DIMPA project
Digital Innovative Media Publishing for All

ERKLÄRENDE UNTERLAGEN: AUGMENTED REALITY FÜR DAS WEB

Zur Erinnerung: Diese Roadmaps ermöglichen ein besseres Verständnis der Arbeitsabläufe bei der Produktion digitaler interaktiver Inhalte durch praktische Empfehlungen und Erfahrungsberichte.
Auf diese Weise wollen wir Lernende und Lehrende beim Lernen, aber auch nach der Ausbildung, in ihrem praktischen Arbeitsleben unterstützen.

1. Über die Technologie

Die verwendete Technologie	Augmented Reality, Spark AR
Ziele und Ergebnisse	Vorzeigen, wie man mit Spark AR einen AR-Filter für Facebook (und Instagram) erstellt. Das Modell zeigt virtuelle VR-Headsets und eine violette Textur im Gesicht des Benutzers.
Beschreibung	Spark AR ist eine von Facebook entwickelte Software zum Erstellen von AR-Effekten oder Filtern, die in Facebook und Instagram verwendet werden können. Sie enthält Vorlagen und 3D-Objekte zum Hinzufügen im Filter. Mit Spark AR ist es möglich, den Hintergrund in einem Selfie zu ändern, Make-up, ein virtuelles 3D-Objekt, Gesichtsdekoration, benutzerdefinierte Masken und viele mehr hinzuzufügen. Die Effekte können in Facebook und Instagram veröffentlicht werden und von jedem, der ein Konto hat, verwendet werden.
Verwendetes Medium (Computer, Tablet, Handy)	Computer, Smartphone oder Tablet
Wo wird es zugänglich sein (APP, Plattform, Webseite,…)?	In facebook.com und/oder Instagram.com

The #DIMPAproject has been funded with support from the European Commission. Its content and material reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project code: 2018-1-FR01-KA202-048220

Wie lange hat die Entwicklung gedauert?	Teste die Vorlage für 15 Minuten. Die Personalisierung und Wiederverwendung kann je nach den Parametern einige Stunden dauern. Die Veröffentlichung kann einige Tage dauern, da Überprüfungen gemacht werden. In unserem Fall dauerte die Überprüfung 10 Tage.

2. Verwendete Software

Name der Software	Spark AR
Name des Anbieters	Facebook
Copyright Status (CC, Urheberrecht, etc.)	Urheberrechtlich geschützt, das Produkt kann nur mit Facebook Produkten verwendet werden.

Zusätzliche Ressourcen die für die Inhalte verwendet wurden:

Für dieses Beispiel haben wir in CC 3D-Model verwendet: VR Headset, freies Modell von Vitamin.

3. Kosten

Kosten für die Erstellung	Keine
Allgemeine Gebühren	

Kosten für etwaige zusätzliche Ressourcen:

The #DIMPAproject has been funded with support from the European Commission. Its content and material reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project code: 2018-1-FR01-KA202-048220

