

# Introduction & Hubs Documentation

1. Welcome to Hubs
2. Getting Started with Hubs
3. Building Scenes with Spoke
4. Creating Custom Avatars
5. Hosting Events in Hubs
6. Create and Join Rooms

<https://hubs.mozilla.com/docs/welcome.html>

## 1. Welcome to Hubs: ‘허브’에 오신 것을 환영합니다.

허브는 브라우저에서 실행되는 가상 협업 플랫폼입니다. 허브를 사용하면 클릭 한 번으로 자신만의 3D 공간을 만들 수 있습니다. URL을 사용하여 다른 사용자가 참여하도록 초대합니다. 설치 또는 앱 스토어가 필요하지 않습니다.



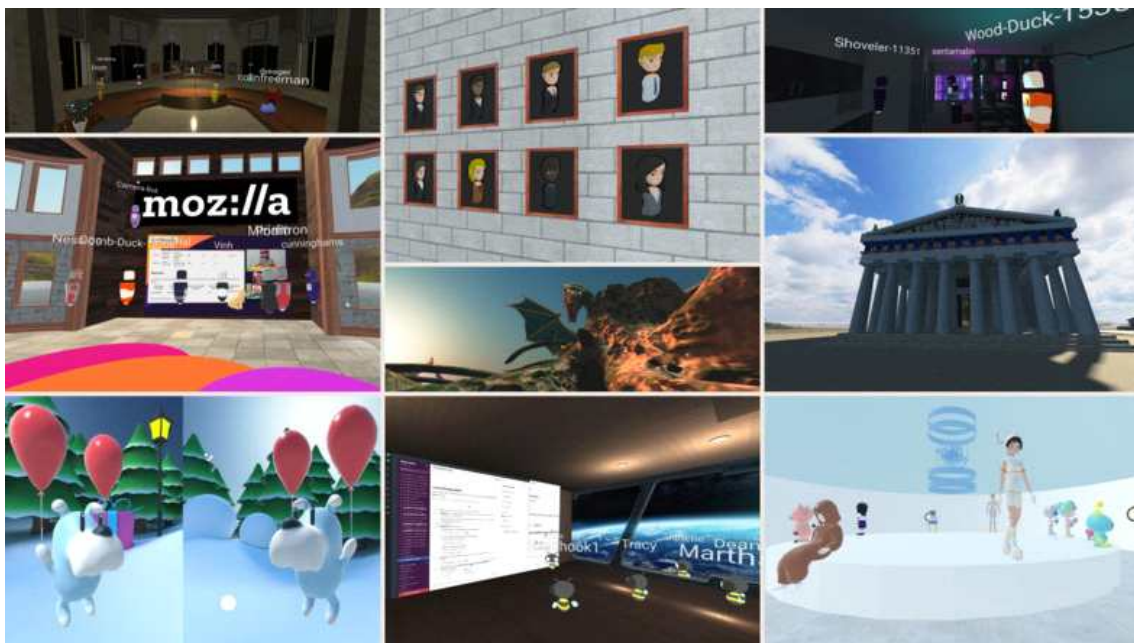
## 허브는 누구를 위한 것일까요?

허브는 원격으로 다른 사용자와 연결하고자 하는 모든 사용자를 위한 것입니다! 공유 가상 공간에서 커뮤니티를 하나로 묶을 수 있는 좋은 방법입니다.

이곳에서 회의를 주최하거나, 수업을 하거나, 예술전시를 하거나, 친구들과 어울릴 수 있습니다. 허브를 사용하면 이미지, 비디오, 3D 모델 등을 쉽게 연결하고 공유할 수 있습니다. 허브 안에서는 여러분이 있는 공간에 상응하는 오디오를 통해 누구하고나 대화할 수 있고, 작은 그룹으로 나뉘어서 소통할 수 있습니다.

허브는 여러 플랫폼에서 작동합니다. VR 헤드셋이 있나요? 아주 좋습니다! 아니어도, 데스크톱 컴퓨터, 랩톱, 태블릿 또는 모바일 장치를 사용하여 2D로 탐색할 수 있습니다. (지원되는 브라우저 참조:

<https://hubs.mozilla.com/docs/hubs-create-join-rooms.html#for-2d-experience>).



## 커스터마이징

허브는 오픈 소스이며 사용자 지정이 가능합니다.

스포크(<https://hubs.mozilla.com/docs/intro-spoke.html>)를 사용하여 개인화된 아바타(<https://hubs.mozilla.com/docs/intro-avatars.html>)를 업로드하거나 고유한 환경을 만들 수 있습니다.

허브 인터페이스를 더 잘 제어하고 싶으십니까? 허브 클라우드(Hubs Clouds <https://hubs.mozilla.com/docs/hubs-cloud-intro.html>)를 사용하여 사용자 버전의

플랫폼을 자체 호스팅할 수 있습니다. 사용자 지정 브랜딩을 추가하고, 사용자 고유의 도메인 이름을 사용하고, 승인된 사용자로 액세스를 제한하고, 사용자 고유의 기능을 구축할 수 있습니다.

## ‘스포크(Spoke)’란?

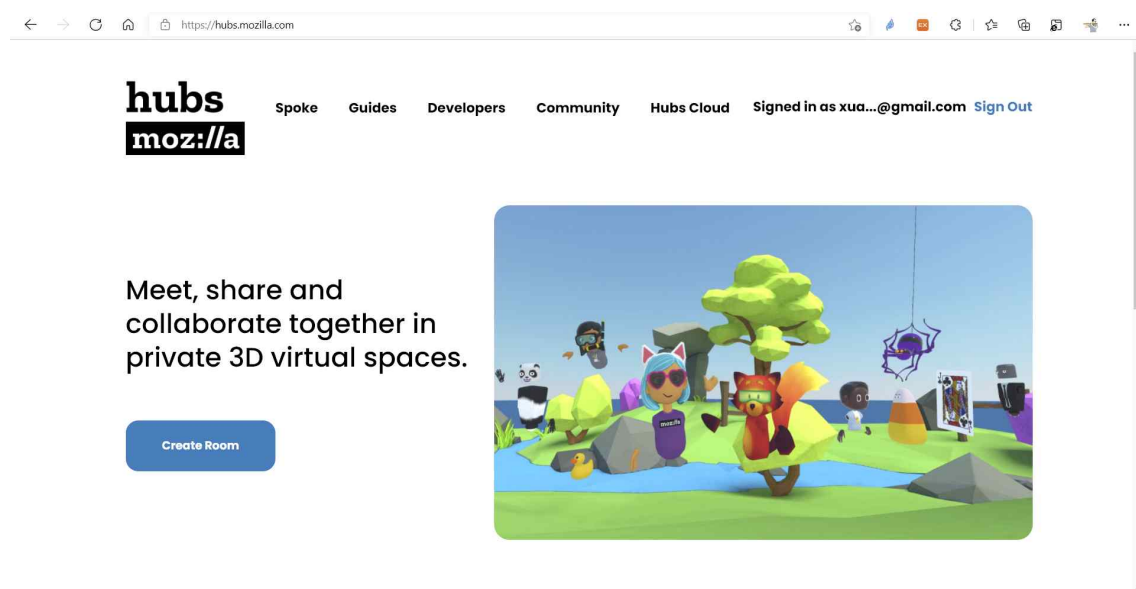
‘스포크(<https://hubs.mozilla.com/docs/intro-spoke.html>)’는 허브 룸에서 사용할 수 있는 환경을 만들기 위한 내장 웹 에디터(편집기)입니다. 이 에디터는 웹 브라우저에서 실행되며 프로젝트에 사용할 고유한 3D 모델, 이미지 및 파일을 업로드할 수 있습니다. 또한 스포크에는 완벽한 공간을 구축하는 데 도움이 되는 빌드 키트와 콘텐츠 공급자와의 통합 기능이 포함되어 있습니다!

