

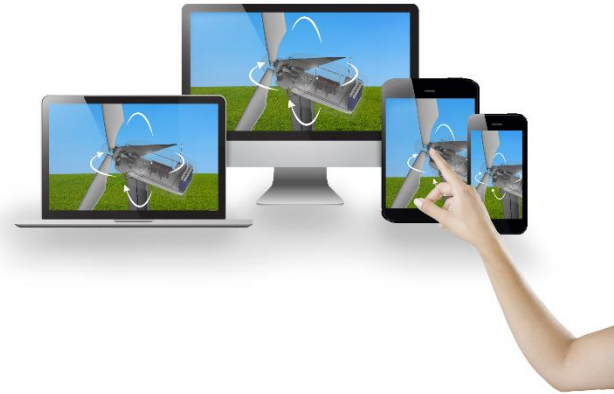
Zusammenfassung zum MC-Exclusive Vortrag vom 26.04.2017

WebGL: 3D-Erlebnisse zum Anfassen im Webbrowser

Referent: Michael Jänicke (M&H Marketing AG)

Tätigkeit: Creative Director

E-Mail: michael.jaenicke@m-und-h.de



Historie der Kommunikationsmittel im Internet:

1989: Erstellung des Thesenpapiers zur Erfindung des World Wide Web von Tim Berners-Lee (Erste „Text“-Webseite veröffentlicht am 6. August 1991)

1992: Veröffentlichung des ersten Bildes im Internet

1995: Integration von ersten 3D-Inhalten in das Web mittels Programmiersprache VRML

2006: Startsignal und Ausweitung des Kommunikationsmittels „Video“ durch Youtube

2011: Veröffentlichung des Webstandards WebGL zur browserübergreifenden Einbindung von performanten 3D-Inhalten

Beispiele von WebGL-Anwendungen:

Alle Links zu den Visualisierungsbeispielen finden Sie auf:

<http://3dwebbii.de/mc-exclusive/>



Eigenschaften von Webanwendungen mit WebGL:

- Annäherung an reale Produkterfahrung mittels interaktiven 3D-Körpern
- Browserübergreifend nutzbar
- Keine Installation von zusätzlichen Plugins nötig (sofort lauffähig)
- Wird durch mobile Endgeräte und Browser unterstützt
- Neue Möglichkeiten der Nutzung von CAD-Daten außerhalb des geschlossenen Produktionsprozesses als WebGL-Dateninput z.B. für Marketingzwecke
- Unterstützt den Prozess der zunehmenden Herstellung von individualisierten Produkten z.B. via Online-Konfiguratoren
- Löst nicht mehr z.B. von Apple unterstützte interaktive Flash-Anwendungen ab (Flash-Technologie läuft nicht mehr auf allen Geräten)
- Schafft eine Brücke vom stationären Handel zum stetig wachsenden Online-Handel in Bezug auf das „Anfassen und Erleben“ von Produkten
- Einsatz von WebGL zur interaktiven Präsentation von Produkten auf Messen z. B. durch Nutzung von großen Touch-Displays
- Unterstützung von Designprozessen und Prävisualisierung von Konzepten (Prototyping)

Ausblick:

- Kann als Technologie zur Umsetzung visueller Prozessschritte des sogenannten „digitalen Zwillings“ fungieren
- WebGL-Inhalte sind zukunftsweisend kompatibel zur Entwicklung von WebVR-Anwendungen (=Virtual Reality im Browser)