Produktionsschritte

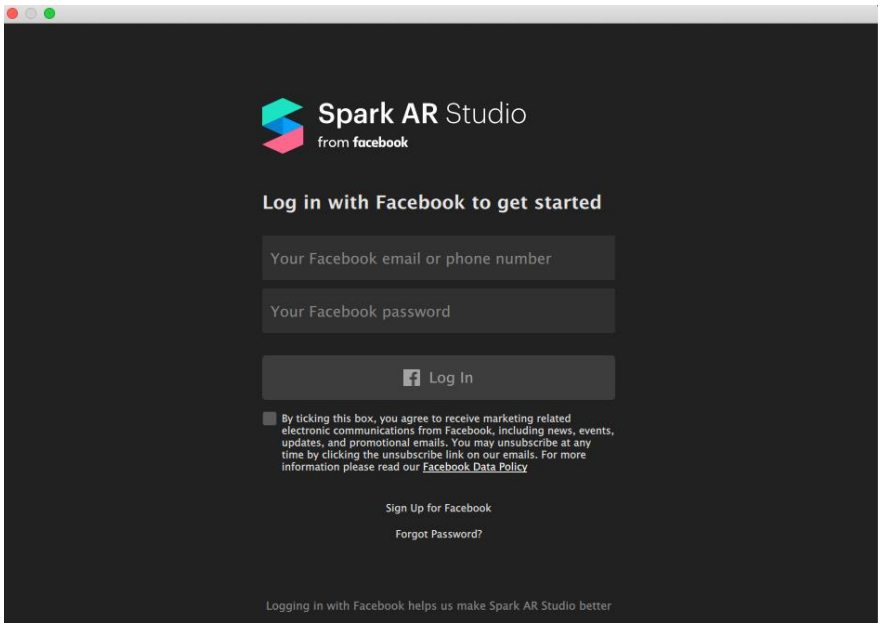
Design phase

Warum wurde dieser Inhalt erstellt?	Diese Software ist nützlich, um mit Instagram und Facebook-Benutzern in Kontakt zu treten (zur Kommunikation)
Welche Funktionalitäten hat es?	Filter können Bearbeitungszeit sparen, wenn du mit Fotofilter arbeitest.
Was ist der Zweck? (pädagogische, kommunikative, Spiele, etc.)	Für kommunikative Zwecke

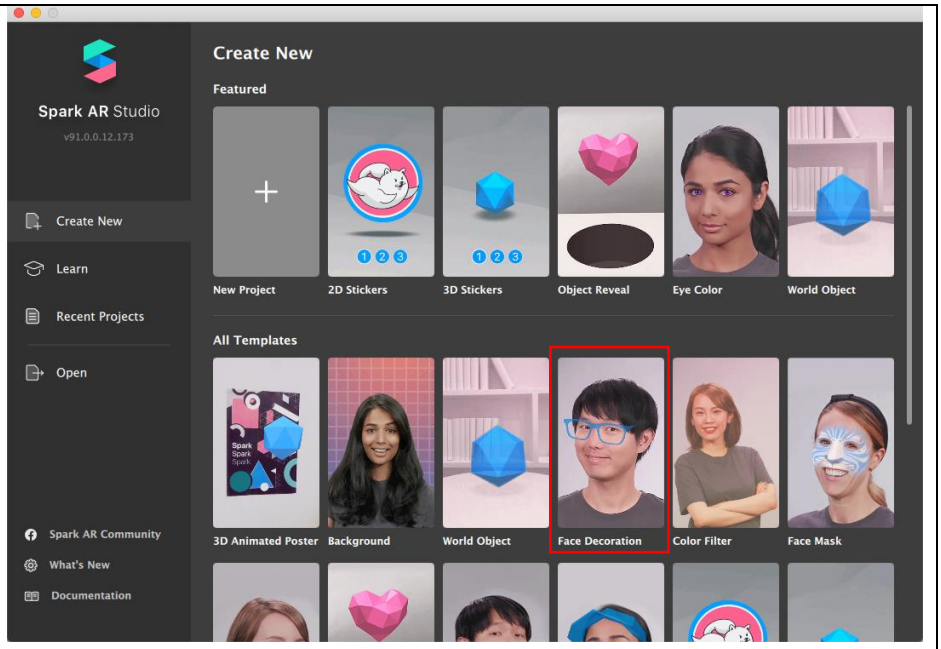
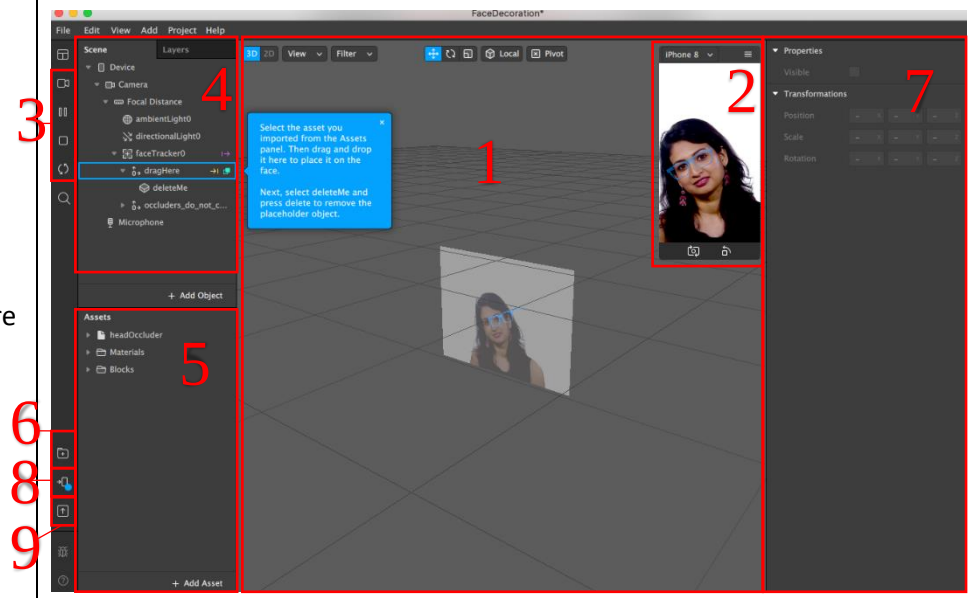
4. Erstellungsphase

