

# VDC-Newsletter Mai 2015

## 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 & BIM
- Unternehmensnews
- Termine
- Kontakt & Impressum

Folgen Sie dem VDC:



## VDC-Spezial



» In welchen Branchen sehen Sie Anwendungen für Composite Simulation ?

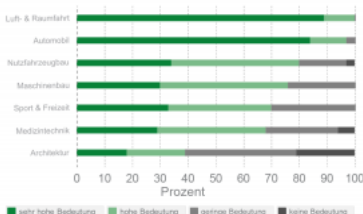


Bild: VDC/AFBW

### [VDC und AFBW veröffentlichen Composite Simulation Roadmap](#)

Das VDC und die AFBW stellen in der „Composite Simulation Roadmap“ die Ergebnisse einer Expertenbefragung zur Simulation von Verbundwerkstoffen vor. Die Studie greift den Stand der Technik auf und gibt einen Ausblick auf künftige Handlungsfelder.



Bild: VDC Fellbach

### [Technologieforum "Virtual Reality im Marketing" zeigt zahlreiche Einsatzfelder auf](#)

Mit einer VR-Live-Demonstration, Vorträgen und intensivem Austausch unter Fachkollegen fand am 7. Mai das Technologieforum „Virtual Reality im Marketing“ am Zentrum für Produktionstechnologie (ZfP) in Dortmund statt.



Bild: Fraunhofer IPK

## **[Technologieforum "Immersive Design" ausgebucht](#)**

Das Virtual Dimension Center, der aed e.V. und das Design Center Baden-Württemberg veranstalten am 10. Juni 2015 das Technologieforum "Immersive Design". Die Veranstaltung ist nun ausgebucht.

---

## **VDC-Veranstaltungen**



---

### **[VDC beim Tag der offenen Tür des VDI](#)**

13. Juni 2015, Stuttgart-Vaihingen

---

### **[VDC auf den 18. IFF-Wissenschaftstagen - Fachtagung Digital Engineering](#)**

24. bis 25. Juni 2015, Magdeburg

---

### **[10. Industriearbeitskreis "Das Virtuelle Nutzfahrzeug"](#)**

25. Juni 2015, Hochschule Mannheim

---

### **[8. Industriearbeitskreis "Composite Simulation"](#)**

01. Juli 2015, tbd.

---

### **[1. Fachtagung Fahrsimulatoren](#)**

07. Juli 2015, FKFS, Stuttgart

---

### **[VDC auf dem Kongress "Unternehmen Zukunft Mittelstand - Industrie- & Gewerbebau"](#)**

08. Juli 2015, Durbach/Offenburg

---

### **[Forum Leichtbau für die Produktion](#)**

09. Juli 2015, Stuttgart

---

### **[VDC auf dem Kongress "Digitaler Wandel - Baden-Württemberg 4.0"](#)**

17. Juli 2015, Karlsruhe

---

### **[4. Sitzung Industriearbeitskreis "Virtuelle Techniken im Bauwesen"](#)**

20. Juli 2015, Stuttgart

---

## **Stellenangebote**



Bild: VDC Fellbach

**[Aktuelle Stellenangebote des VDC-Netzwerkes auf 3D-Jobs.net](#)**



MARKETSANDMARKETS

Bild: Markets and Markets

## [Markets and Markets veröffentlicht Studie "Haptics Technology Market"](#)

Haptics Technology Market by Technology (Tactile & Force Feedback), Components (Actuators, Drivers & Controllers, Sensors, Software), Application (Consumer, Automotive, Medical), and Geography - Analysis and Forecast up to 2020.

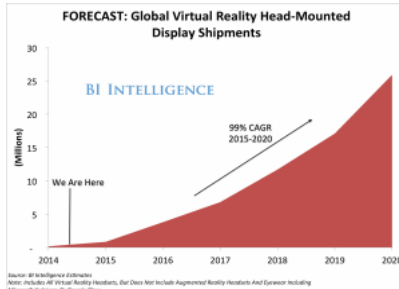


Bild: BI Intelligence

## [Neue Studie zum Markt für VR-Headsets](#)

Business Insider hat eine Studie über die Entwicklung des Marktes für Virtual-Reality-Headsets durchgeführt und nun erste Ergebnisse veröffentlicht. Demnach soll der Markt zwischen 2015 und 2020 jährlich auf das doppelte Volumen anwachsen.



