

Insider Previews

Mit den Insider Previews erhältst du frühzeitig Zugang zu neuen Funktionen und kannst diese vorab testen. Damit wirst du Teil der Betaphase und hast die Möglichkeit, uns Feedback zu fehlenden Funktionen, Fehlern oder Verbesserungsvorschlägen zu geben.

In den jeweiligen Artikeln zu den neuen Funktionen findest du:

- eine Beschreibung zur Konfiguration der Funktionen
- sowie die entsprechenden Links zu unserem Feedback-Portal.

Hinweis: Wir empfehlen, neue Funktionen zunächst in einer Staging-Umgebung zu testen, bevor du sie in der Produktivumgebung einsetzt.

Scene Editor

Der Scene Editor bietet dir die Möglichkeit das volle Potential deiner 3D Modelle auszunutzen, in dem du sie für die Erstellung von deinen Produktbildern verwendest. Mit dem Scene Editor kannst du verschiedenste 3D Szenen erstellen, dein Produkt platzieren und einfach Bilder generieren. Erstelle unbegrenzt Bilder von deinen Szenen, die perfekt auf Deine Produkte abgestimmt sind.

Den Scene Editor findest du unter **Inhalte > Scene Editor**.

Wenn du mindestens einen Rise Plan hast, steht dir der Scene Editor zur Verfügung.

Hinweis: Dieses Feature befindet sich derzeit im **Beta-Status**. Der Funktionsumfang ist in dieser Version noch **eingeschränkt** und kann in zukünftigen Updates weiter ausgebaut werden.

Es kann sich in Verhalten und Umfang noch ändern. Wir freuen uns über **dein Feedback**, um die Funktion gezielt weiterzuentwickeln.

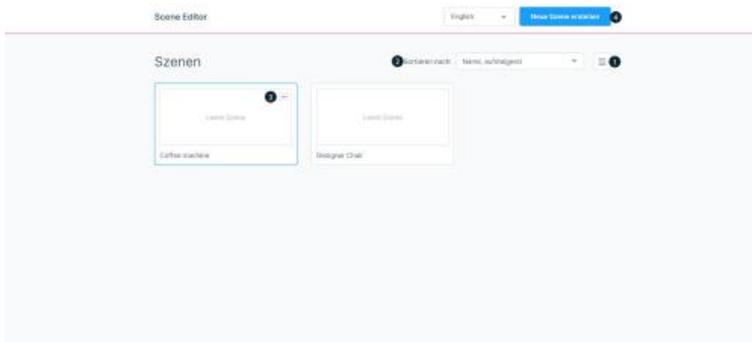
Übersicht

In der Übersicht findest du alle bereits angelegten Szenen. Alternativ kannst du die Szenen auch in der **Listenansicht (1)** anzeigen lassen. Im Dropdown Menü **Sortieren nach: (2)** kannst du die Liste nach Erstelldatum, Bearbeitungsdatum oder nach Namen sortieren.

Über das **Kontextmenü (3)** in jedem Eintrag kannst du die jeweilige Szene **löschen**, **duplizieren** oder in die **Bearbeitung** springen.

Mit dem Button **Neue Szene erstellen (4)** kannst du ein neue Szene erstellen.

Um eine Szene zu bearbeiten reicht es auch, auf den entsprechenden Eintrag zu klicken.



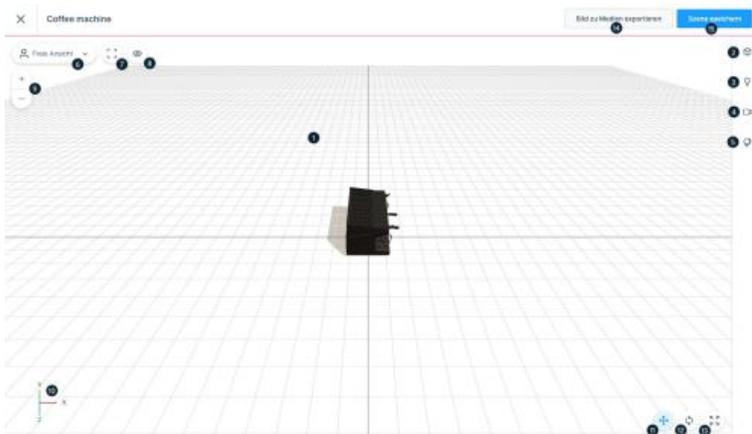
Neue Szene erstellen

Beim Erstellen einer neuen Szene musst du zunächst nur einen Namen für die Szene vergeben.

Nachdem du einen Namen für die Szene vergeben hast, wirst du automatisch in die Bearbeitung für die Szene weitergeleitet.

Scene Editor

Im Scene Editor erstellst du neue Szenen, du kannst aber auch bereits vorhandene Szenen öffnen und diese anpassen.



