

# VDC-Newsletter August 2014

## Inhalte

Der VDC-Newsletter ist der monatliche Informationsdienst des Virtual Dimension Centers (VDC) Fellbach mit Neuigkeiten aus dem Netzwerk sowie Nachrichten und Terminen rund um das Thema Virtuelles Engineering. Tagesaktuelle Nachrichten sind auf <http://www.vdc-fellbach.de> verfügbar. Der VDC-Newsletter wird derzeit von rund 4.000 Personen gelesen.

- VDC-Spezial
- VDC-Veranstaltungen
- Stellenangebote
- Analysen & Markt
- Hardware
- VR- & Vis-Software
- Simulation
- PLM
- Unternehmensnews
- Termine
- Kontakt & Impressum

Folgen Sie dem VDC:



## VDC-Spezial



Bild: freedigitalphotos.net stockimages

### [Auf die Plätze fertig los! Sichern Sie sich einen Platz auf den VDC-Veranstaltungen im Herbst 2014](#)

Auf alle VDC-Mitglieder wartet ein bunter Herbst-Veranstaltungskalender. Freuen Sie sich auf exklusive Referenten und aktuelle Branchenthemen!



Bild: Visenso GmbH

### [Kinderuni in 3D am VDC Fellbach](#)

Nach dem Prinzip: Hilf du mir, helf ich dir fand am 4. Juni 2014 der "Marktplatz Gute Geschäfte" zum ersten Mal in Fellbach statt. Vor diesem Hintergrund veranstaltet das VDC Fellbach gemeinsam mit der Firma Visenso (VDC-Mitglied) die "Kinderuni in 3D"!

## VDC-Veranstaltungen

^

### [Technologieworkshop "Displaytrends - Head Mounted Displays, Datenbrillen & Co"](#)

17. September 2014, VDC Fellbach

### [Vorbereitungsgespräch zur Hannover Messe 2015](#)

18. September 2014, VDC Fellbach

### [6. Industriearbeitskreis Composite Simulation](#)

25. September 2014, VDC Fellbach

### [8. Industriearbeitskreis Virtuelles Nutzfahrzeug](#)

25. September 2014, IAA Nutzfahrzeug, Hannover Messe

### [5. Expert Table / Arbeitskreis Virtuelle Techniken in der Medizin und Medizintechnik](#)

16. Oktober 2014, Tuttlingen

### [Product Design and Development Tools \(Steinbeis-Zertifikatslehrgang\)](#)

20. bis 24. Oktober 2014, German Aerospace Academy, Böblingen

### [Technologieforum "Virtual Textiles"](#)

22. Oktober 2014, Hochschule Reutlingen, Aula

### [Fachaustausch Geoinformatik: VR & Geodaten](#)

29. Oktober 2014, Print Media Academy, Heidelberg

## Stellenangebote

^



Bild: VDC Fellbach

[Die aktuellen Stellenangebote des VDC-Netzwerkes finden Sie hier.](#)

## Analysen & Markt

^



Bild: hannovermesse.de

### [Der frühe Vogel fängt den Wurm - Digital Factory auf der Hannover Messe](#)

HANNOVER MESSE Frühbucherpreis nur bis zum 15. September!  
Sie sparen 7 Euro pro m2!



Bild: theverge.com

### [The Rise and Fall and Rise of Virtual Reality](#)

Großartiges Virtual Reality-Special von The Verge, unter anderem mit einem Gespräch zwischen Jaron Lanier und Kevin Kelly, einer VR-Popkultur-Timeline und DIY-Headsets, das ganze natürlich gebacken in einer super Layout.



Bild: digital-manufacturing-magazin.de

### [taraVRaward: Preis für 3D-Visualisierungsprojekt](#)

Zum 15-jährigen Bestehen hat sich die tarakos GmbH etwas Besonderes einfallen lassen: In einem Wettbewerb werden Projekte aus der Produktions- und Logistikplanung prämiert.



Bild: heise.de

### [GDC: Remedy verspricht spektakuläre Kino-Effekte für Quantum Break](#)

GDC: Remedy verspricht spektakuläre Kino-Effekte für Quantum Break.



