

WebVR - Praktische Virtuelle Realität mit HTML5 und Oculus Quest (S2154)

Das Seminar bietet eine Einführung in die Gestaltung und Programmierung virtueller Welten und von 3D Webseiten. Kompatibel u.a. mit Google Cardboard und der Oculus Quest. Die meisten praktischen Beispiele werden in A-Frame und ggf. three.js umgesetzt. Aber auch Unity und die Unreal Engine werden kurz erläutert

Gamification ist das neue Schlagwort, wenn es um erfolgreiche Informationsvermittlung geht. Dabei eröffnet Virtual Reality neue Wege zu hoch-immersiven Anwendungen und Erlebnissen. VR Brillen sind mittlerweile zu erschwinglichen Preisen erhältlich und eröffnen Anwender und Unternehmen neue Dimensionen bei der Gestaltung von Applikationen, Spielen und Informationsräumen im Browser. Dieses Seminar führt Sie in die Gestaltung und Programmierung von WebVR Technologien ein. Dabei lernen Sie, wie virtuelle Räume für den Browser „gebaut“ werden und wie sie aus Sicht des Benutzers funktionieren. Natürlich sind Sie selbst der erste Besucher Ihres virtuellen Raums.

Jeder Seminarteilnehmer bekommt für die Dauer des Seminar eine Oculus Quest und ein Cardboard von Google zur Verfügung gestellt. Aufgrund der räumlichen Besonderheiten sind in diesem Seminar nur 4 Seminarplätze verfügbar.

Offene Termine

Termin	Tage	Freie Plätze	Ort	Preis
20.01.-24.01.2020 ✓ 3=2	5	>3	Köln	€ 2.760,00 *
30.03.-03.04.2020 ✓ 3=2	5	>3	Köln	€ 2.760,00 *
27.07.-31.07.2020 ✓ 3=2	5	>3	Köln	€ 2.760,00 *
02.11.-06.11.2020 ✓ 3=2	5	>3	Köln	€ 2.760,00 *

* Buchen ohne Risiko

- › Keine Vorkasse
- › Kostenloses Storno bis zum Vortag des Seminars
- › Rechnung nach erfolgreichem Seminar

✓ Garantierter Termin und Veranstaltungsort

€ Preise zzgl. Mehrwertsteuer

3=2 Der dritte Mitarbeiter nimmt kostenlos teil

Weitere Buchungsmöglichkeiten

Firmenschulung Schulung für Ihre Mitarbeiter mit individuellen Inhalten zum Wunschtermin im GFU-Schulungszentrum.

Inhouse-Schulung Schulung für Ihre Mitarbeiter mit individuellen Inhalten zum Wunschtermin in Ihrem Hause.

Individualschulung Schulung für eine Einzelperson mit individuellen Inhalten zum Wunschtermin,

Schulungs-Ziel

wahlweise in Ihrem Hause oder im GFU-Schulungszentrum.

Inhalt

Nach dem Seminar beherrschen Sie die Grundlagen der Konzeption und Umsetzung virtueller Räume in HTML5 und A-Frame. Sie kennen die Möglichkeiten der Interaktion mit Controllern und können einfache Szenarien für VR umsetzen.

Wer sollte teilnehmen

Webentwickler, 3D-Entwickler mit HTML5 Affinität, UI/UX Gestalter mit HTML5 Hintergrund. Profunde Kenntnisse in HTML5, Programmierkenntnisse (ggf. auch in einer anderen Sprache als JavaScript), Erfahrungen im 3D Umfeld sind hilfreich.

Organisation

Teilnehmerzahl

min. 1, max. 8 Personen

Seminarzeiten

5 Tage, 1. Tag 10:00 - 17:00 Uhr, Folgetage 09:00 - 16:00 Uhr

Ort der Schulung

GFU-Schulungszentrum Köln oder bei Ihnen als Inhouse-Schulung

Enthaltene Leistungen

Im Preis enthalten:

- › Voll ausgestatteter Arbeitsplatz pro Teilnehmer
- › Fachbuch zum Seminar
- › Teilnahmezertifikat
- › Kostenloser persönlicher Parkplatz
- › Kostenloser Shuttle-Service
- › Frühstück, Snacks und Getränke ganztägig
- › Mittagessen im eigenen Restaurant, täglich 6 Menüs, auch vegetarisch

Haben Sie Fragen?

Grundlagen

- › HTML, JavaScript, CSS
- › Browser und VR Geräte
- › Standards für 3D Grafik: WebGL, Canvas
- › Die WebVR JavaScript API
- › Die Bibliotheken: Three.js und A-Frame
- › Ausprobieren: Oculus Quest und Google Cardboard im Selbstversuch: Google Earth, tilt brush

Einführung in A-Frame

- › Bauen eines virtuellen Raumes mit A-Frame
- › Beleuchtung
- › Hintergründe
- › HTML & Primitives: Geometrie von einfachen Objekten
- › Entity-Component-System
- › Importieren komplexer Modelle: 3D Models
- › Animation
- › Interaktion

Benutzeroberflächen in virtuellen Welten

- › Arbeiten mit den Oculus-Controllern
- › Superhands: 3D Aktionen: Gehen, Zeigen, Anfassen, Aufheben ...
- › Körper- und Handgesten am Objekt und Gesten im Raum
- › Ereignissteuerung, Interaktion und dynamische Inhalte
- › Bin ich im ganzen Universum alleine? - Multiuser in VR

Anbindung einer Virtuellen Welt an eine „normale“ Webseite

- › Ereignissteuerung und -auswertung
- › DOM Manipulation durch VR Ereignisse
- › React und WebVR? Andere Frameworks zusammen mit WebVR nutzen
- › Marketing für VR - VR als Marketing

Immersion, Psyche und Gesundheit

- › Irreführung als Mittel zum Zweck
- › Was geschieht im Gehirn?
- › Das richtige Maß



Ihr Partner für IT-Schulungen.
Seit über 30 Jahren.

Gerne beraten wir Sie persönlich per [Mail](#) oder
Telefon.

- > info@gfu.net
- > Infoline 0221 82 80 90