



VDC-Newsletter Juni 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 finden Sie auf <http://www.vdc-fellbach.de>.

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

Folgen Sie dem VDC:



VDC-Spezial



[Lightshape und VDC laden zum Launch des virtuellen Showrooms](#)

Ein spannendes Programm erwartet die Gäste am 30. Juli 2015 bei der Eröffnung des virtuellen Showrooms von Lightshape: Neben einem Ausblick auf virtuelle Techniken in der Industrie können Gäste den virtuellen Showroom auch selbst ausprobieren.

Bild: VDC Fellbach/Lightshape



[VDC veröffentlicht Whitepaper 'Virtuelle Techniken im Sondermaschinenbau'](#)

Das Virtual Dimension Center (VDC) Fellbach hat Anwendungsmöglichkeiten und Nutzenpotenziale des Einsatzes Virtueller Techniken im Sondermaschinenbau erarbeitet und in einem Whitepaper zusammengestellt.

Bild: ESI Group



Bild: Fraunhofer IPK

[VDC erstellt Studie über Virtuelle Techniken in Design-Anwendungen](#)

Das Virtual Dimension Center (VDC) Fellbach erarbeitet in einer Umfrage wichtige Aspekte, Möglichkeiten und Grenzen des Einsatzes Virtueller Techniken in Design-Anwendungen.



Bild: VDC Fellbach

[Samsung Gear VR und Durovis Dive am VDC](#)

Zwei Neuzugänge im Bereich der Head Mounted Displays am VDC: Mitglieder können ab sofort kostenlos die Durovis Dive und die Samsung Gear VR ausprobieren.



Bild: VDC Fellbach

[Technologieforum Immersive Design zeigt Anwendungen virtueller Techniken im Design-Prozess auf](#)

Mehr als 60 Besucher nahmen an dem Technologieforum in Stuttgart teil, das gemeinsam vom VDC Fellbach, dem Design Center Baden-Württemberg und dem aed e. V. organisiert wurde.

VDC-Veranstaltungen

^

[1. Fachtagung Fahrsimulatoren](#)

07. Juli 2015, Stuttgart

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

08. Juli 2015, Durbach bei 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

[Lightshape Holodeck Launch Event](#)

30. Juli 2015, Stuttgart

[VDC beim VDI-Spezialtag "Grundlagen: VR im Unternehmenseinsatz"](#)

07. September 2015, München-Unterföhring

Stellenangebote



Bild: VDC Fellbach

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

Analysen & Markt



Bild: BITKOM

Jeder Fünfte hat Interesse an einer Virtual-Reality-Brille

Laut einer repräsentativen Umfrage des Digitalverbands BITKOM können 14 Millionen Deutsche sich die Nutzung von VR-Brillen vorstellen. Der Verband betont daneben die kommerziellen Anwendungsmöglichkeiten von VR.



Bild: CCS Insight

Augmented and Virtual Reality Market to Reach \$4 Billion by 2018

Augmented and virtual reality hardware is to become a \$4 billion market by 2018, an analytics firm has predicted.



Bild: MarketsandMarkets

3D Sensor Market worth \$3.3 Billion by 2020

According to a new market research report the 3D sensor market is expected to reach \$3,319.71 Million by 2020, growing at a CAGR of 25.51% between 2015 and 2020.

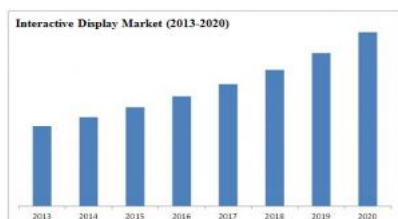


Bild: MarketsandMarkets

Interactive Display Market: Global Forecast to 2020

In a new study report, Markets and Markets shares its expectations for the Interactive Display Market by Product (Interactive Kiosk, Whiteboard, Table, Video Wall, Monitor), Application (Retail, Education, Healthcare, Entertainment), Panel-Size and Geography.