Bild: Oculus VR

## [Virtual Reality Called Tech's Next Mega Trend](#)

Virtual reality looks like the next mega tech trend, investment bank Piper Jaffray predicted in a research report Wednesday. According to the company, the market for VR and AR could be worth 62 billion Dollars in 2025.



MARKETSANDMARKETS

Bild: Markets and Markets

## [Serious Game Market - Forecast to 2020](#)

The report profiles the major companies in the serious game market. It also provides the competitive landscape of key players, detailing their growth strategy in the serious game market. The report also covers the entire value chain of the market.



Bild: Visenso

## [Immobilienbranche: Schöne neue Datenwelt](#)

Neue Informationstechnologien und rasant wachsende Datenmengen verändern die Immobilienwirtschaft nachhaltig. Welche neuen Trends sind relevant? Eine Analyse des Instituts für Immobilienwirtschaft der FHWien der WKW.



Bild: Oculus VR

## [Virtual Reality Can Help Bringing Shoppers Back to Stores](#)

Virtual reality is no longer limited to gaming. More and more brands use VR to attract new customers by providing them with immersive experiences at the point of sale.

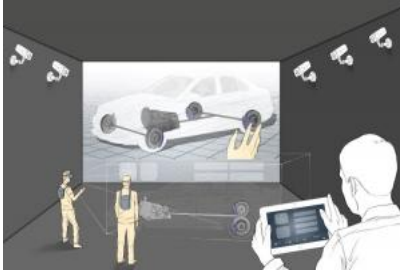


Bild: Lightshape

## [Lightshape: Ein Holodeck als virtueller Showroom](#)

Die Lightshape GmbH & Co. KG hat an ihrem Firmensitz in Stuttgart einen virtuellen Showroom installiert und dafür die Oculus Rift mit einem optischen Infrarot-Tracking System kombiniert. Das Unternehmen sieht zahlreiche Einsatzmöglichkeiten.



Bild: imsys

## [imsys und davit laden zu den Innovation Weeks 2015](#)

Zum zweiten Mal laden imsys und davit zu den "Innovation Weeks" ein. Die Unternehmen und ihre Partner stellen ab dem 29. Juni 2015 die interessantesten Produktinnovationen im Bereich Advanced Visualisation vor.



Bild: Barco

## [Barco Networked Visualization Platform](#)

Barco has partnered with AV systems integrator Vistacom to create a comprehensive video wall solution to help the Massachusetts Bay Transit Authority improve public transportation for the Greater Boston area.



Bild: Microsoft

## [Ausprobiert: Microsoft HoloLens](#)

Microsoft ließ Teilnehmer der Entwicklerkonferenz Build in San Francisco einen "frühen Prototypen" der HoloLens ausprobieren. Dem Produkt wird großes Potenzial und ein positiver Eindruck bescheinigt.



Bild: AMD

## [4K-Grafikkarten von AMD mit Stapelspeicher noch in diesem Quartal](#)

Die ersten High-End-Radeons von AMD kommen laut einem Bericht von heise online noch in diesem Quartal. Sie sollen problemlos 4K und VR-Welten darstellen können.



Bild: Feelreal

### [Nirvana VR-Helm macht virtuelle Umgebungen "real"](#)

Neben der "FeelReal Maske" arbeitet das Unternehmen FeelReal auch am "Nirvana VR-Helm", in den die Maske integriert werden kann. Der Helm soll VR-Erfahrungen noch immersiver machen.



Bild: QD Laser

### [Datenbrille projiziert Bilder auf die Netzhaut](#)

QD Laser hat auf der "Wearable Expo" in Tokio den Prototypen einer Datenbrille gezeigt, deren Bild für den Brillenträger stets scharf erscheinen soll. Die Brille soll ab 2016 als Sehhilfe und später als smarte Datenbrille auf den Markt kommen.