Der **zentrale Bereich dient zur Ansicht (1)** deiner Szene.

Auf der rechten Seite befindet sich die Menüleiste, über die du die einzelnen Funktionen zur Bearbeitung aufrufen kannst.

Model (2), Lichter (3), Kameras (4) und Scene (5) können über die Menüleiste konfiguriert werden.

Über das **Kamera Dropdown (6)** kannst du die konfigurierten Kameras auswählen um das Model über diese anzusehen.

Der **Button (7)** setzt die Kamera wieder zum Ausgangspunkt der freien Kamera zurück.

Mit dem **Auge (8)** kannst du die Editor Ansicht aktivieren oder deaktivieren.

Über die **Plus** und **Minus (9)** Symbole kannst du aus der Szene zoomen.

Links unten in der Ecke kannst du die **Rotation der Achsen (10)** sehen.

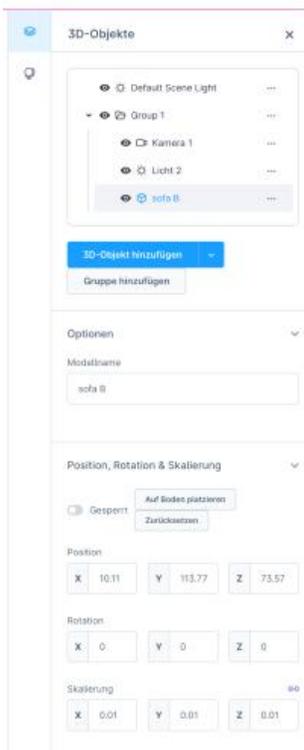
Unten Rechts in der Ecke finden sich die Buttons zum **Objekt verschieben (11)**, **Objekt drehen (12)** und **Objekt skalieren (13)**. Nach Aktivieren des jeweiligen Buttons kannst du das Objekt anklicken und anpassen.

Ein Bild kann nach der Konfiguration mit dem Button **Bild zu Medien exportieren (14)** erstellt werden. Hier öffnet sich nach Klick auf dem Button eine neue Übersicht.

Mit **Szene speichern (15)** kannst du die Szene speichern.

Model

In dem Bereich Model kannst Du 3D Models Deiner Produkte hochladen und diese dann in eine gewünschte Position setzen.



Modelübersicht: In diesem Rahmen werden alle Models angezeigt, die der Scene schon hinzugefügt wurden. Über das Kontextmenü kannst du direkt die Optionen **8 - 11** ausführen.

3D Objekt hinzufügen: Mit diesem Button öffnest du die Medienverwaltung, um ein 3D Modell der Scene hinzuzufügen (Das Dateiformat muss hierbei .glb sein).

Gruppe hinzufügen: Hier kannst du eine Gruppe erstellen und die einzelnen Lichter und Formen zusammenfassen.

Modellname: Gib hier einen eindeutigen Namen für das hinzugefügte Modell an, um es von dem anderen Modelle zu unterscheiden.

Sichtbar: Mit diesem Schalter kannst du das ausgewählte Modell vorübergehend ausblenden. Damit wird das Modell nicht gelöscht.

Position: Über Position kannst du die **X**, **Y** und **Z** Koordinaten des Modells festlegen und dieses somit an den gewünschten Ort in der Szene positionieren.

Rotation: Über Rotation kannst du das Modell an der **X**, **Y** und **Z** Achse drehen.

Skalierung: Über Skalierung kannst du das Modell an der **X**, **Y** und **Z** Achse skalieren.

Auf den Boden platzieren: Hier kannst du das Modell auf den Boden platzieren.

Zurücksetzen: Hier kannst du die **Position**, **Rotation** und **Skalierung** des Modells zurücksetzen.

Duplizieren: Hier kannst du das aktuell ausgewählte Modell duplizieren.

Löschen: Hier kannst du das Modell aus der Szene löschen.

Lichter

In dem Bereich Lichter kannst du die Lichter für die Szene konfigurieren und einstellen.

Lichter X

1 Licht 2 Licht Name

Licht Licht

3 Aktiv

4 Position

X 0 Y 0 Z 0

5 Licht vorlage

Benutzerdefiniert

6 Farbe

#ffffff

7 Intensität

1

8 Duplizieren 9 Licht löschen

Licht (1): Unter Licht kannst du bereits existierende Lichter auswählen, oder über den Punkt **Neues Punktlicht** ein neues Licht erstellen.

Licht Name (2): Unter Licht Name kannst du den Namen des Lichts festlegen.

Aktiv (3): Hier kannst du das Licht aktivieren oder deaktivieren.

Position (4): Über Position kannst du die **X, Y** und **Z** Koordinaten des Lichts festlegen und dieses somit an den gewünschten Ort in der Szene positionieren.

