

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Project Code: 2021-1-EL01-KA220-HED-000027597

CREAMS

Scaffolding Creativity of Arts Students: Framework, Toolchain, and Educational Material on how to Create their Own Virtual Exhibitions

Guide for Setting up the CREAMS Mixed Reality Application in a Development Environment (*PR4-T4.3: Material for ICT specialists and Software Engineers*) - Hebrew

Start date of Project Result 4: 1st February 2023

End date of Project Result 4: 31st January 2025

Responsible Institution: Cognitive UX GmbH (CUX)

Editor and editor's email address: Marios Belk, belk@cognitiveux.de

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

Version 1.0

CREAMS Project Consortium

Partner 1 / Coordinator	University of Patras
Contact Person	<i>Name:</i> Dr. Christos A. Fidas <i>Email:</i> fidas@upatras.gr
Partner 2	Aristotle University of Thessaloniki
Contact Person	<i>Name:</i> Dr. Efstratios Stylianidis <i>Email:</i> sstyl@auth.gr
Partner 3	Cognitive UX GmbH
Contact Person	<i>Name:</i> Dr. Marios Belk <i>Email:</i> belk@cognitiveux.de
Partner 4	Cyprus University of Technology
Contact Person	<i>Name:</i> Dr. Marinos Ioannides <i>Email:</i> marinos.ioannides@cut.ac.cy
Partner 5	Shenkar College of Engineering, Design and Art
Contact Person	<i>Name:</i> Dr. Rebeka Vital <i>Email:</i> rebekavital@gmail.com
Partner 6	Norwegian University of Science and Technology
Contact Person	<i>Name:</i> Dr. Annett Busch <i>Email:</i> annett.busch@ntnu.no

תקציר מנהלים

CREAMS ראשי תיבות של "יצירתיות פיגומים של סטודנטים לאמנויות: מסגרת, שרשרת כלים וחומר חינוכי כיצד ליצור תערובות וירטואליות משלהם", פרויקט שמטרתו לחנך וליצור מודעות של בעלי עניין שונים בתחום ההשכלה הגבוהה בכל הנוגע ליצירתיות פיגומים של סטודנטים לאמנויות ופריסת מסגרת חזקה וחדשנית וכלי קוד פתוח ליצירת תערובות וירטואליות. מסמך זה מספק את השלבים שמנהל מערכת צריך לבצע כדי להגדיר את אפליקציית המציאות המשולבת CREAMS בסביבת הפיתוח של הארגון שלו.

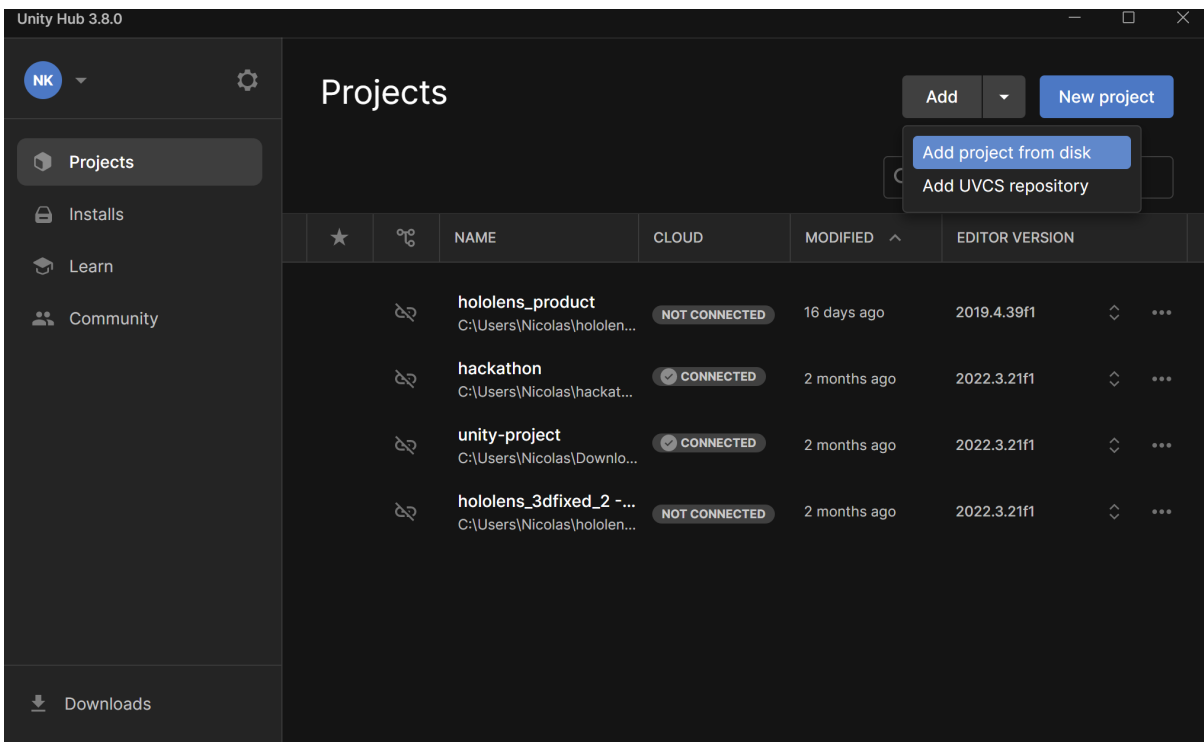
בנה את אפליקציית CREAMS Mixed Reality באופן מקומי

