

JOBS
OF THE
FUTURE

Διαδραστικός Πίνακας



DIGIJEUNES

01

Η ΕΡΓΑΣΙΑ ΣΑΣ

Δημιουργία διαδραστικού πίνακα με στυλό υπερύθρων. Το στυλό θα λειτουργεί ως ποντίκι και θα ερμηνεύεται από έναν αισθητήρα Wiimote.

Θα μπορείτε να χρησιμοποιείτε το σύστημα ως κανονικό πίνακα.

ΤΙ ΘΑ ΧΡΕΙΑΣΤΕΙ

Για το έργο αυτό θα χρειαστείτε λίγα υλικά όπως:

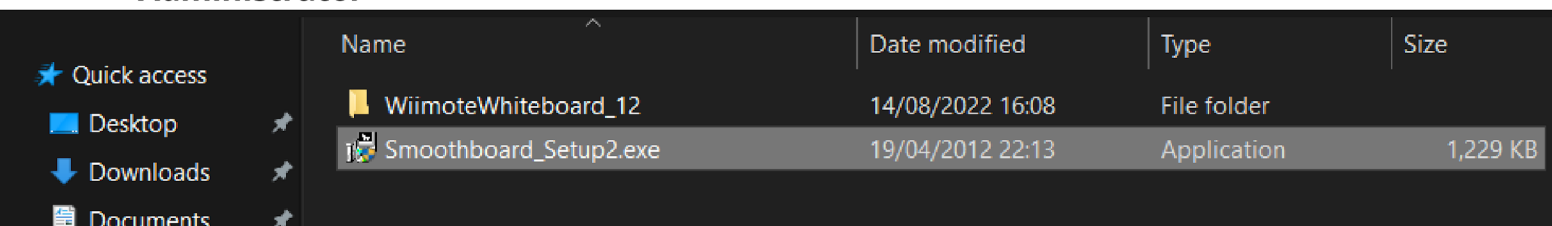
- Υπολογιστή Windows
- Βιντεοπροβολέα
- Wiimote + Μπαταρίες
- Ένα στυλό υπερύθρων ([πώς να φτιάξετε ένα](#) ή να αγοράσετε ένα από το ebay)



02 ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

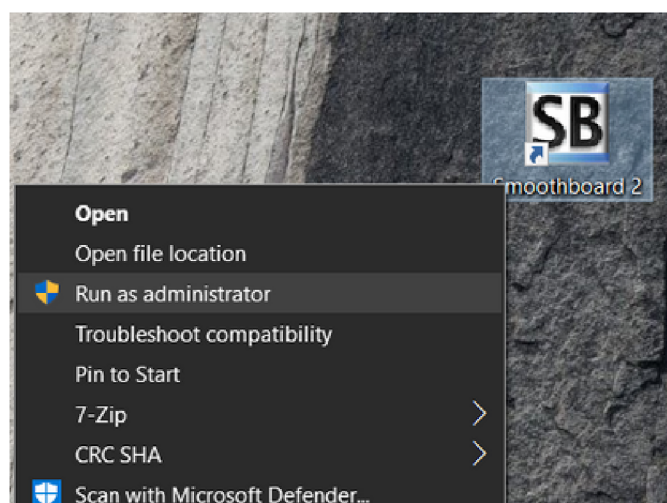
Κατεβάστε το πακέτο Whiteboard ακολουθώντας τον εξής σύνδεσμο [Whiteboard Package](#) και εξαγάγετέ το στον υπολογιστή σας.