[Advanced Visualization Market worth \\$2.8 Billion by 2020](#)

So states the report “Advanced Visualization Market by Products (hardware & software), Services (Implementation, Maintenance, & Consulting), Solution (Stand-alone, Enterprise), Application (Modality, Clinical) - Global Forecasts to 2020”.

[VR Market worth \\$15.89 Billion by 2020](#)

According to a new market research report by MarketsandMarkets the virtual reality technology market is expected to reach \$15.89 Billion by 2020 at a CAGR of 63.18% between 2015 and 2020.



Bild: MarketsandMarkets



[Impact of Augmented Reality and Virtual Reality on Professional Markets](#)

In a comprehensive recap, Display Summit reports on the developments in the Augmented Reality and Virtual Reality sector and how these technologies will likely impact professional markets.

Bild: Display Summit



Bild: ARC Advisory

[Selection guide for Operator and Immersive Training Simulators](#)

This Selection Guide from ARC Advisory will allow companies going through a operator and immersive training simulation supplier selection process to make quicker and better decision.

Hardware



Bild: eMagin

[Display Week: Dreifache Auflösung für VR-Brillen](#)

Der OLED-Spezialist eMagin hat seine organischen Mikrodisplays erstmals für eine VR-Brille eingesetzt. Das Ergebnis sind eine überraschend immersive Brille und sehr fein gezeichnete Bilder.



Bild: Zebra Imaging

[Display Week: Lichtfeld-Display für holografische VR-Projektion](#)

Stereo-3D und 3D-Brillen sind laut Heise Online nur eine Notlösung, um 3D-Erfahrungen zu erreichen. Die Zukunft der digitalen 3D-Wiedergabe liegt in Lichtfeld-Displays - Punktwolken, um die man herumgehen kann.



Bild: Road to VR Screenshot

[Drahtloser Virtual-Reality-Handschuh auf der E3](#)

Auf der Spielemesse E3 in Los Angeles wird Manus Machina einen drahtlosen VR-Handschuh vorstellen, den das Unternehmen als erstes Modell für Endverbraucher bezeichnet.



Bild: Samsung

[Samsung zeigt transparentes und spiegelndes OLED-Display](#)

Auf der Retail Asia Expo in Hongkong hat Samsung zwei neue Displays in seinem Portfolio vorgestellt: ein transparentes sowie ein spiegelndes OLED-Panel mit einer Diagonalen von jeweils 55 Zoll.



Bild: Lenovo

[Lenovo kündigt eigene VR-Brille an](#)

Auf seiner Hausmesse Tech World in Peking hat Lenovo angekündigt, eine eigene VR-Brille auf den Markt bringen zu wollen. Wie bei Samsung soll diese ebenfalls in Kombination mit einem Android-Telefon funktionieren.



Bild: Starbreeze

[StarVR: Virtual-Reality-Brille mit 5K-Auflösung](#)

Mit einer eigenen VR-Brille will das schwedisch-französische Unternehmen Starbreeze den Platzhirschen wie Oculus und Co. Konkurrenz machen. Das Modell soll ein Sichtfeld von 210 Grad sowie 5K-Auflösung bieten.



Bild: Epson

[Epson's Latest Moverio Pro BT-2000 Smart Headset for Professionals](#)

Epson has revealed its latest plans for enhancing the Moverio series with the Moverio Pro BT-2000 smart headset. Using Android as an operating system, companies can create their own apps for the glasses.



Bild: Samsung

[Gear VR für Galaxy S6 und S6 Edge startet](#)

Samsung bringt die Virtual-Reality-Brille Gear VR Innovator Edition auf den Markt. Verbesserte Spezifikationen bei Auflösung, Energieversorgung, Kompatibilität und Bedienung sollen die Besitzer der Smartphones zum Kauf animieren.

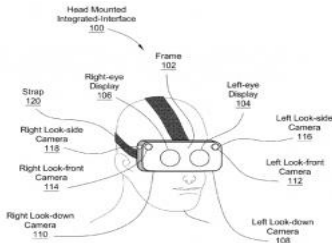


Bild: Declassified

[Patent für Nvidia VR-Headset veröffentlicht](#)

Bereits seit Anfang des Jahres ist bekannt, dass der Grafikkartenhersteller Nvidia an einem eigenen VR-Headset arbeitet. Nun wurde das Patent veröffentlicht, aus dem Details zu dem HMD ersichtlich werden.



