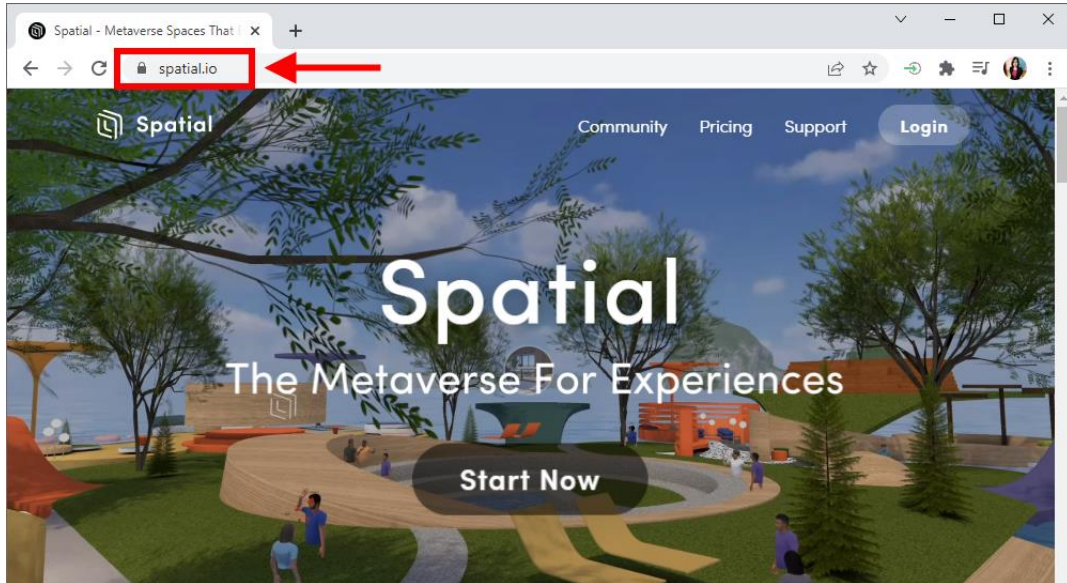


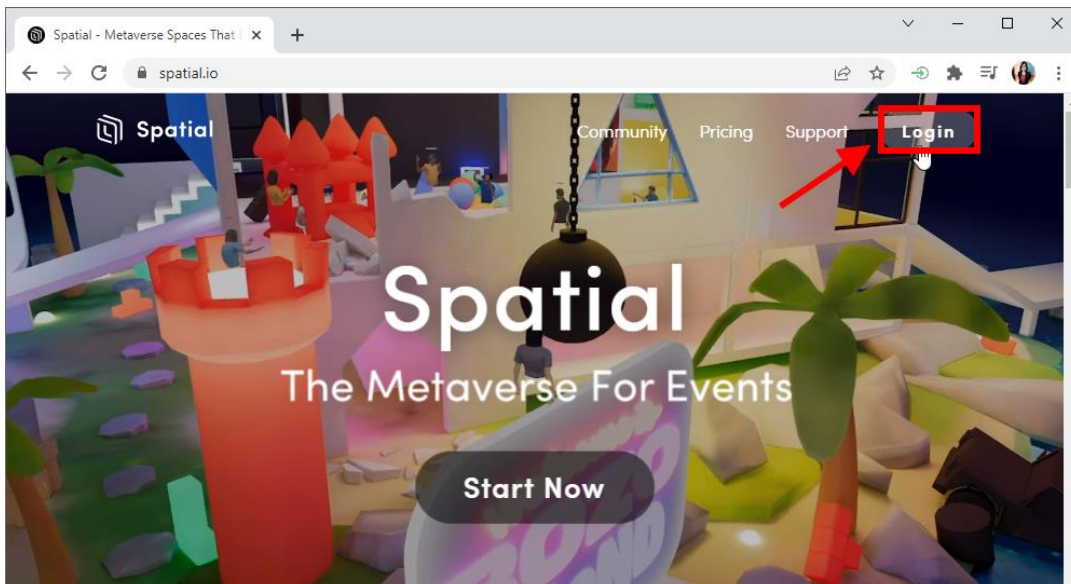
คู่มือการสร้างโรงเรียนเสมือนจริงด้วยเทคโนโลยี Metaverse

การสมัครเข้าใช้งาน

1. เปิดเว็บเบราว์เซอร์ จากนั้นเข้าเว็บไซต์ <https://spatial.io/>



2. คลิกปุ่ม **Login** เพื่อเข้าสู่ระบบ



3. เลือกรูปแบบที่ใช้ในการล็อกอิน ได้ 5 ช่องทาง ได้แก่

3.1 **Continue with Google** ล็อกอินด้วย Gmail

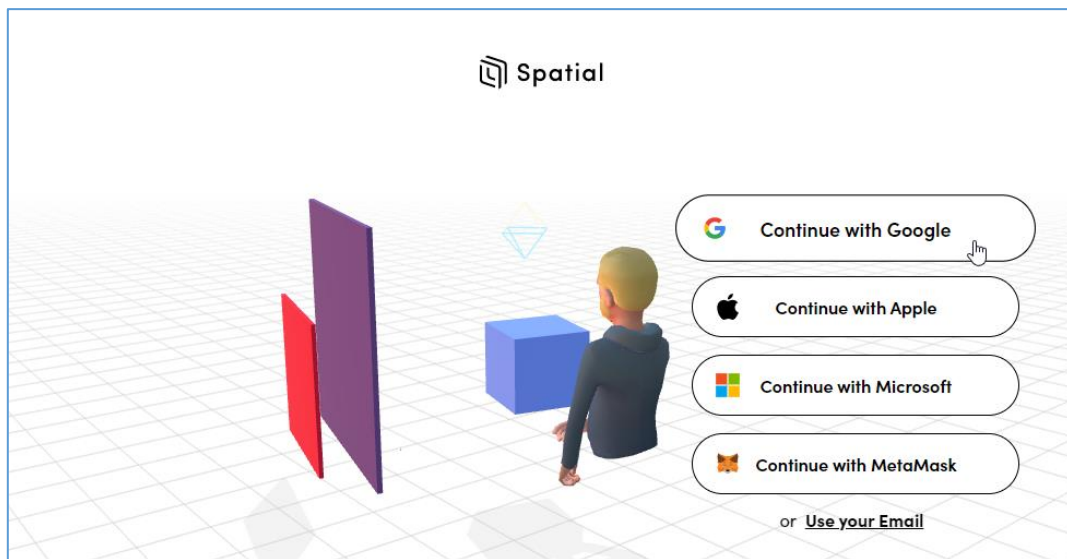
3.2 **Continue with Apple** ล็อกอินด้วย Apple ID

3.3 **Continue with Microsoft** ล็อกอินด้วย Email ของ Microsoft เช่น Hotmail

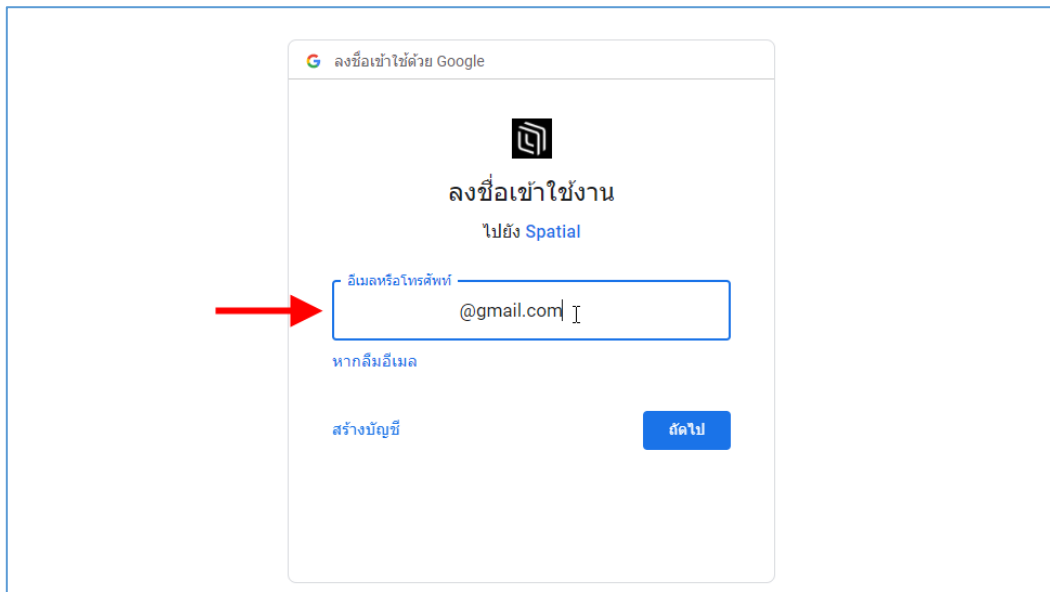
3.4 **Continue with MetaMask** ล็อกอินด้วยบัญชี MetaMask (กระเป๋าเงินดิจิทัล)

3.5 **Use your Email** ล็อกอินด้วย Email อื่น ๆ

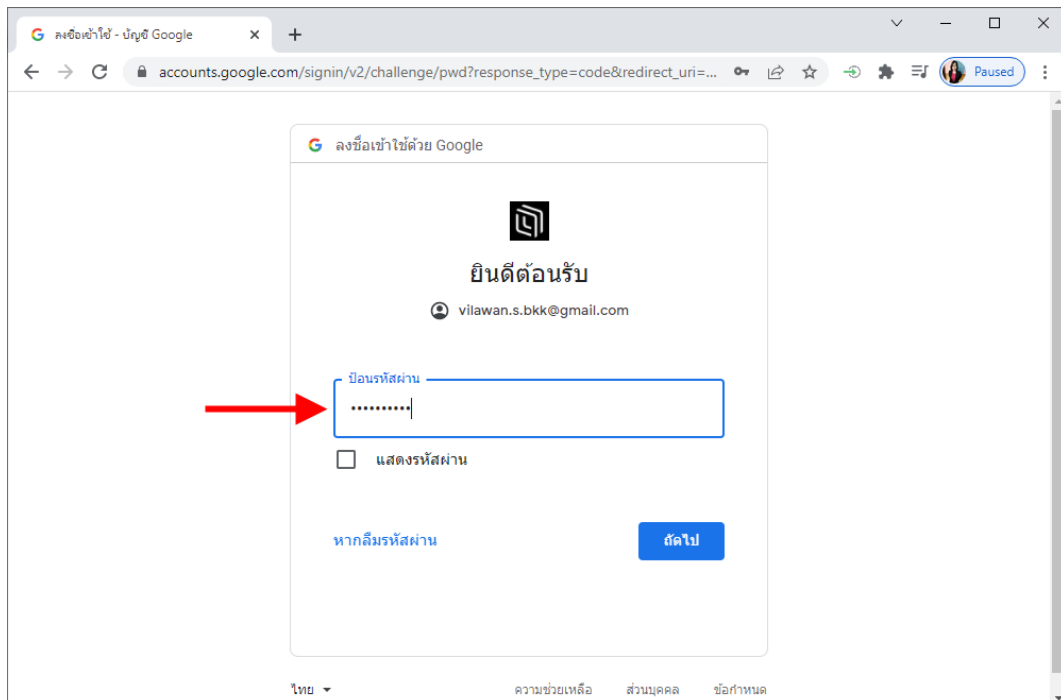
หมายเหตุ : ในที่นี้จะเลือกล็อกอินด้วยบัญชี Gmail จึงคลิกที่เมนู Continue with Google



4. กรอกที่อยู่บัญชี Gmail ลงไปในช่อง อีเมลหรือโทรศัพท์ จากนั้นคลิกปุ่ม ถัดไป



5. ใส่รหัสผ่านของ Gmail ลงในช่อง ป้อนรหัสผ่าน หากต้องการเห็นรหัสผ่านที่กรอก ให้คลิกที่ แสดงรหัสผ่าน ตรวจสอบความถูกต้องของรหัสผ่าน จากนั้นคลิกปุ่ม ถัดไป

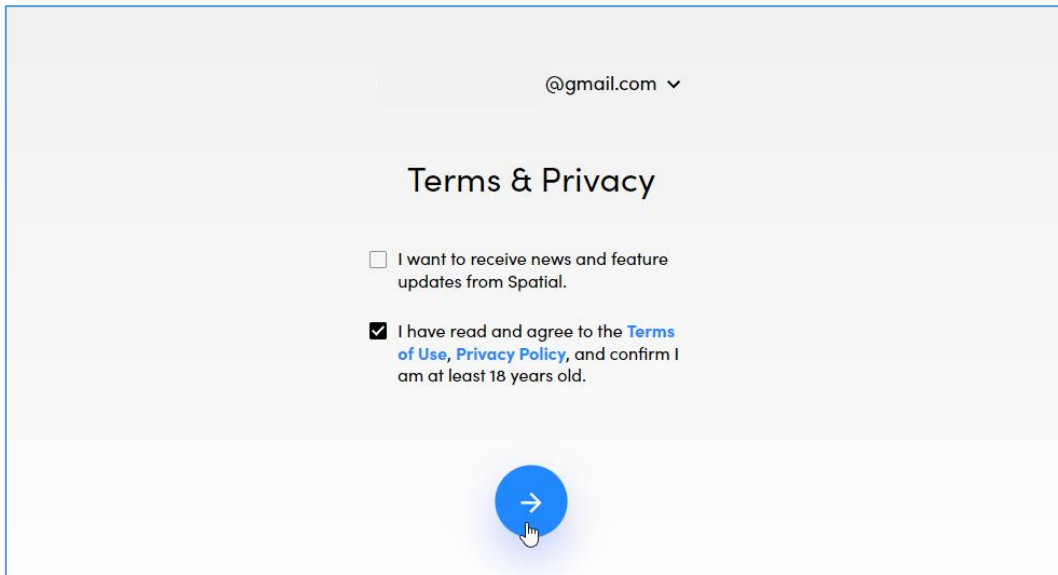


6. ระบบจะให้คลิกยอมรับเงื่อนไข โดยมีให้เลือก 2 อย่าง ได้แก่

- I want to receive news and feature updates from Spatial. ต้องการรับข้อมูลข่าวสารจาก Spatial

- I have read and agree to the Terms of Use, Privacy Policy, and confirm I am at least 18 years old. อ่านและยอมรับข้อกำหนด นโยบายความเป็นส่วนตัว และยืนยันว่าอายุไม่ต่ำกว่า 18 ปี

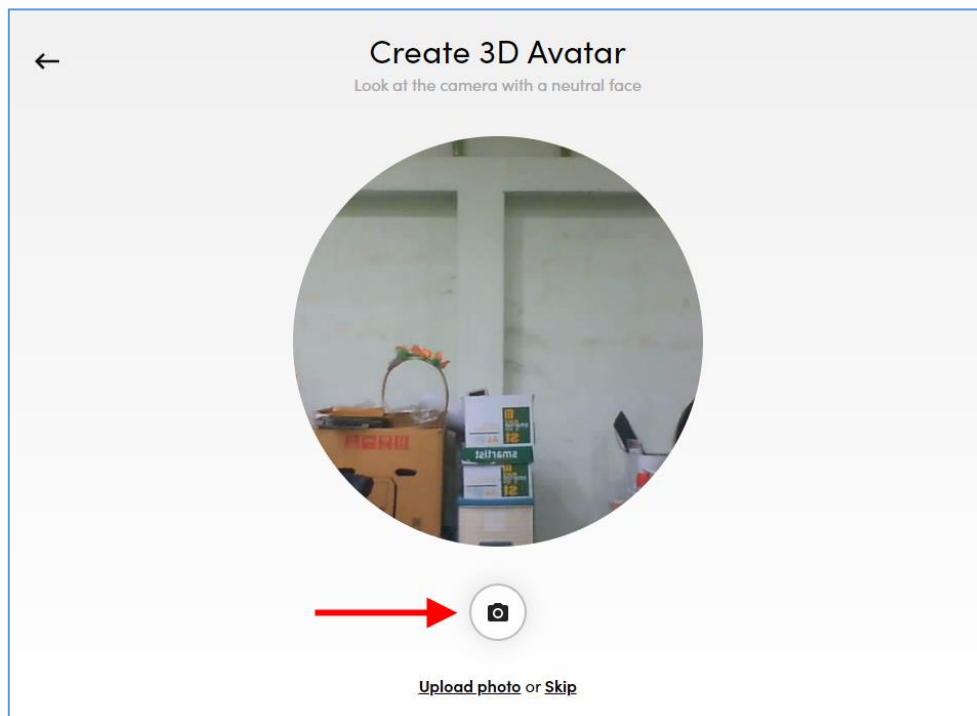
จากนั้นคลิกปุ่ม **ถัดไป**



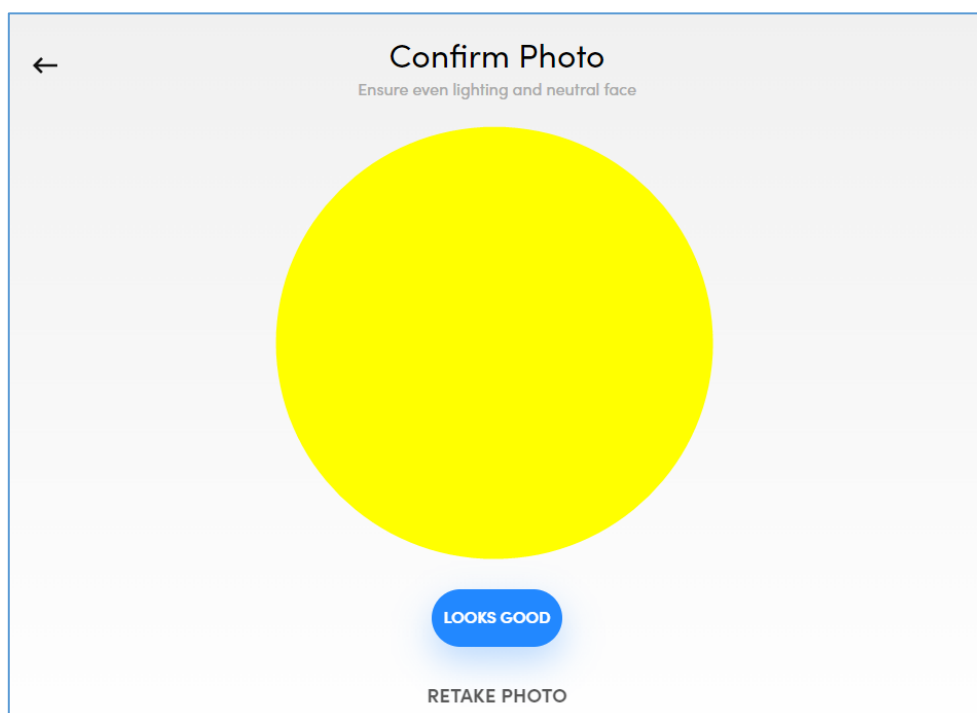
7. กรอกชื่อที่ต้องการให้แสดงในช่อง name จากนั้นคลิกปุ่ม **ถัดไป**



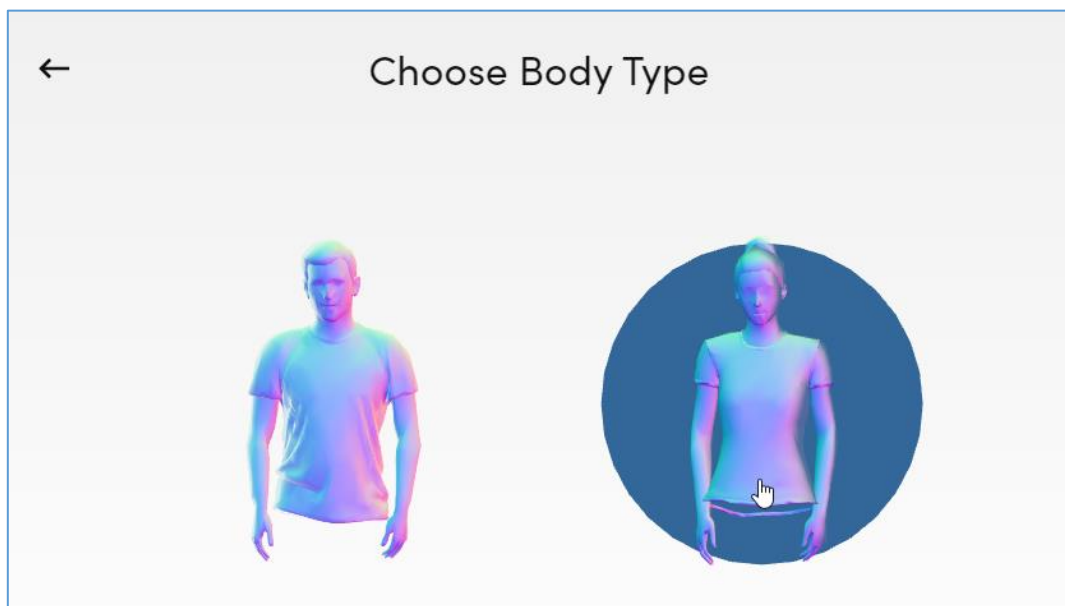
8. ระบบจะสร้างร่างอวตารของเราขึ้นมา โดยให้เลือกว่าจะถ่ายรูปหน้าตนเองโดยคลิกที่สัญลักษณ์กล้องหรือจะอัปโหลดรูปภาพโดยคลิกที่ **Upload photo** โดยเลือกรูปภาพที่เห็นใบหน้าตนเองชัดเจน



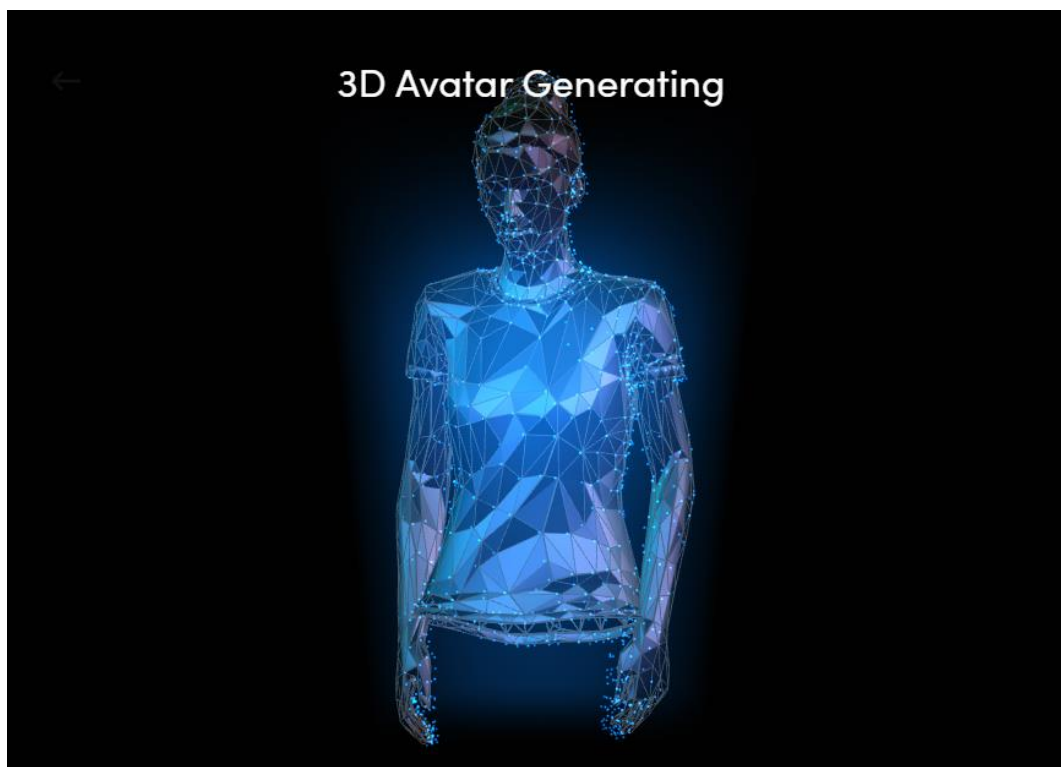
9. หากได้รูปภาพที่ต้องการแล้ว ให้คลิกปุ่ม **LOOKs GOOD** หรือหากต้องการเลือกรูปหรือถ่ายรูปใหม่ให้คลิกปุ่ม **RETAKE PHOTO**



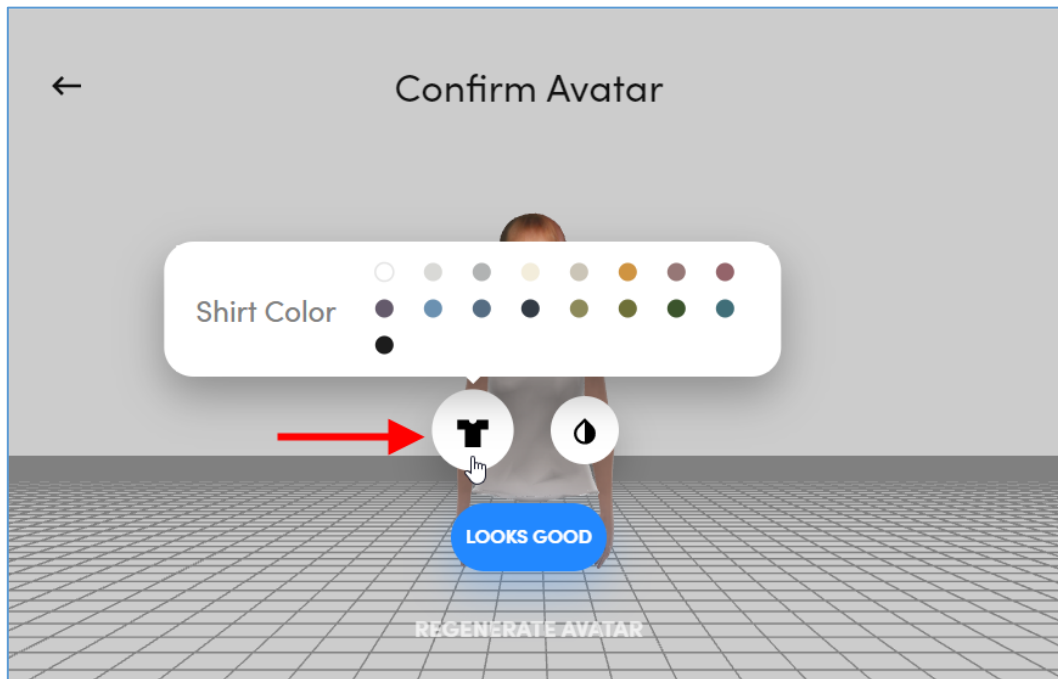
10. คลิกเลือกเพศของตนเอง



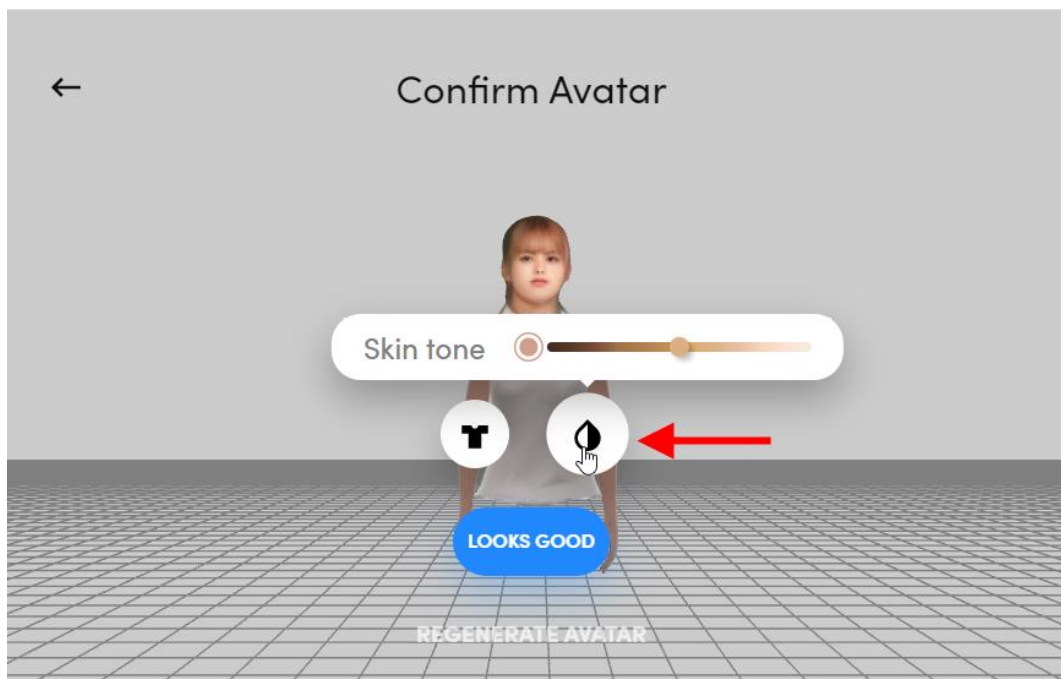
11. ระบบจะสร้างร่างอวตารขึ้นมา โดยใส่ใบหน้าของเราเข้าไป



12. ปรับเปลี่ยนสีเสื้อของร่างอวตาร โดยคลิกที่รูปเสื้อซ้ายมือ ดังรูป



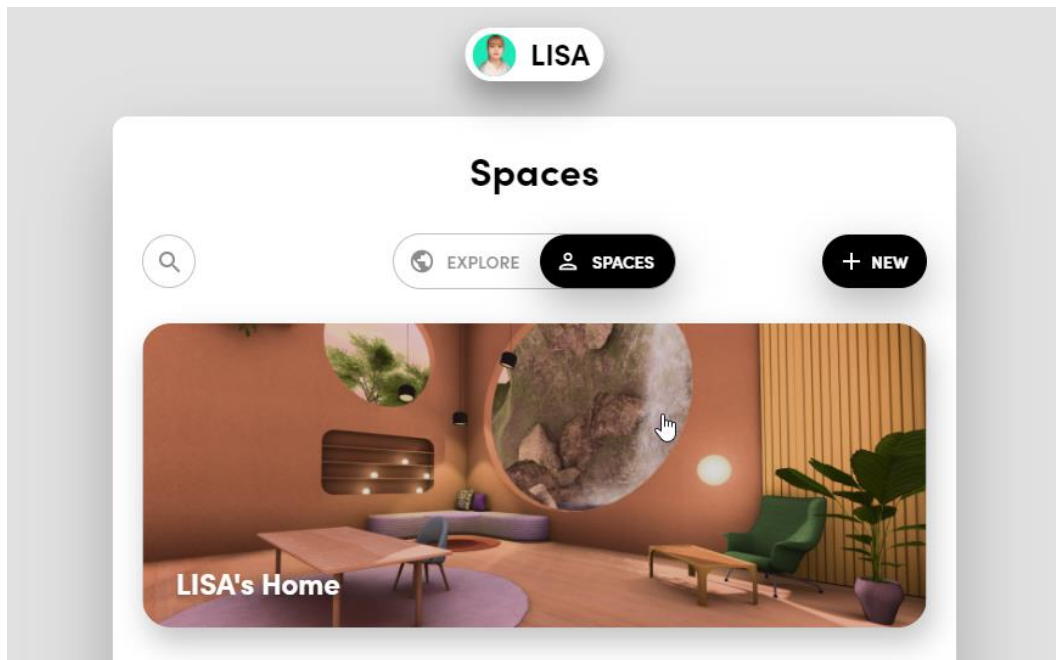
13. ปรับเปลี่ยนสีผิวของร่างอวตาร โดยคลิกที่รูปหยดน้ำขวามือ ดังรูป