<https://hubs.mozilla.com/docs/intro-hubs.html>

## 2. Getting Started with Hubs: ‘허브’ 시작하기

여기서는 허브에 관한 기본적인 사항을 알려드립니다. (비디오를 원하시면 여기를 클릭하세요. <https://www.youtube.com/watch?v=5QnOsyyebEQ>)

시작하려면 [hubs.mozilla.com](https://hubs.mozilla.com/)(<https://hubs.mozilla.com/>)으로 이동하세요. 이곳에서 ‘룸 만들기(Create Room)’을 눌러 자신만의 룸을 만듭니다.



### ‘허브’ 탐색

#### 방에 들어가기

입장하기 전까지 로비에 있게 됩니다. 여기서는 방 안에서 일어나는 일을 보고 들을 수 있으며, 문자 채팅을 통해서 다른 사람들과 교류할 수 있습니다. 사용하시는 기기의 종류에 따라 방 출입이 조금 다를 수 있습니다.

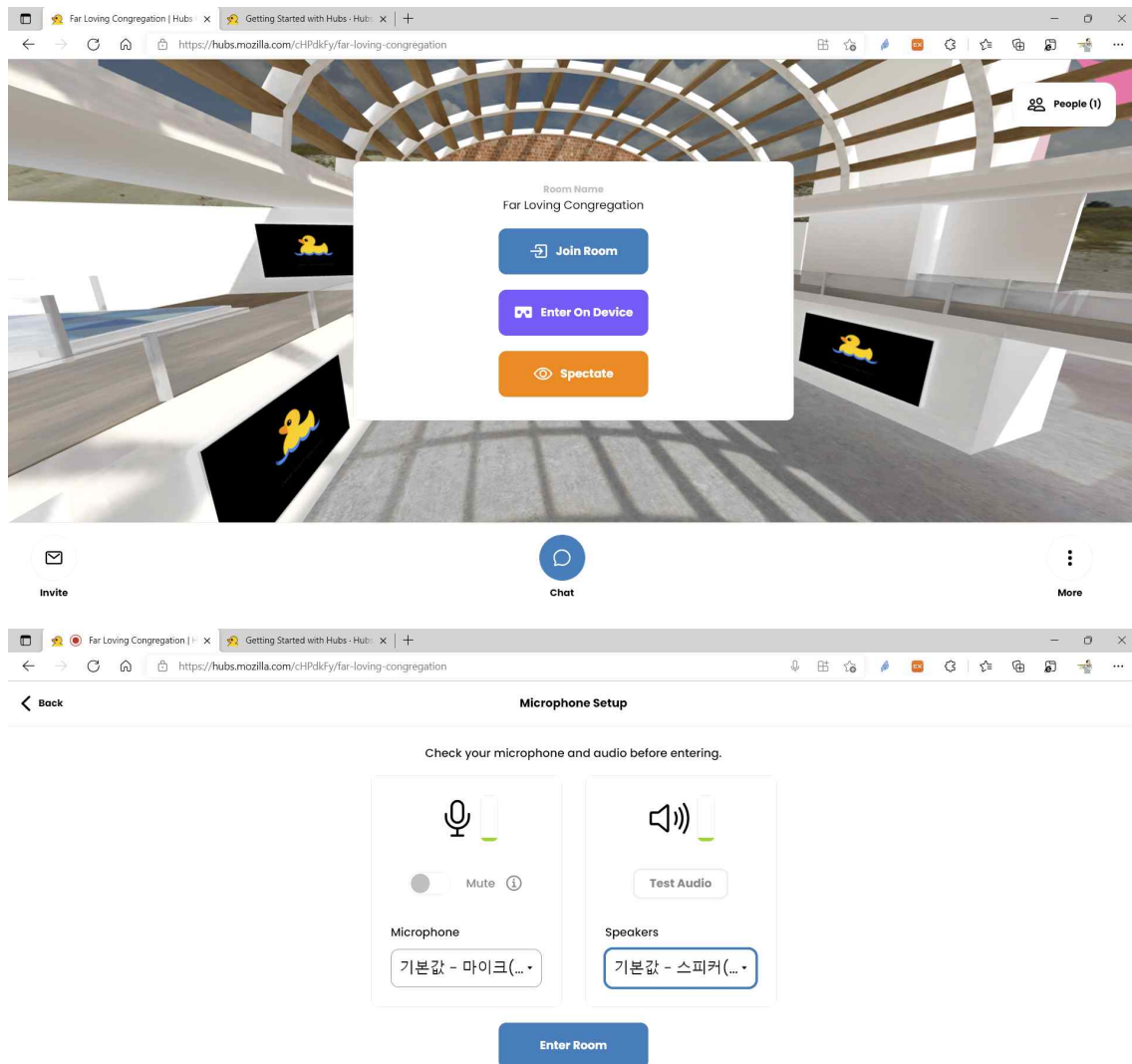
- 데스크톱 컴퓨터 사용자:

“Join Room”을 누른 후 나타나는 메시지에 따라 이름/아바타를 선택하고 마이크를 사용 가능으로 설정한 후 “Enter Room”을 누르세요.

- 가상현실 헤드셋이나 모바일 사용자:

사용자 설명서의 지침을 참조하십시오.

(<https://hubs.mozilla.com/docs/hubs-create-join-rooms.html#enter-the-room>)



## 방 돌아보기

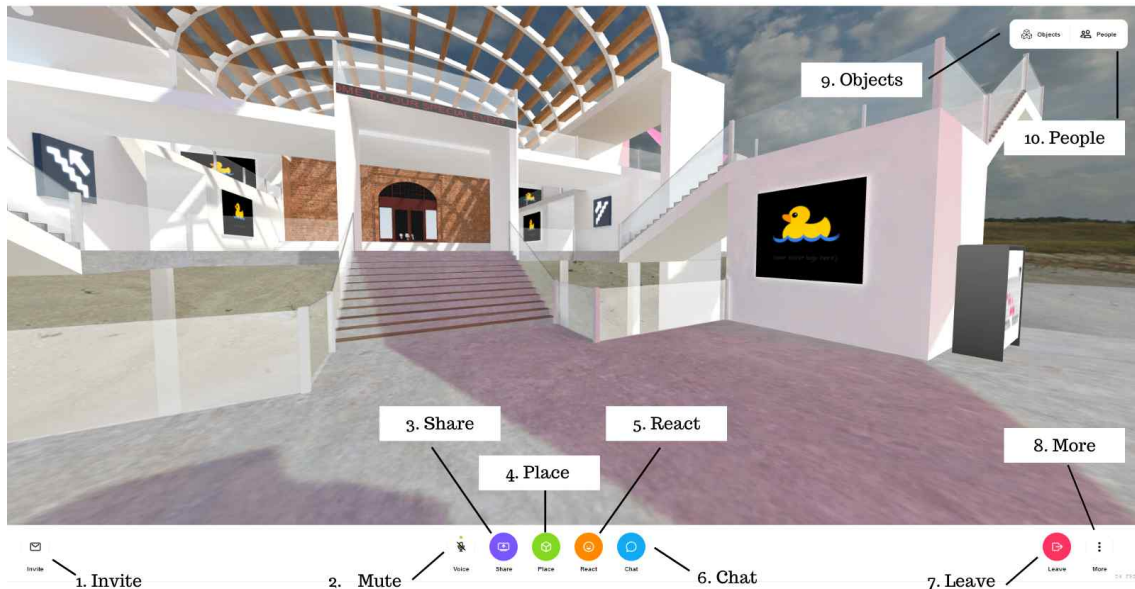
당신의 새로운 공간을 탐험해 보세요. 데스크톱에서는 W•A•S•D 키 또는 화살표 키를 사용하여 이동합니다. 마우스 오른쪽 버튼을 눌러 다른 위치로 순간이동할 수도 있습니다. Q 및 E 키를 사용하여 장면을 회전하거나 마우스 왼쪽 버튼을 누른 채로 끌기를 할 있습니다.