Bild: Sony

[Ausprobiert: VR-Brille Sony Morpheus mit sieben Demos](#)

Sonys VR-Brille für die Playstation 4, "Project Morpheus", soll im ersten Halbjahr 2016 auf den Markt kommen. Heise Online hat auf der E3 einen Prototypen und sieben Spiele-Demos ausprobiert.



Bild: Valve

[HTC Vive im Test](#)

In einem Test der VR-Brille HTC Vive äußert sich ein Redakteur der österreichischen Tageszeitung Der Standard sehr positiv über die Möglichkeiten der Immersion, die das Headset bietet.



Bild: Golem/Oculus VR

[Oculus Touch ausprobiert](#)

"Liegt toll in der Hand und erlaubt erstaunlich diffizile Eingaben" - so lautet das Fazit des Webportals Golem.de nach einem ersten Testgebrauch des offiziellen Oculus-Controllers Oculus Touch.



Bild: Golem

[Nvidia: Multi Resolution Shading mit GameWorks VR](#)

Mehr Geschwindigkeit bei fast identischer Bildqualität: Nvidias Multi-Res Shading für Virtual Reality zerlegt das Bild in Kacheln und berechnet nur die innere mit voller Auflösung. Golem hat sich das "Foveated Rendering" mit Oculus Rift angesehen.



Bild: Magic Leap

[Magic Leap will SDK für Entwickler öffnen](#)

Einem Beitrag des GoogleWatchBlog zufolge will das geheimnisumwitterte US-amerikanische Unternehmen bald sein Software Development Kit für Augmented-Reality-Anwendungen vorstellen.

VR- & Vis-Software

^

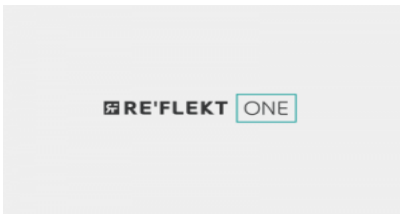


Bild: REFLEKT

[Standardisierte Erstellung von AR-Anwendungen mit Reflekt One](#)

Immenser Zeitaufwand, hohe Kosten und lange Amortisationsdauer: Das war Augmented Reality in der Industrie bisher. REFLEKT ONE verändert die Rahmenbedingungen durch automatisierte Prozesse und Integration in bestehende IT-Infrastrukturen.



Bild: 3DExcite

[Jetzt verfügbar von 3DExcite: Deltagen 13 for Design & Engineering](#)

3DEXCITE DELTAGEN ist die weltweit führende High-Performance Software für die hochrealistische Darstellung von 3D-Visualisierungen mit Echtzeit-Interaktion.



Bild: ESI Group

[ESI presents its Virtual Prototyping solutions at the International Paris Air Show](#)

ESI Group participates in this year's International Paris Air Show in Le Bourget. The company will present its solutions enabling industrial manufacturers in the aerospace sector to virtually build, test and experience products.

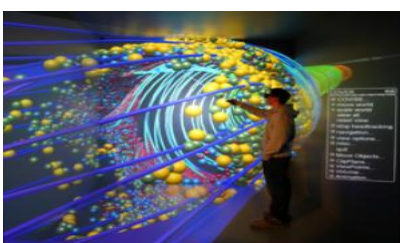


Bild: Regina Weigand/CC BY-SA 3.0

[COVISE and OpenCOVER Now Open Source](#)

The scientific visualization system COVISE (Collaborative Visualization and Simulation Environment) together with its renderer for immersive virtual environments OpenCOVER are available on GitHub since early May.



Bild: E-On

[E-On veröffentlicht VUE 2015](#)

Für 3D-Artists, die auf animierte Landschaften spezialisiert sind, hat E-On Software jetzt VUE 2015 veröffentlicht. Mit dem Software-Paket entstehen digitale Welten am PC, so echt wie draußen vor der Haustür.



