

# Manual de uso de OpenSim

---

## ACCIONES BÁSICAS

Las acciones más básicas que podemos realizar son:

- **Moverse:** Para ello hay que utilizar las flechas del teclado. También se pueden usar las teclas “w”, “a”, “s”, “d”. Para correr pulsa dos veces sobre la dirección a la que deseas dirigirte.
- **Hablar:** En la parte inferior aparece un cuadro de texto destinado al chat, lugar en el que podemos escribir para comunicarnos con otros avatares.
- **Volar:** Al pulsar en el menú inferior esta opción podremos desplazarnos de forma más rápida por el mundo virtual, para volver al suelo pulsa *Dejar de volar*.
- **Sentarse:** Para ello hay que hacer clic sobre la silla en la que queremos ocupar asiento o clic derecho y *Sentarse aquí* en el menú. Para levantarse hay que pulsar *Levantarse*.
- **Tocar:** Para tocar objetos, simplemente hay que hacer clic sobre ellos.

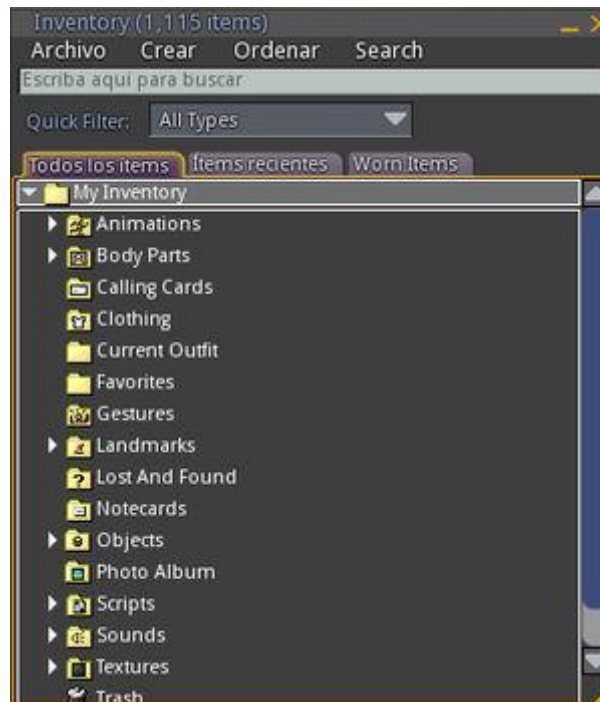
## INVENTARIO

El inventario es un elemento importante para el usuario dentro del mundo virtual en el que se alojan todos los ítems que posee el usuario (texturas, sonidos...). Lo podemos localizar en el menú inferior, al hacer clic aparecerá una ventana en la que podemos ver una estructura de carpetas.

### Estructura

El inventario se divide en:

- **Animations:** Serie de animaciones por defecto que trae OpenSim y que pueden ser ejecutadas dentro del mundo virtual.
- **Body parts:** Esta es una sección importante en la que crearemos aquellas partes del cuerpo y ropa que queremos personalizar.
- **Landmarks:** Elementos que guardan una posición determinada, de esta forma tenemos el acceso directo a dicha posición con un simple doble clic.
- **Notecards:** Archivos de texto plano.
- **Objects:** Lugar donde se guardan los objetos que importamos o cogemos del entorno.
- **Scripts:** En esta carpeta podemos crear y guardar aquellos scripts de importancia a los que queremos tener acceso en cualquier momento.
- **Sounds:** Aquí se guardan los sonidos que importamos.
- **Texturas:** Carpeta dedicada a las texturas importadas.
- **Trash:** Papelera en la que se guardan los elementos eliminados.



*Figura 1: Inventario de un avatar*

## Vistiendo objetos

A veces, es de gran utilidad anexar objetos que tenemos en el inventario al avatar. Para ello al hacer clic derecho sobre el objeto, nos aparece un menú, en el que en la parte inferior encontramos:

- *Ponerse*: El avatar se viste el objeto, en la posición por defecto o en la última posición utilizada.
- *Anexar a*: Para vestir el objeto a una parte del cuerpo (brazo, pierna, cabeza...).
- *Anexar como HUD*: Si utilizamos esta opción el objeto aparecerá directamente en la pantalla en la posición seleccionada.