VR 및 모바일 컨트롤은 허브 컨트롤 목록 ([Hubs Controls](https://hubs.mozilla.com/docs/hubs-controls.html) <https://hubs.mozilla.com/docs/hubs-controls.html>)을 참조하십시오.

## 사용자 인터페이스

마이크를 음소거하고, 사진을 찍고, 화면을 공유하고, 물체를 만드는 등의 작업을 할 수 있습니다. 이 가이드에서는 이러한 컨트롤의 몇 가지 기본 사항에 대해 설명합니다. 자세한 내용은 설명서의 허브 기능 (Hubs Features

<https://hubs.mozilla.com/docs/hubs-features.html>) 섹션을 참조하십시오.

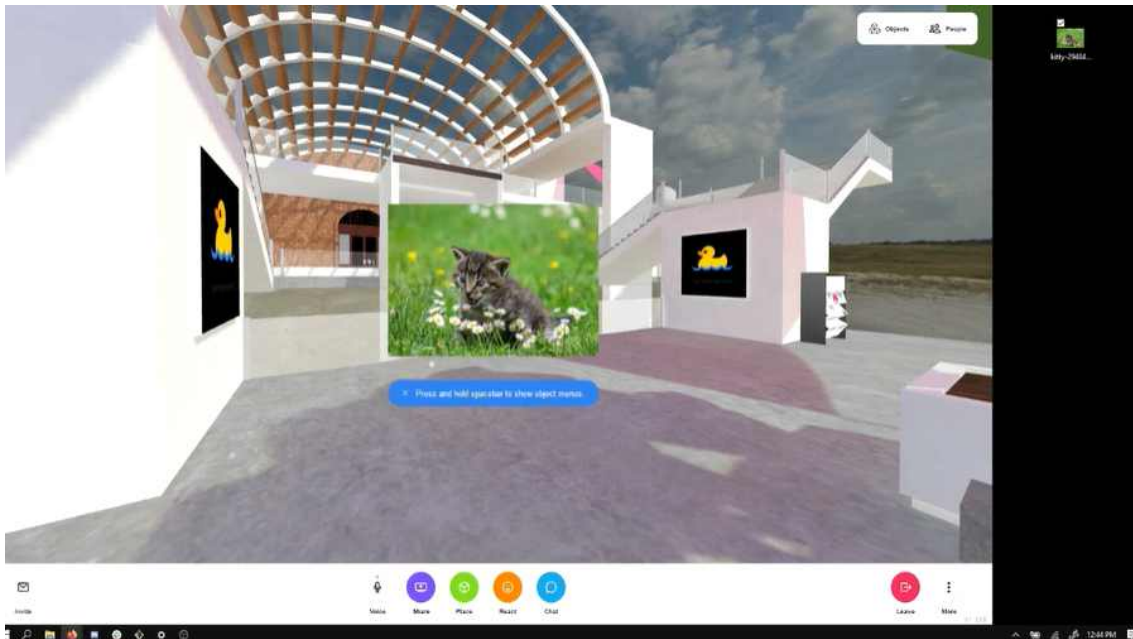


## 미디어 가져오기

허브에서는 SketchFab, Google Poly, SoundCloud, Vimeo, Twitch, Crunchyroll 등을 포함한 모든 웹에서 3D 모델, 이미지, 비디오 및 PDF를 가져올 수 있습니다.

미디어 브라우저(화면 상단의 마법 지팡이 버튼)에서 콘텐츠를 검색해 보십시오.

파일을 룸으로 끌어서 놓거나 URL을 복사(ctrl+c 또는 command+c)한 다음 룸에 붙여넣기 (ctrl+v 또는 command+v)하여 미디어를 추가할 수도 있습니다.



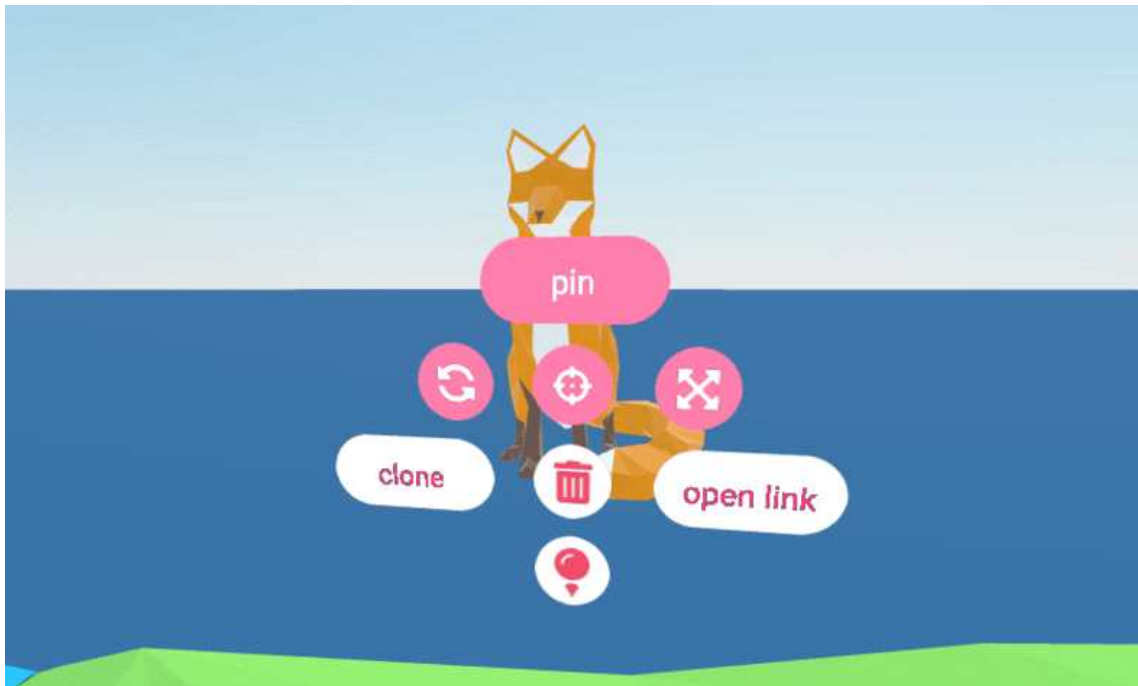
## 오브젝트 메뉴

오브젝트, 비디오 및 드로잉에 대한 추가 컨트롤은 오브젝트 메뉴에서 찾을 수 있습니다.