Licht vorlage (5): Über das Licht vorlage Dropdown kannst du eine unserer Vorlagen für das Licht auswählen und für das Licht ausführen. Als Auswahlmöglichkeiten gibt es hier **Warm, Kalt, Hell** und **Dunkel**.

Farbe (6): Hier kannst du die Farbe des Lichts auswählen.

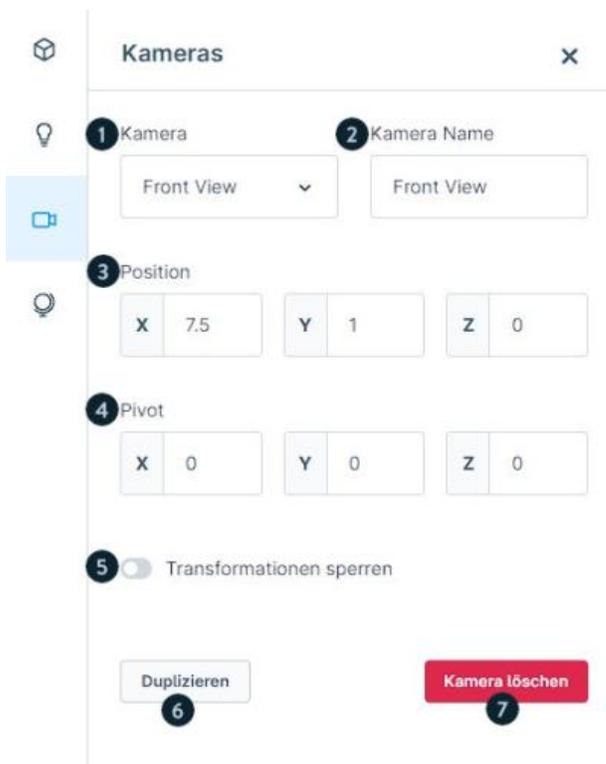
Intensität (7): Hier kannst du die Intensität des Lichts konfigurieren.

Duplizieren (8): Hier kannst du das Licht duplizieren.

Licht löschen (9): Hier kannst du das Licht löschen.

Kameras

In dem Bereich Kameras kannst du die Kameras für die Szene konfigurieren und einstellen.



Kamera (1): Unter Kamera kannst du bereits existierende Kameras auswählen, oder über den Punkt **Neue Kamera** eine neue Kamera erstellen.

Kamera Name (2): Unter Kamera Name kannst du den Namen der Kamera festlegen.

Position (3): Über Position kannst du die **X**, **Y** und **Z** Koordinaten der Kamera festlegen und dieses somit an den gewünschten Ort in der Szene positionieren.

Pivot (4): Über Pivot kannst du die Kamera an den **X**, **Y** und **Z** Koordinaten drehen.

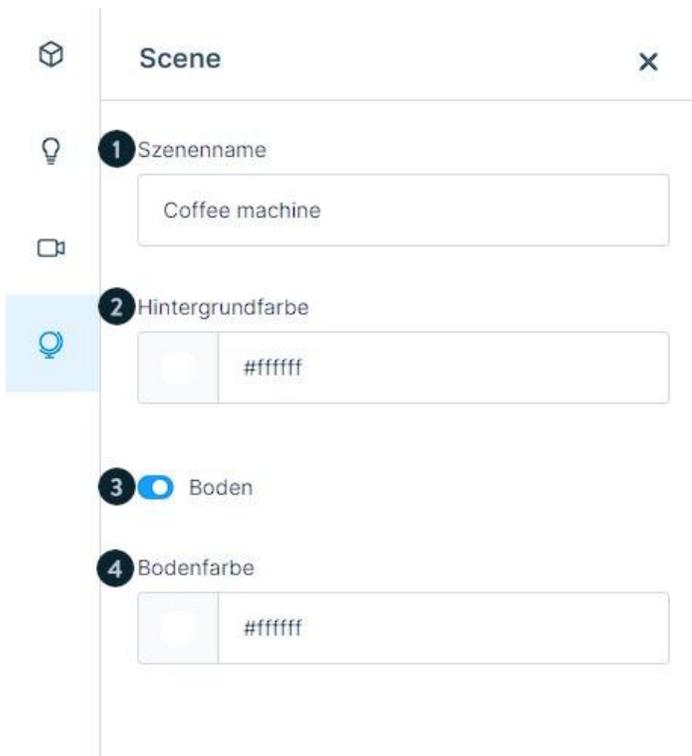
Transformationen sperren (5): Hier kannst du die Konfiguration der Position und des Pivot der Kamera sperren.

Duplizieren (6): Hier kannst du die Kamera duplizieren.

Kamera löschen (7): Hier kannst du die Kamera löschen.

Scene

In dem Bereich Scene kannst du generell Konfigurationen für die Szene vornehmen.



Szenenname (1): Hier kannst du den Namen der Szene bearbeiten.