หมายเหตุ : หากต้องการแก้ไขร่างอวตาร ให้คลิกที่ **REGENERATE AVATAR**

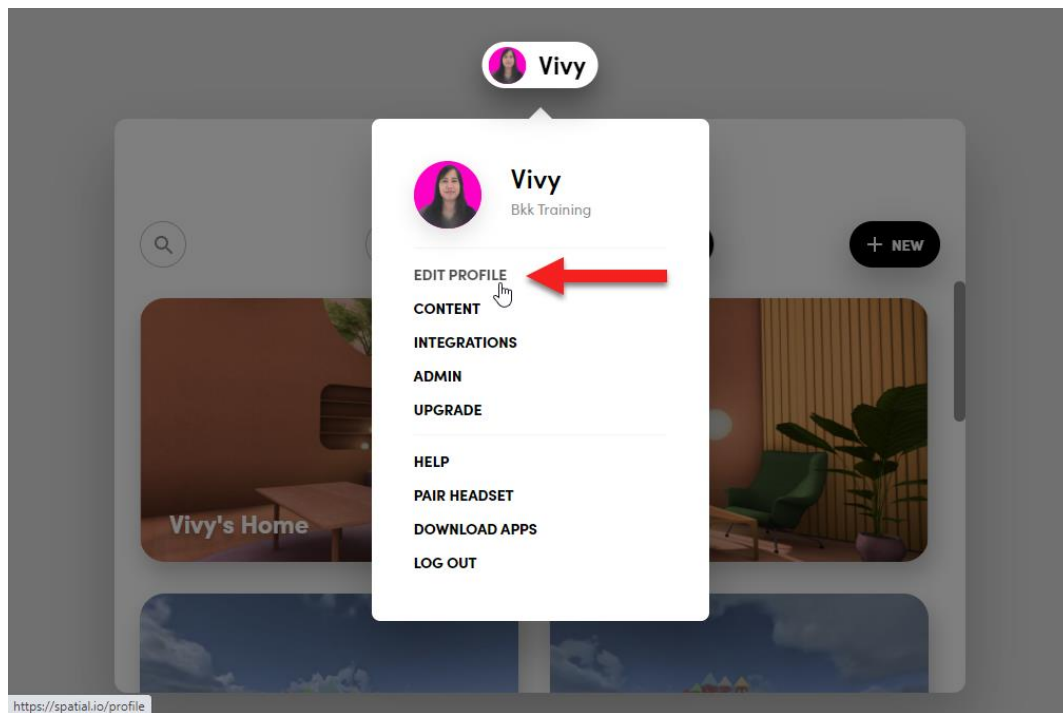
หากปรับแต่งเรียบร้อยแล้ว ให้คลิกปุ่ม **LOOKS GOOD**

14. จะเข้าสู่หน้าเมนูหลักของ Spatial Metaverse ดังรูป

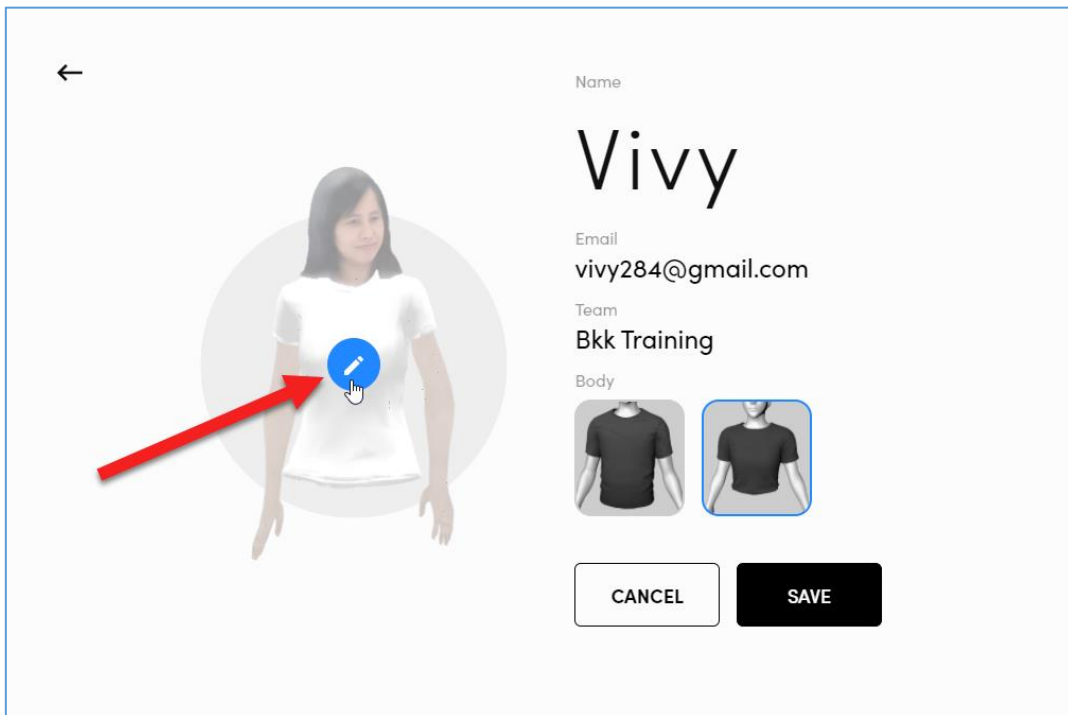


15. การเปลี่ยนโปรไฟล์

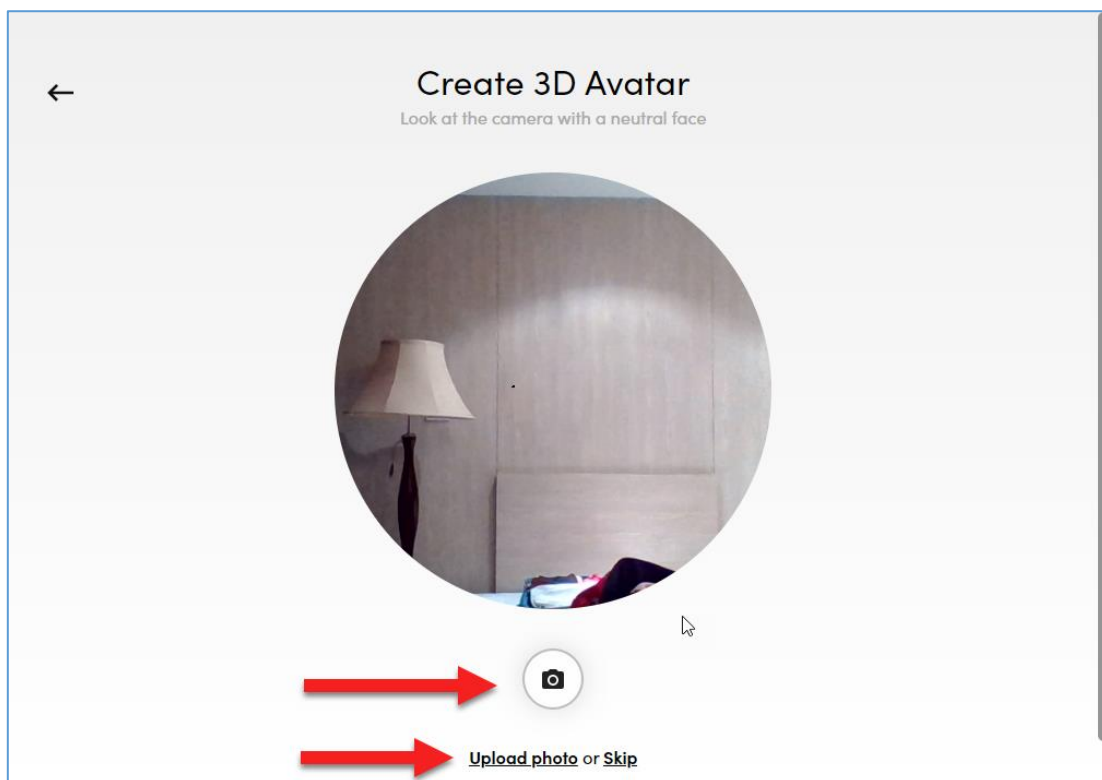
15.1 คลิกที่รูปโปรไฟล์ที่อยู่ด้านบนหน้าจอ จากนั้นคลิกที่ **EDIT PROFILE**



15.2 คลิกที่รูปดิสนอ

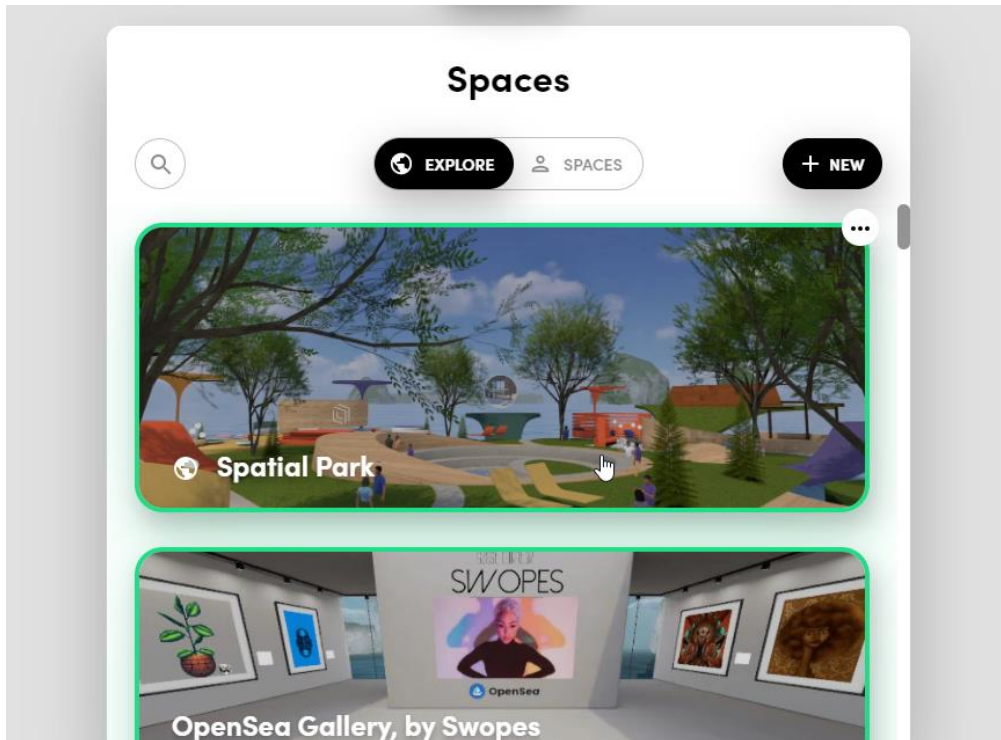


15.3 ถ่ายภาพหรืออัปโหลดรูปภาพหน้าตรง (ขั้นตอนเหมือนตอนสร้างร่างอวตารครั้งแรก)

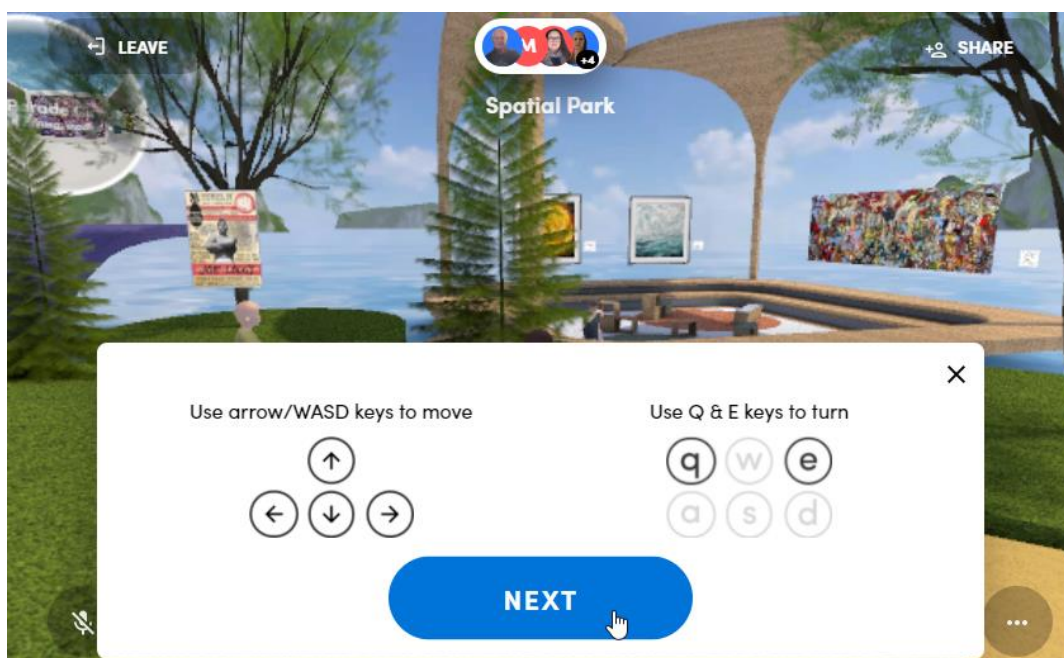


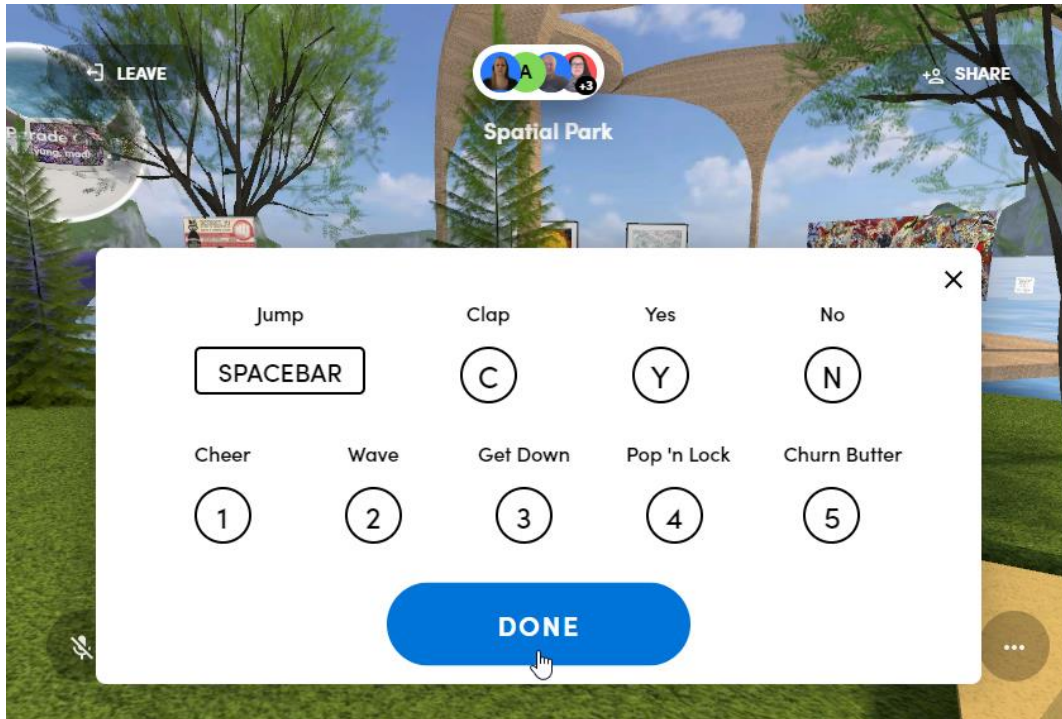
การเข้าเยี่ยมชมห้องเสมือนจริงของผู้อื่น

1. คลิกที่ **EXPLORE** เพื่อเข้าสู่โหมดการเยี่ยมชม



2. เมื่อเข้าไปในห้องเสมือนจริงของผู้อื่น ระบบจะแนะนำวิธีการใช้งาน โดยให้คลิกปุ่ม **NEXT** ไปเรื่อย ๆ จนถึงปุ่ม **DONE** ก็จะเสร็จสิ้นการแนะนำการใช้งาน





3. ระหว่างการเข้าชม จะได้ยินเสียงผู้อื่นที่อยู่ภายในห้องแบบเรียลไทม์ และสามารถเปิด/ปิดเสียงไมโครโฟนได้ โดยคลิกที่สัญลักษณ์ไมโครโฟน ดังรูป

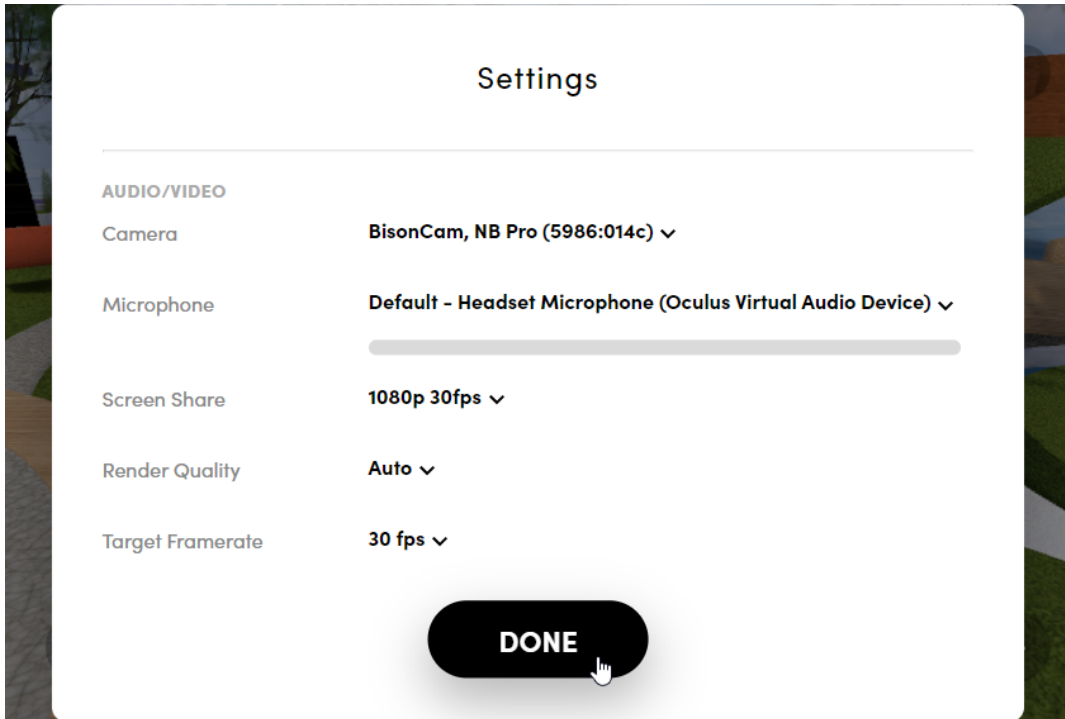


4. ตั้งค่าตัวเลือกอื่น ๆ เช่น ตั้งค่ากล้อง ไมโครโฟน การเชื่อมต่อกล้อง VR ให้คลิกที่ ... (จุด 3 จุด)



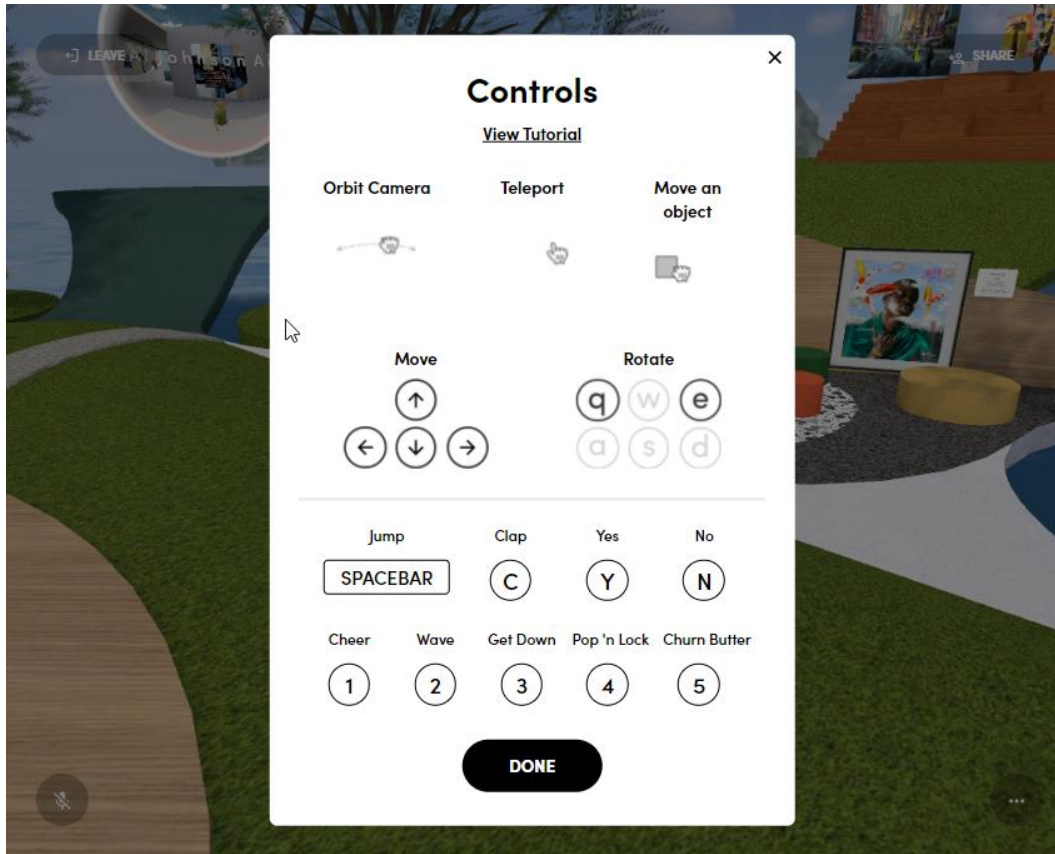
5. ตั้งค่ากล้อง / ไมโครโฟน / ความละเอียดในการแชร์ โดยคลิกที่ ... จากนั้นเลือกคำสั่ง **Settings**





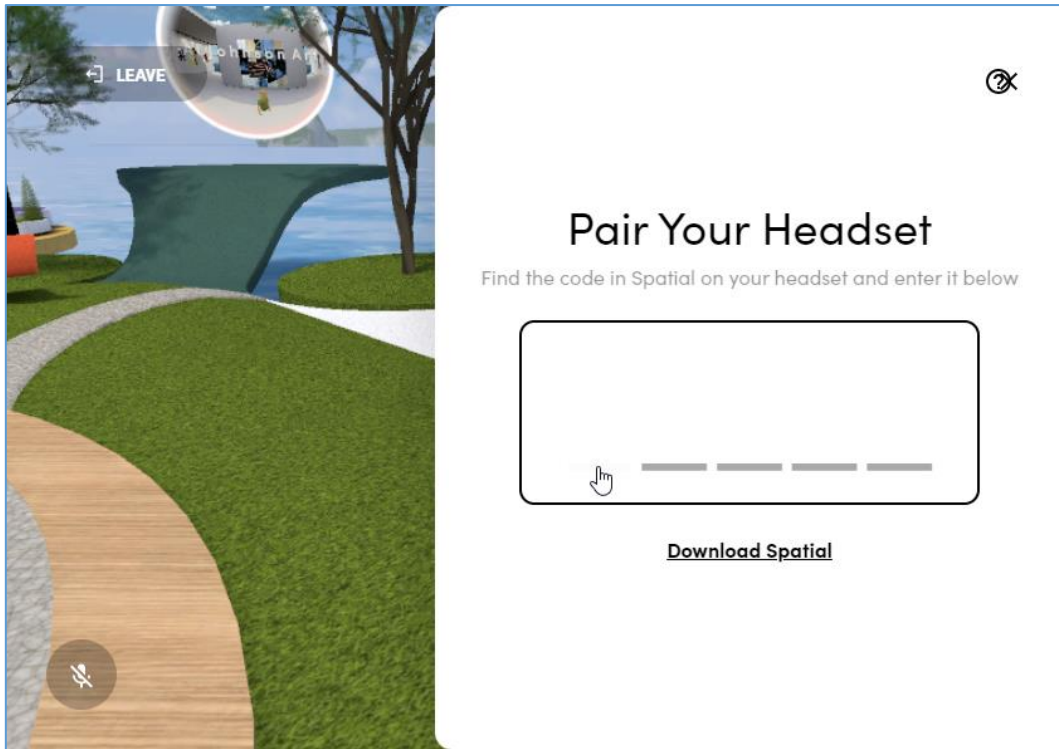
6. หากต้องการดูปุ่มควบคุมบนคีย์บอร์ดอีกครั้ง ให้คลิกที่ ... และเลือก **Controls**





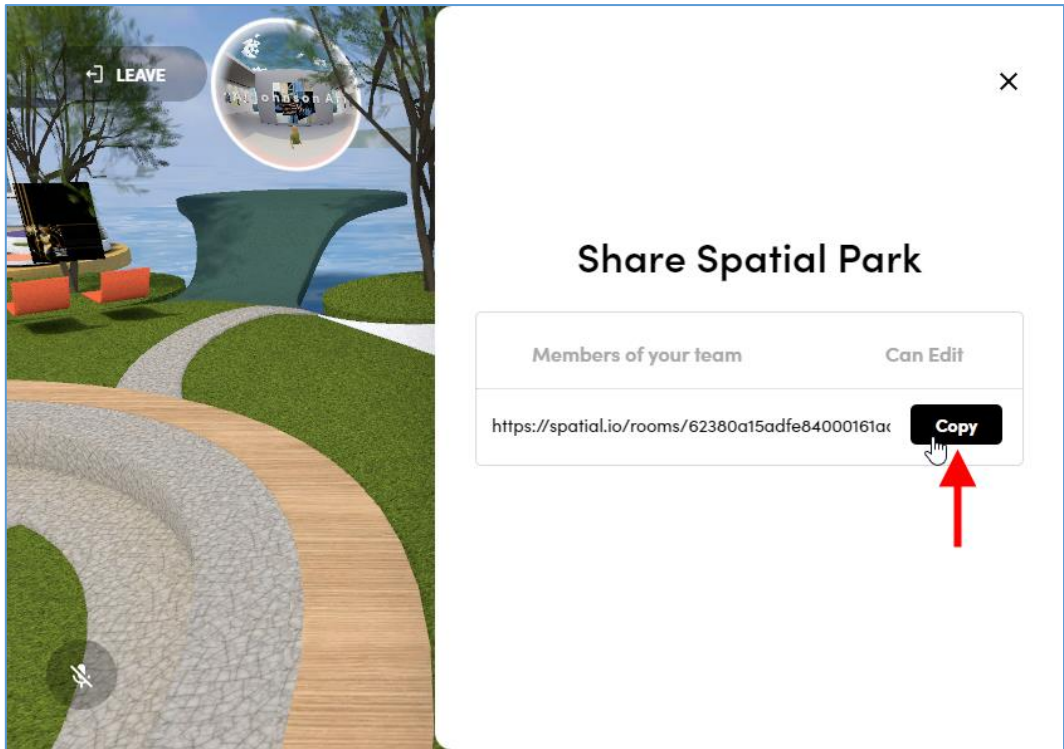
7. หากมีการเชื่อมต่อกล้อง VR ให้คลิกที่ ... และเลือก **Pair Headset** โดยกรอกรหัสตัวเลข 5 ตัวจากกล้อง VR ก็จะสามรถใช้กล้อง VR เข้าไปอยู่ในห้องนั้นได้อย่างสมจริงมากยิ่งขึ้น





8. การเชิญผู้อื่นให้เข้ามาในห้องเสมือนจริงด้วยกัน ให้คลิกที่ **SHARE** จากนั้นคลิกปุ่ม **COPY** เพื่อส่งลิงก์ไปให้บุคคลอื่น





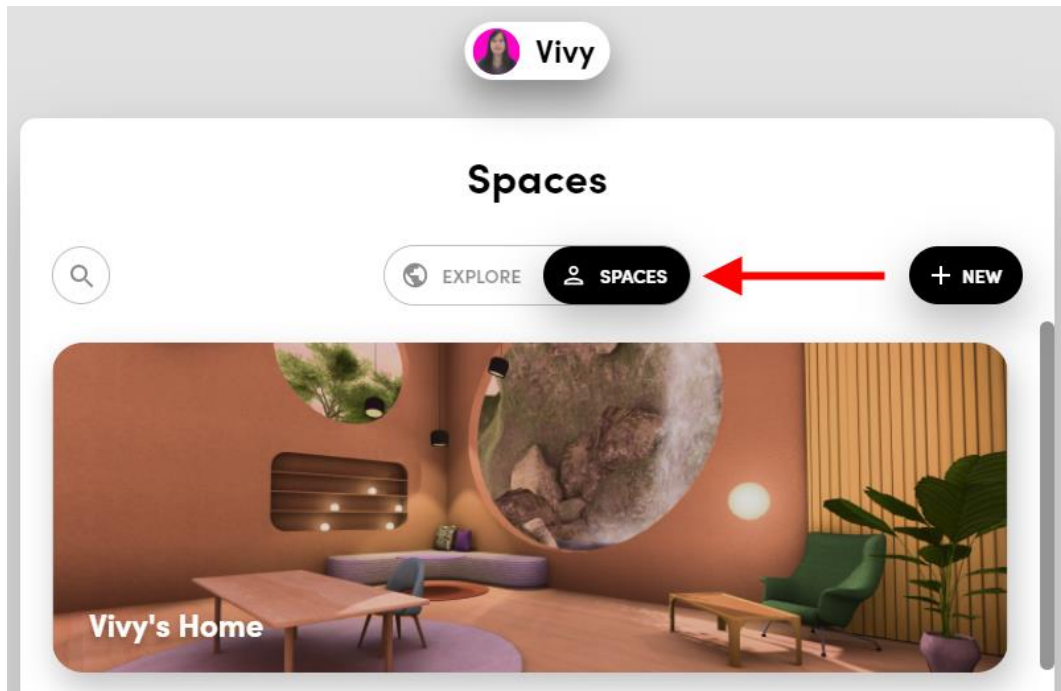
9. คลิกที่ **LEAVE** เพื่อออกจากห้องเสมือนจริง



