

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

7.9	Living Environment — <b>107</b>
7.10	AR Anwendungsszenarien im Überblick — <b>111</b>
7.11	Entscheidungskriterien für Augmented Reality — <b>114</b>
<b>8</b>	<b>Chancen, Risiken und Grenzen — 116</b>
8.1	Chancen — <b>116</b>
8.2	Risiken — <b>117</b>
8.3	Grenzen — <b>119</b>
<b>9</b>	<b>Zusammenfassung und Ausblick — 121</b>
9.1	Zusammenfassung — <b>121</b>
9.2	Ausblick — <b>121</b>
<b>Literatur — 123</b>	
<b>Glossar — 133</b>	
<b>Stichwortverzeichnis — 135</b>	

