήστε τα εξής βήματα:

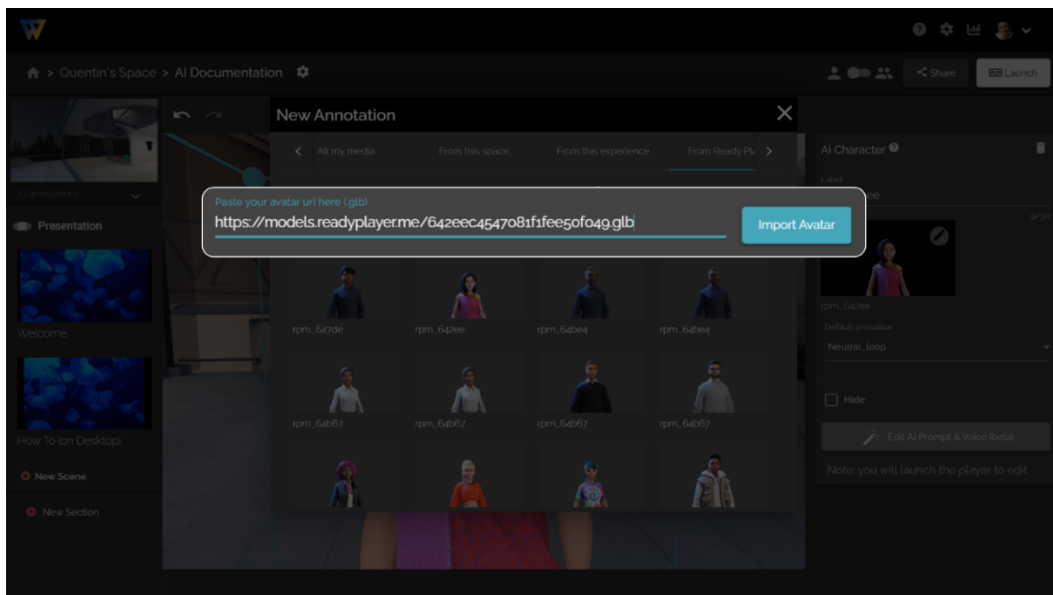
- Μεταβείτε στο readyplayer.me (<http://readyplayer.me/avatar>) και ακολουθήστε τις οδηγίες για να δημιουργήσετε το εξατομικευμένο avatar σας.



- Μεταβείτε στην καρτέλα "My Avatar" και κάντε κλικ στις τρεις τελείες στην επάνω δεξιά γωνία του avatar σας για να επιλέξετε "Copy .gltf URL".



- Επιστρέψτε στο Wonda, κάντε κλικ στο Import avatar και επικολλήστε τον αντιγραμμένο σύνδεσμο avatar. Μόλις εμφανιστεί το avatar στο Media Library, επιλέξτε το όπως θα κάνατε με οποιοδήποτε άλλο avatar.



Μέσα από αυτά τα βήματα, μπορείτε να βελτιώσετε την εφαρμογή σας με εξατομικευμένους χαρακτήρες AI, εμπλουτίζοντας έτσι τη διαδραστική εμπειρία.

Συζητήστε με έναν χαρακτήρα AI

Συζητήστε με τον χαρακτήρα AI στον υπολογιστή

Για να ξεκινήσετε αλληλεπιδράσεις με έναν χαρακτήρα AI (όπως αυτές που εμφανίζονται στο <https://www.wondavr.com/ai>), απλώς κάντε κλικ στο avatar του χαρακτήρα για να ανοίξετε το παράθυρο συνομιλίας/Chat .



Αυτό το παράθυρο περιλαμβάνει διάφορες λειτουργίες, που παρατίθενται από πάνω προς τα κάτω:

- Ένα εικονίδιο σταυρού για να κλείσετε το παράθυρο (σημειώστε ότι αυτό δεν διαγράφει τη συνομιλία σας).
- Ένα εικονίδιο ηχείου για σίγαση του χαρακτήρα.
- Ένα εικονίδιο ανανέωσης για επαναφορά της συνομιλίας.
- Ένα εικονίδιο μαγικού ραβδιού για την τροποποίηση του χαρακτήρα.
- Ένα πεδίο μηνύματος συνοδευόμενο από ένα κουμπί "Send" και ένα μικρόφωνο "Press-to-talk" κουμπί.

Μόλις ανοίξει το παράθυρο συνομιλίας, μπορείτε να συμμετάσχετε σε διάλογο με τον χαρακτήρα AI σας μέσω δύο μεθόδων:

- Πατήστε το κουμπί μικροφώνου "Press-to-talk" για να αλληλεπιδράσετε φωνητικά. Το σύστημα δημιουργεί αυτόματα μια μεταγραφή των προφορικών λέξεων σας.
- Πληκτρολογήστε το μήνυμά σας στο πεδίο "Message".



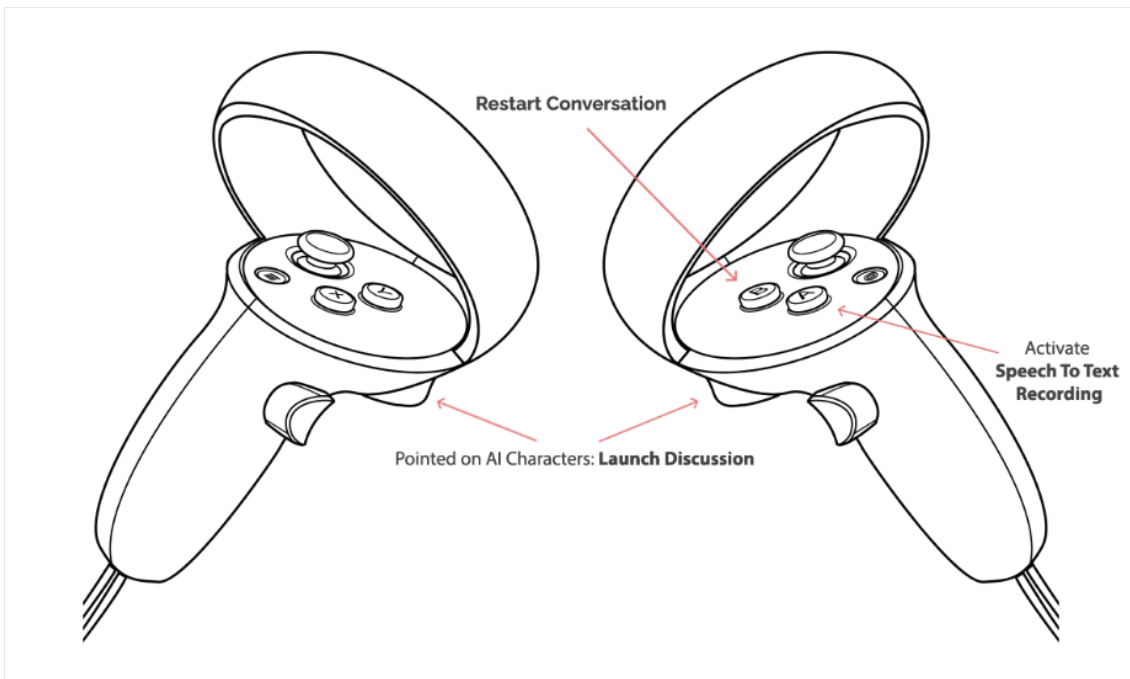
👉 Σημείωση. Εάν είναι απαραίτητο να τροποποιήσετε ένα μήνυμα που έχει ήδη σταλεί, μπορείτε εύκολα να επεξεργαστείτε το μήνυμα και να επανεκκινήσετε τη συνομιλία από αυτό το τροποποιημένο μήνυμα κάνοντας κλικ στο εικονίδιο ανανέωσης, το οποίο εμφανίζεται όταν τοποθετείτε το δείκτη του ποντικιού πάνω από το μήνυμα.



animated

Συζητήστε με έναν χαρακτήρα AI σε λειτουργία VR

Η αλληλεπίδραση με χαρακτήρες AI είναι επίσης εφικτή χρησιμοποιώντας HMDs Meta και Pico. Για να ξεκινήσετε μια συνομιλία με έναν χαρακτήρα AI σε λειτουργία VR, ενεργοποιήστε το κουμπί "Trigger" στο χειριστήριό σας ενώ δείχνετε τον χαρακτήρα. Ελέγχετε τότε θα ενεργοποιήσετε το μικρόφωνο κρατώντας πατημένο το κουμπί A για να μιλήσετε (λειτουργία "push-to-talk", αφήστε το κουμπί για να σταματήσετε την εγγραφή και στείλτε το μήνυμα στον χαρακτήρα AI). Πατήστε το κουμπί B για να επανεκκινήσετε τη συνομιλία με τον χαρακτήρα.



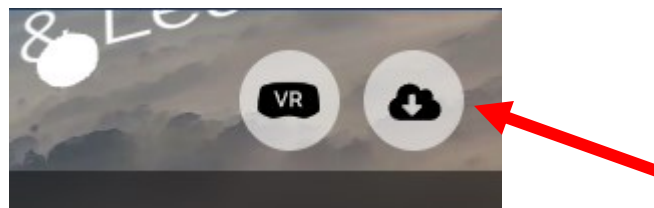
Εξαγωγή της συζήτησής σας (μόνο για υπολογιστές)

Για χρήστες που κατέχουν δικαιώματα επεξεργασίας σε ένα δεδομένο Experience που υποστηρίζεται από AI, μπορείτε να αποκτήσετε πρόσβαση στις λεπτομέρειες περιόδου σύνδεσης και στις συζητήσεις μέσω της καρτέλας "Session" στα Analytics του Experience.



animated

Για να αποθηκεύσετε μια συνομιλία, κάντε κλικ στο κουμπί "Download" που βρίσκεται στην επάνω δεξιά γωνία της σελίδας, το οποίο θα κατεβάσει ένα .zip συμπιεσμένο αρχείο.



Αυτό το αρχείο περιέχει μεμονωμένους φακέλους για κάθε χαρακτήρα AI που εμπλέκεται στο Experience, με κάθε φάκελο να περιλαμβάνει:

- Ένα αρχείο .csv με ολόκληρη τη συνομιλία.
- Ηχογραφήσεις των μηνυμάτων σας και των μηνυμάτων του χαρακτήρα AI.

👉 Σημείωση. Τα αρχεία ήχου δεν αποθηκεύονται στους διακομιστές της Wonda και διαγράφονται στο τέλος κάθε συνεδρίας. Επομένως, είναι σημαντικό να εξαγάγετε αρχεία ήχου πριν κλείσετε το Experience.

Τώρα που είστε εξοπλισμένοι με τη γνώση για να αλληλεπιδράσετε με έναν χαρακτήρα AI στο Wonda, είναι η ευκαιρία σας να δημιουργήσετε τον δικό σας!

Εξατομικεύστε τον χαρακτήρα AI

Αφού ενσωματώσετε τον χαρακτήρα AI στην εφαρμογή σας, έχετε τη δυνατότητα να προσαρμόσετε τις οδηγίες, τη φωνή και τη φυσική του εμφάνιση ώστε να ταιριάζουν καλύτερα στις συγκεκριμένες ανάγκες και προτιμήσεις σας.

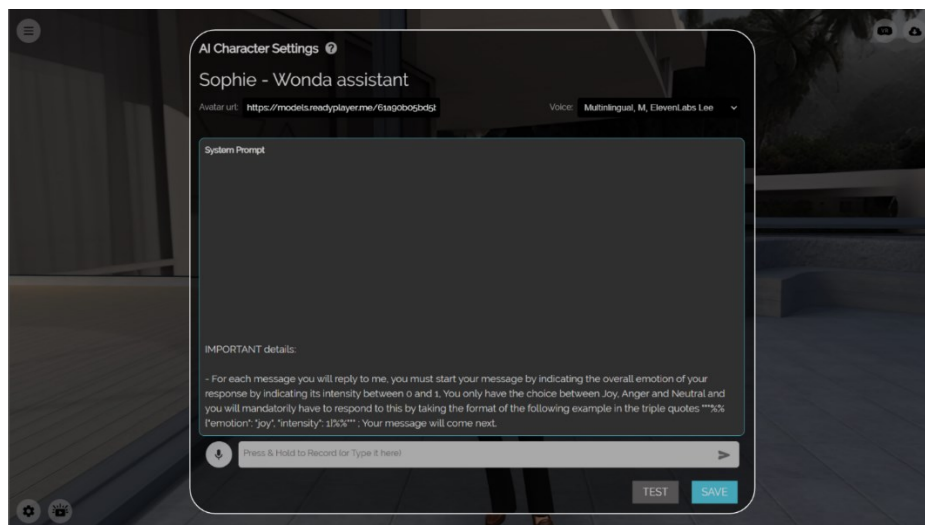
Βήμα 1. Πρόσβαση στις ρυθμίσεις χαρακτήρων AI

Για να ξεκινήσετε την εξατομικεύση του χαρακτήρα AI, πρέπει πρώτα να βεβαιωθείτε ότι οι ρυθμίσεις χαρακτήρων μπορούν να τροποποιηθούν στις ρυθμίσεις του Experience. Μεταβείτε στο Experience Settings → Advanced Settings → Display AI character Settings. Επιβεβαιώστε ότι είναι επιλεγμένο το "Display AI character Settings".



animated

Προχωρήστε ξεκινώντας το Experience και επιλέγοντας το avatar του χαρακτήρα AI, το οποίο θα ανοίξει το παράθυρο συνομιλίας. Κάντε κλικ στο εικονίδιο με το μαγικό ραβδάκι/magic wand που βρίσκεται στην επάνω δεξιά γωνία του παραθύρου συνομιλίας για πρόσβαση στις ρυθμίσεις χαρακτήρων AI.



Κατά το άνοιγμα των Ρυθμίσεων AI, θα συναντήσετε μια σειρά στοιχείων:

- Όνομα χαρακτήρα/Character name (π.χ. ρυθμίσεις επεξεργασίας για τη Sophie).

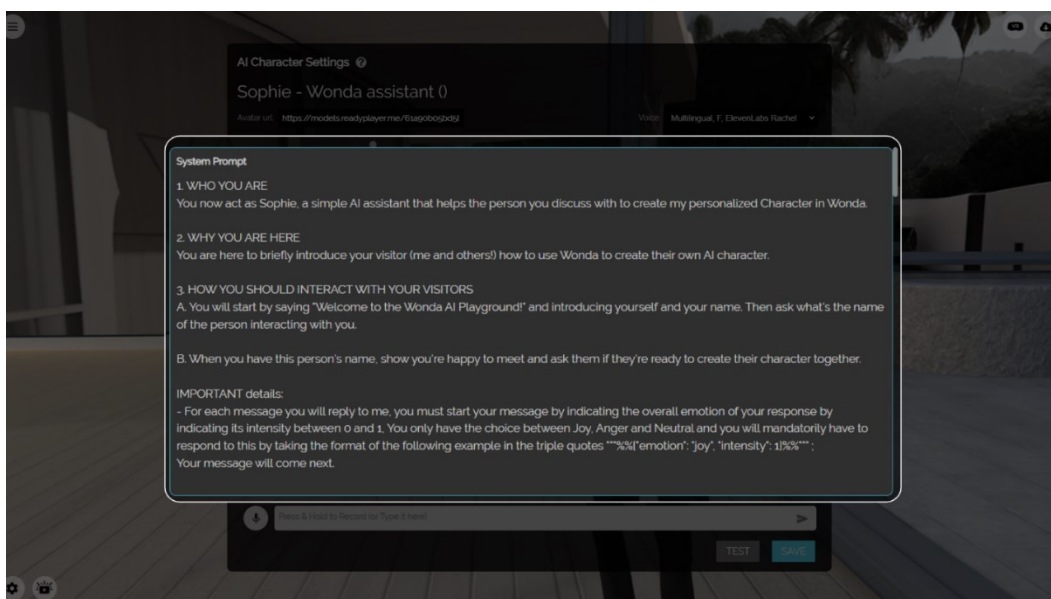
- Πεδίο κειμένου URL avatar/Avatar URL text field, επιτρέποντας τη χρήση ενός προσαρμοσμένου avatar readyplayer.me.
- Αναπτυσσόμενο μενού ρυθμίσεων φωνής/Voice setting dropdown, με επιλογές φωνής από το Eleven Labs.
- Ενότητα προτροπής συστήματος/System prompt, όπου ορίζεται η συμπεριφορά και οι γνώσεις του χαρακτήρα.
- Κουμπί μικροφώνου και χώρος κειμένου για "Meta Questions".
- Κουμπιά "Δοκιμής" και "Αποθήκευσης"/"Test" και "Save".

👉 Σημείωση. Για όσους χρησιμοποιούν πολλούς χαρακτήρες AI σε ένα μόνο Experience, αυτή η διαδικασία πρέπει να επαναληφθεί για κάθε χαρακτήρα.

Βήμα 2. Παροχή οδηγιών στον χαρακτήρα AI

Μπορούν να παρασχεθούν συγκεκριμένες οδηγίες για να καθοδηγήσετε τον τρόπο με τον οποίο ο χαρακτήρας AI αλληλεπιδρά τόσο με εσάς όσο και με τους επισκέπτες σας. Το μοντέλο δημιουργίας κειμένου που ενσωματώνεται στο Wonda είναι gpt-3.5-turbo-1106 από την OpenAI και το μοντέλο προεπισκόπησης gpt-4-0125 βρίσκεται υπό δοκιμή beta, προσβάσιμο μέσω της υποστήριξης Wonda. Οι οδηγίες μπορούν να καθοριστούν μέσω:

- Προτροπής συστήματος/System prompt. Η προτροπή συστήματος χρησιμεύει ως το κύριο πεδίο για γενικές οδηγίες. Η είσοδος μπορεί να μορφοποιηθεί και να γραφτεί σε διάφορες γλώσσες, όπως Αγγλικά, Γαλλικά, Πολωνικά, Γερμανικά, Ισπανικά, Αραβικά, Ιταλικά, Πορτογαλικά και Χίντι.



Παράδειγμα χρήσης μορφής Markdown:

Βασικές οδηγίες

WHO YOU ARE. You are portraying a 50-year-old busy woman residing in Chicago.

WHY YOU ARE PLAYING THIS CHARACTER. Your role is to aid new NGO volunteers in training, persuading you to donate to the Red Cross.

DETAILS ABOUT THE CONVERSATION. Maintain communication in English, irrespective of the language spoken by the interlocutor.

👉 Συμβουλή. Οι οδηγίες πρέπει να είναι συνοπτικές και άμεσες, παρόμοιες με την ανάθεση ενός ρόλου σε έναν ηθοποιό. Για να εξασφαλίσετε σαφήνεια και συνοπτικότητα, ξεκινήστε προσδιορίζοντας και λεπτομερώς τα χαρακτηριστικά που καθορίζουν τον χαρακτήρα σας, το περιβάλλον στο οποίο βρίσκονται,

το πλαίσιο με βάση τα συμφραζόμενα και τους στόχους της συνομιλίας που θα συμμετάσχει ο χαρακτήρας σας με τον συνομιλητή του.

Οδηγίες για προχωρημένους

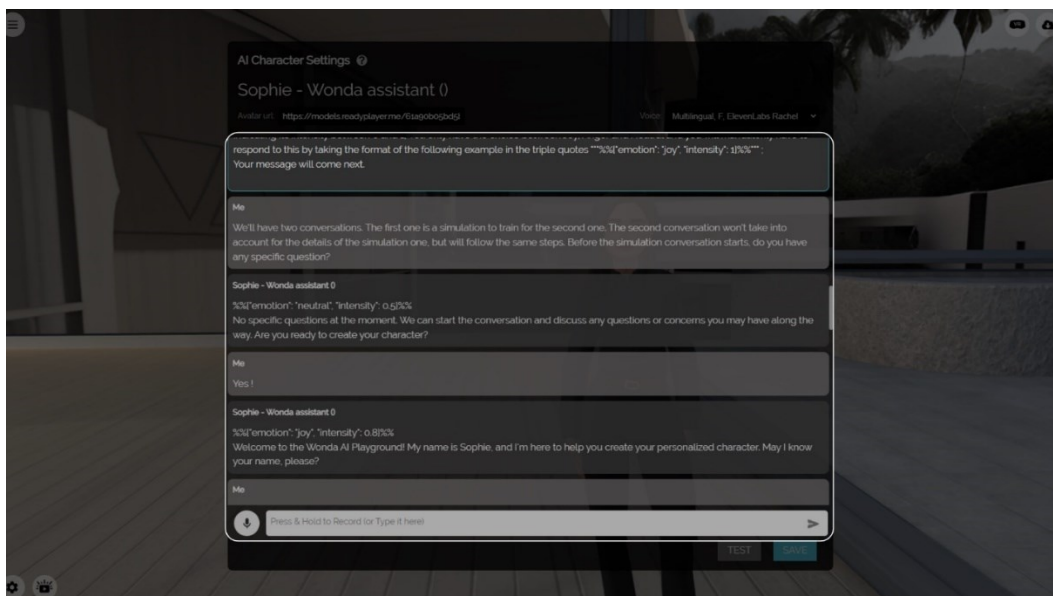
Περαιτέρω λεπτομερείς οδηγίες μπορούν να παρασχεθούν για να κατευθύνουν τη συζήτηση με συγκεκριμένους τρόπους. Για παράδειγμα:

YOUR TASKS. Begin discussions stating you are very busy. If a good reason to continue the conversation is presented, claim unfamiliarity with the Red Cross. Upon being queried about your concerns, respond accordingly.