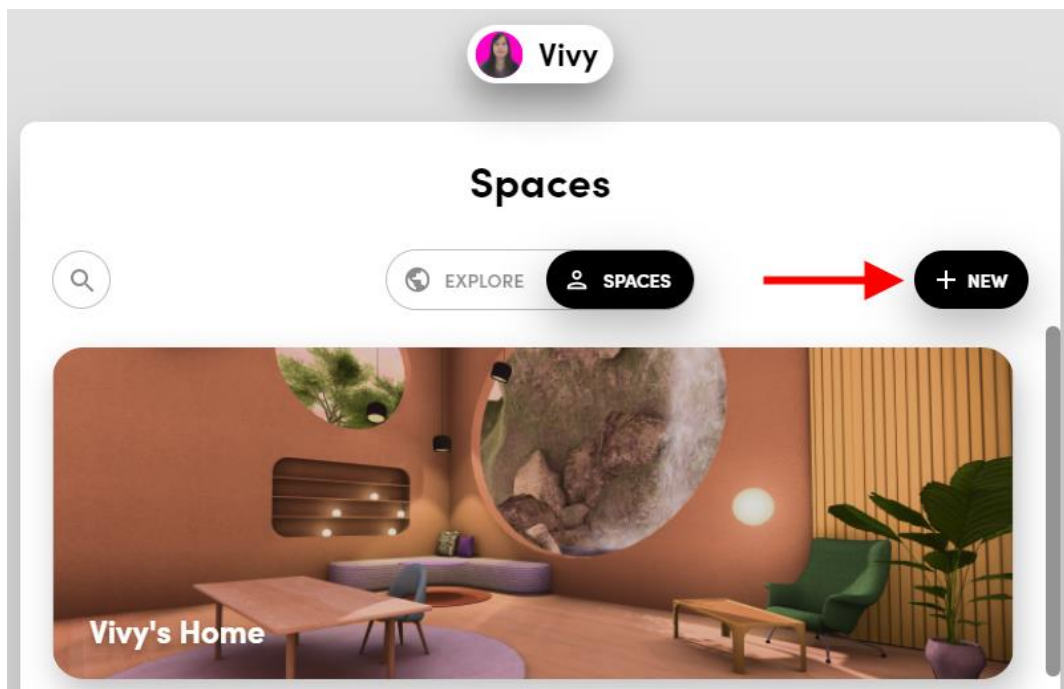
การสร้างห้องเสมือนจริง

วิธีที่ 1 สร้างห้องเสมือนจริงโดยเลือกจากแม่แบบ

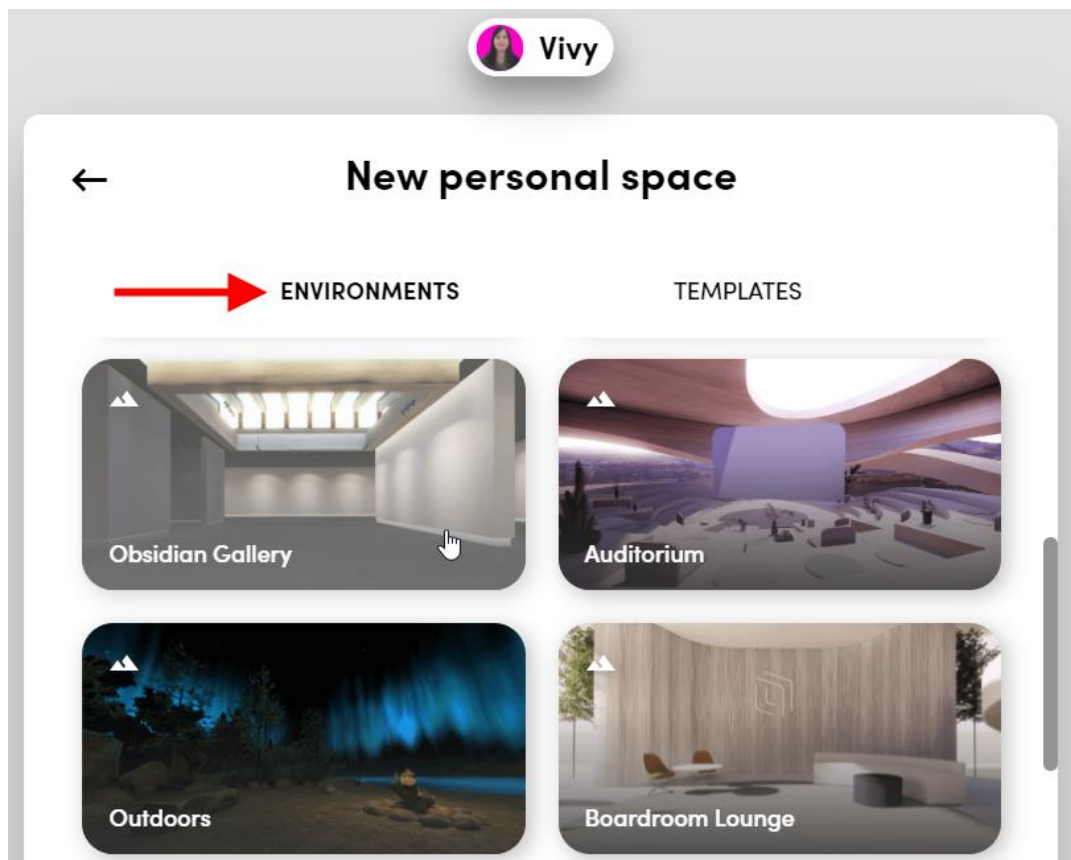
1. คลิกที่ **SPACES** เพื่อเข้าสู่คลังห้องเสมือนจริงของตนเอง



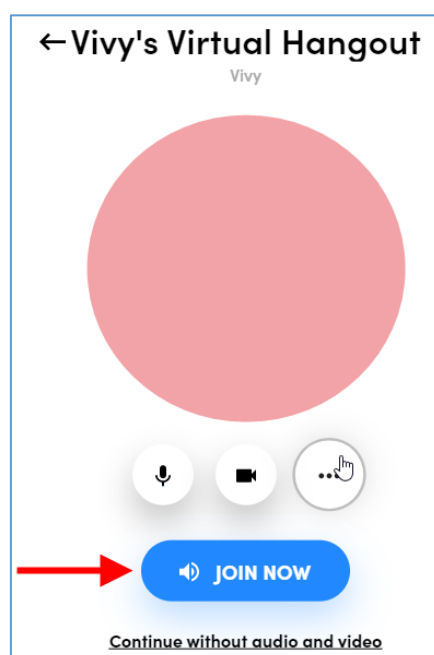
2. คลิก **+NEW** เพื่อสร้างห้องขึ้นมาใหม่



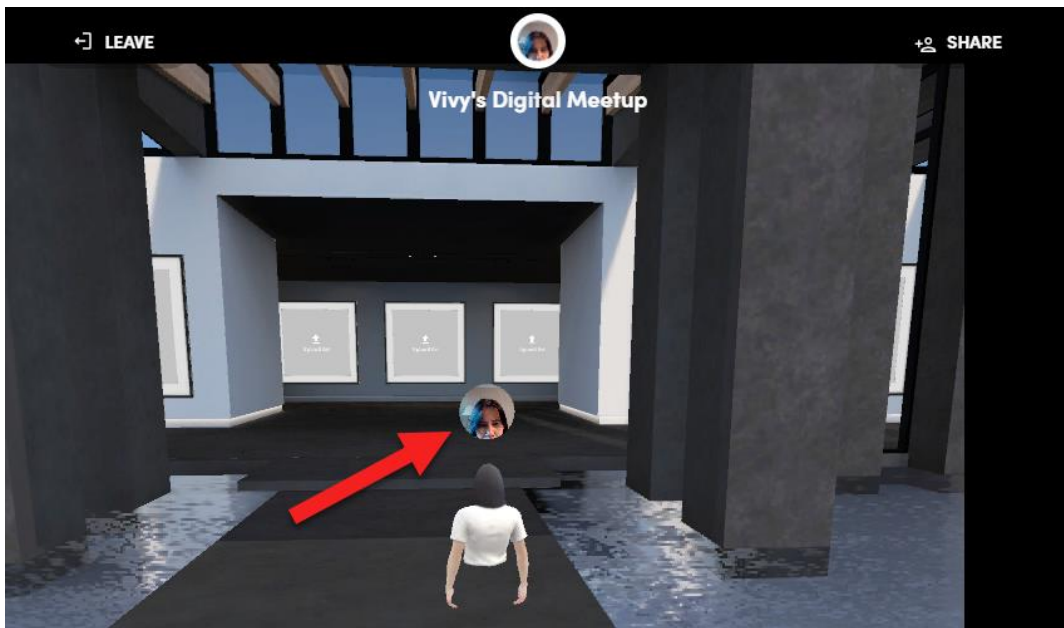
3. คลิกที่ **ENVIRONMENTS** จากนั้นคลิกเลือกฉากที่ต้องการ (ในที่นี้จะเลือกฉากแบบ Obsidian Gallery)



4. ระบบจะให้เปิดกล้องและไมโครโฟน ถ้าอนุญาตให้คลิกปุ่ม **JOIN NOW** หากไม่ต้องการเปิดกล้องและไมโครโฟนให้กด **Continue without audio and video**



5. เมื่อเปิดกล้อง ด้านบนของร่างอวตารจะปรากฏกล้องขึ้นมา เพื่อให้ผู้อื่นเห็น VDO แบบเรียลไทม์

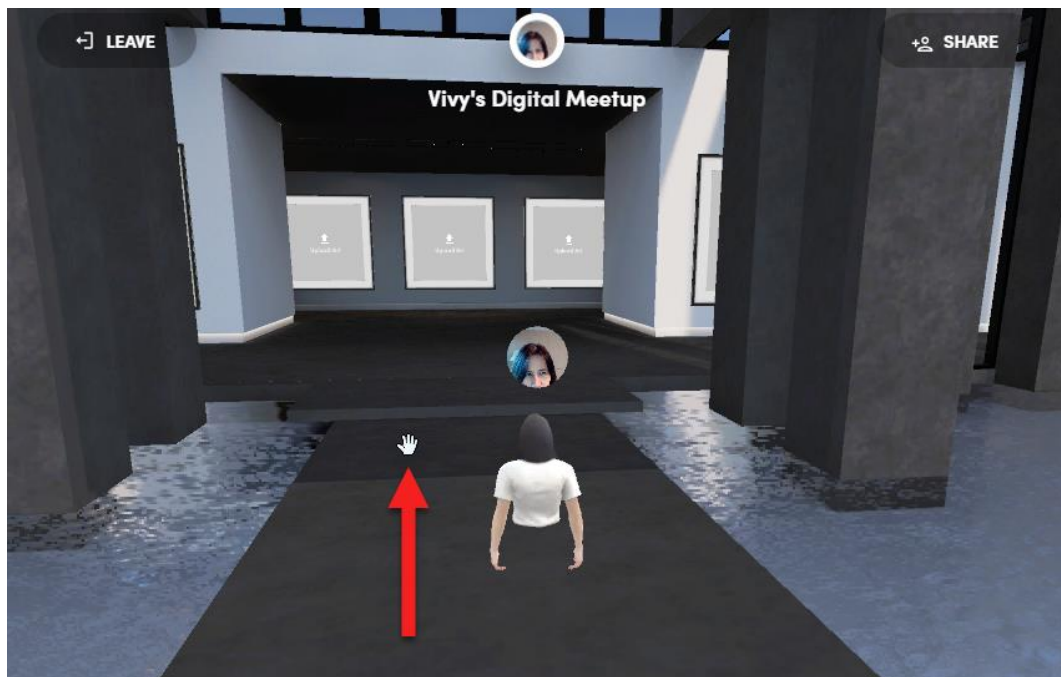


6. เมื่อเข้ามาในห้องเสมือนจริง จะควบคุมการเดินของร่างอวตารโดยใช้เมาส์ ดังนี้

6.1 การเดิน ให้คลิกเมาส์ตรงตำแหน่งที่ต้องการเดินไป

6.2 การหมุน ให้คลิกเมาส์ค้างและเลื่อนขยับเมาส์ไปทิศทางที่ต้องการ

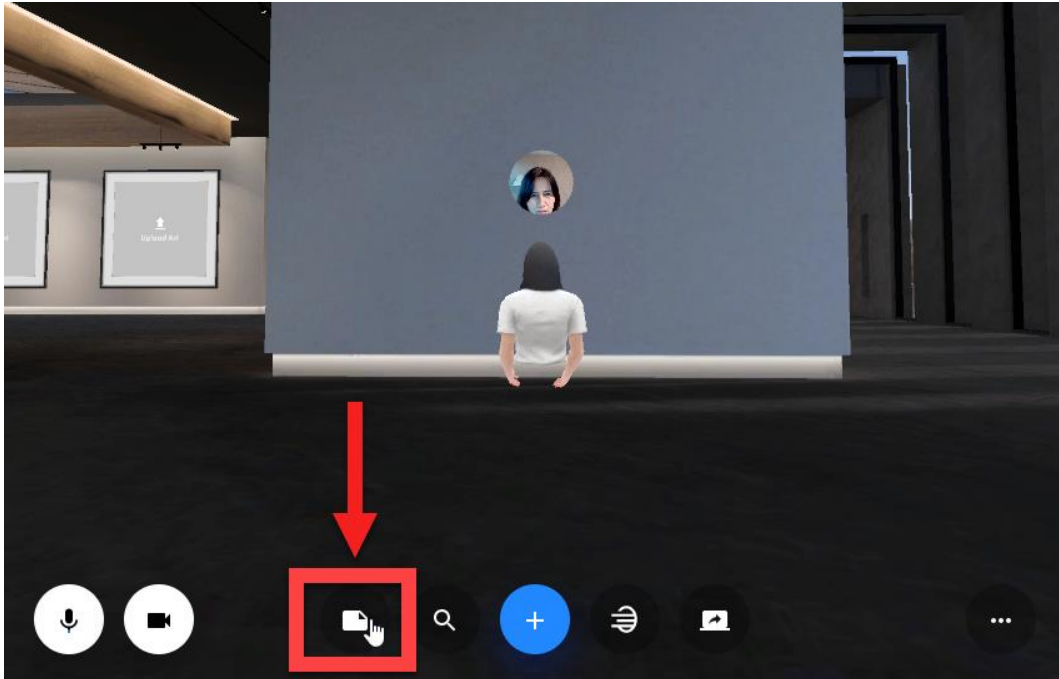
6.3 การซูมเข้าและซูมออก โดยการเลื่อนลูกกลิ้งเมาส์ขึ้นลง



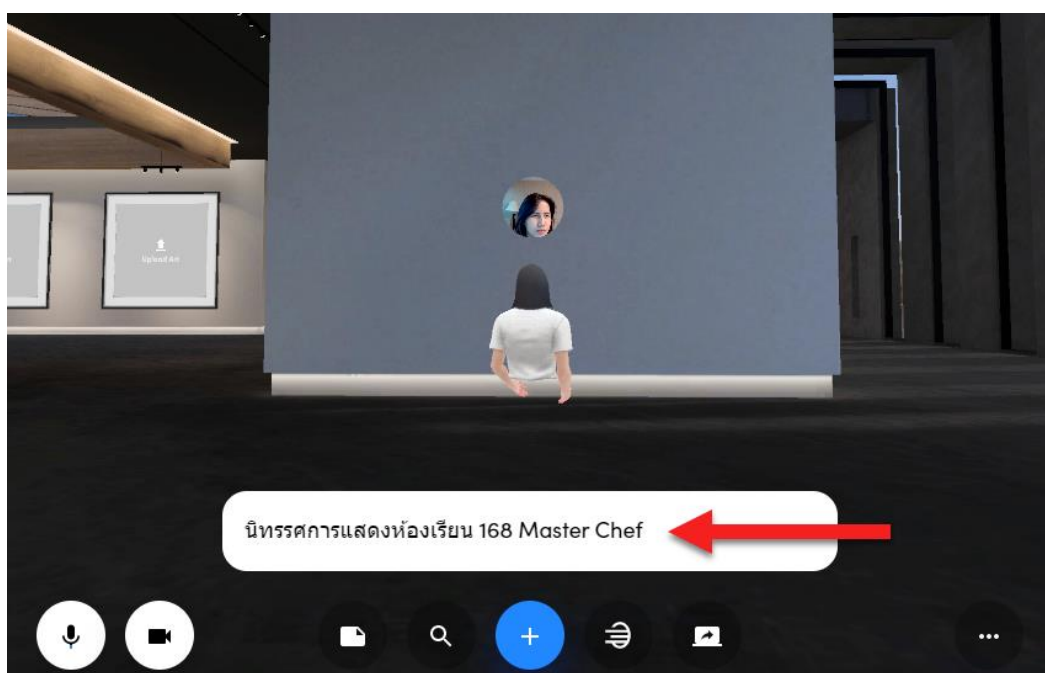
7. การแทรกวัตถุ โดยให้คลิกเดินและหันหน้าตัวอวตารไปยังตำแหน่งที่ต้องการแทรกวัตถุ จากนั้นเลือกวัตถุที่ต้องการแทรก ซึ่งมีดังนี้

7.1 การแทรกกล่องข้อความ

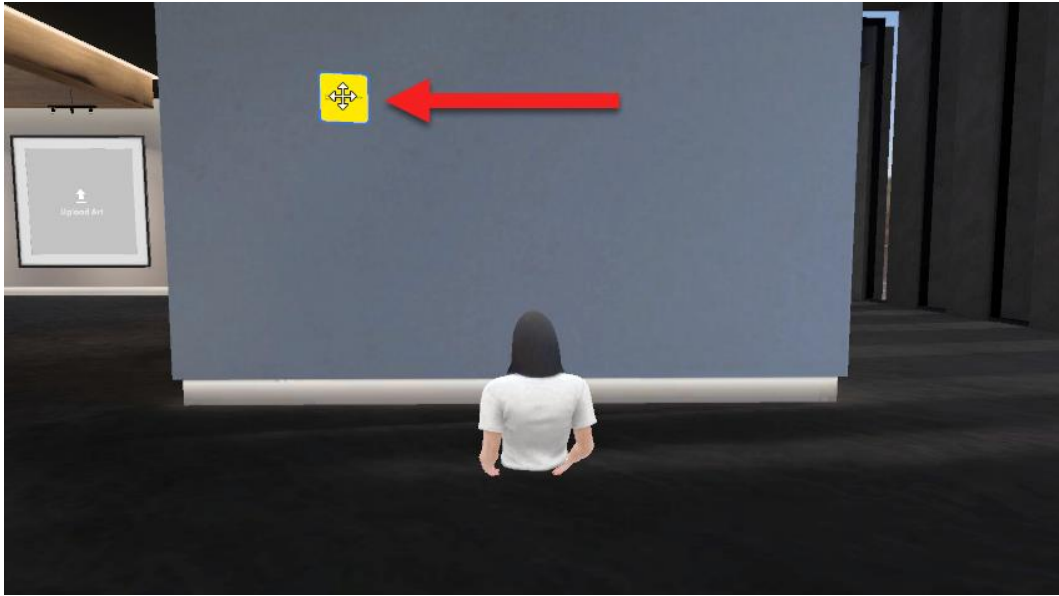
7.1.1 ให้คลิกที่ **Sticky Note**



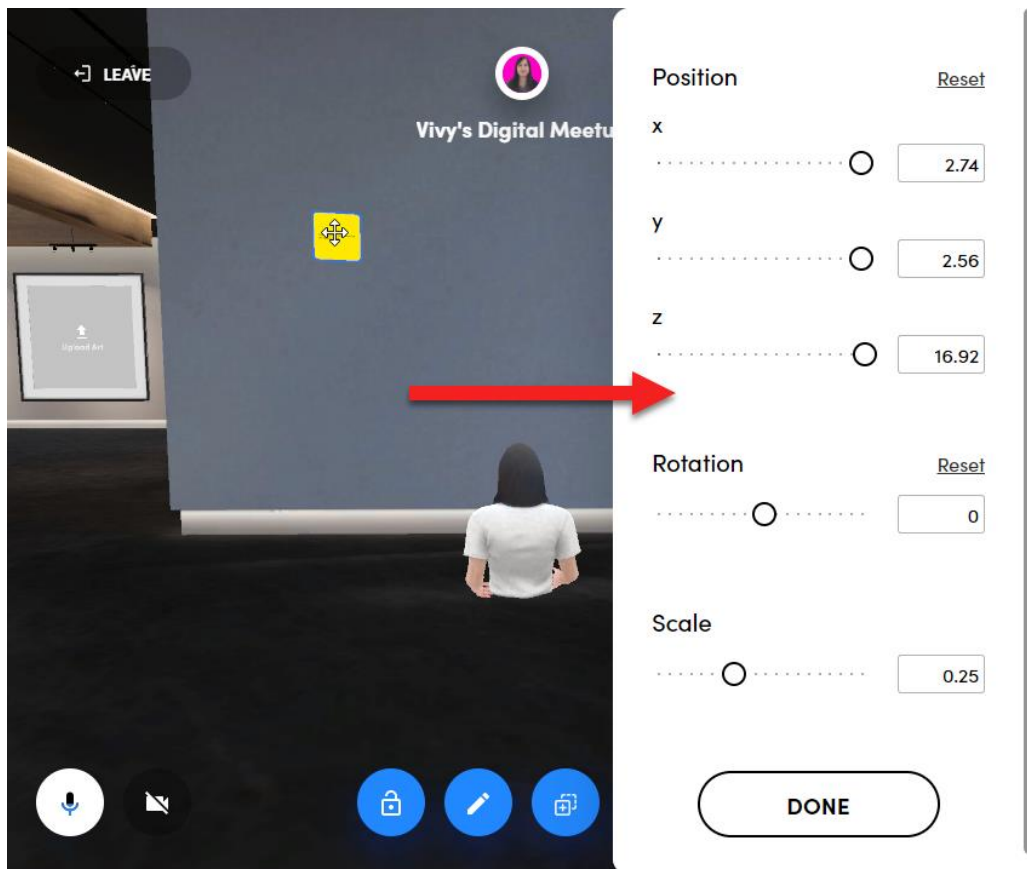
7.1.2 การใส่ข้อความ ให้พิมพ์ข้อความลงไปในช่วง **Type Something** จากนั้นกด **Enter**



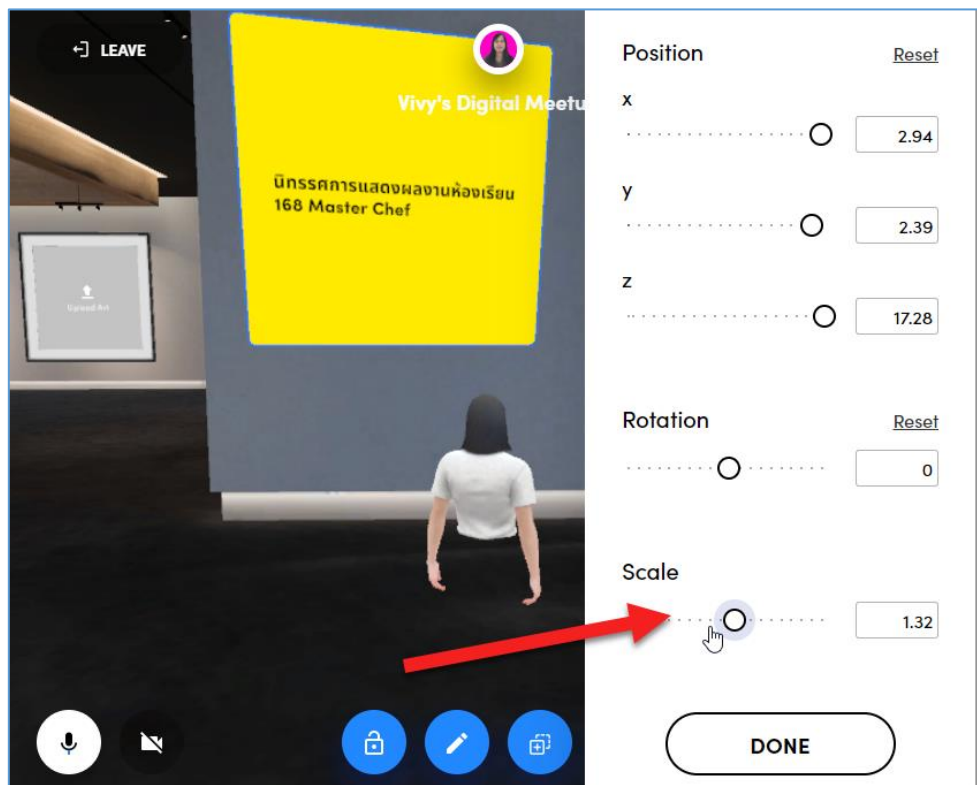
7.1.3 การย้ายตำแหน่งคร่าว ๆ ให้คลิกค้างแล้วลากกล่องข้อความ เคอร์เซอร์จะเป็นรูป 



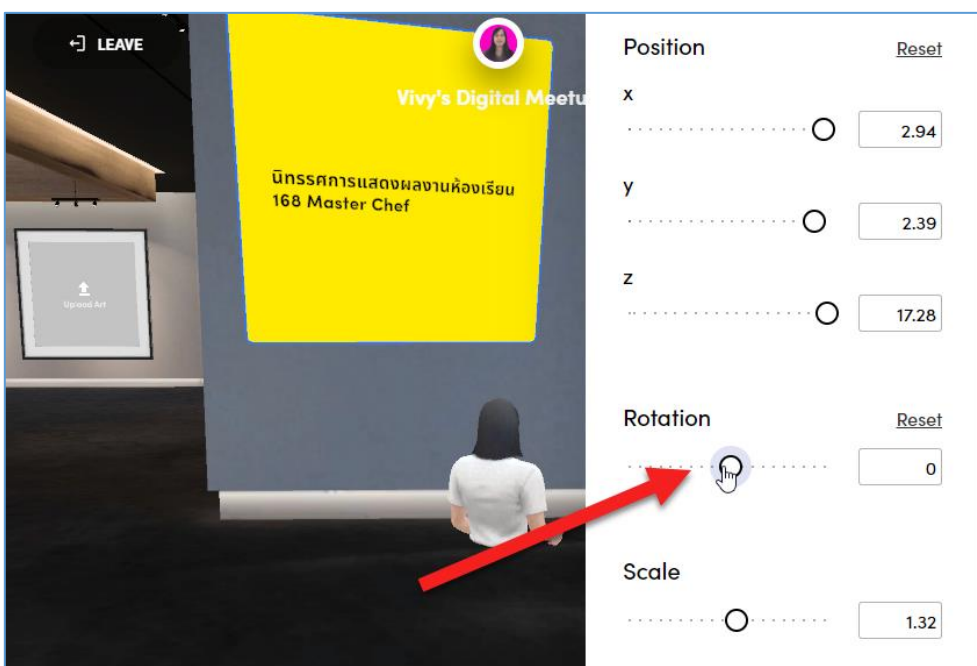
7.1.4 แก้ไขกล่องข้อความ โดยคลิกที่ข้อความ 1 ครั้ง จากนั้นจะปรากฏหน้าต่างแก้ไขขึ้นมา ด้านขวาของจอ



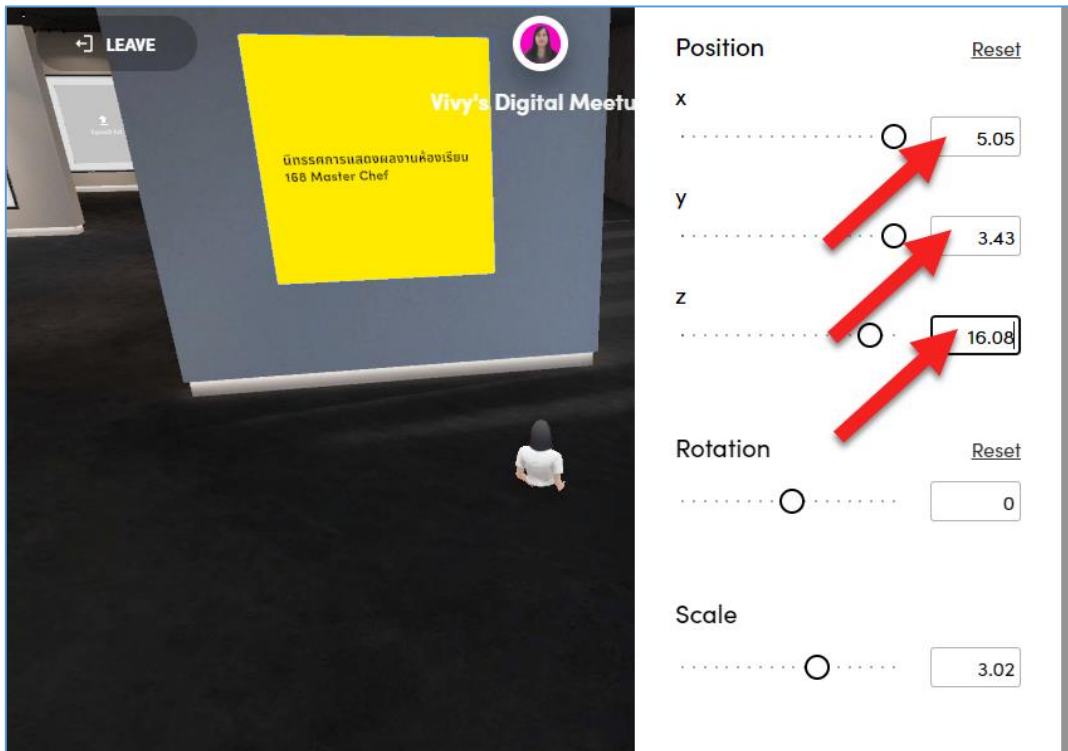
7.1.5 แก้ไขขนาดกล่องข้อความ โดยเลื่อนแถบ **Scale** หรือคลิกที่ช่อง **Scale** แล้วค่อย ๆ กดปุ่ม ลูกศรขึ้น (เพิ่มค่า) และลูกศรลง (ลดค่า) ของแป้นคีย์บอร์ด



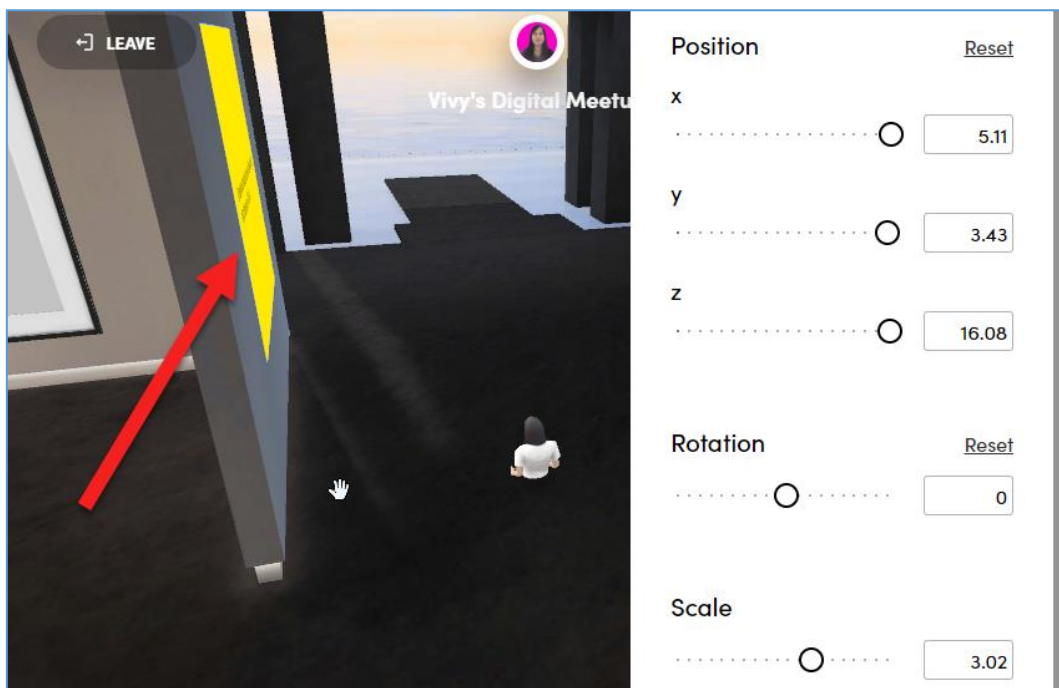
7.1.6 การหมุนกล่องข้อความ โดยเลื่อนแถบ **Rotation** หรือคลิกที่ช่อง **Rotation** แล้วค่อย ๆ กดปุ่มลูกศรขึ้น (เพิ่มค่า) และลูกศรลง (ลดค่า) ของแป้นคีย์บอร์ด (ปรับค่าได้ตั้งแต่ -180 ถึง 180 องศา)



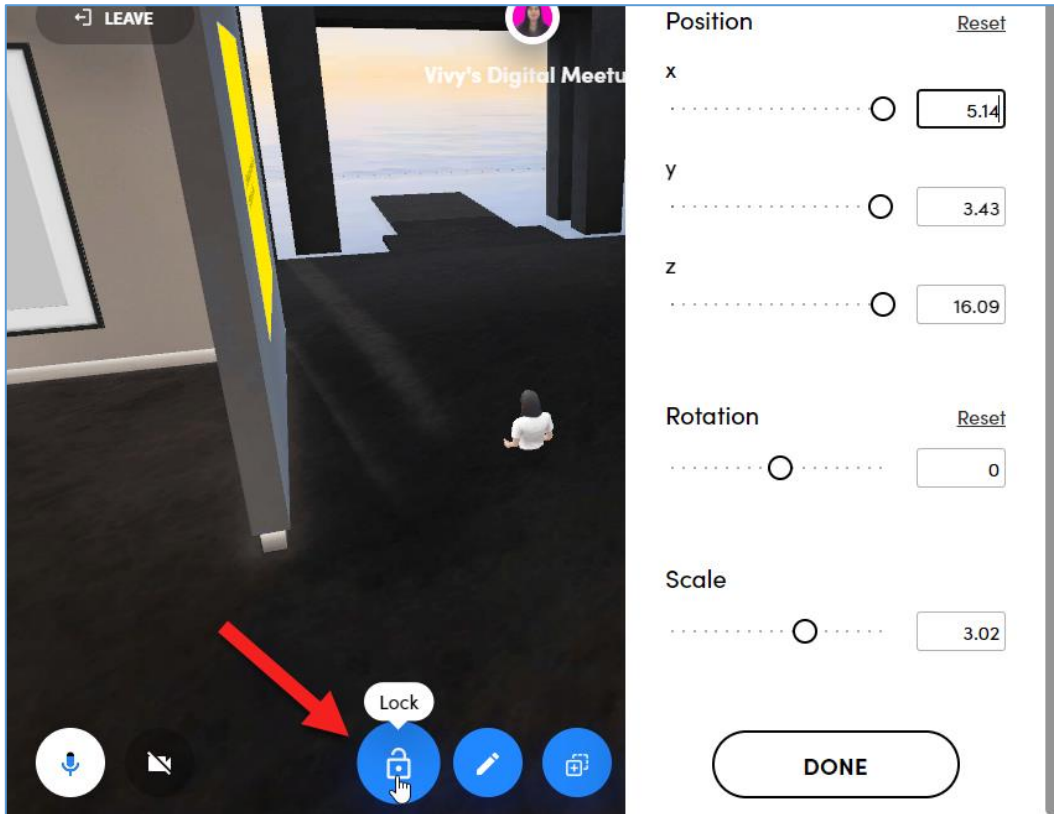
7.1.7 การปรับตำแหน่งของกล่องข้อความอย่างละเอียด ให้คลิกในช่องตัวเลขของแกน X, Y และ Z ทีละแกน แล้วค่อย ๆ กดปุ่มลูกศรขึ้น (เพิ่มค่า) และลูกศรลง (ลดค่า) ของแป้นคีย์บอร์ด



