

Как создать свой собственный мир в Mozilla Hubs?

3D миры Mozilla Hubs также доступны для использования без VR очков и открыты для различных устройств, включая мобильный телефон. Гете- Институт совместно с Deutschland Express приобрел опыт работы, Goethe VRsum использует также эту платформу (и ее дальнейшее развитие). Mozilla Hubs- это платформа с открытым исходным кодом и в свободном доступе. Она не требует четких имен / пользовательских данных и позволяет работать совместно с виртуальными пространствами. В течение короткого времени можно научится первым шагам.

Как создать собственное виртуальное пространство в Mozilla Hubs?

Веб-редактор Mozilla Spoke, новый онлайн-инструмент, позволяет легко создавать виртуальные пространства в Mozilla Hub в веб-браузере.

Все, что вам нужно сделать для этого, это перейти на веб-сайт. <https://hubs.mozilla.com/spoke> и начать

Во-первых, откроется новое окно браузера с полем входа в систему. После ввода собственного электронного адреса автоматически будет отправлена волшебная ссылка, которую вы найдете и подтвердите в почтовом ящике. Это разблокирует доступ к редактору Spoke, и то, что вы видите дальше, выглядит как типичный 3D-редактор.

На этой домашней странице Spoke, пользователи могут узнать, как создать и опубликовать пространство в Mozilla Hub в кратком онлайн-учебнике:

1. Создание сцен с помощью Spoke

Хотите создать свои собственные миры виртуальной реальности для концентраторов? Познакомьтесь со Spoke!

Spoke - это онлайн-редактор 3D-сцен, разработанный командой Mozilla Mixed Reality. Spoke позволяет создавать сцены с использованием 3D-моделей, архитектурных компонентов, освещения, изображений, видео и многое другое. Как только ваша сцена будет готова, вы можете загрузить ее в концентраторы или экспортить в виде 3D-модели glTF.

2. Создание

Вам не нужно внешнее программное обеспечение или опыт 3D-моделирования - создавайте 3D-сцены с помощью веб-редактора Spoke, чтобы создать пространство, полностью адаптированное к вашим потребностям. От зала заседаний до космоса и за его пределами - ваше пространство в ваших руках.

3. Исследование

Исследуйте изображения, виртуальные пространства и 3D-модели из Интернета, не открывая новое окно. Медиа-интеграции с таких веб-сайтов, как Sketchfab и Google Poly, позволяют мгновенно импортировать уже существующие 3D-миры, чтобы таким образом создать свою собственную сцену.

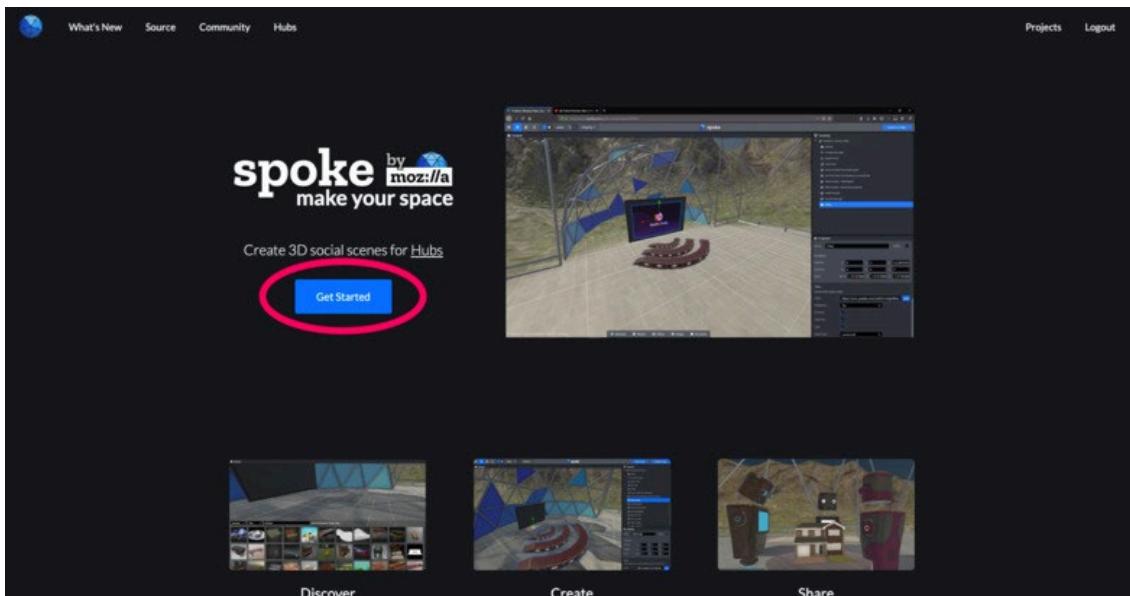
4. Делитесь

Пригласите друзей встретиться в своем новом пространстве, разместив свой контент в концентраторах Hub. Всего за несколько кликов у вас будет свой собственный мир, который вы можете испытать и поделиться с другими - все через свой браузер.