Software herunterladen	Zur Nutzung der Software benötigst du ein Facebook-Konto. Wenn du dich entschieden hast, dieses Modell auszuprobieren, leg dir eins auf facebook.com an, insofern du noch keinen Account hast. Downloade spark AR Studio auf deinen Laptop. https://sparkar.facebook.com/ar-studio/ Du kannst verschiedene Optionen wählen, um den Filter am Smartphone oder Tablet zu testen: Instagram oder Facebook app Oder Spark AR APP:

The #DIMPAproject has been funded with support from the European Commission. Its content and material reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project code: 2018-1-FR01-KA202-048220

	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.facebook.arstudio.player&hl=en_US&gl=US https://apps.apple.com/us/app/spark-ar-player/id1231451896 
Ein Projekt anlegen	Spark AR verfügt über mehrere Vorlagen. Es gibt auch die Möglichkeit bei Null anzufangen. Bei diesem Beispiel gehen wir von einer **Vorlage** aus und ersetzen und fügen Vermögenswerte hinzu, um unser eigenes Modell zu erstellen. Spark AR funktioniert für verschiedene Benutzerebenen, von Anfängern hin bis zu Experten. Wähle die Gesichtsdekoration:

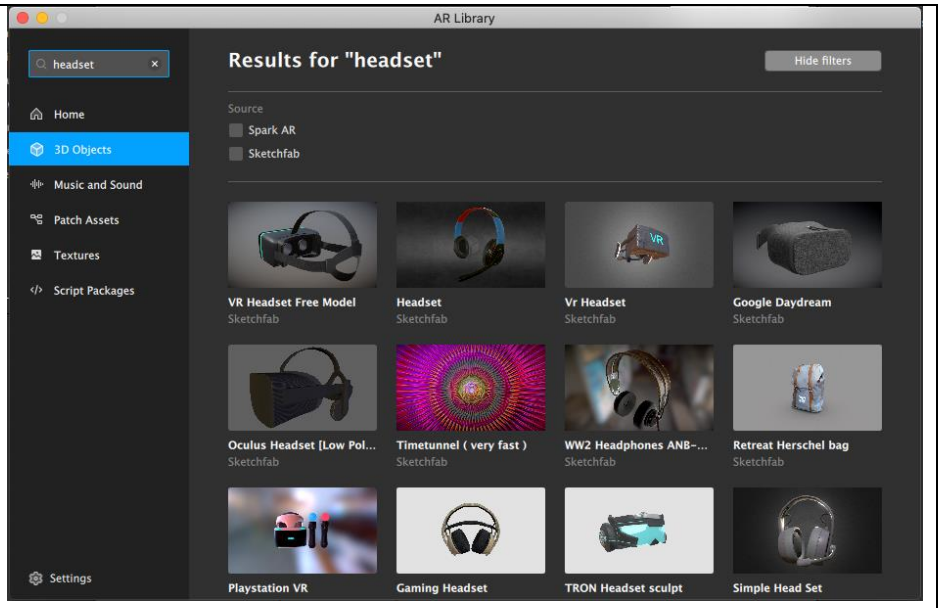
The #DIMPAproject has been funded with support from the European Commission. Its content and material reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project code: 2018-1-FR01-KA202-048220