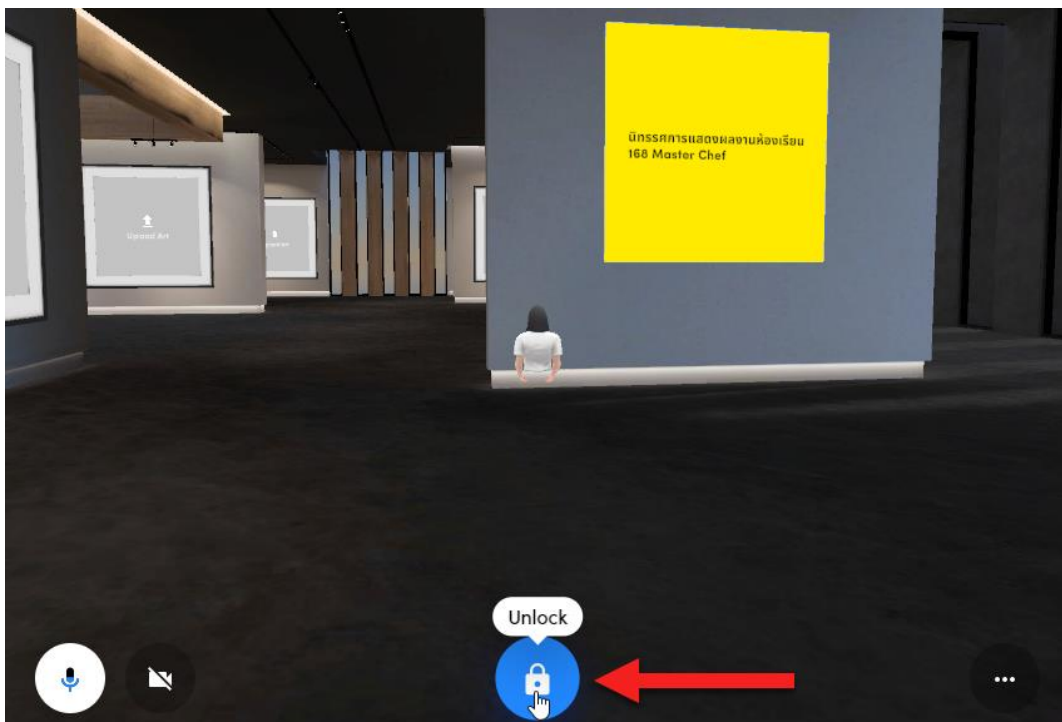
7.1.8 คลิกเมาส์ค้างบนพื้น และหมุนมุมมองจากดูว่าวัตถุแนบติดผนังสนิทหรือไม่ ถ้ายังไม่ชิดผนัง ให้ค่อย ๆ ปรับค่าแกน X, Y และ Z ด้วยปุ่มลูกศรขึ้นและลงบนคีย์บอร์ด



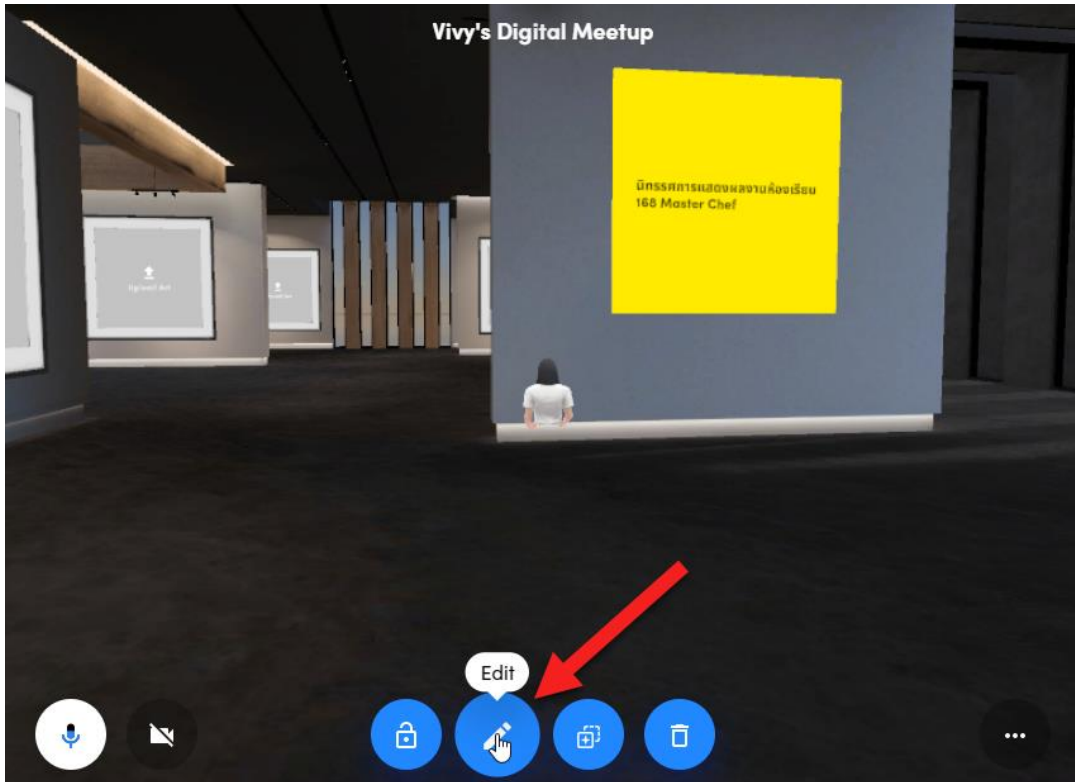
7.1.9 ล็อคกล่องข้อความ เพื่อไม่ให้เกิดการเคลื่อนย้าย โดยคลิกที่ **Lock**



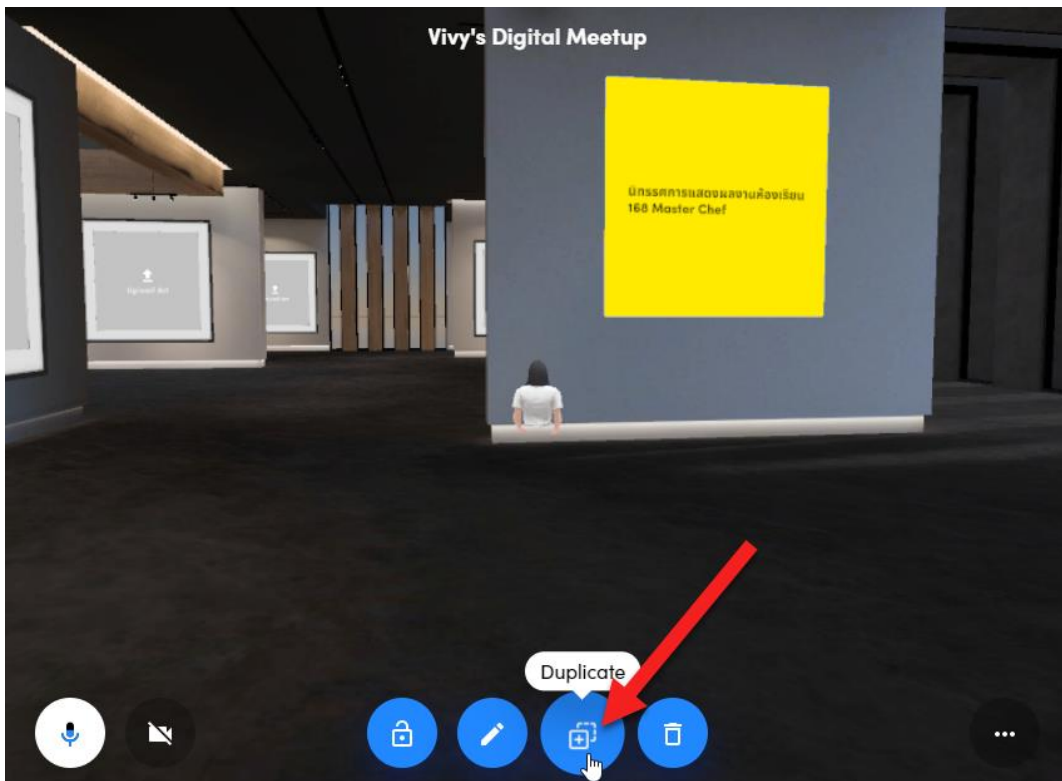
7.1.10 หากต้องการแก้ไขอีกครั้ง ให้คลิกที่กล่องข้อความ จากนั้นคลิกปุ่ม **Unlock**



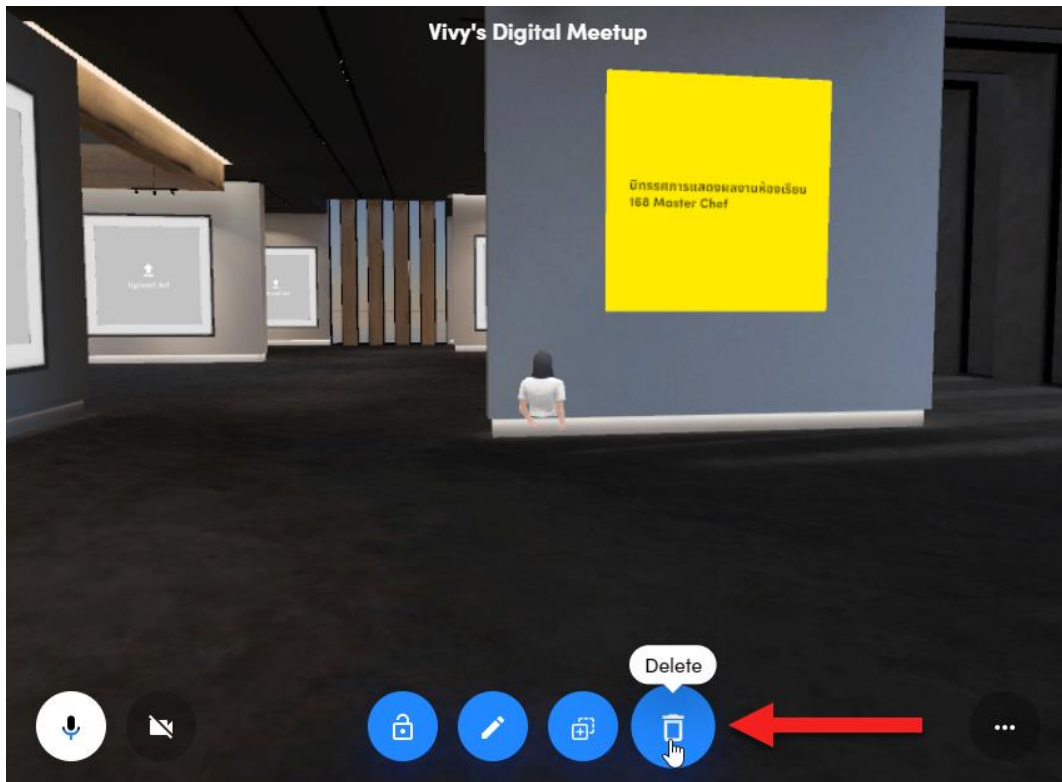
7.1.11 หากต้องการกลับไปแก้ไขอีกครั้ง ให้คลิกที่กล่องข้อความ จากนั้นคลิกปุ่ม **Edit**



7.1.12 คัดลอกกล่องข้อความ โดยคลิกที่ปุ่ม **Duplicate**

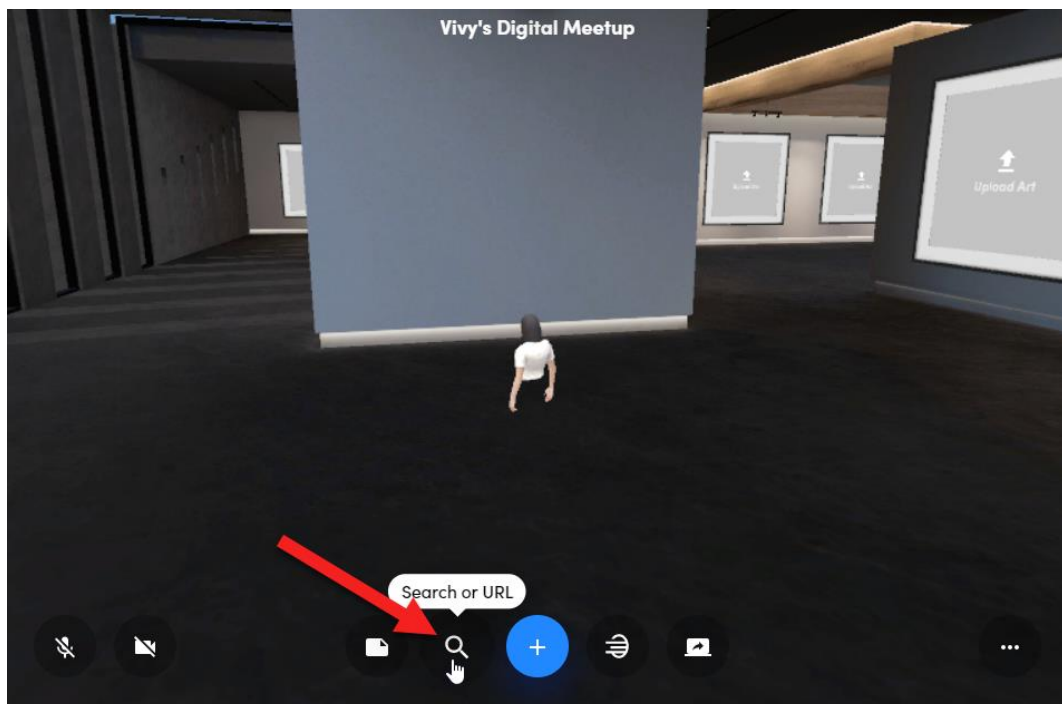


7.1.13 ลบกล่องข้อความ โดยคลิกที่ปุ่ม **Delete**

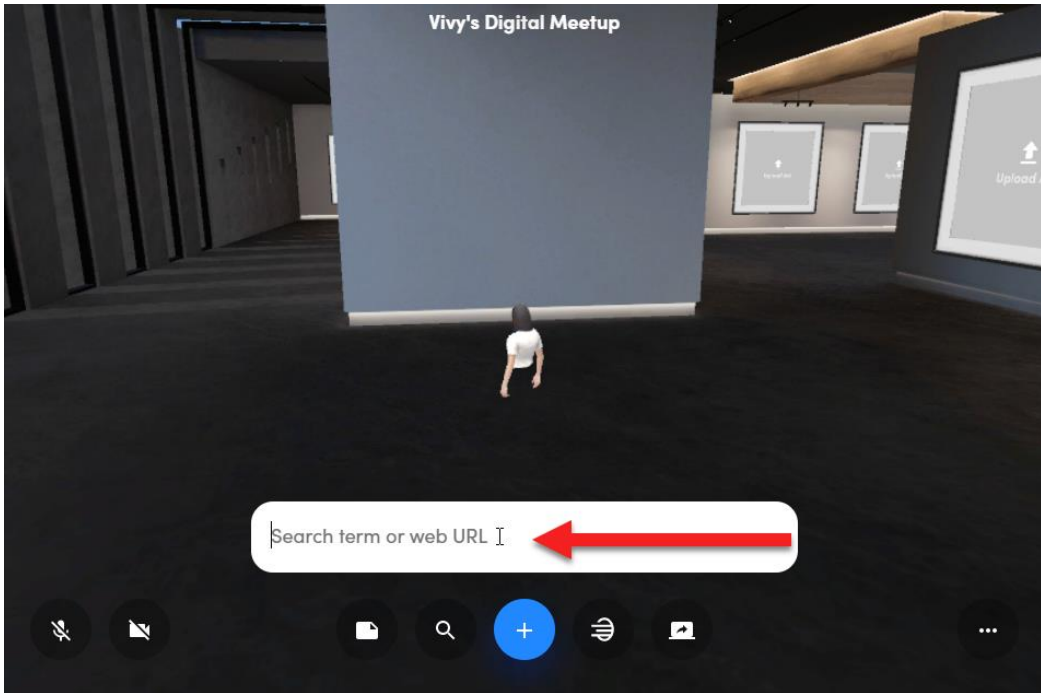


7.2 การแทรกรูปภาพหรือโมเดล 3 มิติโดยการค้นหาจากอินเทอร์เน็ต

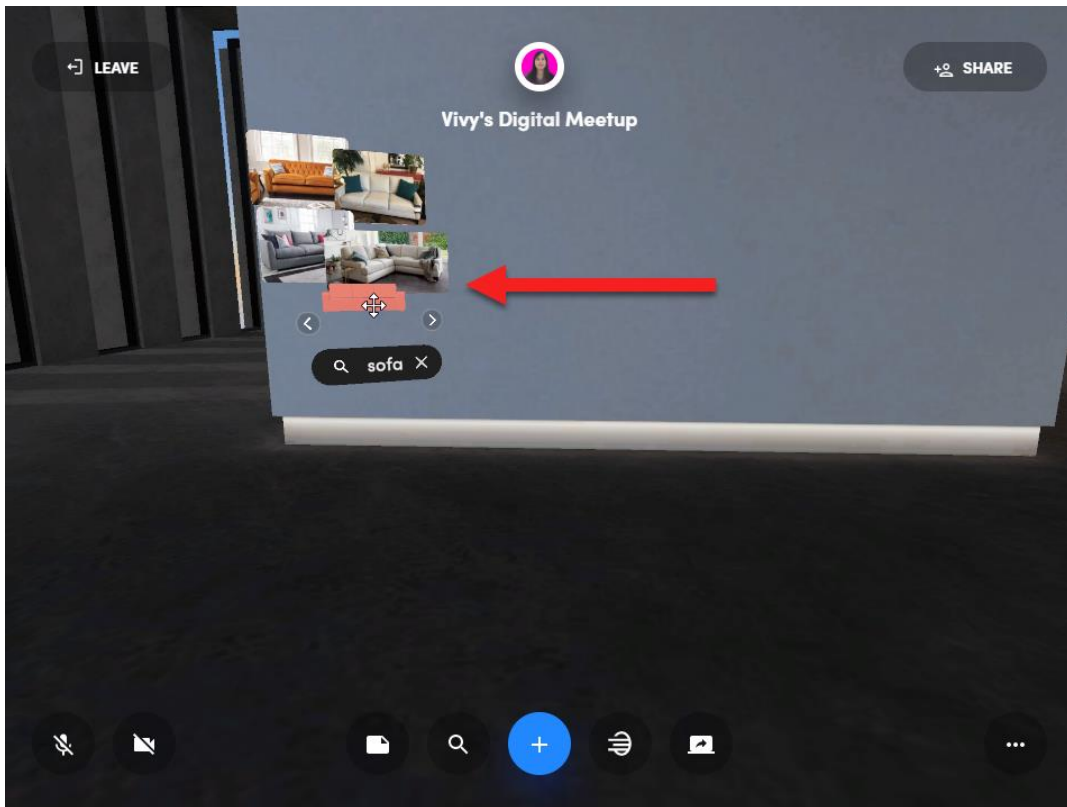
7.2.1 เดินไปยังตำแหน่งที่ต้องการแทรกวัตถุ จากนั้นคลิกที่ **Search or URL**



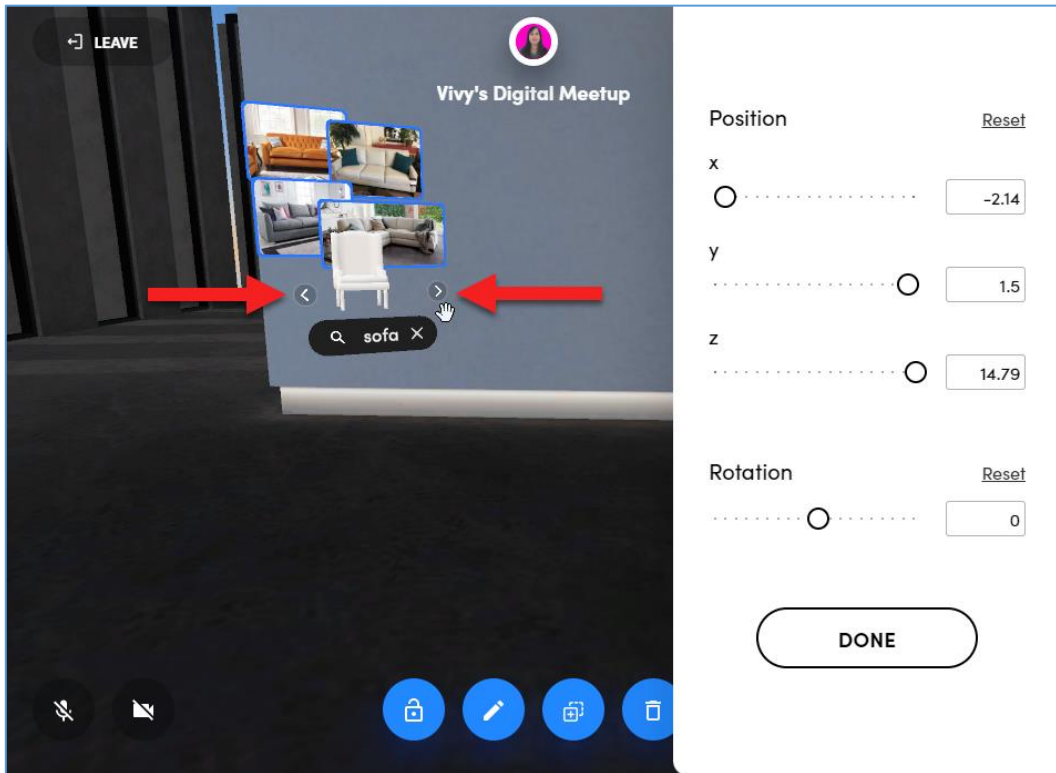
7.2.2 พิมพ์สิ่งที่ต้องการค้นหา เช่น sofa ในช่อง **Search term or web URL** จากนั้นกด **Enter**



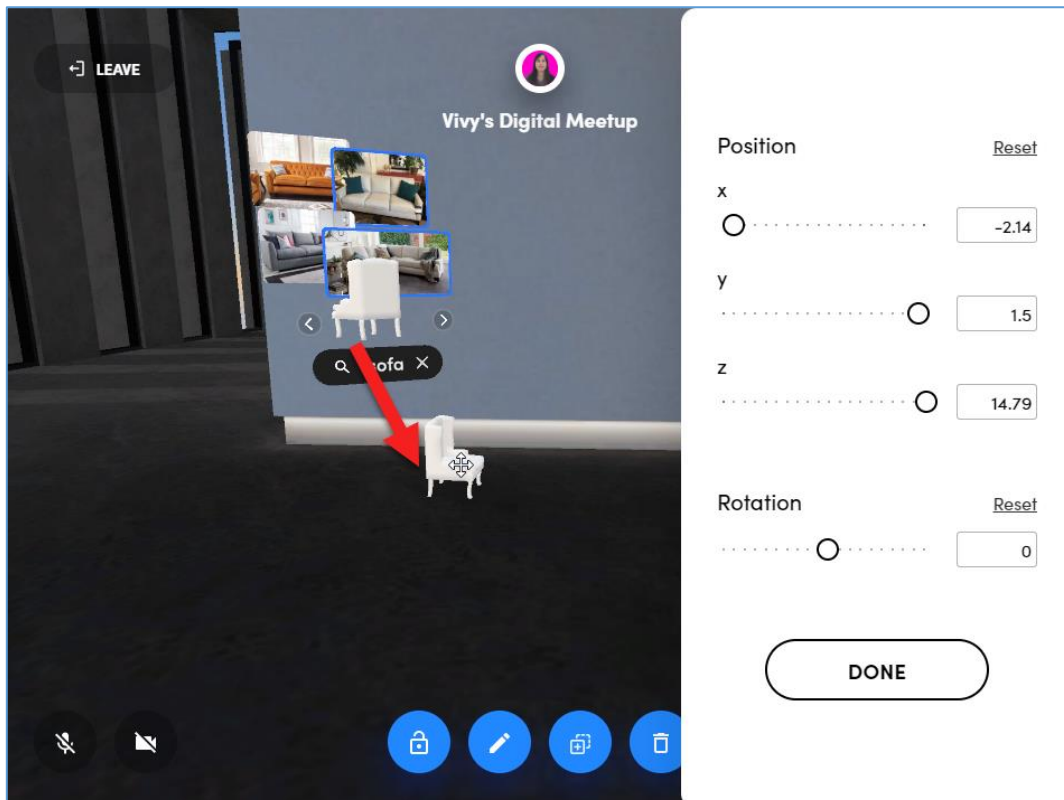
7.2.3 จะปรากฏรูปภาพและโมเดล 3 มิติที่ค้นหาจากอินเทอร์เน็ตขึ้นมา ตัวอย่างดังรูป



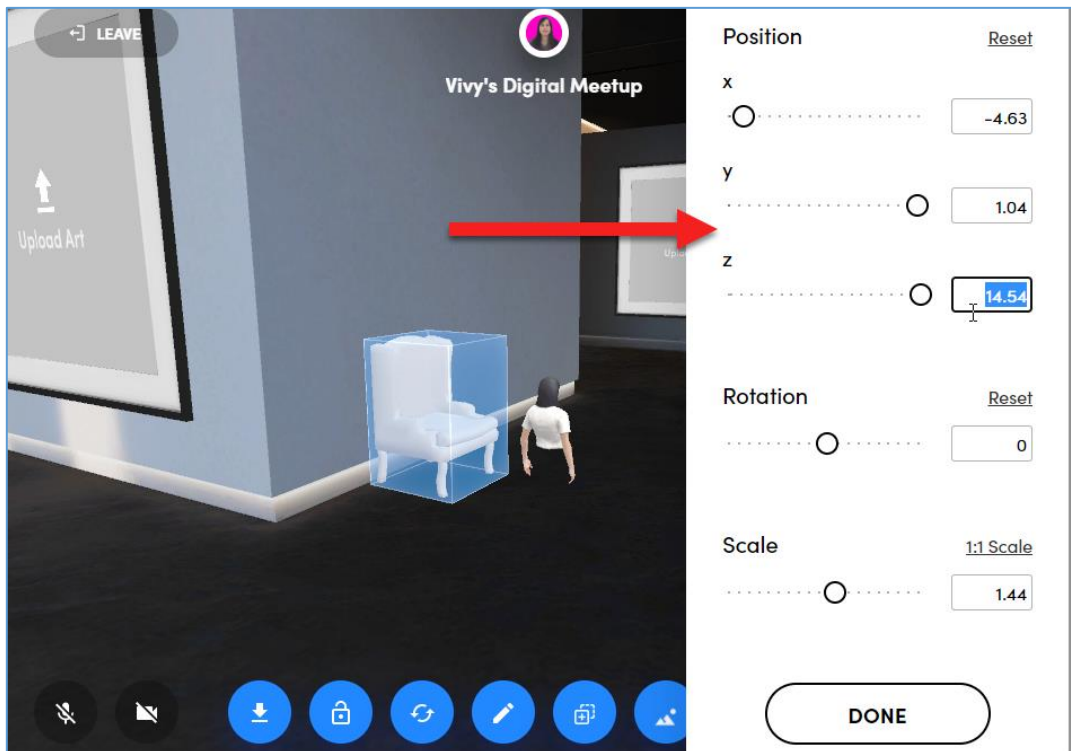
7.2.4 คลิกลูกศรซ้ายหรือขวา เพื่อเลื่อนดูโมเดล 3 มิติ



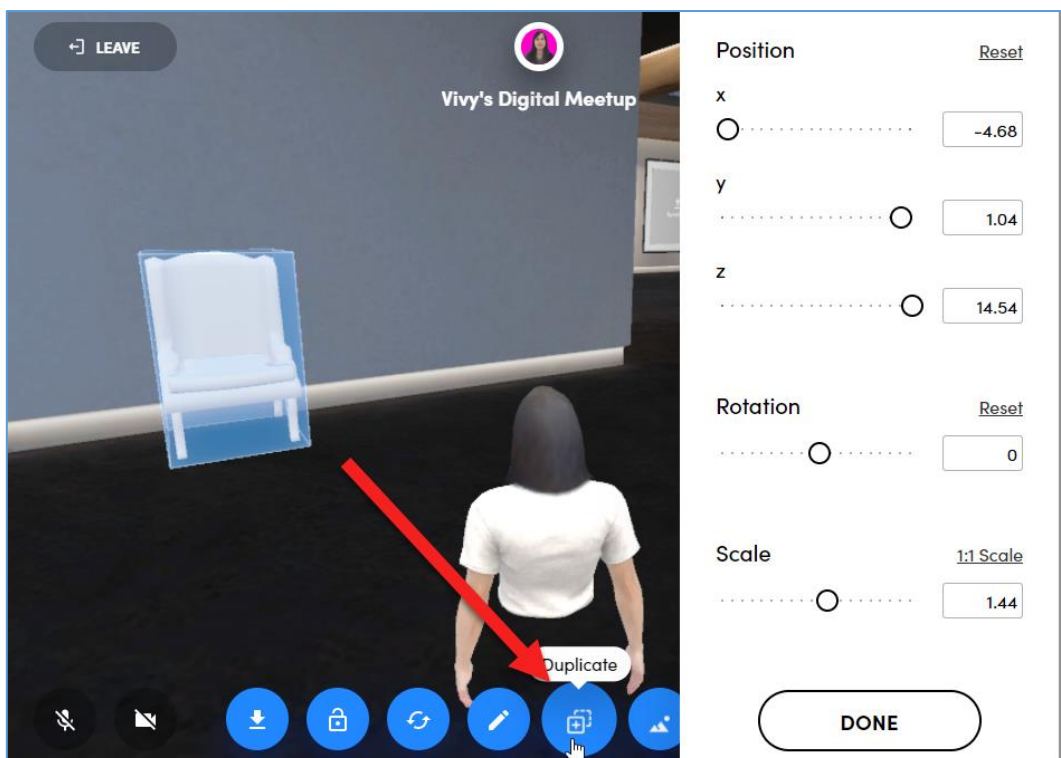
7.2.5 เมื่อได้รูปภาพหรือโมเดล 3 มิติที่ต้องการแล้ว ให้คลิกลากมาวางยังตำแหน่งที่ต้องการ



