

Inhaltsverzeichnis

AR Anwendung — V

Geleitwort — VII

Vorwort zur 3. überarbeiteten Auflage — IX

Vorwort zur 2. überarbeiteten Auflage — XI

Vorwort — XIII

Abbildungsverzeichnis — XIX

Tabellenverzeichnis — XXI

Abkürzungsverzeichnis — XXIII

1 Einleitung — 1

1.1 Motivation — 1

1.2 Zielsetzung — 7

1.3 Struktur — 8

2 Grundlagen zu Augmented Reality — 9

2.1 Definition und Abgrenzung — 9

2.2 Historie — 12

3 Technische Grundlagen — 14

3.1 Tracking für Augmented Reality Anwendungen — 14

3.1.1 Trackingverfahren — 14

3.1.2 Visuelles Tracking künstlicher Marker — 17

3.1.3 Visuelles Tracking ohne Marker — 18

3.1.4 Face Tracking — 20

3.2 Interfaces — 23

3.2.1 Definition — 23

3.2.2 Bildschirmdarstellung — 24

3.2.3 Head-Mounted-Display — 26

3.2.4 Head-Up-Display — 28

3.2.5 Kontaktlinsen — 29

3.2.6 Mobile Geräte — 30

3.3	Software —	31
3.3.1	AR Softwarelösungen —	31
3.3.2	Augmented Reality in der Cloud —	32
4	Einsatzbereiche und Anwendungsbeispiele für AR —	34
4.1	Einsatzbereiche und Anwendungsbeispiele —	34
4.1.1	Überblick —	34
4.1.2	AR in der Automobilindustrie —	41
4.1.3	AR in der Logistik —	42
4.2	Nutzen von Augmented Reality —	43
4.3	Bereitstellung von AR Anwendungen —	43
5	Kommunikation —	45
5.1	Grundlagen der Kommunikation —	45
5.2	Kommunikation mit Kunden —	47
5.3	Kundenverhalten —	51
5.4	Phasen und Prozesse in der Kommunikation zum Kunden —	56
5.5	Ziele in der Kommunikation zum Kunden —	59
6	AR und Kommunikation —	61
6.1	Augmented Reality im Kontext der Kommunikation —	61
6.2	Anforderungen an AR Anwendung in der Kommunikation —	63
6.3	Einsatzfelder für Augmented Reality in der Kommunikation —	65
7	AR Anwendungsszenarien —	68
7.1	AR Anwendungsszenarien und Realisierungsstufen —	68
7.1.1	Anwendungsszenarien —	68
7.1.2	Realisierungsstufen —	70
7.1.3	Kombination aus Anwendungsszenarien und Realisierungsstufen —	72
7.2	Living Mirror —	72
7.3	Living Print —	74
7.3.1	Living Card —	75
7.3.2	Living Brochure —	78
7.3.3	Living Object —	82
7.3.4	Living Book —	84
7.3.5	Living Game print-basiert —	88
7.4	Living Game mobile —	91
7.5	Living Architecture —	94
7.6	Living Poster —	97
7.7	Living Presentation —	102
7.8	Living Meeting —	104

- 7.9 Living Environment — 107
- 7.10 AR Anwendungsszenarien im Überblick — 111
- 7.11 Entscheidungskriterien für Augmented Reality — 114

8 Chancen, Risiken und Grenzen — 116

- 8.1 Chancen — 116
- 8.2 Risiken — 117
- 8.3 Grenzen — 119

9 Zusammenfassung und Ausblick — 121

- 9.1 Zusammenfassung — 121
- 9.2 Ausblick — 121

Literatur — 123

Glossar — 133

Stichwortverzeichnis — 135