Bild: Martin Fischer

### [GDC: Apples 3D-Schnittstelle Metal 20 Mal schneller als OpenGL ES](#)

Grafik-Urgestein Niklas Smedberg erklärte, dass Apples 3D-Schnittstelle Metal im Renderthread der Unreal Engine 4 rund 20 Mal so schnell sei wie OpenGL ES. Metal soll mit iOS 8 im Herbst erscheinen.



MARKETSANDMARKETS

Bild: Markets and Markets

### [Augmented and Virtual Reality Market to Be \\$1.06 Billion by 2018](#)

According to a market research report of "Augmented & Virtual Reality Market by Sensors, Components, Applications, Technology Types & by Geography.



Bild: Khronos c't

### [3D-Schnittstelle OpenGL Next Gen: Hardwarenah und von Grund auf neu](#)

Khronos hat angekündigt, eine Next-Gen-Version von OpenGL zu entwickeln. Sie soll hardwarenäher und effizienter arbeiten und komplett neu gestaltet sein. Überdies hat Khronos die Spezifikation von OpenGL 4.5 freigegeben.

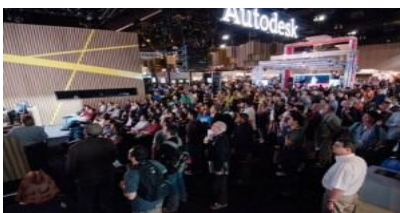


Bild: siggraphmediablog.blogspot.com

### [Virtual Reality to be the Highlight of SIGGRAPH 2014](#)

Virtual reality is the next big thing in the world of computer entertainment.





Bild: heise.de

## Angetestet: AR-Brille Meta.01 macht Virtual Reality greifbar

Meta entwickelt eine Augmented-Reality-Brille, die eine 3D-Kamera mit einer VR-Brille kombiniert und dessen Bild mit der realen Umgebung überlagert. Wir haben den ersten Prototypen ausprobiert.



Bild: golem.de

## Netflix mit Oculus Rift und Leap Motion steuern

Filme auswählen mit Gesten und Kopfbewegungen: Netflix hat Oculix vorgestellt, eine Steuerung in der virtuellen Realität, die Oculus Rift und Leap Motion miteinander verknüpft.



Bild: augmentedrealitytrends.com

## How can Virtual Reality be Used for Ecommerce Sites?

Virtual reality is making it big when it comes to technological advancement. New virtual reality headsets are being developed and big acquisitions are being made.



Bild: heise.de

## 3D-Hand-Scanner für Oculus Rift und Smartphones

SoftKinetic bietet einen Adapter nebst Software an, mit dem sich eine 3D-Kamera auf die Oculus Rift schnallen lässt, die Handbewegungen erkennt und für Eingaben nutzt. Leap Motion erkennt ebenfalls Hände vor der Rift-Brille.



Bild: display-central.com

## eyevis-DLP-Projectors in New Touch-Roundtable by Virtual Sensitive

Projection – LED/Laser/Hybrid – Improved performance and lower maintenance costs are what the new Virtual Sensitive's interactive touch roundtable Coconote® offers thanks to newly installed eyevis-DLP-projectors.



Bild: display-central.com

## Touch+ Provides an Interesting Gesture Control Capability

The new Touch+ product is a motion tracking device. From the outside, the device appears quite ordinary consisting of a small rectangular bar with two forward facing cameras and an IR LED array.



Bild: gamona.de

## Sony: Bewegungssteuerung wird durch Virtual Reality Comeback feiern

Sony Worldwide Studios Chef Shuhei Yoshida kam auf Bewegungssteuerung zu sprechen und machte deutlich, dass das vor einiger Zeit noch eine große Sache war.



Bild: heise.de

### [Kommentar zur Oculus Rift: Virtual Reality wird sich durchsetzen](#)

Nach dem ausführlichen Test der zweiten Entwicklerversion der Oculus Rift ist c't-Redakteur Jan-Keno Janssen sicher, diesmal wird Virtual Reality ein Erfolg. In einem Kommentar listet er sechs Argumente auf, um das zu untermauern.



Bild: golem.de

### [Hüft-OP mit Oculus Rift und zwei Gopro-Kameras](#)

Der Arzt Thomas Gregory hat eine Hüftoperation mit zwei Gopro-Helm-Kameras gefilmt: Das so entstandene VR-Video für das Oculus Rift soll als Lehrmaterial für Assistenzärzte und Medizinstudenten dienen.