Para separar el objeto del avatar, hacemos doble clic sobre el objeto del inventario, o clic derecho directamente sobre el objeto y *Detach*.

## SUBIDA DE ARCHIVOS

Dentro del simulador puede ser interesante utilizar animaciones, imágenes y sonidos del exterior, para ello el visor nos ofrece la opción de subida. Para utilizarla hay que hacer clic en *Archivo -> Upload*, en ese menú nos aparecen varias opciones:

- *Imagen*: Para subir una imagen, los formatos admitidos son: tga, bmp, jpg, jpeg y png.
- *Sonido*: Para subir un sonido, el único formato admitido hasta el momento es wav. Y la duración máxima será de 10 segundos.
- *Animación*: Formato vbh, para crear animaciones puedes usar [Qavimator](#)
- *Subida en masa*: Para subir uno o varios de los archivos anteriores en su respectivo formato.

Los archivos que subimos se guardan directamente en el inventario en su sección correspondiente.

## EXPORTAR E IMPORTAR OBJETOS

- Para *exportar* objetos, primero hay que tenerlo seleccionado y después hacemos clic en *Archivo -> Export Selected Objects*, esto hará que se guarden una serie de archivos, pero el principal es el que guardaremos con extensión xml.
- Para *importar* objetos u objetos y texturas que anteriormente han sido exportados, usamos la opción *Archivo -> Import Object* o *Import + Upload*. El formato admitido es xml.

Recuerda que puedes encontrar objetos en la sección Objetos y Scripts.

Los objetos que importamos se guardan directamente en el inventario en su sección correspondiente.

## EDICIÓN DE APARIENCIA

Por defecto la apariencia del avatar puede no ser al gusto de todos, es femenino y lleva una camiseta morada y unos pantalones rojos. Por ello, en el mundo virtual se dispone de una serie de opciones de personalización. Imaginemos que queremos tener un avatar masculino, camiseta verde y pantalones azules. Analicemos el proceso de cambio de apariencia para este caso:



**Figura 2: Edición de apariencia de un avatar**

- Lo primero que se debe hacer es abrir el inventario de nuestro avatar, pulsando el botón *Inventario* en el menú inferior del visor.
- Una vez abierto el inventario nos centramos en la carpeta *Body Parts*. Hacemos clic derecho sobre ella y nos fijamos en los relacionados con la apariencia, que están divididos en *Clothes* o ropa, y *Body Parts* o partes del cuerpo. Para nuestro caso, creamos una *Forma nueva* (en Body Parts) y *Camiseta* y *Pantalones nuevos* (en Clothes). En este punto tenemos creados los objetos que queremos, pero no equipados.

- Ahora pasamos a vestirnos dichos elementos, para ello, hacemos doble clic en cada uno de ellos. En este punto, ya tenemos equipados y editables dichos elementos de nuestra apariencia.
- Para poder editarlos, hacemos clic derecho sobre nuestro avatar y pulsamos la opción *Apariencia*. Se nos abrirá el menú de edición de apariencia, en este menú nos dirigimos a las partes creadas que queremos editar navegando por el menú de la izquierda. Jugando con las diferentes opciones y moviéndonos por los menús podemos llegar a conseguir que nuestro avatar esté personalizado a nuestro gusto.
- Para que los cambios surtan efecto hay que guardar los cambios antes de salir del menú de edición.

Con esto ya tenemos nuestro avatar personalizado. Pero si buscamos opciones podemos cambiarlo aún más.

## OBJETOS

### Introducción

Los objetos se crean, editan y eliminan desde el visor. En OpenSim son llamados primitivas, que son formas básicas como: cubos, cilindros, conos...

Cada objeto tiene un inventario en el que puede haber scripts, texturas, sonidos, otros objetos, etc. Los scripts sólo pueden acceder a los elementos de su propio inventario.

Los objetos complejos se crean enlazando varias primitivas, de esta manera podremos moverlas a la vez y que los scripts puedan utilizar métodos de comunicación más optimizados que el chat. Cuando se enlazan varios objetos, el último en ser seleccionado es el "objeto raíz". El inventario de este objeto es el que se muestra cuando se selecciona todo el conjunto.