Ξεκινήστε το **Smoothboard_Setup2.exe** κάνοντας δεξί κλικ σε αυτό και επιλέγοντας **"Run as Administrator"**



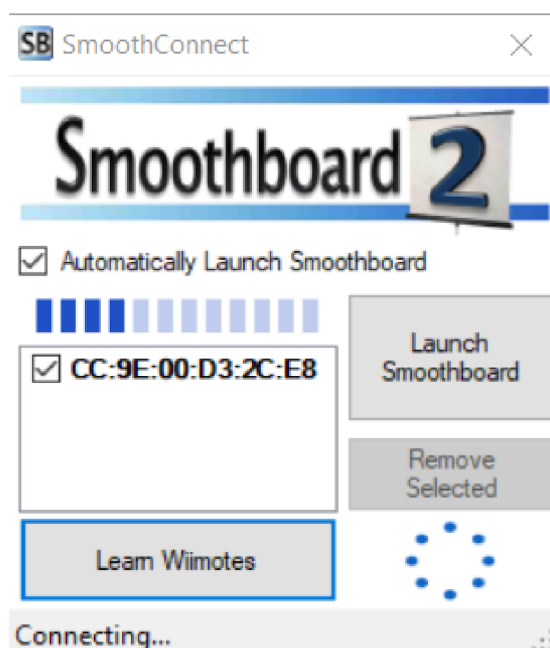
Μόλις ολοκληρωθεί η εγκατάσταση, τρέξτε το λογισμικό σε **λειτουργία administrator** για άλλη μια φορά.

Μπορεί να σας ζητήσει ένα κλειδί άδειας χρήσης. Περιμένετε μερικά δευτερόλεπτα και επιλέξτε **"Continue unregistered"** (Συνεχίστε χωρίς εγγραφή). Χρειαζόμαστε αυτό το λογισμικό μόνο για τη σύνδεση του wiimote.



Το Smoothboard θα προσπαθήσει να βρει το Wiimote σας, κάτι το οποίο μπορεί να πάρει κάποιο χρόνο.

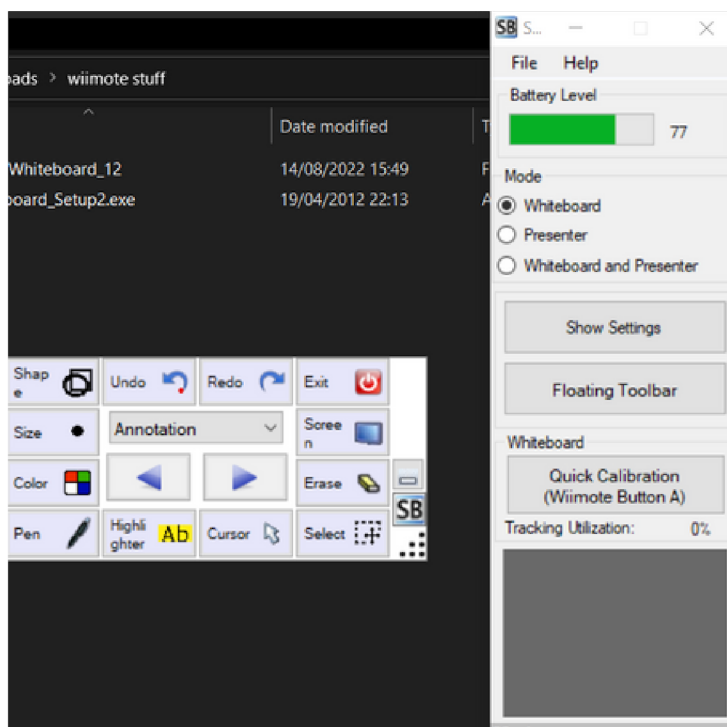
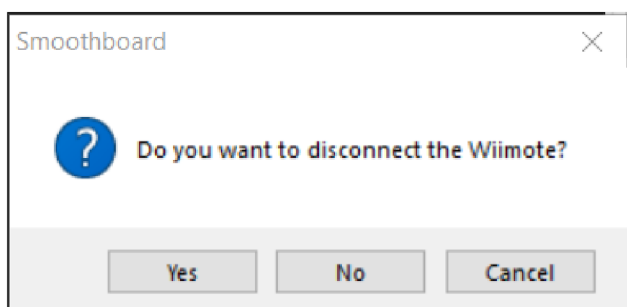
Όταν το βρει, κάντε κλικ στο **"Launch Smoothboard"**.