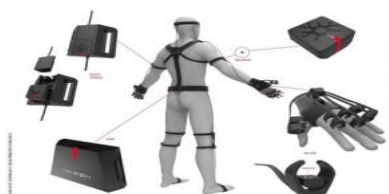


Bild: augmentedrealitytrends.com

### [Project PERCEPTION NEURON- A Motion Capture System Now in Kickstarter](#)

Motion capture technology is not a new technology but it hasn't yet become popular as it is cost-prohibitive and burdensome for the general mass market.



Bild: chip.de

### [Sony Morpheus: Erster Hands-On-Test der VR-Brille](#)

Update: Auf der Spielemesse Gamescom konnten wir die VR-Brille Morpheus, die Sony für die PS4 entwickelt hat, erstmals testen. Unser Video zeigt, wie die Steuerung eines Street-Racers per Kopfbewegung funktioniert.



Bild: golem.de

### [Elite Dangerous mit Oculus Rift: "Wir brauchen mindestens 4K"](#)

Elite-Erfinder David Braben ist noch nicht zufrieden mit dem Development Kit 2 der Oculus Rift. Er sieht zwar deutliche Verbesserungen, fordert aber als Minimum bei der Auflösung 4K.



Bild: augmentedrealitytrends.com

### [TruLife Optics Brings Holographic Augmented Reality](#)

TruLife Optics was recently launched to bring in holographic technology for augmented reality devices and head-up displays.



Bild: iFixit

### [Oculus Rift DK2 auseinandergenommen](#)

Die Bastler von iFixit haben die neue Oculus Rift DK2 bereits zerlegt und sind dabei auf interessante Bauteile gestoßen.





Bild: idw-online.de

### [Ein reaktives Mensch-Modell steigert unsere Verkehrssicherheit](#)

Das österreichische VIRTUAL VEHICLE Research Center entwickelt mit Forschungspartnern wie der TU Graz und Industriepartnern wie Audi, BMW, Daimler, Porsche und Volkswagen ein neuartiges, reaktives Mensch-Modell für Unfallszenarien.



Bild: augmentedrealitytrends.com

### [Real-Time Digital Makeup with Projection Mapping](#)

Projection mapping has been around for some years now but it is yet to be used to its ultimate potential. It is the process of putting an imagery or video on top of a live subject or environment.

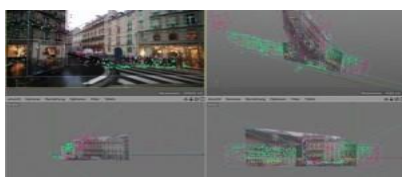


Bild: digitalproduction.com

### [Cinema 4D - Release 16](#)

Kurz vor der Siggraph stellt Maxon die neueste Version des Komplettpakets vor – mit Release 16 kommen ein neues Materialsystem, Modellierfunktionen, Motion Tracker, schnelle Renderer und ein neuer Content Browser.



Bild: Oculus

### [Oculus Rift DK2: SDK-Update bringt Mac-Support und Abwärtskompatibilität](#)

Mit dem neuesten Update des Software Development Kit arbeitet die Virtual-Reality-Brille Oculus Rift DK2 auch mit Macs zusammen und versteht sich mit einigen alten Rift-Demos und Spielen ohne zusätzliche Tools oder Tricks.



Bild: Martin Fischer

### [GDC: Die Zukunft der Spiel-Physik](#)

Die Firma Havok hat auf der GDC erklärt, wie ihrer Meinung nach die Zukunft der Spiele-Physik aussieht. Wer annimmt, dass sie immer ausgefeilter werde, wird überrascht sein.



Bild: Marc Sauter Golem.de

### [Havok-Bibliothek: "Im Kontext bereichert Physik die Grafik sehr"](#)

Die Havok-Physik gibt es seit über einer Dekade, in Zukunft liegt der Fokus auf einer Verschmelzung von Gameplay mit Effekten - wallende Kleider und dynamischer Rauch sind erst der Anfang.



Bild: Inneo

### [Mit CAD-Software mobil unterwegs auf leistungsstarken Notebooks](#)

Wer mobil mit seiner CAD-Software unterwegs sein möchte, ist auf eine zuverlässige, robuste Workstation als Notebook angewiesen.