이러한 컨트롤을 표시하려면 커서를 오브젝트 위에 놓고 스페이스바 또는 탭 키를 누르십시오.

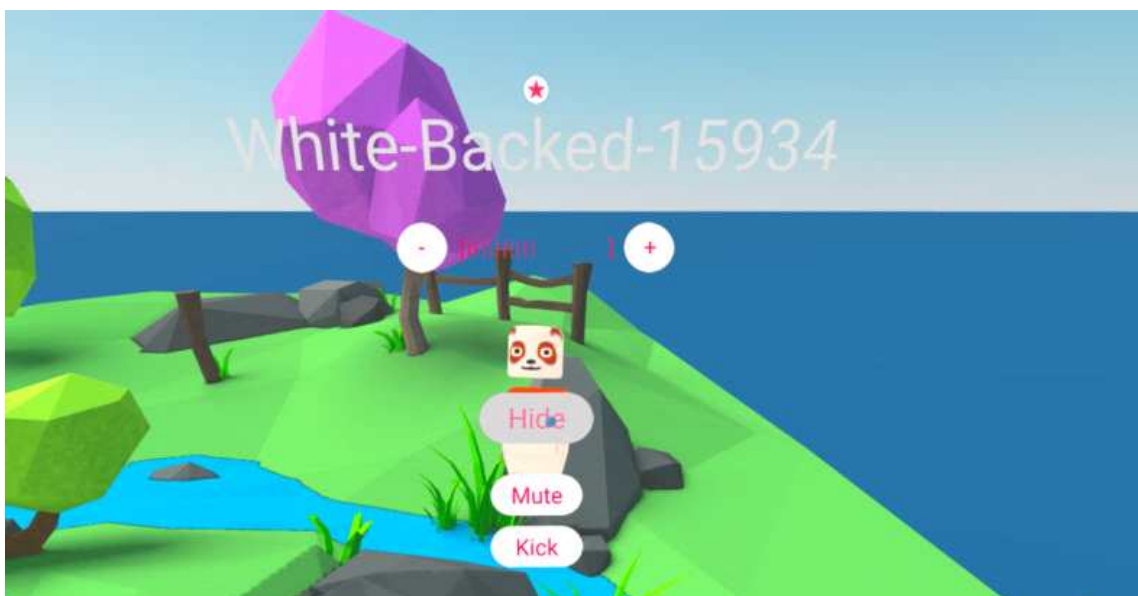
VR 및 모바일 컨트롤에 대해서는 허브 컨트롤 목록 ([Hubs Controls https://hubs.mozilla.com/docs/hubs-controls.html](https://hubs.mozilla.com/docs/hubs-controls.html))을 참조하십시오.





## 아바타 메뉴

오브젝트와 마찬가지로 사용자에게 메뉴를 열 수 있습니다. 이렇게 하면 사용자들의 볼륨을 제어하거나 보기에서 숨길 수 있습니다. 룸 소유자 또는 진행자인 경우, 사용자의 마이크를 음소거하거나 룸에서 일시적으로 내보내는 것과 같은 특별한 권한을 가집니다.

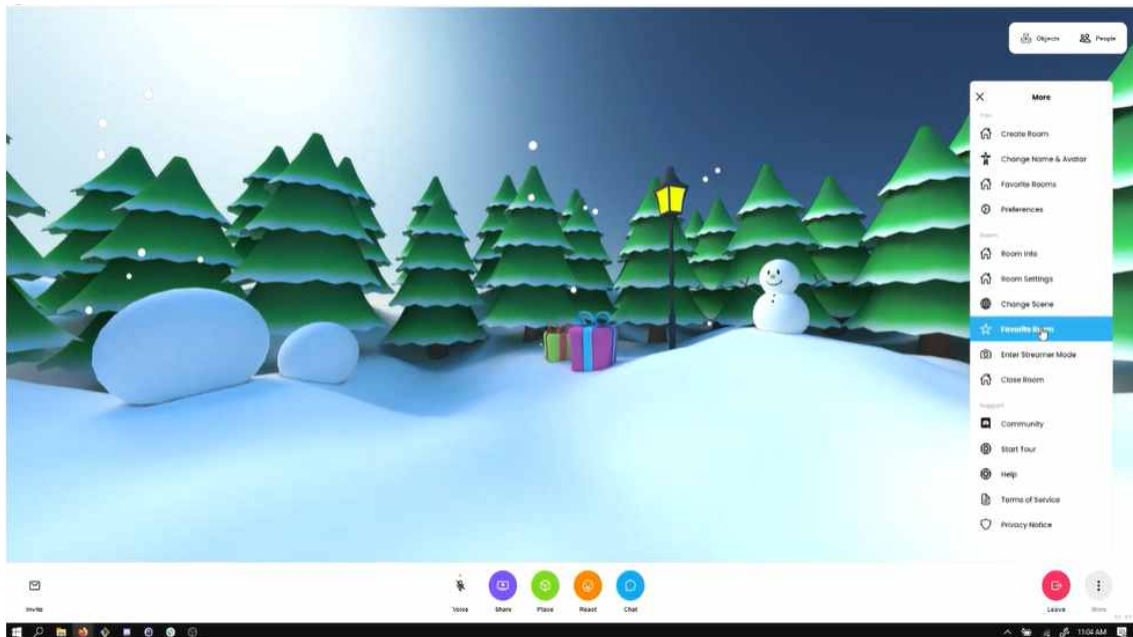




## 장면을 변경

이벤트 분위기에 맞게 장면을 변경할 수 있습니다. 장면 데이터베이스에서 선택할 수 있는 많은 환경이 있으며 장면 편집기 스포크를 사용하여 자신만의 사용자 지정 월드를 만들 수 있습니다. 드롭다운 메뉴를 열고 Choose a Scene(장면 선택)을 선택하여 장면 브라우저를 탐색합니다.

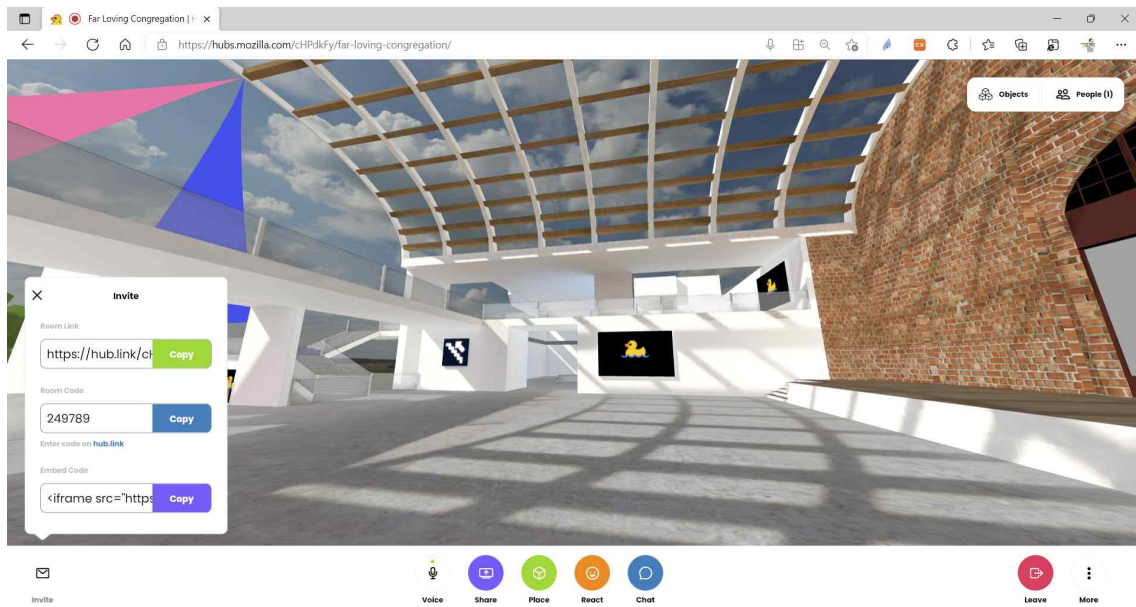
룸 진행자만 장면을 변경할 수 있습니다. 또한 이메일 주소를 사용하여 로그인해야 합니다. 허브를 이용하기 위해서는 로그인이 필요하지 않지만, 이를 통해 즐겨찾는 방 저장, 맞춤형 아바타 업로드 등의 혜택을 누릴 수 있습니다. 계정을 인증하는 데 필요한 전자 메일 주소만 있으면 됩니다. 추가 정보는 필요하지 않습니다.