	
Die Software lernen	Jetzt ist es an der Zeit, sich mit der Software vertraut zu machen: 

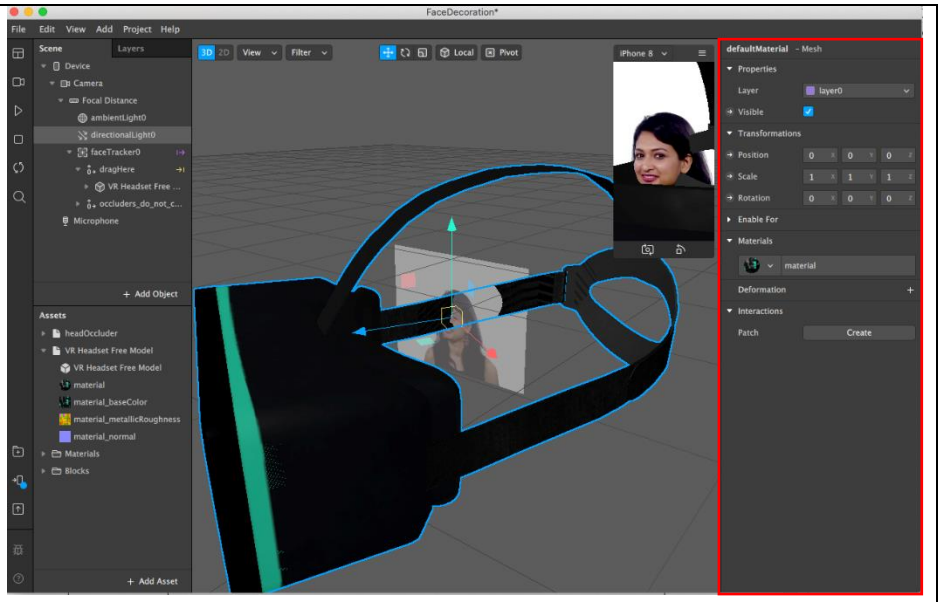
The #DIMPAproject has been funded with support from the European Commission. Its content and material reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project code: 2018-1-FR01-KA202-048220

	Nachdem du die Vorlage ausgewählt hast, siehst du im Zentralen Panel ein Platzhalterobjekt mit dem Namen Viewport (1). Hier bauen wir den Filter auf: Im Simulator (2) können wir in einer Vorschau sehen, wie der Effekt aussehen wird. Wir ändern das Video des Simulators mit den Videoelementen (3). Im Szenen-Panel (4) fügen wir Objekte hinzu, um den Effekt zu erzeugen. Die Objekte, Materialien und Texturen, werden im Bereich „Assets“ (5) organisiert. Wähle aus den Hunderten von vorgefertigten Objekten aus der AR-Bibliothek (6) eine aus. Nun den Aspekt und das Verhalten des Objekts (7) ändern. Teste die Wirkung mit einem Tablet oder Smartphone (8). Der Spark-Hub ist ein Ort, an dem du deine Effekte hochladen kannst und den Veröffentlichungsprozess (9) starten kannst. Weitere Infos findest du hier: https://sparkar.facebook.com/ar-studio/learn/articles/fundamentals/navigating-the-interface#the-viewport
Upload eines Objektes	Um einen AR-Filter zu erstellen, kannst du ein 3D-Asset aus der AR-Bibliothek **auswählen** oder importieren. Für dieses Beispiel importieren wir ein kostenloses Asset aus der AR-Bibliothek. Um das zu tun, geh zur Bibliothek (6) und **suche** nach dem Objekt, welches du dem Filter **hinzufügen** möchtest. Wir haben für das Modell das VR Headset Free Model verwendet. Klicke auf „import free“ und es wird in deinem Asset-Abschnitt (5) erscheinen.