Bild: idw-online.de

## [Realistische Computergrafiken: Technologie aus Saarbrücken kam in kürzester Zeit zu Walt Disney](#)

Naturgetreu am Computer zu simulieren, wie Licht einen Raum durchdringt, ist nicht nur für Animationsfilme wie „Toy Story“ oder „Cars“ entscheidend. Auch die Automobilindustrie will virtuelle Prototypen möglichst realistisch am Bildschirm designen.



Bild: golem.de

## [Virtuelles Laufen ist anstrengend](#)

Wir sind trotz stundenlanger Märsche auf der Spielemesse in Köln freiwillig aufs Laufband gestiegen, denn die Immersion, sich in einer virtuellen Welt gehend fortzubewegen, klappt mit dem Virtualizer ziemlich gut.



Bild: Frank Deckmann Creative Commons

## [Computersimulation erlaubt Blick in die Zukunft](#)

Vor großen Investitionen würde so manches Unternehmen gern einen Blick in die Zukunft werfen.

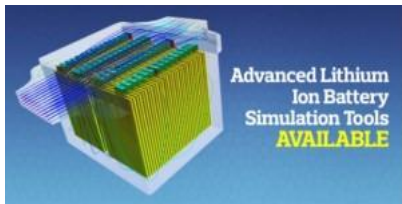


Bild: CD-adapco

## [Simulations-Tools für Lithium-Ionen-Batterien](#)

CD-adapco hat den erfolgreichen Abschluss seines Entwicklungsprojekts für die Automobilbranche und Hersteller von Lithium-Ionen-Batterien bekanntgegeben.



Bild: Steffi Naumann

## [Simulationsmodelle optimieren Wasserkraft](#)

Das Columbia River-Delta im Nordwesten der USA bietet großes Potenzial für die Wasserkraft. Über 20 000 Megawatt produzieren die Kraftwerke dort.



Bild: dsc2010.ensam.eu

## [Driving Simulation Conference 2014 – Europe](#)

The goal of this international conference is to propose to a scientific and engineering audience, whether they are developers or users of driving simulators a complete state-of-the-art panorama of driving simulation.



Bild: gameskinny.com

## [Sim Sickness: An Obstacle for Virtual Reality Headsets](#)

Virtual reality has become one of the most popular technologies in the past few years. However, among all these advancements, there is an obstacle which is faced by people using the VR headsets and that is 'sim sickness'.



Bild: wirtschaftszeit.at

### [Flexible Lichtplanung in Echtzeit mit HILITE: Hefel Wohnbau und Zumtobel setzen auf Know-how powered by VRVis](#)

Die Wiener Experten des COMET-Zentrums VRVis arbeiten seit Jahren erfolgreich im Bereich Visual Computing. Durch ihre innovativen Lösungen arbeiten die Wissenschaftler mit forschenden Unternehmen im In- und Ausland zusammen.

## PLM



Bild: konstruktionspraxis.vogel.de

### [Virtual Reality– Konstruktion ganz anders](#)

konstruktionspraxis sprach mit Roberto Schettler, dem CEO von RTT über Konstruktion im digitalen Zeitalter und wie virtuelle Realität in den Alltag des Konstrukteurs einzieht. Aber auch wie sie sinnvoll einzusetzen ist.

## Unternehmensnews

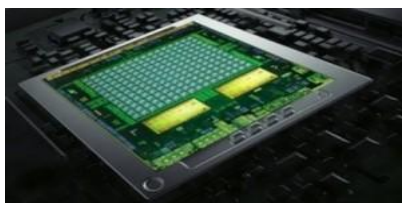


Bild: golem.de

### [Nvidias Cuda 6.5 für mehr Tempo und ARM64](#)

Nur vier Monate nach Cuda 6.0 hat Nvidia Version 6.5 veröffentlicht. Die Schnittstelle läuft nun auch in Entwicklungsumgebungen für 64-bittige ARM-SoCs wie dem Tegra K1 Denver und bringt auf allen Plattformen mehr Leistung bei doppelter Genauigkeit.