Bild: Dassault Systèmes

[Dassault Systèmes Launches 'Passenger Experience'](#)

Dassault Systèmes has announced the launch of its new aerospace and defense industry solution experience, featuring high-end 3D visualization technology for the profitable delivery of customized aircraft cabins.



Bild: Unity Technologies

[Unity 5.1: einheitliche Rendering-Pipeline für AR- und VR-Hardware](#)

Mit dem Update wird außerdem eine native Unterstützung der Unity-Engine für Oculus Rift sowie demnächst auch für Microsofts HoloLens eingeführt.



Bild: Epic Games

[Unreal 4.8 Engine verbessert Editor, Rendering und VR-Angebot](#)

Epic Games hat in der neuesten Download-Version das Repertoire der unterstützten VR-Geräte seiner Spiel-Engine erweitert und den Editor verbessert.



Bild: Mozilla

[Mozilla will VR-Brillen im Browser unterstützen](#)

Hersteller sollen künftig Virtual-Reality-Elemente in bestehende Webseiten einbinden oder Seiten speziell für VR-Brillen bereitstellen können.



Bild: HTC

[Windows 10 soll 'beste VR-Plattform' werden](#)

Laut WinFuture will Microsoft bei Windows 10 dafür sorgen, dass nicht nur die HoloLens umfangreich unterstützt wird, sondern auch die Hardware anderer Anbieter. Nun gab das Unternehmen eine Partnerschaft mit dem Spiele- und Plattformanbieter Valve bekannt.



Bild: MetaVR

[MetaVR Releases VRSG™ Version 5.10](#)

MetaVR has released Virtual Reality Scene Generator™ version 5.10 with a new 64-bit architecture and Scenario Editor version 1.3. VRSG 5.10 contains several new features, enhancements, and 3D content and is available on active maintenance.

Simulation



[3DExperience Plattform: elektromagnetische Simulation wird integriert](#)

Dassault Systèmes und CST geben Unternehmen damit künftig Zugang zu einer Spitzenlösung für die Konstruktion und Fertigung intelligenter Objekte unter Berücksichtigung kombinierter physischer Vorgänge.

Bild: 3DEXITE



Bild: L. Zielke/S. Thiele

[Realitätsgetreues Modell einer Batterieelektrode am Rechner](#)

Ein Forschungsteam hat einen neuen Ansatz entwickelt, um Batterie-Elektroden am Computer noch realistischer zu modellieren. Dadurch lassen sich Eigenschaften und Prozesse in Batterie-Elektroden nun höchst realistisch simulieren.



Bild: 3DS

[Virtuelles menschliches Herz für die Forschung](#)

Ein wissenschaftlich genaues 3D-Modell des Herzens von Dassault Systèmes beschleunigt die Erprobung medizinischer Geräte und die Erforschung von Herzkrankheiten.



Bild: Sandra Frings/Fraunhofer IAO

[Simulation & Modellierung: CRISMA hilft bei der Vorbereitung auf Katastrophen](#)

Im EU-Projekt CRISMA werden Simulations- und Modellierungslösungen entwickelt, die Rettungskräfte und Behörden bei der Vorbereitung auf Krisensituationen helfen.



Bild: CAE

[VR Helicopter Training Suite Ready for Use](#)

A comprehensive suite of CAE CH-147F Chinook simulators and training devices have completed on-site acceptance testing at Canadian Forces Base (CFB) Petawawa and are now ready-for-use by the Royal Canadian Air Force (RCAF).



Bild: Ivelina Piryanova/Max-Planck-Institut für biologische Kybernetik

[3D-Körpermodelle: Selbstwahrnehmung unter der Lupe](#)

Wissenschaftler vom Max-Planck-Institut für biologische Kybernetik in Tübingen sind den Fragen auf den Grund gegangen, welche Kleidungsstücke besonders schmeichelhaft erscheinen und welche Farben beeinflussen, wie Körpergewicht wahrgenommen wird.

