

360° / VR-Live Streams

Einführung

Mit Webstream.eu können Sie 360° / VR-Live-Streams senden.

Das Vorgehen ist im Prinzip identisch zum “normalen” Streaming bei Webstream.eu, neben einer passenden 360° Kamera ist ggf. noch eine separate Software nötig.

Vorgehen

Legen Sie in Webstream einen eigenen Kanal für 360° Videos an oder ändern Sie einen bereits angelegten Kanal entsprechend. Damit der Videoplayer für 360° Videos mit VR-Headset Unterstützung verwendet wird, muss im Kanal unter **Einstellungen** -> **Kategorie** “VR-Videos” ausgewählt werden.

Einstellungen

Allgemeine Einstellungen

Sprache: Deutsch [?]

Kategorie: VR-Videos [?]

Sichtbar: Nicht gelistet [?]

Einbettung beschränken: [?]

Z.B. :ihre-domain.de,ihre-domain.com oder *.domain,*

Kanal-Passwort: [?]

••••••••

Das ist die einzige Änderung im Vergleich zu einem “normalen” nicht VR-Kanal, die nötig ist.

URL-Parameter als Alternative

Hat man nicht wie oben gezeigt einen extra VR-Kanal angelegt und möchte trotzdem ein VR-Video senden, kann der VR-Player auch über eine Option an der URL aktiviert werden. Fügen Sie dazu “**?vrplayer**” an die URL des Kanals oder den Einbettungscode an, damit wird dann ebenfalls der oben erwähnte VR-Player zum Abspielen des Videos verwendet. Dieser Weg eignet sich aber nur für solche Sendungen, die nicht über die Webstream Startseite erreichbar sind, denn dort würde die Option sonst fehlen und das Video falsch dargestellt werden.

Beispiel als Link:

Bisherige URL zum Kanal: <https://www.webstream.eu/testkanal1>

Bei einem 360°-Video: <https://www.webstream.eu/testkanal1?vrplayer>

Bei einer Einbettung:

```
<iframe src="https://www.webstream.eu/testkanal1/embed?vrplayer&autostart" width="510" height="287" frameborder="0" allowfullscreen></iframe>
```

VR-Player

Im Webstream VR-Player wird oben rechts ein VR-Symbol angezeigt. Über ein Klick auf das Icon wird die Anzeige im VR-Headset aktiviert.



Unterstützte VR-Headsets

Prinzipiell werden von Webstream.eu alle verfügbaren VR-Headsets unterstützt. Ob alles klappt, hängt hier aber nicht zuletzt auch davon ab, ob beim Zuschauer die für sein Headset nötigen Treiber installiert und auf dem neuesten Stand sind.

Unterstützt werden

- > Google Cardboard mit Chrome
- > Google DayDream mit Chrome
- > Samsung Gear VR
- > Oculus Rift mit Firefox
- > HTC Vive
- > Microsoft Mixed Reality Headsets mit IE Edge und Windows 10

Firefox hat bisher als einziger Browser ab Version 55 standardmäßig **WebVR** aktiviert. Dies bedeutet für den Anwender, dass z.B. bei der Nutzung der **Oculus Rift** keine spezielle App mehr zum Ansehen der Videos erforderlich ist. Das Video kann über das Web-VR Icon direkt in der Oculus oder der HTC Vive angesehen werden.

Beispiele für 360° Kameras

Die Kamera "Sphere" von teradek: Live-Stitching der Videos erfolgt hier bereits in der Kamera, keine separate Software mehr nötig.

<https://teradek.com/collections/sphere-family>

Kamera Insta360-Pro - Passende Streaming Software wird mitgeliefert

<https://www.insta360.com/product/insta360-pro/>

Ein Verbund von 6 GoPro Kameras mit separater Live-Streaming Software z.B. mit Vahana VR, s.u.

360° Live-Streaming Software

Kolor LiveVR - Live-Streaming und Stitching Software

<http://www.kolor.com/livevr/>

Vahana VR - Live-Streaming und Stitching Software

<https://www.orah.co/software/vahana-vr/>