

## Wie gestaltet man eine eigene Welt in Mozilla Hubs?

Mozilla Hubs 3-D-Welten sind auch ohne VR-Brille nutzbar und offen für verschiedene Endgeräte inkl. Mobiltelefon. Das Goethe-Institut hat u.a. mit dem Deutschland Express Erfahrungen gesammelt, ebenso nutzt das Goethe VRsum diese Plattform (und Weiterentwicklungen davon). Mozilla Hubs ist eine Open Source Plattform und frei öffentlich zugänglich. Sie erfordert keine Klarnamen / Nutzerdaten und ermöglicht kollaboratives Arbeiten an den virtuellen Räumen möglich, innerhalb kurzer Zeit können erste Schritte erlernt werden.

Wie gestaltet man einen eigenen virtuellen Raum in Mozilla Hubs?

Mit dem Web Editor Mozilla Spoke, einem neuen online Werkzeug, können virtuelle Mozilla Hubs Räume ganz einfach im Web Browser erstellt werden.

Alles, was Sie dazu tun müssen, ist auf die Webseite <https://hubs.mozilla.com/spoke> zu gehen und starten.

Zuerst öffnet sich ein neues Browserfenster mit einem login Feld. Nach der Eingabe der eigenen Email wird automatisch ein Magic Link verschickt, die man in der Email Inbox findet und bestätigt.

Damit ist der Zugang zum Spoke Editor freigeschalt und was man als nächstes sieht, sieht aus wie ein typischer 3D-Editor.

Auf dieser Spoke Startseite können die Nutzer in einem kurzen Online Tutorial lernen, wie eine Space in Mozilla Hubs erstellt und veröffentlicht wird:

### **1. Erstellen von Szenen mit Spoke**

Möchten Sie eigene VR-Welten für Hubs bauen? Lernen Sie Spoke kennen!

Spoke ist ein Online-Editor für 3D-Szenen, der vom Mozilla Mixed Reality-Team entwickelt wurde. Mit Spoke können Sie Umgebungen mit 3D-Modellen, Architektur-Bauteilen, Lichtern, Bildern, Videos und vielem mehr erstellen. Sobald Ihre Szene fertig ist, können Sie sie auf Hubs hochladen oder als glTF-3D-Modell exportieren.

## **2. Erstellen**

Sie benötigen keine externe Software oder Erfahrung in der 3D-Modellierung - erstellen Sie 3D-Szenen mit dem Spoke-Web-Editor, um einen Raum zu schaffen, der ganz auf Ihre Bedürfnisse zugeschnitten ist. Vom Sitzungssaal bis zum Weltraum und darüber hinaus - Ihr Raum liegt in Ihrer Hand.

## **3. Entdecken**

Erkunden Sie Bilder, Virtuelle Räume und 3D-Modelle aus dem Internet, ohne eine neues Fenster öffnen zu müssen. Mit den Medienintegrationen von Webseiten wie Sketchfab und Google Poly können Sie im Handumdrehen bereits existierende 3D Welten importieren um auf diesem Weg eine eigene Szene zu erstellen.