### Construyendo y editando objetos

Como dijimos anteriormente, la construcción dentro del mundo virtual se hace desde el visor. Al pulsar sobre el menú inferior en Construir aparecerá la ventana de construcción. A continuación analizamos detalladamente las diferentes secciones de esta opción: Como se observa en la imagen, disponemos de una serie de pestañas:

- **General:** Información del objeto (nombre, dueño...) y permisos del mismo.
- **Objeto:** Propiedades del objeto como tamaño, posición, rotación. Aquí también podemos bloquear el objeto o hacer que se pueda atravesar, entre otras cosas.
- **Características:** Permite dar flexibilidad o luz al objeto.
- **Textura:** Cambiar la imagen que se muestra en las caras del objeto, color, transparencia, brillo, resplandor...
- **Contenido:** Aquí es dónde se encuentra el inventario del objeto en el que se alojan los scripts, texturas, sonidos...



**Figura 3: Ventana de construcción**

Y de secciones:

- *Visión*: Acercar o alejar la cámara con respecto al objeto.
- *Mover*: Mover objetos horizontal o verticalmente.
- *Editar*: Cambiar posición, giro, seleccionar una cara del objeto...
- *Crear*: Primero hacer clic sobre la figura que queremos construir en el menú y luego clic en el lugar del mundo en el que queremos que aparezca.
- *Terreno*: Modificar las propiedades del terreno (altura, suavizado, escarpado...), dividir en parcelas y cambiar el nombre de las mismas.

### Atajos de teclado

Al editar objetos existen algunos atajos de teclado muy útiles que tienen casi todos los visores:

- *Control+Alt*: Si se mantiene pulsado cambia el puntero, de manera que si se hace click sobre un objeto, la cámara se centra en él. Y si se mantiene pulsado el botón del ratón y se mueve el ratón la cámara girará alrededor del objeto sobre el que se ha fijado la cámara. Tanto en horizontal como en vertical.
- *Alt*: Tiene el mismo efecto que el anterior, pero en lugar de girar la cámara verticalmente, hace zoom sobre el objeto.
- *Control*: Cuando se selecciona para editar un objeto, se puede mantener pulsada esta tecla para, en lugar de mover el objeto, girarlo.
- *Control+Shift*: Se usa en la misma situación que el anterior, pero sirve para editar las dimensiones de un objeto, en lugar de su posición.
- *Escape*: Cuando la cámara está fijada en un objeto, si se pulsa esta tecla volverá detrás del avatar.
- *Control+L*: Si tenemos seleccionados varias primitivas, las une.
- *Control+Shift+L*: Si tenemos un objeto formado por varias primitivas, las separa.

## Enlaces

Hay sitios web en los que se pueden descargar objetos y demás construcciones, de esta forma podemos ahorrar mucho tiempo a la hora de desarrollar el entorno:

- Desde la web de nuestra plataforma, puedes acceder a una [sección de descarga de OARs](#).
- En la página web <http://www.lindakellie.com/> encontrarás texturas, objetos, IARs, OARs ...
- En <http://opensim-creations.com/>, al igual que en el enlace anterior, podrás encontrar una gran cantidad de recursos para importar a tu simulador.

## REFERENCIAS

- [http://aida.ii.uam.es/wiki/index.php/P%C3%A1gina\\_principal](http://aida.ii.uam.es/wiki/index.php/P%C3%A1gina_principal)
- <https://code.google.com/p/aprendizaje-colaborativo-preposiciones-aleman-en-opensim/>
- <https://code.google.com/p/daifceale/>
- <https://code.google.com/p/deutsch-gefe/>

Este manual ha sido realizado con financiación de la Actuación Avalada para la Mejora Docente "Empleo de Videojuegos para el Apoyo del Aprendizaje de Lenguas Extranjeras Aplicado al Alemán Nivel A-1" (código AAA\_53) de la Convocatoria de Actuaciones Avaladas para la Mejora Docente, Formación del Profesorado y Difusión de Resultados de la Unidad de Innovación Docente de la Universidad de Cádiz, Curso 2011/2012.



Este trabajo tiene una licencia Creative Commons Reconocimiento-Compartir bajo la misma licencia 3.0 España.

Para ver una copia de esta licencia visite <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es/legalcode.es>

o envíe una carta a  
Creative Commons,  
543 Howard Street, 5th Floor, San Francisco,  
California, 94105, USA