

WebVR Standard und VR Commerce

Kategorien : [Allgemein](#)

Schlagwörter : [Büro für Gestaltung](#), [Mozilla A-Frame](#), [Virtual Reality](#), [VR Commerce](#), [WebVR](#)

Datum : 19. Januar 2017



Seit wenigen Wochen ([wir berichteten](#)) unterstützt Firefox nun die offizielle Version 1.0 der Spezifikation der WebVR W3C Community Group, wie Mozillas MozVR-Team <https://blog.mozvr.com/webvr-1-0-available-in-firefox-nightly/> bekannt gegeben hat. Damit unterstützt Firefox nun die gleiche API wie Chromium in speziellen WebVR-Builds <https://webvr.info/get-chrome/> sowie der Samsung Gear VR Browser.

Firefox unterstützt damit Oculus CV1- und DK2-Geräte auf Windows mit der neusten Oculus-Runtime. Das Oculus 0.5 SDK auf macOS wird hingegen nicht mehr unterstützt. Unterstützung für OpenVR (HTC Vice) und OSVR soll bald folgen.

Für die Erstellung von WebVR Content gibt es unterschiedliche Frameworks zum Beispiel: A-Frame

Das A-Frame ist mit allen gängigen VR-Brillen kompatibel und kann auch in sämtlichen Standardbrowsern und mobilen Endgeräten verwendet werden. Das Framework ermöglicht in seiner Grundform bereits interaktive Erlebnisse und ist leicht erlern- und erweiterbar. Man benötigt für den Anfang lediglich Grundkenntnisse in HTML.

Wer mal im virtuellen Raum malen möchte empfehle ich:

A-Painter: Paint in VR in Your Browser

<https://aframe.io/blog/a-painter/>

A-Frame: Web VR Beispiel

Web VR Beispiel im neuen Browser-Fenster anzeigen.

<https://aframe.io/aframe/examples/showcase/anime-UI/>

Web VR Source Code

<https://github.com/aframevr/aframe/blob/v0.4.0/examples/showcase/anime-UI/index.html>

VR Commerce

Shoppen in der virtuellen Realität: eBay eröffnet ersten VR-Store

Die chinesische Onlineplattform für Luxusreisen, Znanu, ermöglicht Nutzern mit Hilfe ihrer Virtual-Reality-App, die exklusiven Reiseziele vorab immersiv zu erleben und durch diese Eindrücke Entscheidungshilfen für die Wahl eines Luxustrips zu erhalten. Znanu eröffnete extra ein eigenes Studio, um Virtual-Reality-Inhalte und 2D-Filme zu produzieren.

Auch eBay selbst hat im Bereich VR-Technologie weiter investiert: Der Online-Marktplatz testet in Australien gemeinsam mit der Warenhauskette Myer ein virtuelles Kaufhaus. Über die dazugehörige App und ein VR-Headset wählen Kunden aus 12.500 Produkten. Dank integrierter „Sight Search“-Technologie können Nutzer ein Produkt mit den Augen fixieren, es dadurch bewegen und in den Warenkorb legen.

Personalisierungsfeatures helfen, den persönlichen Geschmack jedes Kunden besser zu treffen. Das Sortiment kann somit bei darauffolgenden Besuchen individuell angepasst werden. Das eBay-Tochterunternehmen StubHub, der Online-Marktplatz für Tickets, hat eine Virtual-Reality-App in

Kanada gelauncht, die Nutzern die Möglichkeit bietet, vorab einen realistischen Eindruck von den Sitzplätzen im Stadion bzw. der Location zu bekommen. Bisher können mehr als 40 verschiedene Eventlocations auf diese Weise erkundet werden. Das erlaubt eine individuelle und fundierte Entscheidung für eine bestimmte Ticketklasse am Computer oder Smartphone – ohne böse Überraschung vor Ort.

Windows 10

Im Rahmen des Windows Hardware Engineering Community (WinHEC) Events in Shenzhen hat Microsoft Partnerschaften mit Intel und Qualcomm sowie Neuerungen für die nächste Generation von Windows 10 Hardware angekündigt.

