

A-Frame – Virtual Reality im Web erstellen

Kategorien : [Open Source](#)

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

Datum : 8. Dezember 2016



Firefox Nightly unterstützt seit 16..08.2016 Version 1.0 der WebVR-API. VR steht für Virtuelle Realität. Bereits seit Anfang 2015 bietet Firefox eine erste WebVR-Unterstützung in Nightly Builds. Ich selbst bin seit wenigen Monaten Mitglied der WebVR W3C Community Group. In diesem r23 Artikel möchte ich euch einen einfachen Einstieg in die WebVR Entwicklung mit A-Frame vorstellen.

Seit wenigen Tagen unterstützt Firefox Nightly nun die offizielle Version 1.0 der Spezifikation der WebVR W3C Community Group, wie Mozillas [MozVR-Team](#) bekannt gegeben hat. Damit

unterstützt Firefox Nightly nun die gleiche API wie Chromium in speziellen [WebVR-Builds](#) 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.

Quelle: <https://www.soeren-hentzschel.at/firefox/unterstuetzung-fuer-webvr-1-0-in-firefox-nightly-gelandet/>

Was ist WebVR?

WebVR ist eine API um in Browsern mittels JavaScript auf Geräte für virtuelle Realität zugreifen zu können. Der Standard wurde 2014 durch Mozilla ins Leben gerufen und in Kooperation mit dem Google-Chrome-Team entwickelt. Die Version 1.0 wurde 2016 veröffentlicht.

Zur Darstellung wird ein Canvas-Element verwendet, häufig in Verbindung mit [WebGL](#). Dabei werden die beiden Bilder für das linke und rechte Auge nebeneinander gezeichnet und über die requestPresent-Methode des VR-Anzeigegeräts dort zur Anzeige gebracht. Dort vermitteln sie dem Benutzer einen dreidimensionalen Bildeindruck. Die Anzeige sollte anschließend in regelmäßigen Abständen, am besten mit der Bildwiederholrate des Geräts, neu gezeichnet und mit der submitFrame-Methode aktualisiert werden.

Zur einfachen Verwendung gibt es Bibliotheken wie A-Frame oder three.js, die sich um einen Großteil der Darstellung kümmern können. Es gibt auch Frameworks, die einen Export aus Unity ermöglichen.

Was ist A-Frame?

Während es sich bei WebVR um das API handelt, das VR-Content im Browser darstellen kann, ist A-Frame dagegen ein Open-Source-Framework, das [WebGL](#) in HTML-Custom-Elements wrapped. Damit ermöglicht A-Frame das Erstellen von 3D-VR-Szenen, die sich WebGL zu Nutze machen, ohne tatsächlich das WebGL-API verwenden zu müssen. Da WebGL in modernen Browsern auf Desktop und Mobile bereits allgegenwärtig ist, funktioniert mit A-Frame erstellter Content plattformübergreifend. Derzeit werden etwa Desktop-Browser, iPhone und Oculus-Rift-Headsets von dem Framework unterstützt.

Quelle: <https://entwickler.de/online/web/a-frame-virtual-reality-web-212602.html>

Beispiel

Online Shop für Schuhe in WebVR <https://shopifyvr.myshopify.com/>.

360° Foto <https://aframe.io/examples/showcase/sky/>

Wer im im virtuellen Raum malen möchte empfehle ich: [A-Painter: Paint in VR in Your Browser](#)

Mit A-Frame hat Mozilla ein Open-Source-Framework in Leben gerufen, das die Entwicklung von geräteübergreifenden VR Erlebnissen ermöglicht.

Einführung in 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.

See the Pen Hello World — A-Frame by mozvr (@mozvr) on CodePen.

[Handbuch](#)

Links

[A-Frame](#)

[WebVR](#)

[MozVR-Team](#)

<https://mozvr.com/#showcase>

Jetzt bist du gefragt!

Eine verrückte Idee, ein kreativer Gedanke oder ein Wunsch? Oder doch lieber ein klassisches [Fotoshooting](#) oder ein wenig virtuelle Realität? Melde dich, damit wir die Idee gemeinsam auf den Weg bringen können.

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

Foto: Nejrion 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](#).

A-Frame – Virtual Reality im Web erstellen



<https://blog.r23.de/software/open-source/a-frame-virtual-reality-im-web-erstellen/>

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

r23

Thüringenstr. 20

58135 Hagen

Deutschland

Telefon: 02331 / 9 23 21 29

E-Mail: info@r23.de

Ust-IdNr.:DE250502477