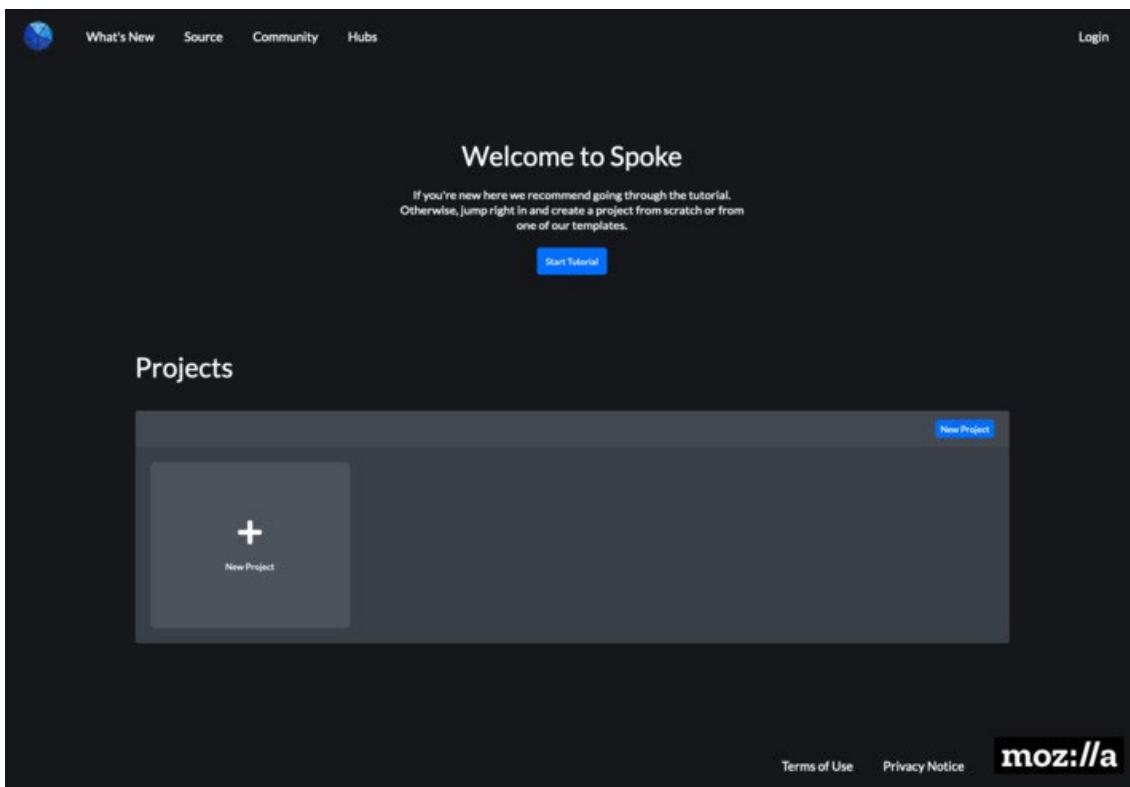
Инструкция по Spoke:

<https://hubs.mozilla.com/docs/spoke-creating-projects.html>

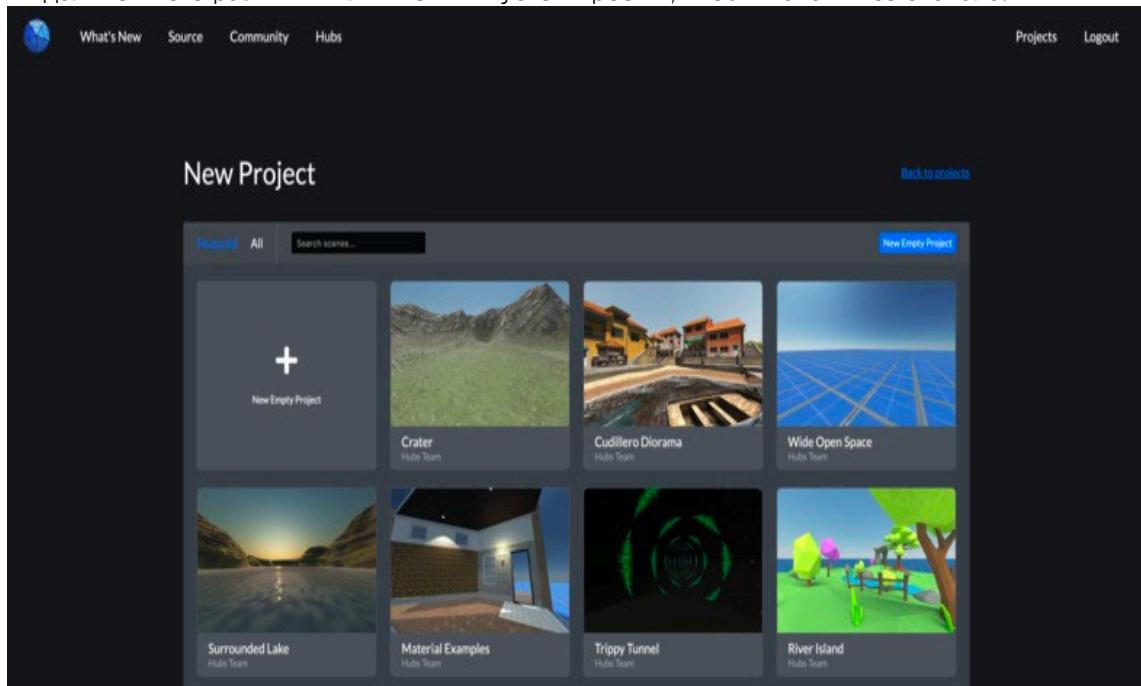
Чтобы создать новый проект Spoke, перейдите к hubs.mozilla.com/spoke и нажмите "Начать".