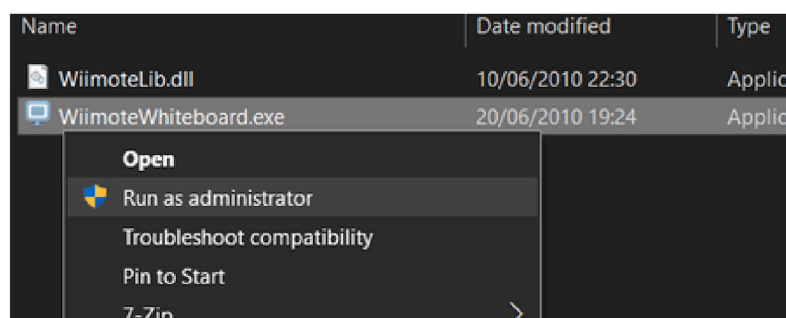
03 ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Τώρα που το **Smoothboard** σας έχει συνδέσει με το Wiimote, μπορείτε να το κλείσετε.

Όταν σας ζητηθεί αν θέλετε να αποσυνδέσετε το Wiimote, επιλέξτε "Όχι".



Μέσα στα αρχεία που εξήχθησαν, ανοίξτε τον φάκελο **WiimoteWhiteboard_12** και τρέξτε το αρχείο "**WiimoteWhiteboard.exe**" ως Administrator (Διαχειριστής).



04 ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Το λογισμικό θα εκκινήσει έχοντας την εμφάνιση που φαίνεται δίπλα. **Θα πρέπει να είναι ήδη συνδεδεμένο με το Wiimote σας.**

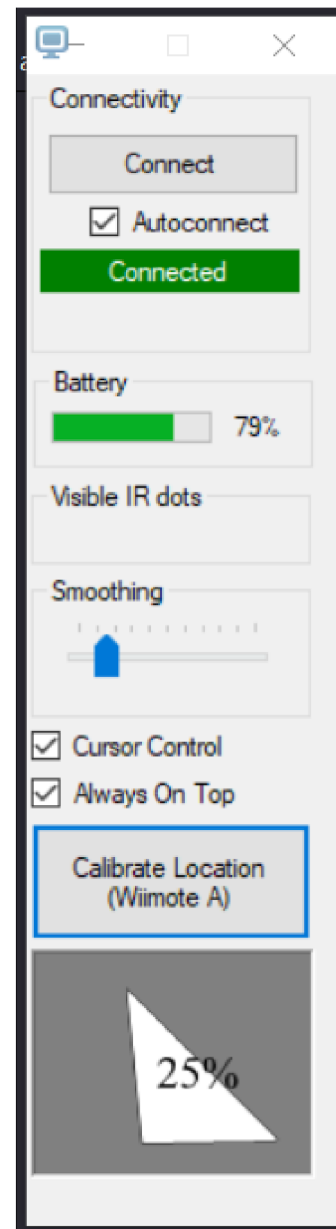
Αν το wiimote σας είναι απενεργοποιημένο, απλά πατήστε ξανά τα κουμπιά 1 & 2 μαζί.

Στη συνέχεια κάντε κλικ στο **Calibrate Location** (Βαθμονόμηση Θέσης) και στη συνέχεια **πατήστε το κουμπί A** του Wiimote.

Θα εμφανιστεί μια κενή οθόνη, όπου θα πρέπει να τοποθετήσετε το Wiimote σε ένα σταθερό σημείο όπου δεν θα μετακινείται.

Στοχεύστε τον αισθητήρα του Wiimote προς τη μέση της οθόνης σας.

Τις περισσότερες φορές, συνιστάται να **τοποθετείτε το Wiimote στη δεξιά πλευρά** (για δεξιόχειρες) της οθόνης και να **μεσολαβούν 45°** μεταξύ της οθόνης και του αισθητήρα.



05 ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Στην κενή οθόνη θα πρέπει να δείτε έναν σταυρό. Πάρτε το στυλό υπερύθρων και κάντε σαν να πρόκειται να ζωγραφίσετε κάτι στην οθόνη.