Windows ist das einzige Betriebssystem, das Entwicklern wie Kunden eine einheitliche Plattform für Mixed-Reality-Erfahrungen bietet. Im Rahmen der WinHEC hat Microsoft nun weitere Neuerungen vorgestellt, um den Zugang zu Mixed-Reality-Geräten weiter zu erleichtern: So wurden Spezifikationen der ersten HMDs unterschiedlicher Hersteller wie Acer, ASUS, Dell, HP und Lenovo vorgestellt, die gemeinsam mit Intel entwickelt wurden und 2017 verfügbar werden.

Gleichzeitig erhalten Kunden einen erweiterten Zugang zu Mixed-Reality-Inhalten, beispielsweise über mehr als 20.000 Universal Windows Apps, **durch umfassenden WebVR-Content via Microsoft Edge** inklusive der Nutzung von 3D-Objekten aus dem Web mit „Drag-and-Drop“-Funktion oder auch über 360-Grad-Videos in der Movies & TV App. Nicht zuletzt hat Microsoft angekündigt, dass HMD-Developer-Kits in 2017 auf der Game Developers Conference für Entwickler verfügbar werden.

Internet of Things

Das US-Start-up Twyst hat die Einkaufstasche „Smart Bag“ entwickelt, die am Ladenausgang ein automatisches Check-out per App ermöglicht. Die intelligente Einkaufstasche besteht aus einer Außen- und einer Innentasche. Über Bluetooth Low Energy erkennt die Tasche Produkte, die mit einem RFID-Aufkleber versehen sind und in die Tasche gelegt werden. Wird die Innentasche aus der Außentasche entfernt, sendet diese ein Signal an die App und der Bezahlvorgang wird automatisch abgeschlossen. Den Kundenbeleg gibt's per E-Mail.

Jetzt bist du gefragt!

Hast du Anregungen, Ergänzungen, einen Fehler gefunden oder ist dieser Beitrag nicht mehr aktuell? Dann freue ich mich auf deinen Kommentar.

Du kannst diesen Beitrag natürlich auch weiterempfehlen. Ich bin dir für jede Unterstützung dankbar!

Foto: Neyron Photo / Modelfreigabe bei Shutterstock, Inc

Verwandeln Sie Ihren Commerce mit AR und 3D-Produktvisualisierung!

Bei uns geht es um Techniken, die es schaffen, das Produkt zum Erlebnis zu machen. Virtual & Augmented Reality, 360 Grad-Videos, Darstellungen in 3D, virtuelle Showrooms. Die Besucher:innen sollen eintauchen in die Welt des Unternehmens mit immersiven Technologien.



Sie können uns mit der Erstellung von individuellen 3D-Visualisierungen beauftragen. Jeder kann 3D-Visualisierungen bei unserem Kreativservice bestellen - unabhängig davon, ob Sie nur ein einzelnes 3D-Modell benötigen oder viele.

Wir unterstützen Sie bei der Umsetzung Ihres Augmented Reality (AR) oder Virtual Reality (VR) Projektes! Egal ob [Produktfotografie](#), [3D-Scan-Service](#), [3D-Visualisierung](#) oder fertige [3D-Modelle für AR/VR](#) – wir beraten Sie persönlich und unverbindlich.

Wo kann ich Anregungen, Lob oder Kritik äußern?

Ihre Meinung ist uns wichtig! Schreiben Sie uns, was Ihnen in Bezug auf unser Angebot bewegt. info@r23.de

R23 — Ihr Atelier für Virtual Reality und interaktive Markenerlebnisse

Wünschen Sie ein individuelles Angebot auf Basis Ihrer aktuellen Vorlagen, nutzen Sie einfach unser [Anfrageformular](#).

WebVR Standard und VR Commerce



<https://blog.r23.de/allgemein/webvr-standard-und-vr-commerce/>

Besuchen Sie uns auch auf [Facebook](#) und [Twitter](#).

Versuchen Sie "@Ralf Dreiundzwanzig@blog.r23.de" zu folgen, indem Sie bei [Mastodon](#), [Friendica](#) und Co danach suchen.

r23

Thüringenstr. 20

58135 Hagen

Deutschland

Telefon: 02331 / 9 23 21 29

E-Mail: info@r23.de

Ust-IdNr.:DE250502477