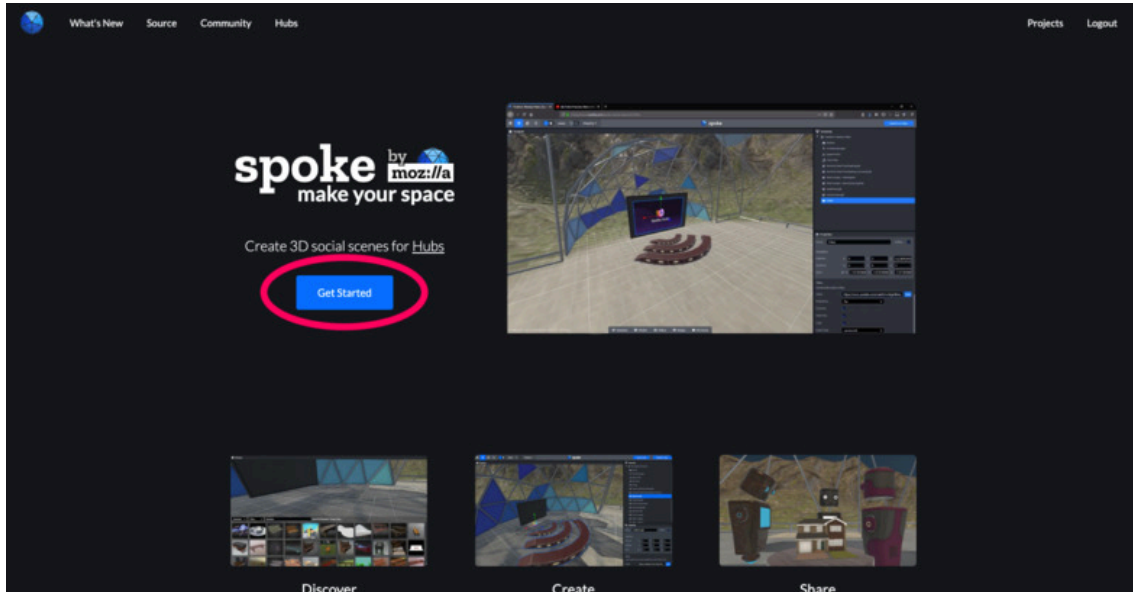
## **4. Teilen**

Laden Sie Freunde ein, sich in Ihrem neuen Raum zu treffen, indem Sie Ihre Inhalte sofort in Hubs veröffentlichen. Mit nur wenigen Klicks haben Sie eine eigene Welt, die Sie erleben und mit anderen teilen können - alles über Ihren Browser.

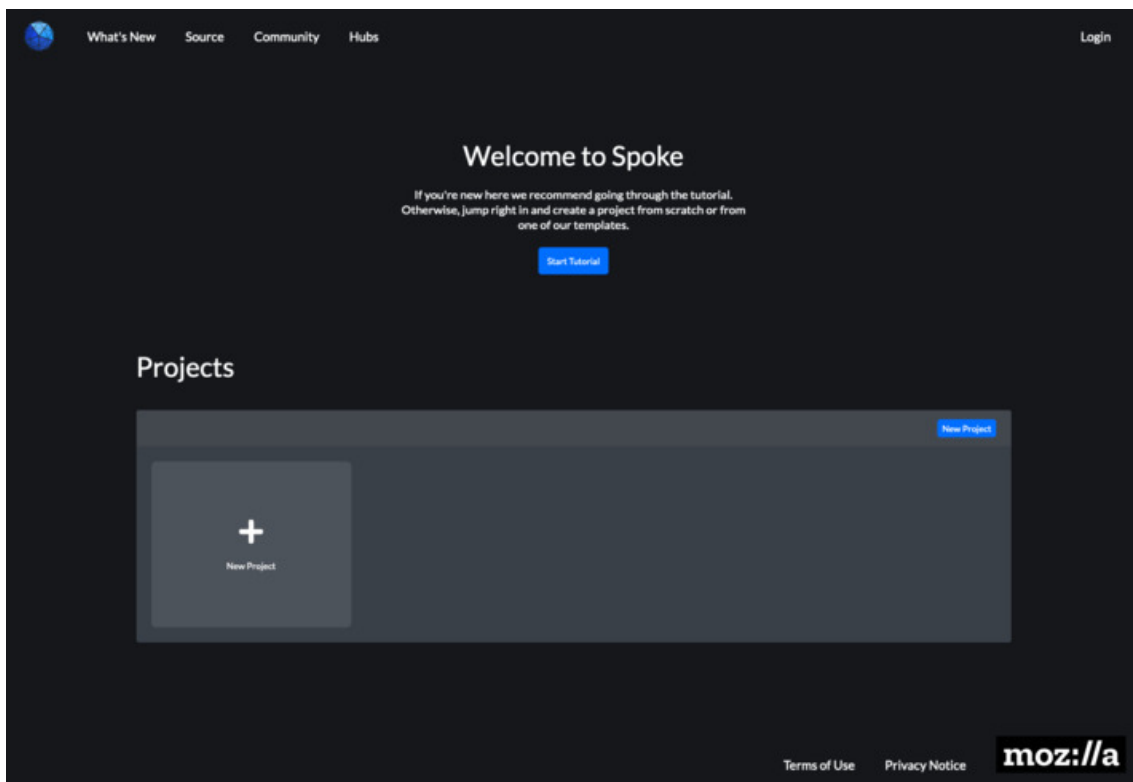
## Spoke Anleitung:

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

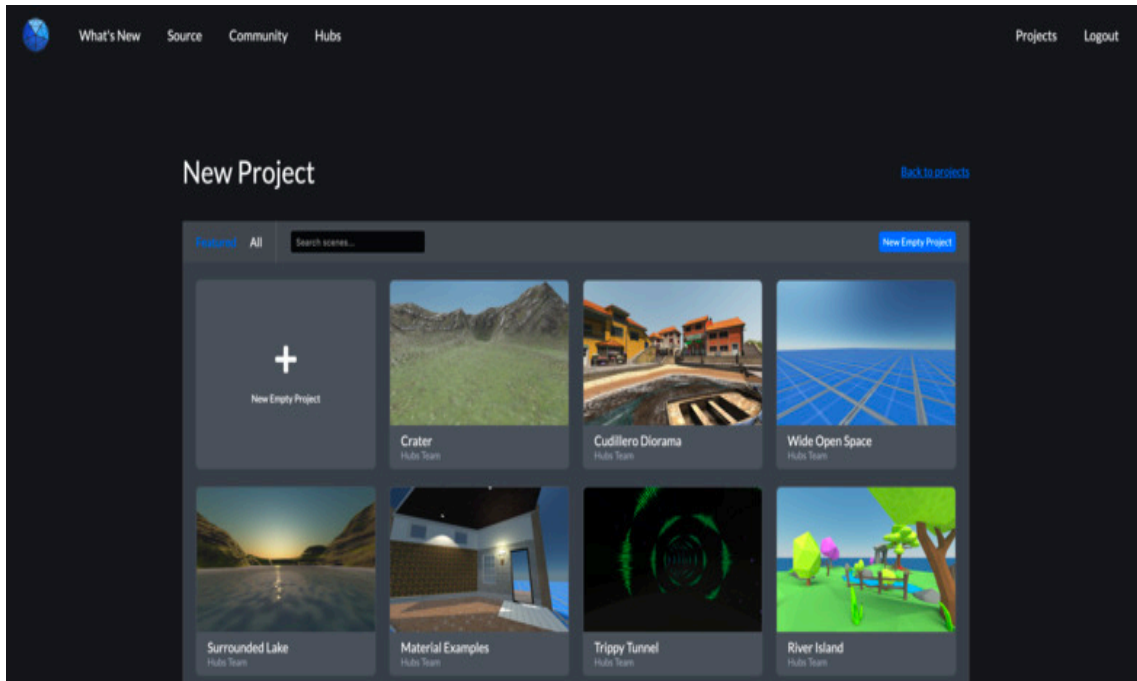
Um ein neues Spoke-Projekt zu erstellen, gehen Sie zu [hubs.mozilla.com/spoke](https://hubs.mozilla.com/spoke) und klicken Sie auf "Get Started".



Wenn Sie zum ersten Mal mit dem Spoke Editor arbeiten, haben Sie die Möglichkeit, ein Tutorial zu besuchen, um sich mit den Funktionen vertraut zu machen. Wenn Sie bereits Szenen in Spoke erstellt haben und angemeldet sind, sehen Sie hier Ihre früheren Projekte aufgelistet.



Wählen Sie "Neues Projekt" und Sie können bestehende Szenen aus der Community auswählen, um sie weiterzuentwickeln, oder "Neues leeres Projekt", um ganz von vorne anzufangen.



Von hier aus können Sie Ihre Szene ganz nach Ihren Wünschen gestalten! Fügen Sie Inhalte zu Ihrer Szene hinzu oder bauen Sie ein Haus mit dem Spoke Architektur-Kit.