Bild: golem.de

### [Google wollte fahrerlose Autos nur in virtueller Welt testen](#)

Google hat eine virtuelle Abbildung des Wegesystems in Kalifornien entwickelt, in dem die autonom fahrenden Autos getestet werden. Eigentlich sollte diese Testumgebung im Zulassungsverfahren sogar Straßentests ersetzen.

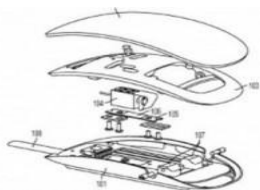


Bild: golem.de

### [Apples Kraftmaus fühlt und vibriert](#)

Apple hat in den USA einen Patentantrag eingereicht, in dem eine Computermouse beschrieben wird, die mit einem Kraftsensor ausgerüstet sein soll. Zudem soll sie ein haptisches Feedback liefern.



Bild: display-central.com

### [Metaio Launches Junaio Augmented Reality Browser for Epson Moverio BT-200 Data Glasses](#)

The world leading Augmented Reality (AR) software and solutions company, Metaio, today announced that the Junaio Augmented Reality browser is the first AR browser to be made available on the Moverio BT-200 Apps Market.

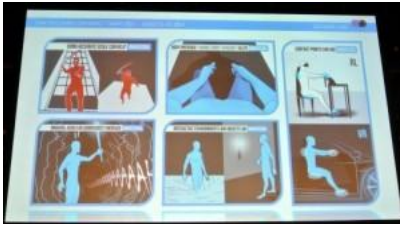


Bild: heise.de

### [GDC: VR-Entwickler Sony und Oculus warnen vor der "Uncanny VR-alley"](#)

Virtual Reality sollte möglichst realistisch sein, damit Spieler leicht in ihr versinken. Doch ein zu großer Realismus sei ebenfalls gefährlich, weil man ins "Uncanny Valley" tappen könne, warnen Sony und Oculus.



Bild: re-flekt.com

### [RE´FLEKT setzt für das "Interaktive Edutainment" von Audi auf Kinect-Steuerung](#)

Für das Audi-Forum Ingolstadt hat das Augmented-Reality-Unternehmen RE´FLEKT eine Gestensteuerung zur intuitiven Bedienung der neuen Spiel- und Wissensstation konzipiert. Jugendliche erfahren mit dem Edutainment, wie sich Audi die Zukunft vorstellt.



Bild: Lightshape

### [Mercedes Benz Accessories GmbH: Virtual Showroom](#)

Lightshape erstellt 3D-Konfigurator Tech Demo für Virtual Reality und Web.



Bild: tridality.com

### [42" Brillenfreie 3D Bundle Aktion: Interaktives Visualisierungspaket](#)

TRIDELITY hat in diesem Sommer erneut ein knackiges Angebot gestrickt !!



Bild: EuroMold

### [Starkes Aussteller-Interesse an EuroMold-Infotagen in Paderborn und Fellbach](#)

EuroMold 2014, Weltmesse für Werkzeug- und Formenbau, Design und Produktentwicklung, präsentierte sich im Juli 2014 interessierten Unternehmen und Hochschulen Anbahnung von neuen und Ausbau der Bestehenden Kundenbeziehungen stehen im Fokus.



Bild: Dillinger Hütte

### [Das virtuelle Stahlwerk](#)

Das Ziel: Die Konverteröfen sollen mithilfe des datengetriebenen Modells so gefahren werden, dass bislang erforderliche Korrekturen am Ende des Herstellungsprozesses minimiert werden. Das könnte für erhebliche Kostenvorteile sorgen.



Bild: Autofiedguide

### [Advanced Manufacturing at Ford](#)

Virtual engineering and additive processes are having an effect at how Ford builds its cars and trucks, not only in the U.S., but around the world. Here´s a look.



Bild: ESI Group

### [Schulungszentrum für Flugzeugwartung setzt Virtual-Reality-Lösung ein](#)

ESI Group, bedeutsamer Anbieter von Lösungen im Bereich der virtuellen Prototypenerstellung für die Fertigungsindustrie, gibt bekannt, dass AEROCAMPUS Aquitaine ESIs Virtual Reality-Lösung IC.IDO einsetzt.