PLM & BIM

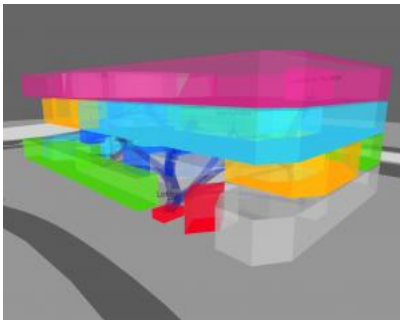


Bild: Fraunhofer IAO/FUCON

[VR im Bauwesen: BIM nützt Architekten und Handwerkern](#)

Building Information Modeling (BIM) liegt im Trend. Die virtuelle Modellierung von Gebäudedaten wirkt sich nicht nur auf das Arbeiten der Architekten aus. Auch im Handwerk hat der Ansatz das Potenzial, nachhaltige Veränderungen zu bewirken.



Bild: Pressestelle des Hamburger Senats

[Digital City Science Lab: HafenCity Universität und MIT kooperieren](#)

Hamburg als lebendes Labor: Ziel des Digital City Science Lab ist es, die Veränderung von Städten durch die Digitalisierung zu erforschen und mitzugestalten. Dazu sollen urbane Veränderungsprozesse untersucht und wissenschaftlich ausgewertet werden.



Bild: Michael Janich/Wikimedia Commons/CC-BY-SA-3.0

[VR and the Future of Urban Planning](#)

With the growth of the virtual reality market more and more industries try to make use of these technologies. VRfocus reports on how Urban Planning could benefit from VR.



Bild: Siemens PLM Software

[3D-Druck für additive und hybride Produktion](#)

Der 3D-Druck hat die Möglichkeiten für Design, Entwicklung, Produktion und Vertrieb von Produkten verändert und steht kurz vor der breiten Anwendung. Das berichtet Jan Larsson von Siemens PLM Software in MaschinenMarkt.



Bild: Bocusini

[FabCon 3.D: Food-Print und Filamente](#)

Die noch junge Erfurter Messe FabCon 3.D ist zu einer festen Größe für alle geworden, die sich für den 3D-Druck interessieren. Heise Online berichtet über die wichtigsten Trends.

Unternehmensnews



Bild: Fraunhofer IAO

[Fraunhofer-Forscher entwickeln nutzergenerierte Bedienhilfen](#)

Wie können technische Entwicklungen die Mensch-Technik Interaktion in der Industrie beeinflussen? Im Verbundprojekt »HMI 4.0« entwickelt das Fraunhofer IAO mit Industriepartnern Lösungen für Fragen, die sich durch Trends wie »Industrie 4.0« ergeben.



Bild: We Are AR

[Reflekt im Interview mit 'We Are AR'](#)

Das Blog We Ar AR spricht im Interview mit dem CEO des Münchener Unternehmens, Wolfgang Stelzle, über die neue Plattformlösung REFLEKT ONE und ihre Anwendungen in Produktion, Technische Dokumentation, Training und Marketing.

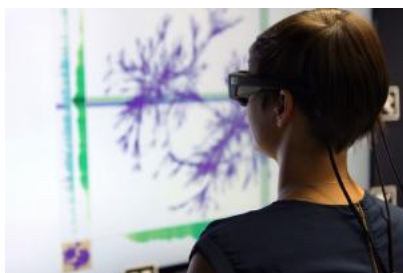


Bild: Universität Stuttgart

[Acht Millionen Euro für Visual Computing Forschung](#)

Ein neuer transregionaler Sonderforschungsbereich der Universitäten Stuttgart und Konstanz untersucht "Quantitative Methods for Visual Computing" und damit unter anderem die Wirkung von virtuellen Umgebungen und Städtmodellen auf den Mensch.



Bild: Die Welt Screenshot

[Prägende Technologie: WeltN24 setzt auf 360°-VR-Videos](#)

Das Berliner Medienunternehmen setzt auf VR im Journalismus und veröffentlicht ein erstes 360°-Video, in dem Nutzer Richtung und Bildausschnitt selbst bestimmen können.



