

VR Virtual Reality

Moderne Präsentationstechniken für Industrie und Werbung



BOHNER.concept & Hamecher Websolutions

VR Virtual Reality

Moderne Präsentationstechniken für Industrie und Werbung

Was ist VR?



virtual
reality

VR Virtual Reality

Moderne Präsentationstechniken für Industrie und Werbung

Was ist VR?

Mit **Virtual Reality / Virtuelle Realität (VR)**

bezeichnet man die Darstellung einer virtuellen Welt, die computer-generiert ist. Diese ist häufig an unsere Wirklichkeit angelehnt, muss es aber nicht sein.

Virtual Reality simuliert die Anwesenheit in dieser geschaffenen Welt und kann verschiedene Sinneseindrücke darstellen.

Quelle: www.giga.de

VR Virtual Reality

Moderne Präsentationstechniken für Industrie und Werbung

VR = Eintauchen in eine andere Realität

Virtual Reality ist eng mit dem Begriff **Immersion** (*Eintauchen; Einbettung*) verbunden.

Vor allem durch die Anwendung von **VR-Brillen**:

Durch den Einsatz von VR-Brillen ist man nicht mehr auf einen Monitor angewiesen, hat ein 3D-Bild zur Verfügung und kann den Kopf in alle Richtungen drehen, um seine virtuelle Umgebung zu beobachten.

Der Nutzer solch einer VR-Brille taucht also in die virtuelle Realität ein und schaut nicht mehr nur auf sie herab, wie dies bei einem Monitor der Fall ist.

Quelle: www.giga.de

VR Virtual Reality

Moderne Präsentationstechniken für Industrie und Werbung

VR = Präsenz im virtuellen Raum

Durch das Empfinden, wirklich Teil einer eigentlich ausgedachten Welt zu sein, spricht man genau genommen von **Präsenz**, also dem Gefühl, tatsächlich in dieser Welt zu sein und sich in dieser bewegen und sie beeinflussen zu können – man hat das Gefühl, in dieser Welt präsent zu sein und in ihr zu existieren.

Die perfekte Immersion wird im visuellen Bereich erst mit neuester Technik möglich.

Quelle: www.giga.de

VR Virtual Reality

Moderne Präsentationstechniken für Industrie und Werbung



Anwendungen

VR Virtual Reality lässt sich in vielen Bereichen einsetzen. Ein sehr bekanntes Einsatzgebiet ist die Pilotenausbildung in Flugsimulatoren. Computerspiele nutzen längst schon virtuelle Welten für ein aktiveres Erlebnis. Und VR ist bereits im Kino angekommen.



VR Virtual Reality

Moderne Präsentationstechniken für Industrie und Werbung



Anwendung im technischen Bereich

Auch in der Industrie wird diese Technologie verstärkt eingesetzt, vor allem zur Erstellung von

- ◆ Virtuellen Prototypen
- ◆ Produktionsplanungen
- ◆ Virtuellem Training
- ◆ Ergonomischen Bewertungen und räumlichen Studien

* Kunstwort aus
„Education“ (Bildung) und
„Entertainment“ (Unterhaltung) =
unterhaltsames Lernen

Weitere Einsatzgebiete sind Visualisierungen in Architektur, Medizin, Chemie, Energie und Edutainment*.

Quelle: Wikipedia, FAZ



VR Virtual Reality

Moderne Präsentationstechniken für Industrie und Werbung



Was wird für eine VR-Präsentation benötigt?

VR Virtual Reality

Moderne Präsentationstechniken für Industrie und Werbung

Was wird für eine VR-Präsentation benötigt?

1

VR-Headset

mit integrierten Monitoren zur visuellen Darstellung der Inhalte.



VR Brillen	Details	Auflösung	Framerate (fps)	Sichtfeld	Gewicht (Gramm)
 HTC Vive	Besonderheiten: Technisch fortschrittlichste VR Brille 2016 Display: OLED display Sound: 3D Sound Korrektur: +6.00 dpt bis -6.00 dpt einstellbar Erscheinungstermin: Seit Q1 2016 auf dem Markt	2160 x 1200px	90 FPS	110°	555 gr

Quelle: www.vrbrillen.net

VR Virtual Reality

Moderne Präsentationstechniken für Industrie und Werbung

Was wird für eine VR-Präsentation benötigt?

2

PC oder Laptop
sehr leistungsstark



GEFÄHRLICH TIEF INS SPIEL ABTAUCHEN.