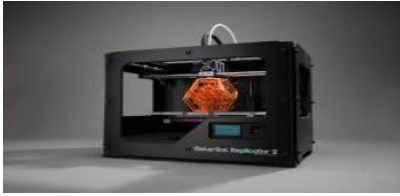


Bild: Makerbot

### [MakerBot schluckt seinen EU-Distributor Hafner's Büro aus Stuttgart](#)

3D-Druck gilt als Zukunftstechnik, seit die Drucker bei Privatanutzern auf den Schreibtisch passen. Einer der Anführer des Geschäfts ist die US-Firma MakerBot. Sie kaufte nun in Deutschland zu.



**3DSYSTEMS™**

Bild: 3dprinterpick.com

### [3D Systems kauft Symbionix und enttäuscht mit Quartalszahlen](#)

Der führende 3D-Druckerhersteller 3D Systems hat im vergangenen zweiten Quartal 2014 die Erwartungen der Wall Street deutlich verfehlt.



Bild: digital-engineering-magazin.de

### [Transcat vertreibt nun auch die VR-Produkte von RTT](#)

Das Karlsruher Software-Unternehmen Transcat PLM ist nun offizieller Reseller von 3DXcite (ehemals Realtime Technology AG kurz RTT) und erweitert damit das Produktportfolio um zusätzliche High-End-3D-Visualisierungen.

## Termine

^

### [Tagung Mensch & Computer 2014](#)

31. August bis 3. September 2014, München, Germany

### [IASTED International Conference Series](#)

1. bis 3. September 2014, Gaborone, Botswana

### [ACM Hypertext Conference](#)

1. bis 4. September 2014, Santiago, Chile

### [10th International Conference on Disability, Virtual Reality and Associated Technologies](#)

2. bis 4. September 2014, Conference Centre Wallenberg, University of Gothenburg, Sweden

### [Go-3D: Maritime Anwendungen der 3D-Computergraphik](#)

3. September 2014, Rostock

### [Architectural Visualization Day](#)

3. September 2014, Visual Arena Lindholmen, Lindholmospiren 3, Göteborg, Schweden

### [Driving Simulation Conference 2014](#)

4. bis 5. September 2014, Arts et Métiers ParisTech, Paris/Frankreich

---

### [3D Innovation Center](#)

4. September 2014, Berlin, Germany

---

### [IFA 2014](#)

5. bis 10. September 2014, Berlin, Germany

---

### [CE2014: 21st ISPE International Conference on Concurrent Engineering](#)

8. bis 10. September 2014, Beijing, China

---

### [8. Fachtagung Virtual Prototyping & Simulation \(VPS\)](#)

9. September 2014, Heinz-Nixdorf-Forum, Paderborn

---

### [8. Fachtagung Virtual Prototyping & Simulation in der Praxis](#)

9. September 2014, Paderborn, Germany

---

### [dm exco 2014](#)

10. bis 11. September 2014, Köln, Germany

---

### [ISMAR 2014](#)

10. bis 12. September 2014, Munich, Bavaria, Germany

---

### [IBC Conference & Exhibition](#)

12. bis 16. September 2014, RAI Amsterdam, Amsterdam, Netherlands

---

### [AR Community Meeting](#)

12. bis 13. September 2014, metaio, München

---

### [VDI-Arbeitsgruppe Berechnung & Simulation](#)

15. September 2014, VDI-Haus Stuttgart

---

### [Simulation 2014: From product design to production approval - Integrated virtual engineering systems](#)

16. bis 17. September 2014, Technocentre Renault, Guyancourt, France

---

### [NATO CAX Forum 2014](#)

16. bis 19. September 2014, ATATURK Wargaming and Convention Centre (AWCC), Istanbul/Turkey.