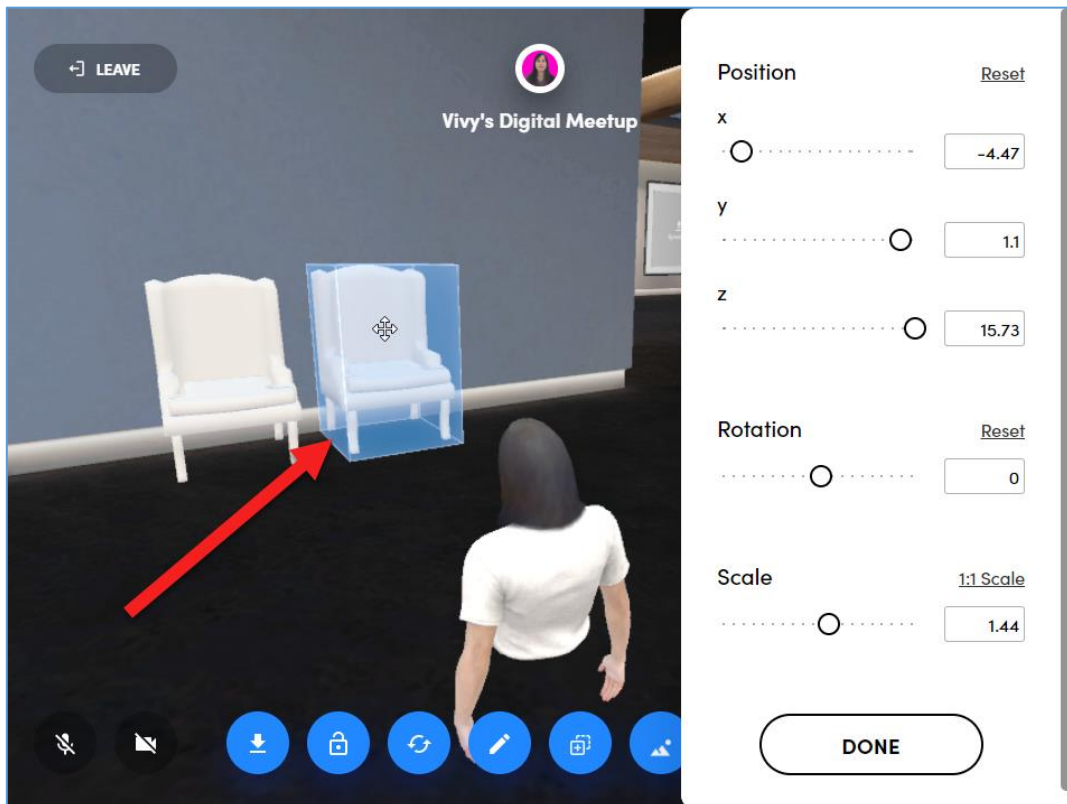
7.2.6 ปรับแต่งรูปภาพหรือโมเดล 3 มิติ โดยคลิกเลือกวัตถุ จากนั้นปรับค่าการหมุน การกำหนดตำแหน่งแกน X, Y, Z และกำหนดขนาดตามต้องการ



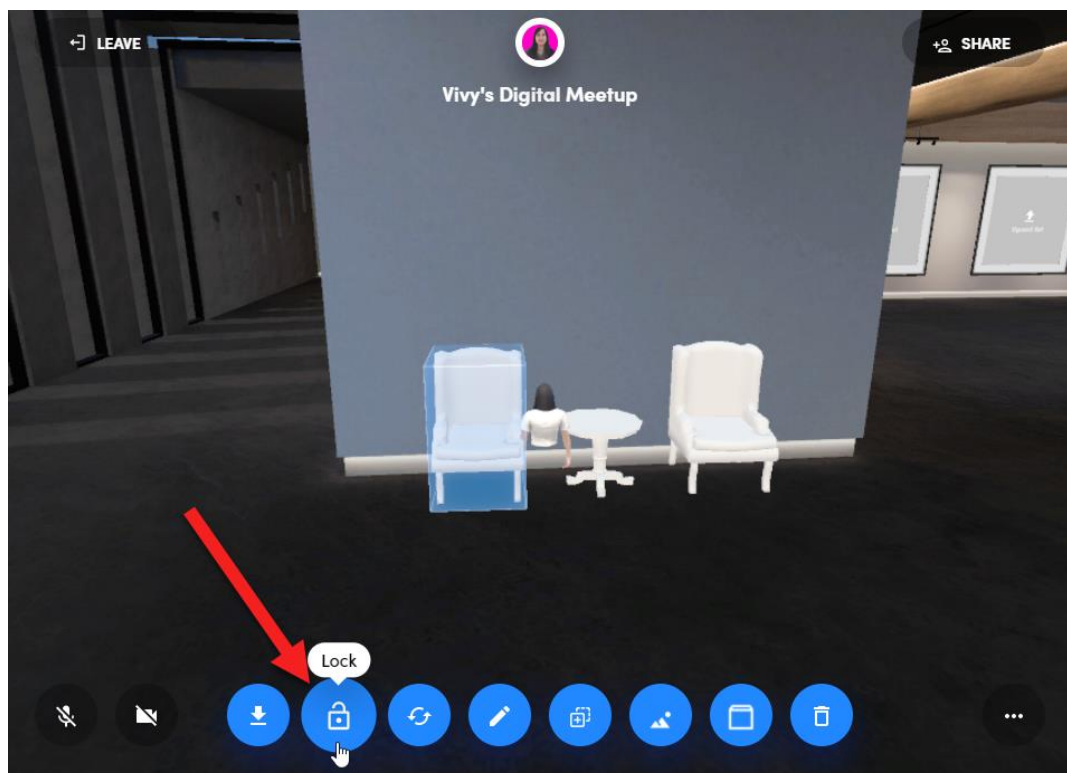
7.2.7 หากต้องการคัดลอกวัตถุ ให้คลิกที่วัตถุต้นแบบ จากนั้นคลิกที่ **Duplicate**



7.2.8 คลิกลากวัตถุที่คัดลอก ออกจากวัตถุต้นฉบับ จากนั้นปรับตำแหน่งใหม่ตามต้องการ



7.2.9 เมื่อจัดวางวัตถุเรียบร้อยแล้ว ให้ล็อควัตถุทุกครั้ง โดยคลิกที่วัตถุและคลิกที่ **Lock**

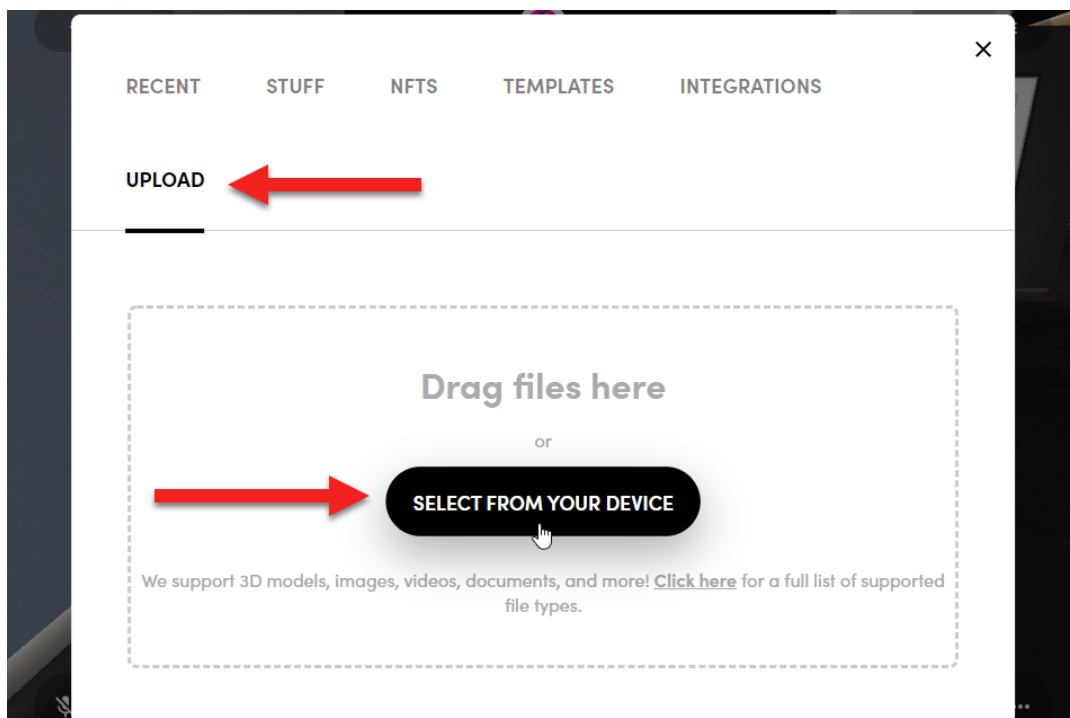


7.3 การแทรกโมเดล 3 มิติจากเครื่องคอมพิวเตอร์ สามารถอัปโหลดไฟล์นามสกุล OBJ, glTF, GLB, FBX, DAE ได้ โดยต้องมีขนาดไฟล์ไม่เกิน 60 MB.

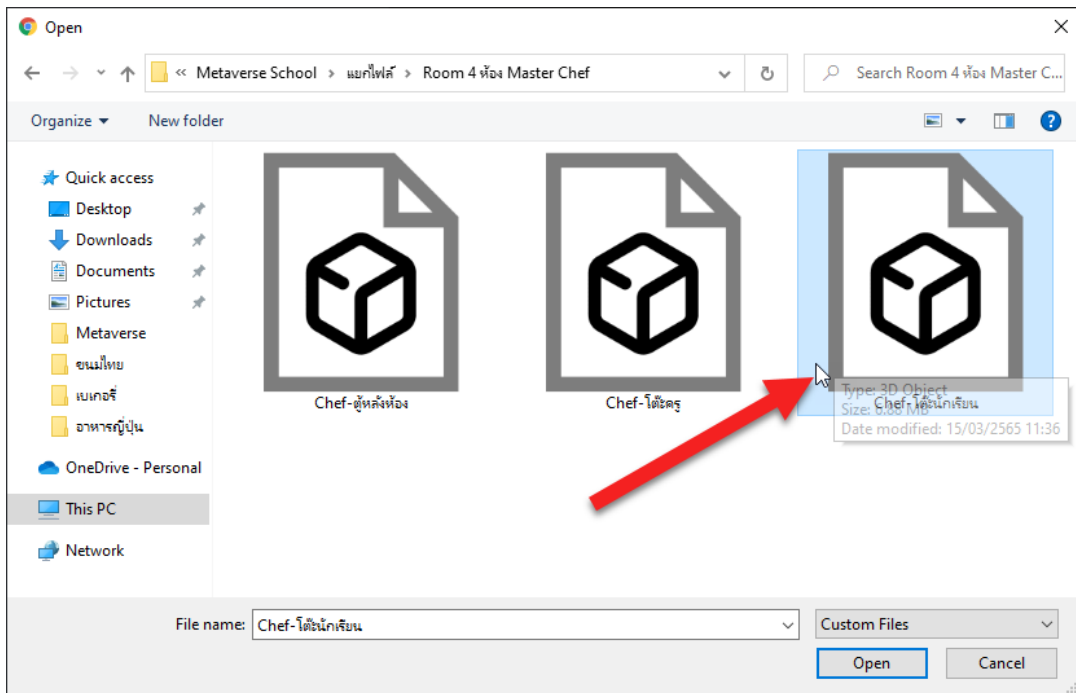
7.3.1 เดินไปยังตำแหน่งที่ต้องการแทรกโมเดล 3 มิติ จากนั้นคลิกที่ **Add content**



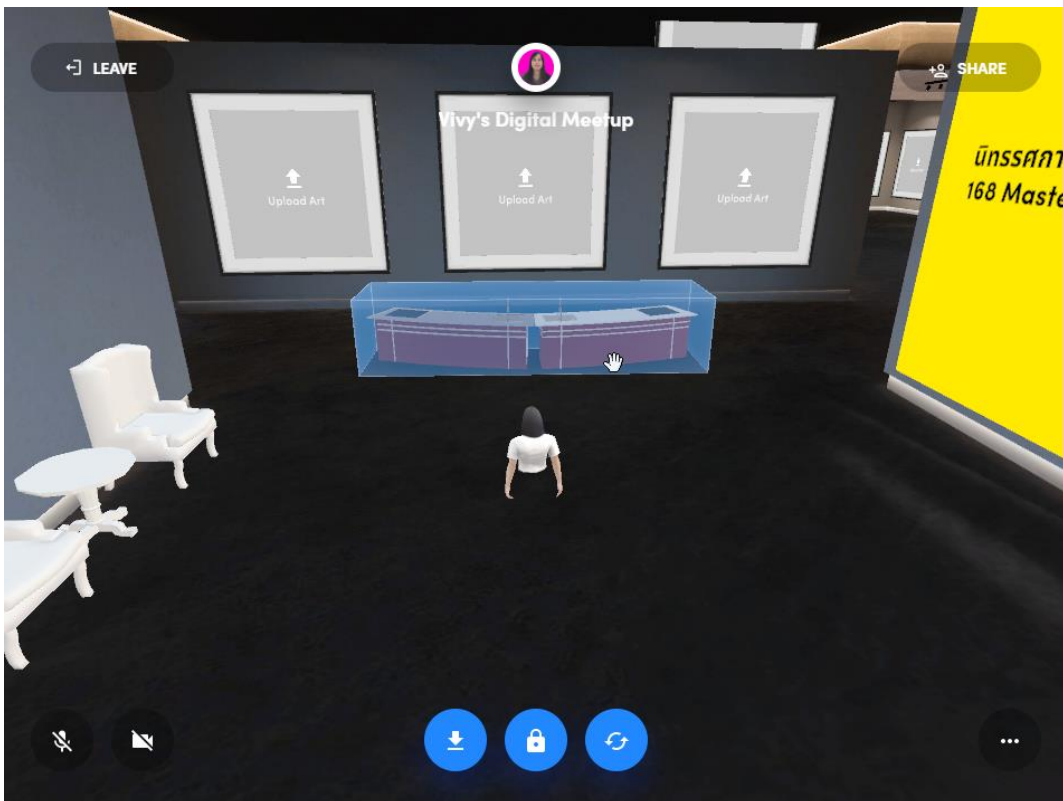
7.3.2 คลิกที่ **Upload** และคลิกปุ่ม **SELECT FROM YOUR DEVICE**



7.3.3 ดับเบิลคลิกที่ไฟล์ 3D ที่ต้องการแทรก

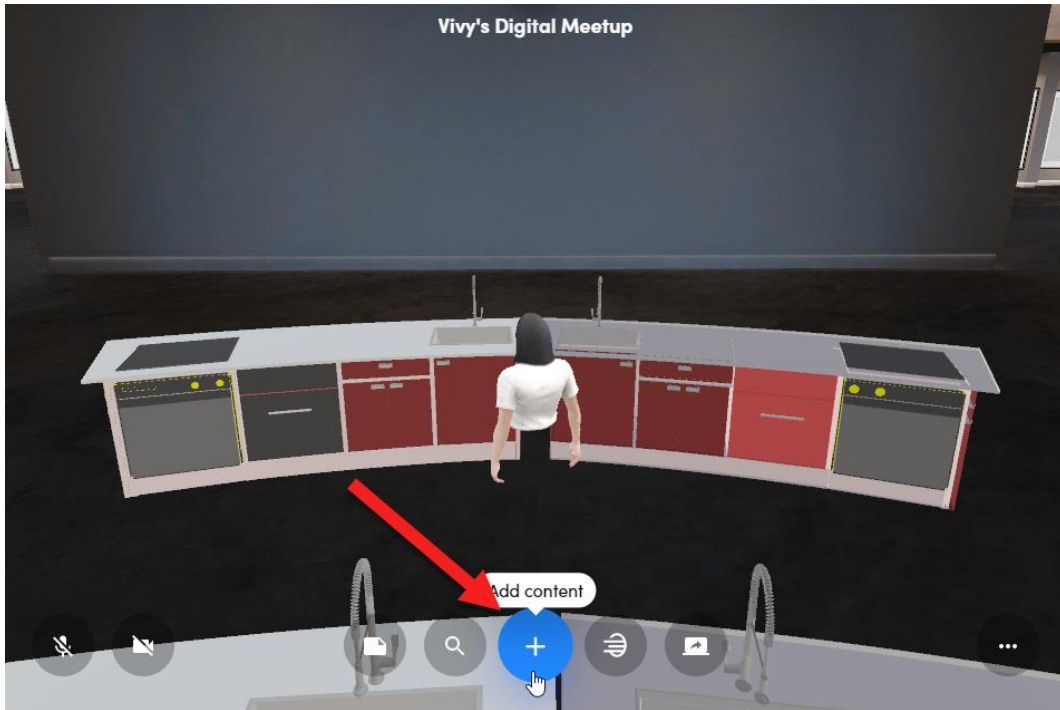


7.3.4 ปรับขนาด ตำแหน่ง และหมุน โมเดล 3 มิติ และล๊อควัตถุไว้ไม่ให้ขยับไปตำแหน่งอื่น

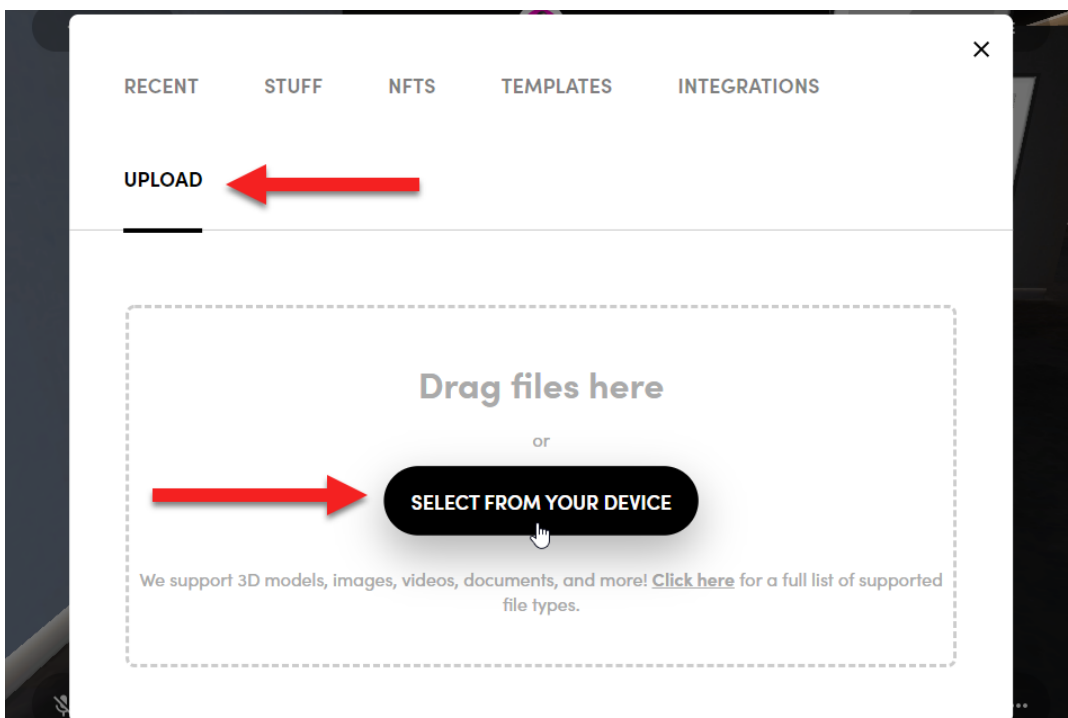


7.4 การแทรกวิดีโอจากเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งสามารถอัปโหลดไฟล์นามสกุล MP4, MOV, GIF ที่มีขนาดไฟล์ไม่เกิน 200 MB. ได้

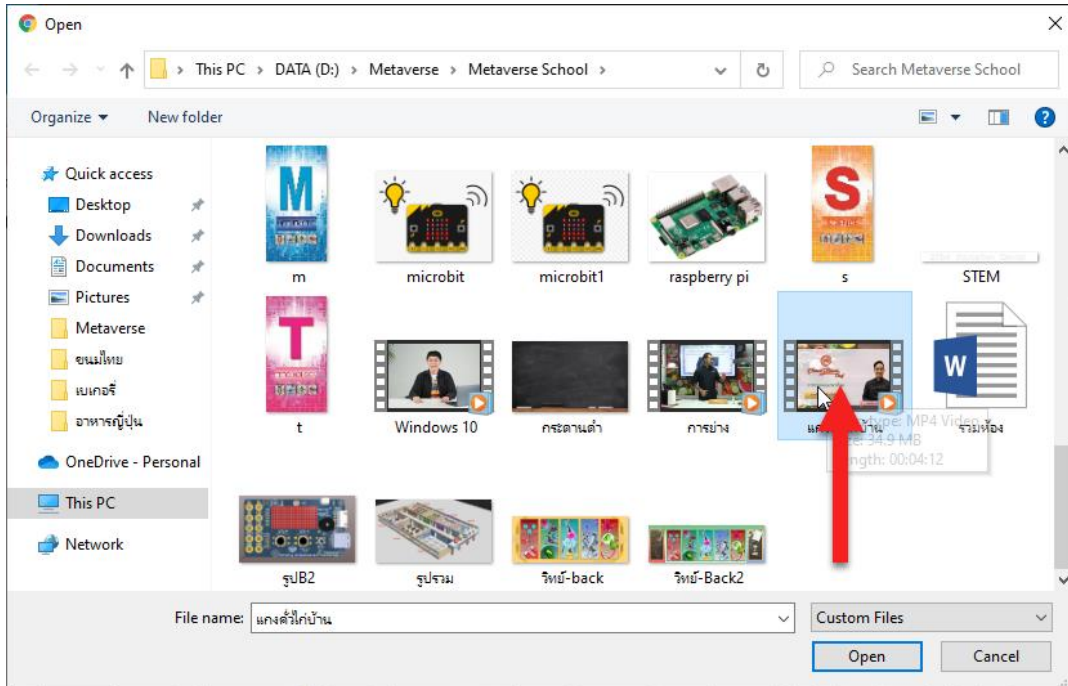
7.4.1 เดินไปยังตำแหน่งที่ต้องการแทรกวิดีโอ จากนั้นคลิกที่ **Add content**



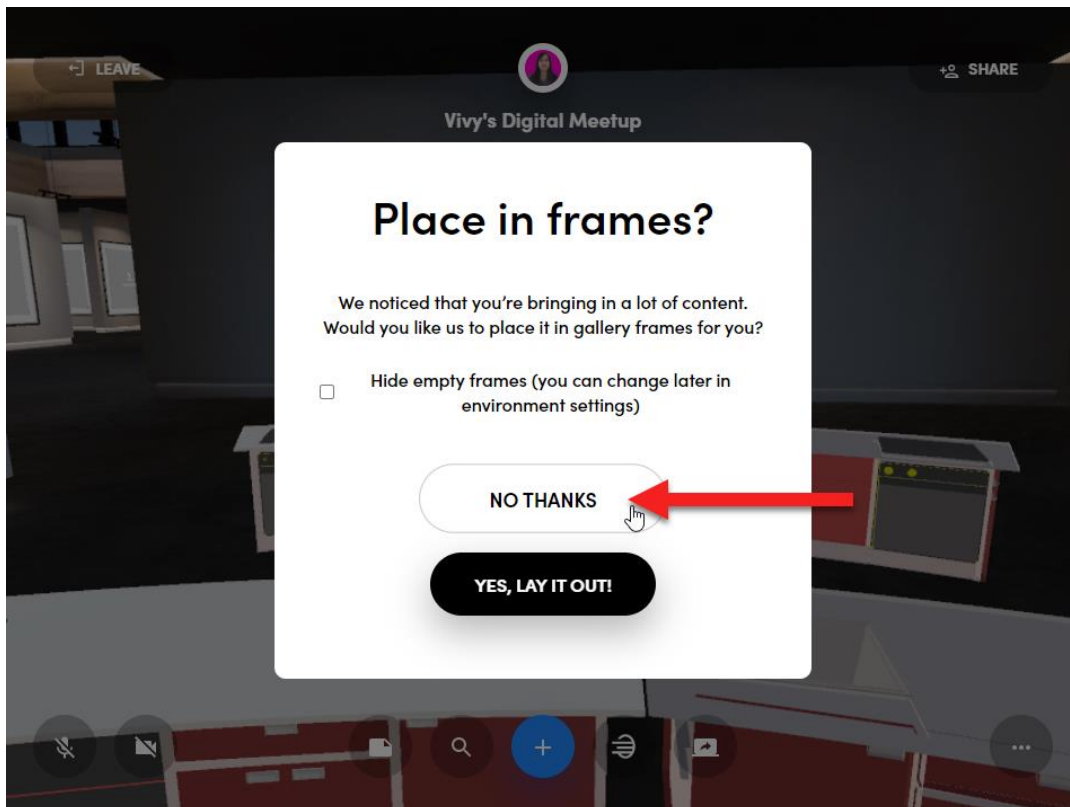
7.4.2 คลิกที่ **Upload** และคลิกปุ่ม **SELECT FROM YOUR DEVICE**



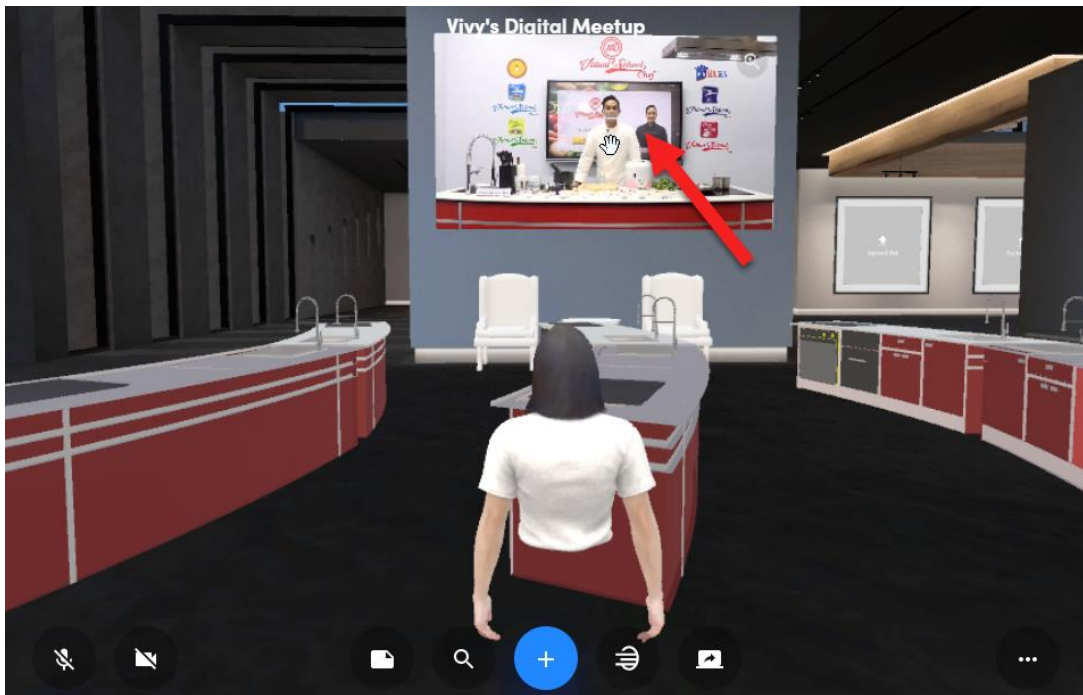
7.4.3 ดับเบิลคลิกที่ไฟล์วิดีโอที่ต้องการแทรก



7.4.4 ระบบจะแจ้งว่า ให้ใส่วิดีโอลงในแกลอรีเฟรม หากตกลงให้คลิกปุ่ม **YES, LAY IT OUT!** หากไม่ต้องการใส่ลงในแกลอรีเฟรมให้คลิกปุ่ม **NO THANKS** ในที่นี้จะเลือก **NO THANKS**

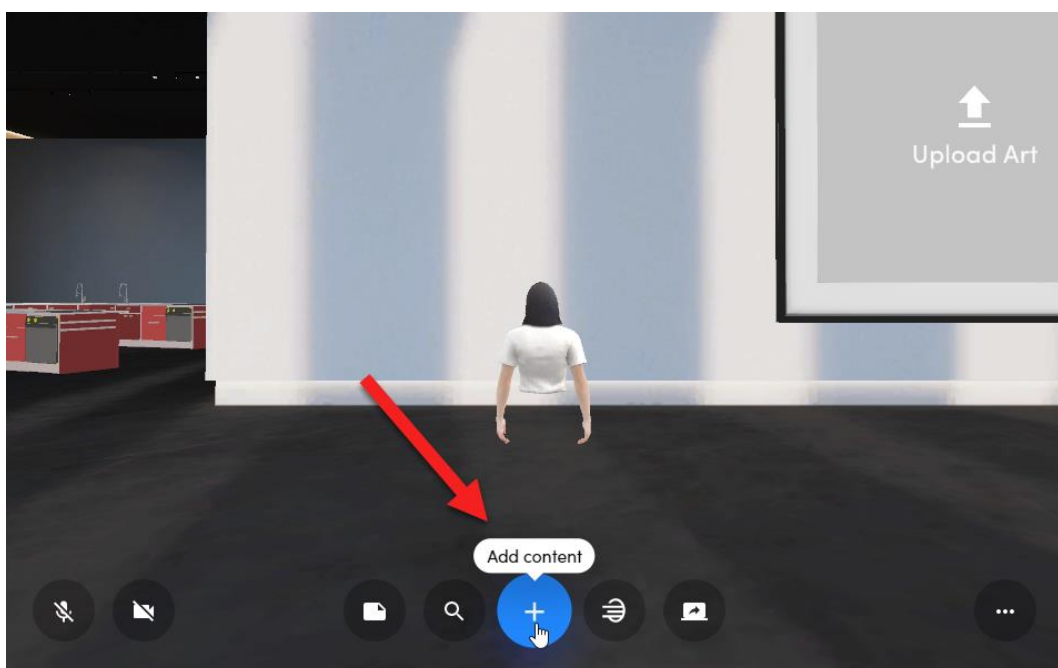


7.4.5 ปรับขนาด ตำแหน่ง และหมุนวิดีโอ และล๊อคไว้ไม่ให้ขยับไปตำแหน่งอื่น ซึ่งผู้ที่เข้ามาชมจะสามารถคลิกที่วิดีโอ เพื่อเล่นหรือหยุดเล่นวิดีโอได้

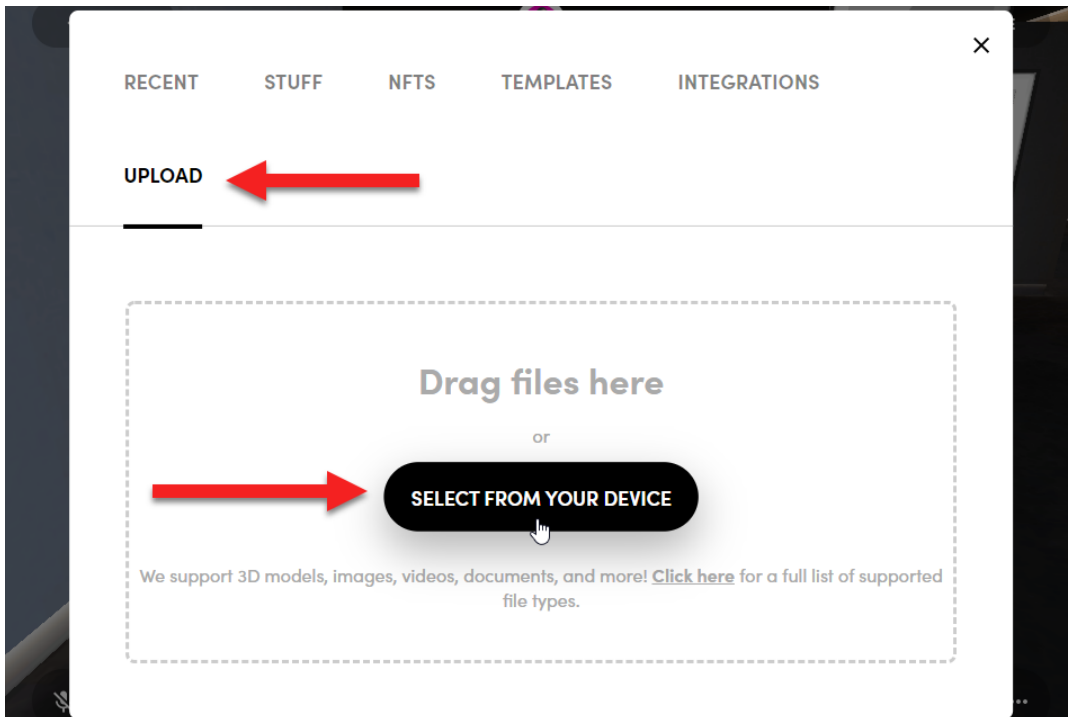


7.5 การแทรกรูปภาพจากเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งสามารถอัปโหลดไฟล์นามสกุล PNG, JPEG, TIFF ที่มีขนาดไฟล์ไม่เกิน 10 MB.