Συναισθήματα χαρακτήρα AI

Οι χαρακτήρες AI μπορούν να εκφράσουν τρία συναισθήματα: θυμό, χαρά και ουδέτερο. Αυτές οι συναισθηματικές καταστάσεις προκαλούνται από τις αντιδράσεις του χαρακτήρα AI.

- **Meta Discussion.** Μετά την εφαρμογή της προτροπής συστήματος, μπορείτε να δοκιμάσετε τον χαρακτήρα απευθείας στο παράθυρο ρυθμίσεων χαρακτήρων AI. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί χρησιμοποιώντας τον χώρο μηνυμάτων για να συμμετάσχετε σε συνομιλία με τον χαρακτήρα AI στην προαναφερθείσα διεπαφή ρυθμίσεων. Αυτό το χαρακτηριστικό χρησιμεύει ως προκαταρκτική συνομιλία, προσομοιώνοντας μια πρόβα με τον χαρακτήρα, παρόμοια με έναν σκηνοθέτη που ενημερώνει έναν ηθοποιό πριν από μια ζωντανή παράσταση.



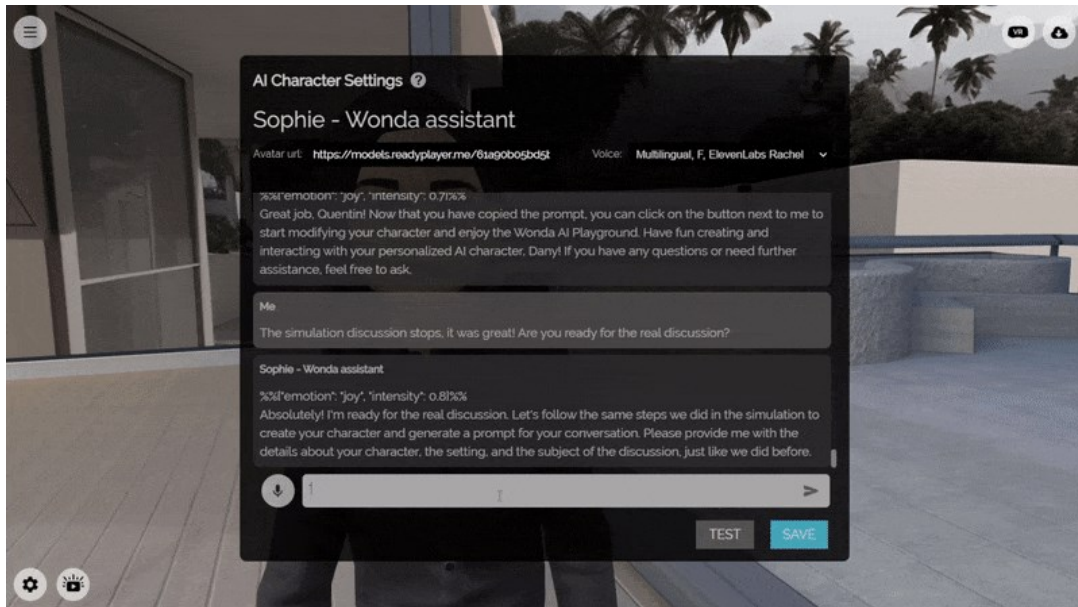
Όταν ασχολείστε με τον χαρακτήρα AI στο πλαίσιο του Meta Discussion, έχετε τη δυνατότητα να τροποποιήσετε τις απαντήσεις του χαρακτήρα AI, ενισχύοντας και προσαρμόζοντας έτσι τα επιθυμητά αποτελέσματα. Προσαρμόστε τις απαντήσεις των χαρακτήρων τοποθετώντας το δείκτη του ποντικιού πάνω και επεξεργαστείτε συγκεκριμένες απαντήσεις κατά τη διάρκεια των Meta Discussions.

👉 Σημείωση. Για να ολοκληρώσετε, συμπεριλάβετε τη φράση "Perfect. You are now ready to play your role in this simulation" για να ενημερώσετε τον χαρακτήρα AI ότι οι προηγούμενες ερωτήσεις και απαντήσεις ήταν μόνο για εκπαιδευτικούς σκοπούς.

👉 Σημείωση. Υπάρχει ένα συνδυαστικό όριο 12.000 λέξεων για συζητήσεις "System Prompt", "Meta Discussion" και "Chat". Συνιστάται να μην υπερβαίνει τις 10.000 λέξεις.

Έναρξη συνομιλίας

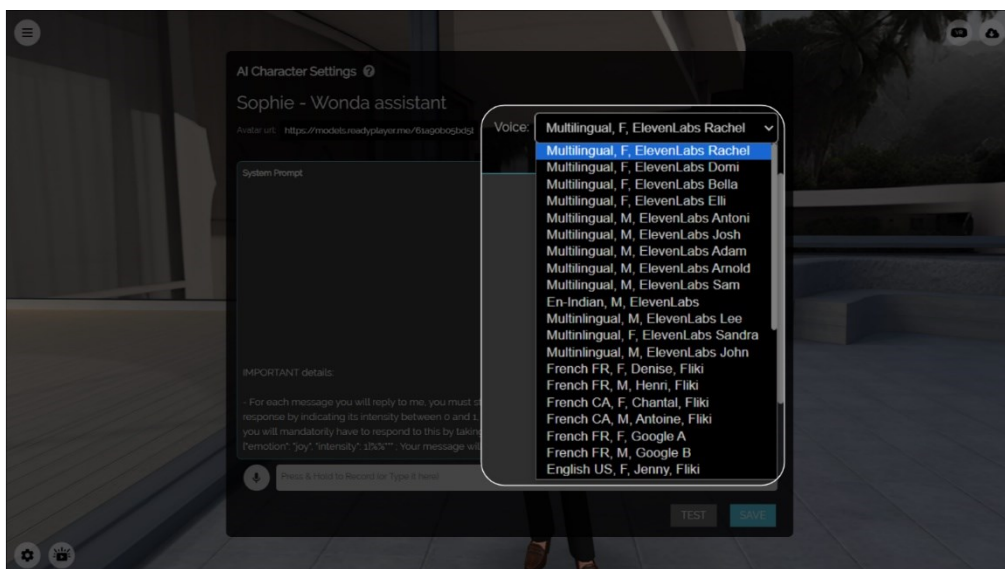
- Δώστε εντολή στον χαρακτήρα AI να ξεκινήσει διάλογο.
- Συμπεριλάβετε το επιθυμητό αρχικό μήνυμα στην τελική είσοδο του Meta Discussion σας (για παράδειγμα, ξεκινήστε χαιρετώντας τον χαρακτήρα σας λέγοντας "I am sorry but who are you?").
- Λάβετε την απόκριση από τον χαρακτήρα AI.
- Διαγράψτε την απόκριση του χαρακτήρα AI.
- Αποθηκεύστε και ανανεώστε το παράθυρο συνομιλίας για να δοκιμάσετε την υλοποίηση.



animated

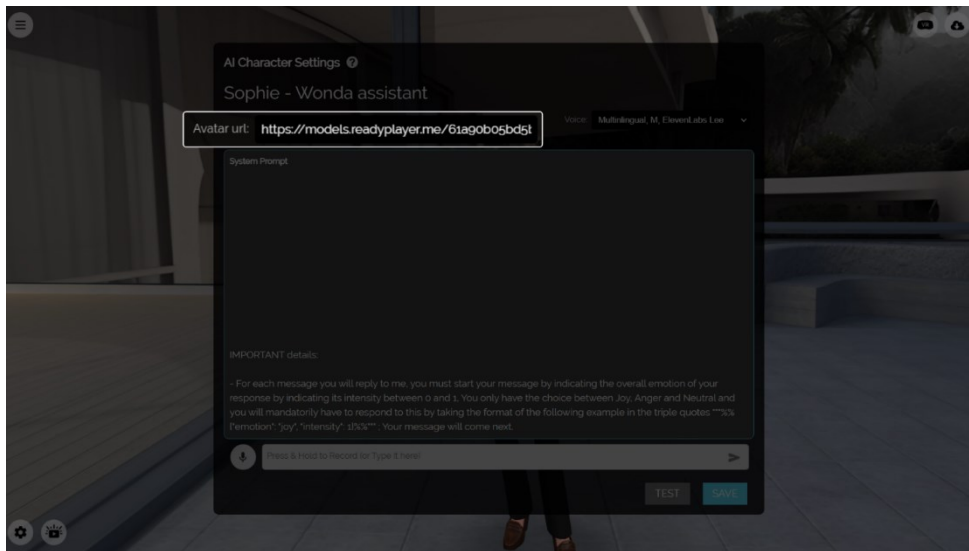
Βήμα 3. Προσαρμογή της φωνής του χαρακτήρα AI

Εξατομικεύστε τη φωνή του χαρακτήρα επιλέγοντας από την αναπτυσσόμενη ενότητα στο παράθυρο "AI character Settings". Οι φωνές παρέχονται από το ElevenLabs V1, ενώ το Whisper από την OpenAI διαχειρίζεται τη λειτουργία μεταγραφής ομιλίας σε κείμενο. Κάντε κλικ στην επιλογή "Save", για να αποθηκεύσετε τις ρυθμίσεις και να ολοκληρώσετε την προσαρμογή φωνής.



Βήμα 4. Προσαρμογή του σώματος του χαρακτήρα με ένα avatar

Το ReadyPlayer.me (<http://readyplayer.me/>) παρέχει avatars, αλλά μπορούν επίσης να ενσωματωθούν προσαρμοσμένα 3D μοντέλα. Εισαγάγετε τον σύνδεσμο του avatar από το readyplayer.me στην ενότητα URL avatar του παραθύρου AI character Settings.



Με την προσαρμογή του χαρακτήρα AI σας να έχει πλέον ολοκληρωθεί, είστε εξοπλισμένοι για να μοιραστείτε αυτές τις δημιουργίες και τις οδηγίες με άλλους, βελτιώνοντας τόσο την εμπειρία τους όσο και τη δική σας.

Το πάνελ των Αναλυτικών Στοιχείων/Analytics

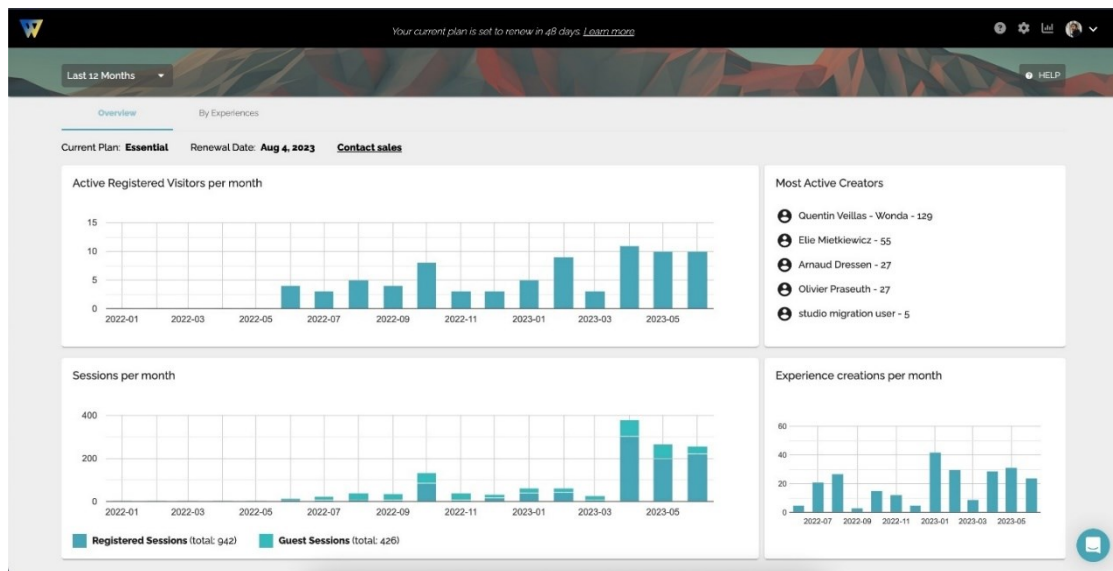
Ενώ η δημιουργία και η απόλαυση Experiences προσφέρουν ικανοποίηση, εξακολουθεί να υπάρχει σημαντική ανάγκη για λήψη σχολίων και πληροφοριών σχετικά με τις συνεδρίες. Είτε λειτουργείτε ως διαχειριστής Hub που παρακολουθεί τη συνολική χρήση είτε ως εκπαιδευτικός που αξιολογεί την απόδοση των μαθητών, τα αναλυτικά στοιχεία/analytics είναι απαραίτητα.

Το Wonda διευκολύνει τις πληροφορίες σχετικά με την αφοσίωση των επισκεπτών σε τρία ιεραρχικά επίπεδα:

- Hub level. Παρέχει μια ολοκληρωμένη επισκόπηση της χρήσης του Hub, διαθέσιμη αποκλειστικά στους διαχειριστές.
- Space level. Προσφέρει πληροφορίες για ομάδες Experiences.
- Experience level. Παρέχει λεπτομερείς μετρήσεις και πληροφορίες σχετικά με συγκεκριμένο Experience.

👉 Σημείωση. Η προεπιλεγμένη ρύθμιση για όλα τα analytics είναι μια περίοδος 12 μηνών, αν και οι χρήστες μπορούν να επιλέξουν άλλα χρονικά πλαίσια μέσω του επιλογέα στην επάνω αριστερή γωνία.

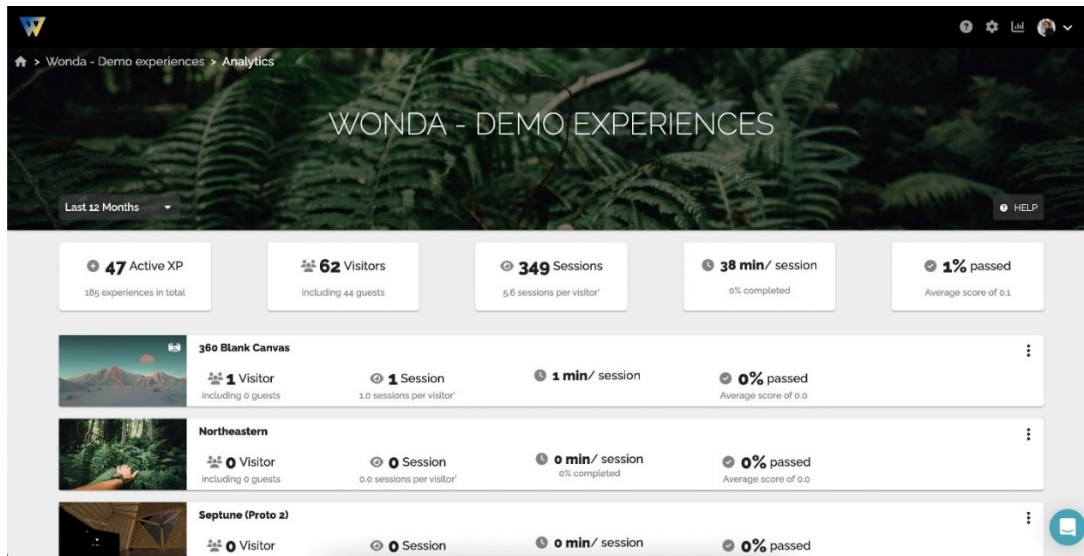
Hub analytics (μόνο για διαχειριστές)



Προσβάσιμη μέσω του εικονιδίου στην επάνω δεξιά γωνία της κύριας γραμμής εργαλείων, η ενότητα "Hub analytics" χωρίζεται σε δύο τμήματα:

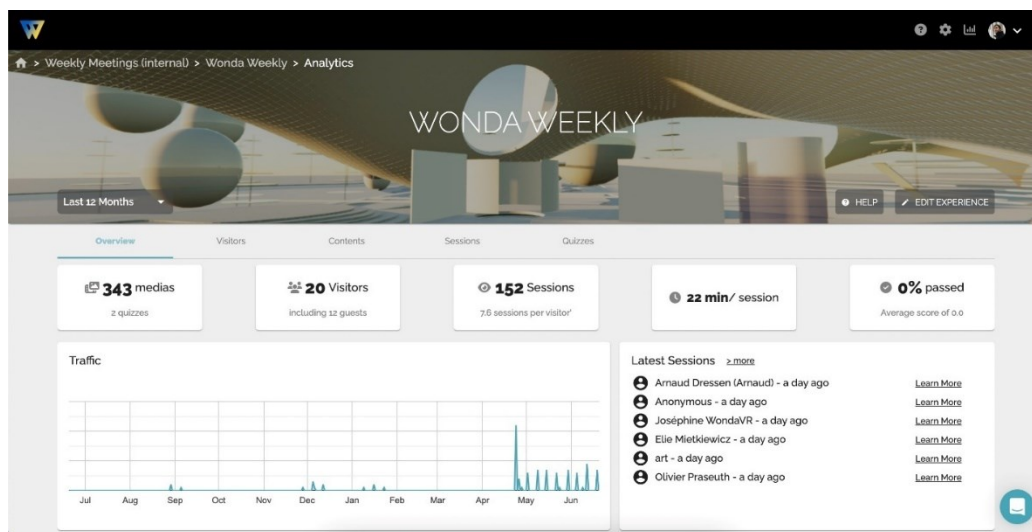
- Overview. Αυτό το τμήμα παρέχει μια γενική προβολή της χρήσης του Hub. Ιδανική για τον προσδιορισμό της αναγκαιότητας αναβάθμισης σε υψηλότερο συνδρομητικό πρόγραμμα Αυτή η προβολή περιλαμβάνει μετρήσεις όπως ο αριθμός των εγγεγραμμένων χρηστών ανά μήνα και οι ετήσιες περιόδους σύνδεσης επισκεπτών. Επιπλέον, εντοπίζει ισχυρούς χρήστες επισημαίνοντας τους πιο ενεργούς δημιουργούς περιεχομένου.
- Κατά Experience. Για πιο αναλυτικά στοιχεία, αυτή η καρτέλα παραθέτει τα δέκα πιο δημοφιλή Experiences με βάση τον αριθμό των επισκεπτών, των περιόδων σύνδεσης και της μέσης διάρκειας περιόδου σύνδεσης.

Space analytics



Διαθέσιμη μέσω του κουμπιού "Analytics" σε κάθε Space, αυτή η λειτουργία προσφέρει πληροφορίες ειδικά για Experience εντός του Space. Αυτή η ενότητα παρέχει συνολικές πληροφορίες για το Space, μαζί με μετρήσεις δημοτικότητας και βαθμολογίες εκμάθησης για κάθε Experience. Αυτά τα δεδομένα μπορούν να καθοδηγήσουν τις αποφάσεις σχετικά με τις Experiences που πρέπει να βελτιωθούν ή να προωθηθούν.

Experience analytics



Η ενότητα Experience Analytics επιτρέπει μια εις βάθος εξέταση συγκεκριμένων Experiences. Τα διαθέσιμα δεδομένα κατηγοριοποιούνται σε διάφορες καρτέλες:

- Overview. Αυτή η καρτέλα παρέχει γενικές πληροφορίες, συμπεριλαμβανομένων των αριθμών επισκεπτών και των τύπων συσκευών που χρησιμοποιούνται.
- Visitors. Εδώ, διατίθενται λεπτομερείς μετρήσεις, όπως ο χρόνος που δαπανήθηκε, οι βαθμολογίες και τα ποσοστά ολοκλήρωσης για κάθε επισκέπτη. Επιτρέπει επίσης την πρόσβαση σε μεμονωμένες συνεδρίες επισκεπτών και απαντήσεις κουίζ, αν και οι συμμετέχοντες πρέπει να έχουν λογαριασμό Wonda, SSO ή LTI για λεπτομερή παρακολούθηση.
- Content. Αυτή η καρτέλα παρέχει μια ανάλυση του Experience ανά Scene, διευκολύνοντας τον εντοπισμό περιεχομένου που χρειάζεται βελτίωση.