---

### [1 st International Conference on Augmented and Virtual Reality](#)

17. bis 20. September 2014, Lecce, Italien

---

### [ekmTOP-Seminar: Entwicklungs- und Konstruktionsmanagement \(stw\)](#)

18. bis 20. September 2014, Haus der Wirtschaft, Stuttgart

---

### [Oculus Connect](#)

19. bis 20. September 2014, Hollywood, USA

---

### [EMSS 2014](#)

22. bis 24. September 2014, Bordeaux, France

---

---

**[EASA New training methods of new teaching technologies](#)**

22. September 2014, Köln

---

**[Asia Pacific Airline Training Symposium 2014](#)**

23. bis 24. September 2014, Bangkok, Thailand

---

**[Hands-On Workshop with the AnyBody Modeling System](#)**

23. bis 25. September 2014, Regensburg, Germany

---

**[11th VRIPHYS 2014](#)**

24. bis 25. September 2014, Universität Bremen

---

**[GI VR/AR 2014](#)**

25. bis 26. September 2014, Universität Bremen

---

**[IAA 2014](#)**

25. September bis 2. Oktober 2014, Hannover, Germany

---

**[Deutsche SIMULIA Konferenz](#)**

25. bis 26. September 2014, Dresden

---

**[Industrie 4.0: Update 2014 - von der Technologie zur Umsetzung](#)**

29. bis 30. September 2014, Le Méridien, Stuttgart

---

**[VPC - Virtual Powertrain Creation 2014](#)**

30. September bis 1. Oktober 2014, Rhein-Main-Gebiet

---

**[ProcessNet-Jahrestagung](#)**

30. September bis 2. Oktober 2014, Aachen

---

**[Start der Partner-Initiative "Cross Industry Innovation" Radikale Innovationen und neue Märkte](#)**

1. Oktober 2014, German Aerospace Academy (ASA), Böblingen

---

**[ACM Symposium on Spatial User Interaction \(SUI 2014\)](#)**

4. bis 5. Oktober 2014, Honolulu, Hawaii, USA

---

**[ACM UIST](#)**

5. bis 8. Oktober 2014, Honolulu, Hawaii, USA

---

**[IEEE SMC 2014](#)**

5. bis 8. Oktober 2014, San Diego, USA

---

**[Mechatronik Live auf der Motek in Stuttgart](#)**

6. bis 9. Oktober 2014, Messe Stuttgart

---

**[Cyberworlds 2014](#)**

6. bis 8. Oktober 2014, Santander, Spain

---

### [EXPO REAL 2014](#)

6. bis 8. Oktober 2014, Messe München International

---

### [Digital PlantKONGRESS + EXPO](#)

7. bis 8. Oktober 2014, Convention Center Würzburg, Germany

---

### [SAE 2014](#)

7. bis 9. Oktober 2014, Rosemont, Illinois, USA

---

### [InterGeo](#)

7. bis 9. Oktober 2014, Berlin

---

### [The 2nd OpenFOAM user Conference 2014](#)

7. bis 9. Oktober 2014, Berlin

---

### [Pacific Graphics 2014](#)

8. bis 10. Oktober 2014, Seoul, Korea

---

### [Go-Visual – Visuelle Assistenz in der Produktion](#)

8. Oktober 2014, Fraunhofer Forum, Berlin

---

### [IT & Business 2014](#)

8. bis 10. Oktober 2014, Landesmesse Stuttgart GmbH

---

### [15. ASIM Fachtagung](#)

9. bis 11. Oktober 2014, Heinz Nixdorf Institut, Paderborn, Germany

---

### [The Augmented Reality Conference](#)

10. bis 11. Oktober 2014, Munich, Germany

---

### [Preisverleihung Friedenspreis an Jaron Lanier](#)

12. Oktober 2014, Frankfurter Buchmesse / Paulskirche

---

### [IEEE Conference on Visual Analytics Science and Technology](#)

13. bis 18. Oktober 2014, Atlanta, Georgia, USA

---

### [Virtual Reality für Forschung und Industrie](#)

14. Oktober 2014, LESC, KIT, Karlsruhe

---

### [Fakuma 2014 – die Zukunft der Kunststoffverarbeitung](#)

14. bis 18. Oktober 2014, Friedrichshafen, Germany

---

### [ErgoIA' 2014](#)

15. bis 17. Oktober 2014, Bidart, Frankreich

---

### [HPC-Simulation für den Mittelstand](#)

15. Oktober 2014, Haus der Wirtschaft, Stuttgart

---

### [8. Symposium für Informationsdesign](#)

16. Oktober 2014, Stuttgart, Hochschule der Medien, Germany

---

**[animago Award and Conerence](#)**

16. bis 17. Oktober 2014, Babelsberg, Potsdam

---

**[ekmTOP-Seminar: Toleranzmanagement \(stw\)](#)**

16. bis 17. Oktober 2014, Haus der Wirtschaft, Stuttgart

---

**[EuroCar 2014](#)**

21. bis 23. Oktober 2014, Bad Nauheim, Germany

---

**[Deutscher Maschinenbaugipfel](#)**

21. bis 22. Oktober 2014, Berlin

---

**[NAFEMS European Conference: Multiphysics Simulation 2014](#)**

21. bis 22. Oktober 2014, Manchester, U.K.