## 친구 초대

새 공간은 비공개이므로 초대할 때까지 다른 사용자는 참여할 수 없습니다.

다른 사용자를 초대할 준비가 되면 화면 하단의 '초대(invite)' 버튼을 클릭하고, 룸 URL 또는 단축 코드를 복사하여 친구에게 보냅니다.



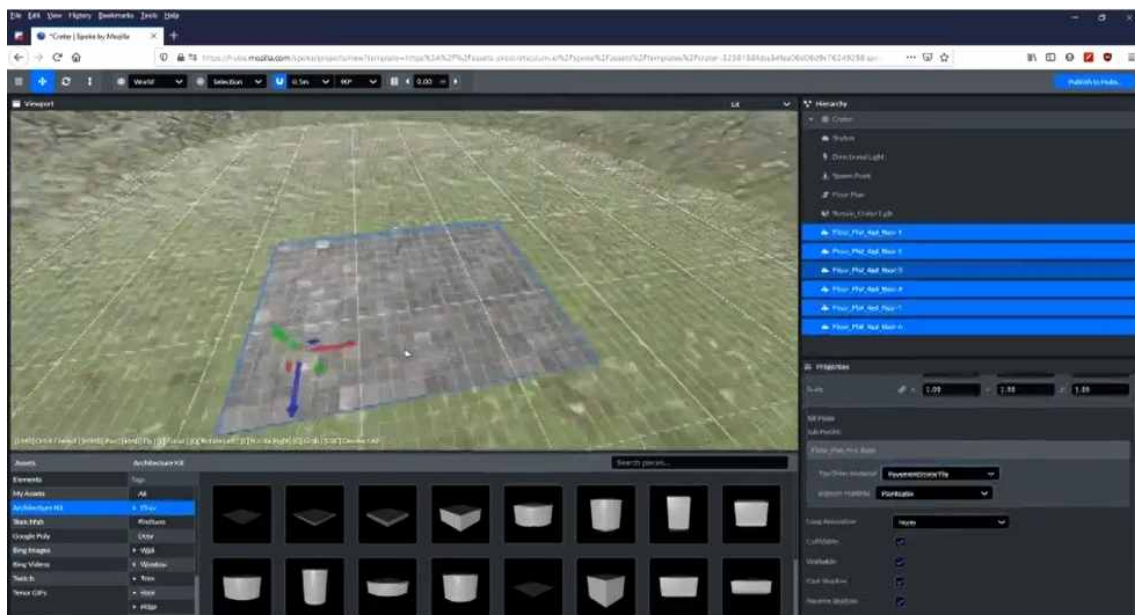
<https://hubs.mozilla.com/docs/intro-spoke.html>

### 3. Building Scenes with Spoke: 스포크로 장면 만들기

허브에서 사용자 지정 VR 월드를 구축하시겠습니까? ‘스포크(Spoke)’를 만나세요!

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

스포크는 Mozilla Mixed Reality 팀에서 개발한 온라인 3D 장면 편집기입니다. 스포크를 사용하면 3D 모델, 건축 키트 조각, 조명, 이미지, 비디오 등을 사용하여 환경을 구축할 수 있습니다. 씬(scene)이 준비되면 Hubs(허브)에 업로드하거나 GIF 3D 모델로 내보낼 수 있습니다.



#### 생성

외부 소프트웨어나 3D 모델링 경험이 필요 없습니다. 스포크 웹 편집기를 사용하여 3D 장면을 제작하여 사용자의 필요에 맞게 공간을 만들 수 있습니다. 회의실에서 우주공간, 그리고 그 너머까지, 여러분의 공간은 여러분의 통제하에 있습니다.

#### 탐색

새로운 탭을 열지 않고도 웹에서 이미지, 비디오 및 3D 모델을 탐색할 수 있습니다. Sketchfab과 Google Poly의 미디어 통합을 통해 신속하게 장면을 만들 수 있습니다.

#### 공유

콘텐츠를 즉시 허브에 게시하여 새 공간에서 만날 수 있도록 사람들을 초대하십시오. 몇 번의 클릭만으로 브라우저에서 자신만의 세계를 만들어서 경험하고 공유할 수 있습니다.



## 시작하기

사용자 지정 3D 환경을 구축하려면 스포크의 대화형

튜토리얼(<https://hubs.mozilla.com/spoke/projects/tutorial>)을 참조하거나 스포크

설명서(<https://hubs.mozilla.com/docs/spoke-creating-projects.html>)를 참조하십시오.

<https://hubs.mozilla.com/docs/intro-avatars.html>

## 4. Creating Custom Avatars: 아바타 만들기

허브에서 자신을 표현하는 방법을 선택할 수 있습니다. 특색 있는 아바타 또는 최신 아바타 중에서 선택하거나 자신만의 아바타를 만들 수 있습니다.

아바타 생성 과정에 얼마나 참여하고 싶은지에 따라 기본 아바타 본체 중 하나에 스킨을 입히거나 자신의 3D 모델을 업로드할 수 있습니다.



### 자기 아바타에 스킨 입히기

허브를 위한 아바타를 커스터마이징하는 가장 간단한 방법은 기본 로봇 중 하나에 사용자 지정 텍스처를 업로드하는 것입니다. 이렇게 하려면 다음을 수행합니다.