Bild: The Void

[The Void plant VR-Freizeitparks auch in Deutschland](#)

Datenbrille, Weste, Handschuhe, dazu reale physische Reize: The Void will Spieler vollständig in virtuelle Schauplätze eintauchen lassen. Auch in Deutschland.



Bild: StriVR

[Dallas Cowboys: Football-Training mit VR-Brillen](#)

Die Dallas Cowboys nutzen als erstes professionelles Team der National Football League (NFL) in den USA eine Virtual-Reality-Technologie für das Quarterback-Training ihrer Spieler.



Bild: Futuremark

[VRMark - Futuremark kündigt Virtual-Reality-Benchmark an](#)

Die für ihre synthetischen Benchmarks bekannten Entwickler bei Futuremark arbeiten laut GameStar auch an einem Virtual-Reality-Benchmark.



Bild: Recon

[Intel übernimmt Datenbrillen-Spezialist Recon Instruments](#)

Laut Heise Online übernimmt Intel für 175 Millionen US-Dollar Recon Instruments, einen kanadischen Hersteller von intelligenten Sportbrillen. Anfang des Jahres war Intel bei Vuzix eingestiegen, einem weiteren Datenbrillen-Spezialisten.



Bild: Microsoft

[Microsoft, Facebook, and Oculus Rift combine to make VR](#)

TechRepublic reports that each Oculus Rift will include a controller that works with both Xbox One and Windows 10. Microsoft seems to be placing a bet on virtual reality.



Bild: Zeiss

[Zeiss VR ONE Contest: Wettbewerb als innovative Ideenschmiede](#)

Das riesige Potenzial von Virtual-Reality-Anwendungen aufzuzeigen, das war das Ziel des ZEISS VR ONE Contest. Von Dezember 2014 bis Februar 2015 war die weltweite VR-Community aufgerufen, sich in einem offenen Wettbewerb zu messen.

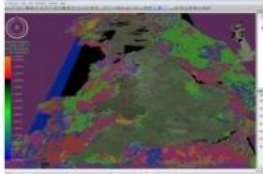


Bild: Virtualis

[How Virtual Reality could change the travel industry](#)

The Times of India reports on Marriott Hotel's "Travel Brilliantly" Campaign, where travellers can experience immersive 360-degree-videos using Oculus Rift.



Bild: Google

[Mehr Unternehmen beteiligen sich an Googles Project Tango](#)

Auf der Google I/O waren neue Anwendungen für Googles Demo-Tablet zu sehen, das seine Umgebung auswerten kann. Qualcomm hat ein eigenes Entwicklerset angekündigt.

Termine



[Perspektiven und Anwendungsbeispiele der Gestensteuerung](#)

07. Juli 2015, Stuttgart

[SimDef 2015](#)

07. bis 09. Juli 2015, Paris, Frankreich

[Fraunhofer IAO: Die Ultraeffizienzfabrik im Fokus](#)

09. Juli 2015, Stuttgart

[Alfalc Media 3D Packshot Days](#)

14. bis 16. Juli 2015, Fellbach

[S3D®-Today und S3D®-Expo](#)

16. Juli 2015, Seefeld

[SIMULTECH 2015](#)

21. bis 23. Juli 2015, Colmar, Frankreich

[Information Visualisation Society Conference](#)

21. bis 24. Juli 2015, Barcelona, Spanien

[Daimler EDM CAE Forum 2015](#)

22. bis 23. Juli 2015, Stuttgart

[ASME IDETC/CIE 2015 - Virtual Environments & Systems Symposium](#)

02. bis 05. August 2015, Boston, USA

[SIGGRAPH 2015](#)

09. bis 13. August 2015, Los Angeles, USA

[8th EAI International Conference on Simulation Tools and Techniques](#)

24. bis 26. August 2015, Athen, Griechenland

[2nd International Conference on Augmented and Virtual Reality](#)

31. August bis 03. September 2015, Lecce, Italien

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.

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

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.