Hintergrundfarbe (2): Unter Hintergrundfarbe kannst du die Farbe des Hintergrundes der Szene konfigurieren.

Boden (3): Hier kannst du den Boden aktivieren oder deaktivieren.

Bodenfarbe (4): Unter Bodenfarbe kannst du die Farbe des Bodens der Szene konfigurieren.

Bild zu Medien exportieren

Hier kannst du nun aus der Szene ein Bild generieren lassen.

Bild zu Medien exportieren X

1 Kamera
Front View

2 Auflösung
Full HD (1920x1080)

3 Breite 4 Höhe
1920 1080

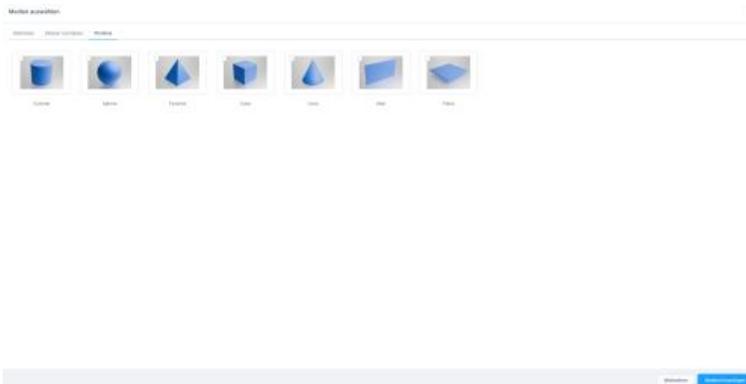
5 **Bild speichern**

Zunächst kannst du die gewünschte **Kamera (1)** auswählen, welche für das Bild verwendet werden soll. Danach kannst du noch die **Auflösung (2)** und die dazugehörige **Breite (3)** und **Höhe (4)** für das Bild konfigurieren.

Mit **Bild speichern (5)** wird das Bild exportiert und in dem Medien Ordner **Scene Editor Media** gespeichert.

Formen

Wenn du Formen(Plattformen oder Wände) erstellen möchtest, kannst Du dies über den Button " 3d-Objekt hinzufügen" erledigen. Dort klickst du dann auf den Reiter "Primitive".



Wenn du eine Form hinzugefügt hast, kannst du die Materialbeschaffenheit und die Farbe verändern.

The image shows a configuration interface for material properties. It includes a 'Material' dropdown menu set to 'Custom', a 'Farbe' (Color) field with a blue square and hex code '#4696ff', a 'Metallizität' (Metallicity) slider set to 0.2, and a 'Rauheit' (Roughness) slider set to 0.74. Each slider has a scale from 0.0 to 1.0 with intermediate markers at 0.250, 0.50, and 0.750. A question mark icon is present next to each slider.

Copilot

Der Copilot steht dir ab Shopware 6.7.1.0 in Verbindung mit einem Shopware Rise Plan (oder höher) zur Verfügung.

Der Copilot ist ein chat-basierter AI-Assistent und wurde entwickelt, um dich bei der effektiven Verwaltung deines Stores zu unterstützen. Er hilft dir dabei, Antworten auf Fragen zu Shopware-Funktionen, zur Einrichtung oder zu Best Practices zu finden – genau dann, wenn du sie brauchst. Egal, ob du deinen Store konfigurierst, Plugins entwickelst oder neue Funktionen erkundest: Der Assistent bietet dir Orientierung und Unterstützung bei der Problemlösung.

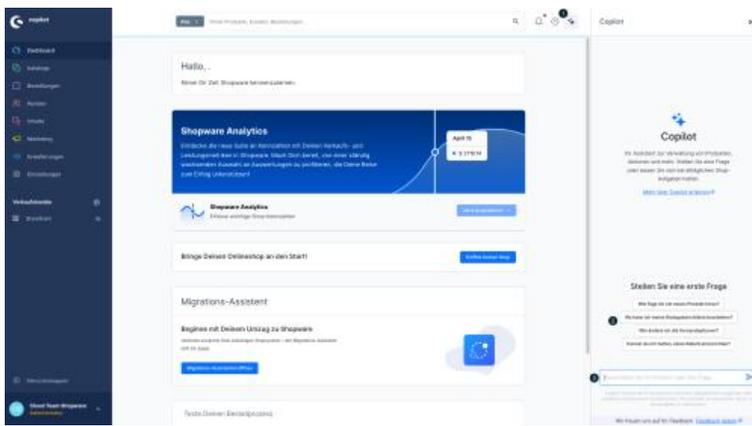
Hinweis: Dieses Feature befindet sich derzeit im **Beta-Status**.

Der Funktionsumfang ist in dieser Version noch **eingeschränkt** und kann in zukünftigen Updates weiter ausgebaut werden. Es kann sich in Verhalten und Umfang noch ändern.

