

# Что такое Prater Digital?

[→ О нас](#)

Как работает виртуальный культурный сайт? Какие цифровые культурные технологии могут быть использованы для того, чтобы сделать визуальное и исполнительское искусство действительно хорошо работающим в Интернете? Какой доступ возможен, как посетители могут познакомиться с искусством и культурой в виртуальном пространстве и какие эффекты дает работа в виртуальном пространстве?

для художественной и эстетической практики? С какими - не только техническими - проблемами сталкиваются учреждения культуры и творческие работники, когда они хотят создать цифровую инфраструктуру, максимально безопасную с точки зрения данных и этики?

Проект Prater Digital отвечает на эти вопросы образцовым образом и предлагает платформу, которая была разработана в диалоге со многими экспертами и актерами. Были задуманы различные модульные пространства, в которых могут проходить встречи, собрания, выставки, представления и выступления. Эти пространства доступны для использования третьими лицами, а также предоставляют возможность обмена и расширения накопленных знаний.

**Prater Digital** был разработан в сотрудничестве с куратором Юлианом Камфаузенем и консультативным советом по вопросам будущего Prater Berlin в сотрудничестве с Марком Кониглио (Troikatronix) и digital.DTHG, а также при поддержке курса "Spiel & Objekt" в Академии драматического искусства Эрнста Буша.

Prater Digital финансируется Департаментом культуры Сената и Европейскими директивами по финансированию цифрового развития в сфере культуры.



# Как пользоваться программой изучения Prater Digital?

## → Краткое руководство

Если пользователи используют концентраторы Mozilla, необходимо выполнить следующие шаги:

1. микрофоны (здесь пользователи решают, согласны ли они использовать микрофон).
2. в нижней середине комнаты появляются две возможности входа в комнату - в зависимости от терминального устройства через очки VR или через другое устройство, не имеющее VR-функций (например, компьютер, планшет или мобильный телефон).
3. выбор аватара и имени
4. настройки звука в зависимости от терминального устройства
5. после входа в помещение к соответствующим терминальным устройствам применяются различные элементы управления навигацией:

### Компьютер

- Поворот: левая кнопка мыши или клавиши Q (левая) и E (правая) на клавиатуре.
- Перемещение по горизонтали: Клавиша A - влево и клавиша D - вправо, клавиша D - вперед и нажатием клавиши S назад. Если Вы хотите двигаться быстрее, удерживайте клавишу пробела нажатой.

### Очки виртуальной реальности

- Поворот: с помощью палки для большого пальца правого контроллера
- Перемещение по горизонтали: с помощью большого пальца левого контроллера. Опять же, Вы можете сделать свои движения быстрее, используя клавишу B или Y Вашего левого контроллера.

### Сенсорный дисплей

- Поворот: с помощью палки для большого пальца правого контроллера

### Сенсорный дисплей

- Вращение и движение: Коснитесь экрана и перетащите его в нужном направлении

### Вставлять предметы в комнату

- В середине комнаты находится бар с дополнительными функциями в верхней части: Центральный символ (розовый) приводит к строке поиска, где пользователи\* могут выбирать объекты, которые они могут позиционировать и перемещать в комнате.

### Компьютер

- Выбранный объект можно перемещать по комнате левой кнопкой мыши. Меню объекта открывается нажатием клавиши пробела, в то время как указатель мыши указывает на объект.

### Очки виртуальной реальности

- Выделенный объект перемещается через ручку контроллера, правый мини-джойстик - объект ближе, в то время как указатель мыши указывает на объект. Удерживая нажатой клавишу A или X во время наведения на объект, Вы откроете меню объекта.

# Как пользоваться программой обучения Prater Digital?

## → Руководство

Далее мы хотели бы показать Вам наиболее важные функции для использования программы изучения Prater Digital. Мы разработали программу изучения, чтобы показать Вам все важные функции и приложения, чтобы Вы знали, как работать с Prater Digital.

Откройте ссылку, чтобы попасть в окно концентраторов Mozilla. В этом окне Вы попадете в комнату, предназначенную для ознакомления с функциями навигации и управления.

- Сначала в открывшемся окне Вас спросят, согласны ли Вы разрешить сайту Mozilla Hubs использовать Ваш микрофон. Если вы согласитесь, вы сможете общаться с другими участниками обучения.
- После того, как комната открыта, в нижней середине картины появится белая рамка - здесь Вы кликаете в соответствии с Вашим оборудованием, хотите ли Вы использовать комнату с очками виртуальной реальности. Если у Вас нет очков виртуальной реальности, Вы можете войти в комнату, нажав кнопку "Войти в комнату".
- Почти готово: Чего не хватает сейчас, так это Вашего имени и так называемого аватара. Аватары являются графическими представлениями, которые воплощают Вас как пользователя в виртуальном пространстве. Вы можете свободно выбирать себе имя. Если Вы хотите, чтобы другие гости узнали Вас, это поможет, если Вы выберете Ваше имя или похожее. Вы можете свободно выбрать один из аватаров из предложений. Mozilla Hubs разработал для этой цели аватары, которые Вы можете просмотреть, нажав на поле "Просмотр аватаров". По этой ссылке Вы попадете на страницу с большим количеством предложений. После того, как Вы нашли аватар и имя, Вы можете войти в учебную комнату, нажав на красное поле с надписью "Принять".
- Наконец, Ваше техническое оборудование (камера и звук) должно быть настроено таким образом, чтобы Вы могли слышать других пользователей в комнате и быть услышанным и увиденным самим, в зависимости от того, как Вы хотите.
- Добро пожаловать: Теперь Вы находитесь в комнате, и перед тем, как Вы начнете, Вы узнаете на экране, как перемещаться по комнате:

Если Вы вошли в комнату с компьютером, Вы можете повернуть ее влево или вправо с помощью левой кнопки мыши или клавиш Q (слева) и E (справа) на клавиатуре.

