



Leitfaden 360°-Streaming und VR-Broadcasting

Fellbach, 16.02.2021 – Stereo-3D, (sphärische) Panoramadarstellungen und Live-Streaming sind mächtige Werkzeuge, die – insofern sinnvoll eingesetzt – einen signifikanten Nutzen generieren können. In der heute verfügbaren enormen Bandbreite technischer Lösungen liegen aber auch die Herausforderungen für den prospektiven Nutzer.

Spätestens seit den Einschränkungen der Bewegungsfreiheit im Zuge der Maßnahmen zur Eindämmung der Covid19-Pandemie ist klar geworden, wie sinnvoll und wichtig Videokonferenzlösungen sein können. Dennoch ersetzen auch diese Werkzeuge nicht das Gefühl vollständiger Präsenz an einem entfernten Meeting-Ort und werden dieses wohl auch nie erreichen. Ob dieses jemals durch digitale überhaupt Medien erreichbar ist, sei an dieser Stelle dahingestellt. Sicher ist heute aber auch, dass es interessante Lösungen jenseits der allgemein bekannten Videokonferenz-Lösungen gibt, die es Teilnehmern ermöglichen, einen wesentlich besseren Eindruck vom Ort des Gegenüber zu erlangen: Virtual Reality (VR) ist eine Technologie und Methode, die für Anwendungen namens "Telepräsenz" seit Langem bekannt ist. Seit wenigen Jahren sind leistungsfähige und sehr kostengünstige Lösungen auf dem Markt. Diese eignen sich dafür, Nutzern in eine entfernte Realität eintauchen zu lassen - sowohl als Aufzeichnung als auch Live - und zwar in 360°-Rundumsicht und mit Stereoskopie. Auf diese Weise können ganz neue Möglichkeiten der Partizipation, der Kooperation und der Entscheidungsfindung erschlossen werden. Interessant kann dieses für zahllose professionelle oder private Anwendungen sein, denken wir etwa an eine Begehung einer Immobilie über Distanz oder einem verteilten Live-Training in 3D.



Abbildung: Stereoskopische 360°-Aufnahme der Maschinenhalle der Hochschule Esslingen

In der heute verfügbaren enormen Bandbreite technischer Lösungen liegen aber auch die Herausforderungen für den prospektiven Nutzer: Was wird denn für seine Aufgabe wirklich benötigt, welche technischen Aufbauten haben welche Vor- und Nachteile? An dieser Stelle tun sich Einsteiger sicher erst einmal schwer. Dienstleister können natürlich unterstützen; einen Überblick zu



haben oder erste eigene Versuche zu unternehmen wäre dennoch sehr hilfreich. Genau hier soll der nun veröffentlichte Leitfaden ansetzen.

Das Ziel des Leitfadens ist es, Unternehmen zur Durchführung von 360°-Live-Streams oder 360°-Aufzeichnungen zu befähigen, um mittels verbesserter verteilter Kooperation und Präsentation ihre Dynamik und Effizienz - damit ihre Wettbewerbsfähigkeit - zu steigern.

Der Leitfaden zeigt technische Prozessketten auf. Er listet detailliert verfügbare Kameratechnik, Streaming-Lösungen, 360°-3D-Viewer, Panoramatouren-Lösungen und kompatible Virtual-Reality-Headsets auf. Auch Audio-Aspekte werden behandelt. Der Leser kann mit dem Leitfaden die für ihn passenden Bausteine auswählen und erste eigene VR-Broadcasting-Projekte starten.

Der Leitfaden kann kostenfrei hier heruntergeladen werden:

<https://www.vdc-fellbach.de/wissen/fachinformationen/studien-analysen/>

Die hier präsentierte Arbeit wurde im Rahmen des vom Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Wohnungsbau Baden-Württemberg geförderten Projekts „Cyber Access Baden-Württemberg (CAB)“ geleistet. Das Projekt CAB unterstützt die Integration von kollaborativen Anwendungen der virtuellen, erweiterten und gemischten Realität in Baden-Württembergs Unternehmen. Dabei werden kollaborative Anwendungsszenarien erprobt. Das Projekt Cyber Access Baden-Württemberg wird gefördert durch:



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR WIRTSCHAFT, ARBEIT UND WOHNUNGSBAU

Umfang: 3.496 (mit Leerzeichen)

Profil VDC Fellbach

Das Virtual Dimension Center (VDC) ist Deutschlands führendes Kompetenznetzwerk für Virtuelles Engineering. Technologielieferanten, Dienstleister, Anwender, Forschungseinrichtungen und Multiplikatoren arbeiten im VDC-Netzwerk entlang der gesamten Wertschöpfungskette Virtuelles Engineering in den Themen 3D-Simulation, 3D-Visualisierung, Product Lifecycle Management und Virtuelle Realität zusammen. Die Mitglieder des VDC setzen auf eine höhere Innovationstätigkeit und Produktivität durch Informationsvorsprung und Kostenvorteile.

Download Pressemitteilung und Bilder: www.vdc-fellbach.de/pressemeldungen/

Bitte lassen Sie uns ein Belegexemplar zukommen an: presse@vdc-fellbach.de

Bei Fragen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.

Pressekontakt:

Denise Eich

Virtual Dimension Center (VDC) Fellbach

Auberlenstraße 13

70736 Fellbach

Tel: +49 (0) 711 58 53 09-14

E-Mail: denise.eich@vdc-fellbach.de