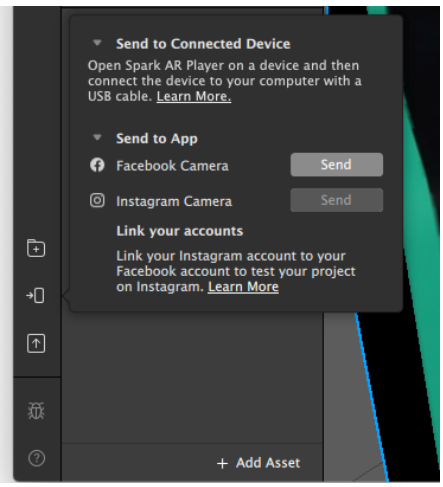
The #DIMPAproject has been funded with support from the European Commission. Its content and material reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project code: 2018-1-FR01-KA202-048220

	
Editieren	Füge nun das Asset zur Szene hinzu (in das “dragHere-Tag”)(4), das Objekt wird im Ansichtsfenster angezeigt (1). Wir können das Vorlagenobjekt auch löschen (“deleteMe”).

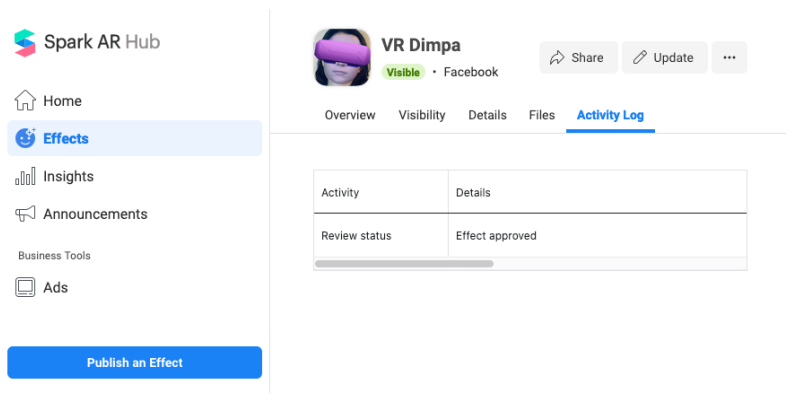
The #DIMPAproject has been funded with support from the European Commission. Its content and material reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project code: 2018-1-FR01-KA202-048220

	 Bearbeite dein Objekt im Inspektor (7), um Position, Maßstab, Texturen etc zu ändern. Verändere die Parameter so lange, bis es für dich ein gutes Ergebnis ist.
Testen	Das Testen ist immer eine wichtige Phase und in diesem Fall von grundlegender Bedeutung. Man muss sich sicher sein, dass der Effekt in einer realen Umgebung richtig funktioniert. Im Abschnitt über das Testen (8) sendest du deine Testdatei an Instagram oder Facebook, um zu sehen wie deine Stories oder Facebook Stories funktioniert. Oder du ladest die Spark AR Player-APP herunter. Das Testen ist immer eine wichtige Phase und in diesem Fall von grundlegender Bedeutung, den man muss sicher sein, dass der Effekt in einer realen Umgebung richtig funktioniert. Im Abschnitt über das Testen (8) sendest du deine Datei an Instagram oder Facebook Stories, um zu sehen wie deine Story funktioniert. Oder du ladest die Spark AR Player-APP herunter. Wenn du den Filter in Instagram von Facebook testen möchtest, sendet die Software den Filter automatisch an die Apps. Das kann hilfreich sein, wenn du diese bereits installiert hast.