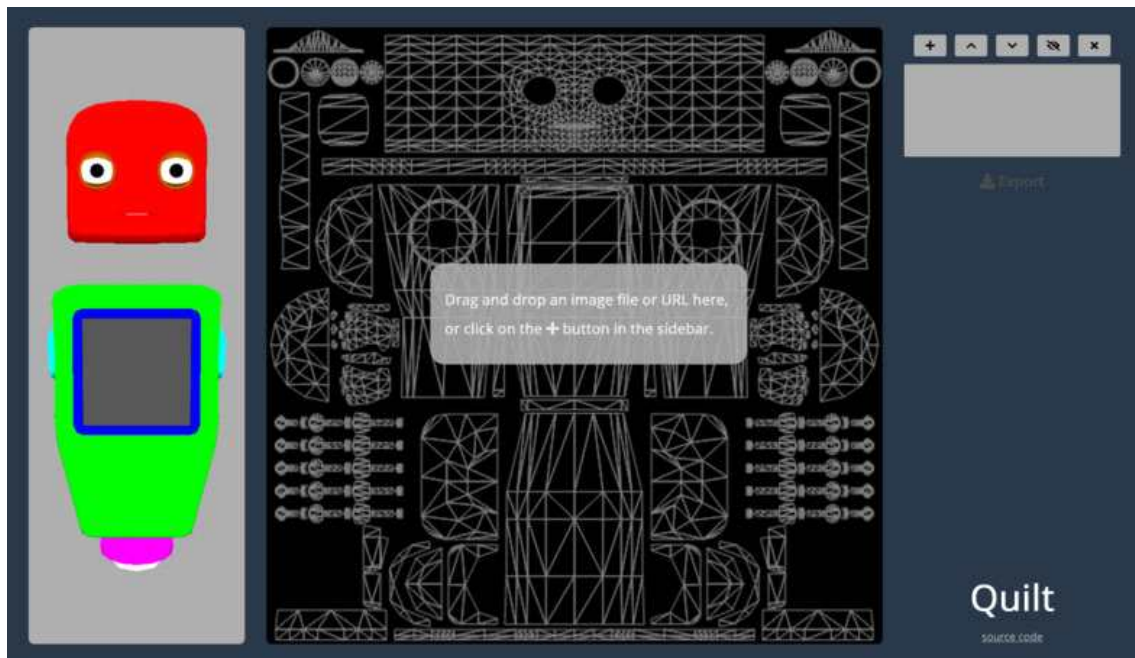
1. 허브 룸에 들어갑니다.
2. 화면의 오른쪽 상단 모서리에 있는 "사용자(people)" 목록 아이콘을 선택합니다.
3. 당신의 이름으로, 당신은 연필 아이콘을 볼 것입니다. 아바타 선택 화면을 열려면 이 아이콘을 클릭합니다.
4. '아바타 찾아보기' 버튼을 클릭합니다.
5. 여기서, 여러분은 자신의 아바타 목록을 볼 수 있고, 첫 번째 자리는 "Create Avatar"라고 쓰여 있어야 합니다.
6. 아바타 사용자 지정 화면에서 기본 체형 중 하나를 선택합니다.
7. "기준 지도"를 클릭하고 이미지 파일을 업로드합니다. 로봇 피부의 맞춤 텍스처를 디자인하

려면 아래 세부 사항을 참조하십시오.

8. 아바타를 저장하세요.

## 로봇 텍스처 만들기

로봇 아바타의 새 피부를 디자인하는 가장 쉬운 방법은 아바타 스킨링 도구인 '퀼트'를 사용하는 것입니다. 이미지 파일을 혼합하고 로봇에서 어떻게 보이는지 미리 보고 단일 텍스처 맵 파일을 내보낼 수 있습니다. <http://tryquilt.io/> 에서 직접 사용해 보십시오.



고급 아바타 사용자 지정 설명서를 이곳에서 다운로드할 수 있습니다.

(<https://hubs.mozilla.com/docs/creators-advanced-avatar-customization.html>)

## 박스형 로봇 텍스처 만들기

박스형 로봇의 새 스킨을 만드는 가장 쉬운 방법은 마인크래프트 아바타 빌드 도구를 사용하여 직접 만들거나 온라인에서 크리에이티브 커먼즈 마인크래프트 스킨을 검색하는 것입니다.





## 고급 아바타 지정

텍스처 맵, 다운로드 가능한 템플릿 및 사용자 고유의 3D 모델 사용 지침 등 허브 아바타 사용자 지정에 대한 자세한 내용은 설명서의 고급 아바타 사용자 지정 섹션을 참조하십시오.  
(<https://hubs.mozilla.com/docs/creators-advanced-avatar-customization.html>)



<https://hubs.mozilla.com/docs/intro-events.html>

## 5. Hosting Events in Hubs: 허브에서 이벤트 개최하기

모질라 허브에서 이벤트를 열고 진행하는 과정을 설명합니다. 이 안내서는 룸 작성 및 구성, 사용자 정의 장면 선택, 사용자 초대 및 이벤트 진행을 시작하는 데 도움이 되는 여러 섹션으로 구성되어 있습니다.

모질라 허브를 처음 사용하는 경우 다음 시작 안내서를 참조하여 플랫폼에 익숙해지십시오.

1. 허브 시작하기 (<https://hubs.mozilla.com/docs/intro-hubs.html>)
2. 허브 컨트롤 숙지 (<https://hubs.mozilla.com/docs/hubs-controls.html>)

### 허브의 이벤트

허브는 온라인에서 자신의 방을 만들고 이곳에서 친구들과 만날 수 있는 플랫폼입니다. 허브 룸의 최대 수용 인원은 24명이지만, 이 제한을 30명으로 늘릴 수 있습니다. 또한 추가 사용자는 룸 밖 로비에서 룸 안의 콘텐츠를 보고 들을 수 있습니다. 클라이언트 성능은 허브에서 중요한 고려 사항이며 참석자가 사용하는 기기에 따라 다릅니다. 모바일 기기(스마트폰, 독립형 헤드셋)는 개별 객실에 10명 이상이 있을 경우 성능에 문제가 있을 수 있습니다.

허브의 이벤트는 참석자가 서로 적극적으로 참여하도록 설계된 미팅 또는 스트리밍된 비디오 콘텐츠에 대한 공유 보기 환경에 가장 적합합니다.

여러 트랙으로 구성된 대규모 이벤트를 개최하려 한다면 허브 클라우드(Hubs Cloud <https://hubs.mozilla.com/docs/hubs-cloud-getting-started.html>)에 관심을 가져 볼 수 있습니다. 허브 클라우드(Hubs Cloud)는 시스템을 유지·관리하고 회의실 및 계정에 대한 구성 도구를 제공하며 대규모 이벤트에 더 적합합니다. 참가자의 많은 이벤트를 여는 경우 여러 개의 뷰잉 룸을 만들고 기본 콘텐츠를 트위치(Twitch <https://twitch.tv/>)와 같은 서비스로 스트리밍하는 것이 좋습니다.

### 룸을 설정하기

이벤트를 열려면 룸을 만들어야 합니다. 룸은 [hubs.mozilla.com](https://hubs.mozilla.com)의 홈 페이지에서 만들 수 있습니다. 룸을 만든 사용자는 룸의 "소유자"이며, 소유자는 룸 내에서 모든 권한을 갖고 다른 사용자들에게 권한을 부여합니다. 회의실을 만들 때 허브 계정으로 로그인하는 것이 좋습니다. 이렇게 하면 기기를 변경하더라도 사용자가 회의실 소유자로 기록되기 때문입니다. 로그인한 룸 소유자는 방문객이 공간에서 상호 작용하는 방법을 보다 세밀하게 제어할 수

있는 추가 구성 도구를 사용할 수 있습니다.

로그인한 사용자로 룸을 만들 때, 룸을 즐겨찾기 목록에 저장할 수 있습니다.

hubs.mozilla.com에 로그인하면 자기가 선호하는 룸이 홈 페이지에 나타납니다. 다시 방문하고 싶은 룸의 링크를 저장해 두면 유용합니다. 기본적으로 룸 소유자 또는 회의 진행자가 룸을 명시적으로 닫을 때까지 룸이 열려 있게 됩니다. 룸이 닫히면 그 룸을 다시 열 수 없습니다.