Wir freuen uns über [dein Feedback](#), um die Funktion gezielt weiterzuentwickeln.

Bedienung

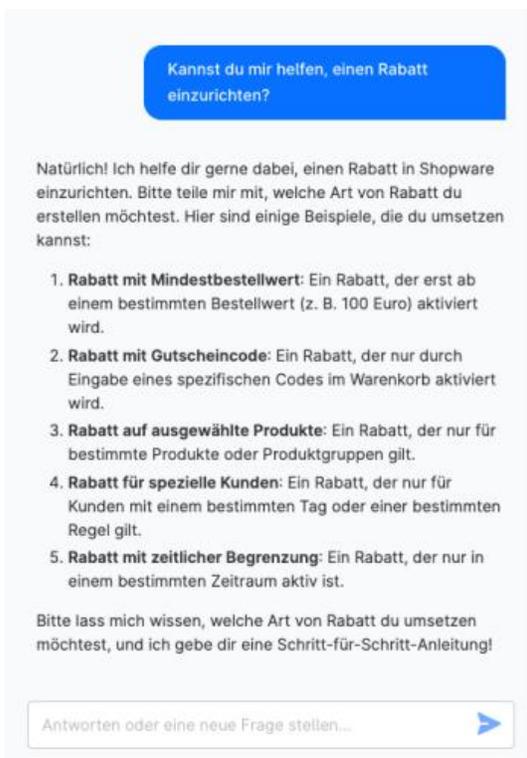
Mit dem Copilot kannst du direkt im Shopware-Admin Fragen zur Grundkonfiguration deines Shops klären.



Mit einem Klick auf die **Schaltfläche mit den drei Sternen (1)** öffnest du den Copilot. Dieser erscheint auf der rechten Seite deines Admin-Dashboards und ermöglicht dir die direkte Interaktion mit dem Copilot. Du kannst entweder eine der **vorgeschlagenen Fragen (2)** auswählen oder eine eigene Frage bzw. Anweisung in das **Textfeld (3)** eingeben.

Nachdem du deine Anfrage abgeschickt hast, erhältst du in kurzer Zeit eine Antwort im Chatformat.

Das kann zum Beispiel so aussehen:



Hinweise und FAQ zur Benutzung

Der Copilot nutzt aktuelle Inhalte aus allen offiziellen Shopware-Dokumentationsquellen. Anfragen werden an einen externen AI-Anbieter (aktuell mit Sitz in Europa) übermittelt, der auf dieser Basis Antworten

generiert.



Datenschutz mitgedacht.

Europäische Rechenzentren garantieren Sicherheit und Kontrolle als Basis für die Multi-Modell-Architektur von Shopware AI Copilot.

Wie läuft der Datenaustausch zwischen Shopware und dem AI-Modellanbieter ab? Werden Nutzerdaten für das Training der AI verwendet?

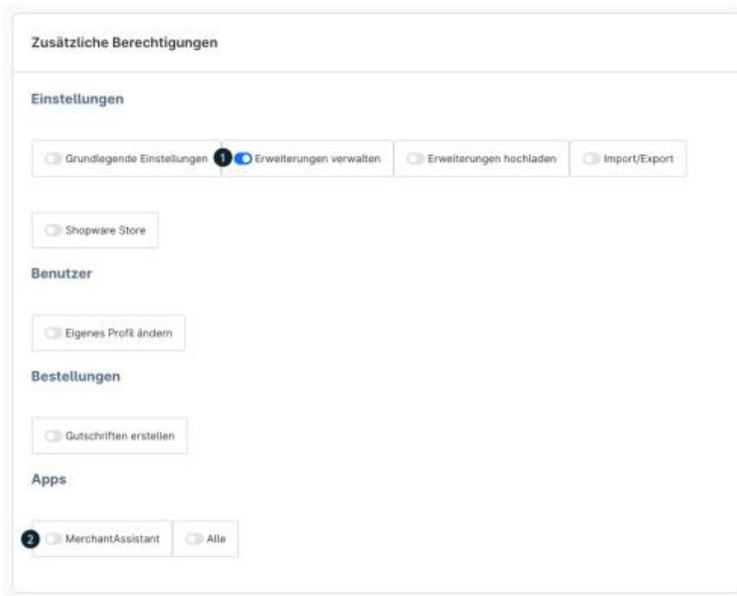
- Der AI-Anbieter hat **KEINEN** Zugriff auf den Shop.
- Der AI-Anbieter verwendet die eingegebenen Daten **nicht**, um sein AI-Modell zu trainieren.
- Der Assistent bittet um Lesezugriff auf begrenzte Shopdaten (z. B. Plugin-Status, Systemversion, Lizenzinformationen), um Antworten zu personalisieren.
- Shopware sammelt Benutzeranfragen, um den Assistenten und das gesamte Shopware-Produktelerlebnis zu verbessern.

Was ist zu beachten?