Когда вы впервые работаете с редактором Spoke, у вас есть возможность посетить учебник, чтобы ознакомиться с его функциями. Если вы уже создали сцены в Spoke и вошли в систему, вы увидите свои предыдущие проекты, перечисленные здесь.



Выберите "Новый проект", или вы можете выбрать существующие сцены из сообщества для их дальнейшего развития или "Новый пустой проект", чтобы начать все сначала.



Отсюда вы можете создать свою сцену по своему вкусу! Добавьте контент в свою сцену или постройте дом с помощью архитектурного комплекта Spoke.

VIDEO 1

Ремиксы сцен из Hub:

Сцены, выпущенные на Hub с лицензией Creative Commons, могут быть повторно смешаны (усовершенствованы). Вы можете импортировать их из Hub в Spoke следующим образом:

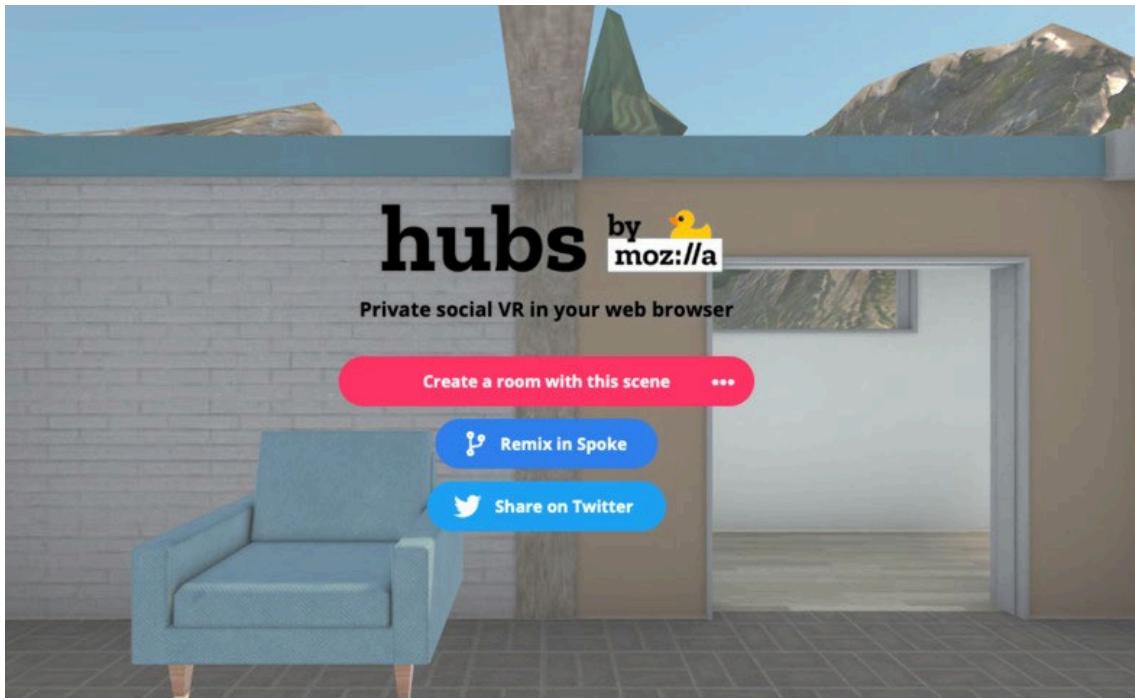
VIDEO 2

Публикация сцен

Вы можете либо опубликовать сцену непосредственно в концентраторах, либо экспорттировать ее как файл .glb, либо как Legacy-сцену для Spoke.

Публикация в Hubs

Когда вы публикуете сцену в Hubs, она получает уникальный URL-адрес. На этой целевой странице есть ссылка на "Создать комнату с этой сценой", которую вы можете использовать для создания хабов, которые будут использовать сцену в качестве основы, и ссылка, которую другие могут использовать для ремиксов в Spoke.



Нажмите кнопку "Опубликовать в Hub..." в правом верхнем углу. Вам будет предложено переименовать свою сцену. Вам нужно будет войти в систему, чтобы сохранить и опубликовать свою сцену. Все, что вам нужно сделать, это отправить "Волшебную ссылку" на свою электронную почту.

Добавьте атрибуты и нажмите "Сохранить и опубликовать".

Теперь вы можете поделиться созданной ссылкой с друзьями и вместе посетить свое виртуальное пространство!

Web Tutorial

<https://hubs.mozilla.com/spoke/projects/tutorial>

Oculus Quest Tutorial

<https://hubs.mozilla.com/J09qBYM/tutorial-vr-quest>