The #DIMPAproject has been funded with support from the European Commission. Its content and material reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project code: 2018-1-FR01-KA202-048220

	Mit der Spark AR-App kannst du dein Smartphone oder Tablet über USB mit deinem Laptop verbinden und den Filter öffnen. 
Publizieren	Wenn du den Effekt getestet hast, ist es an der Zeit, ihn zu veröffentlichen und um ihn mit Freunden zu teilen. Vergewissere dich vorher, dass der Filter den Facebook-Richtlinien entspricht: https://sparkar.facebook.com/ar-studio/learn/publishing/spark-ar-review-policies Denke daran, dass der Effekt nicht sofort veröffentlicht wird. Facebook hat einen Überprüfungsprozess, der einige Tage oder bis zu einer Woche dauern kann. Du kannst den Prozess sehen und auch deine Filter im Spark AR Hub verwalten. https://www.facebook.com/sparkarhub/

The #DIMPAproject has been funded with support from the European Commission. Its content and material reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project code: 2018-1-FR01-KA202-048220

The #DIMPAproject has been funded with support from the European Commission. Its content and material reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project code: 2018-1-FR01-KA202-048220

5. Testphase

Wurde die Software von jemand anderen getestet?

Anzahl der User	Bislang haben 63 Personen den Effekt auf Facebook genutzt.
Usergruppen (Trainer, Jugendliche, Fachleute, etc.)	Allgemeine Öffentlichkeit, Facebook-Benutzer
Kummulierte Zeit der Prüfung durch die Benutzer	Nicht zutreffend; 29 von ihnen haben Facebook-Storys mit Filter

Beschreibung des Tests

Da der Effekt auf Facebook veröffentlicht wird, kann er von jedem/jeder mit einem Facebook-Konto genutzt werden.

Was wurde daraus gelernt?

Die Benutzer können die Facebookseiten des Autors sehen. Wenn sie den Effekt ausprobieren, kannst du den Effekt nutzen, dass dein Projekt in der Öffentlichkeit auf deiner Seite zu erwähnen.

Wurden nach dem Test Inhalte geändert?

nein

The #DIMPAproject has been funded with support from the European Commission. Its content and material reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project code: 2018-1-FR01-KA202-048220

Wenn ja: Beschreibung der Änderung

Veröffentlichung

Wo wurde das Tool veröffentlicht?	In Facebook
Warum?	Da Spark AR ein Facebook-Produkt ist, kann es nur in Instagram oder Facebook veröffentlicht werden.
Gab es bei den Schritten Schwierigkeiten?	Ja.
Wenn ja, welche?	Die Veröffentlichungszeit kann einige Zeit dauern, der Effekt muss einigen Überprüfungsrichtlinien bestehen.

6. Inklusiver Ansatz

Welche Maßnahmen wurden ergriffen, um diese Software so vielen Benutzern wie möglich zugänglich zu machen?

The #DIMPAproject has been funded with support from the European Commission. Its content and material reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project code: 2018-1-FR01-KA202-048220

7. Best practices

Wird diese Software an die Benutzer empfohlen?	Ja
Erläuterung	Sie ist eine gute Wahl, um in die Augemented Reality mit vielen Tutorials und Lernmaterialien sowohl für Experten und Nicht-Experten einzusteigen. Die Vorlagen sind auch ein guter Ausgangspunkt.

Empfehlungen für die Erstellung von Inhalten mit dieser Technologie:

Sei dir den Bedingungen für ein Facebook-Konto und über die Verwendung von Instagram und Facebook-Produkten bewusst. Schütze deine persönlichen Daten und beachte, dass dein Effekt nur für Personen mit installierten Facebook- und Instagram-Anwendung sichtbar ist.

The #DIMPAproject has been funded with support from the European Commission. Its content and material reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project code: 2018-1-FR01-KA202-048220