- **Keine sensiblen Daten eingeben** (z. B. Name, Bankdaten)
- Antworten können fehlerhaft oder ungenau sein
- Der Chatverlauf wird beim Aktualisieren oder Schließen des Browserfensters gelöscht
- Antwortdauer variiert je nach Fragekomplexität

Wie bekomme ich Zugriff auf den Copilot?

- **Nur Administratoren** haben initial Zugriff
- Weitere Benutzer können über **Einstellungen > System > Benutzer & Rechte > Rollen** freigeschaltet werden
- In der Rolle muss unter **Zusätzliche Berechtigungen** der Schalter **Erweiterungen verwalten (1)** aktiviert werden, damit der Bereich **Apps > Merchant Assistant (2)** sichtbar wird und aktiviert werden kann



Die Berechtigungen werden transparent über die Shopware Service Registry verwaltet. Der Copilot wurde mit Fokus auf Datenschutz, Kontrolle und einem klaren Nutzenversprechen entwickelt.

Gibt es Nutzungseinschränkungen?

In der ersten Version des Copilot gibt es keine Nutzungseinschränkungen. In späteren Phasen werden wir kostenpflichtige Optionen und planbezogene Einschränkungen hinzufügen.

Wo finde ich weitere Informationen über Shopware AI Features?

Erfahre auf der neuen [Shopware AI Feature-Seite](#), wie unser Copilot in die umfassende AI-Strategie von Shopware eingebettet ist und welche Agentic Commerce-Konzepte dahinterstecken.

Bild-Editor

Verwandle deine Produktbilder mit dem Bild-Editor im Handumdrehen. Stelle Produkte präzise frei und verschmelze sie nahtlos in Hintergründe mit passenden Licht- und Schatteneffekten.

Hinweis: Dieses Feature befindet sich derzeit im **Beta-Status**.

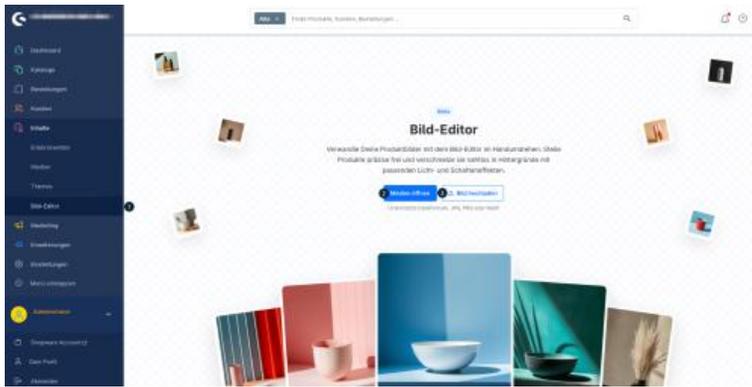
Der Funktionsumfang ist in dieser Version noch **eingeschränkt** und kann in zukünftigen Updates weiter ausgebaut werden. Es kann sich in Verhalten und Umfang noch ändern.

Wir freuen uns über [dein Feedback](#), um die Funktion gezielt weiterzuentwickeln.

Der Bild-Editor steht dir ab Shopware 6.7.1.0 in Verbindung mit einem Shopware Rise Plan (oder höher) zur Verfügung.

Bedienung

Den Bild-Editor findest du im Admin unter **Inhalte > Bild-Editor (1)**.



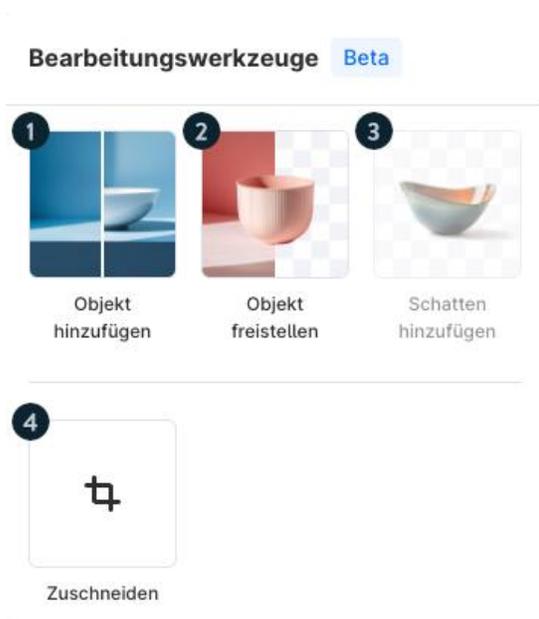
Klicke auf **Bild-Editor (1)**, um ein Bild zur Bearbeitung hinzuzufügen. Du hast nun zwei Möglichkeiten:

- **Medien öffnen (2)**: Wähle ein bereits hochgeladenes Bild aus deiner Medienverwaltung aus.
- **Bild hochladen (3)**: Lade ein neues Bild direkt von deinem Computer hoch.