## 룸 사용 권한

룸을 방문한 사용자가 룸 안에서 객체를 작성 및 이동하고 콘텐츠를 게시하며 펜으로 그릴 수 있는지 여부를 지정할 수 있습니다. 룸을 설정하려면 메뉴 아이콘을 클릭하고 '룸 설정(Room Settings)'을 선택한 후 각각의 권한에 대해 허가/금지 전환을 합니다.

기본적으로 사용자는 객체를 만들고 이동하며 콘텐츠를 게시하거나 그리기를 하고 카메라를 사용할 수 있습니다. 이러한 권한을 삭제하면 룸을 일정한 형태로 유지할 수 유지할 수 있으며, 다른 사용자가 부적절한 콘텐츠를 게시할 가능성을 줄일 수 있습니다.

## 장면 선택

허브에서는 룸의 환경으로 사용할 장면을 직접 만들 수 있습니다. 어느 장면이나 여러 개의 룸을 만들 수 있으며, 스포크(<https://hubs.mozilla.com/docs/intro-spoke.html>)에서 Creative Commons 라이선스로 공유된 기존 장면을 리믹스하여 공간을 편집하고 개인화할 수 있습니다. 이벤트 진행을 위한 몇 개의 예시 장면을 아래와 같이 제공합니다.

회의실 A - 최대 10명의 사용자로 구성된 전문가 회의를 위한 소규모 회의실입니다.

Conference Room A: <https://hubs.mozilla.com/scenes/GvQthTN/conference-room-a>

레이크 오피스 - 룸의 곳곳에서 작은 그룹 활동을 할 수 있도록 오디오 감쇄율을 낮춘 열린 공간입니다.

Lake Office: <https://hubs.mozilla.com/scenes/QiUmYC3/lake-office>

거실 - 소규모 그룹 토론이나 패널리스트 스트리밍에 적합한 보다 편안한 공간입니다.

Living Room: <https://hubs.mozilla.com/scenes/y7wBpta/better-lit-living-room>

컨퍼런스 프레젠테이션 홀 - 무대 위에 슬라이드와 스피커가 있는 큰 규모의 미팅 공간입니다.

Conference Presentation Hall:

<https://hubs.mozilla.com/scenes/HHKr45j/conference-presentation-hall>

야외 만남의 광장 - 대형 비디오 상영이 가능한 대규모 야외 공간입니다.

Outdoor Meetup Space: <https://hubs.mozilla.com/scenes/2rEmqCK/outdoor-meetup>

회의장 로비 - 다른 장소로 이동하거나 소통할 수 있는 큰 공간이며, 다른 룸과 연결할 수 있습니다.

Conference Lobby Hall:

<https://hubs.mozilla.com/scenes/u3ezwKe/customizable-conference-lobby>

위의 각 장면 URL에서 제공하는 장면 페이지에서 직접 "이 장면으로 룸 만들기(Create a room with this scene)"를 수행할 수 있습니다. 또는 장면 URL을 이미 작성한 기존 룸에 붙여넣고 다음 단계에 따라 룸 내에서 장면을 변경할 수 있습니다.

## 초대

기본적으로 허브 룸은 비공개이며, URL을 공유하는 사용자만 사용할 수 있습니다. 허브로 이벤트를 계획할 때는 누구를 초대할지 고민하고 허브 룸에 참석하고자 하는 사람하고만 링크를 공유하는 것이 중요합니다. 이러한 참석자는 URL도 공유할 수 있으므로 이벤트를 비공개로 유지할 것인지 여부를 알려줍니다.

## ‘디스코드(Discord)’ 통합

추가 인증 메커니즘으로 디스코드(Discord)와 허브 디스코드 봇(Hubs Discord Bot)을 사용하여 룸을 만들 수 있습니다. 이렇게 하려면 사용자가 a) 디스코드(Discord, <https://discordapp.com/>) 서버의 구성원이어야 하며, b) 룸이 바인딩된 채널 이용이 허용되어야 하며, c) 허브 룸에 접근하기 전에 로그인해야 합니다.

디스코드 봇(Discord Bot, <https://hubs.mozilla.com/docs/hubs-discord-bot.html>)에 대해 자세히 알아보십시오.

## 룸 끼워넣기

iframe을 통해 사용자가 소유한 룸을 기존 웹페이지에 포함할 수 있습니다. 여러 개의 룸이 동시에 열리는 대규모 이벤트의 경우, 중앙 위치에 여러 룸을 넣어 사람들이 한 곳에서 사용 중인 룸을 찾고 입장하는 데 도움이 되게 할 수 있습니다.

## 진행자 역할 및 이벤트 컨트롤

만약 당신의 이벤트가 공개적, 또는 부분적으로 공개적인 경우, 당신은 진행에 관한 전략을 세워야 합니다. 다음 링크는 룸 작성자로서 사용할 수 있는 도구와 신뢰할 수 있는 사용자를 진행자로 승격하여 룸을 관리하게 하는 방법에 대해 설명합니다. 일반적으로 잘 모르는 청중이 참여하는 이벤트의 경우 룸을 관리하는 데 도움이 되는 진행자를 여러 명 두는 것이

좋습니다. 디스코드(Discord) 인증을 설정했거나 허브 클라우드(Hubs Cloud) 인스턴스를 실행 중인 경우가 아니라면 룸 링크에 접근할 수 있는 사용자는 누구나 룸에 들어갈 수 있음을 명심해야 합니다.

- 사용자를 룸 진행자로 승격시키는 방법

<https://hubs.mozilla.com/docs/hubs-room-settings.html#promoting-room-moderators>

- 사용자를 일시적으로 룸에서 퇴장시키는 방법

<https://hubs.mozilla.com/docs/hubs-room-settings.html#kick-users>

진행을 위해 디스코드 봇(Discord Bot)을 사용하는 경우, 허브 룸과 연결된 디스코드 채널이나 당신의 디스코드 서버에서 사용자의 계정을 취소하는 방법으로 그 사용자를 룸에서 영구적으로 퇴출할 수 있습니다.

## 행동 강령

공개적, 또는 부분적으로 공개적인 이벤트를 여는 경우 룸 안에서의 활동에 대한 가이드라인을 알리는 링크를 두는 것을 권장합니다. 이벤트를 열 때 Mozilla의 커뮤니티 참여 지침(Community Participation Guidelines, <https://www.mozilla.org/en-US/about/governance/policies/participation/>)에 대해 자세히 알아보거나 링크를 제공할 수 있습니다. 또한 행동 강령 및 위반 사항을 보고하는 방법에 대한 정보를 제공하는 링크 이미지를 이벤트 룸에 추가하는 것이 좋습니다.

이벤트를 홍보하거나 실행하기 위해 Mozilla에 지원을 요청할 경우 행동 강령 링크가 필요합니다.

## 추가 정보

허브를 이용한 이벤트나 컨퍼런스 개최에 대한 추가 문의사항은 허브 이벤트 관심 양식(Hubs event interest form, <https://airtable.com/shrAtlBbxEKkLbMsd>)을 작성하거나 허브 커뮤니티 디스코드 서버(Hubs Community Discord Server, <https://discord.gg/wHmY4nd>)에 가입하여 #컨퍼런스 채널을 확인하십시오.