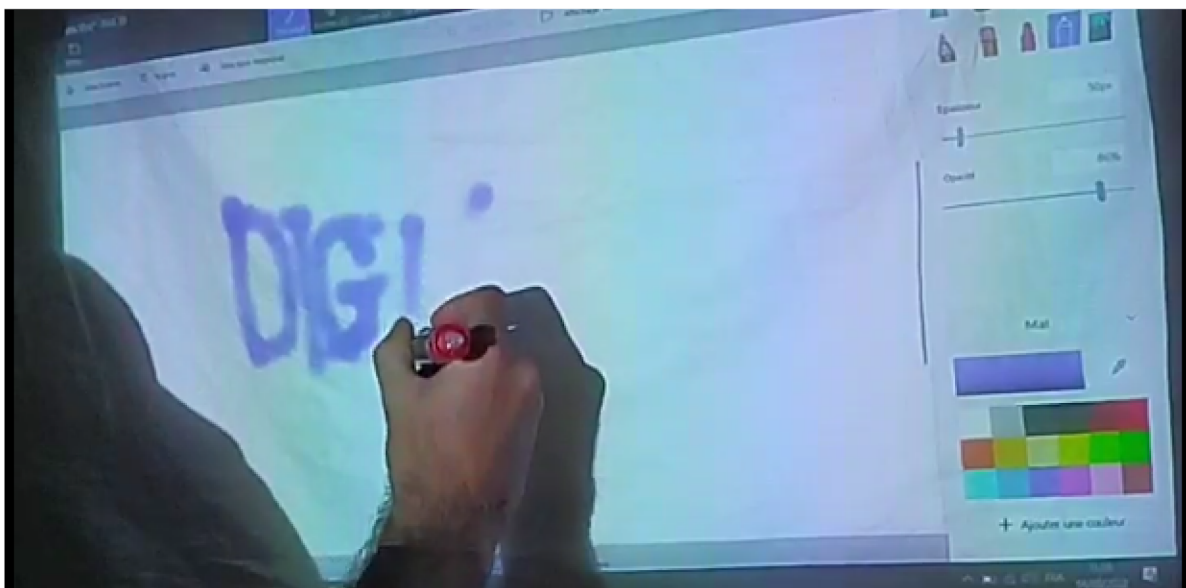


Όταν η θέση σας είναι σωστή, πατήστε το κουμπί των υπερύθρων. Ο σταυρός θα πρέπει να εξαφανιστεί και να επανεμφανιστεί σε μια άλλη γωνία.

Ολοκληρώστε τη βαθμονόμηση των τεσσάρων γωνιών σας και αυτό είναι - τώρα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το στυλό υπερύθρων ως ποντίκι!

Δοκιμάστε να ανοίξετε το **Paint 3D** ή οποιοδήποτε άλλο λογισμικό σχεδίασης για να δοκιμάσετε το νέο σας Whiteboard.

Επειδή υπάρχει πάντα μια μικρή διαφορά μεταξύ του σημείου στο οποίο στοχεύετε και αυτού που βλέπετε να σχεδιάζεται, συνιστάται επίσης να χρησιμοποιείτε ένα μεγάλο πινέλο ως εργαλείο σχεδίασης.



Πηγή : <http://uweschmidt.org/projects/wiimote-whiteboard>



Το Jobs of the Future είναι μια διακρατική συνεργασία που συγχρηματοδοτείται από το πρόγραμμα Erasmus+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Στόχος της είναι να δημιουργήσει συνέργειες μεταξύ επιχειρήσεων που δραστηριοποιούνται στον τομέα της τεχνολογίας, οργανώσεων νεολαίας και εκπαιδευτικών ιδρυμάτων. Στόχος είναι να ενδυναμώσει τους νέους να επιδιώξουν τους δικούς τους επαγγελματικούς και εκπαιδευτικούς στόχους στον τομέα της τεχνολογίας.

Επικοινωνία

Jobs of the Future

www.jobsofthefuture.eu

info@digijeunes.com



Με συγχρηματοδότηση από το
πρόγραμμα «Erasmus+»
της Ευρωπαϊκής Ένωσης