Anschließend kannst du das Bild im Editor bearbeiten.

Unterstützte Dateiformate: **JPG, PNG, WebP**

Nachdem du ein Bild ausgewählt und dieses dem Bild-Editor erfolgreich hinzugefügt wurde, stehen dir die Bearbeitungswerkzeuge oben rechts im Fenster zur Verfügung.





Zuschneiden

Du kannst zwischen fünf verschiedenen Werkzeugen auswählen:

- **Objekt hinzufügen (1):** Du kannst du ein ausgeschnittenes Objekt auf einen Hintergrund setzen. Diese Funktion funktioniert am besten, wenn dein Objekt bereits freigestellt ist.
- **Objekt freistellen (2):** Mit diesem Werkzeug entfernst du den Hintergrund eines Bildes. Diese Funktion ist ideal, wenn du ein Objekt freistellen und als **PNG ohne Hintergrund** weiterverwenden möchtest.
- **Schatten hinzufügen (3):** Du fügst deinem freigestellten Objekt einen natürlichen Schatten hinzu. Dadurch wirkt es realistischer und hebt sich besser vom Hintergrund ab – ideal für ein professionelles Erscheinungsbild. Diese Option steht bei Bildern mit Hintergrund nicht zur Verfügung.
- **Zuschneiden (4):** Mit **dieser Option** kannst du dein Bild auf eine bestimmte **Größe** oder ein festes **Seitenverhältnis** zuschneiden. So bringst du es schnell ins gewünschte Format.
- **Zum Hintergrund hinzufügen (5):** Dieses Werkzeug wird dir nur bei Bild-Dateien mit Alphakanal (Transparenz) angeboten.
Du hast zwei Möglichkeiten für den Hintergrund:
 - **Einfarbig:** Wähle eine Hintergrundfarbe aus. Dein Objekt wird automatisch eingefügt und erhält einen leichten Schatten – ähnlich wie in einem Fotostudio mit farbigem Hintergrund.
 - **Bild:** Lade ein eigenes Bild hoch oder wähle eines aus deiner Medienverwaltung. Danach kannst du dein Objekt frei im Bild positionieren.

Beispiel

Wir möchten unsere Schuhe ansprechender präsentieren und sie in einen attraktiveren Hintergrund einfügen.

Dafür laden wir das Ausgangsbild der Schuhe im Bild-Editor hoch und wählen als erstes Werkzeug **Objekt freistellen**, um die Schuhe vom aktuellen Hintergrund zu lösen.

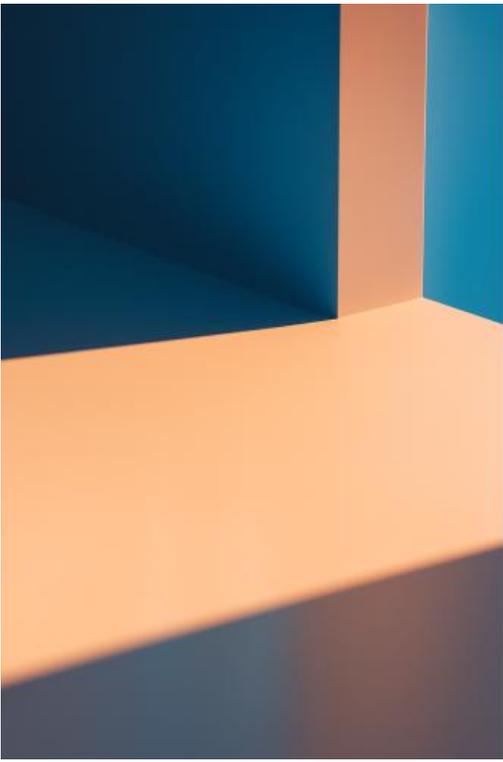
Ausgangsbild:



Anschließend platzieren wir die freigestellten Schuhe auf dem gewünschten neuen Hintergrund.

Wir verwenden hierzu das Werkzeug **Objekt hinzufügen** im Modus **Bild**, um das freigestellte Objekt in die neue Szene einzufügen.

Hintergrundbild:



Nach kurzer Zeit erhalten wir das Ergebnis. Die Schuhe haben einen natürlichen Schatten bekommen und fügen sich in dem Hintergrund nahtlos ein.

Ergebnis:



Hinweise und FAQ zum Bild-Editor

Hinweis zur KI-Unterstützung

Diese Funktion nutzt im Hintergrund die **Finegrain API**, die auf **künstlicher Intelligenz (KI)** basiert.

Bitte beachte: Auch wenn die KI in den meisten Fällen sehr präzise arbeitet, kann es gelegentlich zu Fehlern kommen. Die Ergebnisse werden **nicht manuell überprüft** – kontrolliere deshalb bei Bedarf das Ergebnis selbst, bevor du es weiterverwendest.