Bild: Sony

### [Sony zeigt neuesten Prototypen von "Project Morpheus"](#)

Auf der aktuell stattfindenden Silicon Valley Virtual Reality Conference SVVR sind alle namhaften Hersteller von HMDs vertreten. Sony Computer Entertainment zeigt dort den neuesten Prototypen seines "Project Morpheus".



Bild: OTM Technologies

### [Phree Stylus: Neues Eingabegerät soll 2016 kommen](#)

Der Phree Stylus könnte eine Lösung für das Eingabeproblem bei AR- und VR-Anwendungen sein. Mit dem Stylus sollen Anwender zeigen, klicken, Text eingeben, kritzeln, malen und ihn wie einen Joystick verwenden können.



Bild: FOVE

### [FOVE-Headset soll Eye-Tracking ermöglichen](#)

Über eine Kickstarter-Kampagne will das japanische Unternehmen FOVE die Mittel zur Entwicklung eines Eye-Tracking-HMDs akquirieren. Das Ziel ist dabei, nicht nur VR-Objekte steuern zu können, sondern auch menschliche Interaktion zu ermöglichen.



Bild: ART

### [ART bringt zwei neue Kameramodelle auf den Markt](#)

Die A.R.T. GmbH, einer der führenden Hersteller für optische Tracking Systeme, hat auf der Veranstaltung "Artdays" zwei neue Kameramodelle präsentiert.

## VR- & Vis-Software

^



Bild: Vortalis GmbH

### [Vortalis Software GeoVisionary in Irland im Einsatz](#)

„Die Vortalis Software GeoVisionary wird im Zuge des Tellus-Projektes in Irland (<http://www.tellusborder.eu/>) eingesetzt, um erstmalig Umweltdaten und geologische Daten zusammen in einem VR-Umfeld darzustellen.“



Bild: Alfaloc Media

### [WebVR viewable models: The future of screenshots?](#)

With different VR technologies entering markets soon, changes are also likely to happen in web browsing: 3D models could make screenshots obsolete. VDC member Alfaloc Media have uploaded several stunning 3D models to Sketchfab.



Bild: Samsung

### [Gear VR: Hickhack um Virtual-Reality-Apps](#)

Nutzer des Samsung Note 4 müssen noch länger auf einige Apps für Gear VR warten. Grund dafür sind unter anderem Probleme mit der Performance unter Android 5.0.



Bild: Unity

### [Hololens setzt auf die Unity-Engine](#)

Anwendungen für die Hololens von Microsoft werden auf absehbare Zeit über die Engine von Unity programmiert. Die Laufzeitumgebung wird generell vor allem für die Entwicklung von Spielen eingesetzt.



Bild: HTC/Valve

### [Unreal Engine 4 releases with SteamVR Support](#)

Epic Games is shipping official support for Valve's SteamVR with next week's first preview release of Unreal Engine 4.8. Anyone can download Unreal Engine 4 for free, access the source code, and create projects for SteamVR.



Bild: TU Wien

### [Neue Methoden zur realistischen Oberflächendarstellung in Computerspielen](#)

Das Aussehen von Objektoberflächen in Computerspielen wirkt oft unnatürlich. Eine neue Rechenmethode ahmt die komplizierte Streuung des Lichts im Material nach und ermöglicht dadurch erheblich realistischere Bilder.



Bild: Esterline

### [Esterline Launches Treality Brand](#)

Esterline Simulation Visual Systems has launched its new Treality brand of solutions, which is synonymous with the design, development, manufacture and world-wide support of visual systems for military and commercial flight simulation and training.



Bild: Google

### [Google arbeitet an neuen Betriebssystemen](#)

Über Fortschritte bei zwei neuen Google-Betriebssystemen berichtet Golem.de: Unter dem Codenamen Brillo arbeite das Unternehmen an einem kompakten Betriebssystem für das Internet der Dinge. Auch zu Android M gibt es Neuigkeiten.