Das Alienware 15 Gaming-Notebook ist die perfekte Kombination von Leistung und Mobilität. Verblüffende Grafikkarten der NVIDIA 10 Serie oder AMD Radeon RX™ Grafikkarten und übertaktete Prozessoren beschleunigen Ihre Lieblingsspiele.

PROZESSOR

Intel® Core™ i5-7300HQ (4 Kerne, bis zu 3,5 GHz mit Turbo-Boost, 6 MB)

GRAFIKKARTE

NVIDIA® GeForce® GTX 1050Ti mit 2 GB GDDR5

ARBEITSSPEICHER¹

8 GB DDR4-Speicher bei 2.400 MHz (1 x 8 GB)

VR Virtual Reality

Moderne Präsentationstechniken für Industrie und Werbung

Was wird für eine VR-Präsentation benötigt?

3

Controller

zur Interaktion in der
virtuellen Welt



NATÜRLICHE NAVIGATION

Ein Multifunktions-Trackpad bietet
mühevolle Präzision und haptisches
HD-Feedback.

VR Virtual Reality

Moderne Präsentationstechniken für Industrie und Werbung

Was wird für eine VR-Präsentation benötigt?

4

2 Basisstationen
zur Bewegungsverfolgung

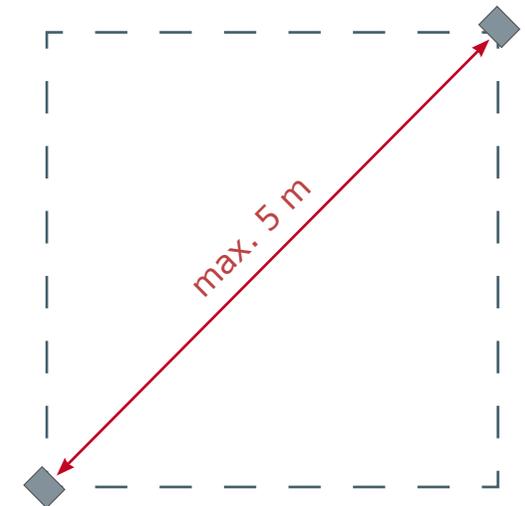


EINFACHE SYNCHRONISATION

Die Basisstationen synchronisieren drahtlos und erfordern nur ein Netzkabel (nicht abgebildet).

EINDRUCKSVOLLE 360 GRAD

Zwei Basisstationen sorgen mit 360°-Bewegungsverfolgung für ein herausragendes VR-Erlebnis.



VR Virtual Reality

Moderne Präsentationstechniken für Industrie und Werbung



Präsentationen mit VR werden sich künftig weit mehr etablieren.

Zeigen Sie Ihren Kunden bereits jetzt, wie fortschrittlich Ihr Unternehmen ist.



Danke für Ihre Aufmerksamkeit.

Bei Fragen oder zur Weiterentwicklung der Ideen stehen wir gerne zur Verfügung.

Ein Gemeinschaftsprojekt von:

BOHNER.concept

Agentur für kreative Kommunikation & Design

Roland Bohner

Dipl. Electronic Publisher (CH)

Konzeptionelle Entwicklungen

Design & Kommunikationsberatung

Habsburgerstraße 12
D-78267 Aach
Germany

Office +49 7774 920-234
Mobile +49 171 532 62 07

info@bohner-concept.de
www.bohner-concept.de

Hamecher Websolutions

Hamecher & Hamecher GbR

Johannes Hamecher

Dipl.-Informatiker

Studienfach Computervisualistik

Software-Entwicklung

Laubwaldstraße 15
D-78224 Singen
Germany

Mobile +33 7870-42186

info@hamecher.de
www.hamecher.de



Unsere Designarbeiten sind nach §31 UrhG unveräußerliches geistiges Eigentum von BOHNER.concept und urheberrechtlich geschützt.

Die **Nutzungsrechte** (©Copyright) werden zusammen mit der Umsetzung durch BOHNER.concept erworben und gelten nach Eingang der Zahlung als übertragen.

Alle Rechte für die Nutzung der Kommunikationsvorschläge bleiben bis dahin ausdrücklich vorbehalten.

Bei der ganzen oder teilweisen Verwendung von Konzept-Ideen ohne Beteiligung von BOHNER.concept werden diese nach den regulären Sätzen des **AGD** Alliance of German Designers verrechnet.