VIDEO 1

### **Remixen von Szenen aus Hubs:**

Szenen, die auf Hubs mit einer Creative-Commons-Lizenz veröffentlicht wurden, können neu geremixt (weiterentwickelt) werden. Sie können diese wie folgt von Hubs nach Spoke importieren:

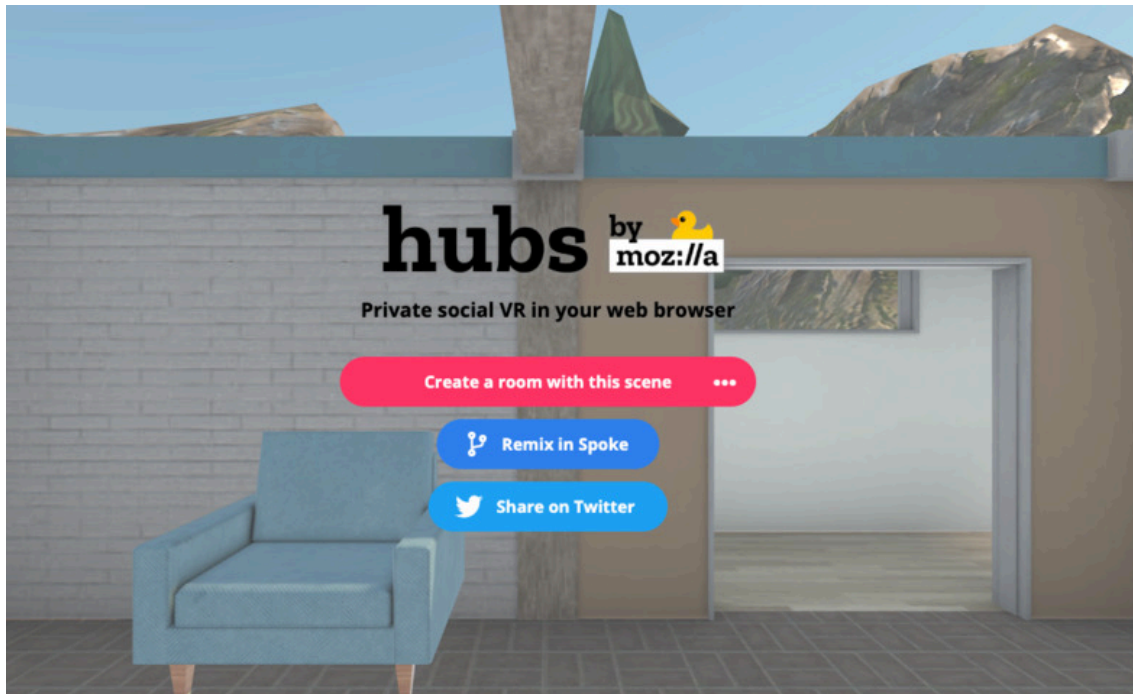
VIDEO 2

### **Veröffentlichen von Szenen**

Sie können eine Szene entweder direkt in Hubs veröffentlichen oder sie als .glb-Datei oder als Legacy-Szene für Spoke exportieren.

### **Veröffentlichen in Hubs**

Wenn Sie eine Szene in Hubs veröffentlichen, erhält sie eine eindeutige URL. Auf dieser Landing Page gibt es einen Link zu "Create a Room with this Scene", den Sie verwenden können, um Hubs-Räume zu erstellen, die die Szene als Basis verwenden, und einen Link, den andere zum Remixen in Spoke verwenden können.



Klicken Sie auf die Schaltfläche "Publish to Hubs..." in der oberen rechten Ecke. Sie erhalten eine Aufforderung, Ihre Szene umzubenennen. Sie müssen sich anmelden, um Ihre Szene zu speichern und zu veröffentlichen. Alles, was Sie tun müssen, ist, den "Magic Link" an Ihre E-Mail zu senden. Fügen Sie Attribute hinzu und klicken Sie auf 'Speichern und veröffentlichen'.

Den erstellten Link können sie nun mit ihren Freunden teilen und gemeinsam ihren virtuellen Raum besuchen!

### **Web Tutorial**

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

### **Oculus Quest Tutorial**

<https://hubs.mozilla.com/Jo9qBYM/tutorial-vr-quest>