С очками виртуальной реальности Вы можете поворачивать налево или направо, используя палец на правом контроллере.

Если Вы используете устройство с сенсорным экраном, Вы можете перемещаться по комнате, касаясь экрана и перетаскивая его в нужном направлении.

- Чтобы познакомиться с комнатой, повернитесь (в соответствии с навигационной функцией Вашего устройства). Вы увидите, что находитесь в комнате с большими черными экранами. На этих страницах Вы найдете дальнейшие инструкции о том, как двигаться дальше по комнате:

Если Вы вошли в комнату с компьютером, Вы можете двигаться горизонтально влево с помощью клавиши A и вправо с помощью клавиши D. Вы можете двигаться вперед с помощью клавиши W и назад с помощью клавиши S. Если Вы хотите быстрее

перемещаться по этим функциям, Вы можете удерживать пробел, нажимая на пробел.

С помощью очков виртуальной реальности Вы можете также двигаться вертикально вперед, назад и горизонтально в сторону, используя палец на левом контроллере. Вы также можете сделать движение быстрее, используя клавишу B или Y Вашего левого контроллера.

Если Вы используете устройство с сенсорным экраном, Вы можете перемещаться по комнате, касаясь экрана и перетаскивая в нужном направлении двумя пальцами.

Con gli occhiali per realtà virtuale puoi anche muoverti verticalmente in avanti, indietro e orizzontalmente lateralmente usando la levetta del controller sinistro. Puoi anche eseguire un movimento più velocemente usando il tasto B o Y del controller sinistro.

→ Для следующего шага мы хотели бы попросить Вас скрестить полотна. В отличие от того, что мы знаем из физического пространства, Вы можете просто ходить по холстам. Там вы увидите, что есть дальнейшие инструкции на полу. Как пользователь комнаты у Вас есть возможность вставлять предметы в комнату. Это могут быть графические изображения или другие средства массовой информации, которыми Вы хотите поделиться с другими пользователями. Как и в случае с выбором аватара, Вы также можете использовать предложения, разработанные Mozilla Hubs.

Если Вы посмотрите на панель в верхнем центре окна, Вы увидите розовый круг, который приведет Вас к окну поиска. Здесь у Вас есть выбор между загрузкой собственных данных и размещением одного из предложений концентраторов Mozilla в комнате. Вы можете выполнять следующие функции с выбранным объектом:

Если Вы вошли в комнату с компьютером, Вы можете переместить выделенный объект в комнате левой кнопкой мыши. Чтобы приблизить объект, Вы можете прокрутить его с помощью мыши и, чтобы открыть меню объекта, нажмите клавишу пробела, одновременно наведя курсор мыши на объект. После того, как меню объекта открыто, появляются дополнительные опции. Чтобы увеличить или повернуть объект, Вы можете нажать на поле справа и слева. При этом держите пробел в нажатом состоянии. Вы также можете использовать поле "Pin", чтобы расположить Ваш объект в комнате.

С помощью очков виртуальной реальности Вы можете перемещать выбранный объект с помощью рукоятки Вашего контроллера (независимо от того, с какой стороны). При наведении указателем мыши на объект, расположенный справа, объект будет показан ближе к Вам. Удерживая нажатой клавишу A или X во время наведения указателя мыши на объект, открывается меню объекта. Здесь Вы также можете вращать объект, нажимая кнопку "поворот" на Вашем контроллере. Для увеличения/уменьшения объекта Вы можете перемещать руки друг от друга или навстречу друг другу, удерживая объект ручкой контроллера. Чтобы расположить объект в пространстве, нажмите на поле "Пин" с соответствующей кнопкой на Вашем контроллере.

# Как создать Аватар?

Следующая ссылка приведет Вас на страницу, где Вы можете создать свой собственный аватар.

→ <https://www.readyplayer.me>

Здесь у Вас есть два варианта: либо Вы загружаете свою фотографию и автоматически создается аватар, либо Вы создаете свой собственный аватар:

Вы можете выбрать различные характеристики, например, цвет волос Вашего аватара или возможный головной убор. После того, как Вы будете довольны, нажмите на окно в правом верхнем углу с надписью "Готово". На второй продолговатой полосе появится ссылка, которую Вы можете сохранить, нажав на поле "Копировать" справа. Ваш аватар теперь хранится в буфере обмена. Если Вы Теперь вернитесь в учебную комнату Prater Digital и нажмите на поле "Просмотр аватаров" при выборе имени и аватара, откроется панель поиска. Теперь нажмите на ссылку "Avatar GLB URL" в правом верхнем углу этой страницы, а затем вставьте URL Вашего самостоятельно созданного аватара.