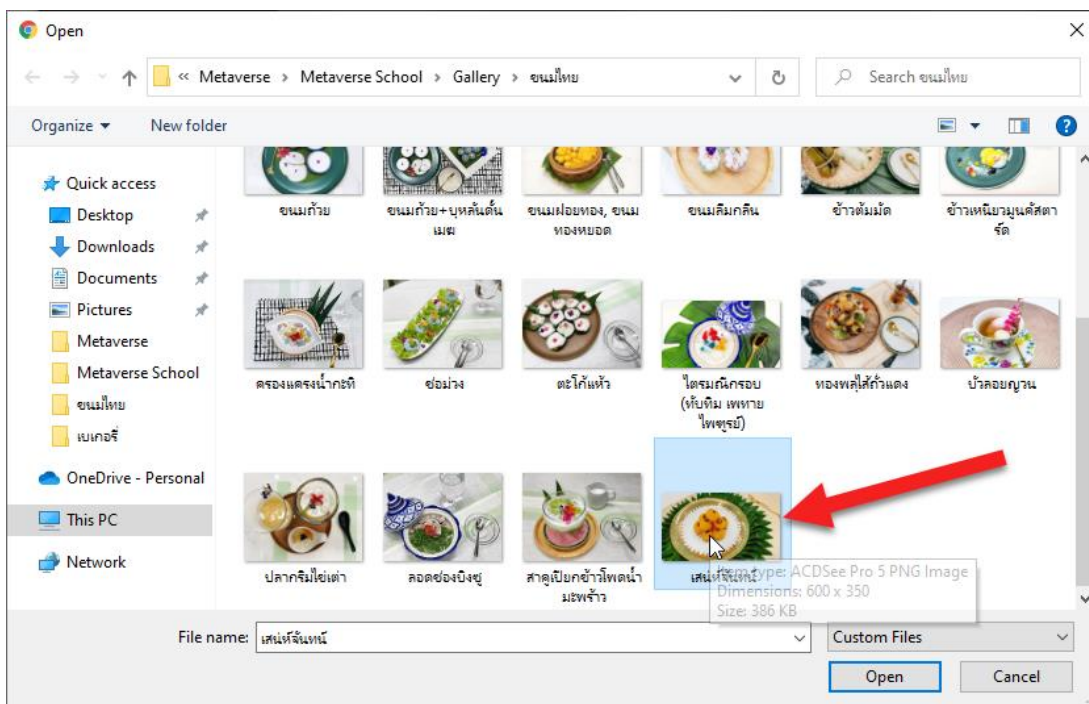
7.5.1 เดินไปยังตำแหน่งที่ต้องการแทรกรูปภาพ จากนั้นคลิกที่ **Add content**



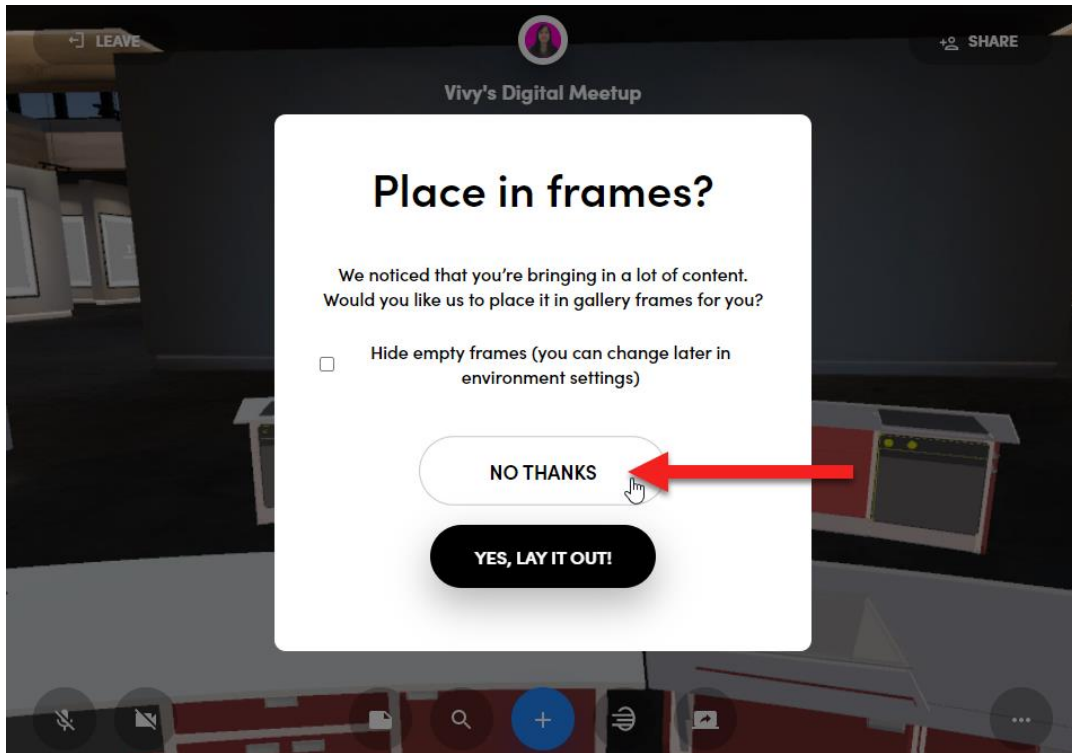
7.5.2 คลิกที่ **Upload** และคลิกปุ่ม **SELECT FROM YOUR DEVICE**



7.5.3 ดับเบิลคลิกที่ไฟล์รูปภาพที่ต้องการแทรก



7.5.4 ระบบจะแจ้งว่า ให้ใส่รูปภาพลงไปในแกลลอรี่เฟรม หากตกลงให้คลิกปุ่ม **YES, LAY IT OUT!** หากไม่ต้องการใส่ลงไปในแกลลอรี่เฟรมให้คลิกปุ่ม **NO THANKS** ในที่นี้จะเลือก **NO THANKS**



7.5.5 ปรับขนาด ตำแหน่ง และหมุนรูปภาพ และล๊อคไว้ไม่ให้ย้ายไปตำแหน่งอื่น

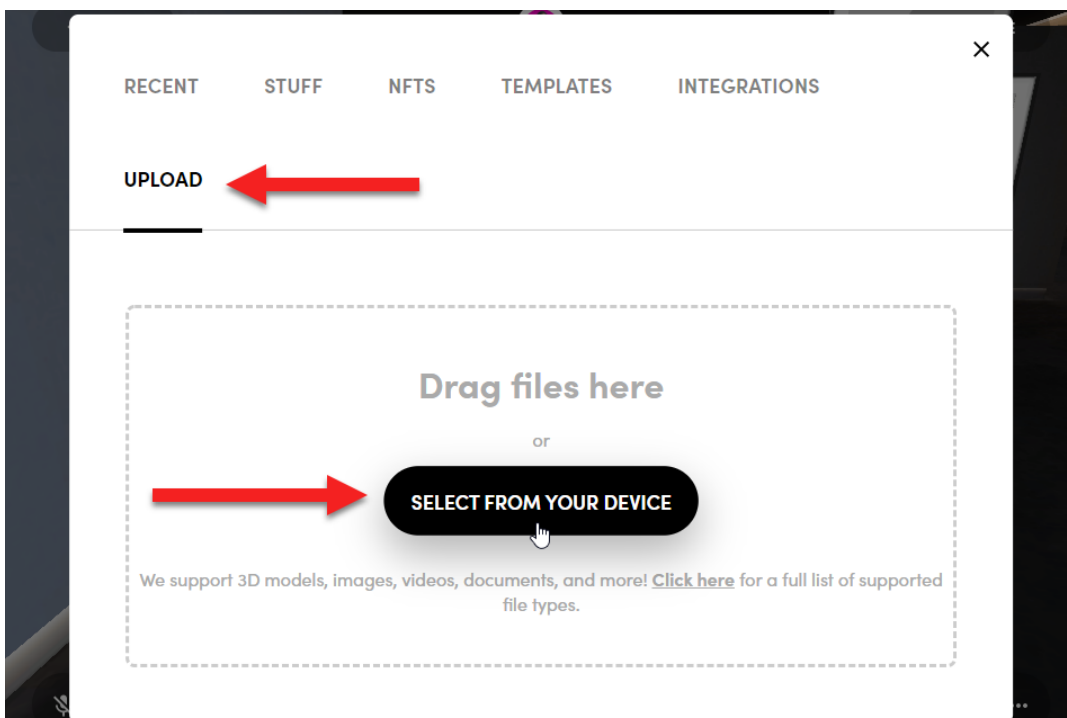


7.6 การแทรกเอกสารจากเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งสามารถอัปโหลดไฟล์นามสกุล PDF, Word(.docx), PowerPoint(.pptx), Excel(.xlsx) ที่มีขนาดไฟล์ไม่เกิน 100 MB.

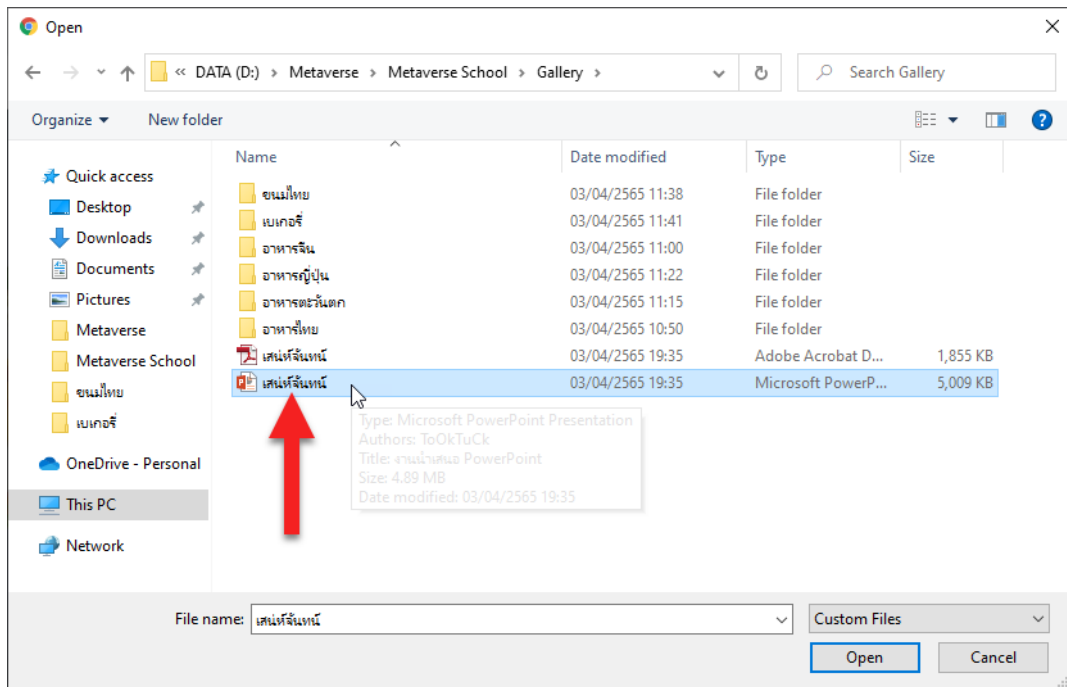
7.6.1 เดินไปยังตำแหน่งที่ต้องการแทรกเอกสาร จากนั้นคลิกที่ **Add content**



7.6.2 คลิกที่ **Upload** และคลิกปุ่ม **SELECT FROM YOUR DEVICE**



7.6.3 ดับเบิลคลิกที่ไฟล์เอกสารที่ต้องการแทรก

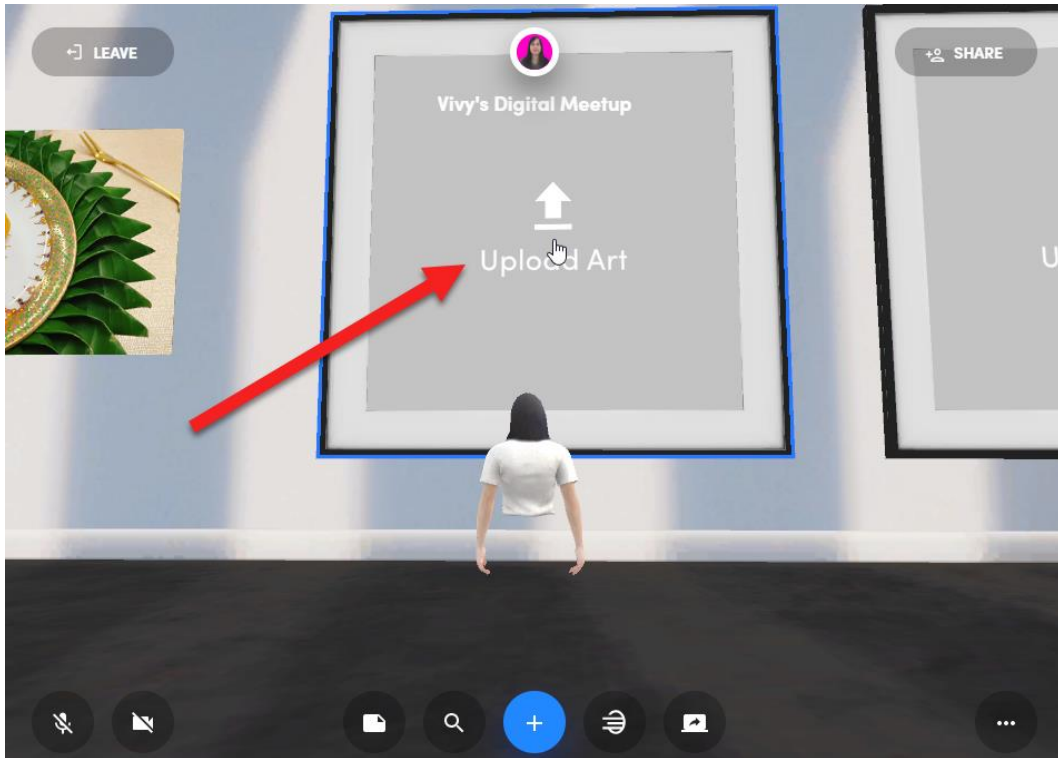


7.6.4 ปรับขนาด ตำแหน่ง และหมุนเอกสาร และล็อกไว้ไม่ให้ขยับไปตำแหน่งอื่น ผู้เข้าชมจะสามารถคลิกที่ลูกศรมุมล่างขวาหรือซ้าย เพื่อเลื่อนสไลด์ได้

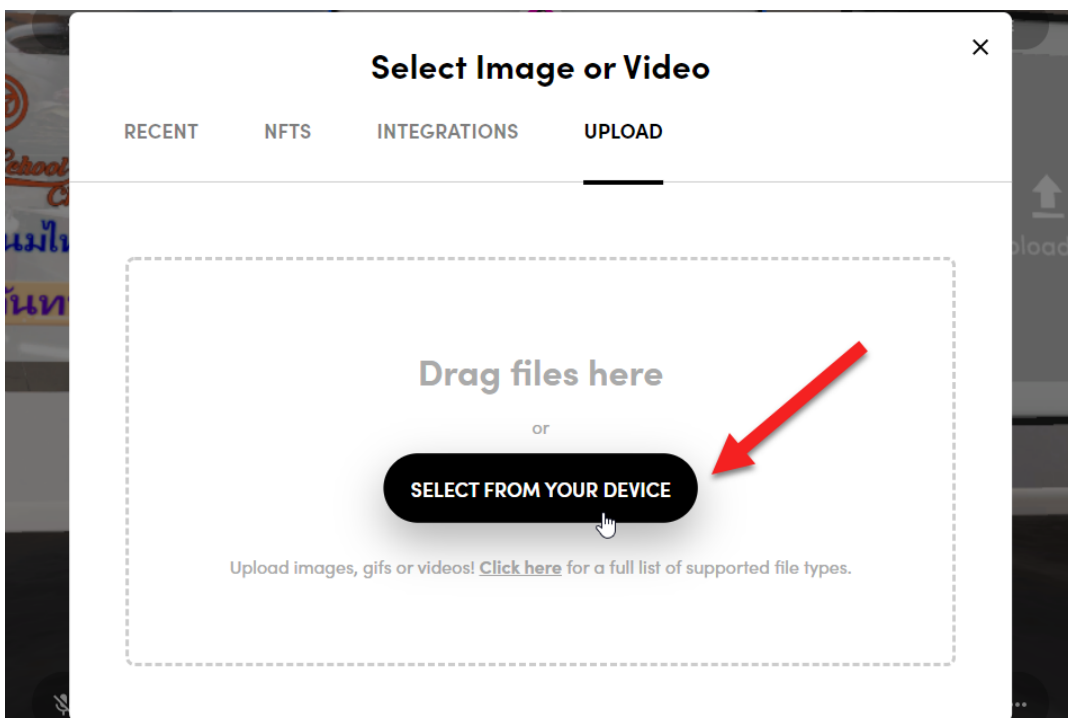


7.7 การแทรกโมเดล 3 มิติ / วิดีโอ / รูปภาพ / เอกสารจากแกลอรีเฟรม

7.7.1 คลิกที่แกลอรีเฟรม จะมีข้อความว่า "Upload Art"



7.7.2 คลิกแท็บ UPLOAD จากนั้นคลิกปุ่ม **SELECT FROM YOUR DEVICE**



7.7.3 เลือกวัตถุที่ต้องการแทรกในเกลอรี่เฟรม กรอบเฟรมจะปรับขนาดโดยอัตโนมัติ ซึ่งสามารถปรับขนาด หมุน หรือเลื่อนตำแหน่งได้ตามต้องการ

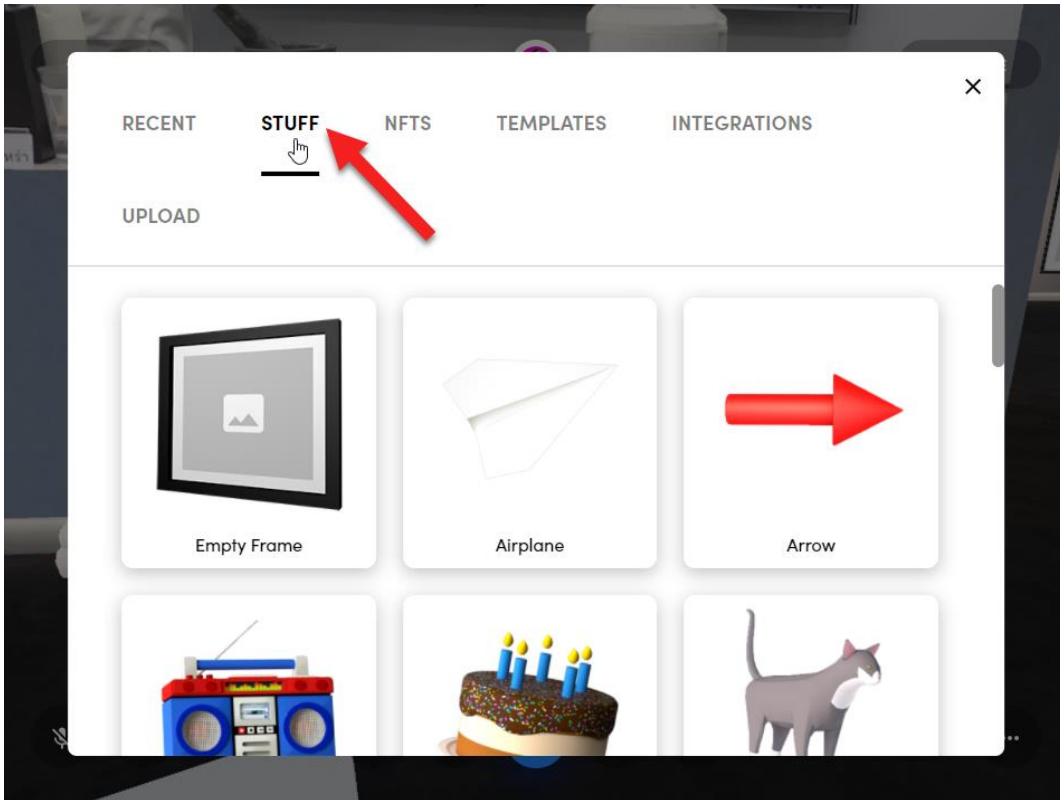


7.8 การแทรกโมเดล 3 มิติที่มีในระบบ

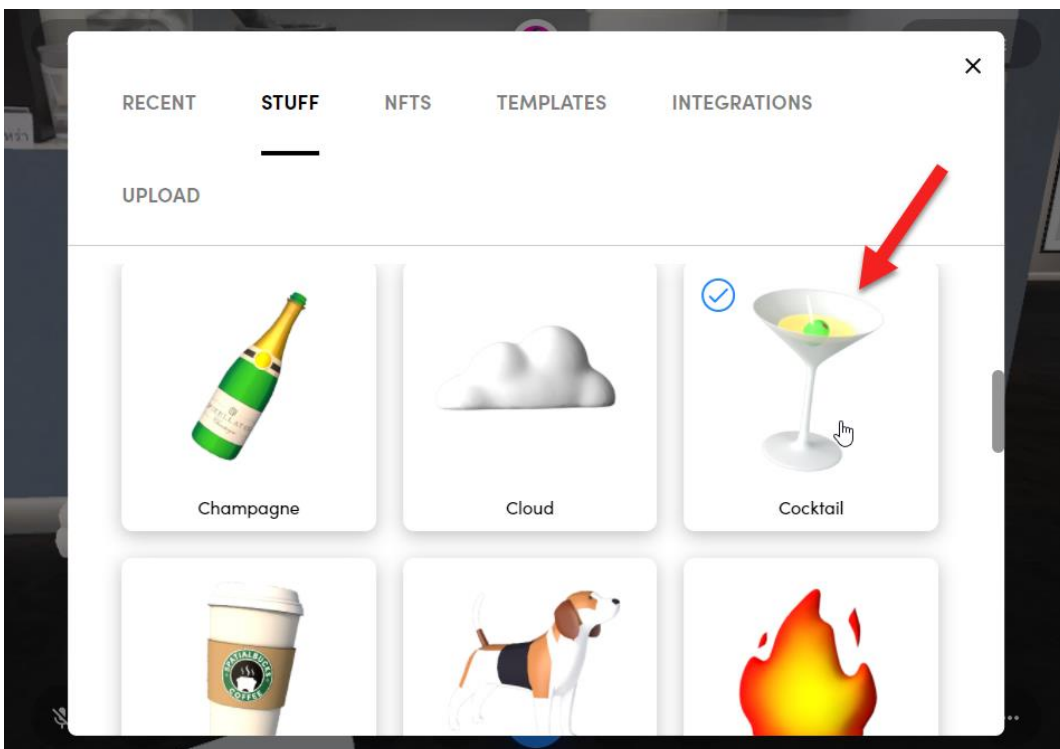
7.8.1 เดินไปยังตำแหน่งที่ต้องการแทรก จากนั้นคลิกที่ **Add Content**



7.8.2 คลิกแท็บ **STUFF**



7.8.3 คลิกเลือกโมเดล 3 มิติที่ต้องการ

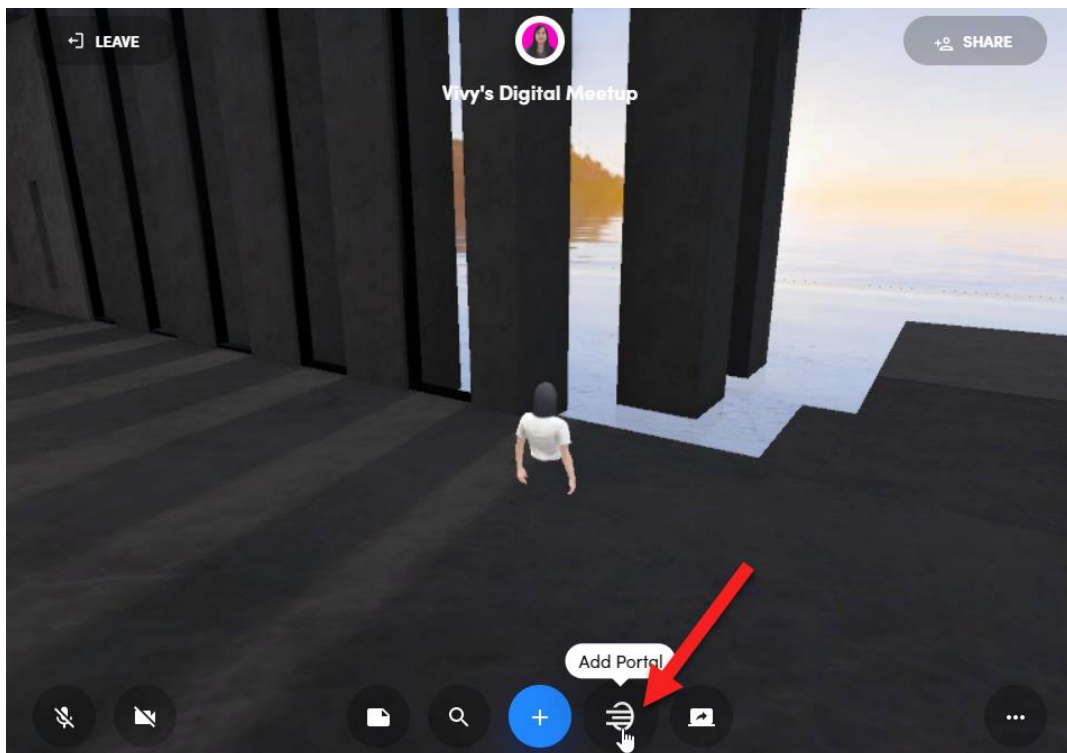


7.8.4 ปรับขนาด ตำแหน่ง และหมุนโมเดล 3 มิติ และล๊อคไว้ไม่ให้ย้ายไปตำแหน่งอื่น

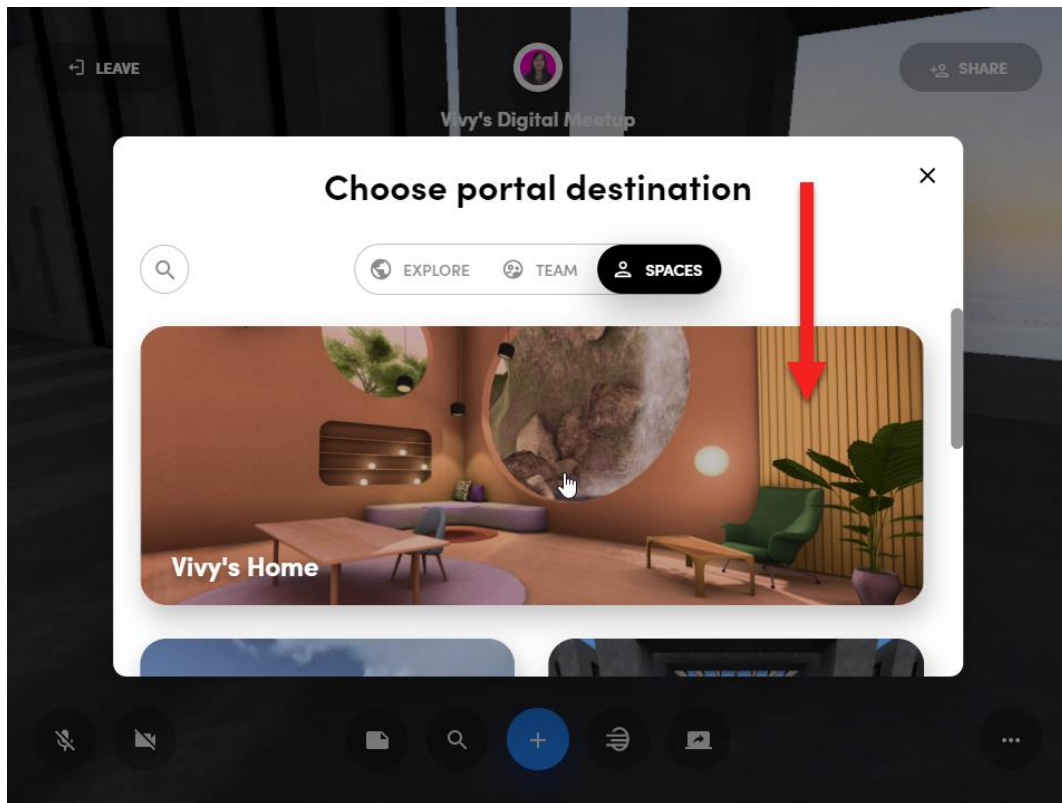


8. การสร้างลิงก์ไปยังห้องอื่น

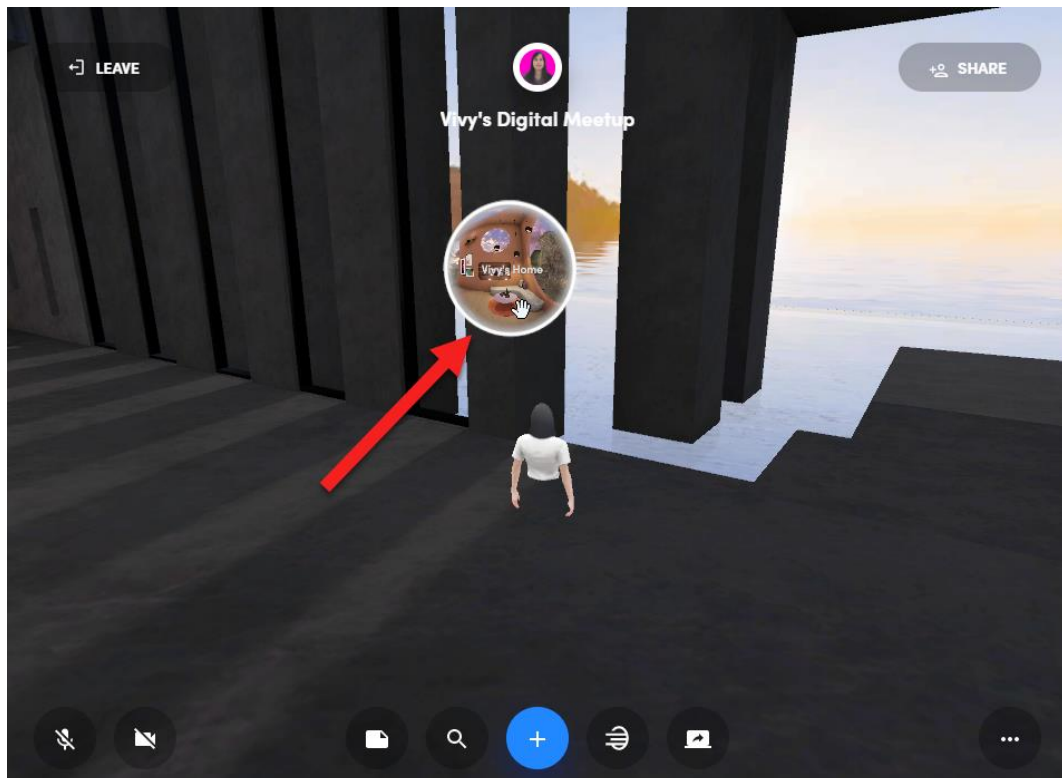
8.1 เดินไปยังตำแหน่งที่ต้องการ จากนั้นคลิกที่ Add Portal