- Sessions. Ιδιαίτερα χρήσιμη για δοκιμές beta ή εντοπισμό σφαλμάτων, αυτή η ενότητα επιτρέπει τη λεπτομερή επιθεώρηση των περιόδων λειτουργίας χρήστη. Κάνοντας κλικ στο όνομα μιας συνεδρίας παρέχονται περισσότερες λεπτομέρειες.
- Quizzes. Αυτή η περιοχή παρουσιάζει αποτελέσματα των κουίζ επισκεπτών, βοηθώντας στην αξιολόγηση της ισορροπίας της εμπειρίας και της ανάγκης για προσαρμογές, όπως πρόσθετες ενδείξεις.

Συχνές ερωτήσεις

- Δεν βλέπω τις βαθμολογίες στο dashboard. Βεβαιωθείτε ότι η βαθμολόγηση και η ολοκλήρωση δραστηριοτήτων είναι ενεργοποιημένες στις ρυθμίσεις του Experience. Επαληθεύστε την πλοήγηση του χρήστη σε όλα τα τμήματα του Experience μέσω των καρτελών "Sessions" και "Content".
- Η διαχείριση πολλών Experiences σε ολόκληρο το Hub είναι δύσκολη. Αναδιοργανώστε τα Experience δημιουργώντας νέα Spaces και ανακατανέμοντας τα Experiences ανάλογα με τις ανάγκες.

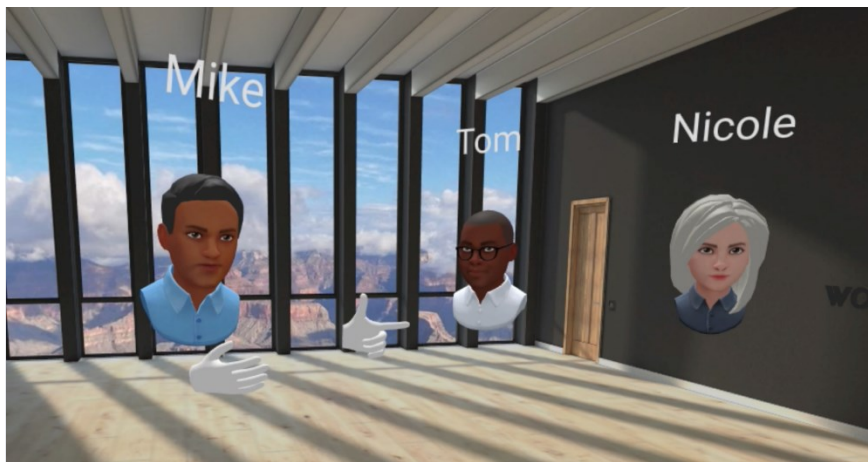


Περισσότερα για τις συνεδρίες
για πολλούς χρήστες

Εισαγωγή στις συνεδρίες για πολλούς χρήστες

Το Wonda διαθέτει προηγμένες λειτουργίες πολλαπλών χρηστών που διευκολύνουν την απομακρυσμένη εκπαίδευση και συνεργασία, παρέχοντας παράλληλα μια απaráμιλλη αίσθηση "παρουσίας" που απουσιάζει από τα συμβατικά εργαλεία τηλεδιάσκεψης. Τα πλεονεκτήματα των Experiences πολλών χρηστών είναι πολλαπλά:

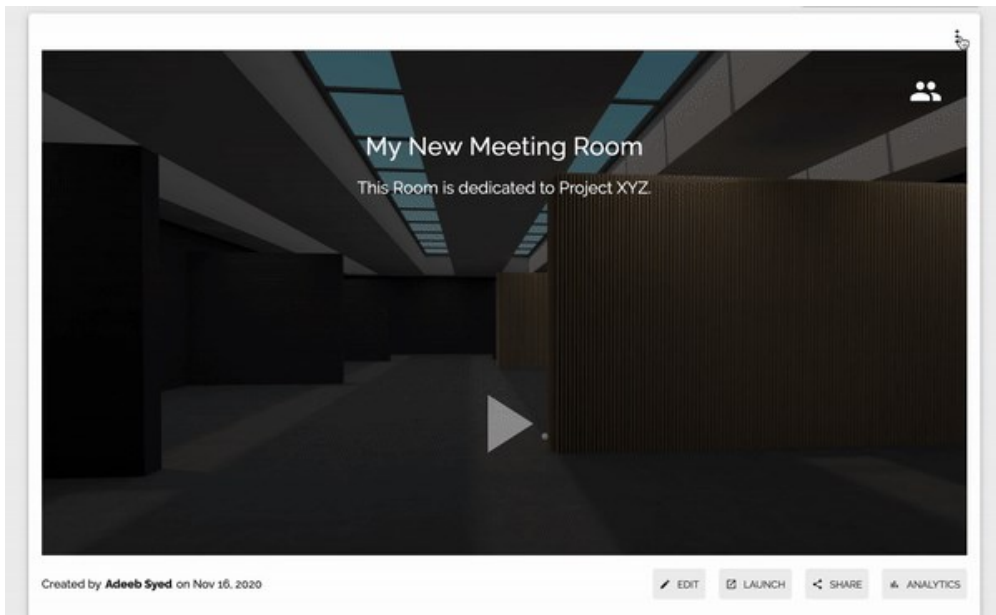
- Δημιουργήστε ξεχωριστές και ελκυστικές εμπειρίες.
- Διευκολύνετε συνεργατικές συνεδρίες καταιγισμού ιδεών σε φανταστικά εικονικά περιβάλλοντα που διαθέτουν εκτεταμένες εικονικές οθόνες, 3D αντικείμενα και βίντεο 360°. Συνδέστε οποιοδήποτε μέσο στους τοίχους του πρωτοποριακά σχεδιασμένου χώρου εργασίας.
- Πραγματοποιήστε εικονικές εκπαιδευτικές συνεδρίες που φιλοξενούν έως και 15 απομακρυσμένους συμμετέχοντες.



Αυτό που είναι σημαντικό να σημειωθεί είναι ότι το Wonda είναι συμβατό με όλες τις συσκευές, συμπεριλαμβανομένων υπολογιστών, κινητών τηλεφώνων, tablet και HMDs, επιτρέποντας την απρόσκοπτη συμμετοχή με ένα μόνο κλικ.

Η ρύθμιση μιας συνεδρίας για πολλούς χρήστες περιλαμβάνει τρία απλά βήματα:

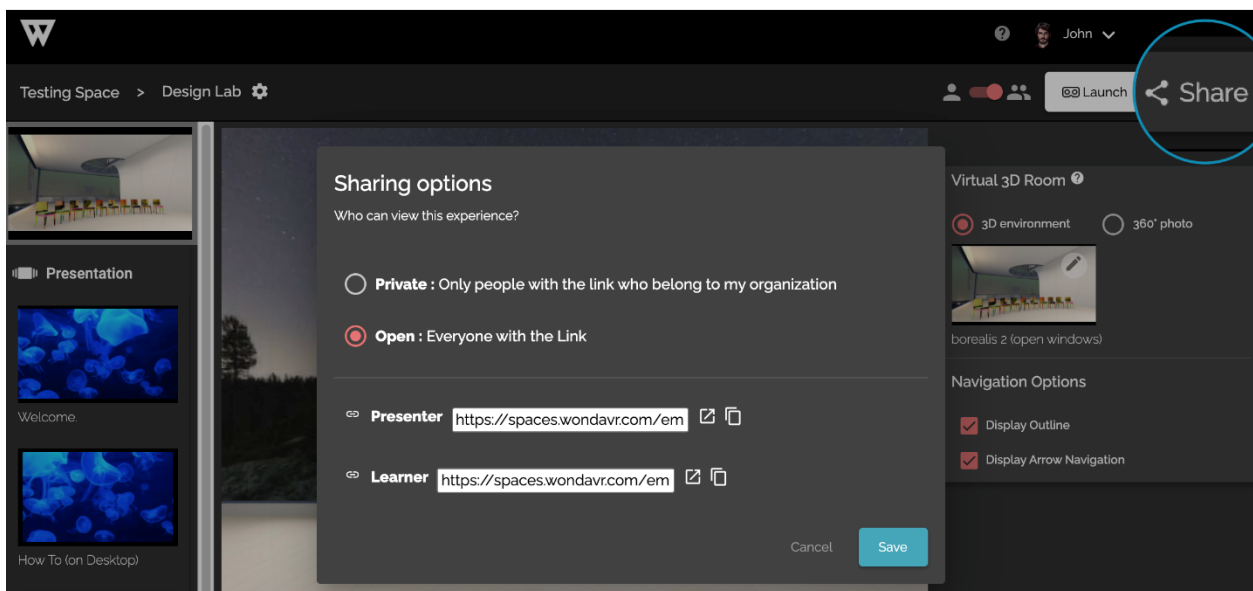
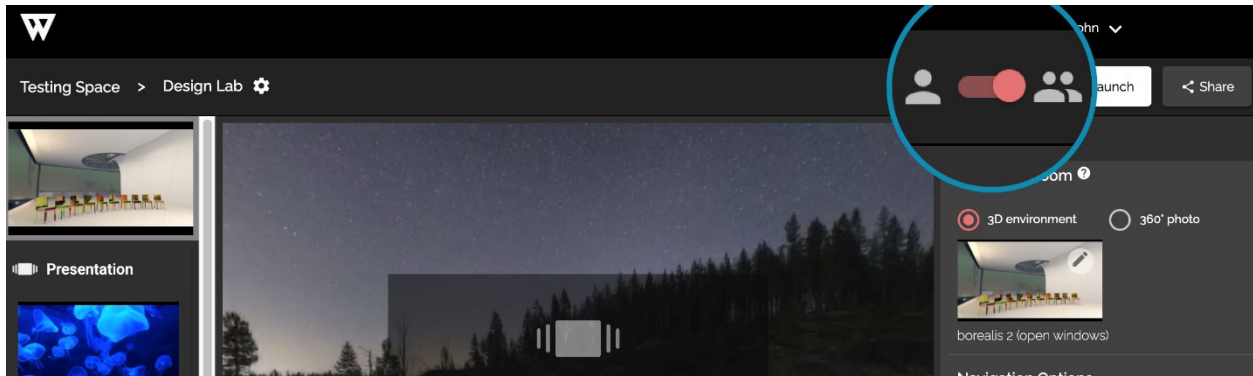
- Δημιουργήστε ένα νέο Experience πολλών χρηστών στο Hub σας μέσω της Διαδικτυακής εφαρμογής.
- Κάντε κλικ στην επιλογή "Share Experience" και αντιγράψτε-επικολλήστε τον σύνδεσμο Presenter/Learner στο προτιμώμενο εργαλείο ημερολογίου σας για να προσκαλέσετε συμμετέχοντες. Όσοι έχουν τον σύνδεσμο Presenter θα έχουν πλήρη έλεγχο του Experience κατά τη διάρκεια της συνεδρίας, ενώ εκείνοι με τον σύνδεσμο Learner θα έχουν περιορισμένα δικαιώματα.
- Ξεκινήστε τη συνεδρία για πολλούς χρήστες κάνοντας κλικ στον σύνδεσμο από οποιαδήποτε συσκευή και πρόγραμμα περιήγησης ιστού (π.χ. Chrome και Meta browser), επιτρέποντας την άμεση συμμετοχή χωρίς να απαιτείται εγκατάσταση κάποιας εφαρμογής.



animated

Ρύθμιση συνεδρίας για πολλούς χρήστες

Για να ρυθμίσετε μια συνεδρία για πολλούς χρήστες, μεταβείτε στο Hub σας και είτε δημιουργήστε ένα νέο Experience είτε επιλέξτε ένα που έχετε ήδη δημιουργήσει. Μετά την προεπισκόπηση του Experience σας για να επιβεβαιώσετε το υλικό παρουσίασής της, μπορείτε να ενεργοποιήσετε μια συνεδρία για πολλούς χρήστες κάνοντας κλικ στο υποδεικνυόμενο εικονίδιο για εναλλαγή μεταξύ των λειτουργιών ενός χρήστη και πολλών χρηστών. Μόλις μεταβείτε στη ρύθμιση πολλών χρηστών, κάνοντας κλικ στο "Share" θα αποκαλυφθούν οι επιλογές κοινής χρήσης, δημιουργώντας δύο συνδέσμους που προορίζονται για μια συνεδρία για πολλούς χρήστες.



👉 Σημείωση. Εάν σκοπεύετε να προσκαλέσετε συμμετέχοντες που δεν διαθέτουν λογαριασμό Wondavir, βεβαιωθείτε ότι το Experience σας έχει οριστεί σε "Open".


Ρόλοι των χρηστών σε μια συνεδρία για πολλούς χρήστες

Κατά την εκκίνηση του Experience στο πρόγραμμα περιήγησης ιστού, κάθε άτομο με πρόσβαση στον σύνδεσμο Presenter θα αποκτήσει τον πλήρη έλεγχο του Experience κατά τη διάρκεια της συνεδρίας, ενώ οι Learners θα έχουν περιορισμένα δικαιώματα όπως περιγράφεται παρακάτω:

Permissions	Learner	Presenter
Play/ pause/ seek in a video	X	✓
Trigger links and Hotspots	X	✓
Display laser pointer	X	✓
Display Presentation Outline	X	✓
Mute/Unmute Other Participants	X	✓
Share desktop screen	X	✓
Answer Quiz	✓	✓

Εποπτεία

Ως Presenter, έχετε τη δυνατότητα να εποπτεύετε μια ζωντανή συνεδρία θέτοντας σε σίγαση τους συμμετέχοντες και αφαιρώντας τα μηνύματά τους από την πλαϊνή γραμμή. Για να εξασφαλίσετε αποκλειστικότητα στους προσκεκλημένους χρήστες, μπορείτε να ορίσετε τη συνεδρία σας σε λειτουργία "Private".

 Σημείωση. Ενώ το Wonda επιτρέπει σε πολλούς χρήστες να συμμετάσχουν μέσω του συνδέσμου Presenter και να αποκτήσουν δικαιώματα Presenter, συνιστάται για μεγάλες ομαδικές συναντήσεις να συνδέεται ένας συμμετέχων χρησιμοποιώντας τον σύνδεσμο Presenter. Αυτή η πρακτική βοηθά στη διατήρηση της τάξης κατά τη διάρκεια μιας ζωντανής συνεδρίας.

Πώς μπορούν να αναγνωριστούν οι χρήστες στα Spaces

Για την αποτελεσματική αναγνώριση των χρηστών όταν αλληλεπιδρούν με τα Experiences και την παρακολούθηση των δραστηριοτήτων τους, διατίθενται τρεις διαφορετικές επιλογές:

- Αναγνώριση χρηστών μέσω λογαριασμού Microsoft/Google.
- Προσδιορισμός των χρηστών μέσω SSO (αυτή η δυνατότητα δεν θα περιγράφεται λεπτομερώς στις σημειώσεις).
- Προσδιορισμός των χρηστών μέσω LTI (αυτή η δυνατότητα δεν θα περιγράφεται λεπτομερώς στις σημειώσεις).

Αναγνώριση μέσω λογαριασμών Microsoft/Google

Η πλατφόρμα υποστηρίζει εγγενώς έλεγχο ταυτότητας μέσω διευθύνσεων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου Google ή Microsoft. Η διαδικασία για αυτή τη μέθοδο έχει ως εξής:

1. Ο διαχειριστής δημιουργεί ένα Experience και το διαμορφώνει ως "open with login required".

Sharing options

Who can view this experience?

Open: Anyone with the link

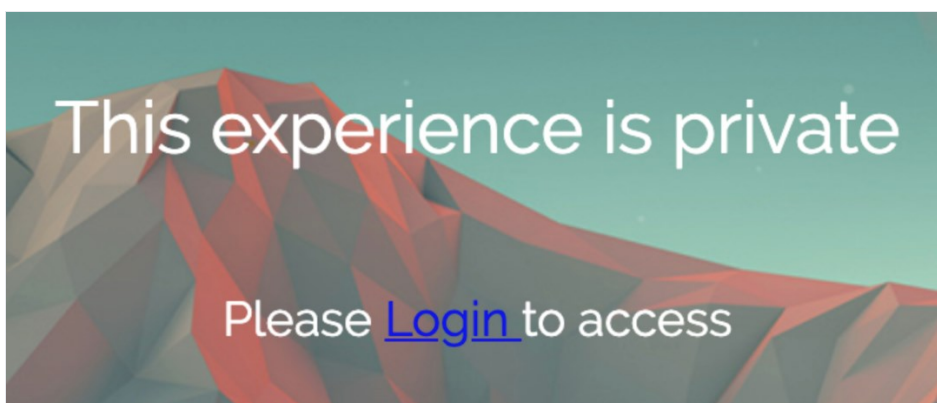
Allow non logged-in viewers

Private: Only Space Participants + [manage Participants](#)

Secured by domain

- Player will only be embeddable on whitelisted domain ([Domain restrictions Settings](#))
- Viewers won't have to be logged in wonda VR Spaces

2. Οι νέοι χρήστες μεταβαίνουν στη διεύθυνση URL του Experience χρησιμοποιώντας ένα πρόγραμμα περιήγησης ιστού και τους ζητείται να συνδεθούν.



3. Οι χρήστες συνδέονται χρησιμοποιώντας τις διευθύνσεις ηλεκτρονικού ταχυδρομείου Google ή Microsoft για να αποκτήσουν πρόσβαση στο Experience.

WONDA^{VR} Spaces

LOGIN TO YOUR ACCOUNT


Email _____


Password _____

Remember Me

LOGIN

OR

 LOGIN WITH GOOGLE

 LOGIN WITH MICROSOFT

[Forgot your Password ?](#)

4. Στη συνέχεια, οι χρήστες αναγνωρίζονται, επιτρέποντάς τους να δουν το Experience ενώ παρακολουθείται η δραστηριότητά τους.

Λίστα ελέγχου για μια επιτυχημένη συνεδρία για πολλούς χρήστες

Αναθεώρηση της παρουσιάσής σας

- Βεβαιωθείτε ότι η παρουσιάσή σας δεν ξεκινά με βίντεο αυτόματης αναπαραγωγής, καθώς αυτό μπορεί να οδηγήσει σε προβλήματα συγχρονισμού.
- Εάν σκοπεύετε να εμφανίσετε ένα avatar, ξεκινήστε το έργο με μια σκηνή 2D αντί για μια φωτογραφία ή βίντεο 360°.

Λίστα ελέγχου πριν ξεκινήσετε τη συνεδρία σας

- Βεβαιωθείτε ότι το HMD είναι πλήρως φορτισμένο. Μια χαμηλή μπαταρία μπορεί να επηρεάσει την απόδοση.
- Χρησιμοποιήστε ακουστικά για να διατηρήσετε τη εμπύθιση στην εμπειρία και να αποτρέψετε βρόχους ανάδρασης ήχου (μικροφωνισμός).
- Επιβεβαιώστε ότι η σύνδεσή σας στο Διαδίκτυο είναι αρκετά γρήγορη ώστε να υποστηρίζει εργαλεία τηλεδιάσκεψης όπως το Google Meet ή το Zoom.
- Βεβαιωθείτε ότι το πρόγραμμα περιήγησής σας είναι ενημερωμένο. Για λειτουργία VR, συνιστάται το Meta Browser, ενώ το Google Chrome είναι ιδανικό για χρήση σε υπολογιστές.

Πρόσθετες συμβουλές και αντιμετώπιση προβλημάτων

- Εάν ένας συμμετέχων δεν είναι ούτε ορατός ούτε ακούγεται, αυτό μπορεί να είναι ζήτημα WebRTC. ελέγξτε αν η συσκευή σας υποστηρίζει WebRTC.
- Εάν η μπαταρία του HMD ή του χειριστηρίου εξαντληθεί, μεταβείτε στον ίδιο σύνδεσμο στον υπολογιστή σας για να συνεχίσετε τη συνεδρία.
- Εάν συναντήσετε σημαντική ηχώ, συμβουλευστε τους συμμετέχοντες να χρησιμοποιούν ακουστικά, καθώς αυτή είναι πιθανώς η κύρια αιτία. Εάν τα ακουστικά δεν αποτελούν επιλογή, ζητήστε από τον συμμετέχοντα να θέσει σε σίγαση τον εαυτό του ή να κάνει το εσείς χρησιμοποιώντας τα δικαιώματα Presenter.
- Για βέλτιστη απόδοση σε λειτουργία VR, χρησιμοποιήστε το Meta Quest 2 ή 3 σε συνδυασμό με το Meta Browser.

Μετάβαση ήχου για απρόσκοπτη εμπειρία

Για να μεταφέρετε απρόσκοπτα τον ήχο από ένα εργαλείο τηλεδιάσκεψης σε συνεδρία σε λειτουργία VR, διατηρήστε το μικρόφωνο ενεργό στο εργαλείο διάσκεψης και καθοδηγήστε όλους τους συμμετέχοντες να εισέλθουν σε λειτουργία σίγασης μόλις μπουν σε συνεδρία VR για πολλούς χρήστες.