<https://hubs.mozilla.com/docs/hubs-create-join-rooms.html>

## 6. Create and Join Rooms: 룸 만들기과 참여하기

### 새 룸 만들기

자신만의 룸을 만들려면 hubs.mozilla.com으로 이동하여 "Create a Room"를 클릭하십시오. 새 공간은 비공개이므로 초대할 때까지 다른 사용자가 참여할 수 없습니다.

### 기존 룸에 참여하기

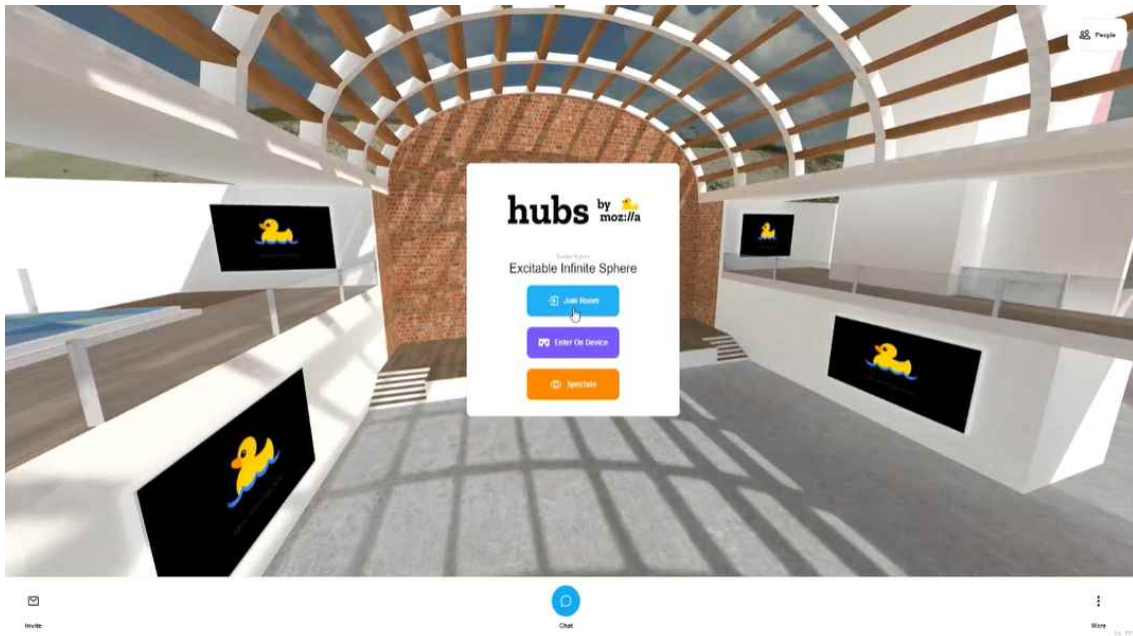
URL 또는 숫자 코드를 사용하여 기존 허브 룸에 참여할 수 있습니다. URL이 있으면 브라우저 상에서 URL로 이동합니다. 숫자 코드가 있는 경우 hubs.link를 방문하여 사용하십시오.

### 룸에 들어가기

허브 룸에 들어가기 전까지는 룸의 로비에 있습니다. 룸의 상황을 보고 들을 수 있지만, 다른 사람들과는 문자 채팅을 통해서만 대화할 수 있습니다. 룸에 들어가는 과정은 기기에 따라 조금씩 다릅니다.

### 데스크탑 / 모바일

"Enter Room" 을 클릭하고 프롬프트에 따라 사용자 이름/아바타를 선택하고 마이크를 설정합니다. 마지막 프롬프트에서 "Enter on Screen"을 선택하거나, 모바일일 경우 "Enter on Phone"을 선택합니다.

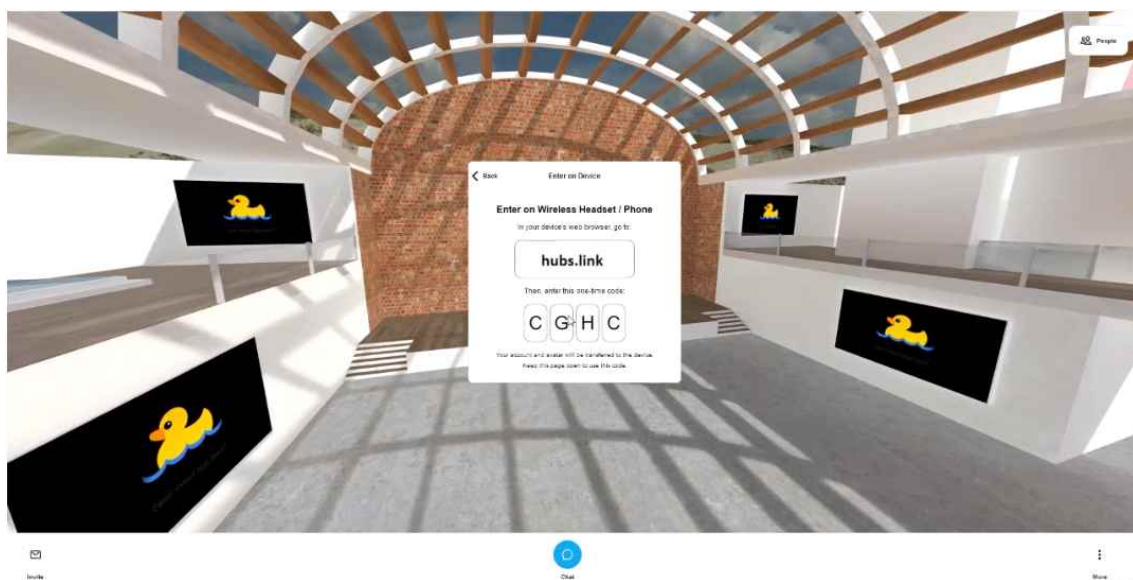


<https://hubs.mozilla.com/docs/img/hubs-enter-room.mp4>

## 독립형 VR 헤드셋

데스크톱이나 스마트폰에서 URL을 연 경우, 독립 실행형 헤드셋에서 쉽게 열 수 있는 코드(예: Oculus Quest, Oculus Go, Samsung Gear)를 만들려면 "Enter on Standalone VR"을 선택합니다.

VR 헤드셋에서 브라우저를 열고 [hubs.link\(https://hubs.link/\)](https://hubs.link/)로 이동한 후 코드를 입력합니다.



<https://hubs.mozilla.com/docs/img/hubs-enter-standalone-vr.mp4>

## 유선 VR 헤드셋

유선 헤드셋(예: Oculus Rift, Windows Mixed Reality, Vive)에는 Mozilla Firefox를 사용하는 것이 좋습니다. 데스크톱 VR 장치를 헤드셋과 함께 사용하려면 Oculus 앱(Oculus Rift) 또는 SteamVR(Windows Mixed Reality, Vive)도 열려 있어야 합니다.

컴퓨터에서 "Enter Room"을 클릭하고 프롬프트에 따라 사용자 이름/아바타를 선택하고 마이크를 설정합니다. 룸 입장 전 마지막 프롬프트에서 "Connected VR Headset"을 선택하는 옵션이 표시됩니다.

문제 해결 정보를 보려면 허브 문제 해결(Hubs troubleshooting, <https://hubs.mozilla.com/docs/hubs-troubleshooting.html>) 페이지를 방문하십시오.