---

**[World Congress on Engineering Computer Science 2014](#)**

22. bis 24. Oktober 2014, San Francisco, California, USA

---

**[2014 Expertenseminar: Industrie 4.0 \(stw\)](#)**

22. Oktober 2014, Haus der Wirtschaft, Stuttgart

---

**[RAUMWELTEN: Plattform für Szenografie, Architektur und Medien](#)**

23. bis 25. Oktober 2014, Ludwigsburg

---

**[6th International Workshop on Semantic Ambient Media Experiences \(SAME 2014\) – Ambient Media Usability, Interaction, and Smart Media Technologies](#)**

26. bis 30. Oktober 2014, Helsinki, Finland

---

**[IEEE 2014](#)**

27. bis 30. Oktober 2014, Paris, France

---

**[European Manufacturing Strategies Summit 2014](#)**

27. bis 29. Oktober 2014, Swissotel, Düsseldorf, Germany

---

**[AIRTEC](#)**

28. bis 30. Oktober 2014, Frankfurt am Main, Germany

---

**[European Airline Training Symposium](#)**

28. bis 29. Oktober 2014, Berlin, Germany

---

**[Inside AR - Augmented Reality Conference](#)**

29. bis 30. Oktober 2014, Kleine Olympiahalle, München

---

**[Expertenseminar: IT-Strategie in Entwicklung und Konstruktion \(stw\)](#)**

30. Oktober 2014, Haus der Wirtschaft, Stuttgart

---



Wenn Sie den Newsletter nicht mehr erhalten wollen, können Sie ihn hier [abbestellen](#).

VDC-Mitglieder können über den Newsletter ihre Unternehmensnachrichten veröffentlichen. Einfach eine E-Mail an [presse@vdc-fellbach.de](mailto:presse@vdc-fellbach.de).

Virtual Dimension Center Fellbach

Kompetenzzentrum Virtuelle Realität und Kooperatives Engineering w.V.

Auberlenstr. 13

70736 Fellbach

Tel.: 0711/58 53 09-0

Fax: 0711/58 53 09-19

E-Mail: [info@vdc-fellbach.de](mailto:info@vdc-fellbach.de)

Genehmigt als wirtschaftlicher Verein durch das Regierungspräsidium Stuttgart unter dem Namen „VirCE – Kompetenzzentrum Virtuelle Realität und Kooperatives Engineering“ (Az. 15-1113-1/VirCE).

Vertretungsberechtigt durch: Vorstandsvorsitzender Christoph Palm, Oberbürgermeister Stadt Fellbach  
Geschäftsführer: Dr. Christoph Runde

Eine Haftung für fehlerhafte oder unrichtige Informationen wird ausgeschlossen. Das VDC übernimmt keinerlei Gewähr für die Aktualität, Korrektheit, Vollständigkeit oder Qualität der bereitgestellten Informationen. Haftungsansprüche gegen das VDC, welche sich auf Schäden materieller oder ideeller Art beziehen, die durch die Nutzung oder Nichtnutzung der dargebotenen Informationen bzw. durch die Nutzung fehlerhafter und unvollständiger Informationen verursacht wurden, sind grundsätzlich ausgeschlossen. Das VDC hat in seinem Newsletter Links zu externen Internetseiten gelegt. Das VDC hat hierauf keinerlei Einfluss und macht sich diese Inhalte nicht zu Eigen. Für die Inhalte der verlinkten Seiten ist stets der jeweilige Anbieter oder Betreiber der Seiten verantwortlich.



investition in  
Ihre Zukunft !  
Europäischer Fonds für  
regionale Entwicklung



Mit Unterstützung des Landes Baden-Württemberg und kofinanziert mit Mitteln der Europäischen Union im Rahmen der VDC-Clusterinitiative „Technische 3D-Visualisierung Metropolregion Stuttgart“.