שלבים לייבוא פרויקט CREAMS:

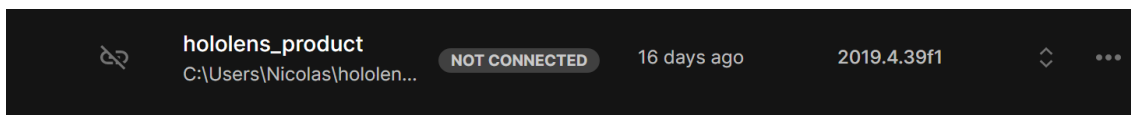
(1) חלץ את הקובץ שהורדת.

(2) פתח את Unity Hub

(3) בחר "הוסף פרויקט מהדיסק" ובחר את התיקיה שחילצת זה עתה.



הפרויקט המיובא אמור להופיע ברשימה.

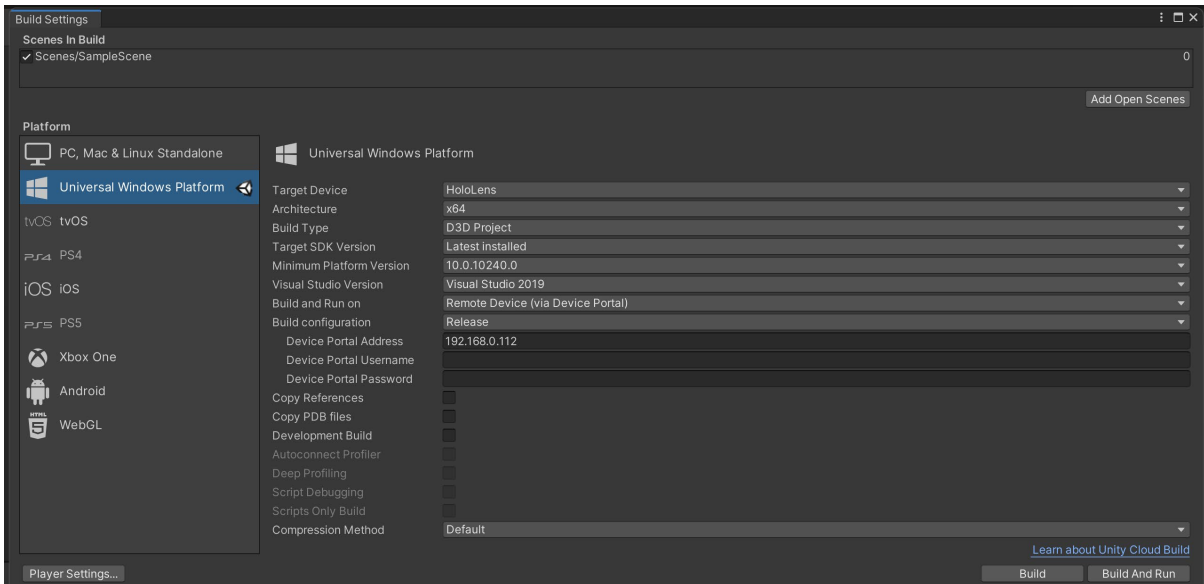


גרסת העורך הנדרשת היא 2019.4.39f1. אם הוא לא מותקן אצלך, Unity Hub יציג לך הודעת הודעה שבה תהיה לך אפשרות להתקין אותו.

שליבים לפריסת היישום ב-Microsoft HoloLens v1.

(1) בחר הגדרות קובץ Build <

הגדרות הבנייה של הפרויקט יוצגו. בנייתו נדרשת כדי לפרוס אותו במכונת HoloLens.



(2) בחר פלטפורמה אוניברסלית של Windows והזן את אותן אפשרויות למעט כתובת פורטל המכשיר, שם המשתמש של פורטל המכשיר, סיסמת פורטל המכשיר. שלושת השדות הללו ממלאים על-ידי נתוני המכשירים שלך.

(3) צור בכל מקום תיקיה בה יתרחש בניית הפרויקט הקיים.

(4) לחץ על כפתור הבנייה ובחר את התיקיה שיצרת זה עתה. המתן לסיום הבנייה.

(5) נווט לתיקיית הבניין ופתח את הקובץ *.sln הקיים ב-Visual Studio. אנו ממליצים להשתמש ב-Visual Studio 2022 (הגירסה ששימשה במהלך הפיתוח של הגירסה הסופית של אפליקציית המציאות המשולבת CREAMS).

(6) בחר Build-> Deploy PROJECT_NAME מהתפריט העליון והמתן עד לסיום הפריסה. שימו לב, המכשיר צריך להיות מופעל ומחובר לאותה רשת.