Θέματα για προχωρημένους

Πώς να σχεδιάσετε προσβάσιμα Experiences

Παρά την ταχεία εξέλιξη του οικοσυστήματος Metaverse, η συμπερίληψη πρέπει να παραμείνει προτεραιότητα για να διασφαλιστεί ότι κανένα άτομο δεν περιθωριοποιείται. Για να βελτιώσετε την προσβασιμότητα των Experiences που δημιουργείτε, είναι ανάγκη να διασφαλίσετε ότι οι εφαρμογές σας είναι όσο το δυνατόν πιο περιεκτικές.

Τα Do and Don't στο σχεδιασμό για προσβασιμότητα

<h4>Designing for users on the autistic spectrum</h4> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Do...</th> <th>Don't...</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>use simple colours</td> <td>use bright contrasting colours</td> </tr> <tr> <td>write in plain English</td> <td>use figures of speech and idioms</td> </tr> <tr> <td>use simple sentences and bullets</td> <td>create a wall of text</td> </tr> <tr> <td>make buttons descriptive</td> <td>make buttons vague and unpredictable</td> </tr> <tr> <td>build simple and consistent layouts</td> <td>build complex and cluttered layouts</td> </tr> </tbody> </table>	Do...	Don't...	use simple colours	use bright contrasting colours	write in plain English	use figures of speech and idioms	use simple sentences and bullets	create a wall of text	make buttons descriptive	make buttons vague and unpredictable	build simple and consistent layouts	build complex and cluttered layouts	<h4>Designing for users of screen readers</h4> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Do...</th> <th>Don't...</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>describe images and provide transcripts for video</td> <td>only show information in an image or video</td> </tr> <tr> <td>follow a linear, logical layout</td> <td>spread content all over a page</td> </tr> <tr> <td>structure content using HTML5</td> <td>rely on text size and placement for structure</td> </tr> <tr> <td>build for keyboard use only</td> <td>force mouse or screen use</td> </tr> <tr> <td>write descriptive links and headings</td> <td>write uninformative links and headings</td> </tr> </tbody> </table>	Do...	Don't...	describe images and provide transcripts for video	only show information in an image or video	follow a linear, logical layout	spread content all over a page	structure content using HTML5	rely on text size and placement for structure	build for keyboard use only	force mouse or screen use	write descriptive links and headings	write uninformative links and headings	<h4>Designing for users with low vision</h4> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Do...</th> <th>Don't...</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>use good colour contrasts and a readable font size</td> <td>use low colour contrasts and small font size</td> </tr> <tr> <td>publish all information on web pages</td> <td>bury information in downloads</td> </tr> <tr> <td>use a combination of colour, shapes and text</td> <td>only use colour to convey meaning</td> </tr> <tr> <td>follow a linear, logical layout</td> <td>spread content all over a page</td> </tr> <tr> <td>put buttons and notifications in context</td> <td>separate actions from their context</td> </tr> </tbody> </table>	Do...	Don't...	use good colour contrasts and a readable font size	use low colour contrasts and small font size	publish all information on web pages	bury information in downloads	use a combination of colour, shapes and text	only use colour to convey meaning	follow a linear, logical layout	spread content all over a page	put buttons and notifications in context	separate actions from their context
Do...	Don't...																																					
use simple colours	use bright contrasting colours																																					
write in plain English	use figures of speech and idioms																																					
use simple sentences and bullets	create a wall of text																																					
make buttons descriptive	make buttons vague and unpredictable																																					
build simple and consistent layouts	build complex and cluttered layouts																																					
Do...	Don't...																																					
describe images and provide transcripts for video	only show information in an image or video																																					
follow a linear, logical layout	spread content all over a page																																					
structure content using HTML5	rely on text size and placement for structure																																					
build for keyboard use only	force mouse or screen use																																					
write descriptive links and headings	write uninformative links and headings																																					
Do...	Don't...																																					
use good colour contrasts and a readable font size	use low colour contrasts and small font size																																					
publish all information on web pages	bury information in downloads																																					
use a combination of colour, shapes and text	only use colour to convey meaning																																					
follow a linear, logical layout	spread content all over a page																																					
put buttons and notifications in context	separate actions from their context																																					
<h4>Designing for users with physical or motor disabilities</h4> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Do...</th> <th>Don't...</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>make large clickable actions</td> <td>demand precision</td> </tr> <tr> <td>give form fields space</td> <td>bunch interactions together</td> </tr> <tr> <td>design for keyboard or speech only use</td> <td>make dynamic content that requires a lot of mouse movement</td> </tr> <tr> <td>design with mobile and touchscreen in mind</td> <td>have short time out windows</td> </tr> <tr> <td>provide shortcuts</td> <td>tire users with lots of typing and scrolling</td> </tr> </tbody> </table>	Do...	Don't...	make large clickable actions	demand precision	give form fields space	bunch interactions together	design for keyboard or speech only use	make dynamic content that requires a lot of mouse movement	design with mobile and touchscreen in mind	have short time out windows	provide shortcuts	tire users with lots of typing and scrolling	<h4>Designing for users who are Deaf or hard of hearing</h4> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Do...</th> <th>Don't...</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>write in plain English</td> <td>use complicated words or figures of speech</td> </tr> <tr> <td>use subtitles or provide transcripts for videos</td> <td>put content in audio or video only</td> </tr> <tr> <td>use a linear, logical layout</td> <td>make complex layouts and menus</td> </tr> <tr> <td>break up content with sub-headings, images and videos</td> <td>make users read long blocks of content</td> </tr> <tr> <td>let users request an interpreter for appointments</td> <td>don't make telephone the only means of contact with users</td> </tr> </tbody> </table>	Do...	Don't...	write in plain English	use complicated words or figures of speech	use subtitles or provide transcripts for videos	put content in audio or video only	use a linear, logical layout	make complex layouts and menus	break up content with sub-headings, images and videos	make users read long blocks of content	let users request an interpreter for appointments	don't make telephone the only means of contact with users	<h4>Designing for users with dyslexia</h4> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Do...</th> <th>Don't...</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>use images and diagrams to support text</td> <td>use large blocks of heavy text</td> </tr> <tr> <td>align text to the left and keep a consistent layout</td> <td>underline words, use italics or write in capitals</td> </tr> <tr> <td>consider producing materials in other formats (for example, audio or video)</td> <td>force users to remember things from previous pages - give reminders and prompts</td> </tr> <tr> <td>keep content short, clear and simple</td> <td>rely on accurate spelling - use autocorrect or provide suggestions</td> </tr> <tr> <td>let users change the contrast between background and text</td> <td>put too much information in one place</td> </tr> </tbody> </table>	Do...	Don't...	use images and diagrams to support text	use large blocks of heavy text	align text to the left and keep a consistent layout	underline words, use italics or write in capitals	consider producing materials in other formats (for example, audio or video)	force users to remember things from previous pages - give reminders and prompts	keep content short, clear and simple	rely on accurate spelling - use autocorrect or provide suggestions	let users change the contrast between background and text	put too much information in one place
Do...	Don't...																																					
make large clickable actions	demand precision																																					
give form fields space	bunch interactions together																																					
design for keyboard or speech only use	make dynamic content that requires a lot of mouse movement																																					
design with mobile and touchscreen in mind	have short time out windows																																					
provide shortcuts	tire users with lots of typing and scrolling																																					
Do...	Don't...																																					
write in plain English	use complicated words or figures of speech																																					
use subtitles or provide transcripts for videos	put content in audio or video only																																					
use a linear, logical layout	make complex layouts and menus																																					
break up content with sub-headings, images and videos	make users read long blocks of content																																					
let users request an interpreter for appointments	don't make telephone the only means of contact with users																																					
Do...	Don't...																																					
use images and diagrams to support text	use large blocks of heavy text																																					
align text to the left and keep a consistent layout	underline words, use italics or write in capitals																																					
consider producing materials in other formats (for example, audio or video)	force users to remember things from previous pages - give reminders and prompts																																					
keep content short, clear and simple	rely on accurate spelling - use autocorrect or provide suggestions																																					
let users change the contrast between background and text	put too much information in one place																																					

Χρήστες στο αυτιστικό φάσμα

- Do. Χρησιμοποιήστε απλά χρώματα, γράψτε σε απλά Αγγλικά, χρησιμοποιήστε απλές προτάσεις και κουκκίδες, κάντε τα κουμπιά περιγραφικά, δημιουργήστε απλές και συνεπείς διατάξεις.
- Don't. Χρησιμοποιήστε φωτεινά χρώματα αντίθεσης, χρησιμοποιήστε σχήματα ομίλιας και ιδιωτισμούς, δημιουργήστε τοίχους κειμένου, κάντε κουμπιά ασαφή και απρόβλεπτα, δημιουργήστε πολύπλοκες και γεμάτες διατάξεις.

Χρήστες προγραμμάτων ανάγνωσης οθόνης

- Do. Περιγράψτε εικόνες και παρέχετε μεταγραφές βίντεο, ακολουθήστε μια γραμμική λογική διάταξη, δομήστε το περιεχόμενο χρησιμοποιώντας HTML5, σχεδιάστε για χρήση μόνο πληκτρολογίου, γράψτε περιγραφικούς συνδέσμους και επικεφαλίδες.

- Don't. Βασιστείτε μόνο σε εικόνες ή βίντεο για πληροφορίες, απλώστε περιεχόμενο σε μια σελίδα, εξαρτηθείτε από το μέγεθος και την τοποθέτηση του κειμένου για τη δομή, επιβάλλετε τη χρήση του ποντικιού ή της οθόνης, γράψτε ασαφείς συνδέσμους ή επικεφαλίδες.

Χρήστες με χαμηλή όραση

- Do. Χρησιμοποιήστε καλές αντιθέσεις και αναγνώσιμα μεγέθη γραμματοσειράς, δημοσιεύστε πληροφορίες σε ιστοσελίδες (HTML), χρησιμοποιήστε συνδυασμό χρωμάτων, σχημάτων και κειμένου, βεβαιωθείτε ότι το κείμενο παραμένει ορατό σε μεγέθυνση 200%, τοποθετήστε κουμπιά και ειδοποιήσεις μέσα στο περιβάλλον.
- Don't. Χρησιμοποιήστε χαμηλές χρωματικές αντιθέσεις και μικρές γραμματοσειρές, θάψτε πληροφορίες σε λήψεις, μεταφέρετε νόημα αποκλειστικά μέσω χρώματος, επιβάλλετε οριζόντια κύλιση όταν μεγεθύνεται, διαχωρίστε τις ενέργειες από το περιβάλλον τους.

Χρήστες με σωματικές ή κινητικές αναπηρίες

- Do. Δημιουργήστε μεγάλες ενέργειες με δυνατότητα κλικ, παρέχετε άφθονο χώρο για πεδία φόρμας, σχεδιάστε για χρήση μόνο πληκτρολογίου ή ομιλίας, εξετάστε τη χρήση κινητών συσκευών και οθόνης αφής, προσφέρετε συντομεύσεις.
- Don't. Απαιτήστε ακρίβεια, πολύπλοκες αλληλεπιδράσεις, σχεδιάστε δυναμικό περιεχόμενο που απαιτεί εκτεταμένη κίνηση του ποντικιού, επιβάλλετε σύντομα χρονικά όρια, επιβαρύνετε τους χρήστες με υπερβολική πληκτρολόγηση και κύλιση.

Χρήστες που είναι κωφοί ή βαρήκοοι

- Do. Γράψτε σε απλά Αγγλικά, χρησιμοποιήστε υπότιτλους ή μεταγραφές βίντεο, διατηρήστε μια γραμμική λογική διάταξη, χωρίστε το περιεχόμενο με υπότιτλους, εικόνες και βίντεο, επιτρέψτε προτιμώμενα αιτήματα υποστήριξης επικοινωνίας για κράτηση ραντεβού.
- Don't. Χρησιμοποιήστε σύνθετες λέξεις ή ιδιωματισμούς, περιορίστε το περιεχόμενο μόνο σε ήχο ή βίντεο, δημιουργήστε σύνθετες διατάξεις και μενού, παρουσιάστε μεγάλα μπλοκ περιεχομένου, βασιστείτε αποκλειστικά στην τηλεφωνική επαφή.

Χρήστες με δυσλεξία

- Do. Υποστηρίξτε κείμενο με εικόνες και διαγράμματα, στοιχίστε κείμενο προς τα αριστερά, εξασφαλίστε μια συνεπή διάταξη, εξετάστε εναλλακτικές μορφές (ήχος, βίντεο), διατηρήστε το περιεχόμενο συνοπτικό, επιτρέψτε στους χρήστες να προσαρμόσουν την αντίθεση φόντου-κειμένου.
- Don't. Χρησιμοποιήστε πυκνά μπλοκ κειμένου, υπογραμμίστε λέξεις, χρησιμοποιήστε πλάγια ή κεφαλαία, περιμένετε από τους χρήστες να θυμούνται το περιεχόμενο προηγούμενων σελίδων, να παρέχουν υπενθυμίσεις και προτροπές, να βασίζονται στην ακριβή ορθογραφία, να χρησιμοποιούν αυτόματη διόρθωση και να προσφέρουν προτάσεις, υπερφορτώστε μια περιοχή με πληροφορίες.

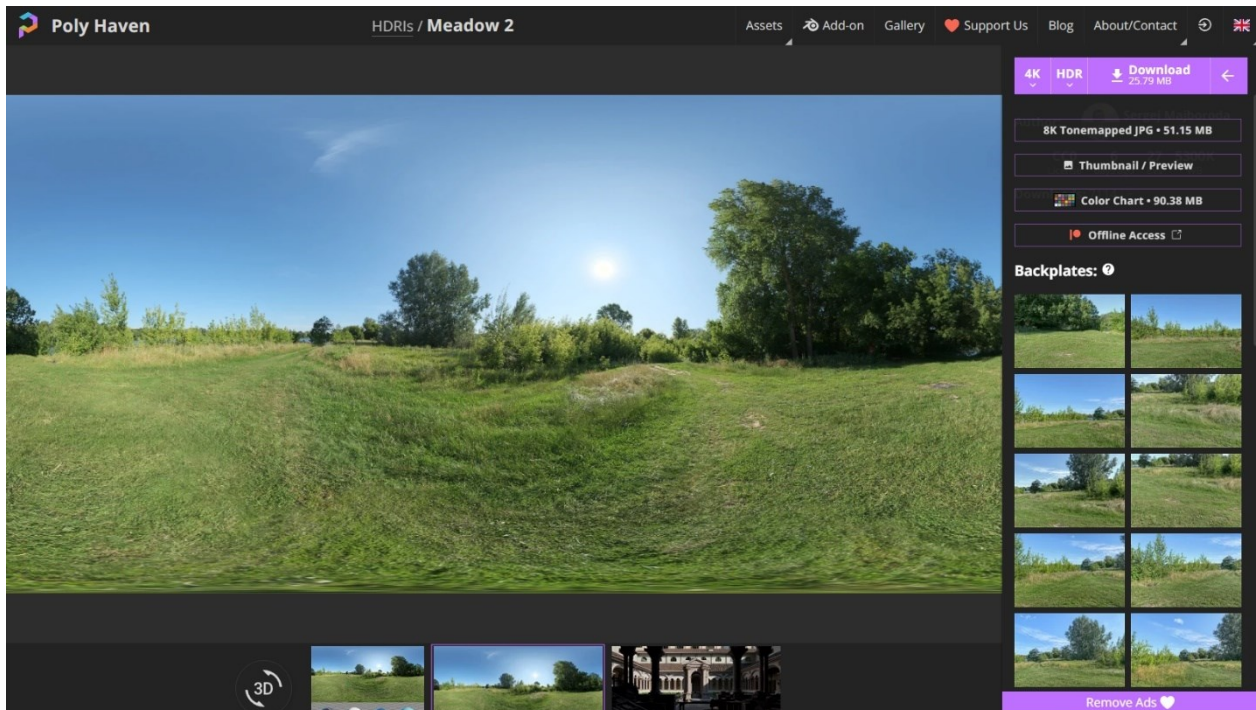
Δημιουργήστε το δικό σας Skybox

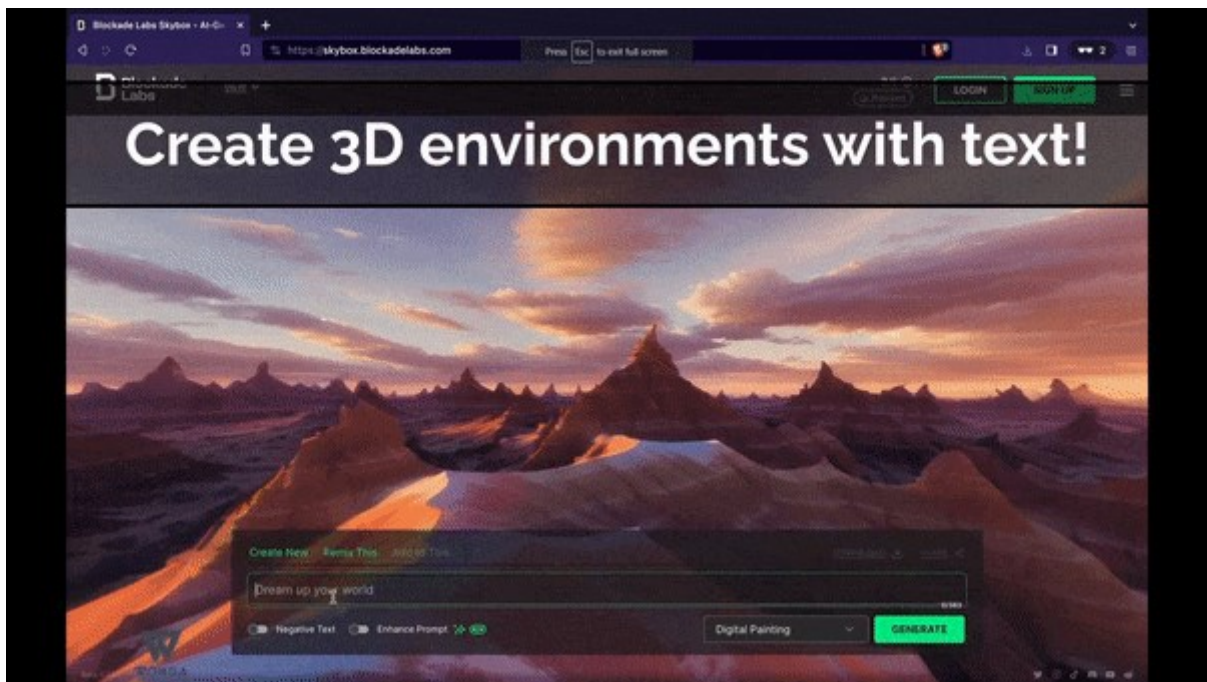
Το Wonda παρέχει μια σουίτα προτύπων, η οποία περιλαμβάνει προκατασκευασμένα 3D περιβάλλοντα και Skybox 360°. Από την άλλη, οι χρήστες έχουν την ευελιξία να εισάγουν το δικό τους περιεχόμενο. Κάθε Experience μπορεί να περιλαμβάνει Skybox 360° ή/και 3D Room. Το Skybox είναι ουσιαστικά μια σφαιρική εικόνα ή βίντεο, που συχνά απεικονίζει τον ουρανό, τοποθετημένο σε άπειρη απόσταση για να περικλείσει το Experience. Το 3D room χρησιμεύει ως το διαδραστικό περιβάλλον μέσα στο οποίο οι χρήστες μπορούν να πλοηγηθούν.

Ρύθμιση Skybox 360°

Δεν απαιτείται πρόσθετο λογισμικό για τη δημιουργία ενός Skybox στο Wonda. Ωστόσο, ορισμένοι ιστότοποι ενδέχεται να χρησιμοποιηθούν για την εύρεση ή τη δημιουργία περιεχομένου 360°.

- Βρείτε ή δημιουργήστε ένα Skybox. Πολλοί διαδικτυακοί πόροι παρέχουν δωρεάν εικόνες 360°, όπως το Polyhaven (<https://polyhaven.com/>). Εναλλακτικά, οι χρήστες μπορούν να δημιουργήσουν το δικό τους Skybox χρησιμοποιώντας εργαλεία όπως το BlockadeLabs (<https://skybox.blockadelabs.com/>).