8.2 คลิกเลือกห้องที่ต้องการให้ผู้เข้าชมสามารถเข้าไปเยี่ยมชมได้อีกได้



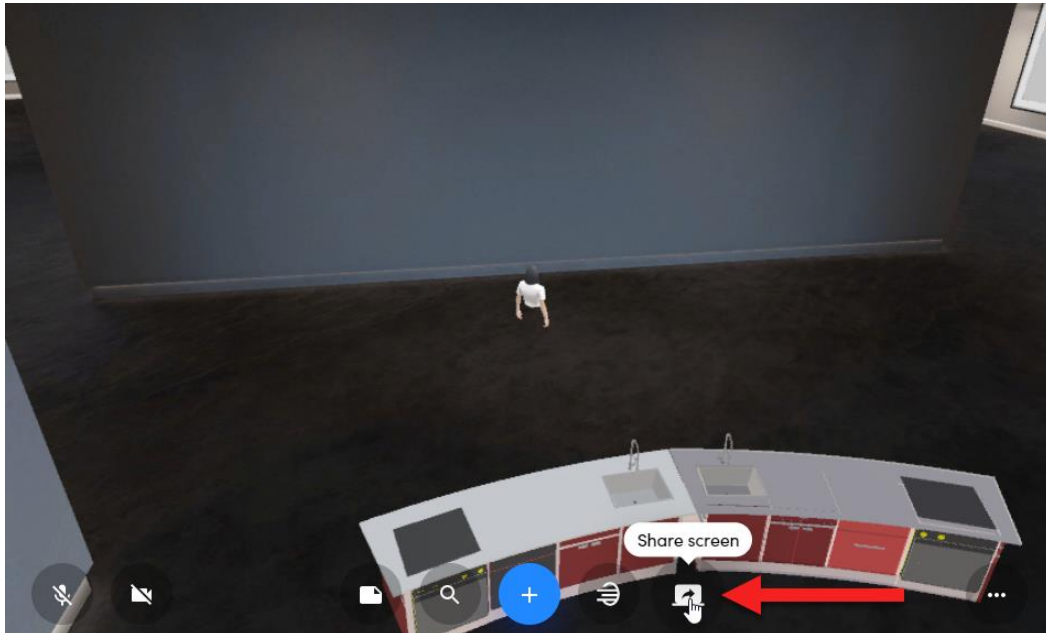
8.3 ผู้เข้าชมห้องสามารถคลิกที่นี่ เพื่อย้ายไปยังอีกห้องหนึ่งได้



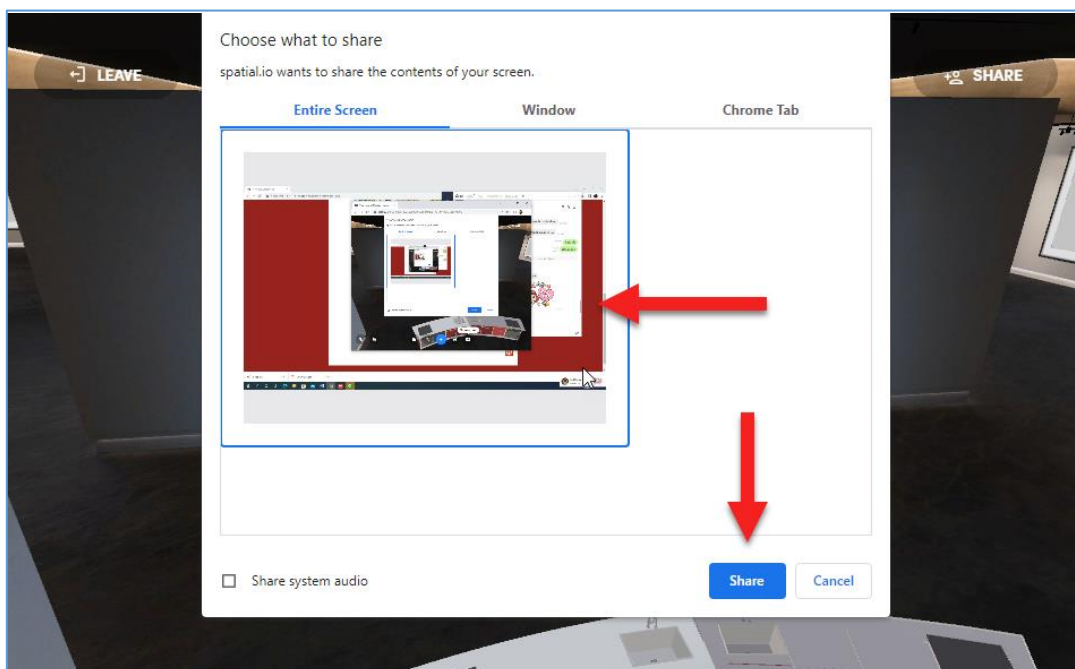
9. การแชร์หน้าจอ เจ้าของห้องหรือผู้สอนสามารถแชร์หน้าจอให้ผู้เข้าชมห้องหรือนักเรียนดูได้

9.1 เปิดเว็บไซต์ผ่านเบราว์เซอร์ Google Chrome หรือเปิดโปรแกรมที่ต้องการแชร์ เช่น PowerPoint

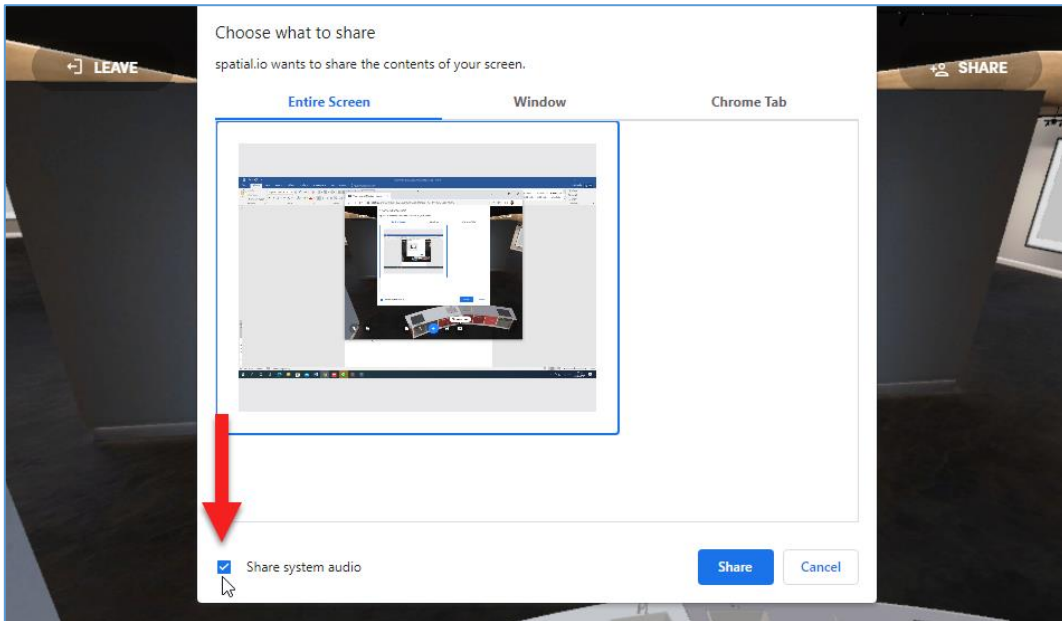
9.2 เดินไปยังตำแหน่งที่มีผนังว่างพอสำหรับวางหน้าจอการแชร์ จากนั้นคลิกที่ **Share Screen**



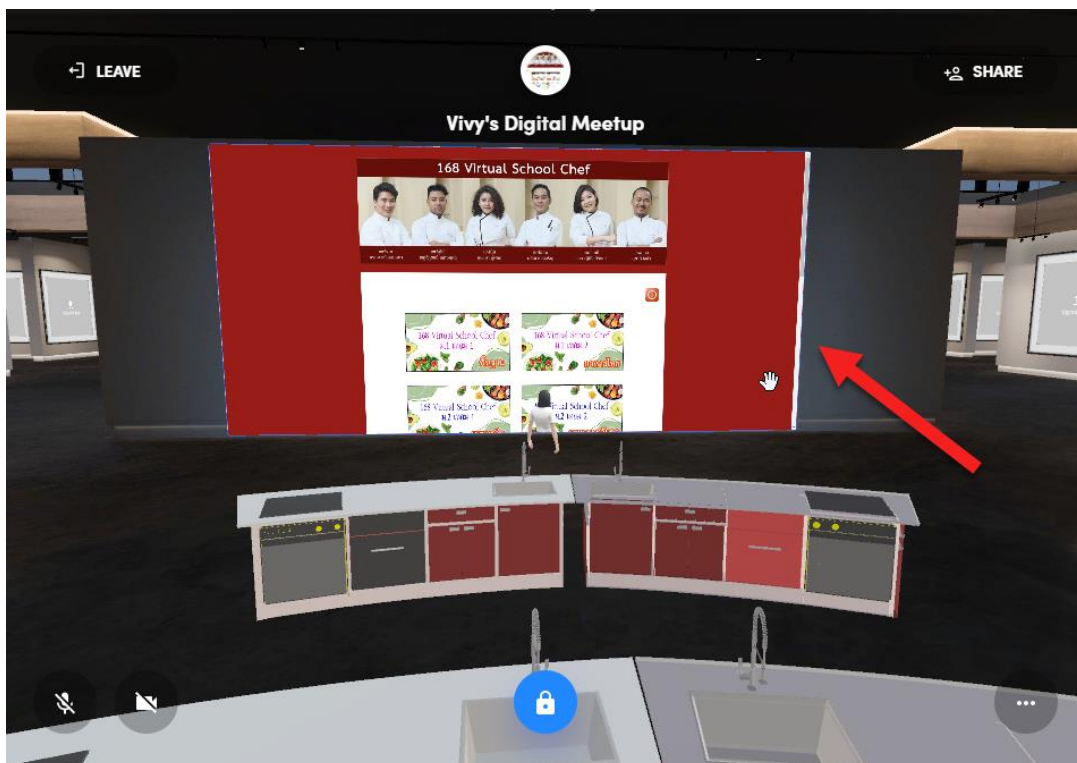
9.3 คลิกเลือกรูปแบบการแชร์ ซึ่งมีให้เลือก 3 แบบ คือ Entire Screen (แชร์ทั้งหน้าจอ), Window (แชร์เฉพาะหน้าจอโปรแกรมที่เปิดอยู่), Chrome Tab (เว็บไซต์ที่เปิดอยู่ด้วย Google Chrome)



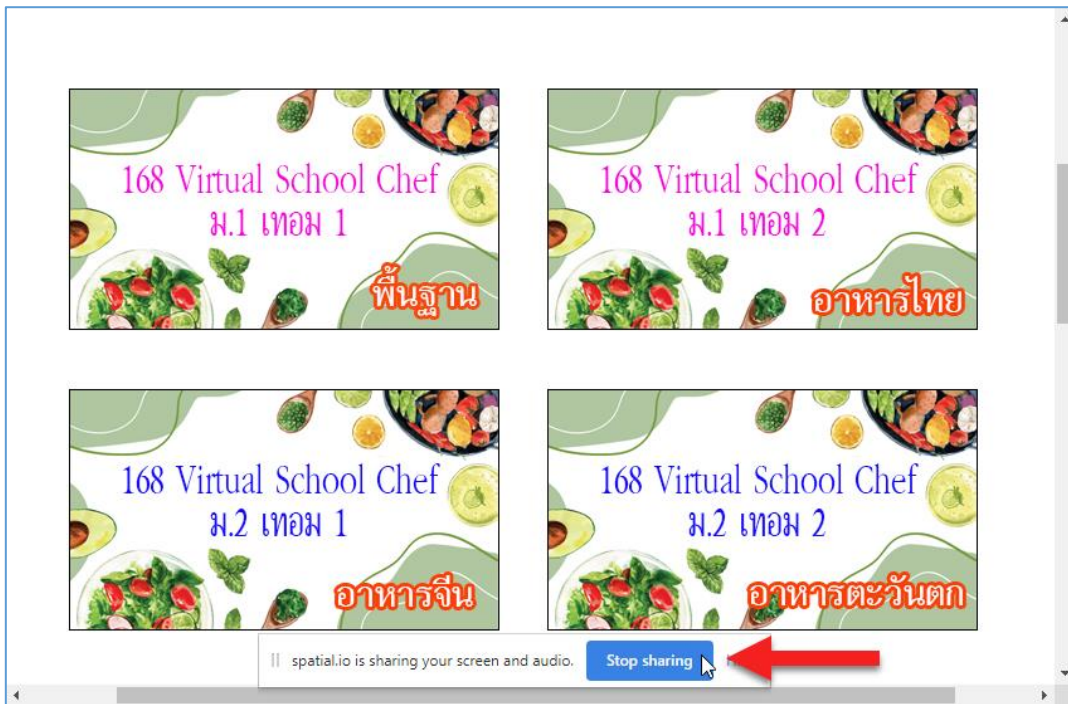
9.4 หากสื่อที่ต้องการแชร์มีเสียง ให้คลิก **Share system audio** จากนั้นคลิกปุ่ม **Share**



9.5 ปรับขนาด ตำแหน่ง และหมุนหน้าจอที่แชร์ให้ชัดเจน และล๊อคไว้ไม่ให้ขยับไปตำแหน่งอื่น

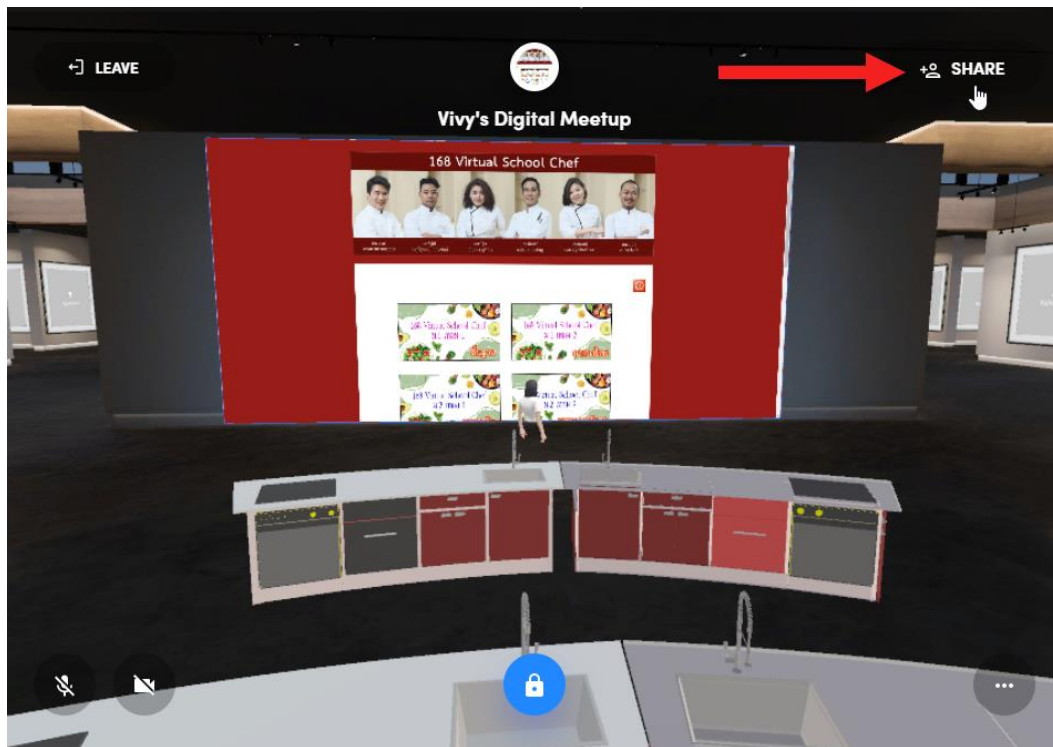


9.6 หากต้องการหยุดการแชร์ ให้คลิกที่ปุ่ม **Stop sharing**

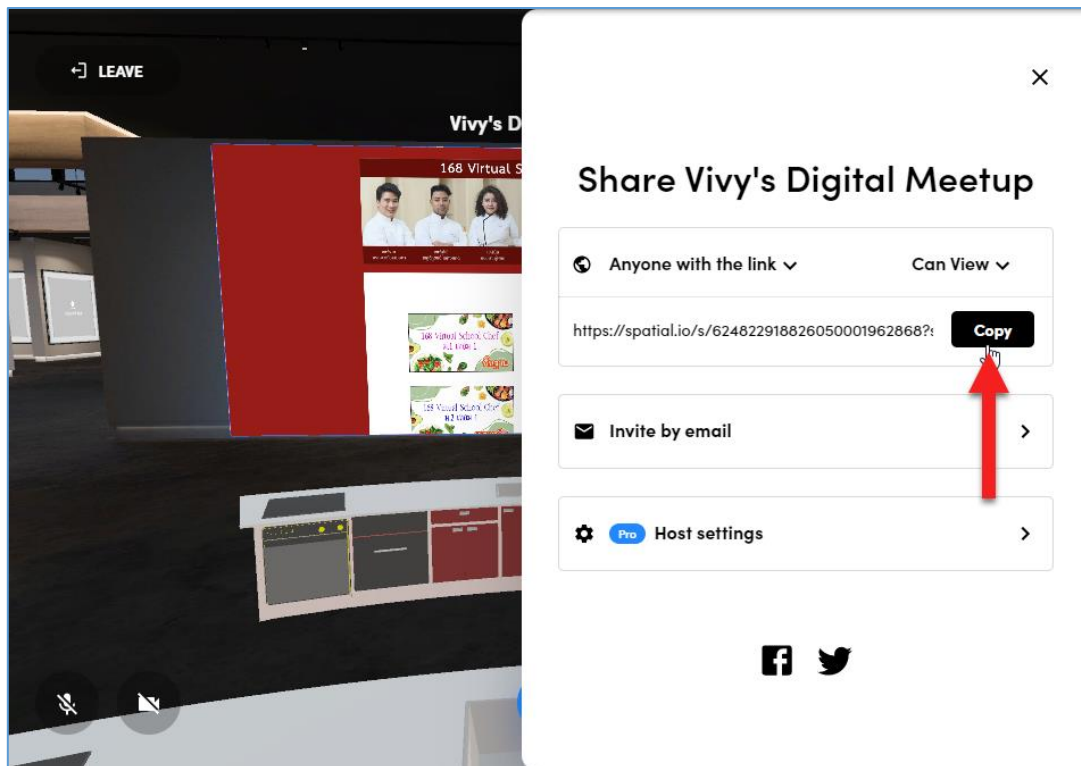


10. การเชิญผู้อื่นเข้ามาเยี่ยมชมห้องเสมือนจริง

10.1 คลิกที่ **SHARE**



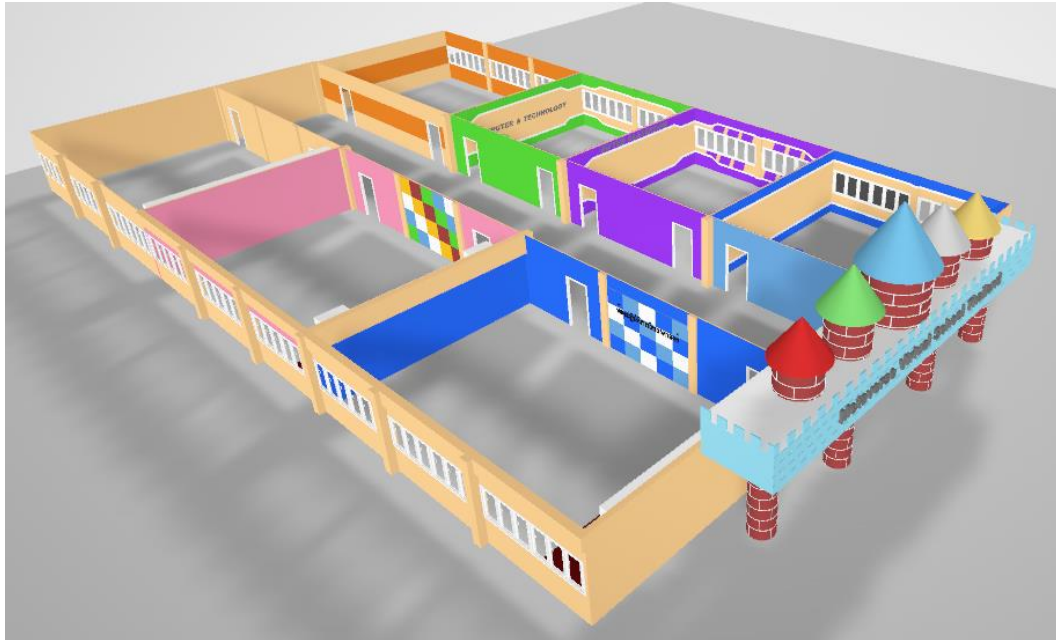
10.2 คลิกปุ่ม **Copy** เพื่อคัดลอกลิงก์ไปให้ผู้อื่นเข้ามาเยี่ยมชมห้องเสมือนจริง หรือคลิกปุ่ม **Invite by email** เพื่อกรอกที่อยู่อีเมลที่ต้องการส่งคำเชิญไป



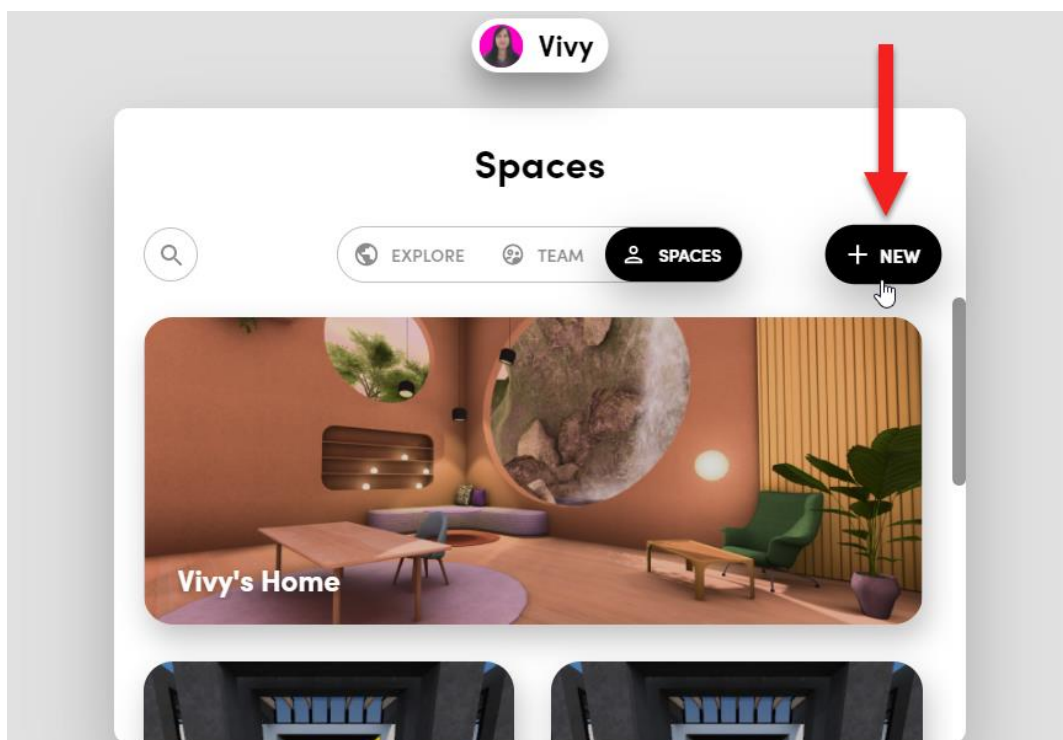
หมายเหตุ : เมื่อมีผู้เข้ามาเยี่ยมชมห้องเสมือนจริง เจ้าของห้องสามารถแชร์หน้าจอแนะนำเสนอได้ และทุกคนที่อยู่ภายในห้องสามารถพูดคุย แสดงท่าทางต่าง ๆ แบบเรียลไทม์ เสมือนกำลังอยู่ในที่เดียวกัน

วิธีที่ 2 สร้างห้องเสมือนจริงโดยเลือกสร้างจากโมเดล 3 มิติที่สร้างขึ้นเอง

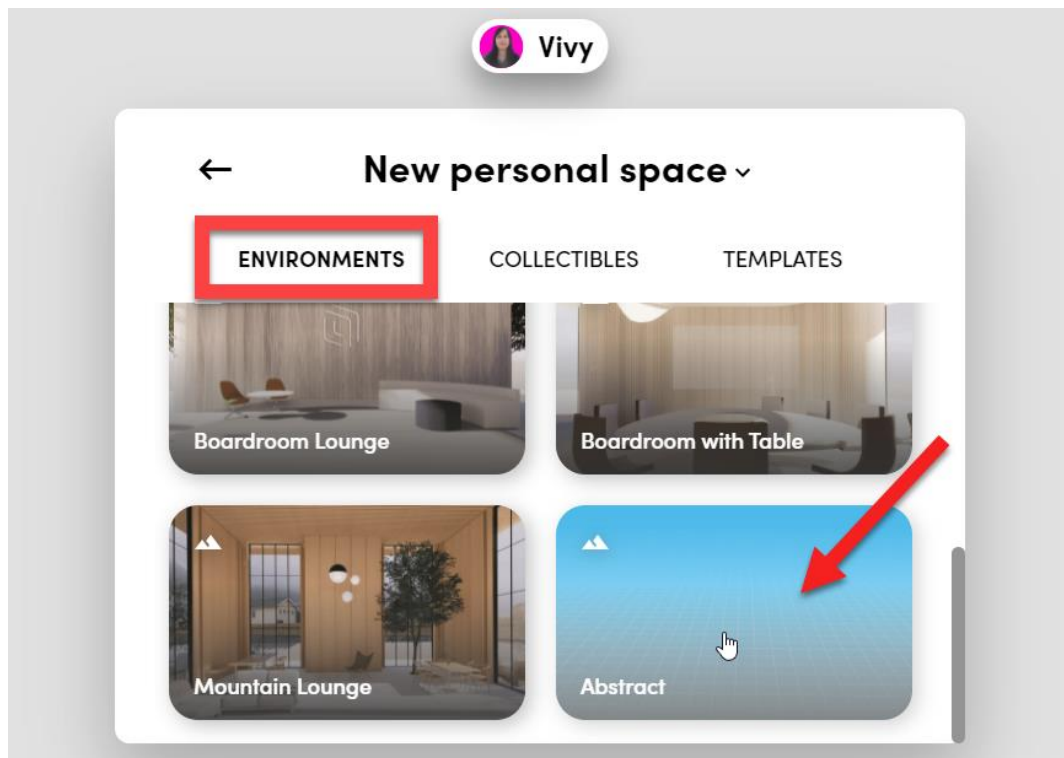
1. ผู้สร้างห้องต้องเตรียมฉากที่เป็นสถานที่หรือห้องที่เป็น โมเดล 3 มิติที่มีไฟล์นามสกุล OBJ, glTF, GLB, FBX, DAE โดยต้องมีขนาดไฟล์ไม่เกิน 60 MB. ตัวอย่างดังรูป



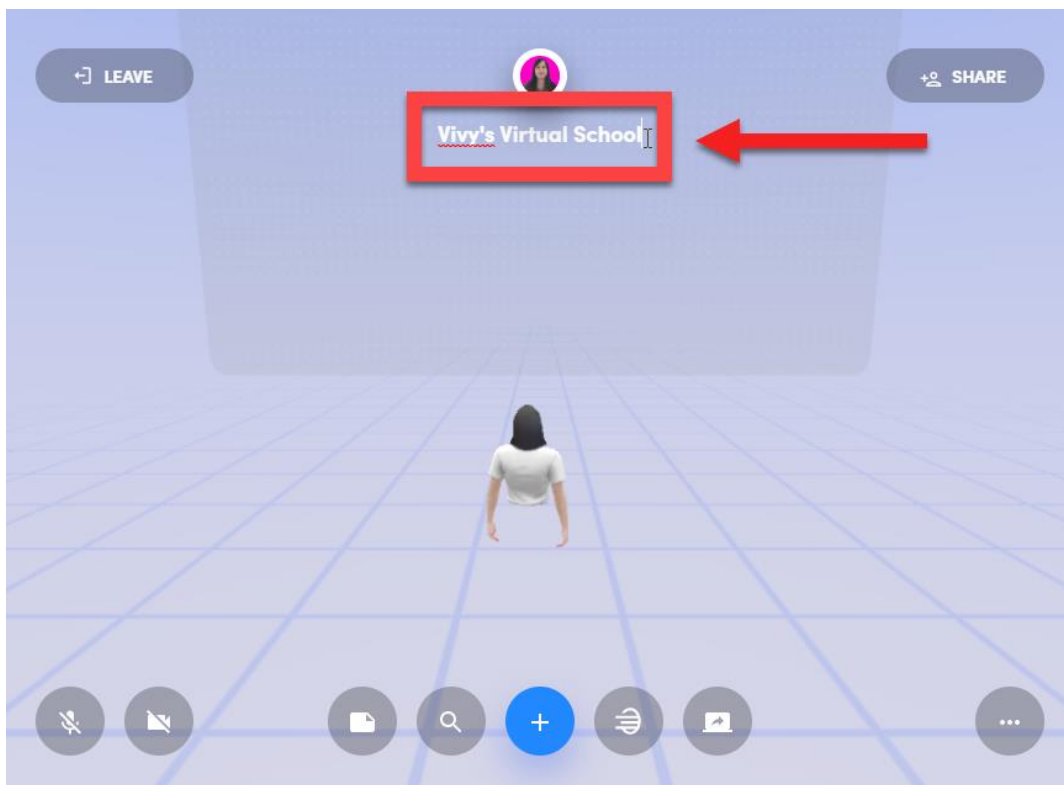
2. หน้าแรกของ Spatial ให้คลิกปุ่ม **+NEW** เพื่อสร้างห้องใหม่ขึ้นมา



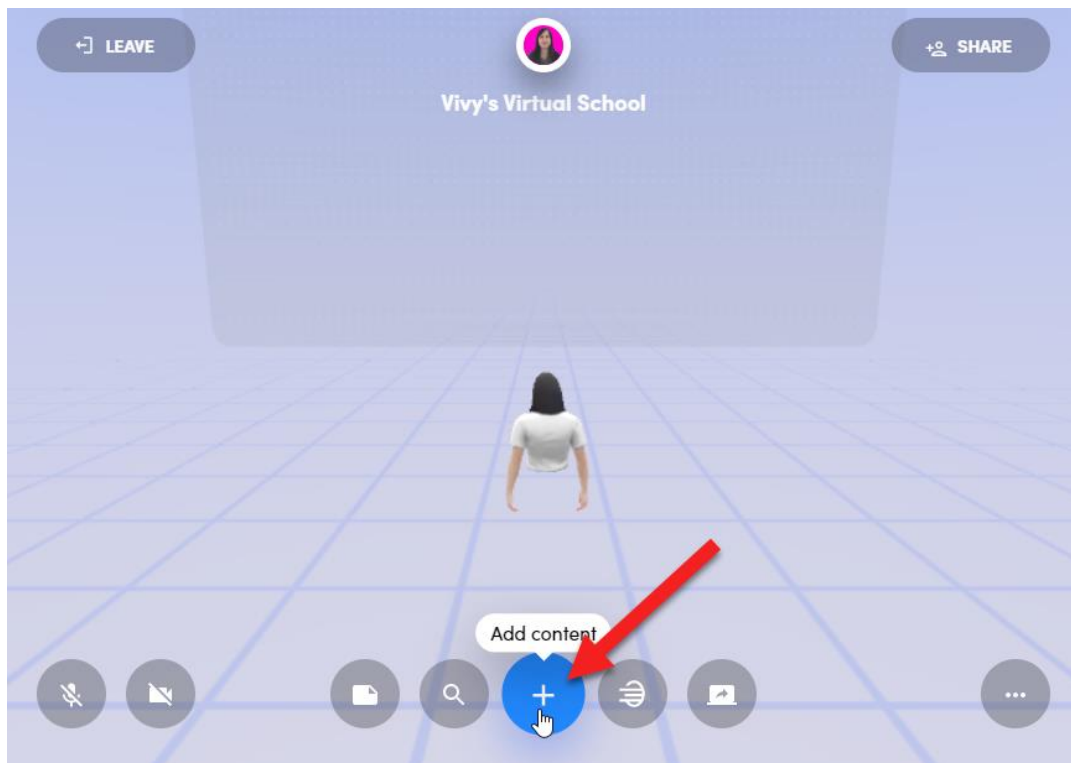
3. ในส่วนของแท็บ **ENVIRONMENTS** ให้คลิกจาก **Abstract**



