

Vorwort

Virtuelle Visualisierung in der Textilindustrie bietet neue Möglichkeiten

Nachdem die computergenerierte, fotorealistische Darstellung von Produkten aus der Werbung nicht mehr wegzudenken ist und in vielen Branchen zum neuen Standard wurde, kann ab sofort auch die gesamte Textilbranche die Vorteile dieser Technik nutzen.

Nach längerer Forschungsarbeit ist es gelungen, Textilien jeglicher Art fotorealistisch zu simulieren und selbst in Filmen werbewirksam zu animieren. Die erreichte Qualität ist von der Realität nicht mehr zu unterscheiden und hat den bekannten Computerspiel-Charakter abgelegt.

So liegt für die Werbung z.B. ein großer Vorteil darin, Mode "lebendig" werden zu lassen und diese in jede Art von Kulissen und Umgebungen zu integrieren. Dabei sind bzgl. realer Machbarkeit, Größen, Materialkosten usw. keine Grenzen gesetzt. Und dies, ohne dass ein Kleidungsstück überhaupt hergestellt werden muss. Neue Produkte und ihre Darstellung können mit dieser Technik virtuell neu erfunden und erfolgreich vermarktet werden.

Der Workshop bietet darüber hinaus Einblicke in die Anwendung von Virtual Reality in der Produktionsvorbereitung und der Simulation von Textilmaschinen.

Nutzen Sie die Möglichkeit des Dialogs mit Experten vor Ort - wir laden Sie hierzu herzlich ein.

Fellbach, im Februar 2012



Dr.-Ing. Christoph Runde
Geschäftsführer VDC

Die Veranstaltung auf einen Blick

Themen sind:

- Einsatzgebiete der Virtual Reality Technologie in der Textilindustrie
- Der Einsatz von VR in der Werbung: Textilien für Mode, Automobil und mehr
- Die Simulation im Vorfeld der Produktion
- Gemessene Ergebnisse: die Realität als Basis für die Simulation
- Praxisbeispiele: von der Simulation zur Produktion, z.B. Simulation einer Rundstrickmaschine

Zielgruppe

Die Veranstaltung richtet sich an professionelle Anwender, Entwickler, Geschäftsführer, Innovationsbeauftragte, Produktmanager und Marketingleiter, insbesondere von kleinen und mittelständischen Unternehmen in der Textil- und Bekleidungsindustrie sowie im Automobil- und Maschinenbau.

Programm

Donnerstag, 15. März 2012

Agenda

- | | |
|-----------|---|
| 13:00 Uhr | Eintreffen der Teilnehmer, Mittagessen |
| 13:45 Uhr | Begrüßung <i>Dr. Christoph Runde, Geschäftsführer VDC</i> |
| 14:00 Uhr | Einsatzfelder der VR Technologie im Bereich Automobil <i>Henning Linn, Feynsinn</i> |
| 14:30 Uhr | Der Einsatz der Virtual Reality Technologie in der Werbung, Bereich Mode <i>Tobias Kenner, Wurzel Medien GmbH</i> |
| 15:00 Uhr | Kaffeepause |
| 15:30 Uhr | Fadenzug und Fadenbruch: Experiment und digitales Modell <i>Prof. (em.) Dr. Urs Meyer, ETH Zürich</i> |
| 16:00 Uhr | Einsatzgebiete der Virtual Reality Technologie in der Textilindustrie <i>Prof. Nicolai Beisheim, Hochschule Albstadt-Sigmaringen</i> |
| 16:30 Uhr | Besichtigung der Textillabore, der Maschinenhalle und des VR-Labors der Hochschule Albstadt-Sigmaringen |
| 17:30 Uhr | Get Together |

Allgemeine Hinweise

Tagungsort/-zeit

Termin: Donnerstag, 15. März 2012, 13:00 Uhr

Ort: Hochschule Albstadt-Sigmaringen

Fakultät Engineering

Jakobstraße 1, 72458 Albstadt

Die Veranstaltungsräume sind ausgeschildert

Parkmöglichkeiten im Parkhaus neben Gebäude Poststr.

6, 72458 Albstadt

Anfahrtsskizzen unter:

<http://hs-albsig.de/hochschule/seiten/anfahrt.aspx>

Auskünfte und Anmeldungen

Simone Schäfer, VDC Fellbach

Tel.: 0711 / 585309-0

E-Mail: info@vdc-fellbach.de

Anmeldeschluss: 09. März 2012

Teilnahmegebühren

Die Veranstaltung ist für Besucherinnen und Besucher nach vorheriger Anmeldung kostenfrei.

Referenten

Prof. Dr.-Ing. Nicolai Beisheim
Hochschule Albstadt-Sigmaringen



Tobias Kenner

Wurzel Medien GmbH



Henning Linn

Feynsinn, EDAG-Gruppe



Prof. em. Dr. Urs Meyer

Eidgenössische Technische Hochschule (ETH), Zürich



Virtual Dimension Center Fellbach

Auberlenstr. 13

70736 Fellbach

Tel.: 0711-585309-0

info@vdc-fellbach.de

www.vdc-fellbach.de



Virtual Reality und Textilien

Technologieworkshop / Informationsveranstaltung
an der Hochschule Albstadt-Sigmaringen
Donnerstag, 15. März 2012