Gibt es Nutzungseinschränkungen?

In der ersten Version des Bild-Editors gibt es keine Nutzungseinschränkungen. In späteren Phasen werden wir kostenpflichtige Optionen und planbezogene Einschränkungen hinzufügen.

3D Preview Generator

Der 3D Preview Generator steht dir ab Shopware 6.7.1.0 in Verbindung mit einem Shopware Rise Plan (oder höher) zur Verfügung.

Der 3D Preview Generator ist ein Shopware-Service, der automatisch Vorschaubilder für 3D-Dateien im .glb-Format erstellt. Sobald eine entsprechende Datei in Shopware hochgeladen wird, generiert der Service ein statisches Vorschaubild, das anschließend beispielsweise im Produktlisting oder auf der Produktdetailseite angezeigt werden kann.

Diese Vorschauen werden sowohl in der Storefront als auch im Medienmanager im Admin-Bereich angezeigt – so wird 3D-Content genauso visuell dargestellt wie andere Medienarten.

Hinweis: Dieses Feature befindet sich derzeit im **Beta-Status**.

Der Funktionsumfang ist in dieser Version noch **eingeschränkt** und kann in zukünftigen Updates weiter ausgebaut werden. Es kann sich in Verhalten und Umfang noch ändern.

Wir freuen uns über [dein Feedback](#), um die Funktion gezielt weiterzuentwickeln.

Wie funktioniert der 3D Preview Generator?

- **Automatisch & ohne Konfiguration:** Sobald eine .glb-Datei hochgeladen wird – egal ob direkt am Produkt oder über den Medienmanager – startet die Generierung der Vorschau automatisch im Hintergrund.
- **Vollständig integriert:** Es sind keine zusätzlichen Einstellungen notwendig. Die Funktion arbeitet im Hintergrund und erfordert keinen manuellen Aufwand.

Beispielhafter Ablauf

1. Du lädst eine .gltb-Datei z. B. unter **Inhalte > Medien** im Admin hoch
2. Die Vorschau wird automatisch im Hintergrund erstellt
3. Du wirst per Benachrichtigung informiert, sobald die Vorschau bereit ist
4. Im Medienmanager ist das Vorschau-Bild sichtbar
5. In der Storefront erscheint das Bild z. B. auf der Produktdetailseite auf der linken Seite in der Galerie-Slider-Thumbnail

Hauptprodukt mit Eigenschaften



Technische Umsetzung

Die 3D-Datei wird temporär an einen sicheren, von Shopware betriebenen Rendering-Service übermittelt.

Dieser läuft in einer geschützten AWS-Cloud-Umgebung mit:

- Ende-zu-Ende-Verschlüsselung
- Strengen Zugriffsbeschränkungen

Dort wird die .gltb-Datei in ein statisches 2D-Vorschaubild gerendert und anschließend zurück an Shopware übertragen. Das Vorschau-Bild wird automatisch in deinen Medien gespeichert und überall dort verwendet, wo die 3D-Datei verknüpft ist.

Hinweise

Datenfreigabe

Je nach Systemkonfiguration kann es erforderlich sein, einer Datenverarbeitung durch Shopware-Dienste vorab zuzustimmen. In diesem Fall wirst du automatisch über die Service Registry benachrichtigt und kannst dort bequem deine Zustimmung erteilen. Shopware verarbeitet deine 3D-Dateien ausschließlich zur Erstellung von Vorschaubildern. Eine anderweitige Nutzung findet nicht statt.

Aktueller Funktionsumfang

Diese Funktion ist standardmäßig aktiv und bietet derzeit keine weiteren Einstellungen. In zukünftigen Versionen könnten erweiterte Optionen folgen (z. B. Anpassung des Hintergrunds für das Vorschaubild), abhängig vom Feedback der Community.

Hinweis zur Aktualisierung bestehender Installationen

Bei einem Update auf eine Shopware-Version, die den 3D Preview Generator enthält, werden für bereits vorhandene .glb-Dateien **keine Vorschaubilder automatisch nachträglich erzeugt**.

So kannst du Vorschaubilder dennoch erstellen:

- **Datei erneut hochladen:** Lade die .glb-Datei erneut hoch – entweder über den Medienmanager oder direkt im Produkt. Dadurch wird die Vorschaugenerierung erneut angestoßen.
- **Manuell über Code triggern:** Alternativ kann die Generierung über ein eigenes Script oder Plugin manuell angestoßen werden (z. B. per Symfony Command oder Repository-Service-Aufruf). Dieser Weg richtet sich an technisch versierte Nutzer oder Entwickler.

Wichtig: Ohne eines dieser beiden Verfahren bleiben bestehende 3D-Dateien ohne Vorschau in der Storefront und im Admin sichtbar.

Datei generiert am 10.08.2025