## Simulation

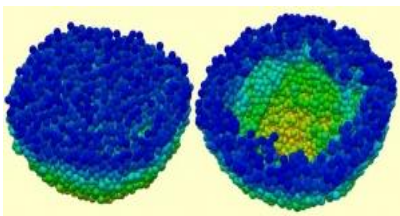


Bild: Fraunhofer-Institut für Werkstoffmechanik IWM

### [Sprühtrocknen partikelgenau unter der virtuellen Lupe](#)

Mit einer am Fraunhofer-Institut für Werkstoffmechanik (IWM) entwickelten Simulationsmethode ist nun exakter nachvollziehbar, wie sich während des Sprühtrocknens Teilchen in Lösungsmitteln verhalten.

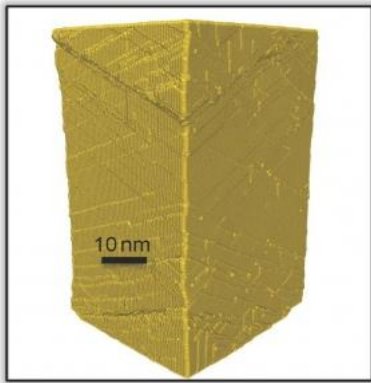


Bild: Jongbae Jeon/Max-Planck-Institut für Eisenforschung GmbH

### Millionenförderung für realistische Werkstoffsimulation

Ein Sprung in eine neue Zeit: Der europäische Forschungsrat fördert ein Projekt mit 1,5 Millionen Euro, in dem neuartige Simulationsmethoden entwickelt werden sollen, die es künftig erlauben, Materialeigenschaften kontrolliert zu optimieren.

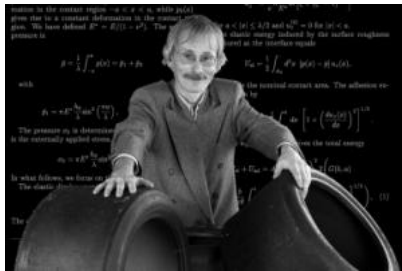


Bild: FZ Jülich

### Den perfekten Reifen simulieren

Den optimalen Reifen wünschen sich nicht nur Formel-1-Fahrer. Der Jülicher Forscher Dr. Bo Persson arbeitet seit gut 20 Jahren daran, das Phänomen der Reibung von Gummi theoretisch zu erklären.



Bild: Maplesoft

### Renault reduziert durch Simulationen Versuche bei Motorenentwicklung

Der französische Automobilhersteller nutzt für die Entwicklung eines neuen Elektromotors neueste Simulationsmethoden und kann dadurch die Anzahl der notwendigen realen Versuche senken.

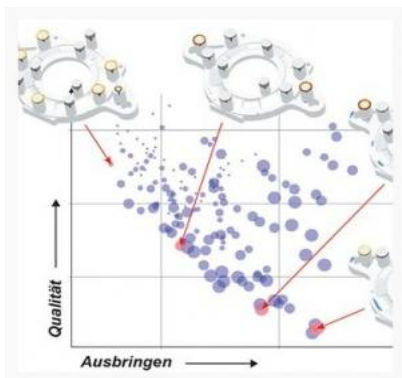


Bild: Magma

### Optimierte Simulationslösungen für die Gießtechnik

Das Unternehmen Magma präsentiert auf der 13. Internationalen Gießerei-Fachmesse GIFA ab dem 16. Juni in Düsseldorf mit MAGMA5 Release 5.3 eine neue Software zum automatischen virtuellen Experimentieren und Optimieren.



Bild: ANSYS Germany GmbH

### Ansyz: Simulieren in der Cloud

Ansyz stellt mit dem neuen Release 16.1 und der Enterprise Cloud ab sofort die Möglichkeit bereit, Simulationsprozesse und Daten für eine größere Zahl von Entwicklern verfügbar zu machen.





Bild: Johannes Stein/IPH

### [Umformtechnik-Algorithmen: Software bestimmt optimale Vorform](#)

Schmiedeunternehmen könnten Stadienfolgen künftig wesentlich schneller auslegen als bisher. Forscher des Instituts für Integrierte Produktion Hannover (IPH) arbeiten an einer Software, die automatisch die optimale Vorform ermittelt.