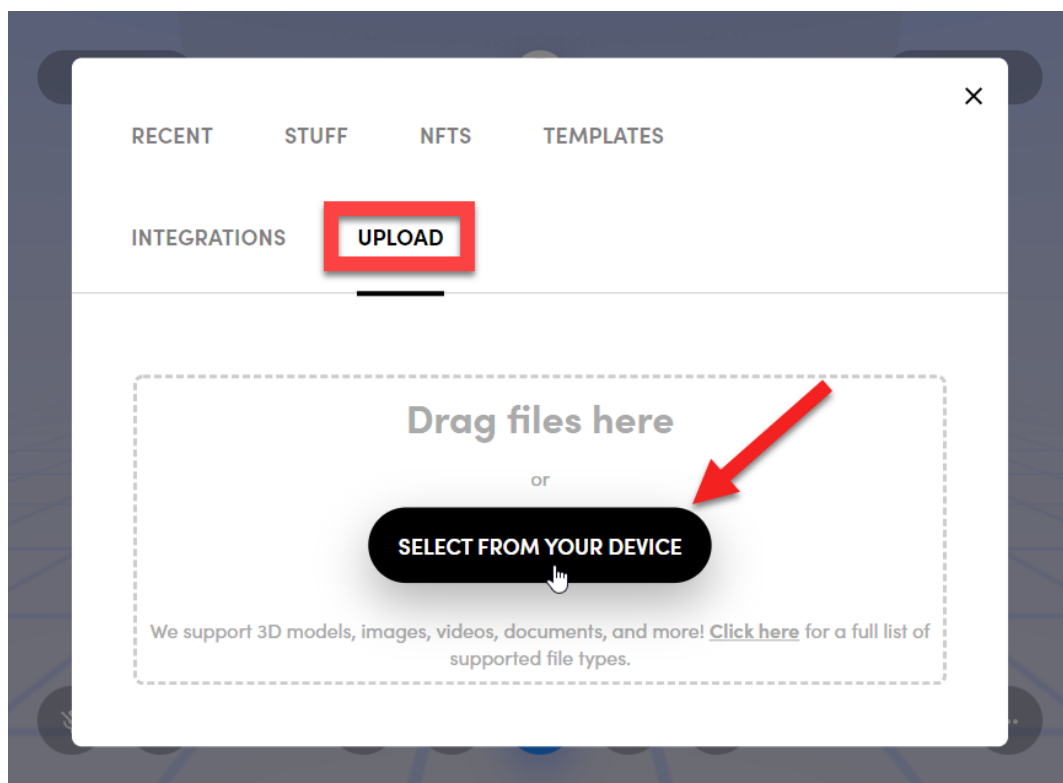
4. เปลี่ยนชื่อห้อง โดยคลิกที่ชื่อห้องเดิมที่อยู่ด้านล่างรูปโปรไฟล์ จากนั้นพิมพ์ชื่อใหม่ลงไป



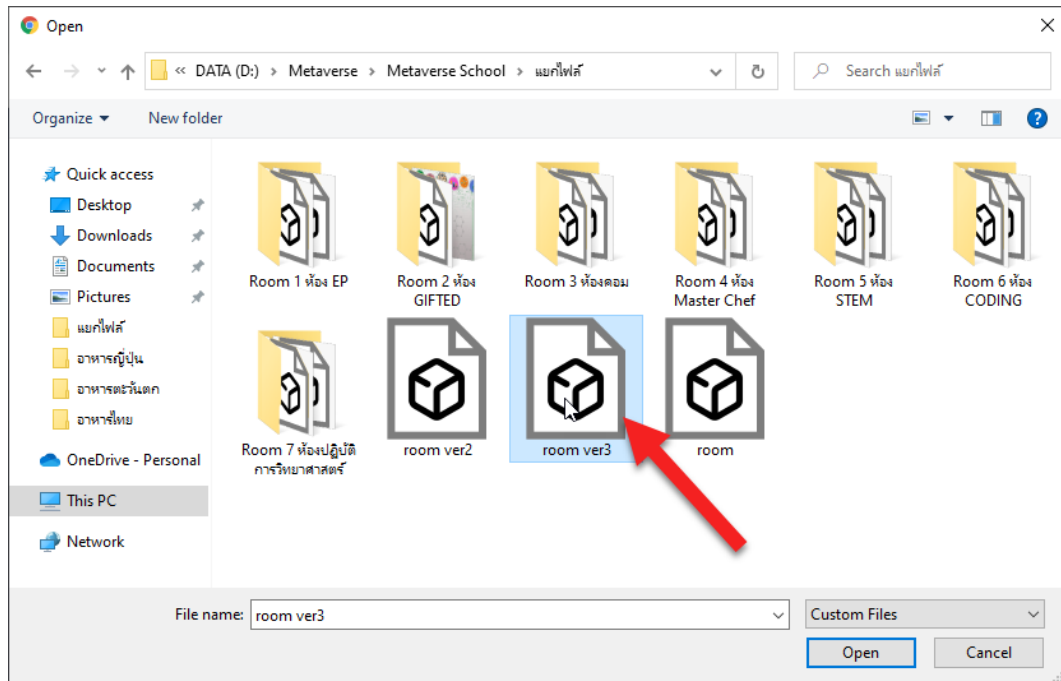
5. เริ่มต้นสร้างจากด้วยตนเอง โดยคลิกปุ่ม **Add content**



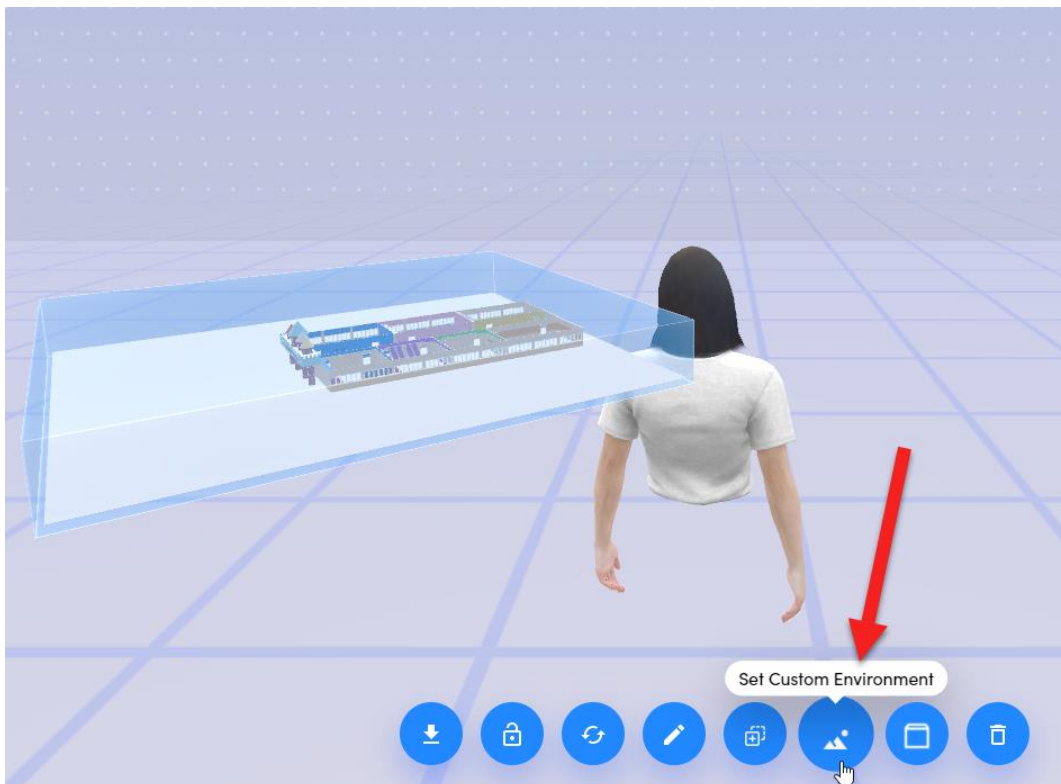
6. คลิกแท็บ UPLOAD จากนั้นคลิกปุ่ม **SELECT FROM YOUR DEVICE**



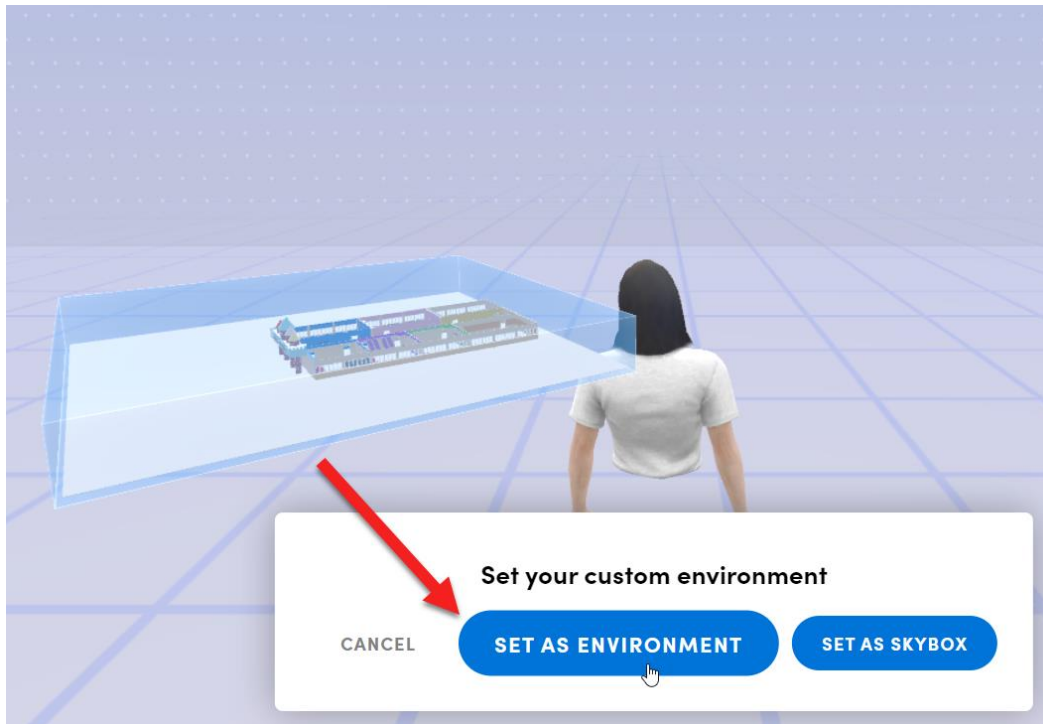
7. เลือกไฟล์ห้องโมเดล 3D ที่ต้องการนำมาทำเป็นฉาก 'ไฟล์มีขนาดใหญ่' ใช้เวลาประมวลผลค่อนข้างนาน



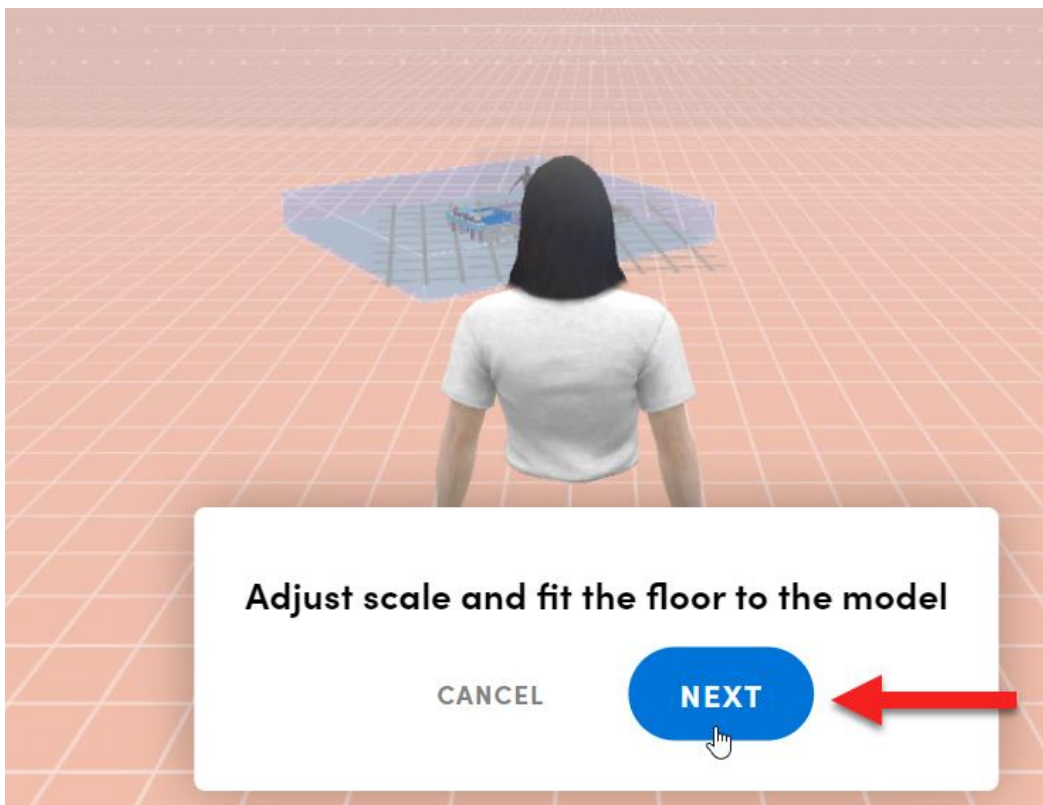
8. คลิกที่โมเดล 3D ที่อัปโหลดเข้ามา จากนั้นคลิกที่ปุ่ม **Set Custom Environment**



9. คลิกปุ่ม **SET AS ENVIRONMENT**

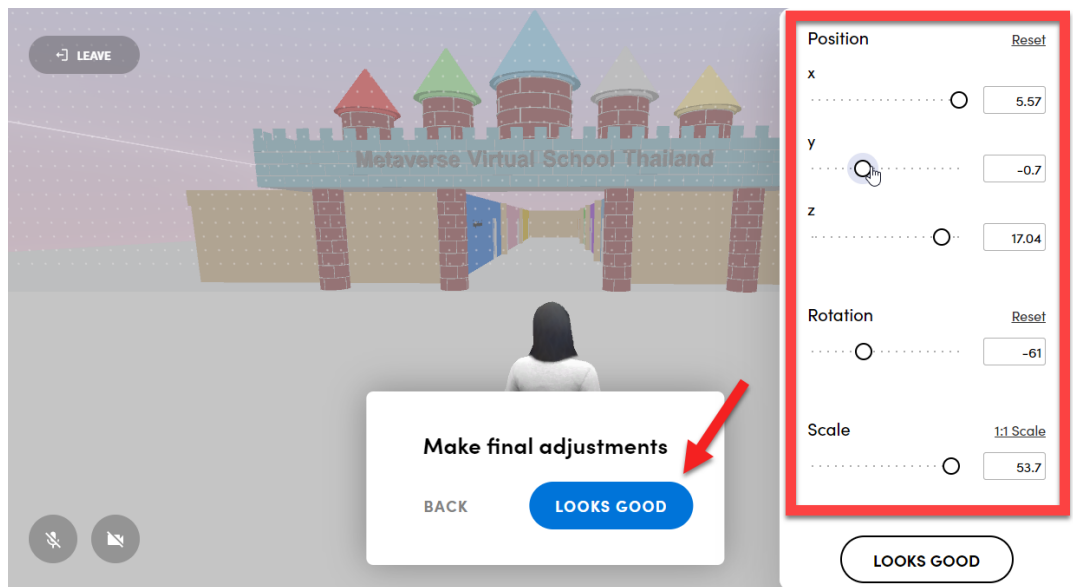


10. ระบบบอกให้ปรับขนาดและจัดวางโมเดลบนพื้น ให้คลิกปุ่ม **NEXT**



11. ปรับขนาด หมุน และวางตำแหน่งฉากให้สอดคล้องกับขนาดของอวตาร จากนั้นคลิกปุ่ม

LOOKS GOOD



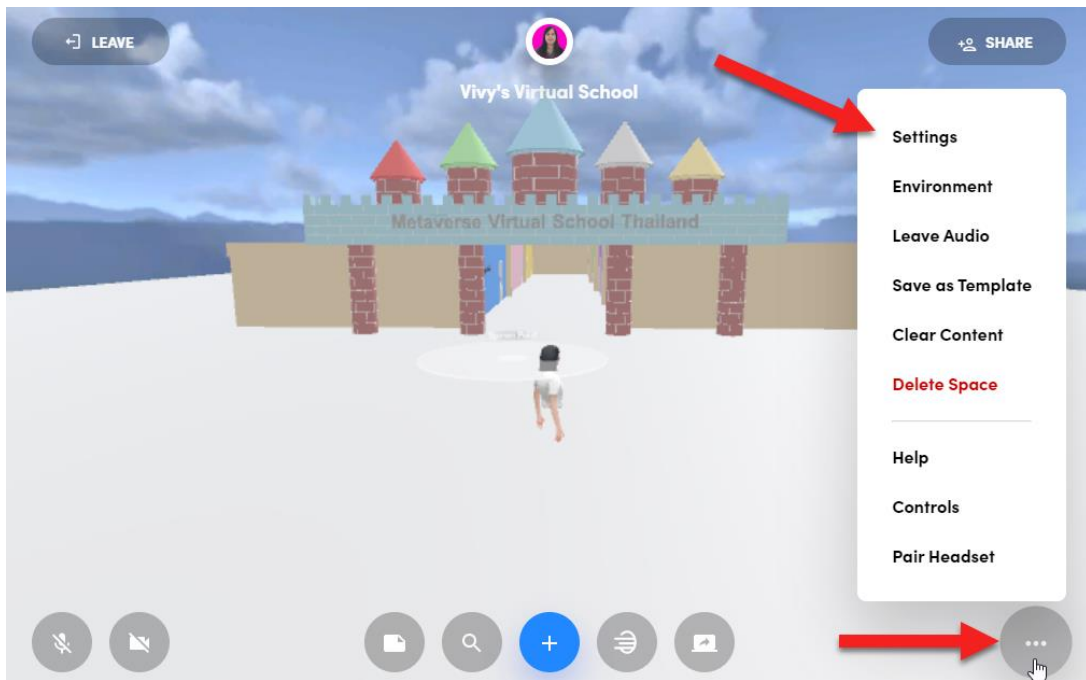
12. เดินเข้าไปยังจุดต่าง ๆ และแทรกวัตถุต่าง ๆ ได้แก่ กล้องข้อความ, รูปภาพ, วิดีโอ, โมเดล 3 มิติ, เอกสาร, ลิงก์ไปยังห้องอื่น ตลอดจนการแชร์หน้าจอเพื่อนำเสนองานให้ผู้เยี่ยมชมดูได้ (ขั้นตอนการแทรกวัตถุจะเหมือนกับการสร้างห้องเสมือนจริงโดยเลือกมาจากแม่แบบ)

ตัวอย่างดังรูป

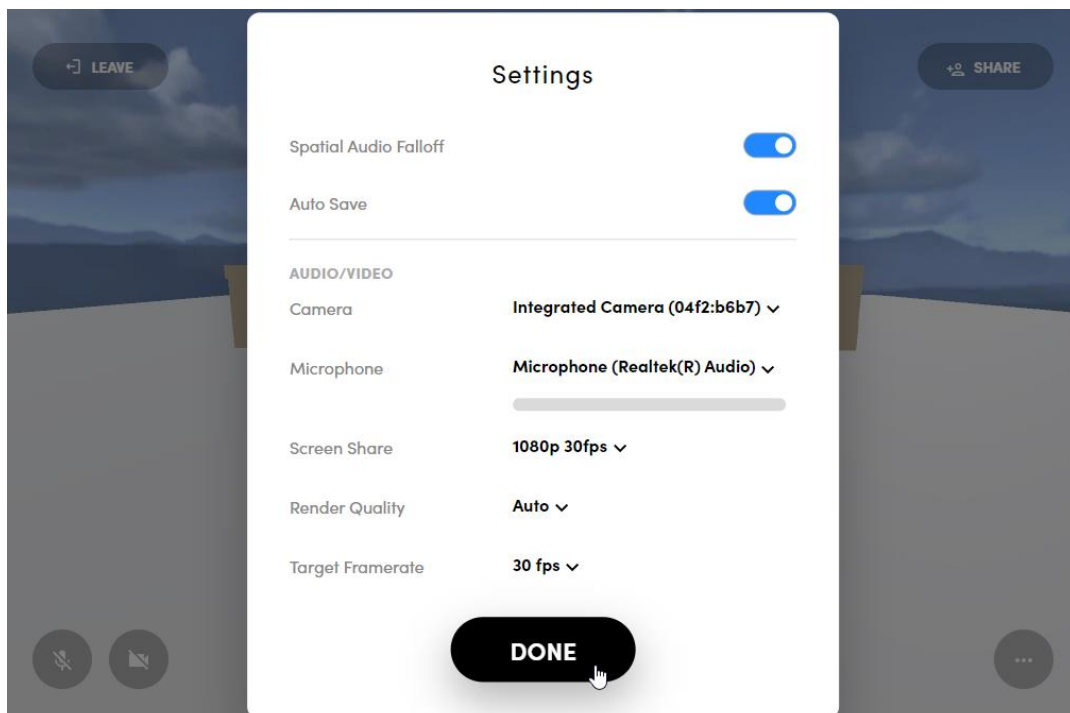


13. การตั้งค่าของห้องเสมือนจริง

13.1 คลิกที่ ... จากนั้นเลือก **Settings**



13.2 จะปรากฏหน้าต่างการตั้งค่าขึ้นมา เช่น การตั้งค่ากล้อง ไมโครโฟน ความละเอียดในการแชร์หน้าจอ ดังนี้

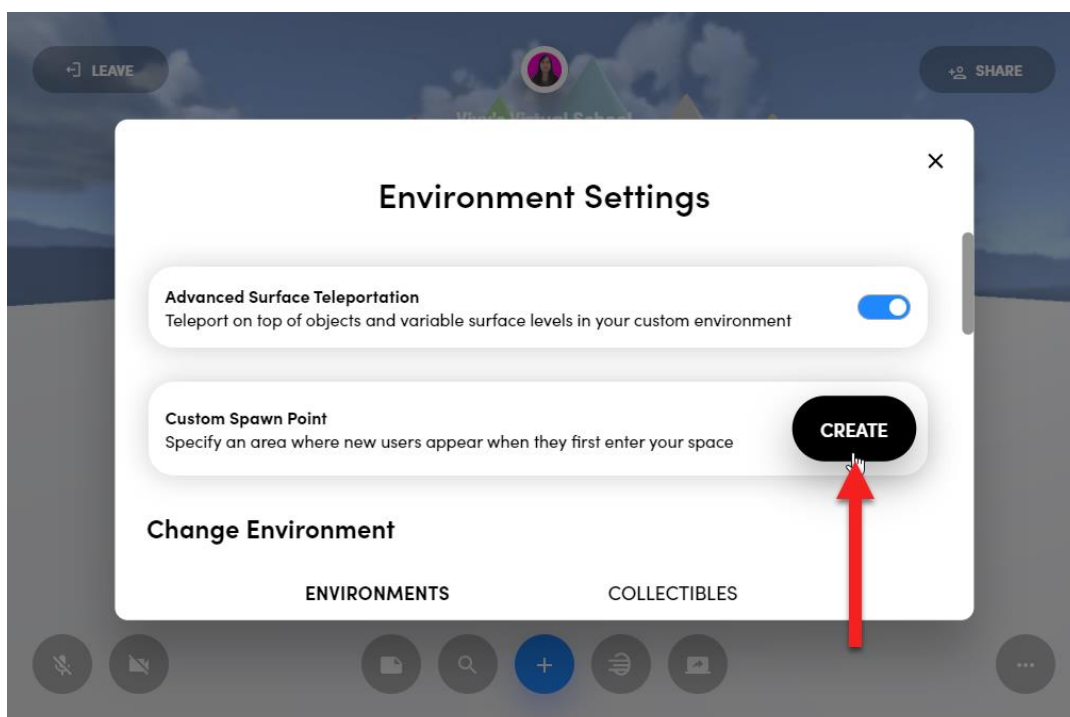


14. การกำหนดจุดเริ่มต้นเมื่อผู้เยี่ยมชมเข้าในห้องเสมือนจริง

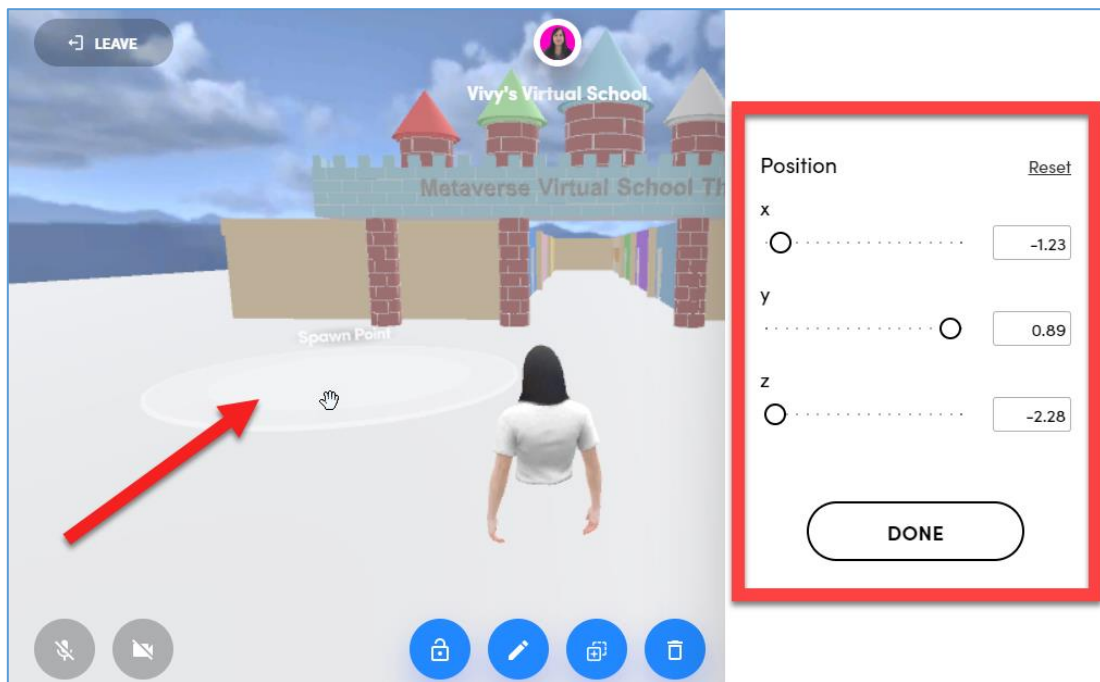
14.1 คลิกที่ ... และคลิก **Environment**



14.2 ในส่วนของ **Custom Spawn Point** ให้คลิกปุ่ม **CREATE**

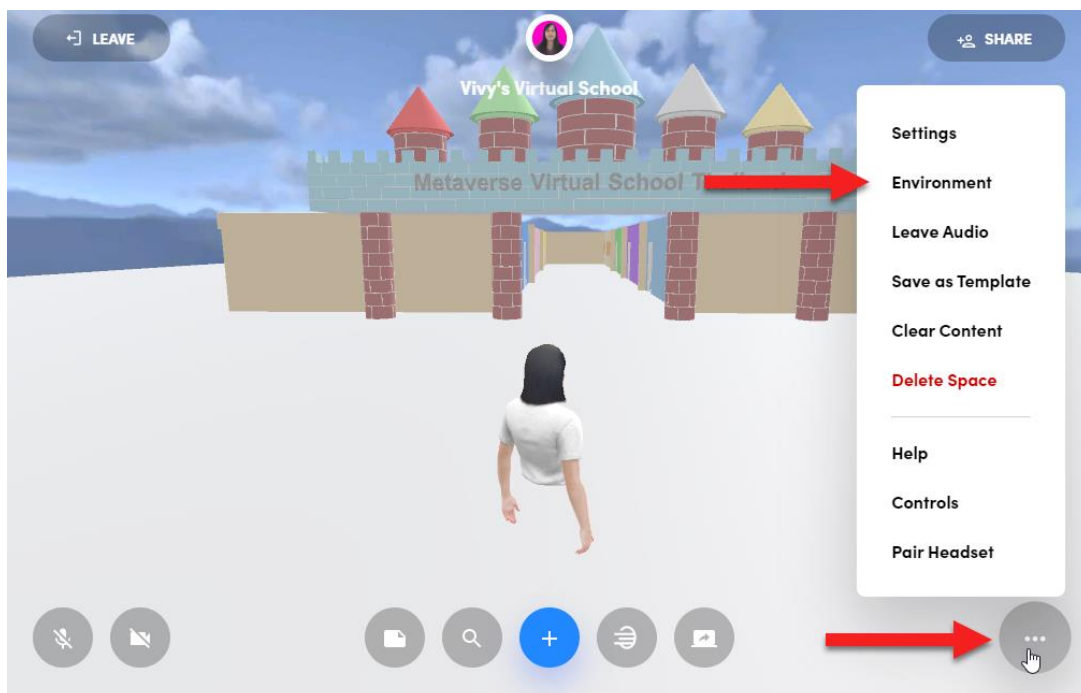


14.3 จะปรากฏพื้นที่วงรีขึ้นมา เพื่อให้เจ้าของห้องกำหนดจุดเริ่มต้นที่ผู้เยี่ยมชมจะปรากฏร่างอวตารขึ้นมาตอนในตอนแรก โดยคลิกที่ **Spawn Point** จากนั้นปรับตำแหน่งตามต้องการ

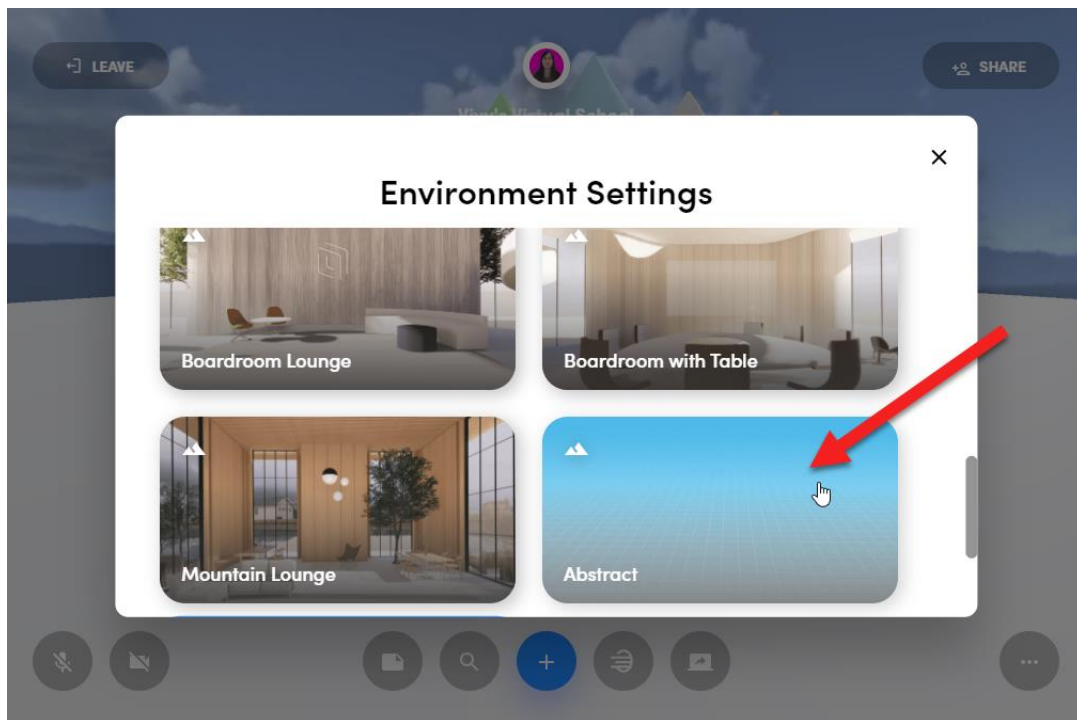


15. ในกรณีที่ต้องการเปลี่ยนฉาก (ต้องทำก่อนวางวัตถุลงไป)

15.1 คลิกที่ **...** และคลิก **Environment**



15.2 เลือกจากแม่แบบ หรือหากต้องการเลือกโมเดล 3 มิติไฟล์ใหม่ให้คลิก **Abstract**



16. หากต้องการลบวัตถุทั้งหมด ให้คลิก ... จากนั้นคลิกที่ **Clear Content**



17. หากต้องการลบห้องเสมือนจริง ให้คลิก ... จากนั้นคลิกที่ **Delete Space**



18. การออกจากห้องเสมือนจริง ให้คลิกที่ **LEAVE**