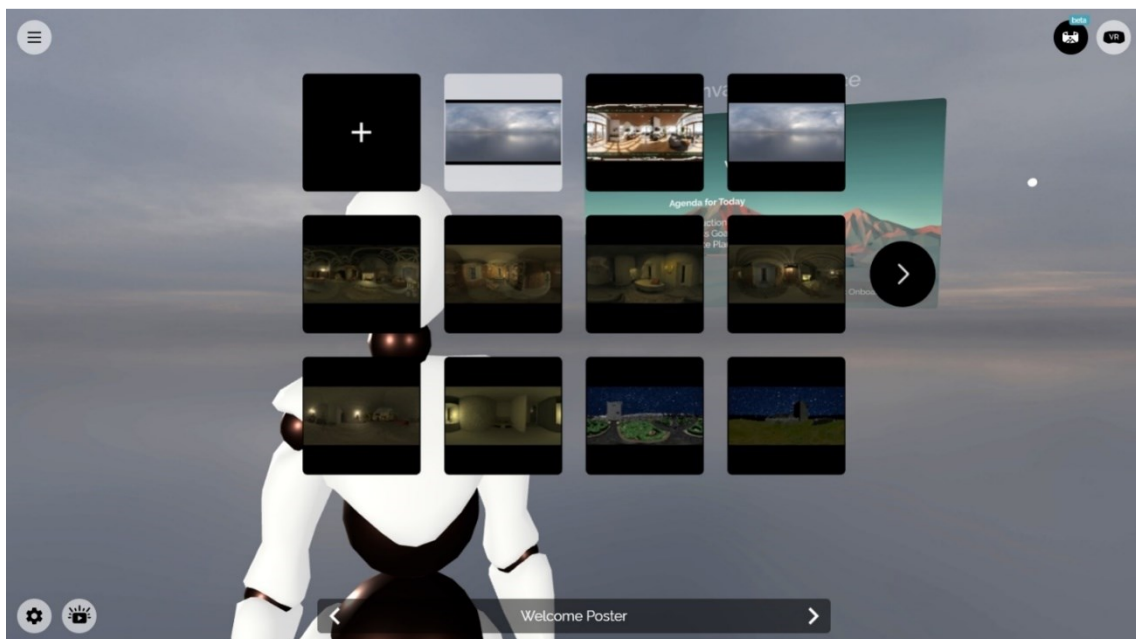




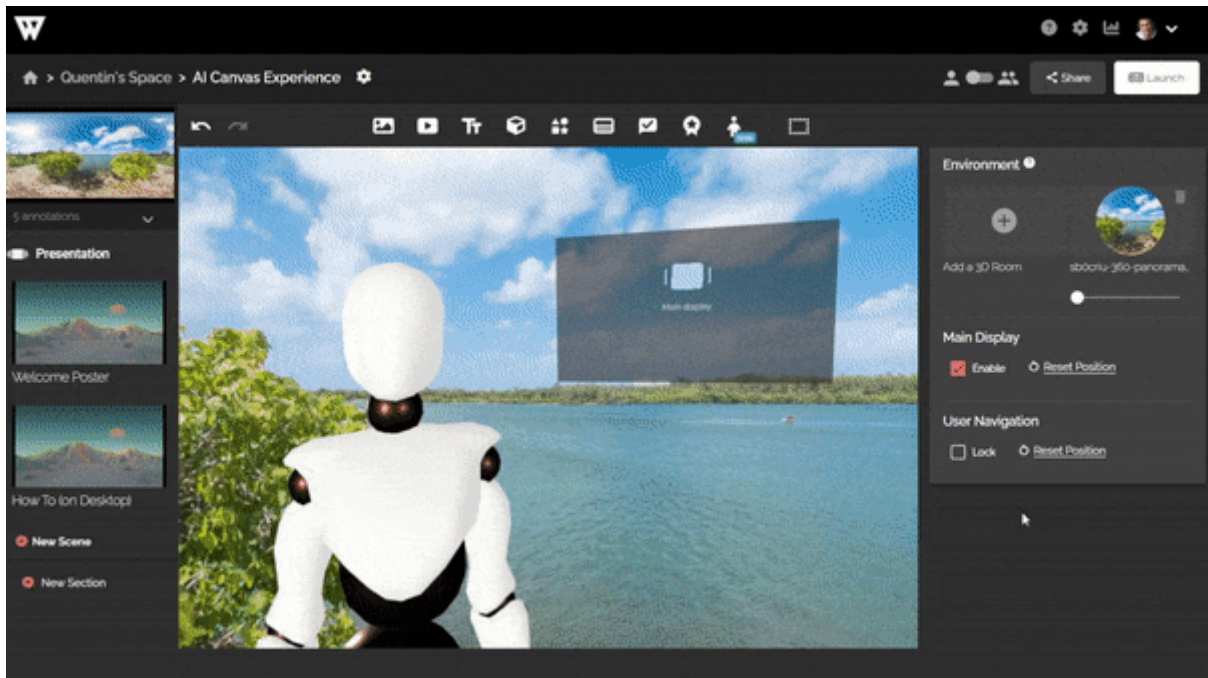
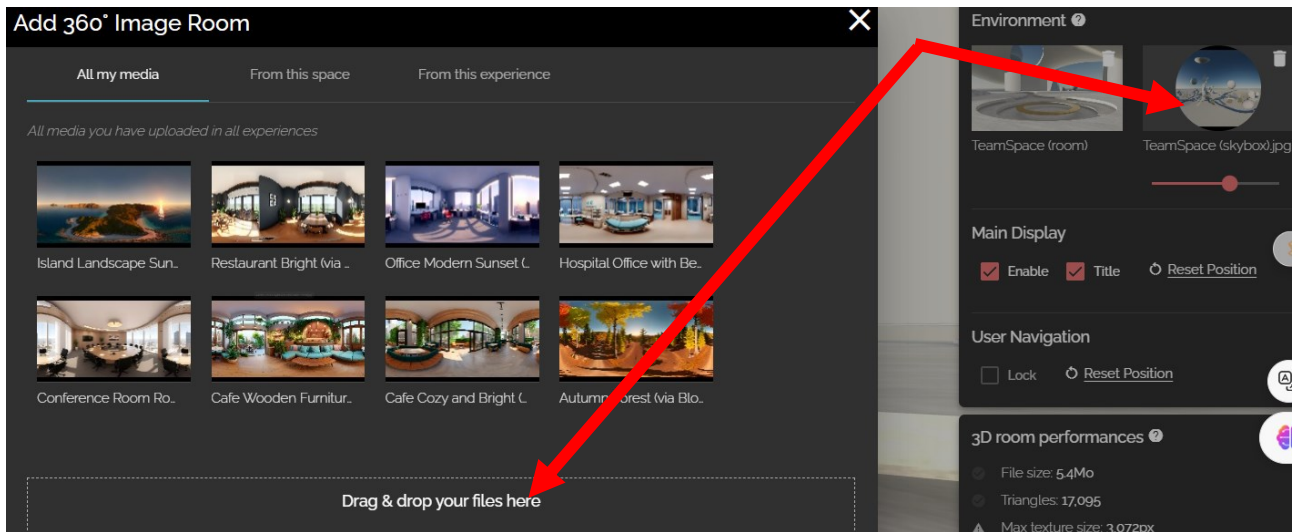
animated

- Εισαγάγετε το Skybox σας στο Wonda. Η διαδικασία είναι απλή. Σύρετε και αποθέστε την εικόνα σας απευθείας στο Media Library.
 - Από τη λειτουργία προβολής. Εάν είναι ενεργοποιημένη η επιλογή Experience Settings → Advanced → Allow Skybox Edition (Participants only), οι συμμετέχοντες μπορούν να έχουν πρόσβαση και να τροποποιούν τα Skybox απευθείας στη λειτουργία προβολής. Ανοίξτε τη Media Library και κάντε κλικ στο εικονίδιο αλλαγής Skybox στην επάνω δεξιά γωνία της οθόνης για να κάνετε αλλαγές.

👉 Σημείωση. Αυτή η επιλογή δεν είναι διαθέσιμη στη λειτουργία προβολής για πολλούς χρήστες.



- Από τη λειτουργία επεξεργασίας. Κατά την εισαγωγή, θα δημιουργηθεί μια προεπιλεγμένη μικρογραφία. Επιπλέον, οι χρήστες μπορούν να περιστρέψουν το Skybox.

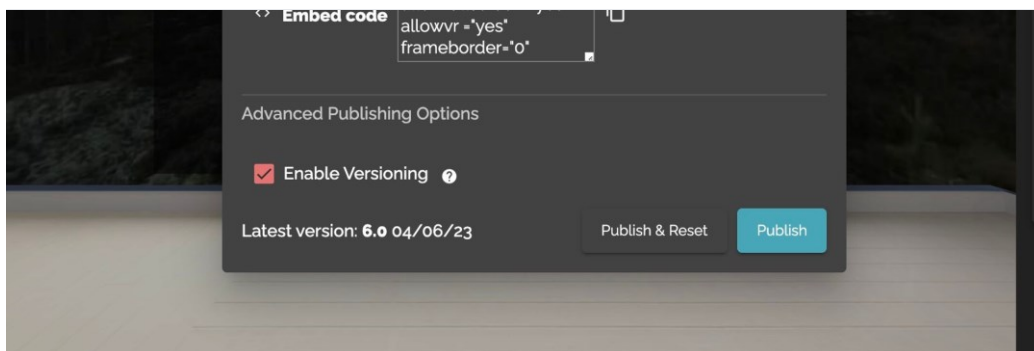


animated

Προηγμένη δημοσίευση και διαχείριση εκδόσεων

👉 Σημείωση. Αυτή η δυνατότητα δεν είναι διαθέσιμη στη δωρεάν έκδοση του Wonda.

Ως μέρος των προηγμένων επιλογών δημοσίευσης, οι χρήστες μπορούν να καθορίσουν πότε οι τροποποιήσεις τους είναι έτοιμες για κοινή χρήση με το κοινό τους χρησιμοποιώντας τις δυνατότητες έκδοσης. Αυτή η λειτουργία είναι ιδιαίτερα χρήσιμη κατά τη διάρκεια οποιασδήποτε φάσης αναθεώρησης του έργου και, το πιο σημαντικό, μετά τη δημόσια κυκλοφορία ενός έργου, όταν απαιτούνται νέες τροποποιήσεις. Διασφαλίζει ότι οι αλλαγές υποβάλλονται σε διεξοδική εσωτερική επικύρωση και δοκιμές πριν από την ανάπτυξή τους.

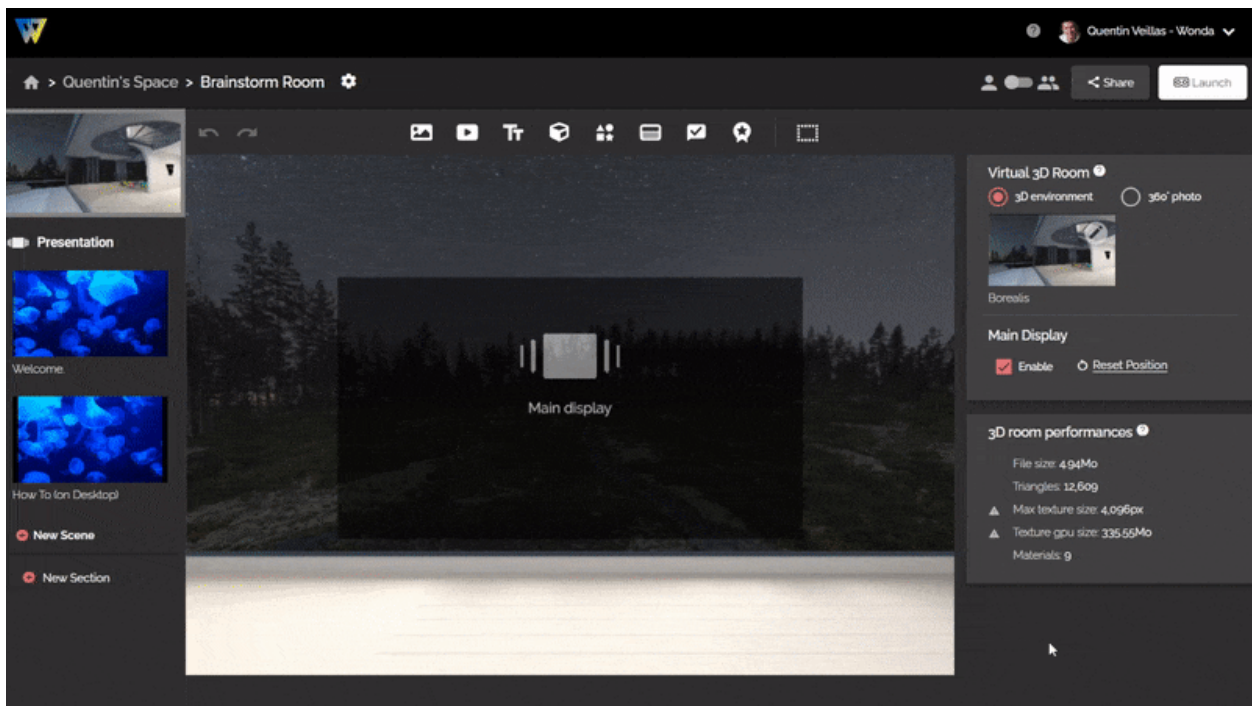


Πώς λειτουργεί

Αυτή η επιλογή δημοσίευσης για προχωρημένους επιτρέπει την επεξεργασία μιας πρόχειρης έκδοσης μέχρι να δημοσιευτούν τροποποιήσεις για τη δημιουργία μιας νέας έκδοσης του έργου. Αυτή η διαδικασία μπορεί να επαναληφθεί επ' αόριστον, επιτρέποντας τη δημιουργία πολλαπλών εκδόσεων ανάλογα με τις ανάγκες.

Δημοσίευση αρχικής έκδοσης

Για να δημοσιεύσετε την αρχική έκδοση ενός Experience (π.χ. έκδοση 1.0), μεταβείτε στο Experience Settings → Advanced → Advanced Publishing Options και ενεργοποιήστε τη δυνατότητα Enable Versioning. Μόλις το Experience είναι έτοιμο για δημοσίευση, μεταβείτε στις επιλογές Publish & Share σε λειτουργία επεξεργασίας και επιλέξτε "Publish". Αυτή η ενέργεια δημιουργεί τον "επίσημο" σύνδεσμο για το Experience, ο οποίος μπορεί να κοινοποιηθεί στο κοινό μέσω άμεσου συνδέσμου, ενσωμάτωσης ή συστήματος διαχείρισης μάθησης (LMS), εάν υπάρχει.



animated

☞ Σημειώσεις. Η διαχείριση εκδόσεων είναι διαθέσιμη μόνο στη λειτουργία ενός χρήστη. Με την ενεργοποίηση της διαχείρισης εκδόσεων, παρέχονται δύο σύνδεσμοι: ένας δημόσιος σύνδεσμος, προσβάσιμος από το πάνελ "Sharing Options", και ένας πρόχειρος σύνδεσμος για προεπισκόπηση της πρόχειρης έκδοσης απευθείας από τον Επεξεργαστή (που επισημαίνεται με "&versioned=false" στο τέλος της διεύθυνσης URL). Ως βέλτιστη πρακτική, συνιστάται η δημοσίευση της πρώτης έκδοσης νωρίς στο χρονοδιάγραμμα του έργου για να διασφαλιστεί ότι οι αναθεωρητές αξιολογούν πάντα την πιο πρόσφατη δημοσιευμένη έκδοση.

Διαχείριση μεταγενέστερων εκδόσεων

Μετά τη δημοσίευση της αρχικής έκδοσης, η τρέχουσα πρόχειρη έκδοση μπορεί να επεξεργάζεται συνεχώς χωρίς να επηρεαστεί η τελευταία δημοσιευμένη έκδοση. Μια νέα έκδοση μπορεί να δημιουργηθεί ανά πάσα στιγμή δημοσιεύοντας το ενημερωμένο προσχέδιο. Είναι σημαντικό ότι ο κοινόχρηστος σύνδεσμος στο Experience παραμένει αμετάβλητος, αποφεύγοντας την ανάγκη επανάληψης αποστολής ή ενημέρωσης συνδέσμων για το LMS. Κατά συνέπεια, όλοι οι επισκέπτες θα έχουν πάντα πρόσβαση στις πιο πρόσφατες διαθέσιμες εκδόσεις.

☞ Σημείωση. Μόλις κυκλοφορήσει μια νέα έκδοση, η επιστροφή σε μια προηγούμενη έκδοση δεν είναι δυνατή. Για να αποθηκεύσετε και να παγώσετε μια συγκεκριμένη έκδοση για δημιουργία αντιγράφων ασφαλείας, συνιστάται να αντιγράψετε το Experience ως έκδοση "backup".

Πρόσθετη επιλογή: Αποθήκευση προόδου επισκέπτη

Επιπλέον, στην ενότητα "Advanced Publishing Options", υπάρχει μια επιλογή που επιτρέπει στους επισκέπτες να αποθηκεύουν την πρόδό τους και να ανακτούν την πρόδό τους σε όλες τις περιόδους σύνδεσης (ανατρέξτε στην ενότητα ["Αποθήκευση προόδου επισκέπτη"](#) για περισσότερες λεπτομέρειες). Εάν αυτή η επιλογή είναι ενεργοποιημένη, επιλέγοντας "Publish and reset" θα προωθηθεί μια νέα κύρια έκδοση, διασφαλίζοντας ότι τόσο οι νέοι όσο και οι επανερχόμενοι επισκέπτες έχουν πρόσβαση στην πιο πρόσφατη έκδοση. Αυτή η ενέργεια θα επαναφέρει την προηγούμενως αποθηκευμένη πρόοδο για τους επισκέπτες που επιστρέφουν, απαιτώντας από αυτούς να ξεκινήσουν από την αρχή. Εναλλακτικά, επιλέγοντας "Publish (only)" θα εφαρμοστούν οι τελευταίες τροποποιήσεις μόνο στους νέους επισκέπτες, ενώ οι επισκέπτες που επιστρέφουν θα διατηρήσουν την πρόσβαση στην παλαιότερη έκδοση.

Αποθήκευση προόδου επισκέπτη

👉 Σημείωση. Αυτή η δυνατότητα δεν είναι διαθέσιμη στη δωρεάν έκδοση του Wonda.

Δώστε τη δυνατότητα στους συνδεδεμένους επισκέπτες να διατηρούν την προσωπική τους πρόοδο σε πολλές συνεδρίες μέσω αυτής της δυνατότητας. Ενεργοποιώντας την επιλογή "Save Visitor Progression", οι επισκέπτες μπορούν να επιστρέψουν ανά πάσα στιγμή για να συνεχίσουν την πρόδό τους και να ολοκληρώσουν μετά από αρκετές ημέρες.



animated

👉 Σημειώσεις. Αυτή η δυνατότητα λειτουργεί μόνο εάν είναι ενεργοποιημένη η τήρηση ιστορικού εκδόσεων στις επιλογές "Advanced Publishing". Είναι συμβατή με συνδέσμους LMS, παρακάμπτοντας έτσι τη διαδικασία σύνδεσης για τους επισκέπτες, ενώ εξακολουθεί να αποθηκεύει την πρόδό τους. Για δημόσια Experiences που είναι προσβάσιμα σε μη εγγεγραμμένους επισκέπτες, οι επισκέπτες που δεν είναι συνδεδεμένοι δεν θα μπορούν να αποθηκεύσουν την πρόδό τους.

Πληροφορίες που αποθηκεύονται από τη λειτουργία

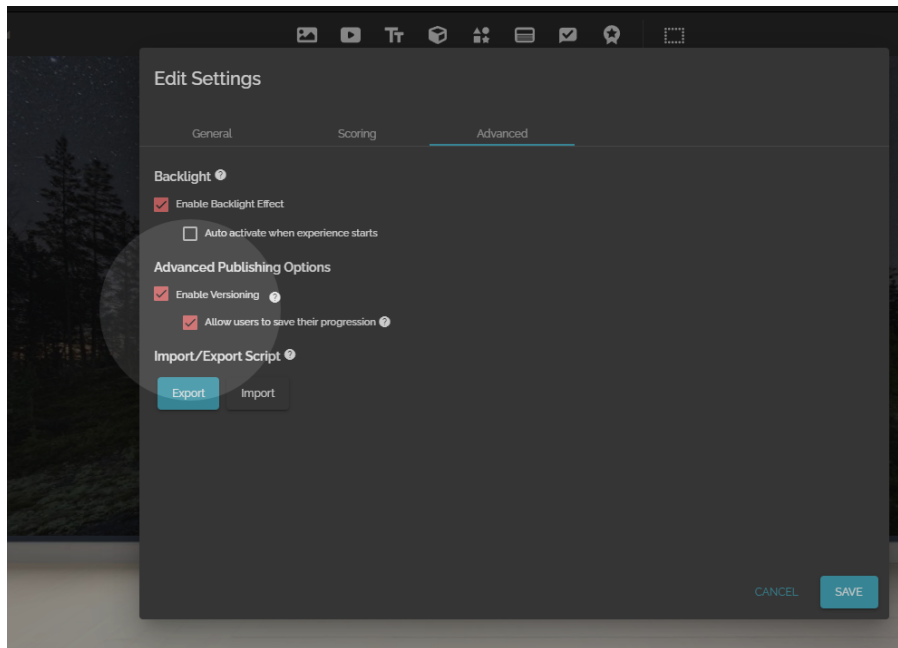
Μετά την ενεργοποίηση, αυτή η επιλογή αποθηκεύει τις ακόλουθες καταστάσεις επισκεπτών κατά την έξοδο από μια συνεδρία:

- Η τελευταία τους θέση στο 3D περιβάλλον ή στην πιο πρόσφατη σκηνή 360°.
- Ο προσανατολισμός τους (δηλαδή, η θέση "βλέμματος" τους).
- Η συσσωρευμένη βαθμολογία τους.
- Προηγούμενες απαντήσεις κουίζ.
- Το πιο πρόσφατο Scene που εμφανίζεται στην κύρια οθόνη.
- Η πιο πρόσφατη κατάσταση εμφανιζόμενων/κρυφών annotations.