Bild: Surgical Theater

### [VR to Improve Training in Neurosurgery](#)

VR has brought changes to a variety of areas. Now neurosurgeons at the University of California Los Angeles (UCLA) use virtual reality headsets to have a better look inside patients` brains.



Bild: Hochschule Landshut

### [Best Practice bei CAE-Fachforum präsentiert](#)

Im 3. Landshuter CAE-Forum boten Unternehmen, Dienstleister sowie Softwarehersteller Praxisbeispiele und Neuentwicklungen für vielfältige Herausforderungen des Computer Aided Engineerings.

## PLM & BIM

^



Bild: ESI Group

### [Design: Personalisierte Flugzeugkabinen](#)

Die Planung und Herstellung individueller Flugzeugkabinengemeinsam effizienter gestalten, wollen das Internationalen Engineering- und Consultant-Unternehmen Assystem und Dassault Systèmes. Das haben die beiden in Paris ansässigen Firmen Ende April angekündigt.



Bild: Fraunhofer IOSB

### [Interview: Einfluss der Industrie 4.0 auf die Produktentwicklung](#)

Industrie 4.0 soll die Produktion flexibler machen – sie eröffnet aber auch die Chance, Produkte um bis dato unbekannte Dienstleistungen zu ergänzen.

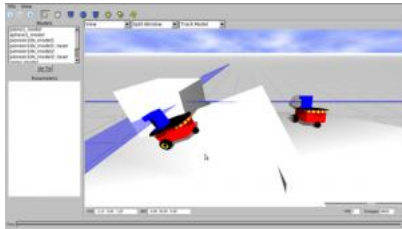


Bild: Gazebo

### [Roboter entwickeln in einer virtuellen 3D-Welt](#)

Bei Tests neuer Roboter können teure Komponenten zerstört werden. Um das zu verhindern, werden sie häufig zunächst in einer virtuellen Umgebung ausprobiert.



Bild: Autodesk

### [Autodesk und Microsoft drucken zusammen](#)

Um die Zukunft der 3D-Entwicklung voranzutreiben, kooperieren Autodesk und Microsoft: Die 3D-Druckplattform Spark soll in Windows 10 eingebettet werden. Außerdem soll die 3D-Modellierungs-Software des Unternehmens kompatibel mit HoloLens sein.



Bild: Hochschule Fresenius

### [Kölner Dom wird eingescannt: 3D-Projekt der Hochschule Fresenius](#)

Kölner Studierende des Studiengangs 3D-Mind & Media der Hochschule Fresenius beginnen heute mit den Scanarbeiten des Kölner Doms unter der technischen Leitung der School of Energy, Geoscience, Infrastructure und Society der Heriot-Watt University, Edinburgh.

## Unternehmensnews

^



Bild: metaio

### [Augmented Reality: Was ist mit Metaio los?](#)

Die englischsprachige Webseite von Metaio enthält nur mehr ein paar E-Mail-Adressen, auf der .de wird darauf verwiesen, dass man keine Produkte mehr erwerben kann.



Bild: André Mailänder

### [DFKI ist mit Display as a Service „Ausgezeichneter Ort im Land der Ideen“ 2015](#)

Mit Display as a Service (DaaS) gehört das DFKI zu den 100 Preisträgern des bundesweiten Wettbewerbs „Ausgezeichnete Orte im Land der Ideen“ 2015. Die Technologie verwandelt Einzelmonitore in ein virtuelles Display.



Bild: Dassault Systèmes/3DExcite

### [3DExcite Live: von der CAD-Datei bis zum Kauf](#)

In einem Nachbericht zeigt sich das Webportal Golem.de begeistert von der 3DExcite Live, auf der Dassault Systèmes einen faszinierenden Blick hinter die Kulissen von Hightech-Produktentwicklung und -Marketing gewährt habe.