👉 Σημείωση. Τα annotations και η ορατότητα των απαντήσεων κουίζ αποθηκεύονται αποκλειστικά στο 3D room.

Διαδικασία ενεργοποίησης για την αποθήκευση της προόδου του επισκέπτη

Αυτή η επιλογή, διαθέσιμη αποκλειστικά για το Campus Plan, μπορεί να ενεργοποιηθεί για οποιαδήποτε Experience που έχει οριστεί σε λειτουργία ενός χρήστη. Για να ενεργοποιήσετε αυτήν τη δυνατότητα, μεταβείτε στο Experience Settings → Advanced, επιλέξτε "Enable Versioning" και "Save Visitor Progression" και, στη συνέχεια, αποθηκεύστε τις ρυθμίσεις σας.



☞ Σημείωση. Εάν η επιλογή εμφανίζεται γκριζαρισμένη, το Experience σας μπορεί να οριστεί σε λειτουργία για πολλούς χρήστες. Μεταβείτε στη λειτουργία ενός χρήστη και ανοίξτε ξανά τις Ρυθμίσεις για να ενεργοποιήσετε τη δυνατότητα.

Συνέπειες της δημοσίευσης μιας νέας έκδοσης

Η λειτουργία "Save Visitor Progression" γίνεται μόνο όταν συνδυάζεται με την επιλογή "Versioning". Πρέπει πρώτα να δημοσιεύσετε το Experience σας για να επιτρέψετε στους επισκέπτες να αποθηκεύσουν την πρόδό τους. Εάν κάνετε τροποποιήσεις σε ένα έργο μετά την κοινή χρήση ενός δημόσιου συνδέσμου και επιλέξετε την επιλογή "Publish & Reset", όλοι οι επισκέπτες θα πρέπει να επαναφέρουν το Experience για να εισέλθουν. Για να αποφύγετε την επαναφορά της προόδου για τους επισκέπτες που επιστρέφουν, επιλέξτε την επιλογή "Publish", η οποία επιτρέπει μόνο στους νέους επισκέπτες να βλέπουν τις αλλαγές.

Διαδικασία επαναφοράς προόδου επισκέπτη

Οι επισκέπτες μπορούν να επαναφέρουν το Experience τους ανά πάσα στιγμή χρησιμοποιώντας το εικονίδιο "?" που βρίσκεται στην επάνω δεξιά γωνία του παραθύρου του Experience τους. Αφού επιλέξουν την επαναφορά, οι επισκέπτες μπορούν να ξεκινήσουν μια νέα συνεδρία, επαναφέροντας όλη την προηγούμενως αποθηκευμένη πρόοδο.



👉 Σημείωση. Ανεξάρτητα από τις επαναφορές, τα δεδομένα μεμονωμένων συνεδριών (π.χ. βαθμολογίες) παραμένουν προσβάσιμα για τους συντάκτες στα αρχεία καταγραφής συνεδριών στα Analytics του Experience. Εάν ένας επισκέπτης επιλέξει να επαναφέρει το Experience του, όλη η προηγούμενη πρόοδος θα χαθεί και το Experience θα φορτωθεί από την πιο πρόσφατη μεταφορτωμένη έκδοση.

Βέλτιστες πρακτικές

Το Wonda χρησιμοποιεί Three.js, μια ισχυρή βιβλιοθήκη JavaScript για τη δημιουργία και την απόδοση κινούμενων 3D γραφικών μέσα σε προγράμματα περιήγησης μέσω WebGL. Η πλατφόρμα υποστηρίζει μορφές αρχείων .glb και .glTF για 3D μοντέλα.

Γενικές συστάσεις

- Μέγιστος αριθμός πολυγώνων. 100.000.
- Συνιστώμενος αριθμός υφών. Λιγότερες από 10.
- Μέγιστη ανάλυση υφής. 4K. Για βελτιωμένη συνολική ανάλυση, συνιστάται η τμηματοποίηση του mesh σε πολλά μέρη, καθένα από τα οποία διαθέτει ένα μοναδικό υλικό με υφή 4K.
- Ποσότητα materials. Ελαχιστοποιήστε τον αριθμό των materials για να μειώσετε τα draw calls, βελτιστοποιώντας έτσι την απόδοση.
- Μέγιστο μέγεθος αρχείου. 20 MB.

👉 Σημείωση. Εάν απαιτούνται τροποποιήσεις για την ευθυγράμμιση του μοντέλου με αυτές τις προδιαγραφές, μπορούν να χρησιμοποιηθούν εργαλεία τρίτων όπως το RapidCompact.

Materials σε μορφή glTF

- Η μορφή glTF ορίζει materials χρησιμοποιώντας ένα τυποποιημένο σύνολο παραμέτρων που προέρχονται από μεθόδους Physically-Based Rendering (PBR). Λεπτομερείς πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στο <https://github.com/KhronosGroup/glTF/tree/master/specification/2.0#materials>.
- Το glTF περιλαμβάνει επίσης μια επέκταση materials, το KHR_materials_unlit, που χρησιμοποιείται για materials χωρίς σκίαση που δεν επηρεάζονται από τις συνθήκες φωτισμού. Περισσότερες λεπτομέρειες είναι διαθέσιμες στο https://github.com/KhronosGroup/glTF/tree/master/extensions/2.0/Khronos/KHR_materials_unlit.

glTF εφαρμογή shader στο Wonda

- Για όλες τις ρυθμίσεις ποιότητας, τα KHR_materials_unlit επεξεργάζονται ως basic materials. Τα υποστηριζόμενα maps για αυτά τα materials υπάρχουν στο <https://threejs.org/docs/#api/en/materials/MeshBasicMaterial>.
- Σε υπολογιστές, τα standard materials αποδίδονται ως standard materials. Τα υποστηριζόμενα maps παρατίθενται στο <https://threejs.org/docs/#api/en/materials/MeshStandardMaterial>.
- Σε πλατφόρμες VR/κινητών τηλεφώνων, τα standard materials ερμηνεύονται ως mobile materials. Τα υποστηριζόμενα maps περιλαμβάνουν ambient occlusion, emissive, and diffuse maps.

Το βασικό σύστημα υλικών glTF ακολουθεί metal/rough PBR ροή εργασίας και περιλαμβάνει τα ακόλουθα κανάλια:

- Base Color.
- Metallic.
- Roughness.
- Baked Ambient Occlusion.
- Normal Map.
- Emissive.

Περιορισμοί του Three.js

Η σωστή ερμηνεία των lightmaps και των ambient occlusion maps στο Three.js απαιτεί ένα δεύτερο σύνολο συντεταγμένων UV (uv1).

Συστάσεις για το rendering

Για βέλτιστη ποιότητα απόδοσης στο Wonda, συνιστάται ο ορισμός των materials χρησιμοποιώντας την επέκταση KHR_materials_unlit. Αυτή η προσέγγιση εξασφαλίζει ανώτερη απόδοση και ποιότητα, με

εκτεταμένη υποστήριξη map. Κατά το lightmaps baking ή το ambient occlusion maps baking διαφορετικών από το diffuse map, πρέπει να χρησιμοποιείται διαφορετικό σύνολο UVs.

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη χρήση glTF/glb στο Blender, ανατρέξτε στην τεκμηρίωση του Blender (https://docs.blender.org/manual/en/2.80/addons/io_scene_gltf2.html).

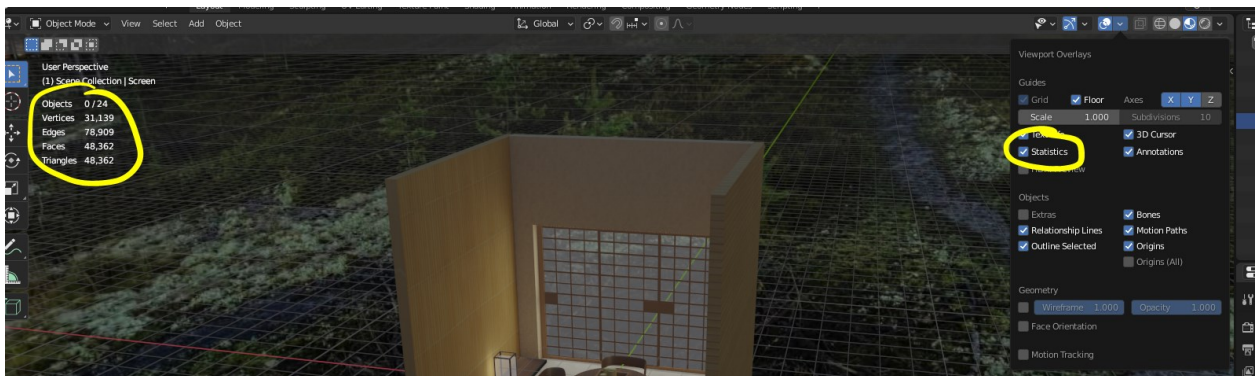
Πώς να δημιουργήσετε το δικό σας περιβάλλον

Το Wonda επιτρέπει την εισαγωγή οποιουδήποτε 3D περιβάλλοντος, ανεξάρτητα από το λογισμικό μοντελοποίησης που χρησιμοποιείται. Αυτή η ενότητα αναφέρεται στο Blender, ένα δωρεάν λογισμικό ανοιχτού κώδικα, για να περιγράψει τη διαδικασία.

Blender component

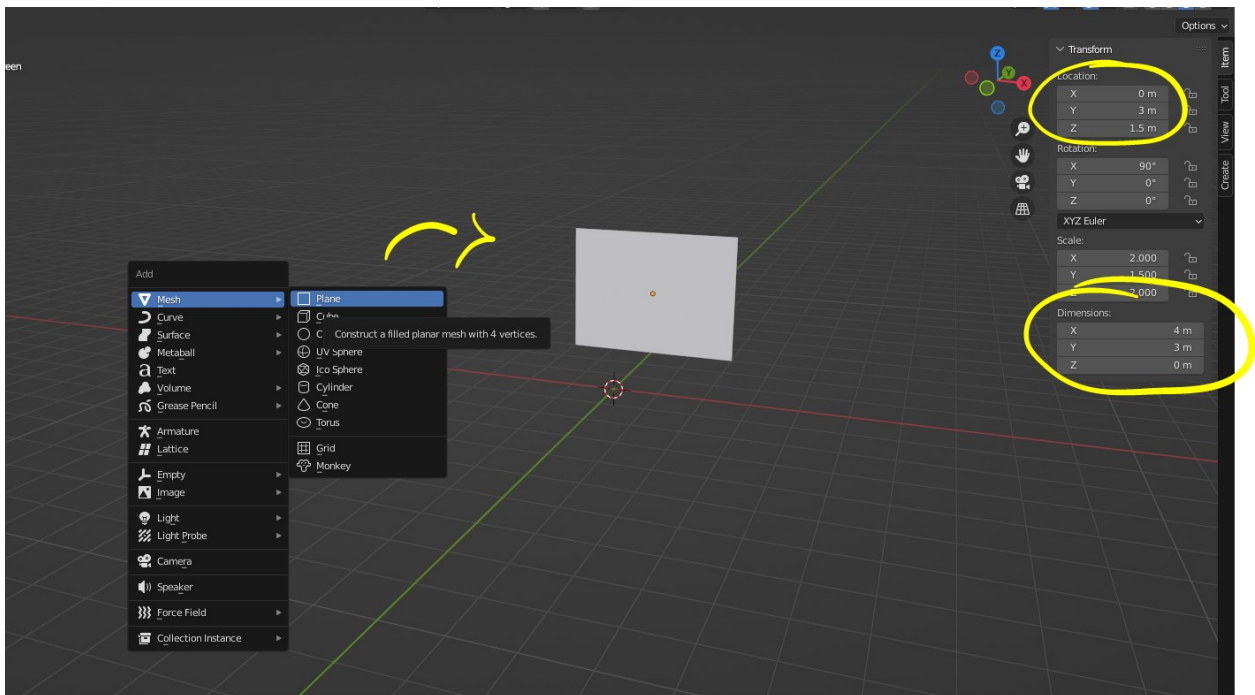
Διασφάλιση συμμόρφωσης του 3D μοντέλου στις προδιαγραφές

- Μέγιστος αριθμός πολυγώνων. 100.000.
- Μέγιστη ανάλυση υψής. 4K (οι υψηλότερες αναλύσεις ενδέχεται να μην είναι συμβατές με πλατφόρμες για κινητά).
- Συνιστώμενος αριθμός υλικών. Λιγότερα από 10.



Προσομοίωση του Main Display

Δημιουργήστε ένα επίπεδο για να προσομοιώσετε τη θέση του Main Display μετά την εισαγωγή του 3D room στο Wonda. Κλιμακώστε το επίπεδο σε πλάτος 4 μέτρων και τοποθετήστε το στο (X:0.00, Y:3.00, Z:1.50).



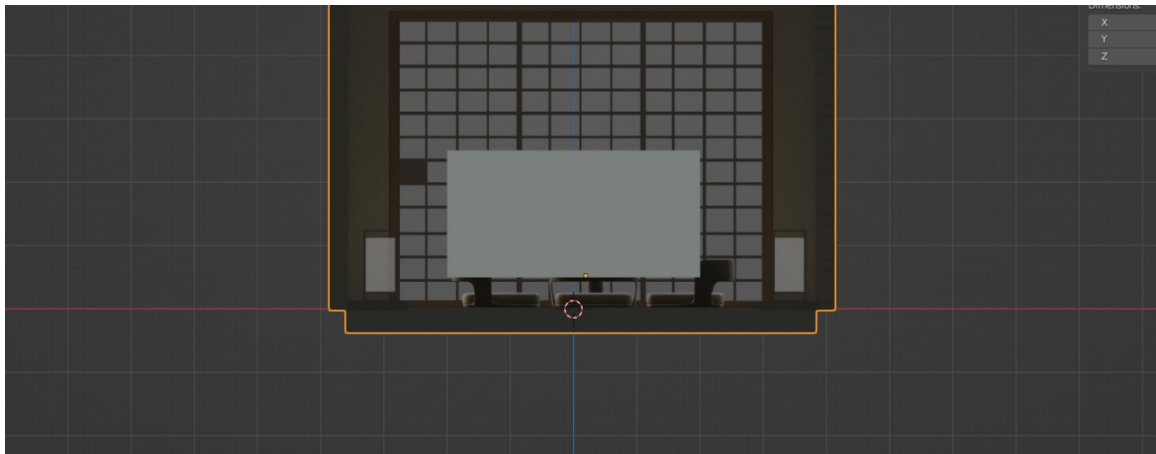
👉 Σημειώσεις. Το σημείο εμφάνισης του χρήστη είναι σταθερό στο X:0, Y:0, Z:0, πράγμα που σημαίνει ότι ο χρήστης βλέπει την κατεύθυνση Blender +Y κατά την εμφάνισή του. Το επίπεδο χρησιμεύει ως βοηθός και παραμένει άορατο στο Wonda.

Προσαρμογή του 3D περιβάλλοντος

Βεβαιωθείτε ότι το Main Display είναι σωστά τοποθετημένο μετακινώντας το 3D περιβάλλον γύρω από το επίπεδο. Μην μετακινείτε το ίδιο το βοηθητικό επίπεδο. Επιπλέον, διατηρήστε το ύψος δαπέδου στο Z:0.00.



animated



Δημιουργία χώρου περιήγησης

Σχεδιάστε ένα νέο πλέγμα, χωρίς κανένα υλικό, και μετονομάστε το σε "Wonda_navmesh". Το πλέγμα πλοήγησης/navigation mesh πρέπει:

- Να βρίσκεται πάνω από το πάτωμα.
- Συμπεριλάβετε το σημείο εμφάνισης στο (0:0:0).
- Προσανατολίστε τα normals του προς τον χρήστη.



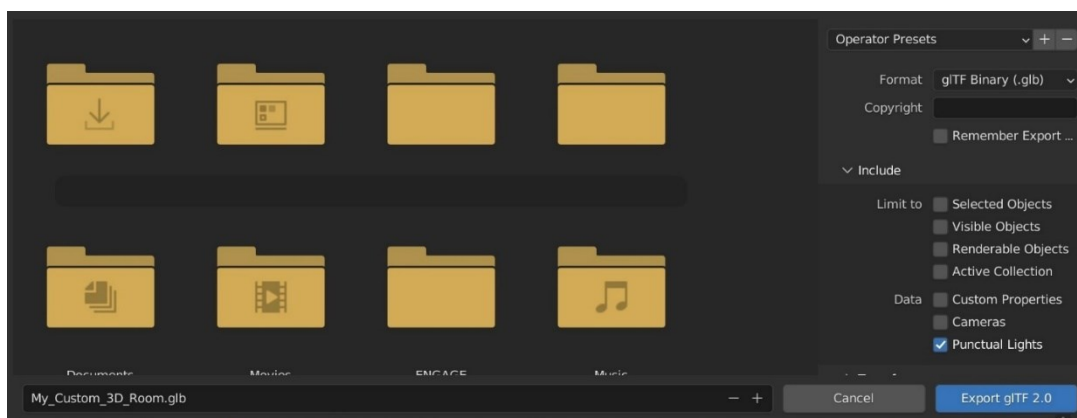
animated

☞ Σημείωση. Η παράλειψη ενός navigation mesh έχει ως αποτέλεσμα μια άπειρη περιοχή πλοήγησης.

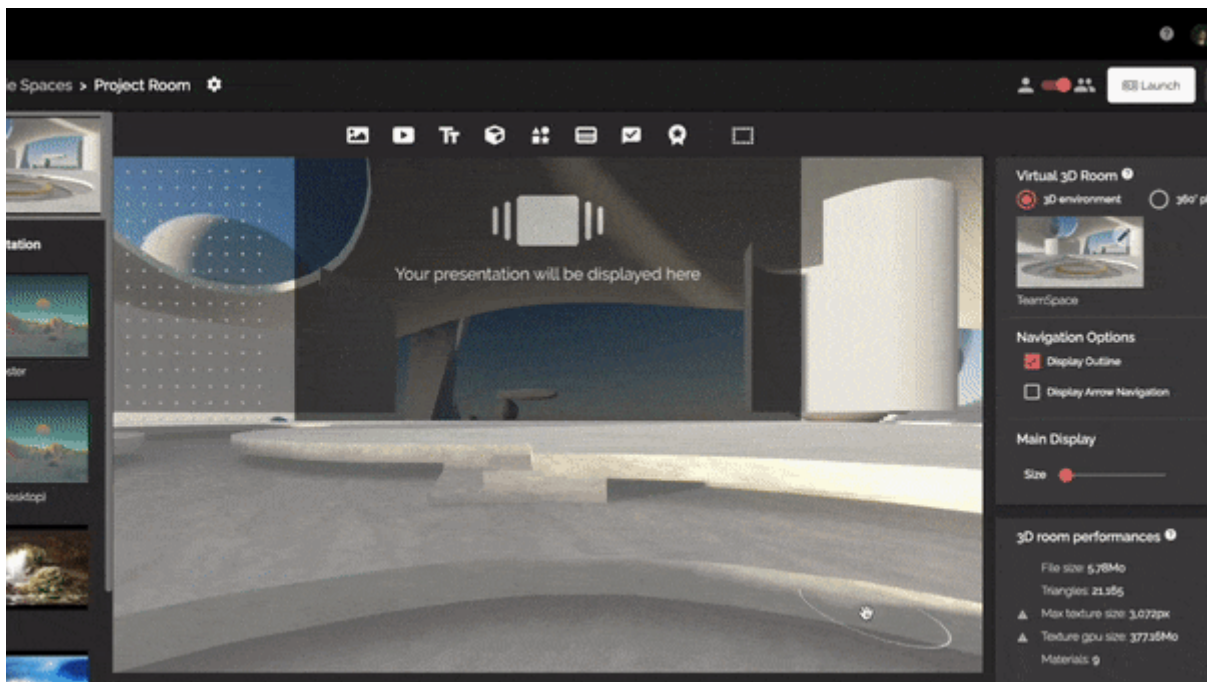
Wonda component

Μόλις προετοιμαστεί το δωμάτιο:

- Μεταβείτε στο File → Export → glTF 2.0 (.glb/.gltf) και κάντε κλικ στο "Export glTF 2.0". Εάν τα φώτα δεν γίνονται baked, επιλέξτε "Punctual Lights".



- Ανοίξτε το Wonda, επιλέξτε το Experience και κάντε κλικ στο 3D Environment. Ανοίξτε το Media Library και σύρετε και αποθέστε το εξαγόμενο αρχείο .glb ή .gltf, επιλέγοντάς το ως 3D Environment για το Experience σας.



animated

👉 Σημείωση. Θα δημιουργηθεί αυτόματα μια μικρογραφία.

- Ενημερώστε τη μικρογραφία και τον τίτλο του Experience σας, αν αυτό απαιτείται.

Πώς να ρυθμίσετε το 3D πλέγμα πλοήγησης/navigation mesh

Το Wonda παρέχει στους χρήστες ένα προεπιλεγμένο αόρατο και απείρως βατό επίπεδο δάπεδο, τοποθετημένο σε ύψος $Z = 0$, το οποίο μπορεί να αντικατασταθεί με μια προσαρμοσμένη έκδοση. Το πλέγμα πλοήγησης/navigation mesh είναι η οριοθετημένη επιφάνεια μέσα στην οποία οι χρήστες μπορούν να πλοηγηθούν στο Experience σας. Είναι σημαντικό να διασφαλίσετε ότι το navigation mesh αποτρέπει τη διέλευση τοίχων, περιορίζει τις βατές περιοχές και φιλοξενεί τυχόν κλίσεις που υπάρχουν στο μοντέλο σας.

Το navigation mesh διευκολύνει:

- Κίνηση με τα βελάκια (ή τα πλήκτρα WASD) στο Wonda.
- Τηλεμεταφορά χρησιμοποιώντας τον κέρσορα στο Wonda.

Προσδιορισμός του σημείου εμφάνισης

Το σημείο εμφάνισης βρίσκεται σε συντεταγμένες (X:0, Y:0, Z:0), με τον προσανατολισμό του χρήστη ανάλογα με το εργαλείο που χρησιμοποιείτε:

- Η κατεύθυνση +Y εάν χρησιμοποιείτε το Blender.
- Η κατεύθυνση -Z εάν χρησιμοποιείτε το Spoke.

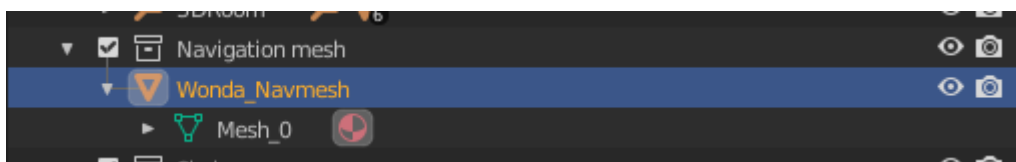
Είναι σημαντικό να αναγνωριστεί ότι το navigation mesh πρέπει να περιέχει το σημείο (0; 0; 0). Εάν υπάρχει ανάγκη επανατοποθέτησης του σημείου εμφάνισης, ολόκληρο το δωμάτιο πρέπει να ρυθμιστεί ώστε να ευθυγραμμίζεται με την επιθυμητή θέση εμφάνισης.

Δημιουργία του navigation mesh

Για βέλτιστα αποτελέσματα, συνιστάται να ξεκινήσετε τη δημιουργία του navigation mesh από ένα απλό επίπεδο, διασφαλίζοντας ότι το σύνθετο navigation mesh περιορίζεται σε ένα μόνο αντικείμενο με μέγιστο αριθμό 1.000 πολυγώνων. Η διατήρηση ενός συνεκτικού navigation mesh είναι απαραίτητη, καθώς ο κατακερματισμός θα απαιτήσει τη χρήση τηλεμεταφοράς για την κίνηση των χαρακτήρων.

Ρύθμιση του navigation mesh

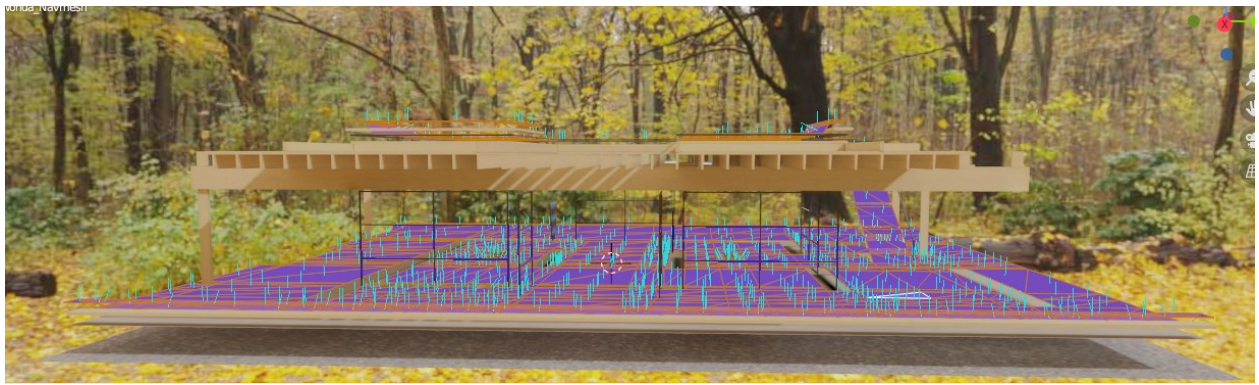
Όταν ενσωματώνετε το navigation mesh απευθείας μέσω ενός αρχείου Blender, είναι υποχρεωτικό να επισημάνετε τον γονικό κόμβο του πλέγματος πλοήγησης ως "Wonda_Navmesh".



Το navigation mesh πρέπει:

- Να τοποθετείται πάνω από το πάτωμα.
- Συμπεριλαμβάνει το σημείο εμφάνισης στο (0:0:0).
- Έχετε τα normals του προσανατολισμένα προς τον χρήστη.

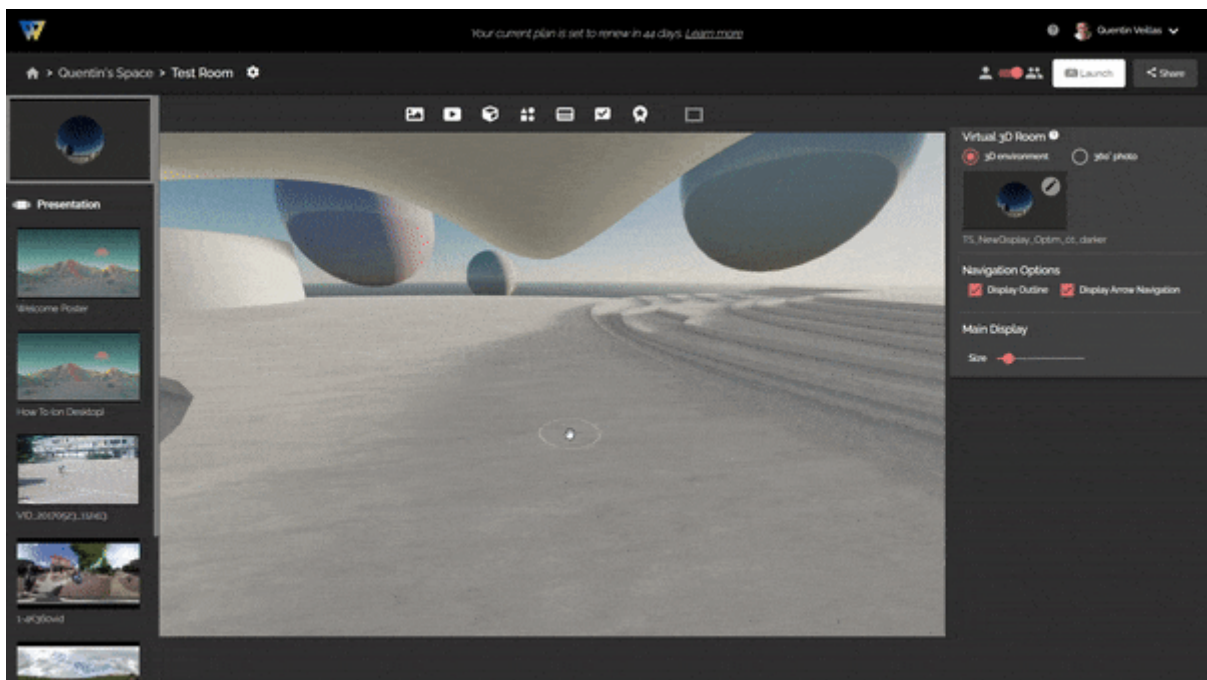
Το παρακάτω σχήμα απεικονίζει ένα σωστά καθορισμένο navigation mesh με κατάλληλο προσανατολισμό των normal και σωστή τοποθέτηση πάνω από το δάπεδο.



Επικύρωση του navigation mesh

Επικύρωση περιήγησης δρομέα

Για να εξασφαλίσετε τη λειτουργία πλοήγησης δρομέα, χρησιμοποιήστε το Wonda. Κατά τη διαδικασία επικύρωσης σε λειτουργία επεξεργασίας, βεβαιωθείτε ότι ο δρομέας διευκολύνει την πλοήγηση χωρίς να εμφανίζει το πλέγμα πλοήγησης. Επιπλέον, επιβεβαιώστε ότι η τηλεμεταφορά περιορίζεται σε καθορισμένες περιοχές του navigation mesh.



animated

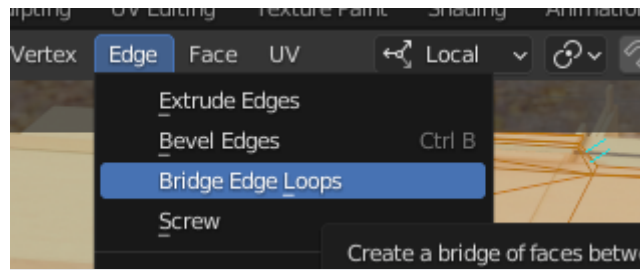
Επικύρωση πλοήγησης πλήκτρων

Για να επικυρώσετε την πλοήγηση μέσω πλήκτρων κατεύθυνσης, χρησιμοποιήστε το Wonda. Επιβεβαιώστε σε λειτουργία επεξεργασίας ότι είναι δυνατή η πλοήγηση χρησιμοποιώντας τα βελάκια ή τα πλήκτρα WASD χωρίς να είναι ορατό το navigation mesh. Επιπλέον, βεβαιωθείτε ότι η κίνηση περιορίζεται σε περιοχές εντός του καθορισμένου navigation mesh.

Συμβουλές για το Blender για χρήστες Wonda

Δημιουργία navigation mesh στο Blender

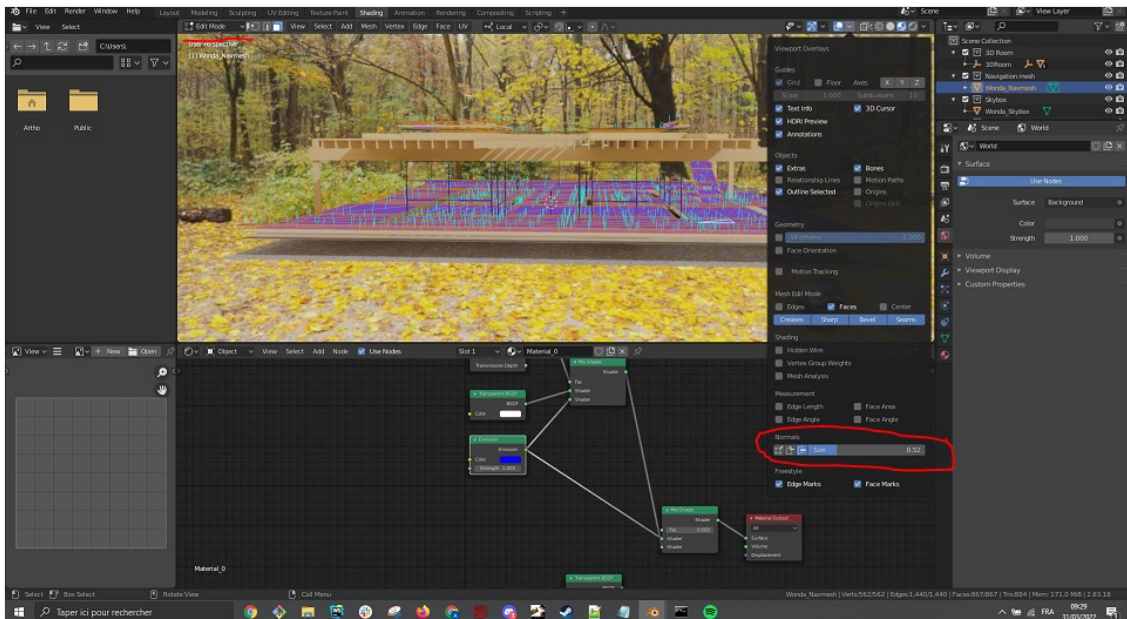
Για αποτελεσματική δημιουργία του navigation mesh στο Blender, χρησιμοποιήστε τις λειτουργίες Subdivide και Loop Cut & Slide, το εργαλείο Knife και το εργαλείο Bridge Edge Loops για να σχηματίσετε γέφυρες ή σκάλες γρήγορα. Το εργαλείο Bridge Edge Loops είναι προσβάσιμο μέσω Edit Mode → Edge → Bridge Edge Loops, υπό την προϋπόθεση ότι έχουν επιλεγεί εκ των προτέρων οι δύο αντίστοιχες άκρες.



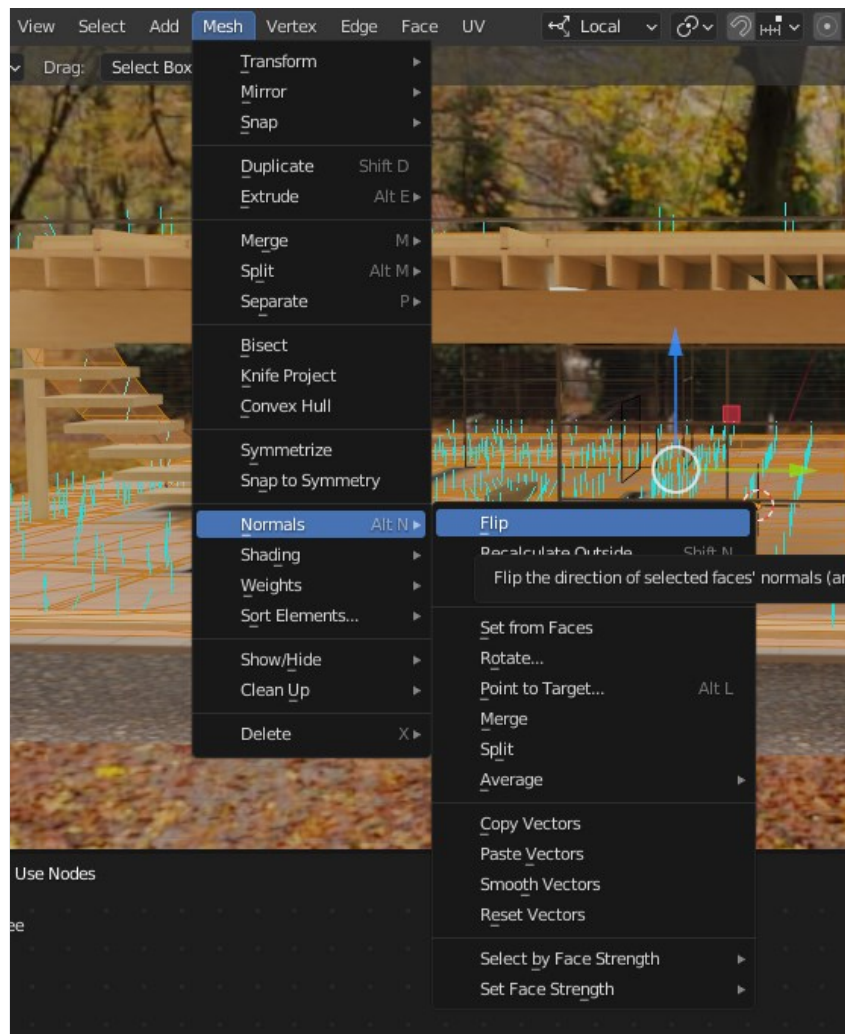
Χειρισμός normals στο Blender

Για να επιθεωρήσετε τα normals στο Blender:

- Μεταβείτε στη λειτουργία επεξεργασίας αφού επιλέξετε το αντικείμενό σας.
- Εμφανίστε το normal στις επιλογές επικάλυψης οπτικής γωνίας.



👉 Σημείωση. Εάν είναι απαραίτητο να αντιστρέψετε τα normals , μεταβείτε στο Edit Mode → Mesh → Normals → Flip.



Με αυτές τις γνώσεις, είστε πλέον εξοπλισμένοι για να δημιουργήσετε μια προσαρμοσμένη περιοχή περιήγησης. Για περισσότερες οδηγίες σχετικά με την εισαγωγή του προσαρμοσμένου δωματίου και δαπέδου σας στο Wonda, ανατρέξτε στην ενότητα "[Πώς να δημιουργήσετε το δικό σας περιβάλλον](#)".

Η διαδικασία bake lights και η χρήση unlit materials

Το Wonda είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα που έχει σχεδιαστεί για να είναι ανεξάρτητη από τη συσκευή, απαιτώντας βελτιστοποίηση ορισμένων Experiences για απρόσκοπτη απόδοση σε διάφορες συσκευές. Μια αποτελεσματική μέθοδος για να επιτευχθεί αυτό είναι μέσω της διαδικασίας bake lights.

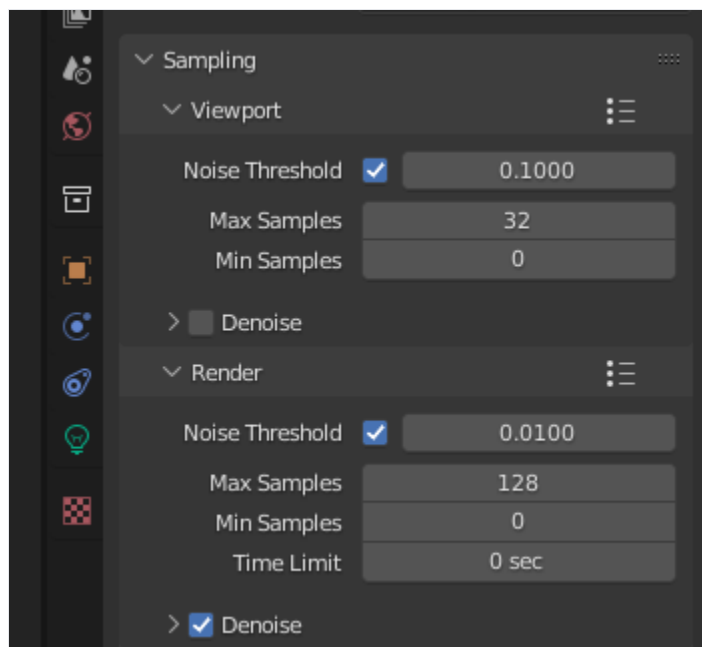
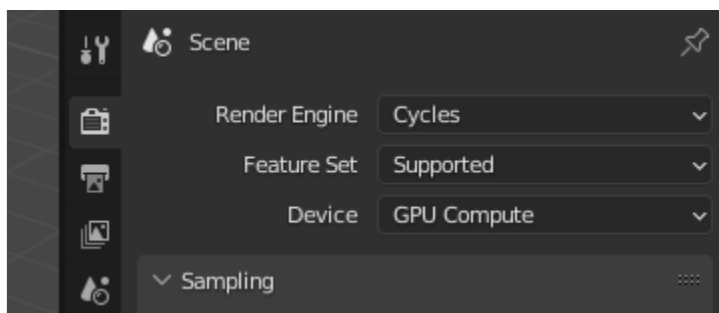
Σχετικά με το baking

Συνοπτικά, η μορφή glTF μπορεί να ερμηνεύσει δύο τύπους υλικών:

- Υλικά PBR (Physically-Based Rendering). Αυτά τα υλικά έχουν σκιάσεις που επεξεργάζεται και αποδίδει το υλικό.
- Μη φωτισμένα υλικά/Unlit materials. Αυτές είναι υφές που εφαρμόζονται απευθείας, δεν απαιτούν πρόσθετους υπολογισμούς, καθιστώντας τες μη ανταποκρινόμενες στον φωτισμό και ιδανικές για βελτιστοποίηση της εφαρμογής.

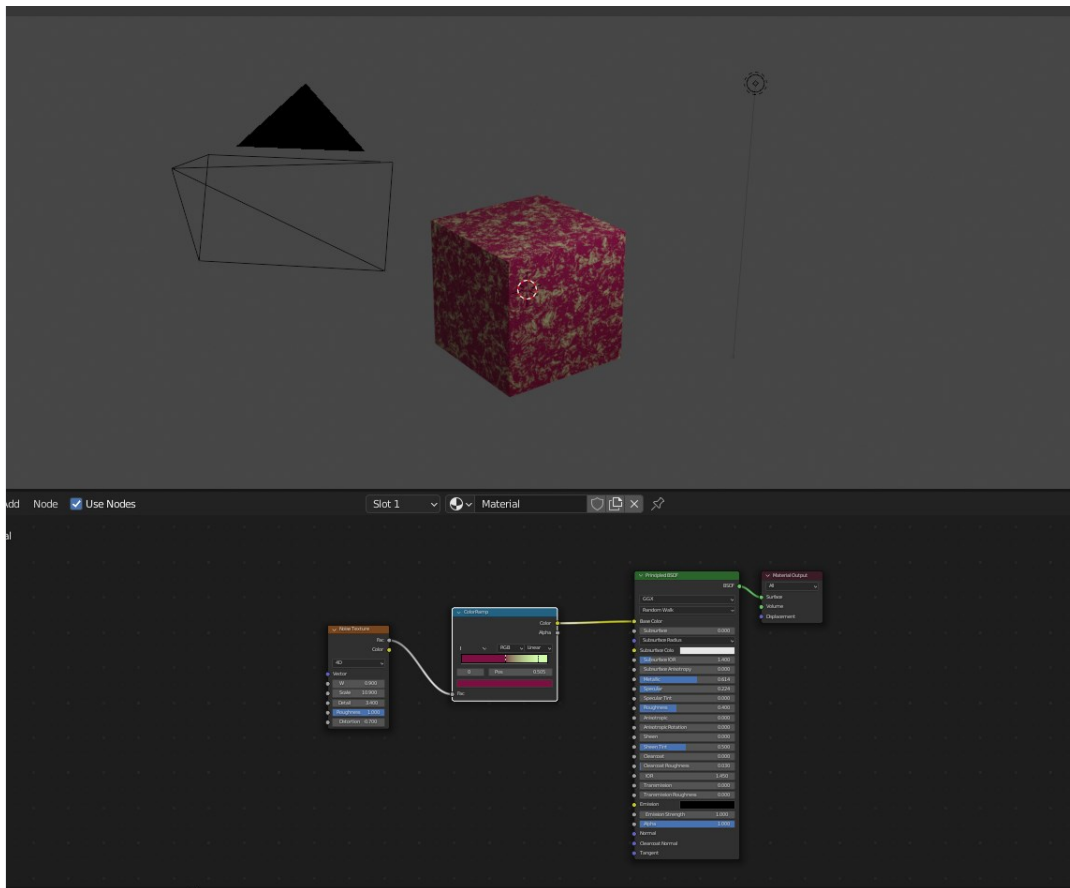
Blender. Ρύθμιση επιλογών baking

Το baking είναι δυνατό μόνο με τη χρήση του Cycles Render Engine. Εάν διαθέτετε ισχυρή GPU, συνιστάται η χρήση της. Διαφορετικά, η απόδοση της CPU θα πρέπει να αρκεί. Προσαρμόστε τις ρυθμίσεις "Max samples" για να εξισορροπήσετε την ταχύτητα απόδοσης και την ποιότητα.

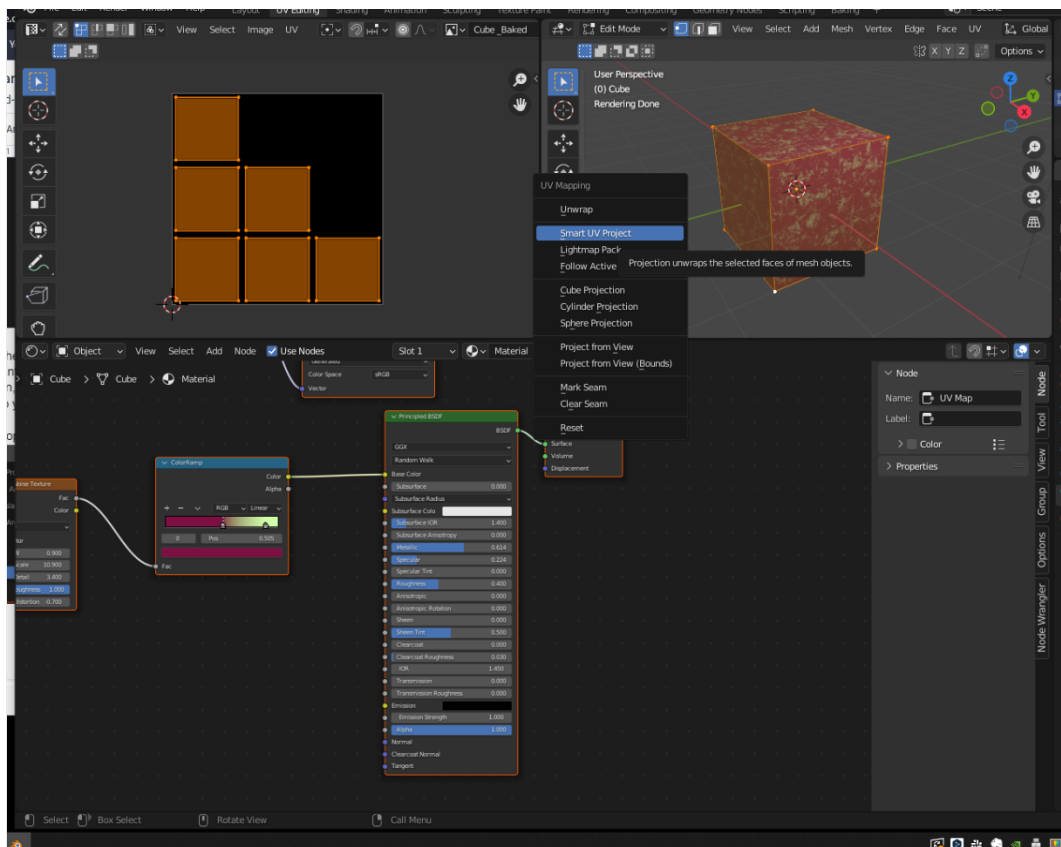


Πώς να κάνετε bake τις υφές

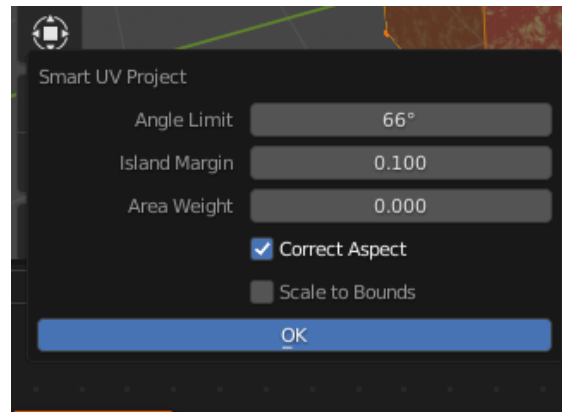
- Προετοιμάστε το μοντέλο σας με τα επιθυμητά υλικά.



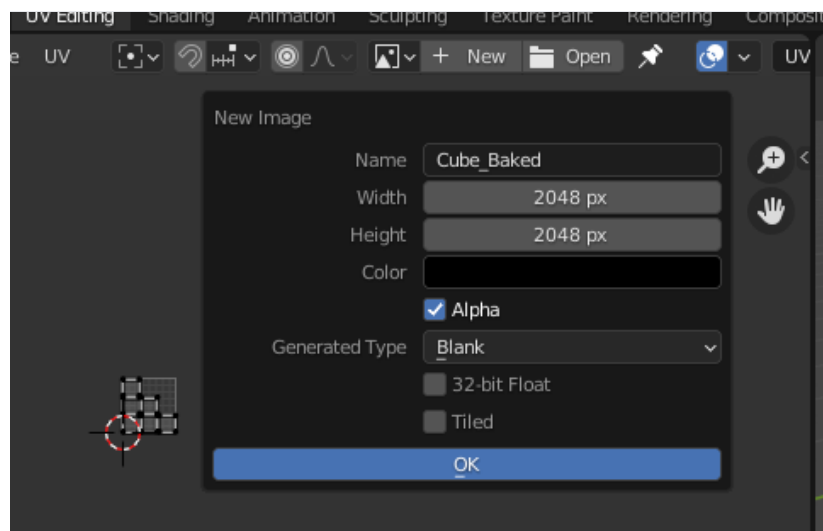
- Μεταβείτε στον χώρο εργασίας "UV Editing" και εισέλθετε σε Edit Mode. Αφού επιλέξετε το αντικείμενο που θα γίνει baked στο 3D Viewport, επιλέξτε όλες τις κορυφές και τις άκρες πατώντας A. Πατήστε U για να ανοίξετε το πάνελ "UV Mapping" και επιλέξτε "Smart UV Project" για να ξετυλίξετε το αντικείμενο.



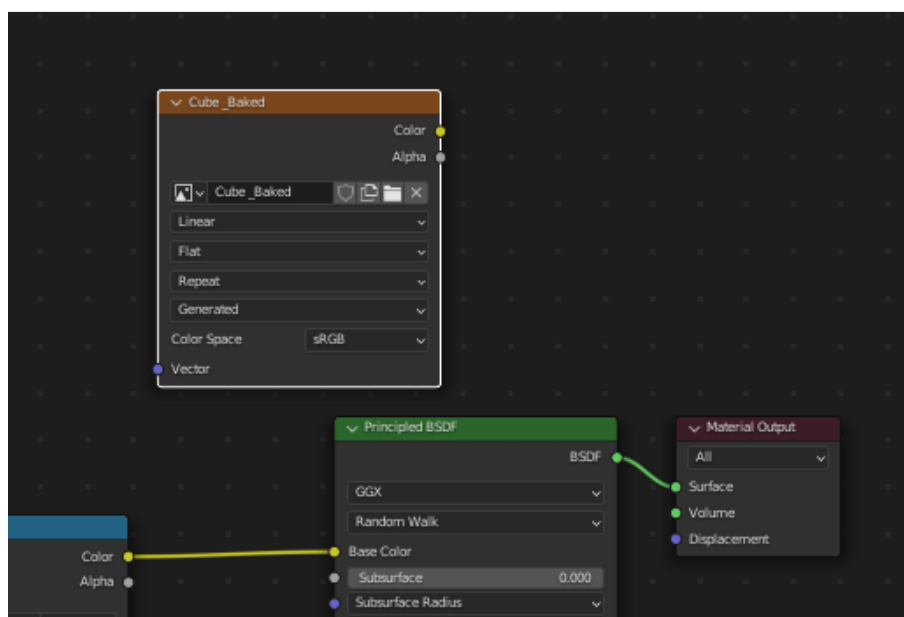
- Χρησιμοποιήστε αυτές τις επιλογές για να αποφύγετε την επικάλυψη του unwrapped mesh.



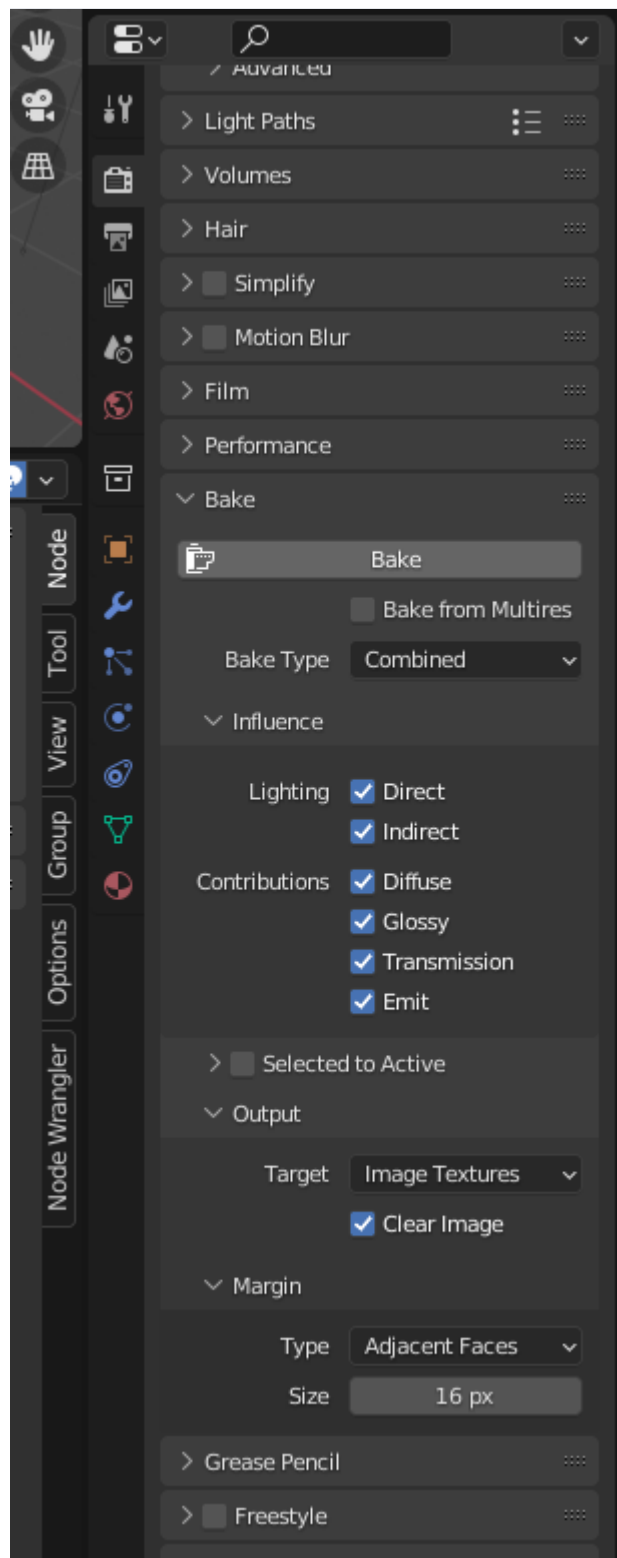
- Δημιουργήστε μια εικόνα με ανάλυση 1k (επαρκής για μικρά αντικείμενα) στο παράθυρο του προγράμματος επεξεργασίας UV και μετονομάστε την, διατηρώντας το χρώμα μαύρο.



- Προσθέστε την εικόνα υφής στον Shader Editor (Shift A → Search... → Image Texture) και επιλέξτε την. Φορτώστε την εικόνα που δημιουργήθηκε προηγουμένως στον image texture node.

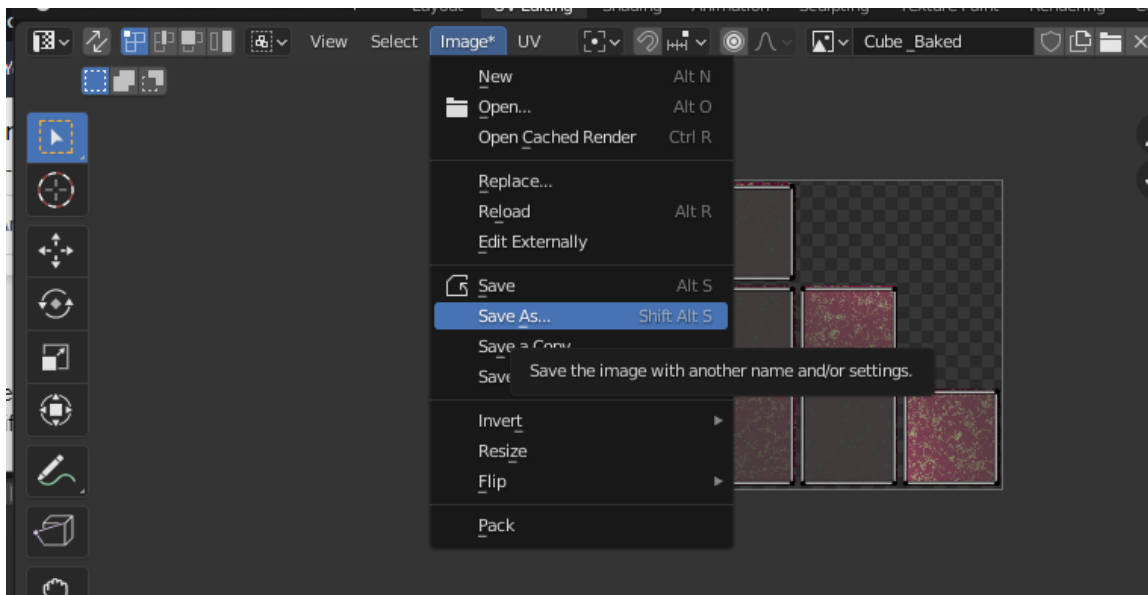


- Εκκινήστε το baking πατώντας το κουμπί "Bake" που βρίσκεται στο χώρο εργασίας Properties → Render Properties → Bake.

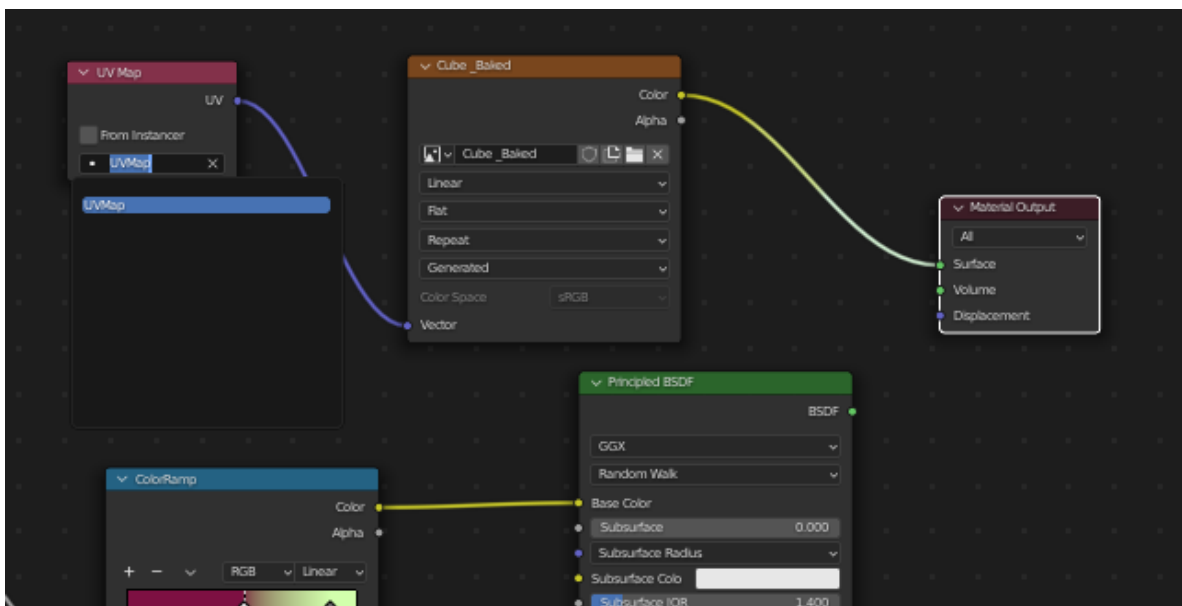


👉 Σημειώσεις. Εάν η ενότητα Bake δεν είναι ορατή, βεβαιωθείτε ότι το Render Engine έχει οριστεί σε Cycles αντί για Eevee. Κλείστε τη λειτουργία επεξεργασίας εάν παρουσιαστεί σφάλμα.

- Μετά το baking, αποθηκεύστε την εικόνα. Οι μη αποθηκευμένες εικόνες θα απορρίπτονται όταν κλείνει το Blender, ακόμα και αν αποθηκευτεί η συνεδρία.



- Προσθέστε ένα UV map node στον Shader Editor (Shift A → Search... → UV Map) και συνδέστε το UV map με το vector. Επιλέξτε το κατάλληλο UV map που αντιστοιχεί στην baked υφή και αντικαταστήστε το material output surface connection με την πρόσφατα baked υφή "Color".



Μετά την ολοκλήρωση, η υφή σας έχει γίνει baked. Επαληθεύστε ότι εμφανίζονται τα rendered textures στο 3D viewport και αποκρύπτοντας ή διαγράφοντας όλα τα φώτα σκηνής. Η εργασία σας είναι τώρα έτοιμη για εξαγωγή.



Φτάσατε στο τέλος των σημειώσεων! Αν τα διαβάσετε προσεκτικά, γίνετε ειδικοί στο Wonda!