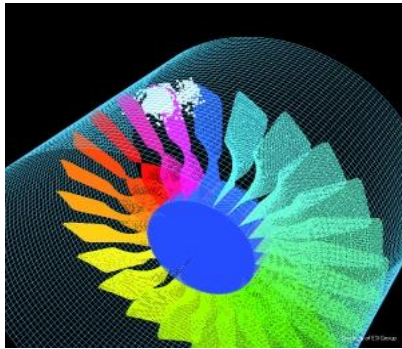


Bild: ESI Group

### [ESI Group acquires Presto software](#)

Presto offers comprehensive capabilities for major concerns of the electronics industry: cooling simulation and design optimization. ESI plans to integrate the acquisition into its end-to-end Virtual Prototyping solutions.



Bild: Maas Stockhausen/Filmakademie BW

### [Virtual Reality und Augmented Reality auf der FMX 2015](#)

Neben aktuellen Film-Produktionen aus Hollywood ging es auf der FMX dieses Jahr vor allem um Inhalte für die Virtual-Reality-Brille Oculus Rift und Augmented-Reality-Umgebungen für das iPad oder Microsofts HoloLens.



Bild: Emblematic Group

### [Republica 2015: VR im Journalismus](#)

Über die derzeit stattfindende Medienkonferenz Republica berichtet das Portal Golem.de. Hier zeigt die Emblematic Group eine VR-Technologie, die es erlaubt, journalistische Berichterstattung direkt erlebbar zu machen.



Bild: ESO/M. Kornmesser

### [Die Säulen der Schöpfung in 3D](#)

Astronomen haben mit MUSE am Very Large Telescope der ESO die erste vollständige dreidimensionale Ansicht der berühmten "Säulen der Schöpfung" erstellt. Die Beobachtungen zeigen, wie sich die staubhaltigen Strukturen im Raum verteilen.



Bild: Surreal Vision

### [Oculus VR kauft Surreal Vision](#)

Die Firma hinter der VR-Brille Oculus Rift hat das kleine, hochspezialisierte Team von Surreal Vision übernommen, das sich bislang vor allem mit der Übertragung und Zusammenführung der realen Welt mit virtuellen Umgebungen beschäftigt.



Bild: HTC/Valve

### [Valve meldet neue VR-Trademark "Chaperone" an](#)

In den USA hat das Unternehmen Valve eine neue Trademark auf den Namen "Chaperone" angemeldet und damit Spekulationen um ein neues Virtual Reality-Produkt angefeuert.



Bild: Sergey Galyonkin/CC-BY-SA

### [Oculus VR darf VR-Brille nicht mehr unter eigenem Namen verkaufen](#)

Im ersten Quartal 2016 möchte das Unternehmen die Oculus Rift auf den Markt bringen. In Deutschland darf das Headset nicht unter diesem Namen verkauft werden, weil die deutsche Oculus Optikgeräte GmbH eine einstweilige Verfügung erwirkt hat.



Bild: Julia Mihatsch/Max-Planck-Institut für biologische Kybernetik

### [FameLab: Mit Wahrnehmungsmustern und Motion Capture Suit zum Sieg](#)

Dong-Seon Chang vom Max-Planck-Institut für biologische Kybernetik in Tübingen gewinnt das Deutschland-Finale vom ScienceSlam „FameLab“ in Karlsruhe.

---

## Termine



---

### [GMP 2015 - Geometric Modeling and Processing](#)

01. bis 03. Juni 2015, Lugano, Switzerland

---

### [Automotive Engineering Expo 2015](#)

09. bis 10. Juni 2015, Nürnberg

---

### [Alfaloc Media 3D Packshot Days](#)

09. bis 11. Juni 2015, Fellbach

---

### [15th CIRP Conference on Modelling of Machining Operations](#)

11. bis 12. Juni 2015, Karlsruhe

---

### [Symposium für Produktentwicklung](#)

18. bis 19. Juni 2015, Stuttgart

---

### [NAFEMS World Congress 2015](#)

21. bis 24. Juni 2015, San Diego, California

---

### [World Haptics 2015](#)

22. bis 25. Juni 2015, Evanston, Illinois

---

### [imsys davit Innovation Weeks](#)

29. Juni bis 24. Juli 2015, Leonberg

---

### [HDM MediaNight](#)

02. Juli 2015, Stuttgart

---

---

